

# 민속놀이의 정의와 본질 (民俗놀이의 定義와 本質)

成 炳 禧

(安東大學校教授 · 民俗學)

## 목 차

- |           |           |
|-----------|-----------|
| 1. 머리말    | 4. 놀이의 本質 |
| 2. 놀이의 語義 | 5. 맺음말    |
| 3. 놀이의 發生 |           |

## 1. 머리말

우리의 민속연구중(民俗研究中)에 놀이에 대한 연구(研究)가 다른 분야(分野)에 비하여 극히 약하다. 그것은 학자층(學者層)도 알았는데 이유가 있겠으나 무엇보다도 깊은 사고(思考)를 요(要)하는 분야(分野)에 속하기 때문이다. 외국(外國)의 경우는 민속학(民俗學)에서는 물론 인류학(人類學), 사회학(社會學), 철학(哲學), 심리학(心理學), 체육학(體育學), 행동과학(行動科學) 방면에서도 활발하게 논의(論議)를 전개하고 있는 실정이다.

따라서 민속(民俗)놀이 또는 놀이에 관한 논문(論文)이나 이론서(理論書)는 전무(全無)한 상태이다. 동시에 한국내(韓國內) 여러 사회(社會)에서 베풀어지는 각종 행사(行事), 특히 전국민속예술경연대회(全國民俗藝術競演大會)나 놀이마당 또는 각지역(各地域)의 축제(祝祭) 등에서 베풀어지는 민속(民俗)놀이는 그 개념(概念)조차 이해 못한 채 크게 오도(誤導)되는 상황(狀況)이어서 이의 급속한 시정(是正)은 우리민속(民俗)의 바른 전승(傳承) 차원(次元)에서도 급선무라 할만 하다.

민속(民俗)이란 그 사회(社會)의 필연성(必然性)에 의하여 생성(生成), 유지(維持), 발전(發展), 전승(傳承), 소멸(消滅)하는 것으로 '민속(民俗)놀이'라 할 때 그 놀이는 전승(傳承)된 것이어야 한다. 전승(傳承)이란 반복성(反復性)을 의미한다. 오랜 세월동안 반복하여 행(行)하여 온 놀이라는 뜻으로 무의식적(無意識的)으로 전수(傳授)되어 유전되는 놀이라 풀이하여도 되는 것이다.

놀이는 유희(遊戱)를 말한다. 그러나 '놀이'와 '유희(遊戱)'는 그 함의(含意)가 다르다. 놀이는 우리말이고, 유희(遊戱)는 한자어(漢字語)가 분명하나 현대적(現代的) 이론(理論)으로서의 놀이는 '유희(遊戱)'라 하는 것이 온당하다. 그러나 우리의 놀이는 '놀이'라는 용어(用語)로 너무 굳어져서 개정(改正)하기가 어렵게 되었다. '놀이'라는 단어(單語)

속살에는 종교(宗教)·의례(儀禮)와 혼용된 놀이를 가리키는 뜻이 숨어있고, ‘유희(遊戲)’는 생업(生業)과 무관(無關)하고 종교(宗教)·의례(儀禮)와도 무관(無關)한 순수 놀이행동(行動)을 일컬을 때의 말임이 분명하기 때문이다.

그러나 본고(本稿)에서는 ‘놀이’라는 용어(用語)를 그대로 사용하고자 한다. 놀이라는 말은 우리 생활주변(生活周邊)에서 지천으로 많이 사용하고 있다. 자동차(自動車) 핸들도 논다고 하고, 상(床)다리도 논다고 한다. 실업(失業)도 논다고 하며 흔히 비정상적(非正常的)인 행동(行動)을 빈정덜 때도 논다고 한다. 영국(英國)에서는 파업상황도 play라는 말을 쓰는데 이는 독(獨)·불국(佛國)도 비슷하다.

요컨대 ‘놀이’는 비정상적(非正常的)·비正道(非正道)·일상생활(日常生活)과 분리된 행동(行動)이라는 사실(事實)을 염두에 둘만하다. 그러나 인간(人間)은 누구나 놀기를 좋아한다. Schiller도 “사람은 놀고 있을 때 온전한 사람이다”고 했다. 이 말은 인간(人間)은 놀 때 만큼은 인간(人間)의 순수한 본성(本性)을 가진다는 말이다. 그것은 또 인간(人間)의 문화적(文化的) 놀이를 가리키는 말이며 생물적(生物的) 놀이를 지칭한 것이 아니다.

본고(本稿)에서는 그러한 뜻에서 인간(人間)의 가장 순수하고 기본적인 행동(行動)인 ‘놀이’가 무엇이며 그 발생(發生)과 본질(本質)이 무엇인가를 우리의 민속(民俗)놀이를 검토하면서 그 내질(內質)을 구명(究明)해 보고자 한다.

## 2. 놀이의 어의(語義)

우리말의 ‘놀이’라는 단어(單語)는 영어(英語)의 play에 해당되는 말이다. 그러나 이 두 단어(單語)가 가지는 속살뜻은 동일(同一)하지가 않다. play의 원어(原語)인 plega(명사)와 plegan(동사)의 중심의미(中心意味)는 ‘활발하게 움직인다’는 뜻을 가지고 있다. 그러므로 Game, 쟁투(爭鬪), Sports, Dance 그밖에 무슨 행위(行爲) 동작(動作)이든지 활발하게 뛰거나 움직이는 것이 plega이다.

놀이는 고대(古代) Greece 신전(神殿)에서 베풀던 씨름, 줄당기기, 편싸움 등이 그 시초라는 것이 일반적인 설(說)이다. Greece의 제전경기(祭典競技)는 4년마다 Olympus에서 평화(平和), 행복(幸福), 재해제거(災害除去)를 위한 행사(行事)였다고 한다. 이에는 단체경기(團體競技)와 개인경기(個人競技)만 취급된 듯하다. 그러나 이러한 신전(神殿)에서 베풀는 놀이의 시초(始初)는 세계(世界)의 민족(民族)이 거의 공통적(共通的)이다. 우리나라의 고대(古代)에 있어서 영고(迎鼓), 동맹(東盟), 무천(舞天), 10월제(月祭) 등의 제천의식(祭天儀式) 때에 백희가무(百戲歌舞)가 주야(晝夜)로 베풀어졌고, 고려사(高麗史) 등에도 백희(百戲), 잡희(雜戲)가 수없이 보이는 것으로 보아 그 궤(軌)를 같이한다고 할 수가 있다.

