

# 고구려 놀이의 의례성과 유희성

전 호 태\*

---

## 목 차

- I. 머리말
  - II. 놀이를 그린 벽화의 네 장면
  - III. 역사문화의 전개와 놀이
  - IV. 놀이의 의례성과 유희성
  - V. 맺음말
- 

---

\* 울산대학교 역사문화학과

## 국문요약

고구려인이 다양한 놀이를 즐겼음은 벽화로도 확인할 수 있다. 놀이에는 유희성과 의례성이 공존한다. 악기 연주, 춤과 노래 등이 신을 모시는 의례의 일부로 시작되고 발전한 까닭이다.

벽화에 보이는 춤과 노래, 곡예 등은 화면 구성 방식에 따라 의례성이 두드러지기도 하고 유희성이 뚜렷이 드러나기도 한다. 그러나 벽화에 표현된 놀이 대부분에는 의례성과 유희성이 겹쳐졌다고 할 수 있다. 고분벽화는 속성상 현세의 삶과 내세의 삶, 회고와 소망을 한 장면으로 표현한 경우에 해당하기 때문이다.

벽화와 기록으로 보아 고구려에서 유행한 놀이가 이웃한 백제, 신라와 크게 다르지 않다. 그러나 놀이의 속성 가운데 유희성과 의례성이 시기와 지역에 따라 어떻게 다르게 드러나는지는 삼국의 풍토 및 사회 상황에 따라 다를 것이다. 고구려의 경우, 건국 후 오랜 기간 국가의 중심이었고 토착문화의 발달이 두드러진 집안 국내성 일원과 고조선 및 낙랑시대에 성립, 전승된 문화의 영향이 짙게 남아 있던 평양 일대의 놀이문화에 차이가 있었던 것으로 보인다.

평양을 중심으로 고취악이 발달하고 집안 일대에서 관현악이 자주 연주된 것도 이로 말미암은 현상으로 볼 수 있다. 또한 평양 천도 이전부터 평양 지역에서는 공적 의례가 정비되어 시행되었다. 집안 국내성 지역은 불교 전래 후, 국가정책에 힘입어 새롭게 불교문화가 크게 확산되면서 의례악으로 관현악이 유행하였고, 이런 문화적 흐름이 벽화에 반영되었다.

고구려의 동맹에서는 창세 및 건국, 왕실과 귀족 시조설화의 재현에 중점을 둔 놀이 형태의 의례가 펼쳐졌을 것이나 구체적인 내용은 전하지 않는다. 국가가 적극적으로 제의 체계를 정비하면서 국중대회 동맹에서 귀족과 평민이 함께 즐기던 다양한 놀이 가운데 일부는 국가 의례에 흡수하고, 다른 일부는 민간의례로 남게 두었을 것이다. 그러나 국가의례이든 민간의례이든 놀이가 지니는 의례성과 유희성은 겹쳐진 상태인 경우가 더 많았을 것으로 추정된다. 놀이는 명칭이 시사하듯이 기본적으로 유희성을 담고 있기 때문이다.

시기와 지역, 계층에 따른 놀이문화의 변화 양상은 어떤지, 불교와 같은 새로운 종교가 수용되고 확산되면서 기존의 놀이문화는 어떻게 바뀌는지, 놀이에 대한 인식은 어떻게 달라지는지, 그 사회적, 문화적 의미는 어떠한지 등은 고구려 놀이문화와 사회문화적 변화 양상을 유기적으로 연결하여 세밀하게 검토하고 분석해야 할 부분이다.

### Ⅰ 주제어 Ⅰ

고구려인, 고분벽화, 놀이, 유희성, 의례성

## I. 머리말

기록에 따르면 고구려인은 무리지어 춤추고 노래하기를 좋아했다.<sup>1)</sup> 고구려 사람들은 바둑과 투호(投壺)를 즐기며 사람마다 축국(蹴鞠)에 능하다는 기록도 있다.<sup>2)</sup> 동맹(東盟)으로 불리던 10월의 국중대회는 고구려인의 이러한 성향을 마음껏 드러내는 자리로도 기능했을 것이다. 장례 때에 북을 치고 춤을 추며 고인을 떠나보냈던 고구려인의 관습이 이웃 중국의 방문자에게는 낯설게 여겨졌다.<sup>3)</sup>

놀이는 일과 일 사이에 휴식을 취하며 기운을 되찾는 수단으로 쓰이기도 하고, 일의 무게감을 털어버리고 효율성을 높이는 역할도 담당한다. 정해진 시간 안에 누구나 ‘마음껏 놀게 하는’ 축제는 신분과 분업이 법과 제도로 엄격하고 정교하게 작동하는 사회에서 팽팽해진 사회적 긴장을 빠른 속도로 풀어버리게 만든다. 고구려의 동맹은 국가적 의례가 행해지고 재판 등을 통해 부족이나 집단 간 갈등이 조절되는 장인 동시에 춤이며 노래, 온갖 놀이가 한바탕 시원하게 펼쳐지는 무대이기도 했다(서영대 2009: 11~12; 이준성 2012: 327).<sup>4)</sup>

불교는 고구려 사회에 새로운 세계관을 소개하면서 인도와 서아시아의 문화도 전파하였다(전호태 2000: 133~138). 서역의 악기와 음악이 불교와 함께 고구려에 알려졌고, 고구려인에게 익숙하지 않은 리듬과 몸짓에 바탕을 둔 서역의 춤과 노래도 고구려에 들어왔다(전덕재 2006: 241). 환술이며 가면놀이가 포함된 서역의 곡예도 불교와 함께 고구려 사회에 받아들여진 문화적 요소 가운데 하나였다. 새로운 불교문화는 고구려의 놀이 세계를 풍부하게 했고, 고구려 문화의 바탕 공간을 크게 넓혔다.

놀이에는 유희성과 의례성이 공존한다. 고구려 고분벽화에 빈번히 등장하는 춤과 노래, 고취악대의 연주, 재주꾼들의 곡예 장면은 놀이의 유희성과 의례성이 어떻게 드러나는지를 잘 보여준다. 벽화의 각 장면은 과거의 회고, 미래의 실현을 동시에 그려낸다. 현세 삶의 재현을 통해 내세 삶의 소망을 드러내는 벽화의 속성에서 미루어 짐작할 수 있듯이 벽화 속의 놀이도 유희성과 의례성이 겹친 상태로 표현된다. 물론 벽화가 그려지던 시기, 지역에 따라 제재의 구성에 변화가 있는 것처럼 벽화 각 장면의 구성 방식 및 상호 관계에 따라 벽화 속 놀이의 유희성과 의례성 가운데 어느 하나가 도드라지는

1) 『三國志』卷30, 「魏書·烏丸·鮮卑·東夷傳」30, 高句麗.

2) 『舊唐書』卷299 下, 「列傳」149 上 東夷, 高麗.

3) 『隋書』卷81, 「列傳」第48, 東夷 高麗.

4) 이춘우는 동맹제를 천신인 동맹에 대한 국가적 제사로 이해한다(이춘우 2015:173~202).

정도에는 차이가 있다.

벽화 속 특정 놀이가 다양한 장면의 일부로 빈번히 묘사된다면 그런 놀이가 고구려 사람들에게 선호될 정도의 의미와 무게를 지녔음을 뜻한다. 사회적으로도 효용성이 높았고 문화적으로도 친숙했다는 해석이 가능하다. 고구려인의 놀이를 전하는 기록과 벽화를 대비시켜 보면 기록과 표현 사이에 어떤 맥락이 존재하는지도 알 수 있다.

