

고전소설 속 여가생활의 양상과 그 의미

— 놀이를 중심으로

정선희*

<차 례>

1. 들어가는 말
2. 고전소설에서 그려지는 여가생활의 양상 - 놀이를 중심으로
3. 고전소설에서 그려지는 여가생활의 의미
4. 나오는 말

<국문초록>

이 글에서는 고전소설 속 인물들이 여가에 하는 놀이에 대해 고찰하였다. 놀이는 쌍륙, 바둑, 투호, 뱃놀이, 격구, 유산(遊山)과 구경 등을 들 수 있는데, 모두 당시에 일상적으로 하던 문화였기에 소설 속에서 자연스럽게 장면화하여 소통과 발산의 장으로 사용하였다. 특히 여성 인물들이 그동안 누르고 있었던 감정 혹은 감성과 능력, 성품이 발현되는 장으로 제시되기도 하였다. 기쁨이나 즐거움은 놀이에서 이긴 의기양양함이나 화목함에서, 노함이나 슬퍼함, 미워함은 놀이에서 진 부끄러움에서, 욕망함은 놀이를 하기에 앞서서 발현되곤 한다. 치욕 즉 부끄러움, 웃음, 쓴웃음, 눈물 흘림, 안타까움 등의 감정 표현이 있었다. 섬세하게 나누어 표현하지는 않았기에 다양한 감정을 찾기는 어려웠으나, 평소에는 드러내기 힘들었던 감정이나 능력을 발산함으로써 해방감을 느끼거나 재평가되는 면을 보았다는 점에서 의의가 있다.

또한 여가생활을 향유하는 방식이 계층별, 성별로 달라 그 취향을 드러낸다고 할 수 있었다. 상층 여성들은 쌍륙, 바둑, 투호를 하고 놀았고 이 시간에 정보와 감정을 나누었으며 남성 가족들과 소통하기도 하였다. 상층 남성들은 바둑, 뱃놀이,

* 홍익대학교 국어국문학과 부교수

격구 등을 하였는데 이를 통해 성품과 능력을 드러내거나 경쟁의 자리로 활용하기도 하였다. 서민들이 즐긴 놀이는 소설 속에서 많이 묘사되지 않았으나 주로 잔치에서 즐기는 놀이나 탕자들이 즐기는 놀이들이 언급되었다. 놀이에 대한 묘사가 국문장편소설과 한문장편소설, 판소리계 소설에서만 발견되는 것이 특이점이라 할 수도 있다. 현실을 핏진하게 담고 있다고 여겨지는 유형들에서만 주목한 것이기 때문이다.

이 논의는 그동안의 연구에서 소외되기 쉬웠던 여성, 평민, 중인들의 생활문화와 감성에 대해 구체적으로 알 수 있게 했다는 면에서의 의의도 있다.

□ 고전소설, 여가, 놀이, 생활문화, 감정, 취향, 쌍륙, 투호, 뱃놀이, 격구

1. 들어가는 말

본고에서는 고전소설에서 그려지는 여가생활에 대해 살피고자 한다. 여가(餘暇)에 하는 일이나 크게 취미와 놀이로 나눌 수 있는데, 이 글에서는 놀이에 초점을 맞추어 고찰한다.¹⁾ 소설 속 인물들이 여가에 하는 일 중에서 놀이는 쌍륙, 바둑, 투호, 뱃놀이, 격구, 유산과 구경 등을 대표적으로 다룬다. 고전소설 속 인물들이 여가를 어떻게 보냈는가를 살피는 목적은 선인들의 생활문화와 감성의 일단을 알아보기 위해서이다. 여가생활을 통해 감성이 발현되고, 성별·계층별·연령별 취향이 형성되고 있었음도 알 수 있을 것이다.

생활문화나 일상을 탐구하는 학문에서는 객관적이고 구조적이며 제도적인 요소들에 주목하는 일과 더불어 주관적이고 문화적이며 감정적인 요소들을 배제하지 않는 일이 필요하다.²⁾ 개인들이 살아나가면서 전유할

1) 취미생활은 작시(作詩), 회화, 연주, 원예 등 예술 활동과 관련이 있기에 별도로 고찰하였다. (정선희, 『고전소설 속 예술 활동의 양상과 교육적 의의』, 『고전문학연구』 53, 2018. 6.)

수 있는 계급, 집단, 세대 등의 객관화된 집단경험으로서의 생활문화(생활양식)와 그것들의 규칙적인 실천인 일상을 함께 연구하면서³⁾ 그 안에 담긴 삶의 진실을 밝히고자 하는 것이기 때문이다. 또한 감정은 정서적 공감이나 사회적 지지를 확보하기 위해 도덕이나 이념과 결합된 채로 표현되기 마련이므로 관계와 상황 속에서 더 잘 드러난다는 면에서 소설과 같은 문학 작품 속에 녹아든 양상을 고찰하는 일이 효과적일 듯하다. 소설이 현실 그대로는 아니지만 현실을 재현하거나 반영하는 측면이 있고, 특히 놀이 문화에 관해서 많은 정보를 주고 있는 장편소설들, 판소리계 소설들은 현실 반영적 측면이 강한 유형에 속하기 때문이다.

일반적으로 ‘놀이’라고 하면 특별한 시공간에서 자발적으로 하는, 즐거움과 긴장이 있는 행위를 뜻하기에⁴⁾ 유산(遊山)과 구경도 포함시킬 수 있다. 고전소설에서 구경은 과거 급제 후 집으로 돌아오는 행차 구경, 임금 사냥 구경 등이 해당된다.

2) 일상사(日常史)가 주목 되기 전에는 개개인의 자잘한 행위나 정치적·경제적인 변동과 무관하게 일상적으로 반복되는 사건들은 무의미하고 중요하지 않다고 생각해왔다. 그러나 1970년대 말 독일에서부터 일상에 대한 연구가 시작되면서 생활 조건뿐만 아니라 사람의 행동, 인식, 관습, 심성에 대해서도 다루게 되었다. 그래서 일기, 서신, 메모, 목록, 사진 등을 해독하거나 구성적으로 연결하는 ‘분석과 해석’의 작업이 필요하게 되었다. 그렇기에 일상사적 관찰방식은 상황과 해석 즉 계급과 문화를 구체적으로 결합하는 것이며 재구성하는 것을 의미한다. (알프 뢰트케 외, 나종석 외 역, 『일상사란 무엇인가』, 청년사, 2002, 15~23쪽, 35~43쪽, 111쪽 참조.)

3) 알프 뢰트케 외(2002), 위의 책, 194쪽.

4) 산스크리트어에서 놀이를 의미하는 단어들 중의 하나인 ‘디바티(divyati)’는 농담, 익살, 잡담, 조롱 등의 의미로서의 놀이를 뜻한다. 게르만어에서는 갖가지 시합을 놀이라고 하였으며, 경기, 내기, 사냥 등과 비슷한 의미로 사용하였다. 또 일본어에서 ‘아소부’라는 단어는 놀이를 비롯하여 오락, 휴식, 여흥, 여행 또는 소풍, 도박, 빈둥거리기, 찻잔을 돌리며 칭찬 주고받기 등을 포함한다. 이렇게 조금씩 다른 정의를 내릴 수 있지만, 본고에서는 위와 같이 정의하고 범주를 정하도록 한다. (호이정하, 김운수 역, 『호모루덴스—놀이와 문화에 관한 한 연구』, 까치, 2009, 47~70쪽 참조.)

본고에서는 먼저, 놀이가 고전소설에서 어떻게 형상화되었는가를 찾아 볼 것인데, 재인(才人)이나 사당패 등이 직업적으로 하거나 상업적인 공간에 가서 노는 것은 제외하고 주로 친구나 가족들과 함께하는 놀이를 다루도록 한다. 그래야만 일상 속에서 여가생활로 즐겼다고 할 수 있기 때문이다. 특히 놀이는 장편소설들에서 긴장 완화의 분위기 조성뿐만 아니라 어떤 사건이나 인물에 대해 중요한 정보를 준다든지 갈등을 조장하기도 하는 등의 서사적 기능을 한다. 내기를 통해 결연을 매개하거나, 액혈을 노출하게 하여 동침 여부를 확인하게 한다. 인물의 인품이나 능력을 알아볼 수 있게 하기도 하고, 갈등을 야기하거나 해결하며 상황을 정리하는 기능을 한다.⁵⁾ 장편소설들이 거질임에도 애독되었던 이유 중 하나가 이처럼 재미와 긴장감을 줄 수 있는 화소들을 효과적으로 활용했기 때문이다. 그러나 판소리계 소설이나 여타 단편소설들, 한문장편소설들에서는 다른 양상과 의미를 보일 수 있으므로 이를 포괄하여 고찰하고자 한다.⁶⁾

