



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2022년 8월
석사학위 논문

전통놀이에 나타난 문화 동질성 탐구

- 한·몽 명절놀이를 중심으로 -

조선대학교 대학원

문화학과

어드마 DOLZODMAA DULMAA

전통놀이에 나타난 문화 동질성 탐구

- 한·몽 명절놀이를 중심으로 -

Study of the Cultural Homogeneity on the Folk Games

-Focus on the holiday games between Korea and Mongolia-

2022년 8월 26일

조선대학교 대학원

문화학과

어드마 DOLZODMAA DULMAA

전통놀이에 나타난 문화 동질성 탐구
-한·몽 명절놀이를 중심으로-

지도교수: 이승권

이 논문을 문화학과 석사학위 논문으로 제출함
2022년 4월

조선대학교 대학원
문화학과 문화학전공
어드마 DOLZODMAA DULMAA

어드마 DOLZODMAA DULMAA의 석사학위 논문
을 인준함

심사위원장 조선대학교 교수 송선기



심사위원 조선대학교 교수 한종완



심사위원 조선대학교 교수 이승권



2022년 5월

조선대학교 대학원

목차

ABSTRACT

제1장 서론	1
제1절 연구 배경과 목적	1
제2절 문화란 무엇인가	3
제3절 연구의 필요성	4
제2장 이론적 배경	6
제1절 전통놀이의 개념	6
1. 전통놀이의 정의	9
2. 전통놀이의 시대 구분	11
3. 전통놀이의 요소와 특수성	12
제2절 전통놀이의 종류와 분류	14
1. 몽골 전통놀이 종류와 분류	14
가. 구전 놀이	15
나. 퍼즐 놀이	16
다. 집짓기놀이	17
라. 칠교놀이	18
2. 한국 전통놀이의 종류와 분류	19
가. 세시풍속과 놀이	20
나. 전통놀이의 교육성	23

제3장 한국과 몽골의 문화 동질성	25
제1절 한국과 몽골의 역사성	25
제2절 한국과 몽골의 문화 동질성	27
제4장 한국과 몽골의 설날	30
제1절 한국의 설날	30
제2절 몽골의 설날	40
제5장 한국과 몽골의 설날 전통놀이	45
제1절 한국의 설날 전통놀이	47
제2절 몽골의 설날 전통놀이	49
제6장 한국과 몽골의 문화 차이점	63
제1절 축제와 제의의 연계성	63
제2절 몽골 나담축제	64
제7장 결론	72
참고문헌	76

그림 목차

[그림 1] 한국 씨름	10
[그림 2] 몽골 전통 퍼즐 놀이	16
[그림 3] 집짓기 놀이	17
[그림 4] 칠교 놀이	18
[그림 5] 설날 준비 만두 빚는 모습	40
[그림 6] 벨기에의 놀이 다양성 진흥 프로그램	45
[그림 7] 설날에 전통놀이하는 모습	49
[그림 8] 얼룩 거북이 쌓기 놀이	50
[그림 9] 말, 낙타, 염소, 양 모양	52
[그림 10] 해(Horol) 놀이	55
[그림 11] 우추르(Uchuur) 놀이	59
[그림 12] 몽골 나담 축제	65

ABSTRACT

Study of the Cultural Homogeneity on the Folk Games

-Focus on the holiday games between Korea and
Mongolia-

Dolzodmaa Dulmaa

Adviser : Prof. Lee Seung Kwon, Ph.d.

Department of Culture Studies,

Graduate School of Chosun University

We are living in the era of globalization. With the development of technology, temporal spatial constrains are disappearing, making the global village a reality. This makes it difficult for us to preserve our traditional culture. Even the Lunar New Year, the holiday of the Asian is passing by without knowing what kind of play our folk games. Keeping our unique traditions has become a challenge in a busy life and a

life that we can't look back. Trough folk games that contains the unique cultural archetype of the nation, started with idea of reflection on what traditional culture we should protect.

Folk game is the wisdom and heritage of our ancestors. This research focuses on folk games in Korea and Mongolia, and aims to capture folk homogeneity among countries. Many researches on holidays, but few researches focused on ancestral sacrifices and folk game have been studied. Therefore, folk games culture of Korea and Mongolia that have been achieved researches about cultural similarities or folk games on Holidays.

The purpose of this study is to recognize the customs that have been passed down be the two countries through the folk games of the Lunar New Year or the Naadam festival, a representative festival in Korea and Mongolia. Rather than conducting a huge investigation, focus on practical research.

1장 서론

제1절 연구 배경과 목적

인간은 놀이를 즐긴다. 놀이는 인간의 본능이라고 할 수 있다. 호이징하는 이러한 인간의 속성을 호모루덴스(HOMO LUDENS)라는 말로 표현하였다. 인류가 즐기는 다양한 유형의 놀이는 생존을 위한 본능적 행위의 결과였다. 그렇다면 한 민족의 놀이 속성은 어떻게 표현될까? 그것은 전통 축제나 전통 놀이 같은 집단적 형태로 표현되었다. 따라서 한 민족의 놀이 속성을 알기 위해서는 전통 축제나 고유한 놀이를 연구할 필요가 있다. 한.몽 두 나라의 문화적 동질성을 찾는 연구를 시작한 필자는 축제보다는 전통놀이가 두 나라의 문화적 동질성을 찾는 데 더 적합하다고 판단하였다. 두 나라의 문화적 동질성은 역사적 연원을 갖는다. 따라서 민족지학적 측면에서 한 민족의 고유 특성이 담긴 전통놀이는 연구하는 것이 필요하다.

전통놀이에는 한 민족의 풍습과 사상이 담겨 있다. 그러나 4차 산업혁명이 실현되는 고도 기술문명사회에서는 전통놀이가 변질되고 심지어 사라지고 있다. 문화 체험이 강조되고 있지만 육체적 움직임을 기반으로 하는 전통놀이는 사라지고 있다. 문화다양성이 얼마나 중요한지는 더 말할 필요가 없다. 획일화된 지구촌의 모습은 지속가능성의 측면에서 미래를 담보할 수 없다. 다양성을 확보하고 한 민족의 정체성을 유지하는 측면에서 전통놀이를 매우 소중한 자산이다. 따라서 전통놀이를 후손들에게 물려 줄 수 있는 방법을 연구하는 문화학도들의 몫이다. 하나의 문화가 사라지면 하나의 역사가 사라지고, 하나의 역사가 사라짐으로써 한 민족의 특성이 사라진다. 종 다양성이 사라지는 현대사회에서 문화다양성의 보존은 중요한 주제다. 만약 동양 문화권에 있는 나라들, 특히 한국과 몽골의 경우에 민족적 특성을 나타내는 명절 놀이들을 지켜나가지 못한다면 어떻게 될까? 주변의 거대 문화권에 흡수되거

나 서구 문화에 편입되어 정체성을 잃고 사라질 것이다. 단순한 전통놀이의 보존이라고 할 수 있으나 세계화 시대에 문화강국으로부터 자국의 문화를 보호할 수 있는 가장 확실한 방법의 하나이다. 따라서 전통놀이를 계승하고 발전시키는 일은 매우 중요하다.

인류의 이동에 가장 크게 영향을 준 것은 기후와 강수량이다. 지구상의 인류가 동일한 위도를 따라 이동했다는 것은 같은 기후대에 속했기 때문이다. 초기의 두 민족이 민족지학적으로 유사성이 많았다는 것은 무슨 의미일까? 비슷한 환경을 공유했다는 의미이다. 그러나 오늘날 한국과 몽골은 지리적인 거리, 더 정확하게는 위도상의 차이로 인해 많은 문화적 차이를 드러내고 있다. 당연히 자연환경이 다르고 주식이 다르다. 인류는 강수량 1000mm를 기준으로 주식을 달리했다. 당연히 대한민국은 쌀농업이었고 몽골은 밀농업이었다. 몽골 사회는 유목을 중심으로 조직화 되었고 한국 사회는 농업을 중심으로 만들어진 사회였다. 그럼에도 불구하고 두 나라는 많은 문화적 유사성을 가지고 있다. 언어의 순서에서부터 예절, 명절, 논문의 주제인 전통놀이에서도 유사성을 찾을 수 있다. 이러한 유사성은 어디에서 생겨나는 것일까? 민족지학적 연구를 하지 않더라도 쉽게 확인할 수 있다. 그것은 민속적인 연구, 즉 전통놀이를 통한 연구를 통해서도 쉽게 확인할 수 있다.

다양성 존중, 즉 나와 다른 생활 방식 혹은 가치관을 인정하고 문화적 특수성을 존중하는 태도는 21세기 인류가 공존하기 위한 중요한 개념이다. 몽골과 한국의 경우에도 두 나라의 문화와 풍습을 통해서 공통점과 차이점을 연구해서 두 나라의 관계를 긴밀하게 할 필요성이 있다. 본 연구는 두 나라의 전통놀이에 나타난 문화적 특성을 찾아서 후손들에게 민족 고유의 문화를 물려주는 데 초점을 맞추고 있다. 한 민족의 전통놀이는 한 민족의 문화적 상징이다. 이러한 고유문화는 국가 간의 가교, 작게는 소규모 집단 간의 평화의 다리를 놓아 주는 역할을 한다. 그럼에도 각국의 청소년들이 갖추어야 할 민족 고유의 정체성을 담고 있는 전통놀이가 사라지고 있다. 겨우 명맥을 유지해 온 전통놀이도 사라질 위험에 처해 있다. 세계화, 기술의 발전 등으로 민족의 고유성이 사라지는 문제들이 생겨나고 있다.

현실 세계는 온통 가상세계와 섞여 거의 모든 일이 스마트폰을 중심으로

한 온라인으로 이루어지고 있다. 보다 편리하고 재미있다는 이유에서다. 우리의 삶이 기술 발전에 따라 편리해진 것 같지만 여유는 사라졌다. 더 바빠졌다는 의미이다. 부모님들이 사회활동에 참여하고 부모와 같이 지내야 할 아이들은 핸드폰과 친구가 된 것이다. 사회구조가 바뀐 것이다. 상황이 이러다 보니 전통문화의 계승이 일어날 리 없다. 이러한 현상 전통의 계승이라는 측면에서 매우 심각한 문제이다. 두 나라가 간직한 대표 명절의 사례를 보면 전통놀이의 보존이 의례적이다. 우리는 이러한 현상을 어떻게 해결할 것인가를 고민해야 한다. 놀이와 숭배, 제사 방식이 거의 유사하게 존재하는 몽골과 한국의 명절 문화를 보존하기, 달리 말해 지속가능한 문화로 이어질 수 있도록 보존하기 위해 깊게 고민해 보아야 할 시기가 왔다고 생각한다. 본 연구는 이러한 고민에서 시작하였다. 유사한 문화를 가진 두 나라의 전통놀이를 통해서 두 나라의 문화적 동질성을 찾고 계승하기 위해 방안을 마련하여 두 나라의 가교에 기여하고자 한다.

제2절 문화란 무엇인가?

우리 일상 모든 것에 자연스럽게 존재하는 모든 것이 문화인 셈이다. 버스타는 것, 밥 먹는 것, 출근하는 것, 길거리에서 채소를 파는 할머니도 우리 삶의 문화적인 요소라 할 수 있다. 문화는 라틴어 ‘그리다’ 라는 뜻의 Cultura로부터 유래하였다. 대략 15세기 무렵부터 사용되기 시작한 농업 (agriculture)과 원예(horticulture)의 영어식 표기에 포함된 culture는 곡식, 채소, 과일 등을 재배한다는 뜻을 지니고 있다. 이후 문화는 식물의 경작이나 재배, 가축의 사육이라는 뜻에 더해 인간의 정신을 함양한다는 의미의 cultivation이라는 개념으로 확장되었다. 16세기에서 17세기에 걸쳐 이루어진 근대 과학혁명의 이론적 밑바탕을 이룬 영국의 철학자 프랜시스 베이컨 (Francis Bacon)은 ‘정신의 경작과 거름’ 이라는 표현을 처음 썼고, 이 시기에 culture는 인간 정신을 경작한다는 의미를 갖는다. 문화연구는 철학과 과학에서부터 인류학, 역사학, 언어학, 문학, 종교학, 심리학, 사회학, 언론학, 예술학, 영상학에 이르기까지 무척 다양한 학문 분야를 아우른다. 문화연구는 문화가 나타나는 범위 내에서 사회적·정치적 맥락을 분석한다.

문화에 대한 가장 오래된 정의는 영국 인류학자 타일러

(E.B.Tylor, 1832-1917)가 자신의 책 “원시 문화(Primitive Cultures)”의 서두에서 밝힌 것이다. 타일러는 ‘문화란 인간이 사회의 일원으로서 습득한 지식, 믿음, 예술, 도덕, 법률, 풍습 그리고 능력들과 습관을 포괄하는 복합체’라고 했다. 그러나 1717년 때 몽골 학자들은 문화라는 단어의 첫 번째 정의를 내렸다. 1708-1717년대 쓴 최초의 “몽골어사전”에 ‘지식으로부터 발전시킬 것은 문화다’라고 쓴 것은 몽골 학자들의 문화에 대한 첫 번째 정의라고 할 수 있다. 문화에 대한 본격적인 연구는 1950년대 이후 리처드 호가트(Richard Hoggard), 레이먼드 윌리엄스(Raymond Williams), 에드워드 톰슨(Edward P.Thompson)에 의해 주도적으로 전개된 문화주의에서부터 시작되었고 1964년 버밍엄 대학에 설립된 현대 문화 연구소(CCCS)에서 유래하였다. 제2차 세계대전이 끝나고 영국에서의 교육 기회가 확대되고 있었고 성인 교육은 전후 재건설의 수단으로 여겨졌다. 그러나 변화하고 있는 사회 환경 속에서도 전쟁 전의 계급 정책은 여전히 규범으로 남아 있었다. 게다가 미국 대중문화가 영국을 침입하고 있었다. 호가트와 윌리엄스 같은 노동 계급 지식인들은 중상위층의 규범적인 엘리트주의에 대해 보통 사람들의 문화를 지지하는 것이 자신들의 의무라고 생각했다. 그들은 새로운 산업 노동 계급의 진정한 대중문화를 찬미했다.¹⁾

1950년대와 1960년대에 구조주의라는 지적 혁명이 발휘했다. 구조주의는 인류학, 정신분석학, 문학 비평, 마르크스주의 등 많은 분야에 영향을 미쳤으며 그 뒤를 이은 후기 구조주의에서도 아주 중요하다. 기호 이론은 스위스 언어학자인 페르드낭 드 소쉬르(Ferdinand de Saussure, 1879-1913)가 발전시켰다. 소쉬르는 언어가 문화적 현상이며 특별한 방법으로 의미를 생성해 낸다고 주장했다. 소쉬르의 추종들은 기호 연구·기호학을 발전시켜 기호의 기본적인 특징을 확립하고 사회생활에서 기호가 작용하는 방식을 설명했다. 문화는 시간의 흐름 속에서 변하고 발전하는 우리 삶의 어디에서도 찾아낼 수 있는 일반적이고 비판적인 개념이다.

제3절 연구의 필요성

본 논문은 한국과 몽골의 전통놀이를 중심으로 전통놀이가 갖는 동질성과 차별성을 통해서 두 나라의 문화적 특성을 탐구해 보려고 한다. 몽골 유목민

1) Ziauddin Sardar and Borin Van Loon, *Culture studies*, p30, 1997.

들의 삶과 생활 방식을 농경 생활을 본업으로 했던 한국의 전통과 민속문화와 비교해 봄으로써 두 문화가 가지는 공통점과 차이점을 고찰하려고 한다. 두 나라의 대표적인 명절인 설날에 대한 연구는 많지만 제사와 놀이를 중심으로 한 논문은 연구된 바가 거의 없다. 따라서 이제 까지 이루어진 한국과 몽골의 전통놀이 문화와 관련되는 각가지 특성을 정리하여 한국과 몽골의 문화 유사성, 혹은 명절의 풍습을 연구하고 명절에 즐겨 노는 전통놀이에 대해서 심층적으로 연구해 보고자 한다. 한국과 몽골의 전통놀이를 통해 두 나라에 전승된 풍습과 인식체계 등을 알아보는 것이 본 연구의 목적이다. 깊이 있고 광범위한 조사 하기보다는 실질적인 연구에 초점을 맞춰 보기로 한다. 이러한 관점에서 본 연구의 필요성을 요약하면 다음과 같다.

1. 본 연구를 통해 세계화로 인한 갈등, 사회적인 적대감을 해소하는데 도움이 될 것, 서로의 문화에 대한 이해도를 높이기.

2. 전통놀이 속에 담겨 있는 지구를 사랑하기, 자연환경을 보호하기 등 메시지를 널리 홍보하는 것은 지구 온난화, 환경 오염, 해가 갈수록 심해지고 있는 현재에는 필수적인 요소라 본다.

3. 다문화 가정의 자녀 교육 현장에서 중요한 역할을 해야 하는 다문화 전문가, 사회복지자, 다문화 상담사뿐만 아니라 유치원, 초, 중, 고등학교 교사들에게 본 필요성이 있다고 본다.

지금까지 전통놀이의 파악은 나라별로 이뤄져 왔다. 국가를 상대로 어떠한 전통놀이가 전해 내려왔는지, 다른 지역과 비교되는 특징은 무엇인지, 전승 상황이 어떤지 등을 조사해야 할 필요가 있다. 기본적인 조사가 마무리된 전통놀이 중에서 우리들의 특성이 돋보이거나, 보존 가치가 높은 전통놀이 종목을 찾아 발전시켜 나가야 할 필요가 있다.

제2장 이론적 배경

제1절 전통놀이의 개념

놀이는 한편으로 인간의 재미와 오락의 도구이긴 하지만 한편으로는 그 사회, 문화를 설명하는 설명서이자 그 사회를 혹은 문화를 바라볼 수 있는 사전이 되기도 한다. 놀이는 심리학, 철학, 인성 양성의 중요한 도구, 원인론, 논리 등 과학의 중요한 연구 대상이 된다. 고대 몽골의 유형문화유산인 무덤 등에서 놀이와 관련된 유물들이 발견되는 것을 보면 놀이는 민족의 역사에서 또는 사회, 문화, 인류학의 중요한 연구 대상임을 잘 알려 주는 것이다. 몽골인들은 지성을 음과 양으로 분류하고 정 반대 혹은 다각도에서 바라봄으로써 사람의 지성이 발달된다는 철학을 내세우며, 음은 지식, 양은 방법과 수단을 발전시킨다는 몽골식 사고를 만들어 냈다.

자고 먹는 활동은 인간의 직접적인 생존 활동이다. 또 일정한 목적 달성을 위하여 고통을 참아가며 제약된 상황에 참여하는 활동은 ‘일’이다. 놀이는 생활상의 이해관계를 떠나서 자발적으로 참여하는 목적이 없는 활동으로서 즐거움과 흥겨움을 동반하는 가장 자유롭고 해방된 인간 활동이다. 따라서 막연한 휴식은 놀이가 아니다. 일정한 육체적·정신적인 활동을 전제로 하며, 정서적 공감과 정신적 만족감을 바탕으로 이루어지는 활동이고 인간으로서 삶의 재미를 적극적으로 추구하고 즐기자 하는 의지적인 활동이라 볼 수 있다. 그러므로 놀이는 재미가 있어야 하고 다른 사람들을 끌어들이는 공감력이 있어야 하며, 모든 제약으로부터 해방시켜주는 자유스러움과 놀이 주체의 자발적인 참여가 보장되어야 한다.²⁾ 무당의 세계에서 ‘놀다’의 의미는 신이 몸에 실려 노래와 춤과 공수 등을 행하는 굿놀이 활동을 뜻한다. 그래서 무당들은 굿하는 것을 ‘일하다’, ‘공사하다’로 일컫기도 하지만 ‘놀다’라는 말로 나타내기도 한다. 무당에게는 굿이 곧 놀이이고 일이

2) 김광연, 『한국의 민속놀이』, 인하대학교 출판부, 1982.

다.3) ‘놀다’ 라는 말이 지닌 종교성을 거슬러 올라가면 원시 종합예술 활동과 닮아 있다. 신에게 제의를 바치는 활동이 바로 놀이었다. 적극적인 놀이 활동으로서의 ‘놀다’ 는 악기를 연주하는 일, 노래 부르는 일, 춤추는 일, 일정한 형상을 그려내거나 만들어내는 일, 경기를 통하여 승부를 겨루는 일, 거닐면서 노는 일, 특별한 재주와 기량을 발휘하는 일, 어떠한 사건을 꾸며내어 극적으로 보여주며 즐기는 일 등을 두루 포괄하고 있어, 영어의 플레이(play)에 해당되는 말뜻을 지녔다고 하겠다.4)

전통놀이란 옛날부터 민간에 전승되어 오는 여러 가지 놀이로서 향토색을 지니고 전통적으로 해마다 행하여 오는 놀이를 뜻하는데 원시 신앙에 근원을 두고 있다. 고대부터 농업국가였던 한국은 산신, 서낭신, 용왕님을 모시고 굿을 하고 가무를 즐겼으며 세월이 흐르는 동안 이러한 신앙심은 점차 약해져서 오늘날 놀이만이 전해지고 있다.5) 의식주를 기본으로 한 인류의 전통 문화들 속에서도 특히 빠트릴 수 없는 것이 놀이문화이다. 전통놀이는 향토성을 기저에 두고 있다고 할 수 있다. 즉 전통놀이는 역사성과 사회성을 가지고 있으며 그 지방의 자연환경이나 생산양식이 토대가 되었기 때문에 전통놀이는 생활공간에서 형성되었고 민중 속에서 놀면서 전승되었으며 여기에는 향토성, 민족적 공감성, 예술성이 깃들여 있다. 현대 학자들은 이러한 전통놀이의 생성 배경을 다음과 같이 보고 있다.

- 놀이를 통해 공동체 의식을 기르고자 했다.
- 전통사회의 놀이문화는 다분히 신앙적인 성격을 띠었다.
- 전통적으로 놀이는 신분 구조의 유지와 정착의 수단으로 이용되었다.
- 전통적으로 어떤 놀이는 군사적인 목적으로 이용되었다.

또한 놀이는 종교적이나 세시풍속에서 출발한다. 그것은 네덜란드의 중세 역사가인 호이징하(Johann Huizinga, 1872-1945)의 학설처럼 문화보다 오래된 것이다. 호이징하는 “제사란 행동되어진 행위 속에서 상징화된 이미지로

3) 김택규, 『한국농경세시의 연구』, 영남대학교 출판부, 1985.

