

# 비교문화의 관점에서 본 숫자 조합 언어유희의 방법 한일 비교 -도박 용어를 중심으로-\*

김 영 진

(한국외국어대학교 강의 중심 교수)

## ◆ 국문초록

본고에서는 한국의 골패와 화투, 그리고 일본의 가루타 도박 용어에 보이는 숫자 조합의 언어유희 방법에 대하여 비교해 보았다.

먼저, 한국의 도박 용어에서는 숫자의 유사한 발음을 이용한 암기 목적 등의 언어유희뿐만 아니라, 동음 또는 유사한 발음으로 인한 혼동을 피하기 위한 숫자 발음의 부분적인 변형이 흔히 일어남을 알 수 있었다.

반면에, 일본의 도박 용어에서는 단순히 동음만을 의식한 언어유희가 아니라, 해당 숫자 조합의 발음을 통해 연상 연결되는 제3의 요소로 언어유희의 소재가 확장되는 경우가 많다는 것을 알 수 있었다. 이러한 방식은 일본의 수수께끼나 동물과 동물의 조합 방식에서 흔히 발견되는 전형적인 기법이다. 일본어 발음의 다양성에 기반한 종래의 숫자 조합 언어유희와는 구별되는, 연상연결의 숫자 조합 언어유희 방법이 일본의 도박 용어에서는 특히 발달하였음을 알 수 있다.

주제어 : 도박, 숫자 조합, 가루타, 화투(하나후다), 언어유희

\* 이 논문은 2025학년도 한국외국어대학교 교내 학술 연구비의 지원에 의한 것임.

## 1. 머리말

숫자 조합의 언어유희 방법에 관한 선행 연구로는, 한일 양국의 시가 및 수수께끼를 한일 비교의 관점에서 고찰한 금영진(2024)을 우선 들 수 있다. 그리고 이러한 숫자 조합 언어유희는 한일 양국의 도박 용어에 서도 찾아볼 수 있다.

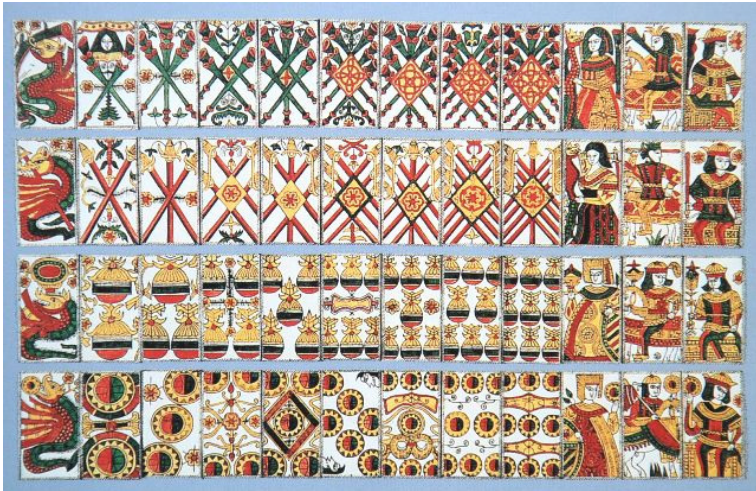
예를 들어, 한국에는 ‘도리 짓고 땡’이라는 도박이 있다. 나눠준 다섯 장의 화투패 중에서 세 장의 숫자 합을 ‘10’, ‘20’, ‘30’으로 만들고(이를 ‘짓고’라고 한다) 난 나머지 두 장의 숫자가 서로 같은 숫자(땡)이거나 9에 가까울수록 이기는 도박이다. 두 장의 패만 받는 도박 ‘섯다’와는 게임 방식이 약간 차이가 난다. 세 장의 패로 끝자리 0을 만드는 도리 짓고 땡에서는 총 22가지의 짓는 방법이 있는데, 예를 들어, ‘땡(당)구장(1·9·10)’, ‘살살이(4·4·2)’, ‘꼬꼬장(5·5·10)’, ‘오천평(오리발)(5·7·8)’, ‘쪽쪽팔(6·6·8)’, ‘팍팍싸(8·8·4)’, ‘구구리(9·9·2)’가 숫자 조합 언어유희의 전형적인 예이다.<sup>1)</sup>

‘1·9·10(땡구장)’에서 ‘1’을 ‘땡’이라고 하는 이유는 처음의 가장 낮은 숫자를 의미하는 포르투갈어 ‘pinta’에서 유래하였기 때문이다. 얼마 안 되는 약간의 돈(땡)을 뜯어내거나 몰래 빼돌리는 행위를 의미하는 ‘땡 뜯다’, ‘땡땅 치다’라는 표현도 여기에서 유래한다. 또, ‘10’을 ‘장’이라고 하는 이유에 대해서는 화투에서 10월을 나타내는 패에 그려진 사슴이 ‘십장생’이기 때문이라는 설 등이 있다. 참고로 ‘0점’을 ‘땡점’이라고 하는 이유는 숫자 ‘0’이 땡 모양과 비슷하기 때문이다. 테니스 점

---

1) 허영만의 『타짜』에 소개된 22가지 짓는 방법 암기 노래를 인용 소개하자면 다음과 같다. 콩콩팔(1·1·8), 빼리칠(1·2·7), 물삼육(1·3·6), 땡(땡)새오(1·4·5), 땡(당)구장(1·9·10), 니니육(2·2·6), 이삼오(2·3·5), 이판장(2·8·10), 삼삼(십삼)새(3·3·4), 삼칠장(3·7·10), 삼팍구(3·8·9), 살살이(4·4·2), 사륙장(4·6·10), 사칠구(4·7·9), 꼬꼬장(5·5·10), 오륙구(5·6·9), 오천평(오리발)(5·7·8), 쪽쪽팔(6·6·8), 칠칠육(7·7·6), 팍팍싸(8·8·4), 구구리(9·9·2), 장장장(10·10·10). 허영만 『타짜 1부(지리산 작두)』

수 용어에서 ‘0점’을 ‘리브’라고 하는 이유도 달걀을 의미하는 프랑스어 ‘뢰프(L'oeuf)’에서 왔기 때문으로 이와 비슷하다.



[자료 1] 민쇼 가루타

한편, 일본의 도박 용어에서는 ‘1’을 ‘핀’이라 하고, ‘12’를 ‘키리’라고 하는데, 이는 16세기 후반인 덴쇼(天正) 연간(1573-1592)에 포르투갈에서 일본으로 전래한 덴쇼 가루타(天正加留多)의 영향 때문이다. 가장 낮은 수에서 높은 수까지 천차만별이라는 의미의 일본어 표현 “핀카라 키리마테(ピンからキリまで, 1부터 12까지)”도 여기에서 왔다.

그리고 앞에서 소개한 도리 짓고 땡의 점수 계산 방식 역시 실은 포르투갈에서 일본으로 전래한 도박 ‘오이초 카부’와 관련이 있다. ‘오이초 카부’란, 카드 패 두 장 또는 석 장의 숫자 총합에서 10, 또는 20을 제한 나머지 끝자리 숫자가 ‘9’에 가까울수록 이기는 도박이다. 포르투갈어로 ‘8’을 ‘오이초(pt:oito)’, ‘9’를 ‘카부(cabo)’라 부른 것에서 유래한다.<sup>2)</sup> 우리나라의 화투 도박에서 ‘9’를 ‘갑오(가보)’라 부르는 이유이기도 하다. 그래서 9끗, 즉 가보를 잡으려고 너무 무리하는 경우를 ‘가보

(9) **잡으려다 가산** 탕진한다”라고 한다.

김혜정·유영대(2004)에 보이는 판소리 『수궁가』에 나오는 “**오륙칠** 두루승(승승)이요, **일삼오** 대감이요.”<sup>3)</sup>라는 대목 역시 ‘8(5+6+7=18)’과 ‘9(1+3+5=9)’를 각각 나타낸 것으로, ‘두루승’이 ‘오이초(8)’, ‘대감’이 카부(9-갑오)에 각각 해당한다. 『창악집성』에 실린 하응백(2011) 「골패 타령」의 “갑오 중에 무섭기는 **이칠**(2+7=9끗) 갑오 제일이요, 따라지 중에 더럽기는 **일이팔**(1+2+8=1끗)이 잡것이요.” 역시 같은 계통이다.

