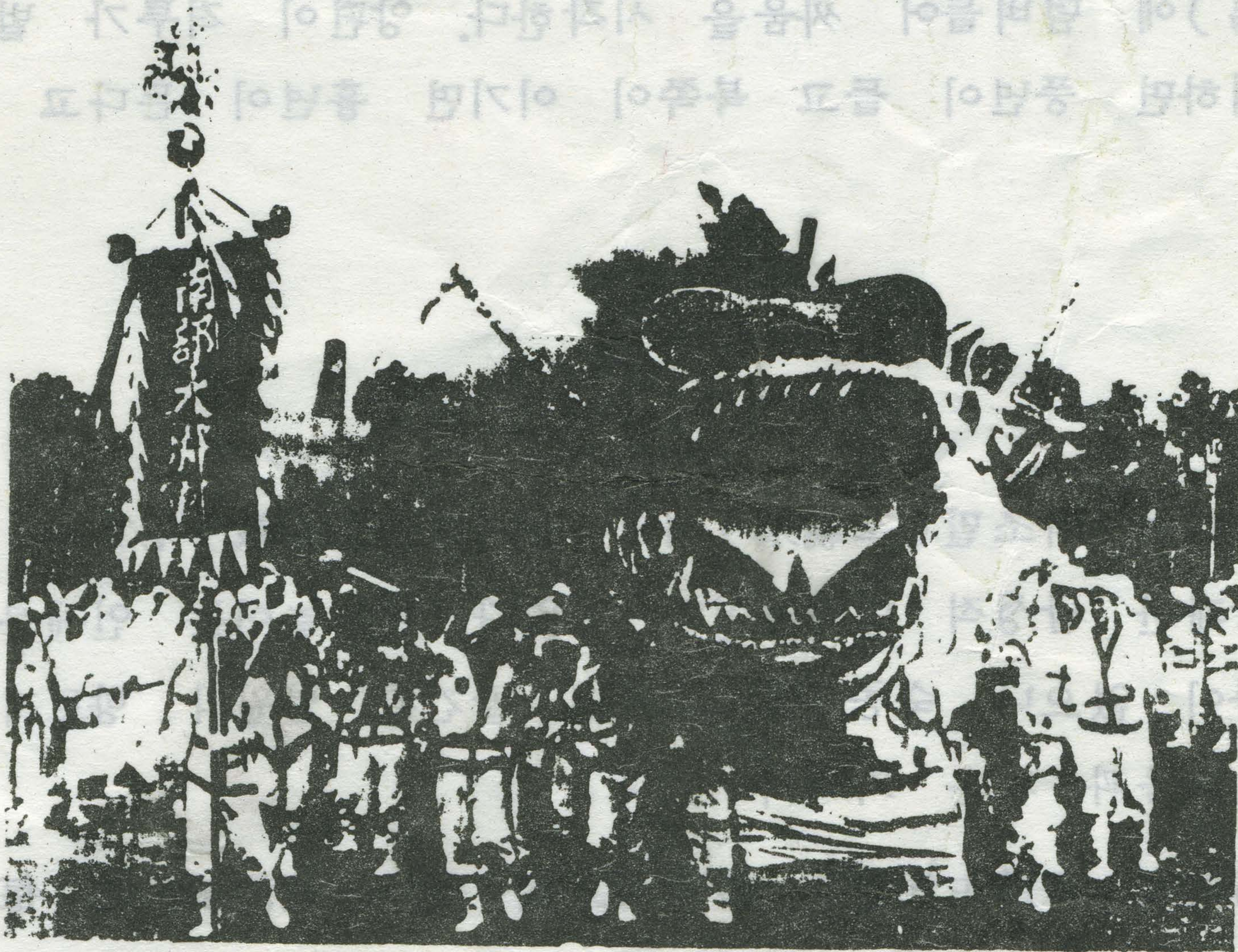


제 29 회 전국 민속예술 경연대회 참여

남원의 민속놀이

龍馬놀이



◎ 일시 : 1988년 10월 21일 09:30

◎ 장소 : 전주 공설운동장

◎ 출연 : 남원 성원고등학교

남원문화원

남원의 민속놀이

龍馬 놀이

◇ 概 要

용마(龍馬)놀이는 남원지방에 전래된 고유한 민속놀이로 용마전(龍馬戰) 이라 한다. 음력 정초에 악귀를 쫓아 재앙을 막고 풍·흉년을 점친다는 뜻에서 행하던 격렬한 집단 쟁투 놀이다. 놀이의 방법은 사는곳에 따라 남·북으로 편을 가르고 꿈틀거린 큰 용을 만들어 남쪽은 황용 북쪽은 청용으로 해서 용마(龍馬)를 끌고 얼굴에 무서운 탈을 쓴 장정들이 따로 공격부대를 편성하여 함성을 지르며 상대방의 용마(龍馬)에 덤벼들어 싸움을 시작한다. 양편이 격투가 벌어져 이 싸움에서 남쪽이 승리하면 풍년이 들고 북쪽이 이기면 흉년이 든다고 점쳤다 한다.

◇ 由 來

남원시(南原市)에는 이조말(李朝末)까지 용마희(龍馬戲), 또는 용마전(龍馬戰)이라 부르는 장쾌한 남성적 민속놀이가 있었다. 이 놀이는 언제부터 시작되었는지는 정확한 기록이 없으나, 숙종 25(1669)년 발간된 남원의 향토지인 용성지(龍城誌) 풍속조에 다음과 같은 기록이 있다.

“邑俗 自古爲壓勝穰災 且爲占歲豐歉 設龍馬之戲 盖以邑號龍城故也 每年除夕或上元 以其所居分作南北二隊 各作大龍馬 盡以五彩龍文 載以獨輪車通衢長街 百戲俱張對陳前 却以賭勝負 南勝則豐 北勝則歉云 其來尙矣 官不之禁 又或有助之者”

역을 하여 보면

고을풍속에 옛부터 악귀를 제거하고 재앙을 막는 외에 또한 그해의 풍년과 흉년을 점치기 위하여 용마놀이를 하였다.

