

윷놀이의 形態論

郭 進 石*

차 례

I. 緒 論	2. 竝立的 構造
II. 윷판 方位의 意味論	IV. 民間 드라마로서의 윷놀이
III. 윷놀이의 形態論	V. 結 論
1. 順次的 構造	

I. 緒 論

윷놀이는 윷가락을 던지고 윷말을 사용하여 승부를 겨루는 민속놀이의 하나다. 이 놀이는 두 사람이 승부를 겨루거나, 인원이 많을 때는 편을 나누어 승부를 겨루는 놀이로서 우리나라에서는 주로 정월 초하루부터 대보름날까지 행해졌다. 이같은 윷놀이의 기원은 李滉의 「星湖僊說」이나 중국의 「北史」, 「太平御覽」 등의 기록에 의하면 삼국시대 이전으로 추정된다.

민속놀이가 옛날부터 민간에 의해 전승되어 온 놀이적 행위라고 정의될 때, 윷놀이도 민속놀이의 범주에 포함된다. 따라서 윷놀이는 심리학적인 측면에서 긴장과 환희 그리고 재미를 통해 남아 흐르는 에너지의 방출, 노력한 뒤의 긴장의 완화, 생활의 요구에 따른 준비, 채우지 못한 욕망의 보상

* 釜慶大 國語國文學科 教授

과 같은 놀이play로서의 기능을 가지고 있다. 더 좁게는 경쟁Agon, 우연성Alea, 모방Mimicry 등의 요소로 이루어지는 경기game의 성격¹⁾도 지니고 있다.

그러나 율놀이를 비롯한 대부분의 민속놀이가 단순한 재미 또는 오락을 위한 놀이나 경기였던 것은 아니다. 그것들은 그 연원을 더듬어 보면 오락으로서의 성격뿐만 아니라 강한 祭儀性과 呪術性을 담고 있었다. 우리 민간에는 율놀이를 歲初에 농사의 풍흉을 점치는 고대농경사회의 습속이 있었고, 오늘날에도 농가에서는 세초에 허다한 民俗占을 행하고 있다. 특히 율놀이가 다른 놀이와 달리 거의 예외없이 정월 초하루부터 대보름날까지만 이루어졌다는 것은 農事占과 관련된 율놀이의 祭儀性을 잘 보여준다. 따라서 율놀이는 神聖性이 강조된 제의적, 주술적 놀이였음을 알 수 있다.

그런데 율놀이를 서사적으로 볼 때 그것은 하나의 歸鄉談homecoming story이라고 할 수 있다. 율놀이는 율말이 집을 출발하여 다시 집으로 돌아오는 것으로 승부를 결정하는 놀이이기 때문이다. 귀향담은 주인공이 집에서 나와 시련을 극복하고 다시 집으로 돌아가는 서사진행을 그 基幹形式으로 한다.²⁾ 이럴 경우 귀향담은 주인공이 일정한 얘기 가치tale value를 추구하는 探索談quest story과 겹쳐져 있다. 율놀이에서 율말이 다시 집으로 돌아오는 것은 율놀이에서의 얘기 가치라고 할 수 있는 점수와 관련되어 있기 때문이다.

귀향이라는 형식은 여러 문화 양식들에 나타난다. 서구의 소설이나 우리의 조선조 소설, 현대소설과 같은 서사 양식에서 고향을 상실한 사람들의 방황과 그로 인한 귀향에의 강한 의지를 엿볼 수 있다. 영화 가운데도 종종 귀향을 주요 소재로 삼고 있는 경우가 있다. 그뿐만 아니다. 율놀이나 야구와 같은 놀이 양식도 귀향을 그 기본구조로 삼고 있다.

이상과 같은 사실은 율놀이라는 놀이 그 자체가 이미 하나의 서사체를

1) Roger Caillois에 의하면, 경기의 요소 중에는 험가증linx도 있다.

Roger Caillois, 'Man, Play, and Games', (Translated from the French by Meyer Barash, New York, The Free Press, 1961, p.12.)

2) 김열규, "여성과 집에 관한 시론", (김열규 외 공저, 「家와 家門」, 서강대 인문과학연구소, 1988, p.1.)

형성하고 있다는 것을 의미한다. 놀이라는 양식으로 진행되는 서사체가 곧 웃놀이인 셈이다. 따라서 본고에서는 민담의 형식과 관련하여 웃놀이라는 놀이 양식에 내재되어 있는 서사형식과 민간 드라마로서의 웃놀이의 특성을 살펴 보고자 한다.

II. 웃판 方位의 意味論

웃판〔馬田〕의 유래에 대해서 上代 五加의 出陳圖에서 나왔다는 견해도 있고³⁾, 夫餘의 官職制를 模擬한 四出圖에서 나왔다는 견해도 있다.⁴⁾ 그리고 조선 선조 때의 문인 김문표는 웃판을 천체의 운행과 관련하여 설명한 柵圖說을 주장하였다.

웃판의 바깥이 둥근 것은 하늘을 본뜬 것이요, 안이 모난 것은 땅을 본뜬 것이니, 하늘이 땅을 둘러싼 것이다. 별의 가운데에 있는 것은 樞星이요, 열에 벌려 있는 것은 28수〔宿〕이다. 즉, 北辰이 그 자리에 있으며 斗별이 둘러싼 것을 말한다. 해가 가는 것이 북에서 시작하여 동으로 들어가 중앙을 거쳐 다시 북으로 나오는 것은 冬至의 해가 짧은 것이요, 북에서 시작하여 동으로 들어가 서쪽까지 갔다가 다시 북으로 나오는 것은 春分의 해가 고른 것이며, 북에서 시작하여 동을 지나 남으로 들어갔다가 곧바로 북으로 나오는 것은 秋分의 밤이 고른 것이다. 북에서 시작하여 동과 남, 그리고 서를 지나 다시 북으로 나오는 것은 夏至의 해가 긴 것이다.⁵⁾

이상의 설명에서 웃판의 바깥이 둥근 것은 하늘의 형상을 모방했고, 안이 모난 것은 땅의 형상을 모방했다는 것은 곧 天圓地方의 관념을 나타낸다. 그리고 웃판의 29개의 점 가운데서 ‘참먹이’, ‘모’, ‘뒷모’, ‘찌모’, ‘방’ 등은 차례로 동, 서, 남, 북, 중앙의 五方을 나타낸다. 이런 경우 웃판에서 天과 地의 결합에 의한 東/西, 南/北, 內/外, 上/下의 兩分的 對立을 지적할 수가 있다.