4) 한국민족문화대백과사전, <http://encykorea.aks.ac.kr/>

5) 문화콘텐츠닷컴, ‘전통놀이의 정의 및 그 생성배경’, www.culturecontent.com

서의 효과를 낳고, 제의 기능은 단순한 모방이 아니라 신성한 행위 자체가 참여한다는 존경심을 유발시키는 것이며, 그리스인들의 사고처럼 모방적(mimetic)이기보다는 융합적(methetic)”이라는 해리슨의 이론을 들면서, 원시사회의 제사는 공동체의 복지에 빼놓을 수 없는 성스러운 놀이이며, 그것은 우주적 통찰에 충만한 사회적 발전을 잉태한 놀이라고 할 수 있다고 하였다.⁶⁾ 그는 ‘신에 바쳐진 놀이’라는 플라톤의 놀이개념이론을 들면서도 제사 행위, 그 중요한 부분은 언제나 놀이의 범주 속에 남아 있고 놀이에 종속되어 보인다고 결론짓고 있다. 한국적 상황에서 놀이를 살필 때 플라톤의 ‘신에 바쳐진 놀이’로 출발하여, 풍농과, 풍어를 빌었다는 점에서 그 의미를 발견할 수 있고, 그 제의 놀이를 구체화시켜 대동단결하는 핵을 만들어 나갔다는 점이 서구의 놀이와 현격한 차이를 나타내고 있다. 한편 플라톤의 ‘신에 바쳐진 놀이’를 몽골의 설날 의식을 통해 해석해보면 몽골인들은 설날 아침, 새해 첫날 태양을 숭배하고, 어른들한테 세배를 드리며 조상들에게 제사를 올린다. 설날에 빠트릴 수 없는 또 하나의 의식은 명절에 온 가족이 전통놀이를 한다. 이러한 점에서 보면 제사와 놀이의 연계성을 정확히 알 수 있을 것이다.

또한 호이징하는 문화를 놀이와 관련짓는다. 그에 따르면 문화는 놀이에서 나왔고 놀이를 통해 지탱된다. 법률, 철학, 예술, 학문, 정치 이 모든 것이 서로 다투고 경쟁하는 놀이에서 나왔다는 것이다. 놀이는 무엇보다 자유로운 행동이다. 누가 하라고 해서 하는 행동은 놀이가 아니다. ‘놀이는 자유 자체’이다. 자유가 곧 문화의 원천과 힘이라는 말이다.⁷⁾

둘째, 놀이는 일상적 삶과 구별된다. 놀이는 단지 삶을 꾸며 주고 보충해 줄 뿐이다. 정치적 의도나 경제적 의도를 그 자체 공동체를 유지하고 꾸며 주는 것이 문화라는 생각으로 이어진다.

셋째, 놀이는 일정한 시간, 일정한 공간(Magic circle) 안에서 일어난다. 여기에는 질서가 있고 질서를 유지하는 것이 곧 놀이의 규칙이다. 호이징하가 강조하고자 하는 것이 바로 이 대목이다. 문화는 자유에 근거하되, 한계

6) Huizinga, 권영빈, 『놀이하는 인간』, p25, 기린원, 1989.

7) 강영안, ‘놀이하는 인간-호이징하’, 중앙일보(01.03.02), blog.naver.com >cyber law.

가 있고, 규칙을 따라 놀이할 때 비로소 진정한 문화로써 지탱될 수 있다는 것이다. 이러한 점에서 놀이는 단순히 노는 것을 목적으로 하는 것이 아니라 법률, 철학, 예술, 학문, 정치 아울러 문화를 지탱시킬 수 있는 중요한 도구라고 할 수 있을 것이다.

1. 전통놀이의 정의

이러한 분야의 연구로는 임동권, 정병호, 김선희 등을 들 수 있다. 민속 놀이는 흔히 민속 오락, 민속 경기, 민속 유희, 민속 예능, 전승 놀이, 향토 오락 등으로 불리기도 하며, 민족의 전통적인 기질에 맞게 창조하고 지능과 체력을 향상하며 정서적이고 낙천적인 생활을 위하여 여럿이 모여 재미있게 노는 것을 말한다.⁸⁾

민속놀이라는 개념 속에는 싸움을 뜻하는 경쟁의식을 비롯해서 흥을 뜻하는 유희성, 즐거움을 나타내는 오락성, 아름다움을 추구하는 예술성이 복합적으로 숨어 있다.⁹⁾ 또 한 민속놀이를 전통놀이라고도 하는데 은밀히 말하면 민속놀이와 전통놀이는 차이가 있다. 전통놀이는 놀이 생성과정에서 볼 때 원형에 해당되며 최초로 생겨날 때 그 골격을 지닌 놀이를 일컫는다. 전통놀이에는 그 놀이가 생긴 시대적인 배경과 의식 그리고 삶의 형태가 고스란히 담겨져 있는 반면, 민속놀이는 전통놀이가 계승 변모한 형태를 말한다.

전통놀이에서 사용되는 '전통'은 "계통을 받아 전함, 또는 이어받은 계통, 관습 가운데서 역사적 배경을 가지고 특히 높은 규범적 의의를 지니는 것"이라고 정의하고 있다. 따라서 위의 개념에 의한 전통놀이는 윷놀이, 팽이치기, 제기차기, 널뛰기, 차전놀이, 줄 당기기, 강강술래 등과 같이 시대적인 배경과 의식, 삶의 형태에 있어서 대표적인 놀이를 말한다.¹⁰⁾

민속놀이에서 민속의 사전적 정의는 민간의 풍속이고 민속놀이란 민간에서 발생하여 전해 내려오는 그 지방의 생활과 풍속을 반영한 놀이로 되어 있다. 학자들이 민속놀이의 정의를 여러 측면에서 예측하였다. 이러한 연구로

8) 민속놀이, www.krpia.co.kr

9) 임동권, 정병호, 김선희, 『민속놀이론』, 1997.

10) 이상호, '전통놀이, 민속놀이의 개념과 시대구분',
<https://www.culturecontent.com/main.do>

는 조성환, 최상수, 성병희 등을 들 수 있다.

조성환은 "민속놀이는 민간에서 자발적으로 자유롭게 반복 가능성을 가지고 어떠한 질서 속에 즐거움을 얻었던 행위들이 전승되어 한 민족의 관습과 생활 모습이 담긴 기층문화를 형성하는 것"을 말한다고 정의하고 있다.¹¹⁾ 최상수는 "옛날부터 민간에 전승되어 오는 여러 가지 놀이로서 향토색을 지니고 전통적으로 해마다 행하여 오는 놀이다"고 정의하였으며¹²⁾ 성병희는 "민속놀이는 지금까지 민속유희, 민속오락, 민속경기, 민속예능, 향토오락, 전승놀이 등으로 불리어 왔다.¹³⁾ 이는 민속놀이 속에 유희, 오락, 경기, 극적인 요소들이 잡다하게 혼합되어 있기 때문이다"고 정의하고 있다.



/그림 1. 한국 씨름/

11) 조성환, 「한국 고대 민속놀이에 관한 연구」, 『한국문화연구원논총』 15집, 이화여대 한국문화연구원, 1986.

12) 최상수, 『한국민속놀이 연구』, p9, 성문각, 1984.

13) 성병희, 『민속놀이와 민중의식』, p27, 집문당, 1996.

이상을 살펴보면 민속놀이란 놀이의 분류로서의 개념이 아니라 놀이 중에 '민속'이라는 말의 특징 즉 지역성, 민간성, 궁정의 반대, 향토성을 가진 놀이를 말하는데 그 주체가 민간, 민중, 인민이 되는 놀이이다.

현재까지 가장 많이 사용되는 민속놀이란 개념에서 놀이의 주체를 정확하게 파악하면 자체 모순에 빠지게 된다. 즉 '칠교', '승경도', '투호', '유객주', '쌍륙', '바둑' 등은 양반이나 궁중에서 행해졌기에 민속과는 거리가 먼 놀이들이다. 그러나 민속놀이대회나 민속놀이라는 제목으로 쓴 많은 책에도 이와 같은 놀이를 소개하고 있다. 따라서 그간 민속이란 개념에서 파악되어 있는 주체의 문제를 간과하고 일반적으로 아직도 사용하고 있다고 여겨진다¹⁴⁾. 현재 발행된 교과서에도 민속놀이라는 명칭으로 '투호'나 '바둑' 등을 소개한다. 위와 같은 한계를 극복하고 민속놀이는 시기적으로 현대놀이와 대립되는 개념으로 사용하고 있다. 단 놀이의 속성인 재미와 자발성, 일상 밖의 행위(일탈행위), 규칙 등이 갖춰져 하나의 형식을 가진 행위를 말하고 최소한 역사성과 지속성, 고유성, 전통성을 지니고 있다.

2. 전통놀이의 시대 구분

다음에는 놀이의 시대 구분에 대해서 살펴보고자 한다. 이러한 연구로는 유안진의 연구를 들 수 있다. 유안진은 민속놀이 형성의 시대 구분이 1945년 해방 전까지이지만 한국적 상황에서 1970년대까지 형성된 놀이까지 포함하여 민속놀이를 구분하였다.

유안진¹⁵⁾에 따르면 "전통사회의 일반적 특징 및 전통 가족사회의 특징이 존속했던 시대까지를 전통사회로 보아, 1945년 이전까지를 전통사회로 규정한다. 전통사회의 특징은 사회적으로 일제 치하였고 자급자족을 목표로 한 농업경제체제였으며, 개화 역시 증오스러운 일본이 주도한다 하여 오히려 조상 전래의 유교 윤리와 풍속을 더욱 고집하는 반작용을 유발하였기 때문에 반상 의식도 여전히 뿌리깊게 존속하고 있어서 가족집단에는 전통적 가족구조

14) 이상호, 『전통놀이, 민속놀이의 개념과 시대구분』,

<https://www.culturecontent.com/main.do>

15) 유안진, 『한국전통사회의 유아교육』, p72, 서울대학교출판부, 1992.

나 기능 면에서 거의 변화가 일어나지 못하였다. 더구나 가족 노동력에 의한 생산과 소비생활로 가족의 생계가 유지되었으며 정치적으로 외세의 지배하에 놓였다 하여 수백 년 동안 형성된 의식구조가 쉽게 변화될 수는 없었다." 위의 시대 구분에 동의하면서 본 연구자는 시기의 범위를 조금 더 확대하여 한국의 경제가 본격적으로 산업화되기 전까지도 포함하였다. 이때를 1970년대 본격적인 도시화가 이루어지기 전으로 농촌 인구가 일정 부분 유지되고 있었고 또한 도시에 온 농민들도 그 근간을 농촌에 두고 있기 때문이다. 따라서 민속놀이 형성의 시대 구분은 1970년대까지 형성된 놀이까지 포함하여 민속놀이로 구분하였다.

3. 전통놀이의 요소와 특수성

놀이의 가장 핵심을 이루는 요소는 역시 재미이다. 놀이에 재미를 주는 요소는 다양하다. 이를 한국민족문화대백과사전에 다음과 같이 분류하였다.¹⁶⁾

첫째, 겨루기의 요소이다. 누구든 상대와 겨루어서 이기고자 하는 욕망이 있다. 승리는 즐거움을 주기 때문에 거듭 겨루기를 하고 싶어지고, 패배는 승리에 대한 아쉬움을 주기 때문에 패배를 만회하고자 다시 겨루기를 하게 된다. 대부분의 놀이들이 겨루기 형식을 이루고 있는 것은 겨루기가 가장 적극적인 재미의 요소이기 때문이다.

둘째, 신명의 요소이다. 흥을 부추기고 신명을 고조시킬 수 있어야 놀이로서 제격이다. 신바람이 나지 않으면 놀이의 기분을 맛보기 어렵다. 놀이의 신바람이 세상살이의 근심을 잊게 하고, 경직된 육체를 유연하게 풀어 주기 때문이다. 이러한 놀이의 신명성은 사람을 집단화시켜 주고 대동성을 획득하여 준다. 신명이 올라 추는 춤이 단합적 기능을 가진 것도 이 때문이다. 풍물과 대동춤을 중심으로 한 마을굿이나 지신밧기 등이 신명을 핵심으로 한 놀이 양식이다.

셋째, 우연성의 요소이다. 우연성은 결과를 예측할 수 없는 것이다. 예측할 수 없는 결과에 의존해서 놀이를 진행함으로써 별도의 재미를 맛보게 된다. 우연성은 현실 법칙을 초월하기 때문에 놀이의 독자적인 세계를 확보하

16) 한국민족문화대백과사전, <http://encykorea.aks.ac.kr/>

여 준다. 나이의 다소, 능력의 정도, 남녀의 구분 등 모든 사회적 기준을 뛰어넘어 기계적으로 평등한 상태에서 순전히 우연성의 법칙과 그 결과에 따라 성취가 주어지기 때문에, 사회적 제약과 속박으로부터 진정한 해방감을 맛보고 열등의식을 보상할 수 있는 기회가 제공되어 즐거움을 느끼게 한다. 가위바위보·윷놀이 등이 우연성에 입각하여 있는 놀이양식이다.

넷째, 표현의 요소이다. 사람은 누구나 표현의 욕구를 지니고 있다. 그러나 자유로운 표현의 기회는 흔하게 제공되지 않는다. 표현성의 요소는 새로운 창조의 기쁨과 자아의 실현을 획득하여 주고, 평소에 발휘될 수 없는 장기를 과시함으로써 자족적 즐거움은 물론, 소속집단에 자기를 인정받는 만족감을 얻게 해준다. 이른바 공작하는 즐거움도 바로 표현의 요소로부터 주어지는 것이다. 노래와 춤·공작 활동 등은 표현의 요소에 입각한 놀이들이다. 이러한 놀이가 미학적으로 형상화되면 예술 활동이 된다.

다섯째, 성취의 요소이다. 놀이는 일상생활에서 쉽게 누릴 수 없는 성취감을 준다. 놀이의 과정이 성취의 과정이기도 하다. 돌 치기·고무줄놀이 등은 놀이의 진행이 쉬운 단계에서 점차 어려운 단계로 성취하여가는 과정의 연속이다. 일정한 단계에까지 도달하는 활동이 곧 재미를 주는 것이다. 또는 일정한 기량을 갖추어야 놀이를 잘할 수 있는 것도 있다. 제기차기·그네뛰기 등은 기능의 숙련 정도에 따라 잘할 수도 있고 못 할 수도 있다. 계속해서 놀이하는 동안에 기량을 기르게 되어 놀이도 잘할 수 있고, 기량의 습득에 따른 성취감도 맛보게 된다. 이 밖에도 긴장감에서 오는 재미, 상대를 공격하는 재미, 어지러움과 같이 비정상적인 상태에서 느끼는 재미 등 여러 가지 재미의 요소가 있을 수 있다. 그리고 재미의 요소는 어느 놀이에 한 가지만 있는 것이 아니라, 여러 요소가 더불어 있을 수 있다. 더불어 있는 놀이일수록 더 재미있고 복잡한 놀이가 된다.

또는 한국 민족문화대백과사전에서 놀이의 특수에 대해 다음과 같이 분류하였다.

첫째, 놀이는 공감력을 지녀야 한다. 공동의 즐거움으로 확산되고 정서적인 공감력이 확대되어 집단적 신명으로 나타날 때 놀이는 절정에 이른다. 그러므로 남을 끌어들이지 못하는 놀이나 남으로부터 고립되어 놀아지는 놀이

는 건전한 놀이라고 할 수 없다.

둘째, 놀이는 자유스러움으로써 모든 속박으로부터 해방되는 것이 놀이의 중요한 특징이다. 놀이는 재미를 즐기고자 하는 것이므로 자유가 제약되어서는 놀이가 될 수 없다. 일정한 규칙이 놀이하는 자에게 적용될 뿐이다.

셋째, 놀이는 생활상의 이해관계를 떠나 있어야 한다. 놀이는 무목적성을 특징으로 하는 것이다. 실생활이 아닌 허구적인 세계 속에서 놀이가 진행되므로, 현실을 일시 떠나거나 생활을 일시 중단하는 셈이다. 그러므로 놀이에는 현실 법칙이 적용되지 않는다.

넷째, 놀이는 참여하여야 하는 특징이 있다. 놀이는 자발적인 참여에 의하여 현실적인 속박으로부터 벗어나 독자적인 질서에 입각해서, 공감력을 지닌 재미를 적극적으로 추구하는 직접적인 활동이라고 규정할 수 있다.

제2절 전통놀이의 종류와 분류

1. 몽골 전통놀이의 종류와 분류

몽골인들의 수천 년 동안 만들어낸 문화유산 중 하나는 전통놀이이다. 몽골인의 인류 역사상 지성에 미친 가장 큰 영향 중 하나가 몽골 전통놀이라고 할 수 있다. 몽골 전통놀이는 15개 종류의 3000 여가지 놀이가 있다고 한다.

예를 들어:

1. 가축 발목뼈를 이용한 “샤가이 놀이”
2. 퍼즐 놀이
3. 주사위 놀이
4. 손가락을 이용한 놀이
5. 산수 놀이
6. 마술, 점치기 놀이
7. 얼음 위 놀이
8. 남자의 3가지 경기 /씨름, 활쏘기, 말 달리기/
9. 구전 놀이
10. 마법 놀이
11. 토론 게임

12. 단어 놀이

13. 말판 놀이 등등으로 이뤄져 있으며 이 외에도 몽골내 여러 부족들의 놀이들도 있다.

몽골인들은 수천 년 전부터 이어져 내려온 유목 생활 방식, 삶의 지혜 등을 후손들에게 물려주기 위해 구전 놀이를 발전시켰다고 할 수 있다. 유목문화의 지식은 목동들의 삶의 경험으로 풍성해지며 일부는 고대 경전으로, 일부는 입에서 입으로 속담, 동화 등으로 전해졌다. 예를 들어 어디선가 누구한테 재미난 이야기, 정보, 지식 등을 서로 널리 공유할 수 있는 방법이 없었기 때문에 시처럼 이야기하면서 외우며 입에서 입으로 통하는 방식을 택했다. 이것이 전통과 문화를 미래 세대에게 전달할 수 있는 가장 현실적인 방법으로 여겨졌다. 이것이 구전 놀이 혹은 전통놀이의 지금까지 존재해 내려올 수 있었던 이유라고 할 수 있다. 몽골인들의 대표적인 전통놀이는 구전 놀이, 퍼즐 놀이, 집짓기 놀이, 칠교놀이며 자세한 내용은 다음과 같다.

가. 구전 놀이

구전 놀이와 단어 놀이는 기원, 연령 및 활동에 따라 다르다. 예를 들어:

1. 말 공격 게임
2. 질문과 답변
3. 숨쉬는 단어
4. 논의 할 9 개
5. 세계 3 대
6. 잠언
7. 손가락을 찾기
8. 수수께끼
9. 속담
10. 짐작 놀이 같은 여러 유형으로 분류할 수 있다.

구전 놀이와 단어 놀이는 어린이와 청소년의 언어 능력 발달에 영향을 미쳤다고 할 수 있다. 몽골 전통놀이는 특별한 장소나 시설, 장비가 필요하지 않기 때문에 유목 생활 방식에 잘 적응한다는 점에서 독특하다고 할 수 있

다. 전통놀이를 배움으로써 아이들은 고국, 관습, 도덕, 삶의 방식 및 일에 대해 이해하게 된다.

나. 퍼즐 놀이



/그림 2. 몽골 전통 퍼즐 놀이/

고대 몽골의 유형문화유산인 무덤 속에서 발견되는 유물 등으로 흥노(Xiongnu) 왕조 시대에 퍼즐 놀이가 재생되었다는 증거가 있다. 퍼즐 /Onis/ 자체는 유목민 문명에서 비롯된다. 몽골인들은 사계절에 유목하기 위해 집, 가구 및 창고를 쉽게 분해하고 재조립할 필요성이 있었다. 이것은 퍼즐 놀이의 유래라고 할 수 있다. 몽골 전통 가옥인 게르/Ger/와 심지어 안에 있는 모든 가구는 퍼즐이다. 게르/Ger/ 자체가 몽골 전통놀이의 전체 문화를 만들고 수세기 동안 몽골인들에게 전해져 내려왔다.

몽골 전통놀이 유산을 후손들에게 물려주고 또는 제작한 사람으로 즈.투멘 울지/Z.Tumen-Ulzii/를 들 수 있다. Z.Tumen-Ulzii는 1955년부터 약 5,000개의 퍼즐을 디자인했으며 1990년 울란바토르에 국제 지성의 박물관을 설립했다. 국제 지성의 박물관에 약 9,000개의 몽골 및 국제 퍼즐 놀이, 500개의

체스 및 보드 놀이 등 총 11,000개의 전시물이 있는 세계에서 가장 귀한 박물관 중 하나이다. 국제 지성의 박물관은 전통놀이를 통해 문화 예술 및 과학 원리에 대한 이해를 단순화시킬 때 큰 영향을 미쳤다.

퍼즐 놀이는 매우 흥미롭고 쉬우며 다른 놀이 보다 많은 사고력이 필요하여 특히 어린아이들 두뇌 발달에 도움이 된다.

다. 집짓기 놀이

집짓기 놀이는 3-12살 어린이들이 즐겨 노는 전통놀이이다. 몽골 전통 가옥 게르/Ger/ 모양으로 돌을 쌓아 집에 있어야 할 모든 것을 추상적으로 표현하고 논다. 집짓기 놀이에 쓰이는 돌 또는 가구를 대신하는 돌들 혹은 몽골 게르의 방향도 실제 게르와 정확히

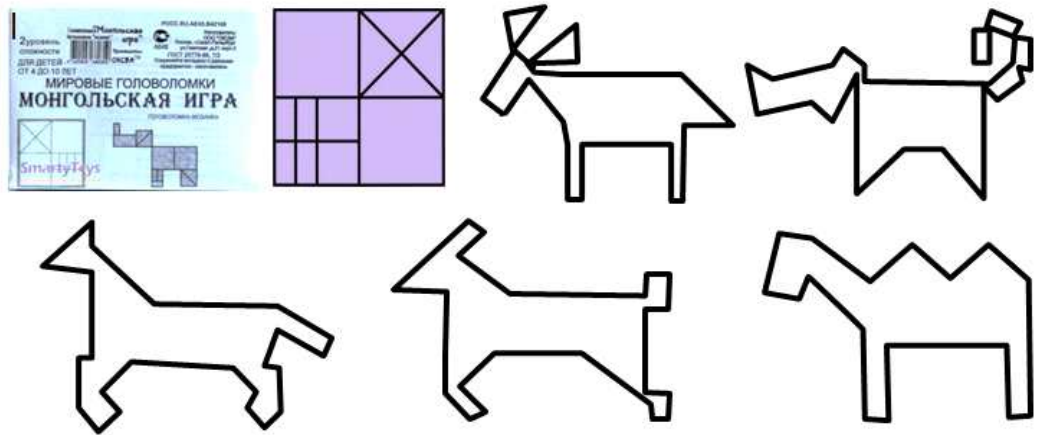


/그림 3. 집짓기 놀이/
일치한다. 집짓기 놀이를 통해 아이들은 인사예절과 다른 사람들 상대하는

법 등을 배운다. 몽골의 집짓기 놀이와 한국의 집짓기 놀이는 거의 비슷하다고 할 수 있다. 전라남도 화순 지역에서 집짓기 놀이의 예전 모습을 볼 수 있다. 앞으로 몽골과 한국의 집짓기 놀이를 비교해서 연구하면 재미있는 연구 주제가 될 수 있다고 생각한다.

