

## ‘주사위 노름’으로 오해되는 고대 인도의 내기에 대한 해명\*

— 베다시기 견과웃(akṣa) 경기와 『릭베다』(*Rgveda*)의  
“견과웃 노래”(Akṣa-sūkta)를 중심으로

강성용\*\*

### [초 록]

『릭베다』(*Rgveda*) 이래로 견과웃(akṣa)을 사용한 내기/경기는 인도의 문화사에서 중요한 활동으로 자리잡고 있었다. 그런데 이 견과웃 경기의 구체적인 실행 방법에 대한 이해를 얻기는 쉽지 않으며 아직도 이에 대한 상상과 오해가 반복되고 있다. 가장 원형이 되는 견과웃 경기의 형태를 명확하게 밝혀내고 이해하는 것을 통해 후대의 다양한 변형들과 그 문화적이고 종교적인 맥락을 해명할 수 있도록 하고자 한다.

이를 위해 『릭베다』 10.34.1-14에 있는 “노름꾼의 노래”(Gambler’s

---

\* 이 연구는 2021년도 서울대학교 아시아연구소의 아시아기초연구사업의 지원을 받아 수행되었음.

\*\* 서울대학교 인문학연구원 부교수

주제어: 견과웃, 견과웃 경기, 소금웅덩이, 견과웃 노래, 회관, 인도 주사위  
Akṣa, Akṣa-dyūta, Akṣa-sūkta, Irīṇa, Vibhītaka, Indian dice

Song)라고 불리는 “견과웃 노래”(Akṣa-sūkta)의 온전한 한국어 번역은 물론이고 견과웃 경기의 원초적 맥락과 구체적 실행방식을 반영한 번역을 제시하고자 한다. 그리고 견과웃 경기의 구체적인 진행방식에 대한 기존의 연구사를 간추려 소개하면서 중요한 맥락들을 분명하게 밝히고자 한다. 기본적으로 공유되어 마땅한 기존 연구의 성과가 적절하게 수용되고 있지 못한 상황에서 구체적인 자료와 근거를 통해 견과웃 경기의 진행방식을 해명할 수 있다는 것을 밝히고, 정보의 부족을 상상으로 대체하는 관행이 낳는 부정적인 파급을 막고자 한다. 나아가 견과웃 경기를 실행하는 장소로 나타나는 소금구덩이(iraṇa)가 무엇이며, 그 종교적인 상징성을 만들어 낸 근본적인 맥락이 무엇인지 해명하겠다. 그리고 견과웃 내기의 종교적 맥락이 갖는 다양한 문화사적 함축을 언급하여 이 문제의 문화사적 중요성을 분명하게 드러낼 것이다.

## 1. 견과웃(akṣa) 경기에 대하여

『릭베다』(Rgveda, 이하 RV) 이후로 다양한 텍스트들에 등장하는 인도의 견과웃(akṣa)을 사용하는 내기/경기/노름(akṣa-dyūta) 혹은 놀이(akṣa-kṛīḍā)는 주로 인도의 “주사위 놀이”<sup>1)</sup>라고 번역된다. 그래서 많은 사람들은 이 노름 혹은 경기에 대해 일반적으로 알려진 주사위를 사용하는 것이라고 생각하게 되고, 그 결과 전혀 맥락과 맞지 않는 오해를 하게 된다.<sup>2)</sup> 여기에서 등장하는 견과웃은 “vibhīdaka” 혹은 “vibhīta-

1) 서구의 연구서들에서는 “dice game/Würfelspiel/Jeu de dés”라는 용어로 번역하는 경우가 많다. 아래 III장에서 소개할 대표적인 연구서들도 관행의 편의성에 의존해서 이 번역어들을 그대로 사용한다.

2) 고대 인도에 주사위가 없었던 것은 아니다. 이미 인더스문명의 유적에서도 우리에게 익숙한 형태의 정육면체 주사위는 유물로 확인된다. 견과웃 경기는 베다전통에서 주사위 놀이와는 아예 다른 종교적이고 사회적인 맥락에서 시작된 것이다.

ka” (*Terminalia bellerica*)라고 불리는 나무의 열매 안에 있는 딱딱한 씨앗을 말한다. 그리고 이 견과옷을 사용한 경기는 베다전통에서 일반적이던, 제사의식과 연관된 맥락에서의 다양한 경기들 중의 일부로 등장한다.<sup>3)</sup> 베다시기 초기부터, 최소한, 『마하바라타』(*Mahābhārata*, 이하 MBh)가 등장하는 시기까지의 견과옷 경기는 우리가 일반적으로 내기나 노름에 대해 생각하는 것과는 완연하게 다른 종교적인 함축을 가진 활동이었다. 따라서 견과옷 경기는 고대 인도의 유희문화가 아니라 종교·사회사적 맥락에서 중요한 위치를 차지하는 활동이다. 고대 인도의 의례, 특히나 왕권의 정당화와 연관되는 맥락에서의 의례는 물론이고, 서사시나 문학작품에서도 가장 핵심적인 전환점을 구성하는 요소로 견과옷 경기가 종종 등장한다. 이 도박 혹은 내기를 이해하는 것은 고대 인도의 사회사 연구의 측면에서도 중요할 뿐만 아니라, 불교나 자이나전통까지를 아우르는 다양한 텍스트의 내용을 이해하기 위해서도 중요한 전제가 된다.<sup>4)</sup> 하지만 이미 베다시기 안에서도 긴 기간에 걸쳐 많은 사회적이고 종교적인 변화가 있었던 만큼, 견과옷 경기가 이루어지던 맥락은 물론이고 심지어는 이 경기를 실행하는 구체적인 방식에서도 변화와 변형이 있었을 것이며 지역적인 편차도 있었을 것이라 사료된다. 특히 후대에는 특정한 경기방식을 구현하는 여러 기술적 가능성들이 확보되면서, 다양한 경기나 내기들이 서로 결합되어

- 
- 3) 초기 베다에서의 “akṣa(-dyūta)”를 다룬 본 논문에서는 맥락에 따라 “견과옷 경기” 혹은 “견과옷 내기”라고 번역하도록 하겠다. 베다시기 여가활동으로서의 “견과옷 놀이”가 등장하는 텍스트로 필자에게 구체적으로 알려진 것이 없는데, “견과옷 경기”의 진행방식 자체가 개인들이 간편한 유희으로 실행하기에는 마땅하지 못한 것으로 보인다. 견과옷들이 나중에 직육면체의 사면 주사위로 대체되고 나서는 쉽게 유희을 목적으로 실행될 수 있었을 것이라고 보인다.
- 4) 이 맥락을 이해해야만 MBh에서 주인공(들)이 왜 견과옷 경기에 참석하지 않을 수 없었는지가 파악된다. 종교적이고 사회적인 맥락 없이 이해하려고 하면 주인공(들)이 맞게 되는 파국이 단지 도박중독이나 경솔함의 결과로 환원되고 만다. 불교나 자이나 텍스트에 자주 등장하는 내기/도박의 장면도 마찬가지이다.

가면서 내기의 진행방식이 혼용되었다는 사실도 확인된다.<sup>5)</sup> 이러한 발전의 근거에는 승부를 가르는 기능을 실행할 수 있는 기술적 구현 방식이 다양한 만큼, 모든 놀이 혹은 내기에는 대체 가능한 다양한 구현방식들이 있다는 단순한 사실이 자리잡고 있다. 이 사실이 중요한 이유는 바로 인도의 견과웃 경기가 겪어온 다양한 변형이 특이한 일이 아니라 당연한 일이기 때문이다. 그리고 이러한 기술적 대체 가능성이 견과웃 경기의 사회적 종교적 맥락이 희미해지는 상황과 맞물릴 때에, 우리는 전혀 다른 내용과 맥락을 가진 놀이를 “akṣa-(dyūta)”라는 이름으로 만나게 된다. 기술적 대체 가능성의 예를 들어보자. 1부터 4까지의 숫자들 중의 하나를 경기 참가자에게 무작위로 할당해야 한다면, 긴 직육면체의 네 면에 점을 한 개부터 네 개까지 찍고서 이 막대를 굴리거나, 윗막대와 같은 조각이 가능한 반구체의 알을 3개 혹은 4개를 던지거나, 많은 수의 작은 알들을 각 경기 참가자에게 무작위로 할당하고 각 참가자들이 얻은 알의 수를 넷으로 나눈 나머지의 수를 해당 참가자에게 할당하면 될 것이다. 이 첫째 가능성이 중세 이후로 인도에서 주로 사용되던 “빠샤까”(pāśaka)라는 사면체 주사위이고, 둘째 가능성이 별보배고둥(kaparda, 영어 Cowry shells) 등을 활용하는 방식이며, 세 번째 가능성이 본 논문에서 다루게 될 견과웃(akṣa)을 활용하는 방식이다. 결국 인도의 역사 전체를 관통하는 단 하나의 “견과웃 경기”는 존재하지 않으며, 우리는 시대별로 맥락별로 구분해서 정확한 이해를 얻어야 한다.

그런데 원초적인 형태의 견과웃이 무엇이고 이것을 활용한 경기는 최초기에 실제로 어떻게 이루어졌는지에 대해 자세한 논의를 진행시키자면, 현재 추적 가능한 가장 오래된 형태의 견과웃을 활용한 내기, 즉 초기 베다의 견과웃 경기를 따져보는 것이 좋은 접근법이다. 역사

5) 예를 들자면, 주사위를 던지거나 하는 결정방식을 따른 후에 추가로 판을 사용해서 말을 움직이는 놀이인 빠치씨(Pachisi)가 여기에 해당된다.

적인 다양한 변형은 물론 다른 경기들과의 혼종까지를 거치고 난 다양한 후대의 형태들을 역사적 맥락에 따라 이해하기 위해서는, 기준점이 될 만한 최초의 특정한 형태를 정한 후에 접근해 가는 방법이 가장 효율적일 것이기 때문이다. 그리고 이러한 접근이 인도 고대사의 연구에서 중요한 이유는 견과웃 경기가 베다시기 이후로 서사시에 나타나는 형태에서는 물론이고 왕의 즉위식(Rājasūya)에서 나타나는 의례적인 맥락에서나 도박과 오락의 형태로 문학작품 등에서 등장하는 맥락에서도, 큰 틀에서 볼 때 초기 베다 문헌에 나타나는 경기가 갖는 특성과 기본 구조가 잘 유지되었던 것으로 보이기 때문이다. 제한된 분량의 논문에서 구체적인 자료와 그 해석에 대한 논의를 모두 제시할 수는 없기 때문에, 본 논문은 초기 베다에서의 “견과웃 경기”를 다루기 위한 기초적인 작업으로서 세 가지 과제를 설정하고자 한다.<sup>6)</sup>

첫째로 『릭베다』 10.34.1-14에 있는 흔히 “노름꾼의 노래”(Gambler’s Song)라고 불리는 “견과웃 노래”(Akṣa-sūkta)의 온전한 한국어 번역을 간략한 부가설명과 함께 제시하고자 한다. 이 노래는 견과웃 경기의 원형을 반영하는 가장 오래된 자료이기도 하거니와, 이 노래가 갖는 인도문학사에서의 두드러진 특징과 중요성 때문에 이 노래의 원문을 분명하게 한국어로 옮겨 소개하는 일만으로도 의미 있는 일이 될 것이며, 또한 견과웃 경기의 구체적인 진행방식에 대한 이해를 반영하여 기존의 선입견, 즉 이 노래가 늙은 노름꾼의 인생에 대한 후회를 담은 노래라는 선입견을 완전히 배제한 번역인지라 의미 있는 자료가 될 것이다.<sup>7)</sup> 둘째로 견과웃 경기의 구체적인 진행방식에 대한 기존의 연

6) MBh를 비롯한 서사시나 불교 혹은 자이나교 텍스트에서 나타나는 견과웃 경기의 맥락은 별도의 분석과 서술을 요구하기 때문에 따로 다루어져야 한다.