3) 신채호, 「조선상고사」 상, 삼성미술문화재단, 1977.

4) 이병도, 「국사대관」, 진문각, 1961.

5) 「中京誌」 卷十 附錄.

그런데 흥미로운 것은 율판에 나타난 天/地の 대립은 圓/方의 대립과 맞물려 있고, 그것은 곧 死/生, 彼岸/此岸의 대립과도 맞물려 있다는 것이다. 오늘날의 현상을 기준으로 할 때, 무덤의 모양에서 알 수 있는 것처럼 죽음의 공간은 대체로 圓形을 이루고 있고, 집의 모양에서 알 수 있는 것처럼 삶의 공간은 대체로 方形을 이루고 있기 때문이다.⁶⁾ 그러므로 율판은 天/地, 圓/方, 死/生, 彼岸/此岸이라는 대립의 통합을 통해 보다 높은 단계의 또 하나의 生의 보장이라는 의미를 지닌다고 할 수 있다. 율판이 여러 층위에 걸친 대립의 통합을 의미하게 될 때, 율판 그 자체는 하나의 宇宙이다. 하늘과 땅이 하나로 통합되고, 삶과 죽음이 하나로 통합된 바로 그 공간은 새로운 삶을 보장하는 하나의 새로운 宇宙이다.

샤머니즘shamanism의 우주관에서 저승 또는 彼岸은 이승 또는 此岸의 수평적 바깥, 天上, 地下에 존재하는 것으로 생각된다. 여기서 彼岸의 방위가 수직과 수평의 두 축에 공존하고 있음을 알 수 있다. 이같은 피안이 수직과 수평의 어느 축에 상정되느냐 하는 것은 인종적인 또는 문화적인 차이를 넘어서 비슷한 시대의 같은 문화권 속에서도 다르게 나타날 수 있다.⁷⁾

율판의 말길은 수평축의 길과 수직축의 길, 그리고 수평축과 수직축의 兩極點을 잇는 圓의 길로 이루어져 있다. 샤머니즘의 우주관을 엄두에 들 때, 율판의 수평축의 兩極點인 ‘모’와 ‘찌모’, 수직축의 兩極點인 ‘참먹이’와 ‘뒷모’는 彼岸으로 상정될 수 있다. 율판에서 彼岸의 方位가 수평과 수직의 두 축에 공존하고 있는 셈이다. 그러므로 율놀이에서 율말이 ‘도’를 출발하여 온갖 고난을 이기고 다시 ‘참먹이’로 돌아오는 것은 靈魂의 宇宙旅行이라고도 불려지고 있는 他界旅行에 비유될 수 있다. 이같은 他界旅行의 모티프는 범세계적으로 보편도가 매우 크다.⁸⁾

시베리아 샤머니즘에서 말⁹⁾, 곰, 사슴, 독수리 등은 宇宙動物로서의 의의

6) 김열규, 「한국문학사」, 탐구당, 1983, p.21.

7) 김열규, 「한국신화와 무속연구」, 일조각, 1977, p.231.

8) 여러 傳承에 나타나는 他界旅行의 모티프에 대해서는 김열규, 「한국신화와 무속연구」, 일조각, 1977, pp.226-247. 참조.

9) 시베리아 튜바족의 에렌éren은 크게 두 종류로 구분된다. 하나는 동물의 모습을 한 것이고, 다른 하나는 神人同形的인 것이다. 샤먼의 영을 도와주는 에렌의 주기

를 지닌다. 그것들은 샤먼shaman들의 他界旅行을 위한 안내자 겸 보호자로 믿어지는 신성한 動物들이다. 그 가운데서도 滿洲와 바이칼湖 주변의 통구스족에 있어서 말은 ‘靈魂의 運送者’로 간주되고 있다.¹⁰⁾ 말은 영혼의 운송자로서 彼岸으로 상징되는 他界를 내왕하는 셈이다.¹¹⁾ 그리고 온갖 고난과 위험이 점철된 죽음의 세계에의 내왕, 즉 他界旅行을 마치고 돌아온 샤먼은 주술적인 權能이나 道具를 획득한다. 이같은 모티프는 보물 찾거나 납치된 공주 구출 등의 모티프로 변형되어 각종 민담에 보편적으로 존재한다. 놀이 양식으로 재현된 他界旅行을 옯놀이라고 할 때, 옯놀이의 ‘말판 [馬田]’, ‘말 [馬]’ 등의 용어에는 말이 ‘영혼의 운송자’라는 관념이 내포되어 있다. 또 옯놀이에서 ‘도’를 출발한 옯말이 우회의 길로 들어서거나 상대방 말에 의해 잡히는 경우와 같은 고난과 위험을 극복하고 다시 ‘참먹이’로 돌아왔을 때, 그것은 실제로 승부를 결정짓는 점수score의 획득으로 나타난다.

옯놀이가 놀이 양식으로 재현된 영혼의 他界旅行이라고 정의될 수 있다면, 거기에는 自由魂에 대한 샤머니즘의 원리가 반영되어 있다. 육신에서의 이탈이 가능한 자유혼은 그렇지 못한 肉體魂과 대립된다. 이럴 경우 자유혼과 육체혼이 重靈觀念을 바탕으로 하고 있음은 물론이다. 한국의 俗信에 “사람이 잠들었을 때 얼굴에 황칠을 하면 그 사람은 죽는다.”는 것이 있다. 이 속신에 자유혼의 관념이 있다.¹²⁾ 자유혼은 사람이 죽은 뒤 저승으로

능은 질병의 악마로부터 샤먼을 보호할 뿐만 아니라 샤먼이 천상세계에서 방황할 때 그를 도와주는 것이다. 에렌의 자격으로 가장 자주 나타나는 동물 형상 가운데 하나가 말이다.

cf) 바인스테인, “류바 샤머니즘의 에렌”, (V.디오제지, M.호팔 외, 『시베리아의 샤머니즘』, 최길성 역, 대우학술총서번역 17, 민음사, 1988.)

10) 김열규, op., cit., p.29.

