

쌍륙(雙六)의 역사와 놀이방법

김 영 진*

차례

- I. 쌍륙의 명칭
- II. 쌍륙의 역사
- III. 우리나라의 쌍륙
- IV. 놀이도구와 놀이방법
- V. 제언

I. 쌍륙의 명칭

쌍륙(雙六)은 우리나라를 포함한 세계 전역에서 행해졌던 주사위놀이로서,¹⁾ 그 기원을 고대에서 찾을 수 있을 만큼 오랜 역사를 갖는다. 그리고 놀이가 행해진 지역이 광범위한 탓인지 명칭 또한 매우 다양하게 나타난다.

쌍륙(雙六)은 우리나라에서 쌍륙(雙陸), 악삭(握槊), 상륙(象陸: 吏讀), 상육²⁾ 등으로, 중국에서는 쌍록(雙鹿), 박륙(博陸), 악소(握塑), 십이기(十二碁), 육채(六采), 선택(選采), 육갑(六甲), 장행(長行) 등으로 불리었는데,³⁾ 각각의 명칭은 놀이방법, 놀이도구 등

* 국립민속박물관 연구원

1) 김영진, 2004, 「쌍륙과 주사위」, 『생활문물』 11호.

2) 『재물보(才物譜)』에 “雙陸 陳思王植制雙陸局置骰子二 상육”이라는 구절이 나온다.

3) 『오주연문장전산고(五洲衍文長箋散稿)』권57, 회구변증설.

『조선어사전(朝鮮語辭典)』

심우성, 1996, 『우리나라 민속놀이』, 동문선, 95쪽.

조수화, 2001, 「중·한 민속놀이 비교 연구」, 인하대 사회교육학과 석사논문, 35~43쪽.

최상수, 1985, 『한국민속놀이의 연구』, 성문각, 233~234쪽.

한국학문헌연구소 편, 1980, 『재물보』

申士堉 外, 1991, 『中國風俗大辭典』, 中國和平出版社., 464~465쪽.

다양한 측면에서 명명된 것으로 보인다. 쌍륙(雙陸)은 말이 이동할 수 있는 길이 쌍륙판 양쪽으로 나 있기 때문에 붙여진 이름이라 한다. 그리고 악삭(握槊)은 나무 말을 잡고 놀기 때문에, 선택(選采), 육갑(六甲)은 놀이도구인 주사위 때문에 붙은 이름이라 한다.⁴⁾ 쌍륙은 보통 15개의 말을 사용하여 놀지만 12개나 16개의 말을 사용하기도 하는데, 십이기(十二碁)라는 이름은 12개의 말을 가지고 놀았던 것에서 연유하였을 것이라 생각된다.

그런데 쌍륙, 장행, 악삭이 같은 종류의 놀이일 뿐 동일한 놀이를 지칭하는 것은 아니라는 주장도 있다. 중국문헌 『중화전통유희대전(中華傳統遊戲大全)』(1990)에는 다음과 같이 기록되어 있다.

당대의 유희 중 장행이 있는데, 이 놀이의 도구는 말과 판으로 이루어진다. 말은 노란색과 검정색 각 15개가 필요하며 주사위는 두 개를 던져 말을 옮기며 논다. 놀이 방법은 악삭에서 기원해서 쌍륙에서 변해 왔다(今之博戲, 有長行最甚. 其具有局有子, 子有黃黑各十五, 擲采之骰有二. 其法生于握槊, 變于雙陸)⁵⁾

위의 글은 장행을 설명한 글로 악삭이 쌍륙의 원형이며, 장행은 악삭과 쌍륙을 기초하여 중국에서 생겨난 것임을 말해주고 있다. 이러한 주장이 사실이든 아니든 이들 모두 비슷한 시기에 행해졌으며 비슷한 놀이도구와 놀이방법을 갖춘 놀이였음에는 의심의 여지가 없다.

한편 쌍륙을 범어(梵語)로는 파라새희(波羅塞戲), 일본어로는 스고로쿠(すごろく), 영어로는 백게몬(Backgammon)이라 하는데, 그 명칭만 보아도 이 놀이가 전 세계에 걸쳐 널리 행해졌던 놀이임을 알 수 있다. 유럽과 미국에서는 현재까지도 이 놀이가 행해지고 있는데, 지금의 놀이규칙은 1920년경에 자리잡기 시작하였으며 1931년에는 국제규칙이 제정되었다. 그리고 1964년에는 세계선수권대회까지 개최되었다.⁶⁾

Ⅱ. 쌍륙의 역사

쌍륙이 시작된 시기는 고대 이전까지 거슬러 올라가는데, 쌍륙의 가장 오래된 형태가

4) 최남선, 1948, 『조선상식(朝鮮常識)』, 동명사, 82쪽.

심우성, 1996, 『우리나라 민속놀이』, 동문선, 95쪽.

5) 조수화, 2001, 「중·한놀이 비교 연구」, 인하대학교 석사학위논문, 35쪽, 『중화전통유희대전』 재인용.

6) 문화체육부, 1995, 『전통놀이모음집』, 37~38쪽.

발견된 곳은 바빌로니아의 아브라함 성지(聖地)이다. 이것은 B.C. 3천 년경에 제작된 것으로 추정된다. 그 이후의 것으로 나일 강변의 피라미드, 고대 그리스, 로마제국 시대의 여러 유적 및 폼페이 유적 등지에서 여러 놀이판이 발견되고 있다.⁷⁾

이 놀이가 중국에 전해진 것은 훨씬 후대인 2세기경 조위(曹魏)시대로 추정된다. 천축(天竺)⁸⁾에서 호국(胡國)⁹⁾으로 전해진 것이 다시 중국 내륙지역으로 퍼졌으며 이후 수당(隋唐)시대까지 인기를 누려 왔다고 한다.

