

# 주사위와 쌍육(雙六)

김영진(국립민속박물관 연구원)

- I. 머리말
- II. 주사위의 명칭과 형태
- III. 주사위의 기원
- IV. 우리나라 주사위
- V. 주사위놀이 쌍육
- VI. 결론

## I. 머리말

인류가 가지고 놀았던 놀이도구 가운데 가장 오래된 것은 무엇일까? 최초의 놀이도구들 가운데 ‘주사위’가 있다고 대답하면 놀라는 사람이 많을 지도 모른다. 실제로 주사위는 블루마블이나 카지노 게임을 먼저 떠오르게 할 정도로 현대적 이미지를 갖고 있는 것이 사실이다. 그러나 고대(古代)의 주사위를 살펴보면 놀라울 정도로 주사위의 역사가 오래되었음을 알 수 있는데, 주사위의 기원은 B.C.3천년 이전까지 거슬러 올라간다. 그것이 분포한 지역도 광범위하게 나타나는데 고대의 주사위는 아시아, 유럽, 아메리카, 아프리카 등 전 세계에서 광범위하게 발견되고 있다. 이러한 사실들로 보았을 때 주사위는 인류 보편적 놀이도구라고 말할 수 있을 것이다.



<사진1> 고대의 주사위

주사위놀이 가운데 가장 보편적으로 나타나는 것은 백게면(Backgammon)이다. 백게면은 기원과 분포 두 측면 모두에서 주사위와 유사하게 나타나는데



<그림1> 기산풍속화첩 중 ‘쌍육치는모양’

B.C.3천년경부터 행해졌으며 세계 곳곳의 고대유적지에서 백게면을 놀았던 놀이판이 발견되고 있다. 우리나라에도 백제시대 때 이와 같은 놀이가 있었는데 고려시대를 거쳐 조선시대에는 쌍육(雙六)이라는 이름으로 널리 행해졌다. 이 놀이는 오늘날 행해지고 있지 않지만 여러 문헌과 풍속화에 등장하고 있어 그 놀이모습 및 향유계층을 살펴볼 수 있다.

그런데 주사위는 놀이도구로만 사용되었던 것이 아니다. 고대 문명인들 사이에서 주사위는 놀이도구보다는 점술이나 신탁의 도구로 더 익숙했다. 한편 현재에는 고고학, 철학, 문학, 통계학 등의 다양한 학문분야에서 주요한 소재로 끊임 없이 등장하고 있다. 철학자들이 필연성과 우연성에 관한 논의를 전개할 때 주사위는 주요한 사고틀(thinking tool)로서 존재한다. 통계학에서는 확률의 기원을 주사위놀이에서 찾고 있으며 문학에서도 주사위는 단골 소재로 등장하는데 셰익스피어의 희곡에서부터 황순원의 소설까지, 동서양 구분 없이 폭넓게 나타난다. 또한 카이사르(Julius Caesar)가 루비콘 강을 건너 로마로 진격할 때(B.C.49년) “주사위는 던져졌다”라고 외쳤다는 고사(故事)가 전해지는데 이 말은 요즘에도 사람들 사이에서 ‘운명에 맡겨야 하는 상황’을 뜻하는 말로 자주 인용된다.

이처럼 주사위는 인류문화 곳곳에서 그 모습을 드러내고 있어 인류문명사(人類文明史)를 연구함에 있어 간과할 수 없는 중요한 대상임을 알 수 있다. 그럼에도 불구하고 주사위에 관한 체계적 연구는 그리 많지 않은데, 이 글이 주사위 연구에 작은 활력소가 되기를 바란다. 본 논문은 먼저 주사위의 명칭과 형태에 관해 기술한 후 그 기원과 역사를 살펴볼 것이다. 아울러 우리나라의 민속놀이 가운데 대표적 주사위놀이인 쌍육에 대해서 알아볼 것이다.

## II. 주사위의 명칭과 형태

우리나라에서 주사위는 투자(骰子) 또는 투아(骰兒)<sup>1)</sup>라는 이름으로도 불렸지만 현재에 일반적으로 사용되는 명칭은 ‘주사위’이다.<sup>2)</sup> 주사위의 어원은 중국어 주사[朱色]에 접사 ‘아(ǎ)’가 붙은 것으로만 추정하고 있는데,<sup>3)</sup> 고대(古代) 주사위들 가운데 붉은 담황색 도기(陶器)나 갈색 석회암, 붉은 칠을 한 나무가 주류(主流)를 차지하고 있어 주사위란 이름은 그 색깔에서 비롯된 것이라 생각된다.<sup>4)</sup>

나라마다 주사위를 뜻하는 단어가 다양하게 나타난다. 중국에서는 주사위를 석사이[石色], 사이쯔[迅子], 일본에서는 사이[采], 영국에서는 다이스(dice)라 부른다.<sup>5)</sup> 그리고 고대 로마에서는 테세래(tesserae)라 하였는데<사진2> 이것을 입장권으로도 사용했다.<sup>6)</sup> 이처럼 주사위는 나라마다 명칭이 다르며 또한 같은 나라라고 해도 다양한 이름을 갖는데 사용방법, 색깔, 재료 등 여러 측면에서 붙여진 것이라 추정된다.<sup>7)</sup>



<사진2>테세래

주사위의 재료와 모양 또한 다양하게 나타난다. 초기 주사위들을 보면 자두씨, 복숭아씨, 동물의 뼈, 사슴뿔, 조약돌, 진흙, 호두껍질, 큰동물의 이빨 등의 매우 다양한 원료로 제작되었는데, 가장 흔하게 보이는 것이 유제류(有蹄類) 동물

1) 『세계백과대사전』 권10(1967), p.458.

최남선, 1948, 『조선상식』, 동명사, p.82.

2) 『조선말사전』(1942)에는 ‘주사위’로 한글 표기만 되어 있다. 그러나 조선시대의 대부분의 문헌들에는 ‘투자’라고 기록되어 있어 주사위가 후대에 와서 사용된 용어라 생각된다. 그러나 주사위란 용어가 언제부터 쓰였으며 그것의 어원에 대해서는 잘 알려져 있지 않다.

3) 스투어트 컬린, 2003, 『한국의 놀이』, 윤광봉 역, 열화당, pp.149~150.

4) 『李朝語辭典』(1964)에 ‘투자’를 뜻하는 우리말 ‘사오’가 나오는 것으로 보아 ‘주(朱)’와 ‘사오’의 합성어라고 해석할 수도 있을 것이다. 이에 대한 연구가 요구된다.

5) 스투어트 컬린, 2003, 위의 책, pp.150~154.

