

## Playing the [generation] Card! ; ‘세대’로 카드 게임하기

전상진(서강대학교)

저자는 책을 통해 일상적으로 혹은 학술적으로 흔재해 쓰이는 ‘세대’ 개념을 알기 쉽게 정의하고(2장), 한때 청년의 전유물이던 ‘세대’ 개념이 변화한 배경을 살피는 한편(3장), 청년과 기성세대의 갈등을 전면에 내세우는 ‘세대 전쟁론’에 대해 흥미로운 분석을 펼쳐 보이며(4장), 세대 연구의 최신 성과들을 차근차근 점검한다(5장). 이와 더불어 최근 한국 사회에 새롭게 등장한 맞불 어르신 세대, 즉 ‘시간의 실향민’이 정치 세대로 진화하는 과정을 조감한다(6장). 이를 위해 저자는 한국 사회에서 발생한 (혹은 그렇다고 믿어지는) 세대 갈등의 양상을 면면히 살피는 한편, 다양하고 혼란스러운 그 쓰임새를 보다 명확하게 살피고자 ‘세대 게임’이라는 용어를 도입한다. 제목이 말하는 ‘세대 게임’은 저자가 새롭게 뜻을 입힌 개념으로, “그에 참가한 사람들이 세대를 이뤄 서로 경쟁하고 다투는 활동과, 게임의 판을 짠 집단들이 어떤 이익을 취하기 위해 세대를 활용하여 사람들의 경쟁이나 싸움을 부추기는 움직임”을 말한다.”

특히 저자는 우리 사회에서 세대 담론이 남용되는 현실을 바로 보기 위해 ‘세대 프레임’에 주목할 것을 권한다. 조지 레이코프의 유명한 책 『코끼리는 생각하지 마』가 보여주듯, 주로 정치인들 그리고 언론에서 만들어낸 공적 담론의 프레임은 대중이 세상을 보는 방식을 바꿔왔다. 세대 게임의 플레이어들은 세대와 별 상관없는 사안들을 세대들이 서로 다투는 결과로 보게끔 프레임을 짠다. 이렇듯 사안을 어떻게 평가하느냐에 따라 원인, 책임, 해결책이 달라진다. 현실은 극소수의 기득권층을 제외하고 거의 대부분의 청년과 노인과 기성세대의 삶이 힘들어졌음에도 청년 대 기성세대라는 상상의 전쟁을 부각시킨다. 세대 게임 플레이어들의 예리한 창은 문제의 구조적인 원인, 예컨대 자본, 기업, 그에 기생하는 정치권력과 같은 원인들을 겨누지 않는다. 이를 실마리로 하여, ‘세대 게임’의 기본 전략을 추출할 수 있다. 바로 이를 활용하는 사람(세대 게임 플레이어)과 그에 이용당하는 사람들이 있다는 것, 그리고 지지자를 모으는 전략(지지자 세대 게임)과 책임을 회피하고 전가하는 대상을 찾는 전략(비난의 세대 게임)이 그것이다.

그렇다면 지금, 왜 ‘세대’인가. 유사 이래로 청년과 기성세대의 세대 갈등은 새로운 것 없는 케케묵은 단골 메뉴가 아니던가.

저자는 우선 우리 사회에서 세대 담론이 남용되는 데 대해 ‘세대’가 우리가 어디서 비롯했는지를 밝혀주는 ‘정체성’의 버팀목이기 때문이라고 말한다. 한때 우리의 든든한 정체성이던 민족은 그 효력이 약해졌다. 서구에서 중요한 역할을 한 계급은 이 땅에서 변변한 역할을 한 적이 없다. 세대는 그러한 공백을 성공적으로 메웠다. 이데올

로기적으로 ‘건강’하고 숙명의 무게를 덜어낸 세대는 그야말로 한국의 정체성 시장에서 가장 잘 팔리는 상품이다.

세대가 가장 ‘핫’한 정체성 상품이 될 수 있었던 또 다른 이유는 세대 언어가 가진 편리함, 즉 세상만사에 다 쓰일 수 있는 그것의 가소성 덕이다. 바로 그러한 속성 때문에 세대는 정치인에게 인기가 높다. 만약 정치인이 세대 정의를 바로잡아야 한다고 외칠 때, 젊은이나 노인들은 모두 자신들을 위한 정의라고 생각할 것이다. 그러니까 “세대 언어의 매력”은 그것의 “분석적 명확성”이 아니라, 그것의 가소성에 기인한 불명확성, 말하자면 대상의 차이는 물론이고 그에 영향을 미치는 다양한 요소를 “뒤섞어 버리는” 능력에 있다. 이렇듯 세대 언어의 매력을 극대화한 것이 ‘세대 프레임’이다. 세대 프레임은 어떤 사회적 문제를 세대의 틀로 정의하고, 특정 세대에게 책임을 묻고, 그 세대에게 벌을 가하거나 그들로 인해 손해를 입은 다른 세대에게 보상하는 식으로 문제 해결을 요구한다.

특히 저자는 현재와 미래의 세대 갈등에서 핵심 키워드는 저출산·고령화라고 지적한다. 세대 갈등은, 다른 모든 갈등이 그런 것처럼 불안과 연결된다. 불안하니 싸울 일이 많아진 것이다. 모든 것이 어떻게 변할지 모르는데다가 무시무시한 속도로 변하고 있다. 다만 한 가지만은 확실하다. 세계가 늙어가고 있다. 사회가 늙어간다는 것은 단지 사회 구성원이 늙어간다는 뜻 이상의 것을 담기에, 오늘의 세계를 사는 사람들에게 큰 도전이다. 바로 세대 게임이 활약할 ‘최고의 순간’이다. 세대 게임은 빠르게 다가오는, 알 수 없는 세계를 그만큼 쉽고 빠르게 설명해준다.

이러한 인식에 근거해 저자는 앞으로도 우리 사회에서 세대 갈등이 보다 다양하고 복잡한 양상으로 전개될 수 있음을 염려한다. 그러나 “갈등은 모든 사회에 존재하기 마련”이며, 따라서 중요한 것은 “여러 사회 갈등들이 중첩되지 않도록 해야 한다”고 역설한다. “그 자체로 무의미한 세대 갈등들을 하나로 겹쳐 보이게 만들면, 우리는 싸우지 않아도 되는 일로 격하게 싸워야 할지도 모르”기 때문이다. 이 책에서 저자가 “의심하고 주저하기”를 특히 강조하는 까닭이다.