



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](#)

博士學位 請求論文
指導教授 金 東 煜

제주도 12본풀이의 ‘놀이성’ 을 중심으로 한
교육연극 실행방안 연구

成均館大學校 大學院

公演藝術協同課程

배 진 섭

博士學位 請求論文

指導教授 金 東 煜

제주도 12본풀이의 ‘놀이성’ 을 중심으로 한 교육연극 실행방안 연구

The Study on How to Practice Educational Drama
Centering on Playfulness of The 12 BonFuRi of JeJuDo

成均館大學校 大學院

公演藝術協同課程

배 진 섭

博士學位 請求論文

指導教授 金 東 煜

제주도 12본풀이의 ‘놀이성’ 을 중심으로 한 교육연극 실행방안 연구

The Study on How to Practice Educational Drama
Centering on Playfulness of The 12 BonFuRi of JeJuDo

이 論文을 公演藝術學 博士學位請求論文으로 提出합니다.

2014 年 12 月 日

成均館大學校 大學院

藝術學協同課程

배 진 섭

이 論文을 배진섭의 公演藝術學
博士學位 論文으로 認定함.

2014 年 12 月 日

審査委員長 한 은 경

審査委員 김 창 화

審査委員 허 남 춘

審査委員 한 영 규

審査委員 김 동 욱

국 문 초 록

신화는 신들만의 허구적인 이야기로 단순화 할 수 없는 신과 인간, 자연과 인간, 나아가서는 인간과 인간 간의 관계와 질서에 대한 근원적인 물음과 성찰을 제기한다는 점에서 교육적 가치가 크다고 할 수 있다. 한 예로, 그리스 신화에서 제우스의 명을 어긴 프로메테우스가 오직 신들에게만 허용되었던 불을 인간에게 전해 주면서부터 인간은 점차 신의 지배로부터 벗어나게 되었다. 인간에게 불의 사용은 곧 문명의 시작을 알리는 서막이었던 셈이다. 하지만 인간은 동시에 판도라의 상자를 열어 버림으로써 인간의 원초적 비극의 단서를 초래하였다. 일본 건국신화에서 이자나기는 이자나미와 함께 요미노쿠니(黄泉国-지하세계)를 탈출하던 도중 이자나미의 얼굴을 보아서는 안 된다는 약속을 어기는 바람에 이자나미를 부패의 몸으로 만들었다. 제주도 신화에서는 천지왕의 작은 아들 소별왕이 아버지의 질서를 어기고 형을 속임으로써 결국 부조리한 인간세상을 지배하게 되었다. 이러한 이야기들은 인간으로 하여금 신과 인간, 자연과 문명, 그리고 인간의 불가피한 운명 등에 대해 진지하게 생각해 볼 기회를 던져준다. 이처럼 신화 속에 담겨있는 다양한 화소들은 우리에게 과거 뿐 아니라 현재와 미래의 삶에 대한 성찰과 지혜를 갖게 한다는 점에서 소중한 정신적 문화유산이라 할 수 있다.

한국에서 제주도는 ‘신들의 고향’으로 불리어질 만큼 풍부한 신화를 간직하고 있다. 제주도가 육지부의 다른 지역에 비하여 독자적인 신화와 무속문화를 오랫동안 유지할 수 있었던 것은 제주도가 ‘섬’이라고 하는 지정학적 특성에 기인한 바가 크다. 즉 육지부에서는 이른 시기부터 불교나 유교문화의 정착이 비교적 꾸준하고 순조롭게 진행되었던 점에 비해 제주도는 ‘섬’이라는 지리적 접근성의 한계로 중앙으로부터의 정치, 문화적인 영향력이 상대적으로 미흡하였다고 할 수 있다. 오히려 제주도 무속문화의 경우, 중세국가의 통치이념에 따라 배척 되어온 육지부와 달리

거꾸로 불교나 유교가 제주도의 무속문화에 습합, 포용되는 양상까지 나타났다. 이는 오늘날 제주도의 다양한 지역에서 이루어지는 제의적 의례나 무속문화를 통해서도 확인되어진다. 그 중 특히 본풀이로 불리는 제주도의 신화는 그와 같은 제주도 무속문화의 독자적 양상과 면모를 집약적으로 함축하고 있다.

연구자는 그 중에서 제주도 신화에 나타난 놀이성을 규명하여 이를 교육연극의 다양한 학습방법에 적용해 보았다. 여기서 연구자가 언급하는 놀이는 크게 두 개의 시각을 전제로 하는데 첫째는 공연의 행위양식으로서의 놀이를 말한다. 즉, ‘곳’을 예로 들면 제의적 연행행위를 의미하며 교육연극의 경우는 학습자가 무대에서 진행하는 역할극이나 연극게임 같은 실연행위를 뜻한다. 두 번째는 공연을 위한 텍스트(Text), 또는 프리텍스트(Pre Text)로서 제주도의 본풀이 속에 담겨있는 놀이적인 속성, 즉 놀이성을 의미한다. 따라서 전자의 놀이가 공연예술의 관점에서 이루어지는 실제 행위에 해당한다면 후자의 놀이는 인문학의 관점에서 고찰되는 이론적 특징을 뜻한다.

이를 바탕으로 연구자는 먼저 제주도 본풀이의 놀이성을 이론적으로 규명한 다음 이를 교육연극의 체험방법에 실제적 놀이행위로 활용해 보았다. 연구자는 이를 수행하기 위하여 먼저 한자를 통하여 전통적 개념으로서 놀이의 속성에 대하여 살펴보았다. 즉 ‘놀다’의 의미로 사용되고 있는 한자의 희(戲), 완(玩), 유(遊)를 통해 그 부수를 중심으로 놀이의 속성을 찾아내고자 하였다. 그 결과 연구자는 ‘戲’의 부수 ‘戈’, ‘玩’의 부수 ‘玉’, ‘遊’의 부수 ‘辵’이 놀이의 속성을 밝혀내는데 중요한 단서가 됨을 확인했다. 이를테면 ‘戈’에 나타나는 관계적 특징, ‘玉’에 나타나는 창의적 특징, 그리고 ‘辵’에 나타나는 체험적 특징을 전통적 개념으로서의 핵심적 놀이성으로 파악한 것이다. 그런 다음 연구자는 이와 같이 파악한 놀이성이 제주도 본풀이에서 어떻게 드러나는지를 규명하기 위하여 12본풀이를 중심으로 고찰해 보았다. 그리하여 12본풀이에서 드러나는 천상과 인간세계의 관계 또는 다양한 가족구성간의 이야기를 통하여 관계적 놀이성이, 꽃 모티브, 이물변신, 뽕두놀이 이야기에서는

창의적 놀이성이, 마지막으로 저승행장 차려입기, 도깨비 순력놀이, 신의 세상체험 같은 이야기에서는 체험적[경험적] 놀이성이 두드러지게 나타나는 것을 파악했다.

마지막으로 연구자는 이와 같은 연구결과를 교육의 현장에 구체적으로 활용하는 방법까지 진전시켜 나갈 필요가 있다고 판단하여 이를 교육연극의 다양한 이론적 틀에 기초하여 활용할 수 있도록 극 실행방법을 고안하였다. 이는 교육연극에서 이루어지는 학습활동이 ‘놀이적 행위’를 중심으로 진행된다는 점에 착안하였기 때문이다. 이와 같은 인식을 토대로 연구자는 본풀이의 관계적, 창의적, 체험적 놀이성을 각각 브레히트 서사극(Brecht's epic theatre), 보알의 토론연극(Forum Theatre), 창의적 연극(Creative Drama), 응용연극(Applied Theatre), 통합예술교육(Integrated Arts Education) D. I. E(Drama In Education) 등의 교육연극 방법론에 적용하여 실제적 학습안을 제시하였다.

이와 같은 일련의 연구과정을 통하여 연구자는 본 연구가 놀이가 지닌 중요한 특징적 요소들을 전통적 관점에서 찾아내고 이를 제주도 본풀이에 적용한 후 다시 극적체험을 통한 학습방법으로 구체화 하였다는 점에서 일정한 의의와 가치가 있다고 생각한다. 결국, 본 연구는 인문학과 공연예술의 두 가지 시각을 전제로 이루어졌다고 볼 수 있는데, 인문학적인 시각에서는 전통적 문자개념을 통하여 제주도 본풀이의 놀이와 놀이성에 대하여 규명하는 것이었으며 공연예술의 시각에서는 그러한 놀이성을 교육연극의 다양한 방법론을 통하여 교육현장에 직접 적용, 실천해 보는 것이었다. 따라서 연구자는 이와 같은 시각에서 출발한 본 연구가 한편으로 놀이와 놀이성에 대한 학문적 관심을 불러일으키고 또 한편으로는 한국의 교육연극 방법론 개발에도 기여할 수 있는 계기가 마련되기를 기대한다.

주제어 : 12본풀이, 신화, 놀이성, 교육연극, 희(戲),

완(玩), 유(遊), 관계 놀이, 창의 놀이, 체험 놀이

목 차

제1장 서 론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구목적과 방법	9
제2장 ‘놀이’와 ‘놀이성’에 대한 고찰	20
1. ‘놀이’에 대한 인식	20
2. ‘놀이성’에 대한 전통적 의미	32
1) ‘놀이’ 개념에 대한 문자적 의미	32
2) 戲의 놀이성	38
3) 玩의 놀이성	42
4) 遊의 놀이성	45
제3장 제주도 12본풀이의 ‘놀이성’ 분석	50
1. 제주도 신화의 특성과 본풀이	50
1) 제주도 신화의 문화, 예술적 특성	50
2) 제주도 굿의 연행과정과 본풀이	56
2. 제주도 12본풀이의 놀이성	63
1) 제주도 12본풀이의 줄거리	63

2) 제주도 12본풀이의 놀이성 고찰	79
제4장 제주도 12본풀이의 놀이성을 활용한 교육연극 실행방안	112
1. 교육연극 방법론	112
1) 교육연극의 본질과 특징	112
2) 교육연극의 배경과 역사	115
2. 제주도 12본풀이의 놀이성을 활용한 교육연극 실행방안	130
1) 관계적 놀이성을 활용한 교육연극 실행방안	130
2) 창의적 놀이성을 활용한 교육연극 실행방안	155
3) 체험적 놀이성을 활용한 교육연극 실행방안	178
제5장 결 론	198
참 고 문 헌	205
부 록	217
Abstract	232

제1장 서론

1. 연구의 필요성

본 연구자는 평소 학교교육에서 신화를 소재로 하는 수업의 다양한 교육적 의의에 대하여 주목해왔다. 즉 신화는 신들만의 허구적인 이야기가 아니라 신과 인간, 자연과 인간, 나아가서는 인간과 인간 간의 관계에 대한 근원적인 물음과 성찰을 제기한다는 점에서 무엇보다 교육적 가치와 효과가 큰 것으로 판단했다. 특히 제주도 신화는 ‘제주도’라는 섬의 독특한 문화 특성과 함께 그 신화 속에 우리나라의 원형적 문화요소들이 담겨있으므로 학교를 비롯한 다양한 교육현장에서 폭넓게 활용될 수 있다는 기대감을 안겨주었다.

오늘날 제주도는 1만 8천여 신화가 존재하는 이른바 ‘신들의 고향’으로 알려져 있다. 이렇게 많은 신화가 비교적 원형을 유지하며 존재할 수 있었던 이유는 제주도가 ‘섬’이라는 지정학적 특성에 기인한 바가 크다. 즉 육지부에 비해 제주도는 지리적 환경과 조건에 따른 정치적 제약 때문에 조선시대의 지배질서와 이념으로부터 상대적으로 자유로울 수 있었으며 그로 말미암아 유교적 사유보다는 부족공동체의 토착성과 고대적 사유가 남아있는 다양한 형태의 본풀이 또는 서사무가를 오랫동안 보존할 수 있었던 것이다.¹⁾ 그 결과 제주도에는 현재까지도 정치적 지배세력의 정당성을 암시하는 영웅중심의 신화보다는 토착민들의 삶을 반영하는 서민적이고 민중적인 내용의 신화와 서사무가들이 다수를 이루는 가운데 지역의 도민들에 의해 꾸준히 전승, 구연되는 양상을 보이고 있다. 이처럼 제주도 신화는 제주도민들의 삶과 밀접한 연관을 맺으며 현재까지도 그 맥을 이어가고 있는 것이다.

제주도 신화는 주로 ‘제의적 의례’의 연행방식을 통하여 구체적 모습을 드러

1) 허남춘, 『제주도 본풀이와 주변신화』, 보고사, 2011, 23~24쪽 참조.

내는데 그와는 별도로 그 자체의 스토리만으로도 다양한 형태의 놀이성이나 연극성을 찾을 수 있다.²⁾ 예를 들어 신화 속에 등장하는 인물의 성격이나 행위 또는 그로 인해 전개되는 사건들은 마치 무대 위의 배우들에 의해 만들어지는 하나의 극적장면을 연상케 한다. 다시 말해 제주도 신화에는 등장인물의 대화와 몸짓 그리고 행위를 비롯하여 무대에서 구축되는 다양한 기호적 요소들이 풍부하게 내재되어 있는 것이다. 이는 놀이나 연극의 참여자가 가상의 세계에서 허구적인 인물이 되어 간접적인 방식을 통해 세상을 경험하는 것과 같다. 즉, 연극의 기본적인 특징으로 이해되는 ‘지금’, ‘여기’ 라고 하는 시·공간적 유형과, ‘마치 ~인 것처럼 ~하다’라고 하는 가상의 사건 또는 행위 양식들이 제주도 신화 속에서 생동감 있게 드러나고 있음을 의미한다.

이를 좀 더 상세히 살펴보면 아리스토텔레스는 『시학(詩學)』에서 비극을 구성하는 요소로 플롯, 성격, 언어, 사고(思考), 스펙터클(무대 볼거리), 음악의 여섯 가지를 제시하였는데 이는 동시에 연극을 구성하기 위한 핵심요소로도 간주된다. 따라서 연구자가 앞에서 언급한 기호적 요소라 함은 플롯을 비롯하여 아리스토텔레스가 제시하고 있는 제반 구성요소들을 포괄하는 개념으로 볼 수 있다. 다만, 이러

2) 연극성(演劇性, Theatricality)이란 연극이 지니는 고유의 속성을 말한다. 서양에서 연극개념에 대한 논의는 플라톤과 아리스토텔레스로부터 시작됐다고 할 수 있다. 먼저, 플라톤은 연극을 ‘이데아(Idea)의 실체적 진리를 거짓 흥내 내는 가상과 허구의 개념’이라고 보았다. 이에 대해 아리스토텔레스는 ‘인간행동의 모방이 오히려 실재의 세계를 인식하게 된다’는 대립적 견해를 피력하며 연극 논의에 대한 단초를 열었다. 하지만 이들은 연극이 기본적으로 어떠한 사실이나 허구의 세계를 무대라고 하는 임의의 공간을 통하여 보여준다고 하는 점에서는 공통된 견해를 보인다. 동양에서도 중국의 한자를 중심으로 그 의미를 살폈을 때, ‘演劇’에서 ‘劇’은 ‘돼지(豕)와 호랑이(虎)가 칼싸움(鬥)을 하듯이 있을 수 없는 일을 실제로 있는 것처럼 하다’는 뜻을 지니고 있음을 보여준다. 또한 ‘演戲’의 ‘戲’ 역시 ‘둘 이상이 칼싸움(鬥)을 하고 노는 허구적(虛) 행위’라는 점에서 같은 성격을 갖는다. 따라서 동양연극 역시 서양과 마찬가지로 무대라는 특정한 공간에서 이루어지는 가상적 행위를 전제로 출발하는 개념이라는 점에서는 크게 다르지 않다. 이렇게 볼 때 연극성이란 무대를 전제로 하는 연극적 행위와 이를 뒷받침하는 제 기호적 장치를 포괄하는 개념이라고 할 수 있다. 즉 그것은 텍스트를 포함하여 신체, 소리, 공간 등의 다양한 연극적 요소들을 결합한 것이다. 하지만 이와 같은 연극성에 대한 개념은 시대와 사회의 변화에 따라 그 모습이 꾸준히 변모해왔다. 이에 대해 김형기는 기호학적 관점과, 문화학의 관점, 사회학적 관점, 매체이론의 관점에서 그 변모와 확장의 양상을 규명, 고찰했다. 김형기, 「연극성개념의 변형과 확장」, 『한국연극학』, 제23집, 2004. 한편, 놀이성에 대한 개념과 관련해서는 본 논문의 2장 ‘놀이와 놀이성에 대한 고찰’에서 상세히 검토하였다.

한 극적 구성요소가 서양연극에서는 아리스토텔레스가 언급한대로 플롯-성격-언어-사고(思考)-스펙터클(무대 볼거리)-음악의 순으로 강조되고 있는데 비해 동양연극에서는 정반대의 순서로 강조되는 모습을 보인다. 특히 인도연극의 경우는 주로 사원을 무대배경으로 의례적 행위가 연극적으로 표현되는데, 힌두신화에 나타나는 다양한 화소들이 춤과 노래를 중심으로 극적으로 표현되는 것을 볼 수 있다.³⁾ 하지만 그렇다고 인도연극에서 플롯의 중요성을 간과한다는 의미는 아니다. 산스크리트연극의 백과사전 격에 해당하는 『나티야사스트라(Natyasastra)』에서 ‘힌두연극의 가장 보편적 소재는 신화와 전설이 되어야한다’고 언급하고 있는 것을 보면 신화에 내재되어 있는 극적구성, 즉 플롯의 중요성이 여전히 강조되고 있음을 알게 되는 것이다.⁴⁾ 이는 인도신화가 스토리만으로도 공연을 위한 훌륭한 텍스트가 된다는 점을 암시한다. 그런 면에서 제주도 신화 역시 연극양식의 측면에서 볼 때 인도신화와 유사한 면모를 보인다. 즉, 제주도 신화는 동양연극의 주된 특징이라 할 수 있는 가(歌), 무(舞), 악(樂)의 다양한 요소들을 ‘굿’의 연행과정을 통해 보여주기도 하지만 텍스트로서의 연극을 구성하기 위한 극적요소 즉 플롯이나 인물성격 등의 연극적 표현가능요소들이 다수 내재되어 있다고 생각되는 것이다. 그러므로 연구자는 제주도 신화의 놀이성 또는 연극성을 두 개의 관점 내지는 영역에서 파악하고자 한다.

하나는 제주도의 신화를 ‘굿’이라고 하는 전체적 연행과정의 맥락에서 보는 관점인데 여기서는 굿이 지니는 구조적인 특징들을 주목한다. 제주도의 굿은 크게

3) 이와 관련하여 고승길은 『동양연극의 전통과 미학』에서 동양연극의 특징을 아리스토텔레스 연극과의 비교를 통해 상세하게 고찰한 바 있다. 여기서 그는 서구 연극학자들의 지적을 빌어 동양연극의 특징적 개념으로 ‘참여성’, ‘총체성’, ‘양식성’을 제시하였다. 고승길, 『동양연극의 전통과 미학』, 『동양연극연구』, 중앙대학교 출판부, 1993, 197~217쪽 참조.

4) 바라타의 나티야사스트라의 20장에서 산스크리트희곡의 한 종류라 할 수 있는 루파카(rupaka)를 언급하는 가운데 추가로 나타카(nataka)의 형식에 대해서 기록하였다. 즉 나타카의 테마는 신화같이 잘 알려진 이야기와 주인공은 품격 높은 영웅이나 신들로 한정하며 기쁨과 위엄과 사랑을 노래하는 다양한 요소들로 이루어져야 한다고 보았다. Adya Rangacharya, 『The Natyasastra(English Translation with Critical Notes)』, 1996, 148쪽 참조.

신을 부르는 ‘맞이’와 신의 내력을 이야기 하는 ‘풀이’, 그리고 신을 위로하고 함께 어울리는 ‘놀이’로 구성되어 있다. 이와 같은 맞이·풀이·놀이의 구성은 다른 지역의 굿과 마찬가지로 놀이적이며 연극적인 특징들을 보여준다. 예를 들어 제주도의 굿은 이를 주관하는 심방을 중심으로 진행되는데 이때 굿이 진행되는 제의의 장소는 연극적으로 볼 때는 일종의 무대공간이라고 할 수 있다. 또 굿에서 심방이 본풀이의 내용을 구송하거나 한풀이 또는 굿 중(中) 극을 실연하는 행위 등은 배우의 연기와 비교되며 굿에 참여하는 사람들은 연극의 관객에 해당한다. 따라서 본풀이나 신화의 내용이 심방에 의해 굿의 현장에서 직접 구연된다는 연행적 측면에서 놀이성과 연극성을 파악하게 되는 것이다.

두 번째로는 제주도의 본풀이를 굿의 연행과정으로부터 분리하여 독립적인 텍스트 내지 프리텍스트로서 놀이성이나 연극성을 찾아보는 관점이다. 제주도의 창조신화인 ‘설문대할망’ 이야기를 비롯하여 제주도의 시조신화라 할 수 있는 ‘삼성신화’, 그리고 일반신화인 ‘삼승할망’, ‘꽃감관’, ‘가쁜장’, ‘자청비’, ‘남선비’ 등 수많은 이야기들이 신과 인간, 그리고 꽃이나 동물과 같은 사물들의 등장을 통하여 역동적인 극적상황이나 놀이적 환경을 만들어 낸다. 가령, 설문대할망의 경우, 할망의 오줌발이 하도 세서 우도(牛島)가 만들어 졌다거나, 하문(下門-음부)으로 물고기를 잡았으며, 물장오리에 빠져 죽음을 맞이하였다는 등의 내용은 신화가 아니고서는 이해하기 힘든 이야기이다. 하지만 이것은 오히려 극을 전개하기 위한 훌륭한 조건[플롯]이 된다. 즉, 허구와 가상의 세계를 보여주는 연극적 특징을 상기해 볼 때 설문대할망 신화는 플롯을 비롯하여 음악이나 춤과 같이 무대에서 표현될 수 있는 극적 요소가 다분히 내재되어 있는 것이다.

이를 무대 활용방법의 시각에서 재론하면 교육연극 무대는 학습자의 적극적인 참여와 창의적인 표현에 우선적인 관심을 두기 때문에 무대와 객석이 분리된 프로시니움 무대보다는 열린 구조의 개방형 무대(Open stage)가 더 적합하다고 볼 수 있다. 개방형 무대는 무대가 돌출되어 삼 면이 관객석으로 둘러싸인 구조로서 16세

기경 엘리자베스 시대에 왕성하게 만들어진 연극무대이다. 이 무대는 배우와 관객 간의 구분을 최소화함으로써 그들의 직접적 만남을 통해 긴밀한 접촉을 시도한다는 특징을 지닌다. 셰익스피어 연극의 무대가 대표적이라 할 수 있는데 당시 셰익스피어 무대는 특별한 무대장치나 소도구들을 사용하지 않는 대신 관객의 적극적인 참여와 상상력을 요구하였다. 말하자면 일종의 무대관습(stage convention)이 지켜졌던 셈이다.⁵⁾ 이에 대하여 김동욱은 「셰익스피어의 비극에 나타난 무대언어와 무대기법에 관한 연구」에서 다음과 같이 지적한 바 있다. 즉, 그는 “『헨리 5세』의 입을 통해, 비록 관객들에게 허술한 무대장치로 빈약해 보일 수도 있는 엘리자베스시대의 빈 무대지만, 관객들의 상상력을 동원하여 공간적인 어려움을 뛰어넘을 수 있었으며, 여기에 그치지 않고 한 걸음 더 나아가 셰익스피어는 무대 밖과 안을 넘나들며 관객들의 상상력 뿐 만 아니라 착각 내지는 혼돈스러움까지도 십분 활용하여 초자연적인 존재들이 내뿜는 기운이나 그것들로 인해 조성되는 분위기 등을 매우 효율적이면서도 의미심장하게 빈 무대 위에 표현해 내었다”⁶⁾고 언급하였다. 이처럼 열린 구조의 무대는 공연의 예술적인 완성도를 추구하는 사실적 연극보다는 공연과정을 중시하는 교육연극 방법론에 더 어울린다고 할 수 있다.⁷⁾ 그런 면에서 제주도 신화는 위에서 언급한 열린 무대의 구성에 적합한 조건을 지녔다고 할 수 있다. 다

-
- 5) 셰익스피어 연극에서 가장 주목되는 특징 중의 하나로 무대관습(stage convention)을 지적할 수 있다. 그것은 ‘셰익스피어가 당시의 공연환경 속에서 자신의 연극을 어떤 관점에서 이해하고 있었는가?’하는 점과 밀접하게 관련되어 있다. 즉, 그는 무대의 공간구성을 비롯하여 연기나 의상, 조명 등에 이르기까지 자신의 연극을 ‘관객과의 효율적인 상호작용’이라는 관점에서 이해하고 있었다고 보이는데, 이 같은 관점에서 셰익스피어는 자신의 무대관습을 구축하였다고 판단되는 것이다. 이러한 전제하에 셰익스피어 연극에서는 무대공간의 가변적 활용 제시성(提示性), 상징성, 상상력의 극대화를 통한 관객의 적극적인 참여 등이 두드러지게 나타난다고 할 수 있다.
- 6) 김동욱, 「셰익스피어의 비극에 나타난 무대언어와 무대기법에 관한 연구」, 『Shakespeare Review』 제36집, No 4, 2000, 651~674쪽 참조. 이와 더불어 존 버튼은 저서 『Playing Shakespeare』에서 무대 뿐 아니라 극작, 연기 등 셰익스피어 연극 전반에 걸친 열린 구조의 특징들을 치밀하고 구체적으로 언급하고 있다. 이에 대해서는 John Barton, 김동욱 역, 『셰익스피어 연기하기』, 성균관대학교 출판부, 2005.를 참고할 것.
- 7) 창의적 연극에서 활용될 수 있는 무대장치 교안과 관련하여 윤시중, 「창의적 연극놀이를 통한 무대장치 교안예시」, 『연극교육연구』 제2집, 2013, 110~133쪽 참조.

시 말해 제주도신화는 형식적인 무대를 필요로 하지 않는 교육연극 학습방법에 적합한 텍스트 역할을 할 수 있다고 보여 지는 것이다. 이처럼 제주도 신화는 무속문화로서의 가치와 함께 연극성과 놀이성이라는 예술, 교육적인 요소가 풍부하다고 말할 수 있다.

신화의 교육적 의의와 관련하여 이병찬은 다음의 다섯 가지를 지적하였다. 첫째, 언어 능력 향상의 기초자료가 되어 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 등 의사소통 능력을 신장하게 된다. 둘째, 사고력과 상상력의 제고를 통하여 문학의 원류로서의 신화, 민족문학의 전개와 정수로서 의의를 가진다. 셋째, 민족정신의 원형탐구와 선조의 정신세계를 계승함으로써 민족의 동질성 회복과 주체성 정립에 기여할 수 있다. 넷째, 한국적 정서와 가치관의 함양과 심화를 바탕으로 현재적 삶의 풍요와 미래적 삶의 전망을 가능하게 한다. 다섯째, 다양한 문화 콘텐츠개발의 원천자료가 되어 전통문화와 민족문화의 계승과 발전에 중요한 역할을 한다.⁸⁾ 이 같은 그의 지적은 신화가 학교교육의 학습방법으로 왜 폭넓게 활용되어야 하는지를 다시 한 번 환기시켜 준다는 점에서 가치가 있다.

하지만 그럼에도 불구하고 지금까지 한국의 학교교육에서 제주도 신화는 그것이 문헌신화가 아니라는 이유로 제대로 주목을 받지 못하였다.⁹⁾ 신화에 내재되어 있는 풍부한 정신적, 문화적 가치에도 불구하고 그것이 학교교육에서 조차 외면 받고 있는 상황은 한국교육의 장래를 위하여 결코 바람직하지 못하다. 왜냐하면 제주도 신화는 ‘섬’이라는 특수한 환경과 국한된 지역만의 산물로 폄하될 수 없는 민족 전체의 원형적 문화 산물의 보고(寶庫)이기 때문이다. 특히 제주도 신화에 나타나는 선조들의 고대적인 사유는 이기적 사고와 물질만능의 현대문명이 초래한 부작용과

8) 이병찬, 「한국 신화의 교육적 의의」, 『반교어문연구』 제29집, 반교어문학회, 2010, 222쪽 참조. 이와는 별개로 신화의 문화콘텐츠 개발과 관련하여 허은은 공연예술과 신화의 연계성에 대해 언급한 바 있다. 허은, 「디지털 시대의 공연예술과 신화」, 『연극학연구』, 16, 2006. 참조.

9) 이병찬, 「한국 신화의 교육적 의의」, 위의 논문. 이병찬은 이 논문에서 한국 신화교육의 경우 초·중·고를 망라하여 단군신화와 주몽신화 정도만이 현장에서 교육되고 있으며 그 이외 교육과정 어디에도 구비신화 자료는 찾아볼 수 없다고 하며 신화교육에 대한 편중성과 인식부족을 지적했다.

가치관의 혼란을 극복하는데 시사하는 바가 크다. 즉, 점차 강조되고 있는 자연이나 환경 또는 생명의 중요성과 더불어 삶의 질에 대한 관심이 제주도 신화에 대한 가치와 이해를 한층 높여주고 있는 것이다.¹⁰⁾ 아울러 이러한 현상은 지금까지 한국의 학교교육에서 자연스럽게 인식되어 왔던 중앙과 주변부에 대한 그릇된 차별과 편견을 일깨워 주는 역할도 하게 될 것이다. 따라서 앞으로는 이처럼 무한한 활용가치를 지닌 제주도 신화가 학교교육에서 제대로 평가받을 수 있는 계기가 마련되어야 한다고 생각한다.

지금까지 한국의 신화는 크게 두 가지의 형태로 나누어져 고찰되어왔다. 즉, 삼국유사에 기록이 전해지는 고조선 ‘단군신화’나 고구려 ‘동명왕신화’, 신라의 ‘혁거세신화’ 등과 같은 문헌신화와 ‘바리공주’, ‘가쁜장아기’ 등 서사무가를 통해 구전된 구비신화이다. 문헌신화는 대개 나라를 세운 시조에 관한 신화이므로 건국신화가 대표적으로 이에 속한다고 할 수 있으며,¹¹⁾ 구비신화는 말 그대로 특정 지역의 민간에서 입으로 전해져 온 민간전승신화라 할 수 있다. 그런데 최근 특정 지역 당신(堂神)이나 조상신의 유래나 내력을 이야기하고 있는 당본풀이(堂神話)까지도 신화의 범주에 포함하면서 한국 신화의 영역이 양적으로나 질적으로 크게 확대되었다.¹²⁾ 이 점은 지금까지 한국의 학교교육이 주로 문헌신화를 중심으로 북방계 육지부의 영웅적 건국 이야기만을 강조해오던 중앙 중심적 사고의 편중된 시각을 극복할 수 있다는 측면에서 긍정적으로 평가된다. 이는 당본풀이를 비롯한 구비신화의

10) 양영수는 제주도 무속신화를 통해 우리가 배울만한 정신적 가치 중의 하나로서 ‘소박한 자연경배의 정신’을 제시했다. 먼저, 그는 과거 제주 사람들에게 있어 눈에 보이는 자연현상들은 눈에 안 보이는 신비로운 힘의 구현이었고 무한한 윤회과정에서 현세인간의 과거 또는 미래의 운명을 암시해 줄 수 있는 오묘한 힘으로 인식되었다고 하였다. 그러면서 이러한 초월적 힘에 대한 경배사상은 오늘날 자연과학적 지식과 기술의 위력을 믿고 자연을 마구 훼손하고 아름다운 지상세계를 쓰레기장으로 만드는 오만방자한 현대인들이 다시 한 번 음미해 보아야 할 정신적 가치임을 언급하였다. 양영수, 『세계 속의 제주신화』, 보고사, 2011, 22~23쪽 참조.

11) 제주도의 삼성신화는 고·양·부 3신인의 시조신화이기도 하지만 동시에 제주도의 개국을 이야기하고 있다는 점에서는 건국신화로 볼 수도 있다. 삼성신화는 고려사, 탐라지 등의 문헌에서 전하고 있다.

12) 이병찬, 「한국신화의 교육적 의의」, 앞의 논문, 189쪽 참조.

상당수가 제주도를 비롯한 남방계 지역에 산재해 있다는 점에서 더욱 그렇다. 이런 측면에서 앞으로 구비신화 특히 제주도 신화의 문화적 가치가 새롭게 조명될 것으로 전망되며 이를 계기로 한국의 신화교육에 대한 균형 잡힌 시각도 기대할 수 있게 되었다.

본 연구는 이와 같은 문제제기를 토대로 제주도 신화를 ‘교육연극’이라는 극적체험의 학습방법에 활용함으로써 기대되는 교육적 효과에 초점을 맞춘다. 이는 제주신화에 내재되어 있는 놀이성을 체계화하여 교육연극방법론에 적용하고 이를 통해 학습자들이 조상의 원형적 삶의 방식과 문화를 이해하고 나아가 창의적 사고를 기르게 하는 것을 의미한다.

현재까지 잔존하는 제주도 신화는 앞에서 언급한 바와 같이 대부분이 구비신화인데 아직도 제주도의 많은 지역에서 축제나 무속의례의 일환으로 연행되고 있다. 특히 당본풀이는 비록 사회적인 인식과 생활구조의 변화¹³⁾로 그 수가 줄어들기는 하였지만 지금도 여러 지역의 마을을 비롯한 삶의 현장에서 꾸준히 구연되고 있다.¹⁴⁾ 그렇기 때문에 제주도 신화는 신화의 내용이나 전승양상이 육지부의 문헌신화에 비해 훨씬 구체적이며 역동적이다. 예를 들어 제주도 신화 속에는 신과 인간, 인간과 인간을 포함한 다양한 등장인물간의 관계가 이야기를 통하여 전개되는데 그 이야기가 육지의 문헌신화에 비해 일반 민중들의 삶과 생활에 직접적으로 밀착되어있다는 점에서 훨씬 더 생동감을 안겨준다. 또한 이야기의 전개양상도 당대의 사회구조를 반영하여 때에 따라 조금씩 변이되는 양상을 보이기도 한다. 이처럼 제주도 신화는 학습자에게 무한한 상상과 놀이를 통한 극적체험을 안겨줌과 동시에 선조들의 독자적이고 전통적인 문화의 맥락을 접할 수 있는 기회도 제공하게 되는

13) 현승환은 마을마다 행해지는 당굿이 심방의 수가 줄어들면서 당은 있지만 관리자가 없어져 고유한 당굿을 할 수 없게 되는 경우가 생기며, 게다가 신앙민들이 초청한 심방은 원래 방식이 아닌 자신만의 방식을 취하게 되면서 고유한 의례의 변용이 일어나고 있다고 언급하였다. 현승환, 『제주도 신화와 공동체, 그 현대적 변용양상』, 『실천민속학』, 22, 2006. 참조.

14) 현용준, 『제주도 마을신앙』, 보고서, 2013, 1~45쪽 쪽 참조.

것이다.

지금까지 한국에서 교육연극의 이론적 배경과 흐름은 주로 서구문화를 기반으로 이루어져왔다. 그러다 보니 문화적 전통과 배경이 상이한 한국에서 서구의 교육연극 학습이론을 그대로 적용하기에 적합하지 않는 경우가 많이 있었다. 한 예로 구민정은 한국이나 중국, 일본의 학생들이 서구 학생들에 비해 남 앞에서 자신의 생각이나 의견을 발표하는데 소극적인 태도를 보였는데 이를 ‘아시아적 수줍음’ 이라는 말로 차별화 한 바 있으며¹⁵⁾ 본 연구자도 중·고등학교 학생들과의 교육연극 수업에서 참여 학생들이 마음을 여는 것 자체를 꺼린다던가 아니면 같은 상황을 남 앞에서 표현하려 할 때에 사실적인 언어표현 보다는 신체의 감각적 표현을 선호하는 점을 예로 들며 한국적인 교육연극 방법론 개발의 필요성을 제기한 바 있다.¹⁶⁾ 또한 손준형은 어린이를 대상으로 하는 연극놀이 수업에서 서구의 놀이나 명작동화 같은 것 보다는 우리의 전통적 정서가 반영된 전래놀이 방식의 수업이 더욱 효과적일 수 있음을 언급하기도 하였다.¹⁷⁾ 이러한 점을 감안할 때 한국고유의 독자적 문화전통이나 정서를 반영하는 교육연극방법론의 개발, 적용은 더욱 절실하다고 생각된다. 따라서 본 연구자는 이와 같은 문제의식을 바탕으로 제주도 신화를 교육연극의 방법론으로 개발하고 활용하는 경우 다양한 측면에서의 교육적 효과가 나타날 것으로 판단하는 것이다.

2. 연구목적과 방법

이 논문의 목적은 제주도 신화에 내재된 놀이성을 교육연극의 다양한 학습방

15) 구민정, 권재원, 『한국교실에 적합한 교육연극 모형의 개발과 적용』, 한국학술정보, 2008, 150쪽.

16) 배진섭, 「한국에서의 중, 고등학교 교육연극 방법론에 대한 검토」, 교육연극학회 정기학술대회 발표집, 2005, 3~7쪽 참조.

17) 손준형, 「전래놀이와 연극놀이의 만남」, 교육연극학회 교육연극아카데미 자료집, 2011, 17~19쪽 참조.

법에 적용함으로써 학습자에게 기대되는 교육적 효과를 검토하고 규명하는데 있다. 다시 말해 본 연구자는 먼저 제주도 본풀이의 놀이적 특징들을 살펴보고 나아가 이를 교육연극의 다양한 실천적 체험활동에 활용해 봄으로써 얻어질 수 있는 교육적 기대효과에 관심을 갖는다. 여기서 본 연구자가 언급하는 놀이는 크게 두 개의 시각을 전제로 한다. 하나는 공연의 행위양식으로서의 놀이를 말하는데 이때의 놀이는 ‘굿’을 예로 들면 제의적 연행행위를 의미하며 교육연극의 경우는 학습자들이 무대에서 역할극이나 연극게임 등을 실연하는 극 체험 행위를 뜻한다. 그리고 두 번째는 공연을 위한 텍스트(Text), 또는 프리텍스트(Pre Text)의 개념으로 제주도의 본풀이 안에 담겨있는 놀이적인 속성 그 자체를 의미한다. 전자의 놀이가 공연예술의 관점에서 이루어지는 실제 행위에 해당한다면 후자의 놀이는 인문학의 관점에서 고찰되는 이론적 특징을 뜻한다고 볼 수 있다. 이를 바탕으로 연구자는 먼저 제주도 본풀이의 놀이성을 규명한 다음 이를 교육연극의 체험방법에 구체적으로 활용해 보고자 한다.

본 연구와 관련하여 지금까지 진행된 주요 선행연구들을 살펴보면 다음과 같다. 먼저, 제주도 신화의 특징과 관련하여 조동일은 탐라국이 적어도 고대국가 체제하에서는 백제나 신라, 일본, 중국 등과 견주어 결코 뒤지지 않는 정치적 역량을 지니고 있었으며 나름대로의 주체적이고 독자적인 의식을 지닐 수 있었다고 주장하였다. 따라서 이러한 의식이 제주도의 구비서사시를 통해 구현되었다는 점에서 제주도가 세계의 중심이 되어도 좋다고 언급하였다.¹⁸⁾ 현용준은 제주도의 무속을 체계적으로 연구하는데 탁월한 업적을 쌓았을 뿐 아니라 제주도 무속에 대한 학문적 관심을 불러일으키는데 선구적인 위치를 차지하였다. 그가 이루어낸 성과들은 현재까지 이 분야의 연구에 지대한 영향을 미치고 있는데 그 중에서 특히 주목되는 성과로는 제주도 무속연구, 제주도 무속자료사전 등을 꼽을 수 있다.¹⁹⁾ 진성기는 제주

18) 조동일, 『동아시아 구비서사시의 양상과 변천』, 문학과 지성사, 1999, 110쪽 참조.

19) 현용준은 이와 같은 일련의 연구들을 통하여 제주도무속에 대한 일반적 특징들 뿐 아니라 심방,

도 신화를 자신의 해박한 민속학적 지식과 현장 활동을 바탕으로 수집, 정리하였다. 그가 펴낸 제주도 본풀이사전은 곳의 연행과정 뿐만 아니라 본풀이를 텍스트 자체로 이해하기에도 쉽게 표준말을 곁들여 설명하고 있다.²⁰⁾ 허남춘은 제주도 본풀이가 지니고 있는 독자적 성격에 특히 주목하고 있다. 그는 불교나 유교 같은 중세적 사유구조로부터 상대적으로 자유로웠던 제주도는 무속이 배척당하기보다 오히려 불교와 유교를 포용하는 변화가 일어났다는 견해를 제시하였다.²¹⁾ 김현선은 제주도 무속과 관련하여 방대하고도 주목할 만 한 다수의 성과를 추적하였다. 그는 「제주도 곳의 구조와 원리」라는 논문을 통하여 선학들의 견해를 긍정적이 아닌 부정적인 계승을 통하여 새로운 각도에서 논의되어야 한다는 입장을 천명하였다. 즉 제주도의 특수성을 지나치게 강조하기보다는 보편성의 차원에서 접근함으로써 비교적인 관점에서 제주도 곳의 전반적인 문제들을 검토할 필요가 있다고 언급하였다.²²⁾ 이수자는 제주도 무속에서 큰곳 12거리의 구조적 원형을 살펴보기 위하여 본풀이의 종류와 기능, 그리고 제의적 성격과 세계관 등을 조명하였다. 특히 이수자는 ‘큰곳내의 신화에 나타난 가족구성상의 특징’과 관련하여 흥미로운 결과를 끌어내기도 했다. 즉 이 글에서 이수자는 가족 구성상의 특징으로 자녀로는 쌍둥이, 무남독녀 외동딸, 말자(막내)를 중시하며 세대를 통하는 천부지모(天父地母), 치성기자(致誠祈子) 잉태 및 산육으로 인한 여성수난, 아버지 없는 가운데 태어난 아들들의 아버지 찾기, 처첩갈등 및 계모와 진실 아들간의 갈등, 모계를 중심으로 하는 3대적 기술, 이물교환(異物交婚), 백년해골 중시 등을 꼽았다.²³⁾ 송효섭은 「본풀이의 기호학」을

무의, 무구, 등을 비롯한 제주도 무속의 구체적 요소들까지도 매우 상세하고 폭넓게 고찰하였다. 현용준, 『제주도 무속연구』, 집문당, 1986. 현용준, 『제주도 무속자료사전』, 신구문화사, 1980.

20) 진성기, 『제주도 무가 본풀이 사전』, 민속원, 1991.

21) 허남춘은 제주서사무가에 나타난 제주만의 독자적인 문화에 대하여 첫째, 기존의 문화를 지키려는 집착성, 둘째, 본풀이 속의 여성 주인공이 지닌 자발성, 동등성, 적극성, 셋째, ‘백주또’나 ‘한라산또’, ‘괴내깃또’와 같은 고유명사가 주는 즐거움, 넷째, 고대의 질서와 가치관, 다섯째, 시련극복의 의지 등을 언급하였다. 허남춘, 앞의 책, 52~54쪽 참조.

22) 김현선, 「제주도 곳의 구조와 원리」, 『한국무속학』 제14집, 한국무속학회, 2007.

23) 이수자, 『제주도 무속을 통해서 본 큰곳 열두거리의 구조적 원형과 신화』, 집문당, 2004. 이수자, 「제주도 큰곳내의 신화에 나타난 가족구성상의 특징과 의의」, 『구비문학연구』 제12집, 한국구비문학

통해 한국 무속 문화에서 삶의 추진력을 강화시키는 힘의 근원은 간접화된 담론이라 할 수 있는 본풀이에 있음을 강조하였다. 그러면서 본풀이는 완결된 서사체이기도 하지만 동시에 열린 서사체이기도 하므로 본풀이는 열린 구조로서의 텍스트로 이해 될 수 있음을 언급하였다.²⁴⁾ 이와 같이 제주도 신화에 대한 연구들은 주로 국문학과 민속학계를 중심으로 이루어졌는데 양적으로나 질적으로 괄목할만한 성과를 축적한 것으로 판단된다.

제주도 굿, 또는 본풀이의 연극적 성격과 관련하여 진행된 연구로는 다음과 같은 것들이 눈에 띈다. 우선, 문무병은 제주도 굿에서 보이는 연극적 특징에 대하여 검토했다. 그는 제주도 굿을 섬의 역사 속에서 꽃 피워진 유일한 전승 종합예술로 정의하였다. 그리고 제의의 장소는 객석이 분리되고 앉고 전 우주를 상징하는 도민(島民)의 우주관이 표현된 무대로, 심방에 대해서는 병을 고쳐주고 한을 풀어주는 치료자임과 동시에 신명을 매개하는 배우로 규정하였다. 그러면서 그는 굿의 전개과정을 통하여 ‘당(堂)굿’이나 ‘병(病)굿’ 등에서 한풀이나 굿 중 극(劇)과 같은 형태로 실연되는 연극적 특성을 검토하였다.²⁵⁾ 그 이외에 김은희²⁶⁾, 이유신²⁷⁾, 한진오²⁸⁾ 등은 제주도 굿의 연행구조나 원리에 대하여 구체적인 사례를 중심으로 고찰하였다. 본풀이의 놀이성 또는 연극성과 관련된 연구로는 먼저 김은희가 제주도 본풀이와 놀이의 상관성에 주목하였다. 이를 통해 김은희는 본풀이가 각각 독립된 절차로서의 구송형태, 일정한 절차의 일부이면서 독립성을 가진 형태, 그리고 의례의

회, 2001, 231~256쪽 참조.

24) 송효섭, 「본풀이의 기호학」, 『기호학연구』 제4집, 한국기호학회, 1998.

25) 문무병, 「제주도 굿의 연극성에 관한 연구」, 제주대학교 교육대학원 석사학위논문, 1984. 참고로 한국에서 굿의 연극성과 관련하여 학계와 공연계를 중심으로 본격적인 논의가 시작된 것은 80년대에 들어서 부터이다. 당시 민족극에 대한 관심과 다양한 극적실험이 시도되면서 이상일, 이윤택, 김명곤, 정치창 등이 논의를 주도하기도 하였다. 굿의 연극성에 대한 논쟁으로 이상일 『굿, 그 황홀한 연극』, 도서출판 江川, 1991. 참조.

26) 김은희, 「제주도 굿 놀이의 특징 연구 - 〈불도맞이〉의 굿놀이 연행사례를 중심으로」, 『한국무속학』 제14집, 한국무속학회, 2007.

27) 이유신, 「제주도 건입동 칠머리당 영등굿의 연행기호 분석」, 성균관대 언론정보대학원 석사학위논문, 2003.

28) 한진오, 「제주도 입춘 굿의 연행원리 연구」, 제주대학교 대학원 석사학위논문, 2008.

일부이면서 의례의 근거를 제시하는 장치의 형태 등 세 가지의 구송형태로 나누어진다고 파악하였다. 그러면서 본풀이와 놀이는 각각의 독립된 구성요소로서 일정한 가치를 지니며 동시에 연계를 통해서도 신과 인간을 매개하는 장치로서의 역할을 수행한다고 하였다.²⁹⁾ 따라서 김은희는 본풀이의 독립적 구성이 지닌 가치에 대해서도 언급하고 있다는 측면에서 본풀이만을 분리하여 교육연극에 활용코자 하는 본 연구자의 의도와 일정부분 부합한다. 권태효는 제주도 신화에서 특히 본풀이의 성격과 기능에 대한 다수의 글들을 발표하여 주목된다. 그는 거인설화를 비롯한 인물들의 성격과 유형, 그리고 전승과 변이의 양상들을 심도 있게 검토함으로써 인물의 특성이나 관계성과 같은 극적체험의 다양한 소재를 제시하고 있다. 그러면서 이러한 시도는 곧 본풀이의 인문학적 스토리텔링의 가치를 높여주는 계기가 될 수 있음을 강조하였다.³⁰⁾ 그 이외에 권복순³¹⁾, 신연우³²⁾, 황인순³³⁾ 등의 연구들도 본풀이의 극적 성격을 논하고 있다는 점에서 의의가 있다.

하지만 이와 같이 제주도 신화에 대한 다양한 연구 성과에도 불구하고 이러한 연구들은 대체적으로 독립된 텍스트로서의 신화[본풀이]에 내재되어 있는 놀이나 놀이성 보다는 ‘굿의 연행과정’이라는 제차의례(祭次儀禮)의 맥락에서 그 초점을 맞추고 있다는 점에서 연구자의 의도와 거리가 있다. 즉, 여기서 언급되는 놀이는 주로 굿에서 본풀이 다음에 벌어지는 대동행위로서의 판을 벌린다는 소위 ‘판놀이’의 성격이 짙다고 할 수 있다. 그러므로 이때의 놀이는 연구자가 의도하는 분리된 텍스트 자체의 놀이성 규명과는 지향하는 논점이 다르다. 또 설사 본풀이를 독립적인 텍스트로 분리하여 그 안에서의 극적 놀이성을 모색하고자 하는 경우라도 무엇

29) 김은희, 「제주도 본풀이와 놀이의 상관성」, 『탐라문화』 제36집, 제주대학교 탐라문화연구소, 2010.

30) 권태효, 「거인설화의 전승양상과 변이유형 연구」, 수원대학교 박사학위논문, 1998. 이와 함께 권태효, 『한국신화의 재발견』, 새문사, 2014. 권태효, 「제주도 일반신본풀이에 나타난 여성신의 성격과 양상」, 『한국무속학』 제23집, 한국무속학회, 2011. 등 참조.

31) 권복순, 「문전본풀이의 대립적 성격 연구」, 『실천민속학』 제13집, 실천민속학회, 2009.

32) 신연우, 「초공본풀이의 공간구조」, 『탐라문화』 제34집, 제주대학교 탐라문화연구소, 2009.

33) 황인순, 「제주 본풀이의 공간구조와 의미 연구 : <초공본풀이>, <이공본풀이>, <세경본풀이>를 중심으로」, 『기호학연구』 제32집, 한국기호학회, 2012.

을 놀이로 규정할 것인가에 대한 놀이의 개념이나 놀이의 속성 등에 대한 구체적인 언급이 제시된 연구가 거의 없다는 점을 지적할 수 있다.

끝으로 제주도 신화를 활용한 교육연극의 선행연구를 살펴보면 의외로 매우 저조하다. 특히 제주도 신화의 놀이성을 중심으로 진행된 본격적인 학술논문은 아직까지 보이지 않는다. 다만 이상숙³⁴⁾, 박희순³⁵⁾ 등의 연구논문에서 다양한 교육연극 수업모형의 적용사례가 예시되고 있으며 동시에 교육연극의 방법론을 구체적으로 수업에 적용하여 그 교육적 가치를 검증하고자 했다는 점에서 의의를 찾을 수 있다. 하지만 그 대상이 초등학교에 국한되어 있으며 내용 또한 기초적 단계를 벗어나지 못하여 중, 고등학교 청소년 이상의 대상에 적용하기에는 한계가 있다고 볼 수 있다. 그 외에 예술교육 단체나 극단을 중심으로 하는 어린이 대상의 단기 교육연극 수업 프로그램의 일환으로 진행된 보고사례 등이 간혹 있을 뿐이다. 그러나 이 또한 학습대상이 주로 유치원이나 초등학생에 국한되어 초보적인 신체의 감각활동이나 짧은 극화수업에 머무는 경우가 대부분이어서 신화의 배경이나 등장인물 간의 관계 같은 심화된 이해를 전제로 하는 교육연극 프로그램을 경험하기에는 한계와 무리가 따를 수밖에 없는 것으로 판단된다.

이와 같은 선행 연구 결과를 참고하여 본 연구자는 제주도 신화의 특성과 놀이성에 주목하며 중, 고등학생 이상의 청소년 혹은 성인으로까지 그 교육연극의 적용대상을 확대하여 교육연극 학습방법을 탐색하고자 한다. 신화는 이미 그 자체 안에 다양하고 깊은 문화적 요소들이 내재되어 있음으로 해서 그 안에 담겨 있는 내용과 의미를 심층적으로 이해하기에는 적어도 중, 고등학생 이상이 적합하다고 생각되기 때문이다. 앞서 언급했듯이 제주도 신화는 고대 이전부터 오랜 세월을 거치며 선조들의 의식과 삶을 반영하는 가운데 비교적 그 원형적인 모습을 잃지 않고

34) 이상숙, 「연극놀이를 활용한 신화지도 방안연구」, 『어문학교육』 제48집, 한국어문교육학회, 2013

35) 박희순, 「교육연극방법을 통한 제주설화의 교재화 방안 연구」, 제주대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003.

지금까지 유지, 전승되어 왔다. 거기에는 천지창조를 비롯하여 지상세계와 천상세계의 관계, 인간의 운명과 같은 세계관의 문제, 심지어는 불교나 유교문화의 수용과정에서 보여 지는 사회질서나 풍습까지 다양한 주제와 정보들이 함축되어있다. 따라서 이러한 신화수업을 교육연극의 체험과정을 통해 진행할 경우, 초등학교 보다는 오히려 중, 고등학교 이상의 청소년들을 대상으로 할 때 보다 심화된 학습효과를 기대할 수 있다고 생각된다. 즉, 제주도 신화에 나타난 놀이성을 교육연극의 방법론으로 활용, 적용함에 있어서 학습자 특히 중 고등학교 이상의 청소년들로 하여금 신화 속 인물의 원형적 삶과 가치를 창의적으로 인식하고 체험케 하여 그 교육적 효과를 검증하는 것에서 이 논문의 실제성이 확보된다고 하겠다.

본 연구자는 이와 같은 목적을 수행하기 위해 크게 세 가지의 선행연구가 검토되어야 한다고 생각한다. 첫째, 개괄적이거나 제주도 신화의 독자적 특성과 그 교육적인 가치에 대하여 살펴볼 필요가 있으며, 둘째 그 안에 담겨 있는 놀이적 요소 즉 ‘놀이성’을 규명해야 한다. 이를 위해서는 놀이에 대한 다양한 논의와 함께 연구자의 관점이 제시되어야 할 것이다. 세 번째는 이러한 논의를 바탕으로 실제 수업에 적용할 수 있는 적합한 교육연극의 학습모형을 개발, 창안해 내는 것이다.

본 논문은 제주도 신화의 놀이성과 교육연극의 학습방법이라는 두 개의 논제를 병합하여 학습자의 교육적 효과를 검증하려는 목적을 가지고 진행된다. 따라서 본 논문은 다섯 단계의 구성으로 짜여 있다. 첫째, 서론에서 연구의 목적과 선행연구검토, 연구방법에 대해 살펴보고 둘째, 교육연극의 핵심적 키워드라 할 수 있는 놀이와 놀이성에 대한 고찰을 시도한다. 여기에는 놀이에 대한 문자적 의미와 함께 놀이에 대한 동, 서양의 인식과 태도 그리고 사회문화적 역할 등이 논의 될 것이며 아울러 놀이성 규명을 위한 연구자의 관점이 제시될 것이다. 셋째, 이를 바탕으로 연구자가 규정한 놀이성을 제주도 신화의 12본풀이를 대상으로 고찰한다. 넷째, 이를 통해 고찰된 제주도 12본풀이의 놀이성을 교육연극의 실천적 방법론에 적용하여 그 교육적 효과를 도출한다. 또 이를 수행하기 위한 예비적 선행단계로서 교육연극

의 본질과 특징, 교육연극의 배경과 역사 등 교육연극에 대한 개괄적 검토를 진행한다. 다섯째 지금까지의 연구 성과를 토대로 본 연구의 의의와 한계 등에 대하여 논의한다.

본 연구를 위하여 활용될 텍스트는 제주도 신화 중 핵심이 되는 12본풀이가 중심이 된다. 제주도 12본풀이의 내용을 상세하고 체계적으로 정리, 소개하고 있는 자료로서 현용준, 『제주도 무속 자료 사전』, 신구문화사, 1980. 진성기, 『제주도 무가 본풀이 사전』, 민속원, 1990. 장주근, 『제주도 무속과 서사무가』, 역락, 2001, 문무병, 『제주도 무속 신화 : 열두 본풀이 자료집』, 칠머리 당굿 보존회, 1998. 등이 있다. 연구자는 이 중에서 현용준의 채록본(採錄本)을 기본으로 하되 그 대상은 열두 일반신본풀이를 중심으로 한다. 그리고 여타의 당신본풀이, 조상신본풀이, 굿놀이 등도 참고한다. 연구자가 본 논문에서 다루고자 하는 본풀이는 천지왕, 삼승할망, 마누라, 초공, 이공, 삼공, 차사, 멩감, 지장, 세경, 문진, 칠성 등 12일반신 본풀이와 영감[도깨비]본풀이이다. 이 중에서 영감본풀이는 일반신본풀이로 보기 어려우나³⁶⁾ 연구자는 교육연극의 체험적 놀이성 활용에 적합하다고 판단하여 이를 추가로 산입하고자 한다. 따라서 마누라본풀이는 이야기의 연계성 때문에 삼승할망 본풀이에 포함시키고 여기에 영감본풀이가 추가되어 12본풀이로 분류하였으나³⁷⁾ 엄밀히 말하면 연구자가 대상으로 삼는 본풀이는 모두 열세 개가 된다.

본풀이는 제주도의 굿에서 구연되는 신들의 내력과 좌정과정을 이르는 말로서 ‘본(本)’은 이야기를 의미하고 ‘풀이’는 ‘구연’ 또는 ‘가창’을 뜻한다. 제주도 굿은

36) 영감본풀이는 제주도의 도깨비(제주도에서는 도깨비를 ‘도채비’라고 하며 ‘영감’은 곧 도채비를 높여주는 단어이다)의 내력을 설명해주는 본풀이로서 일반신본풀이라기 보다 조상신본풀이에 가깝다고 할 수 있다.(김현선, 『제주도 <조상신본풀이>의 신화적 성격과 역사적 의의』, 『한국무속학』 제 11집, 2006, 참조) 그리고 진성기는 영감본풀이를 특수본풀이로 분류하였는데(진성기, 『제주도 무가 본풀이 사전』, 민속원, 1991, 참조) 그가 채록한 4편을 포함 전체적으로 일곱 개의 채록본이 있는 것으로 알려져 있다. 영감본풀이는 이야기구성 뿐 아니라 제주도의 굿 놀이에서도 해학과 연극성이 두드러진 면모를 보여주며 따라서 현재 제주도 무형문화재 2호로 지정되어 있다. 본 논문에서 영감본풀이의 놀이성에 주목하여 이를 교육연극방법론에 활용코자 한다.

37) 12본풀이의 분류와 관련하여서는 본 논문의 3장 2절 ‘제주도 12본풀이의 줄거리’에서 상세히 언급하겠다.

크게 초감제-본풀이-맞이-놀이-도진(가수리, 뒤맞이)과 같은 순서로 진행되므로 본풀이는 제주도 굿에 있어서中间的 핵심부분이라 할 수 있다. 따라서 본풀이는 ‘굿’이라는 무속제의와 무속문화의 맥락 속에서 파악되어야 그 본질적 요소들을 이해할 수 있다. 그러나 본풀이는 ‘본’이라는 단어가 나타내듯 자체 안에 하나의 완결된 서사구조를 지닌 이야기로도 존재한다. 결국, 본풀이는 이야기를 통해 특정한 주제와 세계관을 보여주는 독립된 서사적 텍스트로서, 또는 제의라고 하는 전체적 맥락에서 구연되고 전승되는 비서사적 담론을 함께 아우르고 있다고 할 수 있다. 하지만 신성한 의례와 연행예술로서의 굿을 학생들로 하여금 학교교육의 현장에서 직접 체험하게하기에는 무리가 따른다고 보여 진다. 물론 학생들이 직접 굿을 재현하는 극적체험에 참여해 보는 것도 중요하겠지만 제의적 의례로서의 연관성을 고려하는 가운데 우선 독립된 텍스트로서의 본풀이를 학교교육에 활용해 보는 것도 의미 있는 교육활동이 될 수 있을 것이다.

12본풀이는 제주도 신화들 중 가장 널리 알려진 대표적인 것들로서 그 안에 풍부한 교육적 가치가 담겨있다. 예를 들어 『천지왕본풀이』의 경우만 하더라도 그 안에는 천지왕, 총명부인, 수명장자, 쌍둥이 아들(대별왕, 소별왕)을 비롯하여 다양한 동식물과 자연 질서를 이루는 사물들이 의인화되어 나타난다. 천지왕은 지상에 내려와 욕심 가득한 수명장자를 징치하고 총명부인과의 사이에 쌍둥이 아들(대별, 소별왕)을 낳았으나 소별왕은 형인 대별왕을 속인 죄로 결국 어지러운 인간세상을 맡게 되는데 이를 통해 우리는 ‘인간의 탐욕’에 대하여 다시 한 번 생각해 보게 된다. 또 형인 대별왕이 혼돈의 어지러운 세상을 하나씩 정리해 가는 과정을 보며 태초의 인간세상을 떠올릴 수도 있다. 이와 같이 12본풀이는 독립된 텍스트로서의 풍부한 교육적 가치로 인해 교육연극의 학습체험 방법에도 유용하게 활용될 수 있다고 판단하는 것이다.

다음으로 교육연극 학습이론에 대하여 간단히 언급하면, 현재 한국에서 학교를 비롯한 교육현장 또는 예술교육 관련 단체들을 통하여 소개되었거나 시도되고

있는 주요한 교육연극 방법으로는 브레히트 서사극(Brecht' epic theatre), 보알의 토론연극(Forum Theatre), 창의적 연극놀이(Creative Drama), 응용연극(Applied Theatre), 통합예술교육(Integrated Arts Education), D. I. E(Drama in Education), T. I. E (Theatre in Education), 아동·청소년연극(Children' Theatre / Youth Theatre), 공동체연극(Community's Theatre) 같은 것들이 있다. 브레히트 서사극은 기존의 배우중심의 사실주의적 공연양식을 지양하고 관객의 적극적인 참여와 비판적인 의식을 촉구하는 비(非)아리스토텔레스적 연극이라 할 수 있다. 보알의 토론연극은 공연방식에 있어 브레히트 서사극과 유사하나 브레히트 서사극이 관객의 비판적인 각성을 촉구하는데 집중한다면 토론연극은 한 걸음 더 나아가 구체적인 실천행위에 관심을 갖는 것이 다르다고 할 수 있다. 창의적 연극놀이는 미국에서 주로 사용되는 개념으로 참여자의 즉흥적이고 창의적인 표현능력 신장에 초점을 맞춘다. 응용연극은 참여자들의 행동변화를 이끌어내는 매개체로서의 연극을 통하여 지역공동체 안에서 주체적이고 자발적인 역할을 추구하는 교육연극 방법론이다. 통합예술교육은 전문화되고 분화된 예술교과로부터 벗어나 예술교과 간 또는 예술교과와 타분야 간의 통합적 운영체계에 의해 이루어지는 교육을 의미한다. D. I. E는 창의적 연극과 마찬가지로 아동을 주 대상으로 하는 방법론이지만 창의적 연극에 비하여 학습적인 목적을 더 추구 한다는 점에서 다르다. T. I. E는 주로 참여자의 교과학습능력 또는 사회적 문제에 대한 인식능력을 제고하기 위한 방법 등에 활용되는 교육연극기법이다. 아동·청소년연극은 어린이와 청소년을 대상으로 하는 어느 정도의 예술성을 갖춘 공연형태를 의미한다. 공동체연극은 초기의 학교와 아동중심 교육연극 방법론을 사회와 일반인을 대상으로 확장시킨 영역으로 브레히트(서사극)나 보알의 토론연극 또는 응용연극 등과 같은 이론을 포함한다고 볼 수 있다.³⁸⁾

38) 'Community's Theatre'의 용어는 원래 1920년대 코넬대학의 알렉산더(C. Alexander) 교수가 대학극장의 공연을 위해 민속극 코스를 언급하면서 시작되었으나 이 후 유럽, 미국 등의 각국에서 다양한 의미로 쓰이게 되었다. 따라서 Community's Theatre는 통상 특별한 사회적 관계 속에서 이루어지는 포괄적인 연극적 행태로 정의될 수 있다. 이에 본 연구자는 이 중 특히 교육적 가치가 두드러

연구자는 이와 같은 교육연극 방법론에 기초하여 관계적 놀이성과 관련해서는 문전본풀이의 브레히트 서사극 실행방법과 초공본풀이의 토론연극 실행방법을, 창의적 놀이성과 관련해서는 이공본풀이의 창의적 연극 실행방법과 세경본풀이의 응용연극 실행방법을, 그리고 체험적 놀이성과 관련해서는 차사본풀이의 통합예술 교육 실행방법과 영감본풀이의 D. I. E 실행방법을 적용, 예시할 것이다. 이처럼 연구자는 앞에서 언급한 제주도 12본풀이의 놀이적 특성들을 교육연극의 주요 방법론에 텍스트 또는 프리테스트로 활용함으로써 학습자들의 교육적 효과를 기대한다. 그러므로 본 연구는 인문학의 관점에서는 ‘놀이’와 ‘놀이성’에 대한 연구자의 인식과 태도가 강조되며 공연예술의 관점에서는 그러한 놀이성이 극적 체험을 통하여 어떻게 활용될 수 있는가에 대한 구체적 실행방법이 제시될 것이다.

진 것들로 범위를 한정하여 사용하고자 한다. 그 이외의 교육연극이론에 대한 상세한 논의는 제4장 1절 ‘교육연극 방법론’에서 다시 한 번 다루게 될 것이다.

제2장 ‘놀이’와 ‘놀이성’에 대한 고찰

1. ‘놀이’에 대한 인식

고대 그리스를 비롯하여 현대까지 동·서양의 많은 학자와 실천가들은 인간의 심신활동으로 여겨지는 ‘놀이가 구체적으로 무엇을 의미하며 또 어떤 속성을 지니는가?’에 대한 해답을 얻기 위해 노력해 왔다. 그러나 그것은 마치 ‘삶이란 무엇인가?’에 대한 해답을 얻는 것만큼이나 난해할 뿐 아니라 어쩌면 무모하기까지 하다. 왜냐하면 ‘놀이’라는 단어 안에 내재되어 있는 다양하고 주관적인 특성 때문에 그것을 한 마디로 규정하기가 결코 용이하지 않기 때문이다. 하지만 ‘놀이’가 인류 문화의 형성과 발달과정에 있어서 빼놓을 수 없는 중요한 요소로 파악되는 한 놀이에 대한 학문적 관심이나 실천적 노력은 지속될 것이다. 여기서는 고대 그리스 이후부터 현대에 이르기까지 놀이에 대한 주요 이론가들의 인식과 태도를 개략적이나마 살펴보고자 한다. 우선, 그에 앞서 놀이에 대한 사전적 정의부터 알아보도록 하겠다. 먼저, 브리태니커 사전에서는 놀이를 다음과 같이 정의하고 있는데 그 일부를 인용하면 다음과 같다.

“놀이(Play)란 즐거움을 얻기 위해 자발적으로 행하는 모든 활동이다. 놀이는 인간의 모든 신체적·정신적 활동 가운데 생존과 관련된 활동을 제외한 것으로 보통 ‘일’과 대립되는 개념으로 쓰인다. 놀이와 일은 자기실현의 기회가 주어지는 인간의 의식적인 활동이라는 점에서는 같으나, 놀이는 ‘재미’ 또는 ‘즐거움’을 전제로 하지만 일은 그렇지 않다는 차이점이 있다. 일 또한 ‘즐거움’을 주기도 하지만 그것이 필수적인 것은 아니며, 놀이와는 달리 강제성을 지니고 때때로 고통을 수반하기도 한다. 반면 놀이는 강제성이 없는 자발적 참여를 특

정으로 하고 '보상'을 전제로 하지 않으며 '재미'나 '만족' 그 자체를 목적으로 한다.”³⁹⁾

위의 정의에 따르면 놀이는 재미 또는 즐거움을 전제로 하는 자발성이 핵심 요소이며 일이나 노동과는 대립된다. 즉 일이나 노동은 자신이 원하던, 그렇지 않던 간에 일정한 목적을 위하여 때로는 고통을 감수하면서까지 해야 하는 것이라면 놀이는 목적과 관계없이 참여자의 자발적 의도에 따라 진행됨을 의미한다고 할 수 있다.

아리스토텔레스는 『정치학(Politika)』에서 놀이에 대한 자신의 견해를 행복과 미덕, 그리고 여가와 결부시켜 언급한 바 있다. 먼저 그는 전쟁의 목표가 평화에 있듯이 노동의 목표는 여가이므로 여가 선용에 필요한 미덕을 갖추어야 한다고 하였다. 그러면서 그는 국가주도의 공교육을 통한 놀이의 중요성을 강조하였다.

“다섯 살까지의 단계에서는 성장을 저해할 염려가 있으니 학습이나 힘든 일을 시키지 말고 몸이 무기력해지지 않을 만큼 운동을 시켜야 한다. 이런 운동은 놀이나 다른 활동에 의해 아이들에게 제공되어야 한다. 또한 그런 놀이는 자유민에게 어울리지 않아도 안 되고 힘들거나 무절제해서도 안 된다. 어린이 감독관(paidonomos)이라 불리는 담당공직자들은 이 나이의 아이들이 어떤 일과 이야기를 들어야 하는지에 대해서도 관심을 가져야 한다. 이 모든 것이 미래의 활동을 위해 준비되어야 하기 때문이다.”⁴⁰⁾

여기서 알 수 있듯이 아리스토텔레스는 유아기에서의 신체활동을 통한 놀이

39) 브리태니커 대사전 한국판(1993). 호이징하(J.Huizinga) 역시 'Play'의 어원과 관련하여 다음과 같이 언급하였다. 그는 영어의 놀이[play]나 놀다[to play]가 어원학적으로 주로 앵글로색슨어의 명사 'plega', 동사 'plegan'에서 왔는데, plega와 plegan은 1차적으로 '놀이', '놀다'를 의미하며 또한 빠른 움직임, 몸짓, 손을 잡음, 박수치기, 악기의 연주, 그리고 모든 종류의 육체적 활동도 의미한다고 하였다.

40) 아리스토텔레스(Aristoteles), 천병희 역, 『시학(詩學)』, 도서출판 숲, 2009, 420쪽 참조.

의 중요성을 강조하였다. 그런데 흥미로운 것은 당시 어린이 놀이교육에 있어 ‘어린이 감독관(paidonomos)’을 두었다는 점이다. 어린이 감독관은 당시 교육을 담당하던 훈육관에 해당하는데 절대적인 권한이 법적으로 부여된 지위를 누리고 있었다. 말하자면 체육 전문 지도교사와 같은 개념으로 리더의 역할을 담당하고 있었다. 그러면 이러한 놀이는 어떤 형태를 통하여 구체화 되었는지 알아본다.

“그들의 놀이도 대부분 미래의 진지한 활동을 흉내 낸 것이어야 한다. 아이들이 울고불고 하는 것을 법으로 금하려는 것은 잘못된 것이다. 그것은 아이들의 성장에 도움이 되고 어떤 의미에서는 운동이기 때문이다.”⁴¹⁾

아리스토텔레스가 생각했던 놀이의 형태는 ‘모방’에서 비롯되고 있다. 모방의 행동은 자신의 저서 『시학(詩學)』⁴²⁾을 통해서 밝혔듯이 연극적 행위에서 핵심적인 요소가 된다. 다만 그는 아이들이 상스런 말이나 행동을 모방하는 것에 대해서는 단호히 경계하였다. 그는 특히 음악교육의 중요성을 강조하였는데 그 이유는 건전한 놀이를 통한 정서순화에 음악이 적극적으로 기여할 수 있다고 믿었기 때문이다.

이 보다 조금 앞서 헤라클레이토스는 세계, 만물의 생성과정을 ‘놀이적 사변’을 통해 해명하고자 하였다. 그는 만물의 생성과 소멸은 창조와 파괴, 또는 대립과 투쟁 같은 것들에 의해 진행되는 데 이러한 과정은 목적이나 도덕 등과는 무관하며 마치 어린아이의 놀이와 같은 것이라고 주장하였다. 그는 삶의 시간(영겁의 시간)에 대한 물음에 대하여 마치 ‘장기 돌을 모았다 흠트렸다 하면서 노는 아이, 따라서 왕국은 아이의 것’⁴³⁾이라고 대답하였다. 이를 통해 헤라클레이토스는 세계라는

41) 아리스토텔레스, 『시학(詩學)』, 위의 책, 420쪽 참조.

42) 아리스토텔레스는 시학(詩學)에서 비극을 비롯한 인간의 예술 활동은 모방으로부터 연유된다고 하여 연극에서의 모방이론을 정립시켰다. 특히 그가 여기서 언급하고 있는 폴루티나 카타르시스 등 비극의 다양한 구성요소들은 현대미학의 중요한 이론적 기초가 되고 있다.

43) 니체(Friedrich Wilhelm Nietzsche), 『플라톤 이전의 철학자들』, 김기선 역, 책세상, 2003, 321쪽.

것은 아이들의 목적 없는 놀이와 같이 끊임없는 반복과정을 통하여 생성, 창조되는 것이라고 파악하였다.⁴⁴⁾

그 후 현대에 와서 니체는 고대 그리스의 헤라클레이토스가 지녔던 인식을 계승하며 놀이에 대한 자신의 독자적 견해를 정립하였다. 먼저, 니체는 그리스 비극을 합리적 이성애 근거한 아폴론적인 것과 정열, 또는 도취를 표현하는 디오니소스적인 것으로 구분하여 이 두 가지 요소가 상호 경쟁, 보완하면서 하나의 결실을 이룬다고 하였다. 그러면서 니체는 비극에 있어서의 놀이적 성격은 결국 디오니소스적인 것으로부터 출발한다고 하여 신화와 음악을 그리스 비극의 핵심으로 간주하였다.⁴⁵⁾ 니체는 이와 같은 인식을 기반으로 당시 유럽에서 팽배하고 있었던 허무주의(虛無主義, nihilism)⁴⁶⁾를 극복할 수 있는 대안적 가치로 놀이의 관점을 제기하기에 이르렀다. 먼저 세계를 목적성이 아닌 끊임없는 초월적 생성과정으로 여기고 있었던 니체에게 이러한 세계를 하나의 이론적 가치나 규범으로 얹어 메려고 하는 의도적인 욕망은 결국 형이상학적인 독단으로 치닫게 되며 그 결과 니힐리즘이 생겨나게 되었다고 보았다. 따라서 니힐리즘의 극복은 참과 거짓, 선과 악 같은 의도적 규범 속에 인간을 구속하는 것으로부터 벗어나는 데에 있으며 그것은 곧 ‘놀이’로부터 해답을 얻을 수 있다고 언급하였다. 니체에게 있어 예술이란 우연과 필연, 대립과

44) 이상봉은 헤라클레이토스의 놀이 개념을 희랍신화와 비교하며 언급한 바 있다. 그는 호메로스(Homer)와 헤시오도스(Hesiodos)의 신화를 예로 들며 희랍신화가 마법의 눈으로 바라본 자연과 세계를 상징적으로 재현하여 구조화하고 해석하는 상상놀이라면 자연철학은 메타포를 통해서 세계의 구조와 운행법칙을 해명하고자 한다고 하였다. 따라서 자연철학자로서 헤라클레이토스는 놀이라는 메타포를 통하여 세계를 파악코자 하는 철학적 사변을 보여주었다고 하였다. 이상봉, 「희랍신화와 고대 자연철학에 나타난 놀이 개념 연구」, 『철학연구』, 124, 2012. 295~320쪽 참조.

