현대 놀이의 타락과 무용성에 대한 고찰*

- 영화 <종이달>과 <족구왕>을 중심으로 -

신성환**

<차 례>

1. 들어가며
2. 호이징가와 카이와의 놀이 이론의 현대적 재고
3. 놀이의 타락과 놀이하는 삶의 불가능성 : 영화 〈종이달〉
4. 놀이의 무용성이 선사하는 일상의 활력 : 영화 〈족구왕〉
5. 결론을 대신하여

【국문초록】

본 논문은 요한 호이징가와 로제 카이와의 놀이 이론을 바탕으로 현대 놀이의 독특한 본질과 양상을 통찰하고자 하였다. 놀이의 기술적 토대를 획기적으로 혁신한 디지털 사회에서 놀이가 어떤 형식과 내용으로 변화하고 있으며 그 변화가 개인과 사회를 어떻게 호명하고 있는지를 탐구하였다. 특히 놀이의 타락과 무용성에 대한 천착이 우리 시대의 문제적 현실과 놀이의 관계를 해명하고, 주체적으로 놀이를 즐길 수 있는 비전을 제시해 줄 수 있으리라고 보았다.

호이징가와 카이와는 경쟁과 보상만이 중심 가치가 되는 자본주

* 이 논문은 한양대학교 교내연구지원사업으로 연구되었음(HY-2015년도)
** 한양대학교 인문과학대학 조교수

의의 삶 속에서 놀이의 존재방식 역시 놀이를 가장한 자본이나 권력에 의해서 타락하고 변질되었다고 주장했다. 악랄한 조롱과 혐오로 점철된 인정투쟁이 놀이로 오인되고, 공격성과 적개심이 놀이의 유일한 동력과 목적이 되는 최근 한국사회에 중요한 시사점을 던져주는 시각이다. 조승희의 총기 난사 사건과 세월호 참사 당시 폭식투쟁의 사례는 공격적이고 폭력적인 에너지, 언어와 정서 분열의 극단적인 형태로 분출되는 타락한 놀이가 공감적 관계의 마비라는 우리 시대의 정신적 지형을 고스란히 체화하고 있음을 보여준다. 영화 〈종이달〉은 경쟁이 사회적 관계의 일반적 형태가 되고 생존만이 지상 과제가 된 사회에서 '놀이하는 삶의 불가능성'을 체화한 인물들을 형상화한다. 놀이와는 상반되는 가치들이 압도적인 상황에서, 삶의 조건에 대한 획기적인 개선 없이는 제대로 놀이하는 삶 역시 불가능하다.

영화 〈족구왕〉은 놀이의 무용성에 대한 흥미로운 인식을 보여준다. 공동체성에 의거하여 자발적인 동의와 합의를 이루고 놀이의 참여가 즐거울 수 있다면, 이는 어떤 실질적인 유용성보다 큰 가치이다. 놀이의 무용성이야말로 모든 것을 유용성의 가치로만 폭력적으로 재단하는 자본주의 사회에 대한 완곡한 저항이 될 수 있다. 기능/실용성의 영역과 경험/재미의 영역, 즉 일상의 세계와 놀이의 세계는 일방적인 대립 관계가 아니라, 상호 긴장 관계나 보완 관계가 되어야 한다. 놀이 없는 일상은 황폐하고, 일상과 유리된 놀이는 자폐적이다. 놀이 자체가 아니라 놀이에 참여하는 주체적인 정신과 태도가 중요하다. 디지털 문화의 공동체성에 의거하여 자율과 공감과 연대를 창출하고 표현하는 새로운 놀이 정신이 필요한 것이다.

주제어: 놀이, 요한 호이징가, 로제 카이와, 놀이의 타락, 놀이의 무용성, 종이달, 족구왕

1. 들어가며

2007년 4월 16일, 미국 버지니아 폴리테크닉 주립대학교 캠퍼스에서 32명이 사망하고 23명이 부상을 입은 최악의 총기 난사 사건이 발생했다. 미국 역사상 한 사람에 의해 가장 많은 희생자를 남긴 이 사건의 범인은 같은 학교 학생인 조승희였다. 이 범행에는 기묘한 시간적 간격이 존재했다. 오전 7시 15분 조승희는 학생 두 명을 살해하고 나서, 기숙사의 자기 방에 들렀다가 우체국에 가 글과 동영상을 담은 꾸러미를 NBC 뉴스 앞으로 보낸 뒤 다시 학교로 돌아와 30명을 살해하고 스스로 목숨을 끊었다. 버지니아 주 정부 웹사이트에 게재된 「버지니아 공대 총기 사건 패널 검토 보고서」에서는 여덟 살 때 한국에서 미국으로 이주한 후 선택적 자폐증과 중증 우울장애에 시달렸던 조승희가 새로운 환경에 적응하는 데에 어려움을 겪었던 것으로 분석하였다.[1] 그런데 무엇보다도 경악스러운 것은 조승희가 이 대량 학살을 마치 일종의 놀이처럼 계획하고 실행했다는 점이다. 특히 그것은 두 개의 괴상한 놀이로 구성되었다. 하나는 직접 연출하고 연기한 동영상 찍기이며, 다른 하나는 현실을 게임처럼 전용(轉用)한 행위였다. 먼저 범행 예고와 이유를 밝힌 25분짜리 동영상을 미리 찍어 그것을 사건 당일 아침 NBC 뉴스에 발송하였다. 온갖 제의적 선언과 광기어린 저주, 망치와 권총을 휘두르는 퍼포먼스로 가득한 이 영상은 방송사의 신중한 검토를 통해서 극히 일부분만 대중에게 공개되었다. 다음으로 조승희는 건물 세 개의 출입문을 체인으로 걸어 잠근 채 마치 슈팅 게임을 하는 플레이어처럼 강의실을 돌아다니면서 교수와 학생들을 살해했다. 마치 살육 의식을 치르는 것처럼 한 명이

1) 이 총기 난사 사건에 대한 보다 자세한 설명은 '프랑코 비포 베라르디, 송섬별 옮김, 『죽음의 스펙터클』, 반비, 2016, pp. 77-95' 참고.

라도 더 사살하려고 안달하는 듯 보였다.

놀이의 과정과 결과가 극도의 폭력성으로 표출되었다는 점은 주목할 만하다. 비속어와 극단적인 제스처로 가득한 영상에는 인종차별 경험의 절망감, 타인과 사회에 대한 증오, 자신을 배신했다는 한 여학생에 대한 분노 등이 두서없이 담겨 있지만 사실 그가 피부색이나 가정환경으로 인해 차별받았다는 증언은 나오지 않았으며 해당 여학생과도 전혀 사귄 적이 없었던 것으로 밝혀졌다. 그는 항상 책상에 앉아 조용히 음악을 듣거나 타인과 말을 섞지 않는 그림자 같은 외톨이였으며, 부모나 누나 역시 지극히 온순하고 성실한 사람들이었다. "이 비디오를 통해서 조승희를 이해하기는 불가능하다. 이 비디오는 그의 모습을 왜곡한다. 이 비디오는 쿠엔틴 타란티노 영화에 나올 법한 인물을 흉내내는 조승희의 홍보 영상에 불과하다"[2]라는 한 전문가의 언급에서 알 수 있듯이, 이는 반사회적이고 폐쇄적인 성격에서 비롯된 총기 난사 사건을 그럴듯하게 정당화하는 일종의 과장된 연기라고 볼 수 있다. 그는 미디어 앞에서 자신을 숭고한 목적을 실행하는 심판자로 꾸미고자 했던 것이다. 또한 1999년 일어났던 콜럼바인 고등학교 총기 난사 사건[3]을 재현하겠다고 이전부터 암시하는 등, 과거의 학교 학살범들과 스스로를 견주면서 상상의 경쟁을 벌이듯이 수업 중인 강의실들을 찾아다니면서 범행을 저질렀다. 이성과 현실감을 잃고 망상에 빠진 조승희에게 피해자들의 비명과 절규는 그저 단선적인

2) 프랑코 비포 베라르디, 같은 책, p. 82.

3) 1999년 미국 콜로라도 주 리틀턴 시에 위치한 콜럼바인 고등학교에서 발생한 총기 난사 사건이다. 4월 20일 에릭과 딜런 두 학생이 권총, 반자동 소총, 사제폭탄으로 무장하고 학교에 난입해 무차별 사격을 가해 학생 12명과 교사 1명을 살해하고 자살했다. 사건 후 상당수 언론들은 한 헤비메탈 그룹과 컴퓨터 슈팅 게임을 원인으로 지목했지만, 마이클 무어 감독의 다큐멘터리 영화 〈볼링 포 콜럼바인〉(Bowling For Colombine, 2002)에서는 미국 내 폭력 과잉 문화와 총기 소지 허용이 사건의 직접적인 원인이라는 주장을 하기도 했다.

전자음향 정도로 치부되었을 터였다.