11) ‘靈魂의 運送者’로서의 말은 한국의 동명왕전승이나 혁거세전승에서도 보인다.

12) 자유혼에 대한 관념은 말을 타고 天上界와 地上界를 내왕했다고 하는 東明王傳承에도 나타난다. 또 경상남도 울주군 대곡리 반구대 암각화나 다른 지역의 암각화의 鳥人bird man으로 보이는 四肢를 벌리고 있는 인물상에도 나타난다. 그런가 하면 시베리아 諸民族 샤먼의 巫服에 달려 있는 羽翼이나 새의 형상에도 이 자유혼의 관념은 반영되어 있다.

cf) 황용환, 『동북아시아의 암각화』, 대우학술총서인문사회과학 23, 민음사, 1987.

가는 것으로 믿어질 뿐만 아니라 심지어는 살아 있을 때도 사람의 몸을 자유롭게 드나들 수 있는 것으로 믿어진다. 자유혼으로 하여금 저승을 자의적으로 내왕할 수 있게 하는 것은 사면의 특별한 權能으로 생각되지만, 사람들은 이 자유혼의 관념에 기대어 삶과 죽음을 동시에 관조하고자 하였다. 삶의 완성으로서의 죽음, 죽음에 의해 더욱 견고해져야 할 삶을 자유혼의 관념에 부쳐 소망하였던 셈이다. 여기서 율놀이가 놀이 양식으로 재현된 자유혼의 他界旅行이라고 할 수 있다면, 율판 方位의 의미론은 죽음이 있음으로 해서 더욱 견고하게 해야 하고 또 경솔하게 다룰 수 없는 삶을 놀이를 통해 지향하는 것이다.

Ⅲ. 율놀이의 形態論

敘事體narrative를 포함하는 허구적 장르fictive genre와 경기game을 포함하는 놀이 장르¹³⁾play genre 사이에는 언어적인 형태와 비언어적인 형태를 초월하는 보편적인 패턴이 존재한다.¹⁴⁾ 일련의 규칙으로써 시작하고 엄격하게 제한된 목적론적 순서를 가지는 것이 그것이다.

그러나 서사체와 경기 사이에는 공통점뿐만 아니라 차이점도 존재한다. 서사체와 정반대로 경기에서의 기능function은 어떤 특별한 인물character 없이도 규칙에 포함되어 있을 수 있다. 또 경기는 기회의 '균등' 속에서 상대방과의 대칭 혹은 경쟁의 개념 위에 기초되어 있고, 각 편은 탐색자seeker와 방어자blocker의 역할을 동시에 수행한다. 이런 점에서 경기는 서사체보

니오라께, 「시베리아 諸民族의 원시종교」, (이홍직 역, 신구문화사, 1976.)

13) Roger D. Abrahams는 연행자와 청중 사이의 상호작용의 층위에 따라 民間傳承의 장르folklore genre를 對話的 장르conversational genre, 놀이 장르play genre, 虛構的 장르fictive genre, 靜的 장르static genre로 나누었다.

Roger D. Abrahams, "The Complex Relations of Simple Forms", (Dan Ben-Amos ed., 「Folklore Genre」, Univ. of Texas Press, 1976.)

14) Dennis Porter, "The Perilous Quest : Baseball as Folk Drama", Critical Inquiry Autumn 1977, p.145.

다 더욱 복잡하다고 할 수 있다.¹⁵⁾

이같은 서사체와 경기의 공통점과 차이점을 민담과 웃놀이에 적용하여 말할 때, 그것은 민담과 웃놀이가 다같이 統辭的syntactic으로는 단혀 있고 意味的semantic으로는 열려 있지만, 前者에 비해 後者에서 逸脫deviation이 더욱 극대화된다는 것을 의미하고 있다.

서사체와 경기가 공통적인 구조를 가지고 있다면, 웃놀이의 구조를 밝히기 위해 V. Propp과 A. Dundes가 제안한 민담의 형태론을 고려할 수 있을 것이다.¹⁶⁾ 여기서 그들이 제안한 민담의 형태론을 통해 웃놀이의 順次的構造와 竝立的構造를 분석하고자 한다.¹⁷⁾

15) Ibid., p.146.

16) V. Propp은 러시아의 이야기를 등장인물dramatis personae의 기능function에 따라 연구하면서 31개의 기능이 항상 고정된 시퀀스 속에서 나타나지만 그것이 모든 이야기에 다 나타나는 것은 아니며, 또 등장인물은 변하지만 그들의 행위의 구조는 동일하다고 하였다.

A. Dundes는 북아메리카 인디언의 이야기에서 결핍(L)-결핍의 보상(LL)이란 쌍을 이야기의 핵을 이루는 動機素의 연쇄로 생각하면서 아무리 그 구성이 복잡한 것이라도 보다 간단한 계열들의 배합에 지나지 않는다고 하였다.

V. Propp, 『Morphology of the Folktale』, Univ. of Texas Press, 1970.

A. Dundes, "Structural Typology in North American Indian Folktales", (A. Dundes ed., 『The Study of Folklore』, Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, N.J., 1965.

17) 이러한 목적을 달성하기 위해 다음과 같은 前提를 둔다.

첫째, 웃놀이는 개인별 경기도 가능하고 편별 경기도 가능하지만, 여기서는 편별 경기로 한정한다.

둘째, 웃말은 웃꾼이 던진 웃가락의 결과에 따라 움직이는 被動物로 간주한다.

셋째, 웃놀이에서는 두 개의 스토리 라인story line이 가능한데, 하나는 주인공과 관련된 스토리 라인이고 다른 하나는 악한과 관련된 스토리 라인이 그것이다. 여기서는 주인공과 관련된 스토리 라인을 따라 논의한다.

넷째, 웃놀이에서 구경꾼들이 응원하는 편을 주인공 편heroic team으로 하고, 그 상대편을 악한 편villainous team으로 한다.

