

Aion, 놀이하는 아이 그리고 디오니소스: 니체의 놀이 개념에 대한 한 연구

정 낙 립
(경북대학교 동서사상연구소)

1. 들어가는말

“나는 위대한 과제를 대하는 방법으로 놀이보다 더 좋은 것을 알지 못 한다.”(EH; KSA6, 297).¹⁾ 인용문은 니체의 철학과 놀이가 불과분의 관계에 있고, 니체 철학의 이해를 위해 그의 놀이 개념이 하나의 실마리를 제공할 수 있음을 암시한다. 니체의 철학은 유럽 가치에 대한 재평가와 그것을 통해 새로운 가치를 제시함으로써 궁극적으로 니힐리즘의 극복을 꾀한다. 지금까지 신봉해왔던 최고 가치들이 더 이상 인간의 삶과 세계를 정당화할 수 없게 되었고, 새로운 가치도 여전히 도래하지 않은 암흑의 상태를 의미하는 니힐리즘은 ‘신은 죽었

1) 앞으로 니체 저서의 인용은 저자 표시 없이 저서의 축약, 저서의 권수 그리고 쪽수 순으로 나타낸다. 그리고 유고도 마찬가지로의 순을 따르되 니체 전집의 원칙에 따라 표기한 다. 저서 예시: EH; KSA6, 297. 유고 예시: N, KSA12, 3489(25)). 저서명의 축약은 참고 문헌에 밝혀둔다.

주 제 어: 유럽현대철학, 형이상학

Spiel, Heraklit, Aion, spielendes Kind, Dionysos, Würfelfwurf, Wille zur Macht, ewige Wiederkunft.

다'라는 명제로 요약된다.

유럽 허무주의는 이미 소크라테스로부터 시작되었으며, 그것의 씨앗은 바로 유럽 형이상학과 도덕이다. 니체에 따르면 세계는 원래 어떤 초월적 목적이나 기계적 원인 그리고 도덕적 선·악과 무관한 영원한 생성의 흐름에 놓여 있다. 따라서 생성의 세계는 시점의 위치와 관점에 따라 다르게 나타난다. 형이상학과 도덕은 생성의 세계를 동일성이라는 '거미줄'로 묶으려는 욕망이다. 니체에 따르면 고정된 세계를 지어내려는 욕망은 결국 생성의 흐름을 견디어내지 못하는 약자들의 무능과 원한의 결과물이다. 생성의 세계를 이해하는 길은 우선 무엇보다도 세계를 '낡은 목욕의 가치들'로 묶은 거미줄을 찢는 것이다. 생성의 세계를 이해하기 위한 새로운 가치는 "모든 목적을 부정하고 인과성의 인식 불가능성을 통찰하는 것"(N; KSA10, 237f. (7[7]))에서 시작되어야 한다.

그렇다면 초월적 목적과 기계적이며, 실체적인 인과성 그리고 도덕적 선·악과 무관한 세계는 어떻게 가능한가? 여기서 니체는 '놀이'에 주목한다.²⁾ 니체에 게 놀이는 형이상학과 선·악의 도덕을 해체하면서, 동시에 그것을 대체할 새로운 가치를 창조하는 단초가 된다. 놀이 개념이 니체 철학에 가진 중요성은 "놀이 사상이 니체 철학의 모든 전개과정에서 발견된다"(Durić 1985: 152)는 사실이 단적으로 증명한다. 니체는 놀이에서 초월적인 목적과 목표에 의해 외부로부터 우리에게 강제된 세계가 아닌, 즉 근본적으로 형이상학적 목적과 목표와 무관한 세계의 가능성을 확인한다.

초월자에 의해 부과된 목적이나 기계적 인과성의 고리 및 선·악의 도덕과 무관하게 세계와 인간을 이해할 수 있고 정당화할 수 있다는 것은 니힐리즘의

2) 놀이 개념은 그것의 오랜 전통에도 불구하고 전통철학에서 비중 있게 다루어지지 않았다. 놀이 개념이 내포하고 있는 '심심풀이', '오락' 그리고 '환담'은 고정되어 있지 않고 유동적이며 현상적이다. 따라서 놀이가 가지는 특수성, 즉흥성, 상황성 그리고 일회성의 속성은 목적과 인과의 관점에서 세계를 설명하려는 전통 철학에서는 부정적인 것으로 평가되었다. 왜냐하면 놀이는 참과 거짓, 선과 악의 범주로 파악할 수 없는 모호한 것이며, 근본적으로 일탈적이다. 따라서 그것은 불안의 근원으로 간주된다. 놀이가 가진 철학사적 의미에 대해서 M. Durić 1985: 148-187과 A. Aichele, 2000: 9-13 참조.

극복에 대한 한 단초를 제공한다. 니체의 놀이 철학은 시대를 역행하는 모험에서 가능했다. 놀이에 대한 그의 통찰은 근본적으로 헤라클레이토스로부터 기원한다. 니체의 놀이 철학은 우선, ‘세계와 실존의 미학적 정당화’를 시도했던 ‘예술가 형이상학’(Artisten-Metaphysik), 둘째, 인간의 모든 행위를 놀이의 차원으로 이해한, 보다 확장된 놀이사상이 드러나는 소위 ‘실증시대’를 거쳐, 셋째, 놀이는 세계놀이(Welt-Spiel)로 심화되고, 마침내 자신의 가장 중요한 철학 이론들과의 관계를 해명하는 데서 절정에 이른다. 우리는 니체의 놀이 개념이 가진 특징을 그의 헤라클레이토스 해석, 놀이 개념의 예술적 적용 그리고 차라투스트라의 가르침과의 관계를 통해 해명할 것이다. 또한 우리는 놀이와 ‘디오니소스적인 것’과의 상관관계를 따져볼 것이다. 왜냐하면 니체철학에서 ‘디오니소스적인 것’은 놀이 개념과 같이 니체철학의 모든 시기에 등장할 뿐만 아니라 둘의 속성이 근본적으로 일치하기 때문이다.

2. Aion, 삶의 시간과 아이의 놀이

“우리의 최고 예술과 철학 사이에는, 그리고 진실로 인식된 먼 고대 사이에는 모순이 존재하지 않는다. 그것들은 서로 보호해주고 지지해준다. 여기에 내 희망이 놓여 있다.”(N; KSA8, 69(5(111)))³⁾. 니체가 말하는 희망은 바로 헤라클레이토스에서 비롯된다. 니체는 바젤 시절(1869년 4월 - 1879년 5월) ‘플라톤 이전의 철학자들’에 관하여 여러 차례 강의한다.⁴⁾ 그 강의들에서 중심은 헤라클

3) 니체에게 고대는 “그것이 아니라, 말하고 논쟁하는 상대(Du)”이다(K. Joel 1905: 338).

4) ‘플라톤 이전의 철학자들’에 대한 강의는 정확히 1872년 여름학기(KSA15, 40), 1873년 여름학기(KSA15, 49) 그리고 마지막으로 1876년 여름학기(KSA15, 67)에 걸쳐 반복된다. 거기에 대해서 R. Oehler 1904: 36과 H. Cancik 2000: 23-34 참조. 1872년 여름 강의는 『플라톤 이전의 철학자들』(Die vorplatonischen Philosophen)이라는 제목으로 유고(KGW II-4)에 실렸으며, 1873년 여름학기 강의인 『그리스 비극 시대의 철학』(Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen)은 출판 초고의 형태로 그헤 코지마 바그너에게 크리

레이토스였다.⁵⁾ 니체의 헤라클레이토스 강의는 비록 문헌학적 관심에서 출발했지만, 자신의 철학형성에 결정적 빛을 제공한다.

니체가 『플라톤 이전의 철학자들』(Die vorplatonischen Philosophen)에서 밝힌 헤라클레이토스 사상의 핵심은 첫째, 생성(Werden), 둘째, 디케(dike, 정의), 셋째, 투쟁(Polemos) 그리고 넷째, 불이다(김기선 2003: 318-322).⁶⁾ 생성이 세계의 정의이며, 그것은 투쟁의 모습으로 드러나고 언제나 생동하는 불이 그것을 상징한다. 세계의 유일한 실재는 생성이고, 생성은 언제나 비영속성의 모습을 띤다. 따라서 헤라클레이토스의 철학을 형이상학적 관점에서 “세계의 함묵적성에 대한 일반적 통찰”로 보고 그를 “조야한 낙관주의자”(PHG; KSA1, 833)로 해석하는 전통적 이해는 잘못된 것이다. 생성과 대립자들 사이의 투쟁의 세계는 존재의 세계가 아니라 놀이의 세계이다. “세계[를] 하나의 놀이”(N; KSA7, 399(16[17]))로 파악하는 헤라클레이토스의 사상이 가장 잘 드러나는 단편은 B52이다.