## Ⅱ. 놀이를 그린 벽화의 네 장면

### 1. 안악3호분의 고취악대



그림 1. 안악3호분 회랑 동벽 고취악대



안악3호분은 357년 묵서명(墨書銘)의 주인공인 동수가 무덤주인인지, 무덤주인의 호위무사인지를 둘러싼 국제적인 논쟁으로 잘 알려진 유적이다(전호태 2003a). 이 무덤의 널방 동쪽과 북쪽에는 높이 2.01m, 길이 10.5m에 이르는 ‘ㄱ’자 형태의 긴 회랑이 설치되었다(황욱 1958: 22, 24, 도판 27, 29, 49, 59; 사회과학원고고학연구실 1966: 47~55, 도판 18~19, 24~25; 朝鮮畫報社編輯部 1985: 도판 12, 21~26). 북쪽 서편에서 동쪽 남편으로 이어진 이 회랑에는 250명 이상의 인물로 이루어진 대행렬도가 묘사되었다. 다수의 악사들로 구성된 고취악대가 무덤주인이 탄 수레를 중심으로 구성된 행렬의 중렬 앞과 뒤에 표현되었다(그림 1).

고취악대 앞 열의 악사들은 걸어가면서 큰 뿔나팔, 흔들북, 손북, 멜북, 멜종 등을 연주하고 있으며 뒷 열의 악사들은 말을 타고 가면서 북, 징, 소, 적 등을 다룬다. 무덤주인 수레 앞쪽에서 행진하는 고취악대 선두의 앞에서는 두 사람의 무용수가 오른손에는 둥근 고리 큰칼, 왼손에는 활을 쥔 채 음악연주에 맞추어 춤을 추며 앞으로 나아간다. 선두 악대의 바로 뒤에서 따라가는 기수 좌우에는 여인이 두 사람씩 짝을 이루어 걸어가면서 손에 쥔 불자(拂子)를 흔든다.

안악3호분 벽화에 묘사된 악기는 모두 13종 45개이다. 뿔나팔 10개, 장적 2개, 소 3개, 6현금 1개, 완함 1개, 세운북 1개, 털북 1개, 멜북 1개, 멜종 1개, 손북 10개, 흔들북 8개, 징 2개이며 악사의 수는 64명이다.

북과 나팔 위주의 고취악대는 평양권 고분벽화에서 자주 발견된다. 안악1호분 널방 남벽 행렬, 평양역전벽화분 앞방 남벽, 덕흥리벽화분 앞방 남벽, 감신총 앞방 남벽, 약수리벽화분 앞방 남벽과 동벽, 북벽, 팔청리벽화분 앞방 동벽, 대안리1호분 앞방 북벽, 쌍영총 널길 동벽과 서벽, 수산리벽화분 널방 동벽에 각각 행렬 중의 고취악대가 표현되었다(전호태 2016: 222~229). 4~5세기 대귀족을 주인공으로 삼은 고구려의 공식 행렬에는 고취악대를 포함시키는 관행이 있었음을 알 수 있다.

## 2. 무용총의 춤과 노래



그림 2. 무용총 널방 동남벽 무용과 합창

무용총은 역동적인 사냥장면으로 유명한 벽화고분이다(池内宏・梅原末治 1940: 8~11, 도판 10; 耿鐵華 2000: 47). 이 무덤의 널방 동남벽에는 노래와 춤으로 무덤주인을 전송하는 가무대를 묘사하였다(池内宏・梅原末治 1940: 도판 8). 가무대는 한 사람의 무용수와 그 앞의 인물, 두 줄을 이루는 다섯 사람의 무용수, 무덤주인과 군무(群舞)를 위해 노래 부르는 일곱 명의 합창대로 이루어졌다(그림 2).

새깃으로 장식된 절풍을 머리에 쓴 인물을 선두로 두루마기를 두른 두 인물이 뒤를 잇는 왼쪽 줄에서 두 번째와 세 번째 무용수는 두루마기 색깔을 서로 다르게 입었다(전호태 2008: 70). 저고리와 바지 차림인 오른쪽 줄의 두 무용수는 저고리와 바지색이 위아래가 엇갈리게 입었다. 두 줄을 이룬 다섯 사람의 무용수 위에는 두 발만 남은 사람의 모습이 남아 있다. 이 사람은 마주보는 위치에서 춤추는 사람을 위해 완함(阮咸)을 연주한다고 보고되었으나 현재는 벽화가 남아 있지 않다.

춤추는 장면은 평양권 및 집안권 고분벽화에서 고르게 발견된다(전호태 2016: 222~238). 평양권의 안악3호분 앞방 벽에는 손북 춤, 널방 동벽에는 세 사람의 연주에 맞춘 독무, 회랑 대행렬에는 활과 칼을 휘두르며 추는 무기 춤 장면이 묘사되었다(조선유적유물도감 편집위원회 1990: 5권 도판 46, 60, 67). 태성리1호분 널방 동벽에는 북벽과 서벽의 3인 연주에 맞춘 3인무가 표현되었고, 고산동10호분 널방 남벽에도 3인무가 묘사되었다(채희국 1959: 95~96; 채희국 1964: 46, 삽도 37). 쌍영총 널길 서벽에는 창을 들고 춤추는 장면이 그려졌다(關野貞 1914: 393). 집안 마선구1호분 널방 남벽에는 2인무가 묘사되었고 통구12호분 남분의 서벽에도 2인무가 표현되었다(吉林省博物館輯安考古隊 1964-10; 王承禮·韓淑華 1964-2). 장천1호분 앞방 남벽에는 군무(群舞)와 합창, 북벽에는 거문고 연주에 맞춘 독무 장면이 그려졌다(吉林省文物工作隊·集安縣文物保管所 1982: 圖 4, 5).

### 3. 덕흥리벽화분의 마사희



그림 3. 덕흥리벽화분 널방 서벽 마사희

408년 묵서 묘지명(墓誌銘)이 남아 있는 덕흥리벽화분의 무덤주인 진(鎭)은 광개토왕 시대의 인물이다(전호태 2003b). 진의 관이 놓였던 무덤 널방 서벽 남쪽 상단에는 마사희(馬射戲) 장면이 그려졌다(그림 3, 박진욱·김종혁·주영현·장상렬·정찬영 1981: 그림 29). 마사희는 말을 타고 달리면서 화살을 쏘아 과녁을 맞히어 떨어뜨리는 놀이다. 기마궁술을 중요시 했던 고구려에서 훈련 겸 운동의 한 종류로 성행했던 것으로 보인다.



화면 상단에는 남쪽부터 말을 탄 채 기다리는 사람, 기록판과 붓을 든 기록원, 심판을 담당할 듯 보이는 나란히 선 두 인물, 말을 타고 달려오는 사람이 잇달아 표현되었다. 하단에는 남쪽부터 말을 타고 달리면서 허리를 틀어 뒤를 돌아보면서 활시위를 당기는 사람, 과녁이 달린 세 개의 말뚝, 말을 타고 달려오면서 활시위를 당기는 사람, 화살에 맞은 과녁이 깨져 떨어져 나간 두 개의 가늘고 긴 말뚝이 묘사되었다. 마사회 장면은 덕흥리벽화분에서만 확인된다.

#### 4. 장천1호분의 곡예



그림 4. 장천1호분 앞방 북벽 곡예

장천1호분은 발견 및 조사 당시 앞방 천장고임 벽화가 불교사원의 예불(禮佛) 장면을 연상시켜 발굴자들의 눈길을 모은 유적이다. 실제 장천1호분 앞방의 천장고임 벽화는 무덤 주인공으로 보이는 남녀귀족이 여래상 앞에서 엎드려 절하는 장면, 여래를 모시는 8보살이 좌우에 서 있는 장면, 비천(飛天)들이 하늘에서 연꽃잎을 뿌리며 여래의 덕을 기리고, 기악천(伎樂天)들이 각종 악기를 연주하는 장면으로 이루어져 무덤 안에 들어선 사람이 불교사원의 중심건물인 금당(金堂) 안에 들어와 있는 듯한 느낌이 들게 한다.

