

朝鮮時代 從政圖 놀이의 향유와 관련 詩文들에 대한 고찰

林永杰*

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| I. 머리말 | IV. 從政圖 놀이를 소재로 한 詩文들 |
| II. 從政圖 놀이의 기원과 놀이 방법 | V. 맺음말 |
| III. 從政圖 놀이의 향유 | |

• 국문초록

본고는 우리 선조들이 조선시대에 즐긴 놀이인 從政圖 놀이에 대한 기록과 종정도 놀이를 소재로 창작한 문학 작품을 수집하여 검토하고 분석한 결과물이다. 이러한 연구를 시도한 것은 기존 연구들의 자료 수집이 미흡했던 데다, 특히 종정도 놀이를 소재로 창작한 시문들에 대해서는 거의 관심을 두지 않은 탓에 우리 선조들이 종정도 놀이를 즐기며 가졌던 사유를 살피지 못했기 때문이다. 연구의 결과 종정도 놀이가 조선시대 내내 널리 향유되었음을 확인하고 우리 선조들이 종정도 놀이를 즐기며 얻은 사유를 확인할 수 있었다.

종정도 놀이는 종이에 격자를 긋고 각 칸에 관직의 이름을 적어놓은 뒤 주사위를 굴러 얻은 숫수에 따라 자리를 옮겨 다니며 먼저 최고 관직에 도착하여 은퇴하는 이가 이기는 놀이로, 오늘날의 말판놀이와 비교해도 크게 다를 것이 없다. 규칙을 자세히 살펴보면 실제 관직의 특성을 반영한 규칙을 설정하여 놀이가 단조로워지는 것을 방지하고 있고, 높은 자리에 올라갈수록 승진을 어렵게 설정하고 별책을 받아도 단번에 게임에서 탈락하는 것을 방지하는 등 난이도를 조절하고 역전의 가능성이 차단되는 것을 막고 있다. 여러모로 놀이의 재미를 위해 고심한 흔적을 발견할 수 있다.

* 성균관대 대동문화연구원 책임연구원

종정도 놀이는 조선 초의 河嶺(1347~1416)이 고려시대에 즐기던 말판놀이인 成佛圖 놀이를 참고하여 제작하였으며, 중국에서 들어온 말판놀이의 영향도 받았다. 종정도 놀이는 조선시대 전시기에 걸쳐 향유되었다. 『朝鮮王朝實錄』, 『承政院日記』 같은 국가의 공식 기록에 종종 언급되곤 하는데, 交年會 때 밤을 새며 즐긴 일, 종정도 놀이 모임을 모반 기도로 오해하여 조사한 사건 등이 기록되어 있고, 英祖(1724~1776)는 신하들과 토론할 때 종종 종정도 놀이의 규칙을 비유로 들곤 하였다. 개인의 일기에서도 종정도 놀이를 즐긴 기록을 발견할 수 있다. 李文樞(1494~1567)의 『默齋日記』에는 유배지 星州에서 종정도 놀이를 즐겼다는 기록이 있고, 李舜臣(1545~1598)의 『亂中日記』에는 전쟁이 소강상태에 접어들었을 때 즐겼다는 기록이 있으며, 壬辰倭亂 때 피난 생활을 한 吳希文(1539~1613)의 『瑣尾錄』에서도 즐겼다는 기록을 확인할 수 있다. 종정도 놀이는 유배, 전쟁, 피난 같은 시름겨운 상황 속에서도 우리 선조들의 하나의 위안거리가 되었다고 하겠다. 또 趙克善(1595~1658)의 『忍齋日錄』에는 종정도 놀이를 즐겼다는 기록이 32회나 기록되어 있기도 하다. 종정도 놀이는 구한말까지도 계속 향유되었다. 19세기 말 개항장을 무대로 활동했던 풍속화가 金俊根(?~?)의 풍속화에서도 종정도 놀이를 즐기는 모습을 발견할 수 있다. 조선시대 내내 널리 사랑받았던 종정도 놀이는 근대에 들어 과거제도가 폐지되면서 차차 인기를 잃게 된다. 1920년대 후반까지는 어느 정도 인기를 유지하고 있었으나, 1930년대 후반에 들어서서는 거의 즐기는 사람이 없어져 버렸다.

조선시대 문인들은 종정도 놀이를 시문의 소재로 취하기도 하였다. 이러한 작품들은 단편적이고 건조한 일기류 자료의 기록과는 달리 조선시대 문인들이 종정도 놀이를 즐기며 가졌던 사유를 확인할 수 있다는 점에서 가치가 있다. 그들은 작품 속에서 종정도 놀이에 열중하다가 놀이가 끝난 뒤에 찾아오는 허무함을 말하기도 하고, 현실의 벼슬살이에 대해 얻은 깨달음을 말하기도 하였으며, 교육적 효용을 들어 독자들에게 종정도 놀이를 즐기기를 바라거나 종정도 놀이에서 발견할 수 있는 미덕을 현실의 벼슬살이에서도 견지할 것을 권장하기도 하였다.

주제어 : 從政圖, 陸卿圖, 陸官圖, 민속놀이, 말판놀이

I. 머리말

우리 민속놀이 중에 從政圖 놀이란 것이 있다. 陞卿圖, 陞官圖, 從卿圖 등으로도 불렸으며, 우선 간단히 설명하자면 커다란 종이를 가로세로로 구획하고 각 칸에 관직의 명칭을 적은 뒤, 주사위나 輪木, 혹은 옷을 던져 얻은 숫수에 따라 말을 옮겨 가며 가장 먼저 최고 벼슬에 이르러 퇴임하는 사람이 승리하는 놀이이다. 오늘날 쓰는 말로 하면 말판놀이 혹은 보드게임(board game)의 일종이라 할 수 있다. 오늘날에도 널리 행해지는 옷놀이와는 달리 즐기는 사람이 거의 남아 있지 않지만, 전국 곳곳의 박물관에 놀이판과 윤목이 유물로서 전해지고 있



〈그림 1〉 종정도 놀이판(국립민속박물관 소장)

다. 그 놀이판과 윤목을 살펴보면, 알록달록하고 아기자기한 圖案이 없다 뿐이지 오늘날의 말판놀이와 크게 다르지 않음을 알 수 있다. 우리 조상들이 朝鮮時代에 이미 이런 놀이를 즐겼다는 사실이 꽤 흥미롭게 느껴진다.

종정도 놀이는 우리 민속놀이를 다루는 서적에서 꾸준히 소개되었는데, 주요한 것을 나열하자면 다음과 같다. 최상수는 종정도 놀이를 科擧로 取士하던 조선시대에

서울과 시골 전국을 막론하고 中流 이상의 가정에서 즐기며 젊은이들의 향학심을 자극하고 관직의 이름, 벼슬 승진에 대한 지식을 알게 하는 데 사용한 놀이라고 소개하고, 그 유래와 놀이 방법을 간단히 설명하였다.¹⁾ 홍기문은 종정도 놀이가 복잡다단한 조선시대의 관직제도를 숙련시키기 위한 놀이라고 하고, 놀이판을 만드는 방법, 놀이를 진행하는 방법, 특수한 규칙 등 놀이 방법을 보다 구체적으로 소개하였다.²⁾ 김광언은 종정도 놀이판과 윤목·주사위 등의 사진을 첨부하며 놀이 방법을 설명하는 한편, 옛 문헌에서 종정도 놀이에 대한 기록과 詩를 간략히 소개하고, 중국과 일본에 전해지는 유사한 놀이들과 비교하였다.³⁾ 국립민속박물관에서 펴낸 『한국세시풍속사전』에서도 종정도 놀이의 기원과 향유에 대한 기록, 놀이에 필요한 도구, 놀이 방법 등을 소개하였다.⁴⁾

민속學 서적뿐만 아니라 종정도 놀이를 다룬 연구 논문들도 수 편이 제출되었다. 최두환은 『亂中日記』를 통해 李舜臣(1545~1598)이 倭亂 중의 여가에 종정도 놀이를 즐겼다는 사실을 밝히고 현재 남아있는 종정도 놀이판의 실태를 조사·분류하였으며, 놀이판 제작 방법과 현대적 개량의 가능성을 제시하기도 하였다.⁵⁾ 임영수는 종정도 놀이의 유래, 구성, 비슷한 놀이의 종류, 놀이 방법들을 소개하였다.⁶⁾ 진운수·최대현·안진규는 『난중일기』 속 종정도 놀이에 대한 기록을 조사하되, 종정도 놀이의 놀이로서의 성격 분석을 덧붙였다.⁷⁾ 류정월은 종정도 놀이의 성격을 윗놀이와 비교하여 종정도 놀이의 주사위 놀이로서의 성격을 분석하였다. 그에 따르면 종정도 놀이는 알레아(Alea)의 성격과 미미크리(Mimicry)의 성격을 겸하고, 이를 즐기는 놀이자는 공직에 대한 목적론적 탐구를 하면서도 구체적 성취에 대해서는 숙명론적 기대를 가지는 이중적 정체성을 형성하게 된다고 한다.⁸⁾ 김봉수는 종정도

-
- 1) 최상수, 『韓國 民俗놀이의 연구』, 성문각, 1985, 245~246면.
 - 2) 도유호 외, 『북한 학자가 쓴 조선의 민속놀이』, 푸른숲, 1999, 260~265면.
 - 3) 김광언, 『동아시아의 놀이』, 민속원, 2004, 347~358면.
 - 4) 국립민속박물관 編, 『한국세시풍속사전-정월편』, 국립민속박물관, 2004, 413~415면.
 - 5) 최두환, 「忠武公 李舜臣의 여가선용-從政圖 놀이 研究」, 『해양전략』 95, 해군대학, 1997.
 - 6) 임영수, 「『종정도 놀이』에 대하여」, 『웅진문화』 17, 공주향토문화연구회, 2004.
 - 7) 진운수·최대현·안진규, 「이순신의 난중일기에 나타난 從政圖에 관한 연구」, 『한국체육학회지』 45(4), 한국체육학회, 2006.
 - 8) 류정월, 「승경도 놀이에서 놀이자의 정체성 형성」, 『비교민속학』 42, 비교민속학회, 2010.

놀이의 유래와 향유 전통, 현전하는 종정도 놀이판의 유형들을 조사하고 초등 역사 교육에 활용할 수 있는 방안을 탐구하였다.⁹⁾

이상의 연구들은 잊혀가는 종정도 놀이를 대중들에게 상기시키고 종정도 놀이에 대한 연구에 깊이를 더했다는 점에서 의미가 있지만, 아쉬운 점도 존재한다. 첫째, 자료의 조사와 수합이 미흡했다는 점이다. 이상의 연구들은 옛 문헌에 보이는 종정도 놀이에 대한 기록을 탐구하는 데에서 출발함에도 자료를 충실하게 조사하고 수합하지 않은 점은 아쉬움으로 남는다. 지금까지의 연구에서 소개된 것보다 훨씬 많은 문헌에서 우리 선조들이 종정도 놀이를 향유했다는 기록을 발견할 수 있다. 둘째, 종정도 놀이를 소재로 창작한 詩文들에 대해서는 거의 관심을 두지 않았다는 점이다. 지금까지의 연구에서 소개된 종정도 놀이를 소재로 한 시문은 權鐸(1569~1612)의 「從政圖說」, 崔永年(1856~1935)의 『海東竹枝』에 수록된 시 두 편에 불과하다. 종정도 놀이를 소재로 창작된 시문은 단순히 종정도 놀이가 향유된 증거임을 넘어 우리 선조들이 종정도 종정도 놀이를 즐기며 가진 사유가 담겨 있는 자료일 터인데, 이러한 것들은 그동안의 연구에서 다뤄지지 않았다.

따라서 본고는 종정도 놀이에 관한 기록과 자료들을 충실하게 수합하여 제시함으로써 종정도 놀이가 조선시대 동안 지금까지 알려진 것보다 더 널리 향유되었음을 증명하고, 아울러 종정도 놀이를 소재로 창작한 시문을 조사하여 조명함으로써 우리 선조들이 종정도 놀이를 즐기며 가진 사유를 살펴보고자 한다. 이를 위해서 먼저 II장에서 종정도 놀이의 유래와 개요를 간략히 정리한 뒤, III장에서는 우리 선조들이 종정도 놀이를 즐긴 기록을 수합하여 검토하고, IV장에서는 종정도 놀이를 소재로 지은 시문들을 분석할 것이다.