놀이를 일본어(日本語)에서는 ‘遊び’라 하는데 이 말은 ‘원초적으로 영혼(靈魂)을 일깨워서 놀게한다’는 뜻이 있고, 애초에 신성한 신사(神社)와 깊은 관계를 가진 말이었다. 따라서 신(神)을 놀게 하여 도취(陶醉)의 경지로 이끈 것이 나중에 사람들 쪽에서 놀게 됨으로서 엑스타시의 도원경(桃源境)에 들게 된 것이라 풀이하기도 한다.<sup>1)</sup> 신유(神遊)에서 연주되는 신악(神樂)은 인간(人間)과 신(神)과의 교섭중(交涉中)에 신령(神靈)을 흥분시켜 인간(人間)에게의 접근(接近)을 도모하고자 하는 종교적(宗敎的) 주술(呪術)의 일종이었으니 우

1) 和歌森太郎, 遊びの文化史, 和歌森太郎著作集 6, 弘文堂, 1981, p.395

리의 강릉단오제(江陵端午祭)나 한장군(韓將軍)놀이, 장군당(將軍堂)의 당제(堂祭) 등 우리의 과거(過去) 신사(神事)에서도 동일(同一)한 내질(內質)을 대비(對比)할 수가 있다.

우리말의 ‘놀이’도 종교(宗教)·신앙(信仰)·의례(儀禮)·굿 등과 밀접한 관련이 있어서 지금도 민속학(民俗學), 국어학(國語學), 체육학(體育學), 어원학(語源學) 등에서 나름대로의 해석을 시도하고 있다. ‘놀이’는 어원적(語源的)으로 특히 원시종합예술(原始綜合藝術)과 밀접한 관련이 있는 말임이 분명한데 원형(原形) ‘놀다’(동사)의 어미(語尾)가 ‘이’로 바뀌어 변화된 명사(名詞)인 것이다. ‘놀다’는 대체로 ‘한가(閑暇)하다’ ‘귀(貴)하다’ ‘적다’는 뜻으로 쓰였고, 15세기 이후의 문헌(文獻)에서 ‘놀다’ 어원(語源)의 단어(單語)들을 찾아보면 여러 가지 뜻으로 사용되었음을 발견할 수가 있다.

- 놀 다 (유(遊))
- 놀 다 (연주(演奏)하다)
- 노닐다 (유행(遊行))
- 노니다 (유행(遊行))
- 노릇되다 (놀음답다)
- 놀애 (가(歌))
- 놀리 (유(遊)·희(戲))
- 노릇바치 (장인(丈人)·창인(倡人))
- 노릇노리 (놀음놀이)
- 노름노리 (놀음놀이)
- 노릇샐것 (장난감)

이상의 ‘놀다’ 어원(語源)의 변화된 말들을 종합하면 당시의 ‘놀다’ 어원(語源)의 내용이 대체로 대중(大衆)놀이를 중심대상으로 하여 표현하고 있음을 짐작할 수가 있다. 동사(動詞) ‘놀다’의 변화(變化) 양상(樣相)을 정리하면 다음과 같이 도시(圖示)된다.

놀다(동사(動詞))

놀이 = 놀(어간(語幹)) + 이(어미(語尾))

- |                               |   |  |
|-------------------------------|---|--|
| 놀 +                           | { | 애 (노래·음악(音樂)·시(詩))                     |
|                               |   | 웃 (놀웃·노릇)                              |
|                               |   | 이개 (놀이개·장난감)                           |
|                               |   | 음 (놀음·노름) - { 소무대적(小舞台的) 요소(要素) 내포(內包) |
|                               |   | 도박                                     |
|                               |   | 림 (조소(嘲笑))                             |
| 보 (게으름뱅이·인칭대명사(人稱代名詞)·인명(人名)) |   |  |

또 “굿이나 보고 떡이나 먹자”는 속담(俗談)에서와 같이 ‘굿보다’는 말은 이미 우리나라 17세기의 문헌(文獻)에 나타나는 말인데 현재(現在)도 호남(湖南), 영남지역(嶺南地域)에서 ‘구경하다’는 뜻으로 쓰이고 있다. 이 ‘굿보다’는 말은 ‘굿’이 대중(大衆)놀이의 중심(中心)대상이었기 때문에 현재도 남아 있는 것으로 추측되나 다만 관객이나 대중(大衆)이 직접 동작을 하며 즐기는 것이 아니라 눈으로 보며 ‘구경’으로 즐기는 놀이라는 뜻으로 쓰인 말임에 주의(注意)할 필요가 있다. 흔히 난장판같은 무질서하고 비정상

적 다인수(多人數)의 상황을 보고 “굿이다 굿”하며 혀를 차는 일들은 남의 일을 말할 때 곧잘 쓰는 말들이다. 오늘날 무당(巫堂)들이 굿하는 것을 “굿한다”하지않고 “일한다” “공사한다” “뒸다” “논다”고 한다. “뒸다”는 굿을 할 때 춤을 추는 것으로서 이른바 신(神)이 실리면 모듬발로 뛰는 것을 일컫는 말이다. “논다”는 신(神)이 무당에게 실려 춤과 노래와 덕담·재담·공수를 하며 음식을 나누어 먹는 것 등을 일컫는 말인 것이다. 그러므로 무당의 ‘놀다’의 의미(意味)는 신(神)이 몸에 실려 노래와 춤과 공수 등을 노는 것으로 파악된다. 무당(巫堂)이 신(神)을 즐겁게 하기 위한 굿을 ‘진접드린다’고 한다. 또 봄 꽃맞이굿, 가을 햇곡맞이굿, 가을 단풍맞이굿 등 하는 것을 “신(神)을 즐겁게 놀려드린다”고 한다. 이러한 ‘놀이’는 무당(巫堂)들이 신(神)딸(제자(弟子)), 단골손님들을 초대하여 춤과 노래와 음식 등으로 큰 잔치를 베풀 때에 행하는 것이다.

이러한 면에서 볼 때 ‘놀다’라는 말은 종교(宗教) 신앙적(信仰的)인 의미(意味)를 지닌 집단(集團)놀이를 표현한 말임에 분명하고, 우리말의 의미(意味)와 일본어(日本語)의 의미(意味)가 동질적(同質的) 내용(內容)을 가지고 있다고 할 수가 있다.