또, 점수 총합의 끝자리 숫자가 ‘0’이 되면 패의 끝발이 가장 낮은 ‘부타(puta)’가 되는데, 한국에서는 이를 ‘**망통**(망한 빈 통, 족보에 없는 통하지 않는 패, 멍텅구리)’이라고 한다. 화투에서 10점짜리 패를 ‘**멍텅구리**’라 부르는 이유이기도 하다. 1894년 갑오개혁 당시 “세상은 갑오(9)로 바뀌었는데 내 패는 왜 망통(0)이냐?”라고 하는 말이 도박판에서 유행하기도 하였다.

그리고 일본의 도박 용어에서도 이러한 숫자 조합 언어유희는 얼마든지 확인된다. 예를 들어 ‘2·2·3(후지산)’은 후지산(富士山)을, ‘3·3·5(사사고)’는 아마나시현의 오쓰키시(大月市)와 고슈시(甲州市)의 경계에 있는 사사고 고개(笹子峠)를, ‘9·2·8(구니하치)’은 교토의 기온고부(祇園甲部)에 있는 구니하치(国八)라는 유명한 오키야(置屋, 마이코(舞子) 양성소)를 의식한 것이다. 또, ‘4·6·9(시로쿠)’는 하양계(시로쿠(白く)) 흰 매화(또는 백합)를, ‘7·9·3(나나쿠사)’는 1월 7일에 먹는 7가지 나물(나나쿠사(七草))을 의식한 것이다.

그런데 일본의 도박 용어 숫자 조합에는 수수께끼의 연상연결 방식

2) 덴쇼 가루타의 숫자 명칭은 다음과 같다. 1(인케쓰)-2(니조)-3(산타)-4(시스)-5(고케)-6(롯포)-7(나키)-8(오이초)-9(카부)-10(소타(여자 시종 또는 여왕))-11(카바(기마 기사))-12(키리(왕)).

3) “자, 별주부 나리, 문자통 궁굴러 나가니 착실히 좀 들어보시오. 보면 흥안이요, 흥안 백발이요, 흥불 감장이요 아가사창이요, 당구 삼년이요, 이불가독식이요, 전 불깨면이요, 탄탄대로요, 어동육서 좌포우혜, 흥동백서, 분향재배요, **오륙칠 두루승이요 일삼오 대감이요** 명기위적은 전라감영이요.” 별주부(자라)와 토생원(토끼)가 서로 처음 만나 통성명하는 장면으로, 토끼가 자신의 화식을 뽐내는 대목이다.

이 이용되는 경우도 적지 않다. 예를 들어, ‘8·9·3(야쿠시(자)부타)’라는 게 있다. ‘8(야)+9(쿠)+3(시)=20’으로 부타(망통)인데 ‘가마쿠라 부타’라고도 한다.

이유는, 가마쿠라 막부 시절, 지방 상인 협회를 상대로 막부와 영주가 ‘자야쿠(座役)’라는 명목으로 세금을 뜯어낸 것과 관련이 있다. ‘자야쿠’를 뜯어내는 이 깡패 같은 불한당들을 ‘자+야쿠’를 거꾸로 뒤집어 읽은 은어, ‘야쿠+자’라 불렀다. 그리고 여기에서는 ‘8·9·3’→야쿠시→야쿠자→자야쿠→가마쿠라로 이어지는, 마치 수수께끼 풀이와 같은 연상연결이 일어나게 된다.

‘2·7·10’도 마찬가지다. 이 숫자 조합은 “니시치(2,7)가 도오(10)루 미토카이도(二七が通(十)る水戸街道-이칠(2,7)이 지나가는(10) 미토 카이도)”라고 읊는다. 일본 3대 정원의 하나로 손꼽히는 미토의 가이라쿠엔(偕楽園)은 2월은 매화, 7월은 싸리꽃이 아름답기로 유명하며, 도카이도(東海道)를 무대로 활약했던 협객 기라노 니키치(吉良の仁吉)를 소재로 한 “니키치가 도오루 도카이도(仁吉が通る東海道-니키치가 지나는 도카이도)”를 의식한 언어유희이다.

그리고 여기에서도 ‘2(니)·7(시치)·10(도오)’→‘니키치가 도오루 도카이도’→‘니시치가 도오루 미토카이도’로 이어지는 연상연결이 일어나게 된다. 그리고 이는, 한국의 그것과는 구별되는 방법상의 특징이라 할 수 있다. 이에 필자는 숫자 조합에서 보이는 이러한 언어유희 방법의 문화적 차이에 관심을 가지게 되었다. 본 연구를 시작하게 된 계기이다.

이에 본고에서는 한국의 골패와 화투, 그리고 일본의 가루타에서 보이는 도박 용어의 숫자 조합을 중심으로 언어유희 방법의 특징을 비교 고찰해 보았다.

## II. 한국 도박 용어의 숫자 조합 언어유희 방법

도박 용어 관련 국내 선행 연구로는 화투 놀이의 전승 과정과 관련 가요의 문예적 특징을 검토한 구사회(2023)를 우선 들 수 있다. 이 논문 에 의하면, 일본의 하나후다(花札) 도박 ‘롯데켄(六百間)’은 1960년대에 한국에서 ‘육백’이라는 이름으로 성행하였는데, 이를 주제로 삼은 화투가가 근대 가사집 『금수강산 유람기』에 보인다고 한다. 구사회(2023)에 소개된 해당 「화투가(花鬪歌)」<sup>4)</sup>를 번역 소개하자면 다음과 같다.

문명개화의 세상이 닥쳐오니, 화투 놀이가 세상에 나왔구나. 열두 달의 꽃을 가지고 싸우는 이 놀이는, 각각 네 장씩 짝을 맞춰 따는 것이라. 달수를 계산해 10을 채워 근본을 찾는 것이요, 그 근본을 잃는 자는 패배하리라.

깨닫지 못한 채 보낸 24절기는 음(陰)의 기운으로 색욕만 성하다가 지나가고, 깨달음을 얻고 맞이한 24절기는 양(陽)의 기운으로 돌아와 결실을 맺으러 오네. 있고 없음이 각자의 권한에 달려 있으나, 심판의

4) 開花世上 當到하니/花鬪遊技 出世로다//十二月花 島戰人/各四伴同 打取라//月算通十 尋本이요/失其本者 負也로다//無覺而 二十四는/起陰而 盛色去요//有覺而 二十四는/歸陽而 結実來라//有無各在 其權이나/審判之場 実収로다//陰陽兩數 려여蒲하니/自作歸路 不免이라//虛殼者는 空歸也오/有角者는 実得이라//五覺者爲 十章은/土王用事 大定이요//十角者爲 九章이나/五打則桐 加十하니//三獨百靈 分明하다/五運則起 十道라//五光百度 放光하면/百靈百中 時節일세//正松白鶴 起一하야/黃菊丹楓 終九하니//始種終実 九一로서/十成大道 中興일세//二三四五 六七에/亂色各尊 花鬪타가//空山明月 登高하니//一雁聲 四海秋라//十月黃丹 一色으로/金井梧桐 歸根하니//玄武登陽 出世로다/花落成実 自然일세//一二三 紅團成은/四五六 草團成과//七六將 靑團成은/三團三成 眞主오내//加計算 三時馬는/午將竜化 出이로다//雨中行人 執權할 때/覺者 登用爲라//松桐月 清閑時는/道德君子 雅趣로다//塵与蝶道 下止에는/小變化大 仙遊라//花月酒 三百盃로/大抱天地 一飲하니//已三百 大數來라/諸道歸空 金光일세//七帶先着 壯元하면/先天小數 判決이요//四光合竜 化飛로는/後天大數 終判일세//九與一而 作通하니/始終合이 十道로다//十道成而 幕通하니/無對天地 獨長일세//花開花落 結実하니/花鬪未化 土歸로다//終止判斷 當到하면/各自尋本 生覺이라//是謂名曰 六百이니/六者己也 百也中也

마당에서는 실제 거둔 것으로 결정되리라. 음양의 두 수(數)가 어지러이 섞여 있으니, 스스로 지은 길을 피할 길이 없구나. 빈 껍데기뿐인 자는 공허하게 돌아가고, 깨달음이 있는 자는 실리를 얻으리라.

5개의 광(光)이 10개의 장(章)이 됨은 토왕(土王)이 일을 맡아 크게 정해진 것이요, 10장의 꺾이 9장(꺾테기 등)이 되기도 하지만, 다섯 장을 치면 오동(12월)에 10이 더해지니, 삼독(三獨)과 백령(百靈)이 분명하구나. 오운(五運)이 일어나 십도(十道)를 이루네. 오광이 백도의 빛을 발하면, 백 번 쏘아 백 번 맞히는(百靈百中) 시절이로다.