장천1호분 앞방 북벽 상부에는 큰 나무 아래 앉은 무덤주인이 그를 찾아온 귀빈과 함께 각종 놀이를 보며 즐기는 장면이 그려졌다(그림4, 吉林省文物工作隊·集安縣文物保

管所 1982: 図 4). 화면 상단 백희기악(百戲伎樂) 장면 중에는 원숭이 가면놀이 중인 두 재주꾼과 곡예 중인 세 사람이 등장한다. 커다란 자색나무 왼편에 남녀시종을 거느린 무덤주인이 높은 황색 등상에 걸터앉았다. 무덤주인 앞, 자색나무 오른편 흰색 등상에는 둥글고 살찐 얼굴에 수염을 기른 손님이 무덤주인 쪽을 바라보며 앉아 있다. 무덤주인과 손님 사이의 커다란 자색 나무줄기에는 위에서 아래로 내려오는 황색원숭이가 한 마리 있는데, 목에는 줄이 매어 있으며 머리에 흰 가면을 썼다. 나무뿌리 위에 또 한 마리의 황색 원숭이가 있는데, 흰곰가면을 쓰고 오른편의 무덤주인을 향해 읊(揖)하는 자세이다. 나무 아래에는 원숭이를 부리는 남녀 놀이꾼 두 사람이 묘사되었다.

화면 상부 오른쪽 모서리, 곧 빈객 뒤편의 모서리 진 공간에서는 여러 가지 곡예장면이 펼쳐지고 있다. 빈객과 두 시종 사이의 두 인물 가운데 앞의 놀이꾼은 간두희(竿頭戲)를 선보인다. 오른손에 잡은 막대 끝에 올린 평판 위에는 공이, 다시 그 위에는 평판, 공이 잇달아 올려 있다. 놀이꾼은 고개를 들어 얼굴을 한껏 젖힌 채 한쪽 무릎을 굽히고 엉덩이를 뒤로 뺐다. 이 자세로 왼손에 쥔 공 하나를 막대 끝의 평판 위로 던지는 순간이 화가의 손으로 묘사되었다. 뒤의 인물은 두 무릎을 조금 굽히고 머리를 젖혔으며, 오른손에는 작은 곤봉을 잡고 휘두른다. 그의 바로 옆 탁자 위에는 수레바퀴 같은 것이 하나 놓여 있다. 수레바퀴를 공중에서 돌리는 묘기의 한 장면으로 추정된다.

교예로도 불리던 곡예는 집안의 장천1호분 외에는 평양권 고분벽화에 주로 묘사되었다(전호태 2016:237~238). 약수리벽화분과 팔청리벽화분의 경우, 행렬이 진행되는 중 고취악 및 악기 연주에 맞추어 재주가 펼쳐지는 것으로 묘사되었다(주영현 1963: 도판 71~72; 전주농 1963: 도판 85). 수산리벽화분에서는 귀족부부가 나들이 나간 상태에서 한 무리의 재주꾼이 곡예를 펼치는 것으로 그려졌다(김종혁 1974: 232, 234, 도판 50-2, 52-1).

### Ⅲ. 역사문화의 전개와 놀이

#### 1. 악기와 연주, 춤과 노래

문헌과 고분벽화를 통해 확인되는 고구려의 악기는 모두 37종이다.<sup>5)</sup> 현악기는 쟁(箏), 탄쟁(彈箏), 추쟁(搗箏), 와공후(臥箏篴), 수공후(豎箏篴), 봉수공후(鳳首箏篴), 4현비파(四絃琵琶), 5현비파(五絃琵琶), 4현금(四絃琴), 5현금(五絃琴), 6현금(六絃琴) 등 모두 11종이다. 문헌 속의 비파와 벽화에 보이는 완함은 같은 악기로 판단된다(이혜구 1957: 334~335).

비파나 현금은 집안 국내성 지역 벽화에서 출현 빈도가 매우 높다. 집안 국내성 지역 고분벽화에 묘사된 비파, 현금은 대부분 기악천이나 선인에 의해 연주된다. 이런 흐름은 집안 국내성 지역에 처음으로 불교가 전해지고 불교문화에 포함된 서아시아, 인도, 중앙아시아의 예술 세계가 소개된 것과 관련이 깊은 것으로 보인다.

436년 북위가 북연을 멸망시키자 고구려가 서역의 기악(伎樂)을 얻게 되었다는 기사는 이와 관련하여 주목된다.<sup>6)</sup> 북위가 북연의 수도 용성을 공격하여 함락시킬 당시 장수왕은 대군을 보내 북연의 왕족, 귀족, 백성 중 유력자들을 호위하여 고구려로 망명 올 수 있게 했다.<sup>7)</sup> 고구려에 새 삶을 두게 된 북연의 장인이나 유력자들은 고구려 안의 여러 지역에 분산되었을 것이 확실한데, 이 가운데 국내성 지역으로 옮겨진 사람들이 있었을 것이다.

고구려는 북연 망명객들을 다리 삼아 불교문화의 한 부분으로 서역문화와 만났을 뿐 아니라 서역과의 직접적인 접촉을 통해 서역의 예술세계에 대해 알게 되었던 것으로 보인다. 고구려가 서역문화와 만나면서 이를 고구려 문화의 일부로 받아들였음을 보여주는 벽화고분이 5세기 전반의 늦은 시기부터 중엽 사이 집안 국내성 지역에 적극 축조되는 것도 이와 관련하여 주목된다.<sup>8)</sup> 6세기 이후 정비된 고구려 기악의 악기 가운데 상당수가 서역 음악이 종합된 서량기(西涼伎)의 것과 겹치는 것도 5세기 중엽 전후부터의 고구려와 서역 사이의 문화 교류 밀도를 짐작하게 한다(이혜구 1957: 324~327).<sup>9)</sup>

5) 일본 西大寺資財帳의 고구려 樂服에는 拍子, 銅鉦子, 鈴, 尺八 등의 악기 이름이 전한다(金相鉉 2003). 이 가운데 어느 것이 기존의 고구려 악기와 중복되거나 그렇지 않은지는 확인되지 않는다.

6) 『樂書』 卷158, 「樂圖論: 胡部」 安國.

7) 『十六國春秋』 「北燕錄」 大興6年條; 『宋書』 卷97, 「高句麗傳」; 『三國史記』 卷1, 8 「高句麗本紀」 6, 長壽王 26年條.

8) 5세기 중엽으로 편년되는 삼실총, 장천1호분 등이 그런 사례에 해당한다(전호태 2016: 24).

관악기는 생(笙), 호로생(葫蘆笙), 의자적(義觜笛), 적(笛), 횡적(橫笛, 橫吹), 소(簫), 소필률(小篳篥), 대필률(大篳篥), 도피필률(桃皮篳篥), 패(埤), 작은 뿔나팔, 큰 뿔나팔, 쌍뿔나팔 등 13종이다. 고분벽화에 비교적 자주 등장하는 뿔나팔이 문헌에는 언급되지 않는다. 고취악의 중심 악기 가운데 하나인 뿔나팔은 악기가 표현된 평양 지역 고분벽화에서는 거의 예외 없이 등장한다. 고구려의 고취악이 평양 일대를 중심으로 발전하였음을 확인시켜 준다고 하겠다.

타악기는 13종으로 요고(腰鼓), 제고(齊鼓), 담고(擔鼓), 귀두고(龜頭鼓), 철판(鐵板), 건고(建鼓), 현고(懸鼓), 마상고(馬上鼓), 개고(揩鼓), 도고(鞀鼓), 담중(擔鐘), 요(鐃), 금고(金鼓)이다. 제고, 귀두고, 철판은 문헌상으로만 확인되어 형태와 사용법이 파악되지 않는 악기이다. 고취악의 기본 악기인 북 종류가 평양 일대 고분벽화에서는 여러 종류가 빈번히 등장하는 반면 집안 국내성 지역 고분벽화에서는 거의 발견되지 않는다. 6세기 유적인 오회분4호묘와 오회분5호묘 벽화 외에 다른 사례가 확인되지 않는다. 집안 국내성 일대에서는 고취악 보다 관현악이 주로 연주되었다는 해석도 가능하다고 하겠다.