기존의 놀이에 관한 연구⁷⁾는 주로 <옥루몽>에서 19세기 유흥문화로

- 5) 정선희, 「장편기문소설의 놀이 문화의 양상과 기능」, 『한민족문화연구』 36, 2011, 181~209쪽. 본고에서는 서사적 기능에 집중하지 않고, 생활문화를 탐색하는 일환으로 고찰한다.
- 6) 참고문헌 목록에 제시한 백여 작품들을 모두 살펴보았으나, 본고에서 예문으로 제시하는 정도의 양상을 찾을 수 있었다. 국문장편소설에서 월등히 많이 추출된 것은 이 유형이 생활문화를 많이 담고 있기 때문인데 이 같은 판도를 확인하게 된 것도 본고의 소득이라 할 수 있다. 애초에 국문장편소설들만 고찰했던 결과와는 다른 것이다.
- 7) 정선희(2011), 앞의 논문에서 정리한 바 있는데 요약하면 다음과 같다. 목록은 참고문헌에 제시한다. 조혜란은 <옥루몽>의 서사미학을 밝히면서, 삼춘원에서의 가족 놀이나 압강정에서의 기녀 놀이 등이 서사적으로 중요하게 기능한다고 설명하였다. 이 민희는 <옥루몽>에 삽입된 놀이들을 설명용, 여가용, 대결용, 세대만영용 놀이로 나누고, 그 서사적인 역할을 박람강기(博覽強記)·재학형 서사, 서사적 갈등의 증폭 및 이완의 기제, 오락성의 강화, 세대 및 현실의 반영과 비판 등으로 나누어 살핀 뒤 이는 19세기의 유흥문화의 세대를 이해하고 이 시기의 소설사적 특질을 밝히는 단서로도 유용하다고 하였다. 이후, 37종의 고전소설에 삽입된 놀이들을 대상으로 그 서사

표출되는 양상과 서사적 기능에 대해 탐구하거나, 실제 생활에서의 놀이와 비교하는 것을 통해 놀이문화를 고찰하는 쪽이었다. 이후, 장편소설에서의 놀이가 서사적으로 어떤 기능을 하는지를 살피거나, 상층 여성의 놀이 문화를 고찰하거나, 중심 가문의 속성을 드러낸다고 하는 등의 논의⁸⁾가 있어왔다. 하지만 한두 작품에서의 서사적 기능이나 시대적 상황에 주목하다 보니 소설의 하위유형별 특성이나 구체적인 양상을 종합적으로 고찰하는 데에는 다소 소홀했다. 이에 본고에서는 선인들의 여가생활 향유의 일환으로 놀이를 어떤 방식으로, 어떤 때에, 어떤 감정으로 즐겼는지 살펴보고 이것이 어떤 의미를 지니는지 생각해보기로 한다. 고전소설에서 살펴보는 여가생활의 양상과 그에 담긴 감성과 취향에 대한 논의는, 소통과 감정 발산의 어려움으로 여가생활을 하고 싶어 하는 현대인들에게도 위로와 공감의 자원이 될 수 있을 것이다.

2. 고전소설에서 그려지는 여가생활의 양상-놀이를 중심으로

1) 쌍륙

‘쌍륙’은 여러 사람이 편을 갈라서 주사위를 차례로 던져 나오는 사위

적 성격과 놀이문화를 분석한 논문에서는, <구운몽>, <남원고사>, <숙향전> 등 중단편소설들을 중심으로 하여 장편가문소설도 서너 편 다루었다. 하지만 <옥루몽>을 제외하고는 거개의 소설들에서 놀이가 명칭이나 간략한 설명만 제시되어 있으므로 본고에서 제시하는 예문들이 좀 더 자세한 양상을 드러낸다고 할 수 있다. 차충환·김진영도 고소설에 나타난 놀이문화를 고찰하였는데, <옥루몽>과 <옥선몽>에서의 격구, 선유, 전춘, 쌍륙, 낙성연 등에 대한 설명과 실제와의 비교 등에 초점을 맞추었다.

8) 정선희(2011), 앞의 논문. ;한길연, 「<유씨삼대록>의 여성의 놀이문화 연구」, 『여성문학연구』 28, 2012. ;허순우, 「국문장편소설 <소현성록>을 통해 본 17세기 후반 놀이문화의 일면」, 『한국고전연구』 31, 2015.

대로 말을 써 궁에 먼저 들여보내면 이기는 내기 놀이로, 삼국시대에 중국에서 들어와 조선시대에 양반층에서 즐기던 놀이이다.⁹⁾ 아내 간호에 소홀할 정도로 빠지기도 했다 하며, 남녀노소 모두 실내외에서 즐길 수 있는 놀이이다.¹⁰⁾ 고전소설에서도 종종 등장하는 대표적인 놀이인데, <구운몽>, <옥루몽>, <옥선몽> 등에서는 내기의 일환으로, <이춘풍전>, <계우사>, <변강쇠가> 등에서는 한량들의 유흥으로, <소현성록>이나 <유씨삼대록> 등 국문장편소설들에서는 가족의 화목을 보여주는 자리 또는 중요한 정보를 노출하는 자리로 묘사되거나 거론된다.

특히 <옥루몽>에서 놀이하는 장면이 자세하고 길게 서술되어 있는데¹¹⁾, 여성 인물들의 힘 겨루기의 일환으로 놀이의 승패가 흥미진진하게 전개된다는 면에서 눈길을 끈다. <옥루몽>은 여성 인물들의 활달함과 개성이 돋보이는 작품 중 하나이다. 그런 특성을 잘 보여주는 장면으로 이 쌍륙 대결 장면과 뒤에서 다룰 격구 대결 장면을 들 수 있다.¹²⁾ 격구에 비해 다소 정적인 놀이인 쌍륙 대결에, 검술 보여주기라는 동적인 벌을 추가함으로써 긴장감이 배가 되었다. 윤부인, 강남홍, 벽성선, 일지련이 한 편이고, 진나라 공주, 철귀비, 반귀비, 꺾귀비가 한 편이 되어 쌍륙 놀이를 하는데 실력이 비슷하여 승부가 쉽게 나지 않는다. 귀비들이 강남홍 등에게 늘 지니 공주가 나서서 주사위를 던지다 철귀비가 호기롭게 던지니 거의 이길 뻔 한다. 하지만 강남홍이 기를 모아 던지니 높은 점수가 나와 이기게 되고 공주가 별주를 마신다. 이후 몇 차례의 치열한 대결들이 팽팽하게, 속도감 있게 묘사됨과 동시에 별주, 별 공연 등을 내걸어 여성

9) 한국학중앙연구원 편, 『한국민족문화대백과사전』

10) 허경진, 『소대현·호연재 부부의 사대부 한평생』, 푸른역사, 2003, 174~176쪽.

11) 남영로, 김풍기 역, <옥루몽> 49회, 『옥루몽』 4권, 그린비, 2006, 168~171쪽.

12) 이민희, 『한국 고전문학 작품 속에 나타난 놀이문화의 실재와 의미』, 『한국체육학회지』 46(1), 2007.

인물들의 호쾌함과 재능을 잘 보여주고 있다.

이런 장면처럼 쌍륙을 하는 자체에 대한 관심과 흥겨움보다는 놀이를 함으로써 살짝 드러나는 팔뚝의 앵혈로 중요한 정보를 제공하는 장면들도 종종 등장한다. 특히 국문장편 고전소설들에서 여주인공이 첫날밤을 보냈는지를 다른 가족들이 알게 되는 계기가 된다. <임씨삼대록>에서 옥선군주가 남편의 사랑을 받지 못하고 있는데도 어느 날 앵혈이 없어진 것을 드러내 간통 사실을 알리는 장면¹³⁾ 같은 것이 그것이다. <옥루몽>에서도 공주가 쌍륙 놀이를 하던 벽성선의 팔뚝에 아직도 앵혈이 있는 것을 보고 그녀의 외로운 처지를 알게 되는 장면¹⁴⁾이 있다. 이렇게 놀이가 정보 제공을 하는 자리로 기능하는 것은 늘 옷 속에 감춰져 있던 팔이 사람들에게 노출되는 때이기 때문인데, 바둑과 투호도 같은 기능을 하곤 했다.

그런데 이렇게 가족들이 모두 모여 쌍륙을 하며 담소를 나누거나 여성들이 모여 내기를 하는 것은 실제로도 일상적인 일이었다고 하니, 소설 속에서 당대의 생활문화를 흡수한 예라 하겠다. 그러나 ‘앵혈’이라는 것은 소설 속에서만 존재하는 화소이므로 놀이 도중에 앵혈이 드러나는 일 같은 것은 현실이 아니다. 또 <옥루몽>처럼 흥미진진하고도 팽팽한 긴장감 속에서 진행된 경우도 많지는 않았을 것이다. 그러니 현실의 반영과 변용

13) 이때 근계부인의 딸 천혜소저가 네 살이었다. 천혜가 옥선군주가 잡고 있는 쌍륙을 달라며 옥선군주의 손을 잡고 다투었는데, 이때 군주의 팔찌가 빠졌다. 옥선군주가 몹시 놀라 팔찌를 잡으려 하였다. 그러다가 군주의 팔 위에 앵혈 흔적이 없는 것을 보게 되었다. <임씨삼대록> 14권 63~64쪽. (김지영·최수현·한길연·서정민·조혜란·정언학 역주, 『임씨삼대록』 1~5권, 소명출판, 2010.) 이하 모든 삼대록계 국문장편소설들은 최초에만 현대역본의 서지를 밝히고, 이후에는 원문의 권과 쪽수만 제시함.

