

진흥컬럼

놀이文化의 育成과 電子産業



金 貞 欽
高麗大 名譽教授 / 理博

호모 루덴스

일벌레의 대명사와도 같은 일개미. 열성적인 일꾼의 대표로서 <베짱이(여치)와 개미의 이야기>에서도 대표선수로 등장하는 일꾼. 그러나 그 일개미도 하루 종일 일만 하는 것은 아니란다.

어느 동물행동학자가 조사한 바에 의하면 일개미의 일과 중 일을 하는 시간은 전체시간의 겨우 30%에 불과하고 나머지 70%의 시간은 그저 놀고만 지낸다는 것이다.

놀이(play)란 원래가 구속이나 목적의식없이 자유로이 소일하는 것을 뜻한다. 일개미의 경우 목적도 없이 자기집 둘레를 빙빙 돌아다닌다던가, 또는 여왕개미의 축모(수염)를 살짝 발로 건드리고는 달아난다든가 하는 따위의 장난과도 같은 소갈머리도 없는 행동들을 뜻한다.

그래서 그 일개미를 붙잡아 투명한 유리그릇에 가두어 놀이를 못하게 하였던 바 이 개미는 처음 몇번은 주변을 이리저리 돌아다니다가 마침내는 불안과 공포때문인지 움직이지도 않고 가만이 누어만 있더라는 것이다.

한참 후 그 개미를 다시 본래 있었던 자리에 되돌려 보냈더니 이 일개미는 자기 집도 찾지 못하더라는 것이다. 놀이를 중단시킨 결과 이 일개미는 귀소본능마저 마비되어 한참동안은 자기집도 못찾고 어정버정 돌아다니기만 했다는 것이다.

개미뿐만 아니라 모든 포유동물과 조류는 살아나가는 데 있어 이 무목적 행동인 놀이를 필요로 한다. 놀이라는 정신적 휴양없이는 제 정신대로 일상생활을 꾸며 나갈 수가 없다는 것이다.

사실은 이일은 인간에게도 적용이 된다. 즉 인간의 문화에는 이성 못지않게 놀이의 요소가 불가피하다는 것이 네덜란드의 위대한 문화사가인 조안 호이징가(1872~1945, 네덜란드어 발음으로는 하이징하라 부른다)의 호모 루덴스

(Homo Ludens, 유희하는 사람, 즉 레저를 즐기는 인종) 이론(1938년)이기도 하다.

유희유가 없으면 기계는 원만히 돌지 않는다.

현대사회에서는 과학문명이 발전하면 할수록 정신문명이 중요해진다. 이 정신문명을 떠받쳐주고, 사람들에게 평안함과 꿈을 안겨주는 것이 놀음이다.

그 놀이는 자동차 핸들에도 있고(이때도 영어로 play라 한다.) 톱니바퀴와 톱니바퀴사이에도 있다. 즉 핸들과 조종간 또는 톱니바퀴와 톱니바퀴 사이에 적절한 틈새와 유희유가 없다면 그 기계는 곧 마모가 되거나 딱딱해져서 가동을 멈추게 된다.

마찬가지로 사람에게서 놀이를 빼앗아 버린다면 인간사회도 틈새나 유희유가 없는 톱니바퀴 모양 원만히 돌아가지도 않거니와 심한 질식현상을 일으킬 것이다. 그래서 자유가 전연 없고, 엄한 규격과 규칙에 의해 빈틈없이 움직이게 하려는 공산세계에서 마저도 스포츠란 형태의 놀이만은 남겨놓고 있고 또 장려도 하고 있다.

공산국가가 스포츠에 강한 것은 이 놀이만이 이데올로기와 무관하게 마음놓고 국민에게 권할 수 있고 또는 장려할 수 있는 놀이이기 때문이다.