다섯째, 웃놀이에서 등장인물의 행동반경sphere of action을 다음과 같이 설정한다. 악한villain은 구경꾼이 응원하는 상대편이다. 증여자로서의 역할은 어떤 특정한 등장인물 없이 웃놀이 규칙 속에 포함되어 있다. 그는 웃놀이 규칙에 따라 주인공이나 악한이 웃가락을 던져 '웃'이나 '모'가 나오거나 상대편의 웃말을 잡았을 때 그들에게 다시 한 번 던질 수 있는 기회를 부여한다. 조력자helper는 같은 편의 다른 사람으로, 그는 주인공의 역할도 겸한다. 공주와 그녀의 아버지princess

1. 順次的 構造

V. Propp의 체계에서 31개의 기능¹⁸⁾ 가운데 처음의 7개, 즉 F.1不在, F.2금지, F.3위반, F.4물음, F.5정보, F.6속임, F.7공모는 이야기의 시작 상황 initial situation을 구성한다. 이 기능들은 율놀이에서 발견되지 않지만, 그것에서 다음과 같은 주요한 등가물을 지닌다. 민담은 악한에 의해 행복을 위협받는 가족들의 이야기라는 점에서 가족 드라마family drama라고 할 수 있는데, 율놀이도 가족적인 구조familial structure를 가지고 있다. 율놀이의 시작 상황에서 편을 나누고 율가락을 던질 순서와 율말을 쓸 사람을 정한다. 이 때 같은 편의 구성원은 형제처럼 친밀한 관계를 맺고 공동의 목적을 성실하게 추구한다. 또 그 구성원은 전통적인 가족처럼 계층적으로 조직되어 있다. 연장자와 연소자, 선배와 후배로 구성되어 있고, 승부에 결정적인 영향을 미치는 율말 쓰는 사람을 중심으로 구성되어 있기 때문이다.

이같은 시작 상황에서 민담에 등장하는 악한은 주인공에게 주어진 금지를 그가 위반하는 순간에 나타나서 그의 불행을 초래하지만, 율놀이에 등장하는 악한은 시작 상황의 한 부분으로서 처음부터 존재한다. 율놀이에서 악한의 등장은 주인공의 등장과 함께 일어나는 셈이다. 그리고 F.4물음, F.5정보와 F.6속임은 율놀이 과정 중에 나타난다고 할 수 있다. 율놀이는 보통 너 동 내기를 하는데, 이 때 상대편의 남은 율말 수나 율판에 놓여 있는 상대편의 율말에 대한 정보에 따라 상대편 율말을 추월하거나 잡는 등 여러 전략을 수립할 수 있기 때문이다.

이상에서 설명한 기능들은 예비적인 기능들로서 V. Propp의 정의와 명칭에 따라 시작 상황 [α]으로 표시될 수 있다.¹⁹⁾

율놀이는 F.8, 즉 피해로부터 시작된다. F.8피해는 악한의 존재를 드러내

and her father는 율말이 성공적으로 율판을 돌아왔을 때 얻어지는 점수로 간주한다. 파견자dispatcher는 어떤 특정한 인물이 아니고 율놀이 규칙 속에 포함되어 있다. 율가락을 던지는 순서는 이미 결정되어 있기 때문이다. 주인공hero은 구경꾼이 응원하는 편이다. 가짜 주인공false hero은 주인공에게 부당한 요구를 하는 기능이 없기 때문에 존재하지 않는다.

18) 등장인물의 행위를 의미하는 '기능'function은 이하 F로 표시한다.

19) V. Propp, op., cit., p.26.

는데, 그것은 같은 편의 구성원에게 불행을 초래한다. 그러나 웃놀이는 비자의적인involuntary 악한의 惡行으로부터가 아니라 자의적인voluntary 결핍의 상황으로부터 시작되기 때문에 실제적인 출발점은 악한이 不在하는 F.8a결핍이다. 따라서 주인공의 피해를 야기하는 악한의 악행이 없고, 점수가 없는 상황을 설명할 악한의 강탈 행위가 없다. 웃놀이에서 결핍은 단순히 주어졌을 따름이다. 그러나 주인공은 점수가 없는 상황을 악한에 의해 야기된 피해처럼 반드시 보상받고 채워야 할 결핍으로 인식한다.

이상에서 설명한 기능은 본질적인 기능으로서 V. Propp의 정의와 명칭에 따라 결핍 [a] 로 표시될 수 있다.²⁰⁾

F.9중재변화 시기, F.10반대행위 시작, F.11출발은 서로 밀접히 관련된 다. F.9중재변화 시기에서 주인공은 점수가 없는 결핍을 충족시키기 위해 웃놀이의 규칙에 따라 파견되고, F.10반대행위 시작과 F.11출발에서 주인공은 웃놀이 규칙에 따른 명령을 수락하고 결핍의 충족을 위해 출발한다. 이때 주인공과 웃놀이 규칙 사이에 명령/복종이라는 양분적인 대립이 성립한다. 주인공은 웃놀이 규칙에 따라 율가락을 던지도록 파견되어 점수가 없는 결핍을 충족시키기 위해 집, 즉 율판의 '도'를 출발한다. 이럴 경우 악한이 주인공이 바라던 점수를 이미 소유하고 있다면 그 결핍은 더욱 크게 느껴질 것이다.

주인공이 궁극적인 탐색 대상인 점수의 획득을 위해 집을 출발하는 기능과 관련하여 同化²¹⁾assimilation가 나타난다. 먼저 율가락을 던지는 사람은 주인공이면서 동시에 희생물이기도 하다. 탐색을 위해 집을 나선 그의 율말이 상대편에 의해 죽을 수도 있기 때문이다. 그 다음 율가락을 던지는 사람은 주인공이면서 동시에 조력자이다. 그 자신의 탐색도 성공적으로 수행해야 할 뿐만 아니라 같은 편의 율말이 탐색을 성공적으로 수행할 수 있도록 돕기 때문이다.

이상에서 설명한 기능들도 본질적인 기능으로서 V. Propp의 정의와 명

20) Ibid., p.35.

21) 하나의 기능이 이중적인 형태론적 의미를 지니는 경우이다.

Ibid., p.66.

