



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

박사학위논문

제주 굿놀이의 유희적 작법

양 인 정

제주대학교 대학원

한국학협동과정

2023년 8월

제주 굿놀이의 유희적 작법

이 논문을 문학박사 학위논문으로 제출함

양인정

제주대학교 대학원

한국학협동과정

지도교수 허남춘

양인정의 문학 박사 학위논문을 인준함

2023년 7월

심사위원장	원	원	원	원
위	원	원	원	원
위	원	원	원	원
위	원	원	원	원
위	원	원	원	원

목 차

국문초록	7
I. 서론	1
1. 연구목적 및 문제제기	1
2. 선행연구	4
3. 연구방향	8
4. 연구자료 및 한계점	10
II. 제주도 굿놀이의 양상	17
1. 제주도 굿놀이의 범주	17
1) 굿놀이의 개념	17
2) 제주도 굿놀이의 특성	22
3) 제주도 굿놀이의 기준요소	24
2. 제주도 굿놀이 유형	26
1) 제주도 굿놀이 목록 제시	27
2) 제주도 굿놀이 종류 개괄	31
3) 제주도 굿놀이 유형 분류	49
3. 제주도 굿과 굿놀이	52
1) 제주도 굿의 종류와 굿놀이	53
2) 굿의 기능과 놀이	55
3) 본풀이와 놀이	58
III. 제주도 굿놀이 구조와 연행 분석	60
1. 제주굿 맞이와 놀이	60
1) 맞이의 구조	60
(1) 제주도 굿 맞이 종류	60
(2) 맞이와 놀이의 관계	64
2) 질침과 극적연행	69

(1) 초공질침 <청너울드리·애손드리>	70
(2) 삼시왕질침 <굽은명두>	72
(3) 군벙질침 <군벙놀이>	74
2. 개별형 굿놀이 사례 분석	75
1) 따라 하기 유형 <세경놀이>	75
(1) <세경놀이> 놀이의 구조	76
(2) <세경놀이> 등장 인물 분석	78
(3) <세경놀이> 유희적 구성 요소	81
2) 찾아 내기 유형 <전상놀이>	90
(1) <전상놀이> 놀이의 구조	91
(2) <전상놀이> 등장인물 분석	95
(3) <전상놀이> 유희적 구성 요소	96
(4) <전상놀이>와 <삼공본풀이>와의 관계	99
3) 겨루기 유형 <용놀이(갈룡머리)>	100
(1) <용놀이(갈룡머리)> 놀이의 전개구조	100
(2) <용놀이(갈룡머리)> 등장인물분석	103
(3) <용놀이(갈룡머리)> 유희적 구성요소	104
2) 속이기 유형 <영감놀이>	107
(1) <영감놀이> 놀이의 서사분석	108
(2) <영감놀이> 등장인물분석	111
(3) <영감놀이> 유희적 구성 요소분석	114
IV. 제주도 굿놀이의 유희성과 의미	117
1. 제주도 굿놀이의 유희성	117
1) 직관의 유희성	117
2) 일상의 유희	123
3) 주술적인 유희	126
(1) 때리기와 인정걸기	126
(2) 생산 풍요 기원과 나눔	130

4) 공감과 소통의 유희	133
(1) 제주도 굿놀이의 향유 정서	133
(2) 굿놀이의 참여자	135
(3) 굿놀이의 연행자	138
2. 제주도 굿놀이의 유희적 연행의 의미	140
1) 역설의 미학	140
(1) 드러난 욕망으로 인한 일탈	142
(2) 내재된 불안의 해소	143
2) 상생의 신명	144
(1) 공동체 집단의 정서 표출	144
(2) 신성성과 유희성의 공존	146
VI. 결론	152

표 차례

< 표 1 > 제주도 굿놀이 자료 개괄	11
< 표 2 > 굿놀이 용어 정리	17
< 표 3 > 제주도 굿놀이 종류	27
< 표 4 > 제주도 굿 기능별 굿놀이 분류	56
< 표 5 > 제주도 맞이	61
< 표 6 > 맞이에 위치한 제주도 굿놀이	67
< 표 7 > 초공맞이의 초공질침	70
< 표 8 > <세경놀이> 전개구조	77
< 표 9 > <세경놀이> 모의농사 행위 순서와 민요	87
< 표 10 > <전상놀이> 전개구조	92
< 표 11 > <심청가>와 <봉사놀이>의 비교	93
< 표 12 > <삼공본풀이> 화소 비교	94
< 표 13 > <용놀이(갈룡머리)> 전개구조	102
< 표 14 > <영감놀이> 서사구조	110

국문초록

제주 굿놀이의 유희적 작법

양 인 정

제주대학교 대학원 한국학협동과정

제주도 굿놀이의 양상을 살피고 유희적 기법과 의미를 고찰하고자 하였다. 굿놀이는 신을 맞아 그 모습을 보이고 놀려서 신과 사람이 함께 신인동락 하는 제차이다. 그런데 굿놀이에 등장하는 신은 대부분 비루하고 딱한 모습으로 등장한다. 그렇기 때문에 굿놀이를 통해 사람은 자신을 이해하고 함께할 신을 만날 수 있다.

제주도 굿놀이는 유희성을 중심으로 의례의 제차로 따져서 살펴보자면 맞이형, 개별형, 확장양상 등으로 나누어서 볼 수 있다. 첫째, 맞이형은 맞이 제차와 굿놀이의 연관성을 살펴보면서 확인할 수 있다. 맞이에서는 놀이로 신을 놀리고 신의 모습을 드러낸다. 특히 맞이에는 소제차로 질침을 하고 그 질침은 놀이와 얽혀 있는 경우가 많다. 제주굿 맞이 제차는 상위신에 해당하는 경우에도 놀이와 유사한 극적행위가 연행된다. 그 대표적인 사례로 초공맞이가 있다. 둘째, 제주도 굿놀이에는 명칭부터 놀이라고 하여 개별적으로 연행하는 굿놀이를 <세경놀이>, <전상놀이>, <용놀이(갈룡머리)>, <영감놀이>, <사농놀이> 등이 있다. 개별형 굿놀이의 대표적인 사례로 큰굿의 <세경놀이>, <전상놀이>, <용놀이(갈룡머리)> 등을 들어 굿놀이의 유희성을 살펴볼 수 있다. 셋째, 제주굿에서 오락성과 유희적 성격을 설명하자면 석살림 제차를 빼놓을 수 없다. 석살림에는 놀판굿이라는 독특한 놀이가 있다.

굿놀이에서 신을 만나 놀리는 연행에는 유희성이 중요하다. 그 유희성이 굿놀이에서 작용하는 방식은 직관적이며 일상적이고 주술적이다. 굿놀이의 등장인물은 일상을 벗어나는 일탈로 변화를 추구하면서도 일상을 회복하는 것으로 삶을 치유한다. 그래서 굿놀이의 연행은 공감과 소통의 유희성을 추구한다고 할 수 있다. 굿놀

이가 벌어지는 동안에는 실패가 성공이 되고, 싸움이 화해가 되는 역설의 미학이 작용한다. 굿놀이는 변화를 추구하며 그 변화는 회복과 상생을 통해 균형을 이루게 한다.

주제어 : 제주도, 굿놀이, 유희성, 맞이, 질침, 석살림, 놀판굿, <세경놀이>, <전상놀이>, <용놀이(갈룡머리)>, <은상식 분상식>, <곶은맹두>, <군병놀이>, <실명풀이·식은본품>, <씨드림>

I. 서론

1. 연구목적 및 문제제기

이 논문은 제주도 굿놀이의 양상을 살피고, 유희적 기법과 의미를 고찰하는 것이 목적이다. 굿놀이는 제의 중에서 신의 모습과 행위를 바로 마주할 수 있는 제차이다. 굿에서는 신을 향해 기원하는 제차 중에 신의 모습을 마주할 수 있을 때가 가장 흥미로운 순간이다. 특별히 굿놀이에서는 신의 모습과 행위를 비루하게 드러내서 오히려 사람보다 더욱 비천하게 묘사한다. 신은 낮아진 모습으로 어렵고 곤궁한 처지인 사람과 눈높이를 같이 한다. 굿놀이의 중요한 기능은 바로 사람과 대등해진 신이 하나로 어우러져서 신인동락하며 놀 수 있게 하는 것이다.

굿놀이는 극복하기 어려운 사람들의 삶을 깊게 이해하고 더불어 나아갈 길을 모색할 방법을 찾게 한다. 제주도 굿놀이 또한 삶의 의미와 방향을 이해할 방법을 제시하고 있다. 제주도 굿놀이에서는 실패가 성공이 되고, 싸움이 화해가 되는 역설의 미학이 내재하여 있다. 일탈을 통해 변화를 주도하면서도 일상을 회복의 실마리로 잡는다. 제주도 굿놀이에서는 맞이의 놀이와 개별적 놀이 그리고 개방형 놀이가 어떻게 의례성과 유희성을 드러내는지 확인된다.

굿놀이에서는 주술과 오락이 동시에 발현한다. 굿놀이가 어떤 연행으로 유희성을 확보하는지에 대한 작법과 의미의 해답은 아마도 굿과 신앙에 있을 것이다. 굿놀이는 신과 함께하는 주술과 유희의 의례이다. 어떻게 주술과 유희가 공존할 수 있는지 묻지 않을 수 없다. 주술은 삶을 변화시키기 위한 간절함이고 유희는 노는 것이다. 그렇기에 굿놀이의 유희성은 웃음으로 그 척도를 알 수 있다. 굿놀이에서 유희성은 고귀한 신의 모습과 행위를 남루하고 천박하게 드러내는 과정을 통해 드러난다. 굿놀이에서 신의 모습은 비루하고 신의 언어와 행위는 저속하다. 굿놀이에서 신은 차림새, 말투, 행위 따위가 천박한 사람의 모습

으로 등장해 웃음과 놀라움을 준다. 고귀한 신은 왜 비속한 놀이에서 희화화 되어야 하는지 의문을 품을 수 밖에 없다.

맞이와 풀이는 굿놀이에 동시에 작용하여 바로 신앙민을 향한다. 맞이는 신을 맞아들이는 것이고, 풀이는 신의 내력이다. 그리고 놀이는 신을 기쁘게 하는 것이다. <세경놀이>는 제주도 굿놀이 중 의례적 요소가 대부분 탈락한 놀이로 유희성이 강한 대표적인 사례이다. <세경놀이>의 세경신은 삼천전제석궁에 해당하는 상위신격임에도 별도의 맞이가 없다. <세경놀이>는 본풀이 중에서도 유희성이 강한 <세경본풀이>를 근거로 하지만 서사는 차용하지 않는다. <세경놀이>는 <세경본풀이>와 서사가 다르지만 의례적 상징을 통해 연관성을 찾을 수 있다. 굿놀이의 유희성을 중점적으로 보면 <세경본풀이>의 놀이는 반드시 눈여겨 볼 사례이다.

<세경놀이>는 제주도 굿놀이 중 의례적 요소가 대부분 탈락한 놀이로 유희성이 강한 대표적인 사례이다. <세경놀이>의 세경신은 삼천전제석궁에 해당하는 상위신격임에도 별도의 맞이가 없다. <세경놀이>는 본풀이 중에서도 유희성이 강한 <세경본풀이>를 근거로 하지만 서사는 차용하지 않는다. <세경놀이>는 <세경본풀이>와 서사가 다르지만 의례적 상징을 통해 연관성을 찾을 수 있다. 굿놀이의 유희성을 중점적으로 보면 <세경본풀이>의 놀이는 반드시 눈여겨 볼 사례이다.

제주도 문화예술계에서는 <세경놀이>, <전상놀이>, <영감놀이>를 마당극과 무대 공연으로 각색하여 종종 진행하고 있다.¹⁾ 제주도 굿놀이 중 <영감놀이>는 무형문화재로도 지정되었다.²⁾ 제주도 굿놀이는 <영감놀이>와 <세경놀이> 외에도 다양한 양상이 있어서 제주 민속극예술로 다수의 대중이 향유할 수 있는 예술적 원천이 될 수도 있음을 시사한다. 그런데 제주도 굿놀이는 시대의 변화에 따라 급격하게 외면, 망실, 변형되는 추세가 이미 명확하다. 제주도 굿놀이는

1) 놀이패 한라산에서 1997년 11월 공연한 <세경놀이>를 마당극으로 각색하여 공연하였다. 디지털제주문화대전, <http://jeju.grandculture.net/jeju/> 검색일자 2023. 05. 26 놀이패 한라산은 제주도 굿놀이 <세경놀이> 외에도 <영감놀이>, <전상놀이>를 마당극으로 각색하여 공연한 적이 있다.
2) <영감놀이>는 1971년 8월 26일 제주특별자치도 무형문화재 제2호로 지정되었고, 2021년 11월 19일 문화재청 고시에 의해 문화재 지정번호가 폐지되어 제주특별자치도 무형문화재로 재지정되었다. <영감놀이> 무형문화재 지정 당시 기능 보유자는 이중춘이었고, 현재는 오춘옥이다. 디지털제주문화대전, <http://jeju.grandculture.net/jeju/> 검색일자 2023. 05. 26

제주도 굿의 현장에서 이미 대거 탈락한 상황이다. 제주도 큰굿에서 <세경놀이>를 더 이상 연행하지 않고 있으며, <전상놀이>는 <하스록>으로 축약하여 연행하는 것만으로도 다행이라고 여기는 상황이다. 이러한 이유로 제주도 굿놀이는 그 양상을 파악하기 점점 어려워지고 있다.

제주도 굿놀이는 굿의 주재자인 심방과 신앙민의 소통과 공감을 전제로 유희성을 확보한다. 소통과 공감에는 시대를 초월해 변하지 않는 중요한 의미와 가치가 담겨 있다. 굿놀이를 활용해 제주도 전통 예술 분야의 다양성과 장르 확장을 기대할 수 있는 것이다.

제주도 굿놀이는 제주도 전통 예술 종류 중 희극 분야를 확대해 나갈 수 있는 제주도 전통극의 역사이자 현재이다.³⁾ 제주도 굿놀이 연구가 제주도 전통문화예술로서 중요하다는 것은 누구나 알고 있다. 그러나, 문화재로 지정된 굿놀이에만 연구가 집중되고 있는 것은 안일하고 기형적인 연구 경향이다.⁴⁾ 특수한 굿놀이에만 연구성과가 몰려 있는 상황은 제주도 굿놀이를 균형 있게 파악하기 어려운 양상을 낳는 것이 사실이다.⁵⁾ 따라서 제주도 굿놀이 연구는 이제 심도 있게 분석하고 놀이 전반을 통틀어 조망할 수 있는 연구가 필요한 상황이다.

제주도 굿놀이 연구는 현용준의 문화재청 조사 보고서 이후 현재까지 굿놀이 연행의 유희성을 중점적으로 다룬 적이 없었다. 앞서 서술하였듯이 굿놀이 연행에는 유희성이 무엇보다 중요하다. 굿놀이의 유희성은 제주 지역 문화예술계의 예술적 관심과 창작목적의 각색을 끊임없이 시도하고 있기도 하다. 그에 비해 제주도 굿놀이 연구성과는 미비하다. 제주도 굿놀이 연구는 시급히 원론적인 연구가 선행되어야 한다. 그 중에서도 제주도 굿놀이 유희성을 중점적으로 살펴보

-
- 3) 허남춘, 「제주도 굿놀이와 삼공본풀이」, 『제주도 굿과 신화 학술대회 자료집』, 제주학연구센터, 제주대학교 탐라문화연구원, 한국무속학회, 2018. 187쪽.
 - 4) 1988년 현용준의 영감놀이 학회논문 이후로 제주도 굿놀이 연구는 <영감놀이>에 집중되어 있다. 玄容駿, 「영감본풀이와 영감놀이」 『白鹿語文』 5, 1988; 김종대, 「제2부 / 한국 민속놀이와 생활문화 : 제주도 영감놀이에 대한 일고찰 - 놀이의 형성과 영감의 성격을 중심으로」, 『한국 민속놀이의 종합적연구』 1993; 한승희, 「제주도 굿에 대한 연구: 영감놀이를 중심으로」, 단국대학교 대학원 석사학위논문, 2002; 문무병, 「생명의 신화와 욕망」, 『한국정신과학회 학술대회논문집』 29, 한국정신과학학회, 2008; 김진영, 「<영감놀이>의 심리치료극적 구조와 성격」, 『탐라문화』 45, 제주대학교 탐라문화연구원, 2014; 몽흐자르갈, 「한국 전통극 영감탈놀이의 연구」, 대구대학교 대학원 박사학위논문, 2015.
 - 5) 칠머리당 영등환영제에 영감놀이를 연행하는 것은 영감놀이가 무형문화재로 지정된 사정과 연관이 깊다. 영등제에서 영감은 영등을 따르는 하위신도 아니다. 영감은 영등제와 상관없는 별도의 신앙이다.

고자 한다. 제주도 굿놀이는 어떻게 다양한 작법으로 유희성을 표출하면서 굿에서 진행되는지 기재를 파악하고, 유희성을 분석하고자 한다.

2. 선행연구

한국의 굿놀이 연구는 1965년 문화재지정을 목적으로 한 제주도 굿놀이 연구 조사에서부터 비롯되었다. 그럼에도 불구하고 2023년 현재까지 제주도 굿놀이의 연구는 큰 진전을 보지 못했다. 제주도 굿놀이 연구는 특정 굿놀이를 대상으로 하거나 소논문의 연구 대상으로 그 성과가 한정적으로 전개되었다.⁶⁾ 초기 굿놀이 연구는 굿놀이가 민속극의 한 범주로 논할 수 있는 연구대상으로 자리 잡는 것을 중요하게 다루었다.⁷⁾ 굿놀이에 대한 개념을 정리하고 유형화하여 조사 연구하기도 하였다.⁸⁾ 굿놀이 연구는 극적 연행이라는 특성으로 탈놀이와의 비교 분석하는 대상으로 접근하는 연구로 이행되었다.⁹⁾ 제주도 굿놀이를 중심으로 다룬 선행연구자들은 현용준, 문무병, 조만호, 김은희 등으로 소수에 불과하다. 한국 굿놀이 전반에 대한 연구의 지평 중 한 지역인 제주도 굿놀이가 같이 다루어졌더라도 구체적인 사례를 들어 세부적으로 다루지 않았다.¹⁰⁾

다음은 제주도 굿놀이를 연구한 선학들의 연구 성과 및 한계를 살피고자 한다.

- 6) <영감놀이>는 각주 4)와 동일하다. <악심꽃꺾음>과 <꽃담> 그리고 <꽃풀이> 연구, 김은희, 『제주도 굿놀이의 특징 연구: <불도맞이>의 굿놀이 연행사례를 중심으로』, 『한국무속학』 14, 한국무속학회, 2007. <사농놀이> 지역간 비교 연구, 김은희, 『사농놀이계통 굿놀이의 의례적 의미에 대한 고찰: 황해도, 강화도, 우이동, 제주도의 사례 비교를 통해서』, 『한국무속학』 38집, 한국무속학회, 2019. <세경놀이> 분석연구, 양인정, 『제주도 <세경놀이>의 결합 양상과 유희적 특성』, 『한국무속학』 45집, 한국무속학회, 2022.
- 7) 굿놀이와 가면극의 관계와 굿놀이의 연극성 드라마 연구. 이상일, 『한국인의 굿과 놀이』, 문음사, 1984. 민속극으로 무당굿놀이 비교연구. 조동일, 『가면극(假面劇) 연구(研究)노우트 9 : 무당굿놀이, 꼭두각시놀음, 탈춤』, 『연극평론』 16, 한국연극평론가협회, 1977.
- 8) 허용호, 『무당굿놀이의 유형과 변화의 흐름』, 『무속, 신과 인간을 잇다』, 국사편찬위원회, 2011, 224-305쪽.
- 9) 정형호, 『굿놀이와 탈놀이의 관련성』, 『한국 전통연희의 전승과 미의식』, 민속원, 2009, 15-47쪽.
- 10) 황루시, 『무당굿놀이 研究: 祭儀의 要素를 중심으로 한 民俗演戲와의 比較考察』, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 1987.

제주도 굿놀이 연구의 시작은 현용준의 『제주도무당굿놀이』부터이다.¹¹⁾ 현용준은 <삼공맞이>, <세경놀이>, <영감놀이>에 대한 자료를 구체적으로 채록하고 분석하였다.¹²⁾ 현용준은 굿놀이 채록 조사만이 아니라 관련 사진 기록물도 다수 남겼다.¹³⁾ 또한 굿놀이 요소로 볼 수 있는 제주굿의 특성을 분석하여 제시하였다. 제주도 굿놀이 연구는 현용준의 연구와 더불어 소수의 선학들의 연구에 머물며, 현재까지 다각도로 확장된 연구를 이루지 못하고 있어 아쉽다.

문무병은 제주도 굿놀이 연구에 관심을 두고 지속적이고 방대한 현장조사를 진행했다.¹⁴⁾ 문무병의 굿놀이 연구는 현용준이 굿놀이를 제시한 자료를 신국, 당굿 연구와 더불어 연구의 계보를 이었다고 볼 수 있다.¹⁵⁾ 문무병은 제주도 굿놀이 현장을 채록한 자료를 다수 남기기도 하였다.¹⁶⁾ 문무병의 제주도 굿놀이 연구는 제주굿 연구의 한 부분으로 다루어졌다. 문무병은 연구자이기 전에 배우이자 희곡작가로 제주굿의 연극성에 대한 확대된 연구를 진행했다. 문무병의 굿놀이 연구는 굿놀이 연구라기보다는 제주굿의 연극성 연구이다. 문무병은 굿놀이를 본격적인 논의대상으로 다루지는 않았다. 문무병의 입춘굿 연구는 제주도 내외의 연구자들의 성과와 더불어 도시축제로의 정착을 이끌어냈다. 문무병이 현장조사로 남긴 영상자료와 기록물은 굿놀이의 구체적 실체에 접근할 수 있는 훌륭한 자료이다. 다만, 폭넓은 현장조사에 비해 정리된 기록물이 적어 아쉬움이 크다.

황루시의 굿놀이 연구는 한국의 전 지역의 광범위한 굿놀이를 연구대상으로 삼았다.¹⁷⁾ 황루시는 굿놀이와 민속연희를 의례적 요소를 비교하여 연구하였다. 그는 굿놀이의 개념을 연극과 유희라는 두 기준으로 정리하였다. 황루시가 굿놀이 개념에 대해 제시한 바는 굿에서 굿놀이를 구별해낼 수 있는 기준을 제시했다는 점이다. 황루시의 연구는 굿놀이의 기준으로 제시한 유희에 뉘굿과 병굿을

11) 현용준, 『무당굿놀이개관』, 문화재관리국, 1965.

12) 김영돈, 현용준, 『제주도무당굿놀이』, 문화재관리국, 1965.

13) 현용준, 『민속사진집 靈』, 각, 2004

14) 문무병, 『제주의 전통문화』, 제주도교육청, 1996; 문무병, 『제주도큰굿자료』, 제주도·제주전통문화연구소, 2001.

15) 문무병, 「제주도 굿의 연극성에 관한 연구」, 제주대학교 대학원 석사학위논문, 1984년.

16) 문무병, 『제주민속극』, 각, 2003.

17) 황루시, 「무당굿놀이 研究: 祭儀의 要素를 중심으로 한 民俗演戲와의 比較考察」, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 1987.

포함시킬 수 없다고 하여 유형분류에 일정한 한계를 드러낸다.

조만호는 제주도 굿놀이를 본풀이, 맞이, 놀이 관계를 중심으로 민속학적 접근을 시도했다.¹⁸⁾ 제주도 굿놀이와 맞이의 관계를 연구의 대상으로 상정한 점이 인상적이다. 그는 현용준이 시왕맞이와 함께 <전상놀이>, <세경놀이>, <영감놀이>를 굿놀이의 구조를 비교해 제시한 것을 분석하려고 하였다. 조만호의 굿놀이 연구는 현용준이 제시한 <전상놀이>, <세경놀이>, <영감놀이>를 본풀이와 연관성을 논의하는 것에 더 비중을 두어 다루었다. 본풀이, 맞이, 놀이 관계를 구체적으로 밝히는 것이 아닌 <전상놀이>, <세경놀이>, <영감놀이>와 맞이의 관계를 큰굿의 제차를 제시하는 것으로 마무리 하였다. <세경놀이>와 <세경본풀이>의 관계에서도 본풀이 중심으로 굿놀이를 분석하였다. <세경본풀이>를 전제하고, <세경놀이>를 본풀이에 맞추어 분석하였다. 그는 현용준이 제시한 제주도 굿놀이의 대표적인 놀이 사례인 <전상놀이>, <세경놀이>, <영감놀이>를 대상으로 삼아 분석하였다. 조만호의 시도는 제주굿과 굿놀이의 특성을 파악할 수 있는 좋은 시도라고 할 수 있다. 그러나 연구 당시 한정적인 자료와 지역간 문화 차이로 제주도 굿놀이의 새로운 면모를 제시하는 데 한계가 나타난다.

김은희의 제주도 굿놀이 연구의 시작은 굿놀이와 본풀이의 상관관계에 대해 연구한 것이다. 굿놀이와 본풀이 연구는 <불도맞이>에서 연행사례를 대상으로 하였다. <불도맞이>에서 연행하는 굿놀이 특징 연구는 본풀이와 굿놀이의 연관성에 대해 고찰하였다. 김은희는 이 연구에서 제주도 굿놀이와 타지역 비교연구가 이루어져야 할 것이라는 제언을 했다. 제주 <사냥놀이>연구를 통해 타지역간의 비교연구로 의례가 공동체에 작용하는 과정에 대해 고찰하였다. 김은희는 본격적으로 제주도 굿놀이를 중점적으로 다양한 분석을 시도하였다.¹⁹⁾ 그러나 김은희의 제주도 굿놀이 연구에서는 제주도 굿놀이의 정의와 범주에 대한 정리가 이루어지지 않았다. 김은희는 제주도 굿놀이 목록을 선행연구에서 제시한 것을 그대로 따랐고, 제주도 굿놀이 기준에 대한 논의를 정립하지 않았다. 또한

18) 조만호, 「濟州島 『무당굿놀이』의 民俗學的 接近」, 成均館大學校 大學院, 석사학위논문, 1985.

19) 김은희, 「제주도 굿놀이의 특징 연구」: <불도맞이>의 굿놀이 연행사례를 중심으로, 『한국무속학』 14, 한국무속학회, 2007; 김은희, 『제주도 본풀이와 놀이의 상관성』, 『탐라문화』 36, 제주대학교 탐라문화연구소, 2010; 김은희, 「사냥놀이계통 굿놀이의 의례적 의미에 대한 고찰」, 『한국무속학』 38, 한국무속학회, 2019.

제주도 굿놀이 목록을 제시하였으나 목록의 순서에 대한 기준 역시 모호하다.

김익두는 제주도 굿놀이를 신화와 의례의 통합, 우주와 사람의 통합 차원에서 원초연극으로 보았다.²⁰⁾ 그리고 제주도 굿놀이의 구조는 빅터 터너의 사회극 (social drama)과 멜로 드라마의 구조로 볼 수 있다고 하였다. 제주도 굿놀이가 큰곳에 어떻게 배치되었는지에 대해 서술하고, 맞이와 놀이의 연관성에 대해 언급하였다. 김익두는 다수의 연구자가 제주도 굿놀이 전반을 다루었지만 공연학 또는 연극학적인 접근은 전무하다고 비판했다. 그러나 김익두는 맞이와 놀이의 연관성만 언급했고, 굿놀이의 개념과 범주, 유형을 정리하지 않은 채 선행연구의 목록을 그대로 답습하였다.

김헌선은 제주도 굿놀이가 맞이에서 질침에 놀이가 연계 있는 양상이 있다는 분석을 제시하기도 했다. 그러나 한국 굿놀이를 전반적으로 다루면서도 구체적인 사례를 들지 않았다. 이는 한국 굿놀이 전반을 다루는 연구에서의 한계일 수밖에 없다.²¹⁾ 이런 점에서 제주도라는 한 지역의 굿놀이를 중점적으로 다루는 밀도 있는 연구를 전개하며 구체적인 사례를 들어 분석해야만 정치한 연구로 이어질 수 있다는 점이 새삼스럽게 확인된다.

그 외에 제주도 굿놀이에 대해 언급하기는 하였으나, 동해안 굿놀이를 중심으로 분석한 연구가 있다.²²⁾ 역시 제주도 굿놀이 사례를 단순하게 소개하는데 그치는 경우는 선행연구에서 제외하였다.²³⁾

이상 제주도 굿놀이 선행연구들을 살펴본 결과, 제주도 굿놀이 연구에서 우선 선행되어야 할 굿놀이의 개념과 범주가 이제까지 명확하게 제시되지 않았음을 알 수 있다. 1965년 현용준이 제시한 제주도 굿의 놀이 요소에서 진전된 분석이 없었다는 것이다. 제주도 굿놀이는 한국의 굿놀이와 같은 맥락에서 파악할 수 있다. 그렇다고 하더라도 제주도 굿놀이는 제주도 굿에서 어떻게 구별하고,

20) 김익두, 「'원초연극(ur-theatre)'으로서의 제주 민속극 '심방굿놀이」, 『공연문화연구』 제21집, 한국공연문화학회, 2010.

21) 김헌선, 「한국 굿놀이의 갈래, 판도, 미학, 의의 연구」, 2018 설문대할망 페스티벌 자료집 『제주와 한국의 굿놀이』, 2018.

22) 이균옥, 「韓國 巫劇의 地域的 分包와 演行方式」, 『고전희곡연구』 제3집, 한국공연문화학회, 2001.

23) 서대석, 「굿놀이의 기원과 전승 현황」, 『한국사시민강좌』 45집, 일조각, 2009.

어떤 기준요소를 적용할 것인지에 대한 논의가 정리된 바가 없다는 사실은은 이제까지의 선행연구에서 보류하고 넘겼다는 한계를 노출한다. 따라서 이 연구에서는 제주도 굿놀이의 개념을 별도로 정립하고, 그에 따른 범주 설정을 통해 정리된 목록을 제시할 것이다.

거듭 말하거니와 제주도 굿놀이 선행연구 전반에서 굿놀이의 유희성에 대한 논의가 절대적으로 부족했다. 이 연구에서는 제주도 굿놀이 목록을 검토하고, 구체적인 사례를 분석하여 선행연구의 한계를 극복하고자 한다. 제주도 굿놀이를 정리된 목록을 바탕으로 유희적 작법에 대한 논의를 전개할 것이다.

3. 연구방향

제주도 굿놀이의 포괄적 연구는 제주도 그와 연관된 자료와 사례를 최대한 확보하여 파악하는 것이 관건이다. 제주도 굿놀이는 놀이 전반에 대한 포괄적 논의가 선행 되어야 하기에 이미 연행이 중단된 굿놀이에 대한 자료도 확인이 필요하다. 제주도 굿놀이의 1965년 초기자료는 현장이 아닌 재연을 통한 구술 기록이다. 그리고 오늘날 제주굿의 전승현장에서 굿놀이를 연행하는 사례가 많지 않아 관찰하기 어렵기도 하다. 다만 특별한 지원이 있는 정기행사에서 때때로 굿놀이를 연행하는 경우가 있어 그나마 자료를 확보할 수 있다.²⁴⁾ 따라서 충분하지는 않지만 행사를 통해 재연되는 굿놀이와 제주굿을 채록한 선행연구 자료에서 굿놀이의 대표적인 사례를 대상으로 삼아 고찰하려고 한다.

위와 같이 제주도 굿놀이를 구술 채록한 자료와 음원, 영상, 최근 현장 관찰을 종합하여 분석할 것이다. 제주도 굿놀이 현장 연구야말로 살아 있는 연행으로 굿놀이 본연의 모습을 확인할 수 있는 요긴한 방법이다. 현장연구와 더불어 구술채록된 자료를 분석하는 것도 중요하다. 제주도 굿놀이의 초기 구술채록 자료에는 제보자의 기억에 의존한 자료가 많다. 연구자의 요청에 따라 특별히 현

24) 2023년 2월 4일 입춘굿행사로 제주목관아에서 서순실 심방이 수심방을 맡아 <세경놀이>를 무대에서 연행하였다.

장을 재연하여 기록을 남긴 자료이다. 제보자가 굻놀이에 대한 오랜 경험이 누적된 경우라고 볼 수 있기에 현장관찰만으로 얻을 수 없는 기본적인 사항들을 충실히 얻을 수 있다. 그래서 제주도 굻놀이를 재연한 경우에도 현장에서 생략될 수 있는 것을 재연자료에서는 얻을 수 있다. 현장에서는 굻놀이 연행의 변수에 따른 즉흥적 변화가 이루어질 수밖에 없다. 제주굿 연행에 시간상의 문제가 발생했을 때 축약되거나 생략되는 경우도 많다. 제주도 굻놀이 연구는 현장과 재연을 구별하지 않고, 구술채록 자료, 음원, 영상, 현장을 고루 분석할 필요가 있다.

제주도 굻놀이는 다른 제차와의 관계가 긴밀하다. 제주도 굻놀이는 신을 맞이하는 맛이 제차와의 연관이 깊다. 제주도 굻놀이와 맛이의 관계는 제주굿의 삼공맛이인 전상놀이 사례만 보아도 알 수 있다. 제주도 굻놀이에서 <삼공맛이>는 매우 특수한 경우이지만, 초공맛이, 이공맛이에 굻놀이와 유사한 극적 연행이 있다는 점에서 맛이와 놀이의 연결지점이 있다는 점을 시사한다. 따라서 김영돈과 현용준이 제주도 굻놀이를 시왕맛이와 함께 다루었던 이유를 재고할 필요가 있다.²⁵⁾

제주굿 제차는 제주도 굻놀이를 파악하기 위해서 확인이 필요하다. 그러나 제주도 굻놀이는 제차와 얽혀있어서 굻놀이 범주로 분류할 수 있는지 파악하기가 어렵다. 특히 맛이와 놀이가 연관되어 있다. 그 중에서도 질침과 굻놀이의 얽힌 구조는 굻놀이를 볼 수 있는지 경계를 가르기 매우 어렵다. 이런 점에서 제주도 굻놀이 범주 경계를 선명하게 구분해야 사례를 특정할 수 있을 것이다.

<전상놀이>, <세경놀이>, <용놀이(갈룡머리)> 등의 사례는 제주도 굻놀이 중에서 명칭이 놀이라고 정리된 굻놀이이다. 굻놀이 사례에서 이미 놀이라고 명명된 사례들은 개별 제차로 규모를 갖추어 연행하는 경우이다. 따라서 <세경놀이>와 <전상놀이> 그리고 <용놀이(갈룡머리)>를 중심으로 비교 분석하는 것이 온당하다. <세경놀이>와 <전상놀이>는 큰굿에서 독립적인 제차로 연행하고, 두 놀이가 양궁속임 제차 뒤에 위치한다. <용놀이(갈룡머리)>는 제오상계에서 연행하는 굻놀이를 유희성이 강한 다양한 연행 구조를 갖고 있다.

<세경놀이>는 독립 제차로 상차림이 없고 마당에서 연행하고, 농작물 생산과

25) 김영돈, 현용준, 『제주도무당굿놀이』, 문화재관리국, 1965.

풍요를 기원하는 주술적 의미가 있다. 이 굿놀이는 아이를 낳고 기르고, 씨앗을 뿌리고 수확하는 두 서사가 연결되는 구조이다. 그런데 <세경놀이>는 다른 굿놀이와 매우 다른 양상을 보인다. <세경놀이>는 여타의 굿놀이에 비해 민속극으로 볼 수 있는 서사를 갖추고 있다. <세경놀이>는 다른 제차 형식과 다르면서도 점을 치고, 말미를 하는 전개과정은 제주굿의 방식을 충실히 따른다.

<전상놀이>는 삼공맛이 제차와 동일하게 인식되며, 그릇된 전상을 털어내는 주술적 의미를 지니고 있다. <세경놀이>는 제주도 굿놀이 중에서 유희성이 가장 두드러지는 굿놀이이다. <전상놀이>는 삼공본풀이를 대본 삼아 연행하는 희극적인 양상을 보인다. <전상놀이>는 삼공맛이라는 명칭의 혼용과 더불어 제차 상 <삼공본풀이>와 삼공맛이의 관계를 분석할 필요가 있다. <전상놀이>의 의문점은 맛이의 구조와 놀이의 구조를 비교하여 해소하려고 한다.

<용놀이(갈룡머리)>는 <세경놀이>와 <전상놀이>와 같이 현장에서 거의 연행하고 있지 않는 굿놀이이다. 이 <용놀이(갈룡머리)>를 비롯한 굿놀이들은 유사한 조건에 다른 양상으로 연행을 하기에 대등한 층위에 놓고 분석한다.

이처럼 위에 제시한 굿놀이 사례 분석을 토대로 굿놀이의 공통된 연행요소를 분석하려고 한다. 그리고 굿놀이 연행요소들을 분석하면서 굿놀이의 유희적 기법의 가치와 의미를 파악할 것이다.

4. 연구자료 및 한계점

제주도 굿놀이 사례를 채록하기 시작한 것은 앞서 밝혔듯이 그리 오래지 않다. 그러다 보니 제주도 굿놀이 자료들은 매우 한정적이다. 그럼에도 불구하고 연구자는 제주도 굿놀이 자료들 중에서도 가능한 현장에서 연행된 사례를 집중적으로 볼 것이다. 제주도 굿 현장 자료라도 굿놀이 연행이 대폭 생략되었거나 신앙민과의 공감과 소통이 이루어지지 않은 경우에는 잘 정리된 굿놀이 재연 자료를 주요 사례로 선택한다. 제주도 굿놀이를 채록한 자료는 규모와 가치를

따지지 않고, 중요하게 생각하고 다루려고 한다. 제주도 굿놀이 자료는 크게 두 분류로 맞이와 놀이로 크게 나누어 다룬다.

제주도 굿놀이 사례를 살필 때에는 현용준의 『제주도무당굿놀이』, 『제주도무속자료사전』과 문무병의 『제주민속극』을 기본 자료로 삼을 것이다. 현용준의 『제주도무속자료사전』에 가장 많은 굿놀이 자료들이 수록되어 있다. 그러나 때때로 간략하게 굿놀이 상황을 서술하는 것으로 그친 경우도 있어 추가자료 확인이 필요하다. 이를 위해 강정식의 『제주굿 이해의 길잡이』를 『제주도무속자료사전』의 정교한 해설서로 삼아 두 자료를 동시에 검토한다.

『제주도무속자료사전』은 본풀이뿐만 아니라 행위에 대한 서술이 있어 굿놀이를 확인할 수 있는 중요한 자료이다. 그러나 『제주도무속자료사전』에 당굿은 본풀이 위주로 수록하였기에 당굿에서 벌어지는 굿놀이에 대한 자료는 수록하지 않았다.

문무병의 『제주민속극』 자료는 현장 자료이다. 현용준 자료에서 볼 수 없는 당에서 연행하는 굿놀이의 면모도 확인할 수 있다. 제주도 당굿놀이는 문무병의 연구 중 『제주민속극』과 『제주도 본향당 신앙과 본풀이』에서 구체적으로 확인할 수 있다. 『제주도 본향당 신앙과 본풀이』는 당을 연구한 저서이지만, 토산당 굿놀이와 산신맛이와 같은 특별한 사례에 대한 서술이 있다.

제주도 큰굿 중에 특히, 신굿은 각 종 굿놀이 사례를 확인할 수 있는 기회를 제공한다. 신굿 자료는 문무병의 『제주큰굿 연구』와 국립무형유산원에서 발간한 『제주도 동북 신굿』을 대상으로 삼는다. 특히 이 자료는 신굿에서 하는 굿놀이 본래의 대사와 순서를 정확히 지키고 있어 축소 변형되지 않은 전모를 확인할 수 있다.

제주도 굿놀이 자료는 재연과 현장 자료 중에서 변형과 축약이 거의 없는 자료를 골라 분석 대상으로 선택할 것이다. 다만, 굿놀이에 신앙민이 참여 하여 소통을 통한 유희성을 검토할 때는 현장 자료를 분석 대상으로 선택할 것이다. 다음은 제주도 굿놀이 자료를 수록한 자료들을 개괄한 것이다.

26) 현용준, 『무당굿놀이개관』, 문화재관리국, 1965.

< 표 1 > 제주도 굿놀이 자료 개괄

자료명	조사 시기	설명 및 수록 굿놀이	비고
『제주도무당굿놀이 개관』 ²⁶⁾	1965	재연 조사보고서 <삼공맞이>, <세경놀이>, <영감놀이>	채록
『제주도무당굿놀이 개관』 제주도무당굿놀이 보충판 ²⁷⁾	1965	재연 조사보고서 11종의 굿놀이 목록 제시 <도지마을굿>, <꽃풀이>, <악심꽃꺼움>, <수룩침>, <세경놀이>, <강태공서목시>, <영감놀이>, <칠성새남>, <불찍앗음>, <구삼싱냄>	목록
『령(靈)』 ²⁸⁾	1960 ~ 1980	제주굿 재연 및 현장 사진수록 <세경놀이>, <전상놀이>, <영감놀이>, <아기놀림>	사진
『제주도무속자료사전』 ²⁹⁾	1970년대	재연 채록본 <수룩침>, <악심꽃 꺼움>, <꽃탐>, <용놀이(갈롱머리)>, <세경놀이>, <전상놀이>, <물놀이>, <영감놀이>, <강태공서목시>, <허맹이대김>, <구삼싱냄>, <불찍앗음>, <실명풀이·식은본품>, <씨드림>	채록+ 사진
『제주민속극』 ³⁰⁾	1980년대	현장 채록본 <영감놀이>, <세경놀이>, <산신놀이>, <갈롱놀이>, <강태공서목시>, <허맹이놀림>, <아기놀림>	채록+ 사진
『바람의 축제 칠머리당 영등굿』 ³¹⁾	1980년대	현장 채록본 <영감놀이>	채록
『제주도 동북신굿』 ³²⁾	1984	박인주 심방집 신굿현장 채록본 <초이공맞이> <굽은맹두> <하스룩>	채록+ 사진+ 영상
『제주의 민속』 V ³³⁾	1985	현장 채록본 <굽은맹두>	채록+ 사진
2004 이중춘 대역례 굿 ³⁴⁾	2004	2004년 이중춘 심방 신굿 현장 영상 <수룩침>	영상
구비문학대계 제주시 탐동 성주풀이-불도맞이 ³⁵⁾	2009	2009년 불도맞이 현장 음원 <꽃탐>	음원+ 채록
『제주큰굿연구』 ³⁶⁾	2011	정공철 심방 초역례 현장 채록본 <용놀이(갈롱머리)>, <영감놀이>, <전상놀이>, <굽은맹두>, <아기놀림> <수룩침> <악심꽃 꺼움>, <전상놀이>, <세경놀이>, <사농놀이>, <물놀이>	채록+ 사진+ 영상

27) 현용준, 『무당굿놀이개관』 보충판, 문화재관리국, 1965.

28) 현용준, 『靈』, 각, 2004.

자료명	조사 시기	설명 및 수록 굿놀이	비고
KBS 제주큰굿 ³⁷⁾	2011	정공철 심방 초역례 현장 촬영 영상 <용놀이(갈롱머리)>, <영감놀이>, <전상놀이>, <굽은멩두>, <아기놀림> <수룩침> <악심꽃 꺾음>, <전상놀이>, <세경놀이>, <사농놀이>, <물놀이>	영상+ 사진+ 채록
2017 설문대할망 굿 축제 제주의 굿놀이 ³⁸⁾	2017	2017 재연 영상 <영감놀이>	영상

제주도 굿놀이 자료는 1965년 현용준의 『제주도무당굿놀이』를 비롯한 연구자료부터 최근까지 현장에서 굿놀이를 하고 있는 일부 당굿에 이르기까지 폭넓게 확인된다. 제주도 굿놀이는 신굿, 당굿 사진과 동영상 자료를 제주학연구센터 아카이브에서 확인할 수 있다. 제주도 굿놀이는 특히 큰굿의 맛이 제차에서 확인할 수 있으며, 맛이 제차 중에서도 질침과 놀이가 깊은 관계가 있음을 확인할 수 있다.

『제주도무당굿놀이개관』은 김영돈과 현용준이 굿놀이에 정통한 심방을 섭외해 구술채록한 자료이다. 제주도 굿놀이를 서술하면서 시왕맛이를 같이 제시하여 다소 의문이 생기지만 맛기와 굿놀이가 형식면에서 연관이 있다는 사실이 확인되는 것은 물론 구조 또한 유사하다는 점을 제시하고 있다.

『제주도무당굿놀이개관』 보충판에는 제주굿의 연극성에 대한 전반적인 해설이 추가되었고, 본풀이, 창, 춤, 재담, 연기가 굿놀이의 요소로 제시되고 있다. 또한 이 자료에는 극적 놀이 요소가 있는 굿놀이 목록이 제시되어 있다. 이 굿놀이 목록을 기본으로 하여 제주도 굿놀이 연구가 전개되었으며, 이 논문에서도 현용준이 제시한 굿놀이 목록을 기본으로 하여 개념과 범주를 설정하고 있다.

29) 현용준, 『제주도무속자료사전』, 신구문화사, 1980. 이하 『사전』이라 한다.
30) 문무병, 『제주민속극』, 각, 2003.
31) 문무병, 『바람의 축제 칠머리당 영등굿』, 황금알, 2005.
32) 문화재청 국립무형유산원, 『제주도 동북신굿』, 문화재청 국립무형유산원, 2019.
33) 제주도, 『제주의 민속』V, 1998.
34) 제주특별자치도, “2004 이중춘 대역례굿”, 제주학연구센터 제주학아카이브, 2004.
35) 김윤수, “제주시 탐동 성주풀이-불도맞이”, 『구비문학대계』, 한국중앙연구원, 2009.
36) 문무병, 『제주큰굿연구』, 황금알, 2018.
37) KBS 제주방송총국, 『KBS 제주큰굿』, 2011.
38) 설문대할망재단, “2017 설문대할망 굿축제 제주의 굿놀이”, 2017.

『제주의 민속』I은 굿놀이의 개별 사례를 간략하게 서술 하였고, 『제주의 민속』V은 제주 신긋의 <굽은맹두> 구술채록을 실었다. 이 자료를 통해 신긋에서만 볼 수 있는 자료를 확인할 수 있다. 『제주의 민속』I은 개별 사례를 분리하여 자료로 제시하는 방식으로 구성되어 있다. 굿놀이 목록을 검토하는 데만 사용한다.

『제주도무속자료사전』은 현용준이 제주긋에 대한 자료를 광범위하게 수록한 자료이다. 『제주도무속자료사전』은 초공맞이, 이공맞이, 삼공맞이가 각각 별도로 진행되는 자료에 대해 간략하게 수록하였다. 제주긋 맞이에서 굿놀이를 다수 확인할 수 있는 내용이 수록되어 있다. 더불어 이른 시기에 굿놀이 자료를 조사하여 현재 전승이 단절된 자료도 확인할 수 있다.

『제주민속극』은 문무병이 굿놀이 현장의 재담을 채록한 자료집이다. 『제주민속극』은 굿놀이에서 주고 받는 재담과 노랫말을 자세히 수록하였다. 『제주민속극』은 행위에 대한 서술이 따로 붙지 않았음에도 주고받는 재담에서 당시의 정황을 어느 정도 파악할 수 있다. 다만 『제주민속극』은 굿놀이 현장에서 이루어졌던 재담 외에 현장 상황, 참여자 인터뷰와 인적사항을 제시하지 않은 자료이다.

『령(靈)』은 현용준이 현장조사를 하면서 직접 촬영한 사진을 모은 것으로 굿놀이 사진이 다수 수록되어 있어 굿놀이의 전모를 파악하는 보조자료로 매우 용이하다. 『령(靈)』은 <세경놀이> 재연현장 사진이 순서대로 수록되어 있어 오늘날에는 볼 수 없는 장면도 확인할 수 있다. 『령(靈)』은 『제주도무속사전』에 수록된 <세경놀이> 자료와 연결하여 확인할 수 있는 사진 자료집이다. 현재의 <세경놀이>에는 전승되지 않는 놀이 대목을 사진으로도 확인할 수 있다. 이 사진집에는 <강태공서목시>, <수룩침>, <악심꽃꺼움>, <꽃탐>, <방울푼>, <아기놀림>, <전상놀이>, <영감놀이>, 초공맞이 질침의 극적 행위 사진 또한 확인할 수 있다. 굿놀이는 극적 행위가 드러나는 연행으로 사진자료는 굿놀이 연구에 다양한 정보를 제공한다.

『제주도 동복신긋』은 1984년 채록한 자료이나 2019년에 자료집이 출간된 자료이다. 『제주도 동복신긋』은 제주긋 연구자들이 제주긋을 장기간 연구하고 학습한 후에 이루어진 자료 정리이기에 보다 명료하고 정확한 전사와 분석이 이

루어졌다고 할 수 있다. 『제주도 동북신굿』에는 심방들이 굿을 멈추고, 제차에 대한 이치를 따지는 토론이 수시로 벌어지는 상황도 그대로 수록되어 있다. 『제주도 동북신굿』은 심방이 인식하고 있는 굿법에 대한 엄중함과 자부심을 읽을 수 있으며 현장상황, 인적상황, 동선과 행위 등이 반영되고 있다.

진성기는 입춘굿과 <세경놀이>에 대한 조사 자료만을 남겼다.³⁹⁾ 진성기는 입춘굿과 <세경놀이>의 연관성에 대해 인터뷰를 진행하고 서술하였다.⁴⁰⁾ 그런데 입춘굿과 <세경놀이>는 풍농기원의 모의농사 연행이라는 공통점이 있으나 그 형식과 규모 그리고 굿의 층위가 다르다.⁴¹⁾ 그러므로 진성기가 인터뷰한 바와 같이 <세경놀이>를 입춘굿에서 연행하였다는 조사 내용은 이해하기 어렵다. <입춘굿탈놀이>와 <세경놀이>는 동일한 놀이로 보기에 내용은 내용과 형식이 매우 다르다.⁴²⁾ 이 외에도 진성기의 연구는 제주굿 연구 관심사가 본풀이 서사에만 집중되어 있어서 제주도 굿놀이에 대한 자료 수집은 전무하다.⁴³⁾

제주도 굿놀이 자료 중 영상과 음원 자료가 있어 제주도 굿놀이의 전모를 파악하는 데 유용하다. 특히, 정공철 초역례굿에는 큰굿에서 할 수 있는 제주도 굿놀이 중에 대부분을 연행하였다. 그러나 영상 중에는 현장을 직접 촬영하였다고 보기 어려운 점이 있다. 2004년 이중춘 대역례굿 영상에는 굿을 멈추고 해설을 하는 등의 모습이 있어 촬영을 위해 현장이 통제되었음을 알 수 있다. 2011년 정공철 초역례굿은 굿 자체를 진행하는 과정에는 문제가 없었다. 이 굿에서의 굿놀이는 좌중의 호응과 참여가 절대적으로 부족하였다. 굿놀이를 연행하는 과정에 좌중의 역할은 무엇보다 중요하다. 그런데 정공철 초역례굿은 철저히 출입을 통제하였다. 일부 허용된 사람들만이 참석했던 것이다.

이상의 자료들을 종합하여 살펴보면, 각종 선행 연구에서 제시하였던 굿놀이 목록을 수정하여 정리할만한 근거들을 확인할 수 있다. 그리고, 제주도 굿놀이 연행에 중요한 점은 연행하는 심방과 참여하는 신앙민 사이의 관계라는 점 또

39) 문화공보부 문화재관리국, 『연희』, 『한국민속종합조사보고서』, 국립문화재연구소, 1974, 313쪽.

40) 진성기, 『제주도 무가본풀이사전』, 민속원, 2016, 756쪽.

41) 입춘굿은 고을굿으로 지금의 큰굿 형식과 다르다. 입춘굿의 모의농경은 행렬을 지어 이동하는 연행이다. 입춘굿의 탈놀이는 최소 6명의 역할극으로 농부와 새, 처와 첩의 갈등구조의 연행이었다. 양인정, 『제주도 입춘춘경 기록의 재해석』, 제주대학교 대학원 석사학위논문, 2020.

42) 진성기는 입춘굿의 근대기록물을 근거로 서술하였다. 문화공보부 문화재관리국, 『한국민속종합조사보고서』 제주도편, 문화공보부 문화재관리국, 1974.

43) 진성기, 『제주도무가본풀이사전』, 민속원, 2002.

한 확인된다. 꺾어놓는 자질이 뛰어난 심방의 여행이라도 좌중에 있는 신앙민이 참여하고 어우러지지 않는다면, 진정한 가치를 실현할 수 없다고 할 수 있다.

II. 제주도 굿놀이의 양상

1. 제주도 굿놀이의 범주

제주도 굿놀이는 범주에 대한 논의가 현용준의 『무당굿놀이개관』과 그 보충판에서 논의한 이후, 추가 논의가 없었다. 제주도 굿놀이는 범주가 어디서부터 어디까지인가에 대한 의문을 해소하기 위해 굿놀이의 개념을 정리하는 데서 시작한다. 굿놀이의 개념은 명칭문제, 굿놀이의 정의, 굿놀이의 범주를 정할 기준요소가 무엇인지 해결해야 한다. 제주도 굿놀이의 정의는 굿놀이의 특성을 도출할 수 있게 한다. 굿놀이는 놀이이기에 중요한 성격은 유희성이다. 제주도 굿놀이는 기본적인 범주를 굿이라는 것과 형식이 구별된다는 것을 들어 정리한다.

1) 굿놀이의 개념

굿놀이에 대한 정의는 여러 선학들에 의해서 현장 용어와 학문적 갈래 정립 차원에서 이루어졌다. 무당굿놀이, 굿중놀이, 굿놀이 등은 현장 용어로 굿놀이를 명명한 것이라 할 수 있다. 현장용어는 심방 및 신앙민들이 굿 현장에서 사용하는 말을 그대로 받아서 정리한 것이다. 성극의례, 무극, 희곡무가 등은 학문적 갈래에 굿놀이를 정립하기 위해 명명한 것이다. 제주도 굿놀이 정의는 구체적으로 학문적인 논의를 한 결과를 정리하고 이를 재정립하여 사용하고자 한다.

< 표 2 > 굿놀이 용어 정리

순번	용어	연구자	핵심 정의	비고
1	무당굿놀이	현용준 황루시 조동일	원시적 주술종교의례, 원시적 종합예술형태 무당 또는 무부가 굿 중에 행하는 연극 무당굿놀이, 탈놀이, 꼭두각시놀이 민속극	

순번	용어	연구자	핵심 정의	비고
2	굿중놀이, 놀이굿	문무병	큰 굿 속의 작은 굿으로 개별의례 속에 삽입된 소규모의 '놀이굿'	현장용어
3	굿놀이	김은희 김현선 김덕목	'굿+놀이' 신을 중심으로 연행하는 놀이로, 자연과 인간, 신과 인간, 신과 신의 갈등을 주술적으로 풀어 해소하면서 인간들의 핵심적인 문제를 전제로 하고 있는 것	ethnic term
4	성극의례	현용준	노래, 춤, 극적 요소가 있는 성극의례	학문적 정의
5	무희(巫戲)	서대석	형식이나 내용면에서 극적인 구조	분석적 범주에 의한 개념
6	무극	이균옥 서연호	'巫의 연극(Shamanistic Theatre)' 즉 무극(巫劇)	analytical category
7	제주도 굿놀이	양인정	제주굿 맛이 제차의 놀이 와 개별 놀이	

현용준은 무당굿놀이라는 명칭을 처음 사용하였다.⁴⁴⁾ 무당굿놀이는 원시적 주술종교의례이자 원시적 종합예술형태라고 하였다. 황루시도 무당굿놀이라는 명칭을 사용하였다. 황루시는 연구에서 현용준의 용어임을 밝히고 사용하였다. 무당굿놀이를 무당 또는 무부가 굿 중에 행하는 연극을 가리키며, 단순한 주술적 모방을 넘어서 인간사회문제를 어느 정도 다루는 것을 지칭한다고 하였다.⁴⁵⁾

심방은 각 지역에서 무당을 칭하는 용어가 다르듯이 제주 지역의 무당을 칭하는 말이다. 그러나 제주도 고유의 심방이라는 호칭은 무당과 동일한 의미로 생각하지 않는다. 제주도 무속사회에서 무당은 부정적인 호칭으로 받아들인다. 그러므로 제주굿 현장에서 무당굿놀이라는 명칭은 적절하지 않다고 본다. 제주도에서는 심방이 주재하지 않는 의례를 굿이라고 하지 않는다. 그러므로 제주도 굿놀이는 행위 주재자를 밝혀 무당굿놀이라고 구별하여 명명할 필요는 없다. 굿놀이는 놀이의 주재자를 무당으로 한정할 수도 없다.⁴⁶⁾ 굿놀이에 신앙민들이 주

44) 무당굿놀이는 신령(神靈)과 인간이 무격을 통하여 서로 교통하는 원시적 주술종교의례다. 무당굿놀이는 무격의 음악과 가요와 무용과 극적 동작으로 이루어져 있으므로 원시적 종합예술형태이기도 한 것이다. 김영돈, 현용준, 『제주도 무당굿놀이』, 문화재관리국, 1965, 5쪽.

45) 황루시, 『무당굿놀이연구』, 박사논문, 1987.

46) '또한 무당만이 연행의 주체라고 생각했던 것에서, 굿을 보는 많은 사람들이 함께 참여하고 직접

도적으로 개입하는 경우도 있으며,⁴⁷⁾ 심방이 신앙민을 적극적으로 놀이에 끌어 들여 특정 시간동안 물러나 있기도 한다.

문무병은 현용준의 정의에 따라서 ‘굿중 놀이’ 또는 ‘놀이굿’으로 명명하였다. 문무병은 ‘굿중 놀이’라는 말을 큰 굿 속의 작은 굿으로 개별의례 속에 삽입된 소규모의 ‘놀이굿’들이라고 하였다.⁴⁸⁾ 문무병의 ‘굿중 놀이’와 ‘놀이굿’이라는 명칭은 본질적 의미로서는 맞다. 그러나 이 용어는 기존 용어에 비해 진전된 것이라 보기는 어렵다. ‘놀이굿’은 놀판굿이라는 현장용어와 어순이 같아 혼동의 여지도 있다.

김은희는 황해도 굿놀이에 있어서 중요한 것은 극적행위보다는 놀이성이므로 ‘굿+놀이’라는 명칭을 사용한다고 하였다.⁴⁹⁾ 김헌선은 굿놀이를 신을 중심으로 연행하는 놀이로, 자연과 인간, 신과 인간, 신과 신의 갈등을 주술적으로 풀어 해소하면서 인간들의 핵심적인 문제를 전제로 하고 있는 것이라고 하였다.⁵⁰⁾

굿놀이라는 용어에는 굿을 앞에 두고 놀이를 나중에 둔 용어로 굿을 하는 중에 하는 놀이라는 의미가 있다. 토착적인 갈래명칭으로 굿놀이를 연행하고 향유하는 이들이 부르는 명칭이 본래의 의미를 충실하게 담고 있다고 생각된다. 제주도 굿 현장에서는 <전상놀이>, <세경놀이>, <영감놀이> 등 놀이라 명명된 개별 놀이제차가 있다.