라. 칠교놀이

칠교놀이는 몽골 퍼즐 놀이 중 하나이며 세 개의 네모 모양, 두 개의 직각 삼각형과 두 개의 정사각형으로 구성되어 있다. 여러 가지 식물과 동물 특히 양, 소, 말, 낙타와 염소 등의 방목할 수 있는 다섯 종류의 가축을 중심으로 다양한 모양을 갖추었으니 전통을 보존하거나 생활 방식을 알려 줄 때 도움이 된다고 할 수 있다.



/그림 4 칠교놀이/

현대에 칠교놀이를 미술 수업에서도 즐긴다. 이 놀이를 할 때 아이들은 먼저 다른 색깔의 물체를 보고 모방한 다음 모양을 보고 그림을 그리고 색칠하는 작업을 한다. 아이의 나이와 기술 수준에 따라:

1. 서로 다른 색으로 칠해진 다양한 모양의 작업을 보고 그림을 그리기.
2. 접힌 이미지 주위를 그리고 페인트하여 접힌 모양을 확인하기.
3. 스스로 다양한 모양과 동물 패턴을 그리기.

4. 자신의 주도로 다양한 주제에 대한 그림을 그리는 등의 작업을 한다.
이 놀이는 어린이의:

1. 수학적 사고력 발달.
2. 묘사력 개발.
3. IQ 등 능력을 키워 창의적 사고를 발달시킨다.

정사각형을 일곱 조각으로 나누어 인물, 동물, 식물, 건축물, 지형, 글자 등 온갖 사물을 만들어 본다. 칠교놀이를 한국에서도 즐긴다. 다른 놀이 보다 많은 사고력이 필요하여 어린아이들 두뇌 발달에 도움이 된다. 또한 칠교 놀이는 치매 예방을 위한 어른들의 뇌 운동에도 좋다는 연구 결과도 있다.

2. 한국 전통놀이 종류와 분류

한국의 전통놀이 연구로 김성훈, 김광연, 이강로 등 학자들의 연구를 들 수 있다. 민속놀이는 학자들의 관점에 따라 놀이의 성격과 주제, 그리고 기능적 면이 중복되거나 혼용되어 분류가 이루어지고 있다. 김광연¹⁷⁾은 한국의 민속놀이 347개를 노는 목적에 따라:

1. 놀이 자체가 목적인 놀이
2. 내기를 위한 놀이
3. 풍농과 풍어를 비는 놀이
4. 개인의 재수나 마을의 무사태평을 비는 놀이
5. 불교 관련 놀이
6. 학동들의 놀이로 분류하였다.

김선풍¹⁸⁾은 크게 명절놀이와 일상놀이를 구분하고 명절놀이는:

1. 풍농 기원 놀이
2. 풍어 기원 놀이
3. 벽사진경 놀이(사귀를 쫓고 경사로운 일을 맞이함)
4. 재액 초복 놀이(고갯마루나 마을 어귀에 좌정한 서낭신을 대상으로 재액 초복을 기원하는 제의. 좁은 의미에서 서낭제는 매년 음력 정월이나 특정

17) 김광연, 『한국의 민속놀이』, 인하대학교 출판부, 1982.

18) 김선풍, 『한국민속놀이론』, 1997.

기일에 가정의 평안을 기원하는 제의를 의미한다.)

5. 오락 놀이 등으로 나누었다.

또는 일상적 놀이를:

1. 무승부 놀이
2. 승부 놀이
3. 내기 놀이
4. 전문인 놀이로 나누어 구체적으로 분류하였다.

놀이 전승의 문화적 맥락과 놀이의 존재 양상에 부합하게 놀이를 정의해보면 다음과 같다.

1. 현실로부터 분리되어 한시적으로 독립된 공간에서 행해지는 인간 활동
2. 참여와 몰입을 통해서 재미(즐거움)를 얻는 활동
3. 대체로 전개 과정과 결과가 확정되지 않은 활동
4. 질서와 흐름이 있는 활동
5. 재화를 생산하지는 않으나 정신적 산물을 잉태하는 활동
6. 반복을 통한 지속성을 갖고 있으며 타인들도 공유할 수 있는 활동
7. 지속성과 반복성을 가진 놀이, 즉 양식화한 놀이를 대상으로 한 이 정의를 수용한다면, 민속놀이는 일단 민중 및 그들과 관계를 맺고 있는 계층의 사람들이 벌이던 활동 가운데 위의 조건을 충족하는 것이라고 할 수 있다.

가. 세시풍속과 놀이

전통놀이는 학자들의 관점에 따라 중복되는 점이 있다. 세시풍속과 관련된 연구로는 김광언, 이강로, 김선풍 등의 연구는 수행되었다.

세시풍속과 관련된 놀이들은 그 시기에 따라 기풍(祈豊)·성장·수확의례의 놀이로 구분할 수 있다. 정월과 2월의 놀이들이 기풍의 놀이라면, 하절기에 하는 놀이는 성장의례와 관련된 놀이이며, 가을에 하는 놀이는 수확의례와 관련된 놀이이다. 그리고 구체적 목적에 따라 풍농을 기원하는 예축 형식의 놀이와 흥풍을 미리 점쳐보는 점풍 형식의 놀이가 있다. 농한기인 겨울철의 놀이는 정월에 집중되어 있다. 설에는 조령 및 조상에 대한 차례와 세배로 혈연간의 상하유대를 다지며, 일년간의 계획을 세우고 몸과 마음을 삼가

는 때이므로, 율놀이 및 종경도놀이와 같은 소규모 가족 단위의 놀이가 주로 집안에서 행하여진다. 그러나 보름이 되면 놀이의 양상이 크게 달라진다. 동신에게 제의를 바치고 지신밟기를 하는가 하면, 줄다리기·동채싸움·고싸움·편싸움·놋다리밟기 등의 야외놀이를 대규모로 하게 된다.¹⁹⁾ 동신제는 지역 신에게 마을의 평안과 풍농을 기원하는 제의인데, 마을 단위로 놀게 되는 대보름의 놀이도 이와 같은 의미와 기능을 지닌다. 동신을 구심점으로 하여 마을공동체의 횡적 결속을 다지는 동제의 기능과 마찬가지로, 이들 놀이 역시 대동성을 확보하며 마을 사람들 사이에 평등한 처지에서 유대를 다지는 기능이 있다.

설의 놀이가 개인적이고 가족적인 점복 행위와 관련되어 있다면 보름 놀이는 마을 단위의 점 풍행위와 관련되어 있다. 여성들이 하는 놋다리밟기는 그 춤사위가 보름달의 생멸 과정을 형상화하고 있으며, 노래 역시 일년생산신을 상징하는 남성을 맞이하는 내용으로 이루어져 있어 풍농 기원의 의미를 상당히 구체적으로 표현하고 있다. 특히, 집 집마다 돌아가면서 하는 지신밟기는 가정의 재앙을 물리치고 일 년간의 안녕을 기원하는 창조 놀이로서 특별한 의미를 지닌다.

하절기에 이르면 단오와 호미씻이라는 세시풍속이 있다. 단오는 설·보름·추석과 함께 4대 명절 중의 하나이다. 호미씻이는 논매기를 모두 마치고 하는 일꾼들의 축제이다. 호미씻이를 풋 곳이라고 하듯이 단오도 단오곳이라고 하여, 놀이만 행하여지는 것이 아니라 동신에 대한 제의도 바친다. 단오곳과 풋 곳은 정월 보름의 동신 곳과 달리 농작물의 성장을 기원하는 성장의례에 속한다. 시기로 보아 단오곳이 밭농사 작물에 관한 것이라면, 풋 곳은 논농사 작물에 관한 것이다. 작물의 성장을 위하여 사람이 할 일은 다 마쳤으니 동신께 마지막으로 풍농을 비는 셈이다. 단오에는 여성들의 그네뛰기와 남성들의 씨름이 행하여지고 풋 곳에는 풍물놀이를 특히 드세게 한다. 씨름이 남성의 놀이답게 둘이서 맞겨루어 상대를 쓰러뜨리고 승부를 낸다면, 그네는 여성들이 박자에 맞추어 발을 굴러서 그네를 높이 오르게 한다. 단오는 초여름의 무성한 수목과 성장하는 곡물들처럼 힘과 기량을 겨루어서 젊음의

19) 이강로, 『세시풍속과 민속놀이』, p30, 세종대왕기념사업회, 2000.

기상을 발산하는 가운데 농번기를 맞기 전에 신나는 놀이를 즐기는 명절이고, 쫓겨난 주된 농사일을 모두 마치고 노동의 매듭을 지으면서 그동안 쌓인 피로를 푸는 일꾼들의 향연이라 한다. 따라서 쫓겨난 계기로 호미를 씻고 그동안 함께 일하여 왔던 두레가 해체된다.

가을에는 추석과 중구(重九)가 있어 새로 수확한 햅곡식과 햅과일을 조상신에게 바치는 차례를 올린다. 이것은 추수 감사제에 해당된다. 햅곡식이 나는 절후가 지역에 따라 다르므로 시기적으로 통일성을 지니지 않는다. 추석에서 중구 사이에 적절한 날을 잡기도 하나, 요즘은 추석이 공휴일이 되므로 모두 이날에 차례와 성묘를 하게 되었다. 추석에는 여성들의 강강술래 놀이가 보름달의 풍요를 상징하면서 달밤에 놀이가 되었다. 가을철의 풍요를 경축하는 놀이인 셈이다. 남성들은 소 놀이를 한다. 일 년 동안 농사일을 열심히 도와준 소의 고마움에 진지한 관심을 표현하는 한편, 일꾼들이 소처럼 일하였음을 소 놀이로 상징하면서 지주들이 향연을 베풀도록 한다. 이와 같이 통과의례에 따른 놀이는 사람의 일생을 중심으로 수명장수와 복록(타고난 복)을 비는 의미를 지녔다면, 세시풍속에 따른 놀이들은 일 년 단위로 농사가 잘되고 마을이 평안하도록 기원하는 의미를 지녔다.

이에 따라 통과의례의 놀이들은 개인적이고 가족적인 문제와 관련되어 소규모로 놀아지는 데 비하여, 세시풍속의 놀이들은 어느 것이나 지역공동체의 문제와 관련되어 있으므로 대규모로 놀아지게 된다. 세시풍속의 놀이들이 순전히 농사력이나 풍농의 의미에 한정적으로 관련되어 있는 것은 아니다. 연날리기나 팽이치기 등의 놀이가 바람이 많고 얼음판도 이용할 수 있는 겨울철 놀이라면, 천렵이나 화전놀이는 개울물이 풀려 고기들이 놀고 진달래가 한창 필 무렵인 봄철의 놀이들이다. 특히 연날리기, 팽이치기, 천렵, 화전놀이 등은 계절 놀이라 하겠다. 계절의 상황에 따라 놀이가 결정되기도 하므로 사철의 변화가 뚜렷한 한국은 계절과 놀이가 일정한 관련을 지니고 있게 된다. 그러므로 명절놀이와 달리 계절 놀이는 별도의 특성을 지닌다.

나. 전통놀이의 교육성

전통놀이의 어린이들께 미치는 영향이 문화적이나 교육적으로 많다고 볼 수 있다. 1993년 교육부에서는 유아 교육기관 현장에서 적용 가능한 전통놀이 10가지를 선정하여 이를 교육 활동에 어떻게 연결시킬 것인지를 구체적으로 다룬 ‘유아 전통놀이 교육 활동 지도자료’를 개발하였으며, 2000년에는 ‘유아를 위한 전통문화 교육 활동 지도자료’를 개발하고 유아 교육기관에 배포하였다. 또는 교육부에서 1998년에 ‘제6차 유치원 교육 과정 해설’을 제출하였으며 유아교육 측면에서 전통놀이의 9가지 가치를 제시하였다.

한국 전통놀이에 대한 유아 교육계의 학문적 연구는 유안진(1981), 김경희(1987), 이기현(1987), 이경우, 이은화(1987), 이은화(1989) 등에 의해 1980년대부터 이루어져 왔으나, 이러한 연구들은 전통놀이의 발달적 가치를 강조한 연구들이다.

유아교육 측면에서 바라본 전통놀이가 유아의 사회성 발달에 미치는 영향은 다음과 같다.²⁰⁾

1. 전통놀이는 유아들이 여럿이 함께 뛰고, 달리고, 쫓는 것을 통해 정서 표출을 함으로써 유아들에게 즐거움을 준다.
2. 유아가 연날리기, 굴렁쇠 굴리기 등을 통해 뛰고 달리면서 건강하게 자란다.
3. 유아들이 또래들과 어울리면서 자신이 생각과 행동을 조절하고 상호 의존성과 존중의 가치를 깨달으면서 유아들에게 공동체 의식을 길러준다.
4. 전통놀이 문화는 언어에 의해 한국인의 정서를 심어주는 가장 기초적인 문화 행동이 되며, 이는 유아들의 언어발달을 촉진한다.
5. 전통놀이는 유아들이 놀이를 통해 많은 정보를 접하게 되면서 유아들의 사고 발달을 촉진하여 인지적인 자율성을 기른다.
6. 유아가 놀이를 통해 비현실적인 요구를 극대화함으로써 긴장을 해소하고, 상상력을 길러준다.
7. 전통놀이는 유아들의 창의적인 표현능력을 길러준다.
8. 유아들은 전통놀이를 통해 사회적 규칙을 몸소 스스로 터득할 수 있다.

20) 교육부, 『제6차 유치원교육과정 해설』, 대한교과서(주), 1998.

9. 전통놀이를 통해 유아들은 유리의 전통 노랫가락을 익힐 수 있다.

전통놀이는 사회적 발달에 큰 영향을 미치고, 유아의 건전한 인격 형성에 도움을 주며 유아들의 사회성 발달을 촉진시킨다. 이와 같은 관점에서 아이는 놀이를 통해 자기중심 존재에서 점차 사회 중심적인 존재로 성장 발달한다. 유아의 사회성은 가정이나 학교에서 직접 가르쳐서 발달되는 것이 아니라, 어린이의 경험과 발달 정도에 따른 단계적인 놀이 경험을 통하여 이루어지게 된다. 따라서 유아는 혼자 하는 놀이에서 다른 유아와 함께 하는 놀이로 점차 발전하면서 게임의 규칙을 지키고, 협동하며, 차례를 지키고, 물건을 공유하는 것 등을 배운다. 앞서 언급했듯이 한국과 몽골의 전통놀이는 다양한 방식으로 전해져 내려왔던 것을 볼 수 있었고, 이를 우리는 앞으로 어떻게 미래 세대에 물려줄 것인가를 고민해 봐야 한다. 21세기 세계화 시대에 나와 다른 존재, 여러 나라 문화를 이해할 첫 단계는 전통놀이 앎일까 싶다. 유아기부터 교육 과정에 세계 전통놀이를 체험할 수 있게 하는 것도 중요하다는 생각이 든다.

제3장 한국과 몽골의 문화 동질성

제1절 한국과 몽골의 역사성

한국과 몽골이 수교한 1990년 이후부터 31년 동안 양국 사이에서는 정치와 외교적인 협력과 문화교류도 확대되어 왔다. 역사적인 기록이나 사건 속에서 몽골과 한국의 문화적 연계성을 가능해 주는 수많은 사례를 들 수 있다. 정용숙은 총렬왕에서부터 공민왕에 이르기까지 100년 동안 5명의 고려왕이 몽골(원나라)에서 왕비를 맞아들였다고 주장하였다.²¹⁾

북한과 몽골이 1948년부터 수교하였다. 이에 북한과 몽골의 관계도 역사 및 문화적으로 밀접한 관계를 가졌다는 것을 알 수 있다. 1950년대에 몽골의 수도 울란바타르에는 6.25 전쟁에서 고아가 된 북한의 아이들 200명이 수용된 고아원이 있었다. 1950년대에 몽골을 방문한 뉴질랜드의 작가 러위 알리의 “몽골에 있는 한국[북한] 어린이의 고아원” 시에서 그는 다음과 같은 시를 남기고 있다.²²⁾

‘몽골에 있는 한국[북한] 어린이의 고아원’

언덕의 끝 나무 밑의 보석과 같이
 한 무리의 건물에는 폭탄으로 집이 파괴되고
 친족을 죽이는 곳에서 데려온
 200여 명의 한국[북한] 어린이들이 있다.

아이들의 눈에는 희망과 열정
 그리고 사랑과 웃음을 갈구하는

21) 정용숙, 『고려시대의 후비』, 민음사, 1992.

22) Alley, R, *Journey to Outer Mongolia*, The Caxton Press, 1957.

영롱한 빛을 가지고 있다.

한때 몽골의 군대가 그들의 영토 안에까지 미쳤고
 하나의 왕조가 다른 왕조를 따라오면서
 전쟁이 그들에게는 이익이 되었던
 탐욕스러운 본분을 가진 왕조가 생겨나고...

...생겨나고, 소멸하고 그리고

지금은 새로운 시대가 열리고 있는데
 몽골과 한국[북한]의 어린이들이
 함께 노래를 부르고 빙빙 돌면서
 한국[북한]과 몽골의 춤을 추는데
 200여 명의 새로운 평화와 우정의 외교 대사들이다

큰 파도가 일어나는 것 같은 흰 구름은
 깊은 수림의 비탈 위로부터
 청색의 하늘로 쏟아나고
 작렬한 태양 빛은
 언덕을 햇빛으로 뒤덮는다.

지구상에서 얼마나 많은 선량한 사람들이
 이 아이들을 그리고 이 아이들과 같이
 집을 잃고, 부모를 잃고,
 어떠한 것으로도 대신할 수 없는 것을 잃은
 수천 명의 아이들을 알고 있을지 의문이지만,
 여기에 있는 아이들은 한 사람이 다른 사람을 동정하고
 모든 사람의 희망을 가져올 좀더 새로운 날이 도래하리라는
 확신을 표현하는 중요한 요소이다.

러워 알리의 이 시에서 단지 몽골과 북한의 밀접한 관계를 알 수 있을 것이다. 이에 관련 박환영²³⁾의 연구를 요약해 보면 다음과 같다.

몽골에 있었던 북한의 고아들은 지금 모두가 북한으로 돌아갔다. 몽골인들에 의하면 그들 중의 대부분은 성공을 해서 북한에서도 좋은 생활을 한다고 한다. 그리고 일부는 몽골에 와서 외교관으로 근무를 하기도 했다고 한다. 그들을 돌보아 주었던 몽골인들이 지금도 생존해 있는 경우가 많다. 이러한 몽골인들의 기억 속에 남아 있는 그들의 경험과 이야기들을 하루빨리 수집하고 정리해두어야 하며, 이러한 자료는 남북통일을 위한 초석이 될 것이다. 위에서 언급했듯이 몽골과 한국의 역사 연계성이 오래전부터 이어져 내려왔고 역사와 문화교류의 연계성이 밀접했다고 볼 수 있다.

제2절 한국과 몽골의 문화 동질성

아시아 문화권에 속하는 나라이므로 한국과 몽골은 민속학적으로도 공통점이 많다. 민속은 한 문화권 내에서 다수가 향유하는 전통적이고 보편적인 문화다. 여기에는 사상, 철학, 종교, 예술, 풍속, 놀이, 축제들의 정신문화와 의식주를 포함해서 각종 문화재, 생산양식과 생산도구, 경제체계 등의 물질문화가 두루 포함된다. 따라서 이 장에서는 한국과 몽골의 문화 동질성을 언어학적, 의학적, 축제와 놀이, 민간신앙 등의 대표적인 분야로 분류하여 연구하고자 한다. 또는 박환영의 “몽골과 한국의 민속학적 동질성 연구” 와 전문학술지에 게재된 논문과 대학교의 학위논문을 중심으로 몽골 민속학에 관련 학문적 연구를 분석하고자 한다.

언어학적으로 두 나라는 ‘알타이 어족’ (Altaic family)이라고 부르는 언어 집단에 함께 속해 있기도 한다. 이러한 분야의 연구로는 김기선(2001, 2006), 박원길(2003), 박환영(2000, 2002, 2005), 유원수(1996), 이안나(2007), 장장식(2000, 2010) 등을 들 수 있다. **민간 속신어** 중에서 몽골의 금기어와 관련 연구와 몽골 인명, 속담과 수수께끼 그리고 친족용어에 관련 민속학적인 연구가 진행된 셈이며, 질병이나 동물과 식물과 관련된 일상적인

23) 박환영, 『몽골과 한국의 민속학적 동질성 연구』, p174, 0000

생활 문화 속의 어휘를 민속학적으로 접근한 연구도 있다.

의학적으로 몽골반점이라는 것이 몽골과 한국의 갓 태어난 어린이들 사이에서 공통적으로 나타나기도 한다. 레비스트로스는 친족의 상징이 몽골을 비롯한 여러 아시아 지역에서 볼 수 있다고 언급한 바 있다.²⁴⁾

축제와 놀이적으로: 세시와 관련되어 있는 몽골의 축제는 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 하나는 여름에 행하여지는 나담 (naadam; 놀이 하고 경기하다) 축제이고, 또 다른 하나는 겨울에 행하여지는 차간사르 (tsagaan sar; 흰색 달) 축제이다. 나담 축제는 자연물이 풍성하여 가축이 살찌고 유제품이 풍부한 여름에 행하여지는 유목축제이며 차간사르는 한국의 설날과 비슷하다고 할 수 있다. 설날에 연세가 가장 높은 사람을 찾아가 절을 올리고, 제사를 지내며 올 한해 안녕을 빌며 가족끼리 놀이를 즐긴 겨울 축제이다. 조선 시대에는 설날에 70세 이상 어르신들한테 새해 선물로 쌀, 소금, 생선 등을 올렸다는 기록이 있다. 또는 13세기 몽골 제국의 기록을 따르면 60세 이상인 어르신들께 새해 선물을 바쳤다는 기록이 있다. 이를 바탕으로 봤을 때 두 나라의 어르신들을 대하는 문화는 같다고 볼 수 있다.

몽골의 세시풍속과 축제 그리고 전통놀이에 관련 연구로 김기선(2001), 김기철(1998), 김선풍(1998), 김의숙(1998), 김이숙(1998), 박원길(2000, 2001), 박환영(2003, 2007, 2008), 심효윤(2010), 윤희숙(2007), 이승수(2000), 장장식(2000, 2009) 등의 연구를 들 수 있다. 축제에 대한 연구는 주로 몽골의 대표적인 유목축제이면서 여름 축제인 나담 축제와 관련된 내용이며, 세시풍속에 관련 연구는 ‘몽골비사’와 같은 역사 문헌 자료와 일상적인 생활 문화 속에서 조사하고 분석하여 몽골 유목민 특유의 시간에 대한 민속을 제시해 주고 있다.

민간신앙적으로: 한국과 몽골의 각 지역에서 돌탑을 볼 수 있다. 몽골에는

24) Levi Strauss, C, *The Elementary Structures of Kinship*, Beacon Press, 1969

언덕 위 신성한 장소에 쌓은 돌탑을 어워(owoo)이라고 부른다. 특정 날이나 명절에 ‘어워’ 앞에 양고기를 차려 놓고 가축의 성장과 초원의 풍요로움을 비는 풍습이 있다. 일상에는 무사안정과 행운을 빌면서 작은 돌 몇 개를 주워 돌탑에 얹고 시계 방향으로 3바퀴 돈다. 한국에서는 돌탑이란 민속 신앙물 중 한 유형이며 사람들이 돌을 쌓아 올린 실체로서 마을 수호의 기능을 갖는다. 돌탑이 마을의 안녕과 재앙을 막고 번영을 기원하는 의미에서 한국과 몽골의 민간신앙에 공통점이 있다고 할 수 있다.

