

<영감놀이>의 심리치료극적 구조와 성격

김진영*

- I. 서론
- II. <영감놀이>의 연행근거와 연극적 양상
- III. <영감놀이>의 극적 단계와 치료과정
- IV. <영감놀이>의 심리치료극적 성격
- V. 결론

국문요약

이 논문은 심리치료극의 측면에서 <영감놀이>를 살핀 것이다. 먼저 <영감놀이>의 연행근거와 연극적 양상을 개관한 다음, 연극의 단계별로 치료과정을 살펴보았다. 이를 바탕으로 <영감놀이>의 심리치료극적 구조와 성격에 대하여 검토해 보았다.

첫째, <영감놀이>의 연행근거를 검토한 후 연극적 양상을 살펴보았다. <영감놀이>는 환자에게 빙의한 영감을 격리시킴으로써 치병의 효과를 노린 희곡무가이다. 그런데 이러한 공연이 이루어질 수 있었던 것은 영감의 유래와 직능을 다룬 <영감본풀이>가 있었기 때문이다. <영감놀이>는 전체적인 구조가 연극의 도입-절정-종결부와 동일하고, 세부적인 내용이 민속극과 유사하다.

둘째, <영감놀이>의 치료과정을 살펴보았다. <영감놀이>는 도입-절정-종결부로 나눌 수 있다. 이를 공연상황에 맞게 살펴보면 도입은 청신의례, 절정은 치유의례, 종결은 송신의례라 할 수 있다. 따라서 <영감놀이>는 연극적 단

* 충남대학교 국어국문학과 교수

계를 삼단구조로 밝어나간다고 할 수 있다. 그 중에서 본극(本劇)인 치유의례가 <영감놀이>의 핵심이라 할 수 있다.

셋째, <영감놀이>의 심리치료극적 성격을 확인해 보았다. 심리치료극의 구성요소로 크게 무대와 관객, 주인공과 연출자, 그리고 보조자아 등을 든다. 이들이 유기적으로 연계되면서 환자의 심리를 치유하기 때문이다. 그런데 <영감놀이>의 구성요소가 위에서 언급한 내용과 대등하다는 점이다. <영감놀이>를 우리의 전통적인 심리치료극으로 볼 수 있는 이유도 여기에서 찾을 수 있다.

주제어 : 심리치료극, 서사무가, 공연, 의식(儀式), 영감놀이, 연출자

I. 서론

<영감놀이>는¹⁾ <세경놀이>·<전상놀이>와 함께 제주도를 대표하는 희곡무가라고 알려져 있다. 이 논문은 <영감놀이>의 연극적 양상을 검토한 다음, 이를 심리치료극적인 측면에서 조망하는 것이 주목적이다.

<영감놀이>는 소무(小巫)가 특별한 인물로 가장하고 심방과 연극적인 상황을 연출한다는 점에서 무극(巫劇) 또는 무당굿놀이라 할 수 있다. 이러한 놀이는 환자의 병인(病因)과 치유의 과정을 연극으로 재현하여 치료극적인 성격이 강하다. 따라서 이 <영감놀이>에 대해 단순히 의례적인 곳을 벗어나 연희적인 놀이, 곧 연극의 관점에서 조망할 필요가 있다. 특히 병의한 도깨비 영감을 격리하는 것이 환자의 심리치유와 연관되기에 이 <영감놀이>를 심리치료극적인 관점에서 접근해도 유용할 것으로 본다. 실제로 이 <영감놀이>는 영감이 환자의 병인을 확인하고 그것을 제거함으로써, 환자의 마음을 안정화시키는 것이 핵심이다. 특히 환자가 굿놀이에 등장하여 치료자인 영감과 관계하거나 굿놀이가 끝난 뒤에 군무(群舞)로 어우러진 것 등이 심리치료와 관련이 깊다. 이러한 점을 감안하면 <영

1) 본고에서 참고한 <영감놀이> 텍스트는 현용준·현승환, 『제주도 무가』(고려대학교민족문화연구소, 1996)를 중심으로 문화재관리국, 『제주도무당굿놀이』, 『무형문화재조사보고서』 3(14), 그리고 강정식, <영감놀이>, 국립민속박물관, 『한국민속신앙사전』(무속신앙 편) 등을 참고하였다.

감놀이>의 치유과정을 심리치료극적인 측면에서 조망할 수도 있다.

하지만 지금까지의 논의는 <영감놀이>의 연희적인 성격이나 민속신앙적인 측면, 그리고 심리적인 관점에서 접근한 것이 주류를 이루고 있다. 먼저 연희적인 측면에서 논의한 것으로, 제주도 굿의 연극성을 종합적으로 다루는 자리에서 <영감놀이>를 주요 논거로 삼았는가 하면,²⁾ 한국 무속연희의 일부로 <영감놀이>를 검토하기도 하였다.³⁾ 그리고 행위전승인 무용을 중심으로 <영감놀이>를 살피는 작업도 진행되었다.⁴⁾ 다음으로 민속신앙의 측면에서 다룬 것이 다수를 차지하는데, <영감놀이>를 포함하여 무당굿놀이의 민속적 특성을 ‘본풀이’와 ‘맞이놀이’를 중심으로 고찰했으며,⁵⁾ <영감놀이>와 <영감본풀이>의 상관성을 개괄적으로 다루면서 그 특성을 소개하기도 하였다.⁶⁾ 한편 무속과 서사무가의 상관성을 <영감본풀이>를 근거로 부각하기도 하고,⁷⁾ 도깨비신앙의 관점에서 영감의 특징을 살피기도 하였다.⁸⁾ 그리고 <영감놀이>와 관련된 샤머니즘과 굿을 심리학적인 입장에서 고찰하기도 하였다.⁹⁾ 통과례적인 입부, 치료에 따른 고통 등을 심리적인 변화로 보되, 그러한 변화가 신성화를 촉발함으로써 치유가 가능한 것으로 이해하였다.

이상에서 보는 바와 같이 <영감놀이>에 대한 연구는 주로 연희적인 관점과 민속신앙적인 측면, 그리고 심리학적인 입장에서 살펴왔다. 그것

-
- 2) 문무병, 「제주도 굿의 연극성에 관한 연구」, 제주대학교대학원 석사논문, 1984.
 - 3) 이두현, 「한국무속연희 연구」, 『대한민국의학술원논문집』 40, 대한민국의학술원, 2001, 87-145쪽.
 - 4) 한승희, 「제주도 굿에 대한 연구-영감놀이를 중심으로」, 단국대학교대학원 석사논문, 2003.
 - 5) 조만호, 「제주도 <무당굿놀이>의 민속학적 접근」, 성균관대학교대학원 석사논문, 1986.
 - 6) 현용준, 「영감본풀이와 영감놀이」, 『백록어문』 5, 백록어문학회, 1988, 7-28쪽.
 - 7) 장주근, 『제주도 무속과 서사무가』, 역락, 2001.
 - 8) 문무병·박종성, 「제주도 도깨비 신앙」, 『한국학논집』 30, 집계명대학교 한국학연구소, 2003, 163-174쪽.
 - 9) 이부영, 『샤머니즘과 분석심리학 : 고통과 치유의 상징을 찾아서』, 한길사, 2012. 박선희, 「성무과정에서의 무당의 심리 특성」, 『민족과 문화』, 7, 한양대학교 민족학연구소, 1998, 157-176쪽. 이보섭, 「jung의 심리학의 입장에서 본 내림굿의 상징적인 의미」, 『심성연구』, 16(2), 한국분석심리학회, 2001, 39-97쪽.

