

제 2 회

목원대학교 스톡스대학 교양교육혁신 학술대회 <교양교육과 문화변동>

일 시 : 2020. 12. 11(금) 15:00~18:30

진행방법 : 온라인플랫폼 ZOOM 개최

주 최 : 목원대학교 스톡스대학·대학교육혁신단

주 관 : 교양교육혁신연구센터

대회 일정표

시 간	주요 내용	
14:30~14:55	온라인 등록	
14:55~15:00	개회사 및 인사말_ 현승훈 학장 외	
15:00~15:50	[발표 1] "게임 활동을 활용한 대학 교양영어 수업 연구" 좌장: 유경아 (목원대) / 발표: 김영희 (청운대) / 토론: 원은석 (목원대)	사회 유경아(목원대)
15:50~16:40	[발표 2] "한나 아렌트의 실존철학: 인간의 조건과 정치적 삶" 좌장: 유경아 (목원대) / 발표: 안효성 (대구대) / 토론: 송석량 (목원대)	
16:50~17:40	[발표 3] "생활문화 현황분석과 정책과제 연구" 좌장: 서기자 (목원대) / 발표: 이희성 (단국대) / 토론: 민웅기 (목원대)	사회 서기자(목원대)
17:40~18:30	[발표 4] "창작판소리의 세대별 특징 연구" 좌장: 서기자 (목원대) / 발표: 김명자 (건국대) / 토론: 최혜진 (목원대)	

순서

- “게임 활동을 활용한 대학 교양영어 수업 연구” 발표자료 (김영희, 청운대학교 교수)..... 01
- 토론문 (원은석, 목원대학교 교수)..... 14

- “한나 아렌트의 실존철학: 인간의 조건과 정치적 삶” 발표자료 (안효성, 대구대학교 교수)..... 15
- 토론문 (송석량, 목원대학교 교수)..... 27

- “생활문화 현황분석과 정책과제 연구” 발표자료 (이희성, 단국대학교 교수)..... 29
- 토론문 (민응기, 목원대학교 교수)..... 48

- “창작판소리의 세대별 특징 연구” 발표자료 (김명자, 건국대학교 교수)..... 49
- 토론문 (최혜진, 목원대학교 교수)..... 62

2020

목원대학교 스톡스대학 교양교육혁신 학술대회

/ 게임 활동을 활용한 대학 교양영어 수업 연구

김영희 (청운대학교)

2020.12.11(금)
15:00 ~ 15:50

/ 목차

1. 서론
2. 연구의 필요성
3. 연구 배경
4. 연구 방법
5. 연구의 실제
6. 연구 결과 및 논의
7. 결론 및 제언

✓ 서론

1. 교양영어 교육의 흐름

국내 대학의 교양영어 교육은 초창기 원서 강독 위주의 수업에서 의사소통 능력 함양 위주 수업을 거쳐 최근 영어의 네 가지 기능, 즉 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 의 통합적 증진 수업으로 시대와 사회적 변화에 따라 수정을 거듭하고 있다(송미정, 박용예, 2004).

특히 과거 전공교육에 치중하던 대학교육이 2010년 이후 정부가 학부교육 선도대학 육성사업을 통해 교양기초교육을 강화함으로써 4차 산업혁명시대 의 급변하는 사회에 대한 적응력을 높일 수 있는 기초능력 함양을 그 어느 때 보다 강조하고 있고(배상훈, 라은중, 한송이, 2017), 이 같은 맥락에서 교양영어 교육도 변화하고 있는 것이다.

대학 교양영어에 대한 연구 논문을 2010년을 기점으로 비교 하였을 때 지난 사십여 년 보다 2010년 이후의 논문 편수가 더 많았다는 것은 교양 영어 교육에 대한 증가된 관심을 보여준다고 하겠다(하명애, 2017).

2. 교양영어 교육의 범주

1) 하명애(2017) : 교양교육 (교양에 초점을 둔 원서 강독 위주의 교육)과 실용영어 교육(의사소통 능력 배양을 위한 영어교육)으로 양분

2) 권오량(1995)과 엄용희(2002) : 교양영어를 대학생이 교양으로 갖춰야 하는 영어지식 습득 및 전공 학문을 위한 원서 독해 능력 향상 교육 측면과 말하기 및 듣기 위주의 의사소통 능력 배양 교육 측면으로 대별

3) 배두본(2002) : 교육목표를 개인의 학술적 목적과 의사소통 목적으로 분류함으로써 교양지식 보다는 학문 연구를 위한 영어 능력 배양에 중점을 둠

4) 양용준(2018) : 교양영어는 의사소통 중심의 영어 실력을 갖추도록 하는 교육과 더불어 ‘전공영어를 하기위한 도구이자 절차 및 과정’으로 학술적 목적을 강조함

3. 교양영어 운영 현황 (C대학)

C대학의 교양영어는 각각 1학년 대상으로 Practical English 과목과 English Communication 과목을 1년 과정의 필수 과목으로 지정 운영하고 있고, 2학년 이상의 학생들을 위한 TOEIC Speaking과 TOEIC 의 취업 대비 실용영어 과목을 선택과정으로 운영하고 있다. 필수과목은 2학점/2시수 이며 듣기와 말하기 위주의 의사소통 능력의 향상을 목표로 수업한다. 필수 과정의 교양영어 교과목은 개강 전, 자체 진단 평가를 통해 수준별로 분류하여 구성하고 있으며 현재 (2020년 2학기)까지 모든 분반이 수업계획서와 중간·기말시험, 평가항목 및 지표(rubric)와 점수 등 표준화된 전체 공동 교과과정으로 운영 되고있다.

4. 교양영어 교과목 현황 (C대학)

이수 구분	교과목명	내용	교재	1학년	2학년 이상
기본 교양 (필수)	English Communication	회화	Four Corners 1	2(2) 원어민 교수	
	Practical English	회화	Smart Choice 1	2(2) 한국인 교수	
기본 교양 (선택)	TOEIC Speaking	토익 (LC)	파고다 토익스피킹 초급		2(2) 한국인 교수
	TOEIC	토익 (RC)	파고다 첫토익		2(2) 한국인 교수

✓ 연구 필요성

대학 교양영어 교실의 현실은 Brown (2007)이나 Kim (2008)이 언급한 대로 영어를 배우는 학생들의 개인적인 관심사에 주의를 기울이고, 그들의 부족한 부분을 메꾸어 주기 위한 교실 내의 상호작용보다는 주어진 시간 내에 해당 교재의 진도를 맞추어 진행되는 교사 위주의 **교사 주도적 수업이 보편화** 되어있다. 따라서 이러한 교사 주도적 수업의 틀을 깨고 학생들 간의 상호작용을 통한 학생 주도적인 수업 방법에 대한 연구가 필요하다.

또한 대학생들의 졸업 후 진로지도와 관련한 영어능력의 중요성을 고려하면 대학 교양영어 환경은 많은 개선을 요구하고 있다. 학교에 따라 차이가 있을 수 있지만 지방 대학의 경우 **학습자들 개인 간 영어 수준차이가 심하고** 영어 학습의 필요성은 인식하고 있지만 **학습의 동기와 흥미감이 매우 떨어진다.**

따라서 위에서 언급한 대학 교양영어의 상황을 개선하기 위해서 영어 학습 동기와 흥미를 유발하면서 동시에 학생 주도적 상호작용을 극대화할 수 있는 학습방법을 게임을 활용한 학습법에서 그 개선책을 찾아보고자 한다.

✓ 연구 촉진 배경

첫째, 대학수업에서 상대평가제도를 일률적으로 적용하면서 특정 평가 방법의 남용현상으로 부작용이 많았기 때문이었다(곽병선, 1989). 학우 간의 등수다툼은 심한 경쟁심을 조장시키며, 협력학습의 바람직한 학습효과를 창출하기 어렵게 하였고, 학습능력이 낮은 학생은 아무리 노력해도 좋은 성적을 받는 것이 현실적으로 힘들기 때문에 시험성적에 좌우하여 학습에 참여하는 경향이 심하였다. 상대평가제도의 부작용은 또한 학생들의 학습만족도를 저하시키며 평가방식에 불만을 야기 시켜왔다. 대학 수업현장에서 협력학습이 효과적으로 진행되면서 학생들이 건설적인 경쟁을 할 수 있고 노력의 결과가 평가받을 수 있는 학습법 개발이 시급하였다.

둘째, 대학의 교양영어 영어로 의사소통능력을 향상시키려면 수업내용과 과제만으로는 언어사용에 한계가 있다. 학생들이 자발적으로 연습하고 이것을 발표하며 영어를 의사소통의 수단으로 실제로 사용할 수 있는 학습환경 조성이 절실하였다. 게임화가 지닌 몰입과 동기감 향상의 효능을 활용하여 이 문제를 해결할 수 있는 가능성을 타진하고자 하였다.

셋째, 국내에서는 게임화 학습의 잠재력에 대한 심도 있는 연구가 미진한 편이며 특히 대학 교양영어 수업에서 게임화를 도입한 학습법이나 평가 방식의 변화를 시도한 사례는 거의 알려져 있지 않다. 그나마 멀티미디어를 활용한 온라인 게임 영어 학습에 대한 선행 연구들이 대부분이고 더욱이 대학 교양영어 교실에서 게임을 활용한 학습에 대한 선행연구는 거의 찾아볼 수 없다.

» 따라서 기존 게임에 대한 선행연구와 차별적인 수업 시간에 학습자들의 흥미와 학생 주도적 상호작용 활동의 기회를 높이는 게임 활동의 효과에 대한 본 연구는 시사하는 바가 클 것이다.

✓ 연구 배경

1. 게임의 정의

1) Gibbs (1978)

게임이란 '어떤 규칙 아래 목적을 이루기 위해 협동하거나 경쟁하는 행위'

2) Gorden(1970)

규칙에 따라 놀이하면서 기술이나 힘에 의해 승부가 결정되는 경쟁

3) Brown(1994)

분명하게 계획된 교육적 목적을 달성하기 위해 둘 또는 그 이상의 학습자들이 할 수 있도록 조직화된 규칙이 있는 활동으로 교육적 게임을 정의

4) Gredler(1994)는 게임을 단순한 놀이가 아닌 교육적 활용할 가치가 있다고 설명하였고

Schank(1990)은 게임을 통해 인간은 인지능력을 발달시킬 수 있다고 하였으며 Thorne(2008)은 게임 활동은 언어 학습에서 협력과 역할의 협상 기회를 제공한다고 설명하였다. 게임을 하는 동안 자연스러운 대화가 발생하고 외국어로 의사소통을 하기 위해서 기존 지식을 정교화 하면서 새로운 지식을 사용하게 하는 데 기여한다고 언급함

>> 게임이란 일정한 규칙 내에서 협력과 경쟁의 과정을 통해 특정한 목표를 성취하기 위한 즐겁고 도전적인 신체적, 정신적 활동이라고 할 수 있다. 즐거움을 추구한다는 점에서 게임은 놀이의 한 형태로 인식될 수 있지만, 게임은 규칙과 목표가 명확하고 참여자 간의 선의의 경쟁과 긴장감, 더불어 학습의 동기를 자극한다는 점에서 단순 놀이와는 차이가 분명하다.

2. 게임의 장점과 교육적 효과

1) Lepper와 Malone (1987), Malone(1981)

학습자의 내적 동기를 유발하는 학습 환경은 도전(challenge), 환상(fantasy), 호기심(curiosity), 그리고 통제(control)의 특징을 포함한다고 하였다. 특히, 게임에서 느끼는 도전은 게임을 하는 동안 지루함을 느끼지 않도록 해주며, 통제는 게임에 참여하는 학생 스스로 판단하고 결정을 내리도록 한다고 설명하였다. 이러한 특징을 거의 완벽하게 충족시키는 교육적 도구를 Reiber(1996)는 게임이라고 주장하면서, 특히 환상은 학습자들이 주어진 맥락속에서 상상하면서 게임을 수행할 수 있도록 해주는 장치이기 때문에 학습자들이 게임에 몰입할 수 있도록 해주고 이것이 게임을 하고자 하는 내적 동기로 작용한다고 함.

2) Krashen 과 Terrel (1983)

게임은 그 자체가 이해가능한 언어의 입력 수단으로 사용되고 학습자의 학습 참여를 높여 학습의 가치가 높다고 주장

✓ 연구 방법

1. 연구 대상

충남 소재의 4년제 대학교 1학년 교양영어 수강생 43명으로 학생들의 영어 학습 능력 정도는 일반적인 중학교 수준의 영어 학습 능력을 갖고 있으며 영어 의사소통 능력은 기본적인 자기소개, 간단한 질문에 답하기 정도이며 영어 학습의 필요성은 인지하고 있으나 학습 동기가 낮고 영어에 어려움을 느끼고 있음

2. 연구도구 및 분석방법

게임을 활용한 교수 학습 자료를 설계하여 수업을 실시하고 영어 학습에 대한 동기 부여와 태도 변화를 통해 영어 수업 참여율을 높이며 의사소통 능력 향상을 위한 방안을 찾기 위해 실험을 설계

1) 사전, 사후 설문조사 : 정의적 영역에 대한 변화 분석 (영어 학습에 대한 학습자 파악 및 태도 변화 반응 탐색)

영역	설문 내용	형식
흥미도	영어학습의 흥미도 영어학습의 불안감	5단계 Likert 척도
영어게임 인식	영어게임 경험 영어게임 참여도	5단계 Likert 척도

2) 수업 과정 중 관찰, 면담, 학습자 자기 평가

3) 실험 전, 후 말하기 인터뷰 평가를 활용하여 결과 분석

✓ 연구의 실제

1. 게임을 활용한 교수-학습 설계

본 연구 대상의 교양 영어는 필수과목으로 주당 2시간으로 영어 의사소통 능력 향상을 목적으로 학생들의 취업에 필요한 실용영어 내용으로 구성하고 있다. 따라서 영어 교재 내용을 기본으로 하여 수업내용은 학생들의 수준에 맞게 재구성하여 진행하였다. 수업 주제는 학생들의 흥미와 관심이 높고 의사소통 기능에 필수적인 표현 및 주제를 선정하여 게임을 활용한 수업 활동을 제작하였다.

수업 절차: 3단계(도입-전개-적용)로 구성하여 진행

단계	교수학습활동	수업방법	활동주제
Step 1 (10')	도입단계 인사하기, 복습하기, 동기부여하기 -수업목표 소개하기	상호작용	교사-학생
Step 2 (40')	전개단계 학습내용 이해하기 학습내용 연습하기	교사설명	교사 학생 개별, 모둠
Step 3 (50')	적용단계 학습과제 해결하기 목표내용 강화하기	게임활동	학생중심 모둠 활동

>> step 1 (도입단계)

학습자와 교사의 수업을 시작하기 위한 준비단계로 구성, 인사하기와 전 차시 학습 내용을 언급하여 학습 내용을 상기, 복습하는 시간을 갖고, 배우게 될 학습주제와 학습목표를 소개하면서 시작

>> Step 2 (전개단계)

① PPT를 활용하여 학습 주제 소개하고 학습내용을 자세히 설명하면서 수업 시작 학습 내용 이해를 위해 어휘, 핵심표현 학습, 읽기 활동, 듣기 말하기 활동으로 구성하여 학습 내용을 숙지하도록 함
이 단계에서는 교사의 설명에 학생들이 관심을 갖고 주의 집중하는 것이 중요하며 학습내용을 충분히 이해하고 습득되어야 적용단계에서 학생들이 자기주도적으로 활용할 수 있도록 한다.

② 목표학습내용 제시 이후에 학생들의 이해를 점검하기 위한 연습문제를 푼다. 문제나 질문을 제시할 때 핵심표현을 강조하여 빈칸으로 두거나 하이라이트 표시하여 쉽게 목표어를 인지하고 문제를 해결할 수 있도록 함. 창의력이나 깊은 사고력을 요하는 문제보다는 목표어를 숙지할 수 있도록 기능적이고 반복적인 연습에 목적을 두고 실시한다.

>> Step 3 (적용단계)

게임을 활용하여 학습내용에 대한 이해와 연습을 바탕으로 적용, 강화하는 단계 학습내용을 게임 활동에 적용하여 학습내용을 체득화할 수 있도록 한다.
학생들의 참여도를 높일 수 있도록 흥미와 호기심을 유발하는 게임의 경쟁적인 요소를 활용하여 적극적으로 참여할 수 있도록 유도하며 발화에 대한 불안감이나 소극적인 태도를 줄일 수 있도록 한다.

게임 활동은 학습내용에 따라 PPT, handout, 카드, 주사위 등을 활용하여 4인~6인 1조 모둠으로 구성하여 진행하였다.
교사는 게임을 진행 및 운영하는 역할을 하고, 학생들의 오류에 대한 피드백을 주었다.

게임 활동 후, 정리 마무리 하는 단계는 해당 차시 학습 내용을 복습하고 피드백을 주었다. 또한 조별 게임 활동에서 우수한 모둠을 선정하고 보상하는 시간을 갖는다.

수업 시간 이후 학습의 계속성을 유지시키기 위해 학습한 영어표현을 연구자의 블로그에 출석하여 자유롭게 표현하는 활동을 하도록 유도하고, 가산점을 부여하여 영어 학습의 동기부여를 유발하고자 하였다. 가산점의 공개화는 게임의 경쟁효과처럼 참여하려고 하는 학생들의 비중이 늘어남을 확인할 수 있었다.

2. 게임을 활용한 교수 학습 자료 개발

게임을 활용한 영어 수업에서 어휘 기능별 게임 유형과 게임 방법, 학습 효과에 대한 설명은 다음과 같다.

분야	게임 유형	학습목표	게임방법	학습효과
어휘	Quick Draw	기본적인 사물이나 개념의 단어를 게임을 통해 익힐 수 있다.	구글이 개발한 온라인 게임으로 학습자가 사물이나 개념에 대한 그림을 그리면 인공지능이 표현한 그림을 추측하여 점수를 부과한다.	기본적인 어휘학습을 게임을 통해 할 수 있는 활동으로 단어를 그림으로 표현하여 점수를 얻으므로 어휘 학습에 대한 지루함이나 불안감 없이 학습자가 즐기면서 할 수 있다. 수업시간의 자투리 시간이나 마무리 활동으로 활용하기가 용이하다.
4 skills	Jeopardy game	제시된 문제를 읽고 단어 또는 문장으로 답할 수 있다.	범주/주제별, 단계별 문제를 선택하여 풀고 정답을 맞으면 점수를 획득하게 된다. 쉬운 문제는 낮은 점수를, 어려운 문제를 높은 점수를 항목별로 설정한다.	단원학습 후 마무리 활동으로 또는 주제별 학습활동 마무리로 사용하였으며, 모둠별로 진행하였을 때 학생들이 협동심을 발휘하여 참여도가 높았으며, 단원별 복습효과가 뛰어났다.
어휘 / 말하기	Guessing game	제시된 정보를 사용하여 의미하는 단어를 추론할 수 있다.	단계별로 제시된 정보를 추론하여 의미하는 단어를 알아맞힌다. 단계가 낮을수록 높은 점수를, 단계가 높을수록 낮은 점수를 부과한다. 보통 3단계로 실시한다.	새로운 어휘를 학습하거나 주제별 단원 학습을 실시한 후에 게임 활동을 진행하였으며 교사가 예시 게임을 진행하고 학생들이 개인별로 게임을 준비하여 전체 활동으로 실시함.

분야	게임 유형	학습목표	게임방법	학습효과
말하기	Kings cup (card game)	학습한 표현을 사용하여 문장을 만들 수 있다.	4인으로 모둠을 구성하여 카드를 사용하여 게임을 진행한다. 각각의 카드에 규칙을 정하여 조원들은 돌아가면서 카드를 뽑고 정해진 규칙을 수행한다.	말하기 활동에 있어 학생들의 불안감이나 거부감이 큰 경향이 있지만 카드게임을 통해 놀이로 인식하여 학습한 표현을 사용하여 문장 만들기를 시도하는 모습을 보였다.
읽기 말하기	K-POP A-POP	제시된 가사를 읽고 의미를 이해할 수 있다.	4인으로 모둠을 구성하여 게임을 진행한다. 학생들에게 친숙한 K-pop과 A-pop의 노래가사를 선정하여 영어로 옮기고 가사를 읽고 노래 제목과 가수를 맞힐 수 있도록 한다.	학생들이 가장 흥미 있어 하는 활동 중 하나로 팝송 가사를 이해하거나 우리나라 노래를 영어로 옮겼을 때 읽고 내용을 자연스럽게 파악할 수 있도록 유도하는 활동이다. 학생들의 관심과 흥미가 높은 활동이었다.
말하기	Mafia game	고소하기(accuse)와 방어하기(defend)의 표현을 알고 말할 수 있다.	마피아 게임의 인물과 규칙을 설명하고 자신이 뽑은 역할에 대해 방어와 고소하는 표현을 사용하면서 게임을 진행한다	자신을 방어하는 표현과 고소하는 표현을 자연스럽게 익히고 적극적으로 토론 및 변호하는 모습을 보였다.

>> 매 차시 수업활동은 학생들을 모둠으로 구성하여 진행하였다.

모둠당 4~6명의 학생들로 구성되어 있으며 게임 활동에 따라 개인 활동, 모둠 활동, 전체 활동으로 진행하였다. 모둠 구성은 영어에 자신감이 있는 학생과 그렇지 않는 학생을 서로 섞어서 한 모둠으로 하고 서로 마주 보고 앉을 수 있도록 하였다. 또한 모둠에 조장과 역할을 정하여 수업활동이 잘 진행될 수 있도록 하였다.

주제별 단위의 수업활동은 50분으로 진행하였다. 수업모형은 PPP와 TBLT모형을 사용하여 진행하였으며, 영어의 지식적인 측면을 강조하기 보다는 기본적인 의사소통능력 향상 및 자신감 및 과목에 대한 흥미, 참여도를 높이고자 수업활동에 게임을 활용하였다.

수업의 도입부분에서는 인사하기, 복습하기, 상황제시 등으로, 전개부분에서는 주제별 학습요소 설명하기, 내 용이해하기, 마무리 활동으로는 게임을 활용하여 학습내용 복습 및 연습하는 활동으로 구성하였다.

학습활동으로 게임을 한 후 이를 점수를 부과하여 승부를 가리며 학습자들에게 흥미와 학습동기부여를 하고자 하였다. 게임의 유형과 방법에 따라 조별게임과 개인별 게임을 진행하였으며, 이후 게임진행에 따라 개인별, 모 둠별 점수를 부과하여 학습동기를 강화 시키고자 하였다.

✓ 연구 결과 및 논의

1. 영어 학습 흥미도 조사

영어 학습에 대한 자신의 흥미도 평가 조사 결과, '영어를 잘한다(10%), 영어가 재미있다(7.5%)'로 10% 미만의 수치가 나왔으며, 영어를 말할 때 불안감을 느끼는 학생의 비율은 67%이다. 또한 다른 과목에 비해 영어 과목에 흥미를 느끼는 학생들의 비율은 10%로 나타난다. 영어를 잘하고 재미있다고 생각하는 학생들은 10%이내이며, 전반적으로 학생들은 영어를 잘 못하여 흥미가 없고, 영어사용에 대한 불안감이 있는 것으로 나타난다. 또한 교실에서 영어사용에 대한 불안 뿐 만 아니라 영어에 대한 질문하는 활동 자체에도 60%이상의 학생들이 불안감과 어려움을 느끼고 있는 것으로 보인다. 조사결과로 보아 학생들은 영어에 흥미를 갖고 수업에 참여하기보다는 55~85% 학생들이 영어에 흥미가 없고 불안감을 느끼며 타의적으로 수업에 참여하고 있다고 볼 수 있다. 또한 영어 학습에 대해 불안감을 느끼거나 자신감이 없는 학생들이 비중이 90%에 달해 이러한 학생들을 위한 수업활동 모형이 필요함을 알 수 있었다.

>> 영어 학습 흥미도 설문 조사 결과표 참고

>> 영어 학습 흥미도 설문 조사 결과표

설문내용	응답구분	응답자 수 (N=40)	응답률 (%)
1. 나는 영어를 잘한다고 생각한다.	매우 그렇다	1	2.5
	그렇다	3	7.5
	보통이다	4	10
	그렇지 않다	10	25
	매우 그렇지 않다	22	55
	평균과 표준편차	M=1.77	SD=1.06
2. 나는 영어가 재미있다고 생각한다.	매우 그렇다	0	0
	그렇다	3	7.5
	보통이다	4	10
	그렇지 않다	17	42.5
	매우 그렇지 않다	16	40
	평균과 표준편차	M=1.85	SD=0.88
3. 나는 영어로 말할 때 자신감이 있다.	매우 그렇다	2	5
	그렇다	4	10
	보통이다	7	17.5
	그렇지 않다	13	32.5
	매우 그렇지 않다	14	35
	평균과 표준편차	M=2.18	SD=1.16
4. 모르는 부분에 대해 질문하면서 수업에 적극적으로 참여하는 편이다	매우 그렇다	3	7.5
	그렇다	5	12.5
	보통이다	7	17.5
	그렇지 않다	13	32.5
	매우 그렇지 않다	12	30
	평균과 표준편차	M=2.35	SD=1.24
5. 다른 과목에 비해 영어가 흥미롭다	매우 그렇다	1	2.5
	그렇다	3	7.5
	보통이다	6	15
	그렇지 않다	14	35
	매우 그렇지 않다	16	40
	평균과 표준편차	M=1.98	SD=1.04

✓ 연구 결과 및 논의

2. 영어 게임 인식 조사

학생들은 수업시간에 Hangman, word-search 등과 같은 어휘게임부터 다른 영어게임 활동에 참여한 경험이 있는 학생이 50% 이상으로 대학교 이전 교육과정의 영어수업시간에 영어게임이 활용되어 왔음을 알 수 있었다. 수업시간에 자주 했던 게임에 대한 문항에서는 주로 어휘게임 활동을 답했으며, 게임을 하였으나 게임명칭이나 방법을 설명하지 못한 학생들이 많았다. 게임 활용 수업에 대해서는 70% 이상의 학생들이 흥미가 있었다고 답하고 있으며, 게임 활동의 참여 여부에 대해서는 30% 이상의 학생들이 참여하겠다고 답했지만 20%의 학생은 그렇지 않다고 답변하고 있다.

>> 영어 게임 인식 설문조사표 참고

>> 영어 게임 인식 설문조사표

설문내용	응답구분	응답자 수 (N=40)	응답률 (%)
1. 영어 게임을 해본 적이 있는가?	매우 그렇다	7	17.5
	그렇다	8	20
	보통이다	13	32.5
	그렇지 않다	5	12.5
	매우 그렇지 않다	7	17.5
	평균과 표준편차	M=3.08	SD=1.31
2. 수업시간의 영어 게임 활동에 대한 흥미는?	매우 그렇다	10	25
	그렇다	9	22.5
	보통이다	11	27.5
	그렇지 않다	6	15
	매우 그렇지 않다	4	10
	평균과 표준편차	M=3.38	SD=1.28
3. 수업 시간의 영어 게임 활동에 참여할 것인가?	매우 그렇다	6	15
	그렇다	7	17.5
	보통이다	14	35
	그렇지 않다	8	20
	매우 그렇지 않다	5	12.5
	평균과 표준편차	M=3.03	SD=1.21
4. 수업 시간에 자주 했던 영어 게임 활동은?	대부분의 학생들은 hangman, crossword와 같은 게임을 수업시간에 경험해 봄		

✓ 연구 결과 및 논의

3. 게임을 활용한 수업 활동 후 설문조사

게임을 활용한 수업 활동 후, 학생을 대상으로 한 설문 조사 결과는 다음 표와 같이 나타났다. 학습 면에서 '게임을 활용한 영어수업이 다른 수업보다 이해가 쉽다'라고 답한 학생의 비율이 55%이고 '영어게임을 활용한 영어수업으로 실력이 향상되었다'라고 답한 학생의 비율은 52%, 그렇지 않다는 18.2%로 사전 설문조사 결과와 비교해 보면, 게임 활용 영어수업이 학습자의 흥미에 긍정적인 영향을 끼친 것으로 해석할 수 있다고 본다.

