

연구논문

한국의 판놀이 종정도를 통해 보는 가상세계성과 인식 형성

최원재

동국대학교 사학과 외래교수, 교육학 전공

jacknroll49@gmail.com

- I. 머리말
 - II. 가상세계성의 표상
 - III. 가상세계성과 인식 형성: 종정도 높이
 - IV. 맺음말
-

I. 머리말

오늘날 가상세계라는 용어는 확산했으나 지금 이에 대한 학습은 지나치게 기술 한정적이다. 어떤 개념을 익힐 때 그것의 역사에서부터 여러 모를 배우고 쓰임새를 익힌다. 이러한 배움으로부터 세상에 어떻게 이로워질지를 생각하고 나름의 인사이트를 얻어 사회에 이바지할 결과물을 내놓는다. 교육은 단순히 지식 전달 과정이 아니다. 교육은 세계에 대한 직관적 통찰과 실존적 각성이 수반되어야 한다.¹

그러나 지금의 가상세계라는 개념은 이런 교육의 단계에 들어와 있지 않다. 학교 밖 세상은 이미 가상세계로 진입한 지 오래이나 학교 안의 교과 과정은 가상세계의 철학을 담아내지 못해 개념 교육은 없고 기능 교육만 있다. 4년 전 COVID-19 사태 이후 현 인류가 비대면 ‘가상 공간’ 제작에 심취한 결과 가상은 첨단 시뮬레이션 기술과 연결 짓지 않으면 안 되는 무언가로 오해되기 시작했다. 가상세계성이 범(凡) 학문적으로 연구되지 않고, 학생들은 ‘실존하지 않으나 실존하는’ 이 관념적 세계성을 단순히 디지털 기술로 구현하는 증강현실(AR), 가상현실(VR) 제작 과정으로만 받아들였다.² 그도 그럴 것이 여전히 가상세계와 가상현실을 인터넷에서 검색해 보면 가상성의 정도는 다를지언정 모두 ‘실제와 유사한 것을 경험하기 위해 컴퓨터를 이용하여 조성하는 시뮬레이션 인공 환경’이라는 설명이 나오기 때문이다.

대학에서의 AR, VR 관련 전공과목 커리큘럼의 구성과 교수 채용 과정도 이런 생각에서 크게 벗어나지 않는다. 융합학과, AI 학과 등의 가상세계성에 기반하는 학과에서 채용하는 교원은 컴퓨터 관련 전공자뿐이다. 이러한 교

1 남재민, 「쇼펜하우어 철학에서 교육의 의미」, 『대동철학』 110(2025), 67~86쪽.

2 최원재, 「대동기의 메타버스 대학 교육 진단」, 『문화와융합』 45(2023d), 589~603쪽.

육계와 학계의 분위기 속에서 디지털과 컴퓨터를 다루는 기술 없이는 가상 세계를 논할 수 없다는 대중적인 착각이 발생했고, 가상세계성이 사고에 끼치는 영향에 대해서는 크게 생각할 겨를이 없어졌다. 필자가 강의하는 수업에서도 가상 자산을 구현하는 기능을 배우기에만 급급한 학생들의 모습을 쉽게 볼 수 있다.

이 연구는 이러한 현상에 대한 문제의식에서 시작했다. 가상에 관한 관념적 사유가 선행되지 않은 기술 교육은 학술적 한계가 분명히 나타난다. 학생들은 가상세계에 관한 사유 역량의 부재로 비판적 세계관 확장이 제한되고 오로지 디지털 기능 숙달에만 함몰되기 쉽다. 인식 형성에 미치는 가상세계성의 영향과 의미까지도 배울 수 있는 가상세계 교과 과정의 근거 혹은 수업 모델로서 이 글에서는 조선시대 판놀이인 종정도를 분석한다. 종정도라는 14세기의 판놀이에는 어떤 가상세계성이 투영되었는지, 그리고 이 놀이를 함으로써 중세 한국인에게는 어떤 인식이 형성되었는지를 살펴봄으로써 가상세계성이 인식 형성에 미치는 영향을 알아낼 수 있을 것이다.

이러한 가상세계성 구현의 역사와 인식에의 영향을 배우면서 디지털 구현 기술을 배우더라도 배워야 한다. 다행히 최근에는 직관적 통찰과 실존적 각성을 위한 가상세계 교과 과정을 구성하기 위한 연구가 나타나고 있다. 백윤소는 VR 디지털 매체 탐색 및 활용 과정을 인식론적인 관점으로 해석했고,³ 김정환은 주희와 퇴계 이황의 ‘격물치지’와 들뢰즈의 ‘사유의 이미지’ 개념을 중심으로 물질과 비물질 사이의 가상세계성을 연구하여 VR 매체 환경의 새로운 사유의 장을 펼쳤다.⁴ 최원재·김택경은 조선 후기 실경 회화에 나타

3 백윤소, 「VR 디지털 매체 탐색 및 활용에 나타나는 인식 탐구: 초등 6학년 학생을 중심으로」, 『미술과 교육』 24(2023), 141~159쪽.

4 김정환, 「'격물치지'와 가상성: '사유의 이미지'와 VR을 중심으로」, 『한국영상학회논문집』 22(2024), 5~19쪽.

난 가상세계성과 인식의 변화를 참고로 해서 디지털 가상세계 교과 과정의 철학을 제안하기도 했다.

II. 가상세계성의 표상

1. 가상세계의 동력

철학에서 말하는 가상세계성은 물리적, 전자적 구현의 영역이 아니다. 철학은 인간의 사고력이 형성하는 버추얼(virtual) 개념으로서 가상세계성을 설명한다. 버추얼은 실현될 가능성이 있을 뿐 현실에서 아직 발생하지는 않았다는 개념이다. 이러한 가능성과 잠재성의 개념이 현실'과 같이' 구현된 상태가 버추얼 리얼리티(reality)다. 여기서 시뮬라크르(simulacres)의 개념이 나타난다.