쌍륙은 서축(西竺: 고대 인도를 뜻함)에서 시작하여 조위시대에 중국에 전해졌는데 양, 진, 위, 제, 수, 당 시대까지 유행했다(故名雙陸 始于西竺 流于曹魏 盛于梁陳魏齊隋唐)¹⁰⁾

쌍륙은 쌍륙(雙鹿)이라고도 한다. 고대 놀이의 하나로서, 천축에서 전해져서 남북조, 수, 당시대까지 널리 행해졌다(雙陸 雙陸又名 '雙鹿'. 古代博戲之一, 傳自天竺(印度), 盛于南北朝, 隋, 唐)¹¹⁾

중국의 고문헌 『오잡조(五雜俎)』에 전해져 오는 고사를 통해서도 쌍륙이 호국(胡國)을 통해 중국에 전해졌음을 확인할 수 있는데, 고사의 내용을 보면 호왕(胡王)의 동생이 죄를 지어 죽게 되었는데, 동생이 감옥에서 악삭(握槩)을 만들어 바쳐 자신의 뜻을 알리고자 하였다. 악삭은 말이 홀로 있으면 위험하지만 두 개 이상이면 상대편 말에게 쉽게 먹히지 않으므로, 이를 본 호왕이 느끼는 바가 있어 동생을 살려주었다고 한다.

五雜俎 雙陸 一名握槩 本胡戲也 胡王有弟一人 得 將殺之 其弟 獄中爲此戲 以上其意 言孤 則爲人所擊 以諷王也 曰握槩者 象形也 曰子隨骰行者 若得雙陸 則无(無)不勝也¹²⁾

7) 심우성, 1996, 『우리나라 민속놀이』, 동문선, 95쪽.

8) 천축은 고대 중국에서 인도 또는 인도 방면에 대해 부르던 호칭으로서 서축(西竺)이라고도 한다. 후한(後漢) 시대의 문헌에 나타나는데, 이 호칭은 위(魏) 진(晉) 남북조(南北朝) 때 널리 이용되었다.

9) 한(漢)과 서역(西域) 사이에 자리잡고 있었던 흉노족(族)이 세운 나라.

10) 『오주연문장전산고』 권57, 회구변증설.

11) 申士堉 外, 1991, 『中國風俗大辭典』, 中國和平出版社., 464~465쪽.

12) 『오주연문장전산고』 권57, 회구변증설.

중국으로 건너간 쌍륙이 다시 우리나라에 전래된 것은 삼국시대 무렵으로 보인다. 중국 당나라 학자 이연수(李延壽)가 편찬한 『북사(北史)』¹³⁾ 권94 백제전(百濟傳)을 보면 ‘백제에 투호, 저포, 농주, 악삭 등의 잡희가 있다(有投壺, 擲蒲, 弄珠, 握槊 등 雜戲)’는 기록이 있다. 이 기록을 통해 백제시대에 이미 우리나라에 쌍륙이 있었음을 알 수 있다.¹⁴⁾ 이 시대의 쌍륙판으로 현재 우리나라에 전해지는 것은 없으나, 그 모습을 일본 정창원(正倉院)에 전해지는 쌍륙판의 모양에서 찾아볼 수 있을 것이다. 이 쌍륙판은 ‘목화자단쌍륙국(木畫紫檀雙六局)’이라고 불리는데, 신라의 것이 일본으로 건너간 것이라 주장된다.

쌍륙은 일본에서 스코로꾸(すごろく: 雙六)로 통칭되는데, 쌍륙이 일본에 전해진 것은 『일본서기(日本書紀)』의 내용으로 보아 7세기경으로 추측된다. 『일본서기』 권30 지통천황(持統天皇)¹⁵⁾ 3년조(年條)에 ‘쌍륙을 금지한다(十二月己酉朔丙辰 禁斷雙六)’라는 기록이 남아있기 때문이다.¹⁶⁾ 그리고 비슷한 시기의 유품인 목화자단쌍륙국(木畫紫檀雙六局) 등이 일본 정창원에 전해오고 있다.

목화자단쌍륙국(木畫紫檀雙六局)을 신라의 유품이라고 주장하는 이유를 세 가지 측면에서 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 쌍륙판에 새겨진 문양이 신라의 것과 매우 유사하며, 판 제작에 사용된 공예기법은 그 시대의 일본이 갖고 있던 기술을 능가한다. 둘째, 판 제작에 사용한 재료들이 일본에서 구할 수 없는 재료들인데, 당시 일본의 조선술과 항해기술로 외국에서 그러한 물건을 수입하기에는 무리가 있었다. 그러나 신라는 발달된 조선술로 외국과 활발한 교류를 하고 있었다. 셋째, 판을 제작하는 데 사용된 공예기법들이 후대에 전승되지 않았다. 따라서 정창원 쌍륙판은 당시 부유한



〈사진 1〉 목화자단쌍륙국

13) 열전 중에 고구려전, 백제전, 신라전 등이 있어 한국 역사 연구에 참고자료가 된다.

14) 조수화, 2001, 「중·한 민속놀이 비교 연구」, 인하대 사회교육학과 석사논문, 41쪽, 『북사』 재인용

15) A.D. 686~697년. 일본 역대 여자 천황들 가운데 직접 정사(政事)를 이끌었던 인물.

16) 奈良國立博物館, 1995, 『正倉院展(47)』 圖錄.

최재석, 1996, 『정창원 소장품과 통일신라』, 일지사.

이춘계, 1995, 「일본 正倉院의 袈裟와 그 製作局」, 『과학기술』 33권 3호, 265~277쪽.

(<http://science.empas.com/ktask.html>)

17) 최재석, 1996, 『정창원 소장품과 통일신라』, 일지사, 177~208쪽.

