

<나의 문화 : My Culture> 시대의 외로움 해소에 기여할 문화-예술의 본질에 대한 이해

Exploring How Culture and Art Can Mitigate the Loneliness
of Human being in the Era of <My Culture>
(by Hae-Bo Kim, 2025)

블루버드씨 아트솔루션 인사이드 토크
(2025.4.4. / KT&G 상상플래닛)

김 해 보

서울문화재단 전문위원

한광연 부설 한국지역문화정책연구소장

서울시립대학교 도시사회학과 강사

sea@sfac.or.kr

목 차



김해보의 브런치스토리

<https://brunch.co.kr/@seaokof>

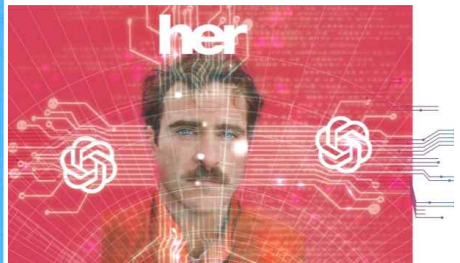
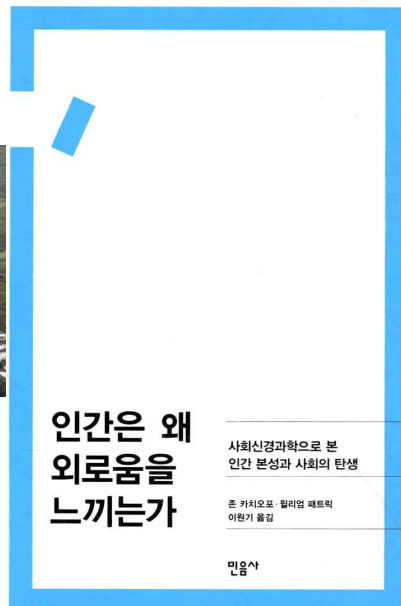
0. <나의 문화(My Culture)> 시대에 외로운 사람들?
1. 인간 존재의 본질에 대하여
2. 외로움의 본질에 대하여
3. 문화-예술의 본질에 대하여
4. <괴로운 외로움> 해소에 기여할 문화-예술

0. <나의 문화(My Culture)> 시대에 외로운 사람들?

사회신경과학자 존 카치오포의 저서 “인간은 왜 외로움을 느끼는가?”¹⁾에서는 외로움을 인간이 진화시켜 유전자에 담아 후대에 전승한 <생존 기술>로 설명하고 있다. 털(!)도 힘도 없는 우리 인간 조상들이 한데 모여 살아야만 생존할 수 있는데, 그런 사회성을 유지하도록, 즉 무리에서 떨어지면 위험신호로서 외로움을 느끼도록 진화해 왔다는 주장이다. 이 연구결과를 적용하면 청계천에서 혼자 유유자적하면서 외로움을 느끼지 않는 것처럼 보이는 왜가리와 인간의 차이는 설명된다. 그런데 영화 <her>의 주인공처럼, 모여 살면서 디지털로 지독하게도 연결된 삶을 사는 지금의 인간들이 왜 외로움을 느끼는지는 설명이 제대로 안 된다.



홀로 유유자적하는
청계천의 왜가리는
정말 사회성이 없어서
외로움을 못 느끼나?
(사진 출처 : 필자 촬영)



함께 모여 살며
디지털로 연결된 인간은
왜 여전히
외로운가?
(출처 : 영화 her 포스터)

혼자 있는 외로움이 문제인가? 같이 있어 연결되는 괴로움이 문제인가?
마크로밀엠브레인의 2024년 조사결과에 따르면, 20대와 30대에서 “속마음을 털어놓을 상대가 있어도 말하기가 힘들다”는 응답률이 40·50대보다 10% 정도 높았다. 이런 모습은 대인 관계의 어려움을 겪는 20·30대의 특성이 반영된 것으로 해석된다.
“실제로 사람을 만나 이야기해야 하는 상황이 되면 무슨 말을 꺼내야 할지부터가 걱정된다”는 질문에 대해 20대 49.6%, 30대 44.4%가 ‘그렇다’고 답했다. 같은 질문에 40대 34.4%, 50대 27.2%가 그렇다고 답해 20대와 50대의 응답률 격차만 20% 이상 나타났다.(정현진, 아시아경제, 2024.5.5. 재인용)²⁾. 즉 혼자라서 외로운 것이 문제가

1) 인간은 왜 외로움을 느끼는가? - 사회신경과학으로 본 인간 본성과 사회의 탄생 (존 카치오포(Cacioppo, John T), 윌리엄 패트릭 저, 이원기 역, 민음사, 2013, 원제 : Loneliness)
2) 정현진, 아시아경제, 2024.5.5. 재인용

아니고 같이 있어 괴로운 것이 문제라고도 한다. 사람을 만나서 소통해야 외로움을 이길 수 있는데 그 소통에 어려움을 겪는 사람들이 많아지고 있다. 이런 외로움은 결국 다시 인간의 소통 역량 퇴화와 이로 인해 더 더 외로워지는 악순환의 고리를 만든다. 외로움은 괴로움이 되고 다시 그것이 외로움이 된다. 결론을 미리 말하면, 문화·예술은 외로움 중에서도 같이 있는 괴로움을 치유하는 데 도움이 되는 본질적인 특성을 가졌다. 하지만 만약 혼자 있어서 외롭다면 그것을 문화예술로 치유하려고 하지 말고 당장 함께 있을 사람을 찾아 나서야 한다. 소통하지 않고 혼자서 하는 예술은 사람을 더 외롭게 하기 때문이다. 고독하게 예술혼을 불태우며 예술의 높은 경지를 찾아가는 예술가가 아니라면 굳이 권하지 않는 길이다.

혼자 있는 외로움?



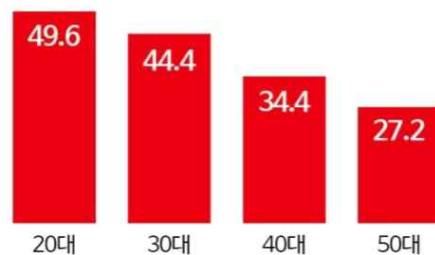
(사진 출처 : 경향신문, 2023.07.21.)

연결 되는 괴로움?

'대면소통' 두려워하는 20·30

(단위: %, 출처: 마크로밀엠브레인 '2024년 외로움 관련 인식 조사')

사람을 만나 대화하는 상황이 되면
무슨 말을 꺼내야 할지 걱정된다 *답변 '그렇다'



(자료 출처 : 마크로밀엠브레인 아시아경제, 2024.5.5.)

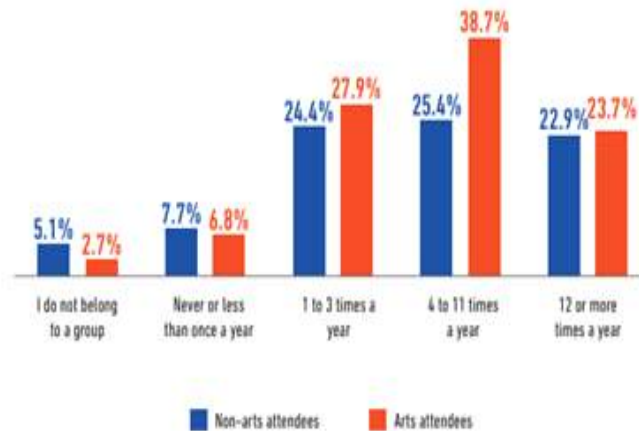
시민들이 노래하고 춤추며 즐겁게 살고, 그로 인해 정서적 치유 효과까지 얻을 수 있는 문화활동 <현상>을 문화정책은 기어이 <사회문제 해결 문화정책>의 <성과>로 발표한다. 문화정책에 투자되는 공적 자원의 정당성을 피력하기 위해 그 실용성이 강조된다. 문화예술 활동으로 외로움 해소에 도움을 받은 사람들의 이야기도 <사회문제 해결 문화 프로젝트>의 중요한 사례로 소개된다. 그래서 최근 문화예술활동에 적극 참여하는 계층이 외로움을 덜 느낀다는 연구결과들도 많이 발표된다. 미국 NEA가 발간한 <Arts Attendance, Art-Making, and Social Connectedness: Spring/Summer 2024(예술 관람, 창작활동과 사회적 연결)>(NEA, 2024)에서도 아래와 같은 결과가 포함되어 있다.