### 3. 놀이의 발생(發生)

놀이는 인간(人間)의 유희본능(遊戱本能)과 모방본능(模倣本能)에서 발생했다고들 한다. 인간(人間)이 지구상(地球上)에 서식하기 시작한 이래 수렵·채집으로 식료(食料)를 구하는 과정에 필연적으로 발동(發動)하는 우발적본능(偶發的本能)은 원시적(原始的)이며 유치한 여러가지 놀이를 자아내게 했다고 보는 것이다. 실제로 이러한 놀이도 일회기적(一回起的)인 ‘장난’으로 보는 것이 타당하다. 기초적인 체력(體力)의 비교 겨루기로서의 달리기, 씨름 등의 전단계(前段階)로서의 힘쓰기, 무거운것 들기, 또는 무기나 수렵수단으로서의 돌던지기, 활쏘기, 창던지기, 작살찌르기 등이 자연발생적으로 생겨나서 곧잘 행하였으리라 추측할 수 있다. 이는 현재의 미개사회(未開社會)의 양상(樣相)으로 유추(類推)할 수가 있다.

인간(人間)이 토지(土地)에 정착(定着)하여 생(生)을 유지하는 시대가 되면 자연(自然)의 변화(變化)에 순응하여 사는 생활태도(生活態度)로 바뀌어지고, 농산물(農產物)의 많고 적음은 곧 인간(人間)의 생존(生存)과 직결되는 상황에 놓이게 된다. 자연(自然)의 변화(變化)를 신(神)의 조화(造化)로 알고, 자연(自然)의 순환이 이지러질 때 겁을 먹게 되고, 생산(生産)이 풍성할 때 신(神)의 은총임을 알며 다음에도 우순풍조(雨順風調)하여 더욱 많은 산물(產物)을 바라는 심의현상(心意現象)은 고대인(古代人)에게 인간(人間)을 지배하는 절대신(絶對神)에의 외경심(畏敬心)을 일으키게 한다. 이리하여 생긴 신앙(信仰)과 종교(宗教) 또 다른 세계(世界)와의 교통(交通)을 간절히 희구하게 되고, 거기에 오신행사(娛神行事)의 기틀이 짚트게 된다.

놀이는 원래 민간(民間)의 종교(宗教) 신앙행사(信仰行事)의 한 부분으로 베풀어지던 예능적(藝能的) 행위(行爲)였기도 하다. 신(神)에게 무사태평(無事太平)과 오곡(五穀)의 풍양을 기원하는 단계에 신의(神意)를 탐지하고자 하거나 신(神)을 즐겁게 하고자 하거나 신(神)의 행위(行爲)를 모방(模倣), 재연(再演)하고자 하는 행위(行爲)들이 성(盛)하고도 엄숙하게 거행되기도 했다. 신의(神意)의 개선(改善), 신의(神意)의 감사(感謝)에는 신의(神意)를 즐겁게 하는 행위 외에는 아무런 발상(發想)이 있을 수 없었다.

이 때에 사람들이 무리져서 밤낮으로 술마시고, 노래부르고, 춤을 추었다 하니 그 행위(行爲)의 갖가지 마당에 신의(神意)에 의지하려는 다양한 놀이가 배풀어졌으리라는 것은 용이하게 추측할 수가 있다. 씨담그기, 묘판만들기, 씨뿌리기, 모내기에 따르는 파종의례(播種儀禮), 수릿날, 유두날, 풋굿, 기우제 등에 따르는 성장의례(成長儀禮), 천신, 추수감사제 성격의 제전(祭典) 등 수확의례(收穫儀禮) 때에 인간(人間)의 원초적인 신앙(信仰)에서 우러난 각종 놀음놀이가 배풀어졌었다고 보는 것이다. 그러한 사실은 옛 문헌(文獻)에 나타나는 약간의 기록(記錄)과 현존(現存) 놀이에 그 편린이 간간이 남아 있다.

오늘날 그 많은 전승(傳承)놀이 중에 비교적 조직적인 겨루기 형식의 놀이들은 대체로 점세적(占歲的) 또는 의례적(儀禮的) 신사(神事)에 그 기원(起源)을 엿볼 수 있는 것들이 있다. 즐당기기에 있어서 서(西)쪽의 암줄이 이겨야 그해 시절(時節)이 좋다는가, 널뛰기, 팽이치기는 의례적(儀禮的) 정월(正月) 파종(播種) 직전에 놀아진다는가, 특히 수릿날에 여자(女子)들이 그네뛰기에 열중한다는가 하는 것 등은 다 그러한 단면의 전승이라 할 수 있다. 이러한 상황들은 동북(東北), 동남(東南)Asia의 벼농사 재배권에서는 그 유사성(類似性)이 현저한데 나라마다 원초적 유속(遺俗)들이 간간이 상존함을 볼 수 있다.

예(例)컨대 소련(蘇聯)의 Balt해지역(海地域)의 농민(農民)들은 봄의 부활제(復活祭)때부터 성(聖)요한(하지(夏至))까지 열심히 그네를 탄다고 한다. 그네뛰기는 농작물(農作物)의 성장(成長)을 돕는다는 목적(目的)을 가지고 있다 한다. 태국(泰國)에서는 그네뛰기를 새해 초에 많이 하는데 수도(首都) 방콕이나 그외의 고도(古都)에서는 시바신(神)(회교(回教) 3대신격(大神格)의 하나)을 위로하기 위한 국가적(國家的) 의례(儀禮)였다고 한다. 또 벼 수확기에 그네를 타는 인도네시아의 Selebes도(島)에서는 그해의 전답(田畝)의 신(神)에게 감사하고, 이듬해에도 더욱 풍성한 열매가 맺어지기를 기원하여 처녀(處女)들이 감사의 노래를 부르며 그네를 타며 그외의 계절(季節)에 그네를 매는 수는 절대로 없다고 한다.

일본(日本)의 남구주(南九州)나 남서제도(南西諸島)의 보름날밤의 즐당기거나 오끼나와 팔중산군도(八重山群島)에서 수확 때에 거행하는 즐당기기는 역시 틀림없는 농경의례(農耕儀禮)라 한다. 필자(筆者)가 본 오끼나와 나하의 즐당기기도 의례성(儀禮性)이 강한 즐당기기였다. 석원도(石垣島)에서는 즐당기기 전에 동(東)쪽에서 백발노인(白髮老人)이 벼·조 등 오곡(五穀)을 바구니에 담아 든 시종(侍從)을 데리고 등장한다. 서(西)쪽에서는 흰수건을 머리에 쓴 여성(女性) 사제자(司祭者)가 엄숙하게 나아가서 백발노인이 건네주는 오곡(五穀) 바구니를 정중하게 받는다. 즐당기기는 동(東)쪽이 숫줄, 서(西)쪽이 암줄이어서 풍년(豐年)을 동(東)쪽으로부터 당긴다고 하며 결국 서(西)쪽이 이기는 것으로 끝이 난다. 만약 동(東)쪽이 이기면 풍년(豐年)에 차질이 온다고 믿는다.

