http://dx.doi.org/10.7230/KOSCAS.2017.47.149

<신세기 에반게리온>에서 나타난 이데올로기 특징 분석
-'롱기누스의 창'과 'AT필드'를 중심으로-

Ⅰ. 서론
Ⅱ. 이론적 배경
1. 이데올로기의 정의
2. 이데올로기의 유형
3. 이데올로기를 담고 있는 애니메이션
Ⅲ. <에반게리온>에서 반영 된 이데올로기 분석
1. 종교 이데올로기 특성
2. 심리학 이데올로기 특성
Ⅳ. 결론
참고문헌
ABSTRACT

유사첩, 이종한

초 록

1995년 TV시리즈를 통해 등장한 애니메이션 <에반게리온>은 지금도 이데올로기나 인간의 심리를 반영한 성공적인 애니메이션 작품으로 평가 받고 있다. <신세기 에반게리온>은 일본에서 얻은 폭발적 반응에 힘입어 전 세계 애니메이션계를 강타하였다. 에반게리온의 특징이라면 신선한 메카닉 디자인과 다양하고 사실적인 밀리터리 미장센, 성서를 기반으로 한 심오하고 철학적인 세계관으로 요약할 수 있다. 어느 작품이든 작가의 철학과 이데올로기가 반영되기 마련이지만 <에반게리온>은 특히 여러 행태의 다양한 이데올로기가 반영된 작품이라고 할 수 있다. 또한 <에반게리온>은 제작진이 의도한 난해하고 끝이 모호한 줄거리로 팬들로부터 많은 비판을 받았던 만큼 그에 대한 활발한 토론과 해석을 유도하여 오히려 제2차 홍보의 기능을 하기도 하였다. 이와 같이 작품 속에 나타나는 심오하고 복잡한 이데올로기는 종종 사람들의 관심을 이끌어 흥행의 성공 요인이 되기도 한다.

이 논문에서는 <에반게리온>에서 반영된 이데올로기의 분석을 통해서 이데올로기가 <에반게리온>에 어떤 영향을 주었는지 살펴보고 또 인간 사회에 보편적으로 존재하고 있는 이데올로기가 이 작품에서 어떤 형태로 표현되었는지 이해해 본다. <에반게리온>에서 나타나고 있는 종교, 심리학, 철학의 이데올로기를 분석함으로써 만화애니메이션 작품의 여러 흥행조건 중에서 독자들의 관심을 이끌 수 있는 적절한 이데올리기 역시 흥행의 한 요인이 될 수 있음을 시사하려고 한다.

주제어 : 에반게리온, 롱기누스의 창, AT필드, 고슴도치 딜레마, 이데올로기

Ⅰ. 서론

1995년 TV시리즈를 통해 등장한 애니메이션 <신세기 에반게리온>은 21년이 지난 지금도 이데올로기나 인간의 심리를 반영한 성공적인 애니메이션 작품으로 평가 받고 있다.

<신세기 에반게리온>은 일본에서 얻은 폭발적 반응에 힘입어 전 세계 애니메이션계를 강타하였다. 에반게리온의 특징이라면 신선한 메카닉 디자인과 다양하고 사실적인 밀리터리 미장센, 성서를 기반으로 한 심오하고 철학적인 세계관, 소심하고 자폐적인 성격의 주인공 소년, 매력 있는 여성 캐릭터 등으로 요약할 수 있다. 그리고 제작진이 의도한 난해하고 끝이 모호한 줄거리는 팬들로부터 많은 비판을 받았던 만큼 그에 대한 활발한 토론과 해석을 유도하여 오히려 제2차 홍보의 기능을 하기도 하였다.

<신세기 에반게리온>이 로봇 애니메이션계뿐만 아니라 전체 일본 애니메이션의 역사에 한 획을 그은 것은 분명하다. 지금도 이 작품은 소위 제3차 일본 애니메이션 붐을 주도한 작품으로 회자되곤 한다. 그 파장은 바로 새로운 세기인 21세기로 이어져 이후 창작되는 많은 애니메이션에 크든 작든 다양한 영향을 미치고 있다.[1] 이러한 면에서 <에반게리온>[2]의 영향은 일반 성인 뿐만 아니라 청소년들에게도 많은 영향을 주었다. 대중들에게 인지도가 높여지고 여러 미디어 믹스들을 활발히 전개시켜서 많은 팬층과 매니아들을 전 세계에 퍼뜨리는 성과를 얻었다. <에반게리온>은 TV판만으로도 1500억엔의 수익을 얻었으며[3] 2007년 여름에 개봉한 극장판 '서'는 총 20억엔의 흥행 수입을 올렸고, 2009년 여름에 개봉한 '파'는 40억 엔의 흥행 수입을 올려 2009년 전체 흥행순위에서 8위를 기록하였다.[4]

---

1) 안병욱, 『일본 애니메이션계에 혁명을 일으키다- 로봇을 향한 열정, 일본 애니메이션-아톰에서 에반게리온까지』, 2009. 4. 10., ㈜살림출판사.
2) <신세기 에반게리온>은 일반적으로 <에반게리온>으로 칭하며 본 논문에서도 <에반게리온>으로 한다.
3) <에반게리온 서> 공식 사이트: http://www.tsutaya.co.jp/cinema/sp/evangelion/
4) 興行通信社, 2009-11-30

<에반게리온>의 이와 같은 흥행 성공의 배경에는 여러 가지의 이유가 있겠지만 본 논문에서는 이데올로기의 관점에서 그 배경을 분석하고자 한다. <에반게리온>과 같이 전 세계적으로 큰 영향을 미친 작품은 감독의 넓은 세계관이 분명하게 담겨져 있으며 작품을 통해 인간 사회를 반영하는 동시에 인간 자체의 의식형태를 깊게 묘사하고 있다. 따라서 <에반게리온>에서 반영된 이데올로기의 분석을 통해서 이데올로기가 <에반게리온>에 어떤 영향을 주었는지 살펴보고 또 인간 사회에 보편적으로 존재하고 있는 이데올로기가 이 작품에서 어떤 형태로 표현되었는지 이해해 본다.