은 이 놀이가 가면을 쓴 원초적인 연극형태라는 점과 도깨비의 병의에서 비롯된 치병문제를 다루었다는 점, 그리고 인간의 심리문제에 관심을 기울였다는 점에서 필연적인 현상이라 할 수 있다. 문제는 이 놀이가 연극을 바탕으로 치병의 문제를 다루어 그 자체로 연극치료나 심리치료의 측면에서 조망할 필요가 있다는 점이다. 이 의례가 굿놀이라는 점, 병의한 도깨비를 데려감으로써 병이 완쾌되도록 한다는 점에서 연극치료라 할 수 있고, 나아가 환자의 심리치유를 전제한다는 점에서는 심리치료극과도 관련이 깊다. 그럼에도 불구하고 이러한 측면에 초점을 맞추어 관심을 기울인 논의는 아직까지 없어 보인다.

이에 본고에서는 <영감놀이>를 치료극적인 측면에서 살펴보고자 한다. 먼저 영감놀이의 연행근거와 연극적 양상을 살피고, 이어서 <영감놀이>의 극적 단계와 치병 과정을 살펴보도록 하겠다. 이를 바탕으로 <영감놀이>의 심리치료극적 성격에 대해서 검토해 보도록 한다.

II. <영감놀이>의 연행근거와 연극적 양상

<영감놀이>는 굿놀이로, 비교적 다양한 연극성을 구비하고 있다. 비록 치병을 목적으로 하는 굿의 일부로 공연되지만 공연자와 청관중, 그리고 텍스트가 어우러진 공연물로 충족되는 면이 없지 않다.¹⁰⁾ 본고에서는 연극적 성격을 구명한 후 그것을 연극치료, 나아가 심리치료극의 관점에서 이해하는 것이기에 이 굿놀이의 연행근거와 연극적 양상을 차례대로 검토할 필요가 있다.

1. 연행의 근거

<영감놀이>는 그에 상응하는 텍스트를 가지고 있는데, 그것이 바로 <영감본풀이>이다. 이 <영감본풀이>는 이 굿놀이의 언어상관물로 연

¹⁰⁾ 황루시, 「무당굿놀이 개관」, 『이화어문논집』 3, 이화여자대학교 한국어문학연구소, 1980, 155-182쪽.

행텍스트의 특성을 가지고 있다. <영감놀이>는 바로 이 본풀이를 바탕으로 연극적인 굿놀이를 펼칠 수 있었다. 본풀이의 내용을 간략하게 정리하면 다음과 같다.

- ① 옛날 서울의 먹자고을의 허정승(또는 유정승)이 아들 칠형제를 둔다.
- ② 이들은 각기 명산 일대를 차지하고 지내는데 첫째는 서울의 삼각산, 둘째는 함경도의 백두산, 셋째는 강원도의 금강산, 넷째는 충청도의 계룡산, 다섯째는 경상도의 태백산, 여섯째는 전라도의 지리산, 일곱째는 제주도의 한라산 일대를 차지하고 지낸다.
- ③ 육지의 여섯 영감이 막내 동생을 찾아 제주도에 들어오는데, 그들은 갖양태만 붓은 패랭이, 깃만 있는 배 도포, 다 떨어진 미투리 등을 착용하고 한 뼘 정도의 곱방대로 담배를 피우며 나타난다.
- ④ 영감들은 한 손에는 담뱃불을 다른 한 손에는 신불(神火)을 들고 순식간에 천만리를 날아다니며 전국 곳곳, 특히 제주도 각 지역에서 놀이를 한다.
- ④ 영감들은 안개가 끼거나 흐린 날을 좋아하고, 음식으로 돼지고기, 수수뽕떡, 술 등을 즐긴다.
- ⑤ 술이 취한 채 각처에서 놀기를 좋아하고, 특히 해녀와 과부 등 미녀를 좋아하여 같이 살자며 달라붙어 병을 유발하고 때로는 밤이면 여자 방에 몰래 드나들기도 한다.
- ⑥ 영감 신을 모시면 모든 일에 도움을 주기 때문에, 집안의 수호신, 선왕(船王)인 선신(船神), 대장간 신, 마을의 당신으로 모시는데 잘못 모시면 일시에 집안을 망하게도 한다.

위에서 보는 바와 같이 <영감본풀이>는 영감, 즉 도깨비의 유래나 특성을 들면서 그들이 인간과 어떠한 관계를 맺고 있는지 다루고 있다. 특히 인간이 그들을 잘 섬기면 일시에 거부가 될 수 있도록 돕지만, 실수로 잘 못 섬기면 집안을 망하게 만들기도 하고, 선왕(船王)이라 하여 배를 관장할 뿐만 아니라 고기가 많이 잡히도록 돕기도 한다. 그리고 대장간 마을의 집 뒤에는 이 영감을 풀무의 신으로 모시며, 일부에서는 당신(堂神)으로 섬기기도 한다. 그런가 하면 이 영감은 과부나 해녀 등 미인을 좋아하는 호색성 때문에 병의를 통해 병을 유발하기도 한다. 이로부터 도깨비인 영감은 치부신(致富神)·선왕신(船王神)·야장신(冶匠神)·당제신(堂祭神)·질병신(疾病神) 등으로 기능했음을 알 수 있다.

물론 위의 신적 직능에 맞게 굿놀이가 다양하게 진행되었을 것으로 본다. 이 본풀이를 바탕으로 영감의 긍정적인 면을 해당 굿의 특성에 맞게 활용하는 것이 얼마든지 가능했기 때문이다.¹¹⁾ 즉 <감본풀이>가 굿의 언어상관물이면서 한편으로 신의 직능을 제공하여 다양한 굿의 원형 텍스트로 기능했을 것으로 본다. 하지만 선박을 제조하고 선왕을 맞이하는 의미에서, 그리고 영감의 빙의로 야기된 질병을 치유할 목적에서 실행되는 경우만 확인될 따름이다. 그나마 지금은 질병의 치유 목적에서 이 <영감놀이>가 실행될 따름이다. 따라서 본고에서는 부득이하게 치유 목적의 <영감놀이>를 중심으로 논의할 수밖에 없다.

치유 목적의 <영감놀이>는 영감의 다양한 특성 중에서 호색성과 관련된 것이다. 즉 그가 해녀나 과부 등 미인을 좋아하고, 나아가 그녀들과 함께 살고자 빙의하면서 야기된 문제를 다루는 것이다. 이것은 제주도 과부나 해녀 등이 많았음은 물론 그들이 어렵게 살면서 발생한 정신적·육체적인 질병 문제를 극적으로 해소하는 과정을 다룬 것이라 할 수 있다.¹²⁾ 이는 치부신·선왕신·야장신·당제신 모두가 인간의 삶과 밀접하게 관련되지만, 심신의 고통을 호소하는 질병 문제를 절박하게 인식한 결과이기도 하다. 치유 목적의 <영감놀이>는 위에서 든 <영감본풀이>에 나오는 영감의 여러 직능 중 질병과 관련된 것을 선택하여 극화한 것이라 하겠다.

2. 연극적 양상

<영감놀이>는 다른 굿과는 달리 치병과정을 연출하여 가시적으로 보이기 때문에 연극성이 강하다. 다만 여기에서는 연극적 상황이 어떻게 연출·전개되는지 확인하기 위하여, 먼저 <영감놀이>의 전체 제차를 순

11) 김은희, 「제주도 본풀이와 놀이의 상관성 - 본풀이와 굿놀이의 연계양상과 유형을 중심으로」, 『탐라문화』 36, 제주대학교 탐라문화연구소, 2010, 185 - 219쪽.