실제로는 존재하지 않는 대상을 존재'하는 것처럼' 만든 인공물이라고 정의되는 시뮬라크르에 관해 질 들뢰즈(Gille Deleuze)는 동일자(le Même)모델과 타자(l'Autre) 모델로 규정했는데,⁵ 시뮬라크르가 모델을 갖는다면 그것은 비(非)유사성의 원천이 되는 타자가 모델이다. 말 그대로 다른 존재인 타자는 인식 형성에 중요한 역할을 한다. 들뢰즈가 말하는 시뮬라크르는 차이의 반복인데 여기서 말하는 반복은 단순한 되풀이가 아니라 이질적인 것의 생성이다. 타자인 시뮬라크르와의 상호작용을 통해서 주체는 인식 형성에 영향을 받게 된다.

5 김성호, 「베르그송, 들뢰즈의 철학에 내재한 가상현실」, 『프랑스학연구』 62(2012), 559~584쪽.

들뢰즈의 시뮬라크르는 존재론적으로 자유롭고 창조적인 가능성의 영역을 긍정한다.⁶ 모방은 현실에서 실재하는 것을 복제하는 것이지만, 시뮬라크르는 현실에 존재하지 않는 것을 마치 존재‘하는 것처럼’ 만들어 내는 것으로 모방과는 다르다. 용(龍)을 예로 들어 보면 용은 현실의 실체가 전혀 없어 모방의 대상일 수조차 없으나 동서양 문화권에서 모두 숭배의 대상이자 신격화된 가상의 영물로 현실 세계에 존재한다. 따라서 용이라는 가상의 존재는 인간 정신 행위의 결과인 시뮬라크르다.

같은 맥락에서 최원재는 헤겔 최한기가 수학으로 가상성을 설명한 사실을 가상세계성의 특징으로 설명했다. 상상적 추론이라는 정신 행위로서의 수학은 가상세계성의 개념이자 플랫폼이다. 즉, 최한기의 사유체계 속에서 수학은 그의 기하학적 사고를 확장하도록 하는 원리이자 구현 메커니즘으로 작용했다.⁷ 이러한 상상적 추론과 시뮬라크르라는 가상세계의 동력은 가상세계 구현의 주체성 인식 형성으로 이어진다.

현실적 개연성이 없는 시뮬라크르는 그 가상성의 결정 주체가 전적으로 정신 행위자에게 속한다. 그래서 정신이 구현하는 ‘~같은’, ‘~처럼’의 일관된 가상세계가 현실세계보다 더 뾰족하게 인식되기도 한다. 이 점 때문에 가상세계성은 비(非)우연성이라는 인식을 형성하게 된다. 현실세계에서는 불가능한 것도 가상세계에서는 얼마든지 가능해지는데, 이는 가상세계의 결정권이 이를 구현한 주체에게 있기 때문이다. 김성호는 들뢰즈의 철학에 내재한 버추얼 리얼리티를 연구하면서 가상의 시발점이 원격현전, 유체 이탈 등의 전적으로 정신 행위인 공상이나 환상이었다는 점을 지적했다. 이러한 정신 행위의 과정과 결과로서 가상세계성은 인간에게 본질적인 것으로 교육학

6 안재오, 「가상 개념: 헤겔과 들뢰즈의 경우」, 『헤겔연구』 16(2004), 81~112쪽.

7 최원재, 「메타버스를 위한 철학과 교육」, 『Oughtopia(오토피아)』 37(2023c), 183~212쪽.

에서도 연구하는 가상세계성의 특징이다.

2. 가상놀이와 가상세계성

교육학계는 가상놀이라는 어린이의 정신 행위를 오랫동안 연구해 왔는데, 가상놀이는 단순한 모방이 아니라 ‘~같은’, ‘~처럼’ 등의 꺾진한 가상세계성이 투영된 행동이다. 손에 아무것도 없는데 물을 마시는 흉내를 내거나 운전하는 시늉을 하는 등의 행동 또한 가상놀이에 해당한다. 여기서 호모사피엔스의 가상세계성 구현의 시작점을 엿볼 수 있는데, 가상놀이란 어떤 무언가를 다른 것으로 나타내는 의도와 행동이 포함되어 구현되므로 시뮬라크르의 성격을 갖는다.

장 피아제(Jean Piaget)는 눈앞에 없는 사물이나 상황을 자발적으로 마음에 떠올릴 수 있게 되면서 나타내는 행동을 표상이라고 했는데, 가상놀이를 시작할 때쯤부터 경험은 마음속에 외적 대상의 상, 즉 표상을 만들어 낸다. 가상놀이의 과정에서 이전에 지각한 내용이나 기억하는 형상을 마음속에 다시 떠올리는 것이다. 레슬리(Alan M. Leslie)에 따르면, 가상놀이에는 초(超)표상적 능력이 포함되어 있고 가상놀이를 통해 호모사피엔스는 일차적 표상에서 이차적 표상을 떠올릴 수 있다. 이는 철학에서 말하는 시뮬라크르와 비슷한 개념이다.

아이가 사물과 동물 흉내를 낸다든가 소년기에 들어서면서부터 이야기의 주인공이나 역사상 유명한 인물인 듯 감정을 이입하는 정신 행위 모두 가상세계성이다. 아이들은 역사 속 영웅 같은 인물에 자기의 감정을 이입하여 ‘마치 자기가 그 인물이 된 것처럼’, ‘만약 지금의 자기가 역사 속 인물이라면’ 어떻게 할지를 가상으로 그리면서 논다. 이때 이 가상세계성은 타자(l'Autre)를 모델로 하는 시뮬라크르다.



