

하이데거와 가다머의 놀이 개념

정은혜

(서울대학교 철학과)

1. 머리말

이 글에서 필자는 하이데거와 가다머의 놀이 개념을 추적하여 밝히고자 한다. 놀이의 개념은 예술철학이나 미학 속에서 종종 의미있는 개념으로 등장하였다. 그런데 이 개념이 결정적으로 중요한 개념으로 등장한 것은 가다머에서 이르러서이다. 그리고 가다머의 놀이 개념은 예술작품, 역사적 전통, 언어적 텍스트 등의 개념과 더불어 출현한다. 이 점이 가다머의 놀이 개념에 대한 우리의 선이해이다. 이런 선이해에 바탕을 두고 우리는 그런 개념들과 관련된 것으로 보이는 하이데거의 저작들을 몇 가지 검토할 수 있다. 여기에 해당하는 것들은 『예술작품의 근원』, 『근거울』, 『언어로의 도상에서』 등이다. 우리는 이들 저작 속에 나타난 작품, 역사, 언어 개념과의 관련 속에서 가다머의 놀이 개념에 대한 이해를 시도하고자 한다.

놀이 개념은 하이데거와 가다머에 이르러 새로운 의미를 얻는다. 하이데거에게 있어서 그것은 존재자 일반의 존재를 해명하는 과정에서 존재론적 의미를 얻

주 제 어: 하이데거, 가다머, 놀이, 예술작품, 진리

Heidegger, Gadamer, Spiel, Kunstwerk, Wahrheit

는다. 반면 가다머에게 있어서 그것은 예술작품의 존재의 해명 과정 속에서 존재론적 의미를 얻는다. 놀이 개념이 하이데거와 가다머에서 모두 존재론적 의미를 지닌 개념인 한에서 우리는 놀이 개념에 대한 두 사람의 해명들이 일정한 상관성을 갖고 있다고 추정해 볼 수 있다. 그렇다면 그 두 해명 사이에 성립하는 상관성은 어떤 것인가? 이 글은 하이데거의 놀이 개념과 가다머의 놀이 개념을 순차적으로 추적하여 밝힌 후에 그 둘 사이의 상관성을 규정해보려고 한다.

2. 하이데거의 놀이 개념

2.1. 작품과 놀이

놀이를 예술작품의 존재방식으로서 밝히는 가다머를 염두에 두는 한, 우리는 예술작품을 다루는 하이데거의 저작에서 논의를 출발하는 것이 적절할 것이다. 하이데거는 『예술작품의 근원』(1935/36의 강연)이라는 저작에서 제목 그대로 예술작품의 근원을 물어 간다: “어떤 것이 무엇이고 그것이 어떻게 존재하는가 하는 것을 우리는 그 어떤 것의 본질이라 부른다. 어떤 것의 근원은 그 어떤 것의 본질의 유래이다. 예술작품의 근원에 대한 물음은 예술작품의 본질유래에 대해 묻는다.”(『근원』: 1)¹⁾

작품이 예술가의 활동에서부터 발원한다는 점에서 보면, 작품의 근원은 예술가다. 그러나 예술가가 작품에 의해서 비로소 예술가일 수 있다는 점에서 보면, 작품이 예술가의 근원이다. 그런데 예술가와 예술작품은 모두 어떤 제 삼자, 곧 예술에 의해서 비로소 그 자신일 수가 있다. 사실상 예술가와 예술작품은 예술에서부터 자기의 고유한 이름을 갖게 되기 때문이다. 이런 점에서 예술작품의 근원은 예술이다. 그러나 이 경우 예술은 그 자체로 무엇이라고 규정될 수 있는

1) 참조: M. Heidegger(1977), “Der Ursprung des Kunstwekes”, *Holzwege*, Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann. 이미 1960년에 단행본으로도 출간되었던 이 논문을 우리는 아래에서 『근원』이라는 약호로 표시할 것이다.

것인가? 이런 물음에 대해 하이데거는 예술작품이 어떻게 존재하는지를 먼저 해명함에 의해 답하려고 한다. 그는 반 고흐(Van Goch)의 구두 그림을 상론한 후에 자문자답한다: “여기서 무엇이 일어나고 있는가? 작품 속에서 무엇이 작용하고 있는가? 반 고흐의 그림은 하나의 도구가, 한 켈레의 농부의 신발이 참으로 무엇인가 하는 것의 개방이다.”(『근원』: 21). 그림은 한 존재자를 개방하고 있고, 이로써 그 존재자는 자신의 존재의 비은폐성(알레테이아, 진리) 속으로 들어서 있다. 이를 토대로 예술작품 속에서는 존재자의 진리가 작품 속으로 정립되어 있는 것이다. 이 점에서 하이데거는 예술의 본질을 “존재자의 진리가 스스로를 작품 속으로 정립함”(das Sich-ins-Werk-Setzen der Wahrheit des Seiendes)(『근원』: 21)이라고 규정한다.

이어서 하이데거는 진리와 세계의 관련성을 명시하기 위해 그리스 신전의 사례를 들고 이것이 어떻게 존재하는지를 해설한다. 그 해석에 따르면 예술작품은 하나의 세계를 열어 세우고(aufstellen) 대지를 불러 세우면서(herstellen) 존재한다: “하나의 세계를 열어 세움과 대지를 불러 세움이 작품의 작품 존재 속에서의 두 가지 본질특징이다.”(『근원』: 34). 세계와 대지는 본질적으로 서로 다른 것이지만 분리된 것은 아니다. 왜냐하면 세계는 스스로 대지 위에 근거를 두고, 대지는 세계 속에서만 우뚝 서기 때문이다. 대지는 열려진 세계를 구성하는 한 요소로서는 그 때마다 밝혀지는 것이지만, 그 스스로는 여전히 자신을 은폐하는 경향을 갖고 있다. 이런 의미에서 대지와 세계 사이에는 투쟁이 존재한다. 따라서 작품의 작품존재로서의 진리가 발생한다는 것은 세계와 대지의 투쟁의 격돌 속에서 진리가 발생한다는 것이다: “한 세계를 열어 세우고 대지를 불러 세우면서 작품은, 그 속에서 존재자 전체의 비은폐성, 즉 진리가 쟁취되는 그런 투쟁의 격돌이다.”(『근원』: 42)

결국 예술작품의 근원으로서의 예술이란 세계와 대지의 투쟁 속에서 존재자의 진리가 스스로를 작품 속으로 정립함이다. 그러나 진리는 누가 정립하는 것인가? 이런 물음을 예기하는 대목에서 하이데거는 예술을 앞서와 다르게 규정한다: “예술이란 ‘작품 속으로의 진리의 정립’(Ins-Werk-Setzen der Wahrheit)이다. 이 문장 속에는 어떤 본질적 이중성이 숨어 있는데, 이에 따르면 진리는 정

립함의 주체이자 동시에 객체라는 것이다. 그러나 주체와 객체는 여기서는 부적합한 이름들이다.”(『근원』: 65) 하이데거는 스스로 나중에 덧붙인 말에서 이 대목을 다음과 같이 해설한다: “65쪽에서는 ‘작품 속으로의 진리의 정립’이라는 예술의 규정과 관련해서 어떤 ‘본질적 이중성’이 이야기되었다. 이에 따르면 진리는 한번은 ‘주체’요, 다른 한번은 ‘객체’이다. 이 두 특징지움은 ‘부적합하게’ 남아 있다. 진리가 ‘주체’라고 한다면, 이때 ‘작품 속으로의 진리의 정립’이라는 규정은 곧, ‘진리가 스스로를 작품 속으로 정립함’을 말한다(Vgl. S. 59 und S. 21). 그럴 경우 예술은 존재사건에서부터 사유되고 있다. 존재는 그러나 인간에게 말건넬이고 인간 없이는 없다. 따라서 예술은 동시에 ‘진리를 작품 속으로 정립함’으로서 규정되는데, 그 경우에 진리는 이제 ‘객체’이며 예술은 인간적인 창작이며 보존이다.”(『근원』: 74) 결국 하이데거가 ‘주체’나 ‘객체’와 같은 부적합한 용어를 통해 말하려는 것은 진리가 인간의 도움 속에서만 자기 자신으로 될 수 있다는 점이다. 물론 진리가 인간에 대해 우위를 갖는다. 그러나 인간 없이는 진리도 없는 것이다.

그러면 부적합한 용어로 말해 그 스스로 주체이기도 하고 객체이기도 한 진리는 도대체 달리 무엇이라고 불릴 수 있는가? 진리에 대한 ‘적합한’ 이름은 무엇일까? 그것은 가다머가 작품의 존재방식으로 명명한 ‘놀이’일까? 그것은 존재와 인간 사이의 놀이라고 할 수 있는가? 『예술작품의 근원』에서는 모두 네 번에 걸쳐 ‘놀이’라는 개념이 사용되고 있다. 그 중에서 우리에게 의미 있는 대목은 둘이다. 하나의 대목은 다음과 같다: “알아차려야 할 것은 다음인데, 존재자의 비은폐성(Unverborgenheit)의 본질이 어떤 방식으로든 존재 자체에 속한다면(Vgl. 《존재와 시간》, 제44절), 이 존재 자체는 자기의 본질에서부터 개방성(Offenheit), 곧 ‘거기’의 밝힘(die Lichtung des Da)의 놀이-공간을 생겨나게 하고 이 놀이-공간을 그 안에서 각각의 존재자가 그 자신의 방식대로 출현하는 그런 어떤 것으로 가져온다.”(『근원』: 49) 여기서 비은폐성이나 개방성은 존재자가 그 안에서 그 자신의 방식대로 출현하는 놀이-공간, 곧 존재자를 위한 놀이-공간으로 말해지고 있다. 놀이 개념이 사용되는 다른 한 대목은 다음과 같다: “[존재의 말건넬에 응답하는] 기투하면서 말하기가 시짓기이다. 그것은 세계와

대지의 이야기요, 세계와 대지의 투쟁의 놀이공간의 이야기이며, 그래서 신들의 모든 가까움과 멀의 처소의 이야기이다. 시짓기는 존재자의 비은폐성의 이야기이다.”(『근원』: 61) 여기서는 존재자의 비은폐성이 세계와 대지의 투쟁이 이뤄지는 장소, 곧 투쟁의 놀이 공간으로 말해지고 있다. 결국 진리는 존재자의 놀이 공간으로, 또 세계와 대지의 투쟁의 놀이공간으로 말해질 뿐이고 진리의 발생 자체가 놀이라고 말해지지 않는다. 이런 점에서 보자면, 『예술작품의 근원』에서는 놀이 개념이 아직 주제적 개념은 아니라고 말할 수 있을 것이다. 《》

그러면 가다머에게 있어서는 상황이 어떠했을까? 가다머는 『예술작품의 근원』을 읽으면서 놀이 개념에 주목하였을까? 『예술작품의 근원』 레클람 판(1960)²⁾에는 “입문을 위하여”라는 가다머의 해설이 실렸다. 그런데 이것을 보면 가다머가 하이데거의 위 저작에서 주목하는 개념은 ‘놀이’가 아니라, ‘대지’이다. 그는 《존재와 시간》의 가장 빛나는 현상학적 분석들 가운데 하나는 인간이 자기를 존재자 한가운데서 앞서 발견한다고 하는 인간의 실존, 인간의 자기이해의 한계 경험을 처해있음으로 규정하고 이를 분석한 것이라고 본다. 그런데 가다머에 의하면 “처해있음과 기분이라는 해석학적인 한계개념은 대지와 같은 그런 개념으로 향한 어떠한 길도 인도하지 않는다.”(레클람판: 109) 그런데 이러한 ‘대지’ 개념이 『예술작품의 근원』을 통해 비로소 자신을 증시할 수 있게 되었다는 것이다. 이 점에서 그는 다음과 같이 확정한다: “『예술작품의 근원』에 대한 하이데거의 논문이 개방하고 있는 중요한 통찰은 ‘대지’가 곧 예술작품의 한 필연적인 존재규정이라는 사실이다.”(레클람판: 110)³⁾ 인간의 자기이해의 한계를 통찰하게 해주는 개념이 대지라는 것이다.

가다머가 “입문을 위하여”라는 해설 속에서 놀이 개념을 전혀 사용하지 않은 것은 아니다. 그러나 그것은 관념론적 미학에서의 주관의 기능을 설명하는 대목에서 등장할 뿐이다: “[칸트에게서] 아름다운 것을 눈에 띄게 하는 것은 한 대

2) 참고: Heidegger, M.(1960), *Der Ursprung des Kunstwerkes*, Stuttgart: Philipp Reclam Jun.

