

조선시대 여행 판놀이를 통해 본 문학과 놀이

- 남승도(覽勝圖)와 상영도(觴詠圖)를 중심으로 -

유현주*

<차례>

1. 머리말
2. 놀이와 문학의 관계
3. 놀이와 와유(臥遊)의 거리 : 와유문화와 심상의 여행 '가산(假山)', '산수화(山水畫)', '유기록(遊記錄)'
4. 놀이하며 와유여행 : 심상의 명승지 유람 판놀이 『남승도(覽勝圖)』
5. 놀이하며 문학여행 : 문학 탄생의 공간을 찾아기는 판놀이 『상영도(觴詠圖)』
6. 맺음말

<국문초록>

지적 성취와 재미는 생활을 영위하는데 필수불가결한 요소이다. 이 두 요소가 조화를 이룰 때 가장 이상적인 효과를 가져 올 수 있다. 따라서 본고에서는 조선시대의 문학과 놀이가 조화를 이루며 학습적인 효과와 재미 추구를 동시에 달성한 예를 통해 놀이로서 기능한 문학, 문학으로 기능한 놀이를 찾아보고, 이의 발전 과정을 살펴보았다.

조선시대의 사람들은 자신의 집과 주변에서 산수자연을 즐길 방법을 강구하여 방이나 집 안에서 자연을 즐길 수 있는 '와유(臥遊)'라는 개념의 행위를 즐겼다. 당시 그들이 즐긴 와유의 대상은 가산(假山), 산수화(山水畫), 유기록(遊記錄)의 3종류로 대표할 수 있다. 위의 3종류의 와유는 단순한 감상 이외에도 감상을 문학적으로 표현하는 행위로 이어졌다.

또한 이들은 가상의 여행을 떠나는 행위를 놀이로 만들어 즐겼다. 이는 경승지

* 고려대학교 문화콘텐츠 전공 박사.

를 여행하며 시문을 작성하는 보드게임인 『남승도(覽勝圖)』와 상상 속에서 문학 창작지를 찾아 여행하며 여행지의 문학과 관계가 있는 시문을 작성하는 보드게임인 『상영도(觴詠圖)』로 대표된다. 이 두 보드게임은 인간이 추구하는 지적 성취와 재미를 동시에 달성할 수 있도록 학습과 놀이가 적절히 조화를 이루는 방법이었다.

특히 『상영도』는 문학 창작처가 놀이(게임)의 소재가 되고 문학 작품의 내용과 배경이 놀이(게임) 중 수행해야 하는 과제의 주제가 되며 문학을 제외한다면 놀이 자체가 성립할 수 없다는 특징을 가지고 있다. 따라서 상영도와 놀이의 관계에 대한 탐구는 고전문학의 또 다른 기능을 발견하는 시도가 되었고 일반적으로 진지하게 여겨진 고전문학을 재미와 흥미를 갖춘 놀이로 바라 볼 수 있는 새로운 시각을 정립하는 계기가 되었다. 또한 고전문학과 놀이가 조화를 이루는 ‘학(學)과 유흥(遊興)의 융합’이라는 문학의 새로운 기능을 발견할 수 있었다. 또한 본 연구는 조선시대에도 놀이가 단순한 재미 추구를 넘어 지적 수준의 고양과 문학적 발전의 견인이라는 새로운 전통놀이의 역할을 발견할 수 있는 계기가 되었다.

주제어 상영도, 남승도, 와유, 놀이, 판놀이, 고전문학

1. 머리말

놀이와 문학, 특히 놀이와 학문을 위한 문학은 서로 불가분의 목적과 특성을 가지고 있다. 이미 오래 전, 조선시대 이전부터 학습 향상을 위한 다양한 방법이 고안되었다. 대표적인 사례로 조선시대 서당에서 권장하던 글자모음, 성(姓)모듬, 고을모듬 등의 전통놀이를 들 수 있다. 학동이 아닌 성인들의 경우에는 놀이보다는 문화 속에서 문학을 즐긴 기록이 남아 있다. 모처럼 얻은 여가를 보람 있게 활용하고 늘 지향하던 산수자연을 향하는 마음을 달래기 위한 여러 가지 방법을 고안한 것이다. 또한 아름다운 자연에 대한 감흥을 글로 남기는 시작활동이 뒤따랐다. 이는 단순놀

이를 넘어선 지적 활동이다. 한편 인간에게는 지적 추구를 넘어서는 재미 추구라는 본능이 존재한다. 따라서 위의 두 본능이 충족될 수 있는 지적 활동과 놀이가 적절히 조화를 이루는 방법을 창안하게 된다.¹⁾ 이에 지적 추구와 재미 추구를 동시에 지향했던 조선시대의 문학 활동 연구에 대한 필요를 느끼고, 본고에서 놀이로서 기능한 문학, 문학으로 기능한 놀이의 양상을 살피고 이의 구체적인 실례를 소개하고자 한다.

먼저 놀이의 개념과 특성을 정리하고 문학이 놀이화되어 온 과정을 살펴 볼 것이다. 문학을 활용한 놀이가 지니고 있는 놀이적 특성을 확인하기 위함이다. 다음으로 심신의 평안을 목적으로 하여 즐길 수 있는 놀이로서 와유문화를 바라보고 대표적인 와유 방법을 놀이와 문학의 관계에서 분석해 보고자 한다. 조선시대의 사람들도 현대인과 마찬가지로 어렵게 얻은 여가 시간을 휴식, 운동, 완상(玩賞), 단순한 시서화(詩書畫)만으로는 만족할 수 없었다. 와유(臥遊)는 욕구와 희망을 행동으로 옮겨 유럽을 떠나고 이에 대한 기록을 남겨 두고두고 되새기려 한 좀 더 생동감 있고 행동력이 강한, 그리고 많은 이들이 즐긴 여가활동이었기 때문이다. 또한 여행의 기록을 두고 보는 것이 아닌 가상의 여행을 떠나는 행위, 완상과 감상이 아닌 행동으로 구현되며 심상의 여행을 행하며 시문을 작성하는 놀이인 『남승도(覽勝圖)』에 대한 연구를 진행할 것이다. 『남승도』의 개념, 놀이 도구와 방법 등과 더불어 남승도의 놀이적 특성에 대한 구체적인 분석을 통해 『남승도』가 지니고 있는 문학과 놀이의 관계성에 주목한다. 끝으로 『상영도(觴詠圖)』의 놀이 규칙과 특성에 대하여 알아보고

1) 놀이에 대한 사대부들의 시각이 때로는 부정적인 인식의 대상으로 천시되었으나 때로는 판놀이에서 보듯 적극적으로 수용하고자 했다. 판놀이가 지닌 긍정적인 요소를 간파하고 이를 통해 교육성과 유희성을 극대화하기에 이르렀다. 장장식, 『판놀이의 세계와 풍류적 취향의 고양-승경도형 판놀이를 중심으로』, 『풍류 선비』, 온양민속박물관, 2012, 123쪽.

『상영도』에 담긴 문학의 비중과 놀이 특성에 대한 분석을 통해 『상영도』의 문학과 놀이의 관계를 집중적으로 살펴보았다.

이는 고전문학의 또 다른 기능을 발견하는 시도가 될 것이고 고전문학을 재미와 흥미를 갖춘, 그리고 승부를 겨루는 게임과 같은 놀이로 바라볼 수 있는 새로운 시각을 정립하는 계기가 될 것이다. 이는 또한 조선시대에도 게임 형식의 놀이의 목적이 단순한 재미 추구를 넘어선 지적 함양과 문학적 발전을 견인했다는 전통놀이의 기능성에 대한 탐구가 될 것이다.

2. 놀이와 문학의 관계

1) 놀이의 개념과 특성

‘놀이’, ‘놀다’라는 단어는 많은 의미를 함축하고 있다. 놀이는 ‘여러 사람이 모여서 재미있게 놀, 유희’라 정의된다.²⁾ 그리고 ‘놀다’를 ‘재미있게 즐기다(amuse oneself), 일을 하다가 일정한 활동을 쉬게 되다. 웃이나 주사위 같은 것을 던지거나 굴리면서 오락으로 승부를 겨루다, 어떠한 연기를 하다’ 등으로 설명하고 있다.³⁾ ‘놀다’라는 단어는 비번(非番)인 노는 날에 그저 잠을 자거나 집에서 휴식을 취하며 TV를 보기도 하고, 운동과 같은 육체적 활동을 하며 영화나 공연을 관람하기도 하고, 놀이공원과 같은 시설을 방문하기도 하며 책을 읽거나 오락이나 게임 등을 즐기는 것을 의미하기도 한다. 그 외의 다양한 여가 활동들도 모두 ‘놀다’라는 용어로 표현할 수 있다. 마음 편하고 즐겁게 재미를 추구하는 정적인 행위와 동

2) 국어국문학회 감수, 『새로나온 국어사전』, 민중서관, 2000, 531쪽.

3) 위의 사전, 532쪽.

적인 행위 모두가 ‘노는 것’이다. 따라서 놀이는 정신적인 긴장감과 스트레스를 느끼지 않는 즐거운 활동을 뜻하는 용어가 될 수도 있다. 이와 같은 측면에서 놀이는 성패 또는 승패가 나뉘는 시합이나 게임과 같은 경쟁적 의미를 가진 놀이와 동시에 여가 활동과 같이 즐기는 행위(amuse)가 목적이 되는 기분 전환적 의미를 가진 놀이를 모두 포함하게 된다.