현용준은 제주도 굿놀이를 노래, 춤, 극적(劇的) 요소가 있는 성극의례라 하였다.⁵¹⁾ 여기서 성극의례는 큰굿의 구성형식을 네 가지로 분석한 것 중에 하나이다.⁵²⁾ 성극의례는 신을 극적 행위로 현현하게 한다는 형식면에서 이해할 수는

연행자가 되기도 하는 것임을 새삼 확인하게 된다.’ 허용호, 「무당굿놀이의 유형과 변화의 흐름」, 『무속, 신과 인간을 잇다』, 국사편찬위원회, 2011, 224쪽.

47) 제주시 와산, 와흘, 회천 당굿의 <산신놀이>는 사냥을 업으로 삼는 신앙민이 직접 역할을 맡아 놀았다. 잠수굿 <씨드림>에서도 신앙민이 역할을 맡아 놀이를 주도한다.

48) 문무병, 『제주도 본향당 신앙과 본풀이』, 민속원, 2008, 233쪽.

49) “무극 또는 희곡무가가 보편적인 이론화의 과정에서 유용한 갈래명칭일수는 있으나, 황해도 굿놀이를 자체를 설명하는 데는 유용한 명칭이라 보기 어렵다고 하였다.” 김은희, 「황해도 굿놀이 연구」, 고려대학교 박사논문, 2011, 27-28쪽.

50) 김헌선, 「한국 굿놀이의 갈래, 판도, 미학, 의의 연구」, 2018 설문대할망 페스티벌 『제주와 한국의 굿놀이』, 2018, 6-8쪽.

51) “굿놀이라는 말 안에는 일반적 놀이의 의미를 포함하여, 음악과 춤·노래·재담 등의 다양한 연행소가 포함된 통합적 의미의 놀이가 무속적 행위로 진행되는 것이라는 뜻이다.” 현용준, 『제주도 신화의 수수께끼』, 집문당, 2005, 13쪽.

52) ‘기본형식의례(초감제), 영신의례(맞이), 신화의례(본풀이), 성극의례(놀이)’ 현용준, 『제주도 신화

있다. 그러나 굿놀이의 형식을 성극의례라고 하는 것은 타종교의 용어와 혼용되어 오해의 소지가 있다. 굿놀이의 연행과 타종교의 성극은 성과 속을 다르게 관념하고 있기 때문이다.⁵³⁾ 굿놀이의 신의 모습은 성스럽지 않고 세속적이다.

서대석은 무희(巫戲), 희곡무가라는 명칭을 사용하였다.⁵⁴⁾ 그리고 서연호와⁵⁵⁾ 이균옥은⁵⁶⁾ 무극(巫劇)이라는 명칭을 사용하였다. 굿놀이의 극적 요소를 중심으로 두고 연극과 연희, 연행과 놀이적 속성에 대한 정리가 모호한 점이 있다. 한정적인 개념으로 용어의 재정립이 필요함을 다시금 환기하게 된다.

학술적 용어로 제시되었던 성극의례, 무극, 무희, 희곡무가는 굿놀이의 극적 행위를 기본적인 요소로 집중하고 있음을 알 수 있다. 굿놀이의 극적행위는 민속연희의 극적 연행에서 실마리를 찾을 수 있다. 현용준이 제시한 굿놀이의 기준에서도 극적 요소에 비중을 크게 두었음을 확인할 수 있다. 현용준이 적시한 극적요소는 제주도 굿놀이의 기본적인 요소로 분석하였다. 극적요소는 굿놀이가 다른 제차와 구별되는 확실한 요소이기 때문으로 여겨진다.

제주도 굿놀이는 범주는 개별적인 특성들이 강해 기준을 정하기가 어렵다. 제주도 굿놀이 범주에 대한 고민은 굿놀이를 지칭하는 용어문제까지 연관이 되어 나타난다. 제주도 굿에서 극적 요소는 제차 중간 중간에 수도 없이 나타난다. 그리고 춤과 극이 동시에 연행되기도 한다. 굿놀이의 기준을 정리하고 그 범주를 정해야 굿놀이를 분류할 수 있다. 제주굿의 굿놀이는 아직까지 판단기준이 명확하지 않아 어디까지 굿놀리로 볼 것인가 하는 범주의 문제가 있다. 굿놀이의 판단기준은 현재까지 유희성이 있는 연극적 행위로 기준을 삼고 있다. 제주굿에 유희적 연극행위를 들자면, 놀이가 아닌 것이 없다. 우선 굿놀이를 다른 제차와 대별할 수 있는 준거는 유희성이다. 유희성은 굿놀이의 연행에 필수적인 요소이다. 제주도 굿놀이는 제주 사람들의 신화적 상상과 삶을 표출한 공간이다.

의 수수께끼』, 집문당, 2005, 11쪽.

53) 성극(聖劇)은 교회 또는 불가에서 쓰는 용어이다. 교회에서 성극은 성경, 성가, 성서 등과 같이 성과 속을 분리하는 기준으로 '성'이 결합된 용어이다. '성'은 히브리어로 '카도시(קדושה)'라 하고, 거룩하다는 의미이다.

54) 서대석, 『한국무가의 연구』, 文學思想出版部, 1980, 255쪽.

55) 서연호, 「한국무극의 원리와 유형」, 『한국무속의 종합적 고찰』, 고려대 민족문화연구소, 1982.

56) 이균옥, 『동해안 지역 무극 연구』, 박이정, 1998.

굿놀이는 사람들에게 웃음을 유발하는 오락성이 강한 제차이다. 단순히 재미를 기준으로 굿놀이의 범주를 확정할 수는 없다. 굿에는 굿놀이가 아닌 제차에서도 웃음을 유발하는 재미 요소가 너무 많기 때문이다. 그렇다면 굿놀이를 다른 제차와 구별해 판단할 기준으로 연극과 유희성이라는 두 기준을 고려해 볼 수 있다. 민속극의 맥락에서 굿놀이를 연극과 유희를 기준으로 논의한 바도 있었다.⁵⁷⁾ 연극과 유희 두 기준 모두 적용하여도 굿놀이 범주를 설정할 요소로는 부족하다. 제주도 굿놀이는 판단할 기준으로 극적 요소와 유희성 그리고 놀이성을 잡는다. 굿놀이는 민속극과 유사한 연행이 주목되므로 놀이성 역시 기본 요소로 빠질 수 없다. 그리고 극적 요소, 유희성, 놀이성 세 가지 기본 요소를 다시 세부적으로 나누어 제주도 굿놀이의 기준 요소로 제시할 수 있을 것으로 본다.

첫째, 극적 요소는 춤과 음악을 동반한 종합예술 형태의 것으로 정리한다. 제주도 굿놀이는 맞이와 놀이에서 극적행위, 노래, 춤이 있고, 극적행위에는 신과 연관된 재담과 문답의 형식이 있는 것으로 대략 정리할 수 있다. 이와 같은 정리는 현용준이 놀이의 요소로 제시한 노래, 무용, 연극을 적극 수용한 것이다. 제주도 굿놀이의 정의는 선학들이 연극관점에서 치밀하게 분석한 지점이 유효하였다.

둘째, 유희성은 굿놀이의 기본적인 성격이다. 황루시는 굿놀이의 ‘놀이’라는 단어적 의미를 유희로 연결하여 해석하였다. 굿놀이는 유희가 중요하다는 점은 당연하다. 한 가지 이해하기 어려운 사항은 황루시가 굿놀이에 죽음을 위무하는 뉘굿과 치병을 위한 병굿과 분리 구분한 것이다. 제주도 굿놀이에서는 병굿에 <영감놀이>가 있다. <영감놀이>는 정신병을 치료하는 두린굿에서 연행하는 굿놀이이다. 굿놀이는 정의 내리는 과정에 놀이의 유희성에 대한 논의도 필요함을 시사한다. 유희는 밝고 긍정적인 웃음을 추구하는 것만은 아니다. 굿놀이에 등장하는 인물들의 부정적인 면면들을 드러낸 상황에서의 유희성이 중요하다. 유희는 사람의 모든 감정이 뒤섞인 입체적인 성격의 즐거움이다.

57) 조동일이 굿놀이를 구별하는 기준으로 삼은 연극은 범주가 명확히 제시되었다. “무속 특유의 기원이나 주술과는 직접적인 관련을 가지지 않은 문제를 제기하고 현실감각을 갖춘 갈등을 나타내는 대목이라야 연극일 수 있는 충분조건까지 인정되어, 무당굿놀이 또는 무극(巫劇)이라고 따로 일컬어진다.” 조동일, 『한국문학통사』3, 지식산업사, 2015, 599-600쪽.

셋째, 굿놀이의 놀이성은 행위와 언어가 연행자와 구경꾼 모두에게 적용되는 것을 보아도 알 수 있다. 제주도 굿놀이가 놀이의 성격과 유사함을 들어 놀이 유형으로 분류할 수 있을 것으로 생각된다. 특히 놀이는 주술성을 획득하기 위한 행위와도 일정 정도 연관이 있다. 주술적으로 같은 행위를 따라 하는 것은 상응하는 행위와 비슷한 효과를 얻기 위한 주술적 방식이라 이해할 수 있다. 겨루기를 통해 이기는 것은 악귀 구축과 연관 시킬 수 있다.

2) 제주도 굿놀이의 특성

앞에서 제주도 굿놀이의 개념을 정리하여 굿놀이의 범주를 판단할 기준 요소를 정리하였다. 기준 요소에 따른 제주도 굿놀이의 특성을 정리하면서 세분화 하도록 한다. 굿놀이는 극적 요소, 춤, 노래가 구분 없이 연행하는 종합예술제의 형태를 하고 있다. 굿놀이의 제차와 연행기법에 드러나는 특성은 굿의 원리를 따르는 것으로 보인다. 굿놀이는 신을 통해 문제를 해결하려는 주술적 기능을 탈각 하지 않고 유지한 위에 유희적 기법을 더한 것으로 볼 수 있다.

제주도 굿놀이 요소는 한국 굿놀이 전반의 특성과 크게 다르지 않다. 제주도 굿놀이에서는 연기, 춤, 노래, 재담이 엄격하게 정해진 것 없이 대부분은 상황에 맞게 자유롭게 연행한다. 제주도 굿놀이는 연행에서 기본적으로 정해진 역할과 방식, 전개를 따르기만 하면 된다. 굿놀이에서는 연행하는 사람에 따라 달리 표현될 수도 있다. 제주도 굿놀이 연행은 역할을 능청맞고 익살스럽게 표현해 내면 더없이 좋겠지만 능숙하게 연행할 수 없어도 상관없다. 제주도 굿놀이 연행자는 놀이의 내용과 순서를 잘 알고 있는 연행하는 경우도 있지만 개인적인 역량에 따라 달라질 수밖에 없다. 제주도 굿놀이에서는 심방이 주도적으로 진행하며 무엇을 어떻게 해야 할지 말과 행동을 알려준다. 당굿 굿놀이 같은 경우는 해마다 반복하는 굿놀이에 신양민들이 심방보다 더 적극적으로 개입해 놀이를 이끌어 가는 경우도 있다. 제주도 당굿 굿놀이에서는 신양민들이 익살과 재미로 끼어들기도 하지만, 더없이 진지하게 정확한 정보를 전하고자 노력하는 경우도 있다. 굿놀이에서는 구경하는 이들 중에서 갑자기 끼어들어 얼마든지 목소를 낼 수 있다. 굿놀이에서는 상황에 맞게 즉흥적인 표현을 써서 자리에 함께

한 이들과 공감하고 소통하는 것이 중요하다.

굿놀이에서는 어떤 방식으로든 신과 직접 마주할 기회가 마련된다. 제주도 굿놀이에서는 연행자가 반드시 특정한 신의 모습으로 등장하는 것만은 아니다. 제주도 굿놀이는 등장하는 신이 사람의 평범한 일상과 같은 행위를 보여준다. 굿놀이에서는 보통 사람에게 있을 법한 소소한 일상이 신에게도 같이 적용된다는 것이다. 일상은 무수히 무한 반복하는 것으로 특별하지 않은 나날들이다. 굿놀이에서는 사람을 대하듯 소박한 일상 그대로 신을 맞는다. 굿놀이에서는 일상을 경유하는 신은 제장에서 사람과 다를 바 없다. 굿놀이에서 신들의 등장은 특별할 것 없이 그냥 걸어서 나온다. 제장에 등장하는 모습은 천차만별이지만, 다른 세계에서 현실로 이동하는 특별한 경로를 걸어서 등장한다는 설정은 사람과 신의 사이를 가깝고 친근하게 만든다. 굿놀이에서는 신의 등장이라고 해서 별 다를 것이 없다. 굿놀이에서는 신을 특별하게 위한다거나 두려워하는 모습을 보이지 않는다. 굿놀이에서는 청신의례에 온갖 정성을 들여 모셔 들이던 태도와 달리 굿놀이에 등장한 신을 무시하는 경우도 있지만 '신성, 존귀, 숭고'를 무시하고 격하시키는 경우도 있다.

굿놀이에서는 상스러운 욕, 농담, 장난이 아무렇지 않게 튀어나온다.⁵⁸⁾ 굿놀이에서는 상스러운 욕을 쓰는 경우는 예상치 못했다는 듯이 어렵고 힘든 상황을 표현하면서도 순식간에 상황에 변화를 꾀할 때이다. 굿놀이에서 농담은 일상에서 천박하게 쓰는 성과 관련된 단어 등을 톡 내뱉어 웃음을 준다. 심방은 굿놀이에서 즉흥적으로 상황에 따라 농담을 던진다. 굿놀이에서 농담의 표현은 천박하지만 내용은 좌중과 공감하고 재미와 웃음을 줄만한 것이다. 굿놀이에서 장난은 어리석고 어설픈 모습으로 일부러 비속하게 말하고 행동한다. 굿놀이에서는 욕, 농담, 장난이 얼마든지 허용되어야 한다. 현재 제주도 굿놀이 연행에는 비속한 욕을 쓰는 경우는 거의 없다.

굿놀이에서는 멀쩡한 모습으로 등장하는 신은 드물다. 놀이 속에서 신도 사람

58) 박인주 심방 신굿 구일재, 1984년 6월 23일 양창보 심방이 <굽은멩두> 중 금정옥술발을 찾는 연행을 하던 중에 음담패설이 오고갔다. 문화재청 국립무형유산원, 『제주도 동북 신굿』 무가편 ⑥, 문화재청 국립무형유산원, 183쪽. 1986년 10월 25일 양창보 심방이 <굽은멩두> 연행 중에 금정옥술발을 찾는 연행을 하던 중에 이종춘 심방과 음담패설을 주고받았다. 『제주의 민속』V, 제주도, 1988, 276-277쪽.

과 같은 이로 고통 받는다. 굿놀이에서는 보통 신의 모습을 하는 경우 의복을 제대로 갖추지 않는다. 신의 모습이 남루하지 않은 경우일지라도 처한 상황이 좋지 않은 경우가 대부분이다. 굿놀이에서는 신의 고통은 신명나게 노는 것으로 해결된다.

3) 제주도 굿놀이의 기준요소

굿놀이의 기준으로 제시한 연기, 춤, 노래, 재담, 문답, 소도구, 분장은 굿놀이의 기준요소이다. 굿놀이의 기준은 각 항목별로 놀이의 기준인 이유를 설명해야 한다. 굿놀이의 기준은 형식적인 요소로 유희성이 작용하기 위해서는 소통과 공감의 전제되어야 한다. 굿놀이의 유희성은 어떤 연행방식을 취하고 있는지는 일방적이고 형식적인 문제이다. 굿놀이에서는 연행과 수용에 상호간의 유대와 이해가 필요하다. 굿놀이의 유희성은 표현방식과 수용정서의 작용이 중요하다.

우선 굿놀이의 정의에서 극적인 요소의 서사성과 세속적 유희성의 유무를 기준으로 제시하고 시작하고자 한다. 굿놀이라는 명칭에 사용된 놀이라는 단어는 유희가 특별하게 일어남을 의미한다. 굿놀이를 정리하는 기준은 현용준, 문무병의 굿놀이 요소로 제시한 연기, 춤, 노래를 모두 적용해야 한다. 굿놀이의 극적 행위에 따르는 연기와 노래가 있기 때문이다. 굿놀이가 다른 제차와 다르게 구별되는 기준은 연기이다. 굿놀이 요소 연기는 자신이 아닌 다른 존재로 역할을 전환했다는 것과 놀이에서 다루는 사건이 가상으로 꾸며낸 것이라는 의미를 포함해야 한다.

굿놀이 연기 기준에는 민속극 연행방식인 ①재담, ②문답, ③소도구, ④분장을 고려한다. ①재담은 놀이에서 중요한 기능을 한다. 굿놀이에서는 심방이 놀이를 주도하면서 던지는 농담과 장난을 재담이라 할 수 있다. 굿놀이에서는 ②문답으로 서사 속 문제를 밝히고 해결의 실마리를 잡아간다. 굿놀이에서는 ③소도구를 미리 준비하거나 현장에서 즉흥적으로 차용해서 쓴다. 제주도 굿놀이는 소도구로 지팡이, 무명천, 무구, 악기, 인형 등이 쓰인다. 제주도 굿놀이에서는 간단한 ④분장만으로 자신이 아닌 다른 인물이 된다. 제주도 굿놀이 기준으로 제시한 ①재담, ②문답, ③소도구, ④분장은 자신이 아닌 다른 존재로 역할을 전환하는

것이 중요한 점이다.

굿놀이의 표현방식은 굿놀이를 판단할 형식의 기준을 정한 이유를 설명하기 위한 서술이다. 굿놀이에서는 표현방식으로 연기, 춤, 노래 등이 굿놀이에 어떻게 작용하는지 서술한다. 굿놀이에서는 심방 또는 신앙민이 가상의 문제를 해결하려는 노력이 행위로 나타나기에 연기를 하게 되어있다. 굿놀이에서는 얼마나 능청스럽고 뻔뻔하게 연기하는지가 유희성의 척도가 되지는 않는다. 굿놀이에서는 본풀이 서사를 행위로 표현한다. 본풀이는 출생부터 신이 되기까지의 신의 내력을 풀기에 서사의 흐름이 중요하다. 굿놀이는 신의 모습을 행위로 보여주어야 하기에 본풀이의 특정한 시점의 신의 모습을 보여준다.

굿놀이에서는 춤으로 행위를 더욱 축약하고 강조해서 보여줄 수도 있다. 춤을 추는 행위는 백마디 말보다 더 빠르게 사람의 마음을 사로잡는다. 춤을 추는 행위는 단순히 식별 가능한 내용을 보여주기 위한 것이 아니다. 굿놀이에서 노래는 일차적으로는 유희이고, 정서적 공감을 이끄는 방식이다. 노래는 노랫말로 내용을 전달하기보다는 선율로 정서를 움직이는 작용이 크다. 굿놀이의 노래는 민속극에서와 같이 상황을 강조하거나, 변화를 이끄는 방법이 될 수 있다. 제주도 굿놀이는 <표2>에서 보면, 노래를 활용하는 경우가 많지 않다는 사실을 알 수 있다. 제주도 굿놀이는 극의 전개 과정이 치밀하고, 완성도가 높을수록 노래를 잘 활용한다는 사실을 확인할 수 있다.

재담은 언제 어디에서나 유효하다. 재담에서는 무엇보다 재치가 중요하다. 굿놀이를 하는 과정에서 재담을 가장 잘 할 수 있는 사람은 당연히 심방이다. 본풀이는 오랜 시간 검증 되어온 뛰어난 표현이 넘쳐난다.⁵⁹⁾ 심방은 수많은 이야기들을 줄줄 꿰고 있는데다 말하고, 노래하고, 춤추는 재주가 좋아야만 하는 예술적 감각이 뛰어난 이들이다. 굿놀이에서는 심방만 재담을 하는 것은 아니다. 재담을 잘 하는 사람은 타고나는 것도 있지만 상황을 잘 파악하고 갈등을 조정할 수 있는 사람이 잘 한다. 문답에는 재담의 요소가 포함될 수도 있다. 굳이 재담과 문답을 나누어서 서술할 필요가 있는 이유는 재담보다 문답을 통해 상호간의 소통이 이루어지기 때문이다. 문답은 신령과 사제자, 사제자와 신앙민의

59) “재담은 수사적 차원에서 교묘한 비유나 반복 등으로 이루어진 구절이나 문장단위까지도 포함된다.” 서대석, 『이야기의 의미와 해석』, 세창출판사, 2011, 278-279쪽.

기본적인 소통 방법이다. 굿놀이의 등장인물끼리 서로 묻고 답하기를 통해 문제를 해결할 방법을 찾는 것이 보통이다. 굿놀이에서는 막 등장한 인물들에게 누구냐고 묻는 것으로 시작한다. 바로 이 질문이 굿놀이의 본격적인 시작을 알린다. 굿놀이에서는 연행자간의 문답임에도 불구하고 좌중에서 먼저 묻고, 대답하는 상황이 벌어진다. 좌중은 굿놀이에 완전히 몰입하였을 때 오히려 연행자들도 도와주려 한다. 문답은 연행자와 수용자간의 경계를 허물 수도 있다.

제주도 굿놀이에서 쓰는 소도구는 별도로 마련하지 않는 것이 보통이다. 제주도 굿놀이에서는 무구와 무악기 그리고 돛자리가 일반적으로 쓰인다. 굿놀이는 아니지만 질척에서는 돌을 치운다면서 과일을 바닥에 굴리는 경우도 빈번하다. 분장은 다른 사람이 되었다고 가장하기 위한 가장 원초적인 방법이다. 분장은 간단하게 머리에 수건을 묶는 것만으로 자신이 아닌 존재로 변할 수 있다. 분은 탈을 사용해 얼굴을 가리는 것도 포함된다. 굿놀이에서 소도구와 분장은 식별할 수 있는 일종의 기호이다.

이상과 같이 제주도 굿놀이 여부를 결정할 수 있는 기준 요소들을 정리하였다. 이 기준 요소들로 제주굿에 어떤 굿놀이들이 있는지 정리할 수 있다. 제주도 굿놀이는 앞서 제시한 굿놀이 요소들을 모두 충족하는 것이 아니라 극적 행위를 기본으로 하는지가 일차 판단 기준이다. 제주도 굿놀이는 정확히 정해진 대본이 있는 것은 아니나 놀이의 전개에 정해진 기본 틀이 있고, 그 틀에는 특정된 인물과 사건이 있다.

2. 제주도 굿놀이 유형

제주도 굿놀이는 선행연구에서 제시된 종류가 일률적이지 않다. 제주도 굿놀이 종류는 연구자에 따라 달랐다.⁶⁰⁾ 앞에서 제시한 굿놀이를 판단할 기준은 연

60) 현용준은 극적 요소로 ①도지마을굿, ②꽃풀이, ③약심꽃꺾음, ④수룩침, ⑤전상놀이, ⑥세경놀이, ⑦강태공서목시, ⑧영감놀이, ⑨칠성새남, ⑩불찍앗음, ⑪구삼싱넴까지 11종류를 제시하였다. 현용준, 『제주도무당굿놀이개관』 보충판, 1965, 52-56쪽.; 김은희는 굿놀이 종류로 ①죄목죄상·도지마을굿, ②수룩침, ③약심꽃꺾음, ④꽃 타러 들·꽃풀이, ⑤갈룡놀이, ⑥세경놀이, ⑦전상놀이, ⑧물놀이, ⑨영감놀이, ⑩강태공서목시, ⑪칠성새남(허맹이 징치), ⑫구삼싱넴, ⑬불찍앗음까지 13 종

기, 춤, 노래, 재담, 문답, 소도구, 분장이었다. 소도구, 분장은 연기의 영역으로 포함시키고, 문답은 재담으로 포함하여 연기, 춤, 노래, 재담으로 간단하게 항목을 줄인다. 제주도 굿놀이 19종류를 제시하고, 유형을 분류하여 양상을 파악하고자 한다.

1) 제주도 굿놀이 목록 제시

앞서 제주도 굿놀이 개념을 정리하고, 굿놀이 요소로 제시한 기준에 따라 <표 2>와 같이 제주도 굿놀이 목록을 제시한다.

< 표 3 > 제주도 굿놀이 종류

순번	굿놀이 명칭	굿-제차-특징	굿놀이 요소
1	<수룩침>	불도맞이 - 할망질침 - 기자치성	연기, 춤
2	<악심꽃 꺾음>	불도맞이 - 수레멜망악심꽃질침 - 재액제거	연기, 재담
3	<꽃탐>	불도맞이 - 꽃질침 - 아이점지	연기, 재담
4	<갈롱놀이>	큰굿 - 재오상계 - 재액제거(아공이전상굿+용놀이)	연기, 재담
5	<세경놀이>	큰굿 - 독립제차<세경놀이> - 농경의례	연기, 노래, 재담
6	<전상놀이>	큰굿 - 독립제차<삼공맞이> - 전상물림	연기, 노래, 재담
7	<말놀이>	큰굿 - 독립제차<말놀이> - 송신	연기, 재담
8	<영감놀이>	두린굿 - 벨코사 - 치병	연기, 춤, 노래, 재담
9	<강태공서목시 >	성주풀이 - 강태공청함 - 재액제거	연기, 춤, 노래, 재담

류를 제시하였다. 표에는 ⑦전상놀이가 누락되어 있으나 편집 상의 단순실수로 보인다. ⑦전상놀이를 필자가 임의로 채워 놓았다. 김은희, 「제주도 본풀이와 놀이의 상관성」, 『탐라문화』 36호, 2010, 199-200쪽.; 김헌선은 ①수룩침, ②악심꽃꺾음, ③꽃 타러 들, ④전상놀이, ⑤세경놀이, ⑥강태공서목시, ⑦죄목죄상, ⑧용놀이(갈롱머리), ⑨물놀이, ⑩산신놀이, ⑪입춘굿놀이, ⑫불찍앗음, ⑬영감놀이, ⑭구삼상념, ⑮칠성새남, ⑯아기놀림, ⑰방울풀기까지 17종류를 제시하였다. 이 중에서 ⑩입춘굿놀이를 사제자인 심방의 진행하였는지 일반인이 진행하였는지 의문이 있는 굿놀이라 서술하였다.

순번	굿놀이 명칭	굿-제차-특징	굿놀이 요소
10	<허멍이놀림>	칠성새남 - 초곶메김 · 삼대김 - 허멍이 치죄(칠성재생, 용서) 불씩굿 - 허멍이 대김받음 - 허멍이 치죄(화재원인제거)	연기, 재담
11	<구삼싱냄>	구삼싱 냄 - 구삼싱 냄 - 아이치병(구할망 배송)	연기, 재담
12	<불씩앗음>	불씩굿 - 불씩앗음 - 화재난 집안에서 화재의 원인을 찾아 해결	연기, 문답
13	<곶은멩두>	큰곶(신곶) - 당주질침 - 잃어버린 멩두 찾기	연기, 재담
14	<중놀이>	행원 남당 당굿 - 중놀이 - <중의대사본풀이> 재연(흉년막기)	연기, 재담
15	<사농놀이>	당굿 - <사농놀이> - 사냥 분육, 군병놀림	연기, 재담
16	<아기놀림>	토산 당굿 - <아기놀림> - 당신 본풀이 내용 재연	연기, 재담
17	<군병놀이>	산신맛이 - 군병질침 - 군병놀림	연기, 재담
18	<실명풀이 · 식은본품>	거무영청대전상 - 실명풀이 · 식은본품 - 도축할 가축을 찾아 도축(군병달래기)	연기, 춤, 재담
19	<씨드림>	영등굿 - 요왕맛이 군병질침 뒤에 함 - 신앙민의 적극적인 참여	연기, 춤

위 <표2>에는 선행연구에서 굿놀리로 거론되었으나 제외한 굿놀이가 있다. 제외한 굿놀이는 ①<죄목죄상 · 도지마을굿>, ②<꽃풀이> ③<입춘굿놀이>이다.

①<죄목죄상 · 도지마을굿>은 큰곶 보세감상 제차에서 한다. 보세감상은 큰곶에서 단 한 차례만 하는 결코 생략할 수 없는 제차이다. ①<죄목죄상 · 도지마을굿>은 심방들이 곶을 준비하는 과정에 어떤 부정이 있었는지 점검하는 곶법에 따라 진행되는 엄중한 제차이다.⁶¹⁾ 『제주도무속자료사전』에서는 ①<죄목죄상 · 도지마을굿>에는 굿놀이 요소인 재담이 들어가 있다.⁶²⁾ 보세감상에서 주고 받

61) 동복 박인주 심방 신곶 보세감상 제차에는 김명선 심방이 하였다. 그 과정에서 곶법이 달라 박인주 심방과 김명선 심방이 곶하는 걸 멈추게 하고는 한참 토론을 벌였다. 국립무형유산원, 『제주도 동복신곶』, 국립무형유산원, 2019, 145-150쪽.

62) “삼천전제석궁(三千天帝釋宮)으로 천왕감상관(天皇監床官) 압송(押送) 흐레 가자. 천왕감상이랑 삼천전제석궁으로 우올리고 지왕감상이랑 지왕으로 메겨 올랑국을 압송흐자.” 올랑국을 압송하니

는 문답에는 익살과 재미가 있다. 굿을 준비하는 과정 중에 저지를 수 있는 잘못을 방지하기 위한 기능이 주목적임을 알 수 있다. 심방과 소미, 본주가 가상의 역할이 아닌 본래 자신으로 문답을 주고받고 있다. <죄목죄상>을 하는 공간 역시 굿을 하는 바로 그 공간에서 이루어지며 별도의 공간으로 전환이 없다. 굿을 하는 과정에 잘못을 저지르는 바람에 악기 소리를 내지 못한다는 가상의 사건이 있을 뿐이다. <죄목죄상>은 놀이의 요소인 연기와 춤이 주를 이루고 있으나 주술적인 기능이 신의 노여움을 사지 않고, 굿이 잘 될 수 있기를 바라는 것으로 그친다. <죄목죄상>은 특별히 정해진 서사도 대목도 없이 굿을 하기 전의 마음가짐부터 행동거지까지 조심해야 할 것들을 유쾌하게 가르치는 것이 목적이다.⁶³⁾

②<꽃풀이>는 불도맞이 마지막에 꽃으로 점을 쳐주는 제차이다. ②<꽃풀이>에서는 <꽃탐>에서 쓰던 꽃사발을 그대로 써서 점을 치는 주술적 의미가 분명한 마무리제차이다. ②<꽃풀이>는 <꽃탐>과 제차상으로는 분리되어 있으나 ②<꽃풀이>는 굿놀이 <꽃탐>의 마무리 과정으로 이해하고 정리하는 것이 맞다.⁶⁴⁾

③<입춘굿놀이>는 <표2>의 굿놀이와 같은 종류의 굿놀이로 분류하기에는 문제가 있다. ③<입춘굿놀이>는 1914년 토리이류조(鳥居龍藏)가 조사한 사진자료만 보더라도 <표2>의 굿놀이와 같이 분류하는 것은 맞지 않다.⁶⁵⁾ ③<입춘굿놀이>는 제주굿과는 확연히 다른 구성원인 호장과 기녀가 참석하였다.⁶⁶⁾ ③<입춘굿놀이>라는 명칭도 조선후기 자료부터 명시된 것이 아니라는 점만 감안해도 굿놀이로 보기 어려운 부분이다. <입춘굿놀이>와는 별도로 입춘날 심방이 주도하에 벌인 굿이 있다고 보는 것이 맞고, 그 굿은 현재의 굿형식과 크게 다르지 않을 것이다. ③<입춘굿놀이>는 심방이 주도하에 연행한 굿놀이 보다는 탈놀이

악기소리가 날 수가 없다. 이에 심방은 소미와 누가 죄를 지었기에 이렇게 되었는지 문답을 주고 받는다. 소미는 본주의 죄, 정시의 죄, 본주지관의 죄, 떡할망 죄, 소미의 죄, 큰심방의 죄를 들어 모두 굿을 준비하는 과정에서 정성을 다하지 않아 부주의한 죄가 있다고 한다. 현용준, 『사전』, 각, 85-89쪽.

63) 2011년 정공철심방 초역례 신굿에서 <죄목죄상>은 수심방과 소미들의 유쾌한 문답으로 장시간 연행하였다. 악기가 울리지 않는다는 가상의 사건 외에는 굿하기 전까지의 우여곡절이 있었음을 주고 받기도 한다. 문무병, 『제주큰굿 자료집』1, 황금알, 2019, 324-353쪽.

64) 현용준, 『사전』, 각, 2007, 120쪽.

65) 제주굿에서 쓰이는 무악기의 구성이 아닌 팽과리 2개, 북 1개, 징 1개가 사용되었다. 양인정, 『제주 입춘춘경 기록의 재해석』, 제주대학교 대학원 석사학위논문, 2020, 81-82쪽.

66) 이원조, 『역주 탐라록』, 제주문화원, 2019, 번역문 69-70쪽.

로 보는 것이 맞다.

<표2에>는 이제까지 선행연구에서 굿놀이로 거론되었던 적은 없었으나 굿놀이의 기준을 정리하고 보니 굿놀이로 추가할 수 있는 굿놀이 목록을 추가하였다. 추가한 굿놀이는 ①<굽은멩두> ②<군벙놀이> ③<실명풀이·식은본품> ④<씨드림>이다.

①<굽은멩두>는 신굿 당주맛이 <고분질침> 중 <삼시왕질침>에서 연행한다.⁶⁷⁾ 신굿에서만 하는 특별한 굿놀이이다. <굽은멩두>는 심방의 자질을 논하는 데, 잃어버린 무구를 찾아내야 하는 서사를 문답과 극적인 몸짓으로 놀이를 연행한다.

②<군벙놀이>는 서귀포와 성읍 지역 <산신맛이> 군병질침에서 볼 수 있는 굿놀이이다.⁶⁸⁾ <산신맛이>는 집이 아닌 외부에서 갑작스러운 죽음을 맞이한 영혼을 위무(慰撫)하는 굿이다. <군벙놀이>는 제주 4·3과 연관된 죽음을 위무하는 굿에서 볼 수 있는 근대에 변형된 특별한 굿놀이이다. <군벙놀이>는 개별적으로 하는 사가굿인 <산신맛이>에서 한다. <산신맛이>는 서귀포시지역에서 하는 굿으로 제주시지역에서는 볼 수 없는 굿이다. 4.3에 죽음을 맞이한 영혼을 위한 굿은 특정한 개인의 죽음을 위무하는 것이 아니라 당시 엄혹한 시대에 죽음을 맞이한 모든 영혼들을 위로하고자 하는 집단의 성원에 의해 이루어지는 경우가 많다. 4·3 관련 굿에서는 <군벙놀이>를 할 때에는 명칭이 정확하게 정해지지 않는데, <군벙놀이> 또는 <군인놀이>라는 이칭을 쓰기도 한다.

③<실명풀이·식은본품>은 거무영청대전상굿에서 연행하는 것이다.⁶⁹⁾ <실명풀이>는 심방이 백정차림을 하고 나와 도축할 가축이 없는지 문답을 한다. <식은본품>은 심방과 소무가 돼지를 직접 잡아 도축한다. ③<실명풀이·식은본품>에 이어서 실명하군줄 지사빔이 이어진다. ③<실명풀이·식은본품>은 군벙놀이와 같은 계통의 굿놀이로 볼 여지가 있다. 자세한 서술은 다음 장으로 미룬다.

④<씨드림>은 영등굿에서 풍농을 점치기 위해 좁쌀을 뿌리는 놀이이다. ④<씨드림>은 영등굿 요왕맛이 군병질침에 이어서 연행한다.⁷⁰⁾ <씨드림>은 영등할망

67) 강소전, 『제주도 심방의 멩두 연구』, 제주대학교 대학원 박사학위논문, 2012, 139-145쪽.

68) 오춘옥심방과 오용부심방 산신맛이에서 <군벙놀이>를 볼 수 있다.

69) 현용준, 『사전』, 각, 2007, 392-396쪽.

70) 복춘리 영등굿 씨드림은 일곱에서 여덟 명의 신앙민들이 씨를 담은 망태이를 어깨에 메고는 제

이 마치 밭에다 씨를 뿌리듯이 바다에 씨를 뿌려 주는 모습을 모방한 연행이다. 특별히 정해진 서사도 대사도 없으나 신앙민들이 씨를 뿌리는 행위를 직접 연행한다는 점이 중요하다.⁷¹⁾ <씨드림>에서는 씨 뿌리는 내용의 연행을 하기 위해 바닷가로 달려가고 구경하던 신앙민들도 쫓아가서 지켜본다. 씨 뿌리기는 신앙민들이 직접 씨를 뿌리기도 하고, 지켜보는 이들은 씨가 잘 뿌려지지 않는 곳을 가르키는 말을 한다. <씨드림>에서는 구경하는 이들도 씨를 골고루 잘 뿌리라는 말을 하면서 놀이에 참여한다. <씨드림>은 바다에서 생산물이 많이 나도록 기원하고 점을 치는 과정에 신앙민들이 대거 참여한다. <씨드림>은 소통과 공감을 동반한 유희가 이루어지고 있는 굿놀이 현장을 볼 수 있는 사례이다.

제주도에서 바다는 그냥 자연 그대로이지 않다. 마치 농작지를 경작하고 파종하는 것처럼 인식한다. <씨드림>에는 막연히 바다에서 생산물을 얻으려는 풍요 기원의 의미만 있는 것은 아니다. 바다는 각 종 해초와 어류가 균형을 이루고 있는 질서가 있는 또 다른 세계이다. 제주 사람들은 바다의 무서움을 알고 존중하면서도 사람의 욕심으로 그 균형이 깨질 수도 있다는 것을 안다. 바다는 사람에게 먹고 살기 위해 치열하게 일해야 하는 생업의 현장이다. 그리고 살아남기 위해 자연의 질서에 따르고 욕심을 부리지 말아야 하는 신성한 곳이라고 여긴다.⁷²⁾

2) 제주도 굿놀이 종류 개괄

앞에서 제주도 굿놀이 19종류 목록을 제시한 굿놀이들이 있었다. 각 놀이의 간단한 놀이전개방식에 대해 개괄한다.

① <수룩침>

장을 벗어나 바닷가까지 나갔다가 돌아오는 연행이 있다. 현용준, 「북촌당 영등굿(조천면 북촌리 본향당)」, 『사전』, 신구문화사, 1980, 527-545쪽.

71) 북촌리 영등굿에서 <씨드림>에 참여하여 연행하는 신앙민은 자신의 연행능력에 대한 자부심이 있었다. 2023. 01. 북촌리 노인회관 면담내용.

72) “바다와의 공존, 인간과의 공존을 추구하는 정신이다. 잠녀들이 만든 조례는 금채기를 더 두어 어족자원을 보호하고 조합원들의 작업 시간을 엄격하게 지키고 공동작업을 더욱 활성화하는 쪽으로 강화하고 있다. 이런 정신의 바탕에 바로 ‘씨드림’과 ‘영등굿’의 신앙이 깔려 있다.” 허남춘, 「제주도 약마희(躍馬戲) 신고찰」, 『구비문학연구』 54, 한국구비문학회, 2019, 165쪽.

<수룩침>은 불도맞이 [초감제] 뒤에 추물공연 후에 연행한다. 경우에 따라 [초감제]에 포함되어 연행하기도 한다.⁷³⁾ <수룩침>의 소제차를 다시 분류하면 [신메와석살림-날과국섬김-연유담음-신메움-권제(권제-수룩)-산받아분부-제차넘김]이다.⁷⁴⁾ 또, <수룩침>은 작은굿 일월맞이 [초감제] 뒤에 [추물공연]다음에 연행하기도 한다.⁷⁵⁾ 불도맞이 <수룩침>중 <권제>는 아이가 생기도록 신에게 수룩재(水陸齋)를 드리는 대사의 모습을 재연한다.⁷⁶⁾ 일반신본풀이인 <초공본풀이>, <이공본풀이>, <세경본풀이> 등 에서 아이가 생기지 않아 수룩을 들여 아이가 생겼다는 내용을 상기해 볼 수 있다. <수룩침>에서 <권제>는 권제 받아 수룩을 드리는 모의적 행위를 연행한다. <수룩침>에서는 본주에게 권제를 받고는 명과 복을 잇는 매라면서 본주를 때린다.⁷⁷⁾ 신에게 제를 올리는 행위를 춤으로 표현한다. <권제>를 하는 심방은 허리를 구부정하게 구부리고 철죽대를 짚고 허위허위 걸어가는 모양새를 보여준다.⁷⁸⁾ <수룩침>의 춤은 빠른 장단에 장삼을 휘둘러 감아 추는 춤사위이다. 이런 춤사위는 양주별산대의 노장 춤사위를 연상하게 한다. <권제>에 <할망다리추낌>을 연행하는데 매우 인상적인 춤이다. <할망다리추낌>은 무명천을 길게 풀어 휘둘러 유려한 궤적을 남기는 매우 화려한 춤이다.

② <악심꽃꺾음>

<악심꽃꺾음>은 불도맞이 [질침]중 [수레멜망악심꽃질침]에서 연행한다.⁷⁹⁾ 불도맞이의 [질침]은 그 내용으로 크게 [할망질침]과 [꽃질침] 둘로 나누어 볼 수 있다. 그 중 [꽃질침]에는 [악심꽃질침]과 [생불꽃질침]이 있다. <악심꽃꺾음>은 수레멜망악심꽃질침 제차의 가장 중요한 소제차이다. [수레멜망악심꽃질침] 소제

73) 강정식, 『제주굿 이해』, 2015, 130쪽.

74) 현용준의 『사전』 94-97쪽 해당한 자료를 토대로 제차를 정리함. 강정식, 『제주굿 이해』, 2015, 131쪽.

75) 강정식, 『제주굿 이해』, 2015, 148쪽.

76) 불도와 속한이(속하니중)가 함께 어울려서 놀이를 하는 것이 요점이다. 김현선, 「한국 굿놀이의 갈래, 판도, 미학, 의의 연구」, 2018 설문대할망 페스티벌 『제주와 한국의 굿놀이』, 2018, 27쪽.

77) (권제를 자루에 받아 넣고 쌀점함. 그리곤 철죽막대기로 本主를 때리면서) 이 맨 우리 법당에서 한 번 딱리민 명과 목을 잇는 매우다.(대주부터 어린 아이까지 모두 때리고) 현용준, 『사전』, 각, 2007, 95쪽.

78) 늙은 할머니 걸음으로 악기 소리에 맞추어 어정어정 걸음으로 들어간다고 하였다. 현용준, 『사전』, 각, 2007, 96쪽.

79) 김현선은 <악심꽃꺾음>라고 명칭을 정리하였으나, 현용준 자료를 기준으로 <악심꽃꺾음>으로 정리한다. 「한국 굿놀이의 갈래, 판도, 미학, 의의 연구」, 2018 설문대할망 페스티벌 『제주와 한국의 굿놀이』, 2018, 27쪽.

차 차례는 [악심질돌아봄-질침-악심꽃꺼냄-악심풀어내어치송]이다.

<악심꽃꺼냄>은 생불꽃을 얻으려는 노력을 방해하는 원인을 없애는 적극적인 문제해결 방법이다. <악심꽃꺼냄>의 중요한 소품인 악심꽃은 댓잎을 여러 장 묶어 만든다. <악심꽃꺼냄>은 악심꽃이 모든 문제의 원인으로 몰아 그 꽃을 꺾어버리면 문제를 해결할 수 있다고 한다. 그런데 심방은 악심꽃을 쉽게 이길 수 없다면서 말도 안 되는 엄살을 떤다. 심지어 심방은 이 악심꽃을 꺾는 댓가로 본주에게 터무니없는 요구를 한다.

<악심꽃꺼냄>에서 심방은 악심꽃을 처치하는 방법으로 꽃잎을 하나씩 꺾어 내린다. 그래도 부족해 악심꽃을 신자리 밑에 담고 사정없이 밟는다. 이상과 같은 형식을 살펴보자면, <악심꽃꺼냄>이라는 굿놀이의 명칭에 문제점이 있음을 알 수 있다. <수레멜망악심꽃질침> 소제차로 <악심꽃꺼냄>이 있고, 이 질침 형식 전체가 굿놀이라고 말할 수 있다.⁸⁰⁾ 굿놀이 형식을 하나하나 점검하다 보니 굿놀이 명칭을 다시 정리해야 한다는 문제점이 드러난다. 제주도 굿놀이 범위와 형식에 따라 명칭을 정리하는 과정은 뒤로 미룬다.

③ <꽃타러듬>

<꽃타러듬>은 불도맞이 질침 중 마지막 제차인 [꽃질침]에서 연행한다.⁸¹⁾ [꽃질침] 소제차 차례는 [서천꽃밭돌아봄(꽃가꿈)-꽃질침(꽃탐-꽃빈장)-꽃풀이(꽃점)]이다.⁸²⁾ <꽃타러듬>과 <꽃풀이>를 나누어서 다루고 있으니 <꽃타러듬>은 [꽃질침]의 전반부로 보고 서술하도록 한다.

<꽃타러듬>에서 심방은 서천꽃밭에 가서 몰래 생불꽃을 훔쳐 온다고 한다.⁸³⁾ 이 때 심방은 삼승할망 역할을 맡아 연기하는 것인지 의심스럽다. <꽃타러듬>에서 심방이 만약 삼승할망이라면 꽃을 잘 키우다가 거짓말이라는 수단을 불사하고, 꽃빈장에게 욕을 얻어먹어가면서 생불꽃을 따오는 과정이 의문을 품게 한

80) 현용준은 <수레멜망악심꽃질침>으로 명칭을 정리하였으나, 꽃질침의 두 종류를 나누는 기준이 명확히 드러나도록 <수레멜망악심꽃질침>으로 정리한다. 현용준, 『사전』, 2007, 108쪽.

81) <꽃타러듬>이 흥미로운 점은 꽃을 가꾸는 과정이 <세경놀이> 모의농사의 방식을 따르고 있다는 것이다. 현용준, 『사전』, 117-119쪽.

82) 현용준 『사전』, 117-119쪽 내용을 토대로 소제차를 재정리한 것이다. 강정식, 2015, 134쪽.

83) <이공본풀이>의 할락궁이와 <세경본풀이>의 자청비가 서천꽃밭에 가서 꽃을 구하고 와서 사람을 살린다는 서사가 이 굿놀이의 근거이다.

다. 서천꽃밭 꽃감관이 삼승할망보다 위계가 높은 신이라는 것으로 설명한다면 이해할 수도 있는 부분이다. 심방은 삼승할망을 따르는 하위신으로 설정하였거나 심방 자신이 직접 서천꽃밭에 들고 날 수 있는 신통력이 있다는 설정으로 보아도 좋을 것이다.⁸⁴⁾

<꽃타러들>에서 심방이 따오는 생불꽃은 삼승할망이 아이를 점지할 때 인간 몸에 내려주는 꽃이다. 심방이 따오는 생불꽃이 곧 아기라고 할 수 있다. <꽃타러들>은 제장을 서천꽃밭이라는 공간으로 전환하여 연행한다. <꽃타러들>은 현재 불도맛이를 하고 있는 바로 이 곳이 아닌 서천꽃밭을 보여준다. <꽃타러들>놀이 서사를 살펴보면 공간의 전환만이 아니라 시간의 축약도 이루어지고 있음을 알 수 있다. <꽃타러들>의 간략한 서사를 보면, 꽃씨를 뿌려 잘 키우다가 그만 시들어 버리고 서천꽃밭에서 일하는 아이들의 영혼을 만나 인정을 거는 등 시간의 축약이 이루어지고 있음을 알 수 있다. <꽃타러들>에서 서천꽃밭에서 일하는 아이들의 영혼에게 인정을 거는 근거는 <이공본풀이>에 있다. 불도맛이를 하는 집에 십오 세 전에 죽은 어린아이가 있을 때는 <꽃타러들>에서 물그릇에 동전을 넣어서 인정을 걸게 한다.⁸⁵⁾ <꽃풀이>는 불도맛이 질침 중 마지막 제차인 [꽃질침]에서 <꽃타러들>다음에 연행한다.⁸⁶⁾ <꽃풀이>는 꽃으로 점을 치는 과정이다. <꽃타러들>에서 서천꽃밭에서 흠쳐온 그 꽃사발을 그대로 쓴다. <꽃풀이>에 쓰는 꽃사발은 쌀을 담아 동백꽃가지를 여러 개 꽂아 만든다. <꽃풀이>에서 심방은 동백꽃가지를 뽑게 하여 뽑은 이의 명운을 점쳐준다. <꽃풀이>에서 뽑은 동백꽃가지 모양을 보고 뽑은 사람의 살아갈 운명을 읽어준다. <꽃타러들>과 <꽃풀이>는 하나의 굿놀이로 보아야 맞다. 굿놀이는 불도맛이의 핵심 제차로 작은굿 불도맛이는 굿놀이로 이루어졌다고 해도 과언이 아니다. 불도맛이는 맞이와 본풀이 굿놀이가 세밀하게 서로 얽혀 동시에 이루어진다.

④ <갈롱놀이>는 큰굿 굿제차[제오상계]에서 연행했던 굿놀이이다. 제주도 굿에

84) 제주도 굿놀이에 일반적 현현하는 신명은 해당본풀이의 최고신이 아니다. 최고신과 연관된 하위격 신들이 소환된다.

85) 국립민속박물관, 『한국민속예술사전』, 국립민속박물관, 2015, 102쪽.

86) <꽃풀이>는 본주가 뽑은 꽃가지의 생김새를 보고 자식의 유무, 잉태의 시기 등을 점쳐 준다. 본주와같이 단골도 모두 꽃풀이를 하게 하여 점을 쳐 준다. 현용준, 『사전』, 2007, 120쪽.

서 [초상계]-[젯상계]-[제오상계]는 신을 청하여 모시는 과정에 혹시나 미처 청하지 못한 신을 살피 다시 청하는 제차이다. [상계]라는 제차와 <갈룡놀이>의 연관성이 어떻게 연결되었는지 이유는 알 수 없다.⁸⁷⁾

<갈룡놀이>는 큰굿 [제오상계]에서 연행했었는데, 후에 [젯상계]에서 연행하기도 한다. “니나난니 난니야.”라는 사설을 반복하여 음율을 실어 소리를 하면서 시작한다.⁸⁸⁾ <갈룡놀이>를 신굿 [젯상계]에서 하는데, 제차를 정리하면 [풍류놀이-방애놀이-갈룡놀이-뱀장사놀이]이다.⁸⁹⁾ <아공이전상굿>에 해당하는 놀이이며 소재차가 [아공이전상굿-베풀이-돈지마을굿-만당가득임-군병지사궂-갈룡놀이]이어진다.

<갈룡놀이>에서 병을 일으키는 갈룡을 물어뜯고 밟고 처참하게 처치하는 내용이 있다. <갈룡놀이> 내용은 제주도에 있는 사신신앙과 어울리지 않는다. 제주도에서는 죽은 뱀만 보아 동티가 난다고 따로 굿을 한다. 흉험을 주는 뱀은 절대 죽여서는 안 된다는 믿음과는 다르다. <갈룡놀이>에서는 참혹하게 죽인 갈룡을 판다고 하면서 뱀장수 흉내까지 낸다.⁹⁰⁾

<갈룡놀이> 구성을 보면, <아공이전상굿>과 <갈룡놀이>이가 결합된 형식이다. <아공이전상굿>에서는 몸 이곳저곳에 병이 생겨서 치유가 필요하다는 내용이다. <갈룡놀이>는 병의 원인인 갈룡을 처치하는 내용이다. <갈룡놀이> 앞에 <아공이전상굿>이 결합된 형식은 내용이 이어지기에 이해할 수 있다. <갈룡놀이> 마지막 부분에 스룩을 물고 왔던 갈룡과 달리 복록을 물고 들어올 용을 다시 불러들인다. <갈룡놀이>에서 복록을 불고 들어올 용을 불러올 때는 무명 천 끝을 목에 걸고, 천문을 입에 물어 여의주를 물고 들어오는 용을 표현한다. <갈룡놀이>의 여의주 물고 들어오는 놀이 방식은 잠수굿에서 [용올림굿]이라는 제차에 차용하여 쓴다.⁹¹⁾ <갈룡놀이>와 달리 [용올림굿]에서는 긴 무명천 끝을 가면서

87) 강정식, 『제주굿 이해』, 2015, 231쪽.

88) 풍류놀이는 <오리정신청귀>의 막판에 저승의 최고신 삼시왕을 비롯한 모든 신들과 삼시왕의 이승 행차에 안내를 맡은 감상관과 각 고을의 당신, 신당군졸들이 모인 자리에서 가무오신하는 놀이 굿이다.(문무병은 굿놀이를 놀이굿이라고 하였다.) “니나난니 난니야”를 반복하여 노래하는 것을 풍류놀이라고 한다. 문무병, 『제주도 본향당 신앙과 본풀이』, 민속원, 2008, 251쪽.

89) 문무병, 『제주도 본향당 신앙과 본풀이』, 2008, 251-254쪽.

90) 국립민속박물관, 『한국민속예술사전』, 국립민속박물관, 2015, 400쪽.

91) 강소전, 「제주도 잠수굿 연구:복제주군 구좌읍 김녕리 동김녕마을의 사례를 중심으로」, 제주대학교 대학원 석사학위논문, 2005, 93쪽. 신앙리 잠수굿에서는 <용올림굿>이라는 특별한 제차를 볼 수 있다. …<중략>… 매인심방이 천으로 용의 가면을 만들어 쓰고 몸체를 길게 만든 모습을 한

럼 쓰고 남은 천은 뒤로 길게 넘겨 용을 표현한다. 바다에서 제장으로 올라오는 용신을 표현한다.

⑤ <세경놀이>는 큰굿에서 독립된 제차로 연행한다. <세경놀이> 앞 제차는 <양궁숙임>이고, <세경놀이> 뒤 제차는 <문전본풀이>다.⁹²⁾ <양궁숙임>은 제장에 모신 모든 신들을 돌려보내는 굿놀이이다. <세경놀이> 소제차는 [말미-연유닭음-신메움-놀이-산밭아분부-주잔넘김-제차넘김]으로 정리할 수 있다. 전체적으로 신메와 석살림에 상응하는 의미가 있는 셈이다.⁹³⁾

<세경놀이>의 형식은 평범한 여인이 겪을만한 극놀이와 모의농경 놀이가 결합된 형식이다. <세경놀이>는 가택 내 마련한 제장을 벗어나 제상 없이 마당에서 벌어지는 놀이다. <세경놀이> 전반부는 주로 대사와 연기로 극적 형식으로 전개한다. 극적 형식으로 전개하는 동안에는 현란한 언어유희가 펼쳐진다. <세경놀이> 후반부는 주로 모의 농사와 노래로 전개한다. 농사와 노래는 농사현장에서 직접 부르는 노동요를 부르면서 농사와 관련한 동작을 천연덕스럽게 해낸다. 큰굿을 하는 집에서 굿제차<세경놀이>는 조농사 또는 보리농사를 하는 집에서 큰굿을 하면 반드시 하는 의례이다. <세경놀이>는 농사짓는 과정을 그대로 표출한 모의생산의례이다.

⑥ <전상놀이>는 삼공맞이에서 연행한다. <전상놀이>를 하는 삼공맞이 소제차는 [베포도업침-날과국섬김-연유닭음-군문열림-삼공질침-신청괘-정데우-전상놀이-산밭아분부]이다. <전상놀이>를 연행하는 삼공맞이가 ‘본풀이-맞이-놀이’를 갖추고 있는 자료이다. <전상놀이>는 <삼공본풀이> 내용을 극으로 연행하는 부분과 때려서 나쁜 전상 털어내는 <전상풀림>으로 구성된다. 이렇게 극적 연행

후 감상기를 가지고 바다에 나가 용왕을 불러온다. 그런 후 바닷물이 빠진 모래사장 위에 엎드려 낮은 포복으로 기어 오며 용왕이 바다에서 나와 잠수들에게 다가오는 모습을 재현한다. 이 때 잠수회장은 치마폭을 벌려 그 위에 많은 인정을 걸고 대기하고 있고 그 뒤에는 잠수들이 쭉 둘러서 있게 된다. 한편 용왕의 입에는 여의주가 물려 있다. 여의주는 천문 2개와 상잔 2개로 형상화하며, 모래사장을 다 기어와 대기하고 있던 잠수회장에게 내뱉어 그 해의 운수를 점친다. …<후략>

92) 현용준, 『사전』, 신구문화사, 1980. 이 책에서 제시하고 있는 자료는 사당클 큰굿제차가 아니라 안사인심방이 집전한 중당클 규모의 굿제차이다.

93) 강정식, 『제주굿 이해』, 민속원, 2015, 241쪽. 무가사전본풀이의 사설 내용을 토대로 제차를 구분하여 정리한 것이다.

과 주술적 연행이 다 갖추어지면 상스룩이라 하고, 일체의 과정을 생략하고 <전 상풀림>만 하는 경우를 하스룩이라고 한다.⁹⁴⁾ 삼공맞이는 앞서 있었던 초공맞이와 이공 맞이와 같이 동일한 준비를 갖추고 한다. 삼공맞이는 삼공질침 제차까지 갖추고 있어 삼공맞이 제차로 온전히 이해할 수 있다. 다만, 초공맞이와 이공맞이는 본풀이 바로 다음에 오는데 반해 삼공맞이는 삼공본풀이와 한참 떨어진 곳의 후반부에 위치한다.

⑦ <물놀이>는 제장에 모셨던 신들이 타고 갈 말들을 준비한다는 의미에서 별이는 굿놀이이다. 큰굿 제차중에 신들을 돌려 보내는 제차 사이에 <물놀이>를 연행한다. <물놀이>는 심방이 지팡이를 짚고 서서 주로 말로 연행하는 굿놀이이다.⁹⁵⁾ <물놀이> 첫 순서는 말을 찾아 팔도강산 곳곳을 누벼 기어이 굿을 하는 제장까지 왔다고 한다. 저 멀리 강남천자국부터 팔도강산 곳곳을 거쳐 굿을 하는 곳까지 거론하는 방식은 [날과국섬김]의 방식과 비슷하다. <물놀이>가 위치한 제차를 살펴보면, [영계돌려세움-군웅만판-물놀이-도진-가수리-뒤맞이]로 <물놀이>가 굿제차가 거의 끝날 때 연행하는 것을 알 수 있다. <물놀이>는 경우에 따라 <세경놀이> 앞에서 연행하기도 한다.⁹⁶⁾ <물놀이>는 당클에 제물을 내리고 기메만 당클에 가로 꽂은 채 연행한다.⁹⁷⁾

<물놀이>는 채록된 자료 내용으로 볼 때, 별도의 기원이나 축귀, 제액의 의미를 찾기는 어렵다. <물놀이>를 통해 신들을 마지막까지 잘 모시고자 하는 정성스러운 의전이라는 의미가 있겠다.

