

---

# 노동의 위기와 유희의 정치생태학\*

이찬웅 (이화여자대학교, 부교수)

## 〈목 차〉

- I. 서론: 위기와 변화
- II. 노동의 역사
  - 1. 고대 - 노예의 노동
  - 2. 18세기 - 소유의 근거
  - 3. 19세기 - 인간의 본질
  - 4. 21세기 - '노동의 종말'
- III. 유희의 가치
  - 1. 놀이라는 동력
  - 2. 놀이의 분류
- IV. 공존: 유희의 정치생태학

## 국문초록

오늘날 인류는 인공지능과 기후위기 등으로 인해 '노동의 위기'를 겪고 있다. 사실 노동을 인간의 본질로 규정했던 관념은 보편적이었던 것은 아니고, 19세기 중반에 등장한 것이었다. 이때 노동은 자연의 변형을 통한 인간의 자기실현이라고 이해되었다. 반면 놀이에 대한 연구들을 참조할 때, 놀이 또는 유희는 노동과 대립하는 부수적인 활동이라기보다 인간 문명의 다양한 차원을 생성시켜왔던 본질적이고 무의식적인 동력이다. 놀이는 상호간에 규칙을 존중하는 것을 핵심으로 하며, 동물부터 인간까지 모두 발견된다. 이 글은 브뤼노 라투르의 정치생태학, 실러의 유희충동, 한나 아렌트의 노동 중독 비판의 관점에서, 인간과 지구 사이의 유희가 미래 사회의 대안적 원리가 될 수 있어야 한다는 점을 시론으로서 제안하고자 한다.

---

\* 이 논문은 2021년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2021S1A5B8 096301).

주제어: 호모 루덴스, 유희충동, 브뤼노 라투르, 한나 아렌트, 프리드리히 실러

## 1. 서론: 위기와 변화

오늘날 세계화, 정보혁명, 초연결, 거대 플랫폼, 인공지능, 기후위기 등의 이유로 인해 기존의 노동에 대한 관념이 크게 흔들리고 있다. 이것은 실업 증가, 일자리 악화, 단순 저임금 노동 증가를 야기하고, 궁극적으로 세계 위협이라는 문제를 낳는다. 이러한 상황들은 물론 중요한 현실적 문제이긴 하지만, 그것의 연관 관계는 경제적 층위에만 머무르지 않는다. 더 근본적인 문제와 연결되어 있기 때문에, 그 근본적인 층위를 조명할 때 현실적인 문제를 해결하는 데 도움을 얻게 것이다. 더 근본적이라고 말하는 이유는 이 층위가 인간의 자기 규정과 관련되기 때문이다. “돌이켜 보건대 산업 시대를 통틀어 시장 관계가 전통적 관계를 대체했고 인간의 가치는 거의 전적으로 상업적 관점에서 측정되었다. 그러나 ‘시간 판매’의 가치가 줄어들기 때문에 이를 토대로 확립된 상업적 관계의 총체적 연결망도 위협받게 된다.”<sup>1)</sup> 즉, 노동 위기의 문제는 인간의 본질을 노동의 가치에 연동해왔던 전통에서 볼 때 인간이 자기 스스로를 인식해왔던 가치 기준의 붕괴를 함축한다.

뒤에서 다시 말하겠지만, 산업자본주의는 노동과 비노동 시간의 엄격한 분리를 요구했고, 또 그 기반 위에서 발전했다. 그런데 정보에 기반한 자본주의 시대에 들어 노동 자체의 성격이 변하고 있다. 예를 들어, 멕시코의 티후아나의 한 회사는 게임 캐릭터의 등급을 올려서 외국 게이머들에게 파는 사업을 한다. 자국의 아동들에게 게임을 ‘자발적으로 즐겁게’ 할 수 있는 기회와 장비를 제공하고, 그렇게 해서 레벨업된 캐릭터를 선진국의 경매 시장에 내놓는다. 이는 “온라인 컴퓨터 게임에 열광하는 ‘제1세

1) 제러미 리프킨, 『노동의 종말』, 이영호 역, 민음사, 2005, 341쪽.

계'의 수많은 사람들이 여러 숙련 단계를 거쳐야 하는 최신 게임들을 접할 때, 상대적으로 재미없는 중간의 단계들에 시간을 소모하지 않고 바로 높은 게임단계로 가길 원한다는 것을 이용"하는 것이다.<sup>2)</sup> 이 산업 방식을 나이키 등의 스포츠 용품 회사들이 동남아시아 아동 노동을 착취했던 것과 같은 종류로 분류할 수 있을지는 확실치 않다. “물론 아동들 스스로도 이 일이 자신들을 착취하는 것이라 생각하지 않는다. 이 회사가 없었다면 그들은 성능 좋은 컴퓨터와 인터넷을 사용할 수 있는 기회를 가지지 못했을 것이기 때문이다.”<sup>3)</sup>

산업자본주의 시기에 확립되었던 노동의 정의, 그리고 그것이 인간의 본질과 연동되었던 방식은 이제 유지되기 힘들게 되었다. 그것은 크게 현실적인 그리고 관념적인 두 가지 이유에서 그러하다. 첫 번째는, 실질적으로 그러한 형태의 일자리가 크게 줄고 있다. 두 번째 이유로, 노동의 성격이 변화하고 있으며, 노동이 유희와 뒤섞이고 있기 때문이다.

이 글은 철학적인 성격의 논문이어서, 첫 번째 문제에 대한 분석과 해결책은 경제학자들에게 맡기기로 하고, 대신 두 번째 문제에 대해 다루고자 한다. 먼저 노동의 성격과 그것이 인간과 맺는 가치에 대해 역사적으로 살펴보고자 한다. 다음으로 일반적으로 노동과 상반되는 것으로 간주되는 유희와 인간이 어떤 관계를 새롭게 맺어야 하는지 살펴보고자 한다. 끝으로 오늘날 회자되는 인류세의 문제의식 안에서 노동과 유희가 결합되는 방향이 지구 친화적인 것이 되어야 한다는 주장을 말하고자 한다.

## II. 노동의 역사

서양사상사에서 노동은 고대에 인간 활동의 주변부에 밀려있었다가, 근대에 인간의 본질을 규정하는 중심으로 진입해 들어왔다. 우리는 그 과정

2) 만프레트 펠사크, 『노동』, 윤도현 역, 이론과실천, 2014, 156쪽.

3) 펠사크, 위의 책, 157쪽.

을 이해하기 위해 크게 네 개의 사상사적 국면을 주요 전환점으로 주목해 볼 수 있다.