놀이의 본질

놀이는 살아나가기 위해 필요한 일상생활과는 대치되는 개념이다. 일상적생활이 속박되고, 생산적이고 뚜렷한 목적을 갖는 것에 반해 놀이는 자유롭고 비생산적이고 목적을 갖지 않는다. 일상생활이 전개되는 실세계에 비해 놀이의 세계는 허구의 세계로서, 일상 세계로부터는 떨어진 전연 다른 시간과 공간안에서 확보된다.

이 놀이의 세계에서는 스포츠나 바둑과 같은

경쟁(아곤)적인 놀이에서 처럼 개인의 능력차 발휘가 완전히 보장도 되고 인정도 받을수 있게 되는가 하면, 반대로 우연(아레아)이나 운에 맡기는 제비뽑기나 마작 또는 트럼프놀이 같은 것도 있다. 어느 경우건 실사회에서는 실현시킬 수 없는 절대적으로 평등한 조건이 게임의 룰(규칙)로서 확립되어 있다는 점이 놀이의 특징이기도 하다.(실생활에서는 수위아저씨가 사장보다 많은 월급을 받거나, 사장을 호통칠 수는 없다는 등 룰이 평등하지 못하다.)

또 실생활에서와는 다르게 놀이라는 허구의 세계에서는 변장·가면·연극 등을 통해 자기가 아닌 딴 신분이 되어오기도 하고 (이것을 미이쿠리 즉 모방이라 한다) 짧막한 막대를 권총인양 겨누어 볼 수도 있고, 스키 점프나 회전목마 또는 롤러 코스터(청룡열차)로 우주여행과도 같은 어지러움을 느끼는 쾌감(현훈, 이링크스, 눈이 캄캄해지고 어지러워지는것)도 맛볼 수가 있다.

이런 탈자아나 탈소속 또는 모방이나 현훈 등은 인간의 상징적 행동능력 없이는 이룩할 수가 없는 것이기도 하다.

이렇게 놀이(play)란 호이징가가 말한 바와 같이 자유의 행위이며, 실생활의 권역밖에 위치해 있으며, 물질적인 이익이나 효용과는 무관하게 스스로가 만들어내는 가상적 시간과 공간내에서 일정한 룰에 따라 질서정연하게 행하는 행위였던 것이다.

또 비판적이긴 했지만 J. 호이징가를 계승한 카이요와(Roger Callois, 1913~1978)도 놀이란 「자유롭고, 격리된, 미확정의 비생산적이면서 만인에게 평등한 룰을 제공해주는 허구의 활동」이라 정의하고 있다.

즉 놀이란 인간의 활동중 생존과는 직접 관련있지 않은, 그리고 노동으로 부터 완전히 해방된 자유로운 시간, 즉 여가의 행위였던 것이다. 그리고 호이징가나 카이요와는 모두가 놀이야말로 인간의 기본적 행위라고 규정지었던 것이다. 즉 인간은 호모사피엔스(Homo

Sapiens), 즉 생각하는 사람 또는 지혜를 갖는 사람 이기에 앞서 놀이를 할 줄 아는 사람, 유희하는 사람(Homo Ludens)이라 주장했던 것이다.

풍요로워질 수록 필요해지는 놀이

놀이는 그 비밀상성 때문에, 질서나 규율에 의해 떠 받쳐져 있는 일상 세계에서는 생겨날 수도 없는 새로운 창조력을 만들어 내기도 하고, 강제나 구속을 받음이 없이 자발적으로 자유롭게 이루어짐으로서 놀이를 하는 그 자체가 하나의 즐거움을 준다.

그런 까닭에 실생활에서 억압받은 스트레스를 해소 시켜주는 데 곧 도움이 되기도 한다. 그 결과 일상생활에서 갖가지 일로 시달린 사람들에게 마음의 편안함과 안심을 주기도 한다.

더구나 물질문명이 극도로 발전해가는 현대 사회에서는 사람들은 극도의 스트레스를 받고 있다. 그럴수록 정신적 안정을 되찾게 해주는 놀이의 역할은 더욱 더 중요해진다.

