



노동과 놀이

박진숙

1. 요새 애들은 뭘 하며 놀고 있나?

대학생 때 나는 엄마한테서 '먹고 대학생'이라는 말을 종종 들었다. 무슨 말일까? 먹는 것 만큼이나 대학생 되기가 쉽다는 말인가? 수능이 아무리 쉬워져도 여전히 과의 열풍이 시들지 않는 것을 보면, 그런 뜻은 아닌 것 같다. 오히려 그 반대인 것 같다. 대학생이 되기는 어려워도 일단 '대학생질' 하기는 쉽다는 말인 것 같다. 아마도 먹고 다음에 '놀고'라는 말이 생략된 것이 아닌가 싶기도 하다. 먹고 노는 대학생, 이것이 대학생의 정체성을 드러내는 문구가 된지 오래다.

오로지 좁은 대학문을 뚫으라고, 100만에 가까운 고3 수험생과 재수생, 그들의 부모에 이르기까지 수백만에 이르는 사람들이 매년 초죽음이 된다. 그런 만큼, 대학 합격통지서를 받아 들자마자 수험생들은 '공부'라는 족쇄를 벗고, 먹고 노는 일에 사력을 다한다. 주변의 그 누구도 그들에게 더 이상 '공부하라'고 말하지 않는다. 오히려 놀 것을 장려하는 분위기이다. '이제까지 고생했는데...좀 놀아야지...'

그러면, 폼나는 대학생이 된 이들이 어떻게 놀고 있는가? 통계에 따르면, 대학생들의 하루 평균 공부 시간은 1 시간 남짓에 불과하다고 한다. 사립대생보다는 국립대생이, 서울 지역 대학생보다 지방 대학생이 공부를 더 안 한다고 한다. 그러면, 공부하는 1 시간을 제외한 나머지 시간에 대학생들은 무얼 하고 지내는 걸까? 혹자는 동아리 활동에 열중하기도 하고, 혹자는 연애에 대부분을 쏟기도 할 것이다. 그러면, 이도저도 아닌 대부분의 사람들은? 공장 시간을 '때우기' 위해 남학생들은 주로 당구장이나 피시방으로 직행한다. 여학생들은 경제 사정에 따라, 좀 여유가 되면 커피숍으로 가고, 사정이 여의치 않으면 빈 벤치를 찾아간다. 그리고는, 일정한 주제도 없이 수다떨기에 열중한다. 주로, 남자 얘기나 아니면 연예인 얘기같은 것들...

이렇게 '제대로' 놀아보지도 못하고 3년을 보내면, 대학생들은 대학 입시보다 더 좁은 취업의 문에 다다른다. 그야말로 발등에 불이 떨어진 셈이다. 오로지 토익 점수 900을 위해 1년 동안 도서관 죽 돌이, 죽순이를 하고 나서 대기업에 들어갔다고 하자. 사회인이 된 이들은 이제 어떻게 놀까? 돈이

이 문서는 라브리 웹사이트에서 내려받은 것으로, 개인 및 그룹 공부를 위해서만 인쇄, 복사, 배포 등이 허가되었습니다. 그 밖의 용도로 사용하려면 별도의 허가를 받으시기 바랍니다. 내용은 라브리의 공식 입장과 일치하지 않을 수 있습니다. This document was downloaded from L'Abri Korea. Printing and distribution are permitted only for study purposes. For all other uses, please obtain permission from L'Abri. L'Abri does not endorse the contents of this document.

많아지면 노는 물이 좀 달라진다. 좀 고상한 이들은 고급 레스토랑에 가서 이름도 낯선 외국 요리를 먹으면서 시간을 보내고, 한층하는 사람들은 나이트클럽에서 테크노 댄스에 열중하기도 한다. 하지만, 돈을 좀 더 쓰고 논다는 것 이외에, 대학생 때하고 달라진 것은 거의 없다. 미성년자 관람불가 영화를 볼 수 있다는 것을 제외하면, 중고등학교 때와도 별 다를 것이 없다.