그밖에도 죽마(竹馬), 혹은 팽이치기 따위도 의례(儀禮)와 관계(關係)가 있다는 보고(報告)는 상당수 발표되어 있다.

이상과 같이 본다면 옛날에는 놀이가 순연한 의례(儀禮)였으며 놀이가 놀이로서 독립한 것은 훨씬 후대(後代)의 일이라 할 수 있다. 그러므로 간혹 야기되는 논의(論議)이지만 문화(文化)가 미발달(未發達)한 시대(時代)나 지역(地域)에서는 놀이란 있을 수 없다는 주장(主張)은 일리(一理)가 있는 말이기도 하다. 그러한 주장(主張)은 놀이를 인간생활(人間生活)의 여가행동(餘暇行動)으로만 보고, 생존(生存)의 기본적(基本的) 행동(行動)에도 들지 않고 종교(宗教)나 의례(儀禮)와 관계되는 행동(行動)에도 들지 않는 모든 행위(行爲)를 모두 여가행위(餘暇行爲)로 취급하는 것이다. 그리하여 미술(美術), 음악

(音樂), Dance 등의 예술까지도 여가행위(餘暇行爲)에 포함시키고 있다. 그러한 입장(立場)의 논증(論證)의 하나로 서구어(西歐語)나 일본어(日本語)에서 악기연주(樂器演奏)나 연극상연(演劇上演)을 Play라는 용어(用語)로 표현하고 있다고까지 한다.

우리나라의 ‘웃놀이’가 원래 정초(正初)의 점세적(占歲的) 놀이에서 발전하여 현대에는 즐기는 내기놀이로 변모하였다. 신라시대(新羅時代)에는 사진법(四進法)으로 변하여 지금은 서서히 육진법(六進法)으로 변(變)하고 있다. 이 웃놀이가 북미(北美)의 Indian 들에게도 널리 놀아지고 있다. 북미(北美) Indian은 30어족(語族)으로 분류(分類)되는 130부족(部族)으로 존재(存在)하는 데 그 많은 부족(部族)들이 다 우리 것과 유사한 웃을 가지고 있다. 물론 제작 재료(材料)나 득점방법(得點方法) 또는 놀이방법(方法)에 약간의 차이가 있으나 4개의 토막을 던져서 그 표리의 떨어지는 면을 가지고 승패를 가르는 웃판이 있다는 점에서 거의 동일(同一)하다. 이 웃놀이는 에스키모족(族)도 가지고 있다. 물론 문화민족(文化民族)인 한국(韓國)을 비롯하여 중국(中國), 일본(日本)에도 존재(存在)하였다. 인도(印度)의 pachisi나 Mexico의 patolli도 우리의 웃과 극히 유사하다.<sup>2)</sup> Indian들은 이 놀이를 정초(正初)에만 하지 않는다. 1년 열두달 수시로 그것도 생업(生業)과 동시에 하기도 한다. 파종기(播種期)나 수확기(收穫期)에만 노는 놀이가 아니라 생업적(生業的) 놀이인지 여가적(餘暇的) 놀이인지 분별이 어렵다는 것이다. 그러나 다만 점(占)치는 목적(目的)으로 논다는 것이 재미가 있어서 시도 때도 없이 논다는 것이다.

놀이는 재미가 있어야 하는 것이고, 무료를 달래기 위하여 한다고만 볼 수가 없다. 재미를 맛보겠다는 욕망은 인간의 원초적인 본능으로서 이 본능이 신앙과 혼용하여 각종 놀이로써 표현되어 온 것이다. 오늘날 놀이가 오락적(娛樂的) 놀이이든, 쟁투적 놀이이든, 장난끼있는 놀이이든 간에 원초적으로 본능·모방·신앙·종교·생업·노동·여가의 단계를 거치며 진승 발전하여 왔다고 보는 것이다.

그러나 모든 놀이가 종교(宗教) 신앙(信仰)에 부수하여 발생(發生) 발전(發展)하였고 할 수는 없다. 본능(本能)이나 모방심리(模倣心理)에서 발생(發生) 기원(起源)하였고 보는 놀이에 후대(後代)에 와서 종교(宗教) 신앙적(信仰的)인 요소(要素)가 부가(附加)하는 수도 있기 때문이다. 아이들의 놀이인 ‘의병농(義兵弄)질’에도 도망가는 자를 때릴 수는 있어도 자빠지게 하면 도깨비의 노여움을 산다하여 놀이하기 전에 땅에 침을 세번 뱉는 것 따위는 뒷날에 부가(附加)된 신앙(信仰)인 것이다. ‘화상(火桑)싸움’에 부상자(負傷者)가 성을 내지 못하는 것도 팔가산(八駕山) 화마(火魔)의 속신(俗信)이 부가(附加)된 신앙성(信仰性)이라 하겠다.

요(要)컨대 신사(神事)에 놀이가 부가(附加)되어 발달(發達)할 수도 있고, 놀이에 신앙성(信仰性)이 부가(附加)할 수도 있는 것이어서 한결같은 일방적(一方的) 논증(論證)을 할 수가 없다.

이상(以上)의 종교(宗教)·신앙발생설(信仰發生說) 외에도 1800년대에 들어 다양한 설(說)이 제창되었다. 잉여(剩餘)Energy설(說), Recreation설(說), 본능적(本能的) 연습설(練習說), Catharsis설(說), 반복발생설(反復發生說), 기분(氣分)풀이설(說) 등이 그것이다.<sup>3)</sup>

잉여(剩餘)Energy설(說)은 인간(人間)은 여분(餘分)의 Energy를 다 쓰기 위하여 놀이한다고 생각한 것이다. 이 이론(理論)은 영국(英國)의 철학자(哲學者) Herbert

2) Tylor, Edward 1878 "On the game of patolli in Ancient Mexico, and its Probable Asiatic Origin" Journal of the Royal Anthropological Institute, vol.8 : pp.116-131

3) Kando, Thomas 1980 Leisure and Popular Culture in Transition, The c. v. Mosby Co., St Louis. pp.29-30.