더구나 앞으로 물질적 풍요가 이루어지는데 따라 정신적 갈등은 더욱 더 심해져 갈 것이다. 예컨대 미국의 경우 국민의 10% 가까이 정신과 치료를 받고 있다고 한다. 그런 사회일수록 우리는 놀이의 필요성을 뼈저리게 느끼게 된다.

더구나 우리 사회도 이제는 1인당 GNP가 이미 7,000불(1992년도 7,007불)를 넘고 있다. 그 결과 우리는 이미 사회주변에서는 풍요로운 생활을 영유하기 시작하고 있다. 또 그에 따라 노동시간도 점차 줄어들고 있고, 유급휴가의 일수도 늘고 있다.

그 뿐이라 최근 들어서는 주휴2일제를 계획하는 회사가 점점 늘고 있다. 미국처럼 주휴3일을 택하는 회사나 기관도 언젠가는 출현할 것이다. 그 결과 사람들은 증가되어가는 휴가를 어떻게 지내는가 하는 것에 더 많은 신경을

쓸 수밖에 없게 된다.

그러나 안타깝게도 우리문화 속에는 놀이 문화가 그리 발달되어 있지 않다. 많은 놀이가 일제때 억압을 당한 것도 한 이유이고, (놀음)=(일의 반대)=(악)이라는 동양적 논리에 의해 노는 것은 곧 악이라는 잘못된 생각때문이기도 하다. 그결과 일반국민들은 놀이 또는 놀음이라 하면 기생놀이, 화투를 이용한 섯다(섯따) 놀이 등 나쁜 것만 머리에 떠올리기 십상이다. 한마디로 연날리기, 제기치기, 팽이치기, 널뛰기, 그네뛰기, 윷놀이, 마당놀이, 농악극, 남사당놀이 등등 몇가지를 제외하고는 건전한 놀이 문화가 그리 발달하지는 못했던 것이다.

이제 우리도 놀이문화를 즐길때를 맞이하고 있다.

원래 놀이란 여유시간이 있어야 비로서 가능한 것이었다. 그래서 서양에서도 옛날 중세에서는 놀이는 주로 귀족이라는 여유있는 계급들이 하는 특징적인 것이었고, 고대 그리스에서는 한층 더 제한적이어서 놀이란 신만이 할 수 있는 것이었다고 한다.

즉 올림픽이니 축제니 하는 것도 따지고 보면 결국은 신이 하는 놀음으로서 인간은 단지 신이 하는 놀이를 신의 분부에 따라 도와주는 장난감의 역할을 하는 것이라 생각되었다고 한다.

그러나 그와 같은 특권 귀족들만이 하였던 놀이도 근대시민혁명에 의해 일반시민에까지 퍼지게 되었고, 오늘날과 같은 풍요로운 사회에서는 일거에 일반대중들 사이에까지 대중화가 된 것이다.

예컨대 일부 귀족층들만의 전유물이었던 골프는 미국서는 완전히 일반 국민들까지 싼 요금 또는 무료로 할 수 있게 꿈 대중화되어 있는 것이 그 좋은 예이다.(한국서는 아직도 특권계급들만의 놀이이지만 말이다.)

그리고 그런 과정들이 산업혁명 이래 200년

이나 300년을 걸쳐서 나라전체가 산업화된 구미 각국에서는 놀이도 일반대중에게까지 보편화하는데 200년~300년이라는 충분한 시간적 여유가 있었다. 그래서 구미 각국에서는 놀이 문화가 꾸준한 발달과정을 거쳐 확고한 기반을 갖게 되었다.

그러나 우리나라에서는 사실상의 산업화는 최근 10여년 사이에 형성된 까닭에 일반국민들은 아직도 놀이를 사치한 것으로 보거나, 일하지 않고 게으름 피우는 사람들이 하는 악한 것, 또는 남의 돈을 빼앗기 위한 악질적 놀음 등 어둡게만 보고 있는 경향이 짙다. 즉 놀이가 아직도 대중화가 되지 못했고, 따라서 건전한 놀이 문화가 발달될 틈도 사회적 배경도 없었던 것이다.

