

# 호모루덴스, 대학 축제 놀이콘텐츠 분석

## Homo Ludens, Analysis on PLAY Contents of University Campus Festival

안경주

경북대학교 대학인문역량강화사업단(CORE) 문화콘텐츠개발융합전공

Kyungju Ahn(kahnkun21@knu.ac.kr)

### 요약

본 논문은 사이버공간에서의 개별화된 놀이문화가 지배적인 가운데, 대학청년들의 오프라인상의 공동체 놀이문화를 분석하면서 새로운 놀이문화의 창출 가능성을 모색하기 위한 연구이다. 사이버리아(cyberia)는 놀이의 생산자와 소비자가 소통하는 거대한 플랫폼을 제공하며 가상의 놀이 문화를 형성하고 있지만, 이 공간이 갖는 개별화와 탈신체화의 한계는 오프라인상의 현실화된 공동체적 놀이에 대한 필요와 당위성을 소환하고 있다. 본고는 대학 캠퍼스의 축제를 중심으로 한 공동체 놀이문화사속에서 최근 대학생들의 축제문화의 특징과 의미를 분석하고, 다양한 놀이이론을 적용하여 공동체놀이 기획안을 분석하였다. 2016-7년도 대학생들의 놀이기획안은 향수를 불러일으키는 ‘보드게임,’ ‘게임을 통한 인생설계,’ 그리고 철학적 성찰을 담은 실험극 등과 같이 문화산업 현장의 틈을 비집어 주체의 공간을 만들고자 하는 시도는 있으나, 대체로 청년놀이 문화사를 관통하는 현기증(일링크스)적 음주문화와 운(알레아), 모방(미미크리)이 결합한 파이드아(쾌락)의 원칙이 강하게 작동하는 문화적 특징을 보인다. 최근 신자유주의적 경쟁구도 하에서 청년들의 부정하고픈 현실은 놀이라는 비현실적 공간에서 현기증(음주문화)을 통해 경쟁구도의 무력화로 나타나며, 체험의 모방(미미크리)은 체험이 아닌 문화적 경계에서의 흉내 내기로 드러나는 경향을 보인다.

■ 중심어 : | 호모루덴스 | 놀이콘텐츠 | 아곤 · 알레아 · 미미크리 · 일링크스 | 카이와 |

### Abstract

This study is to think a new arena of collective play culture at the university campus festival for digital generation used to be individually consuming play in cyberspace. While cyberia is virtual cultural space by providing gigantic platforms in which producers and consumers meet, this space has characterized as individuality and disembodiment, that is why recalling the collective play culture at the off-line. This article is to examine the characteristics and meaning of the recent campus festivals during the history of Korean college festivals, and to analyze proposals of play-contents applied by various theories. The 2016-7' proposals include several kind of board game and experimental theatre sublimed philosophical reflection, which shows a kind of attempt to escape from the cultural industrial logic, however they are characterized by Ilinx(drinking culture) and Alea(board game) emphasized more than Agon, and Mimicry combined with paidia rule strongly. Under the neoliberalism, college students' gloomy reality is represented emasculating of the structure of competitions in the context of an unreal world and Mimicry of experience stay in front of the limen before entering the embodiment

■ keyword : | Homo Ludens | Play Contents | Agon · Alea · Mimicry · Ilinx | Caillois |

\* 본 논문의 게재는 경북대학교 대학인문역량강화(CORE)사업단에 의해 지원됨.

접수일자 : 2018년 04월 04일

심사완료일 : 2018년 05월 14일

수정일자 : 2018년 05월 14일

교신저자 : 안경주, e-mail : kahnkun21@knu.ac.kr

## I. 들어가며

본 논문은 사이버스페이스(cyberia)에서의 개별화된 놀이문화가 지배적인 가운데, 대학청년들의 오프라인상의 공동체 놀이문화의 현실과 특성을 살펴봄으로써 새로운 놀이문화의 창출 가능성을 모색하기 위한 연구이다. 포스트휴머니스트들은 앞으로의 세대는 가상의 세계에서 놀고, 먹고, 일할 것이라고 전망하며, 가상의 실재(virtual reality)는 우리가 사는 현실과 함께 또 하나의 거대한 실재로서 작동하고 있다고 말한다. 인간의 다양한 욕망의 분출과 해소, 쾌락과 즐거움이 풀어지는 사이버공간은 이미 놀이의 생산자와 소비자가 소통하는 거대한 플랫폼을 제공하며 가상의 공동체를 구성하기도 하지만, 사이버공간이 갖는 개별화와 탈신체화의 한계는 오프라인상의 현실화된 공동체적 놀이에 대한 필요와 당위성을 소환하고 있다.

그럼에도 불구하고 사이버스페이스에서의 놀이산업에 비하면 오프라인상의 공동체적 놀이에 대한 적극적인 모색은 크게 동력을 받고 있지 못한 상태이다. 지금까지 놀이문화에 기울여왔던 관심은 사실 미미하여 민속놀이의 해석[1]이나 저항의 전략으로서의 대학청년 문화[2-5], 또는 게임포비아에 관한 분석[6] 등으로 최근 대학청년들의 오프라인 상에서의 공동체 놀이에 대한 이론적, 구체적 분석은 사실상 왕성하지 못한 실정이다.

이에 본고는 대학 캠퍼스의 축제를 중심으로 한 공동체놀이문화사속에서 최근 대학생들의 축제문화의 특징과 의미를 살펴보고, 대학생 주체들이 제기한 놀이기획안의 분석을 통해 새로운 놀이문화의 창출 가능성을 모색해보고자 한다. 이러한 노력은 최근 청년 대학생 세대를 둘러싼 사회문화적 맥락에 대한 분석과 함께 다양한 놀이이론의 적용을 시도함으로써 신체화 된 놀이가 갖는 의미를 심층적으로 드러내는데 그 의의가 있다.

‘청년은 새로운 것에 민감하며 진보적인 사상을 받아들이기엔 적합하고 미래지향적이다...’ 20세기에 인구에 회자되던 청년론이다. 한국의 근대화 과정에서 청년은 사회적 생산의 주력이자 정치적 미몽을 일깨우는 새벽 같은 존재로서 국가와 민족의 운명을 고민하는 정치

적 주체였다. 또한 전통과 민족문화의 공동체적 해석과 실천을 고민하면서 새로운 청년문화의 장을 만들어가기도 하였고, 대중문화와 조응하며 그 틀을 바꿔놓기도 하는 문화운동의 주체이기도 했다. 그래서 20세기 후반의 한국대학의 축제는 탈춤과 마당극 그리고 구수한 전통주와 파전이 정치적 구호와 버무러지는 공동체 놀이문화를 통하여 사회적 연대와 정서적 교감이 이뤄지는 장이었다.

21세기 초반 대학청년세대는 자타에 의해, ‘취업, 진로, 토익, 유학, 스펙, 공시(公試)’의 매트릭스 속에서 질주하는 세대로 표상된다. 『피로사회』 한병철의 논지를 따라, 청년세대는 신자유주의의 통치술과 그 경쟁시스템 속에서 끊임없이 단자화되어 자신이 만든 감옥에서 자신을 닦고 다스리며 스스로 착취하는 ‘자기착취’와 ‘자아괴잉’의 상태에 놓여있다는 사회적 담론이 지배적이다. 멈추거나 탈주할 수 없는 질주정(dromocratic)에서 지치지 않고 페달을 돌려야만 하는 세대에게 늘 장밋빛 미래가 보장되어 있는 것은 아니라는 암울함도 전제되어있다.

