

공적 가상현실로서의 신화적 판타지 - 톨킨의 갈등 뮈토스(muthos)와 윤리적 체험*

박형철** · 문영빈*** (서울여자대학교)

I. 들어가는 말: '재마법화'

II. 공적 가상현실체험 매체로서의 신화적 판타지: '시적 정의'와 '뮈토스'

III. 톨킨의 삼차원 갈등 뮈토스와 윤리적 가상체험

1. 신화역사적 갈등 뮈토스: 악의 역사적 의미는 무엇인가?
2. 사회정치적 갈등 뮈토스: 사회정의란 무엇인가?
3. 개인실존적 갈등 뮈토스: 선한/최선의 삶이란 무엇인가?

IV. 나가는 말

DOI: <http://dx.doi.org/10.21050/CSE.2017.38.06>

* 이 논문은 2015학년도 서울여자대학교 인문과학연구소 교내학술연구비 지원을 받았음.

** 주저자

*** 교신저자

• ABSTRACT •

Mythic Fantasy as a Public Virtual Reality:
Tolkien's Conflict Muthos and Ethical Experience

Park, Hyung-Chul · Moon, Young-Bin(Seoul Women's University)

This paper explores the public function of mythic fantasy that has recently attracted enormous public attention in the form(s) of novel and/or film. Mythic fantasy, due to its powerful influence on the mass, could significantly contribute to disseminating religioethical values in the public sphere. We suggest a new conception of mythic fantasy as a Public Virtual Reality (VR) Medium in which participants can experience its fantasy world *as if* a real/actual world through imaginative immersion and interaction. This conception adapts, in the theoretical frame of Extended Virtual Reality, most notably Martha Nussbaum's notion of Poetic Justice that highlights the ethical function of novel as the public imagination essential for facilitating moral capabilities such as empathy. In the mythic fantasy VR world, participants are able to explore and simulate diverse ethical options pleasurable without constraints or risks by projecting themselves affectively via immersive interaction into countless specific virtual situations it offers. That is, mythic fantasy provides an effective public platform that facilitates ethical thought experiments as well as affective praxis experiments by significantly extending religioethical experience in the VR space. Based on this theoretical frame, we examine a most influential contemporary mythic fantasy, which is Tolkien's, as a Public VR Medium for the dissemination and practice of Christian ethics, focusing on its three levels of conflict muthos/plot: mythico-historical, sociopolitical, and individual/existential. This consideration respectively explores the historical meaning of evil, the meaning of social justice, and the meaning of a good or eudaimonic life.

Key words: Fantasy, Public Virtual Reality, Ethical Experience, Empathy, Nussbaum, Muthos, Tolkien

문학 없는 윤리는 공허하며, 윤리 없는 문학은 맹목이다.
포이에시스(poiesis) 없는 프로네시스(phronesis)는 공허하며,
프로네시스 없는 포이에시스는 맹목이다.

I. 들어가는 말: ‘재마법화’

금세기 들어 〈반지의 제왕〉, 〈나니아 연대기〉, 〈해리 포터〉 등 신화적 판타지 작품들이 대거 영화화되면서 돌풍을 일으키고 있으며, 문학, 영화는 물론 광범위한 영역에서 이에 대한 담론이 형성되고 있다. 더불어 다양한 판타지 영화들, 특히 마블시리즈가 연속 개봉하면서 판타지는 이제 대중문화의 거대한 흐름을 형성하고 있다. 다른 한편 가상현실(VR) 기술의 혁신적 발전으로 인해 가상현실체험의 대중화가 급속히 진행되고 있다. 본고는 이 시대의 아이콘인 두 현상에 주목해 접목을 시도한다.

왜 이렇게 판타지에 열광하는 것인가? 다양한 시각이 가능하지만 이것이 하나의 거대한 시대적 전환을 드러내는 현상임을 부인하기 어렵다. 베버(Weber)의 ‘탈마법화(disenchantment)’ 시대에서 재마법화(reenchantment) 시대로, 볼트만(Bultmann)의 ‘비신화화’ 시대에서 재신화화 시대로의 거대한 전환이 일어나고 있는 것이다.¹⁾ 이 전환은 계몽주의 시대에서 숭고, 차이, 타자, 다양성 등을 강조하는 포스트모던 시대로의 전환과도 맥을 같이한다. 이것은 계몽주의적 합리성의 한계를 넘어선 다른 세계에 대한 갈망을 보여준다. 판타지는 이런 시대적 전환을 대변하는 문화아이콘으로서 대중적/공적 영향력이 지대하다. 이 현상이 고대 신화적 세계로의

1) ‘재마법화’에 관한 논의로는 Gordon Graham, *The Re-Enchantment of the World: Art versus Religion* (Oxford: Oxford University Press, 2007); Joshua Landy and Michael Saler, eds., *The Re-Enchantment of the World: Secular Magic in a Rational Age* (Stanford: Stanford University Press, 2009) 참조.

회귀를 의미하는 것은 아니며, 다만 과학기술적 합리성을 넘어선 세계와 인간의 신비/숭고를 인정하면서 신화적 이해를 통해 보완하고자 하는 것이다. 이것은 종교적/신학적 관점에서 새로운 긍정적 가능성을 의미하며 그 가능성 모색이 강하게 요구된다.

본고는 이러한 시대적 요구에 주목하면서 신화적 판타지의 공적 역할에 대해 기독교윤리학적 관점에서 탐색한다. 특히 초점을 맞추는 것은 실천적/교육적 측면이다. 즉 어떻게 신화적 판타지가 공적 영역에서 기독교윤리 실천에 기여할 수 있는가? 먼저, 소설을 통한 공적 상상력의 실천 윤리학적 중요성을 강조하는 세계적인 윤리사상가 마사 누스바움(Martha Nussbaum)의 시적 정의(Poetic Justice) 이론에 주목하고 이를 확장·가상·현실 이론과 접목시켜, 신화적 판타지를 기독교윤리 실천의 가상·현실·체험을 통해 윤리적 역량/아비투스(habitus)를 함양시킬 수 있는 공적 가상·현실 매체로 보는 이론적 틀을 제시한다. 다음, 이를 바탕으로 현대 신화적 판타지의 대표라 할 수 있는 톨킨(J. R. R. Tolkien) 작품을 신화·역사적, 사회정치적, 개인·실존적 갈등 뉘티스/플롯 중심으로 고찰한다.²⁾ 이때 이런 갈등 뉘티스를 통한 신화적 판타지에의 참여적 가상·현실·체험이 어떻게 공적 영역에서 기독교윤리 실천을 위한 역량의 함양에 기여할 수 있는지에 초점을 맞춘다.

2) 톨킨의 작품은 『실마릴리온』, 『호빗』, 『반지의 제왕』 시리즈인 『반지 원정대』, 『두 개의 탑』, 『왕의 귀환』이 있다. 본고는 톨킨 판타지 소설의 영화를 중심으로 논의를 전개하는데 이는 영화를 통한 통감각적 수용과 각인이 더욱 강하기 때문이다. 영화에 대한 공공신학적 고찰로는 성석환, “공공신학적 영화비평의 가능성 연구,” 『장신논단』47(2015), 151-76 참조.

II. 공적 가상현실체험 매체로서의 신화적 판타지: ‘시적 정의’와 ‘위토스’

마사 누스바움은 윤리학 담론에서 감정과 상상력의 중요성을 다수의 저작들을 통해 설득력 있게 주장하면서 전 세계적으로 큰 반향을 일으켜 왔다.³⁾ 누스바움은 개인의 자유와 인권을 강조하는 자유주의 윤리학 전통에 기반을 두지만, 윤리적 삶을 위한 덕(역량)의 함양을 강조하는 아리스토텔레스 윤리학 전통과 공적 상상력을 강조하는 칸트의 보편 윤리학 전통을 접목시킨다. 누스바움은 계산적 이성을 강조하는 공리주의를 강하게 비판하면서,⁴⁾ 올바른 윤리적 판단/실천을 위해서는 공리주의의 차가운 이성을 넘어 상상력을 통해 다양한 상황에 처한 인간과 삶에 대해

3) 마사 누스바움/ 박용준 역, 『시적 정의』 (궁리, 2013). 이 저서는 시카고대학교 로스쿨 석좌교수 누스바움의 ‘법과 문학’ 강의 체험을 바탕으로 한다. 다수의 영향력 있는 저작들 중 감정의 합리성을 강조한 대표작으로는 Martha C. Nussbaum, *Upheaval of Thought: The Intelligence of Emotion* (Cambridge: Cambridge University Press, 2001) 참조. 최근 국내에서도 누스바움이 기독교윤리학은 물론 철학, 예술, 법 등 다양한 분야에서 주목받고 있다. 김현수, “연민(compassion)의 사회윤리에 관한 연구—마르타 누스바움과 마커스 보그를 중심으로,” 『기독교사회윤리』24 (2012), 91-123; 이지성, “공감의 길, 고통의 내러티브에 대한 연구,” 『기독교사회윤리』30 (2014), 69-98; 윤철홍, “누스바움의 ‘시적 정의’에 관한 수용적 검토,” 『법철학연구』17 (2014), 109-154; 최진, “예술에서의 상상적 경험과 도덕적 가치—사실주의 문학의 이해가능성(intelligibility)과 상상적 활동의 관점에서,” 『미학』82 (2016), 288-322 참조.

4) “이러한 태도(공리주의)는 인식 가능한 세계의 질적인 풍성함, 인간 존재의 개별성과 그들의 내면적 깊이, 그리고 희망, 사랑, 두려움 따위는 보지 못한다. 또한 인간으로서 삶을 산다는 것이 어떤 것인지, 의미 있는 삶은 어떤 것인지 등을 알지 못한다. 무엇보다 인간의 삶이라는 것이 신비하고도 지극히 복잡한 어떤 것이라는 점, 그리고 그 복잡함을 표현하는 데 적합한 언어들과 사유의 능력을 통해 접근해야만 한다는 점을 보지 못하는 것이다. 과학이라는 이름 하에 깊은 사유를 촉발하고 비추는 경이로움은 폐기된 것이다. 개별 인간의 고통을 중요하게 다룬다는 명목 (...) 하에 우리는 개인의 고통을 고립된 것으로 파악할 뿐 사회 맥락 속에서 적절히 헤아리지 못하게 되었다”(누스바움, 앞의 책, 73).

이해하는 능력, 즉 공감 능력이 필수적이며 이런 능력의 함양을 위해서는 문학적 상상력이 무엇보다 중요하다고 주장한다.⁵⁾ 공적 합리성과 윤리적 능력에 필수적인 ‘공적 상상력’을 위해서는 소설이 가장 효과적인데, 그 이유는 “타인의 삶을 산다는 것이 어떤 것인지 상상할 수 있는 능력”을 함양할 수 있기 때문이다.⁶⁾ 이제 소설 내용을 메타포로 해석하는 차원을 넘어 소설 자체를 메타포로 이해해야 하며, “소설을 읽음으로써 우리는 이 특정한 세계를 상상하기 위한 일련의 구체적인 이미지들을 얻을 뿐 아니라, 보다 중요하게는 세계에 접근하기 위한 보편적인 마음의 자세를 얻을 수 있는 것이다.”⁷⁾ 누스바움은 소설을 통해 상상력과 감정을 포괄하는 너그러운 이성을 함양해야 한다고 강조한다. “소설은 이성을 무시하라는 주장을 하고 있는 것이 아니라, 창조적이면서 진실한 능력으로 여겨지는 공상에 의해 생명력을 얻은 이성을 활용하라고 이야기하는 것이다.”⁸⁾ 본고는 누스바움의 이론을 확장가상현실 이론과 접목시켜 매체학과 윤리학 담론 지평의 융합을 시도하고자 한다.⁹⁾ 확장가상현실 관점에서 누

5) “문학 작품은 일반적으로 독자로 하여금 다양한 종교의 사람들의 입장에 서게 하고, 또 그들의 경험과 마주치게 한다. 문학 작품은 가상의 독자들에게 이야기를 건네는 고유한 방식 속에서 작품 속 인물들과 독자 자신이 (...) 연결될 수 있다는 느낌을 전달한다”(33).