루키아노스가 전한 바에 따르면, 사람들이 “삶의 시간(영겁의 시간)(aion, Lebenszeit, Ewigkeit)이란 도대체 무엇인가?”라고 헤라클레이토스에게 묻자 “장기 돌을 모았다 흠트렸다 하며 노는 아이(pais paizon, spielendes Kind (Knabe))”(김기선 2003: 321)⁷⁾로 대답한다. 니체는 헤라클레이토스의 장기 돌을 가지고 노는 아이와 일리아드에 등장하는 모래성 놀이를 하는 아이, 즉 제우스를 동일한 인물로 본다. “제우스는 세계 건설 행위에서 바닷가에서 모랫더미

스마스 선물로 보내게 된다.

- 5) “이 저서의 중심은 헤라클레이토스이다.”(E. Fink 1960: 40). “사실 이 철학 저작의 가장 설득력 있는 장은 헤라클레이토스에 관한 것으로 돌아간다.”(Colli 1988: KSA1, 917). 바젤시절 니체가 강의한 구체적인 헤라클레이토스의 단편들은 G. Wohlfart, 1991: 234 참조.
- 6) 니체가 바젤 시절 연구한 헤라클레이토스의 개별 단편 목록들에 대해서는 Wohlfart 1991: 228 참조. 헤라클레이토스의 생성, 불, 디케 그리고 투쟁에 관한 니체 해석의 정당성에 대해서는 E. Müller 2005: 141-150 참조.
- 7) “삶의 시간(aion, Lebenszeit, Ewigkeit)은 장기를 두면서 노는 아이(aiōn pais esti paizon, pesseyōn paidos), 왕국(basilēiē)은 아이의 것이니.”(Diels/Kranz 1960: 162).

를 쌓았다 허물었다 하는 아이에 비유됩니다.”(김기선 2003: 321). 여기서 니체는 헤라클레이토스의 “세계를 형성하는 힘으로서의 불”(PHG; KSA1, 828)⁸⁾과 Aion 그리고 제우스를 등치시킨다(Wohlfart 1991: 283).⁹⁾ 니체가 Aion을 놀이하는 아이로, 놀이하는 아이를 제우스로 해석하는 것에 대해서는 많은 논란이 있다.¹⁰⁾ 그것은 니체가 헤라클레이토스를 더 이상 문헌학자의 돋보기로 보는 것이 아닌 철학자의 해석으로 읽고 있다는 것을 의미한다. 왜냐하면 “동일한 텍스트에 수많은 해석이 가능하고, ‘옳은’ 해석이란 없기”(N; KSA12, 39(1[120])) 때문이다.

철학자로서 니체의 헤라클레이토스 해석에서 두드러진 점은 헤라클레이토스의 ‘놀이’ 개념에 ‘순진무구(Unschuld)’ 개념을 덧붙이고, 헤라클레이토스와는 달리 놀이에서 ‘창조’와 ‘파괴’의 조화나 균형보다는 ‘파괴’를 보다 강조한다는 점이다. 바젤 강의 『플라톤 이전의 철학자들』에 등장하지 않았던 ‘순진무구’가 『그리스 비극시대의 철학』에서부터 본격적으로 등장하고, 동시에 놀이에서 파괴의 성격이 강조된다. 이것은 니체 철학에서 ‘디오니소스적인 것’이 점점 더 구체화 된다는 것과 밀접한 관계가 있다. “모든 것이 헤라클레이토스에게는 하나의 조화로 합쳐진다. [...]. 생성과 소멸, 건축과 파괴는 아무런 도덕적 책임도 없이 영원히 동일한 무구의 상태에 있으며, [...]. 영겁의 시간 에온(Aeon)은 자기 자신과 이 놀이를 한다. 마치 아이가 바닷가에서 모래성을 쌓듯이 그는 물

8) “세계는 제우스의 놀이이며, 또는 물리적으로 표현하자면 불이 자기 자신과 하는 놀이이다.”(PHG; KSA1, 828). 헤라클레이토스 단편 B30/31 u. B64/65/66(Diels/Kranz 1960: 157f. u. 165) 참조.

9) 헤라클레이토스의 단편에서 장기 놀이하는 아이가 니체에서 모래성 놀이하는 아이 제우스로 바뀐 것은 Jacob Bernays의 영향 때문이다(Wohlfart 1991: 250ff.). 이점은 U. Hölscher도 확인해주고 있다. 니체는 “Bernays에 의해 헤라클레이토스의 아이의 장기 놀이가 모래성 놀이와 동일한 것으로 믿게 된다.”(U. Hölscher 1979: 170). 그 점에 대해서는 T. Borsche도 동의한다(T. Borsche 1985: 73). 문헌학자로서 바젤 시절 ‘강연’에서 니체가 참고한 헤라클레이토스 연구서에 관해서는 Wohlfart 1991: 244- 278 참조.

10) 사실 “헤라클레이토스에게 모래 놀이와 같은 것은 잘 나타나 있지 않다.”(Hölscher 1979: 170)

과 흠으로 변신하면서 높이 쌓았다가는 부수곤 한다.”(PHG, KSA1, 830). 니체가 헤라클레이토스가 단편에서 직접 언급되지 않은 ‘순진무구’를 덧붙이고 ‘파괴’를 강조하는 것은 놀이의 본질이 바로 두 가지 속성에서 분명해지며, 그때 세계의 형성을 초월적 목적이나 혹은 선·악의 도덕 차원에서 설명하려는 형이상학을 극복할 수 있기 때문이다. “세계가 일종의 신적인 놀이이고 선과 악의 저편에 있다고 본 점에서 베단타 철<학>과 헤라클레이토스는 내게 선배가 된다.”(N; KSA11, 201(26[193])). 니체는 한 발 더 나아가 헤라클레이토스가 전혀 언급하지 않은 ‘세계는 놀이다’라는 등식을 헤라클레이토스 철학의 핵심으로 언명하는 것은, 그가 헤라클레이토스에서 형이상학적 목적론과 도덕적 사유와 무관한 세계의 가능성을 읽어냈고, 그것을 자신의 디오니소스 철학과 연결시키려는 의도 때문이다.¹¹⁾

니체가 헤라클레이토스를 자기화했다는 것은 곳곳에서 감지된다. 이 점은 니체가 헤라클레이토스를 비극적 철학자로 파악한 점에서 보다 분명해진다. 니체는 『이 사람을 보라』에서 자신을 “최초의 비극적 철학자”(EH, KSA6, 312)로 칭한다. 왜냐하면 자신이야말로 디오니소스적 정서(Stimmung)를 최초로 철학으로 변형시켰기 때문이라는 것이다. “나 이전에는 디오니소스적인 것을 이렇게 철학적 파토스로 변형시키지는 않았었다. 비극적 지혜가 결여되어 있었던 것이다.” 그러나 “— [...] 내가 다른 어떤 곳에서보다 그의 곁에서 더 따뜻하고 좋은 기분을 느끼는 헤라클레이토스만큼은 약간의 의문점이 남아 있다. 디오니소스적 철학의 결정적인 면, 즉 생성과 파괴에 대한 긍정, 대립과 싸움에 대한 긍정, 생성, ‘존재’ 개념에 대한 극단적인 거부까지 — 이런 점에서 나와 그는 그 어떤 경우에서라도 가장 유사하다는 점을 나는 인정하지 않을 수 없다.”(EH,

11) Durić는 이것에 관해 정확히 지적하고 있다. ‘세계를 놀이’로 해석하는 것은 비록 니체가 헤라클레이토스를 인용하고 언급하지만 헤라클레이토스와 무관한 것이다. 이것은 니체 자신의 독자적 사유과정에서 시작된 것이다. 왜냐하면 헤라클레이토스에서는 니체가 언급하는 ‘놀이로서의 세계’는 발견되지 않기 때문이다(Durić 1985: 156). “헤라클레이토스의 창조와 파괴는 니체에게 점점 더 파괴에 강조점이 두어지고, 마침내 디오니소스적인 것의 개념을 규정한다.”(Hölscher 1979: 170).

