4/ ‘신불(神佛) 애니미즘’과 트랜스휴머니즘

가미(神)와 호토케(佛)의 유희*

박규태

헨나호텔로봇

박규태(朴奎泰) 서울대학교 독어독문학과를 졸업하고 동대학원 종교학과에서 석사학위를, 도쿄대학 대학원 종교학과에서 박사학위를 받았다. (사)한국종교문화연구소 소장을 역임했고, 현재 한양대학교 일본학과 교수로 재직하고 있다. 주요 저서로 『일본 신사(神社)의 역사와 신앙』, 『포스트-옴 시대 일본사회의 향방과 ‘스피리추얼리티’』, 『라프카디오 헌의 일본론』, 『일본정신의 풍경』, 『상대와 절대로서의 일본』, 『아마테라스에서 모노노케 히메까지』, 『애니메이션으로 읽는 일본』 등이 있고, 주요 역서로 『일본문화사』, 『황금가지』, 『국화와 칼』, 『신도, 일본 태생의 종교시스템』, 『일본 신도사』 등이 있다.

* 이 논문은 2008년 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음 (NRF-2008-362-B00006).

1. 들어가는 말

〈휴머니티플러스〉(H+, 세계트랜스휴머니스트협회의 전신)는 트랜스휴머니즘(trans-humanism, 이하 TH)을 "생명의 증진을 위한 원리와 가치에 입각하여 과학과 테크놀로지에 의해 현재의 인간 형식과 한계를 넘어서서 지적 삶의 진화를 유지하고 촉진시키고자 하는 일군의 삶의 철학"[1]으로 규정한다. 이처럼 인간향상(human enhancement)을 위한 창발적인 테크놀로지를 옹호하는 문화적·지적 운동으로서의 TH는 테크놀로지를 적용하는 방법과 선택 과정에서 윤리적 문제를 수반하는데, 그 적용의 맥락과 범위가 매우 광범위하고 다양한 만큼 여러 상이한 유형이 존재한다.

가령 기본적으로 모든 사회경제적 계층의 인간을 적용 대상으로 삼아 성공과 행복의 한층 더 큰 차원으로 인간이 고양될 것이라는 윤리적 비전에 입각한 '민주적(democratic) TH', 발전과 향상을 시민적 권리이자 자유로 보는 점에서는 민주적 TH와 유사하지만 개인의 선택의 자유를 좀 더 강조하고 정부 차원의 규제에는 단호하게 거부하는 '자유주의적(libertarian) TH', 인류와 테크놀로지 발전의 미래에 대해 낙관적인 입장에서 인간 진화와 발전의 총체적인 업그레이드에 대한 실용적 접근을 강조하는 '엑스트로피주의(extropianism) TH',[2] 테크놀로지적 특이점(technological singularity), 즉 초지성을 가진 기계가 가까운 미래에 만들어질 것이며, 그것이 인류에게 혜택을 줄 것이라는 확신에 입각한 '특이점주의(singularitarianism) TH', 약물과 유전자공학의 진화를 통해 인간 심리 상태가 향상될 것이라 주장하면서 고통, 걱정, 스트레스 등의 인간 경험은 궁극적으로 없어질 것으로 보는 '쾌락주의적(hedonistic) TH', 가장 일반적인 유형의 TH로 인간 조건을 업그레이드

1 〈휴머니티플러스〉 홈페이지 http://humanityplus.org/.

2 여기서 '엑스트로피'란 '엔트로피'의 반의어로 주조된 용어며, 〈엑스트로피 연구소〉의 설립자 막스 모어(Max More)에 의해 "유기체 시스템의 지성, 기능적 질서, 활력, 에너지, 생명, 경험, 발전과 성장의 능력 및 추동력 등의 상태와 정도"를 나타내는 말로 규정한다. 요컨대 무질서를 강화시키는 엔트로피에 반해 엑스트로피는 질서를 강화시키는 에너지를 가리키는 듯싶다. 신상규, 『호모 사피엔스의 미래: 포스트휴먼과 트랜스휴머니즘』, 아카넷, 2014, 114~116쪽.

함으로써 죽음이 정복될 것이라고 보는 등 노화와 죽음의 문제에 초점을 맞추는 '생존주의자(survivalist) TH', 인간을 특정 도시나 국가가 아닌 세계시민으로 간주하는 관점에 입각하여 내셔널리즘적 · 지리적 · 애국주의적 충성 대신 하나의 종으로서의 전체적인 통합성을 강조하고 그런 인간 종족의 진화를 위해 테크놀로지를 활용해야 한다고 주장하는 '세계주의적(cosmopolitan) TH', 인류가 다음 단계의 집합적 사유로 진화할 수 있는 유일한 길은 세계에 대해 능동적으로 관여하고 나아가 우리가 학습하고 창조해 낸 것들을 깊이 재성찰하는 것에 있다고 주장하는 '우주진화론(cosmism) TH', 반자본주의적 · 반국가적 입장에서 테크놀로지의 발전이 무정부주의적 민주주의 체제를 촉진시킬 것이며 그 결과 정부나 국가가 불필요해질 것이라고 믿는 '무정부주의적(anarcho) TH', 그리고 현존하는 여러 종교와 TH가 양립 가능하다고 보는 '종교적(religious) TH' 등을 들 수 있다.[3]

이 글의 목적은 이와 같은 TH의 다양한 유형 가운데 특히 '종교적 TH'와 관련하여 종교와 TH의 관계에 주목하면서, 흔히 애미니즘적이라고 일컬어지는 일본 신도(神道)와 불교 및 각각의 가미(神)와 호토케(佛) 관념이 일본의 TH적 테크놀로지 문화의 중요한 밑그림이라는 점을 규명하는 데 있다. 이를 위해 이하에서는 먼저 TH와 종교의 양립 가능성을 주장하는 다양한 담론을 간략히 계보화한 후, 네오-애니미즘에서 테크노-애니미즘에 이르는 사유의 흐름을 일본의 사례에 적용시켜 그것을 '신불-애니미즘'이라 명명할 것이다. 이어서 그런 신불-애니미즘과 관련하여 가미와 호토케의 개념사를 살펴본 후 유희성, 트랜스-스피리추얼리티(trans-spirituality), 하이브리드(hybrid), 모노노아와레(物哀) 등의 키워드를 중심으로 종교와 TH적 일본의 관계에 대해 생각해보고자 한다.

3 https://omni.media/transhumanisms-sexual-identity 참조.

2. 트랜스휴머니즘과 종교

인간향상이라든가 '묵시론적 인공지능'(apocalyptic AI)이라는 TH의 이상을 옹호하는 대표적인 단체로, 전술한 〈휴머니티플러스〉를 비롯하여 〈엑스토피아 연구소〉, 〈윤리와 창발적 테크놀로지 연구소〉(Institute for Ethics and Emerging Technologies), 〈우주 엔지니어 단체〉(Order of Cosmic Engineers) 등을 들 수 있다. 이런 단체들을 통해 막스 모어(Max More), 제임스 휴즈(James Hughes), 닉 보스트롬(Nick Bostrom), 한스 모라벡(Hans Moravec), 레이 커즈와일(Ray Kurzweil) 같은 대표적인 트랜스휴머니스트들의 이념이 21세기에 널리 확장되어왔다. 그들은 일반적으로 스스로를 '종교적'이라기보다는 '철학적'이고 '과학적'이라고 생각한다. 실제로 TH에는 종교의 중요한 특징 중 하나인 신념체계가 결여되어 있다. 따라서 삶의 의미에 대한 궁극적인 해답을 제시하지도 않는다. 물론 〈몰몬교 트랜스휴머니스트협회〉라든가 〈기독교 트랜스휴머니스트협회〉처럼 종교인들이 구성한 TH 조직뿐만 아니라 '트랜스종교'(transreligion)를 표방하는 〈테라셈(Terasem) 운동〉 같은 TH적인 종교시스템도 있지만, 대부분의 트랜스휴머니스트들은 기도라든가 종교의례를 행하지 않는다.[4]

그럼에도 티로시-사무엘슨(H. Tirosh-Samuelson)은 다양한 유형의 TH를 각각 상이한 방식으로 종교와 초월의 문제에 접근하는 "세속적 신앙"(a secular faith)[5]이라고 규정한다. 전술한 〈휴머니티플러스〉의 정의에서 볼 수 있듯이, 확실히 TH는 세속적이고 무신론적이다. 하지만 레이너(D. Rayner)에 따르면 "무신론은 제4의 아브라함 종교"와 다름이 없다. 즉 무신론도 유대교, 기독교, 이슬람에 이어 서구 유일신 전통에서 비롯된 하나의 종교라는 것이다.[6] 이런 견해에 따르자면 세속적이고 무신론적인 TH를 종교와 연

4 Anders Sandberg, "Transhumanism and the Meaning of Life," Calvin Mercer & Tracy J. Trothen ed., *Religion and Transhumanism: The Unknown Future of Human Enhancement*, ABC-CLIO, LLC, 2015, pp.5~6.

5 Hava Tirosh-Samuelson, "Transhumanism as a Secular Faith," *Zygon* 47, 2012, p.715.

6 Dan Rayner, "From Atheism to Transhumanism, or back to our Pagan Roots?" 2014(https://con-

관시켜볼 수 있는 여지가 생기는 셈이다.

이와 달리 종교를 전(前)트랜스휴머니즘으로 보는 관점이 있다. 종교는 TH와 반대되는 것이 아니라 TH를 낳고 키우는 토양 혹은 씨앗이라는 것이다. 역으로 TH를 전(前)종교적인 것으로 보는 관점도 있다.[7] 여기서 조금 더 나아가 양자를 파트너 관계로 보는 견해 또한 가능할 것이다. 예컨대 인간향상에 있어 TH와 종교는 좋은 파트너가 될 수 있다. TH도 종교도 인간을 더 높은 단계로 고양시키며 인간의 한계로부터 자유롭게 해줄 수 있다고 기대되기 때문이다. 인간을 변형시킨다는 TH의 목표는 대부분의 종교가 내세우는 목표와 공통된다. 사실상 종교의 목표도 인간의 변형에 있기 때문이다. 양자는 다만 그 목표에 이르는 통로가 다를 뿐이다. 대부분의 종교가 신적 존재와의 관계를 통해 이런 목적을 달성하려 한다면, TH는 과학을 통해 그 목적을 이루고자 한다.[8]

TH와 종교의 파트너 관계는 양자의 유사성에 입각할 때 한층 더 강고해질 수 있다. 트랜스휴머니스트들은 종말론, 신정론(theodicy), 구원론 등과 관련하여 종종 양자의 유사성을 언급한다.

첫째, 레이 커즈와일은 테크놀로지적 특이점[9]이 가까워졌다고 주장한다.[10] 커즈와일을 비롯하여 버너 빈지(Vernor Vinge) 같은 특이점주의자(Singularitarian)들은 초인공지능의 출현에 초점을 맞춘다. 그런데 초인공지능의 출현은 그로 인해 인류가 대파국을 맞게 될 위험성을 내포하고 있다는 점, 그리고 급격한 테크놀로지적 변화가 이루어지는 특이점은 역사적 시간 개념을 벗어난 전혀 새로운 단계로의 전이를 시사한다는 점에서 본질적으로 종교적 종

cordiaabchao.wordpress.com/2014/08/14/paganroots/) 참조.

7 John G. Messerly, "Transhumanism and Religion," at Institute for Ethics and Emerging Technology, 2015(http://ieet.org/index.php/IEET/more/messerly20150118); Patrick Hopkins, "Transcending the Animal: How Transhumanism and Religion Are and Are Not Alike," *Journal of Evolution & Technology* 14(2), August, 2005, p.26.

8 Alex McGilvery, "Religion and Transhumanism," at Institute for Ethics and Emerging Technology, 2012(http://ieet.org/index.php/IEET/more/McGilvery20120122) 참조.

9 인공지능(AI)의 발전이 가속화되어 모든 인류의 지성을 합친 것보다 더 뛰어난 초인공지능이 출현하는 시점을 가리키는 말.

10 Ray Kurzweil, *The Singularity is Near: When Humans Trascend Biology*, Viking Penguin, 2005.

말론의 속성을 가진다.

둘째, 광의로서의 신정론을 '악과 고통의 문제'를 묻는 물음이라고 규정할 수 있다면, 인간 한계에서 비롯되는 질병, 노화, 죽음 등의 악과 고통을 불필요한 것으로 간주하면서 테크놀로지를 통한 인간향상을 추구하는 TH의 문제의식 또한 신정론과 동일한 물음의 범주에 속하게 된다. 이와 같은 TH적 신정론은 전통적인 기독교적 신정론 혹은 홀로코스트 이후 인간의 책임을 묻는 '인정론'(anthropodicy)을 훨씬 넘어서서 인간이 신이 될 것을 주장하기도 한다. TH는 인간 발전에 있어 결정적인 단계다. TH적 신정론의 본질은 악과 고통의 존재를 신에 의해 정당화하는 것이 아니라, 어떻게 악을 없애느냐 하는 데에 있다. 따라서 인간의 유한성을 넘어서서 신이 되는 것은 인간의 의무다. 그래야만 악의 문제가 최종적으로 해결될 수 있다는 것이다. 마크 워커(Mark Walker)는 이런 관점을 '네오-이레니우스적 신정론'(Neo-Irenaean Theodicy)이라고 부른다.[11]

셋째, 홉킨스(P. Hopkins)는 종교도 TH도 동물성을 초월하려는 시도에 있어서는 닮은꼴이라고 말한다.[12] 양자 모두 '초월'이라는 구원론적 모티브를 공유한다는 것이다. 이와 관련하여 현우식은 트랜스휴먼이 호모 사피엔스로부터 호모 트란센덴탈리스(homo transcendentalis), 즉 '초월적 인간'으로 진화하고 있으며, 이 호모 트란센덴탈리스는 명백히 호모 사이엔티피쿠스(homo scientificus, 과학적 인간)와 호모 렐리기오수스(homo religiosus, 종교적 인간)를 포함한다고 지적한다.[13]

이처럼 종교와 TH의 유사성을 인정하는 지점에서부터 종교로서의 TH를 주장하는 다양한 담론이 논의되어왔다. 가령 과학적 종교, 대체종교, 신종교, 테크노-종교, 데이터-종교, 최후의 종교, 신영지주의, '참된 가짜' 종교로서의 TH 담론들이 그것이다. 먼저 드 가리스(H. De Garis)는 과학자들

11 Mark Walker, "A Neo-Irenaean Theodicy: Evolution, Playing God and Becoming Gods"(https://philos.nmsu.edu/faculty-and-staff/mark-walkers-home-page/) 참조.

