

현대 사회의 호모 루덴스

박소영*

- I. 우리는 어떻게 일상을 축제로 만드는가?
- II. 호모 루덴스로 살아가는 법
- III. 호모 파베르 vs 호모 루덴스
- IV. 마치며

〈국문초록〉

본고는 요한 호이징하의 저서인 『호모 루덴스』를 참조하여 현대 사회의 호모 루덴스가 어떠한 형태로 드러나고 있는지를 살피고자 하였다. 인간의 본성을 유희의 관점에서 파악한 호이징하는 놀이의 중요성에 대해 강조한다. 어린 아이의 유치한 행위로 치부했던 놀이를 연구의 주제로 삼은 최초의 연구자라는 점에서 본고는 호이징하의 논의를 재조명한다. 호이징하에 따르면 놀이와 축제는 유사한 성질을 공유한다. 호이징하가 말한 놀이의 특징은 ‘자유’와 ‘비일상성’으로 요약된다. 이 두 가지 특징은 놀이와 축제 모두에 적용될 수 있는데, 다른 점이 있다면 놀이하는 인간의 본성에 의해 다양한 놀이가 탄생되었고, 이러한 놀이가 보다 집단적 목적에 의해 체계화된 것이 축제라고 할 수 있다. 중요한 것은 놀이와 축제를 만들어낸 기저에 인간의 유희적 본성이 있다는 사실이다.

본고는 고대인들의 제의에 활용되었던 은유법과 의인법, 수수께끼의 예를 들

* 숭실대학교 국어국문학과 초빙교수

어, 고대인들의 제의 과정에 상상력의 즐거움이 있었음을 살펴보았다. 로마의 인디타멘타는 각 개인을 집단으로 묶어 사회를 안정시키는 데 큰 역할을 한다. 인간은 언어로써 미지의 세계를 형상화하였고, 이를 통해 잠재된 공포를 구체화시켜 경외의 대상으로 만들었다. 본고는 이러한 인간의 본성을 발견할 수 있는 예로 오늘날의 패러디 형식을 들었다. 원본에 변형을 가해 또 다른 창작물을 만들어내는 행위, 이를 보고 즐거워하는 행위는 모두 인간의 끊임없는 창조 활동에 의한 결과물이다.

마지막으로 본고는 호모 파베르와 호모 루덴스를 나란히 놓아, 두 개념이 오늘날 어떠한 관계망 속에서 연결되어 있는지를 살펴보았다. 반복되는 노동은 권태의 문제를 낳고, 무분별한 놀이는 태만을 낳을 수 있다. 반드시 어떠한 성과를 내야 하는 오늘날의 사회를 살아가면서 우리는 어느 한쪽을 선택할 수 없는 상황에 놓여 있다. 때문에 우리는 노동과 놀이의 균형을 세워 권태와 태만에 빠지지 않도록 스스로를 이끌어야 한다.

핵심어: 호모 루덴스, 호모 파베르, 축제, 놀이, 노동, 자유, 권태

I. 우리는 어떻게 일상을 축제로 만드는가?

한국관광공사 홈페이지에는 다양한 축제 행사 소식이 실려 있다. 2017년에서 2018년에 걸쳐 국내에서 진행되는 축제는 약 336건으로 기록된다. 이들 축제는 전통문화의 계승이나 각 지역의 관광유치와 특산물 홍보, 공동체의 조화로운 합일 등의 다양한 목표에 맞춰 세분화된다. 현재까지도 크고 작은 축제가 전국 곳곳에서 지역민과 관광객들의 이목을 사로잡고 있다.

이 중 특히 청년들의 흥미를 끌고 있는 축제로 ‘보령 머드축제’(1998~)

와 ‘신촌 물총축제’(2013~)를 꼽을 수 있다. 머리끝부터 발끝까지 진흙으로 범벅이 되거나, 온몸이 물에 흠뻑 젖은 사람들의 모습은 두 축제에서 흔히 볼 수 있는 풍경이다. 깨끗하고 단정한 차림으로 일상의 업무를 해결해왔던 사람들은 이곳에서 엉망으로 지저분해지는 서로를 보며 즐거워한다. 청년들은 더럽혀질수록 놀이의 성실함을 인정받는다. 이 축제의 한복판에서 일상의 스트레스를 날리는 통쾌함을 느낄 수 있다. 서로에게 진흙을 던지고 물총을 쏘는 것은 일상에서는 금기시된 행위이다. 그러나 축제 내에서는 서로에게 이러한 행위들을 하지 않는 사람이 규칙을 위반한 자로 남게 된다. 규칙을 지킬수록 즐거움과 자유로움을 만끽하게 된다는 축제의 본질적 성격은 우리로 하여금 계속해서 새로운 축제를 생성하도록 이끈다.

새로운 패러다임에 맞춰 축제의 형태가 변화하고 있음을 보여주는 또 다른 예시가 있다. 부천시에서 진행하는 ‘로봇문화 등(燈) 축제’(2016~)는 로봇과 만화 캐릭터에 LED 조명을 달아 전시하거나, 가족 단위의 시민들이 전통 한지로 로봇을 만들어 전시하는 등의 다양한 시



2018년 10월 21일자 뉴스1 보도사진

도를 통해 시민들의 마음을 사로잡고 있다. 염원을 담아 등을 띄우던 전통 행사는 로봇이라는 소재와 함께 오늘날의 시대 변화를 수용하면서 새로운 형태로 변모하고 있다.

위와 같은 축제는 공동체의 연대감을 결속시키는 효용적 가치를 지니고, ‘로봇’, ‘인공지능’과 같은 새로운 패러다임을 행사에 적용시켜 사람들의 즐거움을 이끌어내는 유희적 가치까지 지니고 있다. 이는 기존의 전통문화행사와, 현재 인기를 끌고 있는 콘텐츠를 접목하여 친숙함과 새로움이라는 두 마리 토끼를 잡으려는 시도의 일환이다. 사회의 변화에 따라 축제의 형태도 변화를 겪고 있다. 인간의 역사에서 ‘축제’ 자체가 사라지지 않는다는 점을 염두에 둘 때, 다음과 같은 질문을 던질 수 있다. 인간은 왜 끊임없이 축제를 만들어 내는가? 이러한 질문은 다양한 축제를 만드는 인간의 본성에 무엇이 있는지를 밝히고자 하는 시도와 관련된다.