심우성, 1996, 『우리나라 민속놀이』, 동문선, p.96.

6) 이것은 입장권 따위로 쓰이던 패로 금속 또는 상아로 만들어졌다고 한다.

(<http://www.realm-of-incendium.com/Knucklebones.html>)

7) 복수 명사 ‘dice’의 단수는 ‘a die’인데 ‘죽다’를 의미하는 동사 ‘die’와 철자가 같다. 우리나라에서도 게임에서 ‘그만 둔다’ ‘졌다’ 등을 ‘죽었다’라고 표현하는 것으로 미루어 짐작하건데, ‘a die(주사위)’가 ‘die(죽다)’에서 파생된 단어가 아닐까 한다. 그리고 ‘采’는 ‘선택하다’라는 의미를 갖고 있는데 여섯 가지의 숫자 가운데 하나를 선택하는 주사위의 기능에 의해 붙여진 이름이 아닐까 한다. 한편 ‘骰’란 글자에는 ‘주사위’ 이외에 ‘허벅다리’란 뜻이 있어 투자란 이름은 주사위의 재질 때문에 붙여진 이름이라고 생각된다. 비슷한 경우로 유제류의 복사뿔을 너클본(knucklebone)이라고도 하는데, 아라비아어에서 ‘너클본’과 ‘주사위’를 뜻하는 단어가 같다.

의 복사뼈(astragalus)<sup>8)</sup>로 만든 주사위이다. 복사뼈 주사위는 착지할 수 있는 네



면을 가지고 있으며 각 면에 ‘1’ ‘3’ ‘4’ ‘6’을 뜻하는 표시를 가진 것도 있다고 한다. 토메우스(Nicolas Leonicus Tomeus)<sup>9)</sup>는 넓고 볼록한 윗면을 4, 넓고 움푹 들어간 아랫면을 3, 좁고 평평한 옆면을 1, 좁고 움푹 들어간 또 다른 면을 6이라고 계산하였는데 이것이 주사위 눈을 계산하던 일반적인 방법이었다

고 한다. 영국의 주사위는 기원전(before Christ)까지 매우 원시적인 상태로 남아있었는데 그 모양을 보면 <그림 2>와 같다. 동물의 긴뼈를 거칠게 입방체 모양으로 자른 후 골수를 파내면, 그림의 빗금친 부분처럼 원통형 모양이 남는데 이런 모양의 주사위가 현재 영국박물관(British Museum)에 소장되어 있다. 뼈로 주사위를 만드는 것은 오래도록 지속되었는데 지금도 그리스나 프랑스에서는 아이들이 길거리에서 복사뼈를 가지고 게임을 한다.<sup>10)</sup>



<그림2> 골수를 파낸 면(面)

후대에 오면서 주사위의 모양은 모든 면이 같은 크기를 갖도록 정교하게 다듬어졌는데 그 재료는 비교적 각(角)을 내기 쉬운 도기(陶器), 나무, 돌, 동물의 뼈가 주류를 이룬다. 그리고 그리스·로마 시대에는 주로 뼈나 상아로 만들었고 드물지만 청동, 마노(agate), 락크리스털(rock crystal), 흑옥(jet), 설화석고(alabaster), 대리석, 호박(amber), 자기(porcelain) 등의 고급스런 재료들을 사용하기도 하였다.<sup>11)</sup> 오늘날에는 셀룰로오스나 플라스틱으로 주사위를 만드는 것이 일반적이다.

수학자들에 의해 기하학적 다면체가 고안된 이후에 입체 주사위가 열성적으로 만들어졌다. 정다면체는 모두 4·6·8·12·20면체 5개만 가능한데 정다면체 모양은 모두 주사위로 만들어졌다. 한편 인도의 고대 서사시 『마하바라타』<sup>12)</sup>에는 피

8) 유제류의 복사뼈는 각 모서리가 1cm 내외의 작은 정육면체의 모양을 하고 있다. 이 뼈는 단단하고 골수가 거의 없으며 내구력이 강하다.

9) 1456년 베니스에서 태어난 그는 그리스어와 라틴어 교수였다.

10) David, F. N., 1970, "Dicing and Gaming : A Note on the History of Probability" in Studies in the History of Statistics and Probability Volume 1 (Charles Griffin & Co Ltd eds.), London, p. 5~7.

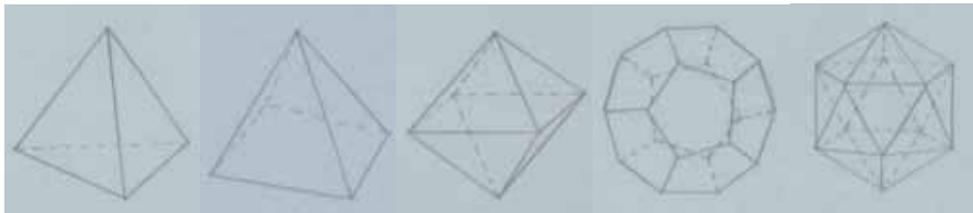
11) 『브리태니커세계 대백과사전』 권19 (1993), p. 650.

12) 인도 고대의 산스크리트 대서사시, 오랜 세월을 걸쳐 구전되어 오는 사이에 정리, 수정, 증보를 거쳐 4세기경에 지금의 형태를 갖추게 된 것으로 여겨진다.

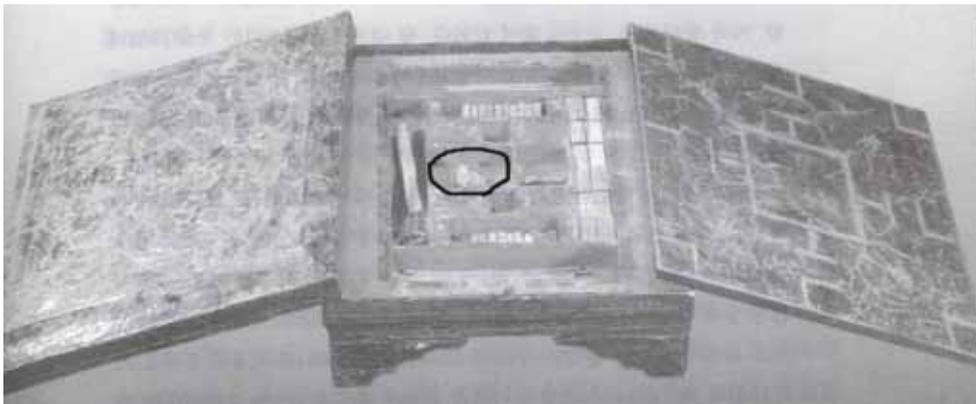
라미드 모양의 4·5·8면체의 주사위가 소개되어 있는데,<sup>13)</sup> 그 모양을 추정해 보면 아래 <그림4> <그림5> <그림6>와 같다. 다면체 주사위들 중 가장 유명한 것은 지금 루브르 박물관에 있는 20면체의 락크리스탈 주사위로<그림8> 그것의 전개도를 보면 <그림3>과 같은데, 이 주사위의 각 면에는 1부터 20에 해당하는 로마 숫자가 쓰여져 있다.