또한 '영어 게임을 활용한 수업이 다른 수업보다 참여도가 매우 높다'라고 답한 학생은 67%이상이며, '자신감이 생겼다'라고 답한 학생의 비율도 67%로 나왔다. '주1회 게임을 활용한 영어수업이 대한 활동 비중은 적당한가?'라는 문항에 부정적으로 답한 학생은 73%이다. 학생들이 가장 재미있었던 수업활동으로 K-POP/A-POP 활동을 꼽았으며, 학생들에게 친숙한 게임 포맷을 활용한 Super mario, Mafia 등을 답했다.

학생들은 게임을 활용한 실험수업을 통해 영어게임활용수업이 일반 수업 교재를 활용한 수업에 비하여 흥미와 수업참여도가 높게 나타났다. 또한 게임을 활용한 수업이 내용이해가 쉽고 자신의 영어실력이 향상되었다고 느끼는 것으로 보인다. 게임 활동을 영어수업에 적용한 결과 학생들은 게임을 활용한 수업활동을 수업이라기 보다 게임, 즉 놀이 활동이라고 생각하는 경향이 있는 것으로 보이며 영어 말하기에 대한 불안감이나 망설임 등이 게임 활동에서는 발화에 대한 오류를 생각하지 않고 발표하는 모습으로 보아 일반 수업에 비해 낮아져 있음을 알 수 있었다. 학생들은 자신의 일상생활에서 흥미와 재미를 느끼는 소재를 활용했을 때 영어 학습에 게임 활용 수업이 학습자들의 영어 학습 태도의 정의적 영역에 긍정적인 변화를 보이므로 이를 활용하여 수업활동을 전개할 수 있음을 시사한다.

>> 게임을 활용한 수업 활동 후 설문조사 결과

설문내용	응답구분	응답자 수(N=38)	응답률(%)
1. 게임을 활용한 영어수업이 다른 수업보다 내용이해가 쉽다	매우 그렇다	8	21
	그렇다	13	34
	보통이다	9	23.7
	그렇지 않다	7	18.4
	매우 그렇지 않다	1	2.6
	평균과 표준편차	M=3.53	SD=1.09
2. 게임을 활용한 영어수업으로 영어 실력이 향상되었다.	매우 그렇다	6	15.6
	그렇다	14	36.4
	보통이다	11	28.6
	그렇지 않다	7	18.2
	매우 그렇지 않다	0	0
	평균과 표준편차	M=3.5	SD=0.97
3. 게임을 활용한 영어수업이 다른 수업보다 참여도가 높다	매우 그렇다	26	67.6
	그렇다	10	26
	보통이다	2	5.2
	그렇지 않다	0	0
	매우 그렇지 않다	0	0
	평균과 표준편차	M=4.63	SD=0.58
4. 게임을 활용한 영어수업으로 영어과목에 흥미가 생겼다	매우 그렇다	14	36.4
	그렇다	17	44.2
	보통이다	6	15.6
	그렇지 않다	1	2.6
	매우 그렇지 않다	0	0
	평균과 표준편차	M=4.16	SD=0.78
5. 게임을 활용한 영어수업으로 말하기에 대한 자신감이 생겼다	매우 그렇다	12	31.2
	그렇다	14	36.4
	보통이다	7	18.2
	그렇지 않다	4	10.4
	매우 그렇지 않다	1	2.6
	평균과 표준편차	M=3.84	SD=1.06

>> 게임을 활용한 수업 활동 후 설문조사 결과

설문 내용	응답구분	응답자 수(N=38)	응답률(%)
6. 주 1회 게임을 활용한 영어수업은 적당한가?	매우 그렇다	3	7.8
	그렇다	2	5.2
	보통이다	5	13
	그렇지 않다	15	39
	매우 그렇지 않다	13	33.8
	평균과 표준편차	M=2.13	SD=1.17
7. 게임을 활용한 영어수업에서 가장 재미있는 활동은?	노래와 관련 있는 K-POP/ A-POP 게임을 가장 선호했으며 친숙한 게임 형식을 취한 게임 활동을 좋아하는 경향임		

✓ 연구 결과 및 논의

4. 게임을 활용한 수업 관찰 결과

1) 게임을 활용한 수업 후 학생과의 인터뷰 결과

수업 활동 후, 학생들의 수업에 대한 피드백과 인터뷰 결과를 분석해 보면, 학생들은 일반 교재를 바탕으로 구성된 수업보다는 게임 활동을 활용한 수업이 덜 지루하며 흥미롭고 즐겁게 수업에 참여할 수 있다고 하였다. 또한 학생들의 관심분야를 활용한 수업자료를 적용했을 때, 수업활동에 대한 참여도가 높았다. 이렇게 영어 학습에 흥미를 갖기 시작했고 자신의 일상생활에서도 영어 학습에 흥미를 이어가려는 모습이 관찰되었다. 중간/기말고사 기간에 학생들의 인터뷰 결과에서 학생들의 말하기 능력의 향상도는 크게 보이지 않았으나, 자신감과 단어 수준의 말하기 표현에 있어서는 사용 빈도수가 증가함을 느낄 수 있었다. 즉, 영어 학습 능력 향상에 있어서 눈에 띄는 발전은 더디었지만 영어 학습에 대한 긍정적인 태도를 형성하는 학생들의 비중이 늘어남을 확인할 수 있었다.

2) 게임을 활용한 수업 후 교사의 관찰 결과

12주 동안 게임을 활용한 영어수업을 진행한 결과, 학생들의 태도와 정의적인 측면에서 점진적인 변화를 느낄 수 있었다. 학생 자신이 좋아하고 즐기는 게임의 캐릭터와 틀을 사용하여 수업을 진행했을 때, 평소 소극적이고 참여에 미온적인 학생들의 참여가 조금씩 늘어났으며 게임 활동에서 실수를 하거나 정답을 맞히지 못했을 경우에도 불안감보다는 긍정적으로 수긍하고 부끄럽게 생각하지 않는 모습을 확인할 수 있었다. 또한 낮은 수준의 학습자의 수업참여가 매우 두드러졌다. 영어 수업시간 이외 교실 밖, 온라인상에서 학생들은 누구의 강요에 의하지 않고 자유롭게 학습했던 표현들을 활용하려는 시도를 보였다.

✓ 연구 결과 및 논의

5. 논의

연구결과 게임을 활용한 영어 학습은 학습자들의 말하기 및 정서적 영역(흥미도, 참여도, 자신감)에서 긍정적인 영향이 나타남을 알 수 있었다. 따라서 논의에서는 게임을 활용한 영어 학습이 대학교 교양영어 교실현장에서 적용 방안 및 실현 가능성을 검토해 보고자 한다.

연구자가 가르치고 있는 지방 대학교 1학년 영어학습자는 어휘력과 읽기능력 등 기초 영어능력이 타 대학 학생들에 비해 많이 부족한 상황이다. 또한 학습 실태를 분석한 결과 학습자들의 처음 영어 학습은 초등학교 이전에 시작되었지만 현재 사교육이나 자기 주도적 학습이 원활하게 이뤄지지 않고 있음을 알 수 있었다. 영어 학습에 대한 흥미와 학습참여도 면에서 영어 학습에 대한 흥미가 크게 떨어지며 수업참여도가 낮아 수업을 진행하는데 큰 어려움이 있다.

그러나 진로와 취업, 전공교과목의 영어사용 등의 이유로 영어의 중요성과 필요성은 커지고 있는 상황이다. 이에 학생들의 영어 과목에 대한 흥미도 향상과 수업참여도를 높이기 위한 영어수업 방법에 대한 연구의 필요성을 느끼게 되었다. 현재 학습자들은 일반 타대학에서 교양영어 교재로 많이 사용하는 실용영어 중심의 교재를 이용하고 있기 때문에 학습수준에 의한 괴리감이 크며, 수업참여도 또한 급격하게 떨어지고 있는 실정이다. 영어 학습 능력이 저조한 학습자들은 학습결손을 보완하기 어려운 특징이 있어 학교 교실 수업 내에서 학습자들의 참여도를 이끌어 낼 수 있는 방법에 대한 연구의 필요성으로 본 연구를 시작하게 되었다.

영어게임을 활용한 수업활동은 학생들의 정서적 영역(참여도, 흥미, 자신감)에서 긍정적인 변화를 보였다. 학습의욕과 흥미가 낮은 학습자들에게 학습을 촉진시킬 수 있는 동기를 부여했으며, 영어 말하기 과정에서 불안감을 낮추고 영어 학습태도의 변화를 보인 부분에서 의의가 있다고 할 수 있다. 그러나 수업 교실 현장에서 영어게임을 활용한 수업을 제작하는데 시간이 많이 할애되고 있으며, 지속적인 영어 학습을 하는 데는 어려움이 있었다. 교실 뿐만 아니라 일상에서도 학생들의 영어 과목에 대한 흥미와 학습의욕을 지속시킬 수 있는 게임 활용 수업도구개발이 필요하다고 생각된다. 또한 제한된 수업 시수에서 게임을 활용한 수업을 적용하는 데는 한계가 있었다. 앞으로 학생들의 수준과 흥미를 고려하여 수업참여도를 높일 수 있는 수업활동과 교재 개발이 필요하다고 생각되며 더불어 게임을 활용한 활동북도 함께 개발되어야 한다고 생각한다.

결론 및 제언

본 연구는 지방대학의 영어 흥미감이 낮은 교양영어 학습자에게 학생 수준과의 괴리감 있는 교재 사용과 학생들의 참여도가 낮은 수업활동의 고민으로 시작되었다. 평소학생들이 컴퓨터 게임 등에 관심과 흥미가 높은 점을 활용하여 수업시간에 교과활동으로 게임과 접목하여 수업활동을 전개하였으며 이에 대해 학생들의 정서적인 부분과 영어기 능적인 측면에서의 변화를 살펴보았다. 학기 초 학생들은 영어수업에 대한 거부감과 불안감, 자신감이 없는 모습을 보였으며, 수업 출석률은 80%정도이며 수업 자체 참여율이 40% 밖에 되지 않은 상황이었다. 이에 대해 학생들의 흥미를 갖고 있는 분야를 파악하고 학생들의 흥미와 연계하여 게임 활동을 준비하여 실시하였다. 게임을 활용한 수업의 효과는 실제적으로 게임을 활용한 수업에 만족하고 있었으며 영어 학습에 대한 동기 및 태도에 긍정적인 변화가 있었다. 또한 말하기 인터뷰 결과에서 게임 학습 활동 후에 자신감 있는 모습을 보였다. 모둠 활동으로 게임을 진행하면서 서로 도와주고 협력하는 모습을 보였으며 자신감이 떨어지는 학생 또한 점진적으로 참여율이 증가함을 보였다.

영어게임을 활용한 영어교수학습 활동을 통해 얻은 학습효과는 다음과 같다.

- ▶ 영어게임을 활용한 학습활동은 영어 학습에 대한 흥미도, 동기를 향상시키고 영어사용에 대한 두려움을 줄여 주었다.
- ▶ 영어게임활동을 통해 영어 말하기 기회를 제공하여 영어 학습에 대한 긍정적이고 적극적인 태도변화를 가져왔다.
- ▶ 교사중심에서 학습자 중심으로 협동학습을 통해 문제 해결력과 발견적 사고를 향상시킬 수 있는 수업활동이 되었다.
- ▶ 게임을 통해 다양한 매체를 활용하여 영어수업을 진행, 활용하게 되었다.
- ▶ 학생들의 게임 활동을 통해 과정중심의 평가로 교수 학습으로 이끌어 갈수 있게 되었다.
- ▶ 영어 말하기 능력에 있어 큰 변화는 보이지 않았으나 두려움을 낮추는 정서적인 변화가 있었다.

» 일반대학생들의 진로는 대부분 전공 관련 취업 혹은 대학원 진학으로 이어진다. 그러나 대부분의 대학교 신입생들은 고등학교를 마친 후 인문과목에 대한 학습활동을 마무리로 생각하는 경향이 있었다. 영어 과목에 대해 흥미와 기초능력이 낮은 학생들도 인터뷰와 상담 결과 마음속으로는 영어를 잘하고 싶은 생각이 있었으며 어떻게 학습하고 참여하는 지에 대한 방법을 모르는 경우가 많았다.

게임을 수업활동에 활용한 결과 학습적인 면에서는 교사가 준비하고 진행하는데 시간이 많이 할애 되어 효율성은 낮을 수 있지만 정서적인 면과 흥미도 에서는 학생들의 태도 인식의 변화가 크다고 보인다. 이를 통해 스마트폰에서 영어단어를 하나라도 찾아보게 되고 들려오는 팝송제목이라도 살펴보고 모르는 표현을 물어보는 학생들의 변화를 통해 앞으로의 영어 학습에 대한 관심과 흥미가 실력으로 점진적으로 향상될 수 있다는 가능성을 본 연구였다.

많은 학생들이 영어 과목에 대해 포기하지 않고 즐겁게 수업에 참여할 수 있도록 학생들의 눈높이에서 다양한 학습방법을 연구하고 개발하는 것이 필요하다.

참고문헌

- 교육부 (2018). 2015 개정 교육과정 교육과정. 서울: 교육부.
- 김상경 (2014). 게임화의 학습효과: 상대평가제로 운영한 대학 교양영어 수업 사례연구. *Multimedia-Assisted Language Learning*, 17(3), 69-95.
- 문창래. (1994). 초등 영어 수업의 게임 활동 효과에 관한 연구. 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원
- Brown, H. D. (1994). *Principles of language learning and teaching*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Brown, H. D. (2007). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy*. White Plains, NY: Pearson-Longman.
- Gibbs, G. (1978). *Dictionary of gaming, modeling and simulation*. London: E. & F. Spon.
- Gorden, A. K. (1970). *Games for growth. Educational games in the classroom*. California: Science Research Associates Inc., College Division.
- Gredler, E. M. (1994). *Designing and evaluating games and simulations*. London: Kogan Page.
- Kim, E. (2008). Status quo of CLT-based English curricular reform: A teacher's voice from the classroom. *English Teaching*, 63(2), 43-69.
- Krashen, S., & Terrell, T. (1983). *The natural approach: Language acquisition in the classroom*. Oxford: Pergamon Press.
- Malone, T. W. (1981). Toward a theory of intrinsically motivating instruction. *Cognitive Science: A multidisciplinary Journal*, 5, 339-369.
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). *Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning*. NJ: Erlbaum.
- Reiber, P. L. (1996). Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on the blending of microworlds, simulations and games. *Educational Technology Research & Development*, 44(2), 43-58.
- Schank, R. C. (1990). *Tell me a story: A new look at real and artificial memory*. New York, Scribner.
- Thorne, S. L. (2008). New media language use and "Bridging Activities": Implications for plurilingual life in a (partially) digital world. *Multimedia-Assisted Language Learning*, 11(1), 35-60.



“게임 활동을 활용한 대학 교양영어 수업 연구”에 대한 토론문

원은석(목원대)

스마트러닝에 대한 다양한 정의를 고찰해 보면, ‘스마트’는 기술적 영역을 ‘러닝’은 교수학습 방법 영역을 함의하고 있으며, 기술적 영역에서 중요한 키워드로 도구에 해당하는 ‘스마트단말기’와 내용에 해당하는 ‘디지털콘텐츠’ 이 두 가지를 언급할 수 있다. 이처럼 스마트러닝의 활성화에는 교육용 디지털콘텐츠 확보가 뒷받침되어야 하며, 향후 스마트러닝이 확산될수록 교육에 활용 가능한 디지털 콘텐츠의 수요가 높아지고 다양한 콘텐츠의 개발이 필요하다는 것을 의미한다.

향후, 디지털콘텐츠의 활용이 확대되면, 교육용 디지털콘텐츠에서 각광받는 유형의 콘텐츠 중 하나로 게임이 부각될 것으로 예상된다. 또한, 게임을 일상적인 문화의 일부로 여기고 어릴적부터 게임을 즐기며 자라온 세대인 게임세대(Gamer-Generation)가 사회의 전면으로 부상하면서 게임콘텐츠를 일상적으로 활용하는 인구가 점차 늘어나고 있다. 이와 같이 디지털콘텐츠를 활용할 수 있는 인프라가 활발히 조성되고 있으며, 게임을 일상적으로 즐기는 학생이 늘어나고 게임에 대해 인지하고 있는 교사, 학부모가 점차 많아지는 등 게임 활용 교육을 수용할 수 있는 사회적 환경이 점차 형성되고 있다.

지금까지 게임의 교육적 효과에 대한 근거는 ‘게임-사용자’ 관계에서 게임 자체에 초점을 맞추기 보다는 사용자가 게임플레이 과정에서 보여주는 태도나 감정에 중점을 두고 있거나 게임을 활용한 수업을 통해 도출된 학습자의 변화에 기인하고 있다. 전자는 게임의 교육적 활용을 지지하기 위해 전통적으로 사용되어 온 논지로 사용자가 게임을 플레이하면서 느끼는 몰입성과 흥미를 토대로 게임이 교육에 활용될 경우 효과적이라는 의견을 제시한다. 후자는 게임을 이용한 수업을 실시해보니 학생의 정의적 측면(흥미, 몰입, 효능감 등)과 인지적 측면(학업 성취도)에서 긍정적인 영향을 미쳤다는 결과를 근거로 게임 활용 교육의 효과성을 설명한다. 이러한 접근법은 게임의 활용에 중점을 두고 있다.

본 연구는 게임을 영어 교수학습에 활용하여 그 효과성을 분석한 연구로 게임활용 수업이 대학생들에게 미치는 성취도 및 정의적 효과성에 대해 분석하였다. 전체적으로 연구의 설계가 잘 되어 있으며, 데이터의 분석 과정과 결론 도출 과정도 양호하다. 이 연구의 결과가 토대로 향후 교수학습의 도구로써 게임이 널리 활용되는데 도움을 줄 수 있을 것으로 기대한다.

한나 아렌트의 실존철학

—인간의 조건과 정치적 삶—

안효성(대구대)

1. 서론

한나 아렌트(Hannah Arendt, 1906-1975)는 하이데거(Martin Heidegger, 1889-1976)와 야스퍼스(Karl Jaspers, 1883-1969)라는 현대 독일철학의 두 거장을 차례로 스승으로 삼음으로써 그들의 학문 방법론을 상당 부분 계승하였다. 즉 아렌트의 철학은 현상학, 해석학, 실존철학의 성격을 질게 지니며, 특히 하이데거와 야스퍼스의 인간관과 세계관, 그리고 역사관의 영향 하에서 독창적인 정치사상 및 정치이론을 발전시켰다.

본 연구는 한나 아렌트 철학의 기저를 이루는 실존철학적 측면에 초점을 맞추어 그녀의 사상과 철학의 개요를 설명함으로써, 최근 학계와 언론을 비롯해 시민사회와 대학 교양교육에서도 관심이 높아진 아렌트의 사유 체계와 근본 관심을 교양 지식적 수준에서 일목요연하게 파악하는 것을 돕고자 한다. 우리는 본 연구를 통해 아렌트가 인간 실존의 조건과 활동 양식을 무엇이라 보고 있는지, 인간의 삶에서 가장 중요하고 고귀한 것을 무엇이라 여기고 있는지, 그것들은 서로 어떻게 연결되고 있는지 살펴봄으로써, 아렌트 철학의 구성 체계를 탄탄하게 이해할 수 있을 것이다.

2. 인간의 조건과 활동적 삶

인간과 인간의 삶을 바라보는 한나 아렌트의 기본 관점은 다음과 같다. 인간의 조건은 어디까지나 제한되어 있다. 즉 동물의 환경과 구별되는 어떤 고유성 내에서 전개되는 것이 인간의 실존이다. 아렌트는 인간의 본질보다는 한계를 주목함과 동시에 그 한계로부터의 초월을 시도하는 가운데 나타나는 인간의 활동 양식에 주목한다. 다만 이때 ‘초월’이란 고대로부터 이어져 온 전통적인 형이상학적 맥락의 초월이 아니다. 아렌트는 서양의 형이상학적 전통을 비판하면서 보다 더 인간답게 살아갈 수 있는 실천철학적 방향을 제시하고자 했다. 아렌트는 그녀의 저술 전반에 걸쳐 인간의 조건들, 인간의 활동들, 인간 활동들이 실행되는 장소에 대해 주로 다룬다.

[인간 실존의 조건과 그에 상응하는 활동 양식]

인간 실존의 조건	활동 양식
생명	노동
세계성	작업
다원성	행위

1) 인간의 조건

아렌트는 그녀의 실존철학적 관점을 체계화한 거의 유일한 책이라 할 수 있는 『인간의 조건』에서 인간이 인간으로서 살아가는 고유한 존재 조건으로 생명, 세계성, 다원성, 그리고 탄생성과 사멸성, 지구를 나열한다.

- ① 생명: '생명'은 하나의 생명체로서 살아있어야 함을 의미한다.
- ② 세계성: 인간 조건으로서의 '세계성'은 생성과 소멸을 반복하는 자연의 필연성으로부터 벗어난 '영속적인' 자기 세계를 가져야 한다.
- ③ 다원성: 인간은 그러한 세계를 '말과 행위를 통해' 공유할 수 있는 타인들과 더불어 있어야만 하는 존재라는 점에서 '다원성(복수성)'을 존재 조건으로 갖는다.
- ④ 탄생성과 사멸성: ①~③ 모두에 앞서는 근본조건으로서 인간의 피할 수 없는 운명이 갑작스러운 시작(동시에 모든 가능성의 주어짐)으로서의 '탄생성'과 언젠가 반드시 죽고야 만다는 '사멸성'이다. 시간적으로 유한한 존재인 인간에게 주어지는 존재 조건이다.
- ⑤ 지구: ①~④는 모두 지구 안에서 벌어지는 사건이라는 특정성과 한정성을 갖는다. 지구는 인간의 떠날 수 없는 거주 공간으로서 가장 핵심적인 인간의 조건이 된다.

한편 아렌트는 핵폭탄의 발명과 우주과학 기술의 발전으로 장차 인간의 조건이 달라질 수도 있을 것이라고 보았다. 인간의 조건은 결코 필연적이거나 항구적인 것은 아닌 것이다. 아렌트의 판단에 따르면 인간이 증명한 과학과 기술의 성취로 인해 지구로부터 우주로의 탈출이 가능한 현실이 되었고("인류는 지구에 영원히 속박된 채 머물지는 않을 것이다."), 근대 이후의 노동 일변도 사회나 현대의 자동화 등 노동기술의 발전으로 인한 노동으로부터의 자유가 야기한 '세계로부터 자아 속으로의 도피', 부(wealth)의 추구만을 남긴 소유(property)의 상실은 '세계소외'를 불러왔다. 심지어 핵폭탄의 등장은 인류가 직접 자신의 기술로 지구 자체를 파괴할 수 있음을 보여준 놀라운 사건이다.

2) 활동적 삶의 양식

고대 그리스인들은 생명(삶)을 몇 가지 차원의 것으로 나누어 보았다. 그들의 관점에 따르면 생명(삶)에는 동물적 삶(zoe)과 인간의 자율적 삶(bios), 그리고 가계적 삶(oikos, 살림살이)이 있다. bios에는 정치적 삶과 정신적 삶이 있다. 고대에는 사적인 삶 외의 두 번째 삶으로서 정치적 삶은 불멸성(eternity)을, 철학자의 정신적 삶은 영원성(immortality)을 추구한다고 간주했다.¹⁾ 아렌트는 일반적 인간의 활동적 삶과 정신적 삶에 관심을 가졌고, 근대 이후 사적 영역인 oikos의 집체화인 사회가 등장하여 공적 영역을 대체하는 현상이 나타났으며 그것이 인간의 삶을 고귀하지 못하게 만들고 있다고 지적했다. 아렌트는 인간이 가치 있게 살아가기

1) 불멸성은 시간 안에서 영속하고 지상의 세계에서 죽지 않는 삶으로서 주로 영원히 되풀이되는 자연과 외적인 힘에 의해서가 아니라면 죽거나 늙지 않는 신이 갖는 힘이다. 영원성은 시간과 삶, 우주를 초월한 영속성이다. 일종의 정지한 시간이다.

위해서는 공적 영역과 정치적 삶의 회복이 관건이라고 주장한다.

- ① 노동(labor): 아렌트는 유기체적 생명을 유지하는 신진대사 활동을 ‘노동’으로 규정한다. 따라서 아렌트가 보기에 노동은 동식물과 공유되는 활동이며, 자연의 필연성에 속박된 활동이다.
- ② 작업(work): ‘작업’은 인공세계를 구성하는 사용물을 제작하는 세계제공 활동이다. 작업은 상대적 영속성을 남기는 활동이다. 여기서부터를 인간 고유의 활동 양식이라 할 수 있다. 한편 작업은 자연과 자유 사이의 중간적 활동이기도 하다.
- ③ 행위(action): 모든 사람에게 의미 있는 공동의 세계에 관해 논의하는 활동이 ‘행위’다. 그것은 다원성 활성화 활동이며, 인간 활동의 규범적 토대가 된다. 노동의 필연성과 작업의 도구성 어느 것도 절대화되지 않게 해주는 가장 인간다운 활동이 행위다.²⁾ 행위는 말하는 능력을 함축하며 사실상 정치행위를 지시한다.³⁾ 또한 필멸적 존재인 인간에게 행위는 불멸성(eternity≠영원성immortality)을 추구하는 활동으로서 중요한 의미를 가진다.

아렌트에 따르면 문제는 근대 이후 작업도 노동으로 간주되면서 노동과 경제활동 본위의 사회가 되어 bios는 사라지고 zoe만 남게 되었다는 점이다. 현대 사회는 행위의 상실과 정치의 망각이 심각한 지경에 이르렀고 이것은 휴머니즘의 상실로 이어진다. 따라서 아렌트는 무행위와 무사유를 벗어나 정치를 회복할 것을 역설한다. 한편 아렌트는 행위 능력의 강화는 활동적 삶과 대비되고 연계되는 인간의 또 다른 삶인 정신적 삶의 계발을 통해 이룰 수 있는 것이라고 생각했고, 그런 생각은 그녀가 인생 후반기에 ‘정신적 삶’에 관한 연구와 집필에 전념하게끔 이끌었다.