일본귀족들이 신라로부터 구입한 물품들 중 하나였을 가능성이 크다고 한다.¹⁷⁾

이상의 내용을 보았을 때, 쌍륙은 바빌로니아, 인도, 이집트가 밀접해 있는 아시아 서남부에서 시작하여 그리스, 로마를 거쳐 유럽 전역으로 전파되는 동시에, 동쪽으로는 중국을 거쳐 우리나라와 일본에까지 전래된 것으로 보인다.

Ⅲ. 우리나라의 쌍륙

우리나라에서 쌍륙이 민간에게까지 널리 알려진 것은 조선시대인데, 주로 정초나 농한기에 많이 놀았다고 한다.

쌍륙에 대해 기록하고 있는 우리나라 문헌으로는 『취설(聚說)』,¹⁸⁾ 『쌍륙해(雙六解)』,¹⁹⁾ 『동국이상국집(東國李相國集)』, 『고려사(高麗史)』, 『목민심서(牧民心書)』, 『임원경제지(林園經濟志)』, 『견한잡록(譚閑雜錄)』, 『조선왕조실록(朝鮮王朝實錄)』, 『오주연문장전산고(五洲衍文長箋散稿)』, 『재물보(才物譜)』, 『조선부(朝鮮賦)』 등이 있다.

송나라 문헌 『북사(北史)』를 통해 우리나라에도 삼국시대 무렵 쌍륙 놀이가 행해졌음을 알 수 있지만, 연대를 알 수 있는 우리나라 문헌 가운데 최초로 쌍륙이 등장하는 것은 고려시대의 문헌 『동국이상국집』이다. 이 책은 고려시대 학자 이규보(李奎報)의 시문집인데, ‘전 이지와 문 장로가 찾아와서 쓴 나의 강남집 중의 시운을 차하다(次韻全履之文長老見訪用吾江南集中詩韻)’라는 시에 ‘옥으로 만든 판에서 쌍륙을 친다(玉局爭雙六)’라는 구절이 있어 고려시대에도 쌍륙이 행해졌음을 보여준다. 옥으로 쌍륙판을 만들었던 것으로 보아 고려시대의 쌍륙은 특정계층의 호사스런 오락이었으리라 추측된다.

전 이지와 문 장로가 찾아와서 쓴 나의 강남집 중의 시운을 차하다	
閉閣留賓手挽衫	문을 닫고 손의 옷을 끌어당겨 만류하고
細斟家醞綠如藍	빛은 술을 살며시 잔질하니 쪽처럼 푸르구나
閑呼玉局爭雙六	한가히 옥 말판을 가져다가 쌍륙놀이하고
醉把朱絃弄十三	취하여 비파를 잡고 열세 줄을 희롱하네
不必論文期渭北	반드시 문을 논하여 위북을 기약할 것이 아니라

18) 고서(古書)로 추정되는데, 정확한 연대와 편자(編者)는 알 수 없다. 책 한 권이 총 6장(12쪽)이며 쌍륙 등에 대한 설명이 기록되어 있다.

19) 쌍륙에 대해 일반적인 기술을 한 한 장짜리 고문서(古文書)이다. 기록한 연대와 이유 등에 대해서는 좀더 연구가 필요하다.

端合聯句會城南	성남에 모여 시구를 연하는 것이 합당하리
殷勤最愛曹溪老	은근하게 가장 사랑하는 조계 늙은이
約我靑山共結庵	나와 함께 푸른 산에 암자 짓기를 약속했네 ²⁰⁾

조선시대 기록은 그 양과 내용 면에서 더욱 다양한 양상을 나타내고 있는데, 문헌의 내용들을 보아 조선시대에는 민간인들에게까지 널리 행해졌던 놀이임을 알 수 있다. 정희득(鄭希得)의 『해상록(海上錄)』에 쌍륙 놀이를 보고 지은 시가 전해진다.

전칠의 집에서 쌍륙놀이를 보고	
江雨欲來風滿堂	강에 비 오려고 바람이 집에 가득하니
奇花異草一庭香	진기한 꽃 이상한 풀 온 뜰이 향기롭네
樗蒲半日悲歡喜	반나절 도박으로 슬퍼했다 기뻐했다 하는 것은
擬擲愁腸博酒觴	마음의 시름 씻으려고 술내기 하는 것이라오 ²¹⁾

또한 김시습(金時習)의 매월당집(梅月堂集)을 보면 ‘륙이야! 라는 외침에 놀라 취해 졸다 깨어나다(六大呼來午夢醒)’라는 시구가 나오는데, 이 구절을 통해 이 놀이가 얼마나 흥미진진하게 진행되었는가 짐작할 수 있다.²²⁾ 놀이주체들의 열중과 몰입은 이 놀이에 대한 사회적 우려로 이어졌는데, 『조선왕조실록』 중종 20년(1525년) 기록에는 형조 판서 조계상(曹繼商)과 도승지 이세정(李世貞)이 자주 집에 모여 쌍륙을 두었으며 두 사람이 자주 모여 오랜 시간을 보내므로 역적모의를 하는 것이 아닌가 의심을 받은 일도 있었다고 전한다. 이 놀이에 대한 우려는 『견한잡록』과 『조선부』에도 잘 나타나고 있는데, 그 내용을 보면 아래와 같다.

바둑과 쌍륙 같은 놀이를 민간 자제들에게 허락하지 않는다(碁局雙陸之類民間子弟皆不許習)²³⁾

다만 혹 즐기다가 뜻을 상실하는 자도 있으며 혹은 도박으로 재산을 날리는 자도 있으니, 잡기는 이로움은 없고 손해만 있다 하겠다(但或有耽玩喪志者或有賭博傷財者雜技可謂無益而有損也)²⁴⁾

20) 민족문화추진위원회, 1980, 『(국역)동국이상국집 1권』, 292쪽.