우리가 축제에 참여할 때 경험하는 감동, 즐거움, 환호, 열광 등은 삶의 고단함을 이겨내는 한 방법이 될 수 있다. 축제는 왜 즐거운가? 우리의 눈앞에는 해결해야 할 매일의 과제들이 쌓여 있다. 이것이 노동하는 자의 삶이다. 축제의 시간은 노동의 시간과 극단에 놓여 있는데, 여기에는 자유라는 문제가 깊이 개입되어 있다. 그 누구도 지금 하던 일을 멈추고 축제로 가서 마음껏 즐겨야 한다고 강요하지 않는다. 오직 즐거움을 찾는 인간의 욕망이 노동의 시간을 정지시키고 축제의 시간으로 옮기어 가게 만든다. 이 자발성은 노동의 억압적 속성과 다른, ‘자유’의 속성으로부터 나온 것이다.

축제는 이처럼 인간의 ‘자유’라는 문제와 밀접하게 연관된다는 점에서 진지하게 다루어질 필요성을 지닌다. 그러나 지금까지 ‘축제’는 연구 주제의 전면에서 다소 비껴나 있었다. 이에 대한 국내 연구자의 문

제제기를 제시하면 다음과 같다.

우리나라는 오래된 과거로 거슬러 올라가는 축제의 역사를 가지고 있음에도 불구하고 유교의 영향과 일제 강점기, 남북분단과 전쟁, 경제재건 등의 험난한 역사 과정 속에서 축제적 유희성을 상당히 오랫동안 잊고 지냈다. 축제를 긍정적인 가치를 가진 문화적 자원으로 받아들이는 데 힘겨워하는 현대사를 여전히 보내고 있다. (중략) 축제의 근본적 의미, 즉 스스로 즐겁게 즐기는 것이라는 점에 대한 인식보다는 남에게 보이기 위한 행사 정도로 인식하고 있다는 점은 진정한 축제 문화를 뿌리내리고자 하는 노력이 충분하지 않았음을 방증(傍證)하는 것이다.¹⁾

위의 인용 부분은 유희적 측면에 대한 깊은 이해가 사회문화적이나 학문적 차원에서 이루어지기 어려웠던 우리나라의 시대적 상황에 대한 설명이다. 당장의 생계를 해결해야 하는 상황 속에서, 생존보다 ‘놀이’를 더 중요시할 수는 없었던 것이다. 그럼에도 주목할 점은 여러 악재가 덮친 시대적 배경 속에서도 이 유희적 행위가 지속적으로 인간의 부름을 받았다는 사실이다.

축제는 끊어지지 않은 채로 계속해서 우리 사회의 일부로 자리 잡고 있다. 인간은 왜 즐거움을 추구하는가? 이에 본고는 축제 생성의 원천에 인간의 놀이 본성이 있음을 밝히고, 이 놀이 본성이 오늘날 어떠한 방식으로 표출되고 있는지에 대해 논하고자 한다. 이는 ‘왜 인간에게 놀이가 필요한가?’와 같은 근본적인 물음으로 이어질 수 있다. 이와 같은 질문은 노동과 놀이의 대립각 사이에 서있는 우리가 현재 시점에서 진지하게 논의해야 할 점이 무엇인지를 파악할 수 있다는 점에서 유의미하다.

1) 류정아, 『축제의 원칙』, 커뮤니케이션북스, 2012, viii.

II. 호모 루덴스로 살아가는 법

1. '놀이하는 인간'의 축제 만들기

인간은 오늘날까지 다양한 이름으로 현존해 왔다. 본고의 내용과 관련된되는 것들의 예를 몇 가지만 들면, '호모 사피엔스(Homo Sapiens)-생각하는 인간', '호모 파베르(Homo Faber)-만드는 인간(노동하는 인간)', '호모 루덴스(Homo Ludens)-놀이하는 인간'과 같다. 최근에는 '호모 포토그래피쿠스(Homo Phtographicus)-사진 찍는 인간'이라는 이름까지 새로 얻게 되었다. 물론, '호모 포토그래피쿠스'는 학술적 용어가 아닌 최신의 현상을 표현하기 위해 만들어진 이름이지만, 자신의 모든 일상(음식, 패션, 여행 등)을 카메라에 담아 혼자 간직하거나 타인과 공유하는 행위는 이미 핸드폰의 대국민적 보급에 힘입어 일반화되었기에 주목할 필요가 있다.

본고의 관점에서 보자면, 최근에 만들어진 '호모 포토그래피쿠스'는 '호모 루덴스'의 하위 범주로 이해될 수 있다. 인상적인 찰나를 포착하여 기록하는 행위에는 그 자체로 놀이적 의미가 있다. 직업적인 행위를 제외하고, 일상의 한 장면을 카메라로 찍는 행위는 어떠한 금전적 이득이나 성과를 위한 인내의 과정이 전제되어 있지 않다. 맛있는 음식을 찍고 맑은 하늘의 풍경을 찍는 것은 그 자체로 인간에게 '기억의 재미'를 준다. 본고는 이처럼 '놀이하는 인간'이라는 의미의 '호모 루덴스'를 자세히 살피면서 오늘날의 여러 단면들에 대해 논하고자 한다.