3) 가다머는 아울러 ‘대지’를 설명하는 하이데거의 어휘로부터 강한 인상을 받았다고 진술하고 있다(참고: 『방법』 II: 110). 여기서 『방법』 II는 다음에 대한 약호이다: Gadamer, H.G.(1986), *Wahrheit und Methode. Ergänzungen Register*, Tübingen: Mohr.

상에서 특정한 인식 가능한 속성들로 증시될 수 있는 게 아니고, 오히려 그것은 다음과 같은 주관적인 것을 통해서 입증된다: 상상력과 지성의 조화로운 상용 속에서의 삶의 감정의 고양. 그것은 우리의 정신적 힘들 전체의 소생이고, 이 힘들의 자유로운 놀이인데, 이것을 우리는 자연과 예술 속에서 아름다운 것에 직면해서 경험한다.”(레클람판: 110-11) 가다머가 자신의 해설 속에서 하이데거의 놀이 개념을 언급하지 않는다고 해서 이 개념의 중요성을 몰랐다고 볼 수는 없을 것이다. 왜냐하면 『예술작품의 근원』 레클람 판이 출간된 해는 『진리와 방법』 1판이 출간된 해와 같은 해인 1960년이기 때문이다.⁴⁾ 어쨌거나 가다머의 이 책에서는 놀이 개념이 핵심적 개념으로 등장한다.

하이데거에서 놀이 개념이 주도적 개념이 된 것은 존재사건(Ereignis)에 관한 사유가 시작된 1936년 이후로 여겨진다. 왜냐하면 놀이 개념은 존재역운이나 존재사건 개념과 더불어 빈번히 등장하기 때문이다. 『철학을 위한 기여』의 편집자인 폰 헤르만 교수는 존재사건이란 개념과 관련해 다음과 같이 진술하고 있다: “1936년에 시작된 [하이데거의] 길은 1936년에 시작된 『철학을 위한 기여』의 초고와 더불어 시작된 길이다. 『인문주의를 위한 서간』의 두 번째의 여백의 주에서는, 첫 번째의 여백의 주를 보충하면서 ‘존재사건은 1936년 이래로 나의 사유의 주도적 낱말’(S. 316)이라고 말해지는데, 이는 곧 『철학을 위한 기여』의 작업이 시작된 이후를 말하는 것이다”(『기여』: 512).⁵⁾

사실이 이러하다면, 우리는 존재역운이나 존재사건이 빈번히 등장하는 하이데거의 후기 작품들, 특히 『근거울』⁶⁾과 『언어로의 도상에서』⁷⁾라는 저작에서 놀

4) 『예술작품의 근원』은 1935년에 프라이부르크에서 강연되었다. 그것은 다음 해인 1936년에 프랑크푸르트에서 세 번에 걸쳐 강연되었고, 이것들이 1950년에 『숲길』(Holzwege)에 실렸다. 이것은 1956년에 쓰인 덧붙이는 말과 가다머의 해설을 포함하여 1960년에 레클람 판으로 출간되었다(참고: Heidegger, M.(1960), *Der Ursprung des Kunstwerkes*, Stuttgart: Philipp Reclam Jun. 또는 Heidegger, M.(1989), *Beiträge zur Philosophie*, Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann, 518쪽).

5) 참고: M. Heidegger(1989), *Beiträge zur Philosophie*, 512쪽. 『기여』란 이 책에 대한 약호이다.

6) 참고: Heidegger, M.(1957), *Der Satz vom Grund*(4. Aufl.), Pfullingen: Verlag Günther Neske. 『근거울』이란 이 책에 대한 약호이다.

이 개념이 어떤 모습으로 등장하는지를 추적해 볼 필요가 있다.

2.2. 역사와 놀이

『근거울』은 프라이부르크 대학의 1956/57년 겨울학기 세미나에서 강연되고, 1957년에 네스케 출판사에서 출간되었다. 이곳에서 하이데거는 우리 시대를 근거를 캐묻는 역사시기로 보면서,⁸⁾ 역사시기를 존재의 ‘역운’에서부터 사유한다. 역운이라는 말로 하이데거가 의미하는 것은 “존재가 우리에게 말 건네고 자신을 밝히고 또 밝히면서 그 안에서 존재자가 현상할 수 있는 시간-놀이-공간(Zeit-Siel-Raum)을 마련해준다”(『근거울』: 109)는 것이다. 따라서 그는 역사를 과정이나 경과를 통해 특징지어지는 사건으로부터 사유하지 않는다. 오히려 역사의 본질을 존재의 역운, 역운으로서의 존재, 스스로 퇴각하면서 자신을 우리에게 보내는 것으로서의 존재로부터 사유하고 규정하려고 한다. 그에게 있어서 “존재의 역운이라는 말은 대답이 아니라 물음이고, 무엇보다도 우리가 역사를 존재로서 사유하고 또 본질(Wesen, 본현하는 것)을 존재에서부터 사유하는 한에서 역사의 본질에 대한 물음이다.”(『근거울』: 109)

역사의 본질에 대한 물음 속에서 역사의 근원으로 사유되는 존재는 스스로를 숨기면서 밝히는 것이다.⁹⁾ 존재는 존재자의 개방성으로서는 존재자를 위한 시간-놀이-공간이며, 인간이 그 안에서 존재자를 만날 수 있는 것으로서는 인간을 위한 공간이다: “밝히면서 존재자 자체에게 시간-놀이-공간을 마련해 주면서,

7) 참고: Heidegger, M.(1959), *Unterwegs zur Sprache*, Pfullingen: Günther Neske.

8) “그런데 과연 근거를 파고 들어가는 이론적인 이성 은 우리에게 세계와 존재자의 진리를 드러내는가? 오히려 그것은 존재자의 진리를 은폐하는 것은 아닐까? [...] 세계와 존재자가 ‘그 자체로서’ 자신을 드러낸다면, 그것이야말로 바로 세계와 존재자의 진리가 드러나는 본래적인 방식이 아닐까?”(박찬국, “후기 하이데거의 예술관과 언어관”, 『하이데거의 언어사상』: 215).

9) 역사의 열린 곳은 역사의 시간-놀이-공간이고, 이것은 존재사건 속에서, 즉 자신의 진리에서의 존재의 본현(Wesung, 본질화) 속에서 생겨나는 것이다. 이런 한에서 존재사건은 “역사의 근거이자 본질이고 본질공간”(『기여』: 10)이다.

존재는 자신을 인간에게 보내준다.”(근거울: 129) 그러한 존재는 그러나 무제한의 밝음이 아니다. 그것은 언제나 자기 안에 밝혀지지 않은 면을 숨기고 있다는 점에서 시간-공간적으로 제약된 것이다. 아니, 그것은 자기 안에 밝혀지지 않은 면을 숨김에 의해 시간-공간을 성립시키면서 그때마다의 역사시기를 여는 것이다. 그렇게 존재는 자신을 숨기면서 밝힘인 한에서 역사적 시간-공간이며, 역사의 근원이 되는 것이다. 이 점에서 하이데거는 “서양 사유의 역사가 존재의 역운 속에 머문다”(『근거울』: 130)고 말한다.

존재의 역운이란 역운으로서의 존재, 곧 “그때마다 그러저러하게 현상하는 것인 존재자를 위해 자신을 말 건네고 밝히면서 시간-놀이-공간을 마련함으로써의 존재”(『근거울』: 130)이다. 존재에 의해 마련된 시간-놀이-공간 속에서 존재자가 그 때마다 현상하는 한에서, 존재의 역운은 존재자를 위해 한시적으로 제한적으로 열려진 시간-놀이-공간이다. 다시 말해 “존재는 스스로 퇴각하면서 시간-놀이-공간을 보내줌으로 존속하며, 시간-놀이-공간은 역운과 역운의 분부에 상응하면서 그때마다 존재자라고 불리는 것의 나타남을 위한 것이다.”(『근거울』: 143) 그런데 존재의 밝힘이나 시간-놀이-공간의 개방은 인간을 필요로 한다. 이 점에서 인간은 존재의 밝힘 속에서 있는 자로서 보내진 자이고, 시간-놀이-공간 속으로 반입된 자이다. 하이데거에게 이 점은 다음을 의미한다: “우리는 이러한 놀이공간 속에서 또 이것을 위해서 사용되는 자들(Gebrauchten)로서, 존재의 밝힘에 종사하고 이것을 세우도록, 다면적인 넓은 의미로 말해 이것을 보존하도록 사용된다.”(『근거울』: 146) 존재는 스스로 숨기면서 밝혀 존재자를 위한 시간-놀이-공간을 마련해 주기 위해 인간을 필요로 하고 또 사용한다. 존재의 밝힘은 존재만의 일방적인 사건도 아니고, 인간만의 자력에 의한 성취도 아니다. 그것은 존재의 선행적 부름과 인간의 뒤따르는 응대가 이뤄지는 한에서만 성립하는 것이다. 그런데 존재가 부르고 인간이 뒤따르면서 존재의 밝힘이 성립한다면, 존재의 역운은 존재자를 위한 시간-놀이-공간 이전에 이미 그 자체로 놀이라고 불릴 수 있는 것은 아닌가?

하이데거는 헤라클레이토스 단편 52를 번역하여 소개한다: “존재 역운, 그것은 놀이하고 있는 한 어린 아이이며, 즉 장기놀이(Brettspiel)를 하는 아이이다.

이 때 왕국은 아이의 것이다.”(『근거울』: 188) 이 번역에 따르면 존재역운(Seinsgeschick)은 놀이하는 아이이다. 하이데거는 놀이하는 아이가 있으면, 큰 아이들도 있는 것이고, “가장 큰 아이, 그 자신의 놀이의 부드러움을 통해 왕 같은 아이는 놀이의 비밀이며, 이 비밀 속으로 인간과 인간의 일생이 데려와지고, 그것에 의거해 인간의 본질이 정립된다.”(『근거울』: 188)고 해설한다.

그런데 놀이의 비밀은 대체 무엇인가? 하이데거는 스스로 묻고 답한다: “헤라클레이토스가 ‘아이온’(세계시간) 속에서 발견한 세계놀이(Weltspiel)라는 큰 아이는 왜 놀이를 하는가? 그는 놀이기 때문에 놀이한다.”(『근거울』: 188) 놀이의 비밀은 그것에게 이유가 없다는 것이다. 근거 물음의 극한은 놀이이다. 존재 물음의 극한도 놀이이다: “‘때문에’(Weil)라는 것은 놀이 속에서 가라앉는다. 놀이는 ‘왜’라는 것이 없이 있다. 그것이 놀이하는 동안에(dieweil), 그것은 있다. 단지 놀이만이 머물고 있다: 최고의 것이자 가장 깊은 것이다.”(『근거울』: 188) 하이데거가 이렇게 말하는 것은 존재자는 존재가 아니고, 따라서 존재에 대해 다른 존재자를 근거로 설정할 수 없다는 점을 강조하기 위함일 것이다. 하이데거에게 존재는 존재자의 근거이지만, 그러한 존재는 스스로 다른 존재자를 근거로 갖지 않고 이런 뜻으로 탈-근거(Ab-Grund)이다: “근거 없이는 아무 것도 존재하지 않는다. 존재와 근거: 같은 것. 근거지우는 것으로서의 존재는 아무런 근거도 갖지 않고, 탈-근거로서 놀이이고, 이것이 우리에게 존재와 근거를 보내준다(zuspielt).”(『근거울』: 188)

근거가 없는 존재, 그러면서 그때마다 그 자신을 보내주고 인간의 마주하는 응대를 통해 인간의 역사를 성립시키는 존재, 그러나 거기에서 아무런 법칙도 찾아낼 수 없는 존재, 아니 오히려 모든 것이 그것에 의해 정립될 수 있도록 자신을 보내주면서 다시금 자신을 자기 안에 모으는 법-칙(Ge-setz), 그것을 무엇이라고 부를 것인가? 하이데거의 대답은 놀이라는 것이다. 개방성으로서의 존재는 존재자를 위한 시간-놀이-공간이지만, 역운으로서의 존재는 그 자체로 놀이이다. 역운으로서의 존재가 놀이라면 그리고 우리가 새로운 역운을, 이로써 새로운 역사시기를 기다리고 있다면, 우리는 놀이에 함께 참여할 수 있어야 할 것이다. 이 점에서 하이데거는 우리에게 주어지는 물음을 다음과 같이 제시한다:

“남아 있는 물음은 우리가 이러한 놀이의 정립들(Sätze)을 들으면서, 함께 놀이 하고(mitspielen) 우리를 놀이에 순응시키는가 아닌가, 어떻게 그렇게 하는가라는 것이다.”(『근거울』: 188)

이상의 논의를 통해 우리가 확인하게 되는 것은 다음이다. 존재의 개방성은 존재자가 현상하기 위한 시간-놀이-공간이다. 그러나 그때마다 개방성을 보내는 존재의 역운은 그 자체로 놀이이다. 그것은 아무런 근거도 갖고 있지 않는 것이지만, 스스로의 놀이를 위해 인간을 필요로 하고 인간을 사용한다. 인간이 함께 놀이하는 한에서만 역운으로서의 존재는 놀이로서의 놀이이다.