또는 정월 대보름을 맞아 마을의 풍년과 평안을 기원하는 지신밟기나 제액초복(고갯마루나 마을 어귀에 좌정한 서낭신을 대상으로 매년 음력 정월이나 특정 기일에 가정의 평안을 기원하는 제의) 풍습을 보면 한국과 몽골의 자연에 대한 민간신앙에 공통점 있다고 볼 수 있다.

농경 생활을 본업으로 했던 한국에서는 그해 농사가 풍작인지, 혹은 흉작인지는 일반 백성들의 삶에 아주 큰 영향을 미쳤다고 할 수 있다. 몽골에서는 유목문화의 대표적인 다섯 가지 가축인 말, 소, 염소, 양, 낙타의 성장과 초원의 풍요로움은 유목민들의 삶에 오늘날에도 큰 영향을 미친다. 이를 바탕으로 봤을 때 두 나라의 자연에 대한 믿음과 고마움이 같다고 볼 수 있다.

몽골의 민간신앙에 관련 연구로는 난딩재재그(2001), 다그미트마(2004), 바야르마(2005), 박소현(2006), 박원길(1998), 박환영(2002,2009), 백승정(2006), 이필영(2001), 장장식(2002,2003), 흥태한(2008) 등을 들 수 있다. 이러한 연구는 주로 몽골의 샤머니즘과 관련 연구이며 일부는 어워와 어워제, 어머니 나무 및 어머니 바위와 관련한 신앙 그리고 라마불교에 대한 연구도 있다. 특히 샤머니즘의 경우 북방계통의 샤머니즘과 관련 집중적인 연구의 하나로 많이 다루어진 편이며 또한 한국의 무속신앙과의 비교연구도 활발하게 진행되고 있음을 알 수 있다.

제4장 한국과 몽골의 설날

제1절 한국의 설날

설의 어원

설날은 한 해가 바뀌고 새로운 한 해를 맞이하여 한 살씩 더 먹는 의미에서 특별한 대명절이다. 설이라는 말의 유래는 크게 네 가지가 있다.

1. 아직 익숙하지 않고 낯설다라는 뜻을 가진 ‘설다’ 는 말에서 유래.
2. 새로운 날이 시작된다는 뜻을 지닌 ‘서다’ 는 말에서 유래.
3. 새해 새날이 시작되는 날이라는 ‘선날’ 에서 유래.
4. ‘조심하여 가만히 있다’ 라는 뜻의 ‘섭다’ 에서(삼가고 조심하라는 날이라는 뜻으로 ‘설날’ 을 사용) 유래하였다고 한다.

옛날부터 음력을 따랐기 때문에 오늘날 지내는 설날도 양력이 아니라 음력 1월 1일(정월 초하루)에 지낸다. 한편 설이란 용어를 나이를 헤아리는 말로 해석하기도 한다. 해가 바뀌어 새로운 한 해를 맞이하는 첫날인 ‘설’ 을 설 때마다 한 살씩 더 먹는다. 설을 한 번 쇠면 1년이며 두 번 쇠면 2년이 되는 이치를 따라 사람의 나이도 한 살씩 더 늘어난다. 결국 ‘설’ 이 사람의 나이를 헤아리는 단위로 정착하여 오늘날 ‘살’ 로 바뀌게 된²⁵⁾ 것이라고도 한다. 설이란 용어 자체는 정월 초하룻날, 하루를 가리키는 말이지만 실제 명절은 대보름까지 이어진다. 그래서 설을 설 명절이라고 했다고 볼 수 있다.

한국의 설 명절에 대해 한국 민족 문화 대백과 사전에 설명하는 것을 요약해 보면 다음과 같다.²⁶⁾

25) <https://blog.daum.net/waya555/444>

26) 한국민족문화대백과사전, <http://encykorea.aks.ac.kr/>

설날의 유래

설날은 6세기 이전에 중국에서 태양 태음력을 받아들인 이후 태양력을 기준으로 제정한 것으로 생각할 수 있다. 고려 시대에는 설과 정월 대보름, 삼짇날, 팔공회, 한식, 단오, 추석, 중구, 동지를 9대 명절로 삼았다. 조선 시대에는 설날과 한식, 단오, 추석을 4대 명절이라 하였으니, 이미 이 시대에는 설이 오늘날과 같이 중요한 명절로 확고히 자리 잡았음을 알 수 있다.

설의 역사적 변천

설에 대한 최초의 기록은 7세기에 나온 중국의 역사서에서 볼 수 있다. 수서와 당서의 신라에 대한 기록은 왕권 국가다운 설날의 면모를 잘 드러내고 있다. 즉 “매년 정월 원단”에 서로 경하하며, 왕이 연회를 베풀고 여러 손님과 관원들이 모인다. 이날 일월신을 배례한다는 기록은 국가 형태의 설날 관습이 분명하게 보이는 내용이다. 그러나 설 명절이 역법 체계에 따른다는 것을 감안하면 3세기에 나온 중국의 진수가 쓴 역사서 삼국지 위서동이전을 통해서도 추정해 볼 수 있다. 가령 은 정월 그리고 5월과 10월의 농공시필기 등과 같은 표현은 당시 역법을 사용하고 있음을 말해준다. 은 정월은 은나라의 역법을 지칭하는데 이는 오늘날로 치면 음력 설달에 해당된다. 이처럼 당시 부족 국가들이 역법을 사용했다는 추정은 얼마든지 가능하다. 따라서 역법을 통해 각 달을 가능하고 세수인 설이 존재했다는 것은 당연하게 보인다. 나라에 따라 설을, 또는 정월을 언제로 설정하는가의 차이가 있다²⁷⁾.

또는 한국민족문화대백과사전에 따르면 설 명절의 연원과 관련된 한국 문헌에 신라 21대 비처왕 때 궁중에서 궁주와 중의 간통사건이 있어 이들을 쏘아 죽였다는 기록이 있는데 이후 해마다 상해·상자·상오 일에는 만사를 꺼려 근신하였다 하여 달도라고 했다. 달도는 설의 이칭이기도 하므로 설의 유래로 볼 수도 있다.

고려사에는 고려 9대 속절로 원단, 상원, 상사, 한식, 단오, 추석, 중구,

27) <http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Item/E0028997>

팔관, 동지가 소개되어 있다.

조선 시대는 원단·한식·단오·추석을 4대 명절이라 했지만 그렇다고 다른 명절이 약화된 것은 아니다. 민간에서는 오히려 전 시대보다 세시명절과 그 무렵에 행하는 세시풍속이 다양했다. 그런데 설이란 말이 설날 이외에 사용되는 경우가 있다. 아세 곧, ‘작은 설’이라 불리는 동지이다. 동지는 24 절기의 하나면서 전통명절인데, 설날 떡국 한 그릇 먹으면 나이 한 살 먹는다고 하듯이 동짓날 팔죽 한 그릇 먹으면 나이 한 살 더 먹는다는 말이 있다. 이를 보면 예전부터 설날을 나이 한 살씩 더 먹는다는 의미에서 장치하는 날로 해석할 수 있을 것이다.

설의 세시풍속

설날을 비롯하여 각 세시 명절에 행해지는 세시풍속은 대체로 소망을 기원하는 의례적인 성격을 지닌다. 세시풍속은 농사를 중심축에 놓고 행해지는 것이 대부분이어서 농경의례라고도 한다. 대부분의 세시풍속이 풍농의 기원과 예축, 풍흉을 점치는 점세, 농공과 풍농을 감사하는 내용이다. 그리고 후대에 이르러 어업과도 관련을 갖게 된다. 그러나 농경사회에서 산업사회로 바뀌면서 농사가 약화되어 농경의례로서의 성격도 희박해졌다. 명절을 전후하여 행해지는 세시풍속은 정월, 설 명절 기간에 집중되어 있다. 이 기간에 세시풍속이 집중되어 있는 까닭은 정월이 농한기인데다 한 해가 시작되는 신성한 기간이기 때문이다. 신성한 기간에는 신과의 만남이 수월해져 인간의 기원 사항이 이루어진다는 믿음이 있다.

설의 의례

설날 아침에는 조상에게 차례를 지낸다. 차례를 마치고 가까운 집안끼리 모여 성묘를 하는데 근래에는 설을 전후하여 성묘를 한다. 대보름에 가정의 평화와 풍요를 위한 용궁맞이를 한다. ‘열양세시기’의 상원조에는 “깨끗한 종이에 흰밥을 싸서 물에 던지는 것을 어부슴이라 한다는 기록이 있다. 어부슴이란 대보름날에 그 해의 액막이를 위해서 조밥을 강물에 던져 고기가 먹게 한다는 것인데, 이것이 곧 용궁맞이이다. 용궁맞이는 근래까지도 계속

되었는데 반드시 조밥이 아니더라도 제물을 장만하여 강물에 던져 소지를 올리는 등 용 신을 위해 제를 지낸다. 한해 농사를 기원하는 농정도 다양하다. 대보름날 저녁에 달이 뜨는 모습을 보며 절을 하며 소원을 기원하고 달의 모양과 색깔을 보고 한 해 농사의 점을 쳐 보기도 한다. 영남과 호남 등지에서는 정월 대보름 무렵에 마을에서 동제를 지낸다. 충남 서산을 비롯한 여러 마을에서 대보름날 벅가리를 세웠다가 2월 초하루에 떨어낸다. 이는 놀이적인 성격도 있겠으나 애초에는 풍농을 위한 의례였다.

설의 속신

설을 전후하여 세시풍속이 다양한 만큼 속신 역시 다양하게 나타난다. 설은 사실상 선달그믐부터 시작된다고 할 만큼 그믐날 밤과 초하루는 직결되어 있다. 끝과 시작은 동시에 이루어지기 때문이다. 선달 그믐날 밤에는 잠을 자지 않는다. 잠을 자면 눈썹이 센다는 속신이 있기 때문이다. 설 음식을 세찬이라고 한다. 세찬의 대표적인 음식인 떡국을 먹어야 나이 한 살을 먹는다고 했다. 그래서 떡국을 먹지 않으면 나이를 먹을 수 없다는 속설도 있다. 또는 설날이나 상묘 일에는 여자들이 아침 일찍 남의 집에 출입하면 그 집에 재수가 없다는 속신이 있다. 지역에 따라서는 정월 대보름에 키가 작은 사람이 남의 집에 출입하면 그해에 목화가 잘 자라지 않는다 하여 금하기도 한다.

설날 새벽에 밖에 나가 까치 소리를 들으면 길조이고 까마귀 소리를 들으면 불길하다고 한다. 설날 밤에 야광귀라는 귀신이 와서 신발을 신어보고 맞으면 신고 가는데 신발을 잃은 사람은 그해에 재수가 없다고 한다. 지역에 따라서는 정월 대보름에 이런 세시를 행하고 또는 열엿새를 귀신날이라 하여 이날 밤에 신발을 감추거나 엮어놓는다. 귀신을 쫓는 방법으로 체나 키를 지붕에 매달아 놓거나 저녁에 고추씨와 목화씨를 태워 독한 냄새를 풍기기도 한다²⁸⁾.

정초에 여자들은 널을 뒀다. 널을 뒀으면 그 해에 밭에 좀[우좀]을 먹지 않는다고 한다. 연날리기는 선달그믐 무렵부터 정월 대보름까지한다. 대보름이

28) <https://blog.daum.net/footprint/804>

되면 ‘액연’이라 하여 연 몸통이나 꼬리에 “송액”, 또는 “송액영복” 등의 글자를 써서 멀리 날려 보낸다. 예전에는 만일 대보름 이후에도 연을 날리는 사람이 있으면 옥설을 퍼붓기도 했다. 액을 불러들일 수 있다는 속신이 있기 때문이다.

입춘 날에는 보리 뿌리를 캐보아 뿌리가 세 가닥 이상이면 그해 보리농사가 풍년이고 두 가닥이면 평년작, 한 가닥이면 흉년이 든다고 점친다. 이는 농점으로 점복이면서 또한 속신에 포함한다.

또는 한국민족문화대백과사전에 따르면 정초 십이 지 일을 유모일과 무모일로 나눈다. 정월 초하루가 유모일, 곧 털 있는 12 지 동물의 날이면 그해에는 풍년이 들고 무모 일이면 흉년이 든다고 한다. 유모일 가운데서도 소·토끼·호랑이 날이 좋다고 한다. 이는 주술적인 사고에 따른 것으로 여기 털을 곡식의 성장에 비유했다.

첫 쥐 날인 상자일에 일을 하면 쥐가 곡식을 축낸다고 하여 금한다. 또 쥐가 쏘고 갇아먹는 것을 예방하기 위하여 칼질이나 바느질을 삼간다. 마소를 먹이기 위해서 여물을 썰면 쥐가 버나락·짚 등을 쏘아버린다고 하며 길쌈을 하거나 옷을 지으면 쥐가 옷감을 쏘아 못쓰게 한다고 금한다.

첫 소 날인 상축일에는 소에게 좋지 않다 하여 도마질을 하지 않으며 쇠불이 연장도 다루지 않는다. 이 날 연장을 다루면 쟁기의 보습이 부러지고 방아를 찧으면 소가 기침을 한다고 한다. 또 이 날 곡식을 밖으로 퍼내면 소에게 재앙이 온다고 하여 금한다²⁹⁾.

첫 호랑이 날인 상인일에는 일을 하면 호랑이가 나타난다 하여 일을 하지 않는다. 또 짐승에 대하여 나쁜 말도 하지 않으며 외출도 삼간다. 이 날 여자들이 외출하여 남의 집에서 대소변을 보면 그 집 가족이 호랑이에게 잡혀간다는 말도 있다.

첫 토끼날인 상묘일에는 여자가 남의 집에 일찍 출입하면 재수가 없다하여 금한다. 심지어 여자들의 출입을 종일 꺼리기도 한다. 이 날 여자들은 실을 짜거나 옷을 지으면 장수한다 하여 베틀에 한 번씩 올라가 베를 짜본다.

첫 용 날인 상진일 새벽에는 여자들이 우물에 가서 물을 길어온다. 이 날

29) <https://blog.daum.net/footprint/804>

새벽에 용이 내려와서 알을 쓸어놓고 간다 하여 누구보다도 먼저 물을 길어다 밥을 지으면 그 해 농사가 대풍이 든다고 한다. 『동국세시기』에는 이것을 용알 뜨기이라 하여 대보름 풍속으로 기록되어 있다. 경북의 경우 ‘용물 뜨기’라 하여 정월 대보름 풍속으로 기록되어 있다. 또 이 날 긴 물건을 다루지 않고 머리도 감지 않는다. 그러면 뱀이 나온다고 하는데 용은 상상의 동물이지만 뱀처럼 몸이 길다고 하여 꺼리는 것이다. 반면 머리칼이 잘 자라지 않는 사람은 상진일에 머리를 감아 곱고 길게 잘 자랄 것을 기원한다.

첫 뱀 날인 상사일에는 머리를 빗거나 이발을 하면 뱀이 나타난다 하여 금한다. 그밖에 빨래도 삼가고 바느질도 하지 않으며 뽕 나무를 부엌에 들이지 않는다.

첫 말 날인 상오일을 제주도에서는 좋은 날로 보아 장을 담근다.

첫 양 날인 상미일에 제주도에서는 미불복약이라 하여 환자라도 약을 먹지 말라고 한다. 약효가 나타나지 않는다는 것인데 이것 외에는 이 날을 무탈하게 본다.

첫 원숭이날인 상신일에는 부엌에 귀신이 나온다고 하여 남자가 일찍 일어나서 비를 들고 부엌의 네 귀퉁이를 쓴다.

첫 닭 날인 상유일에 바느질을 하면 손이 닭발처럼 된다하여 금한다. 그러나 지역에 따라서는 닭날 장을 담그면 달다는 말도 있다. 개날인 상술일에는 일을 하면 개가 텃밭을 해친다고 금하고 이 날 풀을 썬면 개가 평소에 잘 토한다 하여 금한다.

첫 돼지 날인 상해일에는 팔가루로 세수를 하면 얼굴이 희어진다고 한다.

정월 열나흘날 저녁에 잘 사는 집의 부엌의 흙을 훔쳐다가 자기 집 부뚜막에 바르면 부자가 된다고 한다. 대보름날 아침에 부럼을 깨면 부스럼이 나지 않고 귀밝이술을 마시면 일년 내내 좋은 소식을 듣는다. 또 더위를 팔면 그 해 여름에 더위를 피할 수 있다는 속신도 있다. 오곡밥은 세 집 이상의 타성반이 집의 밥을 먹어야 그 해 운수가 좋다고 한다³⁰⁾.

30) <https://blog.daum.net/footprint/804>

설의 세배와 덕담

설날에 가족들이 모여 덕담을 나누며, 차례를 마친 뒤에는 할아버지 할머니와 부모님께 세배를 드린다. 차례가 돌아가신 분들에게 올리는 예의라면 '세배'는 살아계신 어른들에게 공경의 마음을 표하는 예이다. 아침으로 떡국을 먹고 나면 가까운 친척과 이웃 어른들을 찾아가 세배를 드려, 세배를 드릴 때나 길에서 사람들과 마주쳤을 때는 “새해 복 많이 받으세요”, “올해는 아픈 데 없이 건강하게 지내세요” 하며 덕담을 주고받는다. 세배하러 온 어른에게는 술과 음식을 내어놓고, 아이들에게는 복을 받으라는 뜻으로 세뱃돈을 준다. 세뱃돈은 복돈이라고 하니 얼마를 받았는지 따지기보다는 적은 돈이라도 감사히 받아야 한단다.

설빔

설날에 입는 옷을 설빔이라 한다. 설날에 어린이들은 색동저고리를 입는다. 노랑이나 녹색 저고리에 붉은 치마는 오늘날까지도 설에 어린이들이 입는 가장 보편적인 옷이다³¹⁾. 예로부터 여자는 치마와 저고리를, 남자는 바지와 저고리를 입었다. 그 위에 날씨에 따라 배자나 두루마기를 덧입는다. 이러한 옷들을 특별히 고운 옷감으로 정성 들여지어 설빔을 만든다. 특히 여자아이는 치마(복자 문의가 들어간 다홍색 비단 치마)를 입고 윗도리로는 색동저고리(여러 가지 색의 헝겊을 이어서 만든 윗옷)에 털 달린 배자를 입는다. 발에는 솜을 넣어 예쁜 버선(양말)과 꽃신(가족 신 곁에 비단을 덧대어 수를 놓은 신발)을 신는다. 머리에는 배씨댕기(배의 씨 모양으로 생긴 장신구 양 옆에 가느다란 댕기를 단 어린 여자아이의 머리꾸미개)를 하고 딸은 머리카락 끝에는 금박댕기를 한다. 그리고 외출할 때는 얼굴과 머리를 가릴 조바위(추위를 막기 위해 쓰는 여자용 모자)를 쓰며 장신구로 뿔돈(노리개나 주머니 끈과 연결하여 옷고름에 거는 역할을 하는 장신구)과 노리개(저고리 앞에 차는 장신구)를 입는다. 남자아이는 머리에 복건(검은 천으로 만든 관모)을 쓰고 바지저고리와 까치두루마기, 전복 등을 설빔으로 차려입는다.

31) http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Index?contents_id=E0028997

설의 음식

설날에는 새벽같이 일어나 조상들께 새해 첫인사를 드리는 차례를 지내고, 해처럼 새하얗게 빳은 떡으로 만든 떡국을 먹는다. 이 떡국을 먹어야만 새로 나이가 한 살 더 든다고 한다. 떡국의 기본 재료는 쌀로 만든 가래떡이다. 떡국에는 만두를 빳어 넣기도 한다. 설에 먹는 음식인 세찬은 차례상에 오르고 명절 식으로 시식한다. 세찬에는 가래떡을 넣어 끓인 떡국 외에 시루떡도 있다. 고사를 지낼 때의 시루떡은 붉은 팔시루떡을 쓰지만 차례를 지내는 시루떡은 붉은 팔시루떡을 금하기 때문에 거피를 한 팔을 사용하여 떡을 찐다. 지역에 따라서는 오곡밥을 찰밥이라고도 하는데 대체로 정월 열나흘날 지어 보름날, 또는 그 이후까지 먹는다. 오곡밥은 찹쌀·차수수·차조·팥·콩 등 각종 곡물을 넣어 지은 밥이다. 대추와 밤 등을 넣어 맛을 내기도 한다³²⁾.

집안의 조상들에게 차를 대접하는 의미로 지내는 '차례(茶禮)'에는 떡국과 탕, 과일, 술, 포, 식혜 등을 차린다. 차례를 지내는 조상의 범위는 돌아가신 아버지 내외와 할아버지 내외, 증조할아버지 내외, 고조할아버지 내외의 4대조까지다. 차례가 끝나면 차례상에 올렸던 음식들을 나누어 먹는데 이것을 '음복(飮福)'이라 한다. 조상신이 드셨던 음식을 받아먹음으로써 그 덕을 물려받는다는 의미가 있다. 차례는 설날뿐만 아니라 음력 매달 초하룻날과 보름날, 명절날, 조상의 생일 등에 지내는 제사를 말한다.

설 놀이

이날 어른들은 주로 윷놀이 · 칠교놀이 · 투호 놀이 · 고누놀이를 하고 아이들은 연날리기 · 제기차기를 하며 여자들은 널뛰기를 즐겨한다. 옛날에는 마을 사람들이 모여 새끼줄을 굵게 꼬아 양쪽에서 끌어당기는 고싸움놀이를 했다. 이런 놀이들은 각각 풍년을 기원하거나 복을 빌거나 건강을 소망하는 등의 의미를 가지고 있다. 대표적인 놀이는 널뛰기, 연날리기, 윷놀이 등이다. 설의 놀이는 이미 설달 그믐 무렵부터 즐기기 시작하여 대보름 무렵까지 즐긴다. 윷놀이는 예로부터 지금까지 설에 가장 많이 하는 놀이다. 나무 막

32) http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Index?contents_id=E0028997

대기 넷을 던져서 몇 개가 뒤집히고 누웠는지에 따라 도, 개, 걸, 윷, 모를 매기고 그만큼 윷판에서 말을 움직여, 도는 돼지, 개는 개, 걸은 양, 윷은 소, 모는 말을 뜻한다. 각 동물이 걷는 속도가 뒤로 갈수록 빨라진다는 걸 생각하면 왜 도는 한 칸이고 모는 다섯 칸인지를 알 수 있다. 윷놀이는 남녀 노소 구별 없이 모든 사람이 집안에서도 하고 밖에서 마을 사람들이 어울려 하는 정초의 가장 보편적인 놀이다. 윷의 종류도 장작윷과 밤윷이 있고 놀이 방법도 다양하다. 윷놀이를 통해 그해 운수를 점쳐보기도 한다³³⁾. 승경도는 승정도·종경도·종정도 등 여러 가지 이름으로 불린다.