II. 從政圖 놀이의 기원과 놀이 방법

본격적인 검토에 앞서, 종정도 놀이의 기원과 놀이 방법에 대해 간략히 살펴보고

9) 김봉수, 「「陸卿圖」를 중심으로 한 초등 역사학습 방안」, 『역사교육연구』 14, 한국역사교육학회, 2011.

록 한다. 成倪(1439~1504)의 『慵齋叢話』에 다음과 같은 대목이 있다.

僧家에 成佛圖가 있으니, 지옥으로부터 大覺에 이르기까지 그사이 諸天 諸界가 무려 수십여 곳인데, 주사위 여섯 면에 南·無·阿·彌·陀·佛 여섯 자를 써서 던져 나온 것에 따라 말을 오르내려 승부를 정한다. 정승 河崙이 從政圖를 만들었는데, 9품으로부터 1품에 이르기까지 관작의 차례가 있고, 주사위 여섯 면에 德·才·勤·堪·軟·貪(역자 주: 원문은 貧이나 여타 문헌과 교감하여 수정) 여섯 글자를 써서 덕과 재가 나오면 승진시키고, 연과 빈이 나오면 파직하기를 마치 벼슬길과 똑같이 만들었다. 提學 權遇가 만든 作聖圖는 9분으로부터 1분까지를 사람의 賢愚와 淸濁의 차이에 따르게 하였는데, 1분을 좇으면 올라가기 쉽고, 9분을 좇으면 올라가기 어려웠다. 주사위 여섯 면에 誠·敬을 두 자씩, 肆·僞를 한 자씩 써서 던지는 대로 가는 것이 성불도의 규칙과 같았다.¹⁰⁾

인용문에 따르면 중정도 놀이는 조선 초에 좌의정을 지낸 河崙(1347~1416)이 만들었는데, 佛家에서 즐기던 成佛圖라는 주사위 놀이¹¹⁾를 참고하되 조선시대의 官制에 맞추어 만든 것이라고 한다. 또 19세기 博物學의 대가 李圭景은 중정도의 유래에 대해 “정승 하륜이 만들었는데, 陞政圖와 같이 주사위를 던져 승진시키고 강등시킨다. 주사위의 글자에는 才·德 등이 있으니, 중국의 彩選格·百官鐸 등을 빌려서 만든 것이다.”¹²⁾라고 하였다. 이를 종합해 보면, 중정도 놀이는 성불도 놀이를 참고하여 만들되 중국에서 전래된 말판놀이의 영향도 함께 받은 것이다. 중국에는 唐나라 때 嘉州刺史를 지낸 李郃(808~873)이 만든 骰子選格이라는 중정도와 유사한 놀이가 있었고, 채선격은 투자선격의 별칭이고, 백관탁은 명나라 때 倪元璐(1594~1644)가 만든 놀이이다.

10) 成倪, 『慵齋叢話』 卷10, “僧家有成佛圖, 自地獄至大覺, 其間諸天諸界, 無慮數十餘處, 輪木六面, 書南無阿彌陀佛六字, 隨擲隨移, 或昇或下, 以占勝否. 河政丞崙作從政圖, 自九品至一品, 有官爵次第, 輪木六面, 書德才勤堪軟貪六字, 德才而升, 軟貪而罷, 一如官途. 權提學遇作作聖圖, 自九分至一分, 隨人之賢愚而心之淸濁不同, 從一分則易升, 從九分則難升. 輪木六面, 書誠敬二字, 肆僞一字, 隨擲而行, 一如成佛圖之規.”

11) 서울대학교 규장각 한국학연구원에 작자미상의 『성불도』가 한 책 소장되어 있다. 奎中2434.

12) 李圭景, 『五洲衍文長箋散稿』, 「戲具辨證說」, “河相國崙製, 如陞政圖投骰陞降, 而骰文則有才德等字, 蓋假中國彩選格, 百官鐸而作也.”

또 인용문에서는 종정도 놀이와 유사한 權遇(1363~1419)가 제작한 作聖圖라는 놀이에 대해서도 확인할 수 있다. 이는 성불도에 性理學의 得道 과정을 대입한 것이다. 작성도는 徐居正(1420~1488)의 『筆苑雜記』에도 소개되어 있는데, 다만 여기에는 권우의 아들 權採(1399~1438)가 만든 것으로 되어 있다.¹³⁾ 또 魚叔權(?~?)의 『稗官雜記』에 따르면 당시의 일 별이기 좋아하는 이들이 중국의 관제를 대입한 中國從政圖라는 놀이를 만들었는데, 중국의 관제를 제대로 이해하지 못하고 만든 탓에 실제 중국의 관제와는 괴리가 있는 엉성한 놀이가 되었다고 한다.¹⁴⁾¹⁵⁾ 어쨌든 종정도 놀이와 유사한 말판놀이가 몇 가지 있었음을 알 수 있는데, 이들은 기록이 많이 남아있지 않은 것으로 보아 종정도 놀이만큼 널리 향유되지는 못한 듯하다.

종정도 놀이에 쓰이는 도구와 즐기는 방법은 지금까지의 연구에서 여러 차례 소개된 바 있다.¹⁶⁾ 본고에서는 이를 바탕으로 간략히 설명하되, 지금까지의 연구에서 언급되지 않은 점들도 필요에 따라 제시하기로 한다.

우선 종정도 놀이를 즐기기 위해서는 최소 두 사람이 필요하다. 승패를 겨루는 놀이이기 때문이다. 놀이판의 시작점이 ‘文科’·‘武科’·‘隱逸’·‘南行’·‘軍卒’ 다섯 곳이 있기 때문에 최대로는 다섯 명까지 즐길 수 있었다. 놀이자가 이보다 더 많은 경우 편을 지어 즐기기도 했으나, 한 편끼리 전략의 상의가 가능한 윗놀이와는 달리 종정도 놀이는 전략의 개입 없이 모든 것이 주사위를 굴러 얻은 숫수에 의해 진행되므로 편을 지어 즐긴다고 해도 한 편끼리 주사위를 번갈아 굴린다는 것 외에는 차이가 없다.¹⁷⁾ 또 조선 후기의 문인 林象德(1683~1719)의 「從政圖說」에 “몇 명의 놀이하는 사람이 짝지어 앉아 번갈아 주사위를 굴리면 결의 한 사람이 결에서 놀이판을 살피며 법을 맡는다.”¹⁸⁾라고 한 것을 보면, 한 사람이 심판 내지 진행자의 역할

13) 徐居正, 『筆苑雜記』 卷1, “近世好事者, 有成佛圖, 有從政圖, 皆用骰子. 權先生採, 著作聖圖, 其目有十三, 曰論圖象, 曰論性理, 曰論陰陽, 曰論造化, 曰論氣質, 曰論誠敬, 曰論資質, 曰論功夫淺深, 曰論用功作輟, 曰論賢智, 曰論愚不肖, 曰論進德先後, 曰摠論, 於十三論之中, 亦有多少節目. 又用骰子, 六面書誠敬肆僞四字, 但誠再書而肆僞一書, 其爲字, 皆有分數, 擲之以分數多少, 爲進修次第.”

14) 魚叔權, 『稗官雜記』 卷2, “舊有好事者, 取中朝官制, 依本國從政圖, 分其品級而升之, 名曰中國從政圖, 只據官品之高下而未解中國之制, 至以吏部侍郎遷都督僉事, 以左都督遷宗人令, 若此類者不可勝紀. 嘉靖癸巳, 余隨賀節使赴燕, 得礪志圖一本, 文武各異其班, 凡陞降賞罰, 一依中朝見行之制.”

15) 현재 국립중앙도서관에 刊寫者 미상의 「皇明官職從政圖」가 한 책 소장되어 있다. 한古朝88-7.

16) 최두환, 앞의 1997 논문; 김광연, 앞의 2004 책; 류정월, 앞의 2010 논문에 특히 자세하다.

17) 이러한 특성에 대해서는 류정월, 앞의 2010 논문, 367~369면 참조.

을 담당하기도 한 듯하다.

종정도 놀이의 준비물은 말과 주사위(혹은 윤목이나 옷), 놀이판이 필요하다. 말은 형태를 구분할 수 있는 물건이라면 무엇이든 좋지만 예전에는 식별의 편의를 위해 청색, 적색, 흰색, 흑색, 황색으로 만들곤 했다. 이는 동·서·남·북·중앙을 상징하는 색으로, 벼슬하기 위해 사방에서 몰려들어온 사람들을 상징한다고 한다.¹⁹⁾ 혹은 문과에서 시작하는 말은 적색, 무과는 말은 청색, 남행은 황색, 군졸은 백색, 은일은 붉은 테를 두른 황색을 사용하였다고도 한다.²⁰⁾



〈그림 2〉 종정도 놀이용 주사위(국립민속박물관 소장)

주사위에는 『용재총화』의 기록에서 보듯 덕·재·근·감·연·탐 여섯 글자를 각 면에 적었다고 하는데, 권필·崔錫鼎(1646~1715)·임상덕의 기록에는 文·武·德·勳·軟·貪 여섯 글자를 새긴 육면체 주사위 세 개를 사용한다고 하였다.²¹⁾ 즐기는 사람에 따라 주사위의 글자를 달리하기도 하였던 모양이다. 또

주사위 대신 윤목이나 옷을 사용하기도 하였다. 윤목은 나무 막대기를 5각으로 깎아 각 면에 1부터 5까지의 수를 표시한 것을 사용하고, 옷은 옷놀이의 옷을 그대로 사용한다. 현전하는 종정도 놀이판은 모두 윤목으로 얻은 낫수(1~5)나 옷을 던져 얻은 낫(도·개·걸·옷·모)을 기준으로 작성된 것들이다.

18) 林象德, 『老村集』 卷4, 「從政圖說」, “戲者數人, 耦而坐, 握骰而迭擲焉, 旁一人按圖而司法焉.”

19) 연기향토박물관 編, 『승경도놀이』, 연기향토박물관, 2004, 25면.

20) 최두환, 앞의 1997 논문; 김광언, 앞의 2004 책.

21) 權鐸, 『石洲集』 外集 卷1, 「從政圖說」, “世之游閑者, 群居無事, 則聯數幅之紙, 列敘官班爵秩, 而附以升降黜陟之法, 削木爲六面, 刻德勳文武貪軟六字於其面, 如此者凡三顆.”
崔錫鼎, 『明谷集』 卷8, 「從政圖序」, “骰子凡三介立方形, 四面分書德文武勳, 上下二面, 書貪軟. 畫紙爲局, 列書官職名品從政式例, 右手持骰子而擲於板, 視其輪面高下, 依圖行.”
林象德, 『老村集』 卷4, 「從政圖說」, “削三寸之木, 上下四方若一者三顆, 是謂骰, 逐一面刻一字, 其爲字六曰德文武勳, 曰貪軟.”

놀이판은 가로 종이
에 격자를 만들고 그
안에 관직과 주사위의
숫자에 따라 이동할 칸
의 위치를 기입하여 만
드는데, 종이의 크기와
칸의 수는 제작자에 따
라 제각각이지만 놀이
가 지루해지거나 싱거
워지지 않으려면 칸의
수를 적당하게 조절해



33909

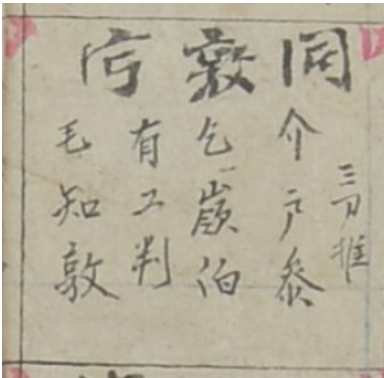
〈그림 3〉 종정도 놀이용 윤목(국립민속박물관 소장)

야 한다. 현재 국립민속박물관에 소장된 놀이판들을 보면 대체로 세로 길이가 1미터 내외(가로 길이는 보통 이보다 작지만, 가로로 더 길게 제작된 놀이판도 존재한다.)이고, 100~200칸으로 이루어진 것들이 가장 많다.²²⁾ 표준이라고 할 만한 것은 없지만 이규경이 “지금은 白江 李敬輿(1585~1657)와 明谷 崔錫鼎이 저술한 종정도 한 책이 세상에 간행되어 행해진다.”²³⁾라고 한 것을 보면, 조선 후기에는 이경여와 최석정이 제작한 것이 유명했던 듯하다.