어느 작품이든 이데올로기가 작품 속에 일정 부분 반영된다고 할 수 있으며 그 형태는 감독의 세계관이나 인간사회에 대한 인식을 통해 작품 속에 다양한 방법으로 반영된다. <에반게리온>에서 반영된 이데올로기를 크게 나눠서 보면 세 가지로 나눌 수 있다. 즉 종교적 이데올로기, 심리적 이데올로기, 철학적 이데올로기로 분류할 수 있다. 종교의 바탕으로 이야기를 전개하여 각자 자신이 보고 생각하는 대로 존재함을 표현하였으며 철학과 심리학 측면에서 인간의 약하고 모순된 부분을 묘사하였다. 이와 같이 <에반게리온> 작품 속에 반영되고 있는 이데올로기를 분석하면서 이 작품의 넓은 세계관을 알아본다.

본 논문은 상술한 세 가지 측면에서 <에반게리온>에 반영되고 있는 이데올로기를 분석한다.

첫째, 종교 이데올로기. <에반게리온>은 작품의 내용, 소재, 흐름 등에서 매우 다양한 형태로 이데올로기를 표현하고 있다. 특히 성경을 기반으로 하는 스토리의 전개에서 종교적인 이데올로기 요소가 반영되고 있다. 본 논문은 그 많은 기호나 상징적인 이야기들 중에 <에반게리온>에서 등장하는 룽기누스의 창을 소재로 종교 측면의 이데올로기를 분석한다.

두 째, 심리학적 이데올로기. <에반게리온>에서 나오는 전문용어인 'AT필드' 통해 심리학과 철학적 두 측면에서 반영된 이데올로기를 분석한다. <에반게리온>에서 'AT필드'는 아주 많이 쓰이는 용어이자 심리학적인 면에서 인간들이 누구나 마음 속에

서 자기를 보호하기 위한 벽이 있다는 것을 형용한다. 이 부분에서는 독일 철학자 쇼펜하우어가 제시한 개념인 고슴도치 딜레마[5] 라는 심리학 개념을 보조적인 내용으로 같이 분석하기로 한다.

세 째, 철학 이데올로기. '룽기누스의 창'에서 나타난 종교적인 이데올로기와 AT필드에서 나타난 종교 및 심리학적인 이데올로기를 결합해서 그 중에서 반영된 철학적인 이데올로기를 분석한다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 이데올로기의 정의

이데올로기(ideology)는 일반적으로 '관념형태' 또는 '의식형태' 로 번역되기도 하나 원어 그대로 이데올로기(ideology)로 사용되는 경우가 많으며 종종 이념이나 사상을 의미하는 단어로 쓰이는 경우가 있으나 이데올로기는 다분히 사회적인 의미를 가지고 있다.

인간과 사회, 자연, 세계에 대해 품는 현실적이며 이념적인 의식 형태. 이데올로기는 인간 존재의 기반이 되는 가치 체계를 형성하며, 인간 자신과 현실에 대한 인식을 형성하고 사회적인 조건에 대한 판단의 선택 체계로 작용한다. 이러한 의식이 사회적으로 공유되면 사회적 이데올로기가 되고 각 개인의 생활을 통하여 내면화하면 개인의 이데올로기가 형성된다. 이데올로기라는 용어를 처음 학문적으로 사용한 것은 18세기 프랑스의 유물론자 앙투안 데스튀 드 트라시(Antoine Destutt de Tracy)의 『이데올로기 개론』(Projet d'Eléments d'Idéologie, 1801)에서였다. 트라시는 관념의 형성 과정을 개인의 조건과 환경을 결부시키는

---

5) 고슴도치 딜레마(Hedgehog's dilemma)는 스스로의 자립과 상대와의 일체감이라는 두 개의 욕망에 의한 딜레마이다. 추운날씨에 두 마리의 고슴도치가 모여 서로를 따듯하게 하고 싶어 하지만 서로의 바늘 때문에 서로 접근할 수 없다는 독일의 철학자 쇼펜하우어의 우화에 기원하고 있다.
위키백과: https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B3%A0%EC%8A%B4%EB%8F%84%EC%B9%98_%EB%94%9C%EB%A0%88%EB%A7%88

것으로 보았다. 그는 '이데올로기'란 하나의 학문, 정확히는 사고력에 대한 과학적 분석을 의미하는 것으로 형이상학이나 심리학에 대립되는 개념으로 보았다.[6]

이데올로기는 사회 과학이나 사회 철학에서 가장 난해한 개념들 중의 하나이다. 왜냐하면 이데올로기는 인간의 가장 기초적인 관념들의 근거와 타당성에 관한 문제를 다루기 때문이다. 그래서 그 동안 이데올로기 개념과 관련된 많은 이론적 논쟁이 벌어지기도 했다.[7] 이데올로기라는 단어는 대체로 경멸적이고 부정적인 의미로 자주 사용되어 왔다. 어떤 주장이나 사상을 '이데올로기'라고 규정하는 것은 그러한 주장이나 사상이 현실을 외면하고 있거나 은폐하고 있으며, 또 여러 가지 선입견이나 이해 관계들에 얽힌 편견에 의해 왜곡되어 있다고 비판하는 것이다. 특히 자신의 의도나 목표를 위해서 사실을 의도적으로 은폐하고 왜곡시키고 있다는 의미로 비판하는 경우도 있다. 따라서 '이데올로기적'이라는 비판은 진리를 인식하는 데 있어서 결함뿐만 아니라 또한 진리를 추구하려는 의지의 결여를 의미하기도 한다. 그래서 이데올로기라는 용어는 다른 사람의 관념과 사고를 비판할 때 사용되었으며, 반면에 자신의 관념이나 사고에는 적용되지 않는 것처럼 여겨져 왔다.