2.3. 언어와 놀이

우리가 이어서 검토하고자 하는 하이데거의 『언어로의 도상에서』라는 저작은 1959년에 네스케 출판사에서 출간하였다. 여기에는 여섯 개의 논문이 실려 있다. 그 중에서 「언어」는 1950년 10월에 처음 강연된 것이다. 「언어의 본질」은 1957년 12월에, 「낱말」은 1958년 5월에, 「언어로의 길」은 1959년 1월에 특별한 모임들에서 강의된 것이다. 처음의 것을 빼고 나머지 세 논문은 앞서 다룬 논문 『근거울』(1956/57 겨울학기)보다 대략 1, 2년 이후의 논문이라고 볼 수 있을 것이다.¹⁰⁾ 이것들 중에서 우리는 1950년의 「언어」, 1957년의 「언어의 본질」에 주목해 보기로 한다.¹¹⁾

「언어」라는 논문에서 드러나는 하이데거의 언어에 대한 관심은 언어가 인간의 본질을 구성한다는 점에서 비롯된 것이다. 하이데거의 언어철학적 문제 의식은 다음과 같이 표현된다: “어떤 한도에서(inwiefern) 인간은 발언하는가? 우리는 묻는다. 발언이란 무엇인가?”(「언어」: 20). 하이데거의 언어적 물음은 인간의

10) 참고: M. Heidegger(1971), *Unterwegs zur Sprache*(4. Aufl.), Pfullingen: Verlag Günther Neske, 267쪽.

11) 「본질」은 “Das Wesen der Sprache”(1957/8)이라는 논문에 대한 약호이고, 「언어」는 “Die Sprache”(1950/1951/1959)이라는 논문에 대한 약호이다. 참고: 정은혜(2002), “하이데거의 언어 철학 -언어의 본질을 중심으로”, 『하이데거의 예술철학』, 99-138쪽.

발언의 의미와 인간의 발언의 조건을 묻는 일이다. 이 물음은 언어의 본질에 대한 탐구로 이어지고, 결국 하이데거는 ‘언어의 본질의 장소’, 곧 ‘언어가 본현하는 장소’를 “사이-나눔의 사건”(Ereignis des Unterschiedes)(「언어」: 30)이라고 규정한다.

하이데거는 트라클의 시의 해설을 통해 그 시가 발언하는 내용을 순차적으로 해명한다. 이에 따르면, 시의 발언은 명명하기이고, 부르기이고, 초청하기이다. 이 초청하기를 통해 사물들은 세계를 품는 사물들이 되고, 이 사물들을 통해 세계가 열려진다. 이를 통해 본다면, 사물의 사물성은 세계요소들을 모아 세계를 연다는 점에 놓여 있고, 세계의 세계성은 사물들을 바로 그 사물로 되게 한다는 점에 놓여 있다. 사물의 사물화와 세계의 세계화는 그런데 동시적으로 진행된다. 그 둘은 비록 나뉘진 것이지만 서로 분리된 현상은 아니다. 그들은 근원을 같이 하고, 이로써 근원적으로는 동일한 현상이다. 그 동일한 근원적 현상이 “사이-나눔”(Unter-schied)이라고 명명된 것이다.

사물의 사물화와 세계의 세계화가 근원적으로 동일한 것이고, 이러한 동일자가 사이-나눔이라고 한다면, 사물들을 초청하기와 세계를 초청하기는 근원적으로 사이-나눔을 초청하기이고, 이것이 본래적인 초청하기가 된다. 다시 말해 부르는 초청하기로서의 발언이 사물의 사물화이자 세계의 세계화이고, 이들이 그들 편에서 사이-나눔을 동일한 근원으로 하고 있는 것이라면, 본래 불러지고 초청된 것은 바로 사이-나눔이라고 해야 한다: “세계와 사물을 부르는 초청하기 속에 본래적으로 초청된 것이 있다: 사이-나눔”(「언어」: 26). 결국 시의 발언의 본질은 사이-나눔의 초청하기이다: “세계와 사물의 밀접성(=모아지며 나뉘짐, 사이-나눔)을 오도록 초청하는 근원적인 부르기가 본래적인 초청하기이다. 이러한 초청하기가 발언의 본질이다. 시의 발언된 것 속에서 발언이 본현한다. 그것은 언어의 발언이다.”(「언어」: 28)

그런데 발언이 사이-나눔을 초청하기이고, 이 사이-나눔 속에서 사물의 사물화와 동시적으로 세계의 세계화가 이뤄지는 것이라면, 사이-나눔을 초청하는 것은 사물과 세계를 사이-나눔에 내맡기는 일에 다름 아니다. 이러한 내맡김으로 인해 사이-나눔에서부터 세계와 사물이 그들 자신으로 도착하게 된다. 이러한

내맡김은 사이-나눔의 분부에 내맡김이고, 그 분부에 따라 사물은 그 자신의 온갖 해석에서 벗어나 본래의 세계 속에서 진정된다: “언어의 초칭하기(Heißen)는 초칭된 것을 그런 식으로 사이-나눔의 분부(Geheiß)에로 내맡긴다. 사이-나눔은 사물의 사물화를 세계의 세계화 속에 머물게 한다.”(「언어」: 29)

발언이 초칭하는 사이-나눔은 사물을 진정시키면서 자기 안에서 사물과 세계가 모두 조용히 머물게 한다: “사이-나눔은 이중적으로, 곧 사물들을 사물화 속으로 또 세계를 세계화 속으로 조용히 들어서게 한다. 그렇게 조용해진 채 사물과 세계는 사이-나눔을 결코 벗어나지 않는다.”(「언어」: 29) 사이-나눔에 내맡겨진 사물은 자신에 대한 이전의 온갖 해석들에서 벗어난 채로 오직 세계 4방(하늘, 땅, 인간, 신)과의 관련 속으로 조용하게 들어선다. 세계 역시 이전의 온갖 해석에서 풀려난 채로 오직 사물과의 관련 속으로 조용하게 들어선다. 이러한 현상이 사이-나눔이 행하는 조용하게 함이다.

사이-나눔은 그 자체로 사물을 사물어로 또 세계를 세계어로 부르면서 조용하게 하는 것이다. 이런 한에서, 하이데거는 이제 사이-나눔을 “초칭하는 자(das Heißende)”(「언어」: 29)라고 부르고 “분부”(Geheiß)(「언어」: 30)라고 명명한다: “사이-나눔은 분부이고, 이 분부에서부터 각종의 초칭하기가 비로소 불려지고, 그래서 모든 초칭하기는 그 분부에 속해 있다. 사이-나눔의 분부가 언제나 이미 모든 초칭하기를 자기 안에 모았다”(「언어」: 30). 시의 발언은 사이-나눔을 초칭하기이지만, 이 사이-나눔은 그 스스로 분부로서의 초칭하기이다. 사이-나눔은 사물을 사물어로 초칭하고 세계를 세계어로 초칭하고 시인을 시인으로 초칭하는 것인 한에서, 모든 초칭하기를 모으고 있는 것으로서 분부이다.

하이데거는 이렇게 시의 발언, 명명하기, 부르기, 초칭하기, 사이-나눔, 내맡김, 분부를 거치는 사유여정을 거친 후에 이제 한 걸음 더 나아가 세계와 사물을 부르는 사이-나눔의 분부를 정적의 울림이자 근원적인 언어라고 규정한다. 그것은 사람의 소리 나는 언어가 아니라, 사이-나눔의 소리 없는 언어이다. 이러한 언어가 바로 인간을 인간이도록, 곧 들으면서 발언하는 자이도록 해 준다: “정적의 울림은 인간적인 것이 아니다. 그 반대로 인간적인 것이 그 본질에 있어서 ‘언어적’이다. 지금 언급된 ‘언어적’이라는 낱말은 여기서는 ‘언어의 발언에서부

터 고유해진'이라는 말이다. 그렇게 고유해진 것인 인간본질은 언어를 통해 그의 고유한 점[=들으면서 소리 내어 말할 수 있음] 속으로 데려와진 것이고, 그래서 그것은 언어의 본질인 정적의 울림에 내맡겨진 채로 머문다. 그러한 고유화는, 언어의 본질인 정적의 울림이 정적의 울림으로서 죽을 자들의 들음을 위해 소리내기 위하여 죽을 자들의 발언을 사용하는(brauchen) 한에서만 일어난다.”(「언어」: 30)

정적의 울림이 인간의 들음을 위해 인간의 발언을 사용하고 있다는 지적은 인간의 발언이 정적의 울림을 완성시킨다는 함축을 갖는다: “오직 사람들이 정적의 울림에 속하는 한에서만, 죽을 자들은 자신들의 방식으로 소리 내는 발언의 능력을 지닌다. 죽을 수 있는[=인간의] 발언은 사이-나눔의 일면성[=통일성]에서부터 사물과 세계를 명명하는 부르기이자 오도록 하는 초청하기이다”(「언어」: 30). 사이-나눔은 정적의 울림으로서 사물과 세계를 부르고 초청한다. 이 정적의 울림을 듣고 발언함에 의해 인간은 사물과 세계를 부르고 초청하면서 사이-나눔을 완성시킨다.

우리 중에서 시인이 정적의 울림을 듣고, 시를 짓는 방식으로 이에 응대한다. 독자는 시를 읽는다. 독자는 시를 통하여 정적의 울림을 듣는다: “언어의 발언은 발언된 것[=무엇보다 우선 시] 속에서 우리를 위해 발언한다.”(「언어」: 33)

대략 7년 후에 쓰인 「언어의 본질」(1957)이라는 논문에서 하이데거는 사이-나눔을 새로운 용어를 도입하여 해석한다. 그것은 이제 방역(die Gegend)이다: “암시적으로 말해 ‘마주하여 오는 것’(das Gegnende)으로서의 방역은 자유롭게 하는 밝힘(freigende Lichtung)이고, 이 속에서는 밝혀진 것[현존자]이 동시적으로 자기를 숨기는 것[부재자]과 더불어 자유로운 곳[세계]에 도달한다.”(「본질」: 197) 방역은 그 속에서 세계가 세계화하고, 사물이 사물화하는 그런 가장 근원적인 “장소”(Stätte)(「본질」: 199)이고, “이 방역이 땅과 하늘, 깊이의 흐름과 높이의 힘을 서로 만나지게 하는, 곧 땅과 하늘을 세계방위들로 규정하는 것이다”(「본질」: 207). 하이데거는 이러한 방역을 다시금 시간-놀이-공간으로 사유한다. 시간-놀이-공간은 “시간과 공간을 그들의 본질에 있어 모아 유지하는 그런 동일자”인데, “시간-놀이-공간의 동일자가 시간화하고 공간화하면서 네 가

지 세계방위들(하늘과 땅, 인간과 신)의 서로 마주함에 길을 내어준다 -[이것이] 세계놀이[다].”(「본질」: 214)¹²⁾

정리해 말하면, 시간-놀이-공간은 세계 4방에 길을 내주는 방역의 움직임이다. 이 움직임은 한편으로 세계놀이와 길-내주기로 슬어화된다: “방역의 자유롭게 하면서 숨기는 일은 길-내주기(Be-wegung)이고, 그 속에서 방역에 속한 길들이 생겨난다.”(「본질」: 197) 시간-공간-놀이는 다른 한편으로 “정적의 놀이”(「본질」: 214)로, 따라서 길-내주기의 가장 고유한 방식은 “정적의 울림”(「본질」: 215)으로 슬어화된다. 이 울림은 앞에서 ‘분부’라고 불린 것이나 여기서는 말씀(Sage)이라고 불린다: “말씀은 세계 사방에 길을 내주는 것으로서 모든 것을 서로에 대한 마주함의 가까움 속에 모으는 데, 그것도 소리 없이, 곧 시간이 시간화하고 공간이 공간화하는 바와 같이 조용히, 시간-공간-놀이가 놀이하는 바와 같이 조용히 모은다.”(「본질」: 215)

세계 4방에, “세계-관계”에, 길을 내주는 말씀은 사유에게 접근하며 속삭이는 방역에 속한 말씀이다. 언어의 본질로서의 말씀은 방역에 속한 말씀이고, 이런 의미로 본현하는 것(Wesen)의 언어이다. 방역은 인간의 사유에게 세계를 내어주는 경우에 인간에게 발언한다. 그러나 그 발언은 정적의 울림이다. 이 같은 정적의 울림인 방역의 말씀에 응대하는 경우에, 인간이 발언한다. 그것이 낱말이다. 낱말은 인간에게 속삭여 건네는 말씀에 응대하는 발언이다.¹³⁾

12) 자신의 진리에 있어서의 존재의 본현(=본질화), 곧 존재사건은 “신들과 인간들을 비로소 결정하고 고유화하는 근원”이지만, 그러나 존재의 시원적인 사유가 “존재의 본현의 시간-놀이-공간을 개방함, 곧 현-존재를 근거지움”(『기여』: 87)을 성취하는 방식으로만 그런 것이다.