KSA6, 312f.).¹²⁾

니체의 비극철학의 핵심은 ‘디오니소스적인 것’(das Dionysische)이다. 그렇다면 과연 헤라클레이토스는 ‘Aion’과 ‘놀이하는 아이’를 디오니소스적인 것으로 봤을까? 헤라클레이토스가 디오니소스를 언급한 것은 단편 B15이다. “만일 그들이 제의 행렬을 벌이고 남근(aidosis)을 찬양한 것이 디오니소스를 위해서가 아니라면, 그것들은 가장 뻔뻔스러운 짓일 것이다. 그런데 디오니소스와 하테스는 동일하며, 그를 위해 그들은 열광하며 제의를 벌인다.”(김인곤 외 2005: 254-255).¹³⁾ 이것을 통해 우리는 헤라클레이토스가 이해하는 디오니소스가 니체의 그것과 일치하지 않음을 알 수 있다. 오히려 1870년 초까지 니체에게 헤라클레이토스의 철학과 디오니소스적 세계는 서로 모순된다. “오르페우스, 반신화적인, 불교적인. 피타고라스는 헤라클레이토스와 마찬가지로 디오니소스적 망아의 축제를 배척했다.”(N; KSA7, 151(7[56])). “마지막 철학자. [...] 헤라클레이토스 對(gegen) 디오니소스적인 것”(N; KSA7, 516(19[318])). 헤라클레이토스의 놀이는 디오니소스적인 것이 아니라 오히려 아폴론적인 것이다. “헤라클레이토스: 아폴론적 이상, 일체의 가상과 놀이”(N; KSA7, 540(23[8])). “헤라클레이토스는 디오니소스적 요소에 대해, [...] 거부감을 가지고 있다. 그는 하나의 아폴론적 산물이”(N; KSA7, 438(19[61]))다.

그러나 『그리스 비극시대의 철학』과 『비극의 탄생』에서 헤라클레이토스의 Aion과 놀이하는 아이는 바로 디오니소스의 다른 이름으로 등장한다. “디오니소스적 현상은 우리에게 항상 새롭게 반복되는 개체 세계의 놀이적 건설과 파괴를 근원적 쾌락의 분출로서 드러낸다. 이는, 신비로운 사람 헤라클레이토스가, 장난으로 돌을 이리저리 옮겨놓고 모랫더미를 세웠다가 부수는 어린아이를 세

12) 니체는 이미 1872/73년 겨울의 한 단편에서 헤라클레이토스의 철학을 ‘비극적인 것’(das Tragische)으로 파악한다. “놀이로서 비극적인 것(das Tragische). 천재. 헤라클레이토스. 경쟁. 놀이.”(N; KSA7, 547(23[22])).

13) 이것과 관련하여 니체는 헤라클레이토스의 디오니소스에 대한 언급을 1869 겨울-1870 초의 한 단편에서 특별한 해석 없이 기록한다. “디오니소스는 헤라클레이토스에 따르면 하테스이다.”(N; KSA7, 82(3[82])).

계를 형성하는 힘에 비유한 것과 같은 방식으로 이루어진다.”(GT24; KSA1, 153). Aion을 디오니소스적인 것과 일치시키는 것은 헤라클레이토스 철학에 대한 명백한 니체식의 자기화이다. 니체가 헤라클레이토스의 놀이 개념과 디오니소스적인 것 사이에서 발견한 공통점은 놀이가 가진 예술적 속성이다. “오직 심미적 인간만이 [...] 필연성과 놀이, 투쟁과 조화가 예술작품을 탄생시키기 위해서는 서로 결합해야만 한다는 것을 경험하였다.”(PHG; KSA1, 831.). 따라서 “헤라클레이토스는 오직 현존하는 세계를 묘사할 뿐이며, 예술가가 완성되어 가는 자신의 작품을 바라볼 때 느끼는 직관적 희열을 이 세계에서 느낄 뿐이다.”(PHG; KSA1, 832).¹⁴⁾

3. 놀이와 예술

니체는 헤라클레이토스의 놀이 개념을 『비극의 탄생』을 비롯한 초기 저서에서 예술철학에 변용시킨다. 『비극의 탄생』과 비슷한 시기의 유고에서 니체는 헤라클레이토스 철학과 예술의 관계를, “우주의 예술적 놀이. 헤라클레이토스”(N; KSA7, 421 (16[18])),¹⁵⁾ 혹은 “헤라클레이토스. 예술적 세계고찰”(N; KSA7, 83(3[84]))¹⁶⁾ 등으로 표현한다. 니체는 헤라클레이토스의 단편 B52에서 “세계 놀이에 대한 미학적 근본 사상(aesthetischen Grundperception)”(PHG; KSA1, 833)을 읽어낸다.

14) “놀이꾼-예술가.아이, 제우스.아이는 바로 신화가 우리에게 묘사하는, 신의 장난감에 둘러싸여 있는 디오니소스이다.”이경신 1999: 60. 디오니소스 신화에 대한 철학적 해석에 관해서는 정낙립 2005: 7-40쪽 참조.

15) “예술과 삶. 헤라클레이토스.”(N; KSA7, 524(21[5])), “헤라클레이토스. 예술의 변우주론 (Cosmodicee)”(N; KSA7, 526(21[15])), 또한 N; KSA7, 530 (21[22]) 참조.

16) “헤라클레이토스. 환상. 철학자 안의 예술적인 것. 예술”(N; KSA7, 449(19[89])). 헤라클레이토스의 놀이하는 아이와 니체의 비극의 탄생에서 ‘미학적 현상’의 관계는 J.P. Hershbell/St. A. Nimis 1979: 32 u. 37 참조.

예술과 놀이에 관한 니체의 사유는 그리스 비극에 대한 자신의 해석에서 보다 분명해 진다. 그리스 비극은 꿈의 예술인 아폴론적인 것과 도취의 예술인 디오니소스적인 것의 예술적 놀이의 산물이다. “현실을 대상으로 한 개개인의 놀이가 꿈이라고 한다면, 조형가의 예술은 꿈과의 놀이이다.”(DW; KSA1, 554). 이것에 비해 디오니소스적 놀이는 “도취가 자연이 인간과 행하는 놀이라고 한다면, 디오니소스적 예술가의 창조는 도취와의 놀이이다.”(DW; KSA1, 555). 형상을 다루는 아폴론적 놀이와, 도취의 놀이인 디오니소스적 예술 충동은 상호 경쟁하면서 결국 그리스 비극을 탄생시킨다.¹⁷⁾ 종합예술인 비극은 봄과 들음의 지양으로 최고의 예술적 쾌락을 산출한다.

그러나 니체에게 비극은 근본적으로 ‘디오니소스적인 음악정신’에서 탄생한다. 따라서 비극이 가지고 있는 놀이적 성격은 ‘디오니소스적인 것’과 밀접한 관계가 있다. 음악은 근본적으로 비개념적이고, 비대상적이며, 따라서 비동일적이다. 그러므로 음악은 어떤 현상적 법칙에서도 자유로우며, 어떤 주어진 목적도 없다. 음악은 모순을 배척하지 않는다. 음악은 음들 사이의 차이를 근거로 성립하며, 따라서 음악은 근본적으로 차이에서 자신의 힘을 발견한다. 음악은 작곡가에서도, 연주자에게도 그리고 청중들에게도 매번 다르게 다가온다. 왜냐하면 음악에는 모두가 확인할 수 있고, 동의할 수 있는 모사해야할 원본이 없기 때문이다. 따라서 음의 차이와 반복을 통해 긴장과 이완 등의 효과를 시도하는 음악은 근본적으로 ‘파괴’와 ‘생성’의 디오니소스적 놀이로 표현될 수 있다. 즉 “음악은 [...] 어떻게 모든 것이 놀이일 수 있는가”(N; KSA7, 802(34[32]))를 설명한다.

니체는 음악이 가지는 디오니소스적이며 놀이적 성격을 불협화음을 통해 설명한다. “디오니소스적 예술의 파악하기 어려운 이 근원적 현상은 [...] 음악적 불협화음의 놀라운 의미 속에서 직접 파악된다. 세계와 나란히 세워진 음악만이 미적 현상으로서의 세계의 정당화가 어떻게 이해될 수 있는가에 관한 개념을 제

17) 비극의 종합적 예술의 성격에 대해서는 GT; KSA1, 25-30, 또한 K.-D. Bruse, 1984: 156-176 참조.

공할 수 있다. 비극적 신화가 산출하는 쾌락은 음악에서 불협화음에 대해 느끼는 즐거움과 같은 고향에서 유래한다.”(GT; KSA1, 152). 음악적으로 의미가 있는 불협화음은 궁극적으로 들음을 통해 동시에 듣는 것을 넘어서는 것을 가능하게 할 때이다. 그것이 바로 비극에서 추한 것과 부조리한 것이 예술로 승화되는 것과 같은 원리이다. 그렇다면 불협화음 또는 현상의 잡다가 그것을 넘어 궁극적으로 지향하는 것은 무엇인가? 여기서 니체는 쇼펜하우어의 의지철학과 바그너의 ‘음악극’의 정신을 언급한다.