45) 니체는 그리스 비극의 핵심을 신화와 합창의 절묘한 만남으로 파악하였다. 신화는 인간 삶의 부조리를 말해주고 합창은 삶의 부조리와 추함을 불협화음을 통해 예술로 승화시키기 때문이다. 그러면서 관객은 무대 위 합창단의 합창을 통해 삶의 부조리를 듣는 동시에 삶의 모순을 이겨내는 효과를 얻는다는 것이다. 정낙림, 「놀이에 대한 철학적 연구 ~ 니체의 놀이 개념을 중심으로」, 『니체연구』 제14집, 한국니체학회, 2008, 173쪽 재인용.

46) 니힐리즘이란 라틴어의 ‘무(無)’를 의미하는 니힐(nihil)에서 나온 말로 허무주의를 뜻한다. 니힐리즘은 자본주의와 제국주의가 충돌하고 자본가와 노동자 사이의 계급적 대립과 투쟁이 격화되는 19세기 서유럽을 배경으로 생겨났다. 따라서 기존의 전통적인 사상이나 지식, 또는 규범과 같은 가치를 일체 부정하는 태도가 나타나게 되었는데 기독교 문화가 그 대표적이다. 니체가 ‘신은 죽었다’라고 한 것은 그와 같은 맥락에서 이해될 수 있다.

조화가 변증적 관계를 통해 유기적으로 순환하는 생성과정으로 이해되었다. 그것은 로고스의 세계가 아니라 순진무구(Unschuld)한 놀이의 세계이다. 특히 그는 헤라클레이토스(Heracletos)의 저작인 『단편 B52』에서 놀이에 대한 이론적 배경을 도출하였다. 그것은 ‘Aion’⁴⁷⁾이라는 연속적 시간 속에서 순진무구한 아이들처럼 끊임없이 부렸다 세웠다하는 충동적 놀이로부터 출발한다. 이처럼 놀이에서 나타나는 즉흥적이고 충동적이며 우연적인 특징들은 체계적이고 이성적이고 합리적인 사고를 추구하는 당시의 전통적 가치로 볼 때 전혀 이롭지 않은 것으로 간주되었다. 하지만 니체는 여기서 자신의 세계관을 구축하였다. 즉 인간의 사고라는 것이 사실은 매우 정교하게 얽혀 있는 놀이로부터 출발한다는 것이다.

호이징하는 문명이 놀이로서 또 놀이 속에서 발생하고 전개되었다는 인식을 토대로 문화현상으로서의 놀이의 본질과 의미를 치밀하게 분석하였다. 그는 ‘놀이하는 인간’이라는 뜻의 『호모루덴스(Homo Ludens)』에서 놀이에 대한 구체적이고 실체적인 이해에 접근하고 있다. 먼저 그는 왜 인간이 놀이에 관심을 갖는가에 대한 문제를 제기하였다.

“왜 어린아이는 기어 다니면서 즐거워하는가? 왜 노름꾼은 자신을 잊도록 도취하는가? 그리고 왜 축구시합에 그 많은 사람들이 열광하는가? 이렇게 놀이에 열광하거나 몰두하는 것은 생물학적인 분석으로는 해석할 수가 없다. 그러나 놀이에 이렇게 열광하거나 몰두하는 것, 즉 미치게 만드는 힘 속에 놀이의 본질, 원초적인 성질이 깃들어 있다. 논리적 정신이 가르쳐 주고 있는 것처럼 자연은 과잉된 힘을 방출시키는, 또 힘든 일을 한 후에 긴장을 푸는, 삶의 욕구에 대비하는, 충족되지 못한 동경을 보상하는 것과 같은 유용한 기능을 순전히 기계적인 운동이나 반응의 형태로 그들의 피조물에게 손쉽게 부여할 수도 있었을 것이다. 그러나 그렇지 않다. 자연은 긴장과 쾌락과 재미를 함께 한 놀

47) ‘Aion’은 그리스어로 ‘시간의 계속’이라는 뜻으로, ‘영원’ 또는 ‘시대’를 이르는 말이다.

이를 우리에게 주었다.”⁴⁸⁾

그는 인간이 놀이에 대해 관심을 갖는 것은 극히 자연적인 현상이라고 말하고 있다. 즉 놀이는 어떤 분석이나 해석의 논리를 뛰어넘는 초논리적이고 비이성적인 특성을 지녔다는 것이다. 그런 면에서 인간은 이성적 존재 그 이상이라고 호이징하는 언급하고 있다. 한 예로 이성적 존재 하에서 인간은 특정한 목적을 지향하는 합리적이고 도덕적인 의무나 책무를 부여 받는다. 그러나 비이성적 존재 하에서는 이와 같은 굴레로 부터의 자유와 해방을 만끽할 수 있다. 호이징하는 이러한 비이성적이고 초이성적인 개념인 놀이야말로 인간의 삶을 가꾸어 주고 또 인간의 삶을 확대시킨다고 인식하였다. 따라서 그는 놀이가 문화의 한 요소가 아닌 문화 그 자체라고 규정하였던 것이다. 이 같은 인식하에 호이징하는 놀이의 형식적 특성으로 첫째, 놀이는 자발적인 행위라는 것과 둘째, 놀이가 일상적인 혹은 실제의 생활이 아니라는 것, 셋째, 놀이는 장소와 지속성에 의해 ‘일상적인 삶’과는 구분된다는 점을 예를 들며 설명하였다. 그러면서 그는 놀이적 요소들이 법률, 전쟁, 지식, 시와 신화, 철학, 예술 등의 영역에서 적용되고 있다고 밝힘으로써 놀이로부터 문화가 파생되었음을 논증하고 있다. 특히 그는 제의와 축제가 놀이와 밀접한 관계가 있음을 언급하였다.

“제의란 역시 어떤 표출이며, 형상화이며, 대리적 현실화이다. 커켜이 되풀이되는 성스러운 축제 때에는 그 공동체 전부가 봉헌의식을 통해서 자연적인 삶 속에서 일어나는 커다란 사건들을 경축한다. 그러한 의식 속에서 계절의 변화, 별자리의 바뀔, 곡식의 자라고 익음, 사람과 짐승의 출생과 삶과 죽음이 표현된다. (독일의 민속학자 레오포르베니우스가 지적 하였듯이) 고대인들은 자신들의 의식 속에 새겨진 자연의 질서를 놀이하었다.”⁴⁹⁾

48) 호이징하(J. Huizinga) 저, 김윤수 역, 『호모루덴스』, 까치, 1981, 11~12쪽.

49) 호이징하, 『호모루덴스』, 위의 책, 30쪽.

“축제와 놀이의 관계는 그 근본 성질상 매우 가깝다. 둘 다 일상생활의 정지를 요구한다. 둘 다 유쾌함과 즐거움이 절대적이다. 그러나 반드시 그렇지는 않을 것이다. 왜냐하면 축제도 마찬가지로 진지할 수 있기 때문이다. 둘 다 시간과 공간의 제약을 받으며, 둘 다 엄한 법칙과 진정한 자유를 융합시킨다. 한 마디로 축제와 놀이는 주된 성질이 같다.”⁵⁰⁾

제의와 축제는 엄숙함과 유쾌함이라는 상반된 성질을 내포하면서도 놀이와 공통된 연계성을 지속시킨다. 그것은 제의가 지닌 신(神)에게로의 공양의식과 의식 후의 공동체적 연대를 과시하기 위한 놀이행위에서도 드러나듯이 두 행사가 분리, 단절되기 보다는 하나의 통합적인 구도 속에서 진행되고 있음을 말해주고 있다.⁵¹⁾ 그런데 호이징하는 이러한 놀이적 요소가 서구문명에서 어떻게 반영되어 왔는가를 시대별로 검토한 결과, 19세기 이후에 와서 우리의 문명은 점차적으로 놀이적 요소들이 상실되어 가고 있다고 비판하였다. 그는 이러한 원인으로 일과 생산이 우선시 되는 산업혁명과 기술적 진보를 한 예로서 제시하였다.

“일과 생산이 시대의 이상, 나아가서는 시대의 우상이 되었다. 온 유럽이 노동복을 걸쳤다. 따라서 사회의식, 교육열, 과학적 판단 등이 문명의 지배적 요소로 등장했다. 증기기관이 전기로 발전하는 등 산업적 동력이 엄청나게 발전하면서 문화의 진보는 바로 이러한 발전에 있다는 환상이 자리를 굳히게 되었다.”⁵²⁾

50) 호이징하, 『호모루덴스』, 위의 책, 39쪽.

51) 호이징하는 종교적 제의식이나 경기에서 나타나는 놀이적 속성을 주목하면서 그 안에는 공통적으로 참여자에 의해 인정받는 일정한 원칙과 규칙, 즉 ‘놀이규칙’이 있는데 그것은 간접적이고 무목적적인 요소와 더불어 또 하나의 핵심적 놀이요소라고 파악하였다.

52) 호이징하, 『호모루덴스』, 앞의 책, 287쪽.

그 결과 호이징하는 자유분방한 환희를 구가하던 낭만주의가 쇠퇴하고 일과 생산이 사회의 이상과 우상이 되는 시대가 도래 하면서 사실주의를 비롯한 잡다한 문학 및 예술을 표방하는 상황이 초래되었다고 언급하였다. 그는 이것을 ‘놀이가 정지된 진지한 시대’로 이해하였는데 이러한 시대는 20세기 현대문명에 들어와서도 좀처럼 나아지지 않는다고 생각한 것이다. 그는 스포츠를 예로 들면서 그것은 더 이상 놀이가 되지 못하고 오히려 놀이로부터 떠나게 되었다고 비판하였다. 따라서 놀이가 결여된 사회는 곧 문명의 파괴를 의미한다고 강조한 호이징하에게 시급한 문제는 현대문명에서 다시금 순수한 놀이를 회복하는 것이었다.

카이와는 호이징하의 놀이이론을 비판적으로 계승, 발전시켰다. 특히 그는 호이징하가 문화현상의 관점에서 체계화 시킨 놀이를 비역사적인 시각에서 구체적으로 분류하였다는 점에서 주목된다. 먼저, 그는 놀이를 자유로운 활동, 분리된 활동, 확정되어 있지 않은 활동, 비생산적인 활동, 규칙이 있는 활동, 허구적인 활동으로 정의 하였다.⁵³⁾ 아울러 그는 놀이에 있어서 경쟁(競爭), 우연(偶然), 모의(模擬), 현기증(眩氣症) 이라고 하는 4개의 역할 중 어느 것이 우위를 차지하는가에 따라 놀이를 4개의 항목으로 구분할 것을 제안하였다.

“나는 그 항목들을 각각 아곤(Agon, 그리스어로 시합, 경기를 뜻함), 알레아(Alea, 라틴어로 요행, 우연을 뜻함), 미미크리(Mimicry, 영어로 흉내, 모방, 의태를 뜻함), 일링크스(Ilinx, 그리스어로 소용돌이를 뜻함)로 이름을 붙인다.”⁵⁴⁾

‘아곤’은 놀이에서의 경쟁과 투쟁이라는 속성을 반영하는 경쟁놀이형태로서 축구나 구슬치기, 또는 체스 같은 것을 예로 들 수 있다. 이것은 주어진 분야에서 자신의 우수성을 인정받고 싶어 하는 본능적 욕망에서 비롯된다고 하였다.

53) 카이와(Roger Caillois), 이상률 역, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1994, 34쪽 참조.

54) 카이와, 『놀이와 인간』, 위의 책, 37쪽.

‘알레아’는 ‘주사위’라는 뜻의 라틴어로 룰렛게임이나 제비뽑기 추첨 같은 것을 의미한다. 이것은 아곤과는 정반대로 놀이하는 자의 의지와는 무관한 결정, 즉 자신이 전혀 영향력을 행사할 수 없는 결정에 기초하는 모든 놀이를 지칭한다. 따라서 이것은 운명에 몸을 맡기는 ‘우연놀이’라 할 수 있다.

‘미미크리’는 해적이나 햄릿을 흉내 내며 놀듯이 어떤 것을 모방하거나 흉내 내는 놀이를 의미한다. 이것은 인간이 세계를 다르게 만들어서 그 세계로부터 벗어나거나 아니면 자신을 변형시킴으로써 세계를 벗어나고자 하는 욕구를 반영한다. 즉 사람이 자기가 아닌 다른 존재라고 믿거나 타인으로 하여금 그렇게 믿게 하면서 노는 것을 의미한다.⁵⁵⁾ 미미크리의 대표적 행태로 소꿉놀이가 있다. 소꿉놀이는 모방을 통하여 상호적 관계를 형성시키며 나아가 자신의 내면을 확장시켜 가는 흉내 놀이의 하나라고 할 수 있다. 이것은 어떤 인물을 연기함으로써 일시적 이나마 새로운 세계를 경험하게 되는 연극적 태도와 밀접하게 연관되어 있다고 하겠다.

‘일링크스’는 낙하와 회전 같은 빠른 운동을 통해 발생하는 혼돈의 상태를 즐기는 놀이이다. 이 놀이에서 강조되는 속성은 현기증 또는 패닉 같은 것이다. 카이와는 현기증에서 나타나는 혼란과 패닉의 추구가 참여자의 자발적 의지로부터 발생하며 더욱이 그러한 일링크스적 고통이 구경거리의 소재가 된다는 것은 놀이의 성질을 약화시키는 것이 아니라 오히려 강화시킨다고 언급하였다.⁵⁶⁾ 이를 통해 우리는 호이징하가 문화현상의 관점에서 놀이의 범주에 경쟁(아곤)과 모의(미미크리)를 강조하였다면 카이와는 우연(알레아)과 현기증(일링크스)을 덧붙임으로써 놀이의 분류에 대하여 더욱 세밀하게 접근하고 있음을 알게 된다.

중국의 장자(莊子)는 천지만물의 근본원리를 ‘도(道)’⁵⁷⁾로써 인식하고 설명

55) 카이와, 『놀이와 인간』, 위의 책, 46~52쪽 참조.

56) 카이와, 『놀이와 인간』, 위의 책, 52~57쪽 참조.

57) 중국에서 도(道)라는 개념이 나오게 된 배경은 주(周)나라 이후부터라고 볼 수 있다. 즉 은(殷)나라가 주나라에 의해 멸망하면서 은나라 사람들이 믿었던 절대적 존재인 하나님(上帝)이 사라지고 이를 대체할 만한 새로운 이념과 가치체계가 필요했던 주나라는 도(道)와 덕(德)이라는 개념을 만들어 내면서 자신들의 보편적인 세계관을 구축하기 시작하였다. 이것이 춘추(春秋), 전국(戰國)시대

하였다. 특히 그는 도의 운용형태를 ‘소요유(逍遙遊)’라고 하는 놀이적 개념으로 파악하였다.⁵⁸⁾ 사실, 도라는 것은 노자가 『도덕경』에서 “도를 도라고 말할 수 있으면 이미 그것은 도가 아니다.”라고 말했듯이⁵⁹⁾ 그 개념을 단순히 언어로 정의하기는 어렵다. 하지만 장자는 “도가 어디에 있느냐?”는 동곽자(東郭子)의 질문에 “도는 어디에도 있다”라고 대답하였다. 그러면서 장자는 “도는 강아지풀이나 논에서 자라는 피(벼과의 한해살이 풀)에도 있으며 기와나 벽돌, 심지어는 오줌과 똥에도 있다”고 말하였다.⁶⁰⁾ 그렇다면 장자는 어떻게 도를 인식하고 있었을까? 장자는 「재물론(齊物論)」에서 다음과 같이 말하였다.

“이것’은 또한 ‘저것’이고, ‘저것’은 또한 ‘이것’이다. ‘저것’에도 한결같은 옳고 그름이 있고, ‘이것’에도 한결같은 옳고 그름이 있다. 그러면 ‘저것’과 ‘이것’은 따로 있다는 것인가? 그렇지 않다는 것인가? ‘저것’과 ‘이것’이 그 마주함(대립관계)을 넘어서서 없어지는 경지를 일컬어 ‘도의 근본’이라 한다. 근본이 그 회전의 중심에서 무한함에 대응한다.⁶¹⁾

위의 언급을 통해 장자는 절대적 주관으로 부터의 초월을 강조하고 있다는 것을 짐작하게 된다. 즉 장자는 이것과 저것, 나와 너, 심지어 옳고 그름에 대한 주관적 인식으로부터 벗어나야 한다는 초탈적인 생각을 지니고 있었던 것이다. 이러한 그의 사고는 호접몽(胡蝶夢)에서도 드러난다.

를 거치면서 공자, 맹자를 중심으로 하는 유가적(儒家的) 도의 세계와 노자, 장자를 중심으로 하는 도가적(道家的) 도의 세계를 비롯한 다양한 학파(諸子百家)들로 이어지며 중국의 전통적 사유구조를 열어나갔다고 할 수 있다.

58) 장자의 소요유(逍遙遊) 개념과 관련하여 이정숙, 「莊子の 逍遙遊」, 『미학 : 예술학 연구』, 5, 1995. 를 참고할 것.

59) 『道德經』1章, 道可道 非常道. 名可名 非常名. 無名 天地之始. 有名 萬物之母.

60) 『莊子』「知北遊」, 東郭子問於莊子曰 所謂道 惡乎在 莊子曰 無所不在 東郭子曰 期而後可 莊子曰 在蟻蟻 曰何其下邪 曰在稊稗 曰何其愈下邪 曰在瓦甓 曰何其愈甚邪 曰在屎溺.

61) 『莊子』「齊物論 第二」, 是亦彼也 彼亦是也 彼亦一是非 此亦一是非. 果且有彼是乎哉 果且無彼是乎哉 彼是莫得其偶 謂之道樞. 樞始得其環中 以應無窮.

“예전에 장주가 꿈에 나비가 되어 훨훨 날아다니는 나비가 된 채 윤택하게 즐기면서도 자신이 장주라는 것을 깨닫지 못했다. 그러다가 문득 잠에서 깨어나 보니 줄지에 누워 있는 게 자신(장주)이었다. 그가 꿈에서 나비가 된 것인지 나비가 꿈에 그가 된 것인지 알 수 없었다. 장주와 나비는 틀림없이 다른 존재일 것이므로 이것을 <물화(物化)>라고 이른다.”⁶²⁾

‘물화(物化)’란 만물의 끊임없는 생성, 발전, 소멸과정에서 빚어지는 변화의 상호작용으로 여기서는 장주와 나비는 분명 구별되는 존재이지만 이 둘의 관계가 융화되어 나중에는 누가 누구인지 알 수 없는 경지에 이르게 됨을 의미한다. 그렇기 때문에 모든 만물은 결국 한결같다[萬物濟同]라고 이야기 할 수 있다는 것이다. 따라서 장자가 말하는 도는 인간의 주관적 인식이나 편견으로부터의 초월을 뜻하는 상대적 개념임을 알게 된다. 이 같은 장자의 도에 대하여 웨어(J. H. Ware, Jr)는 다음과 같이 언급하였다.

“도는 시작도 끝도 없고 한계나 경계도 없다. 인생은 도의 영원한 변형에 따라 흘러가는 것이며, 도 안에서는 좋은 것, 나쁜 것, 선한 것, 악한 것이 없다. 사물은 저절로 흘러가도록 내버려두어야 하며 사람들은 이 상태가 저 상태보다 낫다는 가치판단을 해서는 안 된다. 참으로 덕이 있는 사람은 환경, 개인적인 애착, 인습, 세상을 좋게 만들려는 욕망 등의 집착에서 벗어나 자유로워져야 한다.”⁶³⁾

이처럼 장자가 이야기하는 자유로운 상태란 인위(人僞)에서 벗어나 자연의 본연적인 세계를 깨닫게 되는 것이라고 할 수 있다. 즉 무위자연(無爲自然)의 경지

62) 『莊子』「齊物論 第二」, 昔者莊周夢爲胡蝶 栩栩然胡蝶也 自喻適志與不知周也 俄然覺 則遽遽然周也 不知周之夢爲胡蝶與 胡蝶之夢爲周與 周與胡蝶 則必有分矣 此之謂物化

63) 브리태니커 백과사전, <J. H. Ware, Jr>의 장자 해석 참조.

를 의미한다. 무위자연은 인간을 포함한 모든 사물이 각자 모두의 고유한 본성을 지키며 그 사물다움을 훼손하지 않는 것이라 할 수 있다. 그러한 초월적 자연의 세계에서 순리를 따르는 것(因循)이 올바른 삶이라고 장자는 이야기하였던 것이다. 그러면서 장자는 ‘소요유(逍遙遊)’라는 놀이의 세계를 제시하였다. ‘逍’, ‘遙’, ‘遊’는 모두 ‘노닐다’, ‘유람하다’, ‘배회하다’, ‘헤엄치다’ 등의 뜻을 지닌 말로서 여기서는 ‘헤엄치듯 유유자적하며 노닐다’는 것을 의미한다. 따라서 장자는 도(道)를 자연의 초월적 세계에서 노니는 놀이의 개념으로 파악한 것이다.

그렇다면 장자가 생각하는 놀이의 세계는 어디서부터 출발하는가? 장자는 그것을 주관적이고 고착화된 인식으로부터 벗어나 자유롭고 해방된 사고를 위한 정신적 전환에서 찾아야 한다고 언급하였다. 먼저 장자는 울퉁불퉁하고 쓸모가 없어 거들떠보지도 않는 나무를 빗대어 장자의 생각을 못마땅하게 여기던 혜자(惠子)에게 다음과 같이 반문하였다.

“지금 그대가 큰 나무를 가지고 있지만 그 것이 쓸모가 없다고 걱정을 한다. 그런데 어찌하여 있는 그대로의 땅과 광활한 들판에 그것을 심고, 그 옆에서 자유로이 배회하거나 또는 그 밑에서 유유자적하며 눕거나 잠자려고 하지 않는가?”⁶⁴⁾

장자는 여기서 쓸모없는 것의 쓸모 있음, 즉 무용지용(無用之用)의 가치적 인식전환을 강조하였다. 이 말은 기존의 보편적인 인식과는 전혀 다른 새로운 각도와 차원에서 세계를 바라볼 때 비로소 자유로운 경지에 들어설 수 있음을 암시한다. 즉 이제까지 인간이 자신의 관점에서 자아와 비자아를 대립적으로 바라보던 세계관을 벗어나 통합적이고 총체적인 관점에서 세계를 이해해야 함을 의미하는 것이다. 이러한 정신적 차원에서의 우주와 자연에 대한 초월적 세계관을 장자는 소요유

64) 『莊子』「逍遙遊 第一」, 莊子曰 今子有大樹 患其無用 何不樹之於無何有之鄉 廣莫之野, 彷徨乎無爲其側 逍遙乎寢臥其下.

(逍遙遊)라고 하는 놀이의 개념으로 파악하고자 했던 것이다. 그러므로 여기서 유(遊)의 개념은 초월적 정신세계에 대한 경험 내지는 체험의 의미가 담겨있음을 알게 된다.

2. ‘놀이성’에 대한 전통적 의미

1) ‘놀이’ 개념에 대한 문자적 의미

호이징하는 놀이를 문화보다 앞선 것으로, 또 그럼으로써 문명이 놀이 속에서 발생하고 전개되었다고 하였다. 그 말은 놀이가 시대와 장소, 그리고 환경의 변화에 따라 끊임없이 그 속성을 달리하며 문화의 한 현상으로 나타난다는 것을 의미한다. 이러한 관점에서 본 연구자는 동양적 사유구조 속에서의 놀이에 대한 특징적인 이해에 접근코자 한다. 그렇게 함으로써 우리에게 ‘놀이가 무엇인가?’에 대한 개념적 인식은 물론 어떤 것들이 놀이에서 핵심적인 요소가 되는지 살펴 볼 수 있기 때문이다. 그러기 위해서 먼저 놀이와 관련된 단어와 문자의 개념을 고찰할 필요가 있다. 여기서는 한국과 중국, 그리고 일본의 예를 중심으로 살펴본다.

먼저, 한국에서는 놀이의 동사인 ‘놀다’의 의미가 매우 다양하게 쓰이고 있음을 알게 된다. 한 예로 국립국어원의 표준 국어대사전에서 정의하고 있는 ‘놀다’의 의미를 열거하면 다음과 같다.

- (1) 놀이나 재미있는 일을 하며 즐겁게 지내다.
- (2) 직업 또는 일정하게 하는 일 없이 지내다.
- (3) 어떤 일을 하다가 일정한 동안을 쉬다.
- (4) 물자나 시설 따위를 쓰지 않다.

- (5) 고정되어 있던 것이 헐거워 이리 저리 움직이다.
- (6) 태아가 꿈틀거리다.
- (7) 이리 저리 돌아다니다.
- (8) 신체 부위가 일정하게 움직이다.
- (9) 주색을 일삼아 방탕하게 지내다.
- (10) 불량한 무리들이 나쁜 짓을 일삼으며 지내다.
- (11) 일정한 장소를 중심으로 지내다.
- (12) ~을 가지고 놀듯이 남을 조롱하거나 자기 뜻대로 좌지우지 하다.
- (13) 마음에 들지 않게 행동하다.
- (14) 비슷한 무리끼리 어울리다.⁶⁵⁾

위에서의 ‘놀다’의 의미 중에서 연극적 놀이성과 관련되는 주요한 요소들로 ‘놀이나 재미있는 일을 하며 즐겁게 지내다’, ‘이리 저리 놀러 다니다’, ‘~을 가지고 놀듯이 남을 조롱하거나 자기 뜻대로 좌지우지 하다’, ‘비슷한 무리끼리 어울리다’ 같은 것들이 있다. 예를 들어 장난감이나 특정한 게임을 하며 즐겁게 지낸다는 것은 스스로 혹은 여럿이서 어떤 창조적 행위를 한다는 의미로서 한자의 ‘완(玩)’에 해당된다. 이것은 연극적 놀이에서 배우의 상상력과 흥미를 통한 창의적 태도와 연관된다. 그리고 ‘비슷한 무리끼리 어울린다는 것은 서로간의 관계로부터 출발하는

65) 국립국어원. http://stdweb2.korean.go.kr/search/List_dic.jsp 참조.

위의 정의들에서 보이듯이 한국에서의 ‘놀이’에 대한 인식은 상당히 부정적이고 왜곡되어 있음을 엿볼 수 있다. 특히 그러한 인식은 가정, 학교 교육에서 두드러지게 나타난다. 가령 집에서 부모가 자녀에게 놀지 말고 공부해야 성공할 수 있다고 말한다면 졸업 후 취직을 못할 때 놀고 있다고 하는 경우 등이다. 학교 교육도 마찬가지로 ‘놀이’는 것은 학업의 성취를 위한 극히 제한적인 휴식의 수단으로만 인식되고 있을 뿐이며 때로는 노는 것 자체를 억제하고 통제하는 부정적 태도를 보이기도 한다. 따라서 한국의 교육에서 ‘놀이는’ 곧 성공의 대립적 개념으로서의 ‘실패’ 내지는 ‘아무것도 하지 않고 그냥 빈둥거리다’는 다분히 냉소적 인식에서 출발하고 있음을 알 수 있다. 이러한 경향은 지금까지 한국의 산업화 과정에서 지나치게 강조 되어온 단기적 결과, 또는 성과위주의 태도가 정치적 지배 이데올로기와 맞물려 초래된 결과와도 무관하지 않아 보인다. 즉 놀이에서 나타나는 저항적이고 해체적인 속성은 예외바르고 열심히 일하며, 체제에 순응하기만을 바라는 지배적 관점과는 대립되는 측면이 있기 때문이다. 따라서 ‘놀이’에 대한 부정적인 시각은 권위주의적 산업경제구조 하에서 자연스럽게 받아들여졌을 것이며 때에 따라서는 놀이가 정치적으로 이용되기도 하였다고 볼 수 있다. 예를 들면 복권이나 경마 같은 사행성 게임, 또는 프로 운동경기 같은 것들을 들 수 있겠다.

개념으로 한자 ‘희(戲)’와 가깝다고 볼 수 있다. 이것은 연극에서 등장인물간의 관계, 즉 소통성과 관련이 있다. 또한 ‘이리 저리 놀러 다닌다는 것’은 새로운 곳, 즉 낯선 곳으로의 체험적 태도를 의미하며 한자의 遊에 가까운 개념이다. 이것은 연극에서의 상상을 통한 다양한 경험이나 체험적 속성과도 연관된다고 할 수 있다.

중국 역시 놀다는 의미로 ‘희(戲), 완(玩), 유(遊)’ 등을 사용하고 있다. 가령 완(玩)의 경우는 ‘손에 가지고 놀거나 장난하다’ 또는 ‘~하며 놀다’⁶⁶⁾ 등의 뜻을 지니는데 예문을 들면 다음과 같은 것들이다.

他們常常開玩笑：그들은 항상 농담을 한다.

我們今天玩儿足球吧：우리 오늘 축구를 하며 놀자.

這篇文章除了玩弄名詞之外，沒有什麼內容。：이 문장은 말장난을 한 것을 빼면 아무 내용도 없다.

위의 문장에서 ‘장난하다’는 뜻으로 ‘롱(弄)’ 자가 쓰인다. 롱(弄) 역시 ‘~를 가지고 놀다’, ‘~를 데리고 놀다’는 의미로 완(玩)과 함께 사용된다.⁶⁷⁾ 롱(弄)은 한국에서도 ‘장난을 꾀다’ 뜻으로도 쓰이는데 ‘희롱(戲弄)’같은 단어가 좋은 예이다.

희(戲)는 한자 ‘戲’의 간체자(簡體字)로서 이 또한 ‘장난하다’, ‘농담하다’는 의

66) 호이징하는 중국에서 ‘완(玩)’은 원래 ‘어린이들의 놀이’라는 관념이 지배적이었지만 ‘무엇에 몰두하다’, ‘어떤 것을 즐기다’, ‘장난하다’, ‘희롱하다’, ‘날뛰다’, ‘농담하다’, ‘만지다’, ‘깊이 조사하다’, ‘냄새 맡다’, ‘만지작거리다’, ‘즐기다’ 등의 의미로 그 어의가 확장되었음을 지적하였다. 또한 ‘다투다’는 뜻의 ‘쟁(爭)’과 ‘우열을 겨루다’는 뜻의 ‘새(賽)’도 놀이 개념의 하나로 쓰이고 있다고 하였다. 하지만 그는 ‘유(遊)’와 ‘희(戲)’에 대한 언급을 따로 하지 않았을 뿐 아니라 중국어가 고립어라는 성격도 무시하였으며 “중국어에는 놀이 활동을 하나로 묶어 표현하는 말이 없다”라고 하였는데, 이를 두고 다카하시 히데오(高橋英夫)는 호이징하가 ‘유(遊)’와 ‘희(戲)’에 대한 개념을 제대로 이해하지 못했기 때문으로 분석하였다. 호이징하, 앞의 책, 54쪽 참조.

67) 만지작거리면서 노는 것을 보통 ‘장난감’이라고 하는데 한자로는 완구(玩具)라는 단어를 쓴다. 이것은 한·중·일 삼국이 모두 공통적으로 쓰는 단어이다. 이와 관련하여 예로부터 자식을 낳으면 아들이나, 딸에게 가지고 놀게 했던 노리개에서 유래된 중국고사 농와지경(弄瓦之慶) 또는 농장지경(弄璋之慶)이 있다. 이것은 현재의 장난감과 유사한 의미가 있다고 보여 지는데 시경(詩經)의 내용을 살펴보면 다음과 같다. “사내아이 낳으면 침상에 눕히고 상의와 하의 옷 입혀 구슬을 쥐고 놀게 하였다. 그 울음소리 우렁차도다. 붉은 옷 출세하여 군왕의 집안 일으키겠네. 계집아이 낳으면 땅에 눕혀 포대기에 감싸 실패를 쥐어주네 나쁘지도 좋지도 않고 오직 술과 밥 짓는 것 가르쳐 부모 근심 없게 하리. 『詩經』 「小雅」, 乃生男子 載寢之牀 載衣之裳 載弄之璋 其泣嚶嚶 朱芾斯皇 室家君王 乃生女子 載寢之地 載衣之裼 載弄之瓦 無非無儀 唯酒食是議 無父母詒罹.

미를 지니고 있다. 희(戲)의 예문을 들어보면 다음과 같다.

曼戲 : 깔보고 희롱하다.

他哥哥在戲弄你。 : 그의 형이 너를 놀리고 있다.

그런데 희(戲)는 드라마 즉 연극에서의 ‘극’으로도 쓰이고 있다.

戲劇 : 희극, 연극

戲已開台 : 연극이 이미 시작 되었다.

有戲 : 극적인 사건이 일어나다.

위에서 알 수 있듯이 희(戲)는 ‘장난하다’, ‘놀다’ 등의 의미가 있으므로 연극 또한 놀이로 부터 유래되고 있다는 특징을 알게 된다.

유(遊)는 ‘헤엄치다’, ‘이리 저리 떠돌아다니다’, ‘유람하다’ 등의 뜻을 가지고 있다. 유(遊)의 예문을 보자.

游覽長城 : 만리장성을 유람하다.

周遊天下 : 천하를 주유하다(돌아다니다).

親友處打游食 : 친구 집에서 무위도식하다.

天氣預報說今天下雨, 我們不去春遊了 : 일기 예보에 오늘 비가 온다 하니 우리들은 봄놀이를 가지 않을 것이다.

그밖에 유(遊)는 ‘놀러다니다’는 뜻의 ‘출유(出遊)’에서 보듯이 ‘여행’이라는 뜻으로도 쓰인다. 이와 같이 유(遊)는 여기저기를 돌아다니며 경험하는 체험적인 놀이의 성격을 지닌다고 할 수 있다.

일본 또한 중국과 거의 유사한 의미로 놀이의 개념을 사용하고 있다. 우선 가장 보편적으로 쓰이는 ‘놀다’의 뜻으로 ‘아소부(あそぶ)’⁶⁸⁾가 있다. 여기서 아소부

68) 호이정하는 일본에서 ‘놀다’라는 뜻으로 ‘아소부(あそぶ)’에 대한 다양한 의미를 라더 교수의 도움을 얻어 소개하고 있는데 그 내용을 인용하면 다음과 같다. “중국어와는 대조적으로 그리고 서양의 현대 언어와는 매우 유사하게 일본어에는 놀이기능을 뜻하는 명사의 ‘아소비(あそび)’와 동사 ‘아소

는 ‘遊ぶ’로 표기되며 풍류나 놀고먹는다는 의미로서의 ‘놀다’로 주로 쓰인다. 이처럼 ‘遊ぶ’는 우리의 경우와 같이 광범위한 의미의 ‘놀다’라는 뜻으로 쓰이고 있다. 다음에 ‘遊ぶ’의 예문을 들어본다.

いちにち 家で遊ぶ：하루 종일 집에서 놀다.
 友達と いっしょに遊ぶ：친구와 함께 놀다
 ゲーム を して遊んだ：게임을 하고 놀았다.
 おにあそび：술래잡기
 子どもたちは 學校で 楽しく 遊んだ：아이들은 학교에서 즐겁게 놀았다.

위의 예를 보면 遊ぶ의 경우는 비교적 확대된 의미로서의 ‘놀다’라는 개념이 사용되고 있음을 알게 된다.

‘もてあそぶ’는 ‘弄ぶ’, ‘玩ぶ’, ‘翫ぶ’로 표기될 수 있는 단어로 우리식으로 표현 한다면 ‘가지고 놀다’, ‘취고 놀다’라는 표현이 적절할 것 같다. 즉 ‘~를 가지고’, 또는 ‘~를 취고’라는 뜻의 ‘もて’와 ‘놀다’의 ‘あそぶ’가 결합된 단어라 할 수 있다. 여기서 弄, 玩, 翫는 모두 ‘노리개’ 또는 ‘만지작거리다’, ‘주물럭거리다’와 유사한 의미의 ‘놀다’라는 뜻을 나타낸다. 따라서 もてあそぶ는 주로 혼자 만지작대거나 ~를 부리며 논다는 의미로 쓰이는 경우가 많다. 다음에 もてあそぶ가 쓰이는 예를 들어본다.

부(あそぶ)가 있다. 이것은 ‘일반적인 놀이’, ‘오락’, ‘휴식’, ‘여흥’, ‘시간 보내기’, ‘여행 또는 소풍’, ‘방탕’, ‘도박’, ‘빈둥거리고 누워있기’, ‘실직 상태’ 등을 의미한다. 또한 그것들은 ‘무슨 놀이를 하다’, ‘어떤 것을 상연하다’, ‘모방하다’의 뜻을 나타내는 데에도 사용된다. 또 한 가지 주목해야 할 것은 네덜란드어, 독일어, 영어에서처럼 그 낱말은 ‘바퀴’, ‘장난감’, ‘다른 기계들이 한정된 형태로 움직인다’는 의미로도 사용된다는 점이다. 또 아소부는 ‘어떤 스승 밑에서 공부를 하다.’ ‘어딘가에서 공부를 하다’라는 의미가 있기도 한데, 바로 그러한 점에서 학교라는 뜻의 라틴어 루두스(ludus)를 상기시킨다. 이것은 또한 ‘거짓싸움’, 즉 모의전을 의미하기도 하지만 경기 그 자체를 의미하는 것은 아니다. 그렇게 큰 차이가 나는 것은 아니지만 바로 여기에서 경기와 놀이사이의 또 하나의 경계선이 나타난다. 마지막으로 아소부는 일본사람들의 아름다운 다도회(茶道會)에서 사용되는 말인데 그런 자리에서는 도자기 차잔을 여러 사람에게 돌리면서 그것을 칭찬하는 말을 공손히 주고받는다. 그런데 아소부라는 말에는 빠른 움직임이나 반짝임, 농담 등과의 연관성은 거의 없는 것처럼 보인다.” 호이징하(J. Huizinga), 『호모루텐스』, 앞의 책, 56~57쪽 참조.

おもちゃを 弄ぶ : 장난감을 가지고 놀다.
 ボールペンを 弄んでいた : 볼펜을 만지작거리고 있었다.
 詩を 玩ぶ : 시를 즐기다.
 経を 玩ぶ : 경제를 쥐락펴락 하다. (경제를 가지고 놀다)
 近日天下に翫んだ太平記 : 최근 천하를 가지고 논 태평기

여기서 볼 수 있듯이 もてあそぶ는 주로 혼자서 상대방을 데리고 놀거나 장난을 치는 경우에 자주 쓰이고 있음을 알 수 있다.

‘たわむれる’ 또한 중국과 마찬가지로 희(戲)를 사용하여 ‘戯れる’라는 단어로 ‘놀다’를 표현한다. ‘たわむれる’는 주로 ‘장난치다’, ‘노닥거리다’, ‘희롱거리다’ 등과 같은 의미로 쓰인다. ‘戯れ’가 ‘戯れる’의 명사형으로 ‘장난’, ‘농담’, ‘유희’ 등과 같이 포괄적 개념으로의 놀다는 뜻을 지니고 있으나 한자에서의 희(戲)가 극(劇)의 의미를 가지듯이 주로 상대방과의 관계를 전제로 하는 놀이의 의미가 있다고 하겠다. 다음에 たわむれる의 예를 들어본다.

いたずら (惡戯) : 심심풀이, 나쁜 짓
 教室の中で 戯れる : 교실 안에서 노닥거리다.
 女に 戯れる : 여자에게 희롱거리다.
 友達と 戯れる : 친구와 장난하다.
 運命の 戯れ : 운명의 장난

이처럼 戯れる는 일정한 상대와 함께 논다는 특징이 있음을 알게 된다. 또한 희(戲)는 훈독(訓讀)이 아닌 음독(音讀)으로 읽힐 때는 더욱 연극적 놀이와 관련이 있다. 거짓말(戯言, ぎげん), 유희遊戯(遊戯, ゆうぎ), 희곡(戯曲, ぎきょく) 같은 단어들은 놀이에 있어서의 허구적이고 체험적이며, 관계적인 특성이 잘 드러난 것들이라 하겠다.

이상에서 보았듯이 한국, 중국, 일본에서 사용 되고 있는 놀이의 개념은 내용과 표현에 있어 어느 정도 상이한 점은 있으나 대체적으로는 공통된 인식에 근거하

고 있음을 확인하게 된다. 즉, 놀이에 대한 개념이나 인식이 동양의 전통적인 가치관을 반영하고 있는 한자 표현에서 나타나고 있다는 점이다. 다시 말해 희(戲), 완(玩), 유(遊)와 같은 글자의 속성에서 보이는 놀이에 대한 개념이 한국, 중국, 일본에서 상당히 유사한 의미로 받아들여지고 있다는 사실이다. 연구자는 이를 바탕으로 전통적인 시각에서 戲, 玩, 遊가 지니고 있는 놀이의 속성에 대한 좀 더 분석적인 고찰을 시도해 본다.

2) 戲의 놀이성

‘희(戲)’는 ‘놀다’ 또는 ‘놀이’라는 뜻을 지닌 한자(漢字)로서 ‘희(戲)’와 같은 글자이다.⁶⁹⁾ 희의 놀이적 속성을 이해하기 위해서는 희의 부수(部首)인 ‘戈(창 파)’에 대해 살펴볼 필요가 있다.⁷⁰⁾ 허신(許慎)의 설문해자(說文解字)에 의하면

“戈는 머리가 평평한 창으로 弋으로 구성되어 있다. ‘一’은 (창의 머리)가 가로지르고 있는 (모양이다) 상형(象形)이다. 戈부에 속하는 한자는 모두 戈의 의미를 따른다”⁷¹⁾

라고 언급되어 있다. 이를 통해 우리는 戈의 쓰임이 무기에서 비롯되고 있음을 알 수 있다. 즉 ‘戈’는 당기기와 내려치기를 겸하며 그 가로 날을 사용하면 구부러진 병기가 되고 세로 날의 부리로 사람을 쪼면 내려치는 병기가 되니 칠 때에도

69) 단국대학교 동양학연구소, 『한한(漢韓) 대사전』, 2008, 894쪽.

70) 한자의 구성방법으로는 육서(六書)가 있다. 상형(象形), 지사(指事), 회의(會意), 형성(形聲), 전주(轉注), 가차(假借)가 그것이다. 여기서 형성이란 글자의 한 부분, 즉 부수가 그 글자의 뜻을 암시하며 나머지 부분이 전체글자의 음과 관련이 있는 경우를 말한다. 예를 들면 ‘沐’의 경우, 부수가 물수(氵)이므로 음은 ‘목’으로 읽히나 뜻은 물과 관련 있는 ‘씻다’가 된다. 따라서 ‘씻을 목’자가 되는 것이다. 이러한 형성의 원리는 약 80%의 한자가 이에 해당될 정도로 보편적으로 적용되며 따라서 ‘戲’도 형성에 해당한다고 할 수 있다.

71) 엽정삼, 『설문해자주~부수자 역해』, 서울대학교 출판부, 2007, 605쪽. 戈 平頭戟也 從弋 一橫之 象形 凡戈之屬皆從戈.

당길 때에도 모두 쓸 수 있다는 설문해자의 언급을 이해하게 되는 것이다.⁷²⁾ 따라서 ‘戈’는 싸움이나 전쟁과 같은 의미를 지니고 있는 부수라는 것을 알 수 있다.

그렇다면 ‘놀다’의 의미를 지닌 희(戲)와 싸움과는 어떤 관계가 있는가? 이에 본 연구자는 근원적으로 싸움에도 놀이의 요소가 있다고 본다. 예컨대 동물의 새끼들이 어릴 때 서로 장난을 치며 놀지만 그것은 동시에 서로간의 힘겨루기를 통한 자연스러운 서열이 매겨지는 과정이기도 하다. 그런데 이 과정에서 발생하는 상호간 힘의 긴장관계가 원만하게 조절되지 못할 때 그것은 싸움으로 확대되기도 하는 것이다. 사람들 역시 어린 시절 함께 장난을 하다가도 그것이 과열되는 경우 종종 다툼으로 이어지는 경험을 한 번씩은 해 보았을 것이다. 비록 모의적(模擬) 형태이기는 하지만 어릴 때의 병정놀이는 싸움의 예행연습이며 동시에 놀이행위라고 할 수 있다. 다만 그것이 자유로운 흥미에 의한 것인지 아니면 타율적 강요에 의한 것인지에 따라 그 성격이 달라질 뿐이다. 따라서 싸움과 놀이에는 본질적으로 일정한 연관성이 있다고 생각되는 것이다.

최진원은 가야의 수로신화에서 허 왕후(許 王后)가 가야에 도래(渡來)하는 과정을 재연하는 제의적 행사, 즉 희락사모지사(戲樂思慕之事)의 성격을 규명하는 가운데 ‘戲樂’의 놀이성을 검토한 바 있다. 이를 통하여 그는 ‘戲樂’에서 ‘戲’가 당대의 풍속에 정착된 세시적(歲時的) 행사, 예컨대 마숙(馬叔-말 경주놀이), 각저(角抵-씨름), 석전(石戰-돌팔매 놀이) 등과 같이 편을 갈라 진행되는 힘겨루기 놀이가 주가 되고 있음을 언급하였다.⁷³⁾ 허남춘 또한 싸움이나 전쟁과 같은 현실적 목적으로 시작된 무술경기에서 편을 가르는 것은 풍요(풍농과 풍어)와 다산을 예측하는 의례의 의미도 지니므로 ‘戲樂’이란 결국 제의성과 놀이성을 모두 아우르는 개념으로 파악

72) 염정삼, 『설문해자주~부수자 역해』, 위의 책, 609쪽. 戟者兼刺與句者也, 戈者兼句與戣者也. 用其橫刃則爲句兵 用橫刃之喙以啄人則戣兵 戣與 句相因爲用.

73) 최진원, 『韓國神話考釋 首露神話』, 『대동문화연구원』 제24집, 성균관대학교 대동문화연구소, 1990, 82~85쪽 참조. 최진원은 유사(遺史), 사기(史記)를 비롯한 한국, 일본의 문헌기록을 통하여 ‘희락(戲樂)’이 ‘말을 달리고 놀다’, ‘세속의 놀이’, ‘힘을 견주다’, ‘무예’, ‘樂[풍류]과 관련이 있다’ 등의 의미가 내재해 있는 것으로 파악했다.

하였다.⁷⁴⁾ 이처럼 한자 희는 단순히 장난하며 노는 것 뿐 만 아니라 상대와 힘을 겨루고 다투다는 뜻으로도 해석되어짐을 짐작하게 된다.

그런데 또 한편으로 연구자는 여기서 희가 지니고 있는 놀이의 관계적 특성에 대해서도 주목해 보게 된다. 즉, 놀이가 나 자신만을 대상으로 하기보다는 나를 포함한 어떤 다른 상대와 함께 진행된다는 것이다. 사회는 다양한 구성원으로 모여 있는 공동체를 기반으로 성립된다. ‘인간은 사회적 동물이다’라는 말은 곧 인간이 혼자만으로는 존재할 수 없다는 것을 시사한다. 따라서 인간은 필연적으로 누군가와 관계를 맺는 가운데 성장하며 삶을 지속시킨다. 그런 면에서 놀이는 상호간의 관계를 유지, 발전시키고 나아가 소통을 이룰 수 있는 자연스러운 학습방법이기도 하다. 이와 같이 ‘戈’를 부수로 하는 희 안에는 관계적 놀이성이라고 하는 중요한 속성이 있음을 알게 되는 것이다. 이제 희 안에 내재되어 있는 관계적 놀이의 구체적 내용들을 예문을 통해 정리해 보기로 한다.

① 힘을 겨루다(격투하다)

“자옥이 투발로 하여금 싸움을 청하며 말하기를 그대의 병사와 함께 힘을 겨루기를 청하니 그대는 수레에 기대어 지켜보기 바랍니다. 저[得臣]도 예의주시 하겠습니다.”(子玉使鬬勃請戰，曰“請與君之士戲，君馮軾而觀之，得臣與寓目焉”) 〈春秋左傳，僖公〉

② 농담하다(조롱하다)

“공자가 말하기를 모두들 언(僂)의 말이 옳다. 앞의 말은 농담일 따름이다.”(子曰 二三子 僂之言是也 前言戲之耳) 〈論語，陽貨〉

③ 장난하다(놀다)

74) 허남춘, 「수로전승의 戲樂과 제의 비교 고찰」, 『동아인문학』 제24집, 동아인문학회, 2003, 287~288쪽 참조.

“옛 임금의 우리 뒷사람들을 돕지 않은 것이 아니라 오로지 임금이 방탕하게 놀아서 스스로 끊은 것입니다.”(非先王不相我後人 惟王淫戲 用自絕) 〈書經, 西伯戡黎〉

④ 가무(歌舞), 잡기(雜伎) 따위의 연기

“잠시 후 제나라의 관리가 달려 나와 말하기를 궁중의 즐거움을 연주코저 청합니다. 경공이 말하기를 좋다고 하니 배우와 난장이가 연기를 하기 위하여 앞으로 나왔다.”(有頃 齊有司趨而進曰 請奏宮中之樂 景公曰 諾 優倡侏儒 爲戲而前) 〈史記, 孔子世家〉⁷⁵⁾

위의 예문에서 보이듯이 ‘힘을 겨루다’, ‘조롱하다’, ‘장난하다’와 같은 의미들은 모두 상대와의 관계 속에서 일어날 수 있는 상황이라고 볼 수 있다. 또한 가무, 잡기 등과 같은 연극적 요소 역시 배우와 배우 사이, 또는 배우와 관객간의 관계 속에서 공연이 이루어진다는 점에서 같은 성격을 지닌다. 따라서 희에 내재되어 있는 놀이성 안에는 관계나 소통적 특징이 중요한 요소가 됨을 알 수 있게 된다.

희가 들어간 단어 중 관계적 놀이성이 두드러진 것으로는 희담(戲談-실없이 농담함), 희동(戲動-장난스러운 행동), 희롱(戲弄-조롱하거나 장난함), 희학(戲謔-익살부림), 희곡(戲曲-다양한 예술장르가 종합적으로 표현되는 전통 무대 예술형식), 유희(遊戲-즐겁게 놀며 장난함) 같은 것들이 있다. 특히 조선시대에는 성균관의 유생들이 여름과 겨울에 종이에다 꿰(闕)이라는 글자를 써서 성균관 문에 붙인 다음 공자를 임시 임금으로 모신 후 벼슬을 임명하거나 죄를 다스리는 일 등을 모의하는 풍자적 놀이의 ‘꿰희’(闕戲)라는 것을 하였는데 이 또한 관계적 놀이의 특징을 보여준다고 하겠다.

75) 단국대학교 동양학연구소, 『한한(漢韓) 대사전』, 앞의 책.

3) 玩의 놀이성

‘완(玩)’은 ‘놀다’는 뜻을 가지고 있으나 구슬 ‘옥(玉)’⁷⁶⁾의 부수가 암시하듯 ‘패물이나 귀한 것을 가지고 있거나 무엇을 쥐고 논다’는 데에서 유래된다. 고대 중국에서 옥은 오늘 날의 일반적인 의미로서의 보석 그 이상의 가치와 상징성을 지니고 있었다. 먼저 설문해자에서는 옥을 인간의 다섯 가지 덕성에 비유하고 있다.

“玉은 아름다운 돌로서 다섯 가지의 덕(德)이 있다. 물가에 젖어 빛남으로써 따스한 느낌을 주니 이것이 인(仁)의 방면이요, 표면의 무늬가 밖으로 드러남으로써 그 안을 볼 수 있으니 이것이 의(義)의 방면이요, 그 소리가 멀리 퍼져서 멀리서도 똑같은 소리로 들리니 이것이 지(智)의 방면이요, 부러질지라도 굽혀지지 않으니 이것이 용(勇)의 방면이요, 날카롭고 모가 나면서도 남을 찌르지 않으니 이것이 혈(絜)의 방면이다. 세 개의 옥이 이어져 있고 ‘丨’이 그것을 관통한 모양을 상형 하였다. ‘玉’ 부에 속하는 한자(漢字)는 모두 ‘玉’의 의미를 따른다.”⁷⁷⁾

옥은 고대 중국인들에게 있어 그 자체로 하나의 문화였다. 옥은 지배계층에서부터 평민에 이르기 까지 생활의 한 부분으로 폭넓게 활용되었을 뿐 만 아니라 그 안에 담겨 있는 예술적, 상징적 가치는 중국인들의 독자적인 옥문화를 형성하는데 중요한 영향을 미쳤다. 시에똥위엔은 고대 중국인들이 그토록 옥에 대하여 찬사를 아끼지 않았던 이유에 대하여 다음과 같이 분석하였다.

76) 구슬 옥(玉)은 세 개의 구슬을 실로 꿰어 관통해 놓은 모양을 본 뜬 것으로 후에 임금 왕(王)과의 혼동을 피하기 위해 점을 찍게 되었다고 한다.

77) 염정삼, 『설문해자주~부수자 역해』, 앞의 책, 25쪽. 玉 石之美。有五德 潤澤以溫 仁之方也 鰐理自外 可以知中 義之方也 其聲舒揚，專以遠聞 智之方也 不撓而折 勇之方也 銳廉而不技 絜之方也。象三玉之連。丨 其貫也。凡玉之屬皆從玉。

“玉의 빛깔과 그것으로 만든 조형물이 주는 아름다움은 인간의 마음을 사로잡는다. 비취와 같은 단단한 옥, 부드러운 옥, 옥과 비슷한 암석 할 것 없이 모두 아름다운 천연의 빛깔을 지니고 있으며 단단하면서도 부드러운 질감과 윤기를 지닌다. 옥이 인간에게 가져다주는 이러한 미감(美感)은 고대인의 심미관이나 도덕, 윤리의식에 자연스럽게 융화되었고 군자(君子)의 인격을 상징하게 되었다. 선진시기에 玉은 이렇게 격조 높은 상징물이 되면서 제사(祭祀), 정권(政權), 조빙(朝聘), 복식(服飾) 등 여러 방면에서 아주 광범위하게 사용되었다”⁷⁸⁾

이러한 분석은 옥이 단순한 광물로서의 물질적 가치 이상의 정신적 의미를 부여하고자 하는 중국인의 의식세계를 반영한 것이라고 볼 수 있다. 다만, 그는 이러한 옥문화가 사회가 발전함에 따라서 점차 희미해졌으며 현대에 와서는 과거의 광범위한 생활문화 영역에서 조각, 공예라는 예술적 영역으로 축소되고 말았다고 언급하였다. 따라서 부수 ‘玉’에는 아름다움이나 소중함과 같은 귀한 가치를 비롯하여 뛰어난 재능이나 기술 등 실용적인 쓰임새에 이르기 까지 다양하고 폭넓은 의미들이 담기게 되었다고 추론해 볼 수 있는 것이다.

본 연구자는 여기서 부수 ‘玉’에 담겨 있는 놀이적 특성을 주목한다. 우선 옥이 일상생활에서 가장 보편적으로 쓰일 수 있는 것 중의 하나로 장신구나 노리개를 들 수 있다. 장신구의 일종인 패옥(佩玉)은 고대 중국에서 널리 사용된 것으로 ‘군자는 이유 없이 몸에서 패옥(佩玉)을 빼놓지 않는다(君無故玉不去身)’⁷⁹⁾고 할 정도로 언제나 옥을 복식에 장식하며 지니고 있었다. 신분이나 계급의 서열에 따라 장신구의 종류도 달랐겠지만 ‘가장 낮은 사대부도 玉과 흡사한 돌을 몸에 지녔다’⁸⁰⁾는 것을 보면 옥은 일상생활을 비롯하여 항상 친숙한 존재로 곁에 있었음을 말해준다

78) 광녕·시에똥위엔·리우광 저, 김은희 역, 『설문해자와 중국고대문화』 학고방, 2010, 129쪽.

79) 『禮記』「曲禮」.

80) 광녕·시에똥위엔·리우광 저, 김은희 역, 『설문해자와 중국고대문화』, 앞의 책, 137쪽.

그런데 이러한 옥은 장식으로서의 의미 뿐 아니라 때에 따라서는 자신을 경계하거나 특정한 상황에 몰두하게 하는 실용적 기능을 수행하기도 하였다. 예컨대 몸을 심하게 움직이거나 옥의 부딪침으로 인한 소리를 들으면서 정신을 집중하기도 하고 ‘玉’의 청아한 소리에 즐거움을 느끼기도 하였던 것이다. 이 경우의 옥은 일정한 놀이적 특성도 지닌다고 할 수 있다. 노리개 역시 일반적으로 저고리나 치마허리에 매는 여성 장신구를 의미하는데 그 종류는 매듭 같은 실 에서부터 백옥, 청옥, 비취 같은 옥석류, 또는 장도(粧刀)와 같은 금속 세공품에 이르기 까지 다양하였다. 이것들은 주로 부녀자와 어린이들에 의해 때로 아름다운 모양을 감상하는 장식품으로서 또 때로는 손으로 만지작거리며 가지고 노는 장난감의 역할도 하였던 것이다.

이와 같이 장신구나 노리개의 중심적 재료로 볼 수 있는 옥은 재질의 특성상 다듬고, 자르고, 쪼아내고 하는 등의 세공의 절차가 필요하였다. 따라서 이 과정에서 세공자의 창의적이고 숙련된 능력도 발휘되었으리라 짐작된다. 결국 장신구나 노리개로서 옥은 흥미로운 장난감이며 동시에 창의적인 놀이의 도구가 되기도 하는 것이다. 그러므로 ‘만지작거리다’는 의미의 한자 ‘玩’은 부수 ‘玉’에 내재되어 있는 창의적 놀이의 특징을 반영한다고 볼 수 있다. 그럼 이번에는 ‘玩’에 담겨있는 창의적 놀이성의 예를 문장을 통해 살펴보도록 한다.

① 희롱하다(가지고 놀다.)

“사람을 가지고 놀면 덕을 잃고, 물건을 가지고 놀면 뜻을 잃는다”

(玩人喪德 玩物喪志) 〈書經 旅獒〉

② 장난치다(놀다)

“고모가 또 명하기를 그에게 돈을 주어 여자애들에게 그를 밖에 데리고 가 놀게 하였다.” (賈母又命拿些錢給他 叫小么兒們帶他外頭玩去) 〈紅樓夢 39回〉

③ 심심풀이로 가지고 노는 물건 (장난감, 노리개)

“완(玩)이란 것은 가지고 노는 물건이다.”(玩, 玩弄之物) 〈韋昭注〉

“저 백형(白珩)은 선왕의 노리개이니 어찌 보물이랴 여기겠는가?”(若夫白珩先王之玩也 何寶之焉) 〈國語, 楚語 下〉

“진귀한 구슬이 큰 자취를 내며 다다르고 기이한 노리개가 소리를 내며 다가오다.”(珍瑰重迹而至 奇玩應響而赴) 〈晉, 陸機-辨亡論, 上〉 81)

위의 예문들에서 보이듯이 한자 ‘玩’은 주로 어떤 대상이나 사물을 가지고 논다는 의미가 강하다는 것을 알 수 있다. 따라서 여기서의 놀이는 다른 놀이에 비하여 사물, 즉 놀이대상과의 직접적인 접촉행위가 상대적으로 더욱 짙다고 볼 수 있다. 이는 마치 어린아이가 자동차나 인형 같은 장난감을 손에 쥐고 놀거나 큐빅을 가지고 색깔을 맞추는 놀이행위를 연상하게 한다. 이러한 행위들은 놀이에 참여하는 이로 하여금 행위에 대한 지속적인 사고와 상상력이 아울러 수반된다는 점에서 중요한 활동의 하나로 간주된다. 특히 이러한 활동은 혼자서도 즐길 수 있는 것으로 학습자의 창의적 사고를 제고하기 위한 유용한 방법이기도 하다.

완의 놀이적 성격과 관련된 단어로는 완구(玩具-장난감), 완물(玩物-가지고 놀거나 감상하는 물건), 완복(玩服-치장이나 노리개로 몸에 지니는 물건, 패물), 완신(玩神-깊이 빠져 몰두함), 완월(玩月-달을 구경함) 등이 있다.

4) 遊의 놀이성

‘유(遊)’는 ‘놀다’라는 의미를 지닌 한자(漢字)인데 이 글자는 ‘머뭇거리다’, ‘쉬엄쉬엄 걸어가다’는 뜻의 ‘畵(작)’을 부수로 하며 실제의 부수표기는 ‘辵(책받침)’을

81) 단국대학교 동양학연구소, 『한한(漢韓) 대사전』, 앞의 책.

사용하고 있다. ‘辵’이 주로 걸이나 걷는 동작을 표현하는데 쓰이므로 ‘遊’ 또한 ‘유람하거나 구경하면서 이러 저리 왔다 갔다 한다’는 의미와 관련이 있는 한자라고 볼 수 있다. 이를 좀 더 상세히 알아보기 위하여 먼저 辵의 부수에 대한 설문해자의 풀이를 살펴보도록 한다.

“辵은 불현 듯 왔다가 불현 듯 멈추는 것이다. ‘彳’과 ‘止’로 이루어져 있다. 辵部에 속하는 漢字는 모두 辵의 의미에 따른다. 〈春秋傳〉‘辵階而走’의 辵과 같이 발음한다.”⁸²⁾

‘彳’은 ‘조금 걷는다’는 뜻의 ‘척’ 자 이며 ‘止’는 ‘그친다’ 또는 ‘멈춘다’는 뜻의 ‘지’ 자 이다. 따라서 ‘彳’와 ‘止’를 합한 辵은 ‘조금 걷다가 멈췄다 한다’는 뜻이 된다. 그러므로 위의 착계이주(辵階而走)는 계단을 머뭇거리며 올라간다는 뜻으로 풀이된다. 설문해자 이외의 문헌에서도 辵에 대한 의미를 찾아 볼 수 있다. 청나라 계복(桂馥)이 지은 설문해자의증(說文解字義證)에서는 ‘辵’을 ‘걷다가 멈추는 것’이라고 하였으며⁸³⁾ 『정현(鄭玄) 주(注)』에서는 ‘한 계단씩 오르지 않고 밑으로 건너뛰는 것’이라고 하였다.⁸⁴⁾ 그런가 하면 장읍(張揖)이 지은 『광아(廣雅)』에서는 辵을 ‘뛰어가다’, ‘질주하다’는 뜻으로도 풀이하였다.⁸⁵⁾

이렇게 볼 때 ‘辵’은 멈춘다는 뜻도 있지만 어딘가를 움직이며 돌아다닌다는 동적(動的)인 이미지도 강하게 나타나고 있음을 알게 된다. 한 예로 걷는 모양을 표현하는 한자어로 ‘辵 辵’이라는 말을 쓸 수 있다. 이 표현은 ‘辵’의 동적 이미지를 나타내는 것으로 ‘辵 辵 걷는다’는 것은 곧, 발의 움직임이다”⁸⁶⁾ 라는 소원명전(蘇源明傳)의 풀이에서 확인된다. 따라서 이러한 辵의 특징은 그것을 부수로 하는 한자의

82) 염정삼, 앞의 책, 63쪽. “辵乍行乍止也 從彳止 凡辵之屬皆從辵 讀若春秋傳曰辵階而走.”

83) 계복(桂馥), 『說文解字義證』, 乍行乍止也者 猶彳于也.

84) 정현(鄭玄), 不拾級而下曰辵.

85) 장읍(張揖), 『廣雅』, 辵 犇也.

86) 『蘇源明傳』, 步辵辵 足之行也.

상당수가 ‘가다’는 뜻과 관계되어 있다는 추론을 가능하게 하는 것이다.

연구자는 그 중의 하나로 한자 ‘유(遊)’를 주목 한다. ‘遊’에서의 부수 ‘辵(辵)’은 앞에서의 뜻풀이와 같이 ‘가다’ 이다. 여기서 ‘가다’라는 것은 오로지 가는 것 뿐만 아니라 ‘가고 오는 것’, ‘이리 저리 돌아다니는 것’, ‘헤엄치는 것’을 비롯하여 ‘세월이 흘러가다’와 같이 추상적인 개념까지 포괄하는 의미로 파악된다. 그러므로 여기서 ‘辵’은 어딘가를 돌아다니며 유람한다는 뜻 뿐만 아니라 그 행위과정을 통해 무언가를 경험하거나 체험한다는 확대된 의미로 해석될 수 있다. 다시 말하면 우리가 어디로 가거나 온다고 했을 때 그 때의 가거나 오는 행위에는 그렇게 하게 되는 목적성과 함께 그 안에서 일어나는 여러 가지 상황들이 행위 안에 자연적으로 수반된다는 것이다. 그렇게 볼 때 ‘가다’는 뜻의 ‘辵’안에는 단순히 거리를 이동한다는 의미 이상의 다양하고 복합적인 경험 또는 체험적 요소가 내재되어 있음을 짐작하게 되는 것이다.

유는 이와 같이 ‘辵’의 경험적이고 체험적인 요소를 바탕으로 이루어진 한자라고 할 수 있다. 이제 유의 경험적이고 체험적인 특징이 드러나는 예를 문장을 통해 살펴보도록 한다.

① 멀리 돌아다니며 구경하거나 놀다(유람하다)

“공자가 말하기를 부모가 있을 때는 멀리 다니지 말며 멀리 다닐 때에는 반드시 있는 곳을 알려야 한다.” (子曰 父母在 不遠遊 遊必有方) 〈論語, 里仁〉

② 걷다(걸어 다니다)

“걸을 때 거만하지 말며 서있을 때 기울어지지 말아야 하며 앉았을 때는 箕⁸⁷⁾처럼 해서는 안되고 잠잘 때는 엎드리지 말아야 한다.” (遊母倨 立母

87) 기(箕)는 두 다리를 쭉 뻗고 있는 모양을 뜻한다.

跛 坐毋箕 寢毋伏) 〈禮記, 曲禮 上〉

③ 헤엄치다(유영하다)

“물속에서 헤엄치는 것 또한 遊라고 한다.”(潛行水中 亦爲遊也) 〈郭璞注〉

“사람 중에 자연을 헤엄치며 노닐 수 있는 사람이 있는데 자연을 헤엄쳐 노닐지 않겠는가? 사람 중에 자연을 헤엄쳐 노닐 수 없는 사람이 있는데 자연을 헤엄쳐 노닐겠는가?” (人有能遊 且得不遊乎 人而不能遊 且得遊乎) 〈莊子, 外物〉

④ 옮겨 다니다(운행하다)

“따라서 생각의 이치는 오묘하여 정신과 사물이 서로 옮겨 다닌다.” (故思理爲妙 神與物遊) 〈南朝梁 劉勰〉⁸⁸⁾

위의 예를 통해 알 수 있듯이 유는 주로 돌아다니거나 이러 저리 옮겨 다닐 때, 또는 걸거나 헤엄칠 때 사용되는 한자이다. 이리 저리 옮겨 다닌다는 것은 주체적 행위자가 특정 장소에서 또 다른 장소로 이동한다는 것을 의미하는데 이를 확대 해석하면 새로운 세계를 경험한다는 뜻이 된다. 따라서 장자가 놀이 개념으로 유를 언급했던 것은 이와 같은 맥락에서 이해 될 수 있다. 즉 장자는 기존의 고정된 세계관에서 벗어나 초월적 세계로의 전환을 마치 어린아이가 헤엄치며 노는 것과 같은 놀이로 인식하고 있었던 것이다. 그렇기 때문에 유의 개념은 단순한 거리이동의 의미 그 이상을 내포하고 있다고 짐작하게 된다. 그런 면에서 유는 행위나 인식의 주체자로 하여금 어떤 세계에서 새로운 상황을 경합하거나 체험한다는 놀이적 성격이 짙게 깔려 있음을 알게 되는 것이다.

유의 놀이적 성격과 관련이 있는 단어로는 유가(遊歌-유유자적 하며 노래를

88) 단국대학교 동양학연구소, 『한한(漢韓) 대사전』, 앞의 책.

즐김), 서유기(西遊記- 명나라 때의 장편 여행기), 유람(遊覽-돌아다니며 구경함), 유려(遊旅-나그네), 유세(遊說-여러 곳을 돌아다니며 정치적 견해를 설득시킴), 유영(遊泳-물속에서 헤엄치다), 유희(遊戲-이리 저리 다니고 놀다) 등이 있다.

제3장 제주도 12본풀이의 ‘놀이성’ 분석

1. 제주도 신화의 특성과 본풀이

1) 제주도 신화의 문화, 예술적 특성

본 연구자가 제주도 신화, 특히 12본풀이를 주 분석대상으로 한 이유는 1장의 서론에서 이미 지적한 바와 같이 12본풀이가 독립된 텍스트로서 교육연구의 학습체험 방법으로 유용하게 활용될 수 있다는 판단 때문이다. 즉, 12본풀이는 제주도의 대표적인 일반신본풀이로서 보편성을 띠고 있을 뿐만 아니라 그 안에 담겨있는 내용 또한 교육적이어서 많은 도민들로부터 관심과 사랑을 받고 있다. 따라서 연구자가 본 논문에서 추구하고자 하는 교육연구의 학습활동이 12본풀이를 통해 실천적으로 구현될 수 있음을 의미한다고 볼 수 있다. 좀 더 부연하자면 12본풀이는 교육연구체험방법에 있어 핵심적 키워드라 할 수 있는 놀이의 다양한 특징들을 풍부하게 내포하고 있다는 판단에서 연유한다.

제주도는 한반도와 달리 ‘섬’이라는 지정학적 특성으로 인하여 오랜 기간 동안 독자적인 문화전통을 유지할 수 있었다. 여기서의 지정학적 특성이란 제주도를 단순히 한반도의 남쪽 끝에 자리 잡고 있는 하찮은 주변부에 불과하다는 것을 의미하지는 않는다. 오히려 지도를 거꾸로 놓고 보면 제주도는 북방의 대륙문화와 남방의 해양문화가 만나는 한·중·일의 중심부가 된다는 것을 알 수 있다. 따라서 고대의 제주도는 한반도 뿐 아니라 남방의 해양계 문화와도 상호 교류하는 가운데 독자적인 문화를 형성할 수 있었다고 보이는 것이다. 제주신화에서는 이와 같이 독자적인 문화요소들의 영향을 상당부분 확인할 수 있다. 먼저 신화 주인공들의 탄생과

관련된 이야기들이 육지부와는 뚜렷한 차이를 보인다. 예컨대 육지부의 경우, 단군이나 동명왕 같은 신화들은 대개 하늘로부터 지상으로 내려오는 천강(天降)의 방식을 통하여 등장하는데 반해 제주도 신화의 주인공은 땅에서 솟아나는 지중용출(地中湧出)이나 바다를 통해 도래하는 형태를 보인다. 이는 제주도가 북방의 유목민 세력으로부터 오랫동안 독자적 지배권을 행사하고 있었음을 말해주는 근거가 된다. 따라서 제주도는 육지부와는 달리 오래 전부터 상당기간 고유의 토착문화를 형성할 수 있었으며 아직도 그 원형적인 문화요소가 제주신화에 담겨 있는 것이다. 그러면 이처럼 제주신화가 육지부에 비하여 비교적 원형을 훼손하지 않은 채 오랜 기간 동안 전승될 수 있었던 이유는 무엇일까? 이에 대하여 허남춘은 제주도 무속문화의 역사적 전개과정과 양상을 통하여 그 원인을 다음과 같이 규명하였다.

“고대에서 중세로의 시대적 전환 속에서 정치적 중심부와 정치적 입김이 미치는 지역은 불교, 유교라는 중세 보편주의 문화의 영향을 입게 된 데 반해 탐라는 섬이라는 지정학적 특성 때문에 그 영향력이 미약 하었다고 볼 수 있다. 따라서 탐라는 부족공동체의 고유성을 강하게 지키며 당분풀이를 유지할 수 있었고, 중세사회로의 전환 속에서도 고대 자기중심주의의 전통을 오랜 동안 유지할 수 있었다. 그리고는 서서히 중세적 요소를 받아들이며 성장했다. 탐라가 중세국가의 직접적 통치를 받게 된 것은 고려 후반 혹은 조선 전반이기 때문에 상대적으로 중세 이념의 강요와 침투가 미약했고, 이런 까닭에 무속이 배척당하기보다는 무속 안에 유교와 불교를 포용하는 변화가 일어났다고 할 수 있다.”⁸⁹⁾

89) 허남춘, 『제주도 본풀이와 주변신화』, 보고사, 2011, 23~24쪽 참조. 이 외에도 제주도 신화의 특징과 관련하여 허남춘, 「제주 서사무가에 담긴 과학과 철학적 사유 일고찰」, 『국어국문학』, 148, 2008. 허남춘, 「제주도 본풀이의 원시, 고대, 중세 서사시적 특징과 변모」, 『탐라문화』 제38집, 2011. 등 참조.

제주도에서 무속이 일시적으로 큰 시련을 겪은 것은 18세기의 이형상 목사(牧使)가 제주도에 부임하고 나서부터이다⁹⁰⁾. 하지만 그 이후로도 제주도의 무속은 쉽게 단절되지 않고 민간의 신앙과 생활 속에서 지속되어 왔다. 그 예로 집에서 행하는 일반 굿과 마을 사람들이 도당(都堂)에 모여 고장의 수호신에게 복을 비는 당굿, 그리고 주로 음력 정월이나 8월에 농사가 잘 되기를 기원하며 지내는 유교식 제의의 포제에 당굿이 결합하는 굿 등 다양한 형태의 굿이 벌어졌다. 반면, 제주도에는 ‘절 오백 당 오백’이라는 말이 있을 정도로 불교문화의 영향도 오랫동안 지속되고 있었는데, 이 또한 무속문화와의 상호작용을 통하여 일정부분 습합된 측면을 보인다.

이처럼 제주도 신화가 유교와 불교문화와의 상호작용을 거치며 변이되는 양상의 한 예를 초공본풀이에서 찾아볼 수 있다. 초공본풀이에서 주자선생은 죽지뎡 왕아기씨의 머리를 세 번 쓰다듬는 신력을 발휘하여 무조신인 멧두 삼형제를 낳게 된다. 여기에서 삼 멧두의 아버지는 주자선생(朱子先生)으로 불리는데 아이러니하게도 그의 신분은 승려이다. 거기다가 삼 멧두는 삼천선비로 상징되는 유생들에 의하여 혹독한 시련의 고통을 겪는다. 차사본풀이에서 강림이는 김치원님의 명에 따라 저승에 들어가게 되는데 여기서는 유·불교적인 상, 장례 문화의 일면을 엿볼 수 있다. 지장본풀이에서 지장아기는 주천강 연못에서 스님을 만나 천도 곳을 하게 되고 자신은 승려가 되었다가 죽어서 새(鳥)로 환생을 하게 된다. 이처럼 제주신화에

90) 숙종29년(1703)년 제주목사로 부임한 이형상은 유교적 가치관에 근거하여 제주도의 무속을 철저히 배격했다. 17세기 후반 들어 조정과 사대부들의 무속문화에 대한 통제는 무속을 음사(淫祀)로 규정한 전통적 입장(『禮記』「曲禮」, 非其所祭而祭之 名曰 淫祀 淫祀無福)에 따라 한층 강화되기에 이른다. 이에 제주목사 이형상은 제주도의 무속을 불교와 함께 이단으로 간주하여 도민들의 의식과 풍습으로부터 근절시키고자 시도했다. 그 결과 이 시기에 제주도 전역에서는 약 130여개의 신당(神堂)이 불타 없어지는 시련을 겪게 됐다. 하지만 이와 같은 상황에도 불구하고 제주도의 무속은 쉽게 근절되지 않고 오히려 유교적 제사와 병행, 절충하는 등의 모습을 보이면서 지속되었다. 즉, 육지부와 달리 제주도의 무속은 본토의 유교문화로부터 상대적으로 자유로웠을 뿐 아니라 심지어는 유교가 제주도의 무속문화에 포용, 습합되는 독자적 면모를 보이며 유지, 전승되어 왔다. 참고로 조선시대 유교와 무속의 관계와 관련해서는 최종성, 「조선시대 유교와 무속의 관계연구」, 『역사와 사회』, 4, 2002. 참조.

