

〈양주별산대놀이〉의 경기성

이경숙*

〈차례〉

1. 서론
2. 놀이의 범주와 경기의 성격
 - 1) 놀이의 범주 및 원리
 - 2) 경기의 성격-경쟁, 모의, 황홀경 원리의 결합
3. 〈양주별산대놀이〉의 경기 구조
 - 1) 극중공간에서의 경쟁 양상
 - 2) 경쟁 전략의 현실공간의 모의
 - 3) 공연공간에서의 황홀경 원리와 경쟁, 모의 원리의 결합
 - 4) 세 원리의 결합 양상
4. 결론-경기 성립의 조건으로서의 협력과 그 결과로서의 조화

1. 서론

‘연극’에 해당하는 영어로는 여러 가지가 있으나 일반적인 용어로는 ‘play’를 들 수 있다. 이는 연극의 본질이 놀이임을 증명해 주는 것이기도 하다. 우리의 가면극 역시 예외가 아니어서 “--놀이”, “--놀음” 등

* 한성대 강사

의 제목에서부터 놀이성을 강조하고 있다. 그래서 그간의 연구자들 역시 가면극의 놀이성을 중심으로 많이 논의되어 왔다.

그런데 기존 연구사에서의 놀이성은 연극성과는 변별되는 성격으로 주로 논의되어 왔다.

기존의 연구사에서 다루어진 '놀이성'은 대개 마을 공동체 놀이로서의 기능에 초점을 맞추어 일종의 축제적 놀이성을 강조하는 경향¹⁾이 많으며, 혹은 기원을 강조하여 제의적 성격을 강조²⁾하기도 한다. 호이징하에 의하면 종교의식 역시 일종의 놀이³⁾로 볼 수 있으므로, 이러한 연구물도 놀이성의 규명이 될 수 있을 것이다. 이들이 주로 그 기능에 초점을 맞춘 것들이라면, 작품 내의 놀이적 특성이나 구조에 초점을 맞춘 연구들은 춤과 노래의 신명성, 언어유희나 대사의 표현 및 수사법에 관한 연구들⁴⁾이 이에 해당한다. 반면 놀이성과 변별하여 연극성을 강조하는 입장에서는 현실의 갈등과 부조리를 풍자하고 있다고 보는 대다수의 견해들이 이에 해당한다. 또한 제의적 특성을 놀이성과 구분하여, 자연의 대립 법칙을 상징적으로 표현하고 있다고 보는 견해들⁵⁾도 있다.

그런데 대부분은 이러한 '놀이성, 연극성, 제의성'은 한 작품 안에서 공존하는 것으로 보고 있다. <양주별산대놀이>⁶⁾를 예로 들자면 '제1과장 상좌춤'과 '제4과장 연잎과 눈깜짝이'까지는 제의적 특성으로, '제2과

1) 이두현, 『한국의 가면극』, 일지사, 1992.

조동일, 『탈춤의 역사와 원리』, 기린원, 1991.

김인환, 「놀이의 본질-양주별산대놀이」, 『문학과 문학사상』, 열화당, 1979.

출 고, 「놀이구조를 통한 희곡해석방법연구」, 서울대석사학위논문, 1994.

2) 박진태, 『탈놀이의 기원과 구조』, 새문사, 1991.

3) J. 호이징하, 권영빈 옮김, 『놀이하는 인간』, 기린원, 1991, 26면.

4) 유종목, 「한국 가면극 대사의 표현법고」, 『민속문화 3』, 동아대 민속문화연구소, 1987.

조만호, 「탈춤 '사실' 연구」, 성균관대 박사학위논문, 1994.

전경옥, 「탈놀이 대사의 형성원리」, 『구비문학연구 3』, 1996.

5) 조동일, 앞의 책.

6) 대사는 이두현, 앞의 책에 수록된 채록본을 인용. 참조한다.

장 음과 상좌놀이', '제3과장 음과 목중놀이', '제5과장 팔목중'은 놀이적 특성으로, '제6과장 노장놀이'와 '제7과장 샌님'은 현실 부조리의 풍자라는 연극적 특성으로, '제8과장 신할아버와 미알할미'는 이 세 특성의 결합으로 설명하는 경우가 많다. 또한 그러한 놀이가 공연되었을 때의 기능에 초점을 맞추어 공동체적 놀이, 축제로 설명하는 논의 역시 일반적이다.

그런데 '제의성'은 그 목적에 있어서 구분이 가능하다고 본다 하더라도, '연극성'과 '놀이성'의 구분은 선명하지 않은 것이 사실이다. 이는 '놀이'와 '연극'을 동일한 범주에 놓고 대등한 관계로 바라본, 범주상의 오류에서 기인한 것이 아닌가 한다. '놀이'의 다양한 형태 가운데 '연극'이 포함되는 것이라 할 수 있기 때문이다. 즉 '놀이성' 안에 '연극성'이 포함되는 관계인 것이라 생각한다.

그러면 구체적으로 가면극이 갖는 (기능면에서만 아니라 구조 자체에서) 놀이의 성격이 무엇인가를 규명해 보는 것이 필요할 것 같다. 이를 〈양주별산대놀이〉를 대상으로 하여 구체적으로 논의해 보고자 한다.

2. 놀이의 범주와 경기의 성격

1) 놀이의 범주 및 원리

호이징하에 의하면, 놀이의 본질적 특징은 자유로운 것, 일상을 떠남으로써 인간의 생물학적 욕구를 직접 만족시키는 것이 아니라 공동체적 이상을 만족시킴으로써 문화적 기능을 갖는다는 것, 완결성과 한정성, 고정된 형식 등으로 요약된다.⁷⁾ 이러한 특징들로 인해 놀이가 주는 재미는 쾌활함과 황홀함이며, 사회적으로는 문화 창조의 원동력이자, 그

7) J. 호이징하, 앞의 책, 16~19면.

자체가 문화와 동의어가 된다. 물론 이 때의 놀이는 도박과 같은 비생산적인 놀이는 제외되고, '경쟁'과 '표현' 형태, 즉 문화 발전에 창조적 기여를 한 놀이의 형태만을 논의의 대상으로 한다.

호이징하의 논의를 발전시킨 로제 카이와는 놀이를 "자유롭고 자발적인 활동이며 즐거움과 재미의 원천"⁸⁾으로 보고 있으며, 호이징하가 재의를 놀이로 본 것에 반대하여 종교-현실-놀이의 연계성을 밝힘으로써, 재의는 긴장과 이완의 측면에서 볼 때 현실을 중심으로 하여 놀이와 역관계에 있음을 논하였다.

또한 호이징하의 이론을 발전시켜 놀이의 속성으로 '직접적인 생산성의 결여' '자유로움' '순수공간(공간적 및 시간적 한정)' '규칙(약속)'과 '비현실성(현실의 중단)'⁹⁾을 들고 있다. 이러한 속성을 하나로 묶어 임재해는 "놀이는 자발적인 참여에 의해 현실적인 속박으로부터 벗어나 독자적인 질서에 입각해서, 공감력을 지닌 재미를 적극적으로 추구하는 직접적인 활동"¹⁰⁾이라 정의하였다.

또한 카이와는 호이징하와 달리 놀이의 모든 범주를 유형화하여 놀이의 범주를 크게 경쟁(Agon), 우연(Alea), 모의(Mimicry), 현기증(Illinx)¹¹⁾으로 나누고 있다. 그리고 문명의 초기 단계에서는 주로 모의놀이와 현기증 놀이가, 문명이 발달할수록 경쟁과 우연의 놀이가 지배적임을 인류사를 통해 증명하고 있다.

본 연구의 논의는 놀이의 네 범주에 대한 카이와의 견해를 기반으로 하여 좀더 진전시키고자 하므로, 놀이의 범주에 대한 카이와의 논의를 좀더 자세히 설명할 필요가 있겠다.

① 경쟁(Agon) : 경쟁이란 이긴 자의 승리에 명확하고 이론의 여지가

8) 로제 카이와 지음, 이상률 옮김, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1994, 29면.

9) 위의 책, 28~33면.

10) 임재해, 『한국민속과 오늘의 문화』, 지식산업사, 1994, 262면.

11) 로제 카이와, 앞의 책, 39~57면.

없는 가치를 줄 수 있는 이상적인 조건 하에서 경쟁자들이 서로 싸우도록, 기회의 평등이 인위적으로 설정된 투쟁이다. 따라서 그것은 반드시 하나의 자질(스피드, 인내력, 체력, 기억력, 재주, 솜씨 등등)만을 대상으로 하는 적대관계로서, 일정한 한계 내에서 외부의 도움을 전혀 받지 않고 행해지는데, 이 때문에 승자는 그 특정 종목의 경기에서는 가장 잘하는 자라는 모습을 나타낸다.

그러나 제아무리 세심하게 배려한다 하더라도, 절대적인 평등이 완전하게는 실현될 수 없다. 그래서 불평등을 완화해 줄 또다른 규칙이나 장치를 마련하기도 한다.

이러한 놀이의 원동력은 그 주어진 분야에서 자신의 우수성을 인전받고 싶어하는 욕망이다. 그러므로 아곤의 실천은 지속적인 주의, 적절한 연습, 부지런한 노력, 승리에의 의지, 훈련과 인내 등이 요구된다.

