

논문투고일 : 2009. 3. 3

심사완료일 : 2009. 5. 7

웃놀이에 관한 쟁점 고찰

—〈사회경(社戲經)〉의 존재 여부와 웃놀이의 유래를 중심으로—

김만태 | 안동대학교 민속학과 박사과정

Kim, Man-tae | Ph.D Candidate, Andong National University

- 머리말
- 〈사회경(社戲經)〉의 존재 여부
- 웃놀이 유래에 관한 기존 학설
- 웃놀이 유래에 관한 쟁점 고찰
- 맺는말

웃놀이에 관한 쟁점 고찰

— 〈사회경(柶戲經)〉의 존재 여부와 웃놀이의 유래를 중심으로 —

김 만 태 안동대학교 민속학과 박사과정

1. 머리말

우리의 많은 민속놀이들이 이미 사라졌거나 사라지고 있는 가운데 웃놀이처럼 남녀노소 누구나에게 많은 사랑을 받으며 면면히 전승되는 놀이는 없다. 우리의 대표적 민속놀이라는 칭호에 걸맞게 웃놀이에 대한 연구는 이미 많은 학자들에 의해 다방면으로 이뤄져왔다. 지금까지의 주요 연구성과들을 정리해보면 다음과 같다.

웃놀이의 유래에 관한 연구로 최상수의 『한국 웃놀이의 연구』(1966), 박은용의 『「웃놀이」의 「걸」에 대하여』(1971), 임동권의 『柶戲考』(1973), 이일영의 『웃(柶戲)의 유래와 명칭 등에 관한 고찰』(1976), 권영철의 『웃놀이 가사에 대하여』(1976), 방선주의 『아시아문화의 미주전파-웃놀이형 유희의 전파와 ‘寶順丸’의 漂着을 중심으로』(1991), 김광언의 『동아시아의 놀이』, 『웃놀이』(2004)가 있다.

웃놀이 일반에 관한 글로는 양재연의 『한국풍속지』 『웃놀이』(1971), 심우성의 『한국의 민속놀이』 『웃놀이』(1975) · 『우리나라 민속놀이』 『웃놀이』(1996)가 있다. 웃놀이의 노랫말에 관한 연구로는 앞에서 언급한 권영철의 글(1976), 김인구의 『웃노래 노래말 연구-안동지방의 「저포송」』(1987) · 『조선조 후기 시가의 민속학적 연구: 척사놀이 관련시가를 중심으로』(박사학위논문, 1989)가 있다. 지방의 웃놀이 풍속에 관한 연구로 김인구의 『「웃놀이」俗 원형 재구를 위한 시론-안동지방을 중심으로』(1986), 박장영의 『안동지방의 웃놀이 연구』(석사학위논문, 1992)가 있다.

웃놀이의 비교민속학적 연구로는 성병희의 『웃놀이의 비교민속적 고찰』(1990), 앞에서 언급한 방선주의 글(1991), 조수화의 『중·한 민속놀이 비교 연구』(석사학위논문, 2001), 앞에서 언급한 김광언의 『동아시아의 놀이』 『웃놀이』(2004)가 있다.

웃관형 바위그림에 관한 연구로 송화섭의 『익산 미륵산·미륵사지의 웃관형 바위그림에 대하여』(1995), 김일권의 『한국 웃관형 암각화의 문화성과 상징성』(2003)과 『국내성에서 발견된 고구려 웃놀이 관과 그 천문우주론적 상징성』(2003)이 있다.

그 외 윗놀이의 서사형식에 관한 연구인 곽진석의 『윗놀이의 형태론』(1996), 〈영기경(靈棋經)〉¹⁾에 관한 연구 단행본인 신원봉의 『윗경』(2002)이 있다.

이처럼 윗놀이에 대해 일찍부터 많은 연구가 있다 보니 이제 더 이상 남겨진 숙제는 없는 듯하다. 그래서 사학계의 윗판형 바위그림에 대한 논의 외는 더 이상 윗놀이와 관련해서 논의가 별로 없다. 하지만 기존 연구들의 내용을 자세히 들여다보면 아직도 우리가 풀어야만 할 과제들이 너무나 많다. 그 대표적 경우가 바로 〈사회경〉의 존재 여부와 윗놀이의 유래이다.

심익운(1734~?)의 〈사회경(柶戲經)〉은 이규경(1788~?)이 『오주연문장전산고』 〈사회변증설(柶戲辨證說)〉에서 김문표(1568~1608)의 〈사도설(柶圖說)〉, 이익(1579~1624)의 『성호사설』과 함께 거론하면서 이들 문헌을 통해서 우리 풍속인 윗놀이에 대해 알 수 있다고²⁾ 언급했음에도 불구하고 지금까지 산실(散失)된 것으로 여겨져 윗놀이 연구들에서 〈사회경〉은 전혀 논거로 제시되지 못하고 있다. 윗놀이의 유래에 관해서는 1970년대까지만 하더라도 활발한 논의가 있었지만 문헌자료가 부족하여 밝히기 어렵다는 이유로³⁾ 술한 쟁점들만 남긴 채 더 이상 논의가 관심있게 이어지지 못했다. 최근 전래 민속놀이들이 빠르게 사라지고 있는 현실 속에서 그동안 윗놀이 연구들이 남겨두었던 쟁점 두 가지를 새롭게 고찰함으로써 우리놀이에 대한 관심을 제고하는 계기로 삼고자 한다.

2. 〈사회경(柶戲經)〉의 존재 여부

심익운의 〈사회경〉은 김문표의 〈사도설〉, 이규경의 〈사회변증설〉과 더불어 윗놀이의 주요한 문헌자료로 인식되면서도 이미 산실된 것으로 여겨져 지금까지 그 내용이 알려지지 않은 채 윗놀이 연구들에서 전혀 논거로 제시되지 못하고 있다. 상황이 이렇게 된 데는 심익운의 문집인 『백일집(百一集)』에 〈사회경〉이 수록되어 있지 않다는 사실이 가장 먼저 크게 작용했다. 그리고 최상수가 윗놀이에 관한 최초의 본격적 논문인 『한국 윗놀이의 연구』에서 “이규경의 ‘오주연문장전산고’(권10)에는 17세기 이조 속종 때 사람 심익운이 지은 사회경(柶戲經)이 있다고 하였으나, 그 내용이 어떠한 것인지 알 수 없다”⁴⁾ 고 했다. 이런 이유들로 말미암아 이후의 윗놀이 연구학자들도 〈사회경〉을 이미 산실된 자료로 인식해왔던 것이다.

그러나 〈사회경〉을 글쓴이가 추적해본 결과 심익운의 잠록인 『강천각소하록(江天閣銷夏錄)』(국립중앙

1) 12개의 영기를 상중하 각 4개로 3등분으로 만들어 한꺼번에 던져 과거 나오면 〈영기경〉에서 점사를 찾는데, 推命學에서 12地支를 이해하는 인식과 흡사하다. “生方任動庫宜開 敗地逢沖仔細推” 寅申巳亥는 중등됨이 두렵고, 辰戌丑未는 庫이니 열려야 마땅하며, 子午卯酉는 敗地이니 沖을 만나면 자세히 추리하라, 劉伯溫(任鐵樵 중주, 袁樹珊 찬집), 1997, 『滴天髓闡微』, 臺北: 武陵出版有限公司, 38쪽.

2) 이규경, 『五洲衍文長箋散稿』 〈柶戲辨證說〉, “柶圖說, 我宣廟朝文官金文翁所作, 李星湖黃亦爲備言于樵說, 沈氏翼雲又有柶戲經, 於此可考也.”

3) 김인규, 1986, 『윗놀이』, 俗 원형 재구를 위한 시론-인동지방을 중심으로, 『어문논집』 26, 고려대학교국어국문학회연구회, 25쪽. “지금까지 윗에 대한 유래나 그 말뜻을 명쾌하게 해결한 연구는 없다. 이 연구도 거기에 미치지 못하였다. 그것은 문헌자료가 영성(零星)한 것이 원인이다.”

4) 최상수, 1966, 『한국 윗놀이의 연구』, 『신라가야문화』 제집, 청구대학 신라가야문화연구원, 87쪽.

도서관 소장)에 수록되어 있었다. 심익운⁵⁾은 조선시대 명문가인 청송 심씨 가문에서 태어나고 문과에 장원급제까지 하였으나, 집안이 역모에 연루됨으로 말미암아 불운한 삶을 살았던 인물이다. 『강천각소하록』은 심익운이 여러 사람들의 글을 모아 엮은 잡록으로 1책 48장의 한문필사본이다. 편찬연대는 분명하지 않으나 <헌재거사묘지(玄齋居士墓志)>가 실려 있는 것으로 보아 심사정(沈師正)이 죽은 1769년 이후에 편찬된 것으로 추정된다. 수록된 다른 사람의 글에 글쓴이의 이름을 적은 것으로 보아 글쓴이가 적히지 않은 <사회경>은 심익운 자신의 저술이다. 이 책의 3~6쪽에 <사회경>이 실려 있으며, 윷의 한문표기인 ‘사(柶)’, 윷놀이가 우리만의 전래놀이, 윷가락의 색깔과 모양, 윷의 낫수 이름인 도·개·걸·윷·모, 윷판, 행마법(行馬法), 윷놀이 모습, 저술동기 등에 관해 적혀있다.

<사회경>이 갖는 의의는 첫째, 윷놀이가 “우리나라에서만 전해지는 놀이”(東人之戲 古無聞焉)라고 한 최초의 기록이다. 따라서 윷놀이가 우리 고유의 놀이라는 주장에 큰 힘을 보태는 주요 문헌이 된다. 둘째, 윷가락이 “겉은 붉고 안은 희다”(籌四如一 外赤內白)고 하면서 윷가락이 없어지고 갖혀지는 것도 『성호사설』의 ‘복(覆)’·‘반(反)’과 다르게 ‘적(赤)’·‘백(白)’으로 설명하고 있다. 따라서 당시 윷가락을 채색해서 사용했을 가능성을 강력히 시사한다.⁶⁾ 셋째, ‘도·개·걸·윷·모’란 윷의 낫수 이름이 처음으로 나타나고 있다(三赤一白日挑 赤白半日介 三白一赤日桀 純白日類 純赤日模). 넷째, 윷말을 잡아먹거나(掩食) 엮어가고(疊), 윷말이 거슬러 가지 않고(無逆行), 윷·모가 나오면 또다시 던지며(類模爲貳順 貳純者重擲), 네 모와 한 윷, 한 걸을 얻으면 네 윷말이 한꺼번에 나오므로 내기가 빨리 끝난다(可得四模一類一桀 四馬畢出 其爭不久)는 등 윷말을 쓰는 규칙에 대해서도 처음으로 자세하게 설명하고 있다.⁷⁾ 윷판에 대해서만 설명하고 있는 김문표의 <사도설>, 이익의 『성호사설』과 달리 18세기 윷놀이에 관한 제반 사항들을 상세히 설명하고 있으므로 그 의의는 더욱 크다. 그 전문을 옮겨서 앞으로 윷놀이 연구의 문헌자료로 제시한다.

柶於文四木也 因事立名 假設其言(柶는 문자상으로 네와 木을 합친 것이다. 사실에 근거하여 이름을 짓고 그 말을 만든 것이다)

有戲於此 非博非奕 折柶爲籌 畫紙成局(이렇게 노는 것은 장기도 바둑도 아니다. 싸리나무를 잘라서 윷가락을

5) 심익운(沈翼雲, 1734~?): 1759년(영조 35) 진사로 정시문과에 장원, 이조좌랑을 거쳐 1765년 지평에 올랐다. 그러나 아버지(一鎰)가 영조 역모에 연루된 심익창(沈益昌)의 손자인 심사순(沈師淳)에게 양자로 입적되어 있어서 이후 그의 벼슬길과 삶은 순탄하지 못했다. 심익운이 과거에 장원급제하고서도 청환직(淸宦職)에 서임될 수 없다는 반대를 받아 아버지와 함께 아버지가 양자로 입적된 사실을 없애려다가 인륜을 어지럽히는 일가로 지목되어 사류(士類)의 배척을 받았다. 결국 이 사건으로 1776년 탄핵까지 받아 서인(庶人)으로 폐출됨과 동시에 흑산도로 유배되었고 이후 제주도로 이배되었다.

