



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

문학석사학위논문

K.윌튼의 믿는체하기 이론

- 허구 감상 경험의 분석-

2018년 2월

서울대학교 대학원

미 학 과

이 주 영

K.윌튼의 믿는체하기 이론

- 허구 감상 경험의 분석-

지도교수 오 종 환

이 논문을 문학석사 학위논문으로 제출함

2018년 2월

서울대학교 대학원

미 학 과

이 주 영

이주영의 석사 학위논문을 인준함

년 월

위 원 장 _____ (인)

부위원장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

국문초록

우리는 살아가면서 수많은 허구 작품을 감상하며 그러한 허구의 등장인물이나 상황이 우리에게 불러일으키는 감정에 대해 이야기를 나눈다. 일상에서 만나게 되는 누군가에게, 또는 그가 처한 상황에 대해 감정적인 반응을 하는 것은 너무도 자연스러운 인간의 본성이기에 일견 허구적 인물이나 사건에 대한 감정 반응은 별다른 문제가 없는 것처럼 보이기도 한다. 그러나 간단한 사고실험만으로도 우리가 허구에 대해 보이는 감정 반응이 역설적임을 확인할 수 있다. 주변의 누군가가 당신에게 자신의 아들이 불치의 병에 걸려 앞으로 두 달밖에 살지 못한다는 이야기를 한다고 상상해보자. 그의 불운한 상황을 전해 들으며 슬퍼하고 있는 당신에게 그가 사실 전부 꾸며낸 이야기이며 그에게는 아들이 없다고 말한다면 당신이 느꼈던 슬픔은 사라져 버리고 아마도 속았다는 사실에 대한 분노와 같은 다른 감정으로 대체될 것이다. 위의 사고실험은 우리가 실생활에서 일으키는 감정 반응에는 그 감정이 향하는 대상의 존재에 대한 믿음이 전제되어 있음을 보여준다. 하지만 우리는 안나 카레니나 혹은 윌리 로먼이 존재한다고 믿지 않음에도 그들이 등장하는 이야기를 감상하며 그들에게 감정적으로 반응한다. 왜 우리는 안나 카레니나와 윌리 로먼의 이야기를 그저 거짓이라고 일축해버리지 않는 것인가? 너무도 분명하게 허구임을 알고 있는 이야기들에 의해 감동받고 매료되는 이유는 무엇인가?

이처럼 사람들이 그저 꾸며낸 이야기임을 알면서도 허구에 반응하며 관심을 기울인다는 사실은 그 자체로 매우 놀라운 일이자 설명을 요구하는 일이다. 먼저 우리들이 ‘어떻게’ 존재한다고 믿지 않는 허구의 인물 혹은 상황에 대해 감정적으로 반응할 수 있는가에 대한 설명이 필요하다. 상술한 것처럼 실생활의 맥락에서는 그것이 향하는 대상에 대한 존재 믿음이 있을 때에만 감정 반응이 일어나는데, 이러한 사실과 허구의 인물이나 상황이 존재한다고 믿지 않음에도 불구하고 우리가 감정적으로 반응한다는 사실은 양립할 수 없기 때문이다.

허구에 대한 감정 반응이 발생시키는 이러한 역설을 해결하는 가장 일

반적인 방안은 역설을 이루고 있는 주장들을 분석하여 그것들 중 어느 하나가 거짓임을 논증하는 것으로, 역설을 구성하는 주장들은 다음처럼 형식화할 수 있다.

- 1) 우리는 허구적 사건이나 등장인물은 존재하는 것이 아니라고 믿는다.
- 2) 우리는 존재한다고 믿는 것에 대해 감정적으로 반응한다.
- 3) 우리는 허구적 사건이나 등장인물에 대해 감정적으로 반응한다.

첫 번째 주장을 부정하여 역설을 해결하려는 입장은 ‘환영론’이라 불리며, 두 번째 주장을 거짓이라 주장하는 입장에는 ‘사고이론’과 C. 래드포드의 입장이 포함된다. 마지막으로 세 번째 주장은 K. 윌튼의 믿는체하기(make-believe) 이론에 의해 부정되었는데, 이처럼 형식화된 주장들 중의 어느 것을 부정하여 역설을 해결하느냐의 여부는 결국 각각의 이론이 감정 일반에 대해 취하는 입장과 허구에 대한 감정적 반응을 어떻게 설명하느냐에 따라 결정된다. 본고에서는 감정의 발생 및 것처럼 발생한 감정을 결정하는 요소로서 반드시 믿음과 같은 인지적 요소가 필요하다는 인지주의의 입장이 가장 타당함을 설명하며, 이러한 인지주의의 입장에서 허구에 대한 감정적 반응을 유사-감정(quasi-emotion)이라고 설명하는 윌튼의 이론이 역설의 해결에 가장 탁월한 것임을 일차적으로 밝힘으로써 ‘어떻게’의 문제에 대해 살펴볼 것이다. 이를 위해 본고는 먼저 서론을 통해 감정 일반에 대한 이론들을 간략하게 검토하여 인지주의의 입장이 지니는 장점을 설명할 것이며, 이를 토대로 환영론, 사고이론, 래드포드의 주장들을 검토하며 각 이론이 지닌 설명력과 약점을 분석할 것이다.

이어지는 본론에서는 상상하기의 일종인 믿는체하기의 개념이 그 핵심을 이루는 윌튼의 이론을 살펴볼 것이다. 믿는체하기란 아이들의 소꿉장난에서 그 전형적 사례를 찾을 수 있는 일종의 상상하기로서, 허구의 감상자가 마치 트럭이나 인형을 가지고 노는 어린아이들처럼 허구 작품을 소도구로 하는 믿는체하기 게임에 참여하여 그 맥락 내에서 작품과 관련된 상상하기의 활동을 한다는 것이 그의 설명이다. 말하자면 윌튼은 우리가 허구를 감상하고 그에 반응을 보이는 맥락을 허구 작품을 소도구

로 갖는 믿는체하기 게임이라는 상상하기의 맥락으로 옮김으로써, 우리가 허구에 대해 보이는 반응을 실제의 대상에 대해 보이는 반응과 구별되는 허구적인 것으로 만드는 것이다. 이러한 설명에 따르면 우리는 존재를 믿지 않는 것에 대해 진정한 감정 반응을 보이지 않는 것이므로 역설을 구성하는 세 번째 주장을 거부함으로써 허구 감상의 역설은 해소된다.

허구 감상의 경험을 믿는체하기 게임의 맥락에서 설명하는 월튼의 이론에 대해서는 이미 의미 있는 선행연구들이 진행되었다. 다만 대부분의 선행 연구는 상술한 허구 감상의 역설을 분석하고 월튼이 그에 대해 제시하는 해법을 검토하거나 허구적 개체의 존재론의 문제를 월튼이 다루는 방식을 검토했다. 말하자면 이들 연구가 어떻게 우리들이 존재한다고 믿지 않는 허구의 인물이나 상황들에 대해 감정적인 반응을 보일 수 있는가의 문제를 해명하는 일에 주목했다면, 본고는 우리가 허구에 반응하며 관심을 기울인다는 사실에 대해 제기할 수 있는 또 하나의 질문인 ‘왜’의 문제에 주목하여 기획하였다. 허구의 감상이라는 경험에 참여하는 것은 굳이 설명할 필요조차 없을 만큼 당연한 삶의 일부지만 우리는 왜 일종의 거짓에 불과한 허구에 관심을 갖고 감상하며 그것을 가치 있고 중요한 것으로 여기는 것인가? 왜 우리는 때로 동일한 허구 작품을 반복해서 감상하기까지 하는 것일까? 물론 허구의 감상에 참여하는 행위에 결과로서 수반되는 이익(benefit)들을 나열함으로써, 즉 교훈이나 통찰력과 같은 익숙한 효과들을 언급함으로써 이러한 ‘왜’의 문제에 답을 할 수도 있을 것이다. 그러나 그런 이익들만이 우리가 허구를 감상하고 이를 당연하면서도 중요한 행위로 간주하는 이유라고 말하는 것은 지나치게 단순한 설명인 것 같다. 대개의 경우 우리가 허구 감상 행위에 참여하는 동기는 그것이 일단 재미있고, 흥미롭고, 그래서 그 자체로 즐거운 행위이기 때문인데 앞선 설명으로는 이러한 동기를 해명할 수 없고, 허구의 감상자가 매번 교훈을 얻는다고 말하기도 어려우니 말이다.

월튼은 허구가 우리의 삶에서 담당하는 역할과 허구가 기여하는 목적들 및 허구에 대한 감상자의 반응이 지니는 성격 등에 대한 질문을 하나로 묶어 허구의 이론화에 미적으로 연관되는 것이라고 부르며 이들 질문

에 대한 심도 있는 분석을 제공한다. 이처럼 허구의 이론화에 미적으로 연관된 질문들을 검토하는 과정에서 월튼은 우리가 왜 허구 작품을 감상하며 그러한 감상의 경험을 가치 있다고 여기는가에 대해 그 나름의 답을 제시하는데, 월튼이 제시하는 답은 허구 감상 행위에의 참여를 명작이나 고전으로 간주되는 작품들이 주는 교훈이나 이익을 강조하는 대개의 이론에 비해 우리 허구 감상의 실제에 훨씬 부합한다. 따라서 본고는 본론의 두 번째 논의를 통해 허구의 감상에 참여하는 사람들의 미적 경험을 분석하며 ‘왜’의 문제를 해명하려 시도하는 월튼의 작업에 대해서도 비중 있게 검토할 것이다. 특히 비극의 역설(Paradox of Tragedy), 서스펜스, 재(再)경험 등에 대한 월튼의 설명을 살펴보고 그것이 허구 감상의 이유와 가치를 설명하려는 다른 이론에 비해 우월한 설명력을 지님을 보일 것이며, 이에 월튼의 이론이 허구에 의해 환기되는 감정의 역설을 해결하는 것을 넘어 허구에 대한 우리의 감상 경험 일반에 대한 설명력을 지님을 보일 것이다.

주요어 : 허구 감상의 역설, 믿는채하기, 비극의 역설, 서스펜스, 재경험, 참여

학번 : 2011 - 23109

목 차

국문초록

머리말	1
I. 감정에 대한 이론들 : 감정과 믿음의 관계에 대한 재고	4
1. 래드포드의 주장과 사고이론	4
1. 1. 래드포드의 주장	4
1. 2. 사고이론의 주장	9
2. 감정의 인지주의와 허구 감상에서 유발되는 감정	18
2. 1. 느낌이론과 행동주의의 실패	18
2. 1. 1. 데카르트와 제임스의 느낌이론	19
2. 1. 2. 왓슨과 스키너의 행동주의	25
2. 2. 감정의 인지주의	28
2. 2. 1. 감정의 지향적 상태	29
2. 2. 2. 믿음과 감정의 관계 : 평가적 믿음과 존재 믿음의 역할	36
II. K. 월튼의 믿는체하기 이론	44
1. 믿는체하기 이론 : 예비적 고찰	45
1. 1. 믿는체하기	47
1. 2. 허구 세계 : 작품 세계와 게임 세계의 구분	52
1. 3. 자신에 관하여 상상하기(imagining de se)와 안으로부터 상	

상하기 (imagining from the inside)	56
2. 허구 감상에서 환기되는 감정의 역설과 월튼이 제시하는 해법	65
2. 1. 허구의 감상에서 환기되는 감정의 역설	65
2. 2. 허구 감상의 역설에 대한 월튼의 해법 : 믿는체하기와 유사 감정	70
2. 3. 월튼이 제시하는 해법에 대한 반론과 재반박 : 허구에 관한 담화와 체하기	85
3. 허구의 감상과 미적 질문들	100
3. 1. 비극의 역설	103
3. 2. 서스펜스와 재경험	110
3. 3. 참여의 의미	118
Ⅲ. 결론	123
참고문헌	128
Abstract	131

머리말

허구적 작품에 묘사된 인물이나 상황은 실제의 인물이나 사건만큼이나 흔하게 우리의 감정적 반응의 대상이 된다. 그러나 특별할 것 없어 보이는 이러한 사실은 우리의 실생활에서 일어나는 감정적 반응과 비교해보면, 그리하여 우리가 ‘어떻게’ 실제의 것이 아닌 인물이나 상황에 반응을 할 수 있느냐를 생각하면 꽤나 놀라운 것임을 알 수 있다. 실생활에서의 감정은 그 감정이 향하는 대상 혹은 사건에 대한 믿음을 통해 설명된다. 나의 지인이 자신에게 닥친 불운에 대해서 이야기한다면 나는 그에게 동정심을 느낄 것이나, 다음 순간 그가 자신의 이야기가 전부 꾸며낸 것이라고 고백한다면 나는 더는 동정심을 느끼지 않을뿐더러 속았다는 사실에 대해 분노를 느끼게 될 수도 있다. 누군가 실재하지 않는 남동생이 겪은 불행을 꾸며내어 이야기한 경우도 마찬가지로, 이 때 나의 동정심이 사라진 이유는 그 동정심의 대상이었던 불운한 사건이나 인물이 존재하지 않는다는 것을 알게 되었기 때문이다. 이러한 실생활의 사례들에서 우리는 그것의 대상이 존재한다는 믿음이 전제되는 경우에만 감정이 성립함을 어렵지 않게 확인할 수 있다.

하지만 전술한 내용과 허구적 사건이나 등장인물에 의해 감정이 환기된다는 사실은 상충되는데, 적절한 교양을 갖춘 감상자가 허구의 퍼포먼스를 보거나 작품을 읽으면서 그에 의해 묘사되는 것들이 실제의 위험이나 고통이라고 믿지 않는다는 것은 너무도 분명하기 때문이다. 그러나 허구에 묘사된 것들에 대해 마치 실제의 것들에 반응하듯 감정적으로 반응한다는 것 역시 일반적으로 참으로 여겨진다. 따로 살펴보면 참인 양 여겨지는 이 두 가지 사실이 양립할 수 없다는 점에서 우리는 이를 허구에 대한 감정 반응에서 발생하는 역설이라고 부른다.

본고의 일차적 목표는 허구적인 인물이나 사건에 대한 감정적 반응이 발생시키는 역설의 해결에 가장 효과적인 방안을 밝혀내는 것이다. 역설을 해결하는 가장 일반적인 방법은 그것을 이루고 있는 주장들을 분석하여 그것들 중 어느 하나가 거짓임을 보이는 것으로, 역설을 구성하는 주장들은 다음처럼 형식화될 수 있다.

- 1) 우리는 허구에 묘사된 것은 존재하는 것이 아니라고 믿는다.
- 2) 우리는 존재한다고 믿는 것에 대해서 감정적으로 반응한다.
- 3) 우리는 허구적 사건이나 등장인물에 대해 감정적으로 반응한다.

‘환영론’(The Illusion Theory of Fiction)은 허구의 역설을 발생시키는 위의 세 가지 문장 중 첫 번째를 부정하는 입장이다. 이에 따르면 우리가 뱀파이어나 외계인 침략에 대한 영화를 감상하는 동안에는 그것들의 존재를 믿게 된다고 하는데, 특히 무대나 영화 스크린에 묘사된 생생한 환영에 의해 허구적 작품을 감상한다는 사실을 잘 알고 있는 정상적인 감상자들도 허구적 개체들을 실제로 마주하고 있다고 착각에 빠지게 된다는 것이다. 환영론을 주장하는 사람들은 감상자가 기꺼이 불신을 유예(the willing suspension of disbelief)¹⁾함으로써, 즉 허구에 묘사된 것들이 ‘실제로 존재하지 않는다는 믿음’을 잠시 중단함으로써 이에 감정적으로 반응하게 된다고 설명하지만 이런 주장이 옳지 않다는 것은 쉽게 확인할 수 있다. 호러 영화를 감상하는 사람들이 만일 그 극장에 식인을 하는 좀비나 흉포한 외계인이 존재한다고 믿는다면 영화관을 나와 도망치거나 숨겠지만 대개의 경우는 감상 행위를 계속하며, 이는 우리들이 허구를 감상하는 동안에도 그것을 감상하고 있다는 사실을 잊지 않는다는 것을 보여준다. 물론 어떤 감상자가 두려움을 느껴 영화관을 나선다면 그것이 환영론에 대한 예시가 되지 않겠냐는 반론을 제기할 수는 있겠으나, 이 역시 틀린 주장이다. 영화관을 나서는 감상자는 감상의 순간

1) 환영론을 주장하는 사람들이 사용하는 이 개념은 콜리지(Samuel Taylor Coleridge)가 그의 저서 *Biographia Literaria*에서 처음 사용한 것이다. 콜리지는 초자연적인 내용을 다루는 허구를 다루는 맥락에서 이 개념을 사용하였는데, 만약 작가가 인간적 관심사와 더불어 사실에 가까운 내용들을 초자연적 허구작품에 녹여낼 수 있다면 독자들은 비록 실제라고 여겨지기 어려운 내용일지라도 그것에 대한 불신을 기꺼이 유예하며 진짜인양 감상할 것이라고 설명한다. 그러나 콜리지가 말하는 불신의 유예 상태와 달리 환영의 상태는 자의식의 결여나 수동적인 상태를 암시하는 것 같다는 지적도 존재한다. 환영이론 내부에서는 충분히 검토해볼만한 가치가 있는 유의미한 지적이지만 허구의 역설을 해결하는 바람직한 이론들을 검토하는 본고에서는 해당 내용을 다루지 않는다.

자신이 있는 장소 근처에 식인 좀비나 외계인이 실재한다고 믿어 그 자리에서 벗어난 것이 아니라 영화라는 허구에 대한 감상행위에 참여하는 것을 그만둔 것뿐이기 때문이다. 즉 감상 행위의 중단도 환영론을 지지하는 예시가 될 수 없는데, 적어도 정신병적인 증세가 있는 사람이 아닌 ‘정상적인’ 감상자라면 영화관을 벗어나서 바로 경찰서에 구조요청을 하거나 NASA에 연락을 취하지는 않을 것이기 때문이다. 우리는 좀비나 외계인의 묘사 자체가 마음에 들지 않는다는 이유로 감상을 중단할 수는 있으나, 허구의 장면을 실제라고 착각하여 감상을 중단하지는 않는다. 따라서 환영론은 허구의 감상에서 발생하는 역설을 해결하는 바람직한 이론이 아니다.

결국 허구적인 인물이나 사건에 의해 환기되는 감정의 역설을 제대로 해결하기 위해서는 역설을 이루는 두 번째 혹은 세 번째 문장이 거짓임을 보여야 한다. 본고는 서론을 통해 먼저 허구 감상의 역설을 구성하는 두 번째 문장을 부정하여 역설의 해결을 시도하는 입장을 살펴볼 것이다.

I. 감정에 대한 이론들 : 감정과 믿음의 관계에 대한 재고

허구 감상의 역설을 발생시키는 세 가지의 문장들 중의 어느 것을 부정함으로써 역설을 해결하느냐의 여부는 역설의 해결을 시도하는 각각의 이론이 감정 일반에 대해 취하는 입장에 따라 결정된다. 허구 감상의 역설을 구성하는 두 번째 문장을 거부하여 역설을 해결하려는 이론들은 우리가 존재한다고 믿는 것에 대해서만 감정적으로 반응하는 것이 아니라 는 입장을 취하며, 이는 믿음과 같은 인지적 요소가 감정의 발생과 그 식별에 반드시 필요하다고 여기는 감정의 인지주의의 입장과 배치되는 것이다. C. 레드포드는 허구에 의해 발생하는 감정 반응은 믿음을 결여하고 있어 비합리적인 것이라고 주장하며 감정이 때로는 인지적 근거로 설명되지 않는 것이라고 설명한다. P. 라마르크로 대표되는 사고이론은 허구의 인물이나 사건을 작품 내에서 그것을 구성하는 기술들의 의미의 합이라고 간주하며 이러한 의미의 합, 즉 사고의 복합체에 대한 평가적 믿음만으로도 감정이 발생할 수 있다는 이론으로서 이 역시 존재하는 대상에 대한 믿음 없이도 감정이 발생할 수 있다고 주장하는 입장이다. 본고는 I 장에서 레드포드와 사고이론의 주장을 검토함으로써 그들의 이론이 지니는 장점과 단점을 분석하고, 이들이 거부하는 인지주의의 입장 역시 자세히 검토함으로써 감정에 대한 설명에 있어 믿음이 필수적인가의 여부에 대해 알아볼 것이다. 이러한 과정에서 감정을 믿음이 아닌 신체적 느낌이나 행동 유형으로 설명하려는 입장들에 대해서도 비교 검토함으로써 감정 일반에 대한 설명에는 그것이 향하는 대상에 대한 믿음이 반드시 포함된다는 인지주의의 입장이 가장 타당함을 보이고, 이를 근거로 인지주의의 입장에서 허구 감상의 역설을 해결하려는 월튼의 이론이 믿음의 개입을 부정하거나 축소하는 이론들에 비해 역설의 해결에 주효함을 보일 것이다.

1. 레드포드의 주장과 사고이론

1. 1. 레드포드의 주장

허구에 대한 감정 반응의 역설적인 성격을 처음으로 지적한 레드포드

(Colin Radford)가 그 해결을 시도하며 채택하는 방식이 바로 역설을 구성하는 두 번째 문장을 부정하는 것이다. 그는 허구의 경우와 달리 ‘곤혹스럽지 않고 합리적으로, 또는 일관된 방식으로’ 발생하는 감정의 경우에만 믿음이 필요조건으로 기능한다고 주장함으로써 우리가 허구임을 아는 예술 작품들에 의해 감정적으로 반응하게 된다는 사실을 설명하고자 한다. 말하자면 래드포드는 허구에 의해 발생하는 반응이 감정 반응임을 인정하되 그것이 믿음을 결여하고 있기에 비합리적이라고 주장하는 것이다.²⁾

래드포드는 누군가가 처한 곤경에 의해 우리의 마음이 아프려면 아주 나쁜 일이 적어도 과거의 어느 시점부터 지금에 이르기까지 한 번은 일어났거나, 현재 일어나고 있음을 우리가 믿어야 한다고 말한다. 물론 어떤 사람이 고통을 겪는 것을 직접 봐야만 우리가 고통을 느끼는 것은 아니고 그가 고통을 겪고 있다고 “생각”하는 것도 우리를 고통스럽게 하거나 속상하게 하고 마음 아프게 할 수 있는데, 이 때 래드포드가 말하는 “생각”은 믿음을 의미하는 것이다.³⁾ 즉 래드포드는 우리가 실제로 일어난 고통스러운 상황에 의해서, 혹은 실제로 일어난 고통스러운 상황이라 믿는 것에 대해 생각함으로써 인해 우리의 마음이 아플 수 있다고 설명하는 것이다. 이처럼 래드포드는 일상의 맥락에서 감정이 발생하는 것에는 믿음이 필수적으로 요구된다는 입장을 취하며, 이로 인해 *안나 카레니나*나 *마담 보바리*의 경우처럼 믿음이 없이도 감정이 발생하는 것 같은 사례를 문제적이라고 인지하게 된 것이다. 말하자면 래드포드는 애초에 우리가 허구에 대해 보이는 반응을 실제의 것에서 느끼는 것과 같은 감정으로 간주하며 논의를 전개하는데, 그러면서도 허구에 의해 환기되는 ‘감정’과 실제 생활에서 유발되는 감정의 차이를 인지하고 인정하기 때문에 스스로가 지적인 역설에서 벗어날 방법을 찾지 못한다.

어쩌면 문제라는 것은 존재하지 않는지도 모른다. 비 허구적 상황에

2) C. Radford, “Tears and Fiction”, *Philosophy*, vol.L II, p.210

3) C. Radford, “How can we be moved by the fate of Anna Karenina?”, *Proceedings of the Aristotelian Society*, supplementary volume, vol. L X I X, p.68

서 사람이 감정적으로 반응하려면 그가 보거나 듣게 되는 것이 실재함을 믿거나, 적어도 그러한 일이 누군가에게 정말로 일어날 가능성이 있으리라고 믿는 것이 필수적일지 모른다. 그러나 내가 인정하는 바처럼, 소설을 읽거나 연극을 보는 경우에 감정적인 반응이 일어나는 것은 우리가 실제 생활에서 일어나는 것들에 의해 감정적으로 반응하게 되는 것과 완전히 같지는 않고, 사실 아주 다르다. 따라서 **감정적으로 반응하게 된다(being moved)**는 말에는 **실생활의 것에 의해서 감정적으로 반응한다는 의미와 허구의 인물들에게 일어나는 일에 의해 ‘감정적으로 반응하게 된다.’**는 두 종류의 의미가 존재하는 것이다. 그러나 이처럼 감정적으로 반응한다는 것에는 두 가지의 종류와 의미가 있으므로, 첫 번째 의미로 감정적으로 반응하게 되는 경우 감정이 괴로움이든 무엇이든 간에 [감정의 대상이 되는 것의] 실재에 대한 믿음이 필요하다는 사실로부터 두 번째 의미로 ‘감정적으로 반응하게 되는’ 경우에도 [대상에 대한] 믿음이 존재한다거나 혹은 필요조건으로서 요구된다는 결론이 반드시 도출되는 것은 아니다. 그러니 나는 진정한 문제가 존재한다는 것을 보이지 못한 것일 수도 있고, 어쩌면 바로 이것이 내가 해결 방법을 찾아내지 못한 이유를 설명해주는 것일 수도 있다.⁴⁾

이처럼 래드포드는 감정을 ‘곤혹스럽지 않고 합리적으로, 또는 일관된 방식으로’ 발생하는 것과 허구에 의한 감정적 반응이 그 대표적 사례인 비합리적이고 비 일관적인 방식으로 발생하는 것의 두 종류로 나누어, 전자의 경우는 믿음을 그 발생의 필요조건으로 갖지만 후자의 경우는 그렇지 않다고 설명한다.⁵⁾ 만약 이 지점에서 래드포드가 감정적으로 반응하는 것에 믿음이라는 필요조건을 요구하지 않는 것을 어쩌서 전자와 동일한 ‘감정’으로 분류하고 있는 지에 대한 나름의 근거를 제시할 수 있었다면 스스로 제시한 역설을 해결할 수 있었을 것이다. 또는 전술한 차이에 근거해 두 가지 반응이 다른 것이라는 식으로도 역설에서 벗어날 수 있었을 것이다. 하지만 래드포드는 대상의 존재에 대한 믿음에 의해서만 감정이 발생할 수 있다는 전제를 포기하지 않으며, 동시에 허구에 의한

4) *ibid.*, p.75 ‘be moved’ 또는 ‘being moved’는 감정의 발생을 표현하는 맥락에서 래드포드가 가장 흔하게 사용하는 말로, ‘feel (for)’라는 단어와도 별다른 구별 없이 동격의 문장에서 사용하기에 상기한 바처럼 번역했으며 중괄호 속의 표현은 번역문의 가독성을 높이기 위해 첨가한 것이다.

5) “Tears and Fiction”, p.210

반응과 합리적으로 발생하는 감정이 보이는 차이가 두 반응이 갖는 유사성을 해치지 못한다고 주장하며 이들이 감정이라는 측면에서 동일하다는 생각 또한 포기하지 않는다.⁶⁾

우리가 실제의 죽음에 대해 보이는 반응은 어쨌든 실제의 젊은이가 살해당한 상황에 대한 것이므로 그 정도가 더 세고, 강렬하며 지속되는 시간이 더 길 가능성이 크기는 하며 이러한 사실이 중요하지 않은 것은 아니다. 실제의 죽음에 대한 반응에 미적인 쾌가 섞이거나 미적인 쾌가 그러한 반응을 누그러뜨리지도 않을 것이다. 하지만 이런 차이는 [두] 반응의 유사성을 해치지 않으며, 오히려 요구되는 것이라고 말해도 좋을 것이다. 이처럼 유사성은 존재하며 근본적인 유사성은 우리가 슬픔을 느낀다는 점인 것 같다. 하지만 바로 이것이 나의 난점이다. 우리가 슬픔을 느낀다고 하면, 대체 어떻게 우리는 슬픔을 느낄 수 있는 것일까? 우리는 무엇에 대해 슬픔을 느끼는 것인가? 어떻게 우리는 누구도 고통을 받거나 죽지 않는다는 사실을 알면서도 진정으로, 그리고 무의식적으로 슬픔을 느끼고 눈물을 흘릴 수 있는 것일까?⁷⁾

그렇다면 이 때 래드포드가 말하는 유사성은 무엇일까? 래드포드가 보기에 현실의 맥락에서 감정 발생의 필요조건으로서 요구되는 믿음은 허구의 맥락에서는 그저 감정의 강도에나 연관되는 것⁸⁾으로, 믿음이 없어도 허구에 대한 감정은 발생할 수 있다. 그리고 이처럼 믿음을 발생의 필요조건으로 갖는 감정들을 합리적이라고 부른다면 믿음 없이도 발생할 수 있는 것처럼 보이는 허구적 감정을 비합리적이라고 부르는 것 자체에는 무리가 없다. 하지만 래드포드는 감정의 합리성을 결정하는 기준을 믿음이라는 인지적 요소 중에서도 존재 믿음에 국한시키고, 이러한 믿음 없이도 발생할 수 있는 허구적 감정은 합리성을 아예 결여하고 있는 것처럼 간주한다. 따라서 앞서 지적한 바처럼 래드포드는 허구에 의해 발생하는 반응도 감정이라고 분류하지만, 인지적인 측면에서는 합리적 감정과 비합리적 감정의 공통점을 찾을 수 없으므로 둘을 동일한 감정으로 분류하는 이유를 제시할 수 없다. 결국 래드포드는 ‘실제의 죽음을 겪을

6) *ibid.*, p.77

7) *Ibid.*, p.77

8) *ibid.*, p.77

때와 마찬가지로 우리는 허구의 죽음 때문에 ‘정말로 슬퍼하며 눈물을 흘린다.’는 식으로 공통적인 생리적 변화에 의존하여 두 반응의 유사성을 설명한다. 하지만 어떤 공통적인 생리적 변화만으로는 합리적 감정과 비합리적 감정을 구별할 수 없을뿐만 아니라 감정적 상태와 非 감정적 상태를 구별해낼 수도 없다. 예를 들어 래드포드는 우리가 머큐시오나 안나 카레니나에 대해 느끼는 것을 ‘진짜 슬픔’으로 간주하는 근거로 우리가 흘리는 눈물이 “극장의 연기로 인한 눈물과 다른 종류”인 진짜 눈물이라는 점을 제시한다. 물론 감정적 반응은 그 주체에게 특정 유형의 행동을 보이게 하는 생리적 변화의 측면을 가지고 있지만, 위와 같은 래드포드의 설명은 오히려 생리적 변화가 동일해도 그것을 유발하는 원인이 다를 수 있음을 보여주고 있다. 바꿔 말하자면 눈물을 흘리는 것과 같은 신체의 생리적 변화는 실제 대상에 의한 슬픔과 허구로 인한 슬픔에 의해서도 발생하지만 인식이 개입하지 않는 반사적인 반응으로서도 발생하는 것이므로, 래드포드가 합리적 감정이라고 부르는 것과 비합리적 감정이라고 부르는 것의 본질적인 유사성이라고는 할 수 없다. 이처럼 래드포드는 허구에 의해 환기되는 감정과 실생활에서 일관되게 발생하는 감정 모두를 아우를 수 있는 필요조건을 찾아내지 못하며, 끝내 역설 해결에 실패한다.

위와 같은 래드포드의 실패는 허구 감상에서 야기되는 역설을 해결하기 위해서는 다음과 같은 두 가지 방식 중에 하나를 선택해야 함을 보여준다. 먼저 허구적 인물이나 사건에 대한 우리의 반응처럼 믿음 없이도 발생할 수 있는 감정이 있다는 것을 인정하고, 그러한 믿음이 감정 발생의 필요조건이라는 전제를 포기하는 대신 감정의 발생과 식별을 설명할 수 있는 믿음이 아닌 다른 인지적 요소를 제시하는 것이다. 다른 하나의 방법은 믿음이 감정 발생의 필요조건이라는 전제를 유지하는 대신, 허구의 감상에서 환기되는 반응은 감정이 아니라고 분류하는 것이다. 물론 이 방식을 채택하는 경우에는 우리의 허구에 대한 자연스럽고도 다양한 담화들을, 예를 들자면 녹색 괴물이 나오는 영화를 본 찰스가 “나 그 괴물 진짜 무서웠어.”라고 이야기하는 것과 같은 발화를 설명해 내야 한다는 부담이 따른다.

그러나 래드포드는 허구적 인물이나 사건에 대한 우리의 반응을 감정

이라 인정하면서도 감정 발생의 필요조건이 믿음이라는 전제를 버리지 못한다. 그리하여 허구에 대한 감정 반응을 현실의 맥락에서 발생하는 감정과 동일한 것으로 간주하는 이유를 설명해내지 못하며, 그 감정적 반응에 적용시킬 수 있는 믿음이 없는데도 허구에 의해 감정적 반응이 일어나는 이유 또한 설명하지 못한다. 따라서 래드포드는 허구 감상의 역설 자체가 해결될 수 없는 것이라는 결론을 내리게 된다. 하지만 우리는 이미 허구 감상에서 야기되는 역설을 해결할 가능성이 있는 두 가지의 방식을 검토한 바 있다. 이어지는 본문에서는 믿음을 대신할 수 있는 인지적 요소를 통해 허구에 대한 반응을 감정으로 설명함으로써 허구 감상의 역설을 해결하려는 사고이론의 시도를 살펴볼 것이다.

1. 2. 사고 이론의 주장

허구의 역설을 이루고 있는 세 가지 주장 중 두 번째를 부정하여 역설의 해결을 시도하는 또 다른 입장은 P. 라마르크로 대표되는 사고이론이다. 라마르크 역시 허구에 대해 우리가 보이는 반응이 역설적이라는 것을 인정한다.⁹⁾ 하지만 라마르크는 래드포드와 달리 이러한 역설을 해결할 수 있다고 보며, 허구에 의해 환기되는 감정의 역설에 대한 논의의 초점을 ‘믿음’의 문제에서 그러한 감정의 진짜 대상(object)이 무엇인지의 문제로 옮길 것을 제안한다. 래드포드는 허구 작품을 감상할 때 우리의 감정이 향하는 대상이 그 속에 묘사된 인물이나 사건이라고 보았다. 그렇기 때문에 감정의 발생에 일반적으로 요구된다고 여겨지는 존재 믿음과 허구적 인물이나 사건의 존재에 대한 불신이 충돌한다고 본 것인데, 라마르크는 이 지점에서 래드포드가 실수를 범하고 있다고 생각한다. 따라서 라마르크는 존재에 대한 믿음이 발생할 수 없는 것들을 허구의 감정이 향하는 대상이라 잘못 생각하여 야기된 역설을 그러한 감정의 진짜 대상을 밝힘으로써 해결하려 시도한다. 그리하여 라마르크에게 이르러 질문은 다음처럼 바뀐다.

9) P. Lamarque, “How can we fear and pity fictions?”, *British Journal of Aesthetics*, vol. XX I, p.291

오델로를 두려워하고 데스테모나를 동정할 때, 우리의 세계에 있는 무엇에 대해 우리가 반응하는 것인가? 나의 제안은 다음과 같다. 허구의 등장인물은 기술구라는 일상적인 가장(mundane guise of description), 더 엄밀하게 말하자면 기술구의 **의미**라는 가장으로 우리의 세계에 들어온다. 그리고 이들은 그러한 기술구들에 의해 특징지어지는 정신적 표상, 혹은 내 식대로 부르자면 사고-내용으로서 우리의 감정적 반응의 대상이 된다. 간단히 말해서, 우리가 허구에 대해 느끼는 연민과 공포는 사실 우리 마음속의 **사고**를 향하는 것이다.¹⁰⁾

위와 같은 서술을 통해 라마르크가 주장하고자 하는 바는 다음처럼 정리할 수 있다. 먼저, 허구적 인물이 우리의 세계에 들어올 때 그 지시체가 아닌 의미(sense)로서 들어온다는 말은 감상자가 이 ‘진짜’ 세계에서 접하게 되는 오델로나 데스테모나는 어떤 상상적인 존재자나 개별자가 아니라 셰익스피어의 희곡 내에서 그들을 기술하기 위해 동원되었던 문장들에 의해 구성된 의미라는 뜻이다. 허구적 이름이 가리키는 것이 실재하지 않는 지시체가 아니라 허구 작품 속의 기술구들에 의해 주어지거나 추론될 수 있는 내용이라는 라마르크의 설명은 단어, 의미, 지시체를 구분하는 프레게(G.Frege)의 이론을 활용한 것이다. 프레게는 간접적 맥락(indirect context)에서 나타나는 이름은 그것의 원래 지시체였던 **일상적 지시체**(customary reference)를 잃어버리고, 그 이름의 **의미**였던 것을 **간접적 지시체**(indirect reference)로 갖게 된다고 설명한다.¹¹⁾ 말하자면 간접적 맥락에서의 이름은 그것의 원래 지시체였던 대상을 지시하는 것이 아니라 그 이름의 일상적인 의미만을 간접적 지시체로 갖게 된다는 것이다.

이러한 프레게의 이론을 허구에 적용하는 라마르크는 허구의 작가와 작가의 의도를 제대로 이해한 독자가 허구적 이름을 사용하는 맥락을 모두 이러한 간접적 맥락으로 간주하여¹²⁾, 허구의 이름이 지시하는 것 역

10) *ibid.*, p.293

11) P. Lamarque, *Fictional Points of View*, pp.32-34

12) 라마르크는 허구의 작가와 작가의 의도를 제대로 아는 독자가 허구적 이름을 사용하는 맥락, 즉 허구적 진술에서 허구의 이름이 나타나는 것이 어떤 이름이 간접적 맥락에서 나타나는 경우와 유사하다고 보며, 그 유사함을 보여주는 근거로 두 맥락 모두에 존재 주장이 없다는 점을 든다. “소설에서, 올위시씨(Mr.

시 어떤 특정 인물 또는 개별자로서의 대상이 아니라 해당 허구 작품에서 그것을 구성하는 기술들의 의미의 합으로 볼 것을 제안한다. 즉 허구적 인물의 아이덴티티는 허구 작품 내에서 그에게 주어진 기술구의 복합체에 대한 지시에 의해 확립되는 것이므로 “데스테모나”는 ‘손수건을 잃어버리고, 카시오와 순수하게 대화를 나누며, 질투에 눈이 먼 남편에게 살해당한 여인’ 등과 같은 기술구의 뜻의 합, 즉 사고의 복합체라고 할 수 있다. 그리고 허구를 감상하는 우리는 바로 이 같은 사고의 복합체에 의해 특징화되는 정신적 표상 내지는 사고-내용에 감정적으로 반응한다.

라마르크는 위와 같은 자신의 주장을 입증하기 위해 사고와 믿음이 분리 가능하다는 점을 강조한다. 믿음은 우리가 우리 사고의 어떤 내용에 대해 취하는 여러 가지 태도들, 즉 싫어함, 거부함, 기억함, 숙고함 등과 같은 심적 태도들 중 하나로서 사고 내용과는 논리적으로 구분되는 것이다. 예를 들어 나는 수컷 거위가 암컷 거위를 쫓고 있다고 생각할 수도 있고, 수컷 거위가 암컷 거위를 쫓고 있다고 믿을 수도 있는데 이 두 경우의 내 사고 내용은 같다. 즉 ‘수컷 거위가 암컷 거위를 쫓고 있다.’는 하나의 명제가 이 두 경우의 사고 내용을 모두 표상하는 것으로, 차이점은 전자의 경우 지시적 또는 존재적 고려가 없는 상태에서 명제가 마음에 품어질 뿐¹³⁾임에 반해 후자는 명제의 지시체인 사태의 사실 여부를 고려하여 어떤 수컷 거위가 실제로 암컷 거위를 쫓고 있다고 믿는

Allworthy)는 아침 식사에 초대되었다.”처럼 스토리 조각어가 붙은 문장에서 올 위시씨의 존재를 추론해 낼 수 없는 것과 마찬가지로 “존은 네스호의 괴물이 존재한다고 믿는다.”라는 문장에서 우리가 네스호의 괴물이 존재한다는 것을 추론해낼 수 없다는 것이다. *ibid.* p.33, “How can we fear and pity fictions?”, p.298

13) 어떤 대상 O에 관련된 명제 p를 품는다는 것(entertaining a proposition p)은 그저 O가 이러저러함을 생각하는 것이다. 그리하여 이 경우에는 대상 O가 실제로 명제 p에 의해 주어진 기술을 만족시킨다는 존재 주장이 없다. 따라서 명제를 품는다는 것은 지시적 또는 존재적 고려를 포함하지 않은 채로 사고가 발생하는 것이 허용되는 마음의 상태, 즉 비-판단적인 마음의 상태(non-judgemental state of mind)에서 어떤 대상에 대해 생각하는 것과 같다. 반면에 누군가 사고의 대상에 관하여, 혹은 명제 p에 의해 기술된 사태에 관하여 판단적인 상태에 있다면, 그는 사고의 대상 또는 기술된 사태가 사실이라고 주장하는 것이다. 판단(judging)은 어떤 사태와 관련된 명제에 대해, 그 명제를 품는 것에 그 명제가 참이라고 판단하는 행위가 더해진 정신적 행위이다. B.H. Boruah, *Fiction and Emotion*, (Clarendon Press : Oxford), p.6

것이 더해져있다는 것이다.

라마르크의 설명이 옳다면 허구 감상에서 야기되는 감정의 역설은 해결된다. 상술한대로 사고 내용은 믿음이라는 심리적 태도와 구분되는 것이므로, 우리는 사고 내용에 해당하는 사건 또는 대상이 실제의 것이라 믿지 않으면서도 그 사고에 의해 두려움을 느낄 수 있다. 이처럼 우리가 실제의 대상에 대해 감정적으로 반응할 뿐 아니라 사고의 내용에 대해서도 그리할 수 있다면, 존재한다고 믿는 대상에 대해서만 감정적으로 반응한다는 주장을 거부할 수 있게 되어 허구 감상 시 발생하는 반응을 감정 반응으로서 설명할 수 있기 때문이다.

한 가지 주의해야 할 것은 실제로 라마르크는 허구적 감정의 발생을 설명할 때 믿음의 역할을 아예 일축해버리지는 않는다는 것이다. 사고와 믿음이 분리된 것이라는 라마르크의 설명은 마치 어떤 사고를 품는 것만으로도 감정적인 반응이 발생할 수 있다고 말하는 것처럼 보이고, 따라서 감정의 발생에 믿음이 아예 필요하지 않다고 주장하는 것처럼 보이기도 한다. 그러나 라마르크는 사고 내용에 해당하는 대상이 실제로 존재한다는 믿음은 필요하지 않다고 생각하지만, 사고 그 자체에는 믿음이 요구된다고 설명한다. 즉 화성인이 실제로 존재한다고 믿지 않지만 화성인을 두려워한다고 말하는 경우 라마르크의 설명대로라면 우리는 화성인에 대한 사고(thoughts of Martians)에 의해 두려움을 느끼게 되는데, 이때 우리에게는 **그 사고가 무서운 것이라는 믿음**이 요구된다는 것이다. 라마르크 본인의 말을 빌리자면 “기껏해야 우리는 그 사고가 두려운 것이라고 믿어야 할 뿐”으로, 말하자면 라마르크는 감정의 주체가 어떤 사고 T가 무서운 것이라고 믿기 때문에 그러한 사고 T에 의해 두려움의 감정을 느낀다고 설명한다. 그리고 이러한 믿음은 허구적인 사건이나 인물이 실재한다는 믿음과는 다르니 허구적 감상의 역설을 야기하지 않는다.¹⁴⁾

14) “How can we fear and pity fictions?”, p.294 감정과 관련된 대상에 대한 믿음에는 존재적 믿음과 평가적 믿음이라는 두 가지 종류가 있으며 라마르크가 말하는 ‘믿음’, 즉 어떤 사고가 두렵다, 슬프다, 위험하다는 믿음은 그 사고 내용에 대한 평가적 믿음이다. 존재 믿음은 감정이 향하는 개별적 대상이나 사건이 실제로 존재한다는 믿음이며, 평가적 믿음은 감정의 주체가 대상 또는 사건에 대해 부여

하지만 어떤 사고가 무서운 것이라고 믿는 것만으로 정말 두려움의 감정을 느낄 수 있는가의 여부에 대해서는 이견의 여지가 있어 보인다. 라마르크는 감정의 주체가 사고 내용에 해당하는 상황 또는 대상에 대한 존재 믿음을 갖지 않아도 감정이 발생할 수 있음을 주장하며 감정의 주체가 실제로 위험한 상황에 처해있지 않고 스스로도 위험에 처해있다고 믿지 않는 경우는 물론, 감정의 주체가 어떤 무서운 사고 속에서 예상되는 위험을 직면하게 될 **개연성이 정말 조금도 없고, 스스로도 그것이 일어날 만하다고 믿지 않는 경우에도** 사고에 의해 두려움을 느낄 수 있다고 말한다.

내가 무서운 사고에서 예상되는 위험을 맞닥뜨리게 될 가능성이 정말 조금도 없어도 괜찮고, 내가 무서운 사고가 일어날 만 하다고 믿지 않아도 괜찮다. 나는 멀리 떨어진 행성에 좌초되거나 군사 쿠데타에 의해 폐위되는 왕이 되는 것이 나에게 일어날 만 하다고 생각하지 않아도 그러한 사고에 의해 두려움을 느낄 수 있는 것이다.¹⁵⁾

라마르크의 말대로라면 우리는 어떤 사고 내용이 가리키는 상황이 우리에게 실제로 일어날 만한 가능성이 전혀 없다고 해도 그것이 무서운 것이라고 믿는다면, 그에 의해 두려움의 감정을 느낄 수 있어야 한다. 그러나 우리 일상에서의 감정 경험 실제에 비추어 보면 어떤 대상이나 사건 X가 무서운 것임을 알게 되는 것이 반드시 ‘X에 의해 내가 두려움을 느낀다.’는 결과를 수반한다고 할 수는 없는 것 같다. 사람들은 죽음을 두려워하는데, “죽음”이 생명이 없어지는 현상이라는 것을 알기 때문이 아니라 그로 인해 **그들 자신의 삶**이 언젠가 끝나는 것을 알기 때문이다. 바꾸어 말해 대다수의 사람들이 죽음의 의미를 알고 삶이 끝나는 것은 무서운 것이라고 믿음을 마음에 품고 있어도 매 순간 두려움에 떨지 않는 것은, 그것이 **나에게 임박한 일로서 실제로 일어날 가능성이 적**다고 믿어 존재 믿음이 발생하지 않기 때문이다.

하는 평가의 기준이자 평가의 틀로 주체가 대상이나 사건 일반에 대해 지닌 믿음에 의해 제공되는 것이다. 이에 대한 내용은 감정의 인지주의를 검토하며 보다 상세하게 다룰 것이다.

15) *ibid.*, p.295

결국 사고 내용을 마음에 품는 것, 그리고 그 자체에 믿음을 연결시키는 것만으로도 감정이 발생한다는 라마르크의 설명은 우리 일상에서의 감정 경험 사례를 제대로 설명하지 못하는 것처럼 보이며, 다음과 같은 레드포드의 주장이 옳다면 허구 감상의 실제와도 맞지 않는 것 같다.

괴물이 무서운 *캐릭터*라는 것을 이해하는 것, 즉 소설이나 영화에 등장하는 추악한 사람이 그 소설이나 영화에 등장하는 다른 사람들에게 위협할 것임을 이해하는 것과 그에 의해 우리들 자신이 두려움을 느낀다는 것 사이에는 차이가 존재한다. (그리고 우리는 어떻게 그에 의해 두려움을 느낄 수 있는 것일까?) 또한 로미오가 어째서 머큐시오의 죽음에 의해 고통을 받는지를 이해하는 것과 훌륭한 머큐시오의 죽음에 의해 우리들이 눈물을 흘리게 되는 것 사이에도 차이가 있다.¹⁶⁾

실제로 우리는 톨스토이의 『안나 카레니나』를 읽으며 어떤 한 여인이 작가에 의해 기술된 것처럼 불행한 상황에 놓여야 한다는 것은 너무도 불행하고 안타까운 일이라고 생각할 수 있다. 실생활의 대상과 달리 허구의 사건이나 인물에게는 존재 믿음을 가질 수 없고, 기껏해야 라마르크가 설명하는 것처럼 그러한 사건이나 인물이 위험하다, 안타깝다는 식의 판단과 믿음만을 가질 수 있다는 것 또한 맞다. 그러나 허구의 사건이나 인물을 그것의 기술구의 내용으로서 접하고 그것을 불행하고 안타까운 일이나 불쌍한 여인과 같은 식의 일반적인 평가의 틀에 맞춰 판단하고 믿는 것만으로도 감정이 발생한다고 말하는 것은, 허구의 감상이라는 우리의 경험을 너무도 단순화하는 것 같다. 우리가 실제로 허구 감상을 할 때는 허구에서 주어진 기술을 통해 얻은 내용에 살을 붙여 우리와 같은 **존재자로서의 인물**을 상상해내는데, 라마르크의 설명은 오히려 인물을 일반화된 내용으로 분해하는 것이다.