② 우연(Alea) : 라틴어로 주사위놀이를 의미하는 이 유형은 상대방과의 싸움이라기보다는 운명을 이기는 것이 주 내용이 된다. 그러므로 아곤과는 반대로 알레아는 근면, 인내, 솜씨(숙달), 자격을 부정하며, 전문적인 능력, 규칙성, 훈련을 배제한다.

③ 모의(Mimicry) : 가공의 환경 속에서 활동을 전개하거나 운명에 복종하는 것이 아니라, 그 자신이 가공의 인물이 되어 그것에 어울리게 행동하는 놀이의 유형이다. 즉 자신을 자기가 아닌 다른 존재라고 믿거나, (타인의 역할을 맡고 있음을 인식하면서-필자 보충)자거나 타인에게 믿게 하면서 논다.

이는 일종의 가면(실재 가면이든 역할로서의 가면이든)을 쓰는 행위라 볼 수 있는데, 가면을 쓰는 행위는 사람들에게 겁을 주기 위함이며, 또 가면을 통해 사회적 역할을 숨기고 실제의 인격을 해방시켜 그 결과로서 얻어지는 방종의 분위기를 이용하기 위함이다.

④ 현기증(Ilinx) : 일시적으로 지각의 안정을 파괴하고 맑은 의식에 일종의 기분좋은 패닉(공포) 상태를 일으키려는 시도로 이루어진 놀이

로서, 어떠한 경우에도 이 놀이는 일거에 현실을 어리둥절하게 하는 일종의 경련(기슴졸임), 실신상태(흥분) 또는 크게 놀리는 상태(얼떨떨함)에 들어가는 것을 의미한다. 어린이들의 놀이동산의 놀이기구나 어른들의 댄스, 혹은 원시 종교 의식에서의 패닉과 최면상태, 황홀경의 상태 등에서 찾아 볼 수 있다.

위의 네 범주는 '기분전환, 소란, 자유로운 즉흥, 대범한 발산'을 의미하는 '파이드리아(Paidial)'와 규칙을 정하고 장애를 만들고 그것을 극복하고자 하는 욕구로서의 '루두스(Ludus)'의 원리를 양극점으로 하여 그 유형을 분류한 것이다. 그런데 네 범주는 그 자체가 놀이의 종류라고 보기에는 어려우므로, 본 연구자는 놀이의 속성, 혹은 원리의 분류라고 보는 것이 타당하다고 본다.

2) 경기의 성격-경쟁, 모의, 황홀경 원리의 결합

카이와는 "놀이에는, 규칙을 지니면서 또 동시에 허구인 것은 없다."¹²⁾고 함으로써 경쟁의 원리와 모의의 원리가 공존할 수 없음을 지적하였다.

그러나 우리는 '경쟁'의 원리를 본질로 하는 대개의 "경기"에서 '모의'의 원리 역시 발견할 수 있다. 가령, 바둑이나 체스 경기, 장기판, 심지어 스포츠 경기에서도 우리는 현실의 축도를 읽곤 한다. 이 경기들은 일종의 전쟁놀이를 연상케 하곤 한다. 또한 두 집단으로 나누어 경쟁하는 모습 자체가 이미 삶의 모습, 자연의 법칙을 상징적이고 압축적으로 보여주고 있는 것이라 할 수 있다. 물론 '경쟁'의 모습이 '모의' 원리의 우위에 의해 미리 계획된 대로 진행된다면, 진정한 경기의 양상을 띠지 못할 수도 있다. 그러나 이 경우는 경쟁의 층위를 달리 한다면 역시 경

12) 위의 책, 33면.

기의 구조를 지니게 된다. 즉 미리 계획된 대로의 역할을, 그 역할을 맡은 인물이 얼마나 잘 소화해서 보여주는가가 일종의 경기의 양상을 떨 수 있다. 이 경우 판정은 경기자들간의 대결 내에서 완결되는 것이 아니라 이를 바라보는 관객들에 의해 이루어진다. 그러한 예로 우리는 경연대회, 장기자랑, 각종 연회 및 공연 등을 들 수 있다. 그러므로 “함께 하는 놀이’란 그것의 본질적 특징으로서 대립되는 성격을 지닌다.”¹³⁾고 봄으로써 놀이의 본래적인 특징으로 경쟁성을 들고 있는 호이징하의 견해를 받아 들일 수 있다.

이 때 관객들은 한 선수와의 동일시에 의해 무아지경, 즉 ‘황홀경’에 빠지게 된다. 대개의 경기를 지켜보는 관객들은 자신이 응원하는 편과 자신을 동일시함으로써 그 경기에 빠져 들어간다. 이러한 동일시의 대상이 없을 경우 그 경기는 그 관객에게 별 재미를 가져다 주지 못하게 된다. 카이와는 “모든 아픈은 그것에 참가하지 않는 자에게는 하나의 구경거리이다. 단 모의라는 요소를 배제한다는 점에서 가치가 있는 구경거리이다. 그러나 경기의 행위자가 아닌 관객의 입장에서 보면 선수와의 동일시 및 흉내는 미미크리를 구성한다.”고 함으로써 이러한 동일시를 모의의 원리로 설명하고 있다. 즉 ‘나’가 아닌 ‘타인’이 되어 보는 것이기 때문이다.

그러나 자신이 타인의 역할을 하고 있음을 분명하게 인식하고 있는 ‘모의’의 상황과, 저도 모르게 무아지경에 빠져 자신이 관객임을 잊게 되는 것은 분명 다르다고 볼 수 있다. 이를 좀더 확장한다면, 배우가 자신이 연극을 하고 있음을 잊고, 자신이 역할 속의 인물이라고 착각하게 되는 경우 역시 황홀경의 원리가 지배하는 것이 아닌가 생각한다. 이러한 착란 상태를 카이와는 ‘현기증’으로 분류하고 있으나, 이 글에서는 물리적인 비틀거림의 의미보다는 정신적인 의미를 강조하고, 부정적이

13) 호이징하, 앞의 책, 69면.

기보다는 긍정적인 기능을 강조하기 위해 '황홀경'의 원리라고 명하고자 한다.

또한 경연대회 같은 경기에서는 미리 동일시할 대상이 없을 수도 있다. 그러나 관심을 가지고 경연대회를 지켜보는 대부분의 관객들은 대회가 진행됨에 따라 경연자의 숨씨나 능력에 의해 자신을 잊고 '황홀경'에 빠져 들게 되는 경우가 많다. 관객을 황홀경으로 이끌지 못하는 경연자는 자신의 숨씨를 겨루는 경기에서 다른 경기자 뿐 아니라 관객에 대해서 패배하는 것이 된다.

요컨대, '경기'는 경쟁, 모의, 황홀경의 원리의 결합으로 이루어지는 놀이의 형태라 볼 수 있다.

한편, 대개의 가면극은 각 과장마다 뚜렷한 대립(치열하다는 의미와는 다름)의 양상을 보이는 두 명의(혹은 두 집단의) 인물들이 존재하며, 그 과장 내에서 '경쟁'을 통해 대립을 해소하는 양상을 띠고 있다. 이러한 대립의 양상은 현실의 모습을 여러 방식으로 '모의'하고 있다. 또한 관객들에게는 '신명풀이'¹⁴⁾라는 용어로 설명되어온 '황홀경'을 불러 일으킴으로써 '경기'의 세 원리를 모두 포함하고 있다. 그러므로 그간의 연구사에서 '제의성, 놀이성, 연극성' 등으로 설명해온 가면극의 성격을 한마디로 '경기성'이라 명할 수 있을 것 같다.

연극은 모두 이러한 '경기성'을 지니고 있다고 본다. 다만 각 작품이나 유형마다 어떤 원리가 지배적인가가 다를 뿐이라고 본다. 가령 사실주의 연극들이 현실의 부조리나 잠재된 갈등들을 보여주거나, 표현주의 연극에서 인간의 심리를 보여 줌으로써 모의 원리에 치중한 데 비해, 가면극은 삶의 본질을 압축적이고 상징적으로 모의함으로써 경쟁 자체가 목적인 그러한 대립의 양상을 보여주는, 즉 '경쟁을 표현하는'¹⁵⁾ 놀

14) 조동일, 「카타르시스, 라사, 신명풀이의 비교연구」, 『구비문학연구 3』, 1996. 이 글에서는 탈춤을 '싸움을 지향하는 집단적 신명풀이'의 형태로 구분하고 있다.

이로서, 황홀경의 원리와 더불어 경기의 면모를 분명하게 보여주고 있다고 본다.

그런데 “경기성”이라는 개념은 기존의 연극 논의에서 “갈등”이라는 용어로 설명해온 부분과 많은 부분 겹쳐 있는 것이 사실이다. 대립적 구조, 경쟁적 성격 등이 그것이다. ‘경기성’은 여기서 더 나아가 우리가 대개의 경기에서 보는 바와 같이 대립이 좀더 압축적이라는 점, 대립의 양상을 보여주는 것으로 그치는 것이 아니라 그 세계 안에서 우열을 가리게 되는 구조적 특성을 지닌다는 점, 그리고 현실에 대한 심각한 비판보다는 대립(경쟁) 자체를 즐기는 유희적 성격이 강하다는 점, 이와 관련하여 갈등이나 대립의 양상이나 성격보다도 그러한 대립 구도에서 이기기 위해 사용되는 전략에 좀더 관심이 맞추어져 있다는 점, 관객의 입장에서 볼 때, 미리 응원하는 편이 정해져 있고 그 집단과 동일시할 준비가 갖추어져 있다는 점 등에서 기존의 ‘갈등’ 개념과 어느 정도 차별성을 지니고 있다고 본다. 그 구체적인 양상을 〈양주별산대놀이〉¹⁶⁾를 중심으로 논의해 보기로 한다.