본 연구에서의 이데올로기(ideology)의 의미는 정치사회학에서 사용되는 유물론이나 유심론적인 해석과 의미보다는 인간 본연의 의식형태 즉 인간이 학습과 경험으로 축적된 인간 자신의 가치관이나 세계관으로 설명될 수 있다. 또한 인간 스스로가 무의식적으로 생성하여 자아의 단계로 발전되는 정신세계, 즉 인간과 현실에 대한 의식형태로 규정하여 분석을 진행한다. 또한 추가적으로 사회현실을 왜곡하고 현실적으로 해결되지 않는 사회적 모순을 상징적으로 해결하려고 하는 인간의 사회적 심리형태를 의미하는 것으로 본 연구를 진행한다.

---

6) Barion Jacob, 『이데올로기란 무엇인가』, 종로서적, 1975. p5-6
7) D.McLellan, 『Ideology』, Oxford University Press, 1985, p15-27

2. 이데올로기의 유형

이데올로기의 유형은 매우 다양하며 각 학문 영역에 따라 다양한 용어와 수식어를 병행하여 사용되고 있다.[8] 또한 대부분의 사람들은 자신의 신념과 가치를 이데올로기라고 부르지는 않을지라도 몇 가지의 이데올로기를 가지고 있으며 일상생활에서 사건을 설명하고 기술하거나 자신의 주장을 표명할 때 자신의 이데올로기를 종종 사용한다.[9] 각각의 학문 분야에서 학문으로서의 이데올로기의 표현 유형을 살펴본다면 먼저 철학사상 분야에는 실존주의와 허무주의, 현실주의 등이 포함되어 있으며 정치경제 분야에서는 사회주의와 자본주의, 아나키즘 등이 있다. 또한 사회문화 분야에서 과학주의와 생존주의 페미니즘 등이 있으며 종교 분야에서는 기독교 와 유대교, 이슬람교 등의 유신론의 신앙은 물론 불가지론(agnosticism) 무신론(atheism)과 같은 이념 역시 종교 이데올로기의 유형으로 분류할 수 있다.

또한 이데올로기의 유형을 넓은 범위로 해석한다면 이상과 같은 정치적 이념뿐만 아니라 자연과 이성, 과학과 철학, 오성과 감정, 합리성과 신앙, 객관성과 주관과 같은 관념적인 대립까지도 포함하는 것으로 규정할 수 있으며 좀 더 넓은 의미로 본다면 인간의 관념(idea)에 대한 모든 논리(logic) 역시 이데올로기의 한 유형으로 해석할 수 있다.[10]

3. 이데올로기를 담고 있는 애니메이션

이데올로기를 보다 넓은 범위로 해석한다면 대부분의 애니메이션 작품 속에는 작가의 의도와 상관없이 혹은 작가의 의도에 의하여 작품 속에 어떤 형태로든 넓은 의미의 이데올로기가 담겨져 있다고 할 수 있을 것이다. 프레드릭 제임슨(Fredric Jameson)은

---

8) 이념과 사상에 기본 의미를 두며 전통적으로 사용되고 있는 정치이데올로기, 경제이데올로기, 사회이데올로기 이외에 최근에는 젠더 이데올로기, 복지 이데올로기, 가족 이데올로기라는 용어까지 사용되는 등 개인과 집단의 상호 의지적 대의명분 등을 규정할 때 이데올로기라는 단어를 사용하고 있다.

9) Joel Blau, 『The Ideology of Human Nature』, Oxford University Press, 2004, p123-126

10) 황필호, 『이데올로기, 해방신학, 의식화교육』, 종로서적, 1989, p7-8

대중예술 작품과 이데올로기를 설명하면서 예술을 서사적 모델의 틀로서 의식의 이데올로기 표현 형태로 규정하며 대중예술 작품의 힘은 이데올로기의 암시성에 있다고 설명하고 있다.[11]

애니메이션 <강철의 연금술사>에서 가장 기본적으로 반영된 이데올로기는 바로 실존주의다. 실존주의는 헤겔(Hegel)의 합리주의 철학에 반대하며 비합리적 입장에 서있는 사상으로써 이성에 치중하던 전통적인 관념을 타파하고 추상적인 것보다는 구체적인 것에 치중하는 경향이 있다.[12] 애니메이션 <강철의 연금술사>에서는 실존주의와 동시에 과학주의와 허무주의도 함께 담겨져 있다. 주인공 에드워드 엘릭과 남동생 알폰스 엘릭 형제 둘이 엄마를 되살리고자 연금술의 금기를 침범하여 인체연성을 시도한다. 진리의 문을 연 대가로 에드워드는 신체의 일부분을 잃으며 알폰스의 영혼을 장식용 갑옷에 정착시킨다. 작품은 이런 스토리 통해 등가교환의 과학적인 원칙을 지키고 있는 동시에 신은 없다는 주장을 하고 있다. 이와 같이 <강철의 연금술사>는 아주 강력한 과학주의 이데올로기를 반영하고 있다.

애니메이션 <나루토>에서 주인공 나루토는 자신의 부모님을 죽인 괴물 앞에서도 상대방을 용서하여 주변 사람들에게 계속 자신의 이념을 전달한다. 주인공 나루토가 줄곧 주장하는 것은 "복수는 끝이 없는 것이며, 복수를 멈출 때 비로소 진정한 평화를 얻을 수 있다"이다. 이러한 나루토의 외침 속에서 나루토의 반전주의와 평화주의적 이데올로기를 발견할 수 있다.