사실 라마르크도 허구의 캐릭터들에 대해 직접적으로 주어진 기술들 사이에 독자들이 상상을 동원해 ‘채워 넣기(filling in)¹⁷⁾를 하는 것을 인정한다. 그리고 이처럼 독자들이 행하는 상상을 동원한 보충 과정은 현실에 존재하는 타인을 알게 되는 것과 다르지 않다고까지 말한다. 하지

16) Radford, “Tears and Fiction”, pp.211-212

17) “How can we fear and pity fictions?”, pp.301-302

만 이런 설명은 허구적 인물이나 사건에 대한 감정적 반응에는 평가적 믿음 외에도 존재 믿음을 대체할 수 있는 무언가가 개입되어야 한다는 인지주의의 설명과 결정적인 차이를 지니지 않는 것이다.

우리가 안나 카레니나에게 감정적으로 반응할 때, 그러한 감정 반응에 대한 설명은 어떤 의미에서 *안나라는 사람을 구체적으로 지칭하는 것* 같다고 지적한 래드포드와 보루아의 말은 옳다. 하지만 그녀가 허구의 인물인 만큼 독자들이 “안나를 연민한다.”는 주장이 의미하는 바가 무엇인지에 대해서는 추가적인 설명이 필요하다. 찰스가 녹색 괴물을 “두려워한다.”는 것이 문자 그대로의 참일 수 없듯, 스미스라는 독자가 “안나를 연민한다.”는 것 역시 문자 그대로의 참일 수는 없는 것 같기 때문이다. 답은 내가 앞서 제시한 것처럼, 안나와 그녀의 곤경에 대한 사고를 환기시키는 것은 안나의 것과 같은 곤경에 처하게 된다면 어떻게 대한 공감적인 상상(sympathetic imagining)에 의해 강화된다는 것이다. 이러한 상상에는 진짜 연민이 수반될 수 있으며, 이 연민은 모호하게 안나와 같은 속성을 공유하는 누군가를 향하는 것이 아니라 바로 *이 사람에게* 일어나는 일련의 상황들을 정확하게 상상하는 것으로 인해 유발되는 것이다. … 우리는 상상을 통해 고유한 개별자들을 상기하고, 지적으로는(intellectually) 제시된 보편자를 인식한다.¹⁸⁾

말하자면 라마르크는 우리가 안나 카레니나를 읽으면서 감정적으로 반응하는 것은 안나가 아니라 어떤 여인이 이러저러한 불행한 일을 겪는다는 것에 대한 믿음으로 충분하다고 말하면서도, 그러한 특정한 사람을 ‘상상’하는 것이 감정적 반응의 ‘강화’¹⁹⁾에는 기여할 수 있다고 말하는 것이다. 그러나 이른바 “공감적인 상상”이라는 말이 가리키는 것이 우리가 어떤 특정한 여인이 실제로 불행한 일을 겪는다는 것을 상상하는 것이라면, 상술한 것처럼 평가적 믿음만으로는 전부 다 해명할 수 없는 부분에 존재 믿음과 연관된 상상을 허용하는 것이라는 지적은 여전히 유효하다.²⁰⁾ 이런 점을 고려하면 라마르크의 설명과 달리, **허구적 인물에 대한**

18) *Fictional points of View*, pp.129-130

19) “How can we fear and pity fictions?”, p.302

20) 라마르크는 감정적 반응을 강화하는 것이 독자의 참여라고 말하며, 이때 독자의 참여란 어떤 사고 내용에 수반되는 정신적 이미지들을 상기하고 그러한 사고 내

사고 내용에 대해 이해하고 그에 적절한 믿음을 갖는 것은 감정 발생의 필요조건이라고 할 수는 있어도 충분조건이라고 할 수는 없을 것 같다.

라마르크는 허구에 의해 환기되는 감정의 역설을 피하는 간단한 방법을 찾아내고자 했고, 그래서 존재한다고 믿지 않는 허구의 인물이나 사건 대신 심리적으로 실재(psychologically real)하는 것인 사고를 허구적 감정의 진정한 대상으로 내세웠다²¹⁾. 말하자면 그는 그 자체로 상당한 설명을 요하는 허구 세계의 개념²²⁾을 굳이 들여오지 않고도 우리가 있는 이 세계 ‘안’에서 우리가 보이는 감정 반응을 설명할 수 있다고 생각했던 것이다.²³⁾ 하지만 것처럼 우리 세계에 심리적으로 실재하는 사고가 되기 위해, 라마르크의 표현대로라면 우리의 세계로 들어오기 위해(enter our world), 허구의 등장인물들은 어떤 개별자로서의 존재론적 지위를 잃어버리게 된다. 그리고 이 점은 사고이론이 지닌 또 하나의 난점과 연결된다. 사고이론을 옹호하는 입장에서는 라마르크가 말하는 것처럼 우리가 실제로 접할 수 있는 것은 “데스테모나”를 기술하는 문장들뿐이라

용이 가리키는 상황의 결과까지 전부 생각해보으로써 관련된 사고 클러스터들을 구축하는 것이라고 추가적으로 설명한다.(ibid., p.294와 p.302) 이런 설명을 고려하면 라마르크가 말하는 독자의 상상을 통한 보충 과정이란 감정적 반응이라는 상태에 기여하는 정신적 측면임에 틀림없다. 즉 라마르크는 우리가 “상상을 통해 고유한 개별자들을 상기하고 지적으로는 제시된 보편자를 인식한다.”고 말하며 다소 모호하게나마 두 가지의 정신적 상태를 구별했지만, 적어도 감정적 반응에 평가적 믿음 이외의 정신적 측면이 개입된다는 것을 그가 허용하고 있다는 점은 지적할 수 있을 것이다. *Fictional points of View*, p.130

21) ibid., p.300

22) 라마르크가 이 글에서 쓰는 “허구 세계(fictional world)” 개념은 K.윌튼이 사용한 표현을 가져온 것이다. : “우리는 허구의 경우 외에는 실제로 존재한다고 간주하는 것들에 대해서만 느끼는 심리적인 유대와 친밀감을, 허구에 대해 느낀다. 다른 지향적 태도의 대상들과 달리 허구는 이런 의미에서 마치 존재하는 것처럼 여겨지는 것이다. 우리는 그것들이 우리 실제의 일부가 아님을 알면서도 그것들을 실재인 양 취급하려는 강한 성향을 갖고 있다. 그리고 이러한 성향은 “허구 세계”라는 표현을 통해 이야기하려는 우리의 경향에서도 드러난다.” 그러나 윌튼은 이 개념을 사용할 때 자칫 허구 세계가 우리 실제의 어딘가에 자리 잡고 있는 것처럼 여겨질 위험을 경계했다. 즉 윌튼에게 있어서 “허구 세계”는 존재론적 지위가 부여된 또 다른 ‘세계’의 의미가 아니라, 허구적 참에 의해 상상되도록 규정된 명제들의 집합이라는 의미를 지닌다. Walton, “How Remote are Fictional Worlds from the Real World?”, *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. XXXV II, p.19

23) “How can we fear and pity fictions?”, pp.292-293

고 말할 수도 있을 것이나, '손수건을 잃어버리고, 카시오와 순수하게 대화를 나누었고, 질투에 눈이 먼 남편에게 살해당한 여인' 등과 같은 기술구의 뜻을 합친 것이 곧 *테스테모나*인 것처럼 간주하는 것은 상당히 반(反) 직관적이기 때문이다.²⁴⁾ 거칠게 말하자면, 이른바 '허구 세계'에 존재하는 한 명의 여인에게 감정적으로 반응한다는 설명이 우리 세계에 존재하는 기술구의 뜻의 합에 감정적으로 반응한다는 설명보다 우리에게 는 직관적으로 더 가깝게 여겨진다.

이상의 논의를 통해 래드포드와 라마르크의 주장을 검토한 현 단계에서의 결론은 허구 감상의 역설을 이루고 있는 두 번째 주장을 부정함으로써 역설을 해결하려는 시도는 그리 성공적이지 않다는 것이다. 감정의 발생에는 믿음이 필요하다는 전제에서 출발해 허구 감상에서 발생하는 반응에는 그러한 믿음이 개입하지 않는다고 말하면서도, 여전히 해당 반응을 감정이라고 분류하는 래드포드의 주장은 명백하게 자기-논박적이어서 이론의 약점이 쉽게 드러난다. 하지만 우리가 허구를 감상할 때 주로 매체를 통해 전달되는 의미나 내용을 통해 감정적으로 반응한다는 점을 고려하면 사고 이론은 일견 그럴듯해 보이는 입장이다. 허구가 전달하는 의미나 내용을 이해하고 이에 적절한 믿음을 갖는 것은 허구적 감정 발생의 필요조건이라는 점에서는 이견의 여지가 없기 때문이다. 그러나 이러한 믿음만으로도 감정을 발생시킬 수 있다는 라마르크의 주장, 즉 존재 믿음 없이도 충분히 감정을 발생시킬 수 있다는 주장에는 그것을 뒷받침할 결정적인 근거가 없다. 또한 라마르크의 이론은 매체를 통해 전달되는 뜻의 합이 아니라 "로미오"나 "테스테모나"같은 특정한 '사람'에게 감정적으로 반응한다고 생각하는 우리의 허구 감상에 대한 직관

24) 물론 라마르크는 "What thought-contents must we be responding to for us truly to be said to be fearing Othello or pitying Desdemona?"라는 질문을 스스로에게 던지고, 이에 대해 나름의 답을 제시한다. 그 역시 허구 감상의 실재를 고려하여, 셰익스피어의 희곡에 직접 기술된 문장들에서 유래한 사고와 셰익스피어의 희곡에 관련된 (적절한) 기술에서 논리적으로 함축될 수 있는 기술들을 통해 확인될 수 있는 사고 모두를 테스테모나에 대한 생각(thoughts about *Desdemona*)이라는 자격을 갖춘 것이라고 말한다. 하지만 우리 감상의 실제에서는 "나는 테스테모나가 너무 불쌍해."라고만 말해도 충분한 상태에 대해 굳이 "테스테모나가 불쌍하다고 말할 때 실제로 우리가 감정적으로 반응하는 사고-내용은 무엇인가?"를 묻고 답해야하는 라마르크의 설명이 그가 의도한 것처럼 간단한 해법으로 보이지는 않는다. *ibid.*, pp.300-301

과 부합하지 않는다는 약점을 지닌다.

물론 기존의 직관만을 근거로 하나의 이론을 결정적으로 거부할 수는 없을 것이나, 상술한 일차적 논의에서도 이미 반(反)직관적이라는 것이 사고이론이 지닌 유일한 약점이 아니라는 것은 드러나 있다. 다만 허구 감상의 실제(實際)와 허구에서 환기되는 감정, 그리고 감정 일반에 대한 우리의 상식적 직관에 무리 없이 부합하면서도 허구 감상의 역설에 대한 해법을 제시할 수 있는 이론이 있다면, 그 이론을 받아들이는 편이 훨씬 합리적일 것이다.

사실 “우리는 존재한다고 믿는 것에 대해 감정적으로 반응한다.”는 두 번째 주장을 부정함으로써 허구 감상 시 발생하는 감정의 역설을 해결하려는 시도는 기본적으로 인지주의의 입장에 의문을 제기하는 것과 같으므로, 이를 부정하려는 시도가 실패한다면 결국 감정의 발생에는 믿음과 같은 인지적 요소가 필요하다는 인지주의의 입장이 옳다는 결론이 도출되는 것 같기도 하다. 하지만 성급하게 이와 같은 결론을 내리기에 앞서 반드시 인지주의가 정말로 옳은 이론인지의 여부를 검토해보아야 할 것이다. 따라서 이어지는 논의에서는 인지주의가 감정을 많은 면에서 제대로 설명해 낼 수 있는 이론임을 보이고, 이러한 인지주의를 채택하여 허구 감상에서 발생하는 역설에 대한 해법을 제시하는 K.윌튼의 입장을 소개할 것이다.

2. 감정의 인지주의와 허구 감상에서 유발되는 감정

인지주의는 감정의 발생을 설명하고 것처럼 발생된 감정을 식별하는 결정적인 요소로서 반드시 믿음과 같은 인지적 요소가 필요하다는 입장이다. 이 입장을 검토하기 전에 염두에 두어야 할 것은 인지주의자들도 감정 전체가 믿음-의존적이라고 말하지는 않는다는 사실이다. 우리가 감정이라고 부르는 것들은 하나의 자연종(natural class)이 아니라 여러 이질적인 요소들로 구성된 집단으로, 이들 모두에 대해 인지적 요소에 의해 정의된다든가 믿음 의존적이라는 식의 분류를 적용할 수 없다는 주장을 인지주의에서도 받아들이고 있는 것이다.²⁵⁾

25) A. Rorty, *Explaining emotions*, (Berkeley, Los Angeles, London : University

실제로 감정과 연관된 우리의 경험을 생각해보면 앞서 다룬 사고실험의 경우처럼 분명히 그 발생에 인지적 요소가 개입되는 감정도 있지만, 그러한 요소를 전혀 포함하지 않는 것처럼 보이는 경우도 존재하는 것 같다. 예를 들어 누군가 아름다운 여름날 저녁에 석양을 바라보며 즐거운 느낌(delightful feeling)을 경험한다거나, 산이나 바다의 정경에 경외심을 느끼는 경우에는 그의 감정 상태를 설명할 근거가 되는 믿음을 마땅히 찾을 수 없다. 모호하고 잘 설명되지 않는 불안감을 뜻하는 *angst* 역시 어떤 특별한 믿음에 기초하고 있다고 말할 수 없는 감정의 한 예이다. 따라서 인지주의자들은 믿음이 감정의 필요조건이라는 설명을 위에서 언급한 모호한 기분(mood)들과 구분되는 감정 그 자체(emotion proper)에 한정하는데, 여기서 ‘감정 그 자체’란 두려움, 분노, 질투, 연민, 슬픔, 회한, 후회, 고마움 등처럼 우리가 각각에 해당하는 보통명사를 가지고 있는 감정들을 의미한다. 사실 우리가 경험하는 대부분의 감정을 이처럼 보통명사로 된 이름을 가지고 있는 감정들로 설명가능하다는 점, 나아가 허구에 대한 감상과 그로부터 환기되는 감정의 역설이라는 논의에 관련되는 감정들 역시 막연한 기분이 아니라 분명하게 명명할 수 있는 감정이라는 점을 고려하면 현재의 논의를 이들에 한정하는 것에는 무리가 없어 보인다.

따라서 본고는 이처럼 명확한 이름을 지닌 감정들에 한정하여, 믿음이 감정의 발생과 식별의 결정적인 요소라는 인지주의의 주장이 합당한지의 여부를 검토할 것이다. 이를 위해 먼저 신체적 느낌이나 행동 유형으로 감정을 식별해내려던 입장들을 살펴보고, 그들의 시도가 실패로 돌아감으로 인해 결국 감정을 인지적 요소로 설명하려는 이론이 제기될 수 밖에 없었음을 보이고자 한다.

2. 1. 느낌이론과 행동주의의 실패

2. 1. 1. 데카르트와 제임스의 느낌이론

인지주의가 처음 대두된 것은 감정에 대한 느낌 이론의 주장을 비판하기 위해서였다. 느낌이론은 17세기부터 19세기 말에 이르기까지 가장

of California Press, 1980)

널리 받아들여진 감정에 대한 이론으로, 감정이 우리가 느끼는 신경 생리적 변화의 감각과 다름없다고 주장하는 입장이다. 느낌이론의 대표적인 이론가는 데카르트로, 그에게 있어 ‘감정’은 몸에서 일어나는 동물 정기(esprits animaux)에 대한 주체의 인식을 의미한다. 예를 들어 두려움이란 감정은 다음과 같은 일련의 과정을 통해 형성된다. 먼저 어떤 무서운 동물이 감정의 주체에게 다가오면 그로부터 오는 자극이 감각기관을 통해 수용되고, 것처럼 수용된 감각 인상들이 신경을 통해 뇌로 전달된다. 이어 뇌의 송과체(glande pineale)에서 이 인상들을 종합하여 외부 대상에 대한 감각이 이루어지고 나면 감정이 발생하는데, 이 과정에서 기억과 상상이라는 작용이 개입한다. 즉 뇌의 송과체에서 형성된 정신적 이미지가 영혼에 작용하여 그것을 감각하게 하는 것으로, 영혼은 이전에 경험한 맹수의 기억이나 인상과 현재 전달받은 정신적 이미지를 비교하여 지금 마주하고 있는 대상이 위험하다는 깨달음을 얻게 되는 것이다. 이렇게 형성된 깨달음은 뇌를 특정한 방식으로 배치하여 정기로 하여금 몸을 움직이게 한다. 말하자면 뇌에서 만들어진 맹수의 이미지가 뇌의 정기를 동요시키면, 그 정기의 일부가 등을 돌려 도망치도록 몸을 움직이게 하는 신경으로 전달되고 다른 일부가 심장의 입구를 수축시키거나 확장시키는 신경으로 전달된다. 그리고 데카르트는 이러한 정기들의 활동에 대한 인식이 바로 감정이라고 보았다. 즉 데카르트가 말하는 감정은 우리 몸과 심장에서 일어나는 비정상적인 활동에 대한 인식이다.

그러나 감정이 이처럼 신경 생리적 변화와 같은 내적 상태에 대한 인식이라는 설명에는 많은 문제가 있다.²⁶⁾ 먼저 감정이 감정적 주체의 내적 상태에 대한 인식이라면 이는 내성(introspection)으로만 파악할 수 있는 것이므로, 모두에게 똑같이 이해되는 언어로 표현할 수 없어 다른 사람에게 제대로 전달 될 수 없다. 또한 이런 식의 설명으로는 감정이 어떤 인지적 요소도 포함되어 있지 않은 느낌과 같은 것이 된다. 앞서 살펴본 두려움에 대한 설명에서 이를 확인할 수 있는데, 데카르트에 따르면 두려움은 어떤 대상이 무서운 것이라는 인식이 아니라 **내가 신경 생리학적으로 어떤 특정한 상태에 있다는 주관적인 느낌**이다. 이처럼

26) W. Lyons, *Emotion* (Cambridge : Cambridge University Press, 1980), pp.5-8

신경 생리학적 변화와 몸의 움직임에 대한 느낌인 두려움은 세계에 대한 지식을 제공하지 않으며, 세계에 대한 우리의 태도를 반영하지도 않는다.

이런 식의 “감정”은 감정에 대한 우리의 실제 담화와 맞지 않는다. 먼저, 토론에 골몰하느라 자신이 화가 났음을 의식하지 못하다가 토론이 끝나고 난 뒤 타인에게 ‘너 아까 토론할 때 굉장히 화났더라.’같은 식의 이야기를 듣고 스스로 화가 났었다는 것에 대해 인지하게 되는 경우를 생각해보자. 우리는 이런 경우를 분명히 감정이라고 간주하지만, 데카르트의 설명에 따르면 이는 감정이 아니다. 왜냐하면 그에게 있어 감정은 내적 상태에 대한 느낌이고 사람은 ‘느껴지지 않는 느낌’(unfelt feeling)을 가질 수 없기 때문이다. 바꿔 말하면 내가 어떤 고통을 의식하지 못한다면 나에게서는 고통이 존재하지 않는다는 것이 데카르트 식의 설명이다. 하지만 앞서 본 것처럼 우리는 의식하지 못한, 숨겨진 분노나 고통이 있다고 생각하며 이를 감정으로 간주한다. 또한 우리는 “질투가 존으로 하여금 그의 아내를 칼로 찌르게 만들었다.”라는 식의 표현을 흔히 하는데, 데카르트의 설명이 옳다면 이를 “심장이 육신거리고 수축되는 느낌이 존으로 하여금 그의 아내를 칼로 찌르게 만들었다.”로 바꿀 수 있어야 한다. 하지만 심장이 육신거리고 수축되는 느낌은 뜨겁고 차가운 느낌과 마찬가지로 그 자체로는 중립적인 반응일 뿐이므로, 이런 식의 바꿔쓰기는 조리가 맞지 않는다. 즉 데카르트처럼 감정이 그저 느낌이라면 우리가 감정이 어떤 행동을 불러일으키는 동기라고 간주하는 것을 설명할 수 없다.

그러나 데카르트 식의 느낌이론이 지닌 가장 결정적인 약점은 흔히 감정이라고 동의되지 않는 것들로부터 감정이라고 동의되는 것들을 분리해내지 못한다는 점이다. 즉 데카르트의 설명을 따르면 무서운 동물에 대한 지각에 따르는 생리학적 변화와 몸의 움직임에 대한 주관적인 인식뿐만 아니라 특정 약물의 주입이나 질병의 증세로 인한 생리학적 변화와 몸의 움직임에 대한 주관적인 인식도 ‘감정’으로 인정해야 하지만, 이러한 설명은 감정에 대한 우리의 일반적인 생각과 상충되는 것이다. 느낌이론을 주창한 현대의 대표적인 이론가인 제임스(W. James)는 여전히 감정을 느낌이라 간주하면서도 현대의 심리학이 식별 가능한 신경 생리적 변화를 근거로 감정과 비-감정적 상태를 구분하고, 감정의 종류를 구분

할 수 있으리라 생각했다. 그는 감정을 다음처럼 설명한다.

놀라운 사실에 대한 지각에는 신체적 변화가 곧바로 뒤따르며, 그 같은 변화가 발생할 때의 우리의 느낌이 바로 감정이다. 상식에 따르면 우리는 재산을 탕진하면 안타까움을 느끼고, 이에 눈물을 흘리게 되는 것이지만 ... 나의 논의에서 옹호할 가정은 우리는 눈물을 흘리기 때문에 슬픔을 느낀다는 것이다.²⁷⁾

이처럼 제임스가 생각하는 감정 발생의 과정은 대상에 대한 주체의 지각 이후에 신경 생리학적 변화가 발생하면 그 같은 발생을 주관적으로 인식하거나 느끼는 것으로, 이 과정에서 유일하게 그가 언급하는 인지적 측면은 대상에 대한 지각이다. 그러나 최소한의 인지적 요소로서 개입되는 지각 역시 감정 발생보다 인과적으로 선행하는 것일 뿐 감정 그 자체의 구성 요소는 아니다. 말하자면 제임스는 감정을 정말로 단순히 신경 생리학적 변화에 한정시켰던 것이다.

빨라진 심장박동이나 얇아진 호흡, 떨리는 입술이나 힘 빠진 팔다리의 느낌이 없다면, 혹은 소름이 끼치는 느낌이나 뱃속의 장기가 움직이는 느낌이 없다면 대체 어떤 종류의 두려움이라는 감정이 남을지, 나로서는 생각할 수가 없다. ... 우리들에게 있어 모든 신체적 느낌으로부터 분리된 감정이란 상상도 할 수 없는 것이다. 나는 나의 상태를 더욱 면밀하게 살펴볼수록, 내가 어떤 기분(mood), 정감(affection), 정념(passion)을 갖고 있든 간에 그것이 정말로 앞서 언급한 것과 같은 신체적 변화들로 구성되어있다는 것을 더욱 납득하게 된다.²⁸⁾

데카르트를 비롯하여 제임스보다 앞서 느낌이론을 주창했던 이론가들이 감정의 발생에서 영혼의 작용을 언급했던 것과 달리, 위와 같이 제임스는 순수하게 신체의 영역에서 감정을 설명한다. 따라서 감정과 비-감정적 상태의 차이점을 비롯하여 서로 다른 감정들이 지닌 차이점 역시 그에게 있어서는 신경 생리학적 변화에서의 질적 또는 양적 차이여야 하

27) W. James, "What is an emotion?", *Mind*, vol.9, *The principle of Psychology*. pp.449-450

28) *ibid.*, p.452

는 것이다. 제임스의 이러한 주장 이래로 각각의 감정에 수반되는 신경 생리학적 변화를 찾아내려는 실험이 무수히 시도되었지만 그 결과는 일반적으로 제임스의 설명과 다른 방향을 가리키는 것 같다.

먼저, 어떤 신경 생리학적 변화만으로 감정을 환기시키기에 충분하다는 주장에 대한 반례가 될 수 있는 실험 결과가 존재한다. 교감신경물질인 아드레날린을 피실험자에게 주사하면 심장이 쿵쿵 뛰며 얼굴이 뜨거워지고 발그레해지는 등 분노를 느낄 때의 생리적 변화와 유사한 변화가 일어나지만, 대다수의 피실험자가 감정적 함축 없이 그저 신체의 증상만을 보고했다는 것이다.²⁹⁾ 해당 실험에서 극소수의 피실험자들이 진짜 감정을 경험했다고 보고했지만, 이들은 실험자가 아드레날린을 주사하며 의도적으로 돌아가신 부모님이나 아픈 가족 등을 주제로 이야기를 나누었던 대상자들이었다. 따라서 이 실험의 결과는 감정에는 신체적 변화뿐만 아니라 적절한 인지적 요소가 개입되어야 한다는 것을 보여준다.

물론 이러한 실험에 대해서는 피실험자들이 아드레날린이 체내에 주입되었을 때 어떤 신경 생리학적 변화가 일어나는지를 들어서 알고 있었기 때문에 이를 감정적 경험으로서 간주하지 않았다는 반론이 있을 수 있다. 그러나 삭터와 싱어에 의해 실시된 실험에 따르면, 신경생리학적 변화에 대한 적절한 설명이 주어지지 않은 경우에도 제임스의 기대와는 다른 결과가 발생하는 것을 확인할 수 있다.³⁰⁾ 그들은 에피네프린을 서프록신(Suproxin)이라는 이름의 합성비타민이라고 속이고 그것이 인체에 무해하다는 정보 외에 어떤 신경 생리적 변화를 일으키는지 가르쳐주지 않은 채 실험을 진행했다. 주목할 만한 것은 서프록신의 효과에 대해 완

29) Maranon, 1924. 210명의 피 실험자 가운데 71%가 감정적 함축 없이 그저 신체의 증상만을 보고했고, 29%의 피실험자만이 감정과 관련된 방식으로 반응했다. 또한 29%에 해당하는 피실험자의 대부분이 “as if”라는 표현을 사용하여 보고를 했다는 점이 중요하다. 감정의 주체가 “I feel as if I were afraid,” “I feel as if I were awaiting a great happiness”라고 말하는 것은 그들이 실제로는 두렵거나 행복하지 않다는 것을 의미하므로, ‘마치’ 감정적인 경험을 하는 것처럼 느꼈다는 식으로 이야기한 피실험자들 역시 자신이 경험하는 상태가 감정적 반응이 아님을 인지하고 있었던 것이다. 각주 29에서 31까지의 내용은 모두 다음의 논문을 참고했다. S. Schachter : J. Singer, “Cognitive, Social, and physiological determinants of emotional state.” *Psychological review*, September 1962, Vol.69, pp.379-99

30) S.Schachter and J.Singer, 1962

전히 무지한 피실험자는 같은 에피네프린을 주입했음에도 불구하고 자신이 처한 외적 상황에 따라 자신의 상태를 분노, 즐거움, 질투 등으로 달리 표현했다는 사실이다. 예를 들어 피실험자와 함께 투입된 바람잡이가 “오늘 실험에 참여한다는 것은 알고 왔지만 우리가 이런 주사를 맞아야 한다는 것까지는 몰랐잖아요. 적어도 우리에게 실험에 참여하라는 전화를 했을 때에는 주사를 맞게 된다는 것을 알려줬어야 한다고 생각해요. 일단 여기 왔으니까 거절하기는 곤란하잖아요.”와 같은 식으로 분노를 유도하는 말을 꺼낸 후 실험 내내 불평을 했다면, 피실험자도 분노를 느꼈다는 식으로 보고를 하고 반대의 상황에서는 즐거움을 느꼈다는 식으로 말했다는 것이다. 이러한 결과는 똑같은 신경 생리학적 변화가 일어나도 어떤 인지적 요인이 작용하느냐에 따라 그것을 분노, 즐거움, 질투 등의 다양한 감정 상태로 분류하게 된다는 것을 시사한다. 또한 똑같은 내장 변화가 비-감정적 상태와 감정적 상태 모두에서, 그리고 서로 다른 감정적 상태에서 모두 발생한다는 실험결과 역시 제임스의 주장과 배치된다.³¹⁾

지금 이 순간에도 심리학의 연구가 진행되고 있는 만큼, 각각의 감정에 동반되는 신경 생리학적 요소를 언젠가는 찾아낼 수 있을지도 모른다. 하지만 신경 생리학적 변화의 정도 또는 유형을 완벽하게 분석해 내어 그 신체적 상태를 완벽하게 유도해낼 수 있는 방법을 개발한다고 해도, 그것으로 유도된 상태에 대한 느낌을 우리가 진정한(genuine) 감정적 상태라고 부르지는 않을 것 같다. 예를 들어 두뇌 피질에 전기 자극을 준다고는 약물을 주입한다는 식으로 실제로 분노나 공포를 느낄 때와 똑같은 신체적 느낌을 유발하는 것이 가능하다고 해도, 그러한 약물이나 전기 자극이 부여된다는 사실을 인식하고 있는 한 우리는 “진짜 화가 났을 때와 비슷하다” 라든지 “진짜 화가 나는 것 같다.” 정도로 해당 상태를 표현할 것이다. 실수로 위와 같은 약물을 복용하여 분노에 해당하는 가상의 신경 생리학적 변화에 대한 신체적 느낌을 갖게 되었다가 복용 사실을 알게 되는 경우를 상상해보자. 동일한 신체적 느낌이 지속되고 있어도 우리는 그것을 감정이라기보다는 어떤 병리학적 상태로 취급할 것이다. 일상의 맥락에서 우리가 분노를 느낄 때는 그것이 향하는 대상이

31) Cannon, 1929

있기 마련이고, 실제로 그 대상 또는 이유가 없음을 깨닫게 되면 이러한 분노의 감정은 유지되지 않는다.

이상의 논의를 통해 확인할 수 있는 것은 제임스 식의 느낌이론으로 감정을 온전하게 설명해 낼 수 없다는 것이다. 물론 제임스의 주장 중에서도 받아들일 만한 것은 있는데, 어떤 감정적 상태에는 신체적 느낌이 따른다는 점이다. 만일 우리가 느낌을 감정에서 배제한다면 어떤 대상에 대한 감정적 반응과 이성적 판단은 구분되지 않을 것이니 말이다.³²⁾ 그러나 살펴본 바처럼 이러한 신경 생리학적 변화 또는 그에 대한 느낌이 감정을 식별해주는 충분조건은 될 수 없다.

2. 1. 2. 왓슨과 스키너의 행동주의

느낌이론 이후 감정을 설명하려던 시도 중 주목할 만한 것은 J.B 왓슨의 설명이다. 왓슨은 체계적인 관찰과 실험을 통해서 인간 반응의 기저를 이루는 법칙과 원칙을 발견할 수 있으리라 믿었던 행동주의자로, 감정 역시 것처럼 관찰될 수 있는 행동 유형 중의 하나라고 보았다. 그가 보기에 감정은 내장 기관이나 외분비·내분비선의 체계 등을 비롯한 신체 메커니즘 전반에 일어나는 커다란 변화를 포함하는 **유전적인 유형 반응**(hereditary pattern-reaction)으로, 이때 유형 반응이란 어떤 자극이 주어질 때 마다 거의 동일한 순차적 순서로 변함없이 일정하게 나타나는 반응을 의미한다. 중요한 것은 전술한 내용에서 볼 수 있듯 왓슨에게 있어 감정적 행동 유형이 생리학적 변화의 유형과 동일하다는 점으로, 그가 어떤 행동 유형보다 생리학적 유형 위주로 감정을 설명한다는 것은 제임스의 느낌 이론으로부터 상당한 영향을 받았음을 짐작하게 한다. 그러나 이처럼 거의 같은 순서로 나타나는 일정한 반응으로써 감정을 식별하려는 왓슨의 시도 역시 성공적이지 않았다.³³⁾

왓슨은 감정이라는 유형 반응이 생득적인 것이라 설명하므로 이는 갓난아이에게서 가장 잘 발견되어야 하는 것이지만, 갓난아이들을 상대로 행동주의의 방법론에 따라 체계적인 관찰과 실험을 제대로 진행할 수 없

32) 오종환, 「히구에 의해 환기되는 감정의 합리성 문제」, p.161

33) Lyons, *Emotion*, pp.17-20

어 그의 주장대로 감정이 생득적 또는 유전적인 것인지의 여부를 비롯해 어떤 것이 후천적인 반응 방식이고 어떤 것이 생득적인 반응 방식인지의 여부를 제대로 규명하지 못했다. 또한 유형 반응이 정말로 생득적인 것이어서 갓난아이에게서나 순수한 형태를 발견할 수 있는 것이라면 유아기 이후부터는 그것이 학습되는 행동 유형들과 섞이기 시작하므로 어른들에게서는 감정을 식별하기가 어렵다는 결론이 도출되며, 왓슨 역시 이를 인정한다. 그러나 이는 왓슨 스스로 자신의 설명이 자기 논박적임을 인정하는 것이다. 왜냐하면 우리가 이미 살펴본 바처럼 왓슨은 감정을 생리학적 변화가 주를 이루는 유형 반응이라고 주장했는데, 정말로 유아기 직후부터 그러한 유형 반응이 희미해져 버린다면 관찰과 실험이라는 행동주의의 설명방식으로는 감정을 식별해낼 수 없음을 인정하는 것이니 말이다. 나아가 행동주의의 설명은 느낌 이론의 경우와 유사한 약점을 지니고 있다. 감정을 유형 반응으로써 식별하기 위해서는 각각의 감정에 고유한 생리학적 변화가 존재해야 하지만, 그 존재 자체를 뒷받침할 증거 역시 부족하다. 왓슨도 자신의 주장을 뒷받침하기 위한 증거가 부족함을 인지하고, 외부 자극 조건과 신체 내부의 생리학적 매커니즘이 모두 딱 알맞은 상태(just right)에 있어야만 예측된 유형 반응으로서의 감정이 발생한다는 제한 조건을 제시한다.

하지만 이렇게 이야기함에 있어 왓슨은 그가 ‘감정’이라고 이름 붙이는 것들을 규범적인 사례라 보고 그것에서 벗어나는 것들을 병리적 사례로 취급하는 근거를 제시하지 않는다. 행동주의의 이론에서는 어떤 행동 유형도 다른 행동 유형에 비해 보다 중요하거나 보다 모범적이라고 간주되어서는 안 된다. 적어도 특정한 조건 하에서 어떤 행동 유형이 다른 행동보다 더 빈번하게 발생한다는 아주 확고한 근거가 없는 한 말이다. 그것 이전에 행동주의에서는 모든 행동이 동등하게 고려되어야 하고, 행동 유형들을 구분 짓는다고 해도 그러한 구분에 어떤 행동이 더 근본적이고 정상적이며 다른 것들은 그렇지 않다는 식의 가정이 포함되어서는 안 된다. 즉 엄밀히 말하면 왓슨의 설명은 스스로 채택하는 행동주의의 방법론에서 어긋난 것이라고 할 수 있다.

간단히 말해 왓슨의 설명이 올바른 것이 되려면 다음과 같은 두 전제가 참임을 증명해야 한다. 먼저 왓슨은 감정이 어떤 자극이 주어질 때

다 대강 같은 순서로 일정하게 나타나는 유형-반응의 하나라고 설명하므로 이러한 유형 반응으로 감정을 식별하려면 다양한 감정 각각에 해당하는 고유한 유형 반응이 존재해야 한다. 두 번째로, 서로 다른 감정의 주체에게 동일한 외부 자극이 주어지고 그에 대해 거의 동일한 생리학적 유형 반응이 나타난다면 이들이 겪는 감정은 같은 것이어야 한다. 만약 두 번째 전제가 참이라면 외부 자극 조건과 신체 생리적 변화만으로도 어느 정도 감정을 구별할 수 있게 된다.

그러나 얼굴 붉힘이나 눈물 흘리기 등이 공포에 해당하는 유형 반응일 수도 있는 한편 우리가 직관적으로 수치심이나 분노, 또는 슬픔이라고 생각하는 상황에서 일어날 수도 있다는 점만 고려해 봐도 이처럼 다양한 감정에 고유한 유형-반응을 발견하기란 쉽지 않아 보인다. 사실 왓슨은 갓난아이들을 직접 관찰하고 연구한 결과 두려움과 분노라는 두 가지 감정에서 신체 생리학적 변화로서의 유형 반응을 발견했다고 주장했는데, 그가 자신의 주장대로 정말로 갓난아이들에게서 두려움과 분노를 구별해낼 수 있는 명백한 유형 반응을 찾아냈다고 가정해도 겨우 두 가지의 유형 반응으로 감정에 대한 완전한 이론을 정립할 수 있으리라고 보긴 어렵다. 또한 똑같은 개를 보고 거의 유사하게 심장이 뛰어도 어떤 아이는 두려움의 감정을 느끼고 다른 아이는 기쁨의 감정을 느낄 수도 있다.

이러한 왓슨의 실패에 착안하여 B.F.스키너와 같은 후일의 행동주의자들은 감정을 규정하는 유형-반응을 생리학적 변화나 반사적 반응이 아니라 작동 행동(operant behaviour)³⁴⁾으로 설명하려 한다. 말하자면 분노는 식탁을 내려치거나 문을 쾅 닫고, 시비를 걸거나 하는 등의 행동이라고 할 수 있는데, 왜냐하면 이런 행동들은 분노라는 감정적 조건 하에서 더욱 강화되고 이에 발생 빈도가 증가하는 경향이 있는 것들이기 때문이다. 그러나 스키너의 설명 역시 감정을 제대로 설명할 수는 없는데, 사실 많은 감정의 사례에서 그가 말하는 작동 행동이 나타나지 않기 때문이다. 망자에 대한 슬픔의 경우는 어떤 원하는 결과라는 것을 얻을 수

34) 스키너가 사용하는 용어로, 원하는 결과(desired result)를 만들어내며 그로 인해 반복되는 경향이 있는 행동을 의미한다.

없음이 분명하므로 행동이 나타날 수가 없고, 스키너가 자신의 이론을 설명하기 위한 사례로 든 분노의 경우 역시 분노를 느끼면서도 그러한 분노를 행동으로 나타내지 않는 사람들을 쉽게 볼 수 있다는 점에서 오히려 반례가 될 수도 있다. 결국 관찰 가능한 생리적 변화나 행동으로 감정을 식별하려는 시도는 성공하기 어려운 것으로 보인다.³⁵⁾

그리고 왓슨으로 대표되는 행동주의의 감정 설명이 지닌 가장 큰 약점은 무엇보다도 그들이 채택하는 방법 자체가 선결 문제 요구의 오류를 범한다는 것에 있다. 앞서 언급한 것처럼 행동주의는 체계적인 관찰과 실험을 통해 인간 반응의 기저를 이루는 법칙과 원칙을 만들어내려 시도하므로, 감정에 대한 설명 역시 감정적 반응을 보이는 인간들에 대한 관찰과 실험을 통해 이루어진다. 그러나 “감정적 반응을 보이는”이라는 표현에서 알 수 있듯, 감정을 식별하려는 실험에서 이미 무엇이 감정적 반응인지에 대한 일종의 합의가 이루어져있는 것이다. 즉 행동주의는 우리가 일반적으로 감정이라고 부르는 반응들을 관찰해서 그로부터 감정의 구조나 원칙을 규명하려하지만, 사실 감정과 비(非)감정적 상태를 식별하고 그 종류를 구별하려는 감정의 이론은 어째서 우리가 그러한 일군의 반응을 감정이라 부르는가에 대해 답할 수 있어야 하는 것이다. 그러나 행동주의는 애초에 이 질문에 대한 답을 주지 않으며, 우리가 흔히 감정이라고 간주하는 것들에 한정된 반응들에서조차 감정을 식별해낼 수 있는 신체적 변화 내지는 행동 유형과 같은 기준을 찾아내는데 실패한다.

이상에서 살펴본 느낌이론과 행동주의의 시도와 그 실패는 감정의 주체가 보이는 행동 유형이나 그가 내적으로 느끼는 신체적 변화만으로는 감정을 구성하거나, 종류를 분류할 수 없음을 시사한다. 이에 인지주의는 이들과 달리 감정의 주체 외부에 존재하는 대상에 대한 믿음이라는 요소를 통해 감정을 설명하려 한다. 2.2절에서는 인지주의의 설명을 검토하여 그들의 주장처럼 믿음으로 감정의 발생을 설명하고 종류를 식별할 수 있는지의 여부를 확인해 볼 것이다.

2. 2. 감정의 인지주의

35) Ibid., pp.21-23

감정의 인지주의는 감정에 대한 분석은 필수적으로 감정의 주체가 감정의 대상에 대해 갖는 믿음에 대한 지칭을 포함해야 한다고 보는 입장이다. 물론 인지주의자들도 믿음만으로 감정이 구성된다고 말하는 것은 아니며,³⁶⁾ 앞선 논의에서 언급한 것처럼 일반적으로 감정이라고 불리는 것들 전체가 믿음 의존적이라고 주장하는 것도 아니다. 이하에서 인지주의자들이 그 설명에 믿음이라는 인지적 요소가 필수적이라 말하는 “감정”은 보통명사로 명명할 수 있는 감정들로, 신체적 느낌과 믿음이라는 인지적 요소가 혼합된 이들 감정에 대해 인지주의가 제시하는 설명의 내용을 검토해보도록 하겠다.

2. 2. 1. 감정의 지향적 상태

인지주의자들은 감정이 그것의 대상에 대한 지향적 상태를 포함하고 있다고 주장한다. 이때 지향성이란 우리의 정신적 상태가 그것의 대상을 향하고 있다는 의미로서 어떤 정신적 상태가 O에 관한 것이라면 O는 이 정신적 상태의 대상이고, 이 정신적 상태가 O를 향하고 있다는 뜻이다. F. 브렌타노는 이러한 지향성을 정신적 현상을 물리적 현상으로부터 구별해주는 지표라고 주장했다. 말하자면 정신적 상태들은 그 각각에 상응하는 타겟(target)을 필연적으로 가격하는 지향적인 화살과 같은 것이다. 따라서 정신적 상태는 이러한 타겟과 관련된 사고들을 필수적으로 포함하고 있으며, 바로 이 사고들이 정신적 상태의 대상 지향성을 보장한다는 것이 브렌타노의 생각이다.

36) W.라이언은 어떤 상태의 주체가 그 자신의 상황에 대해 내린 평가에 의해 인과된 생리적으로 비정상적인 상태에 있을 때, 오직 그 때에만 감정적인 상태에 있다는 말로 감정을 정의한다. 즉 스스로가 위협에 처해있다고 믿으면서도 그로 인해 생리적으로 영향을 받지 않는다면 이 상태는 이성적 판단의 상태와 구분되지 않기에 감정적 상태가 아니다. 또한 과로로 인해 횡설수설하거나 술에 취해서 넘어지는 것 역시 감정적 상태가 아니다. 그러나 ‘나’라는 감정의 주체가 누군가 나를 놀린다고 생각하고, 그러한 생각이 나를 속상하게 만들어서 내가 횡설수설하고 넘어진다면, 이때의 ‘나’는 감정적인 상태에 있는 것이다. 이처럼 인지주의자들은 기본적으로 감정이 두 가지의 측면으로 구성되어 있다고 본다. 상술한 것과 같은 인지-평가의 측면과 생리적 변화의 상태가 그것으로, 전자는 믿음의 측면이고 후자는 신체적 느낌의 측면이다. 말하자면 믿음과 신체적 느낌의 측면 모두가 어떤 상태 X를 감정적 상태가 되게 하는 필요조건으로, 두 조건의 교집합은 X를 감정적 상태가 되게 하는 충분조건이 된다.

B.H. 보루아는 정신적 상태의 대상과 관련된 이러한 사고의 개념을 더 분명하게 정리한다. 그에 따르면 어떤 대상 X에 대해 ‘O는 P이다.’를 생각하는 것과 ‘O가 P임’을 생각하는 것에는 차이가 있는데 내가 ‘O가 P이다’를 생각할 때는 이 명제가 기술하는 사태가 참이라고 생각한다는, 즉 X가 실제로 P의 기술을 만족한다는 주장이 들어가 있다는 것이다. 이에 반해 ‘O가 P임’을 생각하는 것은 단순히 O가 이러저러함만을 생각하는 것으로, X가 실제로 명제가 기술하는 사태를 만족시키느냐에 대한 존재적 주장이 포함되어 있지 않은 사고이다. 전술한 바 있는 ‘명제를 마음에 품기’가 바로 후자에 해당하는 정신적 행위이다. 보루아가 말하고자 하는 것은 결국 정신적 현상의 특징이라고 할 수 있는 지향성을 보장하는 사고에는 전자의 경우처럼 대상 O가 술어 P의 기술을 실제로 만족한다고 생각하는 사고와, 후자의 경우처럼 P로 기술된 속성을 실제로 만족한다는 주장을 포함하지 않는 사고가 모두 포함되어 있다는 것이다.

전자의 경우처럼 대상 O가 P라는 기술을 실제로 만족한다는 주장을 포함하는 사고, 즉 ‘O는 P이다.’를 참이라고 인지하며 따라서 대상 O가 실제로 존재함을 전제하는 사고에 의해 보장되는 지향적 상태는 대상-지향(object-directedness)적 상태, 후자의 지향적 상태는 내용-연관적(content-relatedness) 상태라고 부른다. 그리고 인지주의는 이러한 두 가지 종류의 사고 중에 **대상-지향적 사고**가 감정과 관련된 사고라고 보는 입장이다.³⁷⁾ 정리하자면 인지주의가 채택하는 감정의 지향적 상태란 감정 각각에 해당하는 대상들에 대한 믿음에의 지칭으로 기술할 수 있는 것으로서, 전술한 것과 같은 믿음 없이는 이들 감정의 발생을 설명할 수

37) 대상 지향과 내용 연관 모두 브렌타노가 사용한 표현이지만 그는 “심리 현상은 대상에 지향한다.”고 말하면서 대상 지향성과 내용 연관성을 한데 묶어 설명하기 때문에, 마치 대상 지향성에 내용 연관성이 속하는 것처럼 읽힐 우려가 있었다. 이에 보루아가 R.스크루턴의 해석방식을 채택하여 브렌타노의 주장을 정리한 것이다. 상술한 것처럼 모든 정신적 상태에는 지향성이 포함되어 있으며 이 지향성은 내용 연관적인 것과 대상 지향적인 것으로 나뉜다. 이때 대상 지향적인 사고, 즉 ‘O는 P이다’라는 사고에는 ‘O가 P임’을 포함하고 있다. 왜냐하면 우리가 ‘O는 P이다’라고 생각하는 것은 ‘O가 P임’을 생각하는 것에 P라는 속성을 지닌 O가 실제로 있음을 믿는다는 사실이 더해진 정신적 행위이기 때문이다. 즉 ‘~임’을 생각하기(thinking of)는 ‘~이다.’라고 생각하기(thinking that)보다 논리적으로 우선하는 것으로, 모든 지향적 상태를 포함하는 것이다. Boruah, *Fiction and Emotion*, pp.5-9

없음을 뜻한다. 우리가 어떤 나쁜 행동을 했다고 믿지 않는다면 유감스러울 게 없고, 타인이 나에게 무언가 가치 있고 중요한 일을 해주었다는 믿음이 없이는 그에게 고마움을 느끼지 않는다. 따라서 감정이 향하는 특정 대상에 대한 믿음을 부정하는 것은 그 감정을 부정하는 것과 마찬가지로, 바로 이런 의미에서 적절한 믿음은 감정이 존재하게 하는 기본적인 요소라고 할 수 있다.