1월의 소나무와 백학으로 시작하여, 9월 국화와 10월 단풍으로 끝을 맺으니, 시작에서 결실까지의 과정이 ‘십성대도(十成大道)’로 중흥하는구나. 2월 매화부터 7월 싸리꽃까지 온갖 색깔이 어지러이 화투판에서 존귀함을 다투다가, 8월 공산에 밝은 달이 높이 뜨니, 기러기 소리 들리는 온 세상의 가을이로다. 10월은 울긋불긋 단풍 일색으로 물 들고, 금정 오동나무(12월)가 뿌리로 돌아가니, 현무(북방, 겨울)가 양의 기운을 얻어 세상에 나오고, 꽃이 지고 열매 맺음은 자연의 이치라.

1, 2, 3월의 흥단(100점)과 4, 5, 7월의 초단(100점), 그리고 7, 6, 10월의 청단(100점)이 완성됨은 세 단이 합쳐져 진주(真主, 진짜 알짜배기 패(진아))가 오시는 것과 같네. 계산하여 삼시마(三時馬)가 나타나니, 낮의 장수(午將)가 용이 되어 솟아오르도다. 비 오는 날(12월 비광) 길 가는 이가 권세를 잡을 때, 깨달은 자가 등용되리라. 소나무(1월), 오동(12월), 달(8월)(마쓰키리보즈(松桐坊主)-150점)을 보며 한가할 때는 도덕군자의 고상한 풍류로다. 티끌 같은 세상과 나비의 길이 멈추는 곳에서, 작은 변화가 큰 신선의 놀음이 되네.

꽃(3월)과 달(8월)과 술(9월) 삼백 잔(鐵砲)-300점)으로 천지를 크게 품고 한 잔 마시니, 이미 삼백의 큰 수(운수)가 닳았구나. 모든 도가 공(空)으로 돌아가니 금빛 광명이라. 띠(단) 일곱 개(600점)를 먼저 차지해 장원하면 선천의 작은 운수가 판결 나는 것이요, 사광(600점)이 합쳐져 용이 되어 날아오르면 후천의 큰 운수가 최종 판가름 나리라. 9와 1이 합쳐져 통하니 시작과 끝이 합쳐진 ‘십도(十道)’로다. 십도가 이루어져 막힘없이 통하니, 비길 데 없는 천지에 홀로 우뚝 서도다. 꽃이 피고 저서 열매를 맺으니, 화투의 변화를 알

지 못한 선비들은 돌아가는구나. 마지막 판단의 때가 닥치면 각자 근본을 찾아 생각할지니, 이를 일컬어 ‘육백(六百)’이라 하니, ‘6’은 자기 자신(己)이요 ‘백(100)’은 그 중심이로다.

육백에서는 오광 중 비광을 제외한 나머지 사광을 모으면 600점이 된다. 또 총 10장의 띠 중에서 7장을 모아도 600점으로 승부가 난다.

또는 ‘이노시카초(猪鹿蝶, 7월(싸리꽃에 멧돼지), 10월(단풍에 사슴), 6월(모란꽃에 나비)-300점)’ 3장이나, ‘땃포(鉄砲, 3월(벚꽃), 8월(보름달), 9월(국화)-300점)’ 3장을 모으는 방법도 있다.



[자료2] 하나후다(花札)

‘땃포’라는 명칭의 유래는 술을 마시며 봄꽃 구경과 가을 보름달 구경을 하는 것과 관련이 있다. 국화주(9월)를 마시며 벚꽃 구경(3월)과

달구경(8월)을 하는 3가지 패가 모였기에 원래는 ‘노미(飲み-술 마시기)’라고 불렀다. 하지만 비가 오면 꽃구경과 달구경을 망치게 되고 모처럼 모인 패가 힘을 발휘하지 못하기에, 비가 오면 무용지물이 되는 ‘뗏포(화승총)’에 빗대어서 이렇게 부르게 되었다.

이 경우, 비(11월) 패를 본의 아니게 따게 되면 모처럼 모은 3장의 패(뗏포)는 그 효력을 잃게 된다. 우리나라에서는 ‘대포(大砲)’로 오해되어 사용되고 있지만 위의 화투 노래에서는 “크게 품는다”라는 의미의 ‘대포(大砲)’로 이해하고 있다.

그리고 도박에서의 이러한 숫자 조합에는 언어유희가 개입되는 경우가 많다. 예를 들어, ‘1·2·8’은 ‘따라지(1+2+8=1끗)’라고 해서 망통 다음으로 낮은 패다. 한국 전쟁 당시 38선을 따라 월남한 사람들을 쓸모없는 이방인 취급하여 텃세를 부리며 배척했던 표현인 ‘38 따라지’도 여기에서 나왔다. 화투에서의 ‘3광’과 ‘8광’이 서로 조합을 이루면 ‘38 광땡’이 되어 무조건 이기지만, 광이 아니면 3과 8의 조합은 1끗으로 거의 지기 때문이다.

또, ‘안경 가보(1+8=9끗 가보)’는 숫자 8이 안경 모양과 비슷한 데서 유래하였다. ‘오오(5·5-망통)’는 같은 숫자 5 두 장이 모여 합이 10(0끗)이 되는 경우로, 땡으로 인정해 주면 강력한 ‘5땡’이 되지만, 그렇지 않을 때는 “오오(5+5) 잡고 오열(5, 10)한다”라는 말이 있을 정도로 허망한 패이다. 울음소리는 대개 ‘엉엉’이지만 여기에서는 ‘오오’가 되었다.

‘장땡(10·10)’은 10의 패 두 장이 모인 것으로, 투전과 화투를 통틀어 ‘38광땡’ 다음으로 높은 족보이다. “장땡 잡으면 나랏님도 안 부럽다”라는 말도 여기에서 나왔다. ‘장(10)’을 연달아 뽑아 판을 휩쓰는 사람을 그래서 『삼국지연의』에 나오는 “장판교의 조자룡”이라고 부른다. 단, 땡이라는 족보가 없는 경우에는 망통(0점)이 되는 ‘장망통(10·10)’이 된다.

한편, 골패라는 도박에서는 두 자리의 숫자 조합이 주로 보인다. 골패는 도미노처럼 납작하고 길쭉한 직사각형 골패 한 개에 두 개의 주사위

눈이 합쳐져서 그려진 도박 도구이다. 굳이 주사위 2개를 따로 던질 필요 없다. 골패는 합한 눈의 끝자리 숫자가 ‘1끗’이 되는 ‘오륙(5·6)’부터 ‘망통(0)’이 되는 ‘사륙(4·6)’과 ‘준오(5·5)’의 총 21개 조합이 있다.<sup>5)</sup> 똑같은 패가 2개인 경우도 있기에 도합 32짝 또는 64짝이 된다.

[표 1] 골패 숫자 조합

1	2	3	4	5
오륙(5+6)	통소(1+1) 주륙(6+6)	쥐코(알리) (1+2)	진아(2+2) 소삼(1+3)	백사(1+4) 아삼(2+3)
6	7	8	9	10
백오(1+5) 장삼(3+3) 어사(2+4)	백륙(1+6) 삼사(3+4) 관이(5+2)	직홍(4+4) 삼오(3+5) 아륙(2+6)	사오(4+5) 삼륙(3+6)	사륙(세륙)(4+6) 준오(5+5)