이와 같이 많은 애니메이션 작품 속에는 다양한 이데올로기가 반영되고 있으며 그 표현 방식으로는 관객을 몰입되게 하는 캐릭터를 통해서 반영되기도 하고 스토리 전개에 있어서 중요한 역할을 하는 어떤 상징이나 기호를 통해서 표현되기도 한다.

Ⅲ.<에반게리온>에서 반영된 이데올로기 분석

---

11) 이경덕, 서강목 역, 『정치적 무의식(사회적으로 상징적인 행위로서의 서사)』, 민음사, 2015, p201

12) 김원옥 역, Foulquie Paul, 『실존주의』, 탐구당, 1995, p68

1. 종교 이데올로기 특성

<에반게리온>에서 담겨져 있는 종교적인 기호와 그 특징은 매우 다양한 방법으로 스토리의 전환점마다 등장하고 있다. <에반게리온>의 작품 속에는 창세기의 이미지와 기호, 창세기의 인물로 상징되는 등장인물의 특징들이 반복적으로 사용되고 있는 등 종교의 바탕으로 이야기가 시작되고 종교의 상징적인 물건이나 이야기를 통해 은유되는 것을 많이 볼 수 있다. 특히 <에반게리온>에서 중심 소재로 등장하는 '롱기누스의 창'[13]은 유일하게 신의 영역을 침범하고 신을 죽을 수 있는 무기이다.

성경의 기재로 이름 '롱기누스' 의 유래는 예수를 찌른 고대 로마 병사의 이름에서 기인한다. 요한삼서에 따르면 그는 예수의 죽음을 확인하기 위해 옆구리를 찔렀고 그 즉시 눈이 멀고 말았다. 십자가형은 죄수가 생각보다 오래 살아남아서 길면 3일을 넘게 살아 있는 경우도 있었는데, 그 과정에서 죄수는 극심한 고통을 겪다가 죽게 된다. 그러므로 덜 죽은 죄수를 창으로 찌르거나 기타의 방법으로 죽이는 것은 사실 고통을 덜어주는 최후 의자비를 베푸는 것이다. 단, 창으로 찌르는 것은 숨통을 끊기 위해서가 아니고 생사여부를 확인하기 위한 것이라는 설도 있다. 눈이 먼 롱기누스가 예수의피를 눈에 바르자 다시 빛을 찾을 수 있었다고 한다. 그래서 흔히 롱기누스의창에는 치유의 특은이 있다고 전해진다. 하지만 이것은 '롱기누스 창' 자체의 능력이 아닌 '예수의 피'의 것이다.[14]

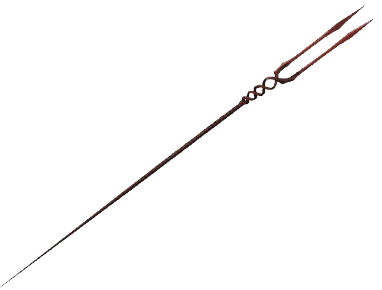
<에반게리온>에 등장하는 '롱기누스의 창'은 스토리의 흥미를 이끌기 위해 신의 영역을 넘기도 하며 신을 죽일 수도 있는 절대지존의 강력한 무기로 주로 등장하지만 결국은 자신을 치유하는 즉 '구원(salvation)'의 영역으로 은유됨을 볼 수 있다. 거의 모든 종교는 자신의 복을 비는 기복이 근저에 존재하고 있

---

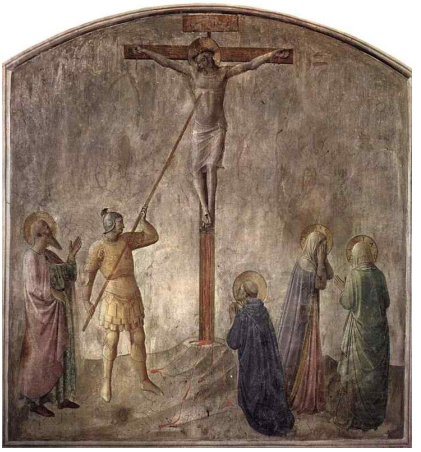
13) Lance of Longinus 혹은 "성창(聖槍)"이라는 의미로 The Holy Spear라고 불리기도 한다. <에반게리온>에서는 TV판 제12화, 7번째 사도에서 등장한다.

14) 나무위키, 『롱기누스의 창』, https://namu.wiki/w/%EB%A1%B1%EA%B8%B0%EB%88%84%EC%8A%A4%EC%9D%98%20%EC%B0%BD

더라도 그 궁극적인 목표점은 구원이다. 그리스도교의 구원에 비교되어 불교의 해탈 역시 무소유로서의 구원을 지향하는 것으로 해석된다. <에반게리온>에서 보이는 구원은 자신의 구원뿐만 아니라 롱기누스 창의 귀환과 '인류보완계획'[15]을 완성하기 위한 의식의 시작에서 볼 수 있듯이 거시적 차원의 인류의 구원이라는 담대한 종교적 이데올로기를 볼 수 있다.



<그림1: 에반게리온의 롱기누스의 창>

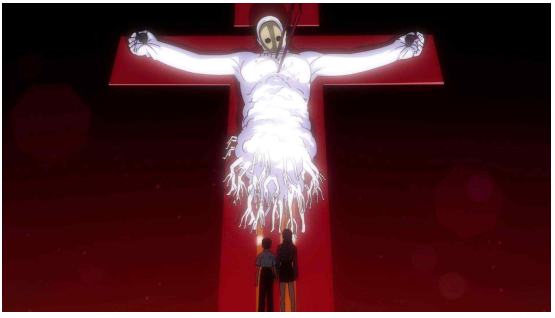


<그림2: 성서에 등장하는 롱기누스의 창>[16]

15) 에반게리온 스토리 내의 설정에서는 인간의 진화의 끝이 사멸으로 규정되어 있는데, 화의 정점에 이르렀는데도 인간 개체는 매우 불완전하며 그대로 두면 언젠간 멸망의 길을 걷는다. 나무위키.