최근 청년세대의 이러한 피로감은 사이버세계에서 펼쳐지는 익명의 접속들, 가상의 네트워크와 커뮤니티 등의 놀이터에서 해소된다. 우울한 세대의 개인주의적인 사이버세계로의 탈주가 일상화되는 가운데 오프라인 상에서 벌어지는 대학축제는 자못 흥미롭다. 모 맥주회사의 광고물이 학교 전역에 나부끼고 각 학과의 텐트 아래에서는 술과 음식이 날라진다. 단과대별로 설치된 간이 무대에선 아이들의 춤사위를 따라 군무를 추는 대학생들의 장기자랑이 한창이다. 짧은 교복치마 같은 유니폼을 맞춰 입고 관객도 다 아는 레퍼토리의 안무를 걸 그룹의 노래에 맞춰 춘다. 대중 매체를 통한 대중문화의 지배가 어제오늘의 일은 아니지만, 그래도 어느 시기에도 대학청년문화가 지닌 독자성과 선도성에 거는 기대는 있었고 그 나름의 부응도 있어왔던 터이다. 그러나 최근의 대중문화추수주의적인 소비문화 일반도의 청년문화는 다른 역사를 거쳐 온 세대들에게 우려와 회의를 안겨준다.

대학은 다양한 세대들이 구성하는 세대복합문화의 장이며, 이미 청년기를 지내 온 다양한 세대의 시선으

로 최근 대학의 축제문화를 바라볼 때, 청년세대의 놀이문화와 공동체 놀이의 의미에 대해 숙고할 때이다. 이에 본 논고는 대학캠퍼스라는 복합문화 생태계 안에서 놀이문화를 통한 도덕적, 사회적 연대를 가능하게 하는 진정한 대화, 즉 공유된 세계해석을 수반하는 자유로운 대화로서의 놀이문화의 창출이 가능한지를 모색하고자 한다.

로저 카이와(Roger Caillois)에 따르면, 놀이는 한 문화의 도덕적 및 지적 가치를 드러내고, ...놀이의 규칙이 집단구성원의 성향과 친화성을 유지한다[7]고 본다. 대학축제에서의 ‘음주놀이’와 ‘아이돌 가무 따라 하기’는 한국 청년세대의 어떠한 도덕적, 지적 가치를 반영하고 있는 것일까? 그리고 놀이하는 자들이 갖는 어떠한 미덕이나 결점, 또는 습관이나 선호/취향을 강화시켜내고 있는가? 놀이를 변화시킴으로써 새로운 대학문화를 창출할 수 있는 가능성은 있는 것일까? 와 같은 질문을 가지고 필자가 속한 인문대학 내의 글로벌 지역학과 문화콘텐츠개발융합전공이 공동으로 주관하여 대학축제 놀이콘텐츠 공모전인 “호모루덴스 놀이기획 공모전”을 개최하였다(2016, 2017). 2회에 걸친 행사 결과 10개의 놀이콘텐츠가 선정되었다.

본 논문은 이렇게 선정된 놀이콘텐츠들을 기존의 놀이이론에 기초하여 분석하면서 현재 대학의 공동체놀이의 성격과 의미를 파악하고자 한다. 논문의 구성은 우선 인간의 문화와 놀이에 대한 고전적 이론가들-요한 호이징하, 로저 카이와, E. 핑크 그리고 빅터 터너-의 논의가 갖는 현재적 함의를 살펴본다. 두 번째 한국의 1960년대 이후 청년세대의 놀이문화사 속에서 현재의 대학 공동체 놀이가 갖는 특징들을 도출한다. 마지막으로 2016-2017년도 ‘호모루덴스 놀이기획 공모전’을 통해 모아진 대학생들의 놀이 기획안을 분석함으로써 현 청년세대의 공동체 놀이문화의 새로운 창출이 가능한지를 탐색해보도록 한다. 본고는 한 집단의 놀이가 곧 그 집단의 문화적 가치를 드러내는 것이라는 카이와의 논의에 근거해 대학 청년세대들의 공동체 놀이문화의 변화가능성을 모색해보기 위해 기획된 것이다.

## II. 고전 놀이론-호이징하, 카이와, 핑크 그리고 터너-의 현재적 적용을 위한 고찰

### 1. 문화와 놀이

남녀노소, 동서고금을 막론하고 놀이로부터 분리된 인간은 없었다. 식물의 수만큼이나 다양한 놀이들은 제국과 제도는 소멸해도 각 놀이가 갖는 나름의 규칙성은 안정적으로 지속되어왔다[7]. 놀이에 대한 고전적인 통찰을 시도했던 호이징하는 인류가 구성해 온 문화가 갖는 놀이적 성격(the play element of culture)(1938)을 분석함으로써 이후 놀이이론의 준거점을 제공했다. 호이징하가 정의한 진정한 의미의 순수한 놀이는 문명의 주된 기초로 작용하며, ‘일상적인’ 혹은 ‘실제의’ 삶과 구분되는 자유로운 일시적인 활동으로서 ‘물질적인 이해관계와 연관이 없는 무목적성을 갖는다[7][8]고 간주한다.

그는 놀이를 규칙을 가진 경쟁적 활동으로 파악하고 이러한 특질을 문화 전 영역으로 확장시킨다. 그에 따르면 많은 인류학적·역사적 자료들, 예를 들어 ‘주사위 놀이’, ‘협담시합’, 제의적, 경쟁적 성격을 드러내는 포틀래치(potlatch), 미덕, 명예, 고귀함, 영예 등을 둘러싸고 일어나는 경쟁적 증여의식인 쿨라(Kula)등을 문화로서의 놀이로 파악한다[7]. 또한 놀이에 작용하는 규칙성을 사회제도와 법, 그리고 종교와 의례의 영역까지 확장하여 적용하는데, 예를 들어, 법전은 사회적 놀이의 규칙을 명문화한 것이며, 법해석은 놀이의 규칙을 소송사건으로까지 확대한 것이고, 소송절차는 놀이행위의 연속성과 규칙적인 것을 명확히 한 것으로 이해하고 있다는 것이다[8]. 호이징하에게 있어서 놀이의 규칙성은 문화적 창조력이 양산되는 기초로서 문화적 활동 전반을 포괄할 수 있는 근거가 된다.

가다머는 호이징하의 놀이의 규칙성에 더하여 놀이가 갖는 반복성이 새로운 것을 낳을 수 있는 운동성을 배태하여 “사회적 세계의 사실” 속에서 “항상 의미를 가지고 해명되는 사건으로 체형적으로 수행”[10]될 수 있다고 본다. 더불어 “놀이는 인생의 이미지 자체”[7]라는 카이와는 호이징하의 놀이의 개념과 범주를 확장시키는데, 그에 따르면, 놀이는 자유로운 활동, 놀이의 장

이 시공간적으로 분리된 활동, 확정되어있지 않는 활동, 비생산적인 활동, 규칙이 있는 활동, 허구적인 활동이며, 특정 놀이에 대한 어떤 집단의 문화적 선호는 특정한 관습을 지속시키며, 이는 그들의 신념과 신앙을 반영한다는 것이다. 그는 놀이와 문화와의 일반적인 관계성에서 한 단계 더 나아가 특정문화의 가치와 놀이의 긴밀한 관계성을 드러내고자 한다. 즉, 어느 국민 사이에서 인기 있는 놀이는 그 국민의 도덕적, 지적 성격들 중의 몇몇을 규정하는 데 도움이 되고 그 성격묘사의 올바른 증거가 될 수 있으므로 인기 있는 놀이를 통해서 한 문명에 대한 진단을 시도하는 것은 어리석은 것이 아니라는 것이다.