그림1-상자로 엘리베이터
가상놀이 중인 아이



그림2-인형으로 학교 가상놀이
중인 아이

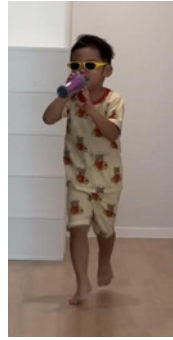


그림3-마이크로
가수 가상놀이
중인 아이

가상놀이는 사고가 발달하는 2세경에 생겨나는데 이 무렵 아이들은 눈앞에 없는 대상들을 나타내는 정신적 상징들과 단어를 사용한다. 이러한 상징적 사고와 비추얼 리얼리티 표현을 사용함으로써 아이들은 구체적인 장소와 시간에서 벗어나 자유롭게 세계를 탐색하고 경험하게 된다. 따라서 이 자유로움 즉, 주체성 역시 가상세계성 구현에서 본질적인 특성이 된다.

[그림1], [그림2], [그림3]의 아이들은 가상놀이를 왜 할까? 결국 가상세계, 즉 자기만의 세계를 만들기 위해서다. 그러므로 가상세계성의 주체는 그림 속 아이들이다. 그리고 바로 이 가상세계성의 주체성이 아이들에게 즐거움을 주는 것이다. 모두 각자가 선택한 객체를 상상적으로 추론함으로써 가상세계성을 인식의 현상으로 발전시키고 있다. 정신 행위 속 모든 것을 타자화하는 인류의 시뮬라크르 습성은 유소년기뿐만 아니라 성인 이후에도 계속 지속되는데, [그림4]에 보이는 전략 시뮬레이션 게임도 이러한 가상놀이의 가상세계성이 디지털화된 모습을 보인다.

[그림4] 시뮬레이션 게임 삼국지는 『삼국지』의 역사적인 이야기 흐름을 따르지 않는다. 이 게임에서는 장비와 여포도 천하를 통일할 수 있다. 가상놀



그림4-시뮬레이션 게임 삼국지

이의 주체가 표상을 이용해서 ‘마치 ~처럼’, ‘만약 ~라면’의 메타포를 구체화하여 시뮬라크르를 일으키므로⁸ 시뮬라크르는 단순히 상상력을 무한대로 표출하는 것이 아니라 실제로 일어날 수 있는 개연성 내지 팝진성 내에서 현실 세계에서 모종의 인식을 형성하는 것이다.

Ⅲ. 가상세계성과 인식 형성: 종정도 높이

1. 종정도 높이

앞서 가상세계성이라는 개념이 인간 발달기에서 일찍부터 구현된 내재적 특징이며 역사상 인류와 함께해 온 사유적 개념이라는 점을 철학과 교육학 측면에서 확인했다. 그리고 가상세계성은 이를 구현한 사람에게 주체성에서

⁸ 최원재, 『가상실록』(일산: 형설출판사, 2024).

비롯한 재미를 제공한다는 점을 알게 되었다. 여기서는 인류의 정신사적 가상 개념이 어떤 식으로 놀이에서 가상이면서 현실 속에 존재하는 가상세계 성으로 나타나는지 14세기 한국의 판놀이인 종정도를 통해서 살펴보도록 하겠다.

이 놀이는 한국의 놀이이지만 중국에서도 유사한 놀이를 찾아볼 수 있는 판놀이이며 참여자 전부 놀이에 사용되는 데이터에 관해 해박하게 알고 있어야 하는 데이터 중심 놀이다. 이 놀이의 규칙과 진행 양상을 분석하면 종정도 놀이가 내용과 형태에서 가상놀이의 정교하게 발전된 모습을 보인다는 것을 알 수 있고, 인류가 가상세계성 구현 과정을 통해 어떤 인식을 형성했는지 밝힐 수 있을 것이다.

종정도는 종경도(從卿圖), 승정도(陞政圖), 승경도(陞卿圖)라고도 하는데, 이는 '벼슬살이하는 도표'라는 뜻이다. 종정도의 크기는 일정하지 않지만, 보통 길이 1.5m, 너비 1m 정도이다. 전체 면적의 3/4에는 300여 개의 칸을 만들어 관직명을 쓰고 남은 공간에는 놀이의 규칙을 적는다. 도표의 외곽에는 이른바 외직인 8도의 감사, 병사, 수사, 중요 고을의 수령을 배치하며, 중앙부의 첫 꼭대기에는 정일품(正一品), 그다음에 종일품(從一品)을 늘어놓고, 맨 밑에 종구품(從九品)이 오게 된다.

놀이의 진행은 윗놀이의 진행 방식과 비슷하다. 오각형으로 생긴 윤목(輪木)을 굴려서 나온 도, 개, 걸, 옷, 모에 따라 해당 번호로 이동하여 물을 수행하게 된다. 종정도에서 사용하는 윤목은 여러 가지이다. 오각 막대인 경우 모서리에 새긴 숫자가 1부터 5이고, 육각 막대인 경우 면에 새긴 숫자가 1부터 6이다. 덕(德)·재(才)·근(勤)·감(堪)·연(軟)·탐(貪) 등의 여섯 글자를 새긴 문자 주사위도 쓰였고, 그리고 윗놀이를 할 때 쓰는 윗가락을 쓰기도 했다.