종정도 놀이를 즐기는 방법은 놀이판은 물론 지방에 따라 차이가 조금씩 있다고 하나, 가장 일반적인 방식을 설명하자면 다음과 같다. 놀이자들은 먼저 주사위(혹은 윤목이나 옷)를 던져 ‘문과’ · ‘무과’ · ‘은일’ · ‘남행’ · ‘군졸’ 중 한 곳을 출발점으로 정한다. 놀이자들은 차례에 따라 주사위를 던져 얻은 숫자를 가지고 각 칸에 적힌 관직(칸)으로 이동한다. 출발점에 따라 거치게 되는 벼슬의 경로가 다르며, 최종적으로 문과는 領議政(놀이판에 따라 奉朝賀인 경우도 있다.), 무과는 都元帥에

22) 김봉수, 앞의 2011 논문, 84~85면.

23) 李圭景, 『五洲衍文長箋散稿』, 「戲具辨證說」, “今則李白江景輿崔明谷錫鼎所著從政圖一冊, 行于世.” 최석정의 「從政圖序」를 보면 이 이경여 · 최석정판 종정도의 내력을 알 수 있다. 최석정에 따르면 이경여가 제작한 종정도 놀이판은 그 당시에 白江板이라 일컬어졌는데, 그가 1702년(숙종28) 冬杪에 鎭川에 머물며 자신을 따르는 후학들이 조정의 관제에 대해 전혀 모르는 것을 보고 이 백강판을 가져다 수정하고 책자로 만들어 후학들에게 익히게 하였다고 한다. IV장에서 후술하도록 한다.



〈그림 4〉 종정도 놀이판의 일부
(慶州 伊助 崔氏·龍山書院 소장)

이른 후 致仕에 해당하는 숫수를 얻으면 승리한다. 각 칸에는 주사위의 숫수에 따른 승진뿐만 아니라 관직의 강등이나 ‘推考’·‘禁府’·‘罷職’·‘流配’·‘賜藥’ 등의 형벌이 적혀 있기도 하다. 예를 들어 설명하자면 〈그림 4〉는 종정도 놀이판의 ‘同敦寧(동돈녕부사)’에 해당하는 칸인데, 이 자리에 왔을 때 옷을 던져 개가 나올 경우 戶參(호조참판), 걸이 나올 경우 嶺伯(경상도관찰사), 옷이 나올 경우 工判(공조판서), 모가 나올 경우 知敦(지돈녕부사)로 이동하고, 도가 한 번 나왔을 경우는 그 자리에서

대기하지만 도가 연속으로 세 번 나오면 推考로 이동하는 벌칙을 받도록 되어 있다. 대체로 벼슬이 높아질수록 승진 조건이 까다로워지고, ‘사약’의 형벌을 받으면 놀이에서 탈락하게 되는데 단번에 사약을 받게 되는 경우는 없고 여러 차례 좋지 않은 숫수를 얻으면 사약을 받도록 되어 있다.

놀이판에 따라 특정 관직(칸)으로 이동하면 그 관직의 특성을 반영한 규칙이 설정되어 있는 경우도 있다. 이를테면 兩司法이라 하여, 司憲府나 司諫院의 관직을 얻은 경우 그 자리의 사람이 주사위를 굴러 미리 정해놓은 수를 얻으면 그가 지정한 상대방의 말은 움직이지 못한다. 상대방은 주사위를 굴러 미리 지정된 수를 얻어야 다른 자리로 이동할 수 있다. 이는 사헌부와 사간원이 갖고 있었던 諫言과 彈劾을 통한 견제의 기능을 반영한 것이다. 온양민속박물관에 소장되어 있는 종정도 놀이판 중에는 무려 45가지의 규칙이 설정되어 있는 것도 있다.²⁴⁾

이상에서 살펴본 바와 같이 종정도 놀이는 조선 초엽에 시작된 놀이임에도 도구의 구성(말, 주사위, 놀이판)이나 놀이의 진행 방식이 현대의 말판놀이와 비교해보아도 크게 다를 것이 없다. 특히 그 규칙을 살펴보면 실제 관직의 특성을 반영한 규칙을 설정하여 놀이가 단조로워지는 것을 방지하기도 하고,²⁵⁾ 높은 관직으로 올라갈수록 승진을 어렵게 설정하거나 한 번 좋지 않은 숫수를 얻었다고 놀이에서

24) 최두환, 앞의 1997 논문, 195면.

25) 이는 놀이자에게 실제 벼슬살이를 하는 듯한 느낌을 주어 몰입감을 높이는 효과도 있을 것이다.

탈락하는 일이 일어나지 않도록 설정하여 놀이의 난이도를 조절하고 역전의 가능성이 차단되는 것을 방지하고 있다. 놀이의 재미를 위해 고심한 흔적들을 놀이의 곳곳에서 발견할 수 있는 것이다. 종정도 놀이는 또 다른 우리의 전통 말판놀이인 윷놀이와는 달리 즐기는 사람들이 거의 없어졌지만 놀이로서의 짜임새나 재미는 그에 못지않은, 우리 조상들의 지혜가 담긴 놀이라고 할 수 있을 것이다.

III. 從政圖 놀이의 향유

조선시대의 문헌 곳곳에는 종정도 놀이를 즐겼다는 기록이 남아있다. 『朝鮮王朝實錄』이나 『承政院日記』 같은 국가의 공식 기록물에서도 종정도 놀이에 대한 기록들을 발견할 수 있다. 『成宗實錄』에는 成宗은 1479년 交年會에서 신하들에게 술에 취해 자지 말고 帑錢을 걸고 종정도 놀이를 즐길 것을 권하였다는 기록이 있다. 성종의 권유에 金升卿(1430~1493) 등은 밤새 종정도 놀이를 즐기고 새벽 복을 친 뒤에야 대궐을 나왔다고 한다.²⁶⁾ 종정도 놀이는 이 시기에 이미 왕도 알고 권할 만큼 보편적인 놀이였던 듯하다. 光海君 때 知中樞府事를 지낸 閔仁伯(1552~1626)은 弘文館의 관원들이 모이면 글은 읽지 않고 바둑을 두거나 종정도 놀이만 한다고 탄식한 것을 보면,²⁷⁾ 대궐에서 종정도 놀이를 흔히 즐겼던 것으로 보인다.

조선의 왕 중 특이하게도 英祖는 신하들과 대화할 때 종종 종정도 놀이를 비유로 들곤 했다. 영조는 1752년(영조28) 장남 孝章世子の 嬪 孝純王后(1715~1751)의 入廟 奉安祭의 祭文을 지을 때 “神의 이치와 사람의 마음이 기쁨과 감동으로 교차하여 지난 일을 돌이켜 생각하니 갑절이나 서글픈 마음이 든다.[神理人情 喜感交集 追惟往昔 一倍愴然]”라는 구절을 지었는데, 여기에서 “갑절이나 서글픈 마음이 든다.”라는 말을 흡족하게 여기며 “마치 종정도 놀이에서 주사위를 던질 때 네 귀퉁이를 보건대 모두 쓸 만한 경우와 같다.”라고 한 바 있다.²⁸⁾ 또 1757년(영조33)에 副校

26) 『成宗實錄』 10年 10月 24日.

27) 閔仁伯, 『荅泉集』 卷5, 「記聞」, “弘文館, 乃進講論思, 輔養君德之地, 不可有戲侮之事. 故平時只存投壺, 以其禮器也. 光海已未歲, 體常靡寧, 不御經筵. 玉署之官, 夜入直宿, 闕門開則即歸其家, 若因事一會, 則或擲從政圖, 或着棋, 一不聞讀書聲. 玉堂如此, 朝廷事因可類推也, 可慨也.”

理 南泰著(1709~1774)와 대화할 때는 들뜨고 조금한 마음을 갖는 것을 경계하며 “部の 參奉부터 이미 생각이 大匡輔國崇祿大夫에 있는 것이 종정도 놀이와 같으니, 某處에서 모처에 이르는 데 어찌 들뜬 마음이 없겠는가.”라며 들뜬 마음에 일을 서두르고 선부른 기대를 갖는 것을 종정도 놀이를 들어 비유하기도 하였다.²⁹⁾ 그 외에도 1765년(영조41) 5월 19일에는 永興府使로 있던 朴相德(1724~?)을 漢城府判尹에 임명하고 즉시 직임을 맡아 살피도록 명하며 “영흥부사에서 판윤에 이른 것은 종정도 놀이의 査兒에 비하면 낫다고 할 수 있는데, 승강이가 지나치다.”³⁰⁾라고 하기도 하였다. 종정도 놀이의 ‘사아’란 것의 정확한 의미는 알기 어려우나, 아마도 종정도 놀이에서 통용되는 승진 규칙을 두고 한 말일 터이다.³¹⁾ 이처럼 영조는 신하들과 대화할 때 종종 종정도 놀이의 진행 방식과 규칙을 비유로 들곤 했다. 이 비유들은 현재로서 의미를 정확하게 알기 어려운 부분도 있지만, 그가 종정도 놀이에 대한 이해도가 높았음을 알 수 있다. 기록이 남아있지는 않지만 영조도 정무를 돌보는 여가에 종정도 놀이를 즐기곤 했던 것이 아닌가 추측해 볼 수 있다.

그 외에도 『조선왕조실록』에는 종정도 놀이 자리에서 일어난 사건들도 기록되어 있다. 1595년(선조28) 7월에 淸州에 사는 學生 李成男·姜孝男·申汝沃·韓淡·李景詳 등이 강효남의 집에 모여 술을 마시며 종정도 놀이를 즐겼는데, 이웃에 사는

28) 『承政院日記』英祖 28年 11月 10日, “又命書曰: ‘神理人情, 喜感交集, 追惟往昔, 一倍愴然.’ 上喟然又笑曰: ‘一倍愴然一句, 正若從政圖擲子, 四隅觀之, 皆可用也.’”

『承政院日記』英祖 28年 11月 11日, “上又笑曰: ‘彼一倍愴然一句, 昨日所謂若從政圖擲子, 四隅觀之, 皆可用也.’”

29) 『承政院日記』英祖 33年 8月 6日, “上曰: ‘予近則無浮念矣.’ 泰著曰: ‘浮念, 衆民則不自覺, 而能攝心, 然後無浮念矣.’ 上曰: ‘浮燥之念, 蓋難矣, 自部參奉, 念已在於大匡, 如從政圖矣, 自某至某之時, 豈無浮念乎? 如此之人, 則以此爲勝事矣.’”

30) 『承政院日記』英祖 41年 5月 19日, “上曰: ‘永興至判尹, 比於從政圖查兒, 則可謂上矣, 其所擲捥過矣. 然則前吏判申晦, 特除判義禁邀來乃可乎? 人未可知也. 判尹爲松都時, 病甚難矣, 今爲八座, 眞命也.’”

31) 이 외에도 『承政院日記』에서 영조와 신하들의 대화에서 종정도 놀이가 언급된 사례를 몇 건 더 발견할 수 있다.

『承政院日記』英祖 29年 1月 14日, “上曰: ‘頃亦言之, 臺監入來, 使之起立, 則曾經侍從者不起, 是則非矣.’ 尙星曰: ‘從政圖亦有漆門之法矣.’”

『承政院日記』英祖 30年 10月 3日, “上曰: ‘陣法如從政圖雜技者然, 各廳置一板, 則自然目習而能之矣.’”

郭希貞·郭應水가 이를 역모를 꾸민다고 고발한 일이 있었다. 선조는 義禁府에 조사하도록 하였으나 한 달에 가까운 조사 기간 동안 역모로 간주할 만한 증거를 찾아내지 못했다. 이성남만 평소 妖言으로 백성들을 현혹시켰다 하여 刑問을 받았으나, 끝내 무죄가 밝혀져 석방되었다.³²⁾ 1623년(인조1)에는 李薰·李菥 형제를 定配하였는데, 이는 그들이 일전에 종정도 놀이를 하는 자리에서 만난 같은 마을 사람 李顯慶과 말씨름을 하다가 원한을 품고 옥사를 일으켜 이현경을 죽게 만들었기 때문이었다.³³⁾ 이러한 사건들은 비록 종정도 놀이가 사건과 직접적인 연관이 있지는 않지만 전국 여기저기에서 종정도 놀이판이 벌어지곤 했다는 사실을 알 수 있다.

