

조선의 민속놀이 윷놀이에 대한 분석

박사 부교수 김 경 순

1. 서론

위대한 령도자 김정일동지께서는 다음과 같이 교시하시였다.

《윷놀이는 옛날부터 설명절때마다 우리 인민이 즐겨하는 좋은 오락의 하나입니다.》

(《김정일선집》 증보판 제9권 202페이지)

윷놀이는 옛날부터 설명절때마다 우리 인민이 즐겨하는 대표적인 민속놀이이다.

윷놀이는 4개의 윷쪽(또는 윷가락)을 던져 나온 윷수의 결과에 따라 윷판에서 말을 전진시키며 승부를 겨루는 놀이이다. 윷놀이는 사람들의 지능을 계발시키고 천체의 운동에 대한 지식을 습득시키는데 매우 유익한 놀이이다.

우리 나라에서 윷놀이는 고대부터 진행되어왔으나 그 놀이방법은 현재까지도 거의 그대로 계승되고있다. 윷놀이는 그 명칭으로부터 놀이도구, 놀이방법에 이르기까지 우리 나라에만 고유한 놀이인것으로 하여 우리 민족의 발전력사와 더불어 자기의 모습을 보존해왔다.

지난날 주로 가정적범위에서 진행되던 윷놀이는 오늘 가정뿐만아니라 사회적범위로 확대되어 경기적성격을 띠고 더욱 활발하게 진행되고있다. 우리 나라에서는 오랜 역사를 가지고있으며 남녀로소 누구나가 사랑하는 대중놀이인 윷놀이의 전통을 고수하고 앞으로도 적극 장려하려는 목적에서 윷놀이를 국가비물질문화유산으로 등록하고 보호하고있다.

우리 나라 민속놀이 윷놀이에 대해서는 일정한 연구가 진행되였다.

지금까지 윷놀이를 취급한 도서들인 《조선의 민속놀이》(군중문화출판사 1964년), 《조선의 민속전통》 5(과학백과사전종합출판사 1994년), 《조선의 민속놀이연구》(사회과학출판사 주체93(2004)년) 등에서는 윷놀이의 유래와 놀이도구, 놀이방법에 대한 일반적인 소개에만 머무르고 이 놀이가 다른 민족에게는 없는 우리 민족의 고유한 놀이라는데 대하여서는 거의나 연구가 진행되지 못하였다.

론문에서는 윷놀이의 유래와 놀이방법에 대한 선행연구성과에 기초하여 이 놀이가 다른 나라에는 없는 우리 나라에만 고유한 민속놀이이며 우리 인민의 창조적지혜와 재능이 집약적으로 반영되어있는 우수한 놀이라는데 대하여 밝히려고 한다.

2. 본론

2. 1. 윷놀이명칭과 놀이도구

윷놀이는 그 명칭이나 놀이도구로 볼 때 다른 민족의 민속놀이에는 없는 우리 민족의 고유한 놀이이다.

웃놀이는 무엇보다먼저 그 명칭이 고유한 우리 말로 되어있는 민속놀이이다.

웃놀이에 대하여 옛 기록들에서는 한자로 《사(𣎵)》*¹, 《사희(𣎵戲)》, 《척사(擲𣎵)》*² 등으로 표기하였다.

*¹ 《중경지》 권10 부록

*² 《동국세시기》 12월 제석

웃놀이에 대한 여러가지 한자표기들에서 공통적인것은 《사》라는 글자이다. 즉 《사》라는 글자에 놀다, 던지다라는 뜻을 가진 글자를 붙임으로써 《사》를 가지고 노는 놀이라는 것을 나타내었다.

그런데 《사》는 웃이 아니라 손가락을 의미하는 한자이다.