21) 민족문화추진위원회, 『(국역)해상록』(<http://kcri.minchu.or.kr/M/jsp/index.jsp>).

22) 민족문화추진위원회, 『(국역)매월당집』(<http://kcri.minchu.or.kr/M/jsp/index.jsp>).

23) 동월, 1994, 윤호진 역, 『조선부』, 까치, 43쪽.

기록 시기	내 용
세종 6 (1424)년 7월 18일	제목 : 의산군 남취를 불러 윤자당의 첩 윤이를 간통하고 폭행한 것에 대해 꾸짖다. 임인년에 공주가 병이 나서, 내가 진념(軫念)하여 사람을 보내어 문병하게 하였는데도, 너는 병증세가 어떠한지 알지도 못하고 내시를 데리고 쌍륙(雙六)만 치고 있어, 조금도 가장(家長)된 도리가 없었고….
세종 14 (1432)년 6월 8일	제목 : 사신들이 요구한 물품을 주다. 세 사신이 승상(繩床) · 쌍륙(雙六) · 죽선(竹扇) 등의 물품을 요구하므로 주라고 명하였다.
성종 20 (1489)년 12월 16일	제목 : 수복 석시 등이 어전에서 도박을 한 것을 알고도 묵인한 안강정 이읍을 국문하게 하다. 수복(守僕) 석시(石屎) 등이 어실(御室)에 들어가서 쌍륙(雙六)으로 술내기를 하고 인하여 서로 싸우다가 화로를 차서 지의(地衣)를 불사른 것을 이미 취초(取招)하였는데….
성종 21 (1490)년 1월 19일	제목 : 어전 안에서 술내기를 하고 돛자리를 태운 석시 이읍을 국문하게 하다. 문소전 수복노(文昭殿守僕奴) 석시(石屎)가 전(殿) 안에서 쌍륙(雙六)을 던져서 술내기를 하면서, 서로 싸우다가 화로를 차서 불을 흘뜨려 지의(地衣)를 태운 죄는 율(律)이 사형(死刑)에 해당합니다.
중종 17 (1522)년 6월 16일	제목 : 사헌부가 의성위 남치원, 곤양수 이하, 금란 부정 이우손, 황여현 등을 서용할 수 없다고 아뢰다. 사촌 누이와 함께 있으며 혹 과도하게 술을 마시기도 하고, 혹은 쌍륙놀이를 하기도 하여 행실이 착하지 못하였으니 서용할 수 없습니다.
중종 20 (1525)년 7월 5일	제목 : 고변자 김광필이 형조 판조 조계상과 도승지 이세정을 고변하다. 조계상이 퇴근한 후 자주 그의 집에 와서 쌍륙을 두기도 하고 장기를 두기도 하고….
명종 16 (1561)년 12월 29일	제목 : 충순당에 나아가 나례를 관람하고 윤목을 던지는 놀이를 하라고 전교하다. 예로부터 나례를 관람할 때에 윤목을 던지는 놀이는 [저포(樗蒲)나 쌍륙(博塞)의 종류이다]가 있었으니 지금도 그 놀이를 하라.
효종 8 (1657)년 8월 16일	제목 : 송시열이 상소문에 첨부한 책에서 오락을 삼가고 검속할 것을 청하다. 그런데 신이 듣자니 전하께서 자주 희빈과 여러 공주들로 하여금 쌍륙과 바둑을 즐기게 하고서 놀이 값을 징수해 술과 음식을 푸짐하게 차림으로써 시새위가며 풍송하게 차린다 했습니다.

※ 위의 표는 민족문화추진회에서 제작한 CD-ROM 『(국역)조선왕조실록』에서 발췌한 내용이다.

『조선왕조실록』에도 쌍륙에 대한 다양한 기록들이 남아 있다. 이 기록을 통해 조선 중기까지 이 놀이를 즐겼던 계층과 그것이 행해졌던 장소의 다양성을 짐작할 수 있는데, 부원군(府院君), 빈(嬪)과 공주들, 형조판조 등 비교적 상류계층이 즐겼던 놀이였음을 알 수 있다.

그러나 조선 후기 풍속화가인 신윤복(申潤福)과 김득신(金得信)의 그림을 보면 평범한 차림새의 여인과 선비가 쌍륙을 두고 있는 모습이 보인다. 따라서 조선 후기로 가면서 이 놀이가 좀더 다양한 계층으로 널리 보급되었음을 알 수 있다. 그리고 대한제국 말의 풍속화가 김준근(金俊根)의 기산풍속화(箕山風俗畵)²⁵⁾와 1930년대에 나온 최운식의 춘화첩에도 쌍륙판이 등장하고 있어, 20세기 초반까지도 계속 행해졌던 놀이임을 알 수 있다.²⁶⁾



〈그림 2〉 기산풍속도 1



〈그림 3〉 기산풍속도 2

우리나라에서 쌍륙이 처음 행해진 것이 언제인지는 기록으로 남아있지 않으나 백제 때 악삭이 행해졌다는 기록으로 보아 삼국시대 무렵이나 그 이전부터 이 놀이가 행해졌을 것으로 보인다. 그리고 고려시대와 조선 전기에는 상류계층 사이에서 국한되어 전해오다가 조선 후기에는 민간에게까지 알려져 폭넓게 행해진 것으로 보인다.

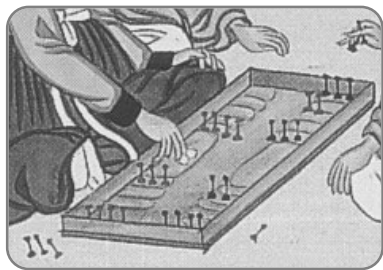
24) 심수경, 1980, 심석규 역, 『견한잡록』, 백야출판사, 177쪽.