14) 하루는 공주가 벽성선과 쌍륙을 놀면서 점수를 다투고 있었다. 공주가 웃으면서 벽성선의 손을 잡았는데, 비단 적삼이 얼핏 걸히면서 앵혈 한 점이 드러났다. 공주는 마음속으로 놀랍고 탄복하여 그 까닭을 알고 싶어 하였다. (남영로, 김풍기 역, <옥루몽> 41회, 『옥루몽』 4권, 그린비 출판사, 2006, 42쪽.)

이라 할 수 있겠다.

2) 바둑

바둑을 두는 자리에서 여인의 팔이 드러나면서 앵혈을 확인하는 장면은 <현몽쌍룡기> 등에서 나오지만¹⁵⁾, 더 주목되는 경우는 <유씨삼대록>에서처럼 바둑을 둬으로써 여성이 자신의 능력을 은근히 드러내어 존경이나 사랑을 받게 되는 경우¹⁶⁾이다. 가족들이 모여 놀면서 바둑을 두는데 늘 겸손하던 여성이 훈수를 두어 이기게 한다든지, 남편과 직접 대결하여 이기면 모두 놀라고 감탄하면서 존경하게 되는 것이다.

<조씨삼대록>에서는 다른 일로 남편과 사이가 안 좋게 된 여성이 계속하여 기를 못 펴고 살자 할머니가 가족들을 모두 모이게 하여 바둑을 두게 하는데, 거기서 이기자 총명하다고 칭찬하면서 손자에게 손자며느리를 박대하지 말고 잘 대하라고 하는 경우도 있다. 잘못을 뉘우친 여성이 다시 가족에게 잘 편입되도록 배려하는 자리로 놀이 장면¹⁷⁾을 넣은 것이다.

15) 앉아 있던 모든 사람들이 크게 웃고 석학사 부인이 낭랑하게 웃으며 정소저와 양소저의 옥 같은 팔을 빼며 말하였다. “오늘 두 소저의 팔에 붉은 점을 서로 건주어 살펴보니 알 만한 일이 있구나.” 석학사 부인이 두 소저를 보니 고개를 숙이고 부끄러운 기색을 나타냈다. 옥 같은 팔에 붉은 표시가 찬란하였다. 여러 소저가 크게 웃으며 말하였다. “용홍은 정씨에게 소박을 맞아 붉은 점이 그대로 있다고 해도 용창아, 너도 양씨에게서 소박을 맞았다고 하느냐? 어찌하여 두 아우가 다 한결같이 여자에게 박대를 당함이 이렇게까지 될 줄을 알았겠는가?” <현몽쌍룡기> 3권 53~56쪽. (김문희·조용호·장시광 역주, 『현몽쌍룡기』 1~3권, 소명출판, 2010.)

16) <유씨삼대록> 4권 87~91쪽. (한길연·김지영·정언환 역주, 『유씨삼대록』 1~4권, 소명출판, 2010.)

17) 유현이 모시고 앉아 있는데 태부인이 웃으며 말하였다. “오늘 네 부인 셋이 내 앞에서 바둑을 두는데 강씨가 제일이다. 예전의 잘못이 있지만 마음을 고쳤으니, 명랑하고 총명한 것이 진실로 내게는 효부다. 네가 어찌 계속 박정하게 대하여 부부의 은혜를 생각하지 않느냐? 내가 강씨를 붙잡히 여기니, 너는 내 청으로 강씨를 후하게 대우해라. 그러면 어찌 좋지 않겠느냐?” <조씨삼대록> 19권 102~104쪽. (김문희·조용

국문장편소설들에서 자주 등장하는 장면 중 하나는 임금과 신하가 바둑을 두는 장면이다. 그런데 이 경우에는 놀이 자체에 관심이 있기 보다는 신하의 혼인에 더 큰 관심이 있다. 임금이 원하는 혼처에 혼인시키기 위해 내기를 하는 것이다. <조씨삼대록>에서 양인광을 곽씨에게 혼인하게 하기 위해¹⁸⁾, <임씨삼대록>에서 임천홍과 임재홍 등을 원치 않는 이들에게 혼인하게 하기 위해¹⁹⁾ 바둑을 둔다. 하지만 이 경우도 당대의 여가문화를 반영한 설정이라 할 수 있다.

3) 투호

투호(投壺)는 우리나라에서는 삼국시대부터 즐겼으며 조선시대에는 궁중과 명문 가문들에서 많이 했다고 한다. 『예기(禮記)』에 나오는 예식인 사례(射禮)에서 비롯되었으며 상층 남성들이 주로 했던 놀이로, 화살같이 만든 청홍(靑紅)의 긴 막대기를 병 속에 던져 꽂아 넣는 놀이이다. 고전소설 속에서는 양반 가문에서 가족들이 후원에 모여 하곤 하는데, 친목을 다지거나 분위기를 부드럽게 만들어 직접 말하기 어려운 사안을 풀어가는 장으로 마련되기도 한다.

하루는 화부인과 석부인이 세 며느리에게 투호(投壺)를 치게 하였는데, 모두 형씨에게 미치지 못하였다. 그러자 화부인이 웃으며 말하였다. “형씨가 잡기(雜技)를 묘하게 잘 하니 진실로 운성의 배필이로구나.”

말이 끝나기도 전에 석과가 소영을 이끌고 나와 석부인에게 말하였다. “낭군의 사나움 때문이었지 이 아이가 무슨 죄가 있겠습니까?”

호·정선희·전진아·허순우·장시광 역주, 『조씨삼대록』 1~5권, 소명출판, 2010.)

18) <조씨삼대록> 15권 66~67쪽.

19) <임씨삼대록> 24권 24~27쪽.

석부인이 낭랑히 웃으며 말하였다. “이것도 하늘의 운수입니다. 서모는 어찌 운성을 꾸짖습니까? 하지만 어머님과 승상이 허락하셨으니 어찌 죄를 일컫겠습니까? 다만 정실(正室)을 공경하여 섬기고 마음을 공손히 하면 복을 받을 것입니다.”

석과가 크게 웃고 나서 소영을 돌아보며 말하였다. “이미 승상과 부인이 허락하셨으니, 너는 형소저를 뵈어라.”

소영이 나아가 돛자리 앞에서 네 번 절하고 난간 밖에 앉았다. 형씨가 태연한 기색으로 흔쾌히 절을 받고 나서 모든 동서와 함께 말씀을 하는데, 유순하고 편안하며 온화한 기운이 온 자리에 쏘였다. 그러니 태부인이 칭찬하고 석부인이 애중함이 비길 데가 없었다.²⁰⁾

<소현성록>에서 소운성이 어렸을 때에 석과의 조카 소영을 겁탈한 뒤, 장성하여 첩으로 맞고 싶어 하지만 첫째 부인인 형씨의 눈치를 보느라 말하지 못하는 상황에서 가족들의 놀이 시간에 석과가 말을 꺼내는 장면이다. 투호를 잘하는 형씨가 계속하여 이기자 이를 칭찬하면서 형씨의 눈치를 보며 소영을 소개하고 남편의 다른 아내로 맞아달라고 부탁하는 것이다. 이 일이 있고 나서 한참 뒤에는, 소영이 운성에게 고분고분하지 않는 이유로 운성이 살기(殺氣)까지 보였기에 소영을 피신시켜 놓은 상황에서 다시 운성에게 보내고 형제가 공모하여 투호 놀이를 하기도 한다.²¹⁾

놀이의 공간이 대화와 소통의 자리가 된 예인데, 실제로도 남녀가 함께 모일 수 있었던 것은 쌍륙, 바둑, 투호 등을 겨루는 자리였기에 국문장편 소설들에 이런 장면들이 빈번히 그려진 것이다. 특히 운성은 혼인 전에 형씨를 처음 본 것도 형씨 가문의 투호 놀이 공간을 엿보아서였다.²²⁾ 그

20) <소현성록> 5권 92~93쪽. (조혜란·정선희·허순우·최수현 역주, 『소현성록』 1~4권, 소명출판, 2010.)

21) <소현성록> 9권 59~60쪽.

의 활달하고 자유로운 기질이 놀이 공간과 잘 맞기에 그와 관련된 일화에 자주 등장한 듯하다.

4) 뱃놀이

고전소설 속 인물이 여가에 뱃놀이를 하는 것은 주로 두 가지 분위기 속에서 이루어졌다. 하나는 <소현성록>에서 아버지 소현성이 여섯 아들을 데리고 집 근처 큰 연못에 작은 배를 띄우고 한적하게 노닐면서 신선 같은 분위기로 시를 읊는 장면²³⁾ 같은 것이다. 신선이나 처사와 같은 삶을 지향하는 소현성 가문답게 여가에 아버지와 스승, 아들들이 모여 한가로이 뱃놀이를 한다. 그러나 음주를 하거나 떠들썩한 분위기가 아니라 조용한 가운데 돌아가며 노래를 부르고 이야기를 나누는 정도이다. 소리의 품격과 분위기로 성품과 기질을 평가하기도 한다.