칭에 따라 각각 증재변화 시기 [B], 반대행위 시작 [C], 출발 [↑] 로 표시될 수 있다.²²⁾

F.12증여자의 첫 기능, F.14주술적인 물건의 수락 등은 증여자의 역할과 관련된다. 그러나 율놀이에서 증여자는 특정한 인물이 아니고 율놀이 규칙 속에 포함되어 있다. 그는 율가락이라는 주술적인 물건을 주인공과 악한에게 균등하게 제공한다. 이같은 주술적인 물건은 민담이나 율놀이에서 매우 중요하다. 그것은 주인공의 공간 이동과 탐색 대상을 향한 출발을 가능하게 하기 때문이다. 이 때 율가락의 주술적인 물건은 주인공이나 악한에게 우호적일 수도 있고 비우호적일 수도 있다. 그것은 주인공이나 악한이 율가락을 던져 ‘율’이나 ‘모’가 나오거나 상대방의 율말을 잡았을 때 그들에게 다시 한 번 던질 수 있는 기회를 부여하고, 율판의 말길에서 ‘모-방-참먹이’, ‘모-뒤통-방-참먹이’ 등과 같은 지름길로 탐색을 수행하도록 하며, 나중의 율말이 처음의 율말을 엮고 한꺼번에 뛰게 하기도 한다. 동시에 그것은 나오는 숫수가 적어 율말의 걸음을 느리게 하고, 우회로 탐색을 수행하도록 하며, 율말이 상대방에게 잡히도록 하기도 한다. 율가락이 지닌 이같은 주술적인 힘은 율놀이의 전과정을 통해 주인공이나 악한에게 함께 제공된다.

이상에서 설명한 기능들도 본질적인 기능들로서 V. Propp의 정의와 명칭에 따라 각각 증여자의 첫 기능 [D], 주술적인 물건의 수락 [F] 으로 표시될 수 있다.²³⁾

F.16싸움에서 주인공과 악한은 자신들의 율말이 상대방의 그것보다 먼저 ‘참먹이’로 돌아올 수 있도록 하기 위해, 또는 상대방의 율말을 잡기 위해 율판에서 싸운다. 주인공과 악한의 싸움에서 자신이 율가락을 던져 숫수가 잘 나오게 하는 것도 중요하지만, 그 다음에 율가락을 던지는 사람의 역할이나 율말을 쓰는 사람의 역할은 더욱 중요하다. 왜냐하면 주인공은 조력자의 도움으로 그에게 닥친 어려움을 극복할 수 있으며 또 율말을 쓰는 사람의 지혜와 판단력이 승부에 결정적인 영향을 미치기 때문이다. 따라서

22) Ibid., pp.36-39.

23) Ibid., pp.39-42.

F.16싸움은 주인공이 악한에 의해 추적을 받는 F.21추적과 주인공이 같은 편의 도움을 받는 F.22도움을 수반한다.

이상에서 설명한 기능들도 본질적인 기능으로서 V. Propp의 정의와 명칭에 따라 각각 싸움 [H], 추적 [Pr], 도움 [Rs] 으로 표시될 수 있다.²⁴⁾

F.16싸움과 F.21추적, 그리고 F.22도움은 F.18승리로 이어진다. 주인공이 F.16싸움, F.21추적, F.22도움을 차례로 거치면서 악한과의 싸움에서 승리하기 때문이다. 주인공의 웃말이 율판의 '참먹이'에 성공적으로 돌아올 때, 또는 악한의 웃말보다 빨리 '참먹이'로 돌아올 때 싸움은 끝나고 악한은 패배한다. F.18승리와 관련하여 녀 동 내기의 웃놀이일 때, 주인공의 웃말 가운데 한 동이나 두 동, 그리고 석 동이 돌아온 경우에는 주인공의 일시적인 승리라고 할 수 있고, 녀 동이 모두 돌아온 경우에는 주인공의 궁극적인 승리라고 할 수 있다.

이상에서 설명한 기능도 본질적인 기능으로서 V. Propp의 정의와 명칭에 따라 승리 [I] 로 표시될 수 있다.²⁵⁾

주인공의 웃말이 '도'를 출발하여 '참먹이'로 돌아오는 것은 웃놀이 형태론의 행복한 대단원이다. 그것은 F.20귀환으로 나타난다. F.20귀환은 F.19승리의 결과로서 주인공의 웃말이 여러 가지 어려움을 이기고 무사히, 그리고 악한의 웃말보다 빨리 처음 출발했던 집으로 다시 돌아옴을 의미한다.

이상에서 설명한 기능도 본질적인 기능으로서 V. Propp의 정의와 명칭에 따라 귀환 [↓] 으로 표시될 수 있다.²⁶⁾

민담은 F.19결핍의 충족에서 서사적 정점에 도달하는데, 웃놀이에서도 그렇다. 주인공의 웃말이 '참먹이'로 돌아옴으로써 주인공에게 주어진 최초의 결핍이 충족된다. 녀 동 내기의 웃놀이일 때 한 동이나 두 동, 석 동이 '참먹이'로 돌아온 것은 일시적인 결핍의 충족이라고 할 수 있고, 녀 동 모두 '참먹이'로 돌아온 것은 궁극적인 결핍의 충족이라고 할 수 있다. 이런 경우 F.19결핍의 충족은 웃놀이에서 다음과 같은 방법으로 실행된다. 율

24) Ibid., pp.51-57.

25) Ibid., p.53.

26) Ibid., p.55.

놀이에서의 탐색 대상은 점수라고 할 수 있는데, 그것은 주술적인 힘을 지닌 윷가락의 사용에 의해 획득된다. 그것은 또 윷가락을 던져 나오는 낱수의 우연성이나 그것을 던지는 기술에 의해 획득되기도 한다. 그리고 탐색 대상은 여러 인물의 협력에 의해 획득된다. 비록 '윷'이나 '모' 등이 계속 나와 한 사람이 한 번만에 탐색 대상을 획득할 수도 있지만, 대부분 탐색 대상은 여러 사람의 협력에 의해 획득되기 때문이다.

그런데 V. Propp이 민담의 순차적 구조를 설명하기 위해 제안한 기능의 연쇄는 윷놀이에서 다르게 나타난다. 윷놀이에서 F.20귀환은 F.19결핍의 충족을 뒤따르는 것이 아니라 그것을 선행한다. 이것은 탐색 대상의 성격의 차이에서 기인한다. 즉, 민담에서의 탐색 대상은 유괴된 사람이나 잃어버린 물건과 같이 이전에 없어진 어떤 것이지만, 윷놀이에서의 탐색 대상은 귀환 그 자체이다.

이상에서 설명한 기능도 본질적인 기능으로서 V. Propp의 정의와 명칭에 따라 결핍의 충족 [K]로 표시될 수 있다.²⁷⁾

F.23물래 도착부터 F.31결혼까지는 민담에서 비본질적인 기능인데, 윷놀이에서도 그것과의 등가물은 발견되지 않는다.