7) 예로 맥도넬(A. Macdonell (1900), *A History of Sanskrit Literature*, New York: D. Appleton and Co. Macdonell, p. 128)은 이 “견과웃 노래”를 다루면서 “우리는 이 시를 가장 주목할 만한 문예작품이라고 간주하지 않을 수 없다.”(we cannot but regard this poem as a most remarkable literary product.)라고 하고 있다. 또한

구사를 소개하고 경기 진행의 구체적인 방식을 이해할 수 있는 핵심적인 문제와 그 해답을 소개하고자 한다. 이 주제에 대한 오해가 끊임 없이 재생산되고 있는 상황은, 공유되어야 할 기존 연구의 성취가 국제학계에서도 제대로 인지되거나 수용되고 있지 못하기 때문이라고 필자는 생각한다. 따라서 연구사를 개괄적으로나마 짚어 내는 일은, 특히나 한국학계에서는 더욱 필요해 보인다. 이는 원초적인 견과웃 경기의 진행방식을 규명하는 것이 가능할지에 대해 회의적 태도와는 무관하고, 또 회의적 태도를 취하는 경우라 하더라도 인지하고 있어야 할 주요한 정보들을 파악하는 일이 될 것이다. 최초기 견과웃 경기의 양상을 구체적으로 이해하고 나면 후대 변형들에 대한 생산적인 논의가 가능해질 것이라고 필자는 기대한다. 셋째로는 “견과웃 노래”의 첫 구절에 나타나는 “견과웃 경기”를 실행하는 장소에 대한 언급을 집중적으로 검토하고자 한다. 이 내용은 전체적으로 “견과웃 경기”가 갖는 신화적인 혹은 우주론적인 맥락 안에서의 의미를 이해하는 핵심 단서가 될 것이고, 베다시기 인도아리안들이 가졌던 자연관에 대한 이해와도 연관된다. 이는 앞으로 견과웃 경기를 누가 어떤 목적에서 언제 어떻게 실행했는지에 대한 해명의 토대가 될 것이다.<sup>8)</sup>

## 2. 『릭베다』 10.34의 “견과웃 노래”(Akṣa-sūkta)

가장 원형의 형태에 가깝고 그 특징적인 양상을 잘 보여주는 견과웃 경기에 대한 서술은 RV 10.34에 포함되어 있는 “견과웃 노래”에 나

---

같은 책 pp. 168-169를 보라.

8) 본 논문에서는 지면의 제한으로 인해 견과웃 경기의 맥락과 진행방식에 대한 상세한 논의가 제공되지는 못할 것이지만, 기초적인 개괄은 3장 끝부분에 제시할 것이다.

타난다. 후대 주석가들에 따르면 이 노래의 작자는 까바사 아일루사 (Kavaṣa Ailūṣa) 혹은 악사 마우자반(Akṣa Maujavant)이라고 한다.<sup>9)</sup> 노래 자체는 7번 운문의 자가띠(jagatī)를 제외하고는 모두 트리스툽(triṣṭubh)운문의 형태를 보이는데, 중요한 것은 제사의식의 과정에 대한 서술이나 의식에서 낭송을 위해 사용될 신들에 대한 찬양이 아닌 지극히 개인적인 감정과 후회와 좌절을 1인칭 서술까지를 섞어가며 잘 풀어내고 있다는 사실이다.<sup>10)</sup> 이는 인도문학사의 큰 이정표가 되는 작품으로서의 면모를 잘 보여준다.<sup>11)</sup> 이제 그 원문에 따른 한국어 번역을 제시하겠다.<sup>12)</sup>

견과웃 노래 1: 높은 나무에 달려 [거센] 바람이 부는 [곳]에서 생겨난 것들이 소금구덩이에 [만들어진 견과웃 경기를 위한 바닥]에서 굴러가고 있어 나를 취하게 한다.

9) 제머슨과 브레르튼(S. W. Jamison and J. P. Brereton (2014), *The Rigveda: The Earliest Religious Poetry of India* 3 vols., Oxford: Oxford University Press, p. 1429) 이 제공하는 “견과웃 노래”에 대한 일반적인 소개를 참조하라.

10) Jamison and Brereton (2014), p. 1429: One of the most famous, most translated, and most anthologized hymns in the *Rgveda*, this lively and vivid lament of the gambler depicts the sad lot of a man addicted to dicing but unsuccessful at it.

11) 혼자서 읊는 구절 안에서 화자가 바뀌는 것으로 설정하면서 한 명의 낭송자가 내용을 전달하는 형식은 후대 인도에 “Bhāna” 혹은 “Bhāna”라는 이름으로 잘 알려진 일인극의 출발점이 되었을 가능성이 있다고 필자는 생각한다. 예로 “견과웃 노래” 13에서는 화자로 싸비뜨리(Sāvitr)가 등장하기도 하고, 12에서는 화자로 상정된 노름꾼이 1인칭 서술 안에 등장하기도 하며 14에서는 직접 웃을 향해 이야기를 하기도 한다. 이렇게 가상의 화자와 청자를 상정해 가면서 노래하는 사람의 감정을 전달하는 형식이 『릭베다』 안에 자리잡고 있다는 사실은 인도문학사에서 크게 주목받을 만하다.

12) 쌍쓰끄리따 원문에서 필자가 한국어로 번역한 것이다. 원문 쌍쓰끄리따는 논문의 분량 제한으로 인해 제시하지 못한다. 다만 원문 전승 내용에 대한 논란은 없다고 할 수 있는 상황이어서 크게 문제되지 않을 것이고 필자가 번역을 제시하는 한에서 필요한 구절들은 괄호 안에 제시하겠다.

무자밤(Mūjavat)<sup>13)</sup>산에서 [나온 최고의] 쏘마를 마신 것처럼, 견과  
웃(들)이 나를 [밤에도 잠들지 않고] 깨어 있게 한다.

견과웃 노래 2: 이 [내 부인인] 여자는 내게 맞상대를 하지도<sup>14)</sup> 않았  
고 화를 내지도 않았다. 내게나 내 동료들에게도 자상했다.

하나가 더 남아서 [결국은 잃는 패가 된] 견과웃 [노름을 하고자 했  
기] 때문에, 나는 [말리는] 현신적인 아내를 쫓아 버렸다.<sup>15)</sup>

견과웃 노래 3: 장모는 [노름하는 나를] 싫어하고, [내] 부인은 [노름  
밀천을 달라는 나를] 쫓아 버린다. 어려움에 처한 [노름꾼인 나는] 호  
소할 사람도 없다.

“나는 마치 늪에 빠져 팔려고 내놓은 말과 같아서 노름꾼[인 나]에  
게서<sup>16)</sup> 쓸모라곤 찾지 못하겠다.”<sup>17)</sup>

견과웃 노래 4: 웃이 [전리품을 얻는] 승리자[로서] 그 (패자)의 재산  
을 탐내니, 그 (패자가 된) 사람의 부인을 다른 사람들이 옮겨준다.

아버지, 어머니, 형제들도 “이 사람을 우리는 모른다. 당신들이 이  
자를 묶어서 끌고 가라!”고 말한다.

13) 나중에는 “Muñjavat”이라는 이름으로 등장하기도 한다. K. F. Geldner (1951), *Der Rig-Veda aus dem Sanskrit ins Deutsche übersetzt und mit einem laufenden Kommentar versehen* 3 vols., Cambridge, MA: Harvard University Press, p. 183 참조.

14) √mith의 완료형이어서 “짜이 되다, 짝을 맞추다, 상대하다”라는 의미에서 “맞상  
대하다”라는 의미로 이해하고, 맥락에 따라 “대꾸해서 말다툼하다” 혹은 “저  
주지 않고 대꾸하다”로 이해하는 것이 적당하다고 보인다.

15) “apa-√rudh”의 해석을 “쫓다”라고 하고, 맥락에 따라 “I’ve driven away from home  
a wife devoted.” (A. A. Macdonell (1966), *Hymns from the Rigveda Selected and  
Metrically Translated*, London: Oxford University Press, p. 88)으로 이해하고자 한다.

16) “kitava”는 종교적 맥락과 거리가 있는 “노름꾼”을 의미하는 것으로 보인다.

17) W. H. Maurer (1986), *Pinnacles of India’s Past Selected from the Rgveda*, Amsterdam/  
Philadelphia: John Benjamins Publishing Co., p. 312는 이 운문의 후반부만 1인칭  
서술로, 전반부는 3인칭 서술로 이해한다.

견과웃 노래 5: 내가 “나는 저들과 노름을 하지 않겠다!”라고 생각을 하면, 동료들은 나를 남겨둔 채 [내기를 하러] 갔다.

[내기를 위한 소금구덩이] 바닥에 그것들이 뿌려지면 갈색의 [견과웃]들이 말을 하고, 마치 연인이 있는 여자처럼 나는 곧바로 [연인을 만나러 가듯 그 웃들과] 약속한 장소로 간다.

견과웃 노래 6: 노름꾼은 “내가 이길까?” 물으며 “내가 이길 거야!” 하고 자기 자신을 부풀려 올려<sup>18)</sup> [도박을 하는] 회관으로 간다.

웃들은 이 [도박꾼의] 바람에 어긋나게 가로질러 상대 도박꾼에게 가장 높은 [이기는 패]들을 준다.

견과웃 노래 7: 실로 저 웃들은 [코끼리 모는 사람의] 갈고리를 달고, 꼬챙이를 꽂고, 절단내는 것들이며 괴롭힘이고 [주변사람들까지] 괴롭히게 만드는 것들이다.

아이들처럼 주었[던 것을 다시 뺏]으니 이긴자를 다시 때리고, 꿀을 바른 것[처럼 끌어당기니] 노름꾼을 [휘두르는] 힘을 가진다.