16) 유화: 백부장 롱기누스가 창으로 찌르고 있는 십자가 처형 장면. 출처: wikimedia commons 아티스트: 귀도 디 피에르토(Guido di Pietro) 필명: 프라

성서에 등장하는 롱기누스의 창은 단지 죽임을 당한 죄인의 고통을 줄여 주기 위해 혹은 죽음을 확인하기 위하여 사용된 창으로 <그림2>와 같이 병사의 일반적인 창이었을 것이다.



<그림3>

하지만 이러한 롱기누스의 창은 <에반게리온> 작품 속에 등장하고 있는 것 이외에도 일본의 <공작왕>[17], <타이의 대모험>[18] 등과 같은 일본의 만화애니메이션에서 종종 무적의 무기, 궁극의 무기로 등장한다. 이는 아마 신을 죽인 창의 그 역사적 의미로 신에 대항하고 초월할 수 있는 최강의 무기로 묘사하려는 의도일 것이다. 하지만 <에반게리온> 작품 속에서의 롱기누스의 창은 신을 죽일 수 있는 궁극의 무기의 의미와 동시에 죄를 사하고 구원에 이르게 하는 종교적 이데올로기의 의미가 더욱 강하다. 이 역시 눈이 먼 롱기누스가 자기의 창에 찔려 피를 흘리는 예수의피를 눈에 바르자 다시 빛을 찾을 수 있었다고 하는 성서의 이야기에서 차용한 것이다. 이렇게 롱기누스의 창에는 치유의 특은이 있고 그것이 바로 구원이라는 의미를 리리스[19]에게도 꽂혀 있는 롱기누스의 창에서도 찾을 수 있다. 롱기누스의 창에 찔린 리리스는 몸은 반 쪽 밖에 없고 다리 밑에는 재생이 되지 않기 때문

안젤리코(Fra Angelico) -

17) 오기노 마코토의 모험, 판타지 만화로 공작명왕의 약칭

18) 리쿠 산조의 만화를 원작으로 니시가와 노부타가 감독이 제작한 세계평화를 위해 싸우는 타이 일행의 이야기를 그린 일본애니메이션 작품.

19) 에반게리온에서 나온 제2의 사도.

에 몸에 작은 다리들이 수없이 보이지만 바로 이러한 모습들이 <에반게리온>에서의 롱기누스의 창은 구원이라는 종교적 이데올로기를 역설적으로 시사하고 있는 것으로 볼 수 있다.<그림3>

<에반게리온> 작품 속에서 나타나는 현학적으로 사용된 많은 종교적 코드 혹은 상징 중에서 롱기누스의 창은 <에반게리온> 작품이 단순 로봇 메카닉 혹은 사이버 펑크의 애니메이션에서 사용되는 상징인 궁극의 무기를 넘어서 종교의 중추적 교리인 구원이라는 종교적 이데올로기를 담으려고 하는 하나의 장치로 사용되고 있다.

2. 심리학 이데올로기

앞에서 언급한대로 <에반게리온>은 일본 만화애니메이션에서 특징적으로 나타나는 여러 가지 기법과 다양한 코드를 볼 수 있다. 특히 쉽게 이해할 수 없는 이데올로기를 복잡한 메타포로 표현해내고 있으며 등장인물들의 난해한 심리적 갈등과 고뇌 등으로 많은 논란을 가져왔으며 이러한 논란은 <에반게리온>이 흥행하게 된 한 요인이 되기도 하였다.

제1화 사도의 공격	제14화 제레, 영혼의 죄
제2화 낯선 천장	제15화 거짓말과 침묵
제3화 울리지 않는 전화	제16화 죽음에 이르는 병, 그리고
제4화 비, 도망친 후	제17화 네 번째 적격자
제5화 레이, 그 마음의 저쪽에	제18화 목숨의 선택을
제6화 결전, 제3 동경시	제19화 사나이의 싸움
제7화 사람이 만든 것	제20화 마음의 형태, 사람의 형태
제8화 아스카, 내일	제21화 넬프 탄생
제9화 순간, 마음 거듭하며	제22화 다만 인간답게
제10화 마그마 다이버	제23화 눈물
제11화 장치된 어둠 속에서	제24화 최후의 사자
제12화 기적의 가치는	제25화 끝나는 세계
제13화 사도 침입	제26화 세계의 중심에서 사랑을 외치는 짐승

*<신세기 에반게리온>의 TV 시리즈 방영리스트(총26회)[20]