Spencer(1873)와 독일(獨逸)의 철학자(哲學者) Friedrich von Scheller(1875)에 의하여 주장(主張)된 설(說)이다. 요컨대 넘치는 Energy의 발산(發散)이라 본 것이다.

Recreation설(說)은 현재(現在)의 문화인류학자(文化人類學者)들이 대체로 추종(追從)하는 설(說)로서 놀이란 여분(餘分)의 Energy를 다 쓰기 위하여 논다고 하기보다 오히려 그것을 보유(保有)하고 회복(回復)시키는 것으로 보는 것이다. 이 이론(理論)은 독일의 Moritz Lanzarus(1895) 등에 의하여 주장(主張)되었다. 요컨대 긴장(緊張)의 해소(解消), 기분(氣分)풀이를 위한 활동(活動)놀이가 Energy를 회복(回復)한다고 하는 것이다.

본능적(本能的) 연습설(練習說)(Instinct-Practice theory)에서는 아이들은 놀이에 의하여 적응(適應)에 필요한 본능적(本能的) 기량(技倆)(instinctive skills)이 발달하고, 성장과정(成長過程)에 있어서의 적응(適應)을 보다 원활하게 하는 작용이 놀이 속에 있다고 보는 것이다. 이 이론은 스위스의 철학자(哲學者) Karl Groos(1898) 등에 의하여 주장(主張)되었다. 요컨대 어른의 활동을 준비하는 본능적(本能的)인 연습이라는 것이다.

Catharsis설(說)은 놀이란 억눌린 정서(情緒)의 표출(表出)을 위하여 안전변 역할을 한다는 설(說)이다. 잉여 Energy설과도 관계가 있고, 심리학자(心理學者)들에게도 지지를 받는 설(說)이다. 이 설(說)은 고대(古代) Greece시대(時代)까지 소급되는데 놀이는 공격적인 감정을 제거하는 수단이라 한다. 이미 Aristotles가 생각했던 바이다.

반복발생설(反復發生說)에서는 놀이를 통하여 아이들은 인류사(人類史)의 각단계를 재체험(再體驗)하고 있다는 것이다. 이는 20세기초 미국(美國)의 심리학자(心理學者) Stanly Hall(1904)에 의하여 제창된 이론(理論)으로 개개의 태아(胎兒)의 발달은 인류(人類)의 전진화(全進化) 과정(課程)을 반복한다. 곧 개체발생(個體發生)은 계통발생(系統發生)을 반복한다는 생각에 기초하고 있다. 쉽게 말하자면 아이들의 성장기(成長期)의 일련(一連)의 단계는 인류조상(人類祖上)의 활동(活動)의 반복과 재생(再生)이라는 것이다.

기분풀이설(說)은 초기(初期)의 Recreation설(說)을 확장한 것이다. 이 설(說)에서는 현대인이 건전하게 활동하는데 있어서 작업활동(作業活動)에 의하여 잃어버린 것을 보상(補償)하는 것으로써 놀이가 존재(存在)한다고 주장한다. 이 이론(理論)은 미국(美國)의 심리학자(心理學者)인 G.T.W. Patrick(1917) 등에 의하여 주장(主張)되었다.

이상(以上)은 놀이의 고전적(古典的) 이론(理論)이라 할 수 있고, 막연한 본능유희설(本能遊戲說)과 모방유희설(模倣遊戲說) 이래 상당히 타당성 있는 이론(理論)으로 발달한 것이었다. 여기에서 판명되는 Stanley의 반복발생설(反復發生說) 이외의 5설(說)은 인류학(人類學) 내지 민속학(民俗學)에 일치한다는 사실이다. 이들 이론(理論)은 그후(後) 여러 연구자(研究者)에 의하여 비판적(批判的)으로 계승되어 놀이의 현대이론(現代理論)의 태두(抬頭)를 가져 오게 되는 것이다.

#### 4. 놀이의 본질(本質)

우리나라의 전승(傳承)놀이는 연중(年中) 어느 때 어느 곳에서든지 볼 수 있으나 특히 농경의례(農耕儀禮)와 깊은 연관을 가지고 있고, 정월(正月) 보름날, 수릿날, 백중날, 한가위날, 선달 그믐날에 베푸는 놀이들이 성대(盛大)하다. 이는 이른봄의 파종의례와 봄·여름의 성장의례와 가을의 수확의례, 그믐의 송년의례에 따르는 놀이가 중요성을 띄고 있다는 증거일 수 있다.

남한(南韓)은 한가우시날을 중심으로 하여 성(盛)하고 중부이북(中部以北)은 수릿날을 기점으로 하여 절정(絶頂)을 이룬다. 그 중에서 중요한 점은 정월상원(正月上元) 즉, 대보름날을 전후하여 집중(集中)되어 있다. 농경사회(農耕社會)에 있어서 정월상원(正月上元)은 세말(歲末)에서 연초(年初)에 집중(集中)되는 세시풍속(歲時風俗)가운데서도 핵심이 되는 날이다. 그리고 이 시기(時期)의 놀이 가운데서 중국(中國)에서 전승(傳承)한 것 이외에는 거의 전부가 농경(農耕)에 대한 전통적(傳統的) 예축의례(豫祝儀禮)와 깊은 관계를 가지고 있으며 그것이 대부분 상원(上元)에 집중되고 있다.

상원(上元)은 봄의 시작이요, 생물(生物)의 소생과 생명(生命)의 비릇을 뜻하는 시기인 것이다. 상원(上元)이 이렇게 농경예축(農耕豫祝)과 관계가 깊고, 이때 여러가지 의례적 놀이가 밀집되어 있다는 것은 달과 여성(女性)으로 상징되는 생산상징(生産象徴)에 관련되어 있는 것으로 보인다. 각종(各種)의 점세적(占歲的) 겨루기 놀이가 월(月)이 크고 둥근 상원(上元)에 행(行)하여 질뿐만 아니라 이때에 동서부(東西部)로 나뉘지는 양패의 뜻이 남녀(男女)의 대결을 상징하는 것이며, 여성(女性)쪽이 승리(勝利)해야 풍년이 든다고 신앙(信仰)되는 것은 모두 월(月)(여(女))로 대응되는 생산상징인 것이다. 서(西)쪽(여성(女性))이 이겨야 풍년이 든다고 믿어온 사실을 유추하면 상원(上元)의 양패의 겨루기는 생산 담당자로서의 여성(女性)의 생식력(生殖力)을 상징하는 풍임예축(豊稔豫祝)의 의례적 놀이임이 확실해진다.