물론 이 사건의 놀이적 특성만을 과장하여 선정적인 미디어와 범죄 발생의 상관관계라든지, PC게임의 폭력적 해악성과 현실 망각 효과를 소리 높여 경계하는 것은 지극히 편협한 기술결정론에 불과하다. 조승희(가 속한 세대)가 미디어와 PC게임에 친숙했던 것이지, 미디어와 PC게임이 잔혹한 학살을 부추기고 지령한 것은 아니기 때문이다. 조승희를 전대미문의 학살범으로 만든 것은 분명 기술이 아닌 사회이다. 그는 동영상 찍기와 게임이라는 놀이를 극도의 타락한 목적과 방식으로 오용했을 뿐이다. 그럼에도 불구하고 10여 년이 지난 최근까지도 이른바 '묻지 마 범죄'류로 간주되는, 상식적이고 통념적인 접근으로는 도저히 그 원인을 파악할 수 없는 이상 범죄들이 발생할 때마다 빈번한 추궁의 대상이 되는 것이 바로 이러한 디지털 기술과 놀이문화이다. 조승희의 사례가 그러했듯이 범죄의 징후였거나 범죄를 표현하는 행위였던 것들이 오히려 범죄의 결정적인 원인으로 둔갑한다. 대신 면죄부를 받는 것은 사회이고 시스템이다. 근대 자본주의 사회에서 비효율적이고 비생산적인 활동으로 치부되어 배제의 대상이 되었던 놀이가 디지털 시대에 이르러서는 기술과 결합하여 아예 공포와 불안의 대상으로까지 전환된 셈이다. 디지털 환경의 대표적인 놀이라고 할 수 있는 SNS와 PC게임의 중독성과 폭력성에 대한 격렬한 경계와 우려만 보아도 쉽게 알 수 있다.[4)]

1938년 요한 호이징가(Johan Huizinga)가 인간의 본질을 '호모 루덴스(Homo Ludens)', 즉 '놀이하는 인간'으로 정의하여 서양 문

4) 조은하는 게임에 대한 공포증, 게임포비아의 원인을 분석하면서, 놀이가 디지털 기술과 함께 컴퓨터 게임으로 변화하는 과정에서 가상현실에 대한 대중적 담론과 맞물려 공포의 대상이 되고 있음을 주장한다. 게임에 대한 공포는 때로는 중독의 기제가 되기도 하고 폭력의 원인으로 지목되기도 한다는 것이다. (조은하, 「게임포비아, 호모루덴스에서 사이버스페이스까지」, 한국콘텐츠학회, 『한국콘텐츠학회논문집』13(2), 2013, p. 144 참고)

화사를 놀이의 시각에서 재조명함으로써, 놀이에 대한 진지한 학문적 접근이 가능하게 된 것은 주지의 사실이다. 그는 놀이가 인간 삶의 총체적 현상이며 인간의 문화 자체가 놀이의 성격을 갖고 있다고 주장하면서 인간과 놀이와 문화에 대한 새로운 통찰을 제시하였다. 역사학자답게 고대부터 근대까지를 통시적으로 다루면서 문화를 창조하는 기능으로 놀이를 자리매김하는 호이징가의 관점을 사회경제적 토대가 현격히 변화된 현대 디지털 시대에 적용하는 것은 다소 무리일 수도 있지만, 현재 우리가 활발히 향유하는 많은 놀이들 역시 호이징가의 논리와 상당 부분 부합하는 것도 사실이다. 디지털 기술에 대한 의존도가 강해지면서 현대의 놀이 또한 디지털 환경을 바탕으로 구축되고 실행된다. 디지털 환경은 특히 호모 파베르(Homo faber, 기술)와 호모 루덴스(놀이)의 양면모를 집약하고 극대화하는 양상을 보인다. 중세인들까지만 해도 상상력이 풍부하고 환상으로 가득한 삶을 살았지만, 이성 중심의 근대사회는 놀이정신을 지속적으로 억압해 왔다. 그리고 디지털 사회에 이르러 다시금 놀이정신이 화려하게 부활하고 있다. 스마트폰과 태블릿PC, 인터넷 등으로 대표되는 디지털 기술은 실용성을 넘어서 순전히 잘 '놀기 위해서' 사용된다. 그동안 억눌려 왔던 놀이정신이 디지털 기술의 속성과 조화롭게 결합하여, 전체 사회 구조 속에서 유희적이고 감각적인 삶의 양태가 폭발적으로 증가하였다. 이러한 놀이의 부각은 사회 구조 및 경제 양식의 질적인 변화와도 무관하지 않다. 노동과 자본의 잉여가치 창출로 생산성을 논하던 시대가 막을 내린 대신, 정보와 콘텐츠의 가치가 강화되고 엔터테인먼트 산업의 확대와 일상화가 이루어졌기 때문이다.[5)]

디지털 환경이 대중과 개인들에게 풍성한 놀이의 도구들을 제공

5) 디지털 환경에서의 놀이의 확장 양상에 대해서는 '졸고, 「디지털 호모루덴스, 놀이하는 삶과 문화적 혁신」, 한국언어문화학회, 『한국언어문화』제38집, 2009, pp. 190-194' 참고.

하고, 그 놀이들이 민감한 기술적 자의식을 근거로 한다는 점은 확실히 이전과는 다른 새로운 놀이 정신의 출현을 예고한다. 동시에 놀이와 놀이 아닌 것의 경계가 점점 더 물렁물렁해지면서 기존의 놀이 개념으로는 해명하기 어려운 국면들이 발생한다. 일이 되어버린 놀이나 놀이가 되어버린 일, 놀이가 아닌 것과 변질된 놀이 등이 속출하기 때문이다. 앞에서 살펴 본 조승희의 사례나 SNS와 PC게임에 대한 경계심에서 확인할 수 있듯이, 디지털 시대 놀이문화의 비생산성과 일탈성에 대한 의구심이 불안을 넘어 공포에까지 이른다. 이미 우리는 망상에 사로잡힌 어떤 놀이들이 현실의 잔혹한 학살극으로 이어질 수 있음을 목격한 것이다. 2017년 현재 한국사회에서도 수다한 현실의 폭력들을 설명하는 주요한 맥락 중의 하나가 바로 인터넷 환경을 겨냥하고 있다. 가령 특정한 사이트에서 자행되는 자학적 놀이들이 현실의 갈등과 반목과 혐오를 직접 견인하는 동력으로 간주되고, 또 이에 대한 대응 행위 역시 상대의 그것을 닮은 공격적 놀이 형태로 나타나는 실정이다. 누군가에게는 놀이인 것이 다른 누군가에게는 견디기 어려운 폭력이 되는가 하면, 놀이가 가해자와 피해자를 구분하는 기준이 되기도 한다. 놀이하는 삶의 형태는 폭발적으로 증가했지만 일찍이 호이징가가 동경어린 어조로 언급했던, 놀이하는 순수한 인간의 이상향과는 사뭇 다른 형국이다.

흥미로운 것은 호이징가와 그의 비판적 계승자라고 할 만한 로제 카이와(Roger Caillois)가 애초 무엇보다도 놀이의 타락과 변질 현상을 심각하게 경고했다는 점이다. 그들은 놀이라는 환상 속에서 많은 것을 간과함으로써 쉽게 놀이가 변질되고 타락할 수 있음을 적극적으로 인지했다. 따라서 이러한 타락한 놀이의 속성과 양상을 살펴보는 것은 곧 현대 놀이의 어떤 중요한 본질을 통찰하는 방법이 될 수 있을 것이며, 본 논문의 단서는 바로 여기에서 출발한다. 새로운 놀이 가운데 어떤 놀이가 대중에게 인정되거나 거부

되는지, 이러한 선택이 문화적 지형을 어떻게 재편하는지를 세밀하게 관찰하고 그 가치와 의의를 평가하는 일[6]은 중요하다. 이를 통해 놀이가 지금은 어떤 형식과 내용으로 변화하고 있으며 그 변화가 개인과 사회를 어떻게 호명하고 있는지를 탐구할 수 있으리라고 판단한다. 사소하고 비생산적인 활동으로 여겨지는 놀이가 오히려 한 사회의 내밀한 특징을 반영하는 특정한 삶의 모습을 보여주며 다른 사회의 그것과 변별되는 사회의 생활양식을 드러낼[7] 수 있기 때문이다. 디지털 환경이 놀이를 보장하는 기술적 토대를 획기적으로 혁신한 것은 분명하지만, 사실 더욱 중요한 것은 구체적인 행위들로 토대를 채우는, '놀이에 참여하는 정신과 태도'이다. 이 정신과 태도야말로 순수한 놀이와 타락한 놀이를 구분할 수 있는 핵심적인 기준일 것이다. 이러한 전제를 바탕으로, 2장에서는 호이징가와 카이와의 놀이 이론을 검토하면서 몇 가지 시사점들을 확인하고, 3장에서는 영화 〈종이달〉을 비롯한 타락한 놀이의 특징적 양상들을 살펴보고, 4장에서는 영화 〈족구왕〉을 중심으로 놀이의 무용성에 대한 문제의식을 논의해 보고자 한다.[8] 특히 두 영화는 놀이를 현대적으로 재고해 볼 만한 인상적인 인물(들)이 등장

---

6) 김기정, 「요한 호이징아의 놀이와 문화에 대한 비판적 연구」, 영남대학교 인문과학연구소, 『인문연구』제63집, 2011, p. 325.

7) 조은하, 앞의 논문, pp. 139-140.

8) 호이징가와 카이와의 놀이론을 현대 문화 텍스트에 적용하여 분석하고 검토한 선행연구들은 매우 희소한 편이다. 교육현장에서 교육 목적을 실현하기 위한 도구나 방법론으로 놀이를 활용하는 논의들은 어느 정도 존재하지만, 본 논문의 방향과는 일치하지 않다고 보았다. 호이징가의 놀이론을 현대적으로 접근하여 재고해 보고자 한 김기정의 논의(앞의 논문)와 이정학의 논의(「사회문화적 관점에서의 놀이론」, 한국체육철학회, 『한국체육철학회지』12(2), 2004), 현대의 대표적인 놀이인 컴퓨터게임을 디지털 놀이문화의 측면에서 접근한 조은하의 논의(앞의 논문), 디지털 담론의 한 영역으로서 UCC를 놀이적 관점으로 다룬 최은의 논의 (「놀이로서의 UCC와 디지털 문화담론」, 영상예술학회, 『영상예술연구』제11집, 2007) 등을 유용하게 참고하였다.

한다는 점에서 공통점이 있다. 놀이의 타락과 무용성에 대한 천착이 우리 시대의 문제적 현실과 놀이의 관계를 해명하고, 주체적으로 놀이를 즐길 수 있는 하나의 비전을 제시해 줄 수 있으리라고 전망한다.