6) 김익(金翼, 1723~1790)의 『竹下集』(雙四錄)에도 윷가락의 “겉은 붉고 안은 희다”(赤其外 白其內)는 내용이 나온다. 남자어른 엄지 굽기의 붉은 싸리나무(赤柶)를 잘라 바깥겉질을 조심스레 벗겨내고 윷가락을 만들면 겉은 적갈색, 안의 가운데는 갈색이며 양쪽은 엷은 노란색인 윷가락을 만들 수 있는데, <사회경>에 적힌 내용과는 사뭇 다르다. 당시 주로 남녀자들이 윷놀이했다는 점을 고려하면 윷가락을 채색해서 사용했을 가능성이 매우 높다.

7) 김익의 『竹下集』(雙四錄)에도 ‘도·개·걸·윷·모’(刀·介·乞·游·牟)란 낫수 호칭, “윷와 모가 나오면 계속해서 던지는데”(得游與牟則連擲), “상대방 말과 같은 말자리에서 서로 만났을 때는 먼저 왔던 말이 죽으며”(與敵馬相值於一區, 則先到者爲其殺), “만약 두 말이 같이 이르렀는데 길이 같은 말자리로 나가면 두 말을 하나로 합쳐서 간다”(若兩馬齊至, 路出一區, 則併兩馬一之而行)는 행마법에 관한 내용이 나온다. 그러나 <사회경>의 설명이 보다 자세하며 체계적이므로 문헌자료로서의 가치가 <사회경>이 훨씬 높다. 그리고 어떤 문헌의 저술년도가 앞서는지 알 수 없는데, 이규경이 『오주연문장전산고』에서 <사회경>에 주목한 점으로 미뤄보아 잠정적으로 <사회경>을 우선으로 한다.

만들고 종이에 그려서 윗판을 만든다)

東人之戲 古無聞焉 剖柎取半 裁紙正方(우리나라 사람들의 놀이인데 옛날에 알려진 바가 없다. 짜리나무를 쪼개어 반으로 나누고 종이를 네모반듯하게 자른다)

籌四如一 外赤內白 奇耦參會 貳純重擲(윗가락 네 개는 하나같이 똑같고, 겉은 붉고 안은 희다. 홀·짝·삼이 모여, 모두 떨어지거나 갖혀지면 또다시 던진다)

籌凡四脩齊 其一擲也 三赤一白曰挑 赤白半曰介 三白一赤曰桀 純白曰類 純赤曰模 皆因俗立名 類俗音入聲從柎而訛也 赤象陽白象陰 挑陰始生挑達也 桀陽始生特也 介陰陽介別也 類類陰也 模模陽也 挑爲奇 介爲耦 桀爲參 類模爲貳順 貳純者重擲 不純者不重擲(윗가락 네 개는 모두 길고 가지런하다. 윗가락을 한번 던져서 세 개는 붉고 한 개가 희면 도(挑), 붉고 흰 것이 반반이면 개(介), 세 개는 희고 한 개가 붉으면 걸(桀), 모두 희면 유(類), 모두 붉으면 모(模)이다. 모두 풍속을 따라 이름을 지었다. 유(類)의 통음인 입성(入聲) ‘윗’은 유(柎)를 따랐으며 방언이다. 붉은 것은 양을 나타내며 흰 것은 음을 나타낸다. 도(挑)는 음이 처음으로 생겨나서 뛰어노는 것(挑達)이다. 걸(桀)은 양이 처음으로 생겨나서 홀로 서는 것(特)이다. 개(介)는 음양을 가운데서 나누는 것(介別)이다. 윗(類)은 음을 본뜬 것(類陰)이다. 모(模)는 양을 본뜬 것(模陽)이다. 도는 홀이며, 개는 짝이며, 걸은 삼이며, 윗·모는 모두 떨어지거나 갖혀진 것(貳順)이다. 모두 떨어지거나 갖혀지면 또다시 던지고, 뒤섞여 있으면 또다시 던지지 않는다)

中局而孔 四通七列 圍爲二十 間絡四穴(윗판은 중심이 있고 ○가 사방으로 통하여 일곱 개씩 나열되어 있다. 둘레는 스무 ○로 네 혈을 두르며 잇는다)

晝局中心爲一孔 縱橫四出各聯三孔 四出之間各容四孔 摠二十九孔 其數局則東至西至東反覆七孔 南北亦然 外圍二十孔 其起局則從某頭孔前 起第一挑 第二介 第三桀 第四類 第五模 起局與行局同(윗판을 그릴 때 중심은 ○ 하나가 되며, 가로세로 사방으로 나오는데 각기 세 ○로 이어진다. 사방으로 나온 사이에는 각기 네 ○가 들어있다. 모두 스물아홉 ○이다. 윗판을 해아려보면 등에서 서로, 서에서 동으로 일곱 ○가 되풀이 되는데, 남북으로도 또한 그렇다. 바깥 둘레는 스무 ○이다. 윗판에서 시작하는 것은 머리○(頭孔) 앞에서부터인데, 첫 번째는 도, 두 번째는 개, 세 번째는 걸, 네 번째는 윗, 다섯 번째는 모이다. 윗판이 시작하는 이치와 윗판을 운영하는 이치는 같다)

四馬並馳 或乘或匹 利則留止 害不掩食(윗말 네 개가 함께 가거나 혹은 타거나 혹은 짝을 이루며, 유리하면 멈추고 해로우면 잡아먹지 않는다)

甲乙交擲 各行四馬, 甲擲挑 乙擲介 甲再擲挑 掩乙馬, 甲擲桀 乙亦擲桀 食甲馬 以後追前 掩直得其處曰食 凡掩食者亦重擲焉 甲之一馬在類 乙之一馬在模 甲擲挑 欲掩則掩 不欲則別起一馬 甲之一馬在模 乙之一馬在類 甲擲模 欲行則行 不欲則疊起一馬 利害分而巧拙生(잡음이 서로 윗을 던져서 각기 윗말을 간다. 잡이 도를 던지고 윗이 개를 던졌는데 잡이 다시 도를 던지면(잡이) 윗의 말을 잡는다. 잡이 걸을 던졌는데 윗 또한 걸을 던지면(윗이) 잡의 말을 먹는다. 이후에는 앞과 같다. 잡아서 바로 그 자리를 얻는 것을 ‘먹는다(食)’고 말한다. 잡아먹은 사람은 또다시 던진다.

갑의 말 하나가 옷에 있고 을의 말 하나가 모에 있는데 갑이 도를 던졌을 때 잡으려고 하면 잡고, 아니며 다른 말 하나를 가야 한다. 갑의 말 하나가 모에 있고 을의 말 하나가 옷에 있는데 갑이 모를 던졌을 때 그냥 가려고 하면 가고, 아니면 다른 말 하나를 잡힌다. 이에 따라 이해가 나뉘고 교묘함과 서투름이 생긴다)

有出有入 有順無逆 徐疾既殊 輪贏斯卜(나오음이 있고 들어감에 있고, 순행은 있어도 역행은 없다. 느리고 빠름이 이미 다르니 이기고 짐을 이에 점치도다)

馬行有四 其出則一 自挑至模折而入 其入中心者 又折而從頭孔出馬, 其不入中心者 從模之對孔 折而從頭孔出, 其不入模者 至頭孔之對孔 折而入 歷中心從頭孔出, 其不入頭孔之對孔者 環行歷模之對孔 從頭孔出. 有順行無逆行 自模入中心者其出速 環行者其出遲 自模而不入中心者與從頭孔之對孔入者其出等 先出爲勝 後出爲負(옷말이 가는 데는 네 길이 있으나, 나오는 곳은 한 군데이다. 도에서 모에 이르러 꺾어 들어가는데, 중심에 들어서면 다시 꺾어 머리○로 가서 나오는 것이다. 중심에 들어서지 않으면 모의 맞은 편 ○로 가서 꺾어 머리○로 가서 나오는 것이다. 모에서 들어가지 않고 머리○의 맞은 편 ○에 이르러 꺾어 들어가 중심을 지나 머리○로 가서 나오는 것이다. 머리○의 맞은 편 ○에서 들어가지 않고 빙 돌아서 모의 맞은 편 ○를 지나 머리○로 가서 나오는 것이다. 순리대로 가는 것은 있어도 거슬러 가는 것은 없다. 모에서 중심으로 들어간 경우가 나오는 것이 가장 빠르며, 빙 돌아가는 경우는 나오는 것이 가장 느리다. 모에서 들어갔지만 중심으로 들어가지 않은 경우와 머리○의 맞은 편 ○로 가서 들어간 경우는 나오는 것이 같다. 먼저 나오면 이기고 뒤에 나오면 지는 것이다)

雜局象天 中作樞極 二十八舍 其機內斡(옷판은 하늘을 표현한 것으로 중심은 하늘의 중심이며, 스물여덟 개의 방을 기틀이 안에서 다스린다)

由中則徑 由外則蹉 極言其機 舍言其運(가운뎃대를 지나면 빠르며 바깥을 지나면 더디다. 중심은 기틀을 말하며 방은 운행하는 것을 말한다)

雜籌象易 陰陽九六 有變不變 於焉消息(옷가락은 역(易)의 음과 양, 9와 6을 나타낸다. 여기에 변함과 변하지 않음이 있고 끊임없이 변하고 순환한다)

模似老陽 類似老陰 故重擲而象其變 挑似少陰 築似少陽 介似陰陽之交 故不重擲而象其不變 掩止爲消 行止爲息(모는 노양과 같으며 옷은 노음과 같다. 그러므로 또다시 던져서 그 변함을 나타낸다. 도는 소음과 같으며, 걸은 소양과 같으며, 개는 음양이 교차하는 것과 같다. 그러므로 또다시 던지지 않아서 그 변하지 않음을 나타낸다. 잡혀서 그치는 것은 사라지는 것(消)이며, 가는 것을 멈추는 것은 쉬는 것(息)이다)

其具已集 其事易決 巧拙隨手 用舍在臆(놀이기구만 이미 갖추면 옷놀이는 쉽게 결판나기도 한다. 교묘함과 서투름은 손에 따르고, 쓰이고 버려짐은 마음에 있다)

數寸之柶 方尺之紙 咄嗟可得四模一類一桀 四馬畢出 其爭不久. 或應呼輒得 或幾成反敗 故曰在手, 或當行不行 或當

食不食 故曰在臆(몇 치의 싸리나무와 모퉁이가 한 자인 종이. 순식간에 네 모와 한 웃, 한 걸을 얻으면 네 웃말이 한꺼번에 나오므로 그 거름이 오래가지 않는다. 혹은 외침에 응하여 문득 얻고 혹은 거의 다 되었는데 도리어 지므로 손에 있다고 말한다. 혹은 마땅히 가야 하는데 가지 못하고, 혹은 마땅히 먹어야 하는데 먹지 못하므로 마음에 있다고 말한다)

歲暮明燈 時夜風雪 布局投籌 婦孺競譏(선달그믐 등불을 밝히고 눈바람이 부는 밤에 웃판을 펴놓고 웃가락을 던지며 아녀자들이 겨루며 즐겁게 노는구나)

歲云曠矣 風雪凄然 張燈促坐 戲斯樂矣(한 해는 저물어가고 눈바람은 차가운데 등불을 밝히고 바짝 다가앉아 웃놀이를 하는 것이 즐겁구나)

理寓於數 數以器察 告我二子 敬受此述(이치는 수(數)에 깃들어 있으며 수는 기물을 살펴서 알 수 있나니 나의 둘째 아들에게 알려주고 이 글을 정중히 받드노라)

雖小數也 有至理焉. 書與籌愚以發其慧(비록 작은 수이지만 지극한 이치가 거기에 있으니 책과 웃은 어리석은 사람이 지혜를 일으키도록 하는 것이구나)

3. 웃놀이 유래에 관한 기존 학설

웃놀이의 유래에 관한 본격적인 논의에 앞서 옛 사람들은 이에 관해 어떻게 생각하고 있었는지 먼저 살펴보자. 이익은 『성호사설』에서 “고려 때부터 전해오는 풍속인 듯하다”(意者高麗之遺俗)고 했다.⁸⁾ 심익운은 <사회경>에서 “우리나라 사람들의 놀이인데 옛날에 알려진 바가 없는 것이다”(東人之戲 古無聞焉)라고 하면서 웃놀이가 우리나라에서만 전해지는 놀이라고 했다. 김익은 『죽하집(竹下集)』 <쌍사서(雙四叙)>에서 “내가 풍속의 도개걸모(刀介乞牟)란 놀이를 살펴보니 옛날 책에서 보이지 않는다. 어느 시대부터 시작되었는지 알 수 없다. 놀이방법은 대체로 쌍륙에서 나온 것이다”⁹⁾라고 하면서 쌍륙(雙六)에서 웃놀이의 기원을 찾는다. 그러나 쌍륙은 두 사람이나 두 편이 각자 15개의 말을 가지고 2개의 주사위를 굴러 나오는 낫수대로 판 위에 말을 써서 먼저 나는 사람이 이기는 놀이로 다듬은 나무(말)를 쥐고 논다고 하여 약삭(握槩)이라고도 하는데¹⁰⁾ 웃놀이와는 전혀 별개의 놀이이다.