2) [청년고립24시]10명 중 6명 "외롭다"...관계단절·박탈감 호소 (정현진, 아시아경제, 2024.5.5.)

<Arts Attendance, Art-Making, and Social Connectedness: Spring/Summer 2024>(NEA, 2024) 중 외로움 관련 조사결과

- 라이브 예술 행사에 직접 참석한 성인의 2.7%, 비참가자의 5.1%가 “항상” 외로움을 느낀다고 응답함.
- 예술 행사 참석자의 38.7%, 비 참석자의 25.4%는 외로움을 '거의' 느끼지 않는다고 응답함.
- 지난 한 달 동안 예술 행사 참석 유경험 성인은 그렇지 않은 성인보다 친구 및 가족과 전화 통화 가능성과 빈도가 더 높았음

Percent of U.S. adults who reported feeling lonely, by frequency and whether they attended an in-person arts event in the previous month



Source: U.S. Census Bureau, Household Pulse Survey, Phase 4.1, Cycles 04-07, April 2 – July 22, 2024.

자료 출처 : “Arts Attendance, Art-Making, and Social Connectedness: Spring/Summer 2024” (NEA, 2024)

하지만 이렇게 문화정책이 자랑하듯 발표하는 연구 결과는 주로 설문에 근거한 것으로서, 그 핵심적인 <인과 관계>는 아직 검증되지 않았고 <상관 관계> 정도가 확인된 것이다. 위의 조사결과는 문화예술 활동에 참여할 만큼 경제적, 정서적 여유가 있는 사람이 외로움을 덜 느낀다고 해석될 수도 있다. 인과관계가 입증되기 전이라도 상관관계 높은 현상을 진흥해야 하는 것이 정책의 역할이다. 하지만 정확한 인과관계를 모르고 계속 진흥할 경우 엉뚱한 부작용을 만들어 내거나, 엉뚱한 처방을 외로움이라는 사회문제 해결의 솔루션처럼 널리 퍼뜨릴 위험이 있다. 사실 외로움은 사회적 현상이면서 동시에 매우 개인적인 맥락에 따라 경험되고 해소되기 때문에, 일반적인 솔루션이라고 제시되는 처방 자체가 거짓일 가능성이 크다.



모집대상: 생활문화예술에 관심 있는 고령군 거주 및 거주자 180명

활동기간: 3월~10월 (8개월) ※ 오리엔테이션 참석, 활동공유회 참여 필수

주요활동: 공 · 통 · 월 1회 이상 모임
취향감게 - 사회공헌활동 3회 이상
실력감게 - 워크숍, 포럼, 활동지 별간 등 2회 이상

신청방법: 신청서를 통한 선착순(평문 및 이메일) 접수

감게 종류	
취향감게	실력감게
공연: 국악, 연극, 클래식	환경: 바다, 산, 동네
시각: 회화, 사진, 도자	마음: 유래, 사연, 건축물
실용: 공예 1 (전통/한지 매듭 등) 공예 2 (한지/염색, 아로마 등) 공예 3 (가죽, 라탄, 비즈 등)	음용: 다문화, 1인가구, 노인
감게 별 최소 8인~ 최대 10인으로 구성	
두 가지 유형 중 택 1로 참가 / 단체, 동일 성격의 자원사업 수혜자 지원 불가	

고령군 <문화기계> 참여자 모집 포스터



Dancing Through Parkinson's – Dance for Everybody, led by Rachel Whiting

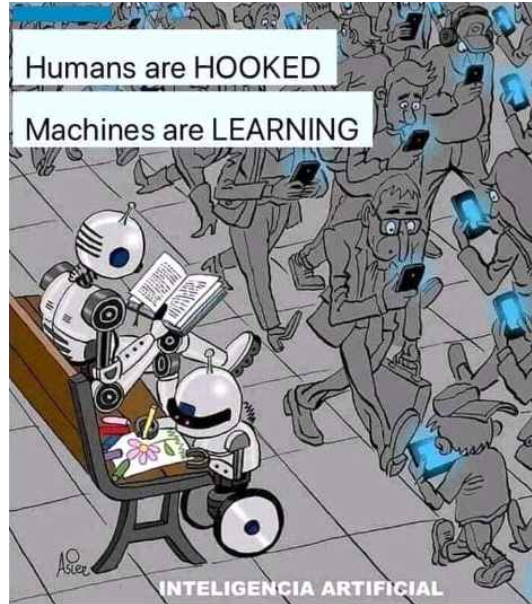
(사진 출처 : "Arts & Health Week" 홈페이지)

오늘날 인간들은 한시도 혼자 있는 시간이 없다. <문화 기계(culture machine)>(Ed Finn, 2017)³⁾라고 이름 붙여진 컴퓨터가 인공지능으로 진화했고, 그가 추천하고 반응까지 해주는 <나의 취향(My Taste)>을 <나의 문화(My Culture)>로 착각하며 사는 <Culture as Algorithm 시대>이다(김해보, 2022)⁴⁾. 온라인에서 유행과 취향을 함께하며 엮인 <문화부족>이 오프라인의 문화공동체를 대신한다. 진짜 같은 현실감(Reality) 생성 기술들이 진정한 실재(Real)를 찾아갈 사고력, 사회구성원으로서 새로운 문화를 만들어내는 역인과적(Reverse-causal) 문화생성력, 그리고 소통능력을 퇴화시키고 있다. 인간이 인간보다 AI와 더 많이 소통하는 <나의 문화(My Culture)> 시대의 외로움을 이해하려면 <인간은 왜 외로운 존재인가?>를 이해해야 한다.

기계가 추천하고 반응해 주는 <나의 취향(My Taste)>을 <나의 문화(My Culture)> 로 착각하게 하는 진짜 같은 현실감(Reality) 생성 기술들이 진정한 실재(Real)를 찾아갈 사고력과 문화생성력을 퇴화시키는	Culture as Algorithm 시대	Culture on the Algorithm	디지털화된, 가벼워지는
		Culture by the Algorithm	기계가 생성하는, 초개인화된
		Culture for the Algorithm	인간다움이 관건인, 기계를 위한

3) "What Algorithms Want : Imagination in the Age of Computing" (Ed Finn, MIT, 2017)

4) "Culture as Algorithm 시대의 희한한 문화현상과 정책 이슈들" (전파진흥지, Vol.32. 2022년 겨울호, 한국전파진흥협회, 2022)



(사진 출처: Medium)

그리고 문화예술의 치료적 효능보다는 그것의 본질에 대한 이해가 더 필요하다. 그래서 질문이 달라져야 한다. 그것은 “인간은 왜 외로움을 느끼는가?”와 같이, 과학자가 사회 유지와 번식이라는 인간의 기능 수행 관점에서 답을 찾는 질문이 아니다. “인간은 왜 외로운 존재인가?”와 같이 존재의 본질에 대해 묻는 질문이어야 한다. 결론을 미리 말하면 앞서 과학자들의 “인간은 왜 외로움을 느끼는가?”는 인간이 혼자 있어 외로운 이유에 대한 설명이 된다면, 문화예술의 본질에 대한 이해는 같이 있어도 외로운 인간의 존재적 외로움을 이해하고 치유하는 데 도움이 될 것이다.

**AI가 만드는 <나의 문화(My Culture)> 시대에
<인간은 왜 외로운 존재인가?>를 이해하기 위해**

달라져야 하는 질문

인간은 왜 외로움을 느끼는가?

⇒

인간은 왜 외로운 존재인가?