한나라때 편찬된 《설문》에 의하면 손가락을 가리키는 한자로 《사》와 《비(匕)》가 있는데 제사때 레기로 쓰는 손가락은 《사》라고 하고 일상적으로 사용하는 손가락은 《비》라고 한다고 썼다. 그리고 《비》는 지금의 밥손가락(飯匙)이라고 하면서 옛날에는 반비(飯匕-밥손가락), 생비(牲匕-제향때 쓰는 손가락), 소비(疏匕-자루에 장식을 새긴 손가락), 서비(挑匕-국물을 떠먹는 손가락) 등이 있었는데 형태는 대체로 같다고 하였다.*

* 《사해》 사, 비

여기서 문제로 되는것은 손가락을 의미하는 《사》와 웃이 어떤 련관이 있는가 하는것이다. 결론부터 말한다면 내용적으로는 아무런 련관도 없다.

그것은 《동국세시기》의 저자가 웃에 대한 해석을 하면서 《옛날 비(匕)에는 네가지가 있었기때문에 네가치(웃가락-필자)라는 뜻을 취하여 사(𣎵)라고 한것이다.》*라고 막연하게 서술한것을 통하여 알수 있다. 즉 이것은 웃가락이 4개 라는것을 전제로 하여 그것을 다른 나라에 있던 네종류의 손가락과 인위적으로 맞추어 해설하고 우리 민족이 창조한 고유한 웃놀이를 한자로 표기한것에 불과하다.

* 《동국세시기》 12월 제석

봉건사가들이 편찬한 역사기록들에는 웃놀이를 한자로 표기했지만 민간에서는 이 놀이를 웃놀이라고 하면서 면면히 계승해왔으며 그 명칭도 오늘까지 변함이 없다.

그러면 우리 민족이 4개의 가락을 가지고 노는 놀이를 왜 웃놀이라고 하였겠는가.

이것을 해명하기 위하여 참고적으로 고대에 우리 인민들이 창조한 창조물들가운데서 수자 4와 관련한것들을 살펴보고 한다.

수자 4와 관련한 고대의 창조물들가운데서 대표적인것은 제단시설이라고 말할수 있다.

고대제단들은 당시 사람들이 하늘에 제사를 지내던 장소였다.

선행연구성과에 의하면 평양시 룡성구역 화성동1호, 2호제단과 황해북도 연탄군 오덕리제단을 비롯하여 고대의 제단시설들은 대체로 배부른 4각형으로 되어있다.

화성동1호제단을 보면 네 모서리에 가공한 모서리돌들을 놓고 남북랑쪽에는 가공한 돌 8개씩, 동서랑쪽에는 7개씩 맞물려놓아 네면과 모서리가 밖으로 배부른 방형을 이루게 하였다. 화성동2호제단의 평면테두리도 1호제단과 마찬가지로 배부른 4각형으로 되어 있다.

오덕리 1지점 1호제단유적은 길이 130cm, 너비 약 100cm, 두께 80cm 정도의 큰돌들을 빙 둘러놓아 만든것으로서 평면รูป이 배부른 4각형이다. 2지점 2호제단과 3지점 3호제단도 1지점 1호제단의 평면รูป과 류사하다.

제사의식과 함께 천체에 대한 관측사업도 진행하였던 고대제단을 4각형으로 만든것은 고대의 지배적인 세계관의 하나였던 《천원지방설》(하늘은 둥글고 땅은 네모졌다.)을 반영하였기때문이라고 본다.

옛 문헌기록에서는 《천원지방설》이 윷가락에도 반영되었다고 하면서 가락의 둥근 부위는 하늘을, 평평한 부위는 땅을 본딴것이라고 보는 견해도 제기되었다.*

* 《송도지》 사도설

실지로 윷놀이에서는 땅을 본땀다고 하는 가락의 평평한 면이 젖혀진 개수에 따라 명칭을 달았는데 네면이 다 젖혀진것을 윷이라고 하였다.

수자 4는 1년 사계절과 농사를 상징한다고도 볼수 있다.

