

옛이야기의 놀이성과 변신과 성장의 미학

-『해와 달이 된 오누이』와 『팔죽할멈과 호랑이』를 중심으로

장수경* | 목원대학교

< 목 차 >

1. 들어가며
2. 속이기 게임과 변신(變身)의 욕망 : 『해와 달이 된 오누이』
3. 놀이의 상호작용성과 성장에 대한 욕망 : 『팔죽 할멈과 호랑이』
4. 나오며

국문초록

이 글은 호랑이가 등장하는 옛이야기 중에서 전래동화와 그림책, 교과서 등에서 두루 각색되어 오늘날까지 독자들의 관심과 흥미를 끌고 있는 옛이야기 『해와 달이 된 오누이』와 『팔죽 할멈과 호랑이』의 공통 화소를 중심으로 놀이의 양상과 그 의미를 살피는데 목적이 있다.

먼저 『해와 달이 된 오누이』의 내용을 살펴보면 어머니와 호랑이의 속이기 게임, 호랑이와 남매의 속이기 게임, 남매의 변신 놀이가 진행된다. 이들 놀이에서는 미미크리와 알레아, 일링크스 놀이가 두루 나타나는데, 때로는 두 개의 놀이가 상호 결합되면서 인간의 잠재된 욕망을 흥미로운 놀이로 표현한다는 특징이 있다. 놀이의 과정은 애벌레에서

* 목원대학교 교양교육원 조교수

나비로 변태하기까지의 진행과정과 유사한데, 이는 언제나 새로운 존재로 변신하고 싶은 인간의 욕망을 잘 보여준다.

다음으로 「팔죽 할멈과 호랑이」를 살펴보면 할머니와 호랑이의 내기 놀이, 할머니와 사물들이 벌이는 가장놀이와 축제, 사물들과 호랑이의 일링크스 놀이가 펼쳐진다. 세 번의 놀이에서는 아곤, 미미크리, 알레아, 일링크스의 네 가지 놀이 요소가 두루 나타난다. 이 작품에서 나타나는 놀이는 성장의 정체(停滯) 단계에서 다음의 성장 단계로 이행(移行)해야 하는 존재의 갈등과 고난의 극복 과정을 긴장감 있게 보여준다는 점에서 성장에 대한 인간의 두려움과 기대의 이중적 욕망을 대변한다.

이상에서 살펴본바와 같이 두 작품은 변신과 성장에 대한 인간의 보편적 욕망을 놀이를 통해 흥미롭게 보여준다는 점에서 의미를 지닌다. 따라서 이런 옛이야기의 놀이적 특성은 오늘날 옛이야기를 다양한 콘텐츠로 변용할 때 하나의 참조점이 될 수 있을 것으로 기대한다. 하지만 본고는 다양한 옛이야기를 전체적으로 분석하지 못하였다는 점에서 충분히 한계를 지니고 있다. 본고에서 다루지 못한 내용은 추후의 논문으로 보충하고자 한다.

▣ 주제어: 옛이야기, 호랑이, 변신, 성장, 인간, 욕망, 놀이, 아곤, 미미크리, 알레아, 일링크스

1. 들어가며

옛이야기에는 사람들의 강한 호기본능(好奇本能)에 의해 식물담보다는 동물담이 다양한 이야기로 구전되어 왔고, 전래동화 1,655편 중 약 200편에 호랑이가 등장하는데 그 비중이 약 12%에 달한다. 1924년 조선총독부 편 『조선동화집』과 1926년 심의린의 『조선동화대집』에는 각각 20%나 호랑이가

등장하는 이야기가 실려 있다.¹⁾ 건국신화인 ‘단군신화’에서부터 나오는 호랑이 이야기는 약 963건이 있으며, 우리나라의 옛이야기 가운데 가장 많은 수를 차지한다.²⁾ 호랑이는 호경설화(虎景設話), 목조설화(穆祖說話)처럼 ‘개국의 신성성’을 공표하기 위해 이야기 속에 등장하거나³⁾ 덕성을 지닌 호랑이 또는 산신령의 형상으로 등장해 ‘현세구복(現世求福)적인 숭앙(崇仰)의 대상’으로 긍정적으로 표현된 경우가 있다. 때로 옛이야기에서 호랑이는 어리석고 바보처럼 회화화된 모습으로 등장해 현실을 뒤집는 해학적 방법으로 웃음을 유발하거나,⁴⁾ 지배자와 피지배자의 대결 구도 속에서 지혜를 통한 ‘민중의 승리담’⁵⁾을 통해 향유자에게 대리충족의 기쁨을 주면서 아이러니한 존재로 부각되기도 하였다. 또한 호랑이는 약자인 민중의 목숨을 잔혹하게 빼앗는 안타고니스트로 등장하기도 하는데, 이런 부정적 이야기는 ‘민중 또는 민족의 수난사’⁶⁾로 상징화되기도 하였다.

위와 같은 사실은 오랫동안 사람들이 ‘벽사수호(辟邪守護)적’ 신성성⁷⁾을 갖고 있는 호랑이 이야기를 통해 현실적 불안을 극복하고 잠시나마 정신적 위안과 보상적 만족을 얻거나,⁸⁾ 어리석고 탐욕스럽게 회화화된 호랑이 이야기를 향유하면서 카타르시스를 즐겨왔음을 입증해준다. 호랑이 이야기는 오랜 세월 민간에서 전승되면서 향유자에게 호환(虎患)에 대한 두려움에서 벗어나 일종의 흥분과 쾌감, 그리고 해방감을 제공해준다는 점에서 ‘미적’⁹⁾

-
- 1) 손동인, 『한국전래동화연구』, 정음문화사, 1984, 355-356쪽.
 - 2) 박혜숙, 『호랑이 이야기의 아이러니』, 『동화와번역』12집, 건국대학교 동화와번역연구소, 2006, 123쪽.
 - 3) 허원기, 『한국 호랑이 이야기의 현황과 유형』, 『동화와번역』5집, 건국대학교 동화와번역연구소, 2003, 85-104쪽.
 - 4) 김복순, 『동물담의 웃음유발 방식과 특성-마보 호랑이 설화를 중심으로』, 『어문논집』62집, 중앙어문학회, 2015, 189-215쪽.
 - 5) 장덕순 외, 『구비문학개설』, 일조각, 1984, 72-73쪽.
 - 6) 염희경, 『해와 달이 된 오누이에 나타난 호랑이 상-설화와 전래동화 비교를 중심으로』, 『동화와번역』5권, 건국대학교 동화와번역연구소, 2003, 7-46쪽.
 - 7) 한유진, 『민화의 주술적 기원과 상징성-호랑이 그림을 중심으로』, 『인문과학연구』41, 강원대학교 인문과학연구소, 2014, 297-322쪽.
 - 8) 손동인, 『전래동화에 나타난 호랑이』, 『아동문학평론』5(4), 아동문학평론사, 1980, 4-7쪽.
 - 9) 근대철학에서 놀이는 세계와 관계를 맺는 인간의 자유로운 활동으로서 예술

이고 ‘자유로운 인간 활동’¹⁰⁾으로서 놀이의 요소를 충분히 갖고 있다. 본고는 호랑이 이야기에 나타난 다양한 놀이의 요소가 오늘날까지 많은 사람들로 부터 호랑이 이야기에 대한 관심과 흥미를 이끌어낸 기본 동력이라는 점에 주목하였다.

본고는 호랑이 이야기 중에서 재미의 요소와 함께 ‘인간을 자유롭게 하는 해방의 기제’¹¹⁾인 놀이적 성격이 두드러지게 나타나는 『해와 달이 된 오누이』와 『팔죽 할멈과 호랑이』를 분석하여 그 안에 나타난 놀이의 어떤 요소가 오늘날까지 사람들의 흥미를 이끌어내는 원동력이 되었는지를 살펴보고자 한다. 본고에서 『해와 달이 된 오누이』와 『팔죽 할멈과 호랑이』를 주요 텍스트를 선정한 것은 호랑이 이야기 중에서 두 작품은 전래동화로 각색되어 오늘날까지도 여전히 많은 사람들의 사랑을 받고 있으며¹²⁾ 교과서에도 실려 어린이들의 교육용 콘텐츠로 다양하게 활용되고 있는데 두 이야기의 공통된 화소를 살펴보면 사람들의 호기심과 상상력을 자극하는 놀이의 요소들이 인간 삶의 보편적인 문제를 긴밀하게 다루고 있기 때문이다. 『해와 달이 된 오누이』에는 호랑이와 어머니의 잡아먹기 놀이, 호랑이와 남매의 속이기 게임, 남매의 변신놀이 등이 단계적으로 전개되면서 인간의 무의식적 욕망을 그로테스크한 놀이로 표현하고 있다. 또한 『팔죽 할멈과 호랑이』에는 할머니와 호랑이의 발매기 내기, 할머니와 도구들의 가면놀이와 팔죽 축제, 호랑이와 도구들이 벌이는 일링크스 놀이 등이 스피드하게 전개되면서 반복적인 긴장감과 스틸을 통해 인간의 ‘무의식적 억압’¹³⁾을 해

적이고 미적인 차원에서 논의되어왔다. 쉼러는 놀이를 미적 인간성의 표상으로 보았는데, 그에 따르면 놀이는 인간적 가능성을 자유로 확장하는 계기라고 보았다.

김재철, 『전기 하이데거의 놀이존재론』, 『존재론연구』35, 2014, 1-30쪽.

10) Roger Caillois, 이상률 역, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1994, 33-34쪽.

11) Walter Benjamin, 반성완 역, 『애기꾼과 소설가』, 『발터 벤야민의 문예이론』, 민음사, 1995, 186-187쪽.

12) 『해와 달이 된 오누이』는 현대적으로 각색되어 전래동화 전집을 비롯해 단행본, 그림책 등이 약 300여 편이 넘게 출판되었으며, 『팔죽 할멈과 호랑이』도 전래동화와 그림책이 약 100여 편이 넘게 출판되었다. 두 작품은 책으로도 출판되었을 뿐 아니라 애니메이션, 그림자극, 뮤지컬, 연극 등 다양한 콘텐츠로 활용되고 있다는 점에서 사람들의 관심을 받고 있다.