나타나는 무속문화의 특징을 살펴보면 크게는 자연 또는 삶과 죽음의 세계관에서부터 작게는 개인의 생활방식이나 규범에 이르기 까지 제주고유의 토착적인 무속문화에 불교나 유교를 비롯한 다양한 전승문화가 포용된 모습으로 나타나고 있음을 알게 되는 것이다.

이와 같이 다양하고도 독자적인 무속문화의 특징을 간직한 제주도 신화는 중국, 일본의 주변부 신화는 물론, 저 멀리 그리스 신화와의 특징과도 비교될 수 있다. 양영수는 제주도 신화를 중국과 그리스 신화와의 비교연구를 통하여 그 내용을 폭넓게 고찰하였다. 특히 그는 그리스 신화와 제주도 신화와의 차별적인 특징에 대하여 주목하였다. 즉, “그리스신화는 하극상의 도전이 역대 지배신들 에게 권력탈취의 정상적인 방법이였으며 이 같은 지배권 탈취의 실현여부는 제우스 통치하에서도 미해결로 남게 된 반면, 제주신화에서는 상위 신에 대해 하위 신이 도전하는 예가 없고 그 가능성도 보이지 않으므로 평화의 원리가 신들 간의 관계를 규정한다.”고 진단하였다. 따라서 그는 “신과 인간과의 관계에 있어서도 그리스 신화의 신들은 인간을 위해 존재하는 것이 아니라 자기 자신의 욕구충족을 일차적인 관심사로 여기며 신들의 세계 속에서 벌어지는 사랑과 미움과 다툼으로 세월을 보내고 있음에 반해 제주신화는 신의 존재이유가 인간의 복리증진을 위함에 있을 정도로 인간을 위한 일에 진력한다”⁹¹⁾고 언급하였다. 결국 그리스신화 속 우주의 지배권을 획득하는 방법이 폭력적인 봉기에 있으므로 투쟁의 원리가 구현되고 있다면, 제주신화는 인간의 기복적인 바람을 자비와 화해에 의해 해결하고자 하는 데 있으므로 평화의 원리가 구현된다고 양영수는 주장하였다.

제주도 신화에 나타나는 또 하나의 중요한 특징으로는 앞서 지적한 바와 같이 예술성과 연극성을 들 수 있으며 여기에는 두 가지의 관점이 있다. 하나는 제주 신화를 굿이라는 전체적 연행과정에서의 한 요소로 보는 관점이다. 제주도 큰굿의 일반적인 연행순서는 크게 초감제-본풀이-맞이-놀이-도진-가수리의 순서에 따라

91) 양영수, 『세계 속의 제주신화』, 앞의 책, 235~264쪽 참조.

진행된다. 이러한 진행과정은 심방과 당골을 비롯한 여러 참여자들의 제차의례를 통하여 구체화된다. 이 제차의례는 신을 맞이하는 엄숙한 제의의 공간에서 이루어 지지만 동시에 이곳은 신과 인간이 함께 어울리며 노는 유희의 공간이기도 하다. 즉 성극(聖劇)이면서 연극(演劇)의 무대공간인 것이다.⁹²⁾ 이때 굿을 주도하는 심방의 역할은 절대적이라 할 수 있다. 무속의례를 주도하는 심방은 크게 신과 인간을 매개하는 사제(司祭)로서, 인간사의 길흉을 예언하고 판단하는 점술가(占巫)로서, 또 병을 진단하고 낫게 하는 치병무(治病巫)로서의 기능과 역할을 수행한다. 이러한 심방의 기능과 역할은 무속인에게는 보편적인 것으로서 제주도 역시 육지부와 마찬가지로 특별한 차별성은 보이지 않는다. 하지만 제주도의 큰굿에서 본풀이와 놀이가 오랜 기간을 거치며 서로 유기적인 연관을 맺으며 진행되는 사례⁹³⁾에서 보듯이 제주도의 심방은 굿에서 극적요소들을 풀어가는 과정과 방식에 있어서 탁월한 능력과 독자성을 보이고 있다 이렇게 볼 때 제주도 본풀이는 굿의 연행과정이라는 전체적 맥락에서 살펴 볼 때 예술적 의의가 크다고 생각되는 것이다.

또 다른 하나의 관점은 본풀이를 그 자체의 독립된 텍스트로 분리하여 그 안에서의 연극성을 찾아내는 것이다. 이 경우는 본풀이의 스토리 안에 담겨있는 극적요소들 예컨대 등장인물간의 관계를 비롯하여 다양한 사건들의 전개, 또는 장소나 사물들에서 암시되는 상징적 의미 등에 주목한다. 따라서 두 번째의 관점은 텍스트로서의 본풀이 안에 내재되어 있는 놀이적 요소들을 창의적으로 재구성하고 이를 극적표현을 통해 체험해 볼 수 있다는 점에서 의의가 있다.

예를 들어 탐라국의 건국신화인 삼성신화에서는 삼 신인의 지중용출(地中湧

92) 제주도 굿의 연극성과 관련하여 문무병 「제주도 굿의 연희적 특성」 『제주도연구』, 6, 1989. 참조.

93) 김은희는 본풀이와 굿놀이의 연계양상과 유형을 중심으로 제주도 본풀이와 놀이의 상관성에 대하여 검토한 바 있다. 그녀는 여기서 일반신 본풀이를 비롯한 총 17가지의 본풀이를 대상으로 정리한 결과 7가지의 본풀이(이궁, 구승할망, 생불할망, 삼궁, 세경, 칠성, 선앙)와 8가지의 굿놀이(악십꽃격음, 수록침, 꽃타러들, 꽃풀이, 구상심넙, 진상놀이, 세경놀이, 영감놀이)가 서로 연계되어 있음을 규명하였다. 김은희, 「제주도 본풀이와 놀이의 상관성」, 앞의 논문 참조.

出)과 더불어 바다 건너 벽랑국 삼 공주와의 혼인을 통하여 이들 부족에 의하여 탐라국이 건국되었다는 이야기를 전하고 있다. 이 이야기는 토착세력과 주변세력간의 상호적 관계를 삼 신인과 삼 공주의 등장을 통하여 설명하고 있다. 여기서 재미있는 장면은 먼저, 고을나, 양을나, 부을나 삼 선인이 활쏘기 시합을 하였는데 그 화살이 떨어진 장소가 지금의 제주시 일도, 이도, 삼도가 되었다는 것이다. 뿐만 아니라 그들이 처음에 혈거생활을 하였던 곳을 모흥혈(毛興穴)이라고 불렀는데 현재 제주시 오현단 동쪽에 있는 삼성혈이 바로 그곳이며 지금도 작은 혈구(穴口) 세 곳이 있어 신성하게 여기고 있다. 이러한 장면이나 흔적들은 우리에게 아주 오래전 제주도의 모습을 떠올리게 해준다. 즉 처음에 수렵생활을 하며 살아가던 삼 신인이 이후 삼 공주를 만나 목축과 농경생활을 하며 자손을 번성시키게 되는 과정을 상상을 통해 그려보게 하는 것이다. 가령, 삼 신인이 짐승들을 사냥하는 동안 삼 신녀는 집에서 아이를 기르고 평화롭게 농사를 짓는 모습을 떠올릴 수 있을 것이며 그렇지 않으면 부부 사이에, 또는 제 삼자와의 관계나 특정한 환경 속에서 발생할 수 있는 다양한 갈등적 요인들도 생각해 볼 수 있다. 이러한 상상의 이미지와 장면들은 학습자에게 무대라는 가상의 공간을 통해 자신들의 느낌을 창의적으로 재구성하고 표현할 수 있는 훌륭한 소재가 될 수 있다. 다시 말해 삼성신화를 통해서 학습자들은 무한한 상상의 장면들을 연상하게 되며 아울러 그것은 극적 놀이를 위한 중요한 구성요소가 되는 것이다.

천지왕본풀이는 천지, 우주의 질서가 바로 잡히는 과정과 천지왕의 아들인 대별왕과 소별왕이 각각 천상세계와 지상세계를 다스리게 되는 내력을 이야기하는 신화이다. 천상세계를 갖게 된 소별왕이 이에 불만을 품고 꽃가꾸기 시합을 통하여 형을 속임으로써 지상세계를 차지하게 되지만 결국은 형의 도움을 받을 수밖에 없었다는 내용에서 형제간의 갈등과 화해의 국면이 극적으로 표현되고 있다.

차사본풀이에서 강림이가 열라대왕을 만나 우여곡절 끝에 결국 저승차사가 되었다는 이야기에서는 전통적인 상, 장례문화는 물론 삶과 죽음에 대해서도 생각

해 보는 계기가 된다. 그런데 그 인식과정은 일방적인 두려움과 공포가 아닌 놀이의 형식을 통하여 진행된다. 그 과정은 이승의 세계에서 저승의 세계로, 또 다시 저승의 세계에서 이승의 세계로 들어오는 과정이라고 할 수 있다. 이처럼 강림이는 이승세계와 저승세계를 반복하며 넘나들게 되는데 이 부분이 흥미로운 것은 강림이와 관계를 맺고 있는 다양한 등장인물 때문이다. 염라대왕과 과양생이 처는 물론이고 김치원님과 강림이의 큰 부인과 작은 부인들, 강림의 부모와 심지어 까마귀까지 이들 등장인물들은 강림이와 함께 극적구조를 형성하는데 중요한 역할들을 담당하고 있다. 이처럼 제주도 본풀이는 굿의 연행과정으로서의 예술성 뿐 아니라 독립된 텍스트 자체만으로도 탁월한 연극적 특징들을 보여준다고 하겠다.

2) 제주도 굿의 연행과정과 본풀이

굿은 인간이 길흉화복을 기원할 목적으로 무당이라는 매개자로 하여금 신에게 제물을 바치며 이루어지는 제의적 행위라고 할 수 있다. 따라서 굿이 행해지는 장소는 무당[심방] 뿐 아니라 굿을 의뢰하는 단골이나 심지어 신들까지도 한 데 어우러진다는 점에서 제의적 공간이며 동시에 놀이무대이기도 하다. 제주도에 신이 많다는 것은 그만큼 다양하고 풍부한 제의적 의례와 무속문화가 잔존하고 있음을 암시한다. 제주도의 굿은 굿의 시기와 종류 그리고 진행방식이나 전개양상에 따라 상이한 분류기준이 있을 수 있는데 먼저, 제주도 굿의 종류를 시기, 장소에 따라 분류할 경우 기본적으로 일반 굿과 당 굿으로 나누어진다. 일반 굿은 집에서 하는 굿으로 다시 심방을 대상으로 하는 심방집 굿과 일반집에서 하는 스가집 굿으로 구분된다. 제주도 당굿은 음력 정월과 2월, 7월, 그리고 9월에 각각 신과세제, 영등제, 마블림제, 시민국대제를 올린다. 두 번째로 제주도 굿을 규모에 따라 분류하는 기준이 있을 수 있는데 여기서 그 연행과정을 간단히 요약하면 다음과 같다.

현용준은 무의(巫儀)를 크게 굿과 비념으로 구분하였다. 굿은 다시 큰굿과 작은굿으로 나누어지는데 큰굿은 모든 신령에 대한 제반 의례들을 5, 6인 이상의 심방들이 연속적으로 행하는 종합의례라 할 수 있으며 작은굿은 심방 1, 2인이 하나의 신을 청하여 지내는 단독제라고 할 수 있다. 비념은 제주도에서 심방이 요령만을 흔들며 기원하는 간단한 무속 의례를 뜻하는데 일반제의 요왕제, 아기비념, 녀들임, 마누라배송 같은 것을 비념의 예로 제시하였다. ‘빌고 바란다’는 ‘기원(祈願)’의 의미로 해석되는 비념은 젓상이나 제물의 규모도 작고 무악기의 사용이나 춤을 추지도 않는다. 그러므로 그는 반주와 춤이 있으면 굿, 없으면 비념이라고 이해해도 좋다고 하였다.⁹⁴⁾ 다음으로 큰 굿의 진행과정[祭次]에 대하여 살펴보기로 하겠다.

큰 굿의 진행과 관련하여 현용준은 「제주도 무속연구」에서 재차(祭次)의 형식과 내용에 대하여 비교적 상세하게 논한 바 있으므로 여기서는 그의 설명을 중심으로 개요만을 정리한다.

① 초감제

굿을 하는 장소에 큰대나 깃을 세워 굿의 준비⁹⁵⁾가 끝나면 심방이 젓상 앞에서 절을 하고 악기반주에 맞추어 춤을 추고 무가를 부르면서 굿을 하는 연유를 알리고 신의 강림을 청한다. 따라서 초감제는 신을 청하는 청신의례(請神儀禮)라고 할 수 있다.

② 맞이

산신(産神)에 대한 기자의례(祈子儀禮)로서 초감제가 모든 신을 한 번에

94) 현용준, 『제주도 무속연구』, 244쪽.

95) 큰 굿을 하기 전에 큰대를 세우거나 기를 꽂는 것을 ‘기메코스’라고 한다. 그 특징은 꼭대기에 푸른 잎이 달린 대를 묶어 메거나 긴 무명의 한쪽 끝을 이 대에 묶어 메고 다른 한 쪽 끝을 집안까지 끌고 가서 제상(사당클)에 연결시켜 묶어 놓거나 하는데 이는 신령이 이 대를 거쳐서 하강하고 무명을 통하여 계단에 이르게 하는 것을 상징한다. 여기서 이 무명을 드리[橋]라고 한다.

청해 들이는데 반해 맞이는 산신(産神)과 그 권속의 신만을 청해 들인다는 차이가 있다. 하지만 이 역시 신을 청하고 공연(供宴)하고 기원하는 형식은 같다. 이 맞이의례에는 불도맞이와 일월맞이 같은 것이 있다. ‘불도’란 ‘佛道할망(여기서 佛은 씨앗, 또는 생명을 의미하고 道는 신격을 의미하므로 佛道는 원래 생명의 신이었으나 후에 불교적 습합이 이루어 졌다고 볼 수 있다)의 불교적 명칭이고 ‘맞이’는 영접을 의미하므로 불도산신을 영접하는 의례이다. 일월맞이는 일월(日月)신을 모시는 의례로서 인간의 소망을 기원하는 데에서 유래되었다. 이처럼 ‘맞이’는 영신의례(迎神儀禮)라고 할 수 있다.

③ 본풀이

본풀이는 신화를 노래하고 그 신화적 사실에 기초하여 소원을 들어 주도록 기원하는 절차이다. 따라서 본풀이는 신화의례(神話儀禮)라고 할 수 있다. 본풀이에는 사람들의 일반적 사항을 이야기하는 일반신본풀이와 마을중심의 당신본풀이, 그리고 집안의 행운과 복을 내리고 아울러 보호해주는 조상신본풀이가 있다. 본풀이의 제차순서는 처음 곳을 하는 장소와 날짜, 그리고 그 연유를 노래하고 이어서 그 신의 내력담을 기원하는 순서로 진행된다.

④ 맞이

본풀이의 신을 다시 맞아들여 기원하는 의례이다.

⑤ 놀이

놀이는 신령으로 분장한 심방이 의례를 연행하는 것이다. 놀이는 말 그대로 놀이이면서 동시에 ‘신성한 신을 가지고 논다’는 의미가 있다. 따라서 놀이는 연극의례(演劇儀禮)이면서 동시에 성극의례(聖劇儀禮)이기도 하다.⁹⁶⁾ 놀이는 의례를

96) 김현선은 제주도 굿놀이의 한 예로서 구삼승냄, 꽃탐, 강태공서묵시, 영감놀이, 전상놀이 등을 연

주도하는 심방 뿐 아니라 의례를 주관하는 단골을 비롯한 모든 참가자들의 상호작용을 통하여 행해진다는 측면에서 무엇보다도 연극성과 예술성이 두드러진다고 할 만 하다.

⑥ 도진

도진은 놀이가 끝나고 불러온 신들을 모두 보내는 의례이다. 이때의 신들은 위계 순에 의하여 각각 신명(神名)이 불리워지며 노래의 형식을 통해 돌아가도록 고해지는 절차를 밟는다.

⑦ 가수리

가수리는 신들이 돌아간 후 아직 남아있는 각종 잡귀를 모두 대접해 보내는 의례이다. 따라서 도진과 가수리는 신을 돌려보내는 송신의례(送神儀禮)라고 할 수 있다.

이와 같은 제주도 큰굿을 다시 세 단계의 구성으로 재정리하면 초감제와 같이 신을 일제히 불러들이고 제사를 차리고 기원하는 종합청신의례(綜合請神儀禮)와 맞이, 풀이, 놀이와 같이 주요한 신들에 대한 개별적인 의례를 행하는 개별의례(個別儀禮), 그리고 마지막으로 도진, 가수리와 같이 신들을 모두 보내는 종합송신의례(綜合送神儀禮)로 나누어 볼 수도 있다. 따라서 연극적 관점에서 중간 단계인 개별의례는 굿의 가장 핵심부분이라고 할 수 있다. 개별의례를 다시 세분하여 살펴보면 각각 00본풀이, 00맞이, 00놀이 라는 식의 별칭을 붙이고 있는데 이는 그 의례들이 신별(神別)로 이루어지기 때문이다. 따라서 위의 분류방법을 적용해 보면 제주도 큰

급하면서 이들은 굿이라는 절차를 통해서 행해지는데 1인칭 해설자를 두고 하는 일인다역의 굿놀이와 다인다역의 배역분화를 한 굿놀이가 있어 대조적이라고 하였다. 그는 여기서 구상승념이나 꽃담을 일인다역으로 하고, 세경놀이나 진상놀이를 다인다역의 실제 사례로서 제시하였다. 김현선, 「제주도 굿의 구조와 원리」, 앞의 논문, 52~53쪽 참조.

곳은 청신의례인 초감제와 송신의례인 도진, 가수리를 합하여 기본형식의례로, 나머지는 신화의례, 영신의례, 성극(연극)의례로 구성되는 것이다⁹⁷⁾.

그런데 여기서 주목되는 것은 개별의례로서의 본풀이와 놀이가 독립적으로 행해지기 보다는 서로 연계를 띠기도 하면서 연행된다는 점이다. 예를 들어 초공본풀이는 초공맞이와, 세경본풀이는 세경놀이와 서로 연계되어 의례가 진행된다. 이것은 풀이에서 드러나는 신의 세계가 인간들의 맞이나 놀이에서 어떤 방식으로 구현되고 있는가 하는 문제와 관련이 있다. 즉, 맞이·풀이·놀이의 상호작용을 통하여 신과 인간의 세계가 조화와 타협을 이루며 지속적으로 유지되기를 바라는 의미가 담겨있는 것이다.⁹⁸⁾

본풀이의 어의는 말 그대로 ‘본(本)을 푼다’의 명사형이다. 즉 ‘신의 본을 푼다’는 것인데 여기서 ‘본’이란 근본이나 내력 또는 역사를 의미하며 ‘푼다’는 것은 설명이나 해설을 뜻하므로 결국 본풀이는 신들의 내력을 이야기 한다는 의미가 된다. 따라서 본풀이는 다른 종교의 경전과 유사한 성격을 지니므로 시간이 흐른다고 해서 함부로 그 내용을 변형, 훼손할 수 있는 것이 아니다. 말하자면 제주도 본풀이는 그 안에 이미 종교적 신성성을 지녔다고 할 수 있겠는데 여기에 ‘섬’이라고 하는 지리적 환경까지 보태짐으로써 제주도 본풀이는 비교적 과거로부터 원형을 크게 훼손하지 않은 상태에서 구비전승 될 수 있었던 것으로 짐작된다. 본풀이의 형성과정에 대하여 현용준은 다음과 같이 언급하였다.

“그것(본풀이)은 신의 호칭과 소박한 축도(祝禱)의 사설(辭說)로 된 원초적인 의례의 언어적 서술에서 태동하여 대상신격(對象神格), 좌정경위(坐定經緯), 직능(職能), 단골, 제일(祭日)의 해설 및 축도사(祝禱詞) 등 基本六個要案의 조잡한 나열을 이루고, 民俗說話要案의 조화적인 插入으로 점점 說話化하여 근

97) 현용준, 『제주도 무속연구』, 앞의 책, 257~261쪽.

98) 김은희, 「제주도 본풀이와 놀이의 상관성」 참조.

래에 와서 오늘날의 형태가 완성되고 현재 문예적 기능의 說話化 단계까지 성장하였다” 99)

위의 언급을 통하여 현용준은 모든 문화가 끊임없는 진화와 발전을 거듭하며 형성되듯이 본풀이 역시 원초적인 의례의 언어적 서술에서 출발하여 오늘날의 설화적 단계까지 성장하게 되었음을 지적하였다. 그리고 이러한 사실을 통하여 그는 민담이 신화를 살찌게 함과 동시에 신화는 종교가 소멸하게 되면 다시 민담화되는 현상을 보인다고 언급하였다.

이미 앞에서 지적한 바와 같이 무속의례의 구성요소로서 본풀이는 크게 세 종류로 나눌 수 있는데 당신본풀이와 일반신본풀이, 그리고 조상신본풀이가 그것이다. 먼저 당신본풀이는 각 마을의 당에 좌정하고 있는 신들에 대한 본풀이이다. 당신본풀이는 대체로 내력을 달리하는 개별 신들을 대상으로 하기 때문에 당마다 그 신의 본풀이가 다른 것이 원칙이다. 물론 각 마을의 수호신이 좌정하고 있는 본향당의 경우 개별 신들의 관계가 부자지간이나 형제지간일 수도 있으나 기본적으로는 내용에 있어 차별성을 띤다. 당신본풀이에는 ‘송당’, ‘케네깃당’, ‘토산당’, ‘일뿔당’, ‘여드렛당’ 등과 같이 각 마을의 본풀이가 있는데 이들의 구성은 당신의 계보나 신명과 직능, 단골을 정한 내력 등을 간단히 밝혀 놓은 것부터 서사적 구조가 잘 짜여 있는 것까지 다양하게 나타난다. 그러므로 당신본풀이는 마을 설촌의 유래를 비롯하여 자연발생적이고 토착적인 제주 마을의 무속문화를 비교적 온전하게 간직하고 있다는 특징을 보여주고 있다.

일반신본풀이는 당신 이외의 일반신에 대한 내력을 이야기 하는 서사무가라 할 수 있다. 즉, 일반신본풀이는 ‘어디서나 언제나 어느 심방에 의해서나 무속의례 중에서 구송되는 당신 이외의 일반신에 대한 본풀이를 의미¹⁰⁰⁾하는데 예를 들면 무

99) 현용준, 「무속문화 본풀이의 형성」, 『국어국문학』 제26집, 국어국문학회, 1963, 132~133쪽.

100) 장주근, 『제주도 무속과 서사무가』, 역락, 2001. 45쪽 참조.

조신이나 산신, 농신, 차사와 같이 일반인 모두에게 모셔지는 신들을 대상으로 한다. 일반신본풀이는 ‘천지왕본풀이’, ‘삼승할망본풀이’, ‘마누라본풀이’, ‘초공본풀이’, ‘이공본풀이’, ‘삼공본풀이’, ‘차사본풀이’, ‘세경본풀이’, ‘지장본풀이’, ‘문전본풀이’, ‘칠성본풀이’, ‘사만이본풀이’ 등이 있다. 일반신본풀이는 당신본풀이에 비해 내용이 장편이며 민담의 모티브도 풍부하게 반영되어 있다. 뿐만 아니라 일반신본풀이는 그 내용을 살펴볼 때 국한된 향토마을의 소박한 종교성만을 반영하기보다는 육지부와 의 전승적인 상호연관성이 상대적으로 짙게 나타남을 알 수 있다.

조상신본풀이는 집안의 가문이나 가업의 수호신을 조상신으로 섬기며 그 내력담을 구연, 전승시키는 서사무가라 할 수 있다. 여기서의 조상신은 혈연을 중심으로 하는 조상일 수도 있으나 그 보다는 오히려 뱀이나 원혼 또는 도깨비 일 수도 있으며 그 외에도 다양하게 나타난다. 이 본풀이는 집안의 조상 내력을 숭양하는 본풀이라는 점에서 좀처럼 채록도 어렵고 접근하거나 관찰할 수 있는 기회가 흔하지 않아 자료 조사보고가 많지 않고 따라서 연구도 아직까지 미미한 편이다.¹⁰¹⁾

하지만 김현선은 조상신본풀이 중에서 광청아기본풀이와 구슬할망본풀이의 내용을 분석하여 그것이 제주도에 전승되는 본풀이의 근본을 계승하고 있으며 또한 이러한 이야기가 동아시아 지역에 전하고 있는 이야기이면서도 역사적으로 아주 오랜 내력을 가지고 있다는 점을 확인함으로써 조상신 본풀이에 대한 연구 성과를 진전시켰다.¹⁰²⁾ 그 이외에 현재 조사 채록되어 있는 조상신 본풀이는 ‘책불일월본풀이’, ‘영감 본풀이’, ‘현씨일월본풀이’, ‘윤대장본풀이’, ‘이만경본풀이’, ‘홍부일월본풀

101) 김현선, 「제주도 <조상신본풀이>의 신화적 성격과 역사적 의의」, 『한국무속학』 제11집, 한국무속학회, 2006, 203~204쪽 참조. 이와 관련하여 장주근은 “일반신 본풀이는 제주도 심방이면 누구나 다 알고 부르는 것이고 당신 본풀이는 그 당의 메인심방에 의해 불려지던 것인데 반해 조상신 본풀이는 그 가정의 단골심방에 의해서만 불려진다”는 점을 들어 채록수집의 어려움을 언급 하였다. 장주근, 『제주도 무속과 서사무가』, 역락, 2001. 45쪽. 이와 같이 조상신 본풀이에 대한 현지 자료 조사 보고는 현용준과 진성기를 중심으로 30여 편 내외가 있을 정도인데 이후 <제주도 조상신본풀이, 탐라문화연구 2006>자료 편에 조상신본풀이 30여 편이 추가로 집약되어 자료로서의 가치를 높여주고 있다.

102) 김현선, 「제주도 <조상신본풀이>의 신화적 성격과 역사적 의의」, 앞의 논문 참조.

이’, ‘산신일월본풀이’, ‘불도일월본풀이’ 등이 있다

제주도 본풀이는 신들의 내력과 좌정의 과정을 서사적 구조로 풀어 쓴 무속 신화라 할 수 있다. 여기에 등장하는 신들은 대개 ‘서천국’, ‘백주또’, ‘금성한집’과 같이 제주특유의 신명어미가 많으며 ‘문국성 문도령’의 도령이나 ‘즈지명왕 아기씨’의 아기씨처럼 육지부에서도 함께 쓰이는 신명어미도 있다. 제주도 본풀이의 문체에서 드러나는 표현형식의 특징에 대해서는 장주근, 현용준 모두 유사한 견해를 제시하였다. 즉 첫째로 본풀이 문체의 운율적 특징, 둘째, 현재형의 서술방식, 셋째, 상투적 어구에 의한 표현, 넷째, 대화의 형식, 다섯째, 대구나 반복, 그리고 과장적 수사법의 사용이 그것이다.¹⁰³⁾ 이를 종합해 보면 제주도 본풀이는 육지부와 연관을 지속시키는 가운데에도 거기에 동화되기 보다는 오히려 그것을 주체적으로 수용함으로써 독자적인 제주의 무속문화를 오랫동안 지속시켜 나갈 수 있었다고 보인다.

2. 제주도 12본풀이의 놀이성

1) 제주도 12본풀이의 줄거리 ¹⁰⁴⁾

103) 장주근, 『제주도 무속과 서사무가』, 앞의 책, 53쪽 참조.

104) 여기서의 12본풀이는 제주도의 굿 현장에서 전승·구송되는 대표적인 일반신본풀이와 당신·조상신·굿놀이를 포함한다. 12본풀이는 오랜 세월동안 구비전송 되어온 까닭에 각각의 본풀이가 구송자에 따라서 그 내용이 부분적으로 상이할 뿐만 아니라 분류자의 기준에 따라 구성에도 차이가 있다. 먼저, 현용준과 장주근은 천지왕·삼승할망·마누라·초공·이공·삼공·차사·맹감·지장·세경·문전·칠성본풀이를 일반신 12본풀이로 분류했다. 이와 관련하여 현용준, 『제주도 무속자료사전』, 위의 책. 장주근, 『제주도 무속과 서사무가』, 위의 책 참조.

진성기는 초공·이공·삼공·문전·할망·칠성·지장·지승·맹감·차사·천지왕·세경본풀이를 12일반신본풀이로 분류했다. 이와 관련하여 진성기, 『제주도 무가 본풀이 사전』, 민속원, 1991, 참조.

한편, 이수자는 큰굿 12거리내의 본풀이에 대하여 천지왕·삼승할망·초공·이공·삼공·차사, 맹감·세경·칠성·문전본풀이의 10개에다가 본향맞이제와 일월조상맞이제에 굿을 하는 지역 및

(1) 천지왕본풀이¹⁰⁵⁾

암흑과 혼돈의 세상인 태초에 하늘과 땅이 벌어지고 천황답이 목을 틀고, 지황답이 날개를 치며, 인황답이 꼬리를 치니 비로소 먼동이 트면서 새벽이 일어났다. 이때 옥황상제 천지왕은 혼란한 세상의 질서를 바로잡기 위해 지상으로 내려와 욕심이 많고 성질이 고약한 수명장자를 징치한 다음, 총맹부인과 천정배필을 맺게 되었다. 그리고 쌍둥이 두 아들 대별왕과 소별왕을 낳고는 다시 하늘로 올라갔다. 두 형제는 무럭무럭 자라며 서당에 다닐 만큼 성장하였으나 아버지가 없는 자식이라는 주위의 놀림과 설움을 참지 못해 아버지를 만나기 위해 박 넝쿨을 타고 하늘로 올라갔다. 이에 천지왕은 하늘로 올라온 두 형제로 하여금 형(대별왕)은 이승세계를, 동생(소별왕)은 저승세계를 맡아 세상의 질서를 바로 잡도록 하였다. 하지만 소별왕은 자신이 저승세계를 맡은 것에 불만을 품고 피를 내어 형에게 꽃가꾸기 내기를 제안하였다. 즉 각자 꽃을 심어 가꾸어서 꽃을 제일 잘 피우는 사람이 이승세계를 차지하자고 했던 것이다. 그러고는 형인 대별왕이 잡든 틈을 타 꽃을 바꿔치기 하고서는 결국 이승세계를 차지하게 되었다. 그런데 소별왕이 지상에 내려와 보니 하늘에는 해도 둘, 달도 두 개나 떠 있어 사람들이 낮에는 더워서 죽어

집단에 따라 그들에게 부합되는 2개의 신화를 추가할 수 있다고 하여 본풀이의 가변성을 언급하였다. 이와 관련하여 이수자, 「제주도 큰굿내의 신화에 나타난 가족구성상의 특징과 의의」, 앞의 논문, 참조.

이처럼 12본풀이는 내용과 구성 뿐 아니라 제주어 표기 등 다양하고 독자적인 특징들도 고려되어야 하므로 우선적으로는 현존하는 채록본 자료들에 대한 심층적인 검토가 선행되어야 한다고 본다. 다만, 본풀이는 일반지역의 중고등학교 학생까지를 대상에 포함하는 교육연구의 극적 체험을 위한 텍스트로서의 성격을 지니므로 그에 적합하다고 판단되는 자료를 중심으로 서술코자 하였다. 따라서 본 연구에서는 현용준의 『제주도 무속자료사전』, 앞의 책을 기본 텍스트로 하고 진성기의 『제주도 무가본풀이 사전』, 앞의 책. 그리고 장주근의 『제주도 무속과 서사무가』, 앞의 책. 등을 참고하였다. 또한 12본풀이의 구성과 관련하여 제주문화원, 『제주신화집』, 일신, 2010.도 활용하여 그 줄거리를 요약·정리했다.

105) 천지왕본풀이는 굿을 처음 시작할 때 즉 초감제 때 굿을 하는 장소를 신에게 알리기 위하여 천지의 혼합, 개벽, 일월성신의 과정 등을 노래[베포도엄침]할 때 불린다.

가고, 밤에는 추워서 죽어가고 있었다. 뿐만 아니라 귀신과 사람의 구분도 없어 무질서가 극에 달하고 있었다. 이에 지상세계에 내려온 것을 후회한 소별왕은 형에게 다시 이승세계를 맡아 줄 것을 간곡하게 부탁하였다. 그러나 형 대별왕은 동생의 부탁을 거절하는 대신에 이승세계의 혼란을 하나씩 해결해 주기로 하였다.

그리하여 이승에 내려온 대별왕은 먼저 두 개씩 떠 있는 해와 달을 한 개로 정리하고 이어서 송피가루를 뿌려 금수와 초목이 사람의 말을 하지 못하도록 하였다. 또한 무게를 달아 인간과 귀신을 구분하되 무게가 백 근이 넘으면 인간으로, 백 근이 되지 못하면 귀신으로 분류하였다. 그리고 귀신에게는 눈동자를 두 개씩 박아 인간과 구별되도록 하였다. (그래서 귀신은 저승과 사람을 모두 바라 볼 수 있으나 사람은 눈동자가 하나뿐 이라서 귀신을 바라 볼 수 없게 되었다고 한다) 이로써 우주와 자연의 질서는 바로 잡혔으나 대별왕은 더 이상의 일은 해주지 않고 약속대로 천상세계로 돌아갔다. 따라서 소별왕은 아버지 천지왕의 뜻을 따르지 않고 형을 속임으로써 결국은 이승세계를 차지하게 되었던 것이다. 그로 말미암아 오늘날 인간 세상에는 역적, 살인, 도둑, 간음이 여전히 많이 되었으며 반면에 정의로운 대별왕이 다스리는 저승의 법은 맑고 공평하게 되었다고 한다.

(2) 삼승할망본풀이¹⁰⁶⁾

동해용왕의 따님아기는 자라면서 부모와 어른들에게 불효한 죄로 무쇠석함에 갇힌 채 바다로 내 버려지게 되었다. 이때 따님아기는 지상에서 인간을 낳게 해주는 생불왕 삼승할망이 되라는 어머니의 충고를 받아들여 지상에서 자식 갖기를 원하는 임박사 부인의 아기를 잉태시킨다. 그러나 따님아기는 해산시키는

106) 삼승할망본풀이는 아기를 점지하고 돌보는 산육신(産育神)으로서 생불할망과 저승할망과의 내력이 중심을 이루고 있다. 그리고 따로 생불할망과 마마신과의 대결을 다루는 마누라본풀이가 있으나 내용이 연계되어 있으므로 여기서는 하나로 통합하였다. 삼승할망본풀이는 불도맞이굿이나 삼승할망에게 축원을 비는 비넌 때 심방에 의해 구연되기도 한다.

법을 배우지 못하여 결국 임박사 부인과 그 아기를 잃게 만든다. 이에 임박사의 원통한 사연을 들은 옥황상제는 명진국따님아기를 생불왕 삼승할망에 얹히게 된다. 그 후 이를 알게 된 동해용왕 따님아기는 자신이 생불왕이 되지 못한 것에 격분하여 명진국따님아기와 함께 옥황상제에게 처결을 요청한다. 그리하여 옥황상제는 두 따님아기에게 꽃가꾸기 시합을 하게 하여 꽃을 번성시킨 명진국따님아기를 이승할망(삼승할망)으로, 꽃을 제대로 틔우지 못한 동해용왕따님아기는 저승할망(구삼승할망)으로 좌정시키게 되었다. 【할망본풀이】

그 후 어느 날 명진국 따님아기는 만민 자손들에게 마마를 내리는 대별상의 행차와 마주치게 되고 대별상은 삼승할망이 낳게 해준 자손들의 얼굴을 뒤웅박같이 엮어 놓는다. 삼승할망은 이를 도저히 참을 수가 없어 대별상의 부인 서신국마누라에게 태기를 갖게 하되 해산을 시켜주지 않아 죽을 지경에 이르게 하였다. 그제야 대별상은 허리를 굽히고 부인을 살려달라고 애원을 하였다. 결국 삼승할망은 대별상이 놓아준 명주다리를 건너 대별상의 집으로 행차하여 서신국부인이 해산을 하도록 해 준다. (이런 연유로 오늘날 굿을 할 때 신을 청하기 위해서 무명이나 광목을 깔아놓고 맞아들이는 법이 생기게 되었는데 이를 다리라고 한다) 그 후 대별상은 삼승할망이 내준 귀한 생명에게 마마를 내릴 때에는 다시 한 번 삼승할망과의 약속을 되새기게 되었다. 【마마신본풀이】

(3) 초공본풀이¹⁰⁷⁾

옛날 임정국 대감과 김진국 부인은 늦게까지 자식이 없어 정성을 들여 시주하고 불공을 올린 끝에 죽지멩왕아기씨를 낳았다. 그녀가 15세 되던 해 부

107) 초공본풀이는 제주도 큰곳에서 일월맞이 다음에 심방이 조상신 즉 초공신을 기리며 부르는 내력담이라 할 수 있다.

모가 벼슬을 떠나게 되자 족지맹왕아기씨는 외부와 격리되어 방안에 갇힌 채 하인인 늑인덕정하님의 보살핌을 받으며 살게 되었다. 그런데 어느 날 황금산 주자선생이라는 승려가 찾아와 시주를 청하고는 족지맹왕아기씨의 명이 짧으니 직접 시주를 받아야겠다고 하며 아기씨의 머리를 세 번 쓰다듬었다. 그 후 기이하게도 아기씨에게 태기가 생기게 되자 이 소식을 듣고 황급히 돌아온 임정국 대감과 김진국 부인은 딸과 하녀를 내쫓아 버린다. 이에 족지맹왕아기씨는 갖은 고생을 무릅쓰고 자신에게 태기를 내준 주자선생을 찾아갔으나 주자선생 역시 법당에서는 함께 살 수 없으니 불도 땅을 찾아가라고 일러주었다. 그리하여 아기씨는 주자선생과 헤어져 불도 땅을 찾아갔다. 거기서 아기씨는 오른쪽 겨드랑이를 통해 9월 8일 본맹두를, 18일에는 신맹두를 그리고 마지막 28일에는 막내 삼맹두 삼 형제를 낳았다. 삼 형제는 모두 총명하여 성장하면서 글 솜씨나 활 솜씨를 발휘하며 과거에 나아가 급제를 하기에 이르렀다.

그런데 이를 시기한 삼천 선비들은 삼 형제가 중의 자식이라는 이유로 갖은 모함을 씌워 과거를 취소시키려 하였다. 뿐만 아니라 삼 형제의 어머니인 족지맹왕아기씨를 죽이려고 깊은 궁 안에 가두어 버렸다. 이에 삼 형제는 어머니를 구하기 위해 주자선생을 찾아가니 주자선생은 삼 형제에게 심방이 되어 곶을 하라고 일러주었다. 그리하여 삼 형제는 과거를 포기하고 신칼, 산판, 요령 같은 무구를 만들어 곶을 하여 어머니를 살려 내고 삼천 선비들에게도 복수하였다. 그런 연유로 오늘날 제주도에서는 무당의 기본무구인 신칼, 산판, 요령을 ‘맹두’라고 부르게 되었고 제주 심방들은 이들 삼 형제를 무조신으로 받들게 되었다.

(4) 이공본풀이¹⁰⁸⁾

108) 이공본풀이는 주화관장신(呪花管掌神)을 기리는 채차의례로서 인간의 죽음과 환생에 대한 이야기를 담고 있다. 이공본풀이는 무조신인 초공맞이 다음이나 불도맞이와 함께 구연된다.

옛날 원진국대감과 김진국대감이 한 마을에 살고 있었다. 이들은 모두 자식이 없어 함께 동개남 절당에서 불공을 드렸다. 그러면서 만일 아들, 딸을 낳게 되면 커서 이 둘을 맺어주기(구덕혼사)로 약속하였다. 마침내 원진국은 딸을 낳아 '원강아미'라고 이름 짓고 김진국은 아들을 낳아 '사라도령'이라 하였다. 그들은 자라서 혼인을 하고 원강아미는 뱃속에 아이를 갖게 되었는데 옥황상제로부터 사라도령에게 저승의 서천꽃밭에서 꽃감관을 하라는 전갈이 내려왔다.

원강아미는 사라도령과 함께 서천꽃밭에 가기를 청하여 먼 길을 떠나게 되었는데 그 길이 너무 멀고 험난하여 중도에 원강아미는 자신을 종으로 팔고 혼자 떠나라고 사라도령에게 말하였다. 때마침 가던 길에 만년장자의 집에 이르게 되자 사라도령은 만년장자에게 원강아미는 300냥, 뱃속의 아이는 100냥을 받고 종으로 팔았다. 그리고 나서 헤어질 때가 되자 사라도령은 부인에게 만일 아들을 낳으면 할락궁이, 딸을 낳으면 할락택이라고 이름을 지으라 하고 열레빗을 쪼개 반 썩 나누어 갖고는 혼자 길을 떠났다.

사라도령이 떠난 후 만년장자는 원강아미를 종으로 삼으며 끊임없이 탐하러 들었다. 이에 원강아미는 피를 내어 번번히 거절하며 이윽고 사라도령의 아들(할락궁이)을 낳게 되었다. 하지만 만년장자는 할락궁이가 성장하여 십오 세가 되어도 여전히 원강아미와 잠자리를 요구하였다. 그리고 자신의 탐욕을 성취하지 못하자 더욱 혹독하게 원강아미와 할락궁이를 괴롭히기 시작하였다.

그러던 어느 날 할락궁이는 자신의 아버지가 저승의 꽃감관으로 가게 된 사실을 알고 어머니로부터 열레빗을 받아들고는 서천꽃밭에 들어가 아버지를 만나게 되었다. 아들을 확인한 사라도령은 원강아미가 만년장자에 의해 모진 고문을 받고 죽었다는 비보를 전하면서 웃음꽃, 싸움꽃, 멸망약심꽃, 환생꽃 같은 꽃들을 내어주며 어머니의 원수를 갚으라고 하였다. 할락궁이는 그 꽃을 가지고 돌아와서 만년장자와 그 친족들을 모아 놓고 꽃을 뿌렸다. 먼저 웃음꽃을 흔드니 웃음판이 벌어졌다. 또 싸움꽃을 흔드니 싸움판이 벌어져 모두 피투성이가 되어갔다. 그리고 세 번

째로 멸망꽃을 흔들었더니 모두 죽어 멸망하였다. 마지막으로 할락궁이는 어머니의 시체를 찾아내어 환생꽃을 뿌려 생전과 다름없이 환생시켰다.

이윽고 모자는 서천꽃밭으로 돌아가 아버지 사라도령과 다시금 상봉하였으며 나중에는 꽃감관 벼슬을 물려받아 함께 서천꽃밭을 차지하게 되었다. 또한 할락궁이 역시 꽃감관 자리를 지키게 되었다. 그래서 오늘날 사라대왕은 천상의 아버지라 하고 원강아미는 천상의 어머니라 부르게 되었다고 한다.

(5) 삼공본풀이¹⁰⁹⁾

옛날에 강이영성이라는 사내거지와 홍은소천이라는 여자거지가 혼인을 하여 딸 삼 형제를 낳게 되었다. 둘은 가난하여 마을 사람들이 도와주며 세 형제에게 밥을 먹였는데 큰딸은 은그릇에 밥을 담아 먹었으므로 은장아기라 하였고, 둘째는 놋그릇에 먹었으므로 놋장아기, 막내인 셋째딸은 검은 나무그릇에 먹었다고 해서 감은장아기(가른장아기)라고 불렸다. 그런데 감은장아기가 태어난 뒤부터 이상하게 집에 재물이 쌓이기 시작하더니 부부는 순식간에 큰 부자가 되었다.

어느 날 부부는 딸들의 효성을 시험해 보려고 방에 불러놓고 너희는 누구 덕분에 이렇게 살게 되었느냐고 물어보았다. 그러자 큰딸과 둘째딸은 한결같이 부모의 은덕을 칭송하였으나 감은장아기만은 배포롱 아래 선그릇(배꼽아래 음부까지 그어진 선 - 자신의 타고난 운명을 상징) 덕에 살게 되었다고 답하였다. 이에 크게 노한 부부는 감은장아기를 집 밖으로 쫓아내 버렸다. 그런데 그 후 감은장아기의 부모는 기이하게도 봉사가 되어 거지신세로 전락하고 말았다.

한편, 집에서 쫓겨난 감은장아기는 마를 파는 마통이 삼 형제를 만나게 되어

109) 삼공본풀이는 삼공맞이굿에서 삼공신의 내력을 풀이하는 서사무가이다. 삼공신은 사람의 전생을 주관하는 신이므로 삼공본풀이는 자신의 의지와 무관한 인연을 통하여 인간의 운명이 결정된다는 내용을 주제로 한다.

그 중 막내 마통이와 부부의 인연을 맺게 되었다. 그리고 감은장아기 부부는 구덩이에서 금덩이를 주워 큰 부자가 되었다. 부모가 거지가 되었다는 소식을 알게 된 감은장아기는 부모를 찾기 위해 거지잔치를 열게 되었다. 결국, 감은장아기는 거기서 부모를 만나게 되고 그 순간 부모는 눈을 뜨게 되었다. 그리고 마침내 감은장아기는 부모와 함께 행복하게 살게 되었다.

(6) 차사본풀이¹¹⁰⁾

옛날 동경국의 버무왕에게 아들 아홉이 있었는데 세 형제의 명이 짧다는 말을 듣고 버무왕은 세 형제의 운명극복을 위해 동개남 은중절에서 삼 년간 부처님께 정성을 드리게 하였다. 하지만 삼 년이 채 못 되어 삼 형제는 부모에 대한 그리움을 참지 못하고 그만 집으로 돌아가게 되었다. 그런데 삼 형제는 집으로 돌아오는 도중에 과양땅을 지나다가 과양생이 처의 꼬임에 넘어가 죽임을 당하고 말았다. 그리고 삼 형제의 송장이 버려진 연화못에서는 꽃 세 송이가 피어났다. 과양생이 처가 이 꽃 세 송이를 집으로 가져와 불태웠더니 다시 세 개의 구슬로 변하였다.

과양생이 처는 이 구슬을 탐내어 입속에 넣고 말았는데 그 때부터 태기가 생기기 시작하더니 아들 삼 형제를 낳게 되었다. 세 아들은 모두 총명하여 십 오세가 되자 과거에 나아가 급제를 하고 돌아왔다. 기쁨을 참지 못한 과양생이 처는 삼 형제의 급제를 고하는 문전제를 지냈는데 이유 없이 세 아들이 모두 죽어버렸다. 이에 비통함을 견디지 못한 과양생이 처는 고을을 다스리는 김치원님에게 찾아가 염라대왕을 잡아 달라고 요구하였다. 김치원님은 똑똑한 강림사령을 시켜 저승에 가서 염라대왕을 잡아 오라고 명령을 내렸다. 강림은 큰 부인의 정성과 문전신, 조왕신의 도움으로 저승에 당도하여 때마침 행차 중이던 염라대왕을 사로잡게 되었다.

110) 차사본풀이는 시왕맞이 굿이나 귀양풀이 등에서 망자의 영혼을 위로하고 천도를 해주기 위해 불리는 서사무가이다.

염라대왕은 강림에게 먼저 지상에 가 있으면 자신도 모레 사 오시에 동헌(東軒)마당에 가겠노라고 약속하였다. 그리하여 강림이 먼저 이승에 와 보니 이미 큰 부인은 자신의 상(喪)을 치른 후 제사를 지내고 있었다. 즉, 저승에서 삼 일을 보냈는데 이승에서는 삼 년이 지난 것이다.

마침내 약속한 날이 되어 염라대왕은 동헌(東軒)마당에 내려와 과양생이 부부를 불러 삼 형제를 묻었던 무덤을 파보게 하였다. 그러나 그곳에는 삼 형제의 시신은 커녕 뼈 하나도 나오지 않았다. 그러자 염라대왕은 다시 그들을 데리고 주천강 연화못에 가서 물을 마르게 하니 그곳에는 버무왕 삼형제의 뼈가 살그랑 하게 남아 있었다. 염라대왕은 이들을 다시 살려내어 원래의 부모(버무왕)에게 돌아가게 하였다. 그리고 나서 과양생이 부부를 처형하여 사건을 해결하였다. 모든 일이 처리되자 염라대왕은 김치원님에게 강림이를 저승차사로 삼고 싶으니 강림의 영혼과 육신 중 어느 것을 먼저 갖겠느냐고 하였다. 김치원님이 강림의 육신을 갖겠다고 하자 염라대왕은 강림의 영혼을 데리고 저승으로 돌아갔다. 그 때부터 강림은 저승차사가 되어 죽을 때가 된 사람들을 하나씩 데려오는 일을 하게 되었다.

그런데 하루는 까마귀가 인간의 수명이 적힌 적패지(赤牌紙)를 주면 자기가 죽을 사람을 데리고 오겠다고 하여 강림이 이를 허락하였다. 하지만 까마귀가 적패지를 땅에 떨어뜨리는 바람에 뱀이 이를 받아먹어 그 후 까마귀는 지상에서 되는 대로 저승으로 갈 사람을 불러냈다.(이런 연유로 저승세계에 오는 순서에 어른, 아이 구분이 없어졌다고 한다) 하지만 강림은 이승의 목숨이 다 되었는데도 저승으로 잡혀오지 않는 동방삭이를 붙잡아 움으로써 염라대왕으로부터 자신의 실수를 용서 받고 대신 큰 상을 얻게 되었다. 이때부터 강림은 이승세계의 인간을 잡아오는 차사가 되어 사람이 죽으면 그 영혼을 저승으로 인도하게 된 것이다.

(7) 맹감본풀이¹¹¹⁾

111) 맹감본풀이는 저승차사가 사람의 목숨을 잡아가는 것을 막기 위한 액막이굿에서 불리는 서사무

옛날 주년국에 사만이가 살고 있었다. 어렸을 때 부모를 여의고 거지로 살았는데 비슷한 처지로 동냥을 하던 아랫마을의 처녀와 결혼하여 자식을 낳았다. 하지만 생활은 항상 궁핍하여 먹고 살 수가 없었다. 한 번은 부인이 사만이에게 자기의 머리카락을 잘라주며 시장에 가 팔아서 쌀이나 바퀴오라고 하였다. 사만이는 아내의 머리카락을 판 돈 3냥으로 쌀을 사려다가 조충을 사서 집으로 돌아왔다. 조충을 사서 사냥을 하면 쌀도 생기고 돈도 생길 것이라는 장사꾼의 유혹에 넘어갔기 때문이다. 집으로 돌아온 사만이는 아내의 꾸중을 뒤로한 채 사냥을 나갔으나 몇 달이 지나도록 짐승 한 마리 잡지 못하였다.

그러던 어느 날 사만이는 우연히 들판 숲속에서 해골을 하나 발견하고는 이를 집으로 가져와 조상신으로 섬기기 시작하였다. 그러자 다음날부터는 총을 쏘기만 하면 온갖 짐승들이 잡혀 사만이는 삼시간에 부자가 되었다. 그 후 몇 년이 지나 하루는 사만이 꿈에 해골이었던 백발노인이 나타나 “너의 수명은 원래 서른(定命三十)이므로 삼 차사(三 差使)가 너를 저승으로 데리러 올 것이다”라고 예언하였다. 그러면서 백발노인은 사만이에게 정성된 음식을 차려놓고 삼차사가 세 번 부르면 대답할 것과 부인에게는 시왕굿을 하게 하되 관복, 관대, 신발을 각 세 개씩 준비하여 액막음을 하라고 일러주었다. 사만이가 꿈에서 깨어나 노인의 말대로 실행하니 과연 예언대로 삼차사가 사만이를 데리러 왔다.

하지만 삼 차사는 사만이가 차려놓은 음식을 먹고 새 신을 신고, 관복, 관대를 새롭게 입는 등 후한 대접을 받았다. 더구나 굿 정성까지 받고나니 차마 사만이를 데려갈 수가 없었다. 그리하여 삼 차사는 몰래 저승문서에 적혀있는 정명삼십(定命三十)의 ‘十’에 한 획을 그어 정명삼천(定命三千)으로 바꾸어 버렸다. 따라서 사만이는 서른에 저승에 가지 않고 오랫동안 이승에서 살 수 있었다. 그런 연유로 오늘

가이다. 액막이는 대부분의 모든 곳에서 행해지는 재차의례라고 할 수 있는데 주인공의 이름을 따서 사만이본풀이라고도 한다.

날 인정을 잘 베풀면 하늘이 천명을 보전시켜 준다는 믿음을 갖게 되었다고 한다.

(8) 지장본풀이¹¹²⁾

옛날 남산국과 여산국 부부가 살고 있었다. 이들은 자식이 없어 늘 걱정이었는데 영험이 있다는 절을 찾다니며 지극정성을 들인 끝에 여자아기를 얻게 되었다. 부부는 이 아이를 ‘지장아기’라 이름 지었다. 그런데 기이하게 네 살 때 할아버지, 할머니가 돌아가시고 다섯 살 때 아버지, 여섯 살 때에는 어머니를 잃게 되었다. 그런가 하면 지장아기는 시집간 지 일 년 만에 시할머니와 시할아버지, 2년째 되던 해에는 시아버지, 3년째 되던 해에는 시어머니, 4년째 되던 해에는 남편마저 죽고 말았다. 이에 지장아기는 자신의 처지와 팔자를 비관하며 집을 나서던 중 우연히 주천강 연못에서 스님을 만나게 되었다. 스님은 지장아기에게 죽은 가족들의 원혼을 달래주는 천도(薦度)굿을 하라고 일러주었다. 이에 지장아기는 스님이 말한 대로 이승과 저승을 잇는 명주와 제사음식을 정성껏 준비하고 자신은 중이 되어 천도굿을 치러 주었다. 그 후 지장아기는 죽어서 새(鳥)로 환생하게 되었는데 이 새가 사람에게 들어오면 질병이나 재앙을 안겨준다고 믿게 되었다. 따라서 오늘날 악귀는 그 내력을 풀어주면 물러난다는 생각에서 병들고 죽어가는 사람을 위해서 굿을 할 때는 심방이 이러한 내력을 노래하게 되었다.

(9) 세경본풀이¹¹³⁾

-
- 112) 지장본풀이는 시왕맞이 굿에서 질병과 재앙으로부터 보호해 달라는 뜻으로 지장아기의 사(邪)에 대한 내력을 구송하는 서사무가이다. 주로 심방이 노래하면 소무가 북과 장구를 치면서 진행된다.
- 113) 세경본풀이는 큰굿에서 오곡의 씨앗을 전해준 세경신[농경신]에게 감사하고 아울러 풍년과 가축의 번성을 기원하는 서사무가이다. 여기서 주인공 자청비는 문도령, 정수남이와 더불어 곡모신(또는 지모신)으로 좌정하게 되는데 그런 면에서 세경본풀이는 농경기원신화라고 할 수 있다.

옛날에 김진국과 조진국 부인이 부부로 살고 있었다. 그들은 부유한 살림에도 자식이 없어 동개남 은중절에서 백일기도를 올려 귀하게 딸을 얻게 되었다. 자청하여 낳은 딸이라 하여 ‘자청비’라 이름을 지었다. 자청비는 어느새 아름다운 처녀로 성장하여 십 오세가 되던 해, 하루는 주천강 연화못에 빨래를 하러 갔다. 그때 마침 하늘나라 문곡성 도령이 글공부를 하러 이승에 내려와 자청비를 만나게 되고 둘은 한눈에 반하게 되었다. 그리하여 문도령이 글공부하러 간다는 것을 알게 된 자청비는 자신의 남동생도 글공부를 하러 가던 참이라고 속이고는 남동생으로 변장하여 함께 떠나게 되었다. 그 후 자청비와 문도령은 글공부를 하며 같이 지내게 되었는데 하루는 문도령이 자청비가 여자가 아닌가? 의심하여 오줌 누는 내기를 제안하였다. 하지만 자청비는 대나무 통을 이용하는 꾀를 발휘하며 위기를 모면하였다.

글공부를 한 지 삼년이 지났을 때 하늘의 옥황으로부터 문도령에게 서수왕의 막내딸과 혼인하러 하늘로 올라오라는 전갈이 내려왔다. 이에 문도령이 하직을 고하러 하자 자청비는 자기도 어머니가 위독하다는 거짓 핑계를 대며 함께 돌아오게 되었다. 그리고 돌아오는 길에 둘은 다시 연화못에 이르게 되고 자청비는 거기서 자신이 여자임을 밝히고 그날 밤 함께 집으로 돌아와 배필인연의 사랑을 맺었다. 문도령은 자청비에게 박씨 하나와 열레빗 반쪽을 나누어 주고는 박씨가 넝쿨을 맺어 박이 열릴 때가 되면 다시 돌아오겠다고 하면서 하늘로 올라갔다. 하지만 박이 열려도 문도령은 소식이 없었다. 이렇게 부질없이 시간만 흐르다가 하루는 자청비가 하인 정수남이에게 굴미굴산에 들어가 땀나무나 해 오라고 심부름을 보냈다. 예전부터 자청비를 마음속으로 탐하고 있던 정수남이는 소 아홉, 말 아홉 마리를 잡아먹고는 집에 돌아와 문도령이 시녀들과 어울려 노는 것을 보고 왔다고 거짓으로 고하였다. 이 말에 자청비는 정수남이를 따라 굴미굴산에 들어갔다. 그런데 산에 들어간 정수남이는 이때부터 본색을 드러내며 집요하게 자청비를 겁탈하려고 덤벼들었다. 자청비는 이 핑계, 저 핑계로 달래며 위기를 넘기다가 정수남이가 자는 틈을

타 청미래 덩굴의 가지를 정수남이의 양쪽 귀속에 넣었다 빼었다 하면서 찢러대니 정수남이는 그만 죽고 말았다.

자청비는 집으로 돌아와 부모에게 그간의 일들을 고하였으나 부모는 오히려 종인 정수남이를 죽였다는 이유로 야단을 치며 종이 하던 모진 일들을 자청비가 대신 하도록 하였다. 결국 집을 나온 자청비는 또다시 남장을 하고 서천꽃밭에 들어가 꽃감관의 딸과 혼인을 하게 되며 거기서 환생 꽃을 얻어다 죽어서 부엉이가 된 정수남이를 환생 시켰다. 그리고는 정수남이와 함께 다시 집으로 돌아오게 되었다.

그런데 자청비의 부모는 이번에는 자청비가 죽은 종을 살려내니 자식이 귀신인지 사람인지 모르겠다고 하며 또 다시 집 밖으로 쫓아내 버렸다. 두 번 씩이나 부모로 부터 내쫓김을 당한 자청비는 자신의 처지를 한탄하며 연화못에 당도하였는데 거기서 그녀는 마구할망을 만나 그녀의 수양딸이 되어 함께 살기로 하였다. 그 후 자청비는 마구할망이 문도령과 서수왕 막내딸의 혼인에 사용할 옷감을 만들고 있다는 사실을 알게 되어 비단에 글씨를 써 자신의 처지를 문도령에게 알렸다. 그리하여 문도령과 자청비는 다시 하늘에서 만나게 되었다. 하지만 이미 문도령은 서수왕 막내딸과 청혼이 되어 있었으므로 이러지도 저러지도 못하는 처지가 되었다. 결국 문도령의 어머니는 최후의 방법으로 두 여자에게 불에 지핀 칼선다리를 타는 내기를 하게 하였다. 이에 서수왕의 막내딸은 칼선다리를 건너지 못하고 시름시름 앓다가 그만 죽고 말았으며 그 후 원한을 지닌 채 홍험을 주는 새가 되었다. 반면 자청비는 칼선다리를 건너 문도령과 혼인을 하게 되었다.

그 후 하늘에 변란이 일어나 문도령이 죽게 되자 자청비는 또 한 번 서천꽃밭에 들어가 꽃감관 막내딸에게 과거시험을 본다는 핑계를 대고 꽃을 훔쳐 문도령을 다시 살려내었다. 그 후 자청비는 문도령에게 “내가 당신을 살리기 위해 꽃감관의 막내딸과 혼인을 하여 그 은혜를 입었으니 이제부터 당신은 꽃감관 막내딸과 나와 반씩 함께 살자”고 제의하였다. 그렇게 반씩 따로, 또 함께 살다가 한 번은 하늘에서 큰 싸움이 벌어졌는데 자청비는 서천꽃밭에서 가져온 꽃으로 하늘의 난리를

평정하였다.

이에 옥황상제가 자청비에게 하늘의 영토를 상으로 나누어 주려고 하자 자청비는 이를 사양하고 대신 오곡의 씨앗을 내려주면 세간의 넓은 들녘을 풍요롭게 하고 싶다고 하였다. 이렇게 하여 하늘나라의 문도령은 일월성수, 사계절의 운행 등을 관장하는 상세경으로, 자청비는 오곡과 열매를 생산하는 생명력의 대지를 상징하는 중세경으로, 그리고 정수남이는 상세경과 중세경을 섬기며 가축을 돌보며 번성시키는 목축신으로 좌정하게 되었다.

(10) 문전본풀이¹¹⁴⁾

옛날 남선고을의 남선비와 여산고을의 여산부인이 부부로 살고 있었다. 이 부부에게는 아들 일곱 형제가 있었는데 집이 가난하여 생계가 막막하였다. 그래서 남선비는 오동나라로 쌀장사를 하러 길을 떠났다. 오동나라에는 간악하기 그지없는 노일제대귀일의 딸이 살고 있었는데 남선비는 그녀에게 자신이 가지고 온 돈을 모두 빼앗기고는 어쩔 수 없이 함께 살게 되었다. 삼년이 흘러도 남편이 돌아오지 않자 여산부인은 남편을 찾으러 오동나라로 길을 떠났다. 그곳에서 남편을 만난 여산부인은 오랜만에 쌀밥을 먹이며 남편과 회포를 풀게 되었다.

그런데 본 처가 온 것을 안 노일제대귀일의 딸은 자신도 남선비의 집으로 함께 따라 가겠다고 하고서는 간교한 꾀를 부려 남선비 몰래 여산부인을 주천강 연못에 빠뜨려 죽게 하였다. 그리고는 눈이 어두운 남선비에게 자신이 본 처 인양 행세를 하였다. 이윽고 그들은 고향에 돌아오게 되었는데 이들을 맞이하던 일곱 형제 중 막내아들 녹디생이만은 변장한 노일제대귀일의 딸이 자신의 어머니가 아니라고 의심하였다. 이를 눈치 챈 노일제대귀일의 딸은 세 번이나 점쟁이로 가장하여 남선

114) 문전본풀이는 집안 문신(門神)에 대한 서사무가로서 조왕신(竈王神)·측간신(廁間神)·일문전신(一門前神)·오방토신(五方土神) 등 집안 곳곳을 지켜주는 신들에 대한 내력담이다.

비에게 아들 일곱 형제의 간을 내어오게 하였다. 그리하여 아버지가 칼을 갈러 나오자 막내아들은 자신이 대신 형들의 간을 내어 오겠다고 하고서는 형들과 함께 산에 올라갔다. 그곳에서 형제들이 잠깐 잠을 청하였는데 꿈속에 죽은 어머니가 나타나 돼지 여섯 마리의 간을 대신 내어 가라고 일러주었다.

꿈에서 깨어나 보니 정말로 눈앞에 돼지 여섯 마리가 오고 있었다. 늑디생이는 돼지 여섯 마리의 간을 내어 형제의 것인 양 거짓으로 노일저대귀일의 딸에게 주면서 먹으라고 하니 노일저대귀일의 딸은 먹는 체 하며 자리 밑에 숨겨 놓았다. 그 때 이를 엿 본 형제들이 방안으로 들이닥치자 노일저대귀일의 딸은 측간(변소)으로 도망가다 목을 매고 죽어 측도부인이 되었으며 남선비는 이 광경을 보고 놀라서 달아나다가 정낭에 목이 걸려 죽음으로써 정주목신이 되었다.

이렇게 분풀이를 한 일곱 형제는 다시 어머니 여산부인을 살리기 위하여 서천꽃밭으로 달려가 환생꽃으로 여산부인을 살려내니 그녀는 부역을 지키는 조왕할망으로 좌정하게 되었다. 또한 형제들도 각각 오방토신과 일문전신이 되어 집 안팎을 지켜주는 신이 되었다. 이런 연유로 부역신인 조왕할망과 변소의 신인 측도부인은 처첩 관계였기 때문에 오늘날 부역과 변소는 멀리 떨어질수록 좋다고 하는 것이다.

(11) 칠성본풀이¹¹⁵⁾

장나라 장설룡 대감과 송나라 송설룡 부인이 부부로 살고 있었다. 자식이 없던 부부는 절에 가 불공을 드린 덕분에 딸 하나를 얻을 수 있었다. 아기씨가 일곱 살이 되던 해 장설룡은 천하공사, 송설룡 부인은 지하공사 벼슬살이를 하러 각각

115) 칠성본풀이는 각 집안의 부(富)를 지켜주는 수호신으로서의 기능을 수행하는 서사무가이다. 제주도에서 칠성은 사람의 명과 복을 지켜주는 복두칠성을 이르는 말이지만 동시에 부를 안겨주는 뱀신으로 인식되기도 한다. 특히, 본풀이가 있는 경우는 뱀신에 해당한다고 할 수 있다.

떠나게 되었다. 하지만 부부는 아기씨를 데리고 갈 수가 없어 방에 가두어 놓고는 하인인 늑인덕정하님으로 하여금 돌아올 때까지 잘 보살펴달라고 하며 길을 떠났다. 하지만 아기씨는 부모가 그리워 살창 밖으로 빠져 나와 부모를 찾기 위해 길을 헤매다 기진맥진하여 죽을 지경에 놓이게 되었다. 이때 중 하나가 아기씨를 거두고 서는 수작을 부려 임신을 하게 만들었다. 부모는 이를 집안의 수치로 여기고 아기씨를 무쇠함에 가두고는 바다에 띄워 보냈다.

무쇠석함은 제주도 바다를 표류하다가 조천읍 함덕에서 멈추었다. 마침 물질을 하던 해녀들이 무쇠석함을 열어보니 그 안에는 뱀 여덟 마리가 들어있었다. 아기씨가 일곱 마리를 낳고 자신도 뱀으로 환생한 것이다. 이에 해녀들은 재수 없다고 생각하여 뱀들을 집어 던지고 집으로 돌아갔다. 그런데 그날부터 갑자기 해녀들의 몸이 아프기 시작 하였다. 이를 이상히 여겨 점을 쳐보았더니 굿을 하라고 하였다. 그리하여 굿을 열었더니 해녀들의 병이 낫는 것은 물론, 물질을 나갈 때 마다 해산물을 가득 싣고 돌아오게 되었다. 이렇게 함덕에서 오랫동안 신으로 모셔지던 칠성신은 더 크게 대접받기 위해 각기 뿔뿔이 흩어져 아기씨는 향아리 곡식을 지키는 고광할망(안칠성)이 되었다. 또 큰딸은 추수할머니, 둘째는 이방, 형방 곳간신, 셋째는 옥지기, 넷째는 과원(果園)할망, 다섯째는 창고지기, 여섯째는 관청지기, 그리고 막내는 집 뒤의 공터에 나무를 심어 오곡의 부를 지키는 밭(밭)칠성이 되었다. 이리하여 곡식을 거두고 지켜주는 안칠성과 밭칠성을 비롯, 칠성신들은 각자의 좌정처를 정하여 떠나가게 되었던 것이다.

(12) 영감본풀이¹¹⁶⁾

116) 영감본풀이는 제주도의 무당굿 중 도깨비 신의 내력을 구연하는 서사무가이다. 영감은 도깨비를 의미하므로 도깨비 본풀이라고도 한다. 영감본풀이는 병을 낫게 하기 위한 치병을 목적으로 구연되는데 다른 본풀이에 비하여 연회적인 성격이 짙다고 할 수 있다.

① 서울 떡자골목에 허정승이 살았는데 그에게는 아들 칠 형제가 있었다. 그들은 전국의 팔도를 유람하며 각자 산신선왕이 되었는데 그 중 막내아들이 제주로 들어오게 되었다. 그는 제주도 전역을 돌아다니며 놀기를 좋아하였으나 사람들에게 은혜도 베풀어주는 어진 조상으로 받들어지게 되었다.

② 서울 남대문 밖 진씨 댁에 아들 삼 형제가 있었다. 이들이 십 오세가 되어 행실이 좋지 않다는 평판이 돌아 만주 '드른들거리'로 귀양을 가게 되었다. 가는 길에 그들은 송영감 집에 들르게 되었다. 그곳에서 삼 형제는 송영감을 천하거부로 만들어 주었으나 동네사람들은 삼 형제를 인간이 아닐 것이라 여겼으며 송영감 역시 그들을 의심한 끝에 결국 열 두 토막으로 내어 죽였다. 12 도깨비형제가 되어 쫓겨난 그들은 각자 살 곳을 찾아가기로 하였다. 그리하여 맨 아래 삼 형제 도깨비는 제주도 김녕포구로 들어가 축일본향이나 오일본향으로 좌정하여 신출귀몰하며 놀았다.

③ 서울 떡장골 허정승은 김정승 딸과의 사이에서 아들 일곱을 낳았으며 유정승 딸과의 사이에서는 딸 일곱을 낳았다. 그 중 아들 일곱 형제는 자라면서 갈수록 능력이 출중해져 삼정승 육판서 원로대신의 집이나 천제의 집 자식일 지라도 이들의 능력을 당할 수 가 없었다. 따라서 조정에서는 이들을 없애려고 하였다. 하지만 이 또한 여의치 않아 삼정승 육판서는 일곱 형제에게 제발 서울을 떠나 달라고 부탁하기에 이른다. 그래서 이를 받아들인 일곱 형제는 각자 산으로 내려가기로 하였는데 이때 아래 삼 형제가 제주도로 내려오게 되었다. 이런 연유로 오늘날 영감 놀이 할 때는 도깨비 일곱 형제와 처녀도깨비 일곱을 포함, 모두 열 넷이 제주도에 내려와 밤새도록 놀고는 다음날 떠나게 되었다고 한다.

2) 제주도 12분풀이의 놀이성 고찰

(1) 12본풀이의 관계적 놀이성

① 천상과 지상의 관계

지상이 삶의 세계이며 현실의 세계라고 한다면 천상은 죽음의 세계이며 동시에 하늘의 세계라 할 수 있다. 다시 말해 지상이 인간과 육체가 중심이 되는 세계임에 반해 천상은 신과 영혼이 중심이 되는 세계라고 할 수 있다. 이러한 지상과 천상의 관계, 즉 삶과 죽음의 관계에 대하여 제주도 본풀이에서는 분리, 대립적이기 보다는 통합, 포용적인 모습을 보여준다. 먼저 창세신화인 천지왕본풀이에서 태초의 세상은 하늘과 땅의 구분이 없는 암흑과 혼돈의 세계였다. 그러다가 작은 금이 조금씩 벌어지면서 하늘과 땅의 구분이 생기기 시작하였다. 이때 천상의 천지왕은 지상의 총명부인을 천상배필로 삼아 대별왕과 소별왕 두 아들을 낳는데 형 대별왕은 저승을, 그리고 동생 소별왕은 이승을 맡게 된다. 이처럼 천상과 지상은 애초 하나에서 갈라졌을 뿐 아니라 이승과 저승의 세계 역시 같은 형제에 의해 다스려지게 되었다는 설정은 인간의 삶과 죽음에 대한 인식이 대립적이기 보다는 포용적이었음을 암시한다. 물론, 동생이 형을 속여 이승의 세계를 차지하는 과정은 대립과 갈등의 단초를 제공하지만 이 또한 형이 이승세계의 혼돈을 정리해 줌으로써 둘의 갈등은 화해로 정리된다. 이와 같이 천지왕본풀이에서의 지상과 천상, 그리고 이승과 저승의 세계는 근원적으로는 하나로부터 출발하고 있으며 이 둘의 관계는 포용적이며 유기적인 모습으로 그려지고 있다. 이러한 인식은 지상과 천상, 또는 이승과 저승의 양쪽 세계를 넘나드는 여정에서도 드러난다. 12본풀이에서 등장인물들이 지상에서 천상으로, 또는 이승에서 저승으로 넘나드는 과정은 대단히 상징적으로 묘사되고 있는데 이는 마치 축지법을 써서 일정한 거리를 왔다 갔다 하듯이 신비로우면서도 한편으론 자연스럽고 편하여 인간적인 모습을 보여준다. 예를 들어 천지왕본풀이에서 두 형제가 하늘에 있는 아버지를 만나러 올라가는 길은 천지왕이 남겨준 박씨

때문이었다.

“아바님을 찾아줍서”

“너희 아바님은 옥황상제 천지왕이 돼어지는구나”

“본메(증거가 될 물건)나 주옵데가?”

“꼭씨(박씨) 박씨 두 방울을 내여 주명 아방국(아버지)을 좇거든 정월이라 췌뚝날(初亥日) 싱거 두민 알 도레 이시리라 일러두고 옥황(玉皇)으로 갔구나”

“아바님이 주신 본메를 줍서”

“정월이라 췌뚝날은 꼭씨 박씨 내어놓고 싱글 제, 큰 성님(伯兄)은 박씨를 싱그고, 작은 아시(작은 아우) 꼭씨를 노았더니 옥황 데레(방향으로) 줄이 벌여 가옵데다. 성제(兄弟) 둘이 이 가지 저 가지 발아아전(타고 올라가) 옥황으로 가고 보니, 아바님이 타시는 용상뿔(龍床角)에 감아지였고나.”¹¹⁷⁾

천지왕이 있는 천상계와 자식이 있는 지상계를 이어주는 연결고리는 박녕쿨이 얹혀 만들어 낸 줄기이다. 이것은 두 세계 간의 관계를 상승, 하강이라는 수직적 구도로 설정하면서도 위압적이기 보다는 오히려 인간적이며 자연친화적 관련성을 배제하지 않고 있음을 보여준다. 이처럼 천지왕본풀이가 천상과 지상의 세계를 수직적 구도로 설정하고 있는데 반해 차사본풀이에서의 이승과 저승의 세계는 ‘연못’이라고 하는 수평적 구도를 매개로 두 세계를 구분하고 있다.

