

# 긋, 그 절묘한 이중주

-‘소통.참여.창의’의 문화적 원형을 찾아서-

조성진 (사)한국공연예술원 부원장

목차

## 1. 들어가는 말

- 1.1. ‘소통.참여.창의’라는 당황스러운 과제
- 1.2. 생존의 세계에서 풍요의 세계로

## 2. 소통과 참여의 원형으로서의 긋

- 2.1. 긋은 풀이와 놀이의 이중주다.
- 2.2. 소통을 위한 두 가지 능력: 신끼와 끼

## 3. 참여의 길 찾기-풀이 중심의 문화에서 놀이 중심의 문화로-

- 3.1. 다중이 참여하는 소통 문화
- 3.2. 작두타기도 점복(占卜)도 놀이다.
  - 3.2.1. 작두타기: 놀이가 풀이를 동반하는 예
  - 3.2.2. 점복: 풀이가 놀이를 동반하는 예

## 4. 소통과 참여는 창의의 발이다.

- 4.1. 긋은 ‘창안’과 ‘공유’의 과정이다.
- 4.2. ‘용하다’와 ‘장하다’

## 5 ‘정성’에서 ‘좋다’까지

[참고문헌]

# 1. 들어가는 말

## 1.1. '소통.참여.창의'라는 당황스러운 과제

오늘 한국 사회의 인상을 요약하면 한마디로 '소통.참여.창의가 없는 사회'다. 각자의 에너지가 고립을 면치 못하는, 속이 터지고, 우울하고, 율화가 치미는 '용용 죽겠지'<sup>1)</sup>다. 개인의 능력과 욕망이 하루가 다르게 성장하는 어찌면 에너지 과잉의 사회지만 이러한 에너지의 소통을 통해서 시너지를 만들어내기보다는 아직도 경쟁을 통해 줄을 서게 하고 밤을 새워 일하게 만드는 쥐어짜는 사회요, 자발성 제로의 천박한 사회다. 다시 말하면 오늘의 한국사회가 처한 이와 같은 경화(硬化)의 국면을 해소하고 새로운 지평으로 한 걸음이라도 내딛기 위해서는 지금은 낫설어진 '소통.참여.창의'와 같은 가치의 회복을 당면과제로 삼아야 한다.

필자가 '회복'이라 말하는 까닭은 그와 같은 가치는 21세기 들어 전혀 새롭게 등장한 과제가 아니며 한국의 문화적 전통 안에 미처 주목하지 못했던 풍부한 유산이 존재하기 때문이다. 다만 일정한 기간 동안 한국사회가 이와 같은 가치를 스스로 유보하거나 그 유보했다는 사실도 기억해낼 수 없을 정도의 시간이 흐르는 가운데 상실한 것으로 보아야 할 것이다. 문제는 이 상실이 문명의 대전환이라고도 일컬어지는 이 새로운 시대의 도전에 대응할 사회적 체질을 형성하는데 있어서 치명적인 결함이 되고 있다는 사실이다. 따라서 이 글에서는 한국의 기층문화의 중요한 자산으로서의 곳을 '소통.참여.창의'의 가치에서 새롭게 들여다보고 그 구조와 의미를 재해석해 보고자 한다.<sup>2)</sup>

노무현정부가 내걸었던 '참여'라는 가치는 한편 이상적이고 관념적인 것이었지만 소통의 사회를 지향하는 매우 적절한 개념이었다. 참여는 군주제의 특성이며 대의민주주의가 아직까지 극복하지 못한 '소통의 일방성'을 해소하는 길이기 때문이다. 문제는 참여라는 행위가 모두에게 너무 낯선 것이어서 그러한 이념적 방향 제시 만으로는 물꼬를 틀 수 없었다는 데 있다.

이제 '소통' 또는 '참여'라는 이 낯선 삶의 기억을 되살려 인문학적인 내용을 확보하고, 실천적인 체계를 만들어야 한다. 그러자면 다시금 원형으로 돌아가 그 길을 묻고 일정한 매뉴얼을 얻어내려는 시도를 해야 할 것이다. 이 소통이라는 가치에 동의하는 사람들조차 이 개념을 찾아낸 것에 대해 기뻐하기 전에 너무나 당황하고 있다. 이 완

1) '용용'이라는 말은 '용솟음친다.'나 '용을 쓴다.'라는 말에서와 같은 쓰임새로 여기서 '용'은 중력의 반대 방향으로 움직이려는 기운이다. 기운은 심신 일원적 개념으로 감정과 물리적인 힘의 솟구침은 있으나 밖으로 표출(output)될 수 없는 상태를 '용용 죽겠지'라고 하는 것으로 보인다.

2) 하야비 콕스, 『바보제』, 김천배 옮김. (서울: 현대사상사, 1973), 31쪽 참조. 하야비 콕스가 서구산업인이 지난 수 세기 동안 제축과 환상을 가지는 능력을 상실한 데 대하여 몇 가지 이유를 들며 치명적인 사건이라고 말했는데 그 가운데 하나가 "편벽하고 비적응적인 인간이 됨으로서 종으로서의 인간 생존 자체가 위협에 부딪히게 되며"이다. 필자는 이 견해에 전적으로 공감하며, 이 글을 쓰는 관점 역시 필자가 대학시절에 읽은 이 책으로부터 비롯되었다고 생각한다.

고해 보이는 세상에 어떻게 말을 걸어야 할지, 번번이 되돌아오는 면박과 썰렁함이 주는 상처를 삭이고 또다시 용기를 낼 수 있을지...

우리를 당황하게 만든 또 하나의 과제는 '창의적인 삶'을 살아야 한다는 것이다. 이제 일반화되었을 뿐 아니라 대단히 문화적인 욕구인 것처럼 보이는 창의성에 대한 요구는 사실은 경쟁력과 동의어처럼 쓰이는 산업적이며 경영적인 차원에서 출발한 용어다. 그러나 이 창의성이라는 개념은 한국사회에서는 하나의 욕구에 불과하다. 남들과 다르며 동시에 이제까지의 것과는 다른 것을 창출해내는 능력은 예술가에게나 요구되었던 낯설고 학습되기 어려운 신비의 영역처럼 보인다. 광고와 같은 미디어분야를 제외하고는<sup>3)</sup> 학교 교훈이나 기업의 캐치프레이즈 또는 교육시장의 마케팅 용어 이상의 의미를 부여하기 어렵다. 왜 이러한 납득하기 어려운 현상이 일어나는가?

가장 큰 이유는 창의에 대한 수요가 없기 때문이다. 사회 전체가 성공이 보장된 답을 원하기 때문에 공급과정 자체가 무의미해지는 것이다.<sup>4)</sup> 당위를 전면에 내세우고 실제로는 수용하지 않는 이와 같은 이중성은 한국사회의 모든 영역에 걸친 숙제다.

그렇다 하더라도 현재의 최소한의 수요에 대하여 창의성을 조달하는 과정 역시 많은 장애를 안고 있는 것이 사실이다. 그 이유 가운데 하나는 창의성이라는 말이 영어의 'creativity'의 번역어라는 사실에 있다. 수입된 개념의 해독에는 열심이였지만 한국사회의 전통 속에서 그 맥락을 찾으려는 노력은 보이지 않는 것이다. 칙센트미하이(Mihaly Csikszentmihalyi)에 따르면 창의는 몰입(flow)의 결과다. 몰입의 전통은 어떠한 문화적 전통에도 존재한다. 그러한 관점에서든 굶은 가장 오래된 전통이자 원형이다. 소통과 참여가 바로 이 창의성의 발이다. 이 굶은 굶의 구조 안에 이 세 가지 요소가 서로 기대어 있으며 굶의 구조는 바로 이 세 요소가 발생하도록 의도된 틀이며 오랜 시간 같고 닦인 길이라는 점을 밝히려고 노력할 것이다. 다만 제한된 지면과 역량의 부족으로 치밀한 논증에 이르지 못하고 굶을 바라보는 또 다른 관점 하나를 제시하는 데 머무는 것에 대하여 이해를 구한다.

## 1.2. 생존의 세계에서 풍요의 세계로

먼저 난 이 논의를 위하여 '사막과 가나안'이라는 메타포를 사용하려고 한다.<sup>5)</sup> 소통

3) 크리에이티브(creative)라는 말은 광고제작이라는 의미로도 사용된다. 다른 영역에서는 지리멸렬한 이 창의성이라는 말이 유독 광고와 같은 미디어 영역에서 실질적인 중요성을 갖는 이유는 수많은 광고 가운데서 주목성을 확보해야 한다는 문제와 짧은 시간이나 제한된 지면을 통해 일정한 정보를 전달해야 하는 함축성 그리고 마지막으로 상품의 특성과 소비자의 일반적 욕망을 연결하는 비논리적 코드를 찾아야 하는 통섭적인 능력을 요구한다는 점 등이다. 세탁기나 냉장고를 사더라도 그것이 생활필수품 이상의 의미를 지니기를 바라는 욕망의 시대에 광고는 파편화된 일상과 삶의 전체성을 이어주고 정당화하는 최소한의 창의적인 영역일지도 모른다.