13) 옛이야기는 어린이와 어른에게 전의식과 무의식의 억압해서 해소시켜주며

소시켜준다. 전래동화 「해와 달이 된 오누이」는 1924년 『조선전래동화집』에 실린 「천벌 받은 호랑이」를 비롯해 박영만의 「해와 달 된 이야기」, 손진태의 「해와 달과 별」, 어효선의 「해님 달님」, 이원수의 「해님 달님」, 이원수·손동인의 「해님과 달님」 등 다양한 이본이 존재하고, 현대적으로 각색된 그림책이 많이 출판되었다. 본고는 기존의 설화를 바탕으로 하되 박영만의 「해와 달 된 이야기」¹⁴⁾와 이원수·손동인의 「해님과 달님」,¹⁵⁾ 서정오의 「해와 달이 된 오누이」¹⁶⁾와 그림책으로 각색된 이경혜, 『해와 달이 된 오누이』,¹⁷⁾ 김중철, 『해와 달이 된 오누이』,¹⁸⁾ 김성민의 『해와 달이 된 오누이』,¹⁹⁾ 김미혜의 『해와 달이 된 오누이』,²⁰⁾ 홍영우의 『해와 달이 된 오누이』²¹⁾ 등의 이야기 중에서 공통된 화소를 중심으로 「해와 달이 된 오누이」에 나타난 놀이의 양상과 성격을 구체적으로 분석하고자 한다. 「팥죽 할멈과 호랑이」는 손진태의 「나쁜 호랑이 별주다」²²⁾와 임석재의 「할머니와 호랑이」²³⁾, 「할머니를 도와준 파리·바늘·달걀·게·절구·떡석·지게」,²⁴⁾ 「할머니를 잡아먹으려던 호랑이」,²⁵⁾ 그리고 이원수·손동인의 「심사 나쁜 호랑이」²⁶⁾ 등의 이본이 존재하고, 오늘날 여러 작가들에 의해 그림책으로 출

자아의 발달을 자극하는 기능을 해준다.

Bruno Bettelheim,, 김옥순·주옥 역, 『옛이야기의 매력』1, 시공주니어, 2000, 7쪽.

- 14) 박영만, 권혁래 역, 「해와 달된 이야기」, 『조선전래동화집』, 한국국학진흥원, 2002.
- 15) 이원수·손동인, 「해와 달이 된 오누이」, 『한국전래동화집』1, 창비, 1980.
- 16) 서정오, 「해와 달이 된 오누이」, 『옛이야기 보따리』, 보리출판사, 2011.
- 17) 이경혜, 『해와 달이 된 오누이』, 시공주니어, 2006.
- 18) 김중철, 『해와 달이 된 오누이』, 웅진주니어, 2007.
- 19) 김성민, 『해와 달이 된 오누이』, 사계절, 2009.
- 20) 김미혜, 『해와 달이 된 오누이』, 비룡소, 2014.
- 21) 홍영우, 『해와 달이 된 오누이』, 보리, 2015.
- 22) 손진태, 「나쁜 호랑이 별주다」, 『조선설화집』, 민속원, 2009, 227-228쪽.
- 23) 임석재, 「할머니와 호랑이」, 『한국구전설화: 충청북도편』⑥, 평민사, 1990, 67-68쪽.
- 24) 임석재, 「할머니를 도와준 파리·바늘·달걀·게·절구·떡석·지게」, 『한국 구전설화: 전라북도편』⑨, 평민사, 1992, 62-64쪽.
- 25) 임석재, 「할머니를 잡아먹으려던 호랑이」, 『한국구전설화: 평안북도편』②, 평민사, 1988, 58-59쪽.

간되었다. 본고는 임석재가 채집한 세 편의 설화와 이원수·손동인의 『심사 나쁜 호랑이』, 그리고 그림책으로 각색된 곽정란의 『팔죽할머니와 호랑이』,²⁷⁾ 서정오의 『팔죽할멈과 호랑이』,²⁸⁾ 조대인의 『팔죽할머니와 호랑이』,²⁹⁾ 조호상의 『팔죽할멈과 호랑이』,³⁰⁾ 박윤규의 『팔죽할멈과 호랑이』³¹⁾ 등의 이야기 중에서 공통화소를 중심으로 놀이의 요소와 그 의미를 분석하고자 한다. 『팔죽 할멈과 호랑이』 이야기는 임석재의 구전설화를 비롯해 대부분의 전래동화 내용이 줄거리와 등장인물의 종류에 있어 약간의 차이는 보이지만 구조적으로 공통된 화소를 중심으로 내용이 전개된다. 손진태의 『나쁜 호랑이 벌주다』와 이원수·손동인의 『심사 나쁜 호랑이』는 매번 무발을 망쳐놓는 호랑이를 할머니가 팔죽을 써준다고 집으로 피어 낸 후 주체적으로 호랑이를 퇴치한다는 점에서 내용전개에 있어 약간의 차이점이 나타나지만 공통된 화소와 놀이의 요소는 다른 판본과 유사하게 나타난다. 따라서 본 연구는 위의 전래동화에 나타난 공통 화소를 중심으로 놀이의 양상과 그 성격을 분석하고자 한다.

로제 카이와(Roger Caillois)는 놀이의 기본 범주를 네 개의 영역으로 구분하였는데, 아곤(Agon), 알레아(Alea), 미미크리(Mimicry), 일링크스(Ilinx)로 나누어 설명하고 있다.³²⁾ 본 연구는 『해와 달이 된 오누이』와 『팔죽 할

26) 이원수·손동인, 『심사 나쁜 호랑이』, 『한국전래동화집』6, 창작과비평사, 1990.

27) 곽정란, 그림 이형진, 『팔죽할머니와 호랑이』, 두손, 1996.

28) 서정오, 그림 박경진, 『팔죽할멈과 호랑이』, 보리, 1997, 150-153.

29) 조대인, 그림 최숙희, 『팔죽할머니와 호랑이』, 보림, 1997.

30) 조호상, 그림 윤미숙, 『팔죽할멈과 호랑이』, 웅진닷컴, 2003.

31) 박윤규, 그림 백희나, 『팔죽할멈과 호랑이』, 시공주니어, 2006.

32) ‘아곤(Agon)’은 그리스어로 시합, 경기를 뜻하는데, 축구나 구슬치기 등 경쟁하며 노는 것과 연관되어 있다. 알레아(Alea)는 룰렛이나 제비뽑기(추첨) 등을 하며 노는 것이다. ‘알레아(Alea)’는 라틴어로 신들이 하던 ‘주사위놀이’를 의미한다. 이 놀이는 그 결과가 요행이나 우연에 달려 있어 행운과 연결된다. 해적놀이, 네로나 험릿을 흉내내며 노는 것을 ‘미미크리(Mimicry)’라고 한다. 미미크리(Mimicry)는 흉내내기 놀이로 놀이에 참여하는 등장인물들이 다른 인물이 되어 그를 흉내내는 것이다. 회전이나 낙하 등의 빠른 운동을 통해 자신의 내부에 기관의 혼란과 착란의 상태를 일으키며 노는 것을 ‘일링크스(Ilinx)’라고 한다. 일링크스(Ilinx)는 기본 좋은 현기증을 추구하는 놀이다. 이 놀이는 ‘일시적으로 지각의 안정을 파괴하고 일종의 기분 좋은 패닉이

뎀과 호랑이」 이야기에 나타나는 공통 화소를 중심으로 로제 카이와의 놀이 이론을 적용하여 인간의 보편적 욕망이 호랑이와 관련된 이야기 속에서 어떻게 투사되고 의미를 형성하는지를 밝히고자 한다.

본 연구의 성과는 오늘날 옛이야기를 문학적·예술적으로 형상화하는 과정에서 필요한 화소가 무엇인지를 선택하고 그 화소를 핵으로 하여 플롯을 구성할 때 인간의 보편적 욕망을 잘 살려 창조적으로 계승하기 위한 선행 작업의 일부라 할 수 있다. 따라서 본 연구는 놀이의 관점에서 한 편의 이야기가 지닌 공통된 화소의 장점을 파악해 옛이야기를 현대적인 동화나 연극대본, 교과서 각색, 뮤지컬 대본 등으로 변환할 때 하나의 참조점이 될 것으로 기대한다.

2. 속이기 게임과 변신(變身)의 욕망 : 「해와 달이 된 오누이」

「해와 달이 된 오누이」는 몽고, 중국, 일본 등 동북아는 물론 전세계적으로 이야기의 화소가 분포된 텍스트이다.³³⁾ 동북아 지역에서 전승되는 「해와 달」 이야기는 남매 일월담이 없고, 적대자가 호랑이가 아닌 식인요괴, 늑대, 이리 등으로 나오며 남매가 아닌 동성의 딸이거나 아들이 등장인물로 구성된다.³⁴⁾ 예를 들어 최근 국내에서 그림책으로 출간된 중국본 『늑대 할머니』의 경우 안타고니트스가 늑대로 등장하는데 맏이인 ‘상’과 동생들 ‘타오’와 ‘바오주’ 세 자매는 다른 사람의 도움 없이 자신들의 힘으로 지혜를 모아 할머니로 변신한 늑대를 용감하게 물리친다³⁵⁾는 점에서 호랑이가 안타고니트스로 등장하는 한국본과는 차이가 난다. 한국 전승본의 특징은 이야기의 세 화소가 되는 호랑이와 어머니의 갈등담, 호랑이와 남매의 갈

라는 공포 상태를 일으키는 시도로 구성되어져 있다.’

Roger Caillois, 이상률 역, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 2002, 35-70쪽.

33) 이미연·허승희, 「〈해와 달이 된 오누이〉의 연극텍스트화 연구」, 『한국문학논총』62집, 한국문학회, 2012, 429-462.

34) 이지영, 「〈해와 달이 된 오누이〉설화의 동북아 지역 전승양상과 그 특징」, 『동북아시아고대학』 제20집, 동아시아고대학회, 2009, 275-311.

35) Ed Young,, 여을환 역, 『늑대할머니』, 길벗어린이, 2016.

등담, 남매 일월담 사이의 관계로 구성된다.³⁶⁾ 『해와 달』 이야기는 ‘일월생성’의 신화적 관점에서 접근하는 시각이 많고,³⁷⁾ 변형된 모성으로서 ‘나르시스증적 욕망’으로 해석하거나,³⁸⁾ 호랑이를 통한 무의식적 통과의례로서 ‘성장의 서사’로 보는 시각,³⁹⁾ 민중지향적 시각에서 남매를 통해 민중의 지혜, 용기, 소망을 투영한 이야기로 보는 것⁴⁰⁾ 등 다층적이고 복합적인 의미로 해석되어왔다. 무엇보다 『해와 달이 된 오누이』가 다양한 제목으로 불리며 전국에 고루 전승되면서 독자들의 흥미를 끌 수 있었던 것은 사람들에게 즐거움과 재미의 원천을 제공하는 서사의 공통된 구조가 놀이의 요소와 긴밀하게 연결되고 있어 가능했던 일이다. 『해와 달이 된 오누이』의 줄거리는 다음과 같은 구조를 일정하게 가지고 있다.

<표> 『해와 달이 된 오누이』의 이야기 구조

구조	내용	놀이의 종류	놀이의 요소
기	① 옛날 어느 산골에 가난한 어머니와 어린 남매가 살았다.		
승	② 어머니는 고개를 넘어 집으로 돌아오는 길에 호랑이를 만나서 먹을 것을 빼앗기고 결국 잡아먹히고 만다.	잡기 놀이	알레아
전	③ 호랑이가 어머니로 가장(假裝)한 후 남매를 찾아간다. ④ 남매는 호랑이의 목소리, 손이 어머니와 다르다는 것을 알고 문을 열어주지 않	가장놀이, 잡기놀이, 줄타기놀이	미미크리, 알레아, 아곤, 일링크스

36) 이지영, 위의 글, 275-311.