12 Patrick Hopkins, "Transcending the Animal," pp.13, 21.

13 Hyun Woosik, "An East Asian Mathematical Conceptualization of the Transhuman," *Zygon* 51(1), March, 2016, p.163.

의 종교를 '우주진화론주의'(cosmism)라고 부르면서, 이런 과학적 종교의 일차 목적은 인공지능을 만드는 것이라고 밝힌다. 그들에게는 인공지능이 일종의 종교인 것이다. 또한 사이보그주의자들의 목적은 그들 자신이 인공지능신이 되는 데에 있다.[14] 이들은 로봇공학이 인간에게 신적인 힘과 권능을 부여해줄 것이라고 기대하면서, 불멸이라든가 사자의 부활 등과 같이 고래로부터 오랫동안 종교가 목표로 삼아온 것들을 테크놀로지가 이룰 수 있으리라고 믿는다.

한편 종교의 대안을 추구하는 대체종교로서의 뉴에이지 운동이나 스피리추얼리티 운동도 TH와 그 목표가 유사하다. 마찬가지로 "낡은 종교 대신 과학적 세계관에 입각한 새로운 우주적 내러티브를 요청"[15]하는 TH 또한 일종의 대체종교로 볼 수 있다. 아마라신감(A. Amarasingam)은 여기서 더 나아가 TH로 대변되는 미래학을 전통종교에 도전하는 하나의 신종교운동으로 간주해야 한다고 주장한다. '묵시론적 인공지능'이라는 TH의 어젠다가 이미 우리의 공공생활과 현대의 종교적 다원주의 안에 들어와 있으며 현대 윤리학의 한 요소가 되어 있기 때문이라는 것이다.[16]

유대인 역사학자 유발 하라리(Yuval N. Harari)도 신종교로서의 TH를 시사한다. 그는 『호모 데우스』(*Home Deus*)에서 "새로운 종교는 실험실에서 탄생할 것"이라고 말한다. "신과는 별 관계가 없고 기술과 관계있는 용감한" 이 신종교를 하라리는 '테크노-종교'(techno-religion, 기술종교)라 명명한다. 테크노-종교는 사후에 천상의 존재들을 통한 것이 아닌 바로 지금 여기에서 테크놀로지의 도움으로 행복, 평화, 번영, 심지어 영생까지도 주겠다고 약속한다. 그는 이런 테크노-종교의 두 유형으로 테크노-휴머니즘(techno-humanism, 기술 인본주의)과 데이터-종교(data-religion, 데이터교)를 제시한다. 이 중 21세기의 테크노-휴머니즘은 유전공학, 나노기술, 뇌와 컴퓨터를 연결

14 Hugo de Garis, "The Artilect War," *Issues* 98, March, 2012, pp.15~16.

15 John G. Messerly, "Transhumanism and the End of Religion," 2014 (http://hplusmagazine.com/2014/07/21/transhumanism-and-the-end-of-religion/) 참조.

16 Amarnath Amarasingam, "Transcending Technology: Looking at Futurology as a New Religious Movement," *Journal of Contemporary Religion* 23, 2008, 특히 p.2.

하는 인터페이스의 도움으로 전혀 다른 초인간 모델인 '호모 데우스'(homo deus), 즉 훨씬 우수한 인간 모델로서의 신적 인간[神人]을 창조해야 한다고 주장한다.[17] 이에 비해 데이터-종교에 있어 우주는 '데이터의 흐름'으로 이루어져 있고, 그런 우주에 존재하는 모든 것이 '만물인터넷'(Internet-of-All-Things)이라 불리는 "신과 같은" 데이터 처리시스템에 연결되어 있다. 이를테면 '스피리추얼한 인터넷'[18]이 마치 편재하는 신처럼 모든 것을 통제할 것이고 인간은 전적으로 그 만물인터넷의 지배를 받게 된다는 것이다.[19] 이와 같은 테크노-종교는 종교의 최종적인 진화단계를 보여주는 듯하다. 그리하여 브루얼(D. Bruere)은 하라리와 유사한 어조로, TH를 영지(靈知, Gnosis), 즉 '참된 지식'에 의한 구원을 추구했던 고대 영지주의(Gnosticism)와 유사성을 보여주는 '최후의 종교'[20]로 이해한다.

한편 모라벡은 『마음의 아이들』[21]에서 인간의 마음을 컴퓨터나 로봇에 다운로드하거나 업로드하는 문제를 다루고 있다. 나아가 그는 지구의 모든 과거 거주자들의 부활과 마음 이식이 가능해지는 미래를 묘사하기도 한다. 종교학자 이창익에 따르면 "이런 모라벡의 상상력은 종교적 상상력과 무척 닮아 있다. 가령 마음 이식을 통해 하나의 영혼이 동시에 여러 개의 신체를 소유할 수 있고 연속해서 다른 신체를 경험할 수도 있다는 생각은 환생이나 윤회의 기계적 실현을 가리킨다. 그는 영혼의 부활에 대해서도 이야기한다. 이는 기계라는 미래의 신체에 다운로드되는 과거의 영혼(마음)으로 이해된다. 이것은 종교적 세계의 기계적 실현이자 종교가 사라진 세계다. 이리하여 그는 신체에서 해방된 '우리의 마음이 낳은 아이들'이 거주하는 현세적

17 유발 하라리, 김명주 옮김, 『호모 데우스』, 김영사, 2017, 481~483쪽.

18 Stef Aupers, "The Revenge of the Machines: On Modernity, Digital Technology and Animism," *AJSS* 30(2), 2002, p.213.

19 유발 하라리, 『호모 데우스』, 제11장 「데이터교」 특히 521~522쪽.

20 Dirk Bruere, "Transhumanism: The Final Religion?" at Institute for Ethics and Emerging Technology(http://ieet.org/index.php/IEET/more/bruere20150715) 참조.

21 Hans Moravec, *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*, Harvard University Press, 1988.

내세를 그리고 있는 것이다."[22]

이와 같은 모라벡의 발상 또한 "육체에서 해방된 마음 혹은 영혼"이라는 영지주의적 주제의 각색이라 할 수 있다. 그런데 영지주의는 불완전하고 악한 신 데미우르고스에 의해 창조된 이 세상은 참된 세상이 아니라고 보았다. 이와 관련하여 인간 몸에 대한 TH의 관점이, 몸이란 영혼을 가두어놓은 사악한 함정이나 감옥일 뿐이라고 보는 '신영지주의'로 간주되기도 한다.[23]

종교학자 데이비드 치데스터(D. Chidester)는 『참된 가짜』에서 종교를 "초인간적인 것 및 하위인간적인 것과 관련시켜 인간이 된다는 것의 의미를 절충하고 극복하려는 것"으로 정의한다. 여기서 '참된 가짜'란 종교가 일련의 사기적인 관행임에도 불구하고 진정한 종교적 효과를 야기한다는 것, 가령 초월의 감각을 제공하거나 인간 행동에 대한 의미를 확장시킨다거나 혹은 공동체를 확립시켜주는 역할을 해왔음을 가리키는 표현이다.[24] 게라시(R.M. Geraci)에 따르면 TH의 묵시론적 인공지능의 특징적 요소들은 이와 같은 '참된 가짜'를 잘 보여주는 사례라 할 수 있다. TH는 미래에 초인간적인 상태에 도달할 수 있으리라고 믿음으로써, 치데스터가 정의하는 종교, 즉 인간이라는 의미의 극복과 관련된 신념과 실천을 정확히 보여주기 때문이라는 것이다.[25]

이런 '참된 가짜'의 개념을 하라리는 '공유된 허구' 혹은 '상상의 질서'라고 바꿔 말한다. 하라리에 따르면 "21세기에 역사학과 생물학의 경계가 흐려질 가능성이 높은 이유는 우리가 역사적 사건들에 대한 생물학적 설명을 찾을 것이기 때문이 아니다. 그보다는 이념(ideology)이라는 허구(fiction)들이 유전자 가닥들을 고쳐 쓸 것"이기 때문이다. 또한 "21세기에 허구는 소행성

22 이창익, 「인간이 된 기계와 기계가 된 신」, 『종교문화비평』 31, 2017, 223~224쪽.

23 Christopher Hook, "The Techno Sapiens Are Coming," *Christianity Today*, January 1, 2004(http://www.christianitytoday.com/ct/2004/january/1.36.html); David Pauls, "Transhumanism: 2000 Years in the Making," 2005(http://www.cbc-network.org/2006/11/transhumanism-2000-years-in-the-making/) 참조.

24 David Chidester, *Authentic Fakes*, University of California Press, 2005, pp.vii~viii.

25 Robert M. Geraci, "The Popular Appeal of Apocalyptic AI," *Zygon* 45(4), December, 2010, p.1011.

과 자연선택을 훨씬 능가하는, 지구상의 가장 강력한 힘이 될 것이다. 그러므로 우리가 미래를 이해하고 싶다면, 게놈을 해석하고 통계수치를 처리하는 것만으로는 부족하다. 우리는 세계에 의미를 부여하는 허구들도 해독해야 한다."[26] 여기서 '허구'란 사회적 조화를 위해 공유된 어떤 것을 가리키고, '이념'이란 주로 종교와 과학에 관련된 어떤 것을 가리킨다고 보인다. 이와 관련하여 하라리는 "근대 과학은 확실히 게임의 룰을 바꾸었지만, 그렇다고 신화를 사실로 대체한 것은 아니다. 신화는 계속 인류를 지배하고 있고, 과학은 그런 신화를 더 강화할 뿐"[27]이라고 말한다. 요컨대 TH로 대변되는 과학, 그리고 신화로 대변되는 종교는 이데올로기적 허구이며, 그 자체가 또 하나의 '새로운 종교'인 휴머니즘[28]은 이와 같은 자기기만의 능력, 즉 우리의 공유된 허구들에 광적으로 자신을 맡기는 능력에 기초하고 있다는 것이다. 다분히 포스트 휴머니즘을(따라서 TH도) 이런 휴머니즘의 한 변형체로 보는 듯한 하라리는 "당대의 기술적 현실들을 알지 못하는 종교는 요청되는 문제가 무엇인지를 이해하는 능력을 상실하게 될 것"(필자의 윤문)이라 하여 종교와 TH가 같은 배를 탄 공동운명체임을 시사한다. "종교와 기술은 서로를 밀고, 서로에게 의존하고, 서로에게서 멀리 벗어날 수 없"[29]기 때문이다.

세속적 신앙 혹은 무신론적 종교로서의 TH, 종교의 파트너로서의 TH, 종말론·신정론·구원론 등에 있어 종교와 TH의 유사성, 과학적 종교, 대체종교, 신종교, 테크노-종교, 데이터-종교, 최후의 종교, 신영지주의, '참된 가짜' 종교로서의 TH를 말하는 이상의 관점들은 각각 상이한 맥락을 가지면서도 공통적으로 종교와 TH가 양립 가능하다는 점을 시사한다. 이리하여 이창익은 인간의 영혼을 기계로 대체하려는 트랜스휴머니스트적 기획이란 일종의 종교 이야기라고 천명한다. "종교는 인간이 스스로를 지우고자

26 유발 하라리, 『호모 데우스』, 203, 215~216쪽.
27 유발 하라리, 『호모 데우스』, 249~250쪽.
28 유발 하라리, 『호모 데우스』, 307쪽.
29 유발 하라리, 『호모 데우스』, 372쪽.

하는 이야기, 심지어 욕망과 시간과 영혼까지도 지우고자 하는 이야기, 식물이나 동물 심지어 광물이 되고자 하는 이야기이기 때문"이며, "인간이 인간이기를 멈추고 인간 아닌 것, 인간 너머의 것이 된다는 것은 바로 종교적 사유의 전형적인 특징"이기 때문이라는 것이다.[30]

3. 애니미즘의 일본지(日本誌): 네오-애니미즘, 테크노-애니미즘, 신불-애니미즘

1) 네오-애니미즘

이처럼 인간, 동물, 식물, 광물 등의 경계가 삼투압적인 종교적 사유를 대표하는 것으로 애니미즘을 들 수 있다. 20세기 초 타일러(E.B. Tylor)가 주장한 '만물에 내재하는 정령 혹은 영적인 존재들에 대한 믿음'이라든가 '최소한의 종교 정의'를 가리키는 '애니미즘'이라는 용어는 학계에서는 오래 전에 폐기되었으나 대중적으로는 매우 강력하게 살아남았고, 근래에 들어 생태학이나 인류학의 네오-애니미즘 논쟁 및 종교학 등에서 '새로운 사유를 열어줄 수 있는 개념'으로서 학문적으로 다시 주목받고 있다. 이런 '새로운 사유'와 관련하여 인간과 비인간 사이의 '관계론적 인식론'(relational epistemology)에 특히 유념할 필요가 있다. 즉 애니미즘은 몸-마음의 서구적 이분법을 넘어 상관적인 관점에서 재해석되어야만 한다는 것이다.[31]

이에 따라 애니미즘이라는 용어는 오늘날 타일러의 어법이 아닌 오지브와(Ojibwa) 담론에 따른 어법으로 사용되고 있다. 인류학자 어빙 할로웰(I. Hallowell)은 아메리카 원주민 오지브와 족의 연구를 통해 '퍼슨'(person)이라는 용어를 인간만이 아닌 모든 종에 포괄적으로 사용할 것을 주장하면서, '인간과는 다른 퍼슨들'(other-than-human persons)이라는 말을 주조하여 인간

30 이창익, 「인간이 된 기계와 기계가 된 신」, 220쪽.