상원(上元)에 거행되는 남성(男性)놀이나 여성(女性)놀이는 하나같이 원형(圓形)을 곧잘 이룬다. 크고 작은 원을 계속 이루면서 이어져 가는 집단(集團)놀이는 큰 원에서 작은 원으로 줄어들었다가 곧 차츰 큰 원으로 변하는 것이 특색이다. 강강술래·놋다리밟기·월월이청청, 지애밟기가 다 그러하고, 동채싸움, 고싸움 등이 다 그러하다. 이러한 원(圓)은 달의 상징이라 할 수 있고, 어둠에서 밝음으로, 죽음에서 삶으로, 겨울에서 봄으로 옮겨가는 생산주기(生産周期)의 계절제(季節祭)의 의미와 대응된다고 하겠다.

그러한 농경(農耕) 생산(生産)과 놀이와의 관련은 아이들 놀이에서도 그 원초적 뜻을 수집할 수가 있다. 그네뛰기, 널뛰기에서 특히 여성(女性)이 드높이 오르코자 하는 노력은 성장촉진(成長促進)을 희구하는 원초적 심의(心意) 이외에도 생산(生産) 풍요의 기원이 함축되어 있었다. 제기차기, 못치기, 팔따먹기 등도 원초적으로 어른들의 기풍관념(祈豊觀念)의 놀이가 변화하면서 아이들의 놀이로 전변(轉變)된 것이다. 그러나 한편, 집단(集團)놀이는 아이들의 소규모(小規模) 놀이가 마침내 어른의 대형(大形)놀이로 발전(發展)되든 수가 있다. 줄당기기가 그러하고 동채싸움이 그러하며 고싸움이 또한 그와 같다. 이러한 상황은 이지러짐에서 완성으로, 작음에서 큼으로, 어림에서 자람으로, 파종에서 성장을 거쳐 풍요한 수확으로 이어지는 일련(一連)의 기풍관념(祈豊觀念)과 대응된다.

민속(民俗)놀이는 지금까지 민속유희(民俗遊戯), 민속오락(民俗娛樂), 민속경기(民俗競技), 민속예능(民俗藝能), 향토오락(郷土娛樂), 전승(傳承)놀이 등으로 불리어 왔다. 이는 민속(民俗)놀이의 내질에 유희(遊戯), 오락(娛樂), 경기(競技), 극적(劇的)인 요소(要素)들이 잡다하게 혼합되어 있기 때문이었다. 흔히 말하는 오락은 즐기는 놀이로서 신앙(信仰)과 관계되는 것도 간혹 있으나 거의가 다 영어(英語)의 amusement와 질적으로 동일하다. 오락(娛樂)은 원래, 여러가지 예능(藝能)이나 구경거리 등을 보고 들음으로써 즐기는 것인데 하등의 노력(努力)도 동반하지 않고, 수동적으로 감상자적(鑑賞者的)인 입장에서 심리적(心理的)으로 즐기는 것을 이룬다. 그러나 요즘은 능동적(能動的)으로 스스로 노력(努力)도 하고, 신체적(身體的) 운동(運動)에서 우리나라는 생리적(生理的) 쾌



감(快感)을 목적으로 하는 여가활동(餘暇活動)(recreation)도 일반적으로 오락에 포함시키기도 한다. 또 오락에는 춤, Dance와 같이 여가활동으로서 생리적 쾌감과 동시에 심리적 쾌감도 목적으로 하는 것이 있는가 하면 화투, 가투, 마작과 같이 정신적 노력이 수반되고, 적극적으로 참가하면서 기능상(機能上)에서는 생리적(生理的)이라 할수 없고, 오히려 심리적(心理的) 만족을 목적으로 하는 것들이 있어서 여가활동가 심리적 수동적인 오락과의 사이에는 확연한 경계를 지을 수가 없다. 이들 즐기는 놀이들은 이웃 다른 지역(地域)에서 전파하여 온 것이 많고, 놀이의 참가 인원수도 적으며 종경도(從卿圖), 성불도(成佛圖), 누각도(樓閣圖), 바둑, 장기, 쌍육(雙六), 수투(數鬪), 축국, 격구 등과 같이 내기놀이가 주종(主種)을 이룬다. 애초에 도박성이 없던 것도 상대(相對)가 있으면 그것을 즐기는 사이에 경쟁적(競爭的) 성격이 증대(增大)하여 마침내 겨루게 되고, 내기를 걸게 되는 것이다. 지혜(知慧), 기량(技倆), 힘쓰기로 겨루는 놀이는 재미가 있으면 있을수록 인위적으로 내기 방법을 고안해 내기 때문이다.

우리나라의 놀이 중에서 개인(個人)놀이 내지 소인원수(小人員數)의 놀이는 그러한 내기놀이(game)의 성격을 띤 것이 많다. 내기놀이는 우리나라보다 중국(中國)에 더 많고, 이들 놀이들이 수천년간 밀접한 교섭관계를 가졌던 우리나라에 많이 흘러 들어온 것으로 보인다. 그중에 어떤 것은 쉽게 수용되었고, 어떤 것은 곧 반발을 받아 정착하지 못하여 떠돌아 다닌 것도 있다. 수용된 것도 우리의 취향이나 생활감정에 맞게 변용된 것들이었으니 수투(數鬪), 바둑, 종경도(從卿圖), 투호 등은 원래 중국(中國)의 산물이었다.

놀이는 다른 문화(文化)와는 관계없이 단독으로 곧잘 전파(傳播)하는 성질을 지녔고, 어디로 전파하든 그 지역(地域)에서 쉽게 변용(變容)하는 특성을 지녔다. 그 변용(變容)이 부분변화(部分變化)로 그칠 수도 있고, 전체가 아주 변하여 그 원초적 형태를 알수 없는 경우도 있다. 다른 놀이와 복합(複合)하는 수도 있으며 아주 축약(縮約)되어 간소화 되기도 한다. 또 놀이하는 시기(時期)나 시간(時間)이 달라지기도 하나 장소(場所)는 거의 변경되는 일이 없다. 예컨대 내 [천(川)] 나 길, 다리 [교(橋)] 와 터밭 따위의 장소는 어느 마을이든 비슷한 곳이며 또한 전승되는 동안 그 장소(場所)에서 다른 곳으로 옮기지 않는다.