3. 〈양주별산대놀이〉에 나타난 경기의 구조

한편의 연극이 공연되는 동안 시간의 흐름에 따라 공간은 3분화된다. 작중공간, 공연공간, 현실공간¹⁷⁾이 그것이다. 작중공간은 극 중에서의

15) 졸고, 앞의 논문, 12면.

16) 연극의 초기 형태로 보고 있는 〈처용무〉에서부터 역신과의 대결, 즉 경기로 바라볼 수 있다. 그러나 본 연구자가 주로 언어 경기에 관심을 갖고 있기 때문에 언어 경기의 양상을 다른 가면극에 비해 비교적 다양하게 보여주고 있는 〈양주별산대놀이〉를 선택하였다.

17) 사진실, 「고려시대 木才의 공연방식과 연출원리」, 한국연극사학회 발표문, 1998, 10면.

인물들이 활동하는 공간이며(작중공간이라 하면 개인적인 작품의 의미라는 느낌이 들기 때문에 여기서는 극중공간이라 칭하기로 한다) '현실을 떠난 공간'이라는 순수한 의미의 놀이공간이 여기에 속할 것이다. 공연공간은 공연이 진행되는 동안 연희자와 관객의 관계만이 존재하게 되는 공간이며, 현실공간은 그러한 극 공연을 가능하게 하는 현실 맥락에서의 공간이다. 즉 연희자와 관객의 신분, 연희의 현실적 목적 등이 의미를 갖는 공간이다.

이러한 공간의 3분화에 따라 경쟁의 양상 역시 대별될 수 있다. 이 세 공간의 경쟁 양상은 앞에서 논의한 세 원리의 복합작용으로 서로 영향을 주고 받는다. 본 연구는 먼저 극중의 경쟁 양상을 중심으로 경쟁의 구체적 양상, 특히 어떤 방법들이 전략으로 사용되고 있으며, 그것이 어떠한 의미를 갖는가를 논의하고자 한다. 그리고 이러한 경쟁 양상이 공간의 층위가 달라지면서 어떠한 원리로 다른 공간들과 관계맺는가를 논의하고자 한다.

1) 극중공간에서의 경쟁의 양상

카이와는 “미미크리는 ‘강제적이며 명확한 규칙에의 지속적인 복종’이라는 요소만 제외하면, 자유, 약속, 현실의 중단, 공간적 및 시간적 한정 등 놀이의 특징 모두를 갖추고 있다.”고 함으로써 ‘경기’가 갖는 규칙이 연극에는 없음을 논하였다. 그러나 연구자의 견해로는 ‘그것이 연극이라는 사실을 인식해야 하는 것’이 일종의 강제적이고 명확한 규칙에의 복종일 수 있다고 본다. 모의의 원칙 자체가 이미 강력한 규칙일 수 있는 것이다.

이러한 대원칙으로서의 규칙뿐 아니라 <양주별산대놀이>에는 경기가 갖고 있는 기본적인 규칙이 존재한다. 먼저 대부분의 과장에는 두 대립되는 인물이 동일한 자질 혹은 동일한 욕망의 대상을 놓고 동등하게 경

기를 벌인 후 이를 쟁취하는 사람을 승자로 인정하는 양상을 보이고 있다. 또한 그러한 경쟁을 위한 수단이 한 장면에서 동일하게 주어지고 있다. 여기서는 경쟁의 수단, 혹은 매개를 중심으로 경쟁의 양상을 살펴보기로 한다.

가. 춤과 노래로 경쟁하기

제2과장 **옴중과 상좌**의 내용을 보면, 먼저 **옴중**이 **막대기**를 꺼내어 놓고 있을 때, 갑자기 **상좌**가 나타나 그 **막대기**를 빼앗고, 다시 **옴중**이 **제금**을 치니까 **상좌**가 **제금**도 빼앗는다. 이에 위기를 느낀 **옴중**은 **상좌**와 **맞춤**을 춘다. 그러다가 **옴중**은 “맹물은 아니구나” 하면서 **장삼소매**로 **상좌**를 후리치면 **상좌**는 제자리로 돌아간다. (141면)

옴중과 **상좌**는 동등한 자격으로 놀이판에 등장한다. 두 사람간의 일종의 ‘**힘겨루기**’에서 **상좌**는 갑작스런 공격으로 먼저 승리한다. 그런데 여기서의 승리는 정정당당한 ‘**힘겨루기**’보다는 일종의 ‘**민첩함**’에 기인한 승리라고 보아야 한다. 상대방이 방심한 틈을 타서 그 물건을 빼앗은 것이기 때문이다. 이어서 **옴중**은 ‘**춤썩씨**’로 **상좌**와 겨루어 본다. 그러나 **춤**으로는 승산이 보이지 않으므로, **장삼소매**자락을 휘둘러서, 일종의 ‘**완력**’으로 **상좌**를 내쫓는다. 즉 **옴중**과 **상좌**의 대결에 있어서 **민첩함**에서는 **상좌**가, **춤썩씨**에서는 승부를 가릴 수 없으며, ‘**완력**’으로는 **옴중**이 승리를 거두고 있는 것이다.

이렇듯 〈양주별산대놀이〉를 비롯한 대개의 가면극에는 **맞춤**과 **때리**는 동작이 많이 나오는데,¹⁸⁾ 이때 **맞춤**은 두 사람간의 **팽팽한 긴장관계**를 드러내는 경우가 많다.¹⁹⁾ 이 경우의 **춤**은 **춤 썩씨** 자체를 겨룬다기

18) 때리는 동작은 다음 항목에서 자세히 논의한다.

19) 흔히 〈봉산탈춤〉의 양반과장에 나오는, 말뚝이와 양반의 한바탕의 **춤사위**를 화해와 조화의 의미로 보는 경우가 많다. 그러나 말뚝이의 관점에서 보면 그것은 결코 화해의 의미가 아니라 잠정적인 자신의 승리이다. 그러므로 〈봉산

보다는 ‘경쟁’에 대한 일종의 상징으로서 기능한다.

이와는 달리 춤 솜씨 자체가 겨루기의 자질이 되는 경우도 많다. 대부분의 노래와 더불어 흥겹게 추어지는 춤들이 여기에 해당할텐데, 주목할 점은 흥겹게 추어지는 춤들도 일정한 형식과 유형이 있다는 점이다. 즉 저 혼자 좋아서 추는 춤이 아니라 일종의 기예로서, 재주로서, 솜씨로서 추어지는 것들이다. 그러므로 연희자들 한편으로는 함께 등장하는 다른 연희자들과, 다른 한편으로는 동일한 배역을 맡았던 다른 연희자들과 춤 솜씨를 겨루게 된다.

그런데 이러한 춤 겨루기는 극 내에서 대결의 양상이 표면화되고 승패가 판정되는 것이 아니라 관객들에 의해 판정이 된다는 점에서 앞의 맞춤과는 다른 층위에서의 경쟁을 이룬다. 즉 연희자는 다른 연희자와의 경쟁 뿐 아니라 관객과도 일종의 경쟁 관계에 놓이게 된다. 이 때 판정의 기준은 연희자가 관객들로 하여금 신명나게 만들 수 있는가이다.

이러한 대결의 양상은 노래 실력 겨루기에서도 찾아 볼 수 있다.

<양주별산대놀이>를 비롯한 가면극에는 많은 노래가 들어있다.

‘제5과장 팔복중 제1경 염불놀이’를 보면 다음과 같다.

목중들 (가사조로) 단풍은 반만 들고 시냇물은 푸르렀다. 방방이 단풍이
요 골골마다 산국화라.

목 중 아 이 어떠냐, 참 멋있다.

...(중략)...

완 보 우리 그것만 해서 쓸 수가 있느냐. 허니깐두루 우리 옛날 그 백
구타령을 한번 해보자꾸나.

목 중 애 그 좋다. 우리 하는 대로 해서 한 번 더 해보자.

완 보 아, 그래 이를 말인가.

<탈춤>의 양반과장에서의 춤은 말뚝이가 양반들을 속이기 위한 일종의 전략으로서의 의미를 지닌다고 볼 수 있다.

완보와 목중들 (뽕과리 치면서 노랫조로)

백구야 경칭 나지 마라.

너를 잡을 내 아닌데.

성상이 바리시니 너를 좇아 여기 왔다.

오류춘광 경개 좋은데

백마타고 화류갈까

목중(첫째) 어느 제밀할 놈이 하루를 가, 이틀을 가고 사흘을 가지.

목중들 (불림으로) <금강산은 좋단 말을 풍편 넉짓 듣고서...>(신이 나서 타령곡에 맞추어 춤을 추는데 목중 하나가 다른 곳으로 빠져나간다.) (146면)

이 대목의 뒤를 이어서 완보와 목중이 각각 한 곡조씩 더 노래함으로써 흥취를 더하고 있다. 노래의 대결에서는 누가 더 신명을 일으키고 흥취를 돋우는가가 경쟁의 기준이 된다. 이러한 기준으로 볼 때, 먼저 제시된 '가사'는 그다지 경쟁력이 없다. 그에 비해 <백구타령²⁰⁾>과 <금강산은...>은 동료 한명이 신이 나서 무리를 일탈할 정도로 흥취를 돋우는 것으로 되어 있다. 절정으로 추측되는 노래는 인용문에는 제시되지 않은 목중의 마지막 노래인데, 그 특징은 여러 가지 사설을 계속 이어가는 방식이다. 즉 노래 실력에는 기존의 노래를 잘 부르는 것만이 아니라, 사설을 이어가는 능력이 포함된 것으로 보인다. 이러한 양상은 노동요 등의 민요에서 현저히 드러난다.