이렇게, 청소년기를 거쳐, 대학을 졸업하고 사회인이 돼서까지, 청년들은 '제대로' 놀지 못하고 있다. 노는 시간은 많은데, 시간 때우기가 대부분이고, '생산적으로' 놀질 못하고 있다. 왜 일까?

2. 놀 줄 모르는 배짱이 - 청년들의 놀이 행태

작년에 통계청이 발표한 <1999년도 생활시간활용실태 조사>에 따르면, 우리나라 고등학생은 학습에 평균 10 시간 이상을 할애하고 있다. 하루의 절반에 가까운 시간이다. 이렇게 개미처럼 공부만 하던 고등학생들이 대학에 와서는, 앞서서도 말했듯이 하루 1 시간 정도밖에 공부하지 않는다. 그러면, 나머지 9 시간을 도대체 어떻게 사용하고 있는 것인가? 대학생들은 (특히 신입생) 한 마디로 남아도는 시간을 주체를 못한다. 1990년대 초반만 하더라도, 사회주의니 공산주의니 하는 이데올로기를 이상으로 삼고 사회 변혁을 꿈꾸는 일련의 그룹이 있어서, 순진하고 동시에 할 일 없는 학생들은 '교화'시켜, 학회니 가투(거리투쟁)니 하는 것들로 그들을 바쁘게 해 주었다. 그러나, 소위 이데올로기의 공황 시대라고 할 수 있는 뉴 밀레니엄 시대에 학생(청년)들은 이슈를 잃고 공중에 붕 떠 있는 것 같다. 놀 시간도 많고, 놀아도 누구하나 암말 안 하는데, 젊은이들은 놀 줄을 모른다. 개미처럼 일(공부)만 하다가, 졸지에 배짱이가 된 이들은 악기를 켤 줄 몰라서(아니면, 애초부터 악기가 없었는지도...) 나무늘보처럼 늘어져 있다.

이랜드 사목으로 있는 방선기 목사는 『대중 문화도 기록해질 수 있는가?』 (1999, 예영커뮤니케이션)라는 책에서, 요즘 젊은이들이 노는 양태를 내용별로 분류해 놓았다. 방목사는 놀이유형을 크게 다섯 가지로 생각한다. 1) 경쟁하는 활동(각종 공놀이/당구, 포켓볼, 서바이벌 게임), 2) 운을 기대하는 활동(구슬치기, 딱지치기/화투, 포카), 3) 흥내내는 활동(소꿉장난, 땅따먹기/노래방, 극장, 비디오방), 4) 현기증을 일으키는 활동(기마전/놀이기구 타기, 번지점프), 5) 혼자하는 활동(?/컴퓨터 게임)이 그것이다. 각 성격의 놀이에 해당하는 것들로 방선기 목사가 어렸을 때 하던 놀이와 요즘 젊은이들이 하고 있는 놀이를 제시하고 있는 점이 흥미롭다. 과거의 놀이와 오늘날의 놀이를 비교해보면, 전반적으로 '활동성'이 떨어진 것을 알 수 있다. 직접 '하기'보다는 '보는' 것에 비중을 두는 놀이가 많고, 하더라도, 장소 이동이 적은 정적인 활동이 많다. 요즘 누가 스포츠를 좋아한다고 하면, 예를 들어, 한 여학생이 "저 농구 좋아해요"라고 한다면, 그 말은 스타급 농구 선수들이 경기하는 것을 '보는' 것을 좋아한다는 말이다.