'호모 루덴스'는 요한 호이징하(Johan Huizinga, 1872~1945)가 1938년에 출간한 저서의 제목이기도 하다. 이 저서는 인간의 본질을 놀이(유희)의 관점에서 파악하고 있다. 『호모 루덴스』는 놀이에 대한 호이징하

의 인상적인 문장으로 시작된다. “나는 수년 동안이나 문명이 놀이로서, 또 놀이 속에서 발생하고 전개되었다는 확신을 가지게 되었다.”²⁾ 이 문장은 놀이가 고도로 발달된 문명권에서 나왔을 것이라는 기존 견해를 뒤집는 주장으로, 문명과 놀이의 관계에 대한 호이징하의 생각을 압축한 것이기도 하다. 호이징하는 최초로 ‘놀이’를 연구의 주제로 삼았다는 점에서 선구적이다. 본고가 축제와 놀이라는 주제로 논의를 진행하는 데 우선적으로 호이징하의 이론을 호명한 것도 이와 관련된다. 놀이의 문화적 창조력을 강조한 호이징하의 저서는 축제를 끊임없이 생성해내는 오늘날의 모습을 설명하는 데 유효하다. 그는 축제와 놀이의 유사한 점을 다음과 같이 제시하였다.

둘 다 일상 생활의 정지를 요구한다. 둘 다 유쾌함과 즐거움이 절대적이다. 그러나 반드시 그렇지는 않을 것이다. 왜냐하면 축제도 마찬가지로 진지할 수 있기 때문이다. 둘 다 시간과 공간의 제약을 받으며, 둘 다 엄한 법칙과 진정한 자유를 융합시킨다. 한마디로 축제와 놀이는 주된 성질이 같다.³⁾

축제와 놀이의 유사성은 유희성을 추구하고자 하는 인간의 본성과 밀접하게 연관된다. 호이징하가 ‘호모 루덴스’를 제시한 까닭은 이 이름이야말로 인간의 본성을 이해할 실마리가 될 수 있기 때문이다. 즉 놀이하는 인간의 본성에 의해 다양한 놀이가 탄생되었고, 이러한 놀이가 보다 집단적 목적에 의해 체계화된 것이 축제라고 할 수 있는 것이다. 중요한 것은 놀이와 축제를 만들어낸 기저에 인간의 유희적 본성이

2) 요한 호이징하, 김윤수 역, 『호모 루덴스』, 까치글방, 1998, 7쪽.

3) 위의 책, 39쪽. 호이징하는 놀이를 축제보다 더 본질적인 인간의 행위로 파악하고 있다. 본고 역시 인간의 본성을 이해하기 위한 큰 틀로써 ‘놀이’를 호명하고, 인간의 놀이 본성에 의해 만들어진 집단적 모임을 ‘축제’로 호명하고자 한다.

있다는 사실이다. 그리고 이 놀이 공간 속에서 인간이 느끼는 자유로움은 뒤이어 나올 ‘호모 파베르’의 세계에서 억압될 수밖에 없으며, 현재 우리의 삶에 어떻게 이 두 세계를 균형 있게 세울 수 있는지에 대한 논의로 이어지게 만드는 중요 지점이라 할 수 있다.

우선적으로, 인간은 왜 그토록 놀이적 세계에 매료되는지를 파악할 필요가 있다. 호이징하가 제시한 놀이의 특징은 크게 두 가지로 요약될 수 있다. 첫 째는 ‘자유’이고, 둘째는 ‘비일상성’이다.⁴⁾ 먼저 ‘자유’는 놀이를 놀이답게 만드는 가장 중요한 특징이다. 친구들과 뛰어 놀았던 어린 시절을 떠올려보자. 아이들은 학업에 도움이 되기 위해, 착한 사람이 되기 위해, 몸이 튼튼해지기 위해 놀지 않는다. 이러한 놀이의 효과들은 실용적인 관점에서 놀이에 의미를 부여하려는 노력이다. 아이들은 즐거움을 느끼기 위해 놀이를 스스로 ‘자유롭게’ 선택한다. 이것은 놀이가 가지고 있는 ‘자유’라는 특징에 의해 가능해진다.

다음으로 ‘비일상성’은 실제의 삶과 거리를 두고 있는 놀이의 특징을 보여준다. 예를 들어 어린 아이들이 역할극을 통해 가상의 인물을 창조하고 그 인물에 몰입하는 것이 바로 이 비일상성과 연관된다. 오늘은 왕자의 가면을 썼다가 내일은 괴물의 가면을 쓸 수 있는 것이 놀이의 세계에서만 가능하다. 무한한 가능성이 놀이를 통해 표출될 수 있다. 게임 세계 속 아바타에 이름을 붙이고, 그 아바타를 마음대로 조종하면서 가상현실을 즐기는 것 역시 비일상성이라는 놀이의 특징으로 이해된다.

이러한 놀이의 특징을 축제와 연결시켜 보자. 축제는 “일상과 단절하고 최대한 다른 세상을 표현하는 것이고 이러한 필요성을 충족하는 과

4) 위의 책, 19~20쪽 참조.

정에서 축제만의 행위, 문법 그리고 색채가 나타나게 되는 것⁵⁾이다. 축제에는 일시적이거나 일상에 거리를 두고 또 다른 세계에 편입되는 비밀상성의 자유가 허용된다.

그렇다면 이러한 특징을 통해 축제에 참여하는 사람들은 어떠한 감정을 느끼게 되는 것일까? 단적인 예로 월드컵과 올림픽을 들 수 있다. 평소에 해당 스포츠 경기에 관심이 없던 사람들도 함께 응원을 하며 승리를 기원한다. 놀이에 참여하는 사람들은 “특수 상황 속에 함께 있다는 감정, 중요한 것을 공유한다는 감정, 일상 세계의 규범을 함께 배격한다는 감정⁶⁾을 느끼게 된다. 일정한 단체가 정해진 시공간에서 동일한 감정을 공유할 때 느끼게 되는 일체감은 축제에 광기의 성격을 덧붙인다. 이러한 일탈의 시공간은 정해진 교복을 입고 얹전한 자세로 수업을 듣는 학생들과 점잖은 태도로 일처리를 수행하는 직장인들이 쓰고 있는 이성의 가면을 벗어던지게 만든다. 놀이의 세계에는 복잡한 현실 원리가 투입되지 않는다. 이 광기와 몰입의 시간을 가능하게 만드는 것이 바로 놀이이다.