감정의 주체인 S가 대상 또는 사건인 X에 대해 감정 E를 느낀다고 할 때, 인지주의자들은 이러한 감정 E의 발생을 대개 다음과 같은 형식을 통해 설명한다. S는 ‘대상 X는 F다.’라고 믿기 때문에 감정 E를 느끼는데 이때 F는 X가 고유하게 소유하고 있는, 어떤 감정을 환기시키는 속성을 가리킨다. S는 필수적으로 X가 존재하거나 발생한다고 믿어야 하며, 또한 X가 정말로 F라는 속성을 만족시키고 있다는 것을 믿어야 한다. 한 가지 고려해볼 만한 상황은 실제로는 X가 F라는 속성을 만족시키고 있지 않은데 S가 ‘대상 X는 F다.’라고 잘못 믿고 있는 경우 또는 X라는 대상이나 사건이 아예 존재하지 않는데 존재한다고 착각하는 경우이다. 그러나 E라는 정신적 상태의 필요조건은 ‘X는 F다’라는 믿음으로, 실제로 X가 F라는 속성을 만족시키지 않거나 X가 가리키는 대상 혹은 사건이 존재하지 않아 ‘X는 F다.’가 잘못된 믿음이어도 그 믿음에 의해 E라는 감정은 유지된다. 바꿔 말하면 감정의 주체인 S가 X가 실제로는 F가 아니라 G라는 속성을 만족시키고 있다는 것을 깨닫게 되어야만 혹은 X가 아예 존재하지 않는다는 것을 알게 되어야만 E라는 감정적 상태가 사라지거나 다른 감정적 상태로 교체된다는 것이다.

다시 말해 감정 E와 대상 X 사이의 지향성의 관계는 X가 F라는 속성을 가지고 있다는 믿음과 X에 의해 지시되는 대상이 존재한다는 믿음에 의해 유지되는 것으로, 이러한 지향성의 구조를 통해 앞서 느낌이론과 행동주의로는 해명할 수 없었던 감정적 반응을 설명해낼 수 있다. 2.1절에서 언급한 바 있는 삭터와 싱어의 실험에서는 에피네프린이 인체에 야기할 수 있는 효과를 모른 채 복용한 피실험자들이 심장이 빠르게 뛰고 얼굴이 달아오르며 호흡이 거칠어지는 등의 신체적 변화를 똑같이 겪어도, 실험 환경에 따라 같은 신체적 변화를 기쁨, 분노, 질투심 등의 다

양한 감정으로 명명한다는 것이 밝혀졌다. 이러한 실험 결과는 다음과 같은 사실들을 말해준다. 먼저, 우리는 신체적 변화가 발생할 때의 느낌을 감정이라고 간주하는 것이 아니라 감정에 신체적 변화가 뒤따른다고 생각한다. 이런 이유로 피 실험자들은 에피네프린에 의해 야기된 동일한 신체적 변화를 같은 감정으로 명명하지 않고, 신체적 변화를 유도한 대상을 자신이 인지할 수 있는 외부 조건 내에서 찾으려고 한 것이다. 또한 피 실험자들은 그 대상이 같은 실험실에 실제로 존재하며, 각각 ‘매혹적이다’ 혹은 ‘나에게 자꾸 불평을 말해서 귀찮게 한다.’는 식의 속성을 갖는다고 생각했다. 결국 나와 한 공간에 존재하는 매혹적인 사람 또는 불평 많은 사람에 대한 믿음이 발생했고, 이러한 믿음에 대한 지칭을 통해 피 실험자들은 자신이 겪고 있는 반응을 기쁨이나 분노와 같은 감정이라고 스스로에게 설명한 셈이다. 이는 곧 외부 대상 또는 외부 조건에 대한 믿음이 감정에서 반드시 고려되어야 하는 요소라는 것을 보여준다. 감정이 신체적 변화에 대한 느낌으로만 구성되어 있다고 여기는 제임스 식의 느낌이론이나 신체 메커니즘 전반에 일어나는 변화를 포함하는 유형-반응이라고 간주하는 왓슨의 행동주의로는 위와 같은 결과를 설명할 수 없다.

한 가지 주목할 것은 지향성의 구조에서 언급되는 믿음의 종류가 두 가지라는 사실이다. 감정 E와 대상 X 사이의 지향성의 관계를 유지하게 하는 두 축은 대상 X가 어떤 특정 감정을 환기시키는 속성 (emotion-evoking property)인 F를 만족시킨다는 믿음과 ‘X’에 의해 지시되는 대상이 실제로 존재한다는 믿음이다. 이처럼 감정과 관련된 대상에 대한 두 가지 믿음을 인지주의자들은 각각 **평가적 믿음**(evaluative belief)과 **존재 믿음**(existential belief)이라고 부른다.³⁸⁾ 예를 들어 맥그레

38) 인지주의자들은 이러한 구분으로부터 대상의 측면에서 전자와 후자에 각각 상응하는 형식적 대상과 물질적 대상이라는 구분을 이끌어내기도 한다.(B.H. Boruah, p.19) 이때 감정의 형식적 대상이란 어떤 특정한 감정이 향할 수 있는 대상의 종류(kind)에 대한 개념적인 제한 또는 개념적 틀을 의미한다. (물질적 대상은 감정이 실제로 향하는 개별적인 대상으로, 본문의 맥그레거와 맥케이가 목격하는 바로 ‘그 개’를 예로 들 수 있다.) 말하자면 우리는 B가 우리들 자신보다 편애를 받는다고 믿을 때에만 B에 대해 질투심을 느낄 수 있고, 엄청난 손실이나 불운이라고 믿기는 것에 대해서만 슬픔을 느낄 수 있다는 이야기다. 즉, 어떤 대상이든 우리 감정의 대상이 될 수 있는 게 아니라, 대상이 해당 감정 특유의 개념적 틀에 들어맞는 것이라고 우리가 믿을 때에만 그 대상에 의해 우리가 어떤 감정을 느끼

거는 어떤 개가 자신에게 다가오는 것을 보고 기뻐하지만 그의 친구인 맥케이는 똑같은 개를 보고 두려움을 느낄 수도 있다. 인지주의자들은 이 경우 맥그레거는 다가오는 개를 그저 인식하기만 한 것이 아니라 좋은 것으로, 말하자면 ‘인간의 가장 좋은 친구이자 인생의 충실한 반려’와 같이 평가한 것이고 맥케이는 다가오는 개를 인식하고 나서 즉각적으로 ‘배설물로 인도를 더럽히고 차도로 뛰쳐나와 운전자들을 놀라게 하는 것’ 정도로 평가한 것이라 설명한다.³⁹⁾ 즉 평가적 믿음이란 대상을 어떤 일반적인 평가의 범주에 귀속시키는 믿음으로, 맥케이가 자신에게 다가오는 개를 보고 두려움을 느낀다면 그에게는 자신과 마주치고 있는 어떤 특정한 개의 실재에 대한 믿음 뿐 만이 아니라 개가 자신에게 해를 끼칠 수 있는 동물이라는 믿음도 존재하는 것이다. 그리고 바로 이 평가적 믿음이 느낌이론과 행동주의가 실패한 감정 식별을 가능하게 하는 요소이다. 맥그레거와 맥케이의 사례에서 볼 수 있듯 감정의 주체가 그 존재를 믿는 동일한 대상에 의해서도 다른 감정이 발생할 수 있으므로, 존재 믿음만을 통해서도 감정의 종류를 구별할 수는 없다. 물론 일반적으로 감정의 주체가 보이는 행동, 얼굴 표정, 제스처 등은 모두 그가 느끼는 감정이 무엇인지를 구별하게 하는 실마리를 제공해주는 것들이다. 더 정확하게 말하면 이들은 감정의 주체가 자신의 상황을 어떻게 평가하고 있는가에 대해 알려주는 실마리, 즉 대상이나 상황에 관한 주체의 평가적 믿

게 된다는 것이다. 물론 감정의 형식적 대상을 어떤 감정에 부과하여 감정의 주체가 해당 감정을 느끼게 하는 대상의 종류를 한정한다는 것은, 특정 대상들에게만 부러움이나 질투, 자랑스러움 등의 감정을 느낄 수 있다는 의미는 아니다. 실제로 형식적 대상에 의한 개념적인 제한은 감정의 대상 그 자체에 가해지는 것이 아니라 그 대상에 대한 적절한 믿음에 가해지는 것이다. 예를 들어 부러움이라는 감정의 형식적 대상은 ‘아주 가치 있는데 타인에게 속해있는 것’인데, 내가 실제로는 내 소유의 토지에 있는 사과나무를 옆집의 사과나무라고 착각하여 그것을 ‘아주 가치 있는데 타인에게 속해있다’고 믿는다면 부러움을 느낄 수도 있는 것이다. 이런 의미에서 감정의 형식적 대상은 감정의 주체가 대상을 어떻게 바라보는가와 관련된 제한이라고 할 수 있다. 즉 감정은 그 대상이 어떤 평가의 범주에 속하느냐에 대해 **감정의 주체가 내리는 특정한 평가에 의해 구분될 수 있는 것**인데, ‘형식적 대상’이라는 표현은 마치 그 대상에 의해 감정이 구분되는 것처럼 오해될 소지가 있다는 점에서 부적절한 명칭이라는 지적을 받기도 한다.(W.Lyons, *Emotion*, p.49) 본고에서는 이러한 오해를 피하기 위해 평가적 믿음과 존재 믿음의 개념을 통해 인지주의의 주장을 검토할 것이다.

39) *ibid*, p.37

음에의 단서라고 할 수 있으며 바로 이 평가적 믿음을 통해서만 우리는 감정의 종류를 구별할 수 있다.

이에 대해 누군가가 두려움과 같은 감정을 느끼는 데 항상 두 가지의 믿음이 모두 필요조건으로서 요구되는 건 아니라고 말하는 입장도 존재한다. 허구 감상에서 발생하는 감정의 역설을 해소하기 위해 라마르크가 제안하는 사고 이론이 바로 이런 입장으로, 그는 사고 자체가 무섭다, 슬프다는 식의 믿음만 있으면 무섭거나 슬프다는 감정을 느낄 수 있다고 주장했다.

우리는 그 사고 내용에 실제로 상응하는 무언가가 존재한다고 믿지 않아도 어떤 대상에 대한 사고에 의해 두려움을 느낄 수 있다. 기껏해야 우리는 그 사고가 무서운 것이라고 믿어야 할 뿐이다. 그리고 이런 믿음은 허구에 대한 우리의 다른 믿음과의 관계에서 어떤 역설도 발생시키지 않는다. ... 나는 실제로 현재 위협에 처해있거나, 위협에 처해있다고 믿지 않아도 사고 또는 사고-클러스터에 의해 두려움을 느낄 수 있다. 나는 지금 현재 사자에 의해 상처를 입을 위협에 처해있지 않다. 이러한 사실은 아마도 내가 지금 사자에 의해 상처를 입을 것에 대해 두려워하는 것이 터무니없고 비합리적이라고 말하는 좋은 이유가 될 것이다. 그러나 내가 으르렁거리는 이빨, 할킬 듯이 허우적거리는 발톱, 타는듯한 통증을 상기한다면(bring to mind) 상처를 입는다는 사고에 의해 지금, 여기에서 두려움을 느끼는 것은 터무니없거나 비합리적인 일이 아니다.⁴⁰⁾

위와 같은 라마르크의 주장에는 두 가지의 이론에 대한 반론이 제시되어 있다. 먼저, 감정의 주체가 그 사고 내용에 해당하는 사건이나 대상이 실제로 존재하는 것이라고 믿지 않아도 어떤 사고에 의해 감정을 느낄 수 있다는 말은 전술한 것처럼 감정이 향하는 대상의 존재에 대한 믿음이 없어도 감정이 발생할 수 있다는 의미이므로, 인지주의의 주장과 배치되는 것이다. 그리고 것처럼 실제로 존재하거나 일어난 것이라 믿지 않는 대상 또는 사건에 대한 사고에 의해 감정적으로 반응하는 것이 비

40) Lamarque, "How can fear and pity fictions?", p.295

합리적인 것이 아니라는 말은 레드포드의 주장에 대한 반론이다. 말하자면 라마르크는 감정의 주체가 해당 사고를 무서운 것이라고 믿으면 그러한 평가적 믿음만으로도 감정이 발생할 수 있으며, 이렇게 발생한 감정에는 평가적 믿음이라는 인지적 요소가 개입되어 있는 만큼 합리적인 것이라 주장하는 것이다.

그러나 인지주의자들은 이러한 주장이 잘못된 것이라며 다음과 같이 반박한다. 감정의 주체가 감정의 대상에 대한 존재 믿음을 갖지 않음에도 감정이 발생하는 것처럼 ‘보이는’ 사례로는 기억과 예측(recollection and anticipation)의 경우가 있다.⁴¹⁾ 예를 들어 메리는 들개가 그녀에게 달려들던 것을 단지 기억해내기만 해도 그것에 대해 두려움을 느낀다. 또는 약간 강박적이긴 하지만, 들개가 그녀를 공격할 것이라고 예측하는 것만으로도 두려움을 느낄 수 있다. 두 경우 모두에서 메리가 두려움을 느끼는 동안 어떤 들개가 실제로 그녀를 위협하고 있다는 존재믿음을 갖고 있는 것 같지는 않아 보인다. 따라서 이러한 메리의 사례로부터 들개가 위험하다는 평가적 믿음이 두려움이라는 감정을 발생시키는 필요조건이자 충분조건이라는 결론을 이끌어낼 수 있는 것처럼도 보인다. 하지만 이러한 결론은 틀린 것인데, 왜냐하면 전술한 것과 같은 기억과 강박적인 예측의 경우 감정의 발생에서 작동하는 다른 방식의 존재 믿음이 있기 때문이다. 즉 메리가 두려움을 느끼는 것과 같은 사례는 그러한 믿음이 존재적 믿음을 전혀 근거로 하지 않는다는 것을 의미하는 것이 아니라, 감정 발생 시에 그녀 앞에 존재하고 있는 들개에 대한 믿음이 부재한 상태에서(in the absence of the belief in a currently existing wild dog) 발생한다는 것만을 의미한다. 그리고 이처럼 감정의 발생에 현재 존재하는 대상 또는 현재 일어나고 있는 사건(occurrent event)에 대한 존재 믿음이 동반되지 않을 때는 기억이나 예측과 같은 사고 과정이 대신 동반되며, 바로 이러한 대체적인 사고 과정들이 다른 방식의 존재 믿음을 포함하고 있다는 것이 인지주의자들의 주장이다.⁴²⁾ 말하자면 메

41) B.H. Boruah, *Fiction and Emotion*, pp.20-21

42) 이러한 인지주의의 주장이 인용된 라마르크의 설명(각주 40)과 크게 구별되지 않는다는 지적이 있을 수 있고, 해당 인용문에 국한한다면 지적 자체는 옳은 것이다. 그러나 본고에 인용된 것은 라마르크가 논문 “How can we fear and pity fictions”의 295페이지에서 두 번째로 언급한 설명으로, 이어지는 세 번째 설명에

리는 과거에 그녀를 향해 달려들었던 들개에 대한 존재 믿음 내지는 그녀를 향해 들개가 달려들었던 사건이나 그녀를 향해 달려들 가능성이 있는 들개에 대한 존재 믿음을 갖고 있다는 것이다.

즉 인지주의자의 입장에 따르면 평가적 믿음만으로도 감정이 발생할 수 있음을 보여주는 사례란 존재하지 않는다. 이는 해당 감정의 발생이라는 맥락에서 실제로 작동하고 있는 다른 종류의 존재믿음을 알아차리지 못함에서 비롯된 오류일 뿐, 감정의 발생에는 감정이 향하는 개별적인 대상에 대한 존재믿음과 평가적 믿음이 모두 필요하다. 라마르크가 언급한 예시 역시 인지주의자들에 의하면 그저 감정 발생 당시 주체가 맞닥뜨리고 있는 사자에 대한 존재 믿음이 부재한 상태에서 발생하는 것이지, 어떠한 존재 믿음도 작동하고 있지 않는 것은 아니라고 해석될 것이다. 특히 라마르크가 쓴 “타는듯한 통증(searing pain)을 상기한다.”는 표현은 사자라는 대상에 ‘나에게 상처를 입힐 수 있는 위험한 동물’과 같은 개념적 틀을 부여하는 평가적 믿음으로서 해석될 수도 있지만, 실제로 ‘내가’ 사자에 의해 상처를 입을 가능성에 대해 예측해보거나 과거에 비슷하게 이빨과 발톱을 지닌 동물에게 실제로 상처를 입었던 경험을 기억하는 행위에 가깝다고 해석될 수 있는 여지도 있다.

이처럼 감정 발생에 개입하는 인지적 요소에 대한 설명에서 인지주의자와 라마르크는 결정적인 차이를 보인다. 그리고 감정의 발생에 반드시 존재 믿음이라는 인지적 요소가 필요하다는 인지주의의 입장이 옳다면 라마르크의 이론으로는 설명하지 못했던 것들을 해명할 수 있다. 물론 라마르크의 이론 대신 인지주의의 입장을 채택하려면 인지주의의 설명이 옳은 것인가에 대한 검토가 선행되어야 한다.

2. 2. 2. 믿음과 감정의 관계 : 평가적 믿음과 존재 믿음의 역할

인지주의자들은 감정의 대상에 대한 적절한 믿음이 어떤 특정한 감정이 그 감정이 되기 위한 필요조건, 즉 개념적인 필요조건일 뿐 아니라

서 그는 “내가 무서운 사고에서 예상되는 위험을 맞닥뜨리게 될 가능성이 정말 조금도 없어도 괜찮고, 내가 무서운 사고가 일어날 만 하다고 믿지 않아도 괜찮다.”고 말하면서 어떤 다른 방식의 존재 믿음이 개입하지 않아도 감정이 발생할 수 있다고 주장한다. “How can we fear and pity fictions?”, p. 295 참고

그 감정을 발생시키는 데에 있어 인과적인 효과를 갖는 것이라고 생각한다.⁴³⁾ 말하자면 감정과 믿음의 관계에는 개념적인 것과 인과적인 것의 두 가지 차원이 존재하는데 이때 개념적인 차원이란 감정과 믿음의 관계가 지닌 합리적인 측면을 의미하는 것으로, 어떤 특정 감정이 근거하고 있는 믿음은 그 감정을 합리화하는 이유이다. 동시에 감정의 주체는 바로 그 믿음 ‘때문에(because of)’ 해당 감정을 느끼는 것이며, 이 ‘때문에’가 바로 둘 사이의 인과를 의미한다.⁴⁴⁾ 그리고 이러한 감정과 믿음의 인과적인 관계는 감정이라는 정신적 상태 전체를 구성하는 요소들을 분석함으로써 드러내 보일 수 있다.

기본적으로 감정은 믿음이 관여하는 인지적·평가적 측면과 특정 감각과 생리적 상태로 이루어진 신체적 느낌의 측면으로 구성되어 있다. 신체적 느낌은 감정적 상태가 겉으로 드러나는 방식들인 특유의 행동이나 행위들과 연결되어 있다. 따라서 중추 신경계의 변화와 함께 나타나는 비일상적이거나 비정상적인 생리적 변화의 발생인 신체적 느낌은 감정이 나타나는 방식인 행동이나 행위 이외의 것들로 그 인과가 설명되어야 한

43) Boruah, p.22 보루아의 본문에서 직접 언급된 인지주의자는 Davidson, Green, Lyons, Neu이다.

44) *ibid.*, pp.22-25. 믿음이 감정의 개념적 구성요소인 동시에 그것을 인과한다는 인지주의자들의 설명에 대해서는 반론이 제기되기도 했다. 어빙 탈버그는 개념적으로 연관된 것들은 인과적으로 연관될 수 없다는 전통적인 생각에 근거하여 원인과 결과라는 관계가 성립하려면 그 원인과 결과가 분리된 사건이어야 하고, 따라서 믿음이 감정의 원인이라면 결과인 감정은 그 믿음으로부터 논리적으로 독립적인 것이어야 한다고 주장한다.(Irving Thalberg, 1964) 하지만 인지주의자들의 설명에 따르면 어떤 감정적 상태에 있기 위해 필요조건으로서 요구되는 믿음은 그러한 감정의 개념적 구성요소이므로 원인과 결과 모두에 관여하게 되고, 이에 논리적 독립성의 원칙에 위배된다는 것이다. 그러나 많은 현대의 이론가들은 X와 Y 사이에 인과 관계가 성립하려면 X와 Y가 분리된 사건으로서 독립적으로 기술 가능해야 한다는 전통적인 생각 자체가 틀린 것이라고 재반박한다. 예를 들어 “화상”이란 그 정의상 ‘열과의 접촉에 의해 인과되는 상처’를 의미한다. 말하자면 화상을 당했다면 열과의 접촉이 있었다는 뜻인데, 이것이 열과의 접촉이 화상의 원인이 아님을 의미하는 게 아닌 것처럼 원인과 결과의 관계가 성립하는 것들도 서로에게 독립적인 사건일 필요는 없다는 것이다.(O.H.Green, 1972) 그리고 감정과 관련된 언어들도 이와 유사하게 분석할 수 있다. 예를 들어 “두려움”이란 ‘어떤 위협에 대한 믿음에 의해 인과된 비정상적인 신체적 느낌의 상태’라는 식으로 정의할 수 있고 이는 곧 두려움이라는 감정적 상태에는 위협에의 믿음이 존재한다는 이야기지만, 그것이 위협에의 믿음이 두려움의 원인이 아님을 의미하지는 않는다. 즉, 특정한 종류의 감정이 개념적으로 특정한 유형의 믿음과 연관 맺고 있어도 그것이 해당 믿음이 그 감정을 인과할 수 없음을 의미하지는 않는다.

다. 그리고 신체적 느낌의 측면 이외에 감정이라는 정신적 상태를 이루는 구성 요소는 믿음뿐이므로, 우리가 관찰할 수 있는 생리적·감각적 결과에 대한 인과적 설명을 제시하려면 그러한 믿음에의 지칭이 필수적이라는 것이 인지주의자들의 설명이다. 즉 믿음이 감정의 개념적 구성요소라고 해도 신체적 느낌의 측면이 그러한 믿음에 의해 유발되는 한, 믿음이 감정을 인과했다고 말할 수 있다는 것이다.

정리하자면 감정과의 관계에서 믿음은 감정의 정의를 구성하는 개념적 역할과 감정을 발생시키는 인과적인 역할 모두에 개입하는 요소이다. 특히 평가적 믿음은 특정 감정이 근거하고 있는 믿음으로서 그 감정의 개념을 구성하고, 동시에 감정을 인과한다. 예를 들어 누군가가 특정한 숲에 사는 한 동물 종(species)에 대해, 그 종에 속하는 동물은 사람을 해하는 악마와 같은 것이라는 평가적인 믿음을 가지고 있는 경우를 생각해 보자. 그 숲을 헤매고 돌아다니는 동안 바로 그 종에 속하는 동물 개체를 맞닥뜨린다면 그는 자기 목숨에 위협이 되리라고 믿어, 두려움을 느낄 것이다. 그러나 만약 이 사람이 해당 종에 속하는 동물들에 대한 평가적 믿음이 근거 없는 미신에 불과하다는 확신을 어떤 식으로든 갖게 되면, 그가 자기 자신에게 다가온다고 믿고 있는 바로 그 동물 개체에 대해 느끼는 두려움은 사라지기 시작할 것이다. 즉 ‘특정 종에 속하는 동물은 사람을 해하는 악마’라는 평가적 믿음은 감정의 주체에게 두려움을 유발하는 동시에 감정의 주체가 느낀 두려움의 근거로서 기능하는 것이다.

또한 상술한 사례에서는 눈앞에 있는 특정 대상에 대한 존재믿음이 감정의 이유가 될 수 없음을 볼 수 있다. 감정의 대상인 동물 개체가 속하는 종 일반에 대한 평가적 믿음의 내용이 바뀌면서 감정의 이유가 사라지고 그에 따라 ‘두려움’이라는 감정적 상태도 중단되지만, 해당 동물 개체에 대한 존재 믿음은 유지되고 있으니 말이다. 그렇다면 존재믿음은 감정과의 관계에서 어떤 역할을 담당하는 것일까? 우리는 이미 인지주의자들이 이 질문에 대해 어떤 답을 제시할지 알고 있다. 인지주의자들은 존재믿음이 평가적 믿음과 함께 감정의 발생에 개입한다고 주장하므로 감정의 주체가 그러한 감정을 느끼도록 인과하는 역할, 즉 신체적 느낌이라는 결과를 유발(elicit)하는 역할을 담당한다고 설명할 것이다. 그리

고 존재 믿음의 역할에 대한 인지주의의 설명이 타당하다면, 우리는 감정의 발생에 있어 존재 믿음의 개입이 필요하지 않다고 주장하는 라마르크의 주장을 부정할 근거를 갖게 된다.

적절한 믿음이 감정의 신체적 느낌이라는 측면을 인과할 수 있다는 인지주의자들의 설명에 제기될 수 있는 가장 그럴듯한 반론은 믿음이 경향적(dispositional)이라는 것이다. 즉 이 인과 관계의 전건이 후건과 연관되려면 어떤 사건(event)이어야 하는데, 믿음은 사건이 아닌 경향이어서 신체적 느낌이라는 결과와 연관될 수 없다는 것이다. 그리고 어떤 믿음이 사건이 되려면 주체가 그의 의식에 해당 믿음을 떠올리거나, 그 믿음이 의식에서 발생하여 강박적인 사고와 유사한 상태로 어느 정도 지속되어야 한다. 그러나 이는 우리의 감정이 일반적으로 그 믿음과 관계를 맺는 방식이 아니다. 예를 들어 ‘두려움’이라는 감정은 어떤 것이 위험하다는 믿음이 미리 존재하거나 동시에 발생함에 의해 생겨나는 것이 아니라, 위험한 대상과 맞닥뜨릴 때 두려움 특유의 방식으로 반응하게 하는 경향에 의해 촉발되는 것이다. 말하자면 내가 항상 뱀이 위험한 것이라고 믿는 경향을 가지고 있어도 그것이 항상 내 의식에 떠올라 있는 것은 아닌데, 이처럼 믿음이 사건이 아니라 경향이라면 어떻게 다른 사건을 야기한다고 할 수 있는 것일까?

인지주의자들은 바로 이 지점에서 **존재 믿음**이 개입한다고 설명한다. 그들은 평가적 믿음이 경향적이라는 분석 자체는 옳지만, 어떤 특정 감정에 포함되어 있는 평가적 믿음이 이처럼 발생한 감정적 상태에서 인과적 역할을 하고 있다면 이러한 평가적 믿음에 어떤 발생적 측면이 있는 것 같다고 말한다. 예를 들어 메짐성이나 자성과 같은 물질적 경향성에도 물리화학적 구조적 기초가 있듯, 평가적 믿음이라는 정신적 경향성에도 어떤 심리·생리적 구조가 있어 평가적 믿음이 어떤 감정을 유발하는데 인과적 효과를 가질 수 있게 한다고 가정하자⁴⁵). 메짐성이라는 경향은 어떤 유리잔이 깨지게 하는 인과적 요인(causal factor)이지만 그 자체로 유리잔이 깨지게 되는 충분조건은 아니다. 유리잔이 깨지려면 것처럼 메짐성의 경향성을 지닌 상태에 울퉁불퉁한 바닥에 잔이 떨어지는

45) *ibid.*, p.25

것과 같은 어떤 조건이 더해져야한다. 마찬가지로 평가적 믿음도 어떤 감정을 유발하게 하는 심리·생리적 구조를 지닌 인과적 요인이지만 그 자체로 감정을 유발하는 충분조건은 아니다. 다시 말해 평가적 믿음은 감정을 유발하는 필요조건이지만 충분조건은 아니고, 감정을 유발하기 위해서는 어떤 조건이 더해져야 하는데 그것이 바로 존재믿음이라는 것이다.

즉 평가적 믿음은 경향적이지만 존재믿음은 항상 의식에 떠올라있는 정신적 상태로, 이와 같은 존재 믿음의 발생이 관련된 평가적 믿음을 촉발시켜 그에 적절한 방식으로 느끼거나 행동하게 한다는 것이 인지주의의 설명이다. 말하자면 감정에 있어서 존재 믿음이 담당하는 기능적인 역할은 유리잔의 깨짐에 있어 그것을 울퉁불퉁한 바닥에 부딪히는 것이 담당하는 역할과 유사한 것이다. 즉 존재믿음은 경향적 사태인 평가적 믿음을 촉발시켜 감정에 관련된 믿음이라는 요소가 상태가 아닌 사건으로 활성화되게 함으로써, 믿음으로부터 감정이 인과되는 데에 기여하는 것이다.

이상의 논의는 감정이 향하는 어떤 특정한 대상의 존재에 대한 믿음 없이 일반적인 평가적 믿음만으로는 감정이 발생할 수 없음을 보여준다. 메짐성을 지닌 유리잔도 그것을 바닥에 내리치지 않으면 깨지지 않듯, 내가 뱀이 무서운 것이라는 믿음을 품고 있어도 눈앞에 뱀이 나타나지 않는 이상 그 믿음은 활성화되지 않는다. 또한 흔히 존재 믿음의 개입 없이 평가적 믿음만으로도 감정이 발생할 수 있는 경우로 간주되는 것들에도 실제로는 기억과 예측 같은 대체적인 사고 과정이 수반되며, 이러한 사고 과정들이 현재 일어나고 있는 것에 대한 존재 믿음과는 다른 종류지만 여전히 존재 믿음인 것을 포함하고 있다는 것에 대해서도 살펴보았다. 전술한 메리의 사례에서, 그녀는 과거 자신에게 달려들었던 개에 대한 존재 믿음을 기억해내거나 그녀를 향해 달려들 가능성이 있는 들개에 대한 존재 믿음을 예측함으로써 존재 믿음을 의식에 떠올리고 있었던 것이고, 이는 현재 존재하는 대상으로서의 들개에 대한 믿음과는 다르지만 여전히 존재 믿음으로서 사나운 개는 위험하다는 식의 평가적 믿음을 활성화시킬 수 있었던 것이다. 그리고 이처럼 평가적 믿음이 성향적인 것이라 그것을 활성화시켜주는 존재 믿음 없이는 감정이 발생할 수 없다

면, 평가적 믿음이 감정 발생의 필요조건이자 충분조건이라 주장하는 라마르크의 이론은 틀린 것이 된다.

물론 혹자는 허구적 인물이나 사건의 경우에 대해서는 존재 믿음이 발생할 수 없으니, 그러한 인물이나 사건을 기술하기 위해 허구 작품에 동원된 문장들의 내용 또는 의미에 대한 평가적 믿음만 있으면 감정적인 반응이 발생한다는 라마르크의 설명이 여전히 유효하다고 주장할 수도 있을 것이다. 허구 감상의 실재를 고려할 때, 우리가 감정적으로 반응하는 대상을 구성하는 것이 허구의 기술에 의해 주어지는 내용이라는 것 역시 부정할 수 없는 사실이다. 하지만 라마르크는 스스로 허구의 감상이라는 경험에는 것처럼 주어진 내용에 상상적인 보충 과정이 더해지고, 이러한 과정은 현실에서 어떤 사람을 알게 되는 과정과 다를 것이 없음을 인정한다. 말하자면 라마르크는 우리가 허구를 감상하며 감정적으로 반응하는 진정한 대상은 허구적 인물이나 사건이 아니라 그것들에 대한 우리의 사고라고 주장하면서도, 허구 감상 시 발생하는 감정적 반응을 감상자의 입장에서 설명하려면 여전히 구체적으로 존재하는 어떤 개체 또는 사건과 같은 것이 필요하다는 것을 인지하고 있었던 것이다.⁴⁶⁾ 그러나 이처럼 허구적 사건이나 인물이 구체적으로 존재하는 양 상상하는 과정이 필요함을 인정하면서도, 라마르크는 이것이 이른바 “내적 관점 (internal perspective)”에서 일어나는 일이라 한정한다. 이때 내적 관점이란 허구의 세계 내부로부터의 관점을 의미하는 것으로, 말하자면 허구 세계 내에서는 우리와 같은 진짜 사람으로서 고유한 속성을 지닌 존재자였던 것들이 우리의 세계로 이동하면 기술구의 의미 같은 추상적 개체 (abstract entity)가 되는 것이다. 나아가 라마르크는 우리가 실제 세계에서 감정적으로 반응하는 대상은 허구 작품 속 기술구의 의미나 내용이며, 고유한 개별자를 상상하는 것은 허구 감상에 대한 우리의 참여도를 높임으로써 그 감정적 반응의 강도를 증가⁴⁷⁾시키는 것으로 제한한다. 즉 라마르크는 상응하는 대상 혹은 사건에 대한 존재 믿음 없이 사고 내용에 대한 평가적 믿음만 있어도 감정이 충분히 발생할 수 있다는 입장을 고수하며, 이는 경향적 상태인 평가적 믿음의 활성화에는 적어도 존재

46) Lamarque, “How can fear and pity fictions?”, p.302

47) *ibid.*, p.295와 p.302

믿음을 대체할 수 있는 어떤 것이 필요하다는 앞선 논의의 결과와 상충된다. 이를 근거로 우리는 라마르크의 사고 이론이 일상의 맥락에서는 물론이고 허구 감상의 경우에서도 감정의 발생을 설명하기에는 부족함이 있는 설명이라는 결론을 내릴 수 있다.

이제 감정에 대한 인지주의자들의 설명을 정리해보자. 인지주의자들도 감정이 믿음만으로 구성된다고 생각하지 않으며, 이른바 “감정”이라고 불리는 상태들이 모두 믿음 의존적이라고 주장하지도 않는다. 이들이 필수적으로 믿음 의존적인 방식을 통해 분석해야 한다고 보는 것은 명확하게 명명할 수 있는 보통 명사 이름을 지닌 감정 그 자체들로서, 이러한 감정들은 믿음이라는 인지적 요소와 생리적 변화에 대한 신체적 느낌의 측면이 혼합된 상태이다. 그리고 인지주의자들은 이러한 감정을 대상 지향적 구조를 통해 설명한다. 즉 감정의 주체가 어떤 대상 또는 사건에 대해 감정을 느끼려면, 그는 필수적으로 그러한 사건 또는 대상이 존재하거나 발생한다고 믿어야 하며 동시에 그것이 특정한 감정을 환기시키는 고유한 속성을 갖고 있는 것이라고 믿어야 한다는 것이다. 전자는 대상 또는 사건에 대한 존재 믿음이고 후자는 그들에 대한 평가적 믿음으로, 지향성의 구조는 이러한 두 가지 믿음 모두가 있어야 유지된다. 평가적 믿음은 어떤 특정 감정의 근거가 되는 믿음으로서 감정의 개념을 구성하며, 동시에 감정을 인과하는 것이고, 존재 믿음은 감정의 개념을 구성하지는 못하지만 이러한 평가적 믿음을 활성화시켜 작동할 수 있게 하는 역할을 한다. 즉 우리는 평가적 믿음과 존재 믿음 모두가 관여하는 지향성의 구조를 통해 감정의 발생을 설명할 수 있게 되고, 특히 평가적 믿음을 통해 감정의 종류를 식별할 수 있게 된다.

따라서 인지주의는 감정의 주체가 보이는 행동 유형이나 그가 내적으로 느끼는 신체적 변화만으로 감정을 규정하려던 느낌이론이나 행동주의에 비해서 감정이라는 상태를 훨씬 더 잘 설명해내는 이론이라고 할 수 있다. 또한 평가적 믿음이라는 인지적 요소만으로 감정의 발생을 설명하려던 라마르크의 사고이론과 달리, 인지주의는 평가적 믿음만이 개입되는 것 같은 기억과 예측의 사례에도 존재 믿음을 대체하는 사고 과정이 포함되어 있다고 설명한다. 사실 이러한 인지주의의 설명은 어떤 사고

속에서 예상되는 상황을 직면하게 될 개연성이 정말 조금도 없고, 스스로도 그것이 일어날 만하다고 믿지 않는 경우에도 그에 대해 평가적 믿음만 지니면 감정적으로 반응할 수 있다는 사고이론의 설명보다 훨씬 우리 감정 경험의 실제에 부합하는 것 같다. 들개나 뱀이 위험하다는 믿음을 지니고 있어도 그것이 눈앞에 나타나기 전까지 두려움의 감정을 느끼지 않고, 죽음이 나에게 해를 가하는 위험하고 나쁜 것이라는 믿음을 갖고 있어도 나에게 임박한 것이 되기까지는 무섭지 않은 것처럼 우리의 감정 반응에는 평가적 믿음 외에도 가능성의 예측, 과거의 존재에 대한 기억, 실제로 일어날 수 있다는 상상과 같은 다른 인지적 요소가 포함되는 것 같은 사례가 많으니 말이다. 이처럼 인지주의가 여타 이론들에 비해 감정의 발생과 식별 및 그 실체를 보다 잘 분석해낼 수 있다면, 인지주의의 관점을 채택하는 것이 이를 설명하기 위한 가장 합리적인 선택이 될 것이다.

II. K. 월튼의 믿는체하기 이론

우리가 감정에 대한 인지주의의 설명을 채택한다면 허구 감상에서 발생하는 역설에 대한 새로운 해법을 찾아야 한다. 어떤 대상에 대한 평가적 믿음만으로는 감정이 발생할 수 없으므로 인과적인 효력을 지닌 존재 믿음이 더해져야만 한다는 인지주의의 전제 하에서, 즉 대상 지향성의 구조 하에서는 래드포드나 라마르크의 설명 자체가 성립할 수 없기 때문이다. 그리고 우리는 이미 그러한 새로운 해법의 후보에 대해서는 이미 이야기 한 바 있다. 두 종류의 믿음이 감정 발생의 필요조건이라는 전제를 유지하는 대신 허구의 감상에서 환기되는 반응은 감정이 아니라고 분류하는 것으로, K. 월튼의 믿는체하기 이론이 바로 이러한 방식을 통해 허구감상의 경험을 설명하는 이론이다. 월튼은 상상하기의 일종으로서 어린 아이들이 장난감을 가지고 하는 놀이에서 그 전형을 찾을 수 있는 믿는체하기(make-believe)를 통해 허구 감상에서 발생하는 반응을 설명하고자 한다.

월튼의 주장의 요지는 다음처럼 간단히 정리할 수 있다. 믿는체하기란 우리가 허구를 감상하면서 취하는 심리적 태도로서 상상하기의 일종이다. 존재한다고 믿지 않는 허구적 인물이나 상황에 대한 반응은 이러한 믿는체하기, 즉 상상하기라는 인식적 요소에 의해 발생하므로 진정한 감정 반응이 아니다. 이러한 월튼의 설명을 따르면 우리는 그 존재를 믿지 않는 것에 대해 감정적으로 반응하지 않는 것이므로, 허구 감상의 역설은 해소된다. 하지만 전술한 것처럼 월튼과 같은 방식을 채택하는 경우에는 우리의 허구에 대한 자연스럽고도 다양한 담화들이 문제가 된다. 우리는 허구를 감상하고 나서 “나 그 괴물 진짜 무서웠어,”라든가 “안나 카레니나가 불쌍해.”와 같은 식의 문장을 아주 자연스럽게 사용하고 받아들인다. 만약 월튼의 주장처럼 허구에 의해 유발되는 것이 진정한 감정이 아니라면 어째서 우리는 허구적인 것에 불과한 반응에 대해 진정한 감정의 경우와 아주 유사한 방식으로 진술을 하는 것일까? 월튼이 제시하는 이론이 허구의 담화와 관련된 문제를 적절하게 해결하는 동시에 일관되게 허구 감상에서 발생하는 반응이 감정적 반응이 아님을 설명해낼 수 있다면, 우리는 허구 감상에 대한 그의 이론을 받아들여도 좋을 것이

다.

따라서 이어지는 본고의 본론에서는 월튼이 이러한 문제에 대해 어떤 설명을 제시하는가에 대해 살펴볼 것이다. 또한 그가 상기한 바와 같은 난점을 극복하고 허구 감상의 역설을 해결하기 위해 제시하는 이론이 허구 감상이라는 미적 경험을 어떻게 설명하는가에 대해, 나아가 다른 이론에 비해 그러한 방식이 지니는 장점에 대해 다루어 보도록 하겠다.

1. 믿는체하기 이론 : 예비적 고찰

K.월튼은 상상하기의 일종으로서 설명되는 믿는체하기(make-believe)라는 개념을 통해 자신의 이론을 구성한다. 그는 믿는체하기의 개념을 소꿉놀이나 학교놀이 같은 아이들의 놀이 또는 장난감 트럭과 인형, 테디 베어 등을 중심으로 구성되는 상상과의 연관을 통해 다루는데, 믿는체하기에 속하는 이들 활동과의 유사점을 밝힘으로써 소설, 회화, 연극, 영화 등에 대한 이해를 높일 수 있을 것이라고 본 것이다. 특히 월튼은 이러한 믿는체하기 개념이 허구에 대한 논의에서 가장 중심이 되는 것이라고 말하며, 이를 통해 허구를 다루는 통합적인 이론을 제시할 수 있으리라고 주장한다.

월튼이 볼 때 허구와 관련하여 검토되어야 할 질문은 두 종류로 구분된다. 먼저 허구가 우리의 삶에서 담당하는 역할과 기여하는 목적들 및 허구에 대해 감상자들이 보이는 반응의 성격에 대한 질문을 하나로 묶을 수 있다. 사람들이 허구의 이야기를 만들어내어 그것을 서로 나눈다는 사실과 그저 허구에 불과함을 아는 것에 대해 애초에 관심을 갖는다는 사실은 그 자체로 설명을 요하는 것이다. 다른 한 편으로는 허구적 인물과 허구적 개체들의 존재론적 지위 및 그것들을 지시하는 허구의 고유명사들과 기술이 지니는 의미론적 역할에 대한 보다 기술적인 논의들이 존재한다. 월튼은 전자와 후자에 속하는 논의들을 각각 허구의 이론화와 연관된 미적 질문과 형이상학적 질문이라고 부르며 자신의 믿는체하기 이론을 통해 이러한 미적 질문과 형이상학적 질문을 통합적으로 다루고자 한다.⁴⁸⁾

48) K. Walton, *Mimesis as Make-believe : on the foundations of the*

흔히 우리가 “이야기에 빠져들어 있다.”는 식으로 표현하는 경험, 즉 소설이나 희곡 또는 회화 등의 세계에 감정적으로 연관되는 경험은 많은 허구의 감상에서 가장 중심적인 것이고, 이러한 경험의 본성을 설명해내는 것은 미학자에게는 중요한 과업이다. 허구의 감상자가 어떤 이야기에 빠져있다면, 예를 들어 *안나 카레니나*를 읽고 있는 독자가 그 이야기에 빠져있다면 잠시 동안이라도 현실을 잊고 허구를 믿고 있는 것이라는 설명은 우리가 애초에 허구임을 아는 소설을 왜 읽느냐는 질문을 고려하면 꽤나 구미가 당기는 설명 방식이라고 할 수 있다. 하지만 일반적인 독자가 허구를 실재라고 믿지 않는다는 것은 너무도 당연한 사실이다. 말하자면 허구의 감상이라는 미적 경험 자체에 허구와 허구적 개체와 관련된 형이상학적 문제가 반영되어 있는 것이다. 존재한다고 믿지 않는 허구적 개체에 대한 감상자의 반응이 지니는 성격에 대한 문제인 ‘허구 감상의 역설’이 바로 이처럼 미적인 문제가 형이상학적 문제와 긴밀하게 얽혀있는 문제로, 월튼은 이러한 문제를 믿는체하기의 개념을 통해 구성된 이론으로 해결할 수 있다고 주장하는 것이다.

월튼은 기본적으로 허구적 대상의 존재를 인정하지 않으며⁴⁹⁾ 것처럼 존재하지 않는다고 믿는 것에 대해서는 진정한 감정이 발생할 수 없다고 믿는 인지주의의 입장을 취한다. 앞선 논의에서 이야기한 대로 이런 입장을 취하면, 우리들이 허구적 대상의 존재를 인정하는 듯한 문장을 자연스럽게 사용하고 받아들인다는 사실과 허구에 의해 유발된 감정을 진정한 감정인양 이야기한다는 사실을 설명해내야 한다는 부담을 지게 된다. 하지만 월튼은 허구적 개체의 존재론적 지위에 대한 문제와 허구 감상에서 발생하는 반응의 문제 모두 그의 믿는체하기 이론이 제시하는 설명을 통해 해결할 수 있다고 말한다. 이어지는 논의에서는 월튼의 믿는체하기 이론이 그의 주장대로 미적 질문과 형이상학적 질문이 긴밀하게 얽혀있는 허구 감상의 역설을 효과적으로 해결할 수 있는지에 대해 살펴볼 것이다. 이를 위해 먼저 월튼의 믿는체하기 이론과 그 핵심적인 개념들을 정리해보고자 한다.

representational arts, (Cambridge, Mass. : Harvard University Press), pp.5-9, 이하 *MAM.*으로 표기.

49) *MAM.*, p.41

1. 1. 믿는체하기

윌튼은 허구의 감상을 상상하기의 일종인 믿는체하기라는 심리적 태도를 통해 설명한다.⁵⁰⁾ 그가 말하는 믿는체하기 게임이란 상상 활동의 한 종류로서 그 전형적인 예는 인형이나 장난감 트럭, 목마, 테디 베어와 같은 사물들을 가지고 하는 어린 아이들의 놀이에서 찾을 수 있다. 그리고 이처럼 상상하기의 놀이에서 사용되는 사물들은 여러 가지 역할을 갖는다. 이들은 우리의 상상을 촉발(prompt)하기도 하고, 상상의 대상(object)이 되기도 하며, 윌튼이 “prop”이라고 부르는 상상하기의 소도구로서 기능하기도 한다. 예를 들어 인형을 가지고 하는 아이들의 게임에서 그 인형이 금발의 여자 아이로서 상상되고 나무 그루터기를 꿈으로 상상하기로 약속한 게임을 시작한 후 아이들이 발견하게 되는 그루터기가 꿈으로서 상상되는 경우, 인형이나 나무 그루터기와 같은 사물은 상상을 유발하는 것이자 그러한 상상의 대상이 되는 것이다. 즉 이 경우 아이들은 가지고 놀고 있는 바로 그 인형이 아이라고 생각하고, 맞닥뜨리는 그 나무 그루터기를 꿈이라고 상상하는 것이다. 물론 사물들이 언제나 그 자체에 대한 상상을 유발하는 것은 아니다. 이탈리아로의 여행에 대한 공상을 하는 사람이 물이 나오는 수도꼭지를 보면서 이탈리아에 비가 오는 것을 상상을 할 수도 있지만, 이 경우 그는 수도꼭지 그 자체에 대해서는 어떤 상상도 하고 있지 않은 것처럼 말이다. 또한 사물들은 그것이 유발하지 않은 상상의 대상이 됨으로써 우리의 상상 활동에 연관되기도 한다. 모래성을 쌓으면서 놀고 있는 아이들이 진짜 요새를 떠올린다면 그러한 실제의 요새는 그것이 유발하지 않은 상상의 대상이 되는 것이다.

상상하기의 놀이에서 사물들이 갖는 이러한 다양한 역할 중에서 가장 눈여겨보아야 할 것은 prop으로서의 역할이다. 윌튼에게 있어서 prop은 허구적 참(fictional truth)을 발생시키는 것으로서, 상기한 아이들의 믿는체하기 게임의 예를 통해 살펴보자면 현실 세계의 사물인 나무 그루터기가 어떤 특정 장소를 차지하고 있다는 사실은 바로 그 자리에 꿈이 있다는 것을 그 게임에서의 참이 되게 만드는 것이다. 마찬가지로 인형을 가

50) MAM., pp.11-12

지고 하는 놀이에서의 인형은 ‘금발의 여자아이가 있다.’라는 명제를 그 게임에서 참으로 만드는 것이며, 쇠라의 <그랑자트 섬의 일요일 오후> 속에서 연인이 공원을 거닐고 있는 것을 허구적 참으로 만드는 것 역시 쇠라의 그림 그 자체이다. 말하자면 prop이란 그것의 본성 또는 존재를 통해 허구적 참을 발생시키는 것으로, 허구 작품들 역시 그 감상의 맥락에서 이러한 prop으로서의 역할을 지닌다.