국가의 공식 기록물 외에 개인의 일기에서도 종정도 놀이에 대한 기록을 발견할 수 있다. 그 사례 중 하나로 1545년(명종1) 乙巳土禍로 星州에 유배되어 유배지에서 생을 마친 李文樞(1494~1567)의 『默齋日記』를 들 수 있다. 조카손자 李玄培(1514~1595)가 종정도 놀이판을 가지고 있는 것을 꾸짖었다거나,³⁴⁾ 開寧縣監 宋應秀가 찾아와 장기알과 종정도의 윤목에 글씨를 써 달라고 부탁하기에 써 주었다거나,³⁵⁾ 黃耆老(1521~?)·權應仁(1517~?)과 함께 종정도 놀이를 즐겼다는 기록이 있다.³⁶⁾³⁷⁾ 이처럼 종정도 놀이는 유배지에서의 소일거리가 되기도 하였거니와, 심지어 전쟁 중에도 즐긴 기록도 발견할 수 있다. 기존의 연구를 통해 알려졌듯 이순신도 전쟁이 소강 국면에 들어갔을 때 손님들과 부하들과 함께 종정도 놀이를 즐기곤 하였다. 『난중일기』에는 종정도 놀이에 관한 기록이 총 7회 보이며,³⁸⁾ 왜군과 싸울 戰船을 완비한 상태에서 악천후로 활쏘기를 할 수 없을 때 주로 즐기곤 하였

32) 『宣祖實錄』 28年 11月 1日·8日·9日·10日·12日·13日·18日·20日·21日·23日·24日·25日·26日·30日, 12月 1日·6日.

33) 『仁祖實錄』 1年 閏10月 22日.

34) 李文樞, 『默齋日記』 壬子年(1552) 5月 3日, “兩兒習文. 老成畜從政圖, 吾叱之.”

35) 李文樞, 『默齋日記』 丁巳年(1557) 4月 29日, “開寧宋應秀來見, 久敘舊意. 持將棋二件求書, 書之以還, 從政圖輪木亦求書, 書與之.”

36) 李文樞, 『默齋日記』 戊午年(1558) 7月 29日, “午上南亭, 與鮐叟着將棋. 權應仁亦來, 共着從政圖.”

37) 국립민속박물관 編, 앞의 2004 책과 이를 참고한 류정월, 앞의 2010 논문에는 『목재일기』에 놀이에서 골짜를 한 사람의 눈가에 먹칠하며 놀았다는 내용이 있다고 하였는데, 이는 『瑣尾錄』의 기록과 혼동한 듯하다.

38) 李舜臣, 『亂中日記』 甲午年(1594) 5月 14日·21日·24日, 6月 4日, 丙申年(1596) 3月 21日, 5月 27日.

다.³⁹⁾ 임진왜란 때 長水·洪州·林川·靈巖·平康 등지를 떠돌며 피난 생활을 한 吳希文(1539~1613)이 남긴 일기 『瑣尾錄』에서도 종정도 놀이를 즐겼다는 기록을 발견할 수 있다. 오희문은 한양을 떠나 1592년 10월부터 洪州에서 머물러 지냈는데, 이때 마을 소년들과 종정도 놀이를 즐겼다는 기록이 있다.⁴⁰⁾ 또 그는 임진왜란이 발발하기 이전부터 영암에 내려가 거처하던 모친 固城南氏의 안부를 살피고자 1593년 6월부터 임천에서 피난 생활을 하면서 이듬해 2월 모친을 泰仁으로 모시기 전까지 영암을 왕래하였다. 그는 영암에 머무는 동안 月出山의 道岬寺와 산 아래에 있는 羅州林氏 집안의 누정인 邀月堂에서 종정도 놀이와 雙陸, 활쏘기를 즐기곤 하였다.⁴¹⁾ 그중 특히 1592년 11월 29일 일기에 “尹民獻과 金克, 마을 소년들이 모두 모여 종정도 놀이를 했다. 꼴찌를 한 자는 먹으로 두 눈을 그려서 웃음거리로 삼기로 하였다.”⁴²⁾라고 적은 것은 짧은 서술이긴 하지만 피난 생활 중의 일기라고는 생각할 수 없을 만큼 유쾌함이 묻어난다. 이들은 유배 생활의 지루함은 물론 전쟁 중의 陣中 생활과 피난 생활에서 오는 불안함과 시름까지도 종정도 놀이를 즐기며 달랜 것이다.

또 趙克善(1595~1658)이 1609년(광해군1)부터 1623년(인조1)까지 충청도 德山에서 생활하며 남긴 일기인 『忍齋日錄』에서도 종정도 놀이에 대한 기록을 발견할 수 있다. 흥미로운 점은 『인재일록』에 종정도 놀이를 즐겼다는 기록이 무려 32건이나 존재한다는 점이다.⁴³⁾ 특히 1614년(광해군6) 5월부터 1615년(광해군7) 12월에 이르는 약 20개월의 기간 동안 24회가 기록되어 있다. 이는 평균적으로 따져보면 한 달에 1회를 넘는 숫자이다. 기록들의 면면을 살펴보면 종일 종정도 놀이를 즐기다 저녁때가 되어서 집에 돌아오는 정도는 예사로운 일이었다. “어제 內洞의 벗들

39) 진윤수·최대현·안진규, 위의 2006 논문, 17~18면.

40) 吳希文, 『瑣尾錄』 卷1, 「壬辰南行日錄」 11월 29일.

41) 吳希文, 『瑣尾錄』 卷2, 「癸巳日錄」 7월 22일, 8월 6일.

吳希文, 『瑣尾錄』 卷3, 「甲午日錄」 1월 6일, 1월 12일.

42) 吳希文, 『瑣尾錄』 卷1, 「壬辰南行日錄」 11월 29일, “尹民獻·金克及洞內諸少年咸會, 手擲從政圖, 居末者以墨畫兩眼, 以爲戲笑之資.”

43) 趙克善, 『忍齋日錄』 癸丑年(1613) 9월 16일, 甲寅年(1614) 5월 1일·4일·22일, 9월 30일, 12월 28일, 乙卯年(1615) 1월 6일, 2월 26일·27일, 3월 13일·22일·30일, 4월 21일·22일·28일, 5월 15일, 6월 4일·19일·27일, 7월 5일·9일·12일, 8월 9일·12일, 12월 16일, 己未年(1619) 10월 7일, 11월 2일, 庚申年(1620) 1월 28일, 2월 16일·17일·20일, 6월 22일.

과 밤새 이야기하며 軟泡會를 갖기로 약속하였는데, 저녁을 먹은 뒤 德爾 형제, 仲潤·得之가 형님 두 분과 올라갔다. 날이 이미 어두워지고 비가 한바탕 지나가고 그쳤으므로 朴郎과 함께 따라갔다. 書堂에 이르자 중들이 우리를 도적 떼로 오인하고 놀라 흩어졌으니 우스운 일이었다. 중에게 횃불을 들게 하고 歸義菴에 이르러, 종정도 놀이를 하거나 마음껏 이야기를 나누다가 밤이 깊은 뒤에 잠들었다.”⁴⁴⁾라든가, “(書堂에 가보니) 德爾·得之·君聘·得雲과 鄭彥逸이 와서 모여 있었는데 각자 과일이나 닭 한 마리를 가져왔으니, 종정도 놀이를 하고 놀며 밤새도록 먹었다.”⁴⁵⁾라는 기록처럼 밤늦게까지 혹은 밤새도록 종정도 놀이를 즐긴 적도 있었다. 밤낮을 가리지 않고 종정도 놀이를 즐긴 것이다. 조선시대에 종정도 놀이를 즐긴 사람들이 모두 기록을 남기지는 않았겠지만, 남아있는 기록만 놓고 따져본다면 조극선은 조선시대 전체를 통틀어 종정도 놀이에 가장 깊이 빠졌던 인물이라고 할 수 있을 것이다.

종정도 놀이의 향유는 구한말까지도 계속되었다. 19세기 말 원산·부산·제물포 등 개항장에서 활동했던 풍속화가 箕山 金俊根(?~?)은 조선의 풍속 중 놀이를 소재로 한 작품도 다수 남겼다. 그의 작품에는 씨름·윷놀이·골패·투전·널뛰기·그네뛰



〈그림 5〉箕山 金俊根, 「종경도 치는 모양」

- 44) 趙克善, 『忍齋日錄』 卷3, 己未年(1619) 10月 7日, “昨與內洞諸友, 約夜話軟泡. 夕食後, 德爾兄弟·仲潤·得之與二兄上來. 時已昏黑, 過雨一場而止, 乃與朴郎從行. 至書堂, 僧輩誤認爲賊, 驚動散亂, 可笑. 使僧舉火, 至歸義菴, 擲從政圖, 或浪話, 夜分乃宿.”
- 45) 趙克善, 『忍齋日錄』 卷3, 己未年(1619) 11月 2日, “自內洞返, 則德爾·得之等會于書堂而見報, 故二兄上來. 將行, 又送僧至, 乃持實果若干. 往則德爾·得之·君聘·得雲及鄭彥逸等來會而各持實果若干或鷄一首, 擲從政圖以戲而且喫終夜.”

기 등 갖가지 우리 민속놀이가 그려져 있는데, 그중 「종경도 치는 모양」이라는 종정도 놀이를 소재로 한 작품도 있다. 구한말까지도 종정도 놀이가 조선을 대표하는 놀이 중 하나로서 자리하고 있었다는 의미일 터이다. 작품 속에는 도포를 입고 놀이판 주위에 둘러앉아 종정도 놀이를 즐기고 있는 다섯 사람이 그려져 있다. 자신의 차례가 된 사람이 윤목을 한 손에 들고 막 굴리려는 참이다. 어떤 낫수가 나올지 지켜보는 이들은 입에 장죽을 물고 있기도 하고 가만히 무릎에 손을 얹고 지켜보기도 하는 등 각양각색이다.

이상에서 검토한 자료들을 종합해 보면 종정도 놀이는 조선 초에 만들어진 이래 조선시대 내내 향유되었다고 할 수 있다. 이렇게 애호를 받던 종정도 놀이도 근대에 들어 점점 인기를 잃게 된다. 종정도 놀이가 인기를 잃은 것은 무엇보다도 과거제가 폐지되고 관제가 개편됨에 따라 이를 본떠 만든 종정도 놀이도 사람들에게 더 이상 흥미를 유발하지 못하게 되었기 때문일 것이다. 경상북도 봉화군 법전리의 顧庵姜鏹(?~?) 후손가에 소장된 종정도 놀이판의 뒷면에는 강임이 日帝強占期인 1920년에 쓴 題辭가 남아있는데, 여기에서 이러한 사정을 엿볼 수 있다.

아! 이것은 우리 조선에서 벼슬을 만들고 직분을 나눈 대략이다. 대체로 列聖들이 나누고 만든 것이 내직이 800개, 외직이 300여 개인데, 이것은 어린아이들이 목은해를 넘기고 새해를 맞이할 때 가지고 노는 도구이므로 많이 줄여서 종이 한 장에 나열한 것이니, 형편상 작은 것을 들어 큰 것을 미룰 수밖에 없어 그렇게 한 것이다. 언제 처음 시작된 것인지 알 수는 없지만, 요컨대 우리 父老들의 당시에는 항상 종사하던 벼슬들이었니, 그때는 어찌 어린아이들도 이 놀이를 버려두었겠는가.

그렇긴 하지만 어찌 이와 같을 뿐이겠는가. 불행히도 근래에는 오랑캐가 천하를 훔쳐 차지하여 중국은 망하고 민생은 도탄에 빠졌으니, 列聖들이 나누고 만든 官制가 자연히 사라졌다. 하늘에서 자취도 없이 쓸려갔다는 것이 어찌 다른 때이겠는가. 그렇다면 어린아이들이 참으로 어디에서 그것이 조선 관제의 대략임을 알고 또한 어디에서 父老들이 종사하던 벼슬임을 알겠는가. 이것이 내가 잠 깨어 탄식하고 흐느끼며 그 시절을 노닐기를 반복해마지않는 까닭이니, 孔子께서 나는 그 禮를 아낀다고 한 것이 바로 이를 말한 것이다. 소략하다 여겨 소홀히 하지 말지어다.