31 대표적으로 데스콜라(Philippe Descola), 비베이로스 드 카스트로(E. Viveiros de Castro), 버드-데이빗(Nurit Bird-David), 호른보르크(A. Hornborg) 등의 주장을 들 수 있다.

도 그 세계의 일부를 구성하는 활물(animate beings)임을 주장한다. 이때 퍼슨이란 가령 '사람 퍼슨'과 '사람이 아닌 퍼슨',[32] '선더버드 퍼슨'과 '선더버드가 아닌 퍼슨', '바위 퍼슨'과 '바위가 아닌 퍼슨' 등과 같이, 사람 외에도 새라든가 바위 따위를 가리키는 말이다. 이처럼 할로웰은 인간에게 특권적인 지위를 부여하지 않았으며, 어떤 것을 퍼슨으로 만드는 것이 인간과의 유사성에 있다고 말하지도 않았다. 할로웰은 퍼슨을 인간적 속성이나 행위에만 관련된 것으로 규정하지 않는다. 그것은 '사람이 아닌 것'을 포함하는 범주, 즉 '인간'보다 훨씬 더 크고 포괄적인 범주다.[33]

종교학자 그레이엄 하비(G. Harvey)는 이런 퍼슨이라는 말을 모든 종 사이의 유사성을 가리키는 개념으로 이해한다. 인간을 비롯하여 각 종들 간의 차이는 이런 유사성 안에서의 차이일 뿐이라는 것이다. 이는 자연 세계의 관계론적 속성에 주목하는 관점이라 할 수 있다. 퍼슨들은 그들이 특별한 방식으로 다른 퍼슨들과 관계할 때 비로소 퍼슨으로 인식될 수 있다는 것이다. 따라서 오지브와 담론에서 애니미즘은 구성원 대부분이 '인간과는 다른 퍼슨들'의 공동체 안에서 잘 살고자 하는 시도를 지칭한다. 그것은 다양한 관계론적 존재론과 인식론을 가리킨다.[34] 하비는 애니미즘을 "세계가 퍼슨들의 공동체이며 그 가운데 일부만이 인간이라고 이해하는 세계관에 주어진 꼬리표"[35]라고 재정의한다. 이때 인간은 퍼슨들로 구성된 애니미즘적 세계의 일부가 되며, 사람이 아닌 것들도 퍼슨의 범주에 속하게 된다. 다시 말해 퍼슨이라는 범주는 자의식을 가진 개인의 내적 속성, 즉 신념, 합리성, 주체성 등과 같은 인간의 내면성의 관점에서 인격성(personhood)을 파악하는 서구적인 이해와는 전혀 다른 것이다.

하비는 이와 같은 네오-애니미즘적 관점에 입각하여 종교에 대해서도

32 오지브와 족은 죽은 조상의 영을 '사람이 아닌 퍼슨'으로 지칭한다. Irving Hallowell, "Ojibwa Ontology, Behavior, and World View," T.S. Smith, *The Island of the Anishinaabeg*, University of Idaho Press, 1995, p.4.

33 Irving Hallowell, "Ojibwa Ontology, Behavior, and World View," p.3.

34 Graham Harvey, *Food, Sex and Strangers*, Durham: Acumen, 2013, pp.83~84, 126.

35 Graham Harvey, *Animism: Respecting the Living World*, Columbia University Press, 2006, p.xi.

"상관적이고 물질적이며 참여적인 세계 안에서 함께 거주하는 퍼슨들 사이에 이루어지는 하나의 교섭(negotiation)" 나아가 "그렇게 상관적으로 실재하는 세계 안에서의 에티켓 체계(etiquette system)"라고 새롭게 정의한다. 종교는 다양한 '퍼슨'들로 구성된 종들 사이의 에티켓으로부터 시작되었다는 것이다. 여기서 에티켓이란 사람들의 행위규범이나 의식(ritual), 혹은 인간보다 더 큰 세계('퍼슨'들의 세계: 필자)에 있어 인간의 삶 전체에 걸쳐 영향을 미치는 퍼슨들 간의 관계성과 관련된 하나의 공적(公的)인 교섭을 의미한다.[36]

그런데 어찌 보면 야나기 무네요시(柳宗悦)가 말하는 '다도의 종교'[37]라든가 '가타(型)의 문화'가 일상화되어 있는 일본이야말로 이런 '에티켓으로서의 종교'가 잘 발달된 사례일지도 모른다. 17세기 말 일본을 여행한 독일인 외과의사 캠퍼(Engelbert Kaempfer)는 그의 『일본지』에서 일본을 "세계 어떤 나라에도 뒤지지 않을 만큼 예의바르고 정중하며 호기심에 가득 찬 나라"[38]로 묘사하고 있다. 그를 감탄케 한 것은 몸에 붙은 예의범절이 일본사회 전체에 두드러지게 나타난다는 점이었다. 그래서 캠퍼는 "비천한 시골촌부에서 고귀한 계층에 이르기까지 일본인의 행위 작법은 제국 전체를 시민적 교제(civility)와 에티켓(good manners)의 학교라고 불러도 좋을 만큼 뛰어나다"[39]고 격찬한 것이다.

2) 테크노-애니미즘

카스퍼 젠슨(C. Jensen)과 앤더스 블록(A. Blok), 앤 앨리슨(A. Alison)은 이런 '에티켓의 학교'로서의 일본에 네오-애니미즘을 적용시킨 것을 '테크노-애니미즘'(techno-animism)이라고 부른다. 가령 젠슨과 블록은 인간이 아닌 것들, 즉 앞서 언급한 퍼슨들의 세계와 맺는 관계의 운반체로서 신도(神道)를 지목한다. 신도는 복잡하고 근대화된 고도의 테크노-과학적인 일본 안에 "살아 있

36 Graham Harvey, *Food, Sex and Strangers*, pp.214~215, 220.
37 야나기 무네요시, 구마쿠라 이사오 엮음, 김순희 옮김, 『다도와 일본의 美』, 소화, 1996, 특히 38쪽.
38 Engelbert Kaempfer, *History of Japan*, vol.1, trans. J.G. Scheuchzer, James Maclehose and Sons, 1906, p.xxxi.
39 Engelbert Kaempfer, *History of Japan*, vol.2, 1906, p.357.

는 애니미즘의 한 형태"라는 것이다.[40] 젠슨과 블록은 다음과 같이 지적한다.

> 일본의 테크놀로지 문화에 관한 논의에서는 자주 신도적인 것이 일본 고래의 영적 신앙과 우주론적 상상력의 애니미즘적 층을 구성하는 것으로서 언급되곤 한다. 그때 일본은 신도적인 것이 스며들어 있는 '테크노-애니미즘'의 나라로 묘사될 수 있다. 거기서 우리는 인간, 동물, 영적 존재, 기계적 존재 간의 경계를 단호하게 해체하는 다형적 도착성(polymorphous perversity)을 엿볼 수 있다. 신도는 인간이 아닌 존재들의 내재적·감성적·매혹적인 힘들을 해석하는 데에 흥미로운 소재를 제공한다. 그럼으로써 신도적 테크노-애니미즘은 과학, 정치, 생태학, 우주가 서로 얽혀 있는 현대 상황에 관한 한층 더 폭넓은 사고를 불러일으킨다.[41]

위 인용문은 네오-애니미즘이 그렇듯이 테크노-애니미즘 또한 새로운 지적 영역을 열어주리라는 기대를 표출하고 있다. 실제로 신도를 논하는 많은 일본인은 신도의 특징으로 무엇보다 자연과의 애니미즘적인 친화력을 꼽곤 한다. 이때 '자연'이 정확히 무엇을 의미하는가에 유의해야 한다. 일본에서는 "자연을 아끼자"(自然にやさしい)라는 표어가 늘 회자되는데, 이때의 자연은 네이처(nature)의 번역어다. 원래 근대 일본인은 네이처를 두 가지 단어로 번역했다. '덴넨'(天然)과 '시젠'(自然)이 그것이다. 이 중 덴넨이 자연 그 자체를 의미한다면, 시젠은 이념화된 자연을 가리킨다. 오늘날 일본인이 자연(시젠)을 말할 때 그 실질적인 내용은 종종 덴넨을 인공적으로 바꾼 것을 의미할 때가 많다. 가령 "이렇게 하는 편이 더 자연스럽다"고 하며 덴넨에 인위를 가하여 바꾸는 것이 일본 정원술의 특징이다.[42] 그러니까 일본인이 생각하는 자연 혹은 애니미즘이란 애초부터 인공성과 쉽게 결합될 수 있는

40 Casper B. Jensen & Anders Blok, "Techno-animism in Japan: Shinto Cosmograms, Actor-network Theory, and the Enabling Powers of Non-human Agencies," *Theory, Culture & Society* 30(2), pp.87, 97.

41 Casper B. Jensen & Anders Blok, "Techno-animism in Japan," p.84.

42 박규태, 『포스트-옴 시대 일본사회의 향방과 '스피리추얼리티'』, 한양대출판부, 2015, 363~364쪽.

소지를 내포하고 있다는 말이다.

이에 비해 일본을 "테크노-애니미즘의 고향"이라고 말하는 문화인류학자 앤 앨리슨은 『세기의 괴물들』에서 각종 장난감과 캐릭터 상품들에 대한 고찰을 통해 일본적 테크노-애니미즘의 특징을 제시하면서, 일본의 사회생활에 깊이 스며들어 있는 '애니미즘적 무의식'(animist unconscious)에 주목한다. 그런 애니미즘적 무의식으로 인해 일본 문화에는 첨단 테크놀로지와 스피리추얼한 것들이 쉽사리 뒤섞여 공존하게 되었다는 것이다. 앨리슨은 이와 같은 애니미즘적 감각을 인간과 인간 아닌 것의 경계, 혹은 자연과 테크놀로지의 경계를 분명하게 구획 짓지 않는 일본의 민속전통, 신도, 불교적 관념과 연관시켜 이해한다. 가령 앨리슨은 전후 일본의 대중문화에 지속적으로 나타나는 테크노-애니미즘의 출발점으로 데즈카 오사무(手塚治虫)의 만화 『철완 아톰』(1963)을 들고 있다. 이 작품은 인간과 비슷한 마음이나 영혼을 가지고 있는 로봇 소년을 상정하고 있는데, 이런 일본 대중문화는 "모든 것에 영혼이 깃들어 있고, 바위에서 개미에 이르기까지 우주만물에 스피리추얼리티가 스며들어 있다"는 일본의 애니미즘적 종교 전통에 의해 고취되었다는 것이다.[43]

요컨대 테크노-애니미즘은 근본적으로 일본이라는 몸에 딱 맞는 옷 같은 것이라는 말이다. 이때의 테크노-애니미즘이란 "상품소비주의의 물질적 실천 안에 깊이 스며들어 있는 하나의 스타일로서, 현대 테크놀로지와 상품에 영혼과 생명을 부여하고 뉴에이지적 관행을 통해 문화적 전통을 되살리는 것"[44]을 가리킨다. 1990년대 이후 일본 애니메이션이나 게임 관련 캐릭터 상품들이 세계 각지로 수출되었다. '파워레인저', '도라에몽', '울트라맨', '드래곤볼', '세일러문', '마징가Z', '건담', '다마고치', '포켓몬스터', '헬로우키티' 등을 비롯한 각종 캐릭터 상품, 특히 로봇이나 사이보그 캐릭터를 조형화한 피규어 상품 등을 들 수 있다. 앨리슨은 이런 상품들에 대해 발터 벤

43 Anne Allison, *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*, University of California Press, 2006, p.63.

44 Anne Allison, *Millennial Monsters*, p.21.

야민의 개념을 빌려 '마법의 상품'(enchanted commodities)이라고 명명한다.[45] 그녀의 주장에 따르면, '포켓몬스터'나 '세일러문' 같은 장난감 캐릭터들은 마치 생명이 부여되어 살아 있는(animated) 것 같은 명확한 속성을 공유하고 있다. 일본인들은 장난감 피규어들에게 생명과 행위주체로서의 속성을 불어넣는다든지, 로봇과 동물을 인간과 비인간의 경계가 해체된 그런 세계 안에 함께 위치시키기를 좋아한다는 것이다.