카이와가 보기에 놀이의 원천에는 근본적인 자유가 있고, 이 자유란 쉬고 싶은 욕구이며 아울러 기분전환 및 번덕스러운 욕구이다. 그에 따르면, 이 자유가 놀이의 필수불가결한 원동력이 되는데, 즉흥과 희열의 이러한 원초적인 힘(paidia 파이다)과 이유 없는 어려움을 추구하는 취향(루두스 ludus)이 결합해서 문명화시키는 하나의 위대한 힘이라고 말해도 과언이 아닐 여러 놀이를 만들어내고 있다[1]는 것이다. 인류는 놀이를 체계화하고 규칙화하려는 루두스와 규칙을 무화하고 무질서하게 만들려는 '파이다'의 대립적 경향을 동시에 지닌다[6]고 볼 수 있다.

카이와는 호이징하의 놀이의 범주를 확장하여, 경쟁(아곤), 운(알레아), 모방(미미크리), 현기증(일링크스)라는 4개의 범주로 구분하면서, 경쟁(아곤)의 놀이는 스포츠로 귀착되고, 모방(미미크리)과 환상의 놀이는 연극[영화]로, 우연(알레아)과 조합의 놀이는 확률계산에서 위상기하학에 이르기까지 수학의 많은 발전의 원천이 되었다[7]고 주장하는 카이와 역시 현대인류가 향유하는 많은 사회문화적 활동들이 놀이의 근본 원리에서 유래되었음을 지적한다. 그는 이들 요소들이 상호 조합을 일으키는 경우, 즉, 모방(미미크리)과 현기증(일링크스)이 지배적인 사회, 경쟁(아곤)과 운(알레아)이 지배하는 사회 등의 예를 들어 원시에서 문명으로의 변화라는 다소 무리한 설정을 시도하고 있지만, 위의 4개의 요소는 현재도 유용한 분석도구가 될 수 있다고 보며, 본 논고에서 구체적인 놀이콘텐츠의 분석을 위한

도구로 차용하고자 한다.

## 2. 인간과 놀이

인간존재는 놀이현상을 통해 자신의 본질을 가장 잘 해명한다는 E. 핑크의 놀이존재론에 따르면, 놀이는 인간 삶의 “주변 현상”도 “우연적 현상”도 아니며 “본질적으로 인간의 존재구성 틀에 속하며 실존적인 근본현상”일 뿐만 아니라 실존의 다른 근본 현상들-죽음, 노동, 지배, 사랑-과 근원적으로 연관되어 있다[11].

핑크는 놀이와 문화와의 관계에 대한 호이징하와 카이와의 설명에서 더 나아가 인간 존재의 내적 특질을 놀이에서 찾고 있다. “인간은 본질적으로 죽을 자이며, 본질적으로 노동자이며, 본질적으로 투사이며, 본질적으로 사랑하는 자인 동시에 본질적으로 놀이하는 자이다. 노동, 투쟁, 죽음, 사랑이 놀이와 함께 하는 한에서만 인간은 완전해진다.”[7]는 것이다. 핑크는 삶의 주변현상으로 이해되고 있는 통속적 놀이 개념을 해체하고, “비”-(비-진지한 것, 비-의무적인 것, 비-본래적인 것) 또는 “무”-의 형식(무-목적성, 무-의미성)으로 표현되는 놀이의 의미가 사이-존재(inter-esse)인 인간의 뚜렷한 양면적 계기를 근본구조로 하는 존재론적 이중성과 관련되는 것으로 본다.

즉 현실과 가상이라는 이중화된 도구의 사용, 비극을 재미로 고양시키는 상상의 영역, 자연 속에서 제약을 받는 자유로운 존재 등과 같이 노동과 대비되는 놀이의 이중성은 실존적인 근본현상에 근거한다[12]는 것이다. 놀이존재론을 펼치고 있는 핑크의 문제의식은 노동과 놀이의 왜곡된 관계를 여전히 경험하고 있는 동시에 강요된 소비를 위한 오락형태의 유사-놀이에 빠져있는 가운데 상실될 위기에 있는 놀이의 의미를 회복[11]할 필요가 있다는 점에서 현재의 우리에게 시사해주는 바가 많다.

## 3. 일과 놀이의 분리과 결합

신 앞에서 수행되는 가장 진지한 인간의 놀이인 제식에 대한 핑크의 설명은 빅터 터너[8]가 말한 제식의 과정에서 나타나는 리미널리티, 즉 놀이적인 창조를 해낼 수 있는 전이영역에 대해 설명함으로써 일과 놀이의

중첩성을 설명한다. 그러나 근대 이후 의례와 신화의 분리, 노동과 놀이의 분리와 같은 분리될 수 없는 것들의 분리는 노동중심성과 놀이의 주변화라는 관계를 낳았다. 터너에 따르면, 캘비니즘(예정설과 구원설)은 자본주의 생산관계 속에서 노동이 인간의 구원을 객관적으로 증명할 수 있는 영역으로, 그리고 노는 것은 시간을 낭비하는 것으로 간주하여 일과 놀이의 분리와 놀이의 주변화를 가져왔다고 본다.

안코어(Anchor, 1978)는 과거의 신성한 제의가 신성한 이야기(myth)와 의례(rite)로 이루어져 있었다면 이제는 이 내적 연결고리가 해체되면서 의례로부터 분리된 신성한 이야기만 남겨진 조시크(jocique), 그리고 신성한 이야기로부터 분리되어 의례 자체만이 행해지는 루디크(ludique)이 되었다[14]고 본다. 더불어, 이 '의식들(ritual)'은 점차 축소되어가고, 때론 야만스런 의식으로 낙인찍히며, 연극적 제작물, 가면극, 야외극, 음악적 공연물, 대중적인 카니발 형식, 페스티벌, 발라드 음송과 같은 형식의 레저오락물들로 변형된다[13]. 이러한 형태는 놀이라기보다는 이제 에르직(ergic)한, 즉 '일의 성격을 지닌' 전문화된 직업의 형태[8]로 전환되어 일-놀이 연속체는 해체되고 놀이는 직업적 일의 영역으로 포섭된다. 이리하여 근대 이후 놀이는 노동과 대비되는 것으로, 노동에 대해 주변적인 것으로서 여가, 레크리에이션으로 이해되었다.

그러나 이러한 노동 중심적 생산사회는 후기 산업사회에 접어들면서 소비중심의 사회로 전환되고, 인간의 모든 여가 활동은 소비를 전제한 활동이 되어간다. 이에 인간의 다양한 여가를 소비활동으로 전환하기 위한 산업 등이 대거 등장하면서 이제는 놀이의 창조적 영역을 산업이 담당하는 놀이소비의 시대로 접어들게 된 것이다. 더불어 인간은 노동의 목적이 놀이 또는 여가가 되는 '노동-놀이간의 지위역전'[14]이 일어나는 현실을 목도하게 된다. 인류가 경험하고 있는 놀이-노동(일)의 지형과 놀이의 의미가 변화하는 사회문화적 맥락 속에서 한국 청년세대의 놀이문화사를 둘러보기로 하자.

