

사라진 백제, 사라진 놀이, 임존성 공마당 놀이

공마당 공놀이에 대해 인터뷰를 시작한 것은 2020년의 늦은 오후였다. 내가 공마당 놀이를 알게 된 것이 90년대이니 거의 같은 시기에 나보다 훨씬 공마당 놀이 연구에 공을 바친 황인선 선생과의 인터뷰였다. 황인선 선생은 평생 교직에 있으면서도 지역 문화의 발굴을 꾸준히 해오신 분이다. 특히 90년대에 활동했던 ‘예산 문화연구소’에서 발굴, 시연한 이 공마당 놀이에 대해서는 깊은 이해를 하시는 분이다.

이 놀이는 본래 향토사학자 이수여사의 제보에 의해 직접 놀이에 참여한 노성한 어르신에 의해 재현됐다. 그러나 안타깝게도 이미 노성한 옹은 돌아가시고 없어 당시 연구하신 황인선 선생과 인터뷰를 진행했다. 노성한 옹은 당시 대홍 임존성을 둘러쌓고 있는 마을의 설화나 놀이 등에 매우 박식하신 분이었다. 평생을 대홍 상중리에 중단에 사시면서도 기골이 장대하고 기억력이 뛰어나고 후대에게 전하려는 의욕이 많으신 분이었다. 그는 어른들한테 들어 온 이야기 전달자로써 매우 훌륭한 분이었다. 설화 이야기나 놀이 등의 구전자로써 기억력과 활동력이 뛰어나셨기 때문에 당시 향토사학자들이 많이 의존했었던 분이다. 아래 글은 당시 노성한 옹과의 취재 자료여서 이것으로 대체하는 것이 더 정확할 것 같다. 다만 이 놀이에 대한 다른 해석이 있어 뒤에 붙여 새로운 논의에 대한 단초를 제공하고자 한다. 다른 해석이란 당시 다른 단체인 예산 향토사 연구회에서도 이 놀이에 대한 접근을 시도했었는데, 약간 다른 해석이 필요한 구술이 있었기 때문이다. 불행히도 당시 찍은 영상이 파손이 되어 노성한 옹의 구술 내용과 자료를 확인 할 수 없고, 그것을 토대로 해석한 글이 있어 덧붙인다.

아래 두 자료는 이 공마당 놀이가 다시 공론화 되고, 필요하다면 새로운 해석의 여지를 남겨 놀이가 명맥을 유지되기 바라는 마음에서 함께 싣는다. 필자는 묘순이 바위 설화와 이 공마당 놀이가 백제 유민들의 풍자와 놀이로써 자리 잡기를 바라는 마음이다.

공마당 공놀이

1999. 8. 28 자료 제공 : 대홍면 노성한

취재 : 강명규, 김영은, 한태화, 황인선

취재원 제공 : 이 수(향토사학자)

1. 놀이명 : 공놀이
2. 유래 : 대략 임진왜란에서부터 시작된 것으로 추정
왜 시작되었는지도 모른다.
3. 없어진 이유 : 지금으로부터 약 60년 전인 1930년경까지 놀이가 행해졌었다.
 - 1) 공놀이를 이끄는 좌상이 주로 마을의 두레를 이끄는 장과 일치하였다. 고로 두레가 없어지는 시기와 공놀이가 없어지는 시기가 비슷하다.
 - 2) 일제시대에 대홍면의 공놀이가 하도 극성스럽게 성행하는데 그 놀이를 하는 사람들이 모두 마을의 청장년들이었다. 그러자 일본 관헌들도 주시하고 있었다. 때마침 공놀이를 하던 중에 한 사람의 팔이 부러지는 부상을 당하자 이를 핑계삼아 일본 현병들이 매일 나와서 공놀이 패를 해산 시켰다. 이 일이 계기가 되어서 공놀이가 흐지부지 되었다.
4. 장소 : 예산군 대홍산 일대 (산에서 하던 놀이)

5. 시 기 : 정월부터 추수 때까지

6. 즐기던 이 : 농촌의 남정네들이 나무를 하려 산에 가던 중에 산 중턱에서 심판 격인 좌상을 중심으로 놀이를 함

7. 규 칙 : 좌상의 결정에 따라 처벌 유무, 방법을 결정

처벌 사유 1. 공놀이 장소에 늦게 오거나 무단으로 빠지는 사람

처벌 사유 2. 남에게 부당한 공격을 한 경우(하키의 규칙과 비슷할 것으로 생각)