견과웃 노래 8: 오십개 [덩어리] 셋이<sup>19)</sup> 뛰논다. 싸비뜨리(Sāvitṛ) 신의 규칙이 관찰되듯<sup>20)</sup> [이 웃들이] 정한 바는 [그 자체로 지켜진다].

18) A. Lubotsky (1997), “Remarks on the Vedic Intensive”, *Journal of the American Oriental Society* 117(3), p. 559a 참조.

19) 문법적으로는 53개라고 해석할 수 있는 가능성이 있다. 하지만 맥도넬(Macdonell (1966), p. 89)과 모러(Maurer (1986), p. 312)도 별도의 설명은 없지만 50개 덩어리가 셋이라고 이해하고 있다. 이 문제는 따로 자세하게 논의해야 할 것인데, 구체적으로는 이 견과웃 경기를 행하던 브라따(vratya) 집단의 구성과 연관되는 것으로 보인다. 다시 말해서 전투활동을 펼치던 청년단의 구성이 50명씩을 묶은 단위를 기본으로 삼아 구성되었다는 사실에서 비롯된 것으로 보인다.

20) A. A. Macdonell (1917), *A Vedic Reader for Students*, Oxford: Oxford University Press, p. 191은 싸비뜨리가 등장하는 맥락을 싸비뜨리가 자신만의 정해진 규칙(fixed laws of his own)을 관찰시키는 존재이고 거기에는 Indra, Varuṇa, Mitra, Aryaman, Rudra 등의 신들도 저항하지 못한다는 사실을 드러내 견과웃의 독립

무시무시한 자의 분노에도 굽히지 않으며, 왕이라고 해도 그 [견과  
옷]들에게 굽혀 절한다.

견과옷 노래 9: [옷들은] 아래로 구르고 위로 튀어 오른다. 손 없는  
것들이 손 있는 [사람]을 제압한다.

하늘의 솟이 [소금구덩이 노름판]에 뿌려진다. 차가운 [옷]들이 심장  
을 태워 없앤다.<sup>21)</sup>

견과옷 노래 10: 노름꾼의 버려진 부인이 고통받고, 도대체 어디 돌  
아다니는지 [모를] 아들의 어머니[도 고통받는다].

빛에 겁이 나서 재물을 구하러 밤에 다른 이들의 집을<sup>22)</sup> 찾는다.

견과옷 노래 11: 여자를 보는 것 [즉,] 남들의 부인과 잘 갖추어진  
보금자리를 보는 것이 노름꾼을 괴롭힌다.

오전부터 갈색 말들 [즉, 옷들]을 매었으니 [즉, 긴 노름을 시작했으  
니], 그 수소가죽[을 뒤집어 쓴] 작은 늪은 불의 끝[이 되는 낮은 저녁  
에] 쓰러진다.

견과옷 노래 12: [노름꾼이 말한다:] 그대들의 큰 무리의 장군이자  
브라따(vrāta)의 일인자인 우두머리가 된 자,<sup>23)</sup>

그에게 “나는 재물을 가지고 있지 않다는, 이 진실을 말합니다!”라

---

성을 강조하기 위한 것이라고 설명한다. 이 외에도 브라따와 연관된 성인의식  
(upanayana)에서 싸비뜨리가 중요한 신이라는 점도 고려할 맥락인데, 별도의 기  
회에 논해야 할 내용이다.

- 21) 여기에서는 각 빠다마다 “아래 — 위”, “손 없는 — 손 있는”, “하늘 — 노름판”,  
“차가운 — 태운다”의 대조법을 사용하고 있는데 주목해야 한다.
- 22) 뒤따르는 “견과옷 노래” 11의 맥락을 고려하면, 도둑질이 아니라 내기에 걸 재  
물을 빌리러 가는 일을 의미하는 것으로 보인다.
- 23) 브라따의 무리를 이끄는 지도자는 “grhapati/sthapati”라는 이름으로 종종 나타나  
는데, 여기에서도 견과옷 경기와 브라따의 연관성이 드러나고 있다.

고 내 열 손가락을 내민다.

견과웃 노래 13: [짜비프리가 말한다:] 견과웃 노름을 하지 말지니, 그저 경작지를 경작하라! 가진 것을 많다고 여기면서 만족하라!

노름꾼아, 그렇게 [해야] 너에게 소들이 있고, 그렇게 [해야 너에게] 부인이 있다. 고귀한 짜비프리가 이 [사람, 바로 나]에게 이렇게 알려 주었다.

견과웃 노래 14: [웃에게 말한다:] [웃들아, 우리와] 동맹을 맺어라! 우리에게 자애로우라! 무서운 마술을 우리에게 거칠게 부리지 말아라!

너희의 격분을 가라앉히라! 화[도 가라앉히라!] 다른 [사람이 대신] 갈색의 [웃들]에 사로잡히게 해라!

### 3. 주요 연구 성과 소개와 검토

많은 연구자들조차도 “akṣa”를 “주사위”라고 번역하는 관행 때문에 견과웃 경기가 등장하는 수많은 서술의 내용을 우리에게 익숙한 주사위와 연관시키려고 한다. 세부 내용이 맞지 않을 때에는 상상력을 동원하여 이해하기 힘든 대목들을 채우려한다. 전형적인 예로, 견과웃 경기에서 사용되는 견과의 씨앗껍질이 육면체 혹은 사면체의 주사위의 모양을 띠다거나 혹은 한쪽 면이 특별히 구분되는 모양을 가졌다는 상상을 들 수 있다.<sup>24)</sup> 물론 인도에서도 나중에는 직육면체의 네 면

24) 김미숙(2014), 「파야시 논쟁 문헌에 나오는 도박 비유를 중심으로 분석한 고대 인도의 놀이 문화」, 『인도철학』 40, p. 190은 전재성이 상상력을 동원해서 제시한 “그 놀이는 비비타카 열매들을 던져서, 세워진 것들은 좋은 패, 눕혀진 것들은 나쁜 패로 헤아리는 방식이었다.”라는 설명을 인용하고 있다. 한국어 출간물 가운데는 이와 유사하게 부족한 이해를 단순한 상상으로 대체하는 예가 많다. 김미숙(2014)이 많은 예들을 인용하고 있다. 정승석이 제시한 설명이 기존의 연구

을 사용하는 주사위가 사용된 것이 사실이다. 하지만 이미 수많은 주목할 만한 연구결과가 발표되어 있고, 전문가들 사이에 확고한 합의가 있음에도 불구하고 한국학계는 물론이고 국제학계에서도 견과웃 경기에 대한 상당한 오해와 왜곡이 지속되고 있는 것으로 보인다. 이러한 상황의 근거라면 아마도 기술적 대체 가능성과 사회적·종교적 맥락의 변화에 따라, 이 내기를 벌이는 방법이 시대와 지역에 따라 다양하게 변화되어 왔다는 사실을 들 수 있겠다. 개별 연구자가 견과웃 경기의 실상이 파악 가능하지에 대해 구체적인 연구를 통해서 회의적인 태도를 갖게 되는 경우보다는, 기존의 연구성과를 파악하지 못한 이유에서 회의론에 가까운 태도를 갖게 되는 일이 더 흔하다고 판단된다. 따라서 필자는 견과웃 경기의 이해에 연관된 가장 중요한 연구업적들의 발전사와 의미를 짧게 개괄하고자 한다.

견과웃 경기의 실체를 해명하는 가장 중요한 연구업적을 꼽으라면 당연히 뤼더스(Lüders)<sup>25)</sup>와 팔크(Falk)<sup>26)</sup>의 저작이 꼽혀야 한다.<sup>27)</sup> 뤼

---

결과를 가장 잘 반영하고 있는 것으로 보이는데(김미숙(2014), p. 195의 인용 참조), 김미숙이 제시하는 설명도 세계적인 기존 연구성과들을 반영하지 못하고 있다. 핵심적인 문제는 견과웃 경기가 원초적인 형태에서는 결코 유흥이나 놀이(krīdā)의 형태가 아니었다는 사실을 명확하게 파악하지 못하고 후대의 여러 놀이들과 섞어 서술하고 있다는 사실이다. 한국학계에서 이와 연관된 논의가 본격적으로 제기된 적이 없기도 하고, 다룰 만한 의견이나 해석의 제시가 없었던지라, 한국학계에서의 논의는 이 간접적인 자료 제시로 같음하겠다. 전재성이 제시한 상상력을 동원한 설명의 연원으로 필자에게 떠오르는 자료는 J. Eggeling tr. (1882-1900), *Śatapatha-Brāhmaṇa according to the Text of the Mādhyandina School* 5 vols., Oxford: The Clarendon Press, vol. 3, pp. 106-107의 각주에 제시되는 설명이다. 에겔링은 내기에 비비따까(Vibhīṭaka) 열매를 사용한다고 하면서도 별보배고동과 같은 방식으로 사용된다고 설명한다. 이 둘을 구별하지 못해서 열매의 한 쪽 면이 평평해서 기능적으로 별보배고동처럼 사용될 수 있다는 상상력을 발휘하고 있다. 이 열매의 금으로 된 대체물까지 고려되고 있는데 여러 형태의 내기방식을 구분하지 못하고 있는데다 그 승부를 정하는 방식도 여러 해석들을 뒤섞고 있다. 1894년에 제시된 오해에 가까운 정보를 한국의 연구자들이 지속해서 반복하고 있는 셈이다.

터스의 선구적인 저작은 이미 이 주제에 대한 ‘고전’<sup>28)</sup>이라고 할 수 있다. 뤼더스의 이 단행본으로 견과웃 경기와 연관된 기본적인 문제 설정과 이해는 분명해졌다고 할 수 있지만, 이 저작은 그 당시 편집·출간되어 접근 가능했던 혹은 필사본 형태로 활용 가능했던 인도고전의 원전 자료들이 극히 제한적이었다는 사실에서 비롯된 한계들을 노출시키고 있다. 1907년 당시에는 피할 수 없었던 상황을 생각한다면 뤼더스의 연구에서 모호하게 남아있던 대목들에 대해서는 연구사적인 시각에서 냉정하게 평가해야 할 대목들이 있다. 그리고 뤼더스의 저술 이전에도 수많은 논문들을 통한 다양한 모색이 1800년대에 이미 이루어져 왔던 결과가 뤼더스의 저작에 반영되었다는 사실을 잊으면 안 된다. 특히나 이 맥락에서 주목할 만한 두 편의 논문이 있는데, 바로 칼란트(Caland)와 키쓰(Keith)가 1908년에 각각 발표한 논문들이다. 이 두 논문은 뤼더스의 연구에 대한 서평처럼 제시된 논문들이지만, 출간의 시간적인 간격이 크지 않은 시기에 제시된 연구들이라 새로이 활용 가능하게 된 자료들을 활용했다기보다는 이 두 연구자들이 견과웃 경기에 대해 이미 가지고 있던 관심과 나름의 견해들을 뤼더스의 저작이 출판된 일을 계기로 삼아 정리한 글이라고 보아야 한다.<sup>29)</sup> 특히나 칼란트의 논문은 내기의 구체적 진행에 대해 뤼더스가

25) H. Lüders (1907), *Das Würfelspiel im alten Indien Abhandlungen der Königlichen Gesellschaft der Wissenschaften zu Göttingen*, Berlin: Weidmannsche Buchhandlung.