경신년(1920) 정월 上浣에 顧翁이 쓰다.⁴⁶⁾

강임은 자신들보다 윗세대가 살던 때에는 종정도 놀이판에서 볼 수 있는 관직들이 당시의 실제 관직들과 일치하였으므로 어른들은 물론 아직 벼슬길에 나아가지 않은 어린아이들도 종정도 놀이를 즐겼다고 말하고 있다. 어린아이가 과거를 통해 관직에 나아간 어른들을 보며 종정도 놀이를 즐기므로써 관제에 대한 이해도를 높이고 장래의 관직 진출에 대한 꿈을 키울 수 있었다는 말이다. 하지만 그가 이 글을 적은 1920년의 시점에는 이미 과거시험이 폐지되고 관제도 개편되었으며 조선 왕조도 일본에 병합되어 멸망해버렸다. 종정도 놀이는 이제 현실을 반영하지 못하는 놀이가 되어버린 것이다. 그는 현재의 아이들은 종정도 놀이판을 보아도 그것이 우리 조선의 관제이며 우리 조상들이 종사했던 벼슬임을 알지 못하게 되어버렸다며 한탄스럽고 서글픈 마음을 토로하고 있다. 그리고 그는 종정도 놀이판에 적힌 관직들이 이미 현실에서는 없어졌지만, 매월 초하루마다 太廟에 告由하며 희생양을 바치던 告朔의 예식이 폐지되었음에도 희생양은 매달 그대로 잡도록 두어 사람들이 곡식의 예식이란 것이 있었다는 것을 기억하게 하고자 한 孔子처럼⁴⁷⁾ 조선의 관제가 어떠했는지가 후세에 전해지기를 바라는 마음으로 종정도 놀이를 계속 즐긴다며, 자손들에게 종정도 놀이판을 잘 보관하라고 당부하고 있다.

강임처럼 20세기에 들어서도 종정도 놀이를 즐긴 사람이 있었다는 데서 알 수 있듯이, 과거제도가 폐지되었다고 해서 종정도 놀이가 즉시 사람들에게 잊힌 것은 아니었다. 종정도 놀이는 20세기에 들어서도 꽤 오랫동안 생명력을 유지하고 있었다. 1930년 朝鮮總督府에서 실시한 조사에 따르면 전국 225개 지역 가운데 132개 지역에서 종정도 놀이를 즐기고 있었으며 70개 지역에서는 정월에 주로 즐기고 있었다고 한다.⁴⁸⁾ 이때까지만 해도 설날에 즐기는 놀이로서 상당한 인기를 유지하고

46) 姜鑑, 「題從政圖後」, 1920년 강임 陞卿圖, “嗚呼! 此我鮮設官分職之大略也. 蓋自列聖所分設者, 凡內爲八百, 外爲三百有餘, 而此則爲少兒輩獻發遊戲之具, 故殆略之, 於一紙鋪排, 其勢固不得不舉其小而推其大爲然也. 雖未知昉於何時, 然要之, 惟我先父老, 當時亦皆未始不從事者也, 少兒輩顧安所闕然於其時哉? 雖然, 寧獨如此而已乎? 不幸比來, 蠻夷竊據, 赤縣陸沈, 民生塗炭, 則列聖之所分設, 自然以蔑矣. 太空之掃蕩無迹, 何以異時哉? 然則少兒輩固何從而知其爲大略, 亦何從而知其爲先父老之所從事哉? 此吾所以寤嘆歔歔而即使遊戲其時, 反覆不已. 孔子之所我愛其禮, 正謂此也. 其無以爲略而忽之哉! 歲庚申元月上浣顧翁書.”

47) 『論語』, 「八佾」, “子貢欲去告朔之餼羊, 子曰: ‘賜也, 爾愛其羊? 我愛其禮.’”

48) 국립민속박물관 編, 앞의 2004 책, 414면.

있었다는 의미이다. 이즈음의 東亞日報에 실린 기사들을 열람해 보면 종정도 놀이가 인기를 잃어가는 과정을 살필 수 있다.

동아일보 1926년 2월 10일자에는 동아일보사의 東萊支局에서 從政圖大會를 개최한다는 기사가 게재되어 있다. 음력 1월 3일 오후 1시부터 개최되며 참가비는 1원 50전, 남녀를 불문하고 40명을 모집하니 참가를 원하는 사람은 전날 정오까지 동래지국에 신청하라는 내용이다.⁴⁹⁾ 종정도 놀이가 신문사에서 설날 행사로 대회를 열 정도로 대중적인 인기가 있었음을 알 수 있다.

1929년 2월 3일자에는 종정도 놀이로 인해 발생한 폭행 사건에 대한 기사가 실려 있다. 이해 1월 순창군에 사는 이용주란 사람이 이웃 김두삼 등 10여 명이 돈을 걸고 종정도 놀이를 하는 것을 두 차례 경찰서에 밀고하였고, 김두삼 등은 1인당 20원~50원의 벌금형을 받게 되었다고 한다. 화가 난 김두삼 등과 그 가족들은 1월 30일 순창군내 시장에 모여 이용주에게 달려들어 뺨을 때리고 물을 뿌리는 등 폭행을 저질렀다고 한다.⁵⁰⁾ 폭행을 당한 피해자가 안타깝긴 하지만, 어쨌거나 종정도 놀이가 성인 여러 사람이 모여 즐길 정도의 인기는 유지하고 있었음을 알 수 있다.

이처럼 1920년대 말까지 인기를 어느 정도 유지하고 있던 종정도 놀이였으나, 불과 10년 뒤인 1939년 1월 10일자에 실린 기사는 분위기가 전혀 다르다. 해당 기사는 잊혀가는 우리의 민속놀이를 부활시켜야 한다는 내용으로 “옛날부터 조선에 있던 조선의 여러 가지 오락물이 우리 아버지 시대에서 끝이고 없어져 가는 것은 여간 큰 유감이 아닙니다. 조선의 재래 오락물은 오락물대로 전승해서 남길 것이 있고 추장할 것이 있으므로 될 수만 있으면 이것을 다시 살려둘 생각도 가지고 있어 금년 일년 동안에 힘이 미치는 대로 이 여러 가지를 구체적으로 만들어 보고자 하면서 장차 조사도 하고 생각도 해보겠지만 우선 흐릿하게 남은 기억에서 집안 어른들이 재미있게 노시던 것을 옆에서 보던 기억을 따라 몇 가지 이름만이라도 적어볼까 합니다. ……”라고 시작하고 있으며, 잊혀가는 민속놀이의 사례로 拾牌·종정도·쌍

49) 『東亞日報』 1926년 2월 10일, 4면 9段, 「本報支局에서 紙鳶大會開催舊二日, 東萊에서/從政圖大會」.

50) 『東亞日報』 1929년 2월 3일, 5면 6段, 「密告者를 亂打한 後 洞民은 絶交決議, 賊反荷杖의 賭博軍」.

록 등을 거론하며 놀이 방법을 간단하게 소개하고 있다.⁵¹⁾ 종정도 등의 놀이는 이 시기에 이미 부모 세대나 즐기던 것이 되고 현세대는 직접 즐겨본 적이 없는 놀이가 되었음을 알 수 있다. 이전부터 종정도 놀이를 즐기던 세대가 이 무렵에 소멸하면서 종정도 놀이도 생명력을 다한 것으로 보인다.

IV. 從政圖 놀이를 소재로 한 詩文들

前章에서는 조선시대 문헌에 보이는 종정도 놀이에 대한 기록들을 검토하였다. 종정도 놀이는 조선시대 동안 궁정에서부터 시골 벽지까지 전국의 이들에게 향유되며, 그들의 무료한 일상에 즐거움을 주기도 하고 때로는 시름과 불안을 잊게 해주기도 하였음을 알 수 있다. 종정도 놀이는 조선시대 동안 우리 선조들과 희비애환을 함께한 놀이였다고 하겠다.

이상에서 살핀 기록들은 종정도 놀이가 조선시대 내내 널리 향유되었다는 확실한 증거일 터이지만, 대부분 기록이 단편적이거나 건조한 탓에 그들이 종정도 놀이를 즐기며 어떤 사유를 했는지는 살펴보기 어렵다. 그런 의미에서 주목해야 할 자료들이 종정도 놀이를 소재로 지은 詩文들이다. 우리 선조들이 종정도 놀이를 즐기며 형성한 사유나 종정도 놀이에 대해 가지고 있던 인식 등이 담겨 있기 때문이다.

종정도 놀이를 소재로 한 시문들은 다음 표와 같다. 물론 필자가 확인하지 못한 작품들도 있을 터이지만, 우선 현재까지 확인한 작품들만을 제시해둔다. 우선 詩와 散文으로 분류하고, 작가의 생년 순으로 배열하였다.

51) 『東亞日報』 1939年 1月 10日, 5面 1段, 「부활시킬 수 있는 조선가정의 놀음-승경도 쌍륙은 꼭 살리고 싶어」.

〈표 1〉 종정도 놀이를 소재로 창작된 시문들

순번	작가(생몰년)	문체	제목	출전
①	俞好仁(1445~1494)	詩	「伯雲求從政圖詩」(2수)	『潘谿集』 卷2
②	車軾(1517~1575)	詩	「從政圖」	『五山說林草稿』
③	宋翼弼(1534~1599)	詩	「題從政圖」	『龜峯集』 卷11
④	高尚顏(1553~1623)	詩	「題從政圖」	『泰村集』 卷1
⑤	李廷龜(1564~1635)	詩	「金冠玉軒, 有閨堂大呼聲, 問之, 乃閨而吉·洪輝世方到, 共擲政圖, 戲占一絕寄示」	『月沙集』 卷15
⑥	金中淸(1567~1629)	詩	「題從政圖」	『苟全集』 卷1
⑦	李敬輿(1585~1657)	詩	「贈遲川二首(時遲川修從政圖)」(2수)	『白江集』 卷4
⑧	洪宇遠(1605~1687)	詩	「從政圖」	『南坡集』 卷1
⑨	金奭行(?~?, 英祖代)	詩	「戲從政圖」	『晚可齋稿』 冊1
⑩	崔永年(1856~1935)	詩	「勝景圖」 ⁵²⁾	『海東竹枝』
⑪	權韓(1569~1612)	說	「從政圖說」	『石洲集』 外集 卷1
⑫	崔錫鼎(1646~1715)	序	「從政圖序」	『明谷集』 卷8
⑬	林象德(1683~1719)	說	「從政圖說」	『老村集』 卷4
⑭	姜임(金+恁)(?~?, 일제강점기)	題辭	「題從政圖後」	1920년 강임 陞卿圖

총 14편의 시문을 확인하였다. 본고에서 모든 작품을 일일이 다루긴 어려울 듯하고, 종정도 놀이의 특성과 작가들이 종정도 놀이를 즐기며 얻은 느낌과 사유를 살펴볼 수 있는 작품을 위주로 검토하기로 한다. 다음은 ⑨金奭行의 「戲從政圖」이다. 김석행은 생몰년이 자세하지 않고 잘 알려지지 않은 인물인데, 그 작품은 다음과 같다.

봄비 갓 갠 따스한 봄날에
병든 이는 손님 만류하여 고상한 담소 나누네

52) ‘勝景’은 ‘陞卿’의 오표일 듯하나 우선은 원문을 따른다. 내용상으로도 종정도 놀이를 두고 지은 시가 맞다.

나무 주사위 세 개 던져 벼슬을 다투니
하얀 布衣 입은 이들 오늘은 모두 公卿이라네
春雨初晴春晝暖, 病夫留客笑談清.
三木投來爭品秩, 白衣今日盡公卿.⁵³⁾

종정도 놀이는 ‘놀이’이다. 여가에 즐거움으로써 무료함을 달래거나 즐거움을 얻는 것이다. 이 작품의 起句와 承句에는 김석행이 종정도 놀이를 즐기게 된 경위가 간단히 드러나 있다. 파스한 봄날에 비가 개어 봄을 즐기러 나갈 만하건만, 김석행은 병이 들어 외출을 하기 힘든 상태였다. 그래서 그는 모처럼 찾아온 손님들을 만류하여 고상한 담소를 나누고, 심심풀이로 종정도 놀이를 하게 되었다고 말하고 있다.