<그림3> 정20면체의 전개도



<그림4>정4면체   <그림5>5면체   <그림6>정8면체   <그림7>정12면체   <그림8>정20면체



<사진4> 마왕퇴 박국 : 검은 선으로 표시한 부분이 주사위

이 외에도 14면체, 18면체 주사위가 현존하는데 18면체 주사위는 중국의 마왕퇴 3호분에서 발견되었다. 마왕퇴 3호분의 주인은 중국 서한(西漢) 때 무관(武官)으로 추정되는 이희(李豨)라는 인물이다.<sup>14)</sup> 그의 무덤에서 나무로 만들어진 박국

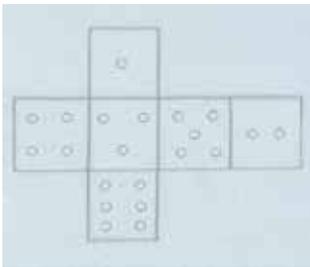
13) 『브리태니커세계 대백과사전』 권19 (1993), p. 650.

14) 이희는 B.C.168년에 매장된 것으로 보인다. 발견된 유골은 30여 세의 남성의 것으로 이희는 젊은 나이에 갑자기 죽은 것으로 보인다.

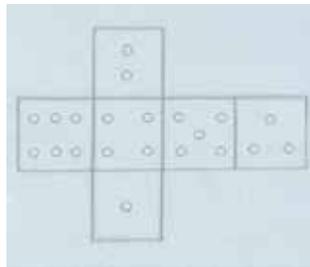
(博局)<sup>15)</sup>이 나왔는데 박국 가운데 칸에는 주사위가 보관되어 있다. <사진4>에서 검은 선으로 표시한 것이 바로 18면체 주사위이다. 이 주사위는 나무에 붉은 칠을 한 것으로 각 면에는 ‘박국일(博局一)’ ‘박일구(博一具)’ 등의 한자(漢字)가 새겨져 있다. 마왕퇴 박국은 고고학사에서 완전하게 발견된 유일한 도박도구 일체라는 점에서 큰 의미를 갖는다고 한다.<sup>16)</sup> 우리나라 안압지(雁鴨池)에서 발견된 14면체 주사위 역시 나무로 만들어져 있으며 각 면에 한자가 쓰여 있는데 이것은 IV장에서 자세히 살펴볼 것이다.

### Ⅲ. 주사위의 기원

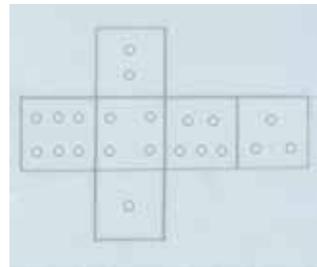
주사위의 기원은 선사시대 유적지에서 발견되는 복사뼈 무더기에서 찾을 수 있다. 선사시대의 유적지에서는 상당히 많은 유제류 동물의 복사뼈 무더기가 발견되었는데 이들 복사뼈가 다른 동물 뼈의 7배까지 발견되기도 한다.<sup>17)</sup> 이것이 주사위의 초기 형태였을 것이라 추정되는데 이들 가운데는 둥근면을 평평하게 갈아서 만든 것도 있다. 이것은 입방체로 정형화되는 중간단계의 주사위였을 것이다.



<그림9> 북이라크 주사위



<그림10> 고대인도 주사위



<그림11> 이집트 주사위

오늘날의 주사위와 같이 입방체 모양을 한 주사위 가운데 가장 초기의 주사위는 북이라크에서<sup>18)</sup> 발굴되었다. 연대는 B.C.3000년경 초기로 추정되는데, 잘 구

15) 마왕퇴 3호분에서 출토된 도박 기구 일체. 박(博)은 고대의 독박성을 띤 놀이를 일컫는다.

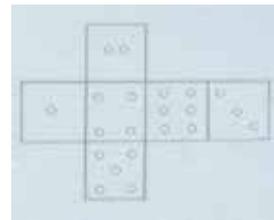
16) 웨난, 1998, 『마왕퇴의 귀부인』, 이익희 역, 일빛.

17) David, F. N., 1970, 위의 글, p. 1.

위진 황갈색 도기형태로 눈의 배열은 일관된 규칙을 갖는다. 이 주사위의 눈의 위치를 보면 2의 반대는 3, 4의 반대는 5, 6의 반대는 1이다<그림9>. 고대인도(Ancient India)의 모헨조다로(Mohenjo-Daro)<sup>19)</sup>에서 출토된 주사위 역시 B.C.3000년경의 것으로 추정되는데 이것 역시 단단한 황갈색 도기로 만들어졌다. 이 주사위도 눈의 배열에 일관된 규칙을 갖는데, 1의 대면은 2, 3의 대면의 4, 5의 대면은 6이다<그림10>.<sup>20)</sup> 위의 두 주사위들을 제외하면 이 시기의 주사위는 거의 발견되지 않는다.

다만 이집트의 첫째왕조(B.C.3500s) 때의 무덤에 그려진 벽화를 통해 이집트에도 오래전부터 주사위가 사용되었음을 알 수 있다. 이 벽화에는 복사뼈를 사용해 노는 게임이 묘사되어 있는데, 귀족남자(nobleman)가 손가락 끝에 복사뼈를 올려놓고 균형을 잡고 있으며 남자 앞에 있는 커다란 보드(a board) 안에는 하인으로 추정되는 여러 남자들이 서 있다. 그들은 복사뼈가 떨어지는 방법에 따라 보드 위를 옮겨 다녔을 것이라 추정된다. 이보다 훨씬 후대의 주사위로 이집트 제18왕조시대(B.C.1400s)의 주사위가 전해지고 있다. 눈의 배열은 <그림11>과 같은데 눈'5'의 배열이 특이하다. 이 주사위들도 놀이에 사용된 것으로 보이지만 주사위놀이가 일반적으로 행해진 것은 프톨레마이오스 왕조시대(Ptolemaeos : B.C.300~30)<sup>21)</sup> 이후이다.<sup>22)</sup>

프톨레마이오스 왕조시대 주사위 가운데 가장 유명한 것은 모서리가 1cm인 갈색 석회암(limestone) 주사위이다. 주사위의 면에는 각각 Osiris, Horus, Isis, Nebhat, Hathor, Horhudet<sup>23)</sup>라는 글자가 새겨져 있다. 이집트 신화에 나오는 신들의 이름들로, 이 주사위가 점술이나 신탁(神託)을 알아보는 의식(divination rite)에 사용되었던



<그림12> 대면의 합이 7

18) 수메르 문명지역이다. 수메르 문화는 B.C. 3000년경에 시작되었는데 유프라테스와 티그리스강이 있는 오늘날의 북이라크가 이 문명이 시작된 곳이다.