26) H. Falk (1986), *Bruderschaft und Würfelspiel Untersuchungen zur Entwicklungsgeschichte des Vedischen Opfers*, Freiburg: Hedwig Falk.

27) D. Handelman and D. Shulman (1997), *God Inside Out: Śiva's Game of Dice*, New York/Oxford: Oxford University Press, p. 7, fn. 6은 이 외에도 몇 가지 다른 출간물들을 언급하고 있다. 모두 참고할 만한 자료들이다. D. G. White (1989), “Dogs Die”, *History of Religions* 28, p. 290, fn. 24에서도 거의 비슷한 목록을 볼 수 있는데 주목할 점은 가장 핵심적이라고 해야 할 H. Falk의 저작이 빠져 있다는 사실이다.

28) Handelman and Shulman (1997), p. 7, fn. 6는 “classic study”라고 그리고 White (1989), p. 290, fn. 24는 “classic source”라고 언급하고 있다.

오해했던 부분에 대한 정확한 이해를 보여주고 있는데, 1908년에 이미 이러한 해석이 확보되었다는 사실이 놀랍기도 하다.<sup>30)</sup> 키쓰는 논문에서 MBh는 물론이고 버마 필사본으로 당시에 접근 가능하던 『비두라 뻬디따자따까』(*Vidhurapanditajātaka*)에서 견과웃 경기가 후대의 영향을 받은 대목에서 “pāsaka”라는 형태의 주사위를 사용한 내기로 대체된다는 지적을 남기고 있는데, 의미심장한 대목이기도 하다. 또한 키쓰는 “krta”라는 결과가 이기는 패라면 왜 5나 1과 연관되는 맥락이 등장하는지에 대한 의문을<sup>31)</sup> 제기하는데, 이 문제는 견과웃 경기의 핵심적인 맥락이 모두 해명된 이후에나 설명이 가능한 질문들이었다는 점에서 후속 연구의 방향을 암시한 것이라 할 수 있다. 그리고 나서 헤스터만(Heesterman)의 저술이 중요한 전환점을 구축한 연구로 손꼽힐 만하다.<sup>32)</sup> 특히나 베다전통의 왕권 정당화와 연관된 즉위 의식(rājasūya)의 맥락에서 실행되는 의식의 일부인 견과웃 경기의 맥락과 의미에 대한 가장 방대하고도 깊이 있는 분석을 제시해 주었다. 이것을 통해 우리는 베다시기 견과웃 경기의 맥락이 제사의식을 중심으로 구축된 세계관에 어떻게 투영되었는지를 이해할 수 있게 되었고, 나아가 이러

29) W. Caland (1908), “Zur Exegese und Kritik der rituellen Sūtras”, *Zeitschrift der Deutschen Morgenländischen Gesellschaft* 62, p. 123에서 칼란트는 자신이 이 주제에 대한 저술을 준비하고 있었지만 너무 불분명한 부분이 많아서 포기한 바 있다고 밝히고 있다.

30) 내기의 구체적 진행을 이해하는 데에서 가장 핵심적인 쟁점은 “glaha”와 “vicinoti”를 어떻게 해석하느냐의 문제이다. 웃을 “던지는 일”이 아니고 “쥘는 동작”을 뜻하는 것이 “glaha”임을 칼란트는 이미 파악하고 있다: Caland (1908), p. 128을 보라. 이 문제는 별도의 논의가 필요한데, 개략적인 결론은 아래 3장 끝부분을 보라.

31) A. B. Keith (1908), “Game of Dice”, *Journal of the Royal Asiatic Society* 40(3), p. 825. 이에 대한 정확한 해명은 아래 각주 42와 연관된 저술에 있다. 또한 승자를 정하는 것이 아니라 패자를 정하는 것이 경기의 핵심이라는 점이 다시 중요한 대목이다.

32) J. Heesterman (1957), *The Ancient Indian Royal Consecration: The Rājasūya Described According to the Yajus Texts and Annotated*, Gravenhage: Mouton & Co.

한 세계관을 계승하고 있는 MBh에서는 어떻게 이 맥락이 반영되고 있는지를 이해할 수 있는 교두보를 얻었다고 할 수 있다.<sup>33)</sup>

그 후로 관련 연구의 큰 전환점을 구축해 낸 것은 팔크의 1986년 저술이라고 할 수 있다. 팔크는 1980년대까지의 방대하고 다양한 연구성과와 쿼터스는 사용할 수 없었던 수많은 자료들을 소화하여, 쿼터스가 해명하지 못한 맥락과 의미를 해명해 낸다. 앞선 수많은 연구자들이 해석 가능성을 찾지 못했던 견과웃 경기의 많은 양상들에 대한 해명이 이 내기의 사회사적인 맥락을 명확하게 짚어내는 것을 통해서 이루어졌다고 할 수 있다. 누가, 언제, 어디에서 견과웃 경기를 어떤 목적으로 했는지를 해명할 수 있는 순간에, 우리의 상식과는 멀었던 초기 베다의 견과웃 경기를 이해할 수 있기 때문이다.<sup>34)</sup> 물론 구체적인 논지를 전개하는 과정에서 수많은 베다시기 텍스트들부터 중세기 텍스트들은 물론이고 인도이란(Indo-Iranian)어 혹은 인도유럽어(Indo-European) 층위에 속하는 자료들까지 총 망라하면서 문헌학자로서의 탁월한 분석을 보여주고 있는 것은 다시 언급할 필요가 없는 사실이다.<sup>35)</sup> 그런

33) 이 맥락에서 N. N. Bhattacharyya (1974), “The King and the Dice: A Study in the Rituals of the Rajasuya”, *Journal of the Oriental Institute of Baroda* 23(4)를 언급할 수 있을 것인데, 이미 헤스터만이 보여준 연구의 성과들을 소화하고 있지 못한 것은 분명하고, 견과웃 경기를 인도 고대의 “원시 공산주의”(primitive communism)가 발현된 것으로 상정하고(pp. 303ff.) 이에 맞게 “견과웃 노래”에 등장하는 “gana”를 “tribe”으로 “vrata”를 “tribal collective”(p. 299)로 설명하고 있다. 자료보다는 연구자가 원하는 방향의 이데올로기적인 역사 재구성이 더 중요했던 글이라고 보인다.

34) 이 맥락에서 팔크의 저작이 가진 다소 생소한 제목이 이해되어야 한다. 이 책의 제목을 굳이 영어로 하자면 “The Brotherhood and Dice Game”이라고 할 수 있을 것인데, 베다시기 인도의 ‘청년단과 견과웃 경기’라는 사회·종교사적 맥락이 설명되는 책이어서 연구자들에게 제목부터가 생소하다. 이 저술이 널리 알려지지 못한 데에는, 난해한 내용뿐 아니라 제목의 생소함도 한 몫을 했을 것이라고 사료된다.

35) Falk의 저작과 비슷한 시기인 1985년에 출간된 Panduranga Bhatta의 저작 *Dice-Play*

데 한국학계는 물론이고 국제학계에서도 워터스와 팔크가 이미 명확하게 해명한 부분들이 수용되거나 반영되고 있지 못한 모습들이 자주 눈에 들어온다. 이 두 저작의 연구결과를 인도고전 관련 연구자들이 소화시키지 못하는 이유가 두 가지라고 필자는 생각한다. 첫째는, 이 주제를 다루는 논의를 이해하자면 독자는 이미 베다까지를 아우르는 인도고전의 문헌학 분야에 전문가적 식견을 가진 사람이어야 한다. 왜 특정한 개념을 다루는 맥락에서 특정한 텍스트 자료가 동원되어야 하는지에 대한 역사적 연관성을 읽어내지 못하면, 독자는 주어지는 논거의 설득력을 판단할 수 없기 때문이다. 둘째 이유는 이 두 저작은 독일어로 저술되어 있으며, 필자가 아는 한 영어 번역본이 출간된 일이 없다는 것이다.<sup>36)</sup> 팔크의 저작이 출간된 후 몇 년만에 발표된 논문에서 화일(White)은 “Dogs Die”라는 제목 아래에서 “*śvaghñin*” 개념을 중심으로 삼아 연관된 문제들을 다루면서, 방대한 양의 자료들을 인용하고 분석하고 있다.<sup>37)</sup> “개”가 등장하는 제의적인 맥락을 밝히면서 이와 연관된 견과웃 경기를 다루고 있는데, 논문 말미에 팔크의 저작이 있다는 사실을 논문 집필 이후에야 파악하게 되었다고 밝히고 있다. 이 논문에서 화일은 팔크와 다른 이해를 보이는 대목들도 있다고 필자는

---

*in Sanskrit Literature*, New Delhi: Amarprakashan를 언급해야 하겠지만 필자는 이 자료를 구할 수가 없었고, 이 저술의 출간 이후 학계의 논의에서 핵심적인 논점을 제시한 것으로 받아들여지고 있는 것은 아니어서 구체적인 논평을 생략하고자 한다. de Vreese, K. (1948), “The Game of Dice in Ancient India”, *Orientalin Neerlandica*, pp. 349-362도 필자가 구할 수 없었다. 다만 de Vreese의 작업은 MBh의 서술을 중심에 두고 견과웃 경기를 다루면서 베다의 전거들은 거의 무시하고 있다는 사실에서, 고대 인도의 견과웃 경기 전반의 문제를 다룬다고 보기에는 어렵다는 사실을 Falk (1986), p. 74가 이미 언급하고 있다.

36) 쇼펠베르제(Schaufelberger)가 제공하는 워터스의 저서에 대한 13쪽 분량의 영어 요약 발제문이 있기는 한데(2019.01.10 <http://mahabharata-resources.org/ola/dice.game.pdf>) 전체적인 내용과 상세한 논지구성을 파악하기에는 부족할 수밖에 없다.

37) White (1989), pp. 283-303.