5) ‘오륙(五六)’은 ‘대아(大兒/垂)’라고도 한다. ‘소이(一一)’는 ‘소아’라고도 한다. ‘주(준)륙(六六)’은 ‘천패’라고도 하며 합이 가장 높은 수이다. ‘쥐코(一二)’는 구멍이 위에 1개, 아래에 2개인 패로 쥐의 꼬 모양에서 유래했다는 설과, 쥐 코딱지 만큼 형편없이 작은 수에서 유래했다는 설이 있다. ‘진아(二二)’는 ‘진짜 알짜배기’ 같은 패라는 뜻으로 ‘진아(真兒/垂)’라고도 한다. ‘소삼(一三)’은 숫자 3이 들어간 패 중에서 가장 작은 삼이라는 뜻이다. ‘일사(一四)’는 소삼과 만나면 ‘백사’, 또는 ‘홍사’라 불리는 골패 조합의 기본이 되는 패이다. ‘아삼(二三)’은 ‘일오(一五)’와 만나면 ‘백오’가 된다. 두 패를 나란히 놓았을 때의 모양때문에 ‘도끼’라 불린다. 또는 술술 풀린다고 해서 ‘육순(六順)’이라고도 한다. ‘장삼(三三)’은 숫자 3으로 나올 수 있는 가장 큰 패이다. ‘어사(二四)’는 2의 발음을 약간 바꾼 것이다. ‘일육(一六)’은 ‘백륙’, 또는 ‘세오’라고도 하며, 위에는 구멍이 1개, 아래에는 구멍이 6개가 있는데 그 모양이 말의 꼬와 비슷하다고 하여 ‘말꼬’라 불리는 패이다. ‘삼사(三四)’는 ‘치아’라고 불리며, 구멍 배치가 이빨 모양과 닮았다고 해서 붙여진 명칭이다. ‘관이(五二)’는 ‘준사’라고도 하며 관직이나 관청의 물건과 모양이 비슷하다고 한다. ‘사사(四四)’는 바로 흥하는 즉시 맞아떨어지는 패라는 의미인 ‘직홍’으로도 불린다. ‘삼오(三五)’는 구멍의 배열이 북두칠성 별 모양과 비슷하다고 하여 ‘별아(別兒/垂)’라 불린다. ‘이육(二六)’은 ‘아륙’, 또는 ‘거북’이라고도 한다. ‘사오(四五)’는 버금가는(아垂) 좋은 수라는 의미에서 ‘합아(合兒/垂)’라고 한다. ‘삼륙(三六)’은 구멍 합이 9개인 패로, ‘크고 귀한 아이’라는 뜻에서 ‘태아(泰兒/垂)’라고도 한다. ‘사륙(四六)’은 신선처럼 귀한 패라는 뜻으로 ‘선패(仙牌)’라고도 한다. ‘준오(五五)’는 위아래로 5개씩 뚫린 구멍이 마치 대화꽃잎 같다고 해서 ‘매화’라고도 한다.

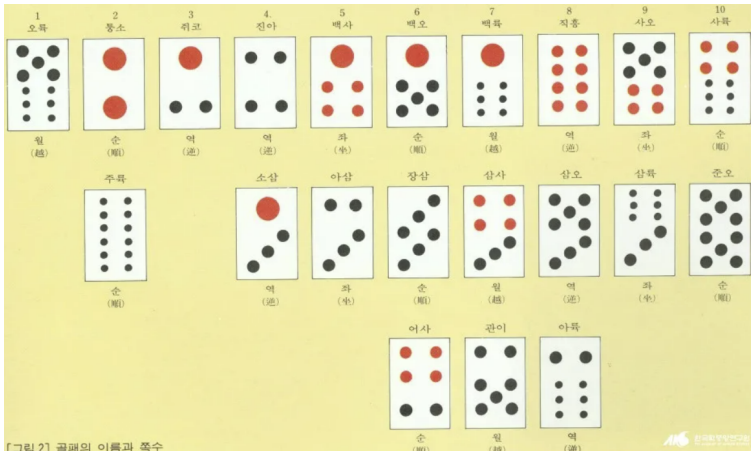
놀이 방법은 상대방이 낸 패의 낮은 쪽 주사위 숫자와 똑같은 숫자의 패를 끊이지 않고 내는 사람이 이기는 ‘꼬리 붙이기’와, 한 명씩 돌아가며 자신이 쥐고 있는 5개의 패에다 판 가운데에 놓인 패 1개를 더해서 같은 숫자나 모양의 세 쌍을 만들면 이기는 ‘포(飽)’ 따위가 있다. 가령, ‘진아(2+2)’가 2개, ‘장삼(3+3)’이 2개, ‘주륙(6+6)’이 2개면 ‘쌍비연(雙飛燕)’이라고 해서 점수가 3배 올라간다. ‘쌍진아’, ‘쌍장삼’, ‘쌍주(준)륙’의 끝 글자를 한 자씩 따서 ‘**아삼륙**’이라 부르는데 서로 죽이 딱딱 맞아떨어지는 최고의 친구를 나타내는 표현 ‘아삼륙’은 바로 이 골패 도박에서 비롯된 것이다. 그리고 이러한 골패 도박 용어를 이해하고 하응백(2011) 「골패타령」을 보면 숫자 조합이 확연히 눈에 들어온다.

일싸 오날 하도나 좋아 골패 짝패 하여 보자. **쌍준(주)륙(六六/六六)**에 **삼륙(三六)**을 지르고 **쌍준오(五五/五五)**에 **삼오(三五)**를 지르니 **삼십삼천(三十三天)** **이십팔수(二十八宿)** **북두칠성(北斗七星)**이 앵돌아졌구나. (후렴 생략) **쥐코(一二)** **사오(四五)** **삼륙(三六)**하고 **백사(一四)** **사오(四五)** **아륙(二六)** 하니 홀아비 쌍수가 나달아 오누나. (후렴 생략) 청부동(靑不同) 백부동(百不同) **매화(梅花, 五五)**가 되고 **소삼(一三)** **관이(五二)** **사륙(四六)**을 하고 **소삼(一三)** **어사(二四)** **오륙(五六)**을 하니 옥당(玉堂) 쌍수가 뒤집어지누나. (후렴 생략)

‘쌍준(주)륙((6+6)×2=24)’에 ‘삼륙(3+6=9)’을 지르면 ‘24+9=33’이 되고, ‘쌍준오((5+5)×2=20)’에 ‘삼오(3+5=8)’를 지르면 ‘20+8=28’이 된다. 그래서 ‘삼십삼천(33)’ ‘이십팔수(28)’ 북두칠성이 되는 것이다. 6개 패의 점수 총합은 ‘33+28=61’이다. 또, ‘쥐코(1+2)’, ‘사오(4+5)’, ‘삼륙(3+6)’은 ‘3+9+9=21’이 되고 ‘백사(1+4)’, ‘사오(4+5)’, ‘아륙(2+6)’은 ‘5+9+8=22’가 된다. 따라서 총합은 ‘21+22=43’이 된다.

한편, ‘소삼(1+3)’, ‘관이(5+2)’, ‘사륙(4+6)’은 ‘4+7+10=21’이 되고 ‘소삼(1+3)’, ‘어사(2+4)’, ‘오륙(5+6)’도 ‘4+6+11=21’이 되어 총점은 ‘21+21=42’가 된다. 홀아비 쌍수는 43점이고 옥당 쌍수는 42점이다. 한

끗 차이로 뒤집어지고 말았다.



[자료 3] 골패 숫자 조합

이상, 한국의 도박 용어에 보이는 숫자 조합에 대하여 살펴보았다. 화투 용어의 경우, 룯팍켄 같은 하나후다 도박의 영향을 받았기에 한국 특유의 숫자 조합을 찾아보기 힘들었지만, 유사한 발음을 의식한 경우는 얼마든지 확인할 수 있었다.

먼저, 도리 짓고 땡에서의 ‘땡(당)구장(1·9·10)’, ‘살살이(4·4·2)’, ‘꼬꼬장(5·5·10)’, ‘오천평(오리밭)(5·7·8)’, ‘쪽쪽팔(6·6·8)’, ‘팍팍싸(8·8·4)’, ‘구구리(9·9·2)’와 같은 숫자 조합은 발음의 유사성을 의식한 언어유희가 개입된 경우이다. 그리고 이 경우는 족보를 외우기 위한 암기의 목적이 크다 할 수 있다. 또, 숫자 ‘5·5’를 ‘영영’ 울음소리에 비유하여 ‘오오/오열’로, 껍데기 1곳을 3·8 광땡을 의식하여 ‘삼팔따라지’로, ‘1·8’을 ‘안경’에 빗댄 언어유희를 확인할 수 있었다.

한편, 골패의 도박 용어는, 두 개의 숫자 중 앞쪽 숫자의 발음을 살짝 바꾸거나(아삼, 어사, 안륙, 소삼, 장삼, 관야, 준오, 백오, 주륙, 백륙), 아예 별칭으로 바꾼 경우(직홍), 또는 골패의 구멍 숫자와 모양에서 연상

되는 사물의 명칭으로 바꾼 경우(쥐코, 말코, 통소, 매화, 도끼)가 많다는 사실을 확인할 수 있었다.

특히 첫 번째의 경우는 숫자 ‘1(일)’과 ‘2(이)’의 혼동을 피하려는 의도가 보인다. 셋다 도박에서 ‘1·2(일이)’를 ‘알리’, ‘2·4(이사)’를 ‘어사’, ‘2·6(이륙)’을 ‘아륙’, ‘1·3(일삼)’을 ‘소삼’, ‘2·3(이삼)’을 ‘아삼’이라고 하는 이유도 그 때문이다.