6) 누스바움, 앞의 책, 32.

7) 누스바움, 앞의 책, 104.

8) 누스바움, 앞의 책, 105. “즉, 인간의 개별성에 대한 존중과 질적인 것으로부터 양적인 것으로의 환원불가능성에 대한 인정, 세계에서 개인에게 일어나는 일들은 매우 중요하다는 인식, 그리고 삶에서 일어나는 사건들은 마치 개미나 기계 부품의 움직임이나 동작같이 객관적인 외부의 관점에서 보는 것이 아니라, 인간 존재가 자신의 삶에 다층적인 의미를 부여하듯 삶 속에서 우러나오는 시선으로 바라보는 묘사 등이 그것이다. 소설은 다른 많은 서사 장르들보다 내적 세계의 풍부함을 훨씬 더 탁월하게 다루며, 수많은 구체적인 맥락 속에서 모든 모험을 통해 삶이 주는 도덕적 의미까지도 구현한다. 이와 같이 소설은 다른 장르에 비해 환원적으로 세상을 바라보는 경제학적 방식에 철저히 반대하며, 질적인 차이들에 더 주목한다”(83).

9) 확장가상현실 이론과 종교적 함의에 대한 보다 상세한 논의로는 문영빈, “사회, 종교, 가상현실: 확장가상현실 패러다임과 의미존재론,” 『인문학논총』25 (2011), 403-27; 문

스바움이 말하는 소설을 통한 공적 상상력과 감정의 함양은 다른 아닌 문학적 가상현실체험을 통한 윤리적 역량 혹은 아비투스(habitus)의 함양인 것이다.¹⁰⁾ 디지털 가상현실을 넘어 확장된 의미에서 가상현실 환경/매체와 가상현실 시스템은 다음과 같이 개념화될 수 있다.¹¹⁾

가상현실 시스템은 가상현실 매체/환경과 참여자 간 몰입적인 의미 상호작용을 통해, 가상현실 매체/환경이 제공하는 가상세계가 현실화되고 참여자의 몸/의식이 가상화되어, 참여자에게 가상세계가 마치 현실세계처럼 생생하게 체험되는 의미 시스템이다.

여기서 강조할 것은 이 개념화가 결코 유비나 비유가 아니라 개념의 기능적 일반화이며 다양한 현상들을 조명하는 데 활용 가능하다는 점이다. 또 하나는 참여자의 주도적 역할인데, 가상현실 매체의 잠재적 가상세계는 참여자를 통해서만 현실화되는 것이며 이것이 바로 가상현실체험(앞으로 ‘가상현실체험’을 ‘가상체험’으로 줄임)인 것이다. 마지막은 참여

영빈, “뉴미디어, 종교체험, 예배: 가상체험의 매체신학적 조명,” 『한국기독교교육정보학회』25 (2010), 227-60; 문영빈, “뉴미디어시대에서의 ‘신의 형상’ 재조명 연구,” 『종교연구』25 (2009), 65-94 참조.

10) 최근 마크 존슨은 인지과학 연구를 가져와 듀이(Dewey)의 실용주의 윤리학을 재구성해 자연주의적 윤리학 관점을 제시했다. 그는 인간의 도덕성은 상황에 대해 감정적/직관적으로 대응하는 뇌의 활동에 기반을 두고 있으며, 상황에 적합한 윤리적 판단을 위해서는 다양한 입장에서 볼 수 있는 상상력이 무엇보다 중요하다고 강조한다. 이것은 듀이의 실용주의 전통을 수용하는 누스바움의 이론에 인지과학적 근거를 제공한다. Mark Johnson, *Morality for Humans: Ethical Understanding from the Perspective of Cognitive Science* (Chicago: University of Chicago Press, 2014), 윤리적 판단의 체화를 강조하는 존슨의 이론은, 문화적 상황에서 실천을 통해 얻어지는 체화된 역량을 강조하는 피에르 부르디외의 유명한 ‘아비투스(habitus)’ 개념과 연결되는데, 문화는 아비투스를 형성하고 아비투스는 다시 문화를 생산하는 순환구조를 가진다. Pierre Bourdieu, *Outline of a Theory of Practice*, trans. Richard Nice (Cambridge: Cambridge University Press, 1977), 78-95.

11) 상세한 논의는 문영빈, “사회, 종교, 가상현실,” 406 참조.

자의 몸/의식의 ‘가상화’인데, 이것은 피에르 레비(Pierre Levy)가 제안한 개념으로 가상현실 시스템에서 참여자의 감각이 자극을 받아 새로운 감각이나 의식의 지평이 열리는 현상을 의미한다.¹²⁾ 소설을 눈으로 읽으면서 뇌가 자극을 받아 상상의 지평이 열리는 것이 하나의 예이다.

이런 시각에서 소설은 일종의 확장가상현실 매체이며, 독자는 소설 속 이야기의 가상현실세계에 몰입해 상호작용하면서 거기서 펼쳐지는 가상세계를 현실세계처럼 생생하게 가상체험하게 된다.¹³⁾ 윤리학적 관점에서 소설 속 가상현실세계를 가상체험하는 것은 다양한 상황에서의 윤리적 선택과 그 결과, 또 동반하는 다채로운 감정들을 가상체험한다는 것을 의미하며, 이를 통해 윤리적 삶에 필수적인 실천적 지혜(phronesis)가 자연스럽게 체득(아비투스)되는 것이다. 매체이론가 마셜 맥루언의 유명한 개념 ‘매체=인간의 확장’을 활용하면,¹⁴⁾ ‘소설=체험 확장의 매체’이며 이것은 윤리실천을 위한 체험 확장을 의미한다. 가상현실 매체는 몰입적 상호작용을 통한 참여를 주요 특징으로 한다. 소설은 이야기를 통해 하나의 총체성을 가진 가상현실세계를 창조하는데, 독자는 이 세계에 상상력을 통해 몰입적 상호작용하면서 참여함으로써 가상체험을 하게 된다.¹⁵⁾

12) Pierre Levy, *Becoming Virtual: Reality in the Digital Age*, trans. Robert Bononno (New York: Plenum Trade, 1998), chs. 1-3.

13) 가상현실 담론을 활용해 소설을 몰입과 상호작용의 가상현실로 조명한 선도적 연구로는 Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001) 참조.

14) Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extension of Man*, critical ed. Terrence Gordon (Corte Madera, CA: Gingko, 2003).

15) “소설은 독자들이 하여금 등장인물과 관계를 맺고, 그들의 계획, 희망, 공포 등을 걱정하고 신경 쓰면서, 삶이 신비와 복잡한 일들을 풀고자 애쓰는 그들의 노력에 함께하도록 만든다. (...) 그리고 이는 설령 독자 자신이 실제로 처한 상황과 많이 다르다 하여도, 그들 스스로 장악해야 하는 인간적 삶과 선택의 가능성을 보여주면서, 이러한 이야기가 많은 점에서 자신들의 이야기이기도 하다는 것을 절실히 느끼게 한다. 그러므로 이야기를 해석하고 평가하고자 하는 노력은 애정 어리면서도 비판적이어야 하는 것이다.

이런 가상체험은 인간이 ‘하나님의 형상’으로서 창조적 진화의 과정에서 창발된 고유한 상상력을 통한 공감의 능력으로 가능한 것이며,¹⁶⁾ 아리스토텔레스의 〈시학〉에서 강조하는 연민, 공포, 카타르시스 등 다채로운 감정들을 동반한다.¹⁷⁾

판타지 소설/영화 장르는 현실세계를 넘어선 환상세계를 창조하는데, 특히 신화적 판타지는 신화적/종교적 상상력을 통해 종교적 가상체험의 지평을 확장시킨다. 신화적 판타지를 읽거나 본다는 것은 신화적 가상현실세계에 참여하는 것, 곧 신화적 가상체험을 하는 것을 의미하며 이것은 넓은 의미에서 종교체험인 것이다.¹⁸⁾ 이런 의미에서 신화적 판타지의 종교적, 기독교적 함의가 크다고 할 수 있다. 또한 신화적 판타지는 이런 종교체험과 더불어 다양한 드라마적 갈등 플롯을 구축함으로써 현실세계를 반영하는 다양한 양태의 윤리적 갈등들을 가상체험할 수 있는 환경을 조성한다. 이런 가상체험을 통해 참여자는 인식적 차원의 ‘사고실험 (thought experiment)’은 물론, 감정을 동반하는 ‘정동적 실천실험 (affective praxis experiment)’을 하는 것이다.¹⁹⁾ 달리 말해 신화적 판타

(...) 실제로 존재하는 않는 것들을 상상하는 데 소설은 자체로 ‘무용’하지 않다. 왜냐하면 소설은 독자들에게 그들의 세계를 인식하게 하고, 그 안에서 보다 성찰적 선택을 할 수 있게 도와주기 때문이다”(누스바움, 앞의 책, 81-82).

16) Cf. 문영빈, “뉴미디어, 종교체험, 예배,” 227-60; Brian Boyd, *On the Origin of Stories: Evolution, Cognition, and Fiction* (Cambridge, MA: Belknap, Harvard University Press, 2009).

17) 누스바움은 아리스토텔레스의 비극 이론을 소설에 확장해 적용한다. “소설의 고유한 형식은 독자들을 타인의 고통과 불행에 대해 크게 관심을 가지고, 그러한 일이 본인에게도 있을 수 있다는 식으로 그들과 자신을 동일시하도록 이끔으로써 동정심을 형성한다”(누스바움, 앞의 책, 146). “소설의 독자는 비극의 관객과 마찬가지로 동일시와 보다 외적인 형태의 공감 사이를 번갈아 오가야 한다”(147).

18) 가상체험과 종교체험의 관계에 관해서는 문영빈, “뉴미디어, 종교체험, 예배,” 227-60 참조.

19) 여기서 ‘정동(affect)’은 감정을 동반하는 광범위한 임팩트의 주고받음을 의미한다. 최근 부상하는 정동 담론에 관해서는 Melissa Gregg and Gregory J. Seigworth, eds.

지는 가상현실세계가 창출하는 무수한 구체적인 상황 하에서 다양한 윤리적 옵션들을 아무런 제약이나 위험부담 없이 자유롭고 흥미롭게 실험적으로 체험할 수 있는 종교적/기독교적 윤리실천을 위한 시뮬레이션의 장을 제공한다. 이와 같이 신화적 판타지는 기독교윤리 실천의 아버지스/역량 함양을 위한 중요한 매체가 되는 것이다. 특히 본고에서 집중하는 톨킨의 신화적 판타지는 작품성과 대중성을 겸비한 작품으로 공적 영역에서 기독교적 가치 확산과 윤리실천의 함양을 위한 공적 가상현실 매체로서 기여할 수 있다는 점에서 중요하다.

신화적 판타지가 창출하는 가상현실세계는 다양한 신화와 전설을 기반으로 하는 친숙하면서도 낯선 역설적인 세계이다. 상상을 통해 창조된 판타지의 가상현실세계는 탄탄한 내적일관성과 총체성을 가지는데, 본고가 집중하는 톨킨이 여러 신화를 바탕으로 창조한 중간계(Middle-earth)의 세계가 그러하다.²⁰⁾ 독자/관객은 이러한 친숙하면서도 낯선 세계로 초대받아 상상력을 통해 이 세계에 몰입되어 신화역사의 장대한 시공간에서 펼쳐지는 이야기에 상호작용하면서 참여한다. 이 가상현실세계는

The Affect Theory Reader (Durham: Duke University Press, 2010) 참조.