온대성기후대에 놓여있는 우리 나라는 봄, 여름, 가을, 겨울의 구분이 명백하였으며 오래전부터 농업을 기본생업으로 하여왔다. 우리 인민들은 일찍부터 농사를 짓는데서 소를 부림집승으로 가장 많이 리용하였기때문에 지상세계를 반영한 4개의 평평한 가락이 다 젖혀진 상태를 소에 비유하여 윷(송)이라고 명명했다고 본다. 《모》, 《윷》, 《개》, 《도》가 고대관직명인 마가(馬加), 우가(牛加), 구가(狗加), 저가(猪加)에서 유래되었다는것은 이미 해명된 문제이다.

이렇게 놓고보면 윷놀이명칭에는 사계절에 맞추어 농사를 기본생업으로 하면서 살아온 우리 민족의 고유한 생활풍습이 반영되었다고 볼수 있다.

그런데 이후시기에 한자를 숭상하면서 이른바 유식을 뽑내던 량반사대부들이 다른 나라에서 제사의례때 사용된 순가락 4개와 윷가락 4개가 수자에서 음이 같은것만을 절대화한데로부터 인위적으로 《사》나 《척사》로 표현하였다고 본다.

만약 윷놀이가 우리 민족만이 아니라 주변의 여러 민족들속에서도 진행된 놀이었다면 그에 대한 공통적인 표기가 있었을것이다.

실례로 바둑과 장기를 들어 설명할수 있다. 바둑과 장기는 동아시아의 여러 민족들속에서 진행되는 놀이인데 그것을 표기하는 글자는 통일되어있다. 물론 구체적인 놀이방법은 민족에 따라서 다르다.

이렇게 놓고 볼 때 윷놀이가 동아시아의 어느 민족에게나 보편적인 놀이었다면 반드시 공통적인 명칭이 있었을것이나 그에 대하여서는 찾아볼수 없다. 이것은 윷놀이가 우리 민족에게만 고유한 놀이었다는것을 다시한번 확증해주는것이다.

윷놀이는 다음으로 놀이도구와 방법도 독특하다.

윷놀이도구로는 4개의 가락(쪽)과 4개의 말, 말판이 있었다. 윷은 나무 두가치를 둘로 쪼개어 네가락으로 하는데 길이가 세치가량 되게 하거나 혹은 콩알만큼 작게 하기도 하였다.

중국의 24사의 하나인 《수서》에는 백제사람들이 저포(檣蒲)를 놀았다고 기록되어있는데(投壺圍棊檣蒲...之戲行)* 이것은 윷놀이에 대한 잘못된 표기이며 또 당시로서는 윷에 대한 한자가 없었으므로 자기들의 저포와 비슷하다고 보고 주관적으로 서술하였다고 본다.

웃놀이를 저포라고 잘못 기록하였다는것은 그 이후시기의 우리 나라와 중국의 역사책들에 우리 인민들이 저포를 놀았다는 기록이 전혀 없으며 다만 웃놀이에 대한 내용만 언급되어있는 사실로서도 증명된다.

* 《수서》 권81 백제전

그러면 웃놀이와 저포(樗蒲)가 어떻게 다른가 하는것이다.

웃놀이는 4개의 가락(쪽)과 4개의 말을 가지고 노는 놀이였다면 저포는 5개의 나무 가락(후에는 돌, 옥, 상아, 뼈를 사용)과 6개의 말을 가지고 노는 놀이였다.

나무가락의 형태를 보아도 웃놀이에 사용하는 가락은 한면은 평평하게, 다른 면은 둥글게 깎아냄으로써 그것이 잘 굴러서 얹어질듯 하다가 젖혀지며 젖혀질듯 하다가 얹어지게 만들었다면 저포놀이에 쓰이는 5개의 나무가락은 우리의 웃가락과 비슷하나 량끝을 좁고 날카롭게 하였다. 그리고 웃가락은 색을 칠할수도 있고 나무의 자연색을 그대로 리용할수도 있었으나 저포놀이의 나무가락은 한면에는 검은색을 바르고 송아지를 그렸으며 다른 면에는 흰색을 바르고 평을 그렸다.*

* 《사해》 저포, 5목

놀이도구가 다른데로부터 승부를 가르는 방법도 달랐다.