19) 인더스(Indus) 문명은 B.C.3000년경에 발생하였고 B.C.2000년경에 전성기를 맞이하였으나, B.C.1750-1500년경에 몰락한 것으로 보인다.

20) David, F. N., 1970, 위의 글,p. 6.

21) 헬레니즘 시대에 이집트를 지배한 마케도니아인의 왕조로 그리스에서 이주해온 왕조이다.

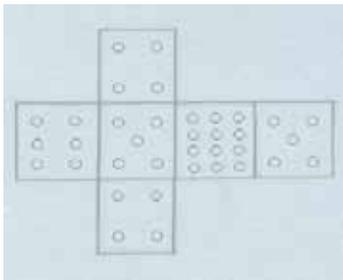
22) David, F. N., 1970, 위의 글,p. 2.

23) 이집트 신화에 나오는 여러 신들의 이름이다. 오시리스는 이집트 신들 가운데 제1위의 신이다. 제5왕조 때부터는 파라오(왕)도 죽은 후에는 오시리스로 간주되었다. 오시리스는 이시스와 호루스와 함께 이집트 3조신으로 꼽히는데 이시스는 호루스의 아내로 이집트 최고의 여신이며 호루스와 하토스를 낳았다.

것임을 알 수 있다.<sup>24)</sup> 그러나 이러한 눈의 모양은 예외적인 경우이고 이 시대의 대부분의 주사위는 <그림12>와 같이 대면이 합이 7인 눈의 배열을 갖고 있다. 고대의 입방체 주사위는 대부분 이와 같이 대면의 합이 7을 이루는데 발견된 주사위 50개 중 40개, 즉 80%가 이러한 배열을 갖는다고 한다. 오늘날까지 이러한 눈의 배열은 계속된다.

주사위에 대한 최초의 기록은 인도의 대서사시 『마하바라타』와 인도 최고(最古)의 종교문학 『리그베다』(B.C.2000~B.C.800)등에서 찾을 수 있다. 마하바라타의 주된 줄거리는 유디스티라<sup>25)</sup>의 왕이 카우라바스와 함께 벌이는 주사위 게임에 따라 진행된다.<sup>26)</sup> 그런데 그리스의 문헌에는 주사위가 그리스에서 창조되었다고 기록되어 있다. 소포클레스(Sophocles, B.C.400s)는 트로이 공격 때(B.C.1000s) 팔라메데스(Palamedes)라는 그리스인에 의해 주사위가 만들어졌다고 주장한다. 한편 헤로도투스(Herodotus, B.C.500s)는 주사위를 리디아인들이(B.C.1500s) 만들었다고 기록하고 있다. 이러한 주장은 앞서 살펴본 고고학 발굴 물과 인도의 고대문헌을 통해 사실이 아님을 알 수 있다.

아마도 이러한 오해는 그리스 사람들의 주사위 놀이에 대한 남다른 열정 때문에 생겨난 것일 수 있다. 이 시대의 주사위로 9의 대면이 6, 5의 대면이 3, 그리고 4의 대면이 2를 나타내는 것도 있는데(B.C.1000's), 이런 모양은 특정 게임이나 의례를 위해 특별히 제작된 것일 수 있다. 또한 속임수에 사용된 주사위일 가능성도 있다.



<그림13> 주사위 전개도

그리스인들의 열정은 로마시대에 더욱 고조되는데 로마황제들과 그 주위의 한가한 부유층 사람들은 도박의 매력에 빠져 있었다. 클라우디우스(Claudius, B.C.10~A.D.54)는 주사위 놀이에 대단히 탐닉했으며 현존하지 않지만 『주사위 놀이에서 승리하는 방법(How to Win at Dice)』이라는 책을 출판하기도 했다고 전한다. 이 시대의

주사위 놀이에 대한 그



<사진5> 고대 에트루리아 주사위

24) David, F. N., 1970, 위의 글 pp.6~7.

25) 인도 리그베다 시대가 가장 핵심적인 부족.

26) 호이징하, 1993, 『호모 루덴스』, 까치, p. 91.

주사위로 <사진2>의 테세래와 함께 에트루리아(Etrurians)<sup>27)</sup>의 주사위가 현존하는데 눈 모양이 유사하게 나타난다.<sup>28)</sup>

중국에서 발견된 주사위 가운데 가장 오래된 것은 B.C.600년경에 사용된 주사위로 현재의 입방체 주사위와 비슷한 모양이다.<sup>29)</sup> 그리고 서한(西漢) 시대에 사용했던 18면체 주사위가 현존하는데(B.C.160s), 이 주사위는 놀이판 및 산가지와 함께 발견되어 정교한 주사위놀이가 이 시대에 이미 행해졌음을 알려 준다. 쌍육(雙六)은 훨씬 후대인 삼국(三國) 위황초년(魏黃初間; A.D.220~226)에 천축(天竺; 고대 인도)으로부터 전래되었지만 후대에 널리 행해졌는데 수·당시대에는 당태종과 양귀비의 고사가 전해질 정도로 큰 인기를 누렸다.<sup>30)</sup> 중국에 전래된 쌍육이 다시 우리나라와 일본에 전해졌을 것이다.

중국 당나라 학자 이연수(李延壽)가 편찬한 『북사(北史)』<sup>31)</sup> 권 94 백제전(百濟傳)을 보면 백제에 투호, 저포, 농주, 악삭 등의 잡희가 있었음을 기록하고 있어,<sup>32)</sup> 주사위놀이가 우리나라에 전래된 것은 삼국시대(三國時代) 이전일 것으로 보인다. 그러나 이 시대의 주사위로 현존하는 것은 없으며 다만 통일신라시대 주사위인 18면체 안압지 주사위의 모습이 전해지고 있을 뿐이다.