## 1. 고대 - 노예의 노동

플라톤은 『국가』에서 도시국가를 구성하는 이들이 자신의 성향에 따라 공동체 내의 역할을 맡아 수행하는 것이 도시국가 전체의 유기적 운영과 발전을 위해 바람직하다고 주장했다. 그는 크게 세 계층을 구분했는데, 통치자, 수호자, 생산자가 그것이다. 노예 계급이 존재했지만, 플라톤 그리고 아리스토텔레스도 그것에 대해서는 별도로 진지하게 언급하지 않았다. 이는 그들이 노예 제도를 반대한 것이 아니라, 그것에 대해 별도로 논의해야 할 이유를 느끼지 못할 정도로 당대 사회 구조 안에서 당연하게 수용했기 때문이다. 이 철학자들은 자유민과 노예를 구분하고, 자유민들은 이론적이고 추상적인 논의를 하고 공동체의 정치적 결정에 참여하는 사람들이어야 한다고 생각했다. 이들이 이러한 역할을 수행하기 위해서는 힘들고 번거로운 육체노동을 전담해 처리해주어야 할 노예들이 필요했다.<sup>4)</sup>

우리 현대인들과 고대 그리스인들 사이의 먼 거리를 상징적으로 알려주는 한 단어가 있다. 고대 그리스에서 ‘스콜레’(scholé)라는 말은 자유민들이 누리는 여가를 의미했다. 이 여가란 아무 것도 안하는 시간을 말하는 것이 아니라, 앞서 말한 것처럼 추상적인 논의나 정치적 참여 같은 것을 할 수 있는 시간적 여유를 의미했다. 여기에서 여가는 자유로우면서도 적극적인 활동과 명확히 구분되지 않는다. 이것은 고대 그리스에서 적어도 자유민에게 있어서는 노동과 비노동의 시간의 구분이 그렇게 뚜렷하지 않았다는 것을 의미한다.

그런데 많이 알려져 있다시피 ‘scholé’라는 단어에서 오늘날 ‘학

4) 이것은 이후 로마 시대에도 계속 이어졌다. 키케로는 “단순히 오직 필요에 의해 그리고 일시적인 욕망을 위해 일하는 힘든 노동을 거부하고, 그 대신에 자유인에게 어울리는 유일한 노동으로 명예와 자유인의 덕성을 위한 자유롭고 숭고한 예술활동(artes liberales)을 대비시키고 있다.”(펠사크, 위의 책, 47쪽)

교'(school)라는 영어 단어가 나왔다. 오늘날 학교를 그렇게 자유로운 시간을 보내는 곳이라고 생각하는 사람은 많지 않을 것이다. 오히려 학교야말로 가장 규격화되고 통제되는 시간 안에서 활동이 이루어지는 장소가 되었다. 이곳에서 보내는 시간은 어린이들이 이후 성인이 되어서 산업자본주의의 규격화된 시간 안에서 노동을 수행할 수 있는 습관을 형성하게 만든다. 실제로 18세기에 자본주의가 가내수공업에서 공장제 생산으로 전환될 때, 가장 광범위하게 실행되었던 것이 노동 시간과 비노동 시간을 엄격하게 구분하는 습관과 관념을 노동자들에게 심어주는 것이었다.

## 2. 18세기 - 소유의 근거

18세기에 로크는 소유의 근거로서 인간의 노동을 내세웠다. 이는 중세 내내 신(神)을 정점으로 하는 기독교적 위계와 봉건제적 질서 내에서 소유권의 배분이 정당화되었던 것과 대비해서, 매우 상이한 철학적, 법률적 근거를 내세운 것이었다. 요컨대 노동의 강조는 소유의 최종 근거를 신에게서 인간에게로 가져오기 위한 것이었다. 17세기부터 자본주의가 확고하게 자리 잡으면서 부를 축적하기 시작한 부르주아지는 자신의 부를 정당화할 수 있는 근거가 필요했다. “근대의 부르주아들은 봉건 사회의 귀족들과 달리 혈연에 기초한 부가 아니라 자신의 노동에 근거한 부를 추구했다. 부르주아의 부는 과거 봉건제에서처럼 신에 의해 부여된 것이 아니다. 그것은 스스로 노력을 통해 성취한 것이다.”<sup>5)</sup> 중세에 인간은 토지와 부를 일시적으로 ‘점유’한 것으로 간주되었다면, 18세기에 와서 인간 개인은 실질적으로 그것들을 ‘소유’하게 된 것이다.

로크는 또한 인간의 노동은 동물의 노동과도 다르다는 점을 강조했다. 동물은 자연의 산물을 이용할 뿐이지만, 인간은 자연을 자신의 목적에 맞게 변형한다는 점에서 그러하다. 이러한 변형이 인간 노동의 생산물에 가치를 추가한다. “인간의 삶에 유용한 토지 생산물 중에서 10분의 9가 노

5) 박영균, 『노동가치』, 책세상, 2009, 62쪽.

동의 결과라고 해도 대단히 낮추어 잡은 것”이라고 로크는 말했다.<sup>6)</sup> 이제 피조물에게 모든 것을 제공한다고 간주되었던 자연은 배경으로 물러나고, 인간은 노동하는 능력과 함께 무대의 전면에 등장하게 되었다.<sup>7)</sup>

### 3. 19세기 - 인간의 본질

철학적인 관점에서 노동을 인간의 본질로 상승시킨 철학자는 19세기의 헤겔이다.<sup>8)</sup> 로크가 소유권을 신 또는 교회로부터 개인으로 가져오기 위해서 노동의 가치를 재평가했다면, 헤겔은 노동의 의미와 효과에 대한 분석을 통해서, 귀족주의적인 전통의 통념과는 반대로, 역사적이고 윤리적인 관점에서 사회 내에 가치론적으로 비교 우위에 있는 집단이 있다는 점을 암시했다. 즉, 널리 알려진 주인과 노예의 변증법에서, 노예는 주인의 명령에 따라 노동을 하지만, 노동은 자연과 세계를 직접 대면해서 문제를 해결하는 과정이기 때문에, 점점 더 세계와 자연의 법칙을 인식하는 것은 주인이 아니라 노예가 된다. 이로 인해 주인은 노예에 점차적으로 더 의존하게 된다. 그리고 헤겔의 철학에는 육체노동에 대한 재평가가 포함되어 있다. “헤겔의 관념론적 접근은 우리의 정신이 노동에 의존하고 있으며, 육체노동이 정신노동만큼 존재론적 가치를 지니고 있다는 사실을 보여주었다.”<sup>9)</sup> 요컨대, 노예로 지칭되었던 개인 또는 집단은 노동을 통해

6) 로크, 『통치론』, 강정인, 문지영 역, 까치, 1996, 46쪽.