이때 월튼은 **믿는채하기 게임에서의 참**을 다음처럼 설명하여 현실에서의 참과 구분한다. 나무 그루터기를 꿈으로 상상하는 게임에서 참여자인 아이가 덩불 속에 가려져있던 나무 그루터기를 발견하면 그 아이가 덩불 속에 가려져있던 꿈을 찾았다는 것이 곧 그 “믿는채하기 게임에서의 참”이고, 이때 ‘덩불 속에 가려져있던 꿈을 찾았다.’는 명제는 허구적이며, 이 명제가 허구적이라는 사실이 바로 허구적 참이다. 일반적으로 말하자면 허구 세계, 즉 믿는채하기 게임의 세계 또는 꿈이나 백일몽 또는 허구 작품⁵¹⁾의 세계 안에서 허구적 참인 것은 허구적이다. 이처럼 월튼이 어떤 명제를 허구적이라고 말하는 것은 그저 그것이 “어떤 허구 세계에서 참”이라 말하는 것과 마찬가지로. 그리고 명제를 것처럼 허구적인 것으로 만드는 허구성(fictionality)은 어떤 명제가 허구 세계에서 참이게 하는 ‘속성’으로서⁵²⁾, 어떤 명제 P에 믿음, 바람, 주장함과 같은 속성을 부여할 수 있는 것과 마찬가지로 그러한 명제 자체에 귀속(attribute)되는 것이다.

우리는 이러한 설명에 대해 다음과 같이 물을 수 있다. 월튼은 어떤

51) *MAM.*, p.3 월튼이 원래 사용한 표현은 “일반적으로 말하자면 허구 세계, 즉 믿는채하기 게임, 백일 몽, 혹은 재현적 예술의 세계 안에서 허구적으로 참인 것은 허구적이다.”로, 월튼이 재현적 예술(representational art)과 허구(fiction)를 교체 사용이 가능한 말로서 간주한다는 점에 근거하여 맥락상 위치를 옮겼다. 다만 월튼은 재현적 예술이나 허구라는 표현보다 ‘재현’(representations)이란 말을 더 선호한다는 점은 언급이 필요하다. 그에게 허구는 ‘믿는채하기 게임에서 prop으로서 쓰이는 것을 그 기능으로 갖는 것(works)’이며 재현 역시 ‘prop이 되는 것이 그 기능인 것(things)’으로 말하자면 둘은 같은 기능을 지닌다. 하지만 재현적 예술이나 허구는 정의상 인간이 만들어낸 것(artifacts, works)에 한정되는 것에 반해, 믿는채하기 게임에서 prop으로서 기능하는 것에는 인공물이 아닌 사물도 포함된다. 따라서 월튼은 재현적 예술이나 허구라는 표현을 허구가 아닌 것(nonfiction)과의 구별이 반드시 필요한 경우에만 쓰고 그 외에는 이들보다 큰 개념인 재현이라는 표현을 주로 사용한다. 관련 내용은 *MAM.*, pp.51-53, p.72 및 p.103 참고.

52) *MAM.*, p.36

명제가 허구적이라는 사실이 바로 허구적 참이라고 했는데, 이때 어떤 명제가 허구적이라는 것은 구체적으로 어떤 내용을 갖는 것인가? 월튼에 따르면 허구적 명제라는 것은 믿는체하기 게임의 맥락에서 상상되어야 한다고 규정(prescribe)되어 있는 명제이다. 전술한 믿는체하기 게임에 참여하는 아이들은 나무 그루터기가 꿈이라고 상상하고, 걸리버 여행기의 독자는 키가 6인치인 사람들이 사는 나라가 있다고 상상한다. 그들의 게임에서 ‘덤불 속에 가려져있던 꿈을 찾았다.’는 명제와 ‘소인국에는 키가 6인치인 사람들이 산다.’는 명제는 허구적인 동시에 상상되는 것이겠지만 허구적인 것과 상상되는 것이 언제나 일치하는 것은 아니다. 상상된다고 해서 전부 허구적인 것은 아니며, 허구적이어도 상상이 되지 않는 경우가 있기 때문이다. 예를 들어 그레고리가 수잔 옆에 있는 이끼가 잔뜩 낀 바위를 나무 그루터기로 착각하고 “수잔 옆에 꿈이 있어.”라고 말하고 그 곳에 꿈이 있다고 상상했다고 해도 그들의 게임에서 “수잔 옆에 꿈에 있다.”는 명제는 허구적이지 않으며, 게임의 참여자들로부터 다소 멀리 떨어진 덩굴 속에 묻혀있어 발견되지 않은 그루터기가 있다면 그곳에 꿈이 있다는 것은 해당 믿는체하기 게임에서 여전히 허구적 참이다. 즉 이 경우 ‘덤불 속에 꿈이 있다.’는 명제는 허구적이다.

정리하자면 어떤 명제가 허구적이라는 것은 해당 믿는체하기 게임 내에서 상상하도록 규정되어 있다는 의미지만 이들은 실제로 상상되지 않을 수도 있다. 그리고 믿는체하기 게임의 허구적 참은 실제로 누가 그것을 상상했느냐의 여부와 상관없이 게임의 prop에 의해 발생하는 것으로, prop은 그것의 본성 또는 존재로써 허구적 참을 발생시킨다. 물론 이들 prop이 완전히 단독으로 허구적 참을 발생시키는 것은 아니고, 그것이 기능하려면 적절한 발생의 규칙(principle of generation)이 결합되어야 한다.⁵³⁾ 상기한 믿는체하기 게임에서는 ‘나무 그루터기를 꿈이라고 하자.’와 같은 규칙이 있었기 때문에 나무 그루터기가 있는 곳에 꿈이 있다는 것이 허구적 참이 되었다. 또한 모든 발생의 규칙이 이처럼 명시적으로 규정되는 것은 아니고, 우리들 각자가 속해 있는 다양한 문화적 맥락 속에 내재화되어 암시적으로 작동할 수도 있다. 말하자면 허구적 참은 prop과 적절한 발생의 규칙이 함께 주어졌을 때 발생하는 것으로서 어떤

53) MAM., pp.37-38

상상하기의 맥락, 즉 특정 믿는체하기 게임의 맥락에서 상상되어야 한다고 규정(prescribe)되거나 지시(mandate)되어 있는 명제들인 허구적 명제들로 이루어진 것이다.

물론 상상하기에도 여러 가지 종류가 있다. 우리는 일반적으로 상상하기라면 위에서 언급한 것처럼 prop이 개입되는 경우보다도 스스로가 부유하고 유명해지는 백일몽을 꾸는 것과 같은 사례를 더 쉽게 생각해낸다. 이처럼 상상하기에는 부자가 되고 유명해지는 것에 대한 백일몽을 꾸는 것처럼 의도적(deliberate)이면서 의식 전면에 떠올라 있는(occurrent) 상상도 있지만, 우리가 의도적으로 떠올린 것이 아닌데도 머리에 떠오르는 자발적인(spontaneous) 상상도 있다. 의도적인 상상과 자발적인 상상은 그러나 아주 분명하게 구분되는 것은 아니며, 이들은 종종 단일한 상상적인 경험에서 결합되어 나타나기도 한다. 의도적으로 어떤 꿈을 상상하기로 결정한 사람이 자발적으로 떠오른 커다란 회색꿈을 상상하고 있는 자신을 발견하게 되는 경우처럼 말이다. 또한 상상에는 의식 전면에 떠올라 있는 상상이 있는가 하면 그렇지 않은 상상(non-occurrent)도 있다. 예를 들자면 우리는 은퇴 후에 남 프랑스로 가서 사는 것을 의식 전면에 떠올려 상상하면서 마음 속 깊은 곳으로는, 즉 의식에 떠올리지 않은 상태로는 그곳의 따뜻한 기후가 상상되고 있을 수도 있다. 나아가 상상은 혼자서 하는 것일 수도 있지만 집단적인 상상 역시 가능하다. 우리는 ‘토성을 지나는 중에 우주 해적들의 무리에 의해 공격받았다고 생각해보자.’는 식의 함의를 통해 집단적인 상상이라는 사회적인 행위에 참여할 수도 있다. 그리고 이처럼 월튼이 “집단적인 상상”이라 칭하는 행위는 단지 상상에 참여하는 여러 사람들에 의해 상상되는 대상이 일치하는 것만을 의미하는 것이 아니라 다른 사람들이 어떤 상상을 하고 있는지, 나아가서는 어떤 상상을 그 후에 할 것인지에 대해서도 합리적으로 예측할 수 있는 것을 의미한다.

여기서 주목할 만한 것은 자발적 상상이 의도적 상상에 비해 보다 생생한(vivid) 상상일 수 있다는 사실이다. 이는 의도적 상상의 경우 실제에 대한 믿음, 즉 상상의 내용이 사실이 아니라는 믿음이 현저하게 드러나서 의식에 떠올라 있는 상상을 끈질기게 방해하지만, 자발적 상상은

자동적으로 진행되는 만큼 그러한 믿음이 끼어들 여지가 없기 때문이다. 그리고 앞서 살펴본 바처럼 집단적 상상의 경우는 특히 그 상상의 참여자들이 집단적으로 합의를 하여 무엇을 상상할 것인가를 결정하는 것이므로 그들의 상상은 의도적 상상이 될 수밖에 없고, 그 대가로 자발적 상상이 지나는 생생함을 잃어버리게 되는 것처럼도 보인다. 하지만 월튼은 허구 작품에 대한 감상 역시 이러한 사회적, 집단적 상상이며 동시에 자발적인 상상이라고 설명한다. 이를 가능하게 하는 것이 나무 그루터기, 인형 혹은 허구적 작품들처럼 믿는체하기 게임, 즉 상상하기의 놀이에서 사용되는 사물들이 갖는 또 다른 역할이다.⁵⁴⁾

이상에서의 월튼의 주장을 정리하면 다음과 같다. 허구를 감상한다는 것은 그것을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에 참여하는 것이고, 이때 허구의 감상자인 우리는 그러한 prop에 의해 발생된 허구적 명제들 또는 문장들에 대해 상상하게 된다. 그리고 이러한 상상은 자발적인 상상이다. 즉 prop으로서의 허구 작품이 어떤 명제 P를 허구적으로 만든다면 그 명제는 해당 믿는체하기 게임에서 상상하도록 규정된 것이고, 게임의 참여자인 우리는 그러한 명제 P에 대해 자발적으로 상상한다는 것이다. 말하자면 우리는 윌리 로먼이 실직하거나 슈퍼맨이 고층 건물에서 사람들을 구해내는 것을 상상해야 하며, 이러한 상상이 우리의 믿는체하기 게임의 일부를 구성하는 것이다.

중요한 것은 월튼은 이러한 믿는체하기 게임들이 작품 세계와 구별되는 허구적 세계인 게임 세계를 가지고 있으며, 어떤 믿는체하기 게임에서 상상되도록 규정된 명제들에 대해 상상할 때는 필수적으로 상상자인 우리 자신을 같이 상상하게 된다고 주장한다는 사실이다. 즉 월튼에게 있어서 감상자는 작품 세계에서 참인 것을 바깥에서 지켜보기만 하는 관찰자나 관람자가 아니라 허구 작품을 prop으로 하는 게임 내에 참여하는 사람이다. 따라서 월튼에게 있어 허구 세계는 작품 세계와 게임 세계의 두 종류로 구분되고, 그 각각에서 ‘허구적인 것’, 즉 작품 세계와 게임 세계에서 ‘허구적 참’인 것 역시 구분된다. 그리고 그는 이런 구분을 바탕으로 허구 작품을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임과 그것에 대한 참여를 설명하는 것이 허구와 관련된 오래된 미적 질문과 형이상학적 질문, 즉

54) MAM., p.23

허구 감상의 본성과 허구적 개체의 존재론적 지위에 대한 질문들로부터 우리를 해방시켜줄 것이라고 보았다. 이어지는 논의에서는 월튼이 제시하는 설명이 그가 주장하는 대로 허구 감상과 허구에 대한 담화에서 발생하는 해묵은 문제들을 해결해줄 수 있는지에 대해 살펴볼 것이다. 이를 위해 먼저 월튼이 사용하는 핵심 개념들에 대한 정리를 해 보자.

1. 2. 허구 세계 : 작품 세계와 게임 세계의 구분

월튼이 자신의 이론을 설명하기 위해 사용하는 개념들 중에서 제일 먼저 정리해볼 것은 허구 세계의 개념으로, 그는 허구 세계를 게임 세계와 작품 세계로 구분한다.

게임 세계 중에는 재현적 예술이 prop인 게임 세계가 있다. 만약 리처드가 <그랑자트 섬의 일요일 오후>를 관조하고 있는 감상자라면 그의 게임 세계가 존재한다. 우리는 이 게임 세계와 <그랑자트 섬의 일요일 오후>의 작품 세계 그 자체와 혼동하지 않도록 주의를 기울여야 한다. 보다 일반적으로 말하자면, 우리는 감상자들이 재현적 작품을 가지고 하는 게임의 세계와 재현적 작품의 세계를 헷갈려서는 안 된다. 이러한 혼동은 게임 세계와 작품 세계가 많은 허구적 참을 공유한다는 사실에 의해 부추겨지고는 한다. 게임의 prop과 규칙은 어떤 명제에 허구성을 부여함으로써 그 명제를 허구적으로 만든다. 그리고 이처럼 게임에서 허구적인 명제들은 이렇게 작용하는 원칙들과 prop의 본성으로 인해 해당 게임의 참여자들에 의해 상상되게 되어 있는 것들이다. 리처드의 게임에서 prop인 쇠라의 <그랑자트 섬의 일요일 오후>는 그의 게임에서 “연인이 공원을 거닐고 있다”, “호수에 요트가 떠 있다” 등을 허구적으로 만든다. 그리고 이러한 명제들은 그림의 세계에서든 똑같이 허구적이다.⁵⁵⁾

월튼이 이처럼 허구 세계를 작품 세계와 게임 세계로 구분해야 한다

55) *MAM*, p.59 월튼이 사용한 본래의 문장은 “리처드의 게임에서 prop인 쇠라의 <그랑자트 섬의 일요일 오후>는 그의 게임에서 연인이 공원을 거닐고 있다는 것과 호수에 요트가 떠 있다는 것 등을 허구적으로 만든다.”이다. 본고에서는 prop이 명제를 허구적으로 만든다는 것을 강조하기 위해 본문처럼 옮겼다.

고 생각하는 이유는 다음과 같다. 만약 작품 세계와 게임 세계를 구분하지 않는다면 우리는 저마다 다른 감상자들이 <그랑자트 섬의 일요일 오후>를 가지고 하는 수많은 게임의 세계들 중 어떤 것을 <그랑자트 섬의 일요일 오후>의 세계와 동일시해야하는지를 결정할 수 없게 된다. 나아가 리차드의 게임 세계에서 허구적인 명제들과 그랑 자트 섬의 일요일 오후의 작품 세계에서 허구적인 명제들은 상당히 많이 겹치지만, 전자에서 허구적인 명제가 반드시 후자에서 허구적인 것은 아니다. 예를 들어 “리차드가 공원에서 산책하고 있는 연인을 본다.”는 그의 게임 세계에서는 참이지만 <그랑자트 섬의 일요일 오후>의 작품 세계에서는 참이 아닌 것처럼 말이다. 이처럼 두 개의 세계는 별개로 구분되는 세계이다. 즉 작품 세계에서 허구적인 것은 그 작품을 prop으로 갖는 게임 내에서 오직 그 prop에 의해서만 발생하는 것이고⁵⁶⁾, 게임 세계에서 허구적인 것은 그 작품뿐만이 아니라 리차드와 같은 감상자까지 포함하는 모든 prop⁵⁷⁾에 의해 발생하는 것이다.

이러한 구분과 더불어 중요하게 검토해야 할 것은 윌튼이 사용하는 “세계”라는 개념이다. “작품 세계”나 “허구 세계”와 같은 표현은 우리가 일상적으로 허구에 대해 이야기 할 때 사용하기도 하고, 윌튼 자신도 설명의 편의를 위해 처음부터 도입하는 개념이기는 하지만 이는 마치 허구 세계에서의 참이라는 말이 실제 세계에서와 참과는 다르지만 어떤 ‘참’인 것처럼 간주되게 될 위험과 더불어 허구 세계가 우리의 현실 세계와 비

56) MAM., p.60 예를 들어 <그랑자트 섬의 일요일 오후>의 작품 세계에서 허구적인 것은 그 작품이 prop으로서 기능하는 어떤 게임에서도 허구적인 것이며 것처럼 <그랑자트 섬의 일요일 오후>를 prop으로 갖는 어느 게임에서든 허구적인 것, 즉 허구적 참인 것의 허구성은 해당 그림 자체에 의해서만 발생하는 것이다.

57) 믿는체하기 게임의 참여자는 보통 그들 자체로서 prop이자 재귀적(reflexive) prop이다. 믿는체하기 게임에 참여하는 아이들은 거의 예외 없이 자신의 게임 속 캐릭터가 된다. 인형을 가지고 노는 아이의 게임에서 그 아이가 아기를 씻기거나 재우는 것은 허구적이다. 또한 카우보이와 인디언 게임에 참여하는 아이들의 일부가 카우보이이고 그 나머지가 인디언이라는 것은 허구적이다. 그리고 이러한 참여자에 대한 허구적 참은 일반적으로 참여자 자신에 의해 발생한다. 바로 이런 의미에서 참여자들 역시 믿는체하기 게임의 prop이다. 그리고 인형을 가지고 노는 아이의 게임의 참여자인 아이가 인형을 종이 상자에 넣는 것이 ‘그 아이’가 아기를 목욕시킨다는 것을 허구적으로 만든다는 것에서 볼 수 있듯, 믿는체하기 게임의 참여자들은 자기 자신에 대한 허구적 참을 발생시킨다는 점에서 이들을 재귀적 prop이라고도 부른다. MAM., pp.209-210

슷한 하나의 세계이며 허구적 개체들이 마치 우리들처럼 그 세계에 거주하는 것인 양 간주하게 될 위험, 즉 허구 세계와 허구적 개체들에게 어떤 존재론적 지위가 부여되어 있는 것인 양 간주될 위험을 안고 있다.

그러나 월튼은 그가 허구 세계에서 참이라고 부르는 것이 참의 일종이 아님을 분명히 한다. “유니콘이 붙잡혔다.”는 명제가 유니콘 태피스트리의 세계에서 허구적이라면, 이 명제가 허구적이라는 사실이 곧 유니콘 태피스트리의 세계에서 허구적 참이다. 이런 표현은 마치 어딘가의 세계 또는 영역에서 어떤 방식으로든 유니콘이 붙잡혔다는 게 참이라고 말하는 것처럼 생각될 우려가 있으나, 이는 그저 “유니콘이 붙잡혔다.”라는 명제가 허구성을 부여받았다는 것만을 의미한다.

또한 월튼이 말하는 허구 “세계”는 우리가 살아가는 이 세계와 비슷한 또 다른 세계를 의미하는 것이 아니다.

꿈이나 백일몽, 믿는채하기 게임과 재현적 예술 작품에 각각 허구 세계가 있다고 말하는 것, 그리고 특정한 꿈이나 게임이나 작품에서 어떤 명제가 허구적이라고 말하는 것은 허구 세계가 어떤 종류의 개체인가에 대해 말하기 위함이 아니다... 각각의 허구 세계는 그 세계에서 허구적인 명제들의 집합 또는 모음과 연관되어 있다.⁵⁸⁾

이처럼 월튼이 말하는 허구 세계란 허구 작품이라는 prop에 의해 발생하는 허구적 명제들 또는 그러한 명제들의 집합과 연관되는 것이다.

58) 월튼은 허구적 명제들의 집합들을 허구세계와 동일시하지는 않는데 이에 대해 그가 제시하는 이유는 다음과 같다. : 우리는 일반적으로 허구 세계들이 작품에 의존적으로 존재한다고 생각한다. 즉 <그랑자트 섬의 일요일 오후>의 세계는 오직 <그랑자트 섬의 일요일 오후>라는 그림이 존재하기 때문에 존재한다고 보는 것이다. 바꿔 말하자면 <그랑자트 섬의 일요일 오후>의 세계는 쇠라가 이 그림을 그렸을 때에 만들어진 것이다. 하지만 그랑자트 섬의 일요일 오후-허구적인 명제 또는 명제의 집합들, 특히 <그랑자트 섬의 일요일 오후>라는 작품 세계에서 허구적인 명제인 “연인들이 공원에서 산책한다.”와 같은 명제는 <그랑자트 섬의 일요일 오후>라는 작품이 존재하지 않았다고 해도 존재했을 것이며, 그림이 그려지기 전부터 존재했던 것들이다. 또한 별개의 두 작품이 똑같은 허구적 참을 발생시키는 경우도 있을 수 있다. 두 작가가 서로의 존재를 모르고 쓴 소설이 우연히 같은 명제를 허구적으로 만들었다고 해도, 우리는 각각의 작품이 별개의 허구 세계를 지닌다고 간주할 것이다. 각각의 허구 세계에서 같은 명제가 허구적일 지라도 말이다. MAM., p.66

그리고 월튼 스스로는 허구 세계라는 개념에 대해 이 이상의 규정을 하지 않는다.⁵⁹⁾ 그가 보기에 중요한 것은 명제들이 지니고 있는 다양한 속성들이며, 허구적임(being fictional)과 어떤 특정 재현적 예술 작품이나 믿는체하기 게임, 혹은 꿈이나 백일몽에서 허구적임 역시 이처럼 명제들이 지닐 수 있는 속성이라는 것이다. 말하자면 월튼은 명제들이 지닌 허구성이라는 속성을 보다 편리하게 다루기 위해 “...의 세계에서”의 허구적임이라는 속성”처럼 허구 세계를 지칭하는 듯 보이는 어구를 사용할 뿐이다.

이상의 논의에서 검토한 내용을 정리해보자. 월튼에게 있어 재현이란 믿는체하기 게임에서 prop일 수 있는 기능을 지닌 사물이며, 허구 작품은 믿는체하기 게임에서 prop으로서 기능하는 인공품이다. 이때 prop이란 조건적인 발생의 규칙에 의해 상상하기를 지시하게 된 사물이며 것처럼 상상되도록 명령된 명제들은 허구적이다. 그리고 특정 명제가 허구적이라는 사실이 바로 허구적 참이며, 허구 세계는 이러한 허구적 참의 집합과 연관된 것이다.

이어지는 본론 1.3에서는 자신에 관해 상상하기(imagining de se)와 안으로부터 상상하기(imagining from the inside)의 개념에 대해 다룰 것이다. 이들 개념은 상기한 prop, 허구적임, 허구적 명제, 허구 세계와 같

59) MAM., pp.64-67 다만 월튼은 그가 의미하는 허구 세계가 가능 세계가 아님은 분명하게 밝힌다. 가능세계는 우리가 사는 세계와 마찬가지로 구체적이며 실제적인 세계이자 논리적인 규칙이 보존되는 세계로서 논리적 모순이나 불가능성을 허용하지 않는다. 하지만 허구 세계는 호가스의 <잘못된 원근법 False Perspective>처럼 논리적으로 불가능하거나 카프카의 <변신>처럼 형이상학적으로 불가능할 때도 있다. 또한 허구 세계는 未완성적일 때도 있다. 카프카의 <변신>에서 그레고르의 할아버지는 자물쇠 수리공일수도 있고 아닐 수도 있다. 이는 변신의 이야기가 할아버지의 직업에 대해서 어떤 것도 이야기하거나 암시하지 않기 때문인데, 허구 세계는 바로 이런 측면에서 未확정적(indeterminate)이고 未완성(incomplete)적이다. 하지만 특정한 가능 세계를 구성하는 명제들의 집합은 모든 명제 P에 대해 P 혹은 P 둘 중의 하나만을 포함할 수 있기 때문에 가능 세계는 보통 완성적인 것으로서 해석된다. 반면 허구 세계에서는 P와 P의 연언을 상상하는 경우를 제외하고는 각각의 규칙에 의해 P와 P를 함께 상상하는 것, 즉 모순을 상상하는 것이 가능하다. 따라서 허구 세계와 가능 세계는 다른 개념이다. 가능세계에 대한 설명은 우성원의 「허구적 개체의 존재론 : 그 쟁점과 K.월튼의 반실재론적 대안을 중심으로」 참고, pp.25-32

은 개념들과 더불어 월튼의 이론을 구성하는 뼈대와 같은 역할을 한다. 본고에서는 이들 개념에 대한 이해를 바탕으로 허구 감상에 의해 환기되는 감정의 역설과 허구적 개체에 대한 존재론적 문제에 대해 월튼이 제시하는 해법을 검토해 볼 것이다.

1. 3. 자신에 관하여 상상하기(imagining de se)와 안으로부터 상상하기(imagining from the inside)

우리는 앞서 상상하기에 대해 간략하게 다루면서, 일반적으로 상상하더라면 자기 자신이 부유해지고 유명해지는 백일몽의 사례를 생각한다고 말했다. 이처럼 자기 자신이 부유해지고 유명해지는 상상을 한다면 상상자 자신이 바로 그 백일몽의 중심인물이다. 월튼은 우리의 모든 상상하기가 우리들 자신에 관한 것이라고 주장한다. 우리들은 우리의 꿈이나 백일몽 혹은 믿는채하기 게임에서 중심인물이 아닐 경우에도 보통 그 안에서, 적어도 벌어지는 일에 대한 관찰자와 같은 역할이라도 담당한다. 이처럼 우리의 상상하기가 우리 자신에게 초점이 맞추어져 있다는 사실 자체는 그리 놀라운 일이 아닌데, 월튼은 상상하기가 본질적으로 자기 지칭적⁶⁰⁾(self-referential)이어서 상상하는 사람 자신을 그 상상의 대상으로 삼는다고 보았다.

모든 상상하기는 일종의 자기 상상(self-imagining, imagining de se)을 포함하며, 이러한 자기 상상 중 가장 일반적인 것은 안으로부터 상상하기(imagining from the inside)이다. 구체적으로 말하자면 모든 상상하기에 동반되는 최소한의 자기-상상은 상상하기가 다른 어떤 대상에 대한 것이든 나 자신이 상상하고 있다는 것을 알고 있는 상상이다.⁶¹⁾

이처럼 상상하는 사람 자신을 그 상상의 대상으로 삼는 자기 상상은

60) MAM., p.28 원문의 이탤릭 표기를 그대로 옮겼다.

61) MAM., p.29 월튼이 사용한 표현인 “whatever else”의 어감을 살려서 위처럼 옮겼다. 중요한 것은 ‘어떤 것에 대해 상상하던 상상하고 있는 사람이 자기 자신임을 알고 있는 상상’이 월튼이 생각하는 모든 상상에 동반되는 최소한의 자기-상상이라는 것이다.

상상하는 사람 자신이 그 상상의 대상이 바로 자신이라는 것을 아는 상상하기와 알지 못하는 상상하기로 구분된다. 이 중 상상하는 사람이 자기 자신이 상상자임을 알지만 그 상상하기의 대상 역시 자기 자신이라는 것을 알지 못하는 상상은 가명으로 쓰인 자기 자신에 대한 신문 기사를 읽는 테드의 경우를 통해 설명할 수 있다. 테드는 그것이 자기 자신에 관한 것임을 깨닫지 못한 채 기사를 읽는다. 그리고는 기사 내용이 지시하는 사람, 즉 자기 자신이 부유하고 유명하다고 상상한다. 테드는 비록 알아차리지 못하고는 있지만 그 자신이 하는 상상하기의 대상이다. 이처럼 상상하는 사람이 자신의 상상의 대상이 바로 자기 자신이라는 사실을 알고 있지 못하는 경우도 자기 자신이 상상자임을 알고, 자신을 상상의 대상으로 삼고 있다는 점에서 최소한의 자기 상상(minimal self-imagining)이라고 할 수 있다. 단 이 경우 테드는 이를 “안으로부터” 상상하고 있지는 않은 것이다.

안으로부터 상상하기(imagining from the inside)는 월튼이 자기에 관해 상상하기라고 부르는 것 중의 하나로서 상상하는 사람 자신이 상상하는 대상이 자기 자신임을 모를 수 없는 상상이다. 이러한 안으로부터 상상하기는 ‘어떤 것을 하는 것을 상상하기(imagining *doing* something)’ 또는 ‘어떤 것을 경험하는 것을 상상하기(imagining *experiencing* something)’ 내지는 ‘어떤 상태에 있는 것을 상상하기(imagining *being* in a certain way)’와 같이 기술된다. 예를 들어 그레고리가 메이저리그 야구 경기를 하면서 홈런을 치는 것을 안으로부터 상상한다면 그는 직접 타석에 서서 공이 배트에 맞을 때의 충격을 손으로 느끼면서 홈런을 치는 것을 상상하는 것이다. 이처럼 그레고리가 하는 안으로부터의 상상하기를 그 자신이 홈런을 치는 것을 상상하기(imagining *he himself* hitting a home run)라고 기술하는 것은 아주 자연스러운 일이다. 전술한 예들과 비교하면 이를 분명하게 확인할 수 있다. 자기 자신이 부유해지고 유명해지는 백일몽을 꾸는 이를 프레드라고 가정해보자. 그의 백일몽이 안으로부터의 상상하기라면 그 역시 복권에 당첨되는 것을 상상하고, 남프랑스로 이사를 가고, 그곳의 따뜻한 햇살을 자신의 등으로 쬐이는 것을 상상할 것이다. 이 경우에도 ‘프레드 자신’이 그러한 경험을 ‘하는 것을 상상한다.’는 표현으로 이 상상하기를 기술하는 것은 아주 자연

스럽다. 하지만 “안으로부터” 상상하고 있지 않은 테드의 경우는 그저 그가 부와 명예를 얻고 즐긴다고 상상하는 것(imagines that he acquires and enjoys fame and fortune) 일 뿐, 그 자신이 부와 명예를 얻는 것을 상상하고 즐기는 것을 상상하는 것(imagines acquiring fame or enjoying fortune)은 아니다. 다시 말해 ‘어떤 것을 하는 것을 상상하기’로서 기술되는 동시에 “그 자신”이라는 표현을 사용해서 기술되는 것은 안으로부터 상상하기의 고유한 특징이다.

그리고 그레고리의 이러한 상상에서 흠련을 치는 것이 그 자신이라는 것에는 어떠한 의심도 끼어들 수 없다. 말하자면 de se 상상하기의 일종인 안으로부터 상상하기는 상상의 대상이 무엇인가에 대한 의심이 끼어들 수 없는 상상하기이다.

비트겐슈타인은 어떤 사람이 킹스 칼리지에 불이 났다고 상상할 때, 그가 생각하는 것이 킹스 칼리지라는 그의 주장에는 의문이 끼어들 여지가 없다고 이야기했다. 하지만 이 경우 상상된 대학이 정말로 킹스 칼리지인가의 여부에 대해서 아예 의심할 수 없는 것은 아니다. 만약 상상하는 사람이 이전에 다른 대학을 킹스 칼리지로 착각한 적이 있고 만약 그의 원래 의도가 그 대학을 상상하는 것이었다면, 그는 자신이 상상하는 대학이 킹스 칼리지라고 생각하겠지만 실제로 그가 상상하는 것은 (이전에 착각한) 다른 대학이다. 만약 그가 그것이 킹스 칼리지임을 깨닫지 못하면서 킹스 칼리지를 본 적이 있다면, 그는 그가 상상하고 있는 것이 킹스 칼리지임을 깨닫지 못하면서도 킹스 칼리지에 불이 난 것을 상상할 수도 있다. 하지만 이런 식의 실수는 프레드가 자신의 등으로 햇살을 느낀다고 de se 상상하기를 할 때는 발생할 수 없는 것이다.⁶²⁾

킹스 칼리지에 대한 상상이 어떻게 킹스 칼리지에 대한 상상이 되었는가에 대해서는 그것을 설명해 줄 이야기가 필요하다. 말하자면 이 경우 상상하는 사람이 떠올리는 대상인 어떤 대학이 킹스 칼리지임을 어떻게 알게 되었는지에 대한 설명이 요구된다는 것이다. 전술한 테드의 사례에서 그의 상상하기가 그 자신에 대한 상상이 되는 것에 대해서도 역

62) MAM, pp.29-30

시 그것을 설명해줄 이야기가 필요하다. 즉 이들이 어떤 대상을 그 대상으로 동일시하여 상상하는 것 또는 대상을 그 자신으로 동일시하여 상상하는 것에는 그러한 상상의 대상과 상상의 대상에 대한 상상자의 이전 경험(previous experiences) 사이를, 그리고 이러한 경험들과 상상자의 상상 사이를 인과적으로 연관 지을 수 있는 이야기가 필요하다는 것이다. 다시 말해 이런 경우들에서 무언가를 상상자의 상상의 대상과 동일시하는 데에는 어떤 종류의 이야기가 주어져야 하는가에 대한 가설(hypothesis)이 제시되어야 하는데, 그러한 가설은 틀릴 수도 있다. 따라서 이전에 본 다른 대학의 이미지를 킹스 칼리지로 착각하고 그것을 자신이 상상하는 대상이 킹스 칼리지라고 동일시하는 일에는 오류가 발생할 수도 있다.

만약 내가 불이 났다고 상상하는 것이 킹스 칼리지라면, 나는 그것을 “어떤 기술 하에서” 또는 “지시체의 제시 방식(mode of presentation)”에 따라 상상한다고 이야기할 수 있다. 예를 들자면 “내가 이러저러한 때에 본 대학”과 같은 식의 기술 하에서 내가 상상하는 대학과 킹스 칼리지를 동일시하는 것이다. 즉 킹스 칼리지가 테드의 사례와 같은 경우에서 상상자가 자신이 상상하는 대상을 파악하는 방식은 이른바 **명제적 지식(knowledge by description)**을 활용하는 것이다. 명제적 지식을 통해 킹스 칼리지라는 외적 대상에 이르기 위해서는 추론이 개입하며, 이처럼 추론에 의한 지식은 외적 대상에 대한 특정한 서술을 포함하고 있다.⁶³⁾ 그리고 이러한 서술 내지는 상술한 ‘이야기’를 포함한 명제적 지식의 적용에는 오류가 발생할 수도 있다. 가명으로 난 자신의 기사를 읽으며 그것이 자기 자신에 관한 것임을 깨닫지 못하는 테드의 사례가 바로 이러한 오류의 예이다. 테드는 “신문 기사 주인공”이라는 기술 하에서 그 자신을 상상하지만 그 주인공이 자기 자신이라고 동일시하는 것에는 실패한 것이다. 이처럼 어떤 기술 하에서 외적 대상을 파악하고 동일시하는 것이 때로 실패할 수 있는 이유는 그러한 특정 기술과 대상이 동일한 것이라고 생각할 필연적인 이유도 없고, 앞서 살펴본 킹스 칼리지의 사례에서처럼 기술을 포함한 지식의 성립과정에서 어떤 오류도 없었음을 증명하기가 어렵기 때문이다.⁶⁴⁾

63) 김기현, 『현대인식론』, pp.26-27.

하지만 de se 상상하기를 자신에 관한 상상하기로 만드는 일에는 이러한 이야기가 요구되지 않는다. 프레드가 그의 등으로 남프랑스의 따뜻한 햇볕을 쏘이는 것을 상상하는 그 자신에 관한 상상하기에서 킹스 칼리나 테드의 경우와 같이 상상의 대상을 가리키기 위한 기술은 개입되지 않는다. 안으로부터 상상하기인 프레드의 상상은 “Fred imagines feeling the sun on his back.”, 즉 ‘프레드는 그의 등에 햇볕을 쏘이는 것을 상상한다.’처럼 ‘어떤 것을 하는 것을 상상하기 또는 ‘어떤 것을 경험하는 것을 상상하기’로서 기술되는데, 이런 기술에는 프레드의 상상의 대상인 그 자신에 대한 특정한 기술이 포함되어 있지 않다.⁶⁵⁾

윌튼이 제시하는 상상하기에 대한 설명을 정리해보자. 윌튼은 모든 상상하기가 자기 상상과 같은 것을 포함하며, 이러한 자기 상상 중에서 가장 일반적인 것이 안으로부터 상상하기라고 보았다. 더 구체적으로 말하자면 모든 상상하기에 동반되는 최소한의 자기 상상은 그 외의 어떤 다른 것에 대해 상상하든 상상하고 있는 사람이 자기 자신임을 알고 있는 상상이다. 이러한 최소한의 자기 상상에서는 상상하고 있는 사람이 그 상상의 대상 역시 자기 자신임을 알지 못할 수도 있으며, 그런 경우 상상의 대상이 자기 자신임을 알기 위해서는 그 대상을 어떤 기술 하에서, 또는 지시체의 제시 방식으로 파악하는 것이 필요하다. 다시 말해 이 경우에 상상의 대상이 자신임을 알아내는 것은 어떤 특정 서술을 통해 명제적으로 알게 되는 것이다. 그리고 이러한 명제적 지식의 적용에는 오류가 발생할 수 있기 때문에 이와 같은 최소한의 자기-상상의 경우에는 상상의 대상이 자기 자신인지 아닌지의 여부에 대한 의심이 끼어 들 수도 있다. 일반적인 de se 상상하기의 경우는 보통 상상하는 사람이 자신의 상상하기의 대상이 자기 자신임을 모를 수가 없다. de se 상상하기의 가장 일반적인 종류라고 할 수 있는 안으로부터 상상하기는 ‘어떤 것을 하는 것을 상상하기’ 또는 ‘어떤 것을 경험하는 것을 상상하기’와 같은 고유의 방식으로 기술되며, 또한 ‘그 자신’과 같은 표현과 함께 기술된다. 이처럼 안으로부터 상상하기는 그 자신에 대한 어떤 특정 기술을 상상하는 것이 아니라 직접적인 경험을 상상하는 것이고, 등에 남프랑스

64) 황우영. 「허구에 대한 정서 반응 고찰 : K.L. 윌튼 이론을 중심으로」, 서울대학교 학위논문, 1999, p.50

65) MAM, p.30

의 따뜻한 햇볕을 쬐이는 것을 상상하던 프레드의 경우처럼 어떤 느낌이나 행동을 직접 경험하는 것을 상상할 때에는 상상의 대상이 자기 자신을 동일시함에 있어서 오류가 발생할 수 없다.⁶⁶⁾

월튼은 상술한 자기 상상이 우리의 상상적인 경험에서 결정적으로 중요한 요소라고 주장한다. 그는 아이들의 놀이에서 그 전형을 찾을 수 있는 믿는체하기 게임, 나아가 상상하기 활동 일반이 지니는 가치에 대해 다음처럼 서술한다.

아이들의 놀이는 그들을 행복하게 하거나, 그들이 못된 장난을 치는 것을 방지해주는 것보다 훨씬 더 중요한 목적에 기여한다. 나는 그러한 놀이와 상상하기 활동 일반이 우리가 우리 주위의 환경에 대처하려 기울이는 노력이라는 측면에 대해 심오한 역할을 수행하는 것이라고 믿으며, 놀이나 믿는체하기 게임 같은 상상하기 활동 일반이 널리 이루어진다는 사실이 바로 이 점을 시사하는 것이라고 본다. 아우슈비츠 강제 수용소의 아이들은 "가스실로 가기"라고 불리는 게임을 했다. 혹자는 것처럼 비극적인 일을 가볍게 다룬다는 사실에 소름이 끼칠 수도 있겠으나, 이러한 "게임"은 그 참여자가 그들 자신이 처해있는 끔찍한 상황을 이해하고 파악하기 위해 시도했던 진지한 노력으로 간주되는 것이 가장 적절할 것이다. 나는 이들이 이러한 "게임을 하면서" 인종 학살이라는 현실을 극도로 진지한 자세로 대면하고 있었다고 생각한다. ... 믿는체하기 게임에 참여하는 것은 우리가 언젠가 실생활에서 맡게 될 역할에 대한 연습을 제공하고, 타인을 이해하고 타인과 공감할 수 있도록 해주며, 우리가 우리 자신의 느낌을 알 수 있게 해주기도 하고 우리의 시각을 넓혀주기도 한다.⁶⁷⁾

66) 현재 어떤 느낌을 느끼고 있음을 상상한다면, 그 느낌이 그것을 느끼고 있는 것을 상상하는 사람 이외의 것이라고 생각될 수는 없다. 왜냐하면 만약 어떤 느낌을 느끼고 있는 사람이 내가 아닌 다른 사람이라면, 나는 그 느낌을 느끼고 있지 못할 것이기 때문이다. 따라서 내가 어떤 고통을 느끼고 있다면 그 때 고통을 느끼는 사람이 나 자신인가 아닌가의 여부는 의심될 수 없으며, '현재 어떤 느낌을 느끼고 있다.'는 말은 필연적으로 '내가 그것을 느끼고 있다.'를 함의한다. *MAM*, p.50

67) *MAM*, p.12 월튼이 보기에 모든 상상하기는 본질적으로 자기 상상을 포함하며, 이처럼 상상하기가 본질적으로 자신에 관한 상상이라는 사실은 회화나 연극 또는 소설과 같은 재현적 예술 또는 허구 작품들을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임

그리고 상상하기 활동 일반이 위와 같은 가치를 지닐 수 있게 하는 것, 즉 우리에게 전술한 것과 같은 이로운 효과를 줄 수 있게 하는 것이 바로 상상하기 일반이 본질적으로 자기 상상을 포함하기 때문이다. 우리는 우리들 자신이 어떤 상황에 직면하거나 특정한 행위에 참여하는 것을 상상함으로써, 또는 특정 사건을 관찰하거나 특정한 느낌 또는 태도를 경험하고 표현하는 것을 상상함으로써, 우리가 느낀 바를 발견하거나 받아들이는 법을 배우게 되며 때로는 그러한 감정들을 우리 자신으로부터 제거하기도 한다. 이러한 자기 상상은 우리의 주된 목표가 타인을 이해하는 것일 때에도 역시 중요하다. 예를 들어 우리가 차별을 경험하는 소수자들의 감정을 이해하고자 한다면, 우리는 차별의 사례들에 대해 상상하는 것이 아니라 우리들 자신에 대해 가해지는 차별에 대해 상상함으로써 그러한 차별을 실제로 경험하는 것을 상상해야 한다. 내가 타인의 입장에 있음을 상상할 때 나의 상상하기는 내가 그를 이해하는 것을 돕고, 또한 내가 나 자신에 대해 알 수 있도록 해준다.⁶⁸⁾ 이처럼 de se 상상하기, 그 중에서도 특히 안으로부터의 상상하기의 개념은 월튼의 이론에서 핵심적인 역할을 한다.

보다 기술적인(technical) 측면에서 안으로부터 상상하기의 개념이 담당하는 역할은 다음과 같이 정리할 수 있다. 앞선 논의에서 우리는 믿는 체하기 게임의 참여자 역시 해당 게임 내의 prop이 된다는 것을 살펴본 바 있다. 인형을 가지고 노는 아이의 게임에서 참여자인 아이가 인형을 채우는 것이 ‘그 아이’가 아기를 채운다는 것을 허구적으로 만드는 것에서 볼 수 있듯, 믿는체하기 게임의 참여자들은 자기 자신에 대한 허구적

에도 적용된다. 즉 우리가 허구를 감상한다는 것은 곧 허구 작품이 prop인 믿는 체하기 게임에 참여하여 그 게임에서 상상하도록 규정된 명제들을 상상하는 것인데, 이때의 상상 역시 해당 게임의 참여자인 우리들 자신에 관한 것이 된다. 그리고 이 경우 우리들 자신에 관한 상상은 안으로부터의 상상(imagining ...ing from the inside)으로서 이러한 상상하기에서 대상에 대한 인식은 명제적 지식에 의한 것이 아니라 비명제적 인식이라는 것을 우리는 이미 다룬 바 있다. 말하자면 월튼의 입장에서 허구 작품을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에 참여하는 우리의 감정적 반응을 다룰 때에는 감상자이자 참여자인 우리 자신에 관한 고려가 빠질 수 없으며, 이런 믿는체하기 게임 내에서 허구적 대상을 인식하는 것은 비명제적 인식이어야 한다.

68) MAM., p.34

참을 발생시키는 재귀적 prop이다. 그리고 prop들 일반, 특히 재귀적 prop들은 자신과 같은 종류의 prop들을 또다시 만들어내는 성향(propensity)을 갖고 있다.⁶⁹⁾ 나무 그루터기를 꿈으로 상상하는 믿는체하기 게임의 참여자인 에릭과 그레고리를 예로 들자면, 그들이 “꿈”을 발견하는 장소 주변의 사물 역시도 prop으로서 간주하게 된다는 것이다. 만약 나무 그루터기의 존재가 그것이 있는 곳에 꿈이 있다는 것을 게임 내에서 참이 되게 만든다면, 우리는 거의 자동적으로 그 나무 그루터기가 지닌 속성들을 ‘큰 꿈’이나 ‘작은 꿈’ 내지는 ‘흥포한 꿈’이나 ‘웅크리고 앉은 꿈’처럼 그것이 어떤 특정한 꿈이라는 것을 허구적으로 만드는 데에 사용한다. 또한 나무 그루터기가 어떤 언덕 위에 있다면 이는 곧 꿈이 언덕 위에 있다는 것을 허구적으로 만들고, 그것이 숲나무에 둘러싸여 있다면 꿈이 숲나무 사이에 있다는 것을 허구적으로 만든다. 즉 언덕과 숲나무 역시 허구적 참을 발생시키는 prop이 되는 것이다. 나무 그루터기라는 prop이 이처럼 언덕과 숲나무를 prop으로 만드는 것에서 볼 수 있듯 prop은 또다시 prop을 낳는 성향을 갖고 있다. 그리고 이런 식으로 만들어진 prop들은 거의 항상 재귀적이다. 나무 그루터기가 있는 언덕이 곧 꿈이 언덕 위에 있다는 것을 허구적으로 만들고, 동시에 바로 ‘그 언덕’에 꿈이 있다는 것을 참으로 만드는 것처럼 말이다. 이는 사람의 경우에도 마찬가지로, 믿는체하기 게임의 단순한 구경꾼이었던 사람들도 게임의 세계로 이끌려 들어와 재귀적 prop이 될 수 있다. 만약 그레고리 앞에서 10미터 떨어진 곳에 나무 그루터기가 있다면, 그레고리는 ‘꿈이 그레고리 10미터 앞에 있다.’를 허구적으로 만든다.

중요한 것은 믿는체하기 게임의 참여자가 prop에게 하는 행위가 곧 게임 내에서 상상되는 대상에게 해당 행위를 했음을 허구적으로 만든다는 것이다. 에릭과 그레고리가 나무 그루터기에 대하여(vis-a-vis) 행하는 행위는 그들이 꿈에 대해 그러한 행위를 가한다는 것을 해당 믿는체하기 게임 내에서의 참으로 만든다. 만약 에릭이 나무 그루터기를 우연히 발견한다면, 허구적으로 그는 꿈을 우연히 발견한 것이다. 그가 하는 다른 행위는 그가 나무 사이에서 꿈을 발견하거나 먹이를 주거나 꿈의 등에 올라탄다는 것 등을 허구적으로 만들 것이다. 바로 이런 측면에서

69) MAM., p.210

게임의 참여자들은 다른 사물 prop들에 비해 해당 믿는체하기 게임에서 훨씬 중요한 역할을 담당한다. 어떤 나무 그루터기든 나무 그루터기이기만 하면 전술한 게임 내에서 prop으로서의 기능을 수행할 수 있지만, 에릭과 그레고리같은 참여자들의 행위 모두가 게임 내에서의 허구적 참을 발생시킬 수 있기 때문이다. 즉 게임의 참여자들은 믿는체하기 게임에서 단순히 재귀적인 prop으로서 기능하는 것이 아니라 자신들의 관심에 따라 행위한다고 상상함으로써 믿는체하기라는 상상 활동의 대상이 될 수 있는 것이다.

그리고 이 지점을 우리는 전술한 de se 상상하기, 특히 안으로부터의 상상하기와 연결 지을 수 있다. 믿는체하기 게임의 참여자, 즉 상상자는 그 자체로 재귀적 prop으로서 그가 게임의 맥락 내에서 한다고 상상하는 행위 역시 믿는체하기 게임 내의 참을 발생시킨다. 전술한 게임에서 에릭이 나무 그루터기를 만지며 꿈을 만진다고 상상한다는 것은 곧 에릭의 상상하기에서 그 자신이 꿈을 만지는 것을 경험함을 상상하는 것과 같다. 이처럼 믿는체하기 게임의 참여자가 하는 게임 내지는 상상하기의 활동은 안으로부터 상상하기를 고유하게 기술하는 방법으로 자연스럽게 기술할 수 있는 상상이다. 말하자면 믿는체하기 게임의 참여자가 게임 내에서 어떤 행위를 한다고 상상하는 것은 안으로부터의 상상하기⁷⁰⁾로서 자기 자신에 관한 상상이므로, 이는 게임의 참여자가 스스로를 더 잘 이해하도록 하는 일에 기여한다.