⑧ <영감놀이>

<영감놀이>는 치병굿인 두린굿 또는 추는굿에서 연행한다. <영감놀이> 순서는 [영감청함(영감신 오리정 신청귀)-서우제소리-배방선과 지드림]이다.⁹⁸⁾ 이 제

94) 현용준, 『사전』, 각, 2007, 309-316쪽.

95) 양창보 심방의 개인적인 연행방식상의 특징일 수도 있으나 강대원 심방과 나란히 서서 호흡이 긴 대사로 연행한다. 정공철 심방 신굿. KBS 제주방송총국, 『KBS 제주큰굿』, 2011.

96) 정공철 심방 신굿에서는 <세경놀이> 앞에 <물놀이>를 하였다. KBS 제주방송총국, 『KBS 제주큰굿』, 2011.

97) 현용준, 『사전』, 각, 2007, 364-365쪽, 강정식, 『제주굿 이해』, 민속원, 2015, 267쪽.

98) 칠머리당 영감놀이 소재차이다. 문무병, 『바람의 축제 칠머리당 영등굿』, 황금알, 2005, 51-53쪽.

차는 칠머리당에서 선앙으로 청하여 노는 <영감놀이> 소제차이다. 이와 같이 칠머리당에서 <영감놀이>를 하는 근거는 굿 마지막에 [선앙풀이]를 하기 때문이다. 칠머리당굿 선앙풀이에 <영감놀이>를 하는 것이다. 치병굿 <영감놀이>와 본래 [선앙풀이]에서 놀판을 벌이는 방식은 비슷한 양상을 보이기도 한다.⁹⁹⁾

두린굿에서 제차는 [초감제-춤취움-대김받음-옥살지움-도진·벨코사]이다.¹⁰⁰⁾ 두린굿 <영감놀이>는 별도로 야외에 나가서 하는 <벨코사>에서 한다. <영감놀이>에서는 영감을 청하여 문답으로 영감의 정체, 취향 등을 확인하면서 해학적인 언어유희를 벌인다. <영감놀이>의 문답놀이 과정에서는 심방이 영감을 위하는듯 하면서도 영감의 차림새를 놀리는 심방의 당찬 모습도 보인다. <영감놀이>에서 영감이 좋아하는 것을 잔뜩 먹인 다음 환자 몸에 깃든 막내 동생을 데려가라는 대목이 중요하다. 두린굿 <영감놀이>의 내용은 칠머리당 <영감놀이>가 본래는 치병굿이었음을 확인할 수 있는 대목이다. <영감놀이>에서 <서우제소리>를 하면 영감이 짚배를 어깨에 짊어지고 춤을 추면서 논다. <영감놀이>의 마지막은 배방선과 지드림으로 끝난다.

⑨ <강태공서목시>

<강태공서목시>는 집을 새로 지었을 때 하는 성주풀이에 연행하는 굿놀이이다. <강태공서목시>는 성주풀이의 핵심 제차에 해당한다. <강태공서목시>에 해당하는 소제차는 [강태공 청함-날감상-낭빔-집짓음-뿔떡움-지부짚]이다.¹⁰¹⁾

굿놀이 <강태공서목시> 목수와 심방의 문답을 살펴보면, 이미 목수에게 집을 지을 때 필요한 물자와 양식을 보낸 상황이다. <강태공서목시>에서 심방은 채근하고 목수는 그런 심방이 요구사항을 들어 주는 정황을 알 수 있다. 심방은 목수에게 특별히 무언가를 대접하거나 하지 않고도 원하는 바를 요구한다. 목수는 착실하게 심방의 요구 사항을 수행한다. 목수는 집을 짓는 데 필요한 나무를 베

99) 현용준이 채록한 <영감놀이>는 ‘소신요왕연맛이’라는 말로 시작하는 것으로 보아 서낭신을 놀리는 작은굿에서 연행하는 자료이다. 현용준, 『사전』, 각, 2007, 397-410쪽. 강정식, 『제주굿 이해』, 민속원, 2015, 292쪽.

100) [춤취움]에서 환자에게 어떤 귀신이 들었는지 정체를 확인하기 위해 환자가 지쳐 쓰러져 더 이상 움직일 수 없을 때까지 추게 한다. [대김받음]에서는 환자에게 깃든 귀신이 떠나겠다는 다짐을 받는다. [벨코사]에서 <영감놀이>를 한다. 국립민속박물관, 『한국민속신앙사전』, 국립민속박물관, 2009, 244쪽.

101) 현용준, 『사전』, 각, 2007, 384-390쪽. 강정식, 『제주굿 이해』, 민속원, 2015, 286쪽.

어 낸다면 새로 지은 집안 곳곳을 도끼로 찍는데, 본주는 인정을 건다. 목수는 성춧대를 꺾어 내어 떡과 대나무 가지로 작은 집을 짓는다. 목수는 작은 집을 다 짓고는 점을 치고 집의 방향, 터에 대한 점괘를 알려준다.¹⁰²⁾ <강태공서목시>는 집을 짓는 모습을 재연하는 모의생산의례에 해당한다. 성주풀이에는 <강태공서목시>를 연행하고 난 후, <문전본풀이>를 마지막에 푼다. <강태공서목시>는 <문전본풀이> 내용과 상관이 없고, 본풀이와의 상징적인 연관관계를 연결하기 어렵다.

⑩ <허멍이 대김>

<칠성새남>은 뱀으로 인해 탈이 났을 때 하는 치병굿이다. <칠성새남>의 소재차는 [초감제해당제차-초상계-일월맞이-초공본풀이-초공맞이-초곱메김-산받아분부사름-푸다시-석살림-이공맞이-시왕맞이-삼대김-본향드리-칠성본풀이]이다.¹⁰³⁾ <칠성새남>이 작은굿이라고 하지만 제차로 보면 큰굿의 제차와 거의 동일하다. <칠성새남>은 죽은 뱀을 다시 살려 내면 탈이 났던 것이 사라진다는 형식의 굿이다. <칠성새남>에서 굿놀이로 <허멍이놀림>을 하는데 뱀과 연관된 사람이 아닌 허멍이에게 죄를 묻는다. 허멍이는 성격이 교만하고 악하기 때문에 뱀을 해쳤다고 여긴다. 허멍이를 잡아다가 심문해 뱀을 해쳤다는 자백을 받아 내고, 가다귀섬으로 귀양을 보낸다. 허멍이가 귀양가는 가다귀섬은 명칭으로 보았을 때 모기가 많은 섬이라 추측할 수 있다. 허멍이는 큰 죄를 지었으니 섬으로 귀양을 가고도 편히 살 수 없게 중벌로 다스린다는 설정이겠다. 허멍이를 치죄했으니 이제 뱀을 살려내면 모든 탈이 사라진다는 것이다. <허멍이놀림>에서는 죄를 짓고 관아에 붙잡혀 온 죄인을 벌을 주는 상황과 유사하게 전개한다. 허멍이를 판결하는 판관은 심방이고, 허멍이에게 곤장을 치는 소미 둘은 관원이 된다. 심방은 판관으로 허멍이를 치죄하는 과정에서 ‘친인척이라 봐주느냐’, ‘뇌물을 먹었느냐’ 같은 말을 한다. 허멍이를 거짓으로 벌하는 것이 아니라 엄하게 그 죄를 다스린다는 것을 보여주는 유희성 짙은 연극과 유사한 굿놀이이다.

102) 국립민속박물관, 『한국민속예술사전』, 국립민속박물관, 2015, 41-42쪽.

103) 현용준, 『사전』, 각, 2007, 411-418쪽.

⑪ <구삼싱념>

<구삼싱념>은 아이가 백일 이후부터 십오 세 이전의 아이가 아플 때 하는 작은곳에서 연행한다. <구삼싱념>은 할망비념에 해당하는 제차에 이어 굿놀이를 한다. <구삼싱념>의 소제차는 [공선가선-날과국섬김-연유답음-삼승할망본풀이-할망곱가르기-소지사름-철상-구삼싱념]이다.¹⁰⁴⁾ 할망비념 제차에 <구삼싱념>을 연행하기에 이 곳은 비념이 아니라 작은곳에 해당한다.

<구삼싱념>은 작은곳에서만 아니라 사가곳에서 큰곳을 할 때 아팠던 아이가 있었다면, 불도맞이 수레멜망악심꽃질침에서 <구삼싱념>을 연행한다. <구삼싱념>은 명칭에서부터 알 수 있듯이 구삼승할망을 보내버리는 곳이다. <구삼싱념>에서 구삼승할망 채롱을 준비해서 제물을 채워둔다. 심방은 구삼승할망 역할을 맡아 제물을 채워 준비한 채롱을 아기구덕 흔들듯이 한다. 심방은 구삼승할망인척만 하는 것이 아니라 집안 곳곳에 자리한 신들의 목소리를 대신하여 내면서 구삼승할망이 집에 머물지 못하게 한다. 버럭 소리를 지르고 버드나무가지로 탕탕 두들기면서 노호성을 터트린다. 본주가 채롱을 챙겨 주면 구삼승할망이 채롱을 따라 나간다고 생각한다. 구삼승할망을 쫓아내면서도 채롱에 제물을 챙겨 대접해야 한다. 가택신들이 구삼승할망이 자리 잡지 못하도록 하는 것도 있지만 더러는 달래어 내보내는 방식을 동시에 쓰고 있다.

<구삼싱념>은 아이가 아프고 난 후 탈 없이 건강하게 잘 자라도록 심사가 뒤틀린 구삼승할망을 잘 대접하여 보내는 굿놀이이다. <구삼싱념>은 아이들이 한창 아플 때가 아닌 병이 어느 정도 다 나아갈 때야 하는 곳이다. 한창 아이가 아플 때는 밤낮을 가리지 않고 아이 병간호를 해야 하기 때문에 굿을 할 여유가 없다. 십오 세 이전의 아이들은 삼승할망이 보살핀다. 삼승할망의 보살핌에도 불구하고 아이가 병이 났다면, 필시 저승할망인 구삼승할망의 농간 때문이다.

⑫ <불찍앗음>

<불찍앗음>은 불이 난 집에서 하는 불찍곳에서 연행하는 굿놀이이다. <불찍앗음>과 불찍곳은 거의 같은 의미로 혼용하여 사용한다고 하는 것으로 보아 굿놀이 <불찍앗음>은 불찍곳의 핵심적인 제차임을 알 수 있다. 그런데 불찍곳은 굿놀

104) 강정식, 『제주굿 이해』, 민속원, 2015, 315쪽.

이인 <불찍앗음>을 하기 전에 중요한 제차들이 있다.

불찍곳의 제차는 [베포도업침-날과국섬김-연유담음-군문열림-산받아분부-옥황수룩침-불본사람넋들임-화덕체사액막음-허멍이대김받음-터신좌정시킴-불찍앗음-도진]이다. [옥황수룩침]은 재산을 회복하기를 기원하는 제차다.¹⁰⁵⁾ [불본사람넋들임]으로 정신적 충격을 회복하기 위한 제차다. <허멍이대김받음>은 화재가 허멍이 때문에 일어난 것으로 허멍이를 치죄한다. <불찍앗음>은 불찍곳의 마지막 제차인 도진 전에 한다.

<불찍앗음>은 불이 났을 때 불을 끄는 모습을 재연한다. 굿놀이 <불찍앗음>은 불을 끄는 모의적인 행위를 하는 것은 불이 난 집에 살기를 없애고 일상의 공간으로 회복하기 위함이다. 집에 불이 나는 사건은 충격과 공포를 안겨주고, 고통스러운 기억을 남긴다. <불찍앗음>은 불이 났던 그 날의 충격과 공포를 해소하고 고통스러운 기억에서 벗어나게 해주는 제차로 볼 수 있다. 화재로 인한 고통스러운 기억을 굿놀이로 승화할 수 있었다는 말이다. <불찍앗음>은 두린곳에 <영감놀이>와 유사한 방식을 취하고 있음을 알 수 있다. 불찍곳은 <허멍이대김받음>과 <불찍앗음> 두 굿놀이로서 문제를 해소하고 좌절하지 않고 다시 잘 살아갈 수 있도록 해주는 굿이다.

⑬ <곱은멩두>

<곱은멩두>는 잃어버린 무구를 찾는 내용의 신굿 굿놀이이다. <곱은멩두>는 신굿에서 [삼시왕질침] 중에 하는 굿놀이이다. <곱은멩두>에 소제차가 따로 있는 것으로도 보이지 않는다. 연극적인 형태로 사라진 무구들을 찾아가는 과정을 전개한다. <곱은멩두>는 굿놀이로 연구했던 적이 없는 자료로 별도로 자세하게 다룰 필요가 있다. <곱은멩두> 다음으로 <애게마을굿>이 이어진다. <곱은멩두>는 심방의 자격을 마땅히 갖추어야 할 무구들에 대한 것들을 구하는 과정을 보여주는 굿놀이이다.

⑭ <중놀이>

105) 현용준, 『사전』, 각, 2007, 451-453쪽, 국립민속박물관, 『한국민속예술사전』, 국립민속박물관, 2015, 228쪽.

<중놀이>는 행원 남당에서 연행하는 당굿놀이이다. 행원 남당에 <중놀이>를 했을 때 당시의 당굿제차는 [초감제-예명올림-청해들임-도산받음-지드림-각산받음-만판]이다.¹⁰⁶⁾

<중놀이>의 등장인물은 중의대사라고 하는 행원 남당에 나중에 좌정한 신이다. <중놀이>는 본풀이의 내용을 충실하게 재연한다. <중놀이>는 소제차가 따로 없이 당굿 제차 마지막에 논다. 행원 남당 당굿은 <중놀이>에 등장하는 중의대사를 가장 마지막에 불러서 청해 들인다. 중의대사는 고기국수를 먹어 육식을 하였기에 가장 격이 낮기 때문에 신들 중에서도 마지막에 청해 들인다.

행원 남당 당굿은 <중놀이>를 시작하면, 신앙민들은 마치 동네 전체가 축제인 것처럼 들썩거린다. <중놀이>는 중의대사를 불러서 노는 굿놀이이다. 신앙민들이 당굿에서 <중놀이>에서 중의대사를 청하여 대접하는 이유는 조농사를 망치지 않기 위해서이다.¹⁰⁷⁾ 중의대사가 직능상 농사와 연관이 없고 단지 자신을 모른 척 했다는 이유로 조농사에 흉험을 주었다. <중놀이>가 굿놀리로 중의대사를 기껏 대접해드리면, 기꺼울만한 댓가를 바랄만도 하건만 그렇지 않다. 아마도 <중놀이>는 가장 만만한 중의대사를 청해 들여 노는 것이 주목적인 듯하다. <중놀이>는 중의대사가 등장해 <중의대사본풀이>를 한참을 풀어놓고 시작한다. 중의대사가 푸는 본풀이는 심방이 “어느 절 대사요?”라는 한 마디의 물음에 대한 아주 장황한 답이다. 중의대사는 배고파서 허덕거리는 모습부터 손을 덜덜 떠는 익살스러운 모습을 보인다.

⑮ <사농놀이>

<사농놀이>는 제주도 중산간 지역의 당인 동회천 당굿, 와산 당굿, 와흘 당굿, 신평리 당굿 마지막에 연행한다.¹⁰⁸⁾ <사농놀이>는 <사농놀이>라고도 한다. 산신이 놀이로 즐겨 하시는 일이 사냥이라서 명칭을 달리 부르는 이유를 알 수

106) 고광민, 「杏源리의 民間信仰」, 『玄谷梁重海博士 華甲紀念論叢』, 梁重海博士 梁重海博士刊行委員會, 濟州文化, 1987, 228-231쪽.

107) …<전략> “제주 와서 한로영주산(漢擎瀛洲山) 영기 귀경(靈氣귀경) 흐젠 흐게 이 행원무슬(杏源里) 와서 이 고생(苦生)을 허여지는구나.” 한탄 허단 스방을 둘러보니, 조곡석 무성허여시난 송년을 들여 노니, 그젠 이 무을 전주니 기찰관 으뜸덜이 앓아서 공론을 흐뵈, <후략>… 현용준, 『사전』, 각, 2007, 567-569쪽.

108) <사농놀이>를 하는 당의 당굿제차는 [초감제-분향들-추물공연-석살림-산받음-액막이-사농놀이-도진]이다. 문무병, 『제주도 분향당 신앙과 본풀이』, 민속원, 2008, 137-138쪽.

있다.¹⁰⁹⁾

<사농놀이>를 <사농놀이>라고 하는 이유는 <사진6>에서 보는 바와 같이 사냥꾼 두 명이 나와 노는 모습이 놀이의 주 내용이기 때문이다.¹¹⁰⁾ <사농놀이>에 등장하는 두 명의 사냥꾼 역할을 예전에는 실제 사냥을 하는 신앙민이 맡기도 하였다고 한다. 지금 <사농놀이>를 하는 경우에는 심방들이 사냥꾼 역할을 맡는다. <사농놀이>는 집안에 사냥과 연관된 조상인 산신일월이 있으면 사가 큰굿 제차에 [산신연맞이]에서 연행 한다.¹¹¹⁾ <사농놀이>는 당굿놀이기도 하지만 사가 큰굿에서도 사정에 따라 연행할 수도 있다.

⑩ <아기놀림>

<아기놀림>은 토산 일렛당굿에서 당신을 놀리기 위해 연행한다. 토산 일렛당굿 제차는 [신메움-상축권상-여드렛당본풀이-상축권상-일렛당본풀이-아기놀림]이다.¹¹²⁾ <아기놀림>은 후처가 본처의 일곱 딸아기를 데리고 가던중에 그만 아이 하나를 잃어버렸다 찾았다는 본풀이의 내용을 근거로 연행한다. 위 제차를 보면, <일렛당본풀이>에 이어서 <아기놀림>굿놀이를 연행한다. <아기놀림>은 본풀이의 내용 중에서도 잃어버렸던 아이를 겨우 찾아 보살피는 서사가 놀이에 편입된다. <아기놀림>은 토산 일렛당신의 직능과 연관이 있는 서사이다. 그런데 <아기놀림>은 육아와 집안일로 바쁜 여성의 일상적인 삶이 주요한 내용이다. <아기놀림>은 한복저고리와 치마를 잘 접어 인형처럼 만들어 들쳐 업는다. <아기놀림>의 서사는 아기를 달래는 모습으로 손뼉을 치며 하는 짹짹놀리와 손바닥을 폼다 쥐었다 하는 짹짹놀리를 한다. <아기놀림>은 아기만 보는 것이 아니라 아기를 업고 집안 살림을 돌보는 모습도 표현하다. 아기 돌보기를 하면서도 먹고 입는 문제를 해결해야 하기에 방아 찧기와 삼 삼기 등 집안일을 해내는 모습도 보여준다. 아기 돌보기는 종일 업고 있는 것으로 끝나지 않는다. 아

109) 회천동 세밧당-...<전략> 높은 오름다다 올라가 흐 늘기를 부투완보니 사농놀이가 좋아지고, <후략>... 현용준, 『사전』, 각, 2007, 524-525쪽, 노닐당-...<전략> 삼천백매 일만초깃발 무어주니 하로하로산에 올라가 사농놀이 점뒤에...<후략> 현용준, 『사전』, 각, 538쪽. 눈미알당-베락장군 베락스제 현용준, 『사전』, 각, 530쪽.

110) 2023년 5월 2일 화요일 오후 2시 30분부터 대략 한 시간 가량 <사농놀이>를 연행하였다. 사냥꾼 역할을 맡은 이들은 이용욱 심방과 오랜 인연을 맺고 있는 예인들이다.

111) 문무병, 『제주도 본향당 신앙과 본풀이』, 2008, 148쪽.

112) 현용준, 『제주도 마을신앙』, 보고서, 2013, 195-197쪽.

기 머리에 이도 잡아 주어야 하고, 젖도 물려 재워야 한다. 토산 일렛당을 찾는 신앙민들의 삶을 토산당 당신이 고스란히 해내는 모습을 보여준다. <아기놀림>은 일상이 놀이로 전환하는 형식의 굿놀이이다.

⑰ <군병놀이>

<산신맞이>는 서귀포시 지역에서 집에 환자가 있을 때 개별굿 <산신맞이>를 한다. 그리고 큰굿을 할 때 한라산에서 죽어 시신을 찾지 못한 경우 <산신맞이>를 한다.¹¹³⁾ <산신맞이>는 서귀포시, 정의(성읍)에서 산과 들에서 비명횡사한 영혼들을 놀리는 놀리기 위해 연행한다. <산신맞이>를 4·3굿에서 연행하는 이유는 산과 들에서 비명횡사한 죽음들을 위로하기 위한 것으로 이해할 수 있다.

<산신놀이> 일부 형식과 비슷하게 진행되는 것으로 보이지만 놀이가 위로는 대상이 다르다. <산신맞이>가 <산신놀이>의 일부와 유사성을 보이고, 중산간이라는 지역적 특성을 생각했을 때 필요에 의해 놀이의 일부 형식을 차용해 논 것으로 추정한다. 4·3굿을 할 때 노는 놀이는 명칭을 달리해 <군병놀이>, <군인놀이>라고도 한다. 4·3굿을 하기 위해 심방들이 최근에 만들어낸 놀이라기 보다는 <사농놀이>라는 굿놀이가 있어 변용하여 연행한다고 보아야 맞다.

⑱ <실명풀이·식은본품>은 도축을 업으로 하는 집에서 거무영청 조상을 놀리는 굿놀이이다. 거무영청대전상굿에서 연행하는 것이다.¹¹⁴⁾ 거무영청대전상굿 제차는 [초감제>방광침>체스본풀이>시왕 도올리고 석살림>액막이(스만이 본풀이>지장본풀이)>도살아지장본>삼천군병지사빔>실명풀이>식은본품>산받아 분부사림>실명하군줄 지사빔>공시풀이>고리동반 품>질침(무른질침)>메어듬>]이다.¹¹⁵⁾ <실명풀이·식은본품>은 앞뒤로 이어지는 제차이다. <실명풀이> 중간부

113) 문무병, 『제주도 본향당 신앙과 본풀이』, 2008, 148쪽. 문무병은 <산신놀이>와 <산신맞이>의 <산신놀이>를 같은 놀이로 묶어 정리했다. <산신맞이>가 <산신놀이> 형식 일부를 빌어서 연행하는 것으로 보이기는 한다. 그러나 <산신놀이>와 <산신맞이>는 다른 의미와 기능을 하고 있어 별도로 나누는 것이 맞다고 본다.

114) 현용준, 『사전』, 각, 2007, 392-396쪽.

115) 거무영청대전상은 시왕맞이부터 지장본풀이까지 같다. 현용준, 『사전』, 1980, 신구문화사, 467-473쪽.

터 심방이 백정차림을 하고 나서서 백정 흉내를 낸다. <실명풀이>에서는 거무영청 조상은 대대손손 업을 이어 왔다고 한다. <사농놀이>와 <군병놀이>와 같은 계통의 굿놀이를 볼 여지가 있다. 이 굿놀이들은 공통으로 죽음, 잡귀, 제액이라는 공통적인 내용이 있다. 죽음은 수많은 짐승들의 죽음, 수많은 군인들의 죽음을 두고 의례를 한다는 것이다. 이 수많은 죽음들은 사후 챙겨 받지 못한 원혼으로 부정을 가져올 잡귀들이다. 이 놀이들은 제차에서 칼에 고기와 떡을 썰어 던져서 액을 막는 공통점도 있다. 사농놀이 도진과 일월산신맛이의 도진에서 칼에 떡과 과일 또는 고기를 썰어서 던져 마무리 한다. <실명풀이·식은본품>은 신칼에 고기, 떡을 썰어 칼춤을 춘다.

⑨ <씨드림>은 영등굿에서 영등할머니가 바다밭에 씨를 뿌려준다고 하는 신의 모습을 신앙민들이 좁쌀을 뿌리는 극적 행위를 하는 굿놀이이다. <씨드림>은 앞에서 굿놀이 목록을 정리하면서 이미 서술하였다.

제주굿 큰굿, 작은굿, 당굿의 굿놀이를 각각 나누어서 살펴보았다. 큰굿에서 굿놀이는 맛기와 연관이 깊다. 초공 맛기에서의 노가단풍아기씨의 <은상식 분상식>은 상위신인 무조신의 어머니의 모습을 극적행위로 보여준다. 노가단풍아기씨가 단장을 하는 모습은 우스꽝스러운 모습이다. 굿에서 무조신의 내력은 굿을 하는 근거이다. 놀이에서 노가단풍아기씨는 사람의 일상과 동일한 행위를 하면서 사람과 친근한 존재로 내려선다. 이는 신이 사람의 사정을 능히 이해하고 수용해 줄 수 있다는 의미이다. 작은굿에서는 불도맛이, 연신맛이, 산신맛이에서 굿놀이가 있다.

이상 제주도 굿놀이를 개괄하였다. 위에서는 서술하지 못한 놀이자료 들을 추가로 제시한다. 굿놀이를 결정하기 어려워서 따로 다룬다. 굿놀이를 개별적인 형식과 서사를 갖추지는 못했으나 맛기에서 놀이의 성격이 드러나며, 유희성이 있는 놀이들은 초공맛이의 <은상식·분상식>, <방울뿔>, <놀판굿>이다.

① 초공맛이의 <은상식 분상식>

초공맛이의 <은상식 분상식>은 유희성이 강한 극적연행이다. 초공질침에서

<초공본풀이>를 풀면서 노가단풍노가단풍아기씨 서사가 질침에 재연되는 곳놀이이다. 초공질침에서 <초공본풀이>를 풀면서 연행하는 소재차는 다음과 같다.

[천왕낙화드리놀이-청너울드리놀이-작도다리놀이-금부체드리놀이-칼썰드리놀이-애손드리놀이-등진드리놀이-올은다리놀이-모욕상잔드리놀이-계천문다리놀이-울랑국범천왕다리놀이-]이다.¹¹⁶⁾

초공질침 중에는 <초공본풀이>를 풀면서 특별한 대목마다 그에 해당하는 연행을 한다. 그 연행은 극적인 성격이 강한 <청너울드리>와 <애손드리> 사이의 놀이를 이른다.¹¹⁷⁾ <청너울드리> · <애손드리>를 곳놀이라고 할 수 있을지는 확신할 수 없다.

근래에 들어 제주에는 큰곳을 일반 사가에서 하는 경우는 거의 없다. 심방집에서 하는 큰곳인 신곳에서 삼시왕맞이(당주맞이)의 <삼시왕질침>을 하고 난 후 <초공본풀이>를 풀면서 자지명왕아기씨의 모습을 연극적인 모습으로 표현해 내는 놀이를 볼 수 있다.¹¹⁸⁾ 이 경우는 초공맞이에서의 연행과 형식은 거의 같으나 심방들에게는 각별한 의미가 있다. 심방은 팔자를 그려쳐 어쩔 수 없이 맡은 자리이다. 심방이 되기까지의 우여곡절은 이루 다 말할 수 없다. <삼시왕질침>은 마당에서 당주까지 광목천을 이용하여 삼시왕다리를 깔아놓는다. 이때 <청너울드리> · <애손드리>를 연행한다. 처음 시작은 어찌했는지 모르지만, <청너울드리> · <애손드리>를 가만히 보면 결코 즉흥적인 놀이가 아니다. <청너울드리> · <애손드리>를 하기 위해 미리 필요한 청너울도 만들어 마련해 놓는 사례를 볼 수 있다.¹¹⁹⁾ <초공본풀이>를 나누어 풀면서 자지명왕아기씨가 이렇게 했더라는 행위를 한다. <노가단풍아기씨놀이>에서 인상적인 장면들은 자지명왕아기씨의 청너울을 쓴 모습과 화장하고 머리 빗는 모습 등을 연행하는 것이다. <곱은맹두>, <애개마을곳>, <청너울드리> · <애손드리>는 신곳에서 하는 곳놀이 자료로

116) 현용준, 『사전』, 2007, 각, 154-155쪽.

117) 서순실 심방 신곳, 정공철 심방 신곳에서 권제를 직접 받겠다고 청하니 청너울을 머리에 쓰고 나온 자지명왕 아기씨 머리를 세 번 쓸어 포태가 되었다는 장면을 극적으로 표현한다. <애손드리>에서는 자지명왕아기씨가 아버지 현신 드리기 위해 단장을 하는 모습을 한다. KBS 제주방송총국, 『KBS 제주큰곳』, 2011. 현용준 채록본에는 <청너울드리놀이>에서 '신칼치마를 머리에 쓰고 춤' <작도다리놀이>에는 '樂舞. 신칼을 갈날이 위를 향하게 교차시켜 놓음' 이라고 되어 있다. 다른 질침 과정 같이 춤으로 표현하였음을 알 수 있다. 현용준, 『사전』, 179쪽.

118) 현용준의 사전의 큰곳 자료 외에는 확인할 수 있는 자료들은 신곳에서 확인할 수 있다.

119) 청너울 기메를 머리에 쓰고 녹하단풍자지명왕아기씨가 세상 밖으로 나온다고 한다. 청너울 기메를 반드시 마련하는 것은 아니고 신칼치메를 대신 머리에 올려 늘어 뜨려서 쓰기도 한다.

거론된 적이 없어 다른 장에서 더욱 자세히 다룰 필요가 있겠다.

②<방울푼>

<방울푼>은 기존에는 굿놀이의 한 종류로 꾸준히 거론되었던 연행이다. <방울푼>의 연행은 주로 춤이다. <방울푼>에는 굿놀이의 기준요소인 극적 연행이 약하고, 놀이성과 유희성 역시 다른 굿놀이에 비해 약하다. 굿놀이 제차에서 시령목을 이용한 주술적 행위를 굿놀이라고 전부 할 수 없듯이 <방울푼>을 굿놀이 목록에서 제외하였다. <방울푼>은 토산 여드렛당굿에서 당신을 놀리기 위해 연행한다. <방울푼>은 사가굿에서 조상신이 사신인 경우 연행한다. <방울푼>은 긴 무명천에 고리를 여러 개 만들었다가 춤을 추고 풀면서 신이 마음에 맺힌 것을 풀어낸다고 한다.¹²⁰⁾ <방울푼>은 본풀이를 근거로 긴 천에 방울을 묶어서 춤을 추면서 흔들어 방울이 풀어지면 맺힌 한도 풀리는 것이라 생각한다. <방울푼>은 춤으로 방울을 다 풀면 긴 천을 둥그렇게 말아 뱀이 앓은 것처럼 만든다.¹²¹⁾

③놀판굿

놀판굿은 석살림 중에 최고조의 유희성을 보이는 연행이다. 놀판굿은 특별히 정해진 것 없이 자유로운 형식이다. 석살림에서는 신앙민이 심방처럼 놀고, 심방은 신앙민처럼 구경하는 놀판굿이 있다. 신앙민이 굿놀이에 등장인물로 나와서 너살 좋게 연행하는 것과 유사하다. 놀판굿은 정해진 것이 따로 없는 즉흥적인 놀이이다. 놀판굿은 신앙민 중에서 잘 노는 사람이 작정하고 나서서 논다. 놀판굿에서 신앙민이 적극적으로 나서서 노는 사례는 다음과 같다.

<사례1> 1991년 상군즙수 굿 한석

120) 아기씨가 말을 하되 “설우시던 신의성방[神의 刑房]아, 누겔 울어 굿을 하느냐?” “상전(上典)을 살리지 굿을 흡네다.” “나를 울어 굿을 하건든 나 녹는 방안에 강 보라. 금동괘상[金銅櫃床]이서지니, 우리 아바님 쳇 서울 가고 올 때 물멍지도 동에전, 마은대자 상청드리 서른대자 중청드리 수물대자 하청드리 고비첩첩 누울려시니 마은 으둑 상방울 서른 으둑 중방울 수물 으둑 하방울을 무어놓고 나의 간장을 풀렘시민 나가 살리라.” 이렇게 당신이 자신을 위하라는 말을 한다. 문무병, 『제주도 분향당 신앙과 본풀이』, 민속원, 2008, 248쪽.

121) 방울친은 스물댓자 무명을 일곱 개의 고가 되게 묶은 것이다. 두 일곱 열넉 방울 풀었더니, 그리말고, 청롬머리 갈롬머리도 무어[방울을 푼 방울친을 바닥에 칭칭 감아놓아 마치 앓아 있는 뱀 같이 만들어 놓고] 굿의 막판에는 흥함을 주는 ‘나쁜 전상’은 밖으로 쫓아 보내고, ‘좋은 전상’은 고풍으로 모신다. 문무병, 『제주도 분향당 신앙과 본풀이』, 민속원, 2008, 248-249쪽.

저레 가 / 나가 흔 석 안허민 안되여 / 오늘은 날도 좋고 / 오늘 나 이-
 오늘 심방질 허젠허난 멋들어지게 날이 좋아 / 오늘은 에 내가 생전 물질허
 다가 이제 기방에 들어가서 / 안선생님이 오늘 이 자리에 좌정을 했는디 /
 오늘은 나가 해녀노래를 혈거난 각오행 이서 / 이제 해녀노래 하기 전에 나
 가 오늘 영등할망 나가는 날이난 / 기자님들 다오랑 인정들도 잘 결국 험서
 (다른 잠수들이 “맞아 맞아”하며 대구를 해 준다. 마이크를 놓고, 바람을
 들고 인정을 받으러 다닌다. 수심방 김윤수에게 가서 말한다.)

우리 심방님 오날의 심방님 / 안선생님 후대로 내려오란 / 인정을 걸거덩
 툇툇히 걸지 않으면 안댕 / 영해야 되는 거라 인정을 / 우리 선생님 가정마
 다 댕기멍 / 조은 일도 많이허고 조은 덕도 많이 입고 / 우리 잠수 몰래 껴
 어서 주낙배들이영 다 둥치여 / 그까짓거 놔그네 그거 하나 놔그네 / 어어-
 오늘은- / 일년 내내 열두덜 물질을 팔십년을 해감시는 / (김윤수 심방이 인
 정을 건다.) <이하생략>¹²²⁾

<사례2> 2009년 삼도동 사례

[석살림>잠수놀판굿] / 중판 북(서순실), 장구(강순선)

잠수 중 한 명이 신칼을 들고 춤추다가 신칼점을 본다. 주위에서 춤을 추던
 다른 잠수들과 함께 절을 하고 끝난다. 심방과 잠수들이 서로 농담을 주고받
 는다. 이후 잠수들이 춤추며 가요를 부른다. 잠수들은 조금 전에 신칼을 들고
 춤을 추었던 잠수의 등에 옷을 집어넣어 꼬추로 만들고, 머리에는 스타킹을
 씌워 우스꽝스러운 모양을 하게 한다. 꼬추로 변한 잠수는 춤을 추고, 다른
 잠수들 역시 주위에서 가요를 부르며 함께 춤을 춘다. 신나는 노래를 부르지
 않는다고 서로 타박을 하면서도 춤과 노래를 계속 이어간다. 절을 하고 끝낸
 다.¹²³⁾

<사례3> 2009년 새미하로산당 신과세제 석살림

[석살림>덕담]에서 심방이 춤을 추면서 노래를 부르는 동안 신앙민들이 심
 방 옷과 악기에 돈을 꽂아 주었다. 심방이 서우제 소리를 끝내고 제단에 있던
 바람을 들고 장단에 맞추어 몇 번 치고 바람점을 본 후에 신앙민들이 돌아가
 면서 제장에 나서 가요를 부르며 춤을 추면서 놀았다. 이때에는 심방이 구경
 꾼이 되어 노래하는 신앙민들에게 돈을 주었다.¹²⁴⁾

122) 1990년故안사인 심방이 타계한 뒤故김윤수 심방이 뒤를 이어 굿을 하게 된 사연을 상군 잠수
 가 나서서 심방처럼 하고 심방이 인정을 거는 역할이 뒤바뀌는 상황이다. 문무병, 『바람의 축제
 칠머리당 영등굿』, 황금알, 2005, 129-135쪽.

123) 허남춘외, 『증편 한국구비문학대계9-4 제주특별자치도 제주시①』, 한국중앙연구원, 역락, 271
 쪽.

124) 허남춘외, 『증편 한국구비문학대계9-4 제주특별자치도 제주시①』, 한국중앙연구원, 역락,
 651-657쪽.

위의 세 사례를 간단히 서술하면 다음과 같다.

<사례1>은 상군 해녀가 나서서 심방처럼 말하면서 인정을 내라고 요구하고 심방은 인정을 건다. 이 상군 해녀는 노래를 부르면서 같은 신앙민인 해녀들에게도 인정을 받는다.

<사례2>는 해녀가 놀판곳에서 심방 흥내를 내면서 신칼점을 치는 모습을 보인다. 해녀는 심방 흥내를 내는 것으로 그치지 않는다. 얼굴에 스타킹을 쓰고 곱사춤까지 춘다.

<사례3>은 심방이 흥겹게 노래를 부르고 춤을 추면서 돈을 받았다. 심방이 그랬던 것처럼 신앙민도 흥겹게 가요를 부르고 춤을 추면 심방이 돈을 준다. 심방이 신앙민들에게 주는 돈은 신앙민들이 심방의 옷과 악기에 꽂아주었던 돈이다.

이와 같이 놀판곳은 각 마을마다 그 때의 상황에 따라 전혀 다른 방식이다.

3) 제주도 굿놀이 유형 분류

굿놀이 유형 분류는 굿놀이의 특성 중 무엇을 기준으로 할 것인지에 따라 달라진다. 이 논문에서는 굿놀이의 유희적 연행과 작법을 중점적으로 보기위한 것이 목적이다. 그래서 제주도 굿놀이의 유희적 연행을 기준으로 유형을 나누는 것이 당연하겠다. 유희적 연행을 기준으로 유형을 나누기 전에 굿놀이 연행의 본질을 파악하기 위한 유형 분류 파악도 중요하다. 선행 연구에서는 어떻게 유형을 분류하였는지 살펴보고, 제주도 굿놀이 유형을 정리한다.

황루시가 굿놀이를 분류한 유형은 굿놀이의 주술적 기능을 크게 초복과 축귀로 나누어 분류한 것이다.¹²⁵⁾ 황루시의 분류는 굿의 주술성을 기준으로 나눈 유형분류였기에 유희성을 살피기 위한 유형으로 적합하지 않다. 김현선이 굿놀이를 분류한 유형은 한국 굿놀이 전반의 양상을 살피기에 유용한 분류이다.¹²⁶⁾ 그

125) 황루시는 A.초복의례(가.성적결합놀이, 나.모의생산놀이, 다.신맛이놀이, 라.기타)와 B.축귀의례(가.뒹전놀이, 나.모의생산놀이, 다.신맛이놀이, 라.기타)로 유형을 나누었다. 황루시의 유형은 주술성과 유희성을 동시에 수렴할 수 있는 유형이지만, 모든 굿놀이 사례를 유형별로 나눌 수 없는 한계가 있다. 황루시, 「무당굿놀이 研究:祭儀的 要素를 중심으로 한 民俗演戲와의 比較考察」, 박사논문, 1987, 11-63쪽.

126) 김현선은 1. 농경의례로서의 무당굿놀이, 2. 장송의례로서의 무당굿놀이, 3. 치병의례로서의 무

러나 제주도 굿놀이 유형을 분류하기에는 맞지 않다. 제주도 굿놀이에는 장례와 연관된 굿놀이, 우희적 성격을 띤 굿놀이, 가면극의 영향으로 성립된 굿놀이가 없다. 제주도 굿놀이의 유희성을 중점적으로 살피기 위한 유형분류를 별도로 정리 한다.¹²⁷⁾ 굿놀이의 놀이로서의 유희적 관점에서 ①따라하기, ②찾아내기, ③겨루기, ④속이기 유형으로 제주도 굿놀이를 분류하면 다음과 같다.

- ① 따라하기 - <세경놀이>, <수룩침>, <강태공서목시>, <불찍앗음>, <중놀이>, <사농놀이>, <군병놀이>, <아공이전상굿>, <실명풀이·식은본품>, <씨드림>, <아기놀림>
- ② 찾아내기 - <전상놀이>, <물놀이>, <구삼싱냄>, <곱은맹두>
- ③ 겨루기 - <갈롱머리>, <악심꽃꺼움>
- ④ 속이기 - <꽃탐>, <허멍이놀림>, <영감놀이>

① 따라하기 유형은 모든 굿놀이의 기본적인 성격이다. 따라하기를 놀이 유형의 본래 의미보다 확장하여 분류하고자 한다. 모방과 재연을 이 유형의 범주에 포함한다. 굿놀이는 본풀이의 서사를 재연하고, 신의 행위와 모습을 드러내 보여주기 때문이다. 이 유형에 해당하는 굿놀이는 <수룩침>, <중놀이>가 있다. 따라하기 유형에는 생산 행위 그 자체를 모방하여 미래의 풍요를 기원하는 유형과 불행했던 사건 사고를 모방하여 과거의 상실을 회복하려는 유형이 있다. 전자는 <세경놀이>, <강태공서목시>, <사농놀이>, <씨드림>이다. 후자는 <불찍앗음>, <군병놀이>이다. <불찍앗음>과 <군병놀이>는 굿놀이가 어떻게 슬픔과 상실의 고통을 놀이로 승화하여 치유하는지 알 수 있게 해준다. 굿놀이의 유희성

당굿놀이 4. 우희적 성격을 띤 무당굿놀이, 5. 가면극의 영향으로 성립된 무당굿 놀이로 5종의 유형을 제시하였다. 제주도 굿놀이는 2, 4, 5번에 해당하는 유형이 없다. 김현선, 「한국 굿놀이의 갈래, 판도, 미학, 의의 연구」, 2018 설문대할망 페스티벌 자료집 『제주와 한국의 굿놀이』, 2018, 3쪽.

127) 굿놀이 유형으로 제시한 ①따라하기, ②찾아내기, ③달래기, ④겨루기, ⑤속이기 다섯 가지 유형은 김신실이 운동과 유희에 관한 내용을 엮어 1993년 신생사(新生社) 간행한 『遊戱指針』에서 유희지침 분류목차를 참고하였다. 『遊戱指針』에서 분류목차로 제시한 것은 ①경기(42종), ②속이는 장난(9종) ③아르켜 내는 장난(18종) ④인사유희(13종), ⑤실내유희(133종), ⑥월 짓고 노는 장난(19종), ⑦잡기 내기(32종), ⑧조용한 장난(25종), ⑨체조시간에 좋은 장난(59종)이다. 한국민족문화대백과사전 <https://encykorea.aks.ac.kr/> 검색일자 2023.06.15

이 단순한 재미를 추구하는 웃음이라는 한계에 머물러 있지 않다는 것을 말해 준다. <아공이전상굿>은 굿을 준비하는 과정을 재연하고 그와 연관된 부족한 것 또는 부정한 것을 풀어내기 위한 놀이이다. <아공이전상굿> 역시 질병으로 인한 몸의 통증을 웃음으로 승화하는 놀이이다. <실명풀이·식은본품>은 사회적으로 인정받지 못하는 도축업에 대한 편견에도 불구하고 자신의 생업의 중요함을 드러낸다.

② 찾아내기 유형은 쉽게 해결할 수 없는 문제를 해결하는 과정을 드러내는 놀이이다. 이 유형 역시 찾는다는 행위만이 아니라 확장된 범주로 상정한다. 찾아내기는 주술적 의미로도 사제자의 범인을 초월한 능력을 확인할 수 있는 유형이다. <전상놀이>는 눈을 잃었기에 제대로 얻어먹지 못하는 거지 부부의 모습을 볼 수 있다. 눈을 잃었다는 것은 상징적인 의미로 진실을 볼 수 없어 재산도 자식도 모두 잃어버렸다는 것이다. 거지 부부가 잃어버린 눈을 다시 찾는 방법은 쫓아낸 딸과 만나 화해를 하는 것이다. <전상놀이>에서 찾아내야 할 것은 더 있다. 주술적으로 중요한 과정인 나쁜 전상을 내놀리기 위해서는 나쁜 전상이 무엇인지 찾아내야 하는 과정이 반드시 필요하다. 이렇게 <전상놀이>에서 유희적인 요소에 찾아내기가 중요하다. <물놀이>는 이제 굿이 끝나 일만팔천신들이 탈 말을 찾는 과정이다. 신들이 탈만한 말은 좋은 말이어야 하기에 말을 골라 찾아내서 잡아와야 한다. 말을 고르고 찾는 과정은 행위가 아닌 말로 <구삼신냄>은 마치 숨바꼭질이라도 하는 것처럼 구삼신이 가택신들에게 숨겨 달라고 부탁하다고 호되게 혼나기를 반복하는 과정이다. <구삼신냄>에서 구삼신이 숨으려 하는 곳을 찾으려 하는 것은 어디로 숨든지 찾아내야 한다는 것을 의미한다. <굽은맹두>는 사라져 버린 맹두를 찾아야 하는데 소미들과 심방이 문답을 하면서 왜 맹두가 사라져 버렸는지 이유를 찾아낸다. 사라진 맹두를 다시 찾아올 방법을 묻기 위해 여러 신들을 찾아 도움을 구해야 한다.

③ 겨루기 유형은 맞서서 싸워 이기는 놀이이다. 승패를 가늠하기 어려운 비등한 대상과 맞서서 겨루는 과정 자체가 유희인 놀이의 기본적인 기법이다. 겨루기는 어렵게 힘과 피를 내어 물리치기 어려운 상대를 눌러 간신히 이기는 것으로 유희성이 강해지는 놀이의 유형이다. <갈룡머리>에서는 사악한 갈룡과 마치 육탄전을 불사하고 싸워 이기는 것처럼 연행한다. 갈룡은 쉽게 싸워 이길 수

없기에 여러 가지 준비를 해야 한다. <약심꽃꺾음>은 물리쳐야할 대상이 수레멜 망약심꽃이다. 수레멜망약심꽃은 삽시에 일가족을 망하게 할 수 있는 흉폭한 힘을 가진 꽃이다. 수레멜망약심꽃은 <이공본풀이>에서 할락궁이가 어머니의 원수를 갚기 위해 재인장자 집안을 망하게 할 때 사용한 꽃이다. 수레멜망약심꽃과 겨루어 이기기 위해서는 대단한 힘과 끈기 그리고 지혜가 필요하다.

④ 속이기 유형은 본래는 도저히 해결할 수 없는 것이나 속임수를 써서라도 이룰 수 있게 만드는 놀이이다. 속이기의 기본적인 속성에는 감추기와 훔치기 바꿔치기 같은 속임수를 써야 한다. 굿놀이에서는 속임수를 사용해 가질 수 없는 것을 얻을 수 있게 해주기는 주술적인 힘이 필요하다는 것을 의미한다. <꽃탐>과 <허멍이놀림> 그리고 <영감놀이>는 신을 속이는 행위가 벌어지는 굿놀이이다. <꽃탐>에서는 삼승할망이 허락하지 않는 생불꽃을 훔쳐온다. 생불꽃은 아기를 잉태할 수 있는 꽃이다. <허멍이놀림>은 사람의 죄를 모두 허멍이에게 뒤집어 씌워 죄인을 바꿔치기한다. <영감놀이>는 영감을 먹을 것으로 꺾어내어 떠나 보낸다.

이와 같이 네 가지 유형은 기본적인 놀이의 유형이기도 하면서, 굿에서 쓰는 주술적 방법과 같은 맥락을 갖는다. 전통 민속놀이와 굿이 같은 원리로 주술성과 유희성을 운용하고 있다는 것은 주지의 사실이다. 놀이와 굿이 본래 하나였던 것이었으니 놀이의 유형에서 굿놀이의 유형을 가져 오는 것은 의미가 있다.

굿놀이의 유희성을 중심으로 파악하는 과정에 다룰 굿놀이는 <세경놀이>, <전상놀이>, <갈룡머리>이다. 첫째, <세경놀이>는 따라하기 유형의 대표적인 사례로 든 이유는 모의출산과 모의농경에 있다. 모방은 굿놀이의 대표적인 공통의 속성이다. <세경놀이>에서 출산과 농경은 주술적 의미에서 같은 맥락으로 다루어진다. 둘째, 찾아내기 유형의 대표적인 사례는 <전상놀이>이다. <전상놀이>의 연행은 본풀이의 재연성에 있으나 유희성의 발현은 찾아내기에 있다. <전상놀이>는 어리석게 잃고 다시 찾는 과정이다. 셋째, <갈룡머리>는 겨루기 유형의 대표적인 사례이다. <갈룡머리>는 용과 싸우는 내용이 놀이의 중요한 부분이다.

3. 제주도 굿과 굿놀이

제주도 굿놀이는 다양한 양상을 보이고 있다. 제주도 굿놀이에 다양한 양상이 있다는 것은 굿놀이가 단순하게 유흥을 위한 것만은 아니라는 사실을 말해 준다. 굿을 하는 이유는 다양하다. 필요한 굿의 기능에 맞게 굿놀이가 다른 내용으로 연행한다는 것이다. 제주도 굿에서는 굿놀이가 특별히 필요한 제차임을 의미한다. 특히, 제주도 큰굿에서 다수의 굿놀이를 연행하는 것을 볼 수 있다. 큰 굿은 여러 개의 작은굿을 한데 모아서 하기 때문이다. 그리고 큰굿에서만 하는 굿놀이 구성도 있기에 큰굿에서는 더욱 다양한 굿놀이를 볼 수 있다. 굿놀이는 굿에서 연행하는 하나의 제차이다. 굿놀이를 파악하려면, 어떤 굿에 놀이가 있는지 어떤 제차와 연관성이 높은지 살펴야 한다. 굿놀이가 굿에서 어떤 양상을 보이는지 확인해야 굿놀이의 본질을 이해할 수 있다. 이제까지 선행연구에서 거론된 굿놀이들이 경우에 따라서 큰굿, 당굿, 사가굿을 넘나들며 들어갈 수 있음을 정리하지 않아 자료제시에 혼란스러운 부분이 있다. 굿의 기능에 따른 굿놀이의 기능이 어떤지 정리할 필요가 있다.

1) 제주도 굿의 종류와 굿놀이

제주도 굿은 큰굿, 작은굿, 당굿, 비념으로 크게 나누어서 볼 수 있다. 제주도 굿은 일어서서 하는 굿을 서서한다고 하여 산굿이라하고, 앉아서 하는 굿을 앉인굿이라고 한다. 산굿에는 큰굿, 작은굿, 당굿이 있고, 앉인굿은 비념이다. 앉인굿은 앉아서만 하기 때문에 소무 없이 심방 혼자서 간소하게 한다. 그래서 비념에서는 굿놀이가 없다. 산굿에서 굿놀이를 하는 경우는 빈도로 보았을 때 큰 굿에서 가장 많이 한다. 큰굿은 작은굿이 합쳐진 종합굿이기 때문이다. 큰굿, 작은굿, 당굿 순으로 어떤 굿놀이를 하는지 파악하고자 한다.

우선 큰굿을 살펴 보면, 맞이 및 청신제차인 초공맞이, 이공맞이, 제오상계에서 굿놀이를 한다. 그리고 산굿에서 당주맞이와 연결된 곱은질침에서도 굿놀이를 한다. 이와 같은 사정을 정리하면 다음과 같다.

- 초공맞이 - ① <은상식 분상식>
- 이공맞이 - ② <수레멜망약심꽃>, <꽃탐>
- 제오상계 - ③ <갈룡놀이>
- 독립제차 - ④ <세경놀이>, ⑤ <물놀이>, ⑥ <전상놀이>
- 큰굿 중 신굿 - ⑦ <곱은멩두>

큰굿의 굿놀이는 위에서 보는 것과 같이 다양하다. 큰굿의 굿놀이는 큰굿에서만 연행하는 굿놀이이다. 규모가 큰 큰굿에서 다양한 굿놀이를 볼 수 있다는 것은 굿놀이가 인적 물적 자원이 준비되어야하는 사정을 알 수 있다. 큰굿은 두이레 열나흘 굿으로 ‘차례차례 제 차례 굿’이라 한다. 큰굿은 여러 날에 걸쳐 굿을 해야 하니 심방이 다섯 명에서 여섯 명 이상 참여하기에 굿놀이에 역할을 나누어 맡을 수 있다. 여러 날 굿을 하면 굿에 참석한 모든 사람들을 먹이고 재워야 하니 곳간을 털어야 한다. 큰굿은 여러 날 굿을 하기에 제차마다 굿놀이 또는 유희적 요소가 있는 유희요소가 필수적일 수밖에 없다.

위에서 볼 수 있는 굿놀이들 말고도 필요에 따라 작은굿이 제차로 들어오게 된다면, 연행하는 굿놀이는 더 많아진다. 위에서 제시한 바와 같이 큰굿이 만약 심방집에서 하는 신굿이라면, 굿놀이는 더 늘어날 가능성이 높다. 그렇다고 다음과 같이 제시한 모든 굿놀이가 반드시 큰굿에서 연행되는 것은 아니다. 사정에 따라 굿놀이는 생략되기도 한다.

둘째, 작은굿은 필요한 상황에 맞게 행하는 굿으로 굿 후반에는 굿놀이가 따른다. 앞서 서술한 바와 같이 큰굿을 하는 집안의 사정에 따라 작은굿이 제차로 들어가기도 한다. 불도맞이의 작은굿에서 연행하는 굿놀이는 다음과 같다.

- 불도맞이 - ① <수룩침>, ② <약심꽃꺾음>, ③ <꽃탐>
- 칠성새남 - ④ <칠성새남>
- 불찍굿 - ⑤ <불찍앗음>, ⑥ <허멍이대김>
- 구삼싱념 - ⑦ <구삼싱념>
- 두린굿 - ⑧ <영감놀이>

성주풀이, 연신맞이 - ⑨ <강태공서목시>

산신맞이 - ⑩ <군병놀이>

셋째, 당곳의 굿놀이는 지역마다 당마다 다른 놀이를 하는데, 굿놀이를 하는 당은 많지 않다. 당곳의 굿놀이라고 하여도 해당지역 사가곳에서 연행하기도 한다. 토산지역 당곳에서는 현재 굿놀이를 하지 않고 있어 현장을 볼 수 없다. 당곳 놀이로 연행되었던 현장기록도 전무하다. 당이 아닌 곳에서 시연하였던 자료와 토산지역 사가집 굿에서 연행하였던 자료만 있다. <사농놀이>와 <씨드림>만이 아직까지 당에서 연행하고 있는 굿놀이이다. 당곳의 굿놀이는 신앙민의 관심과 지지가 있어야만 성립할 수 있는 요건을 갖출 수 있다. <중놀이>는 행원 남당 당곳에서만 연행하는 굿놀이이다. <중놀이>가 사가곳에서는 연행하지 않았던 이유는 굿놀이가 주술적인 요소보다 마을 공동체의 축제와 같은 연희적 성격이 강하였기 때문이다. 당곳의 굿놀이는 다음과 같다.

토산 일뤼당 - ① <아기놀림>

토산 여드렛당 - ② <방울꿊>

동회천, 와산, 와흘, 신평리 당 - ③ <사농놀이>

행원 남당 - ④ <중놀이>

영등굿¹²⁸⁾ - ⑤ <씨드림>

2) 굿의 기능과 놀이

제주도 굿놀이의 유희성을 파악하는 과정에서 의례성 역시 중요한 요소이기에 굿의 기능에 따른 놀이의 주술적 기능을 정리한다. 놀이의 주술적 기능이 연결되는 지점도 살펴야 한다. 굿놀이가 본래 가진 주술적 연행이 유희적 연행으로 전환한 경우도 있기 때문이다. 예를 들자면, 굿놀이의 성적인 은유에 해당하는 연행과 재담 등은 생산성이라는 주술적 목적에서 비롯된 것이다. 반대로 굿놀이

128) 마을의 분향당과 당신앙이 온전히 있는 곳에서는 영등굿을 당에서 하기에 당곳으로 분류하였다.

에서 일상적인 행위를 모방하면서 주술성을 가진 행위를 은유하는 경우도 있다. 굿놀이에서는 일상적 행위가 의례적 행위로 다시 의례적 행위가 유희적 행위로 전환되는 경로를 살필 수 있을 것이다.

< 표 4 > 제주도 굿 기능별 굿놀이 분류

굿놀이	구별	내용
큰굿-〈물놀이〉	정성들이기	* 〈물놀이〉는 일만팔천신이 타고 떠날 말을 추심하는 과정
불도맞이-〈수룩침〉〈꽃담〉 큰굿 제차-〈세경놀이〉 와산, 와흘, 회천 당굿-〈사농놀이〉 영등굿-〈씨드림〉	탄생 생산 풍요 기원하기	* 탄생 기원 * 풍농 기원 * 사냥 의례 * 풍어 기원
불도맞이·이공맞이-〈악심꽃 꺾음〉 젯상계-〈갈룡놀이〉 삼공맞이-〈전상놀이〉 두린굿-〈영감놀이〉 칠성새남-〈허맹이놀림〉 구삼싱념-〈구삼싱념〉 불찍굿-〈허맹이놀림+불찍앗음〉 성주풀이-〈강태공서목시〉 산신맞이-〈군병놀이〉 토산당굿-〈방울푼〉 큰굿(심방집굿)-〈굽은맹두〉	부정 해소하기	* 〈전상놀이〉는 전상신을 놀려 나쁜 전상을 해소함. * 〈방울푼〉은 신령을 놀리면서 부정을 해소하는 기능이 있음. * 부정 해소에는 대부분 특별히 공물을 올리거나 희생이 필요함.
초공맞이-〈은상식 분상식〉 토산당굿-〈아기놀림〉 행원남당굿-〈중놀이〉	놀리기	* 신의 내력 및 근본을 확인하고 놀리는 유희적 성격이 강함.

제주굿의 기능에 따라 어떤 굿놀이가 있는지 정리하면, ①정성들이기, ②생산 기원하기, ③부정 해소하기, ④놀리기 네 가지로 분류할 수 있었다.

①정성들이기는 굿을 하는 과정에 정성을 쏟는 것으로 굿이 잘 되기를 바라는 것이다. 〈물놀이〉는 유일하게 정성들이기에 해당한다. 〈물놀이〉는 신이 떠나실 때 타고 갈 말을 준비하는 것이다.

②생산 기원하기는 탄생, 농사, 사냥과 관련된 생산을 정리하였다. 〈사농놀

이>도 본래는 사냥으로 인한 동물의 죽음에 대한 부정 해소에 해당하였을 것이다. 현재는 중산간에 사냥을 생업으로 하는 경우가 없다. <사농놀이>에서는 부정 해소에 해당하는 주술적 의미로 떡, 과일, 고기를 칼에 꿰어 던져 점을 치는 것을 볼 수 있다. 지금의 <사농놀이>는 사냥을 통해 싸움과 화해 그리고 나눔이라는 전개에서 유희적인 극적 행위와 재담이 드러나는 놀이이다.