한편 종교와 미디어의 관계에 천착해온 스테프 어퍼스(S. Aupers)는 「기계의 복수: 근대성, 디지털 테크놀로지, 애니미즘에 관하여」라는 글에서 테크노-애니미즘에 대한 사회학적 분석을 시도한다. 앨리슨이 '마법의 상품'을 테크노-애니미즘의 일본적 구현물로 이해한 것에 비해, 어퍼스는 막스 베버가 말한 탈마법화(disenchantment)를 뒤집은 재(再)마법화(re-enchantment)의 관점에서 테크노-애니미즘과 TH의 관계 일반을 언급한다. 이때 어퍼스는 특히 인터넷 전문 저널 『와이어드』(*Wired*)에 주목한다. 이 저널의 기고자 중에는 스스로를 포스트모던 시대의 애니미즘주의자라고 여기면서 테크노-샤먼이라든가 테크노-마녀라고 자칭하는 이들이 적지 않기 때문이다. 어퍼스는 이런 컴퓨터 전문가들을 '테크노-애니미즘주의자'로 보면서, 그 사회학적 배경으로 재마법화의 과정을 추적하고 있다. 즉 근대 후기의 인간들은 스스로가 일종의 시뮬레이트된 인공적인 '마법의 정원'에 살고 있음을 알게 되었다. 이들에게 신비로 경험된 것은 자연이 아니라 다름 아닌 인간이 만든 테크놀로지적 환경이었으며, 더 중요한 것은 테크놀로지의 영역 안에 테크노-애니미즘적인 관념과 정조가 존재한다는 사실이다. 이와 같은 고대적 형식의 종교인 테크노-애니미즘의 출현은 합리화의 가속화 과정이 낳은 직접적이고도 예상치 못한 결과, 혹은 '비합리적인' 부대효과라 할 수 있다. 합리화의 과정이 종교의 소멸이 아닌 재마법화를 초래했다는 것이다. 즉 테크놀로지의 발전이 한편으로 테크놀로지 자체의 신비화 혹은 마법화

45 Anne Allison, *Millennial Monsters*, p.16.

(주술화)를 수반했다는 말이다.[46]

그러니까 물질적 환경에 대한 애니미즘적 관점과 인공지능 및 인공생명공학 분야의 테크놀로지 발전 사이에 유비적 관계가 존재한다는 것인데, 사실 이런 테크노-애니미즘은 앞서 젠슨과 블록, 앨리슨이 밝혔듯이 일본에서 매우 뚜렷한 형태로 확인된다. 가령 TH라는 주제에 천착한 대표적 작품인 오시이 마모루(押井守) 감독의 애니메이션 〈공각기동대〉(1995)와 그 속편인 〈이노센스〉(2004)는 전형적인 사례라 할 수 있다. 이 두 작품은 오로지 '고스트'(인간의 마음, 의식, 기억, 감정, 영혼)만 남겨놓고 인간의 몸 전체가 기계와 인공두뇌로 대체된 사이보그를 비롯하여 안드로이드 로봇이나 인형들의 세계를 무대로 전개된다. 인간만이 세상의 중심이 아님을 보여주는 작품 속 세계는 인간과 비인간의 경계가 지극히 애매해진 테크노-애니미즘적 특징을 잘 구현하고 있다. 네오-애니미즘의 연장선상에 있는 테크노-애니미즘의 가장 큰 특징은 '인간과 기계 간 불연속의 해체'[47]에 있는데, 〈공각기동대〉와 〈이노센스〉는 바로 인간과 기계의 경계가 애매해진 세계를 묘사하고 있기 때문이다.[48]

〈공각기동대〉의 여전사 사이보그 구사나기는 테크놀로지의 확장 앞에서 끊임없이 아이덴티티의 위기를 느끼면서 "인간이란 무엇인가?"를 반문하며 고뇌한다. 그 결과 구사나기는 컴퓨터 프로그램인 해커 인형사와의 융합을 선택한다. 이는 테크놀로지를 통한 한층 더 진화된 상태로의 궁극적인 상승을 암시한다. 경계 해체의 표상인 '인간과 기계의 융합'이라는 이와 같은 TH적 상승은 단지 테크놀로지의 급격한 발전에 의해서만 일어나는 것이 아니다. 그것은 분명 인간의 한계를 넘어서려는 오래된 욕망에서 비롯된

46 Stef Aupers, "The Revenge of the Machines," p.200, pp.216~218.

47 매즐리시(Bruce Mazlish)에 따르면 인간과 기계의 불연속은 인류에게 있어 '네 번째 불연속'에 해당한다. 코페르니쿠스가 천체와 지상의 불연속을 제거했다면, 다윈은 인간과 동물 사이의 불연속적 구분을 해체했다. 한편 프로이트는 유아적인 본성과 문명화된 성품 혹은 병든 정신과 건강한 정신의 연속성을 입증했다. 이에 비해 TH은 인간과 기계의 불연속을 해체했다는 것이다. 신상규, 『호모 사피엔스의 미래』, 50쪽.

48 오시이 감독의 작품에 나타난 경계전이적 상상력에 관해서는 Park Kyutae, "A Study on Mamoru Oshii: Identity and Border in Japanese Animation," 『일본사상』 15, 2008, 121~129쪽 참조.

것이기도 하다. 서수정에 따르면, "사이보그는 전지전능함을 향한 인간 의지의 집결점이며 스스로 신이 되겠다고 선언하는 인간의 무의식적 욕망의 실험장"[49]과 다름 없다.

〈공각기동대〉와 〈이노센스〉는 인간의 자기 확장 가능성을 테크놀로지에서 찾고 있는데, 이는 인간향상을 적극적으로 강조하는 TH의 목표와 정확히 일치한다. 오시이는 〈공각기동대〉와 관련된 한 인터뷰에서 "이데올로기도 종교도 인간을 변혁시킬 수 없다면 우리에게 남겨진 가능성은 테크놀로지밖에 없다는 생각을 했다. 영화의 마지막에 등장하는 소녀(구사나기와 인형사가 융합한 의체: 필자)는 그런 의미에서 테크놀로지가 탄생시킨 새로운 인간이며, 새로운 시대의 이브라 할 수 있다. 단, 그 소녀가 신의 모습일지 악마의 모습일지는 단정 지을 수 없다"[50]고 말한다. 여기서 '새로운 인간'이란 바로 TH가 지향하는 '포스트휴먼'[51]을 연상케 한다. 이는 테크놀로지와의 융합이란 인류가 자신의 진화를 완성하기 위해 필연적으로 포용해야 할 어떤 것이며, 포스트휴먼이야말로 다음 단계의 참된 인간성이 될 수밖에 없다는 오시이의 비전을 시사한다.[52] 이와 더불어 오시이는 위에 인용된 인터뷰의 말미에서 엿볼 수 있듯이 TH와 포스트휴먼 혹은 테크노-애니미즘의 위험성에 대해서도 열린 물음의 여지를 남겨놓고 있다.

3) 신불(神佛)—애니미즘

이 대목에서 테크놀로지와 애니미즘을 결합시킨 신조어 테크노-애니미즘의 구체적인 일본적 맥락에 대해 살펴볼 필요가 있다. 네오-애니미즘 담론

49 서수정, 「애니메이션에 나타난 '현대 사이보그' 특성: 〈공각기동대〉와 〈이노센스〉를 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』 7(4), 2007, 152쪽.

50 오시이 마모루 인터뷰, "지금도 답을 찾고 있다." 안영순, 「〈공각기동대〉와 〈이노센스〉에 나타난 오시이 마모루의 존재 인식」, 『순천향 인문학논총』 15, 2005, 169쪽 각주 21.

51 트랜스휴머니스트들은 인간이 한층 더 확장된 능력을 갖춘 존재로 자신을 변형시킬 수 있다고 예언하면서 이렇게 변형된 인간을 '포스트휴먼'이라고 부르기도 한다.

52 Matthew Poulter, *Your Effort to Remain What You Are is What Limits You: Transhumanism in the Films of Mamoru Oshii*, MA thesis in Film Studies, Carleton University, Ottawa, Ontario, 2014, pp.85~86.

이 등장하기 이전에 애니미즘이라는 말은 서구의 인류학 담론에서 거의 폐기된 용어였다. 그러나 그 와중에도 "오직 일본에서만은 애니미즘이라는 개념이 일본 문화의 독특성을 설명하거나 일본사회의 모델을 구축하는 수단으로 널리 사용되어왔다."[53] 이런 경향과 관련하여 2001년 창간된 본격적인 종교비평 저널 『현대종교』는 간행사에서 "일본인의 종교성의 근저에 있는 애니미즘은 종교인가? 일본에서는 '종교'의 미래에 큰 희망을 걸지 않는 사람들이라 할지라도 '종교적인 것'이라든가 '애니미즘'에는 많은 희망을 걸기도 한다"[54]고 적고 있다. 실제로 오늘날 일본에서는 다양한 영역에 걸쳐 애니미즘 복권의 움직임이 두드러진다. 예컨대 일본판 뉴에이지인 '정신세계'와 그 흐름을 이어받은 '신영성운동'[55] 및 이른바 '영성적 지식인'이라 불리는 일군의 지식인들, 또는 일본인론 및 일본교론 논자들에 의해 애니미즘의 다양한 버전이 재생산되어왔다. 근래에는 "기독교와 서양문화를 배경으로 하는 '스피리추얼리티'라는 말과 애니미즘적 색채가 농후한 일본 문화를 연상시키는 '이노치'(命)라는 말이 때로는 교차하거나 때로는 중첩되면서 흥륭"[56]하고 있다.

먼저 대표적인 영성적 지식인들에 의한 애니미즘 담론에 대해 생각해보자. 우메하라 다케시(梅原猛)에 따르면, 일본 종교의 뿌리는 조몬인들의 수렵채집문화에 기반을 둔 애니미즘적 고신도(古神道)에 있다. '애니미즘'이라든가 그것에 토대를 둔 '일본적 영성' 혹은 '애니미즘적 영성'에 입각한 우메하라 일본학은 '나무와 숲의 종교'인 일본의 신도 및 불교 사상에 내장된 생명사상과 일본적 영성이 인류에 침투할 때 비로소 인류가 살아남을 가능성이 생길 것이라고 주장한다.[57] 다시 말해 애니미즘적인 '숲의 사상'이 세계

53 J. Clammer, "Shinto dreams: Difference and the Alternative Politics of Nature," *Japan and Its Others: Globalization, Difference and the Critique of Modernity*, Rosanna, Vic.: Pacific Press, 2001, p.217.

54 国際宗教研究所 編, 『現代宗教 2001』, 東京堂出版, 2001, 6쪽.

55 '정신세계'와 '신영성운동'에 대해서는 박규태, 『포스트-옴 시대 일본사회의 향방과 '스피리추얼리티'』, 특히 37~52쪽 참조.

56 島薗進, 『スピリチュアリティの興隆』, 岩波書店, 2007, 40쪽.

57 梅原猛, 『〈森の思想〉が人類を救う』, 小学館, 1991, 특히 232~237쪽.

를 구원할 수 있으며, 그런 애니미즘적 고신도야말로 미래 인류의 종교라는 것이다. 야마오리 데쓰오(山折哲雄)도 이와 유사한 어조로 자연을 대하는 일본인의 독특한 애니미즘적 감각과 심정이 일본인의 종교관의 모태를 형성했다고 말한다. 그에게 애니미즘이란 '인간과 신 사이의 열려진 경계' 또는 '자연과의 조화'를 의미하는데, 이것이 일본 종교의 가장 중요한 특징으로 간주된다. 그는 이런 애니미즘적 감각을 잘 보존하고 있는 일본이야말로 현대사회의 문제 해결에 중요한 역할을 할 것이라고 주장한다. 여기서 더 나아가 신도적 영성을 강조하는 가마타 도지(鎌田東二)는 『덴카와 만다라: 초종교에의 수로』[58]에서 애니미즘, 샤머니즘, 다신교가 잘 보존되어 있는 나라 현 소재 덴카와(天河) 신사가 '신성한 자연의 정적'을 경험하게 해준다면서 그런 자연 경험이 바로 '영성'으로 지칭되는 '초종교'의 경험이라고 말한다.

이에 비해 종교학자 나카자와 신이치(中沢新一)는 정토진종의 창시자 신란(親鸞)을 조몬과 불교를 접합한 인물로 높이 평가한다. 즉 정토진종에서 조몬적 애니미즘의 성격을 띤 '증여의 사고'를 보는 나카자와는, 신란의 절대타력 사상은 순수증여자로서의 아미타불이 아낌없이 베푸는 무한한 자비를 받아들이기 위해 자신의 의지를 완전히 버리게(無私) 한다고 말한다. 더 나아가 나카자와는 일본 불교를 "애니미즘적 사고와 불교의 철학적 이치가 융합하여 마침내 일본인이 납득할 만한 종교로 거듭난 것"으로 이해하기도 한다. 이와 같은 이해는 '창조적인 애니미즘'이라든가 '불교의 조몬적 요소에 대한 발굴의 필요성'을 주창하는 나카자와에게는 매우 자연스러운 귀결이라 할 수 있다.[59] 한편 민속학자 고마쓰 가즈히코(小松和彦)에 따르면 일본의 요괴는 애니미즘적 색채를 잘 보여준다. 고마쓰는 일본 요괴현상의 가장 중요한 문화적 배경으로 고래의 애니미즘 신앙을 들고 있다. 산, 강, 나무, 물, 바위 등 존재하는 모든 것에는 영혼이 깃들어 있는데, 그 영이 인간에게 잘못된 생각이나 악의를 품고 재앙을 일으킬 때 그것은 모두 요괴가 된다는

58 鎌田東二 · 津村喬 編, 『天河曼陀羅: 超宗教への水路』, 春秋社, 1994.
59 가와이 하야오 · 나카자와 신이치, 『불교가 좋다』, 김옥희 옮김, 동아시아, 2004, 83쪽, 133~135쪽.

것이다. 나아가 이런 애니미즘적 관념은 일본에서 자연물을 가공하여 만들어낸 기물이나 도구에까지 확장된다. 즉 기물이나 도구에도 영혼과 정령이 깃들어 있어 그것을 어떻게 사용하느냐에 따라 인간에게 재앙을 불러일으킬 수도 있다고 여겼고 그런 관념이 요괴를 만들어내기도 했다. '쓰쿠모가미'라는 요괴가 바로 그것이다.[60] 고마쓰는 이와 같이 애니미즘이 투영된 요괴 연구를 통해 일본 문화의 심층을 엿보고자 한다.