2. ‘놀이하는 인간’의 지적 축제 - 상상력의 표현

호이징하는 고대의 제의를 특히 중요하게 인식한다. 제의 과정 중에 펼쳐지는 다양한 언어적 표현들이 인간의 즐거움과 함께 구체적으로 형상화되었다고 보는 것이다. 제의는 “어떤 표출이며, 극적인 표현이며, 형상화이며, 대리적 현실화⁷⁾이다. 우주의 질서는 고대인들에게 수수

5) 김규원, 「축제의 비밀상성과 색채의 역할」, 『한국색채학회 학술대회』, 한국색채학회, 2005, 3쪽.

6) 요한 호이징하, 앞의 책, 25쪽.

계끼로 남겨진 미지의 세계였다. 해는 왜 뜨는지, 인간은 어디에서 태어나고 어디로 돌아가는지, 비는 내리다가 왜 멈추는지 등의 궁금증은 인간으로 하여금 하늘의 질서에 각각의 이름을 붙이도록 만들었다. 이때 활용된 표현 방법으로 은유를 꼽을 수 있다. 당시 고대인들의 사고로는 절대 파악할 수 없었던 물리적 죽음, 질병, 사계절의 변화 등에 이름을 붙여 신의 형상화를 구체화시킨 것이다. 여기에는 미지에 대한 공포와 두려움이 내포되어 있지만, 우리 눈앞에 놓인 세계 외에 또 다른 세계를 창조해보는 상상의 즐거움 역시 경험할 수 있었다.

이러한 언어의 창조 활동은 각 개인을 집단으로 묶어 사회를 안정시키는 데에도 큰 역할을 한다. 로마의 인디기타멘타(indigitamenta)는 “집단적인 감정의 분출을 진정시킬 목적으로 신성한 실체로 고정된 형태를 부여함으로써 새로운 신의 상(像)을 만들어내는 공식적인 의식”⁸⁾이다. 이 의식에는 의인화 기법이 상당히 중요한 역할을 하게 된다. ‘공포’와 ‘폭력’이 인간의 형상으로 인식되기 시작하면서, 인간의 두려움은 일시적으로 감소될 수 있었다. 이는 호이징하가 놀이하는 인간을 ‘창조적인 의식 활동을 하는 존재’로 이해한 근거 중 하나이다. 인간은 언어로써 미지의 세계를 형상화하였고, 이 상상력을 통해 잠재된 공포를 구체화시켜 경외의 대상으로 만들었다.

이와 비슷한 예로 수수께끼를 들 수 있다. 고대의 수수께끼는 하나의 답만을 염두에 둔 채로 만들어지지 않는다. 여기에는 인간의 지혜를 겨루고자 하는 목적이 더 크기에, 아무도 맞힐 수 없는 문제를 낸 사람과 그 문제에 그럴듯한 답을 써낸 사람 사이의 팽팽한 지적 승부가 수수께끼를 통해 펼쳐진다. 호이징하는 수수께끼를 철학의 시초로 보고 있다.

7) 위의 책, 30쪽.

8) 위의 책, 211쪽.

불꽃 앞에서 춤추고 노래 부르는 축제만큼이나, 지혜를 겨루는 지적 축제 역시 뜨거운 열정으로 사람들의 즐거움을 불러일으켰다. 고대인의 수수께끼가 어떠한 방식으로 진행되었는지를 살펴볼 수 있는 구절이 있다.

예를 들면 이런 질문들이다. “밭의 땅과 위의 하늘을 떨어지지 않도록 받친 자는 누구이뇨?” “바람과 구름에 속도를 결합시킨 자는 누구이뇨?” “축복 받은 빛과 어둠…… 잠과 깨어남을 창조한 자는 누구이뇨?” 끝 부분쯤에 고대 수수께끼 시험의 흔적을 분명히 보여 주는 주목할 만한 구절이 나온다. “이것을 내 그대에게 묻노니 올바르게 대답해 주시오. 오 아우라여! 나는 내게 약속되었던 열 마리의 암말, 한 마리의 종마, 한 마리의 낙타를 상으로 얻을 수 있겠나이까?”⁹⁾

누구도 대답할 수 없는 어려운 문제를 낸다는 것은 우주의 질서와 인간의 본질에 대한 끊임없는 탐구를 해왔다는 강력한 증거가 된다. 수수께끼에 참여한 사람의 명예와도 연결된 이 놀이는 때로 목숨을 내놓아야 하는 상황까지 다다르기도 했다. ‘모가지 수수께끼’¹⁰⁾라고 불리는 놀이는 일반적으로 스펅크스를 떠올리면 쉽게 이해가 간다. ‘모가지 수수께끼’는 재미와 명예, 경쟁욕구가 조합된 형태로, 놀이의 광기적 측면을 보여준다.

9) 위의 책, 176~177쪽. 호이징하는 고대 수수께끼 시험의 형태를 보여주는 「야스나 경」 44장 중 일부를 인용하고 있다.

10) 위의 책, 168쪽.



영화 <갓 오브 이집트>(Gods of Egypt, 2016) 속 스팅크스 장면

수수께끼에는 난해함과 진지함, 유머와 통쾌함이 내포되어 있다. 고대인들이 질문과 대답을 하면서 한바탕 언어의 축제를 벌인 것처럼, 오늘날에도 재미있는 언어 실험을 하면서 많은 대중들의 흥미를 유발하는 시도가 이루어지고 있다.

본고는 오늘날 인간의 상상력을 자극하면서 놀이적 즐거움을 불러일으키는 창작 활동으로 패러디(parody)¹¹⁾를 제시하고자 한다. 패러디 형식은 이미 알고 있는 콘텐츠의 변형으로, 원작을 새로운 시각으로 다시 바라볼 수 있게 하는 힘을 갖고 있다. 패러디는 대체로 풍자의 목적을 지닌 채로 재탄생되는 경우가 많았으나, 오늘날에는 원작과 패러디된 작품 사이의 win-win 전략으로 대중의 흥미를 이끌어 두 작품 모두를 인상 깊게 각인시키는 효과를 노리는 경우가 많아지고 있다.