판단하는데, 팔크의 저작이 제대로 수용되지 못한 안타까움을 다시 확인하게 되는 대목이다.<sup>38)</sup> 술면이 최근 발표한 논문도<sup>39)</sup> 주목할 만한 논문인데, 견과웃 경기의 기술적인 측면에 대해서는 팔크의 저작이 밝힌 내용을 소화하고 있으면서, 이러한 내기가 과연 운에 맡겨지는 것인지 아니면 참가자의 능력과 노력이 개입될 여지를 열어 둔 것인지의 질문에서 출발해서 고대 인도의 서사시를 중심으로 운명(daiva)과 인간의 개입 가능성 문제를 다층적으로 풀어 나가고 있다. 견과웃 경기의 기술적인 측면에 대한 이해가 확보된 후에 어떤 확장적인 연구가 가능할지를 보여주는 좋은 예라고 생각된다.<sup>40)</sup>

팔크의 연구를 통해 해명된 베다시기 견과웃 경기의 구체적인 진행 방식을 요약하자면 이렇다. 상속에서 제외되거나 다양한 이유에서 경제적 필요를 느끼는 청년들이 무력을 사용한 약탈전쟁에 나서는 청년단(vratya)을 구성하게 되고, 그들은 반사회적 행동도 일삼는 집단이지만 공동체에 상시 동원가능한 무력을 제공한다는 면에서 필요악으로 용납되는 사회 외적인 집단으로 간주되며 집단거주지를 벗어난 곳에서 지내게 된다.<sup>41)</sup> 그 청년단이 제사의식을 행할 때에 제물로 바칠 동

38) Falk (1986), pp. 100-101에는 소단락 하나가 “Der Śvaghñin”이라고 할당되어 있다.

39) D. Shulman (1992), “Devana and Daiva”, In Van den Hoek *et al.* eds., *Ritual, State, and History in South Asia: Essays in Honour of J. C. Heesterman*, Leiden: E. J. Brill, pp. 350-365.

40) 물론 연구사의 발전 과정에서 개별 연구자의 지속적인 연구활동이 해당 연구자의 견해를 바꾸어가는 상황을 무시할 수 없다. 예로 워터스는 1940년에 출간된 새로운 편집본에서 칼란트가 지적하고 제안한 사항들 중의 일부를 받아들이고 있다: Falk (1986), p. 74 참조.

41) “견과웃 노래” 5에는 청년단에 속하는 “동료들은 나를 남겨둔 채 [노름을 하러] 갔다.”는 표현이 나타난다. 이 청년단원들의 독특하고 반사회적인 모습들에 대한 기존의 파편적인 이해와 오해는 이들이 인도 종교사에서 고행자 혹은 불교도들의 원형이었다는 등등의 수많은 상상과 담론들을 낳았고, 이들에 대한 이해가 구체화된 것은 극히 최근의 일이며 여기에 큰 기여를 한 연구자가 팔크이다. 별도의 논의가 필요한 주제이다.

물을 죽이고 갈라 분해하는 일을 맡을 ‘죽은 자’로서의 지위를 부여받을 특별한 한 사람을 뽑게 되는데, 이 사람을 정하는 방식이 바로 견과웃 경기이다. 소금구덩이를 상징화한 구덩이에 많은 비비따까 견과를 흠뿌린 뒤에 이 알들을 각 참가자들이 돌아가며 한 번에 움켜잡아 (glaha) 자신의 몫을 정하는데, 각자가 움켜잡은 몫이 포함하는 견과의 수를 넷으로 나누어(vicinoti) 하나가 남는 사람이 지게 된다.<sup>42)</sup> 그리고 지는 사람이 정해지는 순간 그 사람은 ‘죽은 자’로 간주되어 제사의식에서 희생동물을 죽이고 갈라 분해하는 일을 하게 되지만, ‘죽은 자’인 지라 사회적인 책임에서는 자유로우며 살아 있는 사람들 사이에 포함되지 못하는 금기의 대상이 된다.<sup>43)</sup> 약탈과 같은 비도덕적인 일을 포함하는 행위를 주로 실행하는 청년단은 한 사람의 지도자(grhapati/sthapati)를 정하고 그에게 특별한 지위를 부여하고 따르는 조직체를 이루어 활동하는데,<sup>44)</sup> 이 지도자를 정하는 방식도 여기에 연관된다. 그런데 청년단 단원들 중의 일부는 견과웃 경기 자체에 중독되는 상황이 자주 있었던 듯하고, 이 맥락에서 ‘견과웃 경기’는 ‘견과웃 도박’이 되었으며 “견과웃 노래”에서 보이듯 어떤 경우에는 사회적인 문제가 되었던 것으로 보인다.<sup>45)</sup> 이러한 맥락만 보더라도 지금까지 많은 학자들이 오해했듯이, “견과웃 노래”가 늙은 도박중독자가 빈털터리가 되어 젊은 날의 잘못에 대해 후회하는 내용을 담은 것은 전혀 아니라는 사

42) “견과웃 노래” 2에 나타나는 “하나가 더 남아서 [결국은 잃는 패가 된] 견과웃 [노름을 하고자 했]기 때문에, …”라는 표현이 바로 이러한 의미이다.

43) 이렇게 청년단에서 필요한 ‘죽은 자’를 정하는 것이 견과웃 경기의 가장 원초적인 맥락인데, 이것은 후대에도 “인도의 주사위 노름”에서 승자가 아니라 패자를 정하는 것이 핵심적인 사안임을 이해하는 중요한 단서가 된다.

44) “견과웃 노래” 12에는 청년단의 우두머리에 대해 “그대들의 큰 무리의 장군이 자 브라따(vrāta)의 일인자인 우두머리가 된 자, …”라는 서술이 보인다.

45) “견과웃 노래” 4에는 도박에 빠져 당시에는 남자의 재산으로 간주되던 부인을 잃게 되는 일이 “그 (패자가 된) 사람의 부인을 다른 사람들이 움켜쥔다.”라고 표현되어 있다.

실이 명확하게 드러난다. 바로 이 점이 필자가 “견과웃 노래”를 새롭게 번역하고 또 한국어로 번역하여 제시하게 된 이유 중 하나이다.

#### 4. 경기의 장소 *irīṇa* (소금구덩이)와 *sabhā* (회관)

이제 RV에 나타나는 견과웃 경기의 구체적인 양상을 밝히는 맥락에서 우선 그 경기가 벌어지는 장소에 대해 해명해 보고자 한다. 견과웃을 사용한 내기는 “이리나”(irīṇa)라고 불리는 장소에서 열리는 것으로 파악된다.<sup>46)</sup> 불교텍스트들에서 “내기를 하는 원형 자리”(dyūtamaṇḍala)가 등장하고<sup>47)</sup> “견과웃 노래” 6에는 *sabhā* (회합을 목적으로 지어진 건물)가 등장하지만 실제로 견과웃들이 바닥에 굴러가는 장소는 이리나가 분명하다.<sup>48)</sup> “견과웃 노래” 6에서 노름꾼이 내기를 하려고 향해가는 장소인 회관(*sabhā*)은 내기가 벌어지기 위해 사람들이 모이는 장소인데, 이리나는 그 내부에 설치된 공간이거나, 혹은 회관 근처에 설치된 내기판으로서의 별도의 시설일 수 있다. 이 두 가능성 중에서 어떤 것이 “견과웃 노래”에 반영된 상황인지를 따지기 위해 우선 이리나를 만드는 방식에 대해서 살펴보자.

많은 경우에 제사의식을 위한 불을 피우는 자리를 만드는 것과 유사한 방식으로 내기의 자리를 만든다는 서술이 등장하고, 이런 의미에서 *agnyādheya* (불 안치 의식)와의 연관성도 두드러진다.<sup>49)</sup> 제사의식

46) 내기가 열리는 장소, 그리고 이리나에 대해서는 Falk (1986), pp. 75-81이 자세하게 다루고 있다.

47) Lüders (1907), pp. 113ff.; Falk (1986), p. 75.

48) 앞선 “견과웃 노래” 1과 6을 보라.

49) 베다텍스트에는 “*adhivevana*” 혹은 “*ādevana*”라고 불리우는 내기를 위한 자리로서의 구덩이에 대한 서술이 자주 등장하는데, 실제로 이 내기를 하는 바닥이 어떻게 만들어지는지에 대한 구체적인 서술은 주로 제사의식에 대한 추가 설명

의 일부로 이리나를 설치할 때에는 “쓰파”(sphyā)라고 불리는 무덤을 파는 나무삽 혹은 나무칼로 구덩이를 판다는 서술도 있다.<sup>50)</sup> 그 구덩이는 물과 소금흙과 모래로 마감을 하는데, 금을 한 조각 던져 넣어서 이것이 불(agni)을 상징하고 이 불에 유제품을 한 번 부어서 공물을 바치는 방식으로 조성된다.<sup>51)</sup> 이렇게 후대에 정형화된 이리나를 만드는 방법은 초기 이리나의 원형을 반영하고 있다고 보이는데 제사의식에서 (물리적인 노동력 투여의 면에서 본다면) 간단한 조각으로 조성된다고 하는 것을 볼 때, 실제로 실외에 별도로 구덩이를 파고 설치하는 것이 아니라 실내에서 어떤 상징적인 시설을 의례를 통해 구현하는 방식으로 작은 규모로 만들어졌던 것이라고 보인다. “견과웃 노래” 9의 “하늘의 숲이 [소금구덩이 노름판]에 뿌려진다”라는 서술이 불과 연관된 숲으로서의 웃과 땅을 상징하는 이리나를 대조시키고 있는 것만 보더라도 “이리나”라는 장소가 가진 특정한 상징으로서의 맥락이 분명했던 것으로 보인다. 이리나는 RV에 네 번 그리고 『아타르바베다』 (*Atharvaveda*)에 한 번 나타나는데 RV 8.4.3과 RV 1.186.9의 내용과 이와 연관된 주석가들의 설명을 종합해서 고려하면 이리나의 원초적인 형태에 대해서는 아래와 같은 결론이 가능하다.<sup>52)</sup>

---

을 제공하는 텍스트들에서 이루어진다. 이러한 서술이 등장해야 하는 맥락은 제사의식인 *rājasūya* (왕의 즉위식) 혹은 *agnyādheya* (점화의식)를 이루는 일부로 (형식적인) 견과웃 경기가 실행되어야 하기 때문이다. 구체적으로는 *Āpastamba-dharma-sūtra* 2.25.12; *Āpastamba-grhya-sūtra* 7.18.1; *Āpastamba-śrauta-sūtra* 5.19.2; *Baudhāyana-śrauta-sūtra* 2.8; *Hiranyakeśin-grhya-sūtra* 2.7.2; ŚB 5.4.4.20 등이 이에 연관된 자료들인데, 이 자료들은 White (1989), p. 291, fn. 26에 언급되어 있다. 이 자료들에 대한 내용상의 분석은 Falk (1986), pp. 75f.를 보라.

