

# 근대적 여가 인식의 변화와 문화콘텐츠의 지평 확장

윤태근\*, 이종훈\*\*

\*동국대학교 문화콘텐츠학과

\*\*대덕대학교 연극영상과

e-mail : narrator@naver.com\*, leelim3@ddu.ac.kr\*\*

## The Change of Modern Leisure Recognition and Expanding the Horizons of Cultural Contents

Tae-Geun Yun\*, Jong-Hun Lee\*\*

\*Dept of Cultural Contents, Dong-Guk University

\*\*Dept of Theatre & Film, Dae-Duk University

### 요 약

오늘날에 통용되고 있는 여가 개념은 산업혁명 이후 형성되어진 ‘노동-휴식-여가’ 시간의 삼분법에 근거하여 구축되어진 전통적 인식이라 할 수 있겠다. 그러나 현대의 문화콘텐츠 향유는 더 이상 이러한 뚜렷한 양식 분리에 따라 이루어지지 않고 있으며, 마찬가지로 오늘날 향유되는 문화콘텐츠 영역도 전통적인 여가산업 및 문화산업의 영역을 넘어 점차 그 경계를 확장하고 있다.

### 1. 서론

오늘날에는 문화를 향유하는 현대인들의 생활양식이 대적으로 변화하고 있음에도 불구하고, 아직까지 여가에 관한 인식은 근대적 시선에서 머물러 있다. 이에 따라 일상 속에서의 현대인들의 여가생활과 여가에 관한 학술적 연구 간의 간극이 점차 심화되어지고 있다.

### 2. 근대 생활주기의 변화와 문화산업의 일상 개입

산업혁명은 민중들의 생활양식을 그 근본부터 변화시켰다. 봉건 경제의 소멸과 자본주의 경제로의 이행 과정은 곧 전근대적이고 전통적인 생활양식을 벗어나 산업사회의 체제에 적합한 새로운 생활양식을 강제당하는 것이기도 했다. 이러한 산업혁명으로 인한 다양한 변화가 민중들의 생활구조의 규격화와 표준화를 만들어내면서, 노동시간과 자유시간이 이원화되는 가운데 노동의 안티테제로서 여가가 비로소 성립된다. 이것은 농경사회의 주된 생활방식인 자연의 계절적인 순환리듬으로부터 산업사회의 인위적인 생활리듬으로 변화를 의미하기도 한다.

산업혁명이 근대인에게 가져다 준 가장 커다란 변화 중 하나는 일상의 변화, 다시 말해 일일 생활 주기의 변화였다. 근대 이전 산업혁명이 있기 전까지의 전통적인 생활양식에서는 노동시간과 휴식시간이 분명하게 분리되지 않았으며, 노동 행위가 일정한 결과물로 산출되기까지의 주기

가 일 년 단위에 가까웠다. 다시 말해 전통 시대에는 노동과 여가에 대한 개념과 인식이 매우 선명치 않았었다.

전근대인의 생활 주기는 계절과 기후의 변화에 대응해서 일정한 리듬에 따라 1년 주기로 반복되어졌다. 이들의 하루나 주중 노동시간은 극히 불규칙했고, 대부분 자유롭게 한바탕 일하고 한바탕 노는 것의 반복으로 이루어졌다. 게다가 당시 농촌 주민들은 시간은 측정할 능력이 없었지만, 애초부터 시간을 정확하게 아는 데에 그다지 관심이 없었다. 그들은 모낼 때, 김매 때, 수확 때 등의 대략적인 기간만 알면 되었고, 그들의 하루 개념은 단순히 시각적으로 해가 뜨고 해가 지기까지의 시간이었다.

이러한 년 단위의 생활 리듬에서는 언제든지 자신의 의지나 상황에 따라 농작업을 앞당기거나 미룰 수 있었으며, 노동행위 자체도 놀이와 함께 수행되면서 비교적 여유롭게 이루어졌다. 바로 이러한 이유로 박재환은 노동 후에 놀이, 놀이 후에 노동이라는 식으로 따로 떨어져 있는 것이 아니라, 노동과 놀이가 서로 유기적으로 결합되어 개인과 가족이 놀이 공동체로 얹혀 있었다고 부연한다.