11) 패러디는 “특정 작가의 작품이나 특정 유파의 창작 방법을 흉내 내어 새로운 작품을 창작하는 방법, 혹은 그러한 방법으로 창작된 작품”을 뜻한다. 또한 패러디는 “원작을 흉내 내어 비틀 뿐만 아니라 회화화의 대상에 대한 깊이 있는 분석, 비판적 안목을 보여 주기도 한다. 따라서 모방이나 표절이 아니라 하나의 창조이다. 패러디 작가는 재현의 힘과 한계를 동시에 깨달으면서 원작과의 긴장 관계를 언제나 의식해야 한다”는 목표를 갖는다. 한국문화예술위원회, 『100년의 문학용어 사전』, 도서출판 아시아, 2008, 759쪽.



팬택 베가 아이언 TV 광고 장면



팔도 왕뚜껑 TV 광고 장면



레오나르도 다 빈치, <모나리자>(15세기경)



페르난도 보테로, <12세의 모나리자>(1959)

팬택의 베가 아이언은 “단언컨대, 메탈은 가장 완벽한 물질입니다.”라는 광고 문구로 주목을 받았다. 페러디 성립의 필수요건 중 하나는 원본의 대중성이다. 원본이 얼마나 많은 사람들에게 알려져 있는지에 따라 페러디의 효과가 달라질 수 있기 때문이다. 팬택 광고의 성공은 수많은 페러디로 이어졌다. 그중 팔도 왕뚜껑의 “단언컨대, 뚜껑은 가장 완벽한 물체입니다.”는 메이저 기업이 또 다른 메이저 기업의 광고

를 패러디한 예로, 기업 간의 패러디 광고가 대중들에게 큰 흥미를 불러 일으킬 수 있음을 보여준 사례이다. 이 패러디는 언어의 변형을 통해 원작이 가지고 있던 진지함을 일순간에 무너뜨려 웃음을 유발하고 있다.

또 다른 예로 레오나르도 다 빈치의 <모나리자>는 화가 자신의 미의식을 보여주는 대표 작품인 동시에 세계적으로 널리 알려진 명작이다. 이 <모나리자>를 콜롬비아 출신의 화가 페르난도 보테로가 패러디하여 이슈몰이를 한 적이 있다. 페르난도 보테로는 모나리자의 얼굴과 몸집을 비대하게 그려 원작이 갖고 있는 미적 요소를 변형시킨다. <12세의 모나리자>를 접한 관람객들은 웃음이나 당혹감과 함께 ‘왜 모나리자를 다르게 그렸을까?’라는 질문을 하게 된다. 만약 페르난도 보테로의 모나리자가 아름답게 여겨지지 않는다면, 관람객은 자기 자신에게 이러한 질문을 던질 수 있다. ‘왜 원작의 모나리자가 더 아름다울까?’ ‘그렇다면 무엇이 아름다운 것인가?’ 이는 ‘아름다움’ 자체에 대한 근원적 질문이 될 수 있다.

마치 고대인들이 수수께끼를 내고 서로의 지혜를 겨루면서 즐거움을 느꼈듯이, 현대인들은 패러디를 통해 원작의 문제점을 비판하거나 원작을 빌려 새로운 메시지를 전달하는 것에 즐거움을 느낀다. 현대의 패러디는 그 어느 시대보다 놀이적 성격을 두드러지게 보여주고 있다. 이는 창작의 주체가 일부 예술가들로 국한되지 않고, 누구나 다양한 매체를 활용하여 자신의 생각을 표현할 수 있는 오늘날의 특징과 맞물려 나타난 현상이라 할 수 있다. 누구나 블로그, 유튜브, SNS 등에 자신의 창작 활동을 게시할 수 있다. 비전문가가 만든 패러디라 할지라도 그 토대에 기발한 상상의 활동이 있다는 점은 부인할 수 없다. 현대의 호모 루텐스는 지속적으로 삶의 빈틈을 찾아내 새로운 세계에 놀이의 등지를 틀고자 부단히 노력하고 있다.

이처럼 놀이의 활동은 상상력과 긴밀히 연결되면서 인간에게 무한한 창조의 즐거움을 준다. 놀이의 다양한 효과에 대해 알아본 이 지점에서 노동의 문제를 언급할 필요가 있다. 근대 이후 호모 파베르의 중요성이 강조되면서 상대적으로 놀이의 세계는 축소되었다. 일부 사람들에게 놀이는 덜 중요하고 고차원적이지 못하고 저급하다는 편견이 있기도 했다. 이에 다음 장에서는 서로 대립적으로 보이는 호모 파베르와 호모 루덴스라는 두 개념이 오늘날 어떠한 관계망 속에서 연결되어 있는지를 살피고자 한다.

III. 호모 파베르 vs 호모 루덴스

호모 파베르(Homo Faber)는 본래 대장장이, 목수, 세공인 등을 일컫는 말이다. 무엇인가를 만들고 생산하는 사람을 지칭하는 것이다. 때문에 호모 파베르는 필연적으로 노동과 관련될 수밖에 없다. 이들은 당장 필요한 것을 만들어내어 실생활에 직접적인 도움을 준다. 즉 이윤을 창출하는 데 필요한 사람들이다.

18세기 이후 서양의 경우를 보면, “전통적인 축제와 공동체의 놀이들 또한 완전히 파괴되어 있었으며, 사람들의 몸과 마음은 알아서 노동하는 ‘근면성실’ 모드로 바뀌어 있었다. 산업혁명이 본격적으로 진행되는 18세기 말부터 노동자들은 ‘게으름에 대한 도덕적 비난’ 때문이 아니라 먹고살기 위해서라도 공장의 리듬에 몸을 맞추어 수밖에 없었던 것”¹²⁾이다. 공장 노동자는 휴식을 취할 수 없었다. 잠깐의 휴식은 곧

12) 한경애, 『놀이의 달인, 호모 루덴스』, 그린비, 2007, 41~43쪽.