이상의 논의를 정리해보자. 믿는체하기 게임의 참여자는 해당 게임의 재귀적 prop이자 상상자로서 그들이 게임 내에서 어떤 행위를 한다고 상상하며, 이때 그들이 하는 상상하기는 안으로부터의 상상이다. 참여자들이 게임 내에서 한다고 상상하는 행위는 허구적 참을 발생시키며, 이 경우의 상상하기는 전술한대로 안으로부터의 상상으로서 게임의 참여자이자 상상자인 사람으로 하여금 그가 게임에 더욱 잘 몰입할 수 있게 해주

70) 믿는체하기 게임의 참여자가 하는 상상은 자기 상상일 뿐 아니라 1인칭의 관점에서의 상상이다. 에릭은 그가 그 자신임을 아는 누군가가 꿈을 만난다고 상상하거나 도망간다고 상상하는 것이 아니라 그가 꿈을 대면하는 것을 상상하거나 도망가는 것을 상상(imagining confronting or fleeing)한다. 그리고 그는 이것을 안으로부터 상상한다. 일반적으로 말하자면 믿는체하기 게임에의 참여는 안으로부터 어떤 것을 하는 것을 상상하기 또는 어떤 것을 경험하는 것을 상상하기이다. *MAM.*, pp.212-213

기도 하고, 나아가서는 그의 자기 이해에 기여하기도 한다. 그리고 재현적 예술 또는 허구 작품에 대한 감상의 경험 역시 감상자가 이들을 prop으로 갖는 믿는채하기 게임에 참여하는 것이라면, 그러한 감상의 경험에 대한 이해와 설명에는 당연히 감상자의 상상하기 활동이라는 측면이 반드시 고려되어야 한다. 월튼은 허구 작품의 감상 및 그러한 감상에서 야기되는 감정의 역설을 다루면서 이처럼 게임의 참여자이자 상상자인 감상자의 감상활동을 중심에 두는 자신만의 설명을 제시한다. 이어지는 본문 2에서는 월튼이 허구의 감상에서 환기되는 감정의 역설에 대해 제시한 설명을 구체적으로 검토할 것이다.

2. 허구 감상에서 환기되는 감정의 역설과 월튼이 제시하는 해법

2. 1. 허구의 감상에서 환기되는 감정의 역설

시골 벽지 마을에 사는 헨리는 연극 공연을 보다가 여주인공을 악당의 손에서 구출하고 죽음으로부터 구해내기 위해 무대 위로 뛰어 올라갔다. 만약 그가 그 여배우를 구출할 수 있다고 생각한 거라면 헨리는 당연히, 착각을 한 것이다. 그녀는 정말로는 위험에 처해 있지 않으니 말이다. 하지만 그녀가 연기하고 있는 여주인공은 위험에 처해 있고 구조의 손길이 필요하다. 헨리는 여주인공을 도울 수 있는 것일까? 그가 그녀의 세계에 살고 있지 않음에도 불구하고 말이다.⁷¹⁾

연극이 예정된 대로 진행되었다면 악당은 여주인공을 철로에 묶고, 뒤이어 들어오는 기차는 그녀를 치고 지나갔을 것이며 이 장면은 다음과 같은 방식으로 묘사되었을 것이다. 무대에는 세로로 길게 두 줄, 그 사이에 가로로 네 줄의 선을 평행이 되게 배치하여 철로를 표현한다. 악한 역할의 연기자는 여주인공 역할의 여배우를 세로 두 줄, 가로 네 줄의 선 위에 놓고 그녀의 몸에 밧줄을 두른다. 막이 내려오고 음향 효과에 의해 기차가 철길로 들어선다는 것이 암시된다. 만약 음향 기술자가 기차가 들어오는 효과를 주기 전에 헨리가 무대 위로 뛰어 올라가 세로 두 줄, 가로 네 줄의 선으로부터 여배우를 분리해낼 수 있다면, 그는 여주인

71) MAM., p.192

공을 구출해낸 것일까? 혹은 헨리가 그런 식의 소동을 일으킨 바람에 연극 공연이 아예 취소되어 연기자들이 여주인공의 죽음을 연기할 수 없게 되었다면? 연극 공연의 경우 무대 위에서 연기되는 것이 곧 허구 세계에서 일어나는 일이므로, 헨리가 여주인공을 죽음으로부터 구해낸 것처럼도 보인다. 시골 벽지에 사는 헨리라는 말로 소개했지만 그가 반드시 연극이라는 예술 장르의 문외한일 필요도 없다. 그는 실제 여배우가 위험에 처해있다고 생각하지 않고 그가 구하려는 것이 그녀라고 생각하지 않으면서도 무대 위로 뛰어올라갈 수도 있다. 헨리가 자신이 연극을 감상하고 있을 뿐이며 위험에 처해있는 건 그저 허구의 여인이라는 사실을 완벽하게 이해하고 있다고 해도, 허구에서라도 여주인공처럼 순수하고 아름다운 여인이 비극적인 죽음을 맞는 것이 옳지 않다고 여겨 극을 방해할 수도 있다는 것이다. 굳이 여배우를 무대에서 끌어낼 필요도 없이 음향 장치의 전원 플러그만 뽑아도 기차는 오지 못할 것인데, 그렇다면 이때 헨리는 여주인공을 구해낼 수 있었던 것일까?

만약 전술한 것과 같은 행동이 정말로 허구의 등장인물을 구해낼 수 있는 것이라면 우리는 왜 더 자주 허구적 인물들의 삶에 관여하지 않는 것일까? 물론 우리는 공연이 진행 중인 무대 위로 올라가는 것이 연극의 관습(convention)을 위반하는 것이고 따라서 부적절한 행위라는 것을 안다. 혹자는 고작 어떤 장르의 관습이라는 것이 우리가 한 생명을 구하려고 하는 것을 단념시킬 수 있느냐고 물을 수도 있을 것이다. 만약 그렇다면 허구적 인물의 생명이 실제의 것처럼 중요하지 않든지, 우리가 허구의 등장인물에게 무언가를 느낀다는 것이 거짓은 아니냐고도 물을 수 있을 것이다.

상기한 문제들은 쉽게 대답할 수는 없는 것들이다. 우리는 윌리 로먼을 동정하며, 주인공이 제 때 도착하여 절망적인 상황에 있는 여주인공을 구해낼 수 있기를 강렬하게 바란다. 우리가 여주인공을 확대하는 악당을 욕하고 그녀를 돕지 않는 허구의 다른 등장인물들을 탓한다는 점에서는 여주인공에 대해 느끼는 염려는 거짓이 아닌 것 같은데, 악당을 만들어내어 여주인공을 확대하도록 한 작가는 욕하지 않는다는 점에서는 우리의 염려가 진정한 것이 아닌 것 같이 보인다. 말하자면 우리는 분명히 허구의 인물들에게 강한 심리적 유대를 갖고 있는 것 같으면서도, 동

시에 어떤 양심의 가책 없이도 하나의 비극 작품이 ‘모두가 영원히 행복하게 살았습니다.’ 식으로 끝나는 감상적인 이야기가 되지 않기를 바라기도 하는 것이다. 그러기 위해서는 여주인공이 고통을 겪다 끝내 목숨을 잃어야 한다고 해도 말이다. 즉 우리는 작품의 미적 가치 및 우리의 미적 경험의 가치를 위한 고려가 허구의 등장인물의 운명에 대한 염려를 방해하더라도 양심의 가책을 느껴 괴로워하지 않는다. 더 정확하게 말하면 우리는 여주인공을 구해내고 싶다는 마음에 연극의 진행을 방해하려다가 소중한 미적 경험에 대한 욕구에 패배하여 구출을 단념하는 것이 아니라, 극의 진행을 방해하는 것은 대안으로 고려조차 하지 않는다. 이는 옆집 신혼부부의 싸움을 목격하거나 투우 경기를 볼 때처럼 호기심이나 오락에 대한 욕구와 연민 또는 양심의 가책 등이 충돌하는 사례와는 다르다.

우리는 이미 월튼이 허구적 대상의 존재를 인정하지 않는 反실재론의 입장을 취하며, 그가 사용하는 허구 “세계”라는 개념은 가능 세계의 개념과 달리 존재론적 지위를 부여받지 못하는 것임을 다룬 바 있다. 즉 월튼의 ‘허구 세계’가 우리가 거주하는 현실 세계와 비슷하게 허구적 개체들이 거주하는 세계가 아니라 허구 작품이라는 prop에 의해 상상되도록 규정된 명제들의 모음과 연관되는 것임을 이미 알고 있는 우리는 그가 허구에 대한 우리의 반응을 설명하며 말 그대로 “두 세계를 넘나드는 (cross-world)” 상호작용에 대해 이야기하지 않을 것임은 충분히 짐작할 수 있다. 월튼에 따르면 허구 작품에 대한 감상이란 곧 그 허구 작품이 prop으로서 기능하는 믿는체하기 게임에 참여하는 것이고, 따라서 이때의 감상자는 곧 게임의 참여자이자 상상자로서 prop이 상상하도록 규정한 명제들에 대해 안으로부터의 상상하기를 할 것이다. 그리고 월튼의 주장처럼 감상자의 인식활동이 믿음이 아니라 믿는체하기, 곧 상상하기라면 이 경우 감상자는 허구 작품에 의해 기술되는 상황이나 대상들이 존재한다고 믿는 것이 아니므로 그가 이들에 대해 보이는 반응은 진정한 감정적 반응이 아닐 것이다. 하지만 위에서 살펴본 여주인공에 대한 우리의 염려의 예에서 볼 수 있는 것처럼, 허구적 대상에 대해 우리가 심리적인 유대를 갖고 있다는 것 역시 부정할 수 없는 것 같다. 즉 월튼이 믿는체하기 이론으로 허구에 의해 환기되는 역설적 반응을 제대로 해소

하려면 우리가 이처럼 허구적 인물들에 대해 심리적으로 연관을 맺는다는 것 역시 진정한 감정적 반응이 아님을 타당한 근거를 통해 설명해 낼 수 있어야 한다. 이어지는 본문에서는 그가 허구 감상의 역설에 대해 제시하는 구체적인 해법을 검토할 것이므로, 여기에서는 그러한 월튼의 설명이 기본적으로 전제하고 있는 바들에 대해 조금 더 정리해보도록 하겠다.

셰익스피어의 비극 오델로의 세계라는 특정 허구 세계에서 오델로는 데스데모나를 죽일 수 있고, 실제의 세계에서 리 하비 오스왈드는 케네디를 죽일 수 있다. 하지만 오스왈드가 데스데모나를 죽일 수 없듯이 마찬가지로 헨리는 허구 세계의 여주인공을 구할 수 없다. 헨리가 존재한다는 것 자체가 허구적 참이 아니므로 그가 음향 장치의 플러그를 뽑은 것이 곧 그가 여주인공을 구출했다는 것을 허구적 참으로 만들지는 않는 것이다. 물론 이때 헨리의 행위가 여주인공이 생존하는 것을 허구적 참으로 만들었다는 것(makes it fictional that the heroine survives)은 참이다. 하지만 상기한 것처럼 헨리가 존재한다는 것이 허구적 참이 아니므로, 여주인공은 그저 기차가 오지 않아 생존하게 되었을 뿐이지 ‘헨리에게’ 구조된 것은 아니다. 이러한 예에서 볼 수 있듯이 누군가가 다른 이를 구해내는 것은 그들이 같은 세계의 거주자인 경우에만 가능하다. 하나의 세계를 가로질러 다른 세계의 누군가를 구하는 일은 불가능하며, 같은 이유로 하나의 세계를 가로질러 다른 세계의 누군가를 죽이거나 축하해주거나 그와 악수를 나누는 등의 일 역시 불가능하다.

물론 헨리와 같은 실제 세계의 사람도 허구 세계의 여주인공을 구하거나, 혹은 악당을 무찌르거나 주인공의 성공을 축하해줄 수는 있다. 왜냐하면 실제 세계의 사람은 실제 세계와 허구 세계에 동시에 존재할 수 있기 때문이다. 헨리가 연극의 관람자일 뿐만 아니라 그 등장인물이기도 한 경우를 가정해보자. 배우 중의 한 명이 그를 연기하는 경우를 먼저 생각해 볼 수 있다. 이 경우에는 헨리를 연기하는 배우가 무대 위에서 어떤 연기를 하느냐에 따라 분명히, 그가 여주인공을 구출해내는 것이 허구적인 참이 될 수도 있다. 혹은 헨리가 자기 자신을 연기할 수도 있다. 그럴 경우에는 그가 여주인공을 구출해내느냐가 허구적 참이 되느냐

의 여부는 그가 배우로서 스스로 수행하는 역할에 달려있을 것이다. 둘 중 어느 경우에서든 헨리가 용감하게 여주인공을 구하러 나선다는 것은 허구적인 참이 된다. 상기한 것과 같은 경우는 허구 세계와 실제 세계를 나누는 장벽에 중대한 균열을 초래하는 것처럼도 보이지만, 실제로는 그렇지 않다. 위의 경우들을 마치 실제 세계의 사람들이 허구 세계의 인물들을 구해낼 수 있음을 보여주는 사례처럼 간주하는 것은 큰 오해의 소지가 있다. 하지만 대개의 경우 실제 세계의 사람들이 허구 세계의 인물들을 구해낸다는 것은 허구적 참이 되지 않으며, 더욱 중요한 것은 헨리가 여주인공을 구해낼 수 있고 구해낸다는 것이 허구적인 때에도 그들의 상호작용이 같은 허구 세계 내에서 이루어진다는 사실이다. 헨리의 경우는 실제 세계에 속해있으면서도 허구 세계에 존재하기에 여주인공을 구해낼 수 있었고, 것처럼 그녀를 구할 때 실제의 세계로부터 허구의 세계로 넘어갈 필요가 없었던 것이다. 즉 이런 경우에도 하나의 세계에서 다른 세계로 건너가 누군가를 구해내는 것이나 두 세계 사이의 상호작용(interaction between worlds)은 여전히 불가능하다.

그리고 만약 허구 세계와 실제의 세계를 가르는 간극이 이처럼 메울 수 없는 것이라면, 두 세계를 넘나드는 심리적인 상호작용을 위한 길을 만드는 것 역시 어려울지 모른다. 일견 이 세계의 우리는 보통의 경우 실제라고 간주하는 대상들에 대해서만 느끼는 친밀감과 심리적 유대감을 허구 작품에 대해 느끼는 것처럼 보인다. 우리가 프랑켄슈타인 박사가 만들어낸 괴물을 두려워하고, 윌리 로만을 동정하며, 슈퍼 히어로들을 동경하는 것은 상당히 명백한 사실처럼 느껴지니 말이다. 하지만 월튼은 그저 허구에 불과한 것들에 대한 물리적 상호작용의 가능성은 상기한 것처럼 인정하지 않으면서, 그것들을 우리의 심리적 태도(psychological attitude)의 대상으로서는 받아들인다는 것은 물리적인 것과 심리적인 것 사이의 일반적인 관계를 단절시키는 것이나 다름없다고 지적한다.⁷²⁾ 우리의 염려가 아무리 깊어도 우리는 로빈슨 크루소를 그가 갇힌 섬에서 구해내려는 시도조차 할 수 없다. 프랑켄슈타인 박사가 만들어 낸 괴물이 그 세계를 전부 휩쓸고 다닌다고 해도 우리는 무사할 운명이라면 그에 대한 우리의 두려움은 특히나 근거 없는 것 아닐까? 이에 월튼은 우

72) MAM., p.196

리가 정말로 단지 허구에 불과한 것들과 허구적 인물들에 대해 어떤 심리적 태도를 취하는 지에 대해 재고해 볼 것을 제안한다. 이제 그가 허구 감상과 그에 대한 우리의 반응을 어떻게 분석하고 설명해내는가에 대해 직접 살펴보도록 하자.

2. 2. 허구 감상의 역설에 대한 월튼의 해법 : 믿는채하기와 유사 감정

찰스는 끔찍한 녹색 점액 괴물에 대한 호러 영화를 보고 있다. 점액 괴물이 천천히, 그러나 가차없이 땅 위로 흘러나와서 그 주변에 있는 모든 것을 파괴하는 것을 보며 찰스는 그가 앉은 자리에서 몸을 움츠리고 있다. 얼마 지나지 않아 위아래로 꿈틀거리던 점액 덩어리에서 기름투성이의 머리가 모습을 드러내고, 번쩍이는 한 쌍의 눈이 카메라를 향해 고정된다. 점액 괴물은 스피드를 높여 방향을 틀고는 시청자들이 있는 방향으로 돌진한다. 찰스는 결국 비명을 지르고 자신의 의자를 질박하게 움켜쥐는다. 영화 시청이 끝난 이후에 여전히 몸을 떨면서, 찰스는 그가 점액 괴물에 의해 “공포를 느꼈다.”고 말한다. 그가 실제로 점액 괴물에 의해 공포를 느낀 것일까? 나는 그렇게 생각하지 않는다. 찰스의 상태가 특정 측면들에서 실제 세계의 재앙에 의해 공포를 느끼는 사람의 상태와 분명히 유사하다는 점은 인정한다. 그의 근육이 경직되고, 그가 의자를 붙들고, 맥박이 빨라지고 아드레날린이 분비된다는 점에서는 말이다. 이러한 생리적·심리적 상태를 유사 공포(quasi-fear)라고 부르도록 하자. 하지만 이와 같은 유사 공포만으로는 진정한 공포의 감정을 구성할 수 없다.⁷³⁾

위의 짧은 인용문에는 허구 감상에 의해 환기되는 반응에 대해 월튼이 제시하는 설명의 요지가 잘 드러나 있다. 먼저 그는 호러 영화를 감상하는 찰스에게서 실제의 대상에 의해 발생하는 공포의 감정과 유사한 측면이 있음을 인정한다. 즉 월튼은 호러 영화라는 허구 작품에 대한 감상에 의해서도 실제의 감정과 유사한 반응이 발생한다는 것은 인정하는데, 그것이 ‘근육이 경직되고 의자를 붙들거나 맥박이 빨라지고 아드레날

73) MAM., p.196

린이 분비'되는 등의 생리적 변화에 대한 신체적 느낌(feeling)의 측면에 국한된다고 본다는 것이 중요하다.

우리는 앞선 논의에서 인지주의자들이 감정을 기본적으로 믿음이 관여하는 인지적 측면과 생리적 변화에 대한 신체적 느낌의 측면으로 구성되어 있다고 간주한다는 것을 살펴본 바 있다. 그들은 감정을 대상 지향적 구조를 통해 설명하는데, 이는 감정의 주체가 어떤 대상 또는 사건에 대해 감정을 느끼려면 그가 필수적으로 그러한 사건 또는 대상이 존재하거나 발생한다고 믿어야함을 의미한다. 또한 이와 동시에 감정의 주체는 그러한 사건 또는 대상이 특정한 감정을 환기시키는 어떤 고유한 속성을 갖고 있는 것이라고 믿어야 한다. 전자는 대상 또는 사건에 대한 존재 믿음이고 후자는 그것들에 대한 평가적 믿음으로, 인지주의자들은 지향성의 구조가 이러한 두 가지 믿음 모두가 있어야 유지된다고 주장한다. 따라서 감정에 대한 인지주의의 설명을 따르는 월튼의 입장에서 위치럼 믿음이라는 인지적 요소가 결여된 채 신체적 느낌의 측면만 있는 반응으로는 진정한 감정을 구성할 수 없다고 보는 것은 자명한 일이다.

말하자면 위의 사례 속 찰스는 녹색 점액 괴물이 나오는 호러 영화를 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에 참여하는 중이고, 그는 이 prop에 의해 상상되도록 규정된 것들을 안으로부터 상상하는 중이므로 그의 반응은 허구에 대한 믿음이 아니라 상상하기의 결과인 것이다. 이때 찰스는 자신이 믿는체하기 게임에 참여하고 있음을 잘 알고 있으니 녹색 점액 괴물이 실제적이지 않은 것 또한 잘 알고 있으며, 이에 괴물에 대한 믿음을 가질 수 없다. 즉 찰스에게서 나타나는 '근육이 경직되고 의자를 붙들거나 맥박이 빨라지고 아드레날린이 분비'되는 등의 생리적 변화는 비록 실재하는 대상에 의해 유발되는 공포로 인한 생리적 변화와 유사하지만, 그 변화를 인과하는 대상이 실재한다는 믿음이 아닌 그저 상상하기의 결과 발생하는 것이므로 진정한 공포가 아니라 "유사 공포"라 불리게 되는 것이다. 그리고 이처럼 허구에 대한 우리의 반응이 믿음이 아니라 상상의 결과로서 감정이 아니라 유사 감정(quasi-emotion)에 불과하다는 월튼의 주장이 옳다면, 우리는 여전히 존재한다고 믿는 것에 대해서만 감정적으로 반응을 하는 것이므로 허구 감상의 역설을 구성하는 세 번째 문장이 부정되고 이에 역설은 해결된다.

우리가 물어야 할 것은 찰스가 느낀 것이 정말로 녹색 점액 괴물에 대한 공포의 감정인가의 여부로, 그의 경험이 얼마나 강렬한 것인지는 우리의 질문과 상관이 없다. 호러 영화의 감상이라는 찰스의 경험 자체는 진정한 감정의 경험이었을 수도 있고, 우리가 곧 살펴보겠지만 찰스가 진정으로 공포를 느꼈을 수도 있다. 그러나 그는 녹색 점액 괴물을 두려워하는 것은 아니다. 물론 아주 순진한 영화 관객이 그 호러 영화를 실황 다큐멘터리라고 또는 그와 우리를 위협하는 실제의 점액 괴물에 대한 뉴스 속보라고 생각할 가능성이 완전히 없는 것은 아닐 것이다. 그리고 그런 관객이 녹색 점액 괴물을 두려워할 수도 있다는 건 자연스러운 일이다. 하지만 찰스는 것처럼 순진하지 않다. 그는 녹색 점액 괴물이 진짜가 아님을 완벽하게 알고 있으며 그 자신이 위협에 처해 있지 않다는 사실 또한 잘 알고 있다. 그렇다면 어떻게 찰스가 녹색 점액 괴물을 두려워할 수 있는 것인가? ... 나는 어쨌든 두려움의 대상이 우리에게 위협을 가하고 있다는 믿음을 갖고 있는 것과 무언가를 두려워한다(being afraid)는 상태가 특정한 측면에서 유사하다는 것을 주장할 것이다. 또한 찰스의 상태는 그가 녹색 점액 괴물이 그를 위협에 처하게 한다고 믿는 상황과 유의미하게 유사하지 않으며, 그러기에 찰스는 녹색 점액 괴물을 두려워하지 않는다고도 주장할 것이다.⁷⁴⁾

월튼이 것처럼 찰스가 녹색 점액 괴물의 존재를 믿지 않는다고 주장하는 가장 결정적인 근거는 찰스가 녹색 점액 괴물의 위협으로부터 벗어나기 위한 어떤 의도적인 행위(deliberate actions)도 하지 않는다는 점이다. 육감 또는 직감(gut feeling)과 같은 것을 이유로 비행기 타는 것을 싫어하는 애런이라는 사람의 경우와 찰스를 비교해보자. 애런은 어떤 의미에서는 비행기라는 수단이 상대적으로 안전한 것임을 깨닫고는 있고, 것처럼 비행기가 안전하다는 것을 뒷받침해줄 통계자료도 갖고 있다. 그럼에도 불구하고 애런은 가능한 한 비행기로 여행하는 것을 피하려 하며, 어쩔 수 없이 비행기를 타야 할 때에는 불안해하고 속상해한다. 애런은 지적(知的)으로는 비행기가 상대적으로 안전하다는 의견을 갖고 있음에도 육감의 차원에서는 비행이 위험하다는 믿음을 갖고 있다고 말할 수

74) MAM., p.197

있으며, 따라서 이때의 애런은 비행기를 타고 여행하는 것을 진정으로 두려워하는 것일 수 있다. 하지만 찰스는 애런과 다르다. 애런은 정말로 비행기를 타고 여행하는 것이 위험하다고 생각하는 사람에게서 기대되는 의도적인 행위를 보이거나, 적어도 그러한 의도적 행위를 하려는 강력한 의향을 드러낸다. 즉 애런은 가능한 한 비행기를 타고 여행을 하지 않으려 하며, 어쩔 수 없이 비행기를 타고 여행을 해야 하는 상황에 처할 때는 비행기에서 내리고자 하는 유혹과 싸워야만 한다. 하지만 찰스는 호러 영화가 상영 중인 영화관을 떠나거나, 것처럼 영화관에서 벗어나 경찰에 녹색 점액 괴물을 신고하려는 의향이 전혀 없다. 찰스가 점액 괴물에 의해 위험에 처해있음을 정말로 믿을 수도 있음을 보여줄 만한 신호들은 펄떡거리며 뛰는 맥박, 땀이 찬 손, 위가 죄어드는 느낌, 저절로 터져 나오는 비명과 같이 자동적이고 非의도적인 반응(reaction)들뿐이다. 따라서 찰스의 경우에는 그가 녹색 점액 괴물에 대해 육감이나 직감과 같은 특수한 종류의 믿음을 가지고 있다는 식의 설명도 적용할 수 없다.⁷⁵⁾

의도적 행위는 특정한 이유들 때문에 행해지는 것이다. 의도적 행위를 하는 행위자는 그러한 행위들이 그가 원하는 결과를 가져올 것이라고 믿기에 행한다. 말하자면 의도적 행위란 행위자들의 믿음이나 욕구라는 측면에서 감안하면 합리적인 것⁷⁶⁾으로 간주되는 이유들 때문에 행해지는 것이다. 예를 들어 어떤 남자가 아내와의 결혼 생활을 보다 나은 것으로 만들기 위해 매주 일요일 오후에 아내에게 성경을 읽어준다고 가정해보자. 그가 이런 행위를 하는 이유는 자신의 결혼 생활을 개선시키고

75) MAM., p.199

76) 합리성(rationality)이란 말은 범주적·기술적인 것(categorical, descriptive)과 규범적·평가적인 것(normative, evaluative)으로 나뉜다. 범주적으로 합리적이라는 것은 超합리적(non-rational)인 것과 대비되고, 평가적으로 합리적인 것은 非합리적(irrational)과 대비된다. 超합리적인 것은 합리성의 영역에서 아예 벗어나 있는 것을 의미하며, 범주적으로 합리적인 것에 포함되는 것들은 평가적으로 합리적이거나 혹은 비합리적인 것으로서 가늠될 수 있는 것이다. 즉, 평가적으로 비합리적인 것은 超합리적이지 않다는 의미이므로 결국 범주적으로는 합리적인 것일 수 밖에 없다. 예를 들어 아리스토텔레스가 인간이 이성적 동물이라고 말하며 인간에게 부여하는 합리성은 평가적인 것이 아니라 범주적인 합리성이다. 즉 아리스토텔레스가 것처럼 단언하면서 의미하는 바는 인간이 비합리적이지 않다거나 비합리적일 수 없다는 것이 아니라, 인간들이 초-합리적이지 않다는 것이다. 합리성의 의미에 대한 논의는 Boruah를 참고. *Fiction and Emotion*, pp.30-39.

자 하는 욕구와 매주 일요일에 성경을 읽어주는 것이 원하는 바를 이루어 줄 것이라는 믿음 때문이라고 설명할 수 있다. 그리고 이처럼 그 발생을 믿음과 욕구의 측면에 대한 지칭을 통해 합리적·인과적으로 설명할 수 있는 의도적 행위는 범주적으로 합리적인 것이며, 범주적으로 합리적인 행위는 평가적으로 합리적인 것과 비합리적인 것으로 다시 가늠할 수 있다. 즉 상술한 성경 읽어주기의 행위는 일요일 오후에 성경을 읽어주는 것이 결혼 생활을 개선하게 해주리라는 믿음이 근거가 없는 것이라면 평가적으로는 비합리적인 것으로 가늠될 것이다. 하지만 앞서 말한 것과 같이 믿음과 욕구의 측면에 대한 지칭을 통해 그 합리적 구조를 설명할 수 있다는 점에서 이 남자의 행위는 여전히 범주적으로는 합리적이다.⁷⁷⁾

사람들은 이처럼 그들이 하고자 하는 일을 할 때에도 특정한 이유를 갖고 있지만, 동시에 어떤 일을 하는 것을 삼갈 때도 이유를 갖고 있다. 앞서 언급한 애런이 비행기를 타는 일은 위험하다고 생각하며 더 오래 살아야겠다고 생각하며 비행기를 타는 일을 삼가거나, 타는 것을 꺼려한다면 그의 행위나 경향들은 그로 인해 범주적으로 합리적인 것이 된다. 하지만 찰스의 자동적인 반응들에는 애런에게 한 것처럼 어떤 욕구나 믿음을 부여할 수 없다. 왜냐하면 우리는 펄떡거리며 뛰는 맥박, 땀이 차는 손, 꼬여드는 위장의 느낌, 저절로 터져 나오는 비명과 같이 우리가 하지 않은 일(things one doesn't do)에 대해서 어떤 의미를 부여할 수 없고, 이에 찰스가 보이는 이러한 자동적 반응을 합리적으로 만드는 믿음을 귀속시킬 필요가 없기 때문이다. 그리고 이처럼 찰스에게 어떤 믿음도 귀속시킬 수 없다면, 그가 두려움을 진정으로 느끼고 있다고 말할 수는 없다. 이는 앞선 논의에서 언급한 것처럼 월튼이 감정에는 생리적 변화에 대한 신체적 느낌의 측면만이 아니라 그것을 인과하는 대상에 대한 판단이나 믿음이 반드시 요구된다고 보는 인지주의의 입장을 취하기 때문이다.

공포라는 감정이 필수적으로 위험에 대한 판단을 포함하며, 감정 일반이 인지적 차원을 지니고 있다는 가정에 대해 제기되는 이의들에 대해 살펴보자. 찰스가 그 자신이 녹색 점액 괴물에 의해 위험에 처해

77) *ibid.*, pp.34-35,

있지 않다고 간주하면서도 공포를 느낀다는 것은 가능할까? 찰스와 그와 유사한 다른 이들의 사례들은 그 자체로 공포를 비롯한 다른 감정들이 믿음 없이도 발생할 수 있다는 사례인 것처럼 취급되기도 한다. 하지만 이들 사례를 것처럼 다루는 것은 대개의 경우 심각한 선결 문제 요구의 오류를 범한다.⁷⁸⁾

월튼이 이처럼 주장하는 것은 호러 영화에 묘사된 녹색 점액 괴물이 라는 허구적 대상에 대해 철수가 보이는 반응을 그러한 대상에 의해 위험에 처해있다는 믿음 없이도 공포와 같은 감정이 발생할 수 있다고 간주하는 것은 대개 다음처럼 이루어지기 때문이다. : 찰스는 두려움을 느낀다고 추정된다(Charles is afraid, it is assumed). 그리고 찰스는 그가 위험에 처해있다고 생각하지 않는다. 따라서 두려움은 그런 믿음을 요구하지 않는 것이다.

하지만 월튼이 보기에 이처럼 추정하고 간주하는 것은 옳지 않다. 감정의 주체가 그 감정의 대상에 의해 위험에 처해졌다고 믿지 않아도 두려움의 감정을 느낄 수 있다고 주장하는 입장에서는 믿음보다는 약한 필요조건을 제시하고는 한다. 예를 들면 전술한 사고이론의 입장에서는 위험을 상상하거나 생생하게 제시된 위험의 관념 또는 생각(idea)에 의해서도 두려움의 감정이 발생할 수 있다고 이야기하곤 하는데, 것처럼 ‘위험을 상상함(imagining danger)’과 ‘위험을 믿음(believing danger)’ 사이의 경계가 흐리다는 주장은 그저 혼란을 가중시킬 뿐이다.⁷⁹⁾ 월튼은 찰스가 진정으로 두려움이라는 감정을 느끼는 것이 아님을 보이기 위해 다음과 같은 사례를 추가적으로 제시한다.⁸⁰⁾

과거에 광견병에 걸린 개에게 공격당한 경험이 있는 프랜시스라는 여성이 있다고 가정해보자. 것처럼 충격적인 경험의 결과 프랜시스는 어떤 개든 개가 있다면 모든 경우에 두려움의 감정을 드러내 보이며, 이에는 파이도라는 이름의 노견도 포함된다. 파이도는 이미 광견병 예방 주사를

78) MAM., p.200

79) MAM., p.200

80) 상술한 예는 원래 Patricia Greenspan이 논문 “Emotions as Evaluations”에서 제시한 설명과 예시로, 월튼이 자신의 설명을 뒷받침하기 위해 채택한 것이다. Patricia, Greenspan, “Emotion as Evaluation.”, *Pacific Philosophical Quarterly*, pp.158-169

맞은 데다 너무 늙어서 그녀를 물 수 있는 이빨이 없는 상태임에도 말이다. 이 경우 프랜시스도 마치 애런이 비행을 두려워하는 것처럼 파이도를 두려워하여 가능한 한 그 개 가까이 가지 않으려한다. 하지만 파이도가 위협하다는 믿음을 프랜시스에게 귀속시키는 것은 다소 어색해 보인다. 프랜시스도 가족이나 연인이 파이도와 함께 노는 것을 기꺼이 허락한다는 점도 그녀에게 파이도가 위협하다는 믿음을 귀속시키기 어려운 하나의 이유이다. 그러나 프랜시스도 어떤 위협에 대한 믿음 없이도 두려움을 느낀 것이라고 해도 그것이 찰스 역시 믿음 없이도 진정한 두려움을 느낀 것이라 말해주는 것은 아니다. 프랜시스의 경우에는 두려움에 수반되는 의도적 행동의 특성이 드러나는 반면, 찰스의 경우에는 그러한 의도적 행위가 없을 뿐 아니라 의도적 행위를 하려는 경향이 조금도 드러나지 않는다는 것이 중요하다. 프랜시스도 파이도가 그녀에게 가까이가오면, 그와 쓸데없이 마주치는 것을 피하고 싶어 하는 즉각적인 의지에 굴복하여 도망친다. 두려움의 감정은 이처럼 동기부여적인 방식으로 작동하고, 월튼은 두려움에서 이처럼 특유한 동기부여적인 힘을 빼버린다면 그것은 더 이상 두려움의 감정이 아닐 것이라고 말한다.

찰스는 “공포”를 경험한다고 말하지만 그러한 “공포”의 경험 내내 팝콘을 우물거리고 있다. 그리고 것처럼 팝콘을 씹는 행위는 유사 공포가 갑작스럽게 엄습할 때나 가끔씩 중단될 뿐이다. 이는 파이도로부터 도망치는 프랜시스나, 비행기를 타고 여행하려면 결연하게 이를 악물어야 하는 애런의 경우와는 다른 종류의 것이다. 이들을 같은 것으로 묶는 일은 피상적인 유사성을 강조하기 위해 근본적인 차이를 희생하는 것과 같다. ... 진정한 두려움이라는 감정과 진정한 감정 일반은 믿음-욕구의 구조로 묶는 것이 훨씬 이로울 것이다. (물론 이처럼 진정한 감정 일반을 믿음-욕구의 구조로 설명한다는 것이 감정에 신체적 느낌의 측면이 있음을 부정하는 것은 아니다.) 만약 두려움이라는 감정에 두려움을 느끼는 주체가 위협에 처해 있다는 믿음이 없다고 해도, 그것이 동기부여적인 힘을 가졌다는 면에서(그리고 해를 입지 않고 싶다는 욕구와 결합된다는 점에서)는 그러한 위협에 대한 믿음과 여전히 유사하다.⁸¹⁾

81) MAM., p.202

정리하자면 윌튼이 녹색 점액 괴물에 대한 호러 영화를 감상하는 찰스에게 나타난 생리적 변화에 대한 신체적 느낌을 진정한 감정이라고 보지 않는 이유는 찰스가 허구의 녹색 점액 괴물에 대한 믿음을 갖고 있지 않기 때문이다. 그리고 이때 찰스가 녹색 점액 괴물에 대해 믿음을 갖고 있지 않다고 윌튼이 주장하는 가장 결정적인 근거는 찰스가 극장에서 도망친다든가 경찰에 괴물을 신고한다든가 하는 의도적 행위를 하지 않기 때문이다. 이와 달리 광견병 예방 주사를 이미 맞은, 이빨 없는 노견 파이도에 대한 두려움을 나타내는 프랜시스에게 파이도가 위험하다는 믿음을 귀속시키기 어려운 것은 맞지만 그녀는 여전히 파이도가 가까이 다가오면 도망친다. 이처럼 프랜시스가 느끼는 두려움의 감정은 그녀로 하여금 파이도로부터 도망가게 하는 동기부여적인 힘을 발휘하고, 동기부여적인 힘과 파이도로부터 해를 입지 않고 싶다는 욕구의 측면이 합쳐진 프랜시스의 두려움은 여전히 믿음과 욕구의 구조와 유사한 방식으로 설명되는 것이기에 진정한 감정이라고 할 수 있다. 그러나 찰스는 “공포”를 겪는다고 말하면서도 그 상황을 회피하려는 어떤 의도적 행위도 하지 않으므로 그에게는 어떤 믿음이나 욕구를 귀속시킬 수 없고, 이들과 유사한 동기부여적인 측면도 적용시킬 수 없다. 따라서 찰스가 녹색 괴물에 대해 느꼈다고 말하는 “공포”는 진정한 두려움의 감정이 아니다.

물론 윌튼이 찰스가 어떠한 진정한 두려움도 경험하지 않는다고 주장하는 것은 아니다. 찰스는 녹색 점액 괴물을 두려워하는 것은 아니지만 호러 영화가 그에게 어떤 다른 것에 대한 두려움을 유도했을 수는 있다는 것이다. 만약 우리가 언급하고 있는 찰스가 어린 아이라면 영화에 나오는 점액 괴물 자체는 가짜임을 알면서도 이 세상 어딘가에 그와 유사한 진짜 점액 괴물이 있을 수도 있다는 생각을 할 수도 있다. 그런 경우 찰스는 발생 가능성이 의심되는 실제의 위험을 진정으로 두려워할 수도 있고, 이에 그러한 위험을 피하려는 노력을 할지도 모른다. 비슷한 예로 영화 죠스(Jaws)는 많은 사람들로 하여금 상어를 두려워하게 했고, 것처럼 무시무시한 상어가 실제로 존재할 수도 있다고 생각하게 된 사람들은 바다에서의 수영을 꺼리게 되었다. 하지만 이것이 사람들이 영화에 나온 허구의 상어를 두려워했다는 의미는 아니다. 만약 찰스가 심장에 지병을

않고 있는 나이든 영화 관객이라면 그는 영화 자체를 두려워하거나 영화 관람의 경험 자체를 두려워 할 수도 있다. 이 경우의 찰스는 흥분이나 자극이 그에게 심장마비를 일으킬 수 있음을 알고 있는데, 이 호러 영화가 녹색 점액 괴물을 극도로 공격적으로 또는 위협적으로 묘사하여 그러한 흥분과 자극을 야기할 수도 있음을 두려워하는 것이다. 이때의 두려움은 진정한 두려움의 감정이다. 그러나 중요한 것은 이러한 진정한 공포는 영화 속에 묘사된 허구적 대상으로서의 녹색 점액 괴물에 대한 공포가 아니라 녹색 점액 괴물의 묘사(depiction)에 대한 두려움이라는 점이다. 즉 여기서 언급된 사례들의 경우, 찰스는 실제로 그의 눈앞에 제시되는 점액 괴물의 묘사에 대해 두려움을 느끼는 것이지 허구적 대상에 대해 두려움을 느끼는 것이 아니다. 그리고 찰스의 사례가 보여주는 것처럼 허구 작품에 묘사된 대상 또는 사건에 대한 우리의 반응이 진정한 감정의 반응이 아니라면 허구 감상의 역설을 구성하는 세 번째 문장을 부정함으로써 허구 감상의 역설이 해결된다.

이제 우리는 중요한 문제를 검토해야 한다. 상기한 예에서 수 없이 언급된 것처럼 호러 영화라는 허구를 감상하는 찰스는 “나는 녹색 점액 괴물을 보고 두려움을 느꼈어.” 라고 서슴없이 말하며, 우리는 허구 감상의 경험을 것처럼 말하는 것을 아무런 저항 없이 받아들인다. 따라서 월튼이 제시하는 설명이 우리의 허구 감상이라는 경험과 그와 관련된 감정의 문제를 완벽하게 설명해 내려면 찰스가 것처럼 자신의 상태를 감정 반응으로 분류하는 이유를 설명해 낼 수 있어야 한다.⁸²⁾ 일단 우리는 월

82) 월튼은 허구에 의해 발생하는 것이 유사 감정일 뿐이라는 주장을 통해 허구 감상의 역설을 구성하는 세 번째 문장을 거부하여 역설을 해결하지만, 애초에 우리 허구 감상 경험의 실재를 설명하기 위해 고안된 이론이라면 일상적인 허구의 담화에 부합해야 한다. 우리가 안나 카레니나라는 특정한 인물에 대해 슬픔을 느낀다고 생각하며 ‘안나 카레니나가 불쌍해’라고 진술한다는 사실이 톨스토이에 의해 기술된 것과 같은 비참한 상황에 놓인 여인은 불쌍하다는 일반적인 생각에 슬프다는 반응을 한다는 사고 이론의 주장의 설득력을 떨어뜨리는 약점이 되었다는 점을 상기해보자. 즉 허구에 대한 우리의 직관과 담화의 문제는 ‘어떻게’ 존재한다고 믿지 않는 허구에 대해 반응을 보일 수 있는가에 대해 설명하려는 입장들의 설득력을 가늠하는 기준이라고 할 수 있으며, 이는 또한 허구에 대한 반응의 역설적인 성격을 처음으로 지적한 레드포드 역시 설명이 필요한 것으로 여겼던 문제이기도 하다. : “우리는 연극을 감상하며 머큐시오가 죽을 것임을 알아차리거나, 연극의 내용을 이미 알고 있어 그가 곧 죽을 것을 알고 있는 경우 모두에 [우리가 연극을 감상하고 있음을 아는데도] 불구하고 ‘오! 안 돼! 그런 일이 일어

튼이 제안할 설명의 대략적인 내용은 알고 있다. 윌튼은 믿는체하기 게임에 참여하는 아이들이 “지하실에 괴물이 있어.”라든지 “그레고리 옆에 곰이 있어.”라고 말한다고 해서 그 아이들이 지하실에 괴물이 있고 곰이 있다고 믿는 것이 참이 아니듯, 찰스가 자신의 생리적 변화에 대한 신체적 느낌을 공포라는 감정으로 이야기하는 것 역시 문자 그대로 받아들여서는 안 된다고 주장한다. 만약 찰스가 지난 십년 동안 실제로 겪어본 것 중에 가장 무서웠던 경험이 무엇이나는 질문을 받는다면, 녹색 점액 괴물을 맞닥뜨린 경험을 이야기하지는 않을 것이다. 또는 녹색 점액 괴물을 맞닥뜨린 것이 무서웠다고 말한다면 “아, 물론 영화를 보는 중에 만난 것이긴 한데”와 같은 표현의 삽입 어구로서 제시하여 그러한 경험이 실제로 무서운 경험으로서는 간주되지 않음을 드러낼 것이다.

우리는 앞선 논의를 통해 믿는체하기 게임에서 “그레고리 옆에 곰이 있어.”와 같은 명제를 허구적으로 만드는 것은 “이제부터 나무 그루터기를 곰이라고 하자”와 같은 게임의 규칙과 나무그루터기라는 prop의 존재라는 것을 살펴본 바 있다. 그렇다면 찰스가 녹색 점액 괴물을 두려워한다는 것을 허구적 참으로 만드는 것은 무엇일까?

[우리가 앞선 논의에서 다루어] 익숙하고 믿을만한 공포에 대한 설명을 떠올려보자. 그 설명은 대략적으로 다음과 같다. 예를 들어 우리가 토네이도를 (진정으로) 두려워하려면, 우리들 자신이 토네이도에 의해 위협에 처해있음을 알거나 믿는 것의 결과로서 유사 공포에 해당하는 어떤 특정 현상적 경험을 해야 한다.⁸³⁾ 이 상태를 분노나 흥분이 아

나면 안 돼!’라고 말한다. (이렇게 말하는 것은 조리에 맞지 않는 것처럼 보이며 특히 우리가 연극의 내용을 이미 알고 있는 경우에 더욱 그러하지만, 우리는 실제로 이런 식으로 말을 한다. 이는 내가 문제라고 생각하는 것의 일부이다.) 머큐시오가 칼에 찔리면 우리는 움찔하고 놀라며 헉 하고 숨을 죽이며, 개중에 감정적으로 더 불안정한 사람은 울먹이기도 한다.” 자신이 감상한 것이 허구임을 알고 있고, 나아가 발생한 것이 유사 감정에 불과함을 알고 있는 보통의 감상자 찰스는 어째서 자신의 반응을 감정 반응인양 말하는 것일까? 이 문제에 대해 윌튼이 제시하는 답은 본론 2.3에서 다룰 것이다. Radford, “How can we be moved by the fate of Anna Karenina?” p.76

83) 전술한 찰스의 사례에서 윌튼은 ‘근육이 경직되고, 맥박이 빨라지고, 아드레날린이 분비’되는 것과 같은 생리적·심리적 상태를 유사 공포라 부른 바 있다. 감정 일반적으로 말하자면 어떤 특정한 생리적 변화에 대한 느낌을 유사 정서라고 부르는 것으로, 이러한 특정 생리적 변화가 진정한 감정이 되려면 그 상태를 야기하

닌 공포로 만드는 것은 그러한 상태의 주체, 즉 감정의 주체인 우리들 자신이 위험해 처해있다는 믿음이며, 토네이도를 공포의 대상으로 만드는 것은 우리가 위험하다고 간주하는 것이 토네이도라는 사실이다. 만약 이것이 공포라면⁸⁴⁾ 찰스의 상태에 대해서 무엇이라고 말해야 할 지는 분명해진다. 찰스는 허구적으로 녹색 점액 괴물이 자신을 위협한다는 것을 깨달은 결과로 유사 공포를 경험한다. 이처럼 찰스가 허구적으로 녹색 점액 괴물이 자신을 위협하다는 것을 깨달음으로 인해 유사 공포를 경험한다는 것은 그의 유사 공포가 녹색 점액 괴물이 위험을 야기한다는 믿음에 의해 인과된다는 것을 허구적으로 만들며, 이에 그가 녹색 점액 괴물을 두려워한다는 것을 허구적으로 만든다.⁸⁵⁾

위와 같은 월튼의 설명에 따르면 찰스가 허구적으로 녹색 점액 괴물이 자신을 위협한다는 것을 깨닫는 것이 바로 그가 녹색 점액 괴물을 두려워한다는 것을 허구적 참으로 만드는 것이다. 즉 찰스는 호러 영화라는 허구 작품을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에 참여하고 있으며, 이 게임에서 찰스가 녹색 점액 괴물이 그에게 달려드는 것을 지켜본다는 것이 허구적임을 감안하면 그가 흠칫 놀라 몸을 움찔할 때 그가 공포에 의해 그리한다는 것 역시 허구적이다. 찰스가 “오악, 괴물이 이 쪽으로 온다!”라고 말하는 것 역시 이 믿는체하기 게임의 맥락에서 발화된 것으로서 허구적 참이다.

는 대상에 대한 믿음 또는 판단이 요구된다는 것이 그의 주장이다. 여기서 정리하고 싶은 바는 다음과 같다. : 월튼은 허구 작품의 감상자가 느끼는 심리적·생리적 변화를 유사 감정이라고 부른다. 다만 허구 작품의 감상자가 느끼는 실제적인 심리적·생리적 변화만을 유사 감정이라고 부르는 것이 아니라, 그 자체로는 진정한 감정을 구성할 수 없는 심리적·생리적 변화의 측면, 즉 생리적 변화에 대한 신체적 느낌의 측면을 전부 유사 감정이라고 부른다는 점에 유의할 필요는 있다. 말하자면 월튼은 진정한 감정의 상태를 이와 같은 유사 감정에 그것을 인과한 대상에 대한 믿음이 더해진 상태라고 표현한다는 것이다. *MAM.*, p.196 참고.

84) 월튼은 이러한 설명이 공포라는 감정의 정의는 아닐 수도 있다고 말한다. 앞선 논의에서 언급한 바 있는 프랜시스와 경우처럼, 즉 과거에 광견병에 걸린 개에 의해 공격당한 경험이 있는 사람이 이미 광견병 예방 주사를 맞은 이 없는 노견에 대해서도 여전히 두려움을 느끼는 경우처럼 감정의 주체에게 적절한 믿음을 귀속시킬 수 없기 때문이다. 하지만 여전히 공포라는 감정의 많은 사례는 위험에 대한 믿음이 그것의 일부를 구성함을 보여준다. 자신이 토네이도에 의해 위험에 처해있다는 믿음의 결과 발생한 생리적 변화에 대한 신체적 느낌은 여전히 토네이도에 대한 공포라는 감정을 이룰 것이다.