7) 덧붙여 막스 베버가 『프로테스탄티즘의 윤리와 자본주의 정신』에서 전개한 유명한 분석도 언급되어야 할 것이다. 그는 신의 소명이 인간에게 근면과 검약으로 표현된다고 주장하고, 부의 축적은 곧 신성한 소명에 대한 충실한 응답이라고 주장했다. 중세 가톨릭은 개인적인 부의 축적을 도덕적 타락으로 간주했던 반면에, 16세기 종교개혁을 통해 등장한 개신교의 교리를 통해 부르주아지는 자신의 경제력과 신앙심을 도덕적 죄책감이나 논리적 모순 없이 일치시킬 수 있었다.

8) 18-19세기 애덤 스미스의 노동가치론, 리카도의 투하노동가치설, 그리고 마르크스의 잉여가치론으로 이어지는 정치경제학의 역사 또한 노동의 의미와 가치를 상승시키는 데 중요한 역할을 담당했는데, 이에 대한 자세한 분석은 이 논문의 관심 범위를 벗어난다. 다만 이러한 이론의 역사와 전개는 고전 자본주의 시대에 부의 원천이 어디에 있는가라는 문제에 대한 해답을 찾는 과정에 나온 것이라는 점만은 강조하자.

9) 박영균, 앞의 책, 151쪽.

자연을 변형하면서 자기 자신을 능동적으로 재인식하고 역사를 발전시키는 주인공이 된다.<sup>10)</sup>

이어 마르크스는 자신의 역사유물론에서 이를 계급 이론으로 수용하고, 노동자 계급이 역사를 다음 단계로 진전시킬 잠재력과 자격을 가졌다고 주장했다. 그는 전기(前期)에 철학적 관점에서 노동과 노동자의 의미를 규명하고자 했는데, 이 시기를 대표하는 『경제학-철학 수고』에 따르면, “노동은 인간과 자연 사이의 물질대사이며, 인간의 자기실현 행위일 뿐만 아니라 인간 자신을 형성하는 과정이기도 했다.”<sup>11)</sup> 이후 그는 『자본론』에서는 자본주의적 착취의 비밀이 노동자의 노동력 중 정당하게 지불되지 않은 묵인 잉여가치에 있다는 점을 증명하고자 했다. 이것은 이후 여러 논쟁을 낳았고, 노동의 본성과 가치라는 문제가 자본주의와 사회주의의 이념 대립에서 가장 핵심적인 위치를 차지하게 되었다.

#### 4. 21세기 - ‘노동의 종말’

우리는 1990년대 인터넷과 휴대폰의 발명, 2007년 아이폰의 등장, 2010년대 인공지능의 재유행을 거치면서 소위 ‘4차 산업혁명’이라고 불리는 대대적인 변화를 현재진행형으로 경험하고 있다. 이것의 핵심은 지능 기계가 인간의 지적 노동을 대체하고, 더 나아가 산업, 교육, 의료, 정

10) 노동은 노예가 세계라는 대상에 맞서 주체가 되는 과정이다. 반면 주인은 그러한 계기를 스스로 박탈한다. “세상은 그들에게 맞서 있으며 그들의 노동 속에서 힘들게 극복해야만 하는 객체가 된다. 이 객체에 맞서서 노동하는 자들은 스스로를 주체로 인지하고, 즉 헤겔이 말했듯이, 주체로서의 존재를 지각하고 점차적으로 자신이 독립적이라는 의식, 다시 말해 자의식을 발전시키게 된다. (...) 노동자 계층이야말로 올바르고 ‘역사적으로 진정한’ 계층이다.”(필사크, 앞의 책, 96-97쪽)

노동에 인간의 능력 개발이라는 적극적인 의미를 부여한 관점은 (다소간 예외적으로) 5세기 아우구스티누스에게서도 발견된다. 그는 노동이 단순히 힘들고 고된 것이 아니라 인간의 다양한 능력을 확인하고 그 잠재력을 실현할 수 있는 활동이라고 주장했다. 아우구스티누스에 따르면, “나의 노동을 투여해야 할 대상으로 바라보게 되면 그 대상은 그냥 내게 주어진 것이 아니다. 이제 나는 그것을 보다 면밀하게 관찰하고 그것의 특성을 분석하며 그것을 무언가 의미를 가진 것으로 여기게 된다. (...) 여기서 노동은 인간의 지성과 심미적 능력을 길러주는 활동이 된다.”(박영균, 앞의 책, 49쪽)

11) 박영균, 앞의 책, 151쪽.

부의 사회 조직에 전면적으로 스며들고 있다는 점이다. 이는 1차 산업혁명에서 기계가 인간의 육체노동을 대체했던 것과 비교되곤 한다. 1990년대부터 가속화되었던 정보 혁명으로 인해, 노동의 성격과 위상에 전혀 없는 변화가 일어나고 있다.

노동 시장 구조에 관련하여 무수히 쏟아지고 있는 변화 예측 중 하나만 언급하자면, 대표적으로 제러미 리프킨은 30년 후에는 경제 인구의 5퍼센트만이 전통적인 산업에 종사할 것이라고 예견했다.<sup>12)</sup> 그는 우리 시대를 ‘접속의 시대’라고 부르면서, 우리가 ‘노동의 종말’과 함께 거대한 분기점에 서게 되었다고 진단했다. “산업화 사회는 노예 노동의 종말을 이끌었다. 접속의 시대는 대량 임금 노동을 끝낼 것이다. (...) 다음 세대가 고생스러운 장시간 노동으로부터 해방됨에 따라 인류는 두 번째 르네상스 시대에 진입하게 되거나 또는 엄청난 사회적 분열과 변화를 겪게 될 것이다.”<sup>13)</sup>

위에서 살펴본 노동의 역사를 요약하자면, 서양 역사에서 고대에는 힘든 노동은 노예 계급에게 맡겨졌고, 이는 인간의 자유로운 활동에 대비해 폄하되어 이해되었다. 간단히 말해 육체노동은 인간이 할 만한 것이 아니었다. 그리고 노동과 비노동의 구분은 시간상으로도 분명치 않았으며, 양자를 구분하지 않는 조건과 태도가 고귀한 삶의 방식이었다. 위에서 다루지는 않았지만, 중세에는 종교적 고행과 수행으로서 노동이 부과되었는데, 역설적으로 이로 인해 많은 수도원에 부가 축적되었고, 금욕적 교리와 재정적 현실 사이에 괴리가 발생하기도 했다. 근대 종교개혁과 자본주의 하에서 노동은 소유권의 근거로 주목받았고 종교적 소명으로서 높게 평가받기 시작했다. 더 나아가 인간이 자연에 맞서 그것을 변형하면서 자기 자신을 보다 더 상위의 차원에서 이해하고 실현하는 핵심적인 활동이 되었

12) “아마도 2050년쯤이면 전통적인 산업 부문을 관리하고 운영하는 데 전체 성인 인구의 5퍼센트 정도밖에 필요하지 않게 될 것이다. 모든 나라에서 노동자가 거의 필요치 않는 농장, 공장 및 사무실이 일반화될 것이다.”(제러미 리프킨, 앞의 책, 21쪽)

13) 제러미 리프킨, 앞의 책, 22쪽.