니체는 헤라클레이토스와 쇼펜하우어를 직접적으로 비교하면서, 모든 생성은 투쟁을 근본으로 한다는 것을 『의지와 표상으로서의 세계』에서 인용한다. “전체 자연은 바로 분쟁을 통해서만 존립한다.”(PHG; KSA1, 826). 더 나아가 니체는 쇼펜하우어의 의지철학을 “모든 미학의 가장 중요한 인식”(GT, KSA1, 104)¹⁸⁾으로 본다. 쇼펜하우어의 예술에 대한 통찰은 음악에서 비롯되며, 그는 여타 예술과 달리 음악은 세계의 의지를 직접적으로 모사한다고 주장한다. 니체의 초기 놀이 개념이 쇼펜하우어 의지철학에 의존한다는 사실은 다음의 인용이 잘 보여준다. “쇼펜하우어는 우리가 거의 잊었고 아무튼 잊고 싶었던 것을 회상하도록 만들었다. [...] 그는 민족이 오직 놀이를 위해 민족과 국가이고 오직 놀이를 위해 상인과 학문적 인간이 존재하는 때를 가장 축복된 시기로 예견한다. [...] 이를 설명하는 음악이 존재한다. 어떻게 모든 것이 놀이일 뿐이고 기본적으로 축복일 뿐인지.”(N; KSA7, 802(34[32])).

쇼펜하우어의 의지철학과 음악 철학은 바그너와 청년 니체에게 공통분모였다. 니체는 1875년의 한 유고 단편에서 바그너의 『베토벤』에서 중요한 부분을 그대로 옮겨 적는다. “그(브라마-역자)와의 놀이가 주는 엄청난 편안한 상태에서는 실존의 모든 고통이 부서진다. 자기 자신에 대한 기만을 인식했기에 세계 창조자인 브라마는 자기 자신에 대해 웃는다. 다시 얻은 순결은 회개한 죄의 가시와 농담을 주고받으면서 놀이하고, 해방된 양심은 잘 견디어낸 자신의 고통과 노닌다 — ”(N; KSA8, 271(13[1])).¹⁹⁾ 여기서 세계를 창조하는 브라마는 바

18) “음악 — 쇼펜하우어는 그것의 본질을 꿰뚫고 있다.”(KSA7, 802934[31]).

그녀에게 쇼펜하우어이다(Wohlfart 1991: 309). 니체는 바그너의 음악극이 쇼펜하우어의 의지철학뿐만 아니라 헤라클레이토스의 놀이 철학을 구현하고 있다고 확신한다. “인간이든 자연이든 그가[바그너-역자] 음악을 통해서 말하는 것은 모두 엄격히 개성화된 열정을 지닌다. [...] 모든 소리를 내는 개체들, 그들의 열정의 싸움, 그리고 모든 대립의 소용돌이 위에는 힘찬 심포니 같은 오성이 사려 깊게 부유하고 있다. 싸움에서부터 끊임없이 일치를 낳고 있는 오성 말이다. 전체로서의 바그너 음악은 세계의 모사와도 같은데, 즉 위대한 에페소스의 철학자가 논쟁이 스스로에서 생산해내는 조화로서, 정의와 적대의 통일로서 이해한 것과 같은 세계 말이다.”(WB; KSA1, 493f.).

디오니소스적인 음악 정신에서 기원하는 비극에서 니체가 주목하는 것은 예술가, 예술 감상자, 그리고 예술 작품 자체의 분리가 폐기되는 순간이다. 이것은 니체가 생각하는 종합예술로서의 미래 예술의 이상이 된다. 니체에 따르면 바그너의 음악극은 그리스 비극의 재탄생이다. 디오니소스적 놀이는 바로 바그너의 바이로이트(Bayreuth)의 축제놀이(Fest-Spiel)가 되는 셈이다. 그러나 니체는 점점 더 바그너의 음악극이 디오니소스적 음악정신에 벗어난다는 사실에 주목한다. 바그너는 음악극에서 음이 주는 차이에 근거하는 디오니소스적 놀이에 중심을 두기보다는 음악을 점점 더 이념의 전달 수단으로 이용하게 되었고, 악극의 줄거리나 대사의 보조수단으로 취급하게 되었다.²⁰⁾ 바그너의 이러한 태도는 음악이 본질상 개념과 함께할 수 없다는 사실을 망각한 것에서 출발한다. 니체에 따르면 “음악은 결코 수단이 될 수 없다.”(N; KSA7, 186). 니체는 1886년 『비극의 탄생』의 서문을 다시 쓰면서 1872년 자신이 바그너의 음악극이 디오니소스적 음악의 재탄생이라고 보았던 판단을 취소한다. “나는 당시 가장 현재적인 것을 사용함으로써 나의 첫 번째 책을 망쳤는데, 이 현재적인 것에 대한 너무 성급한 희망과 잘못된 응용들”(GT; KSA1, 20).²¹⁾

19) 니체가 인용한 부분은 R. Wagner 1953: 36f이다.

20) 바그너에게 음악은 음악극의 이념을 표현하는 수단이다(R. Wagner 1984: 19). 거기에 관해 K. Kropfinger 1985: 1-12 참조.

21) 니체는 『이 사람을 보라』에서 『비극의 탄생』을 뒤돌아보면서, 이렇게 말한다. 『비극의

바그너 음악의 허위를 간파한 니체는 다시 한 번 디오니소스적인 것의 본질과 그것이 가지는 미학적 의미 그리고 자기 정당화에 대한 문제로 돌아간다. 『비극의 탄생』에서 니체가 거듭 주장하는 ‘예술가-형이상학’(*Artisten-Metaphysik*)은 “삶이란 현상의 모든 변화에도 파괴할 수 없을 정도로 강력하고 즐거운 것”(GT; KSA1, 56)²²⁾이며 비극으로 대표되는 예술이 그러한 ‘형이상학적 위안’을 대신해 줄 수 있다고 본다. 즉 세계와 삶은 학문이나 도덕으로 정당화 될 수 없고 단지 미학적으로만 정당화 된다는 것이다. 니체는 예술이 가지는 이러한 근본적 가치를 끝까지 포기하지 않는다. “‘예술가’의 현상은 아직도 가장 쉽게 알아차릴 수 있다: — 그것으로부터 권력(Macht)의 근본 본능을 바라본다! [...] 힘이 축적된 자의 이상으로서의, ‘어린이다운 것’으로서의 ‘놀이’, 무용한 것. 신의 어린이다움, 놀이하는 아이 Pais Paizon.”(N; KSA12, 129(2[130])).

바그너와의 결별 후 니체의 놀이 개념은 바그너적 축제놀이에서 다시 헤라클레이토스적 세계-놀이(Welt-Spiel)로 복귀한다. 놀이에서 핵심적인 것은 바그너적인 기독교적 초월이 아니라, 디오니소스적 내재화이다. 1885년 가을-86년 가을의 한 유고에서 니체는 디오니소스적 것과 세계와 놀이 그리고 예술의 내적 관계를 이렇게 표현한다. “욕망은 생성을 강렬히 요구하고 생성되게 하는 것, 즉 창조와 파괴의 쾌락을 강렬히 요구한다. 생성은, 내면으로부터 느끼고 해석하면, 만족하지 못한 자, 흘러넘칠 정도로 풍요로운 자, 끊임없이 긴장하고 압박을 받는 자, 즉 존재의 고통을 오로지 지속적인 변신과 변화를 통해 극복하는 신의 지속적인 창조일 것이다: -생성의 일시적인, 매 순간 성취한 구원으로서의 가상. 가상 속에 나타난 신적인 환영과 구원들의 연속으로서의 세계.”(N; KSA12, 115(2[110])).

탄생』은 “불쾌한 헤겔적 냄새를 풍기고, 몇 가지 정식들에서는 쇼펜하우어의 시체 썩는 냄새와 숙명적으로 연관되어 있다. 거기서는 하나의 ‘이념’이 — 디오니소스적인 것과 아폴론적이라는 대립이 — 형이상학적인 것으로 옮겨졌다. 역사 자체가 이 ‘이념’의 전개 과정이며; 비극에서 그 대립이 통일로 지향된다.”(EH; KSA6, 310)

22) 비극에서 디오니소스적인 것의 역할은 절대적이다. M. Fleischer 1988: 74-90 참조.