연날리기는 설달그믐 무렵부터 시작하여 대보름까지 즐긴다. 보름날의 연은 액연이라 하여 멀리 날려 보낸다. 원래 보름날 이후에는 연을 날리지 않는 것이다. 다른 나라에서도 연날리기를 많이 하지만 한국처럼 연싸움을 하는 곳은 없다고 할 수 있다. 연은 둥그런 창구멍이 있어 방향을 자유롭게 바꿀 수 있기 때문에 연싸움도 할 수 있다는 것이다. 옛날 아이들은 연싸움에서 이기려고 사금파리를 곱게 갈아 풀에 개어 연줄에 먹여서 튼튼하게 만들었다.

여자아이들이 많이 했던 널뛰기는 긴 널빤지 가운데를 짚단이나 가마니로 괴어 놓고 양 끝에 한 사람씩 올라서서 번갈아 뛰어오르는 놀이다.

그밖에 설날 무렵 승경도놀이, 돈치기 등을 한다. 주로 양반 가문의 젊은이들과 여자들이 즐겨 놀던 실내놀이로 관직이나 학업의 등급을 차례로 기입하고 주사위를 던져서 나온 숫자대로 승진하거나 후퇴하는 방식으로 논다.

현대의 설 명절

설날은 추석과 함께 전후하여 3일간 연휴이다. 그러나 구정으로 일컬어졌던 ‘설날’이 오늘날과 같이 본명을 찾기까지는 어려움을 겪었다. 한국민족문화대백과사전에 따르면 1896년 1월 1일(음력으로는 1895년 11월 17일, 이 기준으로는 고종 32년 태양력(양력)이 수용되고도 이어졌지만 일제강점기가 되면서 수난의 역사가 시작되었다. 일본은 ‘전통문화 말살 정책’에 의하여 설날과 같은 세시 명절마저 억압했다³⁴⁾. 그들은 명절 무렵이면 떡방아간을

33) http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Index?contents_id=E0028997

폐쇄하고 새 옷을 입고 나오는 어린이들에게 먹칠을 하는 사례가 허다했다. 반면에 일본의 명절과 그 행사의 의식을 한국에 이식하여 강요하기도 하였다. 가령 일본 명절인 천장절·명치절·기원절 등을 국경일로 정하여 갖가지 행사에 한국인을 참가시켰다³⁵⁾. 그런 과정에서 한국의 전통적인 ‘설날’과 양력 1월 1일인 신정을 명절로 여기는 이중과세 풍속이 생겨난 것이다. 오랫동안 공휴일 또는 비 공휴일 문제로 몇 차례 오락가락하던 설날은 1985년 ‘민속의 날’로 지정되어 1일간 국가적인 공휴일이 되기에 이르렀다. 사실상 한국인의 생활 자체가 민속인데, ‘민속의 날’이라는 명칭을 붙이는 것은 실로 어색하고 궁색했다. 그러다가 1989년 음력 정월 초하루부터 본명인 ‘설날’을 찾게 되자 각종 언론매체에서는 70~80년 만에 설날을 되찾았다며 떠들썩했었다. 한때 신정도 3일간 연휴로 하다가 다시 2일로 했으나 1999년 1월 1일부터 하루의 휴일로 축소되어 3일 연휴인 설날에 대한 인식이 달라지기 시작했다. 설날이면 온 가족이 모여 차례를 지내고 설날을 전후하여 성묘하는 세시풍속은 오늘날에도 전승되고 있다.

35) <http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Item/E0028997>

제2절 몽골의 설날



/설날 준비-만두 빛는 모습/

설의 어원

몽골의 설날은 ‘흰색 달’이라는 뜻의 차강사르 /tsagaan sar/ 이라고 불린다. 하지만 고대 몽골인들은 새해를 가을에 지냈다. 이유는 사냥 활동과 연관되어 있기 때문이다. 이때는 목동을 시작하지 않았던 시기라 가을에 사냥하고 나서 고기 대잔치를 올렸다. 잔치상에 올린 고기를 참석한 사람들에게 나눠 주는 풍습이 있었다. 이 풍습 때문에 초기에 나눔의 달(khuvi sar)와 ‘호비 사르(몹 달)’이라 부르기도 했다. 또는 설날을 우유의 달(milk month)와 ‘순 사르(젖 달)’이라 불렀다. 이유는 목동을 시작하고 가을에 유제품 등 먹을거리가 풍부한 시절이기 때문이었다. 몽골 학자들이 몽골의 새해는 옛날에 9월에 시작되었고, 이때는 유제품이 풍부하였기 때문에 ‘흰색 달’이라 불렀다.³⁶⁾

설날의 유래

지금의 설날과 시기 혹은 형태는 13세기에 들어서 모습을 갖추게 된다. 이는 당시 유럽 여행객들의 기록에서 찾아볼 수 있다. 유럽 여행가인 Marco Polo의 기록을 따르면 “몽골인들의 새해는 2월부터 시작한다. 대왕과 하사들은 모두 다 흰색 옷을 입는다. 흰색 옷의 뜻은 한 해 동안 행복하고 평화롭기를 의미한다. 그래서 남녀노소 다 흰색 옷을 입고 새해를 맞이한다”는 기록이 남아 있다.³⁷⁾ 1206년에 칭기스칸이 몽골제국을 건설하며 동양의 다른 나라들과 같이 봄에 지내기 시작하고 봄의 축제 /Spring festival/이라 부르기 시작했다.

몽골인들의 설날은 그해의 가장 중요한 명절이며 상징의 의미를 담았기 때문에 여기서 **시간의 상징**을 살펴보도록 한다. 몽골은 시간의 크고 작은 다양한 순환과 주기에는 어떤 의미가 있다고 여기고, 이들을 정신문화의 여러 분야에 흡수시켜 갖가지 방법으로 표현해 왔다. 이 가운데서 가장 빈번하게 나타나는 것은 민담, 신화, 서사시 첫머리에 나오는 ‘신화의 시간’ 이고 가장 완벽하게 퍼져 있는 시간은 창세의 시간, 즉 태초의 물질과 형상이 작은 것에서 큰 것으로 커진 시간, 무질서에서 질서로 옮겨 간 시간, 또는 우주의 마지막 시간 등이다.

하루 속 시간의 분절을 보면 민담, 신화, 서사시 영웅들이 고통에서 해방되고 영원히 다시 만나지 않도록 때어놓은 ‘새벽과 밤의 이별’, 새로운 것을 찾아 소유하고, 새로운 것과 만나는 ‘해 뜨기 전의 시간’, 삶과 운명의 전환점이 시작되고 새로운 미래를 시작하는 시간, 즉 햇빛으로 증인을 삼고 경쟁하며 맞서는 ‘해가 솟는 시간’, 하루의 어떤 새로운 일이 시작되고 피어나는 시간, 즉 ‘아침 해가 위로 뜨는 시간’, ‘불-정오의 시간’, ‘정오가 비스듬한 시간’, ‘해지기 전의 시간’, ‘초저녁 황혼의 시간’, 즉 ‘자정의 시간’ 등이 있다. 또는 몽골인들의 일상사를 조직하고 정리해온 여름, 가을, 겨울, 봄의 ‘게르의 해 시계’, 도시 밤의 생활을 상징하는 ‘5경의 시간’ 등

36) Банзаров Д. Черная вера или шаманство у монголов. Собр. Соч. Москва, 1955.

37) Марко Поло, “ Орчлонгийн элдэв сонин”, Улаанбаатар, Улсын хэвлэлийн газар, 1987.

이 있다. **날의 상징**을 보면 고대 및 중세기 몽골인들이 원정이나 큰일을 시작하고, 큰 잔치를 벌이는 ‘여름 첫 달의 16일 붉은 만월의 날’ 이 특별히 상서로운 날이었다. 또는 달이 좀생이벌의 꼬리와 마주쳐 좀생이벌이 사라지는, 즉 ‘하늘의 문이 열리는’ 여름의 첫 달 초사흘날이 있다.

‘차강사르’는 정월 초하루에서 초사흘날까지 3일에다가 그믐날 하루를 합해 나흘을 지낸다. ‘빛이 없이 깜깜하다’, ‘막히다’라는 뜻을 지닌 그믐을 비툽(bituun)이라 불리는데 떠나는 해의 마지막 날을 즐기면서 새로운 해를 맞는 날이다. 오늘날 쇠고 막힌 음식을 먹고, 고기 음식을 주로 먹는 설달그믐을 쇠는 전통은 그 옛날 사냥꾼이 고기를 신에게 제물로 올리고, 모든 사람에게 몫을 나누어 주던 ‘호비 사르(뉘 달)’의 유습, 다음 날은 유제품을 주로 하여 제례를 올리고, 차강사르(흰 달)를 쇠는 것이 그 계승으로 나온 ‘순 사르(젓 달)’의 전통일 수 있다.

몽골인들은 차강사르 되기 전에 대청소하며 주변을 정리한다. 또는 말다툼을 삼가고 빛이 있으면 새해 전에 꼭 갚아야 한다는 풍습이 있다.

설날의 풍습

이날 몽골인들은 아침 해 뜨기 전에 일어나 세배 준비를 한다. 집안 남자들이 새해 첫 태양을 향해 기도하고 우유 차와 유제품 등을 가지고 자연과 태양을 숭배하는 의식을 치른다. 그다음 집에 돌아와 세배 인사를 한다. 아이들이 엄마 아빠한테 세배를 드리고 한 해 동안 어떻게 지냈는지를 묻는 인사를 올린다. 이후 설날 주 음식인 만두를 먹고 우유 차를 마신 다음 친척 중 가장 나이 많은 사람의 집부터 찾아가 집들이를 한다. 집들이하면서 여러 가지 설날 놀이도 하고 선물도 받는다. 설날은 어린이들한테는 한해 중에 가장 행복한 날이라고 볼 수 있다.

몽골 문화는 시간과 공간의 격절과 무관하게 물질 및 정신문화의 온갖 종류에 의존하지 않는, 완벽한 반복성의 법칙을 갖고 있으며, 이는 처음 생겨난 이래로 지금까지 안정되게 이어져 왔다. 이유는 몽골인들이 옛날부터 세상의 모든 것에 상징이 있다고 여기고 후세대에 물려 줄 때 큰 의미를 주고 있었다. 상징은 언어 신호 저편의 제2의 ‘메타- 언어’를 만들어낸다는 점에

서 오직 지성을 갖춘 인간에게 부여된 귀중한 재능이라 할 수 있다. 설날의 풍습에는 조상을 숭배하는 다양한 종류의 의미와 상징이 들어있기 때문에 몽골 행위의 상징을 살펴보도록 한다.

행위의 상징은 신체와 다른 물체를 개입시켜 어떤 생각 혹은 심리적 움직임이나 상태를 표현하는 것이다. 어떤 행위에는 조상을 숭배하고, 예를 갖추고, 죄지은 자를 벌하고, 사람을 아끼며 사랑하고, 혹은 교사하고 선동하고, 힘과 위세를 굴복시키고, 가축과 동물의 말로 신호를 보내고, 인간의 마음과 생각을 표현하는 등 다양한 종류의 의미와 상징이 담겨 있다. 행위 상징의 의미와 본질을 모든 관습 또는 의례의 층위에서 완벽하게 관찰할 수 있는데, 이는 복합 상징의 특징을 갖고 있다.³⁸⁾ 예를 들어, 무속 의례에서 이를 명확하고 뚜렷하게 알 수 있다. 어떤 행위나 몸짓은 일과 행위와 사용의 의미와는 별도로, 의례와 존경과 상징적 의미를 하나 또는 이중으로 갖고 있다. 가장 일반적인 것에서도 상징적 의미가 발생할 수 있다. 예를 들면, 모든 그릇을 ‘꺼내 놓기’ (손잡이를 게르 상석으로 향하게 하고, 아가리를 문 쪽으로 향하게 놓기)와 ‘들어놓기’ (손잡이를 문 쪽으로, 아가리를 상석으로 향하게 하기)는 ‘어떤 집에서 손실을 내쫓고 이익을 불러들인다’는 상징적 의미가 되는 것이다. 몽골인들의 전통적 관념에서 아무 의미 없는 행동이나 걸치레는 전혀 존재하지 않으며, 단지 행위의 의미를 모르고, 주목하지 않을 뿐이다. 그리하여 단지 신체 기관뿐 아니라 모든 가축이나 물체와의 관계로부터 완전한 행위의 복합이 발생한다. 몽골인들에게는 가축과 관련되거나 몽골 게르와 결합된 수많은 행위의 복합이 있다.

몽골의 다양한 씨족의 춤사위, 행위 또한 상징의 복합이라는 성격을 갖고 있다. 몽골 춤의 기원은 노래, 음악, 그림과 공예, 춤사위의 통합적 상태를 포괄한 고대의 종합 의례이다. 원래는 고대의 이런 관습을 몽골어로 ‘놀이 (naadam)’ 라고 불렀고, 후에 ‘춤 놀이’ 라는 복합어가 되었다.

몽골인들에게 상징은 우주에 병존하는 우리의 눈에 보이거나 보이지 않는, 알거나 아직 모르는 모든 세계를 연결하여 신호를 보내고, 소통을 시키고 존

38) С.Дулам “Бэлгэдэл зүйн судалгаа”, Соёл урлагийн сургууль, МУИС -ийн Монгол судлалын хүрээлэн, 2018.

재와 파괴의 법칙을 알게 해주고 있는 유일한 언어인 것이다.

설날 음식

설날 음식은 몽골 사람들의 주식인 유제품과 고기로 형성되어 있다. ‘차강사르’ 이라는 단어가 갖고 있는 하얀 달이라는 의미에서 우유 혹은 우유로 만들어낸 유제품을 상에 올리고 또는 유목민족이고 목동을 주업으로 삼고 있는 특징 때문에 육류 음식들이 상에 올라간다. 예를 들어 차강사르의 대표적인 음식은 고기만두(buuz)이다. 이러한 음식은 양이나 소고기를 잘게 다지고 만드는 만두의 한 종류다.

설날 또 하나의 대표적인 음식은 ‘올 버브(ui boov) 이다. 이는 사람의 발바닥 모양을 갖고 있어서 이렇게 이름을 지은 것이다. 밀가루 반죽을 이용해 나무 틀에 올려 누른 다음 그림에 튀겨 만드는 일종의 빵이다. 제사상에 올릴 때 야무지게 쌓아 올리며 3, 5, 7, 9단으로 쌓는다. 이는 어르신들의 나이의 따라 결정된다. 나이 많을수록 높이 쌓는다. 다 쌓은 다음 그 위에다 유제품, 각종 사탕 등을 올리며 집들이 온 손님들이 인사를 올린 다음 ‘올 버브 ‘ 위에 있는 유제품과 사탕 중에서 골라 먹곤 한다.

몽골인들의 음식 문화의 또한 대표적인 것은 우유로 만드는 차이다. 이것을 우유 차 (suutei tsai)라고 부른다. 물에 흥차 높을 넣어 끓인 다음 그 위에다 우유, 소금을 넣고 한번 더 끓여 준다. 어떤 집은 우유에서 배출한 노란색 기름을 조금 넣어 주기도 한다. 손님들이 오면 제일 먼저 그 집의 차를 접하게 된다. 이 때문에 차를 맛있게 끓이는 방법은 다양하고 집마다 방법도 다양하다. 고대부터 몽골인들은 고기를 주식으로 사용해 왔다. 설날 상에도 역시 고기가 올라간다. 그것도 엄청 특이한 고기가 올라간다. 양고기를 통째로 삶은 고기다. 커다란 통에 넣어 몇 시간을 거쳐 기름기 및 지방을 쫓은 양고기를 통째로 올린 음식이다.

제5장 한국과 몽골의 설날 전통놀이

이 장에서는 한국과 몽골의 설날 전통놀이를 연구해 보기 위해서 세계 전통놀이 보호 진흥을 살펴보고자 한다. 전통놀이는 유네스코 무형 문화유산 보호 협약이 체결된 후인 2003년부터 세계 여러 나라에서 중요한 문화유산으로 인식되고 있다. 최초로 벨기에의 놀이 다양성 진흥 프로그램으로 하여금 세계에서 전통놀이에 대한 관심이 뜨거워졌다. 벨기에의 단체인 스포르티모니움은 지역 사회 및 협회와 함께 벨기에의 플랑드르 지역의 놀이와 스포츠 유산을 보호하는 조치를 해 왔다. 보호 대상 전통놀이는 총 쓰기 놀이, 볼링게임, 던지기놀이, 공놀이 등 23종목의 전통놀이이다.³⁹⁾



/그림 6. 벨기에의 놀이 다양성 진흥 프로그램/

스포르티모니움의 근원은 1973년에 루뱅 가톨릭 대학교에서 시작한 플랑드르 지방 전통놀이의 역사와 현 상황에 관한 광범위한 연구 프로그램인 롤란

39) www.sportimonium.be

트 렌슨 교수(Dr. Roland Renson)의 ‘플랑드르 전통놀이 기록(Flemish Folk Games Files)’이다. 전통놀이는 기대 이상으로 풍요롭고 다양하다는 것을 깨달은 후, 사라질 위험에 처한 전통놀이를 홍보하고 사람들이 다시 익숙해 지도록 1980년에 ‘플람서 폴크스포르첸트랄러(Vlaamse Volkssportcentrale)’라는 협회를 창설하였다. 이는 2004년에 ‘센트룸 포 르 스포르트퀼튀르(Centrum voor Sportcultuur, 스포츠문화 센터)’로 이름을 바꾸었으며, 2009년 이래 ‘스포르티모니웜’으로 합병되었다. 이 사업은 전통놀이 종목으로 최초로 세계무형문화유산의 모범 사례로 선정되었다. 이 과정에서 플랑드르에서 축적된 경험과 사례는 다른 협회에 영향을 주었으며, 플랑드르에서 만들어진 조치 중 일부는 모범 사례로 사용되었다. 플랑드르에서 축적된 경험과 사례는 해당 사안을 파악하여 이에 대한 목록을 만들고 문서화 하며, 보존 방법과 홍보 계획을 정하는 것과 관련되어 있다. 한 지역에서의 특정한 형태의 무형문화유산을 보호하는 프로그램의 각 요소와 놀이 다양성에 대한 근본적 이론은 세계의 다른 곳에서도 적용되거나 사용될 수 있다. 이에 따라 각 지역은 서로 협력하고 비교하며, 세부 조정해야 할 필요가 있었다.

스포르티모니웜은 21세기 유산 기관으로 다른 곳에서도 적용될 수 있고 조정 목적으로 이용될 수 있는 선도적인 모델이다. 이 모델의 특징은 박물관, 기록 보관소, 자료실, 자원봉사자와 협회의 활동 중심점이면서 전통문화뿐만 아니라 다른 형태의 스포츠에도 집중한다는 점이다. 이와 동시에 무형문화유산을 역사적인 관점에서 전시하는 것과 이에 대한 문화적 행위에 체계적인 관심을 쏟는다는 점이다. 넓은 의미에서 전문가의 협력 체계를 구축하고 확장하는 것은 전체 프로그램의 핵심이다.⁴⁰⁾ 프로젝트를 시작하는 시점에서 파악과 문서화 과정은 하향식으로 접근했다. 전통놀이 참여자 대부분은 사회의 하층에 속하며, 이 작업을 스스로 할 기술이나 수단을 갖지 못했다. 그래서 현장 조사를 하고 조사를 통해 놀이 참여자들과의 접촉이 점차 늘어났고 전통놀이 연합을 설립하게 되었다. 이에 따라, 3단계의 조치가 취해졌다:

1. 일반 대중에게 정보를 제공하고 인식을 확대하기

40) heritage.unesco.or.kr/놀이다양성-진흥-프로그램-플랑드르/

2. 무형문화유산인 전통놀이를 실행하고 보호하는 이들을 후원하기

3. 특정 놀이의 존재 여부에 따라 지역 및 지방 수준에서 정치적 지원을 구축하고 일반적 의미에서 전통놀이를 정치적 의제에 올리기. 또는 조치와 더불어 멘토링을 수행하였다. 25년 이상 여러 가지 다양한 방법이 평가되고 시행되어왔다. 프로그램이 진행되면서 각종 국제적 관계가 형성되었고 이 국제적 네트워크는 많은 국가에서 전통놀이를 연구하고 보호하도록 장려하며, 실용 모델과 이 모델의 사회학적 변화에 관심을 끄는 정보를 제공하였다. 이러한 과정들은 플랑드르 전통놀이 기록과 같은 현지 조사법, 전통놀이 공원과 같은 새로운 수단, 스포르티모니움과 같은 박물관학적 접근 방법, 전통놀이 연합(Vlaamse Traditionele Sporten)와 같은 상부 조직 설립 등을 포함한다. 한편, 플랑드르 전통놀이 기록은 개발 도상 국가에서 저비용으로 적용될 수 있으며, 이는 북-남-남 협력, 비교연구, 방법론적 고찰 및 교류 등의 프로젝트 및 프로그램에 해당하였다.

제1절 한국의 설날 전통놀이

전통적으로 설에 즐기는 놀이는 선달그믐부터 대보름까지 하는 연날리기이다. 정월 대보름에는 연을 액연(厄鰲)이라 하여 멀리 날려 보내는 풍습이 있다. 설날 무렵 놀이에는 윷놀이, 널뛰기, 승경도놀이, 돈치기 등도 있다. 대표적인 놀이 중 하나인 윷놀이는 남녀노소 구별 없이 모든 사람이 집 안과 집 밖에서 할 수 있다.

윷놀이

편을 갈라 윷으로 승부를 겨루는 놀이다. 윷놀이는 윷과 윷판 및 윷말만 있으면 어디에서나 놀 수 있는데, 이 간단한 도구가 준비되면 편을 갈라서 윷을 던져 나온 윷패에 따라 윷말을 움직여서 먼저 도착지점에 다다르면 승리하는 놀이다. 매우 간단한 도구와 단순한 방법으로 놀이를 하지만 놀이 과정에서 패에 따라 흥이 돋기도 하고 탄식을 자아내기도 한다. 농사가 주된 사회에는 그해 농사가 풍작인지, 혹은 흉작인지는 일반 백성들의 삶에 아주 큰 영향을 미쳤다. 그래서 농한기인 겨울철에도 풍속을 통해 그 해의 풍년농

사를 기원했다.

널뛰기

두툼하고 긴 널빤지 한복판의 밑을 꺾어 놓아 중심을 잡은 다음에, 널빤지 양쪽 끝에 한 사람씩 올라서서 뛰어올랐다가 발을 구르면 상대방은 그 반동으로 뛰어오르는 놀이다. 아래의 내용은 널뛰기와 관련해 입에서 입으로 전해지는 이야기다. “아주 오랜 옛날에 높은 담장 저편에 갇혀 있는 옥중의 남편을 보려는 아내가 있었다. 남편을 보고 싶었던 아내는 그 감옥에 갇힌 다른 죄인의 아내를 꺾어냈다. 그 둘은 담장 옆에서 널뛰기를 하면서 번갈아가면서 높이 뛰어올라 그리운 남편의 얼굴을 볼 수 있었다 “. 혹은 조선시대, 바깥나들이에 제약을 받던 여성들이 항상 울타리 안에만 있어 세상 구경을 하고 싶은 마음에 이 놀이를 창안했다는 설도 있다. 또는 높이 올라갔을 때 담장 밖의 세상을 살피고 외간남자의 모습을 엿보기도 했다는 이야기도 전해지고 있다.