“관디(冠帶) 습을 불끈(불끈) 심어가난(잡아가니) 강님이 전뎃위에 떡을 놓았단 줍지롱이 그차네(자잘하게 끊어서) 동서(東西) 레레 허끄니(뿌리니) 저승 못간 사름들 배고픈 지망에(김에) 떡을 좇어먹저 관뎃습 내여분다(놓아버린다). 강님이 눈 질끈 감아아전(감고서) 행기뭇데레(행기뭇으로) 빠지고 보니 저

117) 현용준, 『제주도 무속자료사전』, 앞의 책, 43쪽.

승 연주문(延秋門)에 부떠지옵데다.”¹¹⁸⁾

“염내대왕님아, 올 켜 나 므슴(心)대로 와시나 갈 때에는 나 마슴대로 갈
수 옷이메(없으므로) 저승 질(길)을 인도하여 주옵소서”

염내대왕이 백강생이(白狗) 호나를 내어주고 돌레떡 셋(三)을 강님의 어
깨에 채와주명

“이 떡 호꼼씩(조금씩) 그창(끓어서) 백강생일 달레명 이 강생이가 가는
뒀(뒤를) 뒀와감시민(따라가면) 알 도레 이시리라”

죽강이(거드랑이) 콸엣(품에) 떡 꼬치명(끓으면서) 강생일 달레명 뒀따라
가단 보난 행기못이 근당호니 백강생이가 돌려들언 강님의 모가질 물언 행기못
데레 광당(풍당) 빠지는 것이 생사름(生人) 좀자당 꿈보당(꿈꾸다가) 깨듯이 강
님이 눈을 번뜩 뜨언 보난 이승질(이승길)이 뒀옵데다¹¹⁹⁾

강림이 염라대왕을 잡기 위해 이승에서 저승으로 들어갈 때와, 그 후 다시 저
승에서 이승으로 나오기 위해서는 ‘행기못’이라는 연못에 들어감으로써 가능했다.
즉, 이승은 지상이고 저승은 하늘이라는 일반적 관념과는 반대로 차사본풀이에서
저승[천상]의 세계는 곧 지하에 있는 것으로 설정되어 있다. 이 같은 논리를 적용하
면 차사본풀이에서 강림이가 천상에서 다시 지상으로 돌아 갈 때는 위로 올라가야
한다는 계산이 나온다. 하지만 강림이는 지상으로 돌아갈 때도 역시 행기못을 통해
내려가는 것으로 묘사되었다. 결국, 차사본풀이에서 강림은 저승에 갈 때도 내려가
고 그 곳에서 다시 이승에 올 때도 내려오는 모순적인 논리를 보인다. 하지만 이를
다른 관점에서 생각해보면 이해가 가능하다. 만일, 돌고 있는 지구위에 자신이 서
있는 곳을 위라고 한다면 그 곳은 다시 아래가 되며. 마찬가지로 자신의 발밑을 아
래라고 했을 때 그 밑의 지점은 곧 위가 된다. 두 개의 세계를 커다란 원으로서의

118) 현용준, 『제주도 무속자료사전』, 위의 책, 217쪽.

119) 현용준, 『제주도 무속자료사전』, 위의 책, 219쪽.

우주 속에 자리하고 있다고 볼 때에는 자신이 놓여있는 곳이 지상이 될 수도 지하가 될 수도 있는 것이다. 이는 마치 자신이 위치하고 있는 땅의 밑 부분을 계속 파 내려가면 결국 그 부분은 하늘을 향하고 있는 것과 같은 이치이다. 따라서 여기서의 행기뭇은 가시적인 장소라기보다 차원을 달리하는 두 세계의 경계를 나타내는 상징적 개념이라고 할 수 있다. 연구자는 이와 같이 차사본풀이에서 묘사되는 저승과 이승의 세계, 즉 삶과 죽음의 관계를 도가적 세계관¹²⁰⁾에 비유하여 그 의미를 조심스럽게 추론해 보고자 한다.

도가(道家)는 선진시대의 노자(老子)와 장자(莊子)를 중심으로 이루어진 학문적 흐름으로서 생사의 문제와 관련하여 매우 깊은 철학적 경지를 구축하였다. 먼저 도가에서는 삶과 죽음을 ‘道’의 운행과정으로 해석하는데 이는 기(氣)의 이합집산(離合集散)을 통해 진행된다고 하였다. 즉, 기가 모이면 삶이 되고, 흩어지면 죽음이 된다는 것이다.¹²¹⁾ 이러한 전제하에 장자는 삶과 죽음을 자연적인 흐름의 한 과정으로 보았으며 둘이 아닌 하나로서 이해하고자 하였다.¹²²⁾ 따라서 삶은 죽음을 따르고 죽음은 삶의 출발이듯이 이 둘의 관계는 서로 꼬리를 물면서 순환하는 자연의 법칙과 같은 것으로 파악했다.¹²³⁾ 그러면서 장자는 이것을 마치 자연의 초월적 세계에서 헤엄치듯이 유유자적 하며 노니는 놀이의 개념으로 인식한 것이다. 노자는 도덕경(道德經)의 첫 마디에서 “道를 道라고 말한다고 해서 항상 道는 아니며, 名을 名이라고 말한다고 해서 항상 名은 아니다”¹²⁴⁾라고 하였다. 연구자는 이 말의 뜻을 “인간이

120) 도가(道家)와 도교(道敎)는 다음과 같은 측면에서 그 특징이 구분된다. 도가는 선진시대의 노자와 장자로 분류되는 일군의 학술경향을 의미하며 거기에 철학적 내용이 더욱 강조되는 반면에 도교는 한 대의 張氏들이 창시하였으며 이성적 반성보다는 굳건한 믿음 체계로서 불사를 위한 구체적 실천과 수행을 강조하는 일군의 단체들을 가리키고 거기에 종교적 경향이 더욱 강조되었다. 그래서 이 둘을 철학적 도가(Philosophical Daoism)와 종교적 도교(Religious Daoism)로 구분하여 부르기 도 한다. 최진석, 「도교의 생사관」, 『철학연구』, 75, 2006. 53쪽에서 인용.

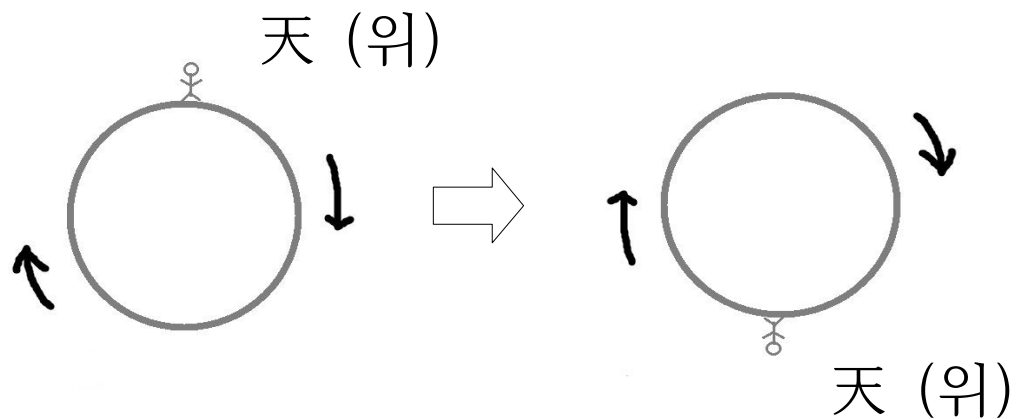
121) 『莊子』 「知北遊」 人之生 氣之聚也 聚則爲生 散則爲死

122) 『莊子』 「知北遊」 孰能以無爲首 以生爲脊 以死爲冪 孰知死生存亡之一體者 吾與之友矣, 아울러 노자의 생사관과 관련해서는 김현선, 양희석, 「노, 장의 생사관과 그 문학적 수용」, 『중국인문과학』, 40, 2008,를 참조할 것.

123) 『莊子』 「知北遊」 生也死之徒 死也生之始 孰知其紀

124) 『莊子』 『道德經』 1章, 같은 책 참조.

대상에 대한 규정 내지는 규격화에 집착하는 순간, 이미 그것은 본질로 부터 벗어나는 취지로 이해하고자 한다. 따라서 차사본풀이에서의 이승과 저승의 관계 역시 끊임없이 변화와 반복을 거듭하는 세계로서 이를 고착화된 인식의 잣대로 보기 보다는 오히려 이를 벗어나 자유롭고 유연한 통합의 차원에서 이해되어야 한다고 보는 것이다. 참고로 차사본풀이에서 지상과 지하세계에 대한 연구자의 관점을 그림으로 표현하면 다음 <그림 -1>과 같다.



<그림 - 1>

이에 비하여 이공본풀이에서 할락궁이가 아버지 사라도령을 만나러 서천꽃밭을 찾아가는 길은 앞의 두 경우와는 달리 수평적인 모습을 보여준다. 물론 최종적으로는 커다란 강위의 하늘에 서천꽃밭이 있는 것으로 설정되어 있으나 그곳을 찾아가기 위한 여정은 산과 강을 타고 넘어가는 멀고도 험난한 길이다.

“할락궁이 어머님하고 이별허연 멀 올레에 나사난(나서니) 천년둥이(개 이름) 나가네(나가서) 주끄젠(젓자고) 허여가난 모뭉뽕뽕(메밀뽕뽕) 혼 뎡이를 잡아떼껴(집어던져) 모뭉뽕뽕 혼 뎡이 먹는틈에 천릿길을 뛰고 간다. 또 혼 뎡

이를 잡아데껴 먹는 틈에 수만리를 지나가고, 가단보난(가다보니) 독므립(무릎)
 친 물이 있어서 그 물 넘어가고, 가단보난 존둥(등) 친 물이 선(있어서) 그 물
 넘어가고 가단보난 목(脛) 친 물이 있어전 그 물 넘어가난 서천꽃밭(西天花田)
 근당(近當)혼다.”¹²⁵⁾

이상의 논의에서 보이는 지상 세계와 천상세계 또는 이승과 저승의 관계¹²⁶⁾는
 그것이 수직적이던 수평적이던 인간이 범접할 수 없는 그런 단절된 세계라기보다는
 인간과 신, 또는 삶과 죽음이 경우에 따라 서로 어울리며 맞물리는 유기적 관계를
 형성하고 있다고 볼 수 있겠다. 이와 같은 조월적 관계로서의 지상과 천상 또는 이
 승과 저승의 세계는 마치 장자가 자신의 도의 개념을 유유자적하며 노는 나비에 비
 유한 것처럼 어떤 의미에서는 놀이의 세계라고도 볼 수 있는 것이다.

② 가족구성상의 관계¹²⁷⁾

제주도의 본풀이는 신들의 출생과 성장, 그리고 고난의 과정을 거치며 신으로
 좌정하기까지의 내력을 이야기하므로 신화라고 할 수 있다. 여기에 등장하는 신들

125) 현용준, 『제주도 무속자료사전』, 위의 책, 112쪽.

126) 여기서 유의할 점은 위에서 언급되는 이승과 저승의 공간적 개념이 반드시 지상세계와 천상세계
 로 동일시되는 것은 아니라는 데에 있다. 즉, 천지왕본풀이에서 대별왕과 소별왕이 이승과 저승을
 차지하기 위한 내기를 하였는데 거기서 말하는 이승과 저승이 지상과 천상의 세계를 의미하는 것
 은 아니라는 것이다. 오히려 저승은 꼭 하늘에 있다는 사유보다는 산이나 바다, 혹은 지중(地中)에
 도 있을 수 있다는 타계관(他界觀)이 설득력을 지닐 수 있다.

127) 이수자는 「제주도 큰굿내의 신화에 나타난 가족구성상의 특징과 의의」라는 글에서 큰굿 12거리
 의 구조와 함께 신화 속에 나타나는 가족구성상의 특징에 대하여 고찰한 바 있는데 그 요점을 소
 개하면 다음과 같다 먼저 그는 원래 제주도 큰굿은 아주 논리적이고 체계적인 열두 개의 구조를
 가진 제의였다고 하면서 그 구조는 (1) 우주창조에 대한 관심, (2) 생사(生死) 및 장수(長壽) 즉 인
 간 삶의 존재론적 차원에 대한 관심, (3) 농경과 풍농, 즉 먹을 것에 대한 관심, (4) 집과 마을, 즉
 주거공간에 대한 관심, (5) 조상신, 즉 집단 및 혈통에 대한 관심을 바탕으로 구성되어있다고 하였다.
 그러면서 신화에 나타나는 가족구성상의 특징으로는 첫째, 자녀에 대한 인식체계의 측면에서 (1)
 쌍둥이 중시, (2) 무남독녀 외동딸 중시, (3) 末子[막내]중시, 둘째, 세대 및 가계(家系)의 측면에서
 는 (1) 천부지모(天父地母) 및 신성혼 중시, (2) 기자치성(祈子致誠)을 통한 여신들의 출생, (3) 아
 이의 수태와 산육으로 고통 받는 여성들 (4) 아버지 없는 가운데 태어난 아들들의 아버지 찾기, (5)
 처첩 갈등 및 전실 자식과 계모와의 갈등, (6) 2대 및 3대의 기술 등을 언급하였다. 이수자 「제주도
 큰굿내의 신화에 나타난 가족구성상의 특징과 의의」, 앞의 논문, 참조.

은 인간과 마찬가지로 부모에게서 태어나 성장하면서 사랑을 하기도 하고 또 때로는 분노하기도 하면서 자신의 감정을 드러낸다. 뿐만 아니라 신들의 가족구성관계 역시 인간과 별반 다르지 않다. 다만 그들은 죽지 않고 인간들에게 복을 내려주거나 정치하는 등의 초월적 직능을 발휘한다는 점에서 인간과 다를 뿐이다. 먼저 가족구성상 가장 기본적인 관계로 부모, 자식 간의 관계를 들 수 있다. 12본풀이에서 3세대 간의 가족관계가 드러나는 것으로는 초공본풀이, 이공본풀이, 그리고 칠성본풀이가 있다. 이 중에서 초공본풀이는 무조신(巫祖神)에 관한 내용을 담고 있다. 임정국 대감과 김진국 부인 사이에서 태어난 딸 족지멧왕아기씨는 승려 주자선생의 신성력에 의한 혼전수태가 문제가 되어 부모로부터 쫓겨나는 신세가 되었다. 그녀는 자신의 의지와 무관하게 생각지도 못한 임신을 하게 되고 주자선생과 헤어진 상태에서 급기야는 아들 삼 형제까지 낳는 운명을 맞이해야 했다. 그리고 그 후 족지멧왕아기씨와 삼 형제는 삼천선비에 의해 온갖 시련과 고통을 당하며 죽을 고비를 넘기게 된다.

여기서 연구자는 혼전순결에 대한 당시의 엄격한 사회적 태도와 함께 그로 인한 한 여성의 기구한 삶을 엿보게 된다. 또한 심방이 되라고 하는 주자선생의 말을 듣고 자신들의 운명을 두말없이 받아들이는 삼 멧두의 태도와 그들이 겪었을 지도 모를 심리적 갈등에 대해서도 관심을 갖게 된다. 물론, 이 작품에서 3세대간의 관계적 특징을 규정하게 만든 결정적 인물은 주자선생이라 할 수 있다. 그는 족지멧왕아기씨와 부모간의 관계를 갈등적 상황으로 만드는 단서를 제공했으며 자식이라 할 수 있는 삼 멧두의 운명을 결정하는 데에도 주도적인 역할을 담당하였다. 따라서 주자선생은 3세대 간의 관계를 이해하는데 중요한 위치를 차지하고 있다.

이에 연구자는 주자선생과 아들 삼형제의 관계를 주목하고자 한다. 우선 이 작품의 결말은 삼 형제가 각각 무구를 대표하는 삼 멧두의 무조신으로 좌정하게 됨으로써 주자선생과의 관계가 겉으로는 원만한 모습으로 비춰지는 것처럼 보인다. 하지만 주자선생은 ‘주자(朱子)’라는 이름이 암시하듯 승려라는 직업에도 불구하고

한편으론 유교적 관념에 충실한 인물이라고 추측된다. 따라서 비록 신성력에 의해 얻어진 자식이기는 하지만 은연 중 가부장적 권위를 내세워 삼 맹두를 무속인의 길로 이끌었다고 보아지는 것이다.¹²⁸⁾

이공본풀이에서는 김진국 대감의 아들 사라도령과 원진국 대감의 딸 원강아미가 구덕혼사로 부부의 인연을 맺어 다시 그 사이에서 태어난 아들 할락궁이가 나중에 아버지 사라도령을 만나게 되는 3세대 간의 이야기를 다루고 있다. 여기서 할락궁이는 자신과 어머니를 종살이 하게 하고 심지어는 어머니를 죽음에 이르기까지 한 아버지를 원망만 하기 보다는 오히려 아버지를 직접 찾아가 해결을 구하는 적극성을 보인다. 그리하여 할락궁이는 아버지의 도움을 받아 원수를 갚고 환생꽃으로 어머니를 살려낸다. 그 결과 할락궁이는 아버지가 다스리던 서천꽃밭 꽃감관 자리를 물려받음으로써 사건은 해결이 된다. 이처럼 이공본풀이에서는 초반의 아버지에 대한 아들의 원망과 그리움이 후반에 들어서는 용서와 화해의 수용적 관계로 전이되는 모습을 보인다.

이에 반해 삼공본풀이와 세경본풀이에서는 2세대 간, 특히 부모와 딸자식 간의 다양한 관계성이 주목된다. 먼저 삼공본풀이에서 평소 효녀였던 셋째 딸 감은장아가 부모와 대립관계에 놓이게 되는 결정적 계기는 ‘누구 덕택에 살고 있느냐’는 아버지의 질문과 이에 대한 감은장아기의 대답 때문이었다.

“죽은 딸아기(작은 딸아기, 막내딸) 이레 오라. 가쁜장아기, 너는 누게 덕
에 먹고 입고 행우발신호느냐?”

128) 주자선생과 아들 삼형제의 관계가 수용적으로 해결된 것과 관련하여 연구자는 이들이 그 과정에서 느꼈으리라 짐작되는 심리적 문제를 또 다른 관점에서 하나의 가설로 제기해본다. 즉 맹두 삼형제가 아버지라 할 수 있는 주자선생의 뜻을 받들어 무속의 길을 가게된 것은 당시 ‘孝’를 강조하는 유교적 문화의 반영이 아니었을까? 하는 점이다. 따라서 스토리의 결과와는 무관하게 맹두 삼형제가 朱子先生 아버지의 말을 따르면서 자신들의 운명이 무속인으로 귀결된다고 보았을 때 그 과정에서 초래될 수 있는 내면의 심리적 억압문제를 상상을 통해 떠올려 보고자 하는 것이다. 본 연구자는 이와 관련하여 본 논문 제4장 ‘제주도 본풀이의 놀이성을 활용한 교육연극 체험방법’에서 아우구스토 보알의 극적체험 방법을 통하여 현대적 관점에서 논구한다.

가쁜장아기 말을 하네,

“하늘님도 덕이웨다. 지애님(地下一)도 덕이웨다. 아바님도 덕이웨다. 어머님도 덕이웨다는 나 배또롱 알에(배꼽 밑에) 선그릇(立線, 여자의 성기를 일컬음) 덕으로 먹고 입고 행우발신(行爲發身)흠네다.”¹²⁹⁾

감은장아기는 비록 부모에 의해 자신이 태어났지만 앞으로의 운명과 삶은 독립적이고 주체적으로 살아가겠다는 의지를 부모에게 천명했다. 그런데 이러한 감은장아기의 당찬 생각이 부모의 명예 복종하는 것을 효의 미덕으로 삼았던 당시의 상식으로 볼 때는 부모의 권위에 도전하는 것으로 받아들여졌다. 따라서 감은장아기의 이 말 한마디는 부모로 하여금 노여움을 사기에 충분했으며 그 결과 부모, 자식간의 갈등적 관계를 초래했다. 결국, 감은장아기는 곧바로 부모로부터 쫓겨나는 시련을 겪게 된다. 하지만 감은장아기는 자신의 적극적인 삶을 통하여 이를 극복하였다. 뿐만 아니라 그녀는 나중에 부자가 되어, 자신을 내쫓고 장님거지가 된 부모를 다시 맞아들임으로써 행복한 결말을 이루게 된다. 이처럼 감은장아기는 처음에는 부모로부터 배척당하는 갈등적 관계가 나중에는 오히려 부모를 포용하는 수용적 관계로 전이되고 있음을 보게 된다. 이를 통하여 우리는 당시 효에 대한 부모, 자식간의 가치관에 대해 생각해 볼 기회를 갖게 된다.

세경본풀이에서는 이보다 한층 더 주체적이고 실천적인 여성의 모습이 그려진다. 김진국 대감과 조진국 부인이 자청하여 낳았다고 해서 ‘자청비’라 이름 부를 정도로 그녀는 이들 부부에게 매우 귀한 자식이었다. 그런 그녀가 자신이 사모하던 문도령과 이별하고 하인인 정수남이의 꼬임에 빠져 몸을 빼앗길 처지에 놓이게 되자 자청비는 그만 정수남이를 죽이고 만다. 그런데 자청비가 집으로 돌아와 부모에게 그간의 사연을 이야기하니 부모는 딸을 이해하기보다 하인이 죽어 일손이 줄어든 것을 더 안타까워하였다.

129) 현용준, 『제주도 무속자료사전』, 앞의 책, 169쪽.

아방(父)국 어명(母)국 들어가 부모님에 문답하네,
 “종이 아깝수가? 즈식(子息)이 아깝수가?”
 “아명(아무리) 종이 아까운덜사 즈식보다 더 아깝겠느냐?”
 “계건(그러거든) 아바님 어머님아, 정수남의 혼는 행실(行實)이 고약하여
 굴미굴산 들안(테리고 가서)간 죽여두고 왔수다.”
 “이 년아, 저 년아 남도 났저.(잘낳기도 낳았다) 지집년(계집년)이 사름을
 죽이다니 너넨은 놈의 집의 씨택(媿宅)가민 그만이며, 그 종은 살려두민 우리
 두 늙은이 먹을 오뎡(옴직임, 노동의 뜻으로 쓴 것)운 허여준다.”
 “부모님아, 기영하민(그러면) 내 그 종 혼는 일을 다 하오리다.”
 “어서 걸랑 그리하라. 어디 보저, 허여지 지카(해질까).”¹³⁰⁾

부모는 종과 자식 중 누가 더 소중하냐고 묻는 딸의 질문에 처음에는 딸이
 귀하다고 해놓고는 종을 죽였다는 딸의 말을 듣자마자 시집가면 그만인 딸 보다 자
 신들을 먹여 살리는 종이 더 낫다고 말하는 이중적인 태도를 보인다. 이처럼 딸에
 대한 부모의 모순적 태도에도 불구하고 자청비는 다시 한 번 죽은 정수남이를 살려
 내기 위해 서천꽃밭을 찾아가는 모험을 감행하였다. 그리고 마침내 자청비는 정수
 남이를 환생시켜 집으로 돌아오게 되었다. 하지만 이번에도 부모의 반응은 싸늘했
 다.

즈청비 아바님, 어머님안티 들어가,
 “즈식(子息)보다 아까운 종 살려왔읍네다.”
 그 말 곳데 부모님이 말을 하네,
 “지집년이(계집년) 남도 났저.(낳기도 잘 낳았다) 사름을 죽이곡 살리곡
 혼는 년 이런 놓았당 집안 망칠 년이로다. 어서 바빠 나고 가라.”¹³¹⁾

130) 현용준, 『제주도 무속자료사전』, 286~287쪽.

131) 현용준, 『제주도 무속자료사전』, 290쪽.

자청비는 자신의 생각과 행동이 부모에게 받아들여지기를 원했지만 끝내는 거절됨으로써 천륜간의 아픈 상처를 마음속에 지니게 되었다. 즉 부모와의 갈등, 대립관계가 좀처럼 해소되지 못한 채 결말을 맺게 된 것이다. 하지만 자청비는 누구보다 주체적이고 자발적인 삶을 산 여성이라 할 수 있다. 자신이 사랑하는 상대를 위하여 부모를 속이면서까지 자기 집에서 하룻밤의 천생연분을 맺었는가 하면 정수남이를 살리기 위한 갖은 모험과 시련도 마다하지 않았다. 또 남장을 하여 황새곤간의 막내딸과 혼인을 하기도 하고 마구할망의 수양딸이 되어 문도령과 재회하는 기회를 얻기도 하였다. 또 그곳에서 그녀는 칼선다리[작두] 타기 내기를 통하여 서수왕의 막내딸을 따돌리고 결국 문도령의 아내가 되어 세상에 내려오게 되었다. 이처럼 파란만장했던 자신의 삶에 대한 인식과 태도를 구체적이고 실천적인 행동을 통해 드러내고자 하였던 자청비가 다소곳하게 복종하며 살기를 바라는 부모의 입장에서는 못마땅하게 비쳐졌을지도 모른다. 따라서 세경본풀이에서의 자청비와 부모의 관계는 주체적 삶에 대한 양자 간의 갈등과 인식과 차이를 여과 없이 보여주었다고 할 수 있다.

가족구성상의 관계 중 두 번째로는 부부간의 관계를 들 수 있다. 12본풀이에서는 대부분 부부가 등장하는데 그들은 주로 주인공의 출생과 관련된 내력을 설명하기 위하여 나타난다. 예를 들면 “처음에 00대감과 00부인 사이에 오랫동안 자식이 없어 절에서 기도를 드렸더니 주인공인 00가 태어나게 되었다”는 식이다. 따라서 여기서의 부부관계는 별다른 갈등구조 없이 상호의존적 모습을 띠게 된다. 하지만 그 이외에도 12본풀이에서는 주인공에 해당하는 부부간의 관계가 있어 주목된다. 먼저, 이공본풀이에서 사라도령과 원강아미는 구덕혼사에 의해 부부의 인연을 맺을 정도로 운명적 관계에 놓여있다. 한번은 원강아미가 남편을 따라 서천꽃밭을 가게 되었는데 가는 길이 험난하여 도중에 원강아미는 남편으로 하여금 자신을 만년장자에게 몸종으로 팔게 한다. 이미 임신을 하고 있던 아내를 남의 몸종으로 팔

아야 하는 상황에서 두 부부의 갈등적인 국면이 나타난다. 그리고 이를 거부하리라고 생각했던 사라도령이 아내의 제안을 받아들임으로써 결과적으로는 위기적 상황을 더욱 심각하게 초래하고 말았다. 다만 그는 나중에 자신을 찾아온 아들 할락궁이에게 만년장자를 징치하게 함으로써 아내의 원수를 갚는다. 이처럼 이공본풀이에서는 처음의 부부간 위기가 나중에는 신뢰로 극복되고 있음을 보게 된다.

차사본풀이에서 강림의 큰 부인은 남편이 염라대왕을 잡는데 결정적인 도움을 주었다. 혼인만 했을 따름이지 제대로 남편 얼굴 한번 보지 못한 큰 부인은 그래도 남편이 자신을 찾아오자 염라대왕을 잡는 구체적 방법까지 알려주며 남편에 대한 조력을 서슴지 않았다. 뿐만 아니라 그녀는 강림이 저승에 간 삼일 동안, 즉 이승에서의 삼년이 지나는 동안 아무런 소식이 없자 강림이 죽은 줄 알고 정성껏 제사를 치러주는 성의를 보이기까지 하였다. 이로 미루어 볼 때 그동안 수많은 첩을 거느리고 살았던 강림이에게 큰 부인은 과분한 상대라고밖에 볼 수 없다. 그 후 강림이의 큰 부인을 기리기 위한 열녀법이 차사본풀이에서 언급된 것도 그 때문이라 할 수 있다. 이처럼 차사본풀이에서는 열녀를 비롯한 가부장적 권위가 은연중 드러나는데 이는 아마도 초기의 무속문화에 유교적 가치관이 나중에 덧보태진 때문이 아닌가 생각된다.

이에 비하여 문전본풀이에서는 처와 첩을 둘러싼 부부관계가 한층 복잡하게 얽혀있다.¹³²⁾ 문전본풀이에서 남선비는 원래 양반 출신이었으나 몰락하여 처, 자식의 끼니도 해결할 수 없을 만큼 궁핍하였다. 말하자면 남편과 가장으로서의 권위를 상실한 무능력한 인물이라 할 수 있다. 그는 여산부인이 품삯을 하여 마련해준 돈으로 무곡(貿穀)장사를 하러 길을 떠났지만 결국은 노름으로 돈을 탕진하고 노일저대귀일의 딸을 첩으로 삼아 함께 사는 신세가 되었다. 남선비의 이런 행각은 윤리적으로 지탄받기에 충분하였으나 여산부인은 그래도 남편을 찾기 위해 직접 오동국

132) 문전본풀이의 가족관계에 대해서는 장유정, 「문전 본풀이를 통해 본 제주도 가족제도의 한 특징」, 『실천민속학』, 제14집, 2002.를 참고할 것.

으로 길을 떠나게 되고 그곳 아이들의 도움을 받아 남편을 만나게 되었다.

“남선비가 허락하난, 여산부인이 정짓간을 들어가고 솥을(솥을) 올안 보
니(열고 보니), 채죽은 벼짖(바짖) 눌어시난 솥을 초판(初番) 이편 제삼판(第三
番)을 다까놓고(닭아 놓고) 나주영산(羅州靈山) 은영미쌀(銀玉米)을 놔네(놓아
서) 저녁밥(夕飯)을 지어야전(지어서) 남선비아필 가져가난 남선비가 찻술을 들
르명(들면서) 눈물을 다르룩기(둥글고 작은 물건이 굴러 떨어지는 모양이나 소
리) 흘림데다”¹³³⁾

남편의 행실은 껄찜하기 짝이 없으나 여산부인은 그래도 나주영산 흰쌀밥을 차려내어 남편을 거두어 주는 관용적 자세를 보였다. 이를테면 무능하고 비도덕적인 남편과 순종적이고 도덕적인 부인 사이의 재결합이 이루어진 것이다. 그리하여 그들은 첩인 노일저대귀일의 딸을 대동한 채 집으로 돌아가는 화해의 과정을 갖게 된다. 그런데 남선비의 첩이 둘 사이에 개입하면서 남선비와 여산부인 간의 관계가 다시 파괴되는 상황이 벌어진다. 즉, 노일저대귀일의 딸은 본처인 여산부인을 주친강 연못에 빠뜨려 죽게 하고는 자신이 본처의 행세를 함으로써 참과 거짓을 뒤바꾸어 버린 것이다. 그 뿐 아니라 집으로 돌아온 남선비 또한 첩의 간괴에 빠져 자식들을 죽이려는 우를 범하기도 하였다. 결국 이 사건은 자식들에 의해 첩이 벌을 받는 것으로 해결되고 이 과정에서 남선비는 대문을 지키는 정주목신으로, 첩은 변소를 지키는 측도신으로 들어 안게 되었으며, 여산부인은 자식들에 의해 환생되어 부엌을 지키는 조왕신으로 좌정하게 되었다. 결국 문전본풀이에서는 첩의 개입으로 인해 부부간의 관계가 참(남선비와 여산부인)에서 거짓(남선비와 노일저대귀일의 딸)의 국면으로 전이되었다가 다시 거짓을 정치하고 참과 거짓의 질서를 바로 세움으로써 마침내 화해로 화위(부엌 vs 화장실)되는 양상을 보여주었다.

133) 현용준, 『제주도 무속자료사전』, 앞의 책, 338쪽.

가족구성상의 관계 중 세 번째로는 형제간의 관계를 들 수 있다. 우선 천지왕 본풀이에는 대별왕, 소별왕의 쌍둥이 형제가 등장한다. 여기서 동생은 천지왕의 명을 어기고 형을 속여 이승세계를 차지하게 된다. 동생의 이러한 행동은 부모가 내려준 형제간의 운명적인 범질서[長子中心思想]를 받아들이려 하지 않는 저항적 태도와 연관된다고 하겠다. 즉 동생은 항상 형에 비해 위계상 아래에 있음으로 해서 상대적으로 손해를 볼 수밖에 없다는 일종의 피해의식이 반영된 것으로 보이는 것이다. 하지만 형제사이의 이와 같은 갈등적 요인이 결국은 형 대별왕이 문제를 해결해 주는 것으로서 결말을 맺게 된다. 한 마디로 천지왕 본풀이는 동생의 욕심에서 빚어진 갈등이 형에 의해 해소되는 국면으로 전개되었다고 할 수 있다.

삼공본풀이에서는 형제 중에서도 특히 막내(末子)의 적극적이고 주체적인 태도가 두드러지게 나타난다. 막내딸 감은장아기는 부모 덕택에 산다는 언니들과 달리 자신의 배꼽아래 선그릇(陰部) 덕택에 산다고 하여 집 밖으로 내쫓겨나게 되었다. 하지만 막상 내쫓고 보니 딸이 안쓰러워 어머니는 큰딸과 둘째 딸에게 집 밖 울레에 나가 감은장아기가 있으면 집에 돌아와 식은 밥이라도 먹고 가게 하라고 이른다. 이에 언니들은 감은장아기에게 다음과 같이 말했다.

설운 큰성(큰형) 은장아긴 물광돌(노뎃돌) 우테레(위로) 올라사명,
 “설운 아시아(아우야) 혼저 가불라.(빨리 가버려) 아방 어명(父母) 늘(너를) 뜨리레(때리리) 나왓찌(나온다).”
 가문장아기 말을 흐뵈,
 “설운 큰성님 물광돌 알로 느려사건(내려서거든) 청주넝이(靑지네) 몸으로 환싱(還生)홉서.”
 설운 성님 물광돌 알레레(아래로) 느려사난 청주넝이 몸으로 환싱허여간다.
 큰딸아기 나간 게(나가더니) 아니 오라가난(와 가니) 셋딸아기 불리놓고

“저 올레에 나강 보라.(나가 보아라) 서룬 아기 떠나는디 식은 밥에 물즙 이라고 먹엉 가랭 흐라.”

설운 셋성(둘째 형) 낯장아기 올레에 나오란(나와서) 걸름 우테레(거름 위로) 올라사명,

“아이고, 설운 아시아, 혼저 가불라. 아방 어멍 늘 딱리레 나왓찌.”

가른장아기 말을 흐웨,

“설운 셋성이랑 걸름 알레레 느려사건 용달버섯(버섯의 일종) 몸으로 나 환싱흡서.”

설운 셋성 걸름 알레레 느려사난 용달버섯 몸으로 환싱(還生)허여간 다.¹³⁴⁾

혹여나 동생 감은장아기가 집으로 다시 돌아와 자신들의 입지가 위축될까 우려한 언니들은 가차 없이 동생을 내쫓는데 주저하지 않았다. 이에 대해 감은장아기 또한 언니들을 이물(異物 - 청지네와 버섯)로 변신시킴으로써 적극적으로 응수하였다. 이처럼 막내 감은장아기는 형제들 간의 관계에 있어서도 잘못되었다고 판단되면 서슴없이 자신의 의지를 구체적으로 실행하는 적극성을 보여주었다. 그런데 이와 같이 형제간에 있어서 막내의 적극적인 모습은 감은장아기 뿐 아니라 마통이 삼 형제의 경우에서도 찾아볼 수 있다. 마통이 삼 형제 중에서 첫째와 둘째는 마를 삶아 좋은 것은 자신들이 차지하고 나쁜 것은 부모에게 줄 만큼 인식했지만 셋째는 그 반대로 부모를 먼저 생각하는 효자였다. 뿐만 아니라 막내아들은 감은장아기와 부부의 연을 흔쾌히 받아들임으로써 자신의 운명을 적극적으로 수용하는 자세를 보였다. 그리고 마침내는 큰 부자가 되어 감은장아기의 부모와 함께 살게 됨으로서 행복한 결말을 맺게 된다. 결국 마통이 삼 형제 이야기는 효와 운명에 대한 형제간의 관계를 말해주고 있다고 할 수 있다.

문전본풀이 역시 일곱 명의 형제가 등장하는데 여기서도 막내아들이 가장 주

134) 현용준, 『제주도 무속자료사전』, 위의 책, 169~170쪽.

목을 받고 있다. 문전본풀이에서 남선비는 자신의 아내를 죽인 노일저대귀일의 딸을 본처로 착각하여 함께 배를 타고 집으로 돌아오게 되는데 막내아들 녹디생이만이 이를 의심하여 시험을 해본다.

“전배독선(全船獨船) 잡아아전 오동나라를 하직(下直)해야 남선고을 물믈(水平線)을 근당호, 남선비 아들 일곱성제(七兄弟)가 아바님 어머님 온덴(온다고) 성창(船艙邊)의 마중(마중)나와, 부모님 오시는데 무스걸로(무엇으로) 드릴 노리.(다리를 놓으랴) 큰아들(長男) 망근(網巾) 벗어 드릴 놓고, 셋아들(次男) 두루막(두루마기) 벗어 드릴 놓고, 셋째아들(三男) 적삼 벗어 돌릴 놓고, 넷째 아들(四男) 중의(袴衣) 벗어 드릴 놓고, 다섯째 아들(五男) 행경(行纏) 벗어 드릴 놓고, 여섯째 아들(六男) 보선(버선) 벗어 드릴 놓고, 똑똑하고 역력(歷歷)한 녹디생인 칼쏜드릴(칼날이 위로 향하게 세워진 다리) 노읍네다.” 설운 성님덜이 말을 하네,

“어떤 일로 부모님 오시는데 칼쏜드릴 남시니?”

“설운 성님아, 아바님은 우리 아바님이로고나마는 어머님은 우리 어머님 아니 답수다.”(답습니다)”

“어평허연(어째서) 알아질티?”

“어머님이 우리 어머님이 아닌 중(줄) 긴 중(그것인 줄) 알커건(알터이면) 베 알에 느령(내려서) 집을 쫓아가는 거 보민 알 도례(道理) 실 거우다.(있을 것입니다)”¹³⁵⁾

다른 형제들은 모두 부모가 돌아온다고 하여 망건, 두루마기, 적삼 등을 벗어 예를 표하며 다리를 놓는데 막내 녹디생이만은 칼선다리를 놓아 경계심을 놓지 않았다. 그 이유를 묻는 형제들의 질문에 녹디생이는 ‘아무래도 진짜 어머니가 아닌 듯하다’고 하면서 혼자서 집을 찾아갈 수 있는지 시험을 해보자고 한다. 결국 녹디

135) 현용준, 『제주도 무속자료사전』, 위의 책, 339~340쪽.

생이는 노일저대귀일의 딸이 자기 어머니가 아님을 밝혀내고 형제들과 힘을 합쳐 노일저대귀일의 딸에게 복수를 하게 된다. 이처럼 문전본풀이에서는 현명하고 슬기로운 막내아들이 중심이 되어 일곱 형제가 위기를 극복하는 과정을 보여주고 있다. 이를 통해 알 수 있듯이 12본풀이에서의 형제들은 때로 시기하면서 다투기도 하고 또 사이좋게 도와주기도 하는 등 다양한 모습의 관계적 특징들을 보여주고 있다고 하겠다.

③ 기타 등장인물간의 관계

삼승할망본풀이는 생불왕 자리를 놓고 벌어지는 동해용왕따님아기씨와 명진국따님아기씨 간의 갈등 및 해소, 그리고 그 뒤 이어지는 명진국따님아기씨와 마마신 대별상과의 대립과 화해의 과정이 이야기의 중심축을 이루고 있다. 전자의 경우는 꽃가꾸기 내기를 통하여 갈등이 해소되나 후자는 명진국따님아기씨가 대별상의 부인에게 아기를 낳게 해산을 시켜 줌으로써 화해가 이루어지게 된다. 삼승할망본풀이는 명진국따님아기씨를 중심으로 이야기가 전개되는데 갈등인물들과의 사건전개과정을 통하여 생명탄생의 소중함과 더불어 질병으로부터의 안전을 염원하는 당대 사람들의 의식을 엿보게 된다.

초공본풀이와 세경본풀이에서는 하인들이 등장하는데 이들은 주인공과의 관계에 있어 중요한 역할을 담당한다. 초공본풀이에서 여자 종 늑인덕정하님은 주인인 임정국대감과 김진국부인의 지시를 성실히 따르면서 자지명왕아기씨와도 밀접한 관계를 유지한다. 그녀는 자지명왕아기씨가 임신을 하게 되자 병풍 뒤에서 부모님을 맞이하라고 조언하는 등 임신사실을 숨기기 위해 적극적으로 노력하는가 하면 부모가 자지명왕아기씨를 죽이려 하자 차라리 자신을 죽이라고 하며 충성심을 발휘하기도 한다. 그 후에도 늑인덕정하님은 자지명왕아기씨가 집에서 쫓겨나 삼 형제를 낳고 자식들의 글공부를 위한 종노릇을 할 때 기꺼이 동참하며 생사고락을 같이한다. 그러나 그녀는 삼 형제를 시기하던 삼천선비들의 회유와 공갈에도 동시에 넘

어가는 이중적인 태도를 보이게 된다. 즉 늦인덕정하님과 자지명왕아기씨의 관계가 삼천선비에 의해 갈등의 국면으로 옮겨간 것이다.

삼천선비 앞의 와 느진더정하님아피(에게),

“느네(너희) 상전(上典) 삼성제(三兄弟) 과거낙방(科擧落榜)시기민 종문
세(奴婢文書) 돌려주마(돌려주마).”

“어서 걸랑 그리옵서.”

노가단풍아기씨는(젯부기 3형제의 어머니 즉, 즈지명왕아기씨) 삼천선비
가 물멍지 전대(水禾紬戰帶)로 목을 걸련(걸리어서) 삼천지저석궁(三千天帝釋
宮) 지폰 궁에 가두우고 느진덕정하님은 머리 풀언 째(藥)으로 머릿목을 무꺼
네(묶어서) 아이고 대고 올라가명 삼성제(三兄弟) 앞을 가(앞엘 가),

“상전(上典)님덜아, 상전님덜아 어멍국(어머니)은 죽어네 앞의 출병만(정
식 매장을 하기 전에 송장을 가까운 곳에 임시 묻어 두는 일) 과결흐민 뵈하리
까?”¹³⁶⁾

늦인덕정하님은 자신을 종으로부터 면해주겠다는 삼천선비의 제안을 받아들임으로써 현실과 타협하였다. 즉, 삼형제에게 어머니(즈지명왕아기씨)를 핑계로 과거를 포기하도록 종용하였던 것이다. 그 후 삼형제는 늦인덕정하님의 말대로 과거를 포기하고 결국은 주자선생의 뜻을 따르게 된다. 따라서 결과적으로 늦인덕정하님은 현실의 유혹을 수용한 셈이 되었고 삼형제는 아예 현실을 초월하는 운명을 맞이하게 되었다고 할 수 있다.

이와는 별도로 초공본풀이에서 주목되는 또 하나의 관계로 삼천선비와 삼형제 간의 관계를 들 수 있다. 부모의 신통력에 의하여 운명적으로 태어난 삼형제는 단지 중의 아들이라는 이유로 삼천선비에게 온갖 수모와 고통을 당한다. 삼천선비는 ‘선비’라는 말에서도 알 수 있듯이 유교 문화의 전형성을 상징적으로 보여주는

136) 현용준, 『제주도 무속자료사전』, 위의 책, 145쪽.

단어라 할 수 있다. 따라서 삼형제의 시련은 불교 또는 무속을 배척해온 유교문화의 권위와 질서에 의한 억압적 대립구조가 본풀이에 반영된 것이라고 볼 수 있다.

한편 세경본풀이에서는 하인 정수남이가 문도령과 매우 대조적인 인물유형을 보인다는 점에서 흥미롭다. 이들은 자청비를 둘러싸고 일종의 삼각관계를 유지하는데 문도령이 순진한 선비의 모습을 보이는데 비해 정수남이는 단순하고 성적욕구에 집착하는 인물로 묘사되어 있다. 이에 대해 솔직하고 주체적인 여성성을 보이는 자청비는 문도령과의 관계가 지속되기를 원하지만 한편으로는 정수남이를 죽였다가 다시 살려 내야하는 시련의 과정을 겪기도 하였다. 그리하여 자청비는 자기가 죽인 정수남이를 다시 살려내기 위하여 목숨을 걸고 서천꽃밭을 찾아가는 모험을 감행하였다. 그리고 마침내 서천꽃밭에 당도한 자청비는 거기서 정수남이의 환생을 시도하게 된다.

“정수남아, 정수남아 혼정(魂情)이잇건(있거든) 부영새 몸으로 환생(還生)
허영 원진 나 젓가심 우의나(나의 젓가슴 위애나) 올라앗아 보라.”¹³⁷⁾

부영이로 환생한 정수남이를 자청비의 젓가슴 위에 내려앉게 했다는 것은 성적인 접촉을 위한 상징적 행위라고 생각되는데 이는 곧 성을 통한 제의적 의식이 반영된 것이 아닌가 싶다. 이미 정수남이는 부영이가 되기 전 자청비를 굴미굴산에 데려가 수차례의 성적 접촉을 시도한 바 있다. 예를 들어 자청비를 물가에 데려가 별거벗은 몸으로 꿈무늬를 드러내게 하는가 하면 집요하고 노골적인 신체접촉을 요구하기도 하였다. 다시 말해 그들의 관계는 비록 신분상으로는 상전과 하인의 관계이지만 육체적이고 성적인 욕망에 있어서는 정수남이가 주도적 위치에 있었다고 할 수 있다. 따라서 우리는 이들의 관계를 통하여 이성간에 있어서의 성적태도, 즉 헤게모니를 엿볼 수 있게 된다.

137) 현용준, 『제주도 무속자료사전』, 위의 책, 288쪽.

(2) 12본풀이의 창의적 놀이성

① 꽃 모티브

12본풀이에서는 꽃과 관련된 이야기가 여러 곳에서 발견된다. 천지왕본풀이에서 소별왕은 형 대별왕에게 꽃가꾸기 내기를 통해서 이승을 차지하자고 제안하며 삼승할망본풀이에서도 옥황상제는 꽃을 많이 번성시킨 명진국따님아기를 생불왕으로 앉히게 된다. 또한 이공본풀이, 세경본풀이, 문전본풀이에서는 한결같이 서천꽃밭 이야기가 나오는데 이곳에는 죽은 자를 살려내는 환생꽃이 있다고 믿고 있다. 서천꽃밭에는 환생꽃 이외에도 초월적인 능력을 지니는 다양한 꽃들이 존재한다고 한다. 즉, 무성하게 가지를 뻗게 하는 번성꽃, 시들다가 죽게 되는 검뉴울꽃, 방실방실 웃게 하는 웃음꽃, 백골에도 살이 오르게 하는 살살꽃, 오장육부 끓어지게 하는 눈물꽃, 죽음을 주는 수레할망악심꽃 같은 것들이다.¹³⁸⁾

그러면 이처럼 여러 곳에 등장하는 꽃은 무엇을 의미하며 서천꽃밭은 또 어떠한 세계를 그리고 있는가? 먼저 현용준은 생명의 근원임과 동시에 생성, 소멸을 반복하는 꽃은 제주 이외 지역의 신화에도 널리 분포되어 있는 것에 대해서 이는 농경문화민족의 특징을 반영하고 있는 것이라고 주장하고 있다. 즉, 그들은 꽃의 신비함을 인간에게 적용하여 전이시킴으로써 아기의 잉태를 꽃이 번식하여 열매 맺는 것과 동일시하여 번성꽃을 생각해 내고 이러한 생각이 다시 확대되어 죽은 사람을 살려내는 환생꽃을 생각하게 되고 더 나아가 사람을 죽이는 멸망꽃을 생각해 낸 것으로 보고 있다.¹³⁹⁾ 한편, 이수자는 「무속의례(巫俗儀禮)의 꽃 장식, 그 기원적 성격과 의미」에서 이를 더욱 구체적으로 고찰했다. 먼저, 우리나라의 무속의례에 꽃들이 많이 나타나게 된 배경과 관련하여 원래 이것은 열두거리 큰굿과 같은 곳에서

138) 제주문화원, 『제주신화집』, 209쪽.

139) 현용준, 『제주도 신화의 수수께끼』, 58~65쪽 참조.

불렀던 무속신화 속에 ‘생명꽃’, ‘서천꽃밭’ 같은 내용이 중요한 신화소였으며 또한 무속소였던 것에서 기인한다고 하였다. 즉, 생명꽃이나 서천꽃밭은 인간 삶의 가장 원초적인 문제라 할 수 있는 인간의 탄생, 죽음, 그리고 재생에 대한 문제를 해명하고 규명하는데 목적을 두었던 신화소라는 것이다. 따라서 생명꽃은 곧 생명의 잉태를 상징하며 서천꽃밭은 인간생명의 본원적 공간임과 동시에 신화적 생명공간이 될 수 있다고 언급하였다. 그러면서 이수자는 서천꽃밭이라는 생명공간은 인간계나 저승계 또는 천상계와도 구별되는 특수한 신화적 신비공간이며 이계(異界)로 설정되어있다는 것을 유추해 보게 된다고 덧붙였다.¹⁴⁰⁾ 그런데 서천꽃밭은 이승의 생명을 좌우할 수 있는 천상의 초월적 세계를 그리고 있는 것으로 보여 지기는 하나 그 세계에 대한 상세한 묘사는 거의 제시되지 않고 있다.¹⁴¹⁾ 다만 그곳은 생명의 탄생과 소멸을 상징하는 꽃의 세계를 그리고 있다는 점에서 신비하면서도 또한 친숙한 공간으로 알려져 있을 따름이다.

이공본풀이에서 할락궁이는 죽은 어머니의 원수를 갚기 위하여 서천꽃밭에서 꽃을 가져와 만년장자 가족들에게 흔들어 보이는데 그 장면이 재미있게 표현되어 있다.

“삼당웨당(三堂外堂) 다 몰아드니(모여드니) 웃음웃을 꽃을 노았더니 환천(仰天) 웃음 벌어진다. 싸움꽃을 노았더니 싸움으로 벌어진다. 멸망꽃(滅亡花)을 노았더니 삼당 웨당이 다 죽어간다.”¹⁴²⁾

140) 이수자, 『무속의례(巫俗儀禮)의 꽃 장식, 그 기원적 성격과 의미』, 『한국무속학』 제14집, 2007, 407~442쪽 참조.

141) 큰굿 재차의례의 불도맞이에서 초공본풀이가 끝나고 입무(立巫)가 ‘꽃 타러 들’을 연행하며 사실을 읊조리는데 이 때 서천꽃밭에 대한 간단한 언급을 하므로 이를 인용한다. “이삼스월(二三四月) 봄 고사리왓(蕨菜田)디 봄 고사리 순(荀) 나뉘 우묵주묵(크고 작은 새순들이 널리 섞이어 난 모양) 허엿구나. 서천꽃밭디 나부역(나비, -역은 調韻音) 드리레 가자. 두부역(풍뎡이) 드리레(꽃으러)가자 나부역, 두부역 드렸더니 서천꽃밭 거부춘심(밭을 돌아봄)호자. 거부춘심하연 보난 불리(恨)난디 가지 나고, 가지 난 디 송에(송이)나, 송에 난 디 잎(葉)이 돌았구나. 꽃(花)은 보니 초판(初番)은 중지만씩(만큼씩) 이편(二番)은 쟁시만씩(겉시만큼씩) 삼판(三番)보난 대접만씩(함지막만큼씩) 허엿구나. 동청목(東靑木), 서백금(西白金) 남적화(南赤花) 북흑수(北黑水) 중앙(中央)데레 벌은 가지 스만오천 육백가지로 변성하였구나 현용준, 『제주도 무속자료사전』, 앞의 책, 114쪽.

마치 꼭두각시 인형을 조종하듯이 자기마음대로 상대방을 쥐었다 폈다 하는 할락궁이의 모습을 상상하며 잠시만이라도 통쾌한 느낌을 가질 수 있는 장면이다. 이처럼 제주도 신화에서 꽃은 권능과 욕망의 상징성을 나타낸다고 할 수 있다. 그런데 이렇게 마음속에 그려진 꽃을 표현하기 위해서는 자연히 창의적인 태도와 아이디어가 요구된다. 가령, 삼승할망본풀이에서 명진국 따님아기는 인간 세상에 생명을 주기위해 내려오는데 온갖 새와 짐승들이 호위를 하는 가운데 쪽빛 비단저고리에 흰빛 비단바지, 붉은 빛 홀단치마, 물명주 속옷 등을 차려입고 한 손에는 생명꽃과 다른 한 손에는 번성 꽃을 들고 등장한다. 만일 이 광경을 학습자들로 하여금 하나의 그림으로, 또는 극의 한 장면으로 표현하게 할 경우 학습자들은 저마다의 상상력과 해석을 동원하여 다양한 방법으로 이를 체험할 수 있다. 그리고 이를 통해 학습자들은 일반교과에서 기대하기 힘든 심미적 체험을 하게 될 것이다.

② 이물변신(異物變身)

12본풀이에서 등장인물들의 이물(異物)로의 변신은 매우 다양한 모습으로 나타난다. 그들은 대부분 잘못을 저지르거나 아니면 어떤 인과관계에 의해서 변하게 되는데 보통 동물이나 식물로 변하게 된다. 예를 들어 삼공본풀이에서 은장아기와 돛장아기는 막내에 의해 지네와 버섯으로 변신하며 차사본풀이에서 과양생이 부부는 몸이 분해되어 모기(각다귀)로 변하는 수모를 겪는다. 또 세경본풀이에서 정수남이는 자청비를 겁탈하려다 죽임을 당하여 부엉이로 환생하게 된다. 칠성본풀이에서는 장설룡 부부의 딸 아기씨가 스님에게 농락당하여 임신을 한 죄로 부모로부터 무죄석함에 간혀 표류하는 신세가 되는데 나중에 뚜껑을 열어보니 그는 이미 인간이 아니었다.

142) 현용준, 『제주도 무속자료사전』, 위의 책, 114쪽.

송침주영감이 무쇄설갑을 삼식번(三番) 메여치니 절로 설강(셋문 따위가 열리는 소리) 올라진다. 무쇄설갑을 베틀여보난 세(舌)는 뿔록(혀를 재빨리 내밀었다 들여놓은 모양) 눈은 쫘롱(자그마한 눈을 정기차게 반짝 뜬 모양) 아리롱다리롱(아롱다롱, 뱀의 빛깔의 표현) 일곱아기 단마실충 청(靑) 구렁이(구렁이) 흑(黑) 구렁인 듯 청(靑) 만주에미(작은 뱀) 흑(黑) 만주에민 듯 무쇄설갑 안에 소랑소랑(길쭉한 물건이 차례차례 놓인 모양) 이시난(있으니까), “으따(아따) 누추(陋醜)하고 제수 웃은 거 베이는구나.”¹⁴³⁾

무쇠석함에서 나온 것은 여덟 마리의 뱀이었다. 즉, 장설룡부부의 딸 아기씨는 뱀 일곱을 낳고 자신도 뱀으로 변신한 것이다. 그들은 나중에 각자 자신들이 있을 곳을 정하여 신으로 좌정함으로써 인간을 수호하게 되었다. 이 외에 지장본풀이는 남편과 가족을 모두 잃은 지장아기의 기구한 삶을 다루고 있는데 여기서 지장아기는 죽어서 새로 환생하였다. 그런데 이 새가 사람의 몸에 붙으면 사(邪-사악함)가 되어 사람을 괴롭힌다.

머리로 나는 건
두통(頭痛)새 나더고
눈으로 흘그새(흘깃흘깃하는 새)
코으로(코로 나오면) 악심(惡息)새
입으로 헤말림(부부살림 따위 일을 분산시킴)
가슴에 이열새(熱邪, 가슴이 답답하게 하는 邪)
오곰에 조작새(무게 없이 자꾸 조작거리는 邪)¹⁴⁴⁾

여기에 등장하는 새(鳥)는 사악함(邪)의 뜻으로 사료되나 연극적으로는 재미

143) 현용준, 『제주도 무속자료사전』, 위의 책, 354쪽.

144) 현용준, 『제주도 무속자료사전』, 위의 책, 248쪽.

있는 발상이라 할 수 있다. 즉 인간에게 사악함을 안겨주는 상상의 새로 설정하여 다양한 극적 표현을 시도할 수가 있기 때문이다. 따라서 위의 이야기들에서 나타나는 등장인물들의 이물변신(異物變身)현상들은 변신과정에 대한 구체적인 묘사는 없으나 그것이 오히려 창의적인 상상을 해 볼 수 있는 기회를 주기도 한다.

③ 멩두놀이

제의의 공간은 신과 인간이 만나는 엄숙한 의례의 공간이지만 동시에 신과 인간, 그리고 인간과 인간이 함께 어울리는 놀이의 공간이기도 하다. 이때의 무당 즉 심방은 신을 맞아들이기 위해, 그리고 신과 함께 어울리기 위해 ‘멩두’¹⁴⁵⁾라고 하는 상징적 도구를 사용하게 된다. 즉 멩두란 신을 부르기 위한 경건한 무구임과 동시에 신과 어울리기 위한 놀이의 도구인 셈이다. 초공본풀이에서는 멩두의 기원과 관련된 삼형제의 이야기가 전승되어 오고 있다. 초공본풀이에서 족지명왕아기씨는 자신의 거드랑이를 통해 세 아들을 낳게 되는데 이름을 각각 ‘본멩두’, ‘신멩두’, ‘살아살추 삼멩두’라 지었다. 이들은 성장하여 과거에 합격하였으나 중의 자식이라는 이유로 과거를 포기하고 아버지 주자선생의 뜻에 따라 심방의 길을 가게 된다. 그래서 큰아들은 초감제를, 둘째 아들은 초신맞이를, 그리고 셋째 아들은 시왕맞이를 맡아 굿을 하게 되었다. 그리고 이때부터 심방집에 큰굿 당주 질치기(길 내주기)를 할 때 초공, 이공, 삼공의 하늘이 열리게 되었으며 심방집에 당주를 차리게 되었다고 한다. 이들 삼 형제는 결국 무조신(巫祖神)이 됨으로써 무속의례의 기원이 되는데 이들 삼형제의 이름인 멩두는 오늘날 무속의례의 중요한 도구를 지칭하기도 한다. 주자선생이 아들삼형제에게 굿에 쓰이는 도구를 만드는 장면을 살펴보자

145) 멩두는 무당의 기본무구인 요령·산판·신칼 등을 일컫는 말이다. 이에 대해 강소전은 멩두의 신화적 기원과 관련하여 제주도에서 ‘멩두(또는 멩두)’는 명두(明斗), 명도라 부르기도 하고 일부 지역에서는 ‘멩이’(또는 명이)라 부르기도 하는 등 용어에 대한 다양한 이해가 존재될 필요가 있다고 언급했다. 멩두의 구성과 기원에 관련하여 강소전, 「제주도 심방의 멩두 연구~기원, 전승, 의례를 중심으로」, 제주대학교 박사학위논문, 2012.을 참조.

둥이와당 아끈모래(작은모래), 서이와당 한모래(큰 모래) 건어난
 하늘천제(天) 따지제(地) 준대제(大) 물을문제(問) 새기고¹⁴⁶⁾
 요령, 신칼 맨들고
 굴미굴산(깊은산) 올라가 물사오기(어린벚나무) 싸사오기(늙은벚나무) 건
 어다가
 첫궁은(첫째 부분은) 줄라다가 동내북을 서립히고
 둘챌궁은(둘째 부분은) 줄라다가 올랑북을 서립히고
 셋챌궁은(셋째부분은) 줄라다가 소리 좋은 살장귀(장고) 살동막을(세 토
 막) 서립히고¹⁴⁷⁾

여기서 한자 ‘天地大問’(또는 ‘天地大門’)는 낫으로 만든 엽전모양의 형태에 새겨진 것으로서 천문이라고 하는데 상잔¹⁴⁸⁾, 산대¹⁴⁹⁾와 함께 ‘산판’이라고 불리는 무구(巫具) 중의 하나이다. 이 ‘산판’이라는 무구는 요령, 신칼과 더불어 무속의례에 있어서 핵심적인 도구이다. 우선, 산판은 심방이 앉아서 천문과 상잔이 담겨있는 산대를 엮어 쳐서 거기서 나오는 점괘를 가지고 길흉을 점치는 것이다. 요령은 직경 7센티, 깊이 4센티의 책, 치 내외의 낫으로 만든 방울에 1미터 정도의 오색 천조각(요령치메)을 매달아 놓은 무구의 일종으로 신을 불러들이는 등의 주술적 능력을 발휘하고자 할 때 쓰인다. 그리고 신칼은 멩두칼(멩도칼, 멩뒤칼)이라고도 불리며 보통 25센티 내외의 길이에 10센티 내외의 날 길이, 10센티 정도의 자루로 구성되는 무구이다. 신칼은 두 개가 한 조가 되어 심방이 이를 들고 춤을 추면서 신의 위

146) 낫으로 만든 지름 6센티 가량의 엽전모양 표면에 ‘天地門’, ‘天地日月’, ‘天門日月’ 등의 한자를 음각으로 새겨놓은 무구(巫具)의 일종으로 이를 ‘천문’이라고 부른다. 현용준은 천문을 ‘天門’으로 생각하는 경향이 있는데 실은 ‘天文’일 것이라고 지적한다. 여기서 文은 돈의 의미가 있고 따라서 ‘天文’은 하늘의 돈이라는 뜻을 지닌다. 현용준, 『제주도 신화의 수수께끼』, 앞의 책, 40쪽.

147) 장주근, 『제주도 무속과 서사무가』, 앞의 책, 110쪽.

148) 상잔은 직경 4센티 내외, 직경 1센티 내외의 낫으로 만든 술잔의 형태를 말하며 두 개가 한 쌍을 이룬다.

149) 산대는 천문과 상잔을 담은 잔대(盞臺)모양의 낫그릇을 뜻한다.

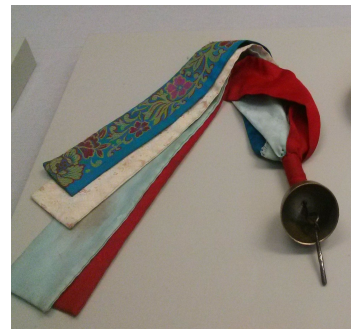
염을 드러내거나 악귀를 물리칠 때 사용된다. 그런데 흥미로운 점은 산판, 요령, 신칼의 3무구를 ‘멥두’ 라고도 부른다는 것이다. 따라서 멥두는 초공본풀이에서의 삼 형제 이름이기도 하며 동시에 무구가 되기도 한다. 결국은 삼 멥두 형제가 만들어 사용한 무구가 멥두가 된 셈이다. 이와 같은 멥두의 형태와 사용법은 과거로부터 현재까지 심방들에 의해 전승되었다고 볼 수 있는데 그렇다면 그 전승의 방식과 구연의 모습이 어떤 양상을 띠며 전개되었을까? 하는 궁금증을 낳게 한다. 예컨대 신을 맞이하고 함께 어울리는 접신과정을 통하여 표현하고자 하였던 춤이나 사설 등은 수많은 상징적 화소들을 담고 있었을 것이며 그것들은 또한 상상력이 만들어 낸 창조적 연행 행위였을 것이다. 그런 면에서 연구자는 무구로서의 멥두가 공연예술 뿐 아니라 교육적으로도 의미 있는 표현도구가 될 수 있다고 생각해 본다. 참고로 <그림 - 2>에서 제주도 무속에 쓰이는 삼 멥두를 제시한다.



신칼



산판



요령

<그림 - 2> [출처 국립제주박물관]

(3) 12본풀이의 체험적 놀이성

① 저승행장 차려입기

12본풀이에서의 이승과 저승은 차원을 달리하는 별도의 공간을 의미한다. 이

두 개의 공간이동은 앞서 언급하였듯이 크게 수직, 수평적 이동을 통하여 이루어진다. 여기서 수직적 이동은 하늘에서 땅으로(혹은 그 반대) 이동하거나 지상에서 지하로 이동하는 경우를 의미하고 수평적 이동은 저승의 경계가 되는 강을 건너는 것이 대부분이다. 차사본풀이에서 강림이는 수평적 이동을 하게 되는데 그는 저승에 가기 위한 행장을 부인의 도움으로 입게 된다. 그런데 그 격식이 매우 상세하게 언급되어있다.

강님이 저승행착(저승 갈 때의 복장) 출리난(차리니) 저승행착이 완연흐
 읍데다. 남방스주(藍紡秒紬) 봉에바지 북방스주(白紡秒紬) 저구리 즈지멩지(紫
 朱明紬) 통행경(一行纏) 백녹(白綾)보선 섭송메미토리(夾袖에 미투리인가?) 낙
 곡지(백지라 하는 미상)로 둘(들메끈)을 메고 한산(韓山)모시 두루막에 남수와
 지(藍水禾紬) 적쾌지(赤快子) 운문대단(雲紋大緞) 안 받치고 산안 쉼탈(山소의
 탈) 흑두전립(黑頭戰笠) 굴망굴깃(전립의 망에 붙여 놓은 털인 듯) 놀망놀깃
 (‘굴말굴깃’에 맞춘 조운구) 허우래비 허튼깃 놀와 보뜰 조심친에 홍상싱 더거
 리에 관장패(官長牌)는 등에 지고 앞원 놀용용제(勇字) 뒤엔 잉금왕제(王字) 홍
 스줄(죄인을 묶는 줄) 앞이(옆에) 차고 적배지(赤牌紙)는 곱에(옷고름에) 차 용
 두머리(용머리 장식) 행착(行次)배 등에 지고 문전(門前) 앞의 내세우니 저승행
 착이 宛然(완연)흐읍데다.¹⁵⁰⁾

강림에게 저승의복을 입힌 후 강림의 부인은 최종적으로 강림이 원님으로부터 받은 본메(저승으로 가는 징표)가 잘못 작성되어 있는 것을 확인하고는 이를 바로 잡는다. 즉, 저승글씨는 흰 종이에 검은 글씨를 쓰는 것이 아니라 붉은 종이에 흰 글씨를 써야 한다는 것이다. 이로 말미암아 이승에는 사람이 죽어 명정(銘旌)을 쓸 때는 붉은 바탕에 흰 글자를 쓰게 되었으며 사람이 죽기 전에 미리 수의(壽衣)를 만드는 관습이 생겨났음을 설명하고 있다. 이 외에도 12본풀이에는 전통적인 상,

150) 현용준, 『제주도 무속자료사전』, 앞의 책, 208~209쪽.

장례문화와 관련된 다양한 관습과 그 배경이 언급되어 있다. 한 예로 명감본풀이에 서는 사만이가 자신을 잡으러 오는 저승사자를 위해 정성껏 제사상을 차리는 모습을 보여준다.

‘.....쪽지팽풍 들러치고 비즈낭 줍상 싱거(비자나무 겹상심어) 서천강노기
매(조용한 곳) 미나리 정근채(菁根菜) 물콧(馬藪)ㄴ뎡 백시리(하얀시루떡) 얼음
ㄴ뎡 백들레(하 들레떡) 계란안주(계란안주) 청감주(淸甘酒) 돈정괘(甘 正果)
출려놓고 스만이 일름삼제(이름 석자)를 써놓아 제상앞에 부쳐두고(불쳐두고)
백보(百步) 밧겻들로(바깥으로) 나아가 업데히여 앓았더니..’¹⁵¹⁾.

여기에는 미나리 무채를 비롯하여 떡과 계란안주, 감주, 과일 등 다양한 음식들이 진설되고 있음을 알 수 있다. 이처럼 위의 예를 통해 우리는 옛날 제주도의 전통적인 제사상 차림의 일면을 엿보게 된다.

인간에게 있어 죽음은 결코 피할 수 없는 필연적인 운명이다. 그러한 전제하에 죽음도 삶 못지않는 중요한 논제이다. 그런데 학교교육에서 탄생의 문화는 자주 언급되나 죽음의 문화는 애써 외면한다. 죽음의 문화가 외면될 때 삶의 문화 역시 풍요로울 수 없다. 자신에게 다가오는 생로병사를 누구도 막을 수 없듯이 죽음이란 선택의 문제가 아니라 당위의 문제인 것이다. 따라서 학교교육을 통한 체계적인 상, 장례문화교육도 어느 정도 필요하다고 할 수 있다. 그렇게 볼 때 차사본풀이에서 강림의 저승행장 차려입기는 오늘날 저승체험을 통해 자신의 삶을 다시 한 번 돌이킬 수 있는 의미 있는 교육연극 학습활동이 될 것으로 생각한다.

② 도깨비 순력(巡歷)놀이

영감본풀이에서 서울 허정승의 아들 칠 형제는 전국 팔도를 돌아다니며 각

151) 현용준, 『제주도 무속자료사전』, 앞의 책, 234쪽.

지역의 도깨비가 되었다. 즉, 첫째는 서울, 둘째는 함경도, 셋째는 강원도, 넷째는 충청도, 다섯째는 경상도, 여섯째는 전라도를 차지하게 되었는데 유난히 일곱째 아들은 풍채와 기골이 장대하고 놀기를 좋아하여 제주로 들어갔다.¹⁵²⁾ 또한 서울 남대문 진씨 집안에도 도깨비 삼형제가 있었는데 이들 역시 제주로 내려와 신으로 좌정하게 된다. 여기서도 허정승의 일곱째 아들이 제주로 내려오면서 이 곳 저 곳을 두루 섭렵하며 돌아다니는 장면이 나온다.

제주와당(제주바다) 근당(근민)

성산봉(성산봉전상일출봉)에 놀단 조상.

대정이라 삼방산에,

물장오리(한라산중턱), 태역장을서(제주시 봉개동경의 못이름) 놀단조상.

웃바메기(물장오리 곁 지명), 알바메기(조천면 선흘리의 岳名),

돈지오름에 놀단 조상.

높은 오름 ㄷ랑쉬에.

도들봉(구좌면 덕천리 岳名)에 놀단 조상.

..... 중략.....

동의와당(동의바다) 광덕(廣德)왕에

서의와당(서의바다) 광신유당(廣神龍王).

남기와당(남의바다) 적요왕에(赤龍王)

북의와당(북의바다) 흑요왕에(黑龍王)

알로(아래로) 느르(내려) 즈축인묘(子丑寅卯)

진스오미(辰巳午未), 신유술해(申酉戌亥)

152) 허정승의 아들 칠 형제가 돌아다니며 유람한 곳은 전국 8도의 명산대천을 비롯한 명승지들을 두루 망라하고 있어 그 지역들만 열거하더라도 상당한 양의 지리적 정보를 얻을 수 있다. 그 중에서 제주를 제외한 대표적인 몇 곳을 언급하면 다음과 같다. 즉, 큰 아들은 서울-삼각산, 둘째 아들은 함경도-백두산, 셋째 아들은 강원도-금강산, 넷째 아들은 전라도-지리산, 다섯째 아들은 목포-유달산, 여섯째 아들은 경상도-태백산 등이다(진성기, 영감본 ② 『제주도 무가 본풀이 사전』, 앞의 책, 627쪽. 이 외에도 영감본풀이에서는 이본(異本)마다 수많은 지명들이 열거되고 있어 이를 교육연구의 기법에 활용하면 매우 흥미로운 학습활동이 될 수 있다.

놀아오단 선왕님(船王)

뭍친(사무친) 간장을 풀려 놓서.(놀으십시요)¹⁵³⁾

그는 제주도의 동서남북을 비롯하여 한라산에 이르기까지 여기저기를 돌아다니면서 유람하였다. 또한 사시사철 놀러 다니면서 남자로 나타나기도 하고 여자로 변하기도 하면서 인간 세상에 조화를 부리곤 하였으나 사람들에게 피해를 주기 보다는 선을 베푸는 어진 신으로 남게 되었다고 한다. 이렇듯 영감본풀이에는 제주도 전역의 주요지역과 지명이 열거되어 있어 이 부분을 읽다보면 마치 지도를 보듯이 제주도의 여러 지역을 한 눈에 들여다 보는듯한 느낌을 갖게 한다.

연구자는 이것을 ‘도깨비의 순력놀이’라 명명(命名)하고자 한다. 여기에는 제주도의 지리적 정보뿐 만 아니라 각 지역의 문화적 특징들도 고려의 대상이 된다. 즉, 제주도 각 지역을 순력함으로써 얻어지는 체험적 놀이성에 주목코자 하는 것이다. 이러한 순력놀이는 직접적이던 간접적이던 체험을 통한 놀이적 성격이 짙다고 할 수 있겠다.

③ 神의 세상체험

제주도 12본풀이에 등장하는 신들은 죽지 않는다는 것 외에는 인간과 크게 다르지 않다. 신들도 인간과 같이 태어나고 자라면서 고통 받고 사랑하며 또 인간과 함께 시련을 겪기도 한다. 그러므로 그들도 인간처럼 선을 베풀기도 하고 또 때로 심술을 부리기도 하는 것이다. 이처럼 신들이 머무는 공간은 인간의 세계와 분리되어 있다기보다 오히려 그들과 함께 한다고 할 수 있다. 12본풀이에 등장하는 주요 신들을 열거하면 다음과 같다.

천지왕, 대별왕, 소별상, 동해용왕아기, 명진국파님아기, 대별상, 자지명왕

153) 진성기, 『제주도 무가 본풀이 사전』, 앞의 책, 628쪽.

아기씨, 멩두삼형제, 원강아미, 사라도령, 할락궁이, 감은장아기, 강림, 사만이,
지장아기, 자청비, 문도령, 남선비와 여산부인, 칠성할망, 허정승 도깨비들.....

이들의 세상체험은 인간의 삶과 별반 차이가 없어 보인다. 특히 이들은 육지부의 문헌신화에서처럼 영웅적이고 권위적이지 않으며 그리스, 로마신화와 같이 전투적이거나 과격하지도 않다. 다만, 이들은 가끔씩 초월적인神通력을 발휘하여 문제를 해결하거나 나중에 특별한 직능을 부여받아 신으로 좌정하는 것이 특이하다고 하겠다. 그만큼 12본풀이에 등장하는 신들은 다른 어떤 신화보다도 평화롭고 인간적인 면모를 보여주고 있다. 차사본풀이에서 강림이는 염라대왕과 김치원님과의 협상결과에 따라 자신의 운명이 결정되는데 그 과정이 매우 흥미롭다.

염내왕이 말을 하네

“ 김치(金緻)원님아, 김치원님아, 강님이 하 꼼만(조금만) 빌립서(빌려주십시오) 저승 강 부리당(일시키다가) 보내리다.”

“ 아니 됩네다.”

“ 계건(그리거든) 읍서, 우리 반착씩(반조각씩) 갈라앗게(나누어 가집시다) ”

“ 어서 걸랑 그리혹서 ”

“ 몸친(肉體)을 앗으쿠가(가지겠습니까)? 혼정(魂精)을 앗으쿠가? ”

어리석은 김치원님 “몸친(肉體)을 앗으쿠다.”

염내왕은 강님의 삼혼(三魂)을 빼여앗안 저승으로 들어사니, 강님인 동한(東軒)마당 걸단(걸다가) 우두캥이(우두커니) 사난(서니) 김치원님이 술을 먹단,

“ 강님이야, 이 술 혼 잔 먹영 저승 가 온(갔다 온) 말이나 곶으라(말해라)”

강님이 속숨하난(잠잠하니) 김치원님이 “저놈 보라, 염내왕 잡혀 오고렌(잡아왔노라고) 너미(너무) 큰 체허연 말 대답도 아니한다.”