표에서 보이듯이 26화로 방영된 <에반게리온>시리즈의 전반부는 SF애니메이션으로 진행된다. 전반부에서는 에피소드도 단순한 구조이고 전통적인 로봇 메카닉의 스토리구조를 차용하며 익숙하게 진행된다. 하지만 16화 이후에는 스토리는 분열되고 파편화 되어 역설적이며 중복된 점층적 스토리구조로 돌변한다. 애바가 사실은 각 조종사의 모친의 '혼'을 투입하여 인공적으로 만들어진 사도라는 것이 밝혀지고 결국 세 조종사는 모친의 태내에서 싸우고 있었던 것이다. 제18화에서는 신지가 팁승한 에바가 신지의 의사와는 상관없이 그의 친구를 목전에서 불구로 만들어 버리고, 제22화에서는 아스카가 사도에게 '정신적 요염'을 당한 후 유년기의 정신적 쇼크를 폭로 당하고 폐인이 돼버린다. 제23화에서는 레이가 신지를 지키기 위해 자폭하고 동시에 신지가 레이 어머니의 불완전한 클론이었다는 사실도 밝혀진다. 제24화에서는 외로워진 신지가 어떤 소년과 유사 동성애적 관계를 맺기도 하는데 그 소년이 사실 사도라는 것이 판명된다. 결국 모든 스토리는 총체적인 중복시스템 내에 융합되어 있고 네트워킹되어 있으며 철저히 계산되어 있다. 결국 인류를 위한 싸움이라는 것은 자신 내면의 싸움으로부터 출발하며 결론적으로도 자신에게 종료됨을 작가는 극도로 강조하고 있는 것이다.[21] 위와 같은 스토리의 흐름 속에서 <에반게리온>은 레이에 대한 물과 빛의 상징, 아스카의 끝없는 분리 불안, 주인공들과 모친간의 오이디푸스 콤플렉스[22], 롱기누스의 창을 견뎌낼 수 있는 AT필드[23] 등은 심리분석학의 높은 지식이 없으면 도저히 이해할 수 없을 정도의

---

20) 『에반게리온 使徒新生: 저패니메이션 오타쿠 문화의 세기말』, <키노>, 1997, p80.

21) 『신세기 저패니메이션: 애바, 안노, 히데야키, 가이낙스 <신세기에반게리온 논쟁선언』, <키노>,1997, p61-62.

22) 프로이드에 따르면 오이디푸스 콤플렉스는 아이가 부모 중 한 쪽을 욕망하고 다른 한 쪽과 경쟁관계 에 돌입하지만 결국에는 부모를 향한 성적 욕망을 포기하고 경쟁자와 자신을 동일시하며 극복되는 과정을 말한다.

23) <에반게리온> 작품 속에서 A.T.필드는 에바의 가장 중요한 방어시스템으로 조종사의 존재로 생성된다. A.T.필드(Absolute Terror Field)는 에바와 사도가 사용하는 고에너지 방억막이자 영혼의 힘을 가리키며 '마음의 벽'을 뜻하는 최근의 심리학 용어로도 사용된다.

심리학적 이데올로기를 정신없이 던지고 있다.

<그림4>: <에반게리온>에서 나온 A.T.필드

<에반게리온>에서 이러한 심리학적 이데올로기를 가장 잘 표현하고 있는 도구는 바로 A.T.필드이다. A.T.필드는 각종의 현대식 과학무기를 이겨내는 물리적 방어막이지만 사실 A.T.필드의 정체는 한 인간이 자기와 다른 타인을 구별시키는 심리적 방어기재인 마음의 벽을 말한다. 이러한 자아방어의 개념을 프로이드는 인간의 자아에 괴로움을 주며 수용할 수 없는 사고나 감정들을 억압하기 위해 무의식적과정을 통해 내적 상태를 덜 혼란스럽게 만든다고 정의하며 억압이라는 용어로 설명 하였다.[24] 인간이라면 누구나 갖고 있는 자신만의 심리적 공간 그리고 자신의 마음을 타인에게 들키지 않도록 하는 인간의 최후의 심리적 성벽으로 설명할 수 있다. '인류보완계획'에서도 A.T.필드는 매우 중요한 도구로 사용된다. 죽음을 단순히 인간의 죽음으로 해석하는 것이 아니라 인간이 심리적으로 가질 수밖에 없는 최소한의 방어기재로서의 마음의 벽, A.T 필드를 파괴하고 그 영혼은 벽을 넘어 인류와 공생하며 하나가 됨을 설명해준다. <에반게리온>의 스토리에서 인류는 A.T.필드로 자신을 지키며 A.T.필드에 대한 욕망을 더 갖게 되나 이러한 욕망에도 불구하고 인간은 A.T.필드로 인해

24) 양세혁,류범열, 「캐릭터의 자아방어기제를 은유하는 "안티돔" 공간의 성격화 전략-<에반게리온> TV 판 시리즈와 극장판 <EOE>를 중심으로」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제41호(2015년), p.81

초래되는 인간과 인간과의 불신, 갈등, 모순 등으로 A.T.필드를 없애고 싶어 하는 욕망 역시 동시에 내재하고 있으며 이를 이용해 하나의 완전한 생명체로 만드는 것이 인간이 또 다른 생명체로 나아가는 길임을 보여주려고 시도하고 있다. A.T.필드의 파괴가 곧 신의 경지에 도달함을 나타내지만 이는 동시에 파괴를 통한 인간 자신의 완성을 의미하기도 한다. 영화판 소제목 '사랑은 파괴하는 것' 이 역시 파괴를 통한 완성과 창조를 의미한다.