이 작품에서는 한 번 더 뱃놀이 장면이 나오는데, 소운성이 그 처남들과 함께 놀면서 돌아가며 시 짓기 내기를 하는 것이다.²⁴⁾ 여기서도 놀이

22) 미인이 순순히 이기니, 형공자 불운이 웃으며 말하였다. “강아가 이렇듯 잡기를 좋아하니 우리들이 잡기를 좋아하는 매부(妹夫)를 얻어야겠다.” 그 미인이 특별히 부끄러워하지 않으면서 낮빛을 엄숙하게 하고 단정히 걸어 안으로 들어가니, 좌중이 크게 웃었다. 운성이 이를 보고 숨을 길게 쉬며 문득 서쪽 울타리 안에 드러누웠다. <소현성록> 5권 64~67쪽.

23) 이때 소승상이 단선생과 함께 소매를 이끌고 한가히 걸어 앞동산에 올랐다. 완룡담 가운데 작은 배 한 척을 띄우고 작은 동자가 샷대를 희롱하여 배를 저었다. 배 위에 여섯 소년이 늘어 앉아 있으니 옥같이 아름다운 모습과 영웅과 같은 품포가 훔쩍 세상을 벗어난 신선의 무리인 것 같았다. 운성이 읊는 소리를 듣고 나니 슬퍼하는 사람은 즐거워지고 근심하는 사람은 상쾌해졌다. (중략) 운성이 읊는 것을 마치고 나서 운경, 운희가 <채련가(採蓮歌)>를 부르니 아름다운 소리가 비록 맑으나 넉넉하지 못하고 또 들림이 분명하지 않아 한결같지 못하였다. 단선생이 탄식하며 말하였다. “안타깝군요, 단정하고 아담한 옥 같은 문사(文士)로 의지와 기개가 호탕하고 시원하나 골격이 뛰어난지 못하며, 목소리가 절묘하나 멀리 가지 못하니 반드시 그 목숨이 길지는 못할 것입니다.” <소현성록> 9권 8~10쪽.

그 자체보다는 인물들의 시 짓기 능력에 대한 평가, 평가에 의한 놀림이 주가 된다.

하지만 대다수의 고전소설에서 뱃놀이는 ‘강 중류에 배를 띄워놓고 풍악을 울리고 음식을 나누어 먹으며 새롭고 아름다운 경치를 즐겼다.’라는 정도의 서술로 그친다. 주인공의 풍류를 보여주거나 서사 전개에 필요한 정도만 서술하는 것이다.

그러나 19세기의 유흥의 분위기와 연결되면 좀 더 규모가 커져 배도 여러 척이 되고 악공이나 기녀, 손님들을 많이 부르기도 하며 거문고나 통소 등을 연주하기도 하면서 화려하게 묘사된다. <옥루몽>에서는 양창곡과 여러 여성들이 완월정 근처에서 달구경을 하며 고즈넉하게 뱃놀이를 하는 장면이 있는데, 강남홍의 피리 연주, 벽성선의 거문고와 피리 연주를 감상하는 것이 주가 된다.²⁵⁾ 이후, 양창곡이 진왕과 보름달을 구경하는 행차에서 즐기는 뱃놀이는 규모가 커진다. 이번에는 취성동의 어부 수십 명에게 각각 한 척의 배를 띄우게 하고 강남홍과 벽성선이 피리를 불었으며 꺾귀비는 통소를, 반귀비는 명월시를 노래하고 물결을 따라 강을 오르내리며 술을 마시니 가슴이 시원해지고 하늘로 올라가는 듯하다고 하였다. 때맞춰 황제가 법주(法酒) 몇 말을 보내고 진나라 공주도 음식을 보내주어 술상 다섯 개를 배 안에 가득 실으니 진수성찬이라고 하였다. 작은 배라고 했지만, 그 안에서 밥을 하고 회를 떼다고 할 정도로 규모가 있는 듯하며, 주변에는 다른 낭자들이 여러 척의 배에 나누어 타고 있는 정황으로 보인다. 돌아가며 노래도 부르며 취흥을 즐기다가 완월정으로 돌아가 연왕과 진왕이 시를 한 수씩 짓는 것으로 이 날의 뱃놀이는 끝난다.²⁶⁾

24) <소현성록> 9권 73~76쪽.

25) 남영로, 김풍기 역, <옥루몽> 53회, 『옥루몽』 4권, 그린비 출판사, 2006, 242~244쪽.

26) 남영로, 김풍기 역, <옥루몽> 54회, 『옥루몽』 4권, 그린비 출판사, 2006, 249~259쪽.

뱃놀이를 화려하게 차리는 상황을 실감나게 묘사한 작품으로는 판소리 계 소설 <계우사>를 들 수 있다. <계우사>는 <무숙이타령>, <왈자타령>이라고도 부르는 판소리 사설 정착본으로 19세기 중반 이후의 작품이고 현전하는 필사본이 1890년 정도이니 그 무렵의 뱃놀이 상황을 알 수 있다.

미친 광인 무숙이가 뱃놀이할 채비를 차릴 때에 한강 사공, 뚝섬 사공, 하인 시켜 급히 불러 놀이배 둘을 만드니, 너비는 삼십 발이요, 길이는 오십 발씩 만들되, 물 한 점 들지 않게 잘 만들라고 각 사람당 천 냥씩 내어주니, 양 사공이 돈을 타서 주야로 재촉하며 배를 만든다. 삼남의 제일 광대 심부름꾼을 급히 불러, 아무개 아무개 칠팔 명을 호사시켜 준비시키고, 좌우편 훈련도감의 포수 급히 불러 산대놀음 차릴 채비를 하고, 새 화복(華服), 새 탈, 뱃놀이 때에 대령하라고 이천 냥씩 내어준다. 정읍, 동막, 창평, 하동, 목골, 함열, 성불의 일등 거사, 명창, 사당, 골라 빼어 이삼십 명을 하인 시켜 불러오고, 산대놀음 하는 때에 총융청에 악기 연주 할 사람들을 준비시키고, 놀음할 날을 택하기를 칠월 십육일로 하였겠다.²⁷⁾

뱃놀이할 준비가 요란한데, 놀이하는 배를 두 척 만들고, 광대 7~8명과 산대놀음 차비에 각각 2천 냥씩, 명창, 사당패, 악기 연주자 등을 30여 명 부르는 등 부자 양반 흥내를 실컷 내는 장면이다. 뱃놀이하는 장면 묘사도 길게 이어지며 배를 장식한 것들, 배에 함께 탄 스님, 사당패, 관기들, 명창들의 규모부터 시작하여, 이름까지 세세하게 열거하고 있다.

배를 띄워 물에서 놀 제, 흰 포장막과 서양포며 몽고삼승, 구름무늬의 햇빛 가리개, 꽃뚫자리, 민뚫자리, 청사등롱, 종이연꽃을 벌여 꽃고, 삼승 돛

27) 최혜진 역, <계우사>, 『계우사·이춘풍전』, 지만지, 2009, 51~52쪽.

묵어 좌우로 갈라 딱 붙이고, 마루판을 비스듬히 대어 강 위를 육지처럼 만 들어놓았구나. 좌우 산대에서 하는 만석중 춤은 구름 속에 넘노는 듯, 사당 거사 노랫소리는 허공에 낭자하고, 관기들은 한 소리 높이 하여 어부사로 화답하고, 서빙고 한강과 압구정을 돌아들어 동작강 노랑진이며, 용산, 마포, 서강이며, 양화도 따라 저어가니 (중략) 고기 잡는 어부들은 크고 작은 물고기를 낚아내어 회도 치고 탕도 끓여 실컷 먹은 후에, 명창 광대 각자의 장기를 펼치려고 나는 듯이 북을 들여놓고 일등 고수 삼사 인이 번갈아 쳐나갈 제, 우촌대 화초타령, 서덕염의 풍월성과 최석황의 내포제, (중략) 놀음에 들 어간 돈을 셈해보니, 삼만삼천오백냥이라.²⁸⁾

주인공 무숙이가 양반들을 흉내 내느라 10여 일 동안 뱃놀이를 하면서 무려 3만 3천 오백냥을 소비했다는 구절로 이 놀이 장면은 끝나는데, 그의 사치스러운 행실을 보여주기 위한 것이기는 하지만 당대의 풍속을 반영했다 할 수 있다. <배비장전>에서도 제주 목사가 뱃놀이를 가는 장면에서 화려한 배 치장에 관한 묘사가 있고, <청구야담> 등에 실린 한문단편에서도 평양감사의 뱃놀이에는 연회를 베풀 수 있는 규모의 누선(樓船) 두세 척을 동원하기도 하고 음식을 장만하는 배, 호위하는 비선(飛船)까지 있기도 하며, 풍류 있는 양반들은 가객과 함께 손님들을 모아 호탕하게 뱃놀이를 했다고 되어 있는 것으로 보아, 비교적 보편적으로 할 수 있던 놀이였던 듯하다.