2. 호이징가와 카이와의 놀이 이론의 현대적 재고

놀이에 대한 가장 근본적이고 빈번한 질문에서부터 출발해 보자. 놀이는 '생산'인가, '소비'인가? 다시 말해 놀이는 '생산적 활동'인가, '소비적 활동'인가? 보통 생산과 소비의 기준을 특정한 재화를 만들어내는지 아니면 소모하는지로 구분하자면, 무한한 생산과 소비, 재생산과 재소비의 메커니즘으로 운영되는 자본주의 시스템에서 놀이는 다소 모호한 위치에 속해 있는 듯 보인다. 일단 놀이는 휴식이나 여가와는 다르다. '놀이'는 '일(work)'에 대립되는 활동으로 여겨지지만, 단순히 행동을 정지하거나 쉬는 상태는 아니다. 놀이는 '아무것도 안 하다(not work)'가 아니라, '적극적으로 움직이는 일(play)'이다. 수면하거나 휴양지에 가만히 앉아 경치를 바라보는 행위, 텔레비전이나 컴퓨터를 몰입하여 응시하는 행위가 아니라, 무언가를 활동적으로 즐기는 일, 지적이고 능동적인 행위를 말하는 것이다. 따라서 실업자를 '논다'라고 표현하기보다는 '쉰다'라고 표현하는 게 맞다. 놀이는 주체가 참여하고 연루되어 있다는 점이 중요하다. 그렇게 본다면 현대인의 가장 일반적인 문화활동이라고 할 수 있는 영화 관람은 다소 소극적인 차원의 놀이라고 할 수 있다. 관객은 영화 만들기에 직접 참여하는 것이 아니라 그 결과물로서의 영화 유통과정의 한 역할을 담당하는 데에 불과하다. 만약 그 사람이 자발적으로 흥미를 느껴 카메라를 들고 바깥으로 나가 이런저런 것을 찍기 시작하고 즐거움을 느낀

다면, 보다 적극적인 놀이가 된다고 할 수 있다. 또한 그 행위를 통해서 분명한 '재미'를 느껴야 한다. 물론 이 재미를 명확히 규정하기는 애매한 구석이 있다. 복잡한 수학 공식을 풀면서 재미를 느끼는 천재들도 있을 테지만, 대부분의 사람들이 수학 문제에서 재미를 느끼기는 어렵다. 굳이 이름 붙이자면 성취감 비슷한 것은 느낄 수 있을 것이다.

이와 같이 거칠게라도 놀이를 정의해 보면, '소비'의 영역과는 다소 멀어지는 듯 보인다. 휴양지에 가서 쉬거나 TV 보는 행위는 일정한 소비를 통해 가능하다. 둘 다 어느 정도 만족감과 재미는 느끼겠지만, 그 과정에서 행위자가 참여하고 있는 부분은 고작 돈(비용)을 지불하고 있다는 점 정도이다. 생산의 영역과 결부지어 본다면, 앞에서 말한 카메라를 들고 다니며 노는 사람의 경우, 그가 우연히 영화 제작사에 보낸 영상이 주목을 끌고 가능성을 인정받아 감독으로 데뷔한다면 이제 그의 영상 찍기는 놀이가 아니라 '일'이 된다. 쓸모, 특히 자본주의적인 쓸모를 만들어내는 즉시 놀이로서의 성격은 박탈된다. 우리가 노래연습장에 가서 즐겁게 노래를 부르는 것은 놀이지만, 가수 오디션 프로그램의 지원자들이 노래를 부르는 것은 일할 기회와 쓸모를 얻으려는 필사적인 노동에 다름 아니다. 어쩐지 진정한 놀이는 자본주의의 생산과 소비의 메커니즘과는 별개의 차원에서 존재하는 것처럼 여겨진다. 놀이는 자본주의가 지향하는 능률성, 효율성, 편익성과 상관없거나 오히려 반대 지점을 지향하기 때문이다.

호이징가는 놀이를 인간의 표현 행위 전체로 확장하여 모든 문화가 놀이에서 기원했음을 밝힌다.[9] 놀이에는 심리적 반사 작용이나 생리 현상 이상의 의미가 있기에 본능이 아닌 의식적인 문화

9) 이하 호이징가의 놀이 이론에 대해서는 '요한 호이징가, 김윤수 옮김, 『호모 루덴스』, 까치, 1993, pp. 9-46' 참고.

현상으로 보아야 한다는 주장이다. 호이징가는 놀이의 문화적 측면을 특히 중시하여, 운에 기반한 놀이나 규칙이 단순한 놀이의 존재는 인정하면서도 문화 발전에 기여하지 않는 것으로 보아 논의에서 제외한다. 따라서 서구 유한계급의 놀이 위주로 접근하는 과정에서 평민들의 놀이나 대중문화는 상대적으로 미흡하게 다루는 경향이 있다. 호이징가는 크게 네 가지로 놀이의 특성을 명시한다. 첫째. 모든 놀이는 자발적인 행위이다. 놀이는 자유시간에 하는 것으로, 행위자의 선택에 의해서 언제든지 연기되거나 중단될 수 있다. 현대 프로스포츠의 경우 (관중 역시 게임의 일부라는 전제를 수용한다면) 관람하는 사람들에게는 놀이일 수 있지만 경기장 안의 선수들에게는 강제적으로 소외된 노동이다. 관중은 마음대로 경기장을 나갈 수 있지만 선수는 종료 휘슬이 울릴 때까지 어쨌든 끝까지 경기에 몰두해야 한다. 둘째, 놀이는 일상적이고 실제적인 활동이 아니다. 그것은 '단지 하는 척'하는 것이다. 실제의 삶을 벗어나 자유로운 가상의 영역에 들어가, 탈일상적인 가상에 대한 믿음이 유지되어야 놀이는 계속될 수 있다. 여기 어떤 물질적 이해관계, 보상과 이익이 개입되어서는 안 된다. 술래잡기는 가상의 추격 상황을 구성하여, 술래와 도망자인 척 해야 놀이가 성립되고 유지된다. 셋째, 일상적인 삶과 구분되는 시간과 공간의 룰을 지닌다. 바로 이 다양한 규칙들이 놀이를 문화로 승화시키는 요인이 된다. 특히 시간보다는 공간의 한계성이 더 두드러지는데, 놀이는 애초 고유한 놀이터에서 행해지기 때문이다. 경기장, 카드테이블, 마법의 원, 무대, 스크린, 인터넷 등 고립되고 울타리가 처진 가상의 공간이다. 게임 규칙은 정교하느냐 느슨하느냐 정도의 차이가 있으며, 규칙이 강화될수록 긴장과 경쟁은 더욱 증대한다. 넷째, 비밀을 공유하는 집단을 구성한다. 놀이의 가장 지배적인 무드는 '비밀스러움'이며, 놀이 안에서 우리는 어떤 다른 사람이 된 양 다르게 행동한다. 추격자나 도망자가 되고, 의사나 간호사가 되

고, 엄마와 아빠가 되고, 전사나 영웅이 되고, 도시계획자나 경영자, 아이돌 기획자가 된다. 이른바 '가장하기'는 놀이의 핵심 요소로서, 변장이나 가면, 다른 몸짓과 언어 등을 취함으로써 놀이하는 이들은 영 다른 존재가 되는 셈이다.

이 '비밀스러움'은 성스러움의 무드와도 유사한, 일종의 종교적 속성을 띠는 것으로까지 설명된다. 놀이의 유희성과 제의의 성스러움을 동일시하는 것은 호이징가의 놀이론이 갖는 가장 대담하면서도 취약한 명제이다. 이 비밀스러운 무드를 공유하는 이들은 서로 공감하고 연대하는 하나의 집단으로 묶인다. 술래잡기 놀이가 추격과 탐색, 도주와 발각이라는 육체적·정신적 긴장과 흥분을 공유하고 공감하는 것처럼 말이다. 박찬욱 감독의 영화 〈공동경비구역 JSA〉(2000)에서는 이같은 비밀을 공유하는 놀이집단의 모습을 인상적으로 보여준다. 판문점 공동경비구역에서 발생한 남북 병사의 총격사건을 추리극 형식으로 다루고 있는 이 영화는 결말부에 이르러 4명의 남북 병사들의 비극적 우정을 통해 모순된 분단 현실을 여실히 드러낸다. 그런데 남북 분단을 상징하는 가장 첨예한 장소라고 할 비무장지대에서 만나 형제처럼 친해진 남북 병사들이 줄창 몰두하는 것은 유치하기 이를 데 없는 놀이들이다. 공기놀이, 침뱉기, 팔씨름, 손바닥밀기, 닭싸움 등 어린아이들이나 할 만한 놀이들에 홀린 듯 빠져드는 것이다. 그들만의 비밀스러운 놀이터에서 어린아이가 된 양 가장하며 놀이를 즐긴다. 반면 남과 북의 군인이라는 강제된 신분은 애써 모른 척 하려는 것으로 보인다. 결국 이 영화는 남북간의 거대한 이데올로기적 갈등을 무화시키기 위해서는 어린아이의 천진한 마음으로 돌아가는 방법밖에 없다는 사실을 완곡하게 전달한다. 그러나 그들의 비밀스러운 놀이 공간이 외부(북한 장교)의 권력에 발각되는 순간 돌이킬 수 없는 비극이 벌어진다. 비밀이 폭로되자 그 비밀을 공유하고 있던 집단도 파괴되면서 서로가 서로에게 총을 겨눌 수밖에 없는 냉혹한 현

실 논리에 다시 포획되고 만다.