주사위는 전 세계 전역에서 발견되며 그 모양과 재료가 매우 다양하게 나타난다. 여러 문헌과 출토품, 그리고 벽화 등을 통해 주사위는 B.C.3000년경에 이집트, 바빌로니아, 인도 등 고대 문명 발상지에서 사용되었음을 알 수 있는데,<sup>33)</sup> 이후에 중국을 거쳐 우리나라와 일본까지 전래된 것으로 보인다. 우리나라에서 발견된 주사위들은 대부분 쌍육(雙六), 종정도(從政圖), 작성도(作聖圖), 성불도(成佛圖) 등에 사용했던 놀이도구들이다.

---

27) 대략 B.C.700년부터 B.C.600년까지 로마를 지배했다.

28) David, F. N., 1970, 위의 글, pp.2~8  
The New Encyclopaedia Britannica(1983), p.702.

29) The New Encyclopaedia Britannica(1983), p.702.

30) 조수화, 2001, 위의 글, pp.38~39.

31) 열전 중에 고구려전, 백제전, 신라전 등이 있어 한국 역사 연구에 참고자료가 된다.

32) 조수화, 2001, 위의 글, p.35.  
최상수, 1985, 위의 글, p.234.

33) 주사위가 수메르 문명에서 창조되었을 수 있다. 수메르에서는 60진법을 사용하였으며, 운명을 결정하는 여섯의 큰 신을 숫자로 표시했다. ‘안’은 60, ‘엔릴’은 50, ‘엔키’는 40, ‘난다’는 30, ‘우투’는 20, ‘아다드’는 10으로 정해졌다. 수메르 문자에서 10은 둥근 점으로 표시했는데 주사위의 눈의 갯수는 이들 신을 뜻하는 표시가 아니었을까 생각된다. 후대의 것이지만 실제로 신들의 이름을 직접 새겨 넣은 주사위도 존재한다.

## IV. 우리나라 주사위

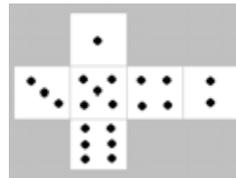
우리나라의 주사위들은 대부분 조선시대 쌍육에 사용되었던 주사위들이다. 이들의 크기는 대략 1cm 내외의 정육면체이다. 아래 <사진6>의 주사위는 조선 후기 주사위로 추정되는데 재질은 상아(象牙)로 상품(賞品)에 속하는 주사위이다. 한 변의 길이는 1.1cm이며 눈의 배열은 대면(對面)의 합이 7을 이루고 있는 전형적인 쌍육용(雙六用) 주사위이다.

<사진7>의 각제(角製) 주사위는 1900년대의 것으로 일반적인 쌍육용 주사위와 몇 가지 점에서 구별된다. 한 쌍을 이루고 있는 주사위들의 크기가 서로 다른데 정육면체의 한 변의 길이가 각각 0.7cm, 0.6cm을 이루고 있다. 쌍육은 두 개의 주사위를 던져 나오는 눈의 수에 따라 말[馬/鎚]을 옮기는 놀이로 크기가 같은 주사위를 사용하기 때문에, 나온 눈의 순서에 대해서는 구분하지 않았다. 즉 눈이 '1'과 '2'가 나왔을 때 어느 것을 먼저 이용하여 말을 옮기는 지에 대한 구분이 없었다.

그런데 <사진7>의 주사위는 크기가 다른 것으로 보아 주사위를 던져 나온 눈이 만드는 순서쌍(1,2)와 (2,1)를 구별하였을 수도 있을 것 같다. 눈의 모양을 보면 '1'은 커다란 원 모양을 하고 있는데 앞에서 살펴보았던 <그림2>의 영국주사위와 비슷한 모습을 하고 있다. 그리고 눈'4'에만 빨간 칠이 되어 있는데 눈 '1'과 '4'를 붉게 칠했던 중국 주사위와 비슷한 모습이다.



<사진6> 쌍육용 주사위



<그림14> 눈의 위치



<사진7> 각제 주사위      <사진8> 눈'4'      <사진9> 눈'6'

특이하게 다면체(多面體) 주사위도 발견되는데 통일신라시대 주사위인 안압지 주사위는 14개의 면을 갖고 있다. 이 주사위는 안압지의 서편호안(西便護岸) 바닥에서 발굴되었으며 참나무 위에 흑칠(黑漆)을 한 모습이다. 사각형면 6개와 삼각형면 8면로 구성되어 있고 각 면에는 4자씩 음각명문(陰刻銘文)이 새겨져 있는데 이들을 열거하면 아래와 같다.<sup>34)</sup>



<사진10>안압지주사위

□사각형면- 飲盡大咲, 三盞一去, 自唱自飲,  
禁聲作儂, 衆人打鼻, 有犯空過  
△삼각형면- 醜物莫放, 任意請歌, 兩盞則放,  
曲臂則盡, 空詠詩過, 自唱怪來晚,  
月鏡一曲, 弄面孔過

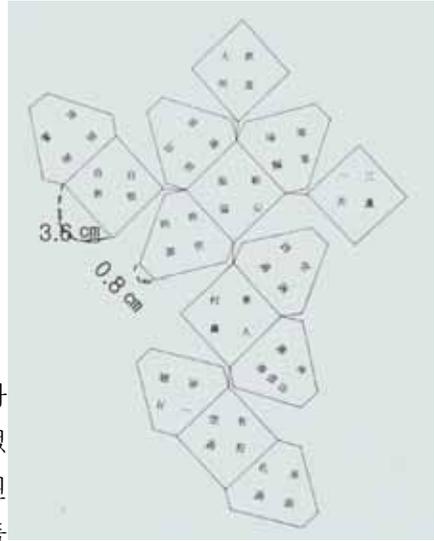
쓰임새는 여러 사람이 모여서 주연을 베풀 때 흥을 돋우기 위한 놀이에 사용되었을 것으로 보인다. 주사위의 글자는 벌칙으로 보이는데 문구의 내용대로 행동하며 즐겼을 것이다.

飲盡大咲 - 한잔 다 마시고 크게 웃기  
三盞一去 - 세 잔 술을 한꺼번에 마시기<sup>35)</sup>  
自唱自飲 - 혼자 노래 부르고 술 마시기  
禁聲作儂 - 노래 없이 춤추기  
衆人打鼻 - 여러 사람 코 때리기  
有犯空過 - 달려들어도 가만히 있기

34) 문화재관리국, 1978, 『안압지 발굴조사보고서』, pp407~409.

35) '세 잔의 술을 마시고 한 걸음 가기'라고도 해석할 수 있을 것이다.