능장(稜杖-순찰을 할 때 쓰던 긴 나무)대로 툭 거찌난(건드리니) 텅글랑
이(텅강) 자빠전개(자빠진 것이) 입에 게끔(거품) 코에 송인(송장의 콧속에 거
무스름한 것)이 올라 강님이 죽어간다.¹⁵⁴⁾

김치원님은 강림의 육신과 영혼 중 어느 것을 갖겠느냐는 염라대왕의 질문에 육신을 갖겠다고 대답함으로써 결국, 강림이가 저승차사가 되는데 결정적인 역할을 하게 된다. 물론 강림이의 운명이 염라대왕과 원님 간의 순간적인 담판에 의해 좌우되는 중요한 순간이기는 하지만 그 과정은 너무나도 인간적이다. 이미 저승에서 강림이에게 수모를 당한 경험이 있는 염라대왕이지만 그는 강림이에 대한 애정을 숨기지 않고 드러낸다. 또한 이승에 내려와서는 과양생이 부부를 징치하며 문제를 해결하는 초월적 능력을 과시하기도 하였다. 즉, 염라대왕이 바라보는 인간의 세계나 강림이가 바라보는 저승의 세계는 삶과 죽음이라는 별개의 차원에도 불구하고 마치 동전의 양면처럼 하나의 유기적 순환구조에 의해 돌아가는 것으로 느껴지는 것이다. 그런 의미에서 염라대왕의 이승체험은 결코 생소하거나 낯설지 않고 오히려 친숙한 느낌마저 준다고 할 수 있겠다.

이와 같이 12본풀이에 등장하는 신들의 세상체험은 거꾸로 인간들이 상상하는 신의 세계에 대한 간접적 체험과 맥을 같이 한다고 볼 수 있다. 인간은 자신의 삶의 세계를 신의 세계에 환치시킴으로써 세상에 대한 인식과 태도를 더욱 깊이 있게 성찰할 수 있는 기회를 갖게 되는 것이다. 결국, 이를 통해 12본풀이의 체험적 놀이성이 본풀이 이야기구조 안에서 자연스럽게 드러나고 있음을 재차 확인하게 된다.

154) 현용준, 『제주도 무속자료사전』, 앞의 책, 225~226쪽.

제4장 제주도 12본풀이의 놀이성을 활용한 교육연극 실행방안

1. 교육연극 방법론

1) 교육연극의 본질과 특징

동물이 생존을 위하여 어미의 행동을 모방하며 스스로를 보호하듯이 인간 또한 ‘모방’이라는 본능적인 속성을 갖는다. 그리고 인간은 자신의 정신적, 신체적 성장과 발달을 어떤 이상(理想)이나 목적 또는 가치기준에 의하여 통제하거나, 조력(助力)하는 일련의 인위적 과정을 끊임없이 지속시킨다.¹⁵⁵⁾ 즉 인간의 삶에 필요한 경험적 기제, 또는 방식들을 가르치고 배우게 하는 의도적이고 인위적인 행위가 이루어지는 것이다. 이러한 고차원의 인위적인 행위는 시대와 환경, 그리고 조건의 변화에 따라 다양한 모습으로 진행되는데 우리는 이것을 ‘교육(敎育)’이라는 문화현상으로 이해한다. 교육은 이처럼 본질적으로 그 안에 일정한 가치지향의 특징을 내포하고 있다고 할 수 있다. 그러면 이와 같은 가치 지향적 행위로서의 교육은 어떠한 개념적 속성을 지니고 있는가? 사실 교육의 주체건 아니면 교육의 대상이건 ‘교육’이라는 용어는 사용자의 의도에 따라 상이한 해석이 있으므로 적절한 해답을 얻기란 쉽지 않다. 다만 교육에 대한 개념을 이해함에 있어서 오늘날 동·서양의 대표적인 문자인 한자와 영어에서 교육에 해당하는 말의 어원적 의미 비교를 통해 좀 더 세밀히 접근코자 한다.

한자에서 교육의 ‘교(敎)’는 가르치다는 의미로 ‘때리다’, ‘매를 가지고 아이를

155) 서울대학교 교육연구소, 『교육학 용어 사전』, 하우동설, 2011.

길들이다'는 뜻을 가지고 있으며 '육(育)' 또한 '살찌게 하다', '기르다'는 의미를 지닌다.¹⁵⁶⁾ 따라서 한자의 개념으로 볼 때 교육은 가르치는 자의 우월적 지위가 강조된다고 볼 수 있다. 한편 영어에서의 '교육(Education)'은 '끄집어내다', '안으로 부터 끌어 올린다'는 의미로 학습자의 잠재력이나 내부적 능력을 밖으로 도출하여 성숙을 도와준다는 뜻을 나타낸다.¹⁵⁷⁾ 따라서 이 두 가지의 개념을 모두 수용할 경우 '교육'은 행위의 방식에서 차이가 있을 수 있으나 모두 교육주체와 교육대상간의 관계성을 전제로 하고 있다는 공통적인 속성이 있다. 다만 한 마디로 단정키는 어려우나 그 관계성에 있어 한자적 의미의 교육은 수직관계의 질서나 규범적 목적성이, 서양에서 교육에 해당하는 'Education'은 수평관계의 질서나 자율적 목적성이 상대적으로 강조되고 있음을 살펴 볼 수 있다. 물론 영어에서 '지시하다', '인도하다'는 뜻의 'Instruction' 역시 교육의 의미로 해석하기도 하지만 현대에 와서, 특히 진보적 교육개념으로의 'Education'을 교육의 일반개념으로 더욱 폭넓게 사용하는 경향을 보인다.

한편, 연극(演劇)은 가상이나 허구적 상황을 통하여 배우의 내적 진실 또는 메시지 등의 의미를 관객에게 전달하고 보여 주는 예술행위이다. 연극(演劇)의 '연(演)'이 '보여주다', '행하다'라는 의미라면, '극(劇)'은 호랑이와 돼지가 서로 칼을 들고 싸움을 하듯이 '있을 수 없는 일을 마치 있는 것처럼 하다'는 가상의 행위를 뜻한다.¹⁵⁸⁾ 영어에서 연극의 의미를 지니는 'Play', 'Drama', 'Theater' 또한 어원적으로

156) 한자에서 '교(敎)'는 '가르치다'는 의미로 부수 '복(攴)'은 원래 손에 회초리를 들고 있는 모양에서 본 뜬 것으로 '치다, 때리다'는 뜻을 지니고 있다. 따라서 '敎'는 문자적 의미에서 볼 때 가르치는 자와 배우는 자의 수직적 관계성을 전제로 하고 있다고 볼 수 있다. 복을 부수로 하는 한자는 그 이외에도 고칠 개(改), 칠 공(功), 정사 정(政) 등이 있는데 한자 안에 모두 강제적 속성이 내포되어 있음을 알게 된다. 그리고 '육(育)'은 '기르다', '키우다'는 의미로 '육(肉, 月)'을 부수로 하고 있다. 여기서 '肉'은 고기 또는 살찌우게 한다는 뜻을 지니고 있어 '키우다', 또는 '기르다'라는 일방적 행위의 속성을 보여준다고 할 수 있다. 결국 한자적 의미에서 '교육'이란 가르치는 자의 일방성, 또는 강제성을 은연중에 내포하고 있는 개념으로 추론해 볼 수 있다.

157) 영어의 'education', 독일어의 'Erziehung', 프랑스어의 'deacute;ducation'은 다 같이 라틴어의 'educatio'에서 유래한 것으로 '빼내다', '끌어올린다'는 뜻을 가지고 있어 내부적 능력을 개발시키고 미숙한 상태를 성숙한 상태로 만든다는 의미를 포함하고 있다(두산백과사전). 따라서 'education'은 한자의 '敎育'에 비하여 상대적으로 수평적 관계가 더 강하다고 볼 수 있다.

살펴 볼 때 ‘놀이하다’, ‘행동하다’, ‘보여주다’ 등의 뜻을 지니고 있다.¹⁵⁹⁾ 이렇게 볼 때 연극은 문자적으로나 어원적으로 특정한 놀이적 행위를 행하거나 관객에게 보여 준다는 의미를 지니게 된다. 따라서 연극 또한 배우들 간의, 혹은 배우와 관객 간의 상호적 관계성이 요구되는 개념이라고 볼 수 있다. 결국 교육과 연극은 목적지향의 태도나 방법은 상이하지만 자아와 타자 또는 주체와 대상 간의 상호 관계성을 전제로 한다는 점에서는 공통의 속성과 성질을 지니고 있다고 할 수 있겠다.

이와 같은 인식을 바탕으로 출발한 연극과 교육은 그러나 그 둘의 관계에 있어서도 ‘놀이’라는 본질적 특성이 있음을 주목할 필요가 있다. 연극은 총체적으로 인간 자신을 이해하는 예술이라고 할 수 있다. 비록 그것이 가상의 상황을 보여준다고 해도 사실은 인생의 내면적 진실을 무대 위에서 구현하는 것이다. 이러한 연극은 본질적으로 제의성[의식]과 유희성[놀이성]이라는 원초적 특징을 지닌다. 제의성이란 집단구성원들의 공통된 정신적 바람을 제사장[무당]을 매개로 그들이 신성시하는 절대자[신]에게 바치는 일종의 의식이자 흥내 내기로서 그 안에는 의도된 절차와 의식이 포함된다. 그리고 이러한 절차와 의식은 축제나 놀이로 승화되어 참여자들은 집단적인 유희, 즉 놀이를 통한 카오스(Chaos, 혼돈)와 해방을 경험하게 되는 것이다.

교육에서도 이러한 본질적 특징을 찾아볼 수 있다. 동물과 마찬가지로 인간 역시 태어나서 가장 먼저 배우는 게 어미의 행동양식을 그대로 따르는 것이다. 모방은 가장 원초적인 배움의 방식이자 형식이다. 그리고 이러한 흥내 내기는 자발적

158) 한자에서 ‘연극(演劇)’의 ‘극(劇)’은 호랑이[虎] + 돼지[豕] + 칼[刂]가 합성되어 이루어진 일종의 회의(會意)자로서 그 뜻을 풀이하면 ‘호랑이와 돼지가 서로 칼싸움을 벌이다’는 말로 현실적으로 있을 수 없는 허구나 가상의 행위를 마치 실제인 것처럼 행한다는 의미를 내포한다. 따라서 연극은 허구적 상황을 실제인 것처럼 행하는 일종의 놀이행위로 볼 수 있다.

159) ‘Play’의 어원은 ‘갈증’이라는 뜻의 라틴어 ‘Plaga’에서 유래되어 행위를 억지로 하는 것이 아니라 목마른 이가 물을 마시듯이 자연스럽게 스스로가 원하는 행동의 의미이다. ‘Drama’는 고대 그리스에서 ‘행위를 하다’[To do]라는 뜻의 ‘dran’에서 유래되었다고 한다. 그리고 ‘Theater’ 역시 그리스어로 구경한다는 뜻을 지닌 ‘Theatron’에서 유래되어 오늘날 극장의 의미를 갖게 되었다. 『Online Etymology Dictionary』.

놀이를 통해 한 단계 더 성숙해지는 자아를 경험하게 된다. 가장 훌륭한 가르침은 스스로의 체험에 의해 터득된 지식을 내면화시키는 것이라고 볼 때 교육 또한 연극과 마찬가지로 ‘모방’과 ‘유희’라는 본질적 특징을 지니고 있다고 할 수 있다.

이처럼 연극과 교육이 놀이를 기반으로 하는 일정한 상동적 관계를 보이고 있음을 종합해 볼 때 연극과 교육을 아우르는 교육연극은 ‘놀이’라고 하는 상동적 관계를 전제로 하여 출발한 학습방법이며 동시에 예술이론이라고 할 수 있다.

2) 교육연극의 배경과 역사

연극의 기법을 교육적 목적에 따라 매체로 활용하는 교육연극은 영·미권을 중심으로 서구에서 발전된 개념이며 ‘Instruction’보다는 ‘Education’을 철학적 기반으로 하는 과정중심의 학습방법이며 동시에 예술이론이다. 따라서 교육연극은 공연(연극)의 예술적 성과를 목표로 하는 결과 중심의 연극교육과는 추구하는 방향과 성격이 근본적으로 다르다고 할 수 있다.¹⁶⁰⁾ 물론 연극 활동 자체의 교육적 효과를 강조하여 포괄적 의미(연극을 위한 교육, 교육을 위한 연극)로 연극교육의 범주에 교육연극을 포함시키기도 하나 교육연극이라는 용어가 나오게 된 배경을 이해하면 두 용어를 구분 짓는 이유와 그 타당성을 알게 된다.

앞에서 지적인 바와 같이 교육연극은 연극과 교육에 있어서의 ‘모방과 놀이’라는 상호적 관계성을 철학적 기반으로 하여 발전 되어왔다.¹⁶¹⁾ 이러한 인식을 바탕

160) 김효는 영어권에서 ‘Theatre’와 ‘Dram’a의 차이를 보는 것과 행위로 구분하는 반면, 한국에서는 ‘Drama’나 ‘Theatre’를 모두 연극으로 지칭하는 현실을 감안할 때 ‘Educational Theatre’는 ‘교육용, 보는 연극’, ‘Educational Drama’는 ‘교육용, 하는 연극’ 정도로 번역이 가능하며 따라서 전자는 피교육자를 대상으로 상연되는 전문연극을 가리키고 후자는 피교육자가 직접 극 행위를 수행하는 연극으로 구분한 바 있다. 김효, 「교육연극의 본질 - 드라마와 놀이」, 『연극교육연구』 제3집, 1999. 148쪽 참조. 위의 논문과 별도로 연극교육과 교육연극에 대한 황정현 「학교교육에 있어 연극교육과 교육연극의 이해」, 『한국어 교육』 제21집, 2005.도 참고하기 바람.

161) 황정현, 「교육연극의 철학적 이해 - 교과교육학의 이론적 배경을 위하여」, 『교육연극학』, 한국교육연극학회, 2005, 1~15쪽 참조. 황정현은 이 논문을 통해서 허구(fiction)와 모방(mimesis), 그리고

으로 서구에서는 이미 오래전부터 놀이가 학습자 또는 참여자의 내적 잠재능력과 창의적 사고를 길러주고 아울러 소통을 통한 공동체적 전인성을 제고시킨다는 점에서 유효한 교육방법으로 간주되어왔다.

그렇다면 놀이가 어떻게 교육연극의 주요 학습수단으로 수용되었는지를 살펴볼 필요가 있다. 이를 위하여 앞에서 언급된 놀이의 인식과정과 흐름을 다시 한 번 상기해보자.

‘아리스토텔레스는 경험과 모방을 통한 가상체험이 공연에서뿐 아니라 교육적으로도 중요한 의미를 지닌다고 보았다. 그는 인간은 대부분 모방을 할 수 있으며 모방을 통하여 인간에게 있어서 최초로 교육이 행해지며 또한 모든 인간이 모방에서 기쁨을 느낀다고 하였다. 그리고 이러한 행위는 놀이와 같은 활동을 통해서 이루어진다고 생각하였다.¹⁶²⁾ 루소는 ‘자연으로 돌아가라’는 자신의 명제를 근거로 자연과 놀이를 통한 직관, 감각을 중시하였다. 그에게 있어 인간은 원래 자유로운 존재였으나 사회의 부조리하고 불평등한 쇠사슬에 매임으로써 불행해 질 수 있다고 판단하였다. 따라서 루소는 문명사회의 부작용을 자연적인 놀이를 통해 치유하고자 노력하였다.¹⁶³⁾ 예술을 형이상학적이고 초월적 이념이 아닌 인간의 삶 자체로 파악한 니체 역시 놀이의 관점에서 인간의 삶과 세계를 설명하고자 하였다. 특히 니체는 놀이의 비목적적, 비인과적, 비도덕적 속성을 주목하며 기존의 형이상학적이고 도덕적인 가치관을 비판하였다.¹⁶⁴⁾ 그 외에 호이

실제(actuality)와 실재(reality)의 관계에 대하여 언급하였다. 즉, “허구는 인간의 상상력의 산물이며 모방은 그 상상력을 통한 실재에 이르는 인식통로이다. 허구는 작가의 상상력의 산물이지만 거기에는 개연성(probability)을 전제로 하고 있으며 모방은 그 허구세계를 통해 반영하고 있다. 따라서 허구와 모방의 관계는 실제세계와 실재세계의 매개체라는 공통점은 있지만 그 기능에 있어서는 차이점이 있다. 허구는 상상력의 산물이며 실재세계의 형상(form)을 반영하는 인식틀을 구성하는 기능이라면 모방은 상상력을 통해 실제세계를 비추는 반영(reflection)의 거울 기능을 한다. 그러면서 두 요소는 실재를 실재로 환원시키는 과정에서 상호 작용하는 것”이라고 강조했다.

162) 아리스토텔레스(Aristoteles), 『시학(詩學)』, 앞의 책, 420쪽 참조.

163) 장자크 루소 저, 이용철, 문경자 역, 『에밀, 또는 교육론』, 한길사, 2007, 참조.

164) 정낙림, 「놀이에 대한 철학적 연구 ~ 니체의 놀이 개념을 중심으로」, 『니체연구』 제14집, 2008, 159~189쪽 참조.

징하, 카이와 등도 ‘놀이하는 인간(Homo Ludens, Man the Prayer)’과 ‘놀이와 인간(LES JEUX ET LES HOMMES)’을 통해 문명이 놀이 속에서 전개됨을 규명하고(호이징하),¹⁶⁵⁾ 놀이의 분류를 시도하기도 하였다(카이와),¹⁶⁶⁾ 그런데 놀이와 경험을 통한 참여자의 주체적 인식에 대한 강조는 동양적 세계관을 통해서도 살펴볼 수 있다. 먼저 한자에서의 희(戲), 완(玩), 유(遊)는 모두 ‘놀다’라는 의미로 사용된다. 다만, 여기서 희는 놀이에서의 상호관계성을, 완은 놀이의 독창적이고 창의적인 발상을, 그리고 유는 참여자의 체험이나 경험을 놀이의 핵심요소로 파악하고 있다는 점이 다르다.¹⁶⁷⁾ 장자(莊子)는 ‘소요유(逍遙遊)’를 통하여 일체의 굴레와 속박으로부터 벗어나는 해방된 자유로서의 놀이의 경지를 철학적으로 해명함으로써 유교의 형식주의와 규범주의를 비판하기도 하였다.¹⁶⁸⁾ 이와 같은 놀이성은 중국을 비롯하여 일본, 한국 등에서 노래나 춤, 기예[재주] 등의 가무나 백희의 형태¹⁶⁹⁾로, 또 한편으로는 동양적 사유의 근간이라 할 수 있는 도가적 삶의 방식¹⁷⁰⁾으로까지 나타나기도 하였다.

이러한 인식과정을 통하여 우리는 동·서양을 막론하고 놀이가 학습자의 차별적 특성을 이해하고 창의적인 사고와 상호 간의 소통과 관계를 증진시키기 위한 중요한 매개요소가 될 수 있음을 짐작하게 된다. 그리고 이를 통해 놀이가 지식이나 이분법적인 인과성 또는 폐쇄적 목적성을 강조하던 기존의 전통적 교육관을 벗

165) 호이징하(J. Huizinga), 『호모루덴스』, 앞의 책.

166) 카이와(Roger Caillois), 『놀이와 인간』, 앞의 책.

167) ‘놀다’라는 뜻을 지닌 한자 중 대표적인 것으로서 희(戲), 완(玩), 유(遊) 등이 있다. 이 중 ‘戲’는 ‘戈’를 부수로 하여 서로 다투거나 장난한다는 의미가 있으며, ‘玩’은 ‘玉’을 부수로 가지고 노는 장난감이나 노리개의 의미를, ‘遊’는 ‘辵’을 부수로 ‘쉬엄쉬엄 가다’ 또는 ‘윽기다’ 의미를 지니고 있다. 놀이성과 관련하여 ‘戲, 玩, 遊’의 문자적 의미와 기능에 대해서는 본 논문 <제2장 ‘놀이’와 ‘놀이성’에 대한 고찰>에서 이미 논의한 바 있으므로 재론하지 않는다.

168) 왕카이 저, 신정근 외 역, 『소요유, 장자의 미학』, 성균관대학교 출판부, 2013. 종진기, 『소요유』, 동과서, 2003.

169) 고승길, 『동양연극연구』, 중앙대학교 출판부, 1993, 197~217쪽 참조, 이 책에서 저자는 서구연극의 합리주의가 간과하고 있는 동양연극 특유의 근원성과 원조성이 가무희(歌舞戲) 등을 통해 보이고 있음을 주목했다.

170) 신성열, 「삶과 예술정신의 연관성 고찰: 노장을 중심으로」, 『인문과학연구』 제24집, 강원대학교 인문과학연구소, 2010, 311~327쪽 참조.

어나 정서적 체험이나 감각 그리고 개방적 상황을 중시하는 진보적인 교육에 적극적으로 수용될 수 있다는 것도 알게 된 것이다. 진보주의 교육학자인 듀이는 교육을 ‘학습자의 경험과 학습자 간의 상호작용을 통한 성장과 발달과정’으로 정의하였다.¹⁷¹⁾ 또한 피아제나 비고츠키 등은 학습 주체로서의 학습자, 즉 학생이 중심이 되는 교육을 강조함으로써 기존의 교육자 중심의 전달식 교육방식을 비판하였다. 특히 비고츠키는 사회적이고 상호적인 매개수단을 통하여 학습자가 자신과 타자간의 관계를 경험함으로써 정서적이고 문화적으로 발달해 나간다고 하여 연극적 매체를 활용한 교육, 즉 교육연극의 이론적 배경을 제공하였다.¹⁷²⁾ 이처럼 교육연극은 기존의 교육자 중심의 일방적인 지식 전달이 아닌 피교육자 중심의 놀이적 경험을 통한 주도적 학습방법으로 자리매김하게 된 것이다. 이러한 학습자의 놀이적 경험에는 학습자의 자발적인 흥미가 수반되며 그를 통해 학습자의 창의적 사고나 전인적인 상호간 관계발달, 그리고 정서적 내면화를 통한 성숙이 가능하게 된다. 그런 점에서 학습자의 연극적 경험을 통하여 교육의 목표를 달성코자 하는 교육연극은 ‘놀이성’이 바로 그 핵심적 전제가 됨을 재차 확인하게 되는 것이다.

그런데 여기에는 교육연극이 기존의 교육자 중심의 한계를 비판하고 학습자 중심의 대안 교육으로 자리 잡게 된 현실적 조건에 대해서도 이해할 필요가 있다. 예컨대 서구에서는 영국을 시작으로 산업혁명이 확산되면서 생산능력이 급격히 향상되고 그로 인한 물질만능의 사고와 실용적 가치관이 팽배하게 되었다. 따라서 교육도 생산원리나 산업화에 걸맞은 실질적이고 전문화된 지식이나 태도를 가르치며 그를 뒷받침 할 수 있는 이념적 사고가 우선시 되었다.¹⁷³⁾

하지만 20세기 후반 과학기술의 발달과 더불어 과거 자연과학을 기반으로 하는 산업사회가 인지과학을 기반으로 하는 지식, 정보화 사회로 전환하면서 교육방

171) Dewey, J, 『Experience & Education』, (NewYork: Simon & Shuster), 1937.

172) Vygotsky, L. S, 『Thought and Language』, (Cambridge, M. A : MIT Press), 1986,

173) 장찬익 외, 『교육의 역사와 철학의 이해』, 백산출판사, 1998, 참조.

식의 변화 또한 불가피하게 되었다. 우선 앞으로의 미래사회는 단순한 지식의 암기나 나열보다는 정보의 통합적 구성능력이나 창의적 아이디어가 더 중요한 가치를 인정받는 시대로 변모하고 있음을 깨닫게 된 것이다. 또 한편으로는 물질만능의 이기적 사회가 초래한 집단, 계층 간의 갈등과 소외, 그리고 환경의 오염과 파괴 같은 사회적 부작용이 현실화되면서 심각한 공동체의 위기를 떠안게 되었다.¹⁷⁴⁾ 이와 같은 현실 조건들에 대한 반성적 태도와 인식은 학교교육에서 창의적이고 전인적인 교육에 관심을 갖는 계기가 되었고 따라서 교육연극과 같은 참여자 중심의 학습방법들이 나오게 된 것이다.

한국의 경우, 산업화의 출발은 서구에 비해 늦었지만 아시아에서는 매우 빠른 성장을 이루며 경제 선진국의 대열에 진입하게 되었다. 일제 식민지 이후 정치적 격동과 사회적 혼란을 겪으며 개발도상국으로 출발한 한국은 적어도 양적인 통계수치로 볼 때는 괄목할 만한 경제적 발전을 이룩하였다.¹⁷⁵⁾ 물론 거기에는 교육의 역할도 일정한 영향을 미쳤으리라고 생각한다. 즉 강력한 지도력을 수반으로 하는 유교적 사유와 집단의식이 당시의 상황과 여건에서 교육을 매개로 상당한 추동력을 발휘할 수 있었기 때문이다.¹⁷⁶⁾

그러나 한국도 80년대 후반에 들어오면서부터 정치적 민주화와 산업구조의 변화를 경험하는 가운데 ‘교육’에 대한 반성적 사고와 태도가 일어나게 되었다. 이미 조선시대의 중세, 봉건적 유교질서와 세계관에 입각한 상하 지배질서의 확립을 교육의 근간으로 여기며 위로부터의 ‘가르침’과 아래로부터의 ‘배움’을 오랜 기간에 걸쳐 경험한 바 있는 한국의 교육은 일제 강점기와 분단을 통해 왜곡, 변질되면서 통제와 억압의 일방적인 주입식 교육으로 강화되었다. 그것이 일제의 황국사관과 식민지 전체주의, 그리고 남북분단의 극단적 정치이데올로기와 산업주의에 맞물려

174) 존 저잔 외 저, 정승현 역, 『문명에 반대 한다』, 와이즈북, 2009.

175) 강인수 외, 『한국경제의 이해』, 교보문고, 2005.

176) 주성환, 「유교문화가 한국의 경제발전에 미친 영향」, 『동북아경제연구』 제12집, 2000, 303~330쪽 참조.

때로는 충(忠)과 효(孝)를 강조하는 강력한 국가주의의 지배수단으로, 또 때로는 물질적 성장을 구현하기 위한 실용경제의 관점에서 교육이 강조되었던 것이다.¹⁷⁷⁾ 그 결과 오늘날 눈부신 경제성장에도 불구하고 이념적 가치나 세계관의 혼란은 물론, 계층, 세대 간의 갈등과 소통부재, 빈부의 격차와 정신적 소외 등 그 이면의 또 다른 부작용들이 앞으로 해결해야 할 과제로 남게 되었다. 따라서 이러한 과제들을 해결하기 위해서라도 한국의 교육은 교육자와 학습자가 상호 소통하는 가운데 학습자의 자발적 흥미와 참여를 이끌어내는 새로운 방식의 변화가 필요하게 된 것이다. 이와 같은 관점에서 교육연극은 지금까지의 교육자 중심의 교육에서 나타난 여러 문제점들을 보완해 주는 미래지향적 교육의 유효한 학습매체 방법론으로 적합하다고 볼 수 있는 것이다.

다음으로 교육연극의 역사에 대해 살펴보기로 하겠다. 주지하다시피 연극이 교육적 목적에 따라 활용되기 시작한 것은 매우 오래전부터이다. 고대 그리스에서는 시민들의 정치적 사고 또는 삶의 본질적인 문제 같은 것들을 체득하고 해결하기 위한 방법으로 연극을 활용하였으며 그 자체가 이미 교육적인 행위였다. 그 후 중세시대에 들어와 어린이나 청소년을 대상으로 하는 교육적 목적의 연극활동이 나타나게 되었다. 먼저 영국에서는 엘리자베스 시대에 그리스어나 라틴어 수업을 통한 연극활동이 교육적 목적으로 활용되었다.¹⁷⁸⁾ 1552년에는 극작가이자 이튼학교 교장이었던 니콜라스 우달(Nicolas Udall)이 학생들의 공연을 위해 영국 최초의 희극으로 알려져 있는 「랄프 로이스터 도이스터(Ralph Roister Doister)」라는 작품을 발표하였다. 이는 16세기 영국에서 교육적, 윤리적 목적을 위해 교육연극을 어떻게 학교교육에 활용했는가를 알 수 있는 중요한 근거가 되었다.¹⁷⁹⁾ 그 후 1904년 스코틀

177) 일제 강점기와 분단체제 하에서, 그리고 산업주의의 동력을 추진하는 과정에서 진행되어온 통제적인 교육시스템은 오늘날 학교교육에서 ‘놀이’에 대한 부정적인 인식을 심어주는 결과를 초래하였다.

178) John Allen, 『Drama in School : its Theory and Practice』, (Heinemann Educational Book, london), 1979, p10.

179) Lowell Swartzell, 『International Guide to Children's Theatre and and Educational Theatre』,

랜드 작가 제임스 베리(J. M. Barry)는 「작은 하얀새(A Little White Bird)」라는 자신의 소설을 각색하여 「피터팬(Peter Pan)」을 공연하였다. 이 작품은 당시 전(全) 5막으로 구성된 성탄절 아동극으로 출발하여 전문극단에 의해 공연되었다. 김창화는 피터팬 공연이 어린이만을 대상으로 학교가 아닌 전문극장에서 공연됨으로써 교육연극이 학교에서의 교육적 목적 외에도 공연을 통한 어린이, 또는 청소년들의 정서함양에 기여할 수 있는 가능성을 보여 주었다고 언급하였다. 그러나 그는 이러한 완성된 공연의 형태는 교육연극이 지향하고 있는 연극을 통한 교육적 목표의 달성이나 연극을 만들어 가는 과정에서의 직접적인 참여의 기회가 불가능하기 때문에 공연을 감상하는 어린이와 청소년들은 단지 일반적인 감상자의 입장에 머무를 수밖에 없다는 한계를 지적하였다. 따라서 그는 공연의 형태로 이루어지는 대부분의 어린이와 청소년을 위한 연극은 본래의 교육적 기능과 목표보다는 교양과 오락을 위한 수단으로, 혹은 공연의 예술적 이해와 수용을 위한 형식으로 발전하게 된다고 주장하였다.¹⁸⁰⁾

쿡(Cald Cook)은 저서 『The play way』 등을 통해 마치 새가 경험을 통하여 나는 방법을 배우듯이 학생들도 강의실에서의 전통적인 훈육방식보다는 창의적이고 자기주도적인 활동을 통하여 스스로 터득하는 교육방식을 체득해야 한다고 강조하였다. 예를 들면 학생들이 학교에서 문학의 대가(大家) 즉, 작가를 배우기보다는 작품 속에서 자신이 즐긴 것을 표현해내는 것이 더 중요하다고 보았다.¹⁸¹⁾ 쿡의 이러한 화술교육을 통한 아동극은 언어교육의 훌륭한 모델로 평가되었을 뿐 아니라 그 후 포거티(Elise Fogerty)가 극예술과 화술훈련(Dramatic Art and Speech Training) 학교를 세우는 데 지대한 영향을 끼쳤다.¹⁸²⁾

(Greenwood Phress), 1990, p113. 김창화, 『청소년을 위한 연극교육』, 문음사, 2000. 27쪽에서 재인용.

180) 김창화, 『청소년을 위한 연극교육』, 위의 책, 27~28쪽.

181) John Allen, 앞의 책, 10~16쪽 참조.

182) 조병진, 「연극의 교육적 활용 ~ 그 가능성과 방향」, 『연극교육연구』 제2집, 한국연극교육학회 1998, 218~244쪽 참조.

미국의 경우는 1900년대 초 히트(Alice Minnie Hert)가 사회사업의 일환으로 뉴욕의 가난한 이민자 자녀들에게 영어와 책읽기를 가르치기 위해 셰익스피어의 「폭풍」(The Tempest)을 제작한 것이 계기가 되었다. 이에 힘입어 미국에서는 아동극(Children's Theatre)에 대한 관심이 일기 시작하여 1930년대 사회봉사단체인 「미국아동협회」(The association of Junior league of America)에서 연극을 통한 사회변화를 꾀하게 되었다. 그런데 이때까지의 연극운동은 대체로 전문연극의 기술을 그대로 답습하고 있다는 데에 한계가 있었다. 즉, 아동극이란 어린이들이 출연하는 연극으로 아동들이 공연하는 연극(Production performed by children)의 개념 하에 있었으며 출연자가 어린이라는 것 외에는 대체적으로 전문연극의 형식을 그대로 따르고 있었다는 것이다.¹⁸³⁾ 이 점을 좀 더 상세히 이해해 보기로 하겠다.

씨어터(Theatre)는 연극에서 '보여주다'는 의미를 강조하는 단어로 보여주는 대상 즉 관객을 전제로 한다. 따라서 공연의 제작 과정보다는 제작 결과를 더 중시하는 측면이 강하다고 볼 수 있다. 즉 공연의 성과를 중시한다고 하겠다. 그런데 이 경우 관객의 만족도가 높은 공연을 만들기 위해서는 배우들의 반복되고 숙달된 훈련과정이 필요하다. 일반적으로 공연을 위한 연습과정으로는 '트레이닝'(Training), '워크숍'(Workshop), 그리고 '리허설'(Rehearsal)이 있다. '트레이닝'이 배우의 능력과 기술을 극대화하기 위한 개인적 훈련방법이라고 한다면 '워크숍'은 '토론'이나 '강습'이라는 뜻에서 알 수 있듯이 개인의 잠재된 능력을 제고하고 계발시킨다는 의미가 있다. 그리고 '리허설'의 뜻이 '반복하다', '되뇌이다'라는 것인데 이는 반복되는 훈련과정을 의미한다. 씨어터는 이 중에서 리허설의 훈련과정을 중시하는 공연방식이라 할 수 있다. 이렇게 볼 때 씨어터적인 공연방식에서 배우는 단지 작품을 위한 하나의 부분적 역할에만 머물기 쉬우며 따라서 개인의 창의적 능력과 소질이 위축될 수 있다. ¹⁸⁴⁾ 이와 같이 씨어터적인 제작과정에 어린이를 참여시킨다는 것은 교

183) 조병진, 「연극의 교육적 활용 ~ 그 가능성과 방향」, 위의 논문, 1998, 227쪽.

184) 조병진, 「연극의 교육적 활용 ~ 그 가능성과 방향」, 위의 논문, 227~228쪽.

육적인 관점에서 결코 바람직하지 않다는 비판이 제기되었다. 무엇보다 어린이는 복합적인 무대의 다양한 기술을 이해하지 못할 뿐 아니라 공연에 대한 긴장감으로 위축되기 쉽고 또 암기 위주로 흐르게 되며 경쟁심리에 말리게 되어 결국 수동적이고 소극적 자세를 취할 수밖에 없다는 것이다.¹⁸⁵⁾

이에 반해 드라마는 결과보다는 과정을 더 중시하는 공연방식이라 할 수 있다. 드라마는 관객을 의식할 필요가 없으며 또 그렇기 때문에 특별한 공연장을 필요로 하지 않는다. 드라마는 참여자의 행위 자체에 관심을 가지므로 숙달된 연기를 요구하지도 않는다. 그러므로 드라마는 참여자의 창의적 사고와 자아개발을 제고할 수 있는 워크숍의 적합한 훈련방식이라고 할 수 있다. 이와 같은 시각에서 1940~1950년대에 접어들며 기존의 전문연극 방식의 아동극은 영국과 미국에서 모두 비판받기에 이른다. 예컨대 영국의 슬레이드(Peter Slade)와 미국의 워드(Winifred Ward)는 12세 미만의 어린이를 관객이 있는 전문연극에 참여시키는 것을 금해야 한다고 주장하였다. 연극치료학자로도 알려진 슬레이드는 상상을 통한 ‘놀이’가 교육의 중심에 있어야 한다는 점과 함께 그것은 어린이의 정신적 상태와 동일한 맥락에서 진행할 때 교육의 효과는 극대화 된다고 하여 연령의 변화에 따른 심리적 상태를 주목하였다. 특히 12세 미만의 어린이가 공연위주의 전문연극에 참여하게 될 때 발생하는 심리적 불안요소들은 결코 교육적일 수 없음을 강조하였다. 워드는 미국에서 ‘창의적 연극놀이(Creative Drama)’를 처음으로 고안한 장본인으로 알려져 있는데 워드 역시 무대 위 공연이 아닌 즉흥극 형태의 놀이를 강조하였으며 적어도 12세 미만의 어린이들이 이러한 즉흥극 놀이를 할 때 교육적인 효과가 극대화될 수 있다고 보았다.

이처럼 교육연극과 전문연극의 차이점에 대한 논쟁이 일고 난 후 영국에서는 1965년 벨린스(Vallins)에 의해 코번트리시의 벨그레이드 극장에서 T. I. E가 최초

185) Rossenberg Heilane, 『Theatres for young people』, (Newyork), 1983, pp10~21. 조병진, 「연극의 교육적 활용 ~ 그 가능성과 방향」, 위의 논문, 227쪽에서 재인용.

로 시도되었다.¹⁸⁶⁾ 그리고 1967년 영국의 브라이언 웨이(Brain Way)는 교육연극과 전문연극의 분리를 본격적으로 주장하기 시작했다 즉 웨이는 ‘드라마를 통한 발달(development through drama)’을 통하여 교육연극을 독립교과과목으로 또 독립적인 학문으로 자리 잡게 하는데 기여되었다. 이러한 웨이의 주장이 있고 난 후 영국의 교육연극은 공연을 전제로 하는 T. I. E와 교실극으로 볼 수 있는 D. I. E를 비롯한 다양한 방법론들이 개발되기에 이른다.

미국은 워드이후 즉흥과 몸짓을 이용한 역할놀이 형태의 교육연극 방법론들이 개발되면서 주로 아동의 창의성 발달에 초점을 맞추게 되었다. 그 후 ‘연극놀이’(Creative Drama, 또는 Role Play)는 미국의 대표적인 교육연극 방법론의 하나로 정착되었다. 이를 종합할 때 영국의 교육연극은 학교에서 교과수업의 목적을 달성하기 위한 매체적 학습방법의 일환으로(D. I. E), 또는 학습자에게 특정한 사회적 주제나 심리적 상황 등을 생각하고 이해하기 위한 방법(T. I. E)으로 폭넓게 활용되었다. 반면, 미국의 교육연극은 세상과 현실에 대한 이해를 전제로 창의적이고 즉흥적인 연기를 통한 미학적 즐거움을 추구하였다(Creative Drama)는 점에서 사회적 관심에 초점을 둔 영국의 교육연극과 구별되는 특징을 보인다. 이와 같은 영국과 미국의 교육연극은 리처드 커트니(R. Courtney)¹⁸⁷⁾, 넬 맥카슬린(Nellie McCaslin)¹⁸⁸⁾, 도로시 히스코트(Dorothy Heathcote)¹⁸⁹⁾, 개빈 볼튼(Gavin Bolton)¹⁹⁰⁾, 세실

186) 영국에서는 1959년 결성된 ‘영국아동극협회(British Children’s Theatre Association)’가 아동·청소년연극의 활성화를 위하여 ‘영국예술위원회(The Arts Council)’에 재정지원을 요청하였고, 이 위원회는 1966년 ‘청소년을 위한 연극규정(The Provision of Theatre for Young People)’을 완성했다. 이 규정에 따라 어린이와 청소년을 위한 영국에서의 연극은 전문적인 배우로 구성된 순회공연단의 공연활동과 청소년들이 직접 참여할 수 있는 지방과 지역에서의 아마추어 공연 및 학교교육과 관련된 회극에 관한 워크숍 형태로 구분했다. 따라서 영국예술위원회는 교육연극 본래의 기능과 목표를 위한 영국식 교육연극(Theatre in Education)의 개념이 확립되는 계기를 마련했다. 『The Provision of Theatre for Young People in Great Britain~Paperback』, 1966, 김창화, 앞의 책, 28쪽 재인용.

187) 커트니(Courtney, R)는 놀이를 통해 인간이 성장한다는 인식하에 ‘Play’와 ‘Drama’의 놀이적 가치를 확대시킨 캐나다 출신의 교육연극 이론가이다. Courtney, R, 『Play, Drama & Thought』, (London: Cassell), 1974, 참조.

188) 맥카슬린(Nellie McCaslin)은 교육연극은 독립교과로서의 교육대상이 아닌 교육매체로서의 특징을 지닌다고 하였으며 교육연극의 종류를 1) Dramatic Play, 2) Creative Dramatics or Creative

리 오닐(Cecily O'Neil)¹⁹¹⁾, 필립 테일러(Philip, Taylor)¹⁹²⁾, 낸시 킹(Nancy, King)¹⁹³⁾ 등의 많은 현대 교육연극 이론가나 실천가들에 의해 계승, 발전되었다.

- Drama, 2)-2 Play Making, 3) Children's Theatre, 4) Participation Theatre 5) Role Playing, 6) Drama-in-Education, 7) Theatre-in-Education로 분류하였다. Nellie McCaslin, 『Creative drama in the class-room』 (New York, David Mackoy), 1975, 참조.
- 189) 히스코트(Dorothy Heathcote)는 영국의 교육연극 개념인 D. I. E를 개발, 발전시켰다. 특히 D.I.E의 학습에서 '살아보기(Living through)', '역할 내 교사(Teacher in Role)', '전문가의 망토(Mantle of the Expert)', '반성하기(Reflection)'와 같은 방법을 교육현장에서 직접 활용했다. Dorothy Heathcote, 'How does drama serve Thinking, Talking, and Writing?', 『Elementary English』, (vol. 47 December), 1970, 참조.
- 190) 개빈 볼튼(Gavin Bolton)은 히스코트(Dorothy Heathcote)에 비하여 교육연극의 '예술적 특징'을 상대적으로 중시하였다고 볼 수 있다. 그는 교육연극을 '현실과 가상을 변증법 적으로 이어주는 은유'라고 규정하면서 역할극 속에서의 교사의 역할이 중요함을 강조하였다. Gavin Bolton 『Drama and Theatre in Education - survey in Nigel Dodd & Winifred Hickson』, (Heinemann London), 1971, 참조.
- 191) 세실리 오닐(Cecily O'Neil)은 교육연극에 있어서 '과정드라마(Process Drama)'라는 독창적인 기법을 창안해 내어 교육연극 방법론을 더욱 발전시켰다. 그녀는 개빈 볼튼(Gavin Bolton)과 히스코트(Dorothy Heathcote)의 작업에 직·간접적으로 관여했으며 교류했다. '과정드라마(Process Drama)'의 특징으로는 다음과 같은 것들이 있다. 1) 유기적으로 연결되어 있는 개별적인 장면의 단위들, 2) 단편적이고 가벼운 풍자거리보다는 주제를 탐색할 수 있는 이야기, 3) 쓰인 대본에 의존하지 않는 우발의 사건과 경험, 4) 참여자들의 관점에 변화를 가져올 수 있는 그들의 관심거리, 5) 즉흥적 활동, 6) 미리 결정된 것이 아닌 과정 속에서 도출되는 것, 7) 활동을 통해서 파생되는 대본, 8) 드라마 안 밖을 넘나들며 활동적으로 작업하는 드라마 리더[교사]. 필립 타일러(Philip Taylor) 외, 『세실리 오닐의 교육연극』, 한국교육연극학회 편, 2013, 참조.
- 192) 필립 타일러(Philip Taylor)는 기존의 아동중심, 학교중심의 제한적인 교육연극의 영역을 확장하여 시민의 참여를 통한 비판적이고, 참여적이며 공동체적 기반을 바탕으로 하는 발전된 형태의 방법론을 창안하였다. 그는 이것을 'Applied Theatre'로 명명하였는데 김병주는 이를 다시 한국에 소개하며 '시민연극'으로 번역해 사용했다. 그러나 'Applied Theatre'의 번역용어에 대해서는 아직 학계에서 일치된 합의를 보이지 않고 있는 상태이다. 'Applied Theatre'의 용어와 개념에 대해서는 필립 타일러(Philip Taylor) 지, 김병주 역, 『Applied theatre, 시민연극』, 청동거울, 2009, 308~313쪽 참조.
- 따라서 본 연구자는 'Applied Theatre' 용어에 대한 본격적인 논의와 합의가 이루어 질 때 까지 지역용어로서 '응용연극'이라는 단어를 사용한다. 이처럼 2000년대 이후부터 영미나 호주를 중심으로 발전하기 시작한 'Applied Theatre'는 최근에 와서야 우리나라에 소개되기 시작했다. 하지만 개인과 사회의 연대 또는 변화를 추구하는 'Applied Theatre'는 김병주가 지적하듯 다양한 세상의 관점과 가능성을 탐구하며 그를 통해 체험적 사고의 장을 마련할 뿐 아니라 나아가 참여자들 간의 대화와 소통의 장을 확대한다는 점에서 주목되는 교육연극 방법론이라고 할 수 있다.
- 193) 낸시 킹(Nancy, King)은 어린이들의 움직임이 언어적 표현과 창의적 사고를 신장시킬 뿐 아니라 잠재되고 억눌린 에너지를 분출시켜 정신과 신체의 발달을 촉진 시킨다는 사고에서 출발한다. 따라서 그녀는 의미전달로서의 언어 뿐 아니라 신체적 몸놀림 즉 연극적 행위 안에도 포괄적 의미로서의 언어적 활동이 이루어지고 있다고 이야기하였다. 낸시 킹의 이러한 입장은 곧 어린이에게 있어 교육연극이 국어교육 더 나아가 총체적인 언어교육을 위해 매우 중요하게 활용될 수 있음을 보여준다고 할 수 있다. 낸시 킹(Nancy, King), 황정현 역, 『창조적인 언어사용능력을 위한 교육연극방법』, 평민사, 2004, 참조.

한편, 영국과 미국 이외의 유럽이나 남미 등지에서도 교육연극적인 방법론이 활용된 예를 살펴 볼 수 있다. 이를테면 독일의 브레히트(Bertolt Brecht)나 브라질의 아우구스토 보알(Augusto Boal)의 경우가 대표적이다. 브레히트는 작품 속에서 극적몰입이 관객의 비판적이고 이성적인 판단과 사고를 저해한다는 생각 하에 서사적 연극 즉 거리두기를 통한 소외효과(또는 이화효과)를 고안했다. 소외효과는 관객으로 하여금 무대장치, 또는 연기에 있어서의 일루전(幻覺)을 차단함으로써 작품이 제기하는 주제나 쟁점들에 대해 토론하고 생각할 기회를 제공하려는 의도를 지닌다. 그런 면에서 브레히트의 연극은 교훈극적 특징을 지닌다고 할 수 있다¹⁹⁴⁾. 그리고 보알의 포럼(토론)연극 역시 소외되고 억압받는 제3세계 민중들의 정치의식을 스스로 일깨우고 나아가 실천적 참여까지 모색한다는 점에서 대단히 사회적이고 교육적인 의도를 지닌다. 그는 자신의 저서 『억압받는 자들의 연극』을 통하여 이미지와 감각을 활용한 연극 메소드를 정교하게 체계화 시켰다.¹⁹⁵⁾ 이처럼 교육연극의 다양한 방법들이 서유럽은 물론 남미에서도 폭넓게 활용되었다.¹⁹⁶⁾

한국의 교육연극은 영국과 미국의 교육연극 이론이 우리나라에 소개되기 시작하는 90년대에 들어와 연극계와 교육계를 중심으로 본격적으로 수용되었다.¹⁹⁷⁾ 먼

194) 이원양 저, 『브레히트 연구』, 앞의 책, 43쪽 참조.

195) 아우구스토 보알 저, 민혜숙 역, 『민중연극론』, 창작과 비평사, 1985 .

196) 교육연극의 범위와 활용에 대해서는 김유미, 「교육연극의 범위와 활용사례 연구」, 『어문논집』 제50집, 2004.를 참고할 것.

197) 1975년 정성규가 ‘창의적 연극에 관한 연구’라는 논문을 통하여 창의적 연극의 지도방법과 실례를 제시한 바 있으나 (정성규, 「창의적 연극에 관한 연구」, 『대전여자초급대학 논문집』, 1975, 참조). 한국에서 ‘교육연극과 관련한 전문적이고 독자적인 용어들이 나오기 시작한 것은 90년대에 들어와서 부터라고 할 수 있다. 그러나 포괄적 의미에서의 연극교육에 대한 언급과 활동들은 이전부터 꾸준히 지속되어 왔다. 이와 관련하여 연구자는 ‘한국에서의 청소년 연극의 흐름과 방향’이라는 글을 통하여 한국청소년 연극교육에 대하여 다음과 같이 정리한 바 있다. ‘일제 식민지 신극, 신극과의 영향을 받은 한국의 연극은 해방이 되면서 북한에서는 정치, 혁명극이, 남한에서는 반공극이나 농촌계몽극 또는 번역극들이 주류를 이루며 60, 70년대까지 지속되었다. 그리고 이러한 경향은 학교극에도 그대로 반영되어 나타난다. 그러다가 80년대 후반과 90년대에 들어와 연극계와 교육계를 중심으로 아동, 청소년 연극교육에 대한 관심이 고조되면서 연극교육의 제도적 필요성이 제기되기 시작하였다. 즉, 연극과목의 정규교과 삽입에 대한 논의와 노력이 일어나게 된 것이다. 그리고 또 한편으로는 전문극단에서 공연되는 아동, 청소년 극이나 각종 연극경연대회들이 개최되면서 공연중심의 아동, 청소년 연극교육이 활성화 되는 계기가 마련되었다. 이와 같은 연극교육의 흐름이 2000년

저 연극계에서 조병진은 「학교교육에 있어서의 연극의 역할과 방향」을 통하여 연극의 교육적 기능과 교육연극의 본질, 그리고 교육연극이 추구해야 할 방향 등에 대하여 언급하였다. 그는 연극을 위한 교육이 아닌, 교육을 위한 연극으로서 교육연극 이론의 본질적 특성을 소개하며 한국에서 교육연극에 대한 관심을 갖게 하는 계기를 마련하였다.¹⁹⁸⁾ 그리고 박은희는 「교육연극의 이론과 응용」에서 전문연극과 교육연극을 비교, 설명하고 아울러 D. I. E 와 T. I. E 방법론을 소개하였다. 특히 박은희는 자신이 외국에서 경험한 T. I. E 수업경험을 한국의 교육현장에 직접 적용했다는 점에서 중요한 의의가 있다고 할 수 있다.¹⁹⁹⁾ 김창화는 「교육연극의 활용방안에 관한 연구」를 통해 한국에서의 교육연극의 활용방안에 대하여 매우 구체적인 제시하였다. 먼저 김창화는 한국에서의 교육연극은 초·중·고등학교에서 학교 교육과 병행해서 적용하되, 초등학교 과정에서는 연극적 놀이의 방식을 통해, 말하기, 표현하기, 듣고 이해하기 등의 정서훈련과 사회적 적응훈련이 집중적으로 적용될 수 있으며 중등학교에서는 창의적 훈련과 다른 사람과의 원활한 소통을 위한 언어표현의 능력을 향상시키고 공동체적 환경을 이해하기 위한 사회성을 계발하는데

대에 들어서 부터는 창의적 사고와 전인적 교육에 초점을 맞춘 ‘제7차 교육과정 개정’과 맞물리면서 연극의 교육적 가치가 한층 강조되기에 이른다. 따라서 한국에서의 학교 연극교육은 초기의 이념적, 문학적 가치가 나중에 공연예술적 가치로, 그리고 다시 최근의 교육적 가치로 전이되는 일련의 가치지향적 흐름을 엿보게 되었다. 배진섭, 「청소년 연극의 의의」, 『전국청소년 연극제 10주년 기념 국제학술대회』, 2006, 29~39쪽 참조.

한편, 한국에서 교육연극의 수용과정은 크게 두 가지 방향에서 출발했다. 하나는 제도교육 내에서 연극이 독립교과로 설치될 것을 주장하는 연극계의 입장과 교과교육에서의 학습발달과 학습능력 향상을 위하여 매체적으로 연극을 활용하려는 교육계의 입장이 그것이다. 이와 관련해서는 민병욱, 「교육연극의 기본원리」, 『교육연극의 이론과 실제』, 연극과 인간, 2000, 58~59쪽과 성민정, 「교육연극의 이론적 기초와 실천적 적용에 관한 연구」, 동국대학교 박사학위 논문, 2011, 13쪽을 참조할 것.

198) 조병진, 「학교교육에 있어서의 연극의 역할과 방향」, 『청예논총』 제6집, 청주대학교예술문화연구소, 1992, 참조.

199) 박은희는 한국에서 교육연극을 표방하며 최초(1992)로 창단된 ‘서울교육극단’을 통하여 두 개의 주목할만한 T. I. E 공연을 시도했다. 하나는 ‘거울보기’(원제: 샌드위치 변주곡)이며, 또 하나는 ‘신촌 바둑기’이다. ‘거울보기’는 한 학급에서 일어나는 청소년들의 이야기를 통해 그것이 다양한 사회적 요인과 결합되어 있음을 말하고 있으며 ‘신촌바둑기’는 음주문화와 관련된 문제들에 대해 생각하게 하는 작품이다. 박은희, 「교육연극의 이론과 응용」 『한국연극』, 한국연극학회, 1993, 203쪽과 「교육연극, 국내 첫 공연」, 『한국연극』, 1994, 216쪽 참조.

활용될 수 있다고 하였다. 그러면서 그는 고등학교 교육연극의 경우, 예술교육과 사회교육으로 구분될 수 있으며 이때 교육연극 지도교사의 입장과 태도가 매우 중요하다고 강조하였다. 따라서 그는 한국에서의 교육연극이 활성화되기 위해서는 우수한 교육연극 지도교사의 양성과 함께 교육연극 활용방안을 받아들일 수 있는 제도를 마련하는 것이 가장 시급한 과제라고 보았다.²⁰⁰⁾ 그 외에도 안치운,²⁰¹⁾ 최영애²⁰²⁾ 등은 교육연극의 이론적 기반과 실제적 방법론을 계발, 적용하는데 기여하였다.

교육계에서는 먼저 황정현의 연구업적이 두드러진다. 창의적 사고와 표현능력의 계발을 통한 국어교육의 학습방법에 관심을 가진 황정현은 교육연극을 단순한 방법론이 아닌 ‘철학’으로 이해하면서 한국의 교육연극에 대한 이론적 토대를 구축하였다.²⁰³⁾ 그는 ‘언어가 생각을 표현하고 이해하는 매개체라고 할 때 국어교육의 대상은 언어가 아니라 관념의 정보를 처리하는 사고(思考) 그 자체’라고 주장하면서 국어교육의 방법적 영역을 교육연극으로 확대시켜 나갔다. 즉 교육연극을 총체적 언어교육의 관점에서 이해하고자 하였던 것이다. 뿐만 아니라 그는 교육연극이 21세기 융, 복합적 지식 탐구 방법의 하나로 매우 유효하게 활용될 수 있음을 강조하였다. 민병욱은 교육연극에 대한 선행연구를 토대로 교육연극의 기본원리를 체계화하는데 노력했다. 그는 먼저 교육연극에 대한 선행연구가 첫째, 교육연극 기본원리에 대한 이론적 접근, 둘째, 교육현장에서의 실제 수행에 관한 공연학적 접근, 셋째, 교과교육 방법론으로서의 접근, 넷째, 대중사회 교육 방법론으로서의 접근으로 이루어져 왔다고 하면서 교육연극의 이론적 체계와 한국의 교육연극 현황을 정리하였다.

200) 김창화, 「교육연극의 활용방안에 관한 연구」, 『연극교육연구』 제1집, 한국교육연극학회, 1997, 7~39쪽과 「청소년 연극과 교육연극」, 『연극교육연구』 제4집, 1999, 281~285쪽 참조.

201) 안치운, 「교육연극의 제도화를 위한 연구~허구와 재현, 그리고 은유를 중심으로」, 『한국연극학』 제23집, 한국연극학회, 2004, 27쪽.

202) 최영애, 「교실 밖 교육연극의 가능성~교육연극의 활용방안」, 『한국연극』, 한국연극학회, 1998, 11쪽.

203) 황정현, 「교육연극의 철학적 이해-교과교육학의 이론적 배경을 위하여」, 앞의 논문, 1~15쪽 참조.

그러면서 그는 교육현장에서의 실제적 적용을 위한 사례를 제시하기도 하였다.²⁰⁴⁾

이처럼 교육연극의 이론적 논의를 토대로 한국에서는 1990년대 이후 연극계와 교육계를 중심으로 다양한 실천적 활동들이 전개되었다. 먼저 교육연극 관련 공연단체들의 활동이 두드러졌다. 1992년 박은희는 한국에서 교육연극을 표방하며 ‘서울교육극단’을 창단하고 ‘거울보기’와 ‘신춘비둘기’라는 두 개의 T. I. E 공연을 시도하였다. 그 외에도 서울교대 극회출신으로 구성된 ‘소꿉놀이’, 극단 ‘연우무대’, ‘사다리’ 등의 활동이 두드러지며, 전국교직원 노동조합 교육연극 단체, 또는 부산, 인천 등 각 지역의 교육연극 극단들의 활동이 이루어졌다. 이러한 교육연극의 실천적 작업들은 주로 어린이 연극의 현장 전문가나 실천가, 또는 교사들을 중심으로 진행되었다. 학교 안에서의 교육연극 활동이 결코 용이하지 않는 우리나라의 교육현실을 감안할 때 위와 같은 교육연극 공연단체들의 활동은 앞으로도 더욱 지속, 발전되어야 할 필요가 있다.

한국에서 교육연극의 수용과정을 통해 주목되는 또 하나는 교육연극의 교과교육적 활용에 관한 논의라 할 수 있다. 교육연극의 적용범위는 크게 두 영역으로 나누어 볼 수 있다. 하나는 학교교육, 즉 학습목적을 위한 적용방법이며 또 하나는 학교 밖의 다양한 목적을 수행하기 위한 적용방법이다. 전자의 경우 아동, 청소년 같은 일반 학생이 대상이 되며, 후자는 일반인 또는 특수계층까지 그 대상이 확대된다. 따라서 교육연극이 학교에서 학습목적으로 활용되기 위해서는 학생을 대상으로 하는 교과 수업이 중심이 된다. 즉, 국어나 외국어 또는 사회과목을 비롯한 대부분의 교과에 적용될 수 있어야 하는 것이다. 이를 반영하여 이 시기 교육연극의 교과 교육론적 활용방안에 대한 다양한 연구성과와 실천적 작업들이 이루어졌다.²⁰⁵⁾

204) 민병욱·한귀은, 『교육연극의 현장』, 연극과 인간, 2004, 321~333쪽 참조. 교육연극의 선행연구와 관련한 연구사 검토에 대해서는 이정순, 「교육연극론의 성과와 전망」, 『교육연극의 이론과 실제』, 연극과 인간, 2000.을 참조할 것.

205) 한 예로 오판진은 초등학생을 대상으로 동화교육이나 희곡 읽기 교육 등을 통하여 교육연극의 방법론을 국어교육에 활용했다. 오판진, 『비관적 희곡읽기 교육론』, 새문사, 2013. 오판진, 「비관적 사교육을 위한 연극적 교수-학습 방법에 관한 시론」, 『문학교육학』 제11집, 2003. 그리고 구민정

그와 더불어 또 한편으로 교육연극의 확장된 영역에 대해 언급하지 않을 수 없다. 그것은 곧 교육연극의 ‘열린 구조’를 의미한다고 할 수 있다. 그 예로, 연극치료나 포럼연극 같은 것들을 들 수 있다. 놀이를 비롯한 연극적 방법을 통하여 치료적 변화를 추구하는 연극치료는 교육연극 이론가이며 실천가인 로버트 랜디(Robert J. Landy), 수 제닝스(Sue Jennings) 등에 의해 발전된 교육연극의 확장된 영역이라 할 수 있다. 이와 관련하여 박미리²⁰⁶⁾, 이효원²⁰⁷⁾ 등은 「감정모델 연극치료」와 「연극치료와 함께 걷다」 등의 글들을 발표하며 관련분야에서 꾸준한 성과를 보여주었다. 그 이외에도 지역공동체 내의 교육연극 네트워크, 특히 필립 테일러(Philip Taylor)의 ‘응용연극(Applied theatre)’ 등이 교육연극의 확장된 영역으로 주목 받고 있다.

2. 제주도 12분풀이의 놀이성을 활용한 교육연극 실행방안

1) 관계적 놀이성을 활용한 교육연극 실행방안

(1) 문전본풀이의 브레히트 서사극(Brecht' epic theatre) 실행방법

① 극 실행의 의의

은 한국교실에 적합한 교육연극 모형을 개발하여 중학생을 대상으로 사회과 수업에 적용하여 그 효과를 검증하였다. 구민정·권재원, 『한국교실에 적합한 교육연극 모형의 개발과 적용』, 한국학술정보, 2008. 그 외 교육연극의 교과교육론적 활용방안에 대한 연구사적 검토와 관련하여 이정순, 「교육연극론의 성과와 전망」, 『교육연극의 이론과 실제』, 연극과 인간, 2000.을 참조할 것.
 206) 박미리, 『감정모델 연극치료』, 학지사, 2013. 참조.
 207) 이효원, 『연극치료와 함께 걷다』, 울력, 2008. 참조.

먼저, 연구자는 문전본풀이의 가족관계를 브레히트의 서사극 이론에 기초하여 교육연극 체험에 활용코자 한다. 제주도의 본풀이 중에서 처와 첩의 관계를 비롯하여 전설 자식과 계모 간의 갈등이 치열하고도 적나라하게 드러난 것은 문전본풀이가 대표적이라 할 수 있기 때문이다. 제주도의 다른 본풀이들도 일반적으로 가족 간의 이야기를 다루고는 있으나 문전본풀이처럼 선과 악, 새로운 것과 낡은 것, 의식과 무의식 등의 갈등적 구도가 심층적이면서도 복합적으로 나타나는 경우는 드물다고 할 수 있다. 특히 남선비를 둘러싸고 벌어지는 처와 첩, 그리고 자식 간의 관계 속에서 다양한 의미와 해석이 이루어질 수 있다. 먼저, 권복순은 등장인물들의 대립적 구조에 대하여 실제와 가장, 선과 악, 어리석음과 현명함, 낡은 것과 새로운 것의 대립양상으로 규정하여 이들이 삶과 죽음의 과정을 거치면서 대결의 장에서 재생의 시공간으로 탈바꿈하는 것으로 파악하였다. 즉, 인물들의 대립적 구조가 세계의 전복, 뒤집기 양상으로 점철되어 있다는 것이다.²⁰⁸⁾ 그러면서 권복순은 그 안에서 주동인물이라 할 수 있는 남선비의 심리구조와 그 의미를 살펴봄으로써 인물 관계에 대한 논의를 한 단계 더 확장시켰다.²⁰⁹⁾ 그런가 하면 이지영은 남선비의 첩인 노일저대귀일의 딸을 중심으로 악인형(惡人型)여성의 전형성에 대하여 고찰하였다. 그 결과 이지영은 노일저대귀일의 딸이 일반적인 고전소설의 악녀와는 달리 ‘본부인’, ‘첩’, ‘계모’라고 하는 복합적인 성격을 지닌 인물유형으로 파악하였다.²¹⁰⁾ 또

208) 권복순, 「문전본풀이의 대립적 인물성격 연구」, 『실천민속학연구』 제13집, 실천민속학회, 2009, 참조.

209) 권복순, 「〈문전본풀이〉 남선비의 심리구조와 그 의미」, 『어문학』 제114집, 한국어문학회, 2011, 참조.

210) 이러한 논의의 근거로 이지영은 노일저대귀일의 딸의 행위를 다음의 다섯 가지로 제시하며 정형화된 일반적 악인형과 구분하였다. 즉, 첫째, 유흥적 성향, 둘째, 눈치가 빠르고 감정이 솔직한 성격, 셋째, 가정살림의 미숙함, 넷째, 거짓말과 속임수에 능한 계산적 태도, 다섯째, 사람을 죽이는 냉혈성이 그것이다. 이러한 행위는 노일저대귀일의 딸에서 나타나는 ‘처’ ‘본부인’, ‘첩’, ‘계모’라는 복합적인 환경과 함께 그녀의 선천적인 성정과도 관련이 있는 것으로 보여 첩의 갈등을 위주로 하는 쟁쟁형 가정소설이나 계모의 전설소설에 대한 박해가 그려지는 계모형 소설과 같이 후천적인 요소에 기인하여 빚어지는 악인형과 직접 비교하는 것은 일정한 무리가 따른다고 진단하였다. 이지영, 「문전 본풀이에 나타난 악인형 여성의 전형연구」, 『한국고전여성문학』 제12집, 한국고전여성문학회, 2006, 참조.

한 성정희는 「본풀이를 통해 본 가족의 문제와 그 해결방안」에서 문전본풀이에서의 가족구성원 개개인의 삶에 주목하여 가족구성원으로서 각자가 지니고 있는 사회적 역할과 개인적 욕망 간의 끊임없는 충돌과 갈등이 가족 내에서 어떠한 문제를 빚어내고 있으며 그 문제를 해결하기 위해서는 어떠한 과정이 선행되어야 하는지를 살펴보았다.²¹¹⁾

문전본풀이는 오동국을 찾아간 남선비가 노일저대귀일의 딸의 꼬임에 넘어가 자신이 가지고 있던 돈을 탕진하여 그녀를 첩으로 삼고 결국은 아내까지 죽음에 이르게 되는 전반부와 남선비의 아들들에 의해 계모인 노일저대귀일의 딸이 정치되는 후반부, 그리고 마지막으로 여산부인의 회생과 함께 모든 구성원들이 각자의 신직(神職)을 부여받아 좌정하게 되는 결말부분으로 구성되어 있다. 이처럼 문전본풀이는 등장인물들의 관계 속에서 나타나는 행동특성뿐 아니라 그 이면의 의식변화와 심리구조, 그리고 세계관 등을 엿볼 수 있다는 점에서 극적 구성이 매우 치밀한 작품이다. 따라서 연구자는 문전본풀이의 가족관계적 특징들을 브레히트의 서사극 방법을 통하여 학습자들의 극적체험을 시도해 보고자 한다.

② 극 실행의 방법

브레히트의 서사극은 기존의 배우중심의 사실주의적 공연양식을 지양하고 관객의 적극적인 참여와 비판적인 의식을 추구하는 비아리스토텔레스적 연극²¹²⁾이라 할 수 있다. 따라서 브레히트의 서사극은 공연의 예술적 성과보다

211) 성정희, 「본풀이를 통해 본 가족의 문제와 그 해결방안」, 『겨레어문학』, 45, 겨레어문학회, 2010.

212) 아리스토텔레스 연극에서 가장 중요한 특징 중 하나로 ‘재현을 통한 극적 몰입’을 들 수 있다. 여기서 재현이란 모방적 행위를 뜻하며 극적몰입은 착각에 빨려드는 것을 의미한다. 그는 자신의 저서 ‘시학(詩學)’에서 “비극은 진지하고 일정한 크기를 가진 완결된 행동을 모방하다”고 하였다. 그러면서 이러한 모방적 행위가 무대에서 이루어지기 위해서는 시간, 장소, 행위의 3일치가 지켜져야 한다고 주장하였다.(『시학(詩學』, 천병희 역, 문예출판사, 1976) 이 같은 모방이론은 플롯(Plot)의 강조를 통해 구체화됨으로써 서구 리얼리즘 연극의 이론적 기초가 되었다고 할 수 있다. 이처럼 아

학습자의 참여를 통한 과정을 중시하는 교육연극 방법론에 적합한 이론이라고 하겠다. 연극을 매개로 사회변혁을 도모하였던 브레히트는 두 번의 세계대전을 겪으며 향락문화에 탐닉해버린 당시 일반대중의 예술적 취향을 다음과 같이 비판하였다.

“관객이 신경자극을 받으면 받을수록, 학습은 점점 더 어려워졌다. 즉, 관객으로 하여금 동조하고 같이 체험하고 같이 느끼게 하면 할수록 관객은 연관성을 점점 더 못 보았으며 학습할 것이 많으면 많을수록 예술향유가 덜 이루어졌다.”²¹³⁾

여기서 그가 말하는 ‘신경자극’이란 공연을 위한 물리적이고 기계적인 장치를 의미하는 것으로서 일루전(환영)을 자극하는 무대장치나 연기 등을 뜻한다고 할 수 있다. 즉, 관객은 극적 몰입을 통하여 환상과 도취, 그리고 착각을 일으키게 됨으로써 비판적인 의식을 점차 상실하게 되었다는 것이다. 더 나아가 그는 사회문제에 대한 비판적 문제 제기조차 부르주아 연극의 관객들은 향락과 오락의 대상으로 즐길 따름이라고 생각하였다.

이와 같은 분제의식에서 브레히트는 자신의 ‘교육극’ 이론을 통하여 방법의 전환을 촉구하였다. 즉, 소집단의 연기자그룹이 관객 없이, 아니면 소수의 관객을 대상으로 스스로의 학습목적을 위해, 다시 말해서 등장인물의 태도와 행동을 연기해보는 훈련을 통해 바람직한 자세를 얻게 하고자 하였다. 그리하여 브레히트는 무대에서의 구성적 장치나 일루전(제 4의 벽)을 최대한 배제한 상태에서 연기자 또는 관객의 거리두기를 통한 소외효과(疏外效果, alienation effect)를 시도하였다. 그럼으로써 궁극적으로는 참여자들의 의식적 변화를 기대하였다. 거리를 둔다는 것은 관

리스토텔레스 연극은 배우의 모방적인 연기를 통해서 관객에게 극적환상을 제시한다는 특징이 있다. 그러므로 브레히트가 자신의 연극을 비 아리스토텔레스적이라 규정한 것은 곧 서구 사실주의에 기초한 제반 연극적 장치들로부터 벗어나는 것을 의미한다.
213) 베르톨트 브레히트(Bertolt Brecht) 저 「실험연극론」 이원양, 『브레히트 연구』, 앞의 책, 228쪽.

객이 무대의 장면이나 배우의 연기에 무의식적으로 몰입하는 대신 일정한 거리를 유지하면서 무대에서 일어나는 사건에 대해 비판적인 태도를 견지하는 것을 의미한다. 그리고 이를 통해 관객은 그 사건에 대한 새로운 인식을 경험하게 된다. 가령, 제주도 신화 삼공본풀이를 서사극 무대에 올린다고 했을 때 언니인 은장아가 동생 감은장아기에 의해 지네로 변해버렸다고 한다면 이때 언니 은장아기와 지네사이에는 소외현상이 일어난다. 그때 관객은 이러한 소외현상에 대해 왜 언니인 은장아가 동생에 의해 지네가 될 수밖에 없었는지 의문을 갖게 되고 따라서 관객은 이들의 관계를 파헤쳐 봄으로써 새로운 이해에 도달하게 된다. 이처럼 소외효과는 관객이 무대에서 벌어지는 상황에 대하여 연구하며 동시에 비판적인 태도를 갖도록 하는데 목적이 있는 것이다. 즉, 관객의 감정몰입을 차단하기 위하여 무대로부터 객석을 분리하며 그림으로써 관객의 비판적 의식과 이성적 판단을 고양시키려는 의도에서 소외효과가 고안되었다고 볼 수 있다.

브레히트는 이와 같은 서사극 이론을 무대 위에서 구체적으로 실현하기 위하여 다양한 기법들을 제시하였다. 우선 브레히트의 서사극은 크게 극적인 차원과 해설적 차원, 그리고 음악적 차원으로 나누어 그 특징들을 살펴볼 수 있다. 먼저, 극적인 차원에서 브레히트의 서사극은 대부분 사회적이거나 역사, 문화적인 주제에 관심을 가지며 그 내용 또한 극중 인물의 생애와 의식을 기반으로 정치적인 문제 또는 사회적 모순을 드러내고자 한다. 그의 작품들은 여러 개의 장으로 나뉘어져 마치 삽화를 보는 듯하며 표현방식도 다분히 서술적이라 할 수 있다. 그런 면에서 보면 문전본풀이의 극적구성은 브레히트의 서사극에 매우 적합하다고 보여 진다.

우선, 문전본풀이의 주제는 처, 첩을 비롯한 가족관계를 둘러싼 사회적 문제들로서 등장인물들의 의식과 행위를 통하여 자신들 앞에 직면한 상황을 어떻게 대처하고 인식하고 있는가에 대한 다양한 정치적 태도를 엿보게 된다. 또한 문전본풀이의 사건 전개과정 역시 극적구성의 측면에서 볼 때 다분히 서사극적인 면모를 지니고 있다. 가령, 남선비가 오동국에서 노닐지대귀일의 딸을 만나 동거하기까지의

장면과 노일저대귀일의 딸이 여산부인을 살해하고 남선비와 고향에 돌아오는 장면, 그리고 노일저대귀일의 딸이 형제들에게 죽임을 당하며 정치되는 장면과 마지막으로 등장인물들이 신직을 부여받으며 이야기가 해결되는 장면들은 시간의 흐름이나 사건의 전개를 중심으로 진행되고 있다. 본풀이를 ‘서사무가’라 부르기도 하는 데에서 짐작할 수 있듯이 문전본풀이의 주제나 등장인물의 성격이 브레히트의 서사극 구성에 적합한 요건을 갖추고 있다고 판단된다.

서사극 연기와 관련하여 브레히트는 연기자가 극중에 완전히 몰입하여 자신을 망각하고 그 배역의 인물로 존재하는 것을 경계하였다. 그 대신 그는 연기자가 자신이 익힌 배역, 즉 인물을 무대에 묘사함으로써 배역으로서의 자신과 실재의 나를 분리할 수 있어야 한다고 하였다. 이때의 연기는 관객으로 하여금 감탄을 자아내는 것이 아니라 “왜 그랬을까?” 하는 질문을 던질 수 있는 것이어야 한다. 즉, 연기자는 희곡에 의미를 부여하되 희곡에 자신을 던져서는 안 된다고 보았다. 브레히트는 연기에 있어서도 무대의 표현이 낮설게 보이도록 연기자 자신과 그의 역할사이의 거리감이 유지되어야 한다고 생각한 것이다.

그런데 이 같은 브레히트 서사극의 연기기법은 교육연극이 추구하는 방법론과 같은 맥락에서 이해될 수 있다고 보여진다. 왜냐하면 교육연극에서의 연기는 대본이나 주어진 역할의 충실한 모방이 아니라 상황에 대한 창의적 표현과 그에 대한 비판적 태도에 더 관심을 두기 때문이다. 따라서 문전본풀이에 등장하는 다양한 인물들에 대한 연기는 학습자(배우와 관객)로 하여금 단지 그럴듯하고 멋있게 보이기 위한 연기가 아니라 왜 그가(등장인물) 그런 행동을 취했을까? 하는 데에 초점을 맞추게 된다.

다음으로 브레히트는 서사극의 무대와 관련하여서는 다음과 같이 언급하였다.

“사회적으로 인간적이지 못한 구성주의적 무대가 무슨 소용이 있으며 이 세계의 비틀어지고 유치한 묘사만을 조명한다면 가장 아름다운 조명시설이 무

은 소용이 있으며 우리가 야비하게 기만하는 데만 이용된다면 암시적인 연기술이 무슨 소용이 있겠는가?”²¹⁴⁾

브레히트는 무대가 극중의 몰입을 도와서는 안 되기 때문에 환상의 무대로부터 벗어나 소외되고 개방된 무대가 조성되어야 한다고 하였다. 그러기 위해서 그는 조명을 노출된 일반 등으로 설치하고, 단지 장식적인 무대세트는 배제하였으며, 플래카드나 슬라이드 또는 스크린 등을 사용하여 무대 위에서 일어나는 상황이나 정보를 제공하고자 하였다. 그렇게 함으로써 브레히트는 무대 위의 환영을 불러일으키는 소위 제4의 벽을 제거하고 배우와 관객의 상호연계를 용이하게 하여 객관적으로 극의 내용을 평가할 수 있도록 해야 한다고 보았던 것이다.