- 20) 현대 판타지에는 북유럽 신화를 바탕으로 여러 가지 신화와 전설이 결합되어 있다. 판타지의 복합시공간인 중간계(Middle-earth)는 고대 영어인 미드가르드(Middangeard)에서 왔는데 이는 중세 게르만 민족이 자신들이 거주하고 있는 세계이자 자신들이 알고 있는 인간의 세계를 칭하는 단어였다. 미드가르드는 북유럽 신화에서 노르드 우주론의 여러 세계들 중 하나인 인간계이며 신계인 아스가르드와 달리 인간의 눈으로 볼 수 있는 유일한 세계이다. 에다(Edda)에 따르면 미드가르드는 말세의 대전쟁인 라그나로크 때 파괴된다. 중간계에 대해서는 박형철, 문영빈, “한스 우르스 폰 발타살의 신적-드라마의 기반이 되는 세계무대에 관한 연구,” 『장신논단』 45 (2013), 169-94 참조. 판타지 속에서 창조되는 2차 세계는 가상현실로서 1차 세계인 실제현실을 반영하는데 그 관계에 대한 고찰로는 문영빈, “사회, 종교, 가상현실,” 403-27; 문영빈 “뉴미디어 시대에서의 ‘신의 형상’ 재조명 연구,” 65-94 참조. 1, 2차 세계에 대한 유형론적 분류(독립형, 교통형, 일치형, 초월형)에 관한 논의로는 최유민, 이준희, “판타지 영화에서 나타나는 이차 세계의 유형 분류,” 『한국영상학회논문집』12/3 (2014, 12), 121-132 참조.

현실세계의 다양한 윤리적 갈등들을 드라마틱하게 보여준다는 점에서 친숙한 세계이며, 이 윤리적 갈등들이 신화적 가상세계에서 전개된다는 점에서 낯선 세계이다. 특히 톨킨은 성서의 세계를 반영하긴 하지만 그의 경이로운 신화적 상상력을 통해 온전히 새로운 매혹적인 신화적 가상현실세계를 창출해 참여자들에게 매우 낯설면서도 친숙한 판타지적 가상체험을 촉발한다. 신화적 세계이기에 낯선 것이며, 사회정치적 측면, 실존적 측면의 현실세계를 반영하기에 친숙한 것이다. 낯설기 때문에 매혹을 느끼면서 빠져 들어 경이로운, 일종의 종교체험을 할 수 있고, 친숙하기 때문에 펼쳐지는 사회정치적, 실존적 상황에 쉽게 상호작용하며 감정이 입할 수 있는 것이다.

달리 말하자면 신화적 판타지는 숭고한 ‘아우라 가상현실세계’를 창출해 참여자의 ‘초월적 울림’, 즉 일종의 계시적 체험을 촉발하면서 ‘아우라 공감’ 역량을 함양한다.²¹⁾ 이런 계시적 체험은 판타지 가상현실세계와 참여자 간의 강렬한 정동적 공명(affective resonance) 현상이다. 보다 정확하게는 참여자가 자신의 현실세계를 판타지에 가져오기 때문에 가상현실세계, 참여자, 현실세계 간의 정동적 공명 현상인 것이다. 이런 강렬한 정동적 공명을 통해 판타지 속 가상현실세계의 울림이 참여자의 내적 울림으로 ‘변환(transduction)’되는 것이며 이로써 참여자의 변화를 촉발한다. 이 정동적 공명은 뇌에서 일어나는데 상상력을 통해 가능하며 강렬한 감정을 동반한다.

폴 리코르(Paul Ricoeur)는 명저 『시간과 이야기』에서 아리스토텔레스 <시학>의 비극 이론에 대한 참신한 해석을 시도하는데 본고의 논거를 위

21) 자연, 사회, 인공, 가상 등 다양한 아우라 공간과 이 공간이 촉발하는 정동적인 초월적/계시적 울림에 관한 과학적, 미학적, 종교적 관점에서의 보다 상세한 논의로는 문영빈, “아우라 공간과 초월적 울림—공간과 체험에 관한 과학, 예술, 종교의 컨버전스,” 『종교연구』74 (2014), 1-36 참조.

해 뭉토스/플롯의 중요성을 중심으로 그 요점을 간략히 살펴볼 필요가 있다.²²⁾ 비극에서 중요한 것은 행위를 모방 혹은 재현하는 미메시스와 사건들을 이야기로 구성하는 뭉토스(muthos)/플롯/줄거리의 깊은 상관 관계인데, 행위는 미메시스와 뭉토스를 매개한다. 비극은 행위의 미메시스이며 행위의 미메시스는 뭉토스(플롯)이다. 뭉토스는 캐릭터보다 중요하며, 행위의 미메시스를 이야기로 구성하는 이야기의 ‘영혼’으로서 캐릭터에 영혼/윤리성을 불어넣는다. 뭉토스는 사건들을 인과관계로 엮어서 완전성과 총체성을 가진 일관성 있고 개연성이 있는 하나의 통일된 가능한 세계를 구성한다. 여기서 중요한 것은 뭉토스의 필연성과 개연성이며 이를 통해 뭉토스는 공적 설득력과 실천적/윤리적 보편성을 획득한다. 비극에서는 반전이 중요한데 이 반전은 고통과 관련되며 고통은 연민과 두려움의 비극적 감정과 연결된다. 연민은 불행을 당할 당위성이 없는 비극적 영웅에게, 두려움은 그런 가능성을 가진 우리에게 향한 것이다. 이와 같이 뭉토스를 통해 실천/프락시스(praxis)는 감정/파토스와 연결된다. 다시 말해 윤리의 영역인 현실세계에서의 실천/프락시스는 뭉토스의 ‘은유적 전위(metaphorical transposition)’를 통해 시학/문학의 영역인 상상세계에서의 행위의 미메시스와 연결된다. 이와 같이 뭉토스는 은유적 전위를 통해 프락시스와 포이에시스(poiesis)를, 윤리와 문학을, 현실세계와 문학적 가상세계를 매개한다. 비극은 두 가지 측면에서 관객에게 즐거움을 준다. 하나는 배움의 즐거움으로 이것은 필연적이며 개연성을 가진 설득력 있는 뭉토스를 통해 주어진다. 가능하지만 설득력 없는 플롯보다 불가능해도 설득력 있는 플롯이 선호된다. 또 다른 즐거움은 연민과 두려

22) Paul Ricouer, *Time and Narrative*, vol. 1, trans. Kathleen McLaughlin and David Pellauer (Chicago: University of Chicago Press, 1984), 31-77. 리코르의 이야기 이론과 그 윤리학적 함의에 관한 논의로는 김한식, “미메시스, 재현의 시학에서 재현의 윤리학으로,” 『불어불문학연구』88 (2011), 231-72 참조.

움의 정화, 즉 카타르시스를 말하는데 이것은 인식, 상상, 감정의 결합을 통해 얻어진다.

리콰르는 이 해석을 기반으로 비극 장르를 넘어 모든 이야기로 일반화해 미메시스의 삼중 구조를 제시한다. 잠재적 이야기 구조를 가진 우리의 삶이 첫 번째 미메시스, 이 잠재적 이야기를 뮈토스를 통해 이야기로 구성하는 두 번째 미메시스, 이 이야기에 관객이 참여하며 영향을 받는 세 번째 미메시스가 그것이다. 리콰르는 삶을 이야기로 형상화하는 뮈토스를 중심으로 이 단계들을 전형상화(prefiguration), 형상화(configuration), 재형상화(refiguration)라고 부른다. 이것은 현실세계와 이야기의 가상현실세계 간의 역동적 구조를 잘 말해주고 있다. 여기서 재형상화는 참여자가 판타지의 가상현실세계에 몰입적 상호작용하면서 가상체험하는 것에 해당한다. 리콰르는 이렇게 뮈토스를 매개로 한 윤리와 문학의 역동적 순환구조를 강조하고 있다. 리콰르의 이론을 바탕으로, 칸트가 『순수이성 비판』에서 말한 유명한 명제 “직관 없는 사고는 공허하며, 개념 없는 직관은 맹목이다”를 다음과 같이 변용할 수 있다. “문학 없는 윤리는 공허하며, 윤리 없는 문학은 맹목이다.” “포이에시스 없는 프로네시스는 공허하며, 프로네시스 없는 포이에시스는 맹목이다.

III. 톨킨의 삼차원 갈등 뮈토스와 윤리적 가상체험

이런 이론적 토대를 바탕으로 본고에서 특히 초점을 맞추는 것은, 톨킨의 신화적 판타지 가상현실세계에서 펼쳐지는 다양한 차원에서의 윤리적 갈등 뮈토스(플롯), 구체적으로 (1) 신화역사적 갈등 뮈토스, (2) 사회정치적 갈등 뮈토스, (3) 개인실존적 갈등 뮈토스이다. 이러한 복합적인 갈등 장치로 인해 참여자는 신화적 판타지의 가상현실세계에서 이러한 다

양한 차원에서의 윤리적 갈등을 생생하게 가상체험하면서 윤리적 성찰/실천의 아비투스적 역량이 함양될 수 있다. 신화적 판타지는 이런 윤리적 문제들에 대해 추상적인 논증이 아니라 플롯과 캐릭터들을 통해 구체적인 이야기로 펼쳐나간다. 중요한 것은 이야기의 가상현실세계에 상상력을 통해 몰입해 상호작용하면서, 특히 영화의 경우에는 통감각적으로, 다채로운 감정들을 동반하면서 체험한다는 사실이다. 창조의 신비에 경외감을 느끼고, 악의 출현에 비탄하고, 강렬한 유혹에 함께 갈등하며, 정체성과 소명에 함께 고민하면서, 잘못된 선택에는 한탄하고, 올바른 선택에는 기뻐하며, 영웅의 희생적 죽음에는 깊은 연민을 느끼고, 최후 전쟁에는 두려움으로 가슴 졸이며, 승리와 부활에는 카타르시스와 엑스터시를 느끼는 것이다. 이런 감정적 가상체험을 통해 도덕적 감수성과 함께 윤리적 성찰/실천의 역량이 체화될 수 있다. 이와 같이 독자/관객은 판타지의 가상현실세계 속에서 펼쳐지는 이야기에 몰입해 이야기 플롯을 따라 다양한 캐릭터들에 공감하거나 분노하는 감정체험을 하는 상호작용을 통해 비판적으로 판단할 수 있는 능력도 함양될 수 있다.²³⁾ 신화적 판타지에서 무엇을 느끼고 체험하는가는 참여자의 성향과 상황에 따라 다양하지만, 보편적으로 느끼고 체험하는 것도 분명 있다. 윤리적인 측면에서 그것은

23) 누스바움은 소설에서 감정적인 몰입(동일시)과 객관적이며 비판적인 상호작용이 가능하다는 논거를 위해 에덤 스미스가 『도덕 감정론』에서 말한 ‘감정적 합리성’ 개념과 ‘가상적 관찰자의 입장을 말하는 ‘분별 있는 관찰자(judicious spectator)’의 개념을 가져온다(누스바움, 앞의 책, 42, 159ff.). ‘분별 있는 관찰자는 상대방의 입장에 동일시하며 감정 이입을 하지만 다른 한편 상대방 입장에 매몰되지 않고 비판학적 입장에서 균형 잡힌 판단을 한다. “이는 엄밀히 말해 우리가 그들이면서 동시에 그들이 아니라는 사실에서 비롯되는 것이다. (...) 분별 있는 독자들은 자신의 삶의 경험에서 건져 올린 지식을 통해 사건을 바라볼 수 있는 것이다”(164). 또한 누스바움은 웨인 부스(Wayne Booth)가 『소설의 윤리*The Company We Keep: An Ethics of Fiction*』에서 제안한 ‘공동추론(co-duction)’ 개념을 가져와 “독서 행위와 읽는 내용에 대한 평가가 윤리적으로 중요한 이유는 그것이 몰입과 비판적 대화 모두를 필요로 하며, 자신만의 경험 및 다른 독자들의 반응과 논쟁 모두를 통해 읽은 내용을 비교해보는 태도 안에서 형성되기 때문이다”고 말한다(39-40).