노래를 통해 연희자는 극중의 다른 인물도 신명나게 해야 하며, 관객

20) 이 "백구타령"은 여러 가면극에 두루 등장하고 있다. 그런데 그 가사가 약간씩 달라지고 있다. 이러한 변용은 '연희자의 신분, 연희 의도, 수용 노래에 대한 연희자의 인식' 등에 의해 각기 다르게 나타난다고 본다. 이때 연희 의도가 관객과 직접적인 관련을 맺고 있음은 주지의 사실이라고 본다. 줄고, 「문화 창조에 관여하는 요인들과 그 문학교육적 의미-가면극의 "백구타령"을 중심으로-」, 윤당구인환선생, 정년퇴임기념논문집, 1995, 105면.

들도 신명나게 해야 한다. 즉 이미 극 중에서도 노래실력 겨루기의 승패가 나타나 있는 것이다. 그러나 극중에서의 신명은 이미 결정되어 있는 것이므로 진정한 겨루기는 역시 관객들에 의해 판정되는 지점에 있게 된다.

이렇게 춤과 노래로 경쟁하는 양상은 연극의 초기 형태에서부터 그 양상을 찾을 수 있다. 연희된 상황과 모습을 어느 정도 구체적으로 알 수 있는 것은 <처용무>부터일 것인데, 그 내용은 대부분 알다시피, 처용이 자신의 아내를 빼앗은 역신을 상대로 하여 춤과 노래로 거름으로써, 역신을 물리쳤다는 내용이다. 여기서 춤과 노래는 귀신을 감동시키고 처용의 목적을 달성하도록 해주는 매개가 되고 있다. 즉 춤과 노래가 상대방을 이기기 위한 하나의 수단, 방법이 되었음을 알 수 있다. 이러한 양상은 대개의 향가의 배경 설화에서 '노래'와 '춤'이 신을 감동시킴으로써 주술적 기능을 가졌었다는 점에서도 다시 확인된다.

맞춤의 형식은 이러한 귀신과의 대결 자체를 모방했던 것이 인간 대 인간의 관계로 환치되어 나타난 것으로 보이며, 춤과 노래가 신을 감동시키는 대신 인간을 '신명'나게 만드는 것으로, 즉 대결의 상대가 달라진 것으로 해석할 수 있을 듯하다.

나. '힘(원력)' 겨루기

'겨루기'의 가장 단순한 형태는 아마도 '힘'을 겨루는 것이 아닐까 한다. 물론 이 때의 힘은 권력이나 세력 등의 의미가 아니라 글자 그대로 '물리적인 힘'을 의미한다.

<양주별산대놀이>에는 이러한 물리적인 '힘' 즉 '원력' 겨루기가 여러 곳에서 발견된다. 물론 이때의 원력 겨루기는 극중 인물들이 즉석에서 진짜 경기를 펼치는 것은 아니다. 단지 힘 겨루기를 상징하는 '마임'을 통해 그 양상을 보여주며, 승자 역시 미리 정해져 있다. 이 때의 승자는 현실에서 원력겨루기가 어떠한 양상으로 전개될 수 있을지에 대한, 즉

현실의 법칙을 반영하고 있다는 점에서 의미가 있다. 즉 ‘힘겨루기’에서 힘이 센자가 이기는 것은 너무나 당연한 이치인데, 현실 속에서 어떠한 사람들이 힘이 있다고 연희자들이 생각하고 있는지를 반영하고 있다는 것이다.

앞에서 인용했던 제2과장에서의 상좌와 움중의 대결을 다시 보자. 처음의 대결에서 움중은 민첩함에서 상좌에게 패배하고 만다. 그 다음 춤 대결에서도 역시 승리를 거두지 못한다. 이러한 상황에서 이길 수 있는 가장 빠른 길은 ‘힘’을 쓰는 일일 것이다.

이러한 대결의 양상은 ‘제7과장 샌님’ 중에서 ‘제2경 포도부장놀이’에서 다시 찾아 볼 수 있다.

샌 님 (홍안백발이 되었어도 말벗으로 젊은 계집을 소실로 데리고 사는데 늘 마음이 놓이지 않아서 소무를 달랜다.) 여 우리 두 내외 이렇게 재미스럽게 안락한 생활을 하고 사는데 혹 이 동네 두 못된 부랑청년이 있어서 내게 대해설랑 오쟁이나 안 잇을까 (지을까)? 처라! (세마치 장단에 맞추어 까치 걸음춤을 추며 돌아다니다가 소무 등뒤에다가 가서 안는다.)

소 무 (샌님이 춤추는 동안 한 자리에서 자라춤을 춘다.)

포도부장 (난데없이 튀어나와 샌님과 계집의 등을 양 손으로 쥐고 갈라놓는다.)

샌 님 (깜짝 놀라며) 내 그러믄 그렇지 일상 의혹이 나더라니. 이놈! 고약한 못된 놈아. (소무의 겨드랑 밑으로 고개를 넣었다 빼면서) 내 그저 일상에 의심이 나, 젊은 계집을 늙은놈이 얻어 사니깐두루 일상 의혹이 나더니 아니나 다를까. (소무에게) 허니까 아무쪼록 자네는 그저 나를 하늘같이 바래고 살면 괜기참아
.....
.....

샌 님내가 워낙 근력이 없어서 당칠 못하겠으니까 고만 안해주었

더니 거기 그만 배심해서 그렇지?

소 무 (언청샌님 벽살을 잡고 왼뺨을 때리며 바른발로 발길질을 하면서 한 손으로 포도부장을 손짓해 부른다.)

.....

샌 님에이그 이그 이그(운다) 내가 사내대장부가 한마디 했으면 그렇게 헐 것이지 내가 두 마디도 안 할테야. 허니 아무쪼록 젊은 사람은 젊은 사람 얻어가서 자손창성 부귀공명해서.....(174 ~176면)

포도부장은 젊은 청년이고 샌님은 젊은 소무를 소실로 데리고 사는 노인이다. 이 둘 사이를 포도부장은 힘으로 갈라 놓는다. 젊은 사람의 힘에 대적할 '근력'이 없는 샌님은 이에 위협을 느끼고 끊임없이 소무를 '말'로써 달랜다. 그러나 젊은 사람의 물리적인 힘 앞에 노인의 '말'은 소무에게 별 의미를 갖지 못한다. 연장자로서, 혹은 신분의 우위로서 샌님은 버텨 보려 하지만 결국은 소무의 마음을 돌려놓지 못하고 자신의 패배를 인정하고 만다.

한국의 전통 사회는 구조적으로 연장자가 일종의 권력을 장악하고 있다. 신분 역시 마찬가지다. 이러한 사회에서 상대편보다 신분이 높지 않은 젊은이가 우위를 차지할 수 있는 것은 지략이나 물리적인 힘을 통해서 가능하다. 그러나 무언으로 일관하는 포도부장에게 지략 역시 이기기 위한 수단일 수 없다. 그러므로 다른 자질의 겨루기가 차단된 젊은이인 포도부장에게 유일한 경쟁 수단은 물리적인 힘이 될 것이다. 즉 물리적인 힘은 다른 수단에 의해 승리를 쟁취할 수 없을 때 이용하게 되는 경쟁의 수단이 된다.

다. 말로써 경쟁하기-이기기 전략

본 연구가 가장 관심을 갖는 부분이 바로 언어 경쟁의 양상이다. 일

명 ‘말싸움’에서 어떠한 전략들이 상대방을 이기기 위한 방법으로 사용되고 있는가를 밝힘으로써, 가면극 대사의 특징만이 아니라 우리 언어 문화의 특징을 함께 살펴 볼 수 있을 것이기 때문이다.

① 반복 의문의 형식으로 시비걸기

옴 중 네밀할 놈, 남의 얼굴을 가지고 용천지랄을 하고 뺏다 박았다
개지랄을 허더니 이젠 허다 못해 헐 말이 없으니까 이놈, 날더
러 옴을 올랐다가?

목 중 왜 그랴.

옴 중 (분해서 소매를 걷고 싸움을 하러 덤빈다.) 뭘 올려.

목 중 옴을 올려.

옴 중 뭘 올려.

목 중 아이구 애애 고만 뒤라. 아주 이놈이 사람을 잡아먹을라네, 아주
옴도 안 올리고 대패로 짹짹 밀고 반들반들하다 그만 뒤라.

옴 중 그러면 그렇지, 네밀할 놈. 내가 옴을 차독같이 올이는데 그놈이
제가 물려서 나더러 뺏들뺏들한다네 또.

목 중 어이 참. 그놈 참 고약한 놈 다 보겠다…… (142면)

인용문에서 옴중은 “옴을 올랐다가?” “뭘 올려?” “뭘 올려?”를 시비조로 반복함으로써 상대방에게 위협을 가하고 있다. 결국 목중은 그 위협에 놀려 옴중이 원하는 대답을 함으로써 자신의 패배를 인정한다. 즉 옴중은 반복 의문의 형식으로 상대방에게 원하는 답이 나올 때까지 시비를 걸어 승리를 쟁취하는 것이다.