13) 방역의 말씀에 의해 인간은 피투성 속으로 불러진다. 반면에 인간의 발언은 기투이다. 그런데 “기투는 결코 작자미상의 분출이 아니다. 그것은 ‘오직 나에게, 나의 중심으로’ 공을 던지는 타자로부터 유래한다. 그래서 우리가 관련되어 있는 대화가, ‘공동존재’가, 놀이가 있는 것이다.”(Grondin, J., *The Philosophy of Gadamer*, tr. by Kathryn Plant, Montreal & Kingston: McGill-Queen’s University Press, 2003, 18쪽) 가다머가 『진리와 방법』을 다음과 같은 릴케의 시와 더불어 시작하는 것은 그가 하이데거의 피투-기투 개념을 놀이 개념으로 파악하고 있음을 암시해준다: “그대가 스스로 던진 것을 잡는 동안에는 모든 것

인간의 발언은 정적의 울림인 방역의 말씀에 근거를 두고, 방역의 말씀은 방역의 길 내주기의 가장 고유한 방식이다. 방역의 길-내주기는 시간-놀이-공간이고, 이것은 정적의 놀이이자 세계놀이이다. 결국 정적의 놀이인 세계놀이는 인간과 존재 사이의 대화를 통해 일어난다.¹⁴⁾

앞에서의 논문과 비교해보면, 앞에서 분부로 불린 것이 여기서는 말씀으로, 사이-나눔은 방역으로, 초청하기는 길-내주기로 술어화되며 사유되고 있다. 이와 더불어 우리는 『예술작품의 근원』에서 말해진 ‘존재자의 개방’과 ‘세계와 대지의 투쟁’이 ‘언어’와 ‘언어의 본질’이라는 논문에서는 각기 ‘사물의 사물화’와 ‘세계의 세계화’로 말해짐을 보게 된다. 그리고 이 둘이 사이-나눔, 방역, 시간-놀이-공간이라는 개념을 통해 통일적으로 사유되고 있음도 보게 된다. 물론 『예술작품의 근원』에서도 진리는 존재자의 놀이-공간으로, 또 세계와 대지의 투쟁의 놀이공간으로 말해졌다. 그러나 그곳에서는 이 놀이공간 자체가 주제화되지는 않고 있다. 그러나 여기에서는 방역이 시간-공간-놀이를 사유되면서, 이것이 정적의 놀이이자, 길-내주기로서의 세계-놀이를 보다 적극적으로 규정됨을 본다. 이 점에 비추어 우리는 하이데거에게 있어서 놀이 개념이 1936년 이후로 지칭되는 그의 후기의 저작들에 이르러 주제적 개념이 되었다고 말할 수 있을 것이다.

다음 절에서 우리는 가다머의 『진리와 방법』¹⁵⁾에 나타난 그의 놀이 개념을

이 [당신의] 숨씨이고 용인되는 소득이지만-, 당신이 어떤 영원하며 [당신과] 함께 놀이하는 이가 신이 세운 거대한 다리의 아치들의 한 곳에서 농숙한 움직임으로 당신에게 당신의 중심으로 던진 공을 잡는 사람이 갑자기 되는 경우에만, 그때에야 비로소 잡을 수 있음은 하나의 능력, 당신의 능력이 아닌 세계의 능력인 것이다.”(『방법』 I, Einleitung의 바로 앞 쪽)

14) “언어는 대화의 형식에 있어서 역사 자체의 사건이다. 이러한 사건은 더 이상 상대화될 수 없는데, 왜냐하면 그것은 모든 것을 자기 안에 포함하고 그런 식으로 모든 것에 포함되어 있기 때문이다. 스스로 놀이하는 놀이로서 그것은 절대적 주체이다.”(Schulz W., “Anmerkungen zur Hermeneutik Gadamer”, Bubner, R./ Cramer, K./ Wiehl R., Mohr (Hrsg.), *Hermeneutik und Dialektik*, (I), Tübingen: JCM Mohr, 1970, 311쪽).

15) 참고: H.G. Gadamer(1975), *Wahrheit und Methode, Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*,

살펴보기로 한다. 이 같은 살펴봄을 걸친 후에는 하이데거와 가다머의 놀이 개념의 상관성을 규정해 볼 수 있을 것이다.

3. 가다머의 놀이 개념

가다머는 예술작품이 어떻게 존재하는지를 설명하는 실마리로 놀이 개념을 선택하고 이를 실례를 들어가며 해명한다. 이에 따르면 예술 작품의 존재방식은 놀이이다. 일찍이 칸트는 상상력과 지성의 자유로운 놀이에 대해, 실리는 형상충동과 질료충동을 조화하는 놀이충동에 대해 말하였다. 이들의 경우에 놀이는 객관에 대한 주관의 작용을 가리키는 개념으로서 주객이원론을 전제한다. 주객이원론은 진리가 주관성 안에 있고, 이것에 속한다는 주장이다. 가다머는 주객이원론에 바탕을 둔 미적 이해는 예술과학으로서 예술에 ‘관한’ 진리를 산출하려고 할 뿐, 예술‘의’ 진리를 인정하지 않는 것이라고 본다. 예술의 진리를 인정하기 위해서는 주객이원론을 확실히 파괴하거나, 해석 개념을 통해 주객의 재통일을 이루어내야 한다. 가다머는 놀이를 예술작품 자체의 존재방식으로 봄에 의해 주객이원론을 파괴하고 주객의 재통합을 이룩해내려고 한다. 그렇다면 예술이 대체 어떤 특징을 갖고 있는 것이기에 놀이가 예술작품의 존재방식이라고 말해질 수 있는 것인가?

3.1. 자연의 놀이와 예술의 놀이

가다머는 놀이의 특징을 ‘독특한 진지성’에서 본다. 놀이는 한편으로는 일상적 목적들에 무관한 까닭에 진지한 일이 아니면서도, 다른 한편으로는 놀이이기 위해 어떤 진지함을 요구하기 때문이다: “놀이함이 자신이 갖는 목적을 실현하는 때는, 오직 놀이꾼이 놀이하는 데에 전적으로 몰두할 때뿐이다. 놀이에서부

Mohr, Tübingen. 『방법』이란 이 책에 대한 약호이다.

터 벗어난 채 진지성을 지시하고 있는 연관이 아니라, 오직 놀이에서의 진지성만이 놀이를 전적으로 놀이이게 한다.”(『방법』 I: 107-108) 일상 세계의 목적연관들을 기준으로 말하면, 분명 놀이는 진지한 일이 아니다. 하지만 놀이 자체에 대한 태도의 진지성이 놀이를 비로소 놀이이게 한다. 이러한 진지성은 놀이에의 몰입이고, 이러한 몰입 속에서는 주관-객관의 구별이 일어나지 않는다. 놀이는 주객 이분 이전의 것이다.

주객 이분을 넘어선다는 점은 예술경험에서 나타나는 ‘예술작품의 본질’이기도 하다: “예술 작품이 대자적으로 존재하는 주체에 마주 서있는 대상이 아니라는 점이 바로 예술의 경험이었고, 이 경험은 우리가 미적 의식의 수평화에 맞서고수해야만 하는 것이다. 예술작품은 오히려 자신의 본래적인 존재를, 그것이 경험하는 자를 변화시키는 경험으로 된다는 데에 두고 있다. 예술의 경험의 ‘주체’, 즉 무엇인가 지속하며 버티는 것은 예술을 경험하는 자의 주관성이 아니라, 예술작품 자체이다.”(『방법』 I: 108) 예술작품의 존재방식은, 예술작품이 이것을 경험하는 자를 변화시키는 경험으로 된다는 것이다. 작품의 경험에 있어서 경험하는 자에게서 변화가 생겨나는 한, 작품의 경험을 (불변적) 주체나 (불변적) 대상이란 개념으로, 곧 주관-객관 개념으로 이해하는 것은 잘못이다. 놀이의 존재방식도 마찬가지다: “놀이는 주관성이라는 대자적 존재가 주제적인 지평을 제한하지 않는 곳에, 그리고 놀이하는 태도를 취하는 주체들이 없는 곳에서도, 아니 본래 거기에 존재한다.”(『방법』 I: 108) 놀이가 주관성이라는 대자적 존재, 곧 주체가 없는 곳에서 비로소 놀이로 존재한다면, 주관-객관 개념에 의해 놀이에 접근할 수는 없는데, 이 점은 예술작품에서도 마찬가지라는 것이다.¹⁶⁾

16) “가다머에 있어서 예술의 경험은 명상적 경험이 아니라, 우리가 사로잡혀서 작품의 자기 표현 속으로 휩쓸려 드는 놀이의 경험이다. [...] 사실상 놀이의 모델의 가치라는 것은 그것이 예술 작품을 — 우리 자신은 말할 것도 없이 — 보편적 개념들과 기존의 경험들로부터 해방한다는 것이다; 그것은 보편성의 해석학적 적용을 갖고 있다.”(Bruns, G.(2002), “the hermeneutical Anarchist: Phronesis, Rhetoric, and the experience of Art”, Malpas, J./ Arnsward, U./ Kertscher, J.(ed.)(2002), *Gadamer's Century Essays in Honor of Hans-Georg Gadamer*, Cambridge: The MIT Press, 62쪽).

가다머는 놀이가 고정적인 것이 아니라 ‘이리 저리로의 운동’이라는 점에 주목한다. 이 점은 사람들이 말하는 다양한 놀이들, 예컨대 빛의 놀이, 파도의 놀이, 볼 배어링 속의 기계부품의 놀이, 손발의 공동놀이, 세력들의 놀이, 모기들의 놀이, 심지어 낱말 놀이 등에서 알려진다고 한다: “언제나 거기서는 [놀이들에서는] 한 운동의 이리저리(das Hin und Her einer Bewegung)가 염두에 두어지는데, 이 운동은 자신이 거기서 끝나는 그런 어떤 목표에 고정되어 있지 않다.”(『방법』 I: 109) 놀이는 이리저리의 운동이고, 이런 놀이에서는 운동의 종점인 목표가 고정되어 있지 않고, 놀이의 주체도 고정되어 있지 않다. 인간의 놀이가 표준적인 것은 아니지만, 인간의 놀이, 예컨대 공놀이에서 공이 놀이꾼에게 던져지면 놀이꾼은 반응해야 한다. 상대 놀이꾼이 없다고 해도, 놀이의 상대방(=공)은 있는 것이고, 이 상대방과 놀이할 때 상대방은 놀이꾼의 수에 자동적으로 응수한다. 놀이의 주체는 놀이꾼이 아니고, 오히려 놀이는 놀이꾼을 통해 다만 표현에 이른다. 놀이에서는 다만 이리저리의 운동이 지닌 운동의 이리저리의 성격이 중요하다. 이리저리의 운동에서는 누가 혹은 무엇이 운동을 수행하는가는 중요하지 않다. 놀이운동은 말하자면 기체(Substrat) 없이 존재하는 것인데, 이 점을 가다머는 색채 놀이를 통해 예시한다: “놀이는 운동 그 자체의 수행이다. 그래서 우리는 이를테면 색채 놀이를 말하는데, 이 경우에 다른 색채로 빛나는 어떤 개별 색채가 현존한다는 것을 의도하는 것이 아니라, 오히려 우리는 변하는 다양한 색채들이 거기서 나타나는 통일적인 경과나 광경을 염두에 둔다.”(『방법』 I: 109)

놀이가 주체나 기체 없이 수행되는 운동이라는 점에서 가다머는 놀이가 ‘중간적 의미’(medialer Sinn)를 갖는다고 보고, 이 점을 놀이의 용례를 통해 확인한다. 사람들은 ‘어떤 것이 어느 곳에서 또는 어느 때에 뛰는다(etwas ... spielt), 어떤 것이 일어난다(etwas spielt sich ab), 어떤 것이 진행 중이다(etwas ist im Spiele)’라고 말한다. 이러한 언어 용법들은 가다머에게 “놀이함이 전반적으로 일종의 [사람의] 활동(Betätigung)으로 이해되지 않는다는 점에 대한 간접적 지적으로 여겨진다. 언어로 보자면 놀이의 본래적 주체는 명백히, 다른 활동들 가운데서 놀이도 하는 사람의 주관성이 아니라, 놀이 자체이다.”(『방법』 I:

109-110).¹⁷⁾ 놀이함에 관한 언어 속에는 언어 사용자의 정신이, 곧 언어 정신이 깃들여 있다. 놀이에 관한 언어 속에 깃들여진 그 정신은 놀이가 놀이함이자 동시에 놀이됨(Gespieltwerden)이라는 것이다. 놀이운동에서의 이리저리라는 성격도 바로 어느 일방이 놀이의 주도권을 쥐고 있지 않다는 것을 알려준다. 놀이의 중간적 의미는, 놀이가 주체 없이 저절로 일어나고, 따라서 놀이의 주체는 놀이 자체일 뿐이라고 말할 수 있게 해준다.