벽화에 묘사된 고취악대는 북과 나팔 위주의 고취악 연주가 주로 행렬 속에서 이루어졌음을 확인시켜준다. 고취악은 행진음악으로서 뿐 아니라 행렬에 동반된 곡예 반주로도 활용되었다. 약수리벽화분과 팔청리벽화분 행렬 속 곡예 장면이 이를 잘 보여준다.

고취악은 큰 무리를 이루어 진행되는 사냥에도 적극 활용되었다. 사냥의 분위기를 돋우기 위해 행차 중 고취악 연주에 맞추어 춤판이 벌어진음을 약수리벽화분을 통해 확인할 수 있다. 대규모 몰이사냥 때에는 북과 나팔로 소란스럽게 하여 산에 숨은 짐승들을 들판으로 몰아내기도 하였다.<sup>9)</sup> 고구려에서 고취악이 다양한 방식으로 활용되었음을 알게 하는 좋은 예라고 하겠다.

관현악은 주로 춤과 노래를 위해 연주되었다. 현악기로 낼 수 있는 부드러운 선율은 긴 소매를 너풀거리며 리듬을 타는 고구려의 소매 춤에 적합했다. 학과 같은 큰 새의 날갯짓을 연상하게 하는 고구려 춤은 우아하고 부드러운 춤사위가 특징이었다. 고분벽화의 춤 장면에 현악기인 거문고나 완함이 자주 등장하는 것도 이 때문이다. 고구려의 광수무(廣袖舞)는 중국 당의 시인 이백의 눈에 금빛 장식 절풍모를 쓰고 흰빛 무용신을 신은 무용수가 ‘넓은 소매 휘휘 휘저으며 춤을 추니, 새가 나래 펼치며 요동에서 날아온

9) 뿔나팔, 완함, 담고, 요고와 같은 악기들은 당의 구부기(九部伎)에서도 서량기(西涼伎)에 사용되는 악기로 분류되는 것들이다(李晉源 2003).

10) 약수리벽화분의 사냥 장면이 이를 잘 보여준다.(조선유적유물도감편집위원회 1990: 도판 325)

듯' 보였다.<sup>11)</sup>

무용총 벽화의 춤 장면은 팔을 젖히거나 굽혔다가 펴 긴 소매가 너풀거리게 하고 발을 내딛으며 몸을 돌리는 고구려의 춤사위를 잘 보여준다. 2인씩 짝을 이루어 네 사람이 춤을 추는 광수무를 연상시키는 이 장면에서 두루마기 차림 두 사람과 저고리와 바지 차림의 두 사람은 각각 짝을 이루며 서로 옷차림이 다르다. 짝을 이룬 두 사람도 각각 두루마기 색이 다르고, 저고리와 바지 색이 위아래로 서로 엇갈린다. 너풀거리는 긴 소매 서로 다른 색이 어우러지면서 일으키는 변화로 움직임이 빠르고 현란하지 않은 춤에서 비롯될 수 있는 단조로움을 넘어서기 위함인 듯하다.

장천1호분 백회기악도의 춤 장면에는 얼굴에 흰 분을 바르고 입술과 볼, 이마에 연지와 곤지를 붉게 넣은 오현금 연주자와 얼굴에 붉은 분을 바르고 긴 소매 저고리, 통 넓은 바지를 입은 무용수가 등장한다(그림 5). 길이가 무릎까지 내려오는 긴 소매 저고리는 무용을 위해 만들어진 특별한 옷이다. 기록을 보면 연주자가 얼굴에 바른 흰 분의 주원료는 찹쌀가루로 중국의 당나라 때에는 멋을 내는 남자들도 얼굴과 목, 팔에 흰 분을 발랐다. 무용수가 얼굴에 바른 붉은 분은 흰 분에 홍화 잎에서 추출한 붉은 염료를 섞어 만든 것으로 추정된다. 무용수와 연주자가 각각 손에 들고 있는 가지 달린 꽃봉오리들도 단순한 장식물이 아니라 춤과 연주에 쓰인 소도구일 수 있다.

고구려에서는 호선무(胡旋舞)도 유행하였다.<sup>12)</sup> 명칭에서도 드러나듯이 호선무는 중앙아시아 사마르칸드를 중심으로 번성하던 강국(康國)의 춤이었다.<sup>13)</sup> 불교가 동쪽으로 전파되는 과정에 불교문화의 일부로 고구려에도 알려진 경우라고 하겠다. 중국의 당에 호선무가 고구려 춤의 하나로 알려진 것은 고구려인이 이 새로운 춤을 받아들여 적극적으로 고구려 특유의 복식과 리듬, 몸짓과 조화시켰음을 뜻한다.

곡명으로나마 고구려 노래로 전하는 것이 10여곡에 이른다(전덕재 2012: 91). 그러나 가사가 전하는 것은 유리명왕이 불렀다는 황조가(黃鳥歌)가 유일하다. '떨떨 나는 저 꾀꼬리는 암수가 서로 노니는데 외로울 사 이내 몸은 뉘와 함께 돌아갈꼬.'<sup>14)</sup> 친정으로 돌아간 치희의 마음을 돌리지 못하고 혼자 돌아오던 유리왕이 지었다는 이 노래는 꾀꼬리에 빗대 제 짝을 그리워하는 마음을 잘 담아낸 점에서 서정성이 매우 높은 작품으로 평가받는다.

11) 『舊唐書』卷29, 「志」第9, 音樂2; 『通典』卷146, 「樂」第6, 四方樂 東夷二國; 『海東繹史』卷51, 「藝文志」10, 中國詩(朝鮮 韓致胤); 이백의 시 '高麗' 번역문은 전호태 1999: 195 참조.

12) 『新唐書』卷15, 「志」第11, 禮樂.

13) 趙世驤, 『絲條之路樂舞大觀』新疆美術攝影出版社, 1997, 5쪽.

14) 『三國史記』卷13, 「高句麗本紀」1, 瑠璃明王 3年.



가곡인 지서(芝栖), 무곡(舞曲)인 가 지서(歌芝栖)를 포함하여 고구려의 노래 25곡이 당에 알려진 것으로 전하나 내용은 전하지 않는다.<sup>15)</sup> 지서와 가지서는 중앙아시아 안국(安國: 부하라)에서 동방세계로 전해진 악곡으로 이해되고 있다. 박모(狛𪊑), 고려용(高麗龍), 박견(狛犬), 아야기리(阿夜岐理)이고 진숙덕(進宿德), 퇴숙덕(退宿德), 장보악(長保樂), 길고(桔槔) 등의 무악은 서역에서 고구려로 전해져 고구려 노래가 된 경우이다. 이런 무악이 신라를 거쳐 일본에 전해졌으나 역시 악곡의 이름만 전한다(전덕재 2006: 27;



그림 5. 장천1호분 앞방 북벽 거문고 연주와 춤

2008: 309~316). 무용총과 장천1호분 벽화에 묘사된 합창대는 함께 그려진 무용수들의 춤과 관련 있는 무곡을 불렀을 것이나 어떤 곡인지는 확인하기 어렵다.

## 2. 말 타기와 활쏘기, 백희잡기

활쏘기는 고구려의 평민 교육기관인 경당(局堂)의 기본과목 가운데 글 쓰고 읽기와 나란히 언급될 정도로 중요시되었다.<sup>16)</sup> 마사회는 고구려 남성에게 일상생활의 일부처럼 여겨졌던 활쏘기에 말 타기를 접목시킨 놀이다. 덕흥리벽화분 마사회 장면에서 기록원과 심판관이 묘사된 것은 이 놀이에 승부를 겨루는 운동경기로서의 요소가 강하게 배어 있는 까닭일 것이다.