‘2·4(어사)’를 의식하여 ‘2·3’을 ‘어삼’이라고 하지 않고 ‘아삼’이라고 한 것은 ‘2·4’를 ‘아사’라 하지 않고 ‘어사’라 한 이유와도 관계가 있어 보인다. 굶어 죽는다는 의미의 ‘아사(餓死)’를 피하려면 ‘어사’가 될 수밖에 없고, ‘어사’와의 혼동을 피하기 위해서는 ‘어삼’보다는 ‘아삼’이 바람직하기 때문이다. 또, ‘3·3(삼삼)’을 굳이 ‘장삼’이라고 하는 이유 역시 ‘3·4(삼사)’와의 혼동을 피하기 위함일 것이다. ‘4·6(사륙)’을 ‘세륙’이라고 읽는 것 역시 ‘삼륙’과의 혼동을 피하기 위함이다. 이상 한국의 도박 용어에 보이는 숫자 조합의 언어유희 방법에 대하여 알아보았다.

### Ⅲ. 일본 도박 용어의 숫자 조합 언어유희 방법

에도시대의 하나시본(噺本) 『쓰유노 신가루구치 바나시(露新軽口はなし)』(1691년) 권1, 제17화 「벼락의 도박(雷の博打)」에는, ‘라이코(雷公, 벼락신) 카부’ 또는 ‘가미나리(雷) 카부’라 불리는 ‘파치파치산(八八三, 번쩍번쩍씨)’과 관련한 숫자 조합 언어유희가 보인다. 武藤禎夫(1976)에 번각된 원문<sup>6)</sup>을 번역하자면 다음과 같다.

6) さる寺の庭に大きな銀杏の木有。その上へ雷落ち、銀杏微塵になり、根まで掘起こしたるように無くなりけり。長老、どうじゅう二人連れ出て見、扱ノゝ大き成雷かな。是は雷にてはあらず。かくのごとく銀杏の根から取ば、さだめてすりにてあらんという。神なり、上なりきいて、いや、すりにてはあらず。成程かみなり也。坊主三

어느 절 마당에 커다란 은행나무(오이초(大銀杏)=오이초(8)와 동음)가 있었다. 그 위로 벼락이 떨어져 은행나무가 산산조각 났고, 뿌리까지 파헤쳐진 듯 사라져 버렸다. 주지 스님과 동자승 둘이 함께 나와 이를 보고는 “세상에, 참으로 대단한 벼락(가미나리)이구나”라고 했다. 그러자 누군가 말하기를, “이는 벼락의 소행이 아닙니다. 이토록 은행나무를 뿌리째(0점) 가져간 걸 보니, 필시 소매치기(스리=도박에서 나쁜 패가 나와 돈을 잃는다는 의미) 소행일 것입니다”라고 했다. 벼락 신이 위에서 이 말을 듣고는, “아니, 소매치기가 아니지. 정말 벼락이 맞다고. 중 세 명(0점, 망통)이 나타났잖아?”하고 말했다. 그러자 주지 스님은 “그건 추측일 뿐이오”라고 답했다. 벼락 신이 말하기를, “커다란 은행나무는 ‘오이초(8)’요. 뿌리(0점)까지 없어진 건 스님(머리카락이 없는 대머리로 0점을 의미)이 세 명, 즉 ‘삼마이 보즈(三枚坊主, 그림이 그려진 10이나 11, 또는 12의 패 세 장이 나오면 0점)’이니 이것은 ‘부타(0점, 망통)’이러오”라고 하였다. 주지 스님이 묻기를, “그러면 당신은 무슨 벼락이오?” 하고 물으니, 벼락 신이 답하기를, “파치파치(8·8, 번쩍번쩍)에 산(3)이러오.”

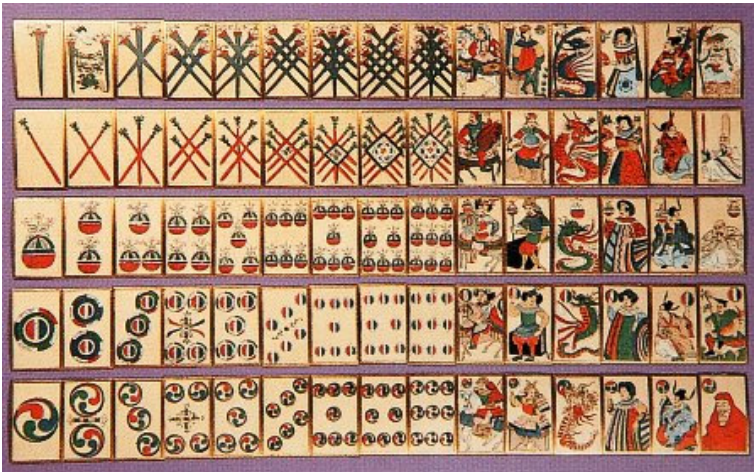
어느 절의 뜰에서 있던 커다란 은행나무에 벼락이 떨어져 뿌리째 뽑히자, 중 세 명이 뜰에 나와 소매치기(스리)의 소행이 아닌지 의견을 나누는데, 하늘에서 이를 듣고 있던 벼락 신이 그건 아니라며 말참견한다.

‘스리(スリ)’는 소매치기를 의미하는 일본어로, 도박에서 돈을 잃는다는 의미의 ‘스루(摩る)’와 동음이다. 도박에서 돈을 잃는(스루) 주사위 눈(메)을 그래서 ‘스루메’라 한다. 일본인들이 말린 오징어를 ‘스루메(スルメ)’라고 하지 않고 굳이 ‘아타리메(あたりめ-돈을 따는 주사위 눈)’라고 하는 이유이기도 하다. 이 이야기에서 ‘큰 은행나무’ 즉 ‘오이초(大銀杏)’는 ‘오이초(8)’를 의미하는데, 벼락을 맞아 뿌리까지 죄다 파헤쳐진 상태가 되고 말았으니 부타(망통), 즉 ‘0점’이다. 벼락을 맞는 바

人出たやらんと云。長老、すいさんという。かみなり、大きな銀杏はおいちょうなり。根から取るは三人の坊主は三枚坊主よ。是ふた也という。長老、そちは何かみなりぞ。八八間の三と云々。

람에 ‘8끗’이 ‘0끗’이 되고 말았다.

그리고 이 이야기의 하이라이트는, 뭐니 뭐니해도 벼락신이 자신을 ‘파치파치(八八, 벼락이 치는 소리)’에 ‘산(三)’, 즉 ‘라이코(가미나리, 雷公, 벼락신)’라고 답한 결말 부분이다. 여기에서 ‘파치파치산(8·8·3)’의 세 숫자를 모두 더하면(8+8+3=19) ‘카부’가 된다. ‘8·8·3’이라는 숫자 조합이 ‘가미나리(벼락) 카부’라 불리게 된 이유이다.<sup>7)</sup>



[자료 4] 운순 가루타

여기에서 ‘세 명의 스님’은 ‘산마이 보즈(三枚坊主-석 장의 스님)’ 즉, 숫자가 아닌 그림이 그려진 패(10 여왕(도오) 또는, 11 말 탄 기사(우마)나 12 왕(키리))의 조합을 의미하는데 이는 ‘부타’가 되는 특수한 패이다. 오늘날의 트럼프에서 ‘제인(11)’, ‘퀸(12)’, ‘킹(13) 세 장이 나와 망퉁이 된 격이다. 참고로, 하나후다(花札) 에서 같은 달(숫자)의 패

7) 참고로 ‘883’은 ‘바바산노 카부(ばばさんのかぶ, 할망구 카부)’라고도 한다. ‘할망구’를 의미하는 ‘바바婆’의 발음과 ‘파치파치(8+8)’의 발음이 서로 비슷하기 때문이다.

석 장이 동시에 깔리는 경우도 ‘산마이 보즈’라 한다.<sup>8)</sup>

그렇다면, ‘세 장의 스님(산마이 보즈)’이라는 명칭은 도대체 어디에서 유래한 것일까? 여기에서 필자가 주목한 것이 48장짜리 종래의 텐쇼 가루타를 개량한 75장짜리 운슨 가루타(ウンスンカルタ)이다. 에도시대 중기인 1700년대에 대유행한 운슨 가루타에서는 1부터 9 다음에는 ‘우마(말, 10)’, ‘키리(무사, 11)’, ‘소타(여자 무사(시종), 12)’, ‘순(중국인, 13)’, ‘운(복신, 14)’, ‘도라곤(용, 15)’ 순으로 그림패가 배열된다.