### III. 한국의 대학 공동체 놀이문화의 변천

만하임은 역사적 변화과정에 대한 단선적 계급론을 거부하고, 동일하거나 유사한 역사적 사건을 공동으로 경험하는 세대에 의한 '경험의 계층화'[15]를 지적하며 이들 세대가 사회변화의 주체가 될 수 있다고 본다. 계급, 젠더, 세대 등의 범주들에서 청년세대 문화는 질서와 구별, 문화적 욕망과 의지가 접합되면서 특정 세대로서의 보편성과 고유성, 일반성과 특이성이 중층적으로 결합되어 나타나는 다양체들이다[2].

이 장에서는 1960년대에서 2016-7년에 이르는 대학 청년들의 놀이문화를, 특별히 대학축제놀이를 중심으로 살펴보도록 한다. 이 장의 첫 부분은 문화정치적 전략의 일환으로서 민족문화를 적극적으로 수용하여 대학 청년공동체놀이문화를 구성한 시기인 1960년대~1980년대를 묶어서 살펴보고 두 번째 부분은 정치투쟁 일변도에서 벗어나 다양한 분야의 이해와 요구가 불리일으키며, 자유주의적 흐름 및 다양성이 추구됨과 동시에 청년 대학생이 소비의 주요 주체가 되는 1990년대 이후를 비교하는 방식으로 살펴보도록 한다.

#### 1. 1960년대~1980년대 청년공동체놀이문화

1960년대 이후 한국의 청년문화는 정치적 억압과 사회적 갈등상황 속에서 체제 저항적인 문화로, 또는 대중문화의 소극적 저항성으로 퇴각하기도 하는 이중적 양상을 띤다[12]. 1960년대라는 시간 축과 청년이라는 새로운 정신이 결합하여 4월 혁명과 같은 정의감과 정열을 사회적으로 표출하기도 하였고[3], 한편으로는 대중문화와 결합하는 양상을 보여주었다. 라디오 음악프로그램이 신설되고 음악 감상실이 대중화되기 시작한 1960년대 중반을 기점으로 청년문화는 대중음악, 대중소설, 영화 등과 같은 대중문화와 접촉하기 시작한다.[13]

1970년대 대학 캠퍼스는 '유신', '긴급조치'로 대표되는 사회적 억압과 '전국민주청년학생총연맹(약칭 민청학련)사건'과 같은 반외세 민족주의 및 반독재 민주화운동과 같은 조직적 저항활동이 일어나는 정치적 장이었다. 이러한 정치적 지향 가운데 청년문화는 통기타, 블루진, 생맥주라는 소비성이 강한 서구외래문화를 한 축으로, 그리고 탈춤, 가면극, 마당극 등과 같은 민속 문

화를 적극적으로 전유하는 축으로 대별되었다. 오제연(2012)은 “4.19 이후 각 대학에서 열리기 시작한 축제에는 캄보밴드, 재즈 가수, 트위스트 춤이 의례 등장했고, 쌍쌍파티, 카니발, 가면무도회 등의 행사는 유입된 서구의 대중문화가 여과 없이 캠퍼스 안으로 들어와 기성세대와 대학생문화를 문화적으로 구별 짓는 것이 어려웠다”[5]고 당시 유입된 대중문화의 적극적 전용을 기성문화에의 종속으로 분석한다.

1970년대 산업경제의 성장으로 인하여 형성되기 시작한 소비문화와 고등교육 수혜자의 증대라는 조건 속에서 대학생들은 한국 사회의 영향력 있는 정치적, 문화적 주체로 등장[5]하게 된 것이다. 이러한 주체로서의 지위 획득은 대항문화를 형성해내는 기반이 되기도 하는데, 서구 외래문화에 대하여 대학 캠퍼스를 중심으로 시작된 민속 문화의 소환과 실천 활동과의 결합이었다. 1970년대 전국대학문화예술축전(1970. 9)으로부터 각 대학축제는 민속놀이를 중심에 배치하였고, ‘탈반(동아리)’은 이러한 문화운동을 주도하였다. 각종 민속놀이(판소리대회, 봉산탈춤공연, 농악공연, 풍물놀이, 북청사자놀이, 차전놀이)들은 각 대학의 캠퍼스의 주요 놀이종목이었다.

민속놀이의 적극적 전용은 기성문화와 대학청년문화를 구별하는 중요한 잣대가 되었고, 민속의 주체인 민중을 대학문화의 중심에 불러 세우며 이에 대한 사회적 의식을 자각시키는 계기로 작동하였는데 놀이의 장은 자연스럽게 민족의식과 민중에 대한 각성을 불러일으키는 정치적 의식화의 장이 되었다. 이러한 과정에서 새로운 대학문화를 주도하는 문화주체들-서울대의 <메아리>, 이화여대의 <한소리>등과 같은 자발적인 노래운동그룹들-[14]이 형성되었다. 대학청년들의 민속놀이는 민족문화중흥을 주창했던 박정희 정권의 문화정책 기조를 우회로 활용한 문화 정치적 전략이었고, 박정권의 합창운동을 통한 ‘총화단결’의 논리는 ‘썩어롱(sing along)’을 통한 학생운동의 ‘연대’의 힘으로 전환되었다[5]는 것이다. 대학청년들은 근대적 국가기획의장에서 축제문화를 통해 문화적 협상력과 문화정치적 전략을 구사할 수 있는 주체들로 성장하고 있었던 것이다.

1970-80년대 대학 캠퍼스는 문화구성들의 배치와 변환의 문제를 본질적으로 사고하는 문화정치가 실현되는 장이었다[16]. 대학캠퍼스에서 형성된 저항문화와 민족문화는 지역사회와 연계해 확산되어 갔고 민중들과 이후 시민들을 결집시키는 요체가 되어갔다. 1975년 정월대보름을 맞이하여 서울대 민속가면극연구회, 연세대 탈춤연구회, 이화여대 가면극회 학생 50여명이 서대문구 성산동 무허가 판자촌인 독방 부락에서 봉산탈춤 등 민속놀이를 벌여 주민들을 위로[5]한 사례들은 대학의 놀이문화가 민중적 연대를 꾀하는 주요한 매개로 등장했음을 알 수 있다.

이러한 기반위에서 1980년대는 보다 더 대중적인 문화 활동이 전개되었던 시기로서, 탈춤과 풍물 등의 민속놀이와 진보적인 대학운동 가요는 정치적 학생운동의 주요한 문화적 도구이자 민중과 함께 하는 민족적 진보성을 그들의 정체성으로 표현해내는 적극적 수단 이 되었다.

## 2. 1990년대 이후~

1990년대에 들어와 정치적 갈등의 완화와 함께 대학 청년세대들은 단일하게 집중되었던 민족, 계급에 관한 정치적 관심으로부터 행위주체들의 이해와 요구가 다양화되면서 놀이 문화 역시 큰 변화를 겪게 된다. 현실과 역사에 대한 아픈 성찰 대신 표피적인 즐거움을 추구하는 신세대가 등장하며, 소비문화에로 경도되는 경향[13]을 보인다. 신세대의 자유주의, 개인주의는 진보적 담론과 다양하게 결합하여 신세대 문화를 저항성으로 읽어내고, 저항적 록 담론이 붐을 이루면서 사회 현실에 대한 비판적 관심은 서태지와 아이들의 <교실 이데아>, <발해를 꿈꾸며> 같은 노래를 발표하는 움직임 을 보이기도 한다[18].