선에 공감하고 악에 분노하면서 영웅이 희생적 죽음에 연민과 두려움을 느끼며 카타르시스를 느끼는 보편적인 감정이다. 이것이 살펴본 〈시학〉에서 강조한 보편적 뒤토스(플롯)의 중요성이다. 이런 정동적 가상체험을 촉발함으로써 판타지 가상현실은 보편적인 윤리적 감수성을 확산시키는 공적 역할을 할 수 있다. 중요한 것은 이야기 플롯과 캐릭터들이 얼마나 공적 설득력을 갖는가 하는 문제인데, 톨킨 작품세계는 고전적 위상과 대중적 영향력으로 인해 충분히 검증되었다고 할 수 있다.

1. 신화역사적 갈등 뒤토스: 악의 역사적 의미는 무엇인가?

이제 톨킨의 신화적 판타지의 뒤토스를 구체적으로 살펴보자. 거시적인 관점에서 특히 선/악의 드라마틱한 대립 구조는 판타지의 거대서사에 긴장감 혹은 서스펜스를 주면서 독자/관객의 흥미를 고취시켜 몰입시키는 데 매우 중요한 요소이다. 이 신화적 판타지는 비극적인 요소와 희극적인 요소를 모두 가지는 ‘비극적 희극(tragi-comedy)’이다.²⁴⁾ 악의 실존과 영웅의 고통과 죽음은 비극적 요소이며, 영웅의 부활과 최후 전쟁의 승리는 희극적 요소인 것이다.

무엇보다 먼저, 참여자들은 톨킨이 창조한 중간계라는 신화적 시공간의 거대하고 압도적이며 경이로운 낮선 세계에 들어선다. 이들은 이 낮선 세계에서 창조부터 최후의 전쟁까지 장대한 시간여행을 하면서 중간계라는 거대한 시공간에서 벌어지는 변화무쌍하며 다양한 사건들의 가상 참여자가 된다. 이 거대한 신화적 가상현실 복합시공간에서 펼쳐지는 드라

24) 신화와 비극 그리고 비극적 희극에 관해서는 문영빈, 박형철, “비극을 통해 새롭게 조망하는 구원의 드라마: ‘하마르티아(hamartia)’를 중심으로,” 『신학연구』62 (2013), 78-86; 박형철, “성서와 그리스 비극에 나타나는 인간 실존 관련 단어들에 대한 비교연구: *hubris, hamartia, thanatos, phobos*를 중심으로,” 『성경원문연구』38 (2016), 140-58 참조.

마는 ‘창조(선/악)→대립(선/악)→전쟁(선/악)→승리(희생)’의 기본적인 플롯으로 구성되어 있다.²⁵⁾

그러면 기독교윤리 실천적 관점에서 이 거대한 플롯은 어떤 가상체험을 촉발할 것인가? 이것은 톨킨의 판타지가 제기하는 근원적인 질문과 관련된다. “왜 고통이 있는가?”라는 현상적 질문은 “왜 악이 있는가?”라는 형이상학적 질문으로 연결된다.²⁶⁾ 이는 다시 “역사에서 악의 의미는 무엇인가?”, “악은 극복 가능한 것인가?”는 질문들을 파생하는데, 이 질문들은 다음 절에서 살펴볼 다른 모든 차원의 갈등 뒤토스에 영향을 미치는 거시적인 미장센의 역할을 한다. 이 가상현실세계의 장대한 시공간에서 펼쳐지는 거대서사는 윤리의식 차원의 가상체험을 촉발한다. 첫째, 선/악의 실존에 대한 강한 인식(실재론적 윤리의식)을 촉발한다. 둘째, 역사를 선/악의 대립으로 보는 윤리적 역사의식 혹은 역사적 윤리의식을 촉발한다. 셋째, 역사에 현존하는 악의 가공할 힘과 인간의 무력함에도 불구하고 본질적으로 선이 악보다 강하다는 철학적/신학적 윤리의식을 촉발한다. 넷째, 궁극적으로 선이 악을 이긴다는 종말론적 윤리의식을 촉발한다. 다

25) 드라마신학을 선도한 발타살(Hans Urs von Balthasar) 관련 최근 연구로는 박형철, “아름다움을 통해 완성되어가는 구원의 드라마: 한스 우르스 폰 발타살의 신적-드라마를 중심으로,” 서울여자대학교 박사학위논문 (2015) 참조.

26) 니체가 말한 대로 의미 없는 고통은 견딜 수 없는 고통이다. 따라서 고통은 필연적으로 “왜?”라는 질문들을 촉발한다. 왜 세상에 고통이 있는가? 왜 내가 고통을 받아야 하는가? 고통의 원인에 대해서는 다음과 같은 응답들이 가능하다. 첫째, 악 때문이다. 둘째, 인간의 실수/결함(hamartia) 때문이다. 셋째, 잘못된 선택 때문이다. 넷째, 불운(misfortune) 때문이다. 그리스 비극은 고통에 대한 창조적 응답이라고 할 수 있으며 이 네 가지 가능성들이 비극 뒤토스를 통해 창의적으로 융합되어 하나의 이야기로 구성된다. 성서 역시 비슷하게 응답하지만 그리스도의 비극적 희생으로 인한 역설적 승리와 종말론적 구원을 강조한다는 점에서 차별된다. 톨킨의 현대 신학적 판타지는 그리스 비극 전통과 기독교 전통을 융합한다. 신학과 비극문학의 상호관계를 조명한 편저로는 Kevin Taylor and Giles Waller, eds., *Christian Theology and Tragedy: Theologians, Tragic Literature and Tragic Theory* (Burlington, VT: Ashgate, 2011) 참조.

셋째, 악의 궁극적 극복을 위해서는 선을 위한 지속적인 투쟁과 영웅적인 희생이 필수적이라는 실천적이며 소명적인 윤리의식을 촉발한다. 톨킨이 창조한 가상현실세계는 성서에 뿌리를 두고 있으므로 상기한 윤리의식은 기독교윤리관과 맥을 같이한다. 다시 강조하지만, 이러한 윤리의식의 촉발은 추상적이며 개념적인 차원이 아니라, 거대한 뒤토스에 의해 펼쳐지는 가상현실세계에 몰입해 상호작용하면서 참여하는 정동적 가상체험을 통해 흥미롭고 자연스럽게 이루어지는 것이다. 참여자는 이런 가상체험을 통해 상기한 윤리의식이 의식적, 무의식적으로 체화되는데 이것이 신화적 판타지의 힘인 것이다.

이제 구체적으로 톨킨 작품세계의 신화역사적 뒤토스를 살펴보자. 톨킨은 성서의 창조 이야기에 신화적 상상력을 불어넣어 새로운 기독교적 신화를 창조한다.²⁷⁾ 톨킨의 작품은 창조와 최후 전쟁 그리고 이 두 이야기 사이에는 선/악의 대립이라는 긴장이 형성되어 흐른다. 성서에서 하나님 말씀으로 세상을 창조했다면, 톨킨의 『실마릴리온』에서는 일루바타르가 노래로 세상을 창조한다.²⁸⁾ 또한 성서에서 구체적으로 묘사하지 않는 ‘악의 유입’에 대해 『실마릴리온』에서의 정황 설명이 창조에 대한 상상력을 풍성하게 하는데, 창조 시 악의 유입에 대해 톨킨은 아름다운 하나의 함창 속 불협화음으로 표현한다. 불협화음의 주체는 자만의 화신이자 원천인 멜코르이며 이는 나중에 모르고스로 알려지는 중간계의 루시퍼이다. 루시퍼가 가장 위대한 대천사였던 것처럼 톨킨은 멜코르를 가장 위대한 아이누르로 묘사하며 이러한 비유는 대천사 미카엘 역할인 만웨와 멜코르의 전쟁에서 더욱 확실하게 드러난다. “일루바타르에게 만웨는 멜코

27) T. A. Shippey, *The Road to Middle-Earth: How J. R. R. Tolkien Created a New Mythology* (New York: Houghton Mifflin, 1983); Colin Duriez/ 홍종락 역, 『루이스와 톨킨』(서울: 홍성사, 2005), 162-71.

28) J. R. R. Tolkien and C. R. Tolkien/ 김보원 역, 『실마릴리온 1』(서울: 씨앗을 뿌리는 사람, 2004), 19-20.

르의 형제이며 멜코르가 내는 불협화음을 막기 위해 내린 두 번째 주제의 주요 악기였다. (...) 그리고 멜코르와 만웨 간에 싸움이 일어났다.”²⁹⁾ 이와 같이 톨킨의 상상으로 재구성된 태초 이전의 정황, 일루바타르와 멜코르의 관계, 하나의 노래와 불협화음 그리고 아르다와 중간계의 생성 등은 악의 유입에 대한 설명을 돕는데, 이는 창조와 거의 동시에 이루어지면서 세상 가운데 선/악의 대립 구도와 이로 인한 총체적 긴장을 형성한다는 데 그 의미가 크다.

판타지 속 갈등 플롯의 시작이 창조와 악의 유입이었다면 그 절정은 최후의 전쟁이다. 이것은 『호빗: 다섯 군대의 전투』, 『두 개의 탑』, 『왕의 귀환』에서 모든 종족과 군대가 모든 것을 걸고 싸우는 웅장한 아마겟돈의 이미지로 나타난다. 중요한 것은 최후의 전쟁에 나타나는 희생의 모티브이다. 이러한 희생의 모습은 『반지의 제왕』의 간달프와 프로도에게 나타난다. 간달프는 원정대 동료들을 구하기 위해 자신을 희생하며, 프로도는 반지 운반자로 선택될 때부터 운명의 산에 이르기까지 모든 소명과 희생 그리고 죽음을 받아들인다. 절대반지는 운명의 산에서 파괴되어야 하는데 파괴 시 반지 운반자 또한 화산 폭발 속에 갇히게 된다.³⁰⁾ 이러한 희생은 성서에서 예수의 희생과의 강한 유비를 보여주며 비극적 연민과 두려움의 카타르시스를 촉발한다. 또한 주인공의 부활 혹은 기사희생이라는 반전의 반전을 통해 또 다른 강렬한 카타르시스를 촉발한다. 희생적 죽음을 가상체험하면서 오는 카타르시스는 비극적 연민/두려움의 정화라면, 승리의 카타르시스는 악/죽음의 극복을 가상체험하면서 오는 희극적 희열/엑스터시의 정화인 것이다.

29) Joseph Pearce/ 김근주 외 1인 역, 『톨킨: 인간과 신화』(서울: 자음과 모음, 2001), 120-22; Tolkien, 『실마릴리온 I』, 30.

30) 무저갱 속으로 떨어져 악의 화신 발로그에 맞서 삼일 밤낮을 싸우고 결국 승리한 간달프는 백색의 마법사로 부활한다. 프로도와 샘은 간달프가 보낸 독수리들에 의해 가까스로 구조된다.

