

〈초등 교과서 전래놀이의 교육적 적절성 분석 정책연구〉

최종보고서

- 한국, 일본, 중국 등 문헌자료를 중심으로-

계약번호 : 20191205D23 - 00

계약기간 : 2019.12.10. ~ 2020.04.09.

주관연구기관 : 사단법인 한국민속학회

(연구책임자 : 장장식)

## 연구진

### 연구책임자

○ 장장식 (길문화연구소 소장)

놀이의 민속학적 의의와 교육적 활용의 적절성 분석

### 공동연구원

○ 정형호 (문화재청 무형문화재위원)

놀이의 한국적 전통성 규명과 민속학적 유래

○ 좌혜경 (제주연구원 제주학연구센터장)

놀이노래의 한일비교와 영향관계 분석

○ 김광식 (일본 릿쿄대학 겸임강사)

놀이의 일본 유래 문헌 탐구와 일본 연구성과 분석

### 연구보조원

○ 김윤희 (한국학중앙연구원 한국학대학원 박사과정)

### 자문위원

중간 보고회	최종 보고회
○ 김광언 (前 인하대학교 교수)	○ 강성복 (충청민속문화연구소)
○ 이상호 (품놀이협동조합)	○ 김혜정 (경인교육대학교)
○ 방건춘 (한양대학교)	○ 유현주 (Episode in Korea)
○ 서대기 (화성청계초등학교)	○ 이상호 (품놀이협동조합)
○ 여한기 (대구내당초등학교)	○ 김아현 (대전 상대초등학교)

## 목 차

I. 연구의 목적 .....	1
II. 이론적 접근, 놀이의 개념과 유형 .....	2
III. 전래놀이 10종목 검토 .....	19
1. 무궁화 꽃이 피었습니다 .....	19
2. 여우야 여우야 뭐하니 .....	39
3. 우리 집에 왜 왔니 .....	52
4. 썩썩썩 .....	71
5. 고무줄 놀이 .....	88
6. 사방치기(돌차기) .....	100
7. 비사치기(비석치기) .....	114
8. 끝말잇기 .....	126
9. 가오리연(연날리기) .....	139
10. 구슬치기 .....	152
IV. 결론 .....	167
□ 자문자료1. 놀이노래에 대한 한일 상호간 연관성/김지선 .....	176
□ 자문자료2. 놀이노래에 대한 의견/김혜정 .....	182
□ 보충자료 일본의 ‘전승놀이(傳承遊び)’/김광식 .....	188
□ 참고문헌 .....	191

## I. 연구의 목적

초등 교과서에 수록된 전통놀이 또는 전래놀이 가운데 ‘일본 전래 놀이’ 또는 ‘일본 놀이’가 많다는 일부 민간단체의 주장이 일반적 지식으로 확산되고 있는 실정이고, 이에 따라 교육현장의 혼란과 목시적인 동의가 있는 상황이다.

이와 같은 현상은 기존의 전통놀이 또는 전래놀이의 연구가 성인 중심의 무형 문화재 수준의 놀이에 집중되어 수행되고, 상대적으로 어린이놀이에 대한 연구가 소홀한 데서 기인한다.

특히 어린이놀이의 놀이방법과 교육적 효과 등을 강조한 연구가 이루어진 반면 놀이의 유래(일본 전래설 등)에 대한 학술적 검토와 비교민속학적 연구가 빈약한 것과 관련이 있다.

이런 상황에서 일부 민간단체의 주장에 대한 학술적 검토와 연구의 필요성이 제기된다.

연구의 결과에 따라 이들 주장의 근거가 타당하지 않고 논리적 오류가 있다면 교육현장에 널리 전파하여 바로 잡을 책무가 있고, 부분적으로나마 타당성이 있다면 이 주장을 전향적으로 수용할 필요가 있다.

이와는 별도로 교과서 수록 전통놀이 또는 전래놀이의 교육적 의미를 구명하여 교과서 등재 여부를 판별하는 준거로 삼을 필요가 있다.

이를 통해 교과서 편찬의 지침에 필요한 준거로 활용되고 교육현장의 놀이지도 를 활성화하는 논리를 제공할 필요성이 있다.



## II. 이론적 접근, 놀이의 개념과 유형

### 1. 놀이의 개념

놀이란 직접 생산과 관련이 없는 비일상적인 행위로, 일정한 규칙에 의해 이루어지는 즐거운 행위를 말한다. 여기에는 대부분 편으로 나뉘어 승패가 있게 마련이며, 놀이 과정에는 자유롭고 평등한 가운데, 재미와 정서적 만족감을 얻게 된다.

현대 사회에 와서 놀이라는 말은 부정적으로 인식되고 있다. 특히 산업화는 놀이를 일과 분리시켜, 비생산적인 행위로 규정짓고 있다. 이것은 전통적인 놀이문화가 근현대에 와서 변형된 결과이다.

우리의 전통문화에는 ‘~놀이’, ‘~논다’는 표현이 자주 나온다. 풍물, 굿, 탈춤, 민요, 판소리, 마을제의 등도 모두 ‘논다’고 말한다. 이런 점에서 놀이는 우리 전통적 예술, 신앙, 놀이 속 속에 광범위하게 포함된다. 이런 놀이는 기층집단의 삶 속에서 현실적 결핍과 고난을 이겨내고 긍정적 삶을 갖게 되는 삶의 원동력이다.

놀이는 모든 예술의 형성과 함께 하며, 우리 문화 속에서 놀이는 원초적인 성격을 지닌다. 우리 민족은 옛부터 놀이와 생산, 놀이와 의례, 놀이와 세시를 밀접하게 연결시켰으며, 우리 문화가 놀이에서 형성되었다고도 할 수 있다.

놀이는 인간의 역사와 더불어 시작되었다. 프랑스의 세계적 놀이문화 연구가인 카이와는 문화가 놀이에서 생기는 것이라고 본다. 곧 “놀이는 자유인 동시에 창의이며, 번덕인 동시에 규율이다. 중요한 문화현상은 모두 놀이를 보면서 만들어진 것이다. 그것들은 놀이가 일으키고 유지하는 탐구정신, 규칙의 존중, 초연한 태도에 의지하고 있다.”<sup>1)</sup>고 보고 있다. 놀이가 자유정신을 바탕으로 하되 무질서하지 않고 일정한 규칙 속에서 창의적임을 제시하고 있다.

J. 호이징하는 놀이의 형식적 특징을 자발적이고, 몰두와 헌신, 진지함의 황홀경, 정규적이고 반복적인 휴식행위, 장소와 시간에 있어 일상적 삶과의 구분, 최고의 질서 창조, 긴장의 해소, 긍정성의 정신 요구 등<sup>2)</sup>으로 요약하고 있다.

이런 다양한 논의를 바탕으로 놀이의 특징을 요약하면, 놀이는 비일상적인 시공간 속에서, 일정한 규칙에 의해 이루어진다. 특히 우리의 집단놀이는 편싸움이 많기 때문에 경쟁 욕구를

1) 로제 카이와, 이상룡 역, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1994, 95쪽.

2) J. 호이징하, 김윤수 역, 『호모루덴스 - 놀이와 문화에 관한 한 연구』, 까치, 1991, 18~23쪽.

자극하면서 매우 역동적으로 전개된다. 따라서 적당한 긴장이 유발되나, 이것은 일시적인 윤택한 긴장이다. 특히 인간 사이의 관계를 통해 놀이가 이루어지기 때문에 삶의 모방 본능을 충족시킨다. 그리고 놀이공간에서는 신분이나 강자·약자의 차이가 없이 모두 평등하며, 하나의 목적을 가지고 참여하는 가운데 서로 갈등도 해소한다. 따라서 놀이에 참여하면서 반복된 일의 피로에서 벗어나 삶을 재충전하고 생산의욕을 높인다. 특히 집단놀이의 경우에는 지역 정체성과 함께 공동체적 삶을 확인한다.

놀이에는 필수적으로 일정한 규칙이 있게 마련이며, 이것은 전승주체들의 합의에 어느 때든지, 어떤 방식으로든지 바뀔 수 있다. 놀이의 방식도 필요에 따라 바꿀 수 있다. 놀이집단의 일정한 합의에 의해 놀이방식은 수시로 바꿀 수 있다. 특히 어린이놀이에서는 이런 즉흥적 창조성이 허용된다. 우리의 놀이는 편을 갈라서 노는 승부놀이가 많다. 집단 편놀이나 상대 편놀이의 경우에는 승패가 있기 때문에 같은 편끼리 힘을 합쳐야 하며, 이기기 위해 적당한 긴장감을 가지고 적극 참여해야 한다. 그리고 놀이의 과정에서 서로 어울려 사는 삶의 원리를 터득하며, 일상에서 서로간 발생하는 갈등도 놀이 과정에서 자연스럽게 해소되기도 한다.

마을간, 또는 고을간에 이루어지는 집단 편놀이는 승패가 있기 때문에 매우 격렬하며 지역간 갈등을 유발하는 경우도 있다. 그러나 놀이는 설정된 시·공간이 지나면, 다시 일상으로 되 돌아온다. 따라서 놀이의 승패는 그 자체로 끝나며, 그 승패의 감정이 현실로 이어지지 않는다. 특히 우리는 승패를 풍요와 연결짓는 경향이 있는데, 각 지역의 줄당기기, 차전놀이, 고싸움, 돌싸움(석전) 등을 보면, 이긴 마을에 풍년이 든다는 믿음을 가지고 있다. 이런 점에서 놀이는 규정이 없고 승패만이 존재하는 싸움과 구별된다.

집단놀이는 자연히 지역민이 다수 참여하는 세시놀이적, 축제적 성격을 지닌다. 이런 놀이공동체에 집단놀이와 농악이 중요한 역할을 한다. 우리나라에는 개인의 기능을 뽐내는 개인놀이 형태보다는 집단적인 편놀이 형태가 많다. 따라서 승패가 있기 때문에 강한 승부욕을 자극해서 놀이 자체가 역동성을 지니게 된다. 승패가 있는 놀이의 격렬한 대립과 갈등은 놀이의 법칙에 따라 해결된다.

놀이에는 춤과 노래, 음악, 재담이 신명을 돋운다. 놀이에 흥겨운 춤과 노래, 지역의 민요가 다양하게 삽입된다. 이와 같이 놀이를 통해 집단은 하나가 되고, 일은 즐거움으로 전환된다. 또한 놀이를 통해 마을의 풍요와 안녕을 빌고, 현실의 갈등을 풀어버린다. 따라서 기층집단의 구성원들은 지역에서 전승되는 놀이문화의 직접적인 전승 주체라고 볼 수 있다.

이런 놀이 과정의 신명풀이는 현실의 억눌린 삶의 아픔을 풀어버리고 긍정적 삶의 태도로 전환하는 기능을 한다. 이것은 인간다운 삶을 향한 긍정적이고 주체적인 삶의 태도에서 나온

다. 또한 동학농민군처럼 집단적 일체감 및 강한 결집력 속에서 유사시에는 강력한 집단적 힘을 발휘하기도 한다.

우리 놀이문화의 특징을 보면, 놀이는 일이나 현실적 삶과 밀접한 관련성을 지닌다. 일을 하면서 악기를 치고, 노래를 부르는 행위는 놀이가 비일상적인 시공간에서 행해진다기보다는 현실의 연장선상에 있다는 것을 보여주는 것이다. 현실과 무관한 가상의 놀이라기보다는 현실과 밀접한 놀이 형태임을 나타낸다. 우리는 전통적으로 농경 중심의 사회이기 때문에 집단놀이는 대체로 농경을 바탕으로 한다. 따라서 농경의 노동생산성과 풍요 기원이 놀이의 핵심이 된다. 따라서 놀이는 현실 속에서 반복되는 일의 단조로움 속에서 집단 작업 속에 행동을 통일하고, 심신의 피로를 풀면서 생산성을 증대시키는 역할을 한다. 한편 놀이는 마을 신앙과도 밀접한 관련을 지닌다. 마을 동제가 이루어지는 시기에 농악이나 각종 집단 놀이가 함께 행해지는 경우가 많다. 일부 지역에서 마을신앙이 격식화된 유교 의식으로 진행되기도 하지만, 대개 놀이와 춤과 노래, 음악이 동반되는 경우가 많다.

놀이는 일차적으로 자연 속에서 얻은 도구 및 놀잇감을 가지로 진행되며, 또한 자연의 원리에 의한 원인, 결과의 순리적 사고를 바탕으로 두고 있다. 그런 점에서 놀이는 자연친화적 성격을 지니며, 자연과 조화롭게 사는 삶의 지혜를 터득하게 한다.

## 2. 놀이에 대한 다양한 용어

### 가. 전통놀이, 전래놀이, 민속놀이의 개념

놀이 관련 용어에 전통놀이, 전래놀이, 민속놀이 등이 혼용되어 사용되고 있다. 심지어 두가지 용어를 뒤섞은 전통민속놀이란 용어도 나오고 있다. 용어의 명확한 개념 정리는 어렵지만, 사전적 의미와 일반적으로 사용하는 양상을 토대로 논의하면 다음과 같다.

‘전통놀이’에서 전통(傳統)이란 “한 집단이나 공동체 내에서 형성되어 역사적 생명을 가지고 내려오는 사상, 관습, 행동 등의 양식이나 그것의 핵심을 이루는 정신적 가치 체계를 말한다.”(문학비평용어사전) 전통이란 “세대에서 세대를 걸쳐서 가치있는 것으로 보존되고 전승되어 온 사회적 유산을 말한다.”(체육학 대사전) 특히 전통놀이는 전통문화<sup>3)</sup>의 한 영역으로 인

---

3) 전통문화의 영역에는 전통적 의식주, 언어, 민속, 종교, 학문, 예술, 제도, 지식 등을 통칭한다. 따라서 이에

식되고 있다.

위의 2가지 개념 정리를 토대로 본다면 전통은 ①공동체성, ②역사성, ③가치성, ④전승성이 중심을 이룬다. 곧 집단이나 민족에 의해 오랜 역사적으로 그 가치가 인정되어 현재 전승되는 것이다. 따라서 인습이나 폐습과는 차이를 지닌다.

따라서 전통놀이라고 한다면 일단은 우리 민족이 오랜 옛날부터 전해온 놀이로 현재, 또는 근래까지 전승이 이어지고 있는 놀이를 대상으로 한다. 이런 점에서 전통놀이라 하면 일단 20C 이전의 놀이(근현대 이전의 놀이 또는 전근대 놀이)를 대상으로 한다. 곧 조선시대까지 전승되어 온 놀이를 대상으로 하며, 이에겐 현재 전승되는 것과 전승되지 않는 것이 모두 포함된다.

특히 역사적으로 중국을 비롯한 동아시아 국가와 밀접한 교류가 이루어졌기 때문에 중국을 통해 유입되어 정착된 놀이가 많이 있으며, 또한 일본과의 교류로 유입된 놀이도 포함된다. 그리고 놀이가 생산, 신앙, 무예 등과 밀접한 관련을 지니고 있기 때문에 농업생산과 관련된 놀이, 마을신앙과 관련된 놀이, 무예적 성격의 놀이도 포함되어 있다. 그러나 한편으로 어떤 놀이가 20C 이전의 놀이인지 규명하고 역사적 연원을 밝히는 것은 쉬운 작업이 아니다.

전통놀이는 20C 중후반의 시대적 변화에 따라 급격한 소멸 및 변화 양상을 보이고 있다. 전통적 생업이나 신앙, 세시가 약화되고, 서양식 교육이 이루어지면서 전통놀이는 전승기반을 잃고, 점차 소멸, 약화되거나 변형되고 있다.

‘전래놀이’의 전래(傳來)의 의미는 원래 전하여 내려온다는 의미를 지닌다. 또는 외국에서 전해 들어 왔다는 2가지 의미를 지닌다. 따라서 전래놀이의 의미는 **전통성과 외래성**을 모두 지닌 용어라고 할 수 있다. 언제부터 유래했거나, 언제 유입되었는지를 명확히 밝히기는 어렵지만, 아무튼 전통과 외래놀이를 모두 포괄하는 의미를 지닌다.

일반적으로 전래놀이를 사용하는 학자나 놀이교육 기관들은 전래놀이를 20C 이전부터 전해져온 전통적인 놀이와 20C 초중반 유입되거나 형성된 놀이 등을 모두 포괄하는 것으로 의미를 부여하고 있다. 따라서 개화 이후나 일제강점기 시기에 일본의 영향을 받았거나, 외국에서 유입된 놀이, 또는 이것이 변형된 놀이 등을 모두 포괄한다. 그런 점에서 전래놀이는 매우 폭이 넓다고 할 수 있다.

전래놀이는 일찍이 일본을 통해 유입된 놀이나, 서양식 놀이나 스포츠, 학교의 놀이교육 및 운동회, 여가놀이까지 포함한다. 따라서 전래놀이는 비교적 역사가 짧은 외래적인 놀이가 포함

---

통놀이를 포함해, 전통춤, 전통음식, 전통음악, 전통예술, 전통가옥, 전통복식 등을 두루 포괄하는 용어이다.

되며, 전통이 변형된 놀이, 그리고 운동경기 방식의 놀이까지 포함된다. 특히 각종 놀이도구가 개발되고, 새로운 놀이방식이 창출되면서 매우 폭넓은 양상을 나타나며, 각종 노래와 신체적 움직임이 가미되기도 한다.

전래란 말이 들어가는 용어에 전래동요, 전래동화가 있다. 전래동요는 예로부터 전하여 내려오는 어린이들의 노래로, 뚜렷한 작자나 시창자(始唱者)가 없이 자연발생적으로 생겨서 구전되는 동안에 어린이들의 마음에 맞도록 다듬어지고 형식적인 틀도 어느 정도 잡히게 된 가요를 말한다.<sup>4)</sup> 전래동화는 동심을 기조로 구비의 방법으로 전래되는 이야기로 신화, 전설에서 발달한 동화는 특히 민담 속에 많으며, 공상적, 사정적, 교양적인 것이 내용의 주축을 이루고 있다.<sup>5)</sup> 시중에 아동을 대상으로 한 놀이 연구서나 지도 책자들은 모두 전래놀이란 용어를 많이 사용하고 있으며, 일부 전통놀이란 용어도 혼용해서 사용하고 있다.

‘민속놀이’란 용어는 주로 학계<sup>6)</sup>에서 많이 사용하고 있다. 다양한 민속학의 하위범주로서 민속놀이를 하위 영역으로 설정하고 있다. 일반적으로 민속문화는 고유성, 일상성, 전승성, 공동체성을 중심으로 한다. 그런 점에서 민속놀이란 마을이란 공동체 집단을 중심으로 오랜 역사성을 지니며, 현재에서 전승되는 놀이가 주요 대상이다. 그런데 20C 중반 이후에 전통적인 놀이가 급속히 소멸되었기 때문에, 소멸 이전도 조사 대상에 포함시킨다.

따라서 민속의 현장 조사에서 민속놀이의 대상은 주로 노인층을 대상으로 한다. 현재 전승하고 있는 마을 전승의 놀이도 조사하지만, 대부분 어린 시절의 기억 속에 남아 있는 놀이를 조사 대상으로 한다. 따라서 70~80대 노인들의 기억속의 민속놀이는 대략 20C 중엽까지 직접 마을이나 학교에서 전승되는 놀이를 대상으로 한다. 그런 점에서 전통놀이를 중심으로 해서 20C 초중반에 전승되었던 전통의 변형, 또는 외래적인 놀이도 포함하고 있다. 다만 현대놀이는 이에 해당되지 않으며, 다만 일부 여가가 포함되어 있다.

한양명은 “민속놀이란 민중 및 그들과 연관된 계층이 전승해온 전통적 놀이 활동”<sup>7)</sup>이라 개념 규정하고 있다. 따라서 기층 집단이 전승하는 전통놀이 중심의 놀이로 보되, 전통적 놀이란 점에서 전통의 변형이나 외국에서 유입된 것도 아동놀이를 널리 보급된 것까지 대상으로 한다.

4) 「전래동요」, 두산백과.

5) 이응백 외, 「전래동화」, 『국어국문학자료사전』, 한국사전연구사, 1998.

6) ‘민속놀이’ 용어 사용 도서 : 김광언 『민속놀이』, 『동아시아의 민속놀이』, 심우성 『한국의 민속놀이』, 최상수 『한국민속놀이의 연구』, 민속학회 『민속놀이와 민중의식』, 비교민속학회 『아시아민속놀이의 비교연구』, 국립민속박물관 『한국민속예술사전-민속놀이』, 광주민속박물관 『한국의 민속놀이』, 민속학연구실, 『조선의 민속놀이』, 단국대 부설 동양학연구소, 『민속놀이 관련 자료집』.

7) 한양명, 「민속놀이」, 『한국민속예술사전 -민속놀이』, 국립민속박물관, 2015.

## 나. 용어의 차이와 ‘전래놀이’ 용어 사용의 이유

전통놀이, 전래놀이, 민속놀이의 3가지는 유사하지만 약간의 차이를 지니고 있다. 전통놀이는 근현대 이전의 놀이를 통칭하는 말이며, 대체로 19C까지 전승되는 놀이를 지칭한다. 시대적 변화에 따라 크게 소멸, 약화, 변형되고 있다. 그리고 전래놀이는 실제 전승되는 전통놀이를 포함해서, 20C 초중반의 시기에 외국에서 유입되거나 새로운 놀이도구에 의한 생성된 놀이까지 포함한다. 따라서 전승성을 중시한다는 점에서 이미 소멸한 것은 포함되지 않는다. 그리고 민속놀이는 주로 민속학자들이 민속의 한 범주로 사용하는 용어로, 노인층의 전승되는 놀이를 말한다. 따라서 이것은 마을 중심으로 전승되는 전통놀이와 20C 초중반 학교와 골목을 중심으로 전승되었던 일부 전래놀이를 포함하고 있다.

어느 놀이가 적절한가에 대한 논의는 필요에 따라 달라질 것이다. ‘전통놀이’는 일단 전통성과 역사성이 확보가 되어야 한다. 이런 점에서 삼국시대부터 전승되는 투호, 족마, 쌍륙, 바둑, 장기, 저포 등은 전통성이 분명하며, 학자들에 의해 대략 100여종이 추출이 되었는데, 이런 놀이는 전통놀이라 해도 무방하다.

그런데 여기에서 난점은 기존에 전통놀이에 대한 역사적 자료가 많지 않아서 역사성이 모호한 종목이 있다는 점이다. 따라서 20C 초에 처음 나타나는 놀이 종목 중에 이미 조선 후기부터 전승되는 놀이가 있을 수 있다는 점이다. 곧 전통놀이일 가능성이 큰 종목도 역사적 문헌이나 발굴된 놀이도구가 없으면 전통놀리로 분류하기가 어렵다는 점이다. 이런 점에서 전근대 중심의 전통놀이와 근현대 놀이의 구분이 어려운 종목들이 다수 있는 것이 문제가 된다.

한편 ‘민속놀이’는 기존에 민속학자들이 주로 민속학의 하위분류로 설정되었기 때문에 일반화하는 데에는 한계가 있다. 여기에는 전근대와 근현대 놀이가 모두 망라되어 있으며, 시대 구분을 하지 않지만, 현재 전승되거나 노인들의 기억을 중심으로 전승되는 것을 다 포함하며, 심지어 놀이의 변화와 소멸 양상도 조사하고 연구한다.

그러면 ‘전래놀이’란 용어가 가장 무난하다고 볼 수 있다. 이것은 역사성과 유래를 분명히 밝히기는 어려워도, 현재 놀이 전승 주체에게 최소 2~3세대에 걸쳐 이미 전승되어 왔고, 또한 현재도 전승이 이루어지고 있다는 점이 핵심이다. 따라서 역사성이나 외래성의 논란에서 다소 자유로울 수 있다. 그러나 이 용어의 약점은 전통성, 역사성을 따지지 않고, 오직 현재 전승된다는 점이 핵심이며, 교육적 목적이 중요하게 다루어지고 있다는 점이다.

이번 연구의 대상이 되는 10가지 놀이들은 기존에 역사성이 규명이 되지 않았거나 모호한 것들이 대부분이다. 그런 점에서 ‘전통놀이’나 ‘민속놀이’라는 용어보다 ‘전래놀이’로 포괄하는

것이 타당할 것이다. 이는 가치중립적인 측면을 강조하려는 의미이고, 놀이의 현재성을 드러내려는 뜻이다.

#### 다. 일본의 용어 ‘전승놀이(傳承遊び)’

한국의 전통놀이, 전래놀이, 민속놀이에 해당하는 일본어는 ‘전승놀이(傳承遊び)’다. 오늘날 일본에서는 전승놀이라는 용어로 통일되어 사용되는데, 이는 아동문학가 및 놀이연구가 가코 사토시(加古里子, 1926~2018)의 영향으로 해석된다. 가코 사토시는 1967년 단행본(『日本傳承のあそび読本』<sup>8)</sup>)을 출판한 이후, 다수의 놀이연구를 수행했고, 후대에 큰 영향을 미쳤다. 오늘날 거의 모든 주요 책에서 전승놀이라는 용어를 사용하고 있다.<sup>9)</sup>

나카치(中地万里子)<sup>10)</sup>는 ‘전승놀이’란 아이들 놀이집단에서 자연발생적으로 생겨나 대대로 공유되어온 놀이로, 아이들 사회의 연결 및 어른들로부터의 계로(繼路)를 통해 전수되어온 놀이의 총칭이라 정의하였다. 이에 대해 오가와는 오늘날 일본 아이들이 행하는 전승놀이는 “자연발생적으로 생겨”난 것이 아니라, 학교나 기타 교육시설에서 교육적 의도를 가지고 배운 것이 많다고 지적하였다.<sup>11)</sup> 이를테면 전승놀이는 더 이상 세대로의 전승이 아닌, 교육을 통한 학습이 일반화되었음을 명확히 지적한 것이다.

일본 고유 전통(국수)의 우수성을 지나치게 강조해 자멸한 패전 후의 일본에서는, 전통 및 전승문화에 대한 일방적 예찬은 적어도 학술 서적에서는 일반적이지 않다. 대표적 전승놀이 연구자인 오가와 기요미(小川清實)는 오래 전승되었다고 말해지는 전승놀이의 전승 개념을 문제시 삼고, 실제로 그 전승의 역사가 백년인지, 천년인지 불확실하다고 지적하였다. 또한 각각의 놀이가 일본 고래(古來)의 것인지 외국에서 온 것인지를 명확히 구명해야 한다고 지적하였다.<sup>12)</sup> 그러나 실제로 자료의 한계와 개인적 연구의 한계로 인해 기초적인 연구수준에 그쳐있다. 오늘날까지도 일본에서는 놀이의 기원 및 변용에 대한 종합적이고 실증적 연구는 이루어지지 않았다.

우리의 경우도 일본의 용례에 영향을 받은 것으로 보이는 일부의 저서(1980년대 이전)에서 전승놀이를 사용한 바 있다. 그러나 현재에 이르러서는 이 용어의 사용 빈도수가 현저히 줄어든 상황이다.

8) 加古里子, 『日本傳承のあそび読本』, 福音館書店, 1967.

9) 東陽出版株式會社編集部 編, 『完全圖解たのしい傳承あそび全集: 情緒あふれる楽しいあそび498種』, 東陽出版, 1990; 大沢功一郎 編, 『傳承あそび事典: わらべうたのこころ』, メイト, 2008 등.

10) 中地万里子, 『伝承遊び』, 『現代子ども大百科』 中央法規, 1988.

11) 小川博久, 『遊びの伝承と実態』, 『子どもの遊びと生活』, 金子書房, 2000, 169~170쪽.

12) 小川清實, 『子どもに伝えたい傳承あそび: 起源・魅力とその遊び方』, 萌文書林, 2001, 4쪽.

### 3. 놀이의 시대적 변화

한국 놀이사의 시대구분은 쉽지 않은 작업이다. 그러나 필연적으로 한국인의 놀이에 대한 시대적 인식의 변화 양상을 파악하기 위해서는 시대구분은 필요한 작업이다. 이미 임재해가 놀이의 시대구분을 시도<sup>13)</sup>한 적이 있다. 한국 놀이사가 역사적으로 제대로 기술되지 않은 시점에서 시도된 획기적인 놀이사의 분류라고 할 수 있다. 그러나 시대구분만을 제시했지, 심화시키지는 못하고 있다. 다른 학자들도 너무 방대한 작업이라 이를 대상으로 학계에서 공론화시키지 못하고 있다.

문헌과 그림 속에 나타나는 일부 놀이는 출현 시기가 분명하지 않으며, 민간전승의 놀이는 시대를 알 수 없을뿐더러 전혀 기록에 나타나지 않는 경우가 많다. 특히 삼국시대에는 국가간 문화의 교류나 주변국 놀이의 기록 양상으로 보아 특정 놀이의 존재를 추정할 수 있으나, 구체적인 사료가 없는 경우도 나타난다. 이런 점에서 삼국의 놀이에 있어 존재 개연성이 있지만, 실증 사이에 간극이 존재하기 마련이다.

일단 놀이의 시대구분은 큰 범주로 전승주도집단을 고려하는 것이 중요하다. 이를 위해 공동체의 성격, 관과 민의 주도 여부, 상하층의 참여 방식, 종교성과 전문성 여부 등을 고려해서 구분을 시도했다. 이어 작은 범주로 놀이 목적성에 의한 승부 여부를 중요시했으며, 이를 다시 신체적 대결 여부, 두뇌개발, 단순 흥미 위주, 상업성 여부 등으로, 또한 성별과 나이의 차이, 세시성 여부 등을 두루 고려해 구분했다.

대체로 왕조를 중심으로 큰 범주로 6기로 구분하고, 다시 주요 변화를 중심으로 세분화를 시도했다. 대체적인 놀이의 시대구분을 제시하면 다음과 같다.

① 1기(삼국 이전) : 놀이 공동체 시대(복합적 성격의 상하층 집단놀이/ 수렵, 전쟁, 의례, 종교의식 관련 놀이)

② 2기(삼국시대) : 상하층 놀이 분화 시대

2-1. 삼국 전기(BC 1C~AD 4C 중반) : 국중대회 제천의식의 놀이 미분화 시대

2-2. 삼국 중후기, 통일신라(4C 후반~9C 말) : 상하층 놀이 단계적 분화 시대 (일부 문헌자료 등장, 고구려 고분벽화/ 전문예인과 민간놀이)

13) 임재해는 다음과 같이 8기로 나누었다. 제1기, 놀이공동체 시대(3C 이전), 제2기, 제천의식 놀이시대(3C~삼국 이전), 제3기, 국중대회 놀이시대(삼국~고려 원종/13C), 제4기, 산대잡희 놀이시대(고려 원종 이후~조선 초기), 제5기, 놀이계층화 시대(조선 초~조선 인조/산대 폐지 시기), 제6기, 놀이 통제의 시대(조선 양란 이후~일제 이전), 제7기, 놀이 탄압의 시대(일제시대), 제8기, 놀이 상품화의 시대(6.25 이후). (임재해, 『한국민속사 시대구분의 모색과 공생의 시대 전망』, 『민속문화의 생태학적 인식』, 당대, 2002, 86~88쪽.)



③ 3기(고려시대) : 관 주도 종교·세시놀이와 민간놀이 병행 시대

3-1. 고려 전기(10C 초~12C 말) : 관 주도의 불교의례적 놀이와 민간놀이 병행 시대 (연등회와 팔관회, 연말연시 나례/ 민간놀이)

3-2. 고려 후기(12C 말 [의종] ~14C 말) : 무신정권 상층 주도 세시놀이와 민간놀이 병행 시대 (의종 석전과 격구, 무신정권, 격투기, 단오, 마상재, 기사, 수박, 인형극/ 민간 백희, 민간놀이 ; 씨름, 줄타기, 솟대, 지상격구, 그네뛰기 등/ 집단승부놀이, 개인놀이, 어린이놀이, 여성놀이, 전문예인놀이 다양)

④ 4기(조선시대) : 민간 주도 민간화·다양화 시대

4-1. 조선 초기(14C 말~15C 말) : 상층 주도의 유흥적 놀이에서 민간 중심 놀이로의 이행 시기 (관의 산대잡희, 상층놀이/ 성종 이후 민간놀이를 점차 이행하는 과정)

4-2. 조선 중기(16C 초 [중종] ~18C 말) : 민간 주도의 놀이 개방화 시대 (상층 놀이와 관 주도 놀이 약화/ 양란의 우환, 민간놀이 중심 전환)

4-3. 조선 후기(18C 말 [정조] ~19C 말) : 지역민, 민간예인 주도의 놀이 다양화 시대 (산대협과, 전문예인패 다양화, 상업문화적 놀이 대두(두레 중심의 지역 민간의 놀이문화 확대, 농악 일반화, 투기성 놀이 등장)

⑤ 5기(일제시대) : 전통놀이의 약화와 여가 생성의 시대(일제 억압, 학교놀이와 운동회, 전통놀이 약화 (놀이 시공간의 변화, 여가의 확대)

⑥ 6기(해방 이후) : 놀이 상품화, 여가 중심 시대(전통놀이 퇴조, 놀이와 생활현장 유리, 축제 중심의 집단놀이 (유흥적이고 향락적 놀이문화, 다양화된 스포츠레저문화, 인터넷게임, 놀이 주체의 객체화)<sup>14)</sup>

큰 흐름 속에서 변화 과정을 살펴보면, ① 놀이공동체시대 → ② 상하층 놀이분화시대 → ③ 관 주도 종교·세시놀이와 민간놀이 병행시대 → ④ 민간 주도의 민간화·다양화시대 → ⑤ 전통놀이의 약화와 여가생성의 시대 → ⑥ 놀이의 상품화, 여가 중심의 시대로 바뀌어간다. 대체로 우리 놀이는 원시의 통합적 공동체 놀이에서 삼국시대에 오면서 점차 상하 계층간의 놀이로 분리된다. 그리고 관과 민간 주도의 이원화 과정이 병행되다가, 점차 민간 주도로 바뀌어 간다. 민간 주도의 경우에도 조선 후기에 오면서 지역 단위 두레 조직이 주도하는 집단놀이가 중심이 된다. 그러나 20C에 들어와 마을 단위의 전통놀이는 점차 퇴조하고, 축제 위주의 집단놀이를 일부 흡수되고, 개인놀이는 점차 여가와 상업적 놀이문화로 바뀌어가는 양상을 보

14) 정형호, 「우리 놀이문화의 역사와 특징」, 『한국문화자원의 이해 II』, 한국방송통신대학교 출판문화원, 2017.

이고 있다.

시대적 흐름 속에 놀이의 변화는 주도집단의 성격, 관과 민의 역할 관계, 종교적 성격의 개입 여부, 민간 마을조직의 성격, 전통놀이의 지속과 소멸, 여가문화의 생성 등이 주요 변수로 작용한다.

## 4. 놀이의 유형 분류

### 가. 놀이의 분류 기준

놀이는 전승집단의 규모, 성별, 놀이의 시기, 성격에 따라 다양하게 나뉜다. 놀이에 대한 유형 분류는 학자마다 차이를 보이고 있으며, 분류법이 일정하지 않은데, 일반적인 분류는 다음과 같다.

우선 전승집단의 규모에 따라 집단놀이, 개인놀이, 상대놀이를 구분할 수 있다. 집단놀이는 직접 참여하는 인원이 십수명 이상이며, 개인놀이는 개인 단독, 혹은 개인 대 개인으로 편을 갈라 노는 놀이가 해당된다. 상대놀이는 중간 형태로 4~5명 내외의 소수 인원이 편을 갈라 노는 놀이를 말한다.

집단놀이의 경우, 마을과 마을 사이의 대결로 나타나기도 하고, 줄다리기와 같이 성별에 따라 남성과 여성이 대결하는 형태도 있다. 한편 마을 단위로 이루어지는 집단놀이는 일정한 지형지물(길, 냇가)을 중심으로 나눈다. 대체로 집단놀이는 남성 집단이 주도하는 경우가 많으며, 한 해의 풍요를 비는 농경세시놀이의 성격을 지니기도 한다. 집단놀이를 지역 주민이 다함께 참여한다는 의미로 대동놀이란 말을 사용하기도 한다.

놀이 참여자의 성별에 따라 나누면 남성놀이, 여성놀이, 혼성놀이, 어린이(아동)놀이를 구분된다. 남성의 놀이는 싸움 형식의 겨루기가 많다. 여성의 놀이는 주로 정적이고, 율동에 따라 춤과 노래가 많이 삽입되며, 놀이의 종류가 남성에 비해 적은 편이다. 어린이놀이는 남녀 놀이로 구분되지만, 혼성놀이도 많이 나타난다. 대개 지상에서 행해지며, 자연 속의 지형지물, 벚짚, 나무, 돌, 쇠, 종이, 실 등을 이용해서 노는 경우가 많다.

한편 놀이를 세시풍속과 관련지으면, 해마다 일정한 시기에 놀이가 이루어지는 세시놀이가 있고, 계절에 관계없이 행해지는 비세시놀이도 있다. 세시놀이는 정초부터 정월 보름 사이에 집중적으로 나타나며, 이 시기는 한 해의 풍요와 안녕을 기원하는 시기이면서 농한기의 성격

을 지닌다. 또한 단오·백중·추석 등의 명절에도 놀이가 나타난다.

승부 여부에 따라 승부(겨루기)놀이, 비승부놀이로 구분되며, 이것도 다시 개인이나 집단이냐에 따라 구분된다. 놀이에서 승부는 박진감과 함께 적당한 긴장감을 부여한다. 우리나라에서는 개인의 기능을 뽐내는 개인놀이보다는 집단적인 편놀이의 형태가 많다. 따라서 승패에 좌우되기 때문에 강한 승부욕을 자극해서 놀이 자체가 역동성을 지니게 된다.

놀이에 대한 분류를 위의 기준으로 한다면 매우 복잡하다. 이럴 경우 여러 분류기준을 도입해야 하며, 이럴 경우 하나의 놀이가 여러 유형에 중복 편성되는 경향이 나타난다. 그렇다고 기존 분류법을 혼용할 경우에는 분류 기준이 모호해질 우려가 있다.

## 나. 연구자별 놀이의 다양한 유형분류

- 송석하(5가지) : ①구조상(단체, 개인), ②계절적(1-12월별), ③관념적(정서, 사행, 체육경기), ④지리적(남부, 중부, 북부), ⑤존재적(보편적, 특수적(지리, 계절))

- 성병희(2가지, 재분류)

- 남성 : ①집단(밀기, 당기기, 던지기, 줄기기, 꺾기), ②소집단(치기, 타기, 내기), ③개인(치기, 타기, 차기, 잡기, 받기, 들기, 쏘기, 줄기기, 당기기, 내기),

- 여성 : ①집단(밟기, 따기, 줄기기, 겨루기, 짜기, 잡기), ②소집단(뛰기, 뜯기, 넘기, 빼앗기, 줄기기, 던지기, 차기, 잡기, 받기, 힘쓰기), ③개인(뛰기, 받기, 넘기, 돌기, 줄기기)

- 김선흥 : ①명절놀이(풍농, 풍어, 벽사진경, 제액초복, 오락적 놀이), ②일상놀이(비승부, 승부, 내기, 전문인 놀이)

- 이낙범(4가지) : ①승패를 겨루거나 경쟁하는 놀이, ②내기를 걸거나 운을 바라는 놀이, ③남을 흉내내거나 따라하는 놀이, ④모험이나 아찔함을 느끼는 놀이

- 강성복(3가지, 재분류) : ①개인놀이, ②술래놀이, ③편놀이

- 이상호(6가지, 아동놀이 중심) : ①놀잇감놀이, ②맨몸놀이, ③역할놀이, ④노래놀이, ⑤운놀이, ⑥말놀이

● 정형호(7가지, 총체적) : ①기원적 놀이, ②생산유발형 놀이, ③두뇌개발형 놀이, ④신체 단련형 놀이, ⑤겨루기형 놀이, ⑥내기성 놀이, ⑦오락과 여가

● ‘2019-2020 놀이기초, 놀이현장 조사’팀(문체부 의뢰) 놀이분류(8가지) 기준

(1) 놀이 성별 : ① 남성놀이, ② 여성놀이, ③ 혼성놀이

(2) 놀이 세대 : ① 아동놀이, ② 성인놀이, ③ 모든 연령놀이

(3) 놀이 규모

① 개인놀이 : 혼자서 즐기는 놀이 형태.(죽마놀이, 연날리기, 칠교놀이)

② 상대놀이 : 일대일 놀이 형태임. 양편에 약간의 인원이 추가도 됨.(바둑, 장기, 고누, 윷놀이, 손뽕치기)

③ 소집단놀이 : 술래를 정해서 놀거나, 다수가 편을 나누어 노는 놀이 형태임.(술래잡기, 닭싸움, 척사대회, 자치기)

④ 대동놀이 : 해마다 마을(고을) 주민이 대거 참여하는 대집단의 세시놀이.(줄다리기, 달 집태우기, 다리밟기)

(4) 놀이집단 성격 : ① 민간놀이, ② 전문예인놀이

(5) 놀이 도구 : ① 자연물 도구놀이, ② 인공물 도구놀이, ③ 도구 없는 놀이

(6) 놀이 시기 : ① 세시놀이(명절과 계절, 월별), ② 일상놀이

(7) 놀이 기능

① 유희적 기능, ② 생산적 기능, ③ 신앙적 기능, ④ 예술적 기능

(8) 놀이 목적

① 두뇌개발놀이 : 바둑, 장기, 고누, 칠교, 실뜨기, 윷놀이

② 신체단련놀이 : 술래잡기, 제기차기, 닭싸움, 고무줄 놀이, 말뚝박기, 널뛰기

③ 기예 과시놀이 : 땅재주, 탈놀이, 인형극, 줄타기, 솟대타기---전문예인 놀이

④ 공동체 의식 놀이 : 농기싸움, 농악, 줄다리기, 차전놀이, 고싸움---대동놀이

⑤ 승리와 쟁취 놀이 : 구슬치기, 딱지치기, 골패, 돈치기

⑥ 기복 놀이 : 달집태우기(동화놀이,동화제), 달맞이, 벧가랏대 세우기, 다리밟기

⑦ 여흥놀이 : 강강술래, 얼음지치기, 눈싸움, 손뽕치기, 다리해기

#### 다. ‘어린이놀이 분류법’(이상호)에 의한 10가지 놀이 분류<sup>15)</sup>

지금까지 놀이 영역에선 합의된 분류가 이뤄지지 못했다. 아동 놀이의 경우에도 마찬가지다. 특히 아동 놀이에 대한 관심이 이전에는 거의 없다가 근래에 관심이 모아지면서 논의가 시작되었기에 자료의 집적, 연구 성과의 미비 등이 그 원인으로 작용하고 있다. 이런 상황에서 아동 놀이 전체에 대한 파악도 되어 있지 않았을 뿐 아니라 어떤 기준을 세워 놀이를 분류할 것인지에 대한 논의도 충분치 않다.

놀이 분류는 크게 두 가지 측면을 충족해야 한다. 첫째가 분류항을 통해 놀이에 대한 이해를 돕도록 해야 한다. 즉 어떤 놀이가 ‘놀잇감놀이’라는 항목에 있다면 이 놀이는 놀잇감이 주축이 되어 전개되는 놀이임을 알 수 있도록 해야 한다. 자연계에서 새롭게 발견된 생명체를 ‘새로운 포유류 발견’이라고 소개함으로써 구체적으로 어떤 생명체인지는 모르지만 일반적인 포유류의 특징을 떠올리면서 정보를 얻는 것과 마찬가지다.

둘째는 놀이의 성격이나 시대에 따른 존재 양상을 파악할 때 도움을 줄 수 있어야 한다. 즉 분류를 통해 같은 유형의 놀이를 묶어 살펴봄으로써 유사한 놀이에서 공통적으로 추출되는 일반적인 성격, 시대별로 어떤 놀이군(群)들이 어느 정도 존재했는지 파악하는 데 도움을 줄 수 있어야 한다. 왕족 중심의 신라시대와 관료 중심의 고려, 고려청자와 조선백자 등으로 대별하는 것은 시대별 존재 양상을 이해하는 데 도움을 주는 것과 같다.

어린이놀이에 대한 분류는 관점과 기준을 어떻게 정하는가에 따라 여러 가지 방법으로 이뤄질 수 있다. 게다가 각 놀이의 변형(version)까지 고려한다면 더 많은 분류가 가능할 수 있다. 그러나 놀이 인원이나 성별, 장소, 시기 등과 같은 외적 조건에 따라 분류한 것은 놀이의 현장성과 역동성, 가변성으로 인해 경향을 파악하는 정도에 도움을 줄 수 있다. 실내놀이라고 했는데 상황이 여의치 않아 밖에서 할 수 있고, 여아와 남아를 구분했는데 시대 변화에 따라 놀이 주체의 성별이 바뀔 수도 있기 때문이다.

따라서 놀이 분류는 놀이의 중심요소에 따라야 한다. 중심요소란 놀이가 전개될 때 지속적으로 작용하는 것이다. 예를 들어, 놀이할 때 밀거나 당기기, 차기나 치기, 뛰기나 넘기, 모방하기 등을 중심요소로 삼으면 놀이 분류가 불가능해진다. 이런 요소들은 대부분 놀이에서 보

15) 이상호, 「한국어린이놀이의 지속과 변화」, 안동대학교 박사학위 논문, 2018. 59~73쪽의 내용을 수정 보완한 것이다.

편적으로 나타나기 때문이고, 이런 요소가 중복되어 나타나는 놀이도 적지 않기 때문이다. 그 뿐만 아니라 놀이의 일반적 속성인 재미 또는 즐거기도 중심요소로 파악할 수 없다. 놀이한다는 것은 재미나 즐거기를 전제로 이뤄지기 때문에 대부분 놀이가 이에 포함되기 때문이다. 따라서 이런 것들을 분류항으로 삼기 어렵다.

놀이는 여러 요소가 통합되어 나타나기에 어느 요소를 중심에 두느냐가 중요하다. 예를 들어 고래는 포유류인데 어류와 같은 물에 산다. 그러나 젖을 먹이는 특성을 중심에 두어 환경이라는 조건을 유보한 것이다. 어느 항목을 유보할 것인가는 쉽지 않은 문제이다. 특히 여러 항이 놀이에서 대등한 비중을 차지할 때는 더욱 어렵다. 따라서 이런 경우 놀이 현장을 살펴 어떤 부분이 중심을 이루는지에 근거해야 할 것이다.

예를 들어, 비사치기[비석치기]는 비석돌이 있어야 시작하고 전개되며 돌이 깨지면 중단되므로 비석돌이라는 놀잇감이 비사치기의 중심요소이므로 놀잇감놀이가 된다. 그러나 윷놀이의 경우 윷과 말판이 있으므로 놀잇감놀이로 볼 수 있지만 이 놀이에서 윷은 낫수(운)가 무엇인가를 알아보기 위한 도구이다. 따라서 운의 결과에 따라 놀이가 전개되기에 비록 놀잇감이 있다고 하지만 이를 유보하고 운놀이로 본다. 맨몸놀이는 쫓고 쫓기기, 숨고 찾기, 몸 겨루기와 같은 신체의 움직임이 중심요소로 작용하는 놀이이다. 도둑잡기는 외형적으로 맨몸놀이처럼 보이나 가상의 상황을 설정해서 역할을 정해 놀이가 전개되고 상황에서 벗어남으로 놀이가 중단되기에 가상의 상황이 중심요소이므로 맨몸을 유보하고 역할놀이로 본다.

린네는 새로운 분류방법을 만들어 낼 때 인류의 오랜 전통인 민속분류법을 적극적으로 수용했다고 밝히고 있다.<sup>16)</sup> 어린이놀이기도 오래전부터 구체적으로 명시되지는 않았지만 암묵적으로 어떤 유형의 놀이라고 인식되어 왔다. 이를 적극 수용하고 보완하여 6가지 대분류항을 설정하고 그에 따라 소분류하였다. 6가지 대분류항은 놀잇감놀이, 맨몸놀이, 역할놀이, 노래놀이, 운놀이, 말놀이이고 소분류항은 아래와 같다.

16) 알렉스 라이트 저·김익현 옮김, 『분류의 역사』, 디지털미디어리서치, 2010. 228~229쪽.

대분류	소분류	특 징	대표놀이	교과서
놀잇감 놀이	자연 놀잇감	자연물이나 생활용품을 그대로 이용한 놀이	공기놀이	비석치기 사방치기 고무줄 놀이
	만든(인공) 놀잇감	의도적으로 만들어야 할 수 있는 놀이	제기차기	가오리연 구슬치기
맨몸놀이	숨고 찾기	숨고 찾는 형태의 놀이	숨바꼭질	무궁화꽃이
	쫓고 쫓기기	쫓고 쫓기는 형태의 놀이	얼음땡	
	몸 겨루기	신체적인 능력을 겨루는 형태의 놀이	씨름	우리집에~17)
	주문대로 하기	1등이나 술래의 주문대로 진행되는 놀이	콩쥐팍쥐	
역할놀이	인물 역할놀이	인물을 흉내 내면서 진행되는 놀이	소꿉놀이	
	상황 역할놀이	가상의 상황에 따라 역할을 정해 진행되는 놀이	수박따기	여우놀이
노래놀이	노래 춤	노래와 춤이 어우러진 놀이	고사리꺾기	
	노래 동작	노래와 동작이 결합된 놀이	다리해기	췌췌췌
운놀이	도구 운놀이	도구에 의해 운을 측정하여 진행되는 놀이	윷놀이	
	단순 운놀이	추측이나 가위바위보로 진행되는 놀이	어미새끼	
말놀이	말 만들기	주어진 조건에 맞춰 말을 만들며 노는 놀이	글짓기	끝말잇기
	말장난	반복 어귀나 음률에 따라 즐기며 노는 놀이	말풀이	

아동의 놀이 분류

## 1) 놀잇감놀이

놀잇감놀이는 놀이도구가 중심요소로 작용하여 행해지는 놀이를 말한다. 놀이도구는 ‘제기차기’의 제기, ‘공기놀이’에서 작은 돌과 같이 대부분 형태가 작지만 ‘가마싸움’의 가마처럼 큰 경우도 있다. 또한 눈(雪)이나 파리, 땃잎과 같이 자연물도 있지만 구슬, 동그란 딱지처럼 구매하는 것도 있고 ‘연날리기’의 연처럼 놀이할 목적을 가지고 만든 인공물도 있다. 놀이에서 역할도 ‘비석치기’의 돌처럼 놀이 전반에 걸쳐 비중이 큰 것도 있고, ‘가락지 찾기’에서처럼 단순하게 매개 역할을 하는 것도 있다. 그러나 형태의 대소, 자연물과 인공물, 역할의 경중(輕重)에 관계없이 놀이도구가 놀이에서 중심요소로 작용하는 것은 같다. 놀잇감 놀이는 다른 놀이와 달리 구체물이 있기에 전승력이 강하다.

## 2) 맨몸놀이

모든 놀이는 구체적인 행위를 통해 이뤄진다는 측면에서 몸놀이이다. 그러나 맨몸놀이를 따로 구분한 것은 놀이할 때 다른 행위와 구분되는 특징적인 활동을 중심으로 하는 일련의 놀이 군(群)이 있기 때문이다. 즉 생존과 직접 연관되는 이동능력이나 신체 조정 능력과 연관된 놀이들이다. 이런 능력은 다른 놀이를 할 때 근간이 될 뿐 아니라 이런 능력이 생존과 직접 연

17) 이 놀이는 개별적으로 전개되는 신체능력을 겨루는 것이 아니라 집단의 세를 과시하는 겨루기 형태로 파악된다. 따라서 몸 겨루기라는 영역의 확장된 형태로 보인다.

관되기 때문에 분류항으로 설정했다.

맨몸놀이의 소분류항은 ‘숨고 찾기’, ‘쫓고 쫓기기’, ‘몸 겨루기’, ‘주문대로 하기’와 같이 신체 능력과 관계되는 활동으로 이루어진 놀이를 말한다. 쫓고 쫓기는 형식의 놀이는 술래를 정해서 하는 형태와 편을 나누어서 전개되는 형태가 있다. 술래는 주로 쫓는 역할이고 나머지는 쫓기는(도망 다니는) 역할로 이루어지는데 ‘얼음땡’ 놀이가 대표적이다. 쫓고 쫓기기는 형태는 진놀이 형태의 몇 놀이를 제외하고 술래를 정해서 하는 형태가 대부분이라는 특징을 보인다.

### 3) 역할놀이

역할에 대한 사전적 정의는 “일정한 자격으로 자신이 하여야 할 맡은 바의 일, 제가 하여야 할 맡은 바의 일을 해내는 것”이다. 여기에 놀이가 붙으면 “가상의 문제 상황에서 맡겨진 인물의 역할을 대신 수행해 보는 놀이”가 역할놀이이다. 즉 역할놀이가 성립하기 위해서는 ‘현실이 아닌 가상’이 전제가 되어야 하고 그 테두리 안에서 누군가가 역할을 맡는 이가 있어야 한다.

역할놀이는 크게 두 가지의 소분류항으로 나누었다. 하나는 큰 테두리만 정해진 상태에서 각자 맡은 역할에 따라 놀이가 전개되는 형태로 이를 ‘인물 역할놀이’로 나누었다. 병원 놀이, 학교 놀이 등 소꿉놀이 계통의 놀이가 여기에 해당한다. 다른 하나는 줄거리가 정해져 각자의 역할이 줄거리 안에서 전개되는 형태로 ‘상황 역할놀이’로 나누었다. 원님은 재판을 진행하고 백성, 이방, 포졸 등 줄거리 안에서 특정한 역할에 따라 놀이가 전개되는 원놀이가 이에 해당한다

### 4) 노래놀이

노래놀이는 노래와 놀이가 결합되어 전개되는 형태의 놀이를 말한다. 즉 노래와 동작 또는 춤이 어우러져 하나의 놀이를 이루는데 노래는 놀이의 재미를 더할 뿐 아니라 놀이에 규칙성을 부여하기도 한다.

시나 노래는 언어로 표현되지 못하는 인간의 복합적인 정서를 표현하는 문화적 구성물이다. 즉 사랑이나 그리움이 몇 마디 말로 표현한다고 마음까지 전해지는 것이 아니다. 이런 측면에서 노래는 인간의 심층적 관계 맺기, 자기 표현하기와 연관되어 있다. 그뿐만 아니라 노래는 일반 언어와 달리 리듬과 내용의 함축성으로 인해 오래 기억될 뿐 아니라 노래가 일종의 보이지 않는 놀잇감의 역할을 함으로써 전승력을 갖는다. 노래놀이는 ‘노래춤’과 ‘노래동작’으로 소분류 하였다.<sup>18)</sup>



## 5) 율놀이

율놀이는 도구(주사위나 윷 등)나 가위바위보 등과 같이 예측할 수 없는 상황을 판단하는 어떤 것이 중심이 되어 전개되는 놀이를 말한다. 율놀이는 사회에서 생긴 제반 갈등과 스트레스 출구가 문화적 형태로 정착된 것이다. 이는 시대가 변화해도 형식을 달리하면서 지속된다. 율이란 결과를 예측할 수 없는 것으로 평등성을 전제로 한다. 가위바위보나 주사위 던지기의 결과는 알 수 없고 또 하기 전에 실력(기술)의 개입 여부가 미약하다.

율을 결정하는 매개로 주사위나 윷목 등의 도구가 있는 경우를 도구 율놀이로, 가위바위보나 알아맞히기와 같이 손동작이나 추측이 주된 것을 단순 율놀이로 소분류 하였다. 놀이가 전개됨에 있어 율이 놀이의 중심에 놓여 있으면서 다른 요소도 함께 작동하여 전개될 때 어느 것을 율보하느냐가 관건이다. 특히 율을 측정하는 도구인 주사위, 윷목(輪木)과 같이 놀잇감이 있는 것이 많아 놀잇감놀이로 보이지만 놀잇감 운용이 율의 결과를 보기 위한 매개로 기능하기에 도구 율놀이로 나누었다.

## 6) 말놀이

말놀이는 어희(語戲), 문자유희, 언어유희라고도 하는데 모두 같은 의미이다. 서종원은 말놀이에 대해 포괄적으로 ‘언어(말)를 이용한 유희’라고 정의하면서 ‘수수께끼’, ‘끝말잇기’ 등의 예를 들고 있다.<sup>19)</sup> 전완범은 말놀이에 대해 ‘언어의 유희적 사용’이라 정의하면서 ‘말장난 자체가 유희’이며 특정한 놀이가 동반되지 않고 말을 가지고 노는 것 자체에 그치는 경우로 한정하고 있다.<sup>20)</sup>

민요 동요편의 소분류향에는 어희요(語戲謠)로 분류되어 있는데 말이 놀이의 시작과 전개에서 주도적인 역할을 하는 놀이를 지칭할 때 사용한다.<sup>21)</sup> 즉 장난스러운 말을 구사하면서 즐거움과 재미를 얻게 되는 것으로 이는 전완범의 견해와 크게 다르지 않다.

18) 명칭에 대한 여러 학자들의 다양한 주장이 있다. 정병호의 무형문화재 보고서 10집에는 어른들의 대동놀이를 <노래춤>으로 정의하고 있고, 이병옥은 이런 용어가 아동들의 전래놀이와 유희에 한정된 의미가 질기에 구분하여 <소리춤>을 쓸 것을 제안하고 있다. 남상익은 <춤노래>, <놀이노래>로 구분하기도 한다. 한편 북한에서는 이를 <가무놀이>로 쓰기도 하는 등 용어에 대해 모든 이들의 합의가 이뤄지지 않은 실정이다. cf. 이병옥, 「소리춤의 범주와 형식적 특성 연구」, 『한국민요학』 45호, 2015, 149~177쪽 참조.

19) 서종원, 『한국 근대 놀이문화』, 채륜, 2015, 150쪽.

20) 전완범, 『한국전래동요연구』, 바들산, 1995, 113쪽.

21) 구구요, 한글요(3종), 자음요(5종), 요일요(2종), 꼬리따기요(9종), 문답요(5종), 遁辭(6), 달풀이(4), 聲戲謠(29종)이 소개되어 있다. cf. 임동권, 『한국민요집』 1, 집문당, 1993, 453~476쪽.

### Ⅲ. 전래놀이 10종목 검토

#### 1. 무궁화 꽃이 피었습니다

##### 가. 놀이의 유형과 특징

<무궁화꽃이 피었습니다>를 직접적으로 수록한 고문헌은 없다. 다만 이 놀이는 전통적인 숨바꼭질이나 술래잡기와 밀접한 관련성을 지닌다. 곧 맨몸을 이용한 놀이이면서 숨고 찾기, 쫓고 쫓기기 방식으로 이루어져 있다. 이상호 분류에 의한 이 놀이의 유형별 특징을 보면 아래 표와 같다.

기본구조	객관적 이해	놀이의 재미
맨몸놀이 (대분류)	-술래놀이 -술래가 기둥이나 벽을 보고 나머지는 술래를 향해 나아가는데 술래가 뒤를 돌아볼 때 움직이는 사람은 잡혀 있다가 잡히지 않은 사람이 잡힌 사람을 끌어 주면 출발점으로 도망가는 놀이	숨고 찾거나 쫓고 쫓기는 활동은 원시시대 이래로 놀이의 중심 소재로 규모나 방법은 달라도 인류 보편성을 띤다. 이 놀이는 두 가지가 하나로 통합되어 재미를 촉발한다.
숨고찾기 +쫓고 쫓기기 (소분류)		

##### 나. 자료 검토

##### 1) 한국의 자료

19C부터 나타나는 숨바꼭질은 은신(隱身), 은신희(隱身戲), 은방(隱坊), 미장지희(迷藏之戲), 시매(猜枚), 뺑쑥질이라 하며, 대체로 술래가 아이들에게 숨을 시간을 주고 지형지물에 숨은 아이들을 찾아나서는 방식이다.

한편 술래잡기는 순라희(巡邏戲), 순라잡기, 엄목희(掩目戲), 까막잡기, 눈싸매기놀이, 포목도희(包目戲賭)라 하며, 눈을 가리고 주위에 있는 상대들을 찾아나서는 방식이다. 주위 아이들은 소리를 내면서 술래 주위를 맴돌며 도망다니는데, 순발력과 청력이 필요하다. 초기에는 숨바꼭질 형태가 주로 나타나고, 후대에 술래잡기가 나타난다. 따라서 빈도수나 시대적 출현 시기를 봐서 숨바꼭질이 원래 형태이고, 술래잡기가 이에서 파생된 것으로 여겨진다.

숨바꼭질은 윤기(1741~1826)의 『무명자집』에 미장과 은신으로 처음 나오고, 19C 중반 조재삼의 『송남잡지』에는 빠꼭질이라 해서 빠꾸기란 소리로 술래를 유도한다. 한편 『고종실록』(1866)에는 미장지희(迷藏之戲)라고 표기한다. 스튜어트 컬린의 『한국의 놀이』(1895년)에는 숨바꼭질과 술래잡기(순라잡기, 까막잡기)의 2가지 형태가 같이 나타난다. 술래잡기는 19C 후반 재야풍속화가 기산 김준근<sup>22)</sup>이 그린 「기산풍속화」에도 나타나며, 최영년의 『속악유희』(1925)에도 숨바꼭질은 은신희로, 술래잡기는 순라희로 구분해서 기술하고 있다.

## 가) 전근대 관련 문헌 검토

### (1) 윤기(尹愔, 1741~1826년), 『무명자집(無名子集)』의 ‘숨바꼭질’ …… 미장(迷藏), 은신(隱身)

小兒學迷藏    어린아이 숨바꼭질 배울 때  
兩目手以掩    두 손으로 제 눈을 가리네  
自謂能隱身    꼭꼭 숨었노라 생각하면서  
不知人指點    남에게 들킨 줄을 모른다네.<sup>23)</sup>

### (2) 조재삼 『송남잡지(松南雜識)』(1855)의 ‘숨바꼭질’ …… 시매(猜枚), 빠꼭질(法鵲痴 음차)

猜枚：俗謂法鵲痴即鵲鳥去此處鳴法鵲去這處鳴法鵲 今小兒相匿相搜郊法鵲聲之戲也…(생략)  
(시매(猜枚)：우리나라 말로는 ‘빠꼭질(法鵲痴)이라고 한다. 바로 국국새는 이곳을 떠나면서 ‘빠꾸’ 울고 저곳을 떠나면서 ‘빠꾸’ 운다. 지금 어린아이들이 서로 숨고 서로 찾는 것은 빠꾸기 소리를 흉내낸 놀이이다. 바로 소옹의 미장도(迷藏圖) 시에서 라고 한 말이 이것이다.)

遂令高臥人 (마침내 은거해 누워 있는 사람으로 하여금)

欹枕看兒戲 (베개에 기대어 어린아이의 놀이를 보게 한다)<sup>24)</sup>

### (3) 『고종실록』의 ‘숨바꼭질’ …… 미장지희(迷藏之戲)

何況彼所謂天主之教，本不知天與帝之名位何如，而分而二之，陽託尊天、敬天之名，陰濟慢天、褻天之行，違經悖理，不待智者而可卞。往往有篤信其說，迷不知返者，此豈非聰明者之過歟？予

22) 기산 김준근은 생몰 미상의 재야 풍속화가로, 1880~1900년 사이에 외국 상인, 외교관, 선교사들에게 한국의 풍속화를 대량으로 그려주었다. 따라서 그의 그림은 전 세계에 1400여점에 이른다. 풍속화는 민속 전반에 걸쳐 약 380여 종류이고, 놀이는 36점, 연회는 40점에 이른다. 현재 한국을 비롯해 독일 함부르크민속박물관, 프랑스 기메박물관, 러시아 국립모스크바박물관, 덴마크 코펜하겐박물관, 오스트리아비엔나박물관 등의 세계 각 나라에 소장되어 있다. (정형호, 「기산 김준근의 풍속화에 나타난 민속적 특징」, 『중앙민속학』 13호, 중앙대학교 한국민속학연구소, 2008.)

23) 윤기 『무명자집(無名子集)』 시고 제 3책 擬古 16수.

24) 조재삼 『송남잡지(松南雜識)』(1855), 기술류. 시매(猜枚)(강민구 역, 소명출판, 2008).

是以劈破原頭，重言復言，尙或有凜然驚懼，幡然改圖者乎？至若匹庶蚩蠢之類，目不識丁，都不曉天與帝之爲何樣名目，而尙此甘心於堅振領洗等種種作法，如醒如狂，如摩壘之兵 如迷藏之戲，失其本性，之死靡悔，抑又何故也？此不過財色以誘之，堂獄以愚之，吁亦可哀也已。25)

더구나 저들이 말하는 천주교(天主教)는 본래 하늘과 상제의 이름과 지위가 어떠한지는 알지도 못하면서 그저 둘로 갈라놓고 길으로는 하늘을 존중하고 하늘을 공경하는 것을 빙자하고, 속으로는 하늘을 무시하고 하늘을 더럽히는 행동을 감행하면서 원칙에 어긋나고 사리에 어그러지게 행동하였으니, 지혜가 있는 사람이 아니어도 능히 식별할 수 있다.

그런데도 왕왕 그 교리를 깊이 믿으면서 미혹되어 돌아올 줄을 모르니, 이 어찌 총명한 자의 잘못이 아니겠는가? 내가 이 때문에 그 근본을 깨뜨려버리고 거듭거듭 말해주면 오히려 혹 놀라고 두렵게 생각하면서 자기의 그릇된 생각을 선뜻 고치는 사람이 있는 데야 더 말할 것이 있겠는가?

그런데 심지어 일반 백성들과 어리석고 우둔한 무리들은 낮 놓고 기억자도 모르니, 하늘과 상제가 어떤 모양과 이름인지를 전혀 알지 못한다. 그런데도 여전히 견진성사(堅振聖事)나 영세(領洗)와 여러 가지 의식을 달게 여기며 마치 술에 취한 사람처럼 미친 사람처럼 행동하며, 정신없이 보루나 어루만지고 있는 군사나 숨바꼭질을 하는 아이들처럼 행동하고 있다. 자기의 본성을 잃고도 죽을 때까지 그것을 뉘우치지 않으니, 이것은 또 무슨 까닭인가? 이는 재물과 여색으로 그들을 유혹하고, 천당이니 지옥이니 하는 말로 어리석게 만들었기 때문이니 또한 가엾을 뿐이다.

#### (4) 기산풍속화의 ‘술래잡기’(19C 후반, 기산 김준근) …… 눈싸매기놀이, 포목희도(包目戲賭)



25) 『고종실록』 3권, 고종 3년(1866) 8.3., 미장지희(迷藏之戲).

(5) 『중추원 조사자료』(1924)의 ‘숨바꼭질’ …… 숨바꼭질(隱坊), 술래잡기(鬼遊事), 까막잡기 柳鎮嫻 > 一. 出生에서 書堂에 들어가기까지 > 3. 3, 4세에서 6, 7세까지 娛樂遊戲의 종류는 어떠한가(봄, 여름, 가을, 겨울에 대하여)?  
 숨바꼭질(隱坊), 줄넘기(繩飛), 줄다리기(綱引), 술래잡기(鬼遊事), 까막잡기(눈을 가리고 사람을 잡는 놀이), 뽀빠지(두 발을 가지런히 하여 위로 뛰는 것), 수벽(手擲, 두 사람이 마주앉아 서로 손바닥을 맞부딪치는 놀이), 말롱질(竹馬乘), 주사위(빠로 만든 6면의 입방체로 각 면에 1부터 6까지 별점을 새기고, 그것을 던져서 윗면에 나타난 별점의 수에 따라 勝負를 다투는 것), 얼음지치기(氷滑) 등.<sup>26)</sup>

(6) 최영년 「속악유희(俗樂遊戲)」(1925)의 ‘숨바꼭질’ …… 숨바꼭질, 은신(隱身)  
 舊俗童兒中一人隱身 一人搜覓爲戲稱之曰 숨바꼭질  
 (옛 풍속에(舊俗) 어린이들 중에 한 어린이가 몸을 숨기고 한 어린이가 찾는 것으로 놀이를 삼았는데, 이것을 ‘숨바꼭질’이라고 이른다.)  
 萬疊疑雲潑不開(만겹의 의심구름이 컴컴하게 열리지 않으니)  
 穿山遁甲兩相猜(천산인가 둔갑인가 둘이 서로 의심한다.)  
 許多費力空相逐(많은 힘 허비하여 부질없이 서로 쫓는데)  
 誰識金屏笑出來(어느 누가 금병풍에서 웃으며 나오는 것을 알아보리.)<sup>27)</sup>

(7) 최영년 「속악유희」의 ‘술래잡기’ …… 순라잡기  
 舊俗人定鍾後發邏兵拿犯夜人 兒童狀此爲戲名之曰 순라잡기  
 옛 풍속에 인경 종이 울린 뒤에 나졸을 풀어서 야경 범하는 사람을 잡는다.  
 어린이들이 이것을 흉내내어 놀이를 하였는데 이것을 ‘순라잡기’라고 한다.  
 鍾聲一落邏兵散                      종소리 한번 떨어지면 순라병이 퍼지니  
 敢有閑人犯夜來                      감히 어떤 한가한 사람이 야경을 범하랴?  
 兒童戲把金吾杖                      어린이들이 장난삼아 금부관원 지팡이 잡고 노느라고  
 不帶門庭月影回                      대문 안뜰에 달그림자 떠도 돌아오지 않는다.

나) 스튜어트 킬린 『한국의 놀이』(1895)의 ‘술래잡기’<sup>28)</sup> …… 순라잡기, 술래잡기, 까막잡기, 판수놀이, 숫자(다리)세기, 숨바꼭질

26) 『중추원 조사자료』 (기2) (1924).