5) 격구

고전소설에서 인물들이 여가에 하는 놀이 중 유독 이 ‘격구’는 <옥루몽>에서만 자세히 설명되고 있다.²⁹⁾ 말을 타고 구장(毬杖) 혹은 공채라

28) 최혜진 역, <계우사>, 『계우사·이춘풍전』, 지만지, 2009, 52~54쪽.

29) 그래서 <옥루몽>에서의 놀이를 다룬 논문에서도 주목한 바 있다. 특히, 이민희(앞의

는 나무 막대기로 공을 쳐서 구문(毬門) 안에 넣는 경기이자 놀이인데, <용비어천가> 주석에 그 방식이 자세히 소개되어 있으며 태조 이성계가 매우 능했다고 한다. 고려 때부터 단오절에 무관(武官)의 연소자와 귀족 자제들을 선발하여 행했다고 하는데 오색 비단으로 화려하게 꾸미고 말 치장도 화려하게 하며 기녀들이 음악을 연주하기도 하는 등 연희성 짙은 풍류로 즐겼다고 한다. 하지만 조선에서는 인조 때에 왕이 모화관에서 군사들에게 격구를 시험한 것을 마지막으로 하였기에, 정조 무렵에는 그 방식을 아는 사람이 거의 없었다고 한다.³⁰⁾ 그런데 19세기 소설에서 그 자세한 방식을 설명하면서 흥미진진한 분위기를 만들어냈으니 작가가 특별히 관심을 가지고 활용한 듯하다. 이 작품이 세세한 묘사와 백과전서적 지식 설명이 많다는 특성이 있기는 하지만, 격구라는 놀이가 조선 중기까지는 왕과 군사들에게 인기 있던 놀이였음을 알려준다.

이때 천자가 친히 대 위에 와서 양창곡에게 말했다. “격구는 언제부터 나왔으며 무엇을 본뜬 것이오?” 양창곡이 아뢰었다.

“남방에 사자가 있는데, 태어날 때부터 목 아래에 한 무더기의 터럭이 있다 하옵니다. 그것을 구(毬)라 하옵니다. 사자 새끼는 어려서부터 밤낮으로 이 ‘구’를 가지고 놀며 발로 차기도 하고 움켜잡기도 하면서 짐승 잡는 법을 익히옵니다. 달리는 짐승 중에서 사자의 용맹을 칭찬하는 것은 힘이 있을 뿐만 아니라 발로 차고 움켜쥐면서 짐승을 잡는 수법이 수많은 짐승들 중에서 워낙 출중하기 때문이옵니다. 후세 사람들이 이 법을 본떠서 격구를 만들었사옵니다. 발로 차면 ‘각구(脚毬)’ 손으로 후려치면 ‘격구(擊毬)’라 하옵니

논문, 26~27쪽.)는 이 작품에서 선보이는 다양한 격구 기술이 작품의 긴장감과 오락성을 배가시킴과 동시에 여주인공들의 능력과 재주의 뛰어난 점을 부각시켜 이후의 극적 서사 전개과정을 이끄는 서사장치로 활용되었다고 하였다.

30) 이상, 격구에 대한 설명은 차충환·김진영, 『고소설에 나타난 놀이문화 연구 - <옥루몽>과 <옥선몽>을 중심으로』, 『공연문화연구』 24, 2012, 378~379쪽 참조.

다. 이것을 가지고 개인적으로 창과 검을 쓰는 법을 익히웁니다. 그런데 당나라에 이르러 이 법이 성행하여 재상 귀인들이 자주 격구를 하여 재주를 겨뤘는데, 실수하면 얼굴을 다칠 뿐만 아니라 사망하는 우환까지 있었사웁니다. 해괴한 체모와 위험한 행동으로 보자면 정인군자가 할 것은 아니웁니다.”

천자가 미소를 지으며 좌우에 명령하여 격구에 사용되는 모든 도구를 가져와 살폈다. 쪼갠 나무를 둥글게 만들고 수놓은 비단으로 감싸니, 이것이 바로 ‘채구(彩毬)’였다. 나무를 쪼개 지팡이를 만들어서 조각을 하고 단청을 한 뒤에 그 끝부분에 상모를 다니, 이것이 ‘채봉(彩棒)’이었다. 동쪽과 서쪽으로 나누어서 채봉으로 채구를 치면서 서로 공격하다가 실수하여 땅에 떨어뜨리면 승부가 갈리는 것이었다. (중략)

잠시 후 대상(臺上)에 걸린 북이 한 번 울리자, 두 남자와 모든 기녀들이 일제히 말에 올라 동서로 나눠 섰다. 두 번째 북이 울리자마자 그들은 일제히 비단 적삼을 걷어 부치더니 채봉을 휘두르며 뛰어올랐다. 세 번째 북을 울리자 한 기녀가 말을 달려오면서 좌우에 채구를 들고 공중에 던졌다. 그녀는 오른손으로는 채봉을 휘두르며 한 번 치고는 질풍처럼 빠르게 말을 달려갔다. 채구가 공중에 솟구쳐 올랐다가 강남홍의 머리 위로 거의 떨어지려는 순간 그녀는 웃으며 말을 돌려 몇 걸음 물러났다. 연왕부 여러 기녀들 중 한 사람이 채봉을 들어 말을 달려 출장하여 한 차례 봉을 쳤다. (중략) 버드나무 같이 가는 허리를 한 번 굽히면서 쌍봉이 한 번 번득이자 채구가 백여 길 솟구쳤다. 이른바 ‘곤풍구(鯤風毬)’라고 하는 수법으로, 공이 바람처럼 일어나기 때문에 붙은 이름이었다. 일지련이 다시 말을 달려오며 들고 있던 채봉을 공중에 던져 내려오던 채구를 받아치니 채구가 다시 구름 사이로 솟구쳤다. 좌우의 기녀들이 모두 갈채를 보내며 칭찬하였다. 이것은 바로 ‘유성구(流星毬)’라고 하는 수법인데, 공이 유성처럼 빠르다 해서 붙은 이름이다.

철귀비가 이에 발끈하면서 말을 달려왔다. 그녀는 두 손에 들고 있던 채봉으로 채구를 받아 동쪽을 치고 서쪽으로 말을 달렸고, 서쪽에서 받아 동쪽으로 말을 달렸다. 갑자기 사납게 채구를 쳐서, 날아가는 화살처럼 빠르게 강남홍의 옆에 떨어뜨리려고 하였다. 바로 ‘벽력구(霹靂毬)’라 하는 것인데, 급

하고 빠른 것이 마치 벼락과 같아서 붙은 이름이다. 강남홍이 웃으면서 말고 뼈를 잡고 조금도 움직이는 빛이 없이 채봉을 높이 들어 날아오는 채구를 번개처럼 쳤다. 말 앞에 떨어지려던 채구는 다시 몇 길은 높이 솟구쳤다. 강남홍이 그것을 다시 한 번 치니 아득히 공중으로 솟아올랐다. ‘춘풍구(春風毬)’라고 하는 수법인데, 공이 마치 봄바람이 일어나는 듯하기 때문에 붙은 이름이다. (중략)

한참을 다투었지만 승부와 우열을 가늠하지 못했다. 천자와 두 왕은 대상에서 바라보며 끊임없이 칭찬하였다. 그런데 갑자기 철귀비의 채봉 쓰는 법이 줄어들고 강남홍의 솜씨는 더욱 활발히 움직였다. 원래 철귀비는 격구법만을 알 뿐이었지만, 강남홍은 검술을 겸하여 쌍검을 쓰는 수법으로 채봉을 썼던 것이다. 그러니 철귀비가 어찌 강남홍을 대적하겠는가.³¹⁾

경기의 유래와 도구, 방법을 자세하게 묘사한 뒤에, 강남홍, 일지련 등과 철귀비, 꺾귀비 등이 기녀들과 함께 동서로 편을 갈라 말을 타고 경기하는 장면을 매우 속도감 있고 긴장감 있게 묘사하였다. 곤풍구, 유성구 등 기법의 명칭까지 거론하면서 그녀들의 격구 솜씨와 검술을 함께 보여주었다. 그런데 작품의 마지막에 가면 양창곡의 아들 양장성이 간신 동홍을 죽이는 수단으로 이 격구 놀이를 이용하고 이를 관장하던 기관도 없애도록 한다. 동서로 수백 보, 남북으로 천여 보나 되는 규모의 격구장에서 50명이나 되는 격구 교위(校尉)들까지 동원하여 왕과 동홍이 승부를 겨루다가 동홍이 이기자 이를 두고 볼 수 없던 양장성이 나서서 동홍에게 내기를 걸어 이기고 그를 죽인 것이다.³²⁾ 당나라 때부터 왕이나 고위 관료들이 이에 빠져 유행이 되었는데 군자가 할 일은 아니지만 궁중 무예 연습하기에 좋다면 늘 해오던 것이지만 혁파하기에 이른다. 현실에서도

31) 남영로, 김풍기 역, <옥루몽> 49회, 『옥루몽』 4권, 그린비 출판사, 2006. 164~167쪽.

32) 남영로, 김풍기 역, <옥루몽> 59회, 『옥루몽』 5권, 그린비 출판사, 2006. 106~110쪽.