고구려의 평양에서 해마다 봄철에 한 차례씩 열렸던 낙랑회렵(樂浪會獵)은 국가적 차원에서 치러졌던 ‘인재선발’대회 이기도 했다(그림 6). 몰락한 귀족가문의 후예였던 것으로 보이는 바보 온달이 뛰어난 말 타기, 활쏘기 능력을 선보였던 자리도 낙랑언덕에서의 사냥대회였다(박인호 2004).<sup>17)</sup> 고구려 전국의 내로라하는 말 타기와 활쏘기 명수들이 겨루는 자리에 나가기 위해 밤낮없이 훈련에 훈련을 거듭한 인물 중 하나가 바보 온

15) 『樂書』 卷158, 「樂圖論: 胡部」 歌: 四夷歌, 東夷: 高麗.

16) 『舊唐書』 卷299 下, 「列傳」 149 上 東夷, 高麗.

17) 『三國史記』 卷45, 「列傳」 5, 溫達.

달이었고 그 뒤를 받쳐준 인물이 평강공주였다. 이런 사회적 관행을 감안하면 사냥훈련이자 전투훈련의 성격을 지닌 마사회가 대귀족 저택의 넓은 안뜰에서 펼쳐질 수 있었던 것도 이해가 가능해진다.



그림 6. 무용총 널방 서북벽 사냥

곡예는 벽화로 확인할 수 있듯이 고급 귀족을 주인공으로 한 대규모 행렬 중 주인공이 탄 수레 앞, 혹은 남녀시종을 동반한 나들이 중인 귀족부부 앞에서 행해졌다. 약수리 벽화분의 재주꾼들은 고취악이 연주되는 행렬 속에서 공과 막대 엇바꾸어 던지기, 돌기 달린 긴 막대 엇바꾸어 받고 던지기 같은 손재주를 선보인다. 반면 팔청리벽화분의 재주꾼들은 악사의 완함 연주에 맞추어 높은 나무다리 타고 춤추기, 공과 나무칼 엇바꾸어 던지기, 긴 막대 끝에 물건 올려 돌리기 및 격검 연기를 보인다.

귀족부부의 나들이 행렬 앞에서 펼쳐진 수산리벽화분의 곡예는 높은 나무다리 타고 걷기, 공과 나무칼 엇바꾸어 던지기, 수레바퀴 공중 굴리기이다(그림 7). 재주꾼들은 악기 반주가 뒤따르지 않는 상태에서도 보는 이의 흥을 돋우려는 듯 높은 나무다리 위에 발을 올리기도 미소를 짓는가 하면, 목을 뒤로 한껏 젖힌 채 무릎을 구부렸다 폈다 하며 공중에 던져진 여러 개의 나무칼과 공을 받고 던지는데 온 신경을 모으고 있다.

벽화에는 행렬의 규모와 관계없이 한 장면에서 3명 정도의 재주꾼이 등장하여 곡예를 펼친다. 그러나 비교적 규모가 컸던 약수리벽화분 행렬에 2인의 재주꾼이 등장하고, 나들이 중인 수산리벽화분 귀족부부 앞에서 3인이 곡예를 펼친 데에서 미루어 짐작할 수 있듯이 화면에 묘사된 것은 널리 알려진 대표적인 재주로 한정되었다고 보아야 한다.



그림 7. 수산리벽화분 널방 서벽 귀족부부 행렬과 곡예

큰 나무 밑 평상에 나누어 앉은 장천1호분의 무덤주인과 손님을 위한 원숭이 가면놀이와 재주꾼들의 곡예는 고구려에 직업적 곡예단이 별도로 있었을 가능성을 상징하게 한다. 중국 한대(漢代)에 서역에서 들어온 환술(幻術)이 전문적인 재주꾼들에 의해 자주 공연되었음을 감안할 때, 국가 성립 초기부터 한이 보낸 고취기인(鼓吹技人)을 여러 차례 받아들인 고구려에 직업적 곡예단이 활동했을 여지는 매우 높다.<sup>18)</sup> 5세기에 고구려가 불교를 매개로 서역과 북중국의 문화를 적극 수용했음을 고려하면 고구려 사회에 전문 곡예단이 활동할 수 있는 공간은 충분히 확보되어 있었다고 보아도 무리는 없을 듯하다.

벽화에 묘사된 수박희(手搏戲)와 씨름은 운동경기에 속하는 놀이다. 수박희는 안악3호분과 무용총, 씨름은 각저총과 장천1호분 벽화에 그려졌다(그림 8, 9). 주목되는 것은 벽화의 수박희, 씨름에는 고구려계 역사와 서역계 역사가 힘과 기술을 겨루는 것으로 그려진다는 사실이다.

18) 고취기인 기사는 『三國志』卷30, 「魏書」烏丸·鮮卑·東夷傳 30, 高句麗; 『後漢書』卷85, 「東夷列傳」75, 高句麗 참조.



큰 눈과 높은 코로 고구려계의 다른 인물과 구별되는 서역계 역사가 집안의 장천<sup>18)</sup>호와 삼실총, 평양권의 수산리벽화분과 쌍영총 벽화에 하늘세계를 받쳐 드는 우주적 힘을 지닌 존재로 묘사된다. 이로 보아 고구려에서 서역계 역사는 ‘비할 데 없이 강한 힘’과 동일시되었다고 할 수 있다. 백희잡기로 분류되는 수박희와 씨름 장면에 고구려계 인물의 상대로 서역계가 등장하는 것도 이 때문인 듯하다. 실제 고구려인의 일상 속에 행해지던 수박희나 씨름에 서역계 인물들이 참가하는 일은 드물었다고 보아야 할 것이다.

괴뢰희(傀儡戲)로 불리는 꼭두각시극, 인형극은 문헌기록으로만 전하는 놀이로 벽화로 는 확인되지 않는다.<sup>19)</sup> 고구려 민간에서 성행한 것으로 전하는 괴뢰희는 당의 장수 이적(李勣)이 고구려를 멸망시킨 뒤 당 고종에게 바쳤던 고구려 백희무악 가운데 하나이다.<sup>20)</sup> 바둑이며 투호, 축국 장면도 고분벽화에는 보이지 않는다. 그러나 장수왕이 승려 도림을 백제에 보내 바둑으로 개로왕의 마음을 사로잡은 이야기는 인구에 회자될 정도로 유명하다.<sup>21)</sup> 신라의 김춘추와 김유신이 정월에 축국을 즐기다가 처남·매부지간의 인연을 맺게 되었다는 기사는 고구려 사람이 누구나 축국에 능했다는 기록의 간접적 증거로 받아들여질 수 있다.<sup>22)</sup>



그림 8. 무용총 널방 천장고임 수박희

19) 『樂書』 卷158, 「樂圖論·胡部」 歌: 四夷歌, 東夷 高麗; 同書 卷185, 偶人戲; 신라에서는 한 여승이 11가지 얼굴을 만들어 각기 우스운 춤을 추게 하여 경흥법사의 병을 낫게 했다는 이야기가 인구에 회자되었다. 여승이 경흥법사 앞에서 펼쳐 보인 춤도 꼭두각시극으로 해석될 수 있다(『三國遺事』 卷5, 「感通」 第7, 懷興遇聖).

20) 『通典』 窟礪子; 『文獻通考』 「東夷部」

21) 『三國史記』 卷25, 「百濟本紀」 3, 蓋鹵王 21年 9月.

22) 『三國遺事』 卷1, 「紀異」 第2, 太宗春秋公.