27) 최영년, ‘은신(隱身戲)’, 「속악유희(俗樂遊戲)」, 『해동죽기(海東竹枝)』 중편, 1925(황순구 편역, 범우사, 2002).

28) 스튜어트 킬린, 윤광봉 역, 『한국의 놀이』(1895), 열화당, 2003.

놀이명	내용
순라잡기 :술래잡기	순라(巡邏)라고 하는 소년이 다른 사람들을 붙잡으러 쫓아다닌다. 잡힌 사람은 순라가 된다. 한 소년이 있어서 ‘택꼭’이라 말하면 잡히지 않는다. 처음에 순라가 될 사람은 지푸라기를 뽑아서 결정한다. 한국의 법과 관습에 따르면 남자들은 밤에 밖에 나가는 것이 허용되지 않는다. 이것은 여자들도 마찬가지다. 공공장소에서 남자가 여자를 만나면 그는 여자를 보지 않도록 머리를 돌려야 한다. 원시신앙에 따라 남자는 우주, 태양, 낮이라는 남성적 원리에 속하는 반면, 여자는 달과 밤이라는 여성적 원리에 속한다는 사실에서 이 관습에 대한 설명을 찾을 수 있다. 순라는 이 신화적 법규에 의해 규정된 관습을 집행하는 의무를 지닌 야경꾼이다.
까막잡기 :관수놀이	술래인 사람의 눈을 가리는 놀이를 까막잡기라고 한다. 놀이하는 사람들의 부상이 염려되어 집에서 한다. 술래인 사람은 앞에서 나온 놀이에서와 마찬가지로 ‘순라’라 불리며 일반적으로 ‘잡기’놀이에서는 그렇게 불린다. 도판 96은 여자 아이들이 까막잡기 놀이를 하는 모습을 나타낸다. 이것은 화가가 ‘눈싸매기 하기’라고 명명하고 있다.
숫자세기 :다리세기놀이	남자 아이들은 으레 수를 세서 누가 순라가 될 것인가를 결정한다. 그러한 목적으로 다음과 같은 노래를 부른다. 이것은 내 정보 제공자가 들은 적이 있다는 유일한 노래이다. “한알대, 두알대, 삼사, 나그네, 영남, 거지, 팔대, 장군, 구드레, 뽕” 다음과 같이 부분적으로 의미를 해석해 볼 수 있다. “한번, 두 번, 삼아썰, 네 번, 육냥, 거지, 일곱 번, 장군, 아홉두레, 뽕”
숨바꼭질	술래인 소년은 눈을 가리고 그 동안 다른 사람들은 숨는다. 모두 다 숨었을 때 한 소년이 남아 술래의 등을 친다. 일본에서도 이 놀이는 가쿠렌보라는 이름하에 같은 방법으로 행해진다.

\* 스투어트 컬린(Stewart Culin, 1858~1929) : 한국의 놀이 95가지 놀이 소개

#### 다) 『조선의 향토오락』의 ‘숨바꼭질’<sup>29)</sup> …… 숨바꼭질, 통차기, 참봉놀이

- 숨바꼭질 : 강원 춘천/ 경기 광주, 연천, 가평/ 경남 동래/ 경북 대구/ 서울 서울/ 평남 평양, 의주/ 함남 함주/ 함북 경성·나남, 무산, 온성/ 평북 의주

지역	내용
강원 춘천	한 명이 술래가 되고 다른 사람들은 여기저기 숨는다. 술래가 된 사람은 숨어 있는 사람들을 찾아 내는데, 발견된 사람이 술래가 된다.
경기 광주	가위바위보를 해서 이긴 사람은 숨고 진 사람이 술래가 되어 숨은 사람들을 찾는다. 들킨 사람은 다시 술래가 되어 숨은 사람을 찾는다. 곳에 따라서는, 술래를 정할 때, 모인 사람을 정렬하게 하고 순서대로 다음과 같은 문구를 외쳐, 마지막 구를 외치게 된 사람이 술래가 되게 하기도 한다.
경기 연천	가위바위보로 술래를 정하고 다른 사람은 모두 숨는다. "좋아"라는 소리를 신호로 하여 술래는 숨은 사람들을 찾아다닌다. 숨었던 사람은 발견되어도 술래에게 잡히지 않고 먼저 원래의 집으로 돌아오면 살고, 술래에게 잡히면 죽는다. 이렇게 하여 잡힌 사람이 다음 술래가 된다. 잡히지 않고 돌아온 사람은 아직 숨어있는 사람에게 “꼭꼭 숨어라 머리카락 보인다”라는 노래를 부르며 들키지 않도록 주의를 준다.
경기	경기도의 다른 지방과 같다. 술래에게 다 숨었다는 것을 알리는 신호로, 깡통을 차 멀리 날려 보내

29) 村山智順, 박전렬 역, 『조선의 향토오락』(1941), 집문당, 1992.

가평	어 소리를 낸다. 술래는 그 깡통을 주워 자기가 눈을 감고 있던 곳에 가져다 놓고 나서 숨은 사람들을 찾기 시작한다.(군내)
경남 동래	어린이들이 모여 술래를 한 사람 정한다. 술래가 눈을 감고 있을 동안 다른 사람들은 어딘가에 숨는다. 어느 정도 시간이 지난 다음, 술래는 눈을 뜨고서 숨은 사람들을 찾아낸다.
경북 대구	어린이 몇 명이 가위바위보로 술래를 정한다. 술래는 집이라고 정해 놓은 곳에서 눈을 감고 숫자를 센다. 그동안 다른 사람은 각자 마음에 드는 장소에 숨고, 술래는 이를 찾아낸다. 만약 숨은 이를 발견하면 술래는 재빨리 집에 돌아와서 찾아낸 사람의 이름을 부른다. 그러면 이름을 불린 사람은 실격이 되어 술래가 된다.
서울 서울	여러 어린이가 모여 그 가운데서 한 사람을 술래로 정한다. 술래가 눈을 감고 있는 사이에 다른 사람은 각자 마음대로 술래에게 보이지 않는 곳에 숨는다. 다 숨으면 술래는 눈을 뜨고 찾아 나선다. 들킨 사람에게 술래를 넘긴다.
평남 평양	가위바위보로 숨는 사람과 찾는 사람을 정하고, 찾는 사람을 술래로 한다. 숨은 사람이 “이젠 됐다”라는 신호를 보내면 숨은 사람을 찾기 시작하는데, 제일 먼저 발견된 사람이 교대로 술래가 된다.
평북 의주	한 사람의 술래를 정하여 다른 사람들은 모두 숨고 술래는 이를 찾아다닌다. 만일 술래가 다른 사람들을 찾을 수 없을 때는 다시 술래가 되어야 한다.
함남 함주	어린이들이 모여서 가위바위보를 해서 진 사람이 술래가 되어 눈을 가리고 정해둔 수를 센다. 그 사이에 다른 어린이들은 나름대로의 장소에 숨는다. 술래는 수를 다 세면 찾아 돌아다닌다. 제일 먼저 발견된 사람이 다음번의 술래가 되어, 다시 반복한다.
함북 경성 나남	먼저 가위바위보를 해서 진 사람이 술래가 된다. 술래는 눈을 가리고 백까지 센다. 그 사이에 다른 사람들이 자기 나름대로 숨으면 술래는 백을 다 세고 나서 숨은 사람을 찾아다닌다. 발견하면 원래의 자리로 재빨리 되돌아와서 그 사람의 이름을 부르며 "죽었다"라고 선언한다. 이렇게 해서 발견된 사람들끼리 또 가위바위보를 해서 술래를 정하고 앞의 방법과 같이 논다.
함북 무산	다른 지방과 같다. 눈을 가릴 사람을 뽑는 방법은 한사람, 한사람씩 다음과 같은 숫자를 부르다가 맨 끝수에 해당되는 사람을 뽑는다. ①한알궁, ②두알궁, ③세알궁, ④네알궁, ⑤단재, ⑥연재, ⑦인궁, ⑧다래, ⑨어이, ⑩똥개, ⑪망개, ⑫고불다, ⑬개아들
함북 온성	다른 지방과 같다. 다만 “꿈 꿈 숨겨라 머리꼬리 배운다(보인다)”라는 말을 노래조로 읊는다.

- 통차기(숨바꼭질 유형) : 평남 안주

지역	놀이명	내용
평남 안주	통차기	가위바위보를 해서 술래 한 사람을 정하고, 빈 두레박을 한 개 준비한다. 두레박의 위치를 땅바닥에 표시하고 이긴 사람 중의 한 명이 그 두레박을 힘껏 차면, 술래가 두레박을 주워다가 원래의 위치에 가져다 놓는 사이에 다른 사람들은 숨는다. 술래는 두레박을 원 위치에 놓고 숨은 사람들을 찾기 시작한다. 술래가 찾은 사람의 이름을 부르면 그 사람은 실격이 된다.

- 참봉놀이(숨바꼭질 유형) : 평남 평양

지역	놀이명	내용
평남 평양	참봉놀이	가위바위보로 한 사람을 참봉으로 정하여 눈을 가리고 한가운데에 세워 놓고 다른 사람들을 붙잡게 한다. 잡힌 사람과 역할을 교대해서 놀이는 계속된다.

## 라) 근래 발간 각종 문헌의 숨바꼭질과 술래놀이

### (1) 『한국민속예술사전 -민속놀이』의 ‘무궁화꽃이 피었습니다’<sup>30)</sup>

먼저 가위바위보를 하여 술래를 한 명 정한다. 술래는 벽이나 나무 혹은 기둥을 마주 보고 선다. 술래가 아닌 나머지 아이들은 술래와 약 5m에서 10m 정도 떨어진 곳에 출발선을 긋고 그 앞에 선다. 술래는 벽을 향한 채 ‘무궁화 꽃이 피었습니다.’를 외친다.

이것을 외칠 때에는 반드시 벽을 보고 있어야 한다. ‘무궁화 꽃이 피었습니다.’까지 외치고 나서야 뒤를 돌아볼 수 있는데, 이때 움직이는 아이들은 술래의 포로가 된다. 포로가 된 아이들은 술래의 새끼손가락을 걸거나 손을 잡은 채 술래의 옆에 서 있어야 한다. 나머지 아이들은 술래가 벽을 보고 ‘무궁화 꽃이 피었습니다.’를 외치는 동안 조금씩 술래를 향해 다가간다. 술래는 주문을 빨리 또는 느리게 변칙적으로 외쳐서 함부로 다가오지 못하게 한다. 주문을 거듭하다 보면 아이들과 술래의 거리가 점점 좁혀지고 동시에 포로의 숫자도 늘어나서 줄이 더 길어진다. 그러다가 어느 순간 술래에게 가장 가까이 접근한 아이가 술래와 포로가 잡은 손가락을 쳐서 끊어 준다.

이때부터는 술래에게 잡혔던 아이들과 술래를 향해서 다가가던 아이들 모두 원래의 출발선으로 도망가야 한다. 술래는 나머지 아이들을 잡으려고 뒤따라 뛰어 가는데 출발선 안으로 들어가기 전에 손으로 쳐야 한다. 출발선으로 들어가기 전에 잡힌 아이는 다음 번 술래가 된다. 만약 아무도 잡지 못했다면 같은 아이가 다시 술래가 된다.

### (2) 『한국민속예술사전 -민속놀이』의 ‘술래잡기’<sup>31)</sup>

술래잡기의 놀이 장소는 실내외 공간으로 아이들이 움직이는 반경의 폭이 어떤 놀이보다 큰 편에 속한다. 집·마을의 특정 공간, 산과 들 등의 어느 장소에서든 참여자들이 지정한 공간이 그 범위가 되는데 주로 집 바깥에서 많이 행해진다. 놀이 시간은 주로 낮 시간대이지만 밤에도 행할 수 있어 특별히 시간대에 제약이 없다. 놀이 인원은 수 명에서 십 수 명에 이르기까지 참여 인원의 폭이 탄력적이며, 남녀 성별과 학년의 높고 낮음에 제한이 없다. 놀이 인원과 장소가 결정되면 술래 집을 정하게 되는데 술래 집은 눈에 잘 띄는 곳으로 특정 나무, 담벼락, 대문, 전봇대, 바위 등이 된다.

놀이 방법은 술래를 한 명 정해서 하는 방법과 편을 나누어서 하는 방법이 있다. 술래는 놀이를 위해 모인 아이들 중에서 가위바위보로 정한다. 마찬가지로 방법으로 다음 술래 또한 잡힌 아이들 중에서 한 명을 뽑게 되며 이로써 계속 놀이를 이어 가게 된다.

이렇게 놀이 장소와 술래가 모두 정해지면 본격적으로 놀이가 시작된다. 술래는 술래 집에서 자신의 양 손을 눈으로 가린 후 멀리서도 들릴 만큼 큰 목소리로 숫자를 헤아린다. 모두들 자

30) 이상호, 「무궁화꽃이 피었습니다」, 『한국민속예술사전 -민속놀이』, 국립민속박물관, 2015, 132쪽.

31) 조현숙, 「술래잡기」, 『한국민속예술사전 -민속놀이』, 국립민속박물관, 2015, 207-209쪽.



신들이 눈여겨 둔 은밀한 곳에 몸을 숨기기 바쁘는데 때로는 같은 곳에 여러 명의 아이가 숨기도 한다. 이때 술래가 세는 숫자의 수는 동네마다, 또 놀이 집단마다 다르다. 술래는 지정한 숫자를 다 세고 나면 본격적으로 아이가 숨을 만한 곳을 찾아 나선다. 그러다 숨은 아이를 찾게 되면 이름을 소리쳐 부름과 동시에 술래 집으로 달려간다. 이때 호명된 아이가 술래 집에 먼저 손을 짚게 되면 살게 된다. 그러나 술래가 술래 집에 먼저 손을 짚거나 술래의 손이 찾은 아이의 몸에 직접 닿으면 죽게 된다. 한편 숨은 아이가 술래가 못 본 틈을 타 술래 집에 손을 짚어 살기도 한다. 이처럼 한편에서는 숨고 다른 한편에서는 찾아 나서고 찾아내는 긴장감이 이어진다. 편을 나누어서 하는 술래잡기는 숨은 편의 아이가 살게 되면 죽은 아이들이 모두 살아나게 되어 다시 놀이가 시작된다.

술래가 아이들을 찾아 돌아다닐 때, 이미 잡힌 아이와 살아남은 아이들은 서로 입을 모아, 다음과 같은 숨바꼭질 노래를 불러 놀이의 재미를 더해 줄 뿐만 아니라 술래와 숨은 아이 간의 팽팽한 긴장감을 불러일으킨다. “꼭꼭 숨어라 꼭꼭 숨어라. 장독 뒤에 숨어라 꼭꼭 숨어라. 내 뒤에 숨어라 꼭꼭 숨어라. 뒤에 숨어라 꼭꼭 숨어라. 머리카락 보인다 꼭꼭 숨어라-”(경북 안동 풍천면) 놀이 중에 합창되는 노래는 지역마다, 또 동네마다 다양한 주제의 노랫말을 담고 있다. 이 놀이는 술래가 숨은 아이들을 모두 찾아야 일단락되는 놀이이다. 잡힌 아이 중에 한 명을 다시 술래로 삼아 새롭게 놀이를 이어간다.

### (3) 김광연 『동아시아의 놀이』에 나타난 동아시아와 유럽의 ‘숨바꼭질’<sup>32)</sup>

- 한국의 숨바꼭질 방식

- ㉠ 술래가 숨은 아이를 찾아내어 이름을 부르면서, 집에 손이나 발을 먼저 대면 ‘죽는다.’ 남자는 ‘짚’, 여자는 ‘낭낭’하고 외쳐서, 자신의 죽음을 숨은 아이들에게 알린다.
- ㉡ 술래에게 발견되더라도 빨리 뛰어 집에 먼저 손을 대면 ‘산다’.
- ㉢ 술래와 들킨 아이가 집으로 떨어질 때, 술래가 몸에 손을 대면 죽는다.
- ㉣ 숨었던 아이가 술래 몰래 달려 나와 ‘짚’ 또는 ‘낭낭’ 하면서, 집에 손을 대면 산다.
- ㉤ 죽으면 술래가 된다. 한 판이 끝나면 죽은 아이들끼리 가위바위보로 다시 술래를 정한다.

- 중국의 숨바꼭질 : 중국에서는 제미희(捉迷藏)·미장(迷藏)·착미장(捉迷藏)·미몽(迷蒙)·찰맹(紮盲)·모하아(模蝦兒)·장모(藏模)·장묘아(藏貓兒) 등으로 부른다. 방법은 우리와 같다. 귀신(술래)이 집으로 삼은 특정한 나무나 전봇대에 얼굴을 묻고 일정한 수를 세는 동안 다른 어린이들이 숨는다. 귀신은 흔히 100에서 200까지 센 다음, 큰 소리로 “꼭꼭 숨었니?” 묻고 나서, 대답이 없으면 찾기 시작한다. 숨은 아이를 발견하면 이름을 부르고 먼저 집으로 달려온다. 만약 찾은 아이보다 늦으면 무효가 되어 다시 시작한다. 셋까지 찾은 다음, 처음 잡힌 아이를 귀신으로 내세운다. 귀신이 눈을 가리고 잡기도 한다. 먼저 사방 3미터의 범위를 정하며, 숨는 쪽은 이를 벗어나지 말아야 한다.

32) 김광연, 「숨바꼭질」, 『동아시아의 놀이』, 민속원, 2004, 659~682쪽.

- 일본의 숨바꼭질 : 일본에서도 우리처럼 숨바꼭질을 뜻하는 카꾸렌보(かくれんぼ)와 술래잡기를 이르는 오니곡꼬(鬼ゴッコ)를 함께 쓴다. 이것은 곳에 따라 250여 가지로 불린다. 술래를 귀신(鬼)이라 하며, 대체로 가위바위보로 정하고, 술래가 아이를 잡거나 몸에 손을 대면 그 아이가 술래가 되는 점 등은 우리나라, 중국과 같다. 그러나 참가자 수나 형식에 따라 둘이 되기도 하며, 아이들은 일정한 구역 안에서 이들을 피해 달아난다. 여러 놀이 방법 가운데 몇 가지 보기를 든다.

㉠ 귀신은 가위바위보로 정한다. 이긴 사람은 떨어져 나가고, 마지막 남은 아이가 귀신이 된다. 손수건으로 귀신의 눈을 가린 다음, 아이들이 주위에서 소리를 내어 놀린다. 그 소리를 듣고 달려간 귀신이 잡으면, 그 아이가 귀신이 된다.

㉡ 한 손으로 자신의 눈을 가린 귀신이, 다른 손에 깡통(이것이 집이다)을 쥐고 땅바닥에 두드리면서 하나·둘·셋·넷 수를 세어나간다. 일정한 수를 세는 동안 아이들은 모습을 감춘다. 깡통을 바닥에 내려놓은 귀신이 찾아 나서며, 먼저 뛰어와 이에 손을 대는 쪽이 이긴다. 숨었던 아이가 먼저 이르면 깡통을 이리 저리 차고 돌아다니며, 귀신은 이를 다시 집어다 놓고 귀신 노릇을 계속해야 한다. 역시 셋을 잡아야 하며, 첫 번째 잡힌 아이가 귀신이 된다.

㉢ 일정한 수를 센 술래의 숨은 아이 찾기이다. 술래는 찾아낸 한 아이나, 모두 찾고 나서 첫 번째 찾은 아이가 된다. 뒤의 경우, 숨어 있던 아이가 술래에게 들리기 전에 ‘살렸다’ 소리치며 손을 대면 모두 살아나기도 한다.

㉣ 술래가 일정한 장소에서 눈을 가린 채 얼마 동안 기다렸다가 “다 숨었니?” 소리치고, “다 숨었다.”는 신호에 따라 찾아 나선다.

㉤ 눈가리고 잡기이다. 술래가 결정되면 수건으로 눈을 가린다. 아이들은 술래 주위에 둘러서서 손뼉을 치며 “술래야, 술래야 이쪽이다.” 소리치며 부르다가, 다가가면 짹째 몸을 피한다. 술래에게 잡히면 그 아이가 술래가 되지만, 이름을 바로 대지 못하면 술래를 다시 한다. 잡힌 아이는 입을 꼭 다물어서 가려내기 어렵도록 노력하나, 얼굴이나 몸을 만지는 사이에 웃음을 터뜨리고 만다. 그러나 만져서 모르면 코를 대고 냄새를 맡는다. 기름집 아이는 기름 냄새가, 생선집 아이는 생선 냄새가 나기 때문이다. 옛적에는 목욕을 자주 못하는데다가, 옷도 자주 못 빨았던 까닭에, 아이에 따라 독특한 냄새가 났다.

㉥ 손잡기이다. 달아나던 아이가 다른 아이와 손을 잡으면 술래가 잡지 못한다.

㉦ 돌아잡기이다. 아이들이 안쪽을 향해 둥글게 둘러 앉은 가운데, 그 주위를 돌던 술래가 한 아이의 등을 치고 나서 술래는 그대로 돌고, 아이는 반대로 돌아서 중간 지점에 늦게 닿는 쪽이 술래가 된다.

㉧ 쭈그러 앉기이다. 술래가 쭈그러 앉은 사이에 아이들이 멀찍이 달아난다. 술래가 다가와서 몸에 손을 대려는 순간, 그 자리에 앉으면 산다. 이어 술래가 한 눈을 파는 사이에 짹째 일어나 멀리 달아난다. 쭈그러 앉은 아이는 오리걸음으로 훑어 다니기도 한다. 또 술래는 한 아이를 잡으러 가는 척 하다가, 갑자기 방향을 바꾸어 달려드는 피를 쓴다.

이 놀이는 8~12C에 궁중에서 선달 그믐날 창과 방패를 든 방상씨가 악귀를 쫓는 의례(追儼)를 베푼 뒤, 새해를 맞는 풍속에서 나왔다는 설도 있다.

- 유럽의 술래잡기 : 유럽에서는 여럿이 찾아 나서며, 한 둘이 숨었다가 잡히지 않은 사이에 ‘집’으로 돌아오는 형식이 일반적이다. 영국의 하이드 앤드 시크(hide-and-seek)나 프랑스의 까슈 까슈 등도 같은 종류의 놀이이다. 기본 형식은 사냥에서 나왔으나, 고대의 신앙과도 관계가 있다. 악마인 술래가 어린이들을 쫓아다니며 잡는 것이 그것으로, 달아나던 쪽이 쇠붙이나 나무에 손을 대면 잡지 못한다. 고대 신앙에서 쇠는 악마를 쫓으며, 기독교에서 나무는 십자가를 상징하기 때문이다. 놀이 중에 ‘평화’ 또는 ‘보리’하고 외치면 쉬기도 한다. ‘포도의 근거리’나 ‘지옥의 부부’도 술래잡기의 발전형으로, 달아나다가 안전지대에서 쉬는 점은 한국이나 일본과 같다. 이것은 전쟁을 본 뜬 놀이이며, ‘늑대가 나왔다.’는 목축 모방 놀이이다. 유럽에는 프랑스 술래잡기·원숭이·여우 따위의 변형이 있다. 다만 동아시아에서는 술래 한 사람과 여럿의 숨는 아이들로 구성된다.

#### 마) 검토 의견

- <무궁화꽃이 피었습니다> 관련 한국의 유사 놀이에 숨바꼭질(19C), 술래잡기(20C 초)가 있다. 윤기의 『무명자집』(1800년 전후)과 같은 초기 자료는 대체로 술래가 지형지물에 숨은 아이를 찾아나서는 숨바꼭질 형태가 주로 나타난다. 그런데 스튜어트 컬린의 『한국의 놀이』(1895), 최영년의 『속악유희』(1925)에는 숨바꼭질과 술래잡기의 2가지 형태를 별도로 구분하고 있다. 한편 기산풍속화(19C 후반)는 술래잡기 형태로 그려져 있다.

- <무궁화꽃이 피었습니다>는 술래가 눈을 감은 상태로 10글자를 반복해서 세는 짧은 시간에 몰래 이동하고, 들켜서 잡힌 아이들이 다시 기회를 얻어 도망갈 때에 술래가 쫓아간다는 점이 특징적이다. 따라서 ‘숨고 찾기’, ‘쫓고 쫓기기’의 2가지 유형이 바탕이 되고, ‘죽은 자가 부활하기’ 형태가 가미되어 있다. 기본적으로 우리의 숨바꼭질이나 술래잡기 유형이지만, 술래가 제자리에서 짧게 노래를 부르고, 다른 아이들이 몰래 다가온다는 점에서 좀 변형된 형태이다. 상대가 눈치를 채지 못하게 이동하거나, 시치미를 떼고 몰래 속이는 방식 등이 재미를 더해주는 놀이 형태이다. 따라서 전통적인 숨바꼭질이나 술래잡기가 시대의 변화에 따라 변화된 형태로 보이며, 10글자 외는 것은 숨는 시간을 주기 위한 장치에 불과하다.

## 2) 중국의 자료

#### 가) 문헌 검토

<무궁화꽃이 피었습니다>와 유사한 중국의 놀이는 <하나둘셋, 나무사람(一二三, 木头)>이

다. 이와 관련된 놀이로 <박수를 세 번 쳐라(拍三拍)>와 <우리는 모두 나무 사람(我们都是木头人)> 등이다.

### (1) <하나둘셋, 나무사람(一二三, 木头)>

유행하는 지역이 비교적 넓은 어린이 놀이이다. “하나둘셋, 나무사람”이라고 호령한다. 여기서 ‘나무사람’이란 놀이를 하는 사람이 호령을 들은 이후에는 나무사람과도 같이 움직일 수 없는 것을 가리킨다. 우리의 놀이 ‘얼음땡’과 같은 방식이다. 내력과 전승이 명확하지 않다.

이 놀이를 할 때 부르는 노래는 다음과 같다.

我們都是木頭人	우리는 모두 나무사람,
不許說話不許笑	말하지도 말고, 웃지도 못하고,
不許動來不許叫	움직일 수도 말고, 부를 수도 없어.
我們都是木頭人	우리는 나무사람
看誰最厲害	누가 제일 잘하는지 보자.

### (2) <박수를 세 번 쳐라(拍三拍)><sup>33)</sup>

<하나둘셋, 나무사람(一二三, 木头)>과 같되 놀이판의 구성이 다소 다르다. 빈 땅을 골라서 도망가는 사람의 ‘집’으로 삼는다. 연후에 다시 선을 하나 그려 사람을 잡는 사람의 기점으로 삼는다. 혹은 하나의 원을 그리기도 한다. 집과 기점 사이에는 대개 일정한 거리가 있고, 거리의 원근은 사람 수에 따라 정한다.

놀이가 시작되면, 사람을 잡는 사람은 기점 혹은 원 안에 서 있고, 아울러 도망가는 사람을 등진다. 연후에 박수를 세 번 친다. 박수의 빈도는 대개 1초에 한 번 친다. 박수를 친 후에는 몸을 돌려서 도망가는 사람이 마지막 일각의 자세에서 움직이지 않고 있는지 살핀다.

<p>&lt;박수를 세 번 쳐라(拍三拍)&gt;의 놀이방법</p> <p>[역할 설정] 잡는 사람 1명; 도망자 몇 명</p> <p>[장소 설정] 잡는 사람의 시발점(선을 그려); 도망자의 집(한 빈 땅을 지정)</p> <p>[놀이 과정]</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 잡는 사람은 도망자를 등지고 서 있다. 도망자는 집에서 마음대로 움직여 있다.</li> <li>2) 잡는 사람은 박수를 세 번 치고 몸을 돌려, 이때 도망자는 멈추어야 한다. 만약 움직이면 저서 역할 교체하고 놀이 다시 시작하다.</li> <li>3) 두 번째 "박수를 세 번 치라"부터 도망자는 집에 나가야 한다. 점차 잡는 사람으로 향해야 한다. "박수를 세 번 치라" 반복하여 계속해서 한다.</li> <li>4) 그동안 실패자 없고 맨 앞의 도망자는 잡는 사람의 어깨를 치고 나서 모든 도망자는 빨리 집으로 돌아가야 한다. 잡는 사람은 잡기 시작하다. 이때 잡히면 역할 교체하고 놀이 다시 시작한다.</li> </ol>
---

33) 린지푸(林繼富) 주편, 『中国民间游戏总汇』: 달리고 뛰기 편, 호남문예출판사, 2016, 224~225쪽.

### (3) <우리는 모두 나무 사람(我们都是木头人)><sup>34)</sup>

<하나둘셋, 나무사람(一二三, 木头)>의 변이형으로 간주한다. 정확한 내력을 알 수 없다. 사람을 잡는 사람을 선발할 필요가 없고, 놀이에 참가하는 사람이 함께 호령을 하고, 함께 동작을 한다.

놀이를 할 때 ‘호령을 하는 말’도 다르다.

#### <호령하는 말>

我們都是木頭人	우리는 모두 나무사람
不許說話不許動	말해도 안 돼 움직여도 안 돼
不許走路不許笑	걸어가도 안 돼 웃어서도 안 돼

#### 나) 검토 의견

중국의 놀이는 <무궁화꽃이 피었습니다>과 정확히 대응되지 않는다. 다만 놀이의 구성과 방식이 동일하다는 점에서 동류의 놀이라 할 수 있다. 이 놀이의 내력이 정확하지 않기 때문에 <무궁화꽃이 피었습니다>를 추적하는 데 다소의 어려움이 있다. 그러나 동아시아의 동일 문화권에서 유사한 놀이를 놓고 있다는 점은 시사하는 바가 크다.

### 3) 일본의 자료

#### 가) 문헌 검토

일본어 「다루마사양가 코로온다(だるまさんがころんだ, 달마 씨가 넘어졌다, 오뚝이가 넘어졌다)」는 ‘첫일보(はじめの一步)」라고도 불린다. 다루마는 오뚝이를 가리킨다. 일본에 잘 알려져 있고 널리 행해지는 놀이이다. <달마 씨가 넘어졌다(다루마사양가 코로온다だるまさんがころんだ)> 이외에 “군인이 지나간다(헤이타이사양가 토오루へいたいさんがとおる)”나 “스님이 방귀를 뀌었다(보오사양가 헤오코이타ぼうさんがへをこいた)” 등이 전해지는데 모두 10음절이다.

11C 가인 후지와라 테이카가 재미삼아 노래한 것에서 유래했다는 주장도 있다. 다루마우타(達磨歌, 달마노래)란 선문답(禪問答)처럼 이해하기 어려운 노래를 말하는데, 후지와라 테이카가 대표적 가인(歌人)으로 알려져 있다. 이러한 기초적 내용을 이해하지 못하고, 후지와라가

34) 린지푸(林繼富) 주편, 『中国民间游戏总汇』: 종합편, 호남문예출판사, 2016, 207쪽.

달마 노래를 한 것이라고 오해한 것이다. 일본학계에서는 <다루마사양가 코로온다>가 근대 이후 서양의 영향으로 발생한 놀이라고 보고 있다.<sup>35)</sup>



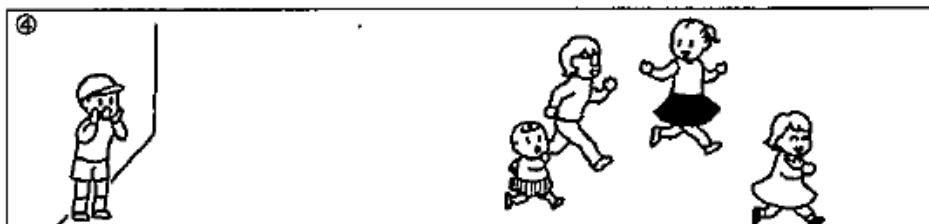
① 鬼の役の子を決め、鬼は壁や木などのほうを向く。ほかの子は鬼のところから離れた決めた位置に立つ。「はじめの一歩」とほかの子たちは、大きく一歩鬼のほうへ向かって踏み出す。



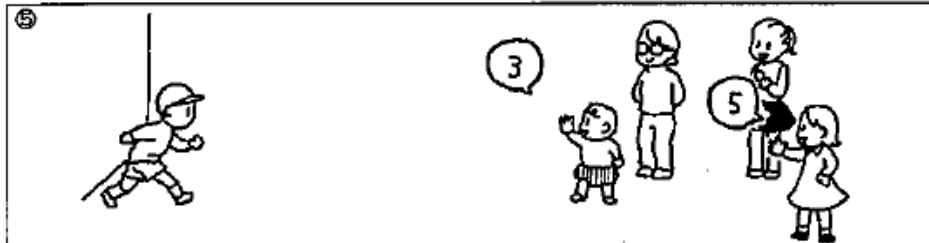
② 鬼は、「だるまさんがころんだ」とほかの子たちを見ずに言う。ほかの子どもたちは、その間に鬼に少しずつ近づく。



③ 言い終えたと同時に鬼は振り返る。そのときほかの子どもたちは動いてはいけない。鬼は、動いた子どもを見つける。動いてしまった子は、鬼に捕まり鬼と手をつなぐ。これを繰り返す。



④ 鬼以外の子どもたちは少しずつ鬼に近づきながら、捕まった子と鬼がつないでいる手を「切った」と触れ、捕まった子を逃がす。それと同時に鬼が「止まれ」と言うまで、逃げる。



⑤ 子どもたちは、鬼に向かって「大説3歩」とか「普通に5歩」とか言い、鬼が歩いてよい歩数を言う。鬼はそれに従って子どもたちに近づき、鬼に捕まった子が次の鬼となる。

小川清實, 『子どもに伝えたい伝承あそび; 起源・魅力とその遊び方』, 萌文書林, 2001, 150쪽.

35) 小川清實, 『子どもに伝えたい伝承あそび; 起源・魅力とその遊び方』, 萌文書林, 2001, 148~149쪽.

## 나) 점토 의견

<달마 씨가 넘어졌다>와 유사한 영어권 놀이로 <레드 라이트, 그린 라이트(Red light, green light)>가 있다. 놀이 방식에는 여러 가지 형태가 있지만, 기본적으로 참가자들은 술래로부터 떨어진 곳에서 시작해, 처음으로 술래를 만진 사람이 이기는 놀이이다. 단지, 참가자들이 움직일 수 있는 때는 술래가 뒤를 보며 ‘그린 라이트’라고 할 때뿐이다. 술래가 언제든 돌연 다시 되돌아보며 ‘레드 라이트’라고 말할 때 움직이면 그 참가자는 실격이 된다.<sup>36)</sup>

이처럼 이 놀이는 서구는 물론이고, 한중일 동아시아에 보편적인 놀이로, 일본의 독특한 놀이가 아니며, 무엇보다도 일본 역시 근대 이후 비교적 최근에 서구의 영향으로 발생한 것으로 보인다. 또한 무궁화라는 민족성, 상징성을 부가함으로써 한국적 정서를 강화했다는 점도 중요하다.

이번 조사에서 집필진이 확인한 초출(初出) 단행본은 『우리들의 산수교실 2학년(私たちの算数教室 2年生)』이다.<sup>37)</sup>

## 4) 음악적 관점, 외라베우타와의 관계

### 가) 문헌 검토

일본 아이들의 노래와 놀이에 대하여 노동은(2017)은 일본의 민요음계 중 ‘미라라 라 솔, 미라라라라 솔, 라 도라미 솔, 라솔미 미라미미’의 노래 계명이 우리의 동요가락인 ‘씨씨씨’의 손유희, ‘여우야 여우야’, ‘두껍아 두껍아’ 등의 노래에서 나타난 선율과 같다<sup>38)</sup>고 보고 있다.

이외에도 일본의 ‘묵찌빠’, ‘장겜보’가 한국에서는 ‘가위바위보’로 불리는 것처럼, 한·일의 유사한 놀이로서 ‘숨바꼭질 할 사람’, ‘아침바람(씨씨씨 동반)’, ‘꼬마야 꼬마야’, ‘우리 집에 왜 왔니’ 등을 들고 있다. 그러나 이와 유사한 놀이들이 일본 만이 아닌 중국 아이들에게도 불려진다는 점은 놀이의 분포가 아시아 또는 전 세계적인 보편성도 고려해야 될 부분이다.

### (1) 숨바꼭질 놀이와의 관련성

<무궁화 꽃이 피었습니다>는 주로 숨바꼭질 놀이의 시작 시에 열을 세기 위한 방안으로

36) 일본판 위키페디아 참고(2020년 1월 30일 최종접속).

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%81%A0%E3%82%8B%E3%81%BE%E3%81%95%E3%82%93%E3%81%8C%E3%81%93%E3%82%8D%E3%82%93%E3%81%A0>

37) 野沢茂, 『우리들의 산수교실 2학년(私たちの算数教室 2年生)』, 三十書房, 1956, 2쪽.

38) 노동은, 『친일음악론』, 민속원, 2017, 258~259쪽.

부른다. 숨바꼭질의 기본형은 우선 ‘가위바위보’로 술래를 뽑고, 전봇대, 벽, 나무를 이용하여 ‘팡’(큰 바위나 기둥 만한 장소)을 정해서, 이 곳(장소)에서 눈을 감고 열 혹은 백을 세는 동안, 놀이하는 사람들은 은신처를 찾아서 숨는다.

술래는 숨어있는 장소를 찾으러 다니다가, 숨은 놀이자를 발견한 후 그의 이름을 호명하면서 ‘팡’을 치면 그 사람은 죽는다(아웃이 된다).

‘죽는다’는 표현은 경기 규칙 중에서 놀이를 지속적으로 할 수 없이 아웃된 것을 말한다. 이들은 다시 ‘팡’을 중심으로 여럿이 연결해있으면 살아있는 놀이자가 달려와 줄진 사람의 신체의 일부를 건드리거나 손을 치면 모두 다시 살아서 놀이자가 된다. (이 경우는 ‘산다’라고 한다.)

숨바꼭질 유형은 다양한 형태로 변형되고 있는데, 특히 ‘깡통차기’ 놀이는 한·일 양국이 거의 비슷하다.

술래를 정하고 일정 장소에 깡통을 설치하여 기준점이 될 장소를 준비해둔다. 술래는 놀이자들과 1미터 정도 떨어져서 등을 돌려서고 있을 때, 놀이자 중 한 사람이 ‘통이야’ 하면서 깡통을 차낸다. 술래는 멀리 차낸 깡통을 재빨리 팡으로 갖다 놓고서 찾으러 다니는데, 숨은 놀이자를 발견하면 깡통을 밟고 이름을 낸다.

술래가 놀이자를 찾아다닐 때, 제자리에 놓여있는 깡통을 차내면 아웃되었던 사람들이 모두 다시 놀이자가 된다. 이러한 놀이를 깡통차기(강게리かんげり)라고 한다.

## (2) <무궁화 꽃이 피었습니다>와 관련된 놀이노래

이 노래는 ‘숨바꼭질’ 놀이에서 술래가 수를 헤아릴 때 부른다. 제주에서는 숨바꼭질을 숨는다(곱는다)는 의미로 곱는(숨는) 놀이를 ‘곱을락’이라고 부른다. 물론 “무궁화 꽃이 피었습니다”는 항상 숨바꼭질에서 부르기 때문에 숨바꼭질 놀이의 제목으로 칭한다.

숨바꼭질 놀이에서 술래는 놀이자가 숨는 시간에 열을 헤아리는데, 하나 둘 셋보다는 “무궁화 꽃이 피었습니다”를 외친다. 다섯 번을 반복해서 50을 헤아린다거나, 100을 헤아리는 것이다.

제주지방에서는 “곱을락(숨는 놀이라는 뜻의 제주방언) 할 사람 여기 붙어라, 곱을락 할 사람 여기 붙어라” 하면서 한 사람이 검지를 세우면, 다른 사람들도 네 손가락으로는 검지를 잡고서 검지 손가락을 편다. 마찬가지로 일본에서도 이와 같이 놀이자를 모으고 노는 놀이 방법이 있다.

일본에서는 숨바꼭질 할 사람 여기 붙어라(각꾸렝보우수루모노고노유비도마레がくれんぼするものこのゆびとまれ)라고 부른다. 열을 헤아리는 것으로 “오뎅이가 넘어졌다”(다루마상고

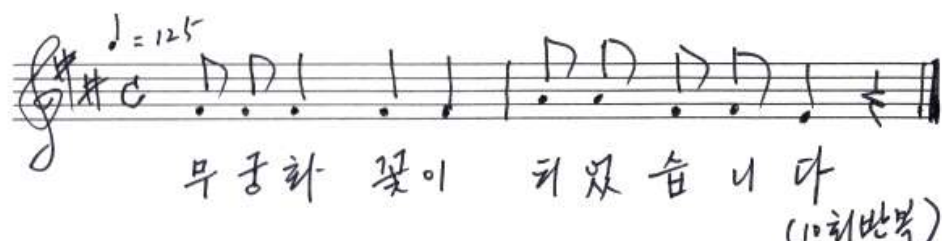


론다だろまさんがころんだ), “스님이 방귀를 끼었다”(보상가혜오고이타ぼんさんがへをこいた)가 있다.

김지선은 “연구대상 5건의 놀이 노래에 대한 한·일 상호간 연관성 논의 소견”<sup>39)</sup>에서 <무궁화꽃이 피었습니다>의 음률은 「술시<sup>b</sup>도」내의 단순한 2박 계통의 리듬으로 구성되어있는데, 이는 보편적으로 3박 계통으로 구성된 한국전통음악에서 별로 사용하지 않는 2박 계통과 「술시<sup>b</sup>도」선율 진행은 일본식 민요 선율로 만들어졌다고 보고 있다.

## 나) 검토 의견

<무궁화꽃이 피었습니다> 노래[豫令句]는 식민지 시기의 노래 형태가 해방 이후 변형되어 정착했을 가능성도 제기되고 있다. 술래의 예령구는 ‘수헤이기(수 세기)’ 놀이적 측면보다 ‘숨바꼭질’ 놀이 속에 포함된 것으로 볼 수 있으며, ‘하나 둘 셋’ 해서 수를 세는 대신에 가사를 만들어 부르는 것도 아이들에게는 보편적인 심리현상으로 지극히 단순한 창조행위라 할 수 있다. 그래서 한국 아이들이나 일본 아이들의 노래에는 수를 헤아리는 대신에 문장으로 표현하는 경우가 삽입된 것으로 보인다. 이런 측면에서 일본의 영향 관계에서 형성되어 전승하는 것이 아닌가 한다.



## 5) 기타 외국의 사례

### 가) 자료 검토

<무궁화 꽃이 피었습니다>라는 놀이에서 ‘눈을 가린다’, ‘10글자 말한다(숫자 10까지 센다)’를 특징으로 삼을 수 있다. 이는 초점이 술래에만 집중되었는데, 놀이 방법과 참여자 전체로 확장하면 <무궁화 꽃이 피었습니다>는 ‘Tag’, <숨바꼭질>은 ‘Hide-and-Seek’으로 구분할 수 있다.

<무궁화꽃이 피었습니다>와 유사한 서양놀이로는 <Red light, Green light> 외에도

39) 이 보고서의 붙임자료인 ‘자문자료1’을 참고.

<What's the time, Mr. Wolf?>가 있다. 그러나 이 놀이노래와 방법으로 볼 때 <여우야 여우야 뭐하니>와 더욱 유사하다고 생각된다. 또한 '다루마상가고론다'의 8글자를 '다루마사양가코로온다'의 10자로 분절하듯이 <여우야> 게임도 <여우야 여우야 뭐하아니>로 분절한다면 10글자로 볼 수 있다.

#### (1) <Red light, Green light>의 나라별 사례<sup>40)</sup>

<무궁화 꽃이 피었습니다>이 '10'을 헤아리는 언표적(言表的) 구호 또는 노래라면(빠르기와 관계없이) 다음의 사례들은 '4'에서 '7'을 헤아리는 언표들이다. 'Red Light, Green Light'을 앞세우고 '1, 2, 3'을 세는 미국과는 달리 대부분 '1, 2, 3, (4)'을 세고 난 다음 'Red Light' 등 의미 있는 문구를 외친다. 이런 형식의 놀이가 존재한다는 점에서 <무궁화 꽃이 피었습니다>류의 놀이는 수많은 나라에서 연행되고 있는 보편적인 놀이라 할 수 있다.

나라	놀이 문구	영문번역 놀이 문구
미국	Red Light, Green Light 1, 2, 3!	Red Light, Green Light, 1, 2, 3!
스웨덴	Ett två tre rött ljus	1, 2, 3, Red Light!
포르투갈	Um, dois, três, macaquinho chinês	1, 2, 3, Little Chinese Monkey
프랑스	Un, deux, trois, soleil	1, 2, 3, Sun!
스페인	Un, dos, tres, toca la pared	1, 2, 3, Touch The Wall!
이탈리아	Un, due, tre, stella!	1, 2, 3, Star!
독일	Eins - zwei - drei - vier - Ochs am Berg.	One, two, three, four, Ox on the mountain!
러시아	Тыше едешь - Дальше будешь - Стоп!	The less fast you move, The farther you'll go- Stop!

#### (2) What's the time, Mr Wolf?<sup>41)</sup>

호주, 벨기에, 캐나다, 영어권 카리브해, 아일랜드, 뉴질랜드, 남아프리카, 영국에서 놀이되는 술래잡기의 일종이다. 주의력·빠른 반응·기억력 등이 필요하기 때문에 하버드대학 개발 아동센터에서는 5~7세 아동의 집행 기능 발전에 추천한다.

-게임방법 : 한 명이 늑대로 선정되면, 늑대와 나머지 참가자는 서로 반대쪽 끝에 선다. 늑대를 제외한 참가자들이 "What's the time, Mr Wolf?(늑대씨, 시간이 몇 시예요?)"하고 외치면, 늑대는 두 가지 중 하나로 대답할 수 있다.

40) International Music & Culture, Mama Lisa's Word; <https://www.mamalisa.com/?t=es&p=5237>

41) 관련영상 : [https://youtu.be/E4bvULF0\\_Y](https://youtu.be/E4bvULF0_Y)

늑대가 시계 시간(예 : 3시)을 말하면, 참가자들은 그 숫자만큼 앞으로 나아가며 큰 소리로 걷는 걸음 수를 센다(3시 : 하나, 둘, 셋). 늑대가 “Dinner time!/Lunch Time(저녁시간/점심시간)”이라고 답하면 참가자들은 도망치고 늑대는 출발점까지 쫓아간다. 만약 늑대가 참가자 중 하나를 붙잡는 데 성공하면, 붙잡힌 이가 다음 판의 늑대가 된다.

-공통점 : 술래와 참가자가 양쪽 끝에 선다. 술래가 참가자를 쫓아가서 붙잡으면, 붙잡힌 사람이 다음판의 술래가 된다.

-차이점 : 참가자가 묻고 술래가 답하는 방식이다. 술래가 ‘시간의 수’를 말하고, 참가자들이 그만큼 나아가면서 걸음의 수를 늑대에게 알린다.

이 놀이를 이탈리아에는 Lupo Delle Ore라 한다.<sup>42)</sup>

### (3) 프랑스 술래잡기 (Le Colin-maillard, 프랑스 국립박물관연합)

술래잡기는 눈을 가린 술래가 자기가 잡은 사람이 누구인지 알아맞히는 놀이로 당시 귀족들 사이에서 크게 유행했다. 장 오노레 프라고나르는 술래잡기를 주제로 여러 작품을 남겼다.

작가	프라고나르 Jean-Honoré Fragonard	
생몰연대	1732~1806년	
제작연도	18C경	
종류 및 기법	유화, 캔버스에 유채	
크기	38×47cm	
소장처	루브르 박물관	

현재 루브르박물관에 소장되어 있는 이 작품에서 화가는 인물보다 풍경에 초점을 맞추기 위해 화면의 대부분을 할애했다. 흐릿하게 실루엣만 묘사되어 있는 인물들은 이 작품 속에서 그저 부수적인 존재에 불과할 뿐이다. 술래잡기라는 주제 역시 풍경을 드러내기 위한 하나의 소도구에 지나지 않는다. 프라고나르의 작품을 소장했던 화가 그로는 이 작품의 배경이 파리 근처의 숲이라고 설명했지만, 아마도 프라고나르는 1773년부터 1774년까지 이탈리아에 머무르며 보았던 로마의 넓은 정원들에서 영감을 얻은 듯하다.

같은 주제를 다루고 있는 작품들 중 다섯 번째로 그려진 이 작품에서 술래잡기라는 주제는 진정한 주제인 풍경 속에 묻혀 버린다. 거의 단색조에 가깝게 묘사된 풍경 속에서 인물들은 마치 자연의 일부인 것처럼 흡수되고 있다. 프라고나르는 어딘가 비밀이 숨겨진 듯한 풍성한 나뭇잎을 표현하는 데 중점을 두었다.

42) 관련영상은 다음을 참조할 수 있다. : <https://youtu.be/-zOxFEqSUmo>

전체적으로 초록색과 푸른색 위주로 묘사된 정원은 와토의 작품에서 볼 수 있는 시적인 감성을 그대로 드러낸다. 작게 그려진 인물들은 화면에 생동감을 불러일으키는데, 이러한 구성은 와토가 즐겨 그린 가냘픈 실루엣의 인물들을 연상시키기도 한다. 이처럼 프라고나르는 경쾌하면서도 시간을 초월한 듯한 분위기의 그림에 열중했고, 쾌락과 사랑의 유희가 있는 몽환적인 세계를 추구했다.

17C 네덜란드 게리트 룬데스(Gerrit Lundens, 1622~1683)의 그림에도 술래잡기가 있다.



네덜란드 게리트 룬데스(Gerrit Lundens, 1622~1683)의 <술래잡기>(78×69cm, 루브르박물관 소장)

#### 나) 검토 의견

<무궁화꽃이 피었습니다>와 대응되는 서구의 놀이는 <Red light, Green light>와 <What's the time, Mr Wolf?>이다. 이들 놀이는 호주, 벨기에, 캐나다, 영어권 카리브해, 아일랜드, 뉴질랜드, 남아프리카, 영국에서 진행되는 술래잡기의 일종이다. 특히 <Red light, Green light>는 <무궁화꽃이 피었습니다>의 '10'을 헤아리는 언표적(言表的) 예령구(豫令句) 내지 노래를 가지고 있다는 점에서 주목된다. 결국 이 놀이는 전세계적인 분포를 보이는 놀이라 하겠다. 그러므로 <무궁화꽃이 피었습니다>는 한국식 버전(version)의 놀이라 할 수 있다.

## 다. 소결

<무궁화꽃이 피었습니다>는 '숨고 찾기+쫓고 쫓기기' 유형의 놀이이다. 윤기의 『무명자집』(1800년 전후)과 스튜어트 컬린의 『한국의 놀이』(1895), 최영년의 『속악유희』(1925), 기산풍속화(19C 후반)에 등장하는 술래잡기의 변형태로 볼 수 있다. 따라서 전통적인 숨바꼭질이나 술래잡기가 시대의 변화와 놀이성의 추가에 따라 변화된 형태로 보인다.

중국의 놀이는 <무궁화꽃이 피었습니다>와 정확히 대응되지 않지만 놀이의 구성과 방식이 동일하다는 점에서 동류의 놀이이다. 대응되는 서구의 놀이는 <Red light, Green light>와 <What's the time, Mr Wolf?>이다. 이들 놀이는 전세계적인 분포를 보이는 술래잡기의 한 형태이다. 특히 <Red light, Green light>는 <무궁화꽃이 피었습니다>의 '10'을 헤아리는 예령구(豫令句)와 같은 언표(言表)를 가지고 있다는 점에서 주목된다. 결국 놀이는 전세계적인 보편성에 의해 진행되는 한국식 버전(version)의 놀이라 할 수 있다.

## 2. 여우야 여우야 뭐하니

### 가. 놀이의 특징과 유형

<여우야 여우야 뭐하니>는 일정한 상황을 설정해 역할을 정해서 노는 놀이 형태이다. 술래를 정해서 답변하게 하고, 나머지 아이들이 질문을 하는 방식이다. “(문)여우야 여우야 뭐하니?”, (답)“밥 먹는다”, (문)“무슨 반찬?”, (답)“개구리 반찬”. (문)“죽었니 살았니?”라고 문답을 한 다음에, 이후 죽었다고 대답하면 일동이 정지 상태에 있고, 살았다고 대답하면 일제히 쫓고 쫓기는 상황이 연출된다. 만약 술래에게 잡히면 그가 술래가 된다. 이상호 분류에 의한 놀이의 유형을 보면, 이것은 상황을 설정한 역할놀이 형태라 볼 수 있다.

기본구조	객관적 이해	놀이의 재미
역할놀이	-여우와 아이들	가상의 상황에 쉽게 몰입하는 아동의 특성이 구현된 놀이로 각자가 제시된 역할을 수행 또는 표현하는 과정에서 재미를 느낀다.
상황역할 놀이	-여우를 놀리러 가는 상황이 가정된 상태에서 문답을 통해 긴장감을 높이다가 마지막(죽었니/살았니)에 극적인 해소가 이뤄지는 놀이	

### 나. 자료 검토

#### 1) 한국의 자료

<여우야 여우야 뭐하니>를 직접적으로 수록한 우리 문헌은 없다. 다만 이 놀이는 전통적인 ‘문답식 놀이’, ‘닭잡기놀이’, ‘술래잡기’와 밀접한 관련성을 지닌다. 문답식 놀이는 민요의 선후창 형태, 각종 연희에 나타나는 문답식 놀이 방식과 관련이 있다. 특히 문답식 놀이는 판소리, 탈놀이, 인형극 등에 두루 나타난다.

그리고 이와 유사한 놀이방식에 닭잡기놀이가 있는데, 이것은 ‘역할놀이’와 ‘먹고 먹히기’라는 놀이방식에서 유사성이 있다. 이 자료는 홍석모의 『동국세시기』(1849), 『여지도서』(1860~70년대)의 제주도편, 일제강점기 『조선의 향토오락』(1941)에 나타난다.

한편 마지막의 쫓고 쫓기는 방식은 숨바꼭질이나 술래잡기와 유사성이 있다. 숨바꼭질은



윤기(1741~1826)의 『무명자집』, 19C 중반 조재삼의 『송남잡지』, 『고종실록』(1866), 스튜어트 컬린의 『한국의 놀이』(1895년), 최영년의 『속악유희』(1925) 등에 나타나며, 19C 후반 재야풍속화가 기산 김준근<sup>43)</sup>이 그린 「기산풍속화」에도 나타난다.

### 가) 문답식 놀이

이것은 전통적 재담(사설) 주고받기, 민요의 선후창 등에 두루 나타난다. 재담이나 사설의 문답식 주고받기는 놀이와 각종 연회에 두루 나타난다. 줄다리기에서 두 편이 암수줄을 결합시키면서 성 관련 재담을 주고 받는다. 그리고 경기도와 충청도 북쪽에 전승하는 거북놀이, 함경도 지역의 사자놀이 등도 문답식 놀이가 이루어진다.

탈놀이이나 인형극에는 극적인 성격을 지니기 때문에 기본적으로 인물 간의 주고받는 재담이 많이 나타난다. 한편 판소리에서는 소리꾼이 아니리를 하는 과정에서 인물들의 주고받는 대사를 1인 다역을 하면서 진행한다. 그리고 무가에서도 신의 내력을 설명하는 본풀이에 다양한 인물이 설정되고 여러 인물간 주고받는 사설을 무당이 구연한다.

민요에서는 기본적으로 선후창 형태가 가장 많이 나타난다. 한 사람이 선창하면 여러 사람이 후렴으로 받는 형태가 가장 일반적인 가창 방식이다. 따라서 아이들의 놀이에서 대사를 주고받거나 선후창으로 노래를 부르는 것은 우리의 전통적 연회나 민요에 많이 나타나는 방식과 동일하다.

### 나) ‘닭잡기 놀이’(捕鷄之戲)의 ‘역할놀이’와 ‘먹고 먹히기’

#### (1) 홍석모 『동국세시기』(1849)의 ‘닭잡기놀이’ …… 포계지희(捕鷄之戲)

是日又作鞦韆及捕鷄之戲【見輿地勝覽】<sup>44)</sup>

8월 추석, 이날 또 그네도 뛰고 포계지희도 한다

#### (2) 제주도편의 ‘닭잡기놀이’ …… 포계지희(捕鷄之戲)

每歲八月十五日 男女共聚歌舞 分作左右隊曳大索 兩端以決勝負 索若中絕兩隊仆地則 觀者大笑

43) 기산 김준근은 생물 미상의 재야 풍속화가로, 1880~1900년 사이에 외국 상인, 외교관, 선교사들에게 한국의 풍속화를 대량으로 그려주었다. 따라서 그의 그림은 전 세계에 1400여점에 이른다. 풍속화는 민속 전반에 걸쳐 약 380여 종류이고, 놀이는 36점, 연회는 40점에 이른다. 현재 한국을 비롯해 독일 함부르크민속박물관, 프랑스 기메박물관, 러시아 국립모스크바박물관, 덴마크 코펜하겐박물관, 오스트리아비엔나박물관 등의 세계 각 나라에 소장되어 있다. (정형호, 「기산 김준근의 풍속화에 나타난 민속적 특징」, 『중앙민속학』 13호, 중앙대학교 한국민속학연구소, 2008.)

44) 홍석모 『동국세시기』, 8월 추석(1849) 포계지희.

謂之照理戲 是日又作鞦韆及捕鷄之戲<sup>45)</sup>

매년 8월 15일에 남녀가 같이 모여 노래를 부르고 춤을 춘다. 좌우로 편을 나누어 큰 줄을 당겨서 승부를 겨루는데, 만약 중간의 줄이 끈어져서 사람들이 땅에 넘어지면, 구경은 사람들이 크게 웃는데, 이것을 조리지회라고 한다. 이날 또 그네뛰기와 닭잡기놀이를 한다.

### (3) 『조선의 향토오락』(1941)의 ‘닭잡기 놀이’<sup>46)</sup>

지역	놀이의 내용
강원 양구	많은 어린이가 손을 잡고 원을 만들어, 원 인쪽에 닭 한 마리를 두고 원 밖에는 매 한 마리를 둔다. 매가 닭에게 "달걀 하나 주면 안 잡아가지"라고 말을 건다. 그러나 닭은 듣지 않는다. 그러면 매는 닭을 붙잡으려고 쫓아다닌다. 원을 만들고 있는 아이들은 이 매를 안에 들여 보내지 않으려고 온힘을 다한다. 만약 매가 원내에 들어오면 닭을 재빨리 원 밖으로 내보낸다. 이런 식으로 매가 닭을 잡을때까지 계속한다.
강원 회양	십여 명이 둥근 원형을 만들고, 그중에서 한 사람은 너구리가 되어 원 밖에 서고, 한 사람은 닭이 되어 원 안에 선다. 너구리가 원 안의 닭을 잡으려고 쫓아다니면 원이 되어 있는 병아리들은 너구리를 막는다. 닭이 잡히면 다음 번에는 역할을 바꿔, 닭이 너구리가 되어 닭잡기를 반복하는 놀이이다.
경기 광주	모인 사람을 닭 한 사람, 너구리 한 사람, 집안식구 여러 사람 등으로 나눈다. 먼저 집안식구 여러 사람이 둥그렇게 둘러앉는다. 그 원 가운데 닭이, 원 바깥에 너구리가 서서 문답을 하다가, 문답이 끝나면 닭을 잡으려고 한다. 이때 앉아 있던 사람들이 일어서서 손을 잡고 닭장을 만들어 너구리가 들어가지 못하도록 한다. 너구리는 이 원을 빙빙 돌다가 빈틈을 찾아 들어가서 닭을 잡으면 이기게 된다.
경기 이천	십여명이 손을 잡고 둥글게 둘러앉아서 허물어진 울타리가 된다. 원안에 있는 사람이 닭이 되고, 원밖에 있는 사람이 쥐가 되어 놀이를 시작한다. 쥐: 닭아, 계란 한 개 주게. 닭: 십 년이 지나도 허물어진 울타리 기둥을 일으켜 세워 준다면 한 개 주지. 쥐: 그럼 일으켜 주지. 라고 말하며, 원을 만들고 있는 사람 하나하나를 일으켜 세운다. 쥐: 자, 모두 일으켰어. 계란을 다오. 닭: 냄새나는데. 쥐: 냄새가 나도 다오. 닭: 썩은 냄새가 난다니까. 쥐: 썩은 냄새가 나도 다오. 닭: 비린내가 나. 쥐: 비린내가 나도 쥐. 닭: 쓰다구. 쥐: 쓰더라도 쥐. 닭: 없어. 라고 하자 쥐는 화를 내며 닭을 잡으려고 울타리 안으로 들어가려고 한다. 울타리를 만든 사람들은 둥글둥글 돌며 들어가려는 쥐를 막는다. 그러다가 쥐가 울타리 안에 들어가서 닭을 잡으려 하면, 닭은 울타리에서 밖으로 뛰쳐나간다. 이번에는 울타리들이 쥐를 밖으로 나가지 못하도록 막는다.
경기 안성	손을 서로 잡아서 만든 원 가운데 있는 닭을 밖에 있는 술개가 잡으려고 한다는 놀이이다.

45) 『여지도서』 하 20집(한국사료총서 제 20집), 補遺篇(전라도), 제주읍지, 풍속, 포계지회.

46) 村山智順, 박전렬 역, 『조선의 향토오락』(1941), 집문당, 1992.



경기 안성	모두가 손을 잡고 둥글게 울타리를 쳐서, 울타리 안에 있는 닭을 지킨다. 바깥에 있다가 숨겨 해 오는 살쟁이로부터 닭을 지켜내는 놀이이다.
경남 동래	한 사람이 고양이가 되고, 다른 사람은 모두 닭이 된다. 닭들은 선두를 대장으로 삼고 일렬중 대로 선다. 대장을 따라서 닭들은 함께 돌고 고양이는 끝에서부터 닭을 한 마리씩 잡아먹는 다. 다 잡으면 교대한다. 이때는 서로 "내 닭 내오." "자네 닭 없소"라 소리친다.
전북 전주 완주	너구리 역 한 사람, 어미닭 한 사람, 나머지 전부를 병아리로 정하고 병아리는 뒤에서 어미닭 의 허리를 잡고 손을 놓지 않도록 한다. 어미닭은 양손을 벌려 병아리를 보호한다. 너구리는 어미닭을 향해 있다가 좌우로 뛰면서 행렬의 맨 끝의 병아리부터 한 마리씩 잡아낸다. 잡힌사 람은 행렬에서 떨어진다. 그래서 어미닭만 남게 되면 너구리가 이긴다.
전북 남원	우리 안의 닭을 살쟁이가 잡으려고 하는 모양을 흉내내는 놀이이다.
충남 대덕	닭과 족제비로 역할을 나눈다. 족제비가 닭을 잡으러 오면, 못 잡도록 막는 놀이이다.
충남 천안	많은 어린이들이 손을 잡아 원을 만들고, 그 원 안으로 한 사람을 들어 보내 닭이 되게 한다. 그리고 원 밖의 한 사람은 여우가 되어 그 닭을 잡는 놀이이다.
충북 보은	한 사람이 닭의 주인이 되고, 다른 사람들은 닭주인 뒤에 허리띠를 잡고 늘어서서 닭이 된다. 다른 한 사람은 고양이가 되어 늘어선 닭을 습격하는데 이때, 닭주인이 양손을 벌려 닭이 잡히 지 않도록 막는 놀이이다.
충북 진천	닭을 잡는 사람을 이 지방에서는 술개라고 한다.
평북 선천	쥐잡기놀이와 같다.
황해 연백	닭과 들고양이가 된 사람을 한 명씩 남기고 다른 아이들은 일렬로 둥글게 손을 잡고 서서 원 을 만든다. 닭은 원 안에, 들고양이는 원 밖에 두고 "시작" 신호와 동시에 들고양이는 즉시 마 주잡은 손 사이를 뚫고 원 안으로 들어가 닭을 잡으려 하고, 다른 일반 아이들은 마주잡은 손 을 올렸다내렸다 하면서 들고양이를 막는다. 닭이 잡히면 들고양이가 되고, 들고양이가 다른 사람들처럼 원에 끼 수 있다. 닭은 원을 이루고 있는 사람 가운데서 순서대로 바뀌한다.
전북 부안	암탉이 병아리를 지키고 있는 것을 술개가 와서 채가는 모양을 흉내내는 놀이이다.

#### 다) 숨바꼭질과 술래잡기

<여우야 여우야 뭐하니>는 마지막 부분에 쫓고 쫓기기로 마무리한다는 점에서 숨바꼭질이  
나 술래잡기와 유사성이 있다. 이에 대해서는 앞의 <무궁화꽃이 피었습니다>에서 언급했기 때  
문에 이를 요약해서 제시하면 다음과 같다.

19C부터 나타나는 숨바꼭질은 은신(隱身), 은신희(隱身戲), 은방(隱坊), 미장지희(迷藏之戲),  
시매(猜枚), 뼈꼭질이라 하며, 대체로 술래가 아이들에게 숨을 시간을 주고 지형지물에 숨은  
아이들을 찾아나서는 방식이다.

한편 술래잡기는 순라희(巡邏戲), 순라잡기, 엄목희(掩目戲), 까막잡기, 눈싸매기놀이, 포목도  
희(包目戲賭)라 하며, 눈을 가리고 주위에 있는 상대들을 붙잡는 방식이다. 주위 아이들은 소  
리를 내면서 술래 주위를 맴돌며 도망다니는데, 순발력과 청력이 필요하다. 초기에는 숨바꼭질  
형태가 주로 나타나고, 후대에 술래잡기가 나타난다. 따라서 빈도수나 시대적 출현 시기를 보  
서 숨바꼭질이 원래 형태이고, 술래잡기가 이에서 파생된 것으로 여겨진다.

숨바꼭질은 윤기(1741~1826)의 『무명자집』에 미장과 은신으로 처음 나오고, 19C 중반 조

재삼의 『송남잡지』에는 삿꼭질이라 해서 삿꾸기 소리로 술래를 유도한다. 한편 『고종실록』(1866)에는 미장지희(迷藏之戲)로 나타난다. 스튜어트 컬린의 『한국의 놀이』(1895년)에는 숨바꼭질과 술래잡기(순라잡기, 까막잡기)의 2가지 형태가 같이 나타난다. 술래잡기는 19C 후반 재야풍속화가 기산 김준근이 그린 「기산풍속화」에도 나타나며, 최영년의 『속악유희』(1925)에도 숨바꼭질은 은신희로, 술래잡기는 순라희로 구분해서 기술하고 있다.

## 라) 검토 의견

- <여우와 여우와 뭐하니>의 놀이적 특징 : 이 놀이는 술래 한 사람을 정해 가운데에 앉히고 나머지 아이들이 술래 주위에 원을 그리고 위치한다. 그리고 서로 손을 맞잡고 술래에게 다가가면서 문답을 하는 놀이 방식이다. 특징은 술래를 여우라고 지칭하며, 무엇을 하나고 물으면서 말을 이어가다가 마지막에 “죽었냐, 살았냐”를 묻는다. 이때 술래가 ‘죽었다’고 하면 모두 가만히 있고, ‘살았다’고 하면 술래와 아이들이 쫓고 쫓기는 일이 벌어진다. 이때 첫 번째 잡힌 아이가 술래가 된다. 따라서 ‘문답 방식’과 ‘쫓고 쫓기기’ 방식이 결합되어 있다.

- <여우야 여우야 뭐하니>와 <무궁화꽃이 피었습니다>의 비교 : 둘 다 술래를 정하며 마지막에 술래가 쫓아가서 잡는 방식이 동일하다. 다만 차이점은 <여우야 여우야 뭐하니>는 술래 중심으로 원형을 이룬다는 점이고, 손을 맞잡고 무엇을 하나고 문답식으로 물으면서 접근한다는 점이다. 그리고 죽었는지 살았는지를 물어서 그 대답에 따라 움직임이 달라진다. <무궁화꽃이 피었습니다>는 일자로 접근하면서, 10글자를 셀 동안에 몰래 다가가고, 만약 움직임을 술래에게 들키면 포로가 된다는 벌칙이 설정된다. 포로로 잡혀도 다른 아이들이 다가와서 술래와 포로가 잡은 손을 치면 도망갈 수 있다. 이때 쫓기다가 술래 손에 닿으면 그가 술래가 된다. 여기서는 문답식은 나타나지 않는다. 따라서 2가지는 앞의 전개방식은 약간 다르지만, 마지막에 쫓고 쫓기는 방식은 동일하다.

- <여우야 여우야 뭐하니>와 ‘문답식 노래’, ‘역할놀이’, ‘술래잡기’ 관련성 : <여우야 여우야 뭐하니>는 문답식 대화 방식에 일정한 역할 분담이 이루어진다. 술래의 대답이 살고 죽느냐의 차이에 따라 쫓고 쫓기게 된다. 따라서 전통적인 연희나 민요에 나타나는 문답식 노래, 닭잡기놀이에 나타난 ‘역할 구분’과 ‘먹고 먹히기’, 후반부에 나타나는 술래잡기 형태의 ‘쫓고 쫓기기’ 방식이 가미된 것이라 볼 수 있다. 따라서 전통놀이방식이 상호 결합된 형태이다. 다만 일제강점기에 형성되어 노래의 사설은 부분적으로 시대상이 가미되었다고 본다.

## 2) 중국의 자료

### 가) 문헌 검토

<여우와 여우와 뭐하니>와 유사한 중국의 놀이는 <늑대야 늑대야 몇 시니?>이고, 변이형으로 <여우가 닭을 잡다(狐捉鷄)>이다. 이 놀이는 전국 지역에 분포하고 있으며, 이에 관한 일본 전래설이 없다.