4) 「사회적 자살, 개인이 우울하면 국가가 위태롭다」, 『오마이뉴스』 2012.07.05 (목) 오전 10:48

[http://www.ohmynews.com/NWS\\_Web/View/at\\_pg.aspx?CNTN\\_CD=A0001752423](http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0001752423)

5) 성서의 구약에 등장하는 출애굽 사건에서 비롯된 히브리민족의 사막의 여정은 생존이라는 문제에 매달려야 했던 생산이 부족한 사회였다면 가나안정복 이후 농경사회는 가나안을 '젖과 꿀이 흐르는 땅'이라고 묘사된 것처럼

과 참여의 삶이 어그러진 과정을 짚어보려면 그러한 관점에 서서 최소한 우리의 토론이 공유할 수 있는 가까운 역사를 다시 읽어내야 하는데, 근현대라는 시대구분으로는 내 의도하는 바를 충분히 전달하기 어렵기 때문이다. 다시 말하면 난 소통과 참여의 문제를 생존과 풍요 또는 '생산이 부족한 시대'와 '생산이 넘치는 시대' 사이의 문제라고 보지만 이에 적절한 시대구분을 알지 못하기 때문이다.

산업혁명은 끝없는 생존의 위협으로부터 벗어나고자했던 출애굽이요, 풍요의 땅 가나안을 향한 여정이었다고 긍정적으로 해석될 수 있겠지만, 일정한 생산력을 갖기 전까지는 끝없는 전쟁터인 사막의 여정이었으며 지도자의 영도 하에 생존을 배급받는 사회였다. 소통보다는 통제가 덕이요, 참여에 앞서 집합이나 동원이라는 말을 먼저 배웠다. 대량생산은 표준화를 필요로 했고 오늘날 창의성이라 치켜세우는 개인의 독특한 감성과 통찰은 유해하다거나 비정상적으로 규정되기 일쑤였다.

우리의 근대는 식민지라는 현실을 받아들이는 시점에서 시작한다. 그러나 해방이라는 자유의 획득이 곧 풍요를 약속하는 것은 아니었다. 한국사회 역시 일용할 양식에 허덕이는 사막의 길을 걸었다. 곧이어 찾아온 전쟁도 이 '사막'이라는 환유의 연장이요 다른 이름이다. 경제개발5개년계획은 마이카시대와 같은 분홍빛미래를 약속했고 우리는 지금 거기 가나안에 와있다. 아직도 온몸이 사막의 모래로 서걱거리는 상처투성이 나그네의 물골로.

생산이 넘치는 시대 역시 곧 풍요를 누리는 시대를 의미하지는 않는다. 산업화 이후 넘치는 생산은 제국주의자들로 하여금 식민지를 개척하게 만들었고, 오토메이션 시스템과 디지털혁명 이후 소문대로 창의적인 삶을 확보하기는커녕 일자리 전쟁에 내몰리고 있다. 단지 그 생산이 넘치는 시대는 풍요의 신화를 만들고 유포했을 뿐이다. 그리고 그 풍요의 신화는 '가나안'에서 태어난 우리 젊은이들의 삶을 지배하기 시작했다.<sup>6)</sup>

생산이 부족한 시대에는 공급이 부족한 까닭에 독점이 가능하고 소비자보다는 생산자가 일방적으로 무엇을 생산할 것인가부터 제품의 내용을 결정했으며 대부분의 산업은 제조업일 수밖에 없었다. 그러나 생산이 넘치는 시대로 진입하면서 독점이 아닌 경쟁으로, 고객감동이라는 표어가 말해주듯이 소비자 주권의 시대로, 다품종 소량생산의 시대로 이동하며 상품의 디자인과 고객의 취향이 중시되고, 제조업 내부의 경쟁은 이익의 극대화를 위해 서비스업과 문화산업으로 그 영역을 확장한다. 무엇보다도 생산의 증대는 수입의 증대 즉 국민소득의 증대로 연결되며 먹고사는 것 이상의 욕망이 폭발하게 된다. 물론 이러한 경향은 IMF로 인해 큰 상처를 입고 일단 주춤하는

---

생존 이상의 것을 욕망할 수 있는 풍요의 사회였다. 이 사막에서 가나안으로 이동하는 과정을 비교문화론적 또는 경제인류학적 관점에서 해석해보면 오늘의 한국사회가 겪고 있는 삶의 변화와의 충분한 유비(類比)를 발견할 수 있다.

6) 소위 386세대가 바로 이 생산이 넘치는 시대로 들어서는 기점에 서있는 세대일 것이다. 연 10%가 넘는 고도성장기를 살면서 '한강의 기적'이라 부르는 가나안입성의 수혜를 처음으로 누렸던 세대이며 IMF를 겪기 이전에 일정한 경제적 사회적 안정을 확보한 세대다. 그러나 그 다음 세대는 아버지를 통해 누렸던 풍요와 IMF와 함께 불어 닥친 불황과 경쟁을 동시에 겪으며 풍요로운 삶에 대한 욕망과 미래에 대한 불안이라는 이중적인 성향을 지니게 된다.

듯 보였지만 잠시 후 그 이전의 경기를 회복한 이후에는 이미 경험한 풍요는 하나의 신화가 되어 그 풍요의 문화를 경험하며 태어난 이후의 세대의 욕망을 규정하게 된다.

결론적으로 유래 없는 풍요를 경험하고 있는 한국사회는 긍정적인 측면에서는 먹고 사는 것 이상의 삶에 대한 욕망 즉 삶의 질과 문화적인 풍부함 그리고 다양성에 대한 사회적 지평을 만들어가기 시작했다고 말할 수 있다. 한편으로는 물질에 대한 욕망이 가치 추구에 앞서며, 미래에 대한 불안으로 오늘의 풍요를 누리기보다는 이전보다 여유도 이해를 넘어선 인간관계도 힘들어져 이혼과 자살, 중독과 같은 사회적 문제와 비용이 급증한다.

우리가 진정 참여와 소통의 길에 들어서고자 한다면 근대가 걸어온 이 사막의 거친 여정과 가나안 정착의 과정을 냉정한 눈으로 읽어야한다. 그 여정은 바로 ‘지금의 나’를 지배하는 것이기에 스스로에게 칼을 겨누듯, 고해성사에 임하듯 그 과정에서 얻은 트라우마와 소통방식의 퇴락을 짚어내야 한다.

사막과 가나안 이 두 문화는 오늘날 뒤엉켜 있다. 두 문화는 불연속적이며 서로를 철저하게 배반하기도 한다. 이를 모더니즘과 포스트모더니즘으로 해독하려는 시도가 있었다. 이는 우리가 현재 다른 곳에 와있음을 설명할 수는 있어도 이 국면을 긍정할 수 있는 삶의 원형을 만나게 해주거나 그 진화의 의미를 읽어 실존적인 결단에 이르게 하지는 못한다.<sup>7)</sup> 이성과 비이성, 중심과 탈중심 같은 형식언어를 가지고 이 불연속적이고 낯선 미지의 시간과 공간을 탐사하려한다면, 그것은 직접적인 체험이 없는 부모의 염려와 훈계를 머리에 새기고 떠나는 여행과도 같다. 나는 형식언어가 아닌 일상언어(자연언어)를 탐사의 도구로 삼자고 제안한다. 그것은 몸에 붙어있는 언어이며 수 없는 삶의 경험이 아로새겨진 살아있는 언어이기 때문이다.<sup>8)</sup>

창의와 참여를 불러오는 집단적 소통의 문제가 이 논의의 중심이라면 그 문화적 원형을 찾아야한다. 우리가 문화라 부를 수 있는 최소한의 체계를 지닌 소통의 시원은 ‘곳’이다. 그리고 곳은 소통과 관련된 일상언어를 배태하거나 가득 담고 있는 보물창고다.

---

7) 제러미 리프킨, 『유러피언 드림』, 이원기 옮김, (서울: 민음사, 2005), 14~15쪽 참조.