휴식을 한 만큼의 업무가 밀려있음을 뜻하는 것이었기에, 휴식은 즐거움이 아니라 부담으로 짐 지워졌다. 반복되는 일상 속에서 노동자는 점점 기계와 한 몸이 되어갔다. 이때 인간을 압도하는 권태의 감정이 인간 사회에 퍼지기 시작한다.



루이스 하인, <Coal breakers>(1911)

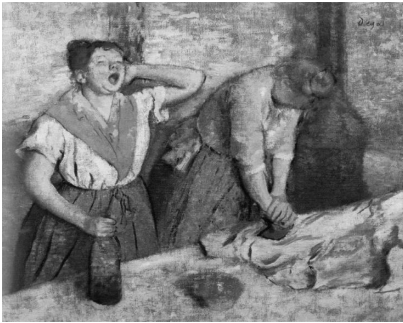


루이스 하인, <Factory boys on saturday afternoon>(1910)

권태는 회색의 공장지대 속 무표정한 얼굴의 사람들이 매일 똑같은 일을 반복하면서 느끼게 된 지루함의 감정이다. 특히 권태는 “외면이 아니라 내면에, 노동 자체가 아니라 노동자의 자의식에 깃들어 있는 것”¹³⁾이라는 점에서 삶에 대한 정신적 피로도와 무감각을 내포하고 있다. 생계에 대한 부담과 절박함 속에서 삶을 이어나가는 것 외에 다른 활동은 사치로 여겨질 수 있다. 19세기 아동 노동자들의 실태를 고발한 루이스 하인의 사진 작품은 노동의 무게 속에서도 순진무구한 표정을 간직하고 있는 어린 아이들의 삶을 보여준다. 루이스 하인의 작품을 감상하며 생경한 기분을 느낀다면 그것은 아이들과 노동의 대응이 서

13) 김종갑, 「근대의 증상으로서 지루함」, 몸문화연구소, 『권태-지루함의 아나토미』, 자음과모음, 2013, 70쪽.

로 어울리지 않기 때문일 것이다. 반복적인 일상에 의한 권태의 감정이 비단 어른만의 것이 아니라는 사실에 사회는 어린이의 권리 그리고 인간의 권리에 대해 생각하게 된다.

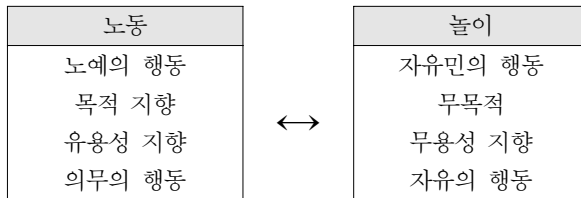


에드가 드가, <다림질하는 여인들>(1884)



에드워드 호퍼, <뉴욕의 방>(1932)

에드가 드가는 일상의 한때를 지루한 하품으로 표현함으로써 노동의 권태를 표현한다. 그리고 에드워드 호퍼는 상호소통이 불가능한 채로 유지되는 관계의 권태를 표현한다. 요한 호이징하는 근대로 돌입한 인류에게 남겨진 엄청난 양의 업무를 보고 경악했다. 근대인은 자본에 의해 움직이는 거대한 기계와 같았다. 노동과 놀이를 대립시키는 근본 요인은 무엇일까?



놀이와 노동의 대립¹⁴⁾

위의 표를 통해 ‘나’는 지금 왼쪽과 오른쪽 중에 어디에 머물러 있는지를 가늠해 볼 수 있다. 호이징하는 놀이의 중요한 요건 중 ‘무관심성(disinterestedness)’¹⁵⁾을 강조한다. 위의 표에 ‘무목적’이라고 제시되어 있는 것과 관련되는데, 인간은 어떠한 실질적 효과를 위해 놀지 않는다는 것이다. ‘나는 왜 노는가?’라는 질문을 받는다면 대다수가 ‘그냥.’, ‘좋으니깐.’라고 대답할지도 모른다. 생산적인 이유를 대지 않을수록 그 자신의 본질에 가깝다는 것이 놀이의 세계에서는 가능하다. 놀이에 의한 다양한 효과들이 있겠지만, 이 효과는 결과론적인 것에 가깝다.¹⁶⁾ 놀이는 무엇을 위해서가 아니라, 그 자체로 행하는 것이다. 이것이 결정적으로 노동과 놀이의 차이를 만들어내는 부분이다.

이와 같은 관점에서 볼 때, 놀이의 한 종류인 축제는 “본래 무용한 소비 행위이며 일상적 구조 전복의 희열이고 몽상가적 일탈 행위이자 유희적 본성의 문화적 표현이다. 따라서 효율성과 시장가치를 최우선 시하는 삶의 관점에서 보면 없어져야 마땅한 쓸데없는 것”¹⁷⁾이다. 이 점에서 우리는 인간의 본성을 놀이하는 인간으로 파악하려 했던 호이징하의 견해로 다시 돌아갈 필요가 있다.

놀이의 가치는 진정한 인간다움에 대한 물음을 이끌어낸다. 자연의 신비에 경탄하고, 주위 사람들과 즐거운 놀이를 하고, 창조적 의식 활

14) 노명우, 『호모 루덴스, 놀이하는 인간을 꿈꾸다』, 사계절, 2015, 195쪽.

15) 요한 호이징하, 앞의 책, 20쪽.