#### (1) <늑대야 늑대야 몇 시니?(老狼老狼几点钟)><sup>47)</sup>

대략의 놀이 방법은 다음과 같다. 먼저 시권(猜拳)<sup>48)</sup>으로 ‘늑대’를 맡을 한 사람을 뽑는다. 늑대와 양들은 각기 한 쪽으로 서고, 양(羊)의 쪽에는 몇 개의 원을 만들어 양 우리를 삼는다. 그리고 문답을 교대로 하고 이기고 지는 것을 결정한다. 놀이 과정은 다음과 같다.

- ① 늑대는 양들을 등지고 서 있다. 양들은 “늑대야 늑대야, 몇 시니?” 하면서 늑대의 반대 방향으로 간다. 늑대는 뒤돌아보지 않고 숫자 ‘6’을 빼고 ‘1~12’ 중의 수를 마음대로 대답한다.
- ② 늑대가 ‘6’을 대답할 때 양들은 바로 멈춰야 한다. 움직이면 실패이다. 만약 여러 양들이 움직이면, 그들이 함께 “늑대야, 늑대야, 내가 틀렸어.”라고 말한다.
- ③ 늑대가 “날이 이미 어두워졌다.”고 대답하면 쫓아 잡기 시작하다. 양들은 도망을 가서 원을 그린 양우리에 돌아오면 산다.
- ④ 잡힌 양은 늑대가 “먹혔어”라고 말하고 늑대와 양의 역할을 바꾼다. 만약 늑대가 한 마리의 양도 잡지 못하면, “오늘 먹지 못했어, 집에 돌아가 자야지.”라고 말한 다음에 놀이를 계속해서 한다.

#### (2) 여우가 닭을 잡다(狐捉鸡)<sup>49)</sup>

이 놀이는 <늑대야 늑대야 몇 시니?(老狼老狼几点钟)>의 변이형이다. 대진 방식과 문답내용이 다소 다르다. 먼저 놀이 장소 양쪽 끝에 크고 작은 두 개의 원을 그리는데, 큰 것은 닭장이고 작은 것은 여우 집이다. 놀이 방법은 다음과 같다.

- ① 어미닭이 병아리를 데리고 여우에게 ‘지금 몇 시야?’하고 묻는다. 여우는 마음대로 대답

47) 린지푸(林繼富) 주편, 『中国民间游戏总汇』: 언어문자편, 호남문예출판사, 2016, 332쪽.

48) 猜拳은 두 사람이 동시에 손가락을 내밀며 숫자를 말하여, 쌍방의 합과 같은 숫자를 말한 사람이 이기는 방식의 놀이이다.

49) 린지푸(林繼富) 주편, 『中国民间游戏总汇』: 달리고 뛰기편, 호남문예출판사, 2016, 78쪽.

해도 된다. 어미닭이 여우 집에 접근할 때, 여우는 불시에 ‘12시’라고 대답하고, 연후에 신속하게 몸을 일으켜 병아리를 잡는다.

- ② 여우에 의해 잡힌 병아리는 여우 집에 서 있고, 여우가 된다. 이후 여우와 함께 병아리를 잡는다. 병아리가 모두 잡힌 후에 마지막으로 잡힌 어미닭과 여우는 역할을 바꾸어, 놀이를 다시 시작한다.

## 나) 검토 의견

이 놀이는 ‘역할놀이’, ‘상황역할놀이’에 해당하는 놀이이다. 늑대와 양, 여우와 닭이라는 이 분법에 의한 대진을 통해 각자의 역할을 수행하면서 쫓고 쫓는 놀이를 한다. 이때 중요한 것은 문답식 가창을 한다는 점이다. 놀이방식과 놀이노래가 있다는 점에서 <여우야 여우야 뭐하니> 형식의 놀이라 할 수 있다. 그러나 중국학자의 견해 중 일본재래설을 확인할 수 없다.

## 3) 일본의 자료

<여우야 여우야 뭐하니>와 관련 있는 일본 노래는 “곤콘상 아소비마쇼(여우 씨 놀시다, こんこんさんあそびましょ)”로 시작되는 ‘곤콘상’이다. 그러나 오늘날 일본에서는 널리 보급된 노래는 아니다.



<자료> 高橋美智子, 『京都のわらべ歌』日本わらべ歌全集15, 柳原書店, 1979, 171쪽.

### ○ <곤콘상 아소비마쇼(여우 씨 놀시다)> 노랫말

일동: 곤콘 씨 놀시다.  
 귀신(술래): 지금 잠잔다.  
 일동: 곤콘 씨 놀시다.  
 귀신(술래): 지금 세수한다.  
 일동: 곤콘 씨 놀시다.  
 귀신(술래): 지금 밥 먹는다.  
 일동: 무슨 반찬  
 귀신(술래): 뱀이 살았다.  
 일동: 야아(도망감)

コンコンさん へつかまえ鬼  
 一同 「コンコンさん 遊びましょ」  
 鬼 「いまねてます」  
 一同 「コンコンさん 遊びましょ」  
 鬼 「いま顔洗ってます」  
 一同 「コンコンさん 遊びましょ」  
 鬼 「いまご飯たべてます」  
 一同 「なんのおかずで」  
 鬼 「蛇の生きたん」  
 一同 「キヤーツ」(逃げる)

(旧京都市域)

高橋美智子, 『京都のわらべ歌』日本わらべ歌全集15, 柳原書店, 1979, 170쪽.

‘곤곤상’과 더불어 한국에서는 일본 전래동요 <여우 씨(きつねさん)>가 소개되었다.

きつねさん  
(여우씨)

島根縣 童謡  
(시타테원 동요)

ひ と や ま こ え て ふ た や ま こ え て  
(한 고개 넘어가 두 세 고개 넘어가 넘어가서)

き つ ね さ ん き つ ね さ ん 1 あ そ ぼ じや な い か  
(여우씨 여우씨 2 お ね ぼう じや な い か  
3 お しゃ れ じや な い か  
1. 나가볼지 알겠냐  
2. 참꾸러기이지 알느냐  
3. 밋쟁이지 알느냐)

1. い ま ね て る さ い ち ゅ う 2. い ま か お あ ら つ て い る さ い ち ゅ う  
(지금 한참 잠자는 중이다 지금 한참 세수 중이다)

3. い ま ご は ん た べ て い る さ い ち ゅ う お か ず は な あ に  
(지금 한참 밥 먹는 중이다 반찬은 무엇인데)

へ び と か え る の ま る や き い き て い る か し ん で い る か い き て い る  
(뱀과 개구리의 통구이 살았니? 죽었니? (しんでは) 살았다. (죽었다))

노동은, 『친일음악론』, 민속원, 2017, 295쪽.

## 가) 문헌 검토

노동은은 <여우 씨(きつねさん)>가 한국의 <여우야 여우야 뭐하니>와 같은 놀이로, 일본에서 山의 여우를 술래로 만들어 노는 여우놀이가 한국에 들어와 <여우야 여우야 뭐하니>가 되었다고 지적하였다.<sup>50)</sup>

또한, 반찬이 “죽었니, 살았니?”라고 묻고, “살았다”라고 하면 모두가 도망치는 놀이로, 그

50) 노동은, 『친일음악론』, 민속원, 2017, 296쪽.

예는 다음과 같다.

○ <산 넘고 강 넘어(나가노현 이이다시)>

모두들: 산 넘고 강 넘어 오늘 밤은 이곳이네, 놀러 오시오.

귀신(술래): 아직 자고 있는데

모두들: 대단한 잠꾸러기군

귀신: 산 넘고 강 넘어 오늘 밤은 이곳이네, 놀러 오시오.

모두들: 지금 얼굴을 씻고 있는데

모두들: 대단한 멋쟁이군

귀신: 산 넘고 강 넘어 오늘 밤은 이곳이네, 놀러 오시오.

모두들: 지금 밥 먹고 있는데

귀신들: 대단한 먹보군

(이하, 즉흥적으로 문답을 계속함)

山越し川越し

飯 田 市  
採譜 町田 等

♩ = 約 88

やまこし かわこし こんやの おこんさ あそびに おいなんよ

まだねんね しとるに え ら い おねほうだ なむし  
いま かおを あらとに え ら い おしゃれだ なむし  
いま ごはん たべとに え ら い おおめしくいだ なむし

町田等・久野壽彦, 『長野岐阜のわらべ歌』日本わらべ歌全集 13, 柳原書店, 1981, 111쪽.

○ <산의 기코상> (교토 이네초)

모두들: 기코 씨, 놀러 오세요.

귀신(술래): 아직 자고 있는데

모두들: 그럼 돌아가자.

모두들: 기코 씨, 놀러 오세요.

귀신: 아직 먹고 있는데

모두들: 반찬은 무슨 반찬.

귀신: 뽕!

모두들: 죽었니 살았니

귀신: 살았다!

모두들: 와!(도망침)

**山のギコさん**(京都府与謝野郡伊根町) [つかまえ鬼]

皆：山のギコさん 遊びに来きゃーな

鬼：まだねとるわな

皆：そんなら帰ろ

皆：山のギコさん 遊びに来きゃーな

鬼：まだ飯くうとるわな

皆：飯のおかずはなんだ

鬼：蛇

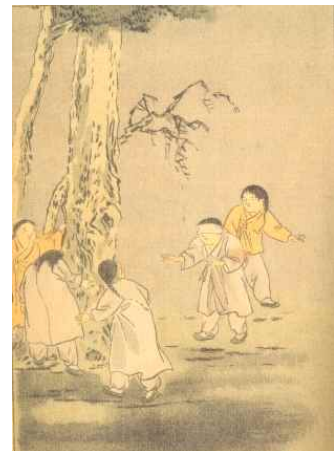
皆：死んたんか生きたんか

鬼：生きたんだ

皆：ワーッ(逃げる)

長崎幹彦, 「韓國の子どもの遊びと遊びうた」,  
『清泉女學院短期大學研究紀要』 15, 1997, 36쪽.

일본학자 나가사키는 <여우야 여우야 뭐하니>와 ‘산의 기코상’의 유사성을 들고 다음처럼 주장한다. “한일 양국이 <애 잡아라(고토로 고토로ことろことろ)><sup>51)</sup>처럼 헤이안 시대 이래의 놀이가 오랫동안 전승하는 것은 한일교류사 속에서 어느 쪽이 먼저 만들어졌는지 알 수 없다고 이상할 것이 없겠다. 한국병합을 경험한 한국에서는 제2차 세계대전 후 일본색을 일소(一掃)했다고 한다. 그럼에도 불구하고 이러한 공통의 놀이가 있는 것은 왜일까? 이 곡의 발생 시기를 모르므로 판단할 수도 없다.”<sup>52)</sup>



술래잡기 (조선풍속화보, 권 34, 掩目遊戯), 1910년 간행

#### 나) 검토 의견

놀이노래말 “여우야 여우야 뭐하니”는 일본에서는 한국처럼 자주 노래되거나 놀이로 행해지지 않는다. 그러나 노래의 운율과 리듬은 일본의 영향으로 보인다.

#### 4) 음악적 관점, 외라배우타와의 관계

<여우야 여우야 뭐하니>는 술래를 정해서 노는 ‘술래잡기’ 일종으로, 술래인 여우를 정해서 술래와 놀이자가 어느 정도 간격을 띄고 노래를 하다가, 노래가 끝나 ‘살았다’라고 하면 술래는 놀이자들을 잡으러 다닌다.

51) 꼬리잡이 놀이는 길게 줄지은 가장 뒤 아기를 술래가 잡으려는 놀이이다.

52) 長崎幹彦, 「韓國の子どもの遊びと遊びうた」, 『清泉女學院短期大學研究紀要』 15, 1997, 46쪽.

놀이를 행할 때는, 술래가 수건으로 싸맨 채 눈을 감고 있는 사이 놀이자들은 술래에게 다가 노래를 하면서 놀린다. 이 놀이는 술래가 잡을 수 있어야 하므로 좁은 공간에서 행해지는 놀이이다.

이 노래는 일본에서도 행해지는데, ‘키즈네상 키즈네상(きつねさん きつねさん)’과 노래 가사나 놀이 형태, 음악면에서 동일하고, 놀이 방법도 다양하게 발달되어 있다고 보고되고 있다.



#### 가) 놀이노래 검토

<여우야 여우야 뭐하니>는 노래 가사나 놀이 형태 면에서 일본의 <키즈네상 키즈네상(きつねさん きつねさん)>과 동일하기 때문에 일본에서 전래된 것으로 보기도 한다.

놀이가 시작된 시기는 17C부터이며, 가사의 문답부분이 발전된 모습으로 나타난다. 일본에서는 ‘여우(きつねさん)’가 한 집안이나 지역의 신으로 추앙받고 있기도 하고, 오이나리산(お稲荷さん)이라고 하여 곡식을 맡은 신의 사자를 뜻하는 이나리(稻荷) 신사가 있을 정도다.<sup>53)</sup>



(1) 여우야 여우야 뭐하니

- 놀이자 : 한 고개 넘어갔다, 두 고개 넘어갔다  
여우야 여우야 뭐하니
- 술래(여우) : 잠 잔다
- 놀이자: 잠꾸러기  
여우야 여우야 뭐하니
- 술래(여우): 세수한다.  
여우야 여우야 뭐하니
- 놀이자: 멋장이  
여우야 여우야 뭐하니
- 술래(여우): 밥 먹는다.
- 놀이자: 무슨 반찬
- 술래(여우): 개구리 반찬
- 놀이자: 살았니 죽었니
- 술래(여우) : 살았다 또는(죽었다)

(2) 키츠네상 키츠네상

- 키츠네상 키츠네상                      きつねさん きつねさん
- 한 고개 넘어가, 두 고개 넘어가      一山越えて, 二山越えて
- 세 고개 넘어가서                      三山の越えて
  
- 놀이자: 여우야 여우야 밖에 나가 놀자(きつねさん きつねさん遊ばじゃないか)
- 술래(여우): 지금 잠잔다(今寝てる最中)
- 놀이자: 잠꾸러기(お寝坊 じゃないか)
- 여우야 여우야 밖에 나가 놀자(きつねさんきつねさん遊ばじゃないか)
- 술래(여우): 지금 세수한다.(今顔洗っている最中)
- 놀이자: 멋쟁이(おしゃね じゃないか)
- 여우야 여우야 밖에 나가 놀자(きつねさんきつねさん遊ばじゃないか)
- 술래(여우): 지금 밥 먹는다.(今ご飯食べている最中)
- 놀이자: 무슨 반찬(おかずはなあに)
- 술래(여우): 뱀과 개구리 통구이(へびとかえるのまるやき)
- 놀이자: 살았니 죽었니( 生きているか死んでいるか)
- 술래(여우): 살았다, 또는(죽었다)( 生きている, 死んでいる )

53) 홍양자, 『우리 놀이와 노래를 찾아서』, 다림, 2000, 154~156쪽.

## 나) 검토 의견

<여우야 여우야 뭐하니> 놀이는 한일 양국에서 ‘술래잡기’ 유형으로 아이들에게 유행된 놀이이다. 차용된 노랫말이나 가사에 ‘여우’가 등장하며, 부르는 노래의 음악적인 문법(음계) 등이 유사한 점으로 보아 기존의 전래놀이가 일본 놀이의 영향을 받아 재편된 것으로 보인다.

## 다. 소결

<여우야 여우야 뭐하니>는 놀이의 성격으로 보면 ‘문답식 노래’를 수반한 ‘역할놀이’의 특성을 띤 술래잡기의 한 형태이다. 『동국세시기』(1849)에 수록된 ‘닭잡기놀이’와 관련이 있으며, 중국의 <늑대야 늑대야 몇 시니?(老狼老狼几点钟)>와 <여우가 닭을 잡다(狐捉鷄)>와 대응되는 놀이이다.

<여우야 여우야 뭐하니>는 일본의 놀이와 비교할 때, 놀이의 형식이 같고 놀이노래가 일본의 <키즈네상 키즈네상(きつねさん きつねさん)>과 동일하다. 이 점을 근거로 삼아 일본전래설로 설명할 수 있다. 그러나 닭잡기놀이에 나타난 살고 죽기, 후반부에 쫓고 쫓기는 술래잡기의 방식이 상호 결합된 형태로 재편된 것이고, 전통적인 연희나 민요에 나타나는 문답식 노래가 일제강점기에 영향을 받아 수용된 것이라 할 수 있다. 바꿔 말하면, 놀이의 재편과 분화 과정에서 일제강점기에 일본의 영향을 받은 것이지 놀이 자체가 그대로 유입된 것이라 할 수는 없다.

### 3. 우리 집에 왜 왔니

#### 가. 놀이의 특징과 유형

이 놀이는 두 팀으로 나뉘어 서로 손을 맞잡고 진행되는 놀이 형태이다. 노래에 맞추어 앞뒤로 반복해서 움직이다가, 나중에 가위바위보를 해서 이긴 편이 상대방의 1인을 데려오는 방식이다. 여기에는 편나누기, 꽃 관련 노래, 앞뒤로의 동시 움직임, 상대 빼앗기 등이 핵심적 놀이 방식이다. 이상호 분류에 의한 유형적 특징을 보면, 이 놀이는 맨몸놀이의 즐기기 위한 놀이 형태로, 두 편을 나누어 노래를 부르며 진행한다.

기본구조	객관적 이해	놀이의 재미
맨몸놀이	-승부를 가르기 보다 서로 밀고 밀리는 것을 즐기는 놀이	목소리를 높이거나 과잉행동은 모두 과시의 한 방편이다. 혼자보다 떼지을 때 과시는 확장된다. 특히 잘난 체하는 것에 대한 사회적 압력이 큰 아동기에 이를 해소할 때 느끼는 쾌감이 이 놀이를 지속하게 한다.
즐기기 놀이	-두 패로 마주보고 열을 지어 노래에 맞춰 밀고 밀리는데 이를 반복하기 위한 기제로 가위바위보가 삽입된 놀이	

#### 나. 자료 검토

##### 1) 한국의 자료

<우리 집에 왜 왔니>는 우리나라의 전근대 문헌에는 찾을 수 없다. 다만 이 놀이가 두 팀으로 나뉘어 일정한 대형으로 움직이며 노래하는 놀이 형태란 점에서 유사한 놀이 형태는 있다.

『조선의 향토오락』(1941)에 이 놀이와 유사한 놀이로 충주 지역의 ‘남대문놀이’, 광주지역의 ‘별장수놀이’, 해남지방의 ‘청어엮기’ 등이 있다. 그리고 경상도와 동해안 지역에서 전승하는 <월월이청청>의 ‘절구세’놀이도 <우리 집에 왜 왔니>와 매우 유사한 놀이 형태이다.

가) 『조선의 향토오락』 (1941)의 유사한 놀이<sup>54)</sup>

(1) 충북 충주의 ‘남대문 놀이’

충북 충주	남대문 놀이	<p>여자아이들이 서로 손을 잡아 원을 이루고, 갑. 을 두 편으로 나뉘어 대장을 정한다. 대장들은 다음과 같이 문답을 주고받는다.</p> <p>갑 : 남대문을 열어라.</p> <p>을 : 잠겨서 열리지 않는다.</p> <p>갑 : 열쇠를 줄테니 열어라.</p> <p>을 : 그러면 열어줄까?</p> <p>라고 대답한 을의 대장은 자신의 오른손을 잡은 채 높이 들어 문 모양을 만들면, 갑의 대장은 자신의 부하를 이끌고 그 문을 통과하려 한다. 이때 을의 사람들은 될 수 있는 대로 세게 잡아당겨 갑의 행렬을 끊어뜨리려 하고, 갑은 끊기지 않고 전부 지나가려고 한다. 이렇게 해서 갑이 끊기지 않고 완전히 통과하면 갑의 승리, 행렬이 끊어지면 을의 승리가 된다.</p>
----------	-----------	--

(2) 경기도 광주의 ‘별장수’

경기 광주	별장수	<p>두 편으로 갈라서 한편은 벌을 사는 사람들이 되고 다른 편은 별장수가 된다. 벌을 사는 사람들은 손을 잡아 원을 만들고, 별장수들은 앞 사람의 허리띠를 잡고 일렬로 늘어선다. 별장수가 "벌을 사시오" 하면, 살 사람들이 "무슨 벌이냐"고 묻는다. "꿀벌이다" 라고 대답하면 줄 끝의 별장수 한 사람을 원안으로 들여 보내준다. 문답을 계속하면서 한사람씩 원 안으로 들어오게 한다.</p>
----------	-----	--

(3) 전남 해남의 ‘청어엮기’

전남 해남	청어엮기	<p>두 편으로 갈라 일직선으로 늘어서서 손을 잡고 선두에 선 사람이 "청, 청, 청어 엮자"라고 기세 좋게 노래하면서 둘째 사람과 셋째 사람의 맞잡은 팔 아래를 빠져나가면서 돈다. 이어 차례로 다음 사람도 도는 동안에 한손(선두가 왼쪽부터 돌았을 때는 왼편이, 오른쪽으로 돌았을 때는 오른편이 빙글빙글 말리게 된다)을 앞쪽 사람의 어깨에 엮고 말아간다.</p> <p>이렇게 하여 선두가 줄의 끝까지 돌아서 모든 사람이 다 말렸을 때 "어느 쪽 고등어가 싱싱하냐"라고 물으면서 밧줄을 당기듯이 잡아당기는데, 이때 손을 놓친 편이 진다.</p>
----------	------	---

위에 제시한 ‘남대문놀이’, ‘별장수’, ‘청어엮기’ 등의 3편의 놀이는 모두 두 편으로 나누어서 문답, 또는 상호 노래를 주고 받으며 진행된다는 점이 <우리 집에 왜 왔니>와 공통적이다. 그리고 ‘남대문놀이’와 ‘청어엮기’는 서로 손을 잡고 놀이가 이루어지며, 특히 ‘남대문놀이’는 여성들의 놀이라는 점이 <우리 집에 왜 왔니>와 동일하다. 한편 ‘남대문놀이’와 ‘별장수’는 문답식 재담이 이루어지며, ‘청어엮기’는 노래가 삽입되며, ‘남대문놀이’와 ‘청어엮기’는 승패를

54) 村山智順, 박전열 역, 『조선의 향토오락』(1941), 집문당, 1992.

가린다는 점이 <우리 집에 왜 왔니>와 같은 방식이다. 이를테면 놀이방법과 놀이 형태가 같다.

## 나) 월월이청청 중의 ‘절구세 놀이’

### (1) 『한국민속문학사전』의 월월이청청의 ‘절구세’<sup>55)</sup>

‘월월이청청’은 경상북도 영덕군을 비롯해서 동해안 지역을 중심으로 전승된 집단적 여성가무놀이인 월월이청청을 연행하면서 부르는 세시유희요이다.

이 놀이는 달빛이 한껏 밝은 정월대보름과 추석을 중심으로 연행되며, 그중에서도 정월대보름이 가장 중요한 시기이다. 주된 놀이 집단은 10대 후반의 미혼 여성들이고, 마을에 따라서 20대 초반의 새댁들이 놀이에 참여하기도 한다.

월월이청청에 따르는 놀이의 유형은 다양한데, 원무형의 ‘월월이청청’, 나선무형의 ‘달넘세’·‘실꾸리감기/ 풀기’, 단선무형의 ‘재밧기’·‘산지따기’·‘동애따기’, 대선무형의 ‘절구세’, 교차형의 ‘대문열기’, 기타형의 ‘콩심기’·‘깨금발싸움’·‘가마싸움’·‘기줄당기기’·‘인(人)줄당기기’ 등이 있다.

월월이청청은 1950년 6·25전쟁이 발발하면서 전승력을 잃었다가 1980년대에 다시 복원되어 현재 ‘영덕월월이청청보존회’를 중심으로 전승되고 있으며, 2009년에 경상북도 무형문화재 제36호로 지정되었다.

월월이청청은 가무놀이인 만큼 노래와 놀이가 유기적으로 결합되어 있다. 다양한 놀이 가운데 월월이청청에 따르는 노래는 <토연 토연 김 토연아>와 <생금 생금 생가락지>로서 ‘월월이청청’을 뒷소리로 한다. 가창의 형태가 선후창 형식인 만큼, 앞소리꾼의 재량에 따라서 어떤 사설이 들어와도 상관없지만 특히 미혼 여성들의 사랑을 다룬 서사민요를 부른다는 점에 주목할 필요가 있다. 노래와 놀이의 결합 양상을 보면 처음에는 느린 가락으로 유장하게 흘러가다가 점차 빨라진다. 가락이 빨라지면서 동작도 함께 빨라진다.

‘달넘세’에 따르는 노래는 선후창 형식으로서 단조롭다. 후렴구는 “달 넘세 달 넘세 달이나 쿵쿵 달 넘세” 또는 “달 넘세 달 넘세 어리화 산아 달 넘세” 등이 있다. 노래는 앉고, 서고, 뛰고, 도는 동작물에 맞춰서 경쾌하고 빠르게 진행된다.

한편 ‘절구세’는 ‘달넘세’와 동일한 선율 구조를 갖고 있으며 가창방식도 같다. 일반적으로 “절구세 절구세 유지나 장판에 절구세”로 시작하고 이 대목을 후렴구로 삼는다. 놀이를 역동적으로 진행하는 만큼 노래도 빠르고 경쾌하게 부르며 마련이다.

‘재밧기’에는 교환창 형식의 노래가 따른다. “이 재가 저 재가 뉘 재로”라고 물으면 “나랏님의 옥젤새”라고 대답하는 문답 형식이다. 한편 ‘실꾸리감기’와 ‘실꾸리풀기’는 놀이에 따르는 노래가 유일하게 제창 형식이다. 전체가 한 줄에 불과한 “실꾸리 감자 맹주꾸리 감자”, “실꾸

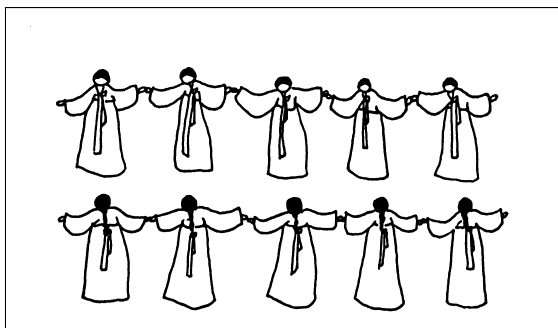
55) 한양명, 「월월이청청」, 『한국민속문학사전』, 국립민속박물관, 2012.; 한양명, 「영덕 월월이청청의 성격과 의미」, 『민속학연구』 17호, 국립민속박물관, 2005, 268~269쪽.

리 풀자 맹주꾸리 풀자”라는 사설을 반복하면서 놀이를 진행한다.

‘산지띠기’에는 문답 형식의 노래가 따른다. 사실 산지띠기의 곡조는 노래라기보다는 묻고 답하는 사설조에 더 가깝다. 술래가 된 사람이 산, 해, 달, 별 등의 자연물을 봤다고 물으면 상대 쪽에서는 “나도 봤다”라고 대답한다. 문답을 다 주고받으면, 술래가 “우리 송아지 물 먹으로 가더니 죽었나, 살았나?”라고 하면서 행렬의 꼬리, 즉 송아지를 때려 간다. 이때 송아지들은 “음매, 음매”라고 울부짖는다. 꼬리를 다 뺄 때까지 같은 과정을 반복한다. ‘동애따기’도 교환창으로서 술래와 동애(동아) 역을 맡은 이들이 노래를 주고받으며 ‘산지띠기’와 같은 방식으로 놀이를 진행한다.

‘대문열기’에 따르는 노래는 묻고 답하는 형식의 교환창이다. 대문을 통과하려는 사람들이 대문을 열어달라고 하면 대문 노릇을 하는 사람들은 핑계를 대면서 열어주지 않다가 마침내 팔을 들어 문을 열어준다. 노래의 단락마다 한 사람씩 떼서 끝날 때까지 이 과정을 반복한다. 노래의 사설은 “서울이라 남○○아 대문 조금 열어주소”로 시작하는데, 보통 ‘남○○’을 ‘남적선’이라는 정체불명의 단어로 표현하지만 조동일이 1972년에 조사한 자료에서는 ‘남 도령’으로 표현하여, 그 대문이 남 도령이라는 미혼의 남성이 살고 있는 집의 대문임을 분명하게 드러낸다.

끝으로 ‘산지띠기’와 ‘동애따기’를 제외한 겨루기형의 놀이들은 노래와 결합되어 있지 않다. 이들 놀이는 그 진행이 일정한 격식과 리듬 속에서 이루어지는 게 아니라 자유롭게 진행되고 예측이 어렵기 때문에 노래와 결합하기 어렵다.



절구세 놀이의 대형[이상호]



앉고 서는 형태의 절구세[한양명, 268쪽]

## (2) 영덕군과 영일군 일대 월월이청청 중 ‘절구세’<sup>56)</sup>

이 놀이는 경상도 전역과 동해안 일대에서 행해진 놀이로, 시기적으로 1920년대까지는 광범위하게 행해진 것으로 보인다. 지역에 따라 부르는 명칭이 조금씩 다른데, 포항지방에서는 ‘월월이청청’이라고 하고, 영덕지방에서는 소리나는 대로 ‘월워리청청’이라 하며, 구미지방에서는 ‘넬넬이청청’이라고 한다. 또 부르는 사람마다 ‘얼어리청청’ ‘얼릴리청청’ 등으로 발음하나 일반적인 명칭은 ‘월월이청청’이다. ‘월월이청애’ - ‘달님세’ - ‘동애따기’ - ‘대문 열기’ - ‘재밌기’ - ‘절구세’ 등의 순서로 진행되며, 순서는 가변적이다.

56) <http://www.koreangame.net/kcrc/show/text.asp?id=72&page=1>

이 중에 ‘절구세’ 놀이는 이열(二列)로 마주보고 전진, 후퇴하는 일종의 군사적 놀이이다. 두 편으로 나누어 횡대로 마주보고 선다. 옆 사람과 양손을 잡고 한 편은 앞으로 전진하고, 다른 편은 후퇴한다. 이때 잡은 손은 어깨 높이 정도로 올려서 든다. 다음 번엔 반대로 하면서 위와 같이 밀리고 밀고를 반복한다. 이때 부르는 노래는 다음과 같다.

절구자 절구자 영감 할마이 절구자 / 절구자 절구자 시어마니 절구자  
절구자 절구자 처녀 총각 절구자 / 절구자 절구자 올케 시누이 절구자

이상의 놀이들은 일정한 순서에 의해서 행해진 것이 아니라 상황이나 조건에 따라, 특히 선창자의 주도에 의해 가변적으로 변형된다. 따라서 인원이 적으면 간단한 ‘동애따기’를 하고 점차 사람이 많아지면 ‘월월이청청’이나 ‘실꾸리 감기’ 등으로 넘어가는 식으로 진행된다. 그밖에 구룡포 지역에서는 ‘콩 감추기’와 ‘콩 숨기기’란 놀이를 했다고 하고, 경주에서는 ‘수리수리 마수리’라는 놀이를 했는데 콩 숨기기와 비슷한 것으로 보인다.

### (3) 월월이청청 ‘절구세’와 <우리 집에 왜 왔니>의 비교

월월이청청의 ‘절구세’는 여자들이 두 편으로 나누어 서로 손을 잡고 진행한다. 그리고 전진과 후퇴를 반복하면서 선후창의 노래를 부른다는 점에서 <우리 집에 왜 왔니>와 놀이 방식이 거의 유사하다. “절구세 절구세 유지나 장판에 절구세”, “절구자 절구자 영감 할마이 절구자” 등이 노래를 부른다.

두 편으로 나누어 여자들이 양손을 잡고 매우 빠르고 경쾌한 노래를 주고 받으며 전진과 후퇴를 반복하면서 놀이가 진행된다.

#### 다) 검토 의견

- 놀이의 특징 : <우리 집에 왜 왔니>는 두 팀으로 나누어 서로 손을 맞잡고 노래에 맞추어 앞뒤로 반복해서 움직이다가, 나중에 가위바위보를 해서 이긴 편이 상대방의 1인을 데려오는 방식의 놀이이다. 여기에는 편 나누기, 손 붙잡고 율동, 전진 후퇴의 반복, 꽃 관련 노래, 상대 빼앗기 등이 핵심적 놀이 방식이다.

- 유사한 기존 놀이 : 무라야마 지준이 엮은 『조선의 향토오락』에는 유사한 놀이가 3편이 실려 있다. ‘남대문놀이’, ‘벌장수’, ‘청어엮기’는 모두 편을 둘로 나누어 문답, 또는 상호 노래를 하며 놀이가 이루어진다는 점이 공통적이다. ‘남대문놀이’는 여성들의 놀이이며, 두 편으로 나누어 손을 잡고 문답이 이루어지다가 나중에 승패를 가른다는 점에서 <우리 집에 왜 왔니>와 같다. 다만 전진과 후퇴 방식이 아니고 문을 통과하는 방식이란 점이 다르다. ‘벌장수’는 두

편으로 나뉘어 문답식으로 진행하며, 나중에 1인씩 들어간다는 점이 <우리 집에 왜 왔니>와 동일하다. 다만 벌장수와 벌 구입자로 역할을 구분하며, 승부가 없다는 점이 다르다. ‘청어엮기’는 두 편으로 나뉘어 손을 맞잡고 노래를 부르면서 승부를 가른다는 점이 <우리 집에 왜 왔니>와 동일하다. 다만 전진 후퇴가 아니고 맞잡은 상대방의 손 아래로 빠져나가는 방식이 다르다. 한편 근래까지 동해안 지역 및 경상도 지역에서 전승되는 월월이청청의 ‘절구세’는 여자들이 두 편으로 나뉘어 손을 맞잡고, 전진과 후퇴를 반복하면서 노래를 부른다는 점이 <우리 집에 왜 왔니>와 동일하다. 다만 마지막에 승패를 겨루는 것이 없다는 점이 다르다.

- 놀이의 유래 관련 : <우리 집에 왜 왔니> 놀이는 여성들의 놀이라는 점은 남대문놀이와 절구세와 동일하고, 두 편을 나누고 자기편끼리 서로 손을 맞잡는다는 점에서 ‘남대문놀이’, ‘청어엮기’, ‘절구세’와 동일하다. 한편 두 편이 상호 노래를 부른다는 점은 ‘절구세’ 및 ‘청어엮기’와 동일한 양상을 보인다. 그리고 상대방의 한 사람을 차출한다는 점에서 ‘벌장수’와 동일하다. 결국 <우리 집에 왜 왔니>는 우리의 전통적 놀이방식에서 크게 벗어나지 않는다는 점을 알 수 있다. 다만 일제강점기라는 시대적 배경과 꽃을 상징화 시킨 가사를 놀이노래로 불렀다는 점에서 놀이의 변화·형성 양상을 추정할 수 있다.

- 꽃과 위안부 관련설 : 이 놀이에서 일부 학자들이 제기하는 꽃을 일본 유곽의 위안부로 연결시키는 것은 지나친 비약이다. 전승주체가 아이들이란 점을 고려하며, 누가 의도적으로 유포시키지 않으면, 어린 여자아이들이 자신들의 미래의 불안한 모습을 연상하는 시대상을 노래에 담았다는 것은 불가능한 일이다. 노래의 유래는 전승집단과 전승배경을 중요하게 고려해야 하기 때문이다. 특히 유곽 관련설을 입증하려면 누가 어떤 의도로 어떻게 유포했는지를 검증해야 한다. 일본인 중에 극히 일부만 이런 주장을 하고 있으며, 일본 설화나 어린이 노래를 연구하는 일본 학자들이 이런 견해에 매우 의아한 반응을 보였다. 따라서 위안부 관련설은 일반화할 수 없는 극히 일부의 주장에 불과하다.

## 2) 중국의 자료

<우리 집에 왜 왔니>와 유사한 형태의 중국놀이는 ‘跑馬城’이다. 이 놀이는 만주족의 놀이고, 명청대부터 전해온 것으로 알려져 있다. 그러나 문헌을 상고할 수 없고, 1901년의 저작물에 등장한다는 점에서 시사하는 바가 있다.



## 가) 자료 검토

### (1) 포마성(跑馬城), 만주족(滿洲族)의 놀이<sup>57)</sup>

중국명 파오마칭(pǎomǎchéng)은 만주족의 놀이로 기록되었으나 바이두에서는 명청대에 즐겼던 놀이로 설명하고 있다. 문헌 기록에서 명대에 유행한 놀이라는 근거를 찾을 수 없다. 그러나 1901년에 발간된 『The Chinese boys and Girls』에서 포마성(跑馬城)이 치(祔)라는 소년이 조서자 Headland에게 포마성(跑馬城)에 대해 설명하고 Headland는 놀이 장면을 사진을 찍어 남겼다.<sup>58)</sup> 따라서 청대에 존재하고 즐겼던 놀이임을 알 수 있다. 놀이방법과 놀이노래 측면에서 <우리 집에 왜 왔니>와 매우 흡사하다.



청나라 어린이들이 跑馬城을 하는 모습, Tayler Headland, 『The Chinese Boys and Girls』, Fleming H.Revell Company, 1901, p.54.

놀이방법은 다음과 같다.

포마성은 어린이들이 뜰이나 마을 어귀에서 활동적으로 노는 놀이이다. 인원수대로 나누어

57) 王金玉 등 4인 편저, 『中國民間遊戲』, 希望出版社, 1997, pp.5~7.

58) Isaac Tayler Headland, 『The Chinese Boys and Girls』, Fleming H.Revell Company, 1901, pp.53~54(중국에서 발간된 서명 및 작가명 何德兰、布朗士, 『中国的男孩与女孩·自序』, 群言出版社, 2000). 위 책의 작가 Isaac Tayler Headland는 1888년부터 중국에 살며 중국 어린이들의 노래와 놀이에 대한 연구를 진행하였다. 그는 연구 방법으로 노래, 놀이방법 등을 채록하고 사진을 찍어 기록을 남겼다. 또한 2010년 02월 15일, 중국 중앙방송(CCTV 央视网)에서는 <이천년 간 전래된 놀이(两千年来的那些游戏)> 제3집, 어린이 놀이(童戏)라는 프로그램에서 미국 선교사 Isaac Taylor Headland(1859~1942)의 1901년 저작 『중국의 소년과 소녀(中国的男孩与女孩)』를 소개하였다. 여기서 <포마성(跑馬城)>에 대해 간략히 소개하였다.

참가자를 두 팀으로 나눈다. 양팀은 상대를 보며 가로줄로 서는데 사이에 20보 정도의 간격을 두고, 각 팀은 손을 잡아당겨 인간 담을 만든다. 한 팀은 성을 공격하는 자, 또 한 팀은 성을 지키는 자로 서로 노래를 부르며 놀이가 시작된다.

공격팀이 먼저 “뽕깃털”이라며 노래를 부른다.(옛날에는 아이들 모두 옷깃에 뽕깃털을 끼우고 깃털을 획득하면 이겼다.) 수비팀 주장이 포마성 노래를 한다.

공격팀 주장 노래 : 마성을 열자  
수비팀 주장 노래 : 너희 계집애들, 와봐 와봐.  
공격팀 주장 노래 : 누굴 원해?  
수비팀 주장 노래 : 나는 ○○○를 원해.

이런 노래도 있다.  
수비팀 : 자물쇠를 판다.  
공격팀 : 어떤 자물쇠?  
수비팀 : 금빛으로 번쩍이는 유리자물쇠  
공격팀 : 뭘로 열어?  
수비팀 : 열쇠로 열지?  
공격팀 : 열어도 열 수 없어.  
수비팀 : 쇠막대기 때리지  
공격팀 : 때려도 못 열어.  
수비팀 : 열쇠 3개 가져와.  
공격팀 : 어떤 열쇠?  
수비팀 : ○○○

지명당한 공격팀의 팀원은 바로 수비팀의 손을 잡고 성으로 돌진한다. 만일 돌진으로 (성이) 열리면 공격팀의 팀원은 수비팀의 팀원 중 한 명을 임의로 선택해 잡아 간다.

만일 (성이) 열리지 않으면 포로가 되어 수비팀의 성에 남아 수비팀의 역량을 키우게 된다. 다시 교대로 놀이를 반복하여 한 팀에 한 사람만 남게 되면 승부를 가르고 (놀이) 끝을 선언한다.

## (2) 개 달라 하기(要狗)<sup>59)</sup>

이 놀이는 포마성(跑馬城)의 다른 형태로 보이며, 대오를 나누는 방식이 다르다.

<要狗>

[역할 설정] 개를 달라고 하는 사람 1명; 개 주인 1명; 강아지들 몇 명

59) 린지푸(林繼富) 주편, 『中国民间游戏总汇』: 언어문자편, 호남문예출판사, 2016, 427~430쪽.

#### [놀이 과정]

- 1) 개를 달라고 하는 사람은 노래를 부르면서 강아지를 달라고 하다. 개 주인은 노래를 부르면서 강아지가 아직 덜 컸다고 하다.
- 2) 묻고 대답을 반복한다. 대답의 내용은 강아지의 성장 과정을 묘사하다.
- 3) 대답은 강아지를 다 컸다고 할 때 개 주인은 한 마리를 남긴다고 달다. 이때 개를 달라고 하는 사람은 어떤 일을 시킨다. (예: 물 퍼붓기)
- 4) 개 주인이 그 일을 할 때 개를 달라고 하는 사람은 강아지를 훔쳐 가다.
- 5) 강아지를 다 훔쳐 갈 때까지 놀이 계속하다.

#### <捉狗娃儿>

- 놀이방법은 비슷하다.
- 훔치는 방법은 차이가 있다.
- 개를 달라 하는 사람은 일을 시키는 체하는 게 말고 어떤 특정한 개를 달라고 하다.  
예: 특정 색깔 강아지를 달라고 하다. 사전 정하는 대로 그 색깔 강아지가 있으면 잡혀가고 없으면 놀이 다시 한다.

개를 놀리는 사람, 개 주인과 강아지의 3종류로 나누어, 개를 놀리는 사람과 개 주인이 놀이 대창(對唱)을 통해 노는 방식이다. 묻고 대답 형식으로 강아지 성장과정에 대해 이야기한다.

- [놀이 대창의 내용이 다르다]

대창 내용은 생활 속의 ‘개 놀리기’ 정경을 환원한다.

#### (3) 강아지 잡기(捉狗娃儿)

포마성(跑馬城)과 개 달라 하기(要狗)와는 달리 ‘강아지 잡기(捉狗娃儿)’<sup>60)</sup>가 있는데, 이 놀이는 포마성(跑馬城)의 변이형으로 볼 수 있다. 포마성(跑馬城)의 놀이방법에서 놀이를 마치는 방식이 다르다. 마지막에는 ‘금개(金狗)’ 혹은 ‘은개(銀狗)’ 또는 ‘신부 지기 놀이’를 한다.

이 놀이의 정확한 내력은 알려지지 않았다. 다만 중국의 민담 구경전(狗耕田)과 관련된 놀이라고 하나 이 또한 정확히 알 수 없다. 후베이성 이창(宜昌)지역에서 유행하고, 남자아이가 많이 논다.

#### 나) 검토 의견

중국의 포마성(跑馬城)은 대진 형태(줄놀이)의 밀고 밀리는 놀이방식과 문답식 특정 노래를 부르며 노는 놀이노래의 측면에서 <우리 집에 왜 왔니>와 매우 흡사하다. 『The Chinese

60) 린지푸(林繼富) 주편, 『中国民间游戏总汇』: 언어문자판, 호남문예출판사, 2016, 455~456쪽.

boys and Girls』(1901년) 수록 놀이방법과 수록 시기 등을 참조할 때 이미 19C 후반은 이 놀이가 널리 성행되었을 것이다. 따라서 <우리 집에 왜 왔니>의 일본전래설은 재검토되어야 한다.

### 3) 일본의 자료

<우리 집에 왜 왔니>와 유사한 일본 전승놀이는 <하나이치몬메, 花いちもんめ, 花一匁, 꽃 한 송이> 또는 <고모라이 놀이(子もらいあそび, 아이 받기 놀이)>라고 한다. <하나이치몬메>의 하나는 꽃이고, 이치몬메는 1몬메로, 1몬메는 무게의 단위(3.75그램)이기도 하고, 에도시대(1603~1867) 금액(小判 1량의 60분의 1, 즉 꽃 한 송이 가격)을 나타낸다. 이 노래의 몬메가 가격인지 무게인지는 명확하지 않다. 그 의미보다는 와라베우타(일본동요)의 어감과 리듬을 위해 붙여진 것으로도 해석할 수 있다.<sup>61)</sup>

#### 가) 문헌 검토

에도시대(江戸時代, 1603~1867)나 메이지시대(1867~1912)의 문헌에 같은 놀이가 보이지 않으므로 비교적 새롭게 정리된 놀이라 할 수 있다. 교토 시내에서 불리던 노래가 쇼와 초기(1926~1945)에 전국적으로 분포되었고, 예부터 다양한 형태로 전승되던 놀이와 노래가 변화하여 가장 아름답게 정리된 형태가 현재의 <하나이치몬메>라고 할 수 있다.<sup>62)</sup>

메이지 시대 놀이 관련서에는 <하나이치몬메>와 같은 놀이가 보이지 않는다. 1918년 교토에서 태어난 오무라 시게(大村しげ)는 <하나이치몬메>와 유사한 놀이를 보고하였다. 이 놀이는 둘로 나누어 손을 잡고 대항한다. 그리고 가위바위보로 이긴 쪽이 순서를 정하여,

이긴 쪽 : ○○씨가 필요해

진 쪽 : 어떻게 가지?

이긴 쪽 : 신부(낙지, 귀신 등……)가 되어 와라

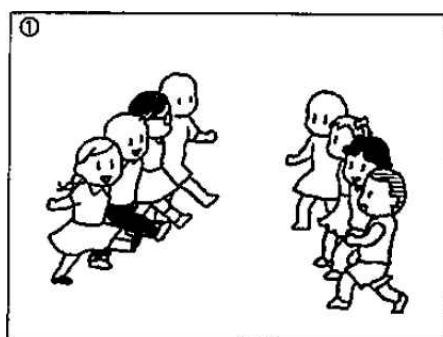
라고 말한다. 그러면 지명된 아이는 신부(낙지, 귀신 등…)와 같은 걸음으로 상대방으로 간다.

61) 일본민속학자 이시이 마사미(石井正己) 도쿄학예대학 교수는 몬메의 의미보다는 오히려 리듬이나 박자를 맞추기 위한 취음으로 해석하였다(2020년 2월 5일, 도쿄학예대학에서의 면담시 발언).

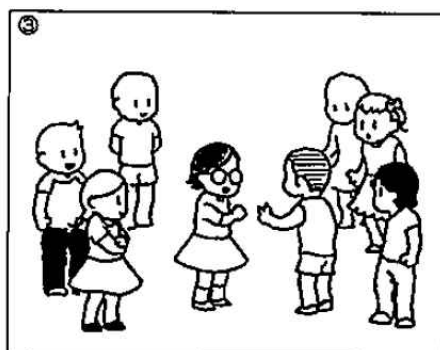
62) 加藤理, 「花いちもんめ」, 上笙一郎 編, 『日本童謡事典』, 東京堂出版, 2005, 317쪽.

이처럼 오무라가 보고한 놀이는 현재 전해지는 <하나이치몬메>와는 다르지만, 놀이의 형식은 유사하다. <하나이치몬메花一匁>의 ‘몬메匁’는 오늘날에는 사용되지 않지만, 무게의 단위(3.75그램)이기도 하고, 에도시대의 금액(小判1량의 60분의 1, 즉 꽃 한 송이 가격)을 나타낸다. 그러나 이 놀이에 대해서는 명확히 메이지시대(1867~1912) 이후에도 기록된 문헌이 없어서 무엇을 나타내는 지는 불명확하다.<sup>63)</sup>

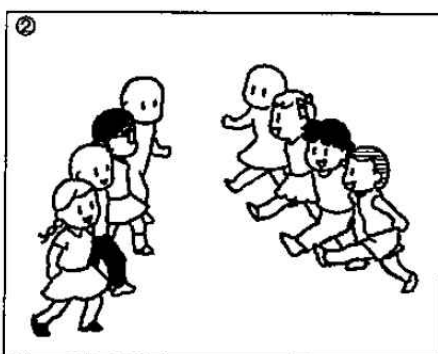
현재의 <하나이치몬메>는 아무래도 인기가 있는 아이가 지명되기 십상이다. 또한 자신이 지명되기를 바란다. 이러한 기분은 모두에게 공통된다. 이러한 배려 속에서 항상 지명되는 아이 뿐만 아니라, 지명되지 않은 아이를 일부러 지명하기도 한다. 자신이 지명되었을 때 뭐라고 표현하기 어려운 부끄럽기도 하지만, 선택되어 기쁘기도 한 상반된 기분을 접하게 된다. 아이들은 이 놀이를 하면서 자연스럽게 다른 아이의 기분을 생각하게 된다. 즉 아이들은 놀이 속에서 인간관계를 학습해 가는 것이다.<sup>64)</sup>



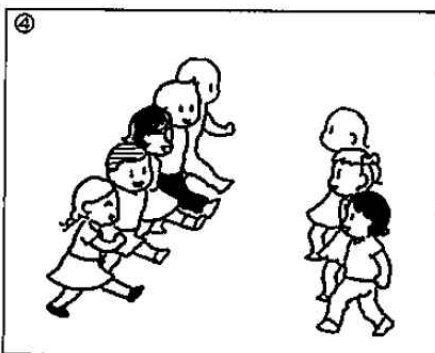
① 2つの組に分かれ、それぞれ手をつなぎ向かい合い片方の組が、「ふるさとまとめて はいちもんめ……」と、うたいながら3歩前へ歩き、足を蹴り出す。



③ 途中の問答で相談し「〇〇ちゃんがほしい」「△△ちゃんがほしい」と、ほしい子どもの名前を言い、ジャンケンをする。



② 前に出た組は後退しながら、今度はもう一つの組が、うたいながら3歩前へ歩き、足を蹴り出す。問答しながら、これを繰り返す。



④ ジャンケンで負けた子は勝った組へ行く。勝った組は「勝ってうれしいはいちもんめ……」とうたい、遊びが繰り返される。

小川清實, 『子どもに伝えたい伝承あそび: 起源・魅力とその遊び方』, 萌文書林, 2001, p.156.

63) 小川清實, 『子どもに伝えたい伝承あそび: 起源・魅力とその遊び方』, 萌文書林, 2001, 154~155쪽.

64) 小川清實, 『子どもに伝えたい伝承あそび: 起源・魅力とその遊び方』, 萌文書林, 2001, 155~156쪽.

대표적인 <하나이치몬메>의 내용은 다음과 같다.

**はないちもんめ(楽譜は省略)**

グループ1 : 勝ってうれしい はないちもんめ

グループ2 : 負けてくやしい はないちもんめ

グループ1 : となりの おばさん ちょっとおいで

グループ2 : 鬼が こわくて いかれない

グループ1 : おかま かぶって ちょっとおいで

グループ2 : それでも こわくて いかれない

グループ1 : あのこが ほしい

グループ2 : あのこじゃ わからん

グループ1 : このこが ほしい

グループ2 : このこじゃ わからん

グループ1 : そうだんしょう そうしょう (互いに誰を出すか相談して決める)

グループ1 : ◇◇ちゃんがほしい

グループ2 : ○○ちゃんがほしい

(◇◇と○○ちゃんが前へ出てきて) 「ジャン ケン ポン」

(負けた子は勝った子のグループに移る。以下くりかえし)

長崎幹彦, 「韓國の子どもの遊びと遊びうた」, 『清泉女學院短期大學研究紀要』 15, 1997, 33~34쪽.

**<번역> 하나이치몬메**

그룹1: 이겨서 기쁘네 하나이치몬메(꽃 한 송이) 그룹2: 져서 분하네 하나이치몬메

그룹1: 이웃집 아주머니 와 봐요. 그룹2: 귀신이 무서워도 갈 수 없어.

그룹1: 가마 뒤집어쓰고 잠깐 와요. 그룹2: 그래도 무서워도 갈 수 없어.

그룹1: 저 애가 필요해. 그룹2: 저 애라고 하면 모르지.

그룹1: 이 애가 필요해 그룹2: 이 애라고 하면 모르지.

그룹1: 상담하자 상담해(서로 누굴 내줄지 상담해 정함)

그룹1: ◇◇짱이 필요해 그룹2: ○○짱이 필요해

(◇◇짱과 ○○짱이 앞으로 나와서) 가위 바위 보

(진 아이가 이긴 아이 그룹으로 이동. 이하 계속됨)

**나) 참고; 도시괴담**

한편, 일본에서는 이와 관련되어 도시전설(도시괴담)이 존재한다. 그 대표적인 설이 ‘인신 매매설’이다. 하나이치몬메(はないちもんめ, 花一匁)의 가사 중, “이겨서 기쁘다(かって(勝って, 買って)うれしい)”는 “사서 기쁘다”로 해석하고, “져서 분하다(まけてくやしい)”는 “깎아서(싸게 팔아서) 분하다”로 해석한다.

<https://www.youtube.com/watch?v=ES-ZRd9H9pM>

【本当は怖い童謡】花いちもんめの真実！

또는, 인신매매 관련 하나(여자아이)의 매매 상담, 인신매매 교섭의 은유(마케루まける는 싸게 팔아서 괴롭다는 표현)로 해석한다.

<https://www.youtube.com/watch?v=rDPgQS78YoE>

【都市傳説】はないちもんめの歌詞の意味が怖すぎた…！【恐怖】

<https://www.youtube.com/watch?v=uYvd6Rb3qRo>

童謡「はないちもんめ」の歌詞の本当の意味が怖すぎた【恐怖の都市傳説】

<https://www.youtube.com/watch?v=T1wopQRfF24>

【都市傳説】～本当は怖い童謡～ 花いちもんめの怖い裏話

#### 다) 검토 의견

선행연구에서는 다이쇼시대(1912~1926) 이후의 증언을 소개할 뿐 언제부터 이 노래가 확산되었는지에 대해서는 일체 언급하지 않았다. 집필진의 확인에 따르면, 이 노래를 처음으로 수록한 문헌은 『킹북(キンダーブック)』(1936)이다.<sup>65)</sup> 그리고 1938년 7월에 작곡가 이이다 노부오(飯田信夫, 1903~1991)의 편곡으로 일본빅터관현악단(日本ビクター管絃樂團) 반주로 빅터에서 「하나이치몬메(花イチモンメ)」가 발매되어 널리 보급되었다.

이처럼 <하나이치몬메>는 1930년대 후반 이후 보급된 것으로 보이는데, 동시대적으로 식민지 조선에 수용되었는지는 의문이다. 무엇보다도 일본의 놀이는 상담을 하는 부분이 중요하지만, 한국의 놀이는 이 부분이 없고, 목소리를 높여서 우르르 위세를 과시하면서 몰아붙이는 것을 되풀이하는 방식으로 다른 놀이이다.<sup>66)</sup>

### 4) 음악적 관점, 외라베우타와의 관계

#### 가) 근대기의 ‘줄놀이’

<우리 집에 왜 왔니>는 줄을 지어서 양쪽으로 편을 정해서 노는 ‘편놀이’로 문답 형태의 가사로 구성되고 있다. 일종의 교환창을 놀이노래로 한다.

놀이 진행<sup>67)</sup>을 보면 한 편에 4~5명이 적당한데, 넓은 공간이면 좋지만 좁더라도 여럿이

65) 藤澤龍雄, 「ハナイチモンメ」, 『キンダーブック』 9-2, 日本保育館, 1936. 또한 『킹북キンダーブック』(10-7, 1937)에도 多田北鳥의 「하나이치몬메(ハナイチモンメ)」가 수록되어 있다.

66) 이상호, 「꽃찾기놀이」, 『한국민속예술사전- 민속놀이』, 국립민속박물관, 2015, 84쪽.

67) 국립민속박물관, 『한국민속예술사전- 민속놀이』, 2015, 84쪽)

움직이면서 소리칠 정도의 공간이 있으면 된다.

먼저 두 패로 나눈 후 일정한 거리를 두고 마주 서는데, 이때 같은 편끼리 옆으로 손을 잡아서, 어느 한 편에서 “우리 집에 왜 왔니 왜 왔니 왜 왔니” 하면서 앞으로 나아가다 노래가 끝나면 멈춘다. 동시에 상대방은 오른 발을 차면서 앞으로 나가며 “꽃 찾으러 왔단다 왔단다 왔단다” 하고 밀어 붙인다.



# 花いちもんめ

う ら さ と ま と め て は な い ち も ん め  
 も ん め も ん め は な い ち も ん め  
 と な り の お ば さ ん ち ょ つ と き て お く れ お  
 に ー が こ わ く て い か れ な い  
 お ふ と ん か ぶ つ て ち ょ つ と き て お く れ  
 お ふ と ん な い か ら い か れ な い お  
 か ー ま か ぶ つ て ち ょ つ と き て お く れ お  
 か ー ま な い か ら い か れ な い  
 あ の こ が ほ し い あ の こ じゃ わ か ら ん  
 そ う だ ん し ょ う そ う し ょ う

하나이찌몬메(花一もんめ), 『子どもに伝えたい傳承あそび; 起源・魅力とその遊び方』, 萌文書林, 2001, p.157



이처럼 노래 가사 대로 반복적으로 밀고 밀리다가 특정한 꽃(사람)을 찾는다고 하면 이름이 불린 사람 앞으로 가서 ‘가위바위보’를 하는데, 이때 진 사람은 이긴 편으로 데리고 가서 진행한다. 이와 같이 되풀이하다 어느 한편으로 가면 놀이가 끝난다. 일본에서도 이와 유사한 놀이로 ‘꽃 한 돈쥬(하나이찌몬메花一もんめ)’가 유행되었다고 한다.

놀이방식으로 볼 때, 일본의 <하나이찌몬메(花一もんめ)>와 <우리 집에 왜 왔니>는 같은 놀이패가 가위바위보(짱겐보)를 해서 사람을 가져가는 방식이다. 일본의 경우, “〇〇ちゃんがほしい”하고, 상대는 “△△ちゃんがほしい”라 화답하며, 가위바위보를 해서 이기면 “이겨서 기쁘다 하나이찌몬메”라고 노래한다.

일본 각 지역마다 놀이 방식이 조금씩 차이를 보이지만 각 지역에는 하나의 하나이찌몬메가 있다. 지역마다 가사도 변이가 일어나고 있다. 각 지역의 여러 곳에서 자란 성인들이 하나이찌몬메라고 하면 차이가 있기 때문에 더욱 흥미를 갖는다. 이와 비슷한 놀이로 아이를 사고 판다는 <子賣い>와 <子賣い>도 있다.<sup>68)</sup>

노래인 경우는 가사나 선율 면에서 다르다. <우리 집에 왜 왔니>는 ‘미술시’ 음계가 중심을 이루고 있다.

## 나) 전통놀이 속의 줄놀이

전통적으로 줄지어 노는 놀이는 <우리 집에 왜 왔니>처럼 두 패로 나누어서, 상대방 아이들을 뺏어오는 그런 유형의 것들로 ‘수박따기’ 혹은 ‘호박따기’ 놀이가 있다.

『조선의 향토오락』<sup>69)</sup>에 ‘수박따기’, ‘동아따기’, ‘송아지따기’ 놀이가 전국적으로 남아있다고 보고되고 있다. 이외에도 『조선의 민속놀이』에서는 ‘수박따기’라는 명칭으로 전해지고 있기도 하다.

아이들이 줄을 지어 노는 행렬놀이인, ‘호박놀이’와 ‘수박놀이’는 편을 나누고 그 패의 패장이 있어서 놀이를 진행하며, 수박이나 호박의 성장과정을 열거하여 하나의 놀이형태로 만들었는데, 줄을 지어서 노는 놀이와 같은 유형이다.

놀이 방식은 맨 앞의 대장격인 패장을 ‘왕’이나 ‘도둑’, ‘원님’ 등으로 역할을 정해준다. ‘가위바위보’로 공격 팀을 정하고, 진 팀은 이긴 팀의 공격을 피해서 도망간다.

노래의 진행에 따라 술래는 맨 마지막 꼬리에 속해 있는 사람이 시작해서 맨 앞까지 올라가면서 ‘가위바위보’로 결정하는 놀이이다. 수박이 익어서 딸 것을 허락하면 공격하는 편의 대장은 꼬리를 따기 위해 뒤쫓아 다니고, 다른 편의 대장은 두 팔을 이리저리 흔들며, 상대 쪽이

68) 小川清實, 『子どもに伝えたい傳承あそび; 起源・魅力とその遊び方』, 萌文書林, 2001, pp.151~153.

69) 村山智順, 박전렬 역, 『조선의 향토오락』(1941), 집문당, 1992.

접근하지 못하도록 방어 하면서 피해다니는데, 공격하는 팀이 꼬리를 따거나 줄지어 노는 경우 줄이 끊어지면 패하게 된다.

줄놀이 방식의 노래 가운데 <호박따기>는 다음과 같다.

술 래: 호박사래 왔수다

놀이자: 널 모리 동동허영 읊서/널 모리 동동 널 모리 동동

술 래: 호박사래 왔수다

지정자: 동매엿수다

놀이자: 널 모리 동동허영 읊서/널 모리 동동 널 모리 동동

술 래: 호박사래 왔수다

지정자: 감낭아래 강뵈서

술 래: 설엇수다

놀이자: 널 모리 동동허영 읊서/널 모리 동동 널 모리 동동

술 래: 호박사래 왔수다

지정자: 술강알에 강뵈서

놀이자: 널 모리 동동허영 읊서/널 모리 동동 널 모리 동동

술 래: 이 호박은 똥내 남저/이 호박은 지렁내 남저

지정자: 설엇수강

술 래: 설엇수다

놀이자: 널 모리 동동허영 읊서/널 모리 동동 널 모리 동동

술 래: 익엇수다

이 ‘호박놀이’는 <우리 집에 왜 왔니>와 같은 ‘편놀이’이면서 줄지어 노는 ‘줄놀이’로 서로 협력하고 상대에게 대응하는 공동체 문화가 잘 발달된 놀이로 볼 수 있다.

#### 다) 검토 의견

<우리 집에 왜 왔니>는 전라 풍물놀이 판굿의 하나인 ‘미지기’나 시댁과 며느리 팀을 정해서 서로 밀고 밀리는 <절구세> 같은 놀이에서 전통적 유래를 찾을 수 있다. 아울러 우리의 ‘호박놀이’와 ‘수박놀이’처럼 편놀이이고 줄놀이라는 점에서 일정한 관계성이 있다.

놀이 방식 측면에서 일본의 <하나이찌몬메(花一もんめ)>와 같다. 특히 ‘꽃 따기, 사람 따기’

를 중심으로 한 놀이라는 점에서 일본 놀이 <하나이찌몬메>와 많이 닮아 있다. 이는 일본 전역에서 유행되던 근대기의 <하나이찌몬메>가 일제강점기에 전해지면서 우리의 놀이에 덧붙여 아이들의 놀이로 정착된 것 같다. 그러나 음악적 관점에서 볼 때, 놀이 진행을 위해 부르는 노래의 선율이나 가사의 내용 면에서 차이가 있다. 일종의 문화적 변용이고, 한국적 전개 방식이다.

## 5) 기타 외국의 사례

### 가) 자료 검토

영어로 Red Rover라 한다. 최소 6명이 동등하게 두 팀으로 나뉜다. 두 팀이 30피트 떨어진 곳에 손을 잡고 나란히 늘어선다. 누가 먼저 상대 팀원을 부를 것인지 협의한 뒤 “Red Rover, Red Rover, send (player’s name) on over!”라고 말한다. 지목당한 사람은 상대팀을 향해 달려가서 손각지(체인)를 끊어내려 한다. 만약 체인을 끊어내는데 실패하면 합류된다. 그러나 체인을 끊어낸다면 연결이 끊어진 곳이 한 명을 잡아서 원래 팀으로 데려올 수 있다.<sup>70)</sup>

팀은 교대로 노래를 부르고 상대팀 선수에게 도전한다.

우리 놀이와 Red Rover는 공통점과 차이점을 각각 가지고 있다. 공통점은 두 팀이 양쪽에 나뉘어서 팀원들과 손을 맞잡고 서 있는 것, 상대방에 속한 사람 이름을 불러서 건네달라고 말한다. 차이점은 <우리 집에 왜 왔니>는 가위바위보를 통해서 상대방을 데려오는 반면 <Red Rover>은 지목당한 사람이 상대 진영을 향해 달려간다. 이 때 맞잡은 손을 끊어내면 상대팀원 1명을 데리고 본팀으로 돌아가고, 끊어내지 못하면 상대팀원이 된다.

이 놀이를 헝가리에서는 Adj, király, katonát<sup>71)</sup>라 하고, 루마니아에는 Țara, țara vrem ostași<sup>72)</sup>라 한다. 관련영상은 다음을 참조할 수 있다.

### 나) 검토 의견

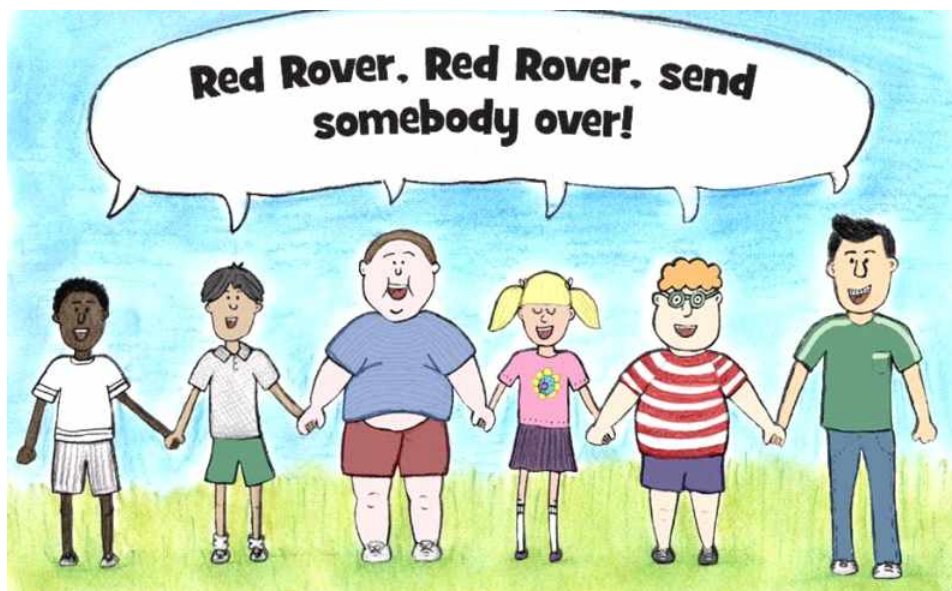
<Red Rover>는 영국에서 기원하여 호주, 캐나다, 미국 등지로 전파된 놀이이다. 현재는 전 세계적인 분포를 보인다. 보통 동편(East team)가 서편(West team)으로 대진하는 편놀이, 줄 놀이의 하나이다. 놀이형태의 유사성으로 볼 때, 우리나라의 ‘호박놀이’와 ‘수박놀이’와 유사하

70) <https://www.wikihow.com/Play-Red-Rover>

71) 관련영상 : Adj, király, katonát(<https://youtu.be/PBo5rdANm6E>)

72) 관련영상 : Țara, țara vrem ostași(<https://youtu.be/i0tf9eZF1yY>)

고, <우리 집에 왜 왔니>와 같이 가위바위보로 데려가는 방식이 아니라 지명 당한 사람이 상대방을 뚫고 가는 방식이다. 놀이의 유사성과 보편성을 엿볼 수 있는 자료이다.



<Red Rover>; [https://www.reddit.com/r/nostalgia/comments/8di1wu/playing\\_red\\_rover/](https://www.reddit.com/r/nostalgia/comments/8di1wu/playing_red_rover/)

#### 다. 소결

<우리 집에 왜 왔니>는 맨몸놀이의 즐기기 위한 놀이 형태로, 두 편을 나누어 노래를 부르며 진행되는 편놀이이다. 이 놀이가 여성들의 놀이라는 점은 남대문놀이와 절구세와 동일하고, 두 편을 나누고 자기 편끼리 서로 손을 맞잡는다는 점에서 ‘남대문놀이’, ‘청어엮기’, ‘절구세’와 동일하다. 한편 두 편이 상호 노래를 부른다는 점은 ‘절구세’ 및 ‘청어엮기’와 동일한 양상을 보인다. 그리고 상대방의 한 사람을 차출한다는 점에서 ‘벌장수’와 동일하다. 결국 <우리 집에 왜 왔니>는 우리의 전통적 놀이방식에서 크게 벗어나지 않는다. 다만 일제강점기를 배경으로 꽃을 상징화 시켜서 노래가 불렸다는 점에서 시대상을 일부 반영하고 있을 뿐이다.

놀이 방식 측면에서 <우리 집에 왜 왔니>는 일본의 <하나이찌몬메(花一もんめ)>와 같다. 그러나 노래의 선율이나 가사의 내용 면에서 차이가 있다. 놀이노래 <하나이찌몬메>는 1930년대 후반 이후 보급된 노래이다. 이 노래에 ‘꽃’을 ‘여자’로, ‘왜 왔니’를 ‘여자를 사러 왔다.’는 식의 위안부(유곽) 또는 인신매매로 해석하는 것은 논리적 비약이며, 일본 학자의 논지를 찾을 수 없다. 중국의 경우, 놀이에서 ‘꽃’을 소재로 하여 ‘사고파는’ 놀이로 <THE FLOWER

SELLER(꽃장수)><sup>73)</sup>를 들 수 있는데, 이때의 꽃과 매매 행위는 아동의 놀이일뿐 성적인 상징성을 전혀 찾을 수 없다.