처벌 방법 : 주로 작대기로 때리는 방식

※ 매우 엄격하게 실시되었기 때문에 누구도 빠질 수가 없는 상황이었다. 이를 유도하기 위해 구전되는 이야기가 있다. “임진왜란 당시에 김모 좌상은 늦게 온 청년에게 처벌을 가하던 중 사망하였다. 그러자 공놀이 패에게 그를 매장하도록 하고는 이를 비밀로 하라고 엄명을 내렸다. 때마침 장대비가 내렸기에 공놀이 패가 동굴로 대피했다. 그런데 동굴 밖에서 호랑이가 지키고 있는 것이 아닌가? 김모 좌상은 놀이 패에게 ”저 호랑이가 배가 고파서 우리 중의 한 사람을 원하는 것이다. 모두가 옷을 벗어서 한 사람씩 호랑이에게 던지는 데 호랑이가 옷을 무는 사람이 나가는 것이다.“라고 말하였다. 좌상의 말에 따라 모두가 옷옷을 벗어서 호랑이에게 던지자 유독 좌상의 옷만을 무는 것이 아닌가? 좌상은 일행에게 작별을 고하고 호랑이에게 뛰어나갔다. 그런데 그 때에 갑자기 동굴이 무너져서 놀이 패는 모두 죽고 말았다. 그래서 좌상이 청년을 죽인 일은 알려지지 않았다고 한다.

8. 복 장 : 전형적인 농군의 한복을 입었다.

공에 맞고 아프지 않도록 두꺼운 조끼를 입거나

발에 토시를 차는 등의 안전 조치를 취함

9. 놀이 기구 : 공, 지게 작대기

공 : 잘 쪼개지지 않는 대추나무, 박달나무, 물푸레나무, 소나무 등의 공이부분(굽어져서 단단한 부분)을 잘 깎는다. 공 모양으로 깎되 약간 납작스럽게 만든다. 왜냐하면 주로 경기장이 경사진 산에 위치하기 때문에 너무 둥굴면 아래로 굴러 내려가기 때문에 약간은 납작해야 한다.

지게 작대기 : 공을 치는 도구. 그러나 따로 구해서 만든 것이 아니라, 나무를 지고 나르는데 이용하는 지게의 작대기를 그대로 이용한다.

10. 경기장 : 경사면을 이용해서 공놀이를 즐기기 때문에 낮은 쪽의 놀이 패에 많은 배려를 했다.

또한 아래와 위를 번갈아 가면서 실시하였다.

경사면의 위는 좁고, 경사면의 아래는 넓고 길게 만들었다.

경기장 주변은 나무로 가득 차서 저절로 경계가 되었다.

11. 경기 방식

심판의 결정 : 좌상이 심판을 본다.

좌상은 정월에 공놀이를 하는 사람들이 모여서 선출한다. 마을 사람들이 모여서 합의에 의해 선출하는 매우 민주적인 방식이었다. 임기를 대개 일년이었지만 연임을 하기도 한다.

시작전 : 모두가 눈을 가리고, 지게 작대기를 들고, 한 줄로 선다.

자기가 들고 싶은 쪽으로 작대기를 던져서 선택을 한다.

선택한 팀의 선수 수가 상대팀과 같으면 경기를 시작한다.

시작 : 경기장의 중심에 불록하게 흙을 부어 놓고, 그 속에 공을 묻는다.

양 팀의 주장이 불록한 흙 속에 들어있는 공에 작대기를 대고 있다가
시작하는 구령과 함께 작대기로 공을 쳐서 자기 팀에 유리하도록 공을 치고 나간다.

중 간 : 서로 상대방의 진영에 공을 쳐서 넣으면 득점을 하게 된다.

득점을 많이 한 사람이 이기는 방식이다.

경기 시간 : 시계가 있는 때가 아니기 때문에 정확하지는 않으나, 대략 한시간 정도로 추정

기 타 : 진 팀의 도전이 있으면 도전을 받아주고는 했다.

12. 경기 후의 느낌

노성한 옹은 60년 전에 해본 놀이임에도 불구하고, 재연을 부탁드리자 매우 상기된 표정으로 작대기를 이용해 공을 쳤다. 너무 즐거워서 천진난만해 보이기까지 한 노성한 옹의 얼굴은 어느덧 청년시절의 공놀이 패의 일원으로 돌아간 듯 했다.

13. 의문점 : 혹시 군사 훈련을 위한 목적으로 개발된 놀이가 민간에 보급된 것이 아니었을까?