그리고 ‘운(14)’의 자리에는 달마(達磨)대사와 네 명의 칠복신, 이렇게 총 다섯 명이 등장하는데, 칠복신 네 명 중 ‘다이코쿠텐(大黒天)’과 ‘에비스텐(恵比寿天)’은 스님(보즈)의 삭발한 머리가 아니다. 따라서 산마이 보즈에서의 세 명의 스님은, ‘후쿠로쿠주(福祿寿)’와 ‘호테이(布袋)’에 ‘다루마(達磨)’, 즉 달마대사를 추가한 세 장의 패에서 유래한 것이 아닐까 추정된다.

한편, 우에다 아키나리(上田秋成)가 쓴 에도시대의 우키요조시(浮世草子) 『고쇼쿠 바이카가키(好色梅花垣)』(1745년 권2의 1 「가루타 치며 새 쫓는 타령(嘉留多のたゞき鳥追節)」를 보면, 오이초카부 도박과 관련한 다양한 숫자 조합이 1일부터 10일까지 순서대로 숫자 노래 형태로 보인다. 尾崎久彌(1967)에 소개된 원문<sup>9)</sup>을 번역하면 다음과 같다.

8) 이 경우, 같은 달의 나머지 패 한 장을 쥐고 있는 사람에게는 한 번에 네 장을 다 딸 수 있으니 좋은 패가 되지만, 상대방으로서는 달갑지 않은 패라 할 수 있다. 또한, 가루타 도박에서의 ‘산마이 보즈’는 부타로, 하나후다의 좋은 패 조합인 ‘마쓰키리보즈(松桐坊主, 1월, 12월, 8월)’와는 다르다. 마쓰키리보즈에서 8월 패를 보즈라고 부르는 이유는, 참 역새 민동산 그림이 마치 스님(보즈)의 머리처럼 보이기 때문이다.

9) はじまる朔日は一五三の御かぶ、ぬいとこノゝにはしんとこと正月が御ざるとて、御飾かぶと名づけたは、定の物でござる。二日の日がまた二三四の御かぶ、鎌倉海道は合点か。おゝそれじゃ先ず、それじゃのぼりかぶと名づけたは、定の物でござる。三日の日はまた三々の御かぶかるたの中での大明神、是は一杯食らわした。三じゃの神の御託宣、今宮かぶと名付けたは、定の物でござる。四日の日はまた四々に虫をとってつけ目じゃが合点か。おいちょうもかぶもたまらずまいと。根からしゃんと押し込んだは、定の物でござる。五日の日はまた五々に九をとってでつくかぶと名付けたは、定の物でござる。六日の日はまた競いに競ふて取つたれば、

시작하는 초하루(1일)는 일오삼(1·5·3-이치고산)의 ‘오카부(9)’라, “얼씨구 절씨구 지화자(에이토코 에이토코 신토코)” 정월이 왔dahye, ‘오카자리 카부(장식 카부)’라 이름 붙인 것은 정해진 이치라오. 2일은 다시 이삼사(2·3·4-니산은)의 ‘오카부(9)’, 가마쿠라 카이도(鎌倉海道) 라는 말 납득하시오? 오호, 그렇군. 우선, 그래서 ‘노보리 카부(상경 카부)’라 이름 붙인 것은 정해진 이치라오. 3일은 다시 삼삼삼(3·3·3)의 ‘오카부(9)’, 가루타 중에서 대명신(부처님), 이거 한 방 먹였구려. “3이요(산자(三じゃ-3이로다)와 산자(三社-삼사)는 동음”라니 신의 신탁이라, ‘이마미야 카부(今宮かぶ, 이마미야 삼사(今宮三社)와 동음)’라 이름 붙인 것은 정해진 이치라오. 4일은 다시 사사(4·4-시시)에 벌레(1-무시) 패를 잡으니 딱 좋은 패인데 납득이 가시오? “오이초(8)든 카부(9)든 겁낼 게 없지요.” 하며, 애초부터 돈 거는 건 정해진 이치라오. 5일은 다시 오오(5·5)에 구(9) 패를 잡으니 ‘데쓰쿠(出尽く, 앞에서 이미 10(5+5)이 다 나와 버림) 카부’라 이름 붙인 것은 정해진 이치라오. 6일은 다시 서로 앞다투어 패를 잡았더니, 어이쿠 남소사(南無三宝), 육육(6·6)에 팔(8)을 잡으니 ‘야쿠시 부타(893-망통)’에 빠져든 것도 신기한 일이고. 7일은 다시 칠칠(7·7-시치시치)에 고(5)로가이(御容外-제가 강한 패가 나와서 송구하지만) ‘니조노 구란도(二条藏人=아이고 와카(愛護若)=치고稚兒) 아이고(愛護)카부’라 이름 붙인 것은 정해진 이치라오. 8일은 다시 팔팔(8·8-파치파치)에 삼(3-산)을 잡으니, 2월인지 8월인지 천둥소리 과광광 울려 퍼지는 것을 ‘라이코(雷公-벼락신, 가미나리)카부’라 이름 붙인 것은 정해진 이치라오. 10일은 다시 ‘도오(10)와 ‘우마(馬-11)와 ‘키리(12)를 가지고 데라마치 거리(寺町通り)를 지났(도오)더니, 머리 큰 스님·머리 작은 스님·원숭이

南無三宝、六々に八を取って薬師ぶたに踏み込んだは、新奇なことでござる。七日の日はまた七々に間の五りよぐわいながらも、二条藏人愛護かぶと名付けたは、定の物でござる。八日の日はまた八々に三を取って、二月か八月かどんぐわらがノノとなってきたは、雷公かぶと名付けたは、定の物でござる。十日の日はまた十と馬とのキリを持ち、寺町通りを通りたれば、大ぼう小ぼうさるこぼ、いろノノのベマをきて、三枚坊主に引っ張ったは。新奇な事でござる。尾崎久弥(1967), 「好色梅花垣」『国文学:解釈と鑑賞』32(5), 至文堂, pp.34-46.

스님 등이 온갖 옷을 차려입은 ‘산마이 보즈(三枚坊主)’의 부타(망통)패를 잡은 건 신기한 일이라고.

① ‘1·5·3’은 정월에 현관에 매다는 한 줄, 다섯 줄, 세 줄짜리 매듭 줄 장식(오카자리)인 ‘이치고산(一五三)’을 나타낸다. ‘이치고산’이라는 정월 장식의 명칭은 신사의 배전에 횡으로 길게 늘어뜨린 ‘시메나와(注連繩)’의 일곱 줄, 다섯 줄, 세 줄짜리 매듭 줄 ‘시치고산(七五三)’에서 유래한 것으로 추정된다.<sup>10)</sup> 여기에서 ‘이치고산(1·5·3)’의 세 숫자를 모두 더하면( $1+5+3=9$ ), 즉, ‘오카자리 카부(9)’가 된다.

② ‘2·3·4’는 낮은 숫자에서 높은 숫자로 한 단계씩 차츰 올라가기에 ‘노보리(上り) 카부’라고 한다. 세 숫자의 합( $2+3+4=9$ )은 ‘9’로 역시 카부가 된다.

‘2·3·4’는 ‘오카자키(岡崎) 카부’라고도 하는데, 그 이유는 에도에서 교토로 상경할 때 거치는 도카이도(東海道) 루트의 53개 숙박지 중 하나인 오카자키에서의 여인숙 아가씨들의 과도한 호객 행위 때문이다. 여행객의 저녁 식사와 술 시중을 들며 잠자리도 제공하는 여인숙 전속 ‘메시모리 온나(飯盛り女)’가 여행객 남자 손님을 붙잡을 때 쓰는 말인 “니산유테(兄さん 寄っておっ, 들러!)”의 발음이 ‘2(니)’, ‘3(산)’, ‘4(요)’와 비슷한 것에서 유래하였다.

일본인의 정서에서 이러한 연속된 형태의 커지는 숫자 조합은 지속적인 성장과 번영을 상징한다. 그래서 3개의 주사위를 사기그릇에 넣고 흔들다 엮어서 나온 눈의 합으로 승부가 결정되는 진치로린(チンチロリン) 도박에서 ‘123(히후미)’이나 ‘456(시고로)’이 나오면 판돈의 2배를 받는다.<sup>11)</sup> 오늘날 ‘1234’, ‘5678’과 같은 차량 번호판이 일본에서 인기인 이

10) 시치고산 시메나와에서 횡으로 길게 늘어뜨린 금줄은 구름을, 평행 사변형 형태의 4단짜리 하얀 종이 이음인 ‘시데(紙垂)’는 벼락을, 시메나와의 오른쪽에서 왼쪽으로 종으로 늘어뜨린 7개, 5개, 3개의 매듭 줄(‘시메노코(メの子)’) 묶음은 비를 각각 상징한다.