그러나 이제 우리도 1인당 GNP 7,000불 이상의 나라가 되었고(1993년도는 7,466불, 1994년도는 8,200불로 예상되고 있음), 생활도 급격히 풍요로와지고 있다.

예컨대 1991년 현재 우리나라의 문화용품의 보급률은 가장 뒤떨어져있는 농어촌에서마저도 칼라TV(105.5%), 냉장고(101.1%), 전화(99.0%), 가스렌지(97.6%), 전기밥솥(93.9%), 상수도(73.7%), 세탁기(46.8%), 자동차(7%) 등등 엄청난 보급률을 보이고 있다.

그러니 이제 우리도 충분히 여가도 즐기고, 놀이도 즐기는 단계에 도달한 것이다.

그리고 그에 따라 건전한 놀이터(유흥시설, Amusement Facility), 건전한 게임이나 플레이를 포함하는 건전한 오락시설, 건전한 놀이문화를 육성할 때가 온 것이다.

탈바꿈하는 라스 베가스

그 유흥시설은 미국의 경우 급년에 와서 대규모화 되어가고 있다. 예컨대 라스 베가스의 경우 '93년말 현재 67개의 대형 호텔(5만 9,000실)과 201개의 모텔(1만 7,000실)이 있다. 그러면서도 라스베가스의 평균객실 가동률

은 90%를 넘는다고 한다. 관광객은 1992년의 경우 2,180만명이고 1993년에는 2,200만명, 금년에는 2,500만명이 되리라 한다.

이렇게 많은 호텔들(7만 6,000실)의 객실가동률이 90%라는 놀라운 숫자를 유지하고 있는 까닭은 엄청난 투자로 놀이 시설을 확충시켰기 때문이다. 예컨대 거대호텔인 MGM Grand는 본격적 테마 파크(Theme Park)까지 포함해서 갖가지 유흥시설에 약 20억불 거액을 투자하고 있고, 호텔 Luxor는 3억 7,500만불, 호텔 Mirage는 그 북쪽인접지 2만 1,000평 부지에 4억 3,000만불의 돈을 들여 새로히 Treasure Island(보물섬)라는 테마파크를 새로 단장하고 있다.

물론 이들 놀이시설 속에는 최첨단전자기술을 동원한 갖가지 시설이 손님을 유혹하고 있다. 예컨대 전장 600m, 최고높이 30m, 최대경사 55°의 롤러 코스터(Roller Coaster, 28명, 그 편성운전)라던가, 높이 50m의 거대한 Water Slider (물을 흘려 미끄러져 내려가기 쉬운 미끄럼대), 210평 넓이의 싸움터에서 30명이 두편으로 갈라서서 하는 레이저총을 쏜 모의총성 놀음터, 1층 2층 3층 모두가 전자게임기로 가득찬 오락기 등등 가지각색의 오락시설이 마련되어 있다.

라스 베가스하면 <카지노>라는 말이 떠오를 정도로 유명한 카지노도 옛날에는 불법영업소였다. 그러나 1931에 네바다주가 카지노를 합법적놀음으로 인정하게 되자 악의 소굴과도 같았던 라스 베가스도 서서히 그 모습을 바꾸기 시작했다고 한다.

다만 카지노가 합법화된 후에도 처음 20여년 동안에는 라스 베가스는 여전히 갱이나 마피아가 지배하는 갬블의 도시였다.

그것이 1955년에 게이밍 콘트롤(Gaming Control) 위원회가 설립되어 카지노는 건전한 영업을 하게 되어 라스 베가스는 서서히 가족이 와서도 안심해서 놀 수 있는 건전한 유흥도시(Entertainment City)로 변모하게 된다.