이규경은 “웃놀이는 저포의 종류에 매우 가까운 것이지만 그렇다고 저포라고 할 수는 없고,(중국의 격양하는 모습을 살펴보니) 우리나라 풍속인 웃놀이가 이 격양(擊壤)을 모방했다는 것을 비로소 깨달았

8) 이익, 『星湖僿說』 <樞圖>.
9) 김익, 『竹下集』 <雙四叙>, “余觀俗所謂刀介乞牟之戲, 古書無所見, 不知助於何代, 其法則蓋自雙六流出者也”
10) 심우성, 1996, 『우리나라 민속놀이』, 동문선, 95쪽.

다”¹¹⁾고 하면서 격양에서 윗놀이의 기원을 찾는다. 그런데 격양은 중국 상고 때부터 민간에서 행해지던 놀이로 앞은 넓고 뒤는 좁은 기다란 두 개의 나뭇조각을 가지고서 한 개는 맞은편 땅바다에 놓고 30~40보 앞에서 다른 한 개를 던져 맞히는 놀이로 윗놀이와 비슷한 점이 전혀 없다. 신채호는 “지금까지 유행하는 윗판이 곧 오「가」의 출진도(出陣圖)니, 「도(刀)·개(介)·결(乞)·유(兪)·모(毛)」는 곧 이두자로 쓴 오「가」의 칭호이니”라면서 단군왕검시대의 오가 전통에서 윗놀이의 기원을 찾는다.¹²⁾ 최남선은 윗놀이는 대체로 우리나라 특유의 민속이라면서도 중국의 ‘격양(擊壤)’, 만몽(滿蒙)의 ‘喀赤哈’, 몽고의 ‘살한(撒罕)’이 그 기원일지도 모른다고 한다.¹³⁾

이처럼 윗놀이 기원에 대한 의견이 분분한데다가 윗의 명칭에 대한 옛 기록들도 ‘윗’·‘사(柶)’·‘저포(擲蒲)’ 등으로 나누다보니 지금까지도 우리나라 윗놀이의 유래에 대해서 학자들의 견해가 엇갈리고 있다. 우리민족의 고유풍속이라는 자생설,¹⁴⁾ 중국의 저포(擲蒲·擲蒲·擲蒲)에서 전래되었다는 저포 전파설,¹⁵⁾ 인도의 파치시(Pachisi)가 중국을 거쳐 전래되었다는 파치시 전파설,¹⁶⁾ 자생설과 전파설 사이에서 불분명한 입장을 취하는 판단 유보적 입장¹⁷⁾ 등으로 크게 나뉘고 있다. 고유 자생설과 전파설(저포·파치시)에서 내세우는 논거를 보다 체계적으로 살펴보자.

고유 자생설을 주장한 최상수는 당대(唐代)의 이조(李肇)가 펴낸 『당국사보(唐國史補)』에 나오는 다음의 저포 기사를 통해 볼 때¹⁸⁾ 윗놀이는 저포와 전혀 다른 놀이로서 우리나라 고유의 독특한 놀이라고 말했다. 즉 “이 저포는 본시 중국에서 가장 오래된 도회(賭戲)의 하나였던 것인데, 이 저포의 노는 법과 격식이 우리의 윗놀이와는 전혀 다른 것임을 비교해 보지 않더라도 얼른 알 수 있을 것이다. 저포는 360자(子)의 반상(盤上)에 육마(六馬)를 붙이고 다섯 목편(木片)을 던지나, 우리의 윗은 29 동그라미 말판에 사마(四馬)를 붙이고 네 목편(木片)을 던지니 이 양자가 하나도 같은 것이 아니라는 것을 알 수 있을 것이다. 이로써 우리는 윗놀이와 저포가 전혀 딴 것이라는 것을 알았다”¹⁹⁾고 했다.

“낙양의 현령 최사본은 예전의 저포놀음을 하는 것도 좋아한다. 그 놀이법은 이렇다. 말발 360개를 3군데로 나누는데, 그 사이를 관문(關) 2개로 경계 짓는다. 노는 사람마다 6말을 가지며, 주사위는 5개로 위는 검게 하고, 아래는 회색 하여 구분한다. 검은면 2개에는 ‘송아지(犢)’를 새기며, 흰면 2개에는 ‘꿩(雉)’을 새긴다. 주사위를 던져서 모두 검은면이 나오면 ‘노(盧)’이며 깃수는 16이다. 꿩(흰면)이 2개, 검은면이 3개 나오면 ‘치(雉)’이며 깃수

11) 이규경, 『五洲衍文長箋叢稿』(柶戲辨證說, “柶戲殆近於擲蒲之類, 不可便爲擲蒲也, (...) 始覺東俗柶戲 倣此擊壤”; 〈戲具辨證說〉, “我東有一種柶戲 [藝經, 擊壤古戲也, 風土記曰, 擊壤以木爲之, 前廣後銳, 長三四寸 其形如履, 按皇甫謐十七時, 擊壤于路, 則晉時尙有此戲也, 按此似是我東柶戲也]”

12) 신채호, 『조선상고사』; 단재신채호선생기념사업회, 1995, 『단재신채호전집』 상, 형설출판사, 80쪽.

13) 최남선, 『조선상식』; 고려대학교 아시아문제연구소 육당전집편찬위원회, 1973, 『육당최남선전집』 3, 현암사, 206쪽. 그러나 ‘喀赤哈’, ‘撒罕’이 구체적으로 어떤 놀이인지는 알 수 없다.

14) 고유 자생설: 최상수·임동권·권영철·김인구·박장영·송화섭·김일권·신원봉, 김인구·박장영은 별다른 근거 제시가 없으며, 신원봉은 중국 저포놀이와의 차이점, 인디언·아즈텍의 파톨리(patolli) 게임과 마야족의 불(bul) 게임 등을 통해 근거로 삼는다.

15) 저포 전파설: 이일영·김사연.

16) 파치시 전파설: 방선주·김광연.

17) 판단 유보적 입장: 최남선·박은용·양재연·심우성·성병희.

18) 최상수의 저포 기사 번역이 불완전·애매모호하여 글쓰기가 새로 번역한 것을 대신 수록한다.

19) 최상수, 앞의 글, 71~72쪽.

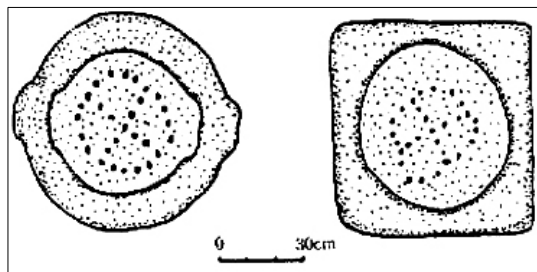
는 14이다. 송아지(검은면)가 2개, 흰면이 3개 나오면 ‘독(擲)’이며 깃수는 10이다. 모두 흰면이 나오면 ‘백(白)’이며 깃수는 8이다. 이 4개는 좋은 깃수(貴采)이다. ‘개(開)’는 깃수가 12이며, ‘새(塞)’는 깃수가 11이며, ‘탑(塔)’은 깃수가 5이며, ‘독(禿)’은 깃수가 4이며, ‘궤(擲)’은 깃수가 3이며, ‘효(梟)’는 깃수가 2인데, 이 6개는 좋지 않은 깃수(雜采)이다. 좋은 깃수는 계속해서 주사위를 던질 수 있고, 말을 잡을 수도 있고 관(關)을 지날 수도 있다. 그러나 좋지 않은 깃수는 그렇게 못한다. 새로 추가된 깃수는 ‘진(進)’의 9, ‘퇴(退)’의 6, 이 두 깃수이다.”(洛陽令崔師本, 又好爲古之擲菹. 其法, 三分其子三百六十, 限以二關, 人執六馬. 其骰五枚, 分上爲黑, 下爲白. 黑者刻二爲犢, 白者刻二爲雉. 擲之全黑者爲虛, 其采十六, 二雉三黑爲雉, 其采十四, 二犢三白爲犢, 其采十. 全白爲白, 其采八, 四者貴采也. 開爲十二, 塞爲十一, 塔爲五, 禿爲四, 擲爲三, 梟爲二, 六者雜采也. 貴采得連擲, 得打馬, 得過關. 餘采則否, 新加進九退六兩采)²⁰⁾

임동권은 고대 중국의 저포는 다섯 가락(五木)인데 우리의 윷은 네 가락(四木)이고, 대륙문화의 전파통로인 고구려에 윷이 있었다는 기록이 없으며, 『당국사보』를 볼 때 윷과 저포의 놀이방법이 전혀 다르므로 우리 선인들이 중국의 저포와 혼동하였을 뿐 윷은 한반도 남부지방에서 발생한 우리 고유의 풍속으로 생각된다고 했다.²¹⁾

권영철은 ‘모’란 최고 깃수가 있음에도 불구하고 ‘윷’놀이란 명칭이 면면히 고착화된 과정을 추론하면서 ‘四’란 숫자의 우위성, 우리의 순수 고유어인 ‘윷’의 고착성 등을 통해 고유 자생설의 근거로 삼는다.²²⁾

송화섭·김일권은 중국에서는 아직까지 발견된 적이 없는 윷판형 바위그림이 삼국시대 지역에서만 발견되는 점으로 미뤄 윷놀이가 우리 고유의 놀이라고 말한다.²³⁾ 그 근거로 송화섭은 백제 지역이었던 익산의 미륵사지 회랑지와 강당지 주초석에서 발견된 윷판그림 2점, 김일권은 고구려의 두 번째 수도였던

국내성 지역의 우산묘구 제3319호 벽화묘 앞 동쪽바위에 새겨진 윷판그림 1점을 제시하고 있다.²⁴⁾



(그림 1) 미륵사지 주초석 윷판그림(좌: 회랑지, 우: 강당지)

저포 전파설을 주장하는 이일영은 『오잡조(五雜俎)』에 나오는 아래의 박희(博戲) 기사와 “〈저포경〉에 예전에는 네 가락(四木)을 그렸다. 네 가락은 저포가 4개인 것이다”(樗蒲經舊畫只有四木四木者博子四箇也)²⁵⁾라는 남송(南宋) 때 『연변로

20) 李肇, 『唐國史補』 권下.

21) 임동권, 1973, 『樗戲考』, 『노산이은상박사고회기념논문집』, 노산이은상박사고회기념논문집간행위원회, 120~121쪽.

22) 권영철, 1976, 『윷놀이 가사에 대하여』, 『여성문제연구』 5·6, 효성여자대학교부설한국여성문제연구소, 418~419쪽.