다. 노동이 없다면 인간이 아니고, 역사적으로 진정한 계급도 아니다. 그러나 산업 자본주의 하에 확립되었던 대량 임금 노동은 21세기 정보화 혁명 시기에 급속도로 사라지고 있다. 더 이상 노동은 그 기회가 인류에게 충분히 주어지지 않을 것이며, 노동과 여가 사이의 다양한 비율과 관계를 의미 있는 것으로 수용해야 할 시기가 도래했다.<sup>14)</sup>

### III. 유희의 가치

이제 일반적으로 노동의 반대편에 있다고 간주되는 유희의 가치에 대해 살펴보고자 한다. 이와 관련하여 많은 참고문헌이 있지만, 이 글에서는 두 편의 고전적인 연구의 핵심을 살펴보고자 한다. 그 저작은 요한 하위징아의 『호모 루덴스』(1938)와 로제 카이와의 『놀이와 인간』(1958)인데, 이 연구들은 유희 또는 놀이와 관련하여 이후 후속 연구들에 심오하고 결정적인 영감을 주었다.<sup>15)</sup>

- 14) 기계로 생산될 엄청난 잉여가치가 어떻게 분배될 것이라는 사회적 세력 사이의 연대, 투쟁, 협상에 달린 지극히 정치적인 문제이다. “미래에는 직장에서 소비하는 시간이 줄어드는 대신에 자유 시간은 점점 더 증가할 것이다. 자유 시간이 강제된 파트 타임 노동, 일시 해고, 실업의 결과로서의 강압적이고 타율적인 것일지 또는 생산성 향상, 노동 시간 단축, 소득 향상으로 인한 레저일 것인지의 여부는 정치적 영역에서 결정될 것이다.”(제러미 리프킨, 앞의 책, 351쪽)
- 15) 이어지는 논의에 앞서, 우리말 번역과도 관련되는 한 가지 개념적 한정을 하는 것이 필요할 것 같다. 이 저자들이 중심 개념으로 논의하고 있는 라틴어 ludus, 프랑스어 jeu, 영어 play를 우리말로 옮길 때 ‘유희’로 할 것인가, 아니면 ‘놀이’로 할 것인가 하는 문제를 생각해보게 된다. 국어사전을 참조할 때, 일견 이 두 단어는 한자어와 고유어라는 차이점만 있을 뿐 거의 유사어처럼 보이기도 한다. 한편으로는 ‘놀이’가 더 적절해 보이기도 하는데, 이 단어의 어감이 더 직접적이고, 어린이들이 하는 게임을 가리킬 때 일상적으로 이 단어가 대부분 쓰인다는 점에서 그러하다. 더 나아가 ‘유희’라는 말은 ‘놀이’보다 몰입의 정도가 덜 한 것 같은 느낌도 든다. 하지만 중요한 오해를 불러일으킬 수도 있는 점도 있는 것 같다. 어떤 경우에는 ‘놀이’라는 말이 ‘일’의 반대말로, 즉, ‘일을 하지 않는 상태’로 이해되기도 한다. ‘놀이’라는 명사가 ‘논다’라는 동사에서 파생되었고, ‘아 그냥 놀고 싶다’라든가, ‘응, 그 사람 요즘 놀아’라는 문장에서처럼, ‘논다’라는 말이 ‘빈둥대면서 일을 안 한다’는 의미로 실제로 쓰이기도 한다. 하지만 요한 하위징아와 로제 카이와의 연구를 읽어보면 이런 의미의 놀이는 전혀 고려하고 있지 않다. 즉, 이들이 말하는 ludus, jeu, play는 여기(leisure)나 게으름(laziness)이 아니라, 아무리 느슨하

## 1. 놀이라는 동력

요한 하위징아는 『호모 루덴스』라는 저작으로 인간과 문명 이해를 혁신했다. 그는 인류에 대한 이름으로 ‘호모 루덴스(놀이하는 인간)’를 제안하면서, 이는 그동안 쓰였던 ‘호모 사피엔스(생각하는 인간)’와 ‘호모 파베르(제작하는 인간)’만큼 중요하게, 어쩌면 더 적절한 방식으로 인류를 명명하는 것이라고 주장했다. 그가 이 저서에서 말하고 있는 놀이는 여분의 시간, 노동하고 남는 시간에 하는 활동을 말하는 것이 아니다. 오히려 문명 한복판에서 작동하고 있고, 문명을 산출한, 그러나 현대 사회에서 그 사실이 은폐되어 있는 근본적인 활동을 말한다. “나는 문명이 놀이 속에서(in play), 그리고 놀이로서(as play) 생겨나고 또 발전해 왔다는 확신을 굳혀 왔다.”<sup>16)</sup> 저서 『호모 루덴스』의 목표는 놀이가 문화의 한 형태라는 것이 아니라 아예 “놀이 개념을 문화 개념과 통합시키려는 것이다.”

그는 역사적, 인류학적으로 다양하고 풍부한 예시를 동원해 놀이에 대한 일반적 통념들을 비판한 후, 놀이에 대해 다음과 같은 일반적 규정에도달한다. “놀이는 특정 시간과 공간 내에서 벌어지는 자발적 행동 혹은 몰입 행위로서, 자유롭게 받아들여진 규칙을 따르되 그 규칙의 적용은 아주 엄격하며, 놀이 그 자체에 목적이 있고 ‘일상 생활’과는 다른 긴장, 즐거움, 의식을 동반한다.”<sup>17)</sup>

놀이에는 일견 모순적으로 보이는 요소들이 공존한다. 사람들은 놀이란 규칙 없이 무질서한 것이라고 생각할 수도 있지만, 이와는 달리 실제 놀이는 자유로우면서도 특정한 규칙들 자체를 준수하는 것이 필수적인 조건이다. 경우에 따라서는 규칙들이 새롭게 창조되고 부가될 수 있지만, 그 역시 넓게 보면 놀이의 한 측면이고, 그렇게 파생된 규칙 역시 지켜져야

고 자유로운 방식이라 하더라도 어떤 활동 상태를 가리킨다. 더군다나 무작위적인 활동이 아니라 어떤 규칙들의 범위 안에 있는 활동을 가리킨다. 이런 배경에서 이 글에서는 맥락에 따라 ‘유희’ 또는 ‘놀이’라고 옮기겠지만, ‘놀이’라고 말하는 경우에도 위에서 서술한 의미를 염두에 두고 이해되어야 하겠다.

16) 요한 하위징아, 『호모 루덴스』, 이종인 역, 연암서가, 2010, 21쪽.

17) 하위징아, 위의 책, 78쪽.