이를 위해 <인간 존재의 본질>, <외로움의 본질>, 그리고 이 두 가지를 이해하고 직면하는 데 도움이 되는 방향으로, <문화-예술의 본질>에 대해 이해할 필요가 있다. 하지만, 각각이 하나씩 인생을 두고 생각해도 시간이 모자랄 만큼 복잡한 이야기라, 결론을 미리 간단히 요약 공유하여 길을 잃지 않을 필요가 있다. 인간은 누구나 혼자 태어나고 죽는 <생태적 존재>이면서 사회 안에서 맡은 일을 해야 하는 <기능적 존재>이다. <죽는 존재>이면서 동시에 <죽을 수 있는 존재>이기 때문에 <살아야 할

이유>로서 <개별자의 쾌락>과 <보편자의 번식>이라는 선택지가 주어지는데, 인간은 이 둘을 적절히 절충한 <번성>이라는 전략을 선택하여 살아간다. 하지만 여전히 혼자 쓸쓸히 사라져야 할 개별자의 <존재적 외로움>은 피할 수 없다. 반면 사회적 존재로서 인간은 주어진 기능을 수행해야 하는, <일 하는 존재>다. 그래서 <혼자 있어서 쓸쓸하다>는 뜻의 <외로움>이라는 말에서 사실 혼자(=외로이) 일하는 인간의 기능적 <고단함>이 담겨있지만 감정적 <쓸쓸함>에 비해 간과되기 쉽다. 이런 존재적 외로움과 기능적 외로움을 해소하기 위해 <소통>과 <기댐>으로 <서로 살리는 연결>이 필요하다. 이렇게 외로움을 해소하는 데 문화예술이 기여할 수 있는 이유를 문화예술의 본질에서 찾을 수 있다. 문치교화(文治敎化 = 문화)라는 근대 이후의 편협한 문화개념에서 벗어나 주역(周易) 시대와 알고리즘 시대의 문(文)의 개념을 살펴볼 필요가 있다. 인간과 비인간을 포괄하여 모든 사물들이 존재하는 방식으로 이해한 文의 개념으로 사고의 폭을 확장하면, 개별자와 보편자 사이의 관계를 설명하는 문화예술의 본질을 만날 수 있다. 그때 등장하는 物相雜(물상잡 = 서로 얹힘), 藝(예 = 개별자를 키움), 相然(상연 = 서로 그러함), 和而不同(화이부동 = 조화를 이루되 같아지지 않음)이라는 좀 낯선 말들은, 결국 문화-예술의 본질이 <개별자와 보편자의 상생>이기 때문에 이를 통해 외로움을 치유할 수 있다는 결론에 다다르게 해준다. 이 세 가지의 본질들을 하나씩 살펴보자.

외로움 해소를 위해 이해해야 할 세 가지 본질
(전체 요약)



1. 인간 존재의 본질에 대하여

우선 인간 존재의 본질을 봉준호 감독의 영화 <미키-17>에서 극단적으로 나타난 두 가지 양상으로 파악해 보자. 미키-17은 미래 사회에서 영원히 죽지 않을 수도 있는 죽음으로써 일하는 남자의 고단함과 그에게 일을 시키는 거대 기술 권력의 멍청함에 관한 SF 블랙코미디다. 인간은 생태적으로 <존재>하며 사회적으로 <기능>하는 존재이다. 그런데 이 영화에서는 인간의 생태적 존재로서의 본성은 육체를 프린팅하는 기술로 완전히 무시되고 사회시스템의 부품으로서 기능적 존재의 본성은 <죽음>으로써 까지 수행되는 극단적 양상으로 보여진다.



(사진출처 : 미키17 영화 포스터)

<미키-17>에서 파악하는 인간 존재의 본질	
생태적으로 <존재>하기	사회적으로 <기능>하기
개별자 ∞ 種의 표현형	행위 주체 ∞ 시스템의 부품
(누구나) 죽는 존재 + (스스로) 죽을 수 있는 존재 (희생)	(혼자만) 죽어야 하는 존재 + (계약에 따라) 죽지 못하는 존재 (재생)

원래 자연스러운 생태적 존재로서 인간은 개별자로 신체를 가지고 살아가는 것 같지만, 사실은 種의 특성을 표현하고 진화시키고 후세로 퍼나르는, <신호 전달자> 역할을 하는 존재다. 그런데 후자는 <죽는 존재>로서 인간이 선택한 <영생의 전략>

중 하나로 볼 수 있다. 어차피 <누구나> 예외 없이 다 죽는 존재일 때 선택할 수 있는 전략은, 개별자로서 동일성을 포기하고 種이라는 보편자로서 번식하는 것이다. 동시에 인간은 스스로 죽음을 선택할 수 있는 존재여서, 개별자보다 더 큰 존재, 즉 사회공동체나 인간 종(種)의 존속을 위해 자신을 희생하기도 한다. 인간은 태어나면 죽음의 시점까지 살아 가야(!) 하기 때문에, <일해야 하는 존재>다. 인간은 생태적 영생 전략으로서 이기적 유전자에 심겨 전달된 <번식> 미션 뿐만 아니라, 사회 안에서 살기 위해 주어진 기능을 수행해야 한다. 사회체제를 유지해 주며 <일하는 인간>은 <정치적 행위 주체>의 징표로 투표권을 부여 받는다. 하지만 실제로는 거대한 <시스템의 부품>으로 일하고 품삯을 받아 겨우 생명을 유지한다. 영화에서 미키-17은 그렇게 주어진 일의 일환으로 <혼자만><죽어야 하는 존재>다. 그는 자신이 선택한 노동 계약에 따라 계속 프린트/재생되며, <죽지 못하는 존재>가 된다. 영화 말미에 미키-17의 멀티플 자아인 미키-18은 스스로 죽을 수 있는 생태적 존재로서 자기 의지를 실천하여 인간 <미키>의 정체성을 회복한다.



(사진 출처 : 미키17 영화의 한 장면)

미키가 프린트되어 미키-17에까지 이르는 과정은 문화(文化 = 신호화)와 물화(物化 = 사물화)의 과정을 통해 생명을 반복적으로 재생하는 것으로도 사유할 수 있다. 그것이 자연에서 생태적으로 일어나는지 미래 사회에서 기계에 의해 인위적으로 일어나는지의 차이만 있을 뿐, 사실 생명현상의 본질을 축약하면 문화와 물화의 반복이다. 그의 육체는 첨단 기술에 의해 무한정 새로 물질로 프린트 될 수 있고, 벽돌처럼 단순한 그의 기억은 디지털 신호(文)로 변환되어 새로 프린트된 뇌 안으로 업로드된다. 이런 기술은 미국이라는 초강대국의 관료로까지 활동하고 있는 기술혁신가가 이미 지금 실험하고 있는 것들이어서, 이제는 절대 허무맹랑한 것이 아니다.