현대화와 더불어 도시화 현상이 두드러지면서 놀이는 '소비적이고 정적인' 것으로 바뀌었다. 돈을 쓰지 않고 놀 수 있는 방법은 거의 없다. 카페에 들어가서 수다를 떨래도, 극장에 가서 영화를 볼래도, 하다못해 피시방에 가서 스타크래프트를 할래도 돈이 들어간다. 운 좋게 쓰고 싶은대로 용돈을

주는 '부자 아빠'를 만나지 못한 청년들은, 놀고 싶으면 돈을 벌어야 한다. 오죽하면, 유흥비를 벌려고 주유소나 김밥집에서 아르바이트를 하거나, 심지어 원조교제까지 마다 않는 중당·고당이 다 있을까! 산술적으로 따져보자. 주유소에서 기름때 문혀가며 열심히 기름 넣어봤자 1 시간에 고작 2,500원 정도 버는데, 영화 한편에 7,000원이니까(한 시간에 3,500원) 수지가 안 맞는다. 좀 더 폼나게 놀려면 김밥집에서 김밥 마는 걸로는 감당을 못한다. 결국, 더 잘 놀기 위해 쉽게 돈 벌 방법을 찾게 되는데 ...

... 놀이 문화가 심하게 변질되었다. 그러면, 우리 조상들은 어떻게 놀았을까? 그리고, 태초에 아담과 하와는 뭘 하며 놀았을까?

3. 일하면서 놀기 - 전통적인 놀이 개념과 성경의 놀이 개념

노동과 놀이가 분리되면서, 놀기 위해 어쩔 수 없이 해야하는 노동은 더욱 가혹해졌다. <청소년과 놀이문화연구소> 소장인 전국재는 「가정과 교회를 위한 놀이문화」라는 글에서 놀이에 관한 아주 의외의 개념을 알려준다. 순수 토박이말인 '놀이'는, 비슷한 뜻을 담고 있는 외래어들, '레저leisure', '레크리에이션recreation', '플레이play', '게임game'을 다 포괄할만큼 광범위한 의미를 지닌다. 전국재는, 호이징가의 '호모루덴스'라는 말만큼이나 놀이라는 우리말의 의미가 넓다고 말한다. 그러나, 과거에는 애석하게도 국어학자들조차 이 놀이라는 말의 가치를 잘 인정해 주지 않았다. 1960년대 초, 레크리에이션이라는 말이 유입되었을 때, 국어학자들이 모여서 이 말을 어떤 말로 바꿀까 고민했다. 개중에는 놀이로 하자는 의견도 있었지만, '너무 가볍다'고 생각하여 무시하고, '소창(蘇創)'이라는 한자어를 쓰기로 했다고 한다. (나같이) 무식한 사람은 무슨 말인지 알 수도 없고, 듣기에도 생소한 말을 끌어다 놓으니까, 결국 지금은 소창이란 말은 간데 없고, 레크리에이션이 그냥 외래어가 되고 말았다.

얼마나 소위 지식인 계층이 얼마나 '노는 문화'를 천시했는지 알 수 있는 대목이다. 우리는 어려서부터 '노는 애'가 되지 않으려고 애써왔다. 노는 애는 곧, 짝이 노랑고 볼장 다 본 애니까... 놀지 말고 공부해야, 공부해서 좋은 학교 나와야 성공한다는 강박관념이 우리의 전통적인 놀이 개념을 변질시켜버렸다. 다시 전국재의 이야기를 빌어오자. 전국재는 우리나라 민속놀이의 특징을 세 가지로 설명한다.

첫째, 우리 나라 민속놀이는 종교의식과 구분할수 없을 만큼 밀접하게 관련되어 있다.

둘째, 우리 나라 놀이는 마을 사람들이 함께 어울려서 즐기거나, 아니면 이웃 마을 사람들 간에 즐기던 마을 공동체 놀이가 대부분을 차지하고 있다.

셋째, 우리 나라 민속놀이는 그 내면으로 들어가면 놀이와 일(노동)을 구분하기 어렵다는 독특한 면이 있다. 즉 우리 조상들은 놀이 안에서 노동이 이루어지고 노동을 하면서 풍류를 즐기는 가운데 노동을 놀이로 승화하였던 참으로 놀라운 민족이라 하지 않을 수 없다.