醜物莫放 - 추물을 莫放하기  
 任意請歌 - 아무에게나 임의로 노래 청하기  
 兩盞則放 - 두 잔 술을 한꺼번에 먹기  
 曲臂則盡 - 팔뚝을 구부린 채 다 마시기  
 空詠詩過 - 詩 한수 읊기  
 自唱怪來晚 - 스스로 괴래만이라는 노래부르기  
 月鏡一曲 - 月鏡한 곡조 부르기  
 弄面孔過 - 간질러도 가만있기



그 이후의 것으로 약 14세기경의 주사위가 전라남도 신안군(新安郡)에서 발굴(發掘)되었다<사진11>. 신안군 해저(海底)에서 발견된 무역선(貿易船)에서 송(宋)·원(元) 대의 물품들이 나왔다.



<사진11> 주사위

여기에 약간의 고려 유물들이 섞여 <그림15> 안압지 주사위 전개도 있었는데 상감청자 같은 귀중품뿐 아니라 생활용품인 고려제(高麗製) 숟가락도 포함되어 있는 것으로 보아 이 배가 고려에 기항(寄港)했거나 고려인들이 함께 승선했을 가능성이 짙다. 이러한 점으로 보아 무역선에서 발굴된 골제(骨制) 주사위가 고려시대 주사위일 가능성도 있다<사진12>. 그러나 그것이 어느 나라 주사위든 14세기 경에 사용했던 주사위의 모습을 보여 줘는 틀림이 없다.

<표1> 『조선왕조실록』에 기록된 주사위에 관한 내용

연 대	내 용
성종 18년 (1486) 12월 29일	임금이 편복(便服)차림으로 창경궁(昌慶宮) 인양전(仁陽殿)에 나아가 나례(儼禮)를 구경하였는데, 종재(宗宰)가 입시(入侍)하였다. 마장(馬粧), 각궁(角弓), 말을 조련하는 여러 가지 기구, 털깔개[毛坐子] 등의 물건을 내어, 시신(侍臣)에게 명하여서 대렵도(大獵圖)의 투자(骰子)를 던져 내기하게 하였다. 개성부 유수(開城府留守) 김자정(金自貞)이 정조(正朝)라고 하여 와서 숙배(肅拜)하였으므로, 입시(入侍)하도록 명하였다
성종 20년 (1488) 10월 26일	당 속종이 영무(靈武)에서 회가(回駕)할 적에 수계(樹鷄)로 투자(骰子)를 만든 것은 소리가 밖에 들리게 될까 싫어한 것이니 곧 이필(李泌)이 들을까 두려워한 것인데, 이는 모두 장첩여(張婕妤)가 견제(牽制)를 한 것입니다
명종 12년 (1556) 6월 21일	김계휘(金繼輝)는 양모(養母)의 상을 당하였으면서도 늘 성 안에 있으면서 벼를 모아 놓고 평일과 다름없이 노닥거렸습니다. 혹 장기[博]나 주사위놀이[塞]를 하며 그 승부에 따라 상건(喪巾)을 벗어버리고 서로 머리가 땅에 닿도록 절을 하게 하는 등 농지거리가 방자했다
영조 10년 (1733) 2월 3일	용사(用捨)가 전도(顛倒)되어 인재의 발탁에 절제가 없으며 전형(銓衡)은 중임(重任)인데도 마치 거쳐 가는 전사(傳舍)와 같이 여기며 번얼(藩臬)은 중요한 기탁(寄托)인데도 마치 투자(骰子)를 굴리듯이 선용(選用)하고 있습니다
순조 16년 (1815) 7월 13일	그런데 가까운 종친이 되어서도 옛날의 버릇을 고치지 않고 혼궁에 들어오자마자 병을 청탁하고 집에 돌아가 평인(平人)처럼 고기를 구워 먹고 투(骰)를 던졌다

조선시대의 주사위는 대부분 쌍육용 주사위이다. 하지만 안압지 주사위처럼 ‘숫자를 나타내는 눈’ 대신 ‘문자(文字)’가 새겨진 특이한 주사위도 발견된다. 육면체에 문자가 새겨진 주사위들은 성불도(成佛圖)와 종정도(從政圖)에 사용되었다. 성불도 주사위는 6면에 성(誠), 경(敬), 사(肆), 위(僞) 4자를 써 넣었는데 ‘성’ ‘경’은 두 번씩 썼고, ‘사’ ‘위’는 한번씩 썼다.<sup>36)</sup> 종정도(從政圖) 놀이에도 윤목(輪木) 대신 주사위를 사용하기도 했는데 6면에 연(軟), 근(勤), 탐(貪), 덕(德), 재(才), 감(堪)의 글자를 새겨 넣어 사용하였다.<sup>37)</sup> 문헌기록으로는 『조선왕조실록』

36) 민족문화추진회, 1985, 『大東野乘 I』, pp.300~301.  
민족문화추진회, 1985, 『大東野乘 III』, pp.555~556.

37) 『五洲衍文長箋散稿』 권57, pp.834~838.  
문화체육부, 1995, 『전통놀이 모음집』, p.51.

에 주사위에 대한 여러 언급들이 나오는데 정리하면 <표1>과 같다. <표1>은 성종 이후의 기록들로서 주사위를 ‘骰子’ ‘骰’로, 주사위놀이는 ‘塞’으로 표기하고 있음을 알 수 있다. 그리고 이 시대의 주사위 놀이에 대한 부정적(否定的) 인식 또한 엿볼 수 있다.

지금까지 우리나라 주사위에 대해서 살펴보았다. 주사위놀이(악삭)가 백제에 있었던 것으로 보아 주사위가 우리나라에 전래된 것은 삼국시대 무렵이나 그 이전일 것이다. 문헌을 통해 쌍육 이외에도 주사위놀이가 있었음을 알 수 있으나 놀이규칙이나 놀이도구가 전해지는 것은 쌍육을 제외하면 거의 없다. 또한 쌍육만큼 많은 문헌에 등장하는 주사위놀이가 없는 것으로 볼 때 쌍육이 우리나라의 민속놀이 가운데 대표적 주사위 놀이였음은 분명하다.