11) ‘롯데칸(六百間, 600점을 내면 이기는 화투 도박)’에서도 이러한 형태의 숫자

유이기도 하다.<sup>12)</sup>

③ ‘3·3·3’은 스사노오미코토(素戔嗚尊)의 5남 3녀 중 세 딸<sup>13)</sup>을 모신 이마미야 신사(今宮神社)를 의식한 ‘이마미야 카부’이다. “3이다”에 해당하는 일본어 발음 ‘산자(三じゃ)’와 이마미야 삼사를 의미하는 ‘산자(三社)’는 서로 동음이다. ‘3·3·3’→산자(3이로다)→삼사(三社)→이마미야 삼사(신사)로 이어지는 수수께끼 풀이 형태의 연상연결이 일어났음을 알 수 있다.

④ ‘4·4·1’에서는 ‘시(四), 시(四), 무시(一)’의 동음 반복을 의식한 언어유희가 보인다. ‘1’을 벌레(무시(虫))라고 하는 이유는 텐쇼 가루타에서 ‘무시(벌레)’로 불리기도 하는 ‘용’이 ‘1’의 위치에 자리하기 때문이다. ‘시시핀(4·4·1)’이 나오면, 자식(子-패를 나눠 받는 플레이어)이 부모(오야(親)-패를 나눠주는 딜러, 한국의 고스톱 도박에서는 ‘선(先)’ 또는 ‘노잡이’)에게 이긴다.<sup>14)</sup> 자식이 ‘도(胴-몸통, 부모)’를 베어

조합이 보인다. 즉, ‘1월(소나무에 학)’, ‘2월(매화에 피꼬리)’, ‘3월(벚꽃에 막)’의 패 3장을 나란히 모으면 ‘오잔(大三, 150점)’이 되고, 마찬가지로 1월, 2월, 3월의 빨간 띠(홍단) 3장을 모으면 ‘고잔(小三, 100점)’이 된다. 또한 진치로린에서는 같은 눈의 숫자가 3개 나오면, 조로메(ヅロ目)라고 해서 3배를 받으며, 특히 ‘1·1·1’이 나오면 5배까지도 받는다.

- 12) 오사카에서는 숫자가 계속 커지는 ‘5678’과 같은 오름차순의 차량 번호가 선호되기도 한다. 숫자가 계속 커진다는 것은 끝없는 번창을 의미하기 때문이다. 고베에서는 ‘1123(이치 이치 니 산)’이 ‘좋은 형님’을 의미하는 ‘이이 니산(いい兄さん)’과 유사하기에 인기가 있다. 도쿄의 시나가와(品川) 또는 요코하마(横浜)에서는 ‘1188’, ‘2525’의 선호도가 높다. 1188(이치, 이치, 하(파)치, 하(파)치)은 ‘좋은 엄마 또는 아빠’를 의미하는 ‘이이 하하(いい母, 이이 파파)’와 ‘2525(니고니고)’는 ‘생글생글’을 의미하는 ‘니코니코’와 발음이 비슷하다. 후지산 높이인 ‘3776’이나, 후지산의 다섯 호수(후지고코)를 연상시키는 ‘2255(후타쓰, 지(니), 고, 고)’, 후지산자락(후지산로쿠)을 의미하는 ‘2236(후타쓰, 지(니), 산, 로쿠)’도 인기가 있다. 편의점 로손의 전화번호 ‘5563(고고로쿠산)’는 ‘go, go, Lawson(5563-고, 고, 로쿠, 산(손))’을 의식했다.
- 13) 세 명의 여신은 중앙의 오나무치노 미코토(大己貴命), 동쪽의 고토시로누시노 미코토(事代主命), 서쪽의 구시나다히메노 미코토(奇稻田姫命)이다.
- 14) 나오는 패에 따라 자식과 부모의 승패가 달라지는 이러한 방식과 유사한 게임 규칙이 한국의 화투에도 있다. 밤에는 ‘일(1꽃)’에 가까울수록, 낮에는 ‘장(10꽃)’에 가까울수록 선(오야, 딜러)이 되는 ‘밤일낮장’이 그러하다. 참고로, 우리

죽이기에(四=死) ‘도기리(胴切り)노 카부’라고 한다. 이 숫자 조합(시시 무시(4·4·1))에서는 ‘시(四=死)’가 ‘4·4·1’과 ‘도기리(胴切り) 카부’를 연결하는 고리 역할을 한다.

⑤ ‘5·5·9’는 ‘5+5=10’이 되는 패가 앞에서 이미 나와 버려(데쓰쿠(出尽く)) 바닥을 친 제로 상태에서 가장 높은 패인 ‘쿠(9)’가 나온 경우로 ‘데쓰쿠 카부’라 한다. 참고로, ‘5·5·9’는 ‘곤곤스쿠 카부’라고도 하는데 이유는 ‘고고(5·5)’의 발음이 종소리 ‘곤곤’과 비슷하기 때문이다.

⑥ ‘6·6·8’은 ‘6+6+8=20’으로 망통이 되는 ‘히파리 부타(ひっぱりぶた)’이다. 세 번째로 나온 숫자가 ‘육(六)’이었다면 ‘6+6+6=18’로 ‘오이초(8)’가 되지만, 하필 마지막에 나온 숫자가 ‘육(六)’의 머리(돼지해 머리 두 부수(一))를 잡아당겨(히파리) ‘팔(八)’이 되어 버렸으니 나쁜 패다. ‘六’에서 ‘一(일본어로 나베부타(냄비 뚜껑)이라 한다)’를 떼어내면 ‘八’만 남는다. 마지막 세 번째 숫자가 ‘육(六)’이 아닌, ‘팔(八)’인 걸 안타까워하는 표현으로, 윗놀이로 치자면 모나 윗이 나올 뻔했는데 마지막 네 번째 윗이 뒤집어진 상황이다. 파자 수수께끼 방식이 이용된 경우라 할 수 있다.

이처럼 한자 부수를 떼어낸 파자 수수께끼 형태의 일본어 관용 표현으로 “이치카 바치카(一か八か)”가 있다. 단순히 “1이나 8이나”가 아니다. “모 아니면 도”라는 뉘앙스는 맞지만, 엄밀히 말하면 “짜(초丁)이나 흘(한半)이나”이다. 진지로린을 비롯한 흘짜 주사위 도박에서는 ‘짜흘’을 의미하는 ‘초한(丁半)’의 위쪽 한자 획이 각각 ‘이치(一)’와 ‘하치(八)’이다. 즉, ‘이치(一)=초(丁)=짜수’ ‘하치(八)=한(半)=흘수’인 셈이다. 50% 확률 도박에서 주사위가 ‘흘(이치)’인지 ‘짜(바치)’인지는 무척 중요하다.

---

나라의 도리 짓고 땡에서는 선(오야, 노잡이)이 되어 이기면 대개 판돈의 3배를 받고 노를 놓는다. 즉 선(딜러) 역할을 다음 사람에게 인계하는 것이다. 물론 가진 돈을 다 잃어도 노를 놔야 한다. 하지만 대개는 3배 뺏다는 의미로 많이 쓰인다. 돈을 많이 벌었다는 의미의 “노났다”라는 표현은 “노 났다”에서 유래한 것이다.

⑦ ‘7·7·5’를 ‘아이고 카부’라고 하는 이유는 가마쿠라 시대의 전설적인 미소년 ‘아이고노 와카(愛護の若)’와 관련이 있다. 남색이 발달한 시대에는 **치고(稚兒)**라 불리는 미소년이 성적인 파트너였다. ‘시치**시치고**(7·7·5)’의 발음 ‘**치고**’에서, 남색 대상으로 인기가 있었던 전설적인 미소년 니조노 구란도(二条蔵人) 아이고노 와카를 연상한 것이다. 그리고 여기에서는 숫자 ‘7’의 뒤쪽 발음 ‘치’와 숫자 ‘5’의 발음 ‘고’가 결합하면서 ‘7·7·5(시치시치고)’ → ‘**치고**’ → ‘**아이고노 와카**’로 연상 연결된다. 마치 수수께끼를 푸는 듯한 이런 방식은 일본 수수께끼의 전형적인 방법이라 할 수 있다.<sup>15)</sup>

⑧ ‘8·8·3’은 앞에서 소개한 『쓰유노 신가루구치 바나시』에 나오는 ‘가미나리 카부’이다. 중복되는 관계로 추가 설명은 하지 않는다.

⑨ 9일째는 없다. 이는 아마도 ‘9일째’가 숫자 ‘9(카부)’와 통하는 것을 의식한 의도적인 결락으로 보인다.