한다. 또한 비생산적이지만 참여자들로 하여금 매우 몰두하게 만드는 특징이 있다. 그것은 현실 세계와 구별되는 새로운 질서를 창조하고 유지하는 성격을 지닌다. 그리고 무엇보다 놀이는 그 자체가 목적이며, 만약 다른 것의 수단이 되는 순간 놀이이기를 멈춘다.

하위징아는 놀이가 기본적으로 경쟁과 재현이라는 두 가지 요소로 이루어져 있다고 분석한다. 이로부터 그는 놀이가 문화 양식 전반을 산출하면서 가로지르고 있다고 설명한다. 의례, 축제, 종교에서부터 시작해서, 언어, 경기, 법률, 전쟁, 지식, 시, 신화, 철학, 예술 등에 놀이가 어떻게 작동하면서 이것들을 정초하고 있는지 흥미롭게 분석한다. 그러므로 하위징아가 인간을 “호모 루덴스”라고 부를 때, 이것은 단지 인간이 노동 이외의 시간에 자연스럽게 놀이를 한다든가, 또는 인간은 놀이를 좋아한다는 점 이상을 염두에 두고 있다. 그것은 사유나 제작 못지않게, 어쩌면 더 근본적으로 놀이가 인간의 본성과 사회의 토대를 이루고 있다는 사실을 말하고 있다.

또 한 가지 주목할 점은, 이러한 유희 또는 놀이가 인간과 동물에 공통적으로 적용될 수 있다고 하위징아가 말한다는 점이다. 이런 점에서 ‘루덴스’는 ‘사피엔스’라는 수식어와는 성격이 좀 다르다. ‘루덴스’는 ‘사피엔스’처럼 인간을 다른 근접 종들로부터 구별해주는 종차(種差)는 아니고, 다만 그러한 놀이가 생성해내는 문화 양식들이 시간이 지남에 따라 점차 더 복잡해지고 고차원적으로 변해간다는 사실에서 인간의 변별적 특징을 발견한다는 의미를 지닌다.

## 2. 놀이의 분류

로제 카이와는 『놀이와 인간』에서 본격적으로 ‘놀이학’(ludology)이라고 부를만한 분야를 수립했다. 하위징아가 유희가 문명의 모태라는 점을 입증하고자 했다면, 카이와는 놀이 자체의 본성과 유형들을 탐구했다. 카이와는 하위징아의 공헌을 높이 평가하지만, 그럼에도 그가 제시한 놀이

규정이 너무 넓다는 점을 지적하고 다음과 같이 보다 엄격하게 놀이를 정의했다. (1) 강요당하지 않아서 자유롭고, (2) 시공간적으로 분리되어 있고, (3) 게임의 전개가 미리 확정되어 있지 않고, (4) 비생산적이며 소유의 이전을 야기할 뿐이고, (5) 지켜야 할 규칙이 있거나, (6) 아니면 비현실적이고 허구적인 활동이다(여기에서 5와 6은 둘 중 하나만 성립한다).<sup>18)</sup>

카이와는 놀이를 크게 네 가지로 분류했는데, 이는 이후 후속 연구자들에게 놀이의 유형학을 전개하는 데 필수적이고 유용한 도식을 제공했다. 그리스어를 빌려온 그의 명명법에 따르면, 아곤(Agôn, 시합), 알레아(Alea, 우연), 미미크리(Mimicry, 의태), 일링크스(Ilinx, 소용돌이)가 네 종류의 놀이다. 이는 각각 경쟁놀이, 우연놀이, 모의(模擬)놀이, 현기증놀이라고 우리말로 옮길 수 있다.<sup>19)</sup> 대표적인 예로는 각각 스포츠경기, 룰렛, 연기(演技), 공중서커스를 들 수 있다.<sup>20)</sup>[도판 1 참조]

18) 로제 카이와, 『놀이와 인간』, 이상률 역, 문예출판사, 1994, 34쪽 참조.

19) 노르베르트 볼츠는 저서 『놀이하는 인간』에서 이 카이에의 유형 구분을 가져오면서 논의하는데, 이 저서의 한국어판은 '경쟁하는 놀이', '행운의 놀이', '보여주는 놀이', '공포를 즐기는 놀이'로 옮기고 있다.(노르베르트 볼츠, 『놀이하는 인간』, 윤종석, 나유신, 이진 역, 문예출판사, 2017, 62쪽 참조) 이 번역어 역시 유형들의 핵심을 이해하는 데 도움을 준다.

20) 카이와, 앞의 책, 2장 참조. 도판 1은 같은 책 70쪽.

	아곤 (경쟁)	알레아 (운)	미미크리 (모의)	일링크스 (원기증)
파이디아 ↑ 야단법석 소란 폭소  연날리기 술리테르 카드로 점치기 크로스워드 퍼즐 ↓ 루투스	규칙없는 { 경주 { 격투기 { 동등 { 옥상경기	술래결정을 위한 섬 노래 앞이나 뒤나 놀이	어린이의 흉내 공상놀이 인형, 장난감의 무구 가면 가장복	어린이의 「뺑뺑놀이」 회전목마 그네 왈츠  볼라드레스장터에서 타고 노는 장치 스키 등산 공중극예
<p>○ 세로로 들어간 각 단의 놀이배열은, 위에서 아래로 파이디아 요소가 감소하고, 루투스 요소가 증가해가는 순서에 따르고 있다.</p>				

[표-1] 놀이의 분류

[도판 1]

카이와의 분석 중 몇 가지 흥미로운 내용을 소개하면 다음과 같다. 아곤에서는 ‘상대방’을 이기는 것이 중요하지만, 알레아에서는 ‘운명’을 이기는 것이 문제이다. 그리고 이 둘은 ‘다른 세계를 만들어서’ 현실 세계로부터 벗어나려고 하지만, 미미크리는 ‘자기 자신을 다르게 만들어서’ 벗어나고자 한다. 현기증놀이에는 고대 종교에서 의식 중에 황홀상태를 추구하는 것이 포함되지만, 이것은 현재 공식적으로는 대부분 금지되어 있다. 끝으로 나머지 세 놀이는 동물들에게서도 발견되지만, 우연놀이는 발견되지 않는다. 동물이나 아이가 주사위놀이를 하지 않는 이유는, 아마도 우연이라는 추상적인 요소에 자신의 재산과 운명을 맡기는 것은 계산과 투기라는 객관적이고 초연한 능력이 있을 때만 가능하기 때문일 것이다.