위에서 제시한 놀이에 대한 특성을 모아 요약하면 다음과 같이 정리할 수 있다. 놀이는 자발적이고 자유로운 행위이다. 그러나 놀이는 처음부터 명확하고 특정한 시간과 공간의 범위 내에 한정되어 있다. 놀이는 그 자체로 만족감을 얻으면 마무리되는 일시적 행위이다. 놀이는 비예측성(非豫測性)이 특징인 확정되어 있지 않은 활동으로, 전개의 과정과 결과를 예측할 수 없다. 또한 놀이는 일상적이고 실제 생활에서 벗어난 허구적인 활동이다. 따라서 놀이 자체는 경제적인 효과를 창출할 수 없는 비생산적인 활동이다. 위의 모든 행위는 일시적으로 만들어진 규칙 안에서 이루어지는 활동이다. 놀이의 유일한 동기는 놀이 자체의 기쁨에 있는 정신적 또는 육체적 활동이다. 반면 놀이에는 성취와 실패, 승리와 패배라는 경쟁적 요소가 있다. 이와 같은 특징들이 놀이에 재미를 더하고, 참가자를 놀이에 몰두하게 하며 흥미진진하게 이끌어 간다. 위와 같은 특성을 가진 놀이를 즐기기 위해서는 놀이 참가자들이 함께 느낄 수 있는 객관적인 공감대를 형성하여야 한다.⁴⁾

2) 문학의 놀이화

한문학(漢文學) 중심의 문학, 특히 학문 지향의 문학은 대부분 진지한

4) 로제 카이와, 이상률 역, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 2003, 34쪽; 호이징아, 이종인 역, 『호모루덴스』, 연암서가, 2013, 29~78쪽; 임재혜, 『놀이』, 『한국민족문화대백과사전』 5, 정신문화연구원, 1992, 772~774쪽.

성격이 강했다. 이는 특히 조선 초중기의 지배층에서 주로 힘썩던 과거(科擧)와 심신 수양, 통치에 필요한 학문이었다. 물론 이미 고대부터 무거운 주제에서 벗어난 사랑을 소재로 한 시가 창작되고 불리기도 했다. 이는 고조선 광리자고(霍里子高)의 아내 여옥(麗玉)의 『공무도하가(公無渡河歌)』, 고구려 유리왕(琉璃王)이 고국으로 돌아간 치희(稚姬)를 그리며 부른 『황조가(黃鳥歌)』, 먼 길을 떠난 남편에 대한 그리움과 염려를 담은 백제시대의 『정음사』에서 확인 할 수 있다. 조선시대에도 양반과 기녀 사이의 애정시 뿐만 아니라 허난설헌의 시와 같은 사랑을 주제로 한 시와 『운영전(雲英傳)』, 『숙영낭자전』, 『춘향전』과 같은 염정소설(艷情小說)이 널리 읽혔다. 특히 조선후기는 애정·풍자소설이 창작되고 이를 확대시키는 세책(世冊)문화가 유행하던 시기였다. 이미 패관문학이 널리 퍼진 17세기 후반부터 소설 중심의 문학은 학문 증진을 위한 도구가 아닌 흥미에 따라 즐거움을 취하는 재미 지향의 여가활동이 되었다. 양반층뿐만 아니라 중인층에서도 이미 자신들의 관심사에 부합되는 시(詩)를 지으며 놀이화된 여가를 즐기는 문화가 널리 확산되어 있었다.⁵⁾ 심지어 조선 후기에는 중국에서 유입된 『서상기』, 『수호전』, 『서유기』, 『금향정기』와 같은 소설이 널리 퍼졌고, 정조시대에는 박지원(朴趾源, 1737~1805)과 이옥(李錡, 1760~1812)이 대표적으로 거론되는 문체혁신운동인 ‘문체반정(文體反正)’의 발미를 제공하기도 했다. 이밖에도 조선 후기에는 염정소설 뿐만 아니라 『홍길동전』, 『허생전』, 『배비장전』 등 현실을 폭로하고 사회를 비꼬는 풍자소설도 성행하며 다양한 방면의 문학활동이 이루어지던 시기였다. 또한 중인들을 중심으로 한 여가문화가 확대되며 통속적인 인간의 삶을 묘사한 시들도 창작되어 문화의 한 주류를 이루었다.⁶⁾

5) 강명관, 『조선후기 서울의 중간 계층과 유흥의 발달』, 『조선시대 문학 예술의 생성 공간』, 소명출판, 2002, 159~188쪽.

현대에는 과거의 문학의 양상보다 더욱 다양한 장르의 다양한 방식의 문학이 등장하였고 더욱 많은 이들이 이를 즐기고 있다. 극도로 발전하고 빠르게 변화하는 디지털 기술은 급속한 문학작품의 확산을 가져왔다. 특히 2000년대에 접어들며 가벼운 주제와 가벼운 필체의 소설이 인터넷에 소개되며 인기를 끌었다. 인터넷 소설이 출판으로 이어지고, 인기에 힘입어 영상화되는 사례가 속출했다. 2000년대 초중반에 발표된 귀여니의 <그놈은 멋있었다>, <늑대의 유혹>과 같은 인터넷소설이 출판화 되고 영화화된 것이 그 좋은 예이다. 2015년 1월~4월에 MBC에서 방영된 <빛나거나 미치거나>도 현고운의 인기 있는 동명의 인터넷 소설이 원작이다. 이는 귀여니의 경우와 마찬가지로 인터넷 소설이 정식으로 출판되고 드라마화한 사례이다. 이 외에도 소설이 드라마나 영화화한 예는 쉽게 찾아 볼 수 있다. 2011년에 상영된 <조선명탐정 : 각시꽃 투구의 비밀>과 2015년 2월에 개봉된 <조선명탐정 : 사라진 놈의 딸>은 김탁환의 소설 '조선명탐정 시리즈' 중 『열녀문의 비밀』을 영화화 한 것이다.

그런데 고전문학의 경우에는 이미 수 십 년 전부터, 아니 수백 여 년 전부터 현재에 이르기까지 장르를 넘나드는 다양한 변화가 시도되었다. 설화에서 서책과 판소리로, 판소리에서 다시 서책으로 정립되고, 이것이 다시 공연화, 영화화, 드라마화 된 예는 심청전과 춘향전이 대표적이다. 여기서 더 나아가 문학이 게임의 세계로 들어갔다. 『삼국지연의』, 『수호지』와 같은 소설이 디지털게임의 소재가 되었다. 그러나 문학을 활용한 놀이의 구현이라는 다양한 시도가 이어지고 있는 현대에도 문학이라는 분야 자체가 게임이나 놀이의 소재가 되는 예는 찾아보기 힘들다. 그런데 조선시대를 살던 이들이 이미 문학이 놀이를 뛰어넘는 도구가 되고 문

6) 강명관(2002), 위의 책 168~172쪽.

강명관(2002), 앞의 책, 『사설시조와 여항한시의 대비적 고찰』, 230~238쪽.

학으로 완성되는 게임 형식의 놀이를 창안하여 즐겼다. 다양한 소재의 이야기 구조와 문학의 다양한 장르를 총 망라한 놀이를 즐기고 있었다. 다양한 장르의 시와 문장이 단순한 형태의 판놀이(보드게임, Board Game)의 영역으로 들어가 많은 변수를 가진 흥미진진한 새로운 놀이를 창조해 냈다.

3. 놀이와 와유(臥遊)의 거리 : 와유문화와 심상의 여행, ‘가산(假山)’ ‘산수화(山水畵)’ ‘유기록(遊記錄)’

중세의 문인들은 세상을 다스리는 치인(治人)의 학문이나 자신의 심성을 수양하는 수기(修己)의 학문을 기본으로 하면서도 시와 그림, 음악 등을 교양으로 삼았다.⁷⁾ 이미 삼국시대부터 자신의 감상이나 감회, 생각, 사실 등을 시와 문장으로 표현한 예가 기록으로 남아있다. 신라시대 충담(忠談)의 「찬기과랑가(讚耆婆郎歌)」, 월명사(月明師)의 「제망매가(祭亡妹歌)」, 광덕(廣德)의 처가 지은 「원왕생가(願往生歌)」 등에서 이를 짐작할 수 있다. 이 외에도 당시의 식자(識者)들은 문장을 지으며 유희성이 짙은 여가를 즐겼다. 이는 신라시대의 14면 주령구(酒令具)의 시를 읊어야 한다는 ‘공영시과(空詠詩過)’라는 별칙 조항에서 그 흔적을 발견할 수 있다.⁸⁾ 고려시대에도 자연, 인물, 역사적 사실 뿐만 아니라 구체적인 물건에 대한 감상을 시나 글로 적은 예가 많이 발견된다. 이규보(1168~1241)의 경우에는 자연⁹⁾뿐만 아니라 술¹⁰⁾, 음식¹¹⁾ 등에 관한 시 외에도 수많

7) 이종목, 「16세기 한강에서의 연회와 사회」, 『한국 시가연구』 9권, 한국 시가학회, 2001, 6쪽.

8) 김정수, 「14면 주사위를 통해서 본 신라 귀족의 놀이 문화」, 『신라문화』 제35집, 동국대학교 신라문화연구소, 2010, 70~71쪽.