보름날밤 아이들의 ‘달불농기’도 매년 놀던 그 산, 그 언덕 그 장소에서 놓는다. 이렇게 매년 놀던 그 자리에서 논다는 뜻은 놀이와 마당과의 사이에 일종의 속신적(俗信的) 의미(意味)가 발동하는 것으로 보인다.

안동(安東)의 늦다리밟기의 양패는 ‘목성교(木城橋)’에서 만나고, 의성(義城)의 기와밟기는 반드시 ‘유다리(남덕교(覽德橋))’에서 만나며 금소동(琴韶洞)의 지애밟기는 ‘구무다리’에서 만난다. 군위(軍威)의 박씨싸움은 양지골과 음지골 사이의 골목에서 겨루고, 금소동(琴韶洞)의 동채싸움은 ‘터논’에서 겨루는 것이다. 그러나 개인(個人)놀이는 일정(一定)한 장소가 없다. 그러므로 개인(個人)놀이나 소인원(小人員)이 참가하는 놀이는 전승과 중단이 무상하며 생성(生成)이나 소멸(消滅)이 잦다.

우리나라의 전승(傳承)놀이는 약 200종 가량이 조사되어 알려져 있는데 면밀하게 조사한다면 이보다 훨씬 많은 양(量)이 조사될 것이다. 알려져 있는 놀이 중에 지금도 전승되고 있는 것은 그 절반에 미치지 못한다. 그것도 현대의 기계적 놀음놀이나 급격한 문화변동이 세찬 물결에 밀려 차츰 쇠퇴일로에 있다.

넓은 의미의 놀이에는 play와 game과 sports가 포함된다. 그러나 좁은 의미의 놀이에는 play와 game만이 포함된다. 놀이는 허구적(虛構的)이고 비생산적(非生産的)이며 자유(自由)롭게 즐거움을 추구(追求)하는 인간(人間)의 기본활동(基本活動)이다. game은

단순하거나 복합적(複合的)인 신체활동(身體活動)의 기능적(機能的) 행위(行爲)인데 전술(戰術) 또는 승부(勝負)에 의하여 종결되는 형태(形態)의 경쟁(競爭)이다.<sup>4)</sup> 이 game의 조건은 ① 조직화된 활동 ② 경쟁(競爭) ③ 둘 이상의 진영(陣營) ④ 승자(勝者)를 결정(決定)하기 위한 기준(基準) ⑤ 동의(同意)된 규칙(規則)이 있다.<sup>5)</sup> Sports는 인간(人間)의 표현욕구(表現欲求)의 한 형태로서 역사적으로 신체적(身體的) 놀이에서 전래(傳來)하며 문화적(文化的)으로 인정받은 기본적(基本的) 여가활동(餘暇活動)인 것이다.

그러므로 놀이(play)·오락(娛樂)(amusement)·여가(餘暇)(recreation)·운동(sports)·장난(frolic) 등의 형태는 특정한 규칙을 내포하며 때때로 일련의 도구(道具)를 사용하고 또한 기술(技術)이나 지식(知識), 그리고 지속성(持續性)을 필요로 하는 것이다. 이를 쉽게 설명하면 곧,

놀이(play) : 인간 + 기본활동

놀이(game) : 놀이 + 경쟁성

운동(sports) : game + 신체적 기량

이라 하겠다.

일찌기 Huizinga는 놀이를 찬미(讚美)한 그의 저서(著書)에서 “놀이란 일정(一定)한 시공(時空)의 한계내(限界內)에서 완료(完了)하고, 자유(自由)로 동의(同意)된, 그러나 완전(完全)히 명령적(命令的)인 규칙(規則)에 따르며, 그 자체 속에 목적(目的)을 가진다. 또한 긴장(緊張)과 기쁨의 감정, 일상생활(日常生活)과는 다르다는 의식(意識)의 수반하는 자발적(自發的)인 행동(行動) 혹은 활동(活動)이다.”고 했다.<sup>6)</sup>

놀이를 인간성(人間性)의 근원으로 생각한 그에 대하여 Caillois는 이를 비판하면서 그의 논의(論議)를 전개한 바가 있다. 놀이는 자유(自由)로운 행동(行動)이며 임의활동(任意活動)이다. 강제(強制)되면 매력적이고 즐거운 기분(氣分)풀이의 성격(性格)을 상실한다. 놀이는 분리(分離)된 활동(活動)으로 미리 정(定)해진 엄밀한 시간(時間) 및 공간(空間)의 범위내에 한정되어 있다. 놀이는 불확정(不確定)의 활동(活動)으로서 발명(發明)의 필요한 범위내에서 어느 정도의 자유(自由)가 놀이하는 사람의 initiative에 맡겨지기 때문에 처음부터 과정(過程)을 알고 있다든지 결과(結果)가 확립(確立)되는 일이 없다. 놀이는 비생산적(非生產的) 활동(活動)으로 돈도 부(富)도 어떤 종류의 새로운 요소(要素)도 만들어 내지 않는다. 그래서 놀이하는 사람들의 모임 내부(內部)에서의 소유권(所有權)의 이동(移動)을 제외하면 game 개시(開始) 때와 같은 상황(狀況)에 귀결한다. 놀이는 rule이 있는 활동(活動)으로서 통상의 법률을 정지시키고, 그 대신 그때만 운용되는 새 rule이 일시적(一時的)으로 적용된다. 놀이는 허구적(虛構的) 활동(活動)으로서 현실생활(現實生活)과 대립하는 제2의 현실, 혹은 전혀 비현실(非現實)이라는 특유의 의식이 따른다고 했다.<sup>7)</sup>

이 정의(定義)는 놀이의 내용(內容)을 중심으로 한 것이 아니라 형식(形式)에 관한 정의(定義)이다. 실(實)로 모든 놀이의 본질(本質)을 나열하려고 한 것이다. 동시의 놀이의 최대공약수를 명확하게 하고자 한 것으로 Huizinga에 비(比)하여 새로운 영역(領域)의 도출도 엿보인다 하겠다. Huizinga나 Caillois에 비하여 훨씬 현대적 해석을 시도한 青柳まちこ는 놀이를 여가활동(餘暇活動)이라 하고, 여가(餘暇)의 행동(行動)이란 인간(人

4) R. Caillois : Les Jeux et Les Hommes. 1958

5) Rolert, J. M., M. J. Arth, R. R. Bush 1959 "Game in Culture" American Anthropologist 61 : pp.597-605

6) J. Huizinga : Homo Ludence. 1938(日譯. ホモルーデンス, 高橋英夫, 中央公論社, 1963, p.17

7) R. Caillois 前掲書

間)이 살아가는데 필요(必要)한 여러가지 행동(行動) 즉, 생물적(生物的) 행동(行動)도 문화적(文化的) 행동(行動)도 다 제외(除外)한 남은 부분에 포함되는 행동(行動)이 놀이라는 것이다. 따라서 의례(儀禮)나 생업(生業)은 여가행동(餘暇行動)이 아니라고 한다. 그리하여 놀이 특성을 다음과 같이 서술하였다.