2. 사회정치적 갈등 뒤토스: 사회정의란 무엇인가?

신화역사적 차원의 거시적인 선악 갈등 뒤토스는 보다 미시적인 사회정치적 차원의 갈등 뒤토스로 연결되며 또 다른 근원적인 질문을 제기한다. “사회정의란 무엇인가?” “사회정의는 어떻게 구현될 수 있는가?” 이 차원의 윤리적 갈등은 선악의 이분법적 구분이 모호한 경우가 대부분이며 이런 모호성 때문에 민감하면서도 신중한 접근이 요구된다. 이 차원에서는 항상 “누구의 관점/정의인가?”, “어떤 기준/합리성인가?”라는 질문이 요구되는 것이며,³¹⁾ 이에 대해 다양한 사회정치 윤리학 이론들이 있다. 그러면 이 차원의 뒤토스에서 판타지 가상현실세계에서 참여자는 어떤 윤리적 가상체험을 할 수 있는가? 첫째, 힘 있는 자와 없는 자 사이의 갈등을 각각의 입장에서 가상체험할 수 있다. 둘째, 사회정치적으로 억압당하고 소외당한다는 것이 어떤 것인지 당사자의 입장에서 가상체험할 수 있다. 셋째, 다양한 힘의 논리와 정치적 이해관계를 당사자의 입장에서 가상체험할 수 있다. 넷째, 다양한 공동체들의 갈등 상황에 대해 각 공동체 소속 당사자의 입장에서 가상체험할 수 있다. 다섯째, 공동체의 다양한 상황에 처한 개인의 역할과 선택에 대해 당사자의 입장에서 가상체험할 수 있다. 이와 같이 신화적 판타지는 매우 복잡한 사회정치적 갈등 장치들을 통해 참여자가 이야기 속 당사자들과 동일시/공감을 통해 다양한 윤리적 성찰/실천을 시뮬레이션할 수 있는 가상현실 환경을 제공한다.

그러면 이제 톨킨의 작품세계에서 이 차원의 뒤토스를 살펴보자. 최후의 전쟁은 사회적 대립/갈등 그리고 소외의 극한적 표출이다.³²⁾ 일반적으로

31) 이에 대해 통찰력 있게 논한 명저로는 Alasdair MacIntyre, *Whose Justice? Which Rationality?* (Notre Dame: University of Notre Dame Press, 1988) 참조.

32) 작가들이 살았던 시대적 정황이 의식적, 무의식적으로 반영되어 있는데, 톨킨은 제1차 세계대전에 참전했으며 이 경험은 작품의 중요한 모티브가 된다. 송태현, 『판타지:

로 현실세계에서 벌어지는 전쟁을 포함한 사회정치적 갈등은 입장이나 힘의 논리에 따라 윤리적 판단이 달라질 수 있다. 『반지의 제왕』의 모티브가 된 〈니벨룽겐〉과 현재 그 계보를 있고 있는 신화적 판타지 『얼음과 불의 노래』에서는 작품 속 인물들과 그들 나라 사이에 벌어지는 관계와 정치 그리고 전쟁에서 입장에 따라 선과 악 그리고 정의에 대한 판단이 달라질 수 있다는 사실을 드라마틱하게 보여준다.³³⁾ 이는 근원적으로 인간이나 집단이 자기중심적 이익을 추구한다는 데서 기인하며, 이에 따라 복잡한 관계 속에서 갈등은 정치적 입장의 차이와 힘의 논리에 따라 다각화된다. 『호빗』에서 자신의 종족만을 보존하기 위해 세상과 단절된 채 배타적으로 사는 것을 선택하는 요정 왕 스란두일, 『반지의 제왕』에서 같은 인간 왕국이면서도 각자의 입장을 고수하는 곤도르와 루한 왕의 모습은 그러한 정치적 구도와 인간의 자기중심적 모습을 보여준다.³⁴⁾ 이는 땅 속이나 샤페어에서 단절된 채 살아가는 난쟁이와 호빗의 삶의 모습에도 비슷하게 나타나며 남의 일에 간섭하지 않고 개인주의적으로 살고자 하는 현대인의 모습과도 닮아있다. 이들은 자신에게 피해가 가해질 때만 반응하면서 그 태도를 바꾼다.

이러한 종족 간의 정치적 이해관계 외에, 판타지에서 발견할 수 있는

톨킨, 루이스, 롤링의 환상 세계와 기독교』(경기: 살림출판사, 2003), 52.

33) 〈니벨룽겐〉에서 지크프리트, 크립힐트, 브룬힐트, 군터의 입장은 모두 다르다. cf. 박형철, 문영빈, “한스 우르스 폰 발타살의 신작-드라마의 기반이 되는 세계 무대에 관한 연구: 세계 무대와 중간계의 작품들을 중심으로,” 185. 또한 최근 폭발적인 인기 속에 방영되는 미국 드라마 〈반지의 제왕〉 시리즈의 원작 『얼음과 불의 노래』에서 웨스테로스(Westeros) 대륙에 위치한 칠왕국(북부, 강철군도, 베일, 웨스터랜드, 스톱랜드, 리치, 도른)과 등장인물들의 관계는 매우 복잡하게 나타난다.

34) 사우론 군대의 공격을 받아 위기에 처한 곤도르는 루한에 도움을 요청하지만 악의 세력에 조종당하는 루한은 이를 거부한다. 요정 왕은 사우론에 대한 두려움을 스스로의 고립과 배타성으로 드러낸다. 하지만 악의 화신 사우론이 중간계 전체를 멸망시키려할 때 『두 개의 탑』과 『왕의 귀환』에서 인간, 요정, 난쟁이 종족은 연합군으로 맞서는 모습을 보여준다.

사회정치적 대립과 갈등은 현실세계와 마찬가지로 계급, 인종, 이데올로기의 차이에서 나타난다. 『반지의 제왕』에서 인간세계인 곤도르와 로한에서는 왕족/귀족과 일반 백성이 분명히 구분되어 그려진다. 『호빗』에서는 요정세계에서조차 왕자와 일반 요정의 이루어질 수 없는 사랑을 말한다.³⁵⁾ 또 『호빗』에 나오는 호수마을 영주와 집사의 바르드에 대한 감시와 처벌의 폭력은 공권력 남용과 부정부패를, 또한 지배자와 피지배자 사이의 갈등과 사회구조적 억압을 적나라하게 보여준다.³⁶⁾

사회정치적 윤리와 정의에 대해서는 다양한 이론들과 논란들이 있으며 이 차원에서 ‘악’을 규정한다는 것은 매우 민감하고 조심스러운 일이다.³⁷⁾ 하지만 사회정치적 차원에서도 보편적으로 인정되는 ‘근본악(radical evil)’이 현존한다는 사실을 부인하기 어렵다.³⁸⁾ 지난 세기 홀로코스트 같은 가공할 비극은 근본악의 문제에 대한 심각한 재검토를 요구하고 있다.³⁹⁾ 9.11 사태 이후 국제적인 테러의 홍수를 목도하고 있는 현재 우리

35) 요정 왕자 레골라스와 그의 여전사 타우리엘은 신분 차이로 사랑을 이루지 못하며 난쟁이 킬리의 등장으로 이들은 삼각관계를 형성한다. 이는 영화의 캐릭터 수정인데 소설 『호빗』에 레골라스와 타우리엘은 등장하지 않는다. 하지만 원작에도 왕족, 귀족, 군사 등의 신분과 계급은 등장한다.

36) 바르드는 스마우그가 호수마을을 공격했을 당시 영주였던 길리언의 후손이다. 검은 화살을 아직 가지고 있는 적통 후계자이자 마을의 정신적 리더인 그를 영주와 집사는 밤낮으로 감시하고 핍박한다.

37) 니체는 선/악 판단의 배후에 은폐되어 있는 권력 구조를 날카롭게 파헤쳤으며 이 전통은 푸코가 계승 발전시킨다. 니체의 윤리학에 관해서는 Richard J. Bernstein, *Radical Evil: A Philosophical Interrogation* (Cambridge: Polity, 2002), 103-131 참조.

38) 철학자 리처드 번스타인은 한나 아렌트, 한스 요나스, 엠마누엘 레비나스 등 저명한 유대인 사상가들을 언급하면서 아우슈비츠 이후의 윤리학은 전통과의 단절/파열(rupture)을 의미하며 악의 의미와 인간의 책임에 대한 전면적인 재검토를 요구한다고 주장한다. Bernstein, 앞의 책, 4.

39) 레비나스는 악의 초월성, 사악한 숭고성, 이해불가능성을 강조하면서 악을 이해하려고 시도하는 모든 종류의 신정론(theodicy)을 배격한다. 그리고 집요하게 우리를 찾아오는 악의 공포/참상(horror)은 형이상학이 아니라 타자에 대한 무한 책임의 윤리학으로 우리를 인도한다고 강조했다. Bernstein, 앞의 책, 166-83.

는 또다시 전 지구적인 심각한 근본악의 문제를 직면하고 있다.⁴⁰⁾ 물론 이 상황 역시 역사적 맥락에서 살펴보면 복잡한 사회정치적, 종교적 문제들이 누적되어 폭발하고 있는 것이지만, 테러와 같은 폭력은 어떤 상황에서도 정당화될 수 없을 것이다. 판타지에서도 종족들 모두가 자신의 사회정치적 입장을 고수하다가도 중간계 전체가 멸망의 위기를 맞았을 때 근본악에 맞서 연대해 대적한다. 또한 이런 근본악까지는 아니더라도, 톨킨의 판타지에서 다양한 양태의 ‘사회악’을 가상체험할 수 있다. 사익을 위해 다양한 양상으로 다른 개인이나 집단을 힘으로 억압하는 행태나, 타인이나 공익에 무관심하면서 사익만을 추구하는 개인/집단이기주의의 행태도,⁴¹⁾ 보편적인 공공선을 추구하는 데 장애가 된다는 넓은 의미에서 사회악이라고 할 수 있다. 플라톤과 아우구스티누스를 따라 선의 부재를 악으로 본다면, 보편적인 공공선의 추구를 저해하는 것이 사회악이며, 타자에게 어떤 형태로든지 고통을 주는 사익 추구는 정도의 차이는 있어도 사회악인 것이다. 따라서 타자의 고통에 대한 인식과 공감은 공공선의 추구와 사회정의 구현을 위해 무엇보다 중요한 요소가 되는 것이며 이것은 아무리 강조해도 지나치지 않다.⁴²⁾ 이미 누스바움에 기대어 강조했듯이 이런

40) 힘과 폭력을 양립 불가능한 것으로 보는 아렌트의 논의로는 Hannah Arendt, *On Violence* (New York: Harvest Book, 1969) 참조.

41) 집단이기주의에 대한 고전적 고찰로는 Reinhold Niebuhr, *Moral Man and Immoral Society: A Study in Ethics and Politics*, 2nd ed. (Louisville, KT: Westminster John Knox Press, 2013) 참조.