그런데 아와 같은 무대구성 역시 앞서서와 같이 교육연극에서 추구하는 무대 기법 콘셉트와 그 맥을 같이한다고 할 수 있다. 일반적으로 교실이나 시청각실과 같이 극장이 아닌 곳에서 이루어지는 교육극은 참여자들의 교육적 목적이 우선시되므로 사실적인 무대보다 창의적이고 상징성을 지닌 무대가 오히려 적절하며 아예 별다른 무대장치가 없이도 학습자들의 교육적 이해를 돕는 차원이라면 크게 문제될 것은 없다. 특히, 신화적 소재를 다루는 문전본풀이는 애당초 사실주의적 무대보다 상징적 무대가 더 효과적이며 특히 교육극으로 공연하는데 있어 슬라이드, 스크린 등의 시청각 자료를 통하여 신화의 배경과 스토리에 관련된 다양한 정보를 사전에 제공해 줄 수 있다는 점에서 브레히트의 무대기법을 적극적으로 수용, 활용할 수 있는 것이다.

둘째, 해설적 차원에서 브레히트는 극의 진행을 이끌어가기 위해 대부분 의도적으로 해설자를 등장시킨다. 브레히트 서사극에서 해설자의 역할은 매우 중요하다고 할 수 있다. 해설자는 극에 개입하여 극을 현실로 받아들이려는 관객의 환상을 깨어나게 해주기 때문이다. 볼프강 카이저는 해설자의 역할에 대하여 다음과 같이

214) 이원양, 『브레히트 연구』, 위의 책, 228쪽.

언급하였다.

“해설자는 무대와 관객사이의 중개자며 무대의 사건진행을 위에서 관찰하고 진행한다. 그는 그의 성찰을 직접 관객에게 호소하며 관객을 그의 관찰에 끌어들인다. 이를 통해 관객은 무대 위의 사건진행에 직접적으로 말려들지 않고 항상 객관적인 거리를 유지할 수 있게 된다. 그리하여 관객은 이성적으로 작품의 내용에 접하게 되는 것이다.”²¹⁵⁾

이처럼 해설자는 관객이 등장인물들의 행위에 동화되지 않도록 중간에서 매개역할을 하면서 관객과 무대사이의 적절한 거리를 유지시켜주는 역할을 담당한다.

브레히트의 ‘코카서스의 백묵원’은 해설자의 역할이 적극적으로 반영된 단적인 예이다. 특히 재판장면에서 등장인물인 가수와 악사들은 관객을 대신하여 질문자가 되기도 하고 작중인물 그루웨의 상대역을 맡기도 하면서 관객의 내면적인 심리를 대변해준다.

가수 : “ 들어보시오. 이 화난 여자가 말로는 못 해도 마음에 담고 있는
소리를...

(노래)

금으로 만든 신발을 신고 걸으며
나의 어린 가슴을 밟고 지나면
내 아이는 나쁜 짓을 한 셈.
그리고 나를 웃길 수도 있겠지.

215) 베르톨트 브레히트(Bertolt Brecht) 저, 이정길 역, 『코카시아의 백묵원』, 범우사, 1991, 222쪽 채 인용.

. (이하 생략)“²¹⁶⁾

아이의 양육권을 둘러싸고 벌어지는 재판과정에서 이를 지켜보던 해설자(가수)는 위의 노래를 부르며 내면의 심리상태를 표현한다. 이윽고 이 이야기는 백묵원 안에서 한 아이를 두고 두 여인이 서로 자신이 어머니임을 다투며 아이를 끌어당기는 장면에서 절정으로 치닫게 된다. 이처럼 해설자는 대사나 노래를 통해 극중에 개입하며 관객으로 하여금 객관적인 판단을 할 수 있도록 도와주는 것이다.

문전본풀이의 이야기 구조는 앞에서 언급하였듯이 오동국을 찾아간 남선비가 노일저대귀의 딸의 꼬임에 넘어가 가지고 있던 돈을 탕진하고 아내까지 죽음에 이르게 되는 전반부와 고향에 돌아와 남선비의 아들들에 의해 노일저대귀의 딸이 정치되는 후반부, 그리고 마지막으로 여산부인의 회생과 함께 모든 가족구성원들이 신직(神職)을 받아 좌정하게 되는 결말부분으로 구성되어 있다. 이 작품 역시 제주도의 다른 신화와 마찬가지로 서사적인 이야기구조를 담고 있다. 따라서 문전본풀이를 교육극으로 진행함에 있어 해설자의 등장은 매우 바람직한 요소가 될 수 있다. 가령 극이 시작되기 전 해설자(이때의 해설자는 코카서스의 백묵원처럼 가수가 되어도 좋다)가 등장하여 제주신화와 문전본풀이의 배경정보를 알려주고 극의 전개 방향을 제시할 수 있다. 그리고 전반부의 공연이 끝나면 이에 대한 관객의 생각이나 토론을 유도한다. 이를테면 남선비를 둘러싼 처, 첩의 갈등관계나 등장인물의 의식적, 무의식적 변화, 또는 세계관의 전이 등에 대한 이야기를 할 수 있다. 또한 후반부가 끝날 무렵에는 해설자가 중심이 되어 등장인물이 신으로 좌정하는 과정을 관객들과 함께 재판의 형식을 빌어 진행할 수도 있을 것이다. 이 때 등장하는 해설자는 새로 만들어지는 제 3의 인물이어야 하나 기존의 인물이어도 상관은 없다. 가령 남선비의 일곱 아들 중 하나이어도 좋고 마구할망이어도 된다. 다만 여기서 말게 되는 해설자는 교육연극의 취지에 걸맞게 신화의 서사적 흐름은 살리면서 그 안

216) 베르톨트 브레히트(Bertolt Brecht), 위의 책, 201쪽.

에 담겨있는 의미에 대해 학습참여자들이 창의적으로 생각해 볼 수 있도록 어느 정도 숙련된 배우나 교사, 또는 교육연극전문가에 의해 진행되는 것이 바람직하다고 판단된다.

세 번째 음악적 차원(또는 시적 차원)에서 브레히트는 자신의 연극에서 음악(노래)의 중요성을 강조하였다. 그러나 여기서 그가 말하는 음악은 기존의 전통극에서 사용되는 음악과는 전혀 다른 종류의 음악을 뜻한다. 그는 음악이 시적(詩的) 형태를 띠어야 하며 사건의 전개적인 극의 차원에서 분리됨으로써 극의 사건전개를 일단 중단시킬 수 있어야 한다고 보았다. 다시 말해 브레히트 극에서 음악(노래)은 소외의 중요한 기능을 담당해야 한다는 것이다²¹⁷⁾. 브레히트는 이와 같이 자신의 대부분의 작품에 음악적 요소를 삽입하였는데 ‘억척어멈과 그 자식들’, ‘서푼짜리 오페라’ 등을 그 대표적 예로 들 수 있다. 브레히트극에 사용되어지는 음악에서 특히 주목되는 것은 그가 주로 ‘코러스’형식의 음악을 택하였다는 점이다. 그것은 아마도 서사극에서 코러스 음악이 지닌 독립적 성격과 함께 그리스 오이디푸스 극에서와 같이 코러스가 지닌 교훈적이고 성찰적인 기능이 자신의 극에 적합하다고 믿었기 때문일 것이다.

문전본풀이에서도 음악의 사용은 충분히 가능하다. 예를 들어 본풀이 전반부에 여산부인이 남편을 찾기 위해 오동국에 가서 새를 쫓는 아이들의 노랫소리를 듣는 장면이 나온다.

“요 새, 저 새
너무 약은 채 말라.
남선비 약은 깎에도
가난하게 살아지난
책 일곱 통, 붓 일곱 통

217) 송동준, 「브레히트 서사극의 기능과 구조」, 『한국연극학』 제1집, 한국연극학회, 1981, 81쪽 참조.

먹 일곱 통, 사러 왔다가
 노일저대 홀림에 들었
 배도 팔아먹고, 갓도 팔아먹고
 물명주도 팔아먹고
 수수깁 외기등 움막에 앉아
 이 개, 저 개 주어, 저 개!
 겨죽 단지 옆에 끼고 앉아
 숟가락 걸치고 쫓암서라
 이 개, 저 개 주어, 저 개!“²¹⁸⁾

남선비는 아내 여산부인이 무곡(貿穀)장사를 해서 돈을 벌어오라고 준 100냥을 오동국에 있는 노일저대귀의 딸에게 노름으로 모두 탕진하고 그녀를 첩으로 삼아 겨죽으로 간신히 끼니를 잇는 신세가 되었다. 남선고을에서 선비의 신분이었던 남선비는 오동국이라는 새로운 세계에서 노일저대귀일의 딸을 만난 다음부터 과거와 전혀 다른 삶을 살게 되었다. 아이들이 부르는 이 노래는 남선비의 어리석음과 그의 초라해진 삶을 이야기하는 것처럼 들리지만 스토리의 전후 관계를 살펴보면 아이들의 노래에는 그 이상의 의미가 있음을 생각하게 한다. 즉, 아이들의 노래장면은 앞에서 권복순이 언급하였듯이(본 논문 131쪽 참조) 이후에 전개될 실제와 가장, 선과 악, 어리석음과 현명함, 낡은 것과 새로운 것의 대립양상들이 펼쳐질 것을 암시하고 있는 것이다. 따라서 위의 노랫말은 남선비의 어리석은 행위에 대한 교훈적 의미 뿐 아니라 차후에 전개될 극의 추이 또는 그 이면의 양상들에 대해서도 성찰하게 하는 계기가 된다. 그런 점에서 이 노래는 극 중 코러스로 삽입되기에 적절한 부분이라고 할 수 있다. 이와 같은 방법을 토대로 연구자는 문전본풀이의 브레히트

218) 제주문화원, 『제주신화집』, 일신, 2010, 237~238쪽 참조. 현용준 본은 다음과 같다 “이 새 저 새 너미 육은 채 말라. 남선비 육은 간에도 노일저대귀일의 딸 호탕(豪宕)에 들었, 전배독선 다 팔아먹고 비조리초막에 앉안 체죽 단지 옆의 놓고 이 개 저 개 주어 저개 드림저 이 새 저 새 주어 저 새” 현용준, 앞의 책, 337쪽.

서사극(Brecht‘ epic theatre) 체험을 위한 구체적 학습실행의 예를 다음과 같이 제시해본다.

【극 실행방법의 예】

가. 학습주제

남선비의 가족관계를 둘러싼 몇 가지 시선

- ㉠ 남선비와 노일저대귀일의 딸과의 만남은 무엇을 의미하는가?
- ㉡ 남선비와 여산부인, 그리고 노일저대귀일의 딸의 인물유형에 대해 토론해 보자.
- ㉢ 남편과 처, 그리고 첩과의 관계를 어떻게 이해할 것인가?
- ㉣ 전실부인과 자식간의 관계에 대해 토론해 보자.
- ㉤ 신화(문전본풀이)는 남선비 가족의 관계를 어떻게 정리하고 있는가?
(신직부여)

나. 학습대상

고등학교 이상의 청소년 (이 공연은 작품의 줄거리는 단순하지만 스토리 이면에 흐르고 있는 등장인물 간의 의식과 내면세계의 변화를 다루므로 적어도 고등학교 이상의 청소년을 대상으로 진행되는 것이 바람직하다.)

다. 구성순서

- ㉠ 대본 만들기

㉡. 등장인물

해설자, 남선비, 여산부인, 노일저대귀일의 딸, 녹디생이, 그 외의 형제들, 마구할미, 오동국 아이들, 코러스-코러스는 오동국 아이들이 맡으면 좋으나 음악으로 대체해도 무방하다

㉞ 장면 만들기(공연하기)

- 전반부

ㄱ. 여산부인이 남선비에게 무곡장사를 하여 돈을 벌어 오라는 제안을 한다.

ㄴ. 해설자가 등장하여 공연의 시작을 알리며 공연과 관련된 기초정보를 제공한다. (동영상, PPT 자료 등을 활용하거나 노래를 부를 수도 있다)

ㄷ. 남선비가 배를 타고 오동국에 당도하여 노일저대귀일의 딸을 만나 노름내기 꼬임에 넘어가 돈을 탕진하고 그녀를 첩으로 삼아 가난하게 살아간다. (이 장면에서 노름내기 꼬임을 재미있고 익살스럽게 만들 수 있다. 가령, 야바위꾼들의 주사위 놀이나 화투놀이 등의 게임을 할 수 있으며 관객들과 어우러지는 게임을 할 수도 있다. 하지만 이는 어디까지나 극의 흥미를 돋우기 위한 것이며 학습주제를 벗어나면 않된다)

ㄹ. 3년 후 여산부인은 오동국에 와서 남편을 찾게 되지만 첩인 노일저대귀일의딸에 의해 주천강 연못에서 죽임을 당하고 첩은 아내로 가장하여 남선비와 함께 다시 남선고을로 떠난다.

ㅁ. 해설자가 등장하여 지금까지 사건에 대하여 관객과 토론한다.

- 후반부

ㄱ. 눈이 어두워 첩을 아내로 생각하며 남선고을로 돌아온 부모에게 아들 칠 형제가 맞이하나 막내 녹디생이는 첩의 행동을 통해 그녀가 자신의 어머니

가 아님을 의심하게 된다.

ㄴ. 이를 눈치 챈 노일저대귀일의 딸이 형제들을 제거하기 위해 간교를 부려 남선비에게 일곱 형제의 간을 내어 오게 한다.

ㄷ. 옆집의 마고할미가 이를 눈치 채고 일곱 형제에게 주의를 당부한다.

ㄹ. 막내 녹디생이가 멧돼지의 간을 내어다가 노일저대귀일의 딸에게 형들의 간이라고 거짓으로 고하고 먹게 한다.

ㅁ. 노일저대귀일의 딸은 멧돼지의 간을 먹는 척하다 결국 녹디생에게 탄로가 나고 형제들에게 쫓겨 무참히 죽임을 당하며 반대로 여산부인은 자식들에 의해 주천강에서 되살아나게 된다.

ㅂ. 해설자가 무대로 등장하여 이들이 나중에 신으로 좌정하는 과정과 관련하여 신화 속의 결말을 놓고 관객과 토론을 벌인다(이 장면을 재판장면으로 만들면 흥미로운 결론을 유도해 낼 수 있다. 즉 문전본풀이에서 남선비는 정주(대문)신, 여산부인은 조왕(부역)신, 노일저대귀일의 딸은 측도(변소)신, 그리고 녹디생이는 일문진(상방-마루방의 앞쪽문신)이 되어 각각 신으로서의 직능을 부여받게 된다. 해설자는 신화의 결말에 나오는 이러한 신직부여와 관련하여 재판과정을 통해 관객과 토론할 수 있으며 그와 더불어 이러한 이야기 구조가 지닌 다양한 의미에 대해서 학습해 볼 수 있다.)

ㅅ. 코러스의 음악이나 해설자의 노래, 또는 대사에 의해 극을 마무리한다.

㉔ 공연 후 평가하기

극이 완전히 끝나면 해설자는 앞에서 제기된 학습주제와 관련하여 학습자들이 무엇을 느꼈으며 또 어떤 인식의 변화가 왔는지를 이야기해보게 한다. 그리고

만일 자신이 위와 같은 상황에 놓인다면 어떻게 행동할 것인가에 대해서 생각해 보게 한다. 이 공연을 실행하는 데 주의할 점은 공연에 대한 학습자들의 태도와 반응이다. 다시 말해 앞의 극 실행방법에서 제기한 학습주제가 학습자들에 의해 얼마나 효율적으로 전달되었는가 하는 것이다. 만일 학습자들이 배역을 맡은 동료들의 연기행위에 과도하게 반응한다든가(야유, 폭소 등) 아니면 이와 반대로 전혀 반응을 보이지 않고 무관심하다면 공연자체가 산만해지거나 반대로 무기력해져서 학습장면의 연계를 통한 학습주제의 전달이 어려워지기 때문이다. 따라서 이 공연에서는 해설자(이끌이)의 역할이 절대적으로 중요하다고 할 수 있다. 해설자는 공연의 완급을 조절할 뿐 아니라 학습자들의 반응과 태도를 적절하고 효율적으로 이끌어가야 한다는 측면에서 공연전체를 총괄적으로 통제할 수 있는 능력이 필요하다.

(2) 초공본풀이의 토론연극(Forum Theatre) 실행방법

① 극 실행의 의의

초공본풀이는 쯔지멩왕아기씨의 삼 형제가 무조신으로 좌정하게 되기까지 3세대 간의 가족이야기를 중심으로 내용이 전개된다. 여기에 등장하는 주요 인물은 쯔지멩왕아기씨와 주자선생, 아들 삼 형제, 그리고 하인인 늑인덕정하님과 삼천선비들이다. 이들 중에서 눈길을 끄는 것은 주자선생과 쯔지멩왕아기씨, 아들 삼 형제와의 관계이며 아울러 아들 삼형제와 삼천선비 간의 관계도 주목된다. 특히 이 중에서 주자선생은 매우 흥미로운 캐릭터를 지닌 인물로 등장한다. 동개남 상좌 절의 승려인 주자선생은 쯔지멩왕 아기씨를 손으로 세 번 쓰다듬는 佛力을 발휘하여 세 아들을 낳게 한다(신성력에 의한 혼전수태). 하지만 주자선생은 ‘朱子’라는 이

름에서도 암시되듯이 유교적 가치관 또한 일정 부분 반영된 인물로 보인다. 이는 아마도 세월이 흐르면서 원래의 신화내용에 후대의 유교적인 가치관이나 문화가 덧보태져 변형된 결과가 아닌가 짐작하게 한다. 따라서 주자선생은 불교와 무속, 그리고 유교적 캐릭터가 복합적으로 반영된 인물이라 할 수 있을 것 같다.

이에 대하여 죽지명왕아기씨는 매우 순종적이며 희생적인 인물유형으로 묘사되고 있다. 즉, 그녀는 주자선생의 부도덕하고 기이한 행동에서 기인된 자신의 운명을 좀처럼 극복할 의지를 보여주지 못한다. 그녀는 자신에 대한 부모의 부당한 태도에 저항한 번 제대로 못하고 집에서 쫓겨나 온갖 시련을 겪어야 했으며 나중에 주자선생을 만나기는 하지만 불도 땅에서 함께 살 수 없다는 이유로 또 다시 헤어짐을 당하고 만다. 물론 그녀는 작품의 후반에 자식들의 도움으로 위기에서 벗어나기는 하지만 시종일관 비운의 삶을 사는 것으로 그려지고 있다. 그런가하면 그녀의 아들 삼 형제 역시 승려의 자식이라는 이유로 삼천선비들로부터 갖은 모함과 놀림을 받으며 고난을 겪는다. 그들은 한때 과거에 급제하여 출세의 길을 갈 수도 있었으나 삼천선비들의 끈질기고 집요한 방해와 주자선생의 설득으로 결국은 심방의 길을 걷게 된다. 이처럼 죽지명왕아기씨와 아들 삼 형제는 남편이자 아버지라 할 수 있는 주자선생의 뜻에 따라 자신의 운명이 결정되는 인생을 살게 된다.

연구자는 이 이야기를 등장인물간의 관계성을 중심으로 살펴보고자 한다. 지금까지 초공본풀이에 대한 일반적인 인식은 비록 험난한 운명이지만 죽지명왕아기씨와 3형제가 남편이자 아버지인 주자선생의 말을 거역하지 않고 순종함으로써 문제가 해결되는 것으로 그려지고 있다. 또 그와 같은 순종적 태도를 통해 남편과 자식에 대한 헌신적인 희생이나 자식의 부모에 대한 효가 은연중에 강조되기도 한다.

그러나 연구자는 이 이야기를 부부 간, 부자간의 관계이면에 숨어있는 심리적 갈등, 또는 억압의 문제를 현대의 새로운 각도에서 다루어 보고자 한다. 즉, 주자선생과 삼천선비로 상징되는 전통적 유교사회 하에서 아내와 자식으로 살아가며 겪어야 하는 내, 외연의 억압적 구조가 그들의 관계 속에서 어떤 모습을 지니는지 살펴

고자 하는 것이다. 이 과정을 통해 연구자는 학습자들이 현재 한국사회에서 나타나
는 문화적 갈등이나 심리적 억압구조 등에 대해 생각해볼 수 있는 교육체험의 기회
를 마련코자 한다. 따라서 연구자는 초공본풀이에서 연구자가 제기한 심리적 갈등
과 억압의 문제를 현대적 관점에서 새롭게 재구성하여 교육연극의 극적체험을 통해
시도해 보고자 한다.

② 극 실행의 방법

아우구스토 보알(Augusto Boal)은 1950-60년대 브라질 상파울로 원
형극장의 리더로 활동하며 ‘억압받는 사람들의 연극(Theatre of the Oppressed)’이
론을 체계화 하였다. 여기서의 ‘억압’은 물론 정치적이고 사회적인 관계 속에서 발
생하는 내, 외적 억압 모두를 의미한다. 이를 통하여 보알은 연극의 참여자 즉 관객
이 극 속에서 어떻게 자신의 억압적 구조를 인식하고 해결할 것인가? 하는 데에 관
심을 갖게 되었다. 따라서 보알은 연극행위 그 자체가 이미 정치적임을 주장하였다.

“지금 라틴 아메리카에서 일어나고 있는 그것(연극행위)은 이 발전 주기
를 완성시키는 데에는 미흡했다. 지배계급이 만들어 놓은 장애를 허물어 버리
는 것 말이다. 그것은 배우와 관중 사이의 장애의 분쇄로 시작되어야 한다. 모
두가 같이 연기에 참여해야 하며 사회를 변혁시키는데 있어서 필연적으로 모두
가 다 주인공 이어야 한다.”²¹⁹⁾

위의 지적에서 알 수 있듯이 보알은 기존의 배우가 중심이 된 무대와 관객의
경계를 무너뜨림으로써 관객의 비판적인 사고능력을 회복하고 궁극적으로는 관객의
행동으로까지 이어져야 한다고 생각하였다. 이러한 보알의 연극에 대한 태도는 억

219) 아우구스트 보알(Augusto Boal) 저, 민혜숙 역, 『민중연극론』, 창작과 비평사, 1985, 4~6쪽.

압받는 자들의 정치적 의식을 일깨우기 위한 방법으로 구체화 되었으며 이렇게 해서 그는 포럼연극을 고안하게 되었다. 보알은 먼저 자신의 연극이 기존의 연극과 어떻게 구별되며 또 무엇을 지향하는가에 대해 다음과 같이 언급하였다.

“아리스토텔레스는 관객이 등장인물에게 권한을 위임해서 등장인물이 자기를 대신해서 행동하고 생각할 수 있도록 하는 시학을 제의한다. 브레히트는 관객이 등장인물에게 권한을 위임해서 그가 관객을 대신해서 행동은 하지만 관객이 스스로 생각할 권리를 확보하고 있는 시학을 제안한다. 첫 번째 경우에는 카타르시스²²⁰가 발생하고 두 번째 경우에는 비판적 의식이 각성된다. 그러나 ‘피압박자의 시학’은 행위, 그 자체에 초점을 맞춘다.”²²⁰⁾

보알은 자신이 추구하는 연극이 아리스토텔레스의 전통적 연극은 말할 것도 없고 브레히트 연극과도 다르다는 것을 강조하였다. 먼저, 그가 자신의 연극이론에서 이야기하고자 한 것은 무엇보다도 관객의 실천적인 태도였다. 그는 연극에서 관객의 개입은 물론, 그를 통한 정치, 사회적 인식의 변화를 바탕으로 관객들의 구체적이고 실천적인 행동에도 관심을 보였다. 즉 그에게 연극이란 사회의 변화를 위한 구체적이면서 실제적인 도구 내지는 과정으로 파악되었다.

그런데 이와 같은 보알의 연극이론 발전에 프레이리(Paulo Freire)의 교육사상은 적지 않은 영향을 미쳤다. 먼저 프레이리는 기존의 교육을 은행에 비유하여 설명하였다. 즉, 그는 은행에서 고객이 그저 아무 생각 없이 돈을 넣었다 뺐다 하듯이 기존의 교육 또한 인간과 세계를 이분법적으로 분리하여 인간을 방관자로서 그리고 창조적이지 못한 수동적 대상으로 인식한다고 간주하였다. 또 그럼으로써 인간에게 세상 밖의 공허한 실체만을 바라보는 그릇된 의식과 태도를 갖게 만들었다고 비판하였다.²²¹⁾ 따라서 이러한 교육의 잘못된 태도는 결국 인간의 억압을 더욱

220) 아구스트 보알(Augusto Boal), 앞의 책 147~148쪽.

221) Robert Lake, 『A Curriculum of Imagination in an Era of Standardization』, (IAP Press), 2013,

촉진시키는 결과를 초래하게 된다고 하였다. 이제 프레이리는 그에 대한 대안적 방법으로 교육이 정치, 사회적 변화에 적극적이고 능동적으로 참여해야 한다고 주장하였다.

“(이러한 사태에 효과적으로 대항할 수 있는 것은) 조직화된 정치투쟁이며 노동조합에 대한 협동주의 관점을 극복하는 것이고, 분파주의의 입장을 넘어서는 것이며 진보적인 정당과 연대해 압력을 가하는 것입니다.”²²²⁾

프레이리는 ‘교육활동이 곧 정치적 실천을 의미하기 때문에 교사는 자신의 선택에 맞는 교육적 행동을 해야 하며 그렇기 때문에 교사는 곧 정치가이다’라고 주장하였다. 이와 같이 프레이리 교육사상에 자극을 받은 보알은 ‘억압받는 사람들의 연극’을 통하여 독특하고 새로운 연극방법론을 체계화하였던 것이다.

‘억압받는 사람들의 연극’은 크게 배우의 역할극(Role Theatre)과 관객의 토론극(Forum Theatre)으로 구성되는데 이를 간단히 소개하면 다음과 같다. 먼저, 역할극을 수행하기에 앞서 배우는 자신의 몸을 통제하는 심리적이고 정서적인 원인으로부터 벗어나기 위한 신체활성화 즉, 워업(Warm-up)을 실시한다. 그런 다음 배우는 자신의 신체, 즉 연기로부터 만들어진 이미지화(Imagination)를 통해 관객에게 주제를 이야기한다. 이미지화는 프레이리가 언급 하였듯이 세계에 대한 직접적인 의미화 과정을 통해 그 세계에 대하여 관객이 행동하고 변화하려는 인간적인 능력을 의미한다고 할 수 있다.²²³⁾ 보알은 이렇게 역할극을 통하여 배우로 하여금 관객에게 이야기하려고 하는 주제를 이미지로 표현한다. 물론, 이때의 주제는 억압하는 자들과 억압받는 자들의 상황을 중심으로 전개되며 이를 통해 관객들은 진행되는 상황과 관련하여 능동적이고 비판적인 인식과 태도로써 반응하는 것이다.

1~2쪽.

222) Paulo Freire, 저, 교육문화연구회 옮김, 『프레이리의 교사론』 아침이슬, 2000. 108쪽.

223) Robert Lake, 앞의 책, 2쪽.

이렇게 역할극이 끝나면 두 번째로 본격적인 토론극이 진행된다. 토론극에서 관객은 수동적인 방관자의 입장이 아닌 극의 주체자로서 적극적인 행동에 나서게 된다. 말하자면 ‘관객의 해방’²²⁴⁾이 이루어지는 것이다. 그럼으로써 관객은 연극공연에서 지배계급이 만들어낸 완결된 수동적 이미지가 아닌 관객 스스로가 참여하여 만드는 창조적 이미지를 경험하게 된다. 이를 위해 보알은 관객을 토론극의 배우로 변화시키기 위한 네 가지의 훈련과정을 제시하였는데 ① 신체에 대해 알아보기 ② 신체로 감정 나타내기 ③ (실제)언어로서의 연극 ④ 강연으로서의 연극이 그것이다.

‘신체에 대해 알아보기’는 사람이 자신의 몸에 대해 터득하고 그 한계와 가능성, 그것이 사회적으로 겪은 뒤틀림과 회복의 가능성을 알아보기 위한 훈련이며, ‘신체로 감정 나타내기’는 신체를 통해서 자기 자신을 표현해내기 시작하고 그밖에 보다 더 일반적이고 습관적인 표현형태를 버리는 일련의 놀이이다. ‘언어로서의 연극’은 과거의 이미지들을 드러내 보이는 완성된 제품이 아닌 생생하고 현재적인 언어로서 연극을 실행하는 것이며, ‘강연으로서의 연극’은 관객과 배우가 어떤 주제들에 관해 토의하고 어떤 이야기들을 시연하기 위해 필요에 따라 장면들을 창조해내는 단순한 형식들-예를 들면, 신문연극, 사진연극, 신화극, 분석연극 같은-을 의미한다.²²⁵⁾ 보알은 이렇게 함으로써 관객이 단계적으로 자기 자신을 관객이 아닌 배우의 입장에서 이해하게 된다고 생각하였다.

그러면서 보알은 이때 관객과 극을 연결시켜주는 촉진자(facilitator)로서 조커(Joker)의 역할에 대해서도 강조하였다.²²⁶⁾ 조커는 브레히트 서사극의 해설자와

224) 아구스트 보알(Augusto Boal), 앞의 책, 199쪽.

225) 아구스트 보알(Augusto Boal), 앞의 책, 154~155쪽 참조.

226) 크리스 와인(Chris Wine)은 조커의 역할에 대하여 관객이 중심문제에 초점을 유지하게끔 해야 하며, 더 깊은 극적 논쟁으로 이끌어 줄 적합한 질문을 선택해야 하며, 관객과 배우들을 지원해야 하며, 관객에게 자극을 가해야 하며, 들어야 할 때와 말해야 할 때와 그리고 행동하기를 요구할 때를 알아야 한다고 언급하였다. 또 조커는 항상 문제와 씨름할 때, 관객으로부터 제공된 모든 공헌(contribution)에 진심에서 우러나오는 관심이 담긴 에너지와 흥분과 열정을 전달해야 한다고도 하였다. 그러나 다른 무엇보다도 조커는 학습경험이 펼쳐짐에 따라 이를 구조화 하고 심화시키는 전반적인 책임을 수행하는 것이 가장 중요하다고 강조하였다. Chris Wine, 『T.I.E and the Theatre of the Oppressed』에 대해서 김병주, 『교육연극 T. I. E 만들기』, 문화예술 전문인력 아카데미 시

같이 극에 등장하여 관객과 배우의 극 중 개입을 원활하게 도와주는 이끔이의 역할을 한다고 볼 수 있는데 브레히트 서사극에 비하여 더욱 적극적이고 역동적인 역할을 수행한다. 즉, 보알은 토론극에 조커를 참여시킴으로써 극 중 인물을 대신하여 관객의 참여를 돕고 그들이 원하는 바를 달성할 수 있도록 다양한 극의 매개역할을 부여하였다. 이와 같이 보알은 조커를 비롯한 극의 매개적 기능을 최대한 활용하여 관객들에게 자신이 처해질 수 있는 사회, 정치적 억압상황과 내면의 심리적 갈등 등에 대해 비판적으로 성찰하도록 하였다. 그리고 이를 해결하기 위한 실천적 행동을 ‘억압받는 사람들의 연극’을 통하여 구현하고자 했던 것이다.

이와 같은 인식에 기초하여 연구자는 초공본풀이를 보알의 포럼연극 방법에 활용함에 있어 다음의 두 가지를 초점의 대상으로 삼고자 하였다. 하나는 초공본풀이에서 족지멧왕아기씨의 세 형제가 주자선생과 삼천선비와의 관계 속에서 빚어지는 갈등과 억압의 상황이며 또 하나는 이러한 상황에 대한 학습자들의 비판적인식과 태도이다. 전자가 등장인물간의 관계 속에서 형성되어지는 사회적 모순이나 이로 인한 내면의 심리적 문제에 관심을 갖는다면 후자에서는 이를 해결하기 위한 학습자의 적극적인 의지나 실천적 방법을 주목한다. 따라서 이를 바탕으로 연구자는 족지멧왕아기씨의 세 형제가 직면한 갈등과 억압의 상황을 현대의 ‘문화다양성’이라는 새로운 시각을 가지고 교육연극방법에 활용코자 하는 것이다. 즉, 삼 형제가 무조신으로 좌정하기까지의 고난과 시련을 무속과 불교, 그리고 유교문화의 상호 습합과정에서 발생한 내, 외연의 억압과정의 결과로 이해하여 이를 현대적 관점에서 재구성하고자 하는 것이다. 따라서 연구자는 초공본풀이에서 멧두 삼 형제가 겪는 내, 외연의 갈등과 해결과정을 현재의 한국교육에서 중요한 이슈로 떠오른 다문화교육의 모티브로 삼아 이를 비판적으로 인식하고 체험할 수 있는 계기를 마련코자 한다. 이와 같은 방법을 토대로 초공본풀이의 토론연극체험을 위한 구체적 학습실행의 예를 제시하면 다음과 같다.

범사업 연수과정, 2007. 25~35를 참조.

【극 실행방법의 예】

가. 학습주제

맹두 삼 형제는 어떻게 시련을 극복할 것인가?

- ㉠ 맹두 삼 형제는 왜 억압을 당하였는가?
- ㉡ 맹두 삼 형제는 어떻게 억압을 극복해야 하는가?
- ㉢ 문화다양성을 보는 시각 - 우열의 문제인가?, 다름의 문제인가?

나. 학습대상

고등학교 이상의 청소년이나 일반 (이 극은 문화적 차이에서 발생하는 다양한 사회적 갈등과 심리적 문제를 다루기 때문에 극을 이해하고 토론에 참여하기 위해서는 기본적으로 극에 집중할 수 있는 태도와 자세가 요구된다. 따라서 학습대상으로 고등학교 이상의 청소년이나 일반인이 적합하다고 볼 수 있다. 배역은 교육연극 전문배우가 적합하나 극에 참여하는 학습자가 직접 맡을 수도 있다. 다만 일반 학습자가 배역을 맡아 극을 진행하기 위해서는 어느 정도의 토론연극 훈련이 필요하다)

다. 구성순서

㉠ 등장인물

맹두 삼 형제 (본맹두, 신맹두, 삼맹두 - 현대의 이름으로 바꾼다),
엄마(죽지명왕아기씨 - 여기서는 다문화 가정의 외국인으로 이름을 바꾼다), 아버지
(주자선생 - 현대의 이름으로 바꾼다)

㉔ 배우의 신체활성화 (Warm-up)

배우(여기서의 배우는 토론연극을 위한 전문배우를 뜻하지만 교육연극 교사나 토론연극에 숙달된 학습자가 직접 배우로 참여할 수도 있다)는 극을 원활하게 이끌어 가기 위한 사전 준비과정으로 워밍업을 진행한다. 토론연극에서의 배우는 일반연극에 비하여 연기뿐 아니라 가르치는 기술까지 지니고 있어야 한다. 따라서 배우는 연기적 테크닉과 교육적 마인드 모두를 충족시킬 수 있는 전문성이 요구된다.²²⁷⁾ 보알은 ‘육망의 무지개 테크닉의 활용을 위한 준비단계들’에서 다양한 워밍업 방법(The modes)들을 소개하고 있다. 그 중 간단한 놀이적 테크닉으로 ‘지킬박사와 하이드’²²⁸⁾, ‘잠자고 있는 성격 일깨우기’²²⁹⁾, ‘쇼’²³⁰⁾, 등이 있는데 배우들은 이런 것들을 기초훈련과정으로 실행해 볼 수 있다.

227) 크리스 와인(Chris Wine)은 포럼연극에서 배우에게 요구되는 연기와 교사의 두 가지 역할에 대하여 다음과 같이 언급하였다. 먼저, 연기의 측면에서 배우는 자기 캐릭터의 동기를 분명히 해야 하고 캐릭터의 목적을 가능한 진실되게 추구해야 한다. 동시에 배우들은 자기 캐릭터의 동기를 가능한 한 미묘하게 드러내야 하며 캐릭터들의 목적달성에 도움이 될 사회적, 개인적 수단을 분명히 해야 한다. 그리고 교사의 측면에서 배우는 참여자들에게 최대한의 지지를 보내고 참여자들이 자신의 아이디어와 행동을 탐구할 시간을 가질 수 있게 해야 한다. 그들은 참여자들이 추적할 옵션들을 제공하고 참여자들에게 어려운 질문(challenging)을 하고, 참여자들이 자신들의 생각을 분명히 하도록 돕고 또 참여자들을 자극하여 그들이 직면하고 있는 문제들과 맞서 싸우도록 해야 한다고 하였다. 김병주, 「교육연극 T. I. E 만들기」, 위의 책, 29쪽.

228) ‘지킬박사와 하이드’는 배우들을 두 개의 그룹으로 나누어 한쪽의 그룹이 자신의 종이에 이름을 쓰고 그 밑에 자신의 성격과 그와는 반대되지만 한번쯤 되어보고 싶은 성격을 함께 적는다. 예를 들어 ‘활발해 지고 싶은 침착한 사람’, ‘용감해지고 싶은 수줍은 사람’ 같은 식이다. 그리고 나서 배우들은 그 새로운 성격으로 몇 분간 연기를 한다. 하지만 이 때 한번 이상은 자신의 원래 성격을 연기해야 한다. 이렇게 연기가 끝나면 상대그룹의 배우들이 방금 연기한 배우들의 두 가지 성격사이의 차이점에 대해 이야기 해준다. 이렇게 한 그룹의 연기가 끝나면 이번에는 다시 반대편에서 연기를 시작한다.

229) ‘잠자고 있는 성격 일깨우기’는 ‘지킬박사와 하이드’와 유사하나 이번에는 어떤 성격을 즉흥 연기할 것인가를 배우가 아닌 관찰자가 제안한다는 점이 다르다. 즉 관찰자가 종이에 어떤 성격의 인물을 적으면 배우는 이를 보고 즉흥적으로 그 성격을 연기하는 것이다.

230) 쇼’는 보알연극에서 중요하게 다루어지는 ‘토론연극’과 ‘보이지 않는 연극’의 훈련과정으로 볼 수 있다. 토론연극은 첫 번째 장면을 즉흥극으로 꾸민 후에 관객들에게 주인공을 대신해서 그의 행동을 바꾸어 보도록 재연하는 것이며 ‘보이지 않는 연극’은 주인공이 실제 삶에서 시도해 보고 싶은 행동들로서 장면을 리허설하는 것과 이들 사건이 실제로 일어날 수 있는 장소에서 자기가 관객인지로 모르는 관객들 틈에서 장면을 즉흥 연기하는 것이다 이때의 즉흥연기는 곧 현실이 되므로 가상인 현실로 침투해 들어간다고 할 수 있다.

.㉔ 역할극

ㄱ. 장면 만들기

㉑ 이 극은 초공본풀이의 삼 맹두 이야기를 모티브로 하고 있기 때문에 학습의 이해를 돕기 위하여 먼저 조커가 등장하여 학습자들에게 이 극을 공연하게 된 취지와 배경 등을 설명한다. 그리고 초공본풀이 신화에 대한 내용설명과 함께 공연의 의의 및 진행에 대한 기본적인 정보를 제시한 후 장면을 시작한다.

㉒ 아버지와 어머니의 국적이 다른 다문화 가정에서 태어난 맹두 삼 형제는 한국의 가부장 문화를 강조하는 아버지와 모국문화의 생활방식을 쉽게 버리지 못하는 어머니 사이에서 정체성의 혼란을 겪는다.

㉓ 부모의 사업이 실패하여 부부 간의 사이가 악화되면서 두 사람 사이의 갈등은 갈수록 심화된다. 이에 따라 아버지는 어머니와 맹두 삼 형제에게 가장으로서의 권위를 더욱 강요하게 되며 때로는 폭언과 폭력적인 행동을 일삼기도 한다. 이 과정에서 맹두 삼 형제는 아버지에 대한 반감이 깊어지고 부자관계의 갈등에서 초래되는 심리적인 억압에 시달리게 된다.

㉔ 아버지는 아내와 자식들에게 돈을 벌기위해 외국에 갔다 오겠다고 하면서 집을 나가게 되고 맹두 삼 형제는 어머니와 함께 어려운 살림을 살며 학교에 다닌다.

㉕ 맹두 삼 형제는 학교에서도 친구들로부터 피부색이 다르다는 이유로 놀림을 받고 또 따돌림을 당한다.

㉖ 기약 없이 떠난 남편과 아이들의 교육 그리고 생활고 등 한국의 문화와 생활에 적응하지 못한 어머니는 자식들에게 자신의 모국에 돌아가서 함께 살자고 하며 자식들을 설득한다.

㉗ 토론연극

ㄱ. 장면 만들기

㉠ 앞의 극이 끝나고 조커가 등장하여 지금까지 진행되었던 역할극을 중심으로 학습자들에게 극을 본 느낌이나 소감 등에 대하여 이야기하게 한다. (예를 들면 어머니는 왜 이런 제안을 자식들에게 할 수 밖에 없었으며 또 맹두 삼 형제는 어머니의 제의를 받아들일 것인가? 하는 것들이다) 그리고 주제와 관련하여 학습자들이 이 극에서 무엇이 문제이며 또 이를 해결하기 위하여 어떤 태도를 취해야 하는지 등에 대해 극 중 배역의 입장에서 생각해보게 한다.

㉡ 조커는 이를 바탕으로 학습자들이 자신이 바라는 상황 속으로 들어가 문제를 해결할 수 있게끔 극 중 개입을 유도한다. 즉, 학습자의 입장에서 맹두 삼 형제와 어머니가 느끼는 억압의 상황을 어떻게 해결하고 극복할 것인지를 직접 극에 참여함으로써 구체화해보는 것이다. 그렇게 되면 배우들은 학습자가 맡는 배역에 새롭게 반응하게 되고 그 결과 이전의 공연과는 전혀 다른 극적 전개가 이루어진다.

㉢ 학습자들의 극 중 개입이 이루어진 다음 조커는 학습자들과 함께 극 중 개입 이후에 무슨 변화가 일어났는지에 대해 함께 분석하고 토론하는 시간을 갖는다. 이때 조커는 학습자들에게 다음과 같은 질문들을 제시할 수 있다. 즉, 당신은 이 문제(맹두 삼 형제와 어머니의 억압)에 대하여 어떻게 인식하였으며 그 해결이 의도대로 진행되었는가? 다른 학습자들은 이러한 행동에 동의하는가? 한국 사회에서 다문화 가정의 구성원들이 느끼는 억압의 구조적 문제는 무엇인가? 또 이를 어떻게 해결할 것인가? 등의 다양한 문제를 제기할 수 있다.

이와 같은 극의 진행과정을 통하여 학습자들은 맹두 삼 형제와 어머니가 겪는 내면의 억압문제를 현대적 관점에서 새로운 각도로 체험해 보게 된다.

2) 창의적 놀이성을 활용한 교육연극 실행방안

(1) 이공본풀이의 창의적 연극(Creative Drama) 실행방법

① 극 실행의 의의

문화, 예술적 관점에서 볼 때 대부분의 신화는 특정지역을 중심으로 그 지역의 주민들에 의해 오랜 세월을 거치며 형성, 발전되어 오게 마련이다. 마찬가지로 제주도 본풀이 역시 제주도 지역민들의 삶과 의식을 반영하며 현재까지 구비, 전승되어왔다. 이처럼 만들어진 년대는 정확히 알 수 없지만 적어도 오랜 세월동안 변모의 양상을 보이며 구비, 전승되었을 제주도 본풀이는 무속자료로서의 가치뿐 아니라 그 속에 담겨있는 이야기, 즉 스토리텔링으로서의 활용가치 또한 충분하다고 할 수 있다. 부연하자면 제주도본풀이는 제의적인 연행과정이 아닌 그 이야기만으로도 학습을 위한 텍스트로서의 교육적 활용가치가 뛰어나다고 보는 것이다. 예를 들어 본풀이의 내용에서 언급되는 서천꽃밭과 다양한 형태의 꽃들, 그리고 등장인물들의 이물(異物)로의 변신, 팽두 삼형제의 무구놀이, 또 저승을 찾아가는 주인공들의 옷차림이나 여정 같은 것들은 학습자의 창의적인 상상력을 자극하는 매우 의미 있는 상징적 요소들이라고 하겠다. 그런가 하면 등장인물들이 주고받는 대화를 통해서도 학습자들은 다양한 생각을 하게 된다. 그러므로 이와 같은 상징적 요소나 대화들을 창의적인 연극의 기법에 활용하면 극에 참여하는 학습자들에게 창의적 사고와 표현력을 높여주는 교육효과를 얻을 수 있을 것으로 판단되는 것이다.

이러한 시각에서 연구자는 제주도 이공본풀이를 창의적 연극의 기법으로 활용해 보고자 한다. 먼저, 이공본풀이의 이야기 구성은 크게 네 번의 변화를 거친다고 볼 수 있다. 첫째, 임진국 집안과 김진국 집안에서 태어난 원강아미와 사라도령

은 두 집안 부모들 간의 구덕혼사 약속에 따라 성장하여 운명적인 혼인을 하게 된다. 둘째, 사라도령이 서천꽃밭 꽃감관으로 떠나게 되자 둘은 동행을 하게 되는데 중간에 사라도령이 임신한 아내(원강아미)를 만년장자에게 돈 4백 냥에 팔고는 혼자 길을 떠나고 만다. 셋째, 원강아미는 아들 할락궁이를 낳았으나 오랜 세월동안 만년장자의 집에서 갖은 성적요구와 고난을 겪게 된다. 그리고 할락궁이는 사라도령을 만나기 위해 서천꽃밭을 찾아 나선다. 넷째, 할락궁이는 사라도령으로부터 어머니가 만년장자에 의해 죽임을 당했다는 사실을 전해 듣고 서천꽃밭에서 가져온 꽃으로 만년장자를 복수하고 어머니를 환생꽃으로 살려낸다.

이와 같은 이야기 전개는 사건의 발단, 전개, (위기)절정, 결말 이라는 제주도 본풀이의 전형적인 극적 구성을 보여준다고 하겠다. 그러므로 이공본풀이는 학습자들에게 네 개의 상황을 극적 장면으로 만들어 이를 창의적으로 표현하기에 적합한 구성이라고 할 수 있다. 또 이를 통해 교사는 각각의 상황과 관련하여 다음과 같은 질문을 학습자들에게 제시 할 수 있다. ① “구덕혼사는 과연 올바른 혼인방식인가?” ② “사라도령은 원강아미를 정말로 사랑하였을까?” ③ “만년장자는 어떤 유형의 인물인가?” ④ “할락궁이의 효심을 현대적 관점에서 생각해 보자.” 등이다. 교사는 이러한 질문을 뒷받침할 수 있는 관련정보들, 예컨대 사진이나 신문기사 등의 기호물들을 학습자들에게 제공함으로써 허구적으로 설정된 등장인물을 학습자의 상상력을 통해 재구성하도록 도와준다. 그리고 학습자들은 이렇게 재구성된 인물의 감정이나 정서를 자신의 입장에서 내면화하고 또 구체화하여 이를 역할극으로 표현한다. 이런 과정을 통하여 학습자들은 개인이나 혹은 모둠별로 자신들이 맡은 역을 돌아가며 실연할 수 있는 기회를 갖게 되며 그러함으로써 공연에서 드러난 문제점이나 해결방안에 대해서도 토론하고 평가하게 되는 것이다.

② 극 실행의 방법

미국과 영국을 중심으로 시작된 교육연극의 초기형태는 주로 아동을 대상으로 이루어졌다. 미국의 경우는 1900년대 초 허트(Alice Minnie Hert)가 뉴욕의 이민자녀들에게 영어와 책읽기를 가르치기 위해 셰익스피어의 「폭풍」(The Tempest)을 제작한 것으로부터 발전하기 시작하였다. 그 후 워드(Winifred Ward)는 “교육에서의 드라마는 관객을 상대해야 한다는 긴장으로 부터 벗어나야 한다”는 전제하에 ‘창의적 연극(Creative Dramatics)’이라는 용어를 사용하게 되었다. 즉, 워드에 의하면, 적어도 12세 미만의 어린이가 관객을 대상으로 하는 전문연극에 출연하는 것은 교육적으로 바람직하지 않다는 것이다. 이러한 워드의 생각은 뒤에 맥카슬린(Nellie McCaslin)에 의해 계승, 발전되었는데 그는 창의적 연극을 ‘참여자에 의하여 창조되는 비형식적인 연극’으로 정의하였다.²³¹⁾ 그는 또 창의적 연극이 상상력을 발달시키고, 독립적 사고를 갖게 하지만 동시에 협동심과 사회적 인식도 높여준다고 언급하였다.²³²⁾ 따라서 맥카슬린은 극적 기법 안에서 행해서는 이야기나 탐구, 개발, 그리고 생각과 느낌의 표현들도 창의적 연극이 추구하는 목적을 달성하기 위해 이루어져야 한다고 하였다.

창의적 연극의 개념과 관련하여 1977년 미국아동연극협회(Children's Theatre Association of America)는 다음과 같이 정의하였다.

“창의적 연극놀이는 “즉흥적이며 비공개적이고 과정이 중시되는 드라마의 한 형태로서 전문리더(이끌이)의 지도하에 참여자들은 인간의 경험을 반영시켜 보고 실제로 체험하며, 그 이상의 것들을 상상하게 된다. 창의적 연극놀이의 주요목적은 전문 배우를 훈련시키는 것이라기보다는 참여자의 인성발달을 증진시키고 체험을 통한 학습을 촉진시키는 것이라고 할 수 있다.”²³³⁾

231) Robert J. Landy & David T. Montgomery, 『Theatre for Change』, (Palgrave), 2012, 12쪽.

232) Nellie McCaslin, 『Creative drama in the class~room』, (New York, David Mackoy), 1975, 15~19쪽.

233) 미국아동연극협회(Children's Theatre Association of America CTAA. 1978).

위에서 알 수 있듯이 창의적 연극놀이는 기존 극단의 연극에서 추구하는 준비되고 반복된 훈련을 통한 결과 중심의 공연과는 근본적으로 다르다고 할 수 있다. 민병욱은 위에서 언급되는 창의적 연극놀이의 즉흥적이며 비공개적이고 과정 중심적 특징에 대하여 J. Kase-Polisine와 H. S. Rosenberg를 인용하며 다음과 같이 말하였다.

“즉흥적(improvisation)이란 미리 준비된 대본이 없다는 뜻으로서, 창의적 드라마는 특정한 양식을 갖춘 공연작품들과는 달리 공연 과정이 정해진 대본으로 일관하지 않는 연극형식이다.

비공연적(nonexhibitional)이란 공연의 목적을 관객들의 관극에 두지 않는다는 뜻으로서, 창의적 드라마는 공연의 목적을 관객들의 지적, 미적 쾌락에 두지 않는 연극형식이다.

과정중심적(proces-centered)이란 공연의 목적을 작품의 예술적 완성이나 관극효과에 두지 않는다는 뜻으로서, 창의적 드라마는 참여자의 지적 정신적 발달에 그 목적을 두고 있는 연극형식이다.”²³⁴⁾

이와 같이 창의적 연극놀이는 궁극적으로 참여자의 잠재적 성장을 돕는데 목적이 있으므로 어떻게 공연할 것인가? 보다는 ‘어떻게 참여자의 성장을 돕는가?’에 더 관심을 갖는다고 볼 수 있다. 따라서 창의적 연극을 실행하는데 있어 기본적으로 고려해야 할 사항은 ‘공연이 목적이 되어서는 안 된다’는 것이다. 그보다는 오히려 학습자의 흥미와 자발적인 참여를 통한 성장을 추구한다고 할 수 있다. 그러므로 창의적 연극은 비록 즐거리가 있는 극을 사용하더라도 대사나 연기의 반복적인 훈련은 요구되지 않으며 의도적으로 관객을 의식할 필요도 없다. 그저 학습자들

234) 민병욱, 「창의적 드라마의 교육적 효용성에 관한 실증적 연구」, 『교육연극의 현장』, 연극과 인간, 2004, 318~319쪽.

의 상상력과 창의력을 도와주기 위한 간단한 소도구나 최소한의 무대장치만 준비되면 충분히 공연이 이루어질 수 있다. 다만 문제는 그렇다고 해서 상상력과 창의력이 저절로 생겨나는 것은 아니므로 창의적 연극에서는 공연이 잘 이루어지도록 이끌어 줄 이끔이, 즉 교사(리더)의 역할이 상대적으로 강조된다고 할 수 있다.

존 스테위그와 개폴 뷰에지는 드라마 수업에서 교사의 역할을 참여의 단계와 언어강화의 단계로 나누어 제시한 바 있다. 참여의 단계에서 교사는 공연에 대한 정보나 확신이 없는 학습자들에게 기대와 자신감을 심어 줄 수 있도록 독려하고 용기를 북돋아 줄 필요가 있다고 하였다. 또한 이를 위해 이끔이는 공연이 원활하게 시작될 수 있도록 일정부분 주도적으로 참여하게 되며 이 과정에서 학습자들의 공연에 대한 호기심과 욕망이 자극될 수 있다²³⁵⁾고 하였다. 두 번째 언어강화의 단계에서 이끔이는 질문이나 충고 등을 통해 학습자들의 호기심이나 욕망이 새로운 아이디어로 발전하게끔 도와주게 된다(Side Coaching)고 하였다. 이 단계에서 이끔이는 서서히 공연의 주도권을 학습자들에게 넘겨주게 되고 그렇게 됨으로써 공연은 본격적으로 학습자가 중심이 되며 거기서 다양한 형태의 창의적 경험을 하게 된다는 것이다.²³⁶⁾ 이렇게 이끔이는 ‘참여’와 ‘관찰’의 두 역할을 직접 수행함으로써 마지막으로 학습자들의 극적 체험활동을 분석, 종합하는 평가를 하게 된다고 주장하였다. 이처럼 창의적 연극은 시기와 장소 그리고 대상에 따라 다양한 방법의 적용이 가능하며 이는 교육연극의 다른 방법들보다 폭넓게 학교현장 또는 학습자를 중심으로 활용될 수 있음을 보여준다.

창의적 연극의 일반적인 실행과정을 소개하면 크게 준비과정과 공연과정, 그

235) 이와 관련하여 도로시 히스코트(Dorothy Heathcote)는 교사도 학습자들과 같이 동등하게 극 속의 배역에 참여하여 프로그램의 진행을 조절해 나갈 수 있다고 하였다. 이렇게 되면 주제에 대한 학습자의 관점을 이해하는데 도움이 될 뿐 아니라 원활한 공연을 진행하는데도 도움이 될 수 있다. 하지만 이 때 주의해야 할 점은 교사의 참여가 어디까지나 학습자들이 경험했던 주제들을 창의적으로 발전시키고 내면화 하도록 도와주는 데 머물러야 한다는 것이다. 왜냐하면 교사의 지나친 개입은 학습자의 흥미나 자발성, 그리고 극에서의 창의적 태도를 거꾸로 저해 할 수 있기 때문이다.

236) 스테위그·뷰에지(John Warren Stewig & Carol Buege), 황정현 역, 『총체적 언어교육을 위한 교육연극』, 평민사, 2004. 112~116쪽 참조.

리고 공연 후 과정으로 나누어 볼 수 있다. 준비과정은 극을 만들기 위한 사전활동에 해당하며 여기서는 이끔이와 학습자, 또는 학습자 상호 간의 만남이 이루어진다. 그리고 교사는 학습자들과 함께 긴장을 완화시키고 상상력을 자극하는 연극게임 등과 같은 간단하고도 재미있는 신체놀이를 시도한다.²³⁷⁾ 이는 극적체험을 위한 사전의 몸 풀기 즉, 워밍-업에 해당하며 이를 통해 참여자들은 서로에 대한 이해와 신뢰감을 높이게 된다. 특히 이러한 신체놀이는 학년이 올라 갈수록 점차 정교화 되며 이전보다 높은 사고력을 요구하게 된다. 예를 들어 저학년의 경우는 주로 단순하고 간단한 일회적 신체놀이에 집중하는 반면, 고학년의 경우는 셋 이상의 협동적 사고를 요하는 장면표현이나 집단적 모둠활동을 시도하는 경우가 많다. 이처럼 워밍업을 통한 사전 준비단계가 끝나면 교사는 참여자들과 본격적인 극 만들기, 즉 공연과정으로 이어가게 된다.

공연과정은 구체적으로 극(공연)을 만들어 가는 과정(play making)이라 할 수 있다. 여기서는 먼저 이끔이와 학습자 간의 토론을 통하여 등장인물이나 공연방법에 대한 정보를 나누게 된다. 그리고 나서 각자 자신의 배역과 역할을 연기하게 되는데 여기서 유의할 점은 이들의 연기가 즉흥(Improvisation)에 의해 진행된다는 것이다. 즉흥은 정해진 대본에 의해 이루어지는 일반적인 공연과 달리 대본이 없이도 학습자의 자발적이고 즉각적인 표현에 의해 진행된다는 특징을 갖는다. 또한 이 공연의 목적이 참여자의 상상력과 창의력을 이끌어 내는데 있으므로 일반 공연에서와 같이 관객을 크게 의식할 필요도 없다. 즉 대본과 관객이 없이도 공연은 이루어질 수 있는 것이다. 맥카슬린은 즉흥적 표현이 극적상황이나 스토리에서뿐 아니라 공

237) 신체놀이의 한 예로, 성민정은 2007년 서울의 E초등학교에서 교육연극 수업의 일환으로 진행되었던 몇 가지의 사례를 소개한 바 있다. 여기서 그는 ‘만나서 반가워(소개하기 놀이)’, ‘몸과 친해지기’, ‘소리에 맞춰 움직여요’, ‘내 이름을 표현해 보자’, ‘여행을 떠나자’, ‘함께 해요’, ‘물체 변형놀이’ 등을 진행하였는데 이 같은 몸 표현의 다양한 프로그램이 진행될수록 아이들의 기발한 표현이 많아져서 상상력이나 창의력이 높아지거나 최소한 계발되었음을 알 수 있었다고 언급하였다. 성민정, 「교육연극의 이론적 기초와 실천적 적용에 관한 연구」, 동국대학교 박사학위 논문, 2011, 144~158 쪽 참조.

연에서의 도구나 의상, 인물성격, 또는 암시 등으로부터도 다양하게 일어날 수 있음을 지적 하였다.²³⁸⁾ 이런 특징 때문에 즉흥은 학습자의 창의성을 추구하는 대부분의 교육연극 방법에서 폭넓게 활용되고 있다. 이처럼 즉흥적 공연과정을 통하여 학습자들은 자연스럽게 역할놀이(Role Play)의 극적체험을 경험하게 되는 것이다.

역할놀이는 학습자의 지적, 정서적 발달을 돕는데 폭넓게 활용되는 교육연극 기법으로 학습자가 가상의 상황에서 상황 속 인물의 역할을 대신 수행하는 것을 말한다. 이러한 놀이를 통하여 학습자는 극적상황에 대한 상대방의 감정을 이해하고 나아가 갈등의 원인과 해결방법에 대해서도 상대를 배려하며 자신의 생각을 표현하는 등의 방법을 익히게 된다. 최지영은 과정중심연극에서 역할을 통한 극적체험이 참여자들에게 가져오는 효과를 다음과 같이 정리하였다. 첫째, 효과적으로 참여자들의 동일시를 이끌어냄으로써 빠른 시간 내에 참여자들을 연극공간에 몰입시킬 수 있다. 둘째, 참여자들의 능동성을 고취시킴으로써 참여자들이 연극 안에서 수행하게 되는 역할에 중요성과 가치가 부여된다. 셋째, 참여자들은 목적이 있는 구체적인 연극여정에 동참하게 된다. 넷째, 대상자와 드라마전문가 모두 공동체이며 협력예술가로서 목적의 여정에 부합하는 드라마의 문맥을 창조해내려는 의지와 노력을 표출하게 된다. 다섯째, 대상자인 참여자들이 만들어내는 역할과 기로에서의 선택과정 등이 중요시되며 그러한 선택과 집중이 연극에 지속적인 긴장과 역동을 생산하는 원동력이 될 수 있다.²³⁹⁾는 것이다. 이처럼 역할놀이는 반복적 훈련을 통하여 결과를 중시하는 전통적 연극개념으로 부터 벗어나 자유로운 놀이를 추구하는 과정중심의 학습방법임을 알게 된다. 성민정은 초등학생을 대상으로 하는 역할놀이의 실제수업을 통해 학습자들이 자신과 타인의 정서가 무엇이며 어떻게 하면 변화하며 적절한

238) Nellie McCaslin, 『Creative drama in the classr~oom』, (op.cit), pp96~102 참조. 즉흥(Improvisation)은 교육연극 기법에서 핵심적으로 다루어지는 개념 중 하나로서 기존의 대본(각본) 중심 교육의 시각에서 볼 때 (즉흥이) 무계획적이고 비교육적이라는 부정적 시각을 비판하는 가운데 다양한 방법론들이 개발되었다. 교육연극에서 즉흥의 교육적 의의와 방법에 대해서는 4장의 ‘영감분풀이의 D. I. E((Drama in Education) 실행방법’에서 재론하도록 한다.

239) 최지영, 『과정중심연극으로서 교육연극의 특성 연구』, 동국대학교 대학원 박사학위논문, 2014.

반응은 무엇인지를 알게 됨으로써 자신의 감정을 조절하고 대인관계기술을 높일 수 있다는 것을 확인할 수 있었다고 언급하였다.²⁴⁰⁾ 따라서 역할놀이를 한마디로 요약하면 학습자가 배역을 연습하는 것이 아니라 배역을 통하여 자신의 성장과 발달을 탐색하는 학습방법이라고 할 수 있겠다.

이렇게 공연의 과정이 끝나고 나면 마지막으로 이를 정리하고 평가하는 공연 후의 과정을 거치게 된다. 이 과정에서 학습자들은 지금까지의 공연 작업을 통하여 제기된 문제점이나 해결방식에 대한 자신들의 소감을 이야기 하고 아울러 이쁨이와 함께 토론을 하게 된다. 그러면 이쁨이는 이를 종합, 정리하고 학습자들에게 이 작업의 결과 또는 의의에 대하여 생각해보게 함으로써 끝을 맺게 되는 것이다.

이공본풀이의 줄거리는 할락궁이가 아버지의 명에 따라 만년장자에게 복수하고 어머니를 다시 환생시킨다는 내용으로 비교적 단순하다고 할 수 있겠다. 하지만 이공본풀이는 제주도의 전래풍습 중 하나인 구덕혼사를 다루고 있으며 아울러 효(孝)의 문제를 제기하고 있다는 점에서 충분한 학습가치를 지니고 있다. 또한 할락궁이가 서천꽃밭에서 가져온 다양한 꽃으로 원수를 징치하고 어머니를 살려내는 대목은 창의적 상상력을 자극하는 매우 흥미로운 장면이 아닐 수 없다. 이처럼 이공본풀이는 단순한 내용에도 불구하고 주어진 상황과 의미들을 창의적으로 학습할 수 있는 훌륭한 소재가 된다고 할 수 있다. 따라서 앞에서 언급한 창의적 연극의 학습 실행방법에 이를 활용할 경우, 매우 유효한 학습활동이 기대되는 것이다. 이와 같은 방법을 토대로 이공본풀이의 창의적 연극(Creative Drama) 체험을 위한 구체적 학습실행의 예를 제시해본다.

【 극 실행방법의 예 】

240) 성민정, 「교육연극의 이론적 기초와 실천적 적용에 관한 연구」, 앞의 논문, 2011. 167쪽 참조.

가. 학습주제

할락궁이의 시련과 효심

- ㉠ 점지된 운명(구덕혼사, 뽕두놀이)
- ㉡ 사라도령은 원강아미를 정말 사랑 하였을까?
- ㉢ 악인의 전형 만년장자
- ㉣ 원강아미를 살려낸 할락궁이의 효심

나. 학습대상

중학교 이상의 청소년(창의적 연극기법은 주로 즉흥과 몸짓을 통한 아동의 창의성 발달에 초점을 맞추고 있으므로 초등학교 이상의 학습자를 대상으로 비교적 폭넓게 시도될 수 있는 교육연극 학습방법이라 할 수 있다. 하지만 본 연구에서 다루고자 하는 학습주제를 학습자들이 충분히 이해하고 실행하기 위해서는 적어도 중학교 고학년 이상을 학습대상으로 하는 것이 바람직하다.)

다. 구성순서

㉠ 준비과정(신체표현, 연극게임)

㉡ 서천꽃밭(신체표현)

교사는 학습자들로 하여금 둥글게 원을 만들어 둘러서게 한다. 한 사람씩 원 안으로 들어와 서천꽃밭에서 초월적 능력을 발휘하는 다양한 꽃의 모습을 하나씩 정지동작으로 표현한다. (예를 들어, 환생꽃, 번성꽃, 검늬울꽃, 웃음꽃, 살살꽃, 눈물꽃, 수레할망악심꽃 등) 그러면 나머지 학습자들은 그 동작을 보고 거기에 어울리는 반응을 각자 신체로 표현한다. 가령, 원 안의 학생이 웃음꽃을 표현하면 나머지 학생들은 그에 따라 다양한 웃음동작들을 만들어 내는 것이다. 이때, 꽃을 표현한 학생과 반응을 보인 학생들은 각자 자신의 표현이 적절하게 전달되고,

인식되었는지를 확인한 후, 다음 학생으로 이어간다.

ㄴ. 천지창조(연극게임-Ⅰ)

교사는 학습자들에게 천지왕본풀이에서 천지의 창조과정과 대별왕, 소별왕이 각각 이승과 저승을 나누어 가지게 되는 이야기를 들려준 후 소그룹의 모듬을 만들어 태초의 상황을 각각 하나씩 정지동작으로 만들어 보게 한다. 그런 다음 모듬별로 각각의 정지동작을 표현하면 나머지 학생들은 그것이 이승인지 아니면 저승인지, 또 그 이유를 말하게 한다. 그런 다음 정지동작을 풀어 즉흥적인 장면연기를 이어가며 그 장면이 어떤 상황을 표현한 것인지 서로 이야기하며 토론한다.

ㄷ. 뎡두놀이(연극게임-Ⅱ)

이 놀이는 학습자가 특정주제와 관련한 자신의 미래 또는 주변 환경에 대하여 주사위와 같은 임의의 도구를 이용하여 점(卜)을 쳐보는 놀이로서 무구의 기능이나 점술행위를 간접적으로 체험해 보는 놀이이다. 그 방법은 다양하게 이루어질 수 있으며 주의할 점은 학습자들이 점술행위의 결과에 집착할 필요는 없다는 것이다. 오히려 그보다는 인간의 운명을 점치는 행위가 우리 삶에서 어떤 의미일까?를 생각하게 하는 것이 더 중요하다고 하겠다. 즉, 두려움을 극복하고, 때에 걸맞는 금기를 통해 위험에서 벗어나기 위해 인간행동양식을 제시해주는 '미래에 대한 점(卜)을 학습자들이 창의적으로 생각하여 보게 하는 데 의의가 있다.

㉠ 공연과정(연극 만들기)

ㄱ. 교사는 학습자들에게 이공본풀이의 내용을 소개하고 그와 관련된 자료나 정보를 제시한다. (이공본풀이 신화의 배경과 스토리, 氷陸齋, 제주도의 혼례문화-구덕혼사, 효행 등)

ㄴ. 모듈별로 등장인물 분석과 배역을 정한다.

- 원강아미, 사라도령, 할락궁이, 만년장자, 그 외 인물들

ㄷ. 교사는 학습주제와 관련된 정보를 준비하여 학습자들에게 제시함으로써 학습자들로 하여금 사건을 창의적으로 재구성하기 위한 자료로 활용하게 한다. (예를 들면 혼인에 대한 부모의 간섭이나 갈등, 인신매매, 고용주와 피고용주 사이의 일방적인 갑을관계로 빚어진 사회문제, 자식의 효도 등 주제와 관련된 사건 기사나 사진, P.P.T 자료, 동영상 같은 것들이다)

ㄹ. 학습자는 학습주제와 관련하여 자신들이 재구성한 인물의 캐릭터를 분석하고 구축한다. (이 경우, 기존의 등장인물과는 전혀 다른 캐릭터가 만들어질 수 있다. 가령, 사라도령과 원강아미를 부모의 구덕혼사에 반대하는 적극적 인물로 설정할 수도 있으며 만년장자 또는 할락궁이의 캐릭터를 기존과는 다른 관점에서 재창조할 수도 있다)

ㅁ. 학습자들은 모듈별로 각각 네 개씩의 장면을 즉흥극으로 실연해 본다. (이 때의 각 장면들은 앞에서 제시한 학습주제에 따라 모듈별로 네 개씩의 장면을 만들게 되지만 학습상황과 여건에 따라 한 개씩의 장면을 만들어도 무방하다. 이 장면들은 정지동작이나 역할극과 같은 형태로 진행되며 관객의 입장에 놓인 학습자들은 실연된 장면들의 의미를 원작과 비교해가며 생각해보게 된다)

㊤ 공연 후 과정(평가)

ㄱ. 학습자들은 모듈별로 실연된 장면, 또는 역할극을 보고 원작과 어떤 점에서 차이가 있는지 또는 역할극의 문제점이나 그 해결방안에 대하여 자신의 소감을 발표하고 토론한다.

ㄴ. 마지막으로 교사는 지금까지 진행된 학습활동을 정리하고 마무리를 한다.

(2) 세경본풀이의 응용연극(Applied Theatre) 실행방법

① 극 실행의 의의

남녀 간의 이성적 사랑과 갈등을 모티브로 하고 있는 세경본풀이는 제주도의 일반신본풀이 중에서 가장 널리 알려진 작품 중의 하나라고 할 수 있다.²⁴¹⁾ 세경본풀이는 주인공이라 할 수 있는 자청비를 비롯하여 문도령, 정수남이 등의 인물들이 등장하는데 이들의 이성적(異性的) 태도와 관련하여 다양한 분석이 이루어졌다. 우선 자청비의 여성적 위상, 즉 여성성에 대한 논의가 활발하다. 먼저 좌혜경은 제주여성의 표상으로서 자청비의 상징성을 첫째, 생산적인 여성, 둘째, 안일한 삶을 거부하고 시련에 도전하는 여성, 셋째, 현실대처능력이 뛰어난 여성, 넷째, 주체적으로 자각하는 여성으로 파악하여 전통과 현재, 미래를 잇는 가교역할을

241) 세경본풀이는 자청비가 문도령, 정수남이와 더불어 곡모신(또는 지모신)으로 좌정하게 되는 과정을 이야기 하는 내력담인데, 작품의 구성이 치밀하며 특히 남녀 간의 사랑을 중심으로 이야기가 전개된다는 점에서 많은 주목을 받아왔다. 따라서 이와 관련된 연구성과도 만만치 않은 편인데 그 중 일부를 소개하면 다음과 같다.

서경림, 「제주신화와 여성의 위상」, 『법과 정책』, 4, 제주대학교 법과정책 연구소, 1998.

좌혜경, 「자청비, 문화적 여성영웅에 대한 이미지」, 『한국민속학』 30, 1998.

고은지, 「세경본풀이, 여성인물의 형상화 방향과 내용, 구성의 특질」, 『한국민속학』, 31, 1999

임명숙, 「페미니즘적 시각으로 본 세경본풀이 연구」, 『돈암어문학』, 13, 2000.

신태수, 「세경본풀이의 세계관적 기저와 담론구조」, 『어문학』, 91, 2006.

이영지, 「자청비와 문도령 이야기의 적층 양상」, 『배달말』, 42, 2008.

권복순, 「세경본풀이의 분석심리학적 접근」, 『경상어문』, 14, 2008.

———, 「자청비의 세계구조와 양면성 고찰」, 『실천민속학』, 16, 2010.

———, 「자청비의 시공간과 그 의미」, 『경상어문』, 13, 2007.

정인혁, 「세경본풀이의 세계관 재고, 中 세경 자청비의 의미」, 『한국고전여성문학연구』, 17, 2008.

김병주, 「여성신화 세경본풀이의 심리학적 이해」, 『한국심리학회지 여성』, 15, 2010.

권태호, 「제주도 일반신 본풀이에 나타난 여성신의 성격과 양상」, 『한국무속학』, 29, 2011.

이은희, 「세경본풀이에 나타난 트릭스터 '정수남'의 존재 양상과 의미연구」, 『국문논집』, 56, 2013

신동훈, 「세경본풀이 서사와 상세경 신적의 상관성 재론」, 『비교민속학』, 51, 2013.

송태현, 「신화와 문화콘텐츠 : 제주신화 '자청비'를 중심으로」, 『강원대 인문과학연구』, 22, 2009.

김정숙, 『자청비, 가문장 야기, 백주또』, 각, 2002.

현용준, 『제주도 신화의 수수께끼』, 집문당, 2005.

본 연구자는 여기서 자청비의 여성성, 그리고 주변 인물과의 관계나 심리분석 등을 다룬 글들에 주목하여 이를 놀이적 관점에서 교육연극에 활용하고자 한다.

한 여성영웅의 역할을 담당한 것으로 평가하였다. 그러면서 자청비의 이성적 태도와 관련해서는 ‘사랑의 화신’으로서 제주여성의 전통 속에 살아 숨쉬는 삶이고 호흡이라고 언급하였다. 242) 김정숙 역시 자청비를 여성취향적인 여성의 원형으로, 또 여성해방의 선구자로 간주하며 페미니즘의 역사 속에서 여성성의 획득 - 양성성의 수용 - 인간성의 실천 이라는 내적 운동의 과정을 통하여 창조적인 모습으로 사랑을 완성해내는 인물로 평가하였다. 그런가 하면 이와 같은 자청비의 자주적이고 주체적인 여성성에 대한 적극적인 평가에 비해 현용준은 다소 부정적인 견해를 피력하였다. 그는 자청비의 영웅적인 능력과 뛰어난 기지는 인정하면서도 단지 자신의 신분상승을 위해서 우둔하고 아무 능력이 없는 문도령과의 사랑을 성취하였으며 천민인 정수남이는 시종 종으로 취급했다고 하였다. 또한 일부다처제를 인정하고 시부모에게는 고분고분 복종함으로써 결국 구사회제도의 개혁은 전혀 실현하지 못한 여성으로 파악하여 그 한계를 지적하였다. 243) 이처럼 자청비는 타고난 자신의 운명을 스스로 개척하고 해결하려는 주체적 여성의 이미지와 더불어 그것이 봉건적 지배질서를 근본적으로 극복한 것은 아니라는 소극적인 의견도 제시되었다.