가다머는 자연의 놀이가 ‘예술의 모범’이라고 본다. 인간의 놀이가 일차적이고, 동물의 놀이가 이차적인 것이 아니라, 인간의 놀이든 동물의 놀이든 모두 자연의 경과에 해당할 뿐이며 자기표현에 해당한다는 것이다: “동물들도 역시 놀이를 한다는 것은 또는 사람들이 전용된 의미로 물과 빛에 대해서조차 이것들이 놀이한다고 말할 수 있다는 것은 명백히 사실이 아니다. 오히려 우리는 거꾸로 인간에 대해, 인간도 역시 놀이한다고 말할 수 있다. 인간의 놀이함도 역시 하나의 자연경과(Naturvorgang)이다. 인간의 놀이함의 의미도, 인간이 자연이라는 바로 그 이유로 또 인간이 자연인 바로 그 만큼만, 하나의 순수한 자기표현이다.”(『방법』 I: 110-111) 놀이 개념이 인간에 대해서만 본래적으로 사용되고, 동식물이나 사물에 대해서는 은유적으로 사용된다는 식의 구별은 무의미하다. 근원적으로 자연이 놀이하고, 자연의 일부로서 인간이나 동식물, 사물도 역시 놀이하는 까닭이다. 인간의 놀이, 인간의 자기표현은 자연의 자기표현을 닮고 있는 것이다. 이 점에서부터 예술의 놀이들은 모두 자연의 놀이의 모사물들이라는 주장이 가능해진다. 그런 까닭에 자연경과로서의 자연의 놀이에서 가다머는 예술작품의 모범을 본다: “무엇보다도 그러나 놀이의 이러한 중간적인 의미에서부터 비로소 예술작품의 존재에 대한 [놀이의] 관계가 드러난다. 자연은, 그것이 목적과 의도, 노력이 없이 끊임없이 자기를 갱신하는 놀이인 한에서, 바로 예술의 모범으로 현상할 수 있다.”(『방법』 I: 111)¹⁸⁾

17) 가다머는 이 점에서 의거해 호이징거의 놀이 개념의 의의와 한계를 지적한다: “여기서[호이징거에서] 놀이꾼의 의식에 대한 놀이의 우위가 원칙적으로 인정되는데, 사실상 심리학자이자 인류학자인 사람이 기술해야만 바로 그 놀이함의 경험들도 역시, 놀이함의 중간적인 의미로부터 출발할 경우 어떤 새롭고 계몽적인 빛을 얻는다.”(『방법』 I: 110)

인간의 놀이가 자연의 놀이의 일부이기는 하지만, 가다머는 인간의 놀이의 특징을 간과하지 않는다. 앞서 말했듯이 놀이의 일반적 특징은 모든 놀이함은 놀이됨이고, 놀이의 본래적 주체는 놀이꾼이 아니라 놀이 자체라는 점이다. 이런 일반적 특징에 부가되는 인간의 놀이의 특징은 그것이 '선택된 놀이'라는 점이다: "인간의 놀이함에 있어서 내게는 그런데 이러한 일반적인 규정들에 맞서, 놀이함이 어떤 것을 놀이하는 것이라는 점이 특징적이라고 여겨진다. 이 말은, 인간의 놀이함이 거기에 종속되어 있는 그런 운동질서가 놀이꾼이 '선택하는' 어떤 확정성을 갖는다는 점을 말할 것이다."(『방법』 I: 112) 놀이꾼은 우선 일이 아닌 놀이를 선택하고, 저 놀이가 아닌 이 놀이를 선택한다는 것이다. 그런데 일단 선택된 놀이가 놀이로 되는 때는 놀이꾼이 이 놀이를 자신의 과제로 또 자신의 과제를 이 놀이로 삼는 경우이다: "모든 놀이는 그것을 행하는 사람에게 과제를 제기한다. 놀이꾼은 말하자면, 자신의 태도의 목적들을 놀이라는 단순한 과제들로 변화시키는 것 이외의 것으로써는 지치도록 자기와 더불어 놀이함의 자유 속으로 풀려들어 갈 수 없다. 그래서 아이는 공놀이의 경우에 자기 자신에게 자신의 과제를 제기하는데, 이러한 과제들은 놀이과제들이다. 왜냐하면 놀이의 현실적인 목적은 결코 이러한 과제들의 해결이 아니라, 놀이운동 자체의 질서화이자 형태화이기 때문이다."(『방법』 I: 113) 인간의 놀이에 있어서 특징적인 것은 놀이함이 놀이꾼이 원하고 선택한 어떤 것을 놀이함이라는 것이다. 이 경우에 놀이꾼의 놀이의 태도는 놀이운동의 이리저리, 곧 놀이운동의 비-일방성인데, 이러한 태도 속에서 놀이꾼에게는 놀이 자체가, 곧 놀이운동의 이리저리의 질서의 실현이 과제로 또 목적으로 된다.

놀이는 자기를 표현함 이외의 목적을 갖지 않고 따라서 놀이는 현실적으로 '자기의 표현'에 제한되어 있다. 이점이 놀이의 일반적 특징이다: "놀이의 존재 방식은 따라서 자기표현(Selbstdarstellung)이다. 그런데 자기표현은 자연의 어떤 보편적인 존재측면이다."(『방법』 I: 113) 자연의 놀이와 마찬가지로 인간의

18) 가다머는 자신의 의도를 쉴레겔의 발언을 빌어 표현한다: "예술의 모든 성스러운 놀이들은 다만 세계의 무한한 놀이의, 곧 영원히 자기 자신을 형성하는 예술작품의 먼 모사물들이다."(『방법』 I: 111)

놀이도 자기표현이지만, 인간은 표현함 자체를 놀이의 과제로 삼을 수 있고, 이로써 인간에게는 표현하는 놀이가 성립한다: “놀이함이 언제나 이미 어떤 표현함이기 때문에, 인간적인 놀이는 표현함 자체에서 놀이의 과제를 발견할 수 있다. 그래서 사람들이 표현하는 놀이라고 불러야만 하는 놀이들이 있다. (『방법』 I: 114) 인간의 놀이는 자연의 놀이와 마찬가지로 자기표현이지만, 동시에 인간의 놀이는 표현함 자체를 놀이의 과제로 삼는 표현하는 놀이일 수 있다는 것이다. 자기표현으로서의 인간의 놀이가 표현함 자체를 과제로 삼을 때, 표현하는 놀이가 나타난다. 어른들의 자동차 생활을 표현하는 아이들의 자동차 놀이가 그런 예이다.

인간의 놀이는 선택적인 자기표현으로서 동시에 표현하는 놀이일 수 있고, 또한 표현하는 놀이로서 동시에 ‘누군가를 위해 표현하는 놀이’일 수 있다. 모든 표현함은 그 가능성에 따르면 누군가를 위한 표현함인데, 이러한 가능성 그 자체를 염두에 두는 것이 예술의 놀이성격 속의 독특한 점이다. 예컨대 아이의 자동차 놀이와 연극인의 연극은 둘 다 표현하는 놀이이지만, 후자는 누군가를 위한 표현이라는 점에서 전자와 구별된다: “제레놀이와 연극은 명백히, 놀이하는 아이가 표현하는 식과 같은 의미로 표현하지는 않는다. [...] 놀이는 여기서 더 이상 어떤 질서 있는 운동의 단순한 자기표현이 아니고, 또 놀이하는 아이가 몰두하고 있는 단순한 표현도 아니고, 오히려 그것은 ‘누구를 향한 표현’이다. 모든 표현에 고유한 이러한 지시가 여기서 이를테면 되찾아지며 또 예술의 존재를 위해 구성적인 것이 된다.” (『방법』 I: 114) 누군가를 위해, 누군가를 향해 있다는 놀이의 성격, 곧 놀이의 지시성격이 바로 예술을 구성하는 요소라는 것이다. 모든 놀이가 사방이 막힌 제한된 공간에서 수행된다고 해도, 누군가를 위한 놀이는 관객으로 향한 벽이 열려 있다. 이 점에서 가다머는 예술이 이른바 제4의 벽(무대와 객석 사이의 가상의 벽)이 없는 놀이라고 말한다.

연극으로서의 놀이에 있어서 연기와 관객은 구별되어 있지 않고, 오히려 통일된다. 왜냐하면 연기는 연기를 통해 연극의 의미내용을 의도하고 관객은 관람하면서 연극의 의미내용을 의도하여, 그 둘은 그 의미내용을 통해 만나고 있기 때문이다: “관객에게서 비로소 연극은 자신의 온전한 의미를 획득한다. 연기

자들은 모든 놀이에서 그러하듯이 자신의 역할을 행하고, 그래서 놀이는 표현에 이르지 않지만, 그러나 놀이 자체는 연기자들과 관객들로 이뤄진 전체이다. 물론 놀이는, 함께 놀이지 않고 관람하는 사람에 의해 가장 본래적으로 경험되며, ‘의도 되는’ 바 그대로, 그 사람에게 표현된다. 관람하는 사람에게 있어서 놀이는 이룰테면 자신의 이념성으로 고양된다. [...] 근본적으로는 여기서 연기자와 관객의 구별이 지양된다. 연극자체를 그 의미내용에 있어서 의도해야한다는 요구는 양자 모두에 대한 동일한 요구다.”(『방법』 I: 115) 연극 속에서 연기자는 보통의 놀이 때와는 달리 자신의 역할을 연출해 보이며 관객을 위해 그 역할을 표현한다. 이를 통해 연기자에 의해 염두에 두어지는 관객이 연기자의 자리에 들어서는 일이 일어난다. 이런 식으로 연극에서는 연기자와 관객의 구별이 지양된다. 아울러 연극의 이념성을, 곧 연극의 의미내용을 이해해야한다는 요구가 연기자나 관객 모두에게 주어진다. 이런 요구가 충족되는 경우에 연기자와 관객은 연극의 의미내용 속에서 만나 있는 것이 된다. 이 점은 다른 예술작품들과 그 감상자의 관계에서도 그대로 적용될 것이다.

정리해 말하면, 자연의 놀이와 마찬가지로 예술의 놀이도 자기표현이다. 그러나 예술의 놀이는 누군가를 향한 놀이로서 이념성으로 고양되면서 의미내용을 갖게 된다는 점에서 구별된다.

3.2. 놀이가 형성하는 세계의 진리

가다머는 놀이가 그 이념성을, 그 의미내용을 얻게 되는 것을 ‘형성체로 변화’라고 부르고, 이러한 형성체를 작품이라고 부른다: “나는 인간의 놀이가 예술이라는 자신의 본래적 완성을 이룩하게 되는 이러한 전환을 형성체로의 변화(Verwandlung ins Gebilde)라 부르고자 한다. 이러한 전환을 통해서야 비로소 놀이는 자신의 이념성을 획득하고, 그 결과로 놀이는 동일한 것으로 의도되고 또 이해될 수 있다. [...] 그러한 놀이는 단지 현실태(Energeia)의 성격뿐만이 아니라, 작품(Ergon)의 성격도 지닌다. 이러한 의미에서 나는 하나의 형성체라고 부른다.”(『방법』 I: 116) 놀이는 완성되면 하나의 형성체, 하나의 작품으로

된다는 것이다. 놀이는 그 가능성이 실현된 것이라는 점에서는 하나의 현실태이지만, 그 자체로 완성되고 완결된 것이라는 점에서는 하나의 작품이다.