저포놀이에서는 5개의 나무가락을 던져나오는 수에 따라 로(사냥개), 치(뽕), 독(송아지), 효(울빼미) 등으로 구분하고 해당한 점수를 주었는데 로가 최고점수였다.

이렇게 웃놀이와 저포는 놀이도구와 방법이 다르다.

보다 중요한것은 웃놀이는 오늘도 우리 인민들속에서 널리 진행되고있으나 저포는 중국에서 고대의 놀이로만 존재했다는 사실이다.

이것은 웃놀이가 우리 인민들이 창안하여 오랜 역사적기간 전해온 조선민족의 놀이라는것을 확증해준다.

2. 2. 웃놀이에 반영된 우리 인민의 창조적지혜와 재능

고대부터 과학과 기술을 발전시켜온 우리 인민은 놀이 하나를 해도 기발한 착상과 지혜가 반영된 놀이들을 진행하였다.

그 대표적놀이가 바로 웃놀이이다.

한마디로 말하여 웃놀이에는 우리 인민들이 지니고있던 천문지식이 반영되어있다.

웃놀이에 천문지식이 반영되어있다는것은 우선 웃놀이도구의 하나인 말판에 그려진 웃판도형을 통하여 알수 있다.

웃을 쳐서 나오는 수에 따라 말을 움직여나가도록 작성된 웃판도형에는 천문우주관이 집약되어있다고 본다. 그것은 문헌자료들과 고고학적자료들을 통하여 증명할수 있다.

14세기 사람인 리색의 시에 웃놀이장면을 구수하게 읊은 내용과 함께 《단단 4.7방원국》이라는 구절이 있는데 이것은 웃판의 가운데점인 방을 중심으로 그 주변에 그려진 28개의 점을 말한것이며 고려시기에 29발으로 된 웃판도형이 있었다는것을 알수 있게 한다.*

* 《목은집》 권35

이 기록에서 보는바와 같이 율판에는 가운데점인 방을 중심으로 28개의 점이 있는데 이것은 별자리들을 표시한 것이었다.

이에 대해서는 《중경(개경-필자)지》에서 더 구체적으로 논하였다. 즉 율판의 중심을 추성(樞星-북극성)으로 놓고 나머지 28점은 28수(宿)에 비유하였으며 율놀이에서 종착점으로 가장 짧게 들어오는 길이 동지이고 가장 멀리 돌아서 들어오는 길이 하지이며 절반을 돌아 들어오는 길이 춘분과 추분을 상징한다고 해설하였다.*

* 《중경지》 권10 부록

28수는 하늘의 해길과 적도부근에 널려있는 천체들을 28개의 별자리로 나누고 거기에 붙인 고유한 이름이다.

우리 나라에서는 고대로부터 천문관측에 28수를 리용하여왔다.

달이 해길부근의 서쪽에서부터 동쪽으로 운동하면서 하늘을 한번 도는 주기가 28일 가량 된다는데 기초하여 28수가 나왔다. 28수에 의해서는 태양, 행성, 달, 혜성, 별자리들의 자리를 표시할수 있을뿐아니라 계절을 판정할수도 있었다. 우리 선조들은 저녁이나 새벽에 어느 수(별자리)가 자오선을 지나는가에 의하여 계절을 알아냈다. 28수를 크게 4개 구역으로 나누면 매개 구역에 7개의 수가 들어갔다. 《목은집》에 쓴 4.7방원국이라는것은 바로 이것을 표현한 것이었다.