다음으로는 문도령과 정수남이의 이성적 인식과 태도에 대하여 살펴 볼 필요가 있다. 먼저, 문도령에 대해 언급하자면, 그는 하늘 옥황의 아들로써 거무선생에게 글공부를 하러 지상에 내려온 귀한 신분의 인물이라는 점을 제외하면 이렇다 할 매력적인 면모를 보여주지는 못한 것 같다. 자청비와 사랑의 인연을 맺는 과정도 수동적일 뿐 아니라 서수왕의 딸과 혼인하라는 부모의 말에도 그대로 따르는 순종형 인물이라 할 수 있다.. 또한 서수왕의 딸과 자청비를 사이에 둔 혼인문제에도 주체적인 결단을 내리지 못하고 그저 우유부단한 태도만을 보여주고 만다. 이와 같은 문도령의 태도는 현대의 부모의존형 자식들의 모습과 너무나 닮아있는 듯하다. 즉,

242) 좌혜경, 「자청비, 문화적 여성영웅에 대한 이미지」, 『한국민속학』, 제30집, 한국민속학회, 1998, 193~198쪽 참조.

243) 현용준, 『제주도 신화의 수수께끼』, 집문당, 2005, 122~126쪽 참조.

능력 있는 부모 밑에서 별다른 어려움 없이 자라 세상물정 모르고 그저 부모가 시키는 데로만 하는 소위 ‘마마보이’의 한 전형을 보는 듯 하기 때문이다. 오히려 그에 비하면 하인 정수남이는 적극적이다 못해 지나치게 노골적인 성적 태도를 보임으로써 문도령과 대비된다. 정수남이는 자청비가 문도령과 헤어지자 갖은 꾀를 내어 자청비를 상대로 자신의 성적욕망을 채우려 한 인물이다. 그는 문도령이 지상에 내려와 선녀들과 함께 있다는 거짓말을 둘러대 그녀를 산으로 유인하여 옷을 벗게 하는 등 집요한 성적탐욕행위를 저질렀다. 결국 그의 성급하고 저돌적인 행위는 자청비의 기지와 재치로 인하여 이내 죽음의 결과를 맞이하게 된다. 하지만 그렇다고 정수남이를 그저 악인형의 인물로만 단순화하여 치부해 버리는 것은 온당치 않다고 느껴진다. 예컨대 이은희는 신화의 내용에서 정수남이는 자청비의 신적 승격과정에 적극적으로 가담하고 있으며 주인공과 상보적인 관계를 형성함으로써 전체 서사의 흐름에서 중요한 축을 담당하였다고 언급하였다. 그러면서 이은희는 정수남이가 교묘한 속임수로 자청비를 속이는 부분은 악인으로 보일 수 있으나 육체적 욕망에 눈이 어두워 어이없이 당하고 마는 장면에서는 한없이 어수룩한 인물로 묘사되는 등 악인이라기보다 선악의 이원적 인물구도에서 벗어나 있는 존재, 즉 예측 불가능과 변화무쌍함을 지닌 장난기 있는 트릭스터(어릿광대형)의 인물로 파악하였다.²⁴⁴⁾ 다시 말해 상전인 자청비로 하여금 성적 수모를 느끼게 하는 행동을 태연스럽게 요구하는 뽀뽀함이나 그녀를 부리려는 태도, 또 한편으로 자신의 성적욕구만을 앞세우다 결국 죽임을 당하고도 젓가슴에 올라앉으라는 자청비의 유혹에 두말없이 달려드는 행동 등은 정수남이가 미움만을 안겨주는 존재라기보다는 오히려 웃음을 선사하는 어릿광대의 모습에 더 가깝다고 본 것이다. 결국 이 셋의 등장인물들은 각자 상세경, 중세경, 하세경이라는 저마다의 신직을 부여받고 좌절하게 됨으로써 결말을 맺게 된다.

244) 이은희, 「세경본풀이에 나타난 트릭스터 '정수남'의 존재 양상과 의미연구」, 『국문논집』, 제56집, 2013, 참조.

연구자는 이와 같이 앞에서 언급된 논의를 바탕으로 이들 셋의 등장인물 사이에서 벌어지는 이성적 관계를 주목하고자 한다. 먼저, 이들이 벌이는 이성적 행위는 크게 두 개의 축을 중심으로 전개된다. 하나는 자청비와 문도령과의 관계이고 또 하나는 자청비와 정수남이의 관계이다. 이들의 관계는 서로 물로, 물리면서 진행되는 데 말하자면 사랑을 성취하기 위한 남녀 간의 이성적 행위가 삼각관계를 이루며 진행되고 있는 셈이다. 그 과정에서 자청비는 문도령을 상대로 적극적이고 주도적인 사랑을 이끌어 가는 반면, 정수남이에게는 눈길 한 번 주지 않는 단호한 모습을 드러낸다. 하지만 그녀는 성적으로 자신을 압도하려는 정수남이를 완전히 내치지 못하고 운명적인 관계를 이어간다.²⁴⁵⁾ 이처럼 세 명의 등장인물 사이에서 벌어지는 사랑이야기는 주제면 에서나 구성면 에서 매우 치밀하고 흥미로운 극적요소로서의 기반을 갖추고 있다고 판단된다.²⁴⁶⁾ 예컨대 이야기의 정황을 살펴볼 때 그들의 이성적 태도를 둘러싼 헤게모니는 주로 갈등과 화해의 국면을 통해 보여지는 바 이를 교육연극의 관점에서 극적 재구성을 시도할 경우, 주제 면에서나 학습체험 면에서 매우 유용한 소재가 될 수 있다고 보기 때문이다. 즉, 세경본풀이의 사랑이야기는 극에 참여하는 학습자들로 하여금 신화적 상상을 통한 다양한 의미의 해석을 가능하게 할 뿐 아니라 나아가 이를 창의적으로 재구성하여 극적표현과 토론 등을 병행함으로써 궁극적으로는 성에 대한 편견이나 그릇된 인식을 바로잡는 교육활동의

245) 이에 대해 이영지는 정수남이 자청비를 희롱하는 것은 자신이 신분으로는 비록 좋이지만 남성적으로 우위에 있음을 나타내는 행위로서 이는 내륙의 신화에 여성들을 억압적으로 다루는 화소들이 제주신화에 수용되면서 자청비는 성적 결핍을 극복해야 하는 여신으로 등장한 것으로 추론한다. 그러나 원시적 제주도신화가 지닌 여성의 주체적이고 능동적인 활동들이 자청비와 문도령 이야기에 흔적이 남아 있는 까닭에 결국 이 이야기는 제주도 신화의 근원적 모습에 시대변화에 따른 화소가 유입되면서 남성중심적 가치관인 유교적 화소로 적층되어진 것으로 해석하였다. 이영지, 「자청비와 문도령 이야기의 적층 양상」, 『배달말』, 제42집, 배달말학회, 2008, 251~252쪽 참조.

246) 자청비를 중심으로 문도령과 정수남이 사이에서 벌어지는 성적 표현이 전면적으로 드러나는 경우는 자청비가 옷을 벗는 장면이라 할 수 있다. 즉 자청비는 이 작품에서 세 번 옷을 벗게 되는데 첫 번째는 자청비가 문도령을 유혹하기 위해서이며 두 번째는 정수남이에 의해 굴미굴산에 들어가 연못가에서 벌거벗은 채 성적수모를 당할 때고 세 번째는 죽어서 무덤이가 된 정수남이를 환생시키기 위해 옷을 벗을 때이다. 이처럼 자청비가 옷을 벗는 장면은 세 등장인물의 이성적태도와 행동을 이해하기 위한 적절한 극적 장면이 될 수 있다고 생각한다.

계기를 마련하게 되는 것이다. 이러한 점들을 감안할 때, 현대의 청소년들에게 성에 대한 인식과 가치관, 그리고 올바른 이성적 태도를 견지하기 위한 방법의 일환으로 세경본풀이는 매우 의미 있는 교육연극의 소재가 될 수 있다.

② 극 실행의 방법

랜디(Robert J, Landy)는 교육연극의 관점에서 드라마와 씨어터로서의 연극활동을 크게 교육활동 영역과 사회적 실천영역, 그리고 심리치료(치유)의 영역으로 나누어 설명하였다.²⁴⁷⁾ 이 중 2000년대부터 영, 미 와 호주를 중심으로 교육연극의 한 방법으로 주목받기 시작한 응용연극(Applied Theatre)은 사회적 실천 영역에 속한다고 할 수 있다. 즉, 응용연극은 학교로부터 그 영역을 확대하여 교회나 마을광장, 심지어 교도소 등의 지역공동체 안에서 참여자들의 행동변화를 이끌어내는 매개체로서의 연극을 통하여 주체적이고 자발적인 역할을 추구하고 실천하는 교육연극 방법론이라 할 수 있는 것이다. 테일러(Philip Taylor)는 저서 ‘Applied Theatre’에서 응용연극의 주요개념과 원리, 그리고 실천적 사례들을 제시한바 있다. 먼저, 그는 응용연극의 배경과 지향점, 그리고 목적에 대해 다음과 같이 언급하였다.

“이 연극이 응용연극인 이유는 예술형식이 변화의 촉매제로 작용하여 시민관객 혹은 참여자들이 직접적이고 즉각적인 상황을 체험하게 함으로써 그들이 자신은 물론, 다른 사람들의 생각이나 행동들을 목격하고 직면하고 해체해보는 기회를 제공하기 때문이다. 응용연극은 연극이라는 미적 형식의 힘을 통하여 이 세상 속에서 우리가 어떻게 살고 있으며 개체로서 또 공동체로서 우리가 어떻게 해야 더 나은 세상을 만들 수 있는지에 대한 인식을 고취하는 데 중점을

247) Robert J, Landy & David T. Montgomery, 『Theatre for Change』, (op.cit), 참조.

두는 연극이다.”²⁴⁸⁾

이처럼 응용연극은 참여자들의 행동변화를 이끌어내는 매개체로서의 연극을 통하여 지역공동체를 어떻게 하면 좀 더 나은 방향으로 이끌어 갈 것인가에 초점을 맞추고 있는 것이다. 따라서 그는 연극을 통한 공동체의 참여와 변화를 강조하는 가운데 특히 그러한 변화가 어떻게 발생하며 (연극행위)참여자들이 하여금 궁극적으로 그들 각자의 삶의 테두리 내에서 가능한 것과 그렇지 않은 것들을 어떻게 체험하고 탐구할 수 있는지를 주목하였다.²⁴⁹⁾ 부연하자면 그는 스스로 연극을 ‘변화의 촉매제(change agent)’로 비유하였듯이 연극형식이 어떻게 일반 시민들 및 사회가 그들이 속한 세상과 그들이 바라는 세상의 문제와 가능성을 고민하고 탐구하는 원동력이 되는지를 살피고자 한 것이다.

이와 같이 응용연극은 학교중심, 또는 학생중심의 전통적 교육연극 개념으로부터 벗어나 사회 공동체의 참여와 변화를 모색하기 위한 확대된 개념의 교육연극 방법론이라 할 수 있다. 그러므로 응용연극은 지역주민센터나 공원, 거리, 교도소 같은 교정시설이나 치료, 보건시설 또는 주택단지, 복지시설 같은 공간에서도 극적 체험활동이 가능하다. 하지만 그렇다고 해서 응용연극이 반드시 학교를 벗어나야만 한다는 의미는 아니다. 왜냐하면 응용연극은 원래 학교 안에서 사회적 변화를 실현하기 위하여 정치적 지향성을 보이기도 하는 T. I .E의 학습방법이 발전된 개념이기도하기 때문이다. 따라서 학교나 교실에서도 응용연극이 추구하는 방법론의 실행은 가능하다. 가령, 이성문제나 따돌림(왕따) 또는 다문화에서 비롯되는 문화정체성이라든지, 아니면 건강이나 환경 등과 같은 문제들은 오늘날 학교나 지역사회 할 것 없이 공통의 이슈가 되고 있다. 즉, 학교, 사회의 경계 구분이 모호해져버린 것이다. 이렇게 보면 응용연극은 학교 안이나 밖이나 하는 공간적인 경계구분 보다는

248) 필립 타일러(Philip Taylor)저, 김병주 역, 『Applied theatre, 시민연극』, 청동거울, 2009, 28~29쪽.

249) 필립 타일러(Philip Taylor)저, 위의 책, 40쪽.

그것이 다루고자 하는 이슈나 대상이 더욱 중요하다고 말할 수 있다.

테일러는 응용연극을 성공적으로 수행하기 위한 기본원칙으로 다음의 8가지를 제시하였다. (응용연극은) 첫째, ‘사전에 철저한 연구가 바탕이 되어야 한다.’ 둘째, ‘불완전성을 추구 한다’ 셋째, ‘개연성을 지닌 이야기를 제시 한다’ 넷째, ‘관객의 참여가 중심이 된다’, 다섯째, ‘현실의 딜레마를 제기 한다’ 여섯째, ‘미래의 가능성을 모색 한다.’ 일곱째, ‘미적인 매체이다.’ 여덟째, ‘공동체의 목소리를 대변 한다.’이다. 이처럼 테일러의 주장을 통해 알 수 있듯이 응용연극은 배우가 중심이 되어 극의 예술적 완성도를 추구하는 전통극의 개념으로부터 벗어나 참여자 모두가 중심이 되어 사회적 쟁점이나 이슈에 관심을 갖고 이를 실천적 변화로 지속시키기 위한 교육 연극방법이라고 할 수 있다.

연구자는 세경본풀이를 응용연극방법론으로 활용함에 있어 성의 문제(여기서 다루어지는 성은 물론 정신적, 신체적 성 모두를 의미한다)를 중심주제로 다루고자 한다. 이는 세경본풀이가 자청비와 문도령, 그리고 정수남이를 위시하여 남녀 간에 벌어지는 이성간의 사랑과 갈등의 문제를 폭넓게 다루고 있기 때문이다. 세경본풀이에서 등장인물 간의 이성적 관계는 앞서 언급하였듯이 크게 자청비와 문도령, 그리고 자청비와 정수남이라는 두 개의 축을 중심으로 전개된다. 그런데 극적 측면에서 볼 때 자청비의 이성적 상대로서 중심인물이라 할 수 있는 문도령보다는 오히려 주변인물인 정수남이와의 관계가 더 흥미로운 양상을 보인다. 특히, 하인인 정수남이가 자청비를 상대로 노골적인 성적 탐욕을 범하다 죽임을 당한 후 부엉이²⁵⁰⁾가 되어 다시 자청비의 배꼽 위에 올라가 환생하는 장면은 일종의 제의적 절차로서 문학적 측면에서뿐 아니라 연극적으로도 뛰어난 구성을 지닌다. 일단, 이 장면은 현실

250) 현용준은 제주도 신화에 등장하는 새의 의미는 여러 가지가 있는데 그 중에서 실재의 새가 아니라 인간에게 재해를 안겨주는 사기(邪氣)라는 발음이 새의 발음과 혼용되면서 생겨난 경우가 있음을 언급한 바 있다. 현용준, 『제주도 신화의 수수께끼』, 집문당, 2005, 108쪽. 그런 의미에서 볼 때 정수남이가 부엉이로 변한다는 것은 곧 쫓아버려야 할 대상임을 암시하는 것이 아닌지 추측하게 된다.

에서는 이해가 가지 않는 부분이다. 정수남이는 자청비를 상대로 성폭행을 시도하였고 자청비는 이에 정수남이를 죽임으로써 응징하였는데 정수남이가 죽어 부영이로 변신했다는 것도 그렇고 나중에 다시 자청비에 의해 환생하였다는 것도 현실적으로는 이해하기 힘든 내용이다. 하지만 이 이야기는 당시 도민들의 의식을 반영하고 있을 뿐 만 아니라 일정한 상징적 의미도 내포하고 있다고 짐작된다. 즉, 표면적으로 드러난 정수남이의 행위는 벌을 받아 마땅하나 그를 다시 환생시킴으로써 용서와 화해를 시도하고자 했던 바램이 작용하였을 것이다. 또한 그러기 위해 자청비가 옷을 벗고 죽은 정수남이를 유혹하는 장면에서 원초적인 성의 상징성을 보여주었다고 생각한다.

우선 연구자는 자청비와 정수남이의 이러한 행태를 성에 대한 내적억압과 모순의 이중적인 분출과정이라는 색다른 관점에서 접근해 보고자 한다. 즉, 권위와 명분을 중요시하는 문도령의 소극적 태도에 대한 자청비의 내적 불만과 억압이 거꾸로 정수남이의 성적탐욕행위를 통하여 대리 분출되고 이로 인한 심리적 갈등이 또 다시 정수남이의 환생을 통해 해결되는 것으로 파악하는 것이다. 다시 말해 자청비의 심리적 억압이 정수남이의 성적탐욕으로 환치되었다고 가정하는 것이다.²⁵¹⁾ 이런 관점에서 접근하면 정수남이가 부영이로 변신했다가 다시 환생한 것은 단순히 정수남이만의 개인적 문제라기보다는 정수남이와 자청비를 포함한 당시 사회의 성에 대한 인식이나 태도에서도 그 원인을 찾게 된다. 즉, 인간의 성충동 욕구는 보편적

251) 연구자가 정수남이의 성적 탐욕행위를 자청비의 심리적 억압과 그에 따른 대리분출로 추론하는 것은 이것이 한 개인의 단순한 성 충동에서 야기되었다기보다는 그 이면의 복합적인 요인에서 그 원인을 찾아보고자 하는 연구자의 태도와도 무관하지 않다. 즉, 연구자는 “자청비가 아무리 적극적이고 주체적인 여성성을 지녔다고는 하지만 자신의 성적 행위를 전면적으로 드러내기 어려운 당시의 사회구조 속에서 여성이라는 이유 때문에 억눌려진 자신의 성적 억압이 거꾸로 정수남이의 행동을 통해 욕구분출 될 수 있겠다”라는 가정을 해본 것이다. 따라서 연구자의 이러한 모순적 이중심리 추론은 전적으로 교육연극적 발상에서 연유한 것으로 논리적 검증을 요하는 문제는 아니라고 생각한다. 다시 말해 연구자의 이러한 추론은 자청비와 문도령의 성적갈등을 둘러싼 다양한 심리적 요인을 분석하기 위한 상상적 가설로서 교육연극 참여자들의 다양한 아이디어와 창의력을 도출해 내기위한 문제제기의 성격을 갖는다. 따라서 이와 관련된 심층적인 논의는 별도의 장에서 다루어 지기를 기대한다.

인 것으로서 누구에게나 다 그 원인이 있으므로 단지 표면상에 드러난 충동만을 탓하기보다 그 이면의 다양한 원인을 고려할 필요가 있다고 보는 것이다. 또 그렇게 되었을 때 서천꽃밭의 환생꽃 역시 다양한 각도에서의 해석이 가능해질 것이고 학습자는 이를 통해 자신의 생각이나 입장을 창의적으로 표현하게 될 것이다

이성간에 있어 성에 대한 문제는 예나 지금이나 본질적으로 크게 다를 바가 없는 중요한 논제라 할 수 있다. 과거에 비해 많이 변했다고는 하지만 여전히 현재도 남녀 간, 또는 세대 간 이성에 대한 인식과 태도를 둘러싸고 많은 갈등이 야기된다. 또 아무리 성문화가 개방되었다고 해도 성추행이나 성폭행 같은 문제는 지금도 중대한 사회적 범죄행위로 간주된다. 따라서 연구자는 현재 우리주위에서 벌어지는 청소년들의 성에 대한 문제, 특히 학습자 자신들의 이성에 대한 인식과 태도를 세경본풀이의 ‘꽃과 부엉이’라는 상징적 의미와 연관 지어 극적 재구성을 시도하고자 한다. 또 그럼으로써 학습자로 하여금 정수남이의 성적행위를 유발시킨 다양한 원인들을 추적하고 그 해결을 위한 방법들을 현재의 관점에서 모색하게 하고자 하는 것이다.

이 실행학습은 평소 정수남이의 성적 억압과 갈등구도가 암시되는 장면과 이후 자청비가 정수남이를 인간으로 회생시키며 화해의 결말을 맺는 몇 개의 장면을 현재의 시각에서 삼화적으로 재구성하고 그 후 핫 시팅(hot seating)²⁵²⁾ 등의 기법을 통하여 참여자들의 극적 참여와 토론을 이끌어 내는 방식을 취하게 된다. 그렇게 함으로써 연구자는 극에 참여하는 학습자들로 하여금 성에 대한 억압적 요인들을 찾아보고 나아가 올바르게 주체적인 이성적 태도를 지닐 수 있도록 인식의 변화를 기대하는 것이다. 이와 같은 방법을 토대로 세경본풀이의 응용연극(Applied Theatre) 체험을 위한 구체적 학습실행의 예를 제시하면 다음과 같다.

252) 핫 시팅(hot seating)은 공연 중이나 공연 후에 역할을 맡았던 배우를 무대로 다시 불러내어 (의자에 앉혀놓고) 배우의 역할과 관련하여 관객으로 하여금 궁금한 점을 물어보면 이에 대해 배우가 대답하는 연극기법 중의 하나이다.

【 극 실행방법의 예 】

가. 학습주제

부영이가 된 정수남이(정수남이의 성에 대한 오해와 진실)

- ㉠ 정수남이는 어떤 유형의 인물인가?
- ㉡ 정수남이는 어떤 가정환경에서 성장하였을까?
- ㉢ 정수남이의 성적 탐욕은 잘못 된 것인가?
- ㉣ 정수남이의 이물변신(부영이)은 무엇을 의미하는가?
- ㉤ 자청비는 정수남이를 용서할 것인가?
- ㉥ 자청비와 정수남이는 과연 대립적 인물유형인가?

나. 학습대상

고등학교 이상의 청소년(응용연극은 학교에서 뿐 아니라 지역사회의 다양한 장소에서도 학습이 가능하며 특히 주제와 관련하여 학습대상의 범위를 확대해도 무방하다. 가령 청소년의 성문화를 주제를 한다면 학교이외의 청소년 성문화센터나 심리치료시설, 또는 지역주민문화센터나 소년교정시설 같은 곳에서 진행하여도 좋다. 본 연구는 청소년의 이성적 문제를 다루고자 한다는 점에서 고등학교 이상의 청소년을 학습대상으로 하는 것이 좋으나 앞에서 제시한 청소년 유관단체의 관계자 즉, 심리치료사나 청소년상담사, 사회복지사와 같은 일반인으로 대상을 확대하는 것도 바람직하다)

다. 구성순서

- ㉠ 대본 만들기

ㄱ. 등장인물 정하기

이꿈이 (해설자, 연극교사), 정수남이, 자청비, 문도령, 기타 인물들

ㄴ. 작중 인물 분석하기

이 공연의 목적은 앞에서 언급한 바와 같이 극에 참여하는 청소년들에게 성에 대한 억압적 요인들을 찾아보고 나아가 성에 대한 그릇된 사고나 편견으로부터의 인식적 변화를 기대하는 데 있으므로 배역을 맡는 사람은 자신의 역할과 관련하여 다양한 캐릭터 분석을 시도할 필요가 있다. 왜냐하면 이 공연은 관객(학습자)의 적극적인 참여와 개입을 통해 이루어지며 공연의 후반부에는 자신이 맡은 배역과 관객과의 직접적 토론도 진행되므로 공연 후 제기될 수 있는 다양한 해석과 변수에 대하여 예상할 필요가 있기 때문이다.

ㄷ. 장면 만들기(공연 만들기)²⁵³⁾

ㄱ. 조명이 들어오면서 장면1 (정수남이가 자청비에게 성적 탐욕을 드러내다가 자청비에 의해 응징 당하는 장면)을 공연한다. 이 장면은 그림자 또는 실루엣과 조명, 음향만으로 표현하여 관객의 상상을 자극한다.

ㄴ. 이꿈이(교사)가 무대로 등장하여 앞의 장면이 이 극의 주제와 관련되어 있음을 말하며 자청비 신화에 대한 배경설명과 함께 공연의 의의 및 진행에 대한 기본적인 정보를 제시한다. (이 공연은 신화적 분위기를 살려 과거의 시점을 배경으로 진행해도 되지만 현대적 시점을 배경으로 재구성하여도 무방하다)

253) 이 공연은 '청소년의 성'에 대한 예민한 주제를 다루므로 원활한 진행을 위해서는 연극교사나 전문적인 교육연극배우에 의해 이루어지는 것이 바람직하다. 이 공연은 일부러 선정적인 장면을 구성할 필요는 없으며 오히려 조명이나 음향 등 간단한 장치로도 의도하는 장면을 만들어낼 수 있다. 하지만 적어도 삽화적 장면을 관객에게 전달하기 위해 어느 정도의 극적몰입은 필요하다. 다만 핫시팅을 할 때는 일반조명으로 전환하여 무대와 객석을 열어놓는다.

ㄷ. 암전이 되었다가 다시 조명이 들어오면 장면2 (자청비와 문도령의 이성적 태도를 짐작할 만한 짧은 에피소드 - 예를 들면 자청비와 문도령이 우물가에 서 대화를 나누거나 아니면 함께 글공부를 하면서 겪은 일 등)를 공연한다.

ㄹ. 장면3 으로 바뀌면서 정수남이가 등장하여 자신이 처한 환경이나 이성에 대한 내면의식 등을 1인극(모노드라마)의 형식으로 보여준다.(물론 2인 이상이 등장해도 상관없으나 중요한 것은 이 장면을 통해 학습자들이 이성의 갈등문제를 느낄 수 있게 해야 한다는 것이다) 그리고 이 때 이끔이(교사)는 학습자와 함께 이 장면을 지켜본다.

ㅁ. 장면1을 다시 한 번 반복하여 공연한다. 그럼으로써 학습자로 하여금 주제(성 문화)의 선명성을 더욱 강하게 인식시킬 수 있다.

ㄴ. 이끔이(해설자)가 다시 무대에 등장하여 정수남이를 불러내고(이때 정수남이는 부엉이의 가면을 쓰고 나온다) 관객과 핫 시팅을 시도한다. (이때 자청비나 문도령을 함께 불러내어도 상관없다) 여기서 관객은 부엉이의 가면을 쓴 정수남이를 상대로 다양한 질문을 할 수 있다. 이 장면은 극의 가장 핵심적 부분이라 할 수 있는데 핫 시팅을 통해 정수남이가 부엉이로 변신하게 된 이유와 그 상징적 의미 등에 대하여 배우(정수남이)와 관객의 심층적 토론이 이루어질 수 있기 때문이다. 즉, 이 극의 주제라 할 수 있는 정수남이의 이물변신이 이성간의 성(姓) 문제를 창의적으로 해결하는데 중요한 모티브가 될 수 있을 것으로 판단한다.

ㄷ. 청소년 심리문제 전문가(또는 청소년상담사 아니면 학습자 등 한 사람이 그 역할을 맡아도 됨)를 무대로 나오게 하여 보다 심화된 토론 및 강의로 사건의 원인 및 해결을 모색한다. 그리고 이 과정에서 또 한 번의 상황극이 이루어질 수도 있다. 가령 정수남이의 성 충동에 대한 심리 상태나 사건발생의 원인에 대하여 학습자가 상이한 해석을 내릴 경우, 해설자는 그 중 한 두 장면을 선별하여 학습자가 직접 참여하는 간단한 상황극을 유도할 수도 있다.

ㅇ. 마지막으로 해설자가 학습자에게 꽃을 하나씩 나누어 주면 학습자

들은 그 꽃을 다시 정수남이에게 바치는 제의적 의례를 극중극으로 재연함으로써 부엉이가 된 정수남이의 가면을 벗겨내는 용서와 화해의 체험을 하게 된다.

㉔ 공연 후 평가하기

관객과 배우들은 공연에 참여한 자신들의 소감을 이야기하고 이 공연이 어떤 의미가 있었는지, 또 어떤 문제가 있었는지 등에 대하여 토론해 본다. 예를 들어 이끔이는 극에서 정수남이가 죽어 부엉이로 변신한 다음 다시 자청비에 의해 인간으로 환생한 것과 관련하여 관객들에게 여러 각도에서의 해석을 요구할 수 있다. 그럼으로써 이 극은 배우와 관객은 물론 극에 참여하는 모든 학습자들에게 성의 문제를 진지하게 고민해보고 해결하기 위한 기회를 갖게 되는 것이다.

3) 체험적 놀이성을 활용한 교육연극 실행방안

(1) 차사본풀이의 통합예술교육(Integrated Arts Education) 실행방법

① 극 실행의 의의

차사본풀이는 주인공 강림이의 저승체험이 주된 내용을 이루는데 그의 체험행적과 이후의 사건전개가 매우 흥미로운 작품이라 할 수 있다. 차사본풀이는 염라대왕을 잡아오라는 원님의 명에 따라 강림이가 부인과 문전신, 조왕신의 도움을 받아 저승세계에 들어가 염라대왕을 만나고 돌아온다는 내용이다. 그런데 이 작품이 특히 흥미를 끄는 이유는 강림이가 저승을 찾아가는 여정과 그 이후의 행적에 있다. 먼저, 강림이는 부인이 만들어준 저승행장을 차려입고 저승관문인 행기못을 통과하여 염라대왕을 만나게 되고 다시 이승으로 돌아와 사건을 해결한 뒤

결국 차사 신으로 좌정하게 된다. 그런데 이와 같은 일련의 과정을 통하여 강림이
는 시, 공간적 차원을 달리하는 전혀 새로운 세상, 즉 저승을 체험 하게 된다. 하지
만 그 곳 역시 이승과 마찬가지로 우연이나 실수가 존재하는 친숙한 공간으로 인식
되었다. 즉, 두렵고 혐오스러운 공포의 세계라기보다는 그저 나그네의 먼 여행길처
럼 자연스러운 공간으로 여겨지고 있는 것이다. 물론, 악인에 대한 징벌이나 죽음의
세계를 다룬다는 점에서 두렵게 느껴질 수 있겠으나 생사와 선악을 뚜렷하게 구별
하는 서양의 저승관에 비하면 어딘가 소박해 보이기까지 한다. 본풀이에 내재되어
있는 저승의 세계라는 것이 기본적으로 당대 도민들의 삶과 의식을 반영한다고 보
았을 때 차사본풀이에서 강림이가 넘나들었던 저승의 세계는 곧 당시 도민들의 또
다른 삶의 세계와 맞닿아 있는 곳이라고 추론해 볼 수 있는 것이다.

이와 같은 관점에서 연구자는 차사본풀이에서 강림이의 저승체험을 교육연극
방법론에 활용코자 한다. 즉, 일반적으로 학교교육에서 쉽게 다루기 힘든 죽음의 주
제를 본풀이에 나타나는 전통적인 상, 장례문화와 강림의 저승행장체험에 결부시켜
놀이의 방식을 통해 학습하고자 하는 것이다. 특히 강림이가 저승행장을 차려입고
주천강에 당도하여 저승의 세계로 들어가는 여정과 그 곳에서 염라대왕을 만나 담
판 짓는 이야기 그리고 지상에 내려와 사건을 해결하는 과정을 교육연극의 방법을
통해 학습할 경우 다양한 학습효과가 기대된다. 가령, 앞에서 지적한 바와 같이 전
통적인 상, 장례문화와 이를 대하는 조상들의 지혜, 그리고 삶과 죽음에 대한 가치
관 등을 거부감 없이 자연스럽게도 친근감 있게 접할 수 있는 기회가 마련될 수 있
을 것이다.

그러므로 연구자는 차사본풀이의 체험적 놀이성을 통합예술교육의 한 방법
으로 활용할 경우, 의미 있는 교육효과를 기대할 수 있다고 판단한다. 먼저, 통합예
술교육은 두 개 이상의 예술과목 또는 예술과 비예술과목 간의 연계된 통합적 교육
방식이라고 할 수 있다. 따라서 통합예술교육은 특정한 단일교과에서 다루는 주제
보다는 다양하고 복합적인 학습이 가능한 포괄적 주제가 더욱 효과적이다. 연구자

는 이를 감안하여 차사본풀이에서 나타나는 전통적 상, 장례문화를 중심주제로 하
되 연극, 무용, 미술, 음악, 나아가 만화 애니메이션 등의 예술과목과도 연계하여 통
합적 학습체험을 시도하고자 한다.

② 극 실행의 방법

통합예술교육은 전문화되고 개별화된 독립과목으로서의 예술과목이
아닌 두 개 이상의 예술과목 또는 예술과 비예술과목 간의 연계된 통합적 교육을
의미한다. 따라서 통합예술교육은 음악이나 미술 같이 전문화되어있는 전통적인 개
별교과를 학습하기보다는 이러한 교과들을 통합적으로 활용하여 상상력과 창의력을
높이거나 아니면 비예술교과와의 연계를 통해 학습자의 문제해결능력을 제고하는데
목적이 있다고 할 수 있다.²⁵⁴⁾ 통합예술교육은 80년대 이후 인지과학과 다중지능이
론 등에 의해 그 철학적 기반이 마련되었다고 할 수 있다. 인지과학은 인간이나 사
물의 인식과정을 대상으로 지식이나 학습을 비롯한 다양한 메커니즘을 탐구하는 학
문이며 다중지능이론 역시 인간의 지능을 단일적 측면이 아니라 복합적이고 유기적
인 구조에 의해 분석하는 이론이다. 이에 따르면 인간은 각자 저마다의 독특하고
개성적인 발달기능과 특징이 있다고 한다. 따라서 학습자의 능력을 오직 하나만의
특정한 기준이나 학습방법으로 평가하는 것은 한계가 있다고 보는 것이다. 그런 면
에서 통합예술교육은 학습자들로 하여금 세상을 풍부하고 유기적으로 인지하며 아
울려 자신들의 창의적이고 개성적인 능력을 한 층 높여 줄 수 있는 유효한 방법으
로 기대된다. 특히 학제간의 연계와 교섭이 갈수록 긴밀하게 추진되고 있는 21세기

254) 이미경은 통합예술교육의 개념에 대하여, 미국 ‘국가예술교육단체협의회(Consortium of National Arts Education Organization, 2002)’와 러셀(Russel), 젠비라스(Zenbylas)의 정의를 바탕으로 예술
을 학교교과교육에 통합하려고 노력하는 활동을 ‘예술교과 간 혹은 예술교과와 비예술교과 간 두
개 이상의 서로 다른 학과목이 통합되어 운영되는 교육’으로 정의한 바 있는데, 본 연구자 역시
위의 정의에 동의한다. 이미경, 「미국의 예술통합교육과 한국교육에의 시사점」, 『한국교육』, 제38집,
한국교육학회, 2011, 참조.

용, 복합의 시대에 통합예술교육은 학교를 비롯한 교육의 현장에서 매우 유용하고 다양하게 활용될 수 있다. Nan McDonald와 Douglas Fisher는 「통합예술이란 무엇인가?」라는 논문에서 통합예술교육의 이론적 기초와 관련한 여섯 가지의 논제들을 질문과 대답의 형식을 통하여 언급하였다. 여기서 그들이 제시한 논제의 요지를 정리하면 다음과 같다.

[질문] 한 가지의 과목(예를 들면, 음악, 미술 같은)을 전문화된 방식으로 가르치는데 있어 장, 단점은 무엇이며, 예술을 가르치는 또 다른 방법은 있는가?
[대답] 지시적 교육방식(주입식)에 의거한 개별 교과목도 효율성 차원에서 가치와 의미가 있다. 하지만 학습자가 직면한 실제적 문제나 상황들을 거시적이고 통합적인 관점에서 이해하고 해결하기에는 한계가 있다. 따라서 규칙적인 교과편성을 완화하여 분리, 고립된 지식의 나열로부터 벗어날 필요가 있다.
[질문] 서로 다른 분야와 제휴, 통합하며 가르친다는 것은 무엇을 의미하는가? 그리고 예술을 사용하는 통합적 커리큘럼의 유형이나 방식, 또 사례는 어떤 것이 있는가?
[대답] 첫째, 한 과목이 다른 과목의 보조역할을 담당하는 것 (시각예술을 춤이나 드라마, 또는 수학, 과학 등의 보조역할로 활용) 둘째, 두 개 이상의 과목이 공통의 수업도구나 활동을 공유하는 것 (역사를 가르칠 때 그와 관련된 당시의 노래 가사를 활용) 셋째, 개별 과목들이 각자의 독특한 관점에서 포괄적인 주제를 선택하여 학습에 활용하는 것(동물의 삶이나 환경과 같이 포괄적인 주제를 선택하여 주제중심의 수업진행) 등이다.
[질문] 예술을 통합하여 언어, 또는 다른 주제의 영역으로 활용하는데 어떤 장점이 있는가?
[대답] 비고츠키는 인간의 언어(여기서는 음성언어뿐 아니라 행위를 비롯하여 의미를 전달하는 비음성 언어까지 포함)를 총체적 신호체계로 보고 언어의 의미화를 수반하는 실제적 관계에 의해

아이들의 통합적 사고가 일어난다고 하였다. 마찬가지로 예술에 있어서의 통합적 활동은 읽고, 쓰고, 말하는 언어의 발달과정에 실제적이고 창조적으로 연계되어 있으며 학생의 관심과 인상적인 관계들을 강화시켜주는데 기여한다. 또 그렇게 함으로써 예술은 자연적으로 다양한 주제영역과 연계된다. 이렇게 목적지향적인 통합예술교육 교수법은 문해교육(文解敎育)을 지향하는 다양한 방법들을 포함하며 그런 면에서 예술은 언어발달을 위한 중요한 경험과 상황을 제공해 줄 수 있다.
[질문] 통합에 있어 어려운 점은 무엇인가?
[대답] 첫째, 명확한 계획과 목적의 결여, 둘째, 배경지식의 결여, 셋째, 교사와 기초지식간 결합의 결여, 넷째, 자료의 질적인 한계, 다섯째, (적절한 자료라도) 완전히 뒤섞이거나 커리큘럼의 연계성 결여, 여섯 째, 강요되고 자연스럽지 못한 연결, 일곱 째, 학습내용의 모호함
[질문] 학교 안에서 누가 통합예술교육을 가르쳐야 하는가?
[대답] 예술전문가들은 전문적이고 심도 있는 지식전달은 가능하나 교육 기회가 적고 개인적 스케줄이나 공연에 대한 부담감, 일반교사와의 관계 등 부정적 요인이 많다. 그래서 예술에 관심 있는 일반교사가 가르치기도 하는데 전문성의 한계가 있을 수 있다. 그러므로 이를 해결하기 위해서 현장교사와 예술전문가 사이에 시간, 구조화된 커리큘럼, 협동수업 등이 필요하며 따라서 열린 마음과 장기적 계획을 통해 부모와 학생, 지역사회간의 통합적 인식이 중요하다.
[질문] 통합예술교육을 성취하는데 있어 극복해야 할 점은 무엇인가?
[대답] 통합예술 커리큘럼을 만들 용기 그리고 새로운 배움과 가르침을 기꺼이 수행하고 아울러 학습자 수준이나 학습 또는, 교실을 막론하고 통합예술의 실험에 참여하겠다는 자세가 필요하다. 또 이를 시행하기 위해서 운영지원과 함께 숙련된 능력, 계획시간 준비, 동료와의 협조를 위한 지원 등을 모색해야 한다. 255)

255) Nan McDonald & Douglas Fisher, 『Developing Arts - Loving Readers』, (Lanham, New York), 2002.

위에서 알 수 있듯이 통합예술교육은 예술과목 간, 또는 예술과 비예술과목간의 상호 유기적인 통합과정을 거쳐 특정 주제를 해결하는 학습방식이라고 할 수 있다. 즉, 앞의 질문에 대한 대답에서 알 수 있듯이 한 과목이 다른 과목의 보조역할을 담당하거나 아니면 두 개 이상의 과목이 공통의 수업도구나 활동을 공유하며 또는 개별 과목들이 각자의 독특한 관점에서 포괄적인 주제를 선택하여 학습에 활용하는 수업방식인 것이다.

연구자는 여기서 세 번째의 방식을 차사본풀이의 체험적 놀이성에 활용해 보고자 한다. 즉, 문학이나 사회, 그리고 음악, 미술, 애니메이션 같은 다양한 예술, 비예술 교과와 관점에서 ‘삶과 죽음의 문화에 대한 전통적 인식’이라는 주제를 중심으로 통합적인 예술교육을 시도하는 것이다. 따라서 문학교과와 관점에서는 차사본풀이의 이야기 구성과 그 안에 담겨있는 시적표현 등에 관심을 가지며 사회교과와 관점에서는 전통 상, 장례의 사회적 기능이나 역할 등에 초점을 맞춘다. 또 예술교과에서는 차사본풀이의 내용, 특히 시적표현 같은 것들을 노래나 그림, 만화 등을 통하여 창의적으로 표현해 본다. 또한 차사본풀이에서 보여 지는 신과 인간의 세계, 즉 삶과 죽음에 대한 세계관을 다른 지역 문화에서는 어떻게 이해하고 있는지 등을 알아보기 위하여 일본의 애니메이션을 활용하여 비교해 본다. 이와 같은 학습방법을 통하여 학습자들은 평소 학교교육에서는 제대로 다루어지지 않는 ‘삶과 죽음’의 철학적 문제나 신과 인간의 관계, 그리고 전통적 상, 장례문화 등에 대하여 자연스럽게 친근감 있게 다가갈 수 있는 기회를 갖게 되는 것이다.

차사본풀이는 다음과 같은 이야기 구조를 중심으로 사건이 전개된다. 첫째, 동경국의 버무왕 삼 형제가 과양생이의 꼬임에 넘어가 죽임을 당한 후 구슬이 되어 다시 과양생이의 자식으로 태어나지만 그들은 또 한 번 원인모를 죽음을 맞이한다. 둘째, 이를 한탄하던 과양생이 부부는 김치원님을 찾아가 염라대왕을 잡아다 달라고 애원하고 이에 원님은 강림이로 하여금 염라대왕을 잡아 오도록 한다. 셋째, 저

승에 들어간 강림이는 염라대왕을 만나 인간세계에 내려오도록 담판을 짓는다. 넷째, 염라대왕이 지상에 내려와 사건을 해결해 주고 강림이는 저승에 들어가 죽은 사람의 영혼을 저승으로 인도하는 차사(差使)가 된다.

연구자는 이와 같은 이야기 구조와 사건전개를 통합예술교육의 교육연극 방법을 통하여 학습체험을 진행코자 한다. 이와 같은 방법을 토대로 차사본풀이의 통합예술교육(Art Integration Education)체험을 위한 구체적 학습실행의 예를 제시하면 다음과 같다.

【극 실행방법의 예】

가. 학습주제

삶과 죽음의 문화에 대한 전통적 인식

- ㉔ 차사본풀이의 이야기 구성 이해하기
- ㉕ 저승행장 차려입기
- ㉖ 저승세계와 이승세계의 이동경로
- ㉗ 제주도의 상례와 장례문화

나. 학습대상

중학교 이상의 청소년(통합예술교육기법은 포괄적인 주제를 다양한 예술 교과간의 연계를 통하여 학습하는 방식이므로 전문교과의 학습부담 으로부터 다소 자유로울 수 있다. 비록 본 연구에서 다루고자 하는 학습주제가 ‘삶과 죽음’ 이라는 무거운 주제이기는 하지만 그 학습방식은 주로 놀이적 형태이며 고도의 철학적 성찰을 요구하는 것은 아니므로 다양한 연령을 대상으로 폭넓게 진행할 수 있다. 따라서 본 연구의 학습대상은 중학교 이상의 청소년이 적합하다고 할 수 있다.)

다. 구성순서

앞에서 언급한 차사본풀이의 네 단계 사건의 전개과정을 중심으로 예술 통합교육 방법을 진행한다. 즉, 각 사건의 상징적 의미 또는 주제와 관련하여 문학이나 음악, 미술 등의 다양한 학습을 시도한다.

㉠ 첫 번째 사건

ㄱ. 이 장면은 학습자들 간의 친해지기 게임 같은 간단한 신체활동이나 연극게임으로 대체된다. 가령, 학습자들은 모듈별로 원으로 대형을 만들어 각자 자신의 이름을 부르며 커다란 공을 임의의 상대에게 던지는 게임을 함으로써 학습자간의 친밀감을 높이고 신체적 긴장을 이완시킬 수 있다. 이 게임은 처음에는 느린 동작으로 진행되다가 점차 빨라지는데 연구자는 이 게임을 버무왕 삼 형제가 죽어서 구슬이 되었다가 다시 인간이 되었다가 하는 순환적 구도를 상징적으로 표현하기 위한 동작으로 설정하였다.

㉡ 두 번째 사건

ㄱ. 교사는 학습자들에게 두 번째 사건에 등장하는 강림이의 큰 부인이 남편을 기다리며 부르는 ‘제주도 방아타령’을 들려준다.

“이어 방애 이이 방애
매정하고 설운 낭군님아
오늘은 저 올레에 문이 열렸습디까
가시울타리도 걷어졌습디까
무슨 바람이 불었습니까
이여 방애 이여 방애 방애로구나...”²⁵⁶⁾

그러면서 교사는 제주도에서 방아타령이 많이 불리어지는 이유와 지리적 특징에 대해 이야기해주고 아울러 모듬별로 각 지방의 민요인 방아타령을 조사해 보게 하고 또 함께 불러보기도 한다.

ㄴ. 교사는 학습자들에게 강림의 큰 부인이 강림에게 만들어준 저승행장 차림을 글로 써서 보여준다.

“ (세수를 끝내자 큰 부인은 강림에게 저승의복을 입혔다.)

남방사주 바지, 백방사주 저고리, 자지명주 통행경, 백릉 버선 미투리에 백지로 들메를 메고, 한산모시 두루마기에 남수화주 적패지에 운문대단 안을 받치고, 산소털 흑두전립에 허울거리는 상모하며 밀화패영 늘어뜨리고 관장패는 등에 지고 앞에는 날랄 용자, 뒤에는 임금 왕자, 홍사 줄을 옆에 차고 적패지는 옷고름에 채워 문 앞에 내세우니 저승차림이 완연하였다.²⁵⁷⁾

이 때 학습자들은 용어의 난해함을 해결하기 위하여 교사의 도움을 얻기도 하고 다른 학습매체를 이용하기도 하면서 그 모습을 상상해 본다. 그리고나서 교사는 학습자들에게 모듬별로 상상된 강림이의 저승차림을 그림이나 만화로 그려보게 하고 이를 발표하게 한다. (이 과정을 진행하는 동안 간단한 배경음악을 사용하여도

256) 제주문화원, 『제주신화집』, 앞의 책, 129쪽. 현용준 본은 다음과 같다. “이여 방에 이여 방에 매정히고 매정흔 설운 낭군님아 오늘은 저 올레에 먼 문(遠門)도 올라십데가 가시낭도 걷어십데가 정쌀도 앓아십데가 어떤일로 오옵네까”. 현용준, 『제주도 신화의 수수께끼』, 앞의 책, 206~207쪽.

257) 위의 현용준 본은 다음과 같다. “남방스주(藍紡紗紬) 봉에바지 북방스주(白紡絲紬) 저구리 즈지맹지(紫朱明紬) 통행경(一行纏) 백녹(白綾) 보선 섬송메미토리 낙곡지로 둘을 메고 한산(韓山)모시 두루마에 남수화지(藍水禾紬) 적패지(赤快子) 운문대단(雲紋大緞) 안 받치고 산안 쉼털 흑두전립(黑頭戰笠) 굴망굴깃 놀망놀깃 허우래비 허튼 깃 늘와 보든 조심천에 홍삼심 더거리에 관장패(官長牌)는 등에 지고 앞원 늘용용제(勇字) 뒤엔 임금왕제(王字) 홍스줄은 윗이 차고 적패지(赤牌紙)는 곱에 차용두머리 행차(行次)배 등에 지고 문전(門前) 앞에 내세우니 저승행차가 완연(宛然)하옵네다. 현용준, 『제주도 신화의 수수께끼』, 위의 책, 209쪽.

좋으며 모듬별로 발표 시에는 저승행장 그림을 들고 간단한 춤을 추게 하면 더욱 흥미를 둘 수 있다.) 그림으로써 학습자들은 전통적인 상, 장례 절차나 의식 등에 대하여 배울 수 있는 기회를 얻게 된다.

ㄷ. 차사본풀이에서 강림이가 이승과 저승세계를 넘나드는 경로는 삶과 죽음의 관계를 보여주는 흥미로운 장면이라 할 수 있다. 즉, 서양에서의 천당, 지옥이라고 하는 수직적이고 대립적인 구조와는 달리 차사본풀이에서 강림이는 처음의 수평적 이동에서 나중에는 행기못으로 들어가는 독특한 이동경로를 보여준다. 교사는 학습자들에게 강림이가 저승으로 들어가는 경로와 과정을 상상해 보게 하며 또 이를 모듬별로 마임이나 정지동작으로 표현해보게 한다. 그리고 이와 더불어 다른 나라의 유사사례를 보여줄 수 있다. 예컨대 일본 애니메이션 ‘센과 치히로의 행방불명(千と千尋の 神隠し)’²⁵⁸⁾에서 치히로는 부모와 함께 외제 승용차를 타고 와서 성 앞의 터널을 통해 신의 세계로 들어간다. 이 장면은 작가인 미야자끼 하야오(宮崎駿)가 신과 인간세계와의 관계를 일본인의 시각에서 은연중에 드러내는 것으로 보이는데 이를 통해 학습자들은 신과 인간의 관계를 한, 일의 비교적 시각에서도 생각해 볼 수 있는 것이다.

㉡ 세 번째 사건

세 번째 사건은 저승에서 강림이와 염라대왕이 서로 힘겨루기를 하며 답판을 짓는 대결구도가 중심이 된다. 따라서 학습자들은 힘겨루기 놀이를 통해 이 장면을 간접적으로 체험할 수 있다. 먼저 교사는 학습자들에게 각자 하나씩 상상의 도깨비

258) ‘센과 치히로의 행방불명(千と千尋の 神隠し)’은 ‘宮崎駿’에 의해 2002년 국내에 개봉된 애니메이션 영화로 신과 인간의 세계를 넘나들며 모험을 겪는 한 소녀의 이야기를 담고 있다. 본 연구자가 이 영화를 주목하는 이유는 이 영화가 문명과 자연, 신과 인간, 그리고 삶과 죽음의 문제에 이르기까지 다양한 화소들을 자국의 전통적 문화를 바탕으로 신화적 상상과 상징성을 통하여 어린이들에게 친근감 있고 재미있게 전해주었다고 판단하기 때문이다.

가면을 그리게 한다. 그런 다음 개인별, 또는 모둠별로 한쪽은 도깨비 가면을 착용한 상태에서 줄의 양쪽 끝 부분을 서로 허리에 감게 한 다음 잡아 당겨 쓰러뜨리는 놀이를 한다 (아니면 더 간단한 깨금발 <닭싸움> 놀이를 해도 좋다) 그리고 여기서 지는 편에게 벌칙을 적용하며 놀이를 이어 나간다.

㉔ 네 번째 사건

여기서는 염라대왕에 의해 사건이 해결되고 강림이는 차사로 좌정하면서 마무리가 이루어지는 단계이다. 따라서 교사는 학습자들로 하여금 지금까지 진행된 학습과정에 대한 느낌이나 소감을 돌아가며 이야기하도록 한다. 그리고 교사는 마지막으로 준비한 자료, 즉 차사본풀이에서 언급된 상, 장례법을 P.P.T 등을 통하여 학습자들에게 보여준다.²⁵⁹⁾ (이때 교사는 이것을 퀴즈의 형태로 진행해도 좋다) 그러면 학습자들은 이를 통하여 우리의 전통적 상, 장례 문화에 대한 이해를 높게 된다.

(2) 영감본풀이의 D. I. E 실행방법

① 극 실행의 의의

259) 차사본풀이에서 언급되는 상, 장례법(喪葬禮法)은 다음과 같은 것들이다. (1) 사람이 죽어 명정(銘旌)을 쓸 때에는 붉은 바탕에 흰 글자를 쓴다. (2) 사람은 죽기 전에 먼저 수의(壽衣)를 준비해 둔다. (3) 집안에 굶은 일이 있을 때 문전과 조왕에 축원을 드리면 굶은 일이 면해진다. (4) 사람이 죽으면 동심결, 운삼, 불삼을 만들어 시신 위에 놓고 매장한다. (5) 인간은 죽을 때 저승사자가 밧줄로 몸을 결박하고 저승사자가 앞장서서 데려간다. (6) 시왕맞이 곳에서 시왕의 젓상 밑에 사자상(使者床)을 놓고 끈 시루떡을 찌 올린다. (7) 사람이 죽으면 겨드랑이에 떡을 풀어주고 묻는다. (8) 저승의 하루가 이승의 일 년이 된다. (9) 형제간은 1년 동안 복을 입게 되었다. (10) 친족이 죽으면 의무적으로 떡을 부조한다. (11) 이승에서 예문예장만 드리면 이승에서는 부부요 저승에서는 남매가 된다. (12) 사람이 죽는 데에는 순서가 없다. (13) 강림은 저승차사가 되어 사람이 죽으면 그 영혼을 저승으로 인도하게 되었다. 제주문화원, 『제주신화집』, 앞의 책, 118~161쪽 참조.

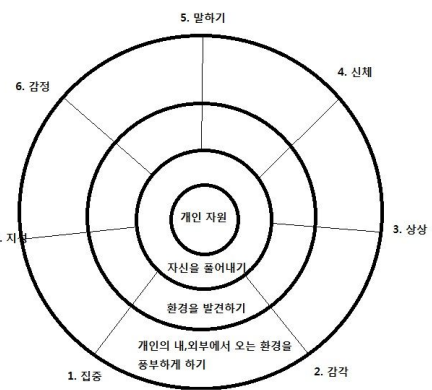
영감본풀이에서 허정승의 일곱째 아들 도깨비는 놀기를 좋아하여 서울에서 제주도로 내려와 각 지역을 두루 섭렵하며 여기저기를 돌아다녔다. 다 떨어진 패랭이 모자에 곱방대 담배를 피워 물며 깃만 붙은 배 도포에 누빈 무명바지 저고리 차림을 한 허정승 일곱째 아들의 모습은 영락없는 한량의 전형을 보여준다. 영감본풀이에서 ‘영감’이란 도깨비를 높이는 말로서 제주도에서는 ‘도채비’라고도 한다. 본풀이에서도 드러나듯이 영감(도깨비)은 돼지는 물론 간, 콩팥, 수수, 술 등의 음식을 좋아하여 그를 잘 대접하면 병을 치료해주거나 액을 막아주지만 마음에 내키지 않으면 심술을 부려 인간을 곤혹스럽게 할 수도 있다. 또한 영감은 여자들을 좋아해서 여자의 몸속에 들어가 병을 안겨주기도 하기 때문에 곳을 할 때는 영감놀이를 하면서 그를 달래서 보내는 것이다. 그런데 영감놀이를 할 때는 일곱 형제가 모두 모일 뿐 아니라 심지어 여자 도깨비들까지 합세하여 한바탕 큰 소란이 벌어진다. 때문에 영감놀이는 다른 곳 놀이에 비해 규모가 클 뿐 아니라 풍자적이고 연극적인 요소도 매우 짙다고 할 수 있다. 이처럼 영감본풀이는 곳의 재차의례인 영감놀이를 통해 뛰어난 놀이성을 보여준다고 할 수 있는데 이와 마찬가지로 교육연극에서도 영감본풀이는 훌륭한 학습소재가 될 수 있다. 특히, 도깨비들이 각 지역을 회저으며 신출귀몰하는 모습은 답답하고 비좁은 도시공간의 학생들에게 신선한 교육체험의 아이디어를 제공해줄 것이다.

연구자는 이를 특별히 ‘도깨비 순력놀이’라 명명하였는데 이를 교과학습과 연계시켰을 때 사회과목이나 지리과목에 활용될 수 있다고 생각한다. 즉, 현대적 관점에서 제주도 지역의 환경이나 문화, 또는 관광과 관련된 교과학습을 수행하기 위해 도깨비 순력놀이라고 하는 교육연극 체험방법이 좋은 사례가 될 수 있다고 판단하는 것이다. 다시 말해 도깨비 순력놀이는 영감본풀이에서 거론되는 수많은 제주도의 지명들을 그 지역의 지형과 특색, 그리고 환경 등과 결부시켜 이해하게하기 위한 훌륭한 놀이의 소재가 될 수 있다고 본다. 그리고 이 경우 D. I. E 연극기법은 위의 요구조건을 충족시키기에 적합한 교육연극 학습방법이라고 생각한다.

② 극 실행의 방법

D. I. E는 미국보다는 주로 영국에서 발전된 교육연극의 한 형태로서 창의적 연극과 마찬가지로 아동을 주 대상으로 하는 방법론이다. 하지만 D. I. E는 창의적 연극에 비하여 학습적인 목적을 더욱 추구한다는 점에서 다르다고 할 수 있다. 즉, D. I. E의 기본구조는 창의적 연극놀이(Creative Drama)와 유사하나 창의적 연극놀이가 미학적 관점에서 학습자의 ‘창의성’에 초점을 맞춘다고 한다면 D. I. E는 주로 교실 안에서의 학습적 목적을 위한 매체적 방법으로 활용된다는 점이 다르다고 하겠다. 따라서 D. I. E는 학교나 교실과 같은 교육의 장에서 학생 상호 간, 또는 교사와 학생 간의 토론이나 연극적인 방법(Drama Workshop)을 통하여 학습문제해결에 대한 이해력과 적응력을 높이기 위한 교육연극 방법이라 할 수 있다.

브라이언 웨이(Brain Way)는 교육연극을 전문연극으로부터 분리시켜야 한다고 주장함으로써 교육연극을 독립교과과목으로 또 독립적인 학문으로 자리 잡게 하는데 기여한 인물이다. 그는 “짜여터는 주로 배우와 관객과의 커뮤니케이션에 관심을 갖는 반면, 드라마는 그와 무관하게 참여자(학습자)의 경험에 관심을 갖는다”²⁶⁰⁾고 하여 이 두 가지를 구분하였다. 이어서 그는 전인적 인간이 갖추어야 할 기본적인 요소로서 말하기, 신체, 상상, 감각, 집중, 지성, 감성의 일곱 가지를 제시하기도 하였다. 그는 이것을 원형모델이론을 통하여 설명하고 있는데 그에 의하면 위에서 제시한 일곱 가지의 기본적인 요소들은 개인의 발견에서부터 사물 내지는 타인과의 관계로 그 영역을 확대시키는 일련의 학습(드라마)과정을 통해 단계적으로 발달한다고 하였다.(〈그림 - 3〉 참조)²⁶¹⁾



<그림 - 3>

260) Way, Brian, 『Development through Drama』, Humanities Press. 1967. 3쪽.

따라서 이러한 요소들은 초등학교에서 중등학교로 이어질수록 드라마 수업과정을 통해 더욱 정교하게 재구축 되어야 한다고 강조하였다. 그 같은 인식을 바탕으로 웨이의 연극적인 수업방식은 여러 지역의 학교에서 실제적 활동으로 이어졌다.

그런데 여기서 특히 주목되는 것은 웨이가 자신의 교실연극수업에서 ‘즉흥(Improvisation)’을 강조하였다는 사실이다. ‘즉흥’의 강조는 이제까지 각본이나 책에 의존하여 학습이 이루어졌던 기존의 관점에서 체계성이나 준비성이 결여되었을 것이라는 부정적 시각에 대한 비판으로부터 출발하였다. 즉, 많은 학습자들의 경험을 통하여 즉흥이 연극에서 주제(subject matter)나 인물을 창조적으로 탐구하고 재구성하는데 탁월한 학습효과를 발휘한다는 것을 웨이는 논증하고자 했던 것이다.²⁶²⁾

이와 같은 웨이의 연구성과에 힘입어 D. I. E학습의 다양한 방법들이 고안되었는데 그 중 히스코트(Dorothy Heathcote)의 기법들이 주목된다. 히스코트는 ‘살아보기(Living through)’, ‘전문가의 망토(Mantle of the Expert)’, ‘역할 내 교사(Teacher in Role)’, ‘반성하기(Reflection)’ 등의 기법을 교육현장에서 직접 활용하여 그 성과를 검증 하였다. ‘살아보기’는 학습자가 드라마의 주제와 관련된 삶을 마치 실제로 수행하듯 하면서 그에 관련된 지식 또는 정보를 구축하는 체험활동을 뜻한다. ‘전문가의 망토’는 학습자에게 드라마의 가상적 문제해결을 수행하기 위한 전문가로서의 위치와 권위를 부여하는 것이다. 또 그렇게 함으로써 학습자는 교사

261) Way, Brian, 같은 책, 13쪽.

262) Way, Brian, 같은 책 183~234쪽을 참고할 것. 웨이의 ‘즉흥’이론을 두고 게빈볼튼(Gavin Bolton)은 다음과 같이 논평하였다. “웨이는 ‘즉흥’이 다른 사람이 보지 않는 상태에서 자신을 표현하는 사적 탐구로 이해해야 한다는 주장을 굽히지 않았다. 또한 작가의 의도가 무엇인지 해석해야 하는 복잡한 과정을 거치지 말고 각각의 개인은 자신의 재료들을 가지고 만들어야 한다고 주장했다. 다시 말해 웨이에게 ‘즉흥’은 ‘대본과 관객이 없는 아주 단순한 연극’이었다. Gavin Bolton, 김주연, 오판진 역, 『교실연기란 무엇인가』, 연극과 인간, 2012. 195쪽. 즉흥의 관점에서 다양한 교육연극 실천 방법을 제시하고 있는 논문으로 김주연, 「구조와 즉흥의 관점으로 바라본 교육연극 실천들」, 『연극교육연구』, 17, 2010,을 참고할 것.

와 동등한 입장에서 책임감 있게 극을 주도하며 한층 심화된 문제해결 능력을 키우게 된다. ‘역할 내 교사’는 교사도 학습자들과 함께 드라마의 역할을 맡는 것을 의미하는데 여기서 교사는 주로 매니저의 역할을 담당하게 된다. 역할 내 교사는 교사의 직접적 참여로 인해 학습자들이 안정적으로 극에 몰입할 수 있으며 극의 흐름이 엉뚱한 방향으로 흐를 때 권위적이지 않으면서도 자연스럽게 방향을 조절, 통제할 수 있다는 장점이 있다. 또한 그림으로써 교사는 학습자들에게 자신들의 역할에 대한 용기와 자신감을 지지해 주게 된다. ‘반성하기’는 드라마 학습활동이 끝나고 나서 글쓰기나 그림 그리기 등의 다양한 후속 단계를 지속시키는 것을 의미하는데 이것은 학습활동의 반성과 성찰을 통하여 지금까지의 학습체험효과를 더욱 강화시키는 역할을 한다고 볼 수 있다.

일반적으로 D. I. E의 수업모형, 즉 구성순서는 앞에서 논의된 창의적 드라마와 유사하다고 할 수 있다. 따라서 크게 ‘준비과정’, ‘공연과정’, ‘공연 후 과정’의 세 단계로 나누어진다. 준비과정에서는 창의적 드라마와 같이 학습자들의 긴장을 완화시키고 상상력을 자극하는 연극게임과 같은 간단하고 재미있는 신체놀이를 시도한다. 예를 들어, 노래나 율동 또는 간단한 게임이나 마임 같은 것들이다. 그러나 두 번째 단계인 공연과정에서 D. I. E는 좀 더 학습적인 주제로 진입하게 된다. 만일, 영감본풀이를 D. I. E 학습방식에 활용한다면 먼저 교사는 학습자들에게 주제를 제시하거나 아니면 좀 더 민주적으로 진행하기 위하여 학습자들과 브레인스토밍(brainstorming)같은 것을 시도해 볼 수 있다. 브레인스토밍은 일정한 테마에 대하여 학습자들로 하여금 자유로운 발언을 통해 창의적인 생각이나 아이디어를 찾게 하는 방법이다. 따라서 교사는 먼저 ‘도깨비 순력놀이’라는 테마를 가지고 다수의 학습자들이 원하는 세부 주제를 정할 수 있다. 그런 다음 교사는 정해진 주제에 대하여 학습자들에게 각자의 역할을 부여하게 된다. 가령, 히스코트의 방식을 준용하여 학습자에게 전문가의 역할을 부여하고 교사도 역을 맡으며 함께 극에 참여할 수 있을 것이다. 이렇게 주제와 관련된 간단한 극을 만들고 나면 실연된 공연에 대해

주제토론이나 학습논쟁을 벌이게 된다. 여기서는 지금까지 진행된 프로그램에 대하여 자신의 생각이나 문제점 또는 성과 등을 자유롭게 비판하고 반성하는 시간을 갖게 된다. 그 방식은 토론이나 재공연, 소감문 작성 등 다양하게 이루어 질 수 있다.

이와 관련하여 본 논문에서 연구자는 두 가지의 극 체험실행방법을 제시하고자 한다. 하나는 히스코트의 살아보기 - 전문가의 망토 - 역할 내 교사 - 반성하기의 방법을 적용하는 것이고 또 하나는 국내 교육연극의 실제적용을 위한 『한국 교실에 적합한 교육연극 모형의 개발과 적용』(구민정, 권재원)에서 논의된 D. I. E-논쟁학습 모형²⁶³⁾을 참고하여 진행하는 것이다. 이와 같은 방법을 토대로 영감본 풀이의 D. I. E 체험을 위한 구체적 학습실행의 예를 제시하면 다음과 같다.

【극 실행방법의 예 - A】

가. 학습주제

허정승 아들의 제주도 순력지 탐방코스 개발계획

나. 학습대상

중학교 이상의 청소년(D. I. E는 주로 교과학습의 목적을 위하여 교실극의 형태로 진행되므로 초등학교를 비롯하여 중, 고등학교까지 광범위하게 적용될

263) 구민정, 권재원은 중등학교 사회교과의 학습 목표인 민주시민성과 고차 사고력을 함양하기 위한 교과수업방식의 일환으로 D.I.E 수업모형의 공연 후 과정, 즉 후발 단계에 논쟁학습을 결합하는 방식을 시도했다. 이들은 D.I.E의 모형자체에 이미 논쟁적 특성이 내재되어 있음을 파악하는 가운데 이러한 시도가 학습자들로 하여금 연극을 통해 상상적으로 이해한 상황에 대해 질문하고 대답하는 과정을 경험하게 하며 이로써 자신의 입장을 논리적으로 표현하고 상대방의 입장에 대하여 비판적으로 사고하면서 가치갈등을 추론하고 해결하는 이른바 메타~인지 능력을 함양하게 해 준다는 점에서 의의가 있다고 언급했다. 구민정·권재원, 『한국교실에 적합한 교육연극 모형의 개발과 적용』, 앞의 책, 164~168쪽. 권재원, 「교육연극(D.I.E)이 청소년의 문화관용성에 미치는 효과 연구」, 『한국교육연구』, 2004 참조.

수 있다. 본 연구에서는 제주도지역의 지형과 특색, 그리고 환경 등을 학습주제로 삼고 있기 때문에 중학교 이상의 청소년이 적합하다)

다. 구성순서

㉠ 준비과정

교사는 학습자들로 하여금 즐겁고 적극적으로 극 체험에 참여하도록 하기 위하여 간단한 워밍-업을 실시한다. (그 방법은 다양하여 간단한 게임이나 마임, 노래-흥겨운 여행노래, 정지 장면 만들기, 즉흥연기 등을 할 수 있다.)

도깨비 제주순력놀이(연극게임)

교사는 신화(염감본풀이)에 나오는 제주도의 다양한 지명을 적어놓은 종이와 제주도가 그려져 있는 큰 지도를 준비한다, 그리고 개인 또는 모둠별로 두 장 이상의 종이를 뽑도록 한다.(예를 들면 제주 각 지역의 이름, 코지, 마을 등) 그런 다음 그곳에서 자신이 할 수 있는 행동을 연속적으로 마임을 통해 관객 앞에서 표현한다. 그러면 나머지 학습자들은 그 행위를 보고, 행위자가 어디서 무엇을 하고 있는지를 알아맞춘다.(그런데 이때 주의할 것은 두 개 이상의 상황을 연속적으로 표현하여야 한다는 것이다. 즉, ~에서 ~을 하고, 라든지 아니면 ~에서 ~을 하고 ~에서 ~을 했다는 식이다. 이렇게 연속장면을 이어가게 되면 한 장면만을 구성하는 단순함이나 지루함을 벗어나 좀 더 치밀하고 심화된 구성력을 학습할 수 있다) 그러면 교사는 학습자들과 함께 행위자가 표현한 장소를 지도에서 찾아내어 그 곳을 표시해준다 이런 방식으로 게임을 계속 진행하다 보면 나중에는 제주도의 지명과 위치에 대한 정보들을 자연스러우면서도 상세하게 이해할 수 있게 된다.

㉡ 공연과정

ㄱ. 교사는 학습자들에게 모둠별 그룹을 만들게 하고 각 모둠별로 여

행사나 환경단체 또는 관광 유관부서 등의 구성원이 되어 그에 걸맞은 해당직원 역할을 맡게 한다. (예, 여행사 사장, 관광가이드, 시민환경단체 간부, 시 관광부서 직원 등)

ㄴ. 학습자들은 허정승 아들이 돌아다니며 놀았던 제주 전역의 순력지들을 찾아 해당부서의 입장에서 그 지역과 관련된 관심사에 대하여 토론한다. (관광코스개발, 자연환경보호대책 등)

ㄷ. 학습자들은 모둠별로 정해진 단체나 부서에서 순력지역과 관련하여 필요한 지식 또는 정보들을 자신이 맡은 역할의 입장에서 조사, 연구한다. 그리고 자신이 속한 단체나 부서에서 발생 할 수 있는 다양한 상황들을 상정하여 짧은 상황극을 만들어본다.

ㄹ. 만들어진 상황극을 모둠별로 나와서 차례로 관객(학습자)에게 공연한다. 이 때 교사도 극 안의 배역으로 참여함으로써 극의 흐름을 도와주거나 조절할 수 있다.

ㅁ. 관객(학습자)들은 다른 모둠의 공연을 지켜보며 순력지와 관련된 다양한 분야의 정보와 지식을 얻을 수 있으며 이때 경우에 따라서는 모둠과 모둠 사이에 일어날 수 있는 상황을 다시 재구성하여 즉흥으로 재차 발전시킬 수 도 있다. 예를 들어 여행사와 환경단체 간, 또는 시민환경단체와 시 관광부서 간의 갈등과 협력관계 등이 즉흥 상황극으로 이어질 수 있는 것이다.

㊤ 공연 후 과정

학습자들은 공연이 끝나고 지금까지 진행된 프로그램에 대하여 모둠별로 자신의 생각이나 문제점 또는 성과 등을 자유롭게 토론하고 이야기 한다. 그리고 그림이나 노래 부르기 등의 후속활동을 끝으로 극 체험을 마무리 한다.

【극 실행방법의 예 - B】

가. 학습주제

제주도 순력지의 해외투자 찬성인가, 반대인가?

나. 학습대상

중학교 이상의 청소년(극 실행방법의 예 - A와 같다)

다. 구성순서

㉠ 준비과정

극 체험의 실행 (A)과 같은 방식으로 진행한다.

㉡ 공연과정

ㄱ. 교사는 학습자들에게 영감본풀이의 내용을 들려준 다음, 그 속에서 언급되는 순력지들의 위치, 지형을 커다란 제주지도에 표시해 보도록 한다. (이때의 지도는 백지도가 좋으며 학습자들이 지명을 찾아 지도에 표시하는 동안 음악을 들려주어도 좋고 아니면 제주도의 자연환경이나 개발 등 주제와 관련된 인터뷰, 뉴스 동영상 같은 것을 보여주어도 좋다)

ㄴ. 주제와 관련하여 찬성하거나 반대하는 두 개의 모둠을 나누도록 한다. 그리고 이때 찬성, 반대 어느 쪽에도 해당되지 않는 모둠이 생기면 그들에게는 양쪽의 상황을 모니터하고 정리하며 프로그램을 객관적으로 이끌어 갈 수 있는 제 3의 역할을 부여한다. (예를 들어 방송이나 신문, 잡지 기자그룹 같은 것들이다)

ㄷ. 양 쪽의 모둠들은 자신들의 논리를 뒷받침 할 수 있는 자료들을 수집하고 이를 바탕으로 일어날 수 있는 다양한 상황들에 대하여 토론한다.

ㄹ. 양 쪽의 모둠들은 자신들의 논리를 바탕으로 일어날 수 있는 상

황을 즉흥극으로 만든 다음, 이를 관객 앞에서 공연해 본다.

㉔ 공연 후 과정

ㄱ. 공연이 끝나면 두 모둠을 토론의 자리에 앉게 한 다음 교사나 제3의 역할을 맡은 그룹의 주도하에 모둠 간의 논쟁을 시도한다. 이때 학습자들은 자기가 맡은 배역의 입장에서 논쟁을 벌이는 것이 바람직하다. 왜냐하면 어느 정도 극에 몰입된 상태에서 연계성이 지속될 때 학습자들은 창의적이고 적극적인 자신의 입장을 표현할 수 있기 때문이다. 뿐만 아니라 학생이 아닌 배역의 시각으로 대상을 바라봄으로써 해서 상대배역과의 관계를 좀 더 구체적으로 내면화할 수 있으며 진지하고 적극적으로 극 체험에 참여할 수 있다. 그런 면에서 볼 때 여기서 진행되는 논쟁은 또 다른 하나의 공연과정이라고 할 수 있다.

ㄴ. 논쟁이 끝나면 교사는 학습자들로 하여금 자신이 맡은 배역으로부터 빠져나와 교사와 함께 이 프로그램의 의의 또는 문제점에 대해 자유롭게 이야기해 본다. 그리고 나서 재공연이나 글쓰기 등의 후속 작업을 연계시킴으로써 전 과정은 끝을 맺게 된다.

제5장 결 론

제주도가 육지부의 다른 지역에 비하여 독자적인 문화를 오랫동안 유지할 수 있었던 것은 제주도가 ‘섬’이라는 지정학적 특성에 기인한 바가 크다. 즉 육지부에서는 이른 시기부터 불교나 유교문화의 정착이 비교적 꾸준하고 순조롭게 진행되었던 점에 비해 제주도는 ‘섬’이라는 지리적 접근성의 한계 때문에 중앙으로부터의 정치, 문화적인 영향력이 상대적으로 미흡하였다고 할 수 있다. 오히려 제주도 무속문화의 경우, 중세국가의 통치이념에 의해 배척되어온 육지부와는 달리 거꾸로 불교나 유교가 제주도의 무속문화에 습합, 포용되는 양상까지 나타났다. 이는 현재 제주도의 다양한 지역에서 나타나는 제의적 의례나 무속문화를 통해서도 확인된다. 그 중 특히 본풀이로 불리는 제주도의 신화는 그 같은 제주도 무속문화의 양상과 면모를 집약적으로 보여주고 있다는 점에서 매우 소중한 문화유산이라 할 수 있다.

이와 관련하여 본 연구자는 평소 제주도 본풀이의 교육적 가치와 문화예술적인 활용방법에 대하여 관심을 가져왔다. 먼저 연구자가 제주도 본풀이에 유독 관심을 갖게 된 것은 다음과 같은 이유에서 비롯되었다.

첫째, 학교교육을 통해 접하는 한국 신화의 대부분은 문헌신화로서 단군이나 동명왕 신화와 같이 영웅들의 건국일대기를 다루는 내용들이 주를 이룬다. 고대국가 지배세력의 정치적 정당성을 강조하고 합리화하기 위한 수단으로 만들어졌을 이러한 신화들은 대개 주인공들의 신성성이나 초월적 능력을 과시함으로써 공동체 구성원들로 하여금 민족적 우수성이나 자긍심을 심어주는 정치적 효과를 발휘하게 된다. 따라서 이들의 이미지는 학습자들에게 위대하고 경이로운 상징적 존재로 받아들여질 수밖에 없었다.