여기서 윷놀이에 나타나는 기능들의 연쇄를 V. Propp의 명칭으로 도표화하면 다음과 같다.

[α] [a] [B] [C] [↑] [D] [F] [H] [Pr] [Rs] [I] [↓] [K]

그런데 녀 동 내기의 윷놀이일 경우, 녀 동이 한꺼번에 '참먹이'로 돌아올 때는 위에서 보인 行程²⁸⁾ move 하나로 놀이가 완결되지만, 그렇지 않을 때는 위에서 보인 行程이 여러 번 반복되면서 놀이가 완결될 수도 있다.

27) Ibid., p.53.

28) V. Propp에 의하면 윷놀이에서 결핍 [a] 으로부터 결핍의 충족 [K] 까지의 전개를 하나의 行程이라고 할 수 있다.

cf) Ibid., p.92.

2. 竝立的 構造

웃놀이의 병립적 구조는 그것의 순차적 구조에 비해 상대적으로 逸脫이 적다. 왜냐하면 웃놀이는 핵심적으로 출발departure과 귀환return의 이원적인 쌍으로 구성되어 있기 때문이다. 웃놀이는 궁극적으로 웃말이 웃판의 '도'를 출발하여 '참먹이'로 귀환하였을 때 승부가 결정되는 놀이인 셈이다.

웃놀이의 형태론을 이야기할 때 두 개의 스토리 라인²⁹⁾story line이 가능하다. 하나는 주인공과 관련된 스토리 라인이고 다른 하나는 악한과 관련된 스토리 라인이 그것인데, 그 둘은 서로 대립적이다. 여기서는 웃놀이의 순차적 구조를 논의할 때와 마찬가지로 주인공과 관련된 스토리 라인을 따라 논의를 진행한다.

주인공은 그의 탐색 대상인 점수를 획득하기 위해 우선 웃판의 '도'를 출발한다. 웃놀이가 시작되면서 주인공에게 점수가 없는 걸썩 상황이 주어진다. 그는 이같은 상황을 충족시키기 위해 점수를 소유하려고 하는데, 그것은 구체적으로 웃판의 '도'를 출발하는 주인공의 행위로 나타난다.

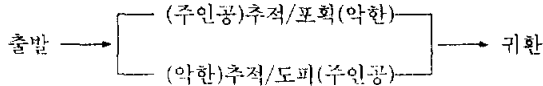
주인공이 웃판의 '도'를 출발하여 다시 '참먹이'로 돌아오려는 과정에서 그와 악한 사이에 싸움이 일어난다. 이 싸움은 두 방향에서 이루어진다. 하나는 주인공이 악한을 추적하여 그를 잡으려는 싸움이고, 다른 하나는 악한이 주인공을 추적하지만 그가 악한의 추적을 피하려는 싸움이다. 따라서 웃판의 '도'를 출발하여 '참먹이'로 돌아와 점수를 획득하려는 주인공과 그것을 방해하려는 악한의 싸움은 (주인공)추적/포획(악한), (악한)추적/도피(주인공)와 같은 이원적인 대립으로 이루어져 있다. 이같은 이원적인 대립이 성공적으로 수행될 때, 주인공은 웃판의 '참먹이'로 다시 귀환할 수 있다. 그것은 주인공이 점수를 획득하는 상황으로 나타난다. 이와 반대로 앞에서 보인 이원적인 대립이 성공적으로 수행되지 못할 때, 주인공은 웃판의 '참먹이'로 귀환할 수 없다. 그것은 주인공이 점수를 획득하지 못

29) 스토리 라인은 동일한 인물과 관련된 일련의 사건으로 정의될 수 있다.

Gerald Prince, 『Dictionary of Narratology』, Univ. of Nebraska Press, 1987.

하는 상황으로 나타난다.

이상에서 논의한 바를 바탕으로 율놀이의 병립적 구조를 도표화하면 다음과 같다.

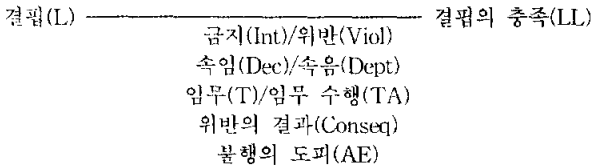


민담이 動機素motifeme의 연쇄로 정의될 수 있다(30), 그것은 불균형 disequilibrium 상태에서부터 균형equilibrium 상태에로의 전개로 구성되어 있다고 할 수 있다. 불균형 상태는 가능하면 회복되어야 할 상태, 또는 무엇이 결핍된 상태이고, 균형 상태는 그것이 회복된 상태이다. 이 때 불균형 상태와 균형 상태는 각각 A. Dundes의 결핍(L)과 결핍의 충족(LL)의 동기소에 대응된다. 따라서 민담은 전체적으로 어떻게 결핍이 야기되고, 그것이 어떻게 충족되느냐는 동기소의 연쇄로 구성되어 있다.

율놀이에서도 이같은 민담의 형태론을 발견할 수 있다. 율놀이가 시작되면서 주인공에게 점수가 없는 결핍 상황이 주어진다. 그것은 궁극적으로 주인공에게 의해 충족되어야 할 상황이다. 그리하여 주인공은 점수를 획득하기 위해 율판의 ‘도’를 출발한다. 그는 탐색 대상인 점수를 얻기 위해 집을 떠나는 셈이다. 드디어 주인공은 악한과의 싸움을 승리로 이끌면서 율

30) A. Dundes는 K. L. Pike가 인간 행동의 보다 넓은 영역을 분석하기 위해 제안한 동기소motifeme라는 개념을 사용하여 민담의 형식적 동기소의 연쇄를 결핍(L)-결핍의 충족(LL)이라고 보았다. 이 때 동기소의 개념은 V. Propp의 기능function의 개념과 유사하다.

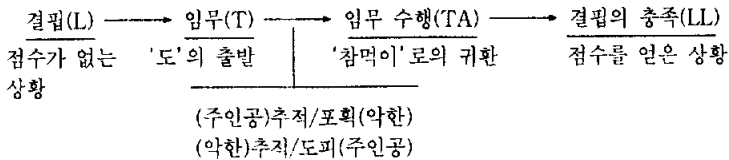
또 그에 의하면, 민담은 결핍(L)-결핍의 충족(LL)의 연쇄 사이에 이원적인 대립을 이루는 다른 동기소의 연쇄들이 삽입되면서 그 계열의 배합에 따라 다양한 유형들이 만들어진다.