정리해 보면, 우리나라 민속놀이는 1) 종교적이고, 2) 공동체적이며, 3) 노동과 동일시되는 것이었다는 말이다. 이 중에서 두 번째와 세 번째의 놀이 성격, 즉, 공동체 놀이와 노동으로서의 놀이라는 대목이 관심을 끈다.

『한국의 민속놀이』라는 책에서 김광언은 우리나라 놀이 중 개인놀이는 8%뿐이고, 여럿이 즐기는 상대놀이가 47%, 이웃 마을 사람들과 즐기는 놀이가 44%라고 한다. 거북놀이, 강강수월래, 줄다리기, 뚝다리밟기, 편싸움, 지신밟기 등이 그 대표적인 예이다. 1980년 대에 농촌에서 어린 시절을 보낸 필자의 기억을 더듬어 보아도, 혼자 논 기억은 없다. 자차기나 구슬치기, 딱지치기, 나무타기 등, 친구들과 어울려 놀다가, ‘깜깜해지는 줄도 모르고 논다’고 엄마한테 꾸중을 듣고야 겨우 집에 들어가기에 일쑤였던 것 같다. 하지만, 요새 도시 아이들(농촌도 많이 변했다)은 놀 때가 없고, 놀 거리도 없다. 유치원갈 나이만 돼도, 이런저런 학원에 다니느라 놀 겨를이 없고, 기껏 나가 놀아봤자 동네 놀이터가 고작이다. 영성한 미끄럼틀에 노숙자들이 즐비한 동네 놀이터는 위험하기까지 하다. 엄마들은 차라리 한 달에 10만원씩 내고 짐보리Gymboree를 보낼망정 동네 놀이터를 꺼린다. 이런저런 이유로 아이들은 점점 혼자 노는데 익숙해진다. 작게는 20평 크게는 40평 정도 되는 아파트에 갇혀 놀며 자란 아이들은 어른이 되어서도 사람들과 어울릴 줄 모르고, 오히려 컴퓨터를 더 익숙한 놀이 대상으로 느낀다.

앞에서 ‘놀이 위해 일한다’는 말을 했는데, 우리나라 민속놀이는 이와 정반대이다. 일하면서 놀고, 놀면서 일하는 것이 우리 전통 놀이의 독특한 점이다. 노동요가 대표적인 예이다. 일하면서 부르는 노래는 노동을 즐겁게 하고 일의 효율을 높여준다. 요즘에도 MBC 라디오에서는 특집 기획으로 ‘우리 소리를 찾아서’라는 프로그램을 짤막짤막하게 내보내는데, 그 우리 소리라는 것이 대부분 일하면서 부르는 노래 비슷한 것이다. ‘김매며 내는 소리’, ‘베짜며 베는 소리’ 등 제목만 보아도 알 수 있다. 보통은 누군가 선창을 한다. 그러면, 나머지 사람들이 후렴처럼 따라 부른다. 길쌈 놀이를 생각해 보아도, 과거 조상들이 일과 놀이를 얼마나 잘 조화시켰는지 알 수 있다. 이것은 부녀자의 놀이인데, 두 마을의 부녀자들이 정해진 기간동안, 얼마나 베를 더 많이 짜나 내기를 하는 놀이이다. 놀이가 끝나고, 승부가 가려지면, 잔치와 더불어 진 마을의 부녀자들은 ‘회심곡’을 부른다. 요즘 젊은이들이 명절 때 친척들 하고 모여 앉아서 ‘점백’ 화투 놀이를 하는 것과는 질적으로 다르다. 소비적이고 정적이며 정신 건강에도 해로운 화투에 비해, 길쌈 놀이는 두 마을 간의 화목으로 도모하고, 일의 능률을 높이며, 이겼든 졌든 짜놓은 베는 그대로 수확물로 남는다.