그래서 현재인구는 30만으로서 10년전에 비해 2배로 늘고 있고, 이제 라스 베가스는 완전히 건전한 휴양의 도시, 유흥의 도시로 탈바꿈하고 있다.

전자산업과 한국관광의 해 : 유흥시설 투자에 힘써야

주지하는 바와 같이 금년은 한국관광의 해이다. 그런데 그 관광의 해를 위해 우리는 무엇을 준비해 놓았는가?

관광에는 호텔도 필요하고 경관이 좋은 명승지까지의 교통시설, 그리고 하다못해 알기쉬운 길 표지판도 필요하다. 또 지역마다의 특유한 음식이나 토산물의 개발도 필요하다.

그러나 손님들을 오래 머물게 하려면 단순한 호텔시설 뿐만 아니라 Amusement(놀이오락 시설), Entertainment(놀이오락)시설 그리고 게임(Game) 시설 등등이 갖추어져 있어야 한다. 예컨대 워커힐 호텔의 쇼라던가 라스 베가스의 카지노 또는 L. A의 디즈닐랜드와 같은 테마 파크와 같은 시설도 필요하다.

사실 1인당 GNP가 높아지면 휴가여행도 당일치기가 아니라 며칠씩이나 묶어가는 장기 체류형으로 바뀐다.

그렇려면 손님을 오래 묶게 해도 지루한 느낌을 주지 않는 갖가지 시설 예컨대 해수욕장(여름철), 스키장(겨울철, 또는 사계절 인조 스키장), 수상스키, 각종 테마파크, 야외미술관, 열대식물원, 동물원 적절한 등산코스 등등의 야외시설 못지 않게 실내 오락시설도 필요하다.

라스 베가스의 여러 호텔들이 수익률을 투자해서 실내놀이 시설을 만들고 있는 이유도 여기에 있다.

그러나 우리 나라에서는 아직도 유흥시설이나 놀이시설, 오락시설하면 <사치> 또는 <낭

비>를 연상하기가 쉽다. 그러나 이런 생각은 1인당 GNP가 1,000불 또는 2,000불의 가난했던 시대의 유물이다.

지금은 1인당 GNP가 8,000불도 넘는 시대인 만큼 우리도 휴가·레크레이션·레저·리해빌리테이션(Rehabilitation) 등등에 대해 좀더 마음을 열어놓아야 한다.

그리고 걸으로 보아서는 가장 부지런하게 일하는 것처럼 보이는 저 일개미 마저도 일과의 70%의 시간은 놀이 또는 휴양에 쓰고, 실제 일하는 시간은 30%에 불과하다는 것을 잊어서는 아니된다. 이 70%의 휴양 또는 놀이에 의해 일개미는 귀소능력을 회복하고 그들 나름대로의 창의성(?)에 의해 맛있는 식량이 어디있는가 찾아내고, 또 식량을 창고까지 운반하기도 한다.

마찬가지로 인간세계에서도 휴식이나 휴양 또는 놀이 등이 없는 창조적인 일을 해낼 수가 없다. 더구나 요새처럼 첨단기술이 발달하여 사회전체가 엄청난 속도로 변해가고 있는 시대에는 사람들은 주변 환경 또는 사내 인간관계에서 오는 갖가지 스트레스를 받는다. 이 스트레스를 풀어주고 새로운 활력을 불어주는 것이 놀이이다.

그리고 그 놀이를 위해 우리는 좀더 많은 투자를 할 필요가 있다. 한국관광의 해를 맞이하여 외국손님을 보는 목적도 있겠지만 그 보다도 우리 자신을 위해서도 꼭 필요하기 때문이다.

그리고 그런 놀이시설, 현대적 놀이시설에는 각종 자동장치, 제어장치 등등은 물론이고 각종 게임이나 Amusement Machine(오락용 기기)의 개발에는 전자기술이 핵심이 된다. 지금까지 너무도 소홀했던 이 망각지대 공략을 위해 우리 전자업계도 한번 나설 때가 되지 않았나 생각된다.