이러한 발화의 양상은 우리의 일상 생활에서도 쉽게 접할 수 있다. 가령 경찰이 범인을 취조할 때, 선생님이 학생의 잘못을 깨닫게 할 때, 혹은 부모가 자식을 야단칠 때 등, 원하는 대답이 나올 때까지 동일한 질문을 반복하게 된다. 이 때 반복의 정도가 더해감에 따라 질책의 강도

역시 강해지는 것이 특징이다. 그래서 대개의 대답자는 극단적인 결과까지 각오하지 않는 한은 원하는 대답을 해주고 만다. 그러므로 이러한 반복 의문의 형식으로 시비거는 방법은 언어 경쟁에서 이길 수 있는 한 전략이 된다.

② 의도적으로 상대방 발화 오해하기

목 중 너 그러나 저러나 그 쓴 게 뭐냐.

옴 중 쓰긴 네밀할 놈 내가 뭘 써. 일수(日收)를 써 월수(月收)를 써?

목 중 아니 이 자식아 어떻게 험 말이야. 너 대강이에 쓴 게 뭐냐 말이야. (142면)

목중은 머리에 쓴 것을 물어 보는데 옴중은 '사용하다'라는 의미의 '쓰다' 즉 동음이의어로 해석함으로써 의사소통의 진행을 방해한다. 이 경우 옴중이 목중이 물어 본 의도를 몰랐을 가능성은 별로 없다. 그럼에도 불구하고 동음이의어를 이용하여 목중의 발화를 잘못 알아들은 척함으로써 상대방을 곤경에 몰아 넣는다. 상대방의 질문에 곧바로 대답을 하는 것은 상대방을 발화의 주체로 만들어 주는 역할을 할 수 있다. 그런데 상대방 발화에 대한 의도적인 오해는 질문자로 하여금 정보를 얻기 위해 좀더 상세한 설명을 요구하게 만든다. 이 상세한 설명은 화제의 주도권을 질문자가 바로 장악하게 되는 관계에 일종의 완충적 역할을 하게 되므로, 이런 식의 의도적 오해는 대답자가 질문자에게 의사 진행의 주도권을 온전히 빼앗기지 않고 자신이 주도할 여지를 남겨놓는 언어 전략이 될 수 있다.

③ 상대방 발화의 허점 이용하기

옴 중 저--종각 모퉁이에서 늙은 마누라가 수수 한되 드르르 갈아가

지고 수수젼병이라고도 허구 녹두 한되 갈아서 우거지 송송 썰어 넣고서 부친 빈대떡이라고도 허구 또 한가지는 노병거지라고도 한다.

목 중 애 그것 참 이름이 장히 어렵구나. 애, 그러나 저러나 세 가지 중에 한가지는 필요없고 두 가지는 필요헌데 내가 저녁 아침 먹은 지가 여러 날이다. 시방 대단히 시장기가 나, 허니 너 말대로 빈대떡하고 수수젼병이거던 내가 좀 먹어야겠다. 으드드득. (잡고 먹는 시늉을 한다.)

음 중 네밀할 놈이 이놈이 광증이 났냐. 의관도 먹어 이놈아.

목 중 네가 의관이라고 그랬냐, 빈대떡하고 수수젼병이라니깐 내가 배고픈 판에 먹을라고 했지.

음 중 옳겠다. 내가 수수젼병이라 빈대떡이라 해서 먹는다?

목 중 아! 영락없지! (143면)

목 중 동으로 갈 것 같으면 넌 네 에미를 네가 붙어.

.....

완 보 그래! (목중이 법고를 치려고 하니 완보가 서쪽으로 돌아선다. 목중이 또 헛손질을 한다.)

목 중 이 이게 무슨 안감을 할 짓이나.

완 보 왜 그래.

목 중 아 이놈아 동으로 가면 맹세한다고 그러잖았니.

완 보 그래 서로 갔어.

목 중 오, 동쪽으로 가면 맹세했으니깐 서쪽으로 갔단 말이지.

완 보 영락없지.

목 중 애 이놈 참 잠뱅이 입고 댄님 칠 놈이로구나.....

.....

목 중 애 이놈 안되겠다. 너 이놈. 발 꼭 모으고 서라. 너 요놈 세워놓고 설랑 뺑뺑 발그림자가 나도록 새겨야겠다. (완보를 꼼짝 못하게 발 주위에다가 금을 굶고서) 구두 요렇게 논 것처럼, 요렇게,

너 이렇게 허른 금 안에서 놀아야지 금 밖에 만일 나갔다면 네
에밀 붙을 놈이다.

완 보 여보 여러분, 갓에서 구경하신 손님들 다 구경하오. 그래 이놈이
금 밖에 나갔오 어떤 놈이 금 밖에 나갔오.

목 중 허허허 자 할 수 없다. 이놈은 꽤 팽팽한 놈이야. (161~162면)

첫 번째 인용문에서 목중은 옴중이 자신의 노병거지를 수수쟁병이나 빈대떡에 비유한 것을 빌미로 옴중을 골탕먹인다. 즉 옴중의 발화 자체를 바탕으로 하여 자신이 극중 상황을 주도한다. 두 번째 인용문에서는 완보가 목중의 발화에서 생략된 부분을 빌미로 하여 발화되지 않은 부분을 자신에게 유리하게 해석하여 역시 상황을 유리하게 몰고 간다. 그리고 세 번째 인용문에서는 완보에게 적용한 목중의 발화를, 역으로 목중 자신에게 적용함으로써 완보가 승리를 거두고 있다. 세 경우 모두 상대방의 발화에 근거를 두고 그 허점을 이용하여 상대방을 골탕먹임으로써, 놀이판의 주도권을 장악하고 있다. 이 과장의 경우 뚜렷한 욕망의 대상이 없기 때문에 이러한 주도권 장악 자체가 경쟁에서의 승리를 의미한다.

이러한 언어 전략은 일상 생활에서 자주 찾아 볼 수 있다. 상대방의 발언 중 자신에게 유리한 부분만을 따서 인용하는 경우, 또는 상대방의 발화에 모순이 있을 때 이를 교묘하게 역이용하는 경우 등 다양할 수 있다.

④ 급수높이기

완보와 목중들 (합창) 나무아미타불, 나무에미타불, 나무에미타불.

목중(관썸 중) 나무할미타불.

.....

목 중 너 그 모르는 소리야. 너는 한 도(道)가 얕으니까 나무어멈타불

이지 나는 너보다 도가 한 도가 높으니까 나무할미타불 불렀어.
(145면)

말뚝이 샌님의 새끼라곤 강아지 애들 녀석 하나 없길래 아는 친굴 다시 만나서 물어보니까 딩꿍하는 데로 갔다 하길래 여기와서 발랑 발랑 찾아 여기를 오니깐두루 내 증손자 외아들놈의 샌님을 예와서 만나봤구려. (172면)

샌 님 거 여봐라 지놈. 네가 이름이 있으믄 무어란 말이나.
쇠뚝이 예 샌님이 부르기가 적당하오. 아당 아자(字) 번개 번자(字)오.
샌 님 아당 아자 번개 번? 아당아자 번개 번?
.....
쇠뚝이 이건 지랄을 허오, 붙여요 어서. 십년 석달을 불리도 소용없오.
샌 님 (하다못해) 아번! (아버지)
말뚝이 왜-- (173면)

첫 번째 인용문에서는 ‘나무어미’에 비해 ‘나무할미’는 한수가 높은 것으로 치부되어 목중은 다른 목중이나 완보에 비해 우위를 점하게 된다. 두 번째 인용문에서는 말뚝이가 샌님을 줄지에 자신의 증손자 외아들로 격하시킨다. 세 번째 인용문의 경우는 쇠뚝이의 가짜 이름으로 인해 샌님이 줄지에 말뚝이와 쇠뚝이의 아들이 되고 만다.

이들의 공통점은 모두 친족 관계에 있어서 자신을 한 급수 올려 놓는 방식으로 상대방을 이기고 있다.

이러한 방식이 일종의 전략이 될 수 있는 것은, 친족 관계에서 촌수를 따지고 급수를 따지는가 하면, 연장자를 가려서 반드시 상호간의 수직적인 서열을 세우는 우리의 문화 속에서 설명이 가능하다. 서양의 경우는 나이나 촌수에 관계 없이 동등한 인격체로 인정하여 상대방의 이름으로 호칭함에 비해, 우리는 일단 연장자, 높은 촌수에 대해 일종의

권력을 실어 주는 수직적 문화 속에 있다. 이러한 경향은 단지 친족 관계에서만 드러나는 것이 아니라 친족관계에 있지 않은 사람과의 관계에서도 드러난다. 가령 처음 만나는 사람과 인사할 때, ‘나이, 본관, 고향’을 물음으로써 나름대로 관계를 질서화하고 연계시키는 경우를 종종 본다. 또한 대개의 싸움에서 싸움이 어느 정도 진전되면 무엇에 관한 싸움인가와는 관계없이 “너 도대체 나이가 몇이냐?”라는 시비가 가능한 것 역시 이러한 우리 문화 속에서만 전략으로서 설명이 가능해질 것이다.