23) 송화섭, 1995, 『익산 미륵산·미륵사지의 윷판형 바위그림에 대하여』, 『향토문화』 9·10, 향토문화연구회, 45~65쪽; 김일권, 2003, 『국내성에서 발견된 고구려 윷놀이판과 그 천문우주론적 상징성』, 『고구려연구』 15, 고구려연구회, 79~104쪽.

24) 우산묘구 제3319호 벽화묘의 주인은 고구려 고국원왕(재위 331~371)으로 추정되고, 미륵사는 백제 무왕(600~640) 시기에 창건되었으므로 윷판그림도 그 당시에 새겨졌을 것이다. 국내성 지역에서 윷판형 바위그림이 발견됨으로써 임동권의 논거 중에서 ‘고구려에 윷에 관한 기록이 없다’는 부분과 권영철의 논거 중에서 ‘新種馬 ‘모’가 수입되기 이전의 4진법에 의한 또 다른 윷판이 있었을 것’이라는 부분은 수정되어야 한다.

『演繁露』의 구절을 주요 논거로 삼았다. 그리하여 “저포의 개수는 수시로 일정하지 않으며, 3개에서 5개까지를 쓰기도 하는 것이고”, “구저포경(舊擣捕經)에 사목(四木)을 그린 것은 잘못이라 하였는데, 이는 『연변료』의 찬자가 (……) 저포의 개수가 5개뿐만이 아니라는 것을 몰랐기 때문에 잘못 논평한 것으로 (……) 이러한 모든 점으로 보아서 4개를 쓰는 저포 또는 윗(柶)이라는 것은 중국을 통하여 들어왔고, 다시 일본으로 퍼진 것이라 하겠으며, 윗놀이(柶戲)가 현재로는 이웃나라는 모두 없어졌고 우리나라만이 농촌으로까지 침투되어 국민성에 적합한 놀이로 토착화되고 전승하여 온 것으로, 이것이 가락윗으로 대형화되면서 그 멋과 맛이 더하여 국속(國俗)으로 된 것이지만 고유의 놀이라고는 할 수 없다”고 했다.²⁶⁾

“박회는 하은주 삼대부터 이미 있었다. 목천자와 정공이 3일 동안 박회를 두면서 겨루었다. 공자는 “박혁이 있지 않느냐?”고 말했다. 장자는 “곡식이 어떻게 되었느냐 물으면 박새(博塞)를 하고 논다”고 말했다. 지금의 저포가 박회의 흔적이다. 그러나 쓰이는 저포의 개수는 수시로 달랐다. 옛날에 육박(六博)이 있었는데, 대박(大博)은 육착(六着), 소박(小博)은 이경(二炷)이라고 말한다. 그 놀이방법은 지금 전해지지 않는다. 위진 때 비로소 오목의 이름이 있었는데, 효(梟)·노(盧)·치(雉)·독(犢)·새(塞)이다. 마찬가지로 이것도 지금은 고찰할 수 없다. (……) 그러나 쓰이는 저포의 개수는 5개·4개·3개로 달랐다. 옛 법을 살펴보니 더욱 간단하다.”(博戲自三代已有之. 穆天子與井公博三日而決. 仲尼曰, 不有博奕者乎. 莊周曰, 問穀奚事, 則博塞以游. 今之樗蒲是其遺意. 但所用之子隨時不同. 古有六博, 謂大博則六着, 小博則二炷. 其法今不傳矣. 魏晉時, 始有五木之名, 梟盧雉犢塞也, 其制亦不可考. (……) 然其用有五子四子三子之異. 視古法彌簡矣)²⁷⁾

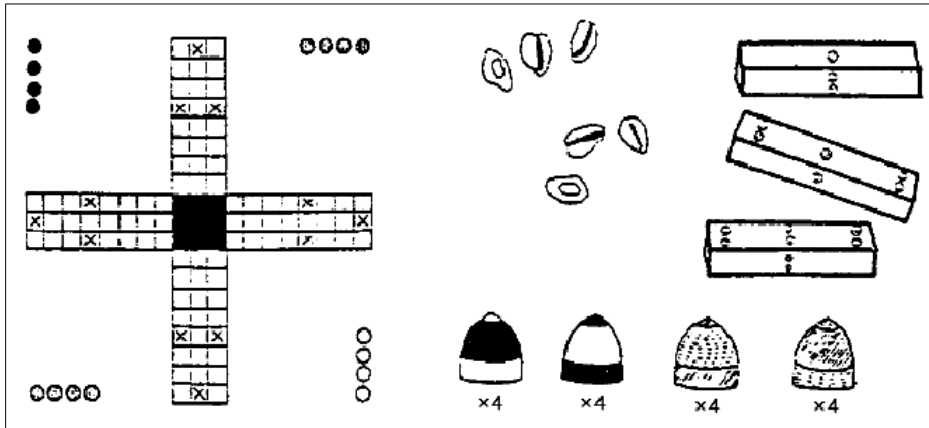
파치시 전과설은 1991년 방선주가 인도의 파치시(Pachisi)가 중국을 거쳐 우리의 윗놀이로 전래되었다고 주장하면서 제기되었다. 파치시는 4명이 2조로 나뉘어 왕·코끼리·말·양으로 불리는 4개의 말을 십자(十)형으로 벌여놓은 24개(3×8)의 말 위로 옮기는 놀이이다. 말은 빨강·검정·노랑·초록색으로 구별한다. 십자형 말판의 중앙 사각에서 출발한 말은 시계 반대 방향으로 돌아 자기 쪽 반대편 끝에 이른다. 주사위는 등은 둥글고, 바닥은 평평하며 갈라진 6개의 조개껍질(카우리, cowrie)이며 이를 던져서 나온 숫자에 따라 말을 옮긴다. 2개가 평평한 바닥이 나오면서 갖혀지고 4개가 둥근 등이 나오면서 얹어지면 2점, 갖혀지고 얹어진 것이 각각 3개이면 3점, 4개가 갖혀지고 2개가 얹어지면 4점, 5개가 갖혀지고 1개가 얹어지면 5점, 6개 모두 갖혀지면 6점이고 한 번 더 던질 수 있다. 1개가 갖혀지고 5개가 얹어지면 10점으로 한 번 더 던질 수 있다. 6개 모두 얹어지면 ‘파치시’로 25점이고 한 번 더 던질 수 있다. 짝수의 사람이 즐길 수 있으며, ×표가 있는 말은 피난처가 된다. 남의 말 자리에 이르면 그 말을 잡으며 잡힌 말은 출발점으로 되돌아가며 잡은 말은 다시 주행한다. 둥글고 평평한 조개껍질은 ‘파치

25) 程大昌, 『演繁露』 권6, 〈盧雉〉.

26) 이일영, 1976, 『윗(柶戲)의 유래와 명칭 등에 관한 고찰』, 『한국학보』 2, 일지사, 142·150쪽. 번역은 글쓴이가 했다.

27) 謝肇制, 『五雜俎』 권6, 『人部』 2.

시'(Pachisi, 25점의 뜻)라 부르지만 양끝이 뾰족한 긴 타원형 가락이나 장방형 가락 3개는 '차우파'(Chaupar, 4개로 벌어진 형겔판) 또는 '차우사'(Chausar, 십자형 말판)라 부른다.²⁸⁾



〈그림 2〉 인도의 파치시(Pachisi)

〈그림 2〉에서 맨 왼쪽 십자형 말판인 차우사(Chausar)에서 시계 방향으로 6개의 조개껍질(cowrie) 가락인 파치시(Pachisi), 3개의 장방형 가락인 차우파(Chaupar), 오른쪽 맨 아래는 파치시 놀이에 쓰이는 말(4×4)이며 색깔로 구별한다.²⁹⁾

방선주는 “인도에서의 오랜 윷놀이형 유희³⁰⁾의 전통, 저포놀이가 인도를 지칭했던 호(胡)에서 나왔다는 중국문헌에서³¹⁾ 저포가 외국식 명명인 점, 차우파(Chaupar)와 저포의 발음상의 유사점으로 보아 저포의 기원은 인도지방으로 봐야 무난하다. 그리고 중국문헌에 저포라는 단어가 나오기 시작하는 것이 진대(晉代)이니 후한시대 아마도 불교의 동전(東傳)에 따라 전파되면서 선진시대부터 있던 육박(六博)의 일부 성격과 혼합되면서 국지화하는 것으로 보며, 이 중 한두 개 형태가 한반도에 들어와 한국형 윷놀이로 개조된 것이 아닌가 한다”³²⁾고 했다. 최근 김광언도 “페르시아의 파치시는 중앙아시아를 거쳐 중국으로 들어갔고, 이것이 다시 우리에게로 건너와 윷이 된 것이다. 저포 놀이의 전모를 알 수 없지만 우리네 윷과 닮은 점은 한두 가지가 아니다. 다만 우리네 말이 29개인 것은 고려시대에 우리 식으로 바꾼 결과로 보인다”고 하면서 파치시 전파설을 주장하고 있다.³³⁾ 이에 따라 최근에는 파치시 전파설이 매우 유력하게

28) 방선주, 앞의 글, 229쪽 ; 김광언, 위의 글, 306~307쪽.

29) R. C. Bell, 1960, Board and Table Games From Many Civilizations Vol. 1, Oxford University Press, p. 10 ; 방선주, 1991, 『아시아문화의 미추전파-윷놀이형 유희의 전파와 ‘寶順丸’의 漂着을 중심으로』, 『아시아문화』 7, 한림대학교 아시아문화연구소, 228쪽에서 재인용.

30) 방선주는 ① 다면물체, 특히 장방 양면체 여러 개를 던져서 승부하고 ② 던져진 물체의 어느 면이 몇 개 나타나는가로 득점을 결정하며 ③ 양면체인 경우 단면(斷面)이 반타원형이거나 한 면에 특별한 표식을 하는 경향이 있으며 ④ 승부판이 있어서 득점에 의하여 ‘말’을 주행하고, 먹고 먹히며 출발점에 귀환하는 것으로 승부하는 놀이를 ‘윷놀이형 유희’라고 했다. 방선주, 위의 글, 219쪽.

31) “박물지에서 말하길 노자가 호(胡)에 들어가서 스스로 저포(擲捕)를 만들었다.”(博物志曰, 老子入胡, 自作擲捕焉, 李昉等, 『太平御覽』 권754 ; “박물지에서 말하길 저포(擲捕)는 노자가 서융(西域)에 들어가서 만든 것으로 혹은 호(胡)라고도 말한다. 또 저포로서 점을 치기도 한다.”(博物志曰, 擲捕老子入西域所造, 或云胡, 亦以此卜也, 高承, 『事物紀原』 권9.

32) 방선주, 앞의 글, 238쪽.

제기되고 있다.

4. 윷놀이 유래에 관한 쟁점 고찰

윷놀이 유래에 관한 기존 학설들을 1차적으로 검토해본 바, 윷놀이는 저포놀이와 그 실체가 다르고, 우리나라 삼국시대 지역에서만 윷판형 바위그림이 발견되는 점 등으로 미뤄볼 때 고유 자생설이 상대적으로 설득력이 있다. 더구나 윷놀이를 “우리나라 사람들의 놀이”(東人之戲 古無聞焉)라고 한 <사회경>의 기록까지 감안한다면 고유 자생설은 더욱 큰 신뢰성을 갖는다. 이 장에서는 윷놀이가 우리 고유의 자생놀이임을 보다 구체적으로 논증하기 위해서 전파설의 타당성 여부를 새롭게 체계적으로 분석한다.