중국의 <포마성(跑馬城)>은 대진 형태(줄놀이)의 밀고 밀리는 놀이방식과 문답식 특정 노래를 부르며 노는 놀이노래의 측면에서 <우리 집에 왜 왔니>와 매우 흡사하다. 『The Chinese boys and Girls』(1901년)에 <포마성(跑馬城)>의 놀이방식이 수록되어 있고, 이 책의 간행시기가 1901년이라는 점은 한일의 <우리 집에 왜 왔니>를 비교할 수 있는 논거로 삼을만하다.

<우리 집에 왜 왔니>에 대응하는 <Red Rover>는 영국에서 기원하여 호주, 캐나다, 미국 등지로 전파된 놀이이다. 현재는 전세계적인 분포를 보인다. 놀이형태의 유사성으로 볼 때, 우리나라의 ‘호박놀이’와 ‘수박놀이’와 유사하다. 그러므로 <우리 집에 왜 왔니>류의 놀이는 세계적 보편성을 엿볼 수 있는 놀이라 하겠다.

---

73) Isaac Taylor Headland, 『MOTHER GOOSE RHYMES』, Fleming H. Revell Company, 1900, p.112. 이 책에 수록된 노래의 영문과 중문은 다음과 같다.; “Flowers for sale, flowers for sale, Come, buy my flower, Before they get stale.”, “買花來/買花來/你不買花/花就壞”

## 4. 씨씨씨

### 가. 놀이의 특징과 유형

<씨씨씨>는 두 사람이 마주 본 상태에서 손을 맞잡고 시작해서 일정한 약속에 의해 서로 손바닥을 맞부딪치며 노래를 부르는 손뼉치기 형태이다. 이의 기본적인 놀이방식을 유형화하면 다음과 같다. 이상호 분류에 의한 놀이의 유형을 보면, 이 놀이는 노래놀이에 해당되며, 노래와 동작이 조화를 이루는 놀이 형태이다.

기본구조	객관적 이해	놀이의 재미
노래놀이	-상대놀이 -2명이 마주보고 노래에 따라 다양한 동작을 취하는 놀이	노래와 동작이 맞아떨어질 때 느끼는 일체감이 재미의 중심을 이룬다.
즐기기		

### 나. 자료 검토

#### 1) 한국의 자료

<씨씨씨>에 대한 직접적인 문헌은 없다. 다만 『유리원판으로 보는 풍물 1891~1930』<sup>74)</sup>에 ‘손뼉치기’를 하는 장면의 사진 한 장이 수록되어 있다. <씨씨씨>를 추적하는 데 매우 소중한 단서로 삼을 수 있다.

‘손뼉치기’는 두 사람이 마주하고 일정한 약속에 의해 서로 손을 맞부딪치며 노는 형태로 1895년 스튜어트 컬린의 기록에 나타나지만, 그 이전부터 있었을 것으로 여겨진다. 특히 최영년의 『속악유희』(1925)에는 ‘손뼉치기’가 예전의 손을 쓰는 기법인 수술(手術)이나 수벽치기(手癖打)에서 왔다고 말하고 있으며, 육당 최남선은 『조선상식』에서 과거 손을 이용한 무예의 일종인 수박이 차차 술자리의 여흥, 아동 유희로 변화했다고 주장한다. 특히 『고려사』나 『조선왕조실록』에 ‘수박희(手搏戲)’라는 표현이 다수 등장한다는 점에서 무예인 수박이 놀이화한 것으로 여겨진다. 따라서 후대에는 손을 이용한 무술에서 벗어나 유희적 성격이 가미되어 놀이

74) 국립중앙박물관·한국사진박물관 편, 『유리원판으로 보는 풍물 1891~1930』, 포토라인, 1998, 156쪽.

로 변화한 것으로 여겨진다.

## 가) 주요 문헌의 용례

### (1) 스튜어트 컬린의 『한국의 놀이』(1895)의 ‘손뽕치기’<sup>75)</sup> …… 수벽치기, 손뽕치기

수벽치기 : 손뽕치기	두 사람이 마주 보고 서서 그들 중 한 명이 실수하거나 질 때까지 주어진 순서대로 어떤 손 동작을 동시에 취한다. 처음에 각각은 두 손바닥으로 자신의 넓적다리를 친 다음 같은 방법으로 가슴을 친다. 그런 다음 손뽕을 치고 쪽 뺨은 왼손을 오른손으로 친다. 그 다음 손뽕을 치고 뺨친 오른손을 왼손으로 친다. 그리고 나서 자신의 손뽕을 치고 손바닥을 짝 펴서 상대방의 손바닥을 친 다음 둘 다 자기 손뽕을 친다. 자신의 손뽕을 치는 동작부터 시작해서 손뽕을 치고 끝나는 마지막 동작을 두 사람이 처음에 한 대로 세 번 반복한다. 동작이 점점 빨라지면서 놀이는 매우 어려워진다.
----------------	---

### (2) 『유리원판으로 보는 풍물 1891~1930』의 ‘손뽕치기’<sup>76)</sup>

당기를 맨 여아 두 명이 마주서서 손뽕치기를 하고 있고 주위의 아이들이 호기심 있는 표정으로 구경하고 있는 장면의 사진이다. 촬영 시점이 언제인지 정확히 밝히지 않았지만 손뽕치기의 역사를 추적하는 데 매우 실증적 자료로 보인다.



### (3) 최영년 『속악유희』의 ‘수벽치기’와 ‘손뽕치기’<sup>77)</sup>

…… 수벽타(手癖打), 수술(手術), 수벽치기

手癖打

舊俗有手術吉自劍技而來對坐相打兩手去來如有一手失法則便打倒名之曰수벽치기

수벽타 : 옛 풍속에 수술(手術)이라는 것이 있었다. 이것은 옛날 칼 쓰는 기술에서 비롯된 것이다. 서로 마주 앉아서 치는 것인데, 두 손이 왔다갔다 할 때에 만일 한 손이라도 범칙을 어기면 곧 벌칙을 당한다. 이것을 ‘손뽕치기’라고 한다.

손뽕치기, 『유리원판으로 보는 풍물 1891~1930』

75) 스튜어트 컬린, 윤광봉 역, 『한국의 놀이』(1895), 열화당, 2003.

76) 국립중앙박물관·한국사진박물관 편, 『유리원판으로 보는 풍물 1891~1930』, 포토라인, 1998, 156쪽.

77) 최영년, 「속악유희」 『해동죽지』 중권, 수벽타(手癖打), 1925(황순구 번역, 범우사, 2002).

劍術先從手術妙 (검술은 먼저 손재주의 교묘함으로부터 온다.)

戚將軍已教兵才 (척장군이 이미 군사에게 이 재주 가르치는데)

三節胸如此一節 (세 절구에 만일 한 절이라도 어긋나면)

拳鋒一瞥落頭來 (눈 깜짝할 사이에 주먹이 머리로 떨어진다.)

\*척장군(戚將軍) : 명나라 장군 척계광((戚繼光))으로 『기효신서(紀效新書)』(1560)라는 병서를 지음. 이 병서는 임란 시기에 유입되어 정조 시기의 종합무예서인 『무예도보통지』에 영향을 줌.

#### (4) 柳達永, 「農村調査研究-京畿道 利川郡 栗面 高塘里」의 ‘수벽치기’

1936년에 조사 보고된 유달영의 「農村調査研究」에 경기도 이천군 율면 고당리에 전승되는 ‘農民娛樂’의 하나로 ‘수벽치기(Sübyedchigi)’가 열거되어 있다.<sup>78)</sup> 비록 놀이방법을 기술하지 않았으나 손바닥을 뜻하는 ‘手擗’을 친다는 의미의 ‘수벽치기’가 분명하다.

#### (5) 최남선 『조선상식』의 ‘수박(手搏)’과 ‘손뽕치기’의 관계

\*수박의 이칭 : 수박희(手搏戲), 수박(手搏), 탁견희(托肩戲), 탁견, 희박(戲搏), 박희(搏戲)

- 최남선 『조선상식』 ‘수박’(1937) …… 수박(手搏)

“수박은 古에 변(拵)(혹 卞)이라 하고 후에 권(拳)이라 하고 진역에서 수박(手拍, 手搏), 내지 수벽(水擘) 등으로 訛하니 본래 무예의 一로서 차차 주석의 여흥, 아동의 유희로 화한 것이다. 그 법은 대개 수지(手指)의 굴신(屈伸)과 권악(拳握)의 진퇴로써 일정한 제약에 의한 승부를 결하는 것인데, 그 주석의 用이 된 자는 별로 수세령(手勢令) 혹은 활권(豁拳)이라 일컬어 그식이 時世와 함께 복잡해지고 무예의 意를 확충한 자는 그저 拳, 혹은 拳勇이라 하여 송의 장송계(張松溪)에 이르러 집대성을 본 고로, 世에 장계권술(張溪拳術)의 稱이 있다. … (중략) … 수박이 고려시대의 특히 무인간에 독상(篤尙)된 것은 고려사의 정중부, 두경승, 이의민, 최충헌 등 열전에서 보는 바와 같거니와 이조에서도 무예의 일목이 되어 태종실록 10년 정월조에 병조가 수박희로써 試人하여 방패군(防牌軍)에 補한 기사가 있다. 여지승람에는 여산, 은진의交界인 작지(鵲旨)에 每歲 7월 15일에 傍近兩都 居民이 모여들어 수박희(手搏戲)로써 승부를 다투는 일을 기재하였다.”<sup>79)</sup>

#### (6) 『조선의 향토오락』의 ‘손뽕치기’<sup>80)</sup>

지역	내용
강원 삼척	여자들이 서로 마주보고 앉아서 일정한 박자, 순서에 맞추어 손뽕을 마주친다.
경기 가평	둘이서 마주보고 노래를 합창하면서 그 리듬에 맞춰 양 손바닥을 상대의 양 손바닥에 서로 치

78) 柳達永, 「農村調査研究-京畿道 利川郡 栗面 高塘里」, 수원고등농림학교 농학과 卒業研鑽論文, 1936, 194쪽.

79) 최남선, 『조선상식』, 수박(手搏), 1937.



	면서 논다.
경기 안성	두 사람이 마주앉아 양손을 치며 어울려 논다. 이때 노래로 이야기를 엮는다.
경기 수원	둘이 마주 앉아 서로 손바닥을 마주 치면서 논다. 이때 다음과 같은 노래를 부른다. 〈노래〉 기러기야 기러기야 어디로가니. 한강까지 간다 무엇하러 가니. 새끼 키우러 간다 몇마리 키웠니. 두 마리 키웠다 너 한마리 갖고 나 한마리 갖자 뚜막 앞에 어머니는 꽃구경 가고 아버지는 물놀이 가고 (하략)
전남 고흥	양손을 맞잡고 서로 무릎이나 손뼉을 마주치며 논다.

## 나) 근래의 ‘손바닥치기’ 놀이

놀이연구가 이상호가 조사한 손바닥치기 놀이는 두 사람이 마주 보고 상대방의 손바닥을 치면서 노래 부르는 방식이란 점에서 기존 기록과 유사하다.

놀이방법은 ‘자기손뼉치기 → 오른 손바닥 부딪치기 → 손이 되돌아오면서 오른 손등 부딪치기 → 왼 손바닥 부딪치기 → 손이 되돌아오면서 왼 손등 부딪치기 → 악수하듯 오른 손끼리 잡기 → 오른손을 잡은 채 그 위로 왼손끼리 악수하듯 마주 잡기 → 오른손을 풀어 왼손 위로 오른 손바닥끼리 세 번 부딪치기 → 오른손을 풀어 왼 손등 세 번 치기’로 이루어진다. 그런데 놀이방식은 지역에 따라 약간의 다른 양상을 보이고 있다. 노래는 ‘반달’, ‘여름’, ‘아기 염소’, ‘태양을 사모하는 아이들아’ 등의 다양한 노래가 불려진다.<sup>81)</sup> 특히 이상호는 윤극영의 동요 ‘반달’에 맞추어 노래를 많이 부르며 놀이가 이루어진다고 말한다.

## 다) 검토 의견

- 손뼉치기와 <췌췌췌> : <췌췌췌> 놀이는 처음에 2사람이 손을 맞잡고 3번 ‘췌췌췌’하고, 이어 ‘아침바람 찬바람에 ……」로 시작하는 노래에 맞추어 상호 약속에 따라 자기 몸과 상대 손을 맞부딪치며 노래를 부른다. 나중에 ‘구리구리구리’라고 말하고, 가위바위보를 해서 승부를 겨루고 벌칙을 정한다는 점이 특징이다. 기존 기록과 차이는 노래를 부르고, 구움이 있으며, 가위바위보 승부를 한다는 점이다.

- 손뼉치기는 1895년의 스튜어트 컬린의 기록에 처음 나타나고 유리원판 사진으로 한 장

80) 村山智順, 박전렬 역, 『조선의 향토오락』(1941), 집문당, 1992.

81) 이상호, 「손바닥치기」, 『전래놀이 101가지』, 사계절, 1999, 142~146쪽.

이 전하지만, 고구려 시대부터 전승하는 ‘손을 이용한 무예’가 ‘손을 이용한 놀이’로 변화했다는 주장이 있다. 곧 최영년의 『속악유희』(1925)에는 ‘손뽕치기’가 예전의 손을 쓰는 기법인 수술(手術)이나 수벽치기(手癖打)에서 왔다고 말하며, 육당 최남선은 『조선상식』에서 과거 손을 이용한 무예의 일종인 수박이 차차 술자리의 여흥, 아동 유희로 변화했다고 주장한다.

- <세세세>와 손뽕치기 관련성 : <세세세>는 기존의 ‘손뽕치기’ 놀이에 일정한 노래와 율동, 승부방식이 가미된 것이다. 어떤 놀이를 부르고, 손뽕과 몸을 이용해서 몸짓을 어떤 식으로 하는가는 때에 따라 달라진다. 따라서 이 놀이는 기본적으로 ‘손뽕치기’ 놀이의 변형된 형태로 볼 수 있다.

## 2) 중국의 자료

### 가) 문헌 검토

중국의 유사한 놀이로 ‘박수놀이(拍手遊戲)<sup>82)</sup>를 들 수 있다. 지역에 따라서 ‘박대자(拍對子)’, ‘박수가(拍手家)’, ‘손뽕치고 무릎치기(拍手拍膝)’라고도 불린다.

이 놀이에 대한 기록은 이른 시기의 문헌인 『구당서(舊唐書)』와 『사물기원』을 참고할 만하다. 『구당서』 「오행지(五行志)」에는 “원화 아이들의 민요에 이르기를 ‘타맥타맥(打麥打麥), 셋셋셋(三三三)’, 그리고 몸을 돌려 말하기를 ‘춤을 추어라(舞了也)’고 하였다.”고 기술하고 있다. 송대 고승의 『사물기원』 권9에는 “경사의 동요에 이르기를 ‘타맥(打麥) 셋셋셋(三三三)’ 지금 풍속의 아이놀이에 타맥이 있다. 박수를 쳐서 타맥 소리를 내고, 뒤에 만드시 세 번 박수를 치는데, 연원이 여기에 있다.”고 하였다. “打麥打麥, 三三三”에서 “三三三”은 박수 세 번 치라는 말이다.

현대 놀이 중에는 별로 없고 주로 “당신은 한 번 치고 나도 한 번 치라(你拍一, 我拍一)”로 시작하여 숫자는 1부터 10까지 부르거나 1월부터 10월 또는 12월까지 부른다.

#### ※ 원전의 원문

《舊唐200卷》 卷37 志第17

元和小儿谣云：打麥，打麥，三三三，乃轉身曰：舞了也。

《舊唐200卷》 卷158 列传180

先是長安谣曰：打麥，麥打，三三三，既而旋其袖曰：舞了也。

82) 린지푸(林繼富) 주편, 『中国民间游戏总汇』: 언어문자편, 호남문예출판사, 2016, 350~356쪽.

解者謂：“打麥”者打麥時也；“麥打”者蓋謂暗中突襲也；  
“三三三”謂六月三日也；“舞了”也謂元衡之卒也。

《事物紀原》卷九

唐書武元衡之將遇害也，京師童謠曰打麥三三三，今俗兒戲有  
打麥鼓掌，作打麥聲後，必三拍之抑緣此

민요의 경우, ‘타맥요’ 외에도 전승이 가장 많은 것은 10가지 일을 노래하고 12달을 노래하는 것이다. 그리고 문답 형식의 것도 있다. 소수민족지역의 내용은 물품과 활동에 있어 그 민족의 특색이 있다.

## 나) 검토 의견

손뼉을 치며 노래를 하는 ‘손뼉치기’류의 놀이는 중국의 문헌에도 등장한다. 이런 점에서 보편적인 놀이의 하나로 판단된다. 다만 놀이에 수반된 노래는 제각각인데, 이는 국가별, 민족별, 지역별 문화특성을 반영하여 형성되고 전개된 것으로 보인다.

## 3) 일본의 자료

일본의 손뼉치기(お手あわせ)는 기본적으로 ‘셋셋세’<sup>83)</sup>로 시작된다. 선행연구에서는 전근대 에도시대(江戸時代, 1603~1867) 문헌에 소개된 ‘아오야마 독에서(青山土手から)’를 중심으로 소개되었지만, 에도시대 문헌에는 손뼉치기(お手あわせ)노래로 소개되었지만, 여기에 ‘셋셋세’라는 글자는 수록되지 않았다. ‘셋셋세’가 실제로 수록된 문헌은 근대 이후에 확인된다.

### 가) 문헌 검토

아오야마 독에서(아오야마 돛테카라青山土手から): ‘셋셋세’로 시작하며 노는 손뼉치기 노래의 대표격이다. 에도시대(江戸時代, 1603~1867)에 쓰인 『尾張童遊集』(1831)<sup>84)</sup>에 손뼉치기 놀이로 소개되었다. ‘아오야마 독에서(青山土手から)’는 전국적으로 알려져 있는데, ‘마루야마 독에서(丸山土手から)’(간토關東, 미에三重, 나가노長野, 도야마富山, 쓰시마對馬), ‘하코다테 독에서(函館土手から)’(홋카이도北海道) 등도 있다.<sup>85)</sup> 셋셋세로 시작되는 내용은 메이지시대(明治, 1867~1912)에서 다이쇼시대(大正, 1912~1926)에 걸쳐서 확인된다.<sup>86)</sup>

83) 우리 놀이를 말할 때는 ‘세세세’로 표기하고, 일본어를 옮겨 적을 때는 원음을 반영하여 ‘셋셋세(せつせつせ)’로 표기한다.

84) 오테라 교쿠초(小寺玉兆)가 발행하였다(역자 주).

85) 船戸美智子, 「青山土手から」, 『日本童謡事典』(上笙一郎 編), 東京堂出版, 2005, 9쪽.

시작구 ‘셋셋세’라는 말의 의미에 대해서는 정설(定說)이 없다. ‘세쓰세쓰(切切, 節節)’라는 설, 또는 일본어 ‘셋세토(せっせと)’가 변했다는 설이 있을 뿐이다.<sup>87)</sup> 이처럼 ‘셋셋세’라는 단어는 특별한 의미가 없는 구령으로 박자를 맞추기 위한 것으로 해석된다.

선행연구에서는 손뼉치기(お手あわせ) 동요를 처음으로 수록한 ‘아오야마 독에서’를 중심으로 검토되었고, 정작 ‘셋셋세’라는 도입부가 언제부터 시작되었는가에 대해서는 전혀 연구되지 않았다. 현재 후쿠시마현 후쿠시마에 전하는 ‘아오야마 독에서(青山土手から)’의 악보와 내용은 다음과 같다.

<아오야마 독에서>

셋셋세 파라리토세  
아오야마 독에서  
동쪽을 본다면, 본다면  
파란 새가 세 마리 세 마리,  
하얀 새가 세 마리 세 마리  
그 뒤를 멧쟁이가  
정장 바지(하카마) 입고, 구두를 신고  
스푹푹 노 풍(알몸의 몸, 무일푼 하이컬러)

青山土手から (福 島)

♩ = 126



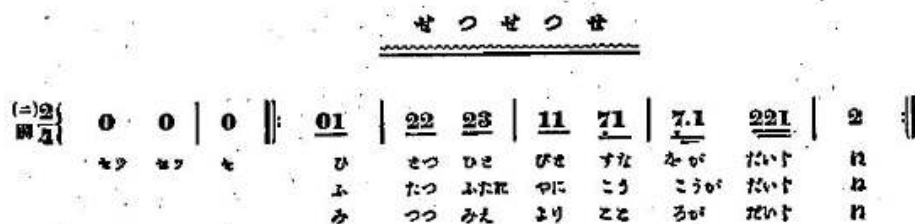
[센 센 세] [파라리토 세] 아오 야마 どてーから  
ひがしのほうを みれはネ みれはネ あおい とりが  
みつつみつ しろい とりか みつつみつ その あと 하이カラ  
さんが はかま はいて くつ はいて [스푹 푹 노 풍]

町田嘉章・浅野建二 編『わらべうた：日本の傳承童謡』, 岩波書店, 1962, 254쪽,

86) 武田正, 「手合わせ唄」, 『日本童謡事典』(上笙一郎 編), 東京堂出版, 2005, 245쪽.

87) 増田靖弘 編, 『遊びの大事典』, 東京書籍, 1989, 397쪽. 참고로, ‘세쓰세쓰(切切, 節節)’는 때때로(종중), ‘셋세토(せっせと)’는 부지런히(열심히)에 해당하는 일본어다.

집필진의 확인에 따르면, 『尾張童遊集』(1831)에 에도시대(1603~1867) 손뽕치기 놀이가 소개되었지만 ‘셋셋세’는 생략되었다. 근대 이후의 문헌에서 처음으로 ‘셋셋세’라는 구절이 보이는 것은 기독교 전도사, 음악가 미타니 다네키치(三谷種吉, 1868~1945) 『手風琴曲譜集』第2集(村上書房, 1891, 2쪽)이다. 하지만 여기에서는 중간 부분에 들어가 있다. 첫부분에 보조를 맞추기 위한 ‘셋셋세’가 확인되는 문헌은 시카마 고타쓰(四竈小辰)의 『古今雜曲集』2編<sup>88)</sup>이다.



시카마 고타쓰(四竈小辰) 編, 『古今雜曲集』2編, 共益商社, 1894, 69쪽

#### 나) 검토 의견

‘셋셋세’는 근대 이전에서 사용되었을 것으로 보이나, 실제로 확인되는 문헌은 1891년 이후다. 일본노래 <茶摘(차 따기, 차쓰미)>와 <기차(汽車)>는 일본 문부성 제1기 국정교과서 『尋常小學唱歌 第三學年用』(1912)에 수록된 이후, 계속해서 문부성 및 조선총독부 교과서에 수록돼 널리 알려졌다.<sup>89)</sup> 이들 노래는 ‘셋셋세’로 시작하는 것이 일반적이다.

교과서에 ‘셋셋세’라는 구절은 수록되지 않았지만, 이러한 노래의 교과서 수록으로 식민지 조선에서 ‘셋셋세’가 더 확산되는 계기가 되었을 것으로 판단된다. 참고로 <茶摘>는 “夏も近づく 八十八夜, 野にも山にも若葉が茂る(여름도 다가오는 88일 밤, 들에도 산에도 신록이 우거지네)”로 시작되며, <汽車>는 “今は山中,今は浜,今は鉄橋渡るぞと(지금은 산중, 지금은 해변, 지금은 철교를 지난다고)”로 시작되는데, 실제로 노래할 때는 ‘셋셋세’로 시작한다.

#### 4) 음악적 관점, 외라배우타와의 관계

손과 손뽕을 이용해서 하는 놀이로, ‘손뽕치기’나 ‘손 마주치기’의 시작 전 서두에서 부르는 노래가 있는데 <세세세>가 대표적이다. <세세세>는 예령구(豫令句)에 해당하는 서두이고 본격적인 ‘손뽕치기’ 놀이에는 노래에 따라 몸이나 손동작 유희가 따른다.

88) 四竈小辰, 『古今雜曲集』2編, 共益商社, 1894, 69쪽.

89) 일본문부성 및 조선총독부 창가교과서 목록 및 목차는 다음을 참고로 하여, 실제로 교과서를 전수 조사하였다. 宮脇弘幸研究代表, 『別冊 日本植民地・占領地・國定教科書 目次目録』, 宮城學院女子大學, 2009, 132~138쪽. 일본어 교과서는 다음을 참고하였다. 海後宗臣・仲新 編, 『日本教科書大系 唱歌』近代編 第25卷, 講談社, 1965.

곧 <췌췌췌>는 ‘손뽕치기’와 몸 동작을 하면서 놀이하기 위한 준비(예비)동작으로 서로 손을 잡고 흔들면서 부르는 유희요로 노래의 템포가 빠르면 4회, 느리면 8회 정도 흔들게 되는데, 일반적으로 두 사람 혹은 세 사람, 또는 여러 사람이 참여가 가능하다.

이 동작이 끝나면 이어서 ‘손뽕치기’를 한다. 여러 동작을 구성하여 노래의 가사에 따른 동작을 하는데, “감자에 싹이 나서”, “아침바람 찬바람에”가 따른다. 곧 동작을 행하면서 놀이 진행을 돕는 노래 종목이 따로 있는 것이다.

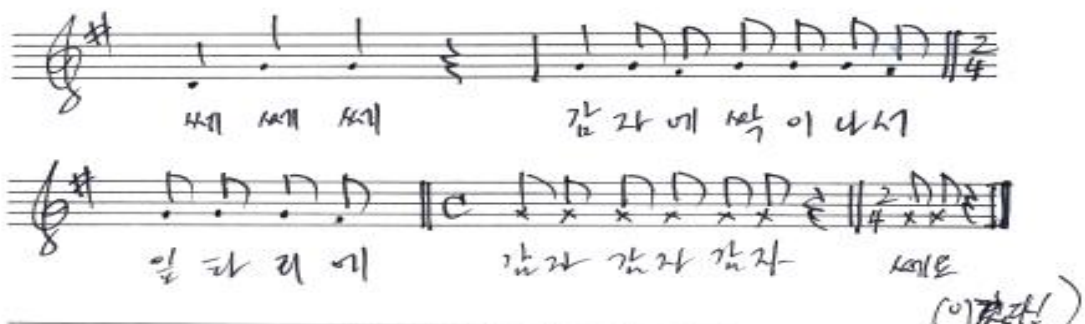
<감자에 싹이 나서(いもに芽か出て)> 놀이는 일본아이들도 하고 있다. 승부의 결정은 ‘가위 바위보’로 결정되고 놀이에서 진 사람은 한 쪽 손을 묻는다. 두 손이 오래 남아있는 사람이 이기게 되는데, 맨 밑으로부터 손을 포개서 맨 위에 올려진 사람이 밑에 있는 손을 쳐내리는 형식이다. 맨 위에 손이 있는 사람은 매를 맞을 일이 없고 한쪽 손이 묻어 있을 때는 자신의 손을 치는 경우도 있다.

## 가) 놀이노래 검토

### (1) 감자에 싹이 나서

췌췌췌

- 감자에(양손으로 감자모습을 표현해서 두 주먹을 낸다)
- 싹이 나서(양손으로 싹을 표현하는 가위 바위 보의 ‘가위’를 낸다)
- 이파리에(양손으로 잎이 무성한 모습을 표현하기 위해 바닥을 낸다)
- 감자 감자 감자(주먹을 내고, 가위 바위 보를 할 동작을 취한다)
- 췌요(가위 바위 보를 한다)



### (2) 아침 바람 찬바람에

이 유형은 ‘손뽕치기’의 한 유형으로 아이들의 정서가 잘 표현되어 있다. ‘손뽕치기’ 놀이를 ‘수뽕치기’라고도 하는데, 부르는 노래에 따라서 다양하게 놀이가 창안되고 놀아지고 있다.

일본에서도 17C 경에 부르던 노래로 ‘아오야마 언덕에서(青山土手から)’와 같은 손뽕치기 놀이와 노래를 찾을 수 있다. “아침바람 찬바람에”와 가사내용은 다르지만 멜로디는 공통성이 크다. ‘손뽕치기’의 익숙한 노래 선율은 고무줄 놀이에서도 차용된다.

노래에 따른 동작유희가 끝나서 “구리구리 가위 바위 보”로 승부가 결정되면 이기 사람은 진 사람의 뒷목 등 신체의 일부를 손가락으로 건드려 다섯 손가락 중에서 알아맞힌다.

췌췌췌

아침바람 찬바람에(오른손을 왼쪽 가슴에, 왼손을 오른쪽 가슴에)

울고가는 저기러기(우는 모습을 한 후 오른 손의 검지를 들고 하늘을 향해 날아가는 기러기를 가르치며)

우리선생 계실적에(오른손을 왼쪽 가슴에, 왼손을 오른쪽 가슴에)

엽서한장 써주세요(왼손바닥 가운데를 검지로 찍는다)

한장말고 두장이요(한 장은 검지 하나로 찍고, 두 장은 검지와 중지로 찍고)

두장말고 세장이요(두 장은 검지와 중지로, 세 장은 검지와 중지, 약지로 찍기)

구리구리구리구리(양 손과 팔을 앞 뒤로 굴리면서)

가위바위보

1. 아 침 바 람 찬 바 람 에  
2. 구 리 생 계 설 작 기  
3. 울 고 가 는 저 기 러 기  
엽 서 한 장 써 주 세 요  
두 장 말 고 세 장 이 요  
구 리 구 리 구 리 구 리 상 껌 뽀!

(아침바람 찬바람에 울고가는 저기러기 엽서한장 써주세요 두장말고 세장이요 구리구리구리구리 상 껌 뽀!)

### (3) ‘아오야마 언덕에서’(青山土手から)

셋셋세-노 요이요이요이 세つせつせ-のよいよいよ

아오야마 언덕에서	青山土手から
동쪽을 본다면 본다면	東の方を見ればね 見ればね
파란 새가 세 마리 세 마리	青い鳥がろつろつ
하얀 새가 세 마리 세 마리	白青い鳥がろつろつ
그 뒤를 멧쟁이가	その後はいからさんか
바지를 입고, 구두를 신고	はかまはいて靴はいて
구리구리 돌려서	くろくろ まわして
가위 바위보	じゃんけんぽん
셋셋세 파라리토세	

다음의 악보는 일본의 와라베우타 중 <췌췌췌> 놀이에 따르는 유희요다.<sup>90)</sup> 손뼉치기 외에도 노래 가사에 따라 얼굴을 찡그리거나 웃음 웃는 동작을 하는 놀이의 서두에서 ‘셋셋세’로 시작하는 도입구가 있다.

**81.0 だるまさん にらめっこ**

比較の要点 ◆

**81.0 だるまさん にらめっこ**

★ 楽式による分類

A—導入部のあるもの。

B—8小節のもの。

C—途中が省略された5小節のもの。

★★ このような極めて短かい曲は、普通、楽式上の変化は出てこないものであるが、これはその中の例外的な曲である。

**81.0 Daruma Face**

Daruma, Daruma,  
let's make a Daruma face.  
Laugh and you are out.  
Appropo

★だるまさん だるまさん  
にらめっこ しましょ  
笑うと (ぬかす アップアップ  
まげよ  
だめよ  
しっぺ

★最初に 次の言葉が 入ることがある  
せっせっせ ぼらりこさん

分類 番号	曲名	速度 M.M.	演 奏 者			採 集 者	採 録 者
			区 名	校 名	学 年		
A 1	イ	156	千代田	錦 華	2・3・4	坂 小	植 木
B 1	ロ	96	中 野	東 中 野	4	小 作	植 木
B 2	ハ	96	文 京	沙 見	3	拓 植	植 木
B 3	ニ	108	神 奈	野 原	1	藤 生	藤 生
B 4	ホ	108	中 野	多 田	5	藤 生	藤 生
B 5	ヘ	108	中 野	新 山	2	藤 生	藤 生
B 6	ト	108	中 野	新 山	4	藤 生	藤 生
B 7	ニ	132	千代田	錦 町	3	拓 小	植 木
C 1	ト	84	足 立	千寿第二	3	拓 植	植 木

다음 악보<sup>91)</sup>도 윗 악보에 이어 눈을 올려 뜨고 내려뜨고 하는 동작으로 고양이 눈을 만든다.

90) 小泉文夫 編, 『わらべうたの研究』 楽譜編 II, 197쪽.

91) 小泉文夫 編, 『わらべうたの研究』 楽譜編 II, 197쪽.



**81.1 あがり目さがり目**

比較校譜作製書 上 原

あがり目 さがり目 ぐるりと まわして 顔の目

分類 番号	出典 の英名	速度 M.M.	調 区 名	楽 校 名	年 学 年	採 集 者	採 譜 者
A 1	愛 二	144	世田谷	東大原	2	小 作	小 作
A 2	愛 三	96	足立	本 木		市 川	市 川
A 3	愛 四	156	中 野	新 山	3	南 生	南 生

81.1 Cat's Eyes

Up pulled eyes,  
Down pulled eyes,  
Pull them round and round.  
The cat's eyes

고이즈미후미오(『일본와라베우타 연구』 책임연구원)는 페루, 브라질, 미국에서 ‘췌췌췌’을 수집한 경험이 있다고 한다.<sup>92)</sup>

이러한 ‘손뼉치기’를 하면서 유희동작을 곁들이면 손바닥 부딪치는 소리가 나고, 노래의 박자에 맞춰서 노래가사를 손이나 몸동작으로 표현하는 것 등 아이들에게 선호되었던 것이다. 특히 ‘아침바람 찬바람에’는 음악적으로 유사하고 손 유희의 놀이 방법도 흥미가 있어 한국아 이들의 정서와도 잘 맞아 떨어지지 않았나 하고 생각된다.

전영숙은 ‘감자에 싹이나서’는 일본의 놀이이며 ‘아침바람 찬바람에’에 와서는 선율이 단순해지면서 가사내용도 달라지거나, 그 짜임새는 일본과 같다고 한다. 그리고 마지막에 서로 승부를 가릴 때 양손을 앞뒤로 돌리는 ‘구리구리’라든지 일본의 놀이와 닮아있어 일본의 놀이임을 강조한다.

이와는 달리 김숙경(2008)은 ‘손뼉치기’는 세계 여러 나라 아이들이 그들의 말과 가락으로 놀이를 즐기고 있는 놀이라 했다.<sup>93)</sup> 언어와 가락이 다를 뿐 준비과정에서 서로 손을 잡고 흔드는 부분이 같다. 독일, 영국, 스위스 등의 유럽 여러 나라에서도 놀이를 즐기고 있다. 알프스 산맥을 끼고 있는 요들송의 나라 스위스에서도 손뼉치기를 하는데, 중간중간 ‘구리구리’가 삽입되어 놀이를 하며, 경쾌하고 빠른 2박자의 놀이이다.

또한 ‘구리구리’는 양손이 서로 닿지 않게 굴리는 놀이이다. 놀이 동작은 같은데, 지역마다 노랫말이 조금 다른 경우도 있으나 대체적으로 ‘구리구리’로 하고 있다. 이처럼 ‘췌췌췌’나 ‘구리구리’는 우리의 옛 선조들이 창안한 것이다. 현재도 일본 아기들이나 한국 아기들이 ‘췌췌’, ‘곤지곤지’, ‘구리구리’, ‘췌췌췌’를 하며 손놀이 노래를 즐기고 있다.<sup>94)</sup>

92) 홍양자, 『우리 놀이와 노래를 찾아서』, 다림, 2000, 114쪽.

93) 김숙경, 『한국 전통문화와 구전 전래놀이 노래』, 동문사, 2008, 55~57쪽.

94) 김숙경, 『한국 전통문화와 구전 전래놀이 노래』, 동문사, 2008, 55~57쪽.

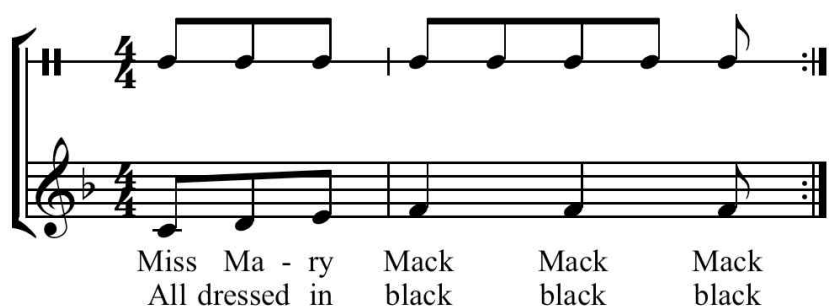
## 나) 검토 의견

‘손뼉치기’를 하면서 놀이를 하는 것은 러시아 영화<sup>95)</sup>등에서도 나타나는 것으로 보아 전세계 보편적인 것으로 볼 수 있고, 일본에서 전래된 유사한 노래가 한국 아이들의 정서에 맞아 즐겨 놀았던 것으로 보인다.

## 5) 기타 외국의 사례

### 가) 자료 검토

<췌췌췌>는 손뼉을 마주치는 놀이이므로 <Clapping games>에 속한다. 이 놀이의 한 예로 <Mary Mack> 또는 <Miss Mary Mack>은 영국, 오스트레일리아, 캐나다, 뉴질랜드 등 영미권 어린이들이 즐기는 놀이이다. 1888년에 출간된 『The Counting Out Rhymes of Children』은 West Chester, Pennsylvania에서 채록한 놀이노래의 여러 이본을 수록하고 있다.<sup>96)</sup> 참고로 <Mary Mack>의 노래를 든다.<sup>97)</sup>



#### (1) Say, Say, playmate<sup>98)</sup>

“Say, Say,” “See, see” 등으로 알려진 어린이들의 손뼉치기게임은 미국의 유명 노래에서 유래되었는데, 이 놀이는 부분적으로 또 다른 대중적인 노래에서 파생된 것이다. 가사가 부분적으로 파생된 것으로 여겨지는 초기의 곡은 1894년 발행된 “I don’t Want to Play in Your Yard”<sup>99)</sup>이다. 곡조는 어린이놀이와 사뭇 다르지만 “지하실 문을 미끄러져 내려가(sliding down our cellar door)”, “빗줄기를 타고 내려가(holler down our rain-barrel)”, “사과나무

95) 영화, ‘전쟁과 사랑’

96) Gaunt, Kyra Danielle, 『The Games Black Girls Play: Learning the Ropes from Double-Dutch to Hip-hop』, NYU Press. 2011, p.63.

97) 관련 영상 : [https://en.wikipedia.org/wiki/Clapping\\_game](https://en.wikipedia.org/wiki/Clapping_game)

98) 관련 영상 : <https://youtu.be/W2lOX-ccvxs>

99) 관련 영상 : <https://youtu.be/l2nsp1vUf4g>

에 기어오른다("Climb our apple tree")가 편입되었다.

두 번째 인기곡인 "Playmates"(작사·작곡 Saxie Dowell)는 1940년에 뉴욕의 Santly-Joy-Select에서 발표되었다. 같은 해, 국제 저작권이 확보되었고, 파리, 베를린, 시드니, 런던에 발매되었을 것으로 추정된다.<sup>100)</sup> 빅터 카텔 미국 U.C.L.A. 대중음악도서관 보관국장에 따르면 인기곡을 한 그룹 이상이 녹음하는 것이 일반적인 관행이었다고 한다.<sup>101)</sup>

## (2) 노래 가사

### ① I don't Want to Play in Your Yard(1894)의 가사

I don't want to play in your yard,  
I don't like you anymore.  
You'll be sorry when you see me  
Sliding down our cellar door.  
You can't holler down our rain barrel,  
You can't climb our apple tree,  
I don't wanna play in your yard,  
If you can't be good to me.  
You can't holler down our rain barrel,  
You can't climb our apple tree,  
I don't wanna play in your yard,  
If you can't be good to me.

### ② Playmates(1940)의 가사

REST Say say my play- mate  
REST Come out and play with me.  
REST And bring your dollies three.  
REST Climb up my ap-ple tree

### ③ Say, Say, playmate(오늘날 놀이노래)의 가사

Say, Say my playmate  
Come out and play with me  
and bring your dollies 3  
Climb up my apple tree  
slide down my rain barrel

---

100) Riddell Cecilia, 『Traditional singing games of elementary school children in Los Angeles』, University of California, Los Angeles, ProQuest Dissertations Publishing, 1990, p.245.

101) Riddell Cecilia, 『Traditional singing games of elementary school children in Los Angeles』, University of California, Los Angeles, ProQuest Dissertations Publishing, 1990, pp.245~246.

into my cellar door  
and we'll be jolly friends  
forever more - more - more!  
Say say playmate

시작 부분 손동작과 악보는 그림과 같다.<sup>102)</sup>

#### HC-6 Say, Say, My Playmate

The musical score for 'Say, Say, My Playmate' is presented in four systems, each with a four-part hand action diagram above a single musical staff. The first system is highlighted with a red border.

- System 1:**
  - Hand actions: hold and begin to swing, swing bkwd, swing fwd, swing bkwd.
  - Lyrics: Say, say, my
- System 2:**
  - Hand actions: swing fwd, swing bkwd, release, clap.
  - Lyrics: play mate,
- System 3:**
  - Hand actions: clap, backs, both, clap.
  - Lyrics: come out and
- System 4:**
  - Hand actions: right, clap, left, clap.
  - Lyrics: play with me ,

102) Riddell Cecilia, 『Traditional singing games of elementary school Children in Los Angeles』, University of California, Los Angeles, ProQuest Dissertations Publishing, 1990, p.241.

### (3) 캄보디아의 손뽕치기<sup>103)</sup>

참고할 문헌을 확보하지 못하여 놀이방법과 놀이노래를 알 수 없다. 그러나 캄보디아 어린이 역시 노래를 부르며 노래에 맞춰 손뽕치기를 하는 <쎄쎄쎄>류의 놀이를 한다.



캄보디아 어린이의 손뽕치기

#### 나) 검토 의견

<쎄쎄쎄>는 영미권에서 손뽕을 마주치며 노는 <Clapping games>의 한 종류에 해당한다. 손뽕치기를 할 때 부르는 노래와 노랫말은 매우 다양하다. 19C 후반에 보고되는 자료들을 참고할 때 손뽕을 치며 노래를 부르는 이 놀이는 어린이놀이로서 세계적인 보편적 놀이로 보인다. 다만 노래와 노랫말에 차이가 크다는 점은 전승 지역의 문화적 특성에 기반한 데 비롯된다. 우리의 <쎄쎄쎄>는 이와 같은 보편성과 함께 일제강점기의 시대상황과 맞닿아 있는 특별 현상이 아닌가 한다.

## 다. 소결

<쎄쎄쎄>는 상대놀이의 하나인 노래놀이이다. 손뽕을 치며 노래를 연행하는 특징을 갖는다. <쎄쎄쎄>의 손뽕치기는 『한국의 놀이』(1895)에 처음 등장하고, 사진으로는 『유리원판으로 보는 풍물 1891~1930』에 등장한다. 이러한 손뽕치기는 ‘수술(手術)’이나 ‘수벽치기(手癖打)’에서 왔고(최영년, 『속악유희』, 1925), 무예의 일종인 수박이 아동 유희로 변화했다(최남선, 『조선상식』).

중국에서도 <쎄쎄쎄>류의 놀이를 즐기는데, 이는 『구당서(舊唐書)』와 『사물기원』에 기록될 만큼 오랜 역사를 가지고 있다. 영미권에서도 ‘Say, Say, playmate’와 같은 놀이노래를 부르며 노는 <Clapping games>이 있다.

문제는 <쎄쎄쎄>를 이해할 때, 놀이노래가 일본의 음계 내지 선율을 가지고 있다는 점이다. 일본의 놀이에서 <셋셋세>가 문헌에 등장하는 시기는 1891년 이후이고, <셋셋세> 관련 놀이노래가 교과서에 수록된 것은 1912년이다. 그만큼 노래의 역사성을 담보하고 있다. 놀이노래 중 일본의 <아오야마 언덕에서(青山土手から)>은 17C의 노래로 매우 유명하다. 우리의 <아침

103) 김병호, 『우리 문화 대탐험』, 황금가지, 1997, 104쪽.

바람 찬바람에>과 비교되는 노래인데, 가사내용은 다르지만 멜로디는 공통성이 많다. 이는 한 일의 특수한 역사적 관계에서 비롯된 것이나 놀이의 영향 관계를 입증하는 준거가 될 수 없다. 이 점은 영미권의 <Clapping games>에서도 확인된다. 손뼉치기의 행위론적 측면에서 동일 형태의 놀이나 놀이노래 측면에서는 다양한 노래 중의 하나로 볼 수 있다.

결국 손뼉을 치며 노래를 부르는 <췌췌췌>는 일본에만 있었던 놀이가 아니라 전세계적인 보편적 놀이라 할 수 놀이노래의 가사와 선율에 차이가 나는 것은 전승 지역의 문화적 특성에 기반한 데 비롯된다. 우리의 <췌췌췌>는 이와 같은 보편성과 함께 일제강점기의 시대상황과 맞닿아 있는 특별 현상이 아닌가 한다.<sup>104)</sup>

---

104) 참고로 일본학자들은 ‘췌췌췌’가 무엇을 뜻하는 말인가에 대해서 명확히 고찰하지 못하고 있다. 때로는 서양의 ‘say say’가 유입된 말이 아닌가 추론하기도 하지만 이 역시 단정하기 어려운 실정이다. 와라베우타 측면에서 볼 때, ‘췌췌췌’는 대단히 선호되고 많은 비중을 차지한다. 이는 결국 이 놀이가 일본의 놀이라는 주장에 힘을 실어준다. ‘췌췌췌’를 대체할 구호[예령구]를 모색할 필요가 있다.

## 5. 고무줄 놀이

### 가. 놀이의 특징과 유형

<고무줄 놀이>는 두 사람이 양쪽에서 긴 고무줄을 잡고 있으면, 여자 아이들이 두 발을 엇갈려서 각종 노래에 맞추어 고무줄을 넘나들면서 율동을 하는 놀이 형태이다. 줄의 높이를 달리하면서 고난도의 놀이가 이루어지며, 다양한 노래가 삽입된다. 이것은 ‘고무줄’의 탄력을 이용해서 두 다리를 이용한 유희요가 이루어지는 점이 특징적이다.

이 놀이는 ‘고무줄’이라는 놀이도구가 가장 중요하다. 놀이도구가 열대지방의 고무나무에서 추출되며, 고무가 한국에 전승된 것은 일제강점기 시기이다. 따라서 전근대의 놀이에는 등장할 수 없는 놀이종목이다.

놀이도구가 ‘줄’이라는 점에서 줄타기 또는 줄다리기와 관련성을 생각할 수 있으나, 줄타기는 지상에서 일정한 높이의 줄 위에서 재주를 부리는 방식이고, 줄다리기는 긴 줄을 양편에서 서로 당기는 형태라는 점에서 놀이 방식이 다르다.

이상호 분류에 의한 놀이의 유형을 보면, 이것은 놀잇감 놀이 중에 자연물을 이용한 놀이로 분류할 수 있다. 주로 다리를 이용한 활동이 주를 이루며 노래에 따른 다양한 동작이 가미되고, 높이에 따라 다양한 난이도가 형성된다.

기본구조	객관적 이해	놀이의 재미
놀잇감 놀이	-노래와 놀잇감이 어울린 놀이 -정해진 노래와 그에 맞는 동작을 구현하는데 이때 고무줄의 성질을 활용하여 밟기, 넘기, 끌기 등의 동작을 취하면서 하는 놀이	손뼉치기의 일체감이 개별에 국한된다면 고무줄은 집단적이라 강도가 더 크다. 또한 난이도(발목, 종아리, 허리 등)에 따라 정확한 동작을 다른 사람과 함께 해냈을 때의 성취감과 소속감도 이 놀이를 지속하게 하는 요인으로 작용한다.

### 나. 자료 검토

#### 1) 한국의 자료

고무줄 이전에 새끼줄을 이용해 좌우로 넘나드는 놀이 형태가 있었다. 최영년의 『속악유희』

(1925)에는 ‘줄넘기’라는 놀이가 나타나는데, 일종의 새끼줄넘기 형태이다. 이것은 지금의 줄을 돌리는 줄넘기가 아니고, 줄을 좌우로 넘나들며 노는 놀이 방식이다.

한편 <고무줄 놀이> 형태는 『조선의 향토오락』(1941)에 처음 나타난다. 그리고 1940년대 울산 방어진 지역 고무줄 놀이의 조사보고서가 있을 뿐이다. 한편 2000년대에 나온 김광언의 『동아시아의 놀이』, 이상호의 『한국민속예술사전-민속놀이』에 나타난 근현대 고무줄 놀이도 비교를 제시했다.

### 가) 최영년의 『속악유희』(1925)에 나타난 ‘새끼줄놀이’ …… 도삭희(跳索戲), 줄넘기

跳索戲：舊俗兒童以索執其兩端且越且跳乃至千餘度一云趙重峯先生使兒童作此戲健脚力消脚氣云名之曰 줄넘기

도삭희：옛 풍속에 어린이들이 새끼줄의 양끝을 잡고 넘고 또 뛰기를 천여 번에 이르도록 하는 놀이가 있다. 조중봉 선생이 어린이들로 하여금 이 놀이를 하게 하여 다리 힘을 기르고 각기병을 없어지게 하였다 한다. 이것을 ‘줄넘기’라고 한다.

一索千跳又萬跳	한 새끼줄로 천번 뛰고 만번 넘으니
玉環腳法漸騰高	옥가락지 각법은 점점 높아진다.
須令雙足輕如鳥	두 발의 가볍기가 새같이 되니
飛上金城也不勞	날아서 금성에 오르기도 어렵지 않다. <sup>105)</sup>

최영년<sup>106)</sup>은 소설가이며 언론인으로, 신소설 『추월색』의 저자인 최찬식(1881~1951)의 부친이다. 그는 ‘도삭희’를 ‘줄넘기’라고 번역했지만, 현재의 줄넘기가 아니고 <고무줄 놀이> 방식에 가깝다, 곧 새끼줄을 사용하며, 놀이방식이 아이들이 새끼줄의 양끝을 잡고 넘나들기를 수천 번 반복했다는 점에서 고무줄 놀이의 원초적 모습을 지닌다. 임진왜란 시기의 인물인 조중봉이 아이들에게 다리 병인 각기병을 방지하고, 다리 힘을 기르기 위해 이 놀이를 널리 보급했다는 언급이 있다. 조중봉은 임란 때의 의병장인 조현(1544~1594)<sup>107)</sup> 선생을 지칭한다. 위의 기록내용으로 보아, 조현이 임진왜란 일어나기 이전에 옥천 지역에서 아이들에게 이 놀이를 보급했을 것으로 추정된다. 이런 점을 고려하면 조선 중기부터 아이들이 긴 새끼줄을 받

105) 최영년, 「속악유희(俗樂遊藝)」, 『해동죽기(海東竹枝)』 중편(1925), 도삭희(跳索戲)(황순구 번역, 범우사, 2002).

106) 최영년(1859~1935)은 호는 매하, 매하산인으로, 경기도 광주 출생이다. 소설가이며 언론인이다. 시흥(時興) 학교를 설립하고, 일진회 가입했으며, 대한일보 기사를 거쳐 제국신문을 설립했다. 그는 친일반민족행위자로 알려져 있다.

107) 조현(趙憲, 1544~1594)의 호는 중봉(重峰)이며, 율곡 이이의 제자로, 임진왜란 시기의 의병장이다. 1567년에 등과하여, 전라도사, 보은현감으로 있었으며, 1589년에 정치의 득실을 간하였다가 길주로 귀양을 갔다. 임란 시기에 충북 옥천에서 의병을 일으켜 금산에서 싸우다 전사했다. 금산의 ‘칠백의충’은 의병장 조현을 비롯한 당시 순절한 700의사의 묘소이다.



복해서 넘나드는 놀이가 있었음을 알 수 있다.

#### 나) 『조선의 향토오락』(1941)의 ‘고무줄 놀이’<sup>108)</sup>

<고무줄 놀이>는 『조선의 향토오락』(1941년 출간, 1936년부터 조사)에도 나타난다. 놀이방식은 양쪽에 고무줄을 잡고 숫자와 지명이 들어간 노래에 맞추어 양다리를 사용해 줄을 넘나들면서 율동을 하는 놀이 형태이다. 그런데 강원도 평창 지역에 유일하게 나타나는데, 내용은 서울 지역에서 전해졌다는 기록하고 있는 점에서 당시 전국에 퍼졌을 가능성이 있다. 다만 한 곳만 제시된 것은 이 놀이가 주요 조사 항목이 아니었을 가능성이 크다.

강원 평창 고무줄 놀이	동근 고무줄을 약 2미터 정도 되게 묶어서 두 사람으로 하여금 양쪽 끝을 잡고 있게 하고, 고무줄을 뛰는 사람이 한 명씩 "하나부터 일본, 셋부터 시베리아, 다섯부터 러시아, 일곱부터 할빈, 아홉부터 열까지, 그리고 열하나부터 스물까지"의 노래를 부르면서 고무줄을 뛰어넘어서 마지막 스물까지 계속 뛰어넘으면 한번 이기게 된다. 서울 지역에서 전해졌다.
--------------------	--

한편 『조선의 향토오락』에는 ‘줄넘기’라 지칭되는 놀이가 있는데, 모두 2사람이 줄을 돌리면서 다른 아이들이 안으로 들어가 걸리지 않게 뛰는 현재의 줄넘기 형태이다. 제주도 지역의 줄넘기는 ‘끝말잇기’ 형태로 일정한 노래가 불려진다는 점이 특징이다.

지역	내용
경남 창녕	길이 6~7미터 정도 되는 줄의 양끝을 잡고 좌우로 돌린다. 이 줄을 1~3명이 뛰어넘는다. 혼자 할 경우는 3~4미터 되는 줄을 잡고 앞뒤로 돌리며 앞으로 뛰어나간다.
제주	1.8미터 정도의 끈을 원형으로 만들어 돌리면서 노래에 맞춰 논다. <노래> 안녕 삼각. 포와라 사각. 사각은 두부. 두부는 하얗다. 하얀 것은 토끼. 토끼는 난다. 나는 것은 까마귀. 까마귀는 검다. 검은 것은 굴뚝. 굴뚝은 높다. 높은 것은 하늘. 하늘은 푸르다. 푸른 것은 바다. 바다는 깊다. 깊은 것은 부모의 은혜.
함북 경원	두 사람이 양편에 서서 새끼줄을 돌리면, 한 사람은 그 줄에 걸리지 않도록 뛰는 놀이이다.

#### 다) 1940년대 울산 방어진의 ‘고무줄 놀이’

<고무줄 놀이>는 두 사람이 마주서서 고무줄 양 끝을 잡고 놀이를 하는 사람을 위하여 노래를 부르는 기본적인 것과 U자형, 삼각형으로 잡고서 하는 방법이 있다. 방법은 단계가 있어서 고무줄을 복숭아뼈 있는 곳부터 손을 쳐들어 높게 한 곳까지 이르는 고무단 뛰기와 편족 뛰기, 고무줄 엮히기, 줄을 건드리지 않고 넘기, 한발 걸고 외발뛰기 등이 있다.<sup>109)</sup>

방어진 여자 아동들도 <고무줄 놀이>를 많이 하였다. 당시의 <고무줄 놀이>에 이용하던

108) 村山智順, 박전렬 역, 『조선의 향토오락』(1941), 집문당, 1992.

109) 좌혜경, 「한·일 아동놀이의 비교」, 『한국민속학』 23, 한국민속학회, 1990, 147쪽.

고무줄은 오늘날 많이 하는 검정 고무줄이 아닌, 노란 고무줄을 서로 엮어 길게 늘어뜨린 것이었다. 아버지나 어머니가 노란 고무줄을 사오면 여자 아동들이 그것을 엮어 <고무줄 놀이>를 하였다. <고무줄 놀이>를 할 때는 노래를 부르는데, 무릎에서부터 머리끝까지 높이를 옮겨가면서 노래에 맞춰 아동들은 고무줄을 넘었다. 주로 같은 나이 또래 여자 아동들끼리 놀았으며, 편을 갈라 놀기도 하였다.

3학년때가, 요새 고무밴드 안 있나, 저거를 어디서 사왔는지 엮어가지고 고무줄 뛰는 거 할 때 쓰라고 그래 해주고. (고무줄은 학교에서만 했어요, 집에 와서도 했어요?) 집에 마당이 많으니까, 내가 형제간이 많으니까 울타리에서 형제간에 많이 했지. 그러니까네 둘째딸하고 셋째하고 내가 넷째고, 다섯째까지는 이래 한 집에서 살면서 생활을 오래 했는데 지금도 막내가 지금 육십아홉인데 칠십인데 가도 옛날 노래를 참 잘해요. 지가 요만할 때 얘기가 기어댕길때 삼천리 강산에 이거 다 우리 한국 건전가운데, 개가 노래 잘해요. (고무줄 놀이는 누구한테 배웠어요?) 학교에서 선배들이 하는거, 우리가 놀이가 없으니까는 이제 그런 거 따라하지. (학교 들어가서 고무줄 배우신 거죠?) 그렇지, 고무줄은 그 당시에 어디서 사셨어요?) 아버지가 사다줬지, 딴 아들은 검은 고무로 하는데, 나는 우리 부친이 고무를 엮어줘가. 그래서 아버지 어디서 구해왔냐 하니까 조양백화점에서 구해왔다. 이거는 해방되고 난 후에, 내가 좀 성장했을 때. 이 노래 부를 때, 삼천리 강산에 햇빛이 돋는날, 우리 OO은 무궁화 피었네 동포야 동포야 이날을 잊지를 말고 OO의 자유를 누리세로세 우리가 광복되고 난 후에. 일제때는 이 노래 아니고 그때 노래는 잘 모르겠네. 내가 4학년에 해방되자 5학년 될때. 이 밴드만 보면 우리 아버지 생각이 나요. (놀 때는 어떤 식으로 놀아요?) 네 사람이 둘이가 잡고 팀을 나뉘가, 퍼떡 퍼떡 뛰다가 걸려가 넘어지면 팀을 바꾸고. 전에는 발목에 했다가 고 다음에는 올렸다가 고 다음에 잘뛰는 아는 허벅지까지 가고. 둘이 마주 서가 있으면 자꾸자꾸 올리고. 요즘걸로 하면 장대높이뛰기, 그때부터 그런 게 있었어요.<sup>110)</sup>

## 라) 근래 조사된 고무줄 놀이

### (1) 『동아시아의 놀이』 수록 ‘고무줄넘기’<sup>111)</sup>

고무줄넘기는 남이 당겨 쥔 고무줄(길이 3~4미터)을 노래에 맞추어 발목에 걸어서 넘는 여자 어린이 놀이이다. 둘이 놀 때는 고무줄 한 끝을 기둥 같은 데에 잡아매고 다른 끝을 하나가 잡는다. 수가 많으면 주장 둘이 가위바위보로 잘 하는 아이를 골라 편을 나누며, 마지막 남은 ‘깍두기’는 양쪽에 번갈아 들어간다. 이와 달리 능숙한 아이가 깍두기가 되기도 한다. 가위바위보에서 진 쪽이 고무줄을 잡고 특정한 노래를 지정하면, 이긴 쪽은 그에 알맞은 동작을

110) 최○○(여·78세, 방어진 거주), 조사일자: 2010.11.22, 서종원 조사. cf. 서종원, 「식민지시기 아동놀이의 실체와 특징 -울산방어진 사례를 중심으로」, 『실천민속학』 19집, 실천민속학회, 2012.

111) 김광연, 「고무줄넘기」, 『동아시아의 놀이』, 민속원, 2004, 616~618쪽.

펼친다.

도중에 잘못하는 아이가 나오면, 다음 아이가 자기 몫과 그의 나머지 부분을 해 준다. 줄을 넘다가 걸리면 ‘죽어서’ 줄밖으로 나가고, 다른 아이가 그의 몫을 넘어주면 ‘살아서’ 다시 들어와 넘는다. 다섯 단계까지 넘기로 하였다가, 넷째 단계에서 죽으면 이미 넘은 것이 무효가 되기도 한다. 한 단계가 끝나, 다음 동작으로 넘어갈 때는 줄 높이와 노래가 달라진다. 그러나 중간에 실패하면 상대방에게 순서를 넘겨주고 고무줄을 잡는다.

줄은 처음 땅 바닥에서 시작해서 발목·무릎·넓적다리·궁둥이·허리·겨드랑이·어깨·목·귀·머리·머리 위 한 뼘·머리 위 두 뼘 등 점점 올라가 마지막으로 손을 뻗친 높이까지 이르며 이를 만세라 한다. 이때는 키가 제일 큰 아이가 줄을 잡는다. 줄 높이가 겨드랑이에 이르면서부터 물구나무서기로 넘으며, 가장 높은 단계의 동작을 마친 쪽이 이긴다. 또 한 줄에 두 셋이 함께 들어가 노래에 맞추어 넘기도 한다.

줄은 흔히 외줄이지만 허리에 둘러서 두 줄도 만든다. 또 노래를 부르지 않고 숫자만 헤아려 승부를 가르는 앞뽀기와 뒤뽀기도 있다. 근래는 동요 외에 상품광고 노래나 만화 주제가도 부른다.

줄을 넘는 동작은 1) 한 발로 넘기, 2) 두 발로 동시에 넘기, 3) 조금 떨어진 거리에서 달려가다가 단번에 뛰어넘기, 4) 선 자리에서 한 다리에 줄을 걸고, 다른 다리로 걸어 넘기 등이 있다. 줄은 한 단 넘고 나서 쉰 다음 단계로 들어가지만, 마지막까지 이어 넘기도 한다.

충청남도 부여지방에서는 고무줄 수에 따라 한줄 고무줄·두줄 고무줄·세줄 고무줄·네줄 고무줄·다섯줄 고무줄이라 부른다. 강성복의 설명이다.

<두줄 고무줄>은 4~6명이 편을 가른다 가위바위보에서 진 쪽은 다리에 고무줄을 걸고, 이긴 쪽은 <한줄 고무줄>처럼 ‘살랑살랑’, ‘봄바람’, ‘캔디아가씨’ 등의 노래를 부르며 고무줄을 뽀거나 넘는 동작을 거듭한다.

줄은 1) 발목, 2) 무릎, 3) 허벅지, 4) 겨드랑이, 5) 목 등으로 옮기며, 각 단계마다 세 가지 기본 동작을 펼친다. 이때 부르는 노래이다.

사이다 사러 가게 갔더니  
사이다 없어 콜라 사왔네.  
사이다 사러 가게 갔더니  
사이다 없어 콜라 사왔네.  
사이다 콜라 콜라 사이다  
사이다 콜라 코콜라

<세줄 고무줄>은 여러 명이 각기 고무줄을 할 때 노는 방식이다. 가위바위보에서 꼴찌를 한 세 명은 한 다리에 고무줄을 걸고 세모꼴로 서며, 나머지 아이들은 노래 말에 맞추어 고무줄을 빙빙 돌며 일정한 동작을 이어간다. 줄은 발목, 종아리, 무릎으로 올라간다. 이때 부르는 노래이다.

앞바퀴 뒷바퀴 자동차 바퀴  
앞에는 운전사 뒤에는 손님  
달려라 달려라 서울역 가게  
뛰뛰빵빵 서울역까지  
여기는 서울역 내려주세요.

가슴높이의 고무줄 뛰어 넘기 : <네줄·다섯줄 고무줄>은 많은 수가 별인다. 고무줄을 네모(네줄) 또는 다이아몬드(다섯줄)꼴로 걸고 앞에서처럼 세 단계로 이어간다.

일본에서도 처음에는 고무줄을 낮게 잡으며, 놀이가 진행됨에 따라 점점 높이 들어 올린다. 예컨대 1) 줄 잡은 아이의 신발 코, 2) 무릎, 3) 넓적다리, 4) 허리, 5) 가슴, 6) 어깨, 7) 귀, 8) 머리 위로 올리는 것이다.

일본에서는 흔히 줄을 둘이 잡지만, 적으면 한 끝을 전봇대나 신사(神社) 도리이(鳥居)에 잡아 맨다. 패를 가른 경우, 앞 단계에 따라 줄을 넘다가 줄이 점점 높아지면서 한둘씩 떨어져 나간다.

넘는 방법도 여러 가지이다. 낮은 단계에서는 한 다리로 넘고, 허리께에 이르면 두 다리를 모아 뛰어 넘는다. 이때는 멀리서 뛰어 몸에 실리는 탄력을 이용한다. 그리고 어깨나 머리에 이르면 물구나무서기로 넘는다. 또 줄을 한 다리에 걸어서 높이를 낮춘 다음 넘기도 한다. 같은 단계에서 세 번 실패하면 순서를 상대에게 넘긴다.

## (2) 국립민속박물관의 『한국민속예술사전-민속놀이』 수록 ‘고무줄 놀이’<sup>112)</sup>

고무줄 놀이는 한 줄로 하기도 하고 두 줄 또는 세 줄로도 했다. 보통 두 명만 있어도 할 수 있지만 주로 네 명 이상이 두 편으로 나누어서 한다. 이때 좀 어리거나 고무줄을 잘 못하거나 하는 아이는 ‘깍두기’라 하여 양 편 모두에 속하도록 해서 고무줄을 계속 할 수 있도록 하기도 한다.

편이 정해지면 두 편의 대표가 가위바위보를 해서 선후를 가리는데, 이긴 편이 먼저 하고 진 편은 고무줄을 잡아 주어야 한다. 이긴 편은 정해진 노래에 맞춰 동작을 해야 하고 실패하면 역할이 바뀐다. 정해진 동작이 성공하면 다음 단계로 넘어가는데, 보통 고무줄의 높이를 위로 올려서 더 어렵게 하는 것이 일반적이었다. 처음에 발목 높이에서 시작해서 점점 종아리, 무릎, 허벅지, 허리, 배, 어깨, 목, 머리, 머리 위 한 뼘 등으로 올라간다. 때로는 머리 위로 팔을 최대한 뻗어 올린 높이까지도 올리는데 이럴 경우에는 고무줄을 정상적으로는 잡기 어려워 물구나무를 서서 발로 고무줄을 잡아 내려 하기도 한다.

고무줄 놀이에 쓰인 노래들은 다양한데, 가사를 보면 시대적 상황과 맞닿아 있다. 일제강점기에는 일본 노래를 불렀고 광복 이후에는 해방가와 독립군가 등도 불렀다가 6·25전쟁 이후에는 반공 노래들도 고무줄 놀이에 등장했다. 그 이후로는 아이들이 학교에서 배우는 동요도 사용되었지만 TV의 보급과 함께 인기가 있었던 광고 노래와 만화 영화 주제가들도 많이 사용

112) 이상호, 「고무줄 놀이」, 『한국민속예술사전-민속놀이』, 국립민속박물관, 2015.12, 33~34쪽.

된다.

- ① 앞바퀴 뒤바퀴/ 자동차 바퀴/ 앞에는 운전수/ 뒤에는 조수/ 달려라 달려라/ 서울역까지/ 달려라 달려라/ 인천역까지/ 운전수 아저씨/ 고맙습니다.
- ② 전우의 시체를 넘고 넘어 앞으로 앞으로/ 낙동강아 잘 있거라 우리는 전진한다/ 원한이야 피에 맺힌 적군을 무찌르고서/ 화랑담배 연기 속에 사라진 전우여
- ③ 장난감 기차가 칙칙 떠나 간다 과자와 사탕을 신고서/ 엄마 방에 있는 우리 아기한테/ 갖다 주러 갑니다.
- ④ 딱따구리구리 마요네즈/ 마요네즈 케첩은 맛있어/ 인도인도 인도사이다/ 사이다 사이다 오 땡큐~

#### 마) 검토 의견

- 줄넘기 기록과 <고무줄 놀이> : 우리 문헌에서 고무줄 관련 놀이는 직접 나타나지 않는다. 놀이도구가 ‘줄’이라는 점에서 줄타기, 줄다리기와의 관련성을 검토할 수 있으나 놀이방식이 전혀 다르다.

한편 최영년(1859~1935)의 『속악유희』(1925)에 ‘도삭희(跳索戲)’라는 ‘줄넘기’놀이가 나오는데, 이것은 새끼줄을 이용해 반복적으로 넘나든다는 점에서 고무줄 놀이에 가깝다. 비록 탄력이 없는 새끼줄을 사용하지 줄의 양끝을 잡고 아이들이 수천번 넘나드는 방식이다. 임란 시기의 의병장인 조현(1544~1594)이 아이들에게 각기병을 방지하고, 다리 힘을 기르기 위해 이 놀이를 널리 보급했다는 언급도 있다. 이런 점을 고려하면 조선 중기부터 아이들이 긴 새끼줄을 반복해서 넘나드는 놀이가 있었음을 알 수 있다.

본격적인 <고무줄 놀이>는 『조선의 향토오락』(1941)의 서울과 강원도 평창의 <줄넘기놀이>, 해방 직전의 1940년대 울산 방어진 <고무줄 놀이> 등에 나타난다. 따라서 1930년대에 널리 유행했음을 알 수 있다.

- <고무줄 놀이>의 형성 배경과 변화 : 일단 탄력이 있는 고무줄을 이용해 노래를 부르며 노는 <고무줄 놀이>는 일제강점기에 처음 나타난다. 그러나 조선 중기부터 새끼줄을 이용해 반복해서 넘나드는 줄넘기(줄넘나들기) 놀이가 있었다는 점에서, 고무줄 놀이는 전통적 줄넘기 방식이 기본 바탕을 이룬다. <고무줄 놀이>는 탄력있는 고무줄이 널리 보급된 1930년대부터 여자 아이들 중심으로 널리 보급되었다. 이런 점에서 <고무줄 놀이>는 전통적 새끼줄 넘나들기가 놀이도구의 변화에 따라 변형되어 나타났다고 본다. 이 과정에 다양한 노래가 삽입되고, 높낮이를 달리하면서 여러 율동이 첨가되었다고 볼 수 있다. 특히 일제강점기 말에는 학교에

서 아이들이 한국말을 사용하지 못했기에 당연히 일본식 노래를 불렀을 것으로 여겨진다. 해방 이후에는 한국식 노래말이 다양하게 삽입되어 이후 지속적으로 전승되었다.