은 소재의 시를 남겼다. 고려시대에도 시문(詩文)을 작성하는 행위는 식자들의 여가 활동이었다. 이들이 개인적인 감회를 표현하면 개인의 여가 활동이었지만 여러 사람이 모여 글을 짓고 나누면 이는 ‘시회(詩會)’가 되고 ‘계회(契會)’가 되었다. 시회나 계회에는 대부분 술이 따랐고, 경우에 따라 가무(歌舞)가 따르며 연회의 성격을 띠는 모임이 되었다. 조선시대에도 고려시대와 유사한 형태의 모임이 지속되었다. 이는 ‘즐기고 기분을 전환(amuse)’하는, 즉 여유로운 시간을 즐길 수 있는 여가활동이었다.

생활에 쫓기고 마음의 여유를 찾기 힘든 현대인들과 마찬가지로 예전의 사람들도 어렵게 얻은 짬을 즐겁게 보내고 싶은 욕구를 가졌고 여가를 즐길 수 있는 다양한 방법을 강구하였다. 이들은 산천의 형상이 수려한 절경을 찾아 시상(詩想)을 떠올리며 마음을 즐겁게 하였다. 또한 여가를 즐기기 위해 단순히 휴식을 취하기도 하였을 것이고, 한 잔의 차나 술로 평안한 여가를 즐기기도 했을 것이다. 반면 기마(騎馬), 격구(擊毬), 투호(投壺), 궁시(弓矢) 등 오늘날의 스포츠에 해당하는 심신단련 행위도 선

-
- 9) 강 언덕에는 사람 드물고 백로는 나는데/江岸人稀白鷺飛, 어부는 해 저물자 고기 싣고 돌아오네/漁翁日暮得魚歸. 얽은 구름 어찌 비가 되랴만/輕雲薄薄那成雨, 바다 기운 하늘에 치닿아 진눈개비 되었네/海氣干天偶作霏.-강 위의 저녁 비/江上晚雨-이규보, 민족문화추진회 역, 『국역 동국이상국집』 4, 한국학술정보(주), 2006, 97쪽.
- 10) 대나무 사이에서 바둑판을 벌이고/竹間圍玉局, 꽃 아래서 술잔을 기울이네/花下酌瓊觴. 취하니 천지가 좁음을 깨닫겠고/醉覺乾坤窄, 한가하니 세월이 긴 줄 알겠네/閑知日月長. 무르익은 앵두 따서 맛보고/摘嘗櫻子爛, 예쁜 무궁화 가지 꺾어 꽂았네/折插檜枝芳. 그대의 집 있지 않았던들/不有君家在, 언제 한바탕 웃겠는가/何時笑一場.-오월 육일 계림자(鷄林子)의 집에서 술을 마시다/五月六日 飲雞林子家-이규보, 민족문화추진회 역, 『국역 동국이상국집』 3, 한국학술정보(주), 2006, 147쪽.
- 11) 옥덩이만한 붉은 자두 쟁반에 가득한데/殷玉爛盈盤, 하나 먹으니 이미 싫증이 나네/一吞已可厭. 그건 바로 갓 바루는 혐의 꺼리고/猶忌整冠嫌, 씨를 뚫던 이야기 생각 남이라/敢懷鑽核念.-붉은 오얏을 먹다/食朱李-이규보, 민족문화추진회 역, 『국역 동국이상국집』 1, 한국학술정보(주), 2006, 222쪽.

인들이 즐긴 여가활동이었을 것이다. 또한 퇴계 이황, 다산 정약용 등이 즐긴 식물에 대한 완상도 여가 선용의 한 방법이요, 회화와 글쓰기도 지친 몸과 마음을 달래는 방법이였다. 특히 위에서 거론하였듯이 글을 아는 식자(識者)들과 문인들은 글을 활용하여 여가를 즐기기도 하였다. 그런데 조선시대에도 도시인들의 현실은 심신을 지치게 하는 일과 업무, 그리고 바쁘게 돌아가는 일과의 반복이었고, 도시의 생활환경은 뻣뻣한 주거지와 복잡한 거리로 구성되어 이를 벗어나고 싶은 희망을 품고 있었다.¹²⁾ 쉽게 거처를 떠날 수 없는 여건과 환경, 도시생활에서 벗어나고 싶은 욕망 등은 산수자연에 대한 열망을 깊게 하였다. 그러나 몸이 현실에 묶인 이들이 택한 방법은 산수자연을 나의 영역 안으로 들여 놓는 것이였다. 이들은 직접 자연을 향할 수 없는 현실을 극복하기 위한 수단, 여가 활동으로 ‘와유(臥遊)’라는 방법을 택했다. 조선시대 와유의 대상은 크게 3종류로 대표되는데 가산(假山), 산수화(山水畵), 유기록(遊記錄)이 그것이다.¹³⁾ 석가산(石假山), 산수화, 유기록을 즐기는 방법은 이를 직접 감상하는 것과 이에 대한 감회를 시와 글로 표현하는 것이였다.

12) 유만주(兪晩柱, 1755~1788)는 자신의 작은 정원의 개략적인 설계 방안에 다음과 같은 臨華制度序(通園藁)를 남겼다. ‘세속 도시의 더럽고 꼭 막힘에 싫증이 나서 여기에 주거를 정하지 않고, 바다와 산이 있는, 맑고 트인 곳을 찾아 그 장소를 확보하고자 한다.’-안대회, 『通園 兪晩柱의 조경미학』, 『한국전통조경학회지』 제27집 1호, 한국전통조경학회, 2009, 52쪽.

13) 조선시대 문헌에 보이는 ‘와유’의 대상은 크게 세 가지로 나눌 수 있다. 첫째, 인공이 산인 가산(假山), 둘째, 종병과 같은 의도에서 제작된 와유도(臥遊圖), 셋째, 산수유람의 기록인 와유록(臥遊錄)이 그것이다 이종묵, 『조선시대 와유문화 연구』, 『진단학보』 제98호, 진단학회, 2004, 84쪽.

고려 및 조선시대 문헌에서 사용된 와유는 석가산(石假山), 산수화(山水畵), 산수유기(山水遊記) 등을 제작함으로써 와유문화가 성행했다-김수아·최기수, 『조선시대 와유문화의 전개와 전통조경공간의 조성』, 『한국전통조경학회지』 제29집 2호, 2011, 40쪽.

우선 가산(假山)은 실제의 산(山)보다 작은 규모의 가짜 산을 미니어처(miniature)로 제작하여 이를 집안에 설치하는 방법으로 자연의 절경을 자신의 집안으로 들이는 일이다. 이는 산수화로 느낄 수 없는 절경을 실제로 보고 느낄 수 있다는 장점이 있다. 주로 돌로 만든 석가산이 와유문화로 완성되었다. 가산 주변을 자연 속의 산세와 흡사하게 꾸며 실제 물이 흐르게도, 기화요초를 심어 즐기기도 하였다. 이는 산수풍경을 축경적(縮景的)으로 재현하고 심산유곡의 흥취를 집안에서 와유(臥遊)하며, 풍류를 즐기는 동시에 정서적 안정과 치유라는 실용적 측면의 경물(景物)로서의 심미적 풍경의 산수체험이었다.¹⁴⁾ 산수화도 와유의 대상으로 널리 활용되었으나 그림으로는 직접 눈으로 마주하는 실경의 산수를 대신하기에는 한계가 있었다. 가산은 그림보다 생생하고 실제에 가까운 풍광 연출이 가능하였으므로 입체적으로 즐길 수 있는 실경의 산수에 대한 동경으로 확산되었다. 더욱이 가산은 진산(眞山)이 갖추지 못한 산의 여러 가지 멋을 한꺼번에 다 취할 수 있다는 장점이 있었기 때문에 진짜 산이 줄 수 없는 즐거움까지 제공하는 가산의 가치를 높게 평가하는 이들이 있었다.¹⁵⁾ 둘째, 누구나 언제나 방에서도 쉽게 즐길 수 있는 와유의 방법이 산수화(山水畵)이다. 상상 속의 풍경, 실제 존재하는 풍경을 그림으로 재현하고 이를 음미하는 방법이다. 주로 벽에 거는 그림이나 화첩으로 제작되었다. 그러나 이 경우에는 평면의 그림으로 실경의 형상을 대신할 수는 없다는 한계가 있었다. 게다가 실경 산수화일지라도 산수의 형세와 느낌, 감흥에 대한 정확한 표현의 기술적 한계 등이 산수화가 넘어설 수 없는

14) 최우영·윤영조·서옥하·윤영환, 『한국 전통 석가산에 표상된 함의성』, 『한국전통조경학회지』 제31집 1호, 한국전통조경학회, 2013, 1쪽.

15) 이종목(2004), 앞의 논문, 88~89쪽의 채수(蔡壽, 1449~1515)의 석가산폭포기(石假山瀑布記), 이승소(李承召, 1422~1484)의 석가산시서(石假山詩序), 이익(李翼, 1681~1763)의 석가산기(石假山記) 참고.