42) 아렌트는 명저 『전체주의의 기원 *The Origin of Totalitarianism*』에서 전체주의는 “인간으로서의 인간을 불필요하게 만드는(making human beings as human superfluous)” 체제로서 특히 개인의 비예측성/즉흥성과 다양성을 억압한다고 말한다. 그녀는 아우슈비츠에서 평범한 인간들(나치)로 하여금 죄 없는 인간들을 체계적으로 살육하게 만든 전체주의의 근본악은, 그 원인을 악한 동기에서 찾는 칸트의 근본악 개념으로는 설명할 수 없다고 주장한다. 그리고 아렌트는 아우슈비츠의 전범 아이히만에 대해 성찰한 명저 『예루살렘의 아이히만 *Eichmann in Jerusalem*』에서 그의 유대인 대량학살이라는 악행의 원인이 악한 동기가 아니라, 전체주의 하에서 생각할 수 있는 능력, 특히 공감 능력과 독립적 판단 능력의 상실에 있다고 하면서, ‘악의 평범성(banality)’이란 유명한

타자에 대한 인식/공감의 능력은 소설을 통한 다양한 타자들과의 공감을 통해 함양될 수 있는데, 톨킨의 판타지는 다양한 사회정치적 상황에 처한 인물들, 특히 약자의 입장과 고통을 가상체험할 수 있는 탁월한 가상현실 환경을 제공한다.

위에서 논의한 톨킨의 판타지 가상현실세계와 우리의 현실세계에서 확인할 수 있는 근본악과 사회악에 대한 최소한의 보편적인 인지/인식의 가능성이 보여주는 것은, 첨예하게 대립되는 사회정치적 입장의 차이를 넘어 근본악과 사회악에 대해 연대해서 대적하고 극복할 수 있을 것이라는 최소한의 희망이다. 그것은 사회구조적 악 가운데 살아가는 약자와 소외된 자들을 위한 정의와 평등 그리고 평화를 함께 이루어가는 것일 수 있다. 그러한 이상적 모습 또한 작품이 보여주는 데 호빗족과 그들의 마을 샤이어가 그러하다. 그들은 거인 마법사 간달프를 친구로 여기며 난쟁이들의 난잡함과 시끄러움도 그저 불편한 정도로 받아들인다. 빌보와 프로도는 여정에서 만나는 다양한 인간, 난쟁이, 요정족들 모두의 다름을 인정한다. 그들에게 계급과 인종의 문제는 없으며 호빗 마을에서 다름이란 특징이 다른 가문의 차이일 뿐이다.

결국 이러한 사회정치적 갈등은 개인 실존의 문제와 연결되는데, 특히 주어진 사회정치적 상황에서 개인적으로 어떤 가치를 지향하고 선택할 것인가 하는 문제와 직결된다. 그리고 이는 인간 본성적인 탐욕과 가치 선택의 문제와도 연결된다. 이와 같은 사회정치적 갈등 속에서 발견할 수 있는 기독교적 가치는 예수 사역의 주 대상이었던 사회에서 소외되고 약한 자들의 고통에 대한 인식과 공감을 통한 사회정의의 추구인 것이다. 이것은 개인이 사회에서 자신의 정체성과 소명을 어떻게 인지하는가 하

개념을 말한다. Bernstein, 앞의 책, 203-24 참조. 아렌트의 주장은 공감과 상상력의 중요성을 강조하는 본고의 핵심 주장에 중요한 근거를 제공한다.

는 문제와 연관된다.

3. 개인실존적 갈등 뒤토스: 선한/최선의 삶이란 무엇인가?

톨킨의 판타지에서 사회정치적 갈등 뒤토스는 개인실존적 갈등 뒤토스와 연결된다. 이와 같이 신화역사적 차원, 사회정치적 차원, 개인실존적 차원은 긴밀히 연결되는데 궁극적으로 판타지 가상체험은 실존적 차원의 가상체험으로 귀결된다. 실존적 갈등 뒤토스는 캐릭터와 융합되어 다양한 상황에 처한 캐릭터의 내면적 갈등 이야기가 주요 줄거리가 되는데, 이 차원에서의 근원적인 윤리적 질문을 제기한다. “선한 삶이란 무엇인가?” “최선의 삶이란 무엇인가?”⁴³⁾ 인간은 출생 이후 사회화 과정을 통해 사회적 역할을 알아가는 가운데 수많은 선택의 순간을 경험한다. 키르케고르가 말했듯이 이런 수많은 선택의 가능성은 ‘자유의 현기증’인 불안감을 준다. 개인은 사회의 영향을 받지만 다른 한편 실존적 결단과 선택을 통해 사회에 영향을 준다. 이런 사회와 개인의 상호관계는 판타지에 그대로 반영되며 다양한 상황을 통해 보여준다. 그러면 이런 상황에서 최선의 삶 혹은 윤리적인 삶이란 무엇인가? 이에 대해 다양한 갈등 뒤토스를 통해 판타지 가상현실세계는 다음과 같은 윤리적 가상체험을 촉발한다. 첫째, 다양한 상황에 처한 캐릭터들의 선택에 대한 갈등의 가상체험. 둘째, 정체성/소명에 대한 갈등의 가상체험. 셋째, 잠재된 욕망과 유혹으로 인한 갈등의 가상체험. 넷째, 결단과 그 결과에 대한 가상체험 등이 그것이다.

43) 이 질문들은 소크라테스, 플라톤, 아리스토텔레스의 전통에 근간을 둔다. 특히 아리스토텔레스는 『니코마코스 윤리학』에서 인간의 삶은 선(good)의 추구를 목적으로 하며 최고선은 eudaimonia(최선의 삶)이다. 그에 의하면 최선의 삶을 살기 위해서는 습관(habit)으로 함양되는 덕(virtue), 특히 실천적 지혜(phronesis)가 무엇보다 중요하다. Aristotle, *Nicomachean Ethics*, trans. Marin Ostwald (Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1962), 6f., 33ff., 152-73. 누스바움의 역량(capability) 함양은 아리스토텔레스 윤리학에 뿌리를 둔다.

이제 톨킨의 작품에서 이러한 갈등 뮈토스의 사례들을 살펴보자. 다른 판타지와 마찬가지로 정체성 확립 과정이 주요 줄거리로 설정된다. 『반지의 제왕』에서 프로도는 간달프를 통해 정체성과 소명을 인지하고 떠난 기나긴 순례의 여정 가운데 수많은 난관과 유혹에 봉착해 끊임없이 갈등하게 된다.⁴⁴⁾ 또한 아라곤은 곤도르의 정통 후계자이지만 탐욕에 굴복한 이실두르의 자손이라는 죄책감으로 방황하는 순찰자로 그려진다. 모든 것을 내려놓고 자신의 여정을 통해 프로도를 돕는 자로서 활약하던 그는 유령 왕과의 만남을 통해 왕으로서 자신의 정체성을 회복한다.⁴⁵⁾ “나는 누구인가?”라는 질문이 정체성에 대한 실존적 갈등을 함의한다면 “나는 무엇을 위해 사는가?”라는 질문은 소명에 대한 실존적 갈등을 함의한다. 개인의 소명은 사회적 역할뿐 아니라 역사적/구속사적 존재 목적과도 연결된다. 판타지 속 캐릭터들은 소명의 순간 그 역할을 감당할 수 있을지에 대해 갈등하며 고민한다.⁴⁶⁾ 주어진 소명을 자신의 것으로 받아들이고 그 역할을 할 때 자신의 인생과 사회 그리고 역사/구속사에서 주체로서 살아가게 된다. 작품 속 주인공과 그를 돕는 인물들은 치열한 실존적 갈

44) 톨킨의 여행 모티브를 정체성을 찾는 내면의 여행으로 보는 논의로는 Gregory Bassham 외/ 최연순 역, 『철학으로 반지의 제왕 읽기』 (이름, 2003), 329-348 참조.

45) 『두 개의 탑』에서 아라곤은 곤도르를 돕기 위해 유령 왕과 죽은 자의 군대를 찾아가는다. 요정 왕 엘론드와 나르실의 불꽃 속에서 다시 태어난 이실두르의 검을 통해 신분을 드러낸 아라곤은 유령 왕에게 예전의 맹세를 지킬 것을 요구한다. 이 장면에서 아라곤은 죽음을 마주하고 생명을 다시 얻을 뿐 아니라 진정한 왕으로서의 정체성을 회복한다.

46) 신화에서 갑자기 주어진 소명을 망설임 없이 즉시 받아들이는 영웅은 없다. 신화학자 캠벨(J. Campbell)은 영웅 신화의 서사구조를 분석하여 영웅의 여정 12단계를 제시했다. 영웅 서사는 인간의 심리적 성장과정을 반영하는데 12단계 중 2단계(모험의 소명), 3단계(소명의 거절/망설임)가 소명과 관련된 내용을 다룬다. 영웅 스스로의 심적 갈등을 통해 소명의 망설임을 제일 잘 보여주는 인물은 『반지의 제왕: 반지원정대』의 프로도이며 그는 요정의 숲에서 반지 운반자로서의 소명을 받아들인다. 백광호 외 2인, “게르만신화의 서사구조를 바탕으로 한 영화의 시각화: 반지의 제왕, 해리포터, 니니아 연대기를 중심으로,” 『한국HCI학회 학술대회』 (2009), 1130-34. 소명의 거절과 망설임은 모세, 예레미야, 기드온 등 성서의 위대한 인물들에게도 나타난다.

등 속에서 소명감을 확산하면서 유혹을 이겨내고 올바른 방향과 가치를 선택하며 살아간다. 또한 그들의 이야기 속에는 인생의 여정 가운데 때로 유혹에 굴복하고 실수하거나, 원래의 정체성과 소명을 상실한 채 살아가는 현실적인 실존의 인간 모습 역시 반영되고 있다.

이런 실존적 갈등 플롯에서 핵심 요소는 정체성과 소명을 잇게 하는 강력한 유혹의 실존인데 유혹은 인간 내면의 욕망을 촉발한다. 『반지의 제왕』에는 아퀴나스가 중대한 죄악으로 다루었던 탐욕과 이로 인한 내면적 갈등 플롯이 작품 전반에 흐른다.⁴⁷⁾ 반지는 강력한 유혹의 상징이자 결정체이며 그 유혹에의 끌림은 작품 속 모두에게 주어진다. 빌보와 프로도와 샘⁴⁸⁾ 정도가 반지의 유혹에 어느 정도 면역력을 가지고 있을 뿐, 반지 운반자 프로도의 수호자인 아라곤과 간달프 그리고 숲의 여왕까지도 그 유혹을 힘겹게 극복한다.⁴⁹⁾ 반지의 유혹은 그만큼 강력한 것이며

47) 교회는 교만과 더불어 탐욕을 죽음에 이르는 일곱 가지 대죄 중 하나로 취급했다. 『호빗』과 『반지의 제왕』을 탐욕과 그로 인한 갈등의 양상에 대해서는 권연경, “호빗에 나타난 탐욕의 문제,” 『한국기독교신학논총』91 (2014), 33-58 참조. 틸리히는 인간의 유한한 실존을 중심을 잃고 무한한 본질(신)과 세계로부터 유리된 소외(strangement)로 본다. 이런 실존적 상태에서 인간은 유혹을 받는데, 자신의 유한성을 인정하지 않고 신적 무한성으로 자신을 끌어올리는 휘브리스(hubris)와 세계의 모든 것을 자신에게 끌어오려는 무한한 욕망인 탐욕(concupiscence, concupiscentia)이다. 이런 상태는 결국 자신과 세상을 모두 잃는 중심 없는 공허한 자기 파괴적 상태, 곧 악으로 연결된다. 이 상태에서 자유와 숙명은 유리되는데 자유는 방종이 되고 숙명은 필연으로 전락한다. Paul Tillich, *Systematic Theology II* (Chicago: University of Chicago Press, 1957), 44-55.

48) 『반지의 제왕』에서 샘은 프로도도 같은 영웅의 모습을 지닌다, 그는 주인을 위해 목숨을 걸고 섬길 뿐 아니라 프로도가 여정을 포기하려 할 때도 힘과 용기를 불어넣어 준다. 운명의 산에서 프로도를 업는 장면은 십자가를 지는 그리스도의 이미지를 반영한다. 샘은 “친구를 위해 자기 목숨을 내놓는 것보다 더 위대한 사랑이 없다”는 그리스도의 가르침을 자기희생으로 보여준다. Pearce/ 김근주 외 역, 『톨킨: 인간과 신화』, 144-46.

