



‘신바람’ DNA



김길소 위원
강원중재부
한국전래오락연구소장
(전)강원일보 논설주간

우리 민족은 세계적으로 우수한 ‘놀이문화’를 가꿔온 영특한 민족이다.

태고시대부터 24절기의 바깥에 따라, 같은 또래나 가족 공동체 구성원끼리 모이기만 하면 온갖 놀이를 즐겨왔다. 오죽했으면 동이전(東夷傳)과 삼국유사(三國遺事)에 “마을과 골짜기마다 재미있게 노는 소리가 끊이지 않았다”고 적었을까.

그러나 까마득한 옛날부터 전해 내려오던 전래놀이가 이제는 거의 잊혀지고 사라져 버려 허전하다. 하지만 우리 몸속에는 아직도 우수한 놀이문화의 ‘신바람 DNA’가 꿈틀거리고 있다. 지구촌 어디를 가도 한국 사람의 발길이 닿는 곳에는 꼭 노래방이 있다. 바다 건너 먼 곳으로 해외 나들이를 떠나더라도 따분한 걸 참지 못해 항상 가방 한구석에 화투 한 두 목 씩은 꼭 챙겨 가지고 나간다. 2002년 월드컵 이후 수 만명이 운집하는 야구장과 축구장은 우렁찬 응원가가 울려 퍼지는 장관을 이루고 있다.

아무리 깊은 산속에 살아온 무지렁이라고 하더라도 남녀노소 누구나 북과 팽과리나 장구를 치면 어깨짓과 다리짓을 하며 덩실덩실 춤을 출 줄 알았다. 가히 “노세 놀아 젊어 노세. 늙어지면 못 노나니…” 라는 노랫말처럼 놀자판이 아닌가 싶을 정도이다.

5천년 동안 우리 민족이 보듬어온 놀이는 6천여가지에 이른다. 그러나 이런 놀이 문화들은 이를 마뜩잖게 여겨온 지배계층이나 외침에 의한 민족정신 말살 정책에 눌러 부침을 거듭해 왔다. 거기에는 “일하지 않으면 굶게 된다”는 강박관념을 앞세워 우리 놀이문화를 하찮게 여겨 억누르고 좌악시 하여온 감도 없지 않다. 고도 성장을 이뤄낸 산업주의 아래서는 나태로 낙인을 찍고 비뚤어진 도벽(賄賂)쯤으로 치부하기도 주저하지 않았다. 농경이나 산업사회에서는 육체적 힘(power)으로 열심히 일 하는 것이 최선이었다. 바로 ‘워크하드(work hard)’시대였다.

그러나 지금은 달라졌다. 새로운 창의성과 능력이 우선시 되는 ‘문화창조’의 시대이다. 때와 장소에 구애받지 않는다. 오직 창의와 혁신 협업이 중요시되는 ‘워크스마트(work smart)’시대로, 상상과 창의성이 세상을 바꾸는 시대로 패러다임이 급변했다.

인류사회는 끝없이 발전을 거듭하고 있다. 그럴수록 소득과 여가시간은 늘어나게 되어 있다. 얼마전 미국 미디어 랩이 “오는 2020년에는 산업의 50%가 여가와 오락산업이 될 것이다”는 보고서를 내놓았다. 산업의 절반이 ‘노는 문화’로 바뀌게 된다는 것이다. 어느새 심심풀이로만 여겨왔던 ‘놀이’문화가 우리 삶의 중심에 자리잡아 가고 있음을 보게 된다.

놀이는 사람이 세상을 살아 가면서 반복되는 일상에서 느낄 수 있는 지루함을 없애준다. 재미있고 아름답다. 또 누구나 마음만 먹으면 간단하게 배우고 즐길 수 있다. 환희와 생명력을 불어넣어 젊게 만들기도 하고 마음 편하게 만들어 주기도 한다.

그 안에는 반전에 반전을 거듭할 수 있는 스릴과 모험이 스며있다. 누구나 마음 폭 빠지게 만드는 ‘골림’과 ‘졸림’이 있다. 또 우리가 세상을 살아가는데 필요한 교훈을 일깨워 주는 교육적 가치가 듬뿍 담겨있다. 결코 놀이는 남는 시간을 맹목적으로 보내는 수단이거나 하찮은 재미만 쫓으려는 것이 아니다.

어찌보면 우리가 이만큼 잘 살게 된 것도 ‘놀이문화’와 무관치 않음을 읽게 된다. 최빈국에서 세계 ‘10위권 진입’이라는 엄청난 성과를 거둔 데는 실패를 두려워 하지 않고, 끊임없이 새 것을 추구하고 긍정의 눈으로 시야를 넓혀 가면서 삶(재미)을 즐겨온 국민성이 자리잡고 있다. 찌든 살림살이에 주눅이 들어 우리 삶의 알토란 같은 재미를 뒷전에 밀어 두고만 있었던 것은 아닌지?

‘놀치’가 되지 않기 위해 가을 몸속에 꿈틀거리고 있는 ‘신바람’에 다시 불을 지펴 본다.