12) 치병의례로서의 <영감놀이>는 해녀나 과부 등 아녀자의 병을 고치기 위해서 시행된다. 이것은 제주도의 환경과 밀접한 관계가 있어 보인다. 즉 뱃일을 하면서 빚어진 재난으로 과부가 양산되고, 그들의 고된 삶이 병을 유발하여 치유목적의 특별한 의식이 필요했는데, 그것이 바로 <영감놀이>라 할 수 있다.

차적으로 정리해 보도록 한다.

베포도업침 → 날과국섬김 → 집안연유담음 → 군문열림 → 새드림 → 젓드
리앓혀살려움 → 영감청함 → 막푸다시 → 도진(배방선)¹³⁾

위의 순서로 <영감놀이>가 진행되는데 ‘베포도업침’은 세상의 생생 내력을 말하고, ‘날과국섬김’에서는 굿하는 장소와 날짜 등을 알린다. ‘집안연유담음’에서는 굿을 설행할 수밖에 없는 사정을 고하고, ‘군문열림’에서는 군문을 열어 온갖 신이 내리도록 한다. 그리고 ‘새드림’에서는 신이 오는 과정에서 있을 부정을 물리치고, ‘젓드리앓혀살려움’에서는 신을 차례로 청해 맞는다. 이어서 ‘영감청함’에서는 영감이 굿판으로 들어와 환자에게 빙의한 동생을 데리고 간다. ‘막푸다시’에서는 온갖 잡귀를 물리치고 ‘도진(배방선)’에서는 축귀의식과 함께 짚으로 만든 배를 바다에 띄워 보낸다.

이상의 제차를 보면 일반적인 굿의 형태와 연극적인 놀이굿 형태로 나누어 볼 수 있다. 즉 일반적인 굿의 형태는 ‘베포도업침’에서 ‘젓드·리앓혀살려움’까지, 그리고 ‘막푸다시’와 ‘도진’이 해당된다. 다시 말해 ‘영감청함’, 즉 ‘영감놀이’ 앞뒤의 내용은 일반굿처럼 심방에 의해 일방적으로 진행된다. 다만 동참한 사람들이 대방놀이 또는 대동놀이에서처럼 함께 어우러져 군무(群舞)할 따름이다. 이에 반해 ‘영감청함’은 예비된 인물과 소도구를 활용하여 연극적인 굿놀이로 진행된다. 그래서 굿놀이인 ‘영감청함’을 중심에 두고 도입부와 종결부를 일반굿으로 진행한 것과 같다. 이를 감안할 때 영감놀이 전체 내용을 다음과 같이 나눌 수 있다.

도입부 : 베포도업침, 날과국섬김, 집안연유담음, 군문열림, 새드림, 젓드리앓
혀살려움

절정부 : 영감놀이

종결부 : 막푸다시, 도진

13) 여기에서는 국립민속박물관에서 편찬한 『한국세시풍속사전』의 <영감놀이>와 역시 같은 기관에서 편찬한 『한국민속신앙사전』의 ‘무속신앙편’을 참고하여 정리하였다.

위에서처럼 ‘영감놀이’를 절정부로 중심에 두고 굿놀이의 내력이나 필요성 등 영감을 초청하기 전 단계까지의 도입부와 굿놀이의 효과를 두루 선양·강조하면서 종결부를 마련한 것이라 할 수 있다. 그래서 ‘영감놀이’는 내부액자와 유사한 형태가 되고, ‘베포도엄침’에서 ‘젯ㄷ·려앗혀살려움’까지의 초감제는 도입액자와 같은 구실을 맡게 된다. 그리고 ‘막푸다시’와 ‘도진’은 종결액자처럼 구비되었음을 알 수 있다.

이와 같은 거시적인 구조에 실질적인 연극놀이는 바로 절정부의 ‘영감놀이’라 할 수 있다. 실제로 초감제는 <영감놀이>뿐만 아니라 여러 굿에서 보편적으로 시행된다. 그래서 초감제의 다양한 제차는 ‘영감놀이’를 이끌기 위한 예비적인 단계로 보아도 무방하다. 이는 굿놀이의 극적 상황을 강조하기 위한 토대이면서, 굿놀이가 벌어질 당위성을 부각하는 대목이라 하겠다. 그리고 ‘막푸다시’와 ‘도진’의 경우도 이 <영감놀이>에서만 치러지는 것이 아니다. 다양한 굿을 며칠간 진행하고 마지막에 가서 ‘막푸다시’와 ‘도진’을 행하는 경우가 많기 때문이다.¹⁴⁾ 따라서 종결부는 ‘연극놀이’에서 펼쳐진 치료과정이 효율적으로 마무리되도록 하는 단계라 할 수 있다. 즉 ‘영감놀이’의 성과를 극대화하면서 치유과정을 완결하는 곳이라 할 수 있다. 이는 굿놀이의 효과를 환자는 물론 동참한 모든 사람에게 각인시키는 효과도 있다.

위의 사정을 감안할 때 <영감놀이>의 핵심은 절정부로 소무가 분장한 영감이 심방과 대화를 주고받으면서 환자에게 빙의한 동생을 데려가는 것이라 할 수 있다. 이는 <영감본풀이>에 굿의 여러 요소를 가미해 <영감놀이>를 마련한 것이라 하겠다. 따라서 이 부분이 극중극(劇中劇)으로 기능하며 치병의 과정을 가시적·현상적으로 보인 것으로 볼 수 있다. 이에 절정부인 ‘영감놀이’의 연희 절차 및 내용을 구체적으로 살펴볼 필요가 있다. 그것이 제대로 해명될 때 다음 장에서 연극적 단계에 따라 진행되는 치료과정을 분명하게 설명할 수 있기 때문이다.

먼저 굿놀이를 위한 준비로 마당에 제사상을 차리고 짚으로 배를 만들어 상 앞에 놓는다. 심방이 모두 집행하는데, 소무 두 사람은 가면과 갓을 쓰고, 흰 도포를 입는다. 그리고 떨어진 짚신을 신고, 짧은 곰방대

14) 강정식, 『동북 정병춘택 시왕맞이』, 보고사, 2008.



<그림1> 심방과 영감

강정식, 디지털제주문화대전, <http://jeju.grandculture.net/Contents/Index>

를 들어 영감으로 분장한다. 영감은 신화(神火)인 햇불을 들고 제청의 바깥으로 나가서 대기한다. 이렇게 해서 굿놀이에 소용되는 것이 일차적으로 마무리된다. 물론 여기에는 구경꾼과 무감 및 환자가 동참하고 있다. 이러한 준비가 마무리된 후 심방이 앞에서 살핀 초감제를 진행하고 이어서 영감을 청한다. 해당 부분을 개조식으로 정리하면 다음과 같다.¹⁵⁾

15) 국립민속박물관, 『한국세시풍속사진』, <영감놀이>와 현용준·현승환, 『제주도무가』, 고려대학교민족문화연구소, 1996 등을 참조·정리한 것이다. 다만 심사과정에서 고광민·강정식, 『제주도 추는 굿』, 피아, 2006을 활용해야 할 필요성이 제기되었다. 이 책은 환자가 춤을 추면서 치유되는 과정을 현장 중심으로 채록하여 자료적인 가치가 주목된다. 그런데 <영감놀이>에서는 환자보다는 심방이나 영감(도개비)이 등장인물로 활동하여 양자 간에 다소의 차이가 없지 않다. 그럴지라도 둘 다 심리치료의 과정을 다룬다는 점에서 종합적으로 살펴볼 필요성은 충분하다. 여기서는 익명의 심사자에게 감사한 마음을 전하면서 텍스트의 선정 문제에 대해서는 각 텍스트의 종합적인 비교분석이 있어야 하겠기에 별도로 미루고자 한다.