3. 철학 이데올로기

이와 같이 <에반게리온>에서 사람의 심리적 방어기재인 마음의 벽, A.T.필드는 독일 철학자 쇼펜하우어가 제시한 심리학 개념인 고슴도치 딜레마로도 해석할 수 있다. 특히 신지에게는 이러한 고슴도치 딜레마를 끊임없이 발견하게 된다. A.T.필드가 이 세상에 존재하는 이상 인간은 "타인은 결국 타인에 불과하다"라는 고슴도치 딜레마에 빠져 끊임없이 번뇌하게 된다. 인간은 불완전하기 때문에 그 불완전함을 채우기 위해 누구에게 사랑 받고 싶어 하고 누구를 사랑하고 싶어도 결국 한계가 존재하며 이는 인간이 타인과 함께 하면서 겪게 되는 근원적인 슬픔이다. 그러나 인간은 절대 혼자서는 살 수 없으므로 이러한 인간의 고민을 고슴도치 딜레마라는 심리분석용어로 해석한다.[25] 고슴도치 딜레마에 빠지는 이유는 타인이 존재하기 때문이며 이 타인이라는 것은 너와 나를 구분시키는 마음의 벽, 즉 A.T.필드가 존재하기 때문에 타인이 존재하는 것이다. <에반게리온> 스토리 속에서 SEELE의 목적은 바로 세상의 A.T.필드를 제거하여 타인이라는 것이 존재하지 않는 결국 단 하나의 존재만을 만드는 것이다. 즉, 마음의 상처를 받지 않을 완전무결한 존재가 되기 위하여 너와 내가 존재하지 않는 세상을 만드려 하고 있다. <에반게리온>에서 보이는 고슴도치 딜레마는 주인공 신지를 통하여 가장 잘 표현된다. 신지는 작품 중에서 타인에게 다가가고 싶지만 서로가 가진 날카

25) 김청송, 『사례중심의 이상심리학』, 싸이북스, 2016, p102.

로운 바늘 때문에 상처를 주는 고슴도치처럼 타인에게 자신의 마음을 열지 못하고 고민한다. 신지는 이러한 고민을 통해 스스로가 가지고 있던 세상을 진실보다 먼저 규정하게 되고 결국 스스로만의 진실을 깨닫는다. 즉 신지는 타인과의 관계에 있어서 상처를 받게 되는 단계를 초월하여 완벽한 심리적 정신세계에 도달하고 싶어 고민하며 사람은 서로를 이해할 수도 있을지 모른다는 희망을 갖게 된다. 하지만 마지막 부분에서 신지가 아스카의 목을 조르는 장면을 통해 신지가 무의식중에 인류의 보완계획을 거부했지만 상처 받는 세계를 여전히 두려워하고 아스카와 자신이 서로에게 마음의 상처를 주게 되는 것을 걱정하는 모습으로 해석할 수 있다. 즉 작가는 사람에게는 누구나 고슴도치 딜레마를 가질 수밖에 없으며 고슴도치 딜레마에서 빠져 나오기를 희망하지만 인간 심리의 파괴를 통하지 않는 한 불가능한 일이며 신을 죽일 수 있는 롱기누스의 창으로도 이러한 인간의 심리를 파괴하는 것은 인간에게는 여전히 어려운 일임을 시사하고 있다.

<에반게리온>은 강력한 방어막인 동시에 심리적 방어기제인 A.T.필드를 사용하며 "나 자신을 스스로 구속하려는 이유는 무엇인가?", "나와 너 사이에 존재하는 벽은 무엇인가?", "나와 너의 구분은 왜 시작되었으며 필요한 일인가?"라는 다분히 인문 철학적인 심오한 질문을 심리적으로 완전히 성장했다고 할 수 없는 소년, 소녀들인 주인공에게 끊임없이 질문을 던지는 부담을 주는 동시에 스스로 그에 대한 답을 찾을 수 있도록 배려하고 있다. 이러한 질문들은 <에반게리온>을 감상하는 독자나 관객 역시 정신없이 받을 수밖에 없으며 이로 인해 작품 속에 빠져들 수밖에 없는 이유가 되기도 한다.

<에반게리온> 작품 속에서 사춘기의 주인공들에게 반복하여 던지는 이러한 질문은 바로 실존주의[26] 철학의 개념을 바탕으로 하는 것이라 볼 수 있다. 실존주의 철학의 주개념은 인간이 자기

26) 실존주의(實存主義, 프랑스어: Existentialisme)는 개인의 자유, 책임, 주관성을 중요하게 여기는 철학적, 문학적 흐름이다. 실존주의에 따르면 각자는 유일하며, 자신의 행동과 운명의 주인이다. 위키백화, 2017.6.8

존재에 대한 의미 있는 자아를 찾고자 하는 노력이며 그 과정으로 '나'라는 실존이 중심이 되는 철학 이데올로기이다. 실존이라는 의미는 인간의 진실존재, 현실존재를 뜻하는 것으로 오직 인간의 자아를 대상으로 하는 것이며, 인간 자체가 실존을 갖고 있는 것이 아니라 자아가 현재 실존으로 존재하고 있으므로 실존은 인간 현존재의 존재 이행방식으로 이해되고 있다.[27] 즉, 실존주의 '나'라는 주체가 곧 실존이며 '나'를 찾아가는 과정이 실존주의 철학 이데올로기인 것이다. 이와 같은 실존주의 철학의 이데올로기는 <에반게리온>의 중심인물인 신지를 비롯한 주인공들의 고민 속에서 보여 지며 이는 작가의 철학 이데올로기를 주인공들을 통하여 던지며 그에 대한 답을 찾아 가는 과정에서 A.T.필드라는 이중의 장치를 사용하고 있다.

<에반게리온> 극장판 제26화 '진심을 그대에게' 중에서 아시타카는 "신은 안죽어, 생명 그 자체니까, 생명과 자연이 있는 한 나보고 살라고 했어", "산은 숲에 난 타타라 마을에 있을 거야. 우리 함께 살아가자"라고 말한다. 그리고 이어지는 유이의 대화, "행복해질 기회는 어디에라도 있어. 태양과 달과 지구가 있는 한 괜찮아". 이 대화를 통하여 얼핏 자연과 인간간의 화해와 조화를 통한 이상적 세계를 강조하는 자연주의 철학의[28] 이데올로기를 볼 수 있지만 사실은 어떠한 상황에서도 인간의 살겠다는 의지가 중요하며 이러한 의지의 전제는 그 주체가 되는 자신의 자아를 사회적 환경보다는 '나'의 존재에서 찾아야 한다는 실존주의 철학의 이데올로기를 보여주고 있는 것이다. 즉, 마음의 벽인 A.T.필드를 깨고 이상적 자아(Ideal ego)의 본능을 스스로 깨고 타인과의 공감적 관계를 형성할 수 있는 독립적인 자아의 정체성을 확보해야 마음의 고민을 부수고 살아갈 수 있음을 보여주며 실존주의 철학의 이데올로기를 반영하고 있다. 역시

---

27) 이기상, 『존재와 시간(인간은 죽음을 향한 존재)』, 살림출판사, 2008, p.128

28) 자연주의 철학은 초월적 신의 존재를 인정하지 않고, 자아로서의 정신현상을 포함한 세계의 모든 현 상과 그 변화의 근본 원리가 자연에 있다고 보는 철학적 체계이며 실증주의 결정론을 중시한다.