인조 이후에는 행해지지 않았다고 하니 이를 반영한 듯하다.

6) 유산과 구경

여가에 하는 일들 중, 앞에서 살핀 뱃놀이와 더불어 주로 남성들이 집 밖으로 다니면서 하는 것이 유산(遊山)이었다. 수많은 유산 관련 기록과 작품들이 증명하듯이 조선 중기 이후 유산은 양반 남성들의 보편적인 여가 생활의 하나로 자리 잡았던 듯하다. 고전소설 속에서도 양반 주인공이 홀로, 또는 자녀들이나 친구들과 좋은 경치를 찾아다니며 기운을 기르고 글을 짓는다. <소현성록>에서 아버지 소승상이 자녀들을 데리고 십여 일 동안 산을 유람하면서 글을 쓰고 품평하느라 즐거워하는 장면이 있고³³⁾, <유효공선행록>에서 유연과 강형수가 울적한 마음을 달래려 유람하거나, 태자와 명승지를 구경하는 장면 등이 있다.³⁴⁾

뱃놀이가 그랬던 것처럼 유산에 관해서도 판소리계 소설 <계우사>에서는 ‘유산놀이’이라는 명칭으로 화려하게 악기를 장만하고 명창들과 기생들을 모아 큰 규모로 십여 일 동안 노는 것으로 되어 있다.³⁵⁾ <옥루몽>에서는 흥난성(강남흥), 선숙인, 반귀비 등이 연왕, 진왕 등과 유산(遊山)을 하러 갈 때에 흥을 돋우려고 선관(仙官) 차림을 하고 부채를 들고 생황을 불면서 낭자와 아이들을 선녀, 선동(仙童)들로 꾸며 환상적인 분위기를 만들기도 한다.³⁶⁾

그런데 흥난성, 선숙인은 원래 기생이었기에 이런 유산이 가능했다. 보통의 양반가 여성들은 마음대로 바깥 구경을 할 수 없는 상황이었기에 여

33) <소현성록> 12권 62쪽.

34) <유효공선행록> 4권 320쪽, 5권 381쪽.

35) 최혜진 역, <계우사>, 『계우사·이춘풍전』, 지만지, 2009, 49~50쪽.

36) <옥루몽> 53회, 437~443쪽.

성이 유산을 가는 장면은 드물다. 다만 <옥린몽>에서 유혜란이 구경을 하게 되어 감격해 하거나, <만덕전>에서 만덕이 정조(正祖)의 허락으로 금강산 일대를 여행한 것 정도이다. 여성의 경우 봄철에 집 근처의 동산에 화전놀이를 가는 것이 거의 전부였고 19세기 이후에야 몇몇 사대부 가문 여성들이 장거리 여행을 할 수 있을 뿐이었다.

이처럼 고전소설에서 여성들은 멀리 산을 구경하러 가거나 유람을 떠나는 경우가 드물다. 다만, 국문장편 고전소설들에서는 동네에서 과거 급제자 축하 행사 구경³⁷⁾, 임금님의 사냥 행차 구경³⁸⁾ 등을 하는 것으로 되어 있다. 특히 <소현성록>에서는 어머니, 딸, 서모 등이 임금의 사냥터 근처에 숙소까지 잡아서 구경을 가는 장면이 있어, 평소에 알고 지내던 석씨 가문의 모녀와 인사를 하면서 자연스럽게 머느리감을 보게 된다. 당시에 양반가 여성들의 나들이, 혼인 풍속을 알 수 있는 대목이기도 하다.

3. 고전소설에서 그려지는 여가생활의 의미

1) 억눌린 감정과 능력 발산

고전소설 속에서 그려지는 다양한 여가생활들은 인물들이 그동안 누르고 있었던 감정 혹은 감성³⁹⁾과 능력이 발산되는 장으로 작용한다. 이 단

37) <소현성록> 5권 99쪽. <유씨삼대록> 15권 62쪽.

38) 천자(天子)께서 남문(南門) 밖에 나와 사냥하시고 활쏘기를 연습하셨다. 이는 자운산에서 매우 가까운 거리여서 소씨가 양부인께 알려 말하였다. “임금께서 사냥하시는 행사가 크게 열린다 하니 저는 화씨와 함께 마땅한 곳을 잡아 구경하러 합니다.” (중략) 원래 석공의 부인 진씨가 천자께서 사냥하는 것을 구경하려고 숙소를 잡아 숙난 소지와 함께 온 것이었다. <소현성록> 2권 29쪽.

39) ‘감성’이라는 말을 일본에서 처음 학문적으로 사용하고 그 위상을 정립한 니시 아마네라는 학자의 이론에 따르면, 인간의 정신은 영혼(soul), 감성(sensibility), 감정

어들을 같이 사용해도 무방하지만, 사회적인 요소가 결합되어 작동하는 움직임이라는 점을 강조할 때에는 감성이라는 단어가 적절하며, 이러한 감성이 산출해 내는 것이 개개의 감정이라 할 수 있다.⁴⁰⁾ 따라서 감성을 살필 때에는 한 개인의 감정에만 그치지 않고 이들이 교류하고 전달하고 관계 맺고 감염하는 등의 작용에 주목해야 한다. 유교에서도 감정, 감성의 유행과 확장, 감응 등의 중요성을 알았기에 감성 정치를 했던 것이고 가부장제와 왕권제라는 이데올로기를 고수하기 위해 감정을 관리하고 통제하는 시도를 지속적으로 해왔던 것이다.

그렇다면 고전소설 속 여가생활 향유의 장면에서 발견되는 선인들의 감성에는 어떤 것이 있을까? ‘감성’은 생활문화 속에 들어 있는 내면에 관한 것으로, 사회와 역사의 제반 요소가 결합하여 움직이는 정서, 감정, 느낌을 포괄한다. 즉 소설에서 개개의 인물은 감정을 드러내지만 이는 조선 후기 사회인들의 감성의 토대 위에서 만들어진 것이고 표출된 것이라 할 수 있다.

예를 들어, 소설에서는 인물이 부자간, 모녀간, 부부간의 관계 속에서 또는 가족 공동체 내에서 소외되거나 오해될 때에 두려움, 분노, 혐오, 슬픔 등 개인적 감정을 느끼는데, 이때에 당혹, 수치, 가책, 긍지, 부러움, 경

(emotion)으로 나눌 수 있는데 감정을 산출하는 것이 감성이다. (정용환, 『한국 감성의 개념사적 이해』, 『감성 연구』 2, 2011. 60쪽.)

40) 감정과 감성의 관계를 다른 측면으로 설명하자면, 감정은 슬픔, 기쁨, 공포 같은 것이기에 동물도 가질 수 있다. 하지만 감성은 인간과 세계 사이의 교호(交互) 작용 사이에 발생하고 작용하는 것이기에 인간만 가질 수 있다. 즉 감성은 관계와 과정이 중요하며 행위에 동기를 부여하는 거대한 심리 현상(macro psychological phenomena)이다. 감성은 감정 및 느낌(feeling)과 불가분의 관계에 있기 때문에 우리 내부에서 일어나는 사건이기는 하나 거기에서 그치지 않고 주위 세계와 교호하는 형태를 살펴볼 때에 드러나는 것, 그 과정 사이에 내재한 일정한 기능이라 할 수 있다. (김청우, 『예술의 소통 과정과 감성의 구조』, 『감성 연구』 4, 2012. 75~78쪽.)

떨 등 사회적 감정도 함께 느낄 수 있다. 감정은 사회문화적으로 구성되기에 사회마다 다르게 통용되기도 한다.⁴¹⁾

인간의 감정은 희노애락애오욕(喜怒哀樂愛惡慾)으로 분류할 수 있는데 고소설 속에서의 양상을 보면, 기쁨이나 즐거움은 놀이에서 이긴 의기양양함이나 화목함에서, 노함이나 슬퍼함, 미워함은 놀이에서 진 부끄러움에서, 욕망함은 놀이를 하기에 앞서서 발현되곤 한다. 바둑 두기를 하는 다음의 장면을 보자.

공주가 두 사람이 다시 바둑 두는 것을 기다려 바야흐로 승부가 정해질 즈음에 잠깐 묘한 곳 한 곳을 일깨워주었다. 장씨는 영리한 여자이기에 즉시 깨달아 한 수를 놓아, 조화가 어느 곳에서 벌어진 줄 모르게 현영이 대패하였다. 좌우 사람들의 눈이 일제히 바라보나 어떻게 판이 변한 것인 줄을 몰라 공주의 신기함과 장씨의 영리함에 탄복하였다. 현영이 또한 마주앉아 두면서도 그 곡절을 몰라 넋이 나간 듯하였다. 한참 후에야 미소 짓고 말하였다.