<생태적 존재>로서 인간이 피할 수 없는 <존재적 외로움>

**태어난 인간은
살아야 할 이유가 있어야 계속 살아갈 수 있음**

**개체의 쾌락
(먹기, 놀기)**

번성 전략

**種의 번식
(생식, 복제)**

개별자와 보편자의 연결로 문제 해결 노력



결국 닥쳐오는 <존재적 외로움>

**유한한 쾌락 뒤의
허전함**

고독-허무

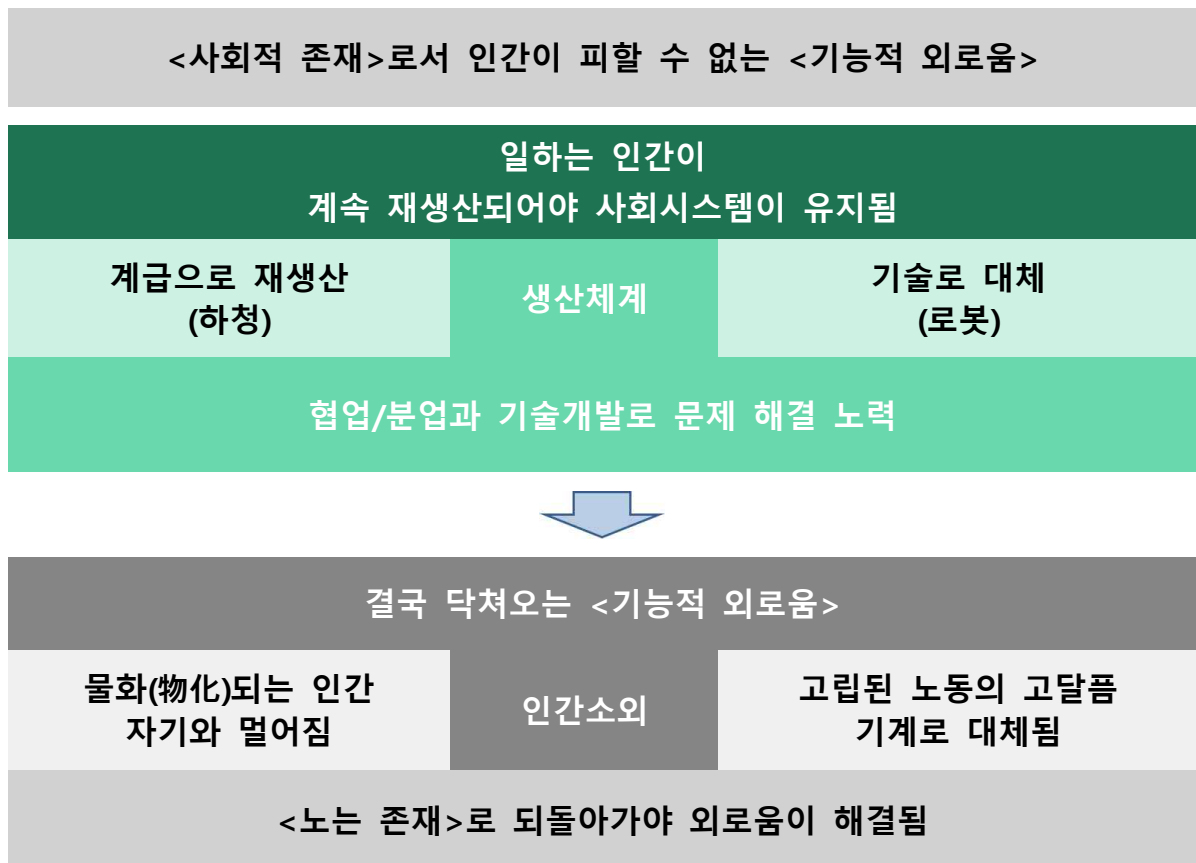
**지워지는 개별성의
무상함**

삶의 보람이 되는 <의미>를 찾아야 외로움이 해결됨

<죽는 존재>이면서 동시에 <죽을 수 있는 존재>가 살아가기 위해서는 <살아야 하는 이유>가 필요하다. 그것은 <개체의 쾌락>이거나 <種의 번식> 중에서 선택된다. 그래서 먹기, 놀기, 생식, 복제가 생태적 인간의 행위 중 주요하게 고려되는데, 영화에서는 <먹기>가 권력으로 탐하는 가장 죄스러운 쾌락으로 묘사되고 있는 듯 하다. 쾌락과 번식을 모두 만족시키기에 <개체의 번성>이 가장 적절한 생존 전략으로 선택된다. 이를 통해 개별자의 삶과 보편자의 영생이 서로 조화롭게 연결되는 것으로 문제가 해결되는 듯 보이기도 한다. 하지만 결국은 <유한한 쾌락 뒤에 오는 허전함>과 종의 번식 과정에서 지워지는 <개별성의 무상(無常)함>을 느끼게 된다. 이것이 생태적 존재로서 인간이 결국 만날 수 밖에 없는 <존재적 외로움>이다. 이것은 개별자로서 산 인생의 <보람이 되는 의미>를 찾아야 해결될 수 있다.

반면, 인간이 생존을 위해 만든 사회 시스템이 유지되려면 그 안에서 일하는 사회적 존재로서 <일하는 인간>이 계속 재생산되어야 한다. 사회는 인간이 만든 것이지만, 이것이 오히려 인간을 압도할 때 인간 개별자는 통치체제, 자본주의, 그리고 기술이 만든 거대한 시스템의 부품처럼 기능을 수행하기만 한다. 인간이 느끼는 이런 문제를 해결하려는 듯 하지만 결국 시스템 유지를 위해, 노동분업과 협업, 기술개발로 더 효율적인 생산체계를 만들어낸다. 하지만 결국 이 또한 맑스주의자들이 지적한 <인간 소외>라는 <기능적 외로움>에 다다를 수 밖에 없다. 사회적 존재로서 주어진 기능을

수행하는 과정에서 인간은 <물화(物化)>되고 생태적 자아는 돌봐지지 않고 자기 자신에게 소외받은 <외로운> 존재가 된다. 이런 관계는 인간이 사회를 이루며 사는 한 그 시스템의 유지를 위해 <계급적으로 재생산> 되거나 로봇화 등 <기술로 대체>되며 지속된다. 이제 인간의 노동은 빅테크 플랫폼 위에서 <고립>되거나 아예 기계로 <대체>된다. 인간은 결국 자신을 소외시켜온 일에서도 소외된다. 이런 외로움에서 해방되는 길은 일하는 존재에서 <노는 존재>로 되돌아가는 것이다. 결국 존재적 외로움과 기능적 외로움을 극복하는 궁극의 길은 보편자와 개별자가 <기대서 서로를 살리는 소통>의 대화를 나누는 것이다.



2. 외로움의 본질에 대하여

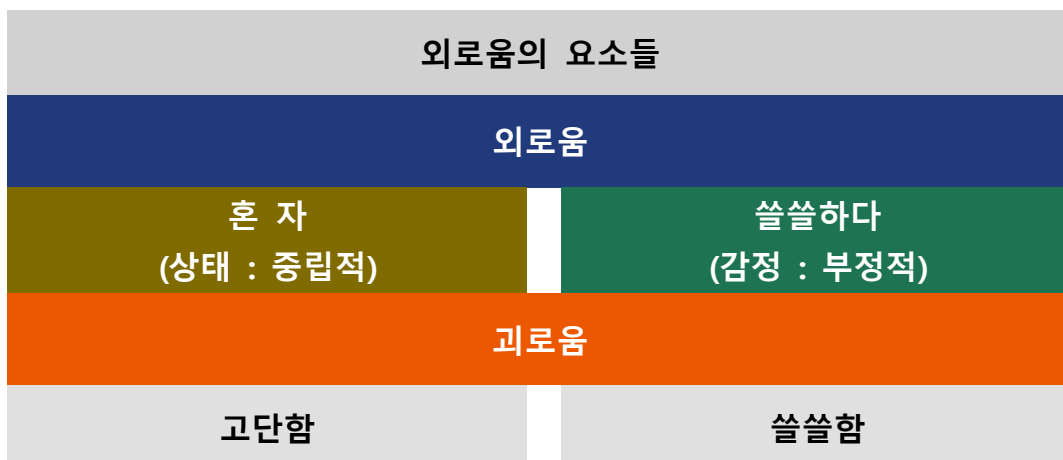
두 번째로 외로움의 본질에 대해 알아보기 위해 외로움이라는 말을 잘 살펴보자. <외롭다>는 <혼자>인 상태와 <쓸쓸하다>는 부정적 감정이 합쳐진 말이다. 즉, <혼자임>과 <괴로움>이 외로움을 이루는 핵심 요소인데, 이 두 요소가 반드시 동시에 일어나는 필요충분조건은 아니다. 그래서 꼭 혼자 있어서 괴로운 상황만 있는 것도 아니고, 혼자 있어서 편안한 상태도 있고 같이 있어서 괴로운 상태도 있다.

혼자 있어 괴로운 것이 문제!

혼자 있어 편안한 것도 문제?

같이 있어 괴로운 것도 문제?

좀 재미있게도, 부사인 <외로(이)>와 형용사인 <외로운>이라는 말이 다른 뉘앙스를 풍기는 이유가 이처럼 외로움과 괴로움의 연결 관계가 일방적이지 않음을 말해준다. <외로이 서 있는 가로등>, <외동 아들>, <외딴집>과 같이 <외로(이)>는 다른 맥락적 표현이 추가되지 않는 한 <혼자>라는 상태를 중립적으로 표현한다. 이 중립적인 표현인 <외로>가 <외로이>로 쓰이면 혼자여서 좋지 않은 상태, 즉 <외롭게>로 읽히는 경우가 많은데, 그것은 함께 하면 좋을 것을 혼자 하는 <고단함>이 주는 부정적 감정을 그 아래에 깔고 있기 때문이다. 반면 <외로운 사람>처럼 <외로운>이라는 형용사는 말 그대로 <쓸쓸하다>는 감정 상태의 부정적인 측면을 표현한다. 우리가 주로 주목하는 외로움은 <혼자 있어 괴로운 상태>이다. 즉 외로움은 괴로움과 함께 고려된다. 앞서 살펴본 것처럼 <외로움>과 관련된 <괴로움>은 혼자 있어서 느끼는 <쓸쓸함>뿐만 아니라 사회적 협업을 통해서 해야 할 일을 혼자 해야 하는 <고단함>을 포함한다.