③부정 해소하기는 액운을 피하기 위한 주술적 기능이 강한 곳이다. <표3>을 살펴보면 제주도 곳은 부정을 해소하기 위해 행하는 것이 압도적으로 많다. 제주도 곳의 기능에 따라 곳놀이 역시 부정을 해소하기 위한 것이 압도적으로 많다. <강태공서목시>도 고려의 대상이 될 수 있으나 <강태공서목시>는 집에 서린 부정한 액을 도끼로 찍어 없애는 주술적 기능이 강하다. <강태공서목시>는 이미 지어 놓은 건축물을 뒷탈이 없도록 해주는 것이다. 다 지어진 집은 이미 과거형이기에 생산 기원에 해당하지 않고, 부정 해소하기에 해당한다. 기원을 위한 곳놀이 중에서도 부정을 해소하려는 대목이 보통은 있다. <세경놀이>이는 곳놀이 중에서도 부정 해소가 극히 미미하다. <세경놀이>는 놀이 전체가 온통 기원하는 연행을 한다. 곳놀이를 통해 좋지 않은 무언가를 해소하려는 욕구가 작용하고 있음을 읽을 수 있다. 제주도 곳놀이에서는 미래를 기원하는 막연한 바람보다는 당장의 구체적인 문제를 해소하는 것을 더 중요하다는 인식이 강하게 작용하고 있음을 알 수 있다.

④놀리기는 신의 내력을 풀어 즐겁게 하는 것이다. 이와 같은 놀이는 신의 내력을 풀어 즐겁게 하는 본풀이 제차가 있음에도 신의 내력을 극적 행위로 보여 준다. 신을 놀리는 곳놀이에는 <방울뿔>도 해당 하지만, 푸다시와 유사한 주술적 기능을 하고 있기에 부정 해소하기 유형으로 따로 분류하였다.

곳놀이의 본질은 신의 내력을 근거로 즐겁게 놀리는 의례에 있다고 본다. 제주도 곳놀이의 주술적 기능은 부정 해소하기가 큰 비중을 차지하고 있다. 현재 제주곳에서 그래도 연행중인 곳놀이 중에서 부정 해소하기에 있는 곳놀이는 거의 없다. 부정 해소하기 곳놀이 중에는 <불도맞이>의 <악심꽃꺾음>이 그래도 현장에서 연행하고 있는 유일한 것으로 볼 수 있다. <악심꽃꺾음>은 불도맞이곳이 현장에서 아직 유효한 곳이기 때문이다. <악심꽃꺾음>은 <꽃탐>과 균형을 이루는 곳놀이이다. 낫은 것을 먼저 물리고 좋은 것을 나중에 들이는 원리이다.

비우기만 하는 것이 아니라 채우기도 이루어진다.

3) 본풀이와 놀이

본풀이 서사는 집단의 정서 형성에 지대한 영향을 주었을 것이다. 수도 없이 오랫동안 반복해서 들리는 본풀이의 주술은 사람들의 인식과 정서를 지배하여 힘이 있는 서사가 된다. 제주도 굿놀이는 본풀이와 직접적인 서사를 공유하는 사례는 그리 많지 않다. 공통의 정서를 이끌어내는 방식이 쓰인다. 제주도 굿놀이와 본풀이의 연관성을 살펴보려 한다. 김은희는 제주도 본풀이와 놀이의 상관성에 대해 성과 속을 구현하는 세계관을 해명했다.¹²⁹⁾ 본풀이는 신앙민과 심방이 공유하고 있는 서사이다. 제주도 굿놀이의 전개, 표출, 수용의 과정에 지대하게 작용할 서사임이 분명하다. 다음은 제주도 굿놀이와 본풀이가 연관성을 정리한 것이다.

- ① <수룩침> - 본풀이 주인공 탄생에 연관된 권제·수룩 화소
- ② <악심꽃꺼움> - <이공본풀이> 수레멜망악심꽃
- ③ <꽃담> - 삼승할망의 생불꽃 화소
- ④ <구삼싱냄> - 구할망
- ⑤ <세경놀이> - <세경본풀이> 농경
- ⑥ <전상놀이> - <삼공본풀이> 서사 재연
- ⑦ <영감놀이> - <영감본풀이> 서사 반영
- ⑧ <곱은멩두> - <초공본풀이> 멩두 마련
- ⑨ <중놀이> - <중의대사본풀이> 서사 재연
- ⑩ <불찍앗음> - 천지왕본풀이 화덕진군 화소

①은 특정 본풀이 서사와의 연관성이 아니라 본풀이 주인공의 탄생과 연관된 권제·수룩 화소를 근거로 삼는다. ①은 <불도맛이>의 굿놀이임에도 불구하고

129) 김은희, 「제주도 본풀이와 놀이의 상관성:본풀이와 굿놀이의 연계양상과 유형을 중심으로」, 『탐라문화』 36, 제주대학교 탐라문화연구원, 2010, 212쪽.

고 신화의 보편적인 화소와 연관성을 갖는다.

②는 <이공본풀이>의 수레멜망악심꽃 화소와 연관성이 있다. 수레멜망악심꽃은 신화의 주인공에게는 훌륭한 복수의 무기였다. ②는 수레멜망악심꽃의 파괴력을 제거해야할 대상으로 여기고 연행한다.

③은 삼승할망의 생불꽃 화소가 반영된 것이다.

④, ⑦은 신의 성향과 직능이 문제가 되어 놀이와 연관성을 갖는다.

⑤는 풍농을 기원하는 농경의례이고, '세경'이라는 명칭상의 공통성이 있어 <세경본풀이>를 연상하게 한다. ⑤는 실질적으로 <세경본풀이>의 서사도 화소도 연관성이 없다.

⑥, ⑨는 해당<본풀이>의 일부 서사를 재연한다.

⑧은 <초공본풀이>의 멩두를 마련한 내력을 근거로 삼을뿐 본풀이 서사를 재연하지는 않는다.

⑩은 <천지왕본풀이> 화덕진군이 수명장자 집을 불태워 징치한 연유가 반영된 것이다.¹³⁰⁾

앞에서 제주도 굿놀이는 이십여 종의 굿놀이를 거론한 중에 본풀이 서사를 재연하는 경우는 ⑥, ⑨ 두 건에 불과하다. ⑥, ⑨는 그 마저도 본풀이의 인상적인 부분 일부만을 재연한다. 굿놀이는 신화의 서사를 재연하는 것이 아니라 서사를 일일이 분해 해체해 절실히 필요한 화소만을 반영하고 있는 것을 확인할 수 있다.

제주굿 맞이에서는 굿놀이 또는 행위로 본풀이 내용의 특정부분을 행위로 표현한다. 굿놀이에서는 본풀이 서사를 산산 조각내서 파편 하나로만 근거로 삼는다.

130) “수명장제 칩의 사름 죽어난 딘 일곱 신당 뒤에 들어사근 얻어 먹고 화덕진군 화덕스제 나간딘 불찍스제라 얻어먹기 서런후라.” 현용준, 『사전』, 각, 2007, 42쪽.

Ⅲ. 제주도 곶놀이 구조와 연행 분석

1. 제주곶 맛기와 놀이

제주도 곶놀이는 맛기와 형식면에서 긴밀한 연관성이 있다. 그 연관성을 파악하기 위해서 앞에서 살펴 보았던 <초공맛기>를 기준으로 하여 맛기와 놀이가 결합된 상태의 제차로서 <전상놀이>와 놀이로 독립한 <세경놀이>를 비교하고 분석한다. 그렇다면, 맛기의 구조와 놀이의 구조를 제시하고 본풀이가 놀이에서 어떤 방식으로 구현되는지 살펴보아야 할 것이다. 맛기와 놀이 구조를 살펴보고 본풀이가 놀이에서 해체되는 현상을 파악이 된다면, 놀이가 맛기로부터 분리 생성되는 과정을 이해할 수 있을 것이다.

1) 맛기의 구조

(1) 제주도 곶 맛기 종류

제주도 곶놀이는 맛기 제차와 연관이 있는 사례가 많기에 제주도 곶의 맛기 제차를 전부 살펴보고, 어떤 맛기에 곶놀이가 있는지 분석한다.

제주도 곶에 맛기 제차는 ①초신맛기, ②불도맛기, ③일월맛기, ④초공맛기, ⑤이공맛기, ⑥시왕맛기, ⑦요왕맛기, ⑧삼공맛기(상스록), ⑨산신맛기 ⑩당주맛기가 있다. 이 중에 개별곶으로 맛기곶을 하는 맛기는 ②, ⑥, ⑦, ⑨ 정도이다. ④, ⑤는 얼려서 초이공맛기로 하는 것이 보통이다. ⑧은 맛기 제차를 지켜서 하는 경우는 거의 없다. ⑨는 제주도 일부지역에서만 보이는 곶으로 현장자료가 전무하다. ⑩은 신곶에서만 하는 맛기 제차이다. 곶놀이가 맛기에 들어가는 양상을 살피기 위해서 맛기곶 자료를 개괄한다.

< 표 5 > 제주도 맞이

순번	맞이	제차	신명과 내용
1	초신맞이	초감제>본향놀림	초감제에 이어 미처 청하지 못한 신들을 재청함. 본향듬
2	불도맞이	초감제>추물공연>수룩침, 할망다리추김 (초감제끝)>질침>악심꽃꺼음>꽃탐>꽃풀이	삼승할망과 칠원성군, 아이의 탄생부터 질병, 죽음에 이르는 모든 기원이 이루어짐
3	일월맞이	초감제>질침>소지사름	천신일월, 기원
4	초공맞이	초감제>추물공연>초공질침>소지사름>메어들어 석살림	초공신, 기원
5	이공맞이	초감제>추물공연>이공질침>소지사름>악심꽃꺼기, 꽃탐>메어들어 석살림	이공신, 제액과 초복
6	시왕맞이	초감제>방광침>차사본풀이>시왕도 올리고 석살림>액맥이(대명대충)>낙가도전침(지장본풀이)>삼천군병질침>질침(차사영맞이)>메어듬	시왕, 질병 또는 죽음에 대한 기원
7	요왕맞이	베포도업침>날과국섬김>연유담음>군문열림>분부사름>요왕질침	요왕, 해양과 연관된 기원 질병 또는 죽음에 대한 기원
8	삼공맞이 (상스룩)	초감제(베포도업침>날과국섬김>연유담음>군문열림>분부사름)>삼공질침>정대우(향로와요령)>놀이	삼공신, 전상놀림
9	산신맞이	초감제>질침>도진	산신, 질병 또는 죽음에 대한 기원
10	당주맞이	(연유담음, 상촉권상, 주잔권잔)>(삼시왕군문 열림, 본주심방 걸어 메어듬)>약밥약주>(어인타인, 산받음)>(무구 내어줌, 본주심방 정장)>단골집 첫 굿>(당주에 역가 바침, 품 가름)	삼시왕, 신국의 성무의례 제차

①초신맞이는 초감제에서 다 청하지 못한 신을 다시 청하는 제차이다. 소제차는 초감제와 같아서 질침을 따로 하지 않는다.¹³¹⁾ 초신맞이에서는 본향듬을 한다는 점이 주목할 점이다. 본향듬에서는 활을 쏘는 시늉과 격렬한 도랑춤을 춘다. 초신맞이의 소제차는 앞선 제차 초감제와 같으나 정리하면 다음과 같다. (각호각당 배례-베포도업-날과국섬김-연유담음)-물감상(새드림-도래둘러멤-군문열림-주잔권잔-분부사름-신청귀-본향놀림-산받음)¹³²⁾

②불도맞이는 아이의 탄생과 양육을 관장하는 삼승할망과 칠원성군을 맞는 제

131) 현용준, 『제주도 무속과 그 주변』, 집문당, 2002, 33쪽.

132) 제시한 초신맞이 제차는 2011년 정공철 심방 초역례의 제차이다. 문무병, 『제주큰굿 자료집』1, 황금알, 2019, 132-198쪽.

차이다. 불도는 삼승할망을 의미한다. 삼승할망을 불도할망이라고 부르기도 하기 때문이다. 불도맞이는 삼승할망상과 칠원성군상을 차린다. ‘구천왕차롱’이라는 차롱을 특별히 마련하는데, 차롱 안에는 저고리, 치마, 겹벚베, 악심꽃이 들어 있다. 불도맞이의 제차는 초감제 (연유담음, 칠원성군에게 축원하여 소지 올림, , 군문열림, 새드림, 신청괘) 추물공연>수룩침, 할망다리추낌(초감제끝)>질침>악심꽃껴음>꽃담>꽃풀이이다.¹³³⁾

③일월맞이는 다른 맞이와 같이 마당에 일월맞이 제상을 차린다. 일월신에 해당하는 본풀이가 없어 본을 풀지는 않는다. 일월신은 본풀이가 없기에 천신일월신의 내력과 직능을 알 수가 없다. 천신일월신은 하늘에 떠 있는 해와 달을 의미하기에 이미 존재하는 것만으로도 그 의미가 크다고 할 수 있겠다. 일월맞이는 큰곳과 작은곳에서 한다. 일월맞이를 하는 경우는 기복과 치병, 중병을 고치려 할 때, 집안에 조상신을 모시는 곳을 할 때 한다. 일월맞이라고 같이 명명하지만, 자연신인 천신일월은 한 집안의 조상신 일월조상과 다르다. 일월맞이는 맞이곳의 기본 제차를 따라 질침을 하는 것이 맞으나 질침을 하지 않는 경우도 있다.¹³⁴⁾ 일월맞이의 질침은 일월길 돌아봄, 언월도로 베기, 작대기로 치우기, 따비로 파기, 밭아 고르기, 삼태기로 치우기, 미래로 고르기, 이슬다리 놓기, 마른다리 놓기, 나비다리 놓기, 일광다리 월광다리 놓기. 끊어 올리기, 올 구멍 메우기, 시루떡다리 놓기, 말방울다리 놓기 순으로 진행한다.

④초공맞이는 제주도 곳의 무조신인 초공을 맞아들이는 제차이다. 초공신은 제주도 심방들의 조상인 무조신을 위한 제차이므로 심방을 위한 제차이다. 큰 곳때에 초공맞이를 한다. 큰대 앞에 초공맞이 제상을 차리고 한다. 초공맞이 제차는 초감제>추물공연>초공질침>소지사름>메어들어 석살림이다. 초공질침은 초공신이 오실 길을 치우고 마련하는 제차이다.¹³⁵⁾

⑤이공맞이는 이공신을 맞아 들이는 큰곳의 한 제차이다. 이공신은 서천꽃밭을 관장하는 신이다. 서천꽃밭에 있는 수레멜망악심꽃과 환생꽃이 이공맞이에 중요한 상징으로 소품을 만들어 놀이에 쓰인다. 이공맞이상 역시 큰대 앞에 차

133) 현용준, 『사전』, 104-139쪽.

134) 현용준, 『사전』, 140-141쪽.

135) 현용준, 『사전』, 178-182쪽.

린다. 이공맛이 제차는 초감제>추물공연>이공질침>악심꽃꺼기·꽃담>상당속임>석살림이다.¹³⁶⁾

⑥시왕맛이는 증병을 낮게 하기 위해 치르거나, 고인이 저승으로 고이 가기 위해 한다. 큰곳에서 하거나 개별 곳으로도 한다. 시왕맛이는 마당 큰대 앞에 시왕맛이 제상을 놓고 굿을 한다. 시왕맛이 제차는 초감제>방광침>차사본풀이>시왕도 올리고 석살림>액맥이(대명대충)>낙가도전침(지장본풀이)>삼천군병질침>질침(차사영맛이)>메어듬 이다.¹³⁷⁾

⑦요왕맛이는 바다를 차지한 신인 용왕을 모시는 굿제차이다. 요왕맛이는 큰 곳의 한 제차로 들어가기도 하고, 바다에서 익사한 영혼을 저승으로 보낼 때, 풍어를 빌 때 하는 굿이다.¹³⁸⁾ 요왕맛이 제상은 시왕맛이와 같은데, 바닷고기를 올리지 않는 것이 특징이다. 베포도업침>날과국섬김>연유뒹음>군문열림>분부사림>요왕질침이 제차이다. 요왕질침이란 용왕국으로 가는 길을 상징한다. 바다에서 사망한 이를 위한 요왕맛이인 경우 요왕이 오는 길과 영혼이 오는 길도 친다.

⑧삼공맛이는 맛이굿의 형식을 하고 있는 굿놀이이다. 삼공맛이는 다음 장에서 상세히 다룰 사례로 소략하여 넘긴다. 삼공맛이의 제차는 초감제(베포도업침>날과국섬김>연유뒹음>군문열림>분부사림)>삼공질침>정대우(향로와요령)>놀이 순이다.¹³⁹⁾ 맛이 제차를 지켜서 하는 경우를 상스룩이라 하고, 맛이 제차를 지키지 않고, 전상놀림만 하면, <하스룩>이라고 한다. <하스룩>에는 거지부부 대신 종과 상전이 등장하는 경우가 있는데, 이것을 <시님하스룩>이라고 한다.¹⁴⁰⁾

⑨산신맛이는 맛이굿의 기본제차를 지키는지 그 여부에 대한 확인이 필요하다. 산신맛이는 집에서 하지 않고 야외에서 한다는 특징이 있다.¹⁴¹⁾ 산신맛이만 하는 경우를 조사한 자료는 찾을 수 없었고, 조사할 수 있었던 현장은 산신일월

136) 강정식, 『제주굿 이해』 161쪽; 현용준, 『사전』, 184쪽.

137) 현용준, 『사전』, 206-314쪽.

138) 현용준, 『사전』, 신구문화사, 1980, 365-370쪽.

139) 현용준, 『사전』, 신구문화사, 1980, 372-378쪽.

140) <시님하스룩>은 <전상놀이> 후반부에 해당하는 <하스룩> 계통의 굿놀이로 서순실 심방이 연행한 적이 있다. 강정식, 『제주굿 이해』, 민속원, 2015, 234쪽.

141) 예전에는 야외에 천막을 쳐서 굿을 하였는데, 야외에서 하면 불편한 점이 너무 많아서 무척 힘들었다고 한다. 지금은 민가와 거리가 있는 곳에 굿당을 따로 마련하여 한다. 2023. 05. 06 산신일월맛이 현장에서 신복만 심방 면담.

맞이다.¹⁴²⁾ 산신일월맞이는 산신맞이와 일월맞이를 열러서 하는 경우인데, 이 때에는 맞이곳의 기본 제차를 따른다. 본풀이는 따로 없으니 본을 풀지는 않는다. 초감제에 해당하는 제차에 질침을 이어서 두 번 하는 것으로 보아 산신맞이에 질침이 있는 것으로 볼 수 있다.

⑩당주맞이는 신곳에서만 하는 이중 구조의 맞이 제차이다. 당주맞이의 제차는 자료마다 제차가 달리 정리되어 있다. 같은 신곳이었음에도 불구하고 당주맞이 제차를 문무병은 (새드림>군문열림>오리정신청귀>방광침>약밥약술-어인타인>예개마을굿>나까시리놀림>당주질치기>당주메어듬>고분멩두>고분멩두질침)으로 정리하였고, 강소전은 당주맞이 제차를 (연유담음, 상촉권상, 주잔권잔>삼시왕군문 열림, 본주심방 걸어 매어듬>약밥약주>어인타인, 산받음>무구 내어줌, 본주심방 정장>단골집 첫 굿>당주에 역가 바침, 품 가름)으로 정리하였다. 고분질침 제차만 정리하면 (삼시왕질침>삼시왕드리 놓음(초공본풀이)>곶은멩두>췌놀림>삼시왕드리 매어듬)이다.

맞이 중에는 굿놀이가 있는 경우 질침에 특별히 대를 세워 문을 만들지 않았다. 맞이 중에 굿놀이가 없는 경우는 ①초신맞이, ③일월맞이, ⑥시왕맞이, ⑦요왕맞이이다. 굿놀이가 없는 맞이에는 앞서 밝혔듯이 특별한 연행이 있다. ①초신맞이에서는 본향들이 있다. ③일월맞이는 특별한 연행이 없다. ⑥시왕맞이, ⑦요왕맞이에는 대를 세워 특별한 장치를 마련한다. 대를 세워 마련한 장치는 문을 형상화한 것이다. 이와 같이 신을 맞이하는 대부분의 제차에는 신과 연관된 시각화된 연행이 따르는 것을 볼 수 있다. 맞이가 신의 모습을 직접 볼 수 있게 해주는 제차라는 점에서 굿놀이와의 긴밀함을 확인할 수 있다.

(2) 맞이와 놀이의 관계

제주도 굿에는 놀이와 맞이의 관계가 본풀이와 맞이의 관계처럼 긴밀하게 얽혀 있다. 제주도 굿놀이는 맞이, 본풀이와 어떻게 연결 되는지 정리가 필요하다. 큰굿에서는 본풀이만을 푸는 제차와 맞이 제차에 거듭하여 본풀이를 풀거나

142) 2023년 5월 6일 남원을 태흥리 신복만 심방 개인 굿당, 산신일월맞이, 4.3에 총 맞아 돌아가신 집안 어른의 영혼을 위무하는 개인굿이었다.

질침을 하는 중에 본풀이를 다시 풀면서 하는 경우가 있다. 큰굿 제차에서는 놀이, 맛이, 본풀이가 독립제차로 각각 자리하고 있다.

놀이와 맛이의 관계를 해명함에 있어 초이공맛이는 중요한 제차이다. 초공맛이는 제주도 심방이 무업을 하는데 근본이 되는 <초공본풀이>를 근거로 하고 있다. 초공맛이는 심방의 무업에 있어서 가장 신성한 과정이기에 맛이 제차의 기본이 충실하게 지켜지는 제차이다. 큰굿에서는 현재 가장 온전하게 그 전모를 알 수 있는 맛이 초공맛이이다. 물론, 초공맛이와 이공맛이를 열어서 초이공맛이를 하는 것이 보통이기는 하다. 이러한 사정은 초공맛이 제차가 온전하게 지켜지지 않는 상황이라기보다는 이공맛이 제차의 중요성이 약화되어 가고 있음을 의미한다. 큰굿에는 본풀이, 맛이, 놀이 각 제차에서 공통으로 추앙하는 신은 삼공맛이와 불도맛이가 있다. 불도맛이는 이공본풀이와 결합해 질침을 두 번 하는 과정이 복잡하게 얽혀 있어 전모를 파악하기는 어렵다. 삼공맛이는 이미 맛이 제차가 있는 굿놀이로 맛이 제차보다는 굿놀이로 기능하고 있다. 초공맛이 질침에서도 굿놀이와 유사한 연행을 하고 있기에 굿놀이의 맥락을 파악하는 데 의미가 있다. 초공질침의 <청너울 드리> 연행과 <은상식·분상식> 연행이다. <청너울 드리>는 노가단풍아기씨와 주젓선성이 만나는 대목이다. <은상식·분상식>은 아이를 가진 노가단풍아기씨가 임신 사실을 애써 가리기 위해 단장을 하는 대목이다.

<전상놀이>는 삼공맛이의 일부 제차이다. <전상놀이>는 명확하게 맛이와 놀이가 결합되어 있다. 앞서 제시한 바와 같이 제주도 굿에서 초공맛이와 이공맛이에서도 놀이와 결합된 양상을 볼 수 있다. 이러한 양상을 두고 놀이가 맛이와 본래는 결합한 형태라고 단순하게 볼 수는 없다. 초공맛이와 이공맛이 그리고, 삼공맛이는 본풀이도 같이 결합되어 있다고 볼 수 있다. 각 맛이에 결합된 해당 본풀이는 물론 본풀이만을 푸는 단독 제차와는 다르다. 놀이는 맛이와 본풀이보다 더 원초적인 방식의 의례이기 때문에 맛이에서 모든 놀이가 생성된다고 단언할 수는 없다. 주의해서 보아야 할 사항은 본풀이, 맛이, 놀이가 일대 일로 대응하고 있는 상황이 아니라는 것이다. 이공맛이는 본풀이와 연관된 놀이를 불도맛이와 뒤섞어 공유 하고 있는 것으로 추정한다. 이공신은 서천꽃밭을 관리하는 것이 전부지만, 삼승할망은 그 권역에 서천꽃밭을 일부로 두고 있다. 서천꽃밭

은 할망질침과 이공질침에 공통적인 연관성이 있다. 초공맞이와 삼공맞이에 각 본풀이의 서사 일부가 극적 행위로 드러나는 것으로 보아 이공맞이에서도 본풀이 서사 일부가 극적 행위로 드러나는 형태의 놀이 요소가 있었던 것으로 추정해볼 수 있다. 그래서 이공맞이에서는 이공질침에 본래 어떤 방식으로 연행하였는지는 알기 어렵다. 본풀이서사와는 다른 <악심꽃꺼움>과 <꽃탐>과 같은 놀이가 결합한 자료만을 볼 수 있다. 심지어 최근 이공맞이는 독립적인 제차에서 탈락해 가는 상황이다. 큰곳에서 초공맞이와 이공맞이를 열어서 초이공맞이를 하기 때문이다.¹⁴³⁾

제주곳에서는 초공맞이, 이공맞이, 삼공맞이에 본풀이가 맞물려 놀이적인 요소를 연행한다. 맞이는 놀이 형태의 극적 행위, 굿놀이, 소품을 활용한 제장 꾸밈 등을 구비하고 있어서 놀이를 분석할 수 있는 요긴한 제차이다. 초공맞이, 이공맞이, 삼공맞이 각 제차에서 양상은 다르지만 동일하게 극적 행위 또는 굿놀이가 있음을 확인할 수 있다. 그 중에서도 특별히 삼공맞이가 <삼공본풀이>와 특별한 연관성이 있음에도 굿 제차의 위치가 후반으로 배치된 이유는 간단히 설명하기는 어렵다.¹⁴⁴⁾

초공맞이 제차는 [초감제>추물공연>초공질침>소지사름>석살림]이다.¹⁴⁵⁾ 초공맞이는 무조신의 내력을 푸는 <초공본풀이>에 이어지는 제차이다. 초공맞이에서는 초공질침에 중에 <초공본풀이>를 다시 반복하여 부른다. <초공본풀이>를 반복하는 과정 중에 노가단풍아기씨가 주젓선성과 처음 만나 아이가 생기는 장면과 아버지 현신하러 간다면서 거울을 보며 머리와 얼굴을 단장하는 장면을 행위로 보여준다.

초이공맞이 제차는 [초감제>방광침>추물공연>질침>공시풀이>메어들어석살림]이다.¹⁴⁶⁾ 초이공맞이 질침은 초공질침에 이어서 이공질침을 했다. 앞서 말한 바

143) 현용준의 『사전』에는 초공맞이와 이공맞이를 따로 구별하여 채록하였다. 그 외에 문무병의 『제주큰굿 연구』, 『제주도 동북 신굿』은 초이공맞이 제차를 채록하였다.

144) <전상놀이>는 <삼공본풀이>의 인물과 서사가 드러나는 놀이이다. <전상놀이>는 삼공신 ‘가문장아기’가 명확하게 드러난다. 다만, <전상놀이>는 <세경놀이>와 제차상의 순서에 이해하기 어려운 공통점이 있다. <삼공본풀이>가 불리고 바로 <전상놀이>가 이루어지지 않고, 시왕맞이와 요왕맞이를 한 후 제오상계가 끝난 뒤에야 ‘삼공맞이’를 한다. 그 이유는 오랜 기간 굿이 진행되면서 제차가 바뀌었다는 것을 의미하고, 이 모든 제차와 본풀이가 일정한 순서에 머물지 않고 변했다는 증거다. 허남춘, 「<삼공본풀이>의 운명과 문명, 그리고 공존」, 『한국문학연구』 67, 2021, 168쪽.

145) 현용준, 『사전』, 각, 2007, 151-156쪽.

146) 『제주도 동북신굿』의 자료는 1980년대 자료이지만, 초이공맞이 제차를 최근 정리한 자료이기에

와 같이 이공질침에서는 <악심꽃꺾음>과 <꽃탐>을 연행한다. 공시풀이는 신국에서 하는 <초이공맞이>이기때문에 상단숙임을 대신하는 법이다.¹⁴⁷⁾

이공맞이 제차는 [초감제>추물공연>이공질침>소지사름>아공이전상굿>석살림]이다.¹⁴⁸⁾ 이공맞이에서 아공이전상굿을 하는 것은 현용준 자료에서 제시하는 부분이라 추가 확인이 필요하다. 아공이전상굿 역시 그 전모가 밝혀지지 않은 놀이이다. 이공맞이는 꽃감관 이공신의 내력을 푸는 <이공본풀이>를 근거로 한다. 이공질침에서는 굿놀이 <악심꽃꺾음>과 <꽃탐>을 연행한다.

삼공맞이(전상놀이) 제차는 [초감제>삼공질침>정대우>전상놀이>분부사림]이다. 삼공맞이는 초공맞이와 이공맞이와 달리 전체 큰굿 제차 후반에 위치한다. 초공맞이와 이공맞이에서의 굿놀이를 보이는 제차와 삼공맞이 굿놀이 <전상놀이>는 제차로서 기능하는 중요도가 다르다고 볼 수 있겠다. <전상놀이>가 굿놀이로 굿제차 맞이와 결합한 양상을 특별한 경우로 분류할 수만은 없는 양상이라고 할 수 있다.

굿놀이는 연행 근거인 본풀이를 다시 되풀이하면서 동시에 기원 및 구축의 역할을 한다. <초공맞이>, <이공맞이>, <삼공맞이>에서 살펴본 맞이와 놀이의 결합양상은 각기 다른 면모를 지닌다.

제차 자료로 제시한다. 국립무형유산원 『제주도 동북신국』, 문화재청 국립무형유산원, 2019, 32쪽.

147) 국립무형유산원, 『제주도 동북신국』, 문화재청 국립무형유산원, 2019, 34쪽.

148) 현용준, 『사전』, 각, 2007, 159-166쪽.

149) 제차는 굿을 하는 사정에 따라 순서가 바뀔 수 있고, 일부 제차를 열려서 하는 경우가 있다. 강정식, 『제주굿 이해』, 민속원, 2015; 현용준, 『사전』, 각, 2007.

150) <불도맞이> 베포도업침-날과국섬김-집안연유담음-칠원성군께 축원하여 소지사름-군문열림-새드림-신청귀-추물공연에 해당하는 제차를 줄여서 초감제로 통칭한다.

151) 강정식은 <이공맞이>와 아공이전상법의 연관성이 의심스럽다고 했지만, <이공맞이>에서 꽃질침을 할 때 손가락 하나하나의 특징을 들어 이름을 붙이여 문답하는 연행을 한다는 사실에 주목할 필요가 있다고 하였다. 강정식, 『제주굿 이해』, 민속원, 2015, 161쪽; 현용준, 『사전』, 162-163쪽.

152) 명칭이 <고분질침>이기는 하지만 구성면에서는 맞이에 상응하는 제차이다. <고분질침>은 <시왕고분연질>이라고도 한다. 강소전, 『제주도 심방의 맹두 연구』, 제주대학교 한국학협동과정 박사논문, 2012, 144쪽.

153) 강소전은 신국 제차를 현용준의 『제주도 신국』 내용을 바탕으로 정리한 것이라고 하였다. 강소전, 『제주도 심방의 맹두 연구』, 제주대학교 한국학협동과정 박사논문, 2012, 142쪽.

154) 치병굿으로 <산신맞이>굿에 대한 제차정보를 확인하지 못하여 서술하지 못했다.

< 표 6 > 맛이에 위치한 제주도 귤놀이

순 번	귤놀이	맛이	질침 중 놀이 위치 ¹⁴⁹⁾
1	<수룩침>	큰귤 [불도맛이] 中	[베포도업침-날과국섬김-집안연유담음-철원성군께 축원하여 소지사름-군문열림-새드림-신청괘-추물공연 -수룩침-산밭아분부사름-할망다리 추김] [일월맛이]:[베포도업침-날과국섬김-연유담음-군문 열림-분부사름-새드림-신청괘-분부사름-추물공연-수 룩침-상닥숙여소지사름-메어들어석살림]
2	<약심꽃꺼움>		[할망질침]->[수레멜망약심꽃질침]
3	<꽃담>		수레멜망약심꽃질침 소제차: [약심질돌아봄-질침-약 심꽃꺼움-약심풀어내어치송] [이공본풀이-약심꽃꺼움-꽃담-꽃풀이]
4	<은상식· 분상식>	[초공맛이] 中	[초감제 ¹⁵⁰⁾ - 추물공연 - 초공질침 - 상당숙임 - 석살 림]
5	<약심꽃꺼움> <꽃담>	[이공맛이] 中	[초감제-추물공연-이공질침-상당숙임-석살림] [초감제-추물공연-꽃질침-상당숙임-석살림] ¹⁵¹⁾
6	<전상놀이>	큰귤 [삼공맛이] 정대우 中	[제오상계-삼공맛이-양궁숙임] 소제차:[베포도업침-날과국섬김-연유담음-군문열림 -삼공질침-신청괘-정대우(전상놀이)-전상풀림-산밭아 분부]
7	<곶은멩두>	신귤 [당주맛이에 이어서 고분질침] ¹⁵²⁾ 中	당주맛이-고분질침>삼시왕질돌아봄-삼시왕질침-삼 시왕드리눔음(곶은멩두)-삼시왕드리눔음(뿔놀림굿)>삼 시왕다리메어듬] ¹⁵³⁾
8	<군병놀이>	산신맛이 中	사가굿 일월산신맛이 군병질침(군병놀이) 서귀포 치병굿 ¹⁵⁴⁾

<표5>는 맛이에서 연행하는 귤놀이들을 정리한 것이다. <초공맛이>의 질침
중에 귤놀이의 성향이 강한 극적 연행이 있음을 확인했다. <초공질침> 연행은
귤놀이 기준을 세워 정리하면서 정확히 귤놀이로 보기에 판단이 어려워 목록
에서는 제외하였다. 귤놀이도 귤의 제차 중 하나로 주술로 문제를 해결하고자

하는 기원이 내재해 있다. 초공맞이 질침에서 무조신의 내력을 극적 행위로 보여주는 것은 놀이의 성격을 지니는 것이라고 할 수 있다.

<표5>의 4번 <초공맞이>와 7번 <고분질침>은 <초공본풀이>를 근거로 한다. 7번 <고분질침>은 당주맞이 다음에 오는 제차로 맞이의 일환으로 이해할 수 있는 제차이다.

2) 질침과 극적연행

<질침>은 신이 오는 길을 마련하는 제차라서 모든 맞이곳에 중요한 제차이다. 맞이곳의 중요한 과정 중 하나인 <질침>에서는 길을 치우고 닦는 춤과 언어를 번갈아 연행한다. <질침>이 굿놀이는 아니지만, 굿놀이 연행과 밀접한 연관성이 있다.

<질침>은 맞이곳이 어떤 성격인가에 따라 다른 양상을 보이기는 해도 기본적으로 같은 패턴으로 전개한다. 불도맞이에서 보면, <질침> 자체가 큰 범위의 굿놀이자 여러 굿놀이를 포함하는 가장 복잡한 양상을 보인다. 신이 다니는 길을 정성스럽게 단장하는 절차는 여러 단계로 나누어 이루어진다. <질침>에서는 단순하게 길을 깨끗하게 치우는 것만이 아니다. 신이 길을 걸을 때 조금의 불편함도 없도록 온갖 정성을 쏟는다. 심방은 길을 치우는 행위마다 말로 구구절절 연유를 알린다.¹⁵⁵⁾ 그리고 심방은 보통 <질침>에서는 길을 치우는 행위를 춤으로 표현한다. 심방이 추는 춤은 구체적 동작을 모방하는 것이다. <질침>에서 길을 치우는 행위는 심방만 하는 것이 아니라 신앙민들도 동원해 같이 길을 치우는 극적인 행위를 연행하게 유도한다. 신앙민들은 길에 있는 돌을 치운다면서 등에 돌을 지어 나르는 대목에 동참한다. 이 때 신앙민은 제장에 만들어 놓은 특별한 길을 지나갈 수 있는 특별한 체험을 할 수 있다. 신앙민들은 일련의 행위를 마치 놀이를 하는 것과 같이 음악소리에 맞춰 춤을 추듯이 지나간다.

155) 사례를 들어 <초공질침>에서 어떻게 하는지 살펴보면, 초공신이 오신 길을 치워 닦아 맞아들이는 과정을 춤과 노래로 표현해 낸다. 신이 오실 길을 돌아보는 춤, 길에 난 잡초를 칼로 베어냄, 칼로 베어내 쌓인 잡초들을 치움, 잡초 뿌리가 남아 있어 걸려 넘어지실까 따비로 파냄, 더 자세한 절차가 있으나 이하 생략하고 이런 과정을 노래와 춤을 번갈아 가면서 연행한다. 현용준, 『사전』, 1980, 179-180쪽.

<질침>은 신을 맞이하는 중요한 핵심 제차인 동시에 다수의 굿놀이를 연행할 수 있는 제차이다. <질침>으로 마련한 시간과 공간은 굿놀이를 연행할 빌미를 제공하는 것으로 볼 수 있다.

제주도 굿놀이와 맞이의 연관성은 바로 질침에 있다. 맞이에서는 놀이 요소가 있는 제차가 바로 질침 말미이다. 질침은 간단하게 끝나지 않으며, 세부적으로 나누어진 여러 단계를 거치는 과정이 계속 이어진다. 질침에서는 치우는 행위의 필요성을 말하고, 행위를 마임에 가까운 춤으로 표현한다. 질침에서 선행된 행위는 완벽하지 않다고 하면서 추가로 다른 행위가 필요함을 노래하고, 다른 행위를 이어서 하는 과정이 계속 반복된다.

(1) 초공질침 <청너울드리·애순드리>

초공맞이 초공질침의 순서는 다음과 같다.¹⁵⁶⁾ 초공질침에서 굿놀이와 매우 근접한 면모를 지니고 있으므로 논의에 포함하여 서술하고자 한다.

< 표 7 > 초공맞이의 초공질침

1. <길 치우기>	2. <길 단장하기>	3. <본풀이 맞춤 길 마련하기>
① 좌우뚝길돌아봄	⑨ 이슬드리 놓기 (물 뿌리기)	① 천왕낙화드리 놓기
② 언월도로 비기	⑩ 무른드리 놓기 (띠 뿌리기)	② 청너울드리 놓기(청너울 쓰기)
③ 작대기로 치우기	⑪ 나비드리 놓기	③ 작도드리 놓기
④ 은따비로 파기	⑫ 서천강연드리 놓기	④ 금부체드리 놓기(부채춤)
⑤ 발로 고르기	⑬ 올궁기 메우기 (쌀 뿌리기)	⑤ 칼선드리 놓기
⑥ 좀삼태로 돌치우기 (사과 굴리기)	⑭ 시루다리 놓기	⑥ 애순드리 놓기
⑦ 미렛대로 고르기		⑦ 등진드리 놓기
⑧ 먼지 쓸기(빛자루질)		⑧ 오른드리 놓기
		⑨ 모욕상잔드리 놓기 (상잔 던지기)
		⑩ 개천문드리 놓기(천문 던지기)
		⑪ 울랑국범천왕드리 놓기
		<본풀이 마무리>

156) 현용준, 『사전』, 각, 2007, 152-155쪽.

초공질침1, 2-①-⑭까지는 다른 질침에서도 관용어구처럼 공통적으로 연행하는 부분이다. 초공질침3 ①은 요령을 흔들여 잠긴 문을 연다는 의미가 있다. <초공본풀이>에서는 잠긴 문이 열리면서 노가단풍아기씨의 인생이 그르치게 되는 모든 문제가 시작된다. 질침은 신을 맞이하는 일련의 과정을 눈으로 볼 수 있도록 연행한다. 질침에는 신을 맞이하기 위한 물리적 공간을 마련하고, 신이 오실 수 있도록 본풀이의 내력에 맞추어 준비한다.

초공질침3-②, 3-⑥에서는 초공본풀이를 풀다가 노가단풍아기씨 모습을 흉내 내는 부분은 연극 형식으로 연행된다. 초공질침에서는 <청너울드리농기>부터 <애손드리농기>까지의 사이에 연행이 있는 부분이다.

3-②에서는 초공질침 말미에는 <초공본풀이>를 서서 풀면서 청너울을 쓰고 나와 권제미를 건네주는 ‘노가단풍아기씨’와 ‘주젓선성이’ 만나는 장면을 연기한다. <청너울드리 농기>에서는 ‘노가단풍아기씨’, ‘주젓선성’, ‘늦인덕이정하님’ 이렇게 세 명이 역할을 나누어 연기 한다.

초공질침 3-③, 3-④, 3-⑤에서는 <초공본풀이>내용을 춤으로 상황을 표현하는데, 춤 추는 동작에는 본풀이 내용을 신칼을 이용해 상징적으로 반영한다. 3-⑥에서는 ‘노가단풍아기씨’가 세수하고, 화장하면서 마치 일상을 보내듯이 편하게 잡담을 늘어놓기도 한다.¹⁵⁷⁾ 3-⑥은 심방이 잡담을 하고 떠들어도 노가단풍아기씨가 했던 행동을 흉내 내는 것이니 그는 여전히 신의 역할을 수행하는 셈이다. 심방은 신의 모습을 하고 있으면서도 심방 자신임을 그냥 드러낸다. 심방은 진정으로 신이 실렸을 때와 신의 모습으로 앉아 있는 척 하는 것이 다르다. 3-⑥은 초공신이 아닌 초공신의 어머니인 즈지멩와아기씨 모습을 보여준다. <전상놀이>에서 삼공신이 아닌 삼공신의 부모님의 모습을 보여주는 것과 같은 맥락이다.

<초공질침>에서는 본풀이를 근거로 신의 행동을 흉내 내며 하는 말은 바로 곳에 참석한 신앙민을 향한 발화이다. <초공본풀이>는 신을 향한 사제자의 발화

157) <상략> “늦인덕이정하님아 / 아바님전 선신문안[現身問安] 가젠 허민 어떻헤영 가느니?” 허난 / “여부모~ 남부모에 여즈식이라근 / 은상식[銀裝飾]도 드리 놓서. 분상식[]도 드리 놓서.” / 헤겨울 몸겨울 드리 놓아간다. / 풀 죽은 치메 입어근, 먼 정에 소곡소곡 먼 정에 들어가난 <하략> 서순실 초공본풀이. 허남춘외, 『서순실 심방 본풀이』, 제주대학교 탐라문화연구원, 2015, 106 쪽.

였고, <초공맞이> <초공질침> <애손드리농기>에서는 사람을 향한 신의 모습이 다. <천왕낙화드리농기>에서 <초공본풀이>를 시작하고, <울랑국범천왕다리농기>에서 마무리 한다.¹⁵⁸⁾

<불도맞이>에는 <수룩침>, <악심꽃깎음>, <꽃담>이 굿놀이로 연행한다. <악심꽃깎음>과 <꽃담>은 질침과정에서 연행한다. 질침은 심방이 노래와 춤을 번갈아 하고, 소도구를 사용하는 연행 요소가 굿놀이와 유사하다. 질침은 굿놀이와 연결하기에 친연성이 높은 제차이기도 하다. 질침은 굿놀이의 유희를 설명하려했을 때 거론하지 않고 넘어갈 수 없는 중요한 제차이다.

(2) 삼시왕질침 <곶은멩두>

<곶은멩두>는 잃어버린 무구를 찾는 내용의 굿놀이이다. 이 굿놀이는 신굿 고분질침의 삼시왕질침중에 하는 굿놀이이다. 곶은질침은 당주맞이 다음에 오는 맞이에 해당하는 제차이다. <곶은멩두>는 굿놀이로 분류해 연구한 전례가 없는 사례이지만, 제주도 무구의 내력과 신굿을 연구하는 과정에서는 중요하게 다뤄왔다.¹⁵⁹⁾ <곶은멩두>에서는 행위, 문답, 재담의 형식으로 사라진 무구들을 찾아가는 과정을 전개한다. <곶은멩두>는 신과 소통할 수 있는 사제자의 자격을 마땅히 갖추어야할 무구들을 구하는 과정을 재담을 통해 보여주는 굿놀이이다.

<곶은멩두>는 당주맞이에 이어 고분질침의 삼시왕질침 중에 연행한다. 굿놀이의 주인공은 신으로부터 막 사제자로 인정받은 심방이다. 굿을 할 수 있는 심방의 자질과 능력을 시험하는 과정을 유쾌한 놀이로 표현해낸다. 신굿을 하는 심방은 고분질침을 연행할 때 신에게 무업을 허락 받고, 모든 것을 점검 받은 후에 드디어 첫 굿을 가기 전에 그만 무구를 잃어버렸다는 설정에서 시작한다.¹⁶⁰⁾ <곶은멩두>의 놀이서사단락은 다음과 같다.

158) 초공질침에서 초공본풀이를 푸는 후반부에 해당하는 드리 농기는 […<천왕낙화드리농기>-<청너울드리농기>-<작도다리농기>-<금부체드리농기>-<칼썸드리농기>-<애손드리농기>-<등진드리농기>-<올은다리농기>-<모욕상잔드리농기>-<계천문다리농기>-<울랑국범천왕다리농기>]이다. 초공질침 다음 제차는 [<산받아분부사름>-<상단속여소지사름>-<메어들어석살림>]이다. <메어들어석살림>제차에서 <도지마을굿>을 연행한다. 현용준, 『사전』, 각, 2007, 154-156쪽.

159) 강소전, 『제주도 심방의 멩두 연구』, 제주대학교 대학원 박사학위논문, 2012; 문봉순, 『심방의 입무 의례 연구』, 경상대학교 국어국문학과 석사논문, 2005

160) 강소전, 『제주도 심방의 멩두 연구』, 제주대학교 한국학협동과정 박사논문, 2012, 142-145쪽.

- ① 심방이 무구를 분실한다.
- ② 심방은 사라진 무구대신 가짜 무구로 굿을 해보려 한다.
- ③ 심방이 무구를 찾기 위해 신령들과 문답을 한다.
- ④ 심방은 죄를 뉘우치고 용서 받아 무구를 돌려받는다.

<굽은멩두>는 위와 같은 순서로 연행한다. 신굿을 하는 과정에서 특별히 신령을 청하여 노는 굿은 아니다. 신에게 허락 받은 무구를 잃어버렸다는 설정 하에 심방은 가짜 무구를 마련하여 굿을 하여 보겠다고 수작을 부리기도 한다.

①은 신의 사제자로서 무구를 분실하였다. 무구의 분실은 중대한 실책을 범하였다는 것이다. 중대한 실책은 바로 사제자의 능력을 시험하는 것으로 이어진다. 신의 사제자라면 무구가 어디에 있는지 그神通력으로 능히 찾아내야 한다는 의미를 내포하고 있다.

②는 무구와 유사한 해산물 껍질 등을 대신해 보겠다고 발언의 연속으로 말장난을 한다. 이와 같은 발언의 숨은 의미는 심방에게 주어진 무구 외에는 다른 어떤 것으로도 대체할 수 없음을 말한다. ③은 신의 사제자가 신령과 소통하였으니 그 능력을 입증한 것이라고 볼 수 있다. ④는 신의 사제자가 기어이 신의 마음을 움직여 문제를 해결해 냈다는 의미로 그야말로 심방으로 능력을 보였음을 의미한다.

질침은 앞서 언급하였듯이 신이 다니는 길을 정성스럽게 단장하는 절차를 여러 단계로 나누어 과정을 보여준다. 질침에서는 단순하게 길을 깨끗하게 치우는 것만이 아니다. 신이 오시는 길을 단장하는 과정도 있다. 길을 단장하는 과정에는 좋은 것, 깨끗한 것, 아름다운 것 등을 아낌없이 깔아 놓는다. 심방은 길을 치우는 행위를 하면, 자신이 한 행위를 말로 표현한다. 그리고 다시 자신이 앞으로 할 행위를 구구절절 연유를 알린다.¹⁶¹⁾ 그리고 심방은 보통 질침에서는 길을 치우는 행위를 춤으로 표현한다. 이 춤은 추상적인 것이 아니라 실재 어떤

161) 사례를 들어 <초공질침>에서 어떻게 하는지 살펴보면, 초공신이 오신 길을 치워 닦아 맞아들이는 과정을 춤과 노래로 표현해 낸다. 신이 오실 길을 돌아보는 춤, 길에 난 잡초를 칼로 베어냄, 칼로 베어내 쌓인 잡초들을 치움, 잡초 뿌리가 남아 있어 걸려 넘어지실까 따비로 파냄, 더 자세한 한 절차가 있으나 이하 생략하고 이런 과정을 노래와 춤을 번갈아 가면서 연행한다.

행위를 하는지 알아볼 수 있는 구체적 행위를 보여준다. 대를 세우는 당곳 요왕 질침에서 길을 치우는 행위는 심방만 하는 것이 아니라 신앙민들도 동원해 같이 길을 치우는 극적인 행위를 시킨다. 신앙민들은 길에 있는 돌을 치운다면서 등에 돌을 지어 나른다.

(3) 군벙질침 <군벙놀이>

산신맞이는 서귀포시(산남), 정의(성읍)에서 산과 들 그리고 바다에서 비명횡사한 영혼들을 놀리기 위해 하는 곳이다. 산신맞이는 서귀포시 지역에서 집에 환자가 있을 때 야외에서 행하는 곳이다. 그리고 큰굿을 할 때 한라산에서 죽어 시신을 찾지 못한 경우 산신맞이를 한다고 한다.¹⁶²⁾ 산신맞이는 맞이의 근거가 될 만한 본풀이가 없다. 산신맞이에서는 <군벙질침> 중에 <군벙놀이>를 한다. <군벙놀이>는 집이 아닌 곳에서 험하게 죽은 영혼을 위로하고 놀리기 위해 연행하는 곳놀이이다. <군벙놀이>는 <사농놀이>와 같이 총을 들고 연행을 한다. <사농놀이>는 도살·수렵을 하는 조상이 있는 집안에서 <산신일월맞이>를 할 때 연행한다. <군벙놀이>와 <사농놀이>는 어느 정도 연관성이 있어 보인다. 물론 두 놀이의 내용과 전개는 다르다. 그러나 비명횡사한 영혼을 위로 한다는 점에서 공통점을 몇 가지 찾아 볼 수 있다. 두 놀이는 ‘군벙’을 위로하고 놀리는 점에서는 공통점이 있다. ‘군벙’은 집이 아닌 곳에서 예상치 못하게 험한 죽음을 맞은 영혼이라 제삿밥조차 챙겨먹기 힘든 영혼들이다. <군벙놀이>와 <사농놀이>는 놀이의 배경이 산과 들이라는 데서 공간을 공유한다. 산신은 산과 들을 관장하는 신으로 자신의 권역 안에서 산신의 권능을 발휘한다. <군벙놀이>는 곳놀이가 억울한 죽음을 위무하는 방식을 살펴볼 수 있는 사례이다.

<산신맞이>에서 행하는 <군벙놀이>를 4·3곳에서 연행하는 이유는 4·3때 산과 들 그리고 바다에서 비명횡사한 죽음들을 위로하기 위한 것이다. 제주도는 4·3으로 인해 4월에는 집집마다 제사가 몰려 있다. 4·3으로 죽은 이들은 시

162) 문무병은 <산신놀이>와 <산신맞이>의 <산신놀이>를 같은 놀이로 묶어 정리했다. <산신맞이>가 <산신놀이> 형식 일부를 빌어서 연행하는 것으로 보이기는 한다. 그러나 <산신놀이>와 <산신맞이>는 다른 의미와 기능을 하고 있어 별도로 나누는 것이 맞다고 본다. 문무병, 『제주도 본향당 신앙과 본풀이』, 민속원, 2008, 148쪽.

신을 미처 수습하지 못한 경우도 많다. 4·3에 어떻게 되었는지 생사를 확인할 수 없는 경우도 허다하다. 4·3굿은 추모행사로 시작하였으나 그 의미는 결코 가볍지 않다. <군병놀이>는 <사농놀이>의 일부와 유사성이 있고 중산간이라는 지역적 공통점을 생각했을 때 필요에 의해 놀이의 일부 형식 일부를 차용해 만든 것으로 것으로 추정된다. 4·3굿을 할 때 벌이는 놀이는 명칭을 달리해 <군인놀이>라고도 한다. <군병놀이>는 4·3이라는 시대적 배경과 아픔을 이해하고 있는 심방들이 굿을 하면서 전통적으로 험한 죽음을 달래기 위한 놀이를 변용하여 사용한 것으로 추정한다. <산신맞이>는 맞이하는 것보다 보내는 것이 중요하다. 깊게 병이 들어 죽음의 문턱에 있는 사람, 저 산과 들 바다에 무주고혼으로 떠도는 영혼

이상 <초공질침>과 <삼시왕질침>을 논하여 놀이와 맞이의 연관성을 논하였다. 질침으로 마련한 시간과 공간은 굿놀이를 연행할 빌미를 제공한다. 질침은 모든 맞이굿에 빠지지 않고 등장하는 제차이다. 질침에서는 제차의 명칭에서부터 알 수 있듯이 길을 치우는 행위가 중요하다. 질침에서는 길을 치우는 행위에 농기구를 써서 길을 치운다는 표현이 있다. 농기구 사용은 본래 없던 길을 만드는 작업이 농사를 짓기 위해 땅을 준비하는 과정과 유사하다는 인식이 있다는 것을 알 수 있다. 질침은 굿에서 가장 많이 연행하며, 신이 오는 과정을 정교하게 나누어서 시간을 들여서 한다.

2. 개별형 굿놀이 사례 분석

II장에서 굿놀이 유형을 놀이의 속성을 기준으로 다섯 가지로 나누었다. 다섯 가지 유형은 따라하기, 찾아내기, 달래기, 겨루기, 속이기 유형이다. 이 다섯 가지 유형 해당하는 굿놀이 중에 대표 사례를 분석하도록 한다. 해당 사례를 분석하는 과정에서 제주도 굿놀이의 유희성을 구체적으로 파악할 수 있다. 각 사례별 대표적인 사례는 <세경놀이>, <전상놀이>, <아기놀림>, <갈룡놀이>, <꽃탐>이다. 이 절에서는 <세경놀이>, <전상놀이>, <갈룡놀이>를 중점적으로 다룬다.

1) <세경놀이>

제주도 굿놀이 <세경놀이>는 한 여인의 출산과 양육 후 농사를 짓는 내용이다. <세경놀이>는 풍농을 기원하는 주술적인 내용이다. 그리고 <세경놀이>는 놀이의 구성과 전개에서 제주도 굿놀이와 다른 양상을 보인다. <세경놀이>의 등장인물의 성격이 변화하는 양상도 독특한 면모이다. <세경놀이>는 세경본풀이와 다른 독자적인 독자적인 서사 구조를 가지고 있다. <세경놀이>의 ‘팽두리’ 탄생담과 ‘팽두리’ 농경담은 어머니가 아닌 아들의 관점에서 보았을 때 농경의 남성 영웅을 확인할 수 있다. <세경놀이>는 세경본풀이 이전의 농경신화의 영향을 받은 서사일 수도 있을 것이라고 추정할 수도 있다. 아니면 세경본풀이라는 신화의 시간이 지난 후의 서사를 상정한 것일 수도 있다.

(1) <세경놀이> 놀이의 구조

<세경놀이>는 산육과정의 전반부와 농사과정의 후반부로 이루어졌다. 전반부는 임신으로 인한 불편한 증상들을 질병으로 여겨 점을 쳐서 연유를 알고자 하는 장면, 출산하는 장면, 아이를 키우기 위해 친부를 찾는 장면, ‘밥밥’만 하며 공부에 소질이 전혀 없는 아이를 가르치려는 장면이 시간 순서대로 진행된다. 후반부의 농사짓는 과정도 밭 벌리기, 파종 전 밭고르기, 밭 돌아보기, 수확 후 저장하기가 세세하게 묘사된다. 아이가 자라는데 필요한 전반부 과정과 농사를 짓는데 필요한 후반부 과정이 시간 순으로 전개된다.

<세경놀이>의 서사단락은 다음과 같다.¹⁶³⁾

- ① 한 여인이 요즘 몸이 좋지 않다면서 뉘두리를 하자, 예삿일이 아니니 점쟁이
이나 찾아가 보라는 말을 듣고, 점쟁이를 찾아가 물어보니 ‘벽장동티’났다는
말을 듣는다.
- ② 여인은 밭에서 일하다가 어떤 놈에게 당하였다면서 방도를 구하니, 심방은

163) 현용준, 『사전』 380-397쪽.

여인의 시댁에 큰곳을 하는데 가서 아프다고 쓰러지면 방도를 알 것이라 한다.

- ③ 여인은 시댁 큰곳에서 아프다고 쓰러져 보지만 시댁 식구들은 모두 모른척 하여 결국 시댁을 나와 친정으로 돌아오는 길에 아이를 낳게 된다.
- ④ 여인이 낳은 아이는 눈도 코도 없는 아이라 ‘팽돌이’라 이름 짓고, ‘팽돌이’ 아버를 찾는다면 걸리는 사람마다 아이를 키울 비용을 인정 걸라고 한다.
- ⑤ 여인은 ‘팽돌이’를 글공부 시키겠다고 노력하지만, 십오세가 되어도 ‘팽돌이’는 글공부에 소질이 없어 ‘밥밥’만 하니, 농사일을 시키기로 한다.
- ⑥ 여인은 부잣집에서 밭을 빌려 밭 주변의 잡초를 정리하고, 불을 놓아 밭을 깨끗하게 태우고 나서 밭을 간다.
- ⑦ 여인은 밭에 씨를 뿌린다면 조씨를 뿌리고, 여분의 땅에 콩을 심고 난 뒤 테우리를 불러 밭을 밟는다.
- ⑧ 여인은 밭을 돌보면서 싹이 나고 자라 이삭이 영그는 것까지 지켜보았는데, 여인의 아들 ‘팽돌이’가 농작물을 수확하고 실어 나른다.
- ⑨ ‘팽돌이’는 이삭을 실어 날라 도리깨질과 키질을 한 후 섬, 말, 되, 흙으로 곡식을 되며, 담뱃값, 아이 사탕값 같은 사소한 비용부터 먹고 살아갈 비용까지 마련되었다고 한다.