“이는 장씨 형님이 능숙하기 때문이 아니라 옥주께서 지휘하신 때문입니다. 그러나 제가 이미 졌으니 언약대로 하겠습니다.”(중략)

진공이 공주가 미처 손을 놀리지 못하게 요해처를 막았다. 하지만 공주가 얼굴빛을 변하지 않고 눈길을 낮추어 한 손으로 천천히 바둑을 어루만졌다. 하늘의 별들이 365일 동안 운행하는 모습을 성대하게 박아 판 위에서 하도 낙서(河圖洛書)가 찬란하게 빛나게 하니 천지간의 풍운(風雲)을 다스리는 도사인 용과 호랑이가 왕래하는 듯하였다. 태을(太乙) 천제(天帝)의 단상에서 몸은 뱀이고 머리는 사람인 복희(伏羲)에게 하늘의 온갖 별들을 그리게 하여도 이보다 더 잘 하지 못할 것이었다. 진공이 눈이 아득하고 생각이 막히니 능히 손을 움직이지 못하였다. 세 판을 두어 공주가 크게 이겼다. 공주가 판을 밀어 놓은 후 현영을 돌아보고 미소 지으며 말하였다.

“바둑 세 판에 거의 부인이 치욕을 씻게 되고, 어머니의 명령을 요행히

41) 정혜경, 『조선 후기 장편소설의 감정의 미학』, 고려대 박사학위논문, 2013, 11~13쪽.

욕 먹이지 않게 되었습니다.”

좌중이 탄복하면서, 진공이 그토록 의기양양하다가 대패하고 부끄럽게 물러난 것을 일시에 기롱하였다.⁴²⁾

바둑 내기에서 진양공주가 이기자 탄복하고 미소 지으면서 기쁨과 즐거움을 표출한다. 졌을 때에는 눈앞이 아득하고 생각이 막힌다고 했으니 화가 나기 시작한 것이다. 끝나고 나서는 부끄러워하고 관중은 이를 놀린다. 아내에게 저서 부끄러워하던 진공은 작품 후반부에서 딸 문창군주가 남편 소생과 대국하여 세 번을 다 이기자 매우 기뻐한다. 여자가 한 수도 사양하지 않은 건 운순한 부덕이 아니라고 하기는 했지만 딸이 이긴 것을 칭찬하고 즐거워하는 것이다.

앞에서 살펴 본 예문에서도 치욕 즉 부끄러움, 웃음, 쓴웃음, 눈물 흘림, 안타까움 등의 감정 표현이 있었다. 감정을 직접적으로 드러내는 표현은 웃으며, 웃었다 등으로 단순하지만, 낮이 나갔다거나 눈길을 낮추었다거나 눈이 아득하다는 등의 표정 묘사를 통해 감정이 드러나게 했다.

또 놀이를 하는 과정이나 결과를 통해 인물들은 유쾌한 분위기 속에서 자신의 능력을 발산하거나 성품을 보여줄 수 있었다. 평소에는 드러내지 못했던 재능을 보여줌으로써 재평가되거나 성품과 관련하여 더욱 칭탄 받는 계기가 되기도 하였다. 또한 이를 통해 폭넓은 소통⁴³⁾과 진지하고도 솔직한 대화가 가능했다는 점도 주목할 만하다. 특히 여성 인물들의 경우 소설 전체에서는 감정의 노출도 자제되고 능력 표현도 삼가는 분위기가

42) <유씨삼대록> 4권 87~91쪽.

43) 놀이 자리를 통한 폭넓은 소통 중에서 부정적으로 해석할 만한 예들도 있기는 하다. 앞에서 보았던 <소현성록>에서 투호 놀이를 하며 소영을 가족들에게 인사하게 하거나 위기를 넘기게 하는 장면 등은 남성 인물의 폭력성은 은폐하고 문제의 본질을 호도하면서 긴장을 이완시키는 역할을 한다. (정혜경(2013), 앞의 논문, 93쪽.)

지배적이지만, 놀이의 장면에서는 당당하게 표현하고 칭찬 받는 경우가 많으니, 탈산과 정화의 자리로 여겨질 수 있다.

2) 계층별, 성별 취향 표현

취향이란, 무언가를 하고 싶은 마음이 쏠리는 방향, 즉 아름다움을 판정하는 능력, 마음의 움직임을 뜻한다.⁴⁴⁾ 이것은 종종 습벽(習癖)이나 신기(新奇) 취향으로 드러나 경이로운 내적 체험을 동반한다. 그래서 이를 공유하는 집단이 등장하게 되는데 그들끼리는 수평성을 지향하고 우정론을 이야기하지만, 다른 취향을 지닌 집단이나 존재와는 소통이 어렵게 되기도 한다. 그렇기에 취향은 외부에 대해서 억압과 배제의 척도로 작동하기도 하고 권력처럼 작동할 수도 있다.⁴⁵⁾ 계급성의 문제가 대두될 수 있는 것처럼 성(性)의 문제도 대두될 수 있기에 이 두 가지를 모두 생각해 볼 수 있다.

국문장편소설들은 주로 상층 여성들의 문화를 보여주기엔 놀이에 있어서도 그들의 생활을 함께 보여주었다. 이들은 어릴 때부터 쌍륙, 바둑과 투호를 하며 놀았고, 시 쓰거나 그림 그리기를 취미로 배우기도 하였다. 어떤 여성 인물은 종일 시사(詩詞)를 화답하거나 바둑 등을 두며 소일하기도 하였다. 자신의 능력이나 지혜를 자발적으로 드러내기를 꺼렸지만, 내기 놀이에서 이기는 바람에 드러나 칭찬을 받는 경우도 종종 있었다.

남성 인물들의 경우에는 내기 그 자체가 부각되는 장면이 많았다. 바둑 같은 놀이가 당시의 선비들에게 고상한 취미이기는 했지만 내기와 결부

44) 노우정, 『동한·동진 시기 지식인들의 생활과 취향에 대한 미적 탐색』, 『중국어문학지』 57, 2016, 113쪽.

45) 류준필, 『조선후기 취향 연구의 동향과 의미 - 조선후기 문학사상사의 가설적 이해와 관련해서』, 『국문학연구』 11, 2004, 21~22쪽.

되었을 때에는 부정적인 시선을 보내는 글들이 있는 것처럼 내기로 하는 경우가 많았던 듯하다. 이런 점을 조선후기의 이덕무 같은 이들이 신랄하게 비판하기도 하였다. 이외에 뱃놀이를 하며 시 짓기 놀이를 하거나 가무와 음주를 즐겼으며, 임금과 관리들은 격구를 하기도 하였다.

계층의 차이도 있는데, 주로 평민들이 구경하는 놀이에는 북춤, 씨름, 솟대놀이, 척구, 줄다리기, 숨바꼭질, 장기, 골패, 장기두기, 돈치기, 윷놀이, 고누두기 등이 거론되었다. <옥선몽>에서 잔치에서 즐기는 놀이, <변강쇠>에서 변강쇠가 노는 놀이를 통해 알 수 있었다. 양반들의 놀이를 따라하며 탕진한 왈자도 있었고, 피리와 거문고를 잘 연주하던 기녀들도 있었다.

소설의 하위 유형 중에서는 국문장편소설들, 한문장편소설들, 판소리계 소설들에서 놀이 문화를 집중적으로 발견할 수 있었다. 영웅군담소설, 애정소설, 가정소설, 우화소설, 전계 소설 등 약 백여 편의 소설들을 살펴보았으나 놀이가 언급되지 않거나 명칭 정도만 언급되고 마는 경우가 대부분이었고 본고에서 예문으로 제시하는 정도가 문화로서의 양상을 드러내는 경우라고 할 수 있었다. 서민들은 여가생활로서의 놀이를 즐기기도 하지만 전문 재인들이 하는 놀이 공연, 즉흥적으로 할 수 있는 내기의 속성이 강한 놀이들을 즐겼기에 소설에서도 그들이 주로 향유하던 유형에서는 소략하게 제시된 듯하다. 다만, 판소리계 소설은 소설의 기법상 현실감 있는 묘사가 자세한 경우가 많아 놀이도 그렇게 묘사된 듯하다.

한문장편소설 중에서는 <옥루몽>처럼 작가가 특별히 쌍륙, 뱃놀이, 격구 등에 대한 애호가 있으면서 지식을 정확하고도 폭넓게 이용하는 경우에 놀이 문화가 잘 재현되어 있었다. 국문장편소설 중에서는 <소현성록>이나 <유씨삼대록>처럼 가족 내에서의 놀이 문화를 보여주는 가운데, 남녀가 모이기도 하고 소통하기도 하면서 중요한 일들이 제기되거나 해결

되기도 하고 인물이 재평가되기도 하였다.

일상사나 미시사 연구에서 놓치지 않고 중요하게 다루는 부분이 그동안 소외되어 있던 계층에 대한 것이었듯이, 이 논의를 통해서 중인, 평민, 천민, 여성들의 생활문화와 감성에 대해 더 잘 알 수 있게 되었다. 이들의 삶은 비공식적이고 사적이면서, 권력과 조직의 영역 밖에 있었기에 그들의 경험과 감정에 대해 아는 일은 의의가 있다.

4. 나오는 말

본고에서는 고전소설 속 인물들이 여가(餘暇)에 하는 일 중에서 놀이에 대해 고찰하였다. 여가에 하는 일이니 취미와 놀이로 나눌 수 있는데, 취미는 별개로 다루고 이 글에서는 놀이에 초점을 맞추어 살펴보았다.