가. 전파설의 타당성 분석

(1) 저포 전파설 분석

윷놀이가 자생이나 전파냐를 논의하기 위해서는 윷가락뿐 아니라 윷판·윷말·명칭·놀이법 등 윷놀이형 윷회를 구성하는 제반 요소들을 종합적으로 살펴봐야 한다. 그러기 위해서는 먼저 이들 놀이의 실체가 제대로 밝혀져야 한다. 윷놀이는 <사회경>을 통해 그 모습이 더욱 분명해졌다. 그러나 저포에 관해서는 <저포부(擣菹賦)>·<오목경(五木經)>·『당국사보』·『태평어람(太平御覽)』·『연변로』·『사물기원(事物紀原)』·『설부(說郛)』·『옥지당담회(玉芝堂談薈)』·『오잡조』 등에 기록은 많으나 단편적인데다가, 저포가 이미 오래 전에 사라졌다보니 그 전모를 파악하기가 결코 쉽지 않다. 단지 앞에서 살펴본 『당국사보』의 저포기사 등을 통해 고대 저포의 모습을 대략 짐작할 수 있을 뿐이다.³⁴⁾ 고대 저포놀이의 실체를 좀 더 자세히 알아보고자 자의(字意) 그대로는 해석이 곤란함에도 불구하고 당나라 때 이고(李翱)가 지은 <오목경>의 내용을 옮겨본다.

“저포는 오목(五木)·현백관(玄白判)이다.[저포란 옛 놀이는 가락이 5개이다. 그러므로 ‘오목(五木)’이라 부른다. 나무로 만들므로 목(木)이라 한다. 지금은 상아와 뿔을 잘라서 반을 나누어 만든다. 모두 다섯 가락이다. 위는 검은 아래는 희다. 그러므로 ‘현백관(玄白判)’이라 부른다.] 2개는 치(雉)이다.[평으로 새이다. 흰 가락에서 2개를 취하여 위에 치(雉)를 새긴다.] 치(雉) 뒷면에 우(牛)를 새긴다.[평을 새긴 2개 가락 뒷면에 우(牛)를 새긴다. 그러므로 ‘배

33) 김광언, 앞의 글, 306쪽.

34) 일본 에도시대의 박물도감 『화한삼재도회(和漢三才圖會)』에서는 “(18세기 초 중국의) 저포를 살펴보면 옛날과 지금이 다르다. 지금 쓰이는 것은 본래 남만(南蠻)에서 생긴 것이다. 두꺼운 종이를 사용해서 바깥은 검은, 안은 희게 만드는데 그림과 글씨도 그려 넣는다. 푸른색·붉은색·원형·반원형의 4가지 형태가 있는데 각각 12개이므로 모두 48매이다”(按擣菹, 古今不同, 今所用者, 本出於南蠻, 用厚紙作之, 外黑內白而有畫文, 青色赤色圓形半圓之四品, 各十二, 共四十八枚)라고 한다. 고대 중국의 저포가 중세에서는 완전히 바뀌었음을 알 수 있다. 『五洲衍文長箋叢稿』(戲具辨證說)에서 재인용.

(背)’라 한다. 평(雉)과 송아지(犢)를 무늬로 한 것은 그 사나움으로 적을 맞아 반드시 싸워서 이긴다는 것이다. 화살(矢)·말(馬)·관문(關) 또한 모두 각축을 벌이고 방어한다는 뜻이다.]

왕채(王采)는 노(盧)·백(白)·치(雉)·우(牛) 4개이다.[왕으로 귀하다.] 박채(駁采)는 개(開)·새(塞)·탑(塔)·독(禿)·궤(擻)·효(梟) 6개이다.[섞이어 천하다. 낱수 이름의 뜻은 알 수 없다.] 온전한 것은 왕이고 섞인 것은 백성이다.[온전하다는 것은 잡되지 않은 것이다.] 모두 검은면 노(盧)이고 낱수는 16이다.[노(盧)는 검은색이다. 검은 활, 검은 화살이라 말한다. 그 가락이 모두 검은 것이다. 16의 낱수는 말을 쓸 때 이 수만큼 활을 가고 사이를 벌여놓기 때문이다. 다른 낱수도 이와 같다.] 모두 희면 백(白)이고 낱수는 8이다. 치(雉) 2개, 검은색 3개이면 치(雉)이고 낱수는 14이다. 우(牛) 2개, 흰색 3개이면 독(犢)이고 낱수는 10이다.

치(雉) 1개, 우(牛) 1개, 흰색 3개이면 개(開)이고 낱수는 12이다. 치(雉)는 개(開)와 같다.[개(開)는 각 1개이다.] 치(雉) 1개, 우(牛) 1개에 나머지가 모두 검은면 새(塞)이고 낱수는 11이다. 치(雉)·백(白) 각 2개이고 검은 것이 1개이면 탑(塔)이고 낱수는 5이다. 우(牛)와 검은 것이 각 2개이고 흰 것이 1개이면 독(禿)이고 낱수는 4이다. 흰 것이 3개, 검은 것이 2개이면 궤(擻)이고 낱수는 3이다. 흰 것이 2개, 검은 것이 3개이면 효(梟)이고 낱수는 2이다.

말자리(矢)는 120개이다. 관문(關) 2개를 설치한다. 말자리(矢) 사이는 3개이다.[틈을 벌여놓은 것이다. 새긴 나무가 관문이다. 새겨서 그것을 경계한다. 매양 40말자리를 취한다.] 말(馬)은 낱수가 20이다. 그 색은 5가지이다. [놀 때 5명까지이다. 5색은 각자의 말을 구별하기 위해서이다.] 말을 잡거나 왕채면 또다시 던진다.[말을 잡는 것은 상대방의 말자리를 공격하는 것이다. 말자리를 공격하고, 짐수를 얻고, 왕채이면 자신이 계속한다. 그러므로 모두 또다시 던질 수 있다. 왕채를 계속 얻어서 계속 던지는 변칙은 그만두었다.]

말이 처음 관문(關)을 나갈 때는 엮어서 간다.[말을 엮을 수 있다는 것이다. 즉 엮는 것을 허용하는 것이다. 만약 엮을 필요가 없다면 또한 거둬 말을 얻을 수 있다. 공격을 당하는 것은 매우 괴롭다.] 왕채가 아니면 관문(關)을 나갈 수 없고, 구덩이(坑)를 넘을 수 없다.[말이 관문을 나가는 것 또한 자신이 계속한다는 뜻이다. 이름은 구덩이에 빠지는 것이 되고, 뜻은 빠져나오기 어렵다는 데 있다. 그러므로 왕채를 써야 능히 빠져나올 수 있다.]

구덩이에 빠지면 벌칙이 있다(유배된다).[그 벌로 약속에 따라 패배하고 함께 앉아 있다.] 갈 때 낱수와 말을 가리지 않는다. 하나의 말자리가 구덩이가 된다.[말자리를 가고 말을 보내고 구덩이에 빠지는 걸 말한다. 또한 말이 있지만 모두 고루 좋게 할 수가 없다. 수가 기특하며 구덩이에 빠지는 것을 내기하는 바이다. 그때따라 규칙을 정하는 바이다.]

(擻捕五木玄白判 [擻捕古戲 其投有五 故曰呼為五木 以木為之 因謂之木 今則以牙角尚節也 判半也 合其五投 並上玄下白 故曰 玄白判] 厥二作雉 [雉鳥也 取二投於白 上刻為鳥] 背雉作牛 [其刻雉鳥二投背上並刻牛 故曰背也 以雉犢為彩者 謂其悍戾逢敵 必關以求勝也 雖矢馬關 亦皆角逐防遏之義也] 王采四盧白雉牛 [王貴也] 駁采六開塞塔禿擻梟 [駁賤也其采義未詳] 全為王 駁為虺 [全謂其不雜也] 皆玄曰盧 厥策十六 [盧黑色也 書曰旅弓旅矢 謂所投盡黑也 十六策者 行馬時 便以此數 矢而隔之 他策倣此] 皆白曰白 厥策八, 雉二玄三曰雉 厥策十四, 牛二白三曰犢 厥策十, 雉一牛一白三曰開 厥策十二, 雉如開 [如開各一] 厥餘皆玄曰塞 厥策十一, 雉白各二玄一曰塔 厥策五, 牛玄各二白一曰禿 厥策四, 白三玄二曰擻 厥策三, 白二玄三曰梟 厥策二, 矢百有二十 設關二 間矢為三 [間別也 刻木為關 彫筋之 每聚四十矢] 馬策二十

厥色五 [大率戲時 不過五人 五色者 各辦其所執也] 凡擊馬及王采 皆又投 [擊馬謂打敵人子也 打子得雋王采自專 故皆許重擲 王采累得累擲之變則止] 馬出初關 疊行 [謂逢可以疊馬 即許疊也 如不要疊 亦得重馬 被打着尤苦] 非王采 不出關不越坑 [馬出關 亦自專之義也 名為落坑義在難出 故用王采能出也] 入坑有謫 [其所罰隨所約 並輸合坐] 行不擇筮馬 一矢為坑 [謂矢行致馬落坑也 亦有馬皆不可均融 數音而入坑者所賭 隨臨時所約]³⁵⁾

문헌에 보이는 여러 저포기사들을 종합해서 저포의 실체를 대략 그려보면, 가락의 수는 5개, 재질은 처음에는 나무였다가 나중에는 상아나 뿔, 은행모양(銀杏狀)이다. 가락의 상하는 흑백으로 구분되었고 가락 2개의 상하에는 치(雉)·우(牛)를 각각 새겼다. 낫수는 10개로 왕채(王采)인 노(盧)·백(白)·치(雉)·독(犢) 4개, 박채(駁采)인 개(開)·새(塞)·탑(塔)·독(禿)·곶(擻)·효(梟) 6개이다. 이후 진(進)·퇴(退), 두 낫수가 추가되어 12가지가 된다. 낫수에 정해진 수만큼 말자리를 간다. 말자리는 모두 360개인 데, 120개씩 3영역으로 나뉘었으며, 그 영역 사이에는 관문(關)이 2군데 있는데 그 관문을 빠져나가기 위해서는 왕채가 나와야 한다. 상대방 말을 잡거나 왕채가 나오면 계속 던질 수 있다. 5명까지 놀 수 있으며, 사람마다 6개의 말을 갖는데 자기 말을 쉽게 구별할 수 있도록 각기 다른 색이 칠해져 있다. 말이 빠지는 구덩이(坑)도 1군데 있는데 구덩이를 넘으려면 역시 왕채가 나와야 한다. 구덩이에 빠지면 그때마다 정하는 나뉠대로의 벌칙이 있었다.

〈표 1〉 윗놀이형 유희의 구성요소 비교

구분		윗	저포	파치시	차우사
가락	면수	2	2	2	4
	모양	반원기둥형	은행모양	반구형	장방형
	재료	나무	나무→상아·뿔	조개껍질	나무
	개수	4	4(?), 5	6	3
낫수	수	5	10+2	7	
	이름	도·개·곶·윗·모	노·치·독·백·개·새·탑·독·곶·효+진·퇴		
판 모양		⊕	3분形	+	
말자리수		29(1+28)	360(120×3)	96(8×3×4)	
말수		4	6	4	
사람(판)수		2~3	2~5	2×2	
놀이법		다름	다름	다름	
명칭		저포·윗·사(柵)	저포	차우파·추푸	

35) 李翹, 《五木經》, 陶宗儀『說郛』 권102에 수록된 《五木經》을 인용했으며, 글쓴이가 오달자를 보완해서 번역했다.

스튜어트 컬린(Stewart Culin, 1858~1929)이 1895년에 발간한 『한국의 놀이 - 유사한 중국, 일본 놀이와 관련해서(Korean Games-With Notes on the Corresponding Games of China and Japan)』에서는 파치시를 윗놀이와 연관시켜 설명하고 있다. 지금까지 문헌에 나타난 내용들을 바탕으로 윗놀이·저포·파치시 간에 가락·끗수·판·말·놀이법·명칭 등 윗놀이형 윗놀이의 구성요소들을 일목요연하게 정리해 보면 <표 1>과 같다.