## 2) 중국의 자료

### 가) 자료 검토

중국의 문헌에 등장하는 놀이는 <고무줄 뛰기(跳皮筋)><sup>113)</sup>이다.

고무줄은 고무줄(猴皮筋儿), 고무줄(橡皮筋儿)이라고도 부른다. 20C 중엽에 발전하기 시작하였다. 수많은 여자아이들의 환영을 받았다. 특정한 혁명 환경에서 관련 민요를 엮어 불려서, 뚜렷한 시대적 분위기를 나타내고 있다.

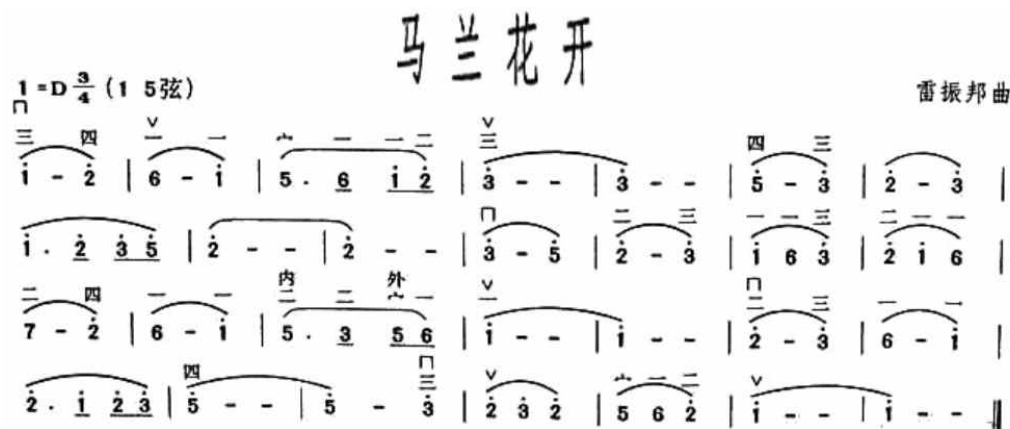
1명이 놀기도 하고, 2명, 3명 및 다수의 인원이 놀기도 한다. 1명이 놀 때에는 고무줄의 양쪽 끝을 기둥이나 나무에 고정시켜 논다. 2명일 때에는 한 명이 한쪽 끝을 잡고, 다른 한쪽 끝을 나무에 묶고 논다. 4명 이상일 때는 고무줄의 양쪽을 사람이 각각 잡는다.

고무줄 놀이를 할 때 “붓꽃이 피었습니다(馬蘭花開)”를 즐겨 부른다. 가사의 내용은 다음과 같다.

一二三四五六七, 馬蘭花開二十一  
二五六 二五七, 二八二九三十一  
三五六 三五七, 三八三九四十一  
四五六 四五七, 四八四九五十一  
五五六 五五七, 五八五九六十一  
六五六 六五七, 六八六九七十一  
七五六 七五七, 七八七九八十一  
八五六 八五七, 八八八九九十一  
九五六 九五七, 九八九九一百一

이 노래의 악보와 관련 영상 자료는 아래와 같다.

113) 린지푸(林繼富) 주편, 『中国民间游戏总汇』: 달리고 뛰기편, 호남문예출판사, 2016, 402~404쪽.



<https://haokan.baidu.com/v?vid=5995166632735877911&pd=bjh&fr=bjhauthor&type=video>

## 나) 검토 의견

중국의 <고무줄 놀이>는 놀이노래에서 다를 뿐 우리와 유사하다. 중국 학자들은 <고무줄 놀이>의 유래를 정확히 밝히지 않고 있고, 고문헌에도 등장하지 않는다. 근대 이후 혁명기에 주로 놀았던 놀이로 기술하고 있을 뿐이다. 그러므로 중국의 <고무줄 놀이>는 현대에 이르러 생성된 것으로 보인다.

## 3) 일본의 자료

### 가) 자료 검토

<고무줄 놀이>는 일본어로는 ‘고무줄(ゴムなわ)’ 또는 ‘고무뛰기(ゴムとび)’라고 한다.

東陽出版株式會社編集部는 메이지시대(明治, 1867~1912)에 발행된 발행된 어린이 놀이 관련서에는 확인되지 않는다는 점에서 1910년대 무렵부터 여자아이 놀이로 유행하였다고 주장하였다. 그리고 고무줄이 다소 비쌌지만 문구점에서 팔게 된 것과 관련된다고 보이며, 고무줄을 살 수 없는 아이들은 새끼줄이나 끈을 가지고 놀았다고 주장하였다.<sup>114)</sup>

오가와(小川清實)도 메이지시대(1867~1912)에 등장한 고무줄 놀이는 쇼와(昭和, 1926~1989) 초기인 1920년대 중후반에는 고무줄 놀이용 고무가 한 개에 일전으로, 과자 가게이나 장난감 가게에서 팔았다고 주장하였다. 아이들은 가게에서 사서 놀았고 자주 즐기는 놀이 중 하나가

114) 東陽出版株式會社編集部 編, 『完全圖解たのしい傳承あそび全集：情緒あふれる楽しいあそび498種』, 東陽出版, 1990, 164쪽.

되었으며, 고무줄을 잃어버렸을 때에는 여러 개의 고무밴드를 연결시켜서 놀았다고 주장하였다.<sup>115)</sup> 이들 연구는 명확한 전거(典據)를 제시하지 않았다. 이에 비해 한자와 도시로(半沢敏郎)는 메이지 이전에는 고무줄이 없었지만, 놀이의 내용적으로는 근대 이전에도 줄넘기 놀이 중에 줄을 넘거나, 높이 뛰는 놀이가 있었다고 추정하였다. 줄넘기 놀이는 근대 이후에 고무줄이 생겨나면서 메이지 후기(1898~1912) 이후 활용되었고, 상시적인 놀이로 고무줄 놀이로 유행한 것은 다이쇼(1912~1926) 이후다. 그리고 쇼와(1926~1989) 시기에 계승되어 여자 아이들의 대표적인 놀이로 전국 방방곡곡으로 유포되었다고 지적하였다.<sup>116)</sup>

#### 나) 검토 의견

일본의 고무줄 놀이는 1910년대 무렵부터 여자아이 놀이로 유행하였던 것으로 추정된다. 그리고 쇼와(1926~1989) 시기에 여자 아이들의 대표적인 놀이로 자리잡았다. 놀잇감의 소재로만 볼 때, 일제강점기를 통해 일본에서 유포된 놀이가 한국으로 전해졌고, 한국 전래의 유사 놀이와 결합하여 활성화 되었을 가능성이 크다.

### 4) 음악적 관점, 외라베우타와의 관계

고무줄 놀이는 대부분 여자 어린이들이 하는 놀이로, 1930년대 일본에서 유행하고 한국에서도 근대기에 주로 시작되어 유행되었다고 할 수 있다. 주로 고무줄의 탄력성을 이용해서 하는 놀이로, 그 형태도 다양하고 노래에 맞추어서 동작하므로 유희요적인 성격이 강하다.

#### 가) 놀이노래 검토

고무줄을 이용하는 형식이나 일본에서 행해지고 있는 놀이 방식 면에서 동일한 것이 많아, 한국에서도 일제강점기 이후 많이 불리고 놀이가 행해졌던 것으로 보인다.

홍양자는 근대기에 가장 유행되던 ‘인절미가 시집을 갈 적에는’이라는 유희요는 <고무줄 놀이>를 할 때 한국과 일본 양쪽에서 부르고 있다고 주장하고 있다.

곧 한국이나 일본에서 불려지는 ‘인절미’ 노래는 앞의 두 구절의 가사가 일치하고 있다. 일본에서는 적극적으로 정부가 1940년(황기 2600년) 축전 때 국민들에게 부르게 했으며, 방송을 통해서나 학교에서 가르친 노래라고 한다.

115) 小川清實, 『子どもに伝えたい傳承あそび; 起源・魅力とその遊び方』, 萌文書林, 2001, 104쪽.

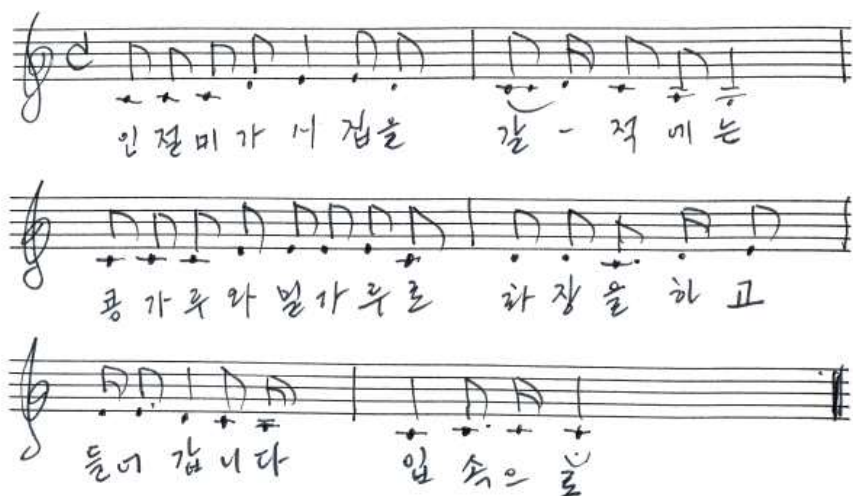
116) 半沢敏郎, 『童遊文化史』 2, 東京書籍, 1980, 374~375쪽.



80년대 이후 일본에서 유행되던 ‘만화주제가’들을 한국의 아이들은 즐겨 부르고, 일본에서 1970년대 들어와 굉장한 인기를 끈 만화영화 ‘은하철도 999’는 한국아이들에게도 유행되었다. 이외에도, ‘캔디캔디’나, ‘베르사이유 장미’가 텔레비전 등 방송을 통해서 방영되었는데 그 주제를 한국의 아이들도 <고무줄 놀이>를 하면서 즐겨 불렀다.

(한국) <인절미가 시집을 갈 적에는>

인절미가 시집을 갈 적에는  
 팔고물과 콩고물로 화장을 하고  
 호박 같은 남편을 옆에 끼고서  
 간다간다간다 어디로 가나  
 들어갑니다, 입속으로



(일본) 오하기(おはぎ)

인절미가 시집으로 갈 적에는	おはぎがお嫁に行くときは
팔고물과 콩고물로 화장을 하고	あずきときなこでお化粧して
동그란 쟁반에 싣고	まあいおぼんに乗せられて
도착한 데가 응접실	着いたところは 應接室)

한국에서 고무줄 놀이를 할 때 부르는 노래들은 다음과 같은 것들이 있다.

빨간 동그라미 하나가  
 전차에 부딪쳐서 납작코  
 그것을 보고있던 어머니  
 땅바닥 두들기며 엉엉엉



#### 나) 검토 의견

한국인에게는 줄을 이용해서 논다는 것은 지극히 자연스러운 것일 수 있다. 특히 끈 줄(새끼줄)을 이용하여 줄을 넘고, 같이 뛰고, 다른 곳에 매어서 줄을 타는 등 그 놀이 방식은 다양했을 것이다. 스튜어트 컬린의 『한국의 놀이』에도 ‘줄 뛰어넘기(LINE HOPPING)’ 놀이가 나타난다. 고무줄이 나타났다고 해서 놀이가 생긴 것은 아닐 것이다.

<고무줄 놀이>도 거시적으로 보면 근대기 일본에서 고무가 들어온 후, 늘어나고 줄어드는 고무줄을 이용하면서는 그 놀이 방식이 다양하게 바뀌었다. 그러면서도 다양하게 발달된 일본의 고무줄 놀이 방법은 한국 아이들에게도 선호되었을 것으로 보인다.

특히 <고무줄 놀이>에는 노래가 따르는데, 한국에서 대표적인 것으로 ‘인절미가 시집을 갈 때에는’을 많이 불렀다. 또 공치기놀이 등 다른 놀이에서도 가사를 변형하면서 불렀다.

#### 다. 소결

우리 문헌에서 고무줄 관련 놀이는 직접 나타나지 않지만 놀이도구가 ‘줄’이라는 점에서 최영년의 『속악유희』(1925)에 기록된 도삭희(跳索戲)라는 ‘줄넘기’를 주목할 필요가 있다.

중국의 <고무줄 놀이>는 놀이노래가 다를 뿐 놀이 방식은 우리와 유사하다. 일본은 1910년대 무렵부터 여자아이 놀이로 유행하였다.

<고무줄 놀이>는 놀잇감의 소재로만 볼 때, 전통적 새끼줄이 산업화의 산물인 고무줄로 대체됨에 따라 변화되었고(한국 전래의 유사놀이와 결합하여 활성화되었을 가능성), 이 과정에서 일제강점기의 학교 교육에서 습득된 일본(식) 노래가 적극 도입된 것으로 추정된다.

## 6. 사방치기(돌차기)

### 가. 놀이의 특징과 유형

<사방치기>는 자연물인 돌을 이용해서 땅 위에서 노는 놀이 형태이다. 문헌에는 ‘돌차기’라고도 한다. 땅에 다양한 형태의 사각형과 원형의 공간을 연이어 그리고 납작한 돌을 깨금발로 차면서 이동시키는 놀이 형태이다. 이상호 분류에 의한 놀이의 유형을 보면, 이것은 놀잇감 놀이이며, 자연물을 직접 놀잇감으로 이용한 놀이로 분류된다.

기본구조	객관적 이해	놀이의 재미
놀잇감 놀이	-땅에 그리고 하는 놀이 -2인 또는 두 패로 나뉘어 땅에 그려진 놀이	실력이 점차 향상되어 잘하게 될 때의 만족감과 땅을 차지할 때 느끼는 성취감에서 재미를 느끼게 된다.
자연물 놀잇감	판에 땅을 던져 놓고 발로 차거나 땅을 집어 들고 나오는 놀이	

### 나. 자료 검토

#### 1) 한국의 자료

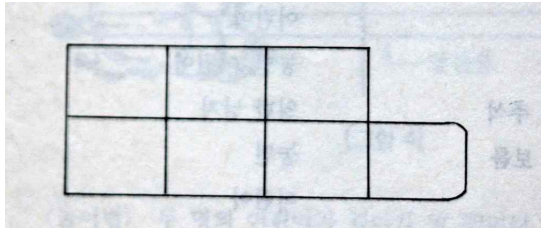
<사방치기> 또는 <돌차기>에 대한 첫 기록은 『1900, 조선에 살다』에서이다. 이후 비교적 늦은 시기인 『조선의 향토오락』(1941)에 두루 나타난다. 이것은 1930년대 중후반에 전국을 대상으로 하여 설문지에 의한 조사 자료로서 일제강점기에 이루어진다. 전국에 걸쳐 14곳에 나타나는데, 강원도 삼척만 사방치기로 나타나고 나머지는 전부 돌차기로 나타난다. 그런데 현대에 와서 전승되는 명칭은 <돌차기>보다는 <사방치기>가 많이 나타난다. 한편 <돌치기>는 돌을 세워놓고 일정한 거리에서 쓰러뜨리는 비석치기 형태이므로 여기에는 포함시키지 않았다. 일정한 도형의 땅을 연속해서 설정하고 한 칸씩 돌을 차면서 이동하는 형태가 기본을 이룬다. 전국적인 분포를 보이고 있고 놀이판의 형태가 다양한 양상을 보인다. 그렇지만 돌을 세워놓고 발로 차는 소박한 형태의 놀이는 전근대에도 있었을 것으로 여겨진다.

### 가) 제이콥 로버트 무스의 『1900, 조선에 살다』 중 ‘사방치기’

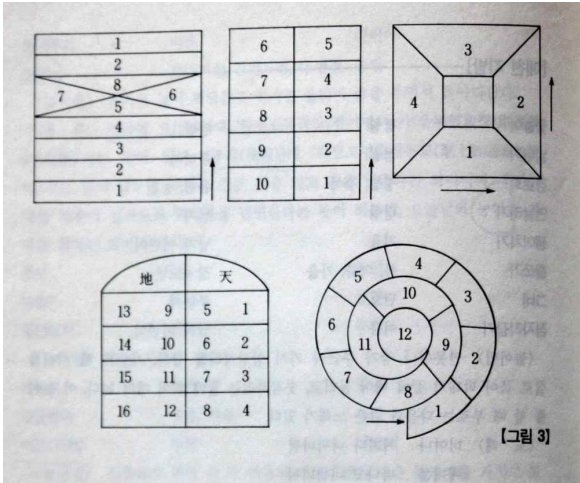
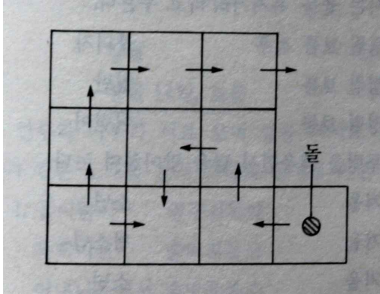
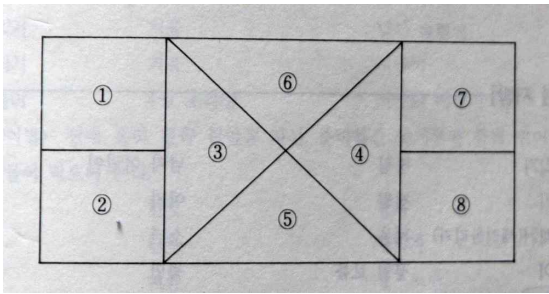
1890년부터 1910년까지 약 20여 년간 자전거로 조선 전역을 누비며 서민들과 함께 했던 미국의 선교사 제이콥 로버트 무스의 시각으로 바라본 생생한 시골 풍경과 당시 조선의 생활상을 수록했다. 이 가운데 <사방치기> 놀이 광경을 목격하고 감회와 더불어 간단히 기술하였다. 다음은 <사방치기>에 대한 전문이다.

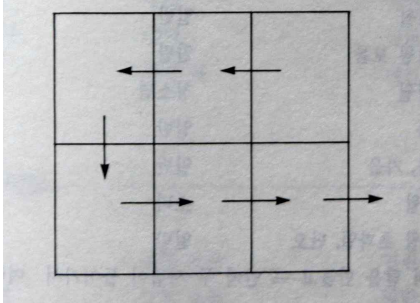
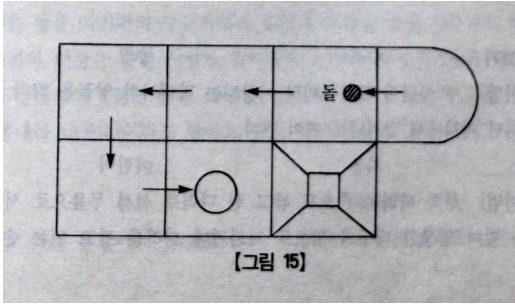
아이들이 하는 놀이 중에 사방치기가 있는데, 이 놀이를 하는 동안 등 뒤에 엮힌 아이가 잠들기는 아마 힘들 것으로 보인다. 하지만 사람들은 이것이 아이들의 교육에 꽤 도움이 된다고 생각하는 경향이 있다. 소년들이 이 활동적인 놀이를 하면서 뛰고 넘을 때, 그들 등에 엮힌 아이들의 목은 정말 부러질 듯이 위아래로 흔들린다. 그러나 아기는 별로 개의치 않는 듯이 보이고, 마치 솜털 침대에 누운 것처럼 잘도 잔다.<sup>117)</sup>

### 나) 『조선의 향토오락』의 ‘돌차기’<sup>118)</sup> …… 돌차기, 사방타(四方打), 사방치기

지역	놀이명	내용
경기 개성	돌차기	땅바닥에 여러 칸을 이어지게 그리고, 돌이나 기와조각을 발로 차며 다음 칸으로 나아간다. 구획선이나 돌을 밟은 사람은 권리를 잃어버리며 처음으로 돌아와서 다시 한다. 이런 식으로 보다 빨리 끝까지 나아가면 이긴다.
경기 광주	돌차기	땅 위에 여러 가지의 모양을 그려 놀이판을 만들고, 작은 돌멩이를 발로 차서 놀이판의 칸을 순차적으로 돌아, 실수 없이 빨리 돌아오는 쪽이 이긴다. 돌아오는 방법은 여러가지가 있다.
경기 포천	돌차기	땅 위에 원형이나 각형 등의 칸을 그어 한쪽 발로 돌을 차면서 지나가기 어려운 통로를 빠져나가는 놀이이다.
경기 양평	돌차기	땅 위에 금을 그어 놓고 자기의 돌멩이를 한쪽 발로 도중에 설치되어 있는 술집에 들어가지 않도록 차며 나아간다. 술집을 뛰어넘어 끝까지 가야 하는데, 만약 술집에 들어가게 되면 그때까지의 득점은 무효가 된다.
경기 이천1	돌차기	땅바닥에 칸을 그려놓고 한쪽 발로 돌을 차면서 나가는 경기다.
경기 이천2	돌차기	땅 위에 여러 칸이 되도록 선을 긋고 한쪽 발로 각 칸마다 작은 돌을 차 옮기면서 앞으로 나아간다.
경남 창녕	돌차기	<p>땅바닥에 그림과 같은 모양을 그려 놓고 각 칸을 돌멩이를 차며 나간다. 횟수를 정해 놓고 먼저 돌아오는 쪽이 이긴다.</p> 

117) 제이콥 로버트 무스 지음·문무홍 외 옮김, 『1900, 조선에 살다』, 푸른역사, 2008, 124쪽.

경북 예천	돌차기	<p>다음 그림과 같이 땅바닥에 줄을 그려 놓고, 한 발로 하나의 돌을 차면서 선을 밟지 않고 차례대로 차나가는 놀이이다.</p>  <p style="text-align: right;">[그림 3]</p>
평남 용강	돌차기	<p>다음 그림과 같이 지면에 선을 그어 칸을 만들고 돌을 칸 안에 놓고 한쪽 발로 돌을 차서 다음의 칸 안으로 차보낸다. 차례대로 이렇게 해서 전부를 잘 차서 돌아온 사람이 이기게 된다.</p> 
평북 구성	돌차기	<p>두 사람이 하거나 여럿이 편을 나누어서 하는 놀이로서, 다음 그림과 같이 땅에 칸을 그리고 먼저 ①에 돌을 넣고 한발로 ②, ③, ⑥을 양발로 ④, ⑤와 ⑦, ⑧을 밟은 뒤, 물러나서 ②까지 돌아오면 돌을 주워서 밖으로 나온다. 도중에 선을 밟거나 돌을 차 버리거나 하면 실격이 되어 다른 편과 바꾼다.</p> 
함북 종성	돌차기	<p>한쪽 발로 뛰면서 땅바닥에 그려진 사각형 칸 안에 돌을 차서 넣는다.</p>
황해 장연	돌차기 (돌치기)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 위의 그림과 같이 땅바닥에 줄을 긋는다.</li> <li>2. 납작한 돌을 준비한다.</li> <li>3. 감질(한발은 들고 한발로 뛰는 짓)로 화살표 방향을 향해 돌을 차며 나아간다.</li> <li>4. 돌이 줄에 걸리든지 바깥으로 나가면 무효가 된다.</li> </ol>

		<p>5. 정한 횡수가 5회라면, 5회를 먼저 돌아오면 이긴다.</p> 
강원 삼척	돌차기 (四方打, 사방치기)	<p>땅 위에 칸을 그려놓고 그 칸 위를 돌을 발끝으로 차면서 정해진 횡수만큼 돌아오는 놀이이다. 먼저 돌아오는 횡수를 다음과 같은 방법으로 한다. 별표 칸에서 돌을 차서 가운데 칸 안에 차넣는다. 가운데 작은 네모칸 안에 넣으면 단 한 바퀴를 돌아나오는 것으로 졸업의 안이기는 해도 작은 네모칸 바깥에 넣으면 학년 진급은 된다. 혹시 잘못 넣어서 칸에 들어가면 낙제가 된다. 가운데 동그라미 안에 넣으면 완전 낙제의 안이지만, 동그라미 밖에 넣으면 한 학년만 낙제가 된다.</p>  <p style="text-align: center;">【그림 15】</p>
경북 청송	돌차기 (칸수)	<p>지면에 각가지 도형을 그려 놓고, 돌을 가운데에서 한 발로 차면서 도형 내의 각 칸에 차례차례로 나가는 놀이이다.</p>

#### 다) 김광언의 『동아시아의 놀이』의 ‘돌차기’<sup>119)</sup>

- 한국 돌차기 명칭과 유형 : 한국에서 돌차기는 지역별로 다양하게 불리고 있는데, 평안도에서는 망차기, 망깨차기, 함경도에서는 마우차기, 중부지방에서는 오랫동안, 말차기, 목자차기, 팔방차기, 사방차기, 깨끔집기, 충청도 금산에서는 백받침, 딸기받침, 받침놀이, 부여에서는 엇차, 서울찌까, 임금찌까, 육찌까, 남자찌까, 여자찌까, 미친년찌까, 여섯찌까 등으로 불린다.

한편 한국 돌차기의 다양한 유형으로는 네발돌차기, 돌집기, 엇차, 우물돌차기, 술집사방, 임금찌까, 숫자돌차기, 사방치기, 장독뒹기 등이 있다.

일반적 놀이 방식은 기본형은 원형과 사각형의 다양한 형태를 연이어 연결해서 노는 방식이다. 대체로 2가지 방식인데, 하나는 칸 밖에서 앞부분에 말을 던진 다음에 양감질로 차 나가는 것이고, 다른 하나는 앞부분에 던진 뒤 다른 칸을 양감질, 두 다리, 양감질 순서로 돌고 나서 되돌아오며, 앞부분의 말을 집어 출발점으로 나오는 방법이다.

118) 村山智順, 박전렬 역, 『조선의 향토오락』(1941), 집문당, 1992.

119) 김광언, 『동아시아의 놀이』, 민속원, 2004.2, 639쪽.



#### 라) 『한국민속예술사전 -민속놀이』의 ‘사방치기(망줍기)’<sup>120)</sup>

사방치기는 ‘땅따먹기’, 애기낱기, 엇차, 새발뛰기, 일이삼사 등의 이름으로도 불리며, 『조선의 민속놀이』에서는 망차기놀이와 구분되게 ‘망줍기’라고 한다. 이것은 ‘망차기’놀이와 달리 깨금발을 한 상태에서 망을 차면서 이동하는 것이 아니라 해당하는 단에 망을 두고 몸만 끝까지 다녀오는 방식이다.

가장 흔한 망줍기 놀이판은 크게 두 가지로 나눌 수 있다. ‘비행기 망줍기’와 ‘8방 망줍기’인데 보통 비행기 망줍기는 다른 나라에서의 일반적인 형태이고 8방 망줍기는 우리나라에서만 행해진다. 그러나 놀이 방법이 거의 비슷하다.

8방 망줍기의 놀이 방법을 보면, 먼저 1단을 할 차례라면 망은 1번 칸에 먼저 던진다. 이때 다른 칸에 떨어진다면거나 그림의 선에 망이 떨어진다면거나 하면 실격 처리가 되고 다른 사람에게 기회가 넘어간다. 1번 칸에 망이 잘 들어갔다면, 2번 칸부터 시작하여 한 발 혹은 두 발의 형태로 이동하는데 2·3번은 깨금발로 들어가고, 4·5번은 양 발을 동시에 디디며, 6번은 다시 깨금발, 7·8번은 양 발을 다시 동시에 디딘다. 그리고 다시 뒤를 돌아서 들어갈 때의 반대 순서대로 나오면 되는데 1번 칸의 바로 전 칸, 즉 2번 칸에서 다시 망을 주워 가지고 들어오면 성공이다. 움직이는 중간에 손이나 발로 놀이 그림을 밟으면 실격 처리된다. 이렇게 하여 1단부터 8단까지 진행하는데 3단을 하다가 실격 처리가 되었다면 다음 번 자기 차례에 3단부터 다시 시작하면 된다. 마지막 8단까지 성공하고 나면 ‘하늘’ 칸까지 들어갔다 돌아 나와서 등을 돌린 채로 뒷 쪽에 놀이판으로 망을 던지는데, 놀이판 밖으로 나가거나 선에 걸리지 않으면 망이 떨어진 칸이 그 사람의 땅이 된다. 어느 한 사람의 땅이 되면 그 땅의 주인은 자기가 할 차례에서는 두 발로 편히 쉬었다 갈 수 있고 상대는 그 칸에 발을 대지 않고 뛰어 넘어가야 한다. 이런 식으로 계속해서 1단부터 하늘까지 성공할 때마다 땅을 따먹을 수 있는데 더 이상 따먹을 땅이 없으면 끝이 난다.

최근의 망줍기놀이에 추가된 규칙이 하나 있는데 바로 ‘엘리베이터’이다. 엘리베이터는 단계가 올라갈수록 망을 던져 넣기가 점점 어려워질 때 사용할 수 있는 것인데 망줍기 그림판 옆에 따로 선을 그려 놓고(그 위치는 조금씩 다를 수 있는데 대략 4·5번 칸 옆) 그 선까지 가서 망을 던질 수 있는 규칙이다. 예를 들어 5단 이상이 되면 해당 칸에 망을 제대로 던져 넣지 못해 자주 죽게 되는데 5단 이상에서 사용할 수 있다든가 하는 규칙을 만들어 적용할 수도 있고, 여럿이 놀 때 상대적으로 나이가 어린 아이에게만 적용해 줄 수도 있다. 최근과 같이 엘리베이터가 흔한 환경에서 나올 수 있는 규칙으로 놀이가 환경 변화를 수용한 예라 하겠다.

사방치기는 놀이방법이 쉽고, 어느 곳에서 쉽게 놀이를 할 수 있기 때문에 현재도 전승이 되고 있다. 인도에서도 하늘 망줍기를 하는데 던지고 줍는 것은 같았으나 비석치기에서 하는 발 등에 올려놓기, 머리에 이고 가기 등의 방법으로 놀고 있었다.

#### 마) 검토 의견

<돌차기(사방치기)>는 제이콥 로버트 무스가 쓴 『1900, 조선에 살다』에 처음 등장한다. 이

120) 이상호, 「사방치기」, 『한국민속예술사전 -민속놀이』, 국립민속박물관, 2015, 168~169쪽.

후 무라야마 지준이 전국을 대상으로 설문 조사한 『조선의 향토오락』(1941)에 다시 등장한다. 돌을 발로 차는 소박한 놀이 형태는 제이콥 로버트 무스의 기술처럼 과거에도 있었을 것이지만, 일정한 형식을 갖추어 ‘돌차기’ 형태로 나타나는 것은 일제강점기에 이르러 처음 나타난다. 이는 물론 문헌을 근거로 할 때의 사정이다. 1930년대 조사에서 명칭은 ‘돌차기’가 14곳 중에 13곳을 차지하고 ‘사방치기’는 1곳에만 그쳐, ‘돌차기’라는 명칭이 주로 쓰였음을 알 수 있다.

서양에서 로마시대부터 나타나며, 이후 기독교의 영향을 받았다는 주장이 제기되고 있다. 한국에서도 <돌차기>의 최종 목적지를 하늘이라고 한 점에서 이런 기독교의 영향설은 신빙성이 있다고 여겨진다.

## 2) 중국의 자료

### 가) 문헌 검토

중국 문헌에는 집 뛰기(跳房子)라 부르며, 변이형으로 항아리 뛰기(跳缸)라 부른다.

#### (1) 집 뛰기(跳房子)<sup>121)</sup>

이 놀이는 중국 전역에서 유행하는 여아들의 놀이이다. 놀이판의 형태와 상징에 따라 ‘네모난 진 뛰기(跳方陣)’, 네모난 칸 뛰기(跳方格), 문 뛰기(跳框), 연 뛰기(跳年), 비행기 뛰기(跳飛機) 등 여러 이름으로 불린다. 그러나 세계 여러 나라에서 전승되는 놀이판과 크게 다르지 않다.

#### (2) 항아리 뛰기(跳缸)<sup>122)</sup>

이 놀이는 절강성 일대에서 유행하는 놀이이다. 놀이판이 ‘항아리(缸)’ 형태이기 때문에 붙여진 이름이다. 문헌의 기록이 없어 놀이의 내력을 상고할 수 없으나 범세계적인 놀이판의 하나로 보인다.

### 나) 검토 의견

중국의 사방치기를 ‘집 뛰기(跳房子)’, ‘항아리 뛰기(跳缸)’라 부른다. 한국과 일본은 물론 전세계적인 형태의 놀이이다.

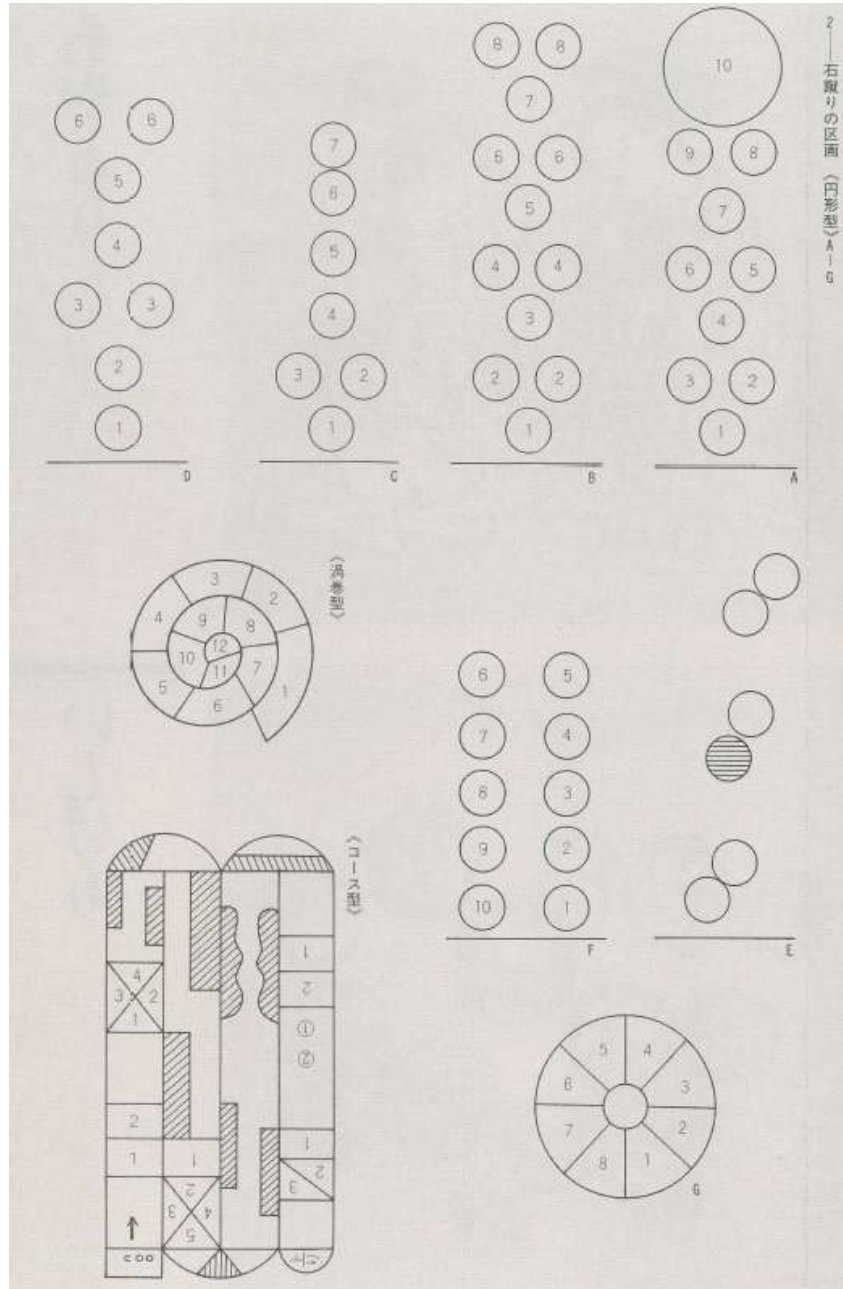
121) 린지푸(林繼富) 주편, 『中国民间游戏总汇』: 달리고 뛰기편, 호남문예출판사, 2016, 27~28쪽.

122) 린지푸(林繼富) 주편, 『中国民间游戏总汇』: 달리고 뛰기편, 호남문예출판사, 2016, 29~30쪽.



### 3) 일본의 자료

일본에서는 돌차기(이시케리, 石けり)라고 한다. 19C 말 서양에서 이식되었으며 일반적으로 원을 그려서 논다.<sup>123)</sup> 한국에서 알려진 사방치기와 유사한 놀이는 일본에서 초이시케리(「長」石けり, 선을 그어서 그 안에서 노는 형식)라고 한다.



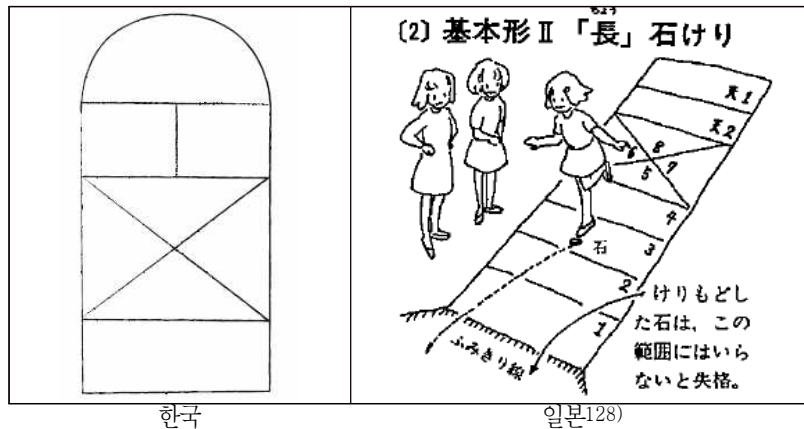
일본의 돌차기 원형 그림(半沢敏郎, 『童遊文化史』別巻, 東京書籍, 1980, 12쪽.

123) 김광언, 『동아시아의 놀이』, 민속원, 2004, 645쪽.; 溶口國雄 外, 『子どもと楽しむ傳承あそびの百科』, 小學館, 1978, 146쪽.; 加古里子, 『傳承遊び考2 石けり遊び考』, 小峰書店, 2007, 10쪽.

## 가) 문헌 검토

돌차기는 근대 이전의 옛 문헌이나 기록에는 놀이 사례를 확인할 수 없다.<sup>124)</sup> 소가와 쓰네오(寒川恒夫)도 『민족유희대사전民族遊戯大事典』(大修館書店, 1998)에서 일본의 돌차기(石けり)가 메이지(明治 1867~1912) 이후 서양에서 전해진 것이라고 지적하였다. 실제로 메이지 34년(1901)에 조사 보고된 『일본전국아동유희법日本全國兒童遊戯法』(博文館)에 4곳(도쿄東京, 오사카大阪, 이세伊勢, 기이紀伊)에만 돌차기 놀이가 보이므로, 일본에서 전국적으로 보급된 것은 메이지 말기 이후의 일이라고 추측하였다. 그리고 ‘천天’과 ‘지地’라는 한자를 쓰는 것으로 보아서 기독교 관념이 남아 있다고 보았다.<sup>125)</sup> 일본연구자 오가와 역시 돌차기 놀이는 메이지 시대 이후에 기독교 영향을 받아 전국적으로 확산되었다고 생각하는 것이 자연스럽다고 주장하였다.<sup>126)</sup>

돌차기(石けり) 역사는 매우 오래되었고, 그리스 신화에서도 나온다. 일본 문헌에서는 의외로 새롭다. 근대 메이지 개화기 무렵, 유럽에서 이입되었다. 그리고 일본에 예부터 있었던 ‘깨끔발로 뛰기 놀이(片足とびあそび)’가 추가되어 유럽과는 다른 형태로 고안되어 지금에 이르고 있다.<sup>127)</sup>



한국

일본<sup>128)</sup>

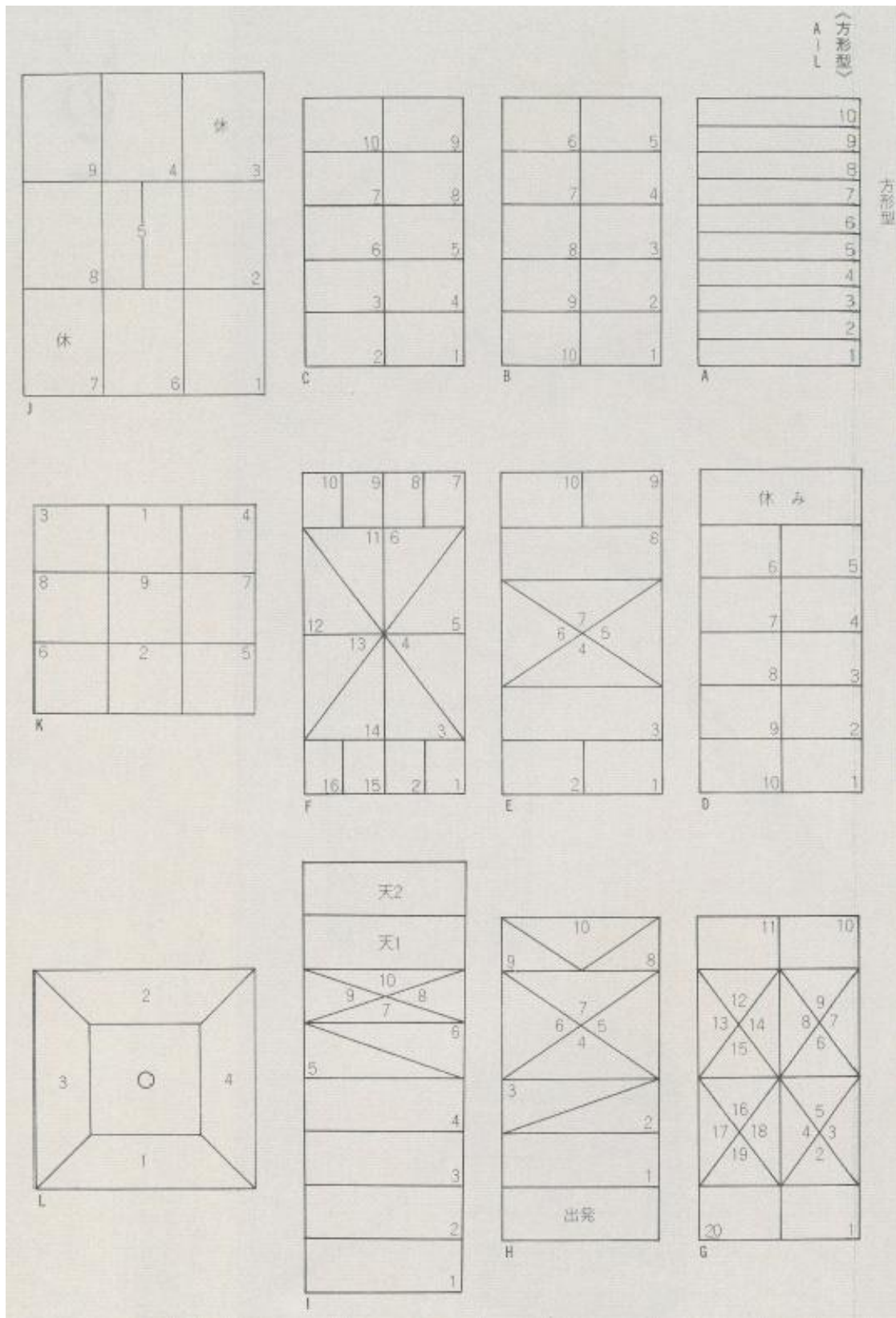
124) 半沢敏郎, 『童遊文化史』 1, 東京書籍, 1980, 290쪽; 菅原道彦 外, 『ふるさとあそびの事典』, 東陽出版, 1976, 12쪽; 増田靖弘 編, 『遊びの大事典』, 東京書籍, 1989, 84쪽.

125) 寒川恒夫, 「石けり」, 『民族遊戯大事典』, 大修館書店, 1998, 32쪽.

126) 小川清實, 『子どもに伝えたい傳承あそび: 起源・魅力とその遊び方』, 萌文書林, 2001, 43쪽.

127) 東陽出版株式會社編集部 編, 『完全圖解たのしい傳承あそび全集: 情緒あふれる楽しいあそび498種』, 東陽出版, 1990, 51쪽.

128) 東陽出版株式會社編集部 編, 『完全圖解たのしい傳承あそび全集: 情緒あふれる楽しいあそび498種』, 東陽出版, 1990, 51쪽.



일본의 돌차기 방형 그림(半沢敏郎, 『童遊文化史』別巻, 東京書籍, 1980, 13쪽.

## 나) 검토 의견

일본의 돌차기 놀이는 근대 이후에 서구에서 들어온 놀이로 그 놀이 방식은 매우 다양하다. 한국의 사방치기는 위의 그림처럼 일본의 長돌차기(長石けり, 초이시케리)와 유사하다.

1927년생(경상남도 창녕군) 최명란의 증언에 따르면, 최는 1934년 보통학교에 입학했고, 방과 후에 공기놀이나 사방치기를 하며 놀았다고 회상하였다. 특히 “사방치기는 예부터 있었는데, 일본의 돌차기가 비슷해, 선을 긋고 예쁜 돌을 던졌다. 사방치기를 하면 신발이 망가져 연중 내내 부모에게 혼났다.”<sup>129)</sup> 아쉽게도 짧은 기록이긴 하지만, 최명란은 사방치기를 자주 했다고 회상했는데, 일본 놀이와 유사하지만 조선에도 예로부터 있었다고 지적하였다.

## 4) 기타 외국의 사례

### 가) 자료 검토

사방치기는 영어로 ‘Hopscotch’라 하고,<sup>130)</sup> 1801년판 『옥스퍼드 영어사전(Oxford English Dictionary)』에도 등재되어 있다. 사방치기의 고대 유형은 로마 어린이들이 한 것으로 알려졌다. 그러나 중국에서는 홉스카치가 B.C.2357년의 놀이라 주장하고, 다른 여러 나라에서도 자신들이 처음 만들었다고 주장하고 있다.<sup>131)</sup>

영어권 지역에서 이 게임은 17C 후반 ‘scotch-hop’, ‘scotch-hopper(s)’라는 이름으로 처음 기록되었다. 프란시스 윌러비(Francis Willughby, 1635~1672)가 생전에 편찬한 게임 원고에 ‘scotch-hopper’로 언급되어 있다.<sup>132)</sup>

『Poor Robin's Almanack』(1677년)은 이 게임을 ‘scotch-hopper’라고 적었으며, ‘학생들이 scotch-hopper에서 놀아야 할 시간’이라고 기록하였다. 또 개정판인 『Poor Robin's Almanack』(1707년)에는 “변호사와 의사는 이번 달에 할 일이 거의 없으므로 scotch-hoppers하며 놀 수도 있다.”고 기록했다. .

1828년 웹스터의 미국 영어사전에도 이 게임을 ‘scotch-hopper’라고 부르며, ‘소년들이 땅에서 선을 그려서 뛰어 노는 게임’이라 기술했다.

이 게임이 17C에 알려지고 인기를 끌었기 때문에, 문학적인 언급 이전에 적어도 수십 년

129) 崔命蘭 述, 永津悦子 편, 『植民地下の暮らしの記憶: 農家に生まれ育った崔命蘭さんの半生』, 三一書房, 2019, 25쪽.

130) Brian Burns, 『Family Games』, Amber Book Ltd, 2005, pp.113~114.

131) Tiffany. A. Riebel, 『Game of Hopscotch』, Lulu Press, 2018, pp.10~11.

132) 프란시스 윌러비의 원고는 2003년 『Francis Willughby's Book of Games』로 출판되었다. cf. David Cram 외 2인, 『Francis Willughby's Book of Games』, Routledge, 2003, p.280.

(또는 어쩌면 수세기) 전에 존재했을지도 모른다고 생각하는 것은 논리적이지만, 아직 이 이론을 뒷받침할 결정적인 증거는 제시되지 않았다.

일찍이 김광언 역시 서양 돌차기의 유입설을 언급한 바 있다.

뒤옹박, 다이알, 달팽이, 달력발 등 다양하고 복잡하며, 기본형은 원형과 사각형임. 노는 방식은 2가지로, 하나는 칸 밖에서 1부분에 말을 던진 다음에 양감질로 차 나가는 것이고, 다른 하나는 1부분에 던진 뒤 다른 칸을 양감질, 두 다리, 양감질 순서로 돌고 나서 되돌아오며, 1의 말을 집어 출발점으로 나오는 방법이라 했다. 유럽은 일곱 칸을 기본으로 하는 바실리카형과 기독교 이전의 미로도형 두 계통이 있으며, 소용돌이형이 먼저 나왔으며, 이것은 뒤에 기독교 형으로 변용됨. 기독교와 밀접한 관련성을 지녀 천, 천국, 지옥, 연옥, 고뇌 등의 이름이 붙음. 로마시대에도 닳은 놀이가 있었음. 영국과 프랑스에는 12단계형이 일반적이라 했다.<sup>133)</sup>

### (1) 어원 및 영국의 사례

옥스퍼드 영어사전에 따르면, hopscotch의 어원은 ‘hop’과 ‘scotch’라는 단어로 형성되었는데, 후자는 ‘깊이 갈라진(새긴) 선 또는 굵힘’이라는 의미이다. 영국 고고학협회 26회 저널(1870.3.9.)에는 “Hop-scotch 또는 Scotch-hopper는 요크셔에서 ‘Hop-score’, 서포크에서는 ‘Scotch Hobbies or Hobby’, 스코틀랜드에서는 ‘Peever, Peeverels, Pabats’라고 한다”고 했다.

영국의 사방치기가 아메리카대륙으로 옮겨가서 인디언 어린이의 애호하는 놀이가 되었다.

“영국해협을 가로지르는 데 만족을 못하는 이 놀이는, 넓은 대서양을 가로지르고 미국 전역에 퍼져있다. 그리고 캘리포니아와 퍼시픽 아일랜드(Pacific Islands)를 통해 일본과 중국에 닿는 것은 시간문제다. 온 세상이 사방치기 놀이판 사슬로 둘러싸이게 될 것이다. 누가 감히 이 놀이가 유행하지 않을 것이라고 말할 수 있겠는가?”<sup>134)</sup>

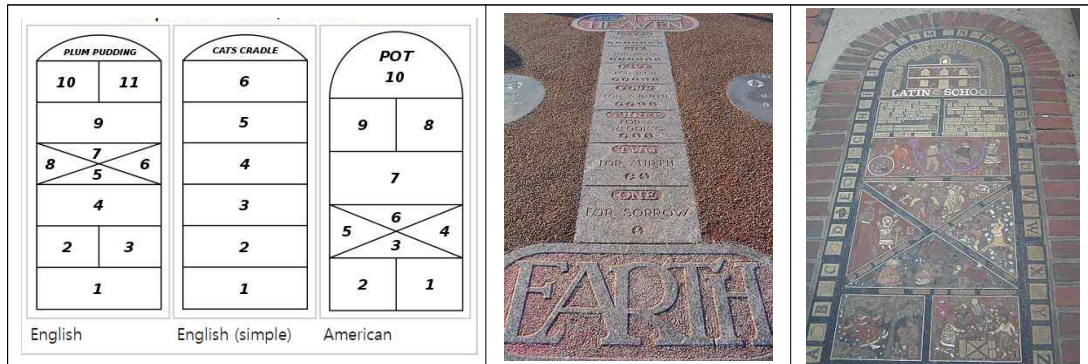
### ○ 놀이칸의 명칭

돌 던지는 금은 놀이판에서 짧은 거리에 긋는다. 영국에서는 놀이판의 머리 부분에 있는 마지막 구역 또는 하위 놀이칸을 ‘고양이 요람(Cat’s Cradle)’이나 ‘자두 푸딩(plum pudding)’이라 한다. 이탈리아에서는 이를 ‘종(bell)’, 뉴욕에서는 ‘냄비(pot)’, 오스트리아에서는 ‘사원(temple)’이라 각각 부른다. 이탈리아의 어린 소년들은 마지막 3구역을 지옥(Infernal Religion), 연옥(Purgatory), 천국(Paradise)라고 부르며, 놀이에 종교적 의미를 부여한다. 이

133) 김광언, 『동아시아의 놀이』, 민속원, 2004, 639쪽.

134) Daniel Karter Beard, 『The Outdoor Handy Book』, Charles Scribner’s Sons, 1914, pp.354~355.

는 그들이 충분한 시간동안 놀이를 한다면 천국에 닿을 수 있다고 확신하기 때문에 그들을 강하게 복돋는 방법이 된다.<sup>135)</sup>



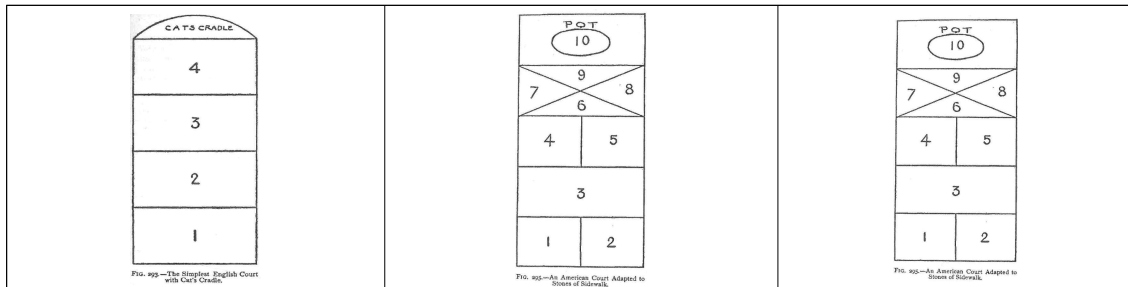
The Outdoor Handy Book, pp.356~357

영국 모컴(Morecambe)<sup>136)</sup>의 Magpie Hopscotch)

미국 보스턴 사방치기 형태 모자이크<sup>137)</sup>

## ○ 땅(The Potsherd)

원래 도자기 조각, 조개나 작고 납작한 돌을 말로 사용했다. 그러나 지금은 벽돌 조각이나 돌이 많이 쓰이기는 하지만, 접고 접은 작은 양철(또는 주석, tin), 망치로 두드린 납작한 것, 벽돌이나 다른 무거운 것들이 놀이자가 선호하는 말이다.<sup>138)</sup>



<FIG.293> 고양이 ‘요람’이 있는 가장 단순한 영국식 놀이판

<FIG.294> 10개로 세분된 전형적인 아메리카식 놀이판

<FIG.295> 길가 돌의 아메리카식 놀이판

\*The Outdoor Handy Book, pp.356~357

## (2) 세계 각국에서 놀이되는 hopscotch

사방치기는 범세계적인 놀이이고, 다양한 형태의 놀이판을 운용하며 놀이한다.

135) Daniel Karter Beard, 『The Outdoor Handy Book』, Charles Scibner's Sons, 1914, p.356.

136) 모어캠 만(灣)의 랭커셔에 있는 관광지 스톤제티에 새겨져 있는 홉스카치 놀이판이다. ‘땅(EARTH)’에서 출발해 까치 리듬(Magpie Rhythm)을 모두 따라가면 ‘천국(HEAVEN)’에 이르게 된다.

137) Daniel Karter Beard, 『The Outdoor Handy Book』, Charles Scibner's Sons, 1914, p.355. 이 모자이크는 2003년 릴리 앤 로젠버그와 마빈 로젠버그 부부가 1635년에 설립된 미국 최초의 공립학교 ‘Ratin School’을 기념하기 위해 만든 것이다.

138) Daniel Karter Beard, 『The Outdoor Handy Book』, Charles Scibner's Sons, 1914, p.356.



인도 : 스타부(Stapu), 논디(Nondi/Tamil), 키트키스(Kith-Kith)  
 스페인 및 일부 중남미 국가 : 레이유엘라(rayuela), 골로사(golosa), 샤란(Charranca)  
 터키 : 세크세크(Seksek, 뜻 : sek ‘to hop’)  
 러시아 : 켈른(классики)  
 스웨덴 : 홉파헤이즈(hoppa hage, 뜻 : 정원에 뛰어든다)  
 노르웨이 : 파라다이스(paradis)  
 이탈리아 : 캄파나(Campana, 뜻 : bell), 몬도(mondo, 뜻 : world)  
 네덜란드, 플랜더스 : 힌켈렌(Hinkelen, 뜻 : 뛰다)  
 보스니아, 크로아티아, 세르비아 : 슈콜리카(školica, 뜻 : 작은 학교)  
 말레이시아 : 텡텐그(tengteng)  
 멕시코 : 베베레체(bebeleche, 뜻 : 우유를 마신다), 아비온시토(avioncito, 뜻 : 작은 비행기 / 모양 때문)  
 쿠바, 푸에르토리코 : 라 페레그리나(La Peregrina, 순례자 소녀); 이 광장은 단테의 인페르노에 따라 연옥에서 천국에 도달하기 위해 순례 여행자가 지나야 하는 9개 고리를 나타낸다.  
 루마니아 : 쇼트론(şotron)  
 브라질 : 아마렐리나(amarelinha)  
 브레톤 : 레그(reg), 데릭(delech)  
 아바니아계 : 라사비 (rrasavi, 라사+ 비:평판돌, 게임하는 데 사용되는 물체+ 선)  
 필리핀 : 피코(piko)  
 인도 : 톱리아(thikrya)  
 가나 : 투마투(tumatu)



△ 사망치기를 하는 네팔 소녀(사진, 이상호 제공)





## 7. 비사치기(비석치기)

### 가. 놀이의 특징과 유형

<비사치기(비석치기, 돌치기)>는 일정한 거리에 돌을 세워놓고 다양한 방식으로 돌을 쓰러뜨리는 놀이 방식이다. 돌을 쓰러뜨릴 때에는 신체의 각 부분을 이용해 이동해서 맞추게 되며, 필요에 따라 1~3발을 앞으로 전전해서 깨금발로 차서 맞춰 쓰러뜨리기도 한다. 이상호 분류에 의한 놀이의 유형을 보면, 이것은 놀잇감 놀이로서 자연물을 이용한 편놀이 형태이다.

기본구조	객관적 이해	놀이의 재미
놀잇감 놀이	-편으로 나뉘어 하는 놀이 -일정한 거리에 비석을 세워놓고	돌이나 화살 등으로 대상(목적물)을 맞추고자 하는 것은 동물적 본능이다. 다트, 투호, 석전, 활쏘기 등이 세계 곳곳에 분포하는 것은 맞았을 때의 쾌감이 강렬하기 때문이다. 이 놀이도 같은 맥락으로 파악된다.
자연물 놀잇감	그냥 던지거나 몸을 활용하여 이 동시켜 비석돌을 맞춰 쓰러뜨리는 놀이	

### 나. 자료 검토

#### 1) 한국의 자료

이 놀이에 대한 관련 최초의 그림이 19C 후반 기산 김준근이 그린 ‘기산풍속화’에 나타난다. 독일 함부르크민족학박물관 소장 그림을 보면 아이들이 일정한 거리를 두고 돌을 맞추는 놀이 방식이다. 돌을 이용해 던져 맞추는 것은 동일한데, 쓰러뜨리는 방식이 아니고 단지 맞추는 방식이다.

최초의 기록은 『조선의 향토오락』(1941)에 ‘비석치기’, 비사치기, 또한 ‘돌치기’<sup>140)</sup>라는 명칭으로 나타난다. 이것은 일정한 거리에서 돌을 던져 쓰러뜨리기, 앞에 돌을 살짝 던져 놓고 깨금발로 가서 발로 차서 쓰러뜨리기, 발등 위에 돌을 얹고 4발 걸어서 발로 던져 쓰러뜨리기,

140) 이 책에는 돌치기, 돌차기가 구분되어 있는데, 돌치기는 비사치기 형태이고, 돌차기는 사방치기 형태로 다른 놀이라 할 수 있다.

그리고 신체의 각 부분에 이용해 이동해서 돌을 쓰러뜨리기 등의 매우 다양한 방식이 나타난다. 대체로 현존 비사치기(비석치기)에 근접한다. 한편 쓰러뜨리는 방식이 아닌 일정한 거리에서 맞추는 ‘던져 맞추기’ 방식의 놀이는 돈치기, 구슬치기에도 유사하게 나타난다.



기산풍속도의 돌치기(좌측). 독일 함부르크민족학박물관 소장

#### 가) 기산풍속화(19C 말)에 묘사된 ‘돌치기’<sup>141)</sup>

- ‘기산풍속화’의 돌치기 놀이방식 : 비사치기(비석치기)는 일정한 거리에 돌을 세워놓고 다양한 방식으로 돌을 쓰러뜨리는 놀이 방식이다. 이 놀이에 대한 기록은 20C에 나타나며, 관련 그림이 19C 후반 기산 김준근이 그린 ‘기산풍속화’(독일 함부르크민족학박물관)에 아이들이 일정한 거리를 두고 돌을 맞추는 놀이가 나타난다. 그런데 그림으로 보아 쓰러뜨리는 방식이 아니고 여러 개의 돌을 맞추는 방식이라 놀이방식에 약간 차이가 있다. 비사치기가 편놀이인 반면에 이것은 여러 명이 하는 개인 상대놀이 형태이다. 앞에 4개의 돌이 있는 것으로 보아 5인이 하는 놀이임을 알 수 있고, 던져서 맞추는 형태로 추정된다. 특정한 돌을 맞추는 선택적 돌치기 방식도 있었을 것으로 여겨진다.

#### 나) 『조선의 향토오락』(1941)의 용례

141) 김준근 「기산풍속도(箕山風俗圖)」(19C 말) 독일 함부르크민족학박물관 소장, ‘아희들 노는 모양’

(1) 『조선의 향토오락』(1941)의 ‘비석치기’(비사치기)와 ‘돌치기’<sup>142)</sup>

지역	명칭	내용
강원 양구	비석치기	<p>(놀이법) 5미터 앞에 돌을 세우고 다른 돌 하나를 가지고 세워 놓은 돌을 맞힌다. 던지는 돌을 금(金)이라고도 한다. 던지는 방식은 다음과 같다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 앞에서 던져 맞힌다.</li> <li>2) 어깨 위로부터 던져서 맞힌다.</li> <li>3) 금을 한발자국 앞에 던져두고 외발로 가서 뺨은 뒤에 물러났다가, 이를 주웠다 가 다시 놓고 이를 차서 맞힌다.</li> <li>4) 다음에는 두발자국 앞, 세발자국 앞에 놓고 같은 방식으로 한다.</li> <li>5) 앞에 던졌다가 일단 한번 금을 한발로 뺄고 다시 잘게 네 번 찬 후에, 금을 차서 돌을 맞힌다.</li> <li>6) 발 끝에 금을 끼우고 외발로 뛰어 네발자국 만에 맞힌다.</li> <li>7) 발등에 금을 올려놓고 네발 걸어서 세웠던 돌을 친다.</li> <li>8) 다리 관절에 금을 끼고 가서 떨어뜨려 맞힌다.</li> <li>9) 등에 금을 얹어놓고 뒤로 젖혀 떨어 뜨린다.</li> <li>10) 가슴에 얹거나, 턱에 끼우거나, 오른쪽 어깨, 왼쪽 어깨 또는 머리 위에 올려놓았다가 떨어뜨려 맞힌다.</li> <li>11) 다음에는 실눈을 뜨고 아래, 위를 던져 맞힌다.</li> <li>12) 금을 던져놓고 눈을 감고 앉은 채 뒷걸음으로 가서 금을 주워서 금을 맞힌다.</li> <li>13) 발뒷꿈치로 금을 네 번 차서 돌을 맞히는데, 돌의 아래쪽을 두 번, 위쪽을 두 번 맞힌다.</li> <li>14) 등을 구부려 가랑이 사이로 금을 던져서 돌을 넘어뜨리면 이긴다.</li> </ol>
경기 광주	비석치기	<p>일정한 거리(1.5미터 정도)가 떨어진 곳에 돌을 세워 놓고 가지고 있는 돌을 던져서 맞혀 쓰러뜨리는 놀이로, 쓰러뜨리는 방법에는 여러가지가 있다.</p>
경기 연천	비석치기	<p>상대편의 돌을 3미터 정도의 거리에서 맞혀 쓰러뜨리는 놀이로 그 놀이 방법에는 여러가지가 있다.</p>
전남 광주	비석치기	<p>두편으로 나누어, 한편은 돌을 세우고 다른 한편은 그 돌을 여러가지 방법으로 쳐서 넘어뜨린다. 돌이 넘어진 수에 따라 승패를 정하는 놀이이다.</p>
경기 개성	비석치기 비사책기	<p>약 5미터 정도 떨어진 양쪽에 선을 긋는다. 다음에는 한쪽에 돌을 세우고 다른 한쪽에서 돌을 던져서 세워 놓은 돌을 맞힌다. 순서에 따라 십여가지의 방법으로 돌을 던지는데, 계속해서 모두 맞히면 이긴다. 던지는 법의 예</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 상대방의 돌을 향해 자기 돌을 앞으로 던져서 상대의 돌을 쓰러뜨리기</li> <li>2. 자기 돌을 발로 차서 단번에(또는 네 번까지 유효)상대의 돌을 맞히기</li> <li>3. 발등에 돌을 싣고 너더땃 걸음 걸어가서 차던져서 맞히기</li> <li>4. 양무릎 사이에 돌을 끼우고 가서 떨어뜨려서 맞히기</li> <li>5. 양발 사이에 돌을 끼우고 가서 떨어뜨려서 맞히기</li> <li>6. 가슴 위에 돌을 올려 놓고 윗몸을 젖히고 걸어가서 떨어뜨려서 맞히기</li> <li>7. 어깨 위에 돌을 얹고 가서 떨어뜨려서 맞히기</li> <li>8. 머리 위에 돌을 이고 가서 떨어뜨려서 맞히기</li> <li>9. 팔에 돌을 얹고 윗몸을 앞으로 굽히고 걸어가서 맞히기</li> </ol>

142) 村山智順, 박전렬 역, 『조선의 향토오락』(1941), 집문당, 1992.

## (2) 『조선의 향토오락』(1941)의 ‘돌치기’

지역	내용
강원 통천	공기뛰기, 비사치기 등이 있다.
전북 전주 완주	밀어 넘어뜨리기, 한발뛰기, 두발뛰기, 세발뛰기, 강건너기(뛰어서 다리로 넘어뜨리기), 가위걸음(무릎 사이에 돌을 끼워 세 발 뛰어서 넘어뜨리기), 등던지기(등에 돌을 얹고 가서 던져 맞히기), 두부장수(어깨에 얹고 가서 넘어뜨리기), 턱잡기(돌을 턱에 끼우고 걸어가서 넘어뜨리기), 떡장수(머리 위에 돌을 얹고 가서 넘어뜨리기) 등, 보통 열 가지 종목으로 한다.
함북 경성 나남	편을 나누어서 일정한 장소에 돌맹이를 세워 놓은 뒤, 이 돌을 잘 쓰러뜨리는 사람이 이긴다.
평남 강동	작은 돌을 서로 던지며 전진해서 중앙선까지 먼저 도달하는 사람을 승자로 한다.

- 『조선의 향토오락』의 비석치기와 돌치기 : 『조선의 향토오락』(1941)에는 ‘비석치기’, 비사치기, 또한 ‘돌치기’<sup>143)</sup>라는 명칭으로 나타난다. 이것은 일정한 거리에서 던져 쓰러뜨리기, 앞에 돌을 살짝 던져 놓고 깨끔발로 가서 발로 차서 쓰러뜨리기, 발등 위에 돌을 얹고 4발 걸어서 발로 던져 쓰러뜨리기, 그리고 신체의 각 부분에 이용해 이동해서 돌을 쓰러뜨리기 등의 방식이 매우 다양하다. 대체로 현존 비사치기(비석치기)에 근접한다.

### 다) 근래 기술된 ‘비석치기’

#### (1) 『한국세시풍속사전』의 비석치기<sup>144)</sup>

비석치기는 일정한 거리에서 손바닥만한 작은 돌을 발로 차거나 던져서 상대의 비석을 쓰러뜨리는 놀이를 말한다. 비석치기는 주로 봄과 가을에 어린이들 사이에서 널리 행하는 놀이이다. 지역에 따라서 비사치기, 비석차기, 비석까기, 목자까기, 자까기, 비새치기, 비사색기, 자새치기, 마네치기, 망깨까기, 돌차기, 돌맞추기, 말차기, 장치기 같이 다양한 이름으로 부르기도 한다.

비석치기는 비석으로 일컬어지는 작은 돌을 매개로 한 놀이이다. 상대의 비석을 쓰러뜨릴 때 사용되는 이 돌은 흔히 막자, 목자, 말, 망이라 부르며, 그 형태는 비석 모양이나 장방형의 넓적한 돌이 적당하다.

이 놀이는 두 명이 할 수도 있지만, 여러 사람이 두 패로 편을 나누어서 해야 재미가 크다. 놀이의 방법은 가위바위보를 해서 어느 편이 먼저 비석치기를 할 것인지를 정한다. 선후(先後)가 결정되면 진 편은 바닥에 일정한 간격을 두고 나란히 비석을 세운다. 그러면 이긴 편은 3~4미터쯤 떨어진 전방에 출발선을 긋고, 이곳에서 차례로 자신의 비석을 던져서 상대의 비

143) 이 책에는 돌치기, 돌차기가 구분되어 있는데, 돌치기는 비사치기 형태이고, 돌차기는 사방치기 형태로 다른 놀이라 할 수 있다.