- 50) Lüders (1907), p. 12는 ŚB 5.4.4.20: “etena sphyena ... adhidevanam kurutaḥ”를 인용하고 있다. White (1989), pp. 290-291을 보라.
- 51) *Kātyāyana-śrauta-sūtra* 15.7.11과 13을 주 근거로 Falk (1986), p. 77가 정리한 내용이다.
- 52) RV 8.4.3에서는 인드라(Indra)를 향한 찬가에서 *irina*에 (Jamison and Brereton (2014),

장마가 올 때마다 새로 물이 채워지고 또 고온기에는 마르는 구덩이는 한 편으로는 시기에 따라 “웅덩이”라고도 할 수 있고 나중에는 “소금땅”이라고 할 수도 있다. …

이렇게 모든 단서들을 하나의 공통분모로 모아서 “irina”를 “소금이 섞인 흙으로 된 구덩이”라고 한다면, 그곳에서는 “식물들이 물러나고”(Yāska, Sāyana), 물이 모여서 동물들이 “거기서 물을 마시고”(RV, AV), 그리고 그곳 물에 개구리들이 살 수 있는 “웅덩이”(Sāyana)가 만들어진다.<sup>53)</sup>

원초적인 의미에서의 이리나는 장마철에는 물이 찻다가 고온기에는 말라서 소금흙 바닥을 드러내는 곳으로, 큰 단위에서는 “소금습지”를 가리키고, 작은 단위에서는 땅이 갈라져 움푹 파인 형태의 작은 “소금구덩이”를 의미하는 것으로 이해할 수 있다. 인도에서는 “Rann of Kutch”라고 불리는 지역이 있는데, 타르(Thar) 사막의 일부로 구자라트(Gujarat) 남부 혹은 파키스탄의 썬드(Sindh)에 걸친 소금습지(salt marsh) 지역이다.<sup>54)</sup> 고대 인도의 자연지형과 자연재해에 관련한 논의에서 이 옹가(Iyengar)는<sup>55)</sup> “Rann”이라는 현대어 표현이 어원적으로 “irina”와 연관되는 것으로 받아들이고, RV 10이나 『사따빠타브라흐마나』(Śatapatha-brāhmaṇa, 이하 ŚB)에 나타나는 서술이 정확하게 “하늘에서 불

p. 1032: “salt-pocket made by water”) 와서 목마른 물소(gaura, Iyengar et al. (2008), “Vedic Irina and the Rann-of-Kutch”, *Puratattva* 38, p. 178은 “야생말”로 해석)처럼 물을 마시라는 서술이 있고, RV 8.87.1; 8.87.4에도 비슷한 서술이 등장한다. RV 1.186.9에서는 마룬(Marut)들을 향한 찬가로 맑은 날 내리치는 번개처럼 그들의 무기가 소금땅(irina)을 친다는 서술이(Jamison and Brereton (2014), p. 391: “salt-land”) 나온다.

53) Falk (1986), p. 78. 이 경우와 이하의 인용에서 독일어 원문을 제시하지 않는 것은 분량의 제한 때문이다.

54) 구체적으로는 Iyengar et al. (2008), p. 176의 지도를 보라.

55) R. N. Iyengar (2004), “Profile of a Natural Disaster in Ancient Sanskrit Literature”, *Indian Journal of History of Science* 39(1), p. 42.

같은 것이 내리친다는”(where some fiery objects should have fallen) 사실과 연관된다고 해석하고 있다. 그리고 코이네 그리스어로 남아 있는 『에리트레아 바다에 대한 기록』(*Περίπλους τῆς Ἐρυθρᾶς Θαλάσσης*)에 나타나는 인도 서북부 해안에 대한 서술도 이러한 사실에 부합하고 있음을 밝히고 있다.<sup>56)</sup> 그리고 『니룩따』(*Nirukta*)에 나타난 “견과웃 노래” 1에 대한 설명에서 우리는 다음의 내용을 볼 수 있다.

“*irīṇa*”는 *ṛṇa* (빛, 살아 움직임)이 없다는 뜻이다. 동사말뿌리  $\sqrt{ṛṇ}$  (가다, 움직이다)에서 나온 말이다. 혹은 거기에서 식물들이 제거되었다는 뜻이다.<sup>57)</sup>

『니룩따』의 설명에서 “*ṛṇa*”라는 말은 중의적으로 사용되고 있다고 필자는 생각한다. 일반적인 “빛, 신세진 것”이라는 의미를 포함시켜 내기 혹은 도박의 맥락을 암시하고 있지만, 동시에 동사말뿌리  $\sqrt{ṛṇ}$ 에서 도출된 명사인 것처럼 만들어서 “살아 움직임”이라는 함축을 담기도 해서 다의적으로 단어를 해석해 내고 있다. 즉 “살아 움직임이 없다”(nir-*ṛṇa*)는 의미를 만들어 내고 있다. 니룩따(nirukti)를 만드는 일에서는 현대 역사언어학에서와 같이 역사적인 어원의 연관성이 아니라 설명해 내야 하는 내용, 즉 염두에 둔 담아내야 하는 내용을 말의 형태

56) 그리스어로 “Eirionon”이 “*irīṇa*”와 일치한다는 설명에 대해서는 R. N. Iyengar and B. P. Radhakrishna (2007), “Geographical Location of Vedic *Iriṇa* in Southern Rajasthan”, *Journal of the Geological Society of India* 70, pp. 701-702를 보라. 이 맥락에서 우리가 주목해야 할 사실은 바로 지리학적 연구를 통해 “*irīṇa*”의 의미를 해명하고자 하는 이영가의 연속된 연구들이 팔크의 결론과 일치하는 결론에 도달하고 있다는 사실이다.

57) *irīṇam nirṇam. ṛṇāteḥ. apārṇam bhavati. aparatā asmādoṣadhaya iti vā.* 이 대목을 따옴(Sarup, 『니룩따』, p. 141)은 이렇게 옮기고 있다: Board (*irīṇam*) is free from debt (*nir-ṇam*). It is derived from (the root) *ṛṇ* (to go), i.e. it is distant. Or else, herbs have been removed from it. Iyengar *et al.* (2008), p. 171b도 『니룩따』의 해당 내용을 인용하고 있다.

에 끼워 맞출 수 있는지 여부가 핵심적이다.<sup>58)</sup> 다시 말해서 야쓰까(Yāska)가 원하는 바는 염분이 많아 식물이 자라지 못하는 환경을 이루는 땅에 대해 “irīṇa”라는 이름이 부여되는 맥락을 적절하게 설명하는 방식을 찾아내는 것이 중요했다. 결국 야쓰까의 설명도 분명하게 앞선 설명의 내용에 부합한다. 따라서 베다시기 아리안들이 겪은 자연 환경 중의 한 형태로서의 “irīṇa”의 의미는 밝혀진 것으로 간주할 수 있다. 그런데 내기를 하는 장소로 나타나는 이리나는 소금습지라기보다는 그러한 환경의 일부로 자리잡은, 우기에 물이 고여 물을 마실 수 있는 소금구덩이를 말하는 것이라고 받아들여야 할 것이다. 결국 “견과웃 노래”에 나타나는 이리나는 자연에서의 소금구덩이를 모델로 삼아 만들어낸 내기를 하기 위한 자리라고 할 수 있다. 팔크는 아래와 같은 유사성을 갖춘 경기/내기용 구덩이가 만들어진다고 밝힌다:

우리가 내기판 구덩이를 만드는 것을 소금구덩이와 비교하면 이들 사이의 폭 넓은 유사성을 알아 볼 수 있다: a) 바닥을 낮게 만든다는 것 자체, 그리고 그 구성요소, b) 모래(sikatā), c) 소금(ūṣa) 그리고 d) 액체(udaka, 침출액). … 그리고 “견과웃 노래(Akṣasūkta)” (RV 10.34.9)에서 주사위가 irīṇa에서 구른다고 하면, 지금까지 논의한 바에 따르면 둘 중의 하나를 의미할 것인데, 마른 소금구덩이에서 내기를 한다는 것이거나, 아니면 내기판 구덩이를 소금구덩이(irīṇa)의 축소판 복제물로 만들어진 것이어서 RV에서 irīṇa라고 부르는 것이다.<sup>59)</sup>

58) S. Y. Kang (2013), “The Indian Tradition of *nirukta* (Hermeneutic Etymology) and the Case of ‘*jāti*’ Explained in the *Nyāyabhāṣya*”, *Horizons: Seoul Journal of Humanities* 4(1), p. 6 참조.

59) Falk (1986), pp. 79-80.

소금의 맛이 땅에서 구현되는 하늘의 맛이라는 관념에서도 드러나듯이<sup>60)</sup> 소금구덩이가 땅과 하늘의 교차점으로서의 종교적 의미를 갖는 것은 분명해 보인다. 특히나 소금구덩이에 자주 내려치는 벼락은 하늘에서 땅으로 내려오는 악니(Agni, 불)의 형태로 간주된 것이었다.<sup>61)</sup> 그리고 건기가 지나 물이 찻을 때 가축들이 그곳으로 몰려가 소금이 섞인 물을 마시는 것도 이리나에 대한 관념을 크게 지배하고 있다.<sup>62)</sup> 이 문제에 대해 팔크는 다음과 같이 정리한다:

요약하자면 잠정적으로 이런 그림이 도출된다: 내기구덩이인 *adhidevana*는 구성 면에서 소금구덩이 *irina*를 모방해서 만들어진 것이다. 왜냐하면 소금구덩이가 하늘과 연관성을 가진 장소로 간주되었기 때문이다. 이 연상의 근거는 아마도 하늘에서 내려온 번개가 소금샘이 있는 구덩이에 자주 내리치는 것을 본 때문인 것으로 보인다.

우리는 이제 새로운 질문 앞에 서게 되었다: 왜 내기를 하는데 하늘의 장소를 찾았는가? ... 이에 대한 대답은, 내기가 세속적으로 따거나 잃거나를 정하기 위해 주사위로 결정을 내리는 것이 아니라 의례를 구성하는 부분이었고 그 의례의 진행과정이 하늘의 현현을 통해 보장되는 것이었다는 사실이 될 수밖에 없다.<sup>63)</sup>

이렇게 소금구덩이가 내기와 직접 연관된다는 사실은 소금에 대한 베다시기의 관념과 관련이 있다. 소금은 생식/번창과 연관될 뿐만 아

---

60) Falk (1986), p. 80은 ŚB 2.1.1.6을 언급하고 있다.

61) “견과웃 노래” 9에서 “*irina*”와 연관된 설명 “*divya*”가 “마술”(magic)이 아니라 “하늘과 연관된”(celestial)을 의미한다는 Iyengar *et al.* (2008), p. 171b의 이해도 적확하다.

62) RV 8.4.3과 RV 7.69.6을 연관시켜 *irina*에 투사된 관념들을 정리한 Falk (1986), p. 81의 내용을 참조하기 바란다.

63) Falk (1986), p. 81.