참가인원을 두 그룹으로 나눠서 순서에 따라 윤목을 두 번 굴려(첫 번째는 문과(文科), 무과(武科), 은일(隱逸), 남행(南行), 군졸(軍卒) 등 말을 정하고, 두



그림5-윤목 혹은 맹인옷



그림6-문자 주사위

번째는 출신별 시험을 결정하여 벼슬살이 시작점을 찾는다] 출신을 정한 다음, 말을 굴려서 누가 가장 빨리 높은 자리(문과 출신은 영의정, 무과 출신은 도원수)에 오르느냐에 따라 승패가 결정된다.⁹ 놀이에서 놀이 주체의 역할을 대변하는 신분이 다양하고, 신분의 수효도 제각각이다. 일종의 역할(가상)놀이라 할 수 있는데, 문과와 무과의 두 신분으로 시작하는 단순한 형태부터 신분의 수효를 달리하여 유희되기도 한다.

- 4신분: 남행·무과·문과·은일
진사·무과·문과·은일
- 5신분: 보통 도·개·걸·유·모의 사위 순서에 따라 다음과 같은 신분을 정한다.
유학(幼學)·무과·생원(生員)·진사(進士)·문과
은일·남행·군졸·무과·문과
유학·남행·무과·문과·은일
유학·진사·무과·문과·은일

9 한국민속대백과사전(검색어: 승경도놀이, <https://folkency.nfm.go.kr/topic/승경도놀이>).

초시(初試)·생원·진사·급제(及第)·중시(重試)

한량·유학·진사·무가(武家)·문가(文家)

- 6신분: 유학·무과·생원·진사·문과·은일
- 처음에 신분을 정하지 않고 주사위를 던져 얻은 사위(次位)에 따라 개 칸·절 칸·유 칸·모 칸에 들어가서 시작하기도 한다(도는 무효로 다시 던진다).

순탄하게 봉조하(奉朝賀)까지 올라가면 놀이를 마치게 되지만 유배가 나오면 다음 나온 수에 따라 방면되거나 복직하기도 하며 사약이 나오는 경우 놀이에서 탈락한다. 즉, 말을 진행하여 출발점에서 시작한 말이 말판을 돌아 최종 목적지에 먼저 이르는 사람이 이기게 된다. 파직을 당하거나 유배 보내지기도 하고 사약을 받게 된다면 놀이에서 탈락하게 되지만, 파직을 당하고 나서 복직이나 백의종군도 가능하고 청백리에 오른다면 파직을 면한다. 그러나 모든 종정도가 무과와 문과의 출신에 따라 종착점이 다른 것은 아니다. 문·무과 출신의 종착점이 다른 것도 있으나 문·무과의 출신과 상관없이 영의정에서 사궐장 혹은 봉조하 이후 퇴임으로 마무리되는 판본도 많다.

성현은 『용재총화』에서 이 놀이를 창안한 사람이 호정 하륜(河崙)이라고 기록했다. 하륜은 고려시대에 즐기던 말판 놀이인 성불도(成佛圖) 놀이를 참고하여 종정도를 제작했으며, 중국에서 들어온 말판 놀이의 영향도 받았다. 종정도 놀이는 『조선왕조실록』, 『승정원일기』에도 나오는데, 교년회(交年會) 때 종정도 놀이를 하며 밤을 새운 일, 종정도 놀이 모임을 모반 기도로 오해하여 조사한 사건 등이 기록되어 있고, 영조는 종정도 놀이 규칙을 비유로 들어 정사를 논하기도 했다. 16세기 이문건(李文樞)의 『묵재일기(默齋日記)』, 오희문(吳希文)의 『쇄미록(瑣尾錄)』, 조극선(趙克善)의 『인재일록(忍齋日錄)』 등 개인의 일기에서도 종정도 놀이를 찾아볼 수 있다. 종정도 놀이는 19세기 말 풍속화가 김준근의 풍속화에서도 발견할 수 있다. [그림8]이 함부르크 민족학 박

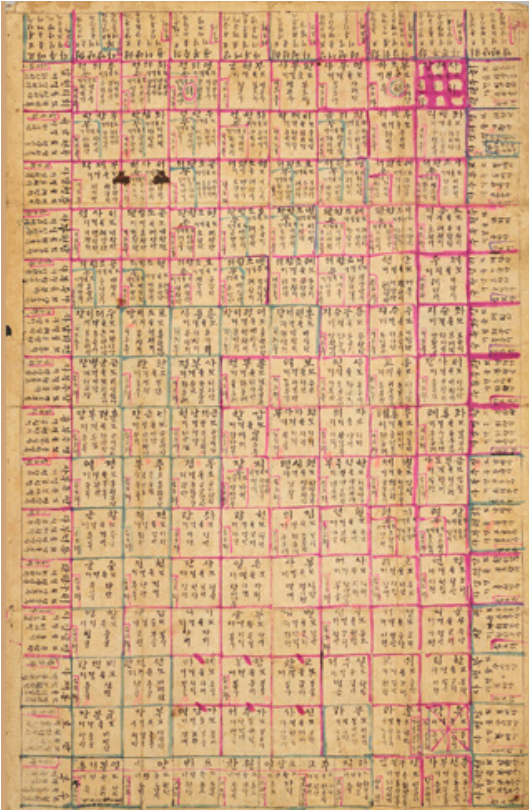


그림7-종정도 한글 버전



그림8-조선의 종정도 치는 모양, 함부르크 민속학 박물관 소장

물관이 소장하고 있는 김준근의 풍속화 <조선의 종정도 치는 모양>이다.