- 무악이 올리는 가운데 제청의 불을 끄고 심방이 향로와 요령을 들고 밖을 향해 춤추면 영감 둘이 햇불을 들고 들어와 만난다.
- ① 심방이 제청에 오게 된 여유를 물으면 영감이 서울 먹자고을 허정승의 아들인데 일곱째 동생이 제주도의 아무개 집에 침로(빙의)해 찾아왔다고 한다.
- ② 심방이 왜 이 집의 아무개에게 침로했는지 물으니 영감이 이 집의 신병자가 물질할 때 마음씨도 좋고 얼굴도 예뻐 침로했다고 말한다.
- ③ 심방이 일곱째 동생의 상봉을 권하면서 환자를 영감 앞에 데려가니 영감이 자기 동생이 분명하다며 신병자 가족의 불쌍함을 생각하여 같이 돌아가자고 말한다.
- ④ 심방이 좋아하는 음식을 묻자 영감은 돼지고기, 수수요리, 계란, 술, 밥, 떡, 미역 등 온갖 음식을 좋아한다고 말한다.
- ⑤ 심방이 상에 있는 짚으로 만든 배를 가리키며 영감에게 물으니 영감이 장차 타고 갈 것인데 되는 대로 가겠노라고 말한다.
- ⑥ 심방이 신병자 가족이 불쌍하다면서 많은 선물을 줄 터이니 동생을 데리고 속히 돌아갈 것을 권하자 영감이 동생을 불러 이별주를 마시고 떠나자고 한다.
- ⑦ 심방이 석 잔의 이별주를 따라주자 영감이 받아 마시고 신병자 및 그 가족과도 이별하겠다고 하며 이별주와 안주를 나누어준 후 마지막으로 한판 놓고 가자고 한다.
- 심방이 영감본풀이와 비념 등을 창하면서 배를 들고 춤을 출 때 환자와 가족·단골 등도 모두 모여 춤을 춘다.

위에서 보듯이 연극적인 놀이로 전개됨을 알 수 있다. 이미 가장된 상황에서 소도구를 구비하고 분장한 인물이 등장하여 대화와 연기로 의도한 바를 효과적으로 보이기 때문이다. 그래서 이 부분은 굿의 굴레를 벗어나지 않았을 뿐 연극적인 모습을 다양하게 갖춘 것으로 이해할 수 있다.

연극적 실태를 전체구조에서 확인할 수 있는 한편 등장인물을 통해서도 짐작할 수 있다. <영감놀이>에 등장하여 대화와 연기를 펼치는 인물은 생각보다 많은 편이다. 입무(立巫)인 심방과 소무, 그리고 영감(둘 또는 일곱)이 등장하여 환자에게 빙의된 도깨비의 격리 의식을 극적으로 펼치기 때문이다. 특히 영감은 소박하지만 가면을 착용하고 스스로 영감(도깨비)으로 분장하여 연기를 펼치고 있다. 이 영감의 상대인물로 심방이 극의 전체 내용을 조율하면서 사건을 전개한다. 심방은 영감들의 말과



<그림2> 영감춤(문무병 2009)

문무병, 한국민속대백과사전, <http://210.204.213.131>

행동을 유발하는 화두(話頭)의 대사를 통해 극의 방향과 목표를 설정한다. 그리고 마지막에서는 소무와 심방이 영감들이 신고 갈 물건을 확인하면서 대화가 반복된다. 그런가 하면 영감과 환자의 만남도 주목할 수 있다. 심방이 영감에게 환자를 데려다 주면 영감이 자신의 동생이라 확인하고 함께 갈 것을 청한다. 이것은 환자가 특별한 대사를 구사하지 않더라도 <영감놀이>의 일원으로 등장했음을 의미한다. 실제로 환자를 발판삼아 이별장면으로 전환되기에 그의 등장이 극의 진행에서 중시된다. 이렇게 다수의 인물이 모여 가상의 세계를 극적으로 형상화했다는 점에서 <영감놀이>는 연극성이 강하다 하겠다.

또한 <영감놀이>의 주제를 통해 연극성을 짐작할 수 있다. 이 굿놀이 환자에게 병의한 도깨비를 분리시킴으로서 병을 치료하기에 유감 주술성이 강하다. 이는 도깨비의 속성을 살려 치병의식을 거행한 것이기도 하다. 즉 도깨비가 인간과 관계하면서 때로는 긍정적으로 기능하기도 하고 때로는 부정적으로 행동하기도 하는데, 바로 그 부정적인 행동 중의 하나가 병을 유발하는 것이다. 어쨌든 이 굿놀이에서는 환자에게서 병의된 영감을 분리하는 것이 무엇보다 중요한데, 그것을 현장적·가시적

으로 보여 치유 효과를 극대화한 것이라 하겠다. 그래서 전체의 주제가 심신에서 오는 고통을 극적으로 치유하는 것이라 하겠다.¹⁶⁾

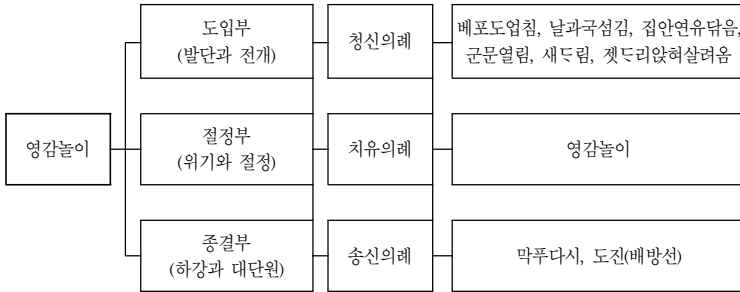
Ⅲ. <영감놀이>의 극적 단계와 치료과정

<영감놀이>이는 다양한 연극성이 가미된 굿놀이이다. 특히 영감에 대한 풍자와 비판은 이 <영감놀이>의 민속극적인 성격을 더 두드러지게 한다. 이를 감안하면서 여기에서는 이 <영감놀이>의 연극적 단계를 앞에서 나눈 것을 기준으로 삼아 상론하고, 그 극적 단계별로 치료 양상을 살펴보도록 하겠다.

1. 극적 단계

<영감놀이>의 연극적 실태에 대해 앞에서 잠깐 언급한 바 있다. 여기에서는 그러한 실상을 좀 더 구체적으로 살펴보도록 하겠다. <영감놀이>의 세부적인 제차와 거시적인 구조를 살펴본 결과 치유부분이 이 굿놀이의 핵심임을 알 수 있었다. 그렇다고 ‘베포도업침’, ‘날과국섬김’, ‘집안연유담음’, ‘군문열림’, ‘새드림’, ‘젯드리얏혀살러움’에 이르는 초감제나 마지막의 ‘막푸다시’와 ‘도진(배방선)’을 도외시할 수는 없다. 이들 또한 <영감놀이>의 거시구조에 해당되는 요소이기 때문이다. 이해의 편의를 위해 표로 보이고 상론하도록 한다.

¹⁶⁾ 하지만 이 굿놀이는 이러한 목적 이면에 탈춤이나 인형극에서처럼 신분제에서 오는 문제를 우의적으로 드러내기도 했다. 실제로 탈춤에서처럼 도깨비인 영감을 우스꽝스럽게 다루고 있음은 물론, 그들을 정승의 아들로 남다르게 그리되, 먹을 것을 탐하고, 술과 여성을 좋아하는 것으로 형상화하여 일반 양반의 문제점을 예뉘러 지적하고 있다. 이는 굿놀이가 단지 의례성뿐만 아니라 풍자와 해학성을 겸비한 오락물임을 드러낸 것이라 할 수 있다. 어쨌든 영감이 재물과 심지어 하층민의 육신까지 병들게 만드는 문제적 대상임을 우의적으로 드러냈는데, 이는 민속극에서 보편적인 것이기도 하다. 이러한 민속극적인 성격 때문에 이 <영감놀이>의 연극성이 더욱 돋보일 수도 있다.