나라 사회적인 결속의 보증으로 간주되었기 때문이다.<sup>64)</sup> 결국 “*irina*”라고 불리는 내기의 장소, 즉 원래의 이리나인 소금구덩이를 모방해서 만든 내기의 장소에 들어가 앉아서 견과웃 내기를 했다는 결론에 도달한다. 그렇다면 “견과웃 노래”에 등장하는 회관(*sabhā*)은 이리나와 어떤 연관관계를 갖는 장소로 이해해야 할 것인가를 물어야 한다. 회관(*sabhā*)은 분명히 회합의 장소이고 아마도 바닥 공사를 하지 않은 건물 형태를 띤 구조물이었던 것이 분명하다. 따라서 땅을 파서 만드는 이리나와는 물리적인 구성이 다르다. 하지만 이 두 장소가 모두 죽은 자들, 즉 조상과 씨족의 보존 그리고 출생과 연관되어 있다 사실이 우리에게 중요하다.<sup>65)</sup> 따라서 초기 베다에서는 이 둘이 밀접하게 연관되어 있고 또 기능상으로도 겹치는 부분이 있다는 것을 받아들일 수 있다. 이 때 중요한 사실은 회관이 원래는 조상들의 세계와 연관되어 있고 인간세계의 일상에 속하지 않는 일들이 처리되는 공간이었다는 사실이다. 이미 헬드는 1935년에 회관(*sabhā*)의 이러한 측면을 다양한 다른 문화권들의 경우와 연관시켜 가면서 설명하고 있다.<sup>66)</sup> 따라서 회관(*sabhā*)은 원래 촌락의 바깥, 그것도 죽음과 연관이 있는 남쪽에 자리잡은 시설이었고, 조상숭배와 연관된 장소였는데 나중에 그 기능이 변형되어 촌락 내부로 자리를 옮기게 된 것이었다는 사실을 환기할 필요가 있다.<sup>67)</sup> 주목할 만한 점은 회관(*sabhā*) 내부에 조성되는 이리나

64) Falk (1986), p. 83.

65) Falk (1986), p. 88.

66) G. J. Held (1935), *The Mahābhārata An Ethnological Study*, London: Kegan Paul, Trench, Trubner & Co., pp. 234ff.

또 주목할 만한 사실은 바로 MBh 3.59.4에서 날라(*Nala*)와 다마얀띠(*Damayantī*)도 날라가 견과웃 경기에서 지고 난 후에 인간의 주거지가 아닌 숲에서 회관(*sabhā*)을 발견하고 그곳에서 하룻밤을 잔다는 사실이다.

67) Falk (1986), pp. 88-89는 “견과웃 노래” 6에는 도박판이 벌어지는 회관(*sabhā*)을 향해 주거지 밖으로 노름꾼이 가는 장면이 서술된다는 사실을 지적한다.

의 경우에도 그 중앙이나 혹은 남쪽, 즉 죽음의 방향에 자리잡는다는 사실이다.

## 5. “견과웃 노래” 첫 구절과 견과웃 놀이에 대한 파악이 갖는 파장

“견과웃 노래” 1의 첫 구절에서 서술되는 웃들이 복수로 제시된다는 사실은 견과웃 경기가 분명하게 “vibhīdako”라고 제시된 “vibhītaka” (*Terminalia bellerica*) 열매의 단단한 씨를 사용한 견과웃 경기/노름이라는 사실을 잘 드러내 준다. 그리고 그 나무가 높이 자라고 가지가 많아 열매가 달린 후에도 바람에 흔들리는 모양을 보여주는 모습이 잘 그려지고 있다. “높은 나무에 달려 [거센] 바람이 부는 [곳]에서 생겨난 것들”은 또한 하늘과 땅이 연결되는 장소라는 의미에서의 *irina*의 상징성에 상응하는 서술이고, “견과웃 노래” 9에서 “하늘의 솟이 [소금구덩이 노름판]에 뿌려진다.”라는 표현에서 명확하게 표현되고 있다. 특히나 각 빠다마다 내용상의 대조를 이루는 것들을 한 쌍으로 배치하고 있는 9에서 아래와 위, 하늘과 땅, 차가운 것과 뜨거운 것의 교차지로서의 이리나의 특징이 문학적으로 잘 서술되고 있다.

그런데 쏘마 산지들 중에서 가장 최고의 산지로 꼽히는 무자밭 (*Mūjavat*)산에서 나온 쏘마를 마신 것처럼 내가 밤에도 잠들지 않고 깨어 있게 만드는 것이 나를 즐겁게 한다는 서술이 “견과웃 노래” 1에 나타난다. 이 대목은 아마도 밤새도록 이어지는 도박의 모습을 서술하는 것으로 보인다. “견과웃 노래” 10에는 “빛에 겁이 나서 재물을 구하러 밤에 다른 이들의 집을 찾는다.”는 서술이 보이는데, 여기에서는 밤에 도둑질을 하러 다닌다기보다는 밤까지 이어진 도박에서 지고 나서 내기로 걸었던 것을 갚아야 하는 노름꾼이 밤에도 다른 이들의 집을

찾게 된다는 서술이라고 보인다. “견과웃 노래” 11에 보이는 “여자를 보는 것, [즉], 남들의 부인과 잘 갖추어진 보금자리를 보는 것이 노름꾼을 괴롭힌다.”라는 대목도 일상적이지 않은 밤에 다른 이들의 집에 들이닥친 입장에서의 상황과 갈등을 보여준다. 그렇게 된 이유는 “오전부터 갈색 말들 [즉, 옷들]을 매었으니 [즉, 긴 노름을 시작했으니], 그 수소가죽[을 뒤집어 쓴] 작은 놈은 불의 끝[이 되는 늦은 저녁에] 쓰러진다.”라는 서술에서 분명하게 드러난다. “말을 맨다”는 표현은 일을 시작하기 위해 준비를 마친다는 뜻이니, 노름은 아침 일찍 시작되었고, “수소가죽을 뒤집어 쓴 작은 놈”은 노름꾼을 가리키는 말인데,<sup>68)</sup> 노름꾼이 불이 꺼지는 저녁까지 계속 노름을 하고 결국에는 쓰러지고 만다는 말이 된다. 물론 “*agner ante*”를 “불의 곁에서”라고 해석할 수 있는 가능성도 있다. 이는 견과웃 경기가 벌어지는 *irina*가 항상 불과 연관되어 있다는 것을 잘 보여주는 구절이다. 여기에서 불이 반드시 물리적인 불이어야 할 필요는 없고, *irina*를 만드는 과정에서 미리 배치한 불의 상징이 자리잡은 자리를 의미할 수도 있기 때문이다. 어쨌거나, 이 대목에서 눈길을 끄는 것은 쏘마(*soma*)가 어떤 식물인지를 떠나, 쏘마를 마시는 효과로서 각성효과가 있다는 사실이(*jāgrvi*) 서술되고 있다는 점이다. 수많은 쏘마에 대한 논의에도 불구하고 이 각성 효과에 주목한 학자가 거의 없었다는 것도 놀랍다는 Falk (1989), p. 79의 지적은 정곡을 찌르는 대목이 있다. 특히나 이런 효과에 대해 “견과웃 노래” 1뿐 아니라 RV 8.92,23; RV 9.36,2; 9.44,3; 9.106,4에서도 쏘마가 “*jāgrvi*”로 등장하고 있다는 사실을 팔크(Falk 1989, 80)는 지적하고 있다. 따라서 “견과웃 노래” 1은 쏘마의 효능에 대해 새롭게 고민해야 할 필요를 제기하고 있는 셈이다. 이와는 별개로 “깨어있다”는 말의 함축을 살펴 볼 필요가 있는데, 이 표현이 담고 있는 함축에 대해 여러

68) 견과웃 경기를 행하는 자는 청년단, 즉 브라따의 일원이어서 나오는 표현이며, 청년단에서 보이는 특별한 복장과 관계가 있다.

RV 안의 용례를 팔크가 비교한 결과는 바로 “남들이 자는 밤에 새로 떠오르는 태양을 보기 위해 깨어 있는 사람”을 가리킨다는 사실이다.<sup>69)</sup>

이제 “소금구덩이에 [만들어진 견과웃 경기를 위한 바닥]에서 굴러가고 있어 나를 취하게 한다.”라는 구절에서 “굴러가고 있다”(varvrtānāh)는 표현과 연관된 문제들을 다룰 필요가 있다. 우선 이 ‘구른다’는 말 때문에 “akṣa”를 “주사위”로 이해하고 이 표현의 의미를 ‘주사위를 던져서 주사위가 노름판에 굴러간다’라는 의미로 이해하는 경우들이 있었다. 이 가능성은 제외된다. 하지만, 견과웃이 왜 굴러야 하는지를 설명해야 하는 문제와 견과웃이 땅을 파서 만든 구덩이인 이리나의 바닥에서 구른다고 하면 과연 어떤 바닥에서 어떻게 구른다는 것인지를 따져 볼 필요가 있다. 이 질문들에 대한 필자의 판단은 이렇다. 내기 구덩이(iriṇa)에 대한 자료들의 일반적인 서술들을 보건데 만들어진 구덩이의 바닥 흙 위에 직접 견과웃들을 뿌려 넣는 것이 관행이었던 것으로 보인다.<sup>70)</sup> 이렇게 하면 무작위로 견과웃들이 굴러가게 되니 특정한 부분에 자리잡은 견과웃의 정확한 수를 파악하기 어렵게 되는 것은 당연하다. 그런데 예외가 없는 것은 아니었다. 『마나바쉬라우파수트라』(Mānavasrauta-sūtra) 1.5.5.7은 유일하게 바닥에 천을 깔다는 서술을 보여주고 있다.<sup>71)</sup> 따라서 바닥에 딱딱한 판을 까는 일은 없었던 것이 거의 확실하고,<sup>72)</sup> 드물게 천을 까는 경우는 있었던 것으로 보인다

69) H. Falk (1989), “Soma I & II”, *Bulletin of the School of Oriental and African Studies* 52(1), p. 80.

70) Falk (1986), p. 112.

71) Agnyādhāna (불의 안치)와 연관해서 제시된 서술은 이렇다:  
내기 구덩이에 사용한 적이 없는 천을 그 (술이 있는 끝) 단이 북쪽을 향하도록 펼친 후에 거기에 104개의 견과웃을 붓는다(adhidevane ’hatam vāsa udagdaśam āstīrya tasmimś catuṣśatam akṣān nivapati, *Mānavasrauta-sūtra*, 33, 3-4).  
여기에서 등장하는 “104”에 관련된 해석의 문제는 Caland (1908), 125를 참조.

72) 이미 Lüders (1907), p. 12는 쓰파(sphya)를 사용해서 땅을 파고 만드는 내기를 위한 구덩이의 바닥이 판이 될 수는 없다는 점을 분명하게 이야기하고 있다.

다. 이 바닥에 깔린 천이 나중의 놀이판으로 발전되었는지에 대해서는 앞으로 연구를 진행시켜야 할 필요가 있지만, 현재 필자의 의견은 바닥에 까는 딱딱한 판과 무른 천은 구분되어야 한다는 것이다.