< 표 8 > <세경놀이> 전개구조

번호	전개 단락	연행	연행 내용
①-⑤	산육과정	혼인 출산 산육 글공부	좌절, 일탈 이탈, 결핍 원망, 구걸 포기, 실패
단락 없음	전환점	팽두리 성인 양육종료 생업종사	연행 없음
⑥-⑨	농사과정	파종 밭아 재배 수확 저장	희망, 노력 획득, 성공

<세경놀이>에서 농사과정은 다수의 심방들이 등장해 놀이를 한다. 모의 농사가 어떻게 놀이가 될 수 있는지 현재의 관점으로는 이해하기 어렵다. 평범한 농부에게 농사와 관련된 노동을 놀이와 같이 여기는 것은 어려운 일이기 때문이다. 농사를 짓는다는 것은 한 해의 생사를 놓고 치열하게 날과 때를 가려 파종, 경작, 수확의 과정을 수행해 내야한다는 것을 말한다. 농사는 사람의 노력만으로 흉작을 면할 수 없다. 자연에 맞아야 하는 과정이다. 그 자연에는 작게는 들짐승, 날짐승의 노림과 크게는 태풍과 가뭄이 있다. 그렇기에 농사 자체는 결코 놀이가 될 수 없다. 농사에 진심으로 온갖 정성을 다하는 농부에게 파종은 불안한 희망이고 수확은 서러운 눈물이다. 특히, 척박한 땅에 온갖 자연재해에 맨살을 드러내고 있는 제주에서 풍요로운 가을을 맞이하는 것은 이루기 힘든 일이다. 농사와 관련된 노동요는 고된 일상에서 유희성을 최대한으로 끌어올려 농사의 고된 과정을 이겨낼 수 있도록 마련한 장치이다.

(2) <세경놀이> 등장 인물 분석

<세경놀이>에서는 다양한 인물들이 등장한다. 소미가 여인 분장을 하고 옷을 갈아입고는 일인 다역을 해내는 방식이지만 들고 나는 배역은 다수이다. 주연인 여인과 ‘팽두리’가 심방이 연기하고, 산파, 소, 밭주인은 때에 따라 즉흥적으로 현장의 그 누구라도 할 수 있다. 주요 등장배역은 여인과 그의 아들 ‘팽두리’로 두 명이다. <세경놀이> 전반부의 ‘팽두리’는 똥굴어 다니는 병으로 있는 샘치고 존재하는 아기 역할이기에 등장배역으로 보아야할지 의문이다. 결국 <세경놀이>는 청중의 도움을 받아 일인이 모든 것을 해내는 일인극의 일면도 있다고 하겠다.

① 어떤 여인 - ‘팽두리’ 어머

<세경놀이>에 등장하는 한 여인에은 불리는 이름이 따로 없다. 그냥 어떤 한 여인이다. 이 여인이 낳았다고 치는 병(瓶)도 이름을 ‘팽돌이’라고 지어 주었음에도 불구하고 놀이의 중심인물인 이 여인은 따로 지칭할 말이 없다. <세경놀

이> 여인에게 따로 이름이 없는 것은 어려운 사정에 처한 수많은 이들의 삶을 대변하고 있기 때문이 아닌가 한다. 이 여인은 시집을 갔었다가 시집살이가 너무 힘들어 뛰쳐나왔다고 한다. 시집을 나와 지내던 중에 어느 날 목화밭에서 목화를 따다보니 어떤 놈이 달려들어서 지금 자신의 처지가 이렇게 되었다고 말한다. 여인이 말하는 것으로 보아 보통 성질 이상의 여인임을 짐작할 수 있다.

다음은 여인의 성격을 짐작하게 할 서사 네 가지이다.

- ① 시집살이가 마음에 들지 않아 뛰쳐나왔다.
- ② 목화밭에서 일하다 어떤 남자와 정을 통하였다.
- ③ 문복(問卜)하여 시택에 갔다가 결국 동서와 싸우고 나왔다.
- ④ 아이를 낳고는 사방팔방 인정을 받아냈다.

<세경놀이> 전반부에서 여인이 행동과 말로 알아낼 수 있는 성격은 욕심도 있고, 뻔뻔하고, 거짓말도 적당히 할 줄 아는 것으로 보인다.

② 눈, 코, 입 없는 ‘팽두리’

<세경놀이>의 다른 주인공은 ‘팽두리’이다.¹⁶⁴⁾ 역할의 의미는 다양하게 해석할 수 있는 여지가 있다. 우선은 ‘팽두리’라는 배역의 성격을 파악하는 것이 우선이다. ‘팽두리’는 <세경놀이> 전반부에서는 사물로 등장하고, 후반부에서는 농사를 짓는 주역이 된다. ‘팽두리’어머니가 ‘팽두리’의 탄생과 성장과정에서 ‘팽두리’의 성격을 추정할만한 서사는 따로 없다. ‘팽두리’의 성격을 간접적으로 추정할 서사는 다음과 같다.

- ① 아버지가 누군지 모른채 눈, 코, 입이 없는채 태어났다.
- ② 어머니의 뒷바라지로 공부를 하지만 성취가 없다.
- ③ ‘밥밥’하고 밥타령만 한다.

164) ‘팽두리’는 곧이 곧대로 풀어 쓰면 ‘병돌이’다. ‘팽두리’를 ‘병돌이’로 바꾸어 쓰기에는 어감이 달라진다. ‘팽’은 제주도 사투리로 병이다. ‘-두리’는 남자아이에게 흔하게 붙여 부르는 별명인 ‘-돌이’다. <세경놀이>에서 부른 이름도 ‘팽두리’였기에 수정하지 않고 그대로 쓴다.

④ 농사를 지었더니 풍년이 들었다.

①과 같이 ‘팽두리’의 처지는 아비 모르는 홀어머니 자식이다. ②, ③에서와 같이 학업 성취가 낮고 밥만 축내는 애물단지이다. ④에서는 ‘팽두리’가 자신이 잘 할 수 있는 농사를 지어 크게 풍년이 들게 한다. ‘팽두리’는 불행하게 태어나 어렵게 성장한 인물이지만 결국 성공하는 인물이다. 다른 면모를 살펴보면, ‘팽두리’의 탄생과 성장과정에서는 딱 들어맞지는 않지만 영웅 서사와 맥락이 닿는다. ‘팽두리’는 농사와 연관이 깊은 <세경놀이>의 등장인물로 기대와 희망이라는 정서를 획득한다. ‘팽두리’는 다양한 상징을 획득하기 좋은 서사 속 인물이다.

<세경놀이> 속의 ‘팽두리’ 역시 굿놀이에 등장하는 등장 배역의 하나로 하찮고 비루한 모습으로 등장한다. 갓 태어난 아기인 ‘팽두리’가 사람모양 인형도 아니고 사물 그대로인 병이라니 충격적인 일이면서도 흥미로운 일이다. 눈, 코, 입이 없는 아기라는 설정은 좌중에 충격을 가하려는 의도였다면 매우 성공적인 수작질이 아닐 수 없다. ‘팽두리’ 모습에 대한 유희적 표현을 우선 살펴본다. ‘팽두리’가 눈도 코도 입도 없는 사정은 연행자의 대사를 통해 확실해진다. 굿놀이의 현장이니만큼 아기의 모습이 아니라 해도 대충 천으로 둘둘 말아도 아기라 우길 여지는 충분하다. 그러나 ‘팽두리’의 존재는 병(瓶) 그대로 등장하는 것으로 결정된다. 여인이 산고를 통해 낳은 ‘팽두리’가 병(瓶)이라는 사실을 마주한 좌중의 당황스러움이 연행자의 대사를 통해 사실이 된다. ‘팽두리’를 대하는 연행자의 이러한 방식은 표층에 드러난 유희적 연출이다. 굿놀이 연행자가 좌중의 폭소를 유발하기 위한 수작질이라고 말할 수 있다. 굿놀이 공간 내에서의 극적 연출이 즉흥적이라는 것은 주지의 사실이다. ‘팽두리’의 등장은 굿놀이 공간에서 사물이지만 등장배역으로 공고히 자리 잡고 있다.

‘팽두리’는 <세경놀이>의 출생 장면에서 소도구로 등장한다. ‘팽두리’는 상징적으로 등장하는 소도구이지만 그 존재감은 여타의 등장인물 못지않는 비중을 지닌다. ‘팽두리’가 나고 자라는 내용과 모의농사 장면이 겹쳐지기 때문에 ‘팽두리’는 놀이의 시작과 의도가 어떻든 상징성을 획득한다. ‘팽두리’는 서울과 경기, 동해안 등 다른 지역의 <해산거리>에서처럼 다 키우지 못하고 떠나보내는

아기와는 다르다.

③ 놀이에 참여하는 신앙민들

<세경놀이>에 여인과 ‘팽두리’는 중심인물이다. <세경놀이>에는 그 밖에도 즉흥적으로 인물들이 등장한다. <세경놀이> 진행에 필요한 기타인물들은 여인 역할을 맡은 심방이 구경꾼들 중에 아무나 골라잡아 즉흥적으로 정한다. 누군가를 정하지 못한다면, 소무가 대거리로 받아준다. <세경놀이> 전면에 나선 소무는 한 명이지만, 긴 호흡의 서사를 끌고 갈 수 있는 이유는 놀이에 그 누구라도 즉흥적으로 들고 날 수 있는 장치들이 있기 때문이다. <세경놀이>에 기타인물들이 누구인지 어떻게 등장하는지는 유희적 구성 요소분석에서 구체적으로 서술할 것이다.

(3) <세경놀이> 유희적 구성 요소

① <세경놀이> 산육과정 - 성적은유

<세경놀이>가 진행되는 동안 음담패설이 적지 않게 드러난다. 그중에서도 여인이 저지른 일탈 중에 벽장동티가 주요한 소재이다. 벽장동티라는 이 한 마디는 불경스러운 상상을 불러일으킨다. <세경놀이>의 벽장동티라는 말은 말장난이다. 벽장은 주로 이불과 옷을 보관하는 곳으로 잠자리와 관련된 허용하기 어려운 관계가 있었다는 은유적 표현이다. 벽장이라는 공간을 다른 방식으로 해석하자면 바람 난 배우자가 간통을 들킬 수 있는 순간에 내연관계의 상대를 숨기는 곳이다. <세경놀이의> 벽장동티라는 표현은 모든 채록본에서 비슷한 의미의 재담이 등장한다. 진성기 채록본에서는 남방의 동티라고 하여 방향에 동티를 붙여 표현한다.¹⁶⁵⁾ 남쪽은 시댁이 있는 방향으로 그 동네에서 일어난 동티라는 의미로 쓰인다. <세경놀이>의 여인은 주어진 삶을 순종적으로 수용하지 않는다. 여인은 자신의 안위와 욕망을 추구한다. 그래서 여인은 마음에 차지 않는 시집을 망설임 없이 떠나버린다. 여인의 시댁에 대한 불만과 성적인 욕망은 벽장동티라는 일탈적인 행동으로 폭발한다고 볼 수 있다.

165) 진성기, 『제주도무가본풀이사전』, 민속원, 2002, 758쪽.

<세경놀이>의 여인은 벽장동티로 삶의 경로가 변하게 되어 불안정한 상황에 놓이게 된다. 구경꾼들도 불안한 여인의 상황을 지켜보게 된다. 여인에게 일어난 변화는 임신으로 인한 증상이다. 여인은 배도 불룩하고 허리에 손을 짚고 걸어 영락없이 임신부처럼 행동한다. 그럼에도 입덧 증상이 그저 몸이 좋지 않은 것이라 면피하며 자신의 안위를 지키려고 한다. 여인은 소미의 조언대로 간신히 잘 아는 심방을 찾아내어 답을 들었는데 뜻하지 않은 임신 소식을 받아들고 크게 놀라는 척한다. 심방의 벽장동티라는 말에 소미가 잘 아는 심방이라며 감탄을 한다. 구경하는 이들은 굳이 숨기려고 하지 않는 소미의 고자질과 같은 발언에 웃음이 난다. 모두가 여인이 일탈적 행동을 ‘눈 가리고 아웅’ 하는 짓임을 알아차릴 수 있다.¹⁶⁶⁾ 여인은 벽장동티 같다는 말에 사건의 전말을 털어놓는데, 자신의 잘못은 전혀 없었다는 변명이 이어진다.¹⁶⁷⁾ <세경놀이> 속의 여인은 성행위에 대해 노골적으로 표현하지 않지만 공개적으로 발언하기에는 수위가 높은 묘사를 한다.

<세경놀이> 속의 여인은 마음에 차지 않은 시집살이에서 도망쳤다고 냇두리처럼 말한다.¹⁶⁸⁾ 여인이 시댁에 불만을 품고 나섰다가 벽장동티가 일어났다는 것이다. 이 대목은 동해안 <거리굿>, <골매기할매거리>의 ‘골매기할매’의 며느리이야기와 내용이 매우 유사하다.¹⁶⁹⁾ <세경놀이> 여인은 꼼짝없이 당하였다고 하지만 여인의 말투와 행동으로 보아 결코 가련하지 않다. 여인은 당하고도 아무 말 못하고 가만히 있을 인물이 아닌 것으로 행동하기 때문이다. 여인은 불만족스러운 시집에 대한 반발로 면화밭에서 만난 어떤 사내와의 일탈적인 성행위

166) “나 몸이 요새 이상허면 들어보젠 오랏수다. 손꼭지나 흐쓸 지퍼복서.”

“야, 거, 하니북방이나 가 완가 이?”

“예, 가 오랏수다.”

“야, 거, 벵장(壁穢) 동티 닳아 베여.”

“야, 거 아는 심방이여!” 현용준, 『사전』, 각, 2007, 320쪽.

167) “그런 게 아니라, 하니 북방(北方) 우리 밭(田)이 신디 멘내(棉花) 드래 타렐 간 허릴 굽언 멘넬 타노렌 허난 어떤 놈이 돌려들언 췌대(燭臺) ㄱ뜯 나 허릴 안안 조롬이 선평허연게, 그 도례(道里) 나 뱃기 잇수다. 야, 이거 큰일났구나. 어멍허민 조오리.” 현용준, 『사전』, 각, 2007, 320쪽.

168) “서방은 나만 봐지민 허웃지 무꾸력 ㄱ찌 사람을 안양만 밤이고 낮이고 헤냏이라도 안쟁만 흥덴 말이여”, “메누리야 새뱃참이 일어낭에 이 날은 출비레 갈 거매 부지런이 허영 새뱃조반 허라이~”, “어머님 나 저 거시기 새뱃참이 조반전이 강 물이나 흥 허벅 강 질영 오쿠다.” 1965년, 김영돈, 현용준 조사. 문무병, 『제주 민속극』, 각, 2003, 134-135쪽.

169) 골매기할매의 며느리는 새벽에 일어나 아침밥을 하여야 하는데, 남편은 계속 달라붙고, 아침밥 차리고 똥단지 이고 밭에 가다가 여촌계장의 추파에 한 눈 팔다가 똥단지를 깨버린다. 그런 며느리를 골매기할매는 게으르다고 흥을 본다.

에 동조한 것으로 보인다. 여인의 즉흥적이고 일시적이었던 일탈적인 성행위가 바로 벽장동티이다. 여인은 혼인으로 맺어진 남편이 아닌 잘 모르는 어떤 사내와의 즉흥적인 관계에서 그만 아이까지 갖고 말았다고 실토하고 있는 것이다. 여인의 하소연은 뻔뻔하고 노골적이기에 동정 또는 비난의 대상이 아니라 허용의 웃음을 받아낸다. 이때의 허용은 마냥 괜찮다는 것이 아니라 어이없고 황당하기에 비판의 잣대를 그냥 버리게 되는 포기이다. 여인이 가상의 인물이며, 심지어 여장한 남성이기에 비참한 상황이 분명하지만, 여인의 표정과 태도는 골계적이어서 구경하는 이들에게는 웃음을 선사한다.

성적은유는 크게 벽장동티라는 말과 성행위를 암시하는 언어적 표현으로 드러난다. 언어적 표현은 여인 역할을 맡은 심방의 천연덕스러운 연기와 맞받아 대거리를 받아 주는 소미의 긍정과 비난을 적절하게 섞은 혼잣말 같은 말이 어우러져야 극적인 재미를 살릴 수 있다. 성적은유로 드러나는 유희성은 타 지역과 매우 유사한 내용과 형식으로 진행되고 있음을 확인할 수 있다. 그러나 타 지역과 달리 여인은 모든 어려움을 극복하고 성취하는 인물로 비극적인 결말을 맞지 않는다.

② 여행 참여자의 희화화

<세경놀이>의 여인 역할은 남성이 말했을 때 놀이의 유희적 성격이 제대로 살아난다. 여성과 남성의 역할에 대한 억압과 편견이 남성이 여장을 하면서 해제되기 때문이다. <세경놀이>에서는 놀이의 주체만 희화화되는 것이 아니라 불특정한 임의의 사람들도 끌어들여 희화화 한다. <세경놀이>에서는 구경하는 이들을 갑작스럽게 놀이 안으로 끌어들이는다. 구경하는 이들을 점쟁이, 산파, ‘팽돌이’ 아방으로 지목하여 연기를 요구하는 경우이다.

첫째, 여장 남자의 익살스러운 행위와 태도가 등장인물을 희화화한다. <세경놀이>의 여인 역할을 남성이 맡으면, 여성이기 때문에 겪을 부당한 대우를 받게 된다. 그리고 여성이기 때문에 짊어져야 할 무거운 책임과 맞닥뜨리게 된다. 여장한 남자 소미가 등장하는 것만으로도 보는 이들로 하여금 웃음을 자아내게 한다. <세경놀이>의 여인역할을 하는 남자 소미는 입덧, 시어머니 구박, 출산, 산욕 등 여성이 감당해야 할 일들을 겪게 되는 것이다. 여인 역할을 남자 소미

가 연기하면, 구경하는 이들에게 고통스러운 현실의 삶이 날것 그대로가 아닌 적당한 거리를 두고 관망할 수 있게 한다. 그리고 여인의 역할을 맡고 있는 남성이 여성이 겪을 온갖 어려움을 겪게 하여 역전의 쾌감을 선사한다.

둘째, 점쟁이 찾기는 아무나 붙잡아 점쟁이를 시킬 수 있는데, 갑작스럽게 점쟁이를 맡으라고 하여 난처하게 만든다. <세경놀이>의 여인이 점쟁이 찾기는 여러 번 반복된다. 여인이 찾는 이는 점쟁이가 되기도 하고, 의원이 되기도 한다. 점쟁이라고 지목되는 이는 <세경놀이>의 여인이 선택에 달렸다. 여인은 아무나 붙잡고 맥을 짚어보라고 소매를 걷어붙이고 손목을 붙씩 내민다. 점쟁이로 지목 받은 구경하던 이는 별생각이 없다가 갑자기 들이닥친 여인에게 아무 대거리도 못하게 된다. 이런 상황에서는 여지없이 여인의 타박과 욕을 먹어야 한다. 여인의 점쟁이 찾기는 벽장동티라는 말을 들어서야 끝이 난다.

셋째, 아이를 받아 주는 산파 데려오기에서도 희화화의 수작이 있다. <세경놀이>의 여인은 오도 가도 못하는 상황에 빠져 길에서 아이를 낳는다. 아이를 받을 산파를 지목하여 놀이판으로 끌고 나오게 된다. 산파로 지목된 사람은 급하게 놀이판 한가운데로 끌려 나오게 된다. 여인은 산통을 겪고 있는 중이기에 정신없이 소리를 지르고, 아이를 같이 받는 흥내를 내야 한다. 산파로 지목된 이는 아이를 받는 즉흥적인 상황을 어떻게 하면 좋을지 곤란한 처지에 놓이게 된다. 산파로 지목된 이가 경험이 있는 사람이라면, 능숙하게 상황에 맞는 행동을 할 것이다. 그러나 놀이에 진지하게 대응하는 모습이 부조화를 이루어 웃음을 유발한다. 아무런 경험이 없는 사람이라면, 우왕좌왕하게 되기 마련이고 구경하는 이들의 온갖 구박에 시달릴 것이다. 그리고 산파로 지목된 구경꾼은 산통에 괴로워하는 여인에게 머리채를 잡혀서 곤욕을 치르기도 한다.

넷째, ‘팽돌이’ 아방 찾기는 <세경놀이>에서 대단히 유희적인 대목이다. 구경하는 이가 <세경놀이>에서 ‘팽돌이’ 아버지로 지목되는 경우가 가장 난처하다. 그러나 구경하는 이들에게는 큰 웃음을 준다. 여인은 시대에도 친정에도 갈 수 없는 처지이기에 아이 양육을 위해 그 누구의 도움이라도 필요한 상황이다. 그래서 여인이 ‘팽돌이’ 아방을 찾기 위해 선택한 방법은 ‘팽돌이’를 바닥에 놓고 굴리는 것이다.¹⁷⁰⁾ ‘팽돌이’는 병이기에 병이 굴러가는 곳에 있던 구경하는 이가

170) “야 이거 아방(父)을 좇아바살 걸. 아방이나 흥번 좇아보저. [병 모가지를 잡아 핵 굴리며] 느네

영락없이 아이 아방이 되고야 만다. 여인은 아방으로 지목된 구경하는 이에게 욕을 하고 아이 양육에 필요한 돈을 내놓으라며 생떼를 부린다.¹⁷¹⁾ 이 ‘팽돌이’ 아방 찾기는 놀이의 주체와 관객과 함께하는 일종의 놀이가 된다. <세경놀이>의 여인은 병이 굴러간 곳에 그 누가 있든지 붙잡고 어떤 핑계를 대서든 경제적인 도움을 요구한다.¹⁷²⁾ 일단 ‘팽돌이’ 아방으로 지목된 이는 모두의 시선을 받는 난처한 상황을 빨리 넘기고 싶다면 여인에게 재빨리 인정을 걸어주어야 한다. 만약, ‘팽돌이’ 아방이 아니라며 인정 걸기를 거부한다면, 속 좁고 놀 줄 모르는 사람이라며 야유와 비난이 쏟아질 것이다. 여인이 ‘팽돌이’ 아방으로 지목한 사람이 점잖고 숫기 없는 이여서 난처해질 경우 유희성은 더욱 커진다. 역전된 처지의 전환이 큰 웃음을 주기 때문이다. ‘팽돌이’ 아방을 찾는 여인의 뻔뻔한 사기행각을 피할 길은 유창한 말솜씨로 대거리를 하면서 좌중을 폭소하게 만드는 방법이 있다. ‘팽돌이’ 아방으로 지목되어 재치 있게 상황을 모면하더라도 즐거운 상황은 매 한가지이다.

이상과 같이 대상을 희화화하는 장치는 놀이 속에 구경하는 이들을 끌어들이며 더욱 유희성을 극대화하는 효과를 얻는다. 이렇게 놀이의 주체와 관객의 경계를 깨는 방식은 놀이 자체에 더욱 집중하게 한다. 이렇게 경계를 넘나드는 방식은 주로 <세경놀이> 전반부인 산육과정에 몰려 있다. 후반부인 농사과정에서도 구경하는 이들 중에 누군가를 갑작스럽게 지목하는 경우가 때때로 나타난다. 밭주인과 소를 구경하는 이들 중에서 지목한다. <세경놀이>의 여인이 아들 ‘팽돌이’의 글공부를 접고 농사나 시켜보자면서 밭을 빌리러 간다. 밭주인 역시 구경하는 이들 중에서 지목된다. 구경하는 이가 밭주인으로 지목되었어도 크게 난처한 상황이 벌어지지 않는다. 여인의 물음에 고개만 끄덕여 주면 그만이다. 사람들의 이목도 집중되지 않는다. <세경놀이>는 상황에 따라 여인이 첩이 되고, 밭

아방(父) 찾아 가라. [병이 굴러가다가 멈추면 그 앞엿 사람을 잡고] 요 놈이 날 못살게 군 자식(子息)이로고나. 생김만 생겨놓곡 어느 것 지성귀 ㄱ슴고? 어느 거 걸렁잇 ㄱ슴고?” 현용준, 『사전』, 각, 2007, 322쪽.

171) 굿의 대주(大主)가 ‘팽돌이’ 아방으로 지목된다. “아이고 아이고 군서방질 잘 허여 먹어 왔구나. 나 그디 드릿벵디 업더전 영허연 시난 잘 허여 놓았주. 아이고 아이고 여명 허영 좋고. 샷지성귀 ㄱ슴이영 젓도 부족허난 우유도 맥여사곡, 아이고 나서방님야, 나 벨감님야. (인정 받고) 요거 샷지성귀 ㄱ슴 이영 다 받았저. 문무병, 『제주민속극』, 각, 2003, 139쪽.

172) <세경놀이> 재현에서 여인역을 맡은 심방은 구경하는 이의 상황에 따라 조부, 조모, 고모, 삼촌, 외조부, 외조모 일가족을 모두 찾는다며 소동을 부리는 경우도 있다.

주인이 본처로 상정되는 경우도 있다. 이런 경우는 소미가 맡아 거하게 첩인 여인에게 욕을 할 때도 있다. 소로 지목되는 이도 소미가 맡는다.¹⁷³⁾ 이러한 정황으로 보아 <세경놀이>의 전반부에서는 대상을 희화화하는 장치가 다수 사용되지만, 후반부에서는 대상을 희화화하는 장치가 미약하다는 것을 알 수 있다.

③ <세경놀이> 노동요와 모의농사

<세경놀이>에서는 농사의 모든 과정이 구체적으로 낱알이 묘사되어 있으며, 농사짓는 과정마다 민요와 함께한다. 농사과정에는 시기별 농사일에 민요가 일곱 번 삽입된다. 노동요로는 마소 모는 노래, 흙덩이 부수는 노래, 밭 밟는 노래, 밭매는 노래, 타작 노래 등이 쓰였다. 노동의 현장에서도 불리는 민요가 그대로 놀이의 현장에서도 불린다. 민요를 심방이 불러준다면, 두 가지 정도의 유희적 측면을 추정해 볼 수 있다. 첫째, 목청 좋고 노래 솜씨 빼어난 심방이 평소에 노동요로 불렀을 노래를 멋들어지게 불러 준다. 노동요는 농사지으며 부를 때는 힘든 노동을 버티기 위한 것이라면, 심방이 부를 경우에는 여유 있게 오로지 즐기기만 하면 된다. 둘째, 평소 농사와는 거리가 먼 삶을 사는 심방들이기에 노동요를 잘 알지 못해 어설피게 부르거나 가사를 제대로 몰라 웅얼거리는 모습이 구경하는 이들에게 웃음을 줄 수 있다. 심방들이 평소에는 막힘없이 긴본풀이를 구연하고 장단을 능수능란하게 타는 비범한 모습을 보이다가 찢찢 매는 모습을 보이는 역전된 상황이 통쾌한 재미를 주는 것이다. 그리고 생업으로 노동을 하는 이들중 하나가 나서서 시원하게 노래를 불렀을 수도 있다.

<세경놀이>의 농사과정은 한 사람이 아닌 여러 사람이 놀이마당에 나와서 논다. 주로 큰심방이 큰소리로 농사과정의 무엇을 하자고 외쳐 알려준다. 놀이의 내용을 제대로 숙지하지 못하는 이도 다음 동작으로 수월하게 넘어갈 수 있다. 여기서 중요한 한 가지 의문점을 제시할 수 있다. 심방들은 업으로 굶을 해주는 전문가들로 농사를 짓는 등의 노동을 하지 않는다. 심방들은 고된 노동을 하지 않고도 무업만으로도 생계를 이어나갈 수 있는 집단이다. 과연 심방들이 농사짓

173) 현용준의 사진에서 확인할 수 있는 소의 역할은 나이 든 심방이 맡는다. 젊은 소미와 나이 든 심방의 처지가 순식간에 역전되어 젊은 소미가 나이 든 심방을 소로 부리는 상황이 연출된다. 현용준, 『사전』, 각, 2007, 329쪽.

는 흥내를 낼 수는 있어도 능숙하게 농사짓는 동작을 알 수 있는가에 대한 의문이다. 그래서 농사놀이에는 구경하는 이들 다수가 같이 참여하는 대동놀이가 되어 평소에 불렀을 민요를 솜씨 좋게 한 곡조 뽑기도 하는 놀이의 상황을 상정하게 된다.

<세경놀이>의 농사과정에 심방외의 다수의 사람이 참여하였다면, 마치 석살림과 비슷한 분위기의 유희가 전개되었을 것이다. 하지만 농사과정의 전환마다 큰 심방이 크게 외쳐줌으로써 일정한 행위 양식과 상황이 주어지기에 일사분란하게 유사한 농사 동작을 할 수 있었을 것이다. 농사동작이 들쭉거림이 되어 마치 춤인 듯 즉흥적인 변화도 시도되었을 것이다. 민요와 농사동작이 장단에 맞추어 떨어지니 흥겨운 판이 마련되었을 것이다.

< 표 9 > <세경놀이> 모의농사 행위 순서와 민요

농사	노동요	모의 농사 행위	놀이전환 대사
밭 빌리기	×	말 타고 가는 시늉	여인이 주도함.
밭 돌아보기	×	크게 제장을 한 바퀴 돌기	
밭 어염 베기	×	밭 주변 풀 베는 시늉	심방-“어염 비라.”
밭에 불 놓기	×	×	심방-“불 부찌라.”
소로 밭 갈기	①밭가는 소리	밭가는 시늉	심방-“거시라.”
흙병에 부수기	②흙병에 부수는 소리	막대기를 들고 흙덩이 부수는 시늉	심방-“병에풀라.”
씨 뿌리기	×	씨앗삼아 쌀을 뿌림.	대주에게 물어봄.
밭 밟기	③밭 밟는 소리	밭 밟는 시늉	심방-“밭 불리라.”
	주잔권잔	×	심방-“주잔을 냉겨서 한다.”
거부춘심 (검질 매기)	④사데소리 (김 매는 소리)	줄 맞춰 검질 매는 시늉	“거부춘심 하자.” “검질 매자.”
조 베기	×	조를 베어 내는 시늉, 신칼과 요령을 dot자리로 말아 세움.	여인-“자 비자.”
뉘어 나르기	⑤마소 모는 소리	이삭 나르기(소 흥내 내기)	소 불러들이기

농사	노동요	모의 농사 행위	놀이전환 대사
이삭 따기	×	조이삭 따는 시늉	“부리자.”, “툃자.”
도리깨질	⑥도리깨질 소리	어기야 흥아 어어야 흥아	심방-“두드리자.” (콩수확)
키질	×	초석을 키처럼 잡기	“이젠 불리라.”
섬, 말, 되, 흙으로 재기	△	종지-보시기-징-씨뿌게기로 쌀 웁기기 (말로 쌀 떠넣는 시늉)	말명 ‘사아래’ 복창
밑씨 마련하기	⑦솔기 소리	솔기 끌어들이면서 ¹⁷⁴⁾	심방-“불러 메여 들이자.”
점치기	×	여주인 치맛자락에 천문을 던져 점을 찰.	씨뿌게기를 여주인에게 넘김.

<표8>의 <세경놀이> 농사 과정에서 노래를 부르는 경우는 모두 일곱 번이다. 농사를 지을 때 부르는 노동요는 실재가 아닌 모의 농사에서 부르는 것이다. 따라하기 유형인 <세경놀이>는 농사를 장난스럽고 과장되게 표현하였을 때 즐거운 놀이가 될 것이다. ①‘밭가는 소리’는 마소를 몰면서 부르는 소리이다. 밭을 갈 때는 마소에 쟁기를 걸어 밭을 가니 한 명은 농부가 되고, 한 명은 소가 되어 밭을 가는 모습을 연출한다. ②‘흙병에 부수는 소리’는 단단한 땅을 갈아 놓으면 생기는 흙 덩어리를 ‘곰베’라는 농기구로 부수며 부르는 노래이다. 흙병에 부수는 것은 밭에 다수의 사람이 들어와서 함께 하는데 강도 높은 노동은 아니지만, 다수의 일꾼이 한꺼번에 하는 노동이다. 이 노동은 다수의 사람이 단순한 행위를 반복하는 것이다. ③‘밭 밟는 소리’는 마소를 떼로 밭으로 들여 밭을 밟아주면서 불렀던 소리이다. 제주도 화산회토는 조를 파종하고 밟아주지 않으면 바람에 날려버리기 때문에 마소 떼를 몰아다가 밭을 밟게 한다. ④‘사데 소리’는 한 고랑씩 잡고 앉아 김을 매면서 부르던 소리로 ‘검질매는 소리’라고도 한다. 김을 매려면 다 쪼그려 앉아 한 걸음씩 떼면서 앞으로 나아가는 모양을 한다. ⑤‘마소 모는 소리’는 마소의 등에 짐을 싣고 마소를 몰아 일정 장소까지 끌고 가며 부르는 소리이다. ⑥‘도리깨질 소리’는 도리깨로 이삭을 두들겨 타작하며 부르는 소리이다. 선소리를 하면 다수가 받는 소리를 하는 형식이다.

174) “세경기를 대에 묶고 그 대를 씨뿌게기에 달아맨 후, 무명 한 필로 씨뿌게기 모가지를 묶어 끌어들이면서”라고 연행 행위를 설명해 두었다. 현용준, 『사전』, 각, 2007, 331쪽.

⑦ ‘솔기소리’는 일꾼들에게서 힘을 이끌어내는 소리이다. <세경놀이>에서는 ‘솔기소리’를 부르면서 농사지어 얻은 곡식을 저장하여 들여놓는 모습을 형상화한다.

농사과정은 민요를 부르면서 행위를 하는 방식을 거듭 반복한다. 농사로 풍요를 획득하는 후반부는 전반부 ‘팽돌이’의 산육과정과는 다른 연행이다. <세경놀이>에서 농사과정의 결말은 상상도 못할 풍작이 드는 것이다. 놀이에서는 어떻게 농사를 지어도 이삭이 마치 방망이처럼, 징채처럼 여물었는데 얼마나 실한지 샷갓을 벗어 걸어 두어도 끄떡하지 않는다는 묘사를 한다.¹⁷⁵⁾ <세경놀이>의 후반부 농사과정에서는 민요와 함께하는 장난스러운 농사짓는 행위가 집단의 놀이가 된다.

④ <세경놀이> 즉흥적 소도구 사용

<세경놀이> 전과정에서는 제장 안의 모든 것이 즉흥적으로 전용된다. <세경놀이>의 후반부 농사과정에서는 빈손으로 하지 않고, 무엇이랴도 들고 농기구로 삼아 들고 연행한다. 밭 주변에 무성한 풀들을 치우는 과정인 ‘벌레기 두르기’에서부터 낫을 사용한다. 이렇게 작은 농기구들은 농사를 짓는 집에 당연히 있는 것이기에 그대로 갖다 쓰면 된다. 놀이에 필요한 모든 소품을 적절하게 비슷하게 사용하면서 즉흥적인 비유를 하는 경우는 놀이의 주재자의 기지와 재치가 중요하다. 농사과정은 즉흥적인 비유 묘사가 이루어지는 상황이 다소 장난스럽게 여겨져서 웃음을 유발한다.

<세경놀이>의 농사과정에서는 밭 갈기에 꼭 필요한 쟁기 같은 크고 무거운 농구를 단순한 나무 막대기를 쟁기 삼아 밭가는 시늉을 한다. 쟁기질을 할 밭으로 상징되는 것은 돛자리이다. <세경놀이>에서 조농사나 보리농사라고 할 때에 꼭 좁쌀과 보리를 뿌리는 것이 아니라 굻하는 곳에 있기 마련인 쌀을 뿌린다. 타작을 할 때에는 돛자리 위에 콩가지 대신 댓잎을 수북이 깔아놓고 막대기로 치면서 타작을 하는 시늉을 한다. 빈 돛자리가 아닌 댓잎을 깔았기에 마치 진짜 타작할 때와 비슷한 소리가 나게 된다. 타작이 끝나고 키질을 할 때는 돛

175) “거부춘심 간 보난 부루기 베였져. 7라지 메자. 누린좁 들었져. 고고린 흐뭇 막개반씩 대양채 만씩. 야, 샷갓 벗영 놔도 흐뭇 데깁시다.” 현용준, 『사전』, 각, 2007, 328쪽.

자리를 키처럼 흔든다. 이상은 <세경놀이> 농사과정을 직접적으로 단순하게 표현한 것이다.

<세경놀이>의 농사 과정을 마무리할 때 말, 되, 홉 등 조(粟)를 되는 도구들은 놀랍게도 심방이 매우 중요하게 생각하는 무구들이다. 수확한 조를 말로 될 때에는 징을 쓰고, 되로 될 때에는 설쇠를 쓰고, 홉으로 될 때에는 상잔을 쓴다. 이보다 더 놀라운 것은 무려 은유적인 성적 표현으로 보이는 상황에서도 무구들이 사용된다는 것이다. <세경놀이>의 여인이 밭을 빌리러 말을 타고 가는 시늉을 할 때에 요령을 사타구니에서 흔들면서 말방울 소리가 나는 것처럼 한다. <세경놀이>의 여인이 말을 타고 달리니 말방울 소리가 들린다는 상황을 교묘하게 이용하여 마치 남성의 성기를 은유적으로 묘사하는 것이다. 마찬가지로 조 이삭이 얼마나 익었는가를 표현하는 장면에서도 마찬가지이다. 잘 영근 조이삭을 묘사하는데, 신칼과 요령을 돛자리로 말아 묶어 두 다리를 뺀고 앉아 말아 묶은 돛자리를 뺀어 앉은 다리 사이에 세워서 흔든다. 말아 놓은 돛자리를 세워 흔들어 요령소리가 들리면, 조 이삭이 잘 익었다고 한다. 역시 조 이삭을 꾸밈다는 것이 거대한 남근을 은유적으로 표현해 낸 것이다. 이러한 표현은 풍요를 기원하는 강력한 주술성과 함께 유희적 요소로 작용된다.

<세경놀이>의 농사과정에서는 곳에서 썼던 술병, 대나무 가지, 쌀과 같이 사소한 것부터 무악기인 징, 설쇠, 북이 거침없이 놀이의 도구로 쓰인다. 심지어 심방이 중요하게 생각하는 신칼, 상잔, 요령, 신자리(돛자리)까지 별것 아닌 양 사용한다. <세경놀이>를 염두에 두고 준비한 도구는 애당초 없다. 무언가를 특별히 준비하지 않고도 즉흥적으로 도구를 사용하여 장난스럽고 가벼운 놀이로 풀어내는 것이다.

2) <전상놀이>

제주도 굿놀이 <전상놀이>는 신화 <삼공본풀이> 내용을 근거로 한다. <전상놀이>는 다른 이름으로 <삼공맞이>이라고도 한다. <전상놀이>는 맞이의 구조를 하고 있다는 자료도 확인할 수 있다.¹⁷⁶⁾ <전상놀이>에서는 전상신보다 부모의

176) 현용준, 『무당굿놀이개관』, 문화재관리국, 1965. 현용준, 『사전』, 2007. 309-316쪽.

서사가 우선한다. <전상놀이>에서는 행위로 보여주지 못하는 <삼공본풀이> 서사는 그대로 본풀이를 풀듯이 한다. <전상놀이>는 삼공맞이라는 사실에 맞이의 형식에 얽어진 <전상놀이>의 이러한 양상을 자세히 살피고자 한다. <전상놀이>를 더 잘 보기위해서는 구조와 형식이 다른 <세경놀이>와의 비교가 필요하다. <세경놀이>는 농경의례로 사람의 삶 그 자체와 얽혀있는 중요한 문제를 해결한다.

(1) <전상놀이> 놀이의 구조

<전상놀이>는 <전상맞이>라고 하여 삼공신을 맞아들이는 것으로 시작한다. 제주도 굿놀이에 대한 서술에 용어의 일관성을 위해 편의상 이 후 서술에는 <전상놀이>라고 한다.

<전상놀이>는 삼공신을 현시점으로 청하는 것만이 아니라 본풀이의 상황까지 현시점으로 불러와 연행 한다. <전상놀이>는 삼공신 가문장아기의 부모신을 제장에 불러야 하기에 ‘계와시 잔치(거지 잔치)’가 중요하다. ‘계와시 잔치’는 없는 이들을 위해 있는 자가 풀어서 먹이는 잔치이다. <전상놀이>에서는 삼공신 가문장아기가 아니라 부모인 장님 거지 부부를 제장에 불러낸다. 장님 거지 부부는 모든 것을 잃고 ‘계와시 잔치’에 참석해서 얻어먹으려 등장하는 것이다. <전상놀이>에서는 ‘계와시 잔치’가 벌어지는 시간과 공간을 같이 불러와야 장님 거지 부부를 불러올 수 있다. <전상놀이>의 시작이 ‘계와시 잔치’인 것은 장님 거지 부부를 불러들이는 놀이의 시작과 연관이 있다. ‘계와시 잔치’는 곧 먹을 것이 많이 있는 곳이 벌어지는 집의 제장과 같다고 볼 수 있다.

<전상놀이> 전체적인 전개단락을 살펴보면 다음과 같다.¹⁷⁷⁾

- ① 굶주린 장님 거지 부부가 허름한 차림으로 막대기를 짚고 들어온다.
- ② 장님 거지 부부는 ‘계와시 잔치’에 얻어먹으려 왔다고 한다.
- ③ 장님 거지 부부는 자리를 잡고 앉았으나 음식을 얻어먹지 못한다.

177) 제주시 용담동 남무 안사인 구송, 조천면 함덕리 남무 김만보, 제주시 일도동 남무 홍상옥, 제주시 용담동 여무 안순심 실연. 현용준, 『사전』, 각, 2007, 309-316쪽.

- ④ 장님 거지 부부는 ‘계와시 잔치’가 끝났다는 말에 한탄한다.
- ⑤ 실망하는 장님 거지 부부를 아기씨가 잘 대접한다.
- ⑥ 장님 거지 부부에게 아기씨가 살아난 옛말이나 말해 달라 청한다.
- ⑦ 장님 거지 부는 옛말로 <삼공본풀이> ‘계와시 잔치’대목까지 부른다.
- ⑧ 장님 거지 부에게 아기씨가 술을 따라 주니 눈을 뜬다.
- ⑨ 장님 거지 부가 자손들을 찾아보겠다며 집안을 한 바퀴 돌고 대주를 때려 인정을 받는다.
- ⑩ 장님 거지 처가 집안을 돌아보겠다며 집안 곳곳에 초석을 쓰고 드러눕는다.
- ⑪ 드러누운 장님 거지 처를 심방이 두들길 때마다 본주가 인정을 건다.
- ⑫ 장님 거지 처가 집안이 영망이라면서 온갖 어지러운 물건들을 마당으로 쓸 어내 던진다.
- ⑬ 장님 거지 부가 제주도내 유명한 부자들의 이름을 거론하며 노래를 부른다.
- ⑭ 심방이 천하거부가 되겠는지 신칼점을 친다.

위와 같이 <전상놀이> 서사단락을 보면, 장님 거지 부부가 놀이의 주인공으로 나와 맹활약 하고 있음을 알 수 있다. 제장에 청신의 의례로 맞아들인 삼공신이 아니라 장님 거지 부부가 나타난 것이다. 삼공신의 청신의례 중에 등장하였다고 해서 장님 거지 부부가 삼공신이라고 오해해서는 안 된다. 삼공신의 직능을 보여줄 조연 둘이 바로 장님 거지 부부이다.

< 표 10 > <전상놀이> 전개구조

번호	전개 단락	연행	연행 내용
①-②	장님 부부 들어오기	등장	장님 흉내, 비루한 행색, 영감의 잔소리, 영감의 엄살, 등장이유 말함
③-⑧	장님 부부 잔치상 받기	박대 대접 인생역전	음식을 먹지 못함. 한탄 옛말하기 개명, 옷 버리기
⑨-⑭	장님 부부 수록 내놀리기	인정 주술	본주 때리기, 집안 돌기 집안물건 내던지기, 덕담, 신칼점

위와 같이 <전상놀이>는 놀이의 전개구조를 보면 <장님 등장 → 박대와 대

접·인생역전 → 주술적 행위> 삼단계의 구조로 볼 수 있다. ‘계와시 잔치’에서 음식을 얻어먹을 수 없었다는 내용은 아무도 장님 거지 부부를 신경 써 주지 않았다는 말이다. 장님 거지 부부는 ‘계와시 잔치’에서 박대를 당하였다. 장님 거지 부부는 그런 자신들의 처지에 신세한탄을 하는 모습도 보인다.

장님이 굶놀이에 등장해 핍박을 당하다가 극적으로 눈을 뜨고神通한 능력을 발휘한다는 서사 구조는 전국적으로 있는 굶놀이 유형이다. <전상놀이>는 전국적으로 보이는 굶놀이인 <봉사놀이>와 서사 구조에서 유사한 지점이 있다. 장님이 등장하여 곤란한 상황을 겪었지만 극복하고 눈을 뜨게 된다는 주요 구성이 비슷한 유형의 놀이이다. <전상놀이>에서 놀이의 성립 배경 화소에 가장 중요한 요소는 ‘계와시 잔치’와 개안(開眼) 그리고 전상놀림이다. 두 화소 ‘계와시 잔치’와 개안은 판소리 <심청가>의 중요한 화소이다. 제주도 굶놀이와 동해안굿의 굶놀이는 세습무가 장편의 서사무가를 암송하는 같은 양상을 보이기도 한다. 이런 이유로 동해안 별신굿의 <봉사거리>와 제주 큰굿의 <전상놀이>와 유사하다.

동해안 <심청굿>의 <봉사거리>와 거리굿의 <봉사거리>는 따로 있다. 무가 <심청굿>에 판소리 <심청가>의 내용이 수용되어 봉사 심학규의 개안 화소가 바로 <봉사놀이>와 만난 것으로 보인다. 동해안 <심청굿>의 <봉사놀이>는 그 연원을 따질 때 근대에 일어난 변형으로 보는 견해가 있다.¹⁷⁸⁾ 박진태는 <심청가>와 <봉사놀이>를 비교하는 연구에서 <봉사놀이> 계통의 굶놀이를 <전상놀이>를 같이 다룬 바 있다.¹⁷⁹⁾ 박진태는 동해안 별신굿에서 <심청굿>을 연행하는 의미를 노인이나 어부의 눈을 밝게 하기 위한 것이라 풀이도 가능하다고 하

178) 동해안 <심청굿>에 <심청가>를 청배무가로 부르는데, 심청가의 모든 대목을 부른 것은 1950년대 중반부터이고, 그 이전에는 심청이 인당수에 빠져죽은 대목에서 끝냈다고 한다. 이두현, 『한국민속학논고』, 학연사, 1984, 199쪽.

179) 박진태, 「<심청가>와 <봉사놀이>의 비교」, 『판소리연구 4』, 판소리연구회, 1993, 228쪽. 재인용.

표 11 <심청가>와 <봉사놀이>의 비교

지역	굿	놀이명	비고
동해안	별신굿	<심청굿> <봉사거리>	
동해안	별신굿	<거리굿> <봉사거리>	
제주도	큰굿	<전상놀이>	<삼공맞이>
황해도	철무리굿, 대동굿, 만수대탁굿	<도산말명 방아찜>	
평안도	제석굿	<봉사놀이>	

였다. 그리고 심봉사의 안맹이 우매성의 극치인 것으로 해석하였다.

그리고 <심청가>의 심봉사 독백에서 공양미 삼백석을 시주하기로 권선책에 기재한 심봉사가 “허허 내가 미쳤구나. 정녕 내가 꺾이 들렸네.”라고 자신의 어리석음과 경솔함을 후회하는 대목에서 심청가의 주제도 <삼공본풀이>처럼 ‘邪氣의 물림’으로 볼 수 있는 개연성을 시사 받는다고 분석한 바 있다. 제주도 <전상놀이>의 굿놀이 양상으로 동해안 별신굿 <심청굿>과 <봉사거리>의 의미선상에서 연계성을 찾았다고 할 수 있다.

제주 <전상놀이>는 <삼공본풀이>를 대본으로 삼아 연행하고 있다. 위와 같은 연구의 맥락에 따르자면 <삼공본풀이>와 <심청가>의 비교도 함께 이루어져야 한다. <삼공본풀이>는 불교설화 <선광공주>의 영향에 있는 <서동요> 설화, <내복에 산다>계 설화, <심청가>까지 다양한 화소가 녹아들어 있는 신화이다. 신화가 설화가 되기도 하지만 설화가 신화가 되기도 한다. 그리고 화소는 다른 신화에 끌려 들어와 삽입되기도 한다. <삼공본풀이>의 이러한 여러 요소 중에서도 주 줄거리가 되는 것은 어떤 것인지 정리할 필요가 있다. <삼공본풀이> 서사에는 다양한 화소가 있음을 알 수 있다.

< 표 12 > <삼공본풀이> 화소 비교

화소	<삼공본풀이>	판소리<심청가>
문답	○	×
쫓겨남	○	×
부모공양	×	○
신분차이 결혼	○	△
부모의 몰락	○	○
실명	○	○
개안	○	○
부모재회	○	○
주술성	○	○

위 <표11>에서¹⁸⁰⁾ 볼 수 있듯이 <삼공본풀이>의 주요 서사가 어떤 서사인지를 알 수 있다. 그 중 가장 주요한 서사를 골라내면 불교설화인 <선광공주>설화와

180) 현승환, 「<내 복에 산다>계 설화 연구」, 제주대학교 국어국문학과 박사논문, 1993, 126쪽.

<내복에산다>계 설화로 볼 수 있다. <삼공본풀이> 신화의 의미를 선명하게 전달하는 부분은 ‘가문장아기’와 부모의 문답에 있기 때문이다.¹⁸¹⁾ <전상놀이>의 주요 화소는 거지잔치와 개안에 있다. 이는 판소리 <심청가>의 화소와 밀접한 연관성이 있다.

<전상놀이>는 위 <표11>의 양상에서 확인할 부분은 판소리<심청가>의 화소이다. <전상놀이>가 판소리의 영향으로 그 유희성을 견인하였을 수도 있을 가능성을 생각해 보기 위해서이다. 판소리의 영향은 다양한 장르의 민속극에서 전국적으로 있었음을 확인할 수 있다. 제주도 굿놀이 <전상놀이>는 <삼공본풀이>를 그대로 재연해 내는 양상이다. <삼공본풀이> 서사는 놀이에서 그대로 재연된다. 초공맞이에서 <초공본풀이>의 본풀이 일부를 재연하는 양상과 유사하다. 맞이에서는 놀이 요소가 있고 신의 내력을 신앙민에게 보여 주고 있다.

<전상놀이>는 <삼공본풀이>를 그대로 재현해내는 것만은 아니다. <전상놀이>는 <삼공본풀이> 극적 내용이 있는 경우와 <전상풀림>을 같이 연행하는 경우에는 <하스록>이라 한다. <전상놀이>에서 맞이를 생략하고 전상만 푸는 것을 <하스록>이라 한다.¹⁸²⁾

(2) <전상놀이> 등장인물 분석

<전상놀이>에 등장하는 등장인물은 장님 거지 부부와 가문장아기 이렇게 세 명이다. 삼공신 가문장아기는 전면에 나서지 않지만 문답을 나누고 술을 따라주는 역할로 순식간에 해결해 주는 놀라운 능력을 가진 인물이다. 가문장아기는 부모인 장님 거지 부부의 운명을 순식간에 결정하는 인물이다.

장님 거지 부부는 <전상놀이>에서 오락성 짙은 웃음을 주는 인물들이다. 장님 거지 부부는 거지이면서 심지어 운도 없다. 애써 찾아온 ‘계와시 잔치’에서조차 얻어 먹지 못하고 푸대접을 받는다. 장님 거지 부부는 마치 한 사람처럼 운명을

181) 무속이 타력신앙(他力信仰)이라는 자명한 사실에 <삼공본풀이>를 근거로 삼은 <전상놀이>의 의미는 운명을 스스로 바꿀 수 있는 자력신앙(自力信仰)의 면모를 논하였다. 허남준, 『제주도 굿놀이와 삼공본풀이』, 『제주도 굿과 신화 학술대회 자료집』, 제주학연구센터, 제주대학교 탐라문화연구원, 한국무속학회, 2018, 189쪽.

182) 현용준, 『사전』, 2007, 316쪽.

같이 한다. 장님 거지 부부 이 두 사람은 가문장아기를 내칠 때조차 의견을 달리 하지 않는다. 가문장아기는 부부를 부자가 될 수 있게 하였고, 자신을 내치자마자 부부에게 불행을 주었다. 장님 거지 부부는 가문장아기가 아니었다면 본래 거지라는 운명에서 벗어날 수 없는 처지이다. 거지부부는 거지신세였을 때 먹을 것을 구해 목숨을 부지하는 것만이 큰 목표였다. 거지 부부는 부부의 연을 맺기 전에도 거지신세였다. 부부는 각자 자신이 살고 있는 마을에 흉년이 들어서 살기 어려워 다른 마을로 옮겨 가려고 하다가 부부가 되었다. 거지 부부는 자신들이 아무리 노력해도 얻어먹기 힘든 처지이다. 거지 부부는 셋째딸 가문장아기를 낳고서야 부자가 될 수 있었다.

거지부부가 낳은 첫째 딸 은장아기와 둘째 딸 늦장아기도 거지 부부와 같은 신세다. 거지부부의 셋째 딸 가문장아기는 한 마디의 말로 첫째 딸 은장아기와 둘째 딸 늦장아기를 미물로 만들어 버리는 능력이 있다.

<전상놀이>는 전상신 가문장아기의 권능으로 전상에서 벗어날 수 있다는 것을 극을 통해서 알려 준다. <전상놀이> 거지 부부 신세는 <삼공본풀이>내용을 통해서 알 수 있다. <전상놀이>는 <삼공본풀이>를 대본 삼아 연행하는 것만 보아도 본풀이와 연관 지어 등장인물의 성격을 파악해 볼 수 있다.

(3) <전상놀이> 유희적 구성 요소

<전상놀이>는 장님 부부 들어오기, 장님 부부 잔치상 받기, 장님 부부 사록 내놀리기 순서로 연행한다. 장님 부부 들어오는 모습은 더듬더듬 거리며 들어오는 모습부터 웃음을 선사한다. 장님 부부가 서로 말을 주고받는 모습에서도 서툴고 어리숙한 성격이 드러나 웃음을 준다. 장님 부부 잔치상 받기 역시 더듬거리며 주고받는 모습을 보여준다. 장님 부부가 잔치상을 받고 딸을 만나 눈을 뜬 이후부터는 반전이 시작된다. 이 모든 과정에서 웃음이 끊이지 않는다.

① 거지 부부 희화화

<전상놀이>는 두 주인공 거지 부부의 딱한 모습을 유쾌하게 표현 한다. 첫째, <전상놀이>에서 거지 부부는 거지꼴을 하고 등장하면서 웃음을 준다. 둘째, 거

지 부부는 참을성이 없어 쉽게 지치고, 선택을 반복한다. 셋째 거지 부부는 사소한 것에 놀라워 하고, 슬퍼 하고, 두려워 하는 소심한 인물들로 이다.

첫째, 거지부부는 초라한 행색을 한다. <전상놀이> 거지부부는 더러는 <영감놀이>처럼 종이가면을 쓰기도 하는 사례가 있지만 <영감놀이>가 흥행하면서 영향을 받은 것은 아닌가 한다. <전상놀이>에서 종이 탈을 사용하는 모습을 볼 수도 있다. <전상놀이> 거지부부가 종이 탈을 쓰지 않는 경우도 관찰할 수 있다. <전상놀이> 거지부부는 얼굴에 탈의 유무가 중요한 사항은 아닌 것 같다. <전상놀이>에서는 거지부부가 탈을 쓰고 등장하는 모습에 유희성을 추가하고자 하는 의도로 볼 수 있다. <전상놀이>의 탈은 영감 탈과 달리 눈, 코, 입만 뚫고 수염을 따로 만들지 않는 것을 볼 수 있다. <영감놀이>에서는 반드시 탈을 써서 등장하는 반면에 <전상놀이>에서는 탈을 사용하지 않는 경우도 있다.¹⁸³⁾ 전상 탈을 쓴 <전상놀이>는 『제주도 신긔』 사진자료를 확인할 수 있다.¹⁸⁴⁾

<전상놀이> 거지 부부는 비루한 모습에 앞까지 보이지 않아 온갖 수선을 떨면서 등장한다. 거지 부부의 몰골에서부터 웃기려는 수작이 눈에 보인다. 거지 부부가 다리가 아프다면서 늘어놓는 잔소리도 스스로 희화화 하는 장치이다. 거지 부부는 자신들이 앞이 보이지 않는다는 것을 빌미로 실수인척 지팡이를 좌중에게 위협적으로 휘두르는 경우도 있다. 이럴 때는 마치 술래잡기 놀이라도 되는 것처럼 구경꾼들은 소스라치게 놀라 도망가면서도 누구 하나 맞고 아파하면 다수의 폭소가 이어진다. <전상놀이>에서는 거지 부부의 이런 장난질이 연행자의 즉흥적인 장난이다.

② 전상 놀리기

183) 김윤수 심방 신긔에서 전상놀림을 할 때는 거지부부가 따로 종이 가면을 쓰지 않고 등장하였다.

184) 장님거지부부가 지팡이 하나로 서로 잡고 올레길을 걸어 들어오는데 부인이 앞서고 남편이 따라 들어오는 모습을 볼 수 있다. 장님거지부부가 잔치집에 들어온 상황은 삼방에 들어와 나란히 앉아 잔치상을 받는 장면에서 연물약기 구덕복을 눕히고 복채와 대양채, 술잔 세 개를 올려두어 잔치상을 만든 상황을 볼 수 있다. 심방이 돛자리를 뒤집어쓰고, 웃고름은 풀려 있다. 종이탈은 거의 다 찢어져서 코와 입이 드러난채 환하게 웃고 있는 표정의 심방을 볼 수 있다. 그 다음 사진에서 돛자리로 몸에 말아 쓰고 방바닥에 누운 모습과 이를 지켜보는 심방이 매를 때리는 모습을 볼 수 있다. 맞는 이도 때리는 이도 구경하는 이도 무척 재미있다는 듯이 활짝 웃고 있는 모습이다. 김수남, 현용준, 『제주도 신긔』, 열화당, 1989, 14-15쪽, 66-71쪽.

<전상놀이>에서는 희화화와 동시에 매를 때리고 살림을 쓸어서 내던지는 독특한 의례를 진행한다. <전상놀이>에서 나쁜 전상을 털어 버린다면 특히 본주 부부를 불러다가 야단치고 때린다. 나쁜 전상이라면서 본주의 평소 나쁜 버릇을 하나하나 열거하는데 본주는 머쓱하고 불편하기 짝이 없는 와중에 정신없이 매를 맞게 된다. <전상놀이>의 좌중은 풍채 좋고 점잖은 본주가 움찔 움찔 놀라는 모습에 폭소하게 된다. 심방의 매질에 더러는 반항이 있을 수도 있다. 그만 하라면서 심방과 티격태격 다투기도 하는데 그 역시 좌중에게는 재미있는 모습이다.

<전상놀이>에서 나쁜 전상 털어 내기의 주요한 방법이 매를 때리는 것이라 시늉으로만 그치지 않는다. 심방은 본주는 물론이고 주변 모든 사람을 제법 묵직하게 때리며 돌아다닌다. <전상놀이>에서 심방은 나쁜 전상을 내놀리는 의례를 행함과 동시에 적절하게 유희성을 발휘하는 재치가 중요하다. 본주를 때리는 것으로 그치지 않고 심방이 바닥에 누워 뒹굴면서 매를 맞기도 한다. 심방이 사제자의 권능으로 본주를 때리기만 하는 것이 아니라 스스로를 나쁜 전상임을 자처하고 매를 청함으로 사람과 신이 다르지 않다는 것을 의미한다.