벽이 되었다. 그러나 그림인 산수화는 가산으로는 표현할 수 없는 부분에 대한 묘사가 가능하다는 장점이 있었다. 끝으로 산전을 직접 돌아 본 이가 남긴 기행문인, 유기록(遊記錄)도 와유의 방법으로 활용되었다.¹⁶⁾ 조선 후기에는 상상 속의 산수가 아닌 현재 어느 곳인가 존재하는 산수를 즐기고 싶다는 실경 산수에 대한 동경이 일었다. 더불어 누구나 열망하는 여행, 유람에 대한 소망이 조선 후기 수많은 문인들이 유람을 떠나는 원인 중 하나가 되었다. 직접 행하는 유람은 가짜 산이나 벽의 그림으로 대신할 수 없는 실제 경험을 선사하지만 누구나 쉽게 산수자연을 찾아 나설 수는 없었다. 그러므로 어렵게 얻은 유람의 경험을 잊지 않고 오래 오래 되새기고 싶었다. 따라서 유람의 경험을 자세하고 구체적으로 묘사하고 유람의 감회까지도 표현할 수 있는 기행문인 유기록이 제작되었다. 어떤 이는 자신의 경험을 기록으로 남겨 언제든 다시 꺼내보며 즐기고자 했고 어떤 이는 다른 이의 유기록을 빌려 간접 경험의 기회를 얻기도 하였다. 선대(先代)의 유람기록은 유람에 대한 사전 정보를 습득하는 데 매우 유용한 지침서 구실을 하였다.¹⁷⁾ 특히 조선시대에 확산된 유람으로 수많은 유람기록이 창작되었다. 조선시대의 유기록은 시로 남긴 경우도 있으나 대부분 산문형식을 띠고 있었고 16세기부터 본격적으로 창작된 산문형식의 유람기록이 1,100여 편에 이를 정도였다.¹⁸⁾ 특히 17세기 이래 산수유

16) 강희맹(姜希孟, 1424~1483)은 몸이 허약하고 벼슬살이에 여가가 없어 직접 관동유람을 떠날 수 없었다. 마침 성현(成俔, 1439년~1504)과 성임(成任, 1421~1484) 형제가 남긴 『유관동록(遊關東錄)』에 실린 시작품 4백 10수와 다른 이가 지은 유산시를 읽는 것으로 유람을 대신하였다. 강희맹의 경우는 (유산시가) 그가 스스로 밝힌 바와 같이 이른바 '와유(臥遊)'이다. 이혜순·정하영·호승의·김경미, 『조선중기의 유산기 문학』, 집문당, 1997, 18~19쪽.

17) 이상균, 「조선시대 유람의 유행에 따른 문화축진 양상」, 『대동문화연구』 제 80집, 성균관대학교 대동문화연구원, 2012, 306쪽.

18) 유람기록은 고려시대의 것이 일부 전한다. 이인로(李仁老)의 『파한집(破閑集)』의

기가 폭발적으로 생산되었다.¹⁹⁾ 조선 후기에 널리 유행한 진경산수(眞景山水)의 경우에도 그림보다는 글이 더욱 문인들의 상상력을 돋을 수 있었다. 유기록을 읽으며 상상을 통하여 산수에서 노니는 흥취를 더욱 실감나게 느낄 수 있었던 것이다.²⁰⁾ 유기록은 가산이나 산수화에서 모두 표현할 수 없는 구체적인 부분까지도 상세히 표현할 수 있다는 장점을 지니고 있었다.

박지원의 열하일기처럼 여행 과정에서 겪고 느낀 수많은 경험들이 유기록에 남기는 여행담의 대상이 되기도 하였으나 주 대상은 절경의 산천이었다. 산수유기록은 실경을 찾아 여행을 떠난 이들이 자신이 보고 들은 내용을 정리하여 남긴 시문이다. 유기록을 읽으며 과거를 회상하거나 상상의 나래를 펼치며 마음의 여행을 떠나는 도구가 되었으니 이는 여행문학과 기록문학의 와유화(臥遊化)라 볼 수 있다. 와유문화 향유자들은 가산, 산수화와 유기록을 보고 읽으며 마음으로 절경을 찾고 심상의 여행을 떠났으며, 그에 대한 감흥을 다시 시문으로 남겼다. 직접 절경을 보며 시문을 작성하는 시회와 계획도 있었지만 위의 가산, 산수화, 유기록은 또 다시 시작(詩作)의 대상이 되어 현장에서의 분위기를 되새길 수 있는 또 다른 시문(詩文)의 소재와 주제가 되었던 것이다. 문학과 예술이 와유라는 여가 활동이 되고 와유문화가 다시 시회라는 문학 활동으로 이어지며, 이를 통해 다시 시축(詩軸), 화축(畫軸), 시첩(詩帖), 화첩(畫帖) 등이 작

지리산 청학동(靑鶴洞)의 유람기록, 진정국사(眞靜國師)의 『유사불산기(游四佛山記)』, 이곡(李穀)의 『東遊記(동유기)』, 임춘(林椿)의 『동행기(東行記)』, 안축(安軸)의 『관동와주(關東瓦注)』와 이규보(李奎報)의 『南行月日記(남행월일기)』 등이 고려시대 유람기록으로 남아있다. 현전(現傳)하는 유람기록은 대부분 조선시대의 것이다. 이상균, 앞의 논문, 303쪽.

19) 금원 김씨(錦園金氏, 1817~?)의 『호동서락기(湖東西洛記)』와 같은 여성의 유람 경험에 의해 여성이 남긴 유기록이 제작되기도 하였다.

20) 이종목(2004), 앞의 논문, 94~97쪽.

성되어 다시 문학적 요소를 갖춘 문학적 결과물을 탄생시켰다.

이 외에 위의 세 가지 경우처럼 와유문화로 범용된 예는 아니지만 『남승도(覽勝圖)』, 『상영도(觴詠圖)』와 같은 놀이를 하며, 산수 경관을 찾아 심상의 여행을 떠나는 와유문화도 있었다. 이는 1820년 서유구가 자손들에게 “동국의 남승도를 만들어 와유할 수 있도록 하면 좋겠다.”는 말을 남긴 예에서 확인할 수 있다.²¹⁾ 또한 김효경도 “정원이나 서재에서 벗과 함께 전국의 명승을 상상으로 즐길 수 있는 것으로 와유문화를 반영한 놀이”라고 하여 남승도를 와유문화의 하나로 인식하고 있음을 알 수 있다.

4. 놀이하며 와유여행 : 심상의 명승지 유람 판놀이 『남승도(覽勝圖)』

『남승도』로 게임을 하면서 즐기는 행위를 ‘남승도놀이’라 한다. 사회·계회와 같은 비교적 정적이고 비경쟁적인 놀이에서 본격적인 게임의 세계로 들어서는 것이다. 이 게임에서는 ‘나’를 대신하는 놀이말이 판 위에서 명승지를 찾아가며 전진과 후퇴를 반복한다. ‘나’의 성과에 따른 상벌도 주어진다. 각자의 자존심이 걸린 가시적인 경쟁이고 게임의 진행 과정을 지속적으로 명확히 확인할 수 있다. 놀이 참가자가 경쟁의 상태에 들어서면 몰입도는 높아지고 생각이 많아지며, 치솟는 승리의 욕구만큼 흥미진진한 게임이 된다.

현존하는 『남승도』²²⁾는 주로 조선의 명승고적지를 대상으로 하고 있

21) 신영주, 『『이운지』를 통해 본 조선 후기 사대부가의 생활 모습』, 『한문학보』 제13호, 2005, 409~410쪽.

22) 유현주, 『상영도의 구조와 활용방안』, 고려대학교대학원 문화콘텐츠학 박사학위 논문, 2014, 94~121쪽 참고.

다. 이는 현실적으로 중국과 일본을 비롯한 다른 국가에 대한 지식과 정보양의 부족이 원인이 되었을 것이다. 희박한 왕래의 가능성과 정보의 제한은 다른 국가에 대한 호기심과 흥미를 저하시켰을 것이다. 따라서 실현 가능한 희망이 남승도 놀이에 대한 흥미를 높였을 것이다. 게다가 지배층의 자손으로 언젠가 다른 지역의 관리자가 될 가능성이 있다면 조선의 지리와 풍물에 대한 사전 교육이 필요했다. 그러므로 학문을 익히는 가장 초급 교육기관인 서당에서도 제자들의 미래를 준비하기 위한 ‘골모듬’이라는 놀이를 즐기게 하였다.²³⁾ 이는 물론 훗날 여행을 떠날 경우에도 찾아 갈 지역에 대한 사전지식의 확보라는 측면에서도 중요한 의의를 갖는다. 그리고 이렇게 익힌 지식은 좀 더 흥미진진한 심상의 여행을 떠나는 『남승도』를 놀기 위한 기초가 되었고 이후 더욱 넓고 깊은 한문 지식을 갖추게 되면 『남승도』를 즐겼다. 어린 시절부터 각 지방의 지리와 그 지역에 대한 주변 지식을 익힐 수 있는 실용적인 놀이였기 때문이다. 골모듬과 남승도놀이에서 이기고자 하는 참가자들은 평소에 우리나라 지리에 대하여 관심을 갖고, 중요한 고을의 위치, 지리적 특징과 지형, 역사 속의

23) ‘고을모듬’이라고도 부르는 골모듬은 8도의 각 고을 명(名)을 익히는 놀이로 10여 세 즈음의 1천자 정도를 익힌 아이들을 위한 놀이이다. 놀이 참가자들이 모두 같은 책의 같은 장을 펼치고 책이 펼쳐진 부분에서 지명이 될 수 있는 글자를 한 자 씩 골라 짝을 맞추어 지명을 완성하는 놀이이다. 단순히 지명을 완성하는 놀이도 가능하나 이 놀이에는 몇 가지의 특별한 규칙이 있다. 우선 천(川)·주(州)·산(山)·성(城) 등 흔히 쓰이는 글자는 참여자 모두에게 공개해야 한다. 고을의 지명을 찾아내면 그 고을이 속한 지역의 특이 사항, 행정적 지위 등을 자연스럽게 익히게 된다. 또한 고을이 속한 지방, 경계 등을 올바르게 설명해야 한다. 그리고 당시의 행정 지명이 기준이었으므로 옛 지명을 쓰면 감점이 되었다. 정확하지 않은 글자도 감점이 되었다-이훈중, 『이훈중의 사랑방 이야기』, 전통문화연구회, 2001, 208쪽.; 변진풍, 『고을모듬』, 『북한학자가 쓴 조선의 민속놀이』, 푸른숲, 1999, 273쪽.; 과학백과사전종합출판사, 『민속놀이와 명절』 하권, 대산출판사, 2000, 152~153쪽.; 정순목, 『서당』, 『민족문화대백과사전』 11권, 한국정신문화연구원, 1989, 697쪽.