4. 우연과 필연의 주사위 놀이

『비극의 탄생』이후 니체의 놀이 철학은 좀 더 확장되고 심화된 형태로 드러난다. 놀이는 더 이상 예술의 영역에 머무르지 않고, 인간의 모든 행위에 적용된다. “우리의 사고란 실제로는 보고 듣고 느끼는 매우 정교하게 서로 얽힌 놀이일 뿐 ……”(N; KSA9, 309(6[433]))²³⁾이며, “[...] 환상을 좇는 힘의 충동적 놀이는 우리의 정신적이고 근본적인 삶이다.”(N; KSA9, 430(10[d79])). 놀이를 통한 실존과 세계의 이해는 결국 지금까지의 형이상학적 세계관과 정면으로 충돌한다. 니체는 목적론과 인과율의 허구를 순진무구한 하늘에 펼쳐진 이성의 거미줄에 비유한다. “오, 내 머리 위에 펼쳐져 있는 하늘이여, [...] 네게는 영원한 이성이라고 불리는 거미가 존재하지 않으며 그런 거미줄도 쳐 있지 않다.”(Za; KSA4, 209f.)²⁴⁾

이성의 법칙은 근본적으로 동일성의 원리에 근거한다. 이성은 현상 속의 잡다 속에 영구불변하는 필연을 찾으려 하며, 필연성의 철칙으로 세계를 감싼다. 니체는 이성의 이러한 무한한 팽창욕과 지배 욕구를 “인식욕”(Erkenntnislust)(GT; KSA1, 89)이라 칭하고 그것을 가장 모범적으로 수행한 자로 소크라테스를 꼽는다. 니체는 이성이 제거한 우연을 복권시킨다. “모든 사물 위에 우연이라는 하늘, 천진난만이라는 하늘, 뜻밖이라는 하늘, 자유분방이라는 하늘이 펼쳐져 있다.’ [...] ‘뜻밖.’ 이것이야말로 세상에서 더할 나위 없이 유서 깊은 귀족이다. 그것을 나 모든 사물에게 되돌려주었다. 그렇게 하여 나 모든 사물을 목적이라는 것의 예속 상태에서 구해준 것이다.”(Za; KSA4, 209).

니체는 일체의 이론적 활동도 놀이의 일종으로 본다. 니체는 형이상학자와 도덕군자를 “지체가 높은 자”로 비꼬면서 “그대들은 주사위를 잘못 던졌던 것이다”(Za; KSA4, 363f)라고 단언한다. 니체는 그들이 아이 혹은 신(Zeus)과 비교

23) 니체에 있어서 놀이와 인식, 특히 놀이와 언어에 관해서는 Aichele 2000: 147-155 참조.

24) “의지나 목적이란 것은 없는 것이며 그것들은 우리가 상상해낸 것이다.”(M; KSA3, 122).

하여 얼마나 서툰 놀이꾼인가를 조롱한다. 놀이를 모르는 자들은 자신들이 믿고 있는 법칙을 확인하기 위해 주사위를 던진다. 그들은 주사위의 특정한 면이 나올 확률이 언제나 동일하다고 믿는다. 그들에게 주사위를 던지는 행위는 언제나 동일성의 반복일 뿐이다. 비록 주사위의 한 면이 나올 확률이 정확히 1/6이 아닌 예외적 경우가 있을 수 있지만 그것은 매우 이례적인 것이며, 던지는 회수가 커질수록 그것은 의미가 없다고 확신한다. 즉 그들에게 우연은 필연에 의해 지배받는다. 그들은 주사위의 특정한 눈이 나올 확률을 인과성의 원리로 정당화하고, 수의 조합을 획득해야할 목적으로 설정한다. 주사위 던지기의 행위, 수의 조합, 확률, 인과성은 모두 ‘이성의 그물’에 의해 결합 된다. 그들의 주사위 던지기는 더 이상 새로움이 없는 기계적 동작, 즉 노동일뿐이다. 그러나 아이에게 주사위 던지기는 매번 새롭다. 왜냐하면 아이는 놀이를 알기 때문이다. 아이는 주사위 던지기에서 이루어야 할 미리 주어진 목적이 없으며, 찾아야할 원인이 존재하지 않는다는 것을 알고 있다. 그들에게 주사위 던지기는 매번 다르고 새롭다. 새로운 호기심과 기대가 새롭게 주사위를 던지게 한다. 학자는 동일성의 확인 차원에서 주사위를 던지지만 아이들에게 주사위 던지는 행위의 반복은 생성의 반복, 새로움의 반복이다(이경신 1999: 64-66).

니체는 『차라투스트라』의 ‘해뜨기 전에’에서 하늘을 “신성한 우연이란 것이 춤을 추는 무도장이며 신성한 주사위와 주사위놀이를 즐기는 자를 위한 신의 탁자”(Za; KSA4, 209f)로 묘사한다. 그리고 다른 곳에서 “내 일찍이 신들의 탁자인 이 대지에 앉아 대지가 요동치고 터져 불길을 토하도록 신들과 주사위놀이를 벌여보았더라면. 이 대지는 신들의 도박대”(Za; KSA4, 288f)라고 기술한다. 즉 하늘과 땅은 주사위 놀이를 위한 신의 탁자이다. 하늘과 대지가 모두 신들의 주사위 놀이를 위한 탁자라면 그것을 우리는 어떻게 이해해야 하는가? 주사위는 대지로부터 던져지고 하늘에서 대지로 떨어진다. 들뢰즈의 해석에 따르면 “이 두 탁자는 두 세계가 아니다. 그것은 하나의 동일한 세계의 두 시간이고, 하나의 동일한 세계의 두 순간, 즉 정오와 자정, 주사위를 던지는 시간과 주사위가 떨어지는 시간이다. [...] 주사위 던지기는 생성을 긍정하고 생성의 존재를 긍정한다.”(이경신 1999: 62). “한 번 던지는 주사위들은 우연의 긍정이고, 그것들이

떨어지면서 형성하는 조합은 필연의 긍정이다. 존재가 생성에 의해서 긍정되는 것과 정확히 같은 의미로, 필연은 우연에 의해서 긍정되며, 하나는 다수에 의해서 긍정된다.”(이경신 1999: 62).

필연은 우연의 조각들을 의미로 묶어두는 기계적 확률에서 얻어질 수 있는 것이 아니다. 왜냐하면 어떤 경우에도 “세계가 그 종국 상태에 도달하지 않았기 때문에, 기계론은 불완전한, 한갓 잠정적 가설에 불과한 것”(N; KSA13, 376(14[188]))이기 때문이다. 필연은 “우연 그 자체의 조합이다. 필연은 우연이 그 자체로 긍정되는 한에서 우연에 의해서 긍정된다. 그 이유는 우연 그 자체의 유일한 조합, 우연의 모든 부분들을 조합하는 유일한 방식, 다수 중의 하나, 즉 수나 필연과 같은 방식만이 존재한다는 데 있다. (...) 우연의 모든 조각들을 결합시키는 것은 운명적인 유일한 수, 우연 그 자체의 유일한 수이다.”(이경신 1999: 63).

니체에게 필연은 우연에 의해 긍정되며, 하나는 다수에 의해 긍정된다. 차라투스트라라는 “우연을 구제하는 자”이다. 우연을 구제하는 자에 대립하는 자를 니체는 ‘중력의 악령’으로 기술한다. 그들은 무거운 정신의 소유자이며 서툰 놀이꾼들이다. 따라서 그들은 놀이에서 우연을 제거한다. “내가 나의 옛 악마이자 불구대천의 적인 중력의 악령과, 그가 만들어낸 모든 것, 이를테면 강제, 율법, 곤궁(Noth)과 결과, 목적, 의지, 선과 악을 다시 발견한 그곳에는”(Za; KSA4, 248) 우연을 긍정하는 놀이가 존재하지 않는다. 니체가 말하는 중력의 악령은 낡은 서판의 가치 목록을 만든 자들이며, 형이상학자와 기독교 도덕의 신봉자들이다. 인과성과 목적성 그리고 선악의 집게발로 우연을 파괴하는 중력의 악령은 놀이에 서툰 자들이며, 그들의 놀이는 이성이라는 거미가 쳐놓은 거미줄에 의해 지배받는다. 우리의 정신을 무겁게 하여 우연의 놀이를 불가능하게 하는 이성의 뿌리는 무엇인가? 그것은 바로 거미의 복수심이다. 니체는 그것을 『차라투스트라』에서 평등의 이념을 설파하는 거대한 거미인 타란툴라를 통해 설명한다. “네[타란툴라-역주] 영혼 속에는 복수심이 도사리고 있다. 네가 어디를 물어뜯든, 그곳에는 검은 부스럼이 솟아오른다. 너의 독은 복수를 함으로써 영혼에 현 기증을 일으킨다!”(Za; KSA4, 128).²⁵⁾

우연에 대한 절대적 긍정이 놀이를 가능하게 하고, 주사위 던지기를 필연적으로 한 번 더 하도록 원하게 하며, 일회적 조합의 필연성을 사랑하게 한다. 우연에 대한 절대적 긍정은 인과성과 목적성 그리고 도덕이라는 거미줄을 찢어낼 때 가능하다. “나는 세계적 거미와 싸우고”(GM; KSA5, 357), “나는 너희들이 친 거미줄을 찢어낸다.”(Za; KSA4, 128). 주사위 놀이가 우리에게 주는 의미는 우연의 절대적 긍정과 그것의 필연성이다. “그때부터 인간은 헤라클레이토스의 ‘커다란 어린아이’ — 이것은 제우스나 우연이라고 불리기도 한다 — 가 하는 전혀 예기치 않은 가장 자극적인 행운의 주사위 놀이 중 하나로 헤아려지게 된 것이다. [...] 인간이란 목적이 아니라, 단지 길, 우발적 사건, 다리”(GM; KSA5, 323)이다.