그러나 산업혁명 이후 노동자들의 생활 주기는 크게 급변하였다. 노동자들은 경제적 강제에 의해 자본주의적 임노동체제로 끌어들여지며 전면적인 생활양식상의 변화를 강요받게 된다. 이러한 양상들은 노동자의 일과 생활의 시간적 분리가 ‘기계화’됨을 뜻하는 것이며, 그 원인은 시간의 낭비를 극소화하려는 부르주아적 욕구에 의한 것이었

다. 결국 이 같은 강제적 변화들로 인해 근대적 시간 개념은 이전의 전통적 · 계절적 노동 리듬을 대신해 새로운 작업 리듬으로 전환되었으며, 이 시간적 개념은 노동 행위의, 나아가 일상생활의 일상적 척도가 되어버린다.

그런데 문제는 노동시간이 극단적으로 길어지게 되면서 노동자들의 가정생활이 붕괴됨은 물론, 각종 질병과 평균 수명을 단축시키는 결과를 초래하게 되었다는 점이었다. 결국 노동시간에 관한 이슈가 사회문제로 대두되는 과정에서 비로소 근대적 여가 시간이 확보되게 된다. 이 과정에서 ‘노동시간-여가시간-휴식시간’이라는 일상생활의 하루 리듬으로 확립되게 된다. 즉 이렇게 분화된 시간이 근대인의 삶을 구체화하고 체계화하여 근대인의 내적 존재 형식으로 체화되게 되는 것이다.

한편으로 잘 알려져 있다시피 근대의 문화산업은 바로 노동자들의 노동 후 남은 ‘여가 시간’을 겨냥하고 형성되어진 것이었다. 이 과정에서 통속적 공연 예술인 극장, 버라이어티 쇼, 레저산업 등 초기형태의 문화산업이 본격적으로 발달하게 된다.

그런데 무엇보다도 문화산업과 관련하여 결정적인 변화는 1890년대에 시작되었다. 첫째, 텔레비전이 등장하기 이전까지의 주된 방송 매체로서, 마르코니에 의해 발명된 무선통신이 등장하여 대중오락의 전달 매체로 기능하게 된다. 둘째, 오늘날 오락 대중신문의 원조 격인 <테일리 메일>의 창립, 셋째, 최초의 상업적 영화의 상영이었다. 이러한 현상들은 이전까지 인쇄매체에 의존해오던 것을 영상매체로 이전하는 결과를 초래하게 되었으며, 비로소 여가의 산업화 시대가 열리는 결과를 낳았다. 이하 중략.

### 3. 현대 생활주기의 다양화와 그 특징

물론 이러한 ‘노동시간-여가시간-휴식시간’의 삼분법은 현대에 이르러서도 본질은 거의 그대로였다. 그러나 현대로 들어서면서 경제의 글로벌화, 신자유주의의 확산, 산업구조의 대대적 변혁, 인터넷의 보급, 정보화 사회 등 기술의 발전, 노동 또는 직업 가치관 변화 등등 다양한 변화들이 짧은 기간 동안 급속히, 그리고 동시 다발적으로 일어나게 된다. 심지어 앞으로 등장할 AI산업과 그로 인한 생산의 전면자동화는 노동 패러다임에 근본적인 혁명을 불러일으킬 것으로 보인다. 이렇듯 현대인을 둘러싼 대내외적 환경이 변화하면서, 자연히 현대인의 생활주기도 급속히 변화를 맞이할 수밖에 없었다.

그에 따라 노동 형태에 크게 좌우되는 여가의 양상도 다양해지게 된다. 기본적으로 개인에게 의무적으로 주어진 노동 시간을 수행하고 난 후의 잉여시간에 이뤄지는 것이 여가이기 때문이다. 물론 이와 별개로, 여가 시간을 겨냥하던 문화산업의 발달과 기술의 진보는 현대인들이 향유

할 수 있는 여가 선택지를 대폭 늘려주기에 이른다. 근대에는 대체로 선술집, 극장, 여행, 프로스포츠 등으로 한정되어 있던 것이, 오늘날에 이르러서는 셀 수 없을 정도로 무수히 많은 여가활동이 나타난 것이 그 증거라 할 수 있을 것이다.