⑤ 욕설 및 상대방 비하하기

노 장 (소무 가랭이 밑에서 고개를 쭉 내민다.)
 취발이 (깜짝 놀라 돌아선다.) 이거 무슨 짓이요. 산중 짐승이 점잖은 짐승이 이 부정한 인간엘 뭘 하러 나왔단 말이요. 돌아가시지요. 쉬이 쉬이 쉬이.
 노 장 (소무 가랭이 사이로 들어갔다 다시 고개를 내민다.)
 취발이 저게 저하고 나하고 노자네. 저런 안감을 할 놈. 쉬이 쉬이 쉬이 ……(들었던 나무가지로 땅을 친다.)
 노 장 (드디어 소무 하나를 데리고 퇴장한다.) (167~168면)

말뚝이 ……의막사령-- , 의막사려영--
 쇠뚝이 어느 제밀할 놈이 남 내근하는데 와 의막사령해.
 말뚝이 네밀 붙을 놈, 내근하다니 사람이 인성만성하고 만산편야한테 내근해.
 쇠뚝이 네미 붙을 어찌 허는 말이냐. 사람이 인성만성하고, 만산편야했더라도 두 내외가 앉았으니 내근하지. (170면)

첫 번째 인용문에서 취발이는 노장을 ‘산중 짐승’이라고 표현하고 있

으며, 그를 쫓는 행위는 집안에 들어온 구렁이를 쫓을 때의 행위와 유사하다. 즉 노장을 구렁이로 비하함으로써 취발이는 승리를 거두고 있다.

두 번째 인용문에서는 신분이 같은 두 인물이 서로 욕설로 대응하고 있다. 물론 이 경우에는 대립이 치열하지 않으나 서로 동등한 자격의 두 인물이 상대방을 기죽이는 한 방법으로 욕설을 사용하고 있는 예가 많다.

이러한 상대방의 비하나 욕설은 경쟁의 처음부터 상대방의 심리를 위축시키는 역할을 한다. 그래서 보통 싸움판이 벌어지면 몸싸움이 있기 전에 욕설 싸움이 먼저 전개되고, 몸싸움과 더불어 욕설이 난무하게 되는 것을 볼 수 있다. 즉 욕설 자체가 상대방을 기죽이기 위한 일종의 언어전략이 될 수 있는 것이다.

그런데 이와는 다른 측면에서 욕설이 언어 전략이 되는 경우도 있다. 즉 욕설을 통해서 서로의 친근함을 확인하는 경우이다. 다른 사람이 들었으면 기분 나쁠 욕설을, 친근한 사람에게 했을 때 상대방의 기분이 상하지 않는 것은 둘 사이의 관계가 그러한 언어로 틀어질 만큼 허술하지 않음을 확인, 과시하는 것이다. 즉 두사람의 동료의식을 견고히 해주는 언어전략으로서 욕설이 기능하게 된다.

⑥ 자신의 신분 과시하기

샌 님 삼노고상(三路街上?)하던 양반더러 과언망설하고 과도한 짓을 허니 그런 네에미 씹을 헐 놈들이 어디 있느냐. (정좌하고) 말 똑야.

말뚝이 예.

샌 님 남의 종 쇠뚝이 잡아 디려라.

.....

샌 님 저 끝에 앉아계신 이가 종가댁 되련님이신데 봉채 받아는 지가 석삼년 열아홉해다. 열넉량 아홉돈 구푼 오리는 님으루 봉상허구 그 남지지 있는건 가지구 나가다가 술 한 잔 사서 냉수에 타서 마시구 화수분 설사 똥지설달 무시똥 갈기듯 허구는 된 급살이나 맞아 죽어라. (173~174면)

위의 인용문은 '제7과장 샌님' 중에서 '제1경 의막사령놀이'의 일부이다. 의막사령놀이의 전개 과정에서 쇠뚝이와 말뚝이는 샌님이 없는 공간에서는 샌님에 대해 노골적인 욕설을 하지만 정작 그 앞에서는 노골적으로 저항하지 못한다. 그러나 샌님이 보기에 무례해 보이는 두 인물의 행위에 대해 샌님은 자신이 양반임을 과시하여 권력을 행사한다. 이 대목에 이어 샌님은 말뚝이를 다시 잡아 들고 매를 치라 하지만, 궁지에 몰린 쇠뚝이와 말뚝이가 돈으로 협상한다. 인용문의 마지막에서 보듯이 협상과정에서의 주도권은 (<봉산탈춤>과는 달리) 샌님이 갖고 있다. 즉 물리적인 힘이나 다른 수단을 통해 동등하게 말뚝이나 쇠뚝이와 겨룬다면 샌님이 이길 승산이 거의 없다. 이에 샌님은 자신이 상대방에 비해 유일하게 우월한 자질인 자신의 신분을 이용한다.

그런데 이러한 경쟁이 그나마 '경기'구조라고 볼 수 있는 이유는, 현실에서는 이러한 대립 자체가 불가능함에 비해, 한정된 놀이공간 속에서 대립이 성립될 수 있었기 때문이다.

이러한 경향은 실제의 놀이판에서도 종종 벌어진다. 경기는 인위적으로 기회의 평등을 조장한다고 하지만, 실제 놀이에서 상대방에 비해 자신의 현실적으로 우월한 위치를 악용하는 경우가 종종 있기 때문이다. (아니 어쩌면 가장 강력한 이기기 전략인지도 모른다.)

⑦ 언어유희 능력 겨루기-동의어(구) 나열, 유사음, 유의어 나열

신할아버 애 애 그러나 저러나 그건 그렇게 됐거니와 그건 그만두구 너

어머니가 식은 방귀 췌다.
도 끼 아 어머니가 식은 방귀를 췌어?
신할아버 냄새가 났어.
도 끼 아 그럼 아주 올라감세 했게.
신할아버 손가락을 봤다면 그만이지 뭐. (178면)

이 부분은 미알할미가 죽은 뒤, 그 아들과 신할아버가 나누는 대화이다. '죽었다'는 표현 대신 그에 상응하는 표현을 계속 번갈아 가면서 나열한다.

'죽었다'는 말의 금기를 대신해서 대용 표현을 썼다고만 설명하기에는 필요 이상으로 동의어구가 나열되고 있다. 금기 때문이라면 한 번이면 족하기 때문이다. 그러므로 이는 일종의 언어유희의 측면에서밖에 설명하기가 어렵다.

또한 흔히 신할아버 미알할미 과장이 처첩간의 갈등이나 남성의 권력의 횡포로 설명되는 경우가 많은데, 〈양주별산대놀이〉에서는 처첩간의 갈등도 없을 뿐아니라 미알할미는 대사 한마디도 없고, 단지 신할아버가 “우리 그러나 저러나 자네도 팔십세요 나두 구십당년 늙은이니 우리 이 별 한 번 해볼까” 하고 나서 노래조로 “긴양대 배우에 놓구 제발덕분 너 죽어라”하는 대사에 이어 미알할미가 죽는다. 그러므로 현실의 부조리나 풍자로 보기에는 어려운 감이 있으며, 대사의 전개 전체가 도끼의 누이까지 가담하여 일종의 말장난으로 이루어지고 있다. 즉 말장난 겨루기의 양상을 띠는 것이다. 물론 어머니가 죽은 이유에 대해 아들과 딸이 아버지를 핀잔주는 대목이 있긴 하지만 그리 중요하지 않게 다루어진다.

그러므로 일단 이 과장 전체는 동일한 내용에 상응하는 어구의 나열을 비롯하여, 여러 유형의 언어유희, 가령 유사음, 유의어의 나열 능력에 대해 인물들간에 겨루기를 하고 있는 것으로 해석된다.

이러한 언어유희 능력을 겨루는 장면은 곳곳에 있다. 다만 그 대결의

승패가 극중에서 드러나는 것이 아니라, 노래실력, 춤실력 겨루기 등과 마찬가지로 관객을 향한다는 것이 특징이라 하겠다.

2) 경기 전략의 현실공간의 모의

현실공간에서는 극과 그것을 둘러싼 현실맥락과의 경쟁이 존재한다. 이러한 경쟁은 특히 현실의 부조리를 적나라하게 고발하는 사실주의극에서 첨예하게 드러난다. 즉 극이 현실에 작용하여 모순을 해결하는 데에 기여할 것인가 아니면 현실의 모순이 힘이 강하여 극이 현실에 대해 별다른 영향을 주지 못하는가가 현실과 극 간의 경쟁 내용이 된다. 이때 이러한 현실과 극간의 경쟁을 가능케 하는 것은 그것이 단지 연극임을 인정하여 현실이 극 공연에 크게 개입되지 않아야 한다는 규칙이 지켜진다는 점에 기인한다.

<양주별산대놀이>의 경우는 마을 유지와 富家, 상인들의 후원을 얻어 연희되었으며, 그 내용 또한 현실의 고발이라는 측면보다는, 취발이로 대표되는 상인집단의 힘, 포도부장으로 대표되는 이속들의 힘을 과시하는 방향으로 전개되었다. 그러므로 상인과 하급관리들의 세력이 어느정도 팽창되어 있던 조선후기 사회의 맥락에서 볼 때, 현실공간에서의 <양주별산대놀이>는 현실과 치열한 대결을 벌이기보다는 이미 승리자의 편에서 있었던 것으로 해석될 수 있다. 하지만 하급관리나 상인들이 주요 지배세력으로 등장한 것은 아니었으므로, 극과 현실과의 경쟁이라는 의미는 여전히 유효한 것으로 볼 수 있다.