144) 이억영, 「비석치기」, 『한국세시풍속사전』 가을편, 국립민속박물관, 2005.

석(말)을 맞춰 쓰러뜨리는 것으로 승부를 겨룬다. 이때 놀이를 하는 편에서 정해진 순서의 비석을 모두 넘어뜨리면 그 다음 단계로 넘어가서 계속 비석치기를 할 수 있지만, 도중에 실패하면 상대방에게 기회를 넘겨주게 된다.

비석을 맞추는 방법은 각 지방마다 수십 가지가 전해질 정도로 다양한 양상을 보이는데, 가장 일반적인 비석치기의 동작과 방법은, 손으로 던지기, 발밑으로 던지기, 양감질 자세로 맞추기, 발로 차서 맞추기, 구두(발등 엮기), 토끼(양쪽 발 사이에서 던지기), 무릎(무릎 사이), 가랑이(허벅지 사이), 배꼽(배꼽 위), 목(목위), 신문(겨드랑 사이), 견장(어깨 위), 이목구비(입, 코, 눈, 귀), 이마, 떡장수(머리 이기) 등이 있다. 기타 곱사(등), 불덩어(뜨거운 비석처럼 소리)도 있다. 지역에 따라서는 눈 감고 던지기, 뒤로 던지기 같은 까다롭고 어려운 동작을 맨 끝에 배치하여 놀이의 흥미를 더하기도 한다.

놀이의 과정에는 공격하는 편의 실수를 유도하는 갖가지 재미있는 몸짓과 언행이 부가된다. 곧 배꼽에 비석을 엮고 엉거주춤 걸어가는 아이에게, “사장님, 웬 배가 그렇게 불려요?”라고 상대를 웃겨서 비석을 떨어뜨리게 하거나, “떡 사세요?” 하고 물으면, “비싸서 안 사요.” 하고 몇 번씩 퇴짜를 놓아 김을 빼기도 한다.

신체의 상하좌우의 균형을 이루게 하는 놀이이며, 난이도에 따라 익살스런 동작이 가미된다. 이것은 상대의 비석을 맞추기 위해서 고도의 집중력과 순발력, 유연성이 요구되는 놀이 형태이다.

## (2) 국립민속박물관의 『한국민속예술사전 -민속놀이』의 ‘비석치기’<sup>145)</sup>

비석치기는 손바닥만 한 납작한 돌을 세워 놓고 얼마쯤 떨어진 곳에서 돌을 던져 맞추거나 특정한 동작을 하여 쓰러뜨리는 놀이이다.

흔히 비석치기로 많이 알려져 있는데 사전에는 ‘비사치기’라고 실려 있다. 이 외에도 비사책기, 비켜치기, 자세치기, 망깨까기, 목자치기 등 다양한 이름이 있다. 주로 남자아이들이 많이 하던 놀이로 전국적인 분포를 보이는 놀이이다. 그만큼 인기가 있었다는 것인데 이 놀이의 이름에 대한 추측은 크게 두 가지이다. 탐관오리의 공을 기리는 송덕비를 돌이나 발로 차다 보니 생겨났다는 것과 날아다니는 돌이라서 비석飛石이라는 것이다. 놀이의 기원을 살펴보면, 이런 형태의 놀이는 아주 오래 전부터 있어왔던 것이므로 후자가 좀 더 사실에 근접한 것으로 보인다.

비석치기는 보통 두 편으로 나누어 한다. 두 편은 각각 나란히 선을 그은 뒤 그 선 위에 각각 마주 보고 선다. 두 편 사이의 거리는 2m에서 5m까지, 연령과 놀이 경험에 따라 조금씩 다르게 정할 수 있다. 순서를 정해 시작하는데 상대방의 선 위에 세워 둔 비석을 맞추어 쓰러뜨리는 것을 1단계로 한다. 각 편이 각각 다섯 명이라면 다섯 개의 비석이 서 있는데 이것을 모두 맞추어야만 다음 단계로 올라갈 수 있고, 다 맞추지 못하면 상대방에게 기회를 넘겨야 한다. 이때 세 사람은 맞추고 나머지 두 사람은 맞추지 못했다면 두 사람은 실격 처리되어 뒤로 물러나 있고, 앞서 맞춘 세 사람이 다시 남은 두 개를 맞춘다. 만약 남은 두 개를 모두 맞

145) 이상호, 「비석치기」, 『한국민속예술사전 -민속놀이』, 국립민속박물관, 2015, 162~163쪽.

추면 실격된 같은 편 아이까지 다시 살아나 함께 2단계로 올라갈 수 있고, 그렇지 못하면 상대에게 기회를 넘긴다. 비석을 가지고 가다가 떨어뜨리거나 흘리는 경우, 발이나 몸으로 상대의 비석을 건드려도 모두 실격된다. 또 상대의 비석을 맞추기는 했는데 자신의 비석과 상대의 비석이 포개어 쓰러지면 ‘반비’라 하여 통과시켜 주지 않고 다시 던지도록 한다. 그 단계가 아무리 위 단계라고 하더라도 ‘반비’의 경우에는 상대 비석의 넓은 면이 아니라 좁은 면이 보이도록 세우고 출발선에서 던져 맞추어야 통과시켜 준다. 첫 번째 단계를 무사히 거치면 다음 단계로 넘어가는데 지역별로 조금씩 다르나, 많이 알려진 방식대로 하면 다음과 같다.

한 발 뛰어—두 발 뛰어—세 발 뛰어—한 발로 서서 맞추기, 발로 차서 맞추기—발등에 엮고 가서 맞추기—발목 사이에 끼고 가서 맞추기—무릎 사이에 끼고 가서 맞추기—엉덩이에 끼고 가서 떨어뜨려 맞추기—배 위에 엮고 가서 맞추기—어깨 위에 엮고 가서 맞추기—머리 위에 엮고 가서 맞추기—눈 감고 가서 맞추기 등의 순서에 따른다.

이 외에도 겨드랑이에 끼서 가서 떨어뜨리는 신문팔이, 손등 위에 엮고 뛰어 가서 맞추는 비행기뿐 아니라 뺨이나 등에 올리고 가서 떨어뜨려 맞추는 등 놀이 방법이 끝이 없을 정도이다. 특징적인 것은 앞부분에 서서 던지거나 발로 차서 던지기 이후에는 신체의 아래에서부터 위의 순서로 올라가서 마무리한다는 점이다.

비석치기의 각 단계마다 재미있는 명칭이 있다. 발 등에 엮고 살금살금 간다고 도둑발, 발목에 낀 돌을 떨어뜨리지 않고 가려고 깡충깡충 뛰한다고 토끼뽀, 오줌 싸서 옷이 젖은 것처럼 어기적어기적 간다고 오줌싸개, 배 위에 엮어 놓아 배가 나온 것 같은 모습이 사장 같다고 배사장, 어깨 위에 엮은 것이 계급장 같다고 훈장, 머리에 떡을 이고 팔러 다니는 것 같다고 떡장수 등이 그것이다. 각각의 명칭이 놀이 동작과 잘 어울리는 것을 보면 아이들의 재치가 놀랍다.

## 라) 검토 의견

- <비사치기> 놀이도구와 역사성 : <비사치기>는 일제강점기의 문헌에 처음 나오지만, 돌을 이용한 놀이의 역사는 매우 오래 되었을 것으로 추정된다. 특히 돌을 일정한 거리에서 맞추거나 쓰러뜨리는 것은 누구나 쉽게 생각할 수 있는 아이들의 놀이 형태라 볼 수 있다. 한편 쓰러뜨리는 방식이 아닌 일정한 거리에서 맞추는 ‘던져 맞추기’ 방식은 <돈치기>, <구슬치기>에도 유사하게 나타난다.

- <비사치기>의 유래와 명칭 : ‘비석치기’의 명칭은 『조선의 향토오락』(1941)에 처음 나타나는데, 여기에는 ‘돌치기’와 혼용되어 있다. 비석이 비석(碑石)인지, 비석(飛石)인지는 명확하지 않다. 비석(碑石)일 경우에 비석치기란 용어는 성격이 모호하다. 심우성은 이 명칭을 민중들이 지배층에 대한 울분을 비석에 돌(망)을 던져 표현한 데에서 유래<sup>146)</sup>했다는 주장하는데,

146) 심우성, 『한국의 민속놀이』, 삼일각, 1975, 40~41쪽.

아직 학계에서 공인되지 않은 자의적 해석이다. 한편 비석(飛石)이란 한자식 표현도 비석(碑石)에 대한 문제 제기로 나왔지만, 아이들이 쓰는 용어로 적합하지 않다고 여겨진다.

- 한국 자료를 통한 소결 : ‘비석치기’란 명칭이 1930년대 중반 조선총독부가 주도한 『조선의 향토오락』(1941)에 처음 나타나고, 여기에 ‘돌차기’가 혼용되어 있다는 점에서 ‘비석치기’가 원래 고유 명칭으로 보기는 어렵다. 한편 북한에서 나온 『조선의 민속놀이』(1964)<sup>147)</sup>에는 리운경이 놀이 명칭을 ‘비사치기’라고 제시했다. 특히 최근 조사문헌에 의하면, 용어가 매우 다양하게 나타난다.<sup>148)</sup> 이런 점에서 ‘비석치기’는 일제강점기에 붙여진 이름이며, 원래 ‘돌치기’에서 유래한 것으로 여겨진다. 이 놀이는 20C 전국에서 매우 다양한 명칭으로 사용되었다는 점에서 ‘비석치기’가 대표성을 지닌 명칭이라고 할 수 없다.

## 2) 중국의 자료

### 가) 문헌 검토

중국문헌에 기술된 비사치기와 관련된 놀이는 기와치기(打瓦), 비석치기(打碑), 돌조각 치기(打石片) 등이 있다.

#### (1) 기와치기(打瓦)<sup>149)</sup>

이 놀이와 관련된 문헌 기록은 다음과 같이 3종이다. 송대 『태평어람(太平御覽)』은 “길이 7촌 벽돌 2개를, 30보를 떨어뜨려 각각 1개를 세워서 표시를 한다. 방원 1척의 벽돌을 던진다(以砖二枚, 长七寸, 相去三十步, 立为标, 各以砖一枚, 方圆一尺, 掷之).”고 하였다. 『개감총록(開鑑總錄)』은 “송나라 때 한식에 봄을 던지는 놀이가 있는데, 바로 아이들이 기와를 날리는 놀이이다(宋世寒食有抛春之戏, 为儿童飞瓦之戏).”라고 기록하고 있다. 청대 포송령(蒲松齡)의 『요재지이(聊斋志异)』에는 ‘긴 거리에서 기와를 치고, 제기를 차서(长街打瓦, 踢毬罚毛)’라 적혀 있다. 벽돌, 기와를 던지거나 날려 상대의 기와를 쓰러뜨리는 놀이임을 쉽게 알 수 있다

147) 리운경, 비사치기, 『조선의 민속놀이』, 1964, 과학원 고고학 및 민속학연구소 민속학연구실(푸른숲, 1988, 271~272쪽).

148) 비사치기(비석치기) 관련 문헌의 용어

- 『한국세시풍속사전』의 관련 용어 : 비사치기, 비석차기, 비석까기, 목자까기, 자까기, 비새치기, 비사색기, 자새치기, 마네치기, 망깨까기, 돌차기, 돌맞추기, 말차기, 강치기 등.

- 리운경 『조선의 민속놀이』 : 비새치기, 비사색기, 비껴치기, 자새치기, 마네치기, 망깨까기 등.

- 이상호 『한국민속예술사전 -민속놀이』 : 비사치기, 비사색기, 비껴치기, 자새치기, 망깨까기, 목자치기 등.

149) 린지푸(林繼富) 주편, 『中国民间游戏总汇』: 힘겨루기편, 호남문예출판사, 2016, 61~63쪽.

놀이 방법은 우리의 방식과 약간의 차이가 난다. 먼저 동일한 선에 순서대로 3개의 벽돌을 놓는다. 양측의 것은 ‘귀’라 부르고,中间的 것은 ‘염라대왕’이라 부른다. 이 선 전방의 중간 위치에 다시 벽돌 1개를 놓는데, ‘코’라고 부른다. 일정 거리에 서서 中间的 염라대왕을 맞히면 신선 혹은 사령이 되고, 기타 벽돌을 맞히면 징벌을 받지 않고, 맞히지 못하면 신선의 징벌을 받는다.

## (2) 비석치기(打碑)<sup>150)</sup>

달리 <맞혀서 무릎꿇기>라 부른다. 토가족(土家族)이 사는 지역의 민간 놀이이다. 토가족 선조의 수렵활동에서 비롯되었다고 전해진다.

던지는 돌을 ‘화살(矢)’이라 부르고, 세워놓은 돌을 ‘비석(碑)’이라 부른다. 일정 거리에서 화살을 던져 비석을 맞추는데, 비석을 넘어뜨린 사람은 상벌권을 얻는다. 상벌 내용은 “무릎을 꿇고, 다시 무릎을 꿇고, 비석을 세우고, 일어나고, 무릎 꿇는 것을 취소하기도 한다.”는 등이다. 비석치기 놀이를 하기 전에 상벌 내용을 서로 협의해야 한다.

상벌 내용을 결정하여 선포할 때, ‘가악구(歌樂句)’를 부른다. 체제는 자유롭고, 편폭은 짧고, 압운은 거침없고, 즉흥으로 창작한다. 토가족의 「비석치기 노래(打碑兒歌)」는 다음과 같다.

打碑打碑	비석을 쳐라 비석을 쳐라.
打碑鳥兒不敢飛	새가 감히 날지 못하도록 치고,
打得野獸無家歸	들짐승이 돌아갈 집이 없게 쳐라.
打不中者要下跪	맞히지 못한 사람은 무릎을 꿇어야 한다.

## (3) 돌조각 치기(打石片)<sup>151)</sup>

중국의 학자들은 <돌조각 치기>를 <기와치기>나 <비석치기>의 변이형으로 간주한다. 타격 방식이 약간 다르기 때문이다. 시작할 때 손 안의 돌조각으로 3번 반듯하게 치고, 3번은 비껴서 친다. 연후에 돌[화살]을 이마와 눈, 귀, 어깨, 배, 발등, 족심 등 위치에 놓고, 조준하여 목표를 타격하여 쓰러트린다. 이 놀이방식은 우리나라의 비석치기와 유사하다. <돌조각 치기>의 다른 형태는 <돌과녁 치기(打石靶)><sup>152)</sup>이다.

## 나) 검토 의견

150) 린지푸(林繼富) 주편, 『中国民间游戏总汇』: 힘겨루기편, 호남문예출판사, 2016, 21~22쪽.

151) 린지푸(林繼富) 주편, 『中国民间游戏总汇』: 힘겨루기편, 호남문예출판사, 2016, 53쪽.

152) 린지푸(林繼富) 주편, 『中国民间游戏总汇』: 힘겨루기편, 호남문예출판사, 2016, 51~52쪽.



중국의 비석치기는 우리와 방식이 다르다. 그러나 <돌조각 치기>는 오히려 우리의 방식과 비슷하다. 이 점을 들어 이 놀이는 자연물 놀잇감인 ‘돌’을 가지고 노는 일반적인 놀이 형태의 하나로 판단된다.

### 3) 일본의 자료

#### 가) 문헌 검토

한국의 비사치기는 기본적으로 큰 돌을 던져 돌을 넘어뜨리는 것인데, 일본 전승놀이 관련 주요 서적에는 이와 유사한 놀이를 확인하기 어렵다.(中島海 編, 『遊戯大事典』, 不昧堂, 1957; 菅原道彦 外, 『향토놀이 사전(ふるさとあそびの事典)』, 東陽出版, 1976; 溶口國雄 外, 『어린이와 즐기는 전승놀이 백과(子どもと楽しむ傳承あそびの百科)』, 小學館, 1978; 藝術教育研究所 編, 『전승놀이 사전(傳承遊び事典)』, 黎明書房, 1985; 重信町教育委員會 編, 『시게노부 어린이놀이(重信の子供の遊び)』, 重信の子供の遊び編集委員會, 1985; 奥成達文 外, 『놀이도감(遊び圖鑑: いつでもどこでもだれとでも)』, 福音館書店, 1987; 東陽出版株式會社編集部 編, 『완전 도해 즐거운 전승놀이 전집(完全圖解たのしい傳承あそび全集: 情緒あふれる楽しいあそび498種)』, 東陽出版, 1990; 多田信作, 『화초놀이 전서(草花あそび全書: 自然とふれあい, あそびの輪をひろげよう)』, 池田書店, 1995; 遠藤ケイ, 『어린이놀이 대전(こども遊び大全: 懐かしの昭和兒童遊戯集)』, 新宿書房, 2001; 笹間良彦, 『일본 어린이놀이 대도감(日本こどものあそび大圖鑑)』, 遊子館, 2005; 中嶋雄一 編, 『만들어 노는 전승놀이집(つくってあそぶ傳承遊び集)』, 學研, 2007; 大沢功一郎 編, 『전승놀이 사전(傳承あそび事典)』, メイト, 2008; 青木好子 外, 『전승놀이 아라카르트(傳承遊びアラカルト: 幼児教育・地域活動・福祉に活かす)』, 昭和堂, 2009; 도쿄장난감미술관(東京おもちゃ美術館) 編, 『일본전승놀이 사전(日本傳承遊び事典)』, 黎明書房, 2018 등 대표적 저작을 다수 참고)

일본 전승놀이는 돌을 넘어뜨리는 것이 주가 아니라, 돌을 던지거나(돌던지기, 이시나게石投げ, 이시우치石打ち, 토세키投石), 돌을 튕겨내는 것을 중심으로 행해진다(돌튕기기, 이시하지키石はじき). 특히 돌튕기기의 경우에 앉아서 하는 경우가 많고, 아래 그림처럼 서서 하는 것도 있지만, 이러한 돌튕기기는 오늘날 돌보다는 구슬로 대체되었다.

집필진의 확인에 따르면, 일본놀이를 집대성한 한자와 도시로(半沢敏郎)가 제시한 근대시기(1867~1945) 남아(男兒) 전승놀이 82위를 차지한 돌넘어뜨리기(いしたおし)가 확인된다.<sup>153)</sup>

153) 半沢敏郎, 『童遊文化史』1, 東京書籍, 1980, 254쪽. 메이지 전기, 중기 60위에는 들지 않았지만, 메이지 후기

이 노래는 일본 패전 전 놀이목록에는 보이지만, 패전 후 1945년 남자아이 놀이목록에는 보이지 않는다.<sup>154)</sup>

즉 일본의 돌넘어뜨리기(いしたおし, 기와넘어뜨리기瓦たおし)는 오늘날 일본에서 잊혀진 놀이이다. 일본어 대사전에도 수록되지 않았다(日本大辞典刊行會 編, 『日本國語大辞典』 전 20권, 小學館, 1972~1976).<sup>155)</sup>

한편, 일본의 놀이대사전(『遊びの大事典』, 東京書籍, 1989)에는 「기와 맞추기(가와라아테瓦あて)」라는 항목이 수록되었다. 「기와 맞추기」는 기와 파편을 세워서 겨냥해 자신의 기와를 던져 맞추는 것인데, 기와뿐 아니라 평평한 돌이나 나무 조각을 사용한다. 그 형태는 구슬치기나 딱지처럼 ‘서로 빼앗는(奪いあう)’ 놀이로 공통된다.<sup>156)</sup>

#### ○ 기와던지기 놀이(カワラ投げ遊び)<sup>157)</sup>

전쟁과 강제소개(強制疎開)로 거리 곳곳에 기와가 많았다. 그 기와를 사용해 <기와던지기> 놀이가 대유행했다. 큰 기와에서 작은 기와 순서로 맞춰서 깨나갔다. 그리고 다음과 같은 돌튕기기(이시하지키石はじき)도 확인된다.



기와던지기 놀이(カワラ投げ遊び)

#### ○ 돌튕기기의 놀이 방식

- ① 그림처럼 선을 긋고 두 편으로 나눠 가위바위보를 한다.

(1898~1912) 54위를 차지하였다.

154) 半沢敏郎, 『童遊文化史』1, 東京書籍, 1980, 44쪽, 66쪽.

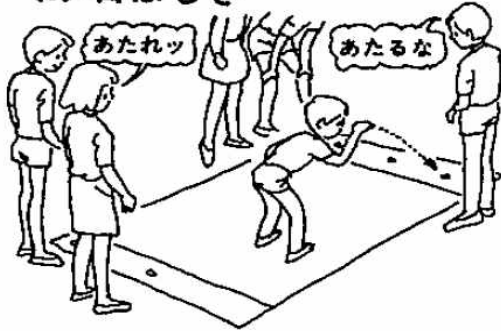
155) 유료 백과사전 데이터베이스 재팬날리지 <https://japanknowledge.com/library/> 에도 확인할 수 없다(2020년 2월 10일 최종 접속).

156) 増田靖弘 編, 『遊びの大事典』, 東京書籍, 1989, 194쪽.

157) すずきとし, 『すずきとし昭和のこども250景』, 朋興社, 1995, 208쪽.

- ② 이긴 쪽 사람부터 자신의 돌을 조금 앞에 던지고 두발로 크게 뛰어 돌을 줍고 상대방 돌을 맞춰 장외로 쳐낸다.
- ③ 성공하면 같은 사람이 다음 돌로 상대방 두번째 돌을 겨냥한다.
- ④ 실패하면 순번이 교체된다. 상대방 돌을 먼저 전부 쳐내는 쪽이 이긴다.

### [5] 石はじき



**あそび方** ①左記のような図を地面にかき、2組に分かれてジャンケンをする。

②勝った組の1番めの人から、自分の石を少し前に投げ、線の手前から、両足とびで大きくとび、石をひろって、相手の石をぶつけ、場外にはじきとばす。

③成功したら、同じ人が、次の石で相手の2番目の人の石をねらう。

④失敗したら次の順の人と交代し、早く相手の石を全部はじきとばした組の勝ち。

東陽出版株式會社編集部 編, 『完全圖解たのしい傳承あそび全集: 情緒あふれる楽しいあそび498種』, 東陽出版, 1990, 49쪽.

### 基本的な遊び方



①指でおはじきを出し合い、床またはテーブルにまきます。または、床に置いて、手でバラバラに広げます。

順番を決めて、1人ずつ、おはじきをはじいていきます。



※しきりをせずに、連続して当てていく遊び方もあります。

②ねらいを定めた2玉の間を1本指で線を描き(しきり)、

③どちらかの玉をはじいて当てます。

④もう一度、2玉の間に線が描けたら、当たった玉がもらえます。

さらに、続けて行い、取れなくなったら交代します。

⑤最後の1玉は、目を閉じて、くると輪を描いて、

「この道 まっすぐとおれ」と2本指でとおれたら、もらえます。

一番多く取れた人が勝ち。



東京おもちゃ美術館 編, 『日本傳承遊び事典』, 黎明書房, 2018, 179쪽.

## 나) 검토 의견

전체적으로 볼 때, 일본의 놀이는 기본적으로 돌을 던지거나, 작은 돌을 가지고 앉아서 노는 게 일반적이라서, 한국의 비사치기와는 차이가 있다. 일본 전승놀이는 돌을 던지거나(돌던지기) 돌을 튕겨내는 것을 중심으로 행해진다. 돌튕기기의 경우 구슬로 대체되었다는 점을 감안할 때 한국의 비사치기와는 다른 놀이 형태라 할 수 있다. 이 놀이는 일본 패전 전 놀이목록에는 보이지만, 패전 후 남자아이 놀이목록에는 보이지 않는다.

## 다. 소결

<비사치기>는 놀잇감 놀이로서 자연물을 이용한 편놀이 형태이다. <비사치기>는 일제강점기의 문헌에 처음 나오지만, 돌을 이용한 놀이의 역사는 매우 오래 되었을 것으로 추정된다. 놀이 방법의 하나인 일정한 거리에서 맞추는 ‘던져 맞추기’ 방식은 돈치기, <구슬치기>에도 유사하게 나타난다.

‘비석치기’ 명칭은 『조선의 향토오락』(1941)에 처음 나타나고, 여기에 ‘돌차기’가 혼용되어 있다. 북한의 『조선의 민속놀이』(1964)에는 ‘비사치기’라고 했다. 이런 점에서 ‘비석치기’는 일제강점기에 붙여진 이름이며, 원래 ‘돌치기’에서 유래한 것으로 판단된다.<sup>158)</sup>

일본의 놀이는 돌을 던지거나 돌을 튕겨내는 것을 형태의 놀이라는 점에서 한국의 <비사치기>와는 계통이 다른 놀이라 할 수 있다. 특히 <돌튕기기>의 경우 구슬로 대체되었다는 점을 감안할 때 한국의 <비사치기>와는 다른 놀이 형태다. 중국의 비석치기는 송대 『태평어람(太平御覽)』에 기록이 등장할만큼 오래된 놀이이다. 기와치기(打瓦), 비석치기(打碑), 돌조각 치기(打石片) 등이 있다. 이 가운데 <돌조각 치기>는 한국의 <비석치기>와 놀이방식이 비슷하다.

---

158) 국립국어원 『표준국어대사전』에는 ‘비사치기’가 표준어로 등재되어 있다. ‘비석치기’는 방언으로 설명되어 있고, 비사치기의 유사어로 ‘돌차기’를 들고 있다.

## 8. 끝말잇기

### 가. 놀이의 유형과 특징

<끝말잇기>는 앞의 말을 뒤에서 받으며 문답식으로 말을 이어가는 놀이 방식이다. 앞의 문장의 끝어절을 받기도 하고, 첫어절을 받기도 하며, 아니면 문장 전체, 특정한 음을 받는 경우도 있다. 따라서 매우 다양한 형태의 말잇기가 존재할 수 있다.

일제강점기부터 전승하는 전형적인 끝말잇기에는 ‘원숭이 엉덩이는 빨개’로 시작하는 형태가 널리 알려져 있다. “원숭이 엉덩이는 빨개, 빨가면 사과, 사과는 맛있어, 맛있으면 바나나, 바나나는 길어, 길으면 기차, 기차는 빨라, 빠르면 비행기, 비행기는 높아, 높으면 백두산”으로 정형화되어 있다. 이상호 분류에 의한 유형적 특징을 보면, 이 놀이는 말놀이이며, 내용은 상징 잇기 형태이다.

기본구조	객관적 이해	놀이의 재미
말놀이	-개별 말놀이 -앞 말이 지칭하는 대상의 전체적인	말을 배우는 아동기에 특정한 말의 반복은 그 과정 자체로 즐거움을 준다. ‘꼬부랑’, ‘별하나 똑딱~’과 같은 동음의 반복에서 의미나 소리의 연쇄로 축이 옮겨갈 뿐이다.
상징 잇기	특징을 리듬에 따라 연이어 발음하면서 대상이 가진 의미를 되새기는 놀이	

### 나. 자료 검토

#### 1) 한국의 자료

전통적으로 민요에는 ‘언어유희요’가 있으며, 이것은 ‘문자풀이’, ‘말잇기’, ‘언어회롱’의 3가지로 나뉜다. ‘끝말잇기’는 위의 분류에서 ‘말잇기’에 해당된다. 언어유희요는 민요에서 가장 두드러지게 나타나는데, 이것은 판소리, 탈놀이, 무가 등에도 두루 나타난다.

『조선의 향토오락』에는 평안북도 벽동 지역의 문답노래에 ‘무슨’으로 시작하는 ‘말머리잇기’ 형태가 나타난다. 한편 ‘말꼬리잇기(끝말잇기)’는 강원도, 경북 지역 민요에 유사한 형태로 나타난다.

가) 『조선의 향토오락』의 ‘문답노래’<sup>159)</sup>

평북 벽동	문답노래	다음과 같은 문답을 하면서 논다.	
		문 : 건너집 김서방 나무하러 갑세	답 : 배 아파 못 가
		문 : 무슨 배	답 : 자래배
		문 : 무슨 자래	답 : 엄자래
		문 : 무슨 엄	답 : 소엄
		문 : 무슨 소	답 : 탁소
		문 : 무슨 탁	답 : 비지탁
		문 : 무슨 비지	답 : 콩비지
		문 : 무슨 콩	답 : 새콩
		문 : 무슨 새	답 : 축새
		문 : 무슨 축	답 : 맨긴축
		문 : 무슨 맨긴	답 : 당맨긴
		문 : 무슨 당	답 : 새낭당
		문 : 무슨 새당	답 : 개새당
		문 : 무슨 개	답 : 배리개
		문 : 무슨 바리	답 : 통바리
		문 : 무슨 통	답 : 버리통
		문 : 무슨 버리	답 : 말버리
		문 : 무슨 말	답 : 타구난난말

나) 민요의 언어유희요(言語遊戲謠)

(1) 언어유희요의 종류와 특징

언어유희요는 문자, 숫자, 사물명칭을 가지고 말로 풀어가거나 상대를 희롱하는 방식을 말한다. 이에는 ‘문자풀이’, ‘말잇기’, ‘언어회롱’의 3가지로 나눌 수 있다.

첫째, ‘문자풀이’에는 ‘문자 자체 풀이’ 형태로 ①한글풀이(민요, 탈놀이), ②천자풀이(민요, 탈놀이)<sup>160)</sup>, ③성명풀이<sup>161)</sup>, ④간지풀이(10간 12지)<sup>162)</sup>, ⑤요일풀이, ⑥지명풀이, ⑦돈풀이, ⑧약성풀이(약재 명칭 풀이로 巫歌, 탈놀이), ⑨운자풀이(한자 운 맞추기), ⑩본풀이(무가 신격 근본풀이)가 있다. 그리고 ‘숫자풀이’ 형태로 ①달(月)풀이<sup>163)</sup>(1~12월, 사시랭이<sup>164)</sup>, 장타령,

159) 村山智順, 박전렬 역, 『조선의 향토오락』(1941), 집문당, 1992.

160) 봉산탈춤 <취발이춤마당>에 나오는 ‘천자뒹풀이’는 취발이가 소무 사이에 태어난 아이에게 천자문을 가르치는 장면이다. ‘찬자현황...’의 순서로 한자를 풀어가고 있다. 그리고 같은 곳에 ‘언문뒹풀이’는 2회에 걸쳐 나온다.

161) 성풀이 : “이서방 일하러 가세/ 김서방 김매러 가세/ 조서방 조하러 가세/ 신서방 신이나 삼세 .....”

162) 춘향가의 간지뒹풀이 : 이도령이 천자뒹풀이를 한다. 자시에 생천하니, 불언행사시. 유유피창에 하늘천. 축시의 생지하야 오행을 맡었으니 양생만물까지. ....

163) 달풀이 : “정월이라 초하룻날 혼떡 법떡 먹는 날/ 이월이라 한식날 한식 먹는 날/ 삼월이라 삼짱날 제비 오는 날 .....”

액막이타령), ②숫자풀이(1~10숫자, 판소리 십장가<sup>165</sup>), 탈놀이, 숫자유희요)가 있다.

둘째, ‘말잇기’에는 상대방의 말을 이어받아 이어가는 방식으로, 이에는 ①말머리 잇기, ②말꼬리 잇기, ③중간말 잇기 등이 있다.

셋째, ‘언어회롱’에는 ① ‘유사발음’ 형태는 이에는 동음이의어, 비슷한 발음을 통해 상대방을 회롱하는 방식이다. 이에는 탈놀이<sup>166</sup>에 주로 나타난다. ② ‘말꼬리잡기’는 상대방의 말을 트집 잡아 상대를 회롱하는 방식이다.

이창식(2013)은 언어유희요는 사설을 놀이의 대상으로 삼아 부르는 것으로, 사설의 구성과 내용이 놀이의 주된 대상이 되는 것과 구연 행위가 놀이의 주된 대상이 되는 것이 있다고 말한다. 그는 ‘언어유희요’를 ‘문자유희요’와 ‘말소리유희요’로 구분한다. ‘문자유희요’는 유희의 방법이 문자풀이 위주이며, 한글, 천자, 숫자, 성명, 지명 등의 풀이를 해학적인 내용의 사설로 노래하는 것이다. 이에는 <한글풀이노래><sup>167</sup>, <숫자풀이노래>, <천자풀이노래>, <성명풀이노래>, <요일풀이노래>, <지명풀이노래>, <간지풀이노래> 등이 있다.

‘말소리유희요’는 말대답·말 잇기·소리 흉내 등 말과 소리의 해학적 처리 위주이다. 우스개조의 말대답으로 상대방을 놀리거나 어떤 소리를 흉내 내는 등의 놀이에서 불리는 노래이다. 이에는 <말대답노래>, <말잇기노래>, <말회피노래>, <말회롱노래>, <단숨에외기노래>, <소리흉내노래> 등이 있다.<sup>168</sup>

164) 사시랭이는 지역에 따라 살냉이, 곱새치기 등으로 불리는 내기놀이이다. 1부터 10까지의 패를 가지고 패의 숫자를 시작하는 가사의 노래[숫자뒤풀이노래]를 부르며 논다. (박관수, 「홍천지역 ‘곱새치기’의 유희지향」, 『한국민요학』 34집, 한국민요학회, 2012.; 안옥선, 「태백지역 민속놀이 사시랭이 불림소리 고찰」, 『농업사연구』 10권 제2호, 한국농업사학회, 2011.; 한지연·정명철, 「사시랭이놀이의 전승양상과 변화연구」, 『남도민속연구』 제27집, 남도민속학회, 2011.)

165) 춘향가 십장가 : <춘향가(春香歌)> 중 수청을 거부한 춘향이 변학도의 태형을 당하면서 1부터 10까지의 숫자를 두운으로 사용하여 자신의 정절을 주장하고, 수청 강요의 부당성을 폭로하며, 신관의 문제점을 지적하는 대목이다. 이본마다 약간의 차이가 있으며, 경기잡가에도 유사하게 나타난다. “일자로 아뢰리다. 일편단심 먹음 마음 일시일각의 변하리까. 가마없고 무가내요. 둘째날을 부쳐노니“이짜로 아뢰리다. 이부불경 이내심사 이도령만 생각헌디 이제 박살 내치셔도 가망없고 안돼지요. 셋째날을 딱 때려놓으니 삼치형문 치웁신다. 삼생가약(三生佳約) 변하리까. 넷째날을 부쳐놓으니 사대부 사또님은 사기사를 모르시오. 사지를 찢어서 사대문에다 걸드라도 가망없고 ……” (춘향가 중 십장가 대목 2, 문화콘텐츠닷컴, 문화원형백과 판소리, 2004, 한국콘텐츠진흥원).

166) 봉산탈춤의 동음이의어 : 말뚝이가 유사발음과 동음이의어(同音異義語)를 위주로 언어 회롱을 통해 양반을 공격한다. “개잘양이란 양자에 개다리 소반이란 반자 쓰는 양반이 나온다 그리하였소”, “샌님宅에서 등산 갔다 남아 온 쫓대갱이 하나 줄디다”(납근인 쫓대갱이와 조기 대갱이의 유사한 발음 이용), “마구에 들어가서 척 노시안넌 털미럴 쿡 집어내어”(노시안님을 노샌님과 노새의 2가지 의미로 사용)

167) 한글풀이노래는 ‘언문뒤풀이’ 노래를 말한다. 이에 대한 연구는 장장식, 「諺文뒤풀이考」, 『국제어문』 8권, 국제어문학회, 1987 참조.

168) 이창식, 「언어유희요」, 『한국민속문학사전 -민요·판소리편』, 국립민속박물관, 2013.

## (2) 끝말잇기와 말꼬리 잇기 노래

<끝말잇기>는 민요의 ‘말잇기’ 중에 ‘말꼬리 잇기’에 해당된다. 이상호는 말을 장난스럽게 가지고 노는 놀이를 통틀어 ‘말놀이’라고 지칭하며, 이에는 수수께끼나 스무고개, 말머리 잇기, 말꼬리 잇기, 글자풀이, 숫자풀이 등이 모두 여기에 포함된다고 주장한다. 대부분 일정한 음률을 가지고 있어 노래하듯 한다. 그 중에 ‘말 잇기’는 말머리 잇기와 말꼬리 잇기, 말풀이의 3가지로 구분하고 있다. 말놀이를 통해 아이들은 말놀이를 배우면서 말을 배울 뿐만 아니라 재미와 즐거움을 얻었다. 김소운, 임동권 등의 학자들이 많이 채록했으며, 어휘요, 말놀이요 등으로 분류하고 있다.<sup>169)</sup>

(가) 말머리 잇기 : 말의 앞부분을 이어 가거나 앞부분을 반복해서 외는 것이다. 강원도, 황해도, 충청도 지역 민요에 나타난다.

① 강원도 말머리 잇기 : “집집이 총각 나무하러 가세/ 배가 아파 못 가겠네/ 무슨 배, 자래 배/ 무슨 자래, 업 자래/ 무슨 업, 고래 업/ 무슨 고래, 당고개”(강원도)

② 황해도 말머리 잇기 : “뒷집의 김서방 낭구 갑세/ 배 아파 못 가겠네/ 무슨 배, 자라 배/ 무슨 자라, 업 자라/ 무슨 업, 쌀 업/ 무슨 쌀, 진동 쌀/ 무슨 진동, 골 진동/ 무슨 골, 맹진 골 / 무슨 맹진, 당 맹진/ 무슨 당, 사랑 당/ 무슨 사랑, 개 사랑/ 무슨 개, 둥구 개/ 무슨 둥구, 새 둥구/ 무슨 새, 가마 새/ 무슨 가마, 쌍 가마/ 무슨 쌍, 아이 쌍”(황해도)

③ 충청도 말머리 잇기(‘꼬부랑’) : “꼬부랑 할머니가/ 꼬부랑 지팽이를 짚고/ 꼬부랑 고개를 넘다가/ 꼬부랑 똥이 마려서/ 꼬부랑 뒷간에 가서/ 꼬부랑 똥을 누어/ 꼬부랑 강아지가 들어와/ 꼬부랑 지팽이로 때렸드니/ 꼬부랑 갹 꼬부랑 갹”(충청남도)

(나) 말꼬리 잇기(끝말잇기) : 말의 뒷부분을 이어 가는 것으로 잇기의 중심이 뒤에 있다. 이것을 끝말잇기라고도 한다. 강원도, 경북 지역에 ‘나무하러 가세’ 형태의 노래에 주로 나타난다.

### ① 강원도의 말꼬리 잇기

“저건너 김도령 나무하러 가세/ 등 굽어 못 가네/ 등 굽으면 질매가지/ 질매가지면 네무구지/ 네무구면 동시리지/ 동시리면 감지/ 감으면 까마구지/ 까마구면 높으지/ 높으면 무당이지/ 무당이면 뛰지/ 뛰면 벼룩이지/ 벼룩이면 불지/ 불으면 대추지/ 대추면 달지/ 달면 엿이지/

169) 이상호, 「말잇기놀이」, 『한국민속예술사전 -민속놀이』, 국립민속박물관, 2015, 126-127쪽.



옛이면 불지/ 불으면 과거지/ 과거면 좋지.”(강원도)<sup>170)</sup>

## ② 경북 구미시의 ‘첩노래’의 말꼬리 잇기

“영감 영감 나무하로 가세/ 둥겁어서 못 갈세/ 둥겁어마 질매까지/ 질매까지만 니구역/ 니 구역이마 동시루/ 동시루마 꺼엄지/ 껌으마 까마귀지/ 까마귀는 너풀지/ 너풀마 무당이지/ 무당이마 뚜드리지/ 뚜드리마 떠들지/ 중계떠들마 뱀이지/ 뱀은 뿌울지/ 뿌울면 대추다/ 대추는 달다/ 달면 붙는다/ 붙으면은 첩이로다.”(경북 구미, 이창식 자료)

## ③ 경북 칠곡군 콩지따기놀이의 척노래의 말꼬리 잇기

“저건 너 영감 나무하러 가세/ 둥그러버 못 가겠네/ 둥그러버면, 질매가지지/ 질매(길마)가지면, 궁기(구멍) 너이지/ 궁기 너이면, 동시리지/ 동시리는 겹지, 겹으면 까마귀/ 까마귀는 너풀지/ 너풀면 무당이지/ 무당은 두드리지/ 두드리면 대장/ 대장은 찢지/ 찢으면 게지/ 게는 궁게 들지, 궁게 들면 배암/ 배암은 물지/ 물면 범/ 범은 뛰지/ 뛰면 벼룩/ 벼룩은 붙지/ 붙으면 대추/ 대추는 달지/ 달면 옛/ 옛은 불지/ 붙으면 척.” (칠곡군지, 1994)

## 다) 검토 의견

- <끝말잇기>는 민요의 ‘말잇기’ 중에서 ‘말꼬리 잇기’에 해당된다. ‘언어유희요’는 ‘문자풀이’, ‘말잇기’, ‘언어회롱’의 3가지로 크게 나눌 수 있는데, 그 중에 ‘말잇기’는 다시 ‘말머리 잇기’와 ‘말꼬리 잇기’로 나뉘는데, ‘말꼬리 잇기’가 바로 <끝말잇기>의 한 유형이라 할 수 있다.

- <끝말잇기>인 ‘원숭이 엉덩이는 빨개’ 형식은 우리의 전통적인 ‘언어유희요’ 가운데 ‘말꼬리잇기’ 방식의 한 유형이라 할 수 있다. 이것은 기존 민요집에서 강원도와 경상북도 지역의 조사에서 유사하게 나타난다.

그러나 ‘원숭이 엉덩이는 빨개’는 빨간 것을 상징하는 등 앞 부분의 의미를 덩어리 채 잇는데, 이미지가 전달되는 상징 잇기가 되고 전통식 말놀이와는 다른 성향을 띠고 있다. 다만 ‘원숭이 엉덩이는 빨개’ 사실 형식은 일제강점기에 형성되어 표현방식이 시대상을 반영하고 있을 뿐이다. 이런 유형의 노래가 근거 없이 갑자기 독자적 형태로 나타날 수는 없으며, 기존 언어유희요를 바탕으로 형성되었다고 판단된다.

170) 이상호, 「말잇기놀이」, 『한국민속예술사전 -민속놀이』, 국립민속박물관, 2015, 126~127쪽.

-‘원숭이 엉덩이는 빨개’로 시작되는 끝말잇기는 일본에서의 영향관계라고 보기에는 무리가 있다. 이어지는 창가 가사도 “백두산 뻗어내려 강토 삼천리/ 무궁화 이 강산에 역사 반만년/ 대대로 이어사는 우리삼천만/ 복 되도다 그 이름 대한이로세.”인데, 가사 중 백두산을 꺼내고 다른 노래를 부르고 있다. 전통적인 말 만들기에 당시대 문화를 접목한 것으로 볼 수 있다.

## 2) 중국의 자료

### 가) 문헌 검토

중국은 말 잇기(詞語接龍)의 다양한 형태를 전승하고 있다.

#### (1) 말 잇기(詞語接龍)<sup>171)</sup>

사어접룡(詞語接龍)은 단어나 단어조합을 이용하여 앞 단어의 끝 글자를 그 다음 글자의 첫글자로 삼아 잇거나 문장을 사용하여 잇기도 한다. 형식은 자유식과 한정식으로 나뉜다. 자유식은 한정된 조건이 없고, 임의로 연결한다. 한정식은 단어의 성질, 구식(句式)과 종류 등의 제한된 조건이 있다.

말을 잇는 수사(修辭) 방식에서 볼 때, 춘추시대에 <시경>과 <논어> 등에서 광범위하게 사용되었다. 송원 시기에는 최고조에 달했고, 명대의 전기 극본에도 많이 출현한다. 옛 사람들은 말 잇기 수법을 통해 시를 읊고 부(賦)를 지었다. 언어문자 놀이를 진행하여, 특히 주령(酒令)이나 관기(官妓) 놀이를 할 때 뚜렷한 놀이성을 띤다.

#### (2) 성어(成語) 잇기<sup>172)</sup>

말 잇기의 변이형 중 하나로 ‘ 꿰고 연결하기(聯珠聯綴)이다.<sup>173)</sup> 문인 창작의 시, 사, 곡(曲)에 두루 쓰인다. 구와 구를 연결하여도 되고, 부분을 연결해도 된다. 그리고 매구마다 동일 사물을 음송해도 되고, 혹은 어떤 단어가 구에서 중복 출현해도 된다. 특별한 체제는 주령 잇기, 대련 잇기, 잔말놀이 잇기가 있다.

#### (2) 시사연환(詩詞連環)<sup>174)</sup>

171) 린지푸(林繼富) 주편, 『中国民间游戏总汇』: 언어문자편, 호남문예출판사, 2016, 194~195쪽.

172) 린지푸(林繼富) 주편, 『中国民间游戏总汇』: 언어문자편, 호남문예출판사, 2016, 193쪽.

173) 린지푸(林繼富) 주편, 『中国民间游戏总汇』: 언어문자편, 호남문예출판사, 2016, 196~198쪽.

174) 린지푸(林繼富) 주편, 『中国民间游戏总汇』: 언어문자편, 호남문예출판사, 2016, 199~200쪽.

시사연환은 말 잇기의 변이형 중 하나이다. 시, 사, 곡 중의 구(句)를 이용하여 잇는다. 끝을 잇는 것, 목을 잇는 것, 허리를 잇는 것, 발목을 잇는 것 등 4종으로 나뉜다. 체제 상 당시(唐詩), 송사(宋詞), 원곡(元曲)만을 잇는 것으로 한정할 수 있다. 당시(唐詩)는 또 다시 오언(五言)과 칠언(七言)으로 한정할 수 있다.

### (3) 글자를 나누어 잇기(拆字聯綴)<sup>175)</sup>

한자의 구조 특징을 이용하여 상하 구조 혹은 좌우 구조의 글자를 분리한 후, 그 중의 일부분을 문장을 잇는 첫 글자로 삼는다. 방법상 ‘머리는 숨기고 글자를 분리하여 잇거나 시제(詩題)를 분리하여 잇거나 또는 글자를 분리하고, 글자를 첨가하는 방법을 서로 결합하는’ 세 가지 방식으로 분류된다.

#### 나) 검토 의견

우리와 직접적인 관련성을 가진 말 잇기는 찾을 수 없다. 그러나 말 잇기가 보편적인 언어유희(punning)라는 측면에서 영향 관계를 따지는 것은 소모적이다.

## 3) 일본의 자료

### 가) 문헌 검토

<끝말잇기> 대표적 일본 동요로 ‘사이나라 산카쿠(잘 가요 삼각さいなら三角)’가 유명하다. 가사와 그 내용은 다음과 같다.

사이나라 산카쿠(잘 가요 삼각) (니가타현 나가오카시)<sup>176)</sup>

잘 가요 삼각, 또 와요 사각  
사각는 두부, 두부는 하에  
하야면 토끼, 토끼는 경충  
경충 뛰면 개구리, 개구리는 파래  
파라면 버들, 버들은 흔들려  
흔들리면 유령, 유령은 사라져  
사라지면 전기, 전기는 빛나  
빛이 나면, 아버지 대머리

175) 린지푸(林繼富) 주편, 『中国民间游戏总汇』: 언어문자편, 호남문예출판사, 2016, 191~192쪽.

176) 峰村辰典, 『新潟のわらべ歌: 日本わらべ歌全集』 9 下, 柳原書店, 1984, 187쪽.

# さいなら三角



峰村辰典,『新潟のわらべ歌』日本わらべ歌全集 9 下, 柳原書店, 1984, 187쪽.

이 노래는 잘 알려진 노래로 동영상 등으로 쉽게 확인할 수 있다.

○ 참고자료 : 사이나라 산카쿠 동영상 링크

<https://www.youtube.com/watch?v=Opqb2nQAYSA>

さよなら三角またきて四角 ♪

[https://www.youtube.com/watch?v=vB\\_IrW4k6L8](https://www.youtube.com/watch?v=vB_IrW4k6L8)

さよならさんかく

끝말잇기 중에는 마지막 말을 그대로 잇는 것과, 마지막 음을 취해 전개하는 게 있는데, 이것은 전자에 해당된다.<sup>177)</sup>

한편, 한국에서는 ‘원숭이 엉덩이는 빨개...’로 시작되는 노래가 일반적이다. 연구진이 확인에 따르면, 일본의 동요를 집대성한 기타하라 하쿠슈(北原白秋) 編, 『日本傳承童謠集成』<sup>178)</sup>에는 ‘사이나라 산카쿠(잘 가요 삼각)’가 총 16회 보고되었다.<sup>179)</sup> 이에 비해, ‘원숭이 엉덩이는 빨개’로 시작되는 동요는 총 23회 수록되었다. 그러나 ‘원숭이 엉덩이는 빨개’는 총 23회 수록되었는데, 끝말잇기 형식은 아니고, 아이들이 울 때 달래기 위해 부르는 노래로 다음과 같은 짧은 내용이다.<sup>180)</sup>

猿尻つ真っ赤っか

ごんぼ焼えてぶっつけろ。

원숭이 엉덩이는 새빨개

우엉 구워서 던져 맞혀라

-이와테현, 아오모리<sup>181)</sup>

177) 長崎幹彦, 「韓國の子どもの遊びと遊びうた」, 『清泉女學院短期大學研究紀要』15, 1997, 47쪽.

178) 北原白秋 編, 『日本傳承童謠集成』(개정신판, 전 6권), 三省堂, 1974~1976.

179) 北原白秋 編, 『日本傳承童謠集成』 6, 三省堂, 1976, 91~93쪽.

180) 北原白秋 編, 『日本傳承童謠集成』 6, 三省堂, 1976, 93쪽; 北原白秋 編, 『日本傳承童謠集成』 5, 三省堂, 1975, 117쪽・167쪽・214쪽(초판은 1950년 간행).

총 23회 보고된 내용을 전부 확인했지만, <끝말잇기> 형태의 동요는 확인할 수 없었다. 한국의 ‘원숭이 엉덩이는 빨개’와 같은 문장으로 시작되지만 그 형식은 다르다.

#### 나) 검토 의견

일본에도 ‘원숭이 엉덩이는 빨개’로 시작되는 동요가 다수 수록되었지만, <끝말잇기> 형식으로는 전승되지 않는다. 직접적 영향보다는 세계적으로 공통적으로 보이는 <끝말잇기> 중 하나로 형성되어 전래되고 있다는 견해가 적절하다고 판단된다.

#### 4) 음악적 관점, 외라베우타와의 관계

‘끝 말 이어가기’는 전래동요의 한 유형인 어희요(語戲謠)의 일종이다. 낱말의 형태를 조작해서 음성이나 내용적 유사성을 기초로 흥미로운 문장을 만들어 즐긴다. 일종의 말장난이라 할 수 있다. 그 유형은 꼬리따기, 대구맞추기, 문답체, 의성의태어, 장타령 등의 방법으로 단어들을 조작한다. 흔히 아이들의 놀이는 어휘를 가지고 활용하므로 문답체의 형식을 지니면서 끝말을 이어 가는 것을 흔히 볼 수 있다.

#### 가) 자료 검토

“원숭이 똥구멍은 빨강/ 빨간 것은 사과/ 사과는 맛있다/ 맛있는 건 바나나/ 바나나는 달다”에서 보면 등장하는 단어들이 현대문화가 잘 들어가 있는 것을 볼 수 있다.



다음은 꼬리따기의 일종이다.<sup>182)</sup>

- ① 저 산 앞에 꼬박꼬박(꾸벅꾸벅) 흐는거(하는 것은) 뽕나무/미뽕쟁이여(뽕기여)/ 미뽕쟁이

181) 北原白秋 編, 『日本傳承童謠集成』 5, 三省堂, 1975(개정신판), 167쪽.

182) 좌혜경, 『제주전승동요』, 집문당, 1993.

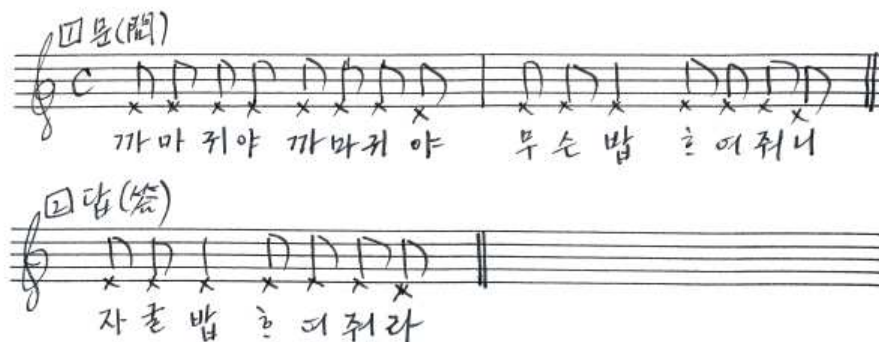
(빨기는) 흰다(하얏다)/희면(하야면) 할아버지다/할아버진 등이 굵나(굵는다)/등이 굵으면 소질  
 마가지다(등이 굵으면 소질마가지다<sup>183</sup>)/ 소질마가진 네구멍난다.(소질마가지는 네 개의 구멍  
 이 있다)



② 야 시기 담뱃대/ 대가리 큰놈 중국놈/논 팔아 먹고 집사고/고발했다네/넋가에는 독장군/  
 구두 신었다고 뽐내지마/마루위에 홍길동/똥통에 빠진 호랑이/ 이승만 만만세/ 세나라/ 라디오  
 / 오랑캐/ 캐나다

다음 노래는 묻고 답하는 문답체의 유형이다.

③ 까마귀야 까마귀야. 외할망(할머니)네 집이(에) 가난(니) 무신(무슨) 밥 흥영 줘니  
 자굴 밥 해줘라(해주더라)  
 무신(슨) 국 끓여 줘니(끓여주더라)  
 장은 무슨 장 줘니(주더냐)  
 자굴장 주더라  
 어디 누웠(누워서) 자렝(자라고) 해니  
 선반위에 누웠(누워서) 자렝(자라고) 해라



183) 소의 등에 엮어 놓아 짐을 싣거나 마차에 있는 도구이다.

다음의 노래는 대구(對句)를 맞추면서 의성, 의태어를 동원하여 즐겼다.

- ④ 멧게 먹으민 멧끌멧끌  
생게 먹으민 생글생글  
합순 먹으민 합삭합삭  
들굽 먹으민 들썩들썩

이러한 어희요들은 단어 등 어휘를 활용해서 부르는데, 아이들의 언어 연상력 등을 키우는 유용한 놀이형태로 볼 수 있다.

일본에서도 그 유형이 다양하다. ‘수 세기 노래’, ‘숫자풀이 노래’, ‘놀림요’, ‘말 잇기’, ‘말 만들기’, ‘말 엮기 노래’, ‘빨리 말하기’, ‘암기 노래’, ‘가사 바꾸기 노래’ 유형이 보고되고 있다<sup>184)</sup>

이처럼 말놀이는 말을 가지고 논다는 점에서 놀이요와는 다른 특성을 가지고 있으며, 와라 배우타에서는 말놀이 창작 또는 가사를 대체하는 가사 바꾸기 등이 단순한 방법으로 창작해서 놀이를 진행시키기 위한 놀이요로 부르고 있다.

## 나) 검토 의견

어희요(語戲謠)는 자연발생적으로 생겨났다고 볼 수 있으며, 전래되었다고 보는 것보다는 말놀이로서 세계적인 보편성을 인정해야 할 것이다. 그렇지만 나타나는 어휘 등은 노래가 유행되는 시대성을 잘 반영하고 있음도 유의해야 한다.

## 5) 유럽의 끝말잇기<sup>185)</sup>

### 가) 자료 검토

운율놀이(Counting Out Rhymes)의 하나로 끝말잇기 놀이를 한다. 수세기 동안 소년들은 자기보다 어린 놀이친구에게 살짝 변화된 별난 라임을 전해 주며 전승되어 왔다.

184) 좌혜경·홍양자 역, 『일본 전래동요(와라베우타) 연구』, 민속원, 1997, 90쪽.

185) Daniel Karter Beard, 『The Outdoor Handy Book』, Charles Scibner's Sons, 1914, pp.252~253.

On-ery, ore-ry, ick-ery, Ann!

On-ery, ore-ry

One-ery, two-ery

놀이 방법은 다음과 같다. 이 기괴한 라임들은 특히 앵글로색슨이나 앵글로노르만족 어린 이들에게는 평범한 것이었다. 간단한 아우성 후에 그들 모두 Count Out에 열중한다. 일반적으로 첫 번째 소년이 시작한다.

친구들이 한 줄이나 원을 그리며 그 앞에 서면 그 아이는 검지를 자기 가슴에 놓고 One-ery라고 발음한다. 그리고 왼쪽 첫 번째 친구의 가슴에 손가락을 놓고 자신의 라임 운율로 two-ery나 ory를 반복한다. 각각의 신비한 낱말을 말하며 'buck'에게 갈 때까지 손가락을 친구의 가슴에 놓는다. Buck은 열외, 자유가 되고 운율 세기는 계속되고 마지막 한 명이 남으면 그가 'IT'이다.

One-ry, or-ry, ickery, Ann!

Fillison, folliso, Nicholas, John.

Queevy, quavy, English Navy,

Stinckelum, stanklum, buck!

One-ery, two-ery, hickory, han,

Fillison, Follison, Nicholas, John.

Queevy, quavy, Virgin Mary,

Stingelum, stangelum, berry buck!

운율놀이(Rhymming games)의 다른 사례를 든다. A와 B가 특정 운율의 단어를 교대로 제시하는 놀이이다. 만약 운율에 맞는 단어를 찾지 못하면 맞는다.<sup>186)</sup>

A: Able

B: Stable

A: Fable

B: Cable

.....

이와 같은 방식의 운율놀이는 중세 유럽의 문헌에 언급되고 있는데, 윌러비(F. Willughby)

---

186) David Cram 외 2인, 『Francis Willughby's Book of Games』, Routledge, 2003, p.239.



가 묘사한 버전은 Crambo이다. 이는 17~18C의 놀이이다. 'Porringer'라는 운의 운율놀이는 당시에 인기를 끌었고, 19C까지 회자되었다.<sup>187)</sup>

#### 나) 검토 의견

서구의 운율놀이는 우리의 <끝말잇기>와는 다르나 운율을 맞춰 이어가는 방식은 말잇기 방식의 하나이다. 이런 점에서 서구의 말잇기는 언어유희의 측면에서 보편적인 문화현상의 하나이다.

#### 다. 소결

<끝말잇기>는 민요의 '말잇기' 중에서 '말꼬리 잇기'에 해당된다. 말잇기의 형식상 중국의 경우 우리와 직접적인 관련성을 가진 말잇기는 찾을 수 없다. 서구의 운율놀이(Rhymming games)는 상동성과 상이성이 있으나 세계적인 보편성을 가진 언어유희(punning)에 해당한다.

<끝말잇기>인 '원숭이 엉덩이는 빨개' 형식은 우리의 전통적인 '언어유희요' 가운데 '말꼬리잇기' 방식의 한 유형이다.<sup>188)</sup> 기존의 민요에서 유사한 형태가 등장한다. 그러나 '원숭이 엉덩이는 빨개'는 앞말의 상징을 받는 방식의 '상징잇기'라는 점에서 전통식 말놀이와는 다른 성향을 띤다. 일본의 경우, '원숭이 엉덩이는 빨개'로 시작되는 동요가 다수 등장하지만 <끝말잇기> 형식으로는 전승되지 않는다. 일본의 직접적 영향보다는 세계적으로 공통적으로 보이는 <끝말잇기> 중 하나로 형성되었고, 사설의 일부 내용은 일제강점기의 시대상을 반영하고 있을 뿐이다.

---

187) David Cram 외 2인, 『Francis Willughby's Book of Games』, Routledge, 2003, p.278. 'Crambo'는 '양배추'를 뜻하는데, 라임을 맞추는 단어를 대는 18세기까지의 운율놀이였다. 19세기에는 한 사람이 생각하고 있는 단어를 맞추기 위해 질문을 하는 스무고개와 형식의 놀이인 'Porringer game'으로 바뀐 것 같다(인용자 주).

188) 현행의 초등학교 국어교과서(2-1 가)에는 '꿇지 따기 말놀이'로 수록하여 교육하고 있다.

## 9. 가오리연(연날리기)

### 가. 놀이의 유형과 특징

<연날리기>는 연이라는 인공적인 놀잇감을 가지고 노는 놀이로, 주로 겨울철에 아동과 청소년을 중심으로 놀이가 이루어진다. 대나무와 종이와 실을 이용해 연을 만들어 날리며, 정초 세시놀이로 중요한 의미를 지닌다. 이 놀이는 연싸움, 액막이연날리기 등도 나타난다. 문제가 되는 부분은 <연날리기> 자체보다는 ‘가오리연’ 또는 ‘오징어연’이라는 특정 연의 형태에 대해 논란에서 출발한다. 이상호 분류에 의한 유형적 특징을 보면, 이 놀이는 인공적인 놀잇감놀리로 분류된다.

기본구조	객관적 이해	놀이의 재미
놀잇감 놀이	-인공 놀잇감 놀이 -종이에 대나무 살이나 가벼운 나뭇가지 등을 붙여 만든 연에	새를 보면 하늘을 날지 못하는 한계를 인식하고 이를 극복하기 위해 노력하는데 이는 보편적인 인간의 욕구이다. 세계 모든 나라에서 소재는 달라도 하늘로 물체를 띄우는 활동이 나타나는데 연이 대표적이다. 실을 통해 연을 부리는 과정에서 연과 동일시하게 되면서 상상 속의 비상이 실현되었을 때의 즐거움과 만족감을 얻게 된다.
인공물 놀이감	실을 연결하여 바람을 이용해 하늘로 날리는 놀이	

### 나. 자료 검토

#### 1) 한국의 자료

연에 대한 기록은 매우 방대하다. 최초의 기록은 『삼국사기』이고, 이후 여러 문헌에는 관련 기록이 매우 다양하게 나타난다.

문헌에서 연의 여러 종류에 대한 언급은 홍대용의 『담헌서』(18C중후반), 홍석모의 『동국세시기』(1849), 조재삼의 『송남잡지(松南雜識)』(1855) 등에 주로 나타난다. 주로 동물형 중에 육상 동물형, 물고기형, 조류형 등이 두드러지고, 일부 사물형, 식물형도 나타난다.

한편 풍속화를 살펴보면, 작자 미상의 ‘태평성시도’(18C 후반)에는 희미하지만 아이들이 냇가에서 연을 날리는 모습이 보인다. 그리고 기산풍속화(19C 후반) 중의 프랑스 기메박물관,

덴마크 코펜하겐박물관, 오스트리아 비엔나박물관 등에도 연 관련 그림이 있다. 『조선의 향토 오락』(1941)에 연 형태에 대한 언급이 있는데, 대구의 반달형 연, 서울의 장방형 연(가운데 구멍), 함경 원산의 사각형 연과 원형의 연이 나타난다.

우리 문헌에서 ‘가오리연’에 대한 직접적인 기록은 찾을 수 없지만 물고기 형태의 다양한 연이 존재하기 때문에 가오리 형태는 존재할 수 있다. 대체로 문헌은 ‘지연(紙鳶)’, ‘연(鳶)’이라 표기하는 한편 상원(上元)의 연은 액을 날려보낸다는 내용이 나온다.

## 가) 연 관련 고문헌

### (1) 『삼국사기』 김유신 관련(647) 연의 기록<sup>189)</sup> …… 연(鳶)

乃造偶人, 抱大校勘載於風鳶而颺之, 若上天然. 翌日, 使人傳言於路曰, “昨夜落星遷校勘上.” 使賊軍疑焉. 又刑白馬, 祭於落星之地, 祝曰, “天道則陽剛而陰校勘柔, 人道則君尊而臣卑. 苟或易之, 即爲大亂. 今毗曇等, 以臣而謀君, 自下而犯上, 此所謂亂臣賊子, 人神所同疾, 天地所不容. 今天若無意於此, 而反見星怪於王城, 此臣之所疑惑而不喻者也. 惟天之威, 從人之欲, 善善惡惡, 無作神羞.”

[김유신은] 이에 허수아비를 만들어 불을 붙여 연에 실어 날려 보냈는데 마치 하늘로 올라가는 것과 같았다. 다음날 사람을 시켜 길에서 이야기를 전하면서

“어제밤 떨어진 별이 다시 [하늘로] 올라갔다.”고 말하여 적군으로 하여금 이상하게 여기도록 하였다. 또한 흰 말을 잡아 별이 떨어진 곳에서 제사지내면서 빌었다.

“천지 자연의 도리에서 양은 강하고 음은 부드러우며, 사람의 도리에서 임금은 높고 신하는 낮습니다. 만약 혹 이것이 바뀐다면 곧 커다란 혼란이 일어날 것입니다. 지금 비담 등은 신하로서 임금이 되기를 꾀하고 아래로부터 위를 범하였으니, 이는 이른바 난신적자(亂臣賊子)로 사람과 신(神)이 함께 미워하는 바이고 천지에 용납될 수 없는 바입니다. 지금 하늘이 마치 여기에 뜻이 없는 듯 도리어 왕성(王城)에 별의 변괴가 나타나니, 이는 신(臣)이 의혹(疑惑)이 들고 잘 이해가 가지 않는 바입니다. 생각건대 하늘의 위엄으로 사람이 하려는 것에 따라 선한 이를 옳게 여기고 악한 이를 미워하시어 신(神)으로서 잘못을 하지 마시옵소서.”

\* 기타 연 관련 자료 : 이후 문헌 다수에 연 관련 기록이 나타남. 대체로 문헌은 ‘지연(紙鳶)’, ‘연(鳶)’이라 표기. 한편 상원의 연은 액을 날려보낸다는 내용이 나옴.

### (2) 홍대용(1731~1783) 『담헌서』(18C 중후반)의 연 관련 기록과 연의 종류<sup>190)</sup> …… 새연 중에 봉(鳳)연, 학(鶴)연

189) 『삼국사기』(647) 권제 43, 열전 제 3, 김유신 上.

190) 홍대용, 『담헌서』(18C 중후반) 외집 8권 연기(燕記) 경성기략(京城記略), 지연(紙鳶).

紙鳶或曰鶴兒。皆用厚紙。爲鳳鶴等諸飛禽之形。惟務遠颺。無我國童戲橫衝交割之法。亦可見習俗之質厚。其稱風箏者。莫曉其意也

종이 연[紙鳶], 혹 허얼[鶴兒]이라고도 했는데, 모두 두꺼운 종이를 사용하여 봉이나 학 등 나는 새들의 모양을 하여, 오직 멀리 날리는 것만을 힘써, 우리 나라 아이들처럼 연날릴 때 맞부딪치거나 잘라먹는 법은 없었다. 여기서도 또한 중국 사람들 습속의 질박하고 중후함을 알 수 있었다. 연날리기를 풍쟁(風箏)이라고 하는 것은 무슨 뜻인지 알 수 없다.

(3) 홍석모 『동국세시기』(1849)의 연 관련 기록과 연의 종류<sup>191)</sup> …… 碁斑(바둑판연), 墨額(이마 먹칠한 연), 錚盤(쟁반연), 方革(방패연), 猫眼(토끼눈연, 문구멍연), 鵲翎(까치날개연), 魚鱗(물고기비늘연), 龍尾(용꼬리연)

兒童列書家口某生身厄消滅字於紙鳶之背任其所飛日暮斷其線而放之 鳶制竹骨糊紙微似箕狀五色 或碁斑墨額錚盤方革猫眼鵲翎魚鱗龍尾名色特繁 作絲車繫絲而運投之空中隨風戲之謂之風錚 中國則製樣奇巧自冬而始爲晚春之戲 東俗亦自冬天市上賣之至于上元 諺傳昉自崔瑩伐耽羅之役國俗至今行之 合絲滓膠淨如白馬尾或染梔黃 飛無定處縱橫掃盪與他相交以多割爲快 凌風而叫者最善割甚者傳以磁末銅屑然在交法之能否 都下年少有以善交鳶噪名者豪貴家往往廷致觀之 每上元前一兩日手標橋沿河上下觀交鳶者簇如堵牆 羣童候斷搶絲或追敗鳶睨空奔波踰垣越屋勢莫可遏 人多怖駭過上元不復飛鳶

아이들이 ‘집안 식구 아무개 무슨 생, 몸의 액을 없애버린다’라는 글자를 연 뒤에 서서 그 연을 띄우다가 해질 무렵에 그 연의 줄을 끊어버린다. 연 만드는 법은 대를 뼈로 하고 종이를 풀칠한 것이 마치 키의 모양 같다. 그리고 오색으로 칠을 한다. 그런데 혹 기반(碁斑), 묵액(墨額), 쟁반(錚盤), 방혁(方革), 묘안(猫眼), 작령(鵲翎), 어린(魚鱗), 용미(龍尾) 등의 여러 명칭과 종류가 특히 번거롭다. 또 사거(絲車, 열레)를 만들고 그 연의 줄을 붙들어 매어 공중에 띄워 바람의 방향으로 날린다. 이것을 풍쟁(風錚)이라 한다. 중국에서는 그 만드는 모양이 기이하고 교묘하며 겨울부터 시작하여 늦봄까지 즐기는 놀이이다. 우리나라 풍속에서도 겨울부터 그것을 시장에서 팔아 정월 보름까지 계속된다.

속담에 최영 장군이 탐라를 정벌할 때 시작된 것이라 한다. 지금도 우리나라에서는 그 풍속을 행하고 있다. 지금도 그 연놀이를 할 때에는 연줄을 실을 겹쳐 아교로 문질러 깨끗하게 하 흰 말꼬리와 같다. 혹은 치자물을 노랗게 들여 그 끝에 연을 달고 종횡무진으로 세차게 날린다. 그러다가 남의 연줄과 서로 교접하게 하여 남의 연줄을 끊고서야 쾌재를 불렀다.