뿐만 아니라 오늘날에는 앞서 제기된 사회경제 상황과 같은 대외적 요인뿐만 아니라, 성별, 연령, 교육 정도, 신체적 상태, 재산 정도, 내부적 가치인 욕구, 가치관, 성격 등 다양한 개인적 요인들에 의해서도 여가시간의 향유 형태가 다양해지고 있다.

이상의 양상에서 살펴보았듯이 사회가 급속하게 진화함에 따라 현대인의 생활양식은 하루가 다르게 변화하고 있다. 오늘날의 현대인은 개인이 처한 삶과 상황에 걸맞은 생활양식을 구가하고 있다. 실제로 현대인의 생활주기는 더 이상 특정한 하나의 모델로 환원하는 것이 불가능해질 정도로, 다원화, 세분화되어 버렸다.

이러한 논의를 바탕으로 문화콘텐츠에 특히 유의미한 관점에서, 현대적 여가의 특징과 변화 양상을 살펴보면 다음과 같이 정리할 수 있을 것이다. 첫째, 여가가 개별화 · 파편화 양상을 띠게 되었다. 둘째, 여가의 피동적 향유에서 능동적 향유로 현대인의 행동 변화가 이루어졌다. 이를 놓고 미드는 여가 개념이 현대에 이르러 ‘소비 가능한 시간’이라는 능동적 · 적극적 의미로 바뀌었다고 부연한다. 셋째, 노동 이후의 스트레스를 해소한다는 일차원적, 혹은 근대적 목적 합리성에서 벗어나고 있다. 결은 조금 다르지만 이런 맥락에서 아도르노의 근대 문화산업(또는 여가산업을 향한) 비판도 다르게 읽혀질 수 있을 것이다. 넷째, 시·공간적으로 합의되어 있는 여가 영역 이외에도 문화콘텐츠 향유가 이뤄지고 있다. 이를테면 우리는 출퇴근길에도 웹툰과 드라마를 보며, 직장에서도 틈틈이 잠내어 BJ들의 개인 방송을 챙기고, 유명 가수의 노래를 들으며 노동을 한다. 이는 다시 말해 엄격한 의미로서의 여가의 경계가 약해지고 있으며, 오히려 문화콘텐츠가 파편화 · 혼재화 되어 삶 속으로 섞여 들어가고 있음을 반증한다.

### 4. 여가 개념의 인식변화 : 여가의 시·공간적 향유에서 문화콘텐츠 중심의 향유로의 이동

오늘날에는 여가의 풍요, 혹은 여가의 과잉이라고 해도 이상하지 않을 정도로 무수한 선택권들이 우리에게 주어져 있다. 그럼에도 ‘여가의 역설’ 혹은 ‘여가의 피로’ 현상라는 말이 생겨날 정도로, 현대인들은 여가에 또 다른 의무감과 피로를 느끼고 있다. 이 현상의 기저에는 여가시간을 소모해야 한다는 의무적 압박이 깔려 있다. 이 과정에서 현대인은 노동에게 소외뿐만 아니라 여가에게의 소외까지 이루어지고 있는 것이다. 다시 말해 여가의 시 ·

공간적 압박뿐만 아니라 타자와 구별하기 위한 ‘보여주기식 여가’로 인해, 여가 본연의 의미가 퇴색되어버려진 것이다.

이와 대조적인 현상으로 오늘날의 현대인들은 대다수가 홀로 여가를 즐기는, 소위 ‘나홀로 족’이 기하급수적으로 늘어나고 있다. 나홀로 족들의 여가 향유는 대체로 자기중심적이며 자아 성찰적인 경향을 지닌다. 이들은 여가 본연의 의미, 다시 말해 재충전과 더불어 삶의 의미 탐색을 찾아 나서고자 노력하고 있다. 바로 이 과정에서 현대인들의 시선이 자연스럽게 여가라는 외적 형식에서 ‘문화콘텐츠’라는 여가의 내용물 그 자체로 옮겨가고 있다는 것을 알 수 있다.