⑩ 10일째에 보이는 ‘10·11·12’는 『쓰유노 신가루구치 바나시』에서도 이미 소개된 바 있는 ‘산마이 보즈(三枚坊主) 부타’, 즉 망통이다. 가루타의 ‘도오(十, 여왕)’와 ‘우마(十一(馬), 기마 기사)’, 그리고 ‘키리(十二, 왕)’의 조합으로, 숫자의 합은 세 곳(10+11+12=3)이지만 그림판으로 된 패 세 장이기에 0점이 되는 특수한 패이다.<sup>16)</sup> 10일째에 나오는 데라마치 **도오리**(寺町通り)의 ‘**도오**’는 숫자 ‘십(十)’을 나타낸다. 그리고 절(寺)이라는 한자에는 파자 수수께끼처럼((十)+(一)+(寸)=寺) 숫자 ‘십일(十一)’이 들어 있으며, 이는 천태종의 11면 관음 신앙과도 연결된다. 여기에서 ‘데라마치 거리(도오리)’는 세 명의 스님으로 자연스럽게

15) 금영진(2015b:205-234) 참조.

16) 1663년에 무라마쓰 시게키요가 저술한 수학서 『산소(算叢)』, 1679년에 하이쿠 시인 히로세 이넌이 편찬한 하이카이집 『후타바슈(二葉集)』에서, 이 시기에는 그림패의 여왕을 ‘도오(十)’, 기마 기사를 ‘우마(十一)’, 국왕을 ‘키리(十二)’라고 불렀다는 걸 알 수 있다. 그 이전은 여왕은 ‘소타(sota, 여자 무사)’, 기마 기사는 ‘카발로(cavallo, 말이라는 의미의 카바)’, 국왕을 ‘레이(키리chri)’, 용을 ‘운(um)’ 또는 발음이 변하여 ‘썬’ 혹은 ‘핀’으로, 모두 포르투갈어로 불리고 있었다. 에도시대는 파충류를 별레로 분류하였기에 용의 그림패를 ‘무시(虫)’라 불렀다.

이어지는 연상연결 고리의 역할을 한다.

[표 2] 『고쇼쿠 바이카가가키』에 보이는 숫자 조합

一日	二日	三日	四日	五日
一/五/三 오카자리 카부	二/三/四 노보리 카부	三/三/三 이마미야 카부	四/四/一 도기리노 카부	五/五/九 테쓰쿠 카부
六日	七日	八日	九日	十日
六/六/八 히파리 부타	七/七/五 아이고 카부	八/八/三 라이코(가미 나리)카부	없음	十/十一/十二 산마이보즈 부타

이상에서 알 수 있듯이, 일본의 도박 용어에서 확인되는 숫자 조합 언어유희는 단순히 발음의 유사성만 의식한 게 아니라, 역사적인 배경 지식이 요구되는 수수께끼 형태의 복합적인 연상연결 방법을 적극적으로 활용하였음을 알 수 있다.

그리고 이러한 방식은 한국의 도박 용어에서 확인되는, 발음의 유사성을 의식한 단순한 숫자 조합 방법과는 분명 구별되는 점이다. 발음의 유사성에 더해, 수수께끼 풀이 같은 연상연결 언어유희 방식이 일본의 도박 용어 관련 숫자 조합 내에서는 흔히 작동하고 있음을 알 수 있다.

#### IV. 맺음말

이상, 한일 양국의 도박 용어 관련 숫자 조합의 언어유희 방법에 대하여 비교 고찰해 보았다.

숫자 조합에 있어서 동음 또는 유사한 발음을 의식한 언어유희가 발생하는 건 한일 양국 공통이다. 하지만 한국의 경우, ‘1(일)’과 ‘2(이)’, ‘3(삼)’과 ‘4(사)’의 발음 유사성으로 인하여 발생할 수 있는 혼동을 피

하기 위한 부분적인 발음 변형이 일어나는 경우가 많음을 알 수 있다.

반면, 일본의 도박 용어에서는 숫자 조합의 발음이 연결 고리 역할을 하면서, 숫자 조합을 전혀 엉뚱한 제삼자와 연결하는 비약적이고도 복합적인 언어유희의 방법이 보인다. 그리고 이러한 연상연결 조합의 방식은 일본의 수수께끼나 동물 조합의 언어유희에서 흔히 쓰이는 전형적인 방법이다.

숫자 조합의 한일 비교에서 늘 느끼는 건 일본어 발음의 다양성이 불러온 언어유희의 풍부함이다. 그러나 도박 용어 관련 숫자 조합에서는 숫자의 발음이 다양하지 않더라도 풍부한 언어유희가 얼마든지 가능하다는 걸 알 수 있다.

그리고 이는, 유사한 발음을 의식한 연상연결 작용이 일회성으로 그치고 마는 게 아니라, 2차, 3차 복합적으로 이어지는 데 기인하는 바가 크다. 꼬리에 꼬리를 물고 확대되어 가는 뉴런의 구조가 보이는 대표적인 것이 바로 일본의 수수께끼이다.

일본의 도박 용어에 보이는 숫자 조합 언어유희에서는 수수께끼의 힌트 역할을 하는 연결 고리가 늘 존재한다. 일본 도박 용어의 숫자 조합 언어유희를 이해하는 과정은 마치 일본 수수께끼를 푸는 과정과도 유사한 것이다.

## ■ 참고문헌

- 구사회(2023), 「화투놀이의 전승 과정과 관련 가요의 문예적 특징」, 『溫知論叢』 제75집, pp.118-138.
- 금영진(2015a), 「일본도상(圖像)문화를 통해 본 동물조합의 방법과 의미-언어유희·미타테(見立て)·복합을 중심으로-」, 『비교 일본학』 34, 한양대학교 일본학 국제비교연구소, pp.21-41.
- 금영진(2015b), 「수수께끼의 방식 한일 비교」, 『외국학 연구』 (33), 중앙대학교 외국학연구소, pp.205~234.
- 금영진(2016), 「동아시아 소화(笑話)·속담(俗談) 속의 동물 조합 상징성 비교」 『비교문화연구』 42, 경희대학교 비교문화 연구소, pp.205~240.
- 금영진(2023a), 「한일 소화(笑話)의 인명(人名) 열거 방법」, 『동양학』 90집, 단국대학교 동양학연구원, pp.55-78.
- 금영진(2023b), 「판소리와 라쿠고(落語)의 인명(人名) 열거 방법 한일 비교」, 『일어일문학연구』 124, 한국일어일문학회, pp.167-194.
- 금영진(2024), 「시가(詩歌)와 수수께끼의 숫자 조합 방법 한일 비교」, 『일본어문학』 106, pp.245-271.
- 김혜정·유영대(2004), 『국창 임방울 수궁가·적벽가 채보집』, 임방울 국악 진흥재단, p.247.
- 하경숙(2020), 「숫자노래의 전승 맥락과 새로운 근대 가사<數字歌>의 문예적 검토」, 『동방학』 43, 한서대학교 동양고전연구소, pp.213-238.
- 尾崎久彌(1967), 「好色梅花垣」, 『国文学: 解釈と鑑賞』 32(5), 至文堂, pp.34-46.
- 武藤禎夫(1976), 『嚙本大系』 第六卷, 東京堂出版, p.200.

❖ ABSTRACT

A Cross-Cultural Comparative Study of Numerical  
Wordplay Methods: Focusing on Gambling  
Terminology in Korea and Japan

Keum, Youngjin

Hankuk University of Foreign Studies

This study examines the linguistic wordplay techniques involving numerical combinations in the gambling terminology of Korea and Japan, highlighting significant differences between the two countries.

In Korean gambling terminology, wordplay primarily serves mnemonic purposes through phonetic similarity. Additionally, it is common to see partial phonetic alterations of numbers to avoid confusion arising from homonyms or similar-sounding words.

In contrast, Japanese gambling terminology features a broader range of wordplay. Instead of relying solely on homophones, this wordplay often incorporates a "third element" linked to the pronunciation of specific numerical combinations. This technique resembles those found in Japanese riddles and traditional animal-pair motifs. The study concludes that a distinctive form of "associative numerical wordplay," which differs from the conventional Japanese numerical combinations based on phonetic variety, is particularly well-developed within the context of Japanese gambling language.

Keywords: Gambling, Numerical Combinations, Karuta, Hwatu(hanafuda),  
Wordplay (Pun)

26 비교문화연구 제77집(2026.2)

■ 논문투고일 : 2026. 01. 10

■ 심사완료일 : 2026. 02. 01

■ 게재확정일 : 2026. 02. 09

[www.kci.go.kr](http://www.kci.go.kr)