그런데 바람이 거슬러 뱅뱅 소리를 내는 것이 남의 연줄을 잘 끊는다. 연싸움을 심하게 하는 사람은 자말(磁末, 돌가루)이나 동설(銅屑, 구리가루)을 연줄에다 바른다. 그러나 그 연줄을 교접시키는 방법 여하에 따라 승부가 결정되는 것이다. 서울 장안의 연소자로서 연싸움을 잘 하여 이름을 떨치는 사람은 부자이며, 권세있는 집에 가끔 불려가 연 날리는 것을 구경시킨다.

191) 홍석모, 『동국세시기』(1849) 상권. 鳶.(한국학연구원, 『동국세시기·경도잡자·열양세시기·농가월령가』, 1987).

그리고 정월 보름 하루이틀 전에는 수표교 근처의 개울을 따라 아래위로 연싸움 구경꾼이 담을 쌓은 듯이 인산인해를 이루었다. 그러면 아이들은 남의 연줄을 끊느라고 서 있는 자도 있고, 혹은 패하는 연을 쫓아가느라고 공중만 보고 물결 속을 달리다가 담을 뛰어넘고 지붕 위를 넘어가기도 한다. 그러나 그 형세를 막을 수 없었고, 따라서 사람들이 많이 두려워하고 놀랐다. 보름날이 지나면 다시는 연을 날리지 않았다.

#### (4) 조재삼 『송남잡지(松南雜識)』(1855)의 연 관련 기록과 연의 종류<sup>192)</sup> …… 중국연에 난 새연, 학연, 술개연 열거

紙鳶：廣記曰唐韓志和 雕木爲□鶴胃機械于□中發之明 … 淮南子曰魯般爲木鳶而飛之 … 金庾信以偶人抱火颺風鳶諺傳麗末雀瑩伐耽羅紙鳶檄 (□는 관독 불가)

지연：태평광기(太平廣記)에서 “한지화가 나무를 깎아 난새와 학을 만들고 뱃속에 기계를 장치하여 작동시키자 날개를 펼쳐 하늘을 날았다.”라고 하였다. …(중략)… 회남자(淮南子)에서 “노반(魯般)이 나무 술개를 만들어 날렸다”라고 하였다. …(중략)… 신하의 역사에 김유신이 불을 안은 허수아비를 연에 태워 바람에 날려 보냈다는 기록이 있다. 전설에 의하면 고려 말에 최영이 탐라를 정벌할 때 종이연을 이용해 격서(檄書)를 전하였다고 한다.

#### 나) 연 관련 그림자료[풍속화]

##### (1) ‘태평성시도’의 연날리기(18C 후반) …… 방패연



국립중앙박물관 소장 <태평성시도>(8폭 병풍, 113.6×49.1cm)에 묘사된 연날리기와 방패연

192) 조재삼, 『송남잡지(松南雜識)』(1855), 기술류, 紙鳶.

## (2) 기산풍속화의 연날리기(19C 후반) …… 방패연

		
연날리기(프랑스 기메박물관 소장)	연날리기(덴마크 코펜하겐박물관 소장)	연날리기(오스트리아 비엔나민속박물관 소장)

기산풍속화(19C 후반. 기산 김준근)의 연날리기

풍속화인 태평성시도(18C 후반), 기산풍속화(19C 후반, 프랑스, 덴마크, 오스트리아 소장본)에는 방패연의 형태가 나타난다. 스튜어트 컬린의 『한국의 놀이』(1895년)에는 일본의 연 형태가 다양하게 나오는데, 부채연, 오니연, 새연, 지네온, 사람(노비)연, 학연, 종규(鐘桴)연, 문어(다코)연, 오징어연, 거북연 등이 소개되어 있다.

## 다) 『조선의 향토오락』(1914)의 연날리기와 연의 종류193) …… 반달연, 장방형연

지역	내용
강원 춘천	당나라의 안록산이 궁중의 양귀비와 연락하기 위해서 날렸던 데서 유래한다고 한다.
경기 고양	이웃 마을과 대항해서 종이연의 실 끊기를 하기도 한다.
경기 양주	경기도의 다른 지방과 같다. 종이연에 ‘有匠’이라는 글자를 써서, 해질 무렵 띄운 다음, 연줄을 잘라 연을 멀리 날려 버림으로써 그 해의 액을 몰아내는 곳도 있다.(가남)
경남 동래	종이연을 만들어 실에 매달아 바람에 띄워올려 상하좌우로 자유롭게 움직이며 즐긴다. 혼자서 놀 때도 있지만, 대부분은 실에 유리가루를 칠하여 서로 싸우다가 먼저 끊어진 쪽이 지게 된다.
경북 대구	연은 반달 모양으로 만든다. 재액을 쫓는다는 의미에서 심지를 달고, 불을 붙여 멀리 날려 보낸다.
서울 서울	대쪽으로 틀을 짜고 그 위에 종이를 발라 만든 장방형 연의 한가운데에 구멍을 뚫는다. 종이연에는 실을 매고, 열레를 조정해서 하늘 높이 날린다. 서로 그 높이를 겨루기도 하고, 서로 실을 엮어서 당겨서 상대방의 연줄을 끊어 연을 날려 버리기도 한다. 정월 보름날에 이 종이연에 자기 생년월일, 출생 시간 혹은 액막이의 글귀를 써넣었다가, 해질 무렵 실을 끊어 연을 날려버리면 그해의 액을 막을 수 있다. 고려 최영 장군으로부터 시작되었다.
평남 평양	정월에는 종이연에 액막이의 글을 써서 높이 띄우고, 연의 실을 잘라 멀리 날려 보낸다. 초가을에는 경연을 벌이기도 하는데, 상대방 종이연의 연실에 자신의 연실을 엮어서 연싸움을 벌여 승패를 결정한다.

193) 村山智順, 박전렬 역, 『조선의 향토오락』(1941), 집문당, 1992.

평남 순천	종이연에 액운 제거를 뜻하는 글귀를 써넣고, 정월 14일부터 날리기 시작하여 보름날 밤에는 연실을 끊어 멀리 날려 보낸다.
평북 의주	여러가지 색을 칠하거나 또는 문자를 써넣은 연을 높이 띄우며 즐긴다. 또한 자신의 연을 다른 사람의 연에 엇갈리게 해서 상대방의 연실을 끊는 시합도 있다.
함남 원산	사각형 또는 원형의 연을 만들어 연결한 실에는 유리가루를 발라 띄운다. 서로 실을 엇걸어 잡 아당겨 승패를 짓는데, 먼저 끊어지면 지게 된다. 신라시대 김유신이 적의 성을 공격할 때에 쥔인형을 만들어 연에 달아 날려 적이 놀라 뿔뿔이 도망치게 만들었다는 데서 비롯되었다고 한다.
함남 덕원	다른 지방처럼 정월 중순 보름달밤에 종이연에 액막이 글귀를 써서 태우거나 혹은 실을 끊어서 날아가 버리게 한다.
함북 경성·나남	개인 또는 편을 짜서 마을 대항으로 종이연을 날리는데, 연실을 서로 엇걸어 당겨 끊기를 경쟁 하며 논다. 정월 보름에 동전을 연에 매달아 그 연을 하늘 높이 올린 후에 실을 끊어 버림으로 써, 그해의 액운을 물리친다는 속신(俗信)에서 시작되었다고 한다.
함북 온성	《동국세시기》와 《열양세시기》에는 “집안 식구 아무개는 무슨 생인테 몸의 액을 없애 버리 려 한다는 글귀를 연에 써서, 그 연을 띄우다가 해질 부럽에 연줄을 끊어 버린다”라는 내용이 있다. 이전에는 재앙을 없애는 의미로 연을 날렸다.

『조선의 향토오락』(1941)에는 대구지방의 반달연, 서울의 장방형연(가운데 구멍), 함경도 원산의 사각형과 원형의 연이 소개되어 있다. 여기서 반달연이나 원형의 연은 가오리연으로 추정된다. 따라서 18C 후반 이후에는 방패연이 주종을 이루며, 가오리연은 20C에 나타난다고 볼 수 있다.

## 라) 검토 의견

- 조선 후기 문헌 속의 한국 연의 다양성 : 홍대용 『담헌서』(18C 중후반)에는 새 모양의 연 중에서 봉(鳳)연, 학(鶴)연이 언급되고 있다. 홍석모의 『동국세시기』(1849)에는 다양한 명칭과 종류의 연이 나온다. 곧 棊斑(바둑판연), 鍾盤(쟁반연), 方革(방패연), 猫眼(고양이눈연, 문구멍연), 鵲翎(까치날개연), 魚鱗(물고기비늘연), 龍尾(용꼬리연) 등이 있고, 墨額(이마 먹칠한 연)도 나타난다.

우리 문헌에는 중국에도 모양이 기이하고 교묘한 연이 있다고 언급하고 있는데, 조재삼의 『송남잡지』(1855)에는 중국의 문헌을 인용해서 난새연, 학연, 솔개연이 있다고 소개하고 있다. 또한 조선 후기 풍속화인 ‘태평성시도’(18C 후반)와 ‘기산풍속화’(19C 후반)에는 방패연이 나타난다. 또한 『조선의 향토오락』에는 반달연과 장방형연(방패연 지칭)이 나타난다. 따라서 한국 문헌 속에는 매우 다양한 형태의 연이 등장함을 알 수 있다.

- 방패연과 가오리연 : 방패연은 네모진 형태에 가운데에 구멍이 뚫려 있다. 지형지물의 바람 세기에 따라 구멍의 크기가 달라지도록 만들고 있으며, 이 연은 좌우 균형을 잡으면 잘

나르는 편이다. 조선 후기 풍속화를 보면, 방패연에는 꼬리를 달지 않았다. 따라서 후대에 좌우 균형을 잡기 위해 방패연에 꼬리를 붙였을 것으로 여겨진다.

한편 가오리연은 동물형 중에 물고기연의 한 유형이다. 이 연은 대나무 살이 2개이기 때문에 만들기 쉽고(방패연은 5개), 공기의 저항을 적게 받는다. 따라서 방패연에 비해 균형을 잡기 쉽고, 긴 꼬리를 달면 매우 잘 나른다. 따라서 20C에는 가오리연이 일반화되었다고 본다.

- 가오리연과 오징어연에 대한 논란 : 한국의 연은 유형별로 보면, 동물형 중에 조류형(까치, 난새, 학, 솔개, 용), 육상동물형(고양이), 어류형(물고기)이 있으며, 자연형(반달), 사물형(바둑판, 쟁반, 방패, 장방형, 이마 먹칠형) 등으로 구분할 수 있다. 따라서 매우 다양한 형태를 지닌다. 한편 꼬리 없는 방패연은 조선 후기에 나타나며, 가오리연은 일제강점기에 나타난다. 기존 문헌과 풍속화 등에 나타나는 다양한 연을 고려한다면, 가오리(오징어)연의 형태는 동물형연 중에 어류형의 한 종류라고 볼 수 있다.

## 2) 중국의 자료

### 가) 문헌 검토

연을 풍금(風琴), 풍쟁(風箏), 지요(紙鷁), 요자(鷁子), 지연(紙鳶)이라 부르고, 연날리기를 ‘방풍쟁(放風箏)’이라 한다.<sup>194)</sup>

기원은 춘추시기의 목연(木鳶)까지 소급할 수 있다. <목자>에 “공수자가 대나무를 깎아 까치를 만들었는데, 이루어지니 날아서 3일을 내려오지 않았다.” 또 “한나라 한신이 항우를 해하(垓下)에 포위하여, 소가죽으로 연(鳶)을 만들어, 위에는 피리를 설치하여, 초나라 노래를 연주하여 초나라 군대의 투지를 흐트러 놓았다.”라고 기록하고 있다. 당나라 때 이용(李元)의 <독이지(獨異志)>에는 기원 후 549년, 남조 양무제가 남경 대성(臺城)에 갇혔는데, 연을 이용하여 서신을 전하여, 구원병을 구했다고 기록하고 있다. 당 이후에는 군사장비로서 연을 날리는 것이 점점 변하여 보편적인 놀이로 변화였다. 당대의 수많은 문학가는 시가에서 연날리기를 묘사하였다.

풍쟁(風箏)이란 단어는 오대(五代)에 처음 보인다. 당시에는 지연에 대나무 피리를 달아, 바람이 피리에 들어가면 소리가 쟁(箏)을 울리는 것 같았다. 명청 양대의 연 예술은 더욱 정교해지고, 양식도 더욱 풍부해졌다. 연을 날리는 기교는 바람, 줄, 날리기, 조절하기, 거두기의 5가지 요소가 있다.

194) 린지푸(林繼富) 주편, 『中国民间游戏总汇』: 수공제작판, 호남문예출판사, 2016, 158~161쪽.



## 나) 검토 의견

중국의 경우, 연의 형태를 헤아릴 수 없을 만큼 많다. 특히 동물 형태의 연과 무한한 창의력을 발휘한 창작연이 많다. ‘가오리’라는 명칭은 없지만 가오리연을 일본식 연으로 단정할 수 없다.

## 3) 일본의 자료

<연날리기>는 일반적으로 오늘날 일본어로는 타코아게(凧あげ, たこあげ, 연 올리기)라고 한다. 에도(1603~1867) 중기에 간행된 것으로 추정되는 백과사전 『類聚名物考』에 따르면, 연을 도쿄 방언으로는 타코(たこ), 교토방언으로는 이카노보리(いかのぼり, 이카 날리기)라고 하였다. 타코는 ‘凧’라는 일본식 한자(국자國字)를 사용한다.

## 가) 문헌 검토

일본에서 연은 중국에서 전해졌다는 것이 통설이다. 헤이안 시대(794~1185)에 저술된 『倭名類聚抄』에 지연(紙鳶)<sup>195)</sup>이라는 용어가 보이는 것이 가장 오래된 기록이다. 현재는 일반적으로 타코(たこ, 낙지, 문어)라고 하지만, 에도시대(江戸時代, 1603~1867)에는 간토(關東)지방을 중심으로 한 방언이었다. 당시에는 교토 오사카 등 긴키(近畿)지방이 정치경제의 중심이었으므로, 이카(いか, 오징어)라는 명칭이 일반적이었다. 근대 이후에 정치의 중심이 도쿄가 되면서 타코가 일반적이 되었다고 할 수 있다.<sup>196)</sup>

<연날리기>는 에도시기가 되어 서민 생활권에 유행하고, 대중화 되었고, 행사화, 경기화 되었다. 그리고 아동 세계로 계승되어 어린이 놀이로 정착되었다. 또한 메이지시대 아동 놀이의 대표적 놀이로 전국에 유포되어 일세를 풍미했다.<sup>197)</sup>

## 나) 검토 의견

아래에 제시한 연 그림<sup>198)</sup>처럼 사각형이 많은데, 마름모꼴(에이다코, 가오리연이라고 한다), 원형, 오징어 또는 낙지 형태 등도 있다. 한편, 한국의 교과서에 연 그림으로 방패연과 함께 마름모꼴의 연을 한 쌍으로 제시하는 경우가 많다. 명확한 전거(典據)를 제시하지 않고 계속 수록하는 것은 문제가 있다. 오해의 소지를 없애기 위해 마름모꼴의 연의 사용은 주의하는

195) 에도 시대 문헌에서는 紙鳶이라고 쓰고 그 형태가 타코(낙지)나 이카(오징어)와 닮았다고 하여, 타코(たこ, 문어) 또는 이카노보리(いかのぼり, 오징어 올리기)라고 읽었다.

196) 小川清實, 『子どもに伝えたい傳承あそび, 起源・魅力とその遊び方』, 萌文書林, 2001, 123쪽.

197) 半沢敏郎, 『童遊文化史』 3, 東京書籍, 1980, 279쪽.

198) 半沢敏郎, 『童遊文化史』 別巻, 東京書籍, 1980, pp.341~347.

게 좋을 듯하다.



16(イ)



16(ウ)



15



16(ウ)

15 武者絵だこ『江戸と東京風俗野史』より模写

16 (イ)たこ看板『守貞漫稿』所載・(ウ)たこ看板『江戸と東京風俗野史』所載・(ウ)たこ屋とたこ看板『同上書』所載

일본의 연(半沢敏郎,『童遊文化史』別卷, 東京書籍, 1980, 341쪽.



일본의 연(半沢敏郎, 『童遊文化史』別巻, 東京書籍, 1980, 349쪽.





121



122



123

120 121 122 123

120 鶴のたこ(新潟県)  
121 因幡のうさぎだこ(鳥取県)  
122 いか(鳥取県倉吉)  
123 いか(鳥取県鳥取)



120

일본의 연(半沢敏郎, 『童遊文化史』 別巻, 東京書籍, 1980, 372쪽.

#### 4) 기타 외국의 자료

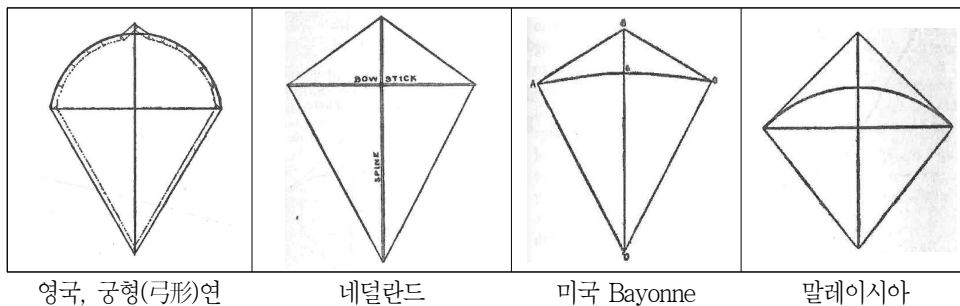
##### 가) 자료 검토

연의 형태 중 가오리연 형태와 유사한 연이 ‘활모양의 연(bowed kite)’, ‘다이아몬드 형의 연(diamond shaped kite)’이다. 가오리연과 유사한 형태의 연을 날리는 미국을 비롯하여 네덜란드, 말레이시아, 네팔 등의 사례를 쉽게 찾을 수 있다.

미국 지역은 다음과 같다.<sup>199)</sup>

뉴욕, 뉴욕주 나이아가라강(Niagara River), 오하이오주의 오하이오리버밸리(Ohio River Valley), 아틀란틱주의 아틀란틱-코스트(Atlantic-Coast), Maine주의 Blue Hill, 신시네티(Cincinnati)주, 뉴저지(New Jersey)주 베이온(Bayonne)<sup>200)</sup>

우리나라 가오리연과 유사한 형태는 다음과 같다.



##### 나) 검토 의견

가오리연은 재료가 적고(살대 2개) 제작이 쉬우며 균형 맞추기가 쉬어 잘 난다는 점에서 가장 기본적인 연이고, 전세계적인 분포를 갖는 형태의 연이다. 형태를 가지고 특정 국가의 연이라 특정할 수 없을 것 같다.

#### 다. 소결

조선 후기 문헌인 『담헌서』(18C 중후반)와 『동국세시기』(1849)에 등장하는 연의 종류는 매우 다양하다. 이 가운데 ‘가오리연’이라는 용어<sup>201)</sup>는 등장하지 않지만 다양한 동물형 연이 있었다는 점은 참고할 만하다. 연의 종류가 허다한 중국의 경우도 마찬가지다. 일본은 사각형

199) Daniel Karter Beard, 『The Outdoor Handy Book』, Charles Scibner's Sons, 1914, pp.69-70.

200) Daniel Karter Beard, 『The Outdoor Handy Book』, Charles Scibner's Sons, 1914, pp.47-70.

201) 가오리연을 달리 ‘꼬박연’이라 부른다. 가오리연은 연의 생김새에 초점을 맞춘 용어이고, 꼬박연은 연을 날릴 때에 연이 움직이는 모습을 강조한 용어이다. 둘 다 표준어로 등재되어 있다.

연이 많은데, 마름모꼴 연을 에이다코(가오리연)라 한다.

미국은 이 형태의 연을 ‘활모양의 연(bowed kite)’, ‘다이아몬드 형의 연(diamond shaped kite)’이라 부른다. 가오리연과 유사한 형태의 연을 날리는 나라는 미국을 비롯하여 네덜란드, 말레이시아, 네팔 등이다. 이는 가오리연이 지닌 제작의 용이성과 비행의 수월성으로 놀이 접근성이 좋기 때문이다. 결국 가오리연은 가장 기본적인 연이고, 전세계적인 분포를 갖는 형태의 연이다. 연의 형태를 들어 특정 국가의 연이라 특정할 수 없는 것은 이 때문이다.



꼬리가 달린 가오리연을 띄우고 있는 네팔 어린이(사진, 이상호 제공)



가오리연을 들고 네팔 어린이(사진, 이상호 제공)

## 10. 구슬치기

### 가. 놀이의 유형과 특징

<구슬치기>는 자기 구슬을 던져 상대의 구슬을 맞추는 방식이며, 세부적인 여러 놀이방식은 다양하다. 대체로 일정한 거리에 있는 상대 구슬을 던져서 맞추는 방식, 일정한 공간 안에 넣거나 상대 구슬을 쳐내는 방식, 구멍 안에 구슬을 넣거나 이미 있는 상대 구슬을 쳐내는 방식, 손 좌우에 있는 구슬의 유무를 맞추는 방식, 구슬을 벽에 쳐서 거리에 따라 따먹는 방식 등이 있다.

이상호 분류에 의한 유형적 특징을 보면, 이 놀이는 놀잇감 놀이이며, 유리구슬이라는 인공적인 놀이도구가 사용된다. <구슬치기>는 유리구슬이 일반에게 보급된 1930년대부터 나타난다.

기본구조	객관적 이해	놀이의 재미
놀잇감 놀이	-인공 놀잇감 놀이 -자연물(도토리, 둥근 돌) 놀잇감	미래를 생각할 수 있는 인간에게 필요한 물건을 저장하려는 소유욕은 본능이다. 그러나 사회는 개인의 욕구를 제한하기 위해 일정한 틀을 제시하는데 법과 도덕이다. 놀이에서는 규칙에 해당하는데 그 안에서 상대의 것을 획득하려고 노력하게 된다.
인공물 놀잇감	에서 인공물로 전환된 대표적인 사례로 구형의 유리 또는 사기의 구슬로 구멍에 들거나 삼각형 등을 그리거나 홀짝과 같이 경우의 수를 맞추는 식으로 다른 사람의 구슬을 차지하려고 힘쓰는 따먹기 놀이	따는 즐거움은 반드시 잃는 안타까움이 뒷받침되어야 성립된다. 잃어도 아깝지 않으면 더 이상 놀이가 지속되지 않기 때문이다. 이 놀이는 잃는 안타까움에 터한 따는 즐거움이 재미를 만들어 낸다.

### 나. 자료 검토

#### 1) 한국의 자료

구슬을 가지고 노는 <구슬치기>에 대한 한국의 기록은 유만공의 『세시풍요』(1843)의 ‘拋丸’이다. 그러나 이 단어에 대한 해석을 달리 하기도 한다. 이후 『조선의 향토오락』(1941)에 본격적으로 등장한다. 평안남도 안주, 전라남도 장성, 강원도 춘천, 함경북도 경원의 사례가 제시되어 있어, 이 놀이는 1930년대 중후반에는 이미 전국에 퍼졌을 것으로 여겨진다.

다만 이 놀이는 놀이도구가 다를 뿐 ‘돈치기, 쇠치기, 돌치기’와 유사성이 있다. ‘돈치기’는 유만공 『세시풍요』(1843), 홍석모 『동국세시기』(1849), 조재삼 『송남잡지(松南雜識)』(1855), 조면호, 『옥수집(玉垂集)』(19C 중후반), 최영년 『속악유희』(1925), 그리고 기산 김준근이 그린 기산풍속화(19C 후반, 독일 함부르크민족학박물관 소장품)에 나타난다. 그리고 ‘쇠치기’는 스튜어트 컬린의 『한국의 놀이』(1895)에 처음 나타나며, ‘돌치기’는 『조선의 향토오락』(1941)에 나타난다.

## 가) ‘구슬치기’의 용례

### (1) 유만공의 『세시풍요』(1843) 중 포환(抛丸)<sup>202)</sup>

兒童嬉戲太蒼黃      아동들 즐기는 놀이 너무나 창황하니  
 縋石抛丸技百方      돌 매달기 구슬치기 재주도 가지가지.  
 …(후략)…

이 시에 등장하는 ‘抛丸’이라는 시어를 ‘구슬치기’로 해석한다면<sup>203)</sup> 구슬치기는 정월 대보름의 아이들 놀이임이 분명하다.

### (2) 『조선의 향토오락』(1941)의 ‘구슬치기’<sup>204)</sup>

지역	내용
평남 안주	세 사람이 각각 구슬을 다섯 개씩 가지고 있다가 각자 마음에 내키는 수만큼 주먹 안에 감춘다. 구슬을 모두 열다섯 개를 쥐었을 경우와 빈 주먹일 경우에 알아맞히면 2점을 얻고, 다른 수를 알아맞히면 1점을 얻는다.
강원 춘천	구슬을 벽 등에 던진 후 튀어나와 멈춘 그 자리에서 구슬을 다시 집어서 상대방의 구슬을 친다. 단 보다 멀리 튀어나간 쪽이 상대방 구슬을 칠 수 있다.
전남 장성	유리구슬을 땅 위에 흐트려 놓고 멀리서 구슬을 던져 맞히는 놀이이다.
함북 경원	구슬을 튀겨서 구멍에 들어가게 하여 승패를 가리는 놀이이다.

평남 안주의 구슬치기는 양쪽 주먹 안에 있는 구슬의 유무를 맞추는 방식이고, 강원 춘천의 구슬치기는 상대의 구슬을 던져 맞추는 방식인데, 처음에 벽치기를 한다는 것이 특이하다. 그리고 전남 장성은 바닥에 있는 구슬을 던져 맞추는 방식이며, 함북 경원은 구슬을 튕겨서

202) 국립민속박물관 편, 『조선대세시기 II』, 2005, 62쪽.; 유만공, 『세시풍요』(1843), 上元.

203) 어느 학자는 ‘縋石抛丸’을 한 단어로 보아 “돌을 실에 매달고 던지기(석전의 한 기술)”로 해석하기도 한다.

204) 村山智順, 박전렬 역, 『조선의 향토오락』(1941), 집문당, 1992.



구멍에 넣는 방식이다. 따라서 지역에 따라 약간 다른 양상을 보인다. 대체로 주먹 속 유무 맞추기, 던져서 상대 구슬 맞추기, 튕겨서 구멍에 투입하기의 3가지 방식이 나타난다.

## (2) 근래의 구슬치기

<구슬치기>는 주로 남자 아이들의 겨울철 놀이로 전국적 분포를 보인다. 지역에 따라 알치기, 끌랑치기, 구슬따기 등으로 불리며, <구슬치기>가 가장 일반적이다. 유리나 자기로 된 구슬로 만들지만, 이전에는 흙구슬, 사기구슬, 돌구슬, 둥그런 모양의 나무열매(상수리, 도토리 등)를 가지고 놀았을 것이다. 놀이 방식은 지역에 따라 다른데, ‘구멍에 던져 넣기(범들기, 끌랑치기)’<sup>205)</sup>, 상대의 구슬을 던져 ‘던져 맞추기(알까기, 판치기)’, 삼각형을 그리고 안에 있는 구슬을 밖으로 쳐내기, 벽을 이용한 벽치기 해서 상대 맞추거나 멀리 가기 등의 방식이 있다.<sup>206)</sup> 따라서 1930년대 조사된 『조선의 향토오락』에서 크게 달리진 것은 없다.

## 나) ‘구슬치기’와 유사한 돈치기, 쇠치기, 돌치기의 용례

### (1) 문헌과 풍속화에 나타난 ‘돈치기’

\*돈치기 이칭 : 척전(擲錢), 타전희(打錢戲), 탄전(攤錢), 전친(錢親), 타전(打錢), 돈치기

#### ① 유만공의 『세시풍요』(1843) 중 돈치기<sup>207)</sup> …… 척전(擲錢)

...(전략)...

着罷地棋猶不定	고누를 다 두고도 오히려 성에 차지 않아
玲玲聲出擲錢場	돈치기하는 땡그렁 소리 마당에서 들리네.

#### ② 홍석모의 『동국세시기』(1849) 중 ‘돈치기’<sup>208)</sup> …… 척전(擲錢)

穴地爲窩壯幼分隊擲錢以中窩後擲王大錢中其賭中者收其錢以爲勝 誤中與不中者爲負 上元日此戲尤盛 小兒輩或用破陶爲錢而擲之

땅에 판 구멍에 어른이나 아이들이 편을 갈라서 동전을 던져서 맞힌 사람이 돈을 먹는다. 잘못 던지거나 맞히지 못하면 진다. 이것은 주로 정월 보름에 많이 논다. 어린 아이들은 동전 대신에 사금파리를 던지기도 한다.

205) 구슬치기 여부에 대한 이견이 있지만 흥미로운 회화 작품으로 Pieter Bruegel의 <어린이놀이>(1560)를 들 수 있다.

206) 이상호, 「구슬치기」, 『한국민속예술사전 -민속놀이』, 국립민속박물관. 2015, 63~64쪽.

207) 유만공, 『세시풍요』(1843), 上元. 척전(擲錢).

208) 홍석모, 『동국세시기』(1849) 정월 상원. 척전(擲錢).

③ 조재삼의 『송남잡지(松南雜識)』(1855) 중 ‘돈치기’<sup>209)</sup> …… 탄전(攤錢), 타전지희(打錢之戲), 전친(錢親)

攤錢：天寶遺事曰明皇與貴妃以金錢擲地賽勝 里巷效之謂之卓親 今打錢之戲謂錢親是也

탄전：『개원천보유사』에서 “당 현종이 양귀비와 금전(金錢)을 땅에 던져 내기를 하였더니 민간에서 그것을 흉내내고 탁친(卓親)이라고 하였다”라고 말하였다. 지금의 돈치기(錢親)라고 부르는 돈을 치는 놀이가 그것이다.

④ 조면호의 『옥수집(玉垂集)』(19C 중후반) 중 ‘돈치기’<sup>210)</sup> …… 타전(打錢)

打錢俚詞

俗所云打錢。童戲也賤習也。固不可挂筆。閒人病春晝永。俚謎汨董。亦或消遣中一事否。觀者恕之。槩亦有寓焉。

飽吞朝食爺孃憐。雀躍飛騰破襪穿。喚聚橋頭喧一隊。三三五五打青錢。

陶片啄成巧亦憐。範圍依樣但無穿。逢場先問囊中物。搖示錚鏘買柏錢。賭拍例也。

苓通金石 呼名 好相憐。一字橫前一寶穿 局規。流目注肩高舉手。犯南過北 局謎 摘誰錢。

曹司 居末 耻甚壯元憐 居首。一手專時衆目穿。負勝分朋均兩隊 邊打。局中誰號敢能錢。

誇示堂堂手勢憐。目臺 骰子 鏹鐵七星穿 骰式。翻光閃爍虛空墮。然後方稱好打錢。

⑤ 최영년의 『속악유희(俗樂遊戲)』 중 ‘돈치기’<sup>211)</sup> …… 타전희(打錢戲), 돈치기

打錢戲 舊俗兒童擲錢十餘葉特指一葉而中者爲勝且有許多技法而相賭之稱之曰 돈치기

옛 풍속에 어린이들이 동전 한 닢을 지정하고 여남은 닢을 던져 그것을 맞추는 자가 이기는 놀이가 있다. 또 많은 기술과 방법이 있어 서로 내기하는데 이것을 ‘돈치기’라고 한다.

春日陽和艷綠天

봄날이 따뜻하고 화창하여 푸른 하늘 반짝일 때

兒童成堵打金錢

어린이들이 담처럼 둘러서서 돈치기 한다.

眼神手巧俱臻妙

눈이神通하고 손재주가 좋아 모두 묘한 경지에 이르렀으니

一擲中來榆葉圓

한번 던지면 둥근 유엽전을 맞혀낸다.

⑥ 김준근 『기산풍속도(箕山風俗圖)』(19C 말)의 돈치기：독일 함부르크민족학박물관 그림, <아희들 노는 모양>

209) 조재삼, 『송남잡지(松南雜識)』(1855), 기술류, 탄전(攤錢).

210) 조면호, 『옥수집(玉垂集)』(19C), 권지23, 詩, 타전(打錢). \*조면호(1803-1887)

211) 최영년, ‘타전희(打錢戲)’, 『속악유희(俗樂遊戲)』, 『해동죽기(海東竹枝)』 중편(1925)(황순구 번역, 범우사, 2002.9).



독일 함부르크민족학박물관 소장 <아희들 노는 모양>

## (2) 자료의 해석

돈치기는 다양한 방식이 있는데, 던져서 작은 원 안에 들어가면 따먹는 방식, 여러 동전 중에 지정된 동전을 던져 맞추기, 겹친 동전 따먹기, 담장에 동전을 쳐서 멀리 튕겨 나간 사람이 따먹는 방식 등이 있다.<sup>212)</sup> 담장에 치는 방식을 제외한 앞의 방식은 연속선상에 이루어진다.

- 돈치기의 놀이방식 : 문헌과 풍속화에 나타난 돈치기를 보면, 유만공 『세시풍요』의 척전(擲錢)은 상원의 놀이로, 명칭상 동전 던지기라는 뜻으로 해석되며, 내용에 아이들 숨씨가 좋고 재빠른데, 멀리서도 동전 소리가 쟁그렁 난다는 점에서 던져 맞추기 형태로 보여진다. 복수 형태의 ‘아이들’이라 표현한 점에서 여러 명이 지정된 동전을 맞추는 형태로 추정된다.

한편 홍석모의 『동국세시기』의 척전(擲錢)도 상원 시기이며, 구멍 속에 있는 상대의 동전을 일정한 거리에서 던져 맞추는 방식이다. 조재삼의 『송남잡지』는 여러 아이들의 동전 중에 지정된 하나를 맞추는 방식으로 『동국세시기』와 동일하다. 한편 조명호의 『옥수집』에 나오는 타전(打錢)은 아이들의 천한 놀이라 말하는데, 명칭상 돈을 친다는 점에서 밀어내기 형태라고 여겨진다.

최영년의 『속악유희』는 여러 동전 중에 지정된 동전을 내 동전으로 던져 맞추는 방식으로 앞에 나온 방식이다. 한편 기산풍속화에서 ‘독일함부르크민족학박물관’ 소장본은 5인이 일정한 거리에서 4개의 동전을 모아 놓고 지정된 것을 멀리서 던져 맞추는 방식인데, 던지는 품이 어

212) 이상호, 「돈치기」, 『한국민속예술사전-민속놀이』, 국립민속박물관, 2015.

개 아래로 던지는 방식이다.

따라서 문헌에 나타난 돈치기는 대체로 일정한 거리에 여러 개의 동전을 땅에 놓고 자기 동전으로 지정된 것을 던져 맞추기가 가장 일반적인 형태로 보여진다. 한편 구멍에 있는 것을 맞추는 형태도 나온다. 최근의 돈치기 놀이 형태도 유사한데, 다만 원 안에 들어가거나 겹치면 따먹는 방식, 그리고 벽에 튕겨 거리에 따라 따먹는 방식 등이 추가된다.

### (3) 문헌에 나타난 ‘쇠치기’

- 스튜어트 컬린의 『한국의 놀이』에 나타난 ‘쇠치기’<sup>213)</sup>

시치기 :쇠치기	땅 위에 약 2제곱피트의 사각형을 그리고 사각형 위에 대각선을 그린다. 한 선수가 중앙의 대각선 교차점 위에 작은 쇠볼이를 놓는다. 그런 다음 다른 선수가 약 1달러 크기의 동그런 쇠볼이를 던져서 놓여 있는 쇠볼이를 사각형 밖으로 쳐서 내보낸다. 만약 그가 성공하면 처음 소년은 또 다른 쇠볼이를 놓아야 하고 실패하면 그가 쇠볼이를 놓고 다른 사람이 던진다.
-------------	--

- 쇠치기의 놀이방식 : 이 놀이는 쇠를 이용하고 있지만, 먼 거리에서 자기의 쇠조각을 던져 상대방 쇠조각을 일정한 공간 밖으로 밀어내는 방식이다. 돌치기, 돈치기나 후대에 나오는 구슬치기와 유사한 놀이방식을 지닌다. 따라서 쇠치기의 놀잇감을 구슬로 대체할 때 구슬치기가 된다.

### (4) 문헌에 나타난 돌치기(비석치기, 비사치기)

- 『조선의 향토오락』(1941)의 ‘돌치기’<sup>214)</sup> ..... 공기뛰기, 비사치기

지역	내용
강원 통천	공기뛰기, 비사치기 등이 있다.
전북 전주, 완주	밀어 넘어뜨리기, 한발뛰기, 두발뛰기, 세발뛰기, 강건너기(뛰어서 다리로 넘어뜨리기), 가위걸음(무릎 사이에 돌을 끼워 세 발 뛰어서 넘어뜨리기), 등던지기(등에 돌을 얹고 가서 던져 맞추기), 두부장수(어깨에 얹고 가서 넘어뜨리기), 턱잡기(돌을 턱에 끼우고 걸어가서 넘어뜨리기), 떡장수(머리 위에 돌을 얹고 가서 넘어뜨리기) 등 보통 열 가지 종목으로 한다.
함북 경성, 나남	편을 나누어서 일정한 장소에 돌맹이를 세워 놓은 뒤, 이 돌을 잘 쓰러뜨리는 사람이 이긴다.

위에 나타난 돌치기(비사치기, 비석치기) 방식은 던져 넘어뜨리기, 1~3발 뛰고 깨금발로 넘어뜨리기, 뛰어 발로 넘어뜨리기, 신체 각 부위인 무릎 사이, 등, 어깨, 턱, 머리위 등을 이용해 넘어뜨리기 방식이다. ‘돌차기’는 바닥의 돌을 깨금발로 이동시키는 사방치기 방식으로, 돌을 세워놓고 일정한 거리에서 쓰러뜨리는 ‘돌치기’와는 다른 놀이 형태이다.

213) 스튜어트 컬린, 윤광봉 역, 『한국의 놀이』(1895), 열화당, 2003.

214) 村山智順, 박전렬 역, 『조선의 향토오락』(1941), 집문당, 1992.

#### 다) 검토 의견

- <구슬치기> 방식 : <구슬치기>는 유리구슬이 널리 일반화되어 놀이도구화된 1930년대부터 본격적으로 나타나기 시작한다. 『조선의 향토오락』(1941)을 비롯한 이후의 <구슬치기> 놀이방식은 크게 달라진 것은 없다. 대체로 5가지 방식인데, ①일정한 거리에 있는 상대 구슬을 던져서 맞추는 방식, ②일정한 공간(삼각형, 사각형, 원) 안에 넣거나 상대 구슬을 쳐내는 방식, ③구멍 안에 구슬을 넣거나 이미 있는 상대 구슬을 쳐내는 방식, ④손 좌우에 있는 구슬의 유무를 맞추는 방식, ⑤구슬을 벽에 쳐서 거리에 따라 따먹는 방식 등이 있다.

- 유사한 놀이방식인 돈치기, 돌치기, 쇠치기 : 돈치기는 대체로 일정한 거리에 여러 개의 동전을 놓고 내 동전으로 지정된 것을 던져 맞추기가 일반적인 형태이며, 구멍에 있는 것을 맞추는 형태도 나온다. 이미 1843년 유만공의 『세시풍요』에 ‘척전(擲錢)’이라는 명칭으로 처음 나오며, 그 외에 타전(打錢), 타전희(打錢戲), 돈치기 등의 다양한 명칭이 나온다. 한편 최근의 돈치기 놀이 형태도 유사한데, 다만 원 안에 들어가거나 겹치면 따먹는 방식, 그리고 벽에 튕겨 거리에 따라 승패를 겨루는 방식 등이 추가된다.

쇠치기는 스튜어트 컬린의 『한국의 놀이』에 나오는데, 먼 거리에서 쇠조각을 던져 상대방 쇠를 일정한 공간 밖으로 밀어내는 방식이다. 일단 맞춰야지 밀어낼 수 있다는 점에서 던져 맞추기 방식보다 진일보한 놀이 방식이다.

돌치기(비사치기, 비석치기)는 『조선의 향토오락』(1941)에 처음 나오지만, 놀이도구로 돌을 쉽게 구할 수 있다는 점에서 기록만 없을 뿐, 전근대부터 이런 놀이가 전해졌을 가능성이 크다. 일정한 거리에서 던져 쓰러뜨리기, 앞에 돌을 살짝 던져 놓고 깨끔발로 가서 발로 차서 쓰러뜨리기, 발등 위에 돌을 얹고 4발 걸어서 발로 던져 쓰러뜨리기, 그리고 신체의 각 부분에 이용해 이동해서 쓰러뜨리기 등의 매우 다양한 방식이 있다. 핵심은 던져 맞추는 방식으로 돌 대신에 다른 것을 사용할 수도 있다.

- 구슬치기와 이전의 돈치기, 돌치기, 쇠치기와의 비교 : 구슬이 나오기 전에 동전이나 돌, 쇠조각을 이용한 놀이방식이 있었으며, 문헌기록이나 풍속화 등을 통해 살펴보면 구슬치기 놀이방식과 매우 밀접한 관련성을 지닌다.

19C 중반부터 나오는 돈치기는 여러 개의 동전 중에 지정된 것을 맞추기, 원 안에 넣거나 겹치면 따먹기, 벽에 튕기기 등이 있다. 따라서 5가지 구슬치기 방법 중에 ①②⑤번의 3가지 방식이 돈치기에서 나왔다.

한편 돌치기는 일정한 거리에 있는 상대방의 돌을 쳐서 쓰러뜨리는 방식이다. 맞추기는 기본이며, 세워진 돌을 쓰러뜨리는 것이 핵심이다. 그런데 돌치기는 어떻게 쓰러뜨리느냐에 초점이 맞추어져 있다. 따라서 다리 짚는 방식(깨금발, 엇갈려 던기)을 달리하거나 신체의 각 부위를 이용하는 방식이 핵심을 이룬다. 따라서 구슬치기 중에 주로 ①번 방식이 주를 이룬다.

쇠치기는 상대 쇠조각을 맞추거나 밀어내는 방식이기 때문에 구슬치기놀이의 ①②번 방식이 핵심을 이룬다.

- <구슬치기>에 대한 소결 : <구슬치기>는 구슬이 일반화된 1930년대부터 나오기 시작하는데, 놀이방식이 기존의 돈치기, 쇠치기, 돌치기 방식을 그대로 응용해서 놀이가 이루어진다. 곧 상대 목표물을 던져 맞추기, 상대의 것 중에 특정 목표물을 향해 던져 맞추기, 일정한 공간 안에 있는 것을 밖으로 밀어내기, 벽에 튕겨서 거리에 따라 승패를 가르기 등이 동일하다. 다만 우리가 둥글고 잘 굴러가기 때문에 구멍에 넣거나 구멍 안에 있는 것을 쳐내는 방식만이 추가되었을 것으로 여겨진다. 이런 점에서 구슬치기는 놀이도구가 새로 개발되면서 기존 놀이 도구인 동전, 쇠, 돌 등을 이용한 놀이방식을 응용해서 만들어진 놀이 방식이라 할 수 있다.

그러나 구슬 대신에 자연물인 상수리열매를 이용한 <굴밤치기>가 행해졌다.<sup>215)</sup> 이는 구슬치기 이전에 이미 기본적인 ‘구슬치기’가 존재했고, 현행의 구슬치기는 자연물에서 인공물인 구슬로 대체된 놀이형태라고 추정할 수 있다.

## 2) 중국의 자료

### 가) 문헌 검토

중국의 구슬치기는 ‘유리구슬 튕기기(彈玻璃球)’<sup>216)</sup>가 있다. 유리구슬 대신 소재를 달리하여 잠두(蠶豆)를 쓸 때에는 ‘잠두콩 튕기기(彈蠶豆)’라 하고, 소재와 소재의 형태에 따라 ‘달걀 튕기기, 달걀 굴리기, 탄환 튕기기, 은행알 튕기기, 탄알 치기’ 등으로도 불린다.

16C에 기원했다고도 전하나 상고할 문헌은 없다. 구슬의 재질은 왜나무 열매의 식물 과실이 있고, 가격이 싼 돌도 있으며, 비싼 대리석도 있다. 19C 초 도자로 만든 구슬도 나타났다. 1870년 이후, 대량 생산된 점토 구슬도 나왔고, 현대는 유리를 원료로 만든 채색 구슬이 많다. 1850~60년대, 이 놀이는 중국에서 아주 유행하였다.

215) 조사자; 강성복. 제보자; 강원석(1921~2004), 거주지; 충남 대덕군 동면 신상2리 아감마을, 조사시기; 1990년대(약 30년 전).

216) 린지푸(林繼富) 주편, 『中国民间游戏总汇』: 힘겨루기편, 호남문예출판사, 2016, 195~199쪽.

현재 산둥, 하남, 산서와 섬서 등 지역에서 비교적 유행하고, 강남 일대에서는 왜나무 열매를 튕기는 것이 유행한다. 하남과 요녕, 감숙, 사천과 중경 등 지역에서는 살구씨 튕기기가 유행하고, 은행 튕기기도 있다.

흔히 보이는 노는 법은 술에 튕기기, 담장에 튕기기, 호랑이로 변하기 등이 있다. 각지에 서로 다른 구슬치기 민요가 전승되고 있다. 대부분 숫자 순서에 따라 엮은 순구류(順口溜)가 있다.

변이형으로 잠두 튕기기(彈蠶豆)<sup>217</sup>가 있다. 놀이의 대부분이 볶은 잠두를 사용하기 때문에 붙여진 이름이다. 잠두 대신에 과두(槐豆)나 행인(杏仁)과 같은 열매를 쓰는데, 이때에는 <탄괴주(彈槐豆)>, <탄행핵(彈彈杏核)> 또는 <탄행인(彈杏仁)>이라 부른다.

놀이 방법은 ‘기름술 그리기(올빼미 그리기)’와 ‘잠두 치기’ 및 ‘잠두 튕기기’가 있다. 잠두 튕기기는 콩마디를 물어 잠두를 튕기는 놀이인데, 청해성 민화(民和) 토족의 여자 어린이들이 즐겨한다.

#### 방법1

[편을 나누기] 콩을 제공하는 편; 콩을 치는 편

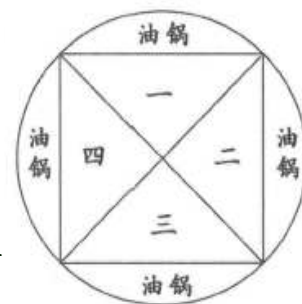
- 1) 콩은 제공하는 편은 우선 가운데 대각선 교차점에 한 콩을 놓다.
- 2) 콩을 치는 편은 이 콩을 최대한 멀리 친다.
- 3) 콩을 제공하는 편은 다시 이 콩을 판 안으로 친다. 4번을 칠 수 있다.
- 4) 판 안의 1번 칸에 들어가면 콩을 하나 받을 수 있다. 칸의 번호대로 콩을 받을 수 있다. 만약은 기름술(油鍋) 칸에 들어가면 진다.
- 5) 판을 그리는 양식은 차이가 있다.

#### 방법2

[편을 나누기] 2~3 명 각자 한다. 순서를 정하다.

- 1) 같이 같은 수량의 콩을 상에서 뿌리다.
- 2) 순서대로 첫 번째 사람은 두 콩 사이 손가락으로 그려, 통과하면 그 중에 한 콩을 이용하여 다른 콩을 쳐, 맞추면 계속하고 못 하면 그 다음 사람이 시작하다.

\* 손가락으로 그릴 때 콩을 부딪치면 진다.



彈蠶豆玩法一示意图

#### 나) 검토 의견

217) 린지푸(林繼富) 주편, 『中国民间游戏总汇』: 힘겨루기편, 호남문예출판사, 2016, 200~201쪽.

중국의 <구슬치기>는 전통적으로 자연적인 식물 소재를 이용한 놀이이다. 고고학적 유물로 토제(土製) 구슬을 찾을 수 있다. 이 역시 <구슬치기>과 관련된 유물로 해석하기도 한다. 그러나 문헌적으로 확실하지 않다. 다만 민간에서 자연놀잇감을 이용한 구슬치기가 있었다는 점은 매우 중요하다. 근대적인 유리구슬이 생산되기 이전부터 <구슬치기>가 존재했고, 근대에 이를 수용했다는 의미가 되기 때문이다.

### 3) 일본의 자료

#### 가) 문헌 검토

에도시대(江戸時代, 1603~1867)에 유행한 나무열매 놀이가 메이지(1867~1912) 초기 폐번치현(廢藩置縣)으로, 각 번의 城과 武器庫가 해체될 때, 그때까지 철폐 탄으로 사용되던 점토로 구운 구슬이 대량으로 나왔다. 이 구슬이 잘 굴렀기 때문에 시중에 나돌아 나무열매를 대신하여 사용되었다. 이윽고 놀이도구로 생산되어 흙구슬(泥玉)이라 불렸다. 이후 유리가 값싸게 생산되면서 아름다운 유리구슬이 만들어져 아이들의 인기를 받아 구슬치기가 대유행하게 되었다.<sup>218)</sup>

유리구슬이 일본에서 사용된 것은 메이지(明治, 1867~1912) 중기 이후다. 메이지30(1897)년에 유리병 청량음료 라무네(레모네이드)가 발매되었다. 이 병에 액체를 밀폐하기 위해 유리구슬이 들어 있었는데, 많은 아이들이 이 유리구슬에 마음을 빼앗겼다. 바로 이 유리구슬이 이후에는 화려한 색이 등장하면서 모으는 즐거움이 더해 졌다고 전해진다.<sup>219)</sup>

이러한 막연한 주장에 대해 한자와 도시로(半沢敏郎)의 서술은 더 구체적이다. 한자와에 따르면, 에도시대 풍속백과사전에 해당되는 『嬉遊笑覽』(1830) 등에 유리구슬이 제조되었다는 기록이 나오지만, 실제로 일반적으로 보급된 것은 1865년 나가사키, 1868년 요코하마에서 제조된 청량음료 라무네 유리병 구슬로 제작되었다.<sup>220)</sup> 단지 당시 라무네 유리병은 고급품으로 병은 다시 활용되었기에 그 속의 구슬을 어린이 놀이 도구로 사용하는 것은 한정적이었다. 놀이 도구로 사용되는 시기는 메이지 후기 이후(1898~1912)이다. 그리고 다이쇼시대(1912~1926)가 되어 점차 전국적으로 유포하기 시작되었고, 쇼와시대(1926~1989)에 유행하였다.<sup>221)</sup>

218) 東陽出版株式會社編集部 編, 『完全圖解たのしい傳承あそび全集：情緒あふれる楽しいあそび498種』, 東陽出版, 1990, 96쪽.

219) 小川清實, 『子どもに傳えたい傳承あそび；起源・魅力とその遊び方』, 萌文書林, 2001, 162쪽.

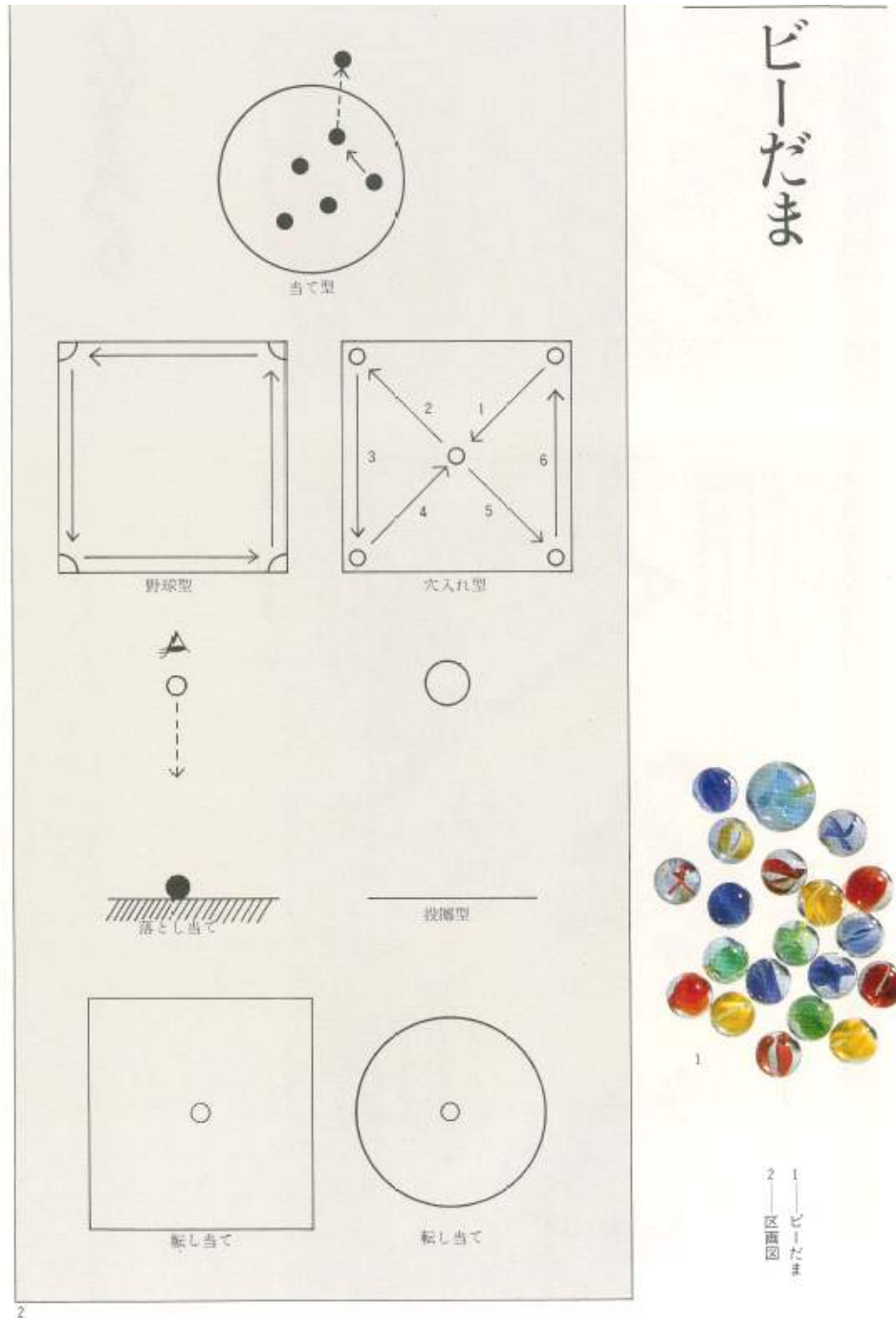
220) 일본의 라무네 기원설에 대해서는 다양한 견해가 존재하는데, 메이지 초기에 국산화 된 것만은 확실하다. <http://keio150.jp/jyukusta/menu1.html> 를 참고.

221) 半沢敏郎, 『童遊文化史』3, 東京書籍, 1980, pp.565~568.



## 나) 점토 의견

전근대에 행해지던 놀이가 근대 이후 구슬로 도구가 대체된 것으로 해석된다.



일본의 구슬치기(비다마ビー玉) 놀이(半沢敏郎, 『童遊文化史』別巻, 東京書籍, 1980, 437쪽.)

#### 4) 영미권 및 기타 외국의 구슬치기<sup>222)</sup>



요하네스 아모스 코메니우스, 『세계 최초의 그림 교과서』 삽화 중 구슬치기 장면(1번)

Pieter Bruegel의 <어린이놀이>(1560)에 묘사된 구슬치기 (Kunsthistorisches Museum Wien 소장)

##### 가) 자료 검토

폼페이 유적에서 발견된 구슬은 구슬놀이의 역사가 매우 오래되었음을 보여준다.

아메리카의 구슬(Marbles)은 콜럼버스가 아메리카를 발견(1492년)한 128년 후, 네덜란드인들이 영국에서 구슬을 들여왔다. 유럽의 19C 초에는 때로는 구슬을 bowls라고 불렀고, 뉘럼베르그(Nuremberg)부터 라인강 하류의 로테르담(Rotterdam)까지 도입되고, 이때부터 유럽 전역으로 도입되었다. 그러나 Pieter Bruegel의 작품 <어린이놀이>(1560)에 묘사된 구슬치기로 보이는 장면이 있어 주목하게 된다(이에 대한 논의는 충분히 이루어지지 않았다.). 이 그림에 묘사된 <구슬치기>는 구멍에 구슬 넣거나 구멍에 있는 구슬을 쳐내기로 볼 수 있다. 구멍의 구슬을 쳐내기일 경우, 우리의 놀이 ‘삼각형을 그리고 안에 있는 구슬을 밖으로 쳐내기’와 상통하는 장면이기도 하다. Pieter Bruegel의 그림에 묘사된 장면이 <구슬치기>라면 유럽의 <구슬치기> 역사를 재조명할 수 있다.

이와는 달리 요하네스 아모스 코메니우스(1592~1670)는 『세계 최초의 그림 교과서』에서 소년들이 즐기는 놀이로 입으로 활쏘기와 석궁, 죽마타기, 팽이치기를 비롯하여 토제 구슬로 하는 구슬치기를 사례로 들었다.<sup>223)</sup> 17C 중엽의 저작물이니 중요한 전거로 삼아도 무방하다.

222) Daniel Karter Beard, 『The Outdoor Handy Book』, Charles Scibner's Sons, 1914, pp.6~11.

223) 요하네스 아모스 코메니우스 저·남혜승 옮김, 『세계 최초의 그림 교과서』, 씨앗을뿌리는사람들, 1999, 158쪽.



Karl Witkowski의 <Game of Marbles>에 묘사된 구슬치기



Karl Witkowski의 <손 짚고 구슬 튕기기(Knucks Down)>에 묘사된 구슬치기



Karl Witkowski의 <A game of Marbles>(1908)에 묘사된 구슬치기

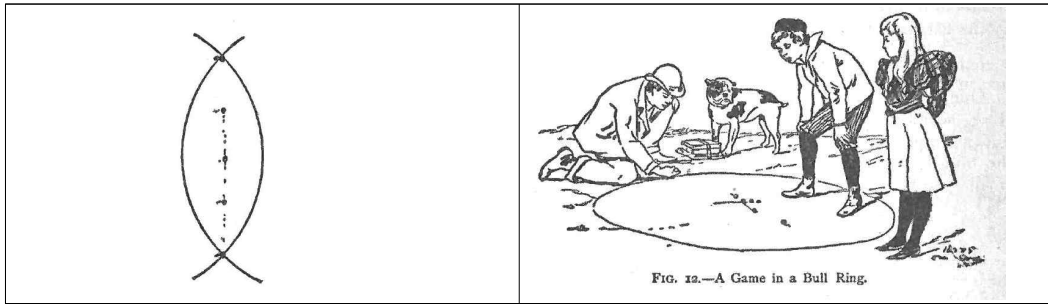


Karl Witkowski의 <Game of Marbles>에 묘사된 구슬치기

이밖에 폴란드계 미국 화가인 Karl Witkowski(1860~1910)는 구슬치기를 여러 차례 그렸는데, 그 가운데 <Game of Marbles> 세 점과 <바닥에 엎드려 구슬 튕기기(Knucks Down)>는 남자 아이들의 구슬치기 장면을 매우 사실적으로 묘사하고 있다.<sup>224)</sup> 19C 후반부터 20C 초까지 살았던 화가로서 당대의 생활사를 사실적으로 반영하고 있는 작품이라는 평가를 받는다. 그러므로 이 작품들은 작가의 동시대에 구슬치기가 얼마나 성행했는가를 잘 보여주고 있다.

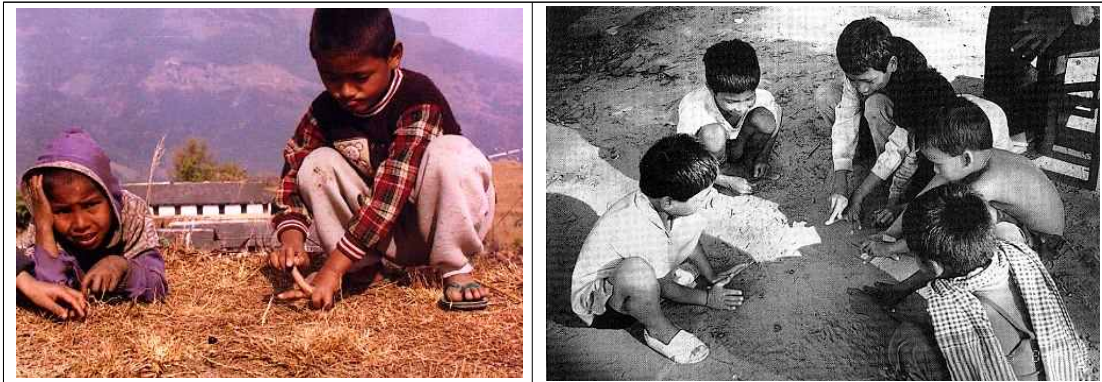
미국의 지역별 구슬 이름(Marbles)은 각각 다르고, 놀이판에는 long ring과 bull ring 등 주 종류가 있다.

224) Karl Witkowski(1860~1910) 작, <Game of Marbles(55.8×71.1cm)>



좌: Long ring, 우 : Bull ring, The Outdoor Handy Book, 1900

이밖에 아시아의 경우, 인도, 캄보디아의 어린이들도 구슬치기를 즐겨한다. 비록 현대화된 유리구슬을 놀잇감으로 하고 있지만 예로부터 전해오는 놀이로 인식하고 있다.



△ 구슬치기를 하는 어린이들. 좌측 인도, 우측 캄보디아(사진, 이상호 제공)

#### 나) 검토 의견

서양의 구슬치기놀이는 17C 문헌인 『세계 최초의 그림 교과서』(1658년)에서 언급될 정도로 근대 이전에도 즐겨왔던 놀이이다. 19C 말경 미국의 생활사를 그린 회화 작품에도 구슬치기가 등장한다. 이때의 구슬은 산업사회를 기반한 대량의 ‘유리구슬’이 생산된 시점의 놀잇감으로 보인다. 현행의 여러 자료를 근거할 때, 구슬치기는 이전부터 즐겨왔던 전세계적인 전래놀이로 보인다.

#### 다. 소결

<구슬치기>는 유리구슬이 널리 일반화되어 놀이도구화된 1930년대부터 본격적으로 나타나기 시작한다. 우리나라의 <구슬치기>는 『조선의 향토오락』(1941)에 처음 등장하지만 『세시풍



요』(유만공, 1843)의 ‘포환(抛丸)’, ‘척전(擲錢)’ 기록이나 『한국의 놀이』(스튜어트 컬린, 1895년)의 ‘쇠치기’ 및 ‘돌치기’는 <구슬치기> 놀이방식과 매우 밀접한 관련성을 지닌다. 굴뚝치기와 같은 현장채록의 사례를 참고한다면 <구슬치기>는 자연물을 이용한 기존의 구슬치기와 유사놀이의 놀잇감을 대량 생산된 유리구슬로 놀이도구를 대체한 놀이로 볼 수 있다.

그러나 유럽의 사례를 보면 <구슬치기>는 산업사회를 기반한 대량의 ‘유리구슬’이 생산되기 이전부터 즐겨왔던 전세계적인 전래놀이의 하나이다. 17C 유럽 어린이들이 <구슬치기>를 했던 사실은 『세계 최초의 그림 교과서』에서도 확인할 수 있다.

결국 우리나라의 <구슬치기>가 일본에서 유입되거나 일본 영향의 결과라는 견해는 편협한 생각으로 보인다. 우리나라와 일본의 특수한 역사적 관계를 떠나 세계사적 관점에서 <구슬치기>를 볼 필요가 있다. 그리고 유리구슬의 원조는 서양이라는 점에서 유리구슬이 일본을 거쳐 들어왔을 수도 있지만 선교사들에 의해 유입되었을 가능성도 염두에 두어야 한다.

## IV. 결론

### 1. 연구수행의 방향

이 연구는 교과서 수록 10가지 놀이의 유래를 검토하고, 한·일의 동일놀이 또는 유사놀이에 대한 비교민속학적 연구를 수행하였다. 기원 내지 유래의 문제를 밝히기 위해 문헌학적 연구를 위주로 하였고, 필요에 따라 회화 작품을 근거로 삼았다. 이는 현대에 나온 수많은 놀이 관련 보고서들에 수록된 놀이들이 현장 중심의 기술에 치중하면서 기원 문제에 소홀하고 있기 때문이다.

문헌을 중심으로 하다보니 전래놀이, 특히 어린이놀이에 대한 기록이 미비하여 놀이의 유래를 추적하는 데 애로점이 많았다. 이는 이 연구의 한계점이기도 하지만 극복해야 할 대상이기도 하다. 한국과 중국, 일본 자료를 검토하고 기타 외국의 자료를 참고하는 한편 놀이에 수반한 음악적 요소에 대해 한일의 연구성과를 참고하였다.

첫째, 통시적으로 일제강점기에 전래되었다고 주장하는 10가지 놀이의 유래 및 연원을 문헌학적으로 밝히고, 문헌적 준거를 따질 수 없을 경우 추론을 통해 연원을 추적하고자 하였다.

둘째, 한·일 양국의 동일놀이 또는 유사놀이에 대한 비교민속학적 연구를 통해 상호 관계를 규명하고자 하였다.

셋째, 놀이에 수반된 노래(놀이노래)의 유래와 한·일의 놀이노래에 대한 비교를 통해 전파 및 영향 관계를 규명하고자 하였다.

### 2. 용어의 제한 : 전래놀이

이 연구는 먼저 ‘전통놀이’, ‘민속놀이’, ‘전래놀이’에 대한 기존의 용례들 중에서 ‘전래놀이’라는 용어를 사용한다. 용어의 개념과 전래놀이를 사용하는 이유는 다음과 같다.

첫째, 민속놀이는 민속학 또는 민속문화의 한 범주로서 설정된 학문적 개념의 용어이다. 일반적으로 민속문화는 고유성, 일상성, 전승성, 공동체성을 중심으로 한다는 점에서 민속놀이는 마을 공동체 집단을 중심으로 오랜 역사성을 지니며, 현재에서 전승되는 놀이가 주요 대상이다. 그런데 20C 중반 이후에 전통적인 놀이가 급속히 소멸되었기 때문에, 소멸 이전도 조사 대상에 포함시킨다.

둘째, 전통놀이는 근현대 이전의 놀이를 통칭하는 말이며, 대체로 19C까지 전승되는 놀이를 지칭한다. 전통놀이는 ①공동체성, ②역사성, ③가치성, ④전승성을 기본 개념으로 한다. 시대적으로 20C 이전의 놀이를 대상으로 하며, 시대적 변화에 따라 크게 소멸, 약화, 변형되고 있어서 현재 전승되는 것과 전승되지 않는 것을 두루 포괄한다.

셋째, 전래놀이는 실제 전승되는 전통놀이를 포함해서, 20C 초중반의 시기에 외국에서 유입되거나 새로운 놀이도구에 의한 생성된 놀이까지 포함한다. 전통성과 외래성을 포괄한 개념의 용어인데, 유래와 유입의 시점을 명확히 밝히기 어려운 놀이부터 근대기에 들어온 서양식 놀이나 스포츠, 학교의 놀이교육 및 운동회, 여가놀이까지 포함한다.

연구의 대상이 되는 10가지 놀이들은 역사성이 규명이 되지 않았거나 모호한 것들이 대부분이다. 그런 점에서 ‘전통놀이’나 ‘민속놀이’라는 용어보다 ‘전래놀이’로 포괄하는 것이 타당할 것이다. 이는 가치중립적인 측면을 강조하려는 의미이고, 놀이의 현재성을 드러내려는 뜻이다.

### 3. 전래놀이 10가지에 대한 연구진의 총결

#### 가. <무궁화꽃이 피었습니다>

<무궁화꽃이 피었습니다>는 “가기-서기-도망치기”를 중심구조로 하는 놀이로서 ‘숨고 찾기 + 쫓고 쫓기기’형 맨몸놀이이다. 아동발달의 측면에서 ‘이동능력’과 ‘육구해소’를 극대화할 수 있는 교육성을 갖고 있다. 놀이의 난이도로 볼 때, 유아~저학년에 적합한 놀이이다.

<무궁화꽃이 피었습니다>는 문헌상으로 직접적인 용례를 찾을 수 없다. 그러나 윤기의 『무명자집』(1800년 전후)과 스튜어트 컬린의 『한국의 놀이』(1895), 최영년의 『속악유희』(1925),

기산풍속화(19C 후반)에 등장하는 술래잡기의 변형태로 볼 수 있다. 따라서 전통적인 숨바꼭질이나 술래잡기가 시대의 변화에 따라 변화된 형태로 보이며, 10글자 외는 것은 숨는 시간을 주기 위한 장치에 불과하다.

중국의 관련 놀이는 <무궁화꽃이 피었습니다>와 정확히 대응되지 않지만 놀이의 구성과 방식이 동일하다는 점에서 동류의 놀이이다. 서구의 관련 놀이는 <Red light, Green light>와 <What's the time, Mr Wolf?>이다. 이들 놀이는 전세계적인 분포를 보이는 술래잡기의 한 형태이다. 특히 <Red light, Green light>는 <무궁화꽃이 피었습니다>의 '10'을 헤아리는 언표적(言表的) 예령구(豫令句)를 가지고 있다는 점에서 주목된다. 결국 이 놀이는 전세계적인 보편성에 의해 연행되는 한국식 버전(version)의 놀이라 할 수 있다.

굳이 영향 관계에 기반한 전파설을 반영한다면 '서구의 놀이→일본 놀이→한국 놀이', 또는 '서구의 놀이→한국 놀이'라는 가설을 잠정적 결론으로 삼을 수 있다.