이 현상은 여가학 연구자들에게는 상당히 곤혹스러운 주제였다. 그렇다면 문화콘텐츠 학계에서는 이 현상을 어떻게 받아들여야 할까. 당연한 이야기지만 여가와 문화콘텐츠는 결코 동치가 아니다. 다만 기존에는 문화산업이 근대적 여가 시간을 대상으로 형성되어지고 있었다. 그러나 오늘날에는 이러한 여가의 시·공간적 경계가 약해지면서 문화콘텐츠의 양상에 변화가 이루어지고 있다. 나아가 위와 별개로 현대인의 내면적 욕구에 따라 자연히 그것에 대응하는 문화콘텐츠가 지니고 있는 속성과 본질에도 큰 변화가 이루어지고 있다.

뿐만 아니라 이제는 더 이상 문화산업이라는 영역으로 규정지을 수 없는 문화콘텐츠들이 속속히 대두되고 있다. 예를 들어 문화콘텐츠 학계에서 보이는 독특한 주제들을 열거해 봐도, 도시재생 문화, 골목길 문화, 재난 피해 기억 문화콘텐츠 등등 무수히 많은 주제들이 제시되고 있다. 이하 중략.

물론 이러한 일련의 현상들을 놓고, 문화콘텐츠가 여가의 해체에서 비롯된 것이라는 성급한 일반화를 하려는 것은 아니다. 문화콘텐츠라는 용어에서 알 수 있듯이 ‘문화’ 그 자체가 지닌 다의성과 잠재력에서 비롯된 것이기도 하기 때문이다. 그럼에도 본 논문에서 강조하고 싶은 것은 문화콘텐츠에 관련한 인식이 더 이상 여가 향유의 영역에 머물러서도 안 되며, 나아가 삶 전체의 영역을 놓고 새롭게 의미를 개진할 필요가 있다는 것이다.

## 5. 결론을 대신하여 : 문화콘텐츠의 경계 확장

이상으로 우리는 여가 개념의 의미가 변주됨에 따라 새로운 문화콘텐츠의 지평 확장도 이루어지고 있음을 확인할 수 있었다. 물론 기존 여가 시간을 대상으로 하는 문화산업과 문화콘텐츠 영역의 중요성도 결코 무시되어서는 안 될 것이다. 그러나 무엇보다 중요한 점은 문화콘텐츠가 소위 말하는 여가에서 벗어나 진정한 의미로서의 삶과 일상 영역 전체로 확장되어가고 있다는 것이다.

## 참고문헌

- [1] 김문검, 『여가의 사회학』, 한울 아카데미, 1993.
- [2] 남해경 · 김영래, 『여가와 풍요의 역설』, 한울아카데미, 2012.
- [3] 막스 베버, 김덕영 역, 『프로테스탄티즘 윤리와 자본주의 정신』, 도서출판 길, 2018.
- [4] 박선권, 『현대적 여가의 상태』, 르네상스, 2006.
- [5] 박재환, 『근대 사회와 여가문화』, 서울대학교 출판부, 1997.
- [6] 박지남 · 천혜정, 「청년 세대의 ‘나 홀로 여가’ 문화」, 여가학 연구 Vol.10 No.2, 2012.
- [7] 서울사회과학 연구소, 「사회적 시간의 역사 이론을 위하여」, 『근대성의 경계를 찾아서』, 중원문화, 1997.
- [8] 신종화, 「현대성과 여가 : ‘노동중심’ 사회에서 ‘여가’ 사회로의 관심의 이동」, 한국학논집 Vol.32, 2005.
- [9] 이진경, 『근대적 시·공간의 탄생』, 그린비, 2010.
- [10] 크리스 로젝, 최석호 · 이진영 역, 『포스트모더니즘과 여가』, 일신사, 2002.