호이징가가 놀이의 사회성이나 문화성을 강조하면서, 공격성과 적개심을 건설적으로 이용하여 사회를 통합하는 축제의 기능에 큰 관심을 갖는 것은 의미심장하다. 철학, 법, 예술, 지식, 심지어 전쟁마저도 놀이에서 기원했다는 놀이환원론의 문제점은 그 복잡한 영역들이 일정한 놀이성을 배태하고 있긴 해도 놀이를 통해 모두 설명되기는 어렵다는 면에서 비롯된다. 그러나 놀이를 하나의 문화적 의제로 설정하여 현대 문명을 놀이와 접촉이 끊어진 결손된 것으로 보고 비판적 담론을 전개한 점은 충분히 유용하다. 현대에 올수록 놀이는 비능률성과 비효율성의 대상으로 금기시되면서, 놀이의 자유가 상당 부분 박탈된다. 게다가 물질지상주의적 풍조는 예술이나 스포츠 같은 즐거운 놀이도 노동으로 전락시킨다. 호이징가의 대안은 한 마디로 놀 권리를 찾아야 창의적이고 인간적인 삶도 가능해진다는 주장이다. 사실 호이징가의 통시적 놀이론은 근대에서 멈추고, 현대 놀이에 대해서는 매우 단편적인 언급만 남겨 놓았다. 문화의 수준과 특성이 사회구조 및 경제조건과 떨려야 뗄 수 없음을 고려할 때, 현재 변화된 디지털 환경에서 문화로서의 놀이를 어떻게 규정할 수 있는지가 관건이 된다. 과거에 놀이였던 것이 현재에는 전혀 아닐 수도 있으며, 과거에는 전혀 상상하기 어려운 형식과 내용의 놀이가 지금 출현하고 있기 때문이다.

로제 카이와는 호이징가의 놀이 개념이 너무 협소함을 비판하고, 놀이를 체계적으로 분류하는 기준을 제시했다.[10] 그는 놀이의 영역을 '경쟁(아곤, Agon), 운(알레아, Alea), 모의(미미크리, Mimicry), 현기증(일링크스, Ilinx)'의 네 가지 범주로 분류하고, 이를 기초로

10) 이하 로제 카이와의 놀이론은 '로제 카이와, 이상률 옮김, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1994, pp. 70-93' 참고.

문화의 발달을 살펴보았다. 호이징가가 상대적으로 소홀히 다룬 알레아와 일링크스를 포함시켰고, 알레아의 경우 당사자에게 어느 정도 현실적인 이익을 가져다준다는 점도 명시하였다. 호이징가가 강조한 성스러움 역시 종교의 영역에 속하는 것이지 놀이와는 거리가 있다고 선을 그었다. 사실 이 네 가지 항목은 뚜렷하게 구분하기가 어렵고 복합적으로 뒤섞인 형태로 나타난다. 포커와 같은 도박은 아곤과 알레아가 섞여 있고, 극적인 스포츠 경기는 종종 드라마 같은 서사성을 띠고 응원의 열광과 흥분을 동반한다는 점에서 아곤과 미미크리와 일링크스가 섞여 있다고 볼 수 있다. PC 게임의 경우, 레벨을 올리고 아이템을 취득하는 아곤이 있고, 게이머의 의지나 능력이 반영되지 않는 알레아의 요소도 존재하며, 철저한 가상의 세계에 가공의 캐릭터가 되어 행동한다는 점에서 미미크리이기도 하고, 가슴 졸이는 경련과 흥분 상태를 유발하는 일링크스도 작동된다. 이 네 가지 요소가 필요에 따라 상호 결합하고 순환하면서 게임의 흥미를 유발하고 유지시킨다. 만약 한 가지 자극 요소만 지속된다면 게임의 재미는 금세 상실될 것이다. 또한 카이와는 놀이의 속성으로 '①자유로운 활동, ②분리된 활동, ③확정되어 있지 않은 전개와 결과, ④비생산적인 활동, ⑤규칙이 있는 활동, ⑥허구적 활동'을 든다. 단, ④의 경우 놀이는 어떤 새로운 재화나 부(富)를 만들어내지는 않는 대신 놀이하는 사람들 간의 소유권 이동 정도는 이루어진다고 보았다. 가령 복권은 다른 많은 사람들이 십시일반(十匙一飯)하여 어느 운 좋은 이에게 일확천금을 안겨 준다는 점에서 완전히 새롭게 생산된 재화라고 보기는 어렵다.

	유형	문화적 형태	제도적 형태	타락
경쟁(아곤)	경주, 격투기, 육상경기, 권투, 당구, 축구, 체스 등 스포츠 경기전반	스포츠	상업상의 경쟁, 시험, 콩쿠르	폭력, 권력의지, 술책
운(알레아)	내기, 룰렛, 복권	복권, 카지노, 경마도박	주식 투기	미신, 점성술
모의(미미크리)	공상, 가면, 가장복, 연극 등 공연예술 전반	카니발, 연극, 영화, 스타숭배	제복, 예의범절, 의식	광기, 소외, 이중인격
현기증(일링크스)	회전목마, 그네, 왈츠, 스키, 등산, 공중곡예	등산, 스키, 공중서커스	현기증의 지배(극복)를 뜻하는 직업	알콜중독, 마약

위 표에서 확인할 수 있듯이 카이와가 특히 주목한 것은 놀이의 타락이다. 아곤의 타락은 정당한 놀이규칙이나 페어플레이 규칙이 상실되는 현상으로, 오로지 성공이나 승리만을 극단적으로 추구하는 행위이다. 자본주의의 논리에 따라서 놀이 역시 경쟁과 집착과 소유욕을 강화한다. 알레아의 타락은 순수하게 운명과 우연의 힘을 믿지 않고, 다른 기제(미신, 징크스) 등을 끌어들이는 경우이다. 미미크리의 타락은 환상을 환상 자체로 받아들이지 않고 현실 자체로 믿는 경우이다. PC게임에 지나치게 몰입하여 가상과 현실을 제대로 구분하지 못하는 상황이 대표적이다. 일링크스의 타락은 마약·술·게임에 중독되어 난폭하게 자멸하는 현상이다. 궁극적으로 카이와는 놀이의 타락이 현대 사회의 타락과 직결된다고 본다. 제한 없는 전쟁, 광기의 사회, 개인에 대한 집단의 공격, 린치나 테러 등이 그것이다. 호이징가나 카이와 모두 놀이 문화의 약화와 타락을 자본주의 경제구조의 심화 탓으로 돌린다. 풍부한 상상력과 환상으로 가득했던 중세의 삶을 잃고, 경쟁과 보상만이 중심 가치가 되는 자본주의의 삶 속에서 놀이의 존재방식 역시 놀이

를 가장한 자본이나 권력에 의해서 타락하고 변질되었다는 주장이다.[11] 인간적이고 창발적인 놀이보다는 악랄한 조롱과 혐오로 점철된 인정투쟁이 놀이로 오인되고, 공격성과 적개심이 놀이의 유일한 동력과 목적이 되는 양상이 목격되는 최근 한국사회를 볼 때, 놀이의 타락을 한껏 경계한 시각은 흥미로운 시사점을 제공하고 있다.

---

11) 한편 놀이 문화가 위축되고 변질된 원인에 대해서 호이징가와 카이와가 경제적 자본주의화에 주목했다면, 아도르노(Theodor Wiesengrund Adorno)와 기 드보르(Guy Debord)는 문화적 자본주의화를 강조한다. 아도르노는 고대나 중세 사회에서 놀이가 일상적 삶을 해방시키고 유토피아를 구현하는 역할을 한 것은 사실이지만, 문명화와 더불어 인간에 의한 인간 지배가 보편화되면서 인간은 치유할 수 없는 소외에 빠져들게 되었다고 본다. 특히 자본주의 사회의 놀이는 대중을 조작하고 기만하는 매체인 문화산업에 완전히 편입된다. 대중문화로 대표되는 문화산업은 지극히 상업적이고 상투적이고 수동적인 수용을 유도하면서, 체제 유지에 기여하는 보수적 역할을 수행한다. 대중의 진정한 욕망은 억압되고, 정치의식과 비판의식은 마비되는 것이다. 기 드보르가 말하는 '스펙터클(spectacle)'도 기만적인 문화산업의 또다른 속성이다. 스펙터클은 단지 현란한 이미지들의 집합이 아니라, 이미지들로 매개된 사람들 간의 사회적 관계를 총칭한다. 현대 사회에서는 미디어가 지나치게 압도적인 영향력을 행사하여, 인간은 미디어에 대한 통제력을 상실한다. 인간은 미디어로 형성된 이미지를 보고 들으며 먹고 즐기고 살아간다. 삶을 살기보다는 '삶을 시청한다'는 표현이 더 어울린다. 인간의 가장 특권적인 감각은 촉각이다. 고대와 중세의 축제에서 가장 강조한 것도 인간과 인간이 서로 어울려 밀접하게 접촉하고 부대끼는 관계에 있었다. 하지만 스펙터클의 사회에서는 촉각을 배제하고 오직 시각과 청각만을 자극한다. 매스미디어와 오락산업이 현대인의 대부분의 여가를 채운다. 직접 놀이를 창출하고 즐기는 것이 아니라 미디어에서 쏟아지는 스펙터클한 이미지들을 멍청히 바라볼 뿐이다. 미디어에서는 각종 오락 프로그램·리얼리티쇼·이종격투기·프로스포츠·드라마들이 범람하며, 거리에서는 온갖 만화 같은 축제나 이벤트들이 횡행한다. 그러나 놀이와 대중은 엄격한 거리를 두고 격리된다. 모든 놀이는 신기한 구경거리가 될 뿐이며, 대중은 놀이에서조차 소외된다.('김유동 『아도르노와 현대 사상』, 문학과지성사, 1997/기 드보르, 이경숙 옮김, 『스펙타클의 사회』, 현실문화연구, 1996' 참고)

3. 놀이의 타락과 놀이하는 삶의 불가능성 : 영화 〈종이달〉

카이와의 관점에 근거하여 다시 조승희 사건을 분석해 볼 때, 조승희의 동영상 찍기와 총기 난사는 가장 극악한 수준의 타락한 놀이였다고 볼 수 있다. 영상 속에서 끔찍한 범죄를 정당화하는 가장극, 연기를 함으로써 자신을 사회의 피해자이자 숭고한 심판자인 척 하는 행위는 광기와 소외와 이중인격을 극대화하는 미미크리의 타락에 다름 아니다. 과거의 대량 학살범들과 상상의 경쟁을 수행하듯 범행을 저질렀다는 점에서 아곤의 타락이며, 이성을 잃은 패닉 상태는 일링크스의 타락이고, 슈팅 게임의 환상이 현실을 집어 삼켰다는 점에서 또한 미미크리의 타락이 중복되기도 했다. 물론 숙고의 대상이 되어야 할 것은 조승희 개인의 일탈적인 광기가 아니라, 동시대 사회와 문화에 침투해 있는 폭력성과 공격성이 극단적으로 발현되었다는 점이다. 문화적·언어적 소외와 고독, 집단 내에서의 주변화, 출구 없는 굴욕감과 고요한 분노, 폭발 직전의 복수심 등은 조승희 뿐만 아니라 동시대의 많은 사람들의 이야기이기도 하다.[12] 세간의 관심을 끌기 위해 무고한 사람들의 목숨을 무참하게 빼앗는 행위가 현실과 망상의 경계를 무너뜨리는 놀이의 형태로 나타났다는 것에 주목해야 한다. 인간의 주체성과 감수성, 다양한 창조와 발명을 가능케 한 놀이의 상상력이 도리어 잔인성과 파괴성을 극대화하는 방향으로 흐른다는 점은 난감한 일이 아닐 수 없다. 극도의 경쟁과 공격성이 집약된 놀이가 성행한다는 것은 그야말로 나날이 악화되는 경쟁과 공격성이 우리를 착실하게 망가뜨리는 사회를 살고 있음을 직접적으로 증거한다.