연날리기

주로 겨울철의 강한 바람을 이용하여 연을 하늘에 띄우는 전통놀이이다. 종이에 가느다란 대나무 가지를 붙여 연을 만들고, 열레에 감은 실을 연결한 다음 하늘에 띄워서 날리는 놀이다. 한국에서는 연날리기를 통해서 액, 즉 좋지 않은 운수를 막고 복을 기원하는 ‘액막이연’의 민속이 매우 성행했다. 대부분의 사람들에게 연날리기는 유년 시절의 좋은 추억으로 남아 있다. 추운 겨울인데도 따뜻한 안방에 있는 것보다는, 산이나 들판에 나가 연을 날리면서 어린이들의 겨울철 운동과 취미 활동으로 연날리기는 더할 나위 없이 훌륭한 놀이었다. 연날리기는 심신에 활동과 휴식을 주는데, 연을 멋지게 만들어 감상하기도 하고, 연을 자유자재로 조정하며 날림으로써 생활의 긴장을 풀고 여유를 가질 수 있다.

한국과 몽골뿐만 아니라 자기들만의 장점들을 활용해 전통놀이에 대한 인식을 세계적으로 널리 알릴 필요성이 있다고 본다. 한국의 경우 한류를 기반으로 국제적으로 이를 홍보할 수 있고 몽골의 경우 세계적으로 유명한 역사

를 중심으로 홍보하게 되면 지속가능한 사업이 되지 않을까라는 생각이 든다. 앞서 언급했다시피 특성 지역에 전승되어 내려온 전통놀이를 활용해 마을 공동체 육성 혹은 관광자원과 효과를 볼 수 있다.

제2절 몽골의 설날 전통놀이



/그림 7. 설날에 전통놀이하는 모습/

몽골인들은 지성을 음과 양으로 분류하고 정 반대 혹은 다각도에서 바라봄으로써 사람의 지성이 발달된다는 철학을 내세우며, 음은 지식, 양은 방법과 수단을 발전시킨다는 몽골식 마인드를 만들어 냈다. 몽골인들의 수천년 동안 만들어낸 문화적인 유산 중 하나가 전통놀이이다. 몽골의 인류 역사상 지성에 미친 가장 큰 영향 중 하나가 몽골 전통놀이라고 할 수 있다.

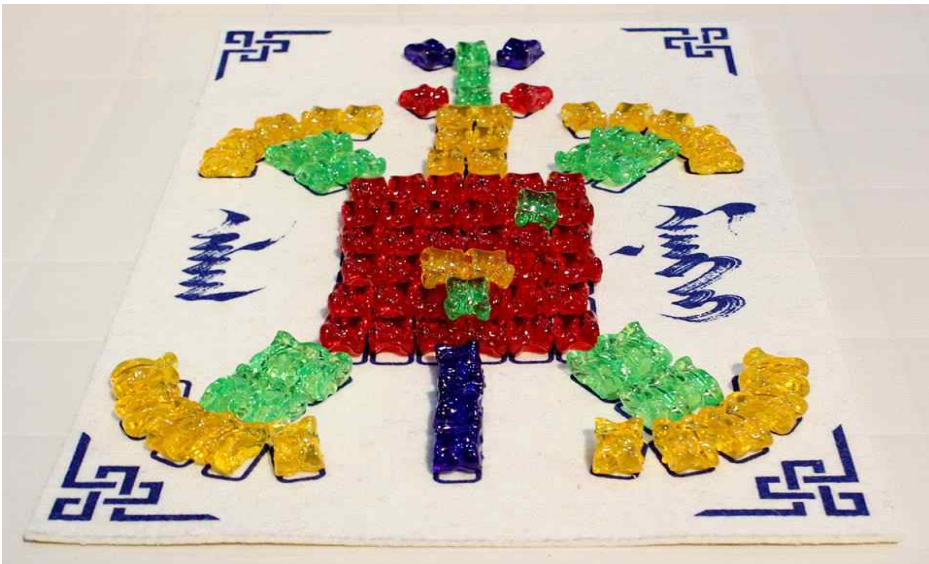
몽골 전통놀이는 15개 종류의 3000 여가지 놀이들이 있다. 예를 들어:

1. 가축 발목뼈를 이용한 “샤가이 놀이”
2. 퍼즐 놀이
3. 손가락을 이용한 놀이
4. 산수 놀이
5. 마술, 점치기 놀이

6. 얼음 위 놀이

7. 남자의 3가지 경기 /씨름, 활쏘기, 말 달리기/ 등으로 이뤄져 있으며 이 외에도 몽골내 여러 부족들의 놀이도 있다. 몽골인들은 오랜 역사 속에서 자기들의 생활 방식에 맞는 놀이를 만들어내고, 자식들뿐만 아니라 후세대에 도 물려 줬다. 그중 하나는 가축 발목뼈를 이용한 놀이다. 샤가이/발목뼈/를 가지고 노는 놀이를 남녀노소 할 것 없이 즐기고, 동화, 신화에도 등장시켜 중요하게 여겨 왔다. 몽골인들은 가축을 키우기 시작하면서 일정한 부위의 뼈, 발목뼈를 장례식에 활용한 사례들이 여러 유적 등에서 발견되었다. 대표적인 유적은 아르항가이도/Arkhangai city/ 온도르 올랑 군/Undur-Ulaan district/에서 발견된 고대 흉노족 양반의 제1번 무덤에서 양과 염소 발목뼈에 여러 가지 도장, 모양 무늬를 새겨 놓은 것이 발견되었다. 또는 볼강 도/Bulgan city/ 호탁온도르 군/Khutag-Undur/에서 발견된 무덤에서 총 22개의 발목뼈가 발견되었으며 이를 바탕으로 봤을 때 고대부터 샤가이를 장례식 도구 혹은 놀이 용도로 사용했다는 것이 증명되고 있다. 몽골인들의 설날에 즐겨 노는 대표적 전통놀이를 살펴보면 다음과 같다.

얼룩 거북이 쌓기/ALAG MELKHII URUKH/



/그림 8. 가축 발목뼈를 이용한 얼룩 거북이 쌓기 놀이/

이 놀이는 크기는 두 분류로 나뉘지며 일반 판 및 특수 판으로 이뤄진다. **일반 판**은 92개의 샤가이를 가지고 거북이의 몸을 쌓으며 명절이 아니어도 언제나 즐길 수 있는 놀이다. **특수 판**은 92개의 샤가이가 아닌 108개의 샤가이를 가지고 하는 놀이이며 단 설날 이전 날인 그믐날에 준비하고 설날 세배 끝난 다음에 남녀노소 다 함께 얼룩 거북이 쌓기 놀이를 한다. 몽골의 각 지역에 따라 128개의 샤가이로 놀 경우도 있다.

몽골 구비문학의 여러 장르, 즉 신화 전설, 서사시, 우화, 찬양, 수수께끼 그리고 고 중 세기의 역사 자료와 법전 및 문학 작품들을 한데 모아 작품을 분석하고 연구한 결과, 몽골 상징학 체계를 숫자, 색, 방위, 형상, 신호, 징조, 신간 등 7개의 기본 영역으로 나뉘어졌는데, 여기에 동식물과 물질의 상징을 추가하면 9개의 큰 범주가 만들어진다. 여기서 **오색 상징**이 몽골의 여러 문화 및 전통놀이에 깊이 들어있는 것을 ‘얼룩 거북이 쌓기’ 놀이를 통해 알 수 있다. 이 놀이는 고대 몽골의 오색, 오방, 오행 상징을 표현했으므로 얼룩 거북이 쌓기라 하는 것이다. 몽골인들은 일상생활에서도 색의 상징이 중요하다고 본다. 몽골 **색의 상징**을 뜻풀이해보면 다음과 같다. 자연과 사회 및 인간의 정신세계에서 색을 사용하여 의사를 전달할 수 없는 존재와 현상은 거의 없으며, 색의 상징은 몽골 원형 문화에서 빠져서는 안 될 중요한 요소의 하나이다. 색을 사용하여 우주 만물을 구성하는 다섯 가지 요소, 즉 오행과 다섯 방향을 표시하여 미시세계와 거시세계의 상징을 만들어낸 것을 비롯하여 좋음과 나쁨, 아름다움과 추함처럼 윤리적 평가와 미추의 평가 및 선호도까지 나타낼 수 있다. 오색, 오방, 오행의 이러한 복합 구조는 고대 흉노 군데 편제를 비롯하여 몽골의 무속, 제례 문화, 전통놀이, 음식 문화 등 모든 분야에 널리 퍼져 있다.⁴¹⁾ 이러한 요소를 비롯하여 몽골의 각 지역에서 그믐날과 새해 첫날에는 이 놀이를 즐긴다. ‘얼룩 거북이 쌓기’ 놀이에서 이긴 사람이 그 한 해 동안 항상 좋은 일만 가득하고 운이 좋을 거라고 본다.

41) С.Дулам “Бэлгэдэл зүйн судалгаа”, Соёл урлагийн сургууль, МУИС -ийн Монгол судлалын хүрээлэн, 2018.

네 가지 어려운 모양 /4 BERKH/



/그림 9. 말, 낙타, 염소, 양 모양/

이 놀이는 몽골의 민족의 특성을 잘 나타내는 놀이라고 할 수 있다. 왜냐 하면 ‘4가지 어려운 모양’ 이란 놀이는 가축의 발목뼈의 위아래 양옆을 각각 뜻하는 말, 낙타, 염소, 양 등이 ‘샤가이’ 를 던졌을 때 하나씩 나오는 현상을 말한다.

역사상으로 보자면 이 놀이는 13세기 몽골 비사에 처음 등장한다. 몽골 비사에 따르면 태무진/칭기스칸/의 안다 /친구/인 자모카가 노루의 샤가이를 태무진에게 건내고 태무진이 또한 한 묶음 샤가이를 건내고 오논강 /칭기스칸 고향에 있는 강/ 얼음 위에서 놀이하고 영원한 친구임을 맹세했다고 나온다. 이는 샤가이를 가지고 장소를 가리지 않고 놀았다는 증거이기도 하며 샤가이 놀이는 아주 옛날부터 내려왔다는 증거이기도 하다. 몽골인들에 있어서 샤가이는 지금도 놀이인 동시에 아주 중요한 존재로 여겨져 왔다. 현재에도 집마다 샤가이를 많이 모아 둔다. 이유는 유목민족의 특성상 가축들의 숫자가 부를 상징한다. 샤가이를 많이 모을수록 가축의 수도 늘어난다는 생각을 가져 있기 때문이다. 이 놀이를 통해 몽골인들의 ‘수의 상징’ 을 알아보도록 한다. 몽골 학자인 돌람(S.Dulam)의 ‘몽골 상징론’ 을 따르면: 우선 숫

자 1을 맨 밑에 둔 ‘남성 수’, ‘방법 수’, 즉 ‘홀수’의 세로축, 숫자 2를 기본으로 하는 ‘영성 수’, ‘재능 수’, 즉 ‘짝수’의 가로축 등 두 가지를 놓고 볼 때 이들은 각기 다른 상징을 나타내고 있었다. 다시 말해 짝수는 주로 우리의 세계, 즉 태양이 있는 세계의 존재와 현상을 나타낸 반면, 홀수는 인간 세계가 아닌 저세상을 나타낸다는 것이 목격되었다. 이들 두 축이 만나는 교차점 가운데는 최초의 짝수(2)와 최초의 홀수(3)의 결합인 숫자 5가 ‘원자’나 ‘미립자’처럼 존재한다는 것을 주목할 필요가 있다. 결국에는 여기서 숫자 5가 우주 내부 구조와 힘이 된다는 것의 의미가 분명하게 드러난다.

짝수의 가로축을 별도로 살펴보면 존재의 기원, 짝의 결합의 의미, 음양의 상징인 숫자 2에서 시작해서 세계의 4방, 8방이라는 공간의 대칭적 의미들은 6과 12라는 시간의 표시들과 함께 수학적 의미로 늘어서 있다. 이는 전체적으로 우리 자손의 자손들과 친척의 친척들이 살아가는 태양의 세계이자 우리 눈에 뚜렷이 존재하고 변화를 거듭하는 물질의 세계이다. 특히 숫자 6은 다른 수처럼 반복의 상징적 의미를 보여주고 있지 않은데, 이는 몽골인들이 6을 처음부터 2×3 또는 3×2 로 보았던 것과 관련이 있다.

홀수의 세로축을 놓고 보면 수를 셀 때의 기초인 숫자 1을 바닥에 놓고 숫자 3을 꼭대기에 둔 것은 몽골 신화에서 말하는 우주의 세 공간을 만든 것과 동시에, 세로축 맨 위쪽에서 13 아타 텡그리(질투의 천신), 33 자르가치 텡그리(운명의 천신), 9 이흐 텡그리(9 천신) 또는 99 데드 텡그리(위의 천신)라는 모든 텡그리(하늘)의 의미를 만들어낸다. 그러나 세로축 아래에는 숫자 7(3과 4의 합산)가 숫자 77로 땅 및 세계와 ‘에를렉 칸’이 사는 곳 및 지하의 대륙을 상징하고 있다. 여기에는 또한 21과 49 하는 사후의 주기를 표현하는 숫자들이 늘어선다. 한 가지 흥미로운 것은 숫자 11은 어둠의 상징이 되어 땅과 땅 및 세계(지하세계), 어둠의 주인, 운명 천신들의 상징 수(33, 44, 55, 77, 88, 99등)를 만들고 있다는 점이다. 두 축의 의미를 한 가운데 있는 숫자 5에 곱하기를 하면 10의 배수(10, 100, 1000, 10000...)가 나타나 중앙의 동그라미 주위를 돌고 있는데, 이는 경계가 있지만, 동시에 경계가 없다는 의미를 나타내고 있다. 그리고 이는 세계의 역량(antientropi)이

되어 나타난다. 우리 조상들이 세계의 바로 이러한 내부 역량인 ‘십 진제’ 덕분에 세계를 지배했다는 것은 참으로 의외라는 생각이 든다 하였다. 또는 돌람(S.Dulam)의 ‘몽골 상징론’에 따르면 몽골어로 ‘Orcilang’인 우주 세계이란 말은 ‘horci’ 또는 ‘orci’, 즉 ‘선회하다’라는 어원에서 생겨났으며, ‘계속 선회하며 존재하는 자’라는 뜻으로 보인다. 이 선회 운동의 변화는 세로축과 가로축 모두와 관련이 있다고 볼 수 있다. 한마디로 말해서, 수 상징의 도표는 이 세계의 모형이자 원형(arkhetip)이다. 문화인류학 이론에 따르면 이는 유목 문명과 몽골인의 ‘감춰진 본질’이며, 스스로 알고 있건 아니건 상관없이 그의 ‘겉모습’과 ‘속 모습’에 드러난다 하였다. 이러한 세계의 모형, ‘감춰진 본질’인 원형을 몽골인들은 알타이산, 황가이 산, 울지 고개 위의 13 오보(돌탑) 형태로 표현한다. 한 지점에서 사방으로 퍼진 모습의 매우 많음과 동시에, 고비의 산들과 내몽골인들 사이에서는 중앙에서 양쪽으로 퍼진, 바꿔 말하면 평면 모형의 세계 또는 가로축 모습과 똑같이 표현하여 만든 경우가 많다. 그래서 몽골의 수 상징체계의 복합 구조의 모양을 큰 산 정상과 고개 위에 돌로 표시하여 영구히 남겼으며, 이들을 방문하고 배례하는 것은 이 세상에 존재하고 살아간다는 의미를 상징의 복합 구조로 강화하고 있는 거대한 사고의 반영이다.

‘4가지 어려운 모양’ 놀이에도 ‘샤가이’의 양옆 위아래를 말과 낙타, 양, 염소로 이름을 지어 놓은 것도 아이들이 어렸을 때부터 이것을 가지고 놀며 가축에 대한 애정을 키우고, 가축들을 아끼는 마음을 키우기 위함이라 볼 수 있다. 아이들은 어릴 때부터 수많은 ‘샤가이’를 가지고 놀면서 수많은 가축도 하나하나 알아보는 눈(능력)이 저절로 생긴다. 이것이 놀이를 통해 얻어지는 배움 혹은 기술이라고 할 수 있다.

해 /KHORLO/ 놀이



/그림 10. 해 놀이/

이 놀이는 전통놀이인 12띠 놀이에서 비롯된 놀이다. 12띠를 4개씩 더해 48개로 만들어 패 위에다 태양, 불, 새, 사자 등을 새겨 만든 놀이다. 청나라 지배 당시 청나라로부터 들어온 마작으로 인해 도박과 관련된 사건들이 많아지자 이를 억누르기 위해 몽골 전통놀이인 해-를 다시 부활시키며 그 위에다 불교적인 무늬 모양을 더해 새롭게 탄생시켰다. 이 놀이의 특징은 단 겨울철에만 즐겼다. 이유는 뱀, 용 등 신령들이 겨울에 잠자고 있는 동안에만 이 놀이를 하고 봄부터 가을까지 놀이를 하면 안된다는 전통이 있다. 해 놀이는 상징적인 면 외에도 신화적이고 의식적인 성격을 가지고 있다. 상징적인 측면에서 훌륭한 놀이라고 할 수 있다. 해 놀이는 60개의 나무 조각으로 구성되어 있다. 수목과 땅 나무의 수는 지역 전통에 따라 다를 수 있다. 이 놀이를 즐길 때 자세하게 정해진 규칙을 지키는 것이 해 놀이의 특징이다. 예를 들어:

1. 천둥 번개 칠 때 이 놀이를 즐기는 것을 금한다.
2. 가을에는 강물이 얼기 시작할 무렵 해 놀이를 즐긴다.

3. 가을에 시작해 설날을 마지막으로 하며 이 놀이를 즐겼다. 여름철에는 신령이 깨어 있다고 하여 ‘해’ 놀이를 금했다. 해 놀이를 하는 법은 다음과 같다. 2-4 명과 6명이 놀이할 수 있으며 보통 4명이 참여하여 진행한다. 예를 들어, 6명이 놀고 있다면 패를 뒤집어 잘 섞은 다음 패를 5개 식 쌓아 2개의 집을 짓는다. 가장 나이 적은 참가자가 12띠 찬송을 부르며 놀이를 시작하고, 다른 참가자들은 차례대로 놀이를 이어간다. 놀이 끝나면 가장 많은 집을 지은 쪽이 승리한다. 말은 해 놀이 의식에서 매우 존경받는 동물이다. 예를 들어 놀이 중에 4마리의 말이 동시에 오면 “행운의 말 4마리”로 간주되어 4마리의 말과 함께 4개의 집을 동시에 만들 수 있다. 여기서 몽골인들의 말을 얼마나 중요한 동물로 여기는지를 알 수 있다.

몽골 전통놀이의 정신은 오락 목적 외에도 주술적이고 상징적인 성격을 가진다. 해 놀이를 통해 꿈과 징조의 상징 또는 행위의 상징을 살펴보도록 한다. **꿈의 상징:** 구전 성화의 여러 종료인 영웅서사시, 민담, 격언, 주, 문, 세상의 세 가지를 비롯하여 다른 구비 전승, 몽골 무속신앙, 제례 문화, 역사 및 문학 작품에 보이는 꿈의 상징을 몽골 학자인 돌람 (S.Dulam)은 다음과 같이 정리하였다.

1. 모든 고비 또는 기록 문학 작품에는 세계와 인간에 관한 일치되는 하나의 의견과 동일한 사고방식이 있다고 할 수 있으며, 이들은 상호 보완하면서 하나의 체계를 세워나가고 있다.

2. 꿈을 보는 몇몇 종류의 흥미로운 견해를 언급하자면 아래와 같다.

a. 꿈은 논리적인 사고와 마찬가지로 인간의 정신에서 분리될 수 없는 다른 한쪽이라고 보는 견해

b. 꿈은 ‘평범한 사람’이 이해하고 풀 수 없고, 일상의 현실 보다 더 진정한 상황이고, 진정한 본질이라고 보는 견해(삶은 그에 비하면 거짓된 것이다)

c. 꿈은 지혜로운 사람들이 해몽하여 현실과 미래를 미리 볼 수 있는 상징의 복합이라는 견해

d. 꿈은 하늘과 조상의 영혼이나 다른 세계와 연결하고 있는 신호라는 견해.

3. 꿈과 그에 대한 풀이는 원래 몽골 신화와 무속신앙의 기본 견해와 개념이나 기존의 이야기에 근거를 두고 설명되는 몽골 정신문화와의 놀라운 보고(寶庫)이자 유산이며, 그 자체의 합당한 법칙을 갖는 현상이다. 이때 해몽가는 꿈꾸는 사람과 심리적으로 가까운 징조를 느끼는 관계이거나, 먼 옛날의 위대한 문화를 지배하는자, 아니면 그 모든 것을 보존하고 있는 “지혜로운 책”, 또는 아주 옛날 인간과 자연의 생태적 관계를 알도록 가르치는 하늘과 땅의 상징이다.

4. 꿈의 표시됨과 꿈 풀이의 표시함은 문학에서의 주제-구성의 매듭이나 작품의 의미와 분리될 수 없는 요소이고 그 특유 논리의 표현이며, 모든 모순이고 혼돈스러운 것들을 조화롭게 설명하고 상징하여 묘사하고, 믿고 신뢰하게 되고, 분명하게 밝히고, 예언하고, 비교하고, 비유하고, 대표하는 방법과 수단이 된다.

5. 한 종류의 꿈의 상징은 사회 계층과 인간의 삶의 환경으로 인해 대체적으로는 동일하지만, 여러 점에서 차이가 나게 설명할 수 있고, 그로 인해 흥미롭고 기이한 정보를 얻을 수 있다.

6. 꿈의 표시됨은 내부적으로 또한 같은 종류 안에 있는 여러 종류를 큰 것에서 작은 것으로 세분화하여 진술하는 특유의 구조를 갖고있다. 실례로, 물에 관련된 꿈이 있다고 하면 큰 바다로부터 시작하여 강, 개울, 우물물 등 큰 것에서 작은 것으로 천천히 옮겨 가며, 또한 일반적 의미를 간직하면서, 특별한 개별적 의미를 표현하고 있다.

7. 꿈은 들이고 보낼 수 있는 고유의 지키고 제거하는 방법들이 있고, 나쁜 조짐을 처리할 대책과 처방이 있으니 한마디로 말하면, 스스로 제어가 가능한 것으로 보는 것이다.

8. 꿈의 시간 (황혼, 밤중, 새벽)이라는 것이 있고, 점복의 면에서 서로 차이가 있다고 본다.

9. 좋고 나쁜 꿈의 주인이 있다는 개념이 있는데 그것은 대부분 날개 달린 새의 모습을 가진 것들이고, 그 가운데 좋은 꿈의 주인들은 강력한 날개를 가진, 길조가 완벽한 새의 현상을 한 것들이고, 나쁜 꿈의 주인들은 작고 못생긴 흉조의 새들로(예를 들어 솔개 등) 귀신의 모습으로 나타난다고 본다.