25) 기산(箕山) 김준근(金俊根)의 화첩 『기산풍속화첩』에 수록되어 있는 그림으로, 현재 독일 함부르크인류학박물관에서 소장하고 있다.

26) 강명관, 2001, 『조선 사람들, 혜원의 그림 밖으로 걸어나오다』, 도서출판 푸른역사, 208~210쪽.
조홍윤, 2004, 『민속에 대한 기산의 지극한 관심』, 민속원.

Ⅳ. 놀이도구와 놀이방법

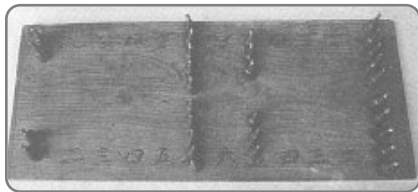
쌍륙을 놀기 위해서는 쌍륙판, 주사위 두 개, 그리고 서른 개의 말이 필요하다. 쌍륙판은 말판이라고도 부르는데, 가로 70~80cm, 세로는 40cm 내외 크기의 직사각형이다. 테가 높게 둘러진 것이 일반적이나 테가 없거나 낮게 드리어진 쌍륙판도 있다.



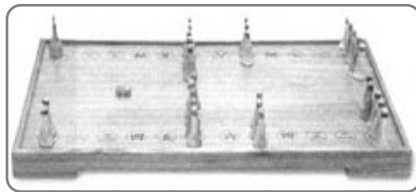
〈그림 4〉 쌍륙판 3

쌍륙판 안에는 〈그림 4〉에서처럼 검은 선으로 밭(田 또는 梁)이라 부르는 구획을 그려 넣는다. 각 판마다 크기나 모양은 차이가 있지만 여섯 개의 밭을 상하, 좌우가 대칭이 되도록 모두 네 군데에 그려 넣는 것은 공통적이다. 그리고 좌우의 여섯 개의 밭 사이에 주사위를 던질 수 있는 칸을 크게 그려 넣는다.

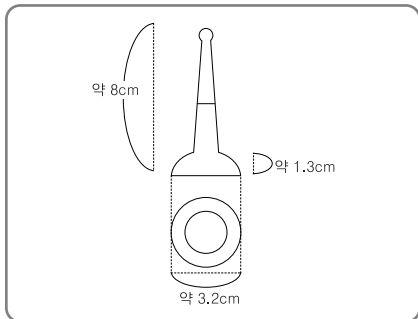
말의 모양은 〈사진 2〉, 〈그림 5〉와 같이 반구(半球) 모양에 뾰족한 탑이 올라와 있는 형태이다. 중국의 말은 〈사진 3〉, 〈그림 6〉과 같이 우리나라 말에 비해 완만한 경사를 이루는 것이 특징이다. 말은 두 가지 색으로 채색하는데 상하(上下)의 색을 다르게 칠한다. 상하 두 색의 배치를 다르게 하여 상대편 말과 자기편 말을 구분한다. 색은 홍색과 녹색을 쓰는 것이 보통이지만 『견한잡록』의 기록을 보아 흑색과 백색의 색을 사용하기도 하였음을 알 수 있다.



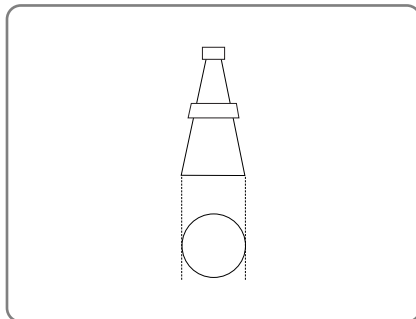
〈사진 2〉 쌍륙판 1



〈사진 3〉 쌍륙판 2

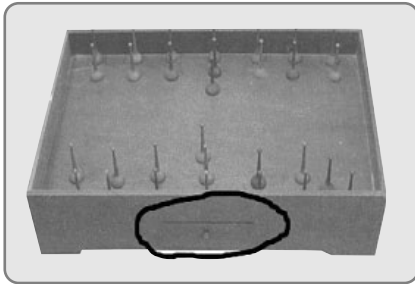


〈그림 5〉 쌍륙말



〈그림 6〉 중국말

간혹 쌍륙판에 서랍이 달려 있는 것도 볼 수 있는데, 말과 주사위를 사용한 후에 넣어두기 위한 용도로 쓰였다. 그런데 국립민속박물관 3전시관에 전시되어 있는 쌍륙도구를 보면 쌍륙판에 말을 담는 망사 주머니가 달려 있다. 망사 주머니는 종이를 꼬아서 만든 것인데, 놀이가 끝난 후에 여기에 말을 담아 보관하였다고 한다.