이들과 더불어 일본의 애니미즘 담론을 대표하는 인물로 문화인류학자 이와타 게이지(岩田慶治)를 꼽지 않을 수 없다. 그는 『가미와 신(神): 애니미즘 우주의 여행』(1984)과 『애니미즘시대』(1993)에서 애니미즘적 가미(神) 체험이야말로 가장 근원적인 종교이며 모든 종교의 뿌리가 되는 초종교로서, 그것은 곧 본래의 자신과 만나는 체험이라고 주장한다. 이와타에 따르면 애니미즘은 미발달된 초기의 종교 형식이 아니다. 그것은 하나의 '우주적 감각'이며, 따라서 애니미즘 연구는 인간과 우주(자연)의 관계를 재구성하도록 우리를 도와준다. 그리하여 이와타는 종래 부정적으로 평가받아온 애니미즘의 중요한 의미를 재발견하고 재평가함으로써 애니미즘의 복권을 기도하는 이른바 '신애니미즘'을 주창한다.[61]

위에서 소개한 애니미즘의 복권을 주장하는 영성적 지식인들의 담론은 크게 보면 이른바 '일본인론'(=일본문화론)이라는 일본 특유의 지적 장르에 속해 있다. 종교학자 시마조노 스스무(島園進)는 일본인론을 '일본교론'의 관점에서 파악한 바 있는데,[62] 1990년대 전반에 절정을 이룬 일본교론 및 일본인론은 외국의 세계종교를 비판하고 '일본교',[63] 신도, 애니미즘을 칭송함으로써 일본인의 아이덴티티를 확인하는 데 주력해왔다. 그 특징 중 하나인 일본중심주의와 신국 내셔널리즘은 자연을 신성시하는 애니미즘적인 신도적 감수성, 조상신을 비롯하여 인간을 신으로 모시는 오래된 풍습, 유한한 인륜적

60 고마쓰 가즈히코, 「일본의 요괴관에 대하여」, 『현대일본의 요괴문화론』, 제이앤씨, 2014, 4~6쪽.
61 岩田慶治, 『カミと神』, 講談社学術文庫, 1989, 46쪽.
62 島薗進, 『ポストモダンの新宗教』, 東京堂出版, 2001, 138~170쪽 참조.
63 '일본교'에 관해서는 박규태, 「'일본교'와 '스피리추얼리티'」, 『일본비평』 5, 2011 참조.

조직을 절대시하는 일본인의 사유방식 등이 만들어낸 복합적인 주조물이라 할 수 있다.

이상과 같은 영성적 지식인들과 일본인론자들의 애니미즘 담론에 이어 2011년 3·11동일본대지진 이후의 탈원전운동에서는 종교단체와 우익, 좌익을 가릴 것 없이 "이노치를 지켜라"는 주장이 자주 등장했다. 일본어 '이노치'(命)는 일반적인 '생명' 개념에서 더 나아가 대자연의 작용 자체를 가리키는 말로, 불교의 『법화경』 사상과 불성(佛性) 사상 및 전술한 애니미즘 재평가의 움직임과 밀접한 관계가 있다. 다이쇼 시대의 '생명주의'까지 거슬러 올라가는 이노치 관념에서 인간은 이노치에 의해 '살려지고' 자연과 상호 연관되어 있으며, 동시에 양자가 서로 연대하면서 이노치를 구성한다. 또한 이노치 관념은 우주를 하나의 생명으로 보고 그 근원적 생명이 인간의 본성이라 주장하며 신인합일(神人合一)을 통해 생명력 넘치는 사회를 만드는 것을 목표로 삼는 일본 신종교 교단들의 이른바 '생명주의적 구제관'[64]의 옷을 입고 나타나기도 했다. 그 밖에 환경사상 분야에서도 1980년대 이래 심층생태학과 일본 애니미즘을 융합시킨 생명주의를 말하고 있다. 이와 같은 다양한 애니미즘적 생명주의가 3·11동일본대지진 이후 종교인들에 의한 반원전운동의 근거로 기능하고 있다.[65]

이와타의 사례를 제외하면 이와 같은 애니미즘 복권의 움직임이 네오-애니미즘이나 테크노-애니미즘을 직접 거론하고 있지는 않지만, 일본이 애니미즘의 풍부한 유산을 찾아볼 수 있는 나라임은 분명해 보인다. 그 유산들은 특히 신도 및 불교와의 밀접한 관계를 보여주는 경우가 대부분인데, 이 글에서는 이를 '신불(神佛)-애니미즘'이라 지칭하고자 한다.[66] 이와 관련

64 対馬路人他,「新宗教における生命主義的救済観」,『思想』665, 1979 참조.

65 堀江宗正,「脱/反原発運動のスピリチュアリティ」,『現代宗教 2013』, 東京堂出版, 2013, 81~83쪽.

66 일본에는 신불(神佛, 신부츠)이라는 일상용어가 있다. 그것은 신도의 가미(神)와 불교의 호토케(佛)를 병렬시킨 단순한 합성어가 아니다. 일본인에게 신과 불의 구분은 사실상 무의미하다. 일본인에게 신불이란 가미이기도 하고 호토케이기도 한, 혹은 가미도 아니고 호토케도 아닌 제3의 새로운 신관념을 가리키는 말이다. 다시 말해 그것은 일본인의 특이한 종교적 상상력이 주조해낸 새로운 신관념이라고도 말할 수 있다. 박규태,「신불분리의 종교사적 일고찰: 신불의 타자론」,『아세아연구』46(4), 2003, 93~94쪽.

하여 종교인류학자 사사키 고칸(佐々木宏幹)은 『가미(神)와 호토케(佛)와 일본인』에서 다음과 같이 적고 있다.

> 『고사기』·『일본서기』·『풍토기』 등을 보면 일본인은 인간을 비롯하여 산, 강, 풀, 나무, 새, 짐승, 벌레, 물고기와 심지어 인공물까지도 가미로 숭배했음을 알 수 있다. 모토오리 노리나가(本居宣長)가 가미를 '무엇이든 심상치 않고 뛰어난 힘(德)을 가진 외경스러운 존재'로 규정한 것은 그 좋은 사례다. 팔백만신으로 표상되는 다신교적 신도의 기초에는 모든 존재에서 생명과 신성을 인정하는 애니미즘이 깔려 있다. 일본 TV 등에 매일같이 등장하는 인령, 동물령, 생령에 의한 뒤탈(祟り)과 빙의 등의 사례는 실로 현대 애니미즘 문화 그 자체라 할 수 있다. 또한 대도시에서 행해지는 바늘공양이나 시계공양이라든가 대형 여객기에 대한 신도적 정화의례 등에서 우리는 도구와 기계 등에 대해서도 인격과 유사한 성격을 인정하는 애니미즘적 심정을 확인할 수 있다.[67]

모든 존재에서 생명과 신성을 인정하는 일본인들의 이런 애니미즘적 감각을 카슬리스(T.P. Kasulis)는 "내재적 연결(immanent connectedness)의 경험을 초래하는 신도의 능력"이라고 불렀다.[68] 여기서 '내재적 연결'이란 네오-애니미즘의 트레이드 마크라 할 수 있는 '관계론적 인식론'과 상통하는 개념으로 보인다.[69] 그리하여 클램머(J. Clammer)는 신도를 "애니미즘의 세련화된 형태"[70]로 이해하기도 한다. 일찍이 미나카타 구마구스(南方熊楠)라든가 야나기타 구니오(柳田國男)의 민속학은 신도적인 심층생태학적 감각, 즉 숲이나 신사 같은 특정 장소에 인간과 인간 아닌 것이 공존한다는 신성한 공간

67 佐々木宏幹, 『神と仏と日本人』, 吉川弘文館, 1996, 2~3쪽.

68 トーマス·カスーリス, 衣笠正晃 訳, 『神道』, ちくま学芸文庫, 2014, 272쪽.

69 신도는 가미라는 영적 존재들이 과도하게 차고 넘치는 세계를 상정하고 있다. 그 세계는 인간과 인간이 아닌 세계로 구성되어 있는데, 양자의 경계는 애매하고 상호 가변적이다. 젠슨과 블록은 자연과 문화를 대립시키는 서구 모더니즘의 이원론과는 달리, 신도적 세계관은 인간과 인간 아닌 것의 연속성 혹은 그 경계의 해체와 밀접한 관계가 있음을 강조한다. Casper B. Jensen & Anders Blok, "Techno-animism in Japan," pp.97, 104.

70 J. Clammer, "Shinto dreams," p.238.

감각에 주목한 바 있다. 사실 일본의 애니미즘 담론은 대부분 신도와 결부되어 있다. 이때 신도는 일본 민속종교의 광범위하고 다면적인 토대로 간주되곤 한다.[71] 이에 비해 한때 승려였던 제임스 휴즈 교수가 주도하는 도덕적 향상을 위한 〈사이보그붓다 프로젝트〉[72]는 TH와 불교의 유사성을 주장한다. 뒤에서 상술하겠지만, 일본 불교는 사람뿐만 아니라 동식물과 무생물 등 모든 존재 안에 궁극자로서의 불성이 내재되어 있다고 본다는 점에서 좀 더 직접적으로 기계와 인간의 연속성을 강조하는 TH에 근접할 가능성을 지니고 있다.

어쨌든 사사키의 지적대로 우리는 일본 문화에서 이와 같은 신불-애니미즘의 풍부한 유산을 어렵지 않게 찾아볼 수 있다. 가령 미야자키 하야오의 애니메이션 〈원령공주〉라든가 〈이웃집 토토로〉는 각각 원시신도적 숲과 '수호신사의 숲'을 무대로 애니미즘적 기호를 재창출하고 있으며,[73] 오시이 마모루의 〈공각기동대〉는 아마테라스 신화를 묘사한 신도 기도문(노리토)의 주제곡이라든가 스사노오 신화에 나오는 구사나기의 각색 등 전체적으로 신도적 모티브와 분위기를 배경에 깔고 있다. 한편 창(F.T. Chang)과 하르트(L.A. Hart)는 죽은 실험용 동물들을 공양하는 일본 과학자들의 관습에 주목하면서 그것이 일본 불교와 신도의 관행이라는 점을 지적한다.[74] 젠슨과 블록 또한 신도적 관계주의의 표출은 나무든 동물이든 로봇이든 초첨단 장난감이든 오직 사물적 현현(thingly manifestation)과의 만남을 통해서만 이루어질 수 있으며, 동물공양이 그 전형적인 사례라고 보았다.[75]

이밖에 신사나 사원에서 배포하는 다양한 유형의 주술적 부적(오마모리 혹은 오후다)에 대한 일본인들의 뿌리 깊은 집착도 신불-애미니즘의 문화현

71 F. Maraini, "Japan, the essential modernizer," S. Henny & J-P. Lehmann ed., *Themes and Theories in Modern Japanese History*, Athlone Press, 1983, p.52.
72 https://ieet.org/index.php/IEET2/cyborgbuddha 참조.
73 박규태, 『애니메이션으로 보는 일본』, 살림, 2005, 24~27쪽.
74 F.T. Chang & L.A. Hart, "Human-animal Bonds in the Laboratory," *ILAR Journal* 43(1), 2002, pp.12~18.
75 Casper B. Jensen & Anders Blok, "Techno-animism in Japan," p.99.

상을 잘 보여준다. 예컨대 일본에서는 자동차나 버스에 '교통안전'이라고 적힌 부적이 부착되어 있는 것을 흔히 볼 수 있다. 심지어 대학 실험실의 전자현미경에 부적을 붙여 놓았다거나 로켓에 부적을 붙여 쏘아 올렸다는 이야기가 화제가 되기도 한다. 애니미즘과 마찬가지로 주술 또한 관계론적 세계관에 입각하고 있다는 점에서, 신도 및 불교의 부적문화가 첨단 기술문명과 공존하는 일본은 신불-애니미즘의 풍부한 보고라 아니할 수 없다.

4. 가미와 호토케의 유희

종교가 과학이론 형성에 강력한 역할을 수행한다고 여기는 게라시에 따르면, 로봇공학과 인공지능의 목표 및 그 관행의 차이는 각 나라의 종교적 환경과 관계가 있다. 가령 미국은 영적 신체 안에서 구원을 희구하는 우주적 목적과 종말론적 천년왕국을 소망하는 기독교적 환경에 의해 연구자들은 인간형 로봇(humonoid)보다는 인공지능을 더 선호한다. 인공지능의 발달 안에서 우주적 의미를 찾고, 가상적인 비생물학적 신체 안에서 인간 정신의 구원을 보고자 하는 것이다. 이런 맥락에서 게라시는 '묵시론적 인공지능'을 언급하면서 그 지도적 선구자로 한스 모라벡과 레이 커즈와일을 들고 있다.

이에 비해 일본은 인공지능보다 인간형 로봇을 더 선호한다. 게라시는 이런 일본적 경향의 배경으로 인간에 대한 불교와 신도의 긍정적이고 낙관적인 관점을 들고 있다. 신도와 불교가 일본 로봇산업의 발전에 크게 기여했다는 것이다. 가령 로봇공학자 모리 마사히로(森政弘)는 로봇이 언젠가 붓다가 될 것이라고 생각한다. 일본인들은 한편으로는 세계가 가미라는 신성한 실재들로 가득 차 있다는 신도적 세계관을, 다른 한편으로는 인간 삶에 대한 긍정적인 시각을 제공하는 불교적 세계관에 입각하여 성화(聖化)된 로봇의 현존을 삶의 한가운데로 끌어들여 즐긴다. 로봇이 제의적 성화와 종교적 초월의 주체로서 자연세계의 근원적인 성성(聖性)에 참여하는 것이다. 이때 불교와 신도는 자연세계 및 그 안에 사는 인간뿐만 아니라 로봇까지도 축복하

여 우주적 구원사에 참여시키고자 한다. 가령 1970년대 말에서 80년대 초까지만 해도 새로 출시된 로봇에 제의를 수행하기 위해 많은 공장에서 신도 사제들이 채용되었다. 지금은 이런 애니미즘적 관행이 거의 사라졌지만, 로봇공학 자체는 여전히 성성(聖性)과 밀접하게 연결되어 있다는 것이다.[76]

미국은 기독교의 영향으로 인공지능을, 그리고 일본은 신도와 불교의 영향으로 인간형 로봇을 더 선호한다는 게라시의 주장은 시사적이다. 하지만 일본인이 인간형 로봇을 선호하는 이유로 '인간에 대한 긍정적인 관점'을 들고 있는 그의 주장은 다소 수정이 필요해 보인다. 신불-애니미즘의 관점에서 볼 때, 인간보다는 호토케와 가미 혹은 인신(人神)에 대한 긍정적인 수용이 인간형 로봇에 대한 선호도를 촉진한 것이라고 이해하는 편이 더 적절해 보이기 때문이다. 이를 이해하기 위해서는 가미와 호토케의 개념을 면밀히 검토해볼 필요가 있다.