이처럼 종정도는 조선시대 전 시기에 걸쳐 많은 이들이 즐긴 놀이였기 때문에 이 놀이가 당시 한국인의 인식 양상에 끼친 영향은 적지 않다고 하겠다. 임영걸은 종정도 놀이가 소재로 사용된 시문을 읽으면 조선시대 문인들이 사유 방식을 읽을 수 있다고 주장한다. 관직에 있는 자들의 현실 벼슬살이에 대한 깨달음이나 반성적 상념 등이 작품 속에 묻어난다는 것인데, 이와 마찬가지로 이 글에서는 종정도 놀이를 현실과 가상의 매개체 혹은 통로로 보고 현실에서의 가상세계성이 나타나는 인식의 전환 시스템으로 풀이한 것이다.

2. 종정도 놀이의 가상세계성

종정도는 참가자가 선택한 역할로 분한 말이 칸을 이동하며 진행하는 판 놀이다. 이 판은 세상이라는 공간이 되고 하나하나의 칸은 살아 있는 관직이다. 종이 위의 공간이지만 놀이에 참여하는 이들에게는 이 판이 실제 현실과 같은 곳이다. 이 판에서 참가 주체는 표상을 이용해서 ‘마치 ~처럼’, ‘만약 ~라면’의 메타포를 구체화하여 시뮬라크르를 일으킨다.

종정도 판 위를 움직이는 말은 곧 참여자 자기다. 참여자들은 종정도 놀이를 할 때 현실의 자기 모습을 가지면서 동시에 판 위의 놀이 말도 된다. 즉, 현실이면서 가상이자 가상이면서 현실이 된다. ‘(종정도에서만큼은) 내가 판서다.’라고 하면 이는 참가자가 자기를 가상화하는 것이다. 다시 말해 참여자들은 놀이에 자기의 삶을 투영한 유비 추론이 가능하게 된다.

종정도 놀이에서 가상세계성의 정점은 윤목 굴리기다. 종정도에서 말의 삶은 윤목으로 결정되기 때문이다. 말의 삶, 곧 참가자 인생의 흐름이 윤목에 새겨진 숫자로 바뀐다. 윤목을 굴려 나오는 숫자는 종정도 놀이의 유일한 동적 자원이다. 종정도 말판에 쓰여 있는 설명은 현실 삶 속에서 벌어지는 일

의 성격을 압축해서 종이 위에 고스란히 적어 놓은 것이므로 어느 말이 그 위에 놓이게 되든 간에 말의 성격을 바꿔 놓은 역할과 이를 통해 참가자에게 정해진 가상의 역할을 부여하는 기능을 하게 된다. 그러나 운목 굴리기라는 행위는 종정도 참가자들이 말판을 따라 이입되는 가상세계성에 정해지지 않은 예측 불가능을 추가한다. 이 운목 굴리기에서 나온 숫자에 따라 말은 파직(罷職)을 당하거나 사약을 받기도 한다. 그러므로 종정도 놀이가 주는 희열이 바로 이 운목 굴리기가 가지고 올 잠재성과 가능성, 즉 가상세계성에 기인한다는 사실을 알 수 있다.

운목 굴리기가 재미를 주는 또 다른 이유는 가상세계성이 주는 주체성에 기인한다. 종정도라는 가상세계에 들어온 이는 결과야 어떻든 자기 마음대로 자기의 인생을 좌지우지할 수 있는 선택권을 갖게 된다. 벼슬을 얻어도 왕과 외척에 의해서 출세 여부가 결정되던 시절에 자기의 운명을 자기의 손으로 정해 볼 수 있다는 사실은 크나큰 희열이었을 것이다.

조선의 문인 권필(權鞞)의 『석주집(石洲集)』에 나오는 「종정도설(從政圖說)」을 보면 당시 벼슬살이의 무력감을 읽을 수 있다.

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。¹⁰

이에 대한 번역은 다음과 같다.

내가 곁에서 (종정도 놀이를) 자세히 살펴보니 누구는 벼슬이 높아져 귀해지는 사람도 있고 누구는 벼슬이 낮아져 천해지는 사람도 있었으며 처음에는 쫓겨

10 권鞞, 『石洲集』, 「從政圖說」.

났다가 마침내 등용되거나 처음에는 등용되었다가 결국 쫓겨나는 사람도 있으니, 그사이에 운수(運數)가 있는 것 같다.

권필의 이러한 놀이에 대한 분석은 당시 벼슬길의 불안한 세태를 보여준다. 그런데 이러한 불안감과 불만이 종정도라는 가상세계를 만들게 한 이유로도 해석할 수 있다. 왜 종정도 놀이를 하는가? 참가자들은 가상의 벼슬아치가 되어 벼슬살이를 해 보는 와중에 벼슬 선택의 힘이 절대 권력을 쥐고 있는 왕이나 세도가가 아닌 내 손에 달려 있다는 사실에 흥분했을 것이다. 종정도 놀이의 성패를 떠나 자기 인생의 결정자가 되어 본다는 시뮬라크르를 원했던 것이다. 그러므로 종정도의 가상세계성은 당시 사람들의 인식에 주체성이라는 표상을 슬그머니 넣었을지도 모르는 일이다. 이렇게 되면 가상성(假像性)은 주체성이라는 관념의 영역[가상(假像)]이 관놀이라는 플랫폼[가상(可像)]의 영역으로 구현 혹은 파동(波動)한 것으로 볼 수 있게 된다.