그림 9. 각저총 널방 동남벽 씨름

#### IV. 놀이의 의례성과 유희성

고대의 의례에서 춤과 노래는 필수 요소였다. 악기 연주도 마찬가지이다. 악기로 내는 소리가 신과의 만남을 가능하게 한다는 믿음은 음악과 관련된 문헌기록으로도 확인할 수 있다. 고구려에 침공한 모용선비의 군사들이 서천왕(西川王)의 능을 파헤치다가 까닭 없이 죽고 능 안에서 음악 소리가 나자 질겁하여 아예 고구려에서 퇴각한다.<sup>23)</sup> 죽어서 조상신이 된 서천왕이 악기 소리로 무뢰한 도굴자들을 쫓아낸 셈이다. 신이 음악으로 산 자들의 세상과 만난 경우라고 하겠다.<sup>24)</sup>

신의 뜻을 대신하는 것으로 선언되고 포장되는 전쟁에서는 고취악으로 아군의 기운을 돋우고 적군의 기세를 꺾으려 했다. 이 때 고취악 연주는 각각 상대방에게 신의 뜻을 전하는 행위이기도 했다. 중국의 신화전설에서 황제와 치우(蚩尤)의 싸움은 작은 신들이 연주하는 북과 나팔 소리를 신호 삼아 시작된다. 적의 침입을 소리로 알렸다는 낙랑의 신비스런 북과 나팔은 고취악 악기가 신의 도구로 인식된 경우이다.<sup>25)</sup> 대무신왕의 아들

23) 『三國史記』 卷17, 「高句麗本紀」 5, 烽上王 5年 가을 8月.

24) 이스라엘의 다윗이 수금 연주로 왕 사울에게 내린 악신을 쫓았다는 『구약성경』의 기사도 악기 소리가 신적 기운을 발휘한다는 인식의 표현이라고 할 수 있다.(『구약성경』 「사무엘상」 16: 23)

25) 『三國史記』 卷14, 「高句麗本紀」 2, 大武神王 15年4月.

호동(好童)이 낙랑을 지키는 북과 나팔을 없애기 위해 최리의 딸에게 접근한 것도 고구려가 낙랑의 북과 나팔이 수호신의 역할을 한다는 사실을 잘 알고 있었음을 뜻한다.

고구려가 건국한 지 얼마 되지 않아 중국의 한이 고취기인을 보낸 것은 음악으로 표현되는 의례, 의례 안에 담긴 주종관계, 혹은 국가 간 위계질서 안으로 들어오라는 의미를 담고 있었다.<sup>26)</sup> 건국 직후 주몽왕이 비류국 사신을 맞게 되자 고취를 제대로 갖추지 못한 것을 걱정한 것도 고취악이 지닌 의례적 성격을 잘 보여준다.<sup>27)</sup>

춤과 노래의 반주로 활용되었던 관현악은 고구려에 불교문화가 확산되면서 의례악으로서의 성격이 더 뚜렷해진 것으로 보인다. 고구려 불교신앙과 문화의 중심으로 떠오른 집안 국내성 지역 고분벽화에 비파와 피리, 나팔을 연주하는 기악천이 자주 묘사된 것에서 이런 흐름의 일단을 짚어낼 수 있다. 평양지역 고분벽화에 행렬 중 고취악 연주 장면이 주로 그려진 것과 대조적이다.

춤과 노래가 의례의 일부로 중요시되었음은 고구려 등 삼국시대 초기 여러 나라의 제천행사, 혹은 국중대회에서 춤과 노래가 펼쳐졌다는 기사로도 확인할 수 있다.<sup>28)</sup> 이는 춤과 노래로 신과 소통할 수 있다는 의식에서 비롯되었을 것이다.<sup>29)</sup> 고구려인이 장례 때에 북을 치고 춤을 춘 것은 조상신 세계로의 멀고 오랜 여정을 시작한 고인을 전송하는 행위였다.<sup>30)</sup>

고분벽화 행렬 중의 고취악 연주와 춤은 제천행사 외에도 공식적으로 펼쳐지는 의례에는 포함되는 것이 일반적이었음을 알게 한다. 신분제 사회였던 고대 동아시아에서 고위 귀족을 주인공으로 삼은 행렬은 권력의 과시라는 현실적 효용 이전에 법과 제도로 내용과 규모가 정해진 공적 행사로서 성격을 지니고 있었다. 여러 가지 역할을 담당한 남녀시종과 호위무사, 기마창대까지 동원된 대규모 행렬 안에 고취악대가 들어가고 수레에 탄 귀족 앞에서 무기를 들고 춤추는 무용수, 각종 묘기를 선보이는 곡예사들이 포함

26) 『後漢書』卷85, 「東夷列傳」75, 高句麗.

27) 李奎報, 『東國李相國集』卷3, 「東明王篇并序」(高麗).

28) 『三國志』卷30, 「魏書」烏丸·鮮卑·東夷傳 30, 高句麗 및 東夷 各條; 『後漢書』卷85, 「東夷列傳」75, 高句麗 및 東夷 各條.

29) 김해의 9간(干)과 백성들이 하늘의 소리에 따라 왕을 맞이하기 위해 구지봉 꼭대기의 흙을 파면서 춤추며 노래했다는 가야 건국설화의 서두는 이와 관련해 참고가 되는 좋은 사례이다(『三國遺事』卷2, 「紀異」2, 所引『駕洛國記』). 신라 향가의 상당수가 주술적 용도로 불린 노래임은 널리 알려진 사실이다. 신라의 명주태수로 부임하던 순정공의 아내 수로부인이 용왕에게 불잡혀 가자 군중이 노래를 불러 돌려보내게 했다는 기사도 노래의 주술적 기능에 대한 신앙을 알게 하는 좋은 사례이다. 역신(疫神)을 물리치는 춤으로 알려진 신라의 차용무는 신적 기운을 발휘하는 춤의 주술적 기능을 잘 보여주는 경우라고 할 수 있다(『三國遺事』卷2, 「紀異」2, 處容郎望海寺).

30) 『隋書』卷81, 「列傳」第48, 東夷 高麗.

되는 것은 지켜야 할 의례였을 수 있다.

군사 훈련 겸 사냥 훈련으로서 성격을 지닌 마사희가 국중대회인 동맹에서도 행해졌다면 이런 놀이도 의례의 일부로 파악할 수 있다. 실제 마사희로 같고 닳은 실력을 선보이는 낙랑회렵과 같은 국가적 차원의 사냥대회도 의례적 성격을 지니는 까닭이다.<sup>31)</sup> 사냥이 신에게 제사 지낼 때 쓰는 희생제물을 얻기 위해 펼쳐지는 경우도 적지 않다. 건국시조 주몽은 송양국 정벌을 위해 군사를 일으킨 뒤 흰 사슴을 잡아 거꾸로 매달아 올게 해 하늘에서 큰 비를 내리게 했다. 마사희가 필요에 따라 의례의 일부로 행해졌을 가능성을 굳이 배제할 필요는 없을 것이다.<sup>32)</sup>

곡예, 수박희, 씨름 등은 백희잡기(百戲雜技)로 분류되는 놀이다(전덕재 2012). 그런데 벽화 행렬도에 곡예 장면이 포함되는 데에 미루어 짐작할 수 있듯이 ‘잡기’ 역시 국가적 차원에서는 의례로 파악되고 펼쳐졌다. 전근대 왕조국가에서는 중요한 행사가 있을 때 산악잡희(散樂雜戲)로 불리던 온갖 재주와 놀이를 펼치게 하는 것이 일반적이었다.

136년 한의 장안에 갔던 부여왕이 각저희(角抵戲)를 관람했다는 기사는 한이 백희잡기를 외국의 군왕이나 사신을 접대하는 행사의 일부로 포함시켰음을 알려준다.<sup>33)</sup> 이 경우, 의례성 보다는 유희성이 두드러진 측면이 있다. 그러나 각저희가 장의(葬儀)의 한 과정이기도 했음을 알려주는 일본의 기록, 고구려 각저총 벽화의 의례성 씨름 장면으로 보아 한 왕조가 외국 왕과 사신에게 관람시킨 각저희에도 본래는 의례적 성격이 담겨 있었다고 보아야 할 것이다.<sup>34)</sup>

악기 연주, 춤, 노래 등의 놀이는 신을 맞거나 신에게 사람의 뜻을 전하는 수단으로 시작되었다. 그러나 의례의 옷을 입었어도 실체는 유희였다. 의례의 일부로 진행되었다고 해도 시행자나 참여자, 관람자는 자연스럽게 유희로도 받아들이고 즐겼다고 할 수 있다. 제천행사와 같이 참여자의 역할이 엄격하게 구분되지 않던 대규모 행사에서 놀이의 의례성과 유희성은 분리되지 않은 상태로 펼쳐지고 받아들여졌다고 보아야 한다.