목적과 인과 그리고 도덕의 거미줄을 걷어낸 하늘에, 중력의 악령을 대신하여 우연의 가벼움이 도래한다. 니체는 가벼움을, 웃음과 춤에 묘사한다. “보다 지체가 높은 인간들은(…) ‘예서 웃고 있는 자에게 화 있을지어다!’라고 말한다. 저들은 목직한 발에 후텁지근한 심장을 가지고 있다. 춤을 출 줄도 모른다. 이런 자들에게 어떻게 이 대지가 가뿐할 수 있겠는가!”(Za; KSA4, 365). “나는 일체의 사물에게서 저들 사물들은 차라리 우연이라는 발로 춤을 추려 한다는, 저 행복한 확신을 발견했다.”(Za; KSA4, 209f.). 가벼운 것 더없이 가벼운 것을 위해서 중력의 악령이 만든 목적성, 인과성, 도덕을 “뛰어넘어 춤을 추고, 또 춤을 추며 저편으로 건너갈 수 있는 그런 것이 존재해야 하지 않았는가?”(Za; KSA4, 248). 그렇다면 “일체의 이곳과 저곳의 경계를 넘어 너의 춤을 추”(Za; KSA4, 278)고 중력의 악령마저도 뛰어 넘어 놀이하는 아이는 누구인가? 니체는 거인 족에 찢겨 고통당하고 죽임당하고, 그러나 다시 살아나며, 노래하고 춤추며 놀이하는 신을 떠올린다. 그는 춤추고 변신하며 기쁨을 노래하는 자 디오니소스이다(이경신 1999: 49). 디오니소스의 춤은 무거움을 가벼움으로 전환시키고, 그의 웃음은 고통을 기쁨으로 전환시키고, 그의 놀이는 저속한 것을 고귀한 것으

25) 타란툴라는 평등의 이념을 설교하는 일체의 이론가와 실천가를 의미한다. 평등이념이 가진 문제에 대하여는 정낙립 2007: 273-296 참조.

로 전환시킨다.

5. 놀이하는 아이의 신성한 긍정과 새로운 시작

니체의 놀이 개념이 가장 압축적으로 잘 드러나는 곳은 『차라투스트라는 이렇게 말했다』의 ‘세 가지 변화에 관하여’(Von den drei Verwandlungen)에서이다. 정신은 세 가지 형태, 즉 ‘낙타’, ‘사자’ 그리고 ‘아이’로서 나타난다. 정신의 세 가지 형태는 인간 실존의 본질적으로 상이한 가능성을 나타낸다(A. Pieper 1990: 111-125). “어떻게 정신이 낙타로 되고 낙타가 사자로, 그리고 마지막으로 사자가 아이로 되는가.”(Za; KSA4, 29). 스스로 짐을 싣기 위해서 무릎을 꿇는 낙타는 정신의 자기굴종을 상징하고, 그것은 구체적으로 무거운 악령, 즉 형이상학과 기독교로 대변되는 옛 규범과 가치체계에 굴복하는 인간을 대변한다. 반대로, 사자는 비판적 정신을 상징한다. “그는 자유를 스스로 탈취하려 한다.”(Za; KSA4, 30). 사자는 지금까지 유효했던 가치들을 거부하며 어떤 강요도 더 이상 용납하지 않는 인간을 상징한다. 무거운 악령의 “너는 해야만 한다”에 대항하여 그는 “나는 원한다”(Za; KSA4, 30)고 외친다. 사자 단계의 정신은 지금까지 전승된 강제적 규범체계를 근본적으로 부정하지만 여전히 새로운 가치를 창조하지는 못한다.

사자의 부정적 자유의 정신은 마지막 세 번째, 최고의 정신으로 변한다. “아이는 순진무구이며 망각이다. 새로운 시작, 놀이, 스스로에서부터 돌아가는 바퀴, 최초의 운동, 신성한 긍정이다. 창조의 놀이를 위한 긍정, 나의 형제여, 창조의 놀이는 신성한 긍정을 필요로 한다.”(Za; KSA4, 31). 우선 아이는 망각의 정신을 상징한다. 낙타단계의 인간에게 망각은 진리와 도덕률의 상실을 의미하며 부정적 능력을 의미한다. 그러나 “망각이란 천박한 사람들이 믿고 있듯이 그렇게 단순한 타성력 *vis inertiae*이 아니다. 오히려 이것은 일종의 능동적인, 엄밀한 의미에서의 적극적인 저지 능력이며, (...) 의식의 문과 창들을 일시적으로 닫는 것, (...) 새로운 것, 특히 고차적 기능과 기관에 대해, 통제하고 예견하며

예정(...)하는 데 다시 자리를 마련하기 위한 약간의 정적과 의식의 백지 상태 *tabula rasa* 이다.”(GM; KSA5, 291). 따라서 망각이 없다면 “행복도, 명량함도, 희망도, 자부심도, 현재도 있을 수 없다. 이러한 저지 장치가 파손되거나 기능이 멈춘 인간은 소회불량 환자에 비교될 수 있다.”(GM; KSA5, 292). 기억은 “한 번 새겨진 인상에서 단순히 수동적으로 다시 벗어날 수 없음을”(ebd.) 의미한다. 니체는 망각을 “하나의 힘과 강건한 건강”(ebd.)으로 표현한다. 망각은 과거가 현재를 지배하는 것을 저지하는 것이며, 동시에 새로운 것이 창조되는 것을 가능하게 하는 것이다.²⁶⁾

둘째, 아이는 순진무구의 정신을 대변한다. 아이는 그 어떤 의무감이나 죄책감이 없고, 선과 악의 차이를 모른다. 따라서 어린아이는 자신의 세계를 형성하는데 전혀 외적 억압을 받지 않는다. 니체는 이러한 아이의 정신을 ‘생성의 무죄’(Unschuld des Werdens)로 표현한다. 생성의 무죄는 본질적으로 반플라톤적, 반기독교적 그리고 반계몽적이다. “나는 언제나 생성의 무죄를 증명하려고 애써왔다. 그리고 다분히 나는 완전한 ‘무책임성’의 감정을 얻고 싶었다(...). 나의 첫 번째 해결책은 실존을 미학적으로 정당화하는 것이었다(...). 나의 두 번째 해결책은 죄 개념들의 객관적인 가치를 부인하고 모든 삶의 주관적인 성격, 필연적으로 불의하고 비논리적인 성격을 통찰하는 것이었다. 나의 세 번째 해결책은 모든 목적을 부정하고 인과성의 인식 불가능성을 통찰하는 것이었다.”(N; KSA10, 237f. (7[7])).

셋째, 아이의 정신은 놀이를 상징한다. 망각과 순진무구는 바로 아이가 놀이를 가능하게 하는 선결조건이다. 세계에 대한 새로운 의미는 놀이를 통하여 획득된다. 놀이가 획득하는 새로운 의미는 니체 철학의 핵심과 맞닿아 있다. 아이의 놀이는 삶에 대한 절대적 긍정을 표현한다. 아이의 ‘신성한 긍정’의 정신은

26) 망각의 긍정적인 의미에 대해서는 H. G. Gadamer 1960: 13 참조. 데리다는 니체의 ‘능동적인 망각’과 하이데거의 ‘존재망각’(Seinsvergessenheit)을 비교하면서 하이데거의 니체 비판의 문제점을 지적한다. 그에 따르면, 니체의 긍정적 망각은 하이데거의 이른바 ‘존재망각의 형이상학’의 범주에 포함시킬 수 없다. 따라서 니체를 존재망각의 역사로 편입시키는 것은 문제가 많다(J. Derrida 1976: 88-123 참조).