1990년대는 개성에 대한 존중, 다원적 사고, 주체성 등의 요소를 강조하는 방향으로 전환되어 갔고, 이러한 흐름 속에서 동질적 집단으로서 대학생이라는 공적 위치와 주도권은 해체되고, 그 빈자리를 사적 개별체로서의 대학생이 채우는 경향은 더욱 강화되기 시작한다. 신자유주의의 문화논리는 대학캠퍼스를 다층적으로 지배하기 시작하였고 2000년대 이후 대학 캠퍼스를 지배

표 1. 호모루덴스 놀이기획 공모전의 놀이콘텐츠

팀명 및 주제	놀이 콘텐츠 요소	카이와분류
〈VRIC(Various Rest In Cafe)〉	①독일, 프랑스, 영남지역의 술과 시음회 ② 포토존: 각 지역 전통의상, 소품 체험 ③ 각 지역의 사진 및 업서전시 ④ 음악(상승, 클래식, 판소리/가요)과 DJ ⑤ 영화(뤼미에르 형제의 '기차의 도착') 상영	윤(알레아) 모방(미미크리)
〈쓰까 놀아보자〉	① 블루마블+웃놀이=뉴 보드게임 ② 전통주(맥주, 와인, 전통소주) 마시기 ③ 전통춤(옥토퍼페스트, 강강, 한국민속춤)추기 ④ 전통음식(소세지, 바케트, 한국 길거리음식) ⑤ 전통놀이(비석치기, 투호, 슈니발런, 뽕떡크) ⑥ 각국의 어려운 발음 따라하기 -간장공장공장장은 간공장장이고, 공장공장공장장은...-Fischers Fritz fischt frische Fische, frische Fische...	윤(알레아) 현기증(일링크스) 모방(미미크리)
〈놀이 먹자〉	①독일, 프랑스, 한국의 음식재료를 결합한 새로운 퓨전 음식을 공동으로 만들고 즐기기 Bratwurst(브랏부어스트), 몽블랑(Mont Blanc), 밥도그, 떡콩 등	모방(미미크리)
〈호모루덴스인 생활계-한번 사는 인생 두 번 살아보자〉	놀이의 사이버 세계로부터 향수의 인생보드게임으로, 게임으로 풀어보는 인생설계 ① 생애주기를 대표하는 10개의 방(출생, 학창시절, 연애/결혼, 군대, 직장생활, 도박, 출산/육아, 자연재해, 노후생활, 죽음의 방 등)에서 각 나라의 전통을 결합한 미션을 수행 ② 소원나무에 소원을 적어 건다. ③ 느린 우체통(1년 뒤의 자신에게, 혹은 전하고 싶은 사람에게 편지를 써서 우체통에 넣고 1년 뒤 편지를 받는다)	경쟁(아곤) 모방(미미크리)
〈걸어서 세계속으로〉	여수엑스포와 보드게임에서 아이디어 착안 ①각 나라별 체험부스 설치 예)영남지역: 종가문화체험, 전통음식, 전통 의상 입기, 전통게임(웃놀이, 투호..), 전통춤(사물놀이), 음악 예)독일: 맥주, 세지, 전통의상, 전통춤, 게임 등	윤(알레아) 모방(미미크리)
〈JOYCAST〉	①웃놀이+ 각 국의 게임(보통 플립(미국), 단다오(베트남), 다루마오토시(일본), 제기차기(한국), 빌보케(프랑스), 캔다마(일본), 스쿠프볼(미국), 딱지치기(한국)을 결합한 융합놀이	경쟁(아곤), 윤(알레아) 모방(미미크리)
〈백설공주의 행방불명〉	①현 청년들의 사색적인 삶의 부재에 대한 출구로서 니체의 '초인' 사상을 이용하여 깨달음을 주는 놀이②동화 완성하기~수동적인 백설공주가 초인으로 변하는 과정으로 구성(낙타(YOU should), 사자(I WILL), 어린아이(I AM): 그냥 존재하던 세상에서 되어감의 세계로 진입③하루가 인형극의 형식	모방(미미크리)
〈Talk Play Love〉	①청성강 카니발: 영남의 강안학과 프랑스의 문화적 연대(솔리다리테)를 결합한 통합적인 축제 퍼레이드②한반도 지도 콘테스트~모든 참가자에 의해 완성되는 지도만들기③청춘고민상담소를 개설하고 유행행사과 결합④꽃투유(꽃 to you): free speech와 동의하는 의견에 꽃을 던진다	윤(알레아) 모방(미미크리)
〈20분만에 세계여행하는〉	①블루마블(제시어를 전달하여 마지막 사람이 쓰기), 놀이문화(제기차기), 음주문화(막걸리 마시기), 음악문화(K-Pop), 국기(태극기 그리기 미션)-일본: 음식문화(와사비 먹기), 극 문화(가부키 화장하고 인종샷 찍기), 패션문화(고가루 코스프레하고 인종샷), 애미메이션 문화(망가-니코니코니영상 중 명대사 따라 하기), 음주문화(사케 마시기), 의복문화(유카타를 바르게 빨리 입기)-프랑스: 국회(은방울꽃으로 꽃받치 만들어 끼우기), 음식문화(크로와상, 맛있는 빵 찾기), 음주문화(와인 찾아내기), 예술(노트르담의 꿈추, 과자모토 따라하기), 언어(불어, 레옹의 한 장면의 가사 알아맞히기), 국기(프랑스 국기를 정확하게 그리기), 프랑스 마통 레몬축제(레몬먹기), 미술(회화)-프랑스의 고전주의와 낭만주의 작품 구별하기 게임-독일: 명절문화(부활절 계란 꾸미기), 역사(바이킹모자와 뿔망치게임), 음악(클래식듣고 작곡가 알아 맞히기 게임), 국기(독일국기 정확하고 빠르게 그리기), 음주문화(맥주 한 잔 원샷 게임), 국기(프랑스와 독일 국가 알아맞히기)	윤(알레아) 모방(미미크리)
〈흑든싱어〉	①전래동화(흑부리영감) + 무궁화꽃이 피었습니다++ Mask Singing	모방(미미크리)

하는 주요한 흐름이 되었다.

한국사회의 정치적, 문화적 주체로서의 역할을 담당 하였던 1970-80년대의 청년은 2016-7년에 이르러 국가 차원의 우선적 구체대상으로 전락하였고[19] 그들의 문화 역시 기성소비문화와의 차별성을 갖지 못하고 종속 되는 상태에 이르게 된 것이다.

최근 대학생들의 놀이(여가)문화는 휴대폰이나 컴퓨터를 이용한 전자기기 게임이나 술 마시기, 맛 집 탐방, 여행과 같은 것들이 주종을 이룬다. 이들은 최근 한국 방송을 장악하고 있는 음식, 의료, 미용, 여행과 같은 주요 콘텐츠와 유사하다. 청년세대가 가졌던 집합적 정체성과 선도성은 그 지위를 상실하면서, 주체에서 대상으로, 사회적으로 타자화되는 현실에 놓이게 된 것이다.