37) 한기호, 『해와 달이 된 오누이 설화의 신화적 성격 연구』, 창원대 박사논문, 2006, 1-117쪽.

38) 노제운, 『해와 달이 된 오누이에 나타난 변형된 모성, 나르시스증적 욕망: 정신분석학적 접근』, 『어문논집』제47집, 민족어문학회, 2003, 289-326쪽

39) 고혜경, 『어머니의 품을 떠나는 성장통 해님달님』, 『선녀는 왜 나무꾼을 떠났을까?』 한겨레출판, 2006.

40) 박정세, 『해와 달이 된 오누이 민담에 투영된 역사적 현실과 민중의 희망』, 『신학사상』94호, 한국신학연구소, 1996, 192-211쪽.

	는다. ⑤ 호랑이가 집안으로 들어오자 남매는 나무 위로 도망간다. ⑥ 남매는 새 동아줄을 타고 하늘로 올라간다. ⑦ 호랑이는 썩은 동아줄을 타고 올라가다 떨어져 죽는다.		
결	⑧ 남매는 하늘에서 해와 달이 되었다.	변신놀이	미미크리, 알레아

『해와 달이 된 오누이』는 전승과정에서 일부 화소가 탈락된 경우가 더러 있고, 어린이를 위한 그림책으로 각색되는 과정에서 어머니의 팔, 다리가 잘려 죽는 잔인한 부분 등이 배제된 경우가 대부분이다. 이런 스토리의 변개에도 불구하고 『해와 달이 된 오누이』의 서사구조는 일정정도 유사한 패턴으로 유지된다는 점에서 주목할 필요가 있다. 스토리의 초반부에서 호랑이와 어머니의 잡아먹기 게임이 주를 이룬다면, 전개부분과 후반부에서는 호랑이와 남매의 속이기 경쟁과 추격전 등의 가슴 졸이는 게임이 서사를 이끌어가는 힘이 된다.

『해와 달이 된 오누이』⁴¹⁾에서 첫 번째 게임은 어머니와 호랑이(적대자)의 속이기 게임이 시작되는데 순진한 어머니는 절대로 호랑이를 이길 수 없다. 왜냐하면 초반부 속이기 게임은 이미 불공평한 상태에서 어머니와 호랑이의 게임이 시작되기 때문이다. 어머니가 일을 끝마치고 아이들이 있는 집까지 도착하려면 한밤중에 산길을 지나야 하는 어려운 과제를 수행해야 한다. 어머니는 음식을 머리에 이고 어두운 산길을 걸어 다섯 고개를 넘어야 한다는 것이 이 첫 번째 게임의 조건이다. 여기서 어머니가 남의 집 일을 해주고 받은 음식(메밀범벅·떡·지짐이)은 한 양푼으로 한정되어 있고, 이것은 네 고개를 넘을 수 있는 분량으로 일종의 결핍을 상징한다. 꼭한 그릇이 부족한 상태에서 게임이 이미 시작되었다는 점에서 어머니는 게임의 패배자가 될 수밖에 없는 운명이다. 어머니가 게임에서 승리자가 되

41) 서정오, 『해와 달이 된 오누이』, 『우리 옛이야기 백가지』, 현암사, 1998, 94-97쪽.

려면 철저히 알레아에 의지할 수밖에 없다. 다음은 어머니와 호랑이가 벌이는 게임의 양상이다.

① 첫째 고개를 넘으려는데 호랑이가 나타나서 “메밀 범벅 한 그릇 주면 안 잡아 먹지.”

라고 한다. 그래서 어머니는 메밀범벅을 한 그릇 퍼 준다.

② 둘째 고개를 넘으려는데 그 호랑이가 또 나타나서 “메밀 범벅 한 그릇 주면 안 잡아 먹지.”한다. 그래서 어머니는 또 한 그릇을 퍼 준다.

③ 셋째 고개를 넘는데 또 그놈의 호랑이가 나타나서, “메밀범벅 한 그릇 주면 안 잡아먹지.”라고 해서 어머니는 메밀 한 범벅을 또 준다.

④ 넷째 고개를 넘으려니까 이놈의 호랑이가 또 나타나서 “메밀범벅 한 그릇 주면 안 잡아먹지.”라고 해서 마지막 남은 메밀범벅을 다 퍼준다.

⑤ 마지막 고개를 넘는데 그놈의 호랑이가 또 나타나서 “메밀범벅 한 그릇 주면 안 잡아먹지.”라고 한다. 하지만 어머니는 메밀범벅이 없어 호랑이에게 잡아먹힌다.

이 스토리에서 첫 번째 놀이의 양상을 살펴보면 어머니와 호랑이의 게임에서 승자는 당연히 호랑이로 기울어진다. 이미 산속은 낮이 아니라 어두운 밤으로 바뀌었고, 이 시간적 제약은 호랑이가 게임에서 경쟁적 우위에 있음을 상징적으로 알려준다. 호랑이는 신체적 특성상 눈에 불을 밝히면 사방이 흰히 보일 정도로 밝은 눈을 갖고 있는 야행성 동물이라는 점에서 인간인 어머니보다 어두운 산속에서 경쟁적 우위에 서 있다. 또 ‘다섯 고개’(이야기에 따라 아홉 고개로 나오기도 함)라는 공간적 설정은 호랑이가 마음대로 확보할 수 있는 공간이지 어머니가 자유롭게 활동할 수 없다는 공간적 제약을 갖고 있다. 그럼에도 불구하고 이 스토리는 잡아먹기 게임으로 시작한다는 점에서 극적 긴장감을 유발한다. 호랑이는 어머니가 고개를 넘을 때마다 나타나서 “메밀 범벅 한 그릇 주면 안 잡아 먹지”라고 반복적으로 말한다는 점에서 게임의 규칙을 지키는 것처럼 가장(假裝)한다. 어머니는 이렇게 가장한 호랑이의 속임수에 계속해서 속는 존재이다. 하지만 곧바로 호랑이는 게임의 규칙을 파괴하는 존재로 본색을 드러낸다. 어머니가 갖고 있는 먹거리를 다 빼앗아 먹고 나자, 급기야 마지막(다섯 번째) 고개에서 호랑이는 어머니의 목숨을 요구한다. 『조선전래동화집』에 나오는 「해와 달이 된 이야기」⁴²⁾에서는 부잣집 잔치를 도와주고 집으로 귀가

하던 어머니에게 떡⁴³⁾과 지짐이를 모두 빼앗아 먹은 뒤 호랑이가 어머니의 양팔과 양다리를 모두 떼어달라고 차례로 요구한 후 결국 데굴데굴 집으로 굴러가는 어머니의 몸뚱이까지 훌쩍 삼켜버리는 잔혹한 악한으로 묘사된다. 이 그로테스크한 내용은 대부분 그림책에서는 삭제되어 있고 어머니가 호랑이에게 잡아먹히는 정도로 축약되어 나온다. 즉 『해와 달이 된 오누이』는 전승지역이나 전래동화로 각색되는 과정에서 화소의 가감이 나타나지만 어머니가 호랑이와의 게임에서 철저하게 패배자가 되어 죽는 결과는 똑같이 제시된다. 그렇다면 왜 어머니는 호랑이와의 속이기 게임에서 매번 패배자로 남을 수밖에 없었을까? 이 서사를 나비의 변태(變態)과정에 도입해 보면 호랑이에게 속아 넘어가는 어머니는 애벌레 단계에 머물러 있는 상태로 볼 수 있다. 애벌레가 허물을 한 번 벗는 것을 1령이라고 한다. 애벌레가 나비와 같은 완결한 존재로 변신에 성공하기 위해서는 5령의 과정을 거쳐야만 가능하다. 고개를 넘을 때마다 호랑이가 나타나 먹을 것을 요구하는데 어머니는 순진하게 그의 속임수에 넘어간다. 어머니는 먹을 것을 내어줄 뿐 호랑이가 자신을 잡아먹을 거라고 의심하지 않는다. 마지막 고개에서 어머니는 나비로 변신하고 싶은 소망만을 안고 죽어야 하는 애벌레가 되고 만다.

따라서 첫 번째 어머니와 호랑이의 게임에서는 경쟁적 우위에서 있는 호랑이가 순진한 어머니(애벌레)를 잡아먹고 새로운 놀이를 벌이기 위해 남매의 오두막으로 이동하는 장면으로 전환된다. 하지만 다음 놀이에서는 이미 놀이의 공간이 숲속이 아니라 ‘오두막(집)’으로 약자에게 보다 안정된 공간으로 설정된다. 나비의 꿈을 안고 있는 애벌레는 이미 고치를 풀어 집을 지어놓은 상태이다. 이제 남매(고치속의 애벌레)는 강한 외부침입자가 나타난다 해도 웬만큼 자신들을 보호할 수 있는 막 안(집안)에 머물고 있다. 따라서 이 놀이에서 주도권은 호랑이가 아닌 남매에게 넘어간다. 집안으로 침입해야 하는 호랑이는 미미크리(흉내내기) 놀이를 시작한다. 이때 호랑이가 벌이는 흉내내기 놀이는 반복성, 환상성과 함께 옛이야기의 중요

42) 박영만, 권혁래 역, 『화계 박영만의 조선전래동화집』, 한국국학진흥원, 2006, 415-423쪽.

43) 여기서 떡은 묵, 수수팥떡, 개떡, 콩죽 등 전승 지역에 따라 그 지역에서 가난한 사람들이 먹는 먹거리로 등장한다는 특징이 있다.

한 특성 가운데 하나로 꼽힌다.⁴⁴⁾ 호랑이는 “어머니 옷을 입고 어머니 수건을 쓰고” 가장(假裝)놀이를 시작한다. 두 번째 가장놀이는 호랑이와 남매 사이의 속고 속이는 게임이 반복되지만 남매는 더 이상 죽은 어머니처럼 순진한 상태(애벌레)에 머물러 있지 않다는 점에서 독자의 몰입을 극대화시킨다.

- ① “애들아, 엄마 왔다. 문 열어라.”
“에이, 우리 엄마 목소리가 아닌데 뭘.”
- ② “추운데 고개 넘어오느라고 감기가 들어서 그렇다. 어서 문 열어라.”
“그러면 문틈으로 손을 들이밀어봐요.”
- ③ 호랑이가 문틈으로 앞발을 들이미는데, 만져보니까 꺼칠꺼칠하거든.
“에이, 우리 엄마 손이 아닌데 뭘.”
- ④ 호랑이가 부엌에 가서 밀가루를 앞발에다 잔뜩 발라 가지고 와서 들이밀었어. 이번에는 만져보니까 매끈매끈한 게 어머니 손 같단 말이야.