다면(多面), 특히 양면의 가락을 여러 개 던져서 어느 면이 몇 개 나타나느냐로 점수를 정하며, 말판이 있어서 득점에 따라 말이 가고 먹고 먹히며, 출발점에 빨리 돌아오는 것으로 승부한다는 것은 윗놀이형 윗놀이의 보편적 특징이다. 이런 특징을 갖는 놀이로는 윗놀이·저포·파치시만 있는 게 아니라 북미 원주민들의 놀이 중에도 많다. 다면의 가락을 여러 개 던지는 것은 점수를 정하는 경우수, 즉끗수를 내기 위함이다.끗수가 너무 적으면 재미가 없고 너무 많으면 복잡해서 곤란하다.끗수의 가짓수는 5~9개 사이가 알맞다.³⁶⁾끗수는 가락의 수와 면에 따라 크게 좌우된다. 그러므로 윗놀이형 윗놀이에서 가락의 유형은 매우 한정적일 수밖에 없다. 말수도 너무 적으면 놀이가 빨리 끝나고 너무 많으면 지루하므로 5개 내외가 적당하다. 따라서 가락수·끗수와 마찬가지로 말수도 제한적일 수밖에 없다.저포놀이가 일찍 단절된 데는끗수가 10~12가지로 복잡한 까닭도 있다.

그러나 판은 가락에 비해 훨씬 더 복잡적이고 기하학적이며 놀이를 만드는 사람의 세계관과 상상력이 가장 많이 반영된다. 따라서 판이 윗놀이형 윗놀이를 특징짓는 가장 중심요소이다. 말자리수는 판의 형태에 따라 크게 좌우되며 가락수·끗수·말수와 달리 그 변이폭이 매우 크다. 세부적인 놀이법은 다른 요소들과 결합하여 노는 사람들의 사고가 종합적으로 반영되어서 만들어진다. 그러므로 놀이법이 어떠한가도 그 놀이를 특징짓는 주된 요소가 된다. 어떤 놀이가 다른 지역으로 전해진다면 그와 관련된 언어·풍습도 함께 전해질 가능성이 매우 크므로 명칭·풍습도 어떤 놀이가 자생이나 전파냐를 판가름하는 주된 요소가 된다. 이런 여러 사실들을 종합해서, 판모양(말자리수)-놀이법-명칭·풍습-가락(끗수)-말의 순으로 윗놀이형 윗놀이의 자생·전파여부를 판별할 수 있는 요소들을 정리할 수 있다.

윗놀이의 저포 전파설에서 내세우는 논거는 저포의 가락수가 4개였다는 것과 많은 문헌에서 윗놀이가 저포로 표기되어왔다는 것이다. 저포를 4가락으로 놀았는지는 여전히 불확실하며 설령 그렇다하더라도 4가락으로 놀았을 때의 놀이 전모를 모르면서 가락수만 가지고서 윗놀이가 저포에서 유래되었다고 판단할 수는 없다. 왜냐하면 <표 1>에서 보는 바와 같이 가락수는 윗놀이형 윗놀이의 구성요소의 하나에 불과하며, 판모양(말자리수)·놀이법이 훨씬 더 중요하기 때문이다. 앞에서 언급한 바와 같이 윗놀이형 윗놀이에서끗수의 최대 가짓수를 고려해볼 때 가락수는 5개 내외일 수밖에 없으며, 4가락으로 노는 윗놀이형 윗놀이는 윗놀이 외에도 여럿 있다.

우리나라 윗놀이에 관한 가장 오래된 문헌으로는 『북사(北史)』가 있다. 이 기록에 따르면 백제에는

36) 미국의 심리학자 조지 밀러(George A. Miller)는 인간의 의식이 정보를 받아들이는 적당한 단위가 7을 기준으로 ± 2 라고 한다. 김정희 외, 2002, 『심리학의 이해』, 학지사, 126쪽 참고.

저포·악삭 등의 놀이가 있다고 한다.³⁷⁾ 윗놀이를 왜 저포로 표기했는가에 대해서는 이미 많은 선행 연구들이 있으므로 이 글에서는 자세히 언급하지 않고 권영철의 견해를 간략히 옮기는 것으로 대신한다. 권영철은 『윗놀이 가사에 대하여』(1976)에서 『북사』의 저자³⁸⁾가 중국인임을 염두에 둔다면 백제에는 중국 현행의 저포와 비슷한 놀이가 있는데, 그 고유명을 모르기 때문에 유추적인 명명법으로 우선 저포라고 이름 지었다고 해석 했으며, 한자가 우리나라에 수입되어 우리의 글자로 된 환경에서 우리의 옛사람들이 저포라는 외연적 용어로서 윗을 내포시킬 수도 능히 있었다고 보아야한다고 했다.³⁹⁾

지금도 안동지방에서 전승되고 있는 윗노래 『저포송(樗蒲頌)』은 〈도송〉·〈개송〉·〈결송〉·〈윗송〉·〈모송〉으로 짜인 275구의 가사인데,⁴⁰⁾ 사람들은 이를 ‘윗놀이 가사’라고 하지 않고 여전히 ‘저포송’이라 부르고 있다. 원래 중국의 저포와 우리의 윗놀이는 엄연히 다름에도 불구하고 우리네 선조들은 김인구의 설명처럼 저포를 윗놀이와 같은 개념으로 썼다는 것을 보여주는 좋은 예이다. 이런 근거들을 종합해볼 때, 이일영이 주장한 윗놀이의 저포 전파설은 그 논거가 매우 취약하다.

(2) 파치시 전파설 분석

파치시 전파설에서 내세우는 논거는 인도의 오랜 윗놀이형 윗희 전통, 노자가 인도를 지칭했던 호(胡)에 들어가서 저포를 만들어왔다는 문헌자료, 파치시의 별칭인 차우파(Chaupar)와 저포간의 발음 유사성, 인도불교의 중국 전래 등이다. 앞에서 살펴본 바와 같이 저포 전파설이 이미 논리적으로 매우 취약하다는 것이 증명되었으므로 저포(박희의 유숙)를 중간 매개로 인도의 파치시가 윗놀이의 기원이 되었다는 주장도 더 이상 설득력을 갖기 어렵다. 그뿐 아니라 <표 1>에서 보는 바와 같이 윗놀이와 파치시 사이에는 말발이 십자(+)형, 말수가 4개라는 것 외는 어떤 연결점도 찾기 어렵다.

파치시 놀이가 갖는 상징적 의미는 가락으로 쓰이는 카우리(cowrie, 별보배 고둥) 조개껍질에 가장 잘 담겨있다. 인도에서는 사원에서 행하는 의례뿐만 아니라 농경의례·혼례·장례에서도 조개껍질을 불고 조개껍질을 여기저기 뿌리는 풍습이 있었는데, 이는 조개와 여성 생식기의 유사성과 밀접한 관련이 있다.⁴¹⁾ 인도양·태평양의 열대·아열대 지역 연안에 주로 분포하는 카우리의 조개껍질은 훨씬 더 여성의 성기모양이어서 다산·풍요·번영을 상징했으며 부적·화폐로도 널리 사용되었다.

우리나라는 태백산맥에서 서쪽으로 흘러내린 산과 산 사이에 좁지만 비옥한 평야가 펼쳐져 있어 일찍부터 농경이 발달했다. 또한 삼면이 바다를 접하고 있어 조개껍질도 매우 흔한 물건이다. 따라서 파치시가 윗놀이로 전파되었다면 다산·풍요를 상징하는 조개껍질을 가락으로 던지는 풍속도 어떤 형태로든 함께 전해지는 게 지극히 당연하다. 그러나 우리의 윗놀이 관련기사·유물·풍속 어디에도 조개껍질을

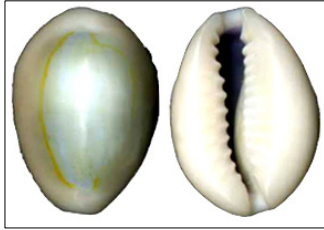
37) 『北史』 권94, 『列傳』 〈百濟〉, “百濟之國蓋馬韓之屬也(…) 俗重騎射兼愛墳史 而秀異者頗解屬文能史事 又知醫藥善龜龜與相術踰陽五行法 有僧尼多寺塔 而無道士 有鼓角篳篥箏箏箏箏之樂 投壺擲蒲弄珠握槊等雜戲 尤尚奕棊行.”

38) 당(唐) 초기의 역사가인 이연수(李延壽, ?~?)로 643년부터 659년에 걸쳐 남북조시대 각 국가의 사서들을 정선하여 <남사(南史)>와 <북사(北史)>를 편찬했다.

39) 권영철, 1976, 『윗놀이 가사에 대하여』, 『여성문예연구』 5·6, 호성여자대학교부설한국여성문제연구소, 416쪽.

40) 안동군, 1981, 『안동 민속 자료지』, 362~375쪽.

41) 미르치아 엘리아데(이재실 옮김), 2005, 『이미지와 상징: 주술적·종교적 상징체계에 관한 시론』, 까치글방, 141~164쪽 참고.

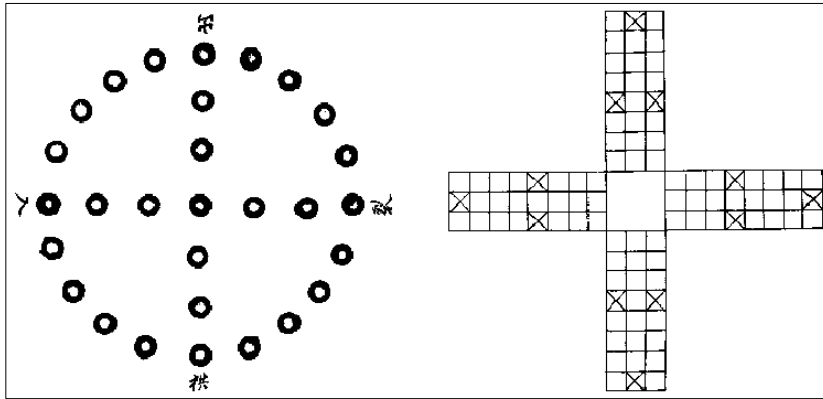


〈그림 3〉 카우리 조개껍질

윗가락으로 사용했다는 언급이 전혀 없다.

윗판과 파치시 말판의 상관성에 대해서는 스투어트 켈린이 이미 설명한 바 있다. 그는 오히려 “한국의 윗놀이는 전 세계에 걸쳐 존재하는 수많은 놀이들의 원형으로 여겨질 수 있다. 파치시 또는 차우자로 알려진 힌두 게임의 말판은 십자형이 있는 윗판의 확장된 형태로 여겨질 수 있다. 덧붙여 말하자면 윗놀이는 판 위에서 주사위를 갖고 하는

모든 놀이들의 조상 또는 원형으로 생각될 수 있다”⁴²⁾고 했다. 윗놀이와 파치시 사이에는 십자형 말판이 가장 닮은 요소이다. 그리고 윗놀이형 윗놀이에서 놀이를 만든 사람의 관념과 인식이 가장 많이 반영되는 요소가 바로 말판이다. 따라서 말판은 두 놀이간의 변별성을 가장 잘 보여줄 수 있는 요소이다. 『한국의 놀이-유사한 중국, 일본 놀이와 관련해서』에 수록된 윗판과 파치시 말판을 비교해보자.



〈그림 4〉 윗판(좌), 파치시 말판(우)

윗판이 파치시 말판보다 더 단순하지만 훨씬 기하학적이다(〈그림 4〉). 윗판은 29개 동그라미로 이뤄진 ‘원 안에 십자(cross in circle)’가 들어가 있는 형태이고, 파치시 말판은 그냥 ‘십자(cross)’이지만 내부는 8×3×4로 구분되어 윗판보다 훨씬 복잡하다. 상징은 몇 백 년의 세월에 걸쳐, 서서히 그 의미를 축적하는 경향이 있다. 언어와 마찬가지로 상징에 함축된 뜻은 많은 가치를 치며 증식하고, 나누어지고, 문화적 문맥에 따라가고, 때로는 영향력을 가진 줄기를 따라왔던 길을 되돌아가기도 한다. 그러나 어떤 상징은, 혹은 상징 유형은 아주 보편적인 효력을 갖고 있고, 삶 자체와 아주 가까워서, 그 의미가 불변으로 남아 있거나 혹은 훨씬 더 좁은 범위 안에서 다양화된다. 상징이 가진 힘과 그 상징의 지속성 사이에는 삶에 필수적이며 중대한 것들에 대한 염원이 연관되어 있다.⁴³⁾

십자는 태고부터 보편적 상징으로서, 특히 우주적인 상징성을 가진다. 십자는 세계의 중심이며, 하늘과

42) 스투어트 켈린, 윤광복 역, 2003, 『한국의 놀이-유사한 중국, 일본 놀이와 관련해서』, 열화당, 143, 145쪽.