49) 유혹으로부터 완전하게 자유로운 존재는 없다. 빌보와 프로도와 샘이 물질과 권력의 유혹으로부터 어느 정도 자유로울 수 있었던 이유는 사이어의 호빗으로서 자족의 삶을 살았기 때문이다. 마법사와 요정의 리더 격인 간달프와 엘론드도 유혹으로부터 자유로울 수 없었지만 간달프는 반지의 치명적인 힘을 자신이 통제할 수 없다는 것을 알고

어쩌면 초심을 잃고 유혹에 굴복할 수밖에 없었던 보로미르나 골룸이 인간 본연의 본성일 수도 있다.⁵⁰⁾ 또한 물질과 권력에 대한 탐욕스러운 집착은 『호빗』의 소린에게 극명하게 나타난다.⁵¹⁾ 유혹에 굴복하느냐 그것을 극복하느냐에 대한 가장 극명한 갈등 플롯은 사루만과 간달프에게서 나타난다. 마법사들의 멘토이자 최고마법사인 백색마법사 사루만은 소명과 초심을 잃고 근본악이자 세상 권력자인 사우론 편에 서서 중간계를 멸망의 길로 이끄는 선봉이 된다. 하지만 회색마법사 간달프는 끝까지 자신의 소명을 지키며 죽음을 이기고 백색마법사로 부활해 중간계를 구하는 데 중요한 역할을 한다.⁵²⁾ 결국 작품 속 인물들이 유혹을 극복할 수 있었던 힘은 정체성과 소명감 그리고 초심의 회복에서 비롯된다. 권력

것을 소유하고자하는 욕망을 극복한다. cf. 권연경, “호빗에 나타난 탐욕의 문제,” 35-38; Gregory Bassham 외/ 박지니 외 역 『HOBBIT: 뜻밖의 철학』(북뱅크, 2013), 89-92.

- 50) 골룸은 원래 호빗이었지만 반지 때문에 동료들 죽이고 그 반지에 사로잡혀 나의 소중한 보물(My Precious)이라 부른다. 이는 인간 본연의 욕망과 죄성 그리고 폭력성을 보여 준다. 골룸의 반지에 대한 집착은 『반지의 제왕』시리즈가 끝날 때까지 이어지는데 그는 결국 반지와 함께 운명의 산 용암 속으로 사라진다. 곤도르의 왕자 보로미르는 반지 원정대의 일원이었지만 초심을 잃고 반지의 힘을 곤도르의 것으로 만들고자 한다. 프로도의 반지를 힘으로 빼앗으려했던 그는 회개 후 호빗 친구들을 구하기 위해 목숨을 희생한다.
- 51) 난쟁이족은 보물에 대한 욕심과 집착이 강하며 과거 요정의 보물인 실마릴(silmaril)을 빼앗기 위해 많은 요정들을 죽이기도 했다. 그들의 왕 참나무방패 소린(Thorin the Oakenshield)은 대의와 자신의 종족을 위해 다른 종족들과 연합해 싸우지만 스마우그라는 공통의 적을 물리친 후 보물을 혼자 차지하려는 탐욕을 드러낸다. 이는 난쟁이족과 다른 종족들 간의 대립과 전쟁으로 이어진다. 하지만 난쟁이와 인간 그리고 요정이 보물을 두고 전쟁을 벌이는 것이 그들 각자에게 정당화될 수 있는지에 대해서는 논의가 필요하며 이는 앞에서 다룬 사회정치적인 문제와 연결된다. Bassham, 『HOBBIT: 뜻밖의 철학』, 101-3.
- 52) 간달프가 동료들을 위해 두린의 재앙으로 불리는 발로그와 싸우는 장면은 예수 그리스도가 음부에 내려가 사탄의 세력과 싸우는 것을 연상시키며 그가 삼 일만에 백색 마법사로 부활하는 장면 또한 그리스도의 부활을 떠올린다. 그리고 백색에서 흑색으로 타락한 사루만과 비교해 회색에서 백색으로의 변화는 “먼저 된 자가 나중 되고 나중 된 자가 먼저 된다(막 10:31)”는 말씀을 연상시킨다.

과 물질에 집착했던 보로미르와 소린이 소명을 재인식하고 초심으로 돌아왔을 때, 그들은 반지 원정대의 인간족 대표이자 프로도의 수호자로 자원했던 곤도르의 왕자로서, 또한 자신의 종족과 땅의 회복을 위해 헌신했던 난쟁이족의 왕으로서 귀한 가치를 지키기 위해 목숨을 걸게 된다.

이런 뫼토스는 기독교의 역설적인 실존적 가치관을 반영한다. 여기서 하나님을 찬양하는 천사장이었지만 하나님과 같아지려 했던 사탄과, 죽음과 부활로 세상을 구원한 예수의 이미지를 본다. 특히 간달프가 절대반지의 유혹에 굴복하지 않고 자신의 소명을 지켜내기 위해 절대권력을 포기한 부분에서는 사랑하는 인간을 위해 전능함을 포기하고 자신을 희생한 예수의 또 다른 이미지를 발견한다.⁵³⁾ 또한 이들의 모습에서 모든 능력을 가지고도 광야의 유혹과 시험을 이겨내신 예수, 십자가에서 내려오지 않고 죽어간 예수의 모습을 발견한다. 또한 광야의 시험과 겐세마네 동산은 예수가 체험했던 실존적인 유혹의 실체를 보여준다. “아버지여, 아버지여, 어찌하여 나를 버리시나이까?”의 절규는 예수의 극명한 내면적 갈등을 보여준다. 이 갈등은 사랑 때문에 포기와 희생으로 감당한 갈등이었으며, 예수는 이를 죽음과 죽음 이상의 고통으로 극복한 것이다.

결국 실존적 차원에서 톨킨의 판타지적 가상체험을 통해 체득하는 것은 다양한 사회정치적 상황에서 정체성과 소명을 분명히 인식하고 이를 방해하는 강렬한 유혹을 극복하며 악을 대적하고 극복하는 ‘최선의 삶’을 모색하는 시뮬레이션인 것이다.

그러면 어떻게 이런 최선의 삶을 살 수 있는 것인가? 이것은 먼저 거대한 역사에서 자신의 시대적 역할을 이해하는 시대적 상황인식과 이 거대

53) “인간이 절대권력을 가지고 그것을 선하게 사용할 수 있는가?”라는 질문에 대해서는 두 차례의 세계대전 이후 의문이 제기되어 왔다. 1차 세계대전에 참전한 톨킨은 세계를 지배하기 위해 절대권력을 가지려는 시도가 얼마나 파괴적이고 폭력적인지 잘 알고 있으며 이러한 의식이 작품에 반영된다.

한 그림 안에서 자신이 처한 사회정치적 상황을 폭넓게 이해하는 사회정치적 상황인식이 필요하다. 또한 자신의 살아온 여정과 역량을 이해하는 자기 성찰적 인식이 필요하다. 그런데 이 시대적, 사회정치적, 자기 성찰적 인식에서 중요한 것은 이 모든 인식들을 통합적으로 사고할 수 있는 상상력과 통찰력일 것이다. 하지만 시대 상황과 사회정치 상황은 끊임없이 변하며 개인적 여정도 끊임없이 역동적으로 변화된다. 이에 따라 정체성과 소명의식 역시 끊임없이 변화되는 역동적인 것이며 끊임없는 시대적, 사회정치적, 실존적 성찰이 필요한 것이다. 최선의 삶을 위한 최선의 이해를 위해서는 시대적 타자세계(과거-미래), 사회정치적 타자세계(타인, 다른 사회정치상황, 다른 가능성), 실존적 타자세계(자신 안에 있는 다른 가능성)에 지속적으로 노출되어야 한다. 이런 다양한 타자세계에 대한 지속적인 노출과 공감 없이는 정체성은 정체되고 소명은 관행으로 전락하고 말 것이다. 이런 시대적, 사회정치적, 실존적 타자세계에 대한 지속적 노출을 위한 효과적인 최적의 도구가 문학/소설이다.⁵⁴⁾ 문학/소설은 바로 이런 다양한 타자세계로서의 가상현실세계의 노출이기 때문이다. 특히 신화적 판타지는 숭고한 신화적 타자세계, 아우라 가상현실세계를 창출해 참여자의 초월적 울림, 계시적 체험을 촉발하면서 타자세계에 대한 이해와 공감을 극대화할 수 있다.⁵⁵⁾ 이와 같이 신화적 판타지는 타자세계를 공감하고 포용하는 선한 삶과 타자세계를 폭넓게 이해함으로써 최선의 선택을 하는 최선의 삶을 위한 중요한 도구가 되는 것이다.

54) Cf. Richard Kearney, "Narrative Imagination: Between Ethics and Poetics," *Philosophy and Social Criticism*, 21 (1995), 173-190.

55) 문영빈, "아우라 공간과 초월적 울림", 1-36.

IV. 나가는 말

본고는 소설/영화를 통해 공적 영역에서 지대한 관심을 받고 있는 신화적 판타지의 공적 기능에 주목해, 신화적 판타지는 대중적 영향력으로 인해 종교윤리적 가치들을 공적 영역에 확산시키는 데 크게 기여할 수 있다는 점을 강조했다. 먼저, 신화적 판타지를 참여자가 상상적 몰입과 상호작용을 통해 판타지 가상세계를 마치 실제 현실세계처럼 생생하게 체험하는 공적가상현실 매체로 보는 개념화를 제시했다. 이를 위해 확장가상현실의 이론적 틀에, 도덕적 역량 함양에 필수적인 공적 상상력으로서의 소설의 기능을 강조하는 마사 누스바움의 시적 정의 이론을 접목시켰다. 신화적 판타지 가상현실세계에서 참여자는 이 세계가 제공하는 구체적인 상황들에 몰입적 상호작용을 통해 정동적으로 투사함으로써 다양한 윤리적 선택들을 아무런 제약이나 위험부담 없이 자유롭게 즐겁게 탐색하고 시뮬레이션할 수 있다. 이와 같이 신화적 판타지는 가상현실 공간에서 종교적 윤리적 체험을 크게 확장함으로써 윤리적 사고실험과 정동적 실천실험을 할 수 있는 효과적인 공적 플랫폼을 제공한다. 이 이론적 틀을 바탕으로 현대 신화적 판타지를 대표하는 톨킨의 작품세계를, 기독교윤리 확산 및 실천을 위한 가상체험을 촉발하는 공적 가상현실 매체라는 관점에서, 신화역사적, 사회정치적, 개인실존적 갈등의 뒤통스를 중심으로 고찰했다. 이 고찰을 통해 악의 역사적 의미와 극복, 사회정의의 의미와 구현, 최선의 삶의 의미와 추구에 대해 기독교 윤리적 가상체험의 관점에서 모색했다.

마지막으로 이 연구의 잠재적 기여도와 한계를 정리해보자. 이 연구는 거시적인 새로운 담론 가능성 탐구에 관한 연구로서 그 의의를 가지며 이에 따라 한계도 분명하다.