호랑이와 남매의 가장놀이 양상을 보면 어머니로 변장한 호랑이가 남매를 속이기 위해 다양하게 흉내를 내는 장면이 묘사된다. ‘집’이라는 놀이의 공간은 어머니와 호랑이가 만났던 숲속과는 완전히 다른 조건을 갖고 있다. ‘집’이라는 공간은 남매에게 익숙한 삶의 공간이고 호랑이가 쉽게 침입할 수 없을 정도로 문과 잠금장치 등 안전한 기능을 갖추고 있다. 남매는 ‘문을 열라’는 호랑이의 말에 계속해서 수수께끼처럼 과제를 제시한다. 이 가장놀이에서 호랑이는 남매를 속이기 위해 어머니의 목소리를 흉내낸다. 하지만 남매는 외부 침입자임을 금방 알아차린다. 호랑이가 감기에 걸렸다고 핑계를 대지만 남매는 그의 거짓말에 속지 않는다. 남매는 ‘문을 열라’는 호랑이의 말에 손을 내밀어 보라고 요구한다. 침입자인 호랑이는 신체의 일부분인 한쪽 발을 엄마의 손인 것처럼 흉내내며 문틈으로 슬쩍 내민다. 하지만 남매는 까칠까칠한 앞발을 보자마자 침입자(호랑이)임을 금방 눈치챈다. 집안(고치 안)에 있는 남매를 잡아먹기 위한 게임은 집밖에 있는 호랑이에게 불리한 상태로 지속된다. 남매를 속이기 위한 게임에서 계속 실패하자, 호랑이는 새로운 가장놀이를 생각해낸다. 이번에는 주변에 있는 다

44) 한명환, [아동서사의 판타지이론 연구-한국동화의 판타지 유형화를 중심으로], 현대문학이론연구 35집, 현대문학이론학회, 2006, 241쪽.

른 재료를 활용해 가장놀이를 확장해본다. 호랑이는 하얀 밀가루를 앞밭에 발라 어머니의 하얀 손인 것처럼 가장한 후 문틈으로 들이민다. 밀가루를 활용한 미미크리 놀이에서 남동생이 호랑이에게 속아 넘어가고 만다. 남동생이 방문을 열자 기다렸다는 듯이 침입자(호랑이)가 방안으로 들어온다. 하지만 이 게임은 새로운 국면을 맞이한다. 남매는 호랑이가 어머니로 변장했음을 금방 눈치 챈다. 이 화소에서 남매는 변소에 다녀온다고 기지를 발휘하고 뒷문으로 짹짹 달아난다. 남매가 호랑이를 속이고 뒷문으로 달아나는 것은 고치 속에 구멍이 생기고 나비로 날아오르기 직전의 나비의 변태 과정과 유사하다. 여기서 호랑이와 남매의 마지막 추격전이 스펙터클하게 시작된다. 남매는 우물가 버드나무(계수나무 등) 위로 재빠르게 올라간다. 곧바로 뒤쫓아 온 호랑이는 남매가 있는 나무 위로 올라가기 위해 여러 차례 시도하지만 그때마다 미끄러지고 만다. 하지만 반복된 실패에 좌절하지 않고 호랑이는 수수께끼 놀음을 벌이며 긴장감을 유발한다.

① “애들아, 너희들 어떻게 거기에 올라갔느냐?”

“손에다 참기름 바르고 올라왔지.”

② 참기름을 바른 호랑이가 자꾸 미끄러지자 남동생이 깔깔 웃으며 말한다.

“저런 바보 같으니, 우리는 도끼로 나무를 찍으면서 올라왔는데.”

③ 호랑이가 도끼를 가져와서 나무를 찍으며 올라온다.

호랑이는 남매에게 나무 위에 올라가는 방법에 대해 친절한 이웃인척 가장(假裝)한 채 묻는다는 점에서 미미크리 놀이를 반복한다. 참기름을 바르고 올라왔다는 남매의 거짓말에 그대로 흉내를 내보지만 호랑이는 또다시 실패하고 만다. 첫 번째 놀이에서 호랑이의 속임수에 어머니가 희생되었다면, 두 번째 놀이에서는 남매의 속임수에 호랑이가 어리석게 당하는 내용이 통쾌한 웃음을 반복적으로 제공해준다는 점에서 속임수 놀이의 재미를 배가시키고 있다. 하지만 남매에게 게임의 위기는 다시 시작된다. 어린 남동생이 도끼를 찍고 올라왔다고 비밀을 누설함으로써 남매는 호랑이에게 잡아먹힐 위기에 다시 처한다.

세 번째 구원놀이가 시작되는 지점은 바로 이 위급한 상황이다. 이 구원 놀이에서 남매의 운명은 더 이상 자신들의 지혜나 능력, 자질에 의해 결정

되는 것이 아니라 순전히 알레아(Alea)에 의해 결정된다. 운을 추구하는 알레아 놀이에서 등장인물이 할 수 있는 것은 아무 것도 없다. 단지 등장인물들은 기도하며 신의 판가름을 간절히 기다릴 뿐이다. 이것은 마지막 위기를 극복하고 나비로 변신을 하고 싶은 애벌레의 간절한 소망이 알레아에 의해 운명이 결정되는 극적인 장면으로 볼 수 있다. 이 구원놀이에서 남매의 운명은 철저하게 신의 뜻에 달려있다.

①“하느님, 하느님. 우리를 살리시려거든 새 동아줄에 새 삼태기를 내려 주시고, 우리를 죽이시려거든 현 동아줄에 현 삼태기를 내려주십시오.”

하늘에서 새 동아줄에 새 삼태가 내려오고, 오누이는 그걸 타고 하늘로 올라간다.

②“하느님, 하느님. 나를 살리시려거든 현 동아줄에 현 삼태기를 내려 주시고 나를 죽이시려거든 새 동아줄에 새 삼태기를 내려주십시오.”

하늘에서 현 동아줄에 현 삼태기가 내려와서 호랑이가 그걸 타고 올라가다가 동아줄이 끊어진다.

세 번째 구원놀이로 전환되면서 호랑이와 남매의 새로운 게임이 펼쳐진다. 놀이의 결과는 두 가지로 나타난다. 먼저 하늘로 올라가는 데 성공한 누나는 해가 되고, 남동생은 달이 된다. 이 알레아와 일링크스 놀이의 결합에서 게임의 승자는 남매로 귀결된다. 여기서 남매가 줄타기 놀이에서 성공할 수 있었던 것은 동아줄을 타고 하늘로 올라갈 때 하나의 줄에 남매가 모든 감각을 일체화하면서 공포와 전율, 그리고 황홀감에 동시에 온몸을 내어맡기면서 고통의 기다림을 견뎌냈기 때문에 가능할 수 있었다. 남매의 동아줄 타기 놀이는 오직 일링크스 놀이를 충실히 수행한 후 맛볼 수 있는 해방감의 원천이 된다. 줄을 타고 하늘로 오를 때 남매는 내면에 억압된 인간의 결핍과 낡은 허물을 벗어버린다. 마지막 변신을 완성하기 위해 흥분과 패닉 상태에 온 몸을 내어맡기며 남매(애벌레)는 동아줄과 혼연일체가 되어 변신(變身)의 전 과정을 즐기고 새로운 존재(나비)로 거듭나는 것이다. 이것은 인간과 자연이 일체감을 회복할 때 인간이 이상적인 존재(해와 달)로 변신할 수 있음을 상징적으로 보여주는 장면이다.

반면 알레아와 일링크스 놀이의 결합에서 적대자인 호랑이는 철저한 패배자가 된다. 현 동아줄과 현 삼태기를 타고 하늘로 올라간다는 것은 호랑

이가 자신의 헛된 욕망을 버리지 못한 채 일링크스 놀이에 참여함을 의미한다. 남매를 잡아먹겠다는 탐욕으로 가득한 호랑이의 마음은 여전히 혼돈 상태에 머물러 있기 때문에 결코 동아줄과 일체감을 느낄 수 없다. 동아줄과 일체감을 느끼지 못한 호랑이는 일링크스 놀이에서 가장 중요한 요소인 ‘온 몸을 내어맡기고 일체감을 갖는 상태’라는 균형을 유지하지 못함으로써 일링크스 놀이의 규칙을 파기한다. 이처럼 호랑이는 탐욕으로 일링크스 놀이를 충실히 수행하지 못하기 때문에 하늘로 오르던 중간에 줄이 끊어지고, 하고 끊어지는 불운(不運)을 겪게 되고 수수밭에 떨어져 죽으면서 놀이의 패배자가 된다. 호랑이의 죽음을 표현하는 붉은 수수밭은 이미 나비가 되어 하늘로 날아가 버린 존재(남매)를 흉내낼 수 없는 패배자의 절망과 좌절을 상징한다.

『해와 달이 된 오누이』에서 애벌레가 나비로 변신하고자 하는 꿈은 억압된 인간이 현재의 존재를 탈피하고 새로운 존재로 변신하고 싶은 삶의 보편적 욕망을 대변한다고 할 수 있다. 또한 변신을 성장의 관점에서 확장해서 보면 안타고니스트인 호랑이는 평화로운 오두막에 일대 혼란을 일으킴으로써 애벌레 상태인 남매가 새로운 세상을 향해 나아가도록 추동하는 역할을 한다고 할 수 있다.⁴⁵⁾ 승천형 서사구조를 취하는 이 이야기는 재생의 구조를 취하는데, 결과적으로 남매가 해와 달로 변신하는 것은 생명의 원천으로 재탄생하고⁴⁶⁾ 싶은 인간 욕망의 실현이라 할 수 있다.

3. 놀이의 상호작용성과 성장에 대한 욕망 : 「팔죽 할멈과 호랑이」

『팔죽 할멈과 호랑이』는 임석재가 채집한 세 편의 설화에 나타난 줄거리를 중심으로 현대적으로 각색된 전래동화가 주를 이룬다는 공통점이 있다. 『팔죽 할멈과 호랑이』 이야기는 다양한 버전으로 그림책으로 제작되었는데,

45) 고혜경, 앞의 글, 95-110쪽.

46) 배덕임, 「한국 전래동화 속의 금기 파기의 특성과 의미 연구」, 동북아시아 문화학회 국제학술대회 발표자료집, 2014, 10, 104-109쪽.

2015년에는 『팔죽호랑이와 일곱녀석』⁴⁷⁾이란 제목으로 강물에 빠진 호랑이의 뒷이야기를 새롭게 창작해 사람들의 흥미를 끌기도 하였다. 그만큼 「팔죽 할멈과 호랑이」 이야기는 그 안에 담긴 재미있는 놀이의 요소에 의해 오늘날까지 많은 사람들의 상상력과 흥미를 자극하고 있다는 점에서 주목할 만한 텍스트이다. 「팔죽 할멈과 호랑이」 이야기는 발농사를 짓는 할머니와 호랑이의 발매기경쟁과 잡아먹기 게임이 서사에서 놀이의 주된 요소를 이룬다. 「팔죽할멈과 호랑이」의 공통 화소를 중심으로 놀이의 요소를 분석해보면 다음과 같다.