85) *MAM.*, pp. 244-245 소괄호는 월튼이 표기한 그대로 옮겼다.

말하자면 윌튼은 믿는체하기 게임의 개념을 통해 찰스와 같은 감상자가 허구 작품에 보이는 반응을 설명하는 것으로 감상자 스스로가 믿는체하기 게임에 참여하고 있으며 녹색 점액 괴물의 위협이 허구적임을 깨닫는 것은 1) 감상자 본인의 유사 감정 경험을 인과하고, 나아가 2) 그러한 유사 감정이 허구 작품에 기술된 대상이나 상황, 혹은 기술된 명제 P에 대한 믿음에 의해 인과 된다는 것을 허구적으로 만들어주는 동시에 유사 감정을 느낀다는 것을 허구적인 참으로 만들어준다. 이러한 설명에 따르면 찰스를 비롯한 허구의 감상자는 허구에 기술된 대상이나 상황 또는 허구적 명제 P에 대해 적절한 믿음을 적용하는데, 그것은 믿는체하기 게임의 맥락 내에서 적용되는 것이므로 허구적으로 믿는 것이다. 그리고 이처럼 허구 작품을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에 참여하여 허구적으로 명제 P를 믿거나 안다는 것은 이러한 명제 P를 믿는다고 상상하거나 P를 안다고 상상하는 것이다.⁸⁶⁾ 또한 우리는 이러한 믿는다고 상상하기 또는 안다고 상상하기가 안으로부터의 상상임을 다룬 바 있다. 즉 찰스와 같은 허구의 감상자는 허구적 작품을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에 참여하여 유사 감정이라는 생리적 변화에 대한 신체적 느낌을 실제로 경험하고 그와 같은 생리적 변화를 인과하는 대상인 허구적 명제 P

86) 윌튼은 ‘감상자가 어떤 명제 P가 허구적이라는 것을 깨닫는 것’이 의미하는 바를 다음처럼 설명한다. 믿는체하기 게임에 참여하는 감상자가 어떤 명제 P가 허구적임을 깨닫고, P 자체만이 아니라 P를 알고 있다는 것(knowing)과 P를 믿고 있다는 것(believing)을 상상한다면 그가 P를 믿거나 안다는 것은 허구적이다.(*MAM*, 214) 즉 믿는체하기 게임의 감상자가 어떤 명제 P가 ‘허구적임’을 깨닫는다는 것은 그러한 명제 P가 해당 믿는체하기 게임에서 상상하도록 규정된 것임을 알게 되는 것이고, 이에 게임의 참여자로서 것처럼 상상하도록 규정된 대로 명제 P를 믿고 있다거나 알고 있다고 상상한다면 감상자가 명제 P를 믿거나 아는 것이 허구적이 된다. 이를 도식화하면 1) 허구작품을 그 prop으로서 갖는 믿는체하기 게임에서 어떤 명제 P가 허구적이라는 것은 P가 상상되도록 규정되었다는 것으로 *it is fictional that P*이며, 2) P가 허구적임을 깨닫게 된 감상자는 *the appreciator knows (or recognizes) that it is fictional that P*가 되고, 3) 이에 감상자가 것처럼 상상하도록 규정된 명제 P에 대해 그것을 믿고 있다거나 알고 있다는 것을 직접 안으로부터 상상하면 그가 명제 P를 믿거나 아는 것이 허구적이 되므로 *it is fictional that the appreciator knows(believes) that p*가 된다. 이처럼 도식화된 1)와 3)의 차이가 중요한데, 1)은 허구 작품 P에 의해 발생된 허구적 참에 대한 것이고 3)은 그 작품을 prop으로 하는 믿는체하기 게임 세계에서의 허구적 참으로 3)과 같은 허구적 참은 P가 허구적이라는 것을 그 게임의 참여자인 감상자가 깨달음으로 인해 발생하는 것이다. 즉 1)은 작품 세계에서 허구적 참이며 3)은 해당 감상자의 게임 세계에서 허구적 참이다.

를 허구적으로 믿는체하는데, 이러한 믿는체하기는 것처럼 상상하도록 규정된 허구적 명제들을 안으로부터 직접 경험하는 것으로서 상상하는 안으로부터의 상상이다. “괴물이 이쪽으로 온다.”나 “그 괴물 정말 무서웠어.”라고 말하는 것 역시 믿는체하기 게임의 맥락 내에서 발화된 것으로서 이 역시 ‘체하기’이자 허구적인 참일 뿐이다.

월튼이 전술한 방식으로 허구 작품에 의해 환기되는 반응을 설명하는 것은 그것이 지니는 실제 경험의 측면, 즉 그가 유사 감정이라고 부르는 생리적 변화에 대한 신체적 느낌을 인정하는 동시에, 그럼에도 불구하고 허구에 의해 환기되는 반응이 실제의 대상에 의해 발생하는 진정한 감정과는 차이를 지닌다는 것을 드러내기 위해서라고 할 수 있다.⁸⁷⁾ 앞서 살펴본 공포처럼 어떤 의도적 행위를 유발하는 힘을 지닌 감정의 경우에는 특히 이러한 월튼의 설명이 잘 들어맞는다. 허구 작품에 의해 환기되는 유사 공포와 실제로 감정의 주체가 스스로 위협에 처해 있다는 믿음에 의해 발생하는 진짜 공포의 감정이 지니는 차이를 ‘체하기’로서 설명해낼 수 있기 때문이다.

이와 달리 찰스가 녹색 점액 괴물에 대한 사고에 의해 두려움을 느낄 수 있다는 라마르크의 사고이론과 같은 설명으로는 이처럼 허구 작품에 의해 발생하는 **유사 공포**가 의도적 행위를 이끌어낼 수 없는 이유를 적절하게 설명해 낼 수 없다.⁸⁸⁾ 혹자는 허구에 의해 환기되는 반응의 역설

87) Boruah, *Fiction and Emotion*, p.65

88) Lamarque, *Fictional Point of Views*, p.119 라마르크는 다음처럼 말한다. 월튼이 찰스가 진정으로 두려움을 느끼지 않는다고 주장하는 근거 중의 하나는 찰스가 보통 우리들이 진정으로 점액 괴물을 두려워하는 사람에게서 기대하는 행동 근거(behavioural evidence)를 나타내지 않기 때문으로, 찰스는 경찰에 신고한다든가 친구들에게 위협을 경고하는 등의 행위를 하지 않는다는 것이다. 분명히 찰스는 그런 행위를 하지 않는데 이는 라마르크가 보기에 그가 “경찰의 조사를 부탁할 만한 실제 녹색 괴물이 존재하지 않음을 잘 알고 있기” 때문이다. 라마르크는 그럼에도 불구하고 찰스가 녹색 괴물에 대한 사고에 의해 진정으로 두려움을 느끼고 있음을 주장하며 그것을 보여주는 행동 근거로 찰스가 “눈을 감거나 다른 생각을 머리에 떠올리려 하는 등 호러 영화 관객이 흔히 보이는” 행동을 한다는 것을 든다. 그러나 월튼이 구별해서 보는 것은 허구에 의해 유발되는 반응과 실제적인 것에 의한 공포가 유발하는 반응이므로, 허구의 감상자가 흔히 보이는 행동을 진정한 공포의 감정에 대개 동반되는 의도적 행위의 근거로서 제시하는 것은 그리 설득력 있는 주장은 아니다.

에 대한 래드포드의 지적에는 허구에 동반되는 행위와 실제 상황에서 유발되는 감정에 동반되는 행위의 차이에 대한 언급이 없음을 문제 삼을 수 있을 것이다. 나아가 이러한 문제제기는 허구가 환기하는 유사 공포가 의도적 행위를 발생시키지 않음을 설명해 낼 수 없다는 사실이 허구 감상의 역설에 대해 사고 이론이 제시하는 해법의 설명력을 크게 떨어뜨리지 않는다는 주장으로 이어질 수 있다. 그러나 이는 래드포드가 제기한 역설에 대한 오해로, 래드포드는 허구에 의해 환기되는 반응과 실생활의 맥락에서 환기되는 진정한 감정의 차이를 논하는 과정에서 이들이 초래하는 행위의 차이에 대해서도 분명하게 언급한다.

어린 아이들은 거인이 책을 죽이려고 다가올 때 진정으로 그리고 확실하게 공포를 느낀다. 그런 아이들 중에서 보다 용감한 아이는 ‘조심해!’라고 외치거나 연극 무대에 올라가 방해를 하려고 한다. 하지만 우리들이 이러한 행위를 하는가? 티볼트가 머큐시오를 죽이려고 한다고 해서 로미오와 줄리엣을 감상하는 우리가 소리를 지르거나 무대로 올라가려 하는가? 우리는 그리하지 않는다. 그리 한다고 하더라도 이는 지나친 행위로서 우리가 [허구에 의해] 감정적으로 반응한다는 사실에 필요한 것도 아니다. 만약 우리가 머큐시오라고 불리는 사람이나 머큐시오라고 불리는 역할을 담당하는 배우가 실제로 살해당한다고 생각한다면, 우리는 무언가를 하려고 하거나 무언가를 해야 한다고 생각할 것이다. 이 경우의 우리는 진정으로 겁에 질려있다고 할 수 있다. 따라서 우리는 ‘그저’ 허구의 인물들이 포함된 연극을 감상하고 있다는 사실을 알아채고 있는 상태이며 문제는 해결되지 않고 남는다.⁸⁹⁾

그리고 허구에 의해 환기되는 유사 공포와 실제로 존재하는 대상이나 사건에 의한 공포가 초래하는 행위의 방식이 분명히 다르다면, 그것을 같은 식으로 보는 것은 잘못된 것이다.⁹⁰⁾ 물론 이러한 설명에 대해 모든 감정이 의도적인 행위를 유발하는 것은 아니라고 반박할 수는 있다. 예를 들어 슬픔이라는 감정이 특별히 유발하는 의도적인 행위는

89) Radford, “How can we be moved by the fate of Anna Karenina?”, p.71 위의 인용문은 래드포드가 불신의 유예를 통해 허구 감상의 역설에 대한 해법을 제시하려는 환영론의 입장을 반박하는 맥락에서 제시된 것이다.

90) 오종환, 「허구에 의해 환기되는 감정의 합리성 문제」, p.168

없다. 그리고 어떤 행동을 유발하는 힘을 가진 감정들도 우리가 그와 같은 감정을 유도하는 상황에 대해 무엇인가를 할 수 있다는 추가적인 믿음이 없는 경우에는 의도적인 행위를 유발하지 않을 수도 있다. 우리가 한국 전쟁에 대해 진정한 연민의 감정을 느끼면서도 어떤 의도적 행위도 하지 않는 것은 상기한 것처럼 우리가 그것에 대해 할 수 있는 일이 아무것도 없기 때문이다. 그러나 이러한 반례가 공포라는 감정에 대한 월튼의 설명을 결정적으로 반박하지는 못한다. 특별한 유형의 행위를 유발하지 않는 감정도 있지만 공포는 월튼이 지적하는 것처럼 행위를 유발하는 힘이나 동기부여적인 힘을 갖고 있는 감정이며, 이에 따라 진정한 감정과 유사 감정을 구별할 수 있기 때문이다. 우리가 실제로 어떤 위협에 처해 공포를 느끼는데 그 상황을 아무런 제약 없이 회피할 수 있다면, 것처럼 회피하기 위한 어떤 의도적 행위를 하지 않으리라고 생각하기는 어렵다. 이에 비해 팝콘을 먹으면서 영화를 감상하는 찰스가 말하는 “공포”는 회피하려는 행위를 유발하거나 그러한 동기를 부여하지 못하는 것이기에 유사 공포라고 부를 수 있다.

말하자면 진정한 감정은 현재 어떤 행위가 유발된 것이 아니라고 하더라도 적절한 상황이 주어졌을 때는 행위를 유발할 수 있는 감정이라고 말할 수 있다. 만약 우리가 실제 젊은이의 죽음을 목격하고 있다고 믿으며 겁에 질려 있다면, 예를 들어 머큐시오를 연기하는 배우가 티볼트를 연기하는 배우의 겁에 질려 진짜로 죽어가는 것을 보고 있다고 믿는다면 우리는 티볼트를 연기하는 배우가 머큐시오를 연기하는 배우를 죽이기 위해 덤비는 것을 막으려고 할 것이다. 만약 티볼트를 연기하는 배우의 행위를 막을 수 없다고 믿어 그를 막으려 하지 않았다면 우리는 그러한 시도를 하지 않은 스스로를 책망하게 될 것이다. 실제로 발생한 역사적 비극에 대해 진정한 연민을 느껴도 어떤 의도적인 행위를 하지 않는 것은 상기한 것처럼 할 수 있는 행위가 없기 때문이다. 이처럼 행동을 유발하는 감정의 경우에 진정한 감정과 유사 감정의 구별이 성립한다면 허구적 감정 내지는 허구에 의한 반응을 설명하려는 이론은 이를 설명해낼 수 있어야 한다. 그리고 우리가 존재한다고 믿지 않는 허구적 사건이나 인물 자체가 아니라 그것들에 대한 관념이나 사고에 대해서도 충분히 감정적으로 반응할 수 있다는 사고 이론의 설명으로는 두 맥락에서 발생하

는 반응의 차이를 제대로 설명할 수 없다. 이런 점을 고려한다면 적어도 허구적 대상에 의한 공포처럼 행동을 유발하는 감정의 경우는 허구에 의해 유발되는 유사 감정과 실재의 대상에 대한 감정이 지니는 차이를 설명해 낼 수 있는 월튼의 이론, 즉 인지주의를 기반으로 하는 월튼의 믿는체하기 이론이 제공하는 설명이 앞서 살펴 본 여타의 이론에 비해 우월한 설명력을 지닌다고 평가할 수 있다.

이상의 논의를 통해 월튼이 허구 감상에서 유발되는 “감정”적 반응에 대해 어떠한 설명을 제시하며, 그것이 같은 문제의 해결을 위해 제시되었던 다른 설명들에 비해 어떤 설명력을 지니는가에 대해 살펴보았다. 이어지는 본문에서는 월튼의 설명에 제기될 수 있는 실재론자들의 반론을 월튼의 입장에서 재반박하는 작업을 통해 그가 허구 감상의 역설을 해결하고 반론까지 성공적으로 넘어설 수 있음을 보이고자 한다.

2. 3. 월튼이 제시하는 해법에 대한 반론과 재반박 : 허구에 관한 담화와 체하기

본론 2.1에서 언급한 대로 월튼은 허구 작품 또는 재현적 예술에 관한 담화를 해당 작품을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에 언어적으로 참여하는 ‘체하기(pretense)’로서 설명한다. 이때 허구 작품에 관한 담화는 크게 세 가지 종류로 나뉜다.⁹¹⁾ 먼저 “톰 소여는 그 자신의 장례식에 참석했다.”나 “스칼렛 오히라는 여성이다.”와 같은 진술들은 허구 작품의 내용에 대한 진술로서 이러한 진술은 허구적 진술(fictional statements)라고 불린다. 둘째로는 비평적 진술(critical statements)이 있는데, 예를 들면 “로미오는 많은 셰익스피어 연구가들에 의해 분석되어 왔다.”나 “흠즈는 인류의 끊임없는 진리 추구를 상징한다.”처럼 문학 비평의 맥락

91) 본고의 해당 논의는 허구적 개체의 존재론적 지위의 문제를 허구에 대한 우리의 언어 체계와 담화를 통해 분석하려 시도한 우성원의 선행연구를 검토한 내용이다. (우성원, 「허구적 개체의 존재론」, 2004, 서울대학교) 상기한 구분은 S.Brock이 논문 “Fictionalism about Fictional Characters”에서 사용한 것을 따른 것으로, 월튼 역시 *Mimesis as Make-believe*의 10장에서 거의 유사한 구분을 통해 허구에 대한 우리의 담론을 구분하고 있다. *MAM*, pp.396-397과 “Fictionalism about Fictional Characters”, *Nous*, vol.35, no.1, 2002. pp.4-5 및 「허구적 개체의 존재론」의 pp.10-11과 pp.58-68 참고

에서 발화되는 진술들뿐만 아니라 우리가 허구 작품에 몰입하지 않는 상태에서 말하는 진술들 중 많은 부분이 이러한 비평적 진술에 포함된다. 즉 “스칼렛 오하라는 허구의 인물이다.”나 “오디세이에 등장하는 인물 오디세우스는 단테의 신곡 지옥편 칸토 26에서 ‘율리시스’라는 이름으로 등장하는 인물과 동일인이다.” 또는 “18세기 소설의 어떤 인물들보다도 더 상세하게 묘사되는 19세기 소설 속 인물들이 있다.”처럼 우리가 실제 세계의 관점에서 허구를 바라보며 발화하는 진술들로서 이는 허구의 인물에 관한 진술과 허구 작품들 간의 비교 등이 포함되며, 이들과 같은 비평적 진술들은 관련된 허구의 내용에 따라 참과 거짓이 결정된다. 마지막 세 번째로는 허구적 대상에 대한 존재진술(existential statements)로서 “설록 흠즈는 존재하지 않아.”와 같은 진술이나 물고기 그림을 가리키며 “물고기가 있네.”라고 말하는 경우처럼 허구적 대상의 존재 여부에 대한 직접적인 진술이 포함된다.

월튼에게 있어서 ‘체하기’란 그 발화자가 경찰관과 도둑 놀이에서 “도둑아, 멈춰!”라고 말하는 아이들처럼 허구 작품을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에 언어적으로 참여하는 것이다. 그리고 경찰관과 도둑 놀이를 하는 아이가 “도둑아, 멈춰!”라고 말하는 것이 그가 이런 말을 하여 도둑들을 멈추려고 한다는 것을 허구적으로 만드는 것인듯 안나 카레니나를 읽는 감상자가 “아, 불쌍한 안나. 대체 무슨 잘못을 했다고 저런 운명에 처해야하는 걸까.”라고 말하는 것 역시 안나 카레니나를 prop으로 지니는 믿는체하기 게임에 언어적으로 참여하는 것이다. 이 경우 화자는 게임의 참여자이자 감상자로서 재귀적 prop이므로 그가 사건을 이야기하거나 사태를 보고하는 것은 허구적이다.⁹²⁾ 따라서 이러한 체하기에 의한 허구적 진술은 화자를 그의 게임 세계라는 허구 세계 안에 위치시키고, 그가 해당 게임 세계에서 허구적 참을 발생시키는 데 기여하게 하는 것을 통해 이해할 수 있다. 이는 허구에 대한 담화를 허구 세계 중 작품

92) 믿는체하기 게임에서 허구적 참을 발생시키는 것은 작품뿐만 아니라 감상자까지 포함하는 모든 prop이므로, 허구 작품 내의 문장 P도 허구적이고 P를 감상자가 보고하고 이야기하는 것도 허구적이다. 작품 세계라는 허구 세계에서 prop으로서 기능하는 작품 그 자체는 문장 P를 허구적으로 만들고, 게임 세계의 재귀적 prop인 감상자는 스스로가 P라고 말하는 것을 허구적으로 만든다. 상세한 설명은 본고의 1.3을 참고.

세계가 어떤 허구적 참을 포함하고 있는가에 대한 화자의 단언 정도로 간주하는 일반적인 가정과는 대조되는 것으로, 윌튼은 체하기가 감상자들로 하여금 허구 세계를 기술하기보다 실제 세계를 기술하는 체하도록 만든다고 설명한다. 말하자면 우리는 일반적으로 화자가 허구 세계의 ‘밖’에 서서 허구 세계 중 작품 세계의 허구적 참에 대한 단언(assertion)을 하고 있다고 가정하지만, 그는 화자가 실제 세계에서 참인 어떤 것을 단언하는 체하기를 하고 있다고 설명하는 것이다.⁹³⁾

그리고 허구 작품과 관련된 진술이 그저 체하기로서 발화되는 것이라면 그러한 허구 작품에 의해 발생하는 반응에 대한 우리의 담화는 더 이상 문제가 되지 않는다. 호러 영화를 보는 찰스가 “녹색 점액 괴물이 나에게 다가와서 너무 무서웠어,”라고 말하는 것이 그 호러 영화를 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에서의 체하기라면 그가 녹색 점액 괴물이라는 대상에 의해 두려움의 감정을 느꼈다는 것은 해당 믿는체하기 게임 내에서 허구적이니 말이다. 나아가 “녹색 점액 괴물이 나에게 다가와서 너무 무서웠어.”나 “톰 소녀가 자신의 장례식에 참석했다.”와 같은 허구적 진술을 체하기로서 설명하는 것은 또 한 가지 커다란 장점을 지닌다. 실재론자(realist)들은 우리의 일반적인 허구에 대한 담화가 허구적 개체들과 그것들이 존재하는 세계가 마치 형이상학적으로 존재하는 것처럼 간주하는 것 같다는 점을 들어 허구적 개체들에게 존재론적 지위를 인정해야 한다고 주장한다.⁹⁴⁾ 즉 실재론자들은 “톰 소녀가 자신의 장례식에 참석했다.”와 같은 문장은 톰 소녀라는 사람에 대한 명제를 표현하는 것 같다고 보았지만, 이는 톰 소녀나 녹색 점액 괴물 또는 설록 홈즈와 같은 허구적 개체들이 존재한다고 믿지 않는다는 우리의 일반적인 직관과 배치되는 것이었다.⁹⁵⁾ 그러나 “톰 소녀가 자신의 장례식에 참석했다.”와 같

93) MAM., p.392

94) S. Brock, p. 4 허구에 대한 존재론적 이론, 즉 “안나 카레니나”와 “톰 소녀” 같은 허구의 고유명사들이 지칭하는 대상들이 존재한다고 주장하는 실재론과 그렇지 않다고 주장하는 반실재론적 입장 사이의 논쟁에 대해 자세히 다루는 것은 본고의 목적이 아니므로, 여기에서는 윌튼이 반실재론의 입장에서 허구에 대한 우리의 담화를 어떻게 설명해내는가의 여부를 보다 중점적으로 검토할 것이다.

95) 허구적 개체에 대한 실재론적 입장은 크게 ‘존재함’(there exists)과 ‘있음’(there is)을 구분하는 마이농(A.Meinong)의 입장을 따르는 마이농식의 실재론과 非마이농식 실재론으로 구분할 수 있다. 전자에는 대표적으로 파슨스(T.Parsons)가 속하며, 후자인 非마이농식 실재론은 또다시 구체적 실재론과 추상적(abstract) 실

은 문장이 월튼의 주장처럼 믿는체하기 게임 내에서의 체하기로서 발화되는 것이라면, 톰 소녀라고 불리는 누군가가 있고 그 누군가가 자신의 장례식에 참석했다고 단언하는 것은 모두 허구적이다. 따라서 이 경우의 화자가 단언하는 체하기를 하는 대상인 톰 소녀가 존재한다고 가정할 필요가 없어지는 것이다.

월튼은 허구적 개체의 존재에 의지하지 않고도 허구에 대한 담화를 설명할 수 있다는 입장인 반(反)실재론의 노선을 취한다. 반실재론은 톰 소녀나 셜록 홈즈가 존재하지 않는다고 보는 우리의 존재론적 직관을 유지하려는 입장이므로 이들은 “톰 소녀는 자기 자신의 장례식에 참석했다.”는 진술이 “『톰 소녀의 모험』의 세계에서, 톰 소녀는 그 자신의 장례식에 참석했다.”와 같은 식의 접두사(story prefix)나 허구 조작어(fictional operator)가 생략된 형태라고 주장한다.⁹⁶⁾ 이는 말하자면 “그 이야기 속에서(in the story)”라든지 “그 믿는체하기 게임 속에서(in the game of make-believe)”와 같은 조작어가 생략된 문장을 우리가 허구의 담화에서 일반적으로 사용하고 있다는 주장인데, 이런 입장에 따라 “톰 소녀는 자기 자신의 장례식에 참석했다.”는 진술을 “『톰 소녀의 모험』의 세계에서, 톰 소녀는 그 자신의 장례식에 참석했다.”라고 이해하면 허구적 인물인 톰 소녀에 존재론적으로 개입하지 않고도 톰 소녀의 모험의 내용을 따져봐서 해당 문장의 참과 거짓의 진리치를 부여할 수 있게 된다.⁹⁷⁾ 그러나 월튼은 “『톰 소녀의 모험』의 세계에서, 톰 소녀는 그 자

재론으로 나뉜다. 전자에 속하는 대표적인 이론은 루이스(D.Lewis)의 가능 세계 이론이며, 후자에는 인와겐(P.van Inwagen), 토마손(A.Thomasson), 라마르크와 하우스웰(R.Howell)등이 속한다. 이들은 허구에 대한 우리의 담화가 허구적 대상의 존재에 개입하는 것처럼 보인다는 것을 근거로 허구적 대상이 존재한다고 주장한다. 그러나 우리는 허구적 대상은 존재하지 않는다는 일반적인 직관도 함께 가지고 있으므로 실재론자들에게는 이를 설명해야한다는 이론적인 부담이 따른다. 우성원, pp.13-35.

96) Brock, p.4

97) 그러나 이처럼 기존의 반실재론이 취하는 바꿔쓰기(paraphrase)의 전략에는 많은 문제점이 있다. 그 중 여기에서 주목해야 할 문제점은 허구 조작어나 접두사를 추가하는 방식으로는 설명해 낼 수 없는 허구에 관한 진술이 있다는 것으로, “로빈슨 크루소는 걸리버보다 임기응변의 재주가 뛰어나다.”나 “홈즈는 코난 도일에 의해 창조되었다.”와 같은 비평적 진술은 상술한 허구 조작어나 접두사를 붙이는 방법으로는 설명해 낼 수 없다. 이 방식에 따르면 허구의 인물들은 각 ‘작품의 스토리에 따라서만’ 진리치를 부여받을 수 있으니 그것들이 함께 결합되어

신의 장례식에 참석했다.”로의 바꿔쓰기가 마치 톰 소녀가 이 세계가 아닌 어떤 다른 세계에서 그 자신의 장례식에 참석했다는 것이 참이라는 식으로 오해될 여지가 있다고 생각하여 “In the story”라는 접두사 대신에 “It is fictional…”이라는 허구 조작어를 사용하며, 이때의 ‘허구적임 (being fictional)’ 또는 허구성을 문장 자체에 부여되는 속성으로 간주하는 것이다.⁹⁸⁾ 즉 “톰 소녀는 자기 자신의 장례식에 참석했다.”를 월튼식으로 쓰면 “톰 소녀가 자기 자신의 장례식에 참석했다는 것은 허구적이다.”가 되고, 이는 그저 톰 소녀가 그 자신의 장례식에 참석했다는 것이 ‘허구적’이라는 속성을 부여받는다라는 의미로 이해되어야 한다.

정리하자면 믿는체하기 게임의 참여자가 “톰 소녀가 자신의 장례식에 참석했다.”를 발화할 경우, 그는 그 문장을 단언하는 체하기를 하는 것이고 이는 그가 그 문장을 단언하는 것은 해당 게임 내에서 허구적이라는 말로 바꾸어도 무방하다. 그러므로 우리는 톰 소녀라는 허구적 대상이 존재한다고 전제할 필요가 없으며 이에 위와 같은 문장이나 그러한 문장을 발화하는 우리들, 즉 허구에 대한 우리의 담화나 그러한 담화를 하는 우리들이 톰 소녀와 같은 허구적 개체에 대해 존재론적 개입을 한다고 전제할 필요가 없다.⁹⁹⁾

나타나는 진술의 진리치를 설명해 낼 수 없고, 마찬가지로 ‘홈즈 스토리에 따르면’ 설록 홈즈는 코난 도일에 의해 창조된 캐릭터가 아니라 그의 부모에게서 태어난 사람이니 말이다. 이어지는 본문에서는 월튼의 설명이 기존의 반실재론이 지니는 이러한 문제점을 극복하고 비평적 진술을 설명해 낼 수 있는지의 여부를 살펴볼 것이다. 기존의 반실재론이 지니는 여타의 문제점은 우성원의 선행연구를 참고. 우성원, p.41

98) “How remote are Fictional Worlds from the Real World”, pp.14-16

99) 허구적 개체에 대한 것으로 보이는 진술들이 체하기로서 발화된다면 허구적 개체와 관련된 그러한 진술들에는 어떤 형이상학적 수수께끼도 없다는 것이 월튼의 주장이다. 만약 샬리라는 감상자가 “톰 소녀는 자기의 장례식에 참석했다.”를 체하기로서 말한다면 그녀의 게임에서 그녀가 톰 소녀라고 부르는 누군가가 있고, 그가 자신의 장례식에 참여했다는 것은 허구적이다. 즉 샬리의 체하기는 그녀가 명제를 표현한다는 것, 누군가에 대한 명제를 표현한다는 것, 톰 소녀에 대한 명제를 표현하고 그것이 참이라고 단언한다는 것을 모두 허구적으로 만든다. 따라서 우리는 그런 사람이 실제로 있다고 가정할 필요도 없고, 나아가 샬리가 말하는 체하는 누군가가 존재한다고 가정할 필요조차 없으며, 그녀가 단언하는 체하는 명제가 있다고 가정할 필요도 없다. 이처럼 허구적 개체에 대한 지칭을 모두 단순한 체하기로서 기각해버리면 이들과 관련된 형이상학적 문제들은 모두 사라지게 된다고 월튼은 설명하는 것이다. *MAM.*, p.396

이처럼 윌튼은 허구적 개체들을 지칭하는 것처럼 보이는 진술들은 어떤 것을 단언하는 것이 아니라 단언하는 체하기를 하는 것으로 이해하라는 설명을 제시하지만, 그가 허구의 담화들이 어떠한 참도 단언하지 않는다고 말하는 것은 아니다. 이와 같은 단언하는 체하기를 통해서도 허구적 담화의 화자는 참인 어떤 것을 단언할 수도 있다. 그렇다면 허구 작품을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에 참여하여 체하기를 하고 있는 감상자 또는 화자는 실제로 무엇을 단언하고 있는 것일까?

이를 설명하기 위해서는 윌튼이 사용하는 개념 하나를 소개해야 한다. 윌튼은 특정 허구 작품의 기능이 그 믿는체하기 게임에서 prop으로서의 역할을 수행하는 것인 믿는체하기 게임을 인정 게임(authorized game)이라고 부른다. 예를 들어 <그랑자트 섬의 일요일 오후>와 같은 작품은 특정 종류의 게임에서 prop으로서 쓰이기 위해 특별히 만들어졌다고 할 수 있는데, 바로 이러한 게임이 인정 게임이다.¹⁰⁰⁾ 말하자면 <그랑자트 섬의 일요일 오후>의 인정 게임에 참여하는 우리는 그 작품에 의해 공원에서 산책을 하는 커플의 모습을 상상하여 그에 대한 허구적 참을 발생시키도록 규정되어 있는 것인데, 이와 같은 인정 게임에서의 언어적 참여인 체하기가 허구적 담화의 단언하는 체하기를 이해하는 실마리가 된다고 윌튼은 설명한다.

허구에 대한 일상적 진술 중의 어떤 것은 받아 들여질만한 것 (acceptable)이거나 적절한 것(appropriate)이고 다른 것들은 그렇지 않다는 것에는 논란의 여지가 없을 것이다. “툼 소녀가 그 자신의 장례식

100) 물론 우리는 허구 작품을 우리가 원하는 대로, 즉 우리가 원하는 방식의 믿는 체하기 게임의 prop으로서 사용할 수 있다. 예를 들어 누군가 <그랑자트 섬의 일요일 오후>의 색채 패턴을 허구적으로 늪에서 뒹구는 하마라고 보는 게임이나 브레겔(Brueghel the Elder)의 웨딩 댄스에 나타나는 붉은 색 물감을 허구적으로 끔찍한 범죄 현장에 뿌려진 피로 상상하자는 게임을 고안해도 아무런 상관도 없다. 그저 이들은 해당 허구 작품들이 창작될 때 의도된 표준적인 사용이 아니고, 그들 작품의 기능이 이러한 게임에서 prop의 역할을 수행하기 위함이 아니라는 점에서만 비공식적인 게임이라고 불린다. 인정 게임을 다소 수정하거나 두 개 이상의 별개의 작품을 비교하고 결합시키는 식의 혼한 실행 역시 비공식적 게임으로 분류되며, 허구 감상 및 비평에서 아주 흔하고 일상적인 이러한 비공식적 게임에 우리는 자연스럽게 참여한다. *MAM.*, p.397 과 pp.403-411

에 참석했다.”라고 말하는 것은 “툼 소녀는 한 번도 수업을 빼먹지 않았다.”라고 말하는 것을 타당하지 않다고 간주하는 것과 같은 방식을 통해 타당하다고 간주된다. 이러한 적절성과 부적절성은 참과 거짓의 구분으로도 쉽게 받아들여질 수 있을 것이다.¹⁰¹⁾

위의 인용문에서 『툼 소녀의 모험』을 감상하며 “툼 소녀가 그 자신의 장례식에 참석했다.”고 말하는 발화자를 샐리라고 칭하도록 하자. 윌튼의 설명에 따르면 우리가 특정 상황에서 어떤 행위가 적절한 것임을 적절한 방식으로 행위함으로써 보일 수 있는 것처럼 샐리는 “툼 소녀가 자신의 장례식에 참석했다.”고 말함으로써, 단언하는 체하기에 참여하는 것이 적절한 행위임을 보일 수 있다. 그리고 이처럼 어떤 행위를 하는 것을 통해 그 행위가 적절한 것임을 보일 수 있다면, 특정 게임의 맥락에서 단언하는 체하기에 참여하면서 동시에 그러한 체하기라는 행위가 적절하거나 받아들여질만한 것임을 주장할 수 있다. 즉 샐리는 소설 『툼 소녀의 모험』에 의해 인정된 게임에서 “툼 소녀가 자신의 장례식에 참석했다.”며 허구적으로 참을 말하는 것임을 보임으로써 것처럼 체하기에 참여하는 것이 『툼 소녀의 모험』을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에서 적절한 행위라는 것을 주장하고 있는 것이다.

지금까지의 논의를 정리해보자. 소설 『툼 소녀의 모험』의 감상자인 샐리가 “툼 소녀는 자기 자신의 장례식에 참석했다.”고 말함으로써 단언하는 체하기를 할 때 그녀가 실제로 단언하는 것은 것처럼 단언하는 체하기에 참여하는 것이 소설 『툼 소녀의 모험』에 의해 인정된 게임에서 적절한 행위라는 것이다. 그리고 이러한 적절성과 부적절성의 구분은 참과 거짓의 구분으로도 쉽게 받아들여질 수 있다. 즉 단언하는 체하기에의 참여가 실제로 참인 단언을 할 수 있다면, 우리는 허구적 개체를 요구하지 않으면서도 허구와 관련된 진술의 참과 거짓을 가릴 수 있게 된다.

이제 중요한 것은 이 경우 샐리의 주장, 즉 ‘툼 소녀가 자신의 장례식

101) 허구적 개체를 지칭하는 것처럼 보이는 진술들 중 가장 단순하고 기본적인 것들을 윌튼은 허구에 대한 일상적 진술(ordinary statements)이라 부른다. *MAM.*, p.396

에 참석했다고 단언하는 체하기는 『툼 소녀의 모험』의 인정 게임에서 적절한 것'이라는 주장을 참으로 만드는 **상황**(circumstances)이 무엇인가를 설명해내는 것이다. 그리고 만약 셸리의 단언이 참인가 거짓인가의 여부를 결정하는 데에 톼 소녀라는 개체가 필요하지 않다면, 셸리가 자신의 진술에 “툼 소녀”를 의견상 지칭적으로 사용하는 것(apparently referring use)은 그녀가 그 존재를 믿고 있다는 근거가 되지 않게 된다.

그리고 월튼은 셸리의 단언을 참으로 만드는 것은 단순히 그녀가 참여하는 인정 게임에서 그녀가 참을 말한다는 것이 허구적이라는 사실이라고 주장한다. 일반적으로 말하자면 어떤 참여자가 특정 허구 작품에 의해 인정된 믿는체하기 게임에 참여하여 일반적 진술을 발화함으로써 허구적으로 무언가를 단언하고, 그렇게 단언하는 체하기로써 실제로 단언을 하는데 이때 게임의 참여자가 이처럼 실제로 단언하는 것은 해당 게임에서 참여자가 참을 말하는 경우 오직 그 경우에만 참이 된다고 할 수 있다. 이러한 월튼의 주장이 옳다면 셸리의 단언을 참으로 만드는 데에 허구적 개체가 요구되지 않으니 우리는 허구에 대한 진술과 관련된 형이상학적 문젯거리로부터 완전히 자유로워질 수 있게 된다.

논의의 편의를 위해 여기에서부터 “툼 소녀는 자신의 장례식에 참석했다.”는 문장을 P라고 부르도록 하자. 월튼은 바꿔 쓰기를 통해서 전술한 그의 주장, 즉 셸리가 P라고 단언하는 체하기를 함으로써 실제로 단언하는 바를¹⁰²⁾ 참으로 만드는 것은 해당 게임에서 그녀가 참을 말한다는 것이 허구적이라는 사실이라는 점을 증명해 보이려고 한다.

먼저 셸리의 단언은 다음처럼 바꾸어 쓸 수 있다.

1) 『툼 소녀의 모험』은 그것에 의해 인정되는 게임에서 그가 예화하여 보여주는 종류의 체하기¹⁰³⁾에 참여하는 사람이, 그 자신이 게임 내

102) 셸리는 소설 『툼 소녀의 모험』에 의해 인정된 게임에서 “툼 소녀가 자신의 장례식에 참석했다.”며 허구적으로 참을 말하는 것임을 보임으로써 것처럼 체하기에 참여하는 것이 『툼 소녀의 모험』을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에서 적절한 행위라는 것이라는 주장을 하고 있다. 즉 셸리는 “내가 예화하여 보여주는 방식으로 P라고 단언하는 체하기를 하는 것은 톼 소녀의 모험을 prop으로 하는 믿는체하기 (인정) 게임에서 적절한 행위이다.”라고 실제로 단언하고 있다.

103) 월튼은 이러한 종류의 체하기를 이른바 ‘K종의 체하기(pretense of kind K)’라고 부른다. 이때 K종의 체하기는 특정한 개별적 사례와 관련을 맺는다는 의미는

에서 참되게 말한다는 것을 허구적으로 만드는 그러한 이야기이다.

그리고 이 경우 셀리는 톰 소녀가 자신의 장례식에 참석했다는 것을 단언하는 체하기를 하고 있으므로 셀리가 예화하여 보여주는 종류의 체하기란 P: “톰 소녀는 그 자신의 장례식에 참석했다.”고 허구적으로 단언하는 것이다. 따라서 1)은 다음의 2)와 같이 바꾸어 쓸 수 있다.

2) 『톰 소녀의 모험』은 그것에 의해 인정되는 게임에서 P라고 허구적으로 단언하는 사람이, 그 자신이 게임 내에서 참되게 말한다는 것을 허구적으로 만드는 그러한 이야기이다.

위에서 언급한 것처럼 중요한 것은 이 단언을 참으로 만드는 상황이 무엇이냐를 설명해내는 것이다. 어떤 상황이 셀리가 P라고 단언하는 체하기 하는 것을 그 게임 내에서 허구적으로 만드는가? 바로 『톰 소녀의 모험』에 의해 인정된 게임에서는 그 게임의 규칙과 『톰 소녀의 모험』의 텍스트라는 prop이 허구적 참을 발생시키고 이에 P가 허구적이 된다는 사실이다. 말하자면 셀리는 P라는 문장을 발화함으로써 P라고 단언하는 체하기를 하며 동시에 『톰 소녀의 모험』에 의해 인정된 게임에서 것처럼 단언하는 체하기를 하는 것은 허구적으로 참되게 말하는 것임을 실제로 단언하는데, 이는 『톰 소녀의 모험』에서 P가 허구적이기 때문에 참인 단언이 된다. 결국 셀리는 “톰 소녀는 그 자신의 장례식에 참석했다.”고 말함으로써 1) “톰 소녀는 그 자신의 장례식에 참석했다.”고 단언하는 체하고, 동시에 2) 『톰 소녀의 모험』을 prop으로 갖는 인정 게임에서는 것처럼 단언하는 체하기를 하는 것이 허구적으로 참되게 말하는 것이라고 실제로 단언하면서, 3) “톰 소녀는 그 자신의 장례식에 참석했다.”가 『톰 소녀의 모험』에서 허구적이라는 사실과 4) 그 사실에 의해 자신이 참(인 2를)을 단언하고 있음을 모두 주장하고 있는 것이다.

아니다. 즉 믿는체하기 게임의 참여자가 발화 행위를 통해 허구적으로 단언을 하는 체하기에 참여하고 있다면, 그들이 몸소 보여주는 그러한 체하기를 윌튼이 ‘K’종의 체하기라고 칭한 것이다. 셀리가 K중에 속하는 체하기를 하고 있다면, 그녀는 자신의 체하기 행위를 통해 K종의 체하기의 한 사례를 예화해서 보여주는 셈이다. MAM., pp.400-402

따라서 셸리가 단언하는 바를 보다 단순하게 표현한다면 다음과 같이 되리라는 것이 월튼의 주장이다.

3) P는 『톰 소녀의 모험』에서 허구적이다. (It is fictional in *The Adventure of Tom Sawyer* that P.)

이는 결과적으로 “톰 소녀는 자신의 장례식에 참석했다.”라고 말한 셸리의 발화를 “톰 소녀는 그 자신의 장례식에 참석했다는 것은 톰 소녀의 모험에서 허구적이다.”(It is fictional in *The Adventure of Tom Sawyer* that Tom Sawyer attended his own funeral. 또는 It is Tom Sawyer fictional that Tom sawyer attended his own funeral.)와 같은 문장에서 허구 조작어가 생략된 문장이라고 이해해야한다는 월튼의 최초의 제안과 동일한 것이 된다.¹⁰⁴⁾ 그렇다면 우리는 왜 이처럼 허구 조작어가 생략된 문장을 사용하는 것일까? 월튼은 어떤 특정 종류의 행위가 적절하다는 생각을 표현하는 간단한 방법이 바로 그러한 행위를 실제로 직접 하는 것이라고 설명한 바 있다. 그리고 “톰 소녀는 자기 자신의 장례식에 참석했다.”는 문장과 같은 것을 단언적으로 말하는 것 역시 것처럼 자신의 행위가 적절하다는 생각을 직접 행위함으로써 표현하는 것의 흔한 사례라는 것이다. 즉, 우리는 톰 소녀의 모험을 prop으로 갖는 믿는 체하기 게임에서 것처럼 단언하는 체하기를 하는 것이 적절한 행위라는 주장을 “톰 소녀는 자기 자신의 장례식에 참석했다.”와 같이 허구 조작

104) 본문에서 살펴본 월튼의 바꿔 쓰기에는 톰 소녀에 대한 지칭은 포함되어 있지 않지만 이처럼 바꿔 쓰기를 하려면 각주 103에서 언급한 것과 같은 K종의 체하기라는 기술적 개념이 요구된다. 월튼은 K종의 체하기가 특정 발화자의 개별적 사례가 아니라는 예로 “톰 소녀는 자신의 장례식에 참석했다.”를 인도네시아어로 발화하는 경우를 들었는데, 엄밀히 말하면 월튼은 허구의 진술을 명제라고 보지 않으므로 그 둘을 같은 종류의 체하기로 고정시키려면 결국 허구의 고유명사인 “톰 소녀”의 사용에 의지하게 된다. 월튼 스스로도 이에 대해 ‘우리의 언어와 개념적 틀에 허구적 개체에 대한 존재론적인 개입이 너무도 깊이 새겨져있다고 결론 내려야 하는 것인가?’라고 반문한다. 하지만 월튼은 그 같은 스스로의 질문에 “그렇지 않다.”는 답을 내놓는다. 왜냐하면 우리가 K의 지시체를 고정할 수 있게 해준 것은 ‘톰 소녀’와 같은 허구적 이름의 ‘체하기 내(in pretense)에서의’ 사용이기 때문이다. 즉 누군가를 ‘톰 소녀’라는 이름으로 지칭하는 체하는 것은 어떤 의미에서도 그 이름의 지시체가 있고 그에 개입하는 것을 의미하지 않는다는 것이 월튼의 설명이다. *MAM.*, p.403

어가 생략된 문장을 발화함으로써 하고 있다는 것이 윌튼이 이 문제에 제시하는 대답이다.

물론 위에서 언급하는 셸리의 경우는 『툼 소녀의 모험』에 의해 인정된 게임에 직접 참여하여 “툼 소녀는 자기 자신의 장례식에 참석했다.”고 말하는 행위를 함으로써 그러한 방식의 단언하는 체하기를 몸소 예화(exemplify)하고 있으므로, 혹자는 것처럼 체하기를 예화하지 않는 것 같은 허구에 관한 진술인 비평적 진술을 설명할 수 없는 것 아니냐는 의문을 제기할 수 있다.

우리는 감상자를 허구 작품에 몰입하여 그것을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에 참여하며 게임에서 규정된 대로의 상상하기에 동조하는 사람이라고 생각하며, 비평가(the critic)는 그와 달리 허구 작품과 그 작품을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임을 그것으로부터 한 발짝 떨어진 외부에서 구경꾼 내지는 방관자(onlooker)의 관점으로 바라보며, 그것이 어떤 허구적 참을 발생시키는가를 냉정하고 객관적인 자세로 기술하는 사람이라고 간주한다.¹⁰⁵⁾ 만약 비평가가 이처럼 믿는체하기 게임의 참여자가 아닌 방관자라면 그가 하는 허구와 관련된 진술은 실제 세계를 기술하는 체하기(pretending to describe the real world)가 아니라 허구 세계를 실제로 기술하는 것(actually describing fictional world)은 아닐까? 만약 비평적 진술들이 허구 세계를 실제로 기술하는 것이라면 그 진술 내에 등장하는 허구적 개체, 즉 허구적 이름의 지시체가 어떤 식으로든 존재한다고 봐야하는 것은 아닐까? 이러한 의문에 대해 윌튼은 다음과 같은 설명을 제공한다.

감상과 비평, 그리고 참여와 관찰이 완전하게 분리된 것은 아니다. 우리가 감상을 하며 비평을 하지 않기는 어렵고 반대의 경우도 마찬가지이며, [대개의 경우] 감상과 비평은 거의 동시에 이루어진다. 어떤 허

105) 물론 비평적 진술은 상기한 것처럼 전문 비평가들의 진술뿐 아니라 허구 작품에 몰입하지 않은 상태에서 작품에 대해 이루어지는 진술(관찰이나 기술, 평가나 보고 등)을 대부분 포함하는 것이고, 위의 “the critic”이라는 표현 역시 전문적인 비평가라는 의미에 한정되어 있지 않다. *MAM.*, pp.393-394

구 작품을 감상하기 위해서 우리는 반드시 그것이 허구적으로 만드는 것이 무엇인지를, 즉 그것이 발생시키는 허구적 참이 무엇인가를 알아야 하므로 허구 세계에 대해 신경을 써야만 한다. 이런 측면에서 감상자는 비평가가 되어야 하는 것이다. 또한 비평가도 스스로 감상자가 그러하듯 얼마간 체하기의 행위에 동조해야 한다. 그렇지 않는 비평가는 작품의 세계를 그리 성공적으로 기술하지 못할 것이다. … 감상(참여적인 감상)과 비평은 밀접하게 뒤얽혀있으며, 실제 세계를 기술하는 체하기의 행위와 허구 세계를 실제로 기술하는 행위 역시도 마찬가지로 같다. 실제로 우리는 두 가지의 행위를 종종 동시에 한다. 실제 세계에 대해 이야기하는 체하기는 종종 허구 세계에 대해 실제로 이야기하는 방식이 되곤 한다.¹⁰⁶⁾

이처럼 윌튼은 비평가가 어떤 허구 작품에 관한 비평적 진술을 할 때에는 믿는체하기 게임의 관조자로서 작품이 발생시키는 허구적 참이 무엇인가에 대해 기술하지만, 제대로 된 비평적 진술을 하려면 그 역시 믿는체하기 게임에 참여해야 한다고 설명한다. 허구를 감상하는 우리의 경험을 상기해보면 그의 설명은 받아들이기 어렵지 않다. 대개의 경우 감상자는 감상자인 동시에 비평가이며, 우리는 그러한 감상자 겸 비평가인 사람이 특정 허구 세계에 대해 진지한 주장을 할 때에도 그가 실제의 세계에 대한 주장을 하는 것이 아니라 믿는체하기 게임에 언어적으로 참여하며 체하기의 행위에 관여하고 있음을 안다.