놀이가 형성체로 변화한다는 것은 놀이꾼의 표현적 행위가 ‘참된 것으로 변화한다’는 것이다. 가다머는 변화라는 말로 속성의 변경이 아닌 존재의 전면적 변화를 의미한다: “그래서 형성체로의 변화는 이전에 있던 것이 더 이상 없다는 것을 뜻한다. 형성체로의 변화는 또한 지금 있는 것, 즉 예술의 놀이에서 표현되는 것이 지속적인 참된 것이라는 점을 뜻하기도 하다.(『방법』 I: 116-7) 놀이에 있어서 표현적 행위라는 현실적인 것은 참된 것으로 변화하고, 이 참된 것은 놀이를 창작한 사람이나 표현하는 사람에게 의존하지 않고, 오히려 자율성을 지닌 것이 된다는 것이다.

놀이에 의한 형성체로서의 참된 것은 ‘세계의 진리’를 말한다.¹⁹⁾ 놀이에서는 의도되는 것이 무엇인지가 물어질 뿐이고, 이런 경우 놀이꾼들은 더 이상 존재하지 않으며, 다만 그들에 의해 놀이된 것, 곧 세계의 진리가 드러난다: “그래서 어떤 연극의 행동은 — 이점에서 이것은 예배행동과 아주 흡사한데 — 단연코 자기 자신 안에 머무는 어떤 것으로 현존한다. 그 행동은 모든 모사된 유사물의 숨겨진 척도인 현실과의 어떠한 비교도 더 이상 허락하지 않는다. 그 행동은 모든 그러한 비교를 넘어서 있고 — 이로써 그 모든 것이 현실적으로 그러한가라는 물음도 역시 넘어서 있는데 — 왜냐하면 그 행위로부터 어떤 우월한 진리가 발언하기 때문이다.(『방법』 I: 117) 놀이에서는 놀이꾼들의 주관적인 자기의식이 더 이상 존재하지 않고, 우리자신의 일상 세계도 더 이상 존재하지 않는다. 그것들은 모두 지양된다. 놀이꾼들의 놀이를 통해 하나의 의미세계가 출현함에 의해 일상의 세계는 잊어지고, 오히려 연극행동과 예배행동에서 그렇듯이 세계의 진리가 드러난다.

결국 놀이가 형성체로 변화한다는 것은 참된 것으로 변화한다는 것이고, 이

19) 그렇다면, “예술품의 경우에 있어서 의도된 사실은 무엇인가? 그것은 사실이 존재하는 방식, 존재의 진리요, ‘사실 자체’(die Sache selbst, 사태 자체)이다. 예술품은 단지 쾌락의 대상이 아니라, 설명, 곧 상(상)으로 변모된 사건으로서의 존재진리의 설명(Darstellung, 표현)이다”(김영환, 『하이데거에서 리쾨르까지』, 박영사, 1987, 249-250쪽)

때 참된 것이란 세계의 진리, 곧 ‘전적으로 변화된 세계’이다. 가다머에 의하면, 이 점은 그대로 예술작품에도 적용된다: “예술작품의 세계, 곧 그 안에서 하나의 놀이가 그런 식으로 자신의 경과의 통일성 속에서 완전히 자신을 표현하는 그런 세계는 사실상 하나의 전적으로 변화된 세계이다. 그 세계에 의거해 각자는 사실이 그런 거구나 라고 인식한다. 그러므로 변화의 개념은, 우리가 형성체라고 불렀던 것의 독립적이며 우월한 존재 방식을 특징짓는다. 이 개념으로부터 이른바 현실은 변화되지 않은 것으로 규정되고, 예술은 진리 속으로의 이 현실의 고양으로 규정된다.”(『방법』 I: 118) 놀이의 표현 속에서 출현하는 것, 즉 놀이의 표현 속에서 이끌어내어지고 밝혀지는 것은 바로 존재하는 그 무엇으로서 놀이의 표현이 아닌 방식으로는 계속해서 자신을 숨기고 회피하는 어떤 것이다. 그것은 바로 하나의 전적으로 변화된 세계인데, 이것이 바로 예술작품이 내보이는 세계이다. 놀이가 그것으로 변화되는 형성체는 세계(현실)의 진리 또는 진리로 고양된 세계(현실)이다.²⁰⁾

놀이가 참된 것으로 변화하는 경우에 ‘재인식’이 일어난다. 재인식은 예술에 있어서 모방 개념을 통해 알려진 개념이다. 모방은 모방된 것 속에 모방의 대상을 현존하게 하면서 그 대상에 대한 재인식을 가져온다. 어떤 것을 모방하는 사람은 그가 아는 그 무엇을 그가 아는 바 그대로 현존하게 하면서 자신이 아는 것을 확인하고 이와 더불어 자기 자신을 확인한다. 이 점은 관객의 경우도 마찬가지이다: “모방의 인식의미는 재인식이다. [...] 사람들이 본래 어떤 예술작품에 의거해 경험하는 어떤 것과 사람들이 그리로 방향을 두고 있는 어떤 것은 오히려 그 예술작품이 얼마나 참된가, 즉 어느 정도로 사람들이 거기서 어떤 것을 그리고 자기 자신을 인식하고 재인식하는가 하는 것이다.”(『방법』 I: 119)

20) 예컨대, “무용의 매체는 육체의 동작이다. 무용예술은 작품의 동작이 사물의 진리를 표출한다. 동작이 사물의 진리를 표출하려면 동작이 사물에 대해 언급할 수 있어야 한다. 동작은 사물의 외면이나 내면을 모방함으로써 사물에 대해 말한다. 동작이 묘사하는 사물이 사물과 세계의 관계를 보여줄 때 사물의 진정한 모습이 나타난다. 무용 작품은 동작을 통하여 사물의 진리와 함께 삶의 진실을 표출한다.”(배학수, “동작 속의 진리 — 하이데거와 무용”, 『하이데거의 예술철학』, 하이데거학회 편, 철학과 현실사, 2002, 96쪽)

모방이란 개념 속에 인식의미가 놓여 있다는 것이 주목된다면, 모방의 개념은 예술의 놀이를 기술할 수 있다. 모방은 원형을 표현한다. 원형은 모방을 통해 표현되고, 표현된 원형은 현존하면서, 우리에게서 본질에 대한 재인식을 불러낸다: “재인식에서는 우리가 알고 있는 것이, 마치 어떤 빛을 받은 것처럼 자신을 제약하는 모든 우연적이고 가변적인 상황들에서부터 벗어나 등장하고, 그 본질에 있어서 파악된다. 그것은 어떤 것으로 인식된다.”(『방법』 I: 119) 재인식은 그것이 어떤 것을 어떤 것으로, 곧 그 본질에 있어서 인식하는 것이다. 일찍이 플라톤에게 있어서 상기(Anamnesis)로서의 재인식이 본질의 인식이었다. 바로 그 점을 통해 아리스토텔레스는 시학을 역사학보다 더 철학적인 것이라고 부를 수 있었다.

놀이의 참된 본질은 자기표현이고, 이 점에서 볼 때 표현이 ‘예술 작품 자체의 존재양식’이다. 작품이 표현 속에서 존재하는 한, 한 작품은 그 작품의 표현으로부터 구분될 수 없다: “예술작품은, 자신이 그 아래서 나타내게 되는 그런 접근조건들의 ‘우연성’으로부터 단적으로 분리될 수 없고, 그러한 분리가 일어나는 곳에서의 성과란 작품의 본래적 존재를 축소하는 추상이다. 예술작품 자체는, 자신이 거기에서 자신을 표현하는 그런 세계 속으로 들어서 속해 있다.”(『방법』 I: 121)

한 작품과 그 작품의 표현이 구분될 수 없음은 ‘형성체가 놀이와 분리될 수 없음’과 마찬가지로이다. 놀이는 형성체가 되고, 형성체는 놀이 속에서만 있다는 점은, 곧 놀이와 형성체의 공속성은 한 작품과 그 작품이 지닌 미적인 것을 구별하는 미적 구별론에 대립한다: “형성체는 그러나 또한 놀이이기도 한데, 왜냐하면 형성체는 -자신의 이러한 이념적 통일성에도 불구하고- 오직 그때마다의 놀이됨 속에서만 자신의 완전한 존재에 도달하기 때문이다. 그 두 측면의 공속성이 바로, 우리가 미적 구별의 추상에 맞서 강조해야만 되는 것이다.”(『방법』 I: 122) 놀이와 형성체의 공속성이 모방에서 생겨날 수 있는 존재의 감소를 막는다. 플라톤은 작품이 이데아의 모방인 사물을 다시 모방한 것인 한에서 이중적인 모방에 의한 것이라고 말한다. 가다머에게 있어서도 연극과 같은 놀이는 시인(작가)이 모방(표현)한 것을 놀이꾼이 모방한 것이므로 역시 이중적 모방에 의

한 것이다. 그런데 플라톤은 모방의 과정에서 존재의 감소가 일어난다고 보지만, 가다머는 그러한 감소를 말하지 않는다. 시인에 의해 형태화된 것, 놀이꾼에 의해 표현된 것, 관객에 의해 인식된 것은 모두 한가지로 이른바 “그 안에 표현의 의미가 놓여 있는 의도된 것(das Gemeinte)”(『방법』 I: 122)이고, 다른 아닌 이 ‘의도된 것’이 바로 시인의 형태화나 놀이꾼의 놀이나 관객의 인식에 의해 현존에 이르는 동일한 것(das Gleiche)이기 때문이다.²¹⁾

하지만 ‘의도된 것’의 동일성이 작품의 다양한 존재가능성을 막는 것은 아니다. 사람들이 시와 그 소재를 구별하고 시와 상연을 구별한다면, 이는 이중적 구별이다. 그러나 사람들은 예술의 놀이에서 통일적인 진리를 인식하는데, 이러한 진리의 통일성은 이중적 무구별이다. 이중적 무구별 속에 이뤄지는 표현의 다양성은 놀이꾼들의 의견의 다양성이라기보다는 작품의 존재가능성의 다양성이다: “어떤 그런 형성체의 상연들이나 연주들의 다양성은 그 경우에 분명 놀이꾼들의 견해에로 소급될 수 있을 것이다. — [하지만] 그 견해도 놀이꾼들의 의견의 주관성 속에 폐쇄되어 있는 것이 아니라, 오히려 생생하게 [연주들 속에] 현존한다. 따라서 문제가 되는 것은 견해들의 단순한 주관적 다양성이 아니라, 작품의 고유한 존재가능성들인데, 이 작품은 말하자면 자신의 측면들의 다양성 속에서 해석되는 것이다.”(『방법』 I: 123) 작품이 있다는 말은 작품이 표현되고 있고, 해석되고 있고, 그런 식으로 그때마다 자신의 다양한 존재가능성에 있어서 현존에 이르고 있다는 말이다.²²⁾

21) 물론 가다머는 작품에 대한 다양한 해석가능성을 부정하지 않는다. 하지만 “다른 감수성들, 다른 주목들, 다른 개방성들은 하나의 고유한 통일적이고 동일한 형태가, 곧 예술적 언명의 통일성이 결코 다 길어내질 수 없는 답변다양성 속에 등장하도록 한다. 내 생각에 이러한 종결할 수 없는 다양성을 작품의 움직일 수 없는 동일성과 반목시켜 어부지리를 얻는 것은 오류이다. 내게 야우쓰의 수용미학과 데리다의 해체주의에 맞서(이 점에서 그 둘은 서로 가까운 것인데) 말해질 수 있다고 여겨지는 것은 한 텍스트의 의미동일성(Sinnidentität)을 고수하는 것은 고전 미학의 낡은 플라톤주의도 아니고, 형이상학의 편견도 아니라는 것이다.”(『방법』 II: 7)

22) 언어로 된 작품에 있어서 이를 이해하려는 질문자에 대해 답변자로 마주서 있는 저자는 없다. 하지만 질문자가 이해하려고 하는 한, 그는 작품에게 묻고, 작품의 대답을 들으려

물론 예술작품에 대해 그 상연의 매개들을 서로 구별하거나, 그 접근들을 서로 구별할 수는 있다. 이런 구별들에서는 작품 자체와 작품의 표현이 구별되므로 미적 구별의 개념이 제한적으로나마 타당하게 된다. 그러나 작품은 표현의 가능한 변양들을 제약하는 어떤 구속성을 갖고 있다. 이 구속성은 작품과 융합되어 있는 전통에 바탕을 둔다. 그러나 이러한 전통은 자유로운 표현에 대한 방해가 아니라, 모범에 대한 창조적인 추적 내지 창조적인 재형태화를 위한 자극요인이 된다.²³⁾ 따라서 작품에 대한 올바른 표현은 구속적이면서도 자유로운 것이다. 재생에서 중요한 것은 재창작자가 기존의 작품의 모습에서 의미를 발견하고, 이 발견된 의미에 맞게 그 모습을 다시 표현해내는 일이다.