③ 흥미로운 화소 - 판소리 <심청가>

<전상놀이>는 판소리 <심청가>의 가장 극적인 유명한 장면을 바로 떠올릴 수 있을 만큼 유사한 서사가 극적으로 표출된다. 굿놀이에서 본풀이 내용을 극화하는 경우는 역시 매우 흥미로운 부분이다. 굿놀이의 수용자가 가장 강력하게 원하는 장면을 극적으로 표현해 준다. <전상놀이>에서 거지부부가 잔치에서 간신히 음식을 얻어먹고 쫓아내버린 딸을 알아보지도 못하고 다시 만나게 된다는 장면은 극적으로 최고조에 달한 장면이다. 다음은 판소리 <심청가> 심봉사 눈 뜨는 대목이다.¹⁸⁵⁾

심황후(沈皇后) 이말 듣고, 산호주렴(珊瑚珠簾)을 걸어버리고, 보선발로 우르르르, 부친(父親)의 목을 안고, 아이고 아버지. 심봉사(沈奉士) 깜작 놀라. 아니,

185) 서편제 정권진 ‘심황후 이 말 듣고’의 사설이다. 정권진의 심청가에는 맹인잔치에 참석한 여러 맹인이 모두 눈을 떠서 광명천지가 되었다는 독자적인 사설이 있다. 함수연, 「심청가 중 ‘심봉사 눈 뜨는 대목’ 비교 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문, 2017, 12-15쪽.

아버지라니, 뉘가 날더러 아버지여. 에이나는 아들도 없고, 딸도 없소. 무남독녀(無男獨女) 외딸 하나, 물에빠져 죽은지가, 우금(于今) 삼년(三年)인데, 뉘가 날더러 아버지여. 아이고 아버지, 여태 눈을 못 뜨셨소. 인당수(印塘水) 풍랑중(風浪中)에, 빠져 죽던 청(淸)이가, 살아서 여기왔소. 어서 어서 눈을 떠서 저를 급(急)히 보옵소서. 심봉사(沈奉士)가, 이 말을 듣더니, 어쩔 줄을 모르는구나. 아니 청이라니, 에이 이것이 웬 말이냐. 내가 지금 죽어, 수궁에 들어 왔느냐. 내가 지금 꿈을 꾸느냐. 죽고 없는 내 딸 청이, 여기가 어디라고, 살아오다니 웬 말이냐. 내 딸이면 어디 보자. 어디 내 딸 좀 보자. 아이고, 내가 눈이 있어야, 내 딸을 보제. 아이고 답답하여라. 두 눈을 끔적, 하더니만은 눈을 번쩍 떴구나.

위와 같은 판소리 <심청가> 개안 대목은 심청이 아버지를 향한 지극한 효성에 기적적으로 눈을 뜬 심봉사의 사연이 청자의 심금을 울린다. <전상놀이>는 판소리 <심청가>와 내용면에서는 유사성을 보이지만 주제는 전혀 다르다.¹⁸⁶⁾

(4) <전상놀이>와 <삼공본풀이>와의 관계

<전상놀이>에서는 <삼공본풀이> 처음부터 거지잔치에 참석하기까지 대목을 다시 풀어놓는다. <전상놀이>에서 ‘가문장아기’가 눈이 먼 부모님을 만나 옛말이나 해달라는 요청에 대한 답이다.¹⁸⁷⁾ <삼공본풀이>에서 처음부터 거지잔치 참석까지의 대목은 본풀이를 다시 풀어 놓는 것이나 마찬가지이다. <전상놀이>에서 가문장아기 물음에 답한다고 하면서 장구를 치면서 놀레소리를 먼저 부른다.¹⁸⁸⁾ <전상놀이> 놀레소리 장단은 9박 장단으로 매우 느리게 부른다.¹⁸⁹⁾ 장님 부부가 살아온 이야기를 하겠다면서 놀레소리를 먼저 부르고 시작하는 이유는

186) 개안 삽화는 삼공본풀이에서만 보이며 민간 설화에는 없다. 이것은 삼공신의 신성성을 드러내는 초자연적인 능력의 상징적 표현이다. 呪力에 의한 개안은 불교계 설화에 의하면 불교에 의한 개안으로 나타나고, 심청전에서처럼 효에 의한 개안으로 나타나는 것으로 보아 이것은 신화적 성격을 가진 고대 신화의 한 유형으로 보인다. 현승환, 「<내 복에 산다>계 설화 연구」, 제주대학교 대학원 박사학위 논문, 1993, 190쪽.

187) 고티아복서. “난 옛말도 모릅네다.” [심방이 자리에서 일어난다.] “본말이나 고티아복서.” “난 본말도 업십네다.”, [공식상으로 가서 상잔을 담은 산대를 집어 든다.] “살아온~, 인제 정네(情禮)를 생각허명, 하르바님 할마님, [상잔에 술을 따른다.] 살아온 역기나 고티아복서.” 서순실본 <삼공본풀이>중. 허남춘 외, 『서순실 심방 본풀이』, 제주대학교 탐라문화연구원, 2015, 157쪽.

188) 오늘오늘 오늘이여 / 날도 좋아 오늘이여 / 성도 언만 가실서냐 / 부름 산도 놓고 가자. / 옛날 옛적 강이영성이서불과 아랫녁인 흥문소천 <후략> 현용준, 『사전』, 2007, 313쪽.

189) 송정희, 『석살림』, 제주대학교 대학원 석사학위논문, 2015, 51쪽.

명확하지 않다. <전상놀이>에서는 장님부부의 굴곡진 인생에 대한 회한이 놀레 소리에 실려전달 된다. 놀레소리는 놀이의 맥을 끊지 않으면서 본풀이를 푸는 심방의 대목으로 전환할 수 있는 기능을 한다. 놀레소리는 유희성과 맥을 같이 하는 연희의 완성도를 높이는 장치이다.

<굿놀이>가 결합과 차용을 하는 과정을 상기해 보면, 상관이 없는 것을 상관이 있게 만드는 인식과 정서의 작용이 있었다. 신화의 본래 주술적 상징에 불교 설화와 유교적 윤리가 순차적으로 따라 붙는다. <전상놀이>에서 개안 화소는 전상신 가문장아기의 능력을 보이는 장치임이 분명하다. <전상놀이>의 성립에는 가문장아기가 마련한 ‘계와시 잔치’라는 배경이 중요하다. 두 봉사 부부가 ‘계와시 잔치’에 참석하고자 제장에 등장하였기 때문이다. <전상놀이>는 가문장아기가 마련한 ‘계와시 잔치’에다 눈을 뜰 수 있게 해준 주술적 능력까지 전상신의 권능을 보여주기 위한 것이다. <전상놀이>의 유희적 연행은 전상신 가문장아기의 능력을 보여주기 위한 장치이다. <전상놀이>의 유희성은 판소리 <심청가>와 유사한 서사의 작용이 유효하다. 판소리의 서사와 유사하다는 지점에서 유희성이 추가 되었을 것이다.

3) <용놀이(갈룡머리)>

<용놀이(갈룡머리)>는 큰굿에서만 볼 수 있는 굿놀이인데, 큰굿에서 연행하는 경우가 드물다.¹⁹⁰⁾ 제주도 굿놀이 중에서 사악한 존재와 맞서 싸워서 치워버리는 굿놀이는 <용놀이(갈룡머리)>와 <악심꽃꺾음> 두 사례뿐이다. 두 굿놀이 중에서도 <용놀이(갈룡머리)>는 제오젓상계 제차에서 연행하는 굿놀이로 청신의례와 놀이가 긴밀하게 연관성을 갖고 있음을 보여주는 굿놀이이다. 겨루기 유형으로 굿놀이 <용놀이(갈룡머리)>를 분석한다. <용놀이(갈룡머리)>의 분석은 놀이의 전

190) <용놀이(갈룡머리)>를 채록한 두 자료는 동일한 현장이다. 『제주도 동북 신굿』의 자료는 <용놀이(갈룡머리)>를 포함한 제차 전모를 채록한 자료이다. 앞으로의 서술은 『제주도 동북 신굿』 무가편④의 <용놀이(갈룡머리)> 사례를 기준으로 한다. 국립무형유산원, 『제주도 동북 신굿』 무가편④, 국립무형유산원, 2019, 350-399쪽. 『제주민속극』의 <용놀이(갈룡머리)> 채록본. 문무병, 『제주민속극』, 각, 2003, 198-224쪽.

개구조와 등장인물을 분석 하고, 놀이의 유희적 구성요소를 파악한다.

(1) <용놀이(갈룡머리)> 놀이의 전개구조

<용놀이(갈룡머리)>는 제장 곳곳에 든 스록을 내놀리기 위한 과정이다. 놀이의 구성은 곳을 준비한다고 술을 빚는 과정과 놀이는 ‘니나난니 난니야’ 소리를 반복해서 부르는 것으로 시작한다. 이 ‘니나난니 난니야’ 소리는 <강태공서목시>를 청해 들일 때와 <예계마을굿>을 할 때 ‘니나난니 난니야’ 소리를 한다. ‘니나난니 난니야’ 라는 가사의 의미는 알 수 없다. ‘니나난니 난니야’ 소리는 흥을 돋우기 위해 반복해서 부르는 소리이다. <용놀이(갈룡머리)>는 곳을 해야 하니 오메기 술을 빚고, 용을 물리친다. <용놀이(갈룡머리)>의 전개단락은 다음과 같다.

- ① ‘니나난니 난니야’ 소리를 하면서 시령목 등 놀이를 준비한다.
- ② 스록이 들어서 곳을 해야 하니 오메기술을 만들자면서 돌레떡을 물그릇에 놓고 주물러 오메기 떡을 만들어 사람들에게 먹이려고 한다.¹⁹¹⁾
- ③ 오메기 술을 만드는 과정에 며느리들, 사위들, 아들들을 불러서 같이 만들자고 하면서 더러운 짓들을 하여 술을 완성한다.
- ④ 고리동반을 오른쪽 머리, 귀, 뺨, 어깨, 겨드랑이, 허리, 허벅지, 오른발로 옮기면서 병이 낮다고 하고, 다시 왼쪽 머리부터 왼발까지 내리면서 병이 낮다고 하고, 입에서 발까지 내려가며 병이 낮다고 한다.¹⁹²⁾
- ⑤ 손가락에 약지부터 엄지까지 각각 이름을 귀오게야, 노누애가, 잣히기, 안주애가, 니도독이라고 부르면서 심부름을 시키는 말장난을 한다.

191) 오메기 술은 오메기 떡을 먼저 만들어 그 떡을 주물러서 술을 만든다. 가운데 부분이 잘 익지 않기 때문에 가운데를 손가락으로 눌러 오목한 형태로 만든다. 마을이나 개인에 따라서는 가운데에 구멍을 뚫은 구멍 떡의 형태로 빚기도 했다. 김아미, 「제주 '오메기술'의 문화유산적 가치 탐구」, 제주대학교 사회교육대학원 석사학위논문, 2022, 26쪽.

192) 고리동반은 <이공본풀이> 할락궁이의 어머니인 원강아미의 죽음과 부활을 상징한다. “어머니 술 썩은 흥인들 그냥 나뒹 가민 아이 된다. 어머님 죽영 술은 다 처정 눈고망으로영 코영 데썩덜이 그냥 나오라노난, 그걸로 방울방울, 일곱 방울도 만들고 열두 방울도 만들고, 그걸 똑 데꼬쟁이로 곱양 데썩으로 헤영, 만들양 그 고리동반도 만든댕 험네다-.” 허남춘외, 『양창보심방 본풀이』, 제주대학교 탐라문화연구소, 2010, 151쪽.

- ⑥ 전상을 내놀리자는 노래를 부른다.
- ⑦ 베풀이를 하고 지사빔으로 마무리 한다.
- ⑧ 하늘과 땅을 살펴보니 친구아구데멍이가 천장에 있는데, 보통 놈이 아니라 살펴보고 오니 삼두구미라고 한다.
- ⑨ 삼두구미가 깊이 잠이 들었다고 하니 싸우러 가기 전에 무술을 익힌다고 한 바탕 신칼을 휘두르고 그만 하면 됐다 고 하니 삼두구미를 잡으러 가서 당클에 걸어 두었던 시령목을 걷어서 매듭을 지어 머리 두 개를 만든다.
- ⑩ 시령목으로 만든 삼두구미를 깨물고, 바닥에 누르고, 밟아서 죽인다.
- ⑪ 죽은 삼두구미 골을 내어서 약으로 팔겠다고 약장수 흥내를 낸다.
- ⑫ 죽은 삼두구미를 치워야겠다면서 인정 걸라고 한 후에 좋은 용이 들어오는 모습을 흥내낸다.

< 표 13 > <용놀이(갈룡머리)> 전개구조

번호	전개 단락	연행	연행 내용
①-③	준비 술빔기	시령목 걸기 노래 오메기떡 오메기술	니나난니 난니야 소리를 계속함 <방애소리> 노래함. 물그릇에 떡을 주무르고 먹이려고 함 물그릇에 씹던 떡을 뺀고 먹이려고 함
④-⑥	아공이 전상굿	떡으로 놀기 손가락 놀이 노래	고리동반으로 머리부터 발까지 병이 낫다고 함. 귀오게, 노누애기, 잣히기, 안주애기, 니도독을 불러 굿 심부름 시킴. 전상을 내놀리는 노래함.
⑦-⑫	용놀이	베풀이 갈룡 찾기 갈룡 퇴치준비 갈룡 퇴치 약장수 흥내 갈룡 치우기 용 들이기	양팔에 천을 감고 풀어 달라고 함. 하늘과 땅을 살피니 친구아구데멍이가 있다고 함. 무술을 익힌다면서 신칼을 휘두름. 물고, 누르고, 밟아서 죽임. 골을 파서 약으로 팔기. 죽은 용을 치우는데 인정 걸기. 천문과 상잔을 입에 물고 용 흥내 내며 들어오기

<용놀이(갈룡머리)>는 크게 세 단락으로 나눌 수 있다. 첫째는 오메기술을 빚는 대목, 둘째는 고리동반으로 전상 내놀리는 대목, 셋째는 용을 퇴치하는 대목이다. 이 세 단락의 연결은 스록을 내놀리기 위해 굿을 할 술을 빚었으니 고리동반으로 전상을 내놀릴 수 있었다. 스록은 내부의 문제로 서린 부정함이고, 천구아구데맹이는 외부에서 비롯되는 부정함이다. 굿놀이 전개에서 천구아구데맹이를 퇴치하는 일보다 본주의 병을 고치기 위한 전상을 내놀리는 문제해결이 우선한다는 의미일 것이다. 첫째 단락에서 빚은 오메기술은 셋째 단락에서 천구아구데맹이를 잠재울 수 있는 비장의 수단이다. 이렇게 세 단락은 연결되어 있다.

(2) <용놀이(갈룡머리)> 등장인물분석

<용놀이(갈룡머리)>는 수심방이 혼자서 진행하는 굿놀이이다. 수심방이 말하면 소미들이 돌아가면서 받아 준다. <용놀이(갈룡머리)>에서 등장인물로는 심방과 소미, 신앙민들이다. 우선 수심방이 놀이를 진행 하는 동안 어떤 인격이었는지에 대해 살펴볼 필요가 있다. 수심방이 놀이를 시작하면서 감상기를 잡고 앉아 감상기를 떨어뜨렸다고 하는 설명이 있는 것으로 보아 수심방 본인으로 굿놀이를 진행하는 것이 아니라 신의 모습으로 놀이를 진행한다는 것을 알 수 있다.¹⁹³⁾ 소미는 수심방이 감상기를 잡고 앉았을 때 입에 돌레떡을 물려주고, 감상기가 떨어지는 와중에 메밀가루를 얼굴에 발라준다.

둘째, 소미들은 수심방이 말하는 것을 적절하게 받는 말을 한다. 굿놀이의 시작 대목에서 나나난니 난니야 소리에 소미가 시령목을 심방 몸에 두르면서 장난을 치기도 한다. 술을 빚는 대목에서 부려 먹을 딸들도 며느리들도 없다며 푸념을 늘어놓을 때도 소미들이 받는 말을 해준다.

셋째, 심방이 굿놀이를 진행하는 동안 대부분 심방들이 놀이에 참여 하였다. 여러 심방들이 있는 곳에서 진행하였기에 조금이라도 틀리면, 정확하게 할 것을 요구하며, 정정해서 대사를 읊어주기도 하였다. <용놀이(갈룡머리)> 사례가 한정

193) “[쫓그려 앉은 심방이 감상기를 떠다.] / 이거 당쫓스록이여-, 몸쫓스록이여-, 진연 간쫓스록이여 -.” 국립무형유산원, 『제주도 동북 신굿』 무가편④, 국립무형문화유산원, 2019, 351-352쪽.

적이기에 심방들의 참여 방식외에 신앙민들의 반응은 알 수 없다.

넷째, 천구아구데맹이라는 용은 시령목으로 표현하며, 심방을 통해서만 천구아구데맹이의 의도를 알 수 있다. 다음은 심방이 전하는 천구아구데맹이의 의도를 전하는 말이다.¹⁹⁴⁾

심 방 : 천구아구 데맹이로구냥~. 돌안 보난 요놈으 거 똥똥허게 맛 조켄 날
심어당.

소 미 : 술안주 해먹어볼켄 게난 이견양, 기술이 좋아야 뉘어.

천구아구데맹이가 술을 좋아한다는 것은 술을 먹여 재워서 물리칠 수 있음을 알려준다.

이상 등장인물들을 살펴보면, <용놀이(갈룡머리)>는 심방의 진행 능력이 중요하고, 적절하게 말을 받아줄 소미들의 역할도 중요함을 알 수 있다. <용놀이(갈룡머리)>는 놀이의 구성이 다양함에도 불구하고 심방이 단독으로 하기 때문에 심방이 놀이를 잘 알고 있지 못하면 도저히 진행할 수 없는 놀이이다.

(3) <용놀이(갈룡머리)> 유희적 구성요소

<용놀이(갈룡머리)>의 유희적 구성요소는 재담, 소도구, 싸움 세 가지로 나눌 수 있다. <용놀이(갈룡머리)>는 제차를 맡은 심방이 혼자서 일인 다역을 맡아서 연행한다. 굿놀이는 심방 혼자 연행하는 경우에 아무리 말을 받아 주는 소미가 있어도 재담이 좋아야 놀이가 산다. <용놀이(갈룡머리)>에 사용하는 소도구는 시령목과 무구로 굿을 하는 제장에는 기본으로 항상 있는 것들이다. 시령목을 마치 살아 있는 용을 대하듯이 싸움을 하는 방식은 <악심꽃 꺾음>과 유사하다.

① 재담

<용놀이(갈룡머리)>에서는 발음의 비슷한 경우를 들어서 말장난을 한다. 제주(祭酒) 만들기에서는 스록이 들어 제주를 마련해야 한다는 말을 ‘즈지나 혼 팽, 저디 강 즈지나 혼 팽 해다 놔사 굿허컬.’이라 말한다.¹⁹⁵⁾ 굿놀이 재담은 비속

194) 국립무형유산원, 『제주도 동북 신굿』 무가편④, 국립무형문화유산원, 2019, 387쪽.

어를 모른척 사용하는 수법으로 웃음을 유발한다. 술을 하려면 떡을 만든다면 서 <방아소리>를 할 때에 ‘이어 이어 이어도 방에’라 하는 것을 ‘이어 이어 이어도, 아가가’로 바꿔서 떡을 씹어 방아 찧는 것을 대신 하는데 이가 없어 씹지를 못하겠다는 엄살로 바꾸어 말한다.¹⁹⁶⁾ 흔히 쓰는 말장난은 이가 없어서 씹지 못한다라는 뜻의 말이 “니 엇언 씹도 못한다.”는 저속한 표현으로 들리는 효과를 이용한 말장난이다. 재담에서는 대놓고 저속한 말을 하는 것이 아니라 이중적 의미를 이용해 욕먹을 짓을 일부러 하고 요령 있게 피하려는 수작을 건다.

심방은 용을 잡으러 가면서 혼자 책임을 지겠다고 하면서도 교묘한 말 장난으로 책임은 피하고 이득이 혼자 얻겠다고도 한다.¹⁹⁷⁾

② 더러운 행위

놀이의 유희성 요소는 사람이 느낄 수 있는 다양한 감정이 뒤섞인 복합적인 것이다. 사람은 깨끗함과 선량함에서 도덕성과 의무감이라는 정서를 수반한다. 해소와 해방의 정서는 형클어진 방만함에서 찾기 쉽다. 더럽고 추한 행위는 낮고 미천한 이에게도 일말의 우월함을 선사한다. 사람은 현재 자신의 위치에서 더 더럽고 부정한 행위로 인해 자존을 느끼게 해준다. 이 놀이에서 더러운 행위가 주는 우월과 해방의 이중적 감정이 유희가 된다. <용놀이(갈룡머리)> 중 술 빚기는 떡을 입으로 씹어 물그릇에 뱉고,¹⁹⁸⁾ 다시 손으로 주무르는 행위로 더러

195) “으 경 현 수록이우파? 야, 게도 잘 알암져. 수록은 먹젠 혼다. 먹젠 혼문 굿을 해사 혼다. 굿을 혼젠 혼민 아이고 애야 즈지나 혼 쎡, 저디 강 즈지나 혼 쎡 해다 놔사 굿허컬. 아, 제주나. 제주나 혼 쎡 해사컬. 오라 울 술 해놓게.” 국립무형유산원, 『제주도 동북 신곡』, 국립무형유산원, 2019, 352쪽.

196) “니 엇어부난 씹지도 못허염신게. / 혼 쿨 두 쿨로 새 굴라 보컬. 이어 이어 이거 어떻 허난. 이레 오랑 ㄱ찌 지어주자게. / 아이 복자 들어사게. / 양-.(심방에게 다가간다.) / 이어 이어 이어도, 아가가.(주변이 웃는다) 이어도 허라 아이고 이거 춤 잘도 뵈아졌져.” 국립무형유산원, 『제주도 동북 신곡』, 국립무형유산원, 2019, 354쪽.

197) “어 도독질 해여도 나 혼자, 수갑을 차도 나 혼자, 으라 사람 펄 티우고장 아니 해여. ㄱ만이 앓아 잇입서. 강 벌어다근예, 똥이 닷 말이면은 틀림엇이 안넬 거고, 은이 닷 말이문 내가 먹을 거고, 돈 멜라질 때는 저 어른이 책임ㅎ기로 허고, 성공혈 뎌 나가 책임ㅎ기로 허곡, 경 해영 우리……” 국립무형유산원, 『제주도 동북 신곡』, 국립무형유산원, 2019, 388쪽.

198) 술을 만들기 위해 곡물 또는 익힌 재료를 입에 넣어 씹어서 술을 만드는 방식은 아주 오래된 방식이다. 한국에는 따로 기록이 없으나 오키나와, 남미, 대만 등 씹어서 술을 만드는 곳도 있다. 제주도에는 술을 만드는 방식 굿을 하기 위해 술을 직접 빚는 풍습이 지금도 남아 있다. 제주도 한수리 대삼밭 하르방당 영등제에 굿을 하기 위해 매 달마다 술을 빚어 술향아리채 제물로 올린다. 제주학연구센터 제주학아카이브 <http://jst.re.kr/http://jst.re.kr/jejustudiesDBlist> 2023. 07. 17

운 것을 일부로 만든다. 다음은 이와 같은 행위를 하는 대목이다.¹⁹⁹⁾

(어깨에 걸친 신칼치메 몇 가닥을 잡아보더니 입안으로 넣는다.)

이중춘 : 에 너무 허우다게.

고순안 : 그거 다 먹어사-

이중춘 : 니 엇어부난 씹지 못허여.

(입속에 있는 것을 씹다가 뱉고 손으로 만진다. 주변에서 더럽다고 '웁-' 소리를 낸다.)

심방 : 돌려 베긴 영 가운데 고망 툄라정. (주변을 돌아보며) 이거 허나 먹으라, 이거 영 숲게 물 웃정 영 슴으라. 거 불 뜨민 아닌 웅다 영 와랑와랑 하게.

이중춘 : 아니 거 좀.(심방에게 다가간다.)

심방 : 에잇-. 이만이도 이레 왕 개춤 받았 이레 바까냥. (주변이 웃는다.) 야, 이거 슴으라. 부글랑 부글랑하게 슴암저, 이거

술 빚기는 이렇게 더러운 것을 넣어 만든 것을 좌중 누군가에게 먹이려고 하면서 웃음을 유발한다. 이 때에 이가 없어서 씹지 못한다면 마다하는 소리를 한다. 더러운 행위는 위와 같은 상황으로 그치는 것이 아니라 좌중에 권하다가 심방이 한 모금 머금었다가 다시 뱉고, 코를 풀어서 넣는다고 더러운 것을 더 추가한다.

이 일련의 더러운 행위는 의례에 쓰일 신성한 술을 만드는 과정을 유희적으로 묘사한 것이다. 유희적 연행으로 말미암아 술을 만드는 과정이 더러운 행위가 추가 되었다. 술을 만드는 과정에는 발효가 반드시 이루어져야 하는 과정이 놀이에 반영 되었다. 술을 빚는 과정을 단계별로 구체화하여 놀이로 전개한 점은 주술적인 의미가 숨어있다.

③ 소도구 사용

<용놀이(갈룡머리)>에서는 물 그릇, 고리동반, 시령목, 신칼, 상문, 상잔이 소도구이다. 물 그릇은 앞서 서술한 것처럼 술빚기에서 사용한다. 물 그릇은 특별한 것이 아닌 일상에서 쓰이는 것이다. 굿놀이에 소도구는 손에 잡히는 대로 쓴

199) 국립무형유산원, 『제주도 동북 신굿』, 국립무형유산원, 2019, 355쪽.

다. 소도구는 집안의 살림이 될 수도 있고, 무구가 될 수도 있고 또는 심방의 개인 짐 보따리도 사용할 수 있다. 고리동반, 시령목, 신칼, 상문, 상잔은 놀이의 진행 과정에 이중적 의미의 소도구로 쓴다. 이 소도구들은 놀이가 끝나면 점을 치는 무구의 본래 기능으로 돌아오는 다기능 소도구이다. 고리동반은 <아공이전상>에서 심방이 몸 곳곳에 얹어 놓으면서 병이 난 것 또는 탈 난 것을 찾아낸다.²⁰⁰⁾ 시령목은 매듭을 지어 고를 만들어 용머리를 만들면 용이 된다. 시령목은 둘둘 말아 놓으면 죽은 용의 시체가 된다. 시령목은 마지막에 좋은 용의 신체로도 또 활용된다. 신칼은 잡아 죽인 용의 머리에서 골을 파낼 때 쓴다. 상문과 상잔은 심방이 입에 물어 여의주로 쓴다.

④ 싸우기 흥내

<용놀이>에서 심방은 용과 싸우기 전에 사설이 길다. 용은 무시무시하기 때문에 싸우기도 전에 이렇게 저렇게 하겠다면서 신칼을 들고 온갖 무술을 하는 흥내를 한다. 신칼은 정작 용과 싸울 때는 쓰지 않는다. 신칼은 ‘조자룡의 은월도’에 비유하면서 무술을 연마한다면서 온갖 흥내를 낸 것이 무색하게 싸움은 원초적으로 한다.

심방은 당클에 걸린 시령목을 잡아 빼고는 고를 만들어 용머리 두 개를 만들어 양손에 머리 하나씩 잡고 맞부딪힌다. 심방은 용머리를 입에 넣어 깨물기도 하고 마치 용이 살아 움직이는 것 마냥 이리저리 움직이다가 잡아서 바닥에 누르는 흥내도 낸다. 용을 잡아 바닥에 두들기고, 뛰어서 깔아 앉고, 밟아서 죽인다.

<용놀이(갈룡머리)>는 술빚기, 고리동반 전상놀리기, 손가락놀이, 용놀이 네 가지 다른 내용의 놀이를 한다. 술빚기와 손가락놀이는 곳을 준비하는 과정을 재연한 것이다. 고리동반 전상놀리기는 본주 몸의 아픈 곳을 찾아 고치는 과정이다. 용놀이는 갈룡을 퇴치하고 좋은 용을 들이는 과정이다. 나쁜 용을 쫓아냄으로써 좋은 용을 들일 수 있게 된다.

200) “에~ 안동벽 좌동벽이랑 신이 아이 머릿~짐에, 잉어 맞으며~ 동골 동골 놀판곳 흐며~ 전상놀리로-.” 국립무형유산원, 『제주도 동북 신굿』, 국립무형유산원, 2019, 361쪽.

제주도 굿놀이를 네 가지 유형 따라하기, 찾아내기, 겨루기, 속이기의 대표적 인 사례 중에 따라하기, 찾아내기, 겨루기 사례를 살펴보았다. 각 사례 <세경놀이>, <전상놀이>, <용놀이(갈룡머리)>는 따라하기, 찾아내기, 겨루기 유형의 성격을 분석하여 굿놀이의 유희성이 생성, 추가하는 연행을 살펴보았다.

2) 속이기 유형 <영감놀이>

제주도 굿놀이 <영감놀이>는 영감을 불러 대접하고 떠나보내면 병이 낫는다는 전개로 연행한다. <영감놀이> 영감의 정체는 도깨비이다. 현재 제주도에서 <영감놀이>는 치병굿과 서낭굿의 두 기능으로 이해하고 연행 한다. <영감놀이>의 다중성을 해명하기 위해 놀이의 서사분석과 영감의 존재에 대한 의문을 해소할 필요가 있다. 그 과정에서 놀이의 서사와 놀이의 배역을 분석하고 이어서 유희적 요소를 분석하여 <영감놀이>의 다중성을 해석하려 한다.

(1) <영감놀이> 놀이의 서사분석

<영감놀이>는 영감을 불러 두린 병자를 치유하는 굿이다. 다른 놀이에 비해 <영감>에 대한 본풀이가 명확하다. 두린 병자를 침범한 <영감>은 일곱 형제 중 막내 <영감>이다. 막내<영감>이 젊은 처녀의 미모를 탐해 그 몸에 빙의하여 정신적 문제를 일으켜서 그 결과로 두리게 되었다고 한다.²⁰¹⁾ 젊은 여성의 정신적인 문제는 개인 내부의 문제만은 아니다. 개인을 둘러싼 집단의 문제가 개인에게 투과하는 것이다. <영감놀이>는 <영감본풀이> 내용이 그대로 드러난다. 그렇기에 <영감놀이>의 서사를 분석하기 전에 <영감본풀이>를 먼저 응당 확인해야 한다. 그런데 <영감본풀이>는 마치 그 자신의 성격과 마찬가지로 조상신본풀이로도 당신본풀이이로도 쓰인다. 조상신본풀이가 되었든 당신본풀이가 되었든 <영감본풀이>는 그 내용조차 다르지 않다. <영감본풀이>의 서사단락은 다음과

201) 두리다'는 정상적인 행동과 사고를 할 수 없는 상황을 말한다. 나이에 맞지 않게 너무 어린아이 처럼 행동하면 두리다라고 한다.

같다.²⁰²⁾

- ① 서울 남산 먹자고을 허정승의 아들 일곱 형제가 솟아나, 일곱 형제는 각도 명산을 차지하였다.
- ② 영감은 정의에선 영감선앙으로 놀고, 대정에선 도령선앙으로, 위미숲에선 각시선앙으로, 선흘숲 황세왓 돌허리아기씨선앙으로 논다.
- ③ 영감은 썰물에는 강변에 놀고, 밀물에는 수중에 놀고, 산으로 가면 아흔아홉 골머리, 영실, 백록담, 물장오리, 데역장오리, 잔 소나무밭, 돌무더기 좋아하고, 일만 잠수 삼천 어부 어장촌에 놀고 낮엔 연불로 밤엔 신불로 논다.
- ④ 영감은 갓양태만 붙은 갓에 깃만 붙은 도포에 총만 붙은 미투리를 신고, 한 뺨이 안 되는 곰방대를 피워 문다.
- ⑤ 영감은 수수떡, 수수밥을 좋아하고, 돼지고기, 간, 더운 피를 좋아한다.
- ⑥ 영감은 고기도 동이로 술도 동이로 받아오던 영감 참봉 야차 군졸이다.
- ⑦ 영감은 흠어지면 열네 동서 모여지면 일곱 동서 긴 바다 긴 소리 짧은 바다 짧은 소리 어야두야 살강깃소리로 일천 간장 풀리던 선왕 참봉이다.

위와 같이 <영감본풀이> ①번 영감의 출생부터 ②, ③번 머무는 곳, ④번 행색, ⑤, ⑥번 식성, ⑦번 신명까지 영감의 신상을 소개하는 내용이다. <영감놀이>에 등장하는 영감의 모습과 성격은 <영감본풀이> 내용과 그대로이다. <영감본풀이>는 마치 <영감놀이>의 해설과 같은 내용을 담고 있다. <영감본풀이>에는 중심이 되는 서사는 미약하고 영감에 대한 정보는 충분히 전달해 준다. 그렇다면 <영감놀이>는 어떻게 서사를 이끌어 가고 있는지 살펴본다.

우선 <영감놀이>의 서사단락은 다음과 같다.²⁰³⁾

- ① 영감을 부르면 영감이 웃으면서 동서로 펄쩍펄쩍 뛰어다니다 비틀거리며 등장한다.
- ② 영감은 어떻게 여기까지 오게 됐는지 말한다.

202) 현용준, 『사전』, 각, 2007, 397-410쪽.

203) 현용준, 『사전』, 각, 2007, 397-410쪽.

- ③ 심방이 어떤 곳을 좋아 하는지 묻고, 영감은 산, 모루, 여, 삼천어부, 일만잠수, 항구, 기계 곳곳을 거론한다.
- ④ 심방이 어찌 왔는지 물으면 일곱째 막내 동생이 병이 나게 하였다고 한다.
- ⑤ 영감은 삼방의 청으로 병이 난 환자의 속내를 듣고는 불쌍하다며 동생과 같이 가자고 한다.
- ⑥ 심방은 영감에게 좋아하는 음식이 무엇인지 묻고, 영감은 고기, 여러 술, 해산물 등을 좋아한다고 한다.
- ⑦ 심방이 무엇인지 물으면 영감이 답하는 방식으로 어떤 대접을 받았는지 말한다.
- ⑧ 영감이 배를 보고 무엇이냐 묻고, 심방이 영감이 타고 갈 배라고 하며 배 가득 양식과 제물을 실어 동생을 데려가라 한다.
- ⑨ 영감과 헤어지게 되니 이별주를 따라주니, 영감 뒤를 따라온 균줄이 많다며 챙긴다.
- ⑩ 영감은 막대기로 식구들을 때리며 인정을 받고는 고기를 나누어 주고, 배를 들어 춤을 춘다.
- ⑪ 영감은 물때가 어찌 되었는지 바다를 살피라하고, 소무가 배를 띄울만 하다고 답한다.
- ⑫ 심방이 배에 음식이 얼마나 실렸는지 묻고 소무가 확인한 후 닻을 올리고, 돛을 달고, 악기소리 울리라고 한 뒤 배를 바다에 띄운다.

<영감놀이>는 <영감본풀이>의 내용을 근거로 연행하는 놀이이다. 놀이의 내용을 살펴보면 순차적 구조이다. <영감본풀이>의 그 영감만을 현실로 불러낸다. <영감놀이>에 불러낸 영감을 잘 대접하여 떠나보내는 것이 주 내용이다. <영감놀이> 서사단락에서 ①번과 ②번은 영감의 등장 장면이다. ③번부터 ⑧번까지가 영감을 융숭히 잘 대접하여 보내는 장면이다. 영감을 잘 대접한 결과로 ⑨번부터 ⑫번까지의 과정을 거쳐 드디어 영감을 떠나보낼 수 있게 된다. <영감본풀이>의 내용대로 좋아하는 장소와 좋아하는 음식 그리고 성격까지 그대로 놀이에 반영한다. <영감놀이>는 영감을 청하여 환자에게 병의한 막내 영감을 데려가도록 설득하여 헤어지도록 하는 배송(拜送)의 과정이다.

< 표 14 > <영감놀이> 서사구조

영감 들어오기		영감과 문답		영감 배송	
등장	영감 호명	질문	장소	격리	배 마련
	도깨비불 흉내		막내영감		이별주
	비루한 행색		음식	인정	때려서 인정받기
	영감의 노정기	접대	포식	진수	물때확인
	선물 신기		선물확인		

위 <표4>에서 보는 서사구조는 제장으로 영감의 형제 또는 형제들을 청하여 들이고 용승히 대접하여 환자 몸에 병의한 막내 영감을 데리고 떠나 줄 것을 부탁하고 선물을 가득 안겨 떠나보내는 내용이다. 가만히 살펴보면 막내영감이 악하고 그 형제들은 선한가 하면 절대 그렇지않은 않다. 막내 영감이나 그 형제나 성향은 동일하다. <영감놀이>에서 보내 버리려는 막내 영감이 좋아하는 것이 젊고 고운 여자이다. 이러한 정황은 심방과 영감의 문답에서 심방이 은근히 떠보는 대목에서 알 수 있다.

<영감놀이>와 같은 두린곳은 공개적으로 밝히고 곳을 하기에는 불행한 개인의 신상을 알리는 일이라 굳이 곳을 공개적으로 하지 않는다. 두린곳을 하는 환자는 정신적인 문제를 겪는 경우로 소위 미쳤다고 하는 상황이다. 한 마을에서 어떤 일이 일어나는지 아무리 잘 알고 있다고 해도 공연히 타인이 선불리 나설 수도 없다. 사정이지만 모른 척 해주거나 그저 입을 다물고 잘 풀리길 마음으로만 빌어줄 수밖에 없는 경우이다. 두린곳이 아무리 비의적인 곳이라 하더라도 비밀리에 하기는 어렵다. 무약기를 요란하게 울려야 하는 곳이 비밀리에 행하기에는 어렵기 때문이다. 공공연하게 사정을 알고 지내는 마을 내에서 곳을 하면 당연히 모두에게 알려지기 마련이다. 두린곳을 하게 되는 어려운 사정을 위로하고 아픔을 덜고 이겨내려는 환자의 슬픔과 고통을 이해하고 보듬어 주는 과정은 그 무엇보다 중요하다고 하겠다.

(2) <영감놀이> 등장인물분석

<영감놀이>에 등장하는 도깨비의 성격은 종잡을 수 없다. 영감은 놀라운 능력의 신으로 승양의 대상이기도 하지만 어서 빨리 떼어서 멀리 보내야할 구축(驅逐) 대상이기도 하다. 그렇게 <영감놀이>의 영감은 오래 머물러 있게 하면 안 되는 신이다. 영감은 사람과 가까이 지내기보다는 어디로든 떠나보내어 자유롭게 돌아 다녀야할 유랑신이다. 영감은 제주도 자연 곳곳에 스며들어 그 본연의 자리에 있을 때는 아무런 문제가 되지 않는다. <영감놀이> 문답의 내용에서도 나왔듯이 영감이 좋아하는 장소도 사람이 사는 곳과는 동떨어진 장소이다.

① 영감의 정체

<영감놀이> 도깨비인 영감의 성격을 악신과 선신의 양면성을 볼 것이 아니라 도깨비가 가진 본래 성격이 변화무쌍한 자연을 닮은 것에 보았으면 한다. <영감놀이> 영감을 선신과 악신이라는 양면성, 외세에 대한 핍박, 권력관계에서 드러나는 폭압에 대입해서 해석하는 것 보다 더 근원적인 이해가 필요하다. <영감놀이>에 등장하는 신은 헛것이라 하찮게 부르는 존재부터 하루아침에 모든 것을 불살라 버릴 수 있는 신으로 경원시 하는 존재까지 다양한 성격이 한 데 뭉친 신이다. <영감놀이> 영감의 성격에는 이런 다양한 성격이 고스란히 반영되어 있기도 하다.

② 제주도 도깨비 서사

<영감놀이> 영감을 잘 이해하려면 제주도 도깨비이야기를 고려해야 한다. <영감놀이>에 등장해 춤추며 노는 영감을 바라보는 제주도 사람의 인식을 우선 살펴야 그 종잡기 어려운 정체를 대략 파악할 수 있을 것이라 생각한다. <영감놀이>에 등장하는 도깨비의 유효성은 곳에 참석한 사람들의 믿음에 있다. 그렇기에 도깨비가 사람들의 뇌리에 어떤 존재로 자리 하는지가 중요하다. 도깨비에 대한 존재를 어떻게 인식하고 있는지는 <영감본풀이>에서도 살펴볼 수 있다. 도깨비가 신앙의 대상으로 다양한 면모가 있다. <영감본풀이>보다 제주도민의 삶과 밀착된 인식을 살펴려면 제주도 도깨비담을 두루 살펴볼 필요가 있다.

제주도 도깨비 설화에 등장하는 도깨비를 대략 ①산도깨비, ②낮도깨비, ③도

깨비불로 정리해 볼 수 있다. ①은 살아있는 도깨비라는 뜻이다. 살아있는 도깨비는 인간의 형상을 하고 나타난다고 한다. 죽은 도깨비는 불로 나타난다고 한다. 산도깨비를 성심껏 모시면 부자가 될 수 있게 해준다. 도깨비는 그 끝이 절대 좋을 수 없으니 적당한 때가 되면, 반드시 쫓아버려야 한다. 산도깨비를 쫓아내는 방법은 절대 할 수 없는 일을 시키는 것이다. 도깨비가 할 수 없는 일을 예를 들어 관덕정 앞마당을 뜯어오라고 시키는 것이다. 도깨비는 약속을 지킬 수 없어서 그 길로 도망쳐 버린다.²⁰⁴⁾ ①은 적당한 선에서 헤어져야만 해를 끼치지 않는다고 했는데, 그 해를 끼친다는 것이 아내를 뺏길 수도 있다는 부분이다. <영감놀이>에서 젊은 여자 몸에 범접하여 병이 나게 했다는 서사와 맥락이 같다.

②는 낮에 나타나는 도깨비이다. ②가 낮에 나타나면서 인간의 모습을 하고 있다면, 조금 특별한 도깨비이다. ②가 낮에 사람을 흘려서 엉뚱한 곳으로 이끌고 가서 위험에 처하게 만든다고 한다.²⁰⁵⁾ 도깨비가 낮에도 나타나 사람을 흘릴 수 있는 존재라는 것은 <영감본풀이>에 “낮엔 연불로 밤엔 신불로”라는 대목에 반영되었다. ②는 안개가 많이 낀 날에 일어나는 일이다.

③은 죽은 도깨비이다. 도깨비불이 특별히 어떤 위해를 가하지는 않는다고 하더라도, 도깨비불을 보는 것은 놀라운 일이다. 푸른 도깨비불이 날아다니다가 특정한 곳에 이르러 마치 집에 불이 난 것처럼 활활 타오르다가 어느새 작게 변해서 다른 곳에 이르러 마치 집에 불이 난 것처럼 활활 타오르다가 어느새 작게 변해서 다른 곳으로 날아간다고 한다.²⁰⁶⁾ ③은 허공을 날아다니고 순식간에 사라지기도 하니 <영감놀이> 도깨비가 햇불을 들고 이리 저리 뛰어다니다 들어오는 장면과 연결 지을 수 있겠다.

허술하고도 이상한 도깨비담의 세 자료로 도깨비에 대한 성격을 <영감본풀이>와 <영감놀이>를 연결하여 보았다. 제주도 도깨비 이야기는 특별하지 않다. 사람들 뇌리 속에 일상을 벗어나게 하는 존재로 각인되었다. 설화 속 도깨비를

204) 제주특별자치도, 『제주문화원형-설화편』1, 제주특별자치도 제주연구원, 2017, 400쪽.

205) <낮도깨비> 고사리 꺾으러 간 어머니가 낮도깨비에 홀려 밤새 한라산 쪽으로 계속 올라가졌다가 날이 밝아 가까스로 정신을 차려서 살아서 돌아올 수 있었다. 『제주문화원형-설화편』1, 제주특별자치도 제주연구원, 2017, 893쪽.

206) <구덕리 분동산과 도깨비불>, 『제주문화원형-설화편』1, 제주특별자치도 제주연구원, 2017, 603쪽.

간략하게 살펴보았던 이유는 <영감놀이>의 유희성이 놀이 자체에만 있는 것이 아니라 놀이 시공간 밖에서 유희성이 이미 생성되어 기대에 차게 하는 부분이 있음을 확인하고자 하였다.

③ 도깨비 주술적 성격

<영감놀이> 영감은 어부들과 해녀들을 수호하고 풍어를 도와준다는 신앙이 중요하다. 영감은 富를 이룰 수 있게 도와주지만 두렵고도 무서운 존재라는 신앙은 수호신적 성격이라는 신앙과 충돌한다. <영감놀이> 영감이 복합적인 성격을 낱낱이 밝혀 분석한다고 해서 주술적 특성을 해명할 수는 없다. <영감놀이> 영감의 신성성을 간직한 성격으로 거론한 선왕신[船王神], 부신(富神), 역신(疫神), 야장신(冶匠神)으로 사람들은 별도의 의례를 각각 마련한다. <영감놀이>가 두린곳에서도 하고, 서낭놀이에서도 하지만, 동시에 두 곳이 성립할 수는 없다. <영감놀이>를 같은 방식과 서사로 연행할지라도 주술적 성격은 각각 달리 본다.

<영감놀이> 영감이 어떤 인물인지는 누구나 알고 있다. <영감놀이>는 연행에 참여하는 사람부터 구경하는 사람까지 연행과 연관 있는 모든 사람들에게 영감이 도깨비라는 것을 알고 호응 받는다는 것이다. 도깨비라는 존재는 이미 사람들의 인식에서 다중성을 지닌 존재로 정착했다. 도깨비는 다양한 의미로 인식되고, 그 모순적인 존재감에 더욱 특별한 존재가 된다. <영감놀이>는 추는곳에서 치병의례의 한 제차로 연행하는 경우와 서낭신으로 놀리는 제차로 연행하는 경우로 나눌 수 있었다. 그러나 <영감놀이> 영감신은 어떤 곳 제차에서도 그 성향은 변함이 없다.

(3) <영감놀이> 유희적 구성 요소분석

<영감놀이>는 영감 들어오기, 영감과 문답, 영감배송 순으로 연행한다. 영감이 들어오는 모습을 연출하는 모습은 도깨비불을 연상하는 모습이다. 해가 지고 어두워진 제장 밖에서 횃불을 들고 이리 저리 뛰어다니면 마치 도깨비불을 보는 것과 같은 시각적 효과를 의도한 연출이다. <영감놀이>에는 신화부터 민담까

지 도깨비가 보여주는 수많은 화소들이 충실히 녹아들어가 있음을 알 수 있는 부분이다.

① 영감의 탈과 햇불

영감은 종이탈을 쓰고 등장한다. 영감놀이의 유희성에 가장 큰 역할을 하는 부분이 가면과 그 차림새라 할 수 있겠다. 영감이 쓴 종이탈은 사람의 얼굴이 아닌 다른 존재라고 여겨지는 장치이다. 영감은 종이탈을 쓰면서 누구인지 알 수 없게 된다. 탈로 얼굴을 가린다는 것만으로도 호기심을 느끼게 된다. 종이탈을 쓰고 영감의 모습을 하고 있는 연행자에게도 자신이 아닌 다른 존재로 자유로워질 수 있는 빌미를 제공한다.

영감은 어두운 제장에서 햇불을 들고 춤을 춘다. 불은 두렵지만 너무나 유용한 원초적이며 주술적인 상징으로 사람의 심리를 사로잡는다. 영감이 들고 흔드는 햇불은 위험하게 보이면서도 강한 흥미를 끈다. 영감이 추는 춤은 어둠과 불을 만나 주술성과 유희성 두 가지를 강력하게 내뿜는다. 어둠과 불은 <영감놀이> 연행에 있어서 수용과 표출 두 방향에서 지대한 영향을 미친다.²⁰⁷⁾ 영감으로 분장한 연행자 역시 어둠과 불을 통해 충실하게 도깨비가 되어 표출 해낼 수 있다.

② 영감의 희화화

<영감놀이>에서 영감을 향한 심방의 질문은 영감을 다분히 놀리는 내용이 많다. <영감놀이>에서 영감의 답변은 마냥 좋기만 한지 긍정의 대답에 웃음으로 마무리한다. 영감은 자신을 놀리는 말에도 웃는다. 심방이 유려한 말솜씨에 비해 영감은 인간에게 속아 넘어간다는 도깨비의 특성을 그대로 표현한다. <영감놀이>에 따라 다르기는 하지만 심방은 영감의 꼬락서니를 비꼬는 말도 한다. 영감은 심방이 그런 비꼬는 말에도 역시 웃는다.

<영감놀이> 영감의 차림새는 <영감본풀이>에서 말하는 차림새 그대로이다.

207) 굿은 낮과 밤에 걸쳐 진행되지만 낮 시간 보다는 밤 시간의 굿이 더욱 본질성을 느끼게 한다. 소지를 올리는 의식, 짚을 태우거나 관솔을 밝히는 의식, 사자의 옷과 소지품 등을 태우는 의식 등, 어느 것이든 불과 관련된 의식의 잔존은 굿이 본래 밤에 이루어졌음을 말해준다. 서연호, 『한국 공연예술의 원리와 역사』, 연극과인간, 2011, 71쪽.

허름하게 챙겨 입은 모양새는 각설이 차림과도 비슷하다. 영감의 허름한 차림은 도깨비 모습을 표현해 낸 연출이지만, 의복을 제대로 챙겨 입지 못한 모습에서 인식할 수 있는 것은 딱한 사정이다.

③ 때려서 인정받기

영감은 이제 그만 이별하자면서 마치 특별한 의례를 치뤄 준다는 듯 환자와 환자가족들을 버드나무 가지로 때린다. 두린곳에서 환자의 치료과정 중에 마지막 대김에서 버드나무가지로 때려 떠나겠다는 약속을 받아낸 것과는 별개의 것이다. 이렇게 때려서 액을 털어준다고 하면서 장난을 치는 것은 다른 곳놀이에서도 쓰는 수법이다. <세경놀이>에서 본주를 말로 놀려서 인정을 받는다면, <영감놀이>에서는 본주를 때려서 인정을 받는다.

④ 띠배 물건 실어 띄우기

<영감놀이>에서 띠배는 무척 작고 아담하게 만들어 놓고는 진짜 배를 띄우는 것처럼 다양한 절차가 언어유희인 문답놀이로 이루어진다. <영감놀이>에서 띠배를 띄우는 것은 마지막 의례로 매우 중요하다. <영감놀이>에서 띠배는 영감을 떠나보낼 수단 중에 하나이기도 하다. 심방은 영감에게 배 가득 선물을 계속 실어 나른다고 하면서 영감과 문답을 주고 받는다. 심방이 온갖 선물을 실어 올린다고 말하면 영감은 좋아하는 모습을 한다. <영감놀이> 띠배에 물건을 실어 날라 올리는 과정은 작고 사소한 배에 온갖 물건을 실어 올린다는 모순된 상황을 만들어 내는 언어유희다. <영감놀이>에서 심방이 말하는 대로 그대로 믿고 좋아하는 영감의 모습 또한 큰 힘을 가진 존재가 작은 것에 좋아하는 모습이 유희성을 만들어 낸다.

IV. 제주도 굿놀이의 유희성과 의미

1. 제주도 굿놀이의 유희성

굿놀이 연행의 유희성은 바로 몸짓을 통한 극적 행위를 하는 데 있다.²⁰⁸⁾ 그리고 굿놀이의 유희성은 그 무엇보다 연행을 통한 소통과 공감의 중요성이다. 연행자의 몸은 굿놀이에서 몸짓을 통해 유희성을 발현하는 도구이다. 연행자는 몸짓을 통해 자신이 아닌 다른 것을 표출한다. 몸을 통해 표출하는 것은 심지어 살아 있지 않은 사물이 될 수도 있다. 굿놀이의 사례를 통해 연행자의 몸짓이 어떻게 유희성을 생성하는지 확인할 수 있다.

1) 직관의 유희성

제주도 굿놀이의 유희성은 직관적이다. 굿놀이에서는 연행하는 사람을 희롱하고 함부로 다루는 것마저 인간 존엄성을 짓밟는 행위로 보지 않는다. 그렇다고 굿놀이에서 사람에게 유해한 행위를 자행하지는 않는다. 굿놀이를 벌이는 시공간에서는 일상적인 가치 규범이 파격적으로 전도되는 등 소극적 유쾌함이 통용된다. 이것을 ‘유쾌한 직관’이라고 표현할 수 있다. 유쾌한 직관은 굿놀이에서 생각하고 판단하지 않더라도 알아챌 수 있는 정서적 감응이 이루어지는 것을 이른다.²⁰⁹⁾ 어떤 의미를 따로 부여하지 않아도 이해하고 웃을 수 있는 지점이다. 굿놀이에 특별한 상징과 의미를 부여하지 않더라도 놀이에 유희성이 생성된다고 할 수 있다.

굿놀이에서 연행자 몸의 각 부위는 개별화 되어 별개의 실체처럼 다루어지기도 한다. 이렇게 몸의 일부에 명칭을 부여하고 인격화 하는 양상은 일상에서도 언어적 유희로도 통상 사용되는 수법이다. 이를테면 <용놀이(갈룡머리)>의 앞

208) “몸은 단지 창조물이 아니다. 그것은 창조자다. 몸은, 작품에서 작품으로, 그 고유한 운동과 감수성에 의해 예술들을 낳는다.” 샹탈은 오감 중 배제된 촉각, 미각, 후각의 문제를 거론하면서 몸 그 자체를 통한 미학적 역량에 대해 논하였다. 샹탈 자케, 『몸』, 그린비, 2022, 342-344쪽.

209) 리처즈 슈스터만, 이혜진 번역, 『몸의 미학』, 북코리아, 129-133쪽.

대목에서 연행하는 <아공이전상굿> 중 손가락에 명칭을 붙여 유희성을 극대화하는 방식이 대표적인 예이다. 손가락을 명명하며 노는 수작은 일상에서 몸을 장난의 대상으로 인식하고 쓰는 수법에 따른 것이다. 사람은 자신의 손을 자유자재로 사용하기에 손가락을 가족 일원으로 관계를 설정해 인식하기도 한다. 심방이 손가락을 부르는 이유는 굿 준비를 시키기 위함이다. 심방은 이어서 명명한 손가락으로 본주를 찌르는 행위를 하는데 자못 본주를 심하게 괴롭히는 것으로 보일 지경이다.

다음은 <아공이전상굿>에 손가락의 별칭이 드러나는 독특한 사례이다.²¹⁰⁾

굿헌젠 허염시메 ‘노니애기직함 가진 놈’덜아 자지 말앙 일어나라. [주먹을 불쑥 내놓고] 귀오개야 귀오개야, 술 도랭 허민 ‘물?’ 허는 본주지관 귀오개라.

(小巫) 예.[주인의 귀를 막 우비어내려 한다. 웃음판.]

(立巫) [사설] 노누애기(藥指)야, 노누애기야, 허저 일어난 동서레레 돌아댁기 명 제물허라.

(小巫) [손가락으로 주인을 막 찌른다.]

(立巫) [사설] 키다리야, 키다리(長指)야, 어서 일어난 높은 당반도 메라.

(小巫) [손가락으로 主人을 막 찌르며 당반 매는 시늉한다.]

(立巫) [사설] ㄱ리치기야 ㄱ리치기야, 제비덜 ㄱ리치명 기메 곱으랭 허라.

(小巫) [기메 꽃는 시늉함.]

(立巫) [사설] 본주(本主)도 굿헌젠 허난 으라 날 머리도 못 빗고 심방도 굿헌젠 허난 으라 날 머리도 못 빗고, 니피쟁이놈아 일어난 니 잡으라.

(小巫) [주인의 머리엿 이를 잡는 시늉 하며 아프게 한다.]²¹¹⁾

이처럼 손가락에 이름을 붙여서 연행하는 방식과 같이, 사소하지만 없어서는 안되는 신체 부위에 또 다른 사물과 현상을 직관적으로 대입한다. 그 중에서도 노누애기 손가락은 약지를 지칭하는 말로 그 손가락이 이 놀이의 대표성을 띠는 것이 흥미롭다. 아무것도 할 줄 모르는 약지는 특별한 기능이 없음에도 불

210) 이 손가락 놀이는 현용준의 『사전』과 국립무형유산원의 『제주도 동북 신굿』 두 자료가 있다. 현용준은 이공맞이에 <아공이전상굿>을 한다고 정리하였으나 이는 현장의 사례와 맞지 않다. <아공이전상굿>이라는 명칭의 의미조차 명확하지 않다. 이공맞이에는 서천꽃밭과 연관된 굿놀이인 <약심꽃껴움>과 <꽃탐>을 한다. 동북 신굿에서는 양창보 심방이 <갈룡머리>에서 <아공이전상굿> 말미에 손가락 놀이 대목을 연행하였다.

211) <아공이전상굿>에서 손가락 각각의 명칭을 정리 하면, 소지는 귀후비게, 약지는 노누애기, 중지는 키다리, 검지는 가르키기, 엄지는 이피쟁이다. 현용준, 『사전』, 각, 2007, 163쪽.

구하고 손가락 놀이의 대표이다. 이 굿놀이에서는 굿을 성실하게 준비하지 않고 빈둥거리며 노는 본주를 노누애기 손가락에 대입하였다. 그러니까 노누애기가 바로 본주이고 본주는 굿하는 집의 주인이니 노누애기가 대표격이 되는 것이다. 이와 같이 사람이 몸으로 체험한 경험은 결코 개인적인 것이 아니라서 집단의 경험과 다를 바 없으며, 다수의 경험이 공통적인 정서가 되어 축적된다. 이렇게 손가락을 이용한 놀이는 일상의 말장난, 농담 등을 기본으로 가져온 놀이라 할 수 있다. 몸을 객체로 표출한 연행은 집단의 정서를 반영하였으므로 즉각적 공감 이 이루어지게 마련이다.

또 다른 예를 살펴보면 <세경놀이> 중 제장 가운데에서 출산하는 여성의 몸이 등장하는 장면은 위급한 현실을 가장한 모습이다. 아이를 낳는 여성은 산통에 괴로워한다. 그러나 <세경놀이>에서 출산이라는 행위는 유희성을 자아내는 중요한 장면이다. 현실에서 출산은 더없이 중요하고 심각한 사안이다. 굿놀이에서 출산은 실재는 아니지만 모든 것을 혼란스럽게 만드는 상황으로 제시되는 장면이다. 출산하는 여성의 몸을 가장하여 고통을 호소하고 용서와 화해를 요구한다. 인간의 출산 과정은 누군가의 도움이 절실하게 필요한 상황이기 때문이다. 출산이 끝나면, 새로운 시작이 이루어진다. 한 개인에게 떨어진 지독한 고통은 은원 관계를 따지지 않고 서로 도움을 주고받을 수 있는 기회가 되기 때문이다.