위의 표에서 보는 바와 같이 <영감놀이>는 일반극에 의한 진행과 굿놀이에 의한 진행이 병치된다. 극의 도입부인 청신의례에서는 심방이 천지창조와 굿을 하게 된 날과 장소, 굿을 할 수밖에 없는 사정, 신을 내리기 위한 군문 열음, 마침내 부정한 것을 물리치고 신을 맞이하는 의식을 사설과 노래, 악무(樂舞) 등을 토대로 진행한다. 그래서 이 부분을 굿놀이의 발단과 전개에 해당된다고 할 수 있다.

절정부인 치유의례에서는 극적 상황을 조성하고 등장인물이 사건을 펼쳐나가 본격적으로 놀이에 의한 공연이 진행된다. 앞에서 심방이 영감이 등장할 기틀을 확립한 다음, 마침내 영감을 불러내어 실질적인 극이 진행된다. 즉 심방의 부름에 영감이 등장하여 환자를 대면하고 자신의 동생을 데리고 가는 과정을 대사와 행동으로 연출하여 연극적 상황을 여실히 드러낸다. 그래서 전 단계에서 준비했던 모든 것이 이곳으로 집약되면서 굿의 효과가 극대화됨을 알 수 있다. 즉 문제가 된 영감을 현장적·가시적으로 격리시킴으로써 극적 긴장이 최고조에 이르러 사건전개상 이 부분을 위기와 절정이라 할 수 있다.

마지막 종결부인 송신의례에서는 심방과 다수의 등장인물이 목적인 바를 달성하고 돌아가는 내용을 다루었다. 그렇지만 굿의 실질적인 전개는 심방에 의한 것이고, 영감을 비롯한 등장인물은 행동으로 굿에 가담할 따름이다. 이곳에서는 치유의례에서 의도했던 목적을 강조하면서 신을 돌려보내고 있다. 그럴지라도 치유의례에서 활동했던 영감이 지속적으로 등장하고, 치유의례의 목적을 재차 강조한다는 점에서 하강부분이라고 해도 좋겠다. 이곳에서는 돌아가는 영감에게 온갖 선물을 주어서

항구적으로 환자와 격리시킬 뿐만 아니라 잡귀에게는 강압적인 축귀·벽사의식을 단행함으로써 문제를 해결하고 있다. 전체적으로 불러내거나 달라붙은 신을 모두 돌려보냄으로써 환자의 치유가 완결되기에 이곳을 사건전개상 하강 및 대단원이라 할 만하다.

이렇게 볼 때 <영감놀이>는 거시적으로 한편의 굿놀이, 무극으로 짜였음을 알 수 있다. 청신의례에서 신을 모시고 치유의례에서 극적으로 문제를 해결한 다음, 송신의례에서 모든 사건을 마무리하기 때문이다. 그래서 거시구조에서 보면 도입부인 청신의례는 연극의 내력을 밝히는 것이고, 절정부인 치유의례에서는 실질적인 치병이 이루어지고, 마지막의 송신의례는 연극의 효과를 재차 선양하는 것으로 볼 수 있다. 이처럼 거시구조가 연극적인 구성을 염두에 둔 일면, 미시적으로는 치유의례에서 연극성이 돋보이도록 했다. 이곳에서 다수의 인물이 등장함은 물론, 소도구를 활용하면서 사건을 대화로 전개하기 때문이다. 그래서 이 부분은 극중극의 특성을 드러낸다 하겠다. 이로 볼 때 <영감놀이>는 거시적인 구조나 미시적인 구조 모두 연극과 밀접한 관계가 있어 보인다.

2. 치료과정

앞에서 <영감놀이>가 거시적으로나 미시적으로 굿놀이, 즉 연극의 조건에 부합됨을 확인하였다. 여기에서는 그를 바탕으로 연극의 단계와 치료과정을 살펴보고자 한다. 연극치료가 ‘연극을 매개로 하여 육체적·정신적 문제를 스스로 치유하도록 돕는 것’이라고 할 때 굿놀이인 <영감놀이>는 연극치료의 범주에 속할 수 있다. 실제로 연극치료를 거시적으로 ‘준비(웜업) - 본치료(액팅) - 완료(쇄어링)’ 등으로 나누는데, 이는 앞에서 살핀 연극의 도입부(청신의례) - 절정부(치유의례) - 종결부(송신의례)와 상통하는 바라 하겠다. 따라서 이를 기준 삼아 치료의 과정을 살펴보고자 한다.

1) 치료의 준비과정

치료의 준비과정은 연극치료에서의 Warm-up과 같은 기능을 맡고 있다. 이 부분에서는 가상의 공연으로 넘어가기 전 단계로 연극공연을

사전에 충분히 인지시키는 곳이라 하겠다. 실제로 이 단계에서는 환자의 정체성을 확인하고 그가 어떠한 연유로 환자가 되었는지를 제시한다.

먼저 ‘베포도업침’에서 천지개벽과 지금까지의 역사를 말하면서 연속적인 시간에서 현재를 확인하고, ‘날과국섬김’에서 굶는 날짜와 지역을 밝혀 시공간적인 배경을 마련한다. 이어서 ‘집안연유담음’을 통해 환자의 집안과 그가 병을 앓게 된 내력을 보인다. 이는 추후 치유의례가 열려야 할 당위성을 확보하는 동시에 치병의 필요성을 제시한 것이기도 하다. 해당 부분을 보면 다음과 같다.¹⁷⁾

우리 인간 인생은 백발기·뜯 부모 초상(祖上) 버려두고 처가속(妻家屬)을 버려두고 옷압사·입 디·늘루는 스·식을 버려두고 간달사 인간을 흥·근 번 돌아볼 수 있으리까. …(중략)… 우리 인생은 저승 가민 돌아오지 못흥·는 목숨 뺏기 귀중흥·근 게 있으리까? …(중략)… 청원흥·고 원통흥·고 가렴흥·근 원정을 올립기는 어느 디·늘 어느 날 어떻게 신병(身病)이 들어 약방 약도 허사·(虛事) 뵈고 이원이슬(醫員醫術)도 허사·가 디네와 기·나·입흥·근 사름 송사·(訟事) 감고 목口·른 인간 새음 파는 녀으로 아는 시녀(神女) 문복(問卜)을 지내오니

이상의 내용은 인간이 한번 죽어 저승에 가면 다시 올 수 없음을 들 어 목숨이 가장 값지다고 말하고, 이어서 병들어 고생하는 환자가 의원이나 약으로도 소용이 없어 심방을 찾아와 치유하게 된 사정을 다루고 있다. 여기까지가 인간이 있게 된 내력과 굶을 하게 된 사정을 밝힌 것이라 할 수 있다. 특히 환자가 병으로 고생하기에 치유해야 할 당위성을 부각해 놓았다.

문제는 환자의 병을 치유하기 위해서는 그에 상응한 신력(神力)이 있어야 하기에 군문을 열어 신이 내려오도록 한다. 이는 앞에서 신을 맞이 해야 하는 연유를 말한 다음 여기에서 본격적으로 필요한 신을 영접하는 것이라 하겠다. 그래서 이 전체가 청신의례와 관련이 깊다. 신들이 내려와 장차 환자의 문제를 해결하기에 이 부분을 치료의 실질적인 준비단계라 하겠다. 이어서 ‘새드림’에서는 신을 맞이하면서 문제가 될 부

17) 현용준·현승환, 『제주도 무가』, 고려대학교민족문화연구소, 1996, 519-521쪽.