3. 종정도 놀이의 목적: 공유와 공감

당시의 다른 놀이와는 다르게 종정도는 제작자가 분명하다. 이는 그 목적 역시 뚜렷하다는 말인데 종정도 놀이에는 교육적인 측면이 다분하다. 고려에서 조선으로 넘어갈 무렵 재상 하륜은 새로운 왕조의 관직을 교육하기 위해서 이 놀이를 만들었던 것이고, 숙종 대 관료학자 최석정은 「종정도서(從政圖序)」를 썼는데, 이는 그의 조부 최명길이 청에 억류되어 있을 때 수정한 이경여(李敬輿)의 〈종정도(從政圖)〉를 책으로 장정하고 지은 것으로 종정도가 관직의 지위와 등급을 익히는 교육적 차원에서 중요하며 오히려 작은 도가

된다는 면에서 중시되고 있다.¹¹ 그러나 이러한 교육적 목적과는 상관없이 중정도 높이는 조선 초부터 개화기까지 조선시대 내내 모든 조선인이 즐긴 인기 많은 놀이였고, 사람들은 해가 바뀌는 즈음에 중정도 놀이로 이듬해의 운세를 점치기도 했다. 따라서 중정도 놀이를 둘러싼 특징을 조선 시대인들의 사유 양식의 하나라고 보아도 크게 무리는 없을 것이다.

중정도가 놀이이다 보니 그 목적은 당연히 재미에 있다. 이 재미는 시각화된 데이터 공유가 확산해 내는 가상세계성에 대한 공감을 통한 재미 추구다. 시각화된 데이터에 가상세계성이 포개지면 확산성이 상당히 커지게 되기 마련이고, 삶을 메타포한 중정도의 말판이라는 하드웨어와 그 안에 시각화된 소프트웨어인 데이터가 개인의 경험 데이터와 함께 포개져 공유하는 그릇이 되면서 참가자들의 공감을 강력하게 만든다. 같은 데이터라고 해도 개인적 경험이 가져오는 진폭은 천차만별한데, 중정도 놀이는 말판에 적혀 있는 놀이용 데이터와 개인의 경험 데이터가 전달하는 가상의 경험이 공감의 진폭을 키우는 것이다. 이 공감은 현실에서의 막연한 상상 때문이 아니라 가상이 되어 버린 현실 속에 구현되는 사고의 조직적 가상화로 인한 것이다. 개인적으로는 중정도 놀이에서 데이터의 공유가 놀이 데이터의 패턴을 알게 되는 데서 오는 희열감을 불러일으키고, 데이터를 조작할 수 있다는 지배력과 규정된 경험의 시공간으로부터의 일탈의 자유로움을 만끽하게 할 수 있다. 가상세계성 경험이 없이는 놀이 자체가 형성되지 않으므로 놀이에서 데이터가 공유되지 않고 참가자들의 경험이 서로 공감되지 않는다는 것은 삶의 장이 되어 버린 놀이판에서 모든 이의 삶을 부정하게 되는 것이다. 이 가상세계성의 성격을 표현한 기록을 조선 영조 시기의 학자인 김석행(金奭行)의 『희종정도(戲從政圖)』에서 찾을 수 있다.

11 손정희, 「조선시대 완물 취미 연구」(서울대학교 박사학위논문, 2022).

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.¹²

결구에 쓰여 있는 ‘포의를 입은 자들 오늘만큼은 모두 공경이 될 수 있다.’라고 하는 부분, 즉 ‘아직 관직에 이르지는 않았으나 오늘만큼은 삼(三)정승이다.’라고 하는 곳에 가상세계성이 농축되어 있다. 이들은 허무맹랑한 망상에 빠진 것이 아니라 정확히 알고 있는 대상 속으로 자기를 이입한 것이다. 시에 나타난 ‘오늘’이라는 종정도 놀이의 순간은 참가자들의 지난날 경험과 미래에 있을 경험이 응축되는 지점이다. 그리고 모두가 삼정승을 원하는 바는 참가자들의 바람이다. 놀이 참가자는 종정도 놀이를 하며 ‘일시성’과 ‘허구성’을 갖는 가상세계에 몰입하여 자신을 가상의 벼슬아치로 둔갑시킨다. 이때의 감정은 ‘마치 자기가 판서가 된 것 같은’ 느낌을 갖게 되고, ‘나는 영의정’이라고 가상으로 선언하게 된다. 자기가 실제로 겪은 적 없는 벼슬살이를 하는 느낌을 참가자 모두가 공감하게 된다.

게다가 참가자들은 종정도 놀이에서 윤목을 굴림으로써 현실에서 ‘시간 초월성’의 가상세계성도 갖게 된다. 과거 급제는 글공부에 수년이 걸리는 지난한 일이다. 그리고 관직에서의 승진은 더 오래 걸린다. 그러나 종정도 놀이에서는 단 몇 분 안에 모든 일이 끝난다. 현대에서 VR로 자기의 미래를 순식간에 체험해 보는 디지털 가상세계의 작동 원리와 똑같다. 다만 디지털이라는 기술이 없었을 뿐이다. 놀이 참여자가 윤목이라는 예측 불가능성의 장치와 놀이 말을 통해 특정한 지위와 상황에 놓이게 되는 공동의 감정이입도 결국 가상세계성으로 귀결된다.

종정도 놀이를 하면서 참가자들은 현실 정치에 참여하고 싶은 바람과 공감, 현실의 삶보다 더욱 윤택한 삶에 대한 희구, 현실의 정치 상황과 반대급

12 金奭行, 『戲從政圖』.

부인 자기만의 이상 정치 실현 등 가상세계성을 체험하고 난 후 이 가상세계성에 관한 느낌이 조선시대 문인들의 작품 속에 기록되어 있는데, 이는 대개 인생에서의 허무함, 관직에서의 깨달음, 벼슬살이의 보람과 미덕 등 과거 성리학적 이데올로기가 점철된 언어로 표현되었으나 이는 디지털 가상세계를 실제로 경험하고 있는 지금 사회에서는 가상세계성과 데이터 사회 윤리 등의 용어로도 해석할 수 있는 여지가 충분하다.