우리 조상들은 이렇게 놀았는데, 그 옛날 에덴 동산에서 아담과 하와는 무얼 하며 놀았을까?(단, 타락하기 전에) 아담과 하와를 생각하기 전에 하나님은 어땠는지 보자. 창세기 1 장에 창조 사역(일)을 되새겨 보자. 첫째날은 이결 만들고, 둘째날은 저결 만들고...마지막 여섯째날 인간을 만드시기까지... 하나님의 노동은 하나도 힘들어 보이지 않는다. 오히려 일종의 놀이처럼 느껴진다. 전지전능한 신이니까, 말만하면 다 이루어지니까 그렇게 느껴지는 것일까? 아니다. 하나님의 노동은 창조적(생산적)이기 때문일 것이다. 그리고, 하나님이 만족스러운 노동을 하시기 때문일 것이다. 그리고, 성령, 성자와 함께 일하시기 때문일 것이다. 하나님은 자신이 만들어 놓은 모든 것에 대하여 ‘보기 좋

더라'고 말씀하십니다. 하나님 뿐아니라, 인간도 타락하기 전에는 노동을 즐겼다. '생육하고 번성하여 땅에 충만하라'는 명령을 받은 아담과 하와는 사이 좋게, 재밋게 에덴 동산의 모든 나무를 가꾸고, 동물들을 돌보았을 것이다. 그러나, 타락하고 나자, 노동은 수고로운 것이 되고, '이마에 땀을 흘려야' 수확을 얻을 수 있게 되었다. 즐거운 놀이였던 노동이 힘든 일이 되고 만 것이다.

전통적인 놀이와 성경의 본래적인 놀이는 공통적으로 노동과 구분하기 어려운 공동체적인 것이었다. 현대의 젊은이들이 조상들의 지혜를 살려서, 성경의 원리대로 놀 수는 없을까?

4. 노는 문화를 만들자

우리는 개미 콤플렉스(공부, 일)에서 벗어나야 제대로 놀 줄 알아야 한다. 듣기로는, 사실 개미도 쓸데없는 노동을 많이 한다고 한다. 어떤 학자가 유심히 개미를 노동 행태를 지켜본 결과, 개미들이 아무 수확 없이 분주하게 돌아다니는 시간이 많다고 한다. 무엇인가에 쫓겨 열심히 사는 것 같은 현대의 젊은이들은, 사실 별 소득없이, 그리고 만족도 없이 노동하며, 그런 노동에서 싸인 스트레스를 풀려고 소비적으로 논다. 사적인 이야기지만, 꽤 큰 은행에 다니고 있는 필자의 친구는, 입사할 때부터 지금까지 '그만둘꺼야'라고 밥먹듯이 말하지만, 8 년째 다니고 있다. 언젠가 그 친구가 이런 말을 한 적이 있다. '누가 1억원만 주면, 여행만 다니면서 살거야'라고... '돈 안 벌고, 놀기만 했으면 좋겠다'고...

노동과 놀이의 간격이 얼마나 극대화되었는지를 실감하게 해 준다. 일하면서 놀고 놀면서 일하는 하나님의 원리를, 그리고 조상의 지혜가 필요한 때이다. 그렇다고 다시 타락 이전으로 돌아가자거나, 농경사회로 돌아가자고 외칠 수는 없는 일이다. 다 같이 편 먹고 구슬치기 딱지놀이를 하자고 할 수도 없는 노릇이다. 다만, 지금 우리가 할 수 있는 것은 성경의 일과 놀이의 원리를 염두에 두고, 조금씩 둘 사이의 간격을 줄여가고자 애쓰는 것뿐이다. 하지만, 가능하다면, 용기를 내서, 구조적으로 힘들게 노동하고 소비적으로 놀 수밖에 없는 도시를 벗어나서, 좀더 자연에 가까운 곳으로 가라고 권하고 싶다. 생산적이고 동적으로 놀 수 있는 곳으로!