A. Dundes, op., cit., p.208.

판의 '참먹이'로 귀환한다. 탐색을 성공적으로 수행한 결과는 점수의 획득이라는 사실로 나타난다. 그것을 통해 주인공은 놀이가 시작되면서 자신에게 주어진 결핍을 충족시킨다.

이러한 점을 도표화하면 다음과 같다.



IV. 민간 드라마로서의 웃놀이

웃놀이의 형태론은 민담의 그것과 유사하다. 웃놀이가 서사적 행위이기 때문이 아니라 웃놀이가 문학을 닮았다는 점에서 그 둘은 드라마이기 때문이다. 이처럼 서사체가 내포된 놀이 장르인 웃놀이는 일상적인 삶이 중지된 제한된 時空에서 놀이꾼과 관중이 함께 연행하는 축제이다. 또 그것은 제한된 시간 속에서 발전하는 플롯과 일정한 역할을 수행하는 많은 등장인물을 가진다.

웃놀이는 드라마로서의 특성을 지니고 있다. 웃놀이는 멜로드라마 이상으로 갑작스러운 顛倒를 수반한다. 그것은 보통 극적 긴장을 유발하는데, 드라마에서보다는 웃놀이에서 그 긴장의 정도가 더욱 크다. 드라마에서는 장르의 관습에 따라 그 결과를 예측할 수 있지만, 웃놀이에서는 그렇지 못하기 때문이다.

웃놀이 과정에서 웃말이 상대방의 웃말에 의해 잡히는 경우가 있는가 하면 또 '도'를 떠난 웃말이 지름길이 아닌 우회의 길로 '참먹이'에 돌아오는 경우도 있다. 그것은 서사적 지연의 효과를 지닌다.³¹⁾ 녀 동을 업은 웃

31) 민담에서 찾음의 길을 나서는 주인공에게 주어지는 탐색 대상 그 자체의 정체, 그것이 있는 장소, 거기로 가는 길 등 근본적인 3정보의 결여도 서사적 지연의 효과와 무관하지 않을 것이다.

말이 상대방에 잡혀 처음부터 다시 시작하거나 율말이 ‘도’, ‘모’, ‘뒷모’, ‘찌모’, ‘참먹이’를 차례로 거처서 돌아올 때, 그 효과는 더욱 크질 것이다. 율말이 상대적으로 ‘참먹이’에 돌아오는 것이 쉬우면 그만큼 긴장도 적을 것이다. 행운과 불행이 교차될 때 유발되는 救助와 挫折의 극단적인 정서는 율놀이의 드라마적인 성격이라고 할 수 있다.

율놀이도 드라마처럼 시작 상황부터 대단원까지 전개되는 일정한 플롯을 지니고 있다. 율놀이는 시작 상황인 缺失部, 율판에서 율말이 서로 경쟁하는 상황인 遂行部, 그리고 율말이 돌아오는 상황인 解消部の 敘事的 3分節로 구성되어 있다고 할 수 있기 때문이다.

그리고 율놀이와 민담의 意匠 사이에 數的인 대칭이 있다. 율놀이에서 율가락이 4개이고, 일반적으로 넉 동 내기를 하는 것은 민간 서사체folk narrative에서의 4의 법칙³²⁾과 관련되기 때문이다. 따라서 율놀이는 민간 드라마folk drama와 밀접히 관련되어 있음을 알 수 있다.

율놀이는 비언어적인 행위로 이루어지는 놀이 장르에 포함된다. 율놀이의 과정이 놀이가 행해질 때마다 다르게 나타나고, 또 그것의 결과를 예상할 수 없다는 사실을 제외하면, 그것은 삶의 드라마로서의 祭儀ritual에 가깝다.³³⁾ 그 가운데서 율놀이는 사회적 제의와 가깝다.

율놀이가 사회적 제의와 가깝다고 할 때, 그것은 일반적으로 通過祭儀³⁴⁾

32) 민간 서사체에서 반복은 거의 3의 숫자와 관련되어 있다. 그러나 인도의 이야기에서는 4의 법칙이 나타나기도 한다.

Axel Olric, "Epic Laws of Folk Narrative", (A. Dundes ed., 'The Study of Folklore', Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, N.J., 1965, p.133.)

33) V. Turner는 인간의 모든 행위를 삶의 드라마로서의 제의로 간주하면서, 일상적인 삶이나 놀이는 사회적 제의social ritual이고, 종교적인 의식은 종교적인 제의religious ritual이며, 연극이나 음악 그리고 춤 등은 미적인 제의aesthetic ritual라고 하였다.

V. Turner, 'The Anthropology of Performance', PAJ Publications, 1986.

34) 통과제의는 4의 중요한 국면에서 행해지는 의식으로서, 그것을 통해 새로운 사회의 구성원이 될 자각이 제의 참여자에게 부여된다. 이같은 통과제의의 완전한 체계는 분리separation, 과도기liminal, 재결합reaggregation으로 이루어진다. 어떤 경우에는 세 과정 중 어느 한 단계가 특별히 강조되기도 한다.

Van Gennep, 'The Rites of Passage', Univ. of Chicago Press, 1960, p.11.

rite of passage적 구조를 갖고 있다. 율놀이는 그것의 지속시간과 그것이 행해지는 공간에 의해 일상생활과 구분된다. 율놀이는 정해진 시간과 공간의 한계 속에서 놀이되는 셈이다. 그것은 일상생활과 시간적으로, 또 공간적으로 분리된 새로운 경계를 설정한다. 이같은 시간과 공간 속에서 적용되는 것은 일상생활의 규범이 아니라 놀이 규칙이다. 따라서 율놀이는 일상의 시간과 공간으로부터 분리된 채 그 놀이 규칙만이 적용되는 새로운 시간과 공간을 필요로 한다.³⁵⁾

통과제의적 구조에서 과도기는 神性이나 구성원과의 交感, 구성원 사이의 권위 등의 요소를 포함한다.³⁶⁾ 놀이가 언제나 제의적 행위의 신성함과 연결되어 있을 때³⁷⁾, 일상생활과 분리된 시간과 공간은 곧 신성화된 시간과 공간이다. 이러한 세계 속에서 놀이 참여자는 神性과의 교감을 갖는다. 율놀이가 오락으로서의 성격뿐만 아니라 강한 祭儀性和 呪術性を 담고 있었고, 우리 민간에서 율놀이를 歲初에 농사의 풍흉을 점쳤다는 사실은 神성과 교감을 갖는 율놀이의 과도기적 특성을 잘 말해주고 있다. 또 율놀이는 그 규칙 속에서 놀이 참여자들의 상호 협력에 의해 이루어지기 때문에, 그것은 참여자상호간의 교감을 바탕으로 하고 있다. 그리고 율놀이에서 율말을 쓰는 것은 경기의 승부에 직접적인 영향을 미친다. 따라서 율말을 쓰는 사람은 같은 편의 구성원 속에서 절대적은 아니지만 다소간의 권위를 가진다.