8) 1999년 『스포츠서울』에 연재를 시작한 직장인 소재 만화 <용하다 용해>를 아는가. 이 만화의 제목으로 쓰인 ‘용하다’라는 말은 원래는 ‘재주나 끼가 있는 사람이 일정한 경지에 오른 것’을 두고 하는 긍정적인 뜻으로 쓰였다. 그러나 여기서는 ‘재주도 없고 능력도 없어 보이는 주인공 무대리 같은 놈이 오늘 같은 능력위주의 사회에서도 잘 살아남는 게 신기하다’는, 부정적인 뉘앙스의 말이 된다. 이것 역시 사막의 여정이 남긴 상처다. 난 이 ‘용하다’와 같은 일상언어를 통해 변화의 실체를 만나고 싶은 것이다.

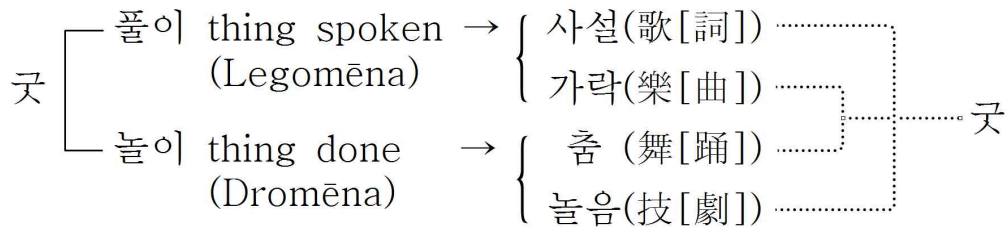
## 2. 소통과 참여의 원형으로서의 굿

### 2.1. 굿은 풀이와 놀이의 이중주다.

예술작품의 생산자인 작가 또는 공연자와 이를 향유하는 감상자 모두의 수가 현저하게 늘고 있지만 정작 그 소통은 불화 또는 통속의 늪으로 빠져들어 가고 있다. 이에 대한 수많은 이론과 비평이 생산되었음에도 불구하고 현장에 대한 영향력은 거의 없는 듯 보인다.

나는 마임연기자로서 그 시원이 되는 굿을 연구하는 중에 바로 이 문제에 대한 중요한 실마리를 찾았다. 그리고 곧 그것이 비단 예술에 국한된 것이 아닌 우리 사회 전반에 걸친 문화의 난맥을 이해하고 치유하는 데 결정적인 단서가 될 수 있다는 생각을 갖게 되었다.

민속학자 김택규에 의하면 굿은 ‘풀이’와 ‘놀이’라고 부르는 두 가지 행위의 결합이다.<sup>9)</sup>



[그림1.] 굿의 구조

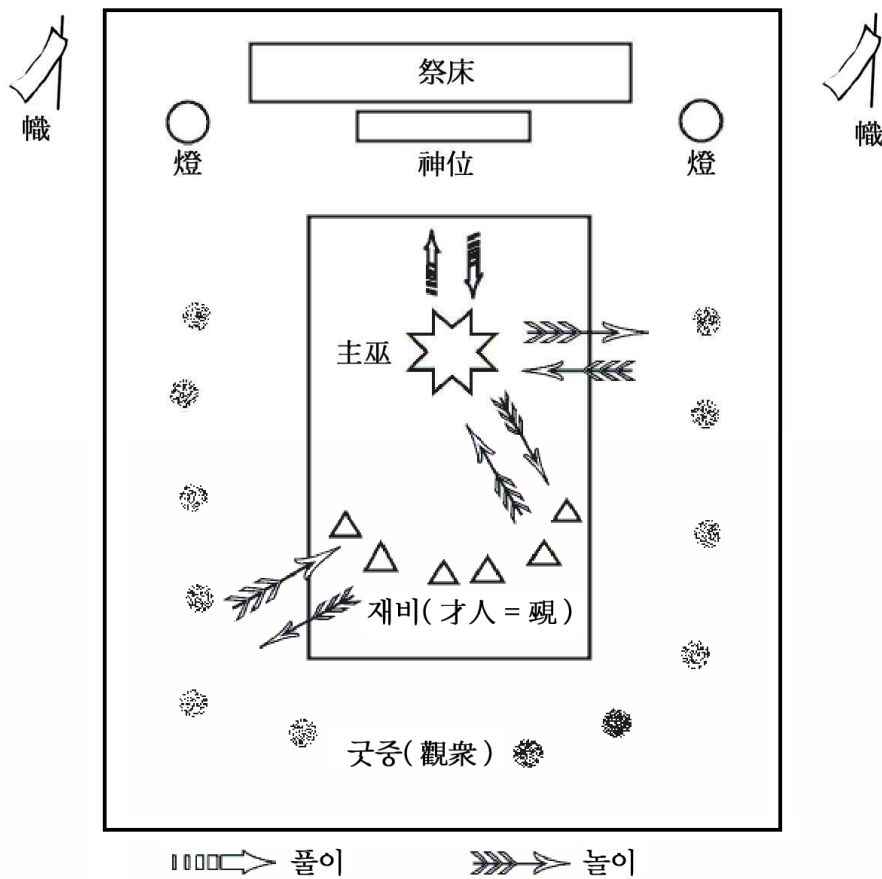
[그림 1.]은 풀이를 굿의 과정에서 ‘말한 것’으로, 놀이는 ‘행한 것’으로 나누고 굿에 내재하는 예술적 요소들이 분화하는 과정을 설명한 것인데 호이징하의 레고메나(Legomena)와 드로메나(Dromena) 理論을 적용한 것이다.<sup>10)</sup>

굿에서 풀이와 놀이 두 가지 요소를 찾아내어 구조화한 것은 탁견이라 할 수 있을

9) 김택규, 『한국농경세시의 연구-농경의례의 문화인류학적 고찰』, (경북: 영남대학교 민족문화연구소-민족문화연구총서11, 1991), 457-463쪽 참조.

10) 김선풍, 『한국축제의 본질』, (서울: 국학자료원-관동민속학 제3집, 1998), 이 논문에서 저자는 축제의 구조를 설명하기 위하여 김택규가 제시한 굿의 구조를 원용하면서 다음과 같은 설명을 덧붙인다. “이는 호이징하의 레고메나(Legomena)와 드로메나(Dromena) 理論을 적용한 것이지만, 이곳에서 신풀이를 할 때 가락과 辭說로 우리의 한을 풀어 나갔던 것이다. 신풀이는 신의 위대성에 대한 풀이요, 그의 난데본[本郷]에 대한 풀이로 대개 굿판에서는 굿노래 가사와 그 가락의 흐름으로 풀어 나간다. 간혹 惡神에 대해서는 詛呪의 사설과 轟音으로 맺힌 고리 또는 매듭을 풀어 나가기도 한다. 한편, 놀이의 경우는 굿판에서 춤과 연기로 또는 假面劇으로 나타난다. 假面으로 神의 形象을 만들어 神의 再臨을 뜻하기도 하며, 춤의 力動性으로 神을 讚揚하기도 한다. 이러한 놀이의 세계는 陽의 세계이다. 神과 死者를 形成化시켜 풀어 나가는 陰의 세계와, 現實 속에서 살아가는 人間 자신의 希願을 표현한 陽의 세계가 어우러진 한바탕의 판이 굿놀이판이다. 그러니 굿판 속의 인간의 놀이는 풀이판이 아닌 바람판에 속하며, 이들 풀이판과 바람판이 어울려 굿판의 분위기는 신바람판으로 무르익어 간다. 風을 ‘발암’이라 함은 發陽의 變音이니 陽氣를 發動하는 것은 바람[風]이다. 그야말로 굿판은 神人共宴의 場이라 할 수 있는데, 陰과 陽의 調和를 여기서 찾을 수 있다.”

것이다. 그러나 풀이를 ‘말한 것’으로, 놀이는 ‘행한 것’으로 나누는 것은 굿이 지니는 정신과 신체에 대한 인식 또는 태도를 이원론적으로 해석하게 만들 가능성이 있다. 굿에 내재하는 예술적 요소들이 분화하는 과정을 설명하기 위한 것이라면 큰 문제가 되지 않겠지만 굿을 소통의 형식 또는 과정으로 이해할 때에는 풀이와 놀이는 ‘말한 것’과 ‘행한 것’ 이상의 의미를 지니고 있을 뿐 아니라 서로 밀접하게 결합되어 하나를 이룰 때 비로소 굿이 성립되기 때문이다. 김택규가 파악한 풀이와 놀이는 다음 그림에서 보다 분명하게 제시된다.



[그림 2.] 별신(別神)의 굿판<sup>11)</sup>

김택규는 자신이 관찰한 바를 다음과 같이 묘사한다.

“각 거리를 관찰하면 主巫가 白米와 乾魚로 상징되는 神位가 있는 쪽을 향하여 절하고, 唱.舞할 때와, 재비와 굿중 쪽으로 향하여 歌舞할 때는 전체의 굿판 분위기가 완연히 달라진다. 전자에는 主巫의 풀이의 소리와 춤과 禱詞의 소리, 그리고 재비의

11) 김택규, 앞의 책, 461쪽에서 인용. [그림 2.]는 “동해안 平海마을에서 행해진 豐漁祭의 별신굿판에서 관찰한 巫覡과 관중의 수작을 도해해 본 것이다.”