위치와 역할, 생활 풍습, 특산물 등 익혀가야 했던 것이다. 『남승도』는 재미있는 활동을 통해 조선의 행정 지명에도 익숙해지고 해당 지역의 특성과 경향 등에 대한 인식을 할 수 있는 흥미로운 놀이이자 유익한 기회였다.

와유문화의 하나인 여행 판놀이는 『남승도』와 『상영도』로 대표된다. 『남승도』는 ‘명승지를 유람하는 도표’라는 의미를 지닌 판놀이(Board Game)이다. 종이 위에 주로 정방형 또는 장방형의 사각형을 그린다. 이를 직경 3~4cm의 정방형에 가까운 사각형이 되게 바둑판의 형식으로 나누고 각 칸에 명승고적지의 이름을 기입한다. 때로는 지도나 그림 형태의 도판이 그려지는데, 주로 흑백의 도판을 사용하지만 경우에 따라 몇 가지의 색을 입힌 칼라의 도판이 만들어 지기도 하였다. 남승도는 놀이하며 찾아가는 여행 목적지에 따라 몇 가지 패턴(pattern)으로 정리할 수 있다. 『청구남승도(靑丘覽勝圖)』·『조선남승도(朝鮮覽勝圖)』·『조선유람도(朝鮮遊覽圖)』·『남승도(覽勝圖)놀이판』은 조선을, 『천하남승도(天下覽勝圖)』·『명승유람도(名勝遊覽圖)』·『육선회남승도(六仙會覽勝圖)』는 중국을, 온양민속박물관의 『세계유람도(世界遊覽圖)』는 전 세계를 대상으로 하고 있어 남승도의 대상이 되는 여행 목적지의 다양성을 보여준다.²⁴⁾

남승도놀이를 시작하기 위해서는 우선 도판이 준비되어야 한다. 남승도는 도판의 구성에 따라 70~270곳, 일반적으로는 120여 곳의 여행지가 배치되어 있다. 다음 기본적으로 숫자를 나타낼 수 있는 도구, 즉 주사위나 숫자팽이 또는 윤목(Dice) 그리고 놀이말이 필요하다. 도구가 준비되

24) 장장식, 『판놀이의 세계와 풍류적 취향의 고양-승경도형 판놀이를 중심으로』, 『풍류선비』, 온양민속박물관, 2012, 116쪽.; 유현주(2014), 앞의 논문, 94쪽.

면 각자 주사위나 윤목을 던져 사객(詞客, 시인), 우사(羽士, 도사), 납자(衲子, 승려), 어부(漁夫), 미인(美人), 검협(劍俠) 등의 유람객의 역할(신분)을 정한다. 출발점에 각자의 말을 놓고 주사위나 윤목을 던져 나오는 숫자에 따라 칸을 옮겨가며 이동한다. 여행을 의미하는 칸 이동 시에 자신이 맡은 신분이 표기된 곳에 도착하면 지정된 규칙에 따라 술을 마시거나 시를 짓는다. 칸을 옮겨 가다가 일행을 만나게 되면 술을 마시기도 한다. 자신의 역할에 벌이 주어지는 칸에서는 진행을 하지 못하거나 온 길을 되 물릴 수도 있다. 이는 사전에 정해진 규칙에 따른다. 마지막 종착지에 가장 먼저 도착한 이가 장원(壯元)이 된다.²⁵⁾ 이상이 일반적인 『남승도』의 일반적인 놀이 규칙이고 방법이다. 그런데 현재 유사한 놀이 방법을 사용하는 다양한 종류의 『남승도』가 존재하기 때문에 이를 하나의 규칙으로 명확하게 규정하기는 어렵다.²⁶⁾

『남승도』는 기본전환적이고 경쟁적인 놀이의 특성을 모두 구비하고 있다. 이 놀이는 우선 자신의 판단에 의해 참여하는 놀이로 자율성과 자유성이 담보되어 있는 판놀이이다. 『남승도』를 노는 공간은 모든 참가자가 동의한 범위 안에 속해있고 놀이가 끝나는 시간까지만 즐길 수 있는 한시적 놀이이다. 도판에서 말이 진행되는 방향은 누구도 예측 불가능하다. 자신이 던지는 주사위의 우연성과 시작(詩作)이라는 자신의 능력이 요구되

25) 경우에 따라 시축(詩軸)을 따로 준비하기도 한다. 시축에 관한 사항이 명기되어 있기도 하나 아예 시작(詩作)에 관한 규정이 없는 경우도 있다. 또한 규칙에 따라 윤목에 제한된 수보다 더 많은 수의 칸을 건너 뛸 수도 있다. 그리고 지시 사항이나 장소의 특성에 따라 유람객이 미인을 만나면 미인을 먼저 보내주는 경우도 있고, 검객을 만났을 때 검객을 앞지를 수 없다는 규정도 있다. 다양한 『남승도』가 제작된 만큼 이외에도 다양한 규칙이 제시되었음을 짐작할 수 있다.

26) 과학백과사전종합출판사, 『민속놀이와 명절』 상권, 대산출판사, 2000, 200~203쪽.

나 이도 주사위의 숫수에 따라 달라진다. 남승도 놀이 중 여행을 떠날지라도 이는 상상의 여행이므로 현실이 아닌 허구의 여행이다. 남승도를 통해 술을 마시고 상을 받을 수는 있으나 실제적인 경제적 효과를 이룰 수는 없기에 비생산적인 활동이다. 남승도는 자유의사로 참가하는 놀이이나 누구나 따라야 하는 엄정한 규칙이 정해져 있다. 또한 재미 추구를 지향하나 서로의 운과 재주를 겨루는 경쟁이기도 하다. 남승도는 승리를 향하는 참가자의 열망이 극대화되는 놀이로 현대의 연구자들이 주장하는 이는 우리나라의 명승고적에 대한 인식과 풍토와 산물, 인물 등에 대한 이해에 도움이 되므로²⁷⁾ 인문지리적 학습효과가 큰 놀이이다. 따라서 장차 중앙관리나 지방관이 될 이들이 국가의 형세와 풍토를 이해하여, 벼슬길에 오른 후 나라와 지방 경영에 도움이 되고자 하는 기능도 남승도 놀이의 목적 중 하나였다. 그러나 중국의 명승지를 대상으로 하는 「남승도」는 현실 적용이라는 실질적인 목적보다 중국의 명소와 이에 얽힌 역사와 이야기에 대한 이해를 통한 세계관의 확장이 더 큰 목적이라 여겨진다. 당시 가장 수준 높은 학문과 문물, 문화의 원천이라 여겼던 중국에 대한 동경과 중국에 대한 기본적인 교양 축적이 중국 명승지를 활용한 「남승도」의 목적이었을 것이다. 남승도를 놀며 시를 작성하는 것은 문학을 지향하는 놀이로 자연, 풍광, 명승지를 대상으로 하는 여행놀이가 문학으로 완성되기 때문에 놀이의 문학화라 할 수 있다. 또한 이는 문학의 놀이화이기도 하다. 놀이의 특성과 여건을 모두 갖춘 판놀이인 것이다.

그러나 아쉽게도 「남승도」를 통해 와유 여행을 떠나며 남긴 시문의 종류, 시문 작성의 시간적 제한 규정 그리고 시문작성의 방법, 예를 들어 시문의 구두 작성 또는 기록 작성의 여부 등에 대한 자세한 정보는 거의 남아있지 않다. 다행히 「남승도」의 한 종류인 「팔선와유도」²⁸⁾를 놀며 남긴

27) 김광언, 「남승도놀이」, 『민족문화대백과사전』 5, 정신문화연구원, 1989, 419쪽.

시문(詩文)이 기록으로 남아있어 남승도 놀이의 결과물에 대한 추측을 가능하게 한다. 『팔선와유도』를 놀며 남긴 작법은 서(序), 설(說), 가(歌), 기(記), 명(銘), 명(名), 사(詞), 서(書), 송(頌), 부(賦), 격(檄), 계(偈), 절구(絕句), 율시(律詩), 육언(六言), 칠고(七古), 노포(露布), 뇌문(誄文), 상량문(上梁文), 연환문(連環文), 칠배옥패문(七排玉佩文), 자일지십시(自一至十詩) 등 매우 다양하다.²⁹⁾ 이를 통해 『남승도』를 놀며 다양한 작법(作法)의 글을 작성하기도 했고, 이를 작성하기에 적합한 또 다른 규칙이 부여되기도 했을 것이라는 추측이 가능하다.