사회적 존재로서 혼자 일하는 <고단함>의 외로움은 쓸쓸한 감정의 외로움에 비해 간과되는 면이 있다. 어릴 때 어부이셨던 돌아가신 아버지를 따라 그물을 놓으러 바다에 나간 적이 몇 번 있었다. 바다 한복판에서 말 그대로 언제 어디로 사라져도 모를 한 조각 나뭇잎 일엽편주(一葉片舟) 처럼 흔들리는 작은 배를 조정하면서 바다에 그물을 펼치는 작업을 혼자서는 할 수 없는데, 평소 파트너가 일이 생긴 날은 아쉽지만 어린 아들이라도 데리고 나가야 하셨던 적이 몇 번 있었다. 그 때 하루 작업을 끝내고 어둑어둑해진 바다를 가르면서 육지로 되돌아오는 길에 진하게 느껴졌던 아버지의 외로움은 혼자 있는 쓸쓸함 보다 혼자 일하는 고단함으로 보였다. 그렇게 홀로 일하는 아버지의 고단함이, (뒤에서 설명하겠지만) 생태적 존재로서 아버지의 또다른 자신을 혼자 쓸쓸히 내버려 두고 평생 제대로 돌보지 않으신 듯 하다. 형한테 물려받은 교련복이 무늬가 달라서 굳이 새로 사야 한다는 고등학교 갓 입학한 막내 아들의 융통성 없는 말에, “에고... 마! 그냥 입지를...” 하며 막 죽도시장에서 다 비우고 오신 고기 다라이를 머리에 다시 이고 아들의 하숙집을 뒤로 하고 걸어가시던 어머니의 마지막 모습에서도, 쓸쓸함 보다 고단한 외로움이 더 크게 보였다. 그래서 두 분은 그렇게도 자주 치열한 부부싸움으로 외로운 서로에게 관심 좀 가져줘 달라고 시위를 하셨던 것 같다. 나의 어린 시절 경험에서는 그렇게 고단함과 쓸쓸함이 외로움으로 연결된다.



혼자 일하는 어부의 고단함과 쓸쓸함

(사진 출처 : 서울신문(2010.4.26.))

형용사로 표현되는 <외로운>과 부사로 표현되는 <외로(이)>는 외로움의 두 가지 존재 양식을 대변한다. 이 둘은 생태적 인간, 즉 <죽는 자>의 존재 상태(be : 然)를 표현한 <형용사로서 외로움>과, 사회적 인간, 즉 <일하는 자>의 기능 수행(do : 爲)과 관련된 <부사로서 외로움>이라고 구분할 수 있다. 개인과 사회 또는 인간과 자연을 각각 개별자와 보편자로 보고, 그들 사이의 관계에서 생기는 쓸쓸함과 고단함을 모두 <외로움과 관계된 괴로움>으로 해석할 수 있다. 맑스나 사회학자들은 이를

<소외감>이라고 표현하고, 그 원인을 <물화(物化)>와 관련 짓는다. 그런데 장자의 물화(物化)와 맑스주의자들의 물화는 인간-자연-사회 사이의 관계를 바라보는 관점이 다르기 때문에 그 현상에 대한 평가 자체가 다르다. 앞서 언급한 맑스주의자들의 물화가 자본주의 체제 안에서 인간의 상품화와 소외 현상을 비판한다면, 장자의 물화는 호접몽(胡蝶夢)으로 비유되는 물아일체, 즉 인간 개별자가 자연이라는 보편자와 연결되는 긍정적 과정이다.

<괴로운 외로움>의 두 가지 모습			
쓸쓸함 + 고단함			
외로운		외로(이)	
형용사로서 외로움		부사로서 외로움	
쓸쓸한 ~ 寂寂(적적)		혼자서 ~ 寂寞(적막)	
생태적 존재, 즉 <죽는 인간>의		사회적 존재, 즉 <일하는 인간>의	
<존재> 상태(be : 然)와 관련된 외로움		<기능> 수행(do : 爲)과 관련된 외로움	
보편자로 연결되지	개별자로 따로	주어진 일을	돌보이지 않은
안 한 / 못 한	존재하려고 애쓰는	혼자 수행하는	생태적 자아의
쓸쓸함 / 불안함	고단함	고단함	쓸쓸함
<존재적 외로움>		<기능적 외로움>	
서로 <살리는> <연결됨>으로 해소될 수 있음			

사실 인간은 자연과 또는 다른 인간들과 연결되어 편안한, 즉 괴롭지 않은 관계를 가지려고 한다. 그것이 개별자들이 만나서 더 큰 개별자 또는 보편자가 되어 가는 과정이다. 연결되지 못하고 혼자 존재할 때의 <불안함>, 스스로 선택하여 연결되지 않았을 때 느끼는 <고독감> 또는 <쓸쓸함>은 바로 존재적 외로움이다. 하지만 사회 시스템 안에서든 자연계 안에서든, 개별자가 자기의 특성을 잃고 보편자로 묶여서 그 존재가 지워질 때의 허전함과 무상함에 다다르지 않기 위해 애쓰는 개별자의 고단함도 크다. 소수자가 사회 안에서 자기 정체성을 유지하며 계속 존재하기 위해 노력할 때 느끼는 고단함을 예로 들 수 있다. 이 또한 존재적 <외로움>의 본질이다. 사실 자연계에서 개별자가 보편자와 완전히 연결된 상태는 죽음이다. 전혀 불안하지 않고 그저 편안한데 이때 개별자의 존재는 아예 없다. 그 쓸쓸함을 의연히 받아들이는 것이 바로 해탈이 아닌가? 반면 살기 위해 일하는 사회적 존재가 외로이 주어진 기능을 수행하면서 느끼는 <고단함>, 또는 그 과정에서 생태적 자아를 홀로 둔 <안타까움>과 돌보아지지 않은 생태적 자아가 느끼는 <쓸쓸함>의 외로움에 대해서는 앞서 미키-17을 통해 설명한 바와 같다. 이와 같은 존재적 외로움과 기능적 외로움 두 차원의 <괴로운 외로움>을 모두 해소하는 방법은 <서로 살리는 연결됨>이다.

3. 문화-예술의 본질에 대하여

세 번째로 문화예술의 본질에 대해 알아보자. 서울문화재단이 주최했던 <Unfold-X 2024>에 “Boundaries”라는 작품으로 참여한 예술가 <메모 악텐(Memo AKTEN)>은 <문화+정책 이슈페이퍼 2024년 11월호>를 위해 진행한 인터뷰에서 다음과 같이 말했다. 그의 작품과 인터뷰 내용은 인간을 연결하고 살리는 <문화-예술>이 인간의 오래된 생존 기술이라는 점을 말해준다.

“...비록 피부라는 경계가 있더라도 인간의 본질은 그것을 넘어선 “연결”이다. 피부는 경계가 아니라 소통의 인터페이스이다... 춤은 거울신경세포가 작용하는, 서로 바라보며 소통하는, 인간 몸의 본질이다...춤은 인간들이 연결, 제의, 축제를 위해 사용했던 최초의 문화기술이다...땅을 구르는 춤의 진동이 땅으로 연결된 타자를 진동시키고 그들끼리의 심장 박동을 동기화시키는 힘이 있다....춤은 매우 초기 버전의 언어이다...”



Memo AKTEN의 “Embodying Earth”
(출처 : 작가 홈페이지)



앙리 마티스의 “Dance II” (1910)
(출처 : WikiArt)

인간의 두 가지 외로움을 이해하고 직면하는 데 사용할 문화-예술의 본래 의미로서 일본의 근대 지식인들이 Culture를 수입하며 번역어로 선택했던 <문치교화(文治教化)>는 부적절하다⁵⁾. 무(武)로써 다스리기 보다는 문(文)으로써 다스린다는 뜻 또한 여전히 지배자들이 피지배자를 다스리는 수단으로서 문(文)을

5) ‘文化’라는 말도 전통적인 어휘로서의 ‘文化’와 번역어로서의 ‘文化’라는 두개의 다른 말이 있다...翻譯語로서의 ‘文化’라는 말은 독일어 쿨투르(Kultur)나 영어 컬처(culture)를 번역한 말이다. 이는 ‘自然을 醇化하고, 理想을 實現하려는 인생의 과정, 곧 인간이 자연을 정복하고 지배하여 본래 具有한 究極의 이상을 실현 완성하려는 과정의 총칭’(諸橋轍次, 『大漢和辭典』)으로서의 문화다. 번역어로서의 ‘文化’는 일본의 근대화과정에서 등장한 말이다. (우리말 散策 - 開化 文明 관련 어휘의 語源과 文化(1) (박갑수, 한글+한자문화, 2020.7월호))

사용한 것 뿐⁶⁾이기 때문에 지금 문화민주주의 시대에 적절한 개념은 아니다. 일제의 문화통치 시기가 무단통치 시기에 비해 특별히 더 행복하지는 않았을 것이다.