여가 생활로서 즐기는 놀이로는 쌍륙, 바둑, 투호, 뱃놀이, 격구, 유산(遊山)과 구경 등을 들 수 있는데, 모두 당시에 일상적으로 하던 문화였기에 소설 속에서 자연스럽게 장면화하여 소통과 발산의 장으로 사용되었다. 특히 여성 인물들이 그동안 누르고 있었던 감정 혹은 감성과 능력, 성품이 발현되는 장으로 작용하였다. 희노애락애오욕(喜怒哀樂愛惡慾) 등의 감정이 모두 가능하지만 놀이와 관련해서는, 기쁨이나 즐거움은 놀이에서 이긴 의기양양함이나 화목함에서, 노함이나 슬퍼함, 미워함은 놀이에서 진 부끄러움에서, 욕망함은 놀이를 하기에 앞서서 발현되곤 한다. 치욕 즉 부끄러움, 웃음, 쓴웃음, 눈물 흘림, 안타까움 등의 감정 표현이 동반되기도 하였다. 하지만 섬세하게 나누어 표현하기 보다는 웃으며, 웃었다 정도로 서술하는 것으로 거의 모든 기쁨이나 즐거움을 표현했기에 다양한 감정을 찾기는 어려웠으나, 상세한 장면 묘사를 통해 표정이나 분

위기까지 감안할 수 있게 했기에 이를 읽는 재미, 공감의 요소들이 많았다.

또한 여가생활을 향유하는 방식이 계층별, 성별로 달라 그 취향을 드러낸다고 할 수 있었다. 상층 여성들은 쌍륙, 바둑, 투호를 하고 놀았고 이 시간에 여러 정보와 감정을 나누었으며 남성 가족들과 소통하기도 하였다. 상층 남성들은 바둑, 투호, 뱃놀이, 격구 등을 하였는데 이를 통해 성품과 능력을 드러내거나 경쟁의 자리로 활용하기도 하였다. 서민들이 즐긴 놀이는 소설 속에서 그리 많이 묘사되지는 않았으나 주로 잔치 자리에서 즐기는 놀이나 당자들이 즐기는 놀이들이 언급되었다. 이 역시, 서민들은 여가 생활로서 놀이를 즐기지 못했던 당대의 문화를 반영한 것일 터이다.

놀이에 대한 묘사가 국문장편소설과 한문장편소설, 판소리계 소설에 국한하여 발견되는 것 자체가 특이점이라 할 수도 있다. 현실을 꿰뚫히게 담고 있다고 여겨지는 유형들에서만 주목한 것이기 때문이다.

본고는 그동안의 연구에서 소외되기 쉬웠던 여성, 평민, 중인들의 생활 문화와 감성에 대해 구체적으로 알 수 있게 했다는 면에서의 의의도 있다. 또한 사람들과의 소통을 원할 때, 억눌렀던 감정을 발산하고 싶을 때에 여가 생활을 하고 싶어 하는 현대인들이 즐길 만한 것들이 점차 줄어드는 상황에서, 고전문학 속 여가생활 향유에 대한 독서는 공감과 위로를 줄 수 있을 것이다.

참고문헌

- 김문희·조용호·정선희·전진아·허순우·장시광 역주, 『조씨삼대록』 1~5권, 소명출판, 2010.
- 김문희·조용호·장시광 역주, 『현몽쌍룡기』 1~3권, 소명출판, 2010.
- 김지영·최수현·한길연·서정민·조혜란·정언학 역주, 『임씨삼대록』 1~5권, 소명출판, 2010.
- 김풍기 역주, 『옥루몽』 1~5권, 그린비, 2006.
- 송성욱 역주, 『구운몽』, 민음사, 2003, 1~254쪽.
- 신해진 역주, 『조선후기 세대소설선』, 월인, 1999, 1~348쪽.
- 신해진 역주, 『조선후기 가정소설선』, 월인, 2000, 1~184쪽.
- 신해진 역주, 『조선조 전계소설』, 월인, 2001, 1~296쪽.
- 심경호 역주, 『금오신화』, 홍익출판사, 2005, 1~127쪽.
- 이상구 역주, 『17세기 애정전기소설』, 월인, 2003, 1~275쪽.
- 장효현 역주, 『육미당기』, 한국고전문학전집 17, 고려대학교 민족문화연구원, 1993, 71쪽.
- 정병헌의 편, 『쉽게 풀어쓴 판소리 열두 바탕』, 민속원, 2011, 1~545쪽.
- 조혜란·정선희·허순우·최수현 역주, 『소현성록』 1~4권, 소명출판, 2010.
- 최혜진 역, <게우사>, 『게우사·이춘풍전』, 지만지, 2009, 49~54쪽.
- 한길연·김지영·정언학 역주, 『유씨삼대록』 1~4권, 소명출판, 2010.
- 김청우, 『예술의 소통 과정과 감성의 구조』, 『감성 연구』 4, 2012, 75~78쪽.
- 노우정, 『동한·동진 시기 지식인들의 생활과 취향에 대한 미적 탐색』, 『중국어문학지』 57, 2016, 97~120쪽.
- 류준필, 『조선후기 취향 연구의 동향과 의미 - 조선후기 문학사상사의 가설적 이해와 관련해서』, 『국문학연구』 11, 2004, 7~24쪽.
- 박경주, 『규방가사가 지닌 일상성의 양상과 의미 탐구 - 여성들의 노동과 놀이에 주목하여』, 『한국고전여성문학연구』 25, 2012, 151~182쪽.
- 서정민, 『고전 대하소설 속 바둑문화의 특징과 의미』, 『국문학연구』 27, 2013, 35~53쪽.
- 알프 뢰트케 외, 나종석 외 역, 『일상사란 무엇인가』, 청년사, 2002, 1~482쪽.

- 이민희, 『한국 고전문학 작품 속에 나타난 놀이문화의 실제와 의미』, 『한국체육학회지』 46(1), 2007, 21~32쪽.
- 이민희, 『고소설 삽입 ‘놀이’의 서사적 역할과 의미 연구-〈옥루몽〉을 중심으로』, 『고소설연구』 25, 2008, 239~265쪽.
- 이민희, 『고소설에 나타난 놀이의 서사적 성격과 놀이 문화』, 『열상고전연구』 30, 열상고전연구회, 2009, 261~301쪽.
- 정선희, 『고전소설 속 여성 생활문화의 교육적 활용 방안 연구-국문장편소설을 중심으로』, 『한국고전연구』 22, 2010, 83~121쪽.
- 정선희, 『장편기문소설의 놀이 문화의 양상과 기능』, 『한민족문화연구』 36, 2011, 181~209쪽.
- 정선희, 『고전소설 속 예술 활동의 양상과 교육적 의의』, 『고전문학연구』 53, 2018, 27~59쪽.
- 정용환, 『한국 감성의 개념사적 이해』, 『감성 연구』 2, 2011, 60~77쪽.
- 정혜경, 『조선 후기 장편소설의 감정의 미학 - 〈창선감의록〉, 〈소현성록〉, 〈유효공선행록〉, 〈현씨양옹쌍린기〉를 중심으로』, 고려대 박사학위논문, 2013, 1~221쪽.
- 조혜란, 『〈옥루몽〉의 서사미학과 그 소설사적 의의』, 『고전문학연구』 22, 2002, 225~255쪽.
- 차충환·김진영, 『고소설에 나타난 놀이문화 연구 - 〈옥루몽〉과 〈옥선몽〉을 중심으로』, 『공연문화연구』 24, 2012, 373~402쪽.
- 한길연, 『〈유씨삼대록〉의 여성의 놀이문화 연구』, 『여성문학연구』 28, 2012, 267~298쪽.
- 허경진, 『소대현·호연재 부부의 사대부 한평생』, 푸른역사, 2003, 1~176쪽.
- 허순우, 『국문장편소설 〈소현성록〉을 통해 본 17세기 후반 놀이 문화의 일면』, 『한국고전연구』 31, 2015, 41~83쪽.
- 호이징하, 김운수역, 『호모루덴스-놀이와 문화에 관한 한 연구』, 까치, 2009, 1~323쪽.

ABSTRACT

Leisure life depicted in Korean classical novels and its meaning
— focused on play

Jeung, Sun-hee

This paper examines play, which is one of the leisure activities that characters in classical novels do. Leisure activities are classified into play and hobbies. Play includes baduk, tuho, boating, sightseeing, a kind of polo, and so on.

Various leisure activities described in classical novels seem to work as a means to express suppressed emotions and abilities. Leisure activities also show different preferences according to class and gender. Women of the upper class share various information and emotions, and communicate with male family members during playtime. Men of the upper class express personalities and abilities, and compete with each other through play. Play of common people is not often depicted in novels, and play at a party or play of prodigals are usually mentioned.

Through these examinations we could learn about ancestors' living culture and emotions in detail, and these will be humanistic resources arousing sympathy and consoling modern people.

Key Words leisure life, Korean classical novels, play, class and gender, emotion, living culture, communicate

논문투고일 : 2018.07.20
심사완료일 : 2018.08.14
게재확정일 : 2018.08.24