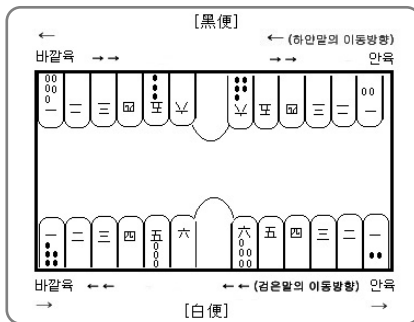


〈사진 5〉 서랍 달린 쌍륙판

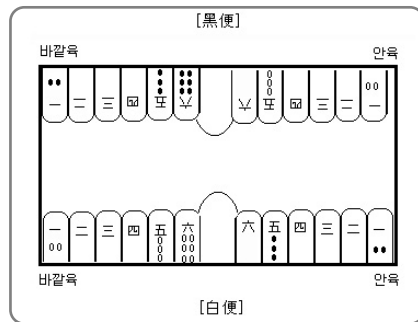


〈사진 6〉 망사 주머니

쌍륙의 놀이방법은 현재 가장 보편적으로 알려진 15개의 말을 갖고 노는 놀이를 중심으로 기술하고자 한다. 쌍륙은 두 사람 또는 두 편으로 나뉘 각기 15개씩의 말을 정해진 방식대로 배치한 뒤 2개의 주사위를 동시에 던져 나온 눈의 수에 따라 말을 옮기는 놀이이다. 말을 처음 놓는 위치는 정해져 있는데, 자기 편 안육에 말 5개, 바깥육에는 3개를 놓고, 다른 편 안육에는 2개, 바깥육에는 5개를 놓고 시작한다. 그 모양은 〈그림 7〉과 같다. 그러나 말을 놓는 방법은 지역에 따라 약간씩 차이를 보이기도 하는데, 북한 학자들이 쓴 책인 『조선의 민속놀이』(1964)에는 16개의 말을 사용하여 쌍륙을 논다고 기록하고 있다. 이 때 말을 처음 놓는 위치는 〈그림 8〉과 같다.



〈그림 7〉 말의 처음 위치(말 15개)



〈그림 8〉 말의 처음 위치(말 16개)

쌍륙판에 정해진 위치에 맞게 15개씩 벌여 놓은 후에는 2개의 주사위[采]를 죽통(竹筒)에 넣거나 손으로 흔들어 던져, 나온 수만큼 말을 전진시킨다. 말을 자기편의 안육에 모두 넣거나, 집을 지은 다음 말을 놀이판 밖으로까지 모두 빼내면 승리한다. 다시 말해 승리하는 방법에는 두 가지가 있는데, 6개의 발에 한 개 이상의 말이 들어가는 방법과, 집을 지은 다음 말을 놀이판 밖으로 빼내야 이기는 방법이다.²⁷⁾ 최남선의 『조선상식』을 보면 ‘骰兒²⁸⁾이쌍을 던져 사위대로 행마하여 먼저 입궁(入宮)함을 다룬다.’라고 표현하고 있어 이 놀이가 전쟁놀이처럼 행해진 것일 수도 있음을 알려준다.

게임에서 이기기 위해서는 나온 눈의 조합을 잘 이용해서 상대편 말을 많이 잡고 유리한 곳으로 옮겨야 하는데, 주사위를 던져 나올 수 있는 경우의 수는 모두 스물한 가지이며 각각의 경우를 부르는 명칭이 있다. 주사위의 ‘눈1’은 백(白), ‘눈2’는 아(亞), ‘눈3’은 삼(三), ‘눈4’는 사(四), ‘눈5’는 오(五), ‘눈6’은 육(六)이라고 부르는데, 예를 들어 주사위 두 개를 던져 나온 눈이 순서쌍(1, 2), (5, 6)이면 각각 백아(白亞), 오육(五六)이라고 한다. 만약 같은 눈이 나오면 중(重)을 사용하여 중일(重一), 중아(重亞), 중오(重五), 중육(重六)라고 한다.²⁹⁾

(1, 1) 중일(重一)	(2, 2) 중아(重亞)	(3, 3) 주삼(朱三)
(4, 4) 주사(朱四)	(5, 5) 중오(重五)	(6, 6) 중육(重六), 육육, 줄륙
(1, 2) 백아(白亞)	(1, 3) 백삼(白三)	(1, 4) 백사(白四)
(1, 5) 백오(白五)	(1, 6) 백육(白六)	(2, 3) 아삼(亞三)
(2, 4) 아사(亞四)	(2, 5) 아오(亞五)	(2, 6) 아육(亞六)
(3, 4) 삼사(三四)	(3, 5) 삼오(三五)	(3, 6) 삼육(三六)
(4, 5) 사오(四五)	(4, 6) 사육(四六)	(5, 6) 오륙(五六)

위에서 보았듯이 같은 숫자가 반복되는 것을 중(重)이라 하는데 (3, 3)과 (4, 4)는 독특하게 주삼(朱三), 주사(朱四)라고 한다. 이에 관련된 고사가 있다. 당나라 현종과 양귀비는 평소 쌍륙을 즐겼는데, 하루는 현종이 중삼(重三)이 나오면 양귀비에게 5위(오위: 오품) 벼슬을 내릴 것이라 약속했다. 그런데 던진 주사위가 실제로 중삼이 나왔다. 이를 본 양귀

27) 심우성, 1996, 『우리나라 민속놀이』, 동문선, 234~239쪽.

28) 주사위의 이칭.

29) 한국학문헌연구소 편, 1980, 『재물보』, 642쪽.

비가 중사(重四)가 다시 나오면 5위를 정말로 자신에게 달라고 하였는데, 말한대로 중사가 나왔다. 그래서 현종은 양귀비에게 오위의 벼슬을 내렸는데, 오위는 붉은 옷을 입는 벼슬이므로 이 때부터 중삼과 중사를 주삼, 주사라고 불렀다고 한다.³⁰⁾ 한편 중일을 ‘뽁뽁이’라고도 하는데 뽁뽁(白白)이라는 발음을 세게 발음한 결과라 할 것이다. 그리고 모두 6이 나오면 ‘육육’ 또는 ‘줄륙’이라 하는데 줄륙은 중륙을 부드럽게 발음된 결과인 것으로 보인다.³¹⁾

쌍륙에 적용되는 규칙은 지방마다 약간씩 차이를 보이는데 공통적인 것을 정리하면 아래와 같다.