3. 분투적 행위의 지향

한나 아렌트는 인간사의 영역을 ‘활동적 삶(vita activa)’과 ‘관조적 삶(vita contemplativa)’으로 나누고 다시 그 각각을 ‘노동(labor).작업(work).행위(action)’⁴⁾와 ‘사유(thinking).의지(willing).판단(judging)’으로 구분하는데, 이 중 ‘행위’는 사실상 ‘정치행위’이며 인간의 가장 고차원적 활동능력이자 순수한 인간의 조건으로 간주된다. 아렌트에 따르면 아리스토텔레스는 ‘정치적 삶(bios politikos)’이란 용어를 명백히 행위 곧 프락시스(praxis)를 강조하는 인간사의 영역만을 지시하는데 사용했으며, 이때 행위는 특별히 인간사를 확립하고 유지하기 위해 필요한 활동을 의미한다. 반면 노동과 작업은 인간의 필요와 욕구에 구속된 채 필요하고 유용한 것을 제공하고 생산해온 까닭에 결코 자유로운 활동일 수 없다.⁵⁾ 통제 불가

2) 노동의 절대화는 인간을 자연의 필연성에 예속시키고, 작업의 절대화는 인간의 자연적 성격을 박탈한다는 것이 아렌트의 시각이다.

3) 아렌트에 따르면 모든 행위는 정치지만 모든 정치가 행위는 아니다.

4) 아렌트는 인간의 세 가지 근본활동으로 ‘노동(labor)’, ‘작업(work)’, ‘행위(action)’을 제시한다. 아렌트에 따르면 이것들은 순수한 정신활동을 제외한다면, 인간이 지상에서 살아가는데 주어진 기본조건들에 상응하기 때문에 인간의 근본활동이라 할 수 있다.

5) Hannah Arendt, *The Human Condition*, Chicago & London: The University of Chicago Press, 1998, p.13 참조.

능한 자연적 순환과 필요의 생물학적 과정에 빠져있는 한 인간은 전혀 특별하지 않다. 이때의 인간은 그저 자연적 유기체로서 존재할 뿐이다. 아렌트의 노동·작업·행위가 각각 무엇을 지시하는지 잠시 살펴보자면 다음과 같다.

먼저 ‘노동’은 인간 신체의 생물학적 과정에 상응하는 활동이다. 노동이라는 인간조건은 생명 그 자체와 결부되어 있다. 가장 기본적인 차원에서 인간은 생명-육체적 생존-을 유지하기 위해 먹고 마시고 자고 성적 결합을 한다. 이것들은 필요에 의한 활동들이다. 그러므로 노동은 삶의 필연성에 관계하는 것이며, 그렇게 본다면 노동은 특별히 인간만의 활동이라고는 볼 수 없다.⁶⁾ 둘째, ‘작업’은 인간 실존의 비자연적인 것에 상응하는 활동이다. 작업은 ‘인간 종’의 반복되는 생활주기에서 생겨나는 것이 아니며, 자연적 환경과 전적으로 구별되는 ‘인공적’ 세계의 사물들을 제공해준다. 인간의 모든 개별적 삶은 인공적 세계의 경계 내에 있다. 그러나 이 세계 자체는 개별적 삶 모두보다 오래 지속하고 초월하는 것으로 이해된다. 아렌트에 따르면, 작업과 노동은 흔히 혼동되어왔으나, 두 활동은 질적으로 다르다. 우리가 의자·책상·집 및 각종 용구를 만드는 활동들과 책을 쓰거나 시를 짓고 음악을 작곡하는 활동들이 모두 작업에 포함되며, 도시의 건설은 특히 작업의 정수다. 인간은 이렇게 인공물을 만듦으로써 인간이 안정적으로 거주할 수 있는 구체적이고도 객관적인 세계를 구성한다. 또 객관적인 사물 세계는 상당기간 동일성을 유지함으로써 인간이 자신의 정체성을 확보할 수 있도록 해준다. 단, 공작인(*homo faber*)의 작업 곧 제작은 언제나 폭력의 요소를 포함한다. 공작인은 인공물을 만드는 과정에서 자연을 파괴할 수밖에 없다. 그런데 서양 정치철학의 전통은 플라톤 이래 정치를 ‘행위(*praxis*)’의 관점에서가 아니라 ‘제작(*poiesis*)’의 관점에서 이해함으로써 정치에 관한 잘못된 관념을 유포했다고 아렌트는 비판한다. 셋째, ‘행위’는 사물이나 물질의 매개 없이 인간 사이에 직접적으로 수행되는 유일한 활동이다. 행위의 근본조건은 복수의 인간들이 지구 위에 살며 관계의 총체인 세계에 거주한다는 사실에서 비롯되는 ‘복수성 또는 다원성(*plurality*)’⁷⁾이다. 복수성이란 한 종류의 인간이 아니라 다양한 사람들이 함께 살고 있다는 것을 의미한다. 만일 사람들이 차이가 없다면 사람들은 자신을 타인들에게 이해시키기 위한 어떠한 행위나 발언도 불필요할 것이다. 인간조건은 모든 측면들이 다소라도 정치에 관련되어 있지만 복수성은 모든 정치적 삶의 특별한 조건이다.⁸⁾

행위를 통해 사람들은 각기 자신이 누구인지를, 그 고유한 정체성을 드러낸다. 노동을 통해서는 신체적인 필요를 드러내고, 작업을 통해서는 솜씨를 드러내듯이, 행위를 통해서는 ‘자신’을 드러낸다. 행위는 이렇듯 주체의 현시일 뿐 아니라, 무엇인가를 시작하는 활동이기도 하다. 인간만이 어제까지 없었던 그 무엇을 시작하는-물론 천지창조와 같은 신(神)의 시작하는 능력과는 감히 비견할 수 없겠지만-능력을 가지고 있다. 동식물 같은 다른 존재자들은 그저 어제처

6) 이런 차원에서 노동을 규정하자면, 노동은 인간 활동 중 최고로 동물적이며 최저로 자기충족적이며 가장 자유스럽지 못하다. 확실히 이것은 헤겔 및 마르크스적 전통과 이질적인데, 아렌트 본인도 자신의 노동 개념, 그리고 노동과 작업의 구분이 ‘유별난’ 것임을 인정한다. 그럼에도 불구하고 아렌트가 볼 때 노동의 성격은 ‘선-인간적(*pre-human*)’이다. 그에 반해 작업은 인간적 활동이다. 또한 작업의 차별화된 성격은 목적성으로, 동시에 모든 작업은 내구적이며 오래 가는 산물을 만드는 것을 목적으로 한다. 곧 작업은 본질적으로 도구적이며 시작과 끝이 있는 활동이지만 만들어진 산물 혹은 작품은 상대적으로 영구성을 가진다. 반면 노동 과정은 영원한 자연의 순환성을 특성으로 한다. *ibid.*, pp.79-93; Dana R. Villa, *Arendt and Heidegger*, Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1996, pp.26-27 참조.

7) 복수성은 동등성과 차이성이라는 이중성을 가진다.

8) “모든 인간 활동은 사람들이 더불어 살아간다는 사실에 의해 조건지어져 있다. 하지만 인간사회를 벗어나서는 상상되어질 수조차 없는 것은 오직 행위뿐이다.……행위만은 전적으로 타인의 지속적인 현존에 의존한다.” Hannah Arendt, *op. cit.*, pp.22-23.

럼 오늘을 살고, 오늘과 다르지 않게 내일을 살 것이다. 인간만이 예측 불허의 시작들을 벌이며 자유를 경험하고 자신의 특장(特長, virtuosity)을 세계에 내보인다.⁹⁾

행위는 열린 무대에서 펼쳐는 퍼포먼스나 예술 공연과도 같다. 인간의 활동적 삶에 있어 노동은 유기체적 생명활동이므로 자연적이고,¹⁰⁾ 작업은 비로소 인간적 활동이기는 하나 작업이 만든 인공적 세계는 자연과 인간 사이에 있으므로-인공 세계적 사물들은 자연의 천연재료들을 가공하여 만들어지며, 도시의 외벽은 인간의 거주 공간과 자연을 갈라놓는 동시에 양쪽 사이에 걸쳐 있는 경계라는 점에서-자유와 자연의 중간적 활동이며, 행위야말로 독특하고 순전한 인간적인 활동이다. 행위는 인간에게 자유를 확인시켜 주는 자유로운 활동이며 그것이 바로 정치이다. 다만 행위는 정치라고 할 수 있지만, 모든 정치가 행위는 아니다.

실존적인 차원에서 보자면, 사람들은 누구나 세계라는 무대에서 항상 자기 자신을 다른 이들로부터 차별화하면서 독특한 행위나 탁월한 업적을 통해 그가 다른 이들 중 최고임을 입증해야 하는 요청에 회부된다. 이러한 자기 현시가 이루어지는 장이 정치의 영역이고, 아렌트는 이를 특별히 ‘공적 영역(the public realm)’이라 명시하며 ‘사적 영역(the private realm)’과 구분 짓는다.¹¹⁾ 정치 영역이 ‘공적 영역’에 해당하는 까닭은 그것이 ‘사적 영역’처럼 내밀하게 은폐된 공간이 아니기 때문이다. 그것은 모두에게 개방되어 있으며, 이 공간에서는 자신도 타자도 그 누구일지라도 자신을 드러내 보이는 일종의 공연의 주체이자 동시에 관람객이다. 이 공간에서야말로 우리는 우리가 세계-내-존재임을 투철하게 경험하게 된다.

때문에 아렌트는 정치와 강한 친밀성을 갖는 것으로 예술 공연의 예를 든다. 그녀에 따르면 그리스인들은 “정치적인 것을 다른 활동과 구별하기 위해 피리 불기, 춤추기, 치료행위와 같은 은유를 사용했다.”¹²⁾ 비록 은유일지라도 통상적으로 정치가 예술로 정의되어 온 것은 정치 행위에 포함된 특장이 보통 공연예술에 속한다고 여기는 탁월함(excellence)과 크게 다르지 않고 정치와 예술 양자가 공공성을 공유한다고 보아서일 것이다.

“공연예술가-무용가, 연극배우, 음악가 등-는 자신의 특장을 선보일 관객을 필요로 한다. 이는 마치 행위자¹³⁾가 자신을 드러내 보일 타인의 현전을 필요로 하는 것과 마찬가지로이다. 공연예술가와 행위자 양자 모두 자신의 ‘작품’을 위해 공적으로 조직된 공간을 필요로 하며, 행위 수행 그 자체를 위해 타인에게 의존한다. 그러한 외견의 공간은 인간이 공동체 안에서 함께 사는 곳이라면 어디에서든지 허용된다.”¹⁴⁾

9) 이상 아렌트의 노동·작업·행위에 대한 요약적 설명은 ibid., 7-9; 김비환, 『축복과 저주의 정치사상-20세기와 한나 아렌트』, 파주: 한길사, 2001, 92-105쪽 참조.

10) 자연적이라는 것은 필연성에 얽매어있다는 의미이다.

11) 안효성, 「정치의 고유성과 공공성: 정치철학의 근본문제와 경계 설정」, 『범한철학』 제69집, 범한철학회, 2013, 255쪽 참조.

12) Hannah Arendt, *Between Past and Future*, New York: Penguin Books, 1977, pp.151-152.

13) 정치행위의 주체를 아렌트는 행위자(the agent)라 부른다. 다만 이 대목에서 아렌트는 ‘the agent’ 대신 ‘action men’이란 낱말을 사용하고 있다.

14) Ibid., p.152. 물론 이러한 외견의 공간이 현실에서 우리에게 주어진 적이 있었던가 하는 실제적 경험의 문제가 남게 된다. 이런 외견의 공간 혹은 공적 영역이 현실적으로 부재하다면, 전적으로 자유롭게 자신을 말과 행위로 현시할 수 있는 행위자도, 분투 정신에 의해 추동되는 정치도 존재하기 어렵다는 것은 분명하다. 아렌트는 진정으로 행위할 수 있는 외견의 공간을 실제로 제공했던 정부 형태로 그리스의 ‘폴리스’를 예로 든다. 비록 아렌트가 정치적인 것의 고유성과 그 영역을 처음으로 발견했던 공동체적 경험으로서 고대 그리스 폴리스의 삶을 특별하게 다루지만, 그녀도 인정하듯 폴리스의 삶은 전 인류역사에서 매우 한시적이기만 했던 이념형에 불과하다. 그리고 폴리스가 제공한 외견의 공적 영역을 자유로이 향유할 수 있었던 정치적 행위자들이 폴리스가 인정한 제한적 시민들, 즉 노예로 인해 가정경제로부터 해방될 수 있었던 남성 ‘주인’들로 한정되어 있었다는 엄연한 현실을 무시해서는 안 될 것이다. 게다가 아렌트보다 현실정치적 감각이 뛰어나고 역사상의 정치적 변동과정을 보

아렌트에 따르면 무대 위에 오른 연주자의 바이올린 연주나 피리 연주 또는 무용은 다른 어떤 것을 달성하기 위한, 다른 목적을 수행하기 위한 수단이나 과정이 아니라, 관객에게 보이는 그 공연 자체가 목적이고 시작이요 끝이다. 그 공연에는 다른 외적 동기가 있지도 않다. 있다면 다만 공연을 통해 나의 특장이나 기교를 뽐내 관객들로부터 인정을 받는 것뿐이다. 정치 역시 결코 다른 영역의 부속물이 아닌 자신의 단독적인 표지를 갖는 활동이다. 정치행위와 공연예술은 자기충족적이요 자기완결적이라는 점에서 닮아있다. 아렌트는 정치를 논함에 있어 진리나 형이상학을 끌어들이지 않으며, 정치를 초월적 토대나 다른 목적에 종속시키지 않고자 한다.¹⁵⁾ 아렌트는 정치가 서로 더불어 세계적으로 살아가는 ‘복수의 인간(Men)’과 그들이 구성하는 ‘공적 영역’ 속에서 비로소 의미를 갖는 것이라고, 더 풀어 말하자면 정치란 서로 다른 사람들이 함께 어울려 살면서 각기 다른 개성을 드러내는 가운데 공동의 생활을 유지하는 방법을 찾는 것이라고 생각했다. 여기에는 다양성과 차이에 대한 존중이 자리 잡고 있으며, 공적 공간에서의 언어를 통한 의사소통과 토론 및 심의, 그리고 합의와 공동 행위의 중시가 존재한다. 만일 토론과 설득 행위가 부재하고, 야만강제력이나 명령이 지배한다면 그것은 비정치적이다. 정치행위는 근본적으로 소통하고 협력하는 능력이다. 지배를 정치로 여기는 것은 적어도 아렌트가 보기에는—본래적으로는 자유롭고 평등한 개인들로서의 모든 행위자들이 더불어 함께 참여하는 것인—정치에 대한 오해이며 인간 존엄성에 대한 모독이다. “정치적 인간의 자유는 타인의 현존과 평등성에 결정적으로 의존한다는 것을 염두에 두는 것이 중요하다.”¹⁶⁾

‘정치적인 것’을 인간 실존에 필수불가결한 것으로 보는 아렌트는 공적 영역의 창조와 보존

다 사실적으로 설명해내는 프랑스의 정치사상가 클로드 르포르(Claude Lefort, 1924~2010)의 경우, 그리스 폴리스가 외양적 평등에도 불구하고 실제 정치에서는 불평등한 의사결정 수단의 동원이나 권위의 최종 작동이 있었으며 그 정치가 군사적 목적 등을 지니고 있었음을 지적하면서, 아렌트의 그리스 폴리스에 대한 지나친 예찬을 비판한다. Claude Lefort, *Democracy and Political Theory*, trans. David Macey, Cambridge: Polity Press, 1988, pp.53-54 참조. 그럼에도 아렌트는 폴리스적 정치 경험이 실제의 역사에서 필연적으로 나타나지는 않더라도 그러한 정치 원형이 마치 인류에게 선형적으로 주어져 있는 것인 양, 그것만이 유일한 참된 정치 형태일 수 있다고 줄곧 일갈한다. 아렌트의 이런 태도는 ‘정치적인 것’에 대해 우리의 주의를 환기시키려는 의도에서 비롯된 것이며, 이전의 정치사상 및 철학사에서 찾아보기 드문 독보적인 메타 정치학의 정립 시도라는 것만은 주지의 사실이다. 어차피 아렌트는 현실 정치의 여러 양상들이나 정치사상의 전통을 방만하게 포섭하고 수렴할 의도는 추호도 없었다. 아렌트는 자기가 인식한 정치 혹은 정치적인 것에 묻어있는 수많은 불순물들을 사그리 걸어내고 정치를 순수하게 홀로 세우고자 했을 뿐이다. ‘정치적인 것’이란 용어를 학적으로 의미 있는 개념으로 제일 먼저 사용했던 이는 독일의 정치학자이며 법학자인 카를 슈미트(Carl Schmitt, 1888~1985)였다. 그는 정치영역 내의 대립, 곧 정치적 적대가 경제적·미학적·도덕적 대립과 구별된다는 것을 강조하기 위해 ‘정치적인 것’이란 개념을 끌어들이었다. 카를 슈미트, 김효전, 정태호 역, 『정치적인 것의 개념』, 파주: 살림, 2012 참조. 정치의 본성에 제대로 접근하기 위해서는 먼저 정치에 앞서 ‘정치적인 것(the political)’의 본성을 파악해야 한다. 흔히 우리가 떠올리는 ‘정치(politics)’는 제도적인 차원이라 할 수 있고, ‘정치적인 것’은 인간 사회에 고유한 인간의 존재론적 조건에 해당하는 것으로서 정치 현상들을 다른 인간적 현상들과 구별 지어 주는 내적 특성 내지는 토대이기 때문이다. 르פור는 정치를 ‘경험적 정치(la politique)’와 ‘형이상학적 정치 또는 정치사상이나 정치철학에서 주로 다루는 정치(le politique)’로 구분한다. 전자는 정치 또는 정치학(politics)에 해당하고 후자가 ‘정치적인 것(the political)’에 해당하는데, 후자가 정치사상이나 정치철학자들의 주된 관심 대상이 된다. 아렌트 역시 ‘정치적인 것’을 파악하는 현상학적 방법을 통해 비로소 ‘정치’의 의미를 분명히 할 수 있다고 보는 입장이었다.

15) 아렌트는 정치를 비토대적이고 무목적적인 것, 자기충족적이고 자기완결적인 것으로 규정함으로써 정치를 인간사의 다른 영역들과 현격히 구별되는 고유한 것으로 재취급한다.

16) 한나 아렌트, 제롬 콘 편집, 김선옥 역, 『정치의 약속』, 파주: 푸른숲, 2007, 212쪽.

에 관한 것들을 순전한 정치담화와 정치행위로 인정한다. 아렌트가 종종 정치행위의 모범적 사례로 드는 것은 아테네 민주주의 광장에서의 연설들, 미국의 건국 혁명,¹⁷⁾ 혁명위원회¹⁸⁾의 토의들, 시민권 운동이나 반전 운동 등과 같은 특정한 시민불복종 행위들이다. ‘더불어 삶’의 기초적 문제들에 밀착하는 정치는 작게는 일상에서 시민들의 상호작용을 통해 자율적인 자치 권력을 창출하고 행사하는 것으로서, 마을이나 학교·회사·공공장소 등 일체의 다양한 광의의 광장에서 자신들이 단위 공동체에서 직면한 공적 문제를 직접 의제로 삼아 토론하고 심의해 결정하며 실제 행동으로 옮기게 함으로써 민주주의를 발전·심화시켜 나가는 데 기여하고, 크게는 헌법의 기초와 새로운 정부 형태의 수립과 같은 건국 행위를 정초하는 것이다.

공적 자유를 위한 공간 확립을 정치의 가장 순수하고 고유한 임무로 생각했던 아렌트는 헌법의 기초와 건국 행위야말로 새로운 정치영역을 세우는 행위로서, 인간의 탄생성에서부터 운명적으로 주어지는 ‘시작하는 힘’의 아름답고 탁월한 공공적 실현이며 자유의 확립 기반 건설이라고 간주한다.¹⁹⁾ 아렌트에게 헌법이란 사람들이 행위와 실질적 자유를 누리기 위한 조건 공간을 건설하는 수단에 대한 기초적 합의이며, 정치 체제의 토대 놓기이다. 그리고 그것은 자유와 평등 같은 권리 보장의 장전(章典)이자 원리일 뿐 아니라 정치적 인간으로서 온전히 실존하기 위한 장소의 창조와 보전 방식이다.²⁰⁾ 아렌트는 정치적 자유를 확립하고 보호하는 것이 진정한 혁명이라고 보았으며, 자발적 평의회를 구성해 자유의 확립을 이루고 그를 보전키 위한 지속적인 제도들을 설립하는데 집중한 미국 혁명을 주목함으로써, 정치적인 것의 차원에서 미국 혁명을 프랑스 혁명보다도 우위에 둔다.²¹⁾ 한 마디로 아렌트는 헌법을 단순한 제도적 구조물을 넘어 하나의 특별한 정치적 삶의 방식으로 대우하는 것으로 볼 수 있다.

아렌트에게 정치는 인간성 실현의 특별한 방식이자 인간만의 공존 양식이라 간주되었다. 때문에 아렌트의 정치철학이 독자적인 정체성의 형성과 발휘라는 개인적 측면과 공적 영역의 확보라는 세계적 측면을 두 기반으로 하는 것은 당연한 귀결이라 할 수 있으며, 아렌트는 모든 사람이 정치행위를 적극적으로 수행할 수 있는 방향으로 자신을 각성하고 즉각 행위를 실행하기를 바랐다.²²⁾ 아렌트에 의하면, 활동적 삶의 최고 서열인 행위를 판단하는 적절한 기준은 ‘위대함(greatness)’이다. 행위는 그 본질상 일반적으로 받아들여지는 것을 파기하고 예외적인 것에 이르는 것이기 때문이다. 즉 행위는 평범한 행위와의 차이에 의해 평가된다. 행위는 분

17) 아렌트는 특이하게도 프랑스 혁명을 실패한 혁명으로 미국 혁명을 보다 성공한 혁명으로 간주한다.
 18) 미국혁명 당시의 타운미팅, 프랑스 공민회의, 러시아 소비에트, 1918년 독일 노동자들과 군인들의 위원회(Räte), 1956년 헝가리 혁명 등의 평의회들을 가리킨다.
 19) 인간 행위의 가장 위대한 가치는 그것이 무엇인가를 시작한다는 점이다. 자연의 순환 고리 안에 미리 있는 적이 없던 그 무엇을 인간의 행위는 개시한다. 인간은 자연 안에 있던 적이 없던 무엇인가를 기술적으로 만들어 내며(인공물의 창조), 사물의 매개 없이 직접적으로 이루어지는 인간행위는 (자연상의 혹은 제도적 제약만 없다면 전적으로 자유로운 것이기에) 가장 창발적이며 예측불가능하다. 그러나 그 속에서 인간은 가장 인간답게 되며 자연세계의 자동적 과정을 중단시킨다. 시작 능력은 “모든 인간의 활동을 활성화하고 고무한다. 또한 모든 위대하고 아름다운 것을 생산하는 숨은 원천이다.” 한나 아렌트, 앞의 책, 230쪽.
 20) 정치적 자유를 일종의 공간적 구조물로 간주하는 아렌트가 보기에 헌법에 의한 정치, 입헌정치는 권리의 보장, 공사의 엄밀한 구분, 인민의 자유롭고 평등한 공적 영역 참여의 제도화 등을 통해 인간의 정치행위를 상대적으로 영구화 할 수 있게 해 주는 최선의 정치방식으로 여겨졌을 수 있으리란 추정이 가능하며, 그러한 맥락에서 우리는 롤즈의 정의론을 ‘정치적인 것’의 선상에서 고민해볼 여지를 가지게 된다.
 21) Hannah Arendt, *On Revolution*, London: Penguin Books, 1990, p.87 참조.
 22) 아렌트는 공공의 문제에 대한 무관심과 개인주의에 입각한 무한 경쟁 등이 팽배한 비정치화 사회가 결국 전체주의를 낳았다고 지적한다. Hannah Arendt, *The Origins of Totalitarianism*, London: George Allen & Unwin, 1963, p.336 참조.

투 혹은 영웅적인 것으로서 드러난다. “인간의 세계는 말과 행위, 인간사와 관계들의 그물망, 그리고 이것들의 산물인 이야기들의 무대”이며, 사람들은 “그것에 관해 말하고 거기에서 거주”²³⁾한다.

4. 정신적 삶의 계발을 통한 행위 능력 강화

독일의 나치 친위대 장교였던 아돌프 아이히만(Adolf Eichmann, 1906-1962)은 제2차 세계대전 당시 나치의 유대인 집단학살 정책의 책임자로서 수많은 유대인을 집단수용소로 보내 죽음으로 몰아넣었다. 독일의 패전 후 미군에 붙잡혔으나 1946년 포로수용소에서 탈출했고, 중동지역을 거쳐 아르헨티나에 숨어 살다가 1960년 부에노스아이레스 인근에서 이스라엘 비밀경찰에게 붙잡혀 이스라엘로 끌려간 뒤 예루살렘에서 재판을 받았다. 1961년 4월 11일에서 12월 15일까지 계속된 재판에서 아이히만은 교수형을 선고받고 죽임을 당한다.

아렌트는 당시 아이히만이 예루살렘에서 재판을 받게 된다는 소식을 접하고 미국의 교양잡지 *뉴요커*의 재정 지원을 받아 특파원 자격으로 재판을 참관하였다. 재판을 쫓 지켜보던 끝에 아렌트는 *뉴요커*에 기고한 아이히만 공판에 대한 보고서에서 그 유명한 ‘악의 평범성(banality of evil)’²⁴⁾ 개념을 끌어들이게 된다. 재판 과정 속에서 아렌트가 지켜본 아이히만은 결코 포악한 악인이 아니었고 광신도나 성격장애자도 아니었다. 오히려 지극히 평범하고 가정적인 사람이었고 우리가 흔히 만날 수 있는 일반적인 이웃과 다름없었다. 심지어는 정신과 의사들도 아이히만을 매우 정상적인 사람이라 진단하였다.

이에 충격을 받은 아렌트는 인간의 행위가 설혹 극히 잔혹하더라도 그 행위자는 괴물이나 악마가 아니며, 그가 저지른 악행은 그 사람의 약점이나 병리학적 측면, 혹은 이데올로기적 확신에서 비롯된 것이 아니라 인격적 천박함에 근원하는 것일 수 있음을 깨달았다. 이에 따라 아렌트는 아이히만을 그 시대 대표적 범죄자들 중 한 명이 되도록 만든 것은 어리석음과는 같지 않은 ‘순전한 무사유(sheer thoughtlessness)’였다고 결론 내리게 된다.

아렌트가 보기에 아이히만은 세 가지 무능력이 있었다. 말하기의 무능력(*inability to speak*), 사유의 무능력(*inability to think*), 판단의 무능력(*inability to judge*)이 그것이다. 특히 판단의 무능력은 그가 전혀 타인의 관점에서 바라볼 능력이 없었다는 것을 말한다. 아렌트가 아이히만의 처형 장면에서 그가 가르쳐준 교훈을 요약하며 ‘악의 평범성’이라 지칭한 것은 이 세 가지 전적인 무능력에서 비롯된다. 인간 속에 존재할 수 있는 모든 악을 합친 것보다도 더 많은 대파멸을 불러올 수 있는 것은 바로 그런 무능력에 처할 때일 수 있다.²⁵⁾ 아렌트는 이런 무능력에 빠지지 않는 방향으로 인간의 능력을 단련할 필요성을 피력한다. 그녀는 ‘사유, 의지, 판단’이라는 정신의 삶의 세 층위를 적극 계발하는 것, 특히 올바른 판단력을 갖추는 것이 우리로 하여금 인간다움을 상실하지 않고 훌륭한 삶을 살게 하는 비결이라고 믿었

23) 한나 아렌트, 이진우, 태정호 옮김, 『인간의 조건』, 한길사, 1996, 267쪽.