## V. 주사위놀이 쌍육

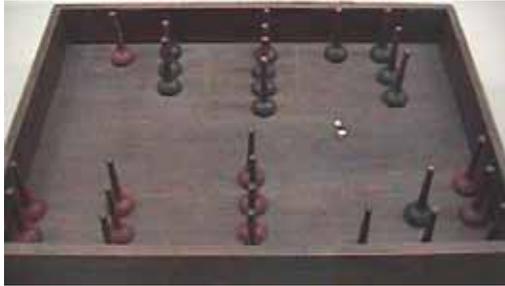
쌍육(雙六)은 조선시대에 널리 행해졌던 우리나라 민속놀이이다. 쌍육은 두 사람 또는 두 편으로 나눠 각기 15개씩의 말을 정해진 방식대로 배치한 뒤 2개의 주사위를 동시에 던져 나온 눈의 수에 따라 말을 옮기는 놀이로서 우리나라 민속놀이 가운데 대표적인 주사위 놀이다.<sup>38)</sup>

쌍육의 명칭은 매우 다양하다. 우리나라에서는 쌍육(雙六), 쌍륙(雙陸), 악삭(握槊), 상륙(象陸) 등으로 불렸는데, 중국에서는 그 외에도 쌍륙(雙鹿), 박륙(博陸), 파라새희(波羅塞戲), 악소(握塑), 십이기(十二碁), 육채(六采), 선채(選采), 육갑(六甲), 장행(長行) 등의 명칭을 사용하였다.<sup>39)</sup> 여기서 쌍육(雙六), 선채(選采), 육갑(六甲)은 주사위 때문에 지어진 이름이다.<sup>40)</sup> 한편 쌍육을 일본어로는 스고로쿠(すごろく), 영어로는 백게몬(Backgammon)이라 하는데, 이처럼 쌍육은 주사위와 같이 세계적인 분포를 보여주며 그 명칭 또한 다양하게 나타난다.

38) 『조선의 민속놀이』(1964), 『북한학자가 쓴 민속놀이』(1999) 등 북한 학자들이 쓴 책을 보면 쌍육에 16개의 말을 사용하며 처음 말을 놓는 방법도 차이가 있다.

39) 심우성, 1996, 위의 글, p.95.  
 조수화, 2001, 「중·한 민속놀이 비교 연구」, 인하대 사회교육학과 석사논문, pp.35~43.  
 최상수, 1985, 『한국민속놀이의 연구』, 성문각, pp.233~234.  
 한국학문헌연구소, 1980, 『才物譜』, 아세아문화사, 642~648.  
 申士垚 外, 1991, 『中國風俗大辭典』, 中國和平出版社, pp.464~465.

40) 최남선, 1948, 위의 글, p.82.



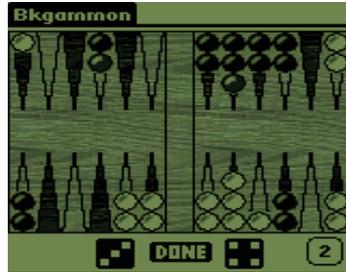
<사진13> 쌍육관(雙六板)



<사진14>말



<사진15> 백게몬 보드(board)



<그림16> 백게몬 온라인 게임

쌍육의 가장 오래된 형태가 발견된 곳은 바빌로니아의 아브라함 성지(聖地)로 이곳에서 B.C.3000년경에 제작된 놀이판이 출토되었다.<sup>41)</sup> 초기의 주사위가 출토된 지역 및 시기에서 매우 유사한 양상을 보여준다. 이후에 나일강변의 피라미드, 고대 그리스, 로마제국, 중국의 호국(胡國)<sup>42)</sup> 등에서 쌍육이 행해졌음을 알 수 있는데, 호국을 통해 쌍육이 중국 대륙에 알려지고 다시 우리나라와 일본에 전래되었을 것이라 추정된다.<sup>43)</sup>

우리나라 쌍육에 대해 기록을 보면 『東國李相國集』 『朝鮮賦』 『譚閑雜錄』 『朝鮮王朝實錄』 『五洲衍文長箋散稿』 『才物譜』 등이 있다. 『동국이상국집』은 고려시대 학자 이규보(李奎報)의 시문집인데, 여기에 쌍육에 관한 시(詩)가 기재되어 있어 고려시대에도 쌍육 놀이가 행해졌던 것을 알 수 있다. 조선시대의

41) 심우성, 1996, 위의 글, p.95.

42) 한(漢)과 서역(西域) 사이에 자리 잡고 있었던 흉노 족(族)이 세운 나라.

43) 스고로쿠가 일본에서 비롯하기는 일본서기 권 30 특통천황(特統天皇) 3년조에 “십이월기 유삭병진 금단쌍육(十二月己酉朔丙辰 禁斷雙六)”이라 한 기록으로 짐작되는데, 특통천황 3년은 서기 689년이니 일본에 쌍육이 시전된 것은 7세기경 중엽이거나 그 이전으로 추정된다. 스고로쿠는 주로 설날에 어린이들이 하는 일반적인 놀이였다고 한다.

기록은 고려시대에 비해 다양하게 나타날 뿐 아니라 풍속화에도 쌍육 노는 장면이 남아있어 구체적인 모습을 살펴 볼 수 있다. 특히 조선 후기의 대표적 풍속화가인 신윤복(申潤福)의 그림에 쌍육이 나오고 있어 쌍육이 민간에 널리 알려졌던 놀이였음을 알 수 있다.



<그림17> 신윤복의 풍속화

앞서 보았던 <그림1>의 기산풍속화(箕山風俗畫)<sup>44)</sup>와 위의 <그림17>을 보면, 공통적으로 기생(妓生)으로 보이는 여자들과 젊은 남자들이 함께 어울리며 쌍육을 놓고 있다. 남자들의 모습을 보면 갓 아래 복건을 쓰고 검은 띠를 두르고 있거나 챙이 좁은 갓을 쓰고 있어 벼슬이 없는 유생이나 중인 정도로 추정된다.<sup>45)</sup> 아무래도 쌍육은 시간적·경제적으로 여유가 있었던 계층 사이에서 향유되었을 것이다.

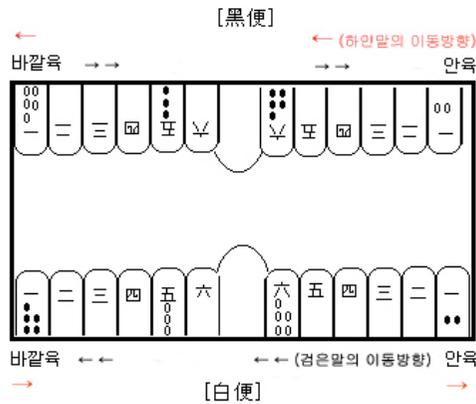
쌍육을 놀기 위해서는 쌍육판(雙六板)과 30개의 말(馬), 그리고 주사의 2개가 필요하다. 놀이 방법은 쌍육판에 흑백의 말을 형식에 따라 벌여 놓고 2개의 주사위를 죽통(竹筒)에 넣거나 손에 넣고 흔들어 굴린 후 나온 수만큼 말을 전진시키는 데, 말의 이동방향은 <그림18>과 같다. 그리고 승부를 내는 방법에는 두 가지가 있다. 하나는 자기편의 안육에 모두 집을 지으면 끝나는 방법이다. 즉 6개의

44) 기산(箕山) 김준근(金俊根)의 화첩 『기산풍속화첩』에 수록되어 있는 그림으로, 현재 독일 함부르크인류학박물관에서 소장하고 있다.