예) 군대의 족구가 민간에 보급되어 남자들의 놀이가 됨

임존성 아래 공마당 놀이 유감

사람들의 눈에 핏발이 서 있다. 막 올라오는 여름의 열기에 누그러질 만도 한데 그들의 얼굴에는 날씨와는 양보가 없다. 오히려 구경하는 사람들이 늘어져 보인다. 구경하는 사람들은 아주 적다. 구경꾼의 몫은 다치거나 몸이 아픈 사람들이다. 나이가 적거나 많거나, 힘이 세거나 약하거나, 덩치가 크거나 작거나 상관없이 대부분 틀막에 들어가 싸울 태세를 갖추고 있다. 그러나 틀막에 들어가 있는 사람들이나 밖에서 구경하는 사람들이나 모두 긴장하긴 마찬가지였다. 득의만만한 기세가 오히려 놀이를 즐기려는 사람들의 웃음기를 재우고 있다.

싸움의 경계도 없다. 굳이 경계가 있다면 산비탈에 생긴 평퍼짐한 돈대의 너비가 경계이고, 공치기에 걸리적거리는 나무들이 경계였다. 또는 군데군데 나뭇지게를 벗어놓은 곳이 경계를 말했다. 이렇게 산 중턱 비탈에 새끼를 꼬아 나무와 나무를 연결하고 지게와 지게를 연결하여 네모다랗게 묶어 맨다. 그리고 반으로 나누면 된다.

그들이 나뭇지게를 벗어 놓고 들어온 곳이 ‘공마당’이다. 공마당을 이루고 있는 소나무들이 때로는 곧게, 때로는 굽은 채 모두 하늘을 향해 서있다. 각각의 소나무들이 올라갔지만 하늘에서는 모두 하나다. 하나의 지붕이다. 공마당 위로 높은 소나무들이 지붕을 치고 있으니 새끼로 경계를 두자 마치 막처럼 보인다. 사람들은 그것을 틀막이라고 부른다.

한 줄기 바람이 틀막 속으로 줄을 긋고 지나가자 그 안에 있던 사람들도 준비가 끝났는지 힘주었던 손아귀의 힘을 푼다.

경기가 시작되었다.

이미 편은 갈렸다. 돈대의 비탈이 심하다. 한 편은 위쪽에 있고, 한 편은 아래쪽에 있다. 위쪽 편 사람들은 발아래에 머리를 내려다보고 공격을 하지만, 아래쪽 사람들은 상대편 허리춤을 향해 올려다보고 공격을 할 수 밖에 없다.

그러나 이상하게도 경기가 시작되자 이내 핏발이 섰던 그들의 눈은 힘이 풀리고 허둥대는 모습이 우습다. 몸이 제대로 말을 듣지 않고 공은 아무리 쳐올려도 올라가지 않고 또다시 내려

온다. 재수 좋게 풀뿌리에라도 걸려 내려오지 않아도 쫓아 올라가야 소용없다. 몸놀림도 확연한 차이가 보인다. 위쪽 사람들은 천천히 여유를 가지고 움직이고, 아래쪽 사람들은 발버둥에 가깝다.

올려치다 지친 사람, 아무리 올려쳐도 내려오는 꼴에 웃음을 참지 못해 지친 사람. 빈터에 훌로 남아서 공을 달라고 비장하게 소리치다 지친 사람. 사람들이 영기어 구르다 함께 지친 사람들. 또는 기어이 손으로 공을 들고 뛰어가 상대편 대문에 집어넣고 웃다 지친 사람들이 속출한다. 그렇게 한바탕 웃어 제치고, 신명을 풀어 놓으면 면 산 아래에서 당했던 분통이 조금은 어루만져 진다.

이것은 임존성 공마당 놀이다.

백제 유민들이 산으로 나무 갓다가 울컥하는 분노가 치솟으면 지겟다리를 밟쳐놓고 하는 놀이다. 비탈진 곳에서 한 편은 위에서 아래로 공격하고, 한 편은 아래에서 위로 공격하는 비정상적인 놀이다. 소나무를 깎아 만든 공이나 짚으로 작은 공을 만들고 작대기를 거꾸로 잡고 공을 쳐서 상대방의 대문에 넣으면 된다.

절대적으로 비탈 위에서 아래로 공격하는 팀이 유리한 게임이다. 위에서 공격하는 사람보다는 아래에서 공격하는 사람들의 몸짓이 우스울 수밖에 없다. 미끄러지고, 넘어지는 것은 다반사이다. 지치고 헛심 빠진 모습이 더 우습다. 그러나 그 웃음 속엔 신명이 녹아있다. 넘어지는 것에 실망하지 않고, 지치고 헛심 빠져도 실의에 빠져 넋을 놓지 않을 수 있는 힘이다.

백제가 망했다. 임존성에서는 그 선진 특구의 자존심이 부흥군의 기상을 드높혔지만 당나라의 무력에는 중과부적이었다.