① 여가활동은 인간의 生存이란 입장에서 생각하면 필요도(必要度)가 낮은 행동(行動)이다. 따라서 전쟁이나 기근(飢饉)이나 천재지변(天災地變) 등의 급박한 상황 중에서는 제외할 수가 있다. 그러한 뜻에서 문자(文字) 그대로 한가한 시간의 행동이라 할 수 있다.

② 그러므로 여가행동은 자유이다. 자유란 뜻은 해도 되고 안해도 된다는 뜻이다. 자기(自己)의 여가를 어떻게 살든 그것은 각 개인의 마음대로이다. 낮잠만 자는 사람을 비난할 이유는 아무데도 없다.

③ 여가행동이 자유인 이상, 사회로부터 강제될 일은 없다. 이 강제를 받지 않는다는 것이 다른 행동 특히, 종교(宗教) 의례(儀禮)와 여가행동(餘暇行動)을 분리시키는 큰 지표(指標)가 된다.<sup>8)</sup> 고 하였다.

한국의 민속(民俗)놀이의 본질(本質)도 결코 이러한 정의(定義) 범주에서 크게 벗어나지 않는다. 발생(發生)이 종교(宗教) 의례적(儀禮的) 실상(實相)에 부가(附加)하였거나 놀이에 의례적(儀禮的) 사실(事實)이 부가(附加)되어 전승(傳承)되었거나 간에 놀이는 놀이로 독립(獨立)하여 존재(存在)하고, 인간생활(人間生活)의 기본적 행동으로 그 가치(價値)를 지니는 것이다.

우리의 전통적(傳統的) 민속(民俗)놀이는 주(主)로 서민(庶民) 마을에서 많이 발견된다. 조선왕조(朝鮮王朝) 500년간 유교입국(儒敎立國)의 치국이념(治國理念) 아래 양반사대부층(士大夫層)에서는 육체적(肉體的) 놀음놀이를 천시한 나머지 방안에서 바둑, 장기 이외의 유오적(遊娛的) 행위(行爲)는 일절(一切) 하지 않는 것이 풍습(風習)이었다. 야외(野外)에서의 놀음놀이는 시회(詩會)를 위한 선유(船遊)나 여성(女性)들이 화전(花煎)놀이 정도가 고작이었다.

서민(庶民)마을에서의 놀이는 그 마을이 집촌(集村)이어야 생성(生成)·전승(傳承)이 용이하고, 놀이가 속신(俗信)과 연결되어 있을 때 민중(民衆)의 구속력을 지녔었다.

놀이는 또 전술(前述)한 바와같이 재미있기 때문에 놀아지는 것이며 재미가 없으면 아예 놀지 않는다. 재미의 요소(要素)는 다양하며 이 재미가 놀이를 구성하는 첫째 동인(動因)이 되는 것이다. 재미밖에 없을 때 그 놀이의 시간은 짧아지고, 다시 다른 재미를 더 보충함으로써 놀이가 복잡해지면서 놀이 시간이 길어진다. 한가지의 놀이가 전승되는 사이에 확대되거나 축소되거나 하는데 이는 재미의 보충과 생략 때문이며 전파·수용과정에서의 변용도 따지자면 이 재미에 기초적 의미가 있다.

## 5. 맺음말

민속(民俗)놀이는 전승(傳承)된 놀이를 가리킨다. 전승(傳承)은 반복(反復)을 뜻하는 것으로 일회기적(一回起的)인 놀이는 민속(民俗)놀이라 할 수 없다. 일회기적(一回起的)인 놀이는 장난이거나 즉흥적(即興的)이기 때문이다.

민속(民俗)놀이는 시간적(時間的)·공간적(空間的) 한계(限界) 속에서 놀아지며, 생업

8) 青柳まちこ：遊びの文化人遊學，講談社新書，1977. p.7

(生業)과는 단절된 신체적(身體的) 동작(動作)으로 이루어지는 행동(行動)이다. 그러므로 낮잠이나 소요(逍遙)는 적극적(積極的)이지 못하여 놀이라 할수 없다. 놀이는 인간(人間)을 도취(陶醉)케하는 자유(自由)로운 행동(行動)이며 동의(同意)된 규칙(規則)이 있고, 생활(生活), 생업적(生業的) 면(面)에서 보면 비생산적(非生產的)이다. 또 놀이는 재미가 있다. 이 재미가 놀이 전체 중에 단순(單純)할 수가 있으나 복합적으로 몇 가지가 내포(內包)되어 있어서 시간적(時間的)으로 길어지기도 하고 짧아지기도 한다. 집단(集團)놀이는 도구(道具)가 있다.

우리나라에서는 원초적으로 종교(宗教)·의례(儀禮)와 깊은 관계가 있는 행동(行動)에서 점차 발달하여 왔으나 그 사이 종교(宗教)·신앙적(信仰的) 요소(要素)가 쇠퇴하여 놀이만 전승된 것이 많다. 그러나 전승되는 사이 속신적(俗信的)인 것이 부가(附加)하여 구속성이 보태어진 것도 있다.

놀이는 play와 game까지도 포함되며 이 놀이가 발달하여 sports로 변(變)한 것도 적지 않다.

놀이는 심리적(心理的) 치료기능(治療機能)을 가지며 축적된 욕구불만(欲求不滿)을 발산시키는 안전 역할을 한다고도 한다. 또 놀이는 주민(住民)의 대동단결(大同團結)을 이룩하게 하는 사회화(社會化) 기능(機能)이 있고, 집단(集團) Identity를 창출하기도 한다.