24) ‘악의 진부함’으로 번역하기도 한다. 악이 근본적인 것이 아니고 단순히 평범한 사람들이 그들의 활동이나 비활동이 낳을 결과에 대한 비판적 사고 없이 명령에 복종하거나 다수 의견에 따르려 하는 경향에서 비롯되는 뻔한 것일 수 있음을 부각시킨 개념이다. 아렌트는 ‘전체주의(totalitarianism)’에서 근본악을 목도한다. 아렌트의 통찰에 따르면, 전체주의는 총체적 폭력과 테러를 본성으로 하며, 총체적이고 확실한 인간지배를 수단으로 삼아 인간의 조건을 파괴하고 인간성을 말살시킴으로써 정치의 폐지 상태를 만들어 낸다. Hannah Arendt, op. cit., 참조.

25) 한나 아렌트, 김선옥 역, 『예루살렘의 아이히만』, 2006, 391-392쪽 참조.

다.

아렌트는 타인의 현존 속에 살아가는 복수적 인간의 활동적 삶과 정신적 삶, 또는 사유와 정치행위를 매개하는 인간의-일반적이고 상식적인 지성에 근거한-정신 능력으로서의 ‘판단(력)(judging)’을 중시하였다. 그리고 그녀는 각기 다른 개별적 사람들을 공동체와 세계의 일원으로서 이어주는 ‘공통감(common sense)’과, 부재하는 것을 불러와 정신에 표상시키는 확장된 정신인 ‘상상력(imagination)’, 그리고 상상력이 준비해준 재현작용 속에서 거리감을 확보한 채 쾌불쾌를 결정하는 정신작용인 ‘반성(reflection)’의 정치판단에 대한 기여를 강조하였다.²⁶⁾

한편 아렌트는 인간들(men)이 ‘인간(human)’일 수 있는 것은 모든 각각의 사람 안에 현존하는 인류(mankind)의-우리의 반성을 규제할 뿐 아니라 실제로 우리의 행위를 고무시키는-이념(idea)의 덕(virtue)에 의해서이고, 인간이 문명화되었다거나 사람답다고 불릴 수 있는 것은 이 이념이 인간의 ‘판단’만이 아니라 ‘행위’의 원리가 되는 한도 내에서라고 역설했다. 정치 행위자(actor)와 관찰자(spectator)²⁷⁾가 결합되는 것도 이 지점이라고 보았다.²⁸⁾

관찰자는 단수로서 존재하는 절대적 관찰자가 아니다. 현실의 관찰자는 ‘복수적(다원적)’으로만 존재한다. 모든 관찰자는 ‘동료 관찰자’와 관계하고 대화하며, 실재하는 것은 오직 ‘관찰자들’뿐이다. 행위가 고독이나 고립 속에서 가능하지 않은 것처럼 관찰자의 판단 역시 복수적 인 것이다. 행위자는 공적 영역의 활동에 일정한 역할을 갖고 직접 참여하다 보니 부분적이고 전체를 관망할 수 없으며 자신의 현재에 충실하게 행위한다. 반면 그와 대조적으로 관찰자는 장내에서 맡겨진 부분과 역할이 없다보니 전체를 볼 수 있는 위치에 있게 되고, 직접적 참여에서 물러나와 어떤 관점을 취하는 것이 판단의 필수조건이 된다.

이때 행위자를 지배하는 동기는 ‘명성’과 ‘의견[doxa]’이므로, 관찰자의 판단과 의견은 행위자의 행위를 결정하거나 행위에 영향을 끼친다. 행위자는 관찰자의 평가에 의존한다. 그런 점에서 행위자는 자율적이지 않다. 행위자의 행동의 기준을 만들어낸다는 점에서 오히려 관찰자의 기준이 자율성을 획득한다. 관찰자는 공정한 판단을 위해 무관심적 관심을 보여야 하고, 불편부당한 ‘판단을 통해’ 일어난 사건-이것은 시시각각 과거로 떠밀려 간다-의 의미를 아는 유일한 위치에 있게 된다.

이렇게 되면, 아렌트의 행위이론에서 인간 활동의 유일한 참된 자율적이고 자유로운 자였던 행위자는 판단하는 관찰자들의 등장으로 인해 자율성에 제약을 받게 되고, 오히려 가장 정치적인 능력의 지위는 판단이 가져가게 된다. 한편 앞서 보듯이 행위자도 판단을 결여하는 것은 아니며, 제한적으로나마 자신들의 행위와 관련된 판단을 하게 되는 것은 분명하다. 이런 전환과 난점을 두고, 그리고 선형철학을 거부해 온 아렌트가 공통감을 중심에 두는 판단이론을 선택함으로써 칸트 도덕철학의 선형성 구도에 빠져들고 있는 것은 아닌가 하고 의문의 가능성을 제기하는 등, 많은 학자들이 곤혹감 속에 논쟁을 거듭해 왔다.²⁹⁾

26) Hannah Arendt, *Lectures on Kant's Political Philosophy*, Chicago: The University of Chicago Press, 1982, pp.72-74(김선옥 역, 『칸트 정치철학 강의』, 푸른숲, 2002, 139-142쪽) 참조. 이하 번역본은 괄호 안에 쪽수만 표기.

27) 행위자는 참여하는 행위자로, 관찰자는 판단하는 관찰자로도 풀이 쓸 수 있다.

28) Ibid., p.75(143쪽) 참조.

29) 가령 번스타인은 아렌트의 판단이론에 행위중심 정치이론과의 모순이 존재한다는 쪽을 대표하고, 베이너는 아렌트에게서 두 개의 상이한 판단이론이 제출된 것이고 후기 판단이론을 통해 판단을 정치에서 단절시킨 것이라고 보는 쪽을 대변한다. 그 외에도 판단이론이 동일한 목적을 향해가던 아렌트의 이론적 발전의 결실이라고 해석하는 입장도 존재한다. Richard J. Bernstein, "Judging-the Actor and the Spectator", *Philosophical Profiles*, Cambridge: Polity Press, 1986; Ronald Beiner,

존재하는 양상만 놓고 보았을 때는 판단이론엔 두 개의 모델이 있다. 하나는 전기철학에서 두드러지는 행위자 중심의 판단 모델이고, 다른 하나는 후기철학에서 두드러지는 관찰자 중심의 판단 모델이다. 때문에 행위하는데 필요한 행위자의 판단과 평가를 통해 지나간 과거로부터 의미를 추려내는데 필요한 관찰자의 판단이 각각 존재하며, 양자는 불화하는 측면이 있어 보인다. 사건의 생산에 가담하지 않는 관찰자는 이미 발생한 일을 사후 평가적으로 판단하여 위대성을 드러내는 데 주안하기 때문에 과거지향적(회고적)이다. 반면 행위자의 판단은 앞으로 할 행위에 대한 결정에 주로 관여한다는 점에서 미래지향적이다.³⁰⁾

관찰자의 판단은 반성적 판단이라고 달리 말할 수 있고, 행위자의 판단은 정치적 판단이라고 달리 말할 수도 있다. 정치적 판단인 행위자의 판단은 현실의 일을 직접 성찰하는 1차적 반성으로서 구체적인 정치행위의 지침으로 활용되는 실천적 성격의 것이며, 반성적 판단인 관찰자의 판단은 정치행위자와는 구분되는 역사가나 이야기꾼의 회고적 판단으로서 행위자의 판단에 대해 판단하는 2차적 반성의 성격을 갖는다고 정리해 볼 수도 있다.³¹⁾

아렌트는 복수의 인간들이 서로 관계 맺고 어울려 사는 인간사의 영역에서 가장 중요한 것은 정치라고 보았다. 아렌트가 보기에 인간의 참된 실존은 결코 개인적 실존일 수 없었고, 복수적 인간의 실존이요 공동체적 실존이야말로 참된 실존이었다. 현자들만이 모여 사는 것이 아닌 매우 다양한 보통의 사람들이 모여 사는 인간의 사회에서, 인간을 가장 인간답게 만들어 주고 인간 아닌 다른 존재자들과 구별시켜 주는 인간의 활동은 ‘말과 행위로서의’ 정치라고 믿었던 것이 아렌트였다.

그러나 그녀가 보기에 정치가 인간의 활동적 삶의 가장 탁월한 것이기는 하였지만 그렇다고 우리가 현실에서 도무지 행할 수 없는 저 하늘의 별과 같은 형이상학적인 것과 강하게 연관되어서도 곤란한 일이었다. 강력한 도덕이나 종교, 형이상학적 철학과 같은 진리를 앞세운 체계가 정치에 개입하거나 정치를 지휘하게 될 경우, 진리의 폭정을 맞이하게 됨으로써 인간의 탁월한 활동인 정치는 오히려 타락할 것이라는 것이 그녀의 우려였다.

이성을 통한 강제의 난점은, 소수만이 그것에 종속되기 때문에, 정치체를 구성하는 다수의 사람들을 어떻게 같은 진리에 복종할 수 있게 하겠는가라는 문제다.³²⁾

그러나 각기 다른 감각의 차이와 정신활동을 갖는 것이 인간이기 때문에, 우리는 모두 역견을 가진 개인들로 살 수밖에 없다는 사실은 평화로운 정치의 가능성을 위협하는 조건일 수도 있다. 정치는 포기할 수 없으나 보편적 원리의 개입은 신뢰하지 않았던 아렌트였지만, 필연적으로 다수의 사람들이 모여 함께 구성할 수밖에 없는 공적 영역에서 원활한 토론과 합의 도출을 위해서라도 많은 사람에게 인정받는 판단된 행위는 현실적으로 중요하지 않을 수 없었다. 앞서도 언급했듯이 실존적인 차원에서 보자면 사람들은 누구나 세계라는 무대에서 항상 자기 자신을 다른 이들과 차별화하면서 특별하게 현시시킬 것이 요구된다. 이러한 자기 현시가 이루어지는 장이 아렌트에게는 ‘공적 영역’이며 그곳에서의 자기 현시적 소통 행위가 바로 ‘정치’다. 정리컨대 아렌트에게 인간의 실존은 결코 단독자의 차원이 아니라 더불어 사는 복수의

“Hannah Arendt on Judging”, Hannah Arendt, *Lectures on Kant's Political Philosophy*, pp.89-156(161-267쪽); 김선옥, 『한나 아렌트 정치판단이론』, 푸른숲, 2002, 98-116쪽 참조.

30) Richard J. Bernstein, op. cit., p.233 참조.

31) 김선옥, 앞의 책, 103쪽 참조.

32) Hannah Arendt, *Between Past and Future*, New York: Penguin Books, 1977, p.107(서유경 역, 『과거와 미래 사이』, 푸른숲, 2005, 149쪽).

인간들의 관계적 삶의 차원이다.

5. 결론

한나 아렌트는 통상의 일반적인 철학자들에 비해 정치철학자로 그 좌표가 한정되는 편이다. 그녀가 스스로 자신을 정치이론가나 정치사상가로 밝히고 있듯 아렌트는 평생에 걸쳐 정치의 문제를 집중적으로 연구하고 저술했기 때문이다. 그런데 아렌트는 현실 정치가 작동하는 속성에만 주목한 것이 아니고 '세계-내-존재'로서의 인간 실존의 특별함 차원에서 '정치적인 것'을 발굴하였다.

아렌트는 정치를 복수의 타인들과 더불어 사는 인간만의 공존 양식이며 인간성을 실현하는 특별한 방식이라고 간주했다. 그렇기 때문에 아렌트의 철학은 독자적인 정체성의 형성과 발휘에 관한 개인적인 차원과 공적 영역의 확보에 관한 세계적인 차원을 두 기반으로 하면서도, 공적 영역으로서의 '세계'와 그것을 실존의 조건으로 삼는 '세계인'의 문제를 다루는데 치우쳐 있었다. 아렌트의 철학이 정치의 고유성과 공공성을 인간 실존의 차원에서 성찰했다는 점에서 그것은 통상적인 실존철학과 차별성을 보이며, 그 때문에 그것을 정치철학의 한가지 개성적 자산이라고 평가할 수 있을 것이다.

■ 참고문헌

- Arendt, Hannah, *The Human Condition*, Chicago & London: The University of Chicago Press, 1998(이진우·태정호 옮김, 『인간의 조건』, 한길사, 1996).
- Arendt, Hannah, *Between Past and Future*, New York: Penguin Books, 1977(서유경 역, 『과거와 미래 사이』, 푸른숲, 2005).
- Arendt, Hannah, *Lectures on Kant's Political Philosophy*, Chicago: The University of Chicago Press, 1982(김선옥 역, 『칸트 정치철학 강의』, 푸른숲, 2002).
- Arendt, Hannah, *On Revolution*, London: Penguin Books, 1990.
- Arendt, Hannah, *The Origins of Totalitarianism*, London: George Allen & Unwin, 1963.
- Bernstein, Richard J., "Judging—the Actor and the Spectator", *Philosophical Profiles*, Cambridge: Polity Press, 1986.
- Lefort, Claude, *Democracy and Political Theory*, trans. David Macey, Cambridge: Polity Press, 1988.
- Villa, Dana R., *Arendt and Heidegger*, Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1996(서유경 역, 『아렌트와 하이데거』, 교보문고, 2000).
- 김비환, 『축복과 저주의 정치사상—20세기와 한나 아렌트』, 파주: 한길사, 2001.
- 김선옥, 『한나 아렌트 정치판단이론』, 파주: 푸른숲, 2002.
- 슈미트, 카를, 김효전·정태호 역, 『정치적인 것의 개념』, 파주: 살림, 2012.
- 아렌트, 한나, 김선옥 역, 『예루살렘의 아이히만』, 파주: 한길사, 2006.
- 아렌트, 한나, 제롬 콘 편집, 김선옥 역, 『정치의 약속』, 파주: 푸른숲, 2007.
- 안효성, 「정치의 고유성과 공공성: 정치철학의 근본문제와 경계 설정」, 『범한철학』 제69집, 범한철학회, 2013.

“한나 아렌트의 실존철학”에 대한 토론문

송석량(목원대)

이 논문 「한나 아렌트의 실존철학」은 아렌트(H. Arendt)의 근본 관심과 그 철학의 토대를 구체의 사회적 실존 조건과 활동양식에 대한 분석적 해명을 통해 그것이 갖는 정치사상적 의의를 밝힌 글이다. 한나 아렌트철학의 핵심 사안을 드러내는 분석의 체계가 요연하며, 그녀의 철학이 갖는 실존주의적 정치철학의 요체에 접근하는 설명의 명료함이 돋보인다.

이 논문은 무엇보다도 정치의 과잉이라 할 만큼 곳곳에서 크고 작은 정치적 이슈를 두고 개인의 실존적 가치와 공적 가치가 충돌하는 갈등의 양상을 빚어내는 우리사회의 정치현실에 유의미한 대안의 메시지를 함축하고 있다는 점에서 시의적으로 매우 유의미한 기초 연구적 의의를 갖는다. “참된 실존은 결코 개인적 실존일 수 없었고, 복수적 인간의 실존이요 공동체적 실존이야말로 참된 실존”이라는 생각에 기초한 아렌트의 정치사상을 요연히 개괄함으로써, 이 논문은 개인의 내면으로 파고들어 삶의 진정성을 찾는 경향의 실존주의 철학에서 나타나는 정치성의 문제를 해소하려 했던 아렌트의 진상을 알기 쉽게 설명한다, 때문에 이 논문은 민주시민 자질 함양을 위한 인문교양 교육에 유용한 자료로도 활용될 수 있을 것이다. 그럼에도, 논문의 내용을 보다 선명히 이해하기 위해 아래의 몇 가지 물음을 제기한다.

- 1) “강력한 도덕이나 종교, 형이상학적 철학과 같은 진리를 앞세운 체계가 정치에 개입하거나 정치를 지휘하게 될 경우, 진리의 폭정을 맞이하게 됨으로써 인간의 탁월한 활동인 정치는 오히려 타락할 것”이라는 우려를 해소하기 위해 이야기되는 “공적 영역(the public realm)에서의 자기 현시적 소통 행위”는 이를테면 “보편적 원리의 개입” 없는 합의의 과정과 같은 것일 테인데, 어떻게 그런 합의가 가능한 것인가?
- 2) “참된 실존은 결코 개인적 실존일 수 없었고, 복수적 인간의 실존이요 공동체적 실존이야말로 참된 실존”이라는 말은 실존의 본래규정에 어긋난다. 실존의 개인성을 승인하고 공동체로 나가는 길이 아니라, 공동체에 묶인 실존을 이야기하는 것은 종래 실존철학의 형이상학적 측면에 대한 거부 때문으로 생각되는데, 사실 형이상학과 단절한, 그럼에도 “행위의 상실과 정치의 망각”과 무관히 “공적 영역”의 본질을 다루는 실존철학도 있다. 왜 아렌트는 이 실존철학을 고려하지 않았는가? 근대 이성의 가능성에 대한 신뢰 때문인가? 만일 그런 것이라면, 그녀는 예컨대 하버마스처럼 근대이성을 달리 재건하려했던 비판철학자들과 기본 입장을 공유하는가?
- 3) “공적 영역”에서 이루어지는 정치적 삶을 인간 실존의 근본 성격으로 보아야 하는 것이라면, “말하기의 무능력(inability to speak), 사유의 무능력(inability to think), 판단의 무능력(inability to judge)”을 보였던 아이히만식의 처지를 벗어날 아렌트의 방도는 결국 공적인 이성 혹은 감성에 있는 것인가?
- 4) 공적인 이성 및 감성이 반드시 사적인 이성 및 감성과 단절하는가? 이성은 차치하고 감성의 경우, 예컨대 공연예술의 감성이라 하더라도, 그것의 처음과 끝이 “공적인 영역”에 있는 것이 아니라, 사실은 <공적 영역을 살아가는> 실존의 사적 영역에서 먼저 의미를 갖고 그 의미가 공적 세계에 구멍을 내며 정치성을 갖게 되는 것은 아닌가?

생활문화 현황분석과 정책과제 연구

이희성(단국대)

I. 서론

과학의 고도화는 문화와 연계를 넘어 융합으로까지 발전하고 있으며, 이는 새로운 시장을 창출하는 문화산업을 창조하여 경제적 가치를 중시하는 문화경제시대로 진입하고 있다(이윤정, 2019).

문화경제시대에 문화의 산업화는 가속화되었고, 문화가 가지고 있는 순수의 목적인 인간의 자아실현에 대한 역할로서 정책적 기능이 약화되는 현상이 나타나고 있다.

이러한 이유로 국민 삶의 질 제고를 위한 접근성 문제는 문화정책 우선순위에서 중요하게 고려되지 않는 등 소비자보다 생산자 중심에 치우쳐 있어 현시대의 발전배경에 역행하는 문화정책의 한계를 보이고 있다(이태종, 2003).

이러한 문화정책의 한계를 극복하기 위해 접근성이 고려된 '생활문화'라는 새로운 용어가 학계에서 대두되고 있다(이윤정, 2016). 지역문화진흥법 제2조 2항에 따르면, 생활문화는 "지역의 주민이 문화적 욕구 충족을 위하여 자발적이거나 일상적으로 참여하여 행하는 유형·무형의 문화적 활동을 말한다."로 정의된다. 본 조문은 그간의 생활문화에서 예술과 대비되는 장르적 관점(정광렬, 2006)에 국한하지 않고, 일상성, 시민중심, 자발성의 관점으로 접근하였다.

본 연구의 목적은 생활문화 활성화를 위해서 대전시의 생활문화동호회 현황과 문화시설현황을 분석하고, 대전문화재단에서 운영하는 생활문화지원사업을 토대로 대전시 생활문화 실태파악을 통해 정책요인을 도출하고 생활문화 우선 정책과제를 도출하는데 있다.

먼저 대전시 생활문화 진단을 위해 대전시에서 생활문화의 유·무형의 인프라와 지원사업에 대한 자료를 수집하였다. 수집된 기초자료를 체계화하여 도출된 생활문화 활성화를 위한 정책요인들에 대한 우선순위를 지역상황에 맞게 정리하였다.

본 연구는 기대효과는 첫째, 대전시 생활문화 우선정책의 당위성 및 시의성을 제시할 수 있다. 둘째, 대전생활문화 정책기조 및 정책사업을 위한 세부적인 영역 구분이 가능한 계층이 구조화된다. 이러한 세부적인 영역 구분을 통해 구체적인 정책대안 개발이 가능하며, 정책의 실현에 용이하다.

II. 이론적 배경

1. 생활문화의 이해

1) 생활문화 개념 및 변화

생활문화의 개념은 일본에서 유래된 개념으로 living culture로 인식해 오는 등 생활양식의 개념에서 접근해왔다(유지연, 2018). 특히 생활문화를 일상생활 영위 방식으로 각 집단, 즉 주로 가족 등에 따라 형성되는 의식주 등의 일상적인 소재를 공유하는 상징과 의미의 체계(박명희, 2003; 주영애, 2012)로 해석해 왔다.

서구에서는 직접적으로 생활문화라는 개념을 사용하지 않으며 시민문화, 자발적문화, 공식 예술, 참여예술, 아마추어 예술 등으로 다양하게 사용하고 있다. 일본의 경우 생활문화는 다도, 꽃꽂이 등 예술이 아닌 장르적 개념의 문화로 문화예술진흥기본법에 규정되어 있다.

정영숙(1991)은 생활문화를 “우리의 생활양식과 결부된 문화형태를 의미하며 대중문화와 민속문화를 포함한다.”로 정의하였다. 또한 장현섭(1997)은 “일상생활을 구성하는 가족문화, 혼례문화, 친족문화, 소비문화, 음식문화, 여가문화, 상례문화를 비롯하여 학교라는 메커니즘에서 생겨나는 자녀교육문화, 입시문화 그리고 직장문화, 종교문화, 공동체문화, 방송문화, 언어문화 등” 등의 범위로 정의하였다. 이장섭(1993)은 생활문화를 “의식주와 같은 일상생활 문화(협의)와 함께 비일상적인 명절문화, 통과의례, 관습 등의 범위까지 확대” 등의 범위로 정의하였다.

우리나라에서 생활문화는 처음에는 문화향유 및 참여적 문화 활동의 관점에서 별도의 이론적 정립 없이 사용되었다. 초기의 생활문화개념은 창작자 중심의 정책과 대비한 문화복지의 개념과 크게 다르지 않았다.

생활문화가 문화정책에 최초로 등장한 문화발전 10개년 계획(1990)에서도 문화향유확대 및 문화복지 증진의 관점이었다. 그러나 창작자 중심의 정책에서 수요자 중심, 문화향유 중심, 이를 위한 문화인프라 조성 등이 주요한 정책으로 제시되면서 생활문화 문화복지의 개념을 벗어나 참여적인 문화 활동을 강조하였다. 또한 별도의 문화공간에서만이 아닌 생활 속의 문화활동을 활성화하자는 문화의 일상화 정책이 강조되었다.

이러한 관점과 연계하여 문화의 영역이 생활양식 등으로 확장되면서 초기의 생활문화는 생활양식, 특히 전통생활양식 등이 중요한 과제로 대두되었다.

이러한 관점을 잘 나타내는 것이 1990년 문화부가 별도로 독립하면서 생활문화국을 신설한 것에서 잘 드러난다. 생활문화국은 생활문화과·지역문화과·박물관과·문화시설과의 4개과를 두었는데, 생활문화과는 주로 장르적 관점에서 예술이 아닌 분야를 다루었고 나머지는 모두 문화향유, 수요자 중심의 정책을 강화하기 위한 부서였다. 생활문화국은 1993년 김영삼 정부가 출범하고 체육청소년부와 통합되면서 실국이 축소되어 사라지게 되었고, 그 이후로는 생활문화와 관련된 국 단위의 조직은 구성되지 못하였다.

2) 생활문화 담론

생활문화의 등장은 “현대의 문화적 삶의 변화, 예술 패러다임의 변화, 예술의창작과향유 구조의 변화라는 거시적 변화 속에서 부상하는 지구적 현상”(강윤주, 2012:9)이라고 할 수 있다.

과거의 문화 정책은 공급자 중심의 문화 역량 강화에 편중하였고, 국민 개개인이 일상에서 문화 향유의 기회를 제공하는 것에 대해서는 간과하는 경향이였다. 아울러 “문화 교육에 대한 국민 전반의 통합적 담론 형성과 체계적 정책화 작업도 미흡”(강윤주, 2012:107)하였고, 기존의 엘리트 예술은 예술가들과 비평가, 그리고 상류계층 등 소수 사회집단의 전유물로 일반 대중들의 일상생활 영역으로부터 분리되어 있었다(성남문화재단, 2009).

즉, 정부의 문화 정책은 예술 그 자체를 숭배하는 예술지상주의적 예술 패러다임에서 경제 발전을 지원하고 정치적 홍보 수단으로서 예술을 활용하였다. 한편으로는 저소득층, 사회적 소수자 등 문화 소외계층에 대한 문화적 접근을 확대하는 데 역점을둔 결과 문화예술교육과 저소득층의 문화소비 확대 등 일련의 성과를 가져왔지만, 시민들의 문화역량 강화를 위한 정책적 시도는 미약하였다(전병태, 2014).

그러나 경제·문화적 발전으로 중산층이 확대되면서 시민계급의 생활양식과 가치의 변화는 문화 공동체적 예술 패러다임으로 변화되고 있다. 이를 위해서 시민계급의 사회 참여 기회를 확대하는 예술의 경향은 지역과 향유자 중심의 정책으로 나타났다.

생활문화가 시민들의 문화적 창작 능력 증진, 지역주민 간의 소통과 유대 강화, 사회자본의 형성, 공동체의 활성화를 통해 지역의 정체성을 강화하고 개인·사회·국가적인차원에서 다양한 효과를 유도하는 것으로 나타나고 있다. 또한 생활문화는 지역 공동체, 개인의 문화 자생력, 다양성, 공공성을 강조하는 변화의 흐름으로 확대되면서, 수동적 향유자였던 시민들이 학습과 창작을 통해서 능동적으로 성장하도록 유도한다.

생활문화 활동은 공동체 구성원의 소통과 유대강화 그리고 문화 향유층의 확대 등을 통하여 사회 자본과 문화 자본을 형성하고, 공동체 활성화를 통한 지역의 정체성 강화에도 도움이 된다.

3) 생활문화의 유사개념

생활문화에 대한 구체적인 개념 등이 명확히 구분되지 않아서 같은 맥락의 문화적 활동이 연구자에 따라 ‘생활문화, 생활예술, 생활문화 예술’ 등 아직도 다양한 용어로 혼용되고 있다. 따라서 생활문화의 유사개념에 대한 국외 현황을 통해 생활예술의 개념과 용어를 정리해보고자 한다.