지금 시대에 맞는 문화의 개념을 찾아 동아시아인들의 생각 뿌리를 엿볼 수 있는 <주역(周易)>의 시대까지 거슬러 가보면, 오히려 지금 알고리즘 시대의 문화와 통하는 개념과 만나게 된다. 지금 우리가 쓰는 <문화>라는 말에 담긴 것들이 이 당시에는 그냥 <文>으로 파악된다. 주나라 문왕(文王)이 저술한 <주역(周易)>을 공자가 풀이한 것으로 전해지는 <계사하전(繫辭下傳)>에서는 文이 인간과 자연을 포괄한 만물이 서로 섞임(物相雜, 故曰文(물상잡, 고왈문))이라고 해설하고 있다. 지금 인간과 기계가 섞이고 기계가 문화의 주체가 되어가는 양상에 더 적합한 개념이다. 주역의 괘(卦)에 대해 풀어 설명한 글들에서는 <비괘(賁卦)>를 “부드러운 것으로서 강한 것을 꾸밈(文)이니 형통(亨通)”하다고 설명하고 있다⁷⁾. 이는 공자가 꾸미지(文) 않은 본질(質)의 거침(野)과 사회적 꾸밈(史)이 적절히 어우러져야 군자⁸⁾라고 말했던 것과

6) 한나라 유향(劉向)의 『설원(說苑)·지무(指武)』 중 “凡武之興，為不服也，文化不改，然後加誅” (계몽기 문화 개념의 운동성과 사회이론 (김현주, 소통과 개념 제 15호, 2015))

7) 柔來而文剛(유래이문강) 故亨(고형) 分剛上而文柔(분강상이문유) 故小利有攸往(고소리유유왕) 天文也(천문야) 文明以止(문명이지) 人文也(인문야) 觀乎天文(관호천문) 以察時變(이찰시변) 觀乎人文(관호인문) 以化成天下(이화성천하) (부드러움(柔)이 와서 강함(剛)을 꾸미기(文) 때문에 형통하다. 강함을 나누어 올라가 부드러움을 꾸민다. 고로 작은 이익이 (자연스럽게 진행되어) 갈 곳이 있으면 천문(天文)이다. 그 천문(天文)이 밝아 멈춘 것이 인문(人文)이다. 천문(천리)를 살펴 자연의 때(時)의 변화를 파악하고 인문을 살펴서 천하를 바꾸고 이룬다) (역전(易傳) 단전(彖傳) 비괘(賁卦))

상통한다. 인간은 서로 어울려 살면서 소통하기 위해 어느 정도는 자기의 본성을 죽이고 꾸미고 맞춰가는 것이 필요하다.

반면 지금 우리가 쓰는 말 <예술> 즉 Art의 번역어로 채택된 <藝術>의 <藝(예)>는 원래 “모종을 심고 크게 길러내는 기술”이라는 뜻을 가졌다. 설문해자(說文解字)에서는 “藝, 益也。从木, 亦聲。技也(예 익야, 종목, 역성, 기야 : 예는 키우는 것이다. 나무를 따랐다. 소리 역시 이를 따랐다. 그리고 기술이다)”라고 설명하고 있다. 이것은 생명 신호를 담고 있는 씨앗을 키워 개별자의 특성으로 발현시켰다가 다시 그를 보편자로 돌아가게 하는 것으로 파악할 수 있다. 그래서 藝의 기술은 예술이 개인이 자신의 감정과 세계에 대한 이해를 표현하고 이를 공동체와 소통하여 문화로 만들어 가는 과정에 비견할 수 있다. 藝에 대한 풀이 중 “技也(기야 : 기술이다)”는 곧 <살리는 기술>이라는 뜻이다. 도덕경에서 當其無用(당기무용 : 그 없어짐에서 쓸모가 생긴다)고 했던 것처럼, 예술 수준의 기술은 일 같지 않은 무용함, 즉 놀이처럼 실행될 때 가장 높은 수준이 된다.

이처럼 사회적 존재로서 인간들 사이의 적절한 관계를 설명하는 <文>과, 인간과 자연 만물의 관계로 확대된 존재 방식으로서 <藝>가 서로 연결되는 논리는, 시와 음악과 인간의 본성이 서로 통한다는 <五至(오지)>⁹⁾를 주장하고 禮樂(예악)의 중요성을 강조했던 공자의 철학에서 찾을 수 있다. 공자는 <문질彬彬(文質彬彬)>이라고 말했던 것처럼 사회적 인간으로서 소통을 위한 적절한 꾸밈이 필요함을 강조했다. 그리고 공자는 인간이 자연의 도리를 구현하는 데 뜻을 두고 <遊於藝(유어예)> 즉 예술적으로 노닐며 흥취 있게 사는 것을 중시했다¹⁰⁾. <遊於藝>에 대한 주자(朱子)의 논어 집주(論語集註)에서는 “藝(예)라는 것은 禮樂(예악)의 文(문)과 射御書數(사어서수 : 활쏘기, 말타기, 글쓰기, 산술 및 천문지리)의 술법(法)이다”¹¹⁾고 풀이하고 있는데,

8) 質勝文則野(질승문즉야) 文勝質則史(문승질즉사) 文質彬彬然後(문질彬彬然後) 君子(군자) (본질이 꾸밈을 이기면 야(野)하고 꾸밈이 본질을 이기면 사(史)하다. 꾸밈과 본질이 모두 빈빈(彬彬 : 번성함)한 연후에야 군자라고 할 수 있다)(論語 雍也(논어 웅야편))

9) 夫民之父母(부민지부모) 必達於禮樂之源(필달어예악지원) 以致五至而行三無(이치오지이행삼무)...志之所至(지지소지) 詩亦至焉(시역지언) 詩之所至(시지소지) 禮亦至焉(예역지언) 禮之所至(예지소지) 樂亦至焉(악역지언) 樂之所至(악지소지) 哀亦至焉(애역지언) 詩禮相成(시예상성) 哀樂相生(애악상생)...此之謂五至矣(차지위오지의)(백성의 부모는 반드시 禮와 樂의 근원에 통달하여 五至를 이루고 三無를 행하여...”志가 이르는 바에 詩 또한 이르고, 시가 이르는 바에 禮 또한 이르고, 예가 이르는 바에 음악 또한 이르고, 음악이 이르는 바에 슬픔 또한 이른다. 그리하여 시와 예가 서로 이루어 주고, 슬픔과 즐거움이 서로 생긴다...이것을 五至라고 한다)(孔子家語 論禮 第二十七(공자가어 논어 제27장)).

10) 子曰 志於道 據於德 依於仁 遊於藝 (자왈 지어도 거어덕 의어인 유어예)(공자께서 말씀하시길, 도에 뜻을 두고 德에 의거하고 仁에 기대고 藝에서 노닐어라고 했다) (論語 述而(논어 술이편)) 子曰 興於詩 立於禮 成於樂 (자왈 흥어시 입어례 성어악)(공자께서 말씀하시길, 시(詩)에서 일어나고(興起), 예(禮)에서 바로 서며, 악(樂)에서 (인격의 완성을) 이루어라고 했다) (論語 泰伯(논어 태백편))

이는 藝(예)의 의미로서 文(문화적 도리)과 法(실천적 기술)을 모두 포함하고 있음을 설명하는 것이다. 즉 天文(천문)(=道 (자연의 이치))의 의미 뿐만 아니라 관료들이 갖추어야 했던 실무적 기술 모두 포함하는 것이 당시 예술, 즉 藝(예)의 의미였다. 이처럼 동양고전에서 찾은 문화와 예술의 본질적 의미를 지금의 언어로 통합하면 사회적 존재인 개별자들 간의 <연결과 키움>이라고 요약할 수 있다.