또는 ‘몽골 상징론’을 따르면 **징조와 상징**은 깨어 있을 때, 자연계의 정해진 특징과 상징 및 변화, 그리고 동물과 인간 태생의 운명과 다양한 특징 및 여러 가지 행동으로 사회와 정신문화 그리고 장래 인간 운명의 좋고 나쁜 일을 점치는 것이 징조의 상징이다. 그리하여 이것은 징조와 여러 가지 금기를 포괄한, 넓은 의미와 내용을 나타내고 있다. 자연 현상을 보고 자신의 견해와 개념에 따라 변환시켜 어떤 징조를 느끼는 것은 인간 본성의 하나이다. 그러므로 징조는 인간과 자연의 친밀한 관계의 열쇠이자 인식 능력의 신호라 하겠다. 징조는 발생하기 전에는 알아차리지 못하고 있다가 갑자기 나타나는 것과 인간들이 스스로 정해 적응시키는 것 두 가지로 나뉜다. (게르) 천창으로 새 그림자가 비치면 누구도 그전에 미리 알고 기다리지 않았던 것이 생긴다면, 새의 알에 사람의 그림자가 드리우지 않는 것은 그가 스스로 깨달아 마음에 새겨두는 것 (즉 금기)에서 비롯된 결과를 점치는 것이다. 이는 우연한, 그리고 불가피한 관계에서 비롯된 이중적인 현상이다. 바꿔 말하자면, 자연으로부터 근원 하는 것은 예기치 않은 것이고, 인간으로부터 기원하는 것은 불가피한 관계가 있다는 말이다. 그래서 금기가 징조를 낳았다면, 징조에서 금기가 생겨나게 된다. 여행길에서 여우가 길을 가로질러 가는 것은 우연한 경우이고 그것을 반드시 총으로 쏘는 것을 불가피하게 행하는 금기가 된다. 징조의 상징은 인간 스스로 오감으로 인지하기 불가능한 세계와 ‘여섯 번째 감각’으로 관계하고 적응시키려는 시도이다. 그러므로 이것은 무수한 상징 및 징조의 표시와 신호로 이루어진 특유의 언어이며, 그것을 통하여 두 개의 서로 다른 세계가 말을 하고 관계를 맺고 있다고 독특하게 사고하는 형태이다. 몽골 정신문화, 그 가운데 서사시에 예언자 영웅들에게는 언제나 ‘점쟁이 하얀 처녀들’이 있는 것은 여자들의 섬세한 감성을 꼬집어내어 의인화한 모습이다. 그 가운데서 어머니의 징조와 자식의 징조를 모든 것보다 특별한 것으로 보는 관습이 생겨났다. 다른 한편으로, 몽골인들의 텡그리와 옹고드 숭배, 다른 세계와 소통하지 않은 것, 계보와 화로 지키기, 공간과 시간 가운데서 참고 견디기, 인간의 가장 비밀스럽고, 민감하고, 청결하고 먼 것을 드러내는 것이 징조이자, 그 상징이다. 징조의 상징은 몽골 정신문화의 귀중하고, 놀라운 유산이며 인간의 본성을 살펴 연구하고, 은밀한 비밀

스러운 모든 것을 드러나게 하는 원천이라고 할 수 있다. 징조의 상징에는 까닭을 이해할 수 없는 것이 있을 뿐, 뜻과 까닭이 없는 것은 없다. 해 놀이도 설날에 하는 놀이들과 같이 한편으로는 신령의 성질을 가지고 있고, 한편으로는 치유의 효과를 가지고 있다고 볼 수 있다.

‘우추르’ 놀이



/그림 11. 우추르 놀이/

몽골인들은 설날 집들이를 하러 간 집에 새해 인사를 올리고 세배를 드린 다음 4개의 ‘샤가이’를 던지고 그해 운세를 본다. 다음에 ‘우추르’라는 놀이를 한다. 남녀노소 유아 할 것 없이 놀이에 참여할 수 있으며 유아의 경우 부모가 대신해서 놀 수 있다. 이 놀이에는 우리 주변에 있는 동물들이 등장한다. 새, 토끼, 순록, 매, 개, 표범, 사슴, 사자, 노루 등의 아홉가지 동물의 그림이 새겨진 카드를 가지고 주사위를 던지며 놀이를 한다. 여기서 새 64개, 토끼 32개, 노루 16개, 사슴 8개, 매 4개 등의 가장 큰 순위를 가진다. 이 놀이의 장점이자 놀이가 전하고자 하는 궁극적인 목표는 자연을 사랑하며 동물 보호에 대한 메시지를 담고 있는데 있다.

‘우추르’ 놀이를 통해 몽골인들의 형태 상징과 문양의 상징 또는 방위의 상징에 대해 살펴보도록 한다. **형태의 상징:** 구성 방법의 관점에서 모든 형

상은 하나의 ‘눈(점)’에서 생겨났으며, 그 가운데 있는 ‘꽃에서’ (반원형 낙인) 또는 ‘눈(점)’을 배가하여 간격을 두거나 간격이 없이 나란히 병존시킨 데에서 ‘아름다운 선’ (직선), ‘굽은 선’ (곡선)이 시작되었다. 실제로 이 한 개의 ‘눈’으로부터 형태의 상징이 시작된다. 몽골인들 사이에서 보이는 형태 상징의 풍요로운 공간은 가축의 귀 표(귀勳)와 낙인, 그리고 먼 옛날 씨족 부족의 상징물, 소유를 표시하는 기호 등인데, 시간이 가면서 새로운 씨족이 생겨나고 분화하면서 그 수가 점점 늘어나게 되었다. 이것은 또한 흉노와 룬 문자의 원형이 되고 그 표현과 의미가 일치하는 경우도 있었다. 그리고 몽골에서 발견된 바위 그림, 동물 문양의 예술품, 문양 등은 세계와 생활의 여러 측면을 보여준 상징 세계가 되어 미술과 정신생활에 깊게 침투하였다. 원형, 사각형, 삼각형의 수많은 변형은 각각 가내 소비, 그리고 세계의 현실 또는 비현실적 현상을 표현하고 상징하는 무한한 가능성을 만들어주었다. 한 가지 사례를 들면, 끝이 아래로 향한 삼각형 또는 ‘초이징(choijin)’, ‘도르몽(dormon)’ 낙인은 설화에 나오는 ‘60 폭 잔드마나(jandmana) 지옥’에서 시작하여 의례에서 사용되는 81발 저편에 있는 ‘세모의 검은 눈’, 무속의 ‘검은 텅그리 기원’ 혹은 사악한 적을 완전히 누르는 ‘화상’ 등 많은 상징적 의미를 지니고 있다. 이런 이유에서 한 가지 형태가 정신문화의 가치가 되어 몇 가지 의미와 상징성을 갖게 되는 것은 부정하기 어렵다. 또는 낙인의 작은 형태마다 상징적 의미를 갖고있음을 알 수 있다.

문양의 상징: 문양의 상징은 기본 형태에서 생겨났으며, 우주, 자연, 인간 생활에서 볼 수 있는 여러 가지 모양의 예술적 집합체이고, 처음에는 상징이 주요 기능이었지만, 시간이 가면서 점점 보조적인 성격을 갖게 되었다. 문양의 상징은 바로 그 꾸미고 있는 것의 아름다움의 표현일 뿐 아니라 시간과 공간 그리고 다른 추상적 의미를 표현하는 신호이자 표지(만자 문양, 길상 문양, 격자 문양 등)이다. 이것은 때로 세상의 어떤 실체와 환영의 모습을 갖춘 존재를 부르고(무복의 뱀), 위협하여 쫓아내고(개르안 상자의 두 마리 사자), 아니면 그들의 힘을 포괄하는(씨름복 웃웃의 호랑이 모습) 의미를 갖고 있다. 일반적으로 몽골족에게는 그들 자신과 다른 문명의 발견물을 간결한

모습으로 만들어 후대에 전수하는 길과 방법이 있었음을 볼 수 있다. 고고학 발굴을 통하여 확인된 고대의 움집인 ‘에루케(eruke)’의 최초 형태를 수혈 그리고 마름모꼴 낙인 (rombo)◇ 모양으로 전승시키거나 몽골군의 식사를 짧은 시간 내에 준비하는 이동용 술을 십자 모양 (cross) + 낙인 형태로 전승 시켜온 것을 알 수 있다.

방위의 상징: 북아시아 세계의 색, 방위, 수, 시간, 짐승, 물질 등(6가지) 상징의 복합체계를 관찰해보면, 게르 내부와 외부 방위의 배치는 사면, 팔방, 팔 색, 팔각 등 총 24개로 이루어져 있다. 정북의 ‘쥐’ 방향에는 게르 상석의 큰 상자가 놓여 있고, 그 안에는 그 집에서 가장 귀중한 물품이 들어 있는데, 이는 ‘귀중품을 토하는 턱이 흰 쥐’ 방향이기 때문이다. 쥐는 새 벽벽에 갖가지 것들을 모으는데 특별한 재능이 있는 짐승이기 때문에 그것으로 재물을 모으는 것을 상징화하고 있다. 쥐 쪽 동쪽으로 소 모퉁이에는 초복 의례를 하는 도구가 걸려 있고, 두 개의 상자 사이에는 주류, 주로 우유로 만든 술을 보관한다. 이곳은 게르 안팎에서 햇빛이 들어오지 않은 가장 그늘지고 시원한 자리인데, 시원하게 보관해야 할 것은 모두 여기에 둔다. 소의 모퉁이를 또는 소녀의 축복 방향이라고도 한다. 호랑이 쪽 모퉁이에는 게르 주인 자리가 있다. **호랑이**는 짐승의 왕이자 이 세상 4대 강자의 하나이기 때문에, 이 방향은 게르 주인에게 행운을 가져오고 보호막이 되는 자리이다. 그 아래 **토끼 방향**에 게르 여주인의 자리가 있고, 화로 입구는 모두 이 방향으로 나 있다. 토끼는 그 집에 자손의 행운과 복을 내려주어 가족이 많게 해달라는 것으로 본다.

재부의 상자 아래 방향의 동남쪽 **용**의 모퉁이에는 게르의 술, 국자, 양동이 음식 등을 두는 선반이 있다. 선반 아래쪽에는 주로 물통이 놓여 있는데, 이는 동남쪽의 뱀의 모퉁이에 해당한다. **뱀**은 땅과 물의 짐승이기 때문에 게르의 이쪽에는 땅과 물 둘이 있어야 마땅하다. 다음의 남쪽은 붉은색 방향이고, 정남의 **말** 쪽으로 몽골 게르의 문이 나 있다. 몽골인들은 게르 문을 젖혀 놓고 가축들을 살피기 때문에 가축의 복이 들어오는 방향이라 본다. 몽골인들은 남쪽을 지출, 북쪽을 수입의 방향이라고 여겼으며, 게르 천장 틀 및 술과 화덕의 방향을 북쪽으로 비스듬하게 놓으려고 하였다. 또는 말 쪽 가운

데 앉는 것을 금기시하고, 정남 쪽에서 말을 타고 오는 것도 금하였다, 그러나 낙타로 오는 것은 가능했다. 낮선 사람이 말을 타고 오면 반듯이 멀리 돌아 서북쪽에서 왔다. 문의 서남쪽 양의 방향이 이어지는데, 이는 겨울과 봄의 힘든 계절에 이곳에 새끼 양과 새끼 염소, 약한 가축들을 묶어두고 보살폈던 것과 관련이 있다. 또는 이곳에는 고삐, 재갈, 굴레, 안장 등 다양한 마구를 보관한다.

원숭이 방향에서부터 사람의 자리, 그중 남자 자리가 자리한다. 원숭이 방향에서 위로 올라가 닭 방향이 있다. 여기에는 손님들을 위한 침구가 마련되어 있다. **닭** 방향은 많은 손님이 모여 왁자지껄 떠드는 것을 상징하다. 위쪽에서는 **개**의 방향을 만난다. 게르와 가축을 지켜주고 보호하는 개를 묶어두는 줄이 여기에 있다. 개는 물질을 지키는 것을 상징하기 때문에 물질의 축복이 여기에서 시작된다고 여기는 것은 음식의 축 족의 시작인 용의 영역과 마주하고 있다. **돼지** 쪽에는 집안의 다른 재물을 보관하는 상자와 용기를 이쪽에 두는데, 돼지는 땅속의 뿌리를 모으는 짐승이기 때문에 넉넉하고 풍족한 생활을 상징한다.

이 모든 것을 놓고 보면, 몽골 게르와 그곳에서 살아 있는 사람들의 삶이라는 것은 거시세계 가운데 있는 미시세계이고, 거시세계에서 찾아오는 좋고 나쁜 방향의 힘을 긍정적이고 부정적인 힘으로 적절하게 대응하고 조화롭고 원만함이 풍부한 것이다. 이러한 조화가 어느 한 방향 내지 어느 한 모퉁이로 편향된다면, 거기에는 부적절한 일과 병, 반목, 싸움, 나아가 죽음에 직면하게 될 것이다. 이 모든 것을 형상의 상징으로 표시하면 무한히 이어지는 길상문이 되고, 색, 수, 시간, 공간을 포괄한 상징의 복합체계가 된다. 이러한 의미로 몽골인들은 의식주의 모든 것을 상징으로 여기며 명절이나 일상생활에서 노는 놀이에도 특별한 의미를 담은 것을 알 수 있었다. 특히 ‘우 추르’ 놀이에 담겨 있는 자연과 동물을 보호하는 메시지는 이러한 상징의 복합체계를 통해 전승되어 오는 것이라 본다.

제6장 한국과 몽골의 문화 차이점

제1절 축제와 제의의 연계성

농경 생활을 주로 하는 한국인들은 가을 축제인 추석에 풍농과 풍어를 빈다면, 유목문화를 주로 하는 몽골인들의 나담 축제는 가축의 성장과 초원의 풍요로움을 비는 축제라고 볼 수 있다. 축제는 인간과 신, 인간과 인간의 갈등을 해소하기 위한 문화적 장치로서 정치, 종교, 문화, 예술, 역사 등이 복합된 종합예술 행사로서 지역 문화잔치이다. 지금까지 축제를 하나의 삶의 방식은 물론 삶의 수단으로서 관심을 가져왔다. 전통사회에서 축제가 풍요를 추구하기 위한 삶 그 자체였다. 가정에서 행해졌던 명절이나 마을신앙 및 민속놀이는 하나의 삶의 일환으로서 이루어진 것을 비해 오늘날의 축제는 관광 또는 지역 생산품 시장 확보를 통해 지역경제의 활성화를 꾀하기 위한 경제적 목적을 달성하는데 주안점을 둔다.⁴²⁾ 놀이와 제의가 목표를 같이하는 두 개의 개념으로 놀이 자체가 신성성의 회복을 위한 또 다른 제의의 형태였거나 제의가 발전된 양성이란 추론을 할 수 있다. 고대에는 제의가 생활이었고 그 제의 형식이 놀이로 변모하였으므로, 생활 자체가 놀이가 되었던 셈이다. 예를 들어 편싸움과 불놀이 등은 풍년을 기대하던 원초적 형태의 놀이로서 카오스의 재연을 모방했던 주술적 심성을 표현한 것이다.⁴³⁾ 이를 통해 몽골의 나담 축제와 차강사르 명절도 유목 생활의 필수적인 가축의 성장과 자연을 제의하는 형태라 볼 수 있는 것이다. 한편으로 호이징하 (Huizinga)는 ‘호모 파베르’의 다음으로 그리고 ‘호모 사피엔스’와 같은 수준으로 ‘호모 루덴스’ 즉 ‘놀이하는 사람’이라는 말이 같은 위치를 차지할 수 있다고 하였으며 모든 인간의 행위를 ‘놀이’로 규정짓는다는 것은 옛날 사람의 지혜이면서 그러나 얼마간 무리할 일이기도 하다. 그러나 이 세상의 삶과 행위 속에서 가장 분명하고 중요한 요소로서 놀이의 개념을 무시해야 할

42) 표민주, 『축제 민속학』, p5.

43) 김태경, 『한국의 축제 다시 보기』

이유도 없다고 하였다. 호이징하의 제사와 놀이에 대한 이론은 결국 ‘신에 바쳐진 놀이’라는 플라톤의 이론을 들면서도 제사 행위, 그 중요한 부분은 언제나 놀이의 범주 속에 있다고 볼 수 있다. 한국적 상황에서 보면 풍농과 풍어를 빌었다는 점에서 의미를 발견할 수 있고 그 제의 놀이를 구체화 시켜 대동단결하는 핵을 만들어나갔다는 점이 서구의 놀이와 현격한 차이를 나타내고 있다.⁴⁴⁾ 한국의 명절놀이인 풍어놀이, 강문 진또베기, 떼몰이놀이 (약마회), 어방놀이, 위도 띠벳놀이, 정황태 등을 살펴보면 축제와 제의의 연계성을 알 수 있을 것이다. 김태경 ‘한국 축제 다시 보기’에 따르면 ‘민속에서의 축제 형태의 놀이는 단순히 시간을 보내기 위한 놀이와 즐기기 위한 놀이의 차원을 넘어 우리의 풍속과 관련을 갖는 종교적 의례에 그 근원을 두고 있다. 놀이 자체가 굿과 밀접한 관련을 맺고 있음에서 명확히 확인할 수 있는 것이다. 즉 제의의 요소가 약화 되거나 퇴화하고 상대적으로 축제적인 요소가 강하게 나타나게 될 때 놀이가 되는 것이다’는 점에서 놀이와 종교의 연계성을 볼 수 있다. 앞으로 축제와 제의, 놀이와 종교의 맥을 더 자세히 연구해야 한다.

제2절 몽골 나담 축제

세시와 관련되어 있는 몽골의 축제는 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 하나는 겨울에 행하여지는 차간사르 (tsagaan sar; 흰색 달)이다. 또 다른 하나는 여름에 행하여지는 나담 (놀이하고 경기하다) 축제이다. 나담 축제는 자연물이 풍성하여 가축이 살찌고 유제품이 풍부한 여름에 행하여지는 유목축제이며 차간사르는 한 해를 마감하면서 새로운 시작을 위하여 1년 동안의 건강과 행복 그리고 풍요한 생활을 축원하는 축제로 볼 수 있다. 나담 축제는 해마다 7월11일부터 3일간 혁명기념일과 국가기념일을 기념하는 축제이다. 나담 (Naadam)이라는 단어의 뜻이 바로 ‘놀다’라는 뜻의 동사이다. 나담 축제는 옛날부터 몽골인들의 전투력과 용맹성을 기르기 위해 부족끼리 초원에서 펼쳤던 놀이였으며 1206년에 칭그스칸 (Chinggis Khan)의 제국 때부터 본격적으로 축제로 자리매김하게 되었다. 몽골은 유목문화가 가장 잘 보존된

44) 임동권, 정병호, 김선풍, 『민속놀이론』, 1997.

지역 중 하나로 말, 영소, 낙타, 소, 양과 같은 다섯 종류의 가축을 중심으로 풍부한 유목문화를 간직하고 있다.



/그림 12. 몽골 나담 축제/

가. 나담 축제의 유래

몽골 나담 축제는 몽골인들의 자랑스러운 역사이자 그들의 만들어 낸 훌륭한 문화와 전통의 표현이다. 현대 학자들은 나담 축제를 기원전 1세기와 2세기에 흉노족(Xiongnu Empire)의 통일 국가가 수립되기로 연대한다. 흉노 시대에는 말달리기, 활쏘기, 씨름을 국가의 기원으로 간주했으며 이 세 가지 기술은 자신의 땅과 나라를 지키기 위한 중요한 기술이기 때문이었다. 당시 흉노는 형제 부족의 단결과 군인의 전투 기술을 향상시키기 위해 나담 축제를 조직했으며 그 이후로 몽골인들은 남자의 세 가지 경기를 조직했다. 칭그스칸 (Chinggis Khan)의 제국인 1206년부터 나담 축제를 남자의 세 가지 경기로 개최하는 전통이 확립되고 국가 일로 정했다.

1634년까지 칭그스칸의 왕족 37명의 와이 나담 축제를 이어가면서 해왔다.

1639년에 불교 영향으로 종교적인 큰 의식에서 함께 벌어지던 운동경기를 가리키는 단시그 (Danshig)라는 이름으로 부르기도 하였다. 단시그 (Danshig)는 19세기 말까지 일곱 개의 최고 행정 단위인 부가 함께하는 큰 축제를 의미하였다.

1921년 7월11일에 몽골공화국이 독립했다. 1922년 독립 1주년 기념으로 7.11-7.13일까지 나담 축제를 해서 매년 7.11-7.13일까지 독립기념 행사이자 온 국민이 즐길 수 있는 문화 공간이 되었다.

나. 나담 축제의 행사 및 내용

나담 축제는 몽골인들의 독특한 문화적 특징과 이미지의 표현으로 유목민 문화와 전통을 대변함으로써, 세계에 몽골 문화를 부각시키는 역할을 한다. 따라서 나담 축제는 몽골 민족을 계속하게 주된 요인이자 국가적 유대를 위한 중요한 상징이다. 축제의 정식 명칭은 ‘에링 고르방 나담(Eriin Gurvan Naadam)’, 이는 몽골어로 ‘남자의 세 가지 경기’ 라는 의미이다. 나담 축제는 3일간 몽골 전역에 걸쳐 즐기는 전국적인 축제로서 수도인 울란바토르(Ulaanbaatar)를 중심으로 각 도, 군에서 진행된다. 나담 행사의 개막식은 제일 먼저 혁명기념일 선포로부터 7월 11일 오전 10시경 시작된다. 이날 개막식의 행사에는 광장 본부석에 대통령 내외를 비롯하여 국내의 각계 대표인 사들이 동석하고 시민들이 행사장 주변을 둘러싸고 관람한다. 광장에서 40분쯤 걸친 건국기념일선포식이 끝나게 되면 행렬은 이어 곧바로 가까이 위치한 스타디움으로 옮기게 된다. 스타디움에서의 개막식 행사는 11시경 나팔소리와 함께 다양한 식순으로 이어진다. 대통령의 연단에서의 개회식 선언이 있게 되고, 오전에 앞서 벌어진 4-6세 아동부 말 경주의 우승자에게 상금과 메달을 대통령이 직접 시상한다. 이어서 씨름 선수들이 독수리 춤을 추며 경기장으로 입장하며 민속 씨름을 필두로 나담 축제의 본 행사가 시작된다. 각 순서가 끝나게 되면 경기장에서 3일간 본격적인 경마와 민속 씨름, 활쏘기 대회가 개최된다. 나담 축제는 유목민에 있어서 1년 중 차강사르(Tsagaan Sar) 다음의 최대의 민족 명절이다.

몽골인들은 축제 기간에 전통 의상을 입고 독특한 도구와 스포츠 용구를

사용하는 등 특별한 의례와 관습을 지킨다. 축제를 즐기는 사람들은 각종 경기 때 참가하는 선수들을 존경하며 경기에 우승한 선수는 성과에 따라 칭호가 부여된다.