정을 물리치고 마침내 ‘젯뜨리얏혀살려움’에서 본격적으로 신을 위계에 맞게 맞아 내린다. 환자는 이러한 과정을 통해 제청(祭廳)이 자신을 치유할 시공간으로 환치되었음을 인식함과 동시에 그러한 신격이 자신의 문제를 해결해 줄 것이라고 믿게 된다.

2) 치료의 시행과정

치료의 준비과정에서 환자가 있게 된 내력과 그 환자를 치료하기 위해 내려온 신들을 모셔왔다. 연극치료의 Acting인 영감을 모셔와 본격적으로 치유의례를 시행한다. 이는 신격을 분장시켜 가시적으로 보인다는 점에서 관념의 신이 현상적으로 변화한 효과를 거둘 수 있다. 먼저 심방이 <영감본풀이>를 부르고 영감들이 노는 실태를 밝히다가 그들을 부르면 영감들이 햇불을 들고 두리번거리며 등장하여 치료과정이 시작된다. 영감들은 자신들이 이곳에 동생을 찾으러 왔다고 말하는데, 해당 부분을 들어 보면 다음과 같다.¹⁸⁾

(立巫) [사설] 아, 기영ㅎ·난 영감이 이 주당(住堂)은 어떻허연 ㄷ·ㅈ아왔소?
(令監) [사설] 그런 게 아니라, 일곱챗 마주막 동승이 이 주당(住堂) 나(年歲)은 선설 신병자(身病者)에 침누(侵擄)가 웨여 이 주당 있다 ㅎ·길레 ㄷ·ㅈ아 오랏소. 이 주당의 성은 아무개 나온 선절(집안 식구 모두 호칭하고) 사는 주당 아니요?

이처럼 환자가 병을 앓게 된 사정을 말하면서 자신들이 동생을 찾으러 왔다고 하여 병의 치유가 임박했음을 알 수 있다. 마침내 심방이 환자를 데리고 와서 영감에게 보이니 영감은 그가 자신의 동생이 틀림없다고 말한다. 이것은 환자에게 발병 원인을 확실히 주는 것이면서, 그 동생을 데리고 가면 완쾌될 수 있다는 신념을 갖게 한다. 역시 해당 부분을 본다.¹⁹⁾

18) 현용준·현승환, 『제주도 무가』, 앞의 책, 1996, 462쪽.

19) 현용준·현승환, 『제주도 무가』, 앞의 책, 1996, 462-464쪽.

(立巫) [환자를 영감 앞에 데려다 앉힘]

(令監) [사설] 하하, 내 동승(同生)이 적실하고나, 하, 너 이놈아, 널 ㅅ·ㅈ아 오젠 아닌 고생(苦生)을 다 ㅎ·고, 사수절(山水波)을 지나 널 찾아 왔는데 어찌 그리 무심(無心)ㅎ·니? 오뉴월(五六月) 목이 ㅁ·ㄴ라 기려운 물은 ㅅ·ㅈ아나 먹으면 씨원석석ㅎ·건만, 그리운 등승야, 어찌 그리도 무심ㅎ·냐? 거, 이 주당(住堂) 신병자(政餅者)의 모든 원구(願求)를 들어 본즉 오죽인일사 풀쌍 아니냐? 아, 등승, 나ㅎ·고 ㅈ·ㅈ 가지 어찌ㅎ·냐?

이 부분에서는 실질적인 병인(病因)을 확인하고 그 병인을 제거하기 직전 단계라 하겠다. 그것은 영감이 동생영감을 확인한후 자신과 같이 가자고 설득하는 것에서 짐작할 수 있다. 이제 동생 영감이 형들을 따라 나서기만 하면 병인이 제거되어 환자는 완쾌될 수 있다. 이는 치유의 과정을 시각적으로 보여주어 치병 효과를 극대화한 것이기도 하다.

이때 심방이 영감들에게 차린 음식에 대해 말하고, 나아가 영감들이 타고 갈 배를 확인한 다음, 무당과 환자 및 그 가족과 이별주를 나눈다. 해당 부분을 본다.²⁰⁾

(令監) [사설] 아 염네(念慮)도 마시오. 나 동승(同生) 거느리꼭 저 이정 많이 받았 풀상ㅎ·고 가련한 신병자(身病者)를 이별ㅎ·고 어서어서 돌아가겠소. 자, 그러건 이별잔(離別盞)이나 작별잔(作別盞)이나 ㅎ·곡, 마냥 먹곡 마냥 썩어야 두야 살강깃소리 닷강깃소리로 일천간장(一千肝臟) 풀려, 놀대로 어서 놀아 구신(鬼神) 생인(生人) ㅈ·ㅈ 갈르레 가자. 나 동승야, 이디 앉이라. 이별잔 작별잔이나 ㅎ·곡 어서 어서 돌아가자.

... (중략) ...

(令監) [사설] 이거 우리만 이별잔 ㅎ·ㄴ 게 아니라 이 주당 모든 ㅅ·손(子孫)에도 이별잔 작별잔 지니·누자 우리가 신발 노수(路需)가 떨어져시니 저인 정이나 받고 가자. [영감 둘이서 버드나무 막대기로 식구들을 차레차레 때리며 인정받고] ㅅ·손에도 호근 음복(飲福) 이별잔 작별잔 호근 대잔치ㅎ·자. [고기를 썰어서 식구들에게 반을 나누어주고] 자, 우리 물때 점점 늦어가니 마주막에 놀판ㅎ·고 이별ㅎ·고 작별ㅎ·자.

위에서 보는 것처럼 환자에게 빙의되었던 도깨비 영감이 형들을 따라

20) 현용준·현승환, 『제주도 무가』, 앞의 책, 1996, 466-468쪽.

떠난다. 그러한 실상을 강조하기 위해 영감과 심방이 이별 잔을 나눌 뿐만 아니라 영감이 환자 가족 모두와 이별주를 마시기도 한다. 병인이었던 영감과 현장에서 이별함으로써 실제로 모든 병이 완쾌될 수 있다고 믿게 만든다. 문제의 근원이 해소되었다는 믿음이 결국 환자의 심신을 건전한 방향으로 유도한다. 이는 환자가 상상적인 경험을 통해 현재의 문제를 해결하는 것으로 보아도 좋다. 그런 점에서 병인의 제거가 곧 연극치료, 또는 심리치료의 시행과 관련이 깊다.

3) 치료의 완결과정

앞에서 치유의례를 통해 연극치료가 진행되었다. 그래서 환자는 자신의 병인을 확인하고 나아가 그것과 결별함으로써 완치될 수 있다는 믿음을 갖게 된다. 이어서 연극치료의 Sharing에 해당되는 ‘막푸다시’와 ‘도진’에서는 치료의 완결과정을 다룬다. 군무(群舞)를 통해 치료의 완결을 확인하고 집단적인 대동놀이를 시행함으로써 병이 완치되었음을 기뻐하는 동시에 환자가 공동체의 일원으로 거듭 태어났음을 축하하는 것이기도 하다.

무엇보다도 중요한 것은 병인인 영감과 결별함으로써 병을 이길 수 있다는 환자의 믿음을 극대화하는 것이다. 그래서 치료의 완결과정인 ‘도진’에서는 영감을 극진히 모시면서 안전하게 돌려보내는 의식이 엄수된다. 이미 치료과정에서 환자와 병인인 영감이 분리되어 한바탕 놀이를 펼치기도 했지만, 실은 영감이 다시는 범접할 수 없도록 항구적인 조치를 강구해야 한다. 그래야만 환자가 더 이상 병마의 고통에 시달리지 않을 수 있기 때문이다. 이는 완전한 격리로 치료의 완결을 도모한 것이라 하겠다. 이렇게 함으로써 치료가 완결되었음을 더욱 공고히 한 것이다. 도진의 한 대목을 보면 다음과 같다.²¹⁾

(立巫) [사설] 자 짐 시러시민, 영자야 닷 감아라.