그렇다면 종정도 놀이의 ‘놀이로서의 재미’는 어디에 있는 것일까? 그것은 轉句와 結句에 드러나 있다. 한 가지는 ‘주사위를 던지는 행위’에서 오는 것이고, 다른 한 가지는 ‘布衣도 公卿이 되어볼 수 있다는 점’에서 오는 것이다. 종정도 놀이는 로제 카이와(Roger Caillois, 1913~1978)의 놀이 유형 분류에 따르는 운과 예측 불가능함에 기대는 놀이인 알레아(Alea)와 허구적인 하나의 닫힌 세계를 일시적으로 받아들이는 것을 기반으로 하는 놀이인 미미크리(Mimicry)의 성격이 결합되어 있다고 할 수 있다.⁵⁴⁾

종정도 놀이에서 승패는 놀이자의 전략이 개입될 여지 없이 오로지 주사위를 굴러 얻은 결과에 의해 결정되며, 주사위는 개인이 노력한다고 해서 원하는 갯수를 얻을 수 있는 것이 아니라 오로지 운에 따른 결과를 가져온다. 실력이 아닌 운에 의해 결정된다는 점이 허무하게 느껴질 수도 있지만, 이 불확정성이 바로 종정도 놀이의 재미있는 지점이다. 놀이자의 숙련 여부에 관계 없이 매번 다른 결과를 얻을 수 있기 때문이다. 또 놀이자는 종정도 놀이를 하면서 일시적으로 허구적인 세계를 받아들이고 몰입한다. 자신을 가상의 벼슬아치 한 사람으로, 놀이판을 가상의 조정으로 상상한다. 실제로는 말이 놀이판 위의 자리를 오가는 것일 뿐이지만 놀이를 하는 동안 자신이 都元帥나 領議政이었다고 상상하게 된다. 이런 속성이 종정도 놀이의 재미 요소 중 하나로, 자신이 겪어보지 못한 벼슬살이를 하는 느낌을 받

53) 金奭行, 『晩可齋集』 卷1, 「戲從政圖」.

54) 류정월, 위의 2010 논문, 367~370면 참조.

수 있는 것이다. 이 작품은 일견 평이하고 담담해 보이지만 종정도 놀이의 ‘놀이’로서의 속성을 간결하면서도 정확하게 포착하고 있다고 하겠다.

한편 종정도 놀이는 이 두 가지 요소 덕에 재미가 있지만, 이는 어디까지나 ‘가상 체험의 놀이’이다. 놀이자는 주사위를 굴리는 손쉬운 행위를 통해 현실에서는 몇십년이 걸려도 얻을까 말까 한 높은 벼슬도 금방 얻을 수 있다. 놀이를 하는 동안에는 주사위를 몇 번 굴려 도원수도 되고 영의정도 되며 승승장구하지만, 이는 현실이 아니다. 놀이가 끝나는 동시에 가상 체험도 끝나고, 놀이자는 비로소 현실로 돌아오게 된다.

인간 세상 功名을 종이 위에서 다투니
벼슬길의 부침 또한 분명하다네
조밥이 익기 전에 외치는 소리 끊어지니
흡사 邯鄲之夢 한 번 깬 듯하여라
人世功名紙上爭, 宦道翻覆亦分明.
黃粱未熟呼聲絕, 恰似邯鄲一夢驚.⁵⁵⁾

④高尙顔의 「題從政圖」로, 종정도 놀이의 이러한 속성을 잘 표현하였다. 전구와 절구의 조밥[黃粱]이 아직 익지 않았다는 것은 唐나라 沈既濟(750~800)의 『枕中記』의 줄거리를 끌어다 쓴 것이다. 불우한 신세를 한탄하던 書生이 邯鄲의 객점에서 어느 道士가 준 베개를 베고 꿈속에서 온갖 부귀영화를 누리지만, 꿈에서 깨어나고 나니 솥에 었힌 조밥이 채 익지도 않은 짧은 순간의 일이었다. 서생은 이 일을 통해 부귀영화를 좇는 인생이 허무한 것임을 깨달았다고 한다. 외치는 소리란, 종정도 놀이에서 주사위를 던질 때 외치던 소리를 말한다.

고상안이 종정도 놀이를 즐기며 놀이판 위에서 치열하게 출세를 다투는 동안에는, 마치 벼슬길에서의 浮沈을 몸소 다 겪는 것만 같았다. 그러나 놀이가 끝나고 나자 놀이판에서 얻은 영화는 마치 한단의 객점에서 잠깐 든 잠에서 깬 것처럼 한순간에 사라지고 없었다. 고상안의 마음속에는 그제야 허탈감이 몰려왔다. 놀이판 위에서 출세를 위해 아득바득 다투던 일은 참으로 부질없는 일이었음을 깨닫게

55) 高尙顔, 『泰村集』 卷1, 「題從政圖」.

되었다.

중정도 놀이판 위에서의 경쟁이 공허한 일이었음을 깨닫는 데에서 한 걸음 더 나아가, 중정도 놀이에서 현실의 벼슬길에 대한 깨달음을 얻은 문인들도 있었다.

병신년(1596)에 호남에서 객살이를 할 때 하루는 우연히 들에 있는 정자에 걸여 나갔는데, 손 몇 사람이 이 놀이를 하는 중이었다. 내가 곁에서 잘 살펴보니, 벼슬이 높아져 귀해지는 사람도 있고 벼슬이 낮아져 천해지는 사람도 있었으며, 처음에는 쫓겨났다가 끝내는 등용되거나 처음에는 등용되었다가 끝내는 쫓겨나는 사람도 있었으니, 그 사이에 運數가 존재하는 것만 같았다.

무릇 벼슬이 높아져 귀해지는 자가 반드시 모두 현명하지는 않을 것이고, 벼슬이 낮아져 천해지는 자가 반드시 모두 어리석지는 않을 것이며, 처음에 쫓겨났다가 끝내 등용되는 자가 어찌 처음에는 못했다가 나중에는 잘하게 된 것이겠으며, 처음에 등용되었다가 끝내 쫓겨나는 자가 어찌 처음에는 잘했다가 나중에는 못하게 된 것이겠는가. 벼슬이 오르고 내려가는 것, 쫓겨나고 등용되는 것을 현명함과 어리석음, 잘하고 못함을 가지고 논할 수 없다면, 단지 운이 있고 없고에 달린 것일 뿐이다.

아! 내가 보기에 지금 벼슬길에 나가는 것이 어찌 이 중정도 놀이와 비슷하지 않겠는가. 혹자는 “이는 운이 아니라, 눈치와 꾀를 부리는 지혜가 만들어내는 결과이다.”라고 하지만, 나는 이 말을 믿지 않는다.⁵⁶⁾

⑪권필의 「從政圖說」이다. 권필은 28세 때 호남을 여행하며 우연히 중정도 놀이를 구경하게 되었는데, 이 자리에서 수시로 뒤집히는 놀이의 판세를 직접 보게 되었다. 벼슬이 낮았다가 높아지거나 높았다가 낮아지는 경우, 파직당했다가 복직되는 경우, 높이 등용되었다가 파직당하는 경우 등 갖가지 상황이 발생하였다. 놀이라는 관점에서 보면 이는 한 판의 놀이에서 역전승을 거두거나 역전패를 당한 것에 불과하겠지만, 한편으로는 가상의 벼슬아치 한 사람의 벼슬살이를 상상하게 만들기 충

56) 權輿, 『石洲集』外集 卷1, 「從政圖說」, “歲丙申, 客于湖南, 一日, 偶步出野亭, 有數客方設此戲. 余從傍而諦視之, 有升而貴者, 有降而賤者, 或始黜而終陟, 或始陟而終黜, 疑亦有數存焉於其間也. 夫升而貴者, 未必皆賢, 降而賤者, 未必皆愚, 始黜而終陟者, 豈前拙而後巧, 始陟而終黜者, 豈前巧而後拙? 其所以升降黜陟者, 既不可以賢愚巧拙論, 則但卜其偶不偶耳. 嗚呼! 余觀夫今之從政者, 其有不類乎是圖者耶! 或曰: ‘非偶也, 其機巧之智, 有以致之.’, 此說, 余未信之.”

분한 것이기도 했다.

종정도 높이 한 판을 어느 벼슬아치의 벼슬살이라고 가정해보면, 그의 승진과 강등, 파직과 등용을 결정하는 주사위의 숫수는 ‘운수’라고 말할 수 있을 것이다. 주사위의 숫수, 즉 운수에 따라 널을 뛰는 벼슬살이는, 개인의 바람이나 능력, 노력으로 어찌할 수가 없다. 권필은 주사위에 의해 결정되는 한 벼슬아치의 부침을 한 발짝 떨어져 살펴보던 중, 한 가지 생각이 머릿속에 스쳤다. 벼슬살이 속의 부침은 당사자가 처음에 현명하고 잘하다가 나중에 어리석어지고 못 하게 되었다거나 처음에 어리석고 못 하다가 나중에 현명해지고 잘하게 되어서 겪게 되는 것이 아니라 운이 있고 없고에 따라 정해진다는 것이다. 아무리 능력이 있는 사람일지라도 현실의 벼슬길에서 그에 걸맞은 자리와 대우를 받는 것은 순전히 운수에 달렸다는 것이다.

권필은 종정도 높이판에서 현실 속의 벼슬길의 모습을 보았다. 그는 운수에 의해 窮達이 결정되는 당시의 벼슬길이 종정도 놀이와도 비슷하다고 개탄한 뒤, 후자의 입을 빌어 반론을 가설하고 대답함으로써 글을 끝맺고 있다. 그는 운으로 결정되는 것처럼 보이는 벼슬살이 속의 부침이 사실은 운수와 政局의 변화에 따라 눈치와 잔꾀로 기민하고 요령 있게 대처한 결과라는 반론에 대해, 자신은 이를 믿지 않는다고 일갈하였다. 왜냐하면 눈치와 잔꾀 같은 것들은 본인의 능력이라 할 수 없고, 이를 통해 목적을 이루는 것도 결국은 요행이기 때문이다. 그는 종정도 놀이를 구경하며 현실의 벼슬길이 주사위 숫수에 좌우되는 종정도 놀이판 같다는 것을 깨달았고, 마흔넷의 나이로 일기를 마칠 때까지 여러 차례 내려진 벼슬을 모두 사양하고 벼슬길에 발을 들이지 않았다.⁵⁷⁾

金中淸의 ⑥의 시 「題從政圖」에서도 종정도 놀이를 즐기고 나서 깨달은 바가 있음을 확인할 수 있다.

손바닥 위에서 윤목 쉬지 않고 굴리니
종정도 속 벼슬길 또한 아득하여라
한 판 끝나자 손뼉 치고 함께 웃으니
인간 세상 공명도 이렇지 않을런가

57) 권필의 「종정도설」에 대한 분석은, 필자가 한국고전번역원의 고전산책 칼럼에 게재하였던 것(2023.12.19)을 다듬은 것이다.

掌上輪兒弄未休，圖中宦路亦悠悠。
局終拍手還相笑，浮世功名此樣不。⁵⁸⁾

김중청은 종정도 놀이에 몰입해 즐기다가 놀이가 끝나자 놀이를 했던 상대와 함께 손뼉을 치고 웃었다고 말하고 있다. 그가 박장대소한 이유는 결국에 드러나 있다. 바로 인간 세상의 부귀공명도 종정도 놀이판에서 얻은 부귀공명만큼이나 순식간에 사라지는 허망한 것임을 알았기 때문이다. 권필이 종정도 놀이에서 얻은 깨달음이 운수에 의해 좌우되는 현실의 벼슬길에 대한 체념과 혐오에 가까운 것이었다면, 김중청의 깨달음은 인간 세상의 부귀공명을 구하는 데서 오는 번뇌로부터의 해방에 가까운 것이다. 두 사람이 종정도 놀이를 통해 얻은 깨달음의 결은 다르지만, 이처럼 조선시대 문인들은 종종 종정도 놀이 속에서 현실의 벼슬살이나 부귀공명에 대한 성찰의 기회를 얻기도 하였다.