이상의 모든 논의들에 근거하여 아래와 같은 점들이 분명해진다. ① 실행 방식이 기술적으로 주사위놀이와는 다르다. ② 실행 방식의 핵심이 (다수의 혹은 양자의) 참여자들 중에서 패자를 정하는 데에 있다. 그리고 패자는 견과웃 하나가 더 남는 것으로 정해진다. ③ 패자는 경기에서의 패자일 수 있지만 종교적으로는 죽은 자의 지위를 부여받아 산 사람에게는 터부로 간주되는 (제사의식에서의) 특별한 역할을 수행할 수 있는 자격을 부여받는다. 즉 패자가 종교적으로 초월적인 지위에 가는 사람이 되는 종교적 맥락이 있었다. ④ 견과웃 경기에 참여하던 사람들은 원래는 특별한 종교적, 사회적 맥락에 놓인 청년단(vratya)의 구성원들이었고 그들은 사회적으로 금기시되는 외모를 지닌 채 금기시되는 폭력을 일상적으로 구사하던 특별한 사람들이었다. 이와 같은 견과웃 경기에 대한 명확한 이해를 얻고 나면 우리는 인도의 “주사위 노름”에 얽힌 이해 불가했던 측면들을 쉽게 납득할 수 있다.<sup>73)</sup> 우선 ②는 “견과웃 노래” 2에도 분명하게 드러나고 있다. 그리고 이 점을 이해해야만 나중에 불교 전생이야기(Jātaka, 本生譚)에 등장하는 모티브들 중에서 웃/알을 삼키는 방식으로 사기도박을 하는 이야기가 이해될 수 있다. ①과 ②에 따라 남은 한 알을 삼키면 패자가 승자가 될 수 있는 내기의 구조가 있다는 사실을 우리는 이해해야 한다. ③에서 우리는 일반인들과는 구분되는 초월적 지위를 종교적으로 부여하는 방식으로 견과웃 경기가 사용되는 맥락을 이해할 수 있다. 이 점이 바로 베다시기부터 왕의 즉위식(rājasūya)에 견과웃 경기가 등장하는 핵심적인 이유이고, 즉위해야 하는 왕의 실패를 막기 위해 현실

73) 이와 연관된 내용은 별도의 글에서 자세하게 다루도록 하겠고, 여기에서는 언급하는 것으로 그친다.

에서 왕은 항상 원하는 견과웃의 수를 얻도록 의식이 사전에 준비되고 조작되어야 한다. 바로 이러한 맥락 안에서 우리는 MBh의 프레임 이야기는 물론이고 삽입 설화 중 하나인 「날라와 다마얀띠 이야기」에서도 왕이 되고자 하는 자가 불필요해 보이는 “주사위 노름”을 하게 되는 이유를 이해할 수 있다.<sup>74)</sup> 또한 대서사시의 서사 안에서 핵심적으로 등장하는 요소는 바로 ②의 ‘잃는 패’(kali)이지 승리의 패가 아니라는 점도 비로소 이해가 가능해진다. 견과웃 경기에서 패한 주인공이 고난을 겪으면서 세계의 질서를 복원하는 영웅으로 자리잡는 과정이 묘사되는 대서사시의 구조는 ③과 연관된다. 또한 ④의 맥락이 “견과웃 노래”의 주인공을 포함한 견과웃 경기를 실행하는 주체들, 브라따(vrātya) 집단의 구성원들의 종교적이고 문화적인 맥락을 이해하는 핵심적인 내용이 된다. ④의 맥락이 분명해지고 나면 “견과웃 노래”가 늙은 도박꾼이 인생에 대해 후회하면서 부른 서정적인 노래가 아니고,<sup>75)</sup> 현재진행형에 가깝게 서술된 브라따 집단에 속한 한 청년의 노래라는 사실을 알아볼 수 있다. 종교적이고 사회적인 특별한 맥락을 가진 견과웃 경기가 ③과 ④의 맥락을 가질 수 있도록 견과웃 경기는 일상의 주거지를 벗어난 종교적 공간(sabhā) 안에 우주를 축소판으로 구현한 (“견과웃 노래” 1과 9) 특별한 경기의 장소(irina)에서 진행된다. 이 경기의 장소는 초기 베다의 지리적 배경이 되는 지역에 있던, 낙뢰의 위협이 크면서도 염분을 제공하는 중요한 역할을 하던 ‘소금구덩이’라는 지리적 환경과도 밀접하게 연관되어 있다. 하지만 종교적인 맥락의 경기와 이와는 다른 도박과 유희의 맥락이 어떻게 연관되며 어떻게 엮여 있는지에 대해서는 추가적인 연구와 해명이 필요하다.

74) 앞선 각주 4를 보라.

75) “견과웃 노래” 3에 사용된 비유 때문에 보편화된 해석인 것으로 보이는데, 별도의 논의가 필요한 대목이다.

## 참고문헌

### 【자 료】

- 『니룩파』: Sarup, Lakshman (1920-1927), *The Nighaṅṭu and the Nirukta: The Oldest Indian Treatise on Etymology, Philology and Semantics*, London: H. Milford [reprint 2002. three parts bound in one. Delhi: Motilal Banarsidass].
- RV: Rajwade, V. K. et al. eds. (1933-1951), *Ṛgveda-Saṃhitā with the Commentary of Sāyaṇāchārya* 5 vols., Poona: Vaidic Samshodhan Mandal.
- Mānavasrauta-sūtra*: Gelder, Jeannette M. van ed. (1961) *The Mānavasrauta Sūtra Belonging to the Maitrāyaṇī Saṃhitā*, New Delhi: International Academy of Indian Culture.
- MBh: Sukthankar, V. S. et al. eds. (1933-1966), *The Mahābhārata Critically Edited*, Poona: Bhandarkar Oriental Research Institute.

### 【논 저】

- 김미숙(2014), 「파야시 논쟁 문헌에 나오는 도박 비유를 중심으로 분석한 고대 인도의 놀이 문화」, 『인도철학』 40, pp. 183-202.
- Bhattacharyya, N. N. (1974), “The King and the Dice: A Study in the Rituals of the Rajasuya”, *Journal of the Oriental Institute of Baroda* 23(4), pp. 288-307.
- Caland, W. (1908), “Zur Exegese und Kritik der rituellen Sūtras”, *Zeitschrift der Deutschen Morgenländischen Gesellschaft* 62, pp. 123-131.
- Eggeling, Julius, tr. (1882-1900), *Śatapatha-Brāhmaṇa according to the Text of the Mādhyandina School*, 5 vols., Oxford: The Clarendon Press.
- Falk, Harry (1986), *Bruderschaft und Würfelspiel Untersuchungen zur Entwicklungsgeschichte des Vedischen Opfers*, Freiburg: Hedwig Falk.
- \_\_\_\_\_ (1989), “Soma I & II”, *Bulletin of the School of Oriental and African Studies* 52(1), pp. 77-90.

- Geldner, Karl Friedrich (1951), *Der Rig-Veda aus dem Sanskrit ins Deutsche übersetzt und mit einem laufenden Kommentar versehen*, 3 vols, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Handelman, Don, David Shulman, Photographs by Carmel Berkson (1997), *God Inside Out: Śiva's Game of Dice*, New York/Oxford: Oxford University Press.
- Heesterman, Jan (1957), *The Ancient Indian Royal Consecration: The Rājasūya Described According to the Yajus Texts and Annotated*, Gravenhage: Mouton & Co.
- Held, G. J. (1935), *The Mahābhārata An Ethnological Study*, London: Kegan Paul, Trench, Trubner & Co.; Amsterdam: Utgeversmaatschappij Holland.
- Iyengar, R. N. (2004), "Profile of a Natural Disaster in Ancient Sanskrit Literature", *Indian Journal of History of Science* 39(1), pp. 11-49.
- Iyengar, R. N. and B. P. Radhakrishna (2007), "Geographical Location of Vedic Irīṇa in Southern Rajasthan", *Journal of the Geological Society of India* 70, pp. 699-705.
- Iyengar, R. N., B. P. Radhakrishna, and S. S. Mishra (2008), "Vedic Irina and the Rann-of-Kutch", *Puratattva* 38, pp. 170-180.
- Jamison, Stephanie W. and Joel P. Brereton (2014), *The Rigveda: The Earliest Religious Poetry of India*, 3 vols. Oxford: Oxford University Press.
- Kang, Sung Yong (2013), "The Indian Tradition of nirukta (Hermeneutic Etymology) and the Case of 'jāti' Explained in the Nyāyabhāṣya", *Horizons: Seoul Journal of Humanities* 4(1), pp. 1-14.
- Keith, A. Berriedale (1908), "Game of Dice", *Journal of the Royal Asiatic Society* 40(3), pp. 823-828.
- Lubotsky, A. (1997), "Remarks on the Vedic Intensive", *Journal of the American Oriental Society* 117(3), 558-564.
- Lüders, Heinrich (1907), *Das Würfelspiel im alten Indien Abhandlungen der Königlichen Gesellschaft der Wissenschaften zu Göttingen, Phil.-Hist. Kl. N.F. Bd. IX. Nr.2*, Berlin: Weidmannsche Buchhandlung.
- Macdonell, Arthur Anthony (1966), *Hymns from the Rigveda Selected and Metrically Translated*, London: Oxford University Press.

- \_\_\_\_\_ (1917), *A Vedic Reader for Students*, Oxford: Oxford University Press [reprint 2002. Madras: John Brown, Oxford University Press].
- \_\_\_\_\_ (1900), *A History of Sanskrit Literature*, New York: D. Appleton and Co.
- Maurer, Walter H. (1986), *Pinnacles of India's Past Selected from the R̥gveda*, Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Co.
- Shulman, David (1992), “Devana and Daiva”, Van den Hoek, A. W., D. H. A. Kolff and M. S. Oort, eds., *Ritual, State, and History in South Asia: Essays in Honour of J. C. Heesterman*, Leiden: E. J. Brill, pp. 350-365.
- White, David G. (1989), “Dogs Die”, *History of Religions* 28, pp. 283-303.

원고 접수일: 2021년 3월 29일

심사 완료일: 2021년 5월 24일

게재 확정일: 2021년 5월 24일

ABSTRACT

---

Understanding the Dice Game in Ancient India:  
'Akṣa-dyūta' in the Vedic Period and "The Gambler's Song" (Akṣa-sūkta)  
in the *Rgveda*

Kang, Sung Yong\*

'Akṣa-dyūta', often misleadingly translated as 'the ancient Indian dice game', has a significant meaning in the religious and social contexts of ancient India. The actual performance of the game requires clarification in respect to the oldest and prototypical form of this game. For this purpose, this paper sets three tasks as the parts of preparatory clarification. Firstly, the Korean translation of "Akṣa-sūkta" in *Rgveda* (10.34.1-14) will be provided, accompanied by some annotations. Secondly, the existing research results on this topic will be critically and briefly reviewed. Thirdly, the original meaning of the term 'iriṇa', denoting the place for the 'akṣa-dyūta', will be clarified. The significance and concrete meaning of the 'akṣa-dyūta' in various social and religious contexts in the Indian classics will be demonstratively mentioned in the end.

---

\* Associate Professor, Institute of Humanities, Seoul National University