#### IV. 공존: 유희의 정치생태학

노동의 종말과 유희의 부상이라는 상황 안에서 이 문제에 접근하기 위

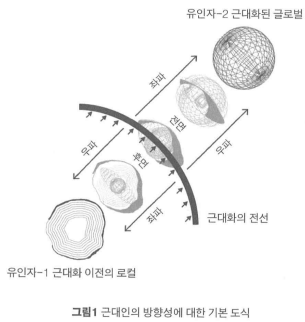
해서는 일종의 이율배반처럼 이 대립적인 개념쌍 사이를 오가는 것으로는 충분치 않다. 대신 이 대립적인 두 개념이 수렴해가는 일종의 소실점으로서 제3의 요소가 다른 축 위에 추가될 수 있다는 점을 생각해보자. 좀 의아할 수 있지만, 그 새로운 축은 노동과 유희라는 축으로부터 거리가 멀어 보이는 정치생태학으로부터 주어질 수 있다. 왜냐하면 우리가 앞서 본 것처럼 노동이라는 관념에는 인간과 자연의 관계가 근본적으로 내포되어 있기 때문이다. 더군다나 인간의 삶의 조건이 근대 철학자들이 상정했던 것처럼 무한한 공간이 아니고 지구라는 유한한 장소라는 점이 뚜렷해지고 있는 상황에서, 이 조건 하에서 인간의 모든 근본적 활동에 대한 전면적 재검토가 필요하다고 할 수 있다.

브뤼노 라투르는 인류세라는 시대 규정 하에서 생태학과 정치학을 결합하면서 정치생태학을 전개했다. 그에 따르면, 18세기 후반 유럽에서 등장했던 ‘좌파 대 우파’라는 대립적 도식은 오늘날 전지구적 정치생태학적 상황에 대처하기에는 많은 부분 시효를 상실했다. 근대화란 영토간의 경계를 무너뜨리는 교통과 이동성을 무한히 확대하려는 충동이었다고 할 수 있다. 그런데 사실 좌파와 우파는 이슈에 따라 이 글로벌화라는 근대성의 기획을 대하는 방식이 서로 달랐다. 예를 들어, 무역에 있어서는 우파가 진전을 외쳤지만, 성(性)과 젠더 이슈에 관련해서는 좌파가 적극적이었다. 이런 식으로 오늘날 정치적 지형도는 무척 혼란스럽고, 나침반은 제자리에서 계속 회전하고 있는 중이다.

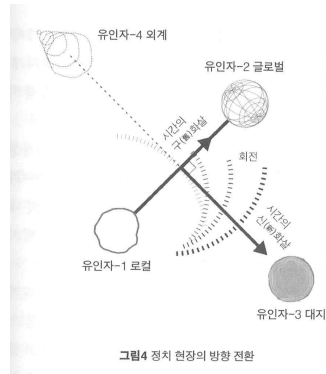
그는 이론적으로 이동성의 확장 and 축소라는 축에 대해 수직으로 교차하는 새로운 축이 오늘날 필요하다고 강력하게 제안한다. 이 새로운 축은 이미 현실에서 얼마간 형성된 것이기도 하다. 그것은 지구와 외계라는 축이다. 누군가는 우주로 나아가자고 말하고, 누군가는 지구의 문제로 되돌아가야 한다고 말한다. 트랜스휴머니스트나 일론 머스크가 전자라면,<sup>21)</sup> 한나 아렌트, 브뤼노 라투르나 도나 해러웨이, 그리고 많은 생태주의자들

21) 한스 모라벡, 『마음의 아이들: 로봇과 인공지능의 미래』, 박우석 역, 김영사, 2011 참조.

은 후자에 속한다고 할 수 있다.<sup>22)</sup> 흥미롭게도 우리가 보기에는 이것은 오래된 서구의 이원론, 즉 관념론과 유물론이라는 대립의 21세기 버전처럼 보인다. 근대에는 인간의 크기에서 영혼과 신체가 대립했다면, 이제는 지구의 크기에서 우주로 날아가고픈 인공지능과 지구의 대지가 대립하는 것이다.<sup>23)</sup>[도판 2와 3 참조]



[도판 2]



[도판 3]

의미심장하게도 한나 아렌트는 저서 『인간의 조건』(1958)을 1957년에 최초로 있었던 인공위성 발사에 대해 분석하면서 시작한다. 그에게 인공위성의 등장은 인간의 조건이 무엇인지 가시적으로 드러내면서 동시에 인간이 무책임하게도 그것에서 탈출하려고 하는 가능성을 보여준 사건이었다. “지구는 가장 핵심적인 인간의 조건이다.”<sup>24)</sup> 그럼에도 불구하고 근현

- 22) 한나 아렌트, 『인간의 조건』, 이진우 역, 한길사, 2017; 브뤼노 라투르, 『지구와 충돌하지 않고 착륙하는 방법』, 박범순 역, 이음, 2021; 도나 해러웨이, 『만려중 선언』, 『해러웨이 선언문』, 황희선 역, 책세상, 2019, pp. 113-246; 데이비드 윌러스 웰즈, 『2050 거주불능 지구』, 김재경 역, 추수밭, 2020 참조
- 23) “기독교가 비록 지구를 눈물의 계곡이라고 부르고 철학자들이 육체를 정신이나 영혼의 감옥으로 생각하지는 했지만, 인류 역사상 어느 누구도 지구를 인간 육체의 감옥으로 생각한 적이 없으며 ‘여기’에서 달까지 실제로 가려는 열성을 보인 적도 없었다.”(아렌트, 앞의 책, 68쪽)
- 24) 아렌트, 앞의 책, 68쪽.

대 과학기술을 추동했던 동력의 무의식에는 인간을 지구로부터 분리하고, 급기야는 지구를 폐기하고 그것으로부터 자유로워지려는 욕구가 숨어 있다는 것이다.<sup>25)</sup>

브뤼노 라투르와 『녹색 계급의 출현』을 함께 쓴 니콜라이 슐츠는 라투르의 사상을 연장해 기존의 ‘사회적 계급’ 개념을 ‘지구사회적 계급’으로 급진적으로 변형해야 한다고 주장한다. 기후위기로 인해 살 수 있는 땅, 마실 수 있는 물, 숨 쉴 수 있는 공기 등이 점점 줄어들고, 이 일차적인 자원들에 대한 접근 자체가 특권층에만 배타적으로 허용되고 있기 때문이다. 다시 말해, 영토 자체가 문제가 되는 시대가 도래했다는 것이다. 마르크스에 따르면 사회적 계급은 “생산수단에 대한 소유로 정의되는 경제적 위치”에 따르지만, 지구사회적 계급은 “재생산수단에 대한 접근으로 정의되는 영토적 위치”에 따른다.<sup>26)</sup> 이러한 비판적 관점에 따르면, 지구를 버리고 외계 스페이스로 떠나자는 구호나 예측은 그 자체로 하나의 이데올로기가 되어서, 이러한 영토상의 불평등을 은폐하고 지연시키는 결과를 갖는다.