첫째, 답론 차원에서 이 연구는 기독교윤리학 답론에 가상현실 매체학 답론을 가져와 이 답론을 중심으로 문학, 윤리학, 신학/종교학의 접목을 시도하고, 이를 통해 신화적 판타지의 공적 역할을 가상체험 현상이라는 관점에서 조명함으로써 기독교윤리학 답론 지평의 확산에 기여하고자 했다. 하지만 이 연구에서 가져온 가상현실 매체학 자원은 지면관계로 인해 부득이 제한적일 수밖에 없었다. 가상현실 매체학을 포괄하는 뉴미디어 학은 뉴미디어 발전과 더불어 현시대에 가장 주목받는 다학제 답론 중 하나이며 이미 하나의 거대한 답론세계를 구축하고 있으며 발전하고 있다. 본고에서는 제한적 자원으로 가능성 탐색 정도의 수준에서 만족하고자 하며 더 많은 자원을 가져오는 것은 후속연구로 미룬다. 특히 지면관계로 살짝 선보인 ‘아우라 공간’, ‘초월적 울림’, ‘가상화’, ‘정동’, ‘아비투스’ 등에 대한 보다 충분한 논의가 필요하다.

둘째, 현시대의 문화적 아이콘인 신화적 판타지의 공적 역할에 대한 모색 역시 제한적이었던 점을 밝힌다. 톨킨의 경이로운 작품세계만 해도 문자 그대로 하나의 ‘세계’이다. 옥스퍼드대학교의 언어학 교수이자 신화학 연구의 세계적 권위자였던 그가 일생을 바쳐 이 거대한 ‘아우라 신화 세계’를 창조한 것이다. 이 세계에는 무궁무진한 자원들이 있으며, 윤리학, 종교학, 신학 답론에도 많은 자원을 가져올 수 있으며 또 가져오고 있다. 본고는 거시적인 관점에서 제한적인 사례만을 활용해 새로운 조명의 가능성만을 탐색한 것으로 만족하고자 한다.

셋째, 신화적 판타지의 공적 역할이 본고가 고찰한 윤리적 영역으로 제한되는 것은 아니다. 신화적 판타지의 중요한 공적 역할이 엔터테인먼트라는 사실을 간과해서는 안 된다. 본고에서 이 측면을 ‘즐거움’과 ‘흥미’의 차원에서 잠시 다루었지만 제한적이었으며 엔터테인먼트의 윤리적 측면에 대한 보다 상세한 논의가 필요하다. 호모 루덴스인 우리의 최선의

삶을 위해서는 신화적 판타지의 엔터테인먼트 측면에 대한 종교학적, 신학적, 기독교윤리학적 조명이 후속연구로 보완되어야 할 것이다.

하지만 이런 한계에도 불구하고 본 연구는 가상현실 뉴미디어 매체학 담론을 기독교윤리학에 가져와 신화적 판타지를 창의적으로 조명하는 새로운 담론 지평의 가능성을 선도적으로 모색했다는 점에서 그 의의를 찾을 수 있을 것이며, 다른 신화적 판타지에 대한 조명에 활용될 수 있을 것으로 기대한다.

참고문헌

- 권연경. “호빗에 나타난 탐욕의 문제”, 『한국기독교신학논총』 91 (2014), 33-58.
- 김한식. “미메시스, 재현의 시학에서 재현의 윤리학으로”, 『불어불문학연구』 88 (2011), 231-72.
- 김현수. “연민(compassion)의 사회윤리에 관한 연구—마르타 누스바움과 마커스 보그를 중심으로”, 『기독교사회윤리』 24 (2012), 91-123.
- 문영빈. “뉴미디어시대에서의 ‘신의 형상’ 재조명 연구”, 『종교연구』 25 (2009), 65-94.
- _____. “뉴미디어, 종교체험, 예배: 가상체험의 매체신학적 조명”, 『한국기독교교육정보학회』 25 (2010), 227-60.
- _____. “사회, 종교, 가상현실: 확장가상현실 패러다임과 의미론재론”, 『인문학논총』 25 (2011), 403-27.
- _____. “아우라 공간과 초월적 올림—공간과 체험에 관한 과학, 예술, 종교의 컨버전스”, 『종교연구』 74 (2014), 1-36.
- 문영빈, 박형철. “비극을 통해 새롭게 조망하는 구원의 드라마: ‘하마르티아’(hamartia)를 중심으로”, 『신학연구』 62 (2013), 78-86.
- 박형철. “이름다움을 통해 완성되어가는 구원의 드라마: 한스 우르스 폰 발타살의 신적-드라마를 중심으로”, 서울여자대학교 박사학위논문 (2015).
- _____. “성서와 그리스 비극에 나타나는 인간 실존 관련 단어들에 대한 비교연구: *hubris, hamartia, thanatos, phobos*를 중심으로”, 『성경원문연구』 38 (2016), 140-58.
- 박형철, 문영빈. “한스 우르스 폰 발타살의 신적-드라마의 기반이 되는 세계 무대에 관한 연구”, 『장신논단』 45 (2013), 169-94.
- 백광호 외 2인. “게르만신화의 서사구조를 바탕으로 한 영화의 시각화: 반지의 제왕, 해리포터, 나니아 연대기를 중심으로”, 『한국HCI학회 학술대회』 (2009), 1130-34.
- 성석환. “공공신학적 영화비평의 가능성 연구”, 『장신논단』 47 (2015), 151-76.
- 송대현. 『판타지: 톨킨, 루이스, 롤링의 환상 세계와 기독교』. 경기: 살림출판사, 2003.

- 윤철홍. “누스바움의 ‘시적 정의’에 관한 수용적 검토”, 『법철학연구』 17 (2014), 109-54.
- 이지성. “공감의 길, 고통의 내러티브에 대한 연구”, 『기독교사회윤리』 30 (2014), 69-98.
- 최유민, 이준희. “판타지 영화에서 나타나는 이차 세계의 유형 분류”, 『한국영상학 회논문집』 12 (2014), 121-32.
- 최진. “예술에서의 상상적 경험과 도덕적 가치—사실주의 문학의 이해가능성 (intelligibility)과 상상적 활동의 관점에서”, 『미학』 82 (2016), 288-322.
- 마사 누스바움/ 박용준 역. 『시적 정의』. 궁리, 2013.
- Bassham, Gregory 외/ 최연순 역. 『철학으로 반지의 제왕 읽기』. 이룸, 2003.
- Bassham, Gregory 외/ 박지니 역. 『HOBBIT: 뜻밖의 철학』. 북땀, 2013.
- Duriez, Colin/ 홍종락 역. 『루이스와 톨킨』. 흥성사, 2005.
- Pearce, Joseph/ 김근주 외 1인 역. 『톨킨: 인간과 신화』. 자음과 모음, 2001.
- Tolkien, J. R. R./ 이미애 역. 『호빗』. 씨앗을 뿌리는 사람, 2007.
- Tolkien, J. R. R./ 한기찬 역. 『반지의 제왕』. 황금가지, 2001.
- Tolkien, J. R. R. and C. R. Tolkien/ 김보원 역. 『실마릴리온 1』. 씨앗을 뿌리는 사람, 2004.
- Arendt, Hannah. *On Violence*. New York: Harvest Book, 1969.
- Aristotle. *Nicomachean Ethics*. trans. Marin Ostwald. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1962.
- Bernstein, Richard J. *Radical Evil: A Philosophical Interrogation*. Cambridge: Polity, 2002.
- Bourdieu, Pierre. *Outline of a Theory of Practice*, trans. Richard Nice. Cambridge: Cambridge University Press, 1977.
- Boyd, Brian. *On the Origin of Stories: Evolution, Cognition, and Fiction*. Cambridge, MA: Belknap, Harvard University Press, 2009.
- Graham, Gordon. *The Re-Enchantment of the World: Art versus Religion*. Oxford: Oxford University Press, 2007.
- Gregg, Melissa and Gregory J. Seigworth, eds. *The Affect Theory Reader*. Durham: Duke University Press, 2010.
- Johnson, Mark. *Morality for Humans: Ethical Understanding from the*

- Perspective of Cognitive Science*. Chicago: University of Chicago Press, 2014.
- Kearney, Richard. "Narrative Imagination: Between Ethics and Poetics," *Philosophy and Social Criticism* 21 (1995), 173-90.
- Landy, Joshua and Michael Saler, eds. *The Re-Enchantment of the World: Secular Magic in a Rational Age*. Stanford: Stanford University Press, 2009.
- Levy, Pierre. *Becoming Virtual: Reality in the Digital Age*, trans. Robert Bononno. New York: Plenum Trade, 1998.
- MacIntyre, Alasdair. *Whose Justice? Which Rationality?* Notre Dame: University of Notre Dame Press, 1988.
- McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extension of Man*, critical ed. Terrence Gordon. Corte Madera, CA: Gingko, 2003.
- Niebuhr, Reinhold. *Moral Man and Immoral Society: A Study in Ethics and Politics*, 2nd ed. Louisville, KY: Westminster John Knox Press, 2013.
- Nussbaum, Martha C. *Upheaval of Thought: The Intelligence of Emotion*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.
- Ricoeur, Paul. *Time and Narrative*, vol. 1, trans. Kathleen McLaughlin and David Pellauer. Chicago: University of Chicago Press, 1984.
- Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.
- Shippey, T. A. *The Road to Middle-Earth: How J. R. R. Tolkien Created a New Mythology*. New York: Houghton Mifflin, 1983.
- Taylor, Kevin and Giles Waller, eds. *Christian Theology and Tragedy: Theologians, Tragic Literature and Tragic Theory*. Burlington, VT: Ashgate, 2011.
- Tillich, Paul. *Systematic Theology II: Existence and The Christ*. Chicago: University of Chicago Press, 1957.

204 『기독교사회윤리』 제38집

논문투고일: 2017년 06월 30일

심사게시일: 2017년 07월 11일

게재확정일: 2017년 08월 04일

• 국 문 초 록 •

본고는 소설/영화를 통해 공적 영역에서 지대한 관심을 받고 있는 신화적 판타지의 공적 기능을 탐색한다. 신화적 판타지는 대중적 영향력으로 인해 종교윤리적 가치들을 공적 영역에 확산시키는 데 크게 기여할 수 있다. 이 연구는 신화적 판타지를 참여자가 상상적 몰입과 상호작용을 통해 판타지 가상세계를 마치 실제 현실세계처럼 생생하게 체험하는 공적가상현실 매체로 보는 개념화를 제시한다. 이것은 확장가상현실 이론적 틀에, 공감과 같은 도덕적 역량 함양에 필수적인 공적 상상력으로서의 소설의 기능을 강조하는 마사 누스바움의 시적 정의 이론을 접목시킨 것이다. 신화적 판타지 가상현실세계에서 참여자는 이 세계가 제공하는 무수한 구체적인 상황에 몰입적 상호작용을 통해 정동적으로 투사함으로써 다양한 윤리적 선택들을 아무런 제약이나 위험부담 없이 자유롭게 즐겁게 탐색하고 시뮬레이션할 수 있다. 이와 같이 신화적 판타지는 가상현실 공간에서 종교적 윤리적 체험을 크게 확장함으로써 윤리적 사고실험과 정동적 실천실험을 할 수 있는 효과적인 공적 플랫폼을 제공한다. 이 이론적 틀을 바탕으로 현대 신화적 판타지를 대표하는 톨킨의 작품세계를, 기독교윤리 확산 및 실천을 위한 가상체험을 촉발하는 공적가상현실 매체라는 관점에서, 신화역사적, 사회정치적, 개인 실존적 갈등의 뒤통스/플롯을 중심으로 고찰한다. 이 고찰을 통해 악의 역사적 의미와 극복, 사회정의의 의미와 구현, 최선의 삶의 의미와 추구에 대해 윤리적 가상체험의 관점에서 모색했다.

주제어: 판타지, 공적 가상현실, 윤리적 체험, 공감, 누스바움, 뒤통스, 톨킨