정리해 말하면, 작품의 표현과 해석의 다양성은 작품에서 의도된 것의 동일성이 훼손되는 일이 아니라, 오히려 작품의 다양한 존재가능성이 현존에 이르는 방식이다.

3.3. 예술놀이의 시간성

예술작품은 그것이 과거의 것이라고 하더라도, 그 기능이 현재의 사람들에게 의해 인식되는 한에서는 어떠한 현재와도 동시적이다. 여기서 가다머는 예술작품이 지닌 동시성이 어떤 종류의 시간성인지를 묻는다. 미적인 것이 시대를 넘어

한다. 이 경우에 대답들은 다시금 물음들 속으로 들어서며 새로운 대답을 불러일으키는 일종의 순환이 있게 되고, 따라서 고정되지 않은 완료되지 않는 텍스트와의 대화가 있게 된다. 따라서 여기에서도 “물음과 대답의 변증법은 결코 중단되지 않는다. 오히려 예술작품을 탁월하게 하는 것은 사람들이 결코 전적으로 예술작품을 이해할 수는 없다는 바로 그 점이다.”(『방법』 II: 7) 바로 이점에서 작품의 다양한 존재가능성이 성립한다.

- 23) 그롱댕은 가다머의 영향사를 해설하며 전통의 이해가 놀이 성격에 가치를 강조한다: “여기서 이해란 주관성을 정확히 자신의 놀이 속으로 데려오는 전승의 사건이다. 그 밖에도 이 맥락에서 ‘놀이’라는 범주가 다시 등장하는 것도 우연이 아니다: 놀이는, 우리를 사로잡고 우리를 포위하지만, 우리가 그것의 주인이 아닌 그런 과정을 기술한다”(Grondin, J., *The Philosophy of Gadamer*, tr. by Kathryn Plant, Montreal & Kingston: McGill-Queen's University Press, 2003, 92쪽)

향유된다는 점에서 사람들은 미적인 것이 무시간적이라고 말한다. 하지만 미적인 것이 눈앞에 현재적으로 존재한다는 것도 사실이다. 이점에서 보면, 우리의 과제는 무시간성을 현재성(또는 시간성)과 더불어 사유하는 것이 된다. 제들마 이어가 이미 무시간성과 시간성을 각기 초역사적 시간성과 역사적 시간성으로 보면서, 이들을 변증법의 관점에서 함께 사유한 바 있다. 그러나 그의 사유의 귀결은 역사적-실존적(geschichtlich-existenzielle) 시간을 가상-시간이 되게 하면서 초역사적인 신성한 시간을 참된 시간이 되게 하는 것이다. 가상-시간을 배경으로 하는 참된 시간의 돌출도 일종의 현상일 수는 있겠으나, 가다머는 시간 논의에서 문제시되는 것이 바로 (과거와 현재의) 의미의 연속성의 해명이라는 점에서, 이를 해명하지 못하는 그의 시간 논의는 무익한 것이라고 본다.

가다머는 예술작품의 시간성을 논하기 위해 하이데거의 시간성 개념을 원용한다. 그는 하이데거의 시간성이 유한한 인간의 역사적 시간성이고, 이것이 예술작품의 이해를 포함한 모든 이해의 시간성이라고 본다: “현존재의 실존론적 분석의 방법적 의미를 고수하지 못하고, 사람들은 염려나 죽음에의 선구를 통해 규정된, 즉 철저한 유한성을 통해 규정된 현존재의 이러한 실존론적인 역사적인 시간성(existenzielle, geschichtliche Zeitlichkeit)을 실존이해의 다른 가능성들 중의 하나로 취급하고, 그래서 거기에 정신을 뺏겨 여기서 시간성으로 밝혀지는 것이 바로 이해 자체의 존재방식이라는 점을 망각한다.”(『방법』 I: 127)²⁴⁾ 모든 시간 이해가 성취해야하는 것은 바로 의미연속성인데, 이러한 의미연속성을 가능하게 하는 것이 인간의 역사적 시간성이라는 점을 밝힌 이가 하이데거이다. 그는 역사적 시간성이 바로 이해 자체의 존재방식임을 해설하였다. 인간의 이해

24) 하이데거에게 있어서 실존론적, 역사적 시간성은 ‘이해 자체’의 존재방식을 일컫는 개념이다. 그런데 이러한 실존론적, 역사적 시간성은 그때마다 역사적-실존적 시간성이나 일상적-실존적 시간성으로 구체화(시간화)되는데, 이것들은 각기 ‘본래적 이해’의 존재방식과 ‘비-본래적 이해’의 존재방식을 일컫는다. 하지만 이것들은 모두 실존론적, 역사적 시간성의 상이한 시간화 양상에 해당한다. 따라서 하이데거에 따르면 역사적-실존적 시간성과 일상적-실존적 시간성의 외부에 또는 실존론적, 역사적 시간성의 외부에 다른 어떤 시간성이, 예컨대 초역사적 시간성 같은 것이 있을 수는 없다.

에는 역사적 시간성에 의한 것도 있고, 초역사적 시간성에 의한 것도 있는 게 아니라, 모든 이해가 역사적 시간성에 의한 것이다. 따라서 시간성을 초역사적인 신성한 시간(성)과 역사적인 퇴락한 시간(성)으로 구분하는 것은 잘못이다. 그러한 구분은 예술경험과 일상경험의 차이를 과도하게 신학적으로 각색한 것이다. 우리의 본래의 문제는 변화 속의 지속이라는 예술작품의 의미연속성이며, 이것은 예술작품의 역사적 시간성 속에 놓여 있는 것이다.

가다머가 예술작품의 동시성, 곧 ‘변화 속의 지속’을 해설하기 위해 든 예는 축제이다. 축제는 과거의 사실로 머무는 어떤 역사화적인 사건이 아니다. 왜냐하면 그것은 정규적으로 거행되면서 반복되기 때문이다: “최소한 정기적인 축제들에 속하는 것은, 그것들이 반복된다는 점이다. 우리는 축제에서의 이러한 점을 축제의 회귀라고 부른다. 이 때 회귀하는 축제는 어떤 다른 축제도 아니고, 어떤 근원적으로 경축되었던 축제에 대한 단순한 회상도 아니다. 모든 축제들의 근원적으로 신성한 성격은, 우리가 현재, 상기, 기대에 관한 시간경험 속에서 알고 있는 것 같은 구별을 명백히 배제한다. 축제의 시간경험은 오히려 거행(Begehung)인데, 이것은 고유한 종류의 현재이다.”(『방법』 I: 128) 축제의 거행은 축제의 회귀와 축제의 생성을 의미한다. 거행이 바로 축제의 존재방식이고, 이 존재방식의 시간성은 회귀와 생성이다: “축제는 따라서 자신의 원래의 본질에 따라 그렇게, 즉 그것이 끊임없이 어떤 다른 것이라는 (비록 축제가 ‘아주 똑같이’ 경축된다고 하더라도) 방식으로 존재하는 것이다. 끊임없이 어떤 다른 것이라는 점에 의해서만 존재하는 존재자는, 역사에 속하는 모든 것보다 어떤 더욱 철저한 의미에서 시간적이다. 그 존재자는 오직 생성(Werden)과 회귀(Wiederkehr) 속에서만 자신의 존재를 갖는다.”(『방법』 I: 128) 예술작품은 축제와 같이 오직 반복(해석, 표현) 속에서만 존재한다. 일상적 사물의 시간성은 존재에 있어서 차이를 겪는 시간성이지만, 작품의 시간성은 차이 속에서만 존재하게 되는 시간성이다. 작품은 존재에서의 차이를 겪지 않는데, 왜냐하면 그것은 기원과 언제나 차이나는 식으로만 존재해왔기 때문이다. 작품의 존재방식은 ‘다르다’는 것이고, 오직 그렇게 그것은 그 자신으로 존재한다. 이 다름이 변화 속의 지속이고, 생성 속의 회귀이다.

가다머는 생성과 회귀의 개념에 의거해 동시성(Gleichzeitigkeit)과 공시성(Simultaneität)을 구별한다. 동시성은 작품의 자기표현에 참석하여, 작품이 표현을 통해 나 자신과 마찬가지로 현재에 존재하도록, 곧 현존하도록 함에 의해 성립한다: “동시성은 사안을 고수하여, 이 사안이 ‘동시적으로’ 되도록, 다시 말해 모든 매개가 총체적인 현재성 속에서 지양되어 있다는 점에 존립한다.”(『방법』 I: 132) 반면 미적 의식과 관련해서 말해지는 공시성은 한 의식 안에 여러 작품들이 동등한 타당성을 갖고 공동으로 존재함을 가리키는 말일 뿐이다: “동시성은 미적 의식의 공시성이 아니다. 왜냐하면 이러한 공시성은 하나의 의식 속에서의 다양한 미적인 체형대상들의 공동적 존재와 동등한 타당성을 뜻하기 때문이다.”(『방법』 I: 132) 작품을, 그것의 의미를, 현존으로 데려오는 저절로 이뤄지는 것이 아니라 성취되어야 할 과제이다. 이러한 과제의 성취와 더불어 작품의 의미가 현존하게 되고, 작품과 관객 사이의 의미연속성이 성립한다.

가다머는 예술작품의 동시성을 가능하게 하는 것이 이른바 ‘본래적인 미적 거리’라고 말한다. 통상적으로 말해지는 미적 거리란 예술작품의 미적 감상을 위해 취해야 하는 심리적 거리이다. 본래적인 의미에서의 미적인 거리는 한편으로는 관객이 작품 앞에서 일상의 모든 실천적이고 유목적적인 참여활동에 대해 간격을 두고, 다른 한편으로는 작품에 대한 본래적이고 전면적인 참여를 행함을 말한다: “수용자는 어떤 절대적 거리 속으로 들어서도록 지시되는데, 이 거리는 그에게 모든 실천적이고 유목적적인 참여를 거절한다. 이 거리가 본래적인 의미에서의 미적 거리이다. 이 거리는 봄에 필요한 간격을 의미하는데, 이것이 사람들 앞에서 자신을 표현하고 있는 것에 대한 본래적이고 전면적인 참여를 가능하게 한다.”(『방법』 I: 133) 이러한 미적 거리 속에서 관객은 한편으로 일상의 자기 자신을 망각하고, 다른 한편으로는 작품의 의미세계에 몰입한다. 이를 통해 관객은 작품이 표현하는 의미세계, 곧 세계의 진리 속에서 자신을 발견하고, 이로써 작품과 자기 사이의 의미연속성을 수립한다: “탈자적인 자기망각에 상응하는 것은 따라서 자기 자신과의 연속성이다. 그가 관객으로서 그 안에서 자신을 상실하는 바로 그것[작품의 의미범위, 의미세계]에서부터 그에게 의미의 연속성이 요구된다. 바로 관객 자신의 세계의 진리, 즉 그가 그 안에 살고 있는 그

종교적이고 인륜적인 세계의 진리가 관객 앞에서 표현되는 진리이고, 관객이 그 안에서 자신을 인식하는 세계이다.”(『방법』 I, 133) 관객에 의한 작품의 의미세계의 이해는 동시에 작품이 작품으로 현존하게 되는 일이다. 따라서 작품으로서의 작품의 존재방식은 현존이다. 작품의 존재방식, 곧 현존의 시간성은 절대적 현재이고, 이에 상응하는 관객의 존재방식의 시간성은 절대적 순간이다: “현존(Parusia), 즉 절대적 현재가 미적인 존재의 존재방식을 표시하는 것과 마찬가지로, 그리고 한 예술작품은 그림에도 불구하고 또한 자신이 그러한 현재가 되는 어디에서나 동일한 것과 마찬가지로, 그렇게 관객이 그 안에서 서 있는 그 절대적 순간도 또한 자기 망각이고 동시에 자기 자신과의 매개이다. 관객을 모든 것에서부터 떼어냈던 어떤 것이 관객에게 동시에 그의 존재 전체를 되돌려 준다.”(『방법』 I: 133) 이러한 절대적 순간에는 한편으로 (일상적인) 자기의 망각이, 다른 한편으로는 (본래적인) 자기의 인식이 속한다.