영원회귀의 “도달될 수 있는 긍정의 최고 형식”(EH; KSA6, 335)과 일치한다. 니체의 아이의 “놀이, 스스로 구르는 바퀴”(Za; KSA4, 31)²⁷⁾는 바로 영원회귀를 의미한다. 이미 1881 초-81년 가을에 쓴 유고에서 니체는 놀이와 영원회귀의 관계를 이렇게 설명한다. “새로운 주요 관심사: 동일한 것의 영원회귀. (...) 단지 놀이로만 간주되고 통용되며, (...). 우리는 이전에 존재자의 진지함을 이루었던 것에 대해 마치 아이들 같은 태도를 취한다.”(N; KSA9, 494f.(11[141])). 영원회귀와 놀이의 관계는 니체가 1888년에 쓴 한 단편에서 보다 확실해진다. “새로운 세계 구상 (...) 이미 무한히 자주 반복되었고 자신의 놀이를 무한히 즐기는 순환 운동으로서의 세계.”(N; KSA13, 376 (14[188])).²⁸⁾ 아이의 신성한 긍정은 영원회귀가 우리에게 가르치는 세계와 실존에 대한 절대적 긍정, 즉 운명애(amor fati)에로 귀결된다. 이것이 의미하는 것은 “앞으로도, 뒤로도, 영원토록 다른 것은 갖기를 원하지 않는다는 것”(EH; KSA6, 297)이다. 이것은 “영원한 자기 창조, 영원한 자기 파괴의 디오니소스적 세계”(N; KSA11, 611 (38[12])), 즉 “(...) 영원히 변화하며, 영원히 되돌아오고, 엄청난 회귀의 시간

27) ‘스스로 구르는 바퀴’는 「왕자 포겔프라이(Vogelfrei)의 노래」에서 ‘괴테에게’라는 시의 “세계-바퀴”(Welt-Rad)에도 등장한다. “[...] 세계의 바퀴는 굴러, [...] 세계의 놀이는 위풍당당하게 존재와 가상을 뒤섞어놓는다[...].”(FW; KSA3, 639) 니체의 놀이 개념이 헤라클레이토스에서 비롯되었다고 확신하는 볼파르트는 ‘세계-바퀴’와 ‘세계-놀이’는 헤라클레이토스의 ‘세계-아이’ 즉 ‘세계-시간’에 속한다고 본다. “니체에게 ‘세계-아이’는 ‘세계-시간’, 즉 Aion은 삶의 시간일 뿐만 아니라 영원한 시간 또는 영원한 시간들(헤라클레이토스적 ‘위대한 해’)이다.”(Wohlfart 1991: 326).

28) 『이 사람을 보라』에서 니체는 “영원회귀에 대한 가르침, 즉 무조건적이고도 무한히 반복되는 모든 것의 순환에 대한 가르침 - 차라투스트라의 이 가르침은 결국 헤라클레이토스가 먼저 가르쳤을 수도 있었으리라.”(EH, KSA6, 313)고 밝히고 있다. 니체의 영원회귀에 대한 고대적 근거에 대한 설명은 Durić 1979: 6f 참조. 그곳에서 Durić는 니체의 영원회귀가 결코 니체의 독자적인 사유물이 아님을 밝히려고 한다. 그러나 비록 니체가 헤라클레이토스에게서 영원 회귀라는 사상을 암시 받았다고 할지라도 니체의 철학적 성과는 무시할 수 없다. 보다 정확히 말하자면, 니체는 헤라클레이토스의 단편에서 영향을 받고 그것을 자신의 것으로 했다(Wohlfart 1990: 343 참조).

과 더불어, 자신의 형태가 빠져나가는 썰물과 밀려들어 오는 밀물”(N; KSA11, 610f. (38[12]))이다. 따라서 아이의 신성한 긍정은 ‘디오니소스적 긍정’의 다른 이름이다.

또한 아이의 놀이는 힘의 충만에 대한 한 표시이다: “힘이 축적된 자의 이상으로서의, ‘어린이다운 것’으로서의 ‘놀이.’”(N; KSA12, 129 (2[130])). 놀이와 힘과 그리고 세계의 관계를 니체는 1885년의 유고의 한 단편에서 기술한다. “그대들은 ‘세계’가 무엇인지를 알고 있는가? (...) 이 세계는 시작도 끝도 없는 거대한 힘이며, (...) 힘들과 힘의 파동의 놀이로서 하나이자 동시에 ‘다수’이고 (...) 모순의 놀이로부터 조화의 즐거움으로 되돌아오고, (...) 이러한 세계가 힘에 의지다 — 그리고 그 외에 아무것도 아니다!”(N; KSA11, 610f.(38[12])). 힘의 파동놀이로서의 세계는 “영원한 자기 창조와 파괴의 디오니소스적 세계”(ebd.)²⁹⁾의 다른 이름이다.

우리는 여기서 『차라투스트라』의 「세 가지 변화」에 등장하는 ‘놀이하는 아이’와 디오니소스의 내적 근친성을 간파할 수 있다.³⁰⁾ 니체는 놀이하는 아이와 디오니소스에 관한 관계를 1884년의 유고에서 간명하게 밝히고 있다. “너는 마땅히 해야 한다’는 것보다 고상한 것은 ‘나는 하고자 한다는 것이다(신적 인간, ‘나는 하고자 한다’는 것보다 고상한 것, 그것은 ‘나는 존재한다(그리스 신들)는 것이다.’”(N; KSA11, 105(25[351])). 여기서 우리는 우리가 제기했던 Aion=놀이하는 아이 = 디오니소스의 등식의 정당성을 발견한다.

6. 맺는 말

‘세계는 놀이이다’는 니체의 놀이 사상을 가장 집약적으로 나타낸다. 니체에

29) 디오니소스적인 것은 “힘상승(Kraftsteigerung)과 충만”, “보다 많은 힘”(GD; KSA6, 116)을 의미한다.

30) Wohlfart의 확신에 따르면, ‘놀이하는 아이’는 아이온(Aion)과 일치하고 그것은 파괴와 생성을 본질로 하는 디오니소스의 일관성 쌍둥이이다(Wohlfart 1999: 76).

따르면, 세계를 초월적 목적이나 기계적인 인과의 연쇄로 설명하려는 일체의 욕망은 생성의 세계를 항상 새롭게 이해하고 설명해야 한다는 두려움으로부터 기원한다. 인간이 생성의 세계를 이성의 법칙과 도덕의 거미줄로 묶는 시도는 처음부터 자기부정을 내포한다. 스스로 가치를 창조할 수 있는 가치창조의 주체임을 포기하는 인간의 비겁과 가치창조의 무능은 바로 니힐리즘의 뿌리이다. 니힐리즘의 극복은 바로 지금까지 모든 가치를 비판적으로 검토하고 그것의 허위를 폭로하는데서 출발한다. 초월적 목적과 기계적 인과 그리고 선·악의 차원이 아닌 다른 가능한 세계이해의 방식은 없는가? 과연 그러한 세계가 가능한 것인가? 니체의 오랜 계보학적 탐구의 종착점은 헤라클레이토스였다.

니체의 놀이 사상은 헤라클레이토스에 빚지고 있다. ‘Aion’과 ‘장기놀이 하는 아이’에서 니체는 실존과 세계를 형이상학적, 도덕적 관점과 다르게 정당화할 수 있는 길을 발견한다. 니체는 헤라클레이토스 놀이 사상을 자기철학의 화두로 삼는다. ‘나는 위대한 과제를 대하는 방법으로 놀이보다 더 좋은 것을 알지 못한다’는 니체의 공표는 바로 자신의 철학이 놀이와 같은 뿌리에서 나왔음을 자백하는 것이다. 니체 철학의 전제는 곧 바로 놀이에 대한 그의 이해의 변천을 의미한다. 놀이는 예술의 놀이에서 인식의 놀이로 그리고 세계놀이로 확대된다. 이 점이 니체의 놀이 개념이 가진 특징이다. 놀이가 인식적, 윤리적 차원과 다른 인간의 제3의 능력으로 간주하고 놀이를 ‘예술’ 철학의 영역에 수용한 경우는 드물지 않지만, 놀이를 예술, 인식, 실천 등의 철학의 주제 전반으로 확장시킨 것은 니체가 유일하다. 니체의 놀이 사상은 자기 동일성의 원리에 근거한 근대의 주체성 철학과 근본적으로 대립한다. 그의 놀이 사상이 ‘현대성’비판과 무관하지 않음을 간파할 수 있는 대목이다. 현대성과 니힐리즘은 동전의 양면이다. 현대성과 근대성의 극복을 위한 니체 철학의 핵심은 ‘힘에의 의지’, ‘영원회귀’, ‘운명애’ 등 차라투스트라의 가르침과 일치한다.