43) 데이비드 폰태너, 최승자 옮김, 2005, 『상징의 비밀』, 문학동네, 21쪽.

땅이 통하는 점, 우주축(宇宙軸, axis)이라는 점에서 우주나무(宇宙樹) 등과 동일한 상징적 의미를 지닌다. 십자가 원 안에 들어가 있는 것은 ‘우주의 태양 바퀴’, ‘우주에 생기를 부여하는 활성화원리’로 보기도 한다.⁴⁴⁾ 이처럼 십자(+)는 우주적 의미를 지니는 보편적 상징으로 여러 문화에서 보이는데, 파치시 말판의 십자도 바로 이러한 의미를 함축하고 있다. 고대 문명일수록 상징이 갖는 힘을 보다 크게 인식했으므로 그 상징을 종교·신화·제의·예술에 두루 사용해서 그들의 삶 속에서 상징의 의미를 구현하고자 했다.



〈그림 5〉 우산 제3319호 벽화묘 앞
옷판형 비위그림

파치시 전파론에 의하면 파치시 말판이 옷판의 원형이 된다. 물론 그 사이에는 적잖은 시간의 흐름이 있어야만 한다. 데이비드 폰테너의 말처럼 상징은 오랜 세월이 걸쳐 서서히 그 의미를 축적하는 경향이 있기 때문이다. 우리나라 역사에서 시기를 어느 정도 알 수 있는 것으로서 가장 이른 옷판 유적은 고구려 고국원왕(재위 331~371)의 무덤으로 추정되는 국내성 지역 우산 제3319호 벽화묘 앞 동쪽바위에 새겨진 옷판그림이다(〈그림 5〉). 이 그림이 새겨진 연대는 357년(고국원왕 27)으로 중국의 학자들은 추정하고 있다.⁴⁵⁾

티베트 고원과 히말라야 산맥으로 나뉘어 있어 단절되었던 인도 문화권과 중국 문화권이 교류하게 된 계기는 BC 2세기말 중앙아시아 횡단의 동서 교통로가 열리면서부터다. 중국에 인도불교가 전래된 정확한 시기에 대해서는 여러 가지 이설이 많다. 역사적 사실로는 기원 전후로 중국에 불교가 전래되었다고 추정한다.⁴⁶⁾ 파치시 전파론대로라면 길게 잡더라도 2~3백년 남짓한 기간 동안 파치시 말판에서 옷판으로의 대변형(大變形)이 반드시 있어야만 한다. 그러나 4세기 중반의 옷판모양이 20세기 초까지도 아무런 변화가 없었다는 사실은 좀처럼 변하지 않는 조형(造形) 상징의 특징을 단적으로 잘 보여주고 있다.

그리고 옷판 유적의 주변 여건으로 볼 때 이 옷판그림은 유희용으로 새겨진 것이 아니다.⁴⁷⁾ 따라서(파치시 → 저포)놀이라는 유희용에서 제의 등 다른 쓰임새로의 용도 전환도 반드시 수반되어야만 한다. 그러므로 2~3세기 만에 파치시 말판에서 옷판으로의 급격한 변형, 유희용에서 다른 용도로의 전환이 함께 설명되지 않는 한 파치시 전파설은 전혀 설득력을 가질 수 없다.

나. 옷판의 유래

앞에서 살펴본 바와 같이 옷놀이는 저포나 파치시에서 전파된 것이 결코 아니다. 그렇다면 우리의 옷놀이는 도대체 어디에서 유래했을까? 그 해답은 옷놀이의 가장 중심요소인 옷판모양의 기원을 추적해봄

44) 진 쿠퍼(이윤기 옮김), 2007, 『그림으로 보는 세계문화상징사전』, 까치글방, 70, 86쪽.

45) 김일권, 앞의 글, 84쪽.

46) 한국종교문화연구소, 2004, 『세계종교사입문』, 청년사, 220~221쪽.

47) 김일권, 앞의 글, 94쪽.

으로써 찾아낼 수 있을지 모른다. 중국에서는 전혀 발견되지 않는 웃관형 바위그림이 삼국시대 지역에서 는 시기를 한정할 수 것만도 5점이나 발견되었다.⁴⁸⁾ 이는 웃관형 그림이 유독 우리 민족과만 인연이 깊음을 말해주는 것이다. 김문표의 <사도설>에 의하면 웃관은 하늘은 둥글고 땅은 네모지다는 천원지방(天圓地方), 추성(樞星)을 중심으로 나열한 28수, 태양의 운행에 따른 24절기의 주행과 음양오행 사상 등을 담고 있다.

“웃관의 바깥이 둥근 것은 하늘을 나타내며, 안이 네모난 것은 땅을 나타내니 말하자면 하늘이 땅을 밖에서 감싸고 있는 것이다. 가운데 있는 별은 추성(樞星)이며, 옆에 늘어진 별들은 28수이다. 말하자면 북극성(北辰)은 제자리에 머물고, 못별들이 북극성을 둘러싸고 있는 것이다. (……) 水에서 木·火·金을 지나 다시 水로 나오는 것은 하지 때 해가 긴 것이다. 그래서 24절기가 사계절을 두루 운행한다.”⁴⁹⁾

⊕형으로 웃관을 이루고 있는 29개 동그라미를 김문표가 북극성(樞星·北辰)과 28수로 설명한 이후 대부분 학자들도 이렇게 보고 있으나, 송화섭은 북두칠성을 중심으로 28수,⁵⁰⁾ 권미현은 태양의 상징,⁵¹⁾ 김일권은 북극성을 중심으로 북두칠성이 사방위·사계절로 운행하는 모습으로 보았다.⁵²⁾

성수(星宿)신앙이 고대의 보편적 현상이지만 무수한 별들 사이에는 외형적으로 그어진 연결선이 없기 때문에 이들을 어떤 맥락으로 묶어서 바라보느냐 하는 것은 결국 바라보는 이들의 심상(心象)에 따라 다를 수밖에 없다. 이 때문에 별자리에 담긴 이야기가 동양과 서양, 나라마다 다른 것이다. 중국인들이 북극성에 보다 많은 관심을 기울였다면 우리 조상들은 북두칠성에 더 많은 관심을 가졌다. 따라서 우리 민속에서도 태양·북극성보다 북두칠성이 매우 다양한 모습으로 나타나고 있다. 칠성각·칠성단·칠성기도·칠성굿·칠성풀이·칠성신·칠성관·칠성마을·칠성유래담 등이 그것이다. 그리고 청동기 시대 고



(그림 6) 칠기 뚜껑의 북두칠성·28수(증후유묘 출토)

조선 사람은 무덤인 고인돌 뚜껑 위에 북두칠성을 새겨 넣었다. 이를 본받은 고구려 사람은 무덤 속에 북두칠성을 크게 그려 넣었으며, 고려 사람도 무덤 속에 별자리를 그렸는데 북두칠성을 중요하게 그렸다.⁵³⁾

하북성 증후유묘(曾侯乙墓)에서 출토된 칠기 상자 뚜껑(BC 5세기 후반 제작)의 중앙에는 ‘두(斗)’자 크게 그려져 있고, 그 주위로 28수의 이름들을 늘어놓았다. 그리고 양쪽

48) 고구려 국내성 지역 우산 제3319호 벽화묘 앞 동쪽바위의 1점, 백제의 미륵사지 회랑지·강당지의 주초석의 2점, 안동시 일직면 조담동 건물지 주초석의 1점, 경주 반월성 석빙고 옆 건물지 주초석의 1점이 있다.

49) 김문표, <樞圖說>, 김옥, 『松都志』, “樞之外圓象天 內方象地 即天包地外也 星之居居中 樞星也 旁列者 二十八宿也 即北辰居所 而衆星拱之者也(…) 從水歷木歷 火歷金 而又出于水者 夏至之日永也 二十四氣 周行於四時”

50) 송화섭, 앞의 글, 54~55쪽.

51) 권미현, 1996, 『웃관형 암각화의 연구』, 『인동사학』 2, 안동대학교 사학회, 67·69쪽.

52) 김일권, 2003, 『한국 웃관형 암각화의 문화성과 상징성』, 『학예연구』 3·4, 국민대학교박물관, 105~106쪽.

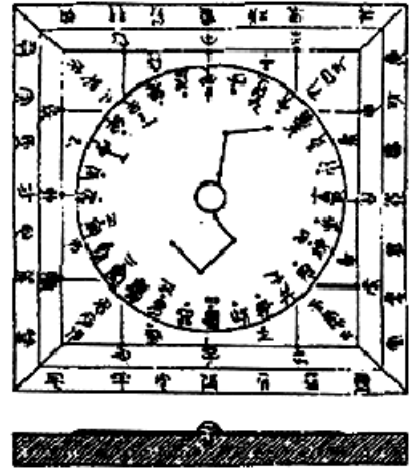
53) 김만태, 2007, 『부적에 나타난 북두칠성의 조형성(造形性) 연구』, 『한국무속학』 15, 한국무속학회, 204~208쪽.

에는 청룡과 백호가 그려져 있다. 안휘성 여음후묘(汝陰侯墓, BC 172년 몰)에서 출토된 전한시기 세 쌍의 점반(占盤) 중에서 육임식반(六壬式盤)의 상반은 원형이고 하반은 사각형으로 천원지방의 관념에 따라 각기 하늘과 땅을 상징하는 것으로 보인다. 상반(천반) 가운데는 북두칠성이 그려져 있으며 그 주위에는 12월·28수가 있다. 하반(지반)에는 안쪽에서부터 천간·지지·28수가 표시되어 있다.⁵⁴⁾ 가운데 회전축이 있어 위 천반을 돌려가면서 천반이 가리키는 방향과 시간에 따라 천지인귀(天地人鬼)의 길흉을 점치는 것으로서 한대에 크게 유행했다.⁵⁵⁾

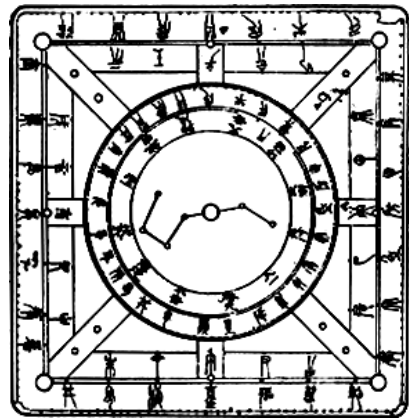
사마천(BC 145?~BC 86?)의 『사기』 『천관서』에서도 “북두칠성은 천제가 타는 수레로서 하늘의 정중앙을 운행하면서 사방을 통제한다. 음양을 나누고 사계절을 정하고 오행을 조절하며 절기를 바꾸고 제기(諸紀: 歲·日·月·星辰·曆數 등의 법도)를 확정짓는 모든 것이 북두칠성에 연계된다. (……) 28수가 12주를 주재하고 북두칠성이 그들을 통괄한다는 것은 오래 전부터 전해오는 설명이다”⁵⁶⁾라고 한다. 그리고 북두칠성의 제1성(탐랑)을 ‘천추(天樞)’로 표기한 문헌도 적잖다.⁵⁷⁾

위의 여러 내용들을 종합해볼 때 율판은 북두칠성과 28수의 결합인 것으로 보는 게 논리적으로 타당하다. 그러므로 율판은 사람의 수명과 내세를 주관하는 북두칠성을 유난히 중시하고 방위와 계절을 나타내는 28수를 하늘과 땅의 지표로 여겼던 우리 선조들이, ‘하늘은 형상을 드러워서 길흉을 나타낸다’(天垂象 見吉凶)는 간절한 믿음으로 그려낸 우리만의 독특한 조형적 상징이라고 할 수 있다. 이렇게 율판모양이 처음에는 주술성만 있어 신성현현(神聖顯現)의 표시로만 쓰였으나, 점차 유희성도 띠게 되면서 놀이 도구화하여 우리 고유의 율놀이가 탄생한 것으로 여겨진다.