이러한 입장들을 중요하게 평가하면서 이 논문에서 시론적으로 제안하려는 것은, 인간의 중심 활동을 더 이상 노동이 아니라 유희에 놓고, 더 나아가 인간과 지구의 관계를 유희 위에 놓자는 것이다. 정치생태학은 지구 전체를 하나의 생명권으로 간주하고, 그리고 그 위의 모든 동식물들을 ‘지구생활자’라고 명명하자고 제안한다. 이것은 지구 위의 존재자들 사이의 상호 관계에 대해, 그리고 그들과 지구와의 관계에 대해 근본적으로 재고하길 요구한다.

18세기 후반 프랑스혁명 이후 인간과 자연의 관계를 노동에 입각해 이론화했던 역사에 대해 앞서 말했었다. 그것은 노동을 통한 인간 자기실현

25) 시노하라 마사타케는 『인류세의 철학』에서 최근 인류세에 관해 이루어지고 있는 활발한 인문사회과학적 논의의 기원에 한나 아렌트의 『인간의 조건』이 있다고 평가하고, 이 저작에 대한 비판적 재구성과 응답으로 최근 논의를 읽어야 한다고 평가한다.(시노하라 마사타케, 『인류세의 철학』, 조성환 외 역, 모시는사람들, 2022 참조)

26) 김환석, “라투르의 정치생태학과 슐츠의 새로운 계급이론”, in 브뤼노 라투르, 니콜라이 슐츠 외, 『녹색 계급의 출현』, 이규현 역, 이음, 2022, 140쪽.

이었다. 하지만 서양사상사에서 이렇게 헤겔에서 마르크스로 이어지는 계열만 있었던 것은 아니다. 그것과는 다른 노선에서, 18세기 말 프리드리히 실러는 노동이 아니라 유희가 혁명의 완성이라고 생각했다.

서양사상사의 주류는 아리스토텔레스로부터 연유하는 질료형상설을 기반으로 일련의 이원론적 개념쌍들 위에서 전개되어 왔다. 능동과 수동, 정신과 신체, 인간과 자연, 자유와 법칙, 이성과 감정, 도덕성과 필연성, 주인과 노예 등이 그것이다. 그런데 특히 자크 랑시에르의 해석에 따르면, 그것이 정치적이건, 미학적이건, 혁명이란 이러한 능동과 수동의 관계가 중단되는 사건이 도래하는 것을 의미한다.

실러는 프랑스혁명이 정치적 혁명일 뿐만 아니라 미학적 혁명이기도 하다는 사실을 목도했다. 그리고 양자가 서로 결합되지 않으면 어느 쪽의 의미에서든 혁명은 미완으로 끝날 것이라는 점을 이해하고 있었다. 자크 랑시에르의 실러에 대한 해석에 따르면, 미학적 혁명은 감성과 이성이라는 대립적인 두 요소가 일방적인 규정 관계를 중단하고 제3의 요소 안에서 유희하면서 결합되는 것이다. 실러의 용어법에 따르면, 인간에게는 감각충동과 형식충동이라는 두 가지 근본적인 충동이 있으며, 이는 충분히 계발되어서 서로의 영역을 침범하지 않으면서 자신의 역할을 최대한 수행해야 한다. 그럴 때 그것은 놀이충동 안에서 결합된다.

“감각충동은 규정되기를 바라며 대상을 받아들이기를 바랍니다. 형식충동은 스스로가 규정하기를, 자신의 대상을 만들어내기를 바랍니다. 놀이충동은 자신이 만들어낸 모습 그대로를 느끼고자 하며, 감각이 받아들이기 원하는 모습 그대로를 만들어내고자 합니다.”<sup>27)</sup>

감각충동은 시간 속에서 자연과 삶의 다양성을 수용하고 감각하는 활동이다. 형식충동은 자신의 개성을 영원성 안에서 실현하고자 형태와 질서

27) 프리드리히 실러, 『미학 편지: 인간의 미적 교육에 관한 실러의 미학 이론』(1795), 안인희 역, 휴먼아트, 2012, 122쪽.

를 만들어내는 노력이다. 놀이충동은 감각충동이 충분히 확장되고 형식충동이 심화되는 가운데, 두 힘이 균형, 조율, 결합을 이룬 상태이다. 이것은 인간의 이상적인 상태이자, 그의 본질을 충분히 실현한 상태이다. 그래서 실러는 단적으로 이렇게 말한다. “인간은 그 말의 완전한 의미에서 인간인 한에서 놀이하며, 또한 놀이하는 한에서만 온전한 인간입니다.”<sup>28)</sup>

실러가 능동과 수동의 상호 중단 및 전환의 중요성을 강조하면서 놀이를 상위의 이념으로 끌어올린 것은 오늘날 인간과 지구의 관계라는 관점에서 새로운 의미를 갖는 것 같다. 여러 철학자들이 노동을 인간의 본질로 주목할 때 노동은 인간과 자연의 상호 변형이라고 진술하기는 했지만, 사실상 그 본의는 인간이 자연에 새로운 형식을 부여하면서 자기 자신의 능력을 확인하는 일이었다고 할 수 있다. 다시 말해, 여기에는 능동과 수동의 전통적인 배분이 여전히 유지되고 작동하고 있었다. 노동하는 인간은 자연을 변형되어야 할 수동적인 질료의 대상으로 바라본다. 실러의 관점에서 보자면, 이는 심각한 문제를 야기한다.

실러는 감각충동(또는 수용능력)이 과도할 때, “인간은 자기 자신이 되지 못하고”, 형식충동(또는 규정능력)이 과도할 때, “인간은 다른 어떤 것이 되지 못한다”고 우려했다.<sup>29)</sup> 그렇다면 노동이라는 능동적 활동을 본질로 삼았던 동안 인간은 다른 어떤 것이 될 기회를 갖지 못했다고 할 수 있다. 지구와 더불어, 지구 위에서 다른 어떤 존재가 될 수 있었을 텐데 말이다. 하위징아에 따르면, 원시인들은 존재와 연기(演技)를 구분하지 않고, 놀이를 통해 다른 무엇이 될 수 있었다.<sup>30)</sup> 그리고 더 나아가, 실러가 덧붙여 말하고 있듯이, 인간도 수용능력이 축소되면서 외부의 감각 내용을 수용하지 못한 채 결국 공허하게 자기 자신도 특정 기능을 수행하는

28) 실러, 위의 책, 129쪽.

29) 실러, 위의 책, 116쪽.

30) “그것은 신비한 동일성이다. 쉽게 말해서 인간이 동물이 되거나 동물이 인간이 된다. 주술의 춤에서는 원시인이 캥거루가 된다. (...) 가령 원시인과 캥거루의 관계는 존재 (being: ‘나는 캥거루이다’)인 데 비해, 우리 현대인의 논리 체계에서는 연기(play: ‘나는 캥거루를 연기한다’)가 된다. 원시인들은 이 존재와 연기를 개념적으로 구분하지 않았다.”(하위징아, 앞의 책, 72쪽)

부속품으로 분해되었다고 할 수 있다.