---

12) 프랑코 비포 베라르디는 조승희 사건 이후, 수년간 괴롭힘을 참아왔지만 조승희와 똑같은 증오심을 품고 있고, 그래서 조승희의 추종자가 되겠다고 선언하는 수많은 어린 학생들의 글이 인터넷에 올라 왔음을 제시한다. (프랑코 비포 베라르디, 앞의 책, p. 83)

2014년 서울 광화문 광장, 세월호 참사에 대한 진상규명과 특별법 제정을 요구하며 단식하던 유족들 옆에서 자행된 이른바 '폭식투쟁' 또한 심각하게 타락한 놀이로 볼 수 있다. 안타깝게 목숨을 잃은 희생자들과 유족에 대한 존중과 배려라는 가장 기본적인 상식을 뒤흔든 이 패륜적인 퍼포먼스가 많은 사람들에게 더욱 충격을 준 이유는 떠들썩하고 요란한 한 판의 즉흥적인 놀이처럼 진행되었다는 점이다. 호이징가의 논리에 적용해 보자면, 폭식투쟁에 참여한 이들은 순전히 자발적으로 모였고 어떤 보상도 원하지 않았으며 단식농성 중인 유족 옆 200미터 반경을 놀이터로 삼았고 애초 인터넷 상에서 그들만의 자폐적이고 자학적인 룰로 맺어진 은밀함을 공유하고 있는 집단이기도 했다. 그들은 목숨을 걸고 단식하는 유족들과 경쟁하듯 피자와 햄버거를 폭식하는 아곤의 타락을 보였지만, 단식과 폭식은 원래부터 완전히 다른 행위로 아예 경쟁의 구도가 성립되기 어렵다. 스스로를 생명존중 활동가 혹은 애국세력인 척 가장(혹은 착각)했다는 점에서 미미크리의 타락이기도 하다. 또한 발작적인 조롱과 환호를 통해서 극도의 흥분 상태를 보였기에 일링크스의 타락으로 볼 수도 있다. 애정과 협력과 친밀성이라는 놀이의 본래 성립 조건과는 상반된, 공격적이고 폭력적인 에너지, 언어와 정서 분열의 극단적인 형태로 분출되는 이 같은 타락한 놀이는 공감적 관계의 마비라는 우리 시대의 정신적 지형을 고스란히 체화하고 있는 것처럼 보인다.

요시다 다이하치 감독의 〈종이달〉(紙の月, 2014)은 가쿠다 미쓰요의 동명 소설을 원작으로 한 영화이다. 소설 역시 일본의 버블 경제가 어느 정도 가라앉은 1990년대 중반에 실제로 일어났던 한 주부의 거액 횡령 사건을 모티브로 하고 있다. 평화롭고 무미건조한 일상을 살던 주부 '리카'는 은행의 계약직 사원으로 채용되어 개인 고객들에게 펀드 상품을 소개해주고 직접 예금을 받아오는 일을 하게 된다. 호감가는 미모와 다정한 성품으로 고객들의 신임


영화 〈종이달〉

을 얻고 직장에서도 인정을 받던 중, 우연한 계기로 만난 고객의 손자 고타와 사귀게 되면서 예금증서를 위조해 돈을 빼돌리기 시작한다. 처음에는 대학생인 고타의 학자금 대출금 150만 엔을 대신 갚아주는 것으로 출발했지만, 점점 더 큰 돈을 횡령해서 유흥비로 탕진하기에 이른다. 영화는 리카의 횡령 수법과 그것이 발각되는 과정을 중심으로 한 범죄물이라기보다는, 평범하고 조용한 주부였던 리카가 도대체 왜 수천만 엔을 횡령하게 되었는지 그녀의 내면 묘사를 통해 보여주는 데에 관심이 있다. 문제는 고타와 밀회할 아파트를 구하고 화려한 옷과 비싼 음식을 즐기고 호텔 최고급 스위트룸을 빌려 며칠간 환락을 누리는 등 폭주하는 리타의 행동을 이해할 단서가 여간해서는 주어지지 않는다는 점이다. 그저 리카는 지독한 허기를 채우듯 돈 쓰기에 급급한다. 그녀가 허영심이 많아서, 혹은 고타에 대한 사랑에 눈멀어서 그런 것 같지도 않다. 그저 같이 돈 쓸 사람이 필요해서 고타를 고른 듯 보일 정도이다. 리카가 고타와 함께 돈을 쓰며 즐기는 동안 느끼는 감정이 무엇인지 영화는 제대로 설명해주지 않는다. 리카가 '필요'에서 '사치'로 훌쩍 넘어가 버리는 결정적인 경계 지점을 좀처럼 발견하기가 어려운 것이다.

리카는 오직 잘 놀기 위해서 돈을 횡령하는 것처럼 보인다. 다시 말해 그녀에겐 돈을 쓰는 것 자체가 놀이이다. 그리고 이 놀이에 중독되어 멈출 수가 없게 되어 버린다. 흥미로운 것은 그럼에도 불구하고 이 놀이가 별로 재미있어 보이지도, 행복해 보이지도 않는다는 것이다. 리카는 인생을 재미있게 사는 방법도, 행복하게

사는 방법도 전혀 모르는 듯 보인다. 기계적이고 획일적인 은행, 무심한 남편과 관습적으로 꾸려나가는 가정, 적막한 거리와 건물들, 고독과 노화를 감내하며 조금씩 몸도 정신도 죽어가고 있는 노인 고객들, 남의 시선을 의식해서 기껏 차고 온 명품 시계를 감추거나 돈을 빌려달라고 할까 봐 가족과도 거리를 두는 관계 등 모두 숨막힐 정도로 공허하고 지루한 분위기를 풍긴다. 영화 내내 지극히 차갑고 건조한 무채색의 화면이 두드러지는 것도 이와 일맥상통하다. 돈을 펑펑 낭비하며 술과 쾌락에 흠뻑 빠지는 일만이 이 단조롭게 정체된 세계를 뒤흔들 수 있는 놀이 같다. 그것은 무언인가를 쟁취하고 획득하고 소유하려는 욕망이라기보다는 그저 부조리한 관성처럼 행해진다. 리카의 돈 쓰기는 이러한 세계에 대해 필사적으로 도리질치는 아찔한 현기증 같다는 점에서 일링크스의 타락으로 볼 수 있다. 그러나 호텔 스위트룸에서 방탕하게 놀고 난 새벽, 허망하기 이를 데 없는 표정으로 소파에 앉아 응시할 곳을 찾지 못하는 리카의 표정을 볼 때 그녀가 일링크스조차 제대로 또 충분히 누리지 못했음이 확인된다.

리카는 고타 앞에서 부유한 유부녀인 척 흉내낸다. 처음에 선뜻 150만엔을 고타에게 빌려 주면서 자신은 경제적으로 넉넉하다고 거짓말을 하고나서부터 이 거짓말을 유지하기 위해서 횡령의 횟수와 규모가 기하급수적으로 늘게 된다. 그러나 애초 자신의 할아버지에게 영업을 하러 온 리카를 우연히 만나 관계를 맺게 된 것처럼, 고타 역시 리카가 결코 부유하지 않다는 것을 알고 있었을 가능성이 크다. 그저 자신에게 끊임없이 돈을 쓰는 리카의 진짜 모습을 모른 척 했을 뿐이다. 그렇다면 리카도 돈으로 고타의 마음을 사고 있음을 뻔히 알면서도 관성적으로 관계를 유지했을 터이다. 부유한 흉내뿐만 아니라, 고타를 사랑해서 돈을 횡령하다는 식으로 스스로를 가장하고 있었던 것이다. 그저 놀기 위해서 어린아이들의 소꿉놀이처럼 사랑을 흉내낸다. 단, 소꿉놀이에서 바둑알이

나 조약돌로 돈을 흉내내는 것이 아니라 진짜 돈을 사용했을 뿐이다. 거꾸로 보자면 은행에 터무니없이 넘치게 쌓여 있던 돈이야말로 리카에게는 바둑알이나 조약돌과 다를 바 없는 장난감 같은 것이었을지도 모른다. 결국 스스로를 부유하다고, 사랑에 빠졌다고 가장하는 놀이에 중독된 것, 장난감 돈과 진짜 돈을 구별하지 못하는 것 자체가 미미크리의 타락에 다름 아니다.