18세기 초에 『동사회강(東史會綱)』을 저술한 임상덕(林象德)의 『노촌집(老村集)』 제4권 「중정도설(從政圖說)」의 다음 기록에서도 가상세계성과 데이터를 다루는 사회 윤리에 관한 면모를 찾아볼 수 있다.

林子曰 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 陸降貴賤一反之已 不敢德怨人 禮也 謹者終噤 呶者終默 悟得喪之爲虛幻 達也.¹³

이에 대한 번역은 다음과 같다.

몇 척이 되는 종이 위에 王者의 법을 펼쳐놓고 구비했으니 이는 ① 典이고, 법을 맡은 이가 오로지 놀이판의 법만을 지키고 함부로 좌지우지하지 않으니 이는 ② 公이며, 주사위를 굴리는 이가 온 마음을 다해 굴리고 승진과 강등, 신분의 높낮이가 단번에 뒤집혀도 법을 맡은 이의 덕을 보았다고 하거나 닷하는 일이 없으니 이는 ③ 禮이고, 시끄럽게 떠들던 이들이 끝내 조용해지고 (놀이에서) 얻고 잃음이 가상임을 깨닫는 것은 ④ 達이다.

13 林象德, 『老村集』 권4, 「從政圖說」.

임상덕은 가상세계성을 전제로 하는 종정도의 특성을 ① 典: 데이터 중심의 놀이, ② 公: 데이터 사회의 윤리 즉, 데이터 공정성의 역할, ③ 禮: 개인적 경험과 사회적 경험의 공감, ④ 達: 현실과 가상세계성의 중첩이라는 네 가지 범주로 설명했다. 이 내용을 종합해 보면 가상세계에서 데이터가 요구하는 바를 지키는 것은 놀이관의 생명이므로 이를 함부로 조작해서는 안 되고 무엇보다도 가상세계의 삶이 현실에서 유리될 수 없다는 바를 지적했다. 특히 ‘얻고 잃음이 가상임을 깨닫는 게 달이다.’라는 마지막 문구는 현실 세계와 가상세계의 관계적 특성과 이에 대한 자세를 말한다.

허환(虛幻)은 허구, 가상을 뜻하기도 하지만 ‘또 다른 세계’의 의미를 내포한다. 그래서 허환경(虛幻境)이라고 하면 도가적 종교관이 투영된 이상적인 세계를 일컫는다. 노선아는 이를 삶과 죽음이 순환하는 세계로 보기도 했다.¹⁴ 그러므로 이러한 허환을 깨닫는 순간은 현실과 가상세계의 경계를 통달(通達)한다는 의미가 된다. 18세기 당시에도 종정도에 대해 이러한 분석이 있었다는 것은 그만큼 가상세계성에 관한 해석 역시 그 역사가 오래되었다는 사실을 보여 주며 이는 가상세계성이라는 것이 디지털 기술로 구현되기 훨씬 이전부터 인류에게 발현되어 온 정신사적 흐름이고 이에 관한 관심이 무르익어 오늘날 디지털 가상세계 구현 기술의 밑거름이 되었을 것이라는 필자의 주장을 뒷받침한다.

이러한 가상세계 특성이 놀이 중에 자연스럽게 참가자들에게 스며 들어갈 수 있도록 장치된 목적을 갖는 것이라고 할 수 있다. 따라서 종정도 놀이의 목적을 밝히면 이 놀이의 메커니즘인 가상세계성의 기능 역시 찾을 수 있을 것이다. 가상세계성의 기능은 시각화된 데이터를 통해 감정이입과 공감을

14 노선아, 「“太虛幻境”으로 보는 『紅樓夢』의 生死觀念」, 『한국중어중문학회』 92(2023), 57~84쪽.

일으키는 것이다. 가상세계성의 관점에서 필자는 당시 아이들에게 종정도 놀이를 하게 함으로써 미래의 자아를 미리 만나 볼 기회를 제공한다는 점에 주목했다. 이는 자기의 지금의 주변을 보면서 미래를 보게 하는 가상세계성 구현의 하나로 자기 안에서의 공감대 구성을 일으키게 했던 측면이다. 이를 오늘날 가상세계 교육의 측면에서 다시 말해 보면 현재의 경험을 통해 미래의 경험을 미리 맛보는 것이라고 할 수 있는데, 이는 경험 데이터가 감정 데이터를 일구는 양상으로 나타난다. 곧 종정도 놀이는 인지적 공감과 정서적 공감을 동시에 일으키려는 목적을 갖는다고 볼 수 있다. 가상세계성이 데이터 공유를 통해 공감과 함께 드러나므로 놀이의 이러한 특징을 이용한다면 가상세계성을 가르치는 교육과정을 개발할 때 참고할 수 있을 것이다.¹⁵

IV. 맺음말

지금의 인류는 디지털의 힘으로 가상세계를 현실감 있게 구현한다. 이 연구에서는 이러한 오늘날 디지털 기술로 구현된 가상세계를 이루는 인류의 근본적인 정신사적 흐름에 주목하여 철학과 교육학에서 논의된 가상세계성을 살피고 가상세계성의 근본적인 특성에 상상적 추론, 시뮬라크르 등의 정신 행위가 자리 잡고 있음을 확인했다.

이를 토대로 한국의 14세기 판놀이 종정도 놀이를 분석한 결과 종정도 놀이에는 가상세계성이 투영되어 있었고, 조선시대를 살던 한국인들은 종정도 놀이를 통해서 다음과 같이 영향을 받았다고 결론 내렸다. 우선 종정도 놀이

15 최원재, 「가상세계 활용 교육을 위한 인지 전환 이론과 실천방안」, 『한국교육논총』 44(2023a), 145~168쪽.