율판모양이 그려지는 과정에는 한대(漢代)에 크게 유행했던 점반(占盤)⁵⁸⁾과도 일정한 영향관계에 있을 것으로 보인다. 왜냐하면 점반도 천원지방·북두칠성·28수·24절기·음양오행사상 등을 두루 담고 있으면서 율판과 비슷한 모양을 하고 있기 때문이다. 율놀이가 만들어진 시기는 신성의 표시로 여겨지



〈그림 7〉 한대의 육임식반(여음후묘 출토)



〈그림 8〉 한대에 유행한 점반

54) 이문규, 2000, 『고대 중국인이 바라본 하늘의 세계』, 문학과지성사, 38~40쪽.

55) 김일권, 1999, 『고대 중국과 한국의 천문사상 연구: 한·당대 제천의례와 고구려 고분벽화의 천문도를 중심으로』, 서울대학교 대학원 박사학위논문, 37쪽.

56) 『史記』 권27, 『天官書』, “斗爲帝車運于中央臨制四郡分陰陽建四時均五行移節度量定諸紀皆繫於斗(…) 二十八舍主十二州斗秉兼之所從來久矣”

57) 『春秋運斗樞』·『運筮七籤』·『北斗治法武威經』 등이다.

58) 허진웅, 홍희 옮김, 2003, 『중국고대사학』, 동문선, 588쪽에서 인용.

는 우산 벽화묘 웃판 유적(357년 추정)과 백제에 저포(웃) 놀이가 있다는 『북사』(643~659년간 정리)의 기록으로 볼 때, 5~6세기 무렵일 것으로 생각한다. 이에 관해서도 앞으로 계속 연구가 있어야 한다.

5. 맺는말

우리의 대표적 민속놀이답게 웃놀이의 유래에 관해서 지금까지 결코 적지 않은 연구가 있었다. 그러나 자생설이든 전파설이든 한정된 문헌 안에서 자신의 논지에 부합하는 한두 가지 자료만을 골라내어 주장하는데 그쳤을 뿐, 그 어느 설도 자신의 논지를 증명하면서 상대방의 논지도 반박할 수 있는, 총체적이면서도 분석적인 명쾌한 논거를 제시하지 못했다. 물론 웃놀이 자체가 아주 오랜 역사를 가진 놀이면서도 이에 관한 문헌자료가 별로 없다는 사실이 분명 이유 있는 항변이 되기도 한다.

하지만 역사는 우리가 무심코 지나쳤을지도 모를 어떤 곳, 우리가 깨닫지 못하고 있는 어느 궤곡한 책 모퉁이에 자신의 실마리를 매어두고서 우리들이 풀어주길 바라고 있을지 모른다. 우리 놀이에 대한 깊은 애정을 갖고서 끊임없이 더듬어 찾았다면 그 실마리는 기어이 우리 손끝에 만져질 것이다. 그 이후에야 비로소 우리는 지금까지 우리가 몰랐거나 잘못 알고 있었던 사실들을 깨달아 바로 잡는 소임을 다할 수 있게 된다. 이미 사라진 길로 여겨졌던 심익운의 〈사회경〉이 바로 그 실마리였다.

웃놀이의 유래에 관해서 지금까지 여러 갈래로 의견들이 많다. 하지만 웃놀이형 유희의 구성요소들을 체계적으로 비교·분석해본 바, 그 동안 끊임없이 제기되어온 저포·과치시 전파설은 그 논리적 근거가 매우 취약했다. 이어서 웃놀이의 가장 중심요소인 웃판의 기원도 살펴보았다. 웃판은 북두칠성을 유난히 소중하게 여기고 28수를 하늘과 땅의 지표로 여겼던 우리 선조들이, 하늘은 형상을 드리워 길흉을 나타낸다는 믿음 속에서 간절한 염원으로 그려낸 우리만의 독특한 조형적 상징이다. 이런 신성 상징행위에 점차 유희행위가 더해지면서 우리 고유의 웃놀이가 탄생하였다는 사실도 분명히 했다.

이 글이 앞으로의 웃놀이 연구에 〈사회경〉이란 주요한 문헌자료를 제시하고, 웃놀이의 유래에 관해 그간 남겨져 있던 과제들을 해결하는데 조금이나마 도움이 되어서 우리 전래놀이에 대한 애정이 더욱 도타워지는데 작은 보탬이 되기를 바란다. 이 글에서 자세히 다루지 못한 웃판과 한대 점반과의 영향관계, 웃놀이의 탄생시기 등에 관해서는 다음 기회에 논의하기로 한다.

■ 참고문헌

- 『江天閣銷夏錄』
- 『唐國史補』
- 『北史』
- 『史記』
- 『事物紀原』
- 『說郛』
- 『星湖僿說』
- 『松都志』
- 『演繁露』
- <五木經>
- 『五雜俎』
- 『五洲衍文長箋散稿』
- 『竹下集』
- 『太平御覽』
- 『和漢三才圖會』

곽진석, 1996, 「옷놀이의 형태론」, 『한국민속학』 18, 한국민속학회, 179~197쪽, 197쪽.

권미현, 1996, 「옷관형 암각화의 연구」, 『안동시학』 2, 안동대학교 사학회, 34~70쪽, 311쪽.

권영철, 1976, 「옷놀이 가사에 대하여」, 『여성문제연구』 5·6, 효성여자대학교부설한국여성문제연구소, 411~460쪽, 460쪽.

김만태, 2007, 「부적에 나타난 복두칠성의 조형성(造形性) 연구」, 『한국무속학』 15, 한국무속학회, 203~236쪽, 328쪽.

김인구, 1986, 「『옷놀이』俗 원형 재구를 위한 시론-안동지방을 중심으로」, 『어문논집』 26, 고려대학교국어국문학회, 25~47쪽, 453쪽.

김인구, 1987, 「옷노래 노래말 연구-안동지방의 「저포송」」, 『국어국문학』 98, 국어국문학회, 25~53쪽, 238쪽.

_____, 1989, 「조선조 후기시가의 민속학적 연구: 칙사놀이 관련시가를 중심으로」, 단국대학교대학원 박사학위논문, 125쪽.

김일권, 1999, 「고대 중국과 한국의 천문사상 연구: 한·당대 제천의례와 고구려 고분벽화의 천문도를 중심으로」, 서울대학교 대학원 박사학위논문, 384쪽.

_____, 2003, 「한국 옷관형 암각화의 문화성과 상징성」, 『학예연구』 3·4, 국민대학교박물관, 63~110쪽, 211쪽.

_____, 2003, 「국내성에서 발견된 고구려 옷놀이판과 그 천문우주론적 상징성」, 『고구려연구』 15, 고구려연구회, 79~106쪽, 280쪽.

박은용, 1971, 「『옷놀이』의 「걸」에 대하여」, 『장암지현영선생화갑기념논총』, 호서문화사, 505~532쪽, 1282쪽.

박장영, 1992, 「안동지방의 옷놀이 연구」, 안동대학교 대학원 석사학위논문, 86쪽.

방선주, 1991, 「아시아문화의 미주전파-옷놀이형 유희의 전파와 ‘寶順丸’의 漂着을 중심으로」, 『아시아문화』 7, 한림대학교 아시아문화연구소, 217~276쪽, 348쪽.

- 성병희, 1990, 『웃놀이의 비교민속적 고찰』, 『한국민속학』 23, 한국민속학회, 257~264쪽, 308쪽.
- 송화섭, 1995, 『익산 미륵산·미륵사지의 웃관형 바위그림에 대하여』, 『향토문화』 9·10, 향토문화연구회, 45~65쪽, 230쪽.
- 이일영, 1976, 『웃(柶戲)의 유래와 명칭 등에 관한 고찰』, 『한국학보』 2-1, 일지사, 130~158쪽, 253쪽.
- 임동권, 1973, 『柶戲考』, 『노산이은상박사고회기념논문집』, 삼중당, 117~130쪽, 899쪽.
- 조수화, 2001, 『중·한 민속놀이 비교 연구』, 인하대학교 대학원 석사학위논문, 137쪽.
- 최상수, 1966, 『한국 웃놀이의 연구』, 『신라가야문화』 제1집, 청구대학 신라가야문화연구원, 65~98쪽, 142쪽.
- 김광언, 2004, 『동아시아의 놀이』, 민속원, 718쪽.
- 김정희 외, 2002, 『심리학의 이해』, 학지사, 506쪽.
- 신원봉, 2002, 『웃경』, 정신세계사, 251쪽.
- 신채호, 『조선상고사』 ; 단재신채호선생기념사업회, 1995, 『단재신채호전집』 상, 형설출판사, 513쪽.
- 심우성, 1975, 『한국의 민속놀이』, 삼일각, 276쪽.
- _____, 1996, 『우리나라 민속놀이』, 동문선, 504쪽.
- 안동근, 1981, 『안동 민속 자료지』, 566쪽.
- 양재연 외, 1971, 『한국풍속지』, 을유문화사, 256쪽.
- 이문규, 2000, 『고대 중국인이 바라본 하늘의 세계』, 문학과지성사, 400쪽.
- 최남선, 『조선상식』 ; 고려대학교 아세아문제연구소 육당전집편찬위원회, 1973, 『육당최남선전집』 3, 현암사, 547쪽.
- 한국종교문화연구소, 2004, 『세계종교사입문』, 청년사, 728쪽.
- 허진웅, 홍희 옮김, 2003, 『중국고대사회』, 동문선, 660쪽.
- 데이비드 폰테니, 최승자 옮김, 2005, 『상징의 비밀』, 문학동네, 199쪽.
- 진 쿠퍼, 이윤기 옮김, 2007, 『그림으로 보는 세계문화상징사전』, 까치글방, 461쪽.
- 미르치아 엘리아데, 이재실 옮김, 2005, 『이미지와 상징: 주술적·종교적 상징체계에 관한 이론』, 까치글방, 224쪽.
- 스튜어트 컬린, 윤광복 역, 2003, 『한국의 놀이 - 유사한 중국, 일본 놀이와 관련해서』, 열화당, 252쪽.
- 劉伯溫, 任鐵樵 증주, 袁樹珊 찬집, 1997, 『滴天髓闡微』, 臺北: 武陵出版有限公司, 473쪽.

Abstract

Examining Issues on the Game of Yut Focus on the Existence of “Sahigyeong(柶戲經)” and the Origin of the Game

Kim, Man-tae

Ph.D Candidate, Andong National University

This essay examines the rediscovered “*Sahigyeong*” of Sim, Ik-hoon, an important literature on the game of *Yut* that had not been usually referred to in several studies because it was presumed lost. *Sahigyeong* was the first piece of literature that described *Yut* as a traditional Korean game, the coloring of *Yut* bars, the name of each pip such as *Do*, *Gae*, *Geol*, *Yut*, and *Mo*, and the rules for using a *Yut* horse.

This essay also examines the theories regarding the origin of the game of *Yut*, which propose that the game (1) spontaneously generated, (2) emerged from *Jeopo*, a game similar to *Yut* during the *Baekjae* Era, (3) evolved from Pachisi, and (4) that there is a reservation of judgment. First, this essay carefully and systematically examines, compares, and analyzes the arguments for spontaneous generation and propagation. Analysis reveals that the *Yut* is unlikely to have originated from *Jeopo* and Pachisi since the foundations for the theory of propagation were very weak. On the other hand, spontaneous generation looks very persuasive when considering the records from *Sahigyeong*, which reveal that the difference between *Jeopo* and the *Yut* board appeared only in the period of the Three States. In addition, this essay examines the origin of the traditional shapes of the *Yut* board and presents the findings as an evidence for the theory of spontaneous generation.

Keywords : *Yut*, *Yut* board, the game of *Yut*, *Jeopo*, Pachisi, *Sahigyeong*(柶戲經), point board (占盤)