- (1) 상대방의 말이 둘 이상 있는 발에는 말을 놓을 수 없다.
- (2) 한 발에 5개 이상의 말이 들어갈 수 없다.
- (3) 같은 숫자가 나오면 말 2개를 한꺼번에 옮길 수 있다.
- (4) 말들을 밖으로 내는 데는 주사위의 숫자가 지나쳐도 상관없다.
- (5) 던지지 않고 쉴 수 있다.
- (6) 뒤로는 갈 수 없다.
- (7) 말 2개가 있는 곳을 지나쳐 갈 수는 있다.
- (8) 귀향말이 있으면 다른 말을 움직일 수 없다.
- (9) 잡혀 나간 말은 반드시 처음부터 시작해야 한다.

쌍륙 놀이에 사용되는 용어 또한 지방마다 약간씩 차이가 있지만, 대체로 ‘귀향말’ ‘바깥육[外陸]’ ‘안육[內陸]’ ‘행마(行馬)’ ‘바리’ 등은 공통적으로 나타난다. 귀향말은 상대방 말에 잡혀 처음부터 다시 시작해야 하는 말, 즉 말판 밖으로 쫓겨난 말을 뜻한다. 바깥육과 안육은 ‘집 밖’과 ‘집 안’이라는 뜻으로 해석할 수 있는데, 자신의 말을 모두 자신의 집 안으로 가져와야 한다. 행마는 말이 움직이는 것을 뜻하고, 바리는 혼자 있어서 상대방이 잡기 쉬운 말을 뜻한다. 『광주의 민속놀이』(1994)에서는, 말을 넘어뜨려 밖으로 내보내는 것을 ‘때린다’라고 하고, 그리고 상대방 말이 2개 이상일 때에는 때릴 수 없어 그곳에 진행할 수 없는데 이를 때를 ‘발디딜 데가 없어서 못 넘어간다’라고 표현하고 있다.

30) 한국학문헌연구소 편, 1980, 『재물보』, 642쪽.

31) 광주민속박물관, 1994, 『광주(光州)의 민속(民俗)놀이』, 236쪽.

조수화, 2001, 「중·한 민속놀이 비교 연구」, 인하대 사회교육학과 석사논문, 40쪽.

최상수, 1985, 『한국민속놀이의 연구』, 성문각, 236~237쪽.

V. 제언

지금까지 쌍륙의 역사와 놀이방법에 대해서 알아보았으며, 세 가지 연구과제를 제언하며 이 글을 마치고자 한다. 앞으로 쌍륙에 대한 연구는 크게 세 가지 방향에서 이루어져야 할 것이다. 첫째는 쌍륙의 기원 및 전파에 대한 조사이다. 이것은 서남아시아, 중국, 일본 및 유럽에서 행해지고 있는 놀이와의 비교연구를 통해 가능할 것이다. 둘째는 조선시대까지 행해졌던 쌍륙의 모습에 대한 연구이다. 놀이방법이나 용어의 지역적 편차를 함께 고려하여 이 연구는 행해져야 할 것이다. 그런데 쌍륙에 대한 연구는 과거의 놀이 모습을 되찾고 보존하는 것으로 끝나서는 안 될 것이다. 쌍륙 놀이를 현대에 널리 보급시켜 '살아있는 놀이'로 정착시키는 일도 필요하다고 생각한다. 오늘날 보드게임방이 생겨날 정도로 보드게임에 대한 젊은 계층의 호응도가 높아가고 있는데, 바로 이 시점이 쌍륙 놀이를 부활시켜 보급하기 적절한 때이라고 생각한다. 따라서 세 번째로 현대에 맞게 쌍륙의 놀이 규칙을 개발하는 연구가 필요하다. 특히 요즘 민속놀이 보급에 관심을 갖고 있는 초등학교 선생님들 중심으로 쌍륙 놀이를 단순화하여 어린 아이들도 놀기 쉽게 하려는 시도가 있는데, 이에 대한 체계적인 지원과 협조가 필요하다 하겠다. 쌍륙 연구는 우리조상들이 행했던 놀이의 실제 모습을 되찾을 수 있는 동시에, 현재에도 널리 행할 수 있는 '살아있는 놀이'로 자리잡을 수 있도록 재현과 재창조 두 측면 모두에서 행해져야 할 것이다.

| 참 고 문 헌 |

- 『聚說』, 『雙六解』, 『東國李相國集』, 『遣間雜錄』, 『才物譜』, 『大東野乘』
 『朝鮮王朝實錄』, 『朝鮮賦』, 『五洲衍文長箋散稿』, 『朝鮮語辭典』
 강명관, 2001, 『조선 사람들, 혜원의 그림 밖으로 걸어나오다』, 푸른역사
 광주민속박물관, 1994, 『광주의 민속놀이』
 김영진, 2004, 「쌍륙과 주사위」, 『생활문물』 11호
 도유호 외, 1964, 『조선의 민속놀이』, 민속원
 동 월, 1995, 『조선부』, 윤호진 역, 까치
 문화체육부, 1995, 『전통놀이모음집』
 민족문화추진위원회, 1980, 『(국역)동국이상국집 1권』
 민족문화추진위원회, 『(국역)매월당집』(<http://kcri.minchu.or.kr/M/jsp/index.jsp>)
 민족문화추진위원회, 『(국역)해상록』(<http://kcri.minchu.or.kr/M/jsp/index.jsp>)
 심수경, 1980, 심석규 역, 『견한잡록』, 백야문화사
 심우성, 1996, 『우리나라 민속놀이』, 동문선
 이규보, 1988, 『(국역)동국이상국집 1』, 민족문화추진회
 이춘계, 1995, 「일본 정창원의 가사(袈裟)와 그 제작국」, 『과학기술』33권 3호
 조수화, 2001, 「중·한 민속놀이 비교 연구」, 인하대 사회교육학과 석사논문
 조홍윤, 2004, 『민속에 대한 기산의 지극한 관심』, 민속원
 최남선, 1948, 『조선상식』, 동명사
 최상수, 1985, 『한국민속놀이의 연구』, 성문각
 최재석, 1996, 『정창원 소장품과 통일신라』, 일지사
 申士珪 外, 1991, 『中國風俗大辭典』, 中國和平出版社
 奈良國立博物館, 1995, 『正倉院展(47)』圖錄

| ABSTRACT |**The History and Practise of ‘Ssangyuk’, a Traditional Korean Game**

Kim, Young Jin

(Researcher, The National Folk Museum of Korea)

‘Ssangyuk’ is a dice game widely played in the Joseon Dynasty. It is a game to contend for victory by rolling two dices and moving wooden horses, which is similar to a kind of popular board games today.