1) 가미와 호토케의 개념

'치'(靈), '미'(神), '다마'(靈) 등의 고대 일본어는 애니미즘에 입각한 조몬인들의 소박한 신 관념을 보여준다. 하지만 그것들이 과연 가미라는 관념으로 승화된 것인지는 확실치 않다. 신화가 체계화되고 신명(神名)이 정비되어 문헌에 기록된 단계에서 이미 외래사상의 영향이 보이므로, 그 이전 시대 신 관념의 원형을 찾기란 매우 힘들기 때문이다. 이에 비해 '가미'라는 말은 한국어에서 유래했다는 설이 매우 유력한데, 아이누어에서 온 것이라는 설도 있다.[77] 요컨대 가미는 원래 수입품이었다.[78] 이런 가미의 특징 중 이 글과 관

76 Robert M. Geraci, "Spiritual Robots: Religion and Our Scientific View of the Natural World," *Theology and Science* 4(3), 2006, pp.229~230, 235~237. 한편 일본 정부는 2015년 9월 〈인공지능·사물인터넷(IoT)·빅데이터에 의한 신산업 사회혁명〉 프로젝트를 출범하는 등 근래 인공지능 연구에도 박차를 가하고 있다.

77 고대 일본어 치, 미, 다마의 용례로 미즈치(水靈), 오로치(山靈), 이카즈치(雷, 巖靈), 구노치(木靈), 누즈치(野靈), 시오쓰치(潮靈), 가구쓰치(火靈), 쓰키요미(月神), 야마쓰미(山神), 와다쓰미(海神), 고다마(木靈), 이키스다마(生靈) 등이 있다. 源了圓, 「日本における「神」觀念の比較文化論的考察」, 関晃·源了圓 編, 『神觀念の比較文化論的研究』, 講談社, 1981, 7~11쪽.

78 가미의 어원에 대한 기존의 관점으로, 가가미(鏡)에서 온 말, 가시코미(畏)의 약어, 가미의 '미'는 '히'(태양)에서 온 말, 가미(上)의 뜻 등을 들 수 있다. 이 중 마지막 설이 에도시대부터 널리 지지되어왔

련하여 특히 주목할 것은 애니미즘적 측면, 신인동형론적 속성, 변신의 유연성 등 세 가지다.

첫째, 가미의 정의와 관련하여 오늘날 대부분의 연구자들은 국학자 모토오리 노리나가(本居宣長)의 다음과 같은 주장을 지지한다.

> 대저 가미란 고전 등에 보이는 천지의 여러 신들을 비롯하여, 그 신들을 모신 신사의 미타마(御靈)를 말한다. 또한 사람은 말할 것도 없고 조수초목이나 바다와 산 및 그 밖에 무엇이든 심상치 않고 뛰어난 기운(德)이 있으며 두렵고 외경스러운 것들을 가미라고 한다. [뛰어나다는 것은 존귀하고 선하거나 공훈이 뛰어나다는 것뿐만 아니라, 악한 것이나 기이한 것이라 해도 매우 뛰어나며 두렵고 외경스러우면 가미라 하는 것이다. 그런데 사람을 신이라 할 때 먼저 입에 올리기조차 황공하옵신 천황은 대대로 모두 가미임은 말할 나위 없다. 천황은 원신(遠神)이라고도 하는데, 이는 범인이 범접할 수 없을 만큼 멀리 떨어져 있으며 존귀하고 황공하옵신 존재이기 때문이다. 어쨌든 예나 지금이나 신인(神人)이 줄곧 있어왔다. 또한 천하에 거리낌이 없는 존재라기보다는 일국(一國) 일리(一里) 일가(一家)에 매여 있다 해도 각자의 신분에 상응하는 신인도 있다. 그런데 신대(神代)의 신들도 대개는 그 신대의 사람들이었다. … 나아가 바위, 뿌리, 나무 그루터기, 풀과 이파리 등도 모두 가미가 될 수 있다. 그뿐만 아니라 바다와 산 등도 가미라고 부른 경우가 많다. 이는 그 미타마가 가미라는 뜻이 아니라, 직접 바다나 산 그 자체를 가리켜 가미라 한 것이다. 이것들도 모두 두렵고 외경스러운 존재이기 때문이다.] 대저 가미란 이처럼 다종다양하여 귀한 가미와 천한 가미가 있는가 하면 강한 가미와 약한 가미, 선한 가미와 악한 가미도 있다. 이 가미들은 마음도 행위도 각각 다르다. 그러므로 가미란 대개 한 가지로 정해서 말하기 어려운 존재다.(『古事記傳』 3)[79]

다. 하지만 오노에 따르면 이런 어원설은 모두 성립하지 않는다. 나라시대의 일본어는 지금은 없어졌지만 발음상의 구별이 있었다. 이 점은 언어학자 하시모토 신키치(橋本進吉) 등에 의한 만엽가나 연구에서 밝혀진 것으로 학계에서 이미 승인된 설이다. 나라시대에는 '미'의 음이 두 개 있었다. mi의 음과 mï가 그것인데, 가미(神)의 '미'는 이 중 후자(mï)에 해당한다. 그런데 기존 어원설에서의 '미'는 모두 전자(mi)에 속하므로, 가미의 어원을 일본어 내부에서 추구하는 것은 불가능하다는 것이다. 大野晋, 『一語の辞典 神』, 三省堂, 1997, 6~7쪽.

79 『本居宣長全集』 9, 筑摩書房, 1968, 125~126쪽.

일본적 본질과 독특성을 찾아내고자 노력한 노리나가의 가미 정의는 신도적 애니미즘을 반영하고 있다. 거기서 가미란 신사에 모신 천신이나 조상신만이 아니라, 인간·동물·새·식물·산·바위·바다·호수 특히 폭포 같은 자연의 장엄한 현현 등을 포함한다. 나아가 천황은 '먼 가미'(遠神)로서 인간이거나 인간이었던 가미다. 이에 비해 모든 지역과 마을 혹은 가정에서 모시는 조상신은 '가까운 가미'라 할 수 있다. 한편 천둥은 '울리는 가미'(雷, 가미나리)이고 고다마(木靈)는 나무의 가미다. 이처럼 가미는 신격화된 인간뿐만 아니라 인간 아닌 것들도 다수 포괄한다. 이처럼 노리나가의 가미 정의는 크게 애니미즘이라는 범주 안을 맴돌고 있는 것이다.

둘째, 가미는 처음부터 신인동형론적인 개념이었다. 가미의 이름 밑에 남녀의 구별이나 사회적 지위를 나타내는 접미어를 붙여 인간임을 시사하는 『고사기』와 『일본서기』의 어법이 이를 뒷받침해준다. 가령 이자나기의 '기', 스사노오의 '오', 오호토노지의 '지', 오호다라시히코의 '히코' 등은 남자를, 이자나미의 '미', 오호히루메의 '메', 오호토노베의 '베', 오키나가다라시히메의 '히메' 등은 여자를 나타내는 접미어다. 또한 아메노미나카누시의 '누시'(主)라든가 오호나무치의 '무치'(貴) 등은 사회적으로 높은 지위에 있는 사람을 나타내는 접미어의 사례다.[80] 여기서 특히 '신인'(神人)이라는 표현에 주목할 필요가 있다.

『일본서기』에는 "천지가 혼성(混成)할 때 처음에 가미(神人)가 있었다. 우마시아시카비히코지노미코토라 한다"든가 "갈대싹이 처음으로 진흙 속에 생겨나는가 싶더니 곧 가미(人)로 변했다. 구니도코타치노미코토라 한다"(밑줄은 필자)는 구절이 나온다. 여기서 가미(神人, 人)란 "사람 같은 인간적인 신"을 가리킨다.[81] 한편 신도신화에 나오는 가미들이 실제로는 인간이었다고 보는 쓰다 소키치(津田左右吉)에 따르면,[82] 가미를 나타내는 '미코토'(尊)라는 말은 종교적 의미를 내포하지 않는 인간에 대한 존칭이다. 즉 미코토는 인

80 大野晋, 『一語の辞典 神』, 20~21쪽.
81 『日本書紀』 上, 日本古典文学大系, 岩波書店, 1967, 78쪽 각주 1.
82 津田左右吉, 『日本古典の研究』 上, 『津田左右吉全集』 1, 岩波書店, 1963, 666쪽.

간으로서의 신인이라는 것이다. 이 기사에 앞서 『일본서기』는 하늘과 땅이 생성된 후 "가미(神聖)가 그 안에서 나타났다"[83]고 적고 있다. 이는 신인동형론적 가미 관념의 성립과 더불어 '신성'이라는 성격이 가미 관념에 부착되어 있었음을 보여준다. 신에게 정1위라든가 종3위 등과 같이 신위를 수여한 신도의 신계(神階)제도는 오늘날의 신 관념에서 보자면 놀랄 만한 것이지만, 위와 같은 신인동형론적 가미 관념에 의거하면 이해 못할 것도 없다.

셋째, 신도는 마치 '다른 옷으로 갈아입는 인형'처럼 시대가 변하면 재빨리 전 시대의 의상을 벗어던지고 다음 시대의 새로운 사상으로 옷을 갈아입었다. 가령 상대(上代)의 고신도는 한반도와 중국에서 전래한 사상의 옷을 입고 있었다. 그러다가 나라(奈良)시대 초엽 신도는 고대통일국가를 형성하기 위한 이데올로기의 의상을 입고 나타났다. 헤이안(平安)시대가 되면 불교가 깊이 침투하면서 신도는 이제 불교의 옷으로 갈아입었고, 가마쿠라(鎌倉)시대에는 천태계의 본지수적(本地垂迹)신도와 진언계의 양부(兩部)신도가 되었다. 무로마치(室町)시대에는 삼교(유교, 불교, 노장)일치의 옷으로 갈아입고 반(反)본지수적설(本地垂迹說)을 주창하는 요시다(吉田)신도가 되었다. 도쿠가와(德川)시대에는 불교의 옷을 벗고 유교의 옷으로 갈아입어 하야시 라잔(林羅山)의 리당심지(理當心地)신도라든가 야마자키 안사이(山崎闇齋)의 스이카(垂加)신도 등과 같은 유가(儒家)신도가 되었다. 그 후 국학이 발흥하자 이번에는 유교의 옷을 벗고 국학자 모토오리 노리나가의 고학(古學)신도가 되었다. 나아가 히라타 아쓰타네(平田篤胤)의 고도(古道)신도는 기독교의 옷을 껴입었다. 심지어 막부 말기에는 신도가 기독교와 습합하여 와타나베 이카리마로(渡辺重石丸)의 신기(神基)습합신도가 되었다. 이어서 메이지(明治)시대에는 가족국가 이데올로기가 대두하면서 국가신도(신사신도)가 출현했으며, 패전 후에는 이 국가신도의 의상을 벗어버리고 서구 민주주의의 의상을 걸치게 된다.

이런 신도의 특질은 그대로 가미의 변신성과 겹쳐진다. 즉 『고사기』에

83 『日本書紀』 上, 76쪽.

있어 황실과 일부 유력씨족의 우지가미(씨신: 氏神)은 조상신이 되었다. 신불습합신도에서는 가미가 불보살의 수적이 되었고, 신유습합신도에서는 리(理)나 태극 그 자체 혹은 리가 순수한 기를 타고 나타난 것을 가미라고 했다. 신도와 국학이 습합하면서 가미는 황실과 국민의 조상신이 되었고, 신기습합신도에서는 데우스 같은 창조신이자 주재신 혹은 사후 심판을 관장하는 신이 되었으며, 국가신도에서는 황실 및 국민의 조상신이 됨과 아울러 충신, 의사, 전몰자가 신격화되기도 했다. 한 신사에서 모시는 신이라 해도 제신이 종종 바뀌며, 기도자나 제사자조차 그 신이 누구인지 모르는 경우가 많다. 극단적인 경우는 제신이 누구든 상관없을 정도다.[84]

한편 일본에서는 붓다(Buddha)를 호토케라고 한다. 인도의 붓다는 중국 후한시대에 '부도'(浮圖=浮屠)[85]로 음역되었는데, 이 '부도'를 일본에서는 현재 '후토' 혹은 '호도'라 읽는다. 여기서 '도'(圖, 屠)는 중국 한대의 고음에서는 닥(dag)이라 하여 모음 a의 음가를 가지고 있었다. 그러니까 부도는 붓다를 직역한 음역으로 불타(佛陀)와 동음이었다. 그러다가 부도를 간략하게 적어 '불'(佛)이라는 글자를 쓰게 되었다. 일본어 호토케의 '호토'는 본래 의미상 붓다와 아무런 관계가 없는 '불'이라는 글자의 음(but)을 빌린 것이었다. 한편 '케'는 아마도 눈에 보이지 않는 형태나 존재를 가리키는 말이던 접미어 '카'에서 비롯된 것으로 보인다. 그리하여 일본에서 호토케는 처음에는 '깨달음을 얻은 각자'(붓다)를 나타내기보다는 '호토의 상(像)'이라든가 '호토의 도(圖)'를 가리키는 말로 쓰였다. 이와 같은 호토케의 중요한 개념적 특성으로 무엇보다 가미와의 불가분한 관계성과 애니미즘적 속성을 꼽을 수 있다.

첫째, 『일본서기』에는 552년 처음으로 불상과 경전이 들어왔을 때 긴메이(欽明) 천황이 "서번(西蕃)이 모시는 불상의 면모가 찬란한 게 이제껏 본 적이 없다. 숭경해야 할 것인가?"라고 물었다고 나온다. 여기서 호토케는 '번신'(蕃神), 즉 외국의 신으로 간주되고 있다. 또한 비다쓰(敏達) 천황기 14년조

84 石田一良, 「日本上代の神観念」, 関晃 · 源了圓 編, 『神観念の比較文化論的研究』, 講談社, 1981, 87~89쪽.
85 부처나 고승 사후에 그 유골을 안치하여 세운 둥근 돌 또는 그 부처나 승려를 가리키는 말.