니체에 따르면, 차라투스트라의 가르침은 ‘디오니소스 다시 한번 다’이다. 둘은 모두 가치의 재평가와 가치의 창조가 니힐리즘을 극복하는 길임을 가르친다. 디오니소스적인 것으로써 놀이는 전환의 힘을 가진다. 즉 그것은 고통을 기쁨으로, 권태를 진지함으로, 무거움을 가벼움으로 전환시킨다. 이러한 전환의 힘은

곧 바로 가치의 전도를 가능하게 하는 원동력이 된다. 놀이는 영원히 자신을 창조하고 파괴하는 디오니소스적 세계의 다른 이름이다. 여기서 우리는 다시 한번 우리가 글의 서두에서 도발적으로 제기했던 주장을 환기하자. 니체에게 Aion 과 놀이하는 아이, 주사위 놀이하는 신 그리고 구르는 바퀴의 놀이를 하며 신성한 긍정의 소유자인 아이는 누구인가? 우리의 대답은 분명하다. 그는 디오니소스이다. 니체는 니힐리즘의 극복을 가치가 전도되는 순간으로 보며, 그것을 그림자가 가장 짝아지는 순간인 정오와 디오니소스가 현현(Epiphanie)하는 순간에 비유한다. 바로 그때 “일체의 영원이 우리가 긍정하는 이 유일한 순간에 인정받고 구원받고 정당화되고 긍정된다.”(N; KSA12, 307f.(7[38])).

【니체 저서 약어】

- Also sprach Zarathustra* = Za
- Die dionysische Weltanschauung* = DW
- Die Geburt der Tragödie* = GT
- Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen* = PHG
- Ecce homo* = EH
- Die fröhliche Wissenschaft* = FW
- Morgenröte* = M
- Nachlaß* = N
- Richard Wagner in Bayreuth* = WB
- Zur Genealogie der Moral* = GM

참고문헌

김인곤 외 옮김(2005), 『소크라테스 이전 철학자들의 단편 선집』, 서울: 아카넷.
 정낙림(2005), 「디오니소스 다시 한번 더’ — 니체의 디오니소스 — 자그레우스 신화의 수용과 철학적 의미」, 『니체연구』 제7집, 한국니체학회, 서울: 선학출판사.

- 정낙림(2007), 「니체의 민주주의 비판」, 『철학연구』 제101집, 대한철학회, 대구: 정림사.
- 이경신 옮김(1999), 『니체와 철학』, 서울: 민음사; Deluze, G. (1962), *Nietzsch et la philosophie*, Paris: Presses Universitaires de France.
- 김기선 옮김(2003), 『플라톤 이전의 철학자들』, 서울: 책세상.; Nietzsche, F.(1993), “Die vorplatonischen Philosophen”, in: *Nietzsches Werke, kritische Gesamtausgabe*, II4. Berlin: Walter de Gruyter.
- Aichele, A.(2000), *Philosophie als Spiel. Platon — Kant — Nietzsche*, Berlin: Akademie Verlag.
- Borsche, T.(1985), “Nietzsche Erfindung der Vorsokratiker, in: *Nietzsche und die philosophische Tradition*, Bd.1, hg. v. J. Simon, 62-87, Würzburg: Königshausen und Neumann Verlag.
- Cancik, H.(2000), *Nietzsches Antike: Vorlesung*, Stuttgart u. a.: J.B. Metzler Verlag.
- Derrida, J.(2000), “Fines homini”, in: *Randgänge der Philosophie*. Wien: Passagen Verlag.
- Diels/Kranz(1960), “Herakleitos”, Fragment B52, in: *Die Fragmente der Vorsokratiker*, Bd.1, Berlin: Weidmannsche Verlagsbuchhandlung.
- Durić, M.(1979), “Die antiken Quellen der Wiederkehrstheorie”, in: *Nietzsche-Studien* 8, 1-16, Berlin: Walter de Gruyter Verlag.
- _____.(1985), *Nietzsche und die Metaphysik*, Berlin u.a: Walter de Gruyter Verlag.
- Fink, E.(1960), *Nietzsches Philosophie*, Stuttgart: W. Kohlhammer Verlag.
- Gadamer, H. G.(1986), *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. Tübingen: J.C.B. Mohr Verlag.
- Fleischer, M.(1988), “Dionysos als Ding an sich. Der Anfang von Nietzsches Philosophie in der ästhetischen Metaphysik der “Geburt der Tragödie””, in: *Nietzsche Studien* Bd. 17, 74-90, Berlin u.a: Walter de

Gruyter Verlag.

Hershbell, J.P./Nimis, St. A.(1979), “Nietzsche and Heraclitus”, in: *Nietzsche-Studien* Bd. 8, 17-38, Berlin u.a: Walter de Gruyter Verlag.

Hölscher, U.(1979), “Die Wiedergewinnung des antiken Bodens. Nietzsches Rückgriff auf Heraklit”, in: *neue hefte für philosophie 15/16: Aktualität der Antike*, Göttingen.

Joel, K.(1905), Nietzsche und die Romantik. Jena.

Bruse, K.-D.(1984), “Die Griechische Tragödie als “Gesamtkunstwerk” — Anmerkungen zu den musikästhetischen Reflexionen des frühen Nietzsche”, in *Nietzsche Studien* Bd. 13, 156-176, Berlin u.a: Walter de Gruyter Verlag.

Müller, E.(2005), *Die Griechen im Denken Nietzsches*, Berlin u.a: Walter de Gruyter Verlag.

Kropfinger, K.(1985), “Wagners Musikbegriff und Nietzsches” Geist der Musik’, in: Nietzsche Studien Bd. 14, 1-12, Berlin u.a: Walter de Gruyter Verlag.

Nietzsche, F.(1999), *Sämtliche Werke*. Kritische Studienausgabe in 15 Bänden, G. Colli u.a.(Hg), München: Deutscher Taschenbuch Verlag.

Oehler, R.(1904), *Friedrich Nietzsche und dei Vorsokratiker*, Leipzig.

Pieper, A.(1990), *Ein Seil geknüpft zwischen Tier und Übermensch. Philosophische Erläuterungen zu Nietzsches erstem ‘Zarathustra’*. Stuttgart: Klett-Cotta Verlag.

Wagner, R.(1984), *Oper und Drama*. Stuttgart: Philipp Reclam Verlag.

Wohlfart, G.(1991), ‘Also sprach Herakleitos’. *Heraklits Fragment B52 und Nietzsches Heraklit-Rezeption*, Freiburg (Breisgau) u.a: Alber Verlag.

_____ (1999), *Das spielende Kind, Nietzsche: Postvorsokratiker-Vorpostmoderner*, Essen: Die blaue Eule Verlag.

원고 접수일: 2007년 3월 31일

게재 결정일: 2007년 5월 21일

ABSTRACT

Aion, Spielendes Kind und Dionysos:
Eine Interpretation des Spielbegriffs Nietzsches

Chung, Nak-Rim

In diesem Aufsatz handelt es sich darum, das Denken Nietzsches im Hinblick auf den Begriff des Spiels zu erörtern. Der Begriff "Spiel" ist in allen Entwicklungsphasen der Philosophie Nietzsches zu finden. Für Nietzsche ist der Spiel-Gedanke nicht nur Angelpunkt beim Bruch mit dem metaphysisch-moralischen Denkmodell, sondern auch Ansatz zur Überschreitung der Grenzen des traditionellen abendländischen Denkschemas. Nietzsche erblickt im Spiel das konkrete Beispiel einer möglichen menschlichen Tätigkeit, die sich nicht durch vernünftige Zwecke und Ziele leiten lässt, sondern im Grunde zweck- und ziellos ist.

Auf den Gedanken des Spiels ist Nietzsche durch Heraklit gekommen. Im Heraklit-Fragment B 52 erblickt Nietzsche das, was er die 'ästhetische Grundkonzeption' vom Spiel der Welt nennt. Nietzsche verbindet vor allem seine Auffassung des dionysischen Phänomens bezüglich der griechischen Tragödie mit dem Bild des spielenden Kindes bei Heraklit.

Die berühmte Rede Zarathustras von den drei Verwandlungen des

Geistes enthüllt die tiefsten Motive des Spielgedankens. Das Bild des spielenden Kindes ist als zentrales Motiv in Nietzsches Spätphilosophie einzubeziehen, so dass es in engste Beziehung sowohl mit dem Gedanken vom Willen zur Macht als auch mit dem Wiederkunftsgedanken zu bringen ist. Denn wer ist das Kind in der dritten Verwandlung des Geistes? Das spielende Kind, so stellt sich heraus, ist ein anderer Name für Dionysos. Dionysos ist das spielende Kind par excellence.