또한 <양주별산대놀이>를 비롯한 대개의 가면극의 언어는 봉건 사회에서는 억압받고 주변부로 밀려난 언어들이다. 욕설, 비어, 성적인 표현, 그리고 구체어 등은 지배세력인 귀족의 언어라기보다는 피지배계급인 서민들의 언어로, 주변부에 속하는 것들이었다. 이러한 언어들이 거침없이 구사된다는 사실만으로도 가면극이 기존의 사회, 현실 맥락에 경쟁

적 태도를 취하고 있음을 알 수 있다.

그런데 일제시대나 군사독재정권기에는 양상이 달라졌다. 〈양주별산대놀이〉가 대표하는 계층들, 즉 힘있는 서민들은 이러한 시대에는 권력에 위협이 될 수 있는 존재이며, 놀이 자체의 집단적인 성격으로 인해 이들의 집단화에 기여할 수 있기 때문이다. 그래서 이 놀이의 경쟁 상대라 할 수 있는 집권층은 현실적 권력을 이용하여 공연을 금지하고 만 것이다. 이러한 경우 현실의 폭력에 의해 극과의 경쟁을 위한 규칙이 깨어지고, 둘사이의 경쟁은 무화된다. 즉 경기 규칙이 깨어짐으로써 경기가 성립되지 못하였다.

이렇듯 현실맥락과 극과의 경쟁이 가능한 것은 연극이 현실공간의 모습을 어떤 방식으로든 '모의'하고 있기 때문이다.

먼저, 〈양주별산대놀이〉를 비롯한 대개의 가면극에서 두집단 혹은 인물의 대립은 삶의 본질이 곧 갈등이자 대립이며, 자연의 법칙 또한 이와 동일하다고 하는 원리 자체를 '모의'하고 있는 것으로 해석할 수 있다.

또한 이러한 모의의 원리는 극중에서 전개되는 경쟁의 양상이나 그 경쟁을 해소하는 방식, 혹은 이기기 위한 전략에도 적용된다. 즉 극중 경쟁에서 이기기 위한 전략들은 현실 속에서도 이기기 위한 전략으로 가능하다는, 문화적으로 미리 규정된 것들이 된다.

이러한 전략들을 살펴보면 우리의 문화에 대해 판단이 가능해진다.

우선, '힘'에 의해 승자를 가리는 방식은 어디서나 통용되는 겨루기 방식이다. 또한 춤과 노래 실력 겨루기는 다른 나라도 마찬가지로이겠지만, 그 종류나 양상의 다양함, 많은 분량 등으로 미루어 볼 때, 우리 민족은 춤과 노래에 대해 매우 긍정적인 가치를 부여하고 있다고 볼 수 있다. 이러한 현상은 고대 자료에서부터 확인되는 바, 우리 민족이 음주 가무를 즐기는 민족이었다는 점은 일반적으로 인정되고 있는 바이다.

또한 언어 경쟁의 양상을 볼 때, 반복을 매우 전략적으로 사용하고

있으며, 동음이의어로, 혹은 동의어구의 나열 등으로 상대방과 겨룰 수 있을 만큼, 언어유희의 감각이 발달해 있다고 볼 수 있다. 또한 신분이나 급수를 따지는 것만으로도 상대방을 이길 수 있는 전략이 된다는 점에서 수직적 인간관계가 지배적인 사회이며, 욕설이 일종의 힘이 될 수 있을 만큼 다양하게 발달하여, 언어가 대리배설의 기능을 충분히 해주는 언어문화를 지니고 있는 것이라 볼 수 있다.

3) 공연공간의 황홀경의 원리와 경쟁, 모의 원리의 결합

공연공간에는 연희자와 관객간의 경쟁이 존재한다.

우선 연희자와 관객은 둘다 놀이에 참여할 의사를 가지고 놀이의 규칙을 준수하고자 한다.

한편 연희자는 관객을 즐겁게 하고 극에 적극적으로 참여할 수 있게 해주어야 한다. 삶의 활력소로서의 역할 역시 충분히 해주어야 한다. 즉 관객을 '황홀경'으로 유도함으로써 만족시켜야 하는 것이 연희자가 도달해야 할 목표, 즉 경쟁의 목표가 된다. 이러한 황홀경은 민속극의 경우 흔히 '신명풀이'²¹⁾라는 용어로 설명되어 왔다.

공연이 진행되는 동안 관객은 연희자가 연희를 훌륭히 해내는가를 판단하게 된다. 물론 관객들은 미리 즐거워 할 마음의 자세가 되어 있으므로 연희자가 유리한 것이 사실이다. 그러나 여러번의 공연을 보아온 관객들은 여전히 연희자의 솜씨에 대해 객관적으로 판단할 마음의 준비를 갖추게 된다. 그러므로 연희자가 관객을 신명나게 하기 위한 노력과 관객이 객관적으로 판단하고자 하는 심리간에 일종의 경쟁이 생길 수 있다. 특히 연희자가 일상인이 아니라 전문 연희자인 경우는 관객들의 이러한 심리는 더욱 커진다고 볼 수 있다.

21) 조동일, 「카타르시스, 라사, 신명풀이 비교연구」, 『구비문학연구 3』, 1996.

그런데 이 경쟁의 특징은 연희자가 승리할 경우에만 두 집단이 모두 만족한다는 사실이다. 그러한 의미에서 본다면 라이벌간에 서로 상생작용을 일으켜 두사람 모두에게 만족된 결과를 가져다 주는, 일종의 기록 경기의 양상과 유사하다고 볼 수 있다.

그러면 두 집단 모두의 목표라 할 수 있는 ‘황홀경’이 일어날 수 있는 조건을 생각해보자.

앞에서도 언급했듯이 관객은 한 인물이나 집단과 자신을 동일시함으로써 ‘무아지경’이 되었을 때 ‘황홀경’이 일어난다. 그렇다면 관객은 자신과 동일시할 편을 찾아야 한다. 동일시는 자신과 유사한 인물이거나 자신의 욕망을 대리충족시켜주는 인물에 대해 일어나는 경우가 많다. 즉 동일시를 통한 황홀경의 한 조건으로서 현실의 인물(혹은 욕망)에 대한 ‘모의’의 원리가 요구되는 것이다.

〈양주별산대놀이〉의 경우는 어떠한가.

〈양주별산대놀이〉는 半農半藝의 이속이나 巫夫가 연희했다고 한다. 또한 일종의 마을 제사로서 놀아진 경우가 많다고 한다. 그러므로 관객은 마을 사람들 전체이며, 이들 중 대다수가 연희자와 비슷한 위치의 신분에서 있는 사람들이었을 것이다. 또한 (한 장면이 아니라 한 과장 단위로 볼 때) 극중의 승리자를 보면, 노장에 대해 목중들과 취발이, 샌님에 대해 쇠뚝이와 말뚝이, 샌님에 대해 포도부장이 이에 속한다. 대립하는 두 인물이 동등한 신분일 경우는 특정 재주를 잘하는 인물이 관객과 동일시될 인물이겠으나, 신분이 다른 경우는 대개 관객들의 신분과 비슷한 인물들이 동일시의 대상이 된다. 그런데 위에서 제시된 승리자의 신분은 서민 계층에 속한다고 볼 수 있다. 그러므로 관객들은 이 승리자들과 자신을 동일시함으로써 현실에서의 욕망을 대리충족하게 된다. 이러한 대리충족은 황홀경으로 나아가게 되며, 그 대결의 강도가 강할수록 황홀경의 정도도 더할 것이라 본다.

즉 〈양주별산대놀이〉의 연희자들이 관객들과의 경쟁(잠재적으로는

동일한 극에 대한 다른 연희자들에서 승리하는 것, 즉 공동체놀이로서의 기능을 충족시킬 수 있었던 것은 관객들의 '황홀경'을 불러 일으키는 것이었으며, 이 황홀경은 현실의 '모의'에 있어서 그대로의 반영이 아닌, 관객 욕망의 대리충족의 형태였기에 가능했을 것이라 본다.

4) 세 원리의 결합 양상

이제 앞에서 논의한 바를 바탕으로 “경쟁, 모의, 황홀경”의 원리들이 어떻게 결합되고 있는지를 다시 정리해 보기로 한다.

먼저, 경쟁의 원리는 극중 인물 사이, 공연공간에서의 관객과 연희자 사이, 현실공간에서 극과 현실 맥락 사이에 작용한다.

이때 현실맥락과 극 사이에 경쟁이 존재할 수 있는 이유는 극중의 경쟁 양상이 현실의 경쟁 양상을 어떤 형태로든 “모의”하고 있기 때문이다.

그런데 한 연극이 현실맥락과의 경쟁에서 승리를 거두기 위해서는 극 내용에 대해 관객들이 공감하고 의식이 변하여 극이 지향하는 바대로 행동에 옮길 수 있어야 한다. 이 때에 필요한 원리가 바로 공연공간에서의 “황홀경”의 원리이다. 역으로, 관객들의 “황홀경”은 우선, ‘경쟁’이 치열할수록 자신이 응원하는 집단과의 동일시 현상이 강해지며, 관객이 응원하는 집단은 현실적으로 자신들과 유사한 입장이나 관점을 ‘모의’하는 편이 된다.