굿놀이 연행에는 몸을 움직여 보이는 것이 중요하다. 연행에서 몸은 그냥 가만히 있는 그 자체로도 많은 것을 드러낸다.²¹²⁾ 굿놀이에서는 몸으로 어떻게 표현하는가가 유희성을 획득하는 데 있어서 중요하게 작용한다. 굿놀이를 연행할 때 시방은 굿을 집전하는 그 자신으로서 놀이에 등장한다. 심방 역할의 문제이기도 하지만 자신이 자신을 그대로 극에 등장시켜 놀이를 주제한다는 점은 자신의 몸을 주체로 내놓는 연행이라고 할 수 있다. 굿놀이 연행자가 몸으로 표출하는 다양한 형식의 표현은 부연 설명이 필요 없이 중요한 문제이다.

연행자의 몸은 굿놀이에서 구체적으로 설명하는 말보다 더 유희적으로 유효하게 작용하기도 한다. 굿놀이를 연행하는 심방의 몸은 다면적이다. 그 특유의 표

212) 연극과 춤은 근본적으로 몸과 몸에 대하여, 몸이 움직여 말하려고 하는 예술이다. 안치운, 『연극 반연극 비연극』, 솔플판사, 2003, 148-152쪽.

정과 몸짓은 자신이 아닌 다른 존재로의 전환을 유도하기도 하고 반대로 차단하기도 한다. 심방이 자신이 아닌 다른 존재로 굿놀이에 등장하더라도 그 자신이라는 상황을 충분히 활용한다. 이처럼 전환과 비전환의 경계를 자유롭게 넘나드는 모습이야말로 유희성을 자아내는 데 중요하게 작용한다.

심방은 굿놀이에서 자신이 아닌 다른 존재를 표현해 내면서도 자신을 그대로 드러내어 연행한다. 굿놀이에서 심방은 제장을 무대삼아 자신을 그대로 노출한 채 탁월한 연출로 진두지휘한다.²¹³⁾ 사제인 심방만이 아닌 자연인 그대로의 한 개인의 성향도 드러난다. 심방의 몸은 굿놀이 연행에서 시선, 손짓, 말과 같은 단순한 동작만으로도 자신이 아닌 다른 존재를 순간적으로 표현해 낼 수 있다.

<전상놀이>에서 심방은 눈을 감고 지팡이로 바닥을 두들기며 등장하는 간단한 행동만으로 장님 역할을 연출한다. 굿놀이에서 어떻게 몸짓을 쓸 것인가는 전적으로 연행하는 이의 선택에 따라 달라질 수도 있다. 눈이 보이지 않는 척 지팡이를 휘둘러 위협적인 몸짓을 보이기도 한다. 이런 몸짓은 지팡이에 누가 맞아도 눈 먼 이의 몸짓으로 책임이 무마된다. 휘두르는 지팡이를 피하지 못한 이가 어리석은 사람이다. 이런 위협은 극과 연행자에게 순식간에 시선이 집중되도록 만든다.

<영감놀이>에서는 몸을 건들거리고 흐느적거리며 춤을 추는 것만으로 영감을 표현해낸다. 주색을 좋아하는 한량의 면모를 지닌 영감신의 역할에 충실한 몸짓이다. 영감은 우스꽝스럽고 능청스러운 면모를 바로 몸을 통해 드러낸다.

굿놀이에서 소도구를 사용하면서 자신의 모습을 변형하거나 연장하기도 한다. 연행자의 모습을 변형하는 소도구의 대표적인 예가 바로 가면이다. <영감놀이>의 종이 가면은 연행자의 모습을 전혀 다른 존재로 변할 수 있게 한다. <영감놀이>의 종이 가면은 사람의 얼굴을 가려서 존재를 감추고 실제 누구인지 알아볼 수 없게 만든다. 가면의 역할은 역설적이면서 이중적이라 할 수 있다. 가면을 쓰면서 역할은 드러내고 얼굴은 숨긴다.

<거무영청굿>에서는 심방이 백정으로 분장하고, 백정의 행위를 모방하는데, 마치 사람의 몸을 도축할 가축으로 가정하고 노는 장면이 나온다. 그러나 사람

213) 서연호는 관습적인 굿이 무당의 창의적인 측면에서 연출되고 연기된다고 하였다. 서연호, 『21세기 한국 공연예술의 양식과 현장』, 연극과인간, 2019, 231-233쪽.

의 몸을 가축으로 여겨 모의 도살하는 행위는 일찌감치 혐오감을 불러일으켜 전승이 사라졌다고 한다.²¹⁴⁾ 도축할 가축의 몸을 인지하고 이해하는데 사람의 몸을 기준으로 하였다는 반증이기도 하다. 사람의 몸을 감히 도축할 가축의 몸과 비유한다는 상상만으로도 혐오의 감정이 생긴다. 거무영청굿의 연행의 주체는 백정 일을 하는 집안의 사람들이다. 혐오의 감정은 도축할 가축의 몸이 사람의 몸으로 대체되는 연출에 공감과 소통이 이루어지지 않았기에 생겼다. 제주도에서 돼지를 잡아 도축하는 과정은 잔치의 시작이었다. 거무영청굿의 <실명하군졸·지사빔>에서 연행하는 내용은 다음과 같다.

[도내의 죽은 백정의 이름들을 부르며] 칼꼬지에 떡을 도라 흐는구나. 밥을 도라 흐는구나. 궤길 도라 흐는구나. 칼꼬지에 떡, 밥, 술, 궤기(肉)랑 안으로 바껏데레 바껏들로 아테레 드리놀리고 내놀리자. [신칼 끝에 고기와 떡을 꿰어 들고 칼춤을 추다가 바깥으로 내던지면 소미 둘이 집 안팎에서 있다가 이 칼을 받아 서로 칼을 던져 잡으며 춤을 춘다. 그러다가 마주 닥치면 한 소미가 드러 눕는다. 다른 소미는 그를 죽여 칼로 사각(四脚)을 떠내는 시늉하고 이를 교대로 바꾸어 하며 춤추다가 그 칼을 바깥으로 던져 칼끝이 바깥쪽을 향할 때까지 반복함. 그래서 그 칼을 들고 인정받음]²¹⁵⁾

거무영청굿에서 위와 같은 충격적인 연행은 <실명하군졸 지사빔>에서 했었다. 이 연행은 어느 모로 보아도 잡귀 잡신을 놀리기 위한 굿놀이에 해당한다. <실명하군졸 지사빔> 연행은 사람을 죽이는 행위, 사람의 몸을 도축하는 행위로 혐오감을 준다. 이 연행은 사람의 몸이 가축으로 대체되는 발상이 표출된 놀이다. 도축을 업으로 사는 사람의 집에서 하는 굿이다. <실명풀이>에서는 도축업에 대한 나름의 자기 인정과 자부심이 있다.²¹⁶⁾ 잡귀 잡신을 놀리는 굿놀이의 유희성

214) <거무영청대전상>은 도축업을 하는 집에서 하는 굿이다. <식은본 품>은 산신놀이의 분육과 같은 맥락의 연행이다. 현용준, 『사전』, 각, 2008, 392-396쪽.

215) 거무영청굿은 현재 제주도에 사라진 굿으로 거무영청굿에서 놀았던 놀이도 사라졌다. “濟州市 龍潭洞 男巫 安士人 口誦” 현용준, 『사전』, 각, 2008, 396쪽. “이 대목이 보기 좋지 않다고 하여 요즘 심방들은 연행을 꺼려한다. 더 이상 보기 어려울 것으로 예상된다.” 강정식, 『제주굿 이해』, 2015, 291쪽.

216) “그것이 스실(事實)인가 흐옵네다. 어느 집안을 막논흐고 기일 제스(忌日祭祀)가 근당(近當)흐민 뭍고 뭍은 천신(天神)이라도 이 음식을 앗다 놓아사 조상이 뀘는 거로구나. 그러니 우리덜도 우리만 잘 살젠 흐는 게 아니라 모든 인간 조상의 부름쉴 허여지는 거로구나.” 현용준, 『사전』, 각, 2008, 394-395쪽. 강정식, 『제주굿 이해』, 2015, 291쪽.

이 공감과 소통이 얼마나 중요한지 확인할 수 있는 사례이기도 하다.

<칠성새남>과 <불찍곳>에서 <허멍이 대김>은 사람의 몸을 대신한 인형이 등장한다. ‘허멍이’는 인형이지만 한 사람의 몫을 온당히 해내야할 대체된 몸으로 등장한다. ‘허멍이’는 천하의 몫쓸 악당으로 인격화도 이루어져 있다. ‘허멍이’는 허수아비이다.²¹⁷⁾ ‘허멍이’는 짚으로 만든 대체된 몸이기에 고통을 느낄 수 없다. 다음은 ‘허멍이’이의 됴됨이와 생긴 모습을 알 수 있는 대목이다.

(立巫) [사설] 거, 문 백시 나고 보라. 장안(長安) 안(安)에 연기할량 7똥 하늘은 보고 땅은 못보는 허멍이라 혼 놈이 있겠느냐? ……(中略)……

(立巫) [사설] 얼굴을 쳐들러 보라. 허, 이놈 얼굴을 보나 양진 사뽀 식치나 흐고 눈썹은 붓으로 그린 듯흐고나. 너 이 놈, 어찌 그리 덩기명 민간에 작패 짓을 흐느냐? 너 바른 대로 말을 아니흐여서는 각각 울울이 찢어당 불천수 시 길 테니 바른 대로 말을 흐라.²¹⁸⁾

위에서 ‘허멍이’는 하늘만 보고 땅은 못 보는 놈이라고 하였다. ‘허멍이’는 높이가 올라가기만을 바라면서 자신보다 못한 이들을 배려하지 않는 인물이라는 의미이다. ‘허멍이’ 얼굴을 묘사 하는 것을 보면, 얼굴은 크고 눈썹은 붓으로 그린 듯하다고 했다. ‘허멍이’가 작은 인형임이 분명한데 얼굴이 네 뽀 세치나 하는 대단히 큰 얼굴이라 한다. ‘허멍이’가 작은 인형이지만 대단한 인물로 의미를 부여하고 있음을 알 수 있다.

<세경놀이> ‘팽두리’는 병으로 갓난아기의 몸을 대신한다. ‘팽두리’는 눈, 코, 입이 없는 이상하게 생긴 몸이라고 소미들이 말로 한다. 몸을 대신한 사물의 특징을 그대로 드러내는 즉흥적인 사물의 인격화가 이루어졌다. 몸을 대신하기 위해 병을 선택했고, 병을 다시 사람으로 대하기 위해 병의 특징을 거론하였다.

<영감놀이> 영감은 종이가면을 썼다. 영감은 연행자가 얼굴을 종이로 가려 사람이 아닌 모습으로 변신했다. 영감의 종이가면은 눈, 코, 입만 뚫어 놓고 사람이 아닌 몸으로 만들어 냈다. 영감의 종이가면은 대체된 몸의 일부로 표정을 읽

217) “일반곳과 같되 칠성상(七星床)을 더 차리고 칠성신상(七星神像)과 허멍이(허수아비)를 더 만들어 놓는다.” 현용준, 『사전』, 각, 2008, 411쪽.

218) 현용준, 『사전』, 각, 2008, 414쪽.

을 수 없다.

제주도 굿놀이는 원초적인 종합예술의 면모를 간직하고 있으면서 현대도 살아 있는 누적 적층의 문화이다. 누적 적층된 문화는 본래의 모습이 무엇인지 알기 심히 어렵다. 이렇게 굿놀이에서는 직관적으로 유희적 성격이 드러난다.

굿놀이 중에 다시 본풀이를 푸는 경우는 <전상놀이>, <중놀이>이다. 놀이 중에 본풀이를 푸는 경우는 초공질침에서도 일어난다. 초공질침과 <중놀이>로 화자의 인칭전환이 일어나는 과정을 살펴보려 한다. <전상놀이>는 앞에서 놀이의 전 과정을 분석하였기에 별도의 서술은 생략한다. <중놀이>와 초공맞이 사례는 본풀이 내용을 재연하면서도 이어서 본풀이도 푸는 방식으로 연행한다. 여기서 중요한 점은 화자의 전환이 일어난다는 점이다. 심방이 사제자의 입장으로 본풀이를 푸는 것은 화자와 청자의 거리가 분명하다. 심방은 신을 향해 신의 본을 풀면서 신을 위한 의례를 진행한다.

2) 일상의 유희

굿놀이는 신을 청해 놀리는 연행에 인간의 삶의 방식이 드러난다. 굿의 공간과 시간이 신화의 시공간을 넘나들어도 사람의 사유를 반영한 신화 세계의 방식은 일상을 크게 벗어나지 않는다.²¹⁹⁾ 비밀상적인 신의 세계에서도 사람처럼 음식을 먹어야 굶주리지 않고, 고통을 싫어하고 회피하려 한다. 이와 같은 사람의 일상적 면모도 굿놀이에 흘러들어와 연행되는 유희적 기작 요소가 나타난다.

굿놀이 연행에서 음식을 섭취하는 행위는 신을 위해 준비한 제물의 의미를 상기시킨다. 제주도 무속신앙에서 음식의 의미는 각별하다.²²⁰⁾ 굿에서 가장 중요하고, 기본적으로 차리는 제물은 음식이다. 신을 위한 음식은 결국 인간이 섭취

219) “굿마당은 지리적이고 물리적이고 기하학적인 공간인 일상적인 공간이 그대로 활용된다. 그러나 일단 제의의 공간으로 전환되면 일상적인 공간과의 사이에 때때로 연속성이 단절되면서 존재론적 위계가 달라지게 된다. 일상공간과 굿공간 사이에는 순간순간 자유자재로 비례관계가 파괴되면서 굿의 목적에 따른 새로운 차원의 공간개념이 설정된다.” 서연호, 『한국 공연예술의 원리와 역사』, 연극과인간, 2011, 69-70쪽.

220) 제주도 무속신앙에서 음식에 대한 신앙적 측면에서 신들의 식성의 의미, 유교와 무속의 문화적 충돌 양상에 대한 구체적인 견해를 다루었다. 허남춘, 「제주 전통음식의 사회문화적 의미」, 『탐라 문화』, 제주대학교탐라문화연구원, 2005, 9-10쪽.

한다. 사람이 음식을 섭취하는 행위는 생존을 위한 행위이다. 굿놀이에서 음식은 결국 사람이 섭취한다. 사람이 음식을 섭취하는 행위는 생존을 위한 행위이다. 굿놀이에서 음식을 섭취하는 행위는 신을 기쁘게 하기 위한 것이다. 굿놀이에서 거론되는 음식의 종류와 양은 풍족하다 못해 넘친다. 굿에서 음식은 섭취하여 생존하는 것에 그치는 것이 아니라 포만감에 달하는 풍족함을 지향한다. 굿에서는 음식을 섭취하는 것이 유희의 일종이라 할 것이다.

제주도 굿놀이 중에서 음식과 특별히 연관된 사례는 다음과 같다.

- ① <영감놀이> - 음식 대접
- ② <전상놀이> - 거지잔치 음식
- ③ <아공이전상굿> - 굿을 할 술과 떡 마련
- ④ <중놀이> - 육식금지, 음식 대접
- ⑤ <산신놀이> - 분육(分肉)
- ⑥ <세경놀이> - 곡식

①에서는 영감이 동생을 데리고 떠나기를 바라며 대접하는 음식이 주술적 기능을 한다. 영감은 돼지고기와 술 그리고, 각 종 음식을 풍족하게 대접 받는다. 영감이 좋아하는 음식 중에서도 돼지고기에 대한 설명은 매우 자세하다.²²¹⁾ 영감은 있으나 마나한 오소리감투(맹장)까지 좋아한다고 하였다. 영감이 돼지고기 한 마리를 통으로 다 먹겠다는 의도가 읽힌다. 영감은 돼지고기만이 아니라 좋아하는 음식을 더 언급하는데 그 종류가 다양하다. 영감이 음식을 종목 별로 거론한다. 영감은 ‘잇몸이 벗겨지게 먹을 수 있겠다.’면서 좋아하는 모습을 보인다.²²²⁾ 영감은 잔뜩 먹고서도 타고 갈 배에 먹을 제주에서만 난다는 산물을 가득 싣고 간다.

221) “우리 음식은 남도리 알(下)에 뇌발공상 가른족바리 한족바리, 좌갈리(左肋)나 우갈리(右肋)나 좌전각(左前脚)이나 우전각(右前脚)이나 좌머리(左頭)나 우머리(右頭)나 열두신뼈 조아하고, 시원석 석 췌간(膽肝)이나 옴통 태두(腎臟) 조아하고, 훤은 베설 좁진 베설 큰 대창(大腸) 창도름(盲腸)도 조아하고, 더운 설(血) 단 설 조아하고 …(後略)” 이상과 같이 돼지 한 마리를 잡으면 얻을 수 있는 거의 모든 부위를 언급한다. 현용준, 『사전』, 2008, 각, 406쪽.

222) “”야, 이거 뇌엄이 벗어지게 먹다 남을 음식이로고나.” 현용준, 『사전』, 2008, 407쪽.

②에서 거지 장님 부부는 잔치음식을 먹기 위해 어려운 걸음을 하였다고 했다. 부부가 구걸하여 먹던 음식이 아닌 대접받기 위한 음식을 탐해 거지 잔치에 참석했다. 부부는 의도적으로 배제되어 음식을 받지 못하는 처량한 모습을 보인다. 부부가 기대했던 것을 받지 못하는 상황에 처한다. 부부는 잔치음식을 대접받지 못하는 상황에서 벗어나지 못해 한참동안 놀림의 대상이 된다. 굶주림에서 부부가 음식을 받지 못하는 상황은 그들을 희화화 한다. 부부가 현명하지 못한 판단으로 한 순간에 복을 잃게 되어버린 그들의 상황 또한 희화화한다. ①에 비해 ②는 음식을 먹지 못하는 괴로움이 크다. 음식을 받지 못하는 거지의 신세가 처량하지만, 결국에는 딸을 만나 다시 복을 받게 되었으니 그만큼 희열도 크다.

③은 굶을 하기위해 술을 만드는 과정을 놀이로 표현한다. 술을 만드는 과정은 떡을 찌다가 물이 있는 그릇에 뺀고 손으로 주무르다가 다시 그 떡을 먹는 모습이다. 술은 누룩이 있어야 만드니 그 누룩을 만드는 과정을 표현한 것이 불결하여 혐오감을 불러일으킨다. 불결함이 주는 혐오감으로 놀이의 유희성을 의심하게 되지만, 앞서 거무영청굿에서의 논의를 다시 상기할 필요가 있다.²²³⁾ 술을 빚는 과정은 방아를 찧는 행위를 하면서 대화를 나누는 방식이다. 특히, 떡은 굶에서 매우 중요한 진설물이다.²²⁴⁾ 떡은 ①에서 영감이 돼지고기 다음으로 요구했던 음식이다. 떡은 굶놀이에서 단지 음식으로서만이 아니라 소도구로도 다양하게 이용된다. 떡은 단순히 특별한 음식이 아니라 주술적 의미를 함의하고 있다. 신령이 원하는 떡을 만들기 위해서는 정성을 다하여야 한다. 떡은 정성을 쏟지 않으면 죄가 된다고 <보세감상>놀이에서 언급된다.²²⁵⁾

④는 중의대사가 굶고 허기졌던 내력을 지니고 있어서 신앙민들이 바라며 떡과 음식을 가득 담아준다. ④에서 음식을 섭취하고 대접 받는 놀이의 전개 과정은 ①과 유사하다. 중의대사가 몹시 시장한 상황에서 음식을 대접 받고 선물로

223) 민속극에서 머리에 이를 잡고, 코를 풀고, 토하고, 똥을 싸는 것 역시 불결하다. 일련의 행위들은 불결하지만, 평범한 보통 일상에서 누구나 하는 행위이다. 이 불결한 행위가 공개적인 장소에서 모두에게 까발려지는 것이 유쾌한 것이다. 민속극에서는 등장 인물이 매 맞고, 기절 하고, 죽어 나가는 것이 유희적 행위이다.

224) “굶에서 떡은 근본적인 기능을 한다. 굶과 떡은 분리될 수 없는 근본적 관계가 된다.” 김현선, 『한국의 굶과 떡의 상관성 연구』, 『비교민속학』, 비교민속학회, 2006.

225) “떡할망 췌척이로고나. 무사? 떡 멩글멍 콧물도 흘리곡 똥도 흘리곡 손도 아니 잇영 기냥 허곡. 조상에 아니 올려난 것 그차도 먹어 보곡, 두텁게 허랭 허민 종잇장?찌 멩그라볼곡 허 췌척이로고나.” 이상은 小巫들과 立巫가 사설조로 이야기 나는 것으로 간략 하게 표기를 생략하였다. 현용준, 『사전』, 각, 2008, 87쪽.

받아 간다. 중의대사는 음식을 섭취하지 못해 궁지에 몰렸다가 음식을 잘못 얻어 먹는 바람에 갈 곳을 잃고 또다시 궁지에 몰린다. 일반적 섭취행위는 생리적 생존의 문제와 당연히 직결되지만, 잘못된 섭취행위는 사회적 생존의 문제까지 영향을 준다. 중의대사는 승려의 신분으로 육식의 금기를 어겼기에 절간법당으로 돌아가지 못한다. 중의대사의 비극은 그를 외면하고 곤경에 처하게 했던 이들의 책임이다. 중의대사는 제때 공양을 하지 못하여 극도의 기아 상태에 빠져 육식의 금기를 분별하지 못할 지경에 이르렀다.

⑤는 사냥이 끝나 분육하는 과정을 산닭을 죽여 도축하는 모습으로 보여준다. 분육은 단순하게 사냥한 짐승을 도축하는 과정이라 할 수도 있고, 공동체 구성원들에게 골고루 나누어 준다는 의미도 포함한다. ⑤에서는 앞의 ①부터 ④까지와는 다르게 신령을 위한 제물이 아닌 곳에 참석한 모두가 나눠 먹는 음식을 장만한다.

⑥은 곡식을 생산하는 과정이 중심이지만, 팽두리가 글공부를 하는 중에 글자를 소리 내어 읽는 것 대신 '밥 밥'하는 대목이 있다. 아이가 달라는 밥은 생존을 위해 먹는 음식의 의미만이 아니라 다면적인 의미가 있다. 부모가 아이를 양육하기 위해 필요한 것은 밥이다. 농사를 지어 곡식을 마련해야 밥을 지을 수 있다. 글공부를 해 학문의 성취를 얻는 것과 밥 타령만 하며 먹을 것을 찾는 것은 대치되는 의미이다. 이와 같이 밥은 부모의 양육, 곡식 농사, 일상 식사와 같은 살아가는 데 필요한 음식의 의미를 전한다.

①, ②, ④에서 굿놀이 연행과정에서 음식이 신령을 달래고 기쁘게 하는 핵심적인 소재로 다루어진다. ③, ⑤에서 굿놀이에서 음식을 장만하는 과정이 소재로 다루어진다. 굿놀이에서 음식을 유희적으로 다루는 방식은 음식 그 자체가 미각적으로 유희성이 있음을 전제로 한다. 굿놀이의 음식은 굿을 준비하면서 마련하는 음식이다. 이 음식은 생존을 위해서가 아니 특별한 대접을 위해 마련한다.

3) 주술적인 유희

(1) 때리기와 인정걸기

제주도 굿놀이에서 주술적인 이유로 매를 때리는 행위를 볼 수 있다. 주술로 매를 때리는 이유는 사람이 매를 맞으면 고통을 느끼는 것과 같이 샷된 것도 고통을 느껴 떨어져 나간다는 믿음이 있기 때문이다. 때리기는 물리적 가격을 통해서 떨어져 나가는 것과 같이 잡스러운 것들이 떨어져 나간다는 주술적 행위이다. 굿놀이에서 때리는 행위를 하는 자는 연행을 하는 주체이고, 맞는 행위를 당하는 자는 보통 본주와 그 식솔들이다. 때리고 맞는 과정에서는 주술적 효과를 강조한다. 주술적 효과는 때리면 그에 상응하는 물리력으로 액을 털어 낼 수 있다는 인식에서 비롯된 것이다.

다음은 굿놀이에서 주술적인 이유로 때리는 굿놀이의 연행 사설 및 행위사례이다.²²⁶⁾

- ① <수룩침> - 명과 복을 잇는 매, 철죽막대기, 온가족 대상
- ② <전상놀이> - 명과 목을 제긴 매, 막대기, 굿을 보는 모든 사람 대상으로 함.
- ③ <구삼싱념> - 구삼싱 혼내기, 버드나무막대, 솔뚜껑 때림
- ④ <영감놀이> - 인정받기, 막대기, 식구들 대상
- ⑤ <칠성새남> - 허맹이대김, 버드나무막대, 허맹이 대상

①은 아이의 탄생을 원하는 불도맞이에서의 굿놀이이다. 때리는 행위는 놀이가 끝나고 마지막에 행해지는 것으로 주술적 의미가 담겨 있다. 심방은 매를 때리면서 명과 복을 이어주는 매라고 이유를 밝힌다. 불도맞이에서 주술적 의미로 명과 복을 이어주는 것은 복두칠월성군의 직능이다. 본주부터 시작하여 어린아이들까지 때리는 이유는 명과 복을 이어주는 주술과 기원의 행위이기 때문으로 볼 수 있다. 매를 때리는 행위는 진지한 주술적 행위로만 끝나지 않는다. 매를 때리는 심방은 진짜 매질이 아닌 적당히 강약을 조절하여 때린다. 심방이 매질을 하면, 주변에서는 웃음소리가 들린다. 심방이 사람들을 다 때리면서 돌아다

226) <수룩침>, <전상놀이>, <구삼싱념>, <영감놀이>, <칠성새남> 현용준, 『사전』, 각, 2008, 95쪽, 314쪽, 440쪽, 408쪽, 415쪽.

날 때의 표정에도 웃음기가 있다.

다음은 매질의 이유를 밝히는 주술과 유희가 동시에 드러나는 자료이다.

“[권제를 자루에 받아 넣고 쌀점함. 그리곤 철죽막대기로 本主를 때리면서] 이 맨 우리 법당에서 혼 번 뜨리민 멍(命)과 복(福)을 잇는 매우다. [대주에서부터 어린 아이까지 모두 때리고]”²²⁷⁾

②는 ①에 비해 매를 때리고 나서 인정까지 받는다. ②도 역시 명과 복을 주는 매라는 심방의 말이 전제처럼 따라 온다.²²⁸⁾ 이공본풀이에서 할락궁이가 어머니를 살리기 위해 어머니를 막대기로 때리는 매는 죽은 이를 살려낸다. 문전본풀이에서 일곱형제가 어머니 여산부인을 살리기 위해서도 마찬가지로이다.²²⁹⁾ ②는 ①과 마찬가지로 굿 하는 집안의 일가족을 돌아가면서 모두 때린다. 그뿐 아니라 굿을 보는 모든 사람들을 때리고 인정을 받는다.

다음은 ②의 매질의 이유와 대상이 드러난 자료이다.

“[집안을 한바퀴 돌고 대주(男主人) 앞에 가서, 사설] 요거 요놈, 나 오좁 톱치우멍 키운 거로고나. 멍(命) 제긴 매여, 복(福) 제긴 매여. [하며 막대기로 때리다가 인정(돈) 내면 받아, 「마량」을 들고 장단에 맞추어 춤추다가 신칼점하고, 다음은 안주인을 전과 같은 사설하며 때려 인정받는다. 이처럼 온 집안 식구와 동네 구경꾼이나 이웃집까지 다니며 때려 인정을 받은 후]”²³⁰⁾

③은 사람을 향해 매질 하는 것이 아니다. 매질은 구삼싱을 혼내는 조왕할머니가 하였다. 구삼싱이 집에 머무르지 못하게 호통을 쳐서 혼을 내는 소리를 한

227) 현용준, 『사전』, 각, 2008, 95쪽.

228) “아이고, 어머니야 살아납서. 술 오를 꽃 빼 오를 꽃 걸음걸이 황신혈 꽃 오장육부 거릴 꽃 말 굴아 행신혈 꽃 노완 족낭 막대기로 / [] “어머님, 뜨리는 매가 아니라- 어머니야 살아납서. 허는 매난, 하다 송을 보지 맙서. / 족낭 막대기로 삼식 번을 두드리난, 죽엇던 어머니야 [소리] 살아납데다- 허남춘외, 『양창보심방 본풀이』, 제주대학교 탐라문화연구소, 2010, 151쪽.

229) [] 술(肉) 오를 꽃 빼(骨) 오를 꽃 걸음걸이 황신혈 꽃 오장육부 말 굴을 꽃 다- 꺼꺼얏언 오란, “어머님에 때리는 매가 아니라 어머니 살아납서. 허는 매난 하다 송보지 맙서.” 족낭 막대기로 삼식 번 두드리난 게 죽엇던 어머니야 살아옴데다- 허남춘외, 『양창보심방 본풀이』, 제주대학교 탐라문화연구소, 2010, 283쪽.

230) <전상놀이>는 장님거지부부가 눈을 뜨고 난 뒤 활약하는 모습으로 사람들의 나쁜 전상을 털어 버린다고 하는 행위라고 한다. 현용준, 『사전』, 각, 2008, 314쪽.

다. ①과 ②에 비하면, ③은 놀이의 극적인 요소에 불과한 것으로 보인다.

다음은 조왕신이 구삼상으로 하여금 부엌에 숨지 못하도록 야단치는 소리이다.

“조왕할마님아, 날 흐쓸 곱져줍서. [한 후 버드나무막대로 솔뚜껑을 때리며 어조를 바꾸어 사설] 이 주당(住堂) 풍문조화(風雲造化) 불러주멍 나안티 곱져도 랜. 이 나쁜 년! 썩 나고 가라. 이 날 누겐 중 알안 이거라!”²³¹⁾

④에서는 뻔뻔하게 영감들이 노잣돈 인정을 받기 위한 매질이라고 밝히고 시작한다. 영감이 주술적인 이유도 따로 설명해 주지 않고 매질을 하여 인정을 받는다. 두린곳에서는 매질의 이유가 명확하다. 두린곳 매질은 환자의 몸에 빙의한 영감을 쫓아내기 위한 것이다.

“우리가 신발 노수(路水)가 떨어져시니 저인정이나 받고 가자.[영감 둘이서 버드나무 막대기로 식구들을 차례차례 때리며 인정 받고]”²³²⁾

⑤에서는 모든 죄를 허맹이에게 묻고 그를 치죄하는 방식으로 문제를 해결한다.²³³⁾ ‘허맹이’는 누군가의 죄를 대신하여 매를 맞고, 귀양도 간다. ‘허맹이’는 그 명칭에서부터 알 수 있듯이 허수아비를 이른다. 그래서 ‘허맹이’는 허수아비이기에 억울함도 고통도 느끼지 않는다. 그럼에도 ‘허맹이’ 대김은 마치 관아에서 원님이 죄인을 심문하는 절차와 형식을 따른다.

다음은 ‘허맹이’를 제대로 치죄하는 과정으로 이루어지는 연행이다.

“(小巫二人) [양편에서 버드나무 막대기를 들고 섬.]”²³⁴⁾

231) 현용준, 『사전』, 각, 2008, 440쪽.

232) 현용준, 『사전』, 각, 2008, 408쪽.

233) <허맹이 답도리>와 같이 인형을 내세워 액운과 재난을 대신 짊어지고 떠나가는 것은 속죄양에 해당한다. 희생양은 ‘죽음과 재생’을, 속죄양은 ‘속죄와 정화’를 의미하는 것으로 구별하여 논의하였다. 속죄양에 해당하는 마을굿 사례로 옹동 안골마을 당산제의 등신제용놀이, 위도 대리 마을굿의 띠배놀이, 농악의 잡색놀이인 도둑잡이굿을 들어 논의하였다. 박진태, 『전통공연문화의 이해』, 태학사, 2012, 233-238쪽.

234) 현용준, 『사전』, 각, 2008, 415쪽.

주술적인 이유로 때리는 굿놀이는 <전상놀이>, <영감놀이>, <수룩침> 등이 있다. 주술적인 이유로 매를 때린다는 대목에서 버드나무 막대를 사용한다는 점이 인상적이다. 굿하는 장소 주변에서 흔하게 구할 수 있는 막대라면 대나무 막대였을 것이다. 굿에서 대나무 가지가 쓰이는 것이 보통이기 때문이다. 대나무에 특별한 영험함이 있어서 그것을 고집하여 일부러 사용하는 것이기보다는 손쉽게 구하고 다듬어 쓸 수 있는 소재라는 점이 유효하다. 버드나무 막대가 주술적 효과를 기대하는 소재로 보인다.²³⁵⁾ 굿놀이가 강력한 주술성을 요구하는 엄중한 의례와 동떨어진 것이 아닌 밀접한 연관성을 갖고 있는 것으로 볼 수 있다. 체벌로 매를 맞는다는 본래 의미에서 접근하자면, 매를 맞는 것은 고통을 받는 것이고 고통은 두려움이라는 감정과 동반하여 각인된다. 굿놀이에서는 매를 맞는 사람에게 잘못된 일을 스스로 깨달아야 한다는 사실을 일러준다. 굿놀이에서 매 맞기는 같은 실수를 반복하지 말라는 훈계이다. 매 맞기는 사람의 본성이 그러한 것이 아니고 외부적 요인이 있어 그런 것이라는 면죄부를 부여하는 의미도 지닌다.

본주는 굿놀이 연행의 마지막 대목에서 매를 맞는다. 본주는 매를 맞게 되는 상황이 본인에게 일어난다는 것을 이미 알고 있다. 본주가 매를 맞는 상황은 피할 수도 없고 그대로 맞고 있자니 아픈 상황이다. 굿놀이에서 매 맞기는 본주를 매우 난처하게 만들어 웃음을 유발하는 순간이기도 하다. 본주가 매를 맞음으로서 주술적 효과를 본다는 믿음은 아마도 핑계에 가까워 보인다. 때리는 심방과 이를 구경하고 보고 있는 이들은 흰히 보이는 상황에서 몰래 웃음을 참는다. 굿놀이에서 때리기 행위는 이렇게 주술적 효과에 유희적 성향이 우세하게 보인다.

(2) 생산 풍요 기원과 나눔

제주도 굿놀이 <세경놀이>와 <산신놀이>에서는 모의생산활동을 연행한다. 엄연히 생산은 놀이와 다르다. 생산활동은 고된 노동, 한정적 자원, 불안한 미래

235) 제주도 철리방법에 무덤에서 관을 옮긴 자리에 계란 세 개와 쇠 조각 세 개를 놓고 버드나무 가지를 꽂는 방법이 있다. 이는 '삼두구미' 싫어하는 세 가지에 해당한다. 현승환, 「제주도의 본풀이와 민담의 교섭양상」, 『탐라문화』 35, 제주대학교탐라문화연구원, 2009, 24쪽.

등 유희적 요소와는 거리가 있다. 생산활동의 성공적 결과만이 사람을 기쁘게 하는데, 이를 놀이라고 하지 않는다. 모의생산은 고대의 풍요를 갈망하는 의례 행위와 연관이 있다. 놀이가 모의생산행위인 경우는 모의농경이 대표적이다. 한국, 중국, 일본에 모의농경을 연행하는 의례가 있음을 확인할 수 있다.²³⁶⁾ 제주도 굿놀이의 모의생산활동은 풍요의 결실을 평등하게 배분하는 연행이 따른다.

생업은 사람이 살아가는 동안 온 몸의 감각으로 익힌 방법이다. 모의생산 활동이 놀이가 될 수 있는 이유는 몸이 기억하는 익숙한 감각과 자신이 체득한 방식이 맞물려 표출되기 때문이다. 유희적 감흥은 친근함과 익숙함에서 오는 일상적 감각을 비틀고 뒤집어 유쾌하게 풀어 헤쳐 버리는 점에서 생성되기도 한다. 모의생산 활동 그 자체의 유희성은 이런 방식으로 연행하는 방식에서 생성된다. 가벼운 몸짓이 흥에 겨워 절로 표출되는 기작에 익숙한 몸짓이 유효하게 작용하는 것이다.

제주도 굿놀이 중에서 모의생산 활동과 직접적으로 연관된 사례는 <세경놀이>, <산신놀이>, <강태공서목시>가 있다. 그 중 <강태공서목시>에서는 생업 중심이 아닌 건축의 결과물인 가택이 중요하다. <강태공서목시>에서는 모의생산활동을 연행하지만 분배에 해당하는 연행은 따라오지 않는다. 모의생산 활동에서 분배에 해당하는 연행이 표출되기 위해서는 생산물을 분배할 수 있어야 한다.

제주도 굿놀이 <세경놀이>와 <산신놀이>는 생산과 분배가 연행에 드러난다. <산신놀이>에서는 생산활동을 직접적으로 극화하여 연행하면서 생산과 배분의 과정을 명확하게 드러낸다. <세경놀이>에서는 모의농경이 이루어지고, <산신놀이>에서는 모의수렵이 이루어진다. 농경과 수렵은 고대부터 사람이 식량을 얻는 확실한 방법이다. <세경놀이>와 <산신놀이>에서는 식량을 구하는 과정을 자세하게 연행한 뒤에 가진 것을 나눈다는 관념이 드러난다.

<세경놀이>에서는 분배의 과정이 곡식을 퍼 나르는 행위와 노랫말로 드러난다. <세경놀이> 모의농경 막바지에 수확한 곡식을 나누어 담으면서 부르는 노랫말에서 일가친지들의 몫을 일일이 거론한다.

다음은 <세경놀이>에서 부르는 <사귀소리>의 일부분이다.²³⁷⁾

236) 김현지는 한국, 중국, 일본의 모의농경사례를 제시하였다. 김현지, 「동아시아 모의농경의례의 연희성과 그 의미」, 고려대학교 문화유산협동과정 석사논문, 2013.

어머님 아바님 처가속(妻家屬) 어린 애기덜, 삼스촌(三四寸)에 오륙촌(五六寸) 칠팔촌(七八寸) 가문일족(家門一族) 다 먹고 살을 사아게(賜几). [말로 쌀을 떠넣는 시늉 하고, 소미들 복창] 사아귀.

나은 선설(幾歲) 온 가족이 입성(衣服)허여 입을 사아귀(賜几).

세금(稅金) 내고 학비(學費) 내고 신발 양말 사 주고 사탕(砂糖) 사줄 사아귀(賜几).

모기다리(蚊脚) 갖다 먹은 디, 술 갖다 먹은 디, 담배(煙草) 꺾다 먹은 디 물 사아귀(賜几), 아기 아프민 약 사 주고 침(鍼) 주곡 할망에 빌어 푸다시 허여 주곡, 영흠 사아귀(賜几)

가문일족 범위는 <사귀소리>에서 팔촌까지 해당하는 것으로 보아 공동체에 상응하는 집단에 이른다. 개인의 성공적인 농사는 개인의 사적 이익으로 끝나는 것이 아니라 고루 분배하여 공동체의 삶을 윤택하게 한다는 의미를 품고 있다. <세경놀이> 연행에서 분배는 사사롭게 조금의 이익도 보지 않겠다는 태도도 볼 수 있다. ‘모기다리 갖다 먹은 디’는 모기다리처럼 아주 사소한 도움을 말한다. 사소한 도움은 굳이 갚지 않아도 되겠지만, 그 도움을 잊지 않고 기억 하여야 한다는 말이 되겠다.

<사농놀이>에서는 사농바치 두 사람이 짐승 한 마리를 동시에 잡고는 서로 잡았다는 갈등이 빚어진다. 이 갈등은 촌장의 중재로 원만하게 해결된다. 사농바치가 잡은 닭을 직접 잡아 분육하는 연행 방식을 보인다.

다음은 잡은 노루를 나누어 먹어야겠다고 말하는 대목이다.

강포수 : 우리 산에 강 노루 하나 쏘왔는디.

문포수 : 쏘왔는디.

강포수 : 이거 우리만 먹을 수 없고.

문포수 : 허허 먹을 수가 없지.

강포수 : 우리 저 이거 선흠 강 우리 큰 상전 댁으로.

문포수 : 응.

강포수 : 우리 좃앙 가그네.

문포수 : 좃앙 가그네?

237) 현용준, 『사전』, 각, 2008, 330쪽.

강포수 : 음복 시기주.

문포수 : 음복 시기고, 인정도 받고.

강포수 : 그렇지.

(後略)²³⁸⁾

위의 대목에서는 두 포수가 반으로 나뉘서 갖자면서 분육하고 난 다음에 사냥감을 둘이서만 먹을 수 없다고 상전택에 찾아가 음복 시키고 인정을 받자는 장면이 나타난다. 이 채록본에서는 마을사람들과 사냥에 대한 옛법에 대한 토론을 한다. 굿놀이에는 실제 생업에 대한 지식이 있는 마을사람이 놀이에 자발적으로 끼어들어 노는 모습을 볼 수 있다. 굿놀이에서 벌어지는 모의사냥이라고 할지라도 생업에 해당하는 기술과 전통을 중시하는 진지한 모습을 보인다.

<산신놀이>에서는 모의생산으로 풍요를 기원한다는 주술적 의미에 앞서 생산의 목적이 배분에 있다는 정서를 읽을 수 있다. <산신놀이>의 모의생산 과정 자체가 모방을 통한 유희성을 표출하는 연행이다. 사냥과 농사라는 생업이 놀이로 전환되어 연행된다. 일상생활에서 노동의 긴장, 고통, 불안은 놀이에서는 배제된다. 모의배분 분육은 생산 이후에 벌어지는 균등한 섭취로 공동체 소속감을 강화하는 유희성을 표출한다.

4) 공감과 소통의 유희

(1) 제주도 굿놀이의 향유 정서

굿놀이에서는 연행도 중요하지만, 향유 정서가 흥행의 관건이 된다. 굿놀이에서는 같은 지역과 동시대를 살고 있는 사람들은 소통과 공감을 동반한 유희를 직관적으로 이해하고 응원하게 된다. 굿놀이는 전문적으로 연기훈련을 받은 연희자가 연행을 하지 않기에 충분한 발성과 정해진 속도로 연행하지 않는다. 굿을 하는 장소는 무척 소란스러워서 굿놀이에서 말하는 내용이 잘 들리지 않을 수도 있다. 굿놀이는 웃음소리와 참견하는 말소리로 공간을 채워주어야 굿놀이

238) “1984년 2월 15일(음력 1월 14일) 선흘리 알선흘 본향당굿 강신숙, 문순실, 고복자 ”문무병, 『제주 민속극』, 각, 2003, 176쪽.

의 흥이 살아난다.

<석살림> 제차를 예로 들어 제주도 굿놀이의 유희성과 놀이성이 발현되는 정서를 어느 정도 설명할 수 있을 것이라고 본다. 앞서 서술한 석살림의 놀판굿만 보더라도 제주 무속사회의 심방과 신앙민의 관계를 이해할 수 있다. 심방과 신앙민이 역할을 바꿔서 놀 수 있는 이유는 생활 공동체로서 상호간의 신뢰와 애정이 있기 때문이다. 제주굿 중에서 유희성이 강한 제차를 논하는 데에 석살림을 빼놓을 수는 없다. 석살림 제차만 별도의 연구가 있기도 하다.²³⁹⁾ 굿놀이에서 유희성이 가장 중요한 핵심 요소이듯이 석살림도 마찬가지이다. 석살림은 신을 놀린다고 하지만 사람들이 신나게 즐기면서 함께하는 것이 주목적인 제차이다. 석살림은 신을 놀리기 위한 제차이기에 굿에 참석한 사람들이 가능한 많은 사람이 춤을 출수록 좋다. 석살림에서는 제장에서 누구나 상하 구별 없이 춤을 추면서 놀 수 있다.

제주굿 맞이에서 굿놀이와 석살림은 제차상 연결되어 있다. 맞이에서 굿놀이가 있는 경우 두 제차는 유사한 기능을 하게 된다. 굿놀이는 맞이한 신을 즐겁게 놀리는 제차이다. 맞이에서 석살림은 군웅일월 조상신을 비롯해 맞아들인 신을 사람들이 함께 어우러져 놀아 신을 즐겁게 하는 제차이다. 맞이에 놀이가 없을지라도 석살림은 반드시 하는 제차이다.

석살림의 제차는 다음과 같다.

석살림의 제차를 간략하게 제시하면 [말미-날과국섬김-연유담음-신메움-놀판-담불-서우제소리-비뉘-산밭아분부-주잔넘김-제차넘김]이다.²⁴⁰⁾

굿놀이는 연행에 대한 향유 정서 속에 친밀감이 형성되면, 잘해도 박수 받고, 못해도 박수 받는다. 굿놀이에서는 친밀감을 동반한 유희야말로 공동체에 작용하는 유희성이다.

다음은 석살림 제차가 진행되는 세 가지 방식이다. 초감제의 신청귀에서 군웅일월을 청하여 놀릴 때, 초감제와 맞이굿 사이에서 독립제차로, 맞이굿의 마지막 제차로 연행한다.²⁴¹⁾ 앞에서 제시한 세 가지 방식의 석살림 연행은 청신의례

239) 여기에서 다루는 석살림은 맞이 뒤에 붙는 메어들어 석살림이다. 독립제차인 석살림은 초감제에서 청한 모든 신을 위한 것이다. 초감제의 석살림은 군웅일월조상신을 위한 것이다. 송정희, 『제주도 굿 제차 중<석살림>연구』, 제주대학교 대학원 석사학위논문, 2015.

240) 석살림은 굿의 규모를 가늠하는 기준이 된다. ‘큰굿에는 열두 석, 작은굿에는 여섯석, 맞인굿에는 삼 석’이라는 말이 있다. 강정식, 『제주굿 이해』, 2015, 110-111쪽.

와 연관이 깊다는 사실을 알 수 있다.²⁴²⁾ 석살림은 신을 청해 들이고 놀리는 것이다. 맞이의 초감제>신청괘에서에서 석살림을 벌여 신을 놀리고 다시 거듭해서 놀릴 수도 있다는 것이다.

굿놀이는 주술을 함의한 유희가 중요하다. 굿놀이에서는 단순히 재미와 웃음만을 추구하지 않는다. 굿놀이는 문제를 해결하기 위한 굿이며, 신앙민들은 정서의 심층에 굿의 본질을 항상 간직한다. 당굿 굿놀이의 주술적 작용은 소망을 이루기 위한 것이 아니라 공동체의 안녕을 위한 것이다.

굿놀이는 예상하지 못한 변칙을 유발적이거나 인위적으로 발생시켜 예측과 기대를 무너뜨리게 만든다. 예상하지 못한 변화를 추구하는 것이다.

굿놀이는 기본 굿의 제차를 따르면서도 놀이로 볼 수 있는 구분이 되는 표현 방식을 사용한다. 굿놀이에서는 연기, 춤, 노래, 재담, 문답, 소도구, 분장이 개별적으로 작용하는 것이 아니라 동시에 작용한다. 굿놀이는 전통적으로 해왔던 방식이 있어서 연행자와 수용자에 사이에 신뢰와 이해가 이미 전제되어있다. 놀이에 대한 상호 간의 이해는 연행자와 수용자 상호간의 언어, 관습, 정서 등을 공유하는 것을 가리킨다. 굿놀이의 유희성은 연행자의 표출과 수용자의 반응의 상호작용이다.

제주도 굿놀이에서는 누가 노는지가 중요하다. 굿놀이에서 심방 중심으로만 노는 것은 아니다. 굿놀이 중에 신앙민들이 나서서 놀이의 역할을 맡기도 한다. 굿놀이에서는 심방 혼자 여러 역할을 바꿔가면서 놀기도 한다. 굿놀이는 역할 전환이 순식간에 일어난다. 제주도 굿놀이에서는 소도구 활용은 보통 무구로 하거나 아니면, 막대기 하나를 여러 모로 사용한다. 굿놀이에서는 하나의 소도구에 다면적인 의미를 부여해 극적 효과를 상승시킨다.

(2) 굿놀이의 참여자

제주도 굿놀이에서 노는 것은 누구인가. 굿놀이에서는 심방의 주재(主宰)로

241) 강정식, 『제주굿 이해』, 민속원, 2015, 106쪽.

242) 석살림은 초신맞이, 초상계, 젓상계, 제오상계, 등에서도 할 수 있는 것이며, 모든 맞이굿의 초감제>신청괘 동일한 대목에서도 할 수 있다. 송정희, 「제주도 굿 제차 중 <석살림 연구>」, 제주대학교 대학원, 2015, 75쪽.

신령을 모시고 굿제장에 참석한 모든 이들을 놀이로 끌어들이는다. 굿놀이는 맞아 들인 신령을 즐겁게 하면서 사람도 신령도 모두가 즐겁게 하는 것이 목적이다. 굿놀이의 면면을 자세히 따지고 보면, 신과 사람의 소통이기 보다는 사람과 사람의 소통을 전제한다는 사실이 드러난다. 굿놀이는 연행자와 수용자의 소통과 공감을 통한 유희로 논다. 굿놀이와 일반 공연이 바로 이 지점에서 크게 다르다. 굿놀이는 고도로 훈련된 전문 예인의 역량을 발휘하는 것과는 다르다. 굿놀이에서는 심방과 신앙민이 공동체 일원으로 묶여 있는 상황이 무척 중요하다.

신령의 모습을 굿놀이는 비루하게 꾸며 웃음거리로 만들어 버린다. 굿놀이는 신령의 모습뿐만 아니라 하는 행위마저 우스꽝스럽게 만든다. 굿놀이에서는 신령을 불러내는 역할을 심장이 주도한다. 그래서 굿놀이에서 심방이 기꺼이 비루하고 어리석은 모습으로 등장하여 웃음을 준다. 심방은 굿놀이에서 재담을 시의 적절하게 늘어놓고 기겁게 사람들의 기대에 부응한다. 심방은 굿놀이에서 재담을 시의 적절하게 늘어놓고 기겁게 사람들의 기대에 부응한다. 심방은 굿놀이라는 명석 위에서 재능을 십분 발휘해 인물을 의문스럽게 묘사해 낸다. 이때 굿에 참석한 이들은 흥에 겨워 기꺼이 추임새를 던지고 감탄과 응원의 말을 하게 된다. 이렇게 보면 굿놀이의 연행 주체는 과연 누구인가라는 질문에 대해 굿에 참석한 모두라고 답할 수 있다.

신앙민의 모습을 굿놀이는 신으로도 만들어 준다. 신앙민이 놀이를 주도하는 경우인 <씨드림>을 예로 들어 설명할 수 있다. <씨드림>은 마치 영등신이 바다에 씨를 뿌리듯이 그 행위를 모방하여 연행한다. 이 놀이의 과정을 간단히 정리하면 다음과 같다.²⁴³⁾

- ① 심방이 서우제소리를 부르면 신앙민 둘이 씨망텅이를 메고 춤을 추면서 나온다.
- ② 신앙민 둘이 노래에 맞춰 춤을 점점 빨리 추다가 바닷가로 뛰어 나가

243) 연구자가 2017년에 관찰한 동김녕 잠수굿에서는 씨드림은 제장 안에서만 하였다. 그래서 강권용이 조사한 2003년 4월 9일 김녕리 포구 근처에서 벌인 잠수굿 자료를 쓴다. 2003년 김녕 잠수굿의 강권용, 「제주도 해녀의 “씨드림”을 통해 본 풍어, 풍농 기원」, 『생활문화연구』 12: 1-17, 국립민속박물관, 2004, 5-8쪽; 강소전, 「제주도 잠수굿 연구:북제주군 구좌읍 김녕리 동김녕마을의 사례를 중심으로」, 제주대학교 대학원 석사학위논문, 56쪽.

면 심방들이 악기를 치면서 뒤따라 나간다.

③신앙민 둘이 각각 메고 있는 씨망텅이에서 좁쌀을 꺼내 기원의 말을 하면서 바다에 뿌린다.

④신앙민 둘은 다시 제장으로 돌아와 노래 부르는 심방 양옆에 서서 좁쌀을 뿌린다.

⑤심방이 좁쌀 뿌리기를 멈추게 하고 씨점을 본다.

⑥심방이 씨점을 끝내고 서우제소리를 부르며 춤을 춘다.

<씨드림>은 씨를 뿌리는 극적 행위와 격렬한 춤을 연행하는 굿놀이이다. <씨드림>을 다루는 이유는 신앙민이 굿놀이의 중심인물로 참여하여 연행하는 사례이기 때문이다. 굿놀이에 신앙민이 중심인물로 참여하였던 사례는 <사농놀이>가 있다.²⁴⁴⁾ 굿놀이에서 사제자인 심방이 아닌 신앙민이 역할을 맡는다는 것은 굿놀이의 유희성이 어떤 성격이었는지 알 수 있다.

<씨드림>은 위에서 보는 바와 같이 제장에서 춤으로 시작해 바닷가로 나갔다가 다시 제장으로 돌아와 씨점을 보고 춤을 추는 것으로 끝난다. <씨드림>에서 신앙민 둘이 나와 연행하는데 그들이 놀이의 연행자가 될 수 있었던 이유는 풍요와 관련된 주술적 이유가 있다. 강권용의 조사에 따르면, 그들은 상군 출신의 해녀들이고, 아들 및 자식이 많으며, 집안이 화목하고 건강한 사람들이다.

앞서 언급한 바와 같이 굿놀이의 유희성에는 소통과 공감의 중요하게 작용한다. 굿놀이의 모든 역할을 심방과 소미가 맡아 진행하는 경우보다 신앙민이 직접 나서서 중요한 역할을 맡아 연행하는 사례는 극히 드물다. 신앙민의 적극적으로 놀이를 주도할 때 소통과 공감의 유희가 이루어질 수 있다고 본다.

이상과 같이 굿놀이는 신화의 시공간을 가져와 신이 즐거움을 위해 연행하면서 사람의 절실한 내면을 투영한다. 사람에게는 먹고사는 문제가 가장 절실하다. 신을 위한 음식을 마련하기 위해 응당 사람의 풍요를 보장해 주시기를 바라마지 않는다. 굿놀이에서 신을 위한 것이자 곧 사람 자신을 위한 것이다. 굿놀이는 아무리 자유롭다고 해도 신을 위한 놀이라는 경계 밖으로 멀리 벗어나서

244) “눈미 와산 당곳의 경우 현지 주민들의 증언에 따르면 와산 당곳에서는 산신놀이에서 본래 지역 주민들이 사냥꾼(사농바치)으로 참여했었다고 한다.” 김은희, 「사냥놀이계통 굿놀이의 의례적 의미에 대한 고찰 : 황해도, 강화도, 우이동, 제주도의 사례 비교를 통해서」, 『한국무속학』 38집, 한국무속학회, 2019, 32쪽.

는 법이 없다. 굿놀이의 유희성은 온갖 불안과 두려운 것들은 신에게 모두 떠넘기고 마음 편하게 놀이를 연행하겠다는 의도를 적절하게 숨기는데 묘미가 있다. 신을 위한다는 빌미로 사람이 놀기 위한 사실을 적절히 숨겨야 한다. 굿놀이에서 신의 면전에서 거짓을 고하더라도 용서받고 흥에 겨워 놀 수 있다. 그 이유는 신이 절대적 위상에 있지 않고 사람과 비슷한 눈높이에 있기 때문이다.

(3) 굿놀이의 연행자

제주도 굿놀이는 주로 심방이 연행자가 된다. 심방은 놀이에서 혼자 여러 역할을 하기도 하는 경우도 있고, 여러 명이 역할을 나누어 맡는 경우도 있다. 굿놀이 역할은 보통 심방이 아닌 다른 인물로 전환된다. 그러나 이 인물 전환은 완벽하지 않다. 심방이 굿놀이에서 연행할 때는 특별한 다른 존재이지만 완벽하게 다른 인물로 전환지는 않는다.

제주도 굿놀이에 놀이 연행자 역할에는 두 가지 지점에서 보아야 한다. 굿놀이에서는 심방 혼자 여러 역할을 맡아서 놀이를 이끌어 간다. 그리고 굿놀이에서는 심방이 본풀이를 풀다가 놀이를 진행하는 경우가 있다. 심방은 놀이에서 신령의 모습으로 본풀이를 하는 것인지 아니면, 잠시 놀이를 멈추고 심방 본연으로 돌아와 다시금 본풀이를 하는 것인지 구분이 모호하다. 제주도 굿놀이에서는 심방이 놀이 중에 본풀이를 풀다가 다시 놀이를 하고, 놀이를 하다가 말미를 하고 점을 친다.

제주도 굿놀이에서는 심방이 혼자서 여러 역할을 맡아 가면서 노는 사례는 <용놀이(갈룡머리)>, <수룩침>, <세경놀이>, <꽃탐>, <구삼싱넴>이다.

① <용놀이(갈룡머리)> - 본주, 심방, 뱀장수²⁴⁵⁾

② <수룩침> - 대사, (삼승할망), 심방²⁴⁶⁾

245) <용놀이(갈룡머리)>는 큰굿 굿제차[제오상계]에서 연행했던 굿놀이이다. 제주도굿에서 [초상계]-[젯상계]-[제오상계]는 신을 청하여 모시는 과정에 혹시나 미처 청하지 못한 신을 살피 다시 청하는 제차이다. 강정식, 『제주굿 이해』, 2015, 118쪽. <용놀이(갈룡머리)>는 큰굿 [제오상계]에서 연행했었는데, 후에 [젯상계]에서 연행하기도 한다. 문무병, 『제주도 분향당 신앙과 본풀이』, 민속원, 2008, 251쪽.

246) <수룩침>은 불도맞이 [초감제] 뒤에 추물공연 후에 연행한다. 경우에 따라 [초감제]에 포함되어 연행하기도 한다. 강정식, 『제주굿 이해』, 2015, 130쪽. <수룩침>의 소재차를 다시 분류하면 [신

- ③ <세경놀이> - 여인, 팽두리²⁴⁷⁾
- ④ <꽃탐> - 삼승할망, 꽃감관, 심방²⁴⁸⁾
- ⑤ <구삼싱냄> - 구삼승, 조왕할망외 가택신들²⁴⁹⁾

①은 놀이 중에 심방이 굿을 준비한다고 하면서 본주가 되어 술을 빙는다. 갈룽을 잡을 때에는 심방으로 사악한 갈룽을 물어뜯고 밟아서 잡아 죽인다. 죽은 갈룽을 팔 때에는 마치 약장수처럼 행동한다.

②는 놀이 중에 대사로 나타나 권제를 받으러 왔다고 하면서 수룩을 드릴 것을 권한다. 대사는 장삼춤과 바랑춤을 춘다.²⁵⁰⁾ 할망다리 추킴에 이어 명과 복을 준다면서 본주댁 온 집안 식구들을 때리러 돌아다닌다. 할망다리추킴은 할망이 제장으로 스스로 다리를 놓아서 올 수 있는 것이 아니다. 심방은 할망다리를 놓아야 하기에 심방으로 놀이를 진행한다.

③은 놀이를 실연 하는 소미와 놀이를 주도하는 심방 둘이 역할 전환을 한다. 놀이를 실연 하는 소미는 여인과 ‘팽두리’를 연기한다. 놀이를 주도하는 심방은 산파, 소, 일꾼 등 보조 역할들을 맡는다.