율놀이는 그것 자체의 과도기를 거쳐 재결합의 단계로 나아간다. 그것은 일상생활의 시간과 공간으로부터 분리되기 이전의 상태로 되돌아감을 의미한다. 이럴 경우 그것이 단순한 회귀에 그치는 것은 아니다. 율놀이 자체의 과도기를 통해 이전의 개인적인 갈등, 사회적인 갈등이 해소된 새로운 시간과 공간으로 돌아가기 때문이다. 율놀이에 참여한 구성원들은 놀이의 끝

35) 이같은 점은 놀이의 일반적인 형식적 특징이다.

J. 호이징하, 「놀이하는 인간」, 권영민 역, 홍성사, 1985, p.31.

36) 이같은 과도기적 특성이 기술적으로 복잡한 사회에서 나타날 때, 그것은 리미노이드liminoid가 된다.

V. Turner, op., cit., p.9.

37) J. 호이징하, op., cit., p.30.

남과 함께 이전과 다른 새로운 자신을 발견하기도 하고, 또 새로운 사회 질서 속에 편입되기도 한다. 그것은 더욱더 활성화된 개인과 사회를 更新하기 위한 효능을 다하고 있는 셈이다.³⁸⁾

V. 結 論

웃놀이는 놀이 장르에 포함되지만, 그것에는 서사형식이 내재되어 있다. 놀이라는 비언어적인 행위를 언어적인 표현으로 대체시킬 때, 웃놀이는 한 인물이 집에서 나와 시련을 극복하고 다시 집으로 돌아가는 서사진행을 축으로 하는 歸鄉談이면서 동시에 한 인물이 시련 속에서 일정한 얘기 가치를 추구해 가는 모험적인 探索談이다. 따라서 웃놀이는 놀이 양식으로 연행되는 서사체라고 할 수 있다.

웃판은 여러 층위에 걸친 양분적 대립으로 구성되어 있다. 天/地, 圓/方, 死/生, 彼岸/此岸, 그리고 東/西, 南/北, 內/外, 上/下의 대립이 그것이다. 여러 층위에 걸친 대립의 통합으로 이루어진 웃판은 새로운 小宇宙이다. 그 공간은 보다 높은 단계의 또 하나의 삶을 보장한다.

샤머니즘의 우주관에 따라 웃판의 수평축과 수직축의 양극점이 彼岸으로 상징될 수 있다면, 웃놀이에서 웃말이 '도'를 출발하여 '참먹이'로 돌아오는 것은 영혼의 他界旅行에 비유될 수 있다. 他界旅行을 마치고 돌아온 샤먼이 주술적인 權能이나 도구를 획득하듯이 웃판을 성공적으로 돌아왔을 때 그것은 점수의 획득으로 나타난다. 또 시베리아 샤머니즘에서 말은 '영혼의 운송자'로 믿어지는데, 그러한 관념이 웃놀이의 '말판 [馬田]', '말 [馬]' 등의 용어에 반영되어 있다.

웃놀이가 놀이 양식으로 재현된 영혼의 他界旅行이라고 할 때, 그것에는 自由魂에 대한 관념이 반영되어 있다. 사람들은 그것에 기대어 삶과 죽음

38) 이러한 점은 제의가 지닌 사회적 기능으로 이해될 수 있다. 탈춤이 갈등을 해소시키는 비상구 노릇을 다하고 있다는 지적도 이와 무관하지 않을 것이다.

김열규, 「한국신화와 무속연구」, 일조각, 1977, p.162.

을 동시에 관조하고자 하였다. 따라서 그러한 소망이 놀이 양식으로 표현된 것이 웃놀이라고 할 수 있다.

서사체와 놀이 사이에는 보편적인 패턴이 존재한다. 이럴 경우 웃놀이의 형태론과 민담의 그것은 서로 유사하다. 몇 가지 전제 아래 웃놀이의 순차적 구조syntagmatic structure는 V. Propp의 체계에 따라서 [α] [a] [B] [C] [↑] [D] [F] [H] [Pr] [Rs] [I] [↓] [K]로 표시된다. 경우에 따라서는 이와 같은 行程이 여러 번 반복될 수도 있다. 그리고 역시 몇 가지 전제 아래 웃놀이의 병립적 구조paradigmatic structure는 A. Dundes의 체계에 따라서 결핍(L)—임무(T)—임무 수행(TA)—결핍의 충족(LL)과 같은 動機素의 연쇄로 표시된다. 이런 경우 임무는 구체적으로 (주인공)추적/포획(악한), (악한)추적/도피(주인공)와 같은 기능들의 쌍으로 수행된다.

웃놀이는 민간 드라마로서의 성격을 지니고 있다. 그것은 缺失部, 遂行部, 解消部의 서사적 3분절로 구성되는 플롯과 일정한 역할을 수행하는 많은 등장인물을 가지고 있다. 웃놀이는 갑작스러운 顛倒에 의한 극적 긴장을 유발하며, 서사적 진행을 지연시키기도 한다. 또 웃놀이와 민담의 意匠 사이에 數的인 대칭도 있다.

웃놀이는 삶의 드라마로서의 祭儀와 가깝다. 그것은 분리—과도기—재결합의 통과제의적 구조를 갖는다. 웃놀이는 이러한 과정을 거쳐서 이전보다 더욱 활성화된 개인과 사회를 更新하기 위한 효능을 다하고 있다.