형식충동이 압도적인 활동인 노동과 달리, 놀이충동에서는 감각의 대상인 자연의 존재자들의 생태적 삶의 방식 자체도 중요한 행위자가 된다. 그것들이 지닌 삶의 양상, 고유한 규칙들, 선호의 이유들이 모두 감각의 대상이고, 이를 존중할 때에만 놀이가 유지된다. 앞서 살펴보았듯이, 놀이란 정해진 규칙들을 존중하는 가운데 새로운 해결 방식을 찾아내는 것이다. 또한 놀이는 동물과 인간 사이에 연속성을 다시 한번 확인시켜준다. 새끼 고양이도 서로에게 상처를 입히지 않는 범위 내에서 다투기를 좋아한다(아곤). 곤충의 의태는 인간의 마스크 연기와 비슷하다(미미크리). 새는 현기증 놀이를 좋아해서, 돌처럼 높은 곳에서 떨어진다(일링크스).<sup>31)</sup>

지구 정치생태학은 영토와 그것의 소유의 문제를 가장 중요한 논점으로 제기한다. 서구 중세에는 신(神)의 ‘소유’ 아래 잠정적으로 ‘점유’했었던 토지를 근대 부르주아지는 개인이 노동에 근거해 ‘소유’하는 것으로 관념을 변형시켰다. 그렇다면 우리의 미래에는 지구에게 영토의 소유권을 넘겨주고, 개인들은 유희와 노동을 통해 ‘점유’하는 것으로 생각할 수는 없을까?

오늘날 모든 곳에서 인간 이외의 존재들에게 자기 고유의 삶의 방식이 있다는 목소리가 울려 퍼지고 있다. ‘인간’이라는 말을 ‘백인, 재산을 가진, 건강한, 이성애자, 성인, 남성’으로 좁게 이해하든지, 아니면 생물학적 종으로 가장 넓게 이해하든지 말이다. 우리에게 필요한 것이 기존에 작동하던 모든 능동과 수동의 관계를 잠정적으로 중단하고, 상대방의 삶의 규칙을 존중하면서 새로운 해결 방식을 만드는 일이라고 할 때, 그것은 이 말의 깊은 의미에서 놀이라고 불려야 할 것이다.

이것이 노동 중독 사회 이후의 우리의 삶을 준비하는 일이 된다. 한나 아렌트는 근대에 들어 고대와 비교해 인간에게 노동 이외의 활동이 모두 상실되었다고 진단했다.

31) 카이와, 앞의 책, 41, 48, 55쪽 참조.

“노동의 속박에서 해방되어야 할 것은 노동자 사회다. 그런데 이 노동자 사회는 해방을 위해 투쟁할 만한 가치가 있는 더 높은 차원의 더 의미 있는 활동을 알지 못한다. (...) 우리는 지금 노동이 없는 노동자 사회, 즉 인간에게 남아 있는 유일한 활동이 없는 사회가 가능할 수도 있다는 상황에 직면해 있다. 이것이 최악의 상황이라는 점은 분명하다.”<sup>32)</sup>

‘더 높은 차원의 더 의미 있는 활동’이 존재할 수 있다면 그것은 놀이가 될 것이다. 고중세에 시민권자들은 ‘노동으로부터의 자유’를 누렸고, 근대에는 ‘노동을 통한 해방’이 기획되었었다. 오늘날 인류는 역설적으로 자신들의 힘든 노동 끝에 ‘노동으로부터 해방’되어야 하는 상황에 처해 있다. 그 다음은, 구체적인 방식에 대해서는 이후 자세히 분석하고 설명해야겠지만, 아마도 지구의 정치생태학적 관점에서 ‘유희를 통한 공존’을 모색하는 것이 우리가 사유하고 실천해야 할 과제일 것이다.

---

32) 아렌트, 앞의 책, 71쪽.

## 참고문헌

- 노르베르트 볼츠, 『놀이하는 인간』, 윤종석, 나유신, 이진 역, 문예출판사, 2017.
- 데이비드 윌러스 웰즈, 『2050 거주불능 지구』, 김재경 역, 추수밭, 2020.
- 도나 해러웨이, “반려종 선언”, 『해러웨이 선언문』, 황희선 역, 책세상, 2019, 113-246쪽.
- 로제 카이와, 『놀이와 인간』, 이상률 역, 문예출판사, 1994.
- 만프레트 펠사크, 『노동』, 윤도현 역, 이론과실천, 2014.
- 박영균, 『노동가치』, 책세상, 2009.
- 브뤼노 라투르, 『지구와 충돌하지 않고 착륙하는 방법』, 박범순 역, 이음, 2021.
- 브뤼노 라투르, 니콜라이 슐츠 외, 『녹색 계급의 출현』, 이규현 역, 이음, 2022.
- 시노하라 마사타케, 『인류세의 철학』, 조성환 외 역, 모시는사람들, 2022.
- 요한 하위징아, 『호모 루덴스』, 이종인 역, 연암서가, 2010.
- 이상헌, 『생태주의』, 책세상, 2011.
- 제러미 리프킨, 『노동의 종말』, 이영호 역, 민음사, 2005.
- 존 로크, 『통치론』, 강정인, 문지영 역, 까치, 1996.
- 팀 던럽, 『노동 없는 미래』, 엄성수 역, 비즈니스맵, 2016.
- 프리드리히 실러, 『미학 편지: 인간의 미적 교육에 관한 실러의 미학 이론』 (1795), 안인희 역, 휴먼아트, 2012.
- 한나 아렌트, 『인간의 조건』, 이진우 역, 한길사, 2017.
- 한스 모라벡, 『마음의 아이들: 로봇과 인공지능의 미래』, 박우석 역, 김영사, 2011.

**Abstract**

## **The Crisis of Labor and Political Ecology of Play**

Lee, Chan-Woong (Ewha Womans University, Associate Professor)

As many have pointed out, today humanity is experiencing a 'crisis of labor' due to factors such as artificial intelligence and the climate crisis. In fact, historically speaking, the idea that labor defines human essence was not universal; it emerged during a specific period in the mid-19th century. Since that time, labor has been understood as human self-realization through the transformation of nature. On the other hand, when referring to significant studies on play, it is not merely a supplementary activity opposed to labor, but an essential and subconscious force that has generated various dimensions of human civilization. Play revolves around respecting mutually rules among individuals and is found across the spectrum from animals to humans. This article, from the perspectives of Bruno Latour's political ecology, Schiller's play impulse, and Hannah Arendt's critique of labor addiction, aims to propositionally suggest that the relationship between humans and the Earth, viewed through the lens of play, should become an alternative principle for future society.

Keywords: Home Ludens, Play impulse, Bruno Latour, Hannah Arendt, Friedrich Schiller.

논문 투고일: 2023년 08월 12일
심사 완료일: 2023년 10월 12일
게재 확정일: 2023년 10월 18일