문화의 의미 새로 정립하기
문화(Culture~ 文治教化 : 文으로써 다스리고 교화하다)
≠
文化 (문으로써/서 변화하다)

원래 “무늬와 흔적”을 뜻했던 文이 나중에는 글자, 이것을 활용한 꾸밈과 계약, 규범, 제도, 통치를 뜻하는 말로 발전해 나갔다. 그래서 영어 Culture에 담긴 <사회적 규범>과 <교양>이라는 뜻을 중심으로 번역한 <문치교화:文治教化>가 바로 그 끝단에 있는 의미이다. 이 <문치교화>의 <문화>는 <(통치하기 위해)문으로써 백성을 교화하여 교양있게 바꾼다>는 뜻이지만, 원래 文化(문화)는 말 그대로 <문으로써/서 변화하다>를 뜻한다. 이것은 <文으로써 바꾸다(change with 文)> 또는 <文으로써 바뀌다(change as 文)>로 해석될 수 있다. 인간을 포함한 만물의 상호작용과 소통을 지향한 주역의 物相雜(물상잡) 관점에서는 사람이나 사물이나 모든 물(物)들이 자연의 원리(天文)대로 살게 하는/되는 것이 <문화(文化)>였다. 이때 그 상호작용을 도와주기 위해 하늘의 도(道)를 반영한 글과 무늬로 인간 행동을 꾸미는 것이 <文으로써 바꾸는> 것이다.

文 化 (문으로써/서 변화하다)		
文으로써 밝히다 (change with 文)	+	文으로써 키우다 (change as 文)
文明(문명)		文藝(문예)
자연의 원리(天文) 대로 인간이 잘살다 글과 무늬로 꾸미다		인간을 인문적 존재로 키워내다 개별자를 보편자로 키워내다
스스로 바뀜(自化) + 서로 그러함(相然) 조화로우면서도 다양함(和而不同)		

11) 藝則 禮樂之文 射御書數之法(예즉 예악지문 사어서수지법) (朱子 論語集註(주자 논어집주))

그런데 주역 시대의 文의 개념 안에서는 국가나 제도 유지에 필요한 <당연(當然)>한 사회적 기능의 수행보다는, 타고난 <스스로 그러한(自然)> 본성을 드러내 보이는 것을 <서로 그러함(相然)>으로 인정했었다. 그래서 이때 문화란 그저 “문으로 밝히고(文明(문명))” “변해서 이룬다(化成)”고만 되어 있지 억지로 바꾼다는 뜻은 없다.(앞의 각주 7 참조) 오히려 자연의 이치(天道)를 뜻하는 文이 지극히 밝아져서 경지에 이른 상태(文明以止(문명이지))를 <인문(人文)>이라고 했다. 여기서 <文明>은 문으로써 <밝힌다>로 해석되기도 하지만 문이 <밝다>로 해석될 수도 있다. 다른 문헌들에서도 살펴보면 (성리학자나 통치자들 말고는) 도덕경 37장에서 <萬物將自化(만물장자화) : 만물이 장차 스스로 바뀐다>고 한 것이나 공자가 <待化以成(대화이성) : 바뀌기를 기다려서 이룬다>(孔子家語 哀公問政(공자가어 애공문정편))고 한 것처럼 억지로 바꾸는 <교화>보다는 <스스로 바뀌기(自化(자화))>를 기다리는 것을 확인할 수 있다. 즉 동아시아의 문화 관념에서는 개별자들의 스스로 바뀌는 주체성을 더 강조하고 있다. 공자는 나아가 서로 조화를 이루지만 굳이 같아지지 않는 것(和而不同)을 바람직한 군자의 모습으로 봤다¹²⁾. 이런 문화적 존재 방식이 바로 <스스로 그러한 : 自然(자연)> 개별자의 존재가 <마땅히 그러한 : 當然(당연)> 것이어야 한다는 보편자의 존재에 의해 억눌리고 소외되지 않는, 즉 <존재적 외로움>을 이기는 데 쓰일 문화의 본질적 개념이다.

반면, <문으로서 바뀐다>는 <文의 씨앗을 키워서 인간을 인문적 존재로 키워내다>는 뜻으로 해석할 수 있다. 이를 표현하는 말로서 <文藝(문예)>의 개념을 파악할 수 있다. 설문해자에서 藝를 “益也。从木(익야 종목 : 키우는 것이다, 나무에서 왔다)”고 풀이한 것은, 개별자가 씨앗에 응축된 생명 신호와 자신의 본성을 펼쳐 보이며 커가기 또는 씨앗에 담긴 신호를 물질로 구현하여 새로운 개체로 번성시키는 것과 연결지어 이해할 수 있다. 이때 藝는 특히 개별자의 특성을 길러서 잘 드러내는 기술적 측면이 강조된다. 이것은 앞서 언급했듯이 인간이 외물을 감각하고 개념적으로 추상화하여 인식하고 상징으로 표현하고 이로써 소통하는 재현하는 과정과 같다. 이 또한 보편자와 개별자가 공존하고 공진화하는 과정으로서, 인간의 존재적 외로움 없애기에 기여할 수 있는 과정이다.

12) 子曰 君子 和而不同 小人 同而不和(자왈 군자 화이부동 소인 동이불화) (공자 말씀하시데, 군자는 두루 화합하나 하나가 되지 않고 소인은 하나가 되지만 서로 화합하지는 않는다.) (論語 子路(논어 자로편))

文 化

(문으로써/서 변화하다)

文明自化

문으로써/서 도리를 밝혀 사람이 스스로 변화하게 하는 것

이와 같이 동양 고전에서 찾은 문화와 예술의 의미를 종합하여 <문치교화(文治教化)>의 문화 개념을 대체할 새로운 문화의 의미를 정립할 필요가 있다. 앞서 살펴본 바와 같이 文化(문화)는 말 그대로 <문으로써/서 변화하는 것>으로서, 그 본성을 국가나 제도가 억지로 인간을 바꾸는 것이 아니라, 개별자들이 서로 소통하며 연결되어 <서로 그러함(相然)¹³⁾>을 인정하고 <조화로우면서도 다양함(和而不同)>을 지향하는 변화이다. 이와 같이 <문으로써/서 도리를 밝혀 사람이 스스로 변화하게 하는 것>이라는 뜻에서 이를 <文明自化>라고 새로 명명할 필요가 있다.

4. <괴로운 외로움> 해소에 기여할 문화-예술

이와 같은 문화-예술의 본질에 대한 이해를 앞서 살펴본 인간의 본질과 이에 따른 외로움의 본질에 적용하면 그 해소 방법을 찾는 데 도움이 될 수 있다. 우선 <존재적 외로움>으로서 개별자가 보편자로 연결되지 못하거나 안 해서 느끼는 <불안함>과 <고독감>을 줄여주는 것은, <物相雜(물상잡 : 물(物)들이 서로 섞임)>을 뜻하는 문화의 본질이 작동함으로써 가능하다. 사람들이 서로 섞이고(物相雜) 서로 그러함(相然)을 인정하며 공유할 공통점을 찾아서 연결되면 그 만큼 함께 존재하는데 드는 에너지 소모가 줄어든다. 예를 들어 사회에서 적절한 에티켓을 공유하는 것은 불필요한 충돌로 인한 에너지 소모를 줄여준다. 미키-17에서 통역기를 개발해서 인간과 크리퍼들 사이의 분쟁을 막는 장면을 두고 너무 유치하다고 평하는 사람도 있다지만, 지금 AI가 고래의 대화를 번역하는 수준인데 외계행성까지 갈 정도로 발전된 기술로 그것이 불가능할 리도 없고, 그렇게 간단하게 “서로 말을 하면 될 것”을 싸울 이유도 없다. 이렇게 文(문)으로 해결할 것을 武(무)로 해결하는 번거로움을 택할 이유는, 그 武(무)를 팔아먹는 게 더 이익일 때의 선택일 뿐이다. 공동체 안에서 소수자 개별자가

13) 所謂無不爲者(송위무불위자) 因物之所爲(인물지소위) 所謂無治者(소위무치자) 不易自然也(불역자연야) 所謂無不治者(소위무불치자) 因物之相然也(인물지상연야) (無不爲(행하지 않음 없음)라는 것은 그 행함이 物의 행함에 따르는 것이고, 無治(다스리지 않음)라는 것은 자연스러움(自然)을 바꾸지 않는 것이다. 無不治(다스리지 못할 것이 없음)라는 것은 物들이 서로 그러함(相然)을 따르는 것이다.) (淮南子(회남자), 劉安(유안), 전한시대)

자기 본성을 지키며 존재하기 위해 애쓰는 고단함의 존재적 외로움은 物相雜(물상잡) 하되 다양성을 인정하는 和而不同(화이부동)의 정신을 적용함으로써 해소할 수 있을 것이다. 문화정책은 <문화를 통한 사회 통합>과 <문화다양성 증진>이라는 문화정책 의제를 조화시킴으로서 존재적 외로움을 해소하는데 기여할 수 있다.