신자유주의적 논리 속에서 한국의 청년은 철저히 개별화되어 알코올과 섹스, 말초적 쾌락, 그리고 일상탈출과 같은 놀이산업의 고객으로 대상화되고 있는 것이다. 결국, 철저하게 혼자가 되어 '자신을 책임지는 자율적 주체'가 되어야 한다는 시대윤리는 현실에 대한 변혁과 전복에 대한 상상을 봉쇄할 뿐 아니라 미세한 일상까지 조정하는 이데올로기가 되었다[19]. 이러한 청년세대의 불안정성이 더 많은 역동성을 공급해주는 유목적 환경이 될 수 있는지, 또는 불안정성-역동성-탈영토화의 흐름들 속에서 소용돌이치는 어떤 긍정의 힘[16]을 발견할 수 있는 가능성이 있는지에 대한 모색은 우리에게 주어진 과제일 것이다. 개별 소비자를 양산하는 소비산업체계에 하의 일과 놀이라는 소용돌이 속에서 청년세대

표 2. 놀이콘텐츠의 분류

	경쟁(아곤)	운(알레아)	모방(미미크리)	현기증(일링크스)
파이디아  *위에서 아래로 갈수록 파이디아의 요소가 감소하고, 루두스적 요소는 증가한다.  루두스	딱지치기/제기차기/비석치기/투호  무궁화 꽃이 피었습니다 스쿠프 볼(미국)  각 국가 전통음악 구분하기 각 국가 구별하기 각 국가의 어려운 발음 따라하기	블루마블 웃놀이	유럽 지역의 전통 술 시음회, 전통의상, 전통 음식, 전통음악 등의 체험  축제 퍼레이드  인생생애주기를 체험하는 10개의 방에서 미션수행  실험극(백설공주와 하쿠가의 인형극의 결합)	음주(체험)

가 일과 놀이적 삶의 균형을 잡고 공동체적 대응을 해 나가기 위해 제시하는 놀이문화는 이러한 의미에서 분석해야할 충분한 의미를 갖는다. 다음 장에서는 ‘호모루덴스 놀이기획 공모전’을 통해 수집된 10개의 기획안을 검토함으로써 현재 대학생들이 구성하는 공동체 놀이의 특성과 의미를 고찰해보도록 한다.

#### IV. ‘호모루덴스 놀이기획공모전’ 분석

문화의 행위주체들, 특별히 디지털 세대라고 불리는 요즘 대학생들이 기획한 공동체 놀이 콘텐츠에 대한 호기심과 기대가 큰 가운데 진행된 ‘호모루덴스 놀이콘텐츠 기획 공모전(2016-2017)’은 ‘아이돌 따라 하기’나 ‘무작정’ 술 마시기와 같은 현재의 대학 축제 문화를 바꿔 낼 수 있는 가능성을 모색하는 장이었다. 소비 지향적이고 대중문화 추수주의적 놀이가 아닌 청년세대의 주체성과 창의성에 기초한 대안적인 공동체 문화를 창출할 수 있는 잠재력이 있는지에 대해 주목하였다. 더불어 놀이문화는 그 세대, 또는 그 사회의 문화의 재현이라고 본 카이와와 같이, 역으로 대학생들의 놀이콘텐츠 기획안을 통해 이 세대의 문화적 지형을 살펴보는 데 도움이 될 것이라고 생각했다.

물론, 이 공모전은 두 가지의 기본 요건을 제시했는데, 첫째, 세계 속의 한국이라는 전 지구적 관점에서 상호문화성의 요소를 고려할 것, 둘째, 타 전공 학생들과의 협업을 통한 공동기획을 할 것 등이었다. 이러한 조

건의 충족을 위해 글로벌 지역학(독어독문학과, 불어불문학과, 일어일문학과)와 영남문화연구원 등이 제공하는 각 지역에 대한 문화세미나를 학생들에게 제공함으로써 글로벌 상호문화성의 콘텐츠를 구상할 수 있도록 하였고, 학제적 융합을 시도하는 조별 공동 기획을 지도하였다. 더불어 선정된 작품은 대학 대동제(축제)에서 직접 실현하는 기회를 갖게 했다. 이년 여에 걸친 놀이콘텐츠 공모전 과정은 대학문화의 상업화를 지양하고 인문적 성찰에 기반 한 인문적 가치를 놀이를 통해 실현하는 효과를 기대한 것이었다.

학생공모전을 통해 모집된 기획안에 대한 분석은 앞서 살펴본 카이와의 놀이분류체계에 의거해 분석[표 1]하고 이를 파이디아(쾌락, 희열)과 루두스(규칙성)의 정도에 따라 배열[표 2]함으로써 그 특징들을 살펴본다. 이를 통해 한국 사회의 현 청년세대가 갖는 문화적 특질을 그들이 구상하는 놀이콘텐츠를 통해 추적해보도록 한다.

우선, 기획안에 제시된 놀이 콘텐츠는 글로벌 지역문화의 융합을 시도하고 있는 공통점이 있다. 이들은 각 지역의 어린이 놀이, 동화와 전설, 각 지역의 전통적 문화요소들(술, 의상, 음식 등), 철학적 이론과 성찰 등을 결합한 복합적 놀이콘텐츠를 제시하고 있다. 놀이의 종류와 특성은 매우 다양하며 이들은 지역적 공간과 시간적 배치를 뛰어넘어 놀이장을 구성하고 있다. 위 [표 1][20]는 학생들의 놀이문화가 대체로 보드게임식의 틀로 구조화되어 있으며, 보드게임은 이들에게 사이버게임에 대항하여 오프라인 상의 전통적 놀이 방식임을 드



러낸다. 학생들은 대학 공동체 놀이의 요소로서 이 세대의 고전과 전통 그리고 향수를 불러일으키는 놀이를 중심에 배치하는 방식은 1970-80년대 대학생들이 한국의 전통적인 민속놀이를 외세문화에 대항하는 문화로 소환하였던 점을 상기시킨다. 개인적으로 즐기는 사이버 게임 대신에 오프라인에서 공동체적 놀이를 구성하기 위한 기초로서 보드게임을 상정하고, 여기에 각 지역의 전통놀이, 전통춤, 전통주, 전통음식, 전통의복 등의 체험놀이를 결합한다. 동화와 실험극을 결합한 <백설공주의 행방불명>과 퍼레이드, 집단 창작활동, 그리고 자유연설과 공감놀이를 전제한 꽃투유를 제외하고 다른 기획안은 이러한 형식을 따르고 있다. 전통문화의 소환이라는 방식은 공동체놀이를 상정하는데 있어서 중심 주제가 되지만, 각 세대가 갖는 전통의 의미는 각기 다른데, 21세기 청년들의 경우, 전통은 역사성과 정치성이 탈각된 유년기놀이의 부활을 의미하는 것을 알 수 있다.

카이와의 놀이범주인 경쟁(아곤), 운(알레아), 모방(미미크리), 그리고 현기증(일링크스)을 적용하여 각 놀이콘텐츠를 분류해보면 [표 1]에 보이는 바와 같이, 경쟁(아곤)이 아닌 운(알레아)이 우세하며, 여기에 모방(미미크리)활동이 광범위하게 결합한다. 카이와가 제시한 일반적인 조합의 틀, 즉 경쟁(아곤)과 운(알레아)의 결합이나 모방(미미크리)과 현기증(일링크스)의 결합과 같은 규칙은 위 경우에는 거의 드러나지 않으며, 운에 의존하고 모방을 결합하는 콘텐츠가 대세를 이룬다. 여기에 현기증(일링크스)을 드러내는 음주문화는 서론에서도 제기하였듯이 거의 모든 축제 문화의 기본 조건이자 배경으로 등장한다.