영화를 보는 내내 리카의 범죄와 그녀의 감정에 거리를 두고 있던 관객이 점점 더 공감과 연민을 느끼게 되는 지점은 바로 리카의 허무한 놀이일 것이다. "어디로든 가려고 생각한 곳으로 갈 수 있고, 어떻게든 하려고 생각한 것을 할 수 있다. 자유라는 것을 처음으로 손에 넣은 듯한 기분이었다." 리카가 고백하듯이, 이 타락한 놀이를 통해서 그녀는 갑갑하기 이를 데 없는 이곳 세계를 깨고 완전히 다른 세계로 가고자 했다. 문제는 그러고나자 다시는 이쪽 세계로 돌아올 수 없게 되었다는 점이다. 결말부, 자신의 횡령 사실을 밝혀낸 선배 여사원 스미와의 대화에서 리카는 고타와 처음으로 밤을 지새운 다음날 아침 초승달이 사라진 이야기를 들려준다. 영원히 손에 잡히지 않을 것 같았던 달이 종이처럼 취약하게 사라져버리는 순간 리카는 자신이 다른 세계로 건너갔고 다시는 돌아올 수 없음을 깨닫는다. 25년 동안 은행에 근무하면서 다음 날 출근하면 피곤할까 봐 한 번도 밤늦게까지 놀아본 적이 없다는, 그래서 정년퇴직하면 밤 새는 거 정도는 마음껏 해 보고 싶다는 스미에게 리카의 엄청난 횡령은 며칠 동안 내내 골똘히 생각해 보아도 도무지 이해할 수 없는 일로 비추어진다. 그런 그녀에게 리카는 진짜인 것 같지만 진짜가 아닌, 종이달처럼 처음부터 모든 게 가짜임을 알고 있었다며, "가겠습니다. 가야 할 곳에. 그 방법밖에 없으니까요"라고 말하고 유리창을 깬 후 도주한다.[13]

---

13) 이 영화는 과거 리카의 어린 시절의 회상 장면을 통해서 그녀의 횡령 이

놀되 결코 행복해 보이지 않는, 차라리 놀이를 흉내내고 있는 리카의 모습은 그녀의 범죄가 한 개인의 법적·도덕적 일탈보다는 불안정하고 비틀린 사회의 정신병리학을 반영하고 있음을 보여준다. 짧고 허무한 놀이로 모든 것을 잃고 아예 세상 자체를 깨고 바깥으로 나가버린 리카나, 한 번도 마음껏 놀아보지 못하고 정직하고 성실하게 25년 동안을 일해 왔지만 퇴물 취급을 받으며 퇴직을 종용받는 스미나 모두 제대로 노는 방법도 수단도 알지 못하기 때문이다. 리카가 그나마 타락한 놀이라도 향유한 데에 반해, 스미는 아예 놀이할 엄두도 욕망도 내지 못하고 살아왔다. 그런 면에서 두 사람 중 누가 더 비참하다고 판가름하는 일은 무의미하게 보인다. 리카와 스미가 겪는 '놀이하는 삶의 불가능성'은 주체로서의 삶을 박탈당하고 조직 사회의 부속물로서 살아갈 밖에 없는 극단적인 자본주의 사회의 자화상이기도 하다. 기본적으로 타인과의 근접성, 연대, 공동체의 감각에 기초하고 있는 놀이는 사회적 삶의 모든 공간에 불안정성이 침투하여 개인들의 기대와 감정에까지 스며든 조건에서 급격히 약화되거나 변질될 수밖에 없다. 경쟁이 사

유에 대한 약간의 단서를 남기기는 한다. 고타를 위해서 돈을 쓰는 행위를 리카의 고유한 본성으로 간주할 수 있게 하는 장면이기도 하다. "감독은 인물의 감정선을 세밀하게 보여주기 위해 남편과의 관계가 미묘하게 어긋났던 리카가 대학생인 고타와 사귀면서 생의 활기를 되찾는 과정과 고타의 빚을 대신 갚기 위해 그녀가 첫 번째 횡령을 저지르게 된 과정에 영화의 전반부를 할애한다. 전반부의 마무리로 강조되는 것은 첫 번째 횡령이라는 사건이 아니라 이를 가능케 한 리카 내면의 감정이다. 뒤이어 어린 시절 리카가 다니던 학교에서 제3세계 아이들을 위해 후원금을 모금하는 과거 장면이 등장한다. 기부의 미덕을 길게 늘어놓는 수녀의 대사는 "주는 것이 받는 것보다 더 기쁘다"라는 문장으로 끝난다 …(중략)… 이때 관객은 친구들의 기부가 뜸해졌을 때에도 리카가 혼자 기부를 계속하기 위해 아버지의 돈을 훔쳤다는 사실을 알게 된다. 여기서 과거 서사는 관객이 몰랐던 리카의 또 다른 비밀을 밝힘으로써 현재 서사의 결핍된 충격, 일종의 서사적 쾌를 대리한다." (박소미, 「그녀는 왜 훔치는가」, 『씨네21』, 씨네21주식회사, 2015. 7. 28 참고)

회적 관계의 일반적 형태가 되어버린 상황에서 공동의 이익과 즐거움에 대한 존중은 존재할 수 없고, 날마다 일자리와 임금을 갖고 다투는 생존만이 지상 과제가 된다.

편재하는 경쟁과 공격성, 절박한 생존 욕구가 지배하는 사회에서 놀이는 그저 일을 더 잘 하기 위한 잠시의 휴식 정도로만 허용된다. 생존이 문제인 사회에서 진정한 놀이는 요원하다. 동시에 놀이나 휴식조차 하나의 상품처럼 취급되고 강요된다. 비용을 지불하지 않고서는 참여 불가능한 놀이산업들이 성행한다. 아이러니하게도 최소한의 놀이를 쟁취하기 위한 강도 높은 노동의 악순환이 반복된다. 진짜 놀이는 항상 (퇴근 후로, 휴일로, 정년퇴직 이후로) 지연되고 연기된다. 권력과 자본이 판매하는 놀이들은 그저 아찔한 롤러코스터를 타고 내뱉는 탄성처럼 일시적인 흥분이나 자극만을 제공할 뿐이며 지속적인 즐거움이나 행복감을 제공하지 못한다. 이제 놀이는 자발적으로 시작하거나 중지할 수도 없고, 비용과 경제력과는 무관하게 즐길 수도 없으며, 스스로 만든 시공간이 아닌 권력과 자본이 허용한 인공적인 울타리 안에서만 누릴 수 있고, 비밀스러운 집단의 연대나 공감과는 거리가 먼 외로운 혼자만의 활동을 이어갈 수밖에 없는 것이다. 결국 중요한 것은 놀이의 수준이나 종류가 아니라, 놀이를 제대로 즐길 수 있는 삶의 뿌리가 일상 속에 굳건히 존재하느냐이다. 황금만능주의·조급주의·경쟁주의·생존주의 등 놀이와는 상반되는 경향들이 압도적인 상황에서, 삶의 조건에 대한 획기적인 개선 없이는 제대로 놀이하는 삶 역시 불가능하기 때문이다. 잘 놀기 위해서는 필연적으로 잘 놀 수 있는 사회를 만드는 일이 우선된다.

4. 놀이의 무용성이 선사하는 일상의 활력 : 영화 〈족구왕〉

앞에서도 언급한 것처럼 디지털 기술에 의해 주어지는 기계들, 스마트폰, 태블릿PC, 사용자 기반 인터넷 환경 등은 주로 놀이에 부합하는 것들이기도 하다. 우리는 이 기계들을 가지고 일도 하고 놀기도 한다. 아니, 점점 더 일보다는 노는 데에 더 자주 적극적으로 활용한다. 자신이 좋아하는 것을 활발하게 생산하고 유통하고 즐기는 놀이문화가 자연스럽게 성립된다. 그리고 이 놀이들은 아무래도 대개 유용성보다는 무용성에 가까운 것들이다. PC게임의 사례를 보면, 한국의 경우 1997년 IMF 경제 위기 직후 특히 온라인 게임 시장이 급성장했다는 분석이 있다.[14] 국가적인 부도 사태로 인한 대량 실업이 양산되고 시간이 남아돌게 된 실업자들이 온라인게임에 몰두하게 되어 게임 시장이 확장되었다는 역설이다. 생산 활동이 정지된 이른바 무용해진 사람들이 온라인게임이라는 놀이에 열중하는, 무용성이 또다른 무용성을 지향하는 양상이다. 미국의 게임프로듀서 제인 맥고니걸(Jane McGonigal)은 2012년 현재 미국 게이머들이 유년기와 청년기를 거쳐 평균적으로 1만 시간을 게임에 소비하고 있으며, 세계에서 사람들은 주당 30억 시간을 온라인게임에 소비한다는 수치를 밝힌 바 있다.[15] 사실 이렇게 엄청난 긴 시간을 투여하는 활동은 왠지 놀이보다는 고단한 노동에 가까워 보인다. 단, 어떤 실질적인 대가도 보상도 없는 부질없는 노동이기도 하다.

체코의 게임업체인 SCS 소프트웨어가 개발한 '유로 트럭 시뮬레이터(Euro Truck Simulator)'는 유럽 각지의 도시들을 트럭으로 운전하는 게임이다. 유럽 대륙 곳곳을 하염없이 돌아다니면서 물건

14) 위정현, 노상규, 『한국 온라인게임 산업의 발전과정과 향후 과제』, 서울대학교 출판부, 2007, pp. 9-20 참고.

15) 이에 대해서는 다음의 기사(http://www.etnews.com/201202010076) 참고.