45) 강명관, 2001, 『조선 사람들, 혜원의 그림 밖으로 걸어나오다』, 도서출판 푸른역사, pp.208~210.

말에 한 개 이상의 말이 들어가 있으면 된다. 다른 하나는 집을 지은 다음 말을 놀이판 밖으로 모두 빼내야 이기는 방법이다.<sup>46)</sup>

게임에서 이기기 위해서는 나온 눈의 조합을 잘 이용해서 상대편 말을 많이 잡고 유리한 곳으로 옮겨야 하는데, 주사위를 던져 나올 수 있는 경우의 수는 모두 스물 한 가지이다. 각각의 경우를 부르는 명칭이 있는데 몇 가지만 언급하면, (1,1)는 “중일(中一)” “뺨뺨이”, (4,4)는 “진사” “주사(朱四)” 등으로 부른다. 6이 두 개 나왔을 때는 “육육” 또는 “줄륙”이라 하는데 줄륙이 나오면 게임에서 매우 유리한 상황이 된다.<sup>47)</sup>



<그림18> 말의 처음 위치

쌍육은 다양한 문헌과 풍속화에 등장하는 것으로 판단하건대, 조선시대에 널리 알려졌던 놀이임에 분명하다. 그러나 오늘날 이 놀이는 행해지고 있지 않으며 놀이 방법조차 점점 잊혀지고 있다. 서양에서는 백게몬을 온라인 게임으로까지 발전시켜 오늘날에도 널리 행하고 있는 것을 보면 쌍육이 사라진 현실이 안타깝게 느껴진다. 더욱이 쌍육은 우리나라 민속놀이 가운데 체계적인 놀이방법을 가진 유일한 주사위놀이로서 우리나라 주사위놀이의 유무(有無)를 결정하는 위치에 있어 그 중요성이 더욱 강조되어야 할 것이다.

46) 심우성, 1996, 위의 글, pp.234~239.

47) 광주민속박물관, 1994, 『光州의 民俗놀이』, p236.

조수화, 2001, 위의 글, p.40.

최상수, 1985, 위의 글, pp.236~237.

## VI. 결론

지금까지 살펴보았듯이 주사위의 역사는 고대문명의 시작과 함께하고 있으며 주사위놀이를 행했던 지역도 세계 전역이라 할 만큼 광범위하게 나타나고 있다. 이러한 역사와 지역적 분포로 보아 주사위는 인류 보편적 놀이도구라고까지 말할 수 있는데, 오늘날에는 보드게임방이 생길 정도로 그 인기가 더욱 높아지고 있다. 이처럼 주사위놀이가 인류에게 끊임없이 사랑받고 있는 이유는 무엇일까? 호이징하는 그의 저서 『호모루덴스』(1981)에서 ‘아득한 옛날부터 많은 판 놀이(board-game)가 행해져’ 왔으며 ‘원시 사회에서 이런 놀이들은 대체로 그 우연성 때문에 커다란 중요성을 차지했다’고 말하고 있듯이, 우연성에서 그 이유를 찾을 수 있을 것이다.

그렇다면 또 다른 의문점이 생긴다. ‘우연성’이 인류를 매혹시키는 이유는 무엇일까? 아마도 그것은 인간존재에 내포되어 있는 우연성 때문이 아닐까? 주사위놀이가 갖고 있는 우연성이 인간 존재의 우연성을 표현하고 있기 때문이 아닐까 하는 것이다.

끝으로 한 가지 덧붙이면, 현재 우리나라에서 쌍육은 행해지지 않고 있으며 그 용어조차 낯설게 들리는 형편인데 쌍육이 비록 외국에서 전래되었을 지라도 적어도 1000여 년 넘게 우리조상들이 즐겨왔던 놀이임에 틀림이 없다. 특히 조선 시대에는 여러 풍속화에 등장하고 있어 민간에게 널리 행해졌음을 알 수 있다. 이러한 점으로 볼 때 쌍육을 우리나라 민속놀이라 말하는 것은 당연한데, 우리조상들이 즐기고 사랑했던 놀이가 사라지고 있는 현실이 안타까울 따름이다. 그러나 아직 늦지는 않았다. 쌍육에 대한 다양한 기록들이 남아있고 놀이를 직접 해보았던 사람들이 아직까지 생존해 있으므로 지금이라도 관심과 노력을 아끼지 않는다면 쌍육 놀이에 대한 복원과 보급은 가능하리라 본다. 그리고 이러한 노력은 세계 주사위놀이의 비교연구에도 기여할 것이다.

## 참고문헌

『세계백과대사전』

『조선말사전』

『브리태니커세계 대백과사전』

The New Encyclopaedia Britannica

『五洲衍文長箋散稿』 권57

광주민속박물관, 1994, 『光州의 民俗놀이』

문화재관리국, 1978, 『안압지 발굴조사보고서』

문화체육부, 1995, 『전통놀이 모음집』

민족문화추진회, 1985, 『大東野乘 I』

민족문화추진회, 1985, 『大東野乘 III』

스튜어트 킬린, 2003, 『한국의 놀이』, 윤광봉 역, 열화당

심우성, 1996, 『우리나라 민속놀이』, 동문선

웨난, 1998, 『마왕퇴의 귀부인』, 이익희 역, 일빛,

조수화, 2001, 「중·한 민속놀이 비교 연구」, 인하대 사회교육학과 석사논문

최남선, 1948, 『조선상식』, 동명사.

최상수, 1985, 『한국민속놀이의 연구』, 성문각

한국학문헌연구소, 1980, 『才物譜』, 아세아문화사

申士垚 外, 1991, 『中國風俗大辭典』, 中國和平出版社

David, F. N., 1970, “Dicing and Gaming : A Note on the History of Probability” in Studies in the history of Statistics and Probability Volume 1 (Charles Griffin & Co Ltd eds.), London

로마 주사위 (<http://www.realm-of-incendium.com/Knucklebones.html>)

통계학 홈페이지 (<http://http://home.pusan.ac.kr/~yschoi>)