그러나 국가체제의 정비에 따라 동맹과 같은 국중대회의 주요 기능이 규범과 절차를

31) 『三國史記』 卷45, 「列傳」 5, 溫達.

32) 주몽이 송양국 정벌을 위해 군사를 일으킨 뒤 흰 사슴을 잡아 거꾸로 매달아 올게 하자 하늘에서 큰 비를 내렸다는 기사는 희생제물을 얻기 위한 사냥의 좋은 예라고 할 수 있다(李奎報, 『東國李相國集』 卷3, 「東明王篇并序」).

33) 『漢書』 卷96下, 「西域列傳」 第 66下; 『後漢書』 卷85, 「東夷列傳」 75, 夫餘.

34) 『日本書記』 卷24, 「皇極天皇」 七年秋七月 己巳朔 乙亥; 齊藤忠은 씨름을 이승과 저승 사이 경계에서 행해지는 통과 의례로 보았다.(齊藤忠 1979) 『구약성경』 중의 ‘야곱과 하나님의 사람과의 씨름’에 관한 기사는 서아시아에도 이와 유사한 관념 및 행위가 있었음을 시사한다.(『구약성경』 「창세기」 32: 24~30)

갖춘 국가의례에 흡수된다면 놀이의 의례성과 유희성이 드러나는 방식에도 변화가 따를 수밖에 없다. 놀이의 종류와 내용, 각각의 쓰임새에 따라 의례와 유희의 분리 현상이 나타날 수 있는 것이다. 중국에서 먼저 나타나는 아악(雅樂)과 속악(俗樂), 혹은 향악(鄉樂)의 분리는 고구려의 사례를 미루어 짐작하는 데에 참고가 된다.

앞에서 보았듯이 벽화 속의 연주, 춤, 노래가 공적 행사 중에 펼쳐졌는지 사적 모임에서 이루어졌는지에 따라 의례성과 유희성 가운데 어느 하나가 도드라지게 드러날 수 있다. 무용총의 주인을 배송하는 가무대의 춤과 노래에서는 의례성이 눈에 두드러진다. 그러나 정자에 앉은 주인을 위해 펼쳐진 장천1호분의 가무는 유희성을 뚜렷하게 보여준다.

백희잡기로 분류되는 곡예, 수박희, 씨름 등도 공공 행사에서 펼쳐지는 경우가 아닐 때에는 유희로 즐길 수 있었다. 집안 장천1호분 백희기악도는 유희로 즐기던 일상 속의 백희(百戲)를 한 화면에 모아 묘사한 경우로 볼 수 있다. 화면 왼쪽의 앞 사람은 말을 달라고 뒷사람은 한 손으로는 말꼬리 위쪽을 잡고 다른 손으로는 말꼬리 아래쪽을 잡으려는 듯이 보이는



그림 10. 장천1호분 앞방 북벽 씨름과 말 다루기

장면은 말 묘기로 볼 수도 있고, 사건의 묘사로도 볼 수 있다. 이와 같이 놀이인지 실제 벌어진 사건인지 판단하기 어려운 장면들이 있으나<sup>35)</sup>, 넓은 공간 전체를 여러 가지 에피소드 표현의 장으로 삼은 드문 사례이다. 귀족부부 나들이 장면의 일부로 묘사된 수산리벽화분의 곡예 역시 귀족 가문에서 개별적으로 곡예단을 불러 각종 재주를 펼치게 한 경우이다. 높은 나무다리 타기 묘기를 보여주는 재주꾼 얼굴의 미소는 이 재주 부리기가 놀이마당에 모인 사람들에게 큰 즐거움을 준다는 사실을 잘 드러낸다. 장천1호분 백희기악도에는 상대의 어깨에 턱을 올리고 다리를 걸어 넘어뜨리려 안간힘을 다하는 두 씨름꾼의 모습이 생생하게 잡혀 있다. 이 씨름 장면도 장의과정 중에 행해진 것이 아님이 확실하다(그림 10).

35) 화면 왼쪽의 앞 사람은 말을 달라고 뒷사람은 한 손으로는 말꼬리 위쪽을 잡고 다른 손으로는 말꼬리 아래쪽을 잡으려는 듯이 보이는 장면은 말 묘기로 볼 수도 있고, 사건의 묘사로도 볼 수 있다. (전호태 2016: 253)



## V. 맺음말

고구려인이 다양한 놀이를 즐겼음은 벽화로도 확인할 수 있다. 놀이에는 유희성과 의례성이 공존한다. 악기 연주, 춤과 노래 등이 신을 모시는 의례의 일부로 시작되고 발전한 까닭이다. 놀이 본래의 유희성에 의례성이 덧입혀져 있었던 셈이다.

벽화에 보이는 춤과 노래, 곡예 등은 화면 구성 방식에 따라 의례성이 두드러지기도 하고 유희성이 뚜렷하게 드러나기도 한다. 그러나 벽화에 표현된 놀이 대부분에는 의례성과 유희성이 겹쳐졌다고 할 수 있다. 고분벽화는 속성상 현세의 삶과 내세의 삶, 회고와 소망을 한 장면으로 표현한 경우에 해당하기 때문이다.

벽화와 기록으로 보아 고구려에서 유행한 놀이가 이웃한 백제, 신라와 크게 다르지 않다는 사실은 확인된다. 그러나 놀이의 속성 가운데 유희성과 의례성이 시기와 지역에 따라 어떻게 다르게 드러나는지는 삼국의 풍토 및 사회 상황에 따라 다를 것이다. 고구려의 경우, 건국 후 오랜 기간 국가의 중심이었고 토착문화의 발달이 두드러진 집안 국내성 일원과 고조선 및 낙랑시대에 성립, 전승된 문화의 영향이 짙게 남아 있던 평양 일대의 놀이문화에 차이가 있었던 것으로 보인다.

이를 기록으로는 알기 어렵다. 벽화로도 확인하기가 쉽지 않다. 다만 평양 중심으로 고취악이 발달하고 집안 일대에서 관현악이 자주 연주된 것은 벽화로 알 수 있다. 평양 천도 이전부터 평양 지역에서는 공적 의례가 정비되어 시행되었으며, 집안 국내성 지역은 불교 전래 후, 국가정책에 힘입어 새롭게 불교문화가 크게 확산되면서 의례악으로서 관현악이 유행하면서 이런 문화적 흐름이 벽화에 반영되었다는 해석은 가능하다.

고구려의 동맹에서는 창세 및 건국, 왕실과 귀족 시조설화의 재현에 중점을 둔 놀이 형태의 의례가 펼쳐졌을 것이나 구체적인 내용이 전하지 않는다. 국가가 적극적으로 제의 체계를 정비하면서 국중대회 동맹에서 귀족과 평민이 함께 즐기던 다양한 놀이 가운데 일부는 국가 의례에 흡수되고, 다른 일부는 민간의례로 남았을 것이다. 그러나 이 역시 개략적인 내용도 파악하기 어렵다. 다만, 국가의례이든 민간의례이든 놀이가 지니는 의례성과 유희성은 겹쳐진 상태인 경우가 더 많았을 것으로 추정된다. 놀이는 기본적으로 유희성이 내재되어 있기 때문이다.

시기와 지역, 계층에 따른 놀이문화의 변화 양상은 어떤지, 불교와 같은 새로운 종교가 수용되고 확산되면서 기존의 놀이문화는 어떻게 바뀌는지, 놀이에 대한 인식은 어떻게 달라지는지, 그 사회적, 문화적 의미는 어떠한지 등도 고구려 놀이문화와 사회문화적 변화 양상을 유기적으로 연결하여 세밀하게 검토하고 분석해야 할 부분이다.