자존심이 무너지는 순간이었다. 무너진 것은 자존심뿐만 아니라 강한 자와 약한 자의 구분, 지배자와 피지배자와의 구분, 가진 자와 갖지 못한 자를 명확하게 구분한 그들의 신분이었다. 강한 자는 팁박했고, 약한 자는 팁박당했다. 지배자는 누렸고, 피지배자는 빼앗겼다. 무엇보다 더욱 가슴 아픈 것은 가진 자는 뭉쳤고, 가지지 못한 자는 훑어졌다 것이다. 백제인들은 훑어졌다. 서러운 감정을 억누르고 후일을 기다리는 수밖에 없었다. 그렇다고 그냥 패배감에 젖어 있을 수만은 없다. 후일을 도모하기 위해서는 백제인의 마음을 다스리고 하나의 감정으로 모아야 했다. 감정으로 소통하고, 소통하는 감정은 통일될 수 있다. 흥만이 그렇게 할 수 있다.

패배감에 젖어 있으면 사람들이 훑어진다. 지금은 흥을 돋우기에는 사람들이 너무 떨어져 서 있다. 성기게 서 있어 체온을 느낄 수 없다. 흥이란 사람들 체온의 교감에서 나온다. 흥은 열을 받게 하고, 열 받은 것이 옆 사람에게 전달되면서 어깨를 치면 흥도 함께 전달된다. 이게 열정이다. 열정 없는 흥은 신명이 아니다.

흥이란 불타는 전의에서 나온다. 이 불타는 전의가 놀이가 되면 흥이 되고 신명이 된다. 왜놈들과의 싸움을 앞둔 강강술래의 비장한 신명이 그렇고, 바람난 남편과의 한 판 도드라진 결의를 앞둔 진주난봉가의 흥이 그렇다. 가난과 싸우는 흥부전의 흥이 또한 그렇고, 치열한 삶의 터전에서 살아남기 위한 참살이 사기꾼인 배뱅이가 그렇다.

그들에게는 그런 흥이 필요했다. 설움을 몰아내고, 전의를 불태울 놀이가 필요했다. 그렇게 시작한 그 백제 유민들이 설움을 풀어내고 감정을 통일하는 방법은 가히 놀라지 않을 수 없다. 그것은 또 다른 창작이었다. ‘묘순이 바위’라는 풍자극을 통해 시대를 희롱하는가 하더니 또 어느 때는 ‘은산 별신굿’으로 한풀이를 해버린다. 그러더니 이제는 ‘공마당’이란 얼토당토 않은 놀이를 통해 비웃음의 신명으로 한 판 풀어 젖힌 것이다.

이 공마당 놀이는 우스꽝스럽게 진행된다. 한 마디로 코미디다. 불공정함의 극치를 이룬다. 그러나 오히려 공정함을 내세운 불공정함처럼 가식적이지 않다. 사실 세상이 그렇지 아니한가. 모두 공정을 내세워 경쟁하지만 하나도 공정한 것은 없다. 이 놀이는 차라리 적나라한 불공정을 통해 공정을 비웃고 있지 아니한가. 참 통쾌한 놀이다. 어차피 세상사에서 싸움이란 공평할 수 없다 이것이다. 백제인들은 이렇게 불공정의 공마당 놀이를 통하여 흥을 모으고, 신명을 유지했다.

이 공마당 놀이는 반어적이고 해학적인 풍자다. 패자보다는 승자의 웃음 속엔 페이소스가 스미게 하는 역설이 숨어 있다. 풍자란 힘없고 약한 자의 소리다. 이 소리는 비록 늘 풍자로 지속하고 유지되었지만 숨은 무력이다. 숨은 무력이 역사를 만든다.

우리에겐 늘 공정을 강요한다. 그러나 아이러니하게도 공정을 강요하는 사람들은 늘 힘이 앞서는 사람들이다. 이미 그 공정에는 불공정이 내포되어 있기 때문이다. 힘이 뒤서는 사람들의 공정은 이미 그들에게는 불공정일 수밖에 없다.

이 공마당 놀이가 비탈진 산에서 평지로 내려왔다. 2000년 시민단체에서 전승되어오던 것을 발굴해서 대흥지역 고등학생들과 평평한 운동장에서 공정한 룰을 적용하여 시연했다. 그러나 아이러니하게 공정한 룰이 적용되자 이 놀이는 생명력을 잃어버렸다. 해학보다는 경기는 공정할 것이라는 사회적 판단과 승패를 가려야 풀리는 직성이 앞섰기 때문이다. 아쉬운 대목이다.