종정도 놀이는 놀이이다. 놀이란 여가에 즐기는 것이지 본업으로 삼는 것이 아니다. 이에 열중하느라 본업이나 일상생활에 지장이 생긴다면 진정한 놀이의 범주를 벗어난 것이다. 儒學에서는 이렇게 취미나 놀이, 사물 등에 너무 빠져 자기 마음을 제대로 가누지 못하게 되는 것을 玩物喪志라 하여 경계한다. 孔子가 일찍이 “배불리 먹고 하루를 보내면서 마음 쓰는 데가 없다면 곤란할 것이다. 장기나 바둑이라도 있지 않은가. 이것이라도 하는 것이 안 하는 것보다는 나을 것이다.”⁵⁹⁾라고 하였음에도 조선시대의 사대부들은 장기·바둑 등의 놀이에 너무 빠지지 않도록 일정 이상 거리를 두는 것을 미덕으로 여겼다.

종정도 놀이 역시 조선시대 동안 널리 향유되었음에도 이러한 비판에서 자유롭지 못했다. 이를테면 李德懋(1741~1793) 같은 이는 장기·바둑·쌍륙·骨牌·紙牌·윷놀이·意錢·종정도 놀이 등의 놀이를 거론하며 “이런 놀이는 정신을 소모하고 뜻을 어지럽히며 공부를 방해하고 품행을 망치며 경쟁을 조장하고 邪氣를 기른다. 심지어 도박에 빠져 재산을 탕진하고 형벌을 받기도 한다. 그러니 父兄이 된 자는 엄히 금하여 놀이 기구를 혹 숨겨 두는 일이 있으면 불태우거나 부숴 버리고 매를 때려야 한다.”⁶⁰⁾라고 할 정도로 사대부가 멀리해야 할 것으로 여겼다.

58) 金中淸, 『苟全集』 卷1, 「題從政圖」.

59) 『論語』, 「陽貨」, “子曰: ‘飽食終日, 無所用心, 難矣哉. 不有博奕者乎? 爲之猶賢乎已!’”

이런 분위기 속에서도 ⑫崔錫鼎의 「從政圖序」와 ⑬林象德의 「從政圖說」 같은 작품들은 종정도 놀이에서 교육적 효용과 긍정적 측면을 강조하고 있다. 최석정의 「종정도서」는 그의 조부 崔鳴吉(1586~1647)이 1642년(인조20)에 淸나라에 억류되어 있으면서 수정한 바 있는 李敬輿의 종정도⁶¹⁾를 책으로 장정하고 지은 서문이다.

관직의 명칭과 등급은 聖人이 강구한 바이고 王者의 제도에 관직을 만들고 벼슬을 나누는 것은 禮經의 첫머리에 보이는 것이니, 군자가 한 사물도 남김없이 이치를 깨우치지 못하는 것을 부끄럽게 여긴다면 이 종정도는 볼 만한 작은 기예에 속할 것이니, 어찌 장난감에 가깝다고 하여 버려두고 익히지 않겠는가. 옛날에 白江 李相國(역주: 이경여)이 만든 종정도가 세상에 널리 행해지니 이를 白江板이라고 하는데, 先祖 遲川公(역주: 최명길)께서 燕京에 갇혀있을 때 수정하여 같은 館舍를 쓰는 子弟들에게 보이신 적이 있다. 前輩들이 이렇게 한 것은 그저 적적함과 한가함을 달래려고 한 것만이 아니라, 요컨대 조정의 관제를 이를 통해 알 수 있는 점이 樗蒲나 장기·바둑 같은 雜技보다 조금 낫기 때문이다. 내가 鎭川의 芝山에 숨어 살 때 마을에서 교유하던 학자들이 官方과 政事의 體例가 어떠한지 까맣게 모르기에, 마침내 책을 보는 여가에 현재 행해지는 도판을 가져다 대략 수정과 윤색을 가해 책으로 만들어서 학자들에게 때때로 보게 하고, 이를 인하여 마음을 아무 데도 쓰지 않아서는 안 된다는 경계를 담노라.⁶²⁾

최석정은 1701년(숙종27) 10월에 鎭川에 유배되었고, 이듬해 1월 해배된 뒤에

60) 李德懋, 『靑莊館全書』 卷31, 「士小節」「童規」「事物」, “象戲·圍碁·雙陸·骨牌·紙牌·擲柶·意錢·從政圖·擲石毬·八道行成, 皆曉解, 則父兄儕友嘉獎才智, 如或不能焉, 則人皆嘲笑, 何其癩也? 凡耗精神, 亂志氣, 廢工業, 薄行檢, 資爭競, 養譎詐, 甚至溺於賭錢, 蕩敗財產, 迺陷刑辟. 故爲父兄者, 嚴截呵禁, 或潛置技具, 焚裂而楚撻之, 可也.”

61) 이때 이경여가 최명길에게 지어 준 시가 ⑦의 「贈遲川二首(時遲川修從政圖)」이다.

62) 崔錫鼎, 『明谷集』 卷8, 「從政圖序」. “若乃官職名品, 是聖人所嘗講問而王制建官班爵, 首見於禮經. 君子恥一物之不格, 則是圖也宜在小道可觀之列, 惡可以事近戲具, 遂廢不講也哉? 昔者白江李相國嘗修從政圖, 盛行于世, 稱爲白江板, 先祖遲川公在燕獄, 亦嘗修正, 以示同館諸子弟. 前輩之爲此, 非直爲消寂遣悶之具, 要爲朝廷官制, 因此可識, 差賢於捕博雜戲故耳. 余屏居鎭川之芝山, 鄉村學子相從者, 昧然不識官方政例之如何, 遂於觀書之暇, 取見行圖板略加修潤爲冊子, 俾學子時觀, 因以寓夫無所用心之戒云.”

도 그대로 진천에 머물러 살았다. 인용문에서 그는 이때 교유한 진천 지역의 학자들이 자국의 관직 제도를 잘 모르는 것이 안타까워 당시 행해지는 종정도를 다듬어 책으로 만들었다고 말하고 있다. 그들이 종정도 놀이를 즐기는 과정에서 자연스럽게 조정의 관직 제도를 이해하게 되는 점이 저포·장기·바둑 등의 놀이보다 낫다며, 공부하는 이들에게 가끔 짬이 날 때 즐길 것을 권하고 있다.

최석정은 조정의 관직 제도를 익힐 수 있다는 교육적 효용을 들고 있는데, 임상덕은 이보다 한 발 더 나아가 더욱 적극적으로 종정도 놀이의 유익함을 주장하였다.

몇 명의 놀이하는 사람이 짝지어 앉아 번갈아 주사위를 굴리면 곁의 한 사람이 곁에서 놀이판을 살피며 법을 맡는다. 주사위를 굴리는 방법은, 마음을 집중하고 손가락의 힘을 모은 뒤 소리치며 던지면, 주사위가 굴러가며 면을 바꾸다가 굴러가던 힘이 다하면 멈춘다. 그러면 법을 맡은 이가 잘 굴렸는지 아닌지를 살펴 말을 올리거나 내리는데, 종정도 놀이판 위의 법을 따져 한결같이 판결할 뿐 임의대로 좌지우지하거나 올리거나 내리지 않는다. 승진한 이, 강등된 이, 내직으로 들어온 이, 외직으로 나가는 이들은 신분이 높아진 경우에는 일거에 卿相의 자리를 얻기도 하고 신분이 낮아진 경우에는 의지할 데 없는 곳으로 떨어지거나 낮은 벼슬 한자리도 얻지 못하며, 심지어 죄를 입어 죽기까지 한다. 그러나 승진하여 신분이 높아지는 자는 참으로 법을 맡은 자의 덕으로 여기는 적이 없고 강등되어 신분이 낮아지는 자 또한 감히 원망하지 않는다. 한 판이 끝나면 이긴 자와 진자가 각기 손을 맞잡고 물러나고 시끄럽게 떠들던 이들이 조용히 입을 다물며 망연자실하게 得失이란 한바탕의 허깨비 같은 것임을 깨닫게 된다.

林子는 말한다. “博奕 같은 놀이들은 모두 작은 기예이지만, 나는 종정도 놀이에서 네 가지 미덕을 취한다. 몇 자가 되는 종이에 王者의 법을 환히 펼쳐 구비하였으니 이는 典이고, 법을 맡은 이가 놀이판 위의 법만을 지키고 감히 마음대로 좌지우지하지 않으니 이는 公이며, 주사위를 굴리는 이가 심력을 다해 굴림에 승진과 강등, 신분의 높낮이가 단번에 뒤집혀도 감히 법을 맡은 이의 덕을 보았다 여기거나 그를 탓하는 일이 없으니 이는 禮이고, 시끄럽게 떠들던 이들이 끝내 조용히 입을 다물고 득실이 허깨비임을 깨닫는 것은 達이다. 孔子께서 ‘장기나 바둑이라도 있지 않은가. 안 하는 것보다는 나을 것이다.’라고 하였으니, 하물며 네 가지 미덕이 갖춰졌음에랴! 아! 세상의 법을 맡은 이들이 모두 사심 없이 공정하게 놀이판 위의 법을 지킨다면 벼슬하는 이들이 모두 예의

가 생기고 통달하여 벼슬을 얻어도 덕으로 여기지 않고 잃어도 원망하지 않을 것이다. 이러한 풍속이라면 괜찮지 않겠는가. 아아!”⁶³⁾

임상덕은 종정도 놀이가 진행되는 과정과 끝나는 모습을 서술하고, 종정도 놀이에 담긴 네 가지 미덕을 들고 있다. 그 네 가지 미덕이란 놀이판을 통해 관직 제도를 알 수 있는 ‘典(전고)’, 법을 맡은 이가 사심 없이 공정하게 놀이를 진행하는 ‘公(공정함)’, 놀이에 참여한 이가 자신이 주사위를 굴린 결과에 깨끗이 승복하고 법을 맡은 이를 탓하지 않는 ‘禮(예절)’, 놀이가 끝난 뒤 예의를 갖추고 물러나 흥분을 가라앉히고 나면 부귀영화를 얻고 잃는 것이 부질없음을 깨닫게 되는 ‘達(통달함)’이라고 말하고 있다. 네 가지 중 최석정이 말한 조정의 관직 제도를 이해할 수 있다는 것은 ‘典’ 한 가지에 해당한다. 임상덕은 거기에 세 가지 미덕을 더 제시하고 있는 것이다.

그리고 이 세 가지 미덕은 현실의 벼슬길 위에 있는 이가 가슴에 새겨야 할 것들이기도 하다. 관리를 임용하고 법을 집행하는 이는 公平無私한 마음가짐을 지녀야 하고, 벼슬길에 나아가는 이는 부귀영화에 골몰하지 않는 통달한 마음을 지니고 남의 덕을 보려 하거나 남을 탓하지 말아야 한다. 임상덕은 벼슬길 위에 있는 사람들이 각기 이런 마음가짐을 가진 세상이야말로 이상적인 세상일 것이라며 글을 끝맺는다. 독자들이 가상의 벼슬살이인 종정도 놀이를 즐기며 실제 벼슬살이에 필요한 마음가짐이 어떤 것인지 깨닫기를 바란다고 말한 것이다.

종정도 놀이를 소재로 한 시문들은 현재까지 확인된 숫자가 많다고 할 수는 없지만, 그 안에서 조선시대 문인들이 종정도 놀이를 즐기며 가졌던 사유를 확인할 수 있다. 그들은 종정도 놀이에 열중하다가 놀이가 끝난 뒤에는 허무함을 느끼며, 이

63) 林象德, 『老村集』卷4, 「從政圖說」, “戲者數人, 耦而坐, 握骰而迭擲焉, 旁一人按圖而司法焉, 其擲之術, 專其心, 一其指力, 謹呼叱呶, 奮然而發, 轉走面旋, 若跳若立, 極其勢之衰而止. 於是司法者, 視其擲之工拙而上下, 其擬議一斷之紙上之法, 不敢以意左右低仰之. 陞者降者入者出者, 其貴者或一舉以卿相之位予之, 賤者或落之無資地, 抑不得調一官, 甚者或抵罪至死. 然陟而貴者, 固未嘗德司法, 降而賤且抵罪者, 亦不敢以爲怨. 局既終, 勝者負者, 各袖手斂退, 謹者噤, 呶者默, 愜然悟得與喪之爲一場虛幻也. 林子曰: “博流皆小數也, 然余於從政圖, 有取焉者四. 盈數尺之紙而一王之法昭布具備, 典也, 其司法者唯紙上之法, 不敢意左右之. 公也, 其擲者專一其心力, 陞降貴賤一反之已, 不敢德怨人, 禮也, 謹者終噤, 呶者終默, 悟得喪之爲虛幻, 達也. 孔子曰: ‘不有博奕者乎? 猶賢乎已.’ 況四物備乎! 噫! 世之司法者, 皆公無私, 唯紙上之法, 仕者皆禮而達, 得之不爲德, 失之不爲怨. 若此俗, 其庶幾哉! 噫!”