고을 이름이 용성(龍城)인데서 용마(龍馬)놀이라 하였다.

매년 설달 그믐이나 정월 보름에 사는 곳에 따라 남과북 두편으로 나누어 각각 큰 용마를 만들고 오색 용문(龍文)을 그린후 외바퀴 수레에 실어 거리로 나오면서 백가지 놀음으로 대진하여 승부를 겨룬다. 이때 남쪽이 승리하면 풍년이 들고 북쪽이 이기면 흉년이 든다고 한다.

그 유래가 오랜 고로 관가에서도 금하지 아니하고 간혹 도와 주기도 하더라고 기록되었다.

◇ 용마놀이의 특징

용마놀이는 옛날 남원의 연중행사의 하나로 남원지방에서 가장 오랫동안 전승되어 있던 민속놀이라 볼 수 있고 그 유래가 남원의 고호(古號)인 고룡군(古龍郡) 또는 용성부(龍城府)라 하는데 따라 붙여진 이름이라고 하니, 멀리 삼국시대부터 전해오는 행사임을 알 수 있다. 삼국시대 남원은 백제의 고룡군이라 불렀다. 또한 용마놀이는 건전한 민속놀이이기에 관가(官家)에서도 금하지 아니하고 도와주기도 하였다는 기록으로 보아 후손들에게 전승하고자 하는 의지가 담겨져 있고 끈질긴 저항성과 격렬성을 갖은 집단쟁투(集團爭鬪)놀이 성격을 갖고 있음을 알 수 있다.

악귀를 제거하고 재앙을 막는외에 그해의 풍년과 흉년을 점치기 위해 베풀어졌다는 기풍제의적(祈豐祭儀的)인 외형적 목적외에도 거리로 나와서 여러가지 놀이를 함으로써 사회생활의 단조로움을 해소 향토축제 성격을 띠어 생활의 윤택과 위안을 안겨주기 위한 목적이 포함된 민속놀이이다. 남원의 용마놀이는 안동의 차전놀이, 광산의 고싸움, 무안의 용호놀이와 시기와 편제가 비슷하지만 형태와 놀이수법이 완전히 다른 쟁투(爭鬪)놀이이다.