축제문화는 곧 과도한 음주문화를 전제하고 있을 정도로 현기증(일링크스)적 요소는 한국대학의 축제문화사를 통해 일관되게 강화되어 왔다. 세계적으로 특별한 한국의 직장인 회식문화와 이·삼차 문화라는 기성세대의 일상적인 현기증(일링크스)적 문화는 대학축제현장과 맥을 같이 한다. 이러한 음주문화는 글로벌 문화체험이라는 모방(미미크리)적 음주 체험으로 확장되어 나타나고 있는 점 또한 흥미로운 점이다. 카이와에 따르면, 원시사회는 가면과 홀립, 즉 모방(미미크리)과 현기

증(일링크스)이 지배하는 사회였으며 이는 점차 경쟁(아곤)과 운(알레아)이 중심이 되는 사회로 나아가간다는 이론에 근거한다면, 위 놀이기획안은 모방(미미크리)과 현기증(일링크스)의 결합이 대세를 이루는 원시 사회적 특징이 강하게 나타나고 있다고 볼 수 있다. 후기 산업 사회, 디지털 세대에게 강하게 나타나는 원시 사회적 특징의 놀이문화는 포스트휴먼니스트들이 말하는 근대 이성주의를 넘어선 이미지세대의 융합적 특징을 드러낸다고 볼 수 있다.

또한 보드리야르가 이야기한 시뮬라크르인 보드판에서 운에 기대하며 주사위의 결정에 잠시 동안의 운명을 맡기는 현상은 현대의 생존경쟁이 요구하는 부단한 긴장의 보상에서 나온 것[1]일 수 있고, 이는 자기 자신의 능력에 절망하였거나, 능력의 여부에 따른 현실의 경쟁구도 자체를 비현실적으로 무화시키고자 하는 무의식의 발로일 수 있다. 또는 폐쇄적인 사회에서 나타나는 제로섬(zero-sum)적 인지적 구조에서 탈주할 수 있는 유일한 방식은 외부적 힘에 의존하는 운(알레아)이다. 1970-80년대의 청년들의 공동체 놀이문화가 보여주었던 현실부정이 정치적, 문화적 저항으로 나타났다면, 최근 청년들의 부정하고픈 현실은 놀이라는 비현실적 공간에서 경쟁구도의 무력화로 나타난다.

특별히 주목할 점은 다른 세계의 문화에 대한 체험이라는 놀이는 모방(미미크리)의 형태로써 “~되어보기” 또는 “~해 보기”라는 방식이다. 과거의 대학가의 민속놀이의 모방(미미크리)은 모의가 더 이상 모의로 여겨지지 않고, 가장한 자가 자신이 연기하는 역, 가장복, 가면을 통해 체현하고자 했던 민중들의 삶이라는 현실에 들어가는 리미널리티(터너)가 되었고, 자신이 분장한 타자를 더 이상 연기하는 것이 아니라 자신이 그 무엇과 혼연일체가 되었던 ‘커뮤니타스(communitas)’의 상태였다.

놀이로서의 ‘되어 보기’는 외부문화와의 접촉을 통해 타자되기의 과정으로까지는 진입하지 않는, 문화적 경계에서 느끼는 즐거움이 목적이다. 전통주를 마시고, 전통음식을 맛보고, 전통의상을 입고 사진을 찍는 이러한 체험 자체가 즐거움이다. 엄밀한 의미에서의 ‘~되어보기’는 흉내내기에서 그치는 것이며, 체현(embodiment)

의 단계로까지 나아가지 않는다. 타 문화에 대한 이해는 이러한 표피적 체험이라는 용어로 대체된다. [표 1]의 나타난 예시들은 즐거움을 얻기 위하여 각 지역의 문화요소를 그 맥락에서 떼어내 이를 흉내 내는 방식으로서의 모방(미미크리)이다.

카이와는 놀이를 관통하는 태도에 대해 루두스와 파이디어를 구분하는데, 루두스는 이용 가능한 다양한 수단을 가장 유효하게 사용하는 신중한 기도(企圖)이며 파이디아는 그 자신의 절정만을 추구하는 무질서한 흥분자체를 의미한다. 경쟁(아곤)이 루두스적 요소를 중심에 두고 있다면, 운(알레아)은 파이디어가 더욱 강하게 나타나고, 모방(미미크리)이 루두스에, 현기증(일링크스)은 파이디아에 강화되어 나타난다.

최근 대학공동체 놀이의 성격은 운에 맡겨진 표면적 모방을 통해 파이디아를 추구하는 성향을 드러낸다. 놀이의 내용은 대체로 한국의 주요 방송콘텐츠와 맥을 같이 하는 것으로서, 다문화적 체험이라는 기본 구도 위에 춤, 음악, 의상, 술, 음식 등을 결합하는 방식이다. 여기에는 어떠한 정치적, 문화적 저항도 나타나지 않는다. 다만 현실을 지배하는 무거운 규칙으로부터 탈피하면서 현상의 체험이라는 방식의 모방(미미크리)이 지배적으로 나타난다. 상대적으로 루두스적 요소는 약화되고 즐거움과 쾌락을 얻는데 필수적인 요소가 되지 않는다.

한편, ‘백설 공주의 행방불명’과 ‘호모루덴스 인생설계’ 기획안과 같은 철학적 이론과 삶에 대한 성찰을 제공하는 다소 진지한 놀이콘텐츠를 만나는 반가움도 있다. 니체의 초인사상과 백설공주 동화를 결합하고 여기에 일본의 하쿠카 이야기를 조합하여 놀이 참여자는 이 공간에서 자유로운 실험극을 연출할 수 있다. 니체가 말하는 마지막 인간의 모습에서 안주하는 우리 자신이 아닌 ‘초인’이 되기 위한 깨달음, 즉 자기 성찰을 통해 주체적인 나를 창조하고 도전해가는 과정을 놀이콘텐츠에 담아낸 것이다. 대학이 새로운 공동체적 놀이문화를 가질 수 있는 가능성은 인문적 가치에 기반을 둔 인간존재의 성찰로부터 시작할 수 있다는 것을 보여주는 좋은 예이다.

## V. 나가며

치열한 생존 경쟁에서 고군분투하는 대학생들에게 호모 루덴스를 상기시키면서 공동체 놀이기획을 주문하는 공모전은 어떤 측면에서 시대착오적이라는 비판을 받을 수 있는 소지가 있었다. 일과 생존경쟁이 삶의 전 영역을 장악하고 있는 신자유주의 시대의 청년들에게 놀이는 관심영역 밖의 부차적인 것이다. 그렇다고 놀이가 삶의 영역에서 거세되었다는 의미는 아니다. 디지털 세대의 놀이는 다른 방식으로 진화를 거듭하고 있다. 디지털 매체에 실려 전달되는 게임, 웹툰, 애니메이션 등등은 이미 국가가 관리하는 주요한 문화산업의 영역으로 자리를 잡을 정도로 넘쳐나고 있는 상황에서, 오프라인의 대학 캠퍼스라는 공간을 전제한 공동체 놀이기획은 디지털 세대에게 다소 어려운 과제였을 것이다.

그러나 학생들이 기획한 오프라인에서의 공동체놀이는 청년놀이 문화사를 관통하는 현기증(일링크스)적 음주문화의 기반위에서 운(알레아)과 모방(미미크리)이 결합한 파이디아(쾌락)의 원칙이 강하게 작동되는 문화적 특징을 보여주었다. 신자유주의의 과도한 개인경쟁의 시대에 대학의 축제문화는 휴대폰이나 컴퓨터를 이용한 전자기기 게임이라는 개별화와 길항관계를 이루는 공동체적 현기증(음주문화)과 광범위한 체험 및 모방(아이돌 춤 따라하기)의 놀이문화가 작동하고, 여기에 과거의 향수를 불러일으키는 보드게임 판의 운(알레아)이 지배적인 공동체 놀이를 구상하였다.