를 하면서 중세의 한국인은 자기를 가상화했다. 또한 시간과 공간을 초월하는 가상세계성을 경험했고, 종정도 놀이의 성패와 상관없이 자기 인생의 결정자가 되어 본다는 시뮬라크르를 희구하면서 주체성을 인식하기 시작했다. 데이터 중심 놀이인 종정도 놀이에 참여하는 이들은 데이터를 다루는 방법과 내용에서 현실과 가상의 세계에서 개인적이며 사회적인 경험과 포개지는 가상의 경험을 공유했고 이를 모두의 경험으로 공감했다. 이 연구에서는 이러한 종정도 놀이의 특성을 읽어 내면서 가상세계성이란 디지털 기술 시대 이전부터 존재한 인류의 정신사적 세계관의 양상이며 가상세계성의 구현이 목적하는 바가 물리적·물질적 경계를 초월하는 교감과 공감이라는 점을 확인함으로써 가상세계가 인식 형성에 영향을 미쳤다는 결론을 얻을 수 있었다.

참고문헌

1. 1차 자료

權躡, 『石洲集』.

金奭行, 『戲從政圖』.

林象德, 『老村集』.

2. 논저

김성호, 「베르그송, 들뢰즈의 철학에 내재한 가상현실」, 『프랑스학연구』 62, 2012, 559~584쪽.

김정환, 「격물치지와 가상성: '사유의 이미지'와 VR을 중심으로」, 『한국영상학회논문집』 22, 2024, 5~19쪽.

남재민, 「쇼펜하우어 철학에서 교육의 의미」, 『대동철학』 110, 2025, 67~86쪽.

노선아, 「“太虛幻境”으로 보는 『紅樓夢』의 生死觀念」, 『한국중어중문학회』 92, 2023, 57~84쪽.

백윤소, 「VR 디지털 매체 탐색 및 활용에 나타나는 인식 탐구: 초등 6학년 학생을 중심으로」, 『미술과 교육』 24, 2023, 141~159쪽.

손정희, 「조선시대 완물 취미 연구」, 서울대학교 박사학위논문, 2022.

안재오, 「가상 개념: 헤겔과 들뢰즈의 경우」, 『헤겔연구』 16, 2004, 81~112쪽.

임영걸, 「朝鮮時代 從政圖 놀이의 향유와 관련 詩文들에 대한 고찰」, 『대동문화연구』 125, 2024, 27~60쪽.

최원재, 「가상세계 활용 교육을 위한 인지 전환 이론과 실천방안」, 『한국교육논총』 44, 2023a, 145~168쪽.

최원재, 「가상세계성의 아날로그 구현 양상」, 『디지털콘텐츠학회논문지』 24, 2023b, 2183~2191쪽.

최원재, 「메타버스를 위한 철학과 교육」, 『Oughtopia(오토피아)』 37, 2023c, 183~212쪽.

최원재, 「태동기의 메타버스 대학 교육 진단」, 『문화와융합』 45, 2023d, 589~603쪽.

최원재, 『가상실록』, 일산: 형설출판사, 2024.

최원재·김택경, 「디지털 가상세계 교과 과정의 철학: 조선 후기 실경 회화에 나타난 가상 세계성과 인식의 변화를 참고로」, 『디지털콘텐츠학회논문지』 11, 2024, 3485~3493쪽.

3. 기타

한국민속대백과사전(검색어: 승경도놀이, <https://folkency.nfm.go.kr/topic/승경도놀이>).

국문초록

이 연구는 14세기 한국의 판놀이인 종정도를 이용하여 중세 인류의 가상세계성이 어떻게 구현되어 인식 형성에 영향을 미쳤는지를 살펴보는 데 그 목적이 있다. 우선 철학과 교육학에서의 그간 연구 업적을 파악하여 가상세계성 개념을 도출하고 이를 연구의 준거로 삼는다. 이를 바탕으로 14세기 한국의 놀이인 종정도에 가상세계성이 어떻게 투영되었는지를 분석했다. 말 그대로 벼슬살이라는 뜻의 종정도는 데이터 중심의 놀이로서 가상세계성이 놀이의 형태와 내용을 구성한다. 종정도를 통해 중세·근대 한국인들은 지금 못지않게 인식 형성에 영향을 받았으며 그 안에서 가상세계성의 역할이 데이터 공유와 공감에 있다는 점을 학습했다. 지금부터의 디지털 가상세계 구현 교과과정은 이 글에서 밝힌 대로 기능 교육에 더불어 세계에 대한 직관적 통찰과 실존적 각성이 수반되어야 한다.

투고일 2025. 3. 20.

심사일 2025. 5. 7.

게재 확정일 2025. 6. 4.

주제어(keywords) 놀이(play), 종정도(Jongjeongdo), 교육(education), 시뮬라크르(simulacres), 가상성(virtuality)

Abstract

The Influence of the Formation of Perceptions of the Virtual World through the Korean Board Game Jongjeongdo

Choi, Wonjae

This study aimed to examine how the virtual world of medieval mankind was realized and how it influenced the formation of cognition using Jongjeongdo, a 14th-century Korean board game. First, we identify previous research achievements in philosophy and education to derive the concept of the virtual world and use this as the basis for our research. Based on this, we analyzed how the virtual world was projected onto Jongjeongdo, a 14th-century Korean game. Jongjeongdo, which literally means “official life,” is a data-centered play, and virtual worldness constitutes its form and content. Through Jongjeongdo, medieval and modern Koreans were influenced by the formation of their perceptions as much as they are now, and we learned that virtual worldness played a role in data-sharing and empathy. The curriculum for implementing digital virtual worlds should be accompanied by intuitive insight and the existential awakening of the world, in addition to functional education.