먼저 국내외 문화정책에서 활용되는 생활문화의 유사개념에는 생활예술, Informal

Arts, Voluntary Art, Community Art 등이 있다. 생활예술은 “소수 전문가들의 예술 활동이나 소위 예술계라고 불리는 특정 제도나 집단 안에서의 활동에 대비하여 일상생활의 영역, 즉 일, 가족, 사교 등의 사적 영역에서 자기를 계발하고 표현하는 활동”이라고 정의한다(강윤주·전수환·심보선·강은경, 2012). 이와 관련하여 김기봉(2016)은 생활예술에 대해서 그간의 엘리트 지원중심의 문화민주화 전략이었던 고급예술의 대중화 전략에서 수요자 중심의 창작행위, 문화예술교육 중심의 문화민주주의 전략으로 중심이 이동되면서 대두된 개념이라고 하였다.

따라서 생활예술은 정책의 수혜 대상의 변화를 나타내며, 전문예술창작자 중심의 문화정책에서 비전

문가 중심의 정책이 확대되는 것을 의미한다. 이러한 생활예술 개념을 생활문화 개념과 비교 분석하면, 시민중심 즉, 비전문가 중심의 활동은 유사하지만, 생활문화는 공간과 공동체의 중심의 일환인 일상성이 강조된 것이 특징이다.

생활예술과 유사한 개념으로는 미국의 Informal Arts가 있는데, Wali와 Severson, Longoni(2002)에 따르면, 이는 길거리, 공원, 주택 등의 구조화되지 않은 공간에서 일어나는 자발적이고 비고정적인 예술 활동을 의미한다.

반면, Formal Arts는 갤러리, 극장, 뮤지엄 등의 구조화된 공간에서 일어나는 조직화된 예술활동을 의미한다. 미국의 Informal Arts는 예술의 향유와 참여가 관객으로만 접근하는 것이 아닌, 공동체의 사회적 인프라를 구축하는데 도움이 되는 정책의 확대를 의미가 있다. 이러한 미국의 Informal Arts는 생활문화와 생활예술과의 정책의 수혜 대상 변화와 공동체 형성 측면에서는 동일한 범주에서 해석되지만, 생활문화와는 달리 일상성 중의 중요한 요소인 실제생활과 분리되지 않는 일상성의 확장 관점에서는 다소 차이가 있는 것이 특징이다.

또한 유사한 개념으로 영국의 Voluntary Art가 있는데, 이는 미국의 Informal Arts와 유사한 개념으로 자기개발, 공동체 형성, 여가와 유흥 등을 목적으로 시민중심의 아마추어 예술을 지칭하는 개념이다(민경숙, 2016).

Voluntary Art는 비전문가들의 예술로 무용, 문학, 음악, 축제, 미디어, 드라마, 수공예, 전통예술 등의 형태로 구현된다(Arts Council of Northern Ireland, 2007).

비전문가들의 개인적인 참여행위로서의 Voluntary Art는 그들의 문화자원을 개발하고, 창조적이고 활동적인 삶에 도움이 되며, 사회적 참여로서의 역할로는 공동체의 사회간접자본을 육성하게 된다(전수환, 2011). 이러한 Voluntary Art는 시민중심성과 공동체 형성 측면에서는 동일한 범주에서 해석되지만, 생활문화와 유사 개념들과는 달리 문화자원과 사회간접자본형성에 더욱 초점을 맞춘 것이 특징이다.

Community Arts는 커뮤니티 구성원들의 직접 참여를 통해 커뮤니티와 관련된 이슈를 다룬 예술작품을 창작·향유하는 것을 의미한다(용호성, 2012). 이러한 정의를 중심으로 생활문화와 비교분석한다면, 커뮤니티 구성원은 시민중심 성으로, 직접 참여는 자발성으로 해석될 수 있다.

2. 생활문화정책의 변화

전통적인 문화정책은 문화예술의 창작자 또는 문화예술기관을 위한 지원정책에 집중되어 있었다. 하지만 이러한 문화정책은 결국 문화예술을 향유할 수 있는 소수의 계층으로만 수혜가 한정될 수 있다는 점이 지적되었고, 이에 따라 1993년 문민정부 이후부터 국민 문화향유를 지원하기 위한 방향으로 정책적 관심이 전개되었다(양혜원, 2014; 전병태, 2014).

생활문화정책이 본격적으로 추진된 것은 2004년으로 이 시기에 지역주민들의 일상적 삶의 현장과 밀착된 일상적·능동적 문화활동 환경 조성 및 수요에 대응하는 정책기조가 마련되었다. 또한 생활문화센터 조성사업과 생활문화동호회 지원사업이 추진되었다.

2014년을 제정된 <지역문화진흥법>은 생활문화를 지역의 주민이 문화적 욕구 충족을 위해 자발적이거나 일상적으로 참여하여 행하는 유형 및 무형의 문화적 활동으로 정의하였고, 생활문화시설은 생활문화가 직·간접적으로 이루어지는 시설로서 대통령령이 정하는 시설로 명문화 하였다. 이로 인해 일상에서의 문화향유 및 창작을 위한 법적·제도적 기틀이 마련되었다.

문화정책의 방향은 전통적인 창작자·공급자를 위한 문화정책에서 수요자를 위한 문화정책을 거쳐 문화민주주의와 지역문화와 관련된 지역 주민 주도의 자발적·일상적·능동적 활동을 위한 문화정책으로 변화해왔다(유지연, 2018).

<표 1> 단계별 문화정책 흐름 정리

	1단계 (1980년대 이후)	2단계 (1993년 이후)	3단계 (2004년 이후)
중심 정책	문예진흥과 향유	문화복지와 교육	생활문화정책 본격화
정책적 관심	- 전문예술가, 예술단체, 기관 등 문화엘리트 중심 예술창작활동 - 문화의 민주화에 대한 논의	- 사회취약계층 및 문화격차 해소에 초점 - 문화접근성 확산, 문화체험 기회 확대 - 김영삼 정부 문화의집 조성과 함께 초기 생활문화정책 시작	- 문화의 일상화 설정, 이를 위해 자발성, 일상성에 기초한 생활문화 개념 확립 - 지역주민들의 일상적 삶의 현장과 밀착된 일상적·능동적 문화활동 환경 조성 및 수요에 대응 - 생활문화센터 조성사업과 생활문화동호회 지원사업 추진
주체와 대상	- 수동적 문화소비자 - 소극적 참여형태	- 문화예술교육 관점에서 추진 - 공간과 공동체 중심의 아마추어와 비전문가 중심의 정책으로 확대	- 주체적 문화 창조자 - 전문예술인이 아닌 시민의 문화욕구 충족 - 전업작가나 예술가가 아닌 주민의 문화 활동

Ⅲ. 대전시 생활문화 현황분석

1. 대전시 생활문화 현황

1) 대전시 문화시설 현황

대전시 문화시설 현황은 대전세종연구원에서 연구한 대전문화예술중장기방안 보고서를 참고하였다. 보고서에 의하면 대전시는 5개구별 문화시설 격차가 높게 나타나고 있다. 대전시 문화시설은 공공운영에 비해 민간운영 시설이 높은 비율을 차지하고 있으나 대덕구는 공공운영 문화시설의 비율이 높게 나타나고 있다. 이는 대덕구 문화소비관점에서 민간영역에서 문화시설에 운영에 따른 경영 부담이 높은 것으로 보여진다. 공연시설은 유성구가 141개로 가장 많으며, 동구가 60개로 가장 적게 나타났다. 전시시설은 유성구가 30개소로 집계되었으며, 동구와 대덕구가 각각 7개소로 가장 적게 집계되었다.

<표 2> 2018년 대전시 구별 문화시설 현황³³⁾

구분	동구			중구			서구			유성구			대덕구			
	공공	민간	계	공공	민간	계	공공	민간	계	공공	민간	계	공공	민간	계	
총계	14	39	53	28	66	94	25	68	93	33	93	126	33	29	62	
공연 시설	종합공연장	0	1	1	0	0	0	1	1	2	3	0	3	0	1	1
	일반공연장	1	0	1	1	1	2	4	2	6	1	1	2	1	1	2
	소공연장	1	1	2	1	11	12	3	7	10	2	6	8	6	2	8
	영화상영관	0	3	3	0	1	1	0	4	4	0	2	2	0	0	0
	야외공연장	0	0	0	3	0	3	1	0	1	0	0	0	0	0	0
소계	16	44	60	33	79	112	34	82	116	39	102	141	40	33	73	
전시 시설	박물관	1	2	3	1	0	1	1	1	2	6	1	7	1	2	3
	미술관	0	0	0	0	0	0	2	1	3	0	2	2	0	0	0
	화랑	1	3	4	4	18	22	6	15	21	3	18	21	2	2	4
	소계	2	5	7	5	18	23	9	17	26	9	21	30	3	4	7
문화 보급 전수 시설	지방문화원	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1
	국악원	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
	전수회관	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	2	0	2
	문학관	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	예술창작센터	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	문화의집	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	3
소계	2	1	3	1	1	2	1	1	2	1	1	2	5	1	6	
도서관	공공도서관	3	0	3	3	0	3	3	0	3	4	0	4	3	0	3
	작은도서관	5	28	33	14	34	48	3	36	39	13	62	75	15	20	35
	소계	8	28	36	17	34	51	6	36	42	17	62	79	18	20	38

생활문화에서 가장 중요한 문화시설인 도서관은 유성구가 79개소가 가장 많으며, 동구가 28개소로 가장 적게 나타났다. 서구는 문화시설 숫자에서는 유성구 보다 다소 낮게 집계되었으나, 대전예술의전당, 시립연정국악원, 시립미술관 등 문화시설 규모와 인지도에서 높아 대전시를 대표하는 문화도시 이미지가 형성되어 있다.

그러나 생활문화를 위한 전용공간은 매우 부족한 것이 현실이며, 특히 생활문화동 호회가 활동할 수 있는 연습공간과 발표공간의 부족은 매우 심각하다. 또한 전문예술가와 생활문화 동호인이 자유롭게 정보를 공유하고 교류할 수 있는 네트워크 공간과 생활문화지원센터 등 생활문화 시설인프라의 확대가 필

33) 대전문화예술 중장기 기본계획(2018). 대전세종발전연구원

요하다.

2. 대전시 생활문화 동호회 현황

생활문화 동호회 현황에 대한 자료는 대전세종발전연구원의 기초자료를 활용하였으며, 민간 동호회 현황에 대한 파악은 구체성과 타당성이 담보되지 않아 공공 동호회에 한해 집계하였다. 생활문화 공공 동호회는 대전문화재단, 대전평생교육진흥원, 평생학습원 등에서 시행하는 동호회 지원 및 파악사업에 상시적으로 관계를 맺고 지원한 동호회를 분류하였다.

<표 3> 대전시 생활문화 공공 동호회 현황

구 분		공연예술	문학	시각예술	기타	계
공공동호회 현황	동호회 수(개)	123	41	79	31	274
	총 인원(명)	1,696	249	741	236	2,922

대전시 생활문화 동호회는 공연예술분야, 문학, 시각예술, 기타 등 총 274개로 파악되었다. 가장 많은 비율을 차지하는 분야는 공연예술 분야로 총 123개로 전체의 44.89%에 해당하였으며, 총 인원은 1,696명으로 58.04%의 비율을 차지하였다. 동호회 수, 총 인원 모두 공연예술, 시각예술, 문학, 기타 순으로 나타났다. 대전시 생활문화동호회 현황은 동호인들이 함께 모여 악기를 배우고 연주할 수 있는 공연예술 분야의 비중이 높으며, 이는 공연예술 분야의 진입장벽이 비교적 낮고 수요층이 다양하고 폭넓은 장르적 특성이 반영된 것으로 해석할 수 있다.

1) 공연예술 분야

<표 4> 대전시 생활문화 공공 동호회 공연예술 현황

구 분		무용	국악	대중음악, 세미클래식	합창, 클래식	연극	계
공연 예술분야 현황	동호회 수(개)	20	36	39	16	12	123
	총 인원(명)	414	515	510	174	83	1,696

공연예술 분야의 공공 분야는 국악과 세미클래식 분야의 동호회가 많은 것으로 파악되었다. 무용 부문은 댄스스포츠, 발리댄스 등 레저를 겸한 동호회가 평생학습센터를 중심으로 활발히 활동 중이며, 노년층을 대상으로 한 사교댄스 동호회가 많은 것으로 집계되었다. 국악 분야는 풍물단이 주를 이루었으나, 해금과 가야금 등 기악 중심으로 다양화 되는 추세이다. 음악 분야는 우쿨렐레와 오카리나가 주류를 이루고 있으며, 그밖에 색소폰, 기타, 하모니카 등도 인기를 얻고 있다. 연극 분야는 동화 구연이나 인형극 등 어린이를 대상으로 봉사활동을 중심으로 하는 동호회들이 많은 것으로 파악되었다.

2) 문학 분야

문학 분야는 거의 대부분 독서회로 구성되어 있다. 대부분의 독서회는 공공도서관을 중심으로 활동하고 있지만, 문학 장르만으로 국한되지 않고 사회과학이나 인문학을 폭넓게 다루면서 참여자의 토론 중심인 경우가 많은 것으로 파악되었다.

<표 5> 대전시 생활문화 공공 동호회 문학 현황

구 분		낭송/창작	독서회	계
문학분야 현황	동호회 수(개)	8	33	41
	총 인원(명)	80	169	249

3) 시각예술 분야

시각예술 분야는 서양화, 한국화, 서예, 디자인이 고르게 분포되어 있으며, 쿼트 등 생활 공예를 소재로 모이는 동호회는 꾸준히 증가하고 있다.

<표 6> 대전시 생활문화 공공 동호회 시각예술 현황

구 분		회화	서예	디자인, 캘리	공예	계
시각예술 분야현황	동호회 수(개)	16	8	8	16	48
	총 인원(명)	161	118	79	147	505

4) 기타

기타 분야로 전문적으로 토론에 집중하는 디베이트 모임, 전래놀이 모임, 역사탐방 등 다양한 분야의 생활문화 동호회들이 활동 하고 있다.

<표 7> 대전시 생활문화 공공 동호회 기타 현황

구 분		기타	계
기타 분야 현황	동호회 수(개)	20	20
	총 인원(명)	215	215

3. 대전시 생활문화 지원사업 현황

1) 생활문화 지원사업 현황

2017년 노인 및 아동, 청소년들에게 공연을 관람할 수 있도록 티켓 값을 지원하는 사랑티켓 사업, 문화를 통해 마을의 공동체를 회복하고 예술을 통해 더불어 사는 동네를 만들기 위한 문화공동체사업, 합창을 통한 생활예술 활성화와 음악을 통해 지역 공동체 회복 및 음악도시로서의 가능성을 모색하기 위해 개최한 대전마을합창축제 등은 모두 문화격차를 해소하는 문화복지의 개념에 기초한 생활문화 지원사업이다.

대전문화재단에서 진행하는 대전시민의 문화향유권 향상을 위한 사업은 통합문화이용권 사업이 절대

적 비중을 차지하고 있다. 기초생활수급자 및 법정차상위계층 등 문화소외계층에게 문화향유의 기회를 제공하는 통합문화이용권 사업은 문화누리카드 발급과 기획이벤트를 진행하여 2017년도 한 해 동안에는 총 52,913명의 시민에게 총 3,174,780천원을 지원하였다.

대전문화재단과 대전광역시 문화원연합회 주관으로, 지역에서 활동하고 있는 문화예술, 시각예술, 공연예술, 생활문화일반 분야의 아마추어 문화예술단체에 각 100만원 ~ 250만원 지원하는 생활 속 예술활동지원사업이 진행되었다.

음악도시로서 대전의 도시 이미지를 구축하고 합창을 통해 생활예술 활성화의 토대를 마련하고자 대통령상 전국합창경연대회 등은 대전시민의 질 높은 문화향유를 위한 사업을 진행하였다.

<표 8> 대전문화재단 생활문화 지원사업

(단위: 천원)

사업명	사업내용	예산
생활속예술활동지원 ³⁴⁾	문화예술 동호회 활성화 및 시민 문화예술 활동 기회 제공	100
대전 마을합창단 운영	대전마을합창단 정기공연 활성화 및 운영 지원	378
통합문화이용권	문화누리카드사업(기초생활수급자 및 법정 차상위계층)	3,229
우리마을문화공동체 조성사업	주민주도의 예술공동체 형성 및 마을문화 환경조성	80
지역예술가공연 및 프리마켓	지역예술가공연 및 프리마켓 개설	150
대통령상전국합창경연대회	아마추어 합창단 예선 및 본선 경연	110
대전마을합창축제	지역 내 마을합창단을 대상으로 한 합창축제 개최	100

2) 생활문화 주요사업별 현황

(1) 생활문화예술지원

사업추진배경은 생활 속에서 문화를 체험하고 스스로 즐기고 참여하는 생활밀착형 문화 프로그램 및 생활문화예술 활성화에 있다. 사업의 목적은 시민행복 증진을 위한 일상 속 생활문화예술 참여 기반을 마련하고, 예술가 중심의 문화향유에서 시민 주도의 생활문화공동체 형성을 위한 생활밀착형 문화프로그램을 활성화하는데 있다.

<표 9> 월별 생활문화예술지원 활동 건수 및 비율

구 분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	계	
2017 년	건수	1	1	3	3	10	15	13	16	24	34	36	23	179
	비율	1%	1%	2%	2%	6%	8%	7%	9%	13%	19%	20%	13%	100%

2017년 생활문화예술지원 사업의 총 179건으로 월별 현황을 보면 11월에 36건으로 가장 많이 진행되었으며, 10월과 12월에 각각 34건과 23건이 진행되어 주로 9월부터 12월 지원사업이 진행되었다.

34) 대전문화재단의 생활속예술활동지원사업은 2018년도부터 생활문화예술지원사업으로 명칭이 변경됨.

<표 10> 지역구별 생활문화예술지원 활동 건수 및 비율

구 분		대덕구	동구	서구	유성구	중구	계
2017년	빈도	8	8	51	18	35	120
	비율	4%	7%	43%	15%	29%	100%

2017년 지역구별 생활문화 활동 건수 및 비율을 보면 서구가 51건으로 지역구별 가장 많은 건수를 차지하였으며, 대덕구와 동구가 8건으로 가장 적은 건수를 차지하였다.

(2) 통합문화이용권

<표 11> 문화누리카드 발급 현황

구 분	대덕구	동구	서구	유성구	중구	계
발급 건 수	8,493	13,259	13,862	6,640	10,659	52,913

문화누리카드발급 건수는 서구 13,862건, 동구 13,259건으로 서구, 동구가 높은 건수를 차지하였으며, 중구 10,659건 대덕구 8,493건, 유성구 6,640건 순으로 나타났다. 대전광역시의 문화누리카드 발급 건수는 총 52,913매로 전국 1위이며 평균 발급률은 94.59%로 높은 비율을 보이고 있다.

<표 12> 문화누리카드 발급 대비 이용률

구 분	대덕구	동구	서구	유성구	중구	평 균
발급 대비 이용률(%)	94.17	91.28	90.79	89.35	92.97	91.71

반면 카드발급대비이용률은 대덕구가 94.17%로 가장 높게 나타났으며, 중구 92.97%, 동구 91.28%, 서구 90.79%, 유성구 89.35% 순으로 나타났다.

전국 카드발급대비이용률은 90.69%이며 대전광역시 카드발급대비 이용률은 92.8%로 전국 5위를 차지하였다.

(3) 우리마을문화공동체 조성사업

우리마을문화공동체 조성사업은 문화예술 활동을 매개로 마을공동체 문화 회복 및 지역의 변화를 유도하며, 지역 자원을 활용한 예술문화공동체 형성으로 살기 좋은 문화마을을 조성하고자 실시하고 있다. 사업비는 총 8천만 원으로 공모를 통해 선정된 창작집단쟁이, 다:맘, 라비타앤뮤직 3개 단체에서 진행하였다. 창작집단쟁이는 7월부터 12월까지 <우리동네 예술아지트> 라는 주제로 가오동 작은극장 다함 일대에서 진행되었다. 다:맘은 <문화등대>를 주제로 대화동 다문화예술센터 일원에서 문화교육 및 마을축제를 진행하였다. 라비타앤뮤직은 <대화동에 불어오는 소소한 이야기>를 주제로 대화동 대화산업단지 일원에서 진행하였다.

<표 13> 대전문화재단 우리마을문화공동체 조성사업

연번	기간	축제/행사명	장소	주최/주관
1	07.14-12.03	2017 문화공동체 우리 동네 예술 아지트!	가오동 작은극장다함 일원	대전문화재단/창작집단 쟁이
2	06.02-10.20	2017 문화공동체 대화동 문화등대	대화동 다문화예술센터 (동심1길) 일원	대전문화재단/다:맘
3	06.02-11.30	2017 문화공동체 대화동에 불어오는 소소한 이야기	대화동 대화산업단지 일원	대전문화재단/라비타엔 뮤직

(4) 지역예술가공연 및 프리마켓

지역예술가공연 및 프리마켓은 지역예술가들에게 활동 기반을 넓히고, 시민들에게 다양한 볼거리와 즐길 거리를 제공하기 위해 진행하였다. 사업예산은 15천만원으로 공모를 통해 지역예술가공연은 현대마임연구소 제스튀스와 도시여행자가 선정되었으며, 프리마켓은 (사)한국예총 대전광역시연합회가 선정되어 진행하였다.

<표 14> 대전문화재단 지역예술가공연 및 프리마켓

연번	기간	축제/행사명	장소	주최/주관
1	09.09-09.16	지역예술가공연 및 프리마켓<Artspace_노나다 노나!>	유성 유희공원	대전문화재단, 제스튀스 현대마임연구소
2	09.23-09.24	지역예술가공연 및 프리마켓<Artspace_노나다 노나!>	궁동 유희공원	대전문화재단, 제스튀스 현대마임연구소
3	09.01	지역예술가공연 및 프리마켓<시티페스타>포럼	도시여행자, 문과방, 보수, 소소유랑극장	대전문화재단, 도시여행자
4	09.02	지역예술가공연 및 프리마켓<시티페스타>공연	옛 충남도청사	대전문화재단, 도시여행자
5	09.03			
6	09.09			
7	09.10			
8	09.14	지역예술가공연 및 프리마켓<시티페스타>영화상 영	대전아트시네마	대전문화재단, 도시여행자
9	09.16	지역예술가공연 및 프리마켓<시티페스타>공연	옛 충남도청사	대전문화재단, 도시여행자
10	09.15-11.5	지역예술가공연 및 프리마켓 '체험하는 아트프리마켓'	대전예술가의집 아름광장	대전문화재단, 한국예총대전시자

(5) 문화원 생활문화사업

<표 15> 대전시 문화원 생활문화 프로그램 (2017. 1. 1. 기준)³⁵⁾

시설명	주요 운영 프로그램
동구문화원	예절교육관운영, 어르신문화학교, 3.16인동장터만세운동, 전통성년식, 단오한마당축제, 감격시대, 우암문화제, 동구문화의밤, 전국시낭송대회
중구문화원	문화학교운영, 어르신문화프로그램, 문화원소식지발간, 문화탐방, 중구작가초대전, 향토사료집발간, 구제교류행사, 송년의밤, 보문산춤과음악이있는풍경, 뿌리백일장사생대회, 호국백일장및미술실기대회, 보문미술대전, 토요문화마당, 단재 신재호 선생 헌화식, 우리동네 해피클래식, 문화가있는날, 정월대보름제, 생활속에술활동지원사업, 꿈다락토요문화학교, 문화원의날기념행사
서구문화원	문화강좌운영, 전통민속놀이육성, 갑천문화발간, 서구에술단운영, 충청샘머리백일장, 대한민국여성미술대전, 서구작가초대전, 가족과함께하는프로그램, 문화학교발표·전시, 문화원특성화사업, 어린이토요강좌 및 교육관련 사업, 공연장상주단체육성지원사업, 생활속에술활동지원사업 등
유성문화원	안산산성제, 온천수신제, 온천단오제, 서포문화제, 철화분청기획전, 전국청소년민속에술제, 달려라실버포장마차, 실버예술단, 토요탐험대, 문화답사, 전통민속문화시연, 정월대보름제
대덕문화원	민속보존마을행사, 생활문화공동체만들기, 노인사회활동지원사업, 꿈다락토요문화학교, 어르신문화프로그램, 김호연재여성문화축제, 동춘당문화제, 문화가족문화탐방, 금강로하스축제, 대덕백일장, 계족산무제, 대덕미술초대전, 해맞이 행사 등

대전의 각 구별 문화원에서는 문화재단이나 지자체, 언론사 등과 공동으로 마을축제, 민속보존 행사, 문예대회 등 전통적으로 진행되어 오던 문화예술행사를 다양하게 기획 추진하였다. 중구문화원에서는 『대흥동 이야기』, 『선화동 이야기』 등 지역의 연혁과 정취를 다룬 책을 출간하였다.

35) 전국문화기반시설총람(2017) 참고

VI. 대전생활문화 정책 분석 및 과제

1. 생활문화 패러다임 변화 분석

1) 주체적 참여 문화활동 증가

시민들의 주체적인 문화 활동의 증가원인을 정리하면 다음과 같다. 문화예술교육정책사업의 확대, 문화여가 생활에 대한 관심 확대, 평생 교육의 문화프로그램 확대, 다양한 취향문화의 형성, 스마트 기술 및 미디어의 발전에 따른 프로슈머 확대 및 소통과 교류협력 활성화, 문화예술 커뮤니티 증가, 예술가와 지역주민이 함께 하는 커뮤니티아트 확대 등 다양한 사회문화적, 경제적, 기술적, 정책적 요인들로 인해 지역주민의 문화활동에 대한 트렌드가 변화되고 있으며 이에 따른 욕구의 증가에 작용하고 있다.

지역주민 문화 활동공간의 다양화 작은 도서관, 카페, 동네 문화사랑방, 마을극장, 주민자치센터, 마을 공동체시설, 구민회관, 지역 유희 공간 등 소규모의 커뮤니티 공간 확대. 생활권 단위의 소규모 공간이 문화공간으로 활용되는 경향이 나타나고 있는 것은 지역주민들의 문화 활동 참여 및 체험 방식이 다양화되고 있는 흐름과 연관되어 있다.

2) 문화 활동 영역의 다양화

적극적 문화 활동 추구형 시민들은 기존의 순수예술 및 전문예술 장르 분야 외에도 문화산업, 생활문화, 전통문화, 축제, 문화이슈 등 다양한 취향에 바탕을 둔 문화 활동을 추구하는 경향이 나타나고 있다. 다양한 유형의 하위문화가 나타나면서 문화동호회, 문화커뮤니티 활동 등 자발적 문화집단 또한 늘어나고 있다. 아마추어 예술과 전문예술의 엄격한 구분 보다는 상호 연계에 관한 관심이 커지고 있다.

그리고 우리문화마을 조성에 관한 관심이 확대되면서, 마을 주민들이 지역의 문화적 특성을 발굴하고, 적극적으로 문화 활동(공동체)에 참여하는 경향이 점차 늘어나고 있다. 마을의 역사와 문화자원, 생활양식이 문화 창조 활동의 중요한 기반으로 활용되고 있다. 이것은 기존에 문화 복지 맥락에서 수동적인 대상 집단으로 분류되었던 소외된 지역의 마을 주민들이 새롭게 문화 창조자로 대두되었다는 점에서 의미 있는 현상이라고 할 수 있다.