과정에서 현실의 벼슬살이에 대한 깨달음을 얻기도 하였으며, 교육적 효용을 들어 독자들에게 종정도 놀이를 즐기기를 바라거나 종정도 놀이에서 발견할 수 있는 미덕을 현실의 벼슬살이에서도 견지할 것을 권장하였다. 앞으로도 종정도 놀이를 소재로 한 작품들이 더 발굴되어 조선시대 문인들 사유를 더 풍부하게 읽어낼 수 있게 되길 기대한다.

V. 맺음말

이상의 논지를 요약함으로써 글을 끝맺고자 한다.

종정도 놀이는 조선 초에 좌의정을 지낸 하륜이 만들어낸 놀이이다. 고려시대에 즐기던 성불도 놀이를 참고하여 제작하였으며 骰子選格 같은 중국의 말판놀이에도 영향을 받았다. 종정도 놀이는 종이에 격자를 긋고 각 칸에 관직의 이름을 적어놓은 뒤 주사위를 굴러 얻은 숫수에 따라 자리를 옮겨 다니며 먼저 최고 관직에 도착하여 은퇴하는 이가 이기는 놀이이다. 현대의 말판놀이와 비교해보아도 크게 다를 것이 없다. 그 규칙을 살펴보면 관직의 실제 특성을 반영한 규칙을 설정하여 놀이가 단조로워지는 것을 방지한다거나 높은 관직에 오를수록 승진을 어렵게 설정하고 주사위를 한 번 잘못 굴렀다가 놀이에서 탈락하는 것을 방지하고 있는 등 놀이의 재미를 위해 고심한 흔적을 발견할 수 있다.

종정도 놀이는 조선시대 동안 널리 향유되었다. 『朝鮮王朝實錄』, 『承政院日記』 같은 국가의 공식 기록에 종종 언급되곤 하는데, 交年會 때 밤을 새며 즐긴 일, 종정도 모임을 모반 기도로 오해하여 조사한 사건 등이 기록되어 있고, 英祖는 신하들과 토론할 때 종종 종정도 놀이의 규칙을 비유로 들곤 하였다. 개인의 일기 자료에서도 종정도 놀이를 즐긴 기록을 발견할 수 있다. 李文樞(1494~1567)의 『默齋日記』에는 유배지 星州에서 종정도 놀이를 즐겼다는 기록이 있고, 李舜臣(1545~1598)의 『亂中日記』에는 전쟁이 소강상태에 접어들었을 때 즐겼다는 기록이 있으며, 壬辰倭亂 때 피난 생활을 한 吳希文(1539~1613)의 『瑣尾錄』에서도 즐겼다는 기록을 확인할 수 있다. 종정도 놀이는 유배, 전쟁, 피난 같은 시름겨운 상황 속에서도 우리 선조들의 하나의 위안거리가 되었다고 하겠다. 또 趙克善(1595~1658)의 『忍齋日

錄』에는 종정도 놀이를 즐겼다는 기록이 32회나 기록되어 있기도 하다. 종정도 놀이의 향유는 구한말까지도 이어졌다. 19세기 말 개항장을 무대로 활동했던 풍속화가 金俊根의 풍속화에서도 종정도 놀이를 즐기는 모습을 발견할 수 있다. 조선시대 내내 널리 사랑받았던 종정도 놀이는 근대에 들어 과거제도가 폐지되면서 차차 인기를 잃게 된다. 1920년대 후반까지는 어느 정도 인기를 유지하고 있었으나, 1930년대 후반에 이른 시점에는 거의 즐기는 사람이 없어져 버렸다.

조선시대 문인들은 종정도 놀이를 즐기며, 이를 시문의 소재로 취하기도 하였다. 이러한 작품들은 단편적이고 건조한 일기류 자료의 기록과는 달리 조선시대 문인들이 종정도 놀이를 즐기며 가졌던 사유를 확인할 수 있다는 점에서 의미가 있다. 그들은 작품 속에서 종정도 놀이에 열중하다가 놀이가 끝난 뒤에는 찾아오는 허무함을 말하기도 하고, 현실의 벼슬살이에 대해 얻은 깨달음을 말하기도 하며, 교육적 효용을 들어 독자들에게 종정도 놀이를 즐기기를 바라거나 종정도 놀이에서 발견할 수 있는 미덕을 현실의 벼슬살이에서도 견지할 것을 권장하였다.

참고문헌

『論語』

『宣祖實錄』, 국사편찬위원회 홈페이지

『成宗實錄』, 국사편찬위원회 홈페이지

『承政院日記』, 국사편찬위원회 홈페이지

『仁祖實錄』, 국사편찬위원회 홈페이지

姜鎰, 1920년 강임 陸卿圖, 봉화 법전 고암 강임 후손가 소장자료, 디지털장서각 홈페이지,
C08030021303

高尚顏, 『泰村集』, 한국고전번역원 고전종합DB

權輶, 『石洲集』, 한국고전번역원 고전종합DB

金奭行, 『晩可齋稿』, 서울대학교 규장각 한국학연구원 소장자료, 奎11614

金中淸, 『苟全集』, 한국고전번역원 고전종합DB

閔仁伯, 『苔泉集』, 한국고전번역원 고전종합DB

徐居正, 『筆苑雜記』, 『大東野乘』 수록본, 한국고전번역원 고전종합DB

成俔, 『慵齋叢話』, 한국고전번역원 고전종합DB

宋翼弼, 『龜峯集』, 서울대학교 규장각 한국학연구원 소장자료, 古3428-506

魚叔權, 『稗官雜記』, 한국고전번역원 고전종합DB

吳希文/황교은·채현경·전형운·이주형·유영봉·장성덕·강지혜·김유빈·안성은 譯, 『瑣
尾錄』, 국립진주박물관, 2018

俞好仁, 『濔谿集』, 한국고전번역원 고전종합DB

李敬輿, 『白江集』, 한국고전번역원 고전종합DB

李圭景, 『五洲衍文長箋散稿』, 한국고전번역원 고전종합DB

李文樾/김인규 譯, 『默齋日記』, 민속원, 2018

李舜臣, 『亂中日記』, 『忠武公全書』 수록본, 한국고전번역원 고전종합DB

李廷龜, 『月沙集』, 한국고전번역원 고전종합DB

林象德, 『老村集』, 한국고전번역원 고전종합DB

趙克善, 『忍齋日錄』, 『趙克善日記』 수록본, 장서각 문화유산DB

車天輅, 『五山說林草稿』, 『大東野乘』 수록본, 한국고전번역원 고전종합DB

崔錫鼎, 『明谷集』, 한국고전번역원 고전종합DB

崔永年, 『海東竹枝』, 황순구 編譯, 『海東韻記』 수록본, 태학사, 1984

洪宇遠, 『南坡集』, 한국고전번역원 고전종합DB

작자미상, 『成佛圖』, 서울대학교 규장각 한국학연구원 소장자료, 奎中2434

국립민속박물관 編, 『한국세시풍속사전-정월편』, 국립민속박물관, 2004

김광언, 『동아시아의 놀이』, 민속원, 2004

도유호 외, 『북한 학자가 쓴 조선의 민속놀이』, 푸른숲, 1999

연기향토박물관 編, 『승경도놀이』, 연기향토박물관, 2004

최상수, 『韓國 民俗놀이의 연구』, 성문각, 1985

김봉수, 「『陞卿圖』를 중심으로 한 초등 역사학습 방안」, 『역사교육연구』 14, 한국역사교육학회, 2011

류정월, 「승경도 놀이에서 놀이자의 정체성 형성」, 『비교민속학』 42, 비교민속학회, 2010

임영수, 「『중정도 놀이』에 대하여」, 『웅진문화』 17, 공주향토문화연구회, 2004

진윤수·최대현·안진규, 「이순신의 난중일기에 나타난 從政圖에 관한 연구」, 『한국체육학회지』 45(4), 한국체육학회, 2006

최두환, 「忠武公 李舜臣의 여가선용-從政圖 놀이 研究」, 『해양전략』 95, 1997

『東亞日報』, 1926年 2月 10日, 1929年 2月 3日, 1939年 1月 10日, 국사편찬위원회 한국사데이터베이스

「從政圖 놀이」, 한국고전번역원 고전산책((2023.12.19.)

A study on Enjoyment of Jongjeongdo Game and Related Literary works During Joseon Dynasty

Rim, Young-gul

This study collected, reviewed, and analyzed the records of Jongjeongdo(從政圖) game enjoyed by ancestors during Joseon Dynasty and literary works that wrote about Jongjeongdo game. The attempt to conduct such research stems from two reasons. Firstly, existing studies had inadequate data collection. Secondly, even within the available data, there was little interest, especially in poems created based on Jongjeongdo game, which led to a failure in uncovering the reasons Korean forefathers enjoyed play to such an extent. The analysis results showed that Jongjeongdo game was widely enjoyed throughout Joseon Dynasty and that scholars learned lessons from playing Jongjeongdo game.

Jongjeongdo game is a traditional board game with names of ranking positions written on each square. The players roll a dice and move their horse pieces along the board according to the last number of the dice. The player who arrives the highest ranking first and retires wins. Jongjeongdo is similar to modern board games. In Jongjeongdo game, the rules reflect the characteristics of actual ranking positions to prevent the game from getting boring. As the player moves up to the higher-ranking positions, it gets harder to get promoted. The game also prevents the players from dropping out even after receiving a penalty. The game rules adjust the difficulty of game and allow a possibility of reversal. These show that Jongjeongdo game was carefully designed for joy of players.

Jongjeongdo game was made by Ha Ryun(河崙, 1347~1416) during the early Joseon Dynasty, and he referred to a board game named Seongbuldo(成佛圖) from Goryeo Dynasty. Jongjeongdo was also influenced by the board games from China. Jongjeongdo game was enjoyed throughout all periods of Joseon Dynasty. It is often mentioned in official national records, such as [Annals of Joseon dynasty(朝鮮王朝實錄)] and 『The Daily Records of Royal Secretariat of Joseon Dynasty(承政院日記)』. For example, records say that people in royal palace enjoyed Jongjeongdo game the last day of the year and that

group of people enjoying Jongjeongdo game was mistaken and investigated for rebellion. The 21st king, King Yeongjo(英祖, 1724~1776) also often used the rules of Jongjeongdo game when discussing with his officials. There are also personal diaries that record about enjoying Jongjeongdo game. The 『Mukjae's diary(默齋日記)』 written by Yi Mun-geon(李文楗, 1494~1567) showed that he enjoyed Jongjeongdo game during his exile in Seongju. 『The War diary(亂中日記)』 by Yi Sun-shin(李舜臣, 1545~1598) also record that Jongjeongdo game was enjoyed by the time when the war was in state of lull. The 『Swaemirok(瑣尾錄)』 by Oh Hui-mun(吳希文, 1539~1613), who lived a life as a refugee during Imjin War(壬辰倭亂), also record about enjoying Jongjeongdo game. Jongjeongdo game was a comfort for ancestors in tough times such as exile, war, and evacuation. There are also 32 records from 『Injae's diary(忍齋日錄)』 by Jo Geuk-sun(趙克善, 1595~1658) on enjoying Jongjeongdo game. The game was widely loved by people throughout Joseon Dynasty, but it gradually lost popularity after abolishment of state examination system. The game maintained its popularity until the late 1920s, but only few people played the game in the late 1930s.

The scholars of Joseon Dynasty often wrote about Jongjeongdo in their poetry and prose. These literary works are valuable for demonstrating how the scholars of Joseon Dynasty enjoyed Jongjeongdo game and learned lessons compared to fragmentary and monotonous diary records. The scholars talked about feeling emptiness at the end of game after immersing in the game and discussed what they realized about actual life as an official. The scholars also pointed out the educational values of Jongjeongdo game, encouraged the readers to play the game, and advised to keep the virtue learned from Jongjeongdo game when serving as an official.

Key Words : Jongjeongdo(從政圖) game, Seungkyungdo(陞卿圖) game, Seunggwando(陞官圖) game, Folk game, Board game