<괴로운 외로움> 해소에 도움이 되는 문화-예술의 본질 (연결+키움)			
<존재적 외로움> 해소		<기능적 외로움> 해소	
보편자로 연결되지 안 한 / 못 한 쓸쓸함 / 불안함	개별자로 따로 존재하려고 애쓰는 고단함	주어진 일을 혼자 수행하는 고단함	돌보지지 않는 생태적 자아의 쓸쓸함
物相雜(서로 섞임) 相然(서로 그러함)	藝(개별자를 키움) 和而不同(조화와 다양성)	物相雜 (서로 기댐~노동요)	藝 (개별자를 살리는 재주 ~ 놀이로서 일)

개별자로 존재하려고 애쓰는 고단함의 존재적 외로움을 줄여주는 데는 개별자를 길러내는 藝(예)의 개념을 적용할 수도 있다. 보편자에 억눌리지 않게 개별자의 본성을 펼쳐 내보이는 것이 바로 예술이다. 나아가 인간이 기계가 추천한 문화에 반응하는 존재로 전락하지 않고 스스로 문화를 창조하는 역량을 유지하려면 그의 취향을 살려줘야 한다. 그런 면에서 <개취의 공공성>을 이해하는 것이 바로 기계문화가 넘쳐나는 시대에 인간 문화를 유지하는 것 뿐만 아니라, 기계가 반응해주는 <나의 문화>의 시대에 인간의 외로움을 치유하는 문화정책의 출발점이 된다.

반면 <기능적 외로움>으로서 <생태적 자기를 돌로 둔 안타까움>의 외로움을 달랠 길은, 일하는 존재에서 <노는 존재>로 돌아가는 것이다. 여기에는 藝術(예술)이 技術(기술)이면서 <놀이>인 본성을 참조할 수 있다. (축제 등의 형태로 일시적으로라도) 일이 놀이가 될 때 우리는 노동에 의한 인간 소외를 해소할 수 있다. 마지막으로 <주어진 일을 혼자 수행함의 고단함>을 달래는 것은 사실 자본주의의 노동 분업이 아닌 협업을 통해 해결되어야 할, 노동과 복지 부문의 이슈이다. 굳이 문화적으로 그 외로움을 달래는 데 기여하려면, 物相雜을 <서로 기댐>으로 해석할 수 있다. 우리가 노동요를 부르는 것은 함께 일하는 동료들의 리듬에 기대어 고달픔을 줄이는 방책이다.

이렇게 영어 Culture 보다 오히려 더 친숙하지 않은 동양 고전의 용어로 풀어 놓은 문화예술의 의미가 잘 와닿지 않는다면, 우리 일상 속에서 무심히 쓰고 있는 말들에 담긴 의미를 곱씹어 볼 수도 있다.

문화-예술을 뜻하는 좀 더 친근한 말에 담긴 깊은 뜻

춤	추 다 : (몸, 어깨를) 위로 추켜 올리다
그림	그리다 : (의미와 이미지를) 되새기다. 그리워하다
노래	부르다 : (사람들을) 모으다, (기운을) 키우다
놀이	놀 다 : (정해진 범위 안에서) 자유롭게 움직이다

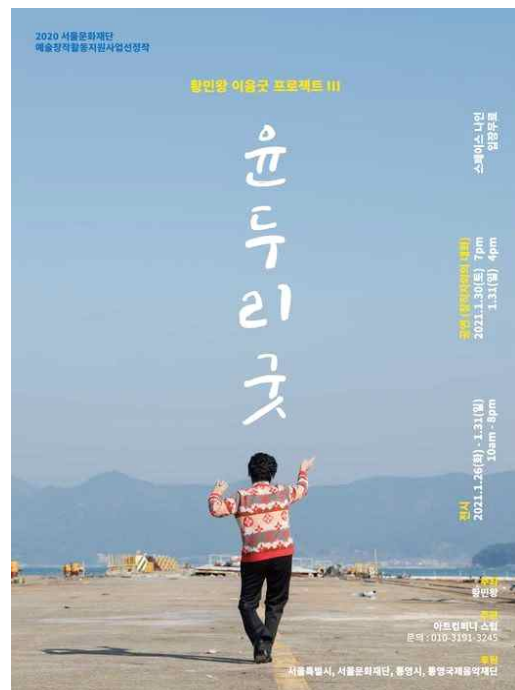


문화
(文化)
+
예술
(藝術)

<춤을 추다>는 뜻은 몸과 어깨를 위로 추켜 올린다는 뜻이다. <그림을 그리다>는 것은 마음에 그리워하는 이미지와 의미를 되새기고 동굴 벽이나 종이 위에 재현하는 것이다. <노래를 부르다>는 사람들을 불러 모으고 함께 할 기운을 부풀리는 것이다. 이런 행위는 춤, 그림, 노래는 예술의 오래된 모습인데 모두 사람을 북돋우고 키우는 행위이다. <놀이를 놀다>는 정해진 범위(=판) 안에서 자유롭게 노는 것을 의미한다. 사회규범과 개별자의 행위 사이의 적절한 균형을 뜻하는 문화의 본질에 가깝다. 이처럼 지쳐 늘어진 사람을 추켜 올려주고, 서로 공유할 가치를 그리워하고 표현하여 나누고, 사람들이 함께 모여 기운을 북돋고 일에서 잠시 벗어나 자유로운 존재로서 노는 <문화>와 <예술> 활동이 인간의 외로움을 치유하는 힘이 있다는 것을 부정할 수 있을까?



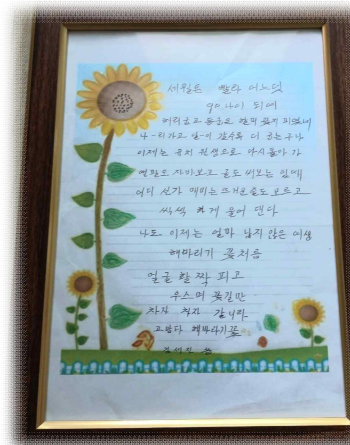
유네스코 세계유산 프랑스 쇼베 동굴벽화
(3만6천년 전 조성 추정)



춤의 어원을 잘 보여주는 포스터
(사진 출처 : 아트컴퍼니 스텝, 2021)

종합하면, 문화-예술은 본질적으로 외로운 존재들을 <연결하고 키우는 것>이다. 그 본질이 발현된 결과가 결국 <개별자와 보편자의 상생>이기 때문에 이를 통해 개별자의 외로움을 치유할 수 있는 것이다. 특히 <문화 = 文>과 <예술 = 藝>의 본성은 생태적 존재로서 <혼자 있는 외로움> 뿐만 아니라 사회적 존재로서 <같이 있는 괴로움>을 치유하는데 기여할 수 있다. 그래서 문화와 예술은 털 없고 힘 없는 인간이 오랜 기간 동안 모여 살면서 진화를 통해 발전시켜 온 <생존 기술>인 것이다.

하지만 이처럼 말의 개념으로 이해하기 보다는 한번이라도 나와 내 가족의 외로움 치유에 도움이 되는 문화예술을 경험하는 것이 <외로움을 해소하는 문화예술의 힘>을 이해하는 데 도움이 될 것이다. 돌아가신 아버지의 유품으로 남겨진 작은 수첩에 빼곡이 적혀 있던 노래방 노래 번호들, 구순의 장모님이 인생을 돌아보며 그냥 적어 내버린 시, <폭삭 속았수다> 금명이 아버지 관식님이 미처 마무리하지 못한 기타 레슨이 그분들의 긴 인생 여정에서 쌓였던 고단함과 쓸쓸함을 조금은 치유해줬을 것이라 믿고 싶다. (sea@sfac.or.kr)



구순의 김O진님이
인생을 돌아보며
적은 글

함께 보면 좋은 자료

“알고리즘 문화의 시대에 문화정책이 봉착한, 취향과 공적가치 사이의 딜레마 극복 방안에 대한 시론적 제안 _ 문화의 의미 재해석과 공감행정” (김해보, 한국예술경영학회 2023년 상반기 공동학술대회 발표자료, 2023.5.13.,)

『외로움을 이기는 문화기술』 (김해보, 문화+정책 이슈페이퍼 Vol. 2024-13, 서울문화재단, 2024.12.4.)

김해보의 브런치스토리 <https://brunch.co.kr/@seaokof>에서 다른 문헌들과 함께 다운로드 가능합니다.