주악 이외는 일체의 잡음이 배제되는 것 같다.

그러나 主巫가 관중과 재비의 쪽으로 향하여 歌舞할 때면, 굿판의 양상은 아주 판판이다. 야유가 굿중에서 터져 나오기도 하고, 웃음과 음담패설까지 어지럽게 오고가는 俗劇으로 化한다. 主巫와 재비의 농담의 응수, 主巫와 재비, 재비와 굿중이 어지럽게 음란하기까지 한 言動을 주고받기도 한다. 主巫의 춤에 관중에서 추임새가 가해지고, 함께 일어서서 춤추는 사람까지 나오기도 한다. 舞.踊.歌.唱.劇 등의 제 요소가 혼연히 융합된 것 같은 상황이 계속된다. 문자 그대로 “手足相應” “踏地低昂”의 상황이 “晝夜無休”로 歌.舞.飲.食과 함께 계속되는 ‘놀이’의 장면이 되는 것이다. 분위기가 고조되면 하나의 거리가 끝나고, 主巫는 神前으로 방향을 바꾸고 공손히 절하고 풀이를 시작한다. 굿은 이와 같이 ‘풀이’와 ‘놀이’의 二重構造로 되어 있는 것이다.”

물론 김택규는 이 그림을 설명하는 글에서도 풀이와 놀이를 일원적인 행위로 파악하 기보다는 풀이는 신위가 있는 쪽을 향해서 하는 행위이며 놀이는 재비나 굿중을 향해 하는 행위라는 식의 이원화된 행위로 파악하고 있다. 그러나 풀이와 놀이를 행위의 방향이나 관계를 기초로 파악하되 그 행위가 담게 되는 내용을 통해서 이해하면 보다 연속적이며 본질적인 차원을 발견하게 된다.

먼저 풀이는 제단을 향하여 엄숙하게 진행된다. 신에게 문제에 대한 해답(solution)을 구하기도하고, 이 세상 또는 무당의 시원을 설명(explanation)하기도 한다. 오늘의 문제를 해결하기 위해서 출발점으로 다시 돌아가 보는 것이다(原型回歸). 일상적으로 경험할 수 없는 신적인 세계를 열어 보이는 성별(聖別)된 과정이다. 다시 말하면 풀이는 숨은 세계를 드러내는 과정이다. 우리가 안고 있는 문제가 있다면 그것은 바로 그 숨은 세계에 있는 것이다. 그래서 굿은 마음이 답답하고 일이 꼬일 때 한다. 무엇보다도 굿은 문제를 해결하는 과정이기 때문이다. 그러나 현대사회는 굿의 이런 문제해결적인 측면의 대부분을 다른 것들로 대체할 수 있었다. 그래서 굿은 낡고 유치한 것(원시과학)이 되었다.<sup>12)</sup> 사실상 오늘의 문제는 곧잘 우리가 간과하는 굿의 또 다른 측면인 ‘놀이’에 있다.

놀이는 굿의 오락적이고 연희적인 측면이다. 이는 무당과 굿중, 무당과 재비 사이에서 이루어지는 수평적이고 세속적인 행위다. 다시 말하면 놀이는 보이는 세계에서의 관계 방식이요, 몸이 주관하는 세계의 길이다. 그러니 굿은 살맛이 안 날 때 하는 것이고, 놀이는 문제해결보다는 지금 여기에 대한 ‘누림’의 차원이다. 이 누림은 몸으로 신의 세계를 맛보는 것이다. 그렇게 해서 오히려 이 드러난 세계에 묶이기보다는 그것을 초월하여 신의 세계, 즉 숨은 세계에 도달한다.

따라서 풀이는 무당과 신과의 관계에서 이루어지는 행위이지만 숨은 세계에서 드러

12) 굿에서 귀신이라 함은 보이지 않는(非可視) 것 혹은 적어도 지금까지는 알 수 없는(未知) 것 가운데 우리에게 영향을 미치는 것들에 이름을 붙이고 형상화한 것이다. 오늘날 보이는 것과 알 수 있는 것의 영역이 상대적으로 넓어졌다 하더라도 아직도 남아 있는 영역의 크기를 가늠할 수 없는 것이 사실이다. 과학 또는 실증주의적 태도는 나머지 부분에 대해서는 방관적이며 무책임하기까지 하다. 이 점에 있어서 굿이 지니는 보이지 않는 것에 대한 이름을 붙임으로 해서 인식의 대상으로 삼으며 일정한 관계 맺기를 시도하는 것은 근대가 상실한 소통의 중요한 차원이다.



난 세계로의 변환이라는 방향성을 갖는다. 역으로 놀이는 무당과 굿중과의 관계에서 이루어지지만 드러난 세계에서 숨은 세계로 진입하는 방향성을 갖는다. 결국 이 두 방향성을 지닌 행위는 두 세계를 오가면서 교차 반복되고, 서로 영향을 주며 순환한다.

## 2.2. 소통을 위한 두 가지 능력: 신끼와 끼

풀이와 놀이는 모두 굿을 주관하는 무당의 일정한 능력을 요구한다. 흔히 무당은 “신끼가 있어야 한다.”는 말을 한다. 이 경우 ‘신끼’는 무당의 능력과 관련된 표현이라고 추정되는 바 이 말이 어떤 의미를 담고 있으며 풀이 또는 놀이와는 어떠한 관련을 맺고 있는지 알아볼 필요가 있다.

신끼는 일반적으로 신내림과 관련되어 ‘영적인 능력’이나 예지력 같은 의미로 매우 모호하게 쓰이고 있으며 학술적인 용어로 연구하거나 정착되지는 못한 것 같다.<sup>13)</sup> 이 글에서는 ‘숨은 세계에 대한 예민함’ 정도로 사용하겠다. 이와 짝말을 이루는 ‘끼’는 대체로 예능과 관련된 재주가 있거나 성적인 욕구가 밖으로 드러나는 경우를 가리키는데 여기서는 ‘몸으로 표현하는 데 친숙함’ 정도의 의미로 쓸 것이다.

이렇게 의미규정을 하게 되면 신끼나 끼는 무교와 관련된 의미를 넘어서 ‘몸과 마음’을 운용하는 사람의 능력을 포괄하며 동시에 변별하는 개념이 된다. 따라서 이 글의 주제인 ‘소통’이 ‘몸을 매개로 마음을 주고받는 일’이라 한다면 소통의 내용인 마음을 얻는 일은 신끼와 관련된 것이며, 그 매개가 되는 몸을 쓰는 일은 끼와 관련이 있다고 말할 수 있다. 다시 말해 소통이란 신끼와 끼가 협동하여 이루어지는 과정인 것이다. 결론적으로 굿을 소통의 과정이라는 측면에서 볼 때, 굿은 마음을 얻는 풀이와 몸으로 만나는 놀이가 얼마나 적절하게 결합하는가에 의해서 그 성과가 판가름된다고 할 수 있을 것이다.

이렇게 되면 신끼와 끼를 개념을 활용해 풀이와 놀이를 상호 연속적인 개념으로 재규정 할 수 있게 된다. 풀이는 ‘신끼에 의해 숨은 세계로부터 얻은 그 무엇을 끼를 통해 다른 사람들과 공유하는 과정’이며, 놀이는 ‘끼를 발휘해 표현 행위에 일정한 자유를 얻음으로써 다른 사람들을 몰입에 이르게 하고 신끼가 발동되도록 하는 과정’이다.

결론적으로 소통은 마음이 먼저 존재하고 교감이 따라오는 과정이므로 풀이의 과정으로 보아야한다. 풀이가 소통의 내용을 얻고 실현의 의지를 갖는 것이라면 드로메논(dromenon)으로서의 놀이는 참여를 불러일으켜 소통의 일방성을 극복하는 것이다.<sup>14)</sup>

13) 김영주, 『신기론으로 본 한국미술사』, (서울: 나남신서, 1992), 20쪽~30쪽 참조. 저자가 말하는 신기(神氣)는 조선시대의 혜강 최한기의 예술론 ‘문언신기’나, 당나라의 장언원의 화론 등에 언급된 용어로서 예술론에 국한된 개념이며 중국의 예술논쟁에서 차용한 개념이다. 따라서 무당의 능력의 한 측면을 말하는 개념으로서의 신끼는 보다 광의의 개념이며 본래 우리말이거나 한자어에서 우리말로 정착한 말로 보아야할 것이다. 또한 끼라는 말 역시 사람이 지닌 능력의 특성을 지칭하는 말의 하나로 일반화되어 쓰이고 있음을 볼 때 신기(神氣)와 구분하여 ‘신끼’로 표기하는 것이 자연스럽다고 하겠다.