3) 스마트 미디어 기반 생활문화 확대를 통해 지원과 홍보 협력

스마트 미디어, 소셜미디어가 지역주민들의 문화 활동 플랫폼으로 그 위상이 확대되고 있다. 생활 문화에 참여하는 동호인들의 소셜 미디어는 지자체 차원에서도 문화 수용자의 실태를 파악하고 정책을 수립하는데 큰 도움이 될 수 있다. 이용자들의 스마트미디어 문화 커뮤니티 활동에 대한 참여가 용이해지고 있으며, 그 결과 이용자 구조가 다양해질 수 있기에 스마트 미디어를 이용하여 지역 주민 및 동호회 활동을 하는 문화 동호인들에게 홍보의 효과 및 동호인들 간의 문화교류 또한 주선 할 수 있을 것이다.

2. 생활문화정책의 방향

생활문화정책은 모든 국민이 문화 활동에 참여 할 수 있는 기반을 조성하는 것과 연관되어 있어 모든 국민이 문화생활에 참여할 권리를 보장하는 문화권에 관한 논의와 밀접하게 연관되어 있다.

생활 문화정책은 누구나 일상생활에서 문화생활에 참여하여 문화 향유 및 문화 창조활동을 적극적으로 수행할 수 있도록 함으로써 '문화가 있는 삶'의 환경을 조성하고, 문화의 가치와 효용을 누릴 수 있도록 하는 것을 중요한 방향으로 설정하고 있다.

또한 생활문화는 개념, 실태, 수요조사에서 일관되게 나타나듯이 지역 문화와 연관되어 있다. 생활문화가 획일적인 모델 보다는 지역적 특성에 따라 다양하게 추진되어야 한다는 것이며, 이러한 점에서 생활문화는 우리나라 문화의 구조적 문제점이 중앙 집중 현상, 즉, 서울에서 생산된 문화를 지방에서 일방적으로 소비하는 생산과 소비의 종속현상 문제를 해결하는데 기여할 것이다. 생활문화의 가치는 기존의 문화예술 활동과는 달리 개인적·정서적 활동에 그치는 것이 아니라 공동체적 활동, 지역사회와 연계한 활동을 통하여 문화의 핵심 속성인 공유와 학습, 전승 및 새로운 양식과 전승을 가능하게 한다는 점에서 중요하다.

1) 생활문화 활동 공간의 조성

대전시민은 현재 생활문화공간과 시설에 대해서는 어느 정도 만족하고 있지만, 한편으로 지속적인 생활문화공간의 확충과 시설개선, 장비지원 등의 필요성을 높게 제기하고 있다. 생활문화 활동의 확산과 지속성을 생각할 때 정책적 접근이 필요하다. 대전 시민의 생활문화예술 활성화를 도모하기 위해서는 경제적, 입지적 불리함을 문화적 개입을 통한 근린 거주민들의 노력으로 자연스럽게 형성되는 문화구역 즉 생활권의 특성들의 분석을 통해 지역밀착형 커뮤니티센터가 가능한 적정 공간을 찾는 것이 필요하다. 그러나 경제성이나 타당성의 관점에서 보았을 때 생활문화공간을 새롭게 건립한다는 것은 현실적으로 쉬운 일은 아니다.

이러한 현실을 기반으로 생활문화 활동공간의 조성은 첫째, 현재 생활문화 활동이 많이 이루어지고 있는 시설의 공간, 생활문화 활동의 적합성 및 편의성에 대해 일차적인 진단을 통해 기존 시설의 개선을 추진할 필요가 있다.

둘째, 현재 옛 충남도청 건물 및 대전 예술가의집을 생활문화센터로 조성하여 생활문화 공간으로서 제 공할 필요가 있다.

사업의 핵심은 시민들의 자발적인 문화예술 동호회 활동이나 문화예술창작 활동 등 생활문화예술의 기회 및 이것이 가능한 장(場)을 제공하여 '문화민주주의'의 거점을 만드는 것에 힘을 쏟는 것에 둔다는 것이다. 즉 생활문화예술 공간으로서의 복합커뮤니티센터는 이용자의 확대를 통해 교류의 공간으로 작용하고 따라서 지역공동체에 대한 소속감과 유대감을 강화시키는데 기능하게 될 것이라는 것이다.

2) 생활문화 매개인력 육성

주민이 생활문화를 향유하고 활동하기 위해서는 계기를 마련하는 촉진자, 매개자의 역할이 매우 중요

하다. 생활문화예술, 기술과 교류에 재미있고 쉽게 접근하기 위해서는 활동을 지원 하는 강사, 지원자(기획자)의 역할이 중요하며, 이들의 역량에 따라서 활동의 참여와 지속성에 영향을 받는다.

따라서 대전에서는 생활문화 활동의 활성화를 위해 전문 인력지원 사업을 추진할 필요가 있다. 전문 인력 발굴과 지원은 대전 내에서 활동하고 있는 예술인, 출향예술인 또는 생활예술인으로서 전문성을 확보하고 있는 사람 중 지원자를 발굴하여 지원하는 방안을 고려, 특히 대전 내에서 배출되고 있는 예술관련 대학 졸업생들이 일자리가 없어서 공부해온 예술을 포기하거나 또는 수도권으로 지역 내 예술가들이 유출되는 것을 막고 대전지역 내에 정착을 유도하기 위해 청년 생활문화 매개자 양성 및 지원 사업 추진도 필요할 것이다.

생활문화강사와 함께 생활문화기획자 또한 지원을 추진할 필요가 있다. 생활문화기획자는 주민의 문화적 역량을 발견하여 이를 창조적 생산적으로 발현될 수 있도록 연계시켜주는 사람으로서 '지역사회와 연계된 특화 프로그램의 개발과 활동 지원'과도 연계시킬 수 있다.

3) 생활문화 활동의 홍보와 공유

생활문화 활동의 활성화와 도민들의 '자발적인 생활문화 활동을 위해서는 다양한 정보제공과 적극적인 홍보'가 필요하다. 생활문화 활동 활성화를 위한 홍보단계는 활동 시작 전, 활동 중으로 분류할 수 있는데 이에 대한 체계적인 접근이 필요하다. 활동 시작 전, 주민들의 생활문화 활동 참여 계기는 개인의 관심 또는 친분관계에 소개로 시작되었고, 정책 홍보 등을 통한 비율은 매우 낮은 상태이다.

한편, 활동 중인 주민들 대상으로 활동 활성화를 위한 개선사항과 정책의 중요도에 있어서 '자발적 생활문화 활동을 위한 정보제공과 홍보'항목에 높은 필요성을 제기하였다. 따라서 대전시에서는 더 많은 시민들이 생활문화에 참여하고 향유할 수 있도록 현재 생활문화 정책과 추진사업에 대해 정리하고 이를 체계적으로 홍보할 필요가 있다.

4) 다양한 시범사업 발굴 및 동호회 육성

대전 생활문화 진흥과 활성화를 위해서는 개인 주민 또는 특정 동호회가 아닌 '지역사회와 연계된 특화 프로그램 개발과 활동지원'에 대한 노력이 필요하다. 이를 위해 대전은 시범사업에 대한 공모와 평가, 지원 후 성과 분석을 통한 우수 사례의 발굴과 확산을 정책적으로 추진할 필요가 있다. 시 차원에서 특화 사업을 발굴하는 것보다는 다양한 창의적인 생활문화 프로그램을 지역에서 생각하게하고 생각할 수 있는 힘을 키워주는 것이 중요하기 때문이다. '대전 지역생활문화 특화 지원사업'은 공공의 지원을 통해 사업결과뿐만 아니라 사업과정에서 지역사회와 공동체의 활력을 부여하고 지역 특화에 기여했는지가 중심이 되어야 하며 사업의 선정과 평가에 기준이 되어야 한다.

생활문화 활성화의 중요한 척도로 동호회 활동은 중요한 기준이 될 수 있다. 생활문화 활동에 자발적 참여, 교류 증가의 결과적 형태가 동호회로 나타나기 때문이다. 현재 대전지역 동호회는 대부분 배움, 친목 단계에 머물러 있다. 생활문화 활동에 대한 문화·사회·경제적 효과를 기하기 위해서는 친목에서, 숙련, 공헌의 단계로 발전할 때 가능하다. 따라서 현재 동호회 또는 클럽에 대한 네트워크 구축과 단계적인 육성 로드맵과 동호회 활동을 위하여 공간 조성 및 사업을 추진해야 한다.

3. 대전 생활문화정책 우선과제

생활문화 활성화를 위한 정책과제는 매우 포괄적이며, 다양하다. 결국정책의사결정에서 중요한 것은 정책의 우선순위를 정하는 것이다. 일반적인 생활문화 활성화 방안보다 구체적인 지원을 위해 정책요인을 생활문화의 가장중요한 주제인 시민중심, 생활문화동호회의 자발성, 생활문화를 향유할 수 있는 일상성 등이 강조된 정책요인을 통해 우선순위를 산정하고 제시하고자 한다.

1) 하드웨어 휴먼웨어 인프라구축

생활문화는 결국 문화예술교육에서 출발하고 이를 확산하기 위해서는 인프라 요인이 가장 중요하다. 정책개발요인, 연구개발 요인 순으로 산정되어 생활문화를 활성화시키기 위해서는 하드웨어, 휴먼웨어 인프라 부문을 가장 먼저 고려해야 한다.

2) 생활문화 인식개선

인식개선 부문은 주로 불특정 다수의 일반시민을 대상으로 사회적 마케팅 즉, 분배정책의 일환이다. 인식개선이 생활문화 정책홍보, 보편적 복지로서의 생활문화정책, 생활문화 정책 아젠다 부각, 지자체 및 유관기관의 관심 증진, 생활문화 정책의 대중화 등에 중요한 영향을 미친다고 할 수 있다. 이러한 인식개선을 위해서는 생활문화정책, 생활문화활성화 세미나, 대중미디어와의 협력을 통한 지역생활문화축제 등의 방법론이 있다.

대전시에서 운영하는 대전평생학습진흥원 등 지역 교육과정 내 생활문화를 포함하는 정책에 대한 가능성을 타진할 수 있다. 문화예술교육은 문화적 감성과 문화적 능력을 향상시키기 위해 삶속에서 문화의 가치를 인식하고, 지식을 습득하는 것으로 이를 통해 창조적이며, 풍요롭게 삶의 질을 향상시키는 것이 목적이다. 이러한 개념은 생활문화 개념의 특징에 기인하며, 생활문화의 교육과정 내 포함은 시의성과 당위성이 확보된 정책기조로 볼 수 있다.

3) 생활문화 조례 제정

생활문화진흥 조례 제정은 행정부서 및 유관기관 간 서비스 전달체계, 지역문화진흥법 개정, 생활문화 관련 법령의 지원에 대한 논의, 생활문화 바우처 대상 확대 등에 직접적 영향을 줄 수 있다. 기존의 생활문화관련 조례는 문화기본법을 필두로 다양한 법안 체계를 유지하고 있다. 이러한 이유로 대전지역에 필요한 생활문화진흥 조례의 필요성이 있으며 이에 따라 주로 정책과정의 과학화를 위한 과정이 비교적 잘 제시될 수 있어야 한다.

4) 생활문화 예산확보 및 집행

예산집행은 예산확보 방안, 생활문화 정책 예산의 우선순위 화 방안, 생활문화 예산의 투명적 집행 방안 등의 범위로 설정할 수 있다. 지역문화진흥법 제19조에 따르면 지역문화재단 및 지역문화예술위원회의 설립 등의 구성정책이 조문으로 포함되어 있다. 이러한 구성정책을 실현하기 위해서는 재원조달에 대

한 조문이 필수적이며, 이는 동법 제20조와 제22조를 통해 확인할 수 있다. 지역문화진흥법은 기존의 선언적·권고적 성격의 법령에 비해 재원조달에 대한 조문이 비교적 구체적으로 제시되어 있다. 이에 구체적인 재원조달을 위해 지역문화진흥법 개정 시 이를 규정하는 것도 하나의 방법일 것이다.

5) 생활문화 전문인력 확보

전문인력 양성은 생활문화의 효율적인 확산과 전이를 위한 생활문화 전문가 양성을 위한 범위로 설정할 수 있으며, 지역문화진흥법 제10조 지역문화 전문 인력의 양성을 근거로 접근할 수 있다. 전문인력 양성을 위해서는 구체적인 교육과정 및 교재 개발, 자격과정 개선 등의 양성체계를 연구해야 할 것이다. 이 중 자격과정의 개선은 관련 강사와 교육활동에 초점을 둔 문화예술교육사 관련 자격사업 개선의 필요성이 도출된 것으로 생각된다. 생활문화를 매개로 지역주민과 community 형성 및 공유, 상호작용적 학습 모델을 위해서는 기획, 참여유도, 협력모델 제시 등(정광렬, 2016)이 가능한 전문인력 양성이 필요하다.

6) 생활문화 프로그램 개발 및 평가체계 확보

생활문화 프로그램 개발은 생활문화를 활성화하기 위한 구체적인 정책사업을 의미한다. 생활문화 프로그램 개발, 대상별 생활문화 정책사업 프로그램 개발, 생활문화 대체 프로그램 개발, 대상별 생활문화 상담 프로그램 개발, 생활문화 프로그램 홍보방안 등의 범위로 설정할 수 있다. 이 중 한 가지 특이한 점은 적극적인 개입전략으로 생활문화 프로그램을 개발하기 위해 정책과정 중 정책분석단계에서 활용할 수 있는 다양한 정책대안 즉 생활문화 대체 프로그램 개발이 중요하다. 이는 일반적으로 정책사업 프로그램 개발 시 동일한 프로그램을 개발·배포하는 것과는 달리 다양한 정책대안을 통해 문화의 다양성 및 확산 가능성을 확보하는 것이 필요하다.

평가기준 개발은 프로그램의 질을 제고하고, 효율적인 관련 주관기관과 유관기관의 운영·서비스 전달체계를 평가하고, 대상자별 적용을 위해 필요한 정책이다. 평가기준 개발은 생활문화 정책사업 프로그램 평가기준 개발, 생활문화지표 개발, 생활문화 정책 평가자료 환류체계 개발, 생활문화 활성화 모형·매트릭스 개발, 생활문화운영기관 평가기준 개발, 생활문화 컨설팅 및 코디네이터 매뉴얼 개발 등의 범위로 설정할 수 있다.

V. 결론

현재 생활문화는 기존 예술장르 중심으로 활동하는 동호회 단위로 주요 논의와 사업들이 구성, 추진되고 있다. 이는 정책 수립과 사업 추진의 실질적 측면에서 생활문화동호회는 효용성이 높기 때문이다.

또한 생활문화동호회는 자발적 문화예술 활동을 하고 있고, 욕구가 높으며 구체적 지원 단위를 형성하기 때문이다.

그러나 최근 논의에서는 일상의 생활문화는 동호회 외 개인, 가족 등 다양한 참여자 층을 구성하고 있는데 동호회 지원으로만 한정하는 것이 바람직한 것인가에 대한 문제가 제기되고 있다. 현재 동호회 주요 활동층은 중장년층으로 청년층의 참여 확대가 필요한 상황에 부합되지 않으며, 예술장르에 따라 활동

에 대한 진입장벽이 높기 때문이다. 또한 생활문화 활동을 위한 여가시간 확보와 비용발생에 따른 재정 부담 등 여러 제약이 발생하기 때문에 특정계층에 국한되어 보편적 문화활동이라는 생활문화의 가치를 충족할 수 없다.

기타, 색소폰, 오카리나 등의 음악, 수채화, 유화, 공예, 사진 등의 전시, 전통무용, 스포츠/방송 댄스 등의 무용, 연극 등은 현재 생활문화 활동의 주요 활동으로 볼 수 있다. 이 외 시민들의 일상 속 생활문화 활동은 무척이나 다양하다. 또한 레고, 피규어, 프라모델 수집 등 매우 다양하며 날로 확산 중이다.

생활문화는 문화예술교육으로부터 시작된다. 문화예술교육을 통해 기량을 습득하고, 연습하는 과정을 통해 심화되고, 공연이나 전시 등의 발표를 통해 그 즐거움을 얻는 과정을 경험하기 때문이다.

따라서 생활문화와 문화예술교육의 긴밀한 협력과 연계가 반드시 필요하다.

대전 생활문화정책 우선과제로 하드웨어 휴먼웨어 인프라구축, 생활문화 인식개선, 생활문화 유관법안 제정, 생활문화 예산확보 및 집행, 생활문화 프로그램 개발 및 평가체계 확보, 문화 전문인력 확보 등 6개과제가 도출되었다.

문화기반시설은 교육 프로그램을 통해 기량을 습득, 향상시켜 생활문화 향유의 기초를 담당하고 있으며 생활문화동호회 형성은 이 과정에서 가능하다. 동호회들이 지역의 주요한 문화자원으로 지역문화발전과 지역민들과 활동을 공유하는 상호 협력 및 지속적 재교육은 문화재단이 담당하게 하고 제도적 기반 및 재원은 대전시가 담당하는 정책이 필요하다.

본 연구는 대전시 생활문화동호회 현황과 대전문화재단에서 실시하고 있는 생활문화지원사업 현황에 대한 기초자료를 토대로 분석하여 대전시 생활문화 정책의 우선과제를 도출되었다. 그러나 별도의 사전 조사와 설문조사를 병행한 통계자료를 확보되지 못한 것은 아쉬움으로 남는다. 향후 연구에서 방법론적 가치를 보완하고, 이를 통해 좀 더 객관적인 정책과제를 제시한다면 실질적인 정책과제로서 효과를 거둘 것이다.

■ 참고문헌

- 강운주 외(2012). 생활예술 지원정책방안 연구. 경희사이버대학교 연구지원팀 정책보고서.
- 강운주, 전수환, 심보선, 강은경(2012). 생활예술 지원정책방안 연구. 문화체육관광부.
- 고성영 외(2013). 성남시 생활예술공동체 네트워크 확산을 위한 중장기 발전계획 연구. 성남문화재단 정책연구보고서.
- 김기봉(2016). 생활문화와 생활예술의 개념 분석. 문화예술지식DB 문화돋보기.
- 민경숙(2016). 생활문화 참여 노인 봉사자의 사회적 실천 의미. 추계예술대학교, 박사학위논문.
- 박명희(2003). 한국의 생활문화: 과거 현재 그리고 미래. 경기: 교문사.
- 박상연(2017). 이성정부에서 감성정부로. 이음스토리.
- 박철희 외(2017). 충청남도 생활문화 진흥을 위한 정책방안. 충남연구원 전략연구보고서.
- 용호성(2012). 문화정책 맥락에서의 커뮤니티 아트. 미술세계.
- 양혜원(2014). 생활 속 문화예술, '사치' 아닌 '잃어버린 일상의 회복'. 「월간 나라경제」, 3월호. 한국개발연구원.
- 유지연(2018). 생활문화공간조성을 통해 본 생활문화정책의 현황과 과제: 생활문화센터를 중심으로. 융합사회와 공공정책, 12(2), 105-142.
- 이운정(2016). 생활문화를 위한 사유(思惟). 새누리 비전, 42, 132-133.
- 이운정(2019) 생활문화 활성화를 위한 정부 지원정책의 우선순위 탐색에 관한 연구. 홍익대학교 석사학위논문.
- 이장섭(1993). 전통생활문화 실태조사 조사서안 연구 의식주 문화를 중심으로. 문화정책논총, 5, 171-219.
- 이태종(2003). 지역 문화정책의 분석과 추진과제 관광과 연계 관점. 한국사회와 행정연구, 13(4), 247-274.
- 이성은(2017). 대전지역 생활문화예술 활성화 정책 연구. 한남대학교 사회문화·행정복지대학원, 석사학위논문.
- 이희성(2018). 대전문화정책토론회 발제문. 대전시문화원연합회.
- 장현섭(1997). 생활문화와 문화복지. 한국문화정책연구원(편), 문화정책 연구의 새로운 전망, (507-519), 서울: 한국문화관광연구원.
- 전병태(2014). 생활문화 활성화를 위한 문화자원봉사자 활동 지원방안 보고서.
- 전병태(2014). 「생활문화 활성화를 위한 문화자원봉사자 활동 지원 방안」, 한국문화관광연구원.
- 전수환(2011). 영국의 VAN을 소개합니다. 플랫폼.
- 정광렬(2006). 문화기본법제정을 위한 법제 연구. 문화체육관광부.
- 정영숙(1991). 생활문화 프로그램 개발 및 보급방안 연구. 한국문화예술진흥원 문화발전연구소.
- 주영애(2012). 전통생활문화교육에 대한 인식과 실행. 한국가정관리학회지, 30(3), 193-208.
- 한상현(2017). 대전 생활문화향유 동호회 현황 및 정책 시사점 연구. 대전세종연구원 기본과제 보고서.
- 경기문화재단·성남문화재단·지역문화진흥원(2018). '생활문화 삶의 안녕을 묻다' 자료집.
- 대전세종발전연구원(2018). 대전문화예술 중장기 기본계획
- 부산문화재단(2017). 문재인 정부 문화정책과 생활문화 대 토론회 자료집.
- 성남문화재단(2009). 성남문화재단 5대 정책 2단계 5개년 발전계획 연구 보고서.
- Arts Council of Northern Ireland(2007). Art form and specialist areapolicy 2007-2012. Belfast: Voluntary Arts. Delbecq.
- Wali, A., Severson, R., & Longoni, M. (2002). Informal arts: Finding cohesion, capacity and other cultural benefits in unexpected places. Chicago: Chicago Center for Arts Policy at Columbia College. 89-93.

“생활문화 현황 분석과 정책과제 연구”에 대한 토론문

민웅기(목원대)

본 연구는 현대사회에서 생활문화의 중요성이 사람들 사이에서 인식되는 과정과 이 같은 시대적 상황에 부합할 수 있는 문화정책에 대한 논의를 함께 서술한 의미 있는 연구입니다. 또한 생활문화 관련 정책의 구체적인 사례를 지역 문화에 적용함으로써 문화정책의 담론을 구체화시키고, 유사 연구에 다양한 시사점을 제시해주고 있습니다. 본 연구 내용을 고찰함으로써 관련 주제를 연구하는 후속 연구자들이 추가적인 학술적 논의를 할 수 있도록 몇 가지 질문을 드리고자 합니다.

첫째, 연구자께서 이미 본문에서 언급하셨으나, 여전히 ‘생활문화’라는 개념이 본문에서 모호하게 제시되어 있습니다. 만약 다른 연구자가 생활문화와 관련된 계량분석을 위해 조작적 정의를 내리는 연구 과정이 진행된다면, 구성개념에 대한 측정 도구를 개발하는 상황을 가정하여 생활문화에 공통적으로 포함시킬 수 있는 주요 개념들은 어떤 것들이 있는지 언급해주시면 감사하겠습니다.

둘째, 생활문화와 문화정책의 관련성을 논의하기 위해서는 다양한 문화정책의 범주를 구분할 수 있는 기준에 대한 이론적 설명이 필요합니다. 여전히 문화정책의 한 범주로서 생활문화와 관련된 정책의 중요성에 대한 설명이 충분하지 않다고 생각되어 이에 대한 보충 설명을 부탁드립니다. 본문에서 생활문화, 생활예술, 문화정책, 생활문화정책 등 유사개념이 혼용되어 반복적으로 서술되어 있어서 먼저 그 각각의 개념과 이론적 맥락을 명확하게 정의한 후 관련 연구 내용을 후술하셨으면 연구의 시사점이 더욱 부각되었을 것이라 사료됩니다.

셋째, 연구자께서는 생활문화정책의 우선 과제를 여섯 가지로 범주화하여 논의하셨습니다. 각각의 내용은 정책 실행과정에서 중요한 고려사항들이라 판단됩니다. 그렇다면 연구자께서 생각하시기에 그러한 우선 정책과제들이 현실 정책실행과정에서 왜 효과적으로 실현되지 못했는지에 대해서 지역 문화와의 관련성을 중심으로 고찰해주신다면 관련 주제에 관심 있는 다른 연구자들의 후속 연구에 의미 있는 참고내용으로 전달될 것이라 생각합니다.

시대변화에 따른 창작판소리의 특징 연구

-대표작을 중심으로

김명자

1. 들어가며

이 논문은 창작판소리³⁶⁾의 시대에 따라 변화하는 양상과 그 특징을 고찰한 것이다. 창작판소리는 전통5바탕 외에 새롭게 만들어진 판소리이다. 그 창작의 방식은 과거 판소리의 더늠의 확장과는 완전히 다른, 작가의 개성화의 방식으로 만들어진 것이 현대적인 창작판소리라고 할 수 있다.³⁷⁾ 따라서 창작판소리는 작가 개인의 문제의식과 예술화 방식이 고스란히 드러나게 되는데, 그것은 시대성의 발현위에서 드러나는 것이다.

김현주는 판소리의 매체적 구성요소 또는 매체 형식으로서 필요한 것이 ‘소리’와 ‘이미지’, 그리고 ‘이야기’와 ‘표현방식’이라는 네 측면이 있다고 한다.³⁸⁾ 판소리는 후대의 문화양식들과 만날 때, 이 네 가지 매체 형식들을 변주하면서 수많은 파생 장르들을 만들어낸다는 것이다. 본고는 위 네 가지 중에서 이야기와 표현방식을 주목해 보고자 한다. 여기서 말하는 이야기는 창작되는 사설을 뜻하는 것으로 보았고, 표현방식은 판에서 펼쳐지는 연희방식을 의미한다고 보았다.

사설의 창작에 있어서 전통판소리에서 플롯의 일관성이 훼손되더라도 이 즐거움을 충족하기 위해서는 해학 지향의 판짜기 전략이 동원되는³⁹⁾ 반면 현대에 창작되는 사설은 플롯의 일관성이 훼손된다는 것은 지극한 결함을 의미한다. 현대에 창작되는 사설은 앞뒤 맥락이 맞아 합리

36) 이 글에서 말하는 창작판소리의 범주는 <춘향가>, <심청가>, <흥보가>, <수궁가>, <적벽가>의 5바탕을 제외하고 20세기 이후에 새롭게 만들어진 판소리를 말하며 단가와 창극 및 더늠은 제외한다. 김연(김연, 「창작판소리의 발전과정 연구」, 『판소리연구』 제24집, 판소리학회, 2007. 참조)의 견해와 같이 한다.

37) 창작판소리와 판소리 창작에 관련된 논의는 다음과 같다. 김기형, 「창작판소리의 사적 전개와 요청적 과제」, 『판소리학회 제43차 학술발표회 요지』, 2003.; 김기형, 「창작 판소리의 사적 전개와 요청적 과제」, 『구비문학연구』 18, 한국구비문학학회, 2004.; 김현주, 「창작 판소리 사설의 직조방식」, 『판소리연구』 17, 판소리학회, 2004.; 유영대, 「20세기 창작판소리의 존재 양상과 의미」, 『한국민속학』 39, 2004.; 김연, 「창작판소리 발전과정 연구」, 『판소리연구』 제24집, 판소리학회, 2007.; 이유진, 「창작판소리 <예수전> 연구」, 『판소리연구』 27집, 2009.; 김현주, 「판소리의 다문화적 성격과 문화연변」, 『구비문학연구』 제26집, 한국구비문학학회, 2008.; 김향, 「창작 판소리의 문화콘텐츠로서의 현대적 의미-이자람의 <사천가>와 <역척가>를 중심으로-」, 『판소리연구』 제39집, 판소리학회, 2015.; 장윤희, 「창작판소리의 변화양상과 판소리 세계화의 담론」, 『한국음악연구』 57, 2015.; 이정원, 「임진택 창작판소리 <똥바다>의 예술적 특징」, 『판소리연구』 제44집, 판소리학회, 2017.; 이진오, 「<금수궁가>의 패러디 전략과 양식적 변모 연구」, 『판소리연구』 제44집, 판소리학회, 2017.