앞선 논의에서 살펴본 것처럼 우리가 믿는체하기 게임에 참여하면서 발화하는 허구적 진술은 단언하는 체하기로 쉽게 설명이 된다. 그리고 비평적 진술의 경우 역시도 그러한 진술의 발화자는 관조자의 위치에서 약한 정도로나마 믿는체하기의 행위에 동조한다고 볼 수 있다면 그의 진술을 이해하는 것도 어렵지 않다. 예를 들어 문학 선생이 『세일즈맨의 죽음』의 윌리 로만이 겪는 곤란의 알레고리 또는 상징적 의미를 논하는 과정에서 “불쌍한 윌리”라며 그의 비참한 처지에 대해 깊은 염려의 발언을 하는 경우를 생각해보자. 이 경우 그는 적절하게 공감적인 방식으로 실제의 인간이 겪는 비극을 기술하는 체하기를 하면서 동시에 그 체하기 행위를 통해 희곡 『세일즈맨의 죽음』이 어떤 허구적 참을 발생시키는

106) MAM., p.394

가에 대한 냉정한 관찰을 하고 있는 것이다. 즉 허구 작품에 대해 P라는 진술을 한다는 것은 그러한 진술을 단언하는 체하기에 참여하는 것일 수도 있고 진술 P와 작품 사이의 연관에 대해 실제로 단언하는 것일 수도 있다.¹⁰⁷⁾

윌튼이 제시하는 설명을 기존의 반실재론자들의 바꿔쓰기로는 설명할 수 없었던 비평적 진술들, 즉 “로빈슨 크루소는 걸리버보다 임기응변의 재주가 뛰어나다.”나 “홈즈는 코난 도일에 의해 창조되었다.”처럼 허구 조작어나 스토리 접두사를 붙이는 방법으로는 설명해 낼 수 없었던 진술들에 적용시켜서 살펴보도록 하자. 이를 위해 추가로 도입되는 개념이 바로 상술한 바 있는 인정 게임(authorized game)과 대비되는 비공식적 게임(unofficial games)이다. 어떤 허구 작품에 의해 인정된 게임이 그 허구 작품의 기능이 해당 게임에서 prop으로서 기여하는 것인 게임을 의미하는 것이라면, 비공식적 게임은 우리가 허구 작품을 가지고 하는 모든 다른 게임을 포함하는 것이다. 우리는 실제로 허구 작품을 가지고 우리들만의 게임을 고안하기도 하고 인정 게임을 수정한 게임을 종종 하곤 하는데, 물론 대개의 경우 이러한 비공식적 게임은 단편적이어서 그에 대한 우리의 참여나 발화 역시 일시적인 것이 될 때가 많다.¹⁰⁸⁾ 하지만 허구 작품과 관련된 많은 담화는 비공식적 게임이라는 용어를 통해 설명될 수 있다.

먼저 “로빈슨 크루소는 걸리버보다 임기응변의 재주가 뛰어나다.”는 진술은 디포의 『로빈슨 크루소』와 스위프트의 『걸리버 여행기』가 모두 prop이자, 그것들 각각이 그것에 의해 인정된 게임에서 만큼의 기능을 다 하는 게임의 맥락에서 설명할 수 있다고 윌튼은 제안한다. 말하자면 로빈슨 크루소와 걸리버는 것처럼 결합된 게임(combination game)의 인물들로서 그들 각각이 자신의 세계에서 보여준 임기응변의 정도(degree)를 이 결합 게임으로 가지고 오는 것이다. 이러한 결합 게임의 참여자인 우리는 각 인물의 임기응변의 정도를 비교하여 위치를 진술한다. 말하자면 “로빈슨 크루소는 걸리버보다 임기응변의 재주가 뛰어나

107) 즉 ‘작품이 어떤 허구적 참을 발생시키고 있는가?’에 대한 단언으로, 해당 작품의 세계에서 P가 허구적이라는 것을 단언하는 것이다. 우성원, p.67

108) MAM., p.406

다.”는 진술을 하는 발화자는 『로빈슨 크루소』나 『걸리버 여행기』 각각에 의해 인정된 게임에서는 허구적으로 참을 말하는 것이 아니지만, 적어도 『로빈슨 크루소』와 『걸리버 여행기』 모두가 prop으로 기능하는 비공식 게임에서는 허구적으로 참되게 말하는 것이며 이에 이와 같은 진술을 통한 실제의 단언 역시도 참이 될 수 있다고 주장해볼 여지는 있다는 것이다.¹⁰⁹⁾

또한 “흠즈는 코난 도일에 의해 창조되었다.”와 같은 종류의 진술도 위와 같은 비공식적 게임을 통해 설명할 수 있다. “흠즈는 코난 도일에 의해 창조되었다.”와 같은 진술은 체하기 밖에서 이루어지는, 체하기를 배반(betray)하는 진술처럼 보이지만 이 역시 일종의 체하기로서 설명할 수 있다고 윌튼은 주장한다. 즉 위의 진술은 인정 게임의 체하기를 배반하지만 특정 비공식 게임에서는 여전히 허구적으로 참을 말하는 체하기일 수 있다는 것이다.¹¹⁰⁾ 말하자면 위 문장의 발화자는 “셜록 흠즈”라는 이름으로 허구적으로 지시되는 것에게 ‘코난 도일에 의해 창조되었다.’를 비롯한 이러저러한 속성을 허구적으로 부여하는 비공식 게임에 참여하는 것으로 간주될 수 있다. 우리는 허구를 감상하며 일상적으로 “흠즈는 코난 도일에 의해 창조되었다.”라거나 “그레고르 잠자는 허구의 인물이다.”와 같은 종류의 문장을 발화하는데 이들은 엄밀히 말해 『셜록 흠즈』나 『변신』에 의해 인정된 게임에서 허구적인 것, 즉 그러한 인정 게임 내에서 상상되도록 규정된 문장은 아니다. 하지만 이런 문장을 허구적으로 만드는 비공식 게임을 상상하는 것은 어려운 일이 아니며, 그러한 게임에 참여하여 “흠즈는 코난 도일에 의해 창조되었다.”라는 허구적 참¹¹¹⁾

109) 달리 말하면 “로빈슨 크루소는 걸리버보다 임기응변의 재주가 뛰어나다.”는 진술을 하는 발화자는 두 작품 모두를 prop으로 갖는 결합 게임에서 단언하는 체하기에 참여하는 것이며, 이는 그 게임 내에서는 허구적일 수 있다. 또한 앞선 논의에서 살펴본 것처럼 믿는체하기의 게임에 약하게 동조하는 체하면서 냉정한 관조자로서 작품이 어떤 허구적 참을 발생시키는가를 비교 관찰하는 비평가의 관점이 있을 수 있는데, 이 경우는 ‘『로빈슨 크루소』에서 로빈슨 크루소가 어느 정도로 임기응변의 재주가 있다는 것이 허구적 참이고, 『걸리버 여행기』에서 걸리버가 그 정도로 임기응변의 재주가 없다는 것이 허구적으로 참인 그러한 임기응변의 정도가 있다.’는 식으로 바꾸어 쓸 수 있다. MAM., p.413 참고

110) MAM., pp.422-423.

111) 반실재론자인 윌튼의 입장에서 코난 도일이 창조한 것은 『셜록 흠즈』라는 작품이지 “흠즈”라는 이름으로 지시되는 특정 인물이 아니다. 또한 우리의 직관으로도 작가가 인물을 창조했다는 것이 문자 그대로의 참은 아니다.

을 발생시키는 것 역시 우리 허구 감상 및 그와 관련된 담화의 실제와 크게 어긋나지 않는 것이다.

이 지점에서 우리는 월튼이 허구 감상에서 환기되는 역설적인 반응에 대해 제시하는 해결책을 받아들일 수 있는 근거를 확보하게 된다. 월튼의 믿는체하기 이론은 유사 감정의 개념을 통해 실제로 존재한다고 믿는 대상에 의해 발생하는 감정과 허구의 맥락에서 발생하는 감정의 차이를 설명해냄으로써, 우리가 존재한다고 믿지 않는 대상에 대해서는 진정한 감정 반응을 보이지 않는다고 주장하여 허구 감상의 역설을 해소한다. 다만 월튼의 이론이 제시하는 설명에 따라 허구에 의해 환기되는 것이 진정한 감정이 아니라 유사 감정이라고 간주하게 되면 우리가 자연스럽게 발화하는 허구에 대한 다양한 담화들에 대한 문제가 제기될 수 있다. 그리고 지금까지의 논의에서 우리는 월튼이 제시하는 **체하기** 또는 **믿는 체하기의 인정 게임 및 비공식 게임에의 참여**라는 설명 방식이 허구 작품에 대한 우리의 담화를 허구적 개체의 존재론적 개입 없이도 해명해낼 수 있음을 보았다.¹¹²⁾ 단언하는 체하기와 그러한 체하기를 통한 실제의 단언 및 비공식 게임에의 참여라는 개념이 허구에 대한 담화들을 일관적으로 설명해낼 수 있고 그것이 허구에 대한 우리의 직관 및 허구 감상 및 담화의 실제에 배치되지 않는다는 점을 고려하면, 월튼의 이론이 실재론에 의해 제기되는 강력한 비판을 넘어선다고 판단해도 좋을 것이다.

본론 2.3까지의 논의를 통해 우리는 월튼의 믿는체하기 이론이 허구에 의해 환기되는 반응의 역설을 해결하고 반대의 입장에서 제기할 수 있는 비판까지 설명해낼 수 있음을 확인했다: 감상자는 허구 작품을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에 참여함으로써 유사 감정을 갖게 되고, 믿는체하기 게임에 언어적으로 참여하는 ‘체하기’를 통해 허구에 관한 진술을 발화한다. 즉 월튼은 감상자의 행위의 맥락에서 상술한 문제들을

112) 본문에서는 허구에 대한 담화에 속하는 세 가지 종류의 진술 중 존재 진술에 대해서는 직접적으로 다루지 않았지만, 월튼은 이 역시 비공식 게임을 통해 설명한다. 즉 “존재한다(exists).”나 “존재하지 않는다.”가 속성으로서 부여되는 게임에서는 허구적 이름으로 지시되는 것에게 그러한 속성을 부여하는 것이 허구적 참일 수 있다. *MAM.*, p.424

해결한 것이다. 우리가 지금까지 다뤄온 허구와 관련된 모든 문제들이 애초에 허구에 대한 감상 경험이라는 맥락에서 발생했음을 고려하면 허구의 감상자와 그의 게임 세계에서 허구적으로 참인 것을 중심으로 관련 문제를 해결하려는 월튼의 접근 방식은 아주 자연스러우면서도 효과적인 것이라고 할 수 있다.

이어지는 본론에서는 이처럼 믿는체하기 게임에 참여하는 감상자의 경험을 중심으로 허구와 관련된 문제들을 설명하는 월튼이 스스로 ‘허구의 이론화에 있어 미적인 것에 초점이 맞춰진’(aesthetically oriented theorizing about fiction) 질문들이라 부른 것들을 어떻게 설명하는가를 통해 살펴볼 것이다. 허구 감상의 역설의 해소에는 우리가 존재한다고 믿지 않는 허구적 개체에 대해 보이는 반응의 성격을 분석하는 작업이 요구되었고 이는 허구와 관련된 미적 질문에 대한 접근과 형이상학적 질문에 대한 접근이 한데 얽혀있는 것이었다면, 본고의 후속 부분이 다룬 문제들은 허구라는 제도가 우리 삶에서 담당하는 역할과 가치라는 측면과 보다 긴밀하게 연결되어 있다. 말하자면 이상의 논의가 우리가 ‘어떻게’ 일종의 거짓임을 알고 있는 허구에 대해 반응하는가의 문제에 대해 월튼이 제시하는 답을 살펴보았다면, 후속 논의는 우리가 ‘왜’ 일종의 거짓임을 알고 있는 허구를 감상하며 그 감상의 경험을 가치 있는 것으로 여기는가의 문제에 대해 월튼이 제시하는 답에 대한 검토라고 할 수 있다. 월튼의 믿는체하기 이론이 미적 질문에 대해서도 납득할 만한 설명을 제공할 수 있다면, 우리는 그의 이론이 허구 감상의 역설을 해결하는 것을 넘어 허구 감상 일반에 대한 설명력을 지니고 있다는 판단을 내릴 수 있을 것이다.

3. 허구의 감상과 미적 질문들¹¹³⁾

게임 세계들 중에는 허구 작품들이 prop인 게임의 세계들이 있다. 리차드가 <그랑자트 섬의 일요일 오후>의 감상자라면 그의 게임 세계가 있다. 우리는 이 세계, 즉 리차드와 같은 감상자의 게임 세계와 <그랑자트 섬의 일요일 오후>의 세계를 혼동하지 않도록 주의를 기울여야

113) 본고의 본론 3의 내용은 *Mimesis as Make-believe*의 본문 7장의 내용을 분석하여 구성하였다. *MAM.*, pp.240-289

한다. 보다 일반적으로 말하자면 작품의 세계와 감상자들이 허구의 작품을 가지고 하는 게임의 세계를 혼동하지 않도록 주의를 기울여야 한다.¹¹⁴⁾

우리는 위와 같은 허구 세계의 구분, 즉 작품 세계와 개별 감상자들의 게임 세계의 구분이 월튼의 이론에서 지니는 의미의 일부를 이미 살펴 본 바 있다. 상기한 허구 세계의 구분에 따라 월튼에게 있어 ‘허구적인 것(what is fictional)’은 믿는체하기 게임의 세계에서 허구적인 것과 허구 작품의 세계에서 허구적인 것으로 나누어지며, 허구에 대한 진술을 설명하는 데 있어 중요한 것은 개별 감상자로서의 발화자가 참여하는 게임 세계에서 허구적인 것이었다. 그리고 월튼의 이러한 구분은 허구에 관한 진술이 허구적 개체의 존재론적 개입을 요하느냐에 대한 논의에서 유효했던 것과 마찬가지로 허구의 감상과 관련된 미적 질문에 대한 논의에서도 유효하다.

위와 같은 구분에 따르면 <그랑자트 섬의 일요일 오후>와 같은 하나의 허구 작품에도 그것을 prop으로 갖는 수많은 게임이 존재하며 그러한 게임들의 세계가 존재한다고 간주할 수 있다. 실제로 월튼은 서로 다른 감상자들이 모두 저마다의 게임 세계를 가지고 있다고 말하며, 하나의 작품을 감상자가 여러 번 감상하는 경우에도 감상자들이 참여하는 때면 다른 게임 마다 그 게임의 세계가 있다고 말한다.¹¹⁵⁾ 나아가 감상자들이 어떤 특정 허구 작품에 의해 인정된 게임에 참여할 수도 있지만 그러한 허구 작품을 prop으로 갖는 새로운 게임을 고안해서 참여할 수도 있음을 월튼이 언급하고 있다는 점도 주목할 만하다.

<그랑자트 섬의 일요일 오후>라는 그림의 기능과 목적은 한 쌍의 연

114) *MAM.*, p.58. 월튼이 사용한 본문의 표현은 ‘재현적 작품’(representational works)이지만 맥락상 자연스러운 연결을 위해 위치를 옮겼다. 월튼은 “허구”는 인공물인 ‘작품(work)’에 국한되지만 “재현”은 인공물이 아니어도 괜찮다는 점을 제외하면 두 표현은 상호교환 가능한 것이라고 간주한다. 허구는 그것의 기능이 믿는체하기 게임에서의 prop이라는 역할을 하는 것이며, 재현 역시 같은 기능을 하는 것이기 때문이다. 해당 내용은 *MAM*의 p.72 참고. 이텔릭체 역시 강조를 위해 필자가 더한 것이다.

115) *MAM.*, p.59

인이 공원에서 산책을 하고 있다는 문장에 허구성을 부여하는 특정한 종류의 게임들에서 prop으로서의 역할을 하는 것이다. 하지만 우리는 믿는체하기 게임에 우리가 원하는 발생의 규칙을 적용하여 <그랑자트 섬의 일요일 오후> 표면의 물감 패턴을 공원을 산책하는 한 쌍의 연인 대신에 진흙탕에서 뒹구는 하마들로 상상하는 게임을 할 수도 있음을 언급한 바 있다. 물론 이때 ‘하마들이 진흙탕에서 뒹군다.’라는 문장은 우리의 믿는체하기 게임에서는 허구적이지만 <그랑자트 섬의 일요일 오후>의 작품 세계에서는 허구적인 것이 아니다. 즉 하마들이 진흙탕에서 뒹구는 것이 허구적 참인 게임에서 prop의 역할을 하는 것이 <그랑자트 섬의 일요일 오후>의 기능은 아니며, 이런 의미에서 전자로 언급된 종류의 게임들은 <그랑자트 섬의 일요일 오후>의 인정 게임이고 후자의 게임은 그 허구 작품의 비공식 게임이다. 하지만 인정 게임과 비공식 게임의 차이는 딱 이 정도이다. 비공식 게임은 허구를 감상하는 우리가 아주 자연스럽게 참여하는 게임이며 허구에 관한 우리의 진술의 많은 부분 역시 이러한 비공식 게임들로 설명될 수 있었다. 이에 월튼은 인정 게임을 ‘authorized game’이라고 부르지만 非-인정게임은 ‘unauthorized game’이라 부르는 대신 ‘unofficial game’, 즉 비공식 게임이라 부른다.

이어지는 본론 3의 논의에서는 월튼의 게임 세계와 비공식 게임과 같은 개념이 안으로부터의 상상하기의 개념과 더불어 우리가 어째서 허구를 감상하는가와 같은 미적 질문에 의미 있는 답을 제공해줄 수 있다는 점을 보이려고 한다. 우리는 본론 1에서 믿는체하기 게임과 상상하기 활동 일반이 지니는 가치에 대해 살펴본 바 있다. 허구 작품을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에의 참여자인 감상자는 해당 게임 내에서 상상되도록 규정된 것들을 직접 경험한다고 상상하는 안으로부터의 상상하기를 통해 어떤 상황에 직면하거나 특정한 행위에 참여하는 것을 상상함으로써 자기 자신과 타인에 대한 이해를 증진시키고, 세상을 보는 관점을 확장시킬 수 있게 된다. 물론 이처럼 허구의 감상으로부터 얻을 수 있는 이익(benefit)을 개별 감상자가 안으로부터 자기 자신에 관한 상상하기 행위를 한다는 측면에서 설명함으로써 허구와 관련된 미적 질문에 일부 답할 수 있지만, 이익 내지는 효과들만으로 우리가 허구를 감상하는 이유 전부를 설명할 수 있다고 간주하는 것은 지나치게 단순한 설명인 것

같다. 대개의 경우 우리가 허구 감상 행위에 참여하는 것은 일단 재미있고, 흥미롭고, 그래서 그 자체로 즐거운 행위이기 때문이며, 바꿔 말하자면 월튼이 말하는 대로 매번 다른 게임 세계가 발생하는 게임이기 때문이다. 월튼의 이론이 우리가 왜 허구 작품을 감상하는가에 대해 얼마나 적절한 설명을 제시하는가에 대해 지금부터 살펴보도록 하자.

3. 1. 비극의 역설

잘 쓰인 비극의 감상자가 슬픔, 공포, 불안 등과 같이 그 자체로 유쾌하지 않고 불편한 감정들로부터 기쁨을 얻는다는 것은 설명하기 어려운 일처럼 보인다. 데이비드 흄의 말¹¹⁶⁾은 전통적으로 ‘비극의 역설’이라 불려온 문제를 잘 표현하고 있다. 어째서 감상자들은 그들이 비극 작품으로부터 얻게 될 고통스러운 경험을 알면서도 비극 작품을 감상하려 들며 실제로 즐기기까지 하는 것일까?

물론 우리는 월튼이 비극이라는 허구가 유발하는 것이 실제의 슬픔이나 공포가 아니라고 말할 것 정도는 예상할 수 있다. 그리고 많은 경우 우리가 느끼는 슬픔과 공포가 그저 허구적이라는 것에 의지하여 비극 작품으로부터 쾌(快)를 얻는 것도 사실이다. 또한 히치콕의 영화 싸이코를 관람하는 것을 거부하거나 감상적인 영화 대신 가볍게 즐길 수 있는 코미디를 선택하는 감상자의 예에서 볼 수 있는 것처럼 허구적으로 슬픔이나 공포를 느끼는 것마저도 유쾌하지 않음을 깨닫기도 한다. 이 단계에서 우리는 월튼이 허구 감상에 대해 전형적으로 적용하는 설명대로 허구적으로 슬픔을 경험하는 것은 흄이 말했던 “그 자체로 유쾌하지도 않고 불편한 감정”인 진정한 슬픔과 공포의 경험이 아니며, 그러한 경험으로부터 필연적으로 쾌를 얻는 것도 아니라는 결론을 내릴 수도 있을 것이다. 말하자면 우리가 비극 작품을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에 참여하여 허구적으로 경험하게 되는 유사 감정은 진정한 슬픔과 공포가 아니며, 그러한 게임을 때로는 즐길 수도 있고 즐기지 않을 수도 있다는 식의 설명이 가능하다.

116) MAM., p.255 원 출처는 David Hume, “Of Tragedy.” *Of the Standard of Taste and Other Essays*. Edited by John E. Lenz. Indianapolis : Bobbs-Merrill, 1965. p.224

하지만 비극의 역설에는 이러한 설명으로는 해결되지 않는 부분이 있다. 어떤 허구 작품들은 우리에게 실제의 사람들을 상기시키거나 우리가 진짜로 맞닥뜨리게 될 수도 있는 공포를 떠오르게 함으로써 실제의 슬픔과 공포를 환기시키거나, 대상이 분명하지 않는 불안감과 같은 감정을 불러일으키곤 하는데 우리는 때로 그러한 경험들을 겪고자하고 즐기는 것 같기 때문이다. 흄 역시 비슷한 지적을 하는데 사람들은 그들이 실제의 참이라고 간주하는 보고에 나타나는 진짜 고통과 공포 역시도 즐긴다는 것이다. 그는 키케로가 시칠리아에서 벌어진 학살에 대해 보고한 연설에 대해 언급하며 “청중들이 모든 상황이 실제라는 것에 확신을 갖고 있었으므로,” 이때의 슬픔은 허구에 의해 “약화된(softened)” 것이 아니라고 말한다.¹¹⁷⁾ 그리고 이처럼 부정적인 감정들을 진짜로 경험하는 경우의 즐거움을 설명하는 데는 믿는체하기의 개념이 도움이 되지 않는다.

월튼은 먼저 위와 같은 경우는 흄이 느끼는 것처럼 역설적인 사례가 아니라고 설명한다. 오늘날의 우리는 상충되는 감정이나 태도가 뒤섞여 있는 상태를 쉽게 받아들인다. 누군가가 자신에게 혐오감을 불러일으키는 것에 의해 매혹을 느끼기도 한다는 이야기를 듣거나, 속죄의 의미나 마조히즘으로서 고통을 즐긴다는 이야기를 들어도 우리는 콧방귀조차 끼지 않을 것이라는 월튼의 지적은 우리의 일상 경험을 고려하면 받아들이기 어려운 것이 아니다. 비극의 역설에 제시할 수 있는 가장 간단한 설명은 우리가 허구 감상 일반의 가치를 설명할 때 그리했던 것처럼, 어떤 고통스러운 경험이 발생시키는 이익(benefit)을 감상자가 인지하고 있어서 그런 경험을 겪어낸다는 식으로 설명하는 것이다. 이 경우 흄이 즐거움이라 불렀던 것은 이러한 이익을 얻게 된 것을 알게 된 때의 만족감 정도로 해석된다. 번비를 없애기 위해 피마자유를 복용하여 복통을 겪는 것처럼 비극의 감상자도 자기 자신 또는 자신이 처한 상황에 대한 자각을 심화시킬 수 있다는 등의 이익을 위해 그것이 주는 고통스러운 경험을 감내한다는 식의 설명은 그러나 너무 단순한 것인 동시에 심리학적 해석에 지나치게 의존하게 될 위험이 있다고 월튼은 지적한다.¹¹⁸⁾

117) *MAM.*, p.256과 Hume, “Of Tragedy.”p.224

118) *MAM.* p.257

사실 우리가 허구를 감상하면서 반응하는 진정한 대상은 허구적 인물이나 사건이 아니라 그것을 기술하기 위해 제시된 문장들의 의미라고 주장하는 사고이론은 비극 작품을 비롯한 허구 일반에 대해 우리가 감정적으로 반응할 수 있다고 설명하므로, 우리가 비극으로부터 슬픔과 공포를 느낀다는 것이 그저 허구적이기에 이로부터 쾌를 얻을 수 있다는 믿는체 하기의 설명과 같은 것을 제공해줄 수는 없다. 실제로 라마르크는 위에서 언급한 것처럼 이익의 관점에서, 특히 비극이 도덕적 차원(moral dimension)을 지니고 있다는 점과 다음과 같은 공감적 경험을 하는 기회를 제공해준다는 점에서 가치가 있다고 말한다.

하지만 어째서 비극의 경험과 그 결과로 나타나는 고통 및 그에 의해 유발되는 연민과 공포의 감정이 가치 있는 것이 되어야 하는가? 우리는 어째서 우리들 자신으로 하여금 그러한 경험을 겪게 하는가? 어쩌면 유일한 답은 우리가 비극의 곤경에서 무언가 아주 심오하고 불가피하게 인간적인 것을 인지한다는 것일지도 모르겠다. 그렇다면 왜 비극의 곤경이 아주 심오하고 불가피하게 인간적인가? 커벨(Stanley Cavell)은 이에 대해 다음과 같은 통찰을 제공한다: 비극은 타인과 우리들 자신 모두에 관한 것이라 여길 수 있는 곤경, 즉 무지와 불확실성 및 인지의 부족과 같은 것을 대신하여 보여주기 때문에 아주 심오하며, 불가피하게 인간적이다. 예술가의 안내 하에, 그리고 실제로 행위할 필요 없이 타인의 고통으로 상상적으로 인도됨으로 인해 우리는 그것 없이는 인간이라고 할 수 없을 “공감적 투영(empathetic projection)”을 연습해 볼 기회를 얻는다.¹¹⁹⁾

그러나 위와 같은 라마르크의 설명은 아리스토텔레스의 『시학』 이래로 비극을 설명해 온 방식과 다를 것이 하나도 없는 설명이다. 『시학』은 비극이 우리와 비슷한 인물들의 행위와 성격을 모방함으로써 그러한 보편성을 바탕으로 관객들에게 일으키는 심리적 또는 감정적인 효과를 규정하는데, 라마르크의 설명 역시 우리가 비극을 감상하는 것은

119) Lamarque, *Fictional point of View*, p.165 위에서 언급된 “공감적 투영”은 커벨의 용어로서 타인의 감정적 상태에 자신을 투영할 수 있는 상상적 투영(imaginative projection)의 능력이다.

그것이 타인과 우리 자신들 모두에게 보편적으로 적용될 수 있는 인간의 곤경을 상상을 통해 경험함으로써 공감해보는 기회를 준다는 심리적 효과 때문이라고 말하고 있기 때문이다. 물론 이러한 설명은 새로울 것이 없다고는 해도 비극의 감상자에게 일으키는 효과를 설명해주는 측면을 분명히 갖고는 있다. 하지만 이 설명은 비극이 일으키는 감정이 그 자체로 부정적인 것이라는 흠의 설명을 그대로 받아들이며 것처럼 부정적인 감정의 경험을 공감적 투영이라는 효과 내지는 이익을 위해 감내하는 것처럼 이야기하는데, 이런 식의 설명이 특정 비극 작품에 대한 반복적인 감상의 경험을 제대로 해명해 줄 수 있는지에 대해서는 의문을 제기할 수 있을 것 같다. 즉 비극이 경험이 낳는 감정들이 정말로 부정적인 것이라면 적어도 그것이 진정한 감정의 경험이 아니라 유사 감정을 환기하는 게임에의 참여라는 설명이 그나마 비극에 대한 감상과 반복 감상을 더 수월하게 설명할 수 있을 것 같다.

또한 라마르크는 비극이 제공하는 공감적인 상상의 경험을 설명하기 위해 그것을 결여하고 있는 인간의 병리적 상태인 카그라 증후군(Capgras Syndrome)의 사례를 소개한다. 카그라 증후군에 걸린 환자는 인간을 인간으로서 보는 능력을 상실하여 자기 주변의 사람이 그와 똑 닮은 가짜로 바뀌었다고 생각하는 질병이며, 특히 얼굴이나 피부 등의 외관을 인지하는 능력의 상실 때문이 아니라 사랑하던 대상에게서 느끼던 감정적인 측면을 느낄 수 없게 되어서 발생한다.¹²⁰⁾ 말하자면 라마르크는 비극이 우리에게 제공할 수 있는 타인의 감정에 대한 상상적·공감적 경험의 기회가 얼마나 이로운 것인가에 대해 설명하기 위해 복잡한 심리학적 해설에 의존하고 있는 것이다. 비극의 보편성과 그러한 보편성이 감상자에게 일으키는 심리적 효과라는 전형적인 설명을 위해서 심리학적 고찰을 도입하는 것은 그러나 월튼의 지적대로 한편으로는 너무 단순하고, 또 한편으로는 너무 복잡한 설명 방식이다.

비극이 낳는 감정은 고통스럽지만 이처럼 고통스러운 경험이 발생시키는 이익(benefit)을 위해 우리가 비극을 감상한다는 라마르크의 설명이 제시하는 또 다른 이익은 비극이 지닌 도덕적 차원이다. 일단 라마르크는 비극이 도덕적 통찰을 주거나 도덕적인 교훈을 준다는 점을 의심하지

120) *ibid.*, pp.150-156

는 앎고, 인간이 겪는 고난과 재앙의 재현이 도덕적인 가치를 지닐 수 있는 이유와 그 방법에 대해서 보다 중점을 두어 분석한다. 그는 인간의 고난을 재현한 모든 작품(work)이 도덕적으로 가치를 지니는 것은 아니고, 그 중에는 오히려 비도덕적이거나 타락했거나 착취적인 작품도 있다고 말한다. 이에 그가 던지는 질문은 ‘어떻게 까닭 없이 잔인하고 방종하며 관음증적이거나 외설적인 재현으로부터 우리의 공감적 참여를 가치 있게 만들어줄 재현을 구별해내느냐’이다.¹²¹⁾

물론 인간의 고난을 재현한 모든 작품이 문자 그대로 도덕적인 것만은 아니고 라마르크의 지적처럼 별 이유 없이 잔인하고 방종한 작품도 있을 수 있다. 하지만 어떤 작품이 훌륭한 예술 작품으로서의 평가적 가치를 지니는가와 그것을 감상하는 우리의 경험이 가치를 지니는가의 여부가 반드시 직결되는지에 대해서는 이론의 여지가 있을 것이다. 믿는체하기 게임에 참여하는 우리는 작품 세계에 의해 상상하도록 규정된 것들, 즉 작품 세계에서 무엇이 참인가에 대해서 인지하는 경험을 하는 동시에 우리들 각자의 게임 세계에서조차 참을 발생시킬 수 있기 때문이다. 작품에서 허구적인 것들을 상상하는 것에 더해 것처럼 허구적인 것들의 옳고 그름 또는 좋고 나쁨을 판단하거나 작품에서 허구적인 것들 중에서 어떤 것을 삶에서 취하고 버릴지는 개별 감상자에게 달려있으며, 개별 감상자에 의해 결정되는 이와 같은 게임 세계의 참은 작품 세계의 참만큼이나 허구 감상의 경험에서 중요하다. 월튼의 표현을 빌리자면 작품 세계에서 prop으로서 기능하게 하는 특정 작품이 비도덕적인 의미의 문장 P를 상상하게 하여 게임 세계의 감상자가 P라고 허구적으로 단언한다면, 그 믿는체하기 게임에서는 P처럼 단언하는 체하기라는 행위 자체는 적절한 것이다. 그러나 이처럼 단언하는 체하기는 말 그대로 게임 세계에서 허구적으로 참되게 말하는 것일 뿐, 감상자가 실제 세계에서 문장 P가 의미하는 바를 적절하다고 믿거나 단언하는 것은 아니다.

라마르크가 쓴 표현대로 예술가의 안내 하에(under the guidance of the artist) 동일한 교훈 내지는 공감적 경험으로 인도되어 가는 감상의 경험도 물론 존재하며, 작가의 의도와 작품 세계의 허구적 참이 무엇인가의 여부는 허구 감상의 경험에서 당연히 중요한 요소이다. 하지만 모

121) *ibid.*, p.136

든 비극에 대한 경험을 이런 식으로 설명할 수는 없다. 일례로 문학계와 영화계에서 레이디 맥베스라는 인물에 대해 새로운 의의를 부여하는 견해가 늘어나고 있다는 점을 들 수 있다. 감상자들은 『맥베스』의 작품 세계에서 허구적인 참으로부터 구성해 낸 인물을 이 시대의 관점에서 조명할 수도 있고, 이를 통해 개별 감상자에게 저마다의 의의를 지니는 게임 세계에서 참을 발생시킬 수도 있다는 것이다. 무엇보다 중요한 것은 상술한 문단에서 지적한 것처럼 작품이 잘 쓰인 것인가의 문제와 우리의 경험이 가치를 지니는가의 문제가 반드시 직결되는 것은 아니라는 점이다. 우리 허구 감상의 경험과 그 가치의 설명을 명작의 감상에 한정하는 것은 허구 감상의 실재를 제대로 설명하는 것이라 할 수 없다. 허구를 감상하고 비극을 감상하는 우리는 명작만을 감상하는 것이 아니며, 어떤 교훈이나 이익을 얻을 것이 기대된다는 이유만을 위해 감상을 하는 것도 아니기 때문이다. 말하자면 라마르크식의 설명은 감상자가 스스로 허구 감상을 통해 통찰이나 교훈을 얻는다는 사실을 분명하게 자각하고 있는 경우에는 적합하지만, 허구 감상이라는 경험이 그저 재미있거나 즐거워서 한다고 생각하는 감상의 사례에는 완전하게 부합하지 않는 것이다. 라마르크와 달리 B급 호러 영화나 눈물을 짜내는 대중 연속극 역시 그것의 기능이 믿는체하기 게임에서 prop의 역할을 수행하는 것이라면 월튼에게 있어서는 ‘허구 작품(work of fiction)’으로 간주되므로, 이들에 대한 감상의 경험 역시 허구 감상이라는 미적 경험에 포함된다. 그리고 이런 이유에서 월튼이 제시하는 허구 감상이라는 미적 경험의 가치에 대한 설명은 명작 감상의 경험에 국한되지 않는다는 장점을 지닌다.

이제 월튼이 비극의 역설을 해결하기 위해 제시하는 답을 살펴보도록 하자. 월튼은 먼저 흠이 슬픔이라는 감정을 ‘그 자체로 유쾌하지 않은 것’이라고 특징지은 것에 의문을 제기한다. 우리가 유쾌하지 않다고 여기는 것은 기회의 상실이나 사랑하는 이의 죽음과 같이 우리가 그것에 관하여 슬픔을 느끼는 것들(things we are sorrowful about)이지 슬픔이라는 느낌이나 슬픔 그 자체의 경험(the feeling of or experience of sorrow itself)이 아니라는 것이다. 즉 흠이 지적한 비극의 역설이란 감정이 향하는 대상과 감정 그 자체의 특징을 혼동함으로써 야기된 것이므

로, 이 둘을 구분하는 순간 비극의 역설이라는 수수께끼의 대부분은 사라진다. 누군가의 상(喪)처럼 슬픔이라는 감정이 적절한 상황이 발생한다는 것은 달갑지 않은 것이지만 그러한 상황이 발생한 경우라면, 슬픔이라는 감정은 적절한 것이다. 그리고 것처럼 슬픔이라는 감정의 발생이 적절한 상황에서는 슬픔을 느끼며 눈물을 흘리는 등의 행위에서 만족감을 느낄 수도 있다는 월튼의 주장은 사실에 대한 보고에서 슬픔을 느끼거나 허구적으로 슬픔을 느끼는 경우 모두를 고려해 봐도 타당한 것으로 보인다.

감상자가 슬픔 그 자체의 경험을 즐길 수도 있다는 것에 대한 설명이 제시되었으므로 이제 비극의 역설에서는 마지막 한 가지만 검토하면 된다. 바로 감상자가 그러한 슬픔을 느끼는 대상에 보이는 태도(attitude)에 대한 문제이다. 이 문제는 감상자가 슬픔 그 자체의 경험을 즐긴다는 것보다 복잡해 보이는데, 그가 믿는채하기 게임에 심리적으로 참여한다는 가정 하에서는 쉽게 해결된다. 아서라는 비극의 감상자가 있다고 가정해보자. 아서는 비극을 감상하며 해피엔딩은 이야기 상 터무니없기도 하고 재미없을 것이라고 느낀다. 즉 그는 비극을 감상하며 그것이 비극적으로 끝나기를 바라며 여자 주인공이 잔혹한 운명으로부터 고통을 겪기를 바란다. 왜냐하면 아서는 그녀가 것처럼 잔혹한 운명에 의해 고통을 겪어야만 자신이 감상한 비극이 감상의 가치가 있는 것이 된다고 생각하기 때문이다. 하지만 동시에 그는 이야기에 푹 빠져서 여자주인공을 연민하고 그녀가 겪는 역경을 동정한다. 그는 그녀가 탈출할 수 있기를 바란다. 실제로 아서가 느끼는 연민과 동정과 같은 유사 감정은 해당 비극에 대한 그의 감상의 중요한 부분을 이룬다. 우리는 이러한 아서의 상태에 대해, 그가 여주인공이 살아남기를 바라면서도 동시에 그녀가 살아남지 않기를 바란다는 정반대의 바람으로 인해 괴로움을 겪고 있다고 말해야 하는 것일까? 말하자면 마지막으로 남은 비극의 역설이란 우리가 슬픔을 느끼는 대상에 대해 일견 상충되는 심적 태도를 보인다는 점이다.

이에 대한 답은 상충되는 욕구를 실제로 느끼는 경우와 비교함으로써 찾을 수 있다. 누군가 투우 경기나 이웃 부부의 싸움을 보고 있다면 몰래 또는 대놓고 피를 바라거나, 어떤 처참한 결말을 봄으로써 즐거움을 느끼게 될 것을 기대할 수 있을 것이다. 이러한 욕구가 제물이 될 소나

피해자라고 할 수 있을 부부 양자에 대한 진정한 연민의 감정이나 그들이 고통을 겪기를 바라지 않는 욕구를 전적으로 배제하는 것은 아니다. 하지만 이 경우에는 피를 바라거나 처참한 결말을 바라는 마음과 진정한 연민 내지는 고통을 겪지 않기를 바라는 욕구 사이에 긴장이 형성되며, 한 쪽의 마음은 다른 쪽의 마음을 약화시킨다. 나아가 소나 부부를 향하는 연민의 감정은 처참한 결말에 대한 욕구를 죄책감으로 물들일 것이다. 하지만 상기한 아서의 경우는 이와 다르다. 그는 전적으로, 정말 조금의 거리낌 없이 비극이 여주인공의 잔혹한 결말로 끝날 것을 바라면서도 똑같이 진정한 마음으로 그녀가 것처럼 부당한 운명으로부터 벗어나길 바랄 수 있다. 아서는 그러한 두 가지의 “욕구”에 대해 완전히 자각하고 있을 수 있지만 그러면서도 둘 사이에서 어떤 특별한 갈등을 경험하지 않는다. 나아가 아서는 여주인공을 향한 그의 진심어린 연민에도 불구하고, 그녀의 불행을 비는 것에 있어 양심의 가책을 전혀 느끼지 않아도 된다.

그리하여 답은, 결국 **아서가 진정으로 여주인공을 연민하거나 그녀가 무사하기를 바라는 것이 아니라는 것이다.** 아서가 이처럼 바라는 것은 그저 해당 비극을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임 내에서 허구적이다. 그가 실제로 원하는 것은 ‘여주인공이 잔혹한 최후를 맞았다.’가 허구적이 되는 것, 즉 여주인공이 잔혹한 최후를 맞는다는 것이 허구적 참이 되는 것이다. 따라서 아서는 상충되는 욕구를 가지고 있는 것이 아니다. 이처럼 비극의 역설은 믿는체하기 게임에의 참여라는 개념을 통해 대부분 해소 가능하며, 믿는체하기 게임에의 참여로 발생하는 유사 감정으로서 설명할 수 없는 진정한 감정의 경우는 그러한 감정이 향하는 대상과 감정 그 자체를 구분함으로써 설명해 낼 수 있다. 따라서 허구 작품을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에 참여하는 개별 감상자의 경험과 그의 게임 세계를 작품 세계와 구분하여 설명하는 월튼의 이론은 비극의 역설을 해결함에 있어 여타 이론에 비해 우월한 설명력을 지닌다.

3. 2. 서스펜스와 재경험

『잭과 콩나무』의 잭은 거인에게 붙잡히지 않고 도둑질에 성공할 수

있을까? 톰과 베키는 동굴에서 무사히 빠져나올 수 있을까? 햄릿은 그의 아버지의 원수를 갚을 수 있을까? 데스데모나의 손수건을 발견했을 때 오틀로는 어떻게 반응할 것인가? 3월 15일에 카이사르에게는 무슨 일이 일어날까? 고도는 올 것인가? 이처럼 감상자의 흥미를 북돋워주는 서스펜스는 대부분의 허구 작품에 대한 우리의 감상 경험에서 결정적인 역할을 하는 요소라고 할 수 있다. 하지만 이러한 서스펜스는 감상자가 스토리 전개 상 앞으로 일어날 상황에 대해 알지 못하는 경우에 발생한다고 생각하는 것이 일반적이므로, 우리는 다음처럼 질문할 수 있다. 어떻게 풀릴지 우리가 이미 알고 있는 것들에 대해서 서스펜스가 과연 존재할 수 있을까?

일단 우리는 그 플롯의 유의미한 부분들에 대해 완전히 다 알만큼 자주 감상된 작품은 서스펜스를 발생시킬 힘을 잃어버린다고 가정해 볼 수 있을 것이다. 그리하여 추후에 해당 작품을 읽거나 관람하는 경험은 최초의 감상이 주었던 흥분을 주지 못할 것이라고 말이다. 확실히 어떤 작품들은 이야기가 노출되고 나면 금방 매력이 바라기도 하는데, 관객들에게 던지는 수수께끼에 흥밋거리의 대부분이 속해있다고 할 수 있는 특정 미스터리물의 경우가 특히 그러하다. 우리는 그러한 미스터리를 읽으면서 단서의 연쇄로부터 누가 범인인지를 알아내려한다. 따라서 이런 경우 범인이 누군지에 대한 답을 얻게 되면 풀어야 할 문제가 사라지는 셈이므로, 같은 이야기를 다시 읽을 의미는 없다고 봐도 무방하다. 하지만 많은 허구 감상의 경우에는 같은 작품에 대한 감상이 한 번 이상 이루어졌다고 해도 그 매력이 크게 반감되지 않는다. 어느 작품이든 간에 그것을 아주 잘 알게 되면 그에 대한 우리의 감상의 경험이 어떤 식으로든 바뀔 것임에는 틀림이 없으나, 많은 경우 작품들이 가진 힘은 놀랄만큼 영구적으로 유지된다.

특히 월튼은 우리가 어떤 작품을 얼마나 잘 알게 되느냐와 상관없이 서스펜스는 그 작품에 대해 보이는 우리의 반응에서 여전히 결정적인 요소라고 말한다. 결과가 어떻게 될지 알면서도 우리는 『톰 소녀의 모험』을 읽는 동안은 마치 그 이야기를 처음 읽을 때처럼 톰과 베키에게 강렬한 유사 연민을 느낄 수 있으며, 『책과 콩나무』를 수십 번 들어서 이야기를 정확히 글자 그대로 외울 수 있음에도 여전히 거인이 책을 받

견하고 그를 쫓아갈 때 처음 이야기를 들을 때처럼 흥미진진하게 듣는 어린 아이의 예도 쉽게 생각해 볼 수 있다. 사실 같은 이야기에 질리기는커녕 몇 번을 반복해서 들려달라고 하는 것은 어린 아이들에게서는 아주 흔하게 볼 수 있는 일이다. 물론 어른들이 즐기는 허구 작품들 중에도 그리스의 고전 연극처럼 잘 알려진 플롯과 표준화된 레퍼토리를 지녔음에도 관객들에게 여전히 생생한 흥미를 주는 것들이 있다.

반복 감상에도 작품의 매력이 반감되지 않는 이유 또는 서스펜스가 유지 될 수 있는 이유를 설명하는 데에 있어서 것처럼 익숙한 스토리가 어떤 방식으로 이야기되느냐의 여부가 상당히 중요한 것은 맞다. 우리는 익숙한 플롯을 새로운 방식으로 제시하거나 고전을 재해석하는 등의 시도를 가치 있게 여기니 말이다. 그러나 이처럼 이야기의 제시 방식에 주목하는 것은 우리가 다루고 있는 문제 해결에 큰 도움이 되지 않는다. 감상자들은 보통 어떤 작품의 이야기가 어떤 방식으로 풀리는가에 대해서만 관심이 있는 것이 아니라 이야기 그 자체에 관심을 갖고 있다.

월튼은 어떤 이야기를 아주 획기적으로 새롭게 제시하는 것이 같은 이야기를 익숙한 방식이어서 놀랍지는 않되 아주 숙련되게 제시하는 것에 비해 항상 더 강력한 힘을 발휘하는 것은 아니며, 사실 대개의 경우는 후자가 감상자에게 더 강력하게 어필한다고 설명한다. 이는 우리의 실제 허구 감상의 경험을 상기하면 어렵지 않게 납득할 수 있는 설명이다. 어떤 허구 작품을 감상할 때 우리는 단순히 새로운 억양, 단어 선택의 변화, 상연 방식의 혁신이나 줄거리의 새로운 전환 같은 것만을 기대하는 것이 아니라, 그것이 어떤 것인지 이미 알고 있다고 해도 플롯의 주요 부분들에 늘 관심을 갖고 그에 휩쓸리곤 한다. 월튼이 제시하는 『잭과 콩나무』의 이야기를 반복해서 듣는 어린 아이의 사례는 허구의 제시 방식의 혁신에 기대어서는 반복 감상의 이유를 설명할 수 없음을 잘 보여준다. 『잭과 콩나무』의 이야기를 듣는 아이는 잭이 처한 곤경에 의해 긴장감을 느끼며, 그러한 긴장감이 바로 아이가 이야기에 갖는 관심의 초점이다. 아이가 잭이 어떤 운명에 처하게 될지 알고 있음에도 불구하고 말이다. 여전히 아이는 서스펜스를 경험하며 이때의 서스펜스는 『잭과 콩나무』를 그에게 읽어주는 사람이 어떤 억양으로 말하는가, 혹은 어떤 단어를 선택해서 이야기하느냐로 인한 서스펜스가 아니다.

이와 같은 서스펜스를 설명하기 위해 윌튼은 무엇이 허구적인가를 아는 것(Knowing What is fictional)과 무엇이 참인가를 허구적으로 아는 것(Fictionally Knowing What is true)을 구분할 것을 제안한다. 간단히 말해 ‘무엇이 허구적인가를 아는 것’은 우리가 작품 세계의 참이 무엇인가에 대해 안다는 뜻이며, ‘무엇이 참인가를 허구적으로 아는 것’은 믿는체하기 게임이 진행되는 게임 세계에서 무엇이 참인가를 감상자가 안다는 뜻이다. 그리고 많은 경우 감상자가 무엇이 허구적인가를 알거나 믿는 것은 그가 허구적으로 알거나 믿는 것과 일치한다. 예를 들어 녹색 점액 괴물이 나오는 호러영화를 처음으로 감상하는 찰스가 녹색 점액 괴물이 탈주 중이라는 것이 작품 세계에서 허구적임을 깨닫는 순간은 곧 그가 녹색 점액 괴물이 탈주 중임을 깨닫는다는 것이 그의 게임 세계 안에서 허구적이 되는 순간이다.¹²²⁾ 하지만 무엇이 허구적인가를 아는 것과 무엇이 참인가를 허구적으로 아는 것은 때로 서로 어긋나는 데, 윌튼은 이러한 사실은 우리의 허구 감상에 아주 중요한 영향을 미치는 것이라고 주장한다. 상술한 사실은 특히 작품들이 어째서 그토록 오랜 시간을 살아남을 수 있는지, 그리고 여러 차례 거듭된 읽기나 관람에 의해서도 어째서 그 힘을 잃지 않을 수 있는지에 대한 답을 제시해준다는 점에서 중요하다.