14) 요한 하위징아, 『놀이하는 인간/호모루덴스』, 이종인 옮김, (서울: 연암서가, 2010), 54~55쪽 참조.

### 3. 참여의 길 찾기-풀이 중심의 문화에서 놀이 중심의 문화로-

#### 3.1. 다중이 참여하는 소통 문화

이제 일방향 소통을 주도하던 대중매체의 시대는 가고 쌍방향 소통이 가능한 미디어가 시장을 주도하며, 새로운 공동체를 형성하고 결국 권력의 향배를 가늠하는 중심이 되고 있다.

중세가 신의 권위가 삶을 규정했던 시대라면 근대는 이성이 그 자리를 대신하였다. 이성을 대변했던 과학이 불확실성에 직면하면서 현대는 탈중심의 시대로 접어든다. 기성의 권위가 해체되는 탈중심의 시대는 개인에게 스스로 세계를 이해하고 재구성해야 하는 부담을 지우게 된다. 이렇게 되자 현대를 살아가는 개인은 오히려 자신이 수행해야 할 주체적 판단을 대중매체에 의존하거나 정보화의 흐름에 맡겨버리는 현상을 초래한다. 인터넷은 개인을 엄청난 정보에 노출되게 만들었으며 과도한 정보의 양은 개인이 자신의 행동을 결정하는 과정을 돕기보다는 오히려 단순히 정보를 수집하고 전달하는 수동적인 존재로 만들었을 뿐 아니라 정보를 수집하고 가공하는 능력을 확보한 조직, 즉 정보의 독점이 다시 개인의 삶을 규정하는 정보의 파시즘이 등장하는 계기를 만든다.

소셜 네트워크 서비스(Social Network Service, sns)는 이러한 정보화의 문제를 해소하는 결정적인 계기를 제공했을 뿐 아니라 개인 간의 소통이 곧 자신이 속한 사회에 대한 참여를 낳는다는 새로운 깨달음을 현실화 시켜주었다. 대중매체가 아닌 SNS를 통한 개인 간의 소통은 생산과 관련된 기능적인 의미를 넘어 고립과 단절을 극복하려는 욕구를 반영하지만 결과적으로 표현의 확장과 사회적 참여의 길을 열어주었으며 나아가서는 탈중심적인 인식의 모델로서 ‘다중지능’이라는 개념을 낳기도 했다.

여기에서 SNS를 통한 참여가 다중지능 또는 사회적 여론으로 기능할 정도의 소통량을 갖게 되는 것은 사용자의 의지의 산물이라기보다는 결과라고 보아야한다. 그것은 위에서 말했듯이 고립과 단절을 극복하려는 욕구를 반영한다. 다시 말하면 놀이에 가깝다. 보다 많은 사람들에게 주목받기 또는 기지를 발휘하여 웃기기, 사회적으로 이슈화된 문제에 대하여 답 알아맞히기 등, 경쟁과 소통의 즐거움이 있다.

목표와 계획을 세우고, 효율성을 위하여 많은 변수들을 통제 또는 제거하는 것이 생산이 부족한 ‘사막’의 방식이다. 개인의 자발성이나 즐거움 보다는 전체의 문제를 해결하는 것이 중요하며 개인에 있어서는 이를 받아들이는 것이 미덕이 된다. 이것이 굿에서는 문제해결(solution)을 중심으로 하는 풀이의 과정이다. 그러나 ‘가나안’에서는 개인의 자발성과 즐거움이 숨겨진 문제를 드러내며 그 해결책을 찾아낸다. SNS 풍토에서도 이슈화를 주도하거나 감추어진 진실을 파헤치는 영웅들이 존재하지만 그들도 이제 친절함과 기지로 무장하고 팔로우어(follower)들의 참여를 조장한다. 촛불 시위에서도 목도한 바 있지만 SNS 공간은 마치 놀이터와도 같다. 우리는 지금 ‘풀이

중심의 문화'에서 '놀이 중심의 문화'로 가는 중이다.

공동체 또는 이웃의 심각한 문제를 주제로 삼는 곳에 참여하면서도 곳중은 놀이의 즐거움에 빠져드는 것을 미덕으로 삼는다. “곳이나 보고 떡이나 먹는다.”는 말이 있다. 본래의 뜻은 ‘방관’이나 자기 이익만 챙기는 심보를 탓하는 것이겠지만 곳에는 반드시 떡이 있어야 하고 떡은 바로 곳중을 모으는 방편을 대표하는 것으로, 곧 엔터테인먼트를 의미한다고 해석할 수 있을 것이다. Entertainment의 어근이 되는 entertain은 ‘접대하다’, ‘남을 즐겁게 해주다’, ‘(생각·희망·감정 등을) 품다’와 같은 뜻을 지니고 있다. 김열규의 해석을 음미하자면 ‘내가 즐겁기 위해서 남을 잘 응대할 줄 아는 것’이다.<sup>15)</sup> 이렇듯 곳은 나의 행복을 위해 타인의 행복을 배려하는 장치 위에서 이루어진다. 그것이 ‘놀이’이며 참여를 불러일으키는 방식이다.

그러니 한국사회가 참여를 기반으로 하는 사회를 이루고자 한다면 곳이 축적해온 ‘잘 노는 법’을 검토하는 데서 시작할 필요가 있다. 그리고 SNS를 비롯한 오늘의 새로운 소통의 문화를 이해하고 발전시키기 위해서도 곳을 다시 돌아 보아야 한다.

다만 한국 사회는 ‘풀이 중심의 문화’에서 ‘놀이 중심의 문화’로 가는 초입에 있다. 거기에는 관성과 충돌이 존재하며, 놀이 문화의 유치함과 천박함을 거쳐 성숙에 이르는 과정이 우리를 기다리고 있다. 따라서 놀이의 인문학이 요구되며 성숙한 놀이에 필요한 덕목을 찾아내고 새로운 사회를 디자인하는 기초로 삼아야 할 것이다.

그러면 놀이가 잘 접목된 곳의 몇 대목을 짚어보자.

## 3.2. 작두타기도 점복(占卜)도 놀이다.

### 3.2.1. 작두타기: 놀이가 풀이를 동반하는 예

‘곳’하면 떠오르는 대표적인 장면 가운데 작두타기가 있다. 작두를 타는 행위는 스릴이 넘치는 곡예(circus)고 오락적인 프로그램이지만 바로 그 작두 위에서 무당은 공수를 하고 쌀을 뿌리는 등의 축복의 행위를 한다. 풀이와 놀이의 절묘한 합체다.

모든 곳중이 곳하는 내내 그 과정에 집중하기는 어렵다. 작은 곳은 몇 시간 내에 끝나지만 큰 곳은 여러 날이 걸리기 때문이다. 무당은 모처럼 얻은 신의 말씀을 직접적인 이해관계가 있는 몇몇하고만 나누고 싶지 않을 것이다.<sup>16)</sup> 곳중이 이해하기 어려운 낯선 이야기가 톱 터져 나올 수도 있다. 어찌겠는가? 곳중의 마음을 모아야지. 그들의 귀를 열어야 한다. 또한 곳중의 입장에서는 시퍼런 작두날 위에서 맨발로 춤을 추는 광경을 아니 보고 어찌겠는가? 소통은 마음을 주고받는 것이지만 그것은 귀를 열고 눈길을 모으는 참여의 과정 없이는 불가능한 것이다.

사실 작두타기라는 곡예는 그 날카로운 칼날 위에서의 공수나 축복의 행위를 동반하

15) 김열규, 『엔터테인먼트』, (서울: 아이디얼북스, 2008), 39쪽 참조.

16) 비단 곳만이 아니라 모든 소통의 행위는 집중을 요구한다.

지 않는다면 하나의 차력 쇼에 불과하다. 시장판에서의 약장수와 함께 선보이는 차력 쇼는 그 위험성과 아슬아슬함이 그 뒤에 판매되는 약과 의미 있는 관계를 갖지 못한다.



그러나 굿에서의 이 비장미 넘치는 곡예는 신으로부터 축복의 약속을 받아내기 위하여 위험을 감수하는 사제의 용기와 희생, 굿중을 축복하는 신의 결연한 의지 등을 감동적으로 드러내는 이미지 장치로서 그 의미가 증폭된다. 따라서 작두타기를 보기 위해 몰려드는 굿중은 자신이 단순히 오락을 취하는 것만이 아니라 신이 제주 또는 굿중을 축복하도록 압박하는 주술적인 힘의 한 요소로 참여한다는 자의식 혹은 명분을 갖게 만들어줌으로써 강력한 참여의 장(field)을 형성하게 되는 것이다.