16) 호이징하가 정리한 놀이의 효과는 과잉된 생명력의 발산, 모방 본능의 충족, 긴장 완화에 대한 욕구, 미래를 대비하기 위한 젊은이들의 훈련, 자제 훈련, 경쟁을 하려는 천성적인 충동, 과소비된 에너지의 보상, 해로운 충동의 돌파구, 소망 실현, 인격감을 유지하는 것 등과 같다(위의 책, 10~11쪽). 호이징하에 따르면, 지금 나열된 것들은 “놀이 자체가 아닌 어떠한 것을 위한 것이라는, 어떠한 생물학적 목적이 있다는 가정에서 시작”된다(위의 책, 11쪽).

17) 류정아, 『축제의 원칙』, 커뮤니케이션북스, 2012, ix.

동을 통해 이 세계에 대한 호기심을 충족시키는 과정의 가치를 부인할 수 없다. 다양한 방식의 노동을 통해 스스로의 능력을 증명해 보여야 하는 오늘날, 놀이는 권태의 무게를 가볍게 만들 수 있는 강력한 힘을 지니고 있다. 노동 속에서 놀이를, 또는 놀이 속에서 노동을 발견하는 방식으로 삶의 균형을 맞출 필요성이 그 어느 때보다도 대두되고 있다.

또한, 놀이는 타인과의 소통 문제가 심각하게 인식되는 현 시점에 중요한 역할을 행할 수 있다. 오늘날 지역 축제가 단순히 경제적인 이득만을 목적으로 열리지 않듯이, 축제는 타인과의 관계 문제로 이어진다는 점에서 사회통합의 중요한 역할을 한다. 축제의 포용성은 “인종, 성별, 학력, 나이를 불문하고 축제에 참여한 모든 사람이 존중과 인정을 받는다고 느껴서 지역 이미지와 호감도를 개선시키는 데 축제가 큰 기여를 한다는 의미로 해석”¹⁸⁾될 수 있다. 아무리 현실에서 격차를 느낀다고 하더라도, 일정한 규칙이 있는 놀이세계에서는 누구나 평등해질 수 있는 것이다.

이 평등의 관점은 한편으로 19세기를 재조명할 수 있도록 이끈다. 노동과 놀이의 공존을 위해서는, 노동에 의해 극단적으로 비인간화된 사례만을 제시해서는 안 될 것이기 때문이다. 이와 관련되어 호이징하의 견해를 또 다른 시각에서 접근할 수 있다. 호이징하는 근대 사회로 편입되면서 인간의 삶이 놀이와 멀어지게 되었음을 깨닫는다. 그는 화려한 치장을 하고 지혜를 겨루던 귀족들의 ‘놀이’가 얼마나 비실용적인 방식으로 즐거움을 추구한 결과인지를 강조한다.

그러나 근대 이후, 색색으로 조화를 이루던 다양한 색깔의 옷차림새는 움직이기 편하고 때가 잘 타지 않는 어두운 잿빛으로 변하기 시작했

18) 류정아, 『축제와 융합 콘텐츠 전략』, 커뮤니케이션북스, 2015, 30쪽.

다. 인간의 삶이 실용성을 중시하게 되면서 상대적으로 사치스럽고 잉여적이었던 패션부터 달라졌던 것이다. 호이징하는 이를 보며 절망했지만, 근대 이후 놀이의 기회는 더 많은 사람들에게 열렸다는 것을 간과해서는 안 된다. 이는 “놀이의 영역에 접근할 수조차 없던 집단에게 19세기는 우울한 몰락의 시기가 아니라 새로운 가능성이 열린 시기”¹⁹⁾라는 점에서 그러하다. 19세기 이후 놀이는 더 이상 귀족들의 전유물만은 아니게 된 것이다. 축제 속에서 여러 직업군의 사람들이 각자의 즐거움을 추구할 수 있게 되었다는 사실을 강조할 필요가 있다. 문제는 노동이 삶을 압도하지 않아야 한다는 점이다. 이는 우리 사회에 다양한 축제가 지속적으로 열려야 하는 이유이기도 하다.

이제 호모 루덴스와 호모 파베르는 각각 다른 세계에 사는 사람들이 아니다. 현대 사회의 호모 루덴스는 이 어려운 과제를 해나가면서 놀이의 즐거움과 노동의 성취감을 동시에 느끼며 살아간다. 휴식과 노동이 한 공간에서 이루어지는 오늘날, 이 두 세계의 균형을 맞추는 것이 인간의 삶을 더 나은 방향으로 이끄는 방법이 될 수 있다.

IV. 마치며

본고는 요한 호이징하의 저서인 『호모 루덴스』를 참조하여 현대 사회의 호모 루덴스가 어떠한 형태로 드러나고 있는지를 살피고자 하였

19) 노명우, 『호모 루덴스, 놀이하는 인간을 꿈꾸다』, 사계절, 2015, 196쪽. 이와 관련된 논의는 이 책의 II장을 참고하면 좋을 것이다. 특히 19세기를 기점으로 달라진 인간의 의복과 관련된 부분은 8장 “호모 루덴스가 사라진 19세기”를 참고할 수 있다.

다. 인간의 본성을 유희의 관점에서 파악한 호이징하는 놀이의 중요성에 대해 강조한다. 놀이에 대한 편견어린 시선에서 벗어나 놀이가 지닌 창조력에 대해 진지하게 논의한 호이징하의 저서는 현재 이 시점에도 유효하게 적용될 수 있는 문제의식을 내포하고 있다. 또한 본고는 어린이의 유치한 행위로 치부했던 놀이를 연구의 주제로 삼은 최초의 연구자라는 점에서 호이징하의 논의를 우선적으로 다루고자 하였다.

호이징하는 놀이의 특징을 두 가지로 정리한다. 첫 째는 자유이고, 둘째는 비밀상성이다. 이 두 가지 특징은 놀이와 축제 모두에 적용될 수 있다. 본고에서 현대 사회의 호모 루덴스에 대해 다루면서 축제를 언급한 까닭은 놀이의 에너지가 집약적으로 폭발하게 되는 곳이 바로 축제의 현장이기 때문이다. 축제는 집단의 모임이다. 따라서 축제에는 자연스럽게 개인과 개인의 만남이라는 관계성의 문제가 따라붙게 된다. 한 공간에서 동일한 놀이를 행한다는 안도감과 일체감은 축제에 광기적 성격을 덧씌우는 결정적 계기가 된다.