구 조	내용	놀이의 종류	놀이의 요소
기	① 옛날 어느 산골에 혼자 사는 할머니가 밭을 매고 있다.	발매기 놀이	미미크리
승	② 할머니가 밭을 매는데 호랑이가 찾아와서 발매기 경쟁을 하자고 제안한다. ③ 발매기 경쟁에서 이긴 호랑이는 할머니에게 목숨을 그 대가로 요구한다. ④ 할머니는 팔을 수확한 후 팔죽을 썰 주겠다고 시간을 유예시킨다.	내기 놀이 속이기 게임	아곤, 알레아, 미미크리
전	⑤ 팔죽을 다 썰 후 할머니는 집안의 물 건들에게 팔죽을 나눠 주고 목숨을 구해 줄 것을 요구한다. ⑥ 한겨울 호랑이가 찾아와 할머니에게 목숨을 요구한다. ⑦ 사물들이 차례로 나타나 호랑이를 홀림상태에 빠뜨린 후 강물에 던져버린다.	가장놀이 팔죽 축제 잡아먹기 놀이 유령놀이	미미크리, 일링크스
결	⑧ 할머니는 행복하게 산다.		

위의 내용에서 확인할 수 있듯이 「팔죽 할멈과 호랑이」⁴⁸⁾에서는 산골에

47) 최은옥, 이준선 그림, 『팔죽호랑이와 일곱녀석』, 국민서관, 2015.

48) 서정오, 「팔죽 할멈과 호랑이」, 『옛이야기 보따리』, 보리출판사, 2011,

서 혼자 농사를 짓는 할머니가 등장한다. 전래동화와 그림책의 경우 화소에 따라 약간의 차이가 있지만 산속의 독거노인이 홀로 밭을 매고 있다는 기본 구조는 동일하다는 점에서 할머니는 밭매기 놀이를 즐기고 있다고 볼 수 있다. 이 작품에서 할머니는 왜 혼자인가? 할머니가 '혼자' 등장하는 것은 자기 세계에 빠져 살아가는 고립된 존재를 상징한다고 할 수 있다. 할머니는 밭을 매면서 자기세계(밭)를 가꾸며 고립된 채 삶을 즐기고 있다. 하루는 할머니가 혼자서 밭매기 놀이를 하고 있는데, 짐채만큼 큰 호랑이가 불쑥 찾아와서 밭매기 내기를 하자고 제안하면서 할머니의 평화로운 세계에 균열이 일어난다. 이때 안타고니스트인 호랑이의 등장은 집진적인 것이 아니라 매우 급작스럽고 폭력적인 침입의 양상을 띠는 점에서 파괴적이고 그로테스크한 놀이로 독자로 하여금 긴장감을 고조시킨다.

① “할멈, 할멈. 나하고 밭매기 내기하자. 할멈이 이기면 그만이고, 내가 이기면 할멈을 잡아먹고.”

밭매기 내기에서 할머니가 지자 호랑이가 입을 딱 벌리고 덤벼든다.

“내가 이겼으니까 잡아먹어야지.”

“아이고, 호랑아. 내가 이 팔발 매느라고 무진 고생을 했는데, 이 팔을 다 키워서 팔죽이나 쭈어 놓거든 잡아먹어라.”

첫 번째 놀이는 ‘내기’라는 것에 초점을 맞추면 알레아 놀이에 속하는데, ‘누가 더 빨리 밭을 매는가’라는 밭매기 시합으로 시작한다는 점에서 이 놀이는 아곤과 결합한다. ①의 화소에서는 배고픈 호랑이가 할머니를 보고 곧바로 잡아먹는 것이 아니라 밭매기 내기를 제안하면서 경쟁놀이를 시작한다. 옛이야기에서 호랑이가 내기를 하자고 제안하는 것은 『두꺼비와 토끼와 호랑이』의 이야기에서도 반복되는데 이 서사에서 다른 동물들은 공포와 외경의 상징인 호랑이의 제안에 마지못해 내기에 참여한다는 점에서 유사하다. 『팔죽할멈과 호랑이』의 밭매기 내기에서 호랑이의 내기 제안은 매우 불합리하고 폭력적이다. 호랑이는 자신이 밭매기 경쟁에서 승리하면 할머니를 잡아먹겠다고 할머니의 목숨을 놀이의 대가로 요구한다. 그런데 정작 할머니가 승자가 되면 내기의 대가는 ‘그만이다’라고 일축해버린다. 아무

런 대가가 없는 내기는 할머니에게 놀이에 참여해야 할 내적 동기를 제공하지 못하고 마지못한 채 놀이에 참여하게 만든다는 점에서 놀이의 규칙에서 벗어난다. 원래 ‘놀이’는 개인의 자유롭고 자발적인 활동이며 즐거움과 재미의 원천이 되어야 한다. 하지만 놀이에 대한 특별한 동기도 없이 힘센 호랑이에 의해 억지로 참가를 강요당하는 발매기 내기는 할머니에게 더 이상 놀이가 되지 못한다. 그것은 구속적이고 고역(苦役)이기 때문에 할머니는 한시바빠 위협적이고 불공평한 이 놀이에서 벗어나고 싶을 것이다. 어떤 놀이든 놀이하는 주체가 그것에 열중하는 것은 자발적이고 완전히 자신의 자유로운 의지에 따른 것이며, 즐거움을 얻기 위해서 하는 자유로운 행위 그 자체이다.⁴⁹⁾ 놀이의 차원에서 보면 호랑이에 의해 강요된 발매기 내기에서 할머니는 원천적으로 경쟁심이 일어날 수 없다. 당연히 첫 번째 발매기 경쟁에서 할머니는 내기에서 패배자가 된다. 농경사회를 배경으로 한 이 화소에서 할머니의 패배는 사실상 불가능한 일이다. 일반적인 관점에서 보면 할머니는 평생 농사를 지어온 농사꾼이기 때문에 주로 사냥을 해서 먹고 사는 호랑이와의 발매기 경쟁에서 패배자가 될 수 없다. 하지만 할머니는 패배자가 된다. 그 이유는 무엇일까? 경쟁(Agon) 놀이에서는 놀이하는 자(할머니)가 자신의 의지를 믿고 자신이 영향력을 행사할 수 있을 때 상대방(호랑이)을 이길 수 있다. 놀이에서 아곤(Agon)은 놀이에 참여하는 자의 자질, 즉 개인의 근면, 인내, 숨씨(숙달), 전문적인 능력, 규칙성, 훈련 등의 영향을 받으며 전적으로 개인이 그 놀이의 결과를 책임을 지는 것이다.⁵⁰⁾ 하지만 할머니는 애초에 비자발적으로 놀이에 참여했기 때문에 발매기 경쟁에서 고도로 훈련된 자신의 전문성이 전혀 능력을 발휘하지 못하게 된다. 또한 발매기 경쟁이 벌어지는 공간이 산비탈에 있는 밭으로 설정되어 있다는 점에서 안타고니스트인 호랑이는 이 게임에서 승자가 될 수밖에 없다. 놀이가 펼쳐지는 산속은 호랑이의 삶의 터전이라는 점에서 호랑이에 게만 유리한 공간이고 할머니에게는 보호막이 전혀 없는 불리한 공간이다. 따라서 할머니가 패배자가 되는 것은 『해와 달이 된 오누이』에서 호랑이를 산속에서 만난 어머니가 죽음에 이를 수밖에 없는 것과 같은 이치다.

49) Roger Caillois, 이상률 역, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 2002, 29쪽.

50) Roger Caillois, 위의 글, 43-44쪽.

② 팔을 거두는데 호랑이가 내려와서
 “할멈 잡아먹으러 왔다.”
 “이 팔을 거두어서 팔죽이나 썬어 놓거든 잡아먹어라.”

③ 팔을 키에 담아 까부는데 호랑이가 찾아와서
 “할멈 잡아먹으러 왔다.”
 “그래, 이 팔을 다 까붙어서 내일 저녁에 팔죽 썬어 놓거든 와서 잡아먹어라.”

그러나 『팔죽 할멈과 호랑이』에서 게임은 여기서 끝나지 않는다. 처음 발매기 경쟁에서 할머니는 놀이의 동기를 찾지 못하고, 산속이라는 불리한 공간에서 게임에 강제로 참여함으로써 어처구니없이 패배자가 된다. 하지만 할머니는 두 번째 잡아먹기 놀이에서는 번뜩이는 기지를 발휘한다. 이는 『해와 달이 된 오누이』의 일부 판본에서 남매가 변소에 다녀오겠다며 지혜를 발휘해 위기를 모면하는 것과 유사하다. 『팔죽 할멈과 호랑이』에서 할머니는 시간을 유예시키기 위해 팔농사가 다 끝날 때까지 기다려달라며 호랑이에게 새로운 제안을 한다. 그러자 호랑이는 망설이지 않고 산속으로 돌아간다. 이 놀이에서 호랑이의 제안에 할머니가 응했듯이, 할머니의 제안에 호랑이도 순순히 수긍한다. 이런 놀이의 상호작용성은 대립적인 두 등장인물 사이에 존재하는 놀이의 규칙이다. 따라서 발매기 경쟁놀이에서 승리한 호랑이는 배가 고프지만 할머니의 제안에 아무런 의심도 하지 않고 팔을 수확할 때까지 잡아먹기 놀이를 유예하고 산속으로 돌아간다. 여기서 할머니와 호랑이의 대화를 살펴보면 ‘내기하자’, ‘잡아먹으러 왔다’, ‘잡아먹어라’, ‘할멈’, ‘호랑이’ 등 친구들이 놀이할 때 사용하는 말 건넬이 리듬감 있게 살아있다는 점도 놀이의 상호작용성을 높이는 기능을 한다.

②에서 할머니는 자신이 죽음에 직면했음에도 농사를 다 끝내겠다는 농사꾼으로서의 의지를 내보이는데, 여기서 할머니가 농사를 짓는 행위는 인간의 삶과 죽음만큼 농사가 중요한 목표라는 점에서 이 이야기는 농경문화의 산물로 보기도 한다.⁵¹⁾ 추수가 끝나자 ③에서처럼 호랑이는 할머니에게 다시 내기의 대가로 목숨을 요구한다. 하지만 할머니는 ‘팔을 다 거두었으

51) 신혜선, 「전래동화 『팔죽할멈과 호랑이』의 의미 분석」, 『열린유아교육연구』 제14권6호, 2009, 467-487쪽.