작두타기에 대하여 김열규는 로제 카이와(Roger Caillois)가 분류한 놀이의 4 가지 양식 가운데 일링크스(illinx)의 하나라고 본다.<sup>17)</sup> 어지럼증이나 황홀경에 빠지는 것을 주된 목적으로 삼는 놀이다. 한동안 바람이 불던 ‘비 보이’ 열풍 역시 일링크스로 볼 수 있지만 작두타기에서와 같이 축복의 메시지를 전하는 차원의 ‘풀이’를 동반하는 형식을 만들어내는 데까지는 성공하지 못한 것 같다. 비교적 성공적인 예는 ‘태양의 서커스(Cirque du Soleil)’<sup>18)</sup>와 같은 피지컬씨어터(physical theatre)에서 발견된다. 곡예, 저글링, 팬터마임, 음악, 무대미술을 하나로 묶고 감동을 만들어내는 데는 이 극단 특유의 스토리텔링이 존재한다는 데 있다. 온갖 예능을 펼쳐 보이는 버라이어티쇼에서 출발한 서커스는 어느덧 어떤 숨겨진 세계를 보여주기 위해 그 온갖 예능이 동원된 것 같은 모습을 보여준다. 놀이에서 출발했지만 어느덧 풀이가 되고 종국엔 그 구분이 무의미해지는 끼와 신끼의 협동을 우리는 무엇이라 불러야하는가? 필자는 이러한 지점을 ‘절묘(絶妙)’라 부르는데 이는 미적 범주의 문제다.<sup>19)</sup> 이 문제는 마지막 장에서 다루기로 하자.

### 3.2.2. 점복: 풀이가 놀이를 동반하는 예

17) 김열규, 앞의 책, 145쪽 참조.

18) ‘태양의 서커스’는 캐나다와 퀘벡의 상징이 됐다. 이들은 1984년 퀘벡주의 몬트리올에서 10명의 단원으로 시작했다. 1980년대 서커스는 캐나다에서도 사양산업이었다. 우리로 따지면 유랑극단이나 다름없었다. 마치 우리나라의 ‘동춘서커스’를 연상시킨다. ‘태양의 서커스’는 이제 세계 최대의 서커스 공연기업이다. 2011년 현재 매출만 10억 달러(약 1조1000억 원)를 예상한다. 불과 27년 만이다.

19) K. R. 케스트린(1819~1894년)이 양적미에 한정·통일성·크기·균형을, 질적미에 규정성·일치·의미·조화를 들고 있는데 이 가운데 ‘절묘’란 균형, 일치 혹은 조화에 가까운 개념일 것이다. 그러나 이 절묘의 개념은 끝없이 풀이와 놀이의 양방향으로 오가는 유동적이며 일원적인 개념이다.

황해도곳 가운데는 이런 점복(占卜)의 과정이 있다. 여러 개의 작대기 끝에 색색의 천을 달아 만든 한 다발의 깃발을 거꾸로 모아들고는 굿중이 제각각 두 개씩의 깃발을 고르도록 한다. 무당은 그 깃발의 색을 보고 운세를 이야기해준다. 두 개의 깃발을 고르는 ‘놀이’는 무당이 중심이 되는 ‘풀이’에 굿중의 참여가 가능하게 해준다.



두 개의 깃발을 고르는 것은 특별한 재능을 요구하는 것이 아니기에 누구나 참여할 수 있는 행위가 되고, 깃발을 고르는 자는 다름 아닌 ‘나 자신’이었기에 무당은 전적인 책임을 면한다. 마치 민주주의의 선거와도 양상이 같지 않은가.

놀이는 사실이 아닌 허구에 기초하는 이른바 ‘뽕(Fantasy, Storytelling)’이기 때문에 그 풀이의 과정은 부담스럽기보다는 흥미로운 것이 된다. 마치 우리가 텔레비전 드라마의 마음 조리는 장면을 보면서도 쓴다고 이야기하지 않는가. 우리는 그 한 자락의 풀이를 가슴에 소중하게 안고 돌아가는 이가 있음을 알아야한다. 그것은 개인의 결단에 속한 문제다. 우리는 종종 그 결단을 일반화하려는 유혹에 빠지지만.

이렇듯 놀이는 하위징아의 말처럼 일정한 규칙을 갖는다.<sup>20)</sup> 그리고 모든 풀이에는 놀이가 동반되어야한다. 아니면 그것은 독선이거나 협박이 되고, 내용이 아무리 좋아도 결국은 ‘사람을 가르치려드는’ 계몽이거나 선동이다. ‘풀이’하는 자가 그런 편협에 빠지는 것은 놀이의 덕이 없기 때문이다.

로제 카이와(Roger Caillois)에 의하면 놀이에는 파이디아(paidia)와 루두스(ludus)라는 두 축(axis)이 있다고 한다.<sup>21)</sup> 이러한 설명은 바로 위의 점복 행위에서 보여준 허구성(fantasy).규칙성(rule)과 상통하는 것이다.

20) 같은 책, 48~49쪽 참조.

21) 원래 파이디아란 그리스어로 'chid'를 뜻하는데, '분할할 수 없는 원리', '轉換[오락]의 共有地', '亂暴한 共有地', '자유스런 卽興劇', '근심 없는 歡樂(흥겨움)'이란 의미로 '억제 받지 않는 자유스런 환상 (uncontrolled fantasy)'이란 말이다. 이 같은 부정적이고 변덕스런 어린이의 성향은 라틴어인 '싸움(game)과 놀이(paly)'라는 뜻을 가진 루두스란 말과 대립된다. 인간은 퍼즐(puzzle)이나, 迷路놀이(maze), 十字말풀이(crossword), 西洋將棋(chess)에서처럼 변덕스런 장애물을 설정하고 그를 극복하기를 좋아한다. 그런데 이 루두스, 곧 규칙들은 일상생활에서의 장애물을 대처하는 훈련도 되고, 또한 놀이하는 사람이 복잡한 규칙에 의해서 규범화되고, 닫힌 놀이의 세계 속에서 전적으로 마음을 쏠리게 하는 수단이 되기도 한다. 즉, 파이디아에 이들 루두스가 서로連結되고 反復됨으로써 놀이는 推進되고 形式構造가 發生한다고 믿었다.

## 4. 소통과 참여는 창의의 발이다.

### 4.1. 굿은 '창안'과 '공유'의 과정이다.

풀이가 문제해결의 능력이요 추진력이라면, 놀이는 누림이요 화합의 힘이다. 이렇게 풀이와 놀이의 이중구조는 굿이라는 무교의 종교적 의례를 넘어 인간의 삶에 내재된 원형적인 구조이자 원리다. 더불어 살아가야 하는 사회적 동물로서의 인간에게는 소통의 원리이며, 늘 새로운 도전에 직면해야 하는 진화하는 존재로서의 인간에게는 창의의 원리다.

창의성(creativity)이란 자신만의 문제해결방식을 창안하는 것에 그치는 것만이 아니라 그것을 타인과 공유하는 것을 포함한다. 이 '창안'과 '공유'는 무언가 다른 능력이나 프로세스를 요구한다는 느낌을 갖게 한다. 이에 대해서는 영국의 창의성연구자인 리튼(H. Lytton)은 창의성을 '객관적 창의성'과 '주관적 창의성'으로 구분하고 있음에 주목할 필요가 있다.

“객관적 창의성(objective creativity)은 한 개인의 창의적 사고 결과가 다른 사람들이 수긍하는 특정한 준거에 부합되는 창의성이다. 객관적 창의성의 일차적 준거는 사고 결과의 적절성이다. 창의적 산출물은 문제 상황에서 요구되는 것과 산출자가 의도하는 것 간에 의미 있는 관계여야 한다. 창안자에게는 내적인 희열을 줄뿐 아니라, 사고 상황에 적절한 것이어야 한다. 두 번째의 준거는 참신성이다. 창의적 사고 결과 산출된 산출물이 적절한 준거에 비추어 독특한 것으로 판정받아야 한다. 이와는 달리 주관적 창의성(subjective creativity)은 객관적 창의성과는 다른 준거에 의해 판단된다. 어떤 사람이 자기만의 독특한 방식으로 사물들과의 관련을 맺을 때, 그리고 특정한 자극을 기초로 사고를 할 때 주관적 창의성은 발휘될 수 있다. 이는 곧 자신의 산출물이 다른 사람에게 어떤 영향을 줄 것인지를 고려하지 않고 자기만의 창의적인 노력을 하는 경우를 말한다.”<sup>22)</sup>

여기서 객관적 창의성은 신끼에 의해 얻어진 사고 결과를 다른 사람들이 수긍하는 소통의 과정을 거쳐야 하는데 결국 이것은 오늘날 프리젠테이션이나 데몬스트레이션 같은 표현 행위를 포함하는 것으로서 끼의 영역의 도움을 받음으로 해서 완료된다.