다만 <무궁화꽃이 피었습니다>라는 놀이제목이 놀이 전체를 포괄하지 못한 측면이 있기 때문에 <신호등 놀이> 등으로 개명할 필요가 있다.

<무궁화꽃이 피었습니다>가 숫자 10을 의미하기도 해서 숨바꼭질할 때 100대신 이를 10번 세기도 한다. 따라서 다가가다가 멈추고 도망치는 형태의 고유한 놀이는 이와 달리 고유한 이름이 있는 것이 좋다. 또한 놀이명이 너무 길다는 점도 고유한 이름을 필요로 하는 이유이기도 하다.

이 놀이의 전개 양상을 보면 '가다-서다'의 반복이다. 따라서 이를 상징하는 것으로 빨간불에는 서고 녹색불에는 가는 신호등이 있다. 서양에서 레드 라이트-그린라이트라고 하는 것도 이와 같은 특성을 반영한 것이다. 따라서 이 놀이를 <신호등 놀이>라고 하면 어떨까 제안한다.

또한 요즘 아이들이 이 놀이를 연행할 때, '무궁화꽃' 대신 '할미꽃', '애기꽃' 등으로 꽃을 바꾸기도 한다. 동일 놀이를 하는 데 그때마다 꽃이름으로 놀이이름으로 바꿔 부를 수는 없다. 이 점에서도 <신호등 놀이>라 한다면 대상이 무한 대체되어도 무방하다.

## 나. 여우야 여우야 뭐하니

<여우야 여우야 뭐하니>는 '문답식 노래'를 수반한 '역할놀이'의 성격[역할 정해 문답하기]을 띤 술래잡기의 한 형태이다. 아동발달의 측면에서 긴장과 해소, 순발력을 증진시킬 수 있는 교육성이 크며, 놀이의 난이도로 볼 때 유아~저학년에 적합한 놀이이다.



이 놀이는 『동국세시기』(1849)에 수록된 ‘닭잡기놀이’와 관련이 있으며, 중국의 <늑대야 늑대야 몇 시니?>(老狼老狼几点钟)>와 <여우가 닭을 잡다>(狐捉鷄)>와 대응되는 놀이이다.

<여우야 여우야 뭐하니>는 일본의 놀이와 비교할 때, 놀이의 형식이 같고 놀이노래가 일본의 <키즈네상 키즈네상>(きつねさん きつねさん)>과 동일하다. 이 점을 근거로 삼아 일본전래 설로 설명할 수 있다. 그러나 닭잡기놀이에 나타난 살고 죽기, 후반부에 쫓고 쫓기는 술래잡기의 방식이 상호 결합된 형태로 재편된 것이고, 전통적인 연희나 민요에 나타나는 문답식 노래가 일제강점기에 영향을 받아 수용된 것이라 할 수 있다.

<여우야 여우야 뭐하니>의 대상인 ‘여우’는 일본의 놀이에서 자주 등장하지만, 한국에서는 부정적인 동물로 인식되고 있다. 따라서 <친구야 뭐하니> 유형으로 놀이명을 바꾸고, ‘친구’ 대신에 ‘사람’, ‘동식물’ 등으로 다양하게 대체하고 상황에 맞게 놀게 하는 방안을 타진해 볼 수 있다.

## 다. 우리 집에 왜 왔니

<우리 집에 왜 왔니>는 맨몸놀이의 즐기기 위한 놀이 형태로, 두 편을 나누어 노래를 부르며 ‘세 과시하기’를 기본요소로 진행하는 편놀이이다. 이동발달의 측면에서 소속감과 연대감을 높일 수 있는 교육적 활용성이 크다. 유아에서부터 저학년에 이르기까지 적합한 놀이이다.

이 놀이가 여성들의 놀이라는 점은 ‘남대문놀이’와 ‘절구세’와 동일하고, 두 편을 나누고 자기 편끼리 서로 손을 맞잡는다는 점에서 ‘남대문놀이’, ‘청어여기’, ‘절구세’와 동일하다. 한편 두 편이 상호 노래를 부른다는 점은 ‘절구세’ 및 ‘청어여기’와 동일한 양상을 보인다. 그리고 상대방의 한 사람을 차출한다는 점에서 ‘벌장수’와 동일하다. 결국 ‘우리집에’는 우리의 전통적 놀이방식에서 크게 벗어나지 않는다. 다만 일제강점기를 배경으로 꽃을 상징화 시켜서 노래가 불려졌다는 점에서 시대상을 일부 반영하고 있을 뿐이다.

놀이 방식 측면에서 <우리 집에 왜 왔니>는 일본의 <하나이찌몬메>(花一もんめ)>와 같다. 그러나 노래의 선율이나 가사의 내용 면에서 차이가 있다. 놀이노래 <하나이찌몬메>는 1930년대 후반 이후 보급된 노래이다. 이 노래에 ‘꽃’을 여자로, ‘왜 왔니’를 ‘여자를 사러 왔다.’는 식의 위안부(유곽) 또는 인신매매로 해석하는 것은 논리적 비약이며, 일본 학자의 논지를 찾을 수 없다.

중국의 <포마성>(跑馬城)>은 대진 형태(줄놀이)의 밀고 밀리는 놀이방식과 문답식 특정 노래를 부르며 노는 놀이노래라는 측면에서 <우리 집에 왜 왔니>와 매우 흡사하다. 『The Chinese boys and Girls』(1901년)에 <포마성>(跑馬城)>의 놀이방식이 수록되어 있고, 이 책의

간행시기가 1901년이라는 점은 한일의 <우리 집에 왜 왔니>를 비교할 수 있는 논거로 삼을만하다.

<우리 집에 왜 왔니>에 대응하는 <Red Rover>는 영국에서 기원하여 호주, 캐나다, 미국 등지로 전파된 놀이이다. 현재는 전세계적인 분포를 보인다. 놀이형태의 유사성으로 볼 때, 우리나라의 ‘호박놀이’와 ‘수박놀이’와 유사하다. 그러므로 <우리 집에 왜 왔니>류의 놀이는 세계적 보편성을 엿볼 수 있는 놀이라 하겠다.

<우리 집에 왜 왔니>라는 놀이제목은 놀이의 특성을 반영한 것이 아니라 놀이에서 사용하는 노래의 앞구절을 옮긴 것이다. 긴 제목을 그대로 부르는 것이 불편하여 ‘우리 집에’ 또는 ‘꽃 따기’라고 부르기도 한다. 하지만 ‘꽃 따기’가 주는 불필요한 상징성이 있고, 실제의 놀이에서 ‘꽃을 따다’는 행위, 곧 ‘가위바위보’는 놀이를 되풀이하기 위한 장치로 부차적인 행위에 불과하다. 그러므로 이 놀이의 특성이 편을 짜 줄을 짓고 ‘밀고-밀리고’를 반복하는 양상에 있다는 점을 강조하여 전통적인 놀이형태인 <미지기>를 차용하는 것을 대안으로 제시하고자 한다.

## 라. 세세세

<세세세>는 상대놀이의 하나인 노래놀이이다. 노래에 맞춰 손뼉을 치거나 손뼉치기에 맞춰 노래를 연행하는 특징을 갖는다. 아동발달의 측면에서 일치감과 리듬감을 기르는 데 적합한 놀이고, 노래와 손뼉치기의 빠르기를 조절할 수 있는 놀이이기 때문에 전학년이 향유할 수 있다.

<세세세>의 손뼉치기는 『한국의 놀이』(1895)에 처음 등장하고, 사진으로는 『유리원판으로 보는 풍물 1891~1930』에 등장한다. 이러한 손뼉치기는 수술(手術)이나 수벽치기(手癖打)에서 왔고(최영년, 『속악유희』, 1925), 무예의 일종인 수박이 아동 유희로 변화했다(최남선, 『조선상식』).

중국에서도 <세세세>류의 놀이를 즐기는데, 이는 『구당서(舊唐書)』와 『사물기원』에 기록될 만큼 오랜 역사를 가지고 있다. 영미권에서도 ‘Say, Say, playmate’와 같은 놀이노래를 부르며 노는 <Clapping games>이 있다.

문제는 <세세세>를 이해할 때, 놀이노래가 일본의 음계 내지 선율을 가지고 있다는 점이다. 일본의 놀이에서 <셋셋세>가 문헌에 등장하는 시기는 1891년 이후이고, <셋셋세> 관련 놀이노래가 교과서에 수록된 것은 1912년이다. 그만큼 노래의 역사성을 담보하고 있다. 놀이노래 중 일본의 <아오야마 언덕에서(青山土手から)>은 17C의 노래로 매우 유명하다. 우리의 <아침

바람 찬바람에>과 비교되는 노래인데, 가사내용은 다르지만 멜로디는 공통성이 많다. 이는 한 일의 특수한 역사적 관계에서 비롯된 것이나 놀이의 영향 관계를 입증하는 준거가 될 수 없다. 이 점은 영미권의 <Clapping games>에서도 확인된다. 손뽕치기의 행위론적 측면에서 동일 형태의 놀이나 놀이노래 측면에서는 다양한 노래 중의 하나로 볼 수 있다.

결국 손뽕을 치며 노래를 부르는 <췌췌췌>는 전세계적인 보편적 놀이라 할 수 놀이노래의 가사와 선율에 차이가 나는 것은 전승 지역의 문화적 특성에 기반한 데 비롯된다. 우리의 <췌췌췌>는 이와 같은 보편성과 함께 일제강점기의 시대상황과 맞닿아 있는 특별 현상이 아닌가 한다.

그러므로 놀이명 또한 의미 불명의 “췌췌췌”를 대신하여 <손뽕치기>로 바꾸는 것이 좋을 듯 하다.

## 마. 고무줄 놀이

<고무줄 놀이>는 ‘리듬에 맞춘 동작 구현’을 놀이요소로 하는 놀이노래형 놀잇감놀이이다. 아동발달의 측면에서 노래에 맞추는 리듬감과 신체 조절력을 기를 수 있는 놀이이다. 줄의 놀이 조정에 따라 난이도가 달라지고, 다양한 노래가 삽입된다는 점에서 중학년 이상의 어린이에게 적합한 놀이이다.

우리 문헌에서 고무줄 관련 놀이는 직접 나타나지 않지만 놀이도구가 ‘줄’이라는 점에서 최영년의 『속악유희』(1925)에 기록된 도삭희(跳索戲)라는 ‘줄넘기’를 주목할 필요가 있다.

중국의 <고무줄 놀이>는 놀이노래가 다를 뿐 놀이 방식은 우리와 유사하다. 일본은 1910년대 무렵부터 여자아이 놀이로 유행하였다.

<고무줄 놀이>는 놀잇감의 소재로만 볼 때, 전통적 새끼줄이 고무줄로 대체됨에 따라 변화되었고(한국 전래의 유사놀이와 결합하여 활성화 되었을 가능성), 이 과정에서 일본식 노래가 삽입된 것으로 추정된다. 그러므로 놀이노래에 대한 곡 선정과 보급에 교육적 배려 및 지속적인 논의가 필요하다.

## 바. 사방치기(돌차기)

<사방치기>는 ‘망 옮기기’를 중심요소로 하는 대표적인 놀잇감놀이이다. 아동발달의 측면에서 성취감과 신체 조정력 및 규칙준수를 습득할 수 있는 놀이이다. 놀이판의 다양성을 활용하여 난이도를 조정할 수 있는 놀이기 때문에 전학년을 대상으로 하기에 적합하다.

<사방치기>는 우리나라의 경우 1890년부터 1910년까지 활동했던 미국 선교사 제이콥 로버

트 무스의 『1900, 조선에 살다』에 처음으로 등장한다. 일본의 <사방치기>는 ‘돌차기(石けり)’라 하는데, 놀이판의 형식과 놀이 방식이 매우 다양하다. 일본학자들은 사방치기가 19C 말 서양에서 도입된 것으로 본다. 중국의 <사방치기>는 ‘집 뛰기(跳房子)’, ‘항아리 뛰기(跳缸)’로 불린다. 놀이판의 형식과 놀이 방법이 비슷하다.

서양의 경우, 17C 후반 ‘scotch-hop’, ‘scotch-hopper(s)’라는 이름으로 처음 등장한다. 전 세계적인 분포를 보이며, 나라마다 놀이판의 형식과 놀이방식이 엇비슷하다. 이와 같은 분포를 보아 <사방치기>는 영향 관계를 따질 수 없는 범세계적인 놀이이고, 어느 나라, 어느 민족만의 향유물이 아닌 것이 분명하다.

## 사. 비사치기(비석치기)

<비사치기>는 놀잇감 놀이로서 자연물을 이용하여 ‘던져 맞추기’를 중심요소로 한 편놀이 형태의 놀이이다. 아동발달의 측면에서 성취감, 조정력, 규칙준수 등 교육적 효과를 증대할 수 있는 놀이이다. 놀잇감을 조절할 수 있는 능력이 있는 중학년 이상의 어린이에게 적합하다.

<비사치기>는 일제강점기의 문헌에 처음 나오지만, 돌을 이용한 놀이의 역사는 매우 오래 되었을 것으로 추정된다. 놀이 방법의 하나인 일정한 거리에서 맞추는 ‘던져 맞추기’ 방식은 돈치기, 구슬치기에도 유사하게 나타난다.

‘비석치기’ 명칭은 『조선의 향토오락』(1941)에 처음 나타나고, 여기에 ‘돌차기’가 혼용되어 있다. 북한의 『조선의 민속놀이』(1964)에는 ‘비사치기’라고 했다. 이런 점에서 비석치기는 일제강점기에 붙여진 이름이며, 원래 ‘돌치기’에서 유래한 것으로 판단된다.

일본의 놀이는 돌을 던지거나 돌을 튕겨내는 방식의 놀이라는 점에서 한국의 <비사치기>와는 차이가 있다. <돌튕기기>의 경우 구슬로 대체되었다는 점을 감안할 때 한국의 <비사치기>와는 다른 놀이 형태라 할 수 있다. 중국의 <비석치기>는 송대 『태평어람(太平御覽)』에 기록이 등장할만큼 오래된 놀이이다. 기와차기(打瓦), 비석치기(打碑), 돌조각 치기(打石片) 등이 있다. 이 가운데 <돌조각 치기>는 한국의 <비석치기>와 놀이방식이 비슷하다.

## 아. 끝말잇기

<끝말잇기>는 민요의 ‘말잇기’ 중에서 ‘말꼬리 잇기’에 해당된다. ‘말의 리듬 익히기’를 기본 구조로 하며, 아동발달 측면에서 어휘구사와 창의성을 기르는 효과가 있다. 놀이의 구조와 방법을 난이도별로 조절하여 놀 수 있기 때문에 전학년을 대상으로 적절하게 활용할 수 있는 교육적 장점이 크다.

말잇기의 형식상 중국의 경우 우리와 직접적인 관련성을 가진 말잇기는 찾을 수 없다. 서구의 운율놀이(Rhyming games)는 유사성과 상이성이 있으나 세계적인 보편성을 가진 언어유희(punning)에 해당한다.

<끝말잇기>인 ‘원숭이 엉덩이는 빨개’ 형식은 우리의 전통적인 ‘언어유희요’ 가운데 ‘말꼬리잇기’ 방식의 한 유형이다. 기존의 민요에서 유사한 형태가 등장한다. 그러나 ‘원숭이 엉덩이는 빨개’는 앞말의 상징을 받는 방식의 상징잇기라는 점에서 전통식 말놀이와는 다른 성향을 띤다. 일본의 경우, ‘원숭이 엉덩이는 빨개’로 시작되는 동요가 다수 등장하지만 <끝말잇기> 형식으로는 전승되지 않는다. 일본의 직접적 영향보다는 세계 공통적으로 보이는 <끝말잇기> 중 하나로 형성되었고, 사설의 일부 내용은 일제강점기의 시대상을 반영하고 있을 뿐이다.

### 자. 가오리연(연날리기)

가오리연은 여타의 연보다 제작과 비행이 용이한 놀잇감의 연이다. 아동발달의 측면에서 바람의 방향과 성질을 습득할 수 있는 놀이이고, 다소의 숙련된 조절력이 필요하다는 점에서 고학년 이상에게 적합한 놀이이다.

조선 후기 문헌인 『담헌서』(18C 중후반)와 『동국세시기』(1849)에 등장하는 연의 종류는 매우 다양하다. 이 가운데 ‘가오리연’이라는 용어는 등장하지 않지만 다양한 동물형 연이 있다는 점은 참고할 만하다. 연의 종류가 허다한 중국의 경우도 마찬가지다. 일본은 사각형 연이 많은데, 마름모꼴 연을 에이다코(가오리연)라고 한다.

미국은 이 형태의 연을 ‘활모양의 연(bowed kite)’, ‘다이아몬드 형의 연(diamond shaped kite)’이라 부른다. 가오리연과 유사한 형태의 연을 날리는 나라는 미국을 비롯하여 네덜란드, 말레이시아, 네팔 등이다. 이는 가오리연이 지닌 제작의 용이성과 비행의 수월성으로 놀이 접근성이 좋기 때문이다. 결국 가오리연은 가장 기본적인 연이고, 전세계적인 분포를 갖는 형태의 연이라 할 수 있다. 연의 형태를 들어 특정 국가의 연이라 할 수 없는 것은 이 때문이다.

### 차. 구슬치기

<구슬치기>는 놀잇감 놀이로서 전통의 ‘굴뚝치기’에 해당하는 놀이이다. 놀잇감인 ‘구슬을 잃고 따기’를 기본구조로 한다. 아동발달의 측면에서 성취감, 좌절감, 손 조절력을 기를 수 있는 놀이로서 놀이의 난이도를 감안할 때 4학년 이상의 어린이에게 적합하다.

<구슬치기>의 문헌상 첫 기록은 유만공의 『세시풍요』(1843)의 ‘拋丸(포환)’이나 유리구슬이 널리 일반화되어 놀이도구화된 1930년대부터 본격적으로 등장한다. 우리나라의 ‘유리구슬’을

이용한 <구슬치기>는 『조선의 향토오락』(1941)에 처음 등장하지만 『세시풍요』(유만공, 1843)의 ‘척전(擲錢)’ 기록이나 『한국의 놀이』(스튜어트 컬린, 1895년)의 ‘쇠치기’ 및 ‘돌치기’는 구슬치기 놀이방식과 매우 밀접한 관련성을 지닌다. 이런 점에서 구슬치기는 유리구슬이 대량 생산되면서 기존의 놀이에 기반하여 놀이도구를 대체한 놀이로 볼 수 있다.

그러나 유럽의 사례를 보면 구슬치기는 산업사회를 기반한 대량의 ‘유리구슬’이 생산되기 이전부터 즐겨왔던 전세계적인 전래놀이의 하나이다. 17C 유럽 어린이들이 <구슬치기>를 했던 사실은 『세계 최초의 그림 교과서』에서도 확인할 수 있다.

결국 우리나라의 <구슬치기>가 일본에서 유입되거나 일본 영향의 결과라는 견해는 편협한 생각으로 보인다. 우리나라와 일본의 특수한 역사적 관계를 떠나 세계사적 관점에서 <구슬치기>를 볼 필요가 있다. 그리고 유리구슬의 원조는 서양이라는 점에서 유리구슬이 일본을 거쳐 들어왔을 수도 있지만 선교사·외국 상인들에 의해 유입되었을 가능성도 염두에 두어야 한다.

#### 4. 제안 및 향후 과제

첫째, 교과서에 놀이를 수록할 때 ‘전래놀이’라는 용어로 통일하여 기술하되, 꼭 필요한 경우에만 한하여 ‘전통놀이’를 써야 할 것임.

둘째, 놀이명이나 가사에서 일본의 영향이라고 논란이 되고 있는 놀이의 경우에는 놀이의 특성을 반영한 명칭으로 바꾸거나 전래놀이로 대체하는 방안을 강구해야 할 것임.

셋째, 일본식 음계와 선율을 지닌 놀이노래를 전면 재검토하고, 문제성이 드러난 놀이노래의 경우는 우리의 민요나 창작동요(일본 선율을 지닌 창작 동요 배제)를 적극 도입하여 보급시킬 필요가 있음.

넷째, 교과서 수록 전체 놀이를 전수 조사하고 이를 대상으로 기원 및 비교 연구가 필요함.

다섯째, 전래놀이에 대한 전수 조사와 연구를 통해 교육용 자료(일명 『전래놀이 교육 지침서』)로 활용할 수 있는 자원을 지속적으로 개발할 필요가 있음.

여섯째, 교과서를 편찬할 때 다문화교육의 일환으로 다른 나라의 유사놀이를 활용하고 교사용 도서에 이를 소개할 필요가 있음.

일곱째, 교과서 편찬 작업에 민속학자와 음악학자의 참여가 반드시 필요함.

## □ 자문자료1

### 연구대상 5건의 놀이노래에 대한 한일 상호간 연관성

김지선(동경예술대학 음악학부)

2020년 2월 4일 오후 5시 30분부터 7시 30분까지 도쿄도 지오다구(東京都千代田区) 모처에서 열린 한일 상호간의 놀이 노래의 연관성에 대한 회의가 열렸다. 회의 내용은 현재 한국에서 행하고 있는 대표적인 아이들 놀이인 <무궁화 꽃이 피었습니다>, <씨씨씨>, <고무줄 놀이>, <여우야 여우야 뭐하니>, <우리 집에 왜 왔니>와 관련된 노래에 대해서 일본 와라베우타(わらべ唄, 전래노래)와 어떠한 연관성이 있는가에 대한 것이었다.

와라베우타는 아이들이 놀이를 하는 중에 생겨난 노래로 주창 노래, 그림그리기 노래, 공기놀이 노래, 테마리 노래, 신체 놀이 노래, 술래잡기 노래, 연중행사 노래 등 아이들의 다양한 놀이의 세계를 반영하여 불리는 노래이다. 이는 가사와 밀접한 관계를 가지고 있으며, 단순한 리듬과 일본 민요 테토라 코드(도미<sup>b</sup>파솔시<sup>b</sup>도)와 같은 간단한 소리 조직의 선율로 이루어졌고, 놀이의 신체 동작과 일체가 되어 불리는 것이 많다. 그리고 일본 전래노래인 와라베우타(わらべ唄)의 특징은 각 시대의 영향을 강하게 받고, 세대에 따라서 전승 되는 노래가 급격하게 변화하는 것이다.

여기서 아이들이 부르는 노래에 대해서 생각 할 필요가 있는데, 일본에서는 고대로부터 아이들이 부르는 와자우타(わざうた)라는 노래가 전해졌고, 와라베우타(わらべ唄)는 근대 작가에 의해 생산된 창작동요로 이전부터 불린 작사 작곡 미상의 노래의 총칭으로 현재는 전승동요로 불린다<sup>225)</sup>.

일본 문부성은 아이들의 놀이와 관련 된 와라베우타는 초등음악교육에서 학습지도요령에 필수 곡으로 지정하여 생활 속에서 놀이와 함께 구전되어 온 와라베우타를 음악교육에 있어 중요하다고 인식하고 있다. 이처럼, 아이들의 놀이와 함께 발생한 와라베우타는 1876년 강화도조약(=朝日修好条規)이 체결 되어 많은 일본인들이 조선으로 이주함과 동시에 전해졌을 것으로 본다.

1910년 한일합병이 되어 일본인들의 조선 이주는 급속도로 증가하였는데, 1911년에 21만 689명 이었던 재조일본인은 1942년에 75만 2823명으로 증가하였다. 특히 경성부의 일본인

225) 小野恭靖, 『子ども歌を学ぶ人のために』, 京都:世界思想社, 2007, p4.



인구 비율을 보면, 1920년 당시 조선인 18만 1829명에 대해 일본인 34만 7850명으로 경성 인구의 약 36%가 일본인으로 구성되어 있었다는 것을 알 수 있다.<sup>226)</sup> 이와 같이 경성과 같은 도시를 중심으로 일본인들이 이주하였는데 이는 당시 조선인과 재조일본인의 불가피한 문화적 접촉이 이루어진 것을 뜻한다. 아이들의 놀이 문화 또한 일본의 문화가 조선인 아이들에게 전해졌을 것으로 보이는데, 놀이형태와 함께 노래(와라베우타)도 자연스럽게 전해 졌다고 본다.

그러나 와라베우타의 특성 중 하나가 전승 노래는 변화 가능하다는 것인데, 놀이 형태가 같아도 그와 관련된 노래음률과 가사는 한국에 맞게 변화하여 전해졌을 가능성이 충분히 제기 될 수 있다. 예를 들어, <무궁화 꽃이 피었습니다>는 일본노래인 <다루마상가 고론다>의 영향을 받았다고 할 수 있는가 하는 점인데, 한국의 <무궁화 꽃이 피었습니다>놀이는 일본의 <다루마상가 고로온다(だるまさんがころんだ)>와 같은 형식을 띄지만 멜로디는 한국에만 있다. 일본에서는 노래를 부르지 않고 2박자 계통의 말로 하는데, 한국에서도 <무궁화 꽃이 피었습니다>를 빨리 노래를 부르게 되면 일본의 것과 비슷하게 된다. 이것은 술래(오니, 鬼)가 노래하는/말하는 <무궁화 꽃이 피었습니다>의 10음과 <다루마상가 고로온다>과 같은데, 술래는 기점(基点)에서 <무궁화꽃이/다루마상가>와 <피었습니다/고로온다>를 둘로 나뉘어 노래하는 속도/말하는 속도를 그 때 그 때 바꾸기 때문에 여기에 대한 노래는 특별한 의미를 가지지 않아도 될 것 같다.

<무궁화 꽃이 피었습니다>의 음률은 「술시<sup>b</sup>도」내의 단순한 2박 계통의 리듬으로 구성되어 있는데, 이는 보편적으로 3박 계통으로 구성된 한국전통음악에서 별로사용하지 않는 2박 계통과 ‘술시<sup>b</sup>도’의 선율 진행은 일본식 민요선율로 노래가 만들어 졌다고 보아도 무난하다고 본다.

<무궁화 꽃이 피었습니다>와 같이 <췌췌췌>, <고무줄 놀이>, <여우야 여우야 뭐하니>, <우리 집에 왜 왔니> 또한 일본의 놀이 형태는 같으나 멜로디와 가사에 있어 상이점이 보이지만, 한국전통적인 음률과 박자가 아닌 일본 민요의 와라베우타(わらべ唄)의 특징을 수용하고 있다. 아마도 일본어를 한국어로 번역 할 때 음률의 변화가 생기기 때문에 2박 계통의 놀이 음률과 맞는 내용으로 변형 수용한 것으로 보인다.

이처럼, 놀이 형태가 같아도 노래에 있어 상이점을 보이는 경우가 있는데, 한 가지 생각해 보아야 부분이 있다. 현재의 놀이와 함께 불리는 노래는 식민지 시기의 노래 형태가 해방 이후 변형되어 정착했을 가능성이 제기 되는 부분이다. 식민지 시기에는 일본의 놀이와 노래가 상용어(국어)였던 일본어 그대로 놀이를 한 것이, 해방 이후에는 더 이상 일본어를 쓸 필요가

226) 『昭和十七年朝鮮總督府統計年報』, pp.16-17.

없어짐에 따라 우리 식으로 바꿨을 것으로 본다. 이 때 2박 계통의 음률의 변화는 놀이 형식에 있어 큰 영향을 가지고 있기 때문에 바꾸기는 어렵지만 가사와 멜로디는 일정 틀 안에서의 변형은 얼마든지 가능하기 때문이다. 특히, 가사의 경우, 일본어에서 한국어로 번역 되는 과정에서 그 음률에 맞게 <다루마사양가 고로온다>가 <무궁화 꽃이 피었습니다>처럼 새롭게 탄생도 가능하였다.

식민지 조선의 근대화는 아이들의 놀이 문화에도 많은 영향을 미쳤을 것으로 보이는데, 특히 근대화 된 초등교육에서 놀이문화는 아이들에게 절대적인 영향을 주기에 적합한 장소였다. 교내에서의 놀이는 방과 후의 지역 아이들의 놀이로 전이되었을 것으로 추측된다. 조선의 초등교육은 1912년 시점에 인구 1만명당 28.5명으로 2.1%였던 취학률이 1942년 시점에는 697.2명으로 47.7%의 취학률을 기록하게 된다.<sup>227)</sup> 초등교육의 취학률의 증가는 학교교육이 아이들에게 미치는 영향력이 증가하는 것을 뜻한다. 특히, 1922년 칙령 제19호로 제2차 조선교육령이 공포, 시행됨으로써<sup>228)</sup> 4) 일본인과 조선인의 학제가 동일화 되어 보통학교-고등보통학교/여자고등보통학교-전문학교/대학교의 순으로 진학이 가능하게 되었다. 이 후 1938년 칙령 제103호로 제3차 조선교육령이 공포, 시행됨으로써<sup>229)</sup> 종래의 일본인 교육과 조선인 교육의 차별을 철폐하는 것을 공포하고 황국신민화교육을 실시<sup>230)</sup> 국어(일본어)교육을 강화하여 조선인을 일본인화(日本人化)하는 동화정책(同化政策)에 의해 교육을 하게 된다. 이것은 학교에서는 수업 이외의 쉬는 시간에도 일본어로 말하고, 놀이도 일본어로 하게 되었다는 것을 의미한다. 이와 같이 초등교육의 증가와 일본어 교육의 강화됨과 동시에 초등교육 교과과목의 교수법의 연구가 1930년대에 이르러 활발하게 진행되는데 그 성과 중 하나가 1935년 편찬된 『各科教育の動向(각과교육의 동향)』이다. 이 책은 부산보통학교장인 니시가와 수에기치(西川末吉)<sup>231)</sup>가 편찬한 것으로 당시 부산보통학교는 경상남도 연구 지정학교로 동교 교원들이 각 과목 18교과<sup>232)</sup>의 동향에 대해 연구, 조사하여 펴낸 것이다. 이 중, 창가과(唱歌科)<sup>233)</sup>에 대해서는 동교 훈도(訓導, 초등교육교원)였던 서재수(徐在壽)<sup>234)</sup>가 집필하였는데 여기에는 일

227) 오성철, 『식민지초등교육의 형성』, 서울: 교육과학사, 125쪽.

228) 文部省内教育史編纂会(1939)第十卷, pp.620~626.

229) 朝鮮總督府學務局學務課編, 『朝鮮學事例規』, 京城: 朝鮮教育會, pp.181~183.

230) 朝鮮總督府學務局學務課編, 『朝鮮學事例規』, 京城: 朝鮮教育會, pp.344~345.

231) 니시가와는 1915년 조선에 부임 후 조선 각지에 있는 초등교육기관에서 교원활동을 하였다(大梁灣尋常高等小學校訓導(1915~1920), 巨濟普通學校訓導(1921), 居昌普通學校訓導(1922~1923), 沙上普通學校訓導(1924~1925), 釜山東蓬第二普通學校訓導(1928~1927), 密陽普通學校訓導(1928~1930), 上東普通學校訓導(1931~1934), 釜山普通學校訓導(1935~1936), 蔚山普通學校訓導(1937), 『朝鮮總督府及所屬官署職員錄』(1931~1937)).

232) 修身科, 讀方科, 綴方科, 話聽科, 書方科, 朝鮮語科, 算術科, 國史科, 地理科, 理科科, 図画科, 唱歌科, 体操科, 遊戲科, 裁縫科, 職業科, 家事科, 作法科. (西川末吉 編, 『各科教育の動向』, 釜山: 三重出版社, 1935 목차.)

233) 소학교(=보통학교) 저학년의 음악수업을 뜻한다.

234) 서재수는 釜山普通學校訓導(1931~1937), 釜山東蓬尋常小學校訓導(1938~1940), 釜山東蓬國民學校訓導(1941)를

본의 민족문화, 음악문화와 연결된 창가과(唱歌科) 교육의 동향과 방법에 대해 서술되어 있다. 창가과(唱歌科) 교육의 동향에 대해서는 다음과 같다.<sup>235)</sup>

1. 일본특유의 민족문화의 이해, 인식(특히 민족 대대로 전승해온 음악문화)에 보다 그 음악성을 각성한다.<sup>236)</sup>
2. 민족성(민족적 특색이 있는 정신생활, 민족적 개성)을 근저로 하여 생각하고 그 다음에 음악성 도야의 방향을 세운다.
3. 일본음악의 건설(일본의 음악생활을 접하여 일본 작품을 배우고 그 악곡에서 풍기는 작곡자의 정신을 감수한다).
4. 일본재래의 선율, 리듬의 교육적 가치를 인식한다.
5. 민족정신고조의 방법으로 민요, 민요악(民謡楽) 연구의 필요.
6. 창가교육의 생활화 연구(음악생활지도의 원리에 입각).
7. 음악예술독자의 정조적 가치를 인식한다.
8. 발성법연구의 필요(발성지도의 원리를 세우고).
9. 선율연구(선율지도)곡 전체의 본질적음악미, 생명을 노래하게한다.
10. 음악미의 이해, 감상에 의한 인격도야를 도모한다.
11. 음악과 사회성(사회정신교양)과의 관계중시, 즉, 민족의식의 도야, 향토애, 직업의식, 단체의식 등.
12. 무미건조한 단음창과보다 중음창가지도의 연구
13. 아동의 음악성을 고려하여 그 성능에 적응한 기술적 도야를 한다.
14. 창가학습의 작업화.
15. 아동의 음악적 본성의 개발진전을 정한다.

위의 창가과(唱歌科) 동향에 대해 서재수가 기술 한 내용 중 1~5를 주목할 필요 있는데, 이는 일본 민족문화의 이해를 바탕으로 재래선율 즉 일본의 민요선율과 리듬에 교육적 가치를 두고 일본의 음악생활을 접하여 일본의 작품을 배우는 것으로 보았다. 또한 그는 창가교육의 방법<sup>237)</sup>에 대해 가곡과 가사를 중심으로 선율지도를 할 것과 음악감상보다 음악미를 이해하

역임하였다(『朝鮮總督府及所屬官署職員録』(1931~1941).

235) 음악과 사회성(사회정신교양)과의 관계중시, 즉, 민족의식의 도야, 향토애, 직업의식, 단체의식 등.

236) 金志善, 「植民地朝鮮における在朝鮮日本人の音楽活動—中等音楽教員・音楽家の活動からみた韓国西洋音楽受容史の一側面—」(博士論文) 東京大学大学院, 2017.

237) 徐在壽, 「唱歌科」, 『各科教育の動向』, 釜山: 三重出版社, pp.126~128.

게 할 것, 그리고 중음창가를 교수를 함으로써 아동의 음악성을 향상시킬 수 있다고 하였다.

이와 관련해서 음악적 직관의 체험을 목표로 음악생활의 지도를 중시하여 구체적으로는 ① 감상적(악곡의 변화, 특징), ②창작성(가사개작, 음문양독), ③종합적(타 학과와의 연결), ④신체적(신체적동작, 유희화), ⑤지식적(악리의 이해) 지도를 하는 것으로 보았다. 이중에서 특히 ④신체적(신체적동작, 유희화)을 생각해 볼 때, 창가과(唱歌科)에서는 일본의 전통적인 노래에 맞춰 율동하고 놀 수 있는 교육을 학교에서 하였다고 볼 수 있다. 일본 민요의 하나로 분류되어 있는 와라베우타(わらべ唄)<sup>238)</sup>는 학교교육 내에서 아이들의 창과가 교육의 일환으로 이루어졌을 가능성이 충분히 있다고 본다.

이상으로 종합하여 볼 때, 식민지 조선에는 많은 일본인들이 이주하여 놀이 문화를 전할 수 있는 환경이 조성되었고, 학교교육에서는 동화정책(同化政策)으로 조선인 아동을 일본인화(日本人化)하는 교육이 진행되어 일본어가 생활화 되어 있었다. 음악교육(창가과)에서는 일본 대대로 전승해온 음악문화(민요)를 근저로 하는 선율과 리듬을 바탕으로 놀이화 하는 교육이 진행되었다고 보는데, 당시에는 일본어로 말하고, 노래하고, 놀이하고, 생각하였기 때문에 일본 그대로의 놀이문화를 교육현장 내외에서 답습할 수 있는 환경이었다고 생각된다.

그렇다면, 현재 한국에서 행해지고 있는 대표적 놀이인 <무궁화 꽃이 피었습니다>, <세세 세>, <고무줄 놀이>, <여우야 여우야 뭐하니>, <우리 집에 왜 왔니> 등은 일본의 와라베우타와 함께 전해져 온 놀이 문화가 당시에는 일본식 그대로를 답습하였던 것이, 해방 이후에 변형되어 지금에 이르게 되었다고 보는 것이 타당하지 않을까 한다. 일본 와라베우타(わらべ唄)의 속성은 시대에 따라 변형되는 특징을 가지고 있는데, 놀이 형태는 같아도 멜로디의 형태는 일정 틀(일본민요선율) 안에서는 얼마든지 변형이 가능하다고 보기 때문이다.

238) 音楽之友社編, 『日本音楽基本用語辞典』, 東京: 音楽之友社, pp.140~142.

무궁화 꽃이 피었습니다

채보: 김지선



여우야 여우야 뭐하니

채보: 김지선



우리집에 왜 왔니

채보: 김지선



## 〈참고문헌〉

『朝鮮總督府統計年報』

『朝鮮總督府及所屬官署職員錄』

오성철(2000), 『식민지초등교육의 형성』, 서울 : 교육과학사.

小野恭靖(2007),『子ども歌を学ぶ人のために』,京都:世界思想社.

音楽之友社編(2007),『日本音楽基本用語辞典』,東京:音楽之友社.

金志善(2017), 「植民地朝鮮における在朝鮮日本人の音楽活動—中等音楽教員・音楽家の活動からみた韓国西洋音楽受容史の側面—」(博士論文), 東京大学大学院.

徐在壽(1935),「唱歌科」,『各科教育の動向』,釜山:三重出版社

朝鮮總督府学務局学務課(1938),『朝鮮における教育革新の全貌』京城:朝鮮印刷株式会社。

朝鮮總督府學務局學務課編(1938),『朝鮮學事例規』京城:朝鮮教育會。

西川末吉編(1935),『各科教育の動向』,釜山:三重出版社。

文部省内教育史編纂会(1939),『明治以降教育』

## □ 자문자료2

### 〈초등 교과서 전래놀이의 교육적 적절성 분석 정책연구〉 중 놀이노래에 대한 의견

김혜정(경인교대)

우선 한국과 중국, 일본뿐 아니라 유럽 쪽의 놀이까지 섭렵하여 전래놀이의 보편적 특질을 드러내고 차이점을 찾으려 노력한 연구진의 노력을 치하하고 싶다. 문화가 대체로 그러하듯 놀이 역시 자연발생적인 부분과 전파 및 수용에 따른 부분이 혼재한다. 더구나 아이들의 놀이는 간단하게 만들어지거나 창의적으로 변화될 수 있어서 이러한 연구가 쉽지 않은 것도 사실이다.

특히 이미 21세기에 접어든 현 시점도 문화 전파 여부를 확인하기에는 적절하지 않은 시점이기도 하다. 19세기와 20세기 초까지 식민지, 전쟁, 갑작스럽고 강제적이기까지 한 서구문화의 수용 등 급격한 문화변동이 일어났던 시기였다. 그 시기에 이미 많은 문화가 한 곳에서 여러 곳으로 퍼져나갔고, 이후 해당 지역에서 지역화하는 양상을 보였기 때문에 지금 시점에서 이 문화가 어디에서 비롯된 것인지를 밝히는 것이 더 어려워진 상황이기 때문이다.

보고서의 내용에서는 대체로 놀이의 보편적인 특성이 드러나고 있다. 유사한 놀이들이 광범위한 지역에서, 비교적 긴 시기 동안 있었던 것을 확인하고 있다. 그렇기 때문에 놀이에 있어서의 민족성이나 독창성을 발견하기도 어렵고, 서로의 영향관계도 뚜렷하게 주장하기 어려운 부분도 있어 보인다. 그런 상황을 충분히 잘 정리하였다고 판단되므로 이 글은 음악학의 입장에서 의견만을 보강해 드리고자 한다.

〈중간보고서〉 내용에도 음악학적 입장에서의 주장들도 다루어지고 있다. 일본의 영향을 논하는 부분에서 특히 그러한 것 같다. 즉 일본으로부터 수용된 전래동요가 약간의 한국화를 거쳤다는 정도가 논의의 핵심인 것으로 이해되고, 그 과정에서 일본과 수용된 전래동요의 유사성을 드러내는 데 중점을 두었다고 생각된다. 여기에 덧붙여서 한국 민요와의 차이점 부분을 보강해 드리고자 한다. 일본과 얼마나 비슷한지도 중요하지만 한국의 전통과는 얼마나 다른지가 같이 설명되어야 상황을 더 정확하게 판단할 수 있을 것이라 생각되기 때문이다.

## 1. 유사 놀이 형태이나 전래동요로 노는 놀이의 사례들

<우리 집에 왜 왔니> 놀이는 편을 가르고 다른 팀의 일원을 뽑아 가는 놀이 형태이다. 이와 유사한 한국의 전래놀이로 강강술래에 속해 있는 <동애따기>, <외따기>, <군사놀이> 등이 있다.

동애따세 동애따세	동애따세 동애따세
이동애가 웬동앤가	못따느니 못따느니
녕쿨이 싱싱해 못따느니	
얼러주게 얼러주게	또 한 번만 얼러주게
못판 동애 내따냄세	(글문서 하나 따 내고)
동애따세 동애따세	이동애가 웬동앤가
녕쿨이 싱싱해 못따졌네	
얼러주게 얼러주게	또 한 번만 얼러주게
못판 동애 내따냄세	(글문서 또 하나 따 내고)
동애따세 동애따세	못판 동애 내따냄세

; 전라북도 남원

어디 군산가	경상도 군사네
몇 명이나 와졌는가	서른 두 명 와졌네
먼 옷성을 입었는가	비단입성을 입었네
먼 신을 신었는가	까지대 갓신을 신었네
먼 갓을 썼는가	송장 갓을 썼네
먼 망건 썼는가	임의 망건 썼네
제적일래 제적일래	윤갑사가 제적일래

; 『전남의 민요』, 영광군 낙월면 송이도

<여우야 여우야 뭐하니> 놀이처럼 한 사람의 술래를 중앙에 놓고 진행하는 놀이는 한국 전래 놀이 가운데에는 많지 않다. 한국의 전래놀이는 술래 한 사람만을 뽑아 진행하는 경우가 별로 없다. 일본에서도 술래를 한 사람 뽑아서 중앙에 놓고 이처럼 진행하는 놀이에 대한 비판들이 있다. 어떤 사람은 블로그에서 이러한 일본의 놀이가 이지메(왕따)를 하고자 하는 욕구를 푸는 놀이라는 식으로 해석하여 비난을 받았던 일도 있다. 또 일본의 유치원에서 이와 같은 전래 놀이를 진행할 때, 술래로 뽑힌 아이가 무서워하거나 이지메의 느낌으로 인해 울음을 터트리는 일이 흔하다(유튜브 영상에서도 확인 가능)고 한다.

한국의 전래놀이는 대체로 팀별 대항으로 이루어지는 경우가 많다. 닭잡기나 송아지따기가 유사해 보인다.

저 달 보소	다 봤네
저 달 만 찬치	다 봤네
한 마리만 주소	못주겄네
씨암탁 한 마리만 주소	못 주겄네
돌아간다	돌아오소

; 『전남의 민요』, 영광군 낙월면 송이도

저 달 봤나	난도 봤다
저 해 봤나	난도 봤다
저 구름 봤나	난도 봤다
저 물 봤나	난도 봤다
저 빌 봤나	난도 봤다
저 배 봤나	난도 봤다
저 사람 봤나	난도 봤다
저 돌 봤나	난도 봤다
저 나무 봤나	난도 봤다
우리 소아지 어디 갔노	음 메
돌아간다 돌아간다	물레 실실 돌아간다

; 『한국민요대전』, 경북 울진 영덕

<췌췌췌>는 손뽕치기 놀이이다. 한국은 손놀이 계열의 전래동요를 찾기가 쉽지 않다. 강강술래 안에 <손치기발치기>, <손자랑발자랑> 등이 있고, 농악에도 수박치기가 있는데, 그 정도가 확인된 전부이다. 또 <손치기발치기>와 <손자랑발자랑>은 단체형 놀이이지 두 사람만의 놀이가 아니라는 점에서 일본의 손놀이와 전혀 계열이 다르다.

이에 대한 필자의 견해는 이렇다. 일본의 <와라베우타> 관련 도서를 살펴보면 가장 많은 비중으로 다루어지는 것이 손놀이이다. 또 일본 음악교과서에서도 손놀이를 하나의 단원으로 처리하고 있으며, 전통음악 관련 가창곡으로는 대표적인 노래로 인식하고 있다. 그에 비해 한국의 전래동요는 가장 대표적인 것이 <강강술래> 계열 악곡이다. 단체형이고 야외형이 대부분이다. 어떤 형태의 놀이가 가장 많이 선호되는가는 환경적 요인과 기질에 따른 결과라고 생각된다. 일본의 전래놀이 가운데 전반적으로 야외형 놀이가 적고 손놀이와 귀신 관련 놀이, 그림



그리기 놀이 등의 비중이 높은 것에 대해 주목할 필요가 있다고 본다.

<무궁화 꽃이 피었습니다>형 숨바꼭질 놀이는 한국에서도 있었을 것으로 본다. 그러나 전래 동요는 전통적인 형태를 찾기 어렵다고 본다. 한국민요대전에 숨바꼭질 노래가 조사되어 있으나 이 곡들이 전통적인 곡이라고 보기는 어렵다. 놀이는 있었을 수 있으나 노래가 있었을 지에 대해서는 의문이다. 보고서에 제시한 것과 같이 눈을 가리고 하는 놀이였다면 노래가 없는 것이 맞을 것으로 본다.

<고무줄 놀이>는 고무줄이 생긴 이후에 만들어졌기 때문에 유사한 전래놀이와 노래는 없다.

## 2. 가사의 내용과 율격

보고서에도 나와 있듯이 일본의 해당 놀이와 한국 전래놀이의 노래는 우선 가사의 율격과 형식이 다르다. 일본의 전통 시가의 율격 가운데 가장 많은 형태가 7·5조이다. 그리고 이것의 변형태로 간혹 8·5나 6·5가 나오기도 하지만 7·5조에 맞추려고 노력하는 경향이 있다. 그에 비해 한국의 율격은 4·4조가 가장 흔하고 그것을 맞추지 못하더라도 비슷하게 유지하려는 경향이 있다. 위에 제시한 가사에 ‘동애따세 동애따세’나 ‘제적일래 제적일래’처럼 반복적으로 4글자가 나열되는 형태가 가장 전형적인 한국 민요의 가사이다. 이에 비해 일본의 동요에는 7자와 5자의 단위가 가장 흔하다. ‘우리 집에 왜 왔니’, ‘꽃 찾으러 왔단다’, ‘머리카락 보인다’의 가사는 7글자이고 ‘꼭꼭 숨어라’, ‘무궁화 꽃이’, ‘피었습니다’는 각각 5글자이다. 한글로 바꾼 상태임에도 글자 수가 지켜지고 있는 경우이다.

가사의 내용에 있어서도 ‘꽃’이나 ‘여우’를 소재로 삼는 것은 문화적으로 의미를 찾기 어렵다. 동애나 외를 따는 것은 수확의 과정을 모의하여 풍요를 기원하는 행위이고, 군사를 뽑는 행위 역시 수군 주둔지에서 만들어질 수 있는 놀이라 할 수 있다. 이외에도 송아지나 닭을 잡는 것, 쥐를 잡아 풍요를 방해하는 요소를 제거하는 등 대체로 전래놀이요의 의미는 가장 많은 비중이 풍요기원인 경우가 많다. 때문에 한국의 전래놀이 안에서 ‘꽃’이나 ‘여우’를 소재로 하는 경우는 찾아보기 어렵다.

## 3. 음계와 박자

음악적인 요소에 있어서도 한국의 전래동요는 민요의 음계(토리)를 그대로 사용된다. 어른들의 노래보다 단순한 선율로 되어 있지만 중요한 골격은 그대로 유지된다. 이는 일본도 마찬가지

지다. 따라서 한국 전래동요의 음계는 지역별로 다르게 사용되며, 가장 비중이 높은 음계가 메나리토리라 부르는 ‘미솔라도레’와 육자배기토리라 부르는 ‘미라시도’ 음계의 두 가지다. 드물게 ‘솔라도레미’ 형태가 발견되지만 많지 않다.

전래동요이므로 음계의 음을 모두 사용하는 것이 아니라 몇 개의 음만 추출해서 사용하는 경우가 많은데, 음계 구성음 가운데 가장 중요한 음정 간격의 음들을 우선적으로 선택하게 된다. 위의 세 음계 공통적으로 가장 중요한 음정은 완전4도이고, 다음으로 단3도, 장2도의 순서이다.

그리고 음을 사용함에 있어서 대체로 사용하지 않는 음 진행이 있다. 예를 들어 ‘솔’에서 ‘라’음으로 상행하지 않는다거나 ‘시’는 ‘도’로 상행하지 않는 등 선율을 만드는 데 있어서 규칙이 분명하다. 그런데 아래의 악곡들에서는 음계 자체도 다른 데다 선율 진행 방식도 전혀 다른 것을 확인할 수 있다. 악보 상에 시♭에 해당하는 음은 한국 전래동요에서는 찾기 어려우며, 이 음에서 다시 장2도 상행하는 진행 역시 한국적이지 않다.

<p>무궁화 꽃이 피었습니다</p> <p>채보: 김지선</p>
<p>여우야 여우야 뭐하니</p> <p>채보: 김지선</p>
<p>우리집에 왜 왔니</p> <p>채보: 김지선</p>

박자 역시 한국음악의 3소박과 달리 2소박 계열로 되어 있어서 분명한 차이를 보인다. 참고로 한국 전래동요의 악보를 살펴보면 다음과 같다.

<p>군사놀이노래 (전남 영광)</p>	<p>제 적 일 레 제 적 일 레 사 모 관 대 가 제 적 일 레 결 패 장 결 패 장 유 문 감 사 결 패 장</p>
<p>송아지따기 (경북 울진)</p>	<p>저 달 봤 나 난 도 봤 다 저 해 봤 - 나 난 도 봤 다</p>

한국의 가장 전형적이고 대표적인 전래동요 선율은 아래와 같다.

쥐 암 쥐 암      짹 짹 공

곤 지 곤 지      천 자 문

자 장 자 장      우 리 아 가 자 장 자 장 잘 도 잔 다

음악적 차이를 정리하면 아래 표와 같다.

	한국	일본
음계	미(솔)라도(레), 미라(시)도, 솔(라)도레(미)	도미 <sup>b</sup> 파솔시 <sup>b</sup> 도
박자	3소박 4박(12/8박자) 자진모리형	2소박 4박(4/4박자), 2소박 2박(2/4박자)

일본의 전래놀이 노래들이 한국화되었다고는 하지만 실제 전래동요와 비교하면 큰 차이를 보인다. <씨씨씨>와 <고무줄 놀이> 악곡의 가사에 있어서 일부 4·4조로 바뀌어 있는 부분이 있기도 하지만 음악에 있어서는 그다지 한국화되었다고 보기는 어렵다. 오히려 위의 놀이가 일본의 전역에 분포하고 각 지역별로 음악이 다양하므로 그것을 연구한다면 한국화가 아닌 일본의 지역 버전에서 비슷한 것을 찾기가 더 쉬울 것으로 생각된다.

#### 4. 결론을 대신하여

놀이의 형태가 보편적이고 유사한 점이 많지만 조금 더 들여다보면 민족별 취향이 다르고 선택지가 다르다는 것을 알 수 있다. 외부의 문화를 수용하는 문제에 대해서는 열려 있어야 한다고 보지만 자주적인 수용인지, 강압적인 형태의 수용이었는지는 구분해야 할 것이고, 그에 대한 교육적 활용의 문제는 더욱 신중해야 할 부분이라 생각한다. 이는 문학적, 음악적, 철학적, 문화적 가치, 민족적 기질과 미적 취향 등을 모두 고려하여 판단해야 할 문제라고 판단된다.

## □ 보충자료

### 일본의 ‘전승놀이(傳承遊び)’

김광식(일본 릿쿄대학교)

한국의 전통놀이, 전래놀이, 민속놀이(우리놀이)에 해당하는 일본어는 전승놀이(傳承遊び)다. 전승놀이라는 용어로 통일된 것은 아동문학가 가코 사토시(加古里子1926-2018)의 영향으로 보인다.

용례는 다음과 같다.

- 가코 사토시(加古里子), 『일본전승의 놀이 독본(日本傳承のあそび読本)』, 福音館書店, 1967.
- 加古里子, 『놀이의 사계(遊びの四季 : 日本傳承の遊戲考)』, ジャコメティ出版, 1975.
- 奥成達文 외, 『놀이도감(遊び圖鑑 : いつでもどこでもだれとでも)』, 福音館書店, 1987(한국어판 번역, 오쿠나리 다쓰 글, 나가타 하루미 그림, 김창원 역, 『놀이도감 : 언제, 어디서, 누구나』, 진선출판사, 1991, 진선books, 2010).

草花遊び / 野外遊び / 自然と遊ぶ / 傳承遊び / 作って遊ぶ  
화초놀이/야외놀이/자연과 놀기/ 전승놀이/ 만들어 놀기

- 東陽出版株式會社編集部 編, 『완전도해 즐거운 전승놀이 전집(完全圖解たのしい傳承あそび全集 : 情緒あふれる楽しいあそび498種)』, 東陽出版, 1990.

うたあそび・ことばあそび/自然のなかのあそび/道具あそび/運動あそび/少人数のあそび/みんなでするあそび  
노래놀이·말놀이/자연 속의 놀이/도구놀이/운동놀이/소인수 놀이/모두가 하는 놀이

- 오가와 기요미(小川清實), 『어린이에게 전하고 싶은 전승놀이(子どもに伝えたい傳承あそび : 起源・魅力とその遊び方)』, 萌文書林, 2001.
- 오사와 고이치로(大沢功一郎) 編, 『전승놀이사전(傳承あそび事典 : わらべうたのころ)』, メイト, 2008.

オニあそび/手あそび・指あそび/じゃんけんあそび/表現あそび/絵かきうた/手まりうた・縄とび  
술래놀이/손(가락)놀이/가위바위보 놀이/표현놀이/그림그리기 놀이/공놀이·줄놀이

- 한자와 도시로(半沢敏郎)의 “일본 전승놀이 시기별 조사에 기반한 선호도 순위”를 정리하면 다음과 같다.<sup>239)</sup>

시기	메이지기(1867~1912)		다이쇼기(1912~1926)		쇼와 전기(1926~1945)	
성별	남아男兒	여아女兒	남아	여아	남아	여아
1위	팽이	공기	팽이	공기	팽이	고무줄
2위	딱지	돌튀기기(おはじき)	딱지	돌튀기기	딱지	줄넘기
3위	연	공치기	연	줄넘기	야구	돌차기
4위	죽마竹馬	소꿉놀이	야구	소꿉놀이	군인놀이	인형놀이
5위	야구	인형놀이	젠다마(죽방울)	돌차기	구슬	돌튀기기
6위	군인놀이	줄넘기	水雷함장	공치기	군함 유희	공기
7위	물고기잡기	돌차기	군인놀이	인형놀이	찬바라	진치기
8위	군함 유희	종이놀이	요요	고무줄	젠다마	깡통차기
9위	찬바라(칼싸움)	진치기(陣取り)	피구	진치기	연	소꿉놀이
10위	카루타	숨바꼭질	죽마	요요	돌차기	피구

한자와 도시로(半沢敏郎) 근대시기(1867~1945) 일본 전승놀이<sup>240)</sup>

순위	남아	여아
1	딱지	공기
2	팽이	돌튀기기(おはじき)
3	군대놀이	공치기
4	야구	인형놀이
5	죽마竹馬	줄넘기
6	구슬	소꿉놀이
7	물고기잡기	돌차기(いしけり)
8	연	숨바꼭질
9	진치기	술래잡기
10	숨바꼭질	실뜨기
11	찬바라(칼싸움)	고무줄
12	술래잡기	진치기
13	수영	카루타
14	새잡기	날개치기(はねつき)
15	군함놀이	피구
16	스키	대나무놀이
17	스모(씨름)	화초따기
18	젠다마	하나이치몬메
19	말타기놀이	물놀이
20	산놀이	수영
	24돌차기いしけり 60돌던지기いしなげ 81하나이치몬메 82돌넘어뜨리기いしたおし 100고무줄	33구슬 86물수제비 뜨기いしきり 87연

239) 半沢敏郎, 『童遊文化史』 1, 東京書籍, 1980, 77~237쪽; 『読売新聞』 요미우리신문사, 1976년 10월 14일, 20, 21면.

20,926명 조사를 참고하여 정리함.

240) 半沢敏郎, 『童遊文化史』 1, 東京書籍, 1980, 254-255쪽. 20,926명 조사를 참고하여 정리함.

2014년 아사히신문사 조사

- 1위 숨바꼭질 1,300표  
 2위 술래잡기 1,154표  
 3위 깡통차기 1,132표  
 4위 다루마사양가 코로온다 1,111표  
 5위 실뜨기 732표  
 6위 고무줄 놀이 725표 7위 손수건 떨어뜨리기 724표 8위 딱지치기 713표  
 9위 비눗방울놀이 711표  
 10위 연날리기 699표 11위 카루타 674표 12위 계단 가위바위보 652표  
 13위 하나이치몬메 650표…… 18위 구슬치기 626표……29위 돌차기 이하 생략<sup>241)</sup>

<표> 1994년 일본 야마나시현 조사<sup>242)</sup>

	남아	아버지	조부	여아	어머니	조모
1위	TV게임	야구	딱지	TV게임	술래잡기	공기놀이
2위	축구	딱지	구슬치기	놀이도구	깡통차기	돌탕기기(おはじき)
3위	자전거타기	깡통차기	술래잡기	줄넘기	돌차기(사방치기)	숨바꼭질
4위	야구	구슬치기	진치기(陣取り)	일륜차	고무줄	줄넘기
5위	TV시청	술래잡기	전쟁놀이	TV시청	소꿉놀이	소꿉놀이

<표> 2004년 아키마루 등 유치원 유아원 조사(1158교 중 651교 회답 조사)<sup>243)</sup>

본 과제 관련 놀이	교사 선정 30순위	놀이명	실시율(%)
무궁화꽃이 피었습니다	6위	다루마사양가 코로온다	96.91
우리 집에 왜 왔니	4위	하나이치몬메	95.51
가오리연(연날리기)	24위	연	85.91
고무줄 놀이	-	고무줄	61.61
비사치기(비석치기)	-	돌탕기기	41.58
구슬치기	-	구슬	40.22
사방치기(돌차기)	-	돌차기	12.25

241) 『朝日新聞』, 아사히신문사, 2014년 9월 20일, 주말부록 2면(1,940명 아사히신문 복수 회답 양케이트 조사).

242) 야마나시현(山梨県) 도시부 농촌부 공동조사(5,300명 조사, 『朝日新聞』1994년 8월 6일, 1면)

243) 穂丸武臣・丹羽孝・勅使千鶴, 「日本における傳承遊び實施状況と保育者の認識」, 『人間文化研究』 7, 名古屋市立大學, 2007, 57-73쪽, 조사한 놀이는 총61종이다.

## □ 참고문헌

유만공, 『세시풍요』(1843)

윤기, 『무명자집(無名子集)』(1800년 전후)

조면호, 『옥수집(玉垂集)』(19C)

조재삼, 『송남잡지(松南雜識)』(1855)

최영년, 『해동죽기(海東竹技)』(1925)

홍대용, 『담헌서』(18C 중후반)

홍석모, 『동국세시기』(1849)

『고종실록』 3권

『삼국사기』(647)

『여지도서』

『중추원 조사자료』 기2(1924)

국립민속박물관, 『한국민속문학사전 -민요·판소리편』, 2013.

국립민속박물관, 『한국민속예술사전- 민속놀이』, 2015.

국립중앙박물관 · 한국사진박물관 편, 『유리원관으로 보는 풍물 1891~1930』, 포토라인, 1998.

국립중앙박물관 · 한국사진박물관 편, 『유리원관으로 보는 풍물 1891~1930』, 포토라인, 1998.

문화콘텐츠닷컴, 『문화원형백과 판소리』, 한국콘텐츠진흥원, 2004.

박관수, 「홍천지역 ‘곱새치기’의 유희지향」, 『한국민요학』 34집, 한국민요학회, 2012.

서종원, 「식민지시기 아동놀이의 실체와 특징 -울산방어진 사례를 중심으로」, 『실천민속학』 19집, 실천민속학회, 2012.

안옥선, 「태백지역 민속놀이 사시랭이 불림소리 고찰」, 『농업사연구』 10권 제2호, 한국농업사학회, 2011.

柳達永, 「農村調査研究-京畿道 利川郡 栗面 高塘里」, 수원고등농림학교 농학과 卒業研鑽論文, 1936.

이병옥, 「소리춤의 범주와 형식적 특성 연구」, 『한국민요학』45, 2015.

이상호, 「한국어린이놀이의 지속과 변화」, 안동대학교 박사학위 논문, 2018.

임재해, 「한국민속사 시대구분의 모색과 공생의 시대 전망」, 『민속문화의 생태학적 인식』, 당대, 2002.

장장식, 「諺文뒤풀이考」, 『국제어문』 8권, 국제어문학연구회, 1987.

정형호, 「기산 김준근의 풍속화에 나타난 민속적 특징」, 『중앙민속학』 13호, 중앙대학교 한국민속학연구소, 2008.

- 정형호, 「우리 놀이문화의 역사와 특징」, 『한국문화자원의 이해 II』, 한국방송통신대학교 출판문화원, 2017.
- 좌혜경, 「한·일 아동놀이의 비교」, 『한국민속학』 23, 한국민속학회, 1990.
- 한양명, 「영덕 월월이청청의 성격과 의미」, 『민속학연구』 17호, 국립민속박물관, 2005.
- 한지연·정명철, 「사시랭이놀이의 전승양상과 변화연구」, 『남도민속연구』 제27집, 남도민속학회, 2011.
- 김광연, 『동아시아의 놀이』, 민속원, 2004.
- 김숙경, 『한국 전통문화와 구전 전래놀이 노래』, 동문사, 2008.
- 노동은, 『친일음악론』, 민속원, 2017.
- 서울특별시교육청, 『학생수련활동 지도자료: 세계 속의 민속놀이』, 1995.
- 서종원, 『한국 근대 놀이문화』, 채륜, 2015.
- 심우성, 『한국의 민속놀이』, 삼일각, 1975.
- 오성철, 『식민지초등교육의 형성』, 교육과학사, 2000.
- 이상호, 『전래놀이 101가지』, 사계절, 1999.
- 이응백 외, 『국어국문학자료사전』, 한국사전연구사, 1998.
- 임동권, 『한국민요집』 1, 집문당, 1993.
- 전완범, 『한국전래동요연구』, 바들산, 1995.
- 좌혜경, 『제주전승동요』, 집문당, 1993.
- 최남선, 『조선상식』, 동명사, 1948.
- 최영년, 황순구 번역, 『해동죽기(海東竹技)』, 범우사, 2002.
- 홍양자, 『우리 놀이와 노래를 찾아서』, 다림, 2000.
- 
- 林繼富 主編, 『中国民间游戏总汇』: 달리고 뛰기편, 호남문예출판사, 2016.
- 林繼富 主編, 『中国民间游戏总汇』: 수공제작편, 호남문예출판사, 2016.
- 林繼富 主編, 『中国民间游戏总汇』: 언어문자편, 호남문예출판사, 2016.
- 林繼富 主編, 『中国民间游戏总汇』: 綜合編, 호남문예출판사, 2016.
- 林繼富 主編, 『中国民间游戏总汇』: 힘겨루기편, 호남문예출판사, 2016.
- 王金玉 등 4인 편저, 『中國民間遊戲』, 希望出版社, 1997.
- 何德兰、布朗士, 『中国的男孩与女孩·自序』, 群言出版社, 2000.
- 朝鮮總督府學務局學務課編, 『朝鮮學事例規』, 京城: 朝鮮教育會, 1938.
- 加藤理, 「花いちもんめ」, 上笙一郎 編, 『日本童謡事典』, 東京堂出版, 2005.
- 金志善, 「植民地朝鮮における在朝鮮日本人の音楽活動—中等音楽教員・音楽家の活動からみた韓国西洋音楽受容史の一側面—」(博士論文) 東京大学大学院, 2017.
- 藤澤龍雄, 「ハナイチモンメ」, 『キンダーブック』 9-2, 日本保育館, 1936.



- 武田正,「手合わせ唄」,『日本童謡事典』(上笙一郎 編),東京堂出版,2005.
- 徐在壽,「唱歌科」,『各科教育の動向』,釜山:三重出版社, pp.126~128.
- 船戸美智子,「青山土手から」,『日本童謡事典』(上笙一郎 編),東京堂出版,2005.
- 小川博久,「遊びの伝承と実態」,『子どもの遊びと生活』,金子書房,2000.
- 長崎幹彦,「韓国の子どもの遊びと遊びうた」,『清泉女學院短期大學研究紀要』15,1997.
- 中地万里子,「伝承遊び」,『現代子ども大百科』中央法規,1988.
- 寒川恒夫,「石けり」,『民族遊戯大事典』,大修館書店,1998.
- すずきとし,『すずきとし昭和のこども250景』,朋興社,1995.
- 加古里子,『日本傳承のあそび読本』,福音館書店,1967.
- 加古里子,『傳承遊び考2 石けり遊び考』,小峰書店,2007.
- 宮脇弘幸研究代表,『別冊 日本植民地・占領地・國定教科書 目次目録』,宮城學院女子大學,2009.
- 大沢功一郎 編,『傳承あそび事典: わらべうたのこころ』,メイト,2008.
- 東陽出版株式會社編集部 編,『完全圖解たのしい傳承あそび全集 : 情緒あふれる楽しいあそび  
498種』,東陽出版,1990.
- 文部省内教育史編纂會 第十卷,1939.
- 半沢敏郎,『童遊文化史』1,東京書籍,1980.
- 半沢敏郎,『童遊文化史』3,東京書籍,1980.
- 半沢敏郎,『童遊文化史』別卷,東京書籍,1980.
- 半沢敏郎,『童遊文化史』2,東京書籍,1980.
- 峰村辰典,『新潟のわらべ歌; 日本わらべ歌全集』9 下,柳原書店,1984.
- 北原白秋 編,『日本傳承童謡集成』6,三省堂,1976.
- 北原白秋 編,『日本傳承童謡集成』5,三省堂,1975.
- 四竈小辰,『古今雜曲集』2編,共益商社,1894.
- 西川末吉 編,『各科教育の動向』,釜山:三重出版社,1935.
- 小野恭靖,『子ども歌を学ぶ人のために』,京都:世界思想社,2007.
- 小泉文夫 編,『わらべうたの 研究』樂譜編 II,1969.
- 小川清實,『子どもに伝えたい傳承あそび: 起源・魅力とその遊び方』,萌文書林,2001.
- 野沢茂,『私たちの算数教室 2年生』,三十書房,1956.
- 溶口國雄 外,『子どもと楽しむ傳承あそびの百科』,小學館,1978.
- 音楽之友社編,『日本音楽基本用語辞典』,東京:音楽之友社,2007.
- 増田靖弘 編,『遊びの大事典』,東京書籍,1989.
- 崔命蘭 述,永津悦子 譯,『植民地下の暮らしの記憶: 農家に生まれ育った崔命蘭さんの半生』,三  
一書房,2019.
- 海後宗臣・仲新 編,『日本教科書大系 唱歌』近代編 第25卷,講談社,1965.

『昭和十七年朝鮮總督府統計年報』, 1944.

『킹북キンダーブック』(10-7), 1937.

J. 호이징하, 김윤수 역, 『호모루덴스 - 놀이와 문화에 관한 한 연구』, 까치, 1991.

로제 카이와, 이상룡 역, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1994.

스튜어트 컬린, 윤광봉 역, 『한국의 놀이』(1895), 열화당, 2003.

알렉스 라이트 저·김익현 옮김, 『분류의 역사』, 디지털미디어리서치, 2010.

요하네스 아모스 코메니우스 저·남혜승 옮김, 『세계 최초의 그림 교과서』, 씨앗을뿌리는사람, 1999.

제이콥 로버트 무스 지음·문무홍 외 옮김, 『1900, 조선에 살다』, 푸른역사, 2008.

좌혜경·홍양자 역, 『일본 전래동요(와라베우타) 연구』, 민속원, 1997.

村山智順, 박전렬 역, 『조선의 향토오락』(1941), 집문당, 1992.

Brian Burns, 『Family Games』, Amber Book Ltd, 2005.

Daniel Karter Beard, 『The Outdoor Handy Book』, Charles Scibner's Sons, 1914.

David Cram 외 2인, 『Francis Willughby's Book of Games』, Routledge, 2003.

Gaunt, Kyra Danielle, 『The Games Black Girls Play: Learning the Ropes from Double-Dutch to Hip-hop』, NYU Press. 2011.

Isaac Taylor Headland, 『MOTHER GOOSE RHYMES』, Fleming H. Revell Company, 1900,

Isaac Tayler Headland, 『The Chinese Boys and Girls』, Fleming H.Revell Company, 1901.

Riddell Cecilia, 『Traditional singing games of elementary school children in Los Angeles』, University of California, Los Angeles, ProQuest Dissertations Publishing, 1990.

Tiffany. A. Riebel, 『Game of Hopscotch』, Lulu Press, 2018.