요컨대, 이 세 원리는 중층적으로 상호 작용하고 있어서 한 국면에 한 원리만 작용하는 단순한 관계가 아니다. 굳이 정리를 하자면, ‘경쟁’은 놀이로서의 경기가 성립하기 위한 구조적 조건이라면, ‘모의’는 현실과의 작용 국면으로서, 경쟁의 바탕에 깔려 있는 전제에 가까운 원리라 할 수 있다. ‘황홀경’은 경기가 도달해야 할 일종의 목표로서의 원리라고 하면 될 것 같다.

〈양주별산대놀이〉에서 세 원리의 결합 양상 역시 다시 정리해 보자. 먼저 극중에는 대립되는 인물이 나와서 춤이든, 완력의 마음이든, 언어나 한 수단을 사용하여 자신들의 우월함을 겨루고 있다. 이러한 대립 구도는 일단 삶의 모습이 대립되는 두 집단간의 긴장 관계로 이루어진다는 자연의 법칙, 삶의 법칙을 상징적, 압축적으로 ‘모의’하고 있다. 또한 극중 인물이 경쟁에서 이기기 위해 사용하고 있는 전략들은 한 문화권 내에서 현실적으로 유효한 전략들을 ‘모의’하고 있다.

이때 사회적 신분이나 직업이 뚜렷이 제시되는 과장들의 내용이나, 지배질서에 속하지 않는 언어들(욕설, 비어, 속어, 성적 금기어, 구체어 등)의 해방은 극과 현실과의 경쟁을 성립시킨다. 만약에 이 극의 내용이 기존의 지배 질서를 그대로 받아들이는 내용이라면 경쟁은 존재하지 않는다. ‘경쟁’이 성립하려면 기존의 승리자와 그 권위에 도전하여 그 질서를 무너뜨리려는 도전자가 있어야 가능하기 때문이다.

그러므로 이 극이 현실과의 경쟁에서 승리를 거두기 위해서는 지배 세력이 아닌 대다수의 관객이라 할 수 있는 서민, 하급 관리들의 공감과 ‘황홀경’을 불러 일으켜야 할 것이다. 그래서 놀이판에 나중에 나오는 중, 취발이, 포도부장, 말뚝이, 쇠뚝이 등 기득권을 가지지 않았던 인물들의 승리를 극중에서 보여주고 있다. 관객들은 이들과의 동일시를 통해 이들의 승리를 자신들의 승리로 받아들여, 일종의 대리만족에 의한 ‘황홀경’을 맛볼 수 있게 되는 것이라 본다.

4. 결론-경기 성립의 조건으로서의 협력과 그 결과로서의 조화

흔히 연극이라 하면 아리스토텔레스의 용어를 빌어 ‘인간행위의 모방’이라 설명한다. 그후 서구의 연극은 인간의 행위와 삶을 얼마나 사실적으로 모방하는가가 주요 관심이 되어왔다. 현대의 상징주의나 부조리극,

표현주의극들 역시 인간 심리의 표현, 혹은 신의 섭리의 구현체로서의 인간표현이라는, 즉 인간의 모방이라는 범주에서 크게 벗어나지 않을 것으로 보인다.

그런데 가면극의 경우는 좀 다르다. 삼국시대부터 기록에 남아 있는 연극의 초창기 모습은 대개 가면을 쓰고 춤을 추면서 잡귀와 싸워 이기는 것으로 되어 있다. 즉 귀신과 싸워 이기는 행위의 모방인 것이다. 이러한 연극의 초창기 형태의 '경기' 구조가 <양주별산대놀이>의 맞춤을 비롯한 각종 겨루기의 양상으로 그대로 전승된 것으로 보인다.

요컨대 가면극은 경쟁과 모의 원리, 그리고 황홀경의 원리의 결합에 의해 만들어진 경기의 구조와 성격을 지닌다고 할 수 있다. 모든 놀이에는 그 사회의 문화적 특징이 담겨 있다. 경기 또한 예외가 아니다. 더구나 가면극은 경쟁만이 아니라 모의의 원리도 지배적이며, 가면의 특성상 극중 인물이 고정되어 있어서 가면 인물의 특성을 유형화할 수 있다는 점에서 현실의 모습이 상징적, 압축적으로 수용되어 있다고 볼 수 있다. 이러한 두 원리의 결합은 관객들로 하여금 '신명풀이'라는 용어로 설명되어 온 '황홀경'의 원리에 입각한 경기 놀이를 체험하게 해 주는 것이다.

한가지 짚고 넘어가야 할 점은, 모든 놀이는 '경쟁성'을 포함한다지만 그 밑바탕에는 '조화'와 '협력'을 지향하는 공동체의 이상이 담겨 있다는 것이다. 왜냐하면 놀이에 참여할 의사가 없으면 놀이는 성립될 수 없기 때문이다. 그래서 '친선경기'라는 명칭이 가능해진다.

그러므로 <양주별산대놀이>를 비롯한 대개의 가면극이 경쟁의 원리가 표면화된 경기성을 지니면서도 경쟁자간의 '협력'을 바탕으로 하고 있음을 인식할 필요가 있겠다.

이러한 '협력'의 원리는 기본적으로 상대방을 자신과 겨룰 만한 능력을 가진 동등한 인격체로서 간주할 때 가능할 것이다. 가면극들 역시 마찬가지이다. 극중 인물간의 경쟁은 말할 것도 없고, 극 자체가 현실과

경쟁할 수 있다는 것은 현실의 지배적 세력과 가면극 연희자 및 주요 관객들과의 관계가 어느 정도 대등한 위치에 설 수 있음을 인정하는 것이 된다. 그래서 서민들의 세력이 커졌던 조선 후기에 가면극 공연이 성행할 수 있었을 것이다. 마을의 지배 세력들은 이러한 새로운 세력을 인정하고 나름대로 그들의 욕망을 분출할 수 있는 공간을 인정함으로써, 또한 연희 집단 세력들은 자신들의 위치를 인정받고, 자신들의 욕망을 대리 충족하는 형식으로 마을 전체의 안녕과 '조화'에 기여할 수 있었던 것이라 본다. '조화'는 결코 한 집단의 독단적인 지배와 다른 집단의 맹종에 의해 이루어지는 것이 아니라, 동등한 자격을 가진 대등한 세력간에 서로를 인정하고 동일한 목적(마을의 안녕)을 위해 협력하는 태도를 통해 이루어지기 때문이다.

즉 가면극이라는 경기가 성립하기 위해 연희자, 관객, 현실간의 협력이 필요하며, 그 결과 마을 전체의 조화를 이루게 되는 것이다.

참고문헌

- 김인환, 「놀이와 본질-양주별산대놀이」, 『문학과 문학사상』, 열화당, 1979.
- 박진태, 『탈놀이의 기원과 구조』, 새문사, 1991.
- 사진실, 「고려시대 人才의 공연방식과 연출원리」, 한국연극사학회 발표문, 1998.
- 유종목, 「한국 가면극 대사의 표현법고」, 『민속문화 3』, 동아대 민속문화연구소, 1987.
- 이경숙, 「놀이구조를 통한 희곡해석방법연구-〈양주별산대놀이〉와 <제18공화국>을 중심으로」, 서울대석사학위논문, 1994.
- 이경숙, 「문화창조에 관여하는 요인들과 그 문학교육적 의미-가면극의 “백구타령”을 중심으로」, 운당구인환선생 정년퇴임기념논문집, 1995.
- 이두현, 『한국의 가면극』, 일지사, 1992.
- 임재해, 『한국 민속과 오늘의 문화』, 지식산업사, 1994.
- 전경옥, 「탈놀이 대사의 형성원리」, 『구비문학연구 3』, 1996.
- 조동일, 「카타르시스, 라사, 신명풀이의 비교연구」, 『구비문학연구 3』, 1996.
- 조동일, 『탈춤의 역사와 원리』, 기린원, 1991.
- 조만호, 「탈춤 ‘사설’ 연구」, 성균관대박사학위논문, 1994.
- J. 호이징하, 권영빈 옮김, 『놀이하는 인간』, 기린원, 1991.
- 로제 카이와 지움, 이상률, 옮김, 『놀이하는 인간』, 문예출판사, 1994.

〈Abstract〉

The Nature of Game in “Yangjubyulsandaenori”

Lee, Kyeong-Sook

A 'game' as a kind of play is composed of three principles of 'Competition(Agon)', 'Mimicry', 'Ecstasy'. To be formed as a game, there must exist two oppositive groups which have equal power, and they compose 'rival' relations each other, and in that play ground, victory or defeat is settled. This competitive relation 'mimics' a feature of real life anyway. And seeing a game, spectators identify themselves with one team, so they are absorbed in that game, forgetting themselves, finally they feel 'ecstasy'.

'Yangjubyulsandaenori' has these natures of game.

First, there are two persons who 'compete' with each other by dance, song, power, and speech in this play.

And the stratages of this play is definded by cultural convention of our society.

So we can criticize our cultural charaters by analyzing dialogues in this play.

The result of analysis, we can see that our society has affluent languagical sense, is under the contol of orderly relation, enjoys one's

ability of speech itself.

Lastly, people as spectators identify themselves with a victor who satisfies their desire, feel 'ecstasy'.

therefore, "Yangjubyulsandaenori" is a 'game' as a kind of play which has three principles of 'Competition(Agon)', 'Mimicry', 'Ecstasy'.

This explanation defers from another arguments which explain the structure of 'conflic' in "Yangjubyulsandaenori". this explanation argues that this play has purpose of giving more joy than critique of real life.