It is being played all over the world and has a diversity in its name. Dubbed ‘ssangyuk’, ‘aksak’, ‘pafasaehui’ in Korea, ‘seukoroku’ in Japan, and ‘backgammon’ in the west, it has been being played in America and Europe and also has a world contest.

It was brought to China from the ancient India and a small Chinese tribe and later on, it was introduced into inland China. It was popular during the Sui(A.D. 581-617) and Tang(A.D.618-907) dynasties. It is not being played now in China.

The time that it was introduced into Korea is not quite sure, but the game named ‘aksak’ played in the Baekje Kingdom was recorded on the text of Chinese Song dynasty(960-1279). It was also recorded on many books such as ‘Ssangyukgak’, ‘Donguk-yisangguk-jip’, ‘Goryeosa(History of ‘Goryeo’)), ‘Jamulbo’, ‘Mokminsimseo’, and ‘Joseonbu’. The record on the game in the volume of poetry written by Lee, Gyu-bo, a scholar of Goryeo, says “people played the dice game on the jade board.” It is presumed to be a luxurious game conducted by noble men. It was also found on the texts and genre paintings of the Joseon Dynasty.

Nowadays, there are a variety of dice games so as to establish board game shops, but ‘ssangyuk’ is hardly seen. The future study on this game is largely conducted in three parts; the origin of the play and its spread route, the restoration of its originals shapes, and the development of its practise to fit modern people’s emotions.

| 日 | 文 | 抄 | 録 |

双六の歴史と遊び方

金 伶 鎮

(国立民俗博物館 学芸研究員)

双六は朝鮮時代に広く行われたサイの遊びである双六は二つのサイを投げ現われた数字にあわせ馬を運ぶ遊びで現在もはやっているボードゲームの一種である

双六は世界のあちこちで行われた遊びとしてその名も双六双陸握槊波羅塞戯スゴロクバックガモン(Backgammon)など非常に多様であるこの遊びは現在もヨーロッパやアメリカで行われ世界選手権大会も開催されている

双六が中国へつたえられたことは曹魏時代と推定されている天竺(古代インド)から胡国へつたえられまた中国の内陸に伝播され隋・唐まで流行したといわれるしかし現在中国では双六が行われていない

わが国へ双六が最初につたえられてきた時期は明らかにされていないが宋の文献『北史』に百済で握槊が行われていた記録があり三国時代から双六の遊びが行われたことが分る双六の記録はわが国の文献である『聚説』『双六解』『東国李相国集』『高麗史』『才物譜』『牧民心書』『林園經濟志』『譚閑雜録』『朝鮮王朝実録』『五洲衍文長箋散稿』『朝鮮賦』などでみられる

高麗時代の学者である李奎報の詩文集で双六についての記録があり玉で作った板で双六をやった‘玉局争双六’といった部分があり高麗時代にも双六が行われたことがわかるまたこの記録を通じ双六が上流階級の遊びであったことを推定することができるそして朝鮮時代にはいろいろな文献で双六をみることができる特に朝鮮時代の後期の風俗図にも双六がみられ双六は一般人が広くやった大衆的な遊びであったことがわかる

現在ボードゲーム房ができるほどはやっているにもかかわらずわが国の民俗遊びである双六はその姿をみることができないこれから双六に対する研究は次の3つの方向で行わなければならないそれは遊びの起源及び伝播径路伝統的な双六の復元及び研究現代人にあう遊び方の開発などである

| 内 容 提 要 |

“双六”的历史和游戏方法

金 伶 镇

(国立民俗博物馆 学艺研究員)

双六为朝鲜时代普遍流行的一种骰子游戏，以合计两个骰子的数字走马判定胜负，属目前流行的board game的一种世界上通行此类游戏，名称多样，如双六握槊波罗塞戏 す ご ろ く Backgammon等，有时还举办世界级大赛

就中国的情况而言，双六是从天竺国先传到胡国后再传入中国内地，时间大约是曹魏时期，隋唐时盛行此游戏，但目前已不流行

双六传入韩半岛的时期不太明确，但根据《北史》有关百济时期打握槊的记载可知，至迟在三国时期已有这个游戏 韩国记录双六的古代文献有《聚说》《双六解》《东国李相国集》《高丽史》《才物谱》《牧民心书》《林园经济志》《谴闲杂录》《朝鲜王朝实录》《五洲衍文长浅散稿》《朝鲜赋》等高丽时代文人李奎报的诗文集集中有“玉局争双六”句，说明高丽时期也有过双六，并可由此推测当时双六为特定阶层的奢侈娱乐项目朝鲜时代也有很多文献记录双六，特别是朝鲜后期的风俗画中也出现打双六场景，可知此游戏在朝鲜时代已普及到民间

目前，很多board game专营场所提供有关骰子游戏流行历史和影响范围的说明，但其中很难看到有关韩半岛传统双六游戏的内容笔者提出今后应该加强双六研究的三个方向：游戏起源和传播路线的研究复原传统双六游戏的研究开发适合于现代人情绪的游戏方法