물론, 이러한 놀이 기획은 공모전이라는 형식으로 학생들에게는 스펙 쌓기의 일환으로 진행되어 순수한 의미의 놀이라기보다는 ‘놀이를 만들어야하는 일’로서 작동했을 것이다. 이는 문화산업 시대의 놀이콘텐츠로서 다양한 디지털 매체 위에 실려 고부가가치를 넣은 각광받는 노동의 영역, 즐거움과 쾌락을 낳는 놀이를 제작하는 노동의 영역이 된 것과 동일한 상황이다. 근대 산업시대에 사회적 생산노동이 근대적 삶의 주요한 영역으로 등장하고, 노동의 재생산성의 강화를 위해 레크리에이션으로서 여가와 놀이가 강조되었던 이분법적 구도는 해체되었다. 놀이는 문화의 창조력의 근거로서 작동하는 자유로운 활동이 아닌 부가가치를 만들어내는

산업이 된 것이다.

온라인상에서 놀이상품의 소비자로서가 아닌 오프라인의 대학 캠퍼스라는 공간과 시간이라는 격자에서 행위 주체가 기획하고 부가가치가 아닌 공동체의 즐거움과 연대를 위한 놀이기획은 그러한 면에서 후기 산업사회의 구조적 틈을 비틀어 주체의 공간을 만들어내려는 시도였다고 볼 수 있다. 학생들이 보여주었던 향수를 불러일으키는 '보드게임,' '게임을 통한 인생설계,' 그리고 수동적 인간이 아닌 니체의 마지막 인간을 향한 실험극' 과 같은 놀이기획안은 문화산업 현장의 틈을 비집어 주체의 공간을 만들려는 참신한 시도들로서 평가될 수 있다고 볼 수 있다.

대중문화와 예술의 전 영역, 그리고 놀이요소가 부가가치를 창출할 수 있는 활동과 연계되지 않으면 평가절하되는 문화산업의 시대에 대학청년들의 진정성 있는 공동체적 놀이문화에 대한 탐색은 탈신체화의 가상세계가 초개인화를 가속화시키기 전에 개인과 사회를 묶어주는 신체화된 공동체적 연대의 기초를 다지는 데 중요한 역할을 하게 될 것이다. 왜냐하면 인간은 현실에 발을 딛고 서 있으며 놀이는 곧 그 시대의 문화를 재현하는 가장 주요한 지표가 되기 때문이다. 가다머의 지적과 같이 놀이에 연루된 모든 사람이 참여자이며, 놀이자체는 참여자의 자기표현이면서, 모든 놀이의 시간성은 "절대적 동시성"과 탈자적 자기 망각상태, 즉 자신을 뛰어넘는 자유로운 상승작용과 "어떤 것에 전적으로 참여할 수 있는 긍정적 가능성"으로서의 탈자적 상태이며 근대의 주관주의적 사유를 극복하는 도구가 된다.[4]

대학이라는 일상적인 상호교섭이 가능한 공간에서의 공동체 놀이는 모든 참여자들의 자기표현과 자신을 넘어서는 자유로운 활동으로 개인을 놓치지 않으면서 사회와 이웃을 함께 볼 수 있는 시각을 가지고 가벼움과 진지함의 결합, 육체와 정신의 결합, 개인과 사회의 결합, 쾌락주의와 역사주의가 결합[16]하고 더불어 사이버공간과 오프라인이 연계를 갖는 그러한 놀이의 장이 만들어질 수 있는 가능성이 있는지에 대한 지속적인 탐구가 필요하다고 하겠다.

\* 호모루덴스 놀이기획전(2016-17)을 공동으로 기획, 진행한 경북대학교 독일지역학, 프랑스지역학, 일본지역학 선생님들과 공모전에 참여한 학생들께 감사를 드립니다.

## 참고 문헌

- [1] 임재해, "공동체 문화로서 마을 민속문화의 공유 가치," 건축역사연구, 제16권, 제5호, pp.85-117, 2007
- [2] 김예란, "탈주와 모방-1970년대 청년문화의 감각과 정동실천," 언론과 사회, 제24권, 제3호, pp.178-224, 2016.
- [3] 박대현, "청년문화론에서의 '문화/정치'의 경계 문제," 한국문화이론과 비평, 제56호, pp.419-444, 2012.
- [4] 김창남, "1970년대 한국 청년문화의 문화적 정체성-통기타음악을 중심으로," 대중음악, 제2호, pp.144-165, 2008.
- [5] 오제연, "1970년대 대학문화의 형성과 학생운동- '청년문화'와 '민속'을 중심으로," 역사문제연구, 제28호, pp.77-110, 2012.
- [6] 조은하, "게임포비아, 호모루덴스에서 사이버스페이스까지," 한국콘텐츠학회논문지, 제13권, 제2호, pp.137-146, 2013.
- [7] 로제 카이와 (이상률 역), *놀이와 인간-가면과 현기증*, 문예출판사, 1994
- [8] 요한 호이징하 (김윤수 역), *호모 루덴스*, 서울: 까치글방, 1933 (Johan Huizinga, *Homo Ludens, A Study of the Play Element in Culture*, The Beacon Press, Boston, 1955)
- [9] J. Ehrmann, C. Lewis and P. Lewis, "Homo Ludens Revisited" in *Game, Play, Literature*, Yale French Studies, No.41, pp.31-57, 1968.
- [10] 신충식, "공감에서 놀이로-가다머의 이해와 선의 본성에 관한 연구," 철학과 현상학 연구, 제68호, pp.33-76, 2016.
- [11] 김제철, "E. 핑크의 놀이존제론(I)-실존범주로서의 놀이," 현대유립철학연구, 제32호, pp.189-216,

- 2013.
- [12] 김재철, “E. 핑크의 놀이존재론(II)-세계상징으로서의 놀이,” 현대유럽철학연구, 제33호, pp.33-64, 2013.
- [13] 빅터 터너(이기우, 김익두 역), *제의에서 연극으로*, 현대미학사, 1996. (Victor Turner, *From Ritual to Theatre : The Human Seriousness of Play*, PAJ Publications, 1982)
- [14] R. Anchor, “History and Play: Johan Huizinga and His Critics, Source,” *History and Theory*, Vol.17, No.1, pp. 63-93, 1978. Wiley for Wesleyan University, URL: <http://www.jstor.org/stable/2504901>
- [15] 카를 만하임, *이데올로기와 유토피아*, 김영사, 2012.
- [16] 고길섭, “청년문화, 혹은 소수문화론적 연구에 대하여,” 문화과학, 제20호, pp.145-172, 1999.
- [17] 김창남, “김민기의 ‘지하철1호선’: 청년문화의 21세기적 가능성,” 진보평론, pp.393-399, 2000.
- [18] 이영미, “청년문화는 왜 하필 1970년대였을까?” 인물과 사상, pp.168-181, 2016.
- [19] 소영현, “한국사회와 청년들-‘자기파괴적’ 체제 비판 또는 배제된 자들과의 조우,” 한국근대문학연구, 제26호, pp.387-416, 2012.
- [20] [제2회 호모루덴스 놀이기획공모전 자료집], 경북대학교 대학인문역량강화사업단(CORE), 2017.

### 저 자 소 개

안 경 주(Kyungju Ahn)

정회원



- 1992년 8월 : 연세대학교 사회학과
- 2006년 6월 : 시라큐스 대학교 (인류학 석사)
- 2009년 12월 : 시라큐스 대학교 (인류학 박사)
- 2016년 8월 ~ 현재 : 경북대학교 대학인문역량강화사업단(CORE) 초빙교수

교 대학인문역량강화사업단(CORE) 초빙교수

<관심분야> : 포스트휴먼, 가상실재, 디지털인문학