(小巫) [창] 예영차, 예영차[맞잡는 소리하다가] [사설] 닷 감았수다.

(立巫) [사설] 뭇 ㄷ · ㄹ라.

(小巫) [사설] 뭇 ㄷ · ㄹ았수다.

²¹⁾ 현용준·현승환, 『제주도 무가』, 앞의 책, 1996, 470쪽.



<그림3> 영감가면과 짚으로 만든 배(문무병, 1998)
문무병, 한국민속대백과사전, <http://210.204.213.131>

- (立巫) [사설] 기(旗) 올려라.
- (小巫) [사설] 기 올렸수다.
- (立巫) [사설] 방구(放鼓)삼채 올려라.
- ... (중략) ...
- (立巫) [사설] 동한테기 누게네 짓 배냐?
- (小巫) [사설] 나은 신설 아무가잇 [본주의 이름 호칭] 배우다.
- (立巫) [사설] 이별이여, 작별이여, 배 놓아 가자.

이상은 입무인 심방과 소무가 영감이 탄 배를 바다에 띄워 보내는 장면이다. 이렇게 함으로써 병인(病因)인 영감을 항구적으로 떨쳐내는 것이다. 이 부분에 오면 환자는 자신에게 병을 유발했던 영감이 떠났기 때문에 이제 병이 완쾌되었다고 믿을 수 있다. 그래서 이 부분을 치료의 최종과정으로 보아도 좋다.

IV. <영감놀이>의 심리치료극적 성격

심리치료극, 즉 사이코드라마는 루마니아 태생인 오스트리아의 정신과 의사 J.L.모레노가 창시한 심리요법으로 그는 심리치료극을 “연극적 방법을 통해 인간존재의 진실을 조명하고, 인간이 처한 환경의 현실적인 측면을 탐구하는 과학”이라고 설명하고 있다.²²⁾ 인간의 심리를 연극으로 재현함으로써 특정한 문제에서 벗어날 수 있다고 본 것이다. 이러한 치료를 위해 심리치료극에서는 다양한 구성요소들이 요구된다. 즉 관념적인 무대와 심리치료에 직간접적으로 가담하는 관객, 그리고 연극의 방향을 주도하는 연출자가 있어야 한다. 무엇보다도 치료의 대상인 주인공과 그 주인공의 보조자가 사물이나 인물로 구비되어야 한다.

그런데 앞에서 살핀 <영감놀이>가 이 심리치료극의 구성요소와 상당수 부합한다는 점이다. 먼저 무대가 유사하다. 심리치료극의 무대는 관념적으로 구비되는 특성이 있다. 즉 이곳이 어둡어떠한 배경이라고 말로 설명하면 그에 맞게 인식하고 연극이 진행된다. 여건이 마땅치 않을 때에는 어두운 공간을 조성하고 상황에 몰입하도록 유도하기도 한다. 그런데 <영감놀이>의 제차도 이와 유사한 점이 있다. 먼저 제청이 특정한 공간으로 관념화된다는 점이다. 즉 초감제를 통해 신성공간으로 환치되고, 그곳에 신이 내리도록 한 후 연극의 공간으로 인식한다. 더욱이 치유의례에 들어가기 전, 즉 영감을 불러들이기 전에 불을 모두 꺼 무대를 어둡게 조성하는 것도 심리치료극의 무대와 유사한 면이 있다.

관객의 측면에서도 유사성을 확인할 수 있다. 심리치료극에서 관객은 단순한 수용자가 아니라 극이 끝난 후 조언해주는 존재이다. 즉 심리치료극의 일원으로 행동하는 것이다. 그와 마찬가지로 <영감놀이>의 청관중도 치유의례의 관객임과 동시에 송신의례에서는 모두 어우러져 군무(群舞)하여 환자의 치료가 원만하게 이루어졌음을 환희한다. 그런 점에서 양자의 유사성을 확인할 수 있다.

심리치료극의 연출자는 실제로 연극에서 치료자를 의미한다. 그는 주인공을 도우며 때에 따라서는 주인공을 적절히 안내·지도하여 연극의

22) 김수동·이우경, 『사이코드라마의 이론과 적용』, 학지사 2004.

방향성을 제시한다.²³⁾ <영감놀이>에서는 그 역할을 심방이 맡고 있다. 심방은 청신의례와 송신의례를 주도적으로 이끄는 물론 치유의례에서도 영감을 조정하여 환자와의 대면, 환자의 치유과정을 유도한다. 그래서 심방이 실질적인 디렉터의 역할을 맡아 연극 전반을 제어한다고 할 수 있다.

주인공의 측면에서도 유사할 수 있다. 심리치료극이나 <영감놀이> 모두 환자를 치유하는 목적성을 가지고 있다. 실제로 이들은 연극의 중심축에 놓일 수밖에 없다. 이들을 기준으로 다양한 치유과정이 전개되기에 더욱 그러하다. 심리치료극에서 주인공은 자기의 상황을 집단에 공개하고 연기를 펼치면서 스스로의 삶을 주제로 제시한다. 마찬가지로 <영감놀이>의 환자 또한 자기의 문제를 집단과 공유하면서 치유받기를 원하여 자연스럽게 그에 초점을 맞추어 연극이 진행된다. 그런 점에서 양자의 유사성을 짐작할 수 있다.

마지막으로 보조자아의 측면에서도 공질성을 확인할 수 있다. 심리치료극에서는 보조자아를 주인공과 연출자 이외의 모든 인물로 보기도 하고 좁게는 주인공의 삶속 누군가가 되기도 한다. 이 보조자아는 주인공의 또 다른 자아로, 혹은 가상의 누군가로 연기하기도 한다. <영감놀이>에서는 환자의 의지와는 상관없이 침로(侵擄)하여 환자의 의식을 조절하는 영감을 보조자아로 볼 수 있다. 이 영감은 환자의 의지와는 무관하게 자신의 뜻대로 행동하며 문제를 야기한다. 그러다가 또 다른 자아로 볼 수 있는 영감의 형들이 나타나 그를 환자와 분리시킴으로써 문제를 해결한다.

이상에서 보는 바와 같이 <영감놀이>는 심리치료극의 구성과 유사한 특성이 있다. 이는 둘 다 환자의 심신 문제를 다루는 연극이라는 점에서 필연적인 결과라 할 수 있다. 이것은 <영감놀이>가 전통적인 심리치료극으로 공연되어 왔음을 의미하는 것이기도 하다.

23) 최윤미, 「사이코드라마 연출자 훈련을 위한 연출 과정 척도 연구」, 『한국상담및심리치료학회지』 12권 1호, 한국심리학회, 2000, 177-203쪽.

V. 결론

지금까지 <영감놀이>를 심리치료극의 측면에서 살펴보았다. 먼저 <영감놀이>의 연행근거와 연극적 양상을 개관한 다음, 연극의 단계별로 치료 양상을 살펴보았다. 이를 바탕으로 <영감놀이>와 심리치료극의 관계에 대하여 검토해 보았다. 이상의 논의를 정리하면 다음과 같다.