4. 맺음말

이상의 논의를 근거로 이제 우리는 예술개념에 대한 하이데거와 가다머의 관련성을 밝히는 시도를 해볼 수 있을 것이다. 먼저 위에서 다룬 가다머의 놀이 개념을 요약적으로 제시하면서 이와 관련된 하이데거와 사유내용을 확정하는 것으로 이 글을 마감하기로 한다.

1) 놀이는 주관성이라는 대자적 존재, 곧 주체가 없는 곳에서 비로소 놀이로 존재한다. 주관-객관 개념에 의해 놀이에 접근할 수는 없는데, 바로 이 점에서 놀이는 예술작품의 존재방식으로 규정된다. 가다머는 놀이의 운동 성격에 주목하여 그것을 ‘이리 저리로의 운동’이라고 부른다. 놀이는 능동적인 것도 수동적인 것도 아닌 것으로서 중간적 의미를 갖는다. 인간의 놀이가 일차적이고, 동물의 놀이가 이차적인 것이 아니라, 인간의 놀이든 동물의 놀이든 모두 자연의 경과에 해당할 뿐이며 자기표현에 해당한다. 바로 이러한 점에서 자연의 놀이가 예술의 모범이 된다. 인간의 놀이는 자기표현으로서 동시에 표현하는 놀이일 수

있고, 또한 표현하는 놀이로서 동시에 '누군가를 위해 표현하는 놀이'일 수 있는데, 이것이 바로 예술놀이이다. 연극으로서의 놀이에 있어서 연기자와 관객은 구별되어 있지 않고, 오히려 통일된다. 그 이유는 그들이 모두 연극의 의미내용을 의도하면서 그 의미내용을 통해 만나고 있기 때문이다.

이 대목에서 우리는 하이데거가 존재의 말건넬과 인간의 웅대라는 상호적 협력에서 성립하는 것이라고 말하는 존재의 진리를 떠 올리게 된다. 하이데거는 진리가 '부적합한 용어'로 말해 주체이기도 하고 객체이기도 하다고 말한다. 이것은 진리가 스스로 절대적인 것도 아니고, 인간도 스스로 절대적인 것이 아니라는 말이다. 놀이가 중간적 의미를 갖는다는 가다머의 말은 진리가 부적합한 용어로 주체이기도 하고 객체이기도 하다는 하이데거의 말과 공명한다.

2) 가다머는 놀이가 그 이념성을, 그 의미내용을 얻게 되는 것을 '형성체로의 변화'라고 부른다. 놀이가 그것으로 변한 형성체는 참된 것, 곧 '세계의 진리'를 말한다. 놀이가 형성체로 변화한다는 것은 참된 것으로 변화한다는 것이고, 이때 참된 것이란 세계의 진리, 곧 '전적으로 변화된 세계'이다. 가다머에 의하면, 이 점은 그대로 예술작품에도 적용된다. 놀이가 참된 것으로 변화하는 경우에는 '재인식'이 일어난다. 재인식은 그것이 어떤 것을 어떤 것으로, 곧 그 본질에 있어서 인식하는 것이고, 이런 한에서 이해이다. 놀이의 참된 본질은 자기표현이고, 이 점에서 볼 때 표현이 '예술 작품 자체의 존재양식'이다. 작품이 표현 속에서만 존재하는 한, 작품은 작품의 표현으로부터 구분될 수 없다. 작품과 이 작품의 표현이 구분될 수 없음은 '형성체와 놀이가 분리될 수 없음'을 의미한다. 놀이가 형성체가 되고, 형성체가 놀이 속에서만 있다는 점은, 곧 놀이와 형성체의 공속성은 작품과 미적인 것을 구별하는 미적 구별론에 대립한다. 시인의 형태화나 놀이꾼의 놀이나 관객의 인식에 의해 현존에 이르는 것은 그들에 의해 한가지로 의도된 것이다. 하지만 이러한 '의도된 것'의 동일성이 작품의 다양한 존재가능성을 막는 것은 아니다. 작품이 있다는 말은 작품이 표현되고 있고, 해석되고 있고, 그런 식으로 그때마다 자신의 다양한 존재가능성에 있어서 현존에 이르고 있다는 말이다.

이 대목에서 우리는 존재의 개방성(존재자를 위한 시간-놀이-공간)이 존재역

은 내지 이 세계-놀이에서부터 성립하고, 이러한 존재역운이나 세계-놀이는 그 자체로 다른 아무런 근거도 갖지 않지만 그럼에도 불구하고 인간이 함께 놀이하는 한에서만 놀이로서 성립한다는 하이데거의 말을 떠올린다. 한 작품이 그 작품의 표현 속에서만 존재한다는 가다머의 말은 인간이 함께 놀이하는 한에서만 세계-놀이가 놀이로서 성립한다는 하이데거의 말과 공명한다.

3) 가다머는 예술작품이 지닌 동시성이 어떤 종류의 시간성인지를 묻고, 하이데거의 시간성 개념을 원용하여 대답한다. 그가 예술작품의 동시성, 곧 ‘변화 속의 지속’을 해설하기 위해 예로 든 것은 축제이다. 축제는 거행되고, 이를 통해 축제가 회귀하면서 동시에 생성한다. 따라서 거행이 바로 축제의 존재방식이고, 이 존재방식의 시간성은 회귀와 생성이다. 이러한 생성과 회귀의 개념에 의거해 동시성과 공시성이 구별된다. 동시성은 작품의 자기표현에 참석하여, 작품이 표현을 통해 나와 마찬가지로 현재에 존재하도록 함, 곧 현존하도록 함에 의해 성립하지만, 공시성은 한 의식 안에 여러 작품들이 동등한 타당성을 갖고 공동으로 존재함을 가리키는 말일 뿐이다. 동시성, 곧 작품의 의미를 현존으로 데려오는 저절로 이뤄지는 것이 아니라, 매번 성취되어야 하는 과제이다. 이러한 과제의 성취와 더불어 작품의 의미가 현존하게 되고, 작품과 관객 사이의 의미연속성이 비로소 성립한다. 관객에 의한 작품의 의미세계의 이해는 동시에 작품이 작품으로 현존하게 되는 일이다. 따라서 작품으로서의 작품의 존재방식은 현존이다. 작품의 존재방식, 곧 현존의 시간성은 절대적 현재이고, 이에 상응하는 관객의 존재방식의 시간성은 절대적 순간이다. 이러한 절대적 순간에는 한편으로 일상적인 자기의 망각이, 다른 한편으로는 본래적인 자기의 인식이 속한다.

이 대목에서 우리는 존재사건, 존재의 역운, 자신의 진리에 있어서의 존재의 본현이 역사의 다른 시원이 된다는 하이데거의 말을 떠올린다. 예술작품의 감상에서 성립하는 회귀와 생성의 시간성이 인간의 본래적인 자기 인식과 동시적이라는 가다머의 말은 (존재의 부름에 대한 인간의 응대에서 비로소 성립하는) 존재의 역운이 (인간의 자기이해의 역사를 포함하는 모든) 역사의 근원이고, 존재사건이 역사의 근거이자 본질이고 본질공간이라는 하이데거의 말과 공명한다.

이러한 여러 가지의 공명 속에서의 주도적인 울림은 놀이가 인간에 의한 것만

도 아니지만, 인간 없이 성립하는 것도 아니라는 것이다. 자연의 놀이이든 예술의 놀이이든 세계의 놀이이든 그것이 이념성에 이르기 위해서는 인간을 필요로 하며 사용하는 것이고, 바로 그런 한에서 비로소 인간에게 역사 시기가 주어진다. 이념성에 이르는 놀이는 우리가 관련되어 있는 놀이이고, 또한 놀이로서의 대화이다. 하이데거는 존재와의 대화를, 가다머는 전통과의 대화를 과제로 제시한다. 그 어느 대화이든 그것이 과제이자 놀이로서 수행될 때 역사의 근원이 비로소 수립되는 것이다.

참고문헌

1. 하이데거와 가다머의 저작

Heidegger, M.(1957), *Der Satz vom Grund*(4. Aufl.), Pfullingen: Verlag Günther Neske, 약호: 『근거율』.

Heidegger, M.(1959), *Unterwegs zur Sprache*, Pfullingen: Günther Neske.

약호: 『본질』: “Das Wesen der Sprache”(1957/8) in UzS.

약호: 『언어』: “Die Sprache”(1950/1951/1959) in UzS.

Heidegger, M.(1960), *Der Ursprung des Kunstwerkes*, Stuttgart: Philipp Reclam Jun.

Heidegger, M.(1977), *Holzwege*, Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann, Darin: *Der Ursprung des Kunstwerkes*. 약호: 『근원』.

Heidegger, M.(1989), *Beiträge zur Philosophie*, Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann. 약호: 『기여』.

Gadamer, H.G.(1975), *Wahrheit und Methode*, Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik, Tübingen: Mohr. 약호: 『방법』 I.

Gadamer, H.G.(1986), *Wahrheit und Methode. Ergänzungen Register*, Tübingen: Mohr. 약호: 『방법』 II.

2. 여타의 저작

김영환(1987), 『하이데거에서 리콤폴트까지』, 박영사.

박찬국(1998), 「후기 하이데거의 예술관과 언어관」, 『하이데거의 언어사상』, 한국하이데거학회 제3집, 철학과 현실사, 213-242

배학수(2002), 「동작 속의 진리 - 하이데거와 무용」, 『하이데거의 예술철학』, 한국하이데거학회 제7집, 철학과 현실사, 78-98.

정은혜(2002), 「하이데거의 언어 철학 - 언어의 본질을 중심으로」, 『하이데거의 예술 철학』, 한국하이데거학회 제7집, 철학과 현실사, 99-138.

Schulz W.(1970), "Anmerkungen zur Hermeneutik Gadamer's", Bubner, R./ Cramer, K./ Wiehl R, Mohr(Hrsg.), *Hermeneutik und Dialektik*, (I), Tübingen: JCM Mohr, 305-316

Bruns, G.(2002), "the hermeneutical Anarchist: Phronesis, Rhetoric, and the experience of Art", Malpas, J./ Arnsward, U./ Kertscher, J.(ed.)(2002), *Gadamer's Century Essays in Honor of Hans-Georg Gadamer*, Cambridge: The MIT Press, 45-76

Grondin, J.(2003), *The Philosophy of Gadamer*, tr. by Kathryn Plant, Montreal & Kingston: McGill-Queen's University Press

원고 접수일: 2007년 3월 31일

게재 결정일: 2007년 5월 21일

ABSTRACT

Der Spiel-Begriff bei Heidegger und Gadamer

Cheong, Eunhae

Der Spiel-Begriff, welcher als eine wichtige Rolle in der Kunstphilosophie und Aesthetik spielt, bekommt bei Heidegger und Gadamer einen neuen Sinn, der nicht mehr als ein erkenntnistheoretischer, sondern als ein ontologischer charakterisiert wird. Sofern der Spiel-Begriff sowohl bei Heidegger als auch bei Gadamer so einen ontologischen Sinn hat, können wir vermuten, daß einige Korrelationen zwischen ihren Aufklärungen des Spiels liegen können. Von dem Gesichtspunkt dieser Vermutung wird es in dieser Arbeit versucht, mögliche Korrelationen zwischen ihren Aufklärungen des Spiels herauszustellen. Nach diesem Versuch ist es möglich, folgendes zu sagen: 1) Gadamers Aufklärung, daß der Spiel-Begriff einen medialen Sinn hat, klingt zusammen mit Heideggers Behauptung, daß die Wahrheit in dem 'Ins-werk-Setzen der Wahrheit'(d.h. in der Kunst) nur nach 'ungemäßen Namen' sowohl als das Subjekt wie auch als das Objekt des Setzens kennzeichnet werden kann. 2) Gadamers Aufklärung, daß ein Kunstwerk nur in der Darstellung des Kunstwerkes besteht, klingt zusammen mit Heideggers Behauptung, daß das Welt-spiel bzw. das Seinsgeschick nur dann als Spiel geschieht, wenn der Mensch dabei mit-spielt. 3) Gadamers Aufklärung, daß die Zeitlichkeit des Kunstwerkes als

‘Wiederkehr und Werden’ zugleich mit dem eigentlichen Selbsterkennen des Genießers geschieht, klingt zusammen mit Heideggers Behauptung, daß das Geschick des Seins als Ereignis gerade der Ursprung aller Geschichte, welche die Geschichte des Selbstverstehens des Menschen einschließt.