니 이제 팔죽을 쑤어 놓거든 잡아먹어라'하고 또 새로운 제안을 한다. 반복적인 시간의 유예를 통해 할머니가 얻고자 하는 것은 무엇일까? 그것은 할머니 스스로 놀이에 대한 내적 동기를 찾기 위한 준비 과정으로 볼 수 있다. 할머니는 처음 발매기 경쟁에서 놀이의 동기가 부족해서 패배자가 되었지만 잡아먹기 게임에서는 이기고 싶은 욕망이 꿈틀댄다. 그래서 할머니는 기지를 발휘해 새로운 놀이세계로 나아간다.

『팔죽 할멈과 호랑이』에서 두 번째 놀이는 할머니와 달걀(밤톨), 자라, 똥(물개똥, 소똥), 땃돌, 송곳(바늘), 명석, 지게 등이 집안에서 벌이는 팔죽 축제로 시작된다. 이 축제에서 등장하는 ‘팔죽’은 아시아의 여러 국가에서 다양한 형태로 즐기는 음식 가운데 하나이다. 한국에서 팔죽은 24절기 중 해가 가장 짧다는 동지(冬至)에 주로 먹는다. 우리 조상들은 빨간색을 귀신들이 두려워하는 색깔로 여겨왔으며, 붉은 팔죽은 액운을 물리치는 신비한(마법적) 능력이 있다고 믿었다. 동지에 먹는 팔죽은 불운이나 전염병 등을 막기 위한 주술적인 의미가 포함되어 있다. 한국의 풍습에서는 팔죽을 부엌, 창고, 대문, 마당, 장독대 등 집안 곳곳에 뿌리거나 그릇에 담아 놓으며 액운을 물리치는 기원을 올리기도 하였다.⁵²⁾ 『팔죽 할멈과 호랑이』에서 할머니는 팔죽을 끓인 후 한바탕 축제를 벌인다. 다음은 사물들로 가장(假裝)한 등장인물들이 할머니와 팔죽을 나누어 먹으며 주고받는 대화이다.

할머니는 호랑이와의 약속날이 되어 팔죽을 쑤고 운다.
① 달걀이 대굴대굴 굴러 와 “할머니 할머니 왜 울우?” “오늘 저녁에 호랑이한테 잡아먹히게 돼서 운다.” “팔죽 한 그릇 주면 내 당하지.” 팔죽을 먹은 달걀이 부엌 아궁이에 물어달래서 물어준다.
② 자라가 엉금엉금 기어와 “할머니, 할머니, 왜 울우?” “오늘 저녁에 호랑이한테 죽게 돼서 운다.”

52) 한국, 중국, 일본에서는 동지에 팔죽을 먹는 풍습이 있다. 동지는 ‘태양이 부활하는 날’이라는 의미가 있으며 지역마다 약간의 풍습의 차이는 있지만 죽을 써서 제를 지내고 나눠 먹는 풍습이 있다.

최덕경, 『조선의 동지 팔죽과 그 사회성』, 『역사민속학』, 한국역사민속학회, 2005, 191-225쪽.

<p>“팥죽 한 그릇 주면 내 나서지.” 팥죽을 먹은 자라가 물두멍에 넣어 달래서 넣어준다.</p>
<p>③ 맷돌이 왈캉달캉 굴러와 “할머니, 할머니, 왜 울우?” “오늘 저녁에 푹 죽게 돼서 운다.” “팥죽 한 그릇 주면 내 맞서지.” 맷돌은 부엌 천장에 매달아 달래서 매달아 준다.</p>
<p>④ 송곳이 팼팼팼 떨어와 “할머니, 할머니, 왜 울우?” “오늘 저녁에 죽게 돼서 운다.” “팥죽 한 그릇 주면 내 거들지.” 송곳은 부엌 바닥에 세워 달래서 세워준다.</p>
<p>⑤ 멍석이 들들 굴러와 “할머니, 할머니, 왜 울우?” “오늘 저녁 죽게 돼서 운다.” “팥죽 한 그릇 주면 내 도와주지.” 멍석은 마당가에 눕혀 달래기에 눕혀 놓는다.</p>
<p>⑥ 지게가 어쩡어쩡 걸어와 “할머니, 할머니, 왜 울우?” “죽게 돼서 운다.” “팥죽 한 그릇 주면 내 살려주지.” 마지막 남은 팥죽 한 그릇을 퍼주니까 지게는 대문간에 세워 달래서 세워준다.</p>

위의 내용을 보면 팥을 다 거둬들인 후 할머니는 호랑이와의 약속대로 팥죽을 쑤다. 팥죽을 다 쑤 후 할머니의 상상 놀이가 시작된다. 할머니는 상상 속에서 의인화된 도구들을 차례대로 만난다. 제일 먼저 달걀(밤송이)이 나타나서 할머니에게 묻는다. ‘할머니 왜 울우?’ 그러자 할머니는 자신이 호랑이에게 잡아먹히게 생겼으며 하소연을 한다. 그러자 달걀은 할머니에게 도움의 대가로 팥죽 한 그릇을 달라고 요구한다. 할머니는 선뜻 팥죽 한 그릇을 달걀에게 나눠주고 자신을 위기에서 도와줄 것을 약속받는다. 다음에는 자라, 맷돌, 송곳, 멍석, 지게 등이 차례로 등장하여 팥죽을 요구

한다. 화소에 따라 파리와 똥(물찌똥, 쇠똥) 등이 가감되기도 한다. 대부분의 이야기에서 6-7개의 도구들이 공통적으로 등장한다. 할머니는 자신이 쥐 놓은 팔죽을 의인화된 각각의 사물에게 나누어준다. 그리고는 각각의 사물들이 놓아달라는 장소에 자리를 마련해준다. 한국의 전통적인 풍습에서 동짓날 팔죽을 부엌, 마당, 장독대, 대문 등에 놓으며 액운을 물리치는 기원을 하듯이 할머니는 각각의 장소에 신성한 팔죽을 먹인 사물을 놓는다. 이런 일련의 준비 과정은 신성한 제의를 치르기 위한 진지한 행위이며 가면놀이에 할머니가 적극적으로 참여하고 있음을 의미한다. 미미크리는 그것을 행하는 자가 위장(僞裝)과 모의(模擬)를 의식(意識)하는 것을 전제로 한 놀이방식이다.⁵³⁾ 모의행위에서는 연기자의 의식이 본래의 인격과 연기하는 역할 사이에서 소위 이중화(분열)가 일어나기도 한다. 미미크리 놀이에서 할머니는 의인화된 사물에게 각자의 역할을 부여하고 호랑이와의 본격적인 놀이를 위해 여러 가지 가면을 준비한다.

세 번째 놀이는 호랑이와 할머니의 잡아먹기 놀이로 전환되는 장면이다. 이 세 번째 놀이는 할머니의 집인 부엌과 마당에서 주로 펼쳐진다는 점에서 할머니에게 전적으로 유리한 놀이 공간이다. 한겨울 추위에 떨며 나타난 호랑이에게 할머니는 부지깥이를 던져주며 호랑이를 속이기 위한 게임을 시작한다. 할머니는 부지깥이를 던져주며 “이걸 아궁이에 넣고 불을 붙여서 환하게나 해 놓고 잡아먹어라.”라고 거짓말을 한다. 그러자 호랑이는 아무런 의심도 없이 부지깥이를 받아서 불을 당기려고 아궁이에 손을 집어 넣는다. 이때부터 본격적인 미미크리 놀이가 시작되면서 곧바로 할머니의 모습이 이야기에서 사라지는데, 이것은 할머니의 존재가 사라지는 것을 의미하지 않는다. 할머니는 가면을 쓰고 각각의 의인화된 사물들로 가장(假裝)한 후 호랑이와 잡아먹기 놀이를 벌인다는 점에서 자유롭게 놀이에 참여한다. 의인화된 사물이 할머니의 팔죽을 얻어먹었다는 것은 자신이 목숨처럼 아끼던 농사의 결과물을 나누어준 것을 의미한다. 즉, 할머니는 자신의 신체와도 같이 소중한 것(팔죽)을 사물들에게 나눠주고 새로운 가면을 그 대가로 얻어 호랑이 퇴치에 나선다. 첫 번째 발매기 경쟁 놀이에서 할머니의 태도가 소극적이었다면 두 번째 가장놀이에서 할머니는 적극적인

53) Roger Caillois, 앞의 글, 116쪽.

태도로 변모한다. 사물들로 가장한 할머니는 호랑이와 한바탕 일링크스 놀이를 시작한다.

- ① 아궁이 속에 있던 달걀이 불덩어리가 돼서 튀어나와 호랑이 눈을 탁, 때린다. “앗 뜨거, 앓 뜨거!”
- ② 호랑이가 눈을 씻으려고 물두멍에 손을 넣으니까 자라가 손을 짹 물고 늘어진다. “아이고 아야, 아이고 아야!”
- ③ 천장에서 맷돌이 퍽, 하고 머리를 내리치자 “아이쿠!”하고 호랑이가 바닥에 주저 앉는다.
- ④ 그러자 바닥에 세워놓은 송곳이 호랑이 엉덩이를 쿵, 찌른다.
- ⑤ 마당가에 누워 있던 멍석이 와서 호랑이를 둘둘 말아버린다.
- ⑥ 지게가 와서 호랑이를 냉큼 저다가 강물에 풍덩 빠뜨린다.

먼저 할머니는 달걀(또는 밤톨)의 가면을 쓰고 놀이에 참여한다. 이 놀이에서는 미미크리(가면)와 일링크스(홀림·흥분)의 요소가 결합하는데, 이런 놀이의 결합과 극적 상황은 현실 세계가 일시적으로 없어질 정도로 격렬한 발작과 경련을 일으키는 마법적 힘으로 상징화되어 나타난다.⁵⁴⁾ 강자로서 호기를 부리던 호랑이(액운 또는 전염병)는 불에 달궈진 달걀에 눈을 맞고 고통스러워하는데, 뜨거운 열기를 식히기 위해 물두멍에 손을 넣었다가 오히려 자라한테 발가락까지 물리면서 통증이 배가 된다. 화기와 통증으로 혼이 쏙 빠질 지경인데, 설상가상으로 천장에 있던 맷돌이 떨어지면서 호랑이 정수리를 퍽, 내리친다. 머리에 망치를 맞고 정신이 반쯤 나간 상태에서 호랑이는 바닥에 털썩 주저앉는다. 반쯤 혼이 나간 상태 즉, 홀림 상태에 빠진 호랑이는 그 자리에서 놀이를 멈추고 싶어 힘없이 주저앉는다. 하지만 일링크스 놀이의 세계에 한 번 진입한 이상 호랑이는 이 게임을 자신의 마음대로 멈출 수 없다. 게임을 포기하듯 땅바닥에 철퍼덕 주저앉는 순간 땅바닥에서 곳곳이 서서 기다리던 송곳이 호랑이 엉덩이를 쿵 찌른다. 점에서 호랑이는 홀림상태의 놀이를 지속할 수밖에 없다. 엉덩이를 찢린 호랑이는 허둥지둥 마당으로 달아나다 똥에 미끄러져 퍽 엎어지고 만다.