지금까지의 논의에서 남승도판이 예측불가능한 우연성과 자신의 능력에 따르는 경쟁 구도, 술과 놀이라는 유희성, 시작(詩作)이라는 문학성을 담보로 하고 있음을 알 수 있다. 또한 이와 같은 요소들이 『남승도』를 보다 흥미진진하고 고아한 지식유희의 도구로 만들어 주었음을 확인할 수 있다.

5. 놀이하며 문학여행 : 문학 탄생의 공간을 찾아가는 판놀이 「상영도(觴詠圖)」

『상영도(觴詠圖)』는 제목의 ‘觴’과 ‘詠’에서 짐작할 수 있듯이 술과 글

28) 『팔선와유도』는 유본정과 이우섭이 범례를 만들어 시(詩), 문(文), 필(筆), 화(畵), 주(酒), 기(棋), 금(琴), 검(劍)을 팔선이라 하고, 우리나라의 명승 81개소를 판 위에 배열한 판놀이이다. 『팔선와유도』는 유본정의 거처인 경가추수정을 출발하여... 산천을 와유하면서 마치 산중에서 노니는 것처럼 술을 마시고 시문을 즐길 수 있게 된 것이다-이종목(2004), 앞의 논문, 102~103쪽.

29) 『팔선와유도』를 놀며 작성한 시문은 쉽고 일반적인 작법부터 화려하고 복잡한 작법까지 다양하다. 시문 작법에 대한 자세한 내용은 ‘이종목, 『팔선와유도』와 남승도 놀이, 『문헌과 해석』 통권43호, 2008, 110~119쪽’에서 찾아 볼 수 있다.



〈그림1〉 상영도판의 예(고려대학교소장)

이 반드시 요구되는 판놀이 (Board Game)이다. 『남승도』가 명승지 여행을 기반으로 시작(詩作)으로 완성되는 문학화된 놀이였다면, 『상영도』³⁰⁾는 문학을 제외한다면 놀이로서 성립 불가능한, 문학으로 시작해 문학으로 마무리되는 동시에 경쟁의 요소를 갖춘 지적 수준이 매우 높은 놀이이다. 『상영도』는 『남승도』와 마찬가지로 문학여행 판놀이(Board Game)이다. 그러나 이 게임의 여

행 목적지는 일반적인 명승지가 아니라 반드시 문학과 관계를 맺은 장소라는 조건이 선행된다.³¹⁾ 여행자에게 주어진 과제도 이미 장소의 특성에 따라 각 칸에 명시된 작법(作法)을 준수하며 이행하여야 한다. 『남승도』보다 더욱 강화된 조건 안에서 더욱 큰 부담을 안고 가는 심상의 여행이지만 지적인 탐험을 즐기는 이들에게는 즐거움 또한 몇 배(倍)로 증폭되었을 것이다.

30) 상영도판은 고려대학교 중앙도서관과 대전역사박물관에 2본이 보관되어 있다. 또한 『상영도』에 관한 내용은 ‘유현주, 『상영도(觴詠圖)의 구조와 활용방안』, 고려대학교 대학원 문화콘텐츠학 박사학위논문, 2014’를 참고하였다.

31) 첫 번째 여행 목적지인 창문에 소개되고 있는 왕경백(王敬伯)에 관한 글은 기(記)의 형식으로 다음의 4종의 책에 소개되어 있다. ①艷異新編(청대, 兪宗駿) ②簪書(당대, 房玄齡·李延壽 등) ③類苑叢寶(조선, 김육(金堉, 1643)) ④世說新語(남송, 劉義慶(403~444))-이 외의 79곳의 장소와 문학과 관계는 ‘유현주, 『상영도(觴詠圖)의 구조와 활용방안』, 고려대학교 대학원 문화콘텐츠학 박사학위논문, 2014, 167~183쪽, 255~263쪽에서 확인할 수 있다.

『상영도』는 『남승도』와 마찬가지로 바둑판 형태, 즉 큰 사각형을 격자(格子) 모양의 칸으로 나눈 종이로 만든 도판이다. 그러나 『남승도』의 여행지 수가 70~270여 곳의 다양한 형태를 보이는 반면 상영도는 가로 9칸 × 세로 9칸의 81칸의 구조로 이루어져 도판 자체는 정방형을 이룬다.³²⁾ 상영도놀이도 『남승도』의 경우처럼 숫자를 나타낼 수 있는 도구(Dice)와 놀이말이 필요하다. 상영도의 일반적인 놀이 규칙은 <그림1>³³⁾과 같이 상영도판에 명시되어 있는데 공통적인 내용은 다음과 같다.

첫째, 놀이 참가자(여행자)는 자신의 신분을 정한다. 이미 놀이판의 중앙에 사객(詞客, 시인), 우사(羽士, 도사), 금사(琴師, 악사), 주도(酒徒, 애주가), 미인(美人, 미인), 남(衲友, 승려), 검협(劍俠, 무사), 어옹(漁翁, 어부) 8종류의 신분이 제시되어 있다. 놀이 참가자는 주사위를 던지거나 운목을 굴러 뽑힌 숫자로 위에 제시된 신분 중 하나를 선택한다. 둘째, 여행자는 출발장소부터 다시 주사위나 운목을 굴러 나온 숫자(사위, 낚수)에 따라 다음 장소로 이동한다. 즉 동선에 따라 숫자 1이 나오면 한 칸, 5가 나오면 다섯 칸을 이동한다. 셋째, 여행자는 주사위를 던져 나온 수에 따라 칸을 이동하여 도착한 장소에서, 주어진 지시 사항에 따라 시문을 지어야 한다. 그가 정해진 시간 내에 지시된 시문 작성에 성공하면, 규정으로 정해진 잔 수의 술이 상으로 주어지나 실패한다면 술을 마시지 못한다. 넷째, 여행자는 놀이를 하는 도중 득의처(得意處)나 기우처(奇遇處), 그리고 실의처(失意處)를 만나게 된다. 이 경우에는 미리 동그라미 형태

32) 현재 남아있는 상영도판은 단 2종으로 고려대학교 중앙도서관과 대전역사박물관에 소장되어 있다. 고려대 『상영도』는 95.0×69.0cm, 대전 박물관 『상영도』는 69.0×68.5cm의 크기이다.

33) 도판의 2/3를 차지하는 하단의 만(卍)자의 형태를 띠는 선이 이어지는 부분이 놀이판이다. 우측의 점이 있는 장소에서 출발하여 선(線)을 따라 놀이를 진행한다. 좌측 점이 여행의 종착지이다. 도판 우측의 직사각형 안이 놀이의 규칙을 명시한 부분이다.

로 획득할 수 있는 점수가 주어져 있다. 이곳에서 여행자가 주어진 작문법에 따라 정해진 시간 내에 글을 지으면³⁴⁾ 이미 표기된 원의 숫자만큼 점수를 나타내는 둥근 모양의 딱지를 얻었다. 그러나 시문을 완성하지 못한 이는 그 전에 받은 딱지의 수를 삭감한다. 끝으로 놀이 종결 후, 가장 많은 점수를 얻은 이에게는 상으로 큰 잔에 담긴 술 한 잔이 주어진다. 그러나 점수를 얻지 못한 이는 ‘때를 만나지 못했다’는 의미의 시를 지어 바쳐야 했다.³⁵⁾ 『상영도』에는 시문 작법의 규칙, 주어진 술잔의 수(數), 원과 딱지의 형태로 주어지는 점수 등 더욱 구체적이고 다양한 규칙이 제시되어 있다.

상영도에는 북경과 광둥성을 제외한 총 78곳의 황하와 장강 유역의 문향처가 공간배경으로 설정되어 있다. 이곳은 중국사의 중심 지역으로 문학과 문화의 흐름을 주도했던 문예의 중심지이며, 유교(儒敎), 노장도학(老莊道學), 도교(道敎), 불교(佛敎)와 성리학(性理學)의 발상지이자 번성지이다. 또한 이 지역은 수 천 년 동안 수많은 국가의 명멸(明滅)과 인물의 생멸(生滅)이 반복된 중국 역사의 중심지이다.³⁶⁾ 뿐만 아니라 상영도의 소재가 된 문학 작품은 은일 중시의 도교, 도술과 신선사상, 인선사상(人仙思想), 도교적 색채가 강한 불교, 남녀 간의 애정을 다룬 염정(艷

34) 이 외에도 각촉부시(刻燭賦詩)와 화승작(火繩作)이라는 시작(詩作) 경향이 있었다. 각촉부시는 고려와 조선시대에 행해진 시짓기 시합으로 초에 그어 놓은 금까지 초가 타는 동안 시를 짓는 활동이다. 이는 고려시대 최충(崔冲 : 983~1068)이 설립한 구재학당(九齋學堂)에서 실시한 작문대회의 시간 측정 방법이었다. 조선시대에도 이어져 1467년(세조13), 1536년(중종13)에도 경희루에서 각촉(刻燭)을 규정으로 친시(親試)를 보기도 하였다. 화승작(火繩作)도 놀이 성향의 시작(試作)시합이 이었다. 일정한 길이의 화승에 불을 붙여 다 타는 시간 동안 시를 짓는 놀이이다. 이원호, 『각촉부시』, 『한국민족문화대백과사전』 1, 정신문화연구원, 1988, 232쪽; 정순목, 『서당』, 앞의 사전 11, 697쪽.