◇ 용마놀이 방법

1. 구 성

㉠ 한편의 사람수는 209 명으로 한다. (총 418 명)

㉡ 편성구분 : 장수 1, 전령 1, 장군기 1, 일자기 1, 오색기 4, 응원기 24, 머리꾼 12, 탄약수 1, 제관 2, 밀이꾼 8, 뒷채꾼 40, 앞채꾼 57, 놀이꾼 57
농악 - 구경꾼 = 제한없음.

2. 놀이방법

사는곳에 따라 남.북의 두편으로 나누고 꿈틀거리는 큰 용을 만들어 남부 용은 황색 바탕에 오색무늬로 채색하고 북부것은 청색 바탕에 오색무늬로 채색하여 50m 정도의 용을 만들어 일륜차에 실어 거리로 나오면서 대진한다.

용마(龍馬)의 좌우에는 새끼방망이를 든 60여명의 앞채꾼이 용마를 옆에서 호위하면서 나오고 삼지창에 남.북기를 든 20여명의 머리꾼이 용마의 선두에서 머릿꾼끼리 대진하고 용마주위에서는 놀이꾼이 무서운 탈을 쓰고 새끼방망이를 들고 용마의 주위를 돌면서 머릿꾼 앞채꾼과 어울려 싸움을 한다. 이때 장수는 여러가지 방법으로 독전한다. 장수의 지시에 따라 대진하는데 뒤에 따른 징(북)잡이는 징(북)을 치면서 독전하고 흥을 돋군다. 승부는 용마를 탈취하거나 용마를 호위하는 호위병이 패했을때 또는 용마를 타고있는 장수가 떨어지거나 항시 수세에 몰리면 패하는 것이다. 승부가 결정되면 농악에 맞추어 광장을 돌면서 놀이마당을 벌인다.

1. 첫째마당
사는곳에 따라 남. 북으로 나뉘어 용마놀이 준비를 한다.
2. 둘째마당
황용(남부), 청용(북부)의 등장과 무훈을 비는 제사를 지낸다.
3. 세째마당
남. 북부용마(황용, 청용)가 위용을 과시하며 출전한다.
4. 네째마당
황용과 청용이 서로 힘을 과시하며 화염을 토하고 서로 응시한다.
5. 다섯째마당
용마꾼들이 대오를 정비하여 용마를 호위하며 싸움에 나선다.
6. 여섯째마당
남북부 장수들이 용마를 타고 전진신호를 한다. 북잡이는 독전한다.
7. 일곱째마당
남북부 용마꾼들이 함성을 지르며 서로 대진한다.
8. 여덟째마당
남북부장군 용마에 높이타고 계속 독전하고 용마꾼들은 밀치고 닥치는 싸움을 한다.
9. 아홉째마당
남북부 용마꾼의 투석전이 벌어진다.
10. 열째마당
남북부 장군끼리 싸움이 시작되고 놀이꾼은 상대방 용마에 올라 장수를 공격하고 용마는 화염을 토한다.
11. 열한번째마당
남부 놀이꾼이 청용에 올라 청용의 장수와 싸움이 벌어지고 청용의 장수가 땅에 떨어진다.
12. 열두번째마당
남부가 이겼다. 황용이 이겼다. 청용은 꼬리를 말아 주저 않는다. 북부장수는 땅에 꿇어 앉아 땅을치며 통곡한다. 북부용마꾼들도 통곡한다.
13. 열세번째마당
남부용마꾼은 승리의 기쁨으로 북부용마의 주위를 돌며 흥겨워 한다. 농악대 등장하여 장단에 맞추어 춤을 춘다. 남부 장군의 선창에 따라 소리메기기를 한다.
14. 열네번째마당
남. 북부 용마꾼 모두 놀이마당을 벌이면서 퇴장한다.