④는 심방이 서천꽃밭에 생불꽃을 따러 들어갈 때는 심방인채 서천꽃밭을 들어간다. 꽃을 몰래 훔치고 나오다가 꽃감관을 만나면, 꽃감관으로 역할을 한다. 꽃풀이를 해 줄 때에는 심방으로 역할을 한다. 굿놀이 전체에 삼승할망의 권능과 비호 아래 문제를 해결하는 것으로 이해해야 한다. 삼승할망은 굿놀이에서 청하기에는 높은 상위신이다.

⑤는 아이를 아프게 만든 구삼승할망이 숨겨 달라면서 온 집안 가택신들에게

메와석살림-날과국섬김-연유담음-신메움-권제(권제-수룩)-산발아분부-제차넘김]이다. 현용준, 『사전』, 2007, 309-316쪽. 또, <수룩춤>은 작은굿 일월맞이 [초감제] 뒤에 [추물공연]다음에 연행하기도 한다. 강정식, 『제주굿 이해』, 130쪽.

247) <세경놀이>에 등장하는 여인은 이름이 없다. 여인이 낳은 아들 이름은 병을 낳았다고 해서 ‘팽두리’(병돌이)라고 이름을 붙여 준다. <세경놀이> 소제차는 [말미-연유담음-신메움-놀이-산발아분부-주잔넘김-제차넘김]으로 정리할 수 있다. 전체적으로 신메와 석살림에 상응하는 의미가 있는 셈이다. 강정식, 『제주굿 이해』, 2015, 241쪽; 현용준, 『사전』, 2007 318-334쪽.

248) [꽃질침] 소제차 차례는 [서천꽃밭돌아봄(꽃가꿈)-꽃질침(꽃탐-꽃빈장)-꽃풀이(꽃점)]이다. 강정식, 『제주굿 이해』, 134쪽.

249) <구삼싱냄>의 소제차는 [공선가선-날과국섬김-연유담음-삼승할망본풀이-할망굽가르기-소지사름-철상-구삼싱냄]이다. 강정식, 『제주굿 이해』, 315쪽.

250) 현용준은 늙은 할머니 걸음으로 악기 소리에 어정어정 걸음으로 들어간다고 하였으나 권제를 받으러 다니고 수룩제를 지내는 주체는 절간 대사가 하는 것이다. 현용준, 『사전』, 각, 96쪽.

부탁을 하는데, 구삼승 할망과 가택신들의 목소리를 바꿔가면서 심방 혼자 일인 다역을 해낸다.

2. 제주도 굿놀이의 유희적 연행의 의미

제주도 굿놀이의 놀이요소에는 비루하고 너절한 삶의 단면이 여지없이 드러난다. 굿놀이에 등장하는 신의 모습, 행위, 대사가 취약한 하층민간의 삶과 그린 듯이 닮았다. 굿놀이는 등장하는 인물이 처한 상황마저 곤궁하다. 굿놀이는 풍요와 안녕을 기원하는 방식으로 왜 이런 극한의 곤궁함을 가져오는지 의문을 가질 수밖에 없다. 현재의 공동체 질서와 규율이 견고하고 안전하다고 현 상황을 지키고자 안정만을 추구한다면, 매너리즘에 빠질 수 밖에 없고 적절한 변화를 추구할 수 없다. 굿놀이에서는 평범한 일상이 성스러워 지고, 성스러운 존재가 일상으로 내려서서 어리석고 욕심 많은 인간적인 모습으로 다가선다. 굿놀이에서는 일탈과 욕망이 뒤섞여 마주하고 싶지 않았던 불안에 직면한다.

1) 역설의 미학

굿놀이에서 맞이하는 신령의 모습은 평범하다 못해 비루하다. 굿놀이에서는 신의 모습만 비루한 것이 아니라 어리석은 판단으로 호되게 당하고 만다. 굿놀이에서는 제장에 등장한 신이 모욕을 당하고 쉽게 얻어먹지도 못한다. 굿놀이에 등장한 순간부터 실컷 놀림 당하고 모욕을 당한 후에야 원하는 것을 얻을 수 있다. 굿놀이에 등장하는 인물들이 원하는 것을 살펴보면, 신이 원하는 것을 마련하는 일이 크게 어려울 것도 없다. 정성스러운 식사 한 끼 잘 대접 받는 것이 전부이다. 굿놀이에서는 신을 위로하는 방법도 한바탕 신나게 춤을 추는 것으로 풀어낸다. 마치 <영감놀이>에서 뉘이 나가 두린 사람을 다시 일상으로 돌아오게 하는 방법으로 신을 위로한다. 신을 위하고 달래는 방법이 사람과 다르지 않다. 사람의 삶 속에 맞이한 손님에게 그러하듯이 신이라고 특별히 다르지 않다. 다

음은 제주도 굿놀이에서 일상과 맞닿아 있는 지점을 확인할 수 있는 사례이다.

- ① <세경놀이> - 아이 가진 여인이 먹고 살 길을 원함.
- ② <전상놀이> - 장님거지부부가 잔치음식을 원함.
- ③ <영감놀이> - 영감이 돼지고기, 술, 수수떡 등을 원함.
- ④ <구삼싱냄> - 구삼승이 집에 머무르기를 원함.
- ⑤ <중놀이> - 중의대사가 굶주림을 면하기를 원함.
- ⑥ <아기놀림> - 할망의 아기 돌보기
- ⑦ <청너울드리·애손드리> - 화장하기

①번부터 ⑤번까지는 음식을 섭취하고 굶주림을 면하는 요소가 문제를 해결하는데 유효한 서사이다. ④번에서는 ‘구삼승할망’이 요구하는 바가 자신을 위해 정성을 보이려는 것으로 결국 정성스러운 상차림을 받고 싶은 것이다. 사람들이 생각하는 정성을 들여 살뜰히 보살핀다는 의미는 일상의 범주 안에 있다.

②번부터 ⑦번까지는 아무리 길어도 하루 정도의 시간을 보여준다. 굿놀이에서 연속하여 흐르는 시간은 현재의 시간과 어느 정도 맞춰가면서 연행한다. 굿놀이는 굿을 하는 바로 그 순간을 반영한 장소와 시간을 전제로 하고 연행하는 것으로 볼 수 있다. 이러한 연행방식은 현장에 있는 사람들의 공감을 얻는데 유효하다. ①번의 경우는 아이의 탄생부터 장성하는 시간을 보여주는 특별한 사례이다.

굿놀이에서는 평범한 일상을 재현하면서 그 평범함이 더 없이 중요하다는 것을 일깨운다. 굿놀이에 재연되어 만나는 일상은 특별해진다. <아기놀림>에서 아기를 업고 하는 일이 아기가 있는 집의 평범한 일상을 재연해 내는 것이다. <아기놀림>에서 일상은 회복하는데 사용되는 방법이다. <세경놀이>에서 시댁을 뛰쳐나왔다고 하는 이유가 고된 시집살이라 했는데, 알고 보면 그 시집살이 역시 일상이다. <세경놀이>의 일상은 벗어나야 새로운 방향을 모색할 수 있는 것이다. 굿놀이에서 신들의 일상으로 인해 변화를 허용하고 즐기게 한다. 일상은 특별한 시간과 공간이라는 한계를 무너뜨리고 사소하게 쌓여 결국 거대함을 이룬다. 일상이 만들어낸 궤적은 결코 끊이지 않는 지속성에 위대함이 있다. 하찮은

것이 쌓이고 쌓여서 결국은 삶의 방향을 바꾸는 것이다. 굿놀이에 등장하는 신들의 모습은 일상으로 사람에게 다가선다. 굿놀이에서는 신이 사람이고, 사람이 신이다.

(1) 드러난 욕망으로 인한 일탈

굿놀이에서 드러난 욕망은 행복을 추구하는 과정에서 발생하는 것이다. 굿놀이의 욕망은 단순하게 일신의 호의호식을 원하는 것이기에 노골적이지만 더욱 진솔하다. 개인적인 행복을 사회적 도덕 잣대로 타박하지만, 드러내 놓은 개인적인 행복 추구는 공동의 관심사이기에 결국 박수와 격려를 받는다. <세경놀이> 여인이 시집살이가 싫어 도망쳤다고 손가락질 하지 않는다. 여인이 애비도 모르는 아이를 낳았다고 비난 받지 않는다. <세경놀이> 여인이 추구한 삶이 무엇이든 외면하지 않는다. 여인의 삶이 바로 나의 삶과 닮아있기 때문이다.

굿놀이에 등장한 인물들은 욕망을 감출 생각이 없다. 비록 초라한 처지에 놓여 있더라도 갈등의 요소들을 피하지 않는다. 가진 것 없고 쫓겨나는 마당에도 당당하게 요구할 것은 요구하고 심지어 바라는 것도 많다. 굿놀이에는 사회가 요구하는 도덕기준을 지키지 않는 인물들이 숨김없이 민낯을 드러낸다. 굿놀이에 등장하는 인물들이 탐욕과 무지를 고스란히 드러낸다. 굿놀이에서 만나는 등장인물들은 신이기도하고 사람이기도 하다. 굿놀이에 현현한 신의 모습은 바로 사람의 모습이다.

굿놀이에서 등장인물들이 숨김없이 욕망을 드러내는 것으로 열등한 존재가 된다. 등장인물들이 비루한 모습과 딱한 사정에 사람들은 비겁한 안도감과 자존을 챙길 수 있다. 굿놀이의 구경꾼들은 자신보다 모자라고 열등한 존재를 보면서 자신의 처지가 그나마 낫다고 여기게 된다.

굿놀이에 등장한 인물은 마땅히 지켜야 할 사회적 질서를 가뿐히 무시한다. <세경놀이> 각시는 시집살이가 힘들다고 그냥 나와 버렸다. <전상놀이> 거지부부는 부를 일구게 해준 딸을 몰라보는 어리석음에 부도 자식도 눈도 잃었다. 거지부부의 모습에는 갑작스럽게 운이 좋아 부를 얻은 이들의 교만과 탐욕이 그대로 드러난다. <영감놀이> 영감은 드러내 놓고 미색을 좋아한다고 한다. 이런

굿놀이 인물들의 등장에 환호한다. 굿놀이의 등장인물들은 욕심을 드러내 사소한 것에 화를 참지 않고 어리석은 짓을 저지른다. 굿놀이 등장인물들은 손가락질이 아닌 환호를 받고 잘한다고 칭찬 받는다.

굿놀이에서는 신이 사람의 음험한 욕망을 거침없이 내뱉어 주는 대리자의 역할을 한다. 사람은 가족 구성원으로 또는 마을 공동체 일원으로 크게는 지역 사회의 한 사람으로 해소하지 못한 욕망을 구속과 억압으로 견디면서 내재된 갈등이 커진다. 굿놀이에서는 사람이 평소 쌓은 내재된 갈등을 해소할 수 있다.

(2) 내재된 불안의 해소

굿놀이에 등장하는 신의 모습은 살아가는 동안 결코 마주하지 않기를 바라는 불안이 투영되어 있다. <세경놀이>에 등장하는 불운한 한 여인의 삶, <전상놀이>에 등장하는 거지가 된 장님부부, <영감놀이>에 등장하는 초라한 행색의 영감들은 놀이의 현장이 아니라면 결코 웃으면서 마주할 수 없는 인물들이다. 굿놀이에 등장하는 인물군상들의 모습은 어쩌면 나도 저렇게 될 수도 있지 않을까라고 생각했었던 것이다. 사람은 일상을 살아가는 내내 불안한 미래에 대한 걱정을 완전히 잊을 수 없다. 자신의 미래에 한정된 것이 아닌 가족들, 친지들, 친한 지인들의 삶까지 확장되어갈 수밖에 없다. 굿놀이에서 마주하게 된 신의 모습은 사람이 불안하게 의심했던 불행한 미래이다.

굿놀이는 풍요를 기원하는 것보다는 닥쳐올 불행과 액운을 피하기 위한 것이 많다. <전상놀이>에서 나쁜 전상을 내놀리는데 공을 들이는 이유이다. <전상놀이의> 부부처럼 어리석은 행동으로 삽시에 모든 것을 잃을 수도 있다는 불안은 누구에게나 내면 깊이 자리하고 있다. 불안에서 자유로울 수 있는 사람은 없다. 노가단풍아기씨처럼 태생부터 고귀하게 태어났다고 해서 평생을 고귀한 것만도 아니다. 재산이 아무리 많아도 능력이 아무리 뛰어나도 누구에게나 닥쳐올 수 있는 불행은 피할 수 없는 것이다. 굿놀이는 차마 말로 하지 못하고 마주하고 싶지도 않은 불행한 모습의 군상들을 보여준다.

굿놀이에서는 피하고 싶은 불행을 아무것도 아닌 것처럼 마주할 수 있는 여유를 준다. 굿놀이는 온갖 신들이 지켜보고 있는 가운데 연행한다. 굿놀이 역시

신의 힘을 빌어 주술로서 해결하고자 하는 굿의 원리와 동일하다. 굿놀이에 현현한 신의 모습이 온갖 불행을 만난 것처럼 보인다. 굿놀이에서는 비로소 신의 모습을 빌어 내면에 숨겨 두었던 불안을 마주할 충격을 감당할 여유가 생기는 것이다. 굿놀이는 사람 내면에 내재했던 불안과 두려움을 시각화 하여 해소할 수 있는 기회를 준다. 굿놀이에서 마주한 불안과 두려움은 신의 힘으로만 해소할 수 있는 것은 아니다. 굿놀이는 신이 모습을 드러내 사람의 모습을 하여 사람과 같이 갈등을 해소하기 위한 과정이다.

신성성은 영원과 불변의 가치를 요구하지만, 세속적 삶을 영위하는 사람의 기원에는 변화의 가치가 우선한다. 놀이에는 사람의 세속적 욕망이 민낯으로 드러난다. 굿놀이에서 불안과 두려움을 굳이 불러내 놓는 이유는 판을 흔들어 바꾸기 위함이다. 굿놀이에서 마주한 불안과 두려움은 일상에서 벗어날 수 없었던 굴레와 같은 것이었다. 내재해 있던 불안과 두려움은 그냥 해소할 수 없는 성질의 굴레이다. 굿놀이에서 불안과 두려움을 풀어 놓고는 가뿐히 다룰 수 있는 성격의 것으로 치환해 낸다. <전상놀이> 거지부부가 지팡이를 휘두르면서 까다롭게 굴지만 결국은 잘 보낼 수 있다. 거지부부가 어리석고 교만해 부도 잃고 눈도 잃었지만 결국은 잘 될 것을 안다.

2) 상생의 신명

제주도 굿놀이의 오락성, 유희성, 세속성은 굿을 하는 제장의 비호 아래 오만방자하게 굴어도 좋고 상스러운 욕지거리와 성적인 농담이 난무하여도 모든 것이 용서가 된다. 하지만 허용의 경계를 넘어서는 안 된다. 굿놀이의 한없이 편하고 웃고 즐기는 현장에서 연행자의 조화와 균형은 무엇보다도 중요하다.

(1) 공동체 집단의 정서 표출

제주도 굿놀이의 연행자는 수준 높은 전문가가 아닐 수도 있다. 앞서 서술한 것처럼 굿놀이 배역 일부를 신앙민이 맡기도 하는 경우도 있기 때문이다. 전문

적인 여행자가 아닌 이가 여행하는 현장에서도 박장대소가 터지고, 큰 소리로 잘 한다고 아낌없이 칭찬한다. 이미 잘 알고 지내는 이가 <굿놀이> 배역을 맡아 어설픈 여행하더라도 그 어눌함과 순박함이 유희성을 더욱 높인다. 공동체 내부 아는 사이의 친밀감이 만들어내는 열기와 응원은 표출과 수용의 장에서 결정적인 역할을 한다.

굿놀이에서 질편하게 놀 때 자연스러운 흐름은 호응과 수용이 만들어준다. 굿놀이에서 심방과 신앙민이 드러내는 온갖 우스꽝스러운 모습은 감추고 억눌러 왔던 우리 모두의 모습이다. 굿놀이에서 드러난 치사함, 비열함, 더러움, 어리석음 등은 한 개인의 문제가 아니라 모두의 문제이다. 굿놀이에서 특별한 신령 역할을 맡고 있더라도 본래 자신의 모습도 그냥 드러낸다. 굿놀이에서는 서로 사정을 뻔히 잘 알고 있기에 감출 필요가 없다. 여행하는 이가 허술하고 깜빡하고 순서를 뒤섞어 놓아도 큰 문제가 되지 않는다. 굿놀이는 여행을 어설픈 못 하는 것이 오히려 수용하는 이들의 마음을 쉽게 움직일 수 있다. 굿놀이에 신이 그 무엇보다도 비루한 모습으로 나타나는 것과 같은 원리이다. 굿놀이의 여행을 기막히게 잘 하더라도 공감을 얻지 못할 수도 있다. 굿놀이는 신과 사람을 연결시켜 주기 이전에 사람과 사람의 정서적 관계를 연결하는 것이 중요하다.

굿놀이에서는 누구나 춤추고 놀 수 있기에 누구나 허용하고 수용한다. 굿놀이에서 느닷없이 붙잡혀 놀림의 대상이 되었더라도 개인에 대한 무차별 비난이 아니라는 것을 알기에 수용하고 기꺼이 호응해 준다. 굿놀이는 사람과 사람의 정서적 연결이 중요하기에 공감과 이해가 중요하다.

굿놀리로 표출된 이야기는 단순히 흥미 본위의 순간적 발로로 끝나고 마는 것이 아니다. 굿놀리로 표출된 서사는 마음 깊은 곳에서부터 가장 절실한 염원이 투영되어 올라온 것이다. 심층의 절실한 염원은 스스로도 인식하지 못하고 있는 것이다. 굿놀리로 표출된 서사에는 생사의 문제만이 아니라 가치 있는 삶을 살아가는 것, 개인적인 행복을 추구하는 것 등 쉽게 해소하기 어려운 갈등들이 있다. 굿놀이에서 순간 표출해내는 심층의 예리한 단면은 일상을 살아가는 인간의 삶에 조금의 변화라도 생기기를 바라는 사소하지만 어렵기 만한 문제들의 해법이다. 그렇다고 굿놀이가 무언가를 만능으로 해결할 수 있다고 믿지는 않는다.

놀이의 주재자가 누구인지에 따라 놀이의 유희적 전달 방법은 달라진다. 어떤

지점에서 어떻게 운용할 것인지 놀이 연행자의 존재 그 자체가 중요하다. 그 누구라도 할 수 있으나 누가 하는가에 따라 표출과 수용은 분명히 달라진다. 입담 좋고 녀살 좋은 심방의 연행은 필수이다. 굿놀이는 타고난 입담과 녀살만으로 좌중을 휘어잡을 수는 없다. 굿놀이 주재자는 자기 자신을 그대로 드러내면서 좌중과의 소통을 통한 유희를 이끌어내야 한다. 굿놀이 주재자는 수용하는 좌중의 심리를 읽어 친밀감을 쌓고 공감을 주어야 한다. 공감을 주지 못하는 능숙함보다 차라리 어설피 실수 연발이 더 흥겹고 즐거울 수 있는 것이 굿놀이이다. 놀이 주재자가 자신을 있는 그대로 드러내면서 못하는 것이 잘하는 것이다. 굿놀이에 느닷없이 끌려나와 어설피 표정과 대화를 나누지만 좌중을 들쭉거리게 만드는 힘은 솔직하게 드러내는 내면과 공감에 있다.

본풀이 내용 중에서도 특히 인상적인 장면을 굿놀이로 표출해 의례로 형상화하였다. 굿놀이와 본풀이의 연관성을 더 구체적으로 보자면, 본풀이로 인식한 신들의 내력이 형성한 공간, 시간, 인물들을 더욱 가깝게 접하기 위해 굿놀이로 표출하였다.

(2) 신성성과 유희성의 공존

제주도 굿놀이는 굿의 맥락에서 벗어나 따로 성립할 수 없다. 굿놀이의 목적은 풍요와 안전이라는 아주 기본적인 기원이 그 바탕에 있다. 굿놀이가 유희성을 강하게 확보하였을지라도 신성성은 놀이에 내재되어 있다. 굿놀이에서는 비장한 주제를 꺼내놓고 아무렇게나 가볍게 처리하고, 하찮은 주제로 비탄을 토해낸다. 굿놀이에서 중대한 것은 사소한 것이 되며, 사소한 것은 중대한 것이 된다.

굿놀이에서는 신성하면서도 세속적 유희가 녹아 있다. 굿놀이 <전상놀이>에서 삼공신의 부모로 분장한 거지부부가 본주를 사정없이 내리 치면서 연행한다. <전상놀이>에서 나쁜 전상을 털어 준다는 그 매를 맞으면서도 본주는 인정까지 걸어야 하는 매우 당혹스러운 연행이다. <전상놀이>에서 매를 맞는 본주의 대응은 당혹스러워 하는 모습들이다. 당혹스러워 하는 본주를 구경하는 이들은 웃음을 참지 못한다. <전상놀이>가 제의성이 없다면 야단맞고 매를 맞는 곤혹스러운

일을 참지 못할 것이다. 굿놀이의 연행자에게 크게 당하는 것도 모자라서 주변 사람들은 말리지도 않고 재미있다고 웃기까지 한다. 굿놀이는 제의적 행위와 유희적 행위가 동시에 이루어진다.

굿놀이에 등장하는 신들의 모습을 수용하는 좌중에 대한 인식에서도 신성성과 유희성의 공존이 전제한다. 굿놀이를 구경하는 좌중은 <전상놀이> 거지 부부가 거지꼴에 앓는 소리를 해도 결코 동정하지 않는다. 그리고 <전상놀이> 거지 부부가 패악질에 가까운 야단법석을 떨어도 오히려 재미있다고 웃는다. <영감놀이>에서 영감을 대하는 좌중의 시선과 태도에서도 마찬가지이다. 영감은 전지전능한 능력을 지니고 있음에도 제대로 의복을 갖춰 입지 못한 허름한 모습에 하찮은 것에 좋아하는 성향을 확인할 수 있다. 영감이 어둡고 무서운 성격이고 에두렵기에 조심해야 할 어려운 존재이지만 한편으로는 그 권위를 모두 부정하고 희화화의 대상으로 만든다. 굿놀이에서 좌중이 기대하는 것은 영감이 어떻게 재미있는 모습을 보여 줄 것인지 기대하는 바가 크다. 굿놀이를 하는 이유가 유희성만 강조하거나 제의적 작용에 대한 신성성만 강조 되었다면 앞서 서술한 것들은 절대 용납하기 어려운 의례이다.

제주도 굿놀이는 굿 내부에서 성립하고 작용한다. 제주도 굿놀이에서 보이는 유희성의 성립에는 신을 향한 지극한 발원정성이 전제로 있어야 한다. 놀이의 유희성은 마구잡이로 풀어놓아서 진정한 신명풀이로 풀어갈 수 없다. 굿의 엄중한 제차에서 오는 정순하고도 밀도 높은 미감 역시 유희적 성격을 포함하고 있다고 보아야 한다. 제주도 굿놀이의 유희성을 균형이라는 시선으로 살펴볼 필요가 있다. 굿놀이에서 이룬 균형은 불완전한 것이어서 다시 변화를 추구하게 된다.

제주도 굿놀이는 굿법에 따라 연행하지만 형식면에서 즉흥극과 같은 자연스럽고 유쾌한 면모를 보인다. 제주도 굿제차가 굿놀이를 제외하고 일관되게 엄중하다는 것은 아니다. 굿형식에서 오는 엄중함과 유쾌함의 차이가 일어나는 경계는 명확하게 정해져 있는 것이 아니다. 굿놀이에서는 균형을 이루는 경계의 불명확함이 만들어내는 유희적 조작성은 유능하고 뛰어난 연행자의 능력이 충분히 발휘되었을 때라야 유효하다.

모든 제주도 굿놀이가 해학과 풍자를 담고 있는 것은 아니다. 대체로 굿놀이 라는 제차에서 실질적인 문제 해결을 하는 것이 아니라 이미 앞 제차에서 해소 한 문제를 굿놀이에서 다시 거론하면서 이미 해소한 것을 유쾌하게 놀이로 승 화하는 것을 볼 수 있다.

굿놀이에서는 관계에 있어 선과 악 또는 호감과 혐오가 분명하게 나누어져 있 지 않다. <영감놀이> 영감도 병증을 일으킨 존재임에도 불구하고 굿놀이에서 어 울려 노는 존재로 연행한다. 영감은 배부르게 대접 받고, 실컷 놀고, 환자의 가 족들을 매질도 해주고 노잣돈을 받는다. <전상놀이> 장님거지부부도 삼공신과의 불화 따위 시시비비도 가리지 않고 넘어간다. 장님거지부부는 나쁜 전상으로 인 해 신세를 그르친 전형적인 인물들임에도 불구하고 당당하게 나쁜 전상을 털어 낸다면서 주술적 행위를 통해 인정을 받는다. 장님거지부부는 주술적 행위로 본 주와 그 가족들을 야단치고 매질한다. 그럼에도 장님거지부부는 혐오의 대상이 아니다. 굿놀이 인물들의 면면을 살펴보면, 어떤 잘못된 행동으로 배제와 치죄 의 대상이 되지 않는다.

<아공이전상굿>에서 ‘노늠애기직함’가진 아기들을 부르면서 굿을 준비하게 하 는 내용에서 하찮고 가볍게 여기던 것들로부터 도움을 받는 내용이 있다. 굿을 준비하는 과정은 조심해야할 것도 많고, 능숙하지 못한 이들의 손을 빌어서 준 비한다는 것은 말도 안되는 일이다. 굿을 준비하자면서 노는 아기들을 부른다는 것은 본주가 정성스럽게 굿을 준비하였다는 것을 부정하는 것과 같다. 굿 준비 를 분명히 잘 해두었을 본주를 향해 무언가 잘못이라도 저지른 사람처럼 손가락 하나 하나를 불러다가 본주를 곤란하게 만든다. 심방이 말하는 것을 잘 알아 듣지 못하는 이유는 귀를 파지 않았기에 귀이게인 새끼손가락을 부른다. 심방이 ‘노늠애기직함’가진 아기들을 부른 이유는 혹시 있을 잘못을 미리 해소하는 의 미도 있다. 본주는 지극한 정성으로 준비한 것을 칭찬 받는 것이 아니라 타박을 받는다.

제주도 굿놀이는 신성성을 담보로 하여 세속성을 발현한다. 굿질서가 견고하 게 버티고 흔들리지 않을 것을 믿기에 굿놀이에서 정해지지 않은 즉흥적인 행 위와 대사가 표출될 수 있다. 제주도 굿놀이는 기본적인 방식이 있지만 엄격하 게 정해진 대사, 형식이 있는 것이 아니다. 굿놀이를 하는 상황에 따라서 임의

로 바뀌서 연행한다. 굿놀이를 위해 특별히 따로 소품을 마련하는 경우도 거의 없다. 굿놀이에는 제장에서 구할 수 있는 평범한 물건들을 손에 잡히는 대로 쓰는 경우도 있다. 굿놀이에는 소도구로 심방에게 더없이 매우 중요한 무구도 쓴다. 굿놀이 <곱은맹두>에서는 단지 형태가 유사하다는 이유로 무구를 대신하여 쓰겠다는 언어유희가 난무하다.

제주도 굿놀이에서는 즉흥적이다 못해 짓궂은 매질과 같은 연행이 따른다. 이러한 연행은 신성한 굿이라는 든든한 뒷배가 있기에 가능한 연행이다. <세경놀이>에서 음담패설이 오고 가는 세속적인 언어유희가 가능한 이유는 풍농 기원이라는 큰 신앙의 발로가 있기에 가능하다.

<전상놀이>에서 두 부부가 우스꽝스러운 모습으로 달달거리면서 등장한다. 삼공신의 부모임에도 불구하고 거지차림의 부부는 음담패설을 주고받기도 하고 성행위를 연상케 하는 모의적 행위를 연행한다. <전상놀이> 장님거지부부의 질 낮은 농담은 삼공신이라는 격 높은 신과 도저히 맞지 않는다. 삼공신의 위상이 높고 견고하기에 <전상놀이>에서 부모의 격 낮은 연행이 허용될 수 있다.

<영감놀이>에서는 영감을 하찮은 잡귀 취급을 한다. 영감의 힘과 무력으로 못할 것이 없는데 의아한 대목이다. 심방은 영감을 어떻게 대해야할지 이미 다 알고 있다는 듯이 조금도 두려워하지 않는다. 심방은 영감을 얼마든지 달래어 보낼 수 있는 능력이 있는 것으로 스스로 설정하였기 때문이다. 영감은 무서운 보복을 한다는 위명에도 불구하고 술 한 잔과 안주에 크게 기뻐한다. 영감은 심방과 문답에서 이보다 더 가벼울 수 없을 정도로 어떠한 위협도 심지어 흥정도 없다. 굿놀이는 당연하고도 절대적인 신뢰를 얻는 신성한 의례 안에서 자유롭게 풀어헤쳐 놀 수 있다.

제주도 굿놀이는 본풀이의 서사 및 전개 양식이 밀접하게 얽혀들어 작동하는 것을 앞서 확인하였다. 제주 신화는 순환의 질서를 환기하는 서사와 화소를 제시한다.²⁵¹⁾ 굿놀이는 본풀이 서사를 대부분 반영하는 경우보다 본풀이가 제시한 화소를 반영해 전혀 다른 내용으로 전개하는 굿놀이가 대부분이다. 제주도 굿놀

251) 허남춘은 제주신화는 선악을 뛰어넘어 순환의 질서를 환기시킨다고 하면서 <문전본풀이>의 여산부인과 노일저대귀일의 딸의 관계에서 생극의 원리가 있다고 하였다. 허남춘, 「제주의 정체성과 제주교육학:구비철학적 측면」, 『제주교육학의 방향과 과제』 제2차포럼, 2022.

이는 굿 안에서 편하게 듣고 말할 수 있는 허용의 시간을 만들어 낸다. 굿놀이는 놀이 제차 내에서 마지막에 이르러서는 신에게 공손하게 예를 갖추어 묻고 답을 구한다. 제주도 굿에서는 신을 모시고 또 모시기를 여러 차례 한다. 그리고 신을 대접하고 또 대접하기도 다시 거듭 이루어진다. 마찬가지로 석살림을 통해 신을 놀리고 다시 거듭 놀리는 과정이 거듭 이루어진다. 제주도 굿놀이도 거듭 반복해서 이루어지는 제차에서 제약과 허용이 반복되는 순환의 원리에 따라 연행한다.

제주도 굿놀이는 맞이에서도 중요한 역할을 한다. 굿놀이가 맞이에서 중요한 역할을 하는 이유는 바로 제약과 허용이라는 순환이 작용하기 때문이다. 제약과 허용의 지속적인 순환은 굿 전체에도 해당하고, 독립 제차에도 해당하고, 다시 소제차에도 해당하기 때문이다. 부연하자면, 굿이 정성을 다하여 삼가하고 굿법을 엄중히 따르려는 노력만이 계속 이어지기만 한다면 결국 숨이 멎고야 마는 것처럼 지속적으로 이어지지 못한다. 굿제차를 구획해서 특정 역할만을 수행해 내기만 하는 기계적인 분절은 이해하기 쉽지만 어떤 감응도 어떤 열망도 피울 수 없다. 굿놀이는 제차의 운용에 맞물려 순환의 질서에 따른다.

제주도 굿놀이는 굿의 일부제차이지만 그 일부제차 하나가 전체를 아우르는 강렬함이 있다. 굿놀이는 모든 존재가 서로에게 작용한다. 굿놀이에서 풀어놓는 에너지가 모두의 감각을 연결하고 강렬하게 작용한다. 굿놀이에서 연행하는 심방에게 제장에 모신 신만이 아니라 신앙민도 그 자신도 지극히 중요한 존재이다. 굿놀이에서는 신도 사제자도 신앙민도 모두 연결되어 있으면서 서로 대등하다.

굿놀이에서는 앞 제차에서 이어받고 뒷 제차로 이어주는 과정은 응고와 기화의 자연스러운 흐름이다. 굿이 오로지 신을 위하기만 하는 것이 아니라 사람의 마음을 살뜰히 보살피 위하고 심방 자신도 자신의 존재를 공고히 하며 진행한다. 굿놀이에 마주한 신이 비루한 모습이라 할지라도 신을 공경하는 마음은 변함이 없다. 굿놀이는 신을 위하는 정성스러운 안배를 능히 갈무리하여 감추고 있다. 굿놀이의 순환 원리는 신을 위한 정성이 그대로면서도 떠들며 놀고 풀어헤쳐 날뛰는 분위기는 허용된 시공간에서 이루어지는 현상을 설명할 수 있다. 굿놀이에서 신을 위하는 그 안배는 자신의 발원을 위한 것이며 발원을 위해서

정성을 올리고 그 정성은 신에게만 닿는 것이 아니라 모두에게 닿는다. 그래서 굿놀이에서는 개별적인 이기적인 발원이 아니라 바로 그 곳에 있는 모두를 위한 기원이 된다.

제주도 굿놀이는 굿에서 여행하는 과정에서 일상을 벗어난 일탈과 상식적이지 않은 비상식이 만연하게 만든다. 굿놀이에서 일탈과 비상식이 당연하게 드러나는 이유는 변화를 추구하기 때문이다. 굿놀이에서 추구하는 변화는 회복을 위한 것이다. 굿놀이에서는 일상에서 허용하지 않는 퇴폐적 농담과 욕설 그리고 심한 장난이 난무한다. 이때 굿놀이 여행이 상처를 주거나 모욕을 하려는 의도도 아니거니와 상처를 남기거나 모멸감을 남기지 않는다. 굿놀이를 하기 전 바로 앞 제차까지 정성스럽게 하나하나 반복하여 마련한 여러 겹의 정성과 신명 한껏 쌓여 있다가 한꺼번에 풀린다. 굿놀이가 시작 하면 여러 겹 쌓아 놓은 정성과 신명이 욕설, 놀림, 비열함, 추악함 그 모든 것을 충분히 감당해 낸다. 이러한 굿놀이의 변화, 조율, 균형의 묘미가 일상을 신성하게 만들어 유희가 되고 신명 풀이로 이끌게 되는 것이다.

VI. 결론

이 논문은 제주도 굿놀이 양상을 살피고, 사례분석을 통해 유희성에 대해 고찰하고자 하였다. 제주도 굿놀이에 등장하는 신은 어리석고 남루하고 추한 모습으로 등장 한다. 제주도 굿놀이에 등장하는 신들은 사람들과 같은 눈높이까지 다가서서 어려운 삶을 같이 공감해 주고 어우러져 논다. 굿놀이에 등장하는 인물들은 하나같이 인간보다 훨씬 우월한 힘을 가졌음에도 불구하고 사람들에게 기꺼이 물러나 준다. 제주도 굿놀이의 유희성은 제주도 사람들의 삶 속에서 일상을 공유하는 과정에서 생성한다고 말할 수 있겠다.

제주도 굿놀이에 나타난 신의 모습은 사람의 마음을 방심하게 해 사람들이 자신을 허용할 빌미를 만들어 준다. 굿놀이에서는 신이 만든 그 허용의 틈으로 사람들을 분위기에 취하게 하고 기꺼이 나서서 놀게 한다. 굿놀이에 등장하는 신령이 추하고 더러운 모습으로 사람의 바로 앞에 바짝 다가서는 까닭이 여기에 있다. 굿놀이는 신령을 빌미로 함께 풀고 즐기기를 끊임없이 권한다.

굿놀이에서는 일상을 벗어나 비일상의 자유를 허락 받는다. 사람들은 큰 의미 없이 반복되는 일상을 쉽고 하찮게 여긴다. 그렇지만 사람은 나날이 반복하는 축적된 일상으로 삶의 무게를 실감한다. 일상은 수도 없이 반복하여 일어나기 때문에 삶을 결정할 중요한 가치를 내포하고 있다. 그렇기에 일상은 가장 강력한 주술이나 다름없다. 굿놀이에서 드러나는 사람들의 일상이 그래서 중요하다. 일상은 얼마나 어디까지 계속될 것인지 알 수 없다. 일상은 한 사람의 삶에 국한되어 있지 않다. 사회 구성원 모두의 일상은 계속 끝없이 반복되면서 이어질 것이다. 일상은 부지불식간에 삶을 규정하고 고착화한다. 일상은 소소하지만 강력한 속박을 만들어 낸다. 이 일상에서 쉽게 벗어날 수 있는 사람은 매우 드물다. 이 일상을 굿놀이에서는 회복의 수단으로 삼고, 다시 벗어나려 하는 이중적인 작용이 일어난다. 이 이중적 작용이 미래를 향하고 있음은 당연하다.

굿놀이에서는 주술과 오락이 동시에 발현한다. 굿놀이가 어떤 연행으로 유희성을 확보하는지에 대한 작법과 의미의 해답은 굿과 신앙에 있다. 굿놀이에는 신과 함께하는 주술과 웃음이 의례의 목적이 담겨 있다. 굿놀이에서 유희성은

단순한 웃음이 아니다. 굿놀이의 유희는 희노애락과 심지어 혐오와 공포의 감정까지 포함한 개인과 집단의 복합적인 사고와 감정을 아우르는 통합적인 것이다. 굿놀이의 유희성은 추악하고 난잡함이 함께 하기도 한다. 굿놀이에서 유희성은 고귀한 신의 모습과 행위를 남루하고 천박하게 드러내는 과정을 통해 의미를 확보한다. 굿놀이에서 신의 모습은 비루하고 신의 언어와 행위는 저속하다. 굿놀이에서 신은 차림새, 말투, 행위 따위가 천박한 사람의 모습으로 진정한 신의 권능을 펼칠 수 있다. 신은 낮은 모습을 하였을 때 비로소 사람에게 쉽게 다가갈 수 있는 존재가 된다. 고귀한 신은 천박해져야 사람의 마음을 얻을 수 있다. 이처럼 굿놀이에서 신이 사람과 가까이 다가서는 과정에 유희적 요소가 중요하게 작용하고 있다.

제주도 굿놀이의 유희성은 다양한 내용과 형식이 결합, 재현하여 다중적 의미를 함의하고 있는 양상에서 더욱 강화되었음을 확인할 수 있었다. 제주도 굿놀이의 주술성은 유희성을 상회하지 않는다. 굿놀이는 일상을 경유하며 유희적 요소를 신화 속으로 끌어온다. 그리고 굿놀이는 신화에서 그 근거를 찾는다. 굿놀이의 연행방식은 비슷한 맥락에서 다양하게 변용하여 쓴다.

제주도 굿에서 굿놀이는 신을 맞이하는 제차에서 연행되고 있는 사례를 통해서 대부분의 맞이에서 놀이를 연행한다는 것을 알 수 있었다. 놀이가 없더라도 시각적인 장치가 마련된다. 제주도 굿놀이는 맞이외에도 청신의례와 깊은 연관성을 갖는다. 제주도 굿놀이가 청신의례와 밀접한 연관성을 갖고 있는 양상은 오랜 연원을 가진 제의의 흔적으로 볼 수도 있다. 맞이에서 만날 수 있는 신은 천신계통의 신부터 잡귀잡신까지이다. 신의 권능을 막록하고 제장에서 대부분의 신을 만날 수 있다는 것이다.

굿놀이와 관련이 깊은 맞이 제차는 다시 본풀이와 깊은 연관이 있다. 맞이에서 굿놀이가 중요한 점은 신을 만날 수 있다는 것이다. 어떤 주술적 이유로 신을 만나야만 해결 볼 수 있는 대단히 중대한 사유가 있는 것은 아니다. 놀이는 맞아들인 신을 기쁘게 하기 위한 것이다.

제주도 굿놀이는 범주를 정리 하고 유형화 하기가 매우 어려웠다.

II장에서는 제주도 굿놀이 정의와 기준을 제시해 범주와 목록을 정리하고자 하였다. 제주도 굿에는 놀이로 볼 수 있는 요소가 너무 많아 정리가 선행되어야

한다. 제주도 굿놀이는 제차와 얽혀 있어서 범주를 상정하기가 어렵다. 제주도 굿놀이는 특히 맞이와 연관되어 있고, 그 중에서도 질침과 굿놀이의 얽힌 구조는 굿놀이를 볼 수 있는지 경계를 가르기 매우 어렵다. 제주도 굿놀이 범주 경계를 선명하게 제시하여 정리가 필요하다. 제주도 굿놀이는 맞이와 어떤 연관성이 있는지 분석하는 과정을 진행한다.

Ⅱ장 제주도 굿놀이의 양상에서는 굿놀이의 개념을 정리하여, 굿놀이의 범주를 결정할 기준 요소를 연기, 춤, 노래 세 가지로 정리했다. 연기 요소에 문답, 재담, 소도구, 분장 등을 추가해 굿놀이 목록을 정리하니 총 19 종류의 굿놀이 목록을 파악할 수 있었다.

Ⅲ장에서는 제주도 굿놀이 중에서도 독립된 제차로 규모를 갖추어 연행하는 <세경놀이>, <전상놀이>, <용놀이(갈룡머리)>, <영감놀이>를 유희성 중심으로 살폈다. <세경놀이>와 <전상놀이>는 큰굿에서 독립적인 제차로 연행하고, 두 놀이가 제차 상 위치도 유사하다. 두 놀이는 유사한 조건에 전혀 다른 양상으로 연행을 하기에 충분히 비교할만한 대표적 사례로 볼 수 있다. <세경놀이>는 독립제차로 상처림이 없고 마당에서 연행하고, 생산과 풍요를 기원하는 주술적 의미가 있다. <전상놀이>는 삼공맞이 제차와 동일하게 인식되며, 그릇된 전상을 털어내는 주술적 의미가 있다. <세경놀이>는 제주도 굿놀이 중에서 유희성이 가장 두드러지는 굿놀이를 유희적 연행요소가 다양하다. <전상놀이>는 삼공본풀이를 대본 삼아 연행하는 희극적인 양상을 보인다. <전상놀이>는 삼공맞이라는 명칭의 혼용과 제차상 <삼공본풀이>와 삼공맞이의 관계를 분석할 필요가 있다. <전상놀이>의 의문점은 맞이의 구조와 놀이의 구조를 비교하여 해소하려 한다. <세경놀이>는 다른 굿놀이와 매우 다른 양상을 보인다. <세경놀이>는 제주굿의 굿놀이 제차 형식과 다르면서도 점을 치고, 말미를 하는 전개과정은 제주굿의 방식을 충실히 따른다.

Ⅳ장에서는 Ⅱ장과 Ⅲ장에서 분석한 자료를 종합적으로 다루어 굿놀이의 연행요소를 파악하고 그 유희성의 의미는 역설의 미학과 상생의 신명으로 정리하였다.

제주도 굿놀이 선행연구에서 굿놀이 목록으로 파악했던 일부를 수정하였다. 새롭게 굿놀이 목록으로 상정한 것은 <굽은맹두>, <군벙놀이>, <실명풀이·식은

본품>, <씨드림>이다. 반대로 굿놀이 목록으로 파악 했으나 제외한 것은 <죄목
죄상·도지마을굿>, <꽃풀이>, <입춘굿놀이>, <방울뿔>이다. 굿놀이의 목록을
새롭게 정리하기는 하였으나 굿놀이를 단순히 형식만으로 파악했다는 한계가
있다. 굿놀이는 유희성이 가장 중요하다고 하였음에도 형식을 우선 기준으로 삼
은 것은 차후에도 지속적인 논의가 있어 채울 수 있을 것이라 기대한다.

이 논문에서는 굿놀이를 유희성 중심으로 파악하기 위해서 굿놀이의 놀이성에
주목하였다. 굿놀이 유형을 나누는 기준을 놀이유형을 파악하는 따라 하기, 찾
아 내기, 겨루기, 속이기 네 가지 유형을 굿놀이의 유희성을 파악하는 초석으로
삼았다. 이 유형은 본래 놀이를 분류하던 유형이었으나 굿놀이를 분류하기 위해
서 유형의 의미를 행위가 아닌 의미까지 확장해서 유형을 나누었다. 이 유형 역
시 굿놀이의 유희성을 해명할 수 있는 최적의 기준은 아니었다. 그러나 기존의
분류가 굿놀이의 주술적 기능 또는 의례의 기능을 기준으로 분류하였던 것에
비해 유희성을 파악 하는데 유효한 유형이었다.

굿놀이 목록을 새롭게 제시하고, 굿놀이의 유희성을 중점적으로만 보았다면,
굿놀이가 주술성이 있는 의례의 한 제차라는 점을 간과하였을 수도 있다. 특히,
제주도 굿놀이가 맞이 제차와 긴밀한 관계에 있음을 주목해 대략적인 제주도
굿의 구조와 기능을 고려해 서술하고자 하였다. 굿의 구조를 파악하는 과정은
결코 쉽지 않았으나 제주도 굿놀이가 굿에서 시작해 굿의 일부로 자리 하고 있
다는 것을 제외하였다면 제주도 굿놀이의 유희성을 파악하기 어려웠을 것이다.
그런 점에서 굿놀이와 석살림의 관계 역시 긴밀하다는 것을 파악하였다.

<참고문헌>

자료

- 강정식, 『제주굿 이해의 길잡이』, 민속원, 2015.
- 국립무형유산원 『제주도 동북신굿』, 문화재청 국립무형유산원, 2019
- 국립무형유산원, 『제주도 동북 신굿』, 국립무형유산원, 2019.
- 국립민속박물관, 『한국민속신앙사전』, 국립민속박물관, 2009
- 국립민속박물관, 『한국민속예술사전』, 국립민속박물관, 2015
- 김영돈, 현용준, 『제주도 무당굿놀이』, 문화재관리국, 1965.
- 김윤수, 『구비문학대계』, 한국중앙연구원, 2009.
- 문무병, 『제주 민속극』, 각, 2003.
- 문무병, 『제주큰굿연구』, 황금알, 2018.
- 문무병, 『제주큰굿 자료집』1, 황금알, 2019.
- 문화공보부 문화재관리국, 『한국민속종합조사보고서』 제주도편, 문화공보부 문화재
관리국, 1974.
- 설문대할망재단, “2017 설문대할망 굿페스티벌 제주의 굿놀이”, 2017.
- 제주도, 『제주의 민속』V, 제주도, 1998.
- 제주특별자치도, 『제주문화원형-설화편』1, 제주특별자치도 제주연구원, 2017,
- 제주특별자치도, “2004 이종춘 대역례굿”, 제주학연구센터 제주학아카이브, 2004.
- 현용준, 『제주도무속자료사전』, 신구문화사, 1980.
- _____, 『제주도무속자료사전』, 각, 2007.
- _____, 『靈』, 각, 2004.
- _____, 『무당굿놀이개관』, 문화재관리국, 1965.
- _____, 『무당굿놀이개관』 보충판, 문화재관리국, 1965.
- 진성기, 『제주도 무가본풀이사전』, 민속원, 2016.
- KBS 제주방송총국, 『KBS 제주큰굿』, 2011.

단행본

- 김수남, 현용준, 『제주도 신굿』, 열화당, 1989
- 문무병, 『바람의 축제 칠머리당 영등굿』, 황금알, 2005
- _____, 『제주민속극』, 각, 2003
- 문무병, 『제주도 본향당 신앙과 본풀이』, 민속원, 2008
- 문무병, 『제주의 전통문화』, 제주도교육청, 1996
- 문무병, 『제주도큰굿자료』, 제주도·제주전통문화연구소, 2001.
- 박진태, 『전통공연문화의 이해』, 태학사, 2012,
- 상탈 자케, 『몸』, 그린비, 2022
- 서대석, 『이야기의 의미와 해석』, 세창출판사, 2011
- 서대석, 『한국무가의 연구』, 文學思想出版部, 1980
- _____, 『서순실 심방 본풀이』, 제주대학교 탐라문화연구원, 2015
- 서연호, 『21세기 한국 공연예술의 양식과 현장』, 연극과인간, 2019
- _____, 『한국 공연예술의 원리와 역사』, 연극과인간, 2011.
- 안치운, 『연극 반연극 비연극』, 솔플판사, 2003.
- 이균옥, 『동해안 지역 무극 연구』, 박이정, 1998.
- 이두현, 『한국민속학논고』, 학연사, 1984, 199쪽.
- 이상일, 『한국인의 굿과 놀이』, 문음사, 1984.
- 이원조, 『역주 탐라록』, 제주문화원, 2019.
- 정형호, 「굿놀이와 탈놀이의 관련성」, 『한국 전통연희의 전승과 미의식』, 민속원, 2009.
- 조동일, 『한국문학통사』3, 지식산업사, 2015.
- 허남춘외, 『서순실 심방 본풀이』, 제주대학교 탐라문화연구원, 2015.
- _____, 『양창보심방 본풀이』, 제주대학교 탐라문화연구소, 2010.
- _____, 『증편 한국구비문학대계9-4 제주특별자치도 제주시①』, 한국중앙연구원, 역락, 271쪽.
- 현용준, 『제주도 마을신앙』, 보고서, 2013.

현용준, 『제주도 무속과 그 주변』, 집문당, 2002.

현용준, 『제주도 신화의 수수께끼』, 집문당, 2005.

논문

강권용, 「제주도 해녀의 “씨드림”을 통해 본 풍어, 풍농 기원」, 『생활문화연구』 12: 1-17, 국립민속박물관, 2004.

강소전, 「제주도 심방의 멥두 연구」, 제주대학교 대학원 박사학위논문, 2012

강소전, 「제주도 잠수굿 연구:복제주군 구좌읍 김녕리 동김녕마을의 사례를 중심으로」, 제주대학교 대학원 석사학위논문, 2005

강정식, 『제주굿 이해의 길잡이』, 민속원, 2015

고광민, 「杏源里의 民間信仰」, 백록어문 1987, 228-231쪽.

고광민, 『玄谷梁重海博士 華甲紀念論叢』, 「杏源里의 民間信仰」, 梁重海博士 梁重海博士刊行委員會, 濟州文化, 1987

김아미, 「제주 '오메기술'의 문화유산적 가치 탐구」, 제주대학교 사회교육대학원 석사학위논문, 2022

김은희, 「사냥놀이계통 굿놀이의 의례적 의미에 대한 고찰:황해도, 강화도, 우이동, 제주도의 사례 비교를 통해서」, 『한국무속학』 38집, 한국무속학회, 2019

_____, 「제주도 굿놀이의 특징 연구:<불도맞이> 의 굿놀이 연행사례를 중심으로」, 『한국무속학』 14, 한국무속학회, 2007.

_____, 「제주도 본풀이와 놀이의 상관성:본풀이와 굿놀이의 연계양상과 유형을 중심으로」, 『탐라문화』 36, 제주대학교 탐라문화연구원, 2010.

_____, 「제주도 본풀이와 놀이의 상관성」, 『탐라문화』 36, 제주대학교탐라문화연구원, 2010

_____, 「황해도 굿놀이 연구」, 고려대학교 박사논문, 2011

김익두, 「'원초연극(ur-theatre)'으로서의 제주 민속극 '심방굿놀이」, 『공연문화연구』 제21집, 한국공연문화학회, 2010.

김종대, 「제2부 / 한국 민속놀이와 생활문화 : 제주도 영감놀이에 대한 일고찰 - 놀이의 형성과 영감의 성격을 중심으로」, 『한국 민속놀이의 종합적연구』

1993

- 김진영, 「<영감놀이>의 심리치료극적 구조와 성격」, 『탐라문화』 45, 제주대학교 탐라문화연구원, 2014
- 김현선, 「한국 굿놀이의 갈래, 판도, 미학, 의의 연구」, 2018 설문대할망 페스티벌 자료집 『제주와 한국의 굿놀이』, 2018
- _____, 「한국의 굿과 떡의 상관성 연구」, 『비교민속학』, 2006.
- _____, 「제주도 큰굿의 본풀이와 맞이의 상관성 연구」, 『제주도 큰심방 이중춘의 삶과 제주도 큰굿』, 2013
- 김현지, 「동아시아 모의농경의례의 연희성과 그 의미」, 고려대학교 문화유산협동과정 석사논문, 2013.
- 리처즈 슈스터만, 이혜진 번역, 『몸의 미학』, 북코리아, 129-133쪽.
- 몽흐자르갈, 「한국 전통극 영감탈놀이의 연구」, 대구대학교 대학원 박사학위논문, 2015.
- 문무병, 「생명의 신화와 욕망」, 『한국정신과학회 학술대회논문집』 29, 한국정신과학학회, 2008
- 문무병, 「제주도 굿의 연극성에 관한 연구」, 제주대학교 대학원 석사학위논문, 1984.
- 문봉순, 「심방의 입무 의례 연구」, 경상대학교 국어국문학과 석사논문, 2005
- 박진태, 「<심청가>와 <봉사놀이>의 비교」
- 서대석, 「굿놀이의 기원과 전승 현황」, 『한국사시민강좌』 45집, 일조각, 2009.
- 서연호, 「한국무극의 원리와 유형」, 『한국무속의 종합적 고찰』, 고려대 민족문화연구소, 1982.
- 송정희, 「제주도 굿 제차 중<석살림 연구>」, 제주대학교 대학원 석사학위논문, 2015.
- 양인정, 「제주도 <세경놀이>의 결합 양상과 유희적 특성」, 『한국무속학』 45집, 한국무속학회, 2022.
- 양인정, 「제주 입춘춘경 기록의 재해석」, 제주대학교 대학원 석사학위논문, 2020.
- 이균옥, 「韓國 巫劇의 地域的 分包와 演行方式」, 『고전희곡연구』 제3집, 한국공연문화학회, 2001.

- 이수자, 『제주도 무속과 신화 연구』, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 1988.
- 조동일. 「가면극(假面劇) 연구(研究)노트 9 : 무당굿놀이, 꼭두각시놀음, 탈춤.」, 『연극평론』 16. 한국연극평론가협회, 1977.
- 조만호. 「濟州島 『무당굿놀이』의 民俗學的 接近.」, 成均館大學校 大學院, 석사학위 논문, 1985.
- 한승희, 「제주도 굿에 대한 연구:영감놀이를 중심으로」, 단국대학교 대학원 석사학위 논문, 2002
- 함수연, 「심청가 중 ‘심봉사 눈 뜨는 대목’ 비교 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문, 2017, 12-15쪽.
- 허남춘, 「<삼공본풀이>의 운명과 문명, 그리고 공존」, 『한국문학연구』 67, 2021, 168쪽.
- _____, 「제주 전통음식의 사회문화적 의미」, 『탐라문화』, 제주대학교탐라문화연구원, 2005, 9-10쪽.
- _____, 「제주도 굿놀이와 삼공본풀이」, 『제주도 굿과 신화 학술대회 자료집』, 제주학연구센터, 제주대학교 탐라문화연구원, 한국무속학회, 2018
- _____, 「제주도 굿놀이와 삼공본풀이」, 『제주도 굿과 신화 학술대회 자료집』, 제주학연구센터, 제주대학교 탐라문화연구원, 한국무속학회, 2018, 189쪽.
- _____, 「제주도 약마희(躍馬戲) 신고찰」, 『구비문학연구』 54, 한국구비문학회, 2019, 165쪽.
- _____, 「제주의 정체성과 제주교육학:구비철학적 측면」, ‘제주교육학의 방향과 과제’ 제2차포럼, 2022.
- 허용호, 「무당굿놀이의 유형과 변화의 흐름」, 『무속, 신과 인간을 잇다』, 국사편찬위원회, 2011.
- 현승환, 「<내 복에 산다>계 설화 연구」, 제주대학교 국어국문학과 박사논문, 1993.
- _____, 「제주도의 본풀이와 민담의 교섭양상」, 『탐라문화』 35. 제주대학교탐라문화연구원, 2009.
- 玄容駿, 「영감본풀이와 영감놀이」 『白鹿語文』 5, 1988.
- 현용준, 「제주도무속의례연구」, 『제주대학교논문집』7, 1976.
- 황루시, 「무당굿놀이 研究:祭儀的 要素를 중심으로 한 民俗演戲와의 比較考察」,

이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 1987.

누리집

디지털제주문화대전, <http://jeju.grandculture.net/jeju/> 검색일자 2023. 05. 26

제주학연구센터 제주학아카이브 <http://jst.re.kr/http://jst.re.kr/> 검색일자
2023. 05. 27

한국민족문화대백과사전 <https://encykorea.aks.ac.kr/> 검색일자 2023.06.15

Abstract

The Playful Dramaturgy of Gutnori in Jeju

Yang in jeong

Department of Interdisciplinary Postgraduate
Program in Koreanology
GRADUATE SCHOOL
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

This paper examines Gutnori in Jeju to study the playful dramaturgy of the local Gutnori and its significance. Gutnori refer to shamanic rituals where deities and people entertain themselves together by playing a joke on the deities after greeting them. The deities in Gutnori mostly appear to be unhandsome and pitiable. Therefore, Gutnori enable people to encounter deities who may understand and accompany them.

Gutnori in Jeju are classified into Maji type [Maji referring to greeting the deities], individual type, and open type based on the courses of the shamanic rituals with a focus on their playfulness. Firstly, the Maji type can be identified by studying the relatedness of Maji and Gutnori. The course of Maji plays a joke on the deity through *nori* [performances of folk entertainment] and encourages it to reveal itself. Specifically, Maji includes the sub-course of Jilchim [clearing the path that a deity will take to descend], which concurrently take place with *nori* in many cases. Even for the deities in the upper class, the course of Maji in Jeju's *gut* [shamanic rituals] involves dramatic acts that are similar to *nori*. A representative example is found in Chogongmaji. Second, Jeju's Gutnori feature individual performances whose titles end with *nori*, as shown in Segyeongnori, Jeonsangnori, Yongnori (or Gallyongmeori), Yeonggamnori, and Sanongnori. Representative cases of these individual Gutnori include Segyeongnori, Jeonsangnori, Yongnori (Gallyongmeori), and other courses of Keungut [large-scale shamanic rituals] that exhibit the playfulness of

Gutnori. Third, to account for the entertaining and playful characteristics of Jeju's *gut*, Seoksallim cannot be left out. Seoksallim involves a unique *nori* called Nolpangut.

In the performance of playing a joke on the deities in Gutnori, playfulness plays a key role. How this playfulness works in Gutnori is direct, ordinary, and magical. The characters appearing in Gutnori heal themselves through the restoration of their everyday lives while longing for changes by diverting from those everyday routines. In this sense, the performances of Gutnori pursue the playfulness concurrent with empathy and communication. While Gutnori are performed, the aesthetics of paradox is activated where failure turns into success and argument into reconciliation. Gutnori look to changes and it is these changes that realize a balance through restoration and coexistence.

Keywords: Jeju, Gutnori, playfulness, Maji, Jilchim, Seoksallim, Nolpangut, Segyeongnori, Jeonsangnori, Yongnori (Gallyongmeori), Eunsangshik bunsangshik, Gobeunmengdu, Gunbengnori, Shilmyeongpuri shigeunbonpum, Ssideurim