오늘날 이것은 공적인 영역에서는 축제와 같은 형태로 자리매김한다.

### 4.2. '용하다'와 '장하다'

'용하다'라는 말은 '잘 맞히다' 또는 '신통하다'와 같은 의미로 쓰인다. 실제로는 기대한 것 이상의 경험을 할 때 그 대상에 대한 평가의 의미를 담고 있다. 자신이 앞잡아 보던 사람이 기대하지 않은 일을 해냈을 때 쓰이는 말이다. 춤이나 추고 악이나

22) 임선하, 『창의성의 초대』 (서울: 교보문고, 1996), 38~39쪽에서 인용.

하는 재비정도 또는 몇 가지 점술 도구로 사람의 비위나 맞추는 걸로 생각했는데 아무나 알 수 있는 것이 아닌 미래의 일이나 미지의 사실들을 알고 있다니! 다른 말로 하면 “끼를 부리는 정도가 아니라 신끼까지 있구나!”하는 일정한 성취에 대한 평가라고도 할 수 있다.<sup>23)</sup> 이와 비슷한 의미로 쓰이는 말 가운데는 ‘장하다.’라는 말이 있다. 그러나 ‘용하다’라는 말과는 달리 ‘장하다’라는 말에는 “그래 네가 해냈구나.”와 같은 상대적으로 일정하게 기대감이 포함된 적극적인 의미가 담긴다. 그러니 이 말은 일정하게 사회적 지위나 조건을 갖춘 사람의 행위에 대해 평가하는 말이다. 자신에게 주어진 ‘신끼’를 발휘해서 뜻이나 신념, 깨달음 또는 신의 계시와 같은 ‘풀이’를 얻었다 하더라도 이를 세상에 퍼는 일은 또 다른 능력을 요구한다. 그것이 말 주변, 친화력, 용모나 매력 등이라면 이는 끼를 기반으로 하는 ‘놀이’의 영역에 속한다. 그러니 ‘용하다’나 ‘장하다’와 같은 평가는 신끼나 끼와 같은 타고난 능력의 한계를 넘어서려는 노력과 성취에 대한 것이며 이른바 창의성과 관련된 말이라는 것을 알 수 있다.

이와 같이 우리말에 ‘장하다’라는 말은 뜻을 품은 이가 그 뜻에 부합하는 재능을 얻어 세상에 펼치는 것을 말한다. 그러니 ‘Creative’의 번역어인 ‘창의적’의 우리말은 ‘장하다’라 할 수 있을 것이다. 여기서 뜻을 품는 일은 신끼의 일이고 재능을 얻는 것은 끼의 문제다. 또 ‘용하다’라는 말은 앞서 풀이 했듯이 ‘재주가 있는 사람이 그 재주를 갖고뉘아 원리를 깨우치고 일정한 경지에 오른 것’을 두고 하는 말이다. 재주를 피우는 것은 끼의 영역이지만 원리를 깨우치고 경지를 얻는 것은 신끼의 영역이다.

뜻을 얻는 능력은 우리말로 신끼라 하고, 재능을 갖는 것을 끼라한다면, 우리 주변에서 두 가지 능력 중에 어느 한 쪽이 두드러지는 사람들을 볼 수 있다. 신끼가 두드러져서 풀이의 삶을 사는 사람은 명철하고 똑똑하여 목적의식이 분명하고 추진력이 있다.<sup>24)</sup> 한편 끼가 두드러져 놀이의 삶을 사는 사람은 흥과 재주가 많아 삶을 즐길 줄 알고 친화력이 있다.

교육부는 제7차 교육과정 개정의 기본 방향을 ‘21세기 세계화·정보화 시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인 육성’으로 설정했다.<sup>25)</sup> 그러나 먼저 소통과 참여의 발을 얻지 못하고는 그 방향으로 나아갈 수가 없다.

23) 능력이 출중한 무당을 용하다고 하는 것은 무당의 능력을 ‘끼’를 중심으로 평가하는 것이다. 이 호의적으로 보이는 평가 뒤에는 무당을 몸이나 쓰고 사는 천출이라는 사회적 관념이 깔려있다.

24) 이러한 성향이 두드러질 경우 정신분석학에서는 편집증 또는 조증으로 규정한다. 자신이 설정한 목적 외에는 무관심하며 그 목적을 이루는 데 필요한 사물이나 관계만을 가치 있는 것으로 여기는 편집증적인 삶은 생존 혹은 생산이라는 가치 이외의 것에 대해 평가절하하거나 적으로 돌리던 시대가 요구했던 성취의 모델이었다. 조증은 자신이 상상한 이상적인 세계에 대한 주관적인 믿음에 갇혀있게 되는 경향이며 이는 이데올로기를 통해 자신을 둘러싸고 있는 세계를 재구성함으로써 실제의 삶이나 이웃으로부터 고립되는 지식인이나 선동가들에게 종종 발견되는 현상이다.

25) 교육부의 취지 설명을 보면 다음과 같다. 정부수립 후 일곱 번째 개정인 이번 교육과정 개정은 세계화·정보화·다양화를 지향하는 교육체제의 변화와 급속한 사회변동, 과학·기술과 학문의 급격한 발전, 경제·산업·취업구조의 변혁, 교육 수요자의 요구와 필요의 변화 등 교육을 둘러싸고 있는 내외적인 체제 및 환경, 수요의 대폭적인 변화에 부응하기 위함이다. 이러한 변화는 그 질과 속도, 범위가 지금까지 학교교육에서 다뤄 온 교육내용 전반에 걸친 근본적이고 종합적인 검토와 개혁을 요구하고 있다. 이와 같은 시대적·교육적 요청에 부응해 교육부에서는 96년 3월부터 초·중등학교의 교육과정 개정 계획을 수립·추진해 왔다. 교육과정 체제 및 구조개선 기초연구, 교원·학생·학부모의 요구조사, 교육과정 국제비교연구 등을 통해 교육과정 개정의 기본방향을 ‘21세기의 세계화 정보화시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인 육성’으로 설정했다.

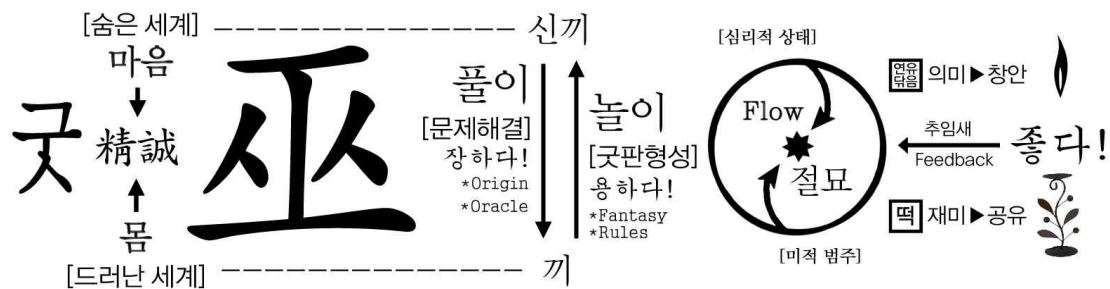
## 5 ‘정성’에서 ‘좋다’까지

이제까지 소통의 의지가 담긴 ‘풀이’와 참여의 길을 여는 ‘놀이’에 대하여 그리고 이들의 교합이 창의력을 얻는 역동성이라는 ‘곳에 내재된 미래’를 밝히려고 노력했다. 이는 ‘곳을 ‘현재화’하기 위한 제안이며, 현재를 ‘굿화’하기 위한 제안이기도 하다. 다시 말해 ‘곳’은 더 이상 무교의 종교의례라는 제한적인 의미로 해석되어서는 안 되며, 소위 무속인이라 부르는 전문가의 고유한 권한 아래 있어서도 안 된다. ‘곳’은 오늘의 일상을 살아가는 생활의 매뉴얼이자, 사회를 읽고 치유하는 인문학이며, 세계를 이해하고 새로운 지평을 여는 철학이어야 한다. 따라서 ‘곳’의 구조를 밝히는 일은 재창조를 위함이고 그것을 가능하게 하는 도면 같은 것이어야 한다고 생각한다. 이 글이 찾아낸 도면은 흐리고 여기저기 주관적인 상상이 가득하지만 그나마 공연자가 몸으로 그려낸 도면으로서 의미가 부여될 수 있다면 만족하겠다. 글을 맺으며 도면을 다시 하나의 그림으로 정리하며 요약한다.