을 배달하는 이 게임은 유럽 주요 도로는 물론 날씨에 따른 차량과 노선 상태, 교통량까지 매우 디테일하게 구현하고, 심지어 라디오 방송까지 들으면서 운전하는 것이 가능하다. 처음에 게이머는 자신의 트럭조차 없어서 남의 트럭을 빌려 타다가, 돈을 벌어 트럭을 사고, 수익이 오르면 대출을 받아 운송회사를 차리고 직원을 채용하여 유럽 전역으로 배달 사업을 확장할 수 있다. 하루하루 운행일지를 써 가면서 채무를 갚아 나가야 하며, 의뢰인의 요청과 교통법규를 철저히 준수해야 하고, 늦거나 교통사고를 내면 손해를 보기도 한다. 실제 현실에서는 생계를 위한 고단한 노동일 수밖에 없는 트럭 운송업이 이 극단적인 사실성을 추구하는 게임인 '유로 트럭 시뮬레이터' 안에서는 놀이로 변모한다. 단 현실에서는 직접 돈을 벌지만 게임에서는 그렇지 못할 뿐이다. 현실에서 실제로 트럭 운송업에 종사하는 어떤 사람이 퇴근 후 집에 돌아와 또 이 게임을 하는 광경을 상상하기는 쉽지 않다. 그러나 많은 게이머들이 마치 실제 트럭 운전사와 같은 고충과 피로를 우스꽝스럽게 토로하는 모습을 보면, 무언가 유용성과 무용성의 기준을 미묘하게 흩트리고 교차하는 양상을 보인다고 할 수 있다.

최근 가장 각광받는 SNS라고 할 수 있는 인스타그램의 세계도 이와 유사하다. 자신의 취향과 욕망에 따라 반듯한 정사각형의 이미지로 자동편집되어 올리는 사진들은 나날의 삶에서 만나는 소소한 즐거움과 재미를 나르시시즘적으로 전시한다. 철저한 이미지 중심인 인스타그램의 세계는 누구나 소비할 수 있는 장소와 음식과 상품들을 세련된 이미지로 정돈함으로써, 잡다한 일상에 감각적 색채를 입혀 초연하게 미학화하는 놀이이다. 대부분 정지된 일상이나 소비행위를 담는 이미지들은 유용성을 창출하는 행위와는 거리가 멀어 보인다. 물론 SNS를 하는 행위는 일종의 상징적 가치를 창출하는 행위, 즉 자신이라는 인간을 긍정적인 인상과 이미지로 포장하여 공감과 호의를 유도한다는 점에서 나름 유용성이

있다고 주장할 수도 있다. 그러나 매순간 광속으로 업데이트되는 이미지들의 연속적 세계를 접하다 보면 이러한 상징적 효과조차 왠지 공허하게 느끼게 한다. 온라인게임과 인스타그램이 그러하듯이, 우리 시대의 '호모 파베르+호모 루덴스'들이 즐기는 놀이는 매우 적극적이고 능동적으로 각자의 시공간을 꾸려 나가는 행위라기보다는 오히려 특정한 시공간에 지배되는 행위로 여겨진다. 타율적으로 그들을 잉여화하는 시공간에서 잉여의 시간을 견디는 혹은 죽이는 행위인 셈이다.



영화 〈족구왕〉

우문기 감독의 〈족구왕〉(2013)은 놀이의 무용성에 대한 흥미로운 인식을 보여주는 영화이다. 이 영화는 언젠가부터 20대 대학생들에게 거의 희귀한 자질이 되어버린 놀이, '족구'를 제시한다. 그리고 단지 족구가 하고 싶었던 식품영양학과 복학생 만섭의 애틋한 이야기를 풀어 놓는다. 막 전역하고 학교로 돌아온 만섭에게 학교는 군대보다 더 살벌하고 비정한 곳이다. 전공이나 관심사와는 상관없이 모조리 공무원 시험 준비에만 몰두하는 학생들 틈에서 만섭은 몇몇 추종자들을 모아 족구장 건립 운동에 앞장선다. 만섭이 짝사랑하는 여대생 안나의 남자친구, 국가대표 축구선수 출신인 강민을 족구로 이기는 동영상이 퍼지면서 지루한 취업준비 학원 같았던 학교 안에 난데없는 족구 열풍이 불고 과 대항 족구대회가 열린다. 영화에서 가장 중요한 소재이자 주제의식을 집약하고 있는 대상은 바로 족구라는 놀이이다. 그것은 오늘날 20대에 철저히 금기시되는 실속 없고 무용한 활동을 집약하는 상징이다. 2000년대 이전까지 대학

에서 흔히 볼 수 있던 놀이였지만, 이제는 지나간 시대의 유산이자 다시 돌아오기 어려운 것이 되어버린 놀이가 바로 족구이다. 그래서인지 총장과의 대화에서 취업 특강이나 진로 프로그램이 아닌 족구장 건립을 건의하는 만섭을 보면 이 영화의 시간적 배경이 혹시 15-20년 전이 아닌가 하는 의심을 하게 만든다. 그러나 영화의 배경은 엄연히 2013년이며, 그래서 더더욱 촌스럽고 퇴보적이고 시대에 역행하는 것처럼 느껴진다. '만섭'이라는 투박하고 어수룩한 이름부터가 그러하다. 이러한 상황은 족구로 연상되는 어떤 삶의 방식을 강력히 환기하게 한다.

일단 족구는 축구와 완전히 다르다. 축구는 얼마든지 각광받는 직업이자 명예와 재력을 동시에 얻을 수 있는, 이른바 상업화된 스포츠이다. 족구와 연애에 있어서 모두 만섭의 경쟁자인 축구 국가대표 강민이 세련되고 훤칠한 미남 캐릭터인 것처럼, 족구는 축구에 비해서 무용하기 짝이 없는 종목이다. 번듯한 족구 대회도 팀도 선수도 존재하지 않을 뿐더러, 족구를 해서 사회적·경제적으로 성공하기란 애초부터 불가능하다. 한편 족구는 최소한의 공간, 빈터만 있으면 언제 어디서나 할 수 있는 놀이이기도 하다. 마치 현실 세계의 공터, 자투리 같은 놀이라고 할 수 있다. 공터란 원래 쓸 데 없고 어중간해서 방치하거나 내팽개친 공간인데, 이런 곳이 족구의 놀이터가 되는 것이다. 공(이나 심지어 공을 대체할 만한 어떤 물건, 우유팩일지라도) 하나만 있으면 다른 기구나 시설, 자본이나 조직도 필요 없다. 전문적인 기술이나 능력이 없어도 누구나 참여해 즐길 수 있고, 어떤 현실적인 이해관계나 경제 가치도 추구하지 않으며, 육체와 정신의 유쾌한 도약을 경험할 수 있다는 점에서 그야말로 호이징가가 말하는 가장 순수한 놀이의 형태에 가까운 것이라고 할 수 있다.

영화 속 족구가 의미심장한 것은, 그 참을 수 없는 무용성이 스펙과 성과주의를 최고의 가치로 삼는 우리 시대에 어처구니없을

정도로 어울리지 않는다는 점이다. 게다가 〈족구왕〉에서 족구를 사랑하는 만섭과 그의 추종자들은 별 볼일 없는 루저들이다. 그런 면에서 이 영화는 스포츠물도 코미디도 로맨스도 아닌, 거의 SF 장르의 수준에까지 다다른다. 영어회화 수업에서 만섭은 안나에게 이상한 말을 한다. 사실 자신은 2063년 먼 미래에서 온 사람인데, 늙어 직장암으로 죽기 직전 천사가 은혜를 베풀어 타임머신을 타고 2013년 20대로 돌아왔다는 것이다. 그래서 내내 취업 공부에만 매달려 족구도 연애도 하지 못하고 답답한 나날을 보냈던 20대가 아닌 진정으로 행복한 20대를 보내고 있다는 고백이다. 황당한 이야기이긴 하지만, 실제로 영화 마지막은 자동차를 타고 바닷가 도로를 달리던 만섭이 갑자기 섬광과 함께 사라지는 장면으로 마무리된다. 영화에서 자주 언급하던 유명한 영화 〈백 투 더 퓨쳐〉(Back To The Future, 1985)의 시간여행 장면을 그대로 반복하는 것처럼 보인다. 만섭이 정말 시간여행자라면, 이 영화는 족구가 영영 사라진 미래에서 타임머신을 타고 50년 전의 과거로 돌아와 스펙 쌓기와 취업 준비에 고통받는 대학생들을 잠시나마 해방시키는 이야기가 되는 셈이다. 반면 아무리 허구일지라도, 2013년에는 토익 점수도 없고 족구에만 열중하는 만섭이란 호모 루덴스는 도저히 존재할 수 없음을 영화 스스로 실토하고 미래의 시간여행자라고 해야 그나마 납득할 수 있다는 설정일 수도 있다.

치열했던 족구대회는 만섭 팀의 우승으로 끝나지만 결국 안나의 사랑까지는 얻지 못한다. 잠시 활력을 찾았던 캠퍼스는 곧 다시 지루한 취업학원으로 복귀할 것이다. 그러나 그 단 한 번의 전복적인 놀이를 통해 대학생 집단이 잠시나마 친밀한 연대와 동감을 경험했다는 점이 중요하다. 공동체성에 의거하여 자발적인 동의와 합의를 이루고 놀이의 참여가 즐거울 수 있었다면, 이는 어떤 실질적인 유용성보다 큰 가치라고 볼 수 있다. 호이징가의 지적대로, 언젠가부터 순수한 진짜 놀이가 금지되고 외면되는 이유는 다름아

닌 그 강력한 무용성 때문이다. 반대로 이 무용성이야말로 모든 것을 유용성의 가치로만 폭력적으로 재단하는 자본주의 사회에 대한 완곡한 저항이 될 수도 있다. 스펙과 학점과 취업만을 강요하는 대학 사회에서 무위도식하는 대학생이 매우 예외적인 돌발 변수가 될 수 있는 것처럼 말이다. 좀처럼의 여백이나 공터를 인정하지 않고 빽빽한 상업시설로 포화 상태인 캠퍼스 내에서 한 뼘 공간이라도 찾아 놀이를 모색하는 활동도 마찬가지이다. 그러한 무용한 놀이의 존재만으로도 유용성을 향해 광폭한 속도를 높이는 현대 자본주의 사회에 일정한 자투리 공간으로서의 가능성을 가질 수 있을 것이다.