그러나 이 같은 영웅중심의 신화는 현실을 살아가는 일반인들의 직접적인 삶과는 거리가 있는 것이 사실이다. 즉, 그들은 우리가 함부로 다가설 수 없는 고귀한

존재로서 우리의 의식 속에 남게 된 것이다. 다시 말해 그들은 우리와 비교될 수 없는 초월적 능력의 소유자일 뿐 아니라 우리가 정성을 다해 섬겨야 할 대상으로만 인식되어온 것이다. 그런데 이와는 대조적으로 구비신화로서의 제주도 본풀이는 과거 일반 서민들의 원형적인 삶과 문화를 비교적 온전히 유지, 반영하며 지금까지 보전되어 왔다. 본풀이는 대개 신과 인간, 또는 인간과 인간을 위시하여 다양한 등장인물간의 관계를 통해 펼쳐지는데 우선 그 내용이 두렵고 엄숙하기보다 다정하고 친근감 있게 다가온다. 예컨대 제주도 본풀이에서 주목되는 핵심주제 중의 하나는 지상세계와 천상세계, 곧 삶과 죽음에 대한 인식과 태도인데 이는 육지부의 여타지역 신화에서도 예외 없이 드러나는 화소라 할 수 있다. 그러나 제주도 본풀이에는 이러한 삶과 죽음의 관계가 여타 지역에 비해 한층 자연스러우면서도 다양하게 드러난다. 가령 천지왕본풀이나 차사본풀이, 그리고 이공본풀이 등의 여러 본풀이에서 이 문제를 다루고 있는데 그 특징을 한 마디로 요약하면 ‘자연 친화적 포용성’이라고 말할 수 있다. 즉, 지상과 천상의 관계를 배타적이고 대립적인 세계가 아닌 인간과 신, 나아가 삶과 죽음의 유기적 상호작용으로 이해함으로써 매우 포용적인 자세를 견지하고 있는 것으로 파악되는 것이다. 제주도 본풀이에서 등장인물들은 인간과 마찬가지로 사랑도 하고 질투도 하며 부모의 노여움을 사서 시련을 겪는가하면 자신의 성적욕구를 여과 없이 드러내는 원초적 감성을 표출하기도 한다. 따라서 그들은 다만 죽지 않고 초월적 직능을 발휘한다는 점을 제외하면 인간과 별반 다르지 않아 보인다. 즉, 두렵고 경이로운 대상이 아니라 우리의 마음속에 함께하는 평범한 이웃처럼 느껴지는 것이다. 이처럼 제주도본풀이를 통해 드러나는 수많은 이야기와 교훈은 교육적으로 중요한 가치를 지닌다.

두 번째로 본 연구자는 본풀이의 문화, 예술적인 활용가치 즉 놀이성을 주목했다. 고대 그리스를 비롯하여 현대에 이르기까지 동서양의 많은 학자와 실천가들은 인간의 심신활동으로 여겨지는 놀이가 구체적으로 무엇을 의미하며 또 어떤 속성을 지니는가에 대한 해답을 얻기 위해 노력해왔다. 예컨대 헤라클레이토스는 세

계·만물의 생성과정을 마치 어린아이가 장기 돌을 모았다 흠트렸다 하며 노는 것으로 파악하였으며, 니체는 놀이의 비목적적·비인과적·비도덕적 속성을 주목하며 기존의 형이상학적이고 도덕적인 가치관을 비판했다. 또한 호이징하와 카이와 역시 문명이 놀이 속에서 전개됨을 규명하고 놀이의 분류를 시도하기도 하였다. 그런가 하면 중국의 장자(莊子)는 ‘소요유(逍遙遊)’를 통하여 일체의 굴레와 속박으로부터 벗어나는 해방된 자유로서의 놀이의 경지를 철학적으로 해명하여 놀이를 통한 초월적 세계관을 제시하기도 하였다. 이처럼 놀이에 대한 그들의 인식과 태도는 비록 시대와 장소, 그리고 관점에 따라 상이한 양상을 보여주지만 놀이가 얼마나 우리 삶의 중요한 요소인지를 말해주고 있다.

하지만 좀 더 구체적으로, 놀이가 어떠한 속성을 지니는가에 대한 규명은 좀처럼 이루어지지 않았다고 볼 수 있다. 특히 동아시아를 중심으로 전통적 개념으로서 놀이의 속성에 대한 논의는 의외로 미미한 편이다. 연구자는 이러한 문제의식을 토대로 제주도 본풀이의 놀이성을 규명하기 위한 선행연구로서 한자(漢字)의 의미고찰을 통한 놀이의 대표적인 속성을 규명해 보고자 하였다. 즉 ‘놀다’의 의미로 사용되고 있는 한자의 ‘희(戲)’, ‘완(玩)’, ‘유(遊)’를 통해 그 부수를 중심으로 놀이의 특징들을 고찰하였다. 그리고 그 결과 한자의 ‘戲’에서 놀이의 ‘관계적 속성’을, ‘玩’에서는 놀이의 ‘창의적 속성’을, 마지막으로 ‘遊’에서는 놀이의 ‘체험적 속성’을 밝혀낼 수 있었다. 즉, ‘戲’의 부수 ‘戈’, 玩의 부수 ‘玉’, ‘遊’의 부수 ‘辵’은 각각 놀이의 속성을 밝혀내는데 중요한 단서임을 확인할 수 있었는데 ‘다투다’는 뜻의 ‘戈’에서는 ‘관계적 특징’을, ‘가지고 논다’는 뜻의 ‘玉’에서는 ‘창의적 특징’을, ‘돌아다니다’는 뜻의 ‘辵’에서는 놀이의 ‘체험적 특징’을 파악하였기 때문이다. 그리고 나아가 이와 같은 세 가지의 놀이적 특징은 한국 뿐 아니라 일본, 중국을 비롯한 동아시아의 보편적 놀이 개념으로 널리 쓰이고 있음도 알게 되었다.

연구자는 이와 같이 고찰된 놀이 개념에 기초하여 제주도 본풀이의 놀이적 특징들을 구체적으로 살펴보았다. 즉, 戲와 관련해서는 천상세계와 지상세계의 관

계, 가족구성상의 관계, 기타 등장인물간의 관계 등을 살펴보았으며, 玩과 관련해서는 꽃 모티브, 이물변신(異物變身), 멍두놀이를 중심으로 고찰하였다. 그리고 마지막으로 遊와 관련해서는 저승행장 차려입기, 도깨비 순력(巡歷)놀이, 신의 세상체험을 주제로 하여 본풀이의 놀이성을 규명했다.

그런 다음 연구자는 이러한 연구결과를 교육의 현장에 구체적으로 활용하는 방법까지 진전시켰다. 즉, 교육연극의 다양한 이론적 틀에 준거하여 이를 교육현장에 활용하면 학습자들에게 의미 있는 학습효과를 기대할 수 있을 것으로 판단하였기 때문이다. 교육연극은 말 그대로 교육의 목적을 달성하기 위해 연극적 메소드를 활용하는 극적 체험방법이라고 할 수 있다. 그리고 이를 실천적으로 수행하기 위한 전제조건으로 ‘놀이’를 들 수 있다. 그런 면에서 제주도 본풀이는 위의 조건들을 충족시켜 주는 가장 효과적인 학습방법 중 하나이다. 이에 따라 연구자는 제주도 12 본풀이를 곳의 연행과정이 아닌 독립된 공연의 프리텍스트(Pretext)로 삼아 거기서 나타나는 놀이성을 교육연극의 주요기법에 준용하여 교육적 효과를 검토해 보고자 하였다. 원래 본풀이는 제주도의 무속의례에서 연행되는 맞이·풀이·놀이 라고 하는 곳의 전체적 맥락을 통해 파악되어야 하는 것이 온당하나 그 자체만으로도 독립된 극적 텍스트로서의 가치를 지니기 때문이다. 이와 같은 인식을 토대로 본 연구자는 본풀이의 관계적, 창의적, 체험적 놀이성을 각각 서사극, 토론연극, 창의적 연극, 응용연극, 예술통합교육, D. I. E, 등의 방법론에 적용했으며 그를 통해 기대되는 실제적 가치와 의의를 검토하고 나아가 구체적 실행방법의 예를 제시했다.

먼저, 관계적 놀이성과 관련해서는 문전본풀이의 브레히트 서사극 실행방법과 초공본풀이의 토론연극 실행방법을 적용하였다. 문전본풀이의 브레히트 서사극 실행방법에서는 본풀이의 가족관계적 특징을 중심으로 연구를 진행하였다. 즉 남선비와 여산부인, 그리고 첩인 노일저대귀일의 딸을 중심으로 처와 첩, 그리고 자식과의 관계 속에서 제기되는 다양한 쟁점들을 학습주제로 하여 이를 교육연극 방법에 적용하였다. 또한 브레히트 연극의 특징이라 할 수 있는 해설자와 코러스, 그리고

재판방식의 기법을 제시하였다. 초공본풀이의 토론연극 실행방법에서는 본풀이의 등장인물이 겪는 내면의 억압상황과 이를 해결하기 위한 실천적 태도에 초점을 맞추었다. 특히 여기서는 본풀이의 등장인물인 맹두 삼형제가 겪는 내면의 갈등을 현재의 한국교육에서 중요한 이슈로 떠오른 다문화 교육의 모티브로 삼아 이들의 심리적 억압구조를 토론연극 방법을 통해 학습자들이 인식하고 체험하게 하고자 하였다. 그리고 그 방법으로 역할극과 토론연극을 제시하였으며 토론연극의 특징인 조커의 역할을 부여하였다.

둘째, 창의적 놀이성과 관련해서는 이공본풀이의 창의적 연극 실행방법과 세경본풀이의 응용연극 실행방법을 적용하였다. 이공본풀이에서의 창의적 연극 실행방법에서는 제주도의 전래풍습 중 하나인 ‘구덕혼사’를 비롯하여 부부간의 애정과 효심, 그리고 약인의 유형을 학습주제로 하여 네 개의 상황을 현대적 관점에서 극적장면으로 재구성 한 다음 이를 창의적으로 표현하게 하였다. 또 이를 실행하기 위한 준비단계로 연구자가 고안한 ‘서천꽃밭’, ‘천지창조’, ‘도깨비 순력놀이’라는 연극게임을 제시하였다. 세경본풀이의 응용연극 실행방법에서는 자청비와 정수남이, 그리고 문도령 사이에서 벌어지는 남녀 간의 이성문제를 ‘성(性)’을 중심으로 하여 성충동이나 성적탐욕의 심리, 사회적 원인을 규명하고 이를 개선하기 위한 방법을 모색하고자 하였다. 특히 여기서는 극에서 부영이로 변신했다가 환생한 ‘정수남이’를 무대로 불러내 관객들과 토론을 벌이는 ‘핫 시팅’기법을 활용하였다.

마지막 체험적 놀이성과 관련해서는 차사본풀이의 통합예술교육 실행방법과 영감본풀이의 D. I. E 실행방법을 적용하였다. 차사본풀이의 통합예술교육 실행방법에서는 본풀이에서 나타나는 전통적 상, 장례문화를 중심주제로 삼아 연극, 무용, 음악, 미술 등의 다양한 예술과목과 연계한 통합적 학습체험 기법을 제시하였다. 즉, 강림이가 저승을 넘나들며 염라대왕과 함께 사건을 해결하는 과정을 연구자는 ‘저승행장 차려입기’라고 명명하여 학습자들로 하여금 제주도의 전통적 상, 장례문화를 연극놀이의 방식으로 자연스럽게 접근할 수 있도록 하였다. 그리고 이를 위해

제주도 방아타령이나 일본 애니메이션 ‘센과 치히로의 행방불명’ 등 음악, 무용을 비롯한 다양한 교과연계를 시도하였다. 영감본풀이의 D. I. E 실행방법에서는 제주도 곳의 재차의례인 ‘영감(도깨비)놀이’의 놀이성에 착안하여 이를 교육연극에 활용하고자 하였다. 즉, 제주도 전역을 돌아다니며 신출귀몰하는 도깨비의 기질을 모티브로 삼아 학습자들로 하여금 본풀이에서 도깨비들이 돌아다니던 제주도의 각 지역을 환경보존, 관광 개발 등의 중요한 자원으로 이해하게 하고자 하였다. 연구자는 이를 ‘도깨비 순력놀이’라는 교육연극 기법으로 고안하였으며 이를 D. I. E 실행방법에 적용하였다. 즉, ‘허정승 아들의 제주도 순력지 탐방코스 개발계획’과 ‘제주도 순력지의 해외투자, 찬성인가?, 반대인가?’라는 두 개의 학습주제를 가지고 역시 두 개의 D. I. E 활용기법을 적용하였다. 그리고 그 방식은 히스코트가 고안한 ‘살아보기 - 전문가의 망토 - 역할 내 교사 - 반성하기’의 방식과 국내 교육연극의 실제 적용을 위한 구민정, 권재원의 ‘D. I. E 논쟁학습 모형’을 참고하였다. 이와 같은 일련의 연구를 통하여 연구자는 앞에서 고찰한 전통적 개념으로서의 놀이의 특성들을 교육연극의 실제적 학습방법의 사례로 제시하였다.

하지만 이 연구는 다음과 같은 점에서 한계가 있다고 보여 진다. 즉, 여기서 언급되는 놀이의 속성들, 예컨대, 관계, 창의, 체험성이라는 특징들이 과연 하나의 독립적 속성만을 지니고 있는가 하는 점이다. 다시 말해 어떤 놀이적 행위가 일어날 때 그것을 오로지 하나의 특징만으로 규정할 수 있는가 하는 것이다. 인간의 사고와 행동 안에는 실로 복합적인 요소들이 내재되어 있다고 볼 수 있다. 따라서 그러한 행동 안에는 오직 하나로만 단정 지을 수 없는 다양한 요인들이 상충되어 나타나기도 한다. 그런 면에서 본풀이의 놀이성 안에도 관계, 창의, 체험적인 속성들이 비록 특정한 놀이성에 주도적으로 드러난다고 하더라도 그것이 꼭 하나의 특징으로만 규정되기보다는 둘, 또는 그 이상의 요인들이 중첩되어 나타나기도 한다는 것을 배제할 수 없다. 따라서 본풀이의 놀이적 특징을 단지 하나의 속성만으로 단정하기는 어렵다고 할 수 있겠다.

또 하나는 본 연구가 동양의 전통적 개념으로 고찰된 놀이성을 서양의 교육연극 방법론에 적용하고자 했다는 점을 지적할 수 있다. 한국에서 교육연극이 본격적으로 소개되기 시작한 것은 1990년대부터이다. 비록 짧은 기간에도 불구하고 한국에서 교육연극은 다른 나라에 비해 질적으로나 양적으로 괄목할 만한 성장을 이루었다. 그리고 그 결과 학교를 비롯한 교육의 현장에서 이를 적용하기 위한 다양한 실제적 활동들이 전개되었다. 특히 교사와 교육연극 실천가들이 중심이 되어 꾸준한 연구 성과와 실천사례들을 발표하여 교육연극의 전망을 밝게 해주었다. 하지만 아직도 한국의 교육연극방법론은 여전히 서구의 이론적 틀에서 크게 벗어나지 못하고 있다. 따라서 한국의 독자적인 문화와 정서, 그리고 현실을 반영한 교육연극 방법론 개발의 필요성이 제기되며 그런 면에서 본 연구 역시 일정한 한계가 있다고 보여 지는 것이다.

그럼에도 불구하고 본 연구는 놀이가 지닌 중요한 특징적 요소들을 동양적 관점에서 찾아내고 이를 제주도 본풀이에 적용한 후 다시 극적체험을 통한 학습방법으로 구체화 하였다는 점에서 의의와 가치가 있다. 특히 지금까지 쉽게 논의 되지 않았던 동아시아의 전통적 개념으로서 놀이와 놀이성의 특징을 ‘戲’, ‘玩’, ‘遊’의 한자를 통해 그 부수를 중심으로 규명할 수 있었다는 점은 본 논문의 가장 큰 성과 중 하나라고 할 수 있겠다.

무엇보다도, 본 연구는 인문학과 공연예술의 두 가지 시각을 전제로 이루어졌다고 할 수 있는데, 인문학적인 시각에서는 전통적 문자개념을 통하여 제주도 본풀이의 놀이와 놀이성에 대하여 규명하는 것이었으며 공연예술의 시각에서는 그러한 놀이성을 교육연극의 다양한 방법론을 통하여 교육현장에 직접 적용, 실천해 보는 것이었다. 따라서 앞으로 본 연구가 놀이와 놀이성에 대한 학문적 관심을 불러일으키고 또 한편으로는 한국의 교육연극 방법론 개발에도 기여할 수 있는 계기가 마련되기를 기대한다.

참 고 문 헌

1. 원전, 사전, 자료집

『시경(詩經)』

『예기(禮記)』

『장자(莊子)』

두산백과사전, 「Doopedia」

브리태니커 대사전, 한국판, 1993.

서울대학교 교육연구소, 「교육학 용어 사전」, 하우동설, 2011

진성기, 『제주도 무가 본풀이 사전』, 민속원, 1991.

한한(漢韓) 대사전, 단국대학교 동양학연구소 2008.

현용준, 『제주도 무속 자료 사전』, 각, 2007.

김병주, 『교육연극 T .I. E 만들기』, 문화예술 전문인력 아카데미 시범사업 연구
수과정 7, 2007.

문무병, 『제주도 무속 신화 : 열두 본풀이 자료집』, 칠머리 당굿 보존회, 1998.

손준형, 「전래놀이와 연극놀이의 만남」, 교육연극학회 교육연극아카데미 자료
집, 2011.

2. 총서류 및 연구서

1) 국내 단행본

- 강인수 외, 『한국경제의 이해』, 교보문고, 2005.
- 고경화, 『예술교육의 역사와 이론』, 학지사, 2003.
- 고승길, 『동양연극연구』, 중앙대학교 출판부, 1993.
- 구민정, 권재원, 『한국교실에 적합한 교육연극 모형의 개발과 적용』, 한국학술정보, 2008.
- 김승중, 이상태, 『교육연극과 학습전략』, 평민사, 2002.
- 김정숙, 『자청비, 가문장 아기, 백주또』, 각, 2002.
- 김창화, 『청소년을 위한 연극교육』, 문음사, 2000.
- 권태효, 『한국신화의 재발견』, 새문사, 2014.
- 나경수, 『한국의 신화』, 한얼미디어, 2005.
- 남세진, 『역할놀이』, 서울대학교 출판부, 1997.
- 문무병, 『제주도 본향당 신앙과 본풀이』, 민속원, 2008.
- 민병욱, 심상교 외, 『교육연극의 이론과 실제』, 연극과 인간, 2000.
- 민병욱, 한귀은 외, 『교육연극의 현장』, 연극과 인간, 2004.
- 박미리, 『감정모델 연극치료』, 학지사, 2013.
- 서대석, 『한국신화의 연구』, 집문당, 2001.
- 소꿀놀이, 『교육연극 수업 어떻게 할까?』, 정인출판사, 2008
- 심상교, 『교육연극, 연극교육』, 연극과 인간, 2004.
- 양영수, 『세계 속의 제주신화』, 보고사, 2011.
- 염정삼, 『설문해자주-부수자 역해』, 서울대학교 출판부, 2007.
- 오판진, 『비판적 희곡읽기 교육론』, 새문사, 2013.
- 이경숙, 『연극놀이』, 예니, 2004,
- 이상일, 『굿, 그 황홀한 연극』, 도서출판 江川, 1991.
- 이수자, 『제주도 무속을 통해서 본 큰굿 열두거리의 구조적 원형과 신화』, 집문

- 당, 2004.
- 이원양, 『브레히트 연구』, 두레, 1984.
- 이정모, 『인지과학 - 학문간 통합의 원리와 응용』, 성균관대학교 출판부, 2009.
- 이효원, 『연극치료와 함께 걷다』, 울력, 2008.
- 장주근, 『제주도 무속과 서사무가』, 역락, 2001.
- 장찬익 외, 『교육의 역사와 철학의 이해』, 백산출판사, 1998.
- 전경수, 『탐라, 제주의 문화인류학』, 민속원, 2010.
- 정성희, 『교육연극의 이해』, 연극과 인간, 2006.
- 정재서, 송기정, 『신화적 상상력과 문화』, 이화여자대학교 출판부, 2008.
- 조동일, 『동아시아 구비서사시의 양상과 변천』, 문학과 지성사, 1999.
- 조병진 외, 『2010 한국교육연극의 현재』, 연극과 인간, 2010.
- 진성기, 『제주도 무속논고』, 민속원, 1966.
- _____, 『신화와 전설』, 제주민속연구소, 1959.
- 제주문화원, 『제주신화집』, 일신옵셋인쇄사, 2010.
- 표정옥, 『놀이와 축제의 신화성』, 서강대학교출판부, 2009.
- 프리드리히 니체, 『플라톤 이전의 철학자들』, 김기선 역, 책세상, 2003.
- 허남춘, 『제주도 본풀이와 주변신화』, 보고사, 2011.
- 황정현, 「융복합시대의 교육연극과 국어교육」, 『황정현교수 고별강연집』, 2013.
- _____, 『동화교육 방법론 - 교육연극을 중심으로』, 열린교육, 2001.
- 현용준, 『제주도 신화』, 서문당, 1976.
- _____, 『제주도 무속연구』, 집문당, 1986.
- _____, 『무속신화와 문헌신화』, 집문당, 1992.
- _____, 『제주도 무속과 그 주변』, 집문당, 2002.
- _____, 『제주도 신화의 수수께끼』, 집문당, 2005.
- _____, 『제주도 사람들의 삶』, 민속원, 2009.

_____, 『제주도 마을신앙』, 보고사, 2013.

홍진기, 『소요유』, 동과서, 2003.

2) 국외문헌 및 번역서

王寧·謝棟元·劉方, 김은희 역, 『설문해자와 중국고대문화』, 학고방, 2010

Aristoteles, 『Politika』, 천병희 역, 도서출판 숲, 2009.

_____, 『시학(詩學)』, 천병희 역, 문예출판사, 1976.

Adya Rangacharya, 『The Natyasastra (English Translation with Critical Notes)』, 1996.

Levi-Strauss, Claude [1], [2], 임봉길 역, 『신화학』, 한길사, 2005.

Rousseau, Jean-Jacques, 이용철, 문경자 역, 『에밀, 또는 교육론』, 한길사, 2007.

Anne Ubersfeld, 신현숙외, 『연극기호학』, 문학과 지성사, 1988.

Augusto Boal, 민혜숙 역, 『민중연극론』, 창작과 비평사, 1985.

_____, 이효원 역, 『연극메소드』, 현대미학사, 1998.

Brecht, Bertolt, 이정길 역, 『코카시아의 백목원』, 범우사, 1991.

Brockett, Oscar, 김운철 역, 『연극개론』, 한신문화사, 1989.

Caillois, Roger, 이상률 역, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1994.

Courtney, R, 『Play, Drama & Thought』, London: Cassell, 1974.

_____, 황정현 역, 『교육연극 교육과정론』, 박이정, 2010.

Dewey, J, 『Democracy and education: An introduction to the philosophy of education,』 New York: Macmillan, 1921.

_____, 이재연 역, 『경험으로서의 예술』, 책 세상, 2003.

- _____, 『Experience & Education』, New York: Simon & Shuster, 1937.
- Dorothy Heathcote, 'How does drama serve Thinking, Talking, and Writing?'
 ─ 『Elementary English』 47 (December, 1970)
- Gavin Bolton, 김주연, 오관진 역, 『교실연기란 무엇인가』, 연극과 인간, 2012.
- Herbert P. Ginsburg 저, 김정민 역, 『피아제의 인지발달 이론』, 학지사, 2006.
- Huizinga, J., 김윤수 역, 『호모루덴스』, 까치, 1981.
- John Allen, 『Drama in School : its Theory and Practice』, Heinemann Educational Book, London, 1979.
- John Barton, 김동욱 역, 『셰익스피어 연기하기』, 성균관대학교 출판부, 2005.
- John Warren Stewig & Carol Buege, 황정현 역, 『총체적 언어교육을 위한 교육연극』, 평민사, 2004.
- John Baldacchino, 『Education Beyond Education』, Peter Lang, 2009.
- King, Nancy, 황정현 역, 『창조적인 언어사용능력을 위한 교육연극방법』, 평민사, 1998.
- Esslin, Martin, 김문환 역, 『극마당, 기호로 본 극』, 현대미학사, 1986.
- Nan McDonald & Douglas Fisher, 『Developing Arts - Loving Readers』
 Lanham, New York. 2002.
- Nellie McCaslin, 『Creative drama in the class-room』, New York, David Mackoy, 1975.
- Nigel Dodd & Winifred 편, 『Drama and Theatre in Education』, Heinemann Educational Book, London, 1971.
- Paulo Freire, 저, 교육문화연구회 옮김, 『프레이리의 교사론』, 아침이슬, 2000.
- Philip Taylor, 김병주 역, 『Applied theatre, 시민연극』, 청동거울, 2009.
- Philip Taylor, Christine . D. Warner, 『세실리 오닐의 교육연극』, 한국교육연극학회 편, 2013.

- Robert Lake, 『A Curriculum of Imagination in an Era of Standardization』, IAP Press. 2013.
- Robert J. Landy, 『Handbook of Educational Drama and Theatre』, Westport, Greenwood Press, 1982.
- Robert J. Landy & David T. Montgomery, 『Theatre for Change』, Palgrave, 2012.
- Rousseau, Jean Jacques, 이용철, 문경자 역, 『에밀, 또는 교육론』, 한길사, 2007,
- Tony Jackson, 정혜진 역, 『연극으로 배우기 (Learning through Theatre)』 소명, 2004.
- Vygotsky, L. S, 『Thought and Language』, Cambridge, M.A: MIT Press, 1986.
- _____, 『Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes』 Cambridge, M.A: MIT Press, 1978.
- Way, Brian, 『Development through Drama』, Humanities Press. 1967.
- Zerzan, John 외, 정승현 역, 『문명에 반대한다』, 와이즈북, 2009.

3. 논문

1) 학술지 논문

- 고은지, 「세경본풀이, 여성인물의 형상화 방향과 내용, 구성의 특질」, 『한국민속학』 제31집, 1999.

- 김균형, 「연극의 교육적 사용방법에 관한 연구」, 『연극교육연구』 제7집, 2001.
- 김동욱, 「셰익스피어의 비극에 나타난 무대언어와 무대기법에 관한 연구」, 『Shakespear Review』 제36집, No 4. 2000.
- 김병주 「여성신화 세경본풀이의 심리학적 이해」, 『한국심리학회지 여성』 제15집, 2010.
- 김시천, 「정신(精神)과 유희(遊戱) : 『장자』(莊子)의 '유(遊)'와 삶의 복원」, 『도교문화연구』 제37집, 2012.
- 김유미, 「교육연극의 범위와 활용사례 연구」, 『어문논집』 제50집, 2004.
- 김은희, 「제주도 굿놀이의 특징 연구 - 〈불도맞이〉의 굿놀이 연행사례를 중심으로」, 한국무속학 14, 2007.
- _____, 「제주도 본풀이와 놀이의 상관성」, 『탐라문화』, 36, 2010.
- 김주연, 「구조와 즉흥의 관점으로 바라본 교육연극 실천들」, 『연극교육연구』, 17, 2010.
- 김창화, 「교육연극의 활용방안에 관한 연구」, 『연극교육연구』, 1, 1997.
- _____, 「청소년 연극과 교육연극」, 『연극교육연구』, 4, 1999.
- 김 효, 「교육연극의 본질 - 드라마와 놀이」, 『연극교육연구』, 3, 1999.
- 김현선, 「제주도 <조상신본풀이>의 신화적 성격과 역사적 의의」, 『한국무속학』, 11, 2006.
- 김현선, 「제주도 굿의 구조와 원리」, 『한국무속학』, 14, 2007.
- _____, 「제주도 일반신본풀이에 나타난 여성신의 성격과 양상」, 23, 2011.
- 김현선, 양희석, 「노, 장의 생사관과 그 문학적 수용」, 『중국인문과학』, 40, 2008.
- 김형기, 「연극성개념의 변형과 확장」, 『한국연극학』, 23, 2004.
- 권복순, 「자청비의 시공간과 그 의미」, 『경상어문』 13 2007.
- _____, 「세경본풀이의 분석심리학적 접근」, 『경상어문』 14 2008.

- _____, 「문전본풀이의 대립적 인물성격 연구」, 『실천민속학연구』, 13, 2009.
- _____, 「자청비의 세계구조와 양면성 고찰」, 『실천민속학연구』, 16, 2010.
- _____, 「〈문전본풀이〉 남선비의 심리구조와 그 의미」, 『어문학연구』, 114, 2011.
- 권재원, 「교육연극(D.I.E)이 청소년의 문화관용성에 미치는 효과 연구」, 『한국교육연구』, 2004.
- 문무병, 「제주도 굿의 연희적 특성」, 『제주도연구』, 6, 1989.
- 민병욱, 「창의적 드라마의 교육적 효용성에 관한 실증적 연구」, 『한국연극학』, 15, 2000.
- 박은희, 「교육연극의 이론과 응용」, 『한국연극』, 1993.
- 배진섭, 「한국에서의 중, 고등학교 교육연극 방법론에 대한 검토」, 교육연극학회 정기학술대회. 2005.
- _____, 「청소년 연극의 의의」, 전국청소년 연극제 10주년 기념 국제학술대회, 2006.
- _____, 「중, 고등학교 연극교육의 위상과 활성화 전략」, 『2010 한국교육연극의 현재』, 연극과 인간, 2010.
- 서경림, 「제주신화와 여성의 위상」, 『법과 정책』, 4, 제주대학교 법과정책 연구소. 1998.
- 성정희, 「본풀이를 통해 본 가족의 문제와 그 해결방안」, 『겨레어문학』, 45, 2010.
- 송동준, 「브레히트 서사극의 기능과 구조」, 『한국연극학』, 1, 1981.
- 송태현, 「신화와 문화콘텐츠 : 제주신화 '자청비'를 중심으로」, 『강원대 인문과학연구』 22, 2009.
- 송효섭, 「본풀이의 기호학」, 『기호학연구』, 4, 1998.
- 신성열, 「삶과 예술정신의 연관성 고찰 : 노장을 중심으로」, 『인문과학연구』,

- 24, 2010.
- 신동훈 「세경본풀이 서사와 상세경 신직의 상관성 재론」, 『비교민속학』 51, 2013.
- 심상교, 「교육연극에서 공연상황을 활용하는 방법연구」, 『어문학교육』, 48, 2013.
- 신연우, 「초공본풀이의 공간구조」, 탐라문화 34, 2009.
- 신태수 「세경본풀이의 세계관적 기저와 담론구조」, 『어문학』 91 2006.
- 안치운, 「교육연극의 제도화를 위한 연구 - 허구와 재현, 그리고 은유를 중심으로」, 『한국연극학』, 23, 2004.
- 오판진, 「비판적 사고교육을 위한 연극적 교수-학습 방법에 관한 시론」, 『문학교육학』, 11, 2003.
- 윤시중, 「창의적 연극놀이를 통한 무대장치 교안예시」, 『연극교육연구』, 2, 2013.
- 이미경, 「미국의 예술통합교육과 한국교육에의 시사점」, 『한국교육』, 38, 2011.
- 이병찬, 「한국신화의 교육적 의의」, 『반교어문연구』, 29, 2010.
- 이상봉, 「희랍신화와 고대 자연철학에 나타난 놀이 개념 연구」, 『철학연구』, 124, 2012.
- 이상숙, 「연극놀이를 활용한 신화지도 방안연구」, 『어문학교육』, 48, 2013.
- 이수자, 「제주도 창세신화를 통해 본 민족문화의 정체성」, 『비교민속학회 학술 발표대회 발표집』, 2007.
- _____, 「무속의례(巫俗儀禮)의 꽃 장식, 그 기원적 성격과 의미」, 『한국무속학』, 14, 2007.
- _____, 「제주도 큰굿내의 신화에 나타난 가족구성상의 특징과 의의」, 『구비문학연구』 12, 2001.
- 이영지, 「자청비와 문도령 이야기의 적층 양상」, 『배달말』 42. 2008.

- 이은희, 「세경본풀이에 나타난 트릭스터 '정수남'의 존재 양상과 의미연구」, 『국문논집』 56, 2013.
- 이정숙, 「莊子の 逍遙편」, 『미학 : 예술학 연구』, 5, 1995.
- 이지영, 「문전 본풀이에 나타난 악인형 여성의 전형연구」, 『한국고전여성문학』, 12, 2006.
- 임명숙, 「페미니즘적 시각으로 본 세경본풀이 연구」, 『돈암어문학』 13, 2000.
- 장유정, 「문전 본풀이를 통해 본 제주도 가족제도의 한 특징」, 『실천민속학』, 14, 2002.
- 정낙림, 「Aion, 놀이하는 아이 그리고 디오니소스 : 니체의 놀이 개념에 대한 연구」, 『서울대학교 인문논집』, 57, 2007.
- _____, 「놀이에 대한 철학적 연구 - 니체의 놀이 개념을 중심으로」, 『니체연구』, 14, 2008.
- _____, 「인식과 놀이 - 칸트의 놀이 개념을 중심으로」, 『대동철학』, 524, 2010.
- _____, 「니체의 놀이철학과 디지털 예술의 미적 체험」, 『철학연구』, 124, 2012.
- 정성규, 「창의적 연극에 관한 연구」, 『대전여자초급대학 논문집』, 1975.
- 정성희, 「헤스켓 교육연극이론의 구성주의적 조망」, 『한국연극학』, 29, 2006.
- 정인혁, 「세경본풀이의 세계관 재고, 中 세경 자청비의 의미」, 『한국고전여성문학연구』 17, 2008.
- 조병진, 「학교교육에 있어서의 연극의 역할과 방향」, 『청예논총』, 6, 청주대학교 예술문화연구소, 1992.
- _____, 「연극의 교육적 활용 - 그 가능성과 방향」, 『연극교육연구』, 2, 1998.
- 주성환, 「유교문화가 한국의 경제발전에 미친 영향」, 『동북아경제연구』, 12, 2000.
- 최고원, 「놀이 개념에 대한 동, 서양의 시각차에 관하여」, 『철학연구』 117, 2011.

- 최영애, 「교육연극(T.I.E) 연구 - 영국의 사례를 중심으로」, 『한국예술종합학교 논문집』, 6, 2003.
- 최진석, 「도교의 생사관」, 『철학연구』, 75, 2006.
- _____, 「장자: 지식과 놀이」, 『동양철학연구』, 64, 2010.
- 최종성, 「조선시대 유교와 무속의 관계연구」, 『역사와 사회』, 4, 2002.
- 최진원, 「한국신화고석, 2-수로신화」, 『大東文化研究』, 24, 1990.
- 최혜경, 「자청비, 문화적 여성영웅에 대한 이미지」, 『한국민속학』 30, 1998.
- 허남준, 「수로신화의 戲樂과 재의 비교 고찰」, 『동아인문학』, 24, 2003.
- _____, 「제주 서사무가에 담긴 과학과 철학적 사유 일고찰」, 『국어국문학』, 148, 2008.
- _____, 「제주도 본풀이의 원시, 고대, 중세 서사시적 특징과 변모」, 『탐라문화』, 38, 2011.
- 허순자, 「영, 미 초, 중등학교에서의 연극교육과 교육연극」, 『연극교육연구』, 8, 2002.
- 허 은, 「디지털 시대의 공연 예술과 신화」, 『연극학연구』, 16, 2006.
- 황인순, 「제주 본풀이의 공간구조와 의미 연구 : <초공본풀이>, <이공본풀이>, <세경본풀이>를 중심으로」, 『기호학연구』 32, 2012.
- 황정현, 「교육연극의 철학적 이해 - 교과교육학의 이론적 배경을 위하여」, 『교육연극학』, 2005.
- _____, 「학교교육에 있어 연극교육과 교육연극의 이해」, 『한국어 교육』, 21, 2005.
- 현승환, 「제주도 신화와 공동체, 그 현대적 변용양상」, 『실천민속학』, 22, 2006.
- 현용준, 「무속문화 본풀이의 형성」, 『국어국문학』, 26, 1963.

2) 학위 논문

- 강소진, 「제주도 심방의 멍두 연구-기원, 전승, 의례를 중심으로」, 제주대학교 대학원 박사학위논문, 2012.
- 권태효, 「거인설화의 전승양상과 변이유형 연구」, 수원대학교 대학원 박사학위논문, 1998.
- 문무병, 「제주도 굿의 연극성에 관한 연구」, 제주대학교 교육대학원 석사학위논문, 1984.
- 박희순, 「교육연극방법을 통한 제주설화의 교재화 방안 연구」, 제주대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003.
- 서현숙, 「놀이 개념의 분석과 교육적 가치」, 계명대학교 대학원 박사학위 논문, 2008.
- 성민정, 「교육연극의 이론적 기초와 실천적 적용에 관한 연구」, 동국대학교 대학원 박사학위 논문, 2011.
- 오관진, 「가면극 연행체험교육연구」, 서울대학교 박사학위논문, 2012.
- 이수자, 「제주도 무속과 신화 연구」, 이화여자대학교 박사학위논문, 1989.
- 최지영, 「과정중심연극으로서 교육연극의 특성 연구」, 동국대학교 박사학위논문, 1993.
- 한진오, 「제주도 입춘굿의 연행원리 연구」, 제주대학교 대학원 석사학위논문, 2008.

< 부 록 1 >

세경본풀이의 응용연극 교수, 학습 과정

○ 학습 개요

학 습 명		부영이가 된 정수남이
교 재		세경본풀이
- 교수 학습의 주제와 목표 -		
1/5 차시	학습주제	제주도 신화와 세경본풀이의 문화, 예술적 가치 등에 대하여 공부한다.
	학습목표	세경본풀이의 내용을 이해하고 이를 바탕으로 등장인물 (이꿈이, 정수남이, 자청비, 문도령)의 유형이나 특징 등 에 대하여 학습하고 토론해 본다.
2/5 차시	학습주제	등장인물 간의 관계를 통해 드러나는 그들의 이성적 인식과 태도를 공부한다.
	학습목표	자청비와 문도령, 그리고 자청비와 정수남이의 이성적 관계를 통하여 그들이 보여준 행위의 의미들을 생각하고 토론 해본다.
3/5 차시	학습주제	학습자로 하여금 등장인물의 배역을 맡게 함으로써 자신의 생각을 창의적으로 표현 해 볼 수 있는 기회를 갖는다.
	학습목표	응용연극을 공연하기 위한 대본을 만들고 배역을 정하여 이를 연습한다.
4/5 차시	학습주제	학습자들이 응용연극을 통하여 작중인물의 이성적 관계를 현대적 관점에서 재해석하 고 표현해본다.
	학습목표	응용연극을 공연하고 아울러 즉흥토론(핫 시팅)을 시도하여 학습자 중심의 극 체험 기회를 갖는다.
5/5 차시	학습주제	앞에서 논의된 쟁점과 토론내용을 정리, 평가한다.
	학습목표	앞에서 진행된 극 체험 학습을 정리, 평가하고 아울러 이후의 후속 과제를 제시한 다. (예를 들면 정수남이의 이물변신 같은 신화적 화소나 그의 성적 탐욕에 대한 심 리적 원인 등을 생각해 보게 하는 것 등)

< 부 록 2 >

○ 차시별 학습 계획

<부엉이가 된 정수남이>

학습 전개		주요 내용 및 활동		차시	수업형태와 자료
(1) 토론하기	도입 학습	학습 목표	- 제주도 신화와 세경본풀이 이해하기 - 등장인물 분석하기	1	교사의 강의와 토론으로 진행 (제주도무속자료, 프린트, PPT, 동영상 등)
		준비 학습	제주도 신화와 세경본풀이의 가치, 의미를 파악한다.		
	학습 활동	활동 1 활동 2	- 세경본풀이의 내용을 이해하고 등장인물을 분석한다 - 세경본풀이를 중심으로 토론의 주제와 쟁점, 토론의 방식과 태도 등을 학습한다		
(2) 토론하기	도입 학습	학습 목표	- 제주도 신화와 세경본풀이 이해하기 - 등장인물 분석하고 역할 나누기	2	교사와 학습자, 또는 학습자 간의 토론을 중심으로 진행 (제주도 무속자료, 프린트, PPT, 동영상 등)
		준비 학습	세경본풀이에서의 등장인물 유형을 파악한다.		
	학습 활동	활동 1 활동 2	- 세경본풀이에 등장하는 중심인물 간의 이성적 인식과 태도에 대하여 토론한다. - 응용연극을 위한 각자의 배역과 역할을 나누고 공연 방식이나 관련자료 등에 대하여 토론하고 준비한다.		
(3) 연습하고 표현하기	도입 학습	학습 목표	- 응용연극을 통해 자신의 생각 표현하기 - 말은 역할 연습하고, 준비하기	3	학습자 중심의 활동(대본구성, 역할분담활동)으로 진행
		준비 학습	응용연극을 위한 각자의 역할을 확인하고 이해한다.		
	학습 활동	활동 1 활동 2	- 응용연극을 위한 역할극 대본을 만들고 관련 자료를 수집한다. - 각자의 말은 역할을 연습하고 준비한다.		
(4) 연습하고 표현하기	도입 학습	학습 목표	- 응용연극을 통해 자신의 생각 표현하기 - 말은 역할 발표하기	4	학습자 중심의 활동(신체의 움직임 을 통한 공연활동)으로 진행(공연을 위한 간단한
		준비 학습	응용연극을 위한 각자의 역할을 확인하고 이해한다		

	학습 활동	활동 1 활동 2	- 응용연극을 발표한다. - 즉흥토론을 시도한다.		소품)
(5) 토론 하고 정리 하기	도입 학습	학습 목표	- 응용연극을 통해 자신의 생각 표현하고 공유하기 - 발표된 주제에 대하여 토론하고 정리하기	5	교사와 학습자, 또는 학습자 간의 토론을 중심으로 진행(후속작업을 위한 심화된 학습 자료)
		준비 학습	발표된 주제(성)와 관련하여 후속작업을 이해한다.		
	학습 활동	활동 1 활동 2	- 발표주제와 관련하여 후속작업을 시도한다. - 발표된 응용연극에 대하여 정리, 평가한다.		
대단원 마무리		- 단원별 핵심 정리 - 스스로 점검 - 단원을 마치며			

< 부 록 3 >

○ 차시별 교수·학습 과정안(총 5차)

1차시 교수학습 과정안			
단 원	(응용연극) 세경본풀이	제 목	부엉이가 된 정수남이
본시주제	제주도 신화와 세경본풀이의 문화, 예술적 가치	장 소	교실
학습목표	세경본풀이의 내용을 이해하고 이를 바탕으로 등장인물(정수남이, 자청비, 문도령 등)의 인물 유형과 특징을 학습한다.		
준 비 물	제주도 무속자료(세경본풀이), 프린트, PPT, 동영상 등		

단계 (시간)	학습요소	교수 - 학습과정	수업 형태	지도상의 유의점
도입 (10분)	학습동기 유발	- 제주도 신화의 교육적 가치와 의미를 이해함. - 세경본풀이의 교육연극 활용가치와 의미를 이해함.	문답	- 학습준비상태 점검(좌석배치, 동영상 기재 등). - 학습자료(프린트)를 배부한다.
	학습목표 제시	본시의 학습 목표(세경본풀이)를 학생들에게 제시.	일제 학습	학습 목표를 이해하게 한다.
전개 (35분)	알아두기 및 준비 학습	- 세경본풀이의 줄거리(프린트 요약본)를 읽고 그 내용을 파악하게 한다. - 세경본풀이의 내용 중 의문이 가는 점을 지적하여 이야기 해 본다. - 세경본풀이의 주요 등장인물(자청비, 문도령, 정수남이)을 중심으로 그들의 인물유형을 생각하고 이야기함. 	일제 학습	- 교사와 학습자가 함께 돌아가며 줄거리를 읽는다. - 학습자의 질문에 하나만의 정답을 제시하려 하기보다, 학습자들의 자유로운 상상과 토론을 유도하여 다양한 생각을 발표할 수 있게 독려.
	핵심주제 정하기	- 세 등장인물의 이성 간 갈등은 어디에서 연유했나? - 정수남이는 왜 자청비를 성폭행 하려 했을까? - 자청비와 문도령의 이성적 태도를 어떻게 볼 것인가?	일제 학습	본 수업의 목적이 등장인물의 이성적 태도와 인식을 창의적으로 재구성하고 이해하고자 하는데 있으므로 학습자들의 다양한 의견을 존중 하되 핵심주제를 벗어나지 않게 함.
정리 (5분)	학습내용 정리	세경본풀이의 내용을 정리한다.	일제 학습	PPT, 동영상 등 관련자료를 활용하여 전체적인 학습 내용을 간단히 정리, 제시한다.
	형성 평가	학습한 내용을 질문과 대답을 통하여 확인한다.	문답	학습한 내용에 답하면서 학생들이 배운 내용을 정리하게 한다.
	과제 제시 및 차시에 고	- 세경본풀이의 등장인물을 분석하고 토론한다. - 이를 응용연극 학습체험에 적용하기 위하여 역할 나누기를 비롯한 공연준비과정을 진행한다.	일제 학습	차시 내용과 과제 내용을 확인함.

2차시 교수학습 과정안			
단 원	(응용연극) 세경본풀이	제 목	부엉이가 된 정수남이
본시주제	세경본풀이의 등장인물 간 관계를 통해 드러나는 이성적 태도	장 소	교실
학습목표	자청비와 문도령, 그리고 정수남이의 이성적 관계를 통해 드러나는 성 의식과 태도		
준 비 물	제주도 무속자료(세경본풀이), 프린트, PPT, 동영상 등		

단계 (시간)	학습요소	교수 - 학습과정	수업 형태	지도상의 유의점
도입 (10분)	학습동기 유발	- 일본 애니메이션 <센과 치히로의 행방불명(千と千尋の神隠し)>에서 치히로의 부모가 돼지로 변신하는 장면을 보여주며 신화적 화소에서 인간의 이물변신이 갖는 의미에 대하여 생각해 보게 한다. - 정수남이의 부엉이변신과 관련한 성적행위와 태도를 생각하게 한다.	문답	제주도신화에서 등장인물의 이물 변신현상은 여러 곳에서 나타나는데 이는 한국 뿐 아니라 주변국이나 서양의 신화에서도 폭넓게 다루지고 있음을 비교적 시각에서 생각해 보게 된다.
	학습목표 제시	본시의 학습 목표를 학생들에게 제시한다.	일제 학습	학습 목표를 이해하게 한다.
전개 (35분)	알아두기 및 준비 학습	- 학습자로 하여금 자청비와 문도령, 그리고 정수남이의 인물유형에 대하여 토론하게 한다. - 등장인물들의 인물유형을 바탕으로 그들의 이성적 태도와 행위 등에 대하여 상상하고 생각해 보게 한다. - 자청비와 문도령의 이성적 갈등, 그리고 정수남이의 부엉이 변신을 둘러싼 성적행위 등에 대하여 토론하게 한다. - 주요 등장인물의 이성적 관계(부엉이가 된 정수남이)를 주제로 교육연극(응용연극)을 실행하기 위한 준비단계를 실행한다. (배역정하기, 역할나누기 등)  	일제 학습	- 이 수업은 등장인물 간에 벌어지는 예민한 성적문제를 다루고 있으므로 교사는 학습자들이 등장인물의 성적표현행위에만 관심을 갖기보다 그러한 행위의 원인과 결과를 통해 나타나는 상징성이나 심리문제에 관심을 가질 수 있도록 유도한다. - 교사는 학습자들에게 응용연극 체험을 실행하기 위한 준비단계로서 교육연극의 의의와 핵심적 개념 그리고 이를 적용하기 위한 방법을 제시한다. - 다수의 학습자가 소외되지 않도록 구성원들에게 다양한 역할을 부여. (예, 장면구성-대본, 연출-팀, 자료준비팀-전문가그룹, 배역팀 등)
정리 (5분)	학습내용 정리	토론의 내용과 응용연극 준비과정을 체크한다.	일제 학습	수업시간에 진행된 사항을 기록.
	형성 평가	학습한 내용을 질문을 통하여 확인한다.	문답	학습한 내용에 답하면서 학생들이 체험한 내용을 정리하게 한다.
	과제 제시 및 차시에 고	응용연극 준비과정을 통해 주어진 역할을 어떻게 수행하고 연습할 것인지 생각하게 한다.	일제 학습	차시 내용을 확인한다.

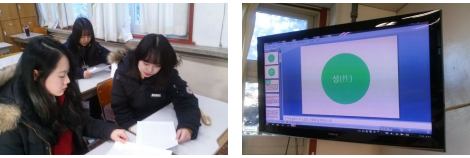
3차시 교수학습 과정안			
단 원	(응용연극) 세경본풀이	제 목	부엉이가 된 정수남이
본시주제	응용연극의 등장인물과 역할을 맡아 자신의 생각을 창의적으로 구성할 기회를 가짐.	장 소	교실
학습목표	• 응용연극을 통해 자신의 생각 표현하기 • 맡은 역할 연습하고, 준비하기		
준 비 물	대본구성과 관련자료 수집을 위한 준비		

단계 (시간)	학습요소	교수 - 학습과정	수업 형태	지도상의 유의점
도입 (10분)	학습동기 유발	• 응용연극을 실행하기 위한 준비과정으로 각자에게 부여된 역할을 어떻게 구체화 할 것인지에 대하여 토의함. • 응용연극 실행방식에 대하여 이야기한다.	문답	• 각자의 역할들이 전체적 맥락에서 적절하게 안배될 수 있도록 유의한다.
	학습목표 제시	• 본시의 학습 목표(역할연습)를 학생들에게 제시한다.	일제 학습	• 학습 목표를 이해하게 한다.
전개 (35분)	알아두기 및 준비 학습	• 각자에게 부여된 역할을 준비하고 연습할 수 있도록 환경을 조성한다.(교실 환경조성 - 책, 걸상 재배치) • 연습과정을 통하여 각자의 역할을 수행하고 확인한다. (장면구성-대본, 연출-팀: 공연내용, 시간 등) (자료준비팀-전문가그룹: PPT제작, 관련정보수집) (배역팀: 대본, 대사, 연기) 	일제 학습	• 각자의 역할들이 핵심주제에 통일성 있게 연계되도록 지도, 조정한다. • 준비와 연습과정에서 초래될 수 있는 다양한 문제점을 파악하고 해결한다. • 학습자의 창의적 아이디어를 독려하고 이를 실행할 수 있도록 도와준다.
정리 (5분)	학습내용 정리	• 응용연극 준비과정을 체크한다.	일제 학습	• 수업시간에 진행된 사항을 기록한다.
	형성 평가	• 학습한 내용을 질문을 통하여 확인한다.	문답	• 학습한 내용에 답하면서 학생들이 배운 내용을 정리하게 한다.
	과제 제시 및 차시에 고	• 연습한 응용연극을 실행하고 즉흥토론을 진행한다.	일제 학습	• 차시 내용과 과제 내용을 확인.

4차시 교수학습 과정안			
단 원	(응용연극) 세경본풀이	제 목	부엉이가 된 정수남이
본시주제	응용연극을 통하여 등장인물의 이성적 관계를 현대적 관점에서 재해석하고 표현해 봄.	장 소	교실
학습목표	응용연극을 공연하고 즉흥토론(핫시팅)을 시도하여 학습자 중심의 극 체험 기회를 가짐.		
준 비 물	공연을 위한 소품		

단계 (시간)	학습요소	교수 - 학습과정	수업 형태	지도상의 유의점
도입 (10분)	학습동기 유발	- 응용연극을 실행하기 위한 준비사항을 확인, 점검한다. (책, 걸상 등 공연을 위한 교실 공간 재배치) (PPT, 동영상 활용을 위한 컴퓨터, 멀티시설 점검) - 공연의 방식과 순서를 제시 한다.	문답	학습자로 하여금 각각의 역할이 공연과정을 통해 충분히 반영되고 있는지 확인한다.
	학습목표 제시	본시의 학습 목표(공연, 토론)를 학생들에게 제시한다.	일제 학습	학습 목표를 이해하게 한다.
전개 (35분)	알아두기 및 준비 학습	- 응용연극 학습실행 - 이꿈이(해설자 또는 교사)가 등장하여 공연의 의의, 방법 등을 설명한다. - 공연실행 (공연대본 부록을 참고) - 이꿈이(해설자 또는 교사)의 주도로 배우와 관객이 즉석토론(핫 시팅)을 실행한다. (질문예시. 문도령은 어떻게 지상에 내려왔으며 자청비는 문도령을 왜 좋아했는가?) - 배우와 관객간의 즉석토론이 진행된 후 전문가 그룹이 등장하여 청소년의 이성 간 성문화에 대한 다양한 심리적, 사회적 원인에 대하여 PPT, 동영상 등 을 활용하여 발표.	일제 학습	- 학습자들이 자신이 맡은 배역과 역할을 실감나게 수행할 수 있도록 조력한다. 특히 관객의 적극적인 참여를 위하여 공연에 개입할 수 있는 여지를 남겨둔다. 가령 핫 시팅을 통하여 관객에게 새로운 상황의 배역을 맡게 함으로써 즉흥연기를 만들 수도 있다. - 교사는 진행되는 응용연극 학습과정의 장면들을 사진이나 동영상으로 촬영한다. - 교사의 지나친 개입은 자제하되 원활한 학습의 진행상황을 위하여 적절하게 대응한다.
정리 (5분)	학습내용 정리	공연과 토론(핫시팅)을 통해 나타난 내용들을 파악하고 정리한다.	일제 학습	학습관련 자료를 통해 내용을 간단히 정리하여 제시한다.
	형성 평가	학습한 내용을 질의, 응답을 통하여 확인한다.	문답	학습한 내용에 답하면서 학생들이 배운 내용을 정리하게 한다.
	과제 제시 및 차시에 고	주제와 관련하여 차시에 진행될 후속작업(변신모티브, 카프카의 변신)의 내용과 방법에 대하여 예고한다.	일제 학습	차시 내용을 확인한다.

5차시 교수학습 과정안			
단 원	(응용연극) 세경본풀이	제 목	부엉이가 된 정수남이
본시주제	발표된 응용연극의 쟁점과 후속작업을 정리 평가함.	장 소	교실
학습목표	앞에서 진행된 극 체험 학습을 정리, 평가하고 후속과제를 제시함.		
준 비 물	후속과제를 위한 심화된 학습자료		

단계 (시간)	학습요소	교수 - 학습과정	수업 형태	지도상의 유의점
도입 (10분)	학습동기 유발	프란츠 카프카의 소설 '변신' 의 일부분면을 담은 동영상(출처 TV 팟)을 보여주며 변신을 모티브로 한 화소가 신화에서 뿐 아니라 문학에서도 활용되고 있음을 알게 한다.	문답	시청각 자료를 활용하여 학습자로 하여금 변신모티브가 지닌 상징성에 흥미를 갖게 한다.
	학습목표 제시	- 제주도신화에서의 변신의 상징성을 이해한다. - 정수남이의 부엉이변신과 카프카의 변신을 비교해 본다.	일제 학습	학습 목표를 이해하게 한다.
전개 (35분)	알아두기 및 준비 학습	- 제주도본풀이에 나타나는 변신모티브를 이해한다. - 삼공본풀이에서 은장아기와 뚝장아기의 지네, 버섯 변신 - 차사본풀이에서 과양생이 처의 각다귀 변신 - 지장본풀이에서 지장아기의 새 변신 - 정수남이의 부엉이변신과 카프카의 변신을 비교함. - 정수남이의 심리적 억압과 소외 - 카프카의 '변신' 에서 드러난 현대인의 불안한 내면 세계와 소외, 고독의 문제 - 학습자가 경험했거나 생각하는 소외, 고독의 예를 돌아가며 이야기 하거나 그림으로 표현함. 	일제 학습	- 교사는 학습자들이 변신의 모티브를 창의적으로 생각하고, 흥미롭게 표현할 수 있도록 학습도구를 준비한다.(그림도구, 전지, 필기구 등) - 학습자들이 심화학습으로 인한 부담감을 갖지 않도록 내용의 수위를 조절한다.
정리 (5분)	학습내용 정리	후속과제를 통해 나타난 내용들을 파악하고 정리한다.	일제 학습	학습한 내용을 간단히 정리하여 제시한다.
	형성 평가	학습한 내용을 질의, 응답을 통하여 확인한다.	문답	학습한 내용에 답하면서 학생들이 배운 내용을 정리하게 한다.

< 부 록 4 >

세경본풀이의 응용연극(Applied Thestre) 학습실행을 위한 대본²⁶⁴⁾

극이 시작되기 전 준비된 자료(세경본풀이를 소개하거나 교육연극 관련 자료)를 학습자들에게 나눠준다. 그리고 극이 시작되면 해설자가 등장하여 관객들에게 인사를 한다.

해 설 자 : 안녕하세요! 저는 이번 연극의 해설을 맡은 000 이라고 합니다. 연극을 시작하기에 앞서 먼저 이 연극의 배경을 알아야 되겠죠? 그래서 이렇게 자료를 준비해 보았는데 연극을 하기 전에 자료를 한번 보고 가실까요? (해설자는 제주신화와 세경본풀이에 관한 ppt 자료를 보여준다.)

이 이야기는 제주도신화인 세경본풀이의 내용을 바탕으로 만들어 졌습니다. 참고로 세경 본풀이의 내용은 시간상 나눠드린 자료를 읽어보시기 바랍니다. 이 연극은 본풀이의 내용을 다 포함하고 있지 않으며 현대적 관점에서 새롭게 재구성된 점 양해 부탁드립니다. 그럼 지금부터 공연을 시작하겠습니다.

정수남이 : (다급하게 뛰어와 숨차고 급한 목소리로) 저...저기, 젊은 양반... 아유 숨차... 헉헉

해 설 자 : 네? 저요?

정수남이 : (숨이 차서) 저기 저... 우리 자청비 아가씨 못 보셨나요? 아유... 참, 아가씨! 아가씨! (한 번 더 부르면서 퇴장)

해 설 자 : (정수남이가 갔는지 확인하고 속닥거리듯이) 췌!, 저 친구가 바로 정수남이예요. 계속 보실까요. (해설자가 퇴장하면 정수남이가 자청비를 부르며 다시 등장)

정수남이 : 아가씨! 자청비 아가씨 ! (숨어있는 자청비를 못 찾고 퇴장)

자 청 비 : (커튼 뒤에 숨어 있다가 정수남이가 퇴장한 것을 확인한 후 등장) 휴!... 살았다 (다시금 주위를 둘러보다가 관객을 보고 놀라며) 아, 안녕하세요!

264) 이 대본은 세경본풀이의 응용연극 학습실행에 직접 참여한 P 여자고등학교 2학년 학생들이 만든 것을 연구자가 다시 재구성한 것이다.

저는 자청비라고 합니다. 저희 어머니와 아버님이 자청해서 얻은 딸이라고 해서 자청비라고 지으셨대요. 근데... 그..게 (갑자기 상기된 표정을 지으며) 아, 글썄 정수남이가 저를 겁탈하려고 했지 뭐예요! 전... 그래서 이렇게 도망을 오게 되었답니다. 그런데 아까부터 정수남이가 자꾸 절 쫓아 와서... 전, 지금 너무 무서워서 도망치고 있어요. (이때 문도령이 자청비를 부른다. 자청비, 화들짝 놀라며) 저 갈게요 (뛰어가며 퇴장)

문도령 : 저!...거, 이보시오! 낭자! 낭자! 허어, 참... 거 뭐가 그렇게 급한 겐지... (관객에게) 아! 제 소개가 늦었습니다. 저는 이 나라의 아... 아니, 하늘 나라에서 내려온 문도령이라 합니다. 이곳 지상에 내려와 글공부를 한 지 3년 만에 하늘나라 서수왕의 딸과 혼인하라는 부모님의 명을 받고 다시 하늘로 올라가는 길이지요. 하지만 저 낭자(자청비)에게도 마음이 끌려 이거...참... 곤란하게 되었습니다. 사랑하지도 않는 사람과 사는 건 싫고 또 그렇다고 부모의 명을 거역할 수도 없으니... 이를 어찌한다? (걱정스러운 표정을 지으며 퇴장하면 다시 해설자가 등장)

해설자 : 이런... 문도령의 사정은 정말 안타깝군요. 그런데 자청비와 문도령 사이에 전에 무슨 일이 있었길래 이러는지 우리 한번 그 이유를 살펴볼까요? (퇴장)

장면 1 - 연화못

자청비와 문도령이 연화못 앞에서 담소를 나누고 있다. 자청비는 남동생으로 분장하고 문도령과 대화를 나누고 있다.

문도령 : 저.. 저기 나 말일세.

자청비 : 무슨 일인가?

문도령 : 내가 할 말이 있네.

자청비 : 무슨 말인데 그렇게 땀을 들이나?

문도령 : 이제 자네와 같이 있을 날도 얼마 남지 않았네.

자청비 : 왜, 어디가나? 혹시 어디 아픈 겐가?

문도령 : 아니 그건 아니고. (한동안 땀을 들이다가) 사실... 난 이 세상 사람이 아녜. 부모님의 명을 받고 여기서 공부하려고 하늘에서 내려왔네. 자네

이 말을 믿을 수 있겠나?

자 청 비 : (깜짝 놀라 당황한 기색을 숨기지 못한다. 하지만 잠시 시간이 흐른 후 이내 정색을 하며) 하긴, 못 믿을 것도 없지. 우린 친군데.. 그런데 자네, 내말도 한 번 들어볼텐가?

문 도 령 : 그러시게.

자 청 비 : 사실은... 나도...

문 도 령 : 아! 뭔데 그렇게 뜬눈 들이나?

자 청 비 : (뭔가 결심했다는 듯이) 나 역시 자네가 생각하는 사내가 아니라네.

문 도 령 : 아니! 뭐라고! 사내가 아니라니... 그럼 자네가 계집이란 소린가?

자 청 비 : (대답 없이 천천히 고개만 끄덕인다)

문 도 령 : 아, 아니 이럴 수가.. 여태껏 내가 그걸 몰랐다니...

자 청 비 : 솔직히 말하면 나는 그대와의 인연을 위해 일부러 남동생으로 변장하여 그대와 함께 있고자 했던 것이요. 그대는 다만 그것을 눈치 채 지 못했을 따름이지요.

문 도 령 : 아니...그렇다면...(한동안 말문을 열지 못하다가 한참이 흐른 뒤) 솔직히 말하면 나도 시간이 흐를수록 그대가 이상하게 보였던 게 사실이요. 그대의 어투나 행동이 어딘가 의심스러웠단 말이요. 어리석게도 내가 그걸 몰랐다니, (하늘을 몇 번 쳐다본 후) 허나 이제 일이 이렇게 된 이상 차라리 잘 된 것 같소. 내가 그대의 정체를 알게 되었는데 무슨 속마음을 숨기리오. 내 비록 서수왕의 막내딸과 혼인약조가 되어 있소만 오늘 만큼은 그대와 함께 있도록 허락해 주시오.

자 청 비 : (망설이는 듯 하다가 이윽고 고개를 끄덕인다) 그러시지요. 허나, 이제 저는 어찌해야 할런지요?

문 도 령 : 내가 하늘에서 그대를 기다리리다.

자 청 비 : (흐느끼는 척 하다가 날이 어두워 진 것을 알고) 일단은 날이 어두워 졌으니 저의 집으로 발걸음을 옮기지요.

문 도 령 : 그럼시다.

장면 2 - 자청비의 집 (방)

문 도 령 : 낭자.

자 청 비 : 예...도련님

문 도 령 : (들고 온 붓짐을 주섬주섬 꺼내며) 이 얼레빗과 박씨를 받아주소

자 청 비 : 이게 무엇입니까?

문 도 령 : 이걸 내가 다시 낭자에게 돌아온다는 본메(징표)요. 그리고 이 박씨를
심어 넝쿨을 맺을 때가 되면 그대에게 다시 돌아오리다.

자 청 비 : 약조를 지킬 수 있겠습니까?

문 도 령 : 여부가 있겠소? (두 사람이 서로 포옹을 하며 정지동작을 한다)

해 설 자 : 아! 이런 일이 있었군요. 어쩐지... 그런데, 정수남이는 어디 있지? (퇴장)

장면 3 - 자청비 집 마당

자 청 비 : 수남아, 정수남아!

정수남이 : 예! 부르셨어요?

자 청 비 : 저기 굴미굴산에 들어가서 땀감 좀 해 오거라

정수남이 : 예, 알겠습니다요. 냉큼 땀겨 오지요.

해 설 자 : (객석과 무대를 향해 소리로만) 굴미굴산에 간 정수남이는 소 아홉, 말
아홉 마리를 몽땅 잡아먹고는 집에 돌아와 문도령이 시녀들과 어울려
노는 것을 보고 왔다고 거짓으로 고하여 자청비를 산으로 함께 가도록
유혹 하였습니다.

장면 4 - 다시 첫 번째 장소

자청비가 객석을 향해 혼자 의자에 앉아서 흐느낀다

자 청 비 : 흑흑... 무서웠어요... 정수남이가 날 덮치려고 한 그 순간만 생각하면...

해 설 자 : 많이 무서웠겠네요...

자 청 비 : 네...(눈물을 훔치고) 그럼... 전 이만 들어갈게요. (퇴장).

해 설 자 : 자 여기까지가 세경본풀이 내용입니다. 그런데 이제 세월이 흘러 2014년
이 되었습니다. 즉, 이들의 이야기가 새로운 국면에 접어들었다고 할까
요. 이들 중 자청비와 정수남이는 과연 어떻게 변했을까요? 우리 한 번
지켜 보도록 할까요? 아 저기 자청비가 오네요. (해설자 퇴장)

장면 5 - 등교길

2014년의 자청비. 그녀는 지금 고등학교 2학년 여학생이다. 이 때 어머니로부터 전화가 걸려온다.

자 청 비 : 여보세요?

청비엄마 : 엄마야

자 청 비 : 왜?

청비엄마 : 왜긴, 왜야? 네가 걱정이 되서 그렇지. 너, 학교 가고 있는 거 맞지?

자 청 비 : 응, 가고 있어. 끊어 빨리... 나 지금 학교 앞이야

청비엄마 : 그래 알았어. 빨리 들어가

자 청 비 : 응 (전화를 끊고 손거울을 꺼내든다) 맨날 전화야, 에이! 짜증나

선 화 : 청비야! (무대로 뛰어오며)

자 청 비 : 왜?

선 화 : 같이 가자. 히힛...(팔짱을 끼고 옆에 붙는다)

자 청 비 : 야! 거울 좀 보고 살자. 들이대면 죽는다. 근데 소라는?

선 화 : 몰라

자 청 비 : 카톡 왔다. 지금 오고 있대

선 화 : 야, 지금 시간이 몇 신데?

자 청 비 : 어, 저기 있다. 빨리 와 !

소 라 : 헉헉...아 진짜 힘들어 조금만 기다려주지

자 청 비 : 지금 지각 10분전이거든

소 라 : 야, 빨리 뛰자.

자 청 비 : 그래

장면 6 - 교실

선 생 님 : 오늘 종례는 딱히 없고. 참 너희들 공부 열심히 해! 그렇지 않으면 3학년 올라가 피눈물 흘린다. 알겠냐, 오늘 종례 끝.

아 이 들 : 안녕히 계세요.

장면 7 - 하룻길

자청비와 선화, 소라가 한적한 공원근처에 모여 있다

자 청 비 : 야, 우리 노래방에 갈까!

소 라 : 왜?

자 청 비 : 오랜만에 거기서 기분 좀 풀면 어때!

선 화 : 돈은 ?

자 청 비 : 내가 반 보태게.

소 라 : 좋아 (셋은 공원근처에 있는 노래방을 향해 발길을 옮긴다. 이 때 2014
년으로 환생한 정수남이가 몰래 자청비의 뒤를 따라온다)

소 라 : 야... 뒤에 누구 있어

자 청 비 : 알아. 그냥 무시해. 어차피 우린 셋이잖아.

선 화 : 그것 보다 ... 뭔가 느낌이 이상해... 야, 우리 오늘은 그냥 집에 가자.

자 청 비 : 그냥 헤어지자고 ?

선 화 : 그래

소 라 : 그래

자 청 비 : 겁은 많아 가지고... 마음대로 해 그럼...

(자청비와 선화 그리고 소라는 각각 헤어져 집으로 간다. 가는 길에 자청비는 정수
남이가 자신을 따라오고 있음을 느낀다. 자청비는 불안한 듯 조금씩 걸음이 빨라지
며 나중엔 뛰어간다. 그 뒤를 정수남이가 따라오고 이윽고 비명소리가 들린다)

장면 8 - 경찰서

호느끼는 자청비 옆에 자청비의 엄마와 형사가 서 있다.

형 사 : 괜찮니? 무슨 일인지 아저씨한테 설명해 줄래? 무서워하지 말고 그냥
솔직하게 이야기 하면 돼.

자 청 비 : (입을 열지 못한다.)

형 사 : 말하기 힘든가보구나. 그럼 나 말고 엄마한테 말해봐 그럼 괜찮지?

아저씨가 없다고 생각하고 말하면 돼 집에서처럼. 여길 집이라고 생각 하렴

청비엄마 : 그래, 엄마한테 다시 말해 봐... 괜찮아...

자 청 비 : (흐느끼며 조심스럽게 말을 꺼낸다) 그러니까 엇그제 학교에서 집에 오는데 뒤에 누군가가 날 따라왔어. 그래서 뛰다가 뒤를 돌아보았는데 정수남이었어. 그래서 왜 자꾸 나를 따라 오냐고 했더니 정말 잠깐 만 애기하면 된다고 하면서....

김 형 사 : 그거 아주 못된 놈이네. 근데 정수남이라는 아이와 아는 사이니?

자 청 비 : 네. 옛날 아버지 가게에서 일하던 오빠데요 평소에는 저에게 잘 대해 주기도 했어요. 근데, 최근에 제가 남자친구를 사귄다는 사실을 알고 부터 자꾸 따라다니길래...

형 사 : 그렇구나.

청비엄마 : 이걸 어떻게 해야 할까요?

형 사 : 지금까지 정황으로서는 정당방위에 해당할 것 같은데요. 좀 더 지켜봐야 될 것 같습니다. 그런데 가해자도 워낙 상처부위가 심해서 간단치는 않군요. 우선 자청비의 심리상태가 불안하니 간단한 심리치료부터 해야 될 것 같습니다. 그리고 그쪽(가해자)의 진술도 받아야 하구요.

청비엄마 : 감사합니다.

형 사 : 그런데 어머님, 저하고 잠시 할 얘기가 있는데요. (형사는 어머니에게 뭘가를 귓속말로 소곤 거린다. 그리고 이 말을 듣던 어머니가 소스라치게 놀란다)

청비엄마 : 아니 뭐라구요?

해 설 자 : 자, 일단 연극은 여기까지입니다. 물론 아직 완전히 끝난 건 아니구요. 그럼, 먼저, 이 연극에 대한 토론을 시작하도록 하겠습니다.

극이 끝나면 해설자 또는 교사가 중심이 되어 본격적인 토론을 시작한다.

Abstract

The Study on How to Practice Educational Drama Centering on Playfulness of The 12 BonFuRi of JeJuDo

Bae, Jin-Sup

Graduate school of
interdisciplinary program in
Studies of Arts,
SungKyunKwan University

A myth has great educational value in respect that it raises fundamental questions and reflection between God and human, nature and human, even human and human, which can be hard to define that it is just a fictional story among gods. For one instance, human beings could free themselves from God when Prometheus passed fire, which was only allowed to God, to earth. The use of fire was a prelude to civilization. However, human beings brought about the clue for basic tragedy by opening Pandora's box after all. In Japan's birth myths, Izanagi(伊弉諾) made Izanami(伊弉冉) rotten against the promise that he did not have to see her face while they were escaping from よみのくに(黄泉の國)], which means underworld. In addition, in Jeju's myth the King So-byul, who was son of the King Chun-ji, came to have the power to move the

irregular human world by disobeying the order from his father and cheating his brother. These stories give us the chance to consider destination between God and human, nature and civilization. These various events in the myths above can make us reflect the life of the past, the present, and the future, which can be regarded as precious cultural heritage.

Jejudo in Korea is so rich in myths that it was called 'the town of gods.' The reason Jejudo has maintained its original myths and the shamanism for a long time is based on the geographical position that Jejudo is an island. That is, Korea proper was steadily influenced by Buddhist and Confucian culture while Jejudo got a smaller effect from the central government politically and culturally. On the contrary, Buddhism and Confucianism was absorbed into the shamanism of Jejudo, which was rejected from Korea proper. We can check these facts with the various shamanistic ritual ceremonies that is performed in many regions of Jejudo. Especially, the myth of Jejudo called BonpuRi implies its own way to represent shamanism of Jejudo. I examined the nature of playing shown in the myths of Jejudo and applied it to various learning methods in the educational play. The playing I stated above is premised on the two points of view, and the first one is the playing as acting form in the certain performance. For example, the exorcism, which originally means the act of getting rid of bad spirit, means role playing or drama game in the educational play. The second one means the properties of playing as a Text or Pre Text for the performance. The former comes under the actual acting by the point of performing arts while the latter the theoretical characteristics examined in the humanities. Based on this view, I am going to look into the properties of playing shown in the BonpuRi of Jejudo, and then put it to practical playing act. In order to do this, I tried to

find the properties of playing by studying the number of strokes of Chinese characters 戲, 玩, 遊 meaning playing. In this case, I found out that each stroke 戈, 玉, 辵 from the characters 戲, 玩, 遊 in turn was the clue to finding the properties of playing. That is to say, the relational, creative, and empirical characteristics were shown from the strokes 戈, 玉, 辵, which can be regarded as the core properties of playing as a conventional concept. Also, I examined how the properties of playing appeared in the BonFuRi of Jejudo, focusing on the twelve BonFuRi. I discovered that they are related to the relational characteristics in the story about the relations between heaven and human or family members, the creative ones in the story about a motive of flowers, transformation of another thing, the 땡두(Maeng Doo) play, and the empirical ones in the story about making preparations for the underworld, goblin play, experiencing earth by God.

Finally, I thought that these findings need to be developed to apply them to the educational practice, so I devised how to play, based on the various theoretical frames of educational play. This is because learning activities performed in the educational play focuses on 'the act of playing.' On the basis of this recognition, I applied the three characteristics above to Brecht' epic theatre, Creative Drama, Applied Theatre, Art Integration, Drama In Education and presented practical lesson plan. With a series of researches, this study has great meaning and value in the fact that I found the important facts of playing by the traditional views, applied it to BonFuRi of Jejudo, and then gave shape to the method of learning. After all, this study was done by the points of the humanities and the performing arts. From the humanities' view, I examined BonFuRi playing of Jejudo and the properties of playing through the

conventional character concept. Also, from the performing arts' view I tried to apply such properties of playing to the educational practice by the various ways of the educational play. Therefore, I want this study to arouse academic interest about playing and the properties of it. Also, it will help develop methodology of the educational play in Korea.