35) 유현주(2014), 앞의 논문, 23쪽.

36) 유현주(2014), 앞의 논문, 81쪽.

情) 등 자연과 인간사를 아우르는 다양한 내용을 담고 있다.³⁷⁾ 즉 오랜 역사와 광활한 영역에서 펼쳐진 다양한 소재를 활용한 문학이 상영도의 소재이자 배경이었다. 여기서 상영도가 남승도에 비해 더욱 문학이 놀이 속으로 습합된 문학의 놀이화로 기능하고 있음을 알 수 있다.

상영도는 남승도와 마찬가지로 놀이의 특징인 자율성과 자유성, 공간과 시간의 한계성, 일시성, 비예측성, 허구성, 비생산성, 규칙성, 흥미지향성, 경쟁성을 모두 갖춘 판놀이(Board Game)이다. 그러나 유사한 판놀이인 『남승도』에 비해 좀 더 복잡하고 엄격한 몇 가지 놀이 규칙이 추가된다. 우선 각 여행지에서 명기하고 있는 신분 조건에 부합하는 역할을 맡은 이는 해당 칸에서 제시하는 작법에 따라 글을 지어야 한다. 제시된 작법은 가장 쉬운 절구(絶句), 3·5·7언(言), 6언, 사자대련구(四字對聯句)부터 율시(律詩), 잡문(雜文), 고시(古詩), 배율(排律), 가요(歌謠), 사(詞), 부(賦) 그리고 가장 복잡한 변려문(駢儷文), 회문(回文), 옥련환(玉連環), 일언지십언시(一言至十言詩)까지 다양하다. 또한 시문을 작성하는 시간의 제약을 명시하고 있는데, 작법의 경중에 따라 길이가 다른 심지를 태워 작문 시간의 장단(長短)을 달리하여 공정을 기하고 있다. 다음으로 놀이 과정 중 획득하는 원의 수와 동일한 딱지의 수를 계산하며 놀이를 진행한다. 부상으로 술이 주어졌으며 놀이를 마친 후 획득한 원(딱지)의 수가 승패의 기준이었다.

상영도는 다음과 같이 남승도와 동일한 특징을 가지고 있다. 자신의 운명을 스스로 결정하는 듯하나, 결국은 자신의 판단이나 선택이 아닌 주사 위에 운명을 맡긴다는 것이다. 그 외의 상영도만의 특징은 다음과 같이 정리될 수 있다. 첫째, 주사위의 우연성에 의해 맞이하게 된 운명을 시문

37) 유현주(2014), 앞의 논문, 78~80쪽.

작성이라는 자신의 힘과 능력으로 극복하는 놀이이다. 둘째, 여행지가 당대인이 정신적으로 동경하고 의지하였던 문학창작의 공간인 문향처이다. 셋째, 각 여행지에서 그들이 존경하고 동경한 인물들과 심상의 조우를 한다. 넷째, 『觴詠圖』의 ‘상(觴)’이라는 글자에서 유추할 수 있듯이 반드시 술이 따른다. 다섯째, 놀이 참가자들이 맡는 역할은 모두 여행목적지와 관계가 있는 고전문학 속에 주로 등장하는 주인공들이다. 상영도는 문학을 소재로 문학을 완성해 가는 과정으로 우연에 운명을 내걸고 겨루기를 통해 승리를 쟁취해 나가는 미래를 확신할 수 없는 게임이자 놀이로 미지의 세계에 대한 도전이 흥분과 쾌감의 강도를 높인다.

상영도놀이는 문학이 소재가 되어 여행과 접목한 ‘RPG게임(Roll Playing Game)’으로 정의할 수 있다. 홀로 진행되는 게임이 아닌 다른 이와 함께 각기 다른 방향으로 모험을 떠나는 여행이다. 상영도는 셀 수 없이 많은 이가 인터넷상에서 동시에 겨루는 현대의 MMRPG게임(Massive-Multiplayer Role-Playing Game)과 비교하기에는 무리가 있다. 그러나 정해진 가상의 방에서(판에서) 제한된 수의 참가자가 동시에 게임을 진행해 나가는 콘솔게임인 MRPG게임(Multiplayer Role-Playing Game)과는 견줄 만하다. 조선시대와 현재 디지털 시대의 차이를 감안한다면 『상영도』는 겨루기의 요소가 들어간 흥미진진하고, 문학과 문화를 향유할 줄 아는 이들이 즐긴 상당히 높은 지적 수준을 요하는 조선시대의 첨단 게임이었다.

6. 맺음말

주로 글을 터득한 이들이 즐기던 고전문학은, 특히 형식을 갖춘 시와

한문문학은 현대인들이 접근하기 어렵게 느껴진다. 그러나 예전의 사람들도 문학을 통해 여유를 추구하고 유희를 즐겼다. 특히 조선시대에는 놀이와 학문, 놀이와 문학이 조화를 이루어 높은 학습효과를 나타냈고 여가활동을 포함한 놀이로서 문학을 즐기는 일들이 빈번하였다. 이는 현대에 접어들며 설화, 문학, 공연, 영상 등이 영역을 넘나들며 영향을 주고받는 모습으로 지속되고 있다. 더욱이 이미 조선시대에는 문학 활동으로 귀결되는 놀이, 즉 여가활동 행위로서의 시회나 계획, 서로 겨루기를 통해 승패를 다투며 경쟁을 하는 시험인 판놀이(보드게임, Board Game) 등이 확산되었다. 이에 본고에서는 조선시대의 문학과 놀이의 관계성에 주목하여 남승도놀이, 상영도 놀이에 대한 고찰을 진행하였다.

먼저 놀이의 개념과 특성을 정리하였다. 놀이는 자발적이고 자유로운 행위이다. 그러나 놀이는 정해진 시간적·공간적 한정된 범위 내에서 이루어지는 활동으로 만족감을 얻으면 마무리되는 일시적 행위이다. 놀이는 과정과 결과를 예측할 수 없는 비예측성과 실제 생활이 아닌 허구성을 지니고 있다. 따라서 원칙적으로 놀이는 경제적인 수익과 관계없는 비생산적인 활동이다. 놀이의 동기가 놀이 자체에서 느끼는 기쁨에 있는 반면 성패와 승패가 나뉘는 경쟁적 요소를 지닌다. 다음 문학이 여가 문화 활동과 습합된 흔적을 찾아보았다. 시문으로 자신의 생각과 감회를 표현하려는 노력은 이미 고대시대부터 있어 온 현상이다. 마음으로나마 현실에서 벗어나 심상의 여행, 상상의 여행을 떠나고자 한 문인들이 가산, 산수화와 더불어 미지의 세계에 대하여 직접 느낀 감상 등을 기록한 유희록에서 시상(詩想)을 떠 올리고, 이를 시로 표현하며 시회와 계획을 즐겼다.

옛 사람들은 심신 수양과 관리로서의 필요성 외에도 평소 생활에서 즐길 수 있는 교양으로 시서(詩書)를 가까이 하였다. 과거에 필요한 학문을

연마하는 한편 자신의 감상이나 감회, 생각 등을 시문(詩文)으로 표현한 예는 이미 삼국시대부터 그 기록을 찾아 볼 수 있다. 고려시대에도 자연이나 사물에 대한 감상을 시나 글로 남겼고 이는 조선시대까지도 이어지고 있는 보편적인 현상이다. 이를 개인적인 여가 행위로 즐기기도 했으나 뜻이 맞는 이들이 모여 글을 지으며 시회·계회라는 특정한 모임이 형성되기도 하였다. 이는 여유로운 시간을 즐기는 여가활동이고 기분 전환적 놀이었다.

주로 조선의 명승지를 대상으로 하는 『남승도』는 재미있는 활동을 통해 조선의 행정 지명과 지방의 특성과 성향 등에 대한 인식을 돕는 교육적이고 재미를 갖춘 놀이다. 남승도놀이는 기분전환적이고 경쟁적인 놀이의 특성을 모두 갖추고 있다. 그 외에도 이 놀이에서 자율성과 자유성, 시간과 공간의 한계성, 일시성, 예측불가능성, 우연성, 허구성, 비생산성이라는 놀이의 특징을 찾을 수 있다. 또한 이는 엄격한 규칙과 경쟁이라는 요소로 재미와 흥미를 극대화할 수 있는 판놀이이다. 남승도의 특징은 다음과 같다. 첫째, 주사위를 던져 여행지와 운명을 결정한다. 둘째, 여행목적지는 주로 자연, 풍광, 명승지이다. 셋째, 인문지리적 학습효과가 큰 놀이이다. 넷째, 미래의 관리로서 국가와 지방 경영을 위한 사전 학습 기능이 있었다.