54) Roger Caillois, 위의 글, 117쪽.

그러자 마당에서 기다리던 멍석이 호랑이를 둘둘 말아버린다. 부엌과 마당으로 빠르게 장소를 이동하며 펼쳐지는 미미크리와 일링크스 놀이의 결합은 마치 놀이공원에서 귀신(유령)의 집을 방문했을 때 방문객들이 느끼는 그로테스크한 공포와 스릴을 정신없이 맛보게 하면서 흥분과 짜릿한 쾌감을 즐기는 공포 체험과 흡사하다. 현기증을 일으키는 일링크스 놀이에서 사물로 가장한 할머니는 초인적인 힘을 발휘해 적대자인 호랑이를 징계하는 역할을 수행한다. 사물로 가장하기 이전까지 할머니는 발매기 내기에서 이기고자 하는 의지도 계임을 거부할 힘도 없는 나약한 존재였다. 하지만 할머니는 액운을 물리치는 팔죽(신성함)을 쏘고 난 후 마법적인 힘을 새로이 부여받는다. 붉은 색의 팔은 벽사(辟邪)적 기능을 갖고 있다. 사물들로 가장한 할머니는 한바탕 일링크스 놀이를 벌이며 액운(호랑이) 퇴치에 나선다. 여기서 할머니의 미미크리 놀이는 액운을 물리치고 성숙한 존재로 재탄생하고 싶은 인간의 간절한 소망을 담고 있다.

원래 농경문화에서 동지 팔죽을 쏘어 먹는 행위는 풍작을 기원하는 의미가 담겨져 있다. 동지는 일 년 가운데 해가 가장 짧은 날이고, 동지를 지나고 나면 다시 해가 길어지면서 생명이 싹트는 봄이 온다.⁵⁵⁾ 엄밀한 의미에서 보면 해가 바뀌는 변화의 시기는 설이 아니라 팔죽을 먹는 동지라 할 수 있다. 그런 차원에서 보면 팔죽을 먹고 난 후 한바탕 벌어지는 가장 놀이는 오랫동안 묵고 낡은 것을 벗어버리고 한 단계 성숙하고 싶은 인간의 보편적인 욕망을 투영한다고 할 수 있다. 성장의 서사 안에서 6-7개의 서로 다른 성격을 지닌 도구들이 출현하는 것은 성장 이전 단계에 놓인 불완전한 인물의 과도기적인 성격을 상징한다고 할 수 있다. 『백설공주』에서 일곱 난쟁이들이 왕자의 전(前) 단계적 인물로 전체성이 결여된 불완전한 상태를 상징하듯⁵⁶⁾ 여기서 도구들은 불완전한 성격을 지닌 인물이다. 따라서 이 인물들이 다음 단계에서 완전한 성격을 지닌 인물로 성장하기 위해서는 최종적으로 호랑이를 퇴치하고 자신의 내부에서 의식을 변화시켜야 한다. 이는 처용설화에서 불완전한 성격을 지닌 7명의 용자(龍子)가 출현하여 카오스(어둠)로부터 우주세계와 빛의 출현을 유도하는 단계⁵⁷⁾와 유사한

55) 엄혜숙, 『팔죽할머니와 호랑이의 이미지화 방식 고찰』, 『창비어린이』5권1호, 창비어린이, 2007, 3, 39-61쪽.

56) 김난주, 『용 심리학의 관점으로 본 한국의 신화』, 집문당, 2007, 176-181쪽.

과정이다. 즉, 집합적 무의식의 활동이 새로운 균형을 만들어내고 이런 무의식의 모든 활동 내용을 의식이 동화하면 인간의 의식이 이전 단계보다 확대된다.⁵⁸⁾ 한 인간의 성장에 대한 고뇌와 갈등을 ‘고립이 아니라 보편적이고 집합적 관계’⁵⁹⁾로 변화시키려는 의지가 이 서사의 핵이라 할 수 있다. 따라서 『팔죽 할멈과 호랑이』의 결말에서 지게가 호랑이를 죽이지 않고 강물에 던지는 행위는 의식의 변화를 소망하는 신성한 정화 의식과 연관이 있다. 이 서사에서 고난과 역경을 상징하는 안타고니스트(호랑이)를 강물에 빠뜨린다는 것은 통과의례의 과정을 마치면서 마지막 정화의 단계를 거쳐 개성화된 인간으로 성장하고 싶은 강력한 의지의 표현이다. 원래 호랑이는 해임을 잘 치는 생활습성을 갖고 있다. 그런 호랑이를 실신상태에 이르게 한 후 강물에 빠뜨리는 의식은 호랑이(애운 또는 낡음)의 완전한 죽음을 기대하는 것이 아니라 그 존재가 갖고 있던 부정적 속성(성장에 대한 거부 또는 공포)을 정화시키고 싶은 인간의 간절한 욕망을 표현하는 신성한 제의와 같다. ‘물’은 동양이든 서양이든 더러운 것을 정화시키는 상징적 속성을 갖고 있다. 불교에서 물은 자신을 비취주는 거울의 역할, 정화력, 세상 제일 낮은 곳에 처함, 모두가 꺼려하는 더러운 곳까지 공평하게 흐르는 최고의 선적인 존재이면서 탄생과 재생을 대신해 주는 우주적 신성을 부여하는 존재로 이해되었다. 또한 한국인들은 정수신앙(淨水信仰)을 고유의 가치로 여기며 물에 신성성을 부여해왔다.⁶⁰⁾ 물의 재생력에 대한 신앙은⁶¹⁾ 기독교에서 세례의식을 행할 때 물을 사용하는 데서도 확인할 수 있다. 세례자가 물속에 들어가거나 제사장이 세례자의 머리와 몸에 물을 뿌리는 행위

57) 김난주, 위의 글, 176-181쪽.

58) C.G. Jung, 설영환 역, 『융 무의식 분석』, 선영사, 1992, 220-229쪽.

59) 융은 인격의 발달 과정에서 개성화를 설명하면서 개체는 개별적 존재일뿐 아니라 그 생존을 위해서는 집합적 관계를 전체로 하기 때문에 개성화의 과정도 고립화로 가는 것이 아니라 집중적이고 보다 보편적인 집합적 연관에 이르러야 한다고 보았다.

C.G. Jung, 위의 글, 219쪽.

60) 김태훈, 『한국 종교문화 속 물의 상징성에 대한 고찰-불교적 시각을 중심으로』, 『원불교사상과 종교문화』58집, 원광대학교불교사상연구원, 2013, 207-236쪽.

61) 김태훈, 위의 글, 219쪽.

는 정화의 과정을 통해 신성한 존재로 재탄생함을 의미한다. ‘깨끗한 존재’, ‘순수한 존재’로 거듭나고 싶은 것이 인간이 도달하고 싶은 내면의 욕망이라 할 때 물은 생명 그 자체를 의미한다. 따라서 어둠(액운, 낡음, 정체停滯)을 상징하던 호랑이가 강물에 빠졌다는 것은 고립화로 나아가던 할머니(성장이 정체된 시기)가 고난과 어려움을 극복하고 새로운 성숙의 단계인 빛의 세계로 진입하였음을 의미한다. 통과의례를 마치고 난 할머니는 발매기 경쟁에서 실패했던 낙약한 존재가 더 이상 아니라 변화를 추구하며 주체성을 지닌 완전한 존재로 재탄생한 것이다.

이렇게 보면 ‘할머니’의 상징은 한 인간이 불완전한 성장의 전(前) 단계에서 새로운 성장 단계로 넘어가야 하는 정체(停滯)된 시간을 상징한다고 할 수 있다. 따라서 할머니와 호랑이가 한바탕 벌이는 놀이의 상호작용성은 인간의 내면에 공존하는 이중적 욕망의 대립이 성장과 비성장의 모습으로 현현하는 것과 같다. 즉 두 인물의 놀이는 일정단계에서 성장을 멈추고 싶어 하는 인간의 욕망(할머니)과 고통스럽지만 통과의례를 거쳐 새로운 성장 단계로 진입하고 싶은 욕망(호랑이)의 대립으로 볼 수 있다는 점에서 할머니와 호랑이는 동일한 인물의 내적 자아로 볼 수 있다. 할머니는 성장의 고통(호랑이)을 수동적으로 수용하는 것이 아니라 자신의 내적 갈등을 극복하고 불완전한 성격의 6-7개의 가면을 써서 자신의 의지에 맞는 이상적 모습으로 변화시키고 싶어 한다. 따라서 호랑이는 새로운 변화를 상징하지만 할머니가 바라는 변화상 그 자체는 아니라는 점에서 놀이를 지속하게 만드는 원동력이 된다. 할머니는 자신이 원하는 변화의 상을 주체적으로 상상한 후 다양한 가면놀이를 통해 호랑이를 홀림상태에 빠뜨리고 물의 정화과정을 통해 자신의 내면에서 형상화한 이상적 모습으로 자신을 자유롭게 변화시키고자 한다는 점에서 놀이의 진정한 승리자라 할 수 있다.

이처럼 「팔죽 할멈과 호랑이」에서 할머니와 호랑이는 놀이의 상호작용 과정을 반복하면서 독자적 하염금 성장에 대한 기대감을 갖게 하고 변화에 대해 긍정적인 의식을 갖게 만든다는 점에서 의미를 부여할 수 있다. 한 인간의 성장은 자신 안에 존재하는 낯선 동일자(호랑이)의 모습을 포착하고 자신이 새로운 성장 주체로서 변화를 주도할 때 완성될 수 있다. 따라서 「팔죽 할멈과 호랑이」는 한 인간의 성장에 대한 책임은 결국 자기 스스로 성장의 고통을 이겨내고 변화하고자 하는 강한 내적 의지에 의해 추동

된다는 점에서 ‘나’ 자신의 문제로 환언된다는 것을 은유적으로 투영해서 보여준다.

4. 나오며

본 연구에서는 옛이야기 『해와 달이 된 오누이』와 『팔죽 할멈과 호랑이』의 여러 판본 중에서 공통된 화소를 중심으로 오늘날까지 두 이야기가 독자들의 흥미와 관심을 끈 요소가 놀이에 있다고 보고, 이들 이야기의 화소에서 나타나는 놀이의 양상과 의미를 고찰하였다. 연구 결과 본고는 다음과 같은 의미를 도출할 수 있었다.