앞서 예로 들었던 『잭과 콩나무』의 이야기를 듣는 아이가 경험하는 서스펜스는 위의 구분을 통해 쉽게 설명할 수 있다. 아이는 잭이 거인으로부터 도망친다는 것이 작품 세계에서의 참이라는 것을 알고 있지만, 또다시 『잭과 콩나무』의 이야기를 듣는 재경험의 게임에서는 그가 잭이 거인으로부터 도망친다는 것을 모른다는 것이 허구적이다. 잭이 도망친다는 것을 기술하는 구절을 듣기 전까지는 말이다. 따라서 아이의 게임 내에서 그가 잭의 운명에 대해 걱정하며 이어지는 이야기가 어떻게 펼쳐지는가에 대해 귀를 기울인다는 것은 허구적이며, 그가 잭과 거인에 대해 처음 알게 된다는 것 역시 허구적이다. 이처럼 아이가 허구적으로

122) 어떤 허구 작품을 prop으로 갖는 게임에 현재 참여 중인 감상자가 아니더라도 작품 세계에서 무엇이 허구적인가를 알 수는 있지만, 게임 세계 내에서 무엇이 참인가를 허구적으로 아는 것은 그 게임에 참여하는 감상자 외에는 없으므로 위처럼 표현했다.

이야기의 결과에 대한 확신을 갖지 못하고 있다는 것이 그의 감상 경험에서 발생하는 즐거움과 서스펜스의 원인이다. 그리고 아이가 실제로 무엇이 허구적인가를 안다는 것은 이 경우 그가 무엇이 참인가를 허구적으로 아는 것에 영향을 미치지 않는다. 즉 이때 아이가 『잭과 콩나무』의 이야기를 듣는 의도는 잭과 거인의 대결에 대한 작품 세계에서의 허구적 참이 무엇인가를 알아내기 위함이 아니라 어떤 특정한 종류의 믿는체하기 게임에 참여하기 위함이라고 말할 수 있다.

우리가 『잭과 콩나무』의 이야기를 실제로 아예 잊어버리는 것이 아니므로, 그 이야기를 듣는 때 순간 잭과 거인에 대해 무엇이 허구적인가를 새로이 배울 수는 없다. 하지만 우리는 매번 새로운 게임에 참여할 수는 있으며, 그것이 바로 허구의 감상자들이 하는 일이다. 『잭과 콩나무』의 이야기를 듣는 것의 가치는 바로 무엇이 참인가를 허구적으로 알게 되는 경험을 하는 것, 말하자면 숨을 죽이며 지켜보다가 마침내 잭이 콩나무로부터 무사히 탈출하고 거인을 무찌른다는 것을 허구적으로 알게 되어 (역시 허구적으로) 안도하는 그러한 경험을 하는 것에 있다.

누군가는 이러한 설명에 대해, 그렇다면 어째서 같은 게임을 여러 번 반복해서 하느냐고 물을 수 있을 것이다. 하지만 먼저 지적할 것은 어떤 이야기에 대한 읽기(reading)는 매번 같을 수 있어도 게임은 매번 똑같지 않다는 점이다. 『잭과 콩나무』의 이야기를 듣는 아이가 하는 어느 날의 게임에서는 그가 잭이 거인으로부터 탈출할 수 있을지의 여부에 대해 걱정하며 거인에 대한 공포로 얼어붙어 있는 것이 허구적이고, 이에 잭이 마침내 거인을 쓰러뜨렸을 때 진이 빠지는 것이 허구적일 수 있다. 하지만 또 다른 때의 게임에서는 아이가 잭의 안전 여부에 그리 염려를 하지 않는 것이 허구적이고, 잭이 하는 모험이 주는 스릴에 감탄을 느끼다가 잭과 거인의 결말에 의해 신이 나는 것이 허구적일 수도 있는 것이다. 이에 더해 월튼은 어떤 이야기에 의한 게임이 매번 아주 유사하다고 해도 상황이 어떻게 풀려나갈지에 대해 허구적으로 알지 못한다는 것이 주는 긴장감과 즐거움은 늘 존재할 수 있으리라고 말한다. 우리의 실제 허구 감상의 경험에서 이처럼 유사한 반복 경험을 하면서도 진지하게 이어질 이야기를 기다리며 즐거움을 느낀다는 것이 드문 일이 아니므로, 그의 설명을 받아들이는 것은 그리 어렵지 않다.

아주 명백하게 재현적인 예술들만이 아니라 음악의 경우에도 어째서 같은 작품에 대한 재경험이 그것이 지닌 힘을 빼앗지 못하느냐는 질문을 적용해 볼 수 있을 것이다. 사실 문학 작품들과 영화나 연극의 경우보다도 음악에서 우리는 재경험 내지는 반복 감상을 더 많이 한다고 할 수 있다. 말하자면 재경험을 인내한다는 말보다도 오히려 열정적으로 다시 감상의 경험을 하려 한다는 말이 음악이라는 장르에는 더 어울린다는 것이다. 아이들만이 아니라 어른들도 같은 음악을 반복해서 듣고, 심지어 같은 녹음 버전을 반복해서 들으면서도 종종 더 큰 즐거움을 느끼는 것이다. 우리는 누군가가 이전에 한 번 보았다는 이유로 어떤 영화를 보지 않겠다고 말하는 것을 쉽게 이해하지만, 브람스의 심포니나 헨델의 성가 연주회에 그것들을 이전에 들어봤으니 가지 않겠다고 말하는 것을 듣는다면 굉장히 특이한 이유라고 생각할 것이다.

어떤 음악을 최초로 감상하는 청취자의 반응은 보통 듣고 있는 음 뒤에 어떤 음이 올 지에 대한 그의 기대와 그러한 기대가 배반되는 것에 의해 환기된다는 식으로 설명된다.¹²³⁾ 예를 들어 거짓마침(deceptive cadence)을 듣고 있는 청취자의 경우, 딸림 화음에 으뜸음이 이어질 것을 기대하다가 그렇지 않을 경우에 “감정적으로 반응”하게 된다는 것이다. 하지만 그 음악을 최초로 감상하는 것이 아니라 여러 번 반복해서 들어서 어떤 음이 들려올 지에 대해 알고 있는 감상자의 경험은 어떻게 설명할 수 있을까?

음악의 반복 감상과 재경험에 대해 월튼이 제시하는 답 역시 무엇이 허구적인가를 아는 것과 무엇이 참인가를 허구적으로 아는 것의 구분에 의지한다. 음악의 청취자가 이미 들어본 작품에 대한 지식으로 인해 실제로는 VI 화음이 올 것을 알면서도, 허구적으로는 으뜸음이 들려올 것이라는 식의 기대를 한다는 것이다.¹²⁴⁾

123) 원 출처 L. Meyers, *Emotion and Meaning in Music*, p.31, 후 출처는 MAM. p.262

124) 이처럼 설명한다면 음악 역시 믿는체하기 게임의 prop으로서 기능할 수 있으므로 월튼이 사용하는 의미에서는 재현 또는 허구 작품으로 분류될 수 있다. 그리고 음악작품에 대한 감상 역시 이러한 의미에서 그것을 prop으로 하는 믿는체하기 게임에의 참여라면 그로부터 인과되는 감정은 유사 감정이기엔 이처럼 표기했다. MAM., pp.54-57과 pp.70-72 참고

이처럼 월튼은 무엇이 작품 세계에서 허구적인가에 대해 아는 것과 무엇이 참인가에 대해 허구적으로 아는 것이 분리될 수 있음을 강조함으로써 서스펜스를 설명한다. 하지만 감상자가 작품 세계에서 무엇이 허구적인가에 대해 아는 것과 게임 세계에서 무엇이 참인가를 아는 것은, 당연히 일치할 수도 있다. 하나의 이야기가 어떠한 방식으로 풀려나갈지에 대해 미리 안다는 것은 우리가 허구적 인물들의 운명을 미리 아는 것을 허구적으로 만들기도 하고, 그러지 않기도 한다. 특히 어떤 허구 작품을 prop으로 갖는 믿는채하기 게임에 제대로 참여하지 않고 얻게 된 사전 지식의 경우는 후자에 해당하는데, 마지막 장을 미리 훑쳐 본 독자를 그러한 예로 들 수 있을 것이다. 따라서 우리는 그가 이런 식으로 얻은 지식이 같은 작품을 prop으로 하는 믿는채하기 게임에서 (즉 그가 나중에 하게 될 게임에서) 그가 허구의 인물들이 처할 운명을 안다는 것을 참으로 만든다는 주장은 쉽게 거부할 수 있다.

물론 위의 사례와 달리 우리가 무엇이 허구적인가를 알게 하는 단서들이 작품 내에 심어져 있어 인정 게임에 일반적으로 참여하는 것만으로도 것처럼 작품 세계의 참에 대해 미리 알게 되는 경우도 있다. 예를 들어 우리는 작가가 놓칠 수 없는 단서들을 최종 장(章) 이전의 장면에 일부러 심어놓고 결말을 의도적으로 드러내는 이야기를 생각해 볼 수 있는데, 이런 이야기의 감상자는 실제의 대단원에 이르러 무엇이 결말인가를 허구적으로 알게 되기 이전에 작품 세계에서 허구적 참이 무엇인가를 알도록 규정되어 있다. 이처럼 고안된 이야기의 경우 감상자는 인정 게임에 참여하는 것만으로도 작품 세계의 참을 미리 알 수밖에 없는데, 월튼은 이런 경우라도 감상자가 추후의 챕터에서 묘사될 이야기를 미리 허구적으로 알고 있다고 할 수는 없다고 설명한다. 이와 유사하게 결말에 해당하는 장면을 제시하는 것으로 시작되는 영화도 생각해 볼 수는 있는데, 이런 경우 역시 실제로 결말에 이르러 감상하게 될 때까지는 감상자가 그의 게임에서 허구적으로 결말을 알고 있다고 할 수는 없다. 이와 같은 문제를 제대로 다루려면 개별 작품에 대한 복잡한 분석이 필요하겠으나 플래시백 구성의 영화에서도 실제 결말과 최초의 장면이 반드시 일치하지 않을 수 있음을 고려하면, 글의 해당 챕터나 영화의 해당 장면에 이르러야만 감상자가 그의 게임에서 그것을 허구적으로 알게 된다는 설

명은 타당해 보인다.

물론 허구 감상의 경험과 서스펜스라는 주제에 대해서는 본고에서 소개한 것 이외에도 다양한 논의가 이루어질 수 있을 것이다.¹²⁵⁾ 본고의 논의에서 중요한 것은 월튼이 허구 세계를 작품 세계와 게임 세계로 구분하고, 이러한 구분을 기초로 하여 무엇이 허구적인가(Knowing What is fictional)를 아는 것과 무엇이 참인가를 허구적으로 아는 것(Fictionally Knowing What is true)을 구분한다는 것이다. 무엇이 허구적인가를 아는 것은 작품 세계의 참이 무엇인가에 대해 안다는 뜻이고, 무엇이 참인가를 허구적으로 아는 것은 믿는체하기 게임의 세계에서 무엇이 참인가를 감상자 자신이 안다는 뜻으로 어떤 허구 작품에 대한 최초의 감상이 아닌 경우에도 발생하는 서스펜스를 이 두 가지의 얹어 어긋나는 것을 통해 설명해낼 수 있다.

허구의 작품들이 어째서 오랜 시간을 살아남을 수 있는지, 특히 플롯에 대한 재해석이나 새로운 제시 방식을 취하지 않음에도 반복되는 감상의 경험에서 본래 지녔던 매력이나 힘을 잃지 않을 수 있는지에 대한 질문은 바꿔 말하면 우리가 **어째서 같은 작품을 여러 번 반복해서 감상하면서도 늘 그러한 감상의 경험을 즐기는가**에 대한 질문이라고 할 수 있다. 이 질문은 우리가 어째서 허구를 감상하는가의 질문과 함께 월튼이 이른바 ‘허구의 이론화에 있어 미적인 것에 초점이 맞춰진’(aesthetically oriented theorizing about fiction) 질문들이라 부르는 것으로, 우리는 이상의 논의를 통해 이들 미적 질문에 대해 월튼이 제시하는 답을 살펴보았다.

월튼 자신이 지적한 대로 어떤 플롯을 가진 허구에 대한 읽기를 비롯하여 작품이 그것이 채택하는 매체를 통해 전달하는 의미를 읽는 것은 매 감상 시마다 동일할 수도 있다. 그러나 것처럼 읽기가 동일할 때에도 해당 허구 작품을 prop으로 갖는 개별 감상자의 게임은 동일한 것이 아니며, 개별 감상자가 하는 매번의 게임이 아주 유사한 게임 내에서의 허구적 참을 발생시키는 경우가 설령 있다고 해도 무엇이 참인지를 허구적으로 알게 되는 것이 주는 긴장감과 즐거움은 여전히 유효하다. 말하자

125) 월튼 역시 그의 저서 *Mimesis as Make-believe*에서 본고에서 소개한 것보다 다양한 장르의 허구 작품을 대상으로 서스펜스에 대한 분석을 진행해 놓았다. MAM., pp.259-271

면 허구와 관련된 미적 질문에 대한 논의에서도 허구 작품을 prop으로 하는 게임에 직접 참여하는 감상자에 대한 고려가 작품 세계에 대한 고려만큼이나 중요하다는 것이다. 대개의 이론처럼 작품 세계의 참에 대해서만 고려한다면 우리가 어째서 허구를 감상하는가에 대한 질문의 답은 결국 그 작품이 줄 수 있는 효과 내지는 이익의 측면에 국한되게 되며, 그 결과 작품 세계의 허구적 참으로부터 유추할 수 있는 일반적인 의미나 보편적 교훈에 한정하게 된다는 한계가 있다는 점은 이미 지적한 바 있다. 물론 상기한 것과 같은 이익의 측면은 적어도 어떤 허구 작품에 대한 최초의 감상에서는 유효하지만, 일반적인 의미를 전달받거나 도덕적 교훈을 얻을 것을 기대한다는 이유만으로 같은 작품을 여러 번 반복해서 감상한다는 것은 우리의 허구 감상의 실제에 그다지 부합하지 않는 설명이다. 월튼의 설명처럼 개별 감상자가 작품에 대해 사전 지식을 지녔느냐의 여부와 관계없이 그 자신의 게임 세계에서 무엇이 허구적인지를 알게 되는 순간까지 서스펜스를 유지할 수 있다면, 우리는 같은 작품을 prop으로 갖는 매번의 게임에서도 늘 서스펜스를 느낄 수 있으며 나아가 매번의 믿는체하기 게임이 새로운 게임이 되도록 할 수도 있다.

3. 3. 참여의 의미

이제 허구와 그 감상이라는 미적 경험에 있어 가장 근본적인 것이라고도 할 수 있는 질문을 검토해 볼 차례다. 우리는 어째서 안나 카레니나를 걱정하고 윌리 로만을 동정하는 것인가? 어째서 우리는 그저 지어낸 것에 불과한 인물들이나 상황에 관심을 갖는 것인가? 물론 월튼이 이러한 질문에 대해 일관적으로 ‘우리는 진정으로 허구의 인물과 상황에 관심을 갖는 것은 아니다.’라고 대답할 것을 우리는 어렵지 않게 짐작할 수 있다. 그의 설명에 따르면 안나 카레니나의 운명이 우리에게 의미를 지니고, 우리가 로빈슨 크루소의 모험에 매혹되는 것은 모두 허구적이다. 하지만 우리는 다른 방식으로 허구의 인물과 상황에 관심을 갖는다. 정확히 말하면 우리는 그들에 대해 허구적으로 관심을 갖는 경험(experience of fictionally caring)에 관심을 갖고, 로빈슨 크루소와 안나 카레니나가 겪는 부침을 쫓는 것이 허구적인 믿는체하기 게임에 흥미를

느낀다. 그리고 이러한 사실에 대해 우리는 같은 질문을 제기할 수 있다. 어쩌서 우리는 허구적으로 누군가를 걱정하거나 동정하는 경험에 관심을 갖는 것인가?

이미 우리는 본론 3의 첫 장에서의 논의를 통해 그 자체로 “유쾌하지 않고 불편한” 감정들을 환기시키는 것처럼 보이는 비극 감상의 이유를 살펴본 바 있다. 월튼의 설명대로라면 우리가 비극 작품을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에 참여하여 허구적으로 경험하게 되는 유사 감정은 진정한 슬픔과 공포가 아니므로, 허구적으로 슬픔이나 공포를 경험하는 것은 상술한 흠의 말과 달리 그 자체로 불유쾌하고 불편한 감정의 경험이 아니게 된다. 이러한 설명은 우리가 허구적으로 느끼는 바와 같은 방식의 것을 실제로는 즐기지 않는 많은 경우에 적용될 수 있고, 월튼은 나아가 슬픔과 같은 감정이 발생하는 것이 적절한 맥락에서는 그것이 그 자체로 불유쾌하거나 불편한 것이 아니라는 설명도 추가적으로 제시함으로써 이른바 “부정적(negative)”인 것으로 보이는 감정을 환기시키는 허구에 대한 감상의 이유를 분석해냈던 것이다. 말하자면 우리는 일반적으로 그 자체로 유쾌하지 않고 불편할 수도 있는 것 같은 감정이 환기되는 것처럼 보임에도 불구하고 허구를 감상하는 경우의 실제와 그 감상의 이유를 살펴보았던 것이므로, 이제 비극을 넘어서는 허구 작품 일반에 대해 물을 차례인 것이다. 우리는 왜 허구에 관심을 갖는 것이며, 왜 허구 작품을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에 참여하는 것일까?

먼저 월튼은 믿는체하기 게임을 포함하는 상상하기 활동 일반이 지니는 이익에 대해 언급한다. 꿈, 백일몽, 아이들의 믿는체하기 게임을 비롯한 상상하기 활동 일반이 줄 수 있는 이로운 효과에 대해서는 많은 연구가 이루어져왔고, 이러한 연구는 상상하기의 활동이 대개 다음과 같은 것들을 제공해준다고 말한다. 상상하기 활동에의 참여는 우리에게 익숙하지 않은 역할을 미리 시험해볼 수 있는 기회를 제공하고, 그렇게 함으로써 실제로 그러한 역할을 담당하고 있는 타인을 이해하고 그들에게 공감해볼 수 있도록 해준다. 또한 위험한 감정 내지는 사회적으로 받아들여지기 어려운 감정들을 안전하게 발산할 수 있게 해주며, 분명하게 표현하기 어렵거나 억눌려있는 감정들을 받아들일 수 있게 도와주기도 한다. 물론 이는 다양한 상상하기 활동을 포함한 상상하기 활동 일반에 적

용되는 것이지만, 소설이나 그림과 같은 허구를 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에 참여하는 감상자 역시 비슷한 이익을 얻게 되리라는 것은 어렵지 않게 짐작할 수 있다.

다만 여기에서 지적해야할 점은 월튼이 허구 작품을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에의 참여가 주는 이익이 우리가 허구 작품을 가치 있는 것으로 여기거나 게임에 참여하는 이유의 전부라고 여기지 않는다는 사실이다. 허구 작품의 감상이 줄 수 있는 이익은 허구를 가치 있는 것으로 여기고 그 감상에 참여하는 이유가 될 수도 있고, 되지 않을 수도 있다. 사실 허구 작품을 감상하는 경험이 그 자체로 즐겁고 흥미롭거나 감동적이고 자극적이라는 등의 생각이 감상자인 우리가 가장 분명하게 자각할 수 있는 감상의 이유일 수도 있으며, 허구의 감상자가 늘 감상의 경험이 자신에게 줄 수 있는 교훈이나 지혜 내지는 통찰력과 같은 것을 얻는다는 것에 대해 명백하게 자각하는 것은 아닐 수도 있기 때문이다. 월튼은 우리가 어째서 허구를 감상하고 그러한 감상의 경험을 가치 있는 것으로 여기는가의 문제에 대해 문자 그대로 완벽한 해답을 제시할 수는 없음을 인정하고 있다. 중요한 것은 월튼이 이 미적 질문을 다름에 있어서 역시 앞선 비극의 역설과 서스펜스에 대한 논의에서 살펴본 바처럼 작품 세계와 게임 세계의 구분에 의지하고 있다는 점이다.

... 상상하기에 참여하는 사람에게는 **그의 허구 세계**에 그 자신의 자리가 있고 재귀적 prop으로서의 역할이 있어 그 자신에 대한 상상하기를 한다는 것이 아주 많은 믿는체하기 게임의 사례에서 중심이 된다는 것은 주목할 만한 가치가 있다. 아이들이 사실상 언제나 그들이 하는 믿는체하기 게임 내의 캐릭터로서 그 게임에 참여한다는 것은 우연이 아니며, 우리는 부분적으로나마 우리 자신에 대한 것이 아닌 꿈을 꾸지 않는다(고 나는 생각한다). 꿈이나 판타지 또는 믿는체하기 게임에서 허구적으로 어떤 상황을 맞닥뜨리고 어떤 활동에 참여하며 특정한 감정을 느끼거나 표현하는 것은, 감상자들이 자기 자신의 상황에 대한 통찰을 얻고 타인에 대해 공감하거나 특정한 경험을 하는 것이 어떤 것인가에 대해 깨닫는 수단이다. 그리고 이는 다른 상상하기 활동에의 참여자 뿐 아니라 허구 작품의 감상자에게도 똑같이 참이다. 우리의 게임세계에 대한 우리 자신의 참여가 바로 허구 작품이 우리에게 왜 것처럼 중요하기를 이해하는 열쇠인 것이다. 만약 소설을 읽거나 그림

을 관조하는 것이 허구 세계의 밖에 서서 유리창에 코를 맞대고 그저 들여다보기만을 하는 것이라면, 즉 무엇이 [작품 세계에서] 허구적인가에 대해서만 주목하고 허구적으로 무언가를 깨닫는 것이 아니라면, 우리가 소설과 그림 등에 대해 보이는 관심은 실로 이해하기 어려운 것일 거다.¹²⁶⁾

이처럼 월튼은 감상자인 우리가 허구 세계를 그저 밖에서 관찰만 하는 것이 아니라는 것을 강조한다. 물론 이때 우리가 참여하는 허구 세계는 작품 세계가 아니라 게임 세계이며, 우리는 그러한 게임 세계 안에서 안나 카레니나와 로빈슨 크루소와 함께 살아가며 그들의 기쁨과 슬픔을 함께 나누고 그들을 사랑하기도 하고 미워하기도 한다. 월튼은 감상자가 이러한 게임의 세계가 그저 허구적이라는 것을 잘 알고 있음에도 안으로부터(*from inside*) 보는 게임의 세계는 실제의 것처럼 보인다고 주장하는데, 그 이유는 간단하다. 월튼이 말하는 안으로부터 상상하기는 자기 상상(*imagining de se*)의 일종이자 무언가를 직접 경험한다고 상상하기이기 때문이다. 즉 허구 작품을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에 참여하는 감상자는 게임 세계에서 허구적인 것을 안으로부터 직접 경험한다고 상상하며 허구의 인물들과 상황들에게 친밀감을 느끼게 되는데, 것처럼 사실적인 방식으로 이루어지는 믿는체하기 게임에의 참여 내지는 상상하기의 경험이야말로 우리가 허구작품에 매료되는 이유의 기저에 있다는 것이 월튼의 설명이다.

그리고 이러한 월튼의 설명에 따르면 우리는 작품으로부터 구성할 수 있는 일반적인 의미나 교훈이라는 이익의 측면을 넘어 어떤 허구 작품을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에의 참여로 간주되는 감상의 경험 그 자체를 즐기고, 심지어 반복해서도 즐기기도 하는 우리의 실제 허구 감상 경험을 설명해낼 수 있게 된다. 이때 중요한 것은 상술한대로 감상자인 우리가 작품 세계의 허구적 참을 그저 ‘밖’에서 관찰하는 것이 아니라 믿는체하기 게임에 **참여**함으로써 그 게임의 세계 **안**에 존재한다는 것이다. 허구의 감상자인 우리는 우리 각자에게 주어진 게임 세계 안으로부터 허구적 인물과 상황을 직접 만나고 경험한다고 상상하기를 한다. 즉 우리

126) MAM., p.272 대괄호의 내용은 필자가 추가한 것이다.

는 관여할 수 없는 유리창 너머의 세계를 바라보듯 작품 세계의 허구적 참을 바라만 보는 것이 아니라 게임 세계에서 참인 것을 허구적으로 경험하고 알아감으로써 우리들 자신에 대한 허구적 참을 발생시키며, 이처럼 사실적이고 직접적인 방식의 허구적 경험을 통해 때로는 우리 실제의 삶을 변화시킬 만큼의 교훈이나 감동 같은 것을 얻기도 하고 때로는 그러한 경험 자체를 즐기기도 하는 것이다. 이런 의미에서 월튼의 이론은 개별 감상자의 게임 세계라는 맥락에 대한 고려가 없는 여타 이론에 비해 우리가 왜 허구 작품을 감상하는가에 대해 보다 폭넓은 설명을 제시하는 설명이라고 할 수 있다.

III. 결론

우리는 수많은 허구 작품을 감상하며 그것이 우리에게 불러일으키는 감정에 대해 이야기를 나눈다. 하지만 실생활의 맥락에서 유발되는 감정에는 그 감정이 향하는 대상이 존재한다는 믿음이 반드시 전제되어야 한다는 점을 고려하면, 애초에 꾸며낸 이야기로서 일종의 거짓임을 알고 있는 허구에 대해 우리가 감정적으로 반응한다는 사실은 꽤나 놀라운 것이자 설명을 요하는 일임을 알 수 있다. 먼저 존재한다고 믿지 않는 허구의 인물이나 상황에 대해 우리가 ‘어떻게’ 감정적으로 반응할 수 있는가에 대한 설명이 필요하며, 두 번째로는 것처럼 실제의 것이 아니라고 믿는 허구의 이야기를 우리가 ‘왜’ 삶과 관련 없는 거짓이라 일축하지 않고 관심을 지니고 감상을 하는가에 대한 설명이 필요하다.

K. 월튼은 감정에 대한 논의에 있어서 감정의 발생과 식별에 반드시 믿음과 같은 인지적 요소가 필요하다는 인지주의의 입장을 취하고 있으며, 이에 존재 믿음이 발생할 수 없는 허구적 인물 또는 상황에 환기되는 것은 진정한 것이 아니라 유사 감정이라고 주장한다. 이와 같은 월튼의 주장은 허구 감상의 역설을 구성하는 세 번째 문장을 부정하는 방식으로 역설의 해결을 시도하는 것으로서 그 중심이 되는 것이 바로 상상하기의 일종인 믿는체하기의 개념이다. 허구의 감상자는 허구 작품을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에 참여하여 그 안에서 허구의 인물이나 상황을 인식한다고 상상한다. 그리고 허구 감상에 의해 환기되는 것은 그러한 상상하기의 결과 발생하는 것이기에 유사 감정이다.

다만 월튼의 이론이 제시하는 설명에 따라 허구 감상에 의해 환기되는 것이 진정한 감정이 아니라 유사 감정이라고 간주하게 되면, 우리가 일상적으로 발화하는 허구에 대한 다양한 담화들에 대한 문제가 제기될 수는 있다. 허구를 감상하고 나서 “녹색 점액 괴물이 진짜 무서웠어.”라든가 “안나 카레니나가 불쌍해.”와 같은 식의 진술을 하는 것은 우리 허구 감상의 경험에서는 아주 일상적이고 자연스러운 일인데, 월튼의 주장대로라면 우리는 그것이 진정한 감정이 아님을 알면서도 마치 실제의 대상에 의해 발생하는 진정한 감정에 대한 진술을 발화하는 것처럼 유사 감정에 관련된 진술을 하는 것이 되기 때문이다.

허구 감상의 경험에서 발생한 문제를 설명하기 위해 고안된 이론이 그 실제(實際)에 부합하지 않는다면 해당 이론의 큰 약점이 될 수 있을 것이나 월튼의 이론은 허구에 대한 우리의 일상적 담화 또한 설명해 낼 수 있다. 월튼은 허구 작품을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에 언어적으로 참여하는 체하기(pretense)를 통해 허구에 관한 담화를 설명한다. 소설 『안나 카레니나』의 감상자가 “불쌍한 안나, 대체 무슨 잘못을 했다고 저런 운명에 처해야 하는 걸까.”라고 말하는 것이 바로 『안나 카레니나』를 prop으로 갖는 믿는체하기 게임에 언어적으로 참여하는 것이다. 이때의 감상자는 게임의 참여자이자 자기 자신에 관한 허구적 참을 발생시키는 재귀적 prop으로, 체하기에 의한 그의 진술은 감상자의 게임 세계 내에서 허구적이다. 그리고 이처럼 허구와 관련하여 진술을 발화하는 것이 그저 게임 내에서의 체하기 행위라면 허구에 의해 환기되는 반응에 대한 우리의 담화는 더 이상 문제가 되지 않는다. “녹색 점액 괴물이 무서웠어.”라든가 “안나 카레니나가 불쌍해.”와 같은 식의 진술은 이들 허구 작품을 prop으로 갖는 믿는체하기 게임 내에서의 체하기이며, 이러한 화자 겸 감상자가 녹색 점액 괴물이나 안나 카레니나라는 대상에 의해 어떤 감정을 느꼈다는 것 역시 게임 내에서 허구적일 뿐이기 때문이다. 즉 우리가 허구에 대해 보이는 반응을 유사 감정으로 설명하여 허구 감상의 역설을 해결하는 월튼의 이론은 믿는체하기 개념을 통해 그 주장에 제기될 수 있는 반론 역시도 넘어서는 것이다.

월튼의 이론에 대한 대부분의 선행 연구가 상술한 허구 감상의 역설과 월튼이 그에 제시하는 해법을 다루었던 것과 달리 본고에서는 허구의 감상이라는 미적 경험과 직접적으로 연관되는 문제들에 대해 월튼이 제시하는 설명에 대해서도 비중 있게 검토하고 있다. 말하자면 존재한다고 믿지 않는 허구의 인물이나 상황에 대해 우리가 ‘어떻게’ 감정적으로 반응할 수 있는가의 문제에 대해 월튼의 설명은 이미 여러 차례 논의된 바 있지만, 존재한다고 믿지 않는 허구의 이야기에 대해 ‘왜’ 반응하고 관심을 기울이는가의 문제에 제시된 월튼의 설명을 분석하는 작업은 상대적으로 덜 진행되어 있었다. 본고는 이 점에 착안하여 허구가 우리의 삶에서 담당하는 역할과 허구가 기여하는 목적들, 그리고 허구에 대한 감상

자의 반응이 지니는 성격에 대한 월튼의 설명을 분석함으로써 우리가 왜 일종의 거짓에 불과한 허구에 관심을 갖고 감상하며 그러한 감상의 경험을 가치 있게 여기는 것인가의 문제를 다루어보고자 했다. 이를 위해 이른바 ‘비극의 역설’과 서스펜스, 그리고 동일한 허구 작품에 대한 반복 감상 내지는 재(再)경험의 문제에 대한 월튼의 설명을 본론 3을 통해 집중적으로 분석했다.

사람들은 왜 슬픔, 공포, 불안 등과 같이 그 자체로 유쾌하지 않고 불편한 감정들로 보이는 것을 환기시키는 비극을 감상하는가? 사람들은 왜 동일한 허구 작품을 반복해서 감상하는 것일까? 대체 우리는 왜, 단지 허구에 불과한 것에 관심을 갖고 감상하며 그 경험을 가치 있다고 여기는 것일까? 이러한 ‘왜’의 문제들에 대해 월튼이 제시하는 답은 감상자의 게임 세계를 따로 구분하지 않는 대개의 이론에 비해 훨씬 우리 허구 감상의 실제와 부합한다. 먼저 비극의 역설에 대한 답을 살펴보자. 비극에 대한 감상 역시 그러한 비극 작품을 prop으로 하는 믿는체하기 게임에의 참여이므로 그로 인해 허구적으로 경험하게 되는 유사 감정은 진정한 슬픔과 공포가 아니기에 우리는 그러한 게임을 때로는 즐길 수도 있고 즐기지 않을 수도 있다.

또한 월튼은 서스펜스의 개념을 통해 동일한 허구 작품에 대한 재경험을 설명해낸다. 이때 주효한 것이 허구 세계를 작품 세계와 게임 세계의 구분으로, 그는 이러한 구분을 기초로 하여 무엇이 허구적인가(Knowing What is fictional)를 아는 것과 무엇이 참인가를 허구적으로 아는 것(Fictionally Knowing What is true)을 구분한다. 그리고 이 두 가지의 앎이 어긋날 수 있다면 감상의 횟수와 상관없이 감상자의 서스펜스가 유지된다는 사실을 설명해 낼 수 있다. 만약 월튼의 설명처럼 감상자가 작품 세계에서 무엇이 허구적인가를 아는가의 여부와 관계없이 그 자신의 게임 세계에서 무엇이 허구적인지를 알게 되는 순간까지 서스펜스를 유지할 수 있다면, 우리는 같은 작품을 prop으로 갖는 매번의 게임에서도 늘 서스펜스를 느낄 수 있으며 나아가 매번의 믿는체하기 게임이 새로운 게임이 되도록 할 수도 있다.

이러한 설명은 감상자의 게임 세계라는 맥락과 그 허구적 참을 고려하지 않는 이론이 제시할 수 있는 설명보다 허구 감상의 실제에 훨씬 잘

부합하는 것이다. 개별 감상자의 게임 세계를 감안하지 않고 상기한 질문들에 답하려면 허구 작품이 줄 수 있는 효과 내지는 이익의 측면에 설명이 제한될 수밖에 없다. 작품 세계는 오직 작품이라는 prop에 의해서 발생한 허구적 참과 연관된 것이므로 이런 입장에서 제시할 수 있는 설명은 결국 작품 세계의 참 내지는 작품 그 자체가 지닌 가치에 의지하게 되고, 이에 작품에 기술된 문장들로부터 구성해낼 수 있는 일반적인 의미나 보편적 교훈에 허구 감상의 가치가 국한된다.

그러나 것처럼 작품 세계의 허구적 참으로부터 유추할 수 있는 일반적인 의미나 보편적 교훈과 같은 이익의 측면은 특정 허구 작품에 대한 최초의 감상이 지니는 가치를 어느 정도만 설명해줄 수 있을 뿐이다. 많은 경우 우리가 허구 감상 행위에 참여하는 이유는 그것이 재미있고, 흥미롭고, 그래서 그 자체로 즐거운 행위이기 때문인데 앞선 설명으로는 이러한 동기를 해명할 수 없다. 또한 교훈을 줄 수 없는 허구의 경우는 이러한 설명에 잘 부합하지 않으므로 우리의 허구 감상의 경험과 그 가치의 설명을 교훈을 줄 수 있는 명작의 감상에 한정하는 것 역시 허구 감상의 실재를 제대로 설명하는 것이라 할 수 없다.

이와 달리 월튼의 이론은 작품 세계에서 무엇이 허구적인가를 알게 되는 것, 즉 허구 작품 그 자체가 전달하고자 하는 일반적인 의미를 알게 되는 경험을 설명할 수 있음과 동시에 그것이 ‘나’라는 개별 감상자가 진행하는 믿는체하기 게임에서 어떤 의미를 지니는가에 대해서 설명할 수 있다. 작품 세계에서 참인 것을 아는 것과 무엇이 나의 게임 세계에서 참인가의 여부가 일치하지 않을 수 있다면 작품 자체의 수준이나 매력에 의지하지 않고도 허구 감상의 경험을 설명할 수 있으므로, 명작이 아닌 허구에 대한 우리의 관심과 반복 감상을 설명해낼 수 있게 된다.

본고에서 마지막으로 검토한 것은 허구와 그 감상의 경험에 대한 논의에서 가장 기본적이라고도 할 수 있는 문제다. 우리는 이 세계에 존재하지 않는다는 점에서는 일종의 거짓이라고 할 수 있는 허구를 애초에 왜 감상하는 것일까?

월튼은 허구 감상을 포함한 믿는체하기 게임에의 참여 일반이 지니는 가치를 다음처럼 설명한다. 믿는체하기 게임에 참여하는 것은 우리가 언

젠가 실생활에서 맡게 될 역할에 대한 연습을 제공하고, 타인을 이해하고 타인과 공감할 수 있도록 해주며, 우리가 우리 자신의 느낌을 알 수 있게 해주기도 하고 우리의 시각을 넓혀주기도 한다. 그리고 이처럼 월튼이 제시한 믿는체하기 일반의 가치와 상술한 비극의 역설과 서스펜스, 그리고 반복 감상의 경험에 대한 답들을 통해 이 마지막 질문에 대한 답 역시 구성해 볼 수 있다. 우리는 때로 허구작품을 prop으로 하는 믿는체하기 게임 그 자체를 즐긴다. 또한 게임에 참여함으로써 삶에서 유의미하게 활용할 수 있는 이익을 얻기도 하며, 그러한 이익을 얻는 것 자체를 위해 허구 감상이라는 믿는체하기 게임에 참여하기도 한다.

본고는 우리들이 허구 작품에 반응하고 감상하며 그러한 감상의 경험을 가치 있다고 여긴다는 자연스럽게 일상적인 사실을 설명하기 위해 고안된 K. 월튼의 믿는체하기 이론을 살펴보았다. 월튼이 허구에 대한 감정 반응이 발생시키는 역설을 해결하는 방식에 대해서는 이미 유의미한 선행 연구들이 진행되었으며 이에 본고는 선행 연구의 성과를 검토하여 이를 토대로 삼되, 허구와 관련된 미적 질문에 대한 월튼의 설명을 분석하는 작업에도 많은 비중을 할애했다. 허구 감상이라는 미적 경험이 어째서 발생하는가의 문제와 하나의 허구 작품에 대한 반복 감상의 경험이 어째서 가능한가의 문제에 대해 월튼이 제시하는 답은 우리 허구 감상의 실제에 잘 부합한다. 이러한 측면에서 월튼의 믿는체하기 이론은 허구에 의해 환기되는 감정의 역설을 효과적으로 해결하고, 허구에 대한 우리의 감상 경험 일반을 제대로 설명해내는 이론이라고 평가할 수 있다.

참고문헌

I.

Walton, Kendall L., *Mimesis as make-believe : on the foundations of the representational arts*, Cambridge, Mass. : Harvard University Press, 1990.

_____, “How Remote Are Fictional Worlds from the Real World?”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol.37, no.1, 1978, pp.11-23.

“Fearing Fictions”, *The Journal of Philosophy*, Vol. 75(1), 1978 pp.5-27

II.

Boruah, Bijoy H., *Fiction and Emotion : a study in aesthetics and the philosophy of mind*, India : New York : Oxford University Press, 1988(2002 printing).

Brock, Stuart, “Fictionalism about Fictional Characters”, *Noûs*, Vol.36, no.1, 2002, pp.4-5.

Greenspan, Patricia : “Emotions as Evaluations.”, *Pacific Philosophical Quarterly* 62, pp.158-189, 1981.

Howell, Robert, “Fictional objects: How they are and how they aren't”, *Poetics*, Vol.8, no.1, 1979, p.131.

Hume, David : “Of Tragedy.” In *Of the Standard of Taste and Other Essays*. Edited by John E. Lenz. Indianapolis : Bobbs-Merrill, 1965. p.224

Lamarque, Peter, *Fictional points of View*, Ithaca: Cornell University Press, 1996.

- _____, “How Can We Fear and Pity Fictions?”, *The British Journal of Aesthetics*, Vol.21, no.4, 1981, pp. 291-304.
- Lyons, William E., *Emotion*, Cambridge : Cambridge Univ. Press, 1980.
- Lewis, David : “Attitudes de dicto and de se.” In *Philosophical Papers*. Vol. I. New York : Oxford University Press, 1983.
- Radford, Colin, “Tears and Fiction”, *Philosophy*, Vol.52 no.200, 1977, p.210
- Radford, Colin : Weston, Michael, “How Can We Be Moved by the Fate of Anna Karenina?”, *Proceedings of the Aristotelian Society, Supplementary Volumes*, Vol.49, 1975, pp.67-93.
- Rorty, Amélie ed., *Explaining emotions*, Berkeley : Univ. of California Press, 1980.
- Schachter, S ; Singer, J E : “Cognitive, social, and physiological determinants of emotional state.”, *Psychological Review*, September 1962, Vol.69, pp.379-99
- Thalberg, Irving : “Emotion and Thought”, *American Philosophical Quarterly*, vol. I , pp.45-55, 1964
- James, W : “What is an emotion?”, *Mind*, vol.9, 1890, pp.449-450
- 김기현, 『현대인식론』, 민음사, 1998, pp. 26-27.
- 오종환, 「허구에 의해 환기되는 감정의 합리성 문제」, 서울대학교 인문대학 인문학연구원, 2010, pp.155-176. 「허구의 인식적 특성과 허구적 대상의 존재론적 지위」, 『미학』, Vol.27, 1999, p.101.
- 우성원, 「허구적 개체의 존재론 : 그 쟁점과 K. 윌튼의 반실재론적 대안을 중심으로」, 서울대학교석사학위논문, 2004.
- 황우영, 「허구에 대한 정서 반응 고찰 : K. L. 윌튼 이론을 중심으로」, 서울대학교석사학위논문, 1999, p.50.
- 최슬아, 「데카르트 『정념론』에 나타난 미적 경험의 가능성」, 서울대학교석사학위논문, 2016.

Abstract

K. Walton's theory of Make-believe : analysis on the experience of appreciating fiction

Lee Joo Young
Department of Aesthetics.
The Graduate School
Seoul National University

It seems very natural for us to appreciate works of fiction and the experience of us being emotionally involved is central to the appreciation. We do indeed get caught up in the stories when we read novels or watch plays or films. We, as normal appreciators of fiction do not hesitate to admit that we are terrified by some horrific events in the fiction or worried about a fictional character although we do not really believe that the events or the characters described in the fiction is real.

However, it does not seem true when we consider emotional responses generated by real-life objects. Suppose that you have a friend who proceeds to tell you a sad story about his son. He tells you that his son has an incurable cancer and will die within two months and you become very sad. After enjoying your reaction, he reveals the fact that he does not have a son, that he has made up the whole story. Once you have been told this you can no longer be sad. Rather, it is more likely that you may get angry for your friend that he could have deceived you in such a way he had.

What is described above shows that a real-life emotion or genuine emotion is generated only if we believe that the object of the emotion exists. We can no longer be straightforwardly sad, terrified, or worried when we find out the falsity of our belief which is involved

in the emotion. And the fact that we do respond to works of fiction while we do not believe what is portrayed in them is actual generates a paradox, as this fact is not compatible with the forementioned fact concerning genuine emotion.

The most common way to solve this paradox of emotional responses to the fiction is to analyze the paradox into propositions which are constituent parts of it and then argue that one of the proposition is false. These propositions are as follows.

- 1) We believe that fictional characters and events do not exist.
- 2) We respond emotionally only to what we believe to exist.
- 3) We respond emotionally to fictional characters and events.

There are several theories of fiction which try to solve this paradox. The theory that tries to solve the paradox by denying the first proposition is called the Illusion theory. The second proposition is denied by C. Radford and the Thought theory. Lastly, the third proposition is denied by the Make-believe theory suggested by K.L. Walton. The primary aim of this paper is to investigate these theories of fiction and reveal their weaknesses as well as their strong points, then to argue that Walton's theory is the best candidate to solve the paradox.

The illusion theory of fiction claims that we momentarily take the fictional characters or events to be real as we appreciate the works of fiction by "suspending our disbelief" about the merely fictitious entities. The solution suggested by the illusion theory however, is easy to refute as there are a lot of evidence showing that we do not believe the fictional characters or events to be actual. We do not seriously consider calling the police or run away to warn our loved one when we watch a horror movie depicting a ferocious monster.

The second proposition of the paradox denied by C. Radford and the thought theory is an essential thesis of cognitive emotion theory which regards subject's belief is foundational to the existence of emotion. Therefore, it is necessary for us to examine the cognitive emotion theory thoroughly if we want to support or refute the claims made by Radford or the thought theory. So in chapter I of this paper, I deal with the cognitive emotion theory and examine whether an appropriate belief really is a necessary condition of an occurrence of a certain emotion and its being the emotion it is. I then argue that the cognitive emotion theory is the best theory to explain our emotional response in general as it can identify the occurrence of an emotion and can also differentiate thus generated one. We can identify and classify the emotion occurred by means of the belief on which the emotion is founded, while we can not do so by means of behavioural disposition or physiological change.

I dispute the thought theory and Radford's claim on the ground of cognitive emotion theory. Radford denies the second proposition of the paradox and asserts that our emotional responses to fiction is irrational. He categorizes emotions into two kinds —real-life and fictional — such that what is a necessary condition of the occurrence of an instance of emotions which falls under the former category is not necessary for an instance of the latter to occur. Radford argues that we can not provide a universally necessary condition for the two emotions as he claims that there is no rational basis for fictional emotions. He fails to show the essential similarity between the two emotional responses and fails to solve the paradox.

The thought theory suggested by P. Lamarque, meanwhile, argues that thoughts are the real objects of fictional emotions. Lamarque's claim that thoughts can frighten us even though we do not believe there to be anything real corresponding to the content of such thoughts might give an impression that thoughts without any belief

can move us, that belief is not necessary for emotion. It should be noted however, Lamarque does not entirely dismiss the role of belief in the occurrence of fictional emotions. Instead he argues that we must simply believe that the thoughts of something is frightening to be frightened. In other words, Lamarque argues that general evaluative belief about something dangerous or harmful by itself necessary and sufficient to produce fear. However, having the evaluative belief in mind is not an occurrent mental state but a dispositional one. It is the existential belief that is always an occurrent mental state, and its occurrence normally triggers off the disposition to feel or behave in certain way appropriate to the relevant evaluative belief. Lamarque's account fails to provide a proper substitute for the existential belief. And on this basis, I argue that Walton's theory of Make-believe which regards fictional emotion as quasi-emotion is the most proper solution of the paradox as he takes side with the cognitive emotion theory.

In the chapter II, I investigate Walton's theory of fiction and the way he solves the paradox of fictional emotion. The notion of Make-believe explained in terms of imagination constitutes the core of his theory. Walton claims that we must look first at the imaginative activities done with dolls, hobbyhorses, toy trucks, and teddy bears in order to understand our act of appreciating paintings, plays, films and novels. He argues that activities of appreciating works of fiction are best regarded as continuous with the children's games of make-believe in that works of fiction function as props in those activities, as dolls and teddy bears do in children's games. Walton argues that we imagine seeing a fictional character from the inside of a fictional world. And as our being moved by the fictional character is an event that takes place in the fictional world which we do not really believe, it is not a genuine emotional response but only

a quasi-emotional response. In short, Walton solves the paradox by denying the third proposition in that quasi-emotions are distinguished from the genuine emotions which are resulted from belief. : While belief can cause genuine emotions, make-belief or imagination can only cause quasi-emotions. We can only be genuinely moved by the things in which we believe.

Walton claims that there are two kinds of questions to be investigated concerning fiction. What he calls aesthetic problems concerning fiction include questions about the roles fiction has in our lives, the purposes it serves, the nature of appreciators' responses. On the other hands, there are questions concerning the ontological status of characters and other fictitious entities and the semantic role of names and descriptions purportedly designating them. These are what Walton calls the metaphysical matters about fiction. Walton tries to deal with both aesthetic and metaphysical matters about fiction in his theory of make-believe. There have already been relevant advanced studies that investigate Walton's theory prior to this paper and I must admit that those precedent studies have a lot of influence on mine. My emphasis, however is equally on the Walton's treatment of aesthetic issues about fiction while most of those precedent works focus on analyzing the way he deals with the paradox of fictional emotion or metaphysical problems concerning fiction. In the chapter III, I examine how Walton's theory of make-believe explains the aesthetic problems by analyzing his accounts on the issues such as the paradox of tragedy, suspense, repetition of appreciation, and the reason why we take interests in the institution of fiction. Walton puts emphasis on the role of appreciators of fiction play. Appreciators of fiction are also participants of game of make-believe in which the work of fiction serve as a prop. They do not observe work of fiction from without but fictionally live in it when they take part in their

games of make-believe. In this way, I will show that Walton's theory can solve the paradox of fictional emotion and can also give us good reasons for valuing works of fiction and the experience of appreciating them.

keywords : Paradox of emotional responses to the fiction,
Paradox of tragedy, Suspense, Re-experience, Participation

Student Number : 2011 - 23109