‘남자의 세 가지 경기’ 라는 명칭은 예전에 말달리기, 활쏘기, 씨름을 국가의 기원으로 간주했으며 이 세 가지 기술은 군인의 전투 기술을 향상시키기 위한 중요한 도구였지만 현재는 모든 사람이 나담 축제에 참여할 수 있도록 장려한다.

남자의 세 가지 경기는 몽골인의 생활 방식이나 생활 조건과 직접적 관계가 있으며 현대에 들어와 전통적으로 가족들 사이에서 그 기술이 전승되고 있다. 몽골 나담 축제이자 ‘남자의 세 가지 경기’ 는 민속 씨름, 활쏘기, 말경주 등이며 자세한 내용은 다음과 같다.

다. 민속 씨름

몽골의 각 지역에서 발견하는 암각화에서는 민속 씨름과 관련하는 그림을 볼 수 있다. 돈드거비(Dundgovi) 도, 데르훈질 (Dei Hunjil)이라는 산에서 발견하는 암각화에는 몽골 민속 씨름으로 시합하는 모습을 볼 수 있다. 이 바위 그림은 청동기시대에 관련되는 것을 보면 7000년-10000년 전에 그린 것으로 예측된다. 그러면 최초 7000년 전에 씨름이 있었던 것이다. 몽골 씨름의 기술은 다양하고 기본 기술은 45개와 그 외의 기술을 더하면 600개 넘는다.

몽골의 민속 씨름은 일반적으로 성인부 씨름과 소년부 씨름으로 나뉘어진다. 7월 10일 나담 축제 전날에는 청소년부 대회가 펼쳐진다. 7월 11일에는 성인 선수들의 대회가 시작하고 7월 12일 오후에 끝이 난다. 지방에서 하는 나담 축제는 7월 8일부터 7월 10일까지 하고 마친다. 원칙적으로 장소를 기리지 않고 초원에서 힘을 겨루는 민속 씨름은 ‘보흐’ 라 하며 복장은 전통 무늬와 장식이 들어있는 모자, ‘저드끄’ 라고 부르는 짧은 상의와 멋진 길상무늬가 있는 ‘쇼드끄’ 라고 하는 짧은 하의, 그리고 현란한 무늬와 색상을 자랑하는 ‘고탈’ 을 신고 경기에 나선다. 민속 씨름 복장에 일상의 평범한 전통적인 문양이나 무늬를 수놓는다. 시합이 시작되면 심판들이 먼저 1차전

에서 겨울 선수들을 호명하여 이끌고 스타디움 장내에 입장한다. 선수들은 입장하면서 겨루기 전 행하는 매가 나는 것처럼 춤을 추며 단상에 꽂혀 있는 기를 한 바퀴 돌고 시합에 임하게 된다. 시합에서 이기지 못해도 기를 한 바퀴 도는 것 자체가 몽골 남성의 자량이라고 본다.

몽골의 민속 씨름은 체중, 등급을 가리지 않고 각 시·도에서 선발된 1024 명이나 512명의 선수가 참가하여 각 고장의 명예를 걸고 기예를 벌이는데 9 차전까지 2일간 경기를 진행한다. 첫날은 4차전까지 진행하고, 다음날에 5차 전부터 시작하여 최 중 우승자를 가리게 된다. 경기 2일째 되는 12일 경기가 끝나게 되면 씨름대회 입장에서 명예로운 칭호(시·도·군별)를 부여한다. 성적에 따라 5차전에 진출한 선수들에게는 ‘나칭(매)’이라는 호칭을, 7회전 진출자는 선수들에게는 ‘장(코끼리)’, 결승전 진출자에게는 ‘아리스랑(사자)’, 그리고 우승자에게는 ‘아브라끄(거인)’이라는 칭호를 부여한다.⁴⁵⁾

광활한 초원 위에서 시간제한이 없는 몽골 씨름은 늦은 저녁 시간까지도 최후의 우승자가 나올 때까지 겨루게 하는데 4-5시간 이상 경기할 경우도 있다. 참가자가 많기 때문에 최초의 경기는 16조로 나눠 대전한다. 승패는 빠르면 2, 3초 안에 끝나는 경우도 있다.

몽골 씨름에서는 손을 짚는 것만으로는 승패를 결정하지 않는다. 팔꿈치, 무릎, 어깨 등이 지면에 닿아야 패하게 된다. 승부가 결정 나면 후견인으로 부터 모자를 받아쓰고, 패자는 조끼의 끈을 풀고, 승자가 벌리고 있는 팔 밑을 한 바퀴 돌고, 복종의 뜻을 표시한다. 승자는 매가 나는 것처럼 보이는 춤을 추며 응원해주는 모든 사람에게 인사하면서 중앙에 있는 기를 오른쪽으로 한 바퀴 돌고 승리를 표시한다. 역사상 혁명 이후 지금까지 나담 축제에서 10회 이상 우승한 사람은 단 두 사람뿐인데 지금은 은퇴한 바잉몽흐(Bayanmunkh Khor loo)와 바트에르덴(Bat-Erdene Badmaanyambu)이다.

라. 활쏘기

활쏘기는 몽골 민족이 기원한 동시에 시작했다고 볼 수 있다. 전쟁에서는 제일 필요했고 13세기부터는 모든 집에 활이 있어야 한다는 왕의 명령이 있

45) 김기선, 『몽골의 나담 축제와 낙타 축제』, p45.

었다. 남자들뿐만 아니라 여자들도 필수로 활 쏘 줄 알아야 했었다. 몽골 군인 역사상에 제일 멀리 활 쏘는 사람이 칭기스칸의 손자 예수겐 (Esugen)이다. 그는 520m의 기록을 보여줬다. 칭기스칸의 세계를 지배하는 비법 중 하나는 군사들의 말 타면서 앞과 뒤로 활 쏘는 능력이었다고 한다. 몽골에서는 칭기스칸 시대 이래로부터 오늘에 이르기까지 전통의 방식대로 활을 당겨왔다. 씨름은 남자만의 경기인데 활쏘기는 8세 이상의 남녀노소 누구나 참가할 수 있는 경기이며, 대단히 진지하다. 몽골의 활쏘기 시합은 활 길이의 45배 거리, 즉 75m 떨어진 표적을 맞히는 경기이다. 여성의 거리는 60m이며, 8-14세의 소년에게는 나이 한 살에 4m, 소녀에게는 3m의 거리를 더하는 방식이다. 표적은 가족으로 엮은, 직경과 높이가 각각 8m인 원통형을 사용한다. 표적은 '하나' 표적과 '하사' 표적 두 가지가 있다. '하나' 표적은 120~130개의 통을 3단에서 6단이 되도록 쌓아 올린 것이고, '하사' 표적은 표적 통을 30개의 높이로 2단을 쌓아 올린 것이다. 표적이 멀고 낮기 때문에 활을 위로 하여 쏘므로 곡선을 그리면서 표적에 맞게 된다. 활쏘기는 개인전과 단체전으로 나누어 행해진다.

화살을 40개씩 갖고 '하나' 표적에 20개, '하사' 표적에 20개를 쏜다. 마지막에는 표적을 등지고 쏘서 맞히는데 흥미 있는 장면이다. 표적 옆에는 4-5명의 심판이 있어서 화살이 표적에 명중하면 '오-하이' 이라고 큰 소리로 칭찬하고 응원을 해준다. 우승하려면 보통 35개 이상이 명중되어야 한다.

전통적으로 몽골인들은 3가지 종류의 활을 만들어 사용했다. 근거리용, 원거리용, 신호용이 그것이다. 기동성의 우위를 확보한 칭기스칸 군대가 적과 육박전을 벌일 때 가장 많이 사용한 무기가 활로, 당시 기마 군대는 시위, 살대, 깃, 오뇌 등의 부분에 특수 나무줄기, 새의 깃털, 짐승의 힘줄 등을 다양하게 사용해 조준과 살상력을 높였다. 전투 병사들은 보통 3개의 활을 메고 다녔으며 명궁을 '메르겐 (Mergen)' 이라 불렀다.

마. 말 경주

몽골은 유목 문화가 가장 잘 보존된 지역 중 하나로 말, 염소, 양, 소 낙타와 같은 다섯 종로의 가축을 중심으로 풍부한 유목문화를 간직하고 있다.

그중에서 말과 뿔 수 없는 인연이 있다. 몽골의 남자아이들은 4~5세 때부터 말 타는 법을 배우기도 한다. 말타기 경기에 참가자는 이렇듯 어려서부터 말타기를 배워 온 6세에서 12세 사이의 소년, 소녀들이다. 몽골제국이 인류 역사상 가장 큰 제국을 최단기간에 건설할 수 있었던 첫째 중요한 요인은 바로 말이라 할 수 있다.

고대 북방 유목민족사회에서 말은 정치와 경제의 기초를 이루는 가축이었다. 따라서 중앙집권화가 이루어진 중앙아시아 유목제국들의 관습법에서도 나타나듯이 말 도둑에 대한 처벌은 가축하리만큼 매우 엄격했으며 이들이 얼마나 말을 중요시했었던가를 알 수 있다. 중세 몽골제국은 말을 이용한 역참조직을 통해 국내의 정보수집과 신속한 이동을 가능하게 해주었는데 이에 대해 마르코폴로(Marco Polo)의 ‘동방견문록’에서도 상세히 소개하고 있다. ‘수도 칸발리크를 기점으로 하여 국내 각지로 통하는 많은 길’이라는 항목이 그것이다. 당시에 여러 지방으로 통하는 주요 골목에 40~50km마다 이러한 역참이 배치되어 있어 데칸이 설치한 역참을 통해 왕국을 통치하기에 어려움이 없도록 잘 정비되어 있던 것이다.

몽골군은 전장에 군인 1명당 4~6마리씩 말을 끌고 다녔는데 대부분이 전투용, 교환용, 장거리 이동용, 식용 등 여러 목적에 사용되었다. 몽골인들은 여름 6, 7, 8월에 주로 마유주와 양젖 등을 이용한 유제품을 즐겨 먹는데 병마 부대는 항상 전장 터에 양, 염소를 끌고 다녔기 때문에 식량이 확보되어 있었던 셈이다. 그리고 몽골의 말은 귀소본능이 강한 동물의 하나로도 몽골인의 사랑을 듬뿍 받는다. 실제로 1950~60년대에 몽골 정부에서 영국과 북한에 각각 1마리씩의 백마를 선물로 보낸 적이 있는데 영국으로 보내진 말은 6개월 후에 어떻게 바다를 넘고 산을 넘어왔는지 몽골 주인집에 되돌아왔고, 북한으로 보내진 말도 3개월 후에 되돌아왔다고 한다. 이것은 참으로 믿기지 않은 이야기지만 최근에 밝혀진 것으로 보면 말에는 다른 동물과는 달리 무릎 부위에 친 흙 같은 어둠 속에서도 길을 찾아내는 중추신경조직이 있어 가능한 일이라 보고 있다[31]. 앞에서 언급하듯이 말에 관련한 수많은 이야기 있고 세계 대전에도 몽골인들은 러시아에 전쟁 말과 식용으로 가축을 기부하는 기록이 있다. 세계 대전을 극복할 때 큰 도움을 주었던 몽골의 말을 자랑

하기 위해 러시아 레닌그라드 (Leningrad)에 ‘몽골의 말 광장’ 을 세우는 것이 지금도 있다.

나담 축제 말 경주는 울란바타르 (Ulaanbaatar) 근교 초원에서 벌어지는데 경기는 성년 승마경기와 유년부 승마경기의 여섯 개의 나이로 분류돼서 한 나이당 400마리의 말이 이틀에 총 2400마리의 말이 경기한다. 유년부 경기는 나담 축제가 시작되는 날 오전에 먼저 치른 후 시상식을 나담 축제 개막식 시간에 대통령이 직접 우승자에게 메달을 걸어 준다. 나담 축제의 경마는 말의 나이에 따라 거리가 정해져 있다. 2살은 15km, 3살은 20km, 4살은 25km, 5살은 25km 그리고 6살 이상은 30km를 달린다. 그러나 여러 가지 경기중에서도 6살 이상 된 말들의 경주가 백미이다. 6살 이상 된 말의 성숙도와 노련미가 가장 잘 어우러지는 경기이기 때문이다.

제6장 결론

본 연구는 한국과 몽골 두 나라의 전통놀이에 나타난 문화적 동질성의 탐구이다. 한국과 몽골의 전통놀이에 나타난 특성들을 비교하여 한국과 몽골의 문화적 유사성을 찾고자 하였다. 놀이는 인간의 본질적 특성으로 재미와 오락의 도구이기도 하지만 사회와 문화를 설명하는 설명서이다. 따라서 놀이는 심리학, 철학, 인성 양성의 중요한 도구, 원인론, 논리학 등의 분야에서 중요한 연구 대상이다. 고대 몽골의 유형문화유산인 무덤에서 놀이와 관련된 유물들이 발견되는 것을 보면 놀이는 개인의 부장품인 동시에 민족의 삶에 필요했던 중요한 도구로 볼 수 있다. 네덜란드의 중세 역사전문가인 호이징하(Johann Huizinga, 1872-1945)는 ‘신에 바쳐진 놀이’라는 플라톤의 놀이 개념이론을 제시하며 제사 행위의 주요 부분은 언제나 놀이의 범주에 속하며 놀이에 종속되어 보인다고 결론지었다. 이는 본 논문에서 전통놀이를 단순히 아이들이 노는 것으로 보지 않고 민족적 전통이 담긴 문화로 보는 학문적 접근이 타당하다는 의미이기도 하다. 한편 플라톤의 ‘신에 바쳐진 놀이’를 한국과 몽골의 설날 의식을 통해서 해석해 보면 한국과 몽골인들은 설날 아침, 새해 첫날의 태양을 숭배하고, 어른들한테 세배를 드리며 조상들에게 제사를 올린다. 설날에 빠트릴 수 없는 또 하나의 의식은 명절에 온 가족이 전통놀이를 하는 것이다. 이러한 점에서 보면 제사와 놀이의 연계성을 정확히 알 수 있을 것이다.

1973년에 루뱅 가톨릭 대학교에서 시작한 플랑드르 지방 전통놀이의 역사와 현 상황에 관한 연구 프로그램인 롤란트 렌손 교수(Dr. Roland Renson)의 ‘플랑드르 전통놀이 기록(Flemish Folk Games Files)’은 전통놀이가 기대 이상으로 풍요롭고 다양하다는 것을 암시한다. 이러한 연구가 있는 후에, 사라질 위험에 처한 전통놀이를 홍보하고 사람들이 익숙해지도록 1980년에 협회를 창설하였다. 이 사업은 전통놀이 종목으로는 최초로 세계무형문화유산에 선정되었다. 전통놀이는 유네스코 무형문화유산 보호 협약이 체결된 이후

인 2003년부터 세계 여러 나라에서 중요한 문화유산으로 인식되었다. 벨기에의 놀이 다양성 진흥 프로그램은 세계적으로 전통놀이에 대한 관심을 불러일으켰다.

몽골 유목민들의 삶과 생활 방식을 농경 생활을 본업으로 했던 한국의 전통문화와 비교해 보기 위해 두 나라의 역사적 연계성과 문화 동질성을 연구해왔다. 한국과 몽골이 수교한 1990년부터 32년 동안 양국 사이에서는 정치와 외교적인 협력과 문화교류도 확대되어왔다. 북한과 몽골이 1948년 때 수교하고 1950년 몽골의 수도에 6.25 전쟁에서 고아가 된 북한의 아이들 200명이 고아원에 있었던 것을 보면 북한과 몽골의 수교도 밀접했다는 것을 알 수 있다. 한국과 몽골의 두 문화가 가지는 공통점은 언어학적, 의학적, 축제와 놀이적, 민간신앙적 측면에서 살펴보았다. 또는 한국과 몽골의 대표적인 축제인 설날을 통해 두 나라 문화 유사성을 연구하고 설날의 유래, 어원, 풍습, 음식, 놀이 등을 연구해왔다.

유목문화를 알아보거나 몽골인의 정신세계를 이해하기 위해서는 몽골인의 상징체계를 알아야 한다. 따라서 설날과 전통놀이에 나타난 몽골인의 상징체계를 연구하였다.

몽골 문화는 시간과 공간의 관계와 무관하게 물질이나 정신문화에 의존하지 않고 완벽한 반복성의 법칙을 갖는다. 이는 몽골문화가 생겨난 이래로 지금까지 지속되어 왔다. 이유는 몽골인들이 옛날부터 세상의 모든 것에 상징이 있다고 여겼고, 후세대에 이 상징을 물려 주는 것에 큰 의미를 부여하였기 때문이다. 상징은 언어 신호 저편의 제2의 ‘메타-언어’를 만들어 낸다는 점에서 오직 지성을 갖춘 인간에게 부여된 귀중한 재능이다. 설날의 풍습에는 조상을 숭배하는 다양한 종류의 의미와 상징이 들어있다. 몽골 상징체계는 숫자, 색, 방위, 형상, 신호, 징조, 시간 등 7개의 기본 영역으로 나누어지고, 여기에 동식물과 물질의 상징을 추가하면 9개의 범주가 만들어진다. 본 연구는 이 9개의 범주를 중심으로 만들어진 상징체계를 몽골의 설날 풍습과 전통놀이를 통해서 살펴보았다.

한국과 몽골 두 문화의 공통점은 봄에 행하여지는 설날에서 찾을 수 있다. 설날의 전통 놀이에서 양국의 문화 동질성을 볼 수 있는 반면에 가을에 행하

여지는 추석과 나담 축제에서는 양국의 문화 차이를 볼 수 있다. 농경 생활을 주로 하는 한국인들은 가을 축제인 추서에 풍농과 풍어를 빈다면, 유목문화를 주로 하는 몽골인들의 나담 축제를 통해서 가축의 성장과 초원의 풍요로움을 기원한다. 한국과 몽골의 대표적인 축제인 설날 또는 나담 축제의 전통놀이를 보면, 두 나라가 조상들로부터 전수된 풍습과 다양한 인식체계를 알아볼 수 있다.

두 나라는 놀이를 통해서 아이들에게 올바른 지성, 인간 사회에서 바른길을 가르칠 수 있을 것이라고 판단한 듯하다. 그러나 오늘날에 이것을 받아들이는 어린이는 많지 않다. 그러나 시대에 뒤진다는 소리를 들어도 전통은 시대적 발전에 발맞춰 계승해 나가야 한다. 잊혀지고 사라질 것 같은 전통놀이도 현대적 변용을 통해서 현대화 한다면 적응이 가능하기 때문에 지켜야 할 충분한 가치가 있다. 현대의 마비노기와 같은 RPG 프로그램은 기원전후의 한 민족의 영웅서사시를 기반으로 한다. 과거의 놀이도 얼마든지 현대화가 가능하다.

전통놀이는 사회성 발달에 큰 역할을 하며 놀이를 하면서 사회적인 존재로 성장하기 때문에 전통놀이는 유아의 사회성 발달에 기여한다. 어린이의 경험과 발달 정도에 따른 단계적인 놀이 경험은 매우 중요한 사회성 발달로 이어진다. 따라서 유아는 혼자 하는 놀이보다는 다른 유아와 함께 하는 놀이를 통해 게임의 규칙을 지키고, 협동하며 물건을 공유하는 것을 배워서 자기중심적이고 미분화된 존재에서 점차 사회 중심적이고 분화된 존재로 성장 발달해 가는 것이다. 놀이는 그 놀이가 존재한 사회적, 시대적 상황과 밀접한 관계를 가지며 문화를 형성되고 또한 놀이를 통해 사람들은 그 문화를 즐기게 된다.

전통놀이는 유구한 시간과 역사를 거쳐 전승되어 왔는데 현대에 사라지면 그보다 아쉽고 후회스러운 일이 없을 것이다. 민족의 정체성을 전승하고 사회교육의 도구인 전통놀이가 사라지면 민족이라는 개념도 정통성도 사라질 것이다. 각 민족은 이러한 점을 인식하고 전통문화 보전에 동참해야 한다. 문화를 공부하는 문화학도인 연구자는 미력하나마 힘을 보태고자 이러한 연구를 시작하였다. 개별 민족은 그 민족만의 특성이 있어야 하고 그 특성이

있어야 가치관이 형성되고 인정을 받는다. 후속 세대를 위해, 현세대의 특성을 보존하고 전달하여 지켜나가야 할 것이다. 그중에서 가장 중요한 전통놀이의 계승은 매우 중요하다. 이를 위해 많은 연구와 투자가 필요하겠지만 최대한 우리 문화학도만이라도 멈추지 않고 도전해 나가야 할 의무가 있다고 본다.

참고문헌

- 교육부, 『제6차 유치원교육과정 해설』, 대한교과서(주), 1998.
- 권영빈 Huizinga, 『놀이하는 인간』, 서울 기린원, 1989.
- 김광언, 『한국의 민속놀이』, 인하대학교 출판부, 1982.
- 김태경, 『한국의 축제 다시 보기』, 한국학술정보(주), 2006.
- 김택규, 『‘한국농경세시의 연구』, 영남대학교 출판부, 1985.
- 박환영, 『몽골의 유목문화와 민속 읽기』, 민속원 2005.
- 성병희외, 『민속놀이와 민중의식』, 집문당, 1996.
- 유안진, 『한국전통사회의 유아교육』, 서울대학교 출판부, 1992.
- 이강로, 『세시풍속과 민속놀이』, 세종대왕기념사업회, 2000.
- 이상호, 『민속놀이의 개념과 시대구분』,
- 임동권, 정병호, 김선풍, 『민속놀이론』, 1997.
- 정용숙, 『고려시대의 후비』, 민음사, 1992.
- 조성환, 「한국 고대 민속놀이에 관한 연구」, 『한국문화연구원논총』 15집, 1986.
- 최상수, 『한국민속놀이 연구』, 성문각, 1984.
- 표민주 『축제 민속학』, 태학사, 2007.
- Levi Strauss, C, 『*The Elementary Structures of Kinship*』, Beacon Press, 1969
- Ziauddin Sardar and Borin Van Loon, 『*Culture studies*』, 1997.
- Банзаров Д. 『Черная вера или шаманство у монголов』. Собр. Со ч. Москва, 1955.
- Марко Поло, 『Орчлонгийн элдэв сонин』, Улаанбаатар, Улсын хэв лэлийн газар, 1987.
- С.Дулам 『Бэлгэдэл зҮйн судалгаа』, Соёл урлагийн сургууль, МУИ С-ийн Монгол судлалын хүрээлэн, 2018.

Alley, R, 『*Journey to Outer Mongolia*』, The Caxton Press, 1957.

강영안 『놀이하는 인간-하의징아』, blog.naver.com>cyberlaw, 중앙일보
01.03.02.

김기선, ‘몽골의 나담 축제와 낙타 축제’, <http://encykorea.aks.ac.kr/>

한국민족문화대백과사전, http://encykorea.aks.ac.kr/_설,

문화콘텐츠닷컴, ‘전통놀이의 정의 및 그 생성배경’ ,

www.culturecontent.com

<https://heritage.unesco.or.kr/>

<https://www.culturecontent.com/main.do>.

<https://blog.daum.net/waya555/444>

<https://blog.daum.net/footprint/804>

http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Index?contents_id=E0028997

www.krpia.co.kr.

www.sportimonium.be