19세기 중엽 리규경이 쓴 《오주연문장전산고》에서도 율판의 가운데점은 추성을 상징하고 주변에 배열된것은 4개의 7숙을 상징한 것이니 사방 각기 7수가 있어 4시(時)를 운행하는 의미라고 하였다.*

* 《오주연문장전산고》 사회변증설

율판도형에는 계절을 판정하는데 리용한 28수와 동지로부터 시작하여 해길을 등분하는데서 기준점이라고 할수 있는 동지와 하지, 춘분과 추분이 표기되어있다.

이것은 우리 인민들이 천체의 운동에 대한 정확한 지식을 가지고있었을뿐아니라 그것을 도형화하는데서도 기발한 착상을 하였다는것을 말해준다.

율판도형에는 말이 전진하는 길을 4개 방향으로 구분하였는데 질러가는 가까운 길과 우회하여가는 3개의 길을 정하였다.

가장 가까운 길은 모밭과 방을 거쳐 먹임밭으로 나가는 길이다. 이 길은 12점이면 쉽게 나갈수 있는데 이 길을 바로 동지길이라고 하였다.

다음길은 모밭과 방을 지나 직선으로 진출했다가 먹임밭으로 나가거나 모밭을 돌아서 다음모밭에서 꺾이여 방을 지나 먹임밭으로 나가는 길이다.

이 길은 17점이면 날수 있는 길로서 낮과 밤의 길이가 같은 춘분과 춘분길이라고 하였다.

가장 멀리 에도는 길은 모밭을 지나 방으로 한번도 들어서지 못하고 모밭만을 련속 돌아 먹임밭으로 나가는 길이다. 이 길은 21점이라야 나갈수 있는 길로서 하지길이라고 하였다.

이처럼 율판도형에서는 한 평면위에 간단한 선과 점들로 1년 사계절을 표기하였고 사계절의 바뀔속에 한해가 흘러간다는것을 집약적으로 독특하게 보여주었다.

그러면 이러한 옷판도형이 언제 창안되었는가.

우에서 언급한 문헌자료들이 14세기 이후의것들이라고 하여 그때에 비로소 도형이 나왔다고 볼수는 없다.

그것은 우리 나라에서 이미 오래전부터 천문관측술이 발전되어있었기때문이다.

고조선에서는 새벽에 별자리를 관측하여 그해의 풍년작황을 미리 알았다고 한다.*

* 《삼국지》 위서 권30 예

이것은 고대의 별자리관측이 이미 높은 수준에 있었다는것을 말해주며 아울러 옷판도형도 이때 나왔다는것을 시사해준다.

옷놀이는 삼국시기에 보다 더 활발히 진행되어 일본을 비롯한 이웃나라들에까지 널리 보급되었다.

최근에 고구려의 두번째 수도였던 국내성북쪽의 우산무덤떼 3319호무덤 앞바위에서 인물화에 새긴 옷판도형이 발견되었는데 도형에 새겨진 점이 29점이라는것이 확인됨으로써 이후시기 옷판도형과의 계승관계가 밝혀지게 되었다.

이로부터 천문지식이 집약된 옷판도형은 옷놀이가 시작된 초시기부터 있었다고 볼수 있다.

8세기경에 나온 《만엽집》의 기록들에 의하면 일본에서는 4개의 가락을 가지고 노는 놀이에서 셋이 엇어지고 하나가 젓혀지면 《쓰꾸》, 하나가 엇어지고 셋이 젓혀지면 《고로》라고 하였다고 한다.*

* 《만엽집》 권10, 권12, 권13

이것은 옷놀이에서 쓰인 우리 말인 도를 쓰꾸로, 걸을 고로라고 표현한것으로서 옷놀이방법이 일본에도 전수되었다는것을 보여준다.

고려시기에도 옷놀이는 모두가 좋아하는 대중놀이로 되어있었다.