## 참고문헌

- 『三國志』, 『三國史記』, 『三國遺事』, 『東國李相國集』, 『海東繹史』, 『漢書』, 『後漢書』, 『隋書』, 『舊唐書』, 『通典』, 『文獻通考』, 『樂書』, 『日本書記』, 『구약성경』
- 朝鮮畫報社 編, 高寬敏 日譯, 1986, 『德興里高句麗壁畫古墳』, 講談社.
- 金相鉉, 2003, 「日本에 傳해진 高句麗樂과 그 衣服: 正창원의 狍樂用具와 西大寺資興柳의 高麗樂을 中心으로」, 『고구려연구』 15.
- 김종혁, 1974, 「수산리고구려벽화무덤 발굴중간보고」, 『고고학자료집』 4, 과학원고고학 및 민속학연구소, 사회과학출판사.
- 박인호, 2004, 「溫達을 통해 본 6世紀 高句麗 貴族社會」, 『한국고대사연구』 36.
- 박진욱·김종혁·주영현·장상렬·정찬영, 1981, 『덕흥리고구려벽화무덤』, 과학백과사전출판사.
- 사회과학원고고학연구실 편, 1966, 『미천왕무덤』, 과학원출판사.
- 서영대, 2009, 「한국 고대의 제천의례」, 『한국사시민강좌』 45.
- 이준성, 2012, 「고구려 국중대회(國中大會) 동맹(東盟)의 구성과 축제성」, 『역사와현실』 87.
- 이춘우, 2015, 「고구려 동맹제, 수신제와 신묘」, 『한국고대사연구』 79.
- 이혜구, 1957, 「高句麗樂과 西域樂」, 『韓國音樂研究』, 國民音樂研究會.
- 전덕재, 2006, 「고구려의 놀이문화」, 『고고자료에서 찾은 고구려인의 삶과 문화』, 고구려연구재단.
- \_\_\_\_\_, 2006, 「한국 고대 서역문화의 수용에 대한 고찰-백화잡기의 수용을 중심으로」, 『역사와 경계』 58.
- \_\_\_\_\_, 2008, 「고대 일본의 高麗樂에 대한 기초 연구」, 『동북아역사논총』 20.
- \_\_\_\_\_, 2012, 「古代의 百戲雜技와 舞樂」, 『한국고대사연구』 65.
- 전주농, 1963, 「대동군팔청리벽화무덤」, 『각지유적정리보고(고고학자료집 3)』, 과학원고고학 및 민속학연구소, 과학원출판사.
- 전호태, 1999, 『고분벽화로 본 고구려 이야기』, 풀빛.
- \_\_\_\_\_, 2003a, 「역사의 블랙홀, 동수묘지」, 『고대로부터의 통신』, 푸른역사.
- \_\_\_\_\_, 2003b, 「고구려는 정말 유주를 지배했는가.-유주자사 진묘지」 한국역사연구회 고대사분과 엮음, 『고대로부터의 통신』, 푸른역사.
- \_\_\_\_\_, 2008, 『고구려 고분벽화 읽기』, 서울대학교출판부.
- \_\_\_\_\_, 2016a, 『고구려 벽화고분』, 돌베개.
- \_\_\_\_\_, 2016b, 『고구려 생활문화사 연구』, 서울대출판문화원.
- 조선유적유물도감편집위원회 편, 1990a, 『조선유적유물도감』 5.

- \_\_\_\_\_, 1990b, 『조선유적유물도감』 6.
- 朝鮮畫報社編輯部 編, 『高句麗古墳壁畫』, 講談社, 1985.
- 주영현, 1963, 「약수리벽화무덤발굴보고」, 『각지유적정리보고(고고학자료집 3)』, 과학원고고학 및 민속학연구소, 과학원출판사.
- 채희국, 1959, 『태성리고분군발굴보고(유적발굴보고 5)』, 과학원고고학 및 민속학연구소: 과학출판사.
- \_\_\_\_\_, 1964, 「대성산성무덤떼」, 『대성산일대의 고구려유적에 대한 연구(유적발굴보고 9)』, 사회과학원출판사.
- 한국예술종합학교 종합예술원, 2000, 『한국고대음악의 전개양상』, 민속원.
- 황옥, 1958, 「안악제3호분발굴보고」, 『유적발굴보고』 3, 과학원고고학및민속학연구소, 과학원출판사.
- 耿鐵華, 2008, 『高句麗古墓壁畫研究』, 吉林大學出版社.
- 吉林省文物工作隊・集安縣文物保管所(陳相偉・方起東), 1982, 「集安長川一號壁畫墓」, 『東北考古與歷史』 1輯.
- 吉林省博物館輯安考古隊(方起東), 1964, 「吉林輯安麻線溝一號壁畫墓」, 『考古』, 1964年 10期.
- 王承禮・韓淑華, 1964, 「吉林輯安通溝第十二號高句麗墓」, 『考古』, 1964年 2期.
- 趙世騫, 1997, 『絲條之路樂舞大觀』, 新疆美術攝影出版社.
- 池內宏・梅原末治, 1940, 『通溝』 卷下.
- 齊藤忠, 1979, 「高句麗古墳壁畫にあらわれた葬送儀禮について」, 『朝鮮學報』 91輯.

## 【Abstract】

### The Ceremony and Entertainment in Goguryeo's Activities

Ho-tae Jeon\*

The mural paintings show that Goguryeo people enjoyed various forms of entertainment. In such activities, there are coexisting elements of ceremony and entertainment because musical instruments, dances, and songs were created and developed for the purpose of performing ceremonies of worship for gods.

Depending on the visual composition of the murals, the ceremonial or entertaining aspects of the dances, songs, and acrobatics are emphasized. However, most of activities seem to contain both elements, as tomb murals typically depict both their present life and the afterlife, as well as memories and hopes, in a single scene.

When considering the information provided by murals and written records, games and activities in Goguryeo did not differ much from neighboring Baekjae and Silla. However, how the elements of ceremony and entertainment were expressed by different time periods and regions likely depended on the Three Kingdoms' social environment. In the case of Goguryeo, the entertainment culture of the Jian *Guknaeseong* region, which was the center of kingdom with a distinctive local culture ever since the foundation of the country, differs from the entertainment culture of the Pyeongyang region, which was established during Gojoseon and Nangnang periods, periods that left strong cultural influence.

These strong regional characteristics can be further observed in the fact that wind instruments were developed around Pyeongyang, and that, on the other hand, string instruments were popular around Jian. Also, even before the move of the capital to Pyeongyang, official ceremonies were organized in the Pyeongyang region. It also seems reasonable to deduce that the introduction of Buddhism and the popularized Buddhist culture supported by the government gave rise to string instruments as ceremonial music in Jian *Guknaeseong* region. It is probable that this cultural changes are reflected in murals.

Goguryeo's *Dongmaeng* likely had many ceremonial activities with a focus on founding myths regarding the creation of the world and the kingdom, or tales telling the origin of the members

---

\* Professor, University of Ulsan

of the royal family and aristocrats; however, there is no specific evidence to support this idea. As the government organized ceremonial rites, some activities enjoyed by both aristocrats and commoners would have been incorporated into those national events and others would have remained among the commons. Regardless of whether an activity was an official rite or a folk rite, most activities likely contained both ceremonial and entertainment aspects because entertainment is inherent in game.

What relationship is between Goguryeo's entertainment culture and sociocultural changes should be explained further: how the entertainment culture changed and differed according to era, region, and class divisions; how former entertainment culture transformed as new religions like Buddhism were incorporated and became widespread; how the people perceived the various activities; and what were the social and cultural meanings behind the activities

Key words : Goguryeo people, tomb murals, games, entertainment, ceremony