첫째, <영감놀이>의 연행근거를 검토한 후 연극적 양상을 살펴보았다. <영감놀이>는 환자에게 병의한 영감을 격리시킴으로써 치병효과를 거두려는 희곡무가이다. 그런데 이러한 공연이 이루어질 수 있었던 것은 <영감본풀이>가 언어상관물로 기능했기 때문이다. 즉 영감의 유래와 그들의 직능 및 기호를 다룬 <영감본풀이>를 무속의례에서 치병을 위한 공연물로 활용한 것이라 할 수 있다. 이 <영감놀이>는 전체적인 구조가 연극의 도입-절정-종결부를 따랐거니와 세부적으로는 등장인물이나 다룬 주제 등에서 민속극적인 양상을 확인할 수 있다.

둘째, <영감놀이>의 연극 단계별로 치료과정을 대입해 보았다. <영감놀이>는 크게 세 단계로 나눌 수 있는데, 도입-절정-종결부가 그것이다. 이를 공연상황에 맞게 다시 살펴보면 도입은 청신의례, 절정은 치유의례, 종결은 송신의례라 할 수 있다. 첫 단계는 천지창조에서부터 환자가 생기게 된 내력과 신을 맞는 ‘베포도업침’, ‘날과국섬감’, ‘집안연유담음’, ‘군문열림’, ‘새드림’, ‘젯드리얏혀살려움’이, 두 번째 단계는 병의한 영감을 극적으로 분리하여 떠나보내는 ‘영감놀이’가, 세 번째 단계는 온갖 잡귀를 물리치고 영감을 항구적으로 축출하는 ‘막푸다시’ 및 ‘도진’이 해당된다. 따라서 <영감놀이>는 거시적으로 삼단의 연극 단계를 밟아나간다고 할 수 있다. 그 중에서 본극(本劇)인 치유의례가 <영감놀이>의 핵심이라 할 수 있다. 이처럼 연극 단계가 진행될 때마다 환자에 대한 치료가 이루어지는데, 도입부인 청신의례는 치료의 준비과정이고, 치유의례는 치료의 시행과정이고, 송신의례는 치료의 완결과정이다.

셋째, <영감놀이>와 심리치료극의 관계를 구성요소별로 확인해 보았다. 심리치료극의 구성요소로 크게 무대와 관객, 주인공과 연출자, 그리고 보조자 등을 들곤 한다. 이들이 유기적으로 연계되면서 환자의 심

리를 치유하기 때문이다. 그런데 <영감놀이>의 구성요소가 위에서 언급한 내용과 대등하다는 점이다. <영감놀이>를 우리의 전통적인 심리치료극으로 볼 수 있는 이유도 여기에 있다.

이상의 논의가 설득력을 갖기 위해서는 공연현장을 중심에 두어야 하겠다. 그렇게 할 때 연극적인 상황이나 치료의 과정을 실감나게 살필 수 있기 때문이다. 그럼에도 불구하고 영상물이나 채록된 텍스트 중심으로 논의하여 논리적인 빈틈이 많을 줄 안다. 기회가 주어지는 대로 보완을 다짐할 따름이다.

참고문헌

- 강정식(2008), 『동북 정병춘택 시왕맞이』, 보고서, 2008.
- 고광민·강정식(2006), 『제주도 추는 곳』, 도서출판 피아, 2006.
- 김수동·이우경(2004), 『사이코드라마의 이론과 적용』, 학지사, 2004.
- 김은희(2010), 「제주도 본풀이와 놀이의 상관성 - 본풀이와 굿놀이의 연계상상과 유형을 중심으로」, 『탐라문화』 36, 제주대학교 탐라문화연구소, 2010.
- 문무병(1984), 「濟州島 굿의 演劇性에 관한 研究」, 제주대학교대학원 석사논문, 1984.
- 문무병·박종성(2003), 제주도 도깨비 信仰, 『한국학논집』, 계명대학교 한국학연구소, 2003.
- 문화재관리국(1965), 「제주도무당굿놀이」, 『무형문화재조사보고서』 3(14), 1965.
- 박선희(1998), 「성무과정에서의 무당의 심리 특성」, 『민족과 문화』, 7, 한양대학교 민족학연구소, 1998.
- 이두현(2001), 「韓國巫俗演戲 研究」, 『대한민국학술원논문집』 통권 40, 대한민국학술원, 2001.
- 이보섭(2001), 「Jung의 심리학의 입장에서 본 내림굿의 상징적인 의미」, 『심성연구』, 16, 한국분석심리학회, 2001.
- 이부영(2012), 『사머니즘과 분석심리학 : 고통과 치유의 상징을 찾아서』, 한길사, 2012.
- 장주근(2001), 『제주도 무속과 서사무가』, 역락, 2001.
- 조만호(1986), 「濟州道 <무당굿놀이>의 民俗學的 接近」, 성균관대학교대학원 석사논문, 1986.
- 최윤미(2000), 「사이코드라마 연출자 훈련을 위한 연출 과정 척도 연구」, 『한국상담및심리치료학회지』 12(1), 한국심리학회, 2000.
- 한국콘텐츠진흥원(2009), <제주 영감놀이>, 문화원형백과 한반도 해양문화, 2009.
- 한승희(2003), 「제주도 굿에 대한 연구 - 영감놀이를 중심으로」, 단국대학교대학원 석사논문, 2003.
- 현용준(1988), 「영감본풀이와 영감놀이」, 『백록어문』 5, 백록어문학회, 1988.
- 현용준(2002), 『제주도 무속과 그 주변』, 집문당, 2002.

현용준·현승환(1996), 『제주도 무가』, 고려대학교민족문화연구소, 1996.

황루시(1980), 「무당굿놀이 개관」, 『이화어문논집』 3, 이화여자대학교 한국어문학
연구소, 1980.

아담 블래트너 저, 최윤미 역(2005), 『사이코 드라마 기법』, 시그마프레스, 2005.

Abstract

A study on the *Yeonggammori* in Viewpoint of Psychodrama

Kim, Jin – young*

This thesis is studied about *Yeonggammori* in the aspect of psychodrama. First after surveying of the playing basis and dramatic aspect of *Yeonggammori*, its process of treatment is examined according to the drama's stage. On the basis of this, the relation of *Yeonggammori* and psychodrama is examined. The main contents is summarized as follows.

First, *Yeonggammori* is the play shamanism – song that aim at a cure effect by old man who possessed patient is isolated. But this play could be possible for *Yeonggammori* that is treated a origin of old man and its function. *Yeonggammori*'s structure is the same that play's structure, introduction, peak and ending. and the detailed contents are similar to folk drama.

Second, *Yeonggammori*'s process of treatment is examined. *Yeonggammori* is consist of introduction, peak and ending. As a checking to fit with performance situation, it can say that introduction is a spirit ceremony, peak is a performance ceremony, and ending is a sending god ceremony. So *Yeonggammori* is making playing stage to three structures. And most of all the performance ceremony can be *Yeonggammori*'s core.

Third, the relation of *Yeonggammori* and psychodrama is examined.

* Department of Korean Language and Literature Chungnam National University

Psychodrama's elements are stage and audience, main character and producer, and supplementary ego etc. Over organically connection with these, patient's psychology could be cured. But the *Yeonggammori*'s elements are equal as mentioned above. Which is why *Yeonggammori* is our traditional psychodrama. Only it is different with psychodrama that the main character, patient doesn't play actively, and doesn't reveal his problem. And these role can act as old man which can be a supplementary ego.

key words : psychodrama, shamanism—song, performance, ceremony, *Yeonggammori*, producer.

교신 : 김진영 대전시 유성구 대학로 99 충남대학교 국어국문학과
(kikyki@hanmail.net)

논문투고일 2014. 01. 10.

심사완료일 2014. 01. 28.

게재확정일 2014. 01. 31.