첫째, 『해와 달이 된 오누이』에서 세 번의 놀이가 반복되는데, 어머니와 호랑이의 속이기 게임, 호랑이와 남매의 속이기 게임, 남매의 변신 놀이가 흥미롭게 진행된다. 세 번의 놀이에서는 미미크리와 알레아, 일링크스 놀이가 나타나고 상호 결합되기도 한다. 이때 등장인물들이 벌이는 놀이의 전 과정은 마치 애벌레가 나비로 변신하기까지의 모습과 유사한 과정을 거치고 있으며, 이는 새로운 존재로 변신하고 싶은 인간의 내재된 욕망을 투영하고 있다고 보았다.

둘째, 『팔죽 할멈과 호랑이』에서는 세 번의 놀이가 반복되는데 할머니와 호랑이의 내기 놀이, 할머니와 사물들이 벌이는 가장놀이와 축제, 사물들과 호랑이의 일링크스 놀이가 숨막히는 긴장감과 함께 스틸을 맞보게 해준다. 세 번의 놀이에서는 아곤, 미미크리, 알레아, 일링크스 놀이의 네 가지 요소가 두루 나타나는데, 등장인물들이 벌이는 놀이의 전 과정은 성장의 정체(停滯) 단계에서 다음의 성장 단계로 이행해야 하는 존재의 갈등과 고난의 극복 과정을 보여준다는 점에서 성장에 대한 인간의 두려움과 기대의 이중적 욕망을 대변한다고 할 수 있다.

위의 내용을 종합해보면 옛이야기가 오늘날까지 독자들과 사랑을 받으며 다양한 콘텐츠로 변용될 수 있었던 것은 옛이야기를 구성하는 공통된 화소가 인간의 내면에 존재하는 보편적 욕망을 투영하면서 흥미로운 놀이로 반복·변주되고 있어 가능했다고 볼 수 있다. 또한 옛이야기 안에는 시대를 초

월한 집단의식이 반영되어 있고 시공간을 넘어 사람들의 공감을 불러일으키는 서사의 힘이 흥미로운 놀이를 통해 다채롭게 변주된다는 점에서 대중성과 예술성의 원천이 된다. 따라서 본고에서 분석한 「해님과 달님」, 「팥죽 할멈과 호랑이」에 대한 의미 분석은 옛이야기를 대중적, 예술적인 현대적 콘텐츠로 변용을 모색할 때 하나의 준거 틀로 활용할 수 있을 것으로 기대한다.

본고는 호랑이가 등장하는 옛이야기 중에서 전래동화와 그림책, 교과서 등에서 두루 각색되어 오늘날까지 독자들의 관심과 흥미를 끌고 있는 「해와 달이 된 오누이」와 「팥죽 할멈과 호랑이」의 공통 화소를 중심으로 놀이의 양상과 의미를 살펴보았다. 하지만 본고는 많은 옛이야기가 놀이의 요소를 두루 갖고 있지만 다양한 옛이야기를 전체적으로 살피지 못하였다는 점에서 충분히 한계를 지니고 있다. 본고에서 다루지 못한 내용은 추후의 논문으로 보충하고자 한다.

참고문헌

기본자료

- 곽정란, 그림 이형진, 『팔죽할머니와 호랑이』, 두손, 1996.
- 고혜경, 『어머니의 품을 떠나는 성장통 해님달님』, 『선녀는 왜 나무꾼을 떠났을까?』 한겨레출판, 2006.
- 김미혜, 『해와 달이 된 오누이』, 비룡소, 2014.
- 김성민, 『해와 달이 된 오누이』, 사계절, 2009.
- 김중철, 『해와 달이 된 오누이』, 웅진주니어, 2007.
- 박윤규, 그림 백희나, 『팔죽할멈과 호랑이』, 시공주니어, 2006.
- 손진태, 『나쁜 호랑이 벌주다』, 『조선설화집』, 민속원, 2009.
- 서정오, 그림 박경진, 『팔죽할멈과 호랑이』, 보리, 1997.
- 서정오, 『해와 달이 된 오누이』, 『옛이야기 보따리』, 보리출판사, 2011.
- 서정오, 『해와 달이 된 오누이』, 『우리 옛이야기 백가지』, 현암사, 1998.
- 이경혜, 『해와 달이 된 오누이』, 시공주니어, 2006.
- 이원수·손동인, 『해와 달이 된 오누이』, 『한국전래동화집』1, 창비, 1980.
- 이원수·손동인, 『심사 나쁜 호랑이』, 『한국전래동화집』6, 창작과비평사, 1990.
- 임석재, 『할머니와 호랑이』, 『한국구전설화: 충청북도편』⑥, 평민사, 1990.
- 임석재, 『할머니를 도와준 파리·바늘·달걀·게·절구·덕석·지게』, 『한국 구전설화 :전라북도편』⑨, 평민사, 1992.
- 조대인, 그림 최숙희, 『팔죽할머니와 호랑이』, 보림, 1997.
- 조호상, 그림 윤미숙, 『팔죽할멈과 호랑이』, 웅진닷컴, 2003.
- 홍영우, 『해와 달이 된 오누이』, 보리, 2015.

단행본 및 논문

- 김난주, 『융 심리학의 관점으로 본 한국의 신화』, 집문당, 2007.
- 김복순, 『동물담의 웃음유발 방식과 특성-바보 호랑이 설화를 중심으로』, 『

- 어문논집』62집, 중앙어문학회, 2015, 189-215쪽.
- 김재철, 『전기 하이데거의 놀이존재론』, 『존재론연구』35, 2014, 1-30.
- 김태훈, 『한국 종교문화 속 물의 상징성에 대한 고찰-불교적 시각을 중심으로』, 『원불교사상과 종교문화』58집, 원광대학교불교사상연구원, 2013, 207-236쪽.
- 노제운, 『해와 달이 된 오누이에 나타난 변형된 모성, 나르시시즘적 욕망: 정신분석학적 접근』, 『어문논집』제47집, 민족어문학회, 2003, 289-326쪽.
- 박영만, 권혁래 역, 『해와 달된 이야기』, 『조선전래동화집』, 한국국학진흥원, 2002.
- 박정세, 『해와 달이 된 오누이 민담에 투영된 역사적 현실과 민중의 희망』, 『신학사상』94호, 한국신학연구소, 1996, 192-211쪽.
- 박혜숙, 『호랑이 이야기의 아이러니』, 『동화와번역』12집, 건국대학교 동화와번역연구소, 2006, 123쪽.
- 배덕임, 『한국 전래동화 속의 금기 파기의 특성과 의미 연구』, 동북아시아 문화학회 국제학술대회 발표자료집, 2014, 10, 104-109쪽.
- 손동인, 『전래동화에 나타난 호랑이』, 『아동문학평론』5(4), 아동문학평론사, 1980, 4-7쪽.
- 손동인, 『한국전래동화연구』, 정음문화사, 1984, 355-356쪽.
- 신혜선, 『전래동화 『팔죽할멈과 호랑이』의 의미 분석』, 『열린유아교육연구』제14권6호, 2009, 467-487쪽.
- 엄혜숙, 『팔죽할머니와 호랑이의 이미지화 방식 고찰』, 『창비어린이』5권1호, 창비어린이, 2007, 3, 39-61쪽.
- 염희경, 『해와 달이 된 오누이에 나타난 호랑이 상-설화와 전래동화 비교를 중심으로』, 『동화와번역』5권, 건국대학교 동화와번역연구소, 2003, 7-46쪽.
- 이지영, 『〈해와 달이 된 오누이〉설화의 동북아 지역 진승양상과 그 특징』, 『동북아시아 고대학』 제20집, 동아시아고대회, 2009, 275-311쪽.
- 장덕순 외, 『구비문학개설』, 일조각, 1984.
- 최덕경, 『조선의 동지 팔죽과 그 사회성』, 『역사민속학』, 한국역사민속학회, 2005, 191-225쪽.

- 최순옥, 이준선 그림, 『팔죽호랑이와 일곱녀석』, 국민서관, 2015.
- 한기호, 『해와 달이 된 오누이 설화의 신화적 성격 연구』, 창원대 박사논문, 2006, 1-117쪽.
- 한명환, 『아동서사의 판타지이론 연구- 한국동화의 판타지 유형화를 중심으로』, 『현대문학이론연구』 35집, 현대문학이론학회, 2006, 241쪽.
- 한유진, 『민화의 주술적 기원과 상징성-호랑이 그림을 중심으로』, 『인문과학연구』41, 강원대학교 인문과학연구소, 2014, 297-322쪽.
- 허원기, 『한국 호랑이 이야기의 현황과 유형』, 『동화와 번역』제5집, 건국대학교 동화과번역연구소, 2003, 85-104쪽.
- Bruno Bettelheim, 김옥순·주옥 역, 『옛이야기의 매력』1, 시공주니어, 2000.
- C.G. Jung, 설영환 역, 『융 무의식 분석』, 선영사, 1992.
- Ed Young, 여을환 역, 『늑대할머니』, 길벗어린이, 2016.
- Roger Caillois, 이상률 역, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 2002.
- Walter Benjamin, 반성완 역, 『얘기꾼과 소설가』, 『발터 벤야민의 문예이론』, 민음사, 1995.

Abstract

The Play Shown in Old Stoy and Esthetics of Transformation and Growth

- Focused on 'Brother and Sister Who Became the Sun and the Moon' and 'Patjuk Grandma and Tiger'

Jang, Su-kyung(Mokwon Univ.)

Among old stories that have a tiger character in them, this paper chose 'Brother and Sister Who Became the Sun and the Moon' and 'Patjuk Grandma and Tiger', the stories that have been dramatized in fairy tale books, picture books, an textbooks and are attracting attention and interest of readers, and examined the aspects and meanings of play shown in them.

First of all, in 'Brother and Sister Who Became the Sun and the Moon' has plays such as cheating game of mother and tiger, cheating game of tiger, brother and sister, and transformation game of brother and sister. Many of these games are mimicry, alea, and ilinx and they have the feature that two plays are sometimes combined and express hidden human desire through interesting games. The process of the play is similar to the transformation process from larva to butterfly, which depicts the constant human desire of transforming into a new existence.

Next, and 'Patjuk Grandma and Tiger' has plays such as the bet between grandma and tiger, the costume play and festival that are held by grandma and objects, and ilinx play of objects and tiger. In the three plays, the four factors of agon, mimicry, alea, and ilinx are shown in various parts. The plays shown in this story show the conflict of existence that one has to evolve from stagnation of growth to the next

stage of growth and the process of overcoming difficulty, and in that sense it represents the double-sided desire of human fear and expectation about growth.

As can be seen from above, the two stories are significant in that they present the general human desire about transformation and growth in an interesting way through plays. This feature of old stories is expected to be a reference point when we adapt folktales to various contents of today. This paper, however, has the limitation that it did not analyze various old stories from a broader perspective. What was not discussed in this paper will be complemented in the following paper.

▣ Key-word: Old story, Tiger, Transformation, Growth, Human, Desire, Play, Agon, Mimicry, Alea, Ilinx

접수일자: 2016. 7. 1 심사일자: 2016. 7. 19 게재결정: 2016. 8. 10