『상영도』는 문학이 소재와 주제가 되고 놀이를 이끄는 방법이 되며 놀이의 결과물을 구성하는, 문학을 제외한다면 아예 존재 불가능한 문학여행 판놀이(Board Game)이다. 『상영도』의 놀이 방법은 『남승도』의 경우와 유사하나 문학의 활용과 규칙 측면에서 『남승도』보다 더욱 강화된 조건 안에서 진행해야하는, 지적 수준이 한층 제고된 게임이었다. 이 놀이는

주 공간 배경이 문예의 중심지였고 사상의 발상지이자 번성지였던 황하와 장강 유역으로 광범위한 시공간의 문학이 상영도의 소재이자 배경이었다. 또한 상영도는 남승도보다 더욱 강한 문학적 성향을 띤, 문학과 놀이가 융합한 문학의 놀이화, 놀이의 문학화라는 특성을 보여주고 있다. 놀이의 관점에서 「상영도」도 놀이의 특징인 자율성과 자유성, 공간과 시간의 한계성, 일시성, 비예측가능성, 허구성, 비생산성, 규칙성, 재미지향성, 경쟁성을 모두 갖춘 판놀이(Board Game)이다. 상영도는 또한 다음과 같은 특징을 가지고 있다. 첫째, 자신의 운명을 주사위에 맡긴다. 둘째, 우연이 이끄는 운명을 시문 작성이라는 자신의 능력으로 극복한다. 셋째, 여행지가 모두 당대인이 정신적으로 동경하고 의지하였던 문학 공간이다. 넷째, 각 유람처마다 동경하던 인물들과의 문학을 통한 만남이 있다. 다섯째, 「상영도(觴詠圖)」라는 제목이 의미하듯 술이 따른다. 여섯째, 놀이 참가자들이 맡은 역할은 모두 고전문학 속에 주로 등장하는 주인공이다. 상영도는 문학을 소재와 주제로 하고 문학을 완성해 가며 우연에 운명을 내걸고 겨루기를 통해 승리를 쟁취해 나가는 게임이자 놀이이다. 우연성에 기대어 미지의 세계를 향하는 도전이 놀이의 흥분과 쾌감 지수를 높인다. 또한 「상영도」는 참가자가 담당해야 하는 자신의 역할을 유지하며 다른 이들과 어우러져 경쟁의 구도 속으로 들어가 승리를 향해 운과 지혜를 다하는 판놀이(Board Game)이다.

「상영도」는 경쟁을 즐기고 문학과 문화를 향유하던 이들이 즐긴 상당히 높은 지적 수준을 요구했던 조선시대의 첨단 게임이었다. 특히 이 놀이는 다양한 시작(詩作) 연습과 완성이라는 교육적 측면을 간과할 수 없는, 학문 축적과 교양의 함양이 목적인 놀이로 교육과 유희라는 복수(複數)의 목적을 지향한 게임이었다.

본고에서는 고전문학과 놀이가 조화를 이루는 ‘학(學)과 유흥(遊興)의 융합’이라는 문학의 새로운 기능을 발견하였다. 이는 고전문학을 재미, 흥미와 더불어 승부를 겨루는 게임형식의 놀이로 바라 볼 수 있는 새로운 시각을 정립하는 계기가 되었다. 이는 문학의 역사적 흐름, 장르를 넘나드는 변신이라는 문학의 특성에 대한 재발견이다. 또한 조선시대에도 놀이가 단순한 재미 추구를 넘어 지적 수준의 고양과 문학적 발전을 견인할 수 있었다는 전통놀이의 역할을 재확인할 수 있는 계기가 되었다.

참고문헌

- 고려대학교 중앙도서관본, 『상영도(觴詠圖, 觴詠雅集)』.
- 강명관, 『조선후기 서울의 중간계층과 유흥의 발달』, 『조선시대 문학 예술의 생성 공간』, 소명출판, 2002, 159~188쪽.
- 과학백과사전종합출판사, 『민속놀이와 명절』상권, 대산출판사, 2000, 3~244쪽.
- _____, 『민속놀이와 명절』하권, 대산출판사, 2000, 3~274쪽.
- 국어국문학회 감수, 『새로 나온 국어사전』, 민중서관, 2000, 1~3138쪽.
- 김광연, 『남승도놀이』, 『민족문화대백과사전』5, 정신문화연구원, 1992, 419쪽.
- 김수아·최기수, 『조선시대 와유문화의 전개와 전통조경공간의 조성』, 『한국전통조경학회지』 제29집 2호, 2011, 39~51쪽.
- 김정숙, 『14면 주사위를 통해서 본 신라 귀족의 놀이 문화』, 『신라문화』 제35집, 동국대학교 신라문화연구소, 2010, 51~78쪽.
- 로제 카이와, 이상률 역, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 2003, 3~318쪽.
- 변진풍, 『고을모듬』, 『북한학자가 쓴 조선의 민속놀이』, 푸른숲, 1999, 3~424쪽.
- 신영주, 『『이운지』를 통해 본 조선 후기 사대부가의 생활 모습』, 『한문학보』 제13호, 2005, 387~414쪽.
- 안대희, 『通園 俞晩柱의 조경미학』, 『한국전통조경학회지』 제27집 1호, 한국전통조경학회, 2009, 48~56쪽.
- 유현주, 『상영도의 구조와 활용방안』, 고려대학교대학원 문화콘텐츠학 박사학위논문, 2014, 1~327쪽.
- 이규보, 민족문화추진회 역, 『국역 동국이상국집』1, 한국학술정보(주), 2006, 1~244쪽.
- _____, 민족문화추진회 역, 『국역 동국이상국집』3, 한국학술정보(주), 2006, 1~296쪽.
- _____, 민족문화추진회 역, 『국역 동국이상국집』4, 한국학술정보(주), 2006, 1~285쪽.
- 이상균, 『조선시대 유람의 유행에 따른 문화축전 양상』, 『대동문화연구』 제80집, 성균관대학교 대동문화연구원, 2012, 299~330쪽.
- 이원호, 『각축부시』, 『한국민족문화대백과사전』 1, 정신문화연구원, 1988, 232쪽.
- 이종묵, 『『팔선와유도』와 남승도 놀이』, 『문헌과 해석』 통권43호, 2008, 99~121쪽.

- 이종목, 『조선시대 와유문화 연구』, 『진단학보』 제98호, 진단학회, 2004, 81~106쪽.
- _____, 『16세기 한강에서의 연회와 시회』, 『한국시가연구』 9권, 한국시가학회, 2001, 5~28쪽.
- 이혜순·정하영·호승의·김경미, 『조선중기의 유산기 문학』, 집문당, 1997, 1~499쪽.
- 이훈중, 『이훈중의 사랑방 이야기』, 전통문화연구회, 2001, 1~349쪽.
- 임재해, 『놀이』, 『한국민족문화대백과사전』2, 정신문화연구원, 1992, 771~786쪽.
- 장장식, 『판놀이의 세계와 풍류적 취향의 고양-승경도형 판놀이를 중심으로』, 『풍류 선비』, 온양민속박물관, 2012, 116~123쪽.
- 정순목, 『서당』, 『민족문화대백과사전』 11권, 한국정신문화연구원, 1989, 693~697쪽.
- 최우영·윤영조·서옥하·윤영활, 『한국 전통 석가산에 표상된 함의성』, 『한국전통조경학회지』 제31집 1호, 한국전통조경학회, 2013, 1~12쪽.
- 호이징아, 이종인 역, 『호모루덴스』, 연암서가, 2013, 3~448쪽.

ABSTRACT

A Study on the Literature and the Game through
the Board Game in *Joseon* Dynasty
- focused on '*ShangYoungDo*' -

Ryu, Hyun-joo

Intellectual achievement and fun is indispensable for leading a life. Both of these seem different one, these two factors can bring the most ideal effect when harmony. Therefore, in this paper, through the example of learning to achieve educational effects and fun at the same time when literature harmony with game, seeking literature functioned as game, game functioned as literature and explores the process of its development.

People in Joseon Dynasty figure out a way to enjoy the landscape and nature in the vicinity of his house. How to do this by having enjoyed the conduct of the concept of *Wayu*(臥遊) to enjoy nature in a room or a house subject to the Joseon Dynasty *Wayu* is to represent three types of miniature mountain(假山, *Gasan*), landscapes painting(山水畫, *SanSooHwa*), travelogue(遊記錄, *YouGiRok*) can. Three types of *Wayu* above evolved to the conduct that express the appreciation in literary manner over the just appreciation.

They also enjoyed the act of creating games of virtual trip, which was represented by both 『*NamSeungDo*』, board game of creating poetry touring scenic beauty, and 『*ShangYoungDo*』, board game of creating poetry with imaginary journey to find and visit where classic literature was born. This was how the two board games that make learning and play accordingly to achieve harmony with the intellectual achievement of the human pursuit of fun at the same time. In particular, 『*ShangYoungDo*』 has a special feature that no one can play itself except the literature.

So the study on the relationship between *ShangYoungDo* and

playing(game) to help play was a new approach to discover another function of classic literature and an opportunity to establish new perspective to look the classic literature to play with the fun and excitement which generally considered being seriously. Also a new function of literature called "fusion of science(學) and entertainment(遊興)" is discovered making up the classics and play the harmony. It is also an opportunity to discover the role of traditional game able to draw literary development and to boost intellectual level over the just fun pursue.

Key Words *Shang YoungDo, NamSeungDo, Wayu, playing, board game, classical literature*

논문투고일 : 2015. 4. 2
심사완료일 : 2015. 6. 4
게재확정일 : 2015. 6. 4