이제는 우리가 좀처럼 의미를 두지 않는 말 가운데 정성(精誠)이라는 말이 있다. 이는 ‘몸짓에 마음을 담는다.’는 뜻으로 풀 수 있다. 이 정성이야말로 ‘곳’에서는 가장 중요하게 여겨지는 덕목이다. ‘곳’이 잘 안된다고 생각될 때 무당은 ‘정성이 부족하다.’고 말한다. 이렇게 ‘곳’은 몸과 마음, 보이는 것과 보이지 않는 것 이 두 지평을 하나로 이어줌으로써 그 분리가 만들어낸 삶의 균열과 막힘을 해소하는 일이다.

정성은 권력을 넘어서 있다. 정성은 누구에게나 가능한 일이기 때문이다. 무당이나 재비에게는 일정한 전문성이 요구되지만 정성은 ‘곳’중이 아무런 전문성이 없이도 ‘곳’에 참여할 수 있는 길이 된다. 그래서 ‘곳’은 정성에 의해서 준비되고 그 문이 열린다.<sup>26)</sup>

이를 무(巫)라는 글자를 풀어보며 도식화하면 이렇다.



숨은 세계로부터 마음을 얻는 능력이 ‘신끼’이고, 드러난 세계를 무대로 몸을 쓰는 능력이 ‘끼’다. 풀이는 신끼를 통해 마음을 얻고 그것을 다시 ‘곳’중(public)과 공유하

26) 사실 모든 의례에는 정성을 모으도록 만드는 기술이 존재한다. 무당이 제상이나 의상 등을 준비하는 과정이나 유교 의례에서 제관이 음식을 진설하는 규칙 등이 그것이다.



는 행위이며, 놀이는 끼를 발휘해 몸을 자유롭게 함으로써 신명(神明)에 참여하는 행위인 것이다. 풀이가 보이지 않는 숨은 세계 곧 신과의 소통이라면 놀이는 드러난 세계에서 몸과 몸의 맞부딪힘이다. 그러나 신과의 소통에도 끼의 영역이 존재하고 몸과 몸이 부딪는 속된 과정에서도 신끼의 영역이 열린다. 그러므로 풀이의 과정은 어느 순간에라도 놀이로의 전환이 가능하며 그 역도 그렇다. 실제로 이 두 과정을 명확하게 구분하는 것은 불가능하다. 풀이인가 하면 놀이이고 놀이인가하면 풀이다.

이렇게 풀이와 놀이가 하나 된 시간과 공간 즉 굿판을 경험한 굿중의 입에서 터져 나오는 탄성 또는 추임새는 ‘좋다’<sup>27)</sup>이다. 오늘의 일상언어로 풀면 ‘의미’도 있고 ‘재미’도 있다는 말이다.<sup>28)</sup> 에듀테인먼트라는 신조어나 힐링캠프와 같은 예능프로에 이루어지는 정치인 인터뷰 같은 것이 이러한 맥락에서 이해될 수 있을 것이다. 추임새는 수용미학적인 관점에서 매우 중요한 요소다. 문학이나 시각예술에서와는 달리 공연예술에 있어서는 피드백이 즉각적이며 지속적이며 반복적이다. 달리 말하면 행위에 대한 해석이 즉각적으로 이루어지며 행위자의 다음 단계는 이 즉각적인 해석의 영향을 받아 새로운 지점을 찾아 나아가게 되는데 이러한 유동성과 역동성 그리고 즉흥성의 여지는 이미 풀이와 놀이의 구조 안에 내재되어 있는 것으로 보아야 한다.

앞서 필자는 앞에서 ‘놀이에서 출발했지만 어느덧 풀이가 되고 종국엔 그 구분이 무의미해지는 끼와 신끼의 협동’이 이루어지는 이 지점을 ‘절묘’라 하고 일원적인 미적 범주로 제시한 바 있다. 조동일은 ‘있어야 할 것’과 ‘있는 것’의 ‘융합’과 ‘상반’ 관계를 살펴 문학의 네 가지 기본적인 미적 범주인 송고·우아·비장·골계를 이끌어낸다.<sup>29)</sup> 여기에서 융합에 해당하는 범주가 ‘송고와 우아’인데 이 개념이 변증법적인 합을 말하는 것이라면 절묘는 역설적인 긴장관계를 이룬다고 볼 수 있다. ‘있어야 할 것’과 ‘있는 것’이라는 개념에 대응하는 개념이 굿에서의 풀이와 놀이라 할 때, 이 둘 사이의 관계는 마치 하이젠베르크의 불확정성의 원리가 말하는 입자의 위치와 운동량의 관계와도 같다.<sup>30)</sup> 소통을 시도할 때 풀이의 관점에 서면 공유의 가능성이 희박해지며 놀이의 관점에 서면 풀이의 내용이 희미해진다. 따라서 이 두 방향이 일치하는 지점을 확정하는 것이 불가능해지며 따라서 이 지점은 융합이 아닌 양 방향이 긴장을 이루는

27) 김영주, 앞의 책, 15-17쪽, 참조. 김영주는 ‘좋다’가 곧 ‘아름답다’의 의미를 갖는다고 설명한다. 필자는 이에 기본적으로 동의하나 좀 더 광의의 의미로 절묘함에 대한 피드백으로서 의미를 지니는 것으로 해석하고자 한다. 한 가지 생각할 거리를 던져 보자면 영어로는 good이라는 단어가 여기에 해당하는데 바로 굿과 그 발음과 의미가 상통한다. 영어의 good은 그 어원이 god에 있다. 아마도 하나님께서 천지를 창조하고 “보시기에 좋았더라”라는 말씀을 하셨다는 성서의 기록과 관련이 있지 않을까 생각해본다. 우리말 굿의 유래를 터키어의 gut로 설명하는 견해가 있는데 그 gut의 의미는 ‘행복’이다.

28) 의미와 재미라는 개념을 가지고 비슷한 논의를 전개한 글을 보려면 다음의 글을 참고하시길.

강준만, 「의미와 재미 사이의 갈등」, 『인물과 사상 19』, (서울: 개마고원, 2001), 342쪽 참조.

29) 조동일, 「한국문학의 양상과 미적 범주」, 『한국문학 이해의 길잡이』, (서울: 집문당, 1996).

30) 양자역학에서는 한 현상을 설명하는 데는 어느 범위 내에서는 입자의 측면에서 보고, 다른 범위 내에서는 파동의 측면에서 본다. 여러 물리적 양을 측정할 결과가 반드시 확정된 값을 가지는 것이 아니며, 서로 다른 여러 값이 각각 정해진 확률을 가지고 얻어진다는 것이다. 따라서 미시적 세계에서 입자의 위치와 운동량은 동시에 확실하게 결정되지 않고, 위치의 불확정성과 운동량의 불확정성에는 불확정성원리가 성립한다. [출처] 네이버 백과

협동의 지점이며 ‘유동성’을 지닌다. 절묘함이 지니는 이 ‘유동성’이 바로 칙센트미하이와 맥컬론(John MacAloon)이 말하는 흐름 또는 몰입(flow)이 발생하는 지점이며<sup>31)</sup>, 신내림 또는 신명을 설명할 수 있는 지점이기도 하다. 이에 대한 깊은 논의는 다음으로 미루어야 할 것 같다.

#### [참고문헌]

- 강준만, 「의미와 재미 사이의 갈등」, 『인물과 사상 19』, (서울: 개마고원, 2001)  
김선풍, 『한국축제의 본질』, (서울: 국학자료원-관동민속학 제3집, 1998)  
김열규, 『엔터테인먼트』, (서울: 아이디얼박스, 2008)  
김영주, 『신기론으로 본 한국미술사』, (서울: 나남신서, 1992), 20쪽~30쪽  
김택규, 『한국농경세시의 연구-농경의례의 문화인류학적 고찰』, (경북: 영남대학교 민족문화연구소-민족문화연구총서11, 1991)  
리프킨, 제러미, 『유러피언 드림』, 이원기 옮김, (서울: 민음사, 2005)  
임선하, 『창의성애의 초대』 (서울: 교보문고, 1996)  
조동일, 「한국문학의 양상과 미적 범주」, 『한국문학 이해의 길잡이』, (서울: 집문당, 1996).  
록스, 하아비, 『바보제』, 김천배 옮김, (서울: 현대사상사, 1973)  
터너, 빅터, 『제의에서 연극으로』, 이기우·김익두 옮김, (서울: 현대미학사, 1996)  
하위징아, 요한, 『놀이하는 인간/호모루덴스』, 이종인 옮김, (서울: 연암서가, 2010)

---

31) 빅터 터너, 『제의에서 연극으로』, 이기우·김익두 옮김, (서울: 현대미학사, 1996), 93쪽 참조.