14세기 말엽에 출판된 《목은집》의 기록에 의하면 가난한 집들에서는 서로 모여앉아 웃고 떠들며 옷놀이를 하였으며 머리흰 늙은이들까지도 29개 발의 옷판에 홀수와 짝수로 나타나는 옷수의 결과에 따라 말을 움직여 승부를 겨루면서 즐거워 하였다고 한다.

조선봉건왕조시기에도 옷놀이는 사람들의 인기를 많이 끄는 놀이의 하나였다.

15세기의 시인이었던 김시습은 《선행과 함께 옷놀이를 하면서》라는 제목의 시에서 옷놀이의 흥미진진한 과정에 대하여 다음과 같이 형상하였다.

우리 나라 옷가락은 쪽이 네개
말발은 둘러서 다섯점씩
신수가 사나우면 개가 도로 되고
운수가 트이면 단숨에 모길이라
(《김시습작품집》 문예출판사 1990년 64페이지)

이것은 단편적인 시구절이지만 조선봉건왕조시기에도 옷놀이가 매우 활발하게 진행되었다는것을 보여준다.

이와 같이 옷놀이는 고대로부터 독특한 도형의 말판을 비롯한 정연한 놀이도구와 놀

이방법을 갖춘 완성된 놀이로서의 자기의 전통을 고수해왔다.

윷놀이에 천문지식이 반영되어있다는것은 또한 이 놀이를 하는 시기를 놓고서도 설명할수 있다.

우리 인민들은 예로부터 설명절을 계기로 윷놀이를 진행하여왔다.

19세기 전반기의 문헌인 《동국세시기》에는 설달그믐날부터 윷놀이가 진행된데 대하여 다음과 같이 기록되어있다.

《나무 두가치를 네쪽으로 짜낸것을 윷이라고 하는데 길이가 세치가량 되게 하며 혹은 콩알같이 작게 하여 던지면서 노는것을 사희(윷놀이-역자)라고 한다. 네쪽이 엮어진것은 모요 네쪽이 찢혀진것은 윷이요 세쪽이 엮어지고 한쪽이 찢혀진것은 도요 두쪽이 엮어지고 두쪽이 찢혀진것은 개요 한쪽이 엮어지고 세쪽이 찢혀진것은 걸이라고 한다. 판은 29개 발을 그리고 두사람이 마주 앉아 던지는데 각각 말 네개씩을 옮겨가되 도는 한 발씩 가고 개는 두발씩 가고 걸은 세발씩 가고 류(윷-역자)는 네발씩 가고 모는 다섯발씩 간다. 발에는 돌아가는 길과 빠른 길이 있고 말은 빠르고 더딘 구분이 있음으로 하여 승부를 판단하게 되어있다. 새해가 시작될 때에는 이런 놀이가 제일 성행한다.》*

* 《동국세시기》 12월 제석

새해의 시작 즉 해가 바뀌는것이 천체의 운동과 관련된다는것은 누구나 다 알고있는 지식이다.

우리 인민들은 하늘의 무수한 별들이 자기의 자리길을 따라 운동하며 사계절의 바뀔 속에 한해가 지나고 새해가 시작된다는것을 인식하고 그에 대한 지식을 공고히 하며 후대들에게 물려줄 목적에서 설명절을 계기로 윷놀이를 활발히 진행하였다.

한편 생산활동에서 농업을 기본으로 하여온 우리 민족에게 있어서 농사를 제철에 지을수 있도록 절기에 대한 정확한 인식을 가지는것도 사활적인 문제였는데 윷놀이에는 이런 요구도 반영되었다고 본다.

이것은 바로 윷놀이가 천문지식과 직접적으로 련관된 놀이라는것을 실증하여준다.

2. 3. 윷놀이방법

우리 나라에서는 오늘도 윷놀이가 대중적인 놀이로 계승발전되고있다.

전통적인 윷놀이방법은 새로운 시대적요구에 맞게 계승발전되었다.

현재 진행하고있는 윷놀이방법과 규칙을 보면 다음과 같다.