본고는 고대인들의 제의에 활용되었던 은유법과 의인법, 수수께끼의 예를 들어, 고대인들의 제의 과정에 상상력의 즐거움이 있었음을 살펴 보았다. 바람과 물, 불, 흙과 같은 물질에 이름을 붙이거나, 인간의 행동을 변화시키는 다양한 감정들에 이름을 붙임으로써, 인간은 자연의 질서에 손을 뻗어 미지의 세계에 가까이 다가가게 된다. 예를 들어, 로마의 인디기타멘타는 각 개인을 집단으로 묶어 사회를 안정시키는 데 큰 역할을 한다. 인간은 언어로써 새로운 세계를 형상화하였고, 이 상상력을 통해 잠재된 공포를 구체화시켜 경외의 대상으로 만들었다.

본고는 이와 같은 인간의 놀이적 본성을 발견할 수 있는 예로 오늘날의 페러디 형식을 들었다. 페러디는 일차적으로 웃음을 유발한다는 점에서 유희적이고, 원작의 내용을 비틀어 새로운 시각을 선보인다는

점에서 지적인 행위이다. 오늘날의 대중들은 패러디를 통해 각각의 서로 다른 관점을 확인할 수 있다. 이와 같은 놀이 문화는 다양성이라는 이름하에 대중들의 개성을 자유롭게 보장해주는 사회로 변모할 수 있다는 점에서 긍정적 효과를 지닌다.

마지막으로 본고는 호모 파베르와 호모 루덴스를 나란히 놓아, 두 개념이 오늘날 어떠한 관계망 속에서 연결되어 있는지를 살피고자 하였다. 반복되는 노동은 권태의 문제를 낳고, 무분별한 놀이는 태만을 낼 수 있다. 때문에 우리는 노동과 놀이 사이에 균형을 세워 안정과 즐거움을 추구하는 방향으로 삶의 시간을 재정립할 필요가 있다.

▣ 참고문헌

- 김점섭, 「“놀이학”의 선구자, 호이징하와 까이와의 놀이담론 연구」, 『인문연구』 제54권, 영남대학교 인문과학연구소, 2008, 147~191쪽.
- 김규원, 「축제의 비일상성과 색채의 역할」, 『한국색채학회 학술대회』, 한국색채학회, 2005, 3~6쪽.
- 김진형, 「호모 파베르(Homo Faber)와 호모 에티쿠스(Homo Ethicus) 사이에서 -알파고(AlphaGo)에 대한 대중의 두려움을 중심으로」, 『철학탐구』 제48집, 중앙대학교 중앙철학연구소, 2017, 223~243쪽.
- 노명우, 『호모 루덴스, 놀이하는 인간을 꿈꾸다』, 사계절, 2015.
- 류정아, 『축제의 원칙』, 커뮤니케이션북스, 2012.
- 류정아, 『축제와 융합 콘텐츠 전략』, 커뮤니케이션북스, 2015.
- 몸문화연구소, 『권태-지루함의 아나토미』, 자음과모음, 2013.
- 박지향, 『근대로의 길』, 세창출판사, 2017.
- 스베냐 플라스펠러, 장혜경 역, 『우리의 노동은 왜 우울한가』, 로도스출판사, 2013.
- 엄혜진, 「도시문화예술의 생활화를 위한 축제의 의의」, 『글로벌문화콘텐츠』 7호,

한국글로벌문화콘텐츠학회, 2011, 77~98쪽.

요한 호이징하, 김윤수 역, 『호모 루덴스』, 까치글방, 1998.

윌리 톰슨, 우진하 역, 『노동, 성, 권력』, 문학사상, 2016.

한경애, 『놀이의 달인, 호모 루덴스』, 그린비, 2007.

한국문화예술위원회, 『100년의 문학용어 사전』, 도서출판 아시아, 2008, 759쪽.

한승훈, 「호모 파베르의 히어로파니」, 『종교학연구』 제25집, 서울대학교 종교학
연구회, 2006, 93~106쪽.

〈Abstract〉

Homo Ludens in Modern Society

Park, So Young

This study would investigate the ways in which Homo Ludens appears in modern society, referring to Johan Huizinga's book *Homo Ludens*. Johan Huizinga, who understood human nature from the perspective of play emphasizes the importance of play. In that he is the first researcher who took play as the topic of research, which has been treated as children's childish behavior, this study shed new light on his discussion. According to Johan Huizinga, play and festival share similar properties. The characteristics of play told by Johan Huizinga are summarized by 'freedom' and 'non-dailiness.' These two characteristics can be applied to both play and festival. What is different is that various games have been born by the nature of a playing man, and these games are systematized by a more collective purpose, which is called a festival. What is important is that there is a playful man's nature under the base on which play and festival are created.

This study noted that there was the enjoyment of imagination in the process of ancient people's rites with the examples of metaphor, personification, and riddles utilized in the rites. Indigitamenta in

Rome plays a big role in stabilizing society by binding individuals together as a group. Humans embodied the unknown worlds with languages and concretized the potential fear through this imaginative power to make it an object of awe. This study took the present format of parody as an example in which such a human nature could be found. The act of creating a new creation by transforming the original and the act of enjoying looking at it are the outcomes of humans' endless creative activities.

Lastly, this study would put Homo Faber and Homo Ludens side by side to examine the network in which the two concepts are connected today. Repetitive labor brings birth to the problem of boredom, and thoughtless play may give birth to negligence. Living in today's society in which we must achieve something, we are in a situation where we cannot choose either side. Balancing labor and play would be a way not to fall in boredom and negligence.

Key Words: Homo Ludens, Homo Faber, Festival, Play, Labor, Freedom, Boredom

이 논문은 2018년 10월 31일 접수되어 11월 30일 심사를 완료하고
12월 10일에 게재 확정되었습니다.