38) 네 가지 측면은 다음과 같다. “소리는 판소리의 음악성을 이루는 부분으로서 선율과 성음, 그리고 창법의 제국면을 포괄하는 것이고, ‘이미지’는 극중 상황으로부터 유추되어 환기되는 시각성(장면성)과 연행현장에서의 너름새와 발림을 통해 환기되는 시각적 국면을 함께 아우르는 개념이 된다. ‘이야기’는 판소리의 극 속 내용, 즉 사건과 인물, 그리고 주변 상황이 주는 소재 또는 제재적 원천이다. 그리고 ‘표현방식’은 판소리를 판소리답게 만드는 그 고유의 기술들, 즉 해학적이고 골계적인 담화방식이라든가 판소리체라는 운율적 문체 등의 연출적 표현 관습을 의미한다고 볼 수 있다.” 김현주, 「판소리의 다문화적 성격과 문화연변」, 『구비문학연구』 제26집, 한국구비문학학회, 2008, 117쪽.

39) 김대행, 「판짜기 원리에 관한 한 가정」, 『판소리연구』 제1집, 판소리학회, 1989, 42쪽.

성을 갖춰야 하는 데, 왜냐하면 현대인들은 자신들이 합리적인 사고를 하고 있다고 믿기 때문이다. 또한 표현방식을 보아도 시대에 따라 달라지기 마련인데 그 시대만이 갖는 가능한 표현의 방식이 있기 때문에 시대성이 반영되는 특징을 포착 할 수 있는 것이다. 따라서 본고에는 창작판소리를 세대별로 나누어 시대를 반영하는 사실과 표현방식의 특징을 살펴볼 것이다. 왜냐하면 창작판소리가 중요한 것 중에 하나는 시대를 반영한 작품을 만들어서 당대 청중과 함께 호흡하는 것이다. 그것이 제대로 되었을 때만이 창작판소리의 미덕이 발휘될 수 있다.

그 동안의 창작판소리 연구는 20세기까지의 작품의 내용 연구로 다루어졌으나 시대 변화에 따른 세대별 연구는 없었다. 본고에서는 창작판소리의 출발부터 현재 21세기의 작품까지 세대별로 나누어서 작품에 반영된 시대 분위기와 작품을 살펴보도록 하겠다. 그리고 세대별로 분류된 창작판소리 중에서 뚜렷한 족적을 남긴 대표작을 뽑아서 그 특징을 살펴보도록 하겠다.

2. 창작판소리의 역사적 흐름

창작판소리의 발전 단계에 대해서 학계에서는 여러 견해를 보이고 있다.⁴⁰⁾ 이 글에서는 각 시대마다 뚜렷한 변화를 일으킨 창작판소리의 군(群)을 세대별로 나누어서 살펴보도록 하겠다. 시대의 변화는 창작 사실과 연행하는 방식에서 그 시대를 반영한다는 것을 전제하는 속에서 이루어진다. 창작판소리의 역사를 살펴보면 그 내용과 표현방식에 있어서 새로운 양식이 출현하는 시기가 있었고 수용자의 반응 또한 크게 일었던 때가 있었다. 이것을 기본으로 하여 대강 5세대로 나눌 수 있었다.

1) 제1세대

창작판소리의 시작은 박만순이 쓰고 박동실이 작창하여 부른 <열사가>부터라고 의견을 모으고 있다.⁴¹⁾ 따라서 창작판소리의 제1세대는 해방직후부터 1950년대까지로 잡도록 한다. 박동실의 <열사가>는 10년 이상 지속적으로 대중적 인기를 누렸으며 성공적인 창작판소리로 평가 받는다.⁴²⁾ 박동실의 <열사가>가 상당히 지속적인 인기를 누릴 수 있었던 요인으로는 일제에 장렬하게 항거했던 역사적 인물들에 관한 이야기가 인기가 있었기 때문이다. 이 시기의 작품은 박동실 작창, 박만순 사설의 <이준열사가>, <안중근열사가>, <윤봉길열사가>, <유관순열사가>, <김유신보국가>, <해방가> 등 이상 6편이 있고, 주태익 사설의 김소희의 <탕자가>(1955), 이보라 작, 박초월 창 의 <탄일가>(1956) 등이 있었다.⁴³⁾

40) 창작판소리 발전단계에 대해 김기형, 유영대는 4단계, 김연은 5단계, 장유희는 6단계로 잡고 있다. (김기형, 「창작판소리의 사적 전개와 요청적 과제」, 『판소리학회 제43차 학술발표회 요지』, 2003.; 김연, 「창작판소리 발전과정 연구」, 『판소리연구』 제24집, 판소리학회, 2007.; 유영대, 「20세기 창작판소리의 존재 양상과 의미」, 『한국민속학』 39, 2004.; 장유희, 「창작판소리의 변화양상과 판소리 세계화의 담론」, 『한국음악연구』 57, 2015.)

41) 박동실과 <열사가>에 대한 연구는 다음과 같다. 최동현, 「분단에 문헌 서편소리의 대부-박동실론」, 『판소리 명창과 고수연구』, 신아출판사, 1997.; 정병헌, 「명창 박동실의 선택과 판소리사적 의의」, 『한국민속학』 36, 한국민속학회, 2002.; 김기형, 「판소리 명창 박동실의 의식지향과 현대판소리사에 끼친 영향」, 『판소리연구』13, 판소리학회, 2002.

42) 최동현, 「박동실 명창의 창작판소리 열사가」, 『한국음악사학보』 제12집, 한국음악사학회, 1994, 245쪽.

박동실은 그의 제자들, 즉 김소희, 한애순, 한승호, 장월중선 등에게 <열사가>를 가르쳤다. 또한 열사가는 해방 후에도 여러 사람들에게 의해 꾸준히 만들어졌다. 박동실·김연수·정철호 등이 그런 사람들이다. 박동실의 제자들에게 전승되었던 <열사가>는 이성근, 정순임 등의 제3세대, 그리고 현재는 권하경까지 이어지고 있다.

2) 제2세대

제2세대는 박동진이 출현한 시기로 1960년대 후반부터 1970년대를 일컫는다. 이 시기는 박정희의 유신시대로 사회전반에 국악이 서양음악에 비해 열등한 예술로 인식되면서 판소리는 대중들에게 고리타분한 유물로 인식되던 시기였다. 이런 시기에 박동진의 연속된 판소리 완창은 신선한 충격을 주기에 충분했다. 이 시기에 발표된 작품은 주태익⁴⁴⁾ 작, 박동진 작창의 <예수전>(1969), 박동진이 사설까지 짠 <충무공 이순신>(1973)이 있다. 이후 <예수전>은 오래도록 관심과 사랑을 받았고 박동진은 박동실처럼 제자들에게 <예수전>을 가르쳤다. 지금도 심심찮게 교회 ‘현장’에서 <예수전>이 불리어지는 것은 박동진의 제자들이 교회 행사에 가서 공연을 하기 때문이다. 박동진의 <예수전>은 처음 발표된 이래 현재까지 꾸준히 향유되면서 창작판소리도 전통판소리와 같이 전승에 성공을 거둘 수 있다는 것을 보여주기 충분한 작품이다.

이 시기에 발표된 창작판소리로는 심우성이 작사하고 정철호가 작창한 <성웅 충무공 이순신 장군>(1979), <권율장군>(1979), <큰 별은 바다에 떨어지고>(1979), <녹두장군 전봉준>(1979), <이준열사>(1979), <안중근의사>(1979), <국내외 독립투사들>(1979)과 같은 열사가 씨리즈가 있다.

3) 제3세대

제3세대는 김지하의 담시(譚詩)에 임진택이 작창하여 부른 시대를 말한다. ‘판소리를 통한 사회 비판과 풍자’라는 표현에 걸맞게 창작판소리는 사회적 발언의 성격이 강한 쪽으로 창작 작업이 이루어졌다.⁴⁵⁾ 김지하의 작품들은 군사독재에 대하여 신랄한 풍자와 혹독한 비판, 그리고 강한 저항의 정신이 담겨 있다. 시에 담겨있는 강렬한 야유와 풍자를 통해서 독자들은 후련한 정서를 공유할 수 있었고 임진택은 그의 시에 작창을 하고 소리판을 연행하였다.

이 시기에 발표된 <소리내력>(1974), <똥바다>(1985), <오적>(1993) 등은 대학생, 지식인들뿐만 아니라 대중들에게 폭발적 인기를 누렸다. 그의 예술에 전폭적인 지지와 갈채를 보낸 청중은 판소리 애호층 보다는 다른 층위의 청중이었던 것이다.⁴⁶⁾ 그 외 김명곤의 <금

43) 서민수, 「창작판소리에 관한 예술사회학적 연구-1970~2000년대 창작판소리 중심으로」, 서울대학교 대학원 문학박사 학위논문, 2018, 240쪽.

44) 주태익(1918~1978) 평안남도 대동군 임원면 노성리 출생하였다. 희곡을 쓰고 1955년부터는 라디오 방송작가로 활동하면서 <술뒀마을의 미륵이>, <민들레꽃도 봄이면 핀다>, <젓음의 뒤안길>, <정지상>, <녹죽부인>, <이것이 인생이다> 등을 썼다. 한국 크리스천문학가협회 초대 회장, 한국방송작가협회 이사장을 역임했다. 이유진, 「창작판소리 <예수전> 연구」, 『판소리연구』 27, 판소리학회, 2009, 319쪽. 참조.

45) 유영대, 앞의 논문, 191쪽.

46) 유영대, 앞의 논문, 191쪽.

수궁가>(1988), 정철호의 <김대중 옥중단시>(1988), 김준태 사설에 윤진철 작창의 <무등산 진혼가>(1989), 임진택의 <오월광주>(1990) 등이 있다. 또한 광주를 다룬 창작판소리가 정철호의 작창으로 이루어졌는데 <그날이여 영원하라>(1993)가 그것이다. 이후로도 창작판소리는 지속적으로 이어졌다. 김연의 <혼불>(1999), <김개남가>(1994), <용담유사가사8편> 등이 이 시기에 속한다.

4) 제4세대

제4세대는 ‘포랑광대’⁴⁷⁾ 시기라고 할 수 있다. 2000년이 되면서 새로운 판소리에 대한 열망이 드러나기 시작했는데 그 대표주자들이 포랑광대들이다. 이 시기에 포랑광대로 활동했던 이들을 보면 판소리 전공자와 비전공자가 섞여 있었으며 임진택의 후예들인 마당극판 광대들의 활동이 두드러졌다. 이들은 기량을 우선하기 보다는 창작을 바탕으로 한 판소리의 대중화에 힘을 기울였다. 이들은 ‘판소리의 한글화, 판소리의 현재화, 판소리의 현장화’를 지향했다.⁴⁸⁾ 포랑광대 선언문⁴⁹⁾에서도 알 수 있듯이 ‘살아 숨 쉬는 오늘의 판’을 부흥시키기 위하여, ‘진보적 소리집단 포랑광대’가 되어 소리판의 선봉에 서서 ‘연대운동’을 펼쳐 나갈 것을 천명하였다. 그래서 포랑광대들의 소리판은 다분히 시대정신을 담은 운동적인 성격을 띤 작품들이 많았으며 형식과 격식을 파괴하는 경향을 보였다.

포랑광대 콘테스트는 작품 생산의 장(場)이었으며 2001년에 1회를 시작으로 2008년 파작굿으로 막을 내리기까지 8년간 헤아릴 수 없이 많은 작품이 창작되고 연행되었다. 작품 내용은 박태오의 <스타대전 중 저그 초반 러시 대목>(제1회), 김명자의 <슈퍼덱 씨름대회 출전기>(제1회) 이규호의 <예수전>(제2회), 김수미의 <나는 포라이인지도 모른다>(제2회), 이일규의 <선녀와 나무꾼>(제4회), 김지희의 <횡성덱 쌀타령>(제5회) 등 작품 소재가 컴퓨터 게임, 음담패설, 작가의 이야기, 월드컵, 동화, 농사, 무술까지 다양하다. 포랑광대 콘테스트에는 누구나 참여할 수 있었으며 화가, 시인, 풍물굿패들, 마당극패들, 판소리 전공자들, 아마추어 소리꾼들, 농부, 목사, 심지어는 지나가는 사람도 우연히 참가하는 것을 환영하였다. 판소리 대중화를 목적으로 한 이러한 무분별한 판 벌림으로 인해서 판소리의 저변 확대라는 긍정적인 평가와 작품의 수준미달이라는 부정적인 평가가 공존하기도 하였다.

이 시기(2000년~2008년)에는 바닥소리의 <토끼와 거북이>(2002), 정유숙의 <눈먼 부엉이>(2003), 이덕인의 <아빠의 별금>(2003), 남상일의 <노총각 거시기가>(2003), 왕윤정의 <10대 애로가>(2003), 유수곤의 <월드컵전>(2004), 장인완의 <화산논검>(2005), 신설희의 <나라를 구한 방귀 며느리>(2006), 서미화의 <금쪽같은 내새끼>(2008) 외 다수가 있다.

47) 포랑광대란 소리판의 전문용어로서 소리꾼이 전국적인 명창이 되지 못하고 동네 포랑의 범위를 벗어나지 못하는 광대를 비하해서 하는 말이다.

48) 윤중강, 「판소리의 유쾌한 이단아, 대중에게 손 내밀다-판소리를 살리는 창작판소리」, 『문화예술』, 2003년 7월호, 53쪽.

49) 포랑광대 선언문의 내용을 요약하면 다음과 같다. ‘서민들과 함께 하며 소통했던 소리판의 의미는 사라지고 자본화 된 거짓명예로 화석화 되었다. 시대가 요구하니 살아 숨 쉬는 오늘의 판을 부흥시키기 위해 굳건한 연대운동으로 나아갈 것을 천명한다. 이 선언문은 포랑광대 전국협회의 발대식에 준하여 발표되었고 김지영이 이 선언문을 작성하였다. 저자 주. 출처: 다음카페 [얼씨구포랑광대], <http://cafe.daum.net/NewAgePansori>

5) 제5세대

제5세대는 작품의 완성도를 추구하는 전문가 협업시대로서 작가, 소리꾼, 연출가 등이 모여서 자신들의 전문영역을 공유하며 창작하는 형태를 보이고 있다. 앞선 또랑광대들이 넓고도 얇게 판소리의 지평을 넓혀 놓았다면 이후 5세대들은 창작판소리의 부흥기에서 안정기로 넘어오면서 판소리의 전문성과 깊이를 추구했다고 볼 수 있다. 제4세대와 제5세대의 시기는 겹치는 면이 있지만 추구하는 점은 확실히 다르다고 볼 수 있다. 제4세대 또랑광대들은 판소리 전공자와 비전공자들이 합세하여 판소리의 판을 넓히는 작업을 하였다면 이들은 판소리 전공자로서 깊이 있는 창작판소리 작품을 가지고 세계로의 진출에 힘을 쏟고 있다는 점이 다르다.

제5세대들의 광대들을 보면 이들은 대부분 대학에서 판소리를 전공한 전문가들이며, 연극의 전문성을 흡수하여 판소리의 작품성을 심화하는 경향을 보이고 있다. 대표적인 경우가 이자람의 <사천가>(2007)이다. <사천가>를 만든 스텝은 총 14명으로⁵⁰⁾ 브레히트의 희곡을 저본으로 하여 소리꾼 이자람을 위시하여 연출가, 음악감독 및 극장의 전문가들의 협업으로 창작판소리를 성공적으로 만들어 낼 수 있었다. 조정희의 <바리데기 바리공주>(2009)의 경우에도 수많은 전문 예술인들이 동참하였는데 그 인원이 12명에 달한다.⁵¹⁾ 이제 창작판소리의 경향은 여러 전문가들이 모여야만 되는 시대가 되었다.

이 시기의 작품은 이자람의 <역척가>(이자람 각색, 이자람 작창, 2011.), 김봉영의 <날아라 에코맨>(오미영, 오준석 작사, 김승진 작창, 2013.), 최용석의 <방탄철가방>(최용석 작사, 황호준 작창, 2014.), 박인혜의 <필경사 바틀비>(임영옥 연출, 허먼 멜빌 작, 박인혜 작창, 2017.) 등이 있다.

3. 창작판소리 대표작의 특징

앞서 시대성을 반영한 창작판소리의 흐름을 5세대로 구분하였다. 각 세대마다 수많은 작품들이 탄생하였고 연행되었다. 이 중에서 각 세대별로 대표작을 뽑아 그 특징을 살펴보고자 한다. 그 이유는 다음과 같다. 앞서 창작판소리의 중요성은 시대를 반영한 작품을 만들어서 당대 청중과 함께 호흡하는 것이고 그것이 제대로 되었을 때만이 창작판소리의 미덕이 부각된다고 밝힌바 있다. 판소리의 미래는 창작판소리에 달려있다고 보는바, 그간 성공했던 대표작들을 특징을 탐색하여 성공 요인을 찾고 미래에 판소리 창작에 참고가 될 수 있다고 보기 때문이다.

대표작의 선정 기준은 다음과 같다.

첫째, 역사적 사건과 분위기가 작품의 사설에 잘 반영될 것

50) <사천가>를 만든 사람들은 다음과 같다. (제작: 판소리만들기 자/ 각색과 작창: 이자람/ 연출: 남인우/ 드라마터지: 최예정/ 무대감독: 김지명/ 무대디자인: 원여정/ 음향감독: 장태순/ 의상디자인: 강정화/ 조명디자인: 이윤진/ 소리꾼: 이자람/ 악사(베이스스트): 장혁조/ 고수: 이향하/ 타악: 신승태/ 코러스배우: 이윤재, 오유진, 김정훈/ 기획: 남순우/ 원작: 베르톨트 브레히트.) 김윤경, 「창작판소리 <사천가>를 통해서 본 판소리 현대화에 대한 소고」, 『콘텐츠 문화』 제2호, 2019, 57쪽.

51) 조정희의 <바리데기 바리공주>에 참여한 인원은 다음과 같다. 제작: 문화행동 바람/ 기획: 노희정/ 사설과 연출: 김수형/ 배우와 소리: 조정희/ 음악감독: 신현정/ 예술감독: 김재욱/ 작창: 조정희, 류수곤/ 고수: 최용석/ 안무: 김영란/ 무대와 의상: 서은진/ 헤어와 메이크업: 이순/ 디자인: 송혜진/ 원작: 황석영.) 신동훈, 「창작판소리의 길과 <바리데기 바리공주>」, 『판소리연구』 30, 판소리학회, 2010,

둘째, 판소리 연행의 표현방식에 잘 녹아들어서 당대의 수용자들과 소통이 잘 될 것, 이상이다.
위와 같은 기준으로 각 세대별 대표적인 광대와 작품은 다음과 같이 꼽을 수 있었다.⁵²⁾

제1세대(해방전후) : 박동실 <열사가>
제2세대(1960년대) : 박동진 <예수전>
제3세대(1980년대) : 임진택 <똥바다>
제4세대(2000년대) : 김명자 <슈퍼덱 씨름대회 출전기>
제5세대(2007년 이후) : 이자람 <사천가>

위 대표 작품의 특징을 살펴보도록 하겠다.

1) 제1세대. 박동실 <열사가>

<열사가>는 박동실(1897~1968)이 의욕적으로 작창하고 보급했다는 데는 이의가 없는 듯하다. 사설 창작은 박만순이 했다고 하는데, 이 부분에 대한 자료는 찾아보기 힘들다. 박동실은 작곡 능력이 뛰어나서 박석기 등과 같이 운영한 화랑창극단에서 새로운 창극의 작곡을 맡았다고 한다. <열사가>의 내용은 민족의 암흑기를 딛고 일어서는 열사의 영웅적 모습을 통해서 앞으로 우리의 미래가 어떻게 되어야 하는지를 제시하고 있다. 열사가의 서사적 전개는 <이준열사가>, <윤봉길 열사가>, <안중근열사가>가 50분 정도 이어져 있고, <류관순 열사가>(19대목)가 독립적으로 40분 정도 떨어져서 구성되어 있다. <열사가>는 음악적으로는 이전의 전통판소리의 음악적인 면은 충실히 계승하면서도 서사적 전개는 이전의 전통 판소리와는 구별된다. 비장과 골계의 반복이나 긴장과 이완의 연속을 통하여 삶의 진실 속으로 끌어당기는 기존의 판소리와는 달리 긴장과 비장의 연속으로 이루어져 있어서 이완이나 골계가 침투할 수 있는 여지가 없는 것이다. 주인공 자체를 희화시키면서 일어나는 풍자와 골계의 현상이 용인될 수 있는 여지를 <열사가>는 근본적으로 차단하고 있다.⁵³⁾

품안에 든 칼을 번듯내여 가슴을 콕 찌르니, 선혈이 북받쳐 오르고, 왜놈 낮에다 선혈을 뿌리며, "이놈 왜놈들아!" 앞니를 아드득, 태극기를 번듯내여, "대한독립만세 만세 만세" 삼창을 부르시더니 명이 점점 지는구나. (이준 열사가)

감추었던 태극기를 번 듯 내어 휘드르며 "나는 원수를 갚았다. 이천만 동포들 쇠사슬에 걸려 놓은 우리 원수 이등박문, 내손으로 죽였오. 대한독립만세." (안중근 열사가)

민족자결 높은 소리 해외로 건너가고 손병희씨 선두로서 삼일운동 투사로다. 태극기 높이 들어 '대한독립만세', 강산이 우근우근, 천지가 뒤끓을 제…… (윤봉길 열사가)

'반만년 우리 역사가 일조 일석에 무너져 왜놈들게 무참히 뺏긴 심혈에 민족자결을 응하여 독립운동 시위행렬을 하자'는 말이 끝나자 태극기 높이 들어 '대한독립만세' 천지가 되높은 듯 강

52) 대표작은 본 연구자 임의로 정한 것임을 밝힌다.

53) 정병헌, 앞의 논문, 220쪽.

산이 뒤끓어 매봉산이 떠나가듯……(유관순 열사가)

<열사가>는 해방당시의 현실과 긴밀한 연관을 맺기를 원했고 관객은 환호했다. 관객이 호응했던 소리판은 관객에게 선택되어지는 것으로 그 시대의 판소리 수준을 가늠할 수 있는 척도가 되기도 한다. <열사가>는 해방 후에 유행처럼 번져서 수많은 창자가 배웠고⁵⁴⁾ 10여 년간 인기가 지속되었다고 한다. 1950년대 중반이 되도록 <열사가>는 소용 가치가 있었다고 볼 수 있으며 청중들의 울분을 삭혀줬다고 볼 수 있다.

판소리의 기본적인 특성을 볼 때 첫째, 아니리와 창 의 교직 및 교체 둘째, 노래, 이야기, 연극의 결합 셋째, 서정, 서사, 극의 결합적 사설을 들 수 있다. <열사가>는 ‘창과 아니리의 교직 및 교체’라는 기본적인 요건을 충족시켰을 뿐, ‘노래, 이야기, 연극의 결합’과 ‘서정, 서사, 극의 결합’이라는 요건까지는 충족시키지 못했다.⁵⁵⁾ 또한 판소리의 미적 특질이 관객을 울리고 웃기는 것에 있다면, <열사가>의 영웅들은 시종일관 당당하거나 비장하여서 경직된 부분이 두드러진다고 볼 수 있다. 따라서 <열사가>의 특징은 전통 판소리의 음악을 그대로 수용하면서도 사설은 비분강개(悲憤慷慨)한 감정을 특화시킨 비장미로 본다.

2) 제2세대. 박동진 <예수전>(1969)

박동진(1916~2003)의 스승은 정정렬, 김창진, 박지홍, 유성준, 조학진 등으로 여럿이다.⁵⁶⁾ 사승관계가 분명한 판소리 세계에서 5바탕을 각각의 스승에게 배운 예는 흔치 않다. 스승이 많으면 다양한 목과 소리제를 경험할 수 있고 판소리가 고정적이란 것에서 벗어날 수 있는 장점이 있다. 판소리 어법에 숙달된 창자이므로 그리 어렵지 않게 복원시켰으나 그가 복원시킨 작품들이 그다지 인기를 누린 것은 아니었다.⁵⁷⁾

박동진의 업적으로 인정받는 것은 판소리계를 완창판으로 변화시킨 것에 있다. 1960년대부터 흥보가(5시간), 춘향가(8시간), 심청가(7시간), 적벽가(6시간)까지 유례없는 기록을 세웠다. 그가 발표한 <충무공 이순신> 역시 완창판소리 형식으로 창작했고 실제 공연시간은 총 9시간 이상이 소요되는 대작이다.⁵⁸⁾ 판소리 완창은 판소리 창작의 기회로 이어진다. <예수전>이 탄생한 데는 극작가 주태익이 박동진에게 불쑥 방송대본을 내밀었는데 그것이 <예수전>이 었다는 것이다.⁵⁹⁾

<예수전>은 1부가 1969년, 2부가 1972년까지 3년간 창작, 작창이 이루어졌으며 라디오방송을 통해 연속창극 형식으로 발표되었다. 내용을 보면 1부는 전체 약 1시간으로 성경의 기록을 크게 확장하여 이야기를 더욱 풍성하게 하는 양상이 나타나며, 2부는 전체 약 80분으로 성경에 있는 이야기를 가지고 그 이면의 정서를 섬세하게 묘사하는 것으로 나타난다.⁶⁰⁾ <예수전>은 성경을 다뤘음에도 불구하고 한국적 시선으로 그려져 있는데 요셉이 만삭이 된 마리아를 데리고 여관을 찾아다니는 장면 등에서 볼 수 있다.

54) 유영대, 앞의 논문, 190쪽.

55) 이유진, 앞의 논문, 346쪽.

56) 김기형, 「판소리 명창 박동진의 예술세계와 현대 판소리사적 위치」, 『어문논집』 37, 안암어문학회, 1998, 1쪽.

57) 유영대, 「20세기 창작판소리의 존재 양상과 의미」, 『한국민속학』 39, 한국민속학회, 2004, 197쪽.

58) 서민수, 앞의 논문, 98쪽.

59) 「무형문화재 박동진 장로 신앙간증(8)」, 『기독신문』, 1999, 3, 17. 이유진, 앞의 논문, 321쪽.

60) 이유진, 앞의 논문, 338쪽.

(아니리) 아 이런 제장, 마리아의 배가 열 달이 차서 가뜩이나 약한 것이 여자인디 부를 만치 부른 배를 안고 오백 리 먼먼 길을 왔으니 노독인들 어떠허며 요셉의 심정이 어떠하랴 응?