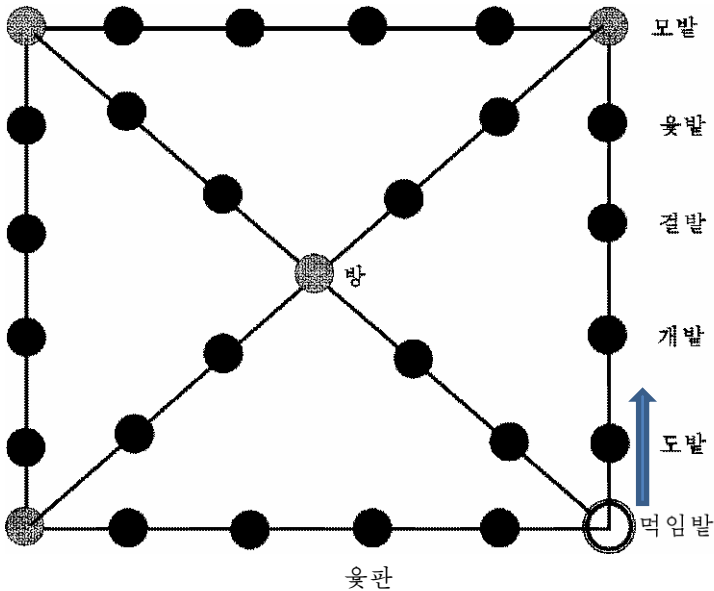
우선 윷쪽과 윷판, 말을 준비한다.

윷쪽은 4개로 한다. 매 윷쪽은 대체로 낮과 밤, 밝고 어두운것과 같은 시간적변화를 반영하여 안쪽은 흰색, 바깥쪽은 검은색으로 만든다. 윷쪽 4개중에서 2개 쪽의 흰색부분에 각각 검은 점을 찍어 후도와 두후도를 표식한다.

윷판의 크기는 놀이장의 규모에 따라 정한다.

윷판은 두터운 종이, 수지판, 나무합판 등으로 만들수 있다.

윷판에는 모두 29개의 점과 먹임발, 출발선을 표시한다.



말은 모나무 또는 큰 도장 같은것으로 할수 있는데 두편이 서로 다른 색깔로 하며 개수는 서로 합의하여 정한다. 대체로는 말을 10개로 한다.

놀이에서 옷쪽은 얹어지거나 젖혀지는 다섯가지 경우를 나타낸다.

셋이 얹어지고 하나가 젖혀지면 《도》라고 부르며 말은 1발을 전진한다. 둘이 얹어지고 둘이 젖혀지면 《개》라고 하며 말은 2발을 전진한다. 하나가 얹어지고 셋이 젖혀지면 《결》이라고 부르며 말은 3발을 전

진한다. 넷이 모두 젖혀지면 《옷》이라고 하며 말은 4발을 전진한다. 넷이 모두 얹어지면 《모》라고 부르며 말은 5발을 전진한다. 오늘날에는 후도와 두후도가 생겨 놀이가 더 재미나게 진행되고있다.

만일 옷쪽이 놀이판밖으로 튀어나가면 락판이라고 하여 무효로 되고 상대방에 순서를 넘긴다.

옷놀이는 두사람이 대전할수도 있지만 인원이 많은 경우에는 편을 갈라서 놀수 있다.

옷놀이는 어느편의 말들이 옷관의 자리길을 먼저 돌아나오는가에 따라 승부를 가른다. 그런것만큼 우선 옷수가 잘 나와야 하며 다음말을 어떻게 잘 쓰는가 하는데 따라 승패가 좌우된다.

다음 옷을 치며 말을 쓰는데서 일정한 규칙을 지켜야 한다.

① 옷을 쳐서 옷수가 나온 결과에 따라 말을 전진시키는것은 놀이조장의 의사에 따른다.