에는 "불신(佛神)의 마음에 뒤탈이 있다"고 나온다. 『일본서기』에서 호토케를 '불신'이라고 한 것은 이 기사가 유일하지만, 『원흥사연기병류기자재장』(元興寺緣起竝流記資材帳)에는 '타국신'(他國神)이라는 표현 외에 "불신은 두려운 존재다"라든가 "불신을 모신다"와 같이 '불신'이라는 말이 자주 나온다. 이는 전래 당시에 호토케가 가미의 일종으로 관념되었으며, 나라시대 중엽까지도 그런 인식이 확실하게 존재했음을 보여준다.

그러다가 헤이안시대 중엽부터 이른바 본지수적설(本地垂迹說)이 확립되면서 가미와 호토케의 관계에 역전이 일어난다. 여기서 '본지수적'이란 특정한 가미와 특정한 불보살이 결부되어 가미는 호토케의 수적(垂迹=변형, 화신)이고 호토케는 가미의 본지(本地=원형, 본체)라 하여 신불관계를 이론화한 관념체계를 가리킨다. 피안의 절대적 존재인 부처가 일본의 중생을 구제하기 위해 임시로 모습을 바꾸어 나타난 것이 바로 가미라는 것이다. 그러니까 호토케가 오리지널이고 가미는 카피(아바타)인 셈이므로, 거기에는 가미가 호토케의 일종이라는 관념이 내포되어 있다.

이와 같은 본지수적설의 형성과 비슷한 시기에 나온 『겐지모노가타리』(源氏物語)에서 호토케 용법은 두 가지가 있다. 하나는 "호토케에게 꽃을 바친다", "호토케를 예배한다", "호토케를 그린다", "호토케를 받는다", "호토케에게 말한다" 등에서처럼 호토케를 '불상'이나 '불도'(佛圖)의 뜻으로 사용한 용례다. 다른 하나는 "호토케를 마음에 담는다", "호토케에게 기도한다", "호토케에게 이별의 인사를 한다" 등에서처럼 호토케를 부처(佛)의 의미로 사용한 용례인데, 이는 가미의 용법과 거의 구별이 어렵다. 실제로 '가미호토케'라든가 '호토케가미'라는 표현도 많이 나온다.[86] 호토케가 가미의 일종이든 역으로 가미가 호토케의 일종이든 양자는 불가분의 관계로 관념되었던 것이다.

둘째, 그런 만큼 가미와 마찬가지로 호토케 또한 애니미즘적 속성을 지녔으리라는 점은 쉽게 짐작할 수 있다. 호토케의 애니미즘적 속성은 헤이안시대 진언밀교의 '즉신성불론'(卽身成佛論) 및 천태밀교의 '천태본각론'(天台

86 大野晉, 『一語の辭典: 神』, 24~28, 42쪽.

本覺論)과 '초목국토성불론'(草木國土成佛論)에서 찾아볼 수 있다. 밀교는 궁극적 실재를 감각적 존재로 이해했다. 따라서 우리의 신체, 언어, 사유에 의한 행위의 순수화를 통해 궁극적 실재와 일치할 수 있다고 본 것이다. 통상 불교에서는 삼겁이라는 기나긴 세월 동안 수행을 거듭해야만 성불할 수 있다고 말한다. 이에 반해 진언종의 창시자 구카이(空海)는 신(身), 구(口), 의(意)라는 삼밀의 종교적 실천에 의해 "몸 그대로 성불한다"는 뜻의 즉신성불(卽身成佛)이 가능하다고 주장했다.

구카이와 함께 즉신성불을 주장한 천태종의 창시자 사이초(最澄)는 "호토케와 범부가 하나"(佛凡一體)라는 사상에 입각한 천태본각론을 내세웠다. 거기서 "깨달음을 얻으면 십만 법계의 제불과 일체의 보살도 모두 내 몸 안에 있다. 내 몸을 떠나 그 바깥에서 별개의 부처를 추구하는 것은 내 몸이 곧 진여(眞如)임을 알지 못하는 것"이며, 나아가 "초목, 기와, 조약돌, 산하, 대지, 대해, 허공 등 모두가 진여이므로 부처 아닌 것이 없다"고 하여 이른바 "초목과 국토가 모두 성불한다"(草木國土悉皆成佛)는 사상이 형성되었다. 이런 초목국토성불 사상은 중국 천태종의 성불관에는 보이지 않으며, 오히려 초목도 말을 한다는 신도의 애니미즘적 자연관의 영향을 받은 것으로 짐작된다.[87]

이상에서 살펴본 가미와 호토케의 개념사는 기계에 대한 일본인들의 TH적 친화성을 신도 및 불교의 관점에서 규명하고자 하는 이 글의 의도와 관련하여 세 가지 중요한 점을 시사한다. 첫째, 가미와 호토케 개념은 애니미즘적 속성을 공유한다. 둘째, 가미와 호토케는 구별되기는 하지만 분리될 수 없는 개념이다. 1859년 일본에 온 헵번(J. Hepburn, 1815~1911)이 『화영·영화어림집성』(和英·英和語林集成. 1886년 제3판)에서 "God: 신도에서는 가미(神), 불교에서는 호토케"라고 적었던 것도 바로 동전의 양면 같은 양자의 관계에

87 源了圓, 「日本における「神」觀念の比較文化論的考察」, 30~31쪽. 우메하라 다케시도 사이초의 천태본각론과 산천초목성불론에 대해 조몬시대 이래 애니미즘적 신도신앙이 일본 불교를 애니미즘화했다고 해석한다. 梅原猛, 『〈森の思想〉が人類を救う』, 82~84쪽.

대한 인식을 잘 보여준다.[88]

끝으로, 무엇보다 가미와 호토케 개념은 인간과 신의 경계가 상호가역적이며 삼투압적이라는 점을 잘 보여준다. 신도에서는 인간도 신이 될 수 있다고 설한다. 또한 일본에서는 사람이 죽으면 모두 호토케가 된다고 여긴다. 그래서 흔히 사자를 호토케라고 부른다. 따라서 일본에서는 사람이 가미나 호토케가 되는 것이 결코 이상한 일이 아니다. 일본민속학의 관점에 의하면, 사자(死者)의 영은 유족들의 공양을 받음으로써 서서히 날뛰는 성격을 상실하고 이윽고 조령(祖靈)이 되거나 마침내 가미가 되어 사람들을 수호한다고 믿는다. 가미나 호토케가 되는 것은 사자에만 국한되지 않는다. 수행을 쌓은 사람이나 신령이 빙의한 사람을 일본에서는 '생신'(生神, 이키가미)이라든가 '생불'(生佛, 이키보토케)이라고 부르면서 숭경과 신앙의 대상으로 삼는다. 일본에서는 천리교(天理教) 교조 나카야마 미키(中山みき)나 금광교(金光教) 교조 아카자와 분지(赤沢文治)처럼 신이 빙의한 샤먼이 생신으로 존숭되어 신도계 및 불교계 신종교 교단의 교조가 된 경우가 적지 않다. 이런 생신이나 생불은 사자(死者)가 호토케로 변신하듯이 생자(生者)가 가미나 호토케가 된 경우다. 이는 신불과 사람이 본래 연쇄되어 있고 특정 조건이 충족되면 사람이 쉽게 신불로 이행하며, 역으로 신불도 사람으로 화신(빙의)할 수 있다는 관념을 잘 보여준다.[89]

2) 유희하는 가미와 호토케 혹은 가미와 호토케를 유희하기

재클렌(A. Jackelén)에 따르면 서구의 이상적인 인간상은 '호모 리투르기쿠스'(Homo liturgicus, 제의적 인간)가 아니라 '호모 파베르'(Homo faber, 도구적 인간)다. 그런데 이 호모 파베르는 '호모 루덴스'(Homo ludens, 유희적 인간)에 의해 완성되지 않는 한, 아직 비극적 존재다.[90] 이에 비해 마쓰리(祭)의 제국 일본의 이상적 인간상은 아마도 '호모 리투르기쿠스'와 '호모 루덴스'가 만나는 접점

88 大野晉, 『一語の辞典: 神』, 84~85쪽.
89 佐々木宏幹, 『神と仏と日本人』, 5~7쪽.
90 Antje Jackelén, "The Image of God as Techno Sapiens," *Zygon* 37(2), June, 2002, p.300.

어딘가에 존재할 것이다. 서구인들이 윤리적 유일신관에 입각하여 절대적으로 선한 신의 정당성을 옹호하는 신정론으로써 이해할 수 없는 악과 고통의 문제에 대처해왔다고 한다면, 에도(江戸)시대에 대지진으로 무너진 폐허의 도시에서 유희적인 나마즈에(鯰繪)[91]를 만들어 판매하고 소비했던 일본인들은 애니미즘적 신불과 함께 즐기는 놀이에 참여하는 쪽을 더 선호하는 듯싶다.

일본의 로봇문화가 이런 '호모 루덴스'로서의 일본인을 보여주는 장면은 자못 흥미롭다. 일본에서는 로봇의 가치를 평가절하하는 미국인들의 일반적 태도를 찾아보기 어렵다. 미국과 달리 일본에서는 대체로 인간과 로봇이 파트너가 될 수 있다고 여기는 경향이 강하다. 특히 인간형 로봇의 인기가 매우 높은데, 이는 직접적으로 데즈카 오사무[92]의 만화 『철완 아톰』으로부터 받은 영향 때문일 것이다. 하지만 그 문화적 배경으로 역시 신불-애니미즘의 세계관을 거론하지 않을 수 없다. 가령 게라시는 신도식 복장을 한 로봇 사제가 의식을 거행하는 요코하마의 사례를 들면서, 로봇에게 성성을 부여하는 일본인의 경향이 신도와 불교적 관념에 따른 것이라고 주장한다. 그는 이것을 '영적 로봇'(spiritual robot)이라고 부른다.[93] 일본인들은 로봇들이 인간의 일거리를 빼앗는다거나 창조자 인간을 전복시킬지 모른다는 테크놀로지적 종말론주의(technological armageddonism)에 대한 두려움 없이 로봇공학의 미래를 기대하는 경향이 강하다.[94] 심지어 로봇들이 "지성적이고 비이기적인 성자가 될 수 있다"[95]거나 혹은 "당연히 로봇도 영혼을 가진다"[96]고 여

91 에도시대 일본인들은 땅 밑의 거대한 메기(나마즈)가 지진을 일으킨다고 여겼다. 나마즈에와 일본인의 유희성에 관해서는 박규태, 「가시마신앙과 신사: 무신에서 지진의 수호신으로」, 『종교문화비평』 5, 2004, 270~277쪽 참조.

92 데즈카의 만화 및 애니메이션 작품들은 TH적 문제의식의 선구적 모티브들을 많이 보여준다. 사람과 똑같은 감정을 가진 소년 로봇이 주인공으로 나오는 〈철완 아톰〉 외에도, 〈불새〉(1954~1988, 총 17편)는 슈퍼컴퓨터 인공지능에 의한 인간 지배 및 인류 멸망이라는 종말론적인 특이점 모티브라든가 복제동물과 복제인간의 모티브 또는 불사(不死)의 모티브 등 현저한 TH적 모티브들을 보여주는 장면들로 가득 차 있다.

93 Robert M. Geraci, "Spiritual robots," p.237.

94 Robert M. Geraci, "Spiritual robots," pp.239~240.

95 Peter Menzel & Faith D'Aluisio, *Robo Sapiens: Evolution of a New Species*, The MIT Press, 2000, p.76.

96 Asakura Reiji, "The Androids are Coming," *Japan Echo* 30(4), August, 2003, p.18.

기기까지 한다.

와카야마현 히다카가와정(日高川町) 소재 니우(丹生)신사에서는 매년 10월 10일경에 '웃음의 마쓰리'(笑い祭)를 거행한다. 이때 어릿광대로 분장한 '스즈후리'(鈴振り)가 방울을 울리면서 "웃어라, 웃어라" 하고 외치면서 가마 행렬을 선도한다. 그런데 2008년부터 이 스즈후리 역에 웃음로봇이 등장하여 많은 관심을 끌었다. 니우신사 근방은 전통적인 인형극인 분라쿠(文楽)로 유명한 지역인 만큼 분라쿠 인형의 몸짓을 모델로 삼아 제작된 이 로봇은 일본인의 유희정신과 신도의 결합을 보여주는 상징적인 의미가 크다.

한편 도요타의 트럼펫 로봇이라든가 바이올린 로봇, 세계 최초의 2족 보행 로봇인 혼다의 아시모(Asimo), 소니의 엔터테인먼트 로봇 크리오(Qrio) 및 세계 최초의 애완견 로봇 아이보(AIBO), 미쓰비시의 가정용 로봇 와카마루(Wakamaru), 산업종합기술연구소(AIST)의 여성형 로봇 미임(Miim), 소프트뱅크의 가정용 로봇 페퍼(Pepper) 등 유희와 커뮤니케이션을 위한 로봇들이 특히 대중적으로 인기가 많다. 일본 가요에 맞춰 춤추는 크리오라든가 노래도 부르고 패션쇼도 하는 미임, 그리고 2015년 하우스텐보스에 개장된 세계 최초의 로봇호텔인 '헨나 호텔'에서 모든 서비스를 담당하는 로봇들은 일본인에게 참된 '로봇 퍼슨'(robot person)에 대한 기대를 충족시켜줄 만하다. 인간형 로봇에 대한 이와 같은 일본인의 열광적인 관심과 더불어 일본사회의 구조적 문제들을 해결하기 위한 실용적 목적에 따라, 일본 각지에서는 특히 1990년대 후반의 제2차 로봇 붐 이래 정부와 기업들로부터 막대한 지원을 받는 다양한 로봇 프로젝트들이 활발하게 진행되어왔다.