(중모리) 어른들이 일러주어 말로만 듣던 고향 그리운 베들레헴 오기는 왔다마는 아는 사람 하나 없고 만리 타량이 그 아닌가. 해는 어이 저물어져 저녁연기 비겼난디 쓸쓸한 두 나그네 갈 곳 몰라 하는구나……(<예수전> 중에서)

이 장면은 성경에는 “그들이 베들레헴에 가 머물러 있는 동안 마리아는 달이 차서 드디어 첫 아들을 낳았다. 여관에는 그들이 머무를 방이 없었기 때문에 아기는 포대기에 싸서 말구유에 눕혔다.”(루가 2장 6-7절)라는 단 두 문장의 서술이 주태익 작가는 이것을 바탕으로 18분 20초 분량의 풍부한 사설을 만들어냈다고 한다.⁶¹⁾ 작가의 상상력과 구체적인 서술도 좋지만 서정성을 드러내는데 탁월한 능력을 보이고 있다. ‘해는 어이 저물어져 저녁연기 비겼난디...’와 같은 경우에 사막 지역에 저녁연기가 날 리도 없거니와 쓸쓸한 두 나그네의 풍경은 마치 박목월의 시<나그네>⁶²⁾를 연상케 한다. 베들레헴이라는 서양 지역을 배경으로 하지만 서정성은 한국적 정서가 물씬 풍기고 있는 것이다.

박동진은 소리판을 이끌어 가는 연출력도 뛰어났다.⁶³⁾ 공연 도중에 필요하다면 과감하게 사설을 확장하고 아니리와 재담을 능숙하게 구사하고 육담과 육설 등을 즉흥적으로 삽입함으로써 판소리의 묘미를 잘 살려낸 판의 고수였다. 따라서 <예수전>의 성공 요소이자 특징은 첫째 최고의 작가적 역량과 광대적 기량의 합작, 둘째 당대 라디오드라마라는 매체를 이용한 것, 셋째 파격적인 서양 종교적 내용을 한국적으로 소화한 것에 있다고 볼 수 있겠다.

3) 제3세대. 임진택 <똥바다>(1985)

임진택(1950~)의 <똥바다>는 1985년에 발표되었다. 원작인 <분씨물어(糞氏物語)>가 창작된 해가 1973년이므로 유신 체제에 대한 냉소적 비판이 여전히 힘을 발휘했던 시대임을 감안하여야 한다. 창작판소리사에서 위인을 벗어나 당대의 삶과 소통하는 것으로 바꾼 것은 임진택이었고 그것이 가능했던 것은 김지하의 담시가 있었기 때문이다. 김지하의 담시는 판소리로 연행하기에는 지나치게 긴장 일변도로 되어 있기 때문에 그대로 소리판에서 연행하기 어려운 면이 있다. 임진택이 <똥바다>를 작창할 때 원작을 과감하게 수정하여 적절한 이완의 지점을 만들어냈다.⁶⁴⁾ 예를 들어서 ‘금분법 금분령’ 대목을 보면 알 수 있다.

사해동표주의같이 생긴 식민주의 똥, 대동아공영성 제5인터내쇼날의 깃발이 달린 똥, 제 게 바라 초상화를 들고 있는 자본가의 똥, 모택동 어록을 들고 있는 자위대 간부의 똥, 평화헌법의 활자 속에 미소 짓는 동조(東條)의 콧구멍 곁에 붙은 똥…… (담시 <분씨물어> 중에서)

61) 이유진, 앞의 논문, 344쪽.

62) 강나루 건너서/ 밀밭 길을/ 구름에 달 가듯이/ 가는 나그네/ 길은 외줄기/ 남도(南道) 삼백 리/ 술 익는 마을마다/ 타는 저녁 놀/ 구름에 달 가듯이/ 가는 나그네. 박목월 <나그네>(1946)

63) 김기형, 「판소리 명창 박동진의 예술세계와 현대 판소리사적 위치」, 『어문논집』 37권, 민족어문학회, 1998, 5쪽.

64) 이영미는 김지하의 담시가 판소리적이지 못한 점을 ①서사의 취약함, ②연극성의 부재, ③문체와 언어에서 지나친 긴장감과 압축성, ④해학성 없는 풍자와 지식인적 비장감, ⑤공연의 긴장-이완 구조의 미흡함을 들었다. 이에 관한 논문 (이영미, 「김지하 담시의 판소리적 연행성에 대하여」, 『음악이 있는 마을』, 이강숙회갑기념문집 편집위원회, 1996.) 참조.

위는 김지하 담시에서 주로 등장하는 지적인 개념어나 지적인 역설이 드러나는 부분이다. 판소리에서는 잘 쓰이지 않는 어려운 개념어, 한자로 표기된 익숙하지 않은 단어들은 음절수에 비해서 의미 내용이 많아지고 복잡해지면서 무거워진다. 김지하 담시는 판소리 악곡으로 감당하기엔 지나치게 상징적인 압축이 강한 내용성을 담고 있다.

똥 싸는 그림 그리는 것도 절대금지. 똥 싸는 노래 부르는 것도 절대금지. 똥 싸는 소설, 똥 싸는 영화, 똥 싸는 연극, 똥 싸는 무용, 똥 싸는 평론, 똥 싸는 설교, 똥을 연상시키는 일체의 행위를 금지 금지 금지....(창작판소리 <똥바다> 중에서)

어려운 부분을 과감히 잘라버리고 사실이 쉽고 알아듣기 쉽도록 리듬감을 살려서 작창을 하고 있다. 사실 곳곳에는 비속어와 은어 등이 적나라한 표현으로 거침없이 쏟아지면서 언어유희가 돋보인다. 원작의 과감한 절단, 긴장과 이완의 적절성, 그리고 희극성의 부각 등으로 인한 작창의 리듬이 사설과 얽혀서 절묘한 말의 묘미를 느낄 수 있다.

임진택은 마당판을 연출한 ‘판짜기’의 명수이다. 흔히 ‘소리를 짠다, 사설을 짠다’ 하듯이 소리판도 짜는 것이다. 판짜기는 판의 성격과 현장 분위기에 따라 광대가 청중과의 즉흥적인 대거리, 동선 등을 전략적으로 또는 즉석으로 기획하는 것이다. 이러한 판짜기의 속성으로 인하여 소리판은 같은 판이 있을 수 없으며 판짜기란 결국 판소리가 진행되는 속에서 이루지는 ‘생성’의 예술⁶⁵⁾로 만들 수 있는 것이다. 임진택은 희극, 풍자, 언어유희에 강한 광대이면서 재치있고 촌철살인의 유머가 그의 장기이다.⁶⁶⁾ 따라서 <똥바다>의 특징은 당대의 청중과 조우하는 날카로운 시대비판과 재치있는 판짜기, 그리고 빛나는 골계미적 언롱(言弄)에 있다고 볼 수 있다.

4) 제4세대. 김명자 <슈퍼댍 씨름대회 출전기>(2001)

2001년 제1회 토랑광대 콘테스트에서 김명자의 <슈퍼댍 씨름대회 출전기>는 현대인들의 보편적인 공감을 얻었다는 데 중요한 의미를 갖는다. 2000년대 대다수의 창작판소리가 일회성 행사에 그치는 것과 달리 이 작품은 20여 년간 공연을 지속해오며 젊은 창작판소리 예술가들이 나아가야 할 전형을 제시한다.⁶⁷⁾ 김명자는 극단 아리랑 출신의 연극인으로서 10여 년간 마당극을 쓴 작가이자 마당판을 짜는 연출가이며 배우였다. 앞서 임진택의 판짜기 방식을 고스란히 물려받아서 소리판에서 자유롭게 움직일 수 있는 소리판의 광대가 되었다.

<슈퍼댍 씨름대회 출전기>의 내용은 주부들이 갖고 싶어하는 김치냉장고를 타기 위해 씨름대회에 참가한 주부의 고군분투를 코믹하게 전개하고 있다. 판소리의 구조에 ‘김치냉장고’라는 ‘현대성’과 ‘씨름’이라는 ‘전통성’이 좋은 조화를 이루고 있다.⁶⁸⁾ 또한 ‘아줌마’가 씨름대회 나갔다는 파격성과 태극기 팬티를 입고 종횡무진하며 몸을 사리지 않는 소리꾼의 신명이 작품의 생명력을 길게 가져가는 요인으로 보인다.⁶⁹⁾

65) 김익두, 「공연학적 관점에서 본 판소리」, 『판소리연구』 8, 판소리학회, 1998, 157쪽.

66) 김명근, 「80년대의 민중연극, 그리고 <장사의 꿈>」, 『김명근의 세상이야기』, 2009.09.14.TISTORY.
<https://dreamnet21.tistory.com/140>

67) 서민수, 앞의 논문, 185쪽.

68) 윤중강, 앞의 글, 49쪽.

69) 이진우, 「망사스타킹에 태극기팬티 걸깝게 노는 슈퍼댍」, 한겨레신문, 2006, 1. 29일자.

이 작품은 처음 2001년도엔 10분 정도였다가 시대가 지나면서 다양한 각색 작업으로 인해 2019년 현재는 약35분의 분량으로 늘어났다. 19년의 세월이 지나면서 각 시대에 유행한 트렌드를 계속 삽입시킨 결과이다.

대한민국! (월드컵 박수, 짜자짜짼짼) 이겨라 슈퍼! (월드컵 박수, 짜자짜짼짼) 오 필승 코리아 오 필승 코리아 오 필승 코리아 오오오오레. 아리랑 아리랑 아라리오 아리랑 고개로 넘어간다……(2002년 월드컵 이후 추가)

수영 잘하는 박태환이는 내 남동생여. (관객에게) 왜? 국민 남동생이니께. 아 그리고 스케이트 잘 타는 김연아는 내 여동생여. (관객에게) 왜? 국민 여동생이니께. 그럼 나는 뭐여? 나? 나는 그냥 국민여……(2007년 이후 추가)

결승전을 앞두고 초대가수를 모시도록 하겠습니다. 우리들의 영원한 디바! 윤신나 양을 모시겠습니다. 윤신나 메들리! 박수 주세요! 난난난난나 난난난난나 난난난나 난난나……(2017년 국립극장판에서 추가)

위 세 장면은 세월이 지나면서 새로 삽입된 것이다. 박태환과 김연아는 세계올림픽과 동계올림픽에서 선수들이 국민적 영웅으로 떠오르던 시대부터 삽입되었고, 월드컵가는 2002년 월드컵 이후에, 윤신나가 초대가수⁷⁰⁾로 나오는 것은 2017년 극장 버전을 만들기 위해 삽입된 것이다. <슈퍼덕 씨름대회 출전기>에 삽입되는 노래와 사설은 누구나, 남녀노소들이 다 아는 내용을 전제로 한다. 따라서 트렌드의 삽입은 세월이 흐르면서 남녀노소 전 세대를 아우를 수 있는 장치로 작동하며 소리판의 청중이 어느새 판에 몰입할 수 있도록 한다.

이 작품은 창과 아니리의 짧은 주기로 교체시켜 장면별 내용이 간단하여 판소리를 접한 그 누구라도 이 작품을 이해하는 데 전혀 어려움이 없다. 또한 김명자의 연행 방식에 있어서는 오랫동안 마당판과 ‘인사동 거리 소리판’⁷¹⁾의 경험을 가지고 관객과의 근거리 밀착적 호흡을 갖는 연행은 특징이 될 만하다. 따라서 <슈퍼덕 씨름대회 출전기>의 특징은 직선적이고 단편적인 서사 전개와 트렌드의 추가, 청중들의 웃음을 유발할 수 있는 유희성의 극대화, 단순하고 경쾌한 음악어법의 부각,⁷²⁾ 그리고 현장의 관객과의 밀착 호흡에 있다.

5) 제5세대. 이자람 <사천가>(2007)

제5세대는 전문가들의 협업시대라고 앞서 밝힌 바 있다. 따라서 이들의 공연은 소리꾼과 고수의 소리판이라기보다는 여러 예술가들의 종합적인 합작품이라고 봐도 무방할 것이다. 따라서 소리꾼뿐만 아니라 협업한 전문가들의 성향도 중요해진다. 이자람(1979~)의 <사천가>는 제5세

70) 윤신나 초대가수는 가수 윤시내를 패러디한 것이다. 윤시내의 히트곡이 주를 이루는데, ‘열애’, ‘벗어 나고파’, ‘공부합시다’ 등의 노래가 패러디되어 불려진다. 이 부분은 실제 씨름대회에서 결승전을 앞두고 초대가수가 나오는 것에 착안했다.

71) 판소리 부흥운동의 일환으로 시작된 인사동 거리소리판은 소리여세, 바닥소리, 타루 등 포랑광대들이 참여하였으며 3년간 지속되었다. 거리소리판은 ‘지나가는 관객의 발걸음을 붙들어야 하는’ 혹독한 경험으로서 살아있는 판소리학교였다. 저자 주.

72) <슈퍼덕 씨름대회 출전기>의 음악 구조에 대해서는 (이규호, 「창작판소리의 음악 짜임새」, 『판소리 연구』 17, 판소리학회, 2004.) 참조.

대의 협업 시대를 알리는 작품이 되었다. 이자람은 음악하는 집안 출신⁷³⁾이면서 국악뮤지컬집단 '타루'(2001)를 결성하여 초기 포랑광대의 일원으로 참가하여 활동하였다.⁷⁴⁾ 다양한 활동의 경험은 판소리의 실험과 맥을 같이 한다.

이자람의 판소리에 대한 오랜 실험이 빛을 발한 것은 브레히트의 희곡 <사천의 선인>을 저본으로 하여 창작판소리 <사천가>로 각색하면서이다. 희곡의 각색은 판소리의 장면화와 인물화 하는데 매우 유리한 측면이 있다. 희곡에 아마 장면이 나누어져 있고 인물의 캐릭터가 분명히 제시되고 있다. <사천가>의 성공은 전문 연극 연출가인 남인우가 공동 작업을 한 결과이다. 남인우는 <사천가>를 기획 단계부터 같이 해왔는데 창작판소리의 작품의 완성도를 높이는 면에서 연출의 공적을 인정할 만하다.⁷⁵⁾

남인우는 2007년 초연 당시 집중했던 핵심가치⁷⁶⁾는 첫째, 판소리는 '이야기꾼의 이야기극'이라는 것이다. 이야기꾼이 무슨 생각에서 그 말을 하는 것인지, 어떤 감정으로 그 말이 나오는 것인지, 그 말에는 어떤 의미가 담겨 있어야 하는지, 궁극적으로는 그것이 통합되어 말에 그 음이 적절한 것인지에 초점을 맞췄다고 한다. 둘째는 판소리가 가지는 '동시대성'인데, 정신적 동시대성과 음악적 동시대성이 어우러졌다고 한다. 정신적 동시대성은 같은 대한민국에 사는 젊은이들이 만나서 이루어지고 음악적 동시대성은 고수와 전자베이스트의 협업으로 삼바, 기타와 베이스와 같은 현대 악기도 실험하였다고 한다. 그리고 남인우는 '우리가 추구하는 진정한 동시대성이란 역사와 인종을 뛰어넘어, 언제 어디서나 보편적인 가치를 지니는 것이다.' 라고 한바, 판소리를 무대화 하는 시스템을 도입하였다. 극장으로 들어간 창작판소리는 무대 공간이 확보되어 있고 연출가를 비롯한 음악감독, 조명감독, 무대감독 등의 스태프들이 전문성을 공유할 수 있다. 소극장으로 들어간 창작판소리는 자연스럽게 연극화가 강화된다.

5세대들에게 있어서 가장 큰 특징 중에 하나는 그들의 소리판이 소리꾼 한 명과 고수 한 명이라는 몇 백 년 된 '공식'에서 해체되고 있다는 것이다. 또한 '우리 것'만을 고집하지 않으며 대부분 서양 작가의 작품을 저본으로 하여 개작하여 작품을 만들고 있다. 이자람은 브레히트의 희곡을, 박인해는 허만 멜빌의 <필경사 바틀비>, 타루는 셰익스피어의 <햄릿>을 가져왔다. 이들의 창작판소리는 글로벌 시대에 걸맞게 세계 지향적인 성향이 가미되어 있는 것으로 보인다. 결론적으로 5세대를 대표하는 이자람의 <사천가>의 특징은 전문가들의 협업시스템, 연극성의 강화, 저본의 세계화로 본다.

이상으로 각 세대별 대표작의 특징을 살펴보았다. 각 세대별 대표작을 뽑고 특징을 살펴보니 몇 가지 공통점을 도출할 수 있었다.

첫째, 사실적인 면에서는 작가의 역량이 바탕이 된 완성도 높은 텍스트가 기본 바탕이 되었다.

둘째, 표현방식은 그 시대를 반영하는 연행방식으로 별였다.

셋째, 시대를 반영하는 사실과 표현방식을 통해 시대적 공감을 통한 청중의 높은 호응이 있

73) 이자람의 부모는 포크가수 '바블킴' 듀엣으로 <연가>, <아빠는 엄마만 좋아해>, <짝사랑> 등의 히트곡을 낸 바 있다.

74) '타루' 홈페이지 참조. <http://www.taroo.com/taroo/about>

75) 남인우의 연출에 관한 것은 (김윤경, 「창작판소리 <사천가>를 통해서 본 판소리 현대화에 대한 소고」, 『콘텐츠 문화』 제2호, 2019.)에 잘 정리되어 있다.

76) "남인우, 「판소리만들기 자 <사천가> 연출가 남인우의 <사천가> 제작노트」, 월간 『미르』 2012년 6월호, 16쪽.

었다.

넷째, 현재까지도 공연이 되는 긴 생명력을 갖게 되었다.

4. 맺음말

지금까지 창작판소리의 역사적 흐름을 살펴보고 족적을 남긴 창작판소리의 흐름과 대표작의 특징을 살펴보았다. 대표작의 공통점은 작가의 역량이 바탕이 된 완성도 높은 텍스트, 시대를 반영하는 연행방식, 시대적 공감을 통한 청중의 높은 호응, 현재까지도 공연이 되는 긴 생명력을 들 수 있다. 종합적으로 볼 때 창작판소리는 전반적으로 시대에 부흥하고, 그 분량에 있어서 몇 시간이 될 만큼 긴 것도 아니며, 여러 광대가 몇 십 년에 걸쳐서 거대한 공동창작을 이루는 방식이 아니며, 개인이 만들어내는 창작품이므로 플롯이 일관성 있고 합리적이다. 또한 내용에 있어서도 작가의 개성화가 도드라지고 있다. 창작판소리는 소수의 애호가로부터 시작해서 지식 인층을 거쳐 근래 다수의 일반 대중으로 관객층이 이동된 것을 알 수 있다. 최근에는 일상 속 에피소드를 이야기로 끄집어내어 보다 친근하고 단순한 판소리의 양식을 부각시켰고 이후 극장으로 들어가 작품의 수준을 높이고 있는 것을 알 수 있다. 대표작의 특징을 살펴보면 다음과 같다.

제1세대는 해방시대, 박동실의 <열사가>로서 전통 판소리의 음악을 그대로 수용하면서도 사설은 비분강개(悲憤慷慨)한 감정을 특화시켜서 비장미 위주의 특징을 볼 수 있다.

제2세대는 유신시대, 박동진의 <예수전>으로서 주태익이라는 최고의 작가적 역량과 박동진 광대적 기량의 합작, 라디오드라마라는 매체를 이용한 것, 파격적인 서양 종교적 내용을 한국적으로 소화한 것에 있다고 보았다.

제3세대는 제5공화국, 임진택의 <똥바다>는 당대의 현실비판과 풍자, 빛나는 골계미적 언롱(言弄)에 있다고 볼 수 있다.

제4세대는 2000년대, 김명자의 <슈퍼덱 씨름대회 출전기>는 직선적이고 단편적인 서사 전개와 트렌드의 추가, 청중들의 웃음을 유발할 수 있는 유희성의 극대화, 단순하고 경쾌한 음악어법의 부각, 현장의 관객과의 밀착 호흡으로 보았다.

제5세대는 글로벌 시대, 이자람의 <사천가>는 전문가들의 협업 시스템, 연극성의 강화, 저본의 세계화로 본다. 이런 흐름은 현재까지 계속되고 있는 것으로 보았다.

■ 참고문헌

논문

- 김기형, 「판소리 명창 박동진의 예술세계와 현대 판소리사적 위치」, 『어문논집』 37, 안암어문학회, 1998.
- 김기형, 「판소리 명창 박동실의 의식지향과 현대판소리사에 끼친 영향」, 『판소리연구』13, 판소리학회, 2002.
- 김기형, 「창작판소리의 사적 전개와 요청적 과제」, 『판소리학회 제43차 학술발표회 요지』, 2004.
- 김대행, 「판짜기 원리에 관한 한 가정」, 『판소리연구』 제1집, 판소리학회, 1989.
- 김연, 「창작판소리의 발전과정 연구」, 『판소리연구』 제24집, 판소리학회, 2007.
- 김윤경, 「창작판소리 <사천가>를 통해서 본 판소리 현대화에 대한 소고」, 『콘텐츠 문화』 제2호, 2019.
- 김익두, 「공연학적 관점에서 본 판소리」, 『판소리연구』제8집, 판소리학회, 1998.
- 김현주, 「창작 판소리 사설의 직조 방식」, 『판소리연구』제17집, 판소리학회, 2004.
- 김현주, 「판소리의 다문화적 성격과 문화연변」, 『구비문학연구』 제26집, 한국구비문학회, 2008.
- 박성환, 「21세기 창작판소리의 성과와 과제」, 『한국전통문화연구』 제14호, 한국전통문화연구소, 2014.
- 서민수, 「창작판소리에 관한 예술사회학적 연구-1970~2000년대 창작판소리 중심으로」, 서울대학교 대학원 문학박사 학위논문, 2018.
- 신동훈, 「창작판소리의 길과 <바리데기 바리공주>」, 『판소리연구』제30집, 판소리학회, 2010.
- 유영대, 「20세기 창작판소리의 존재 양상과 의미」, 『한국민속학』 39, 한국민속학회, 2004.
- 이규호, 「창작판소리의 음악 짜임새」, 『판소리연구』 제17집, 판소리학회, 2004.
- 이영미, 「김지하 당시의 판소리적 연행성에 대하여」, 『음악이 있는 마을』, 이강숙회갑기념문집 편집위원회, 1996.
- 이유진, 「창작판소리 <예수전> 연구」, 『판소리연구』제27집, 판소리학회, 2009.
- 장윤희, 「창작판소리의 변화양상과 판소리 세계화의 담론」, 『한국음악연구』 57, 2015.
- 정병헌, 「명창 박동실의 선택과 판소리사적 의의」, 『한국민속학』 36, 한국민속학회, 2002.
- 최기숙, 「‘전승’과 ‘창작’의 관점에서 본 판소리 정체성의 재규정과 제언」, 『판소리연구』 제34집, 판소리학회, 2008.
- 최동현, 「박동실 명창의 창작판소리 열사가」, 『한국음악사학보』 제12집, 한국음악사학회, 1994.
- 최동현, 「분단에 문헌 서편소리의 대부-박동실론」, 『판소리 명창과 고수연구』, 신아출판사, 1997.

잡지·신문

- 윤중강, 「판소리의 유쾌한 이단아, 대중에게 손 내밀다-판소리를 살리는 창작판소리」, 『문화예술』, 2003년 7월호.
- 남인우, 「<사천가> 연출 노트」, 월간 『미르』, 국립극장, 2012년 6월호.
- 이진우, 「망사스타킹에 태극기팬티 결판지게 노는 슈퍼덱」, 한겨레신문, 2006. 1. 29일자.

인터넷 자료

- 블로그『김명근의 세상이야기』, <https://dreamnet21.tistory.com/140>
- 다음카페 [얼씨구또랑광대], <http://cafe.daum.net/NewAgePansori>
- 타루 홈페이지 <http://www.taroo.com/taroo/about>

“시대변화에 따른 창작판소리의 특징 연구”에 대한 토론문

최혜진(목원대)

창작판소리는 해방 이후 박동실의 ‘열사가’로부터 2020년 현재 전태일 50주기 기념작 판소리 ‘전태일’까지 끊임없는 발전과 변천을 이루어왔습니다. 오늘 발표하신 김명자 선생님께서도 우리 창작판소리사에서는 매우 중요한 작품활동을 지속적으로 하고 계신 분입니다. 그런 의미에서 오늘 창작판소리의 시대별 특징을 연구한 논의가 매우 의미있다고 생각합니다.

판소리가 처음 생성되어 대중화를 이루고 점차 발전단계를 거쳐 예술적인 더늠이 보태어진 것이 바로 지금 남아있는 ‘춘향가’ ‘심청가’ ‘수궁가’ ‘흥보가’ ‘적벽가’ 5바탕입니다. 이들도 처음에는 누군가에 의해 창작된 것으로 시작되었을 것입니다. 미래 천년을 내다본 판소리의 시작은 단순한 이야기와 음악적 구조에서 시작된 것이라는 점에서 지속적으로 만들어지고 있는 현대의 창작 판소리 또한 매우 중요한 판소리 자원이라 할 수 있습니다. 선생님께서는 창작판소리의 대표작을 중심으로 발전적으로 세대를 구분하셨고, 이를 통해 판소리 명작이 되기 위한 원리를 정리해놓으셨는데, 여러모로 시사점이 많다고 생각합니다. 판소리의 생명력을 높이고 대중성을 가지기 위한 창작 판소리의 방향을 정립하기 위해 몇 가지 질문을 드립니다.

1. 선생님께서 말씀하신 ‘이야기와 표현방식’에 대한 주목은 어떻게 설명될 수 있을지요? 표현방식은 ‘판에서 펼쳐지는 연희 방식’을 의미한다고 하셨는데, 각 세대의 작품별로 이 연희방식이 충분히 설명된 것 같지는 않습니다. 구체적인 설명을 부탁드립니다.

2. 판소리의 역사적 흐름을 1세대~5세대까지로 보셨는데, 각 세대별 특징을 통해 그 흐름이 일목요연하게 정리되는 듯합니다. 그러나 1세대 열사가류의 작품이 2세대에 역시 이어지는 것으로 확인할 수 있습니다. 2세대를 박동진의 활약에 초점을 맞춘다면, ‘실창판소리의 복원과 역사적 인물 소재 확대’로 보는 것이 더 적절할 듯합니다.

3. 변화의 흐름이 점차 빨라지고 있다는 점에서 제3세대 이후의 창작판소리가 그 기간별 차이가 크지 않음을 알 수 있습니다. 비판적 판소리, 또랑광대의 판소리, 전문가 판소리는 약 10여 년을 주기로 형식과 내용에 변화를 주었다고 할 수 있고, 현재는 이 세 방향의 판소리 창작이 동시다발적으로 일어나고 있고 공존상태입니다. 이러한 변화 주기를 보면 앞으로의 6세대 역시 빠르게 나타날 것으로 보이는데요. 향후의 판소리 변화는 어떠한 것으로 예상하시나요?

시대의 흐름에 따라 현장성, 시대성, 풍자성을 담은 판소리들이 지속적으로 생산될 때 판소리가 갖는 건강한 공동체 의식 또한 확산될 것으로 보입니다. 지금은 언택트시대로 판소리의 현장성은 사라지고, 비대면 영상콘텐츠만이 넘쳐나고 있습니다. 그러나 이러한 패러다임의 변화가 모두 부정적인 것만은 아닙니다. 판소리를 영상으로 즐기고 배우는 시대이니만큼 오히려 판소리가 가진 확장성, 다성성 등을 더욱 고민해야 할 것으로 보입니다. 앞으로도 선생님의 왕성한 판소리 창작을 기대합니다. 감사합니다.