② 옷을 쳐서 모나 옷이 나오면 편속 옷을 쳐서 나온 점수를 종합하여 말을 쓴다.

③ 상대방의 말이 있는 발에 자기의 말이 가면 상대방의 말을 잡으며 옷을 한번 더 칠수 있다.

④ 자기 말이 있는 발에 또다시 자기 말이 가면 여러개의 말을 하나의 말과 같이 묶어 전진할수 있다.

⑤ 《후도》와 《두후도》가 나왔을 때 말쓰는 방법

· 옷을 쳐서 《후도》가 나오면 한발, 《두후도》가 나오면 두발 자기가 온 길로 되돌아간다.

· 《도》발에서 《두후도》가 나오면 먹임발으로 갔다가 다시 《도》발으로 와야 한다.

· 각이한 길을 따라 자기의 말이 먹임발에 들어간 경우 《후도》 또는 《두후도》가 나오면 말들은 각각 자기가 온 길을 따라 되돌아간다.

⑥ 《얹은 석동산》, 《얹은 두석동산》이 되었을 때 말쓰는 방법

· 《얹은 석동산》, 《얹은 두석동산》은 출발선에서 《모》발까지의 어느 한 발에서 3개, 6개의 말을 묶는것을 말한다.

자기편의 한사람이 윷을 쳐서 《결》이 나오고 다음사람도 《결》이 나오고 또 다음사람도 《결》이 나와 한 발에서 세개의 말이 련속 묶어진것을 《얹은 석동산》이라고 한다. 《얹은 두석동산》도 이와 같이 6개의 말이 한발에서 묶이운것을 말한다.

· 《얹은 석동산》은 9발, 《얹은 두석동산》은 18발을 나갈 때까지 상대방이 잡지 못한다. 그다음부터는 잡을수 있다.

· 《얹은 석동산》은 9발, 《얹은 두석동산》은 18발을 나갈 때까지 상대방의 말을 두개까지 붙여서 함께 갈수 있다. 그다음부터는 상대방의 말을 떼여놓는다.

· 《얹은 석동산》, 《얹은 두석동산》에 붙인 상대방 말은 자기 말이 따라가 잡을수 있다. 자기편 말도 우의 방법과 같이 상대방에게 잡힌다.

· 두편의 《얹은 석동산》은 9발 가기 전에 잡을수 있다. 《얹은 두석동산》도 같다.

⑦ 먹임발에서 말쓰는 방법

자기편의 어느 한 말이 놀이판을 다 돌아서 먹임발에 들어갔을 때에는 놀이판에 있는 자기 말들이 모두 《동》을 낸 다음에 《도》가 나와야 나올수 있다.

놀이판을 돌아 《동》을 낼 때에는 반드시 한점의 여유를 둔다.

⑧ 윷을 쳤을 때 어느 한 윷쪽이 모로 서서 분간하기 어려운 때에는 그 윷쪽만 들어 다시 친 다음 윷수를 평가한다.

⑨ 윷을 쳐서 그 윷수에 따라 상대방의 말을 잡았을 경우 윷을 한번 더 칠수 있는데 이때 《모》나 《윷》이 나오면 말만 쓰고 윷은 다시 치지 않는다.

3. 결 론

윷놀이는 그 명칭이나 놀이도구와 방법, 노는 시기로 보아 우리 민족에게만 고유한 놀이이다.

윷놀이는 단순한 오락이 아니라 우리 인민의 창조적지혜와 재능이 반영되어있는 지능놀이이다.

오랜 력사와 전통을 가지고있는 우리 나라의 윷놀이는 오늘 자기의 독자성을 변함없이 고수하면서 근로자들과 청소년들의 문화정서생활에 적극 이바지하고있다.

우리는 앞으로도 우리 민족의 유구성과 우수성, 고상한 정신세계와 고유한 생활세계가 반영되어있는 우수한 민속전통을 적극 살려나가야 할것이다.

실마리어 민속놀이, 윷놀이