1990년대 중반 일본에서는 안노 히데아키 감독의 메카물 〈신세기 에반게리온〉을 필두로 하여 제2차 애니메이션 붐이 일어났다. 일본의 로봇 붐과 애니메이션 붐의 시기가 거의 일치하는 것은 결코 우연이 아니다. 로봇에 대한 일본인의 상상력은 주로 애니메이션으로부터 많은 자극을 받아 배양되어왔기 때문이다. 제2차 애니메이션 붐을 전후한 흐름과 관련하여 소머(E. Somer)는 〈철완 아톰〉(1963), 〈건담〉(1979), 〈아키라〉(1988), 〈패트레이버〉(1989), 〈신세기 에반게리온〉(1995), 〈공각기동대〉(1995), 〈이노센스〉(2004) 등

의 로봇 메카물을 중심으로 '인간의 로봇화', '로봇의 인간화', '로봇을 통한 인간의 인간화'라는 세 범주를 제시하면서 그것들의 공통점으로 인간과 로봇의 애매한 경계 감각을 들고 있다.[97]

모든 것이 투명하고 경계가 고정되어버린 곳에서 막을 내리며, 불투명하게 열려 있는 '버려진' 경계의 틈새에서 꽃피기 마련인 것이 유희일지도 모른다. 일본인의 유희정신은 버려진 인형이라든가 바늘, 가위, 인쇄 판목 등의 용도 폐기된 물건들을 공양하여 성화하는 불교 승려들의 관습에서도 엿볼 수 있다. 그런 쓸모없는 사물들도 인간과 생명을 공유하며, 따라서 그 사물들에 대한 공양이 우주적 붓다와의 평화로운 합일을 촉진시킬 것이라고 여기기 때문이다.[98]

불교와 테크놀로지의 통합을 지향하는 로봇공학자 모리 마사히로는 인상적인 방식으로 현대 로봇공학에 대한 불교적 비전을 제시한다. 그는 1970년에 〈자재(自在)연구소〉를 설립하여 로봇산업에 있어 창의성을 발현하기 위해 불교적 원리를 활용하고자 했다. 가령 이 연구소의 멤버들은 불교 경전을 암송하거나 명상을 통해 새로운 방식의 로봇을 디자인하거나 창안해냈다. 마사히로는 『로봇 안의 불성』(영문판)에서 "(인간뿐만 아니라) 바위, 나무, 강, 산, 개와 곰, 곤충과 박테리아 안에도 불성이 있다. 또한 나와 내 동료들이 만드는 기계와 로봇 안에도 불성이 있음에 틀림없다"고 말한다. 여기서 불성, 즉 '호토케의 본성'(buddha-nature)은 애니미즘적 가미와 동일한 이미지로 묘사되고 있다. 기계와 로봇에도 불성이 깃들어 있다고 한 것은 "지각이 있는 것과 지각이 없는 것" 안에 현존하는 것이 불성이며 "존재하는 모든 것이 불성으로 이루어져 있다"고 여기기 때문이다. 마사히로에게 불성은 실로 "모든 것을 작동케 하는 원리 혹은 법칙"과 다름 없다.[99] 이처럼 로봇의 불성을 지극히 자연스러운 귀결로 이해하는 마사히로는 인간과 기계의 관계

97 Emir Somer, *Human-robot Relationship in Anime Films*, M.A. thesis in Department of Communication Sciences, Kadir Has University, 2010, 특히 pp.27, 34.

98 Robert M. Geraci, "Spiritual robots," p.237.

99 Mori Masahiro, *The Buddha in the Robot: A Robot Engineer's Thoughts on Science and Religion*, trans. Charles S. Terry, Kosei Publishing, 1981, p.174.

에 대해 다음과 같이 서술하고 있다.

> 인간은 붓다에 의해 존재하게 되었고 붓다에 의해 의지를 수여받았다. 그리하여 인간은 그 의지를 붓다에 의해 창조된 기계에게 부여하는 것이다. 진실로 우주 안에 존재하는 모든 것은 붓다의 마음과 일치한다. 제어하는 것과 제어 받는 것은 모두 불성의 현현이다. 우리는 우리 자신이 기계를 조작한다고 생각해서는 안 된다. 사실은 불성이 불성을 조작하는 것이다.[100]

마사히로는 "불성이 불성을 조작하는" 인간과 기계의 관계를 '상호호혜성'(reciprocality)이라고 부른다. 연기설이나 화엄사상에서 말하는 중중무진(重重無盡)의 사사무애설(事事無碍說)을 떠올리게 하는 이 상호호혜성은 비단 불교만의 전유물은 아니다. 인간과 기계를 포함한 모든 존재의 전체적인 인과적 상호연관성과 관련된 이런 감각은 신불-애니미즘의 중핵적인 스피리추얼리티라 할 수 있다. 그리고 그것은 유희하는 가미와 호토케 혹은 가미와 호토케를 유희하는 일본인의 스피리추얼리티이기도 하다. 모든 것이 내장까지 서로 얽혀 있는 그 스피리추얼리티는 유희가 또 다른 유희를 낳는 풍경 속에서 태어나는 그런 것이기 때문이다. 많은 트랜스휴머니스트들은 스스로를 계몽주의적 휴머니즘 전통의 일부로 간주하면서도 TH가 스피리추얼리티를 배제해야 한다고 느끼지는 않는다. 가령 제임스 휴즈는 TH의 기획이 여러 종교의 종말론·신정론·구원론과 양립 가능하며, 거기서 새로운 TH적 스피리추얼리티, 즉 '트랜스-스피리추얼리티'(trans-spirituality)가 탄생할 것으로 기대한다.[101] 일본의 경우 그런 트랜스-스피리추얼리티는 신불-애니미즘과 테크놀로지의 양립을 통해 배태되어온 것이다.

100 Mori Masahiro, *The Buddha in the Robot*, p.179.

101 James Hughes, "The Compatibility of Religious and Transhumanist Views of Metaphysics, Suffering, Virtue and Transcendence in an Enhanced Future," 2011, pp.5~6.

5. 나오는 말: 하이브리드와 모노노아와레

TH는 디스토피아와 유토피아라는 양날의 칼을 내포하고 있다. 프랜시스 후쿠야마(Francis Fukuyama), 마이클 샌델(Michael Sandel), 스티븐 호킹(Stephen Hawking), 엘론 머스크(Elon Musk) 등은 TH의 위험성을 강한 어조로 경고한다. 그렇다면 유희적이고 관계론적인 신불의 애니미즘은 이런 위험성으로부터 얼마나 자유로울 수 있을까? 이런 물음 앞에서 마지막으로 떠오르는 단어가 '하이브리드'와 '모노노아와레'다.

TH의 궁극적인 목표는 영원히 죽지 않고 시간과 공간의 한계를 초월한 포스트휴먼을 창조하여 새로운 세계질서를 수립하는 데에 있다. 이 포스트휴먼을 일본의 맥락에서 바꾸어 말하자면 신인(神人, god-man) 혹은 가미나 호토케와 일정 부분 겹치는 부분이 있을지도 모르겠다. 이 글에서는 앞에서 이런 가미와 호토케가 일본의 TH적 테크놀로지와 어떻게 연결될 수 있는지를 네오-애니미즘으로부터 테크노-애니미즘을 거쳐 신불-애니미즘에 이르는 회로를 통해 살펴보았다. 이때의 애니미즘은 모두 관계론적 인식론뿐만 아니라 혼성성, 즉 하이브리드의 출현과 밀접한 관계가 있다는 점에서 타일러류의 애니미즘과는 본질적으로 성격이 다르다.

가령 일본종교사의 가미와 호토케의 특이한 융합은 신불이라는 하이브리드를 낳았는데, 실은 가미와 호토케 자체가 원래 일종의 하이브리드였다고 보는 편이 더 적절해 보인다. 가미와 호토케는 인간도 아니고 비인간도 아니며, 혹은 인간이면서 동시에 비인간이기도 한 것, 인간 비슷한 어떤 존재이기 때문이다. 신불-애니미즘은 인간과 자연이 가미나 호토케 혹은 신불이라는 하이브리드와 접합되는 풍경을 연출한다. 거기서는 인간도 하나의 하이브리드가 된다. 나아가 멘젤(P. Menzel)과 달뤼시오(F. D'Aluisio)는 초지성을 가진 로봇과 인간이 합쳐진 하이브리드를 '로보 사피엔스'라고 이름 붙였다.[102] 마찬가지로 전술한 테크노-애니미즘이라든가 테크노-종교 혹은

102 Peter Menzel & Faith D'Aluisio, *Robo Sapiens* 참조.

트랜스-스피리추얼리티는 인간의 마음이 기계와 접목된 곳에서 생겨난 하이브리드를 가리키는 말이라 할 수 있겠다.

한편 호른보르크(A. Hornborg)에 따르면 네오-애니미즘은 "모든 존재는 살아 있는 주체들로 지각, 소통, 그리고 행위주체(agency)의 능력을 갖추고 있다"는 대안적 인식을 제시한다.[103] 또한 젠슨과 블록은 일본의 테크노-애니미즘적 혼성성에서 엿볼 수 있는 미학적이고 감정적인 차원에 주목할 것을 제안한다.[104] 그뿐만 아니라 앨리슨은 현대일본의 유희상품의 중심에 로봇 등의 메카물이 있었다고 설명하면서 그것을 '미학적 테크노-애니미즘'(aesthetic techno-animism)이라고 부른다.[105] 이런 관점들은 로봇이 인간처럼 감정을 가진 하나의 주체가 될 수 있는 가능성을 타진하고 있다.

그런 가능성은 노리나가가 "사물의 마음을 읽는 것"이라고 해석한 모노노아와레의 미학을 연상시킨다. 흔히 가장 일본적인 미의식이라고 일컬어지는 모노노아와레는 존재하는 모든 사물에 내재된 마음과 사람의 마음이 삼투압적으로 교섭하는 '관계론적 공감의 능력'과 '감성적 인식론'에 기초하고 있다.[106] 이와 관련하여 이케가미 에이코(池上英子)는 『미와 예절의 유대』[107]에서 모노노아와레적 미야비(雅)의 미의식으로 충만했던 고대 궁정의 영향으로 중세에 이르러 미적 의례가 정치생활로 고양되었고, 렌가(連歌), 다도, 꽃꽂이, 조루리, 정원, 하이쿠 등의 다양한 '에티켓' 영역에서 일상생활 속에 미를 끌어들이고자 하는 사람들의 자발적인 결사 네트워크가 널리 확산되면서 '미학적 일본'(aesthetic Japan)이라는 관념이 형성되었음을, 그리고 그것이 근대 이래 '일본적 미'(Japanese the beautiful)라는 이데올로기로 고착되어 오늘에 이르고 있음을 규명해냈다.

103 Alf Hornborg, "Animism, Fetishism, and Objectivism as Strategies for Kwowing(or not Knowing) the World," *Ethnos* 71(1), 2006, pp.23~24.

104 Casper B. Jensen & Anders Blok, "Techno-animism in Japan," p.92.

105 Anne Allison, *Millennial Monsters*, p.13.

106 모노노아와레 개념에 관해서는 박규태, 「모토오리 노리나가의 모노노아와레론 재고: 감성적 인식론의 관점에서」, 『일본연구』 17, 2012; 박규태, 「모토오리 노리나가의 『고사기』 신화읽기와 '노리나가 문제': 모노노아와레의 문헌학」, 『일본역사연구』 36, 2012 참조.

107 池上英子, 『美と礼節の絆』, NTT出版, 2005.

> 마음은 우주를 채우기 위해 성장한다. 그런 마음이 우리의 이해 범위를 넘어설 때 마음은 바로 신이 된다. 신은 하나의 세계 영혼 또는 세계 영혼들의 집합체이고 인간은 이런 신의 현재적 발전 상태가 드러나는 현장이다. 신이 성장하면 인간도 성장한다. 한편 인공지능은 모든 사물에 마음을 장착하는 과정, 또는 마음이 모든 사물에 스며드는 과정으로 이해될 수 있다. 인공지능은 '인공 마음'이라는 연결끈을 통해 인간과 인간, 인간과 사물, 사물과 사물을 연결할 것이고 그럼으로써 모든 존재하는 사물에 남김없이 마음이 스며드는 것을 지향할 것이다. 거기서 마음은 더 이상 인간만의 독점물이 아니다. 그것은 전혀 새로운 신적 마음일 것이다.[108]

다소 시적인 위 인용문에서의 '신'을 가미와 호토케로 대체한다면, 그것은 기계에까지 확장된 하이브리드, 즉 미학적 일본에 있어 신불의 모노노아와레를 대변하는 문장이 될 것이다. 그러나 메이지유신 이후 '일본적 미'라는 이데올로기가 심화되면서 내셔널리스트들에 의해 이용되었다고 말하는 이케가미의 지적은 모노노아와레의 미학을 체계화한 노리나가 국학이 오늘날까지도 일본 내셔널리즘의 핵심부에서 반복적으로 재생되고 있다는 사실을 일깨워준다. 거기에는 신불-애니미즘의 정치성, 애니미즘과 국가신도의 관계, 신도 내셔널리즘의 문제 등이 복합적으로 연관되어 있다. TH와 일본 종교의 관계에 초점을 맞추고 있는 이 글이 미처 다루지 못한 이런 문제들은 차후의 과제로 남기고, 여기서는 다만 내셔널리즘이 하이브리드라는 이름하에 희석되거나 모노노아와레가 일본이라는 경계 안에서만 통용되는 한, TH적 일본의 미래를 낙관할 수 없으리라는 점을 부연하는 데 그치고자 한다.

108 이창익, 「인간이 된 기계와 기계가 된 신」, 241~242쪽.