결국 유용성과 무용성의 경계를 교차하면서 발생하는, 놀이하는 재미는 도대체 어디에서 비롯되는지가 다시 관건이 된다. 왜 아이들은 격렬하게 몸을 움직이면서 깔깔대는가, 노름꾼은 자신의 존재조차 망각한 채 도취되는가, PC게임은 중독자까지 양산하는가, 월드컵은 많은 사람들의 혼을 빼 놓는가, SNS을 몇 분 몇 초 간격으로 들여다 보고 있는가, 유치하기 이를 데 없는 영상을 끊임없이 업데이트하거나 넋을 놓고 보는가? 우리를 열광하게 하고 몰입하게 하고 미치게 만드는 놀이의 힘 속에 깃든 것, 놀이의 본질이라 할 재미의 실체에 대해서 뚜렷하게 설명하기 어려운 것이 사실이다. 호모 파베르가 지성으로 물질을 만드는 인간을 의미한다면, 호모 루덴스는 물질적 이해와는 상관없이 놀이에 몰두하는 인간을 말한다.[16] 호모 파베르가 기능과 실용성을 중시한다면, 호모 루덴스는 경험과 재미를 우선시한다. 그리고 이 목적도 성향도 상이한 인간의 두 속성이 디지털 환경에서 역설적으로 융합되고 있는 실정이다. 경험과 재미가 없는 기능성만 추구하는 경우 인간의

16) 이민화,「인공지능과 일자리의 미래」, 한국노동연구원,『국제노동브리프』 14(6), 2016, p. 19.

자발적인 주체성이 간과될 수 있고, 기능과 실용성이 없는 재미만을 추구하는 경우 실제적인 현실 감각이 약화될 우려가 생긴다. 기능/실용성의 영역과 경험/재미의 영역, 다시 말해 일상의 세계와 놀이의 세계는 결코 일방적인 대립 관계로 보아서는 안 될 것이다. 그것은 상호 긴장 관계나 보완 관계가 되어야 옳다. 놀이 없는 일상은 황폐하고, 일상과 유리된 놀이는 자폐적이다. 가장 이상적인 노동은 노동 자체를 즐길 때 가능해진다. 〈족구왕〉에서 확인했듯이, 놀이는 견고하고 폐쇄적인 일상의 틈새를 내 타인과 세계를 다시 보게 만들며, 이를 통해 다시 놀이를 촉발하고 풍부화시킨다. 그래서 놀이는 우리가 일상과 현실을 더 잘 살 수 있는 왕성한 에너지를 공급해 주는 것이다.

5. 결론을 대신하여


2014년 '러버덕' 프로젝트

2014년 화제가 되었던 '러버덕(Rubber Duck)' 프로젝트는 사실 석연치 않은 상황에서 시작되었다. 당시 잠실에 새로 짓는 초고층 복합 건물 제2롯데월드의 안전성에 대한 문제제기가 이어지는 가운데, 해당 기업에서 갑자기 석촌호수에 높이 16.5m의 대형 오리 풍선, 러버덕을 설치한 것이다. 그와 함께 롯데월드몰 부분 개장이 안전한 지, 부근에 싱크홀을 만드는 것은 아닌지, 교통 혼잡을 야기하는 것은 아닌지 하는 논란은 사라지고 러버덕 이야기로 화제가 급변하였다. 많은 인파들이 러버덕을 구경하기 위해 몰려들면서 롯데월드몰은 성황리에 개장되었다. 특정한 문제에서 관

심을 돌리는 것과 동시에 관심을 모으는 것이 동시에 이루어졌다. 러버덕은 이 전략을 성공적으로 수행했다. 그냥 물에 둥둥 뜬 커다란 오리 풍선을 보러 온 사람들의 표정은 마치 어린 아이처럼 순수하고 즐겁기 그지없었다. 몸은 어른일 지라도 어떤 이해관계를 따지지 않고 장난치고 즐거워하고 놀고 싶은 아이 같은 마음은 누구에게나 깊게 내면화되어 있다. 이런 상황에서 러버덕 프로젝트 놀이가 갖는 순수성을 따지는 것은 왠지 지나치게 경직된 관점 같기도 하다.

호이징가는 놀이 자체는 선하지도 악하지도 않지만 우리의 의지가 우리에게 명하는 어떤 행동이 진지한 행동인가 또는 놀이로서 적법한가를 결정해야 한다면 우리의 도덕적 양심이 즉각 시금석을 제공할 것[17]이라고 언급한다. 결국 놀이 자체가 아니라 놀이하는 이의 주체성을 강조하는 셈이다. 동일한 사회경제 환경에서도 어떤 놀이는 현실을 답습하며 타락하지만, 어떤 다른 놀이는 현실을 경쾌하게 뒤흔들어 숨통을 틔우기도 한다. 호이징가가 회고한 과거 놀이의 황금시대까지만 해도 적어도 놀이와 현실은 별개로 구분되는 것이 아니었으며, 놀이에서나 현실에서나 주체로서 적극적으로 자신을 자리매김하는 일이야말로 놀이의 타락과 현실의 타락, 모두를 지양할 수 있는 방법이었을 것이다. 무작위성과 일시성과 부동성이 범람하는, 노골적인 강제력만이 결정력을 가지는 것처럼 보이는 현대 사회에서 취약하고 조급하고 괴로워하는 개인은 결국 놀이와 현실의 주체성 모두를 잃고 있다고 할 수 있다. 펠릭스 가타리(Félix Guattari)의 말처럼, "공기나 물과 마찬가지로 이제 주체성은 자연적으로 주어지는 것이 아니"게 되었다. 놀이하는 상상력과 감수성을 재활성화하고, 새로운 형태의 놀이 활동을 찾아 나아가는 것이 바로 "주체성을 생산하고 포획하고 풍부하게 하

17) 최은, 앞의 논문, p. 173에서 재인용.

고 돌연변이적 가치의 세계와 양립할 수 있는 방식으로 끊임없이 재발명"[18]하는 방법이 될 수 있다. 디지털 문화의 공동체성에 의거하여 자율과 공감과 연대를 창출하고 표현하는 새로운 놀이 정신이 필요한 것이다. 본 논문에서는 일종의 오래된 미래라고 할 수 있는, 연대와 공감을 견인할 놀이의 새로운 가능성과 비전에 대해서 모색해 보고자 하였다. 다양한 디지털 놀이문화의 독자적인 속성과 기능을 좀 더 섬세하게 분석하고 해명하는 일은 차후의 과제로 돌리고자 한다.

참고문헌

1. 논문

김기정, 「요한 호이징아의 놀이와 문화에 대한 비판적 연구」, 영남대학교 인문과학연구소, 『인문연구』제63집, 2011, pp. 323-352.

신성환,「디지털 호모루덴스, 놀이하는 삶과 문화적 혁신」, 한국언어문화학회, 『한국언어문화』제38집, 2009, pp. 189-220.

이민화, 「인공지능과 일자리의 미래」, 한국노동연구원, 『국제노동브리프』 14(6), 2016, pp. 11-24.

이정학, 「사회문화적 관점에서의 놀이론」, 한국체육철학회, 『한국체육철학회지』12(2), 2004, pp. 75-94.

조은하, 「게임포비아, 호모루덴스에서 사이버스페이스까지」, 한국콘텐츠학회, 『한국콘텐츠학회논문집』13(2), 2013, pp. 137-146.

최은, 「놀이로서의 UCC와 디지털 문화담론」, 영상예술학회, 『영상예술연구』 제11집, 2007, pp. 159-182.

2. 단행본

기 드보르, 이경숙 옮김, 『스펙타클의 사회』, 현실문화연구, 1996.

18) Félix Guattari, *Chaosmosis*, Bloomington: Indiana University Press, 1992, p.135.

김유동 『아도르노와 현대 사상』, 문학과지성사, 1997.
로제 카이와, 이상률 옮김, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1994.
요한 호이징가, 김윤수 옮김, 『호모 루덴스』, 까치, 1993.
위정현, 노상규, 『한국 온라인게임 산업의 발전과정과 향후 과제』, 서울대학교 출판부, 2007.
장 뒤비뇨, 류정아 옮김, 『축제와 문명』, 한길사, 1998.
진중권, 『놀이와 예술 그리고 상상력』, 휴머니스트, 2005.
프랑코 비포 베라르디, 송섬별 옮김, 『죽음의 스펙터클』, 반비, 2016.
한경애, 『놀이의 달인, 호모 루덴스』, 그린비, 2007.
Felix Guattari, *Chaosmosis,* Bloomington: Indiana University Press, 1992.

3. 기타 자료

박소미, 「그녀는 왜 훔치는가」, 『씨네21』, 씨네21주식회사, 2015. 7. 28. (http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=80715)

(**투고일**: 2017. 3. 4 **심사완료일**: 2017. 4. 4 **게재확정일**: 2017. 4. 10)

이름: 신성환
소속: 한양대학교 인문과학대학
주소: 서울시 성동구 왕십리로 222 한양대학교
전자우편: sshphy@hanmail.net

[Abstract]

A Study on the corruption and uselessness of modern play

- Focusing on the movie 〈Pale Moon〉 and 〈The King of Jokgu〉 -

Shin, Sung-Hwan

This study was aimed at analysizing the diverse aspects of the unique nature and essence of contemporary play with Johan Huizinga and Roger Caillois. In particular, this study could present an insight into the corruption of play and uselessness of play, it gives us a vision that can enjoy independent play. As a using of digital technology, there is no difference between the labor and the play, and modern peoples can meet with experiences of playing at any time. But, in the life of capitalism, where only competition and rewards have become central values, the existence of play has been said to be corrupt by the capitalism or power. 〈Pale Moon〉 features characters who experience impossible of play in society where competition and survival have become a major priority. It disclose that without epochal improvements in life conditions, life of play is also impossible. 〈The King of Jokgu〉 shows an interesting perception of uselessness of play. It can be a oblique resistance for capitalistic society, which is a violent measure of everything in the value of usefulness. It is important to play the role of self-reliance and attitude that participate in play rather than play itself. New playing spirit needs to be created to create autonomy and solidarity based on the sense of community of digital culture.

Key words : play, Johan Huizinga, Roger Caillois, corruption of play, uselessness of play, Pale Moon, King of Jokgu