제 26화 ‘진심을 그대에게’에서 “사람과 사람 사이에 있는 형태도 없고 눈에도 보이지 않는 것이 무서워서 마음을 닫을 수밖에 없었던 거군요”라는 레이의 대화 역시 실재의 환경보다는 자아라는 ‘나’의 존재가 중요하며 ‘나’를 찾아 사회적 ‘나’로서 발전하기 위해서는 ‘나’라는 실존의 문제를 해결해야한다는 즉 자신에게 존재하는 마음의 벽인 A.T.필드라는 벽을 넘어야 한다는 실존주의 철학의 해결방법을 제시해주고 있다.

Ⅳ. 결론

<신세기 에반게리온>은 로봇 메카물로써 로봇 애니메이션계뿐만 아니라 전체 일본 애니메이션의 역사에 한 획을 그은 작품으로 신선한 메카닉 디자인과 다양하고 사실적인 밀리터리 미장센으로 표현되는 로봇메카물, 어린 조종사들의 갈등과 성장, 그리고 남녀 간의 미묘한 관계 그리고 심지어 유사 동성애적 섹스코드까지 가미된 복합적 장르의 애니메이션이다. 또한 작품 곳곳에서 드러나고 있는 종교의 현학적인 해석, 사람과 사람간의 복잡한 관계를 묘사하는 난해한 심리적 표현 그리고 끝이 모호하고 다양한 해석이 가능하기도 한 줄거리는 <에반게리온>이 흥행에 성공할 수 있었던 요소로 평가된다.

<신세기 에반게리온>은 일본 애니메이션의 역사에 중요한 계기를 만들며 전 세계적으로 흥행에 성공한 로봇메카닉 애니메이션이다. 하지만 <에반게리온>은 신선한 메카닉 디자인과 다양하고 사실적인 밀리터리 미장센으로 표현되는 로봇메카물로만 규정하기 보다는 비교적 다양한 장르가 복합된 애니메이션이라고 할 수 있다. 즉, 어린 주인공들이 겪는 심리적인 갈등을 통해 성장하는 청소년성장물, 그리고 자신만의 사랑을 추구하지만 난관에 부딪히며 결국 진정한 사랑을 이해하는 과정을 표현하고 있다. 특히 작품 곳곳에서 나타나고 있는 종교의 현학적인 해석, 사람과 사람간의 복잡한 관계를 묘사하는 난해한 심리적 표현 그리고 끝이 모호하며 다양한 해석이 가능하기도 한 줄거리와 결과는 <에반게

리온>이 흥행에 성공할 수 있었던 요소로 평가되기도 한다. 하지만 무엇보다도 중요한 흥행 성공의 요소로는 작품 곳곳에서 도구 및 장치, 대화 등을 이용하여 팬들에게 문제점을 시사해주는 이데올로기에 있다. 이데올로기는 자연과 이성, 과학과 철학, 오성과 감정, 합리성과 신앙, 객관성과 주관과 같은 관념적인 대립까지도 포함하는 것으로 인간의 관념(idea)에 대한 모든 논리(logic)이므로 팬들은 무의식적으로 스토리 속에 나타나는 이데올로기에 빠져 들며 자신의 이데올로기와 비교하려는 속성을 가지고 있다.

<에반게리온>에 등장하는 '롱기누스의 창'은 유일하게 신의 영역을 침범하고 신을 죽을 수 있는 무기인 동시에 결국은 자신을 치유하는 즉 '구원(salvation)'의 영역으로 은유된다. 모든 종교의 궁극적인 목표점은 구원이다. 그리스도교의 핵심인 구원은 물론이고 불교의 해탈 역시 무소유로서의 구원을 지향하는 것으로 해석된다. <에반게리온>에서 보이는 구원은 자신의 구원뿐만 아니라 롱기누스 창의 귀환과 '인류보완계획"에서와 같이 인류의 구원이라는 담대한 종교적 이데올로기를 볼 수 있다.

또한 <에반게리온> 스토리의 전개에서 핵심 도구로 사용되고 있는 A.T.필드는 너와 나를 구분시키는 마음의 벽으로 자신만의 심리적 공간 그리고 자신의 마음을 타인에게 들키지 않도록 하는 인간의 최후의 심리적 성벽으로 표현되며 A.T.필드가 존재하는 이상 인간은 자아와 타인의 확실한 구분 속에 살아야 하는 인간의 근원적인 슬픔을 고슴도치 딜레마라는 심리적 이데올로기로 표현하고 있다. 인간은 누구나 고슴도치 딜레마에서 빠져 나오기를 희망하지만 인간 심리의 파괴를 통하지 않는 한 불가능한 일이며 신을 죽일 수 있는 롱기누스의 창으로도 이러한 인간의 심리를 파괴하는 것은 인간에게는 여전히 어려운 일임을 A.T.필드를 통해 시사하고 있다. 이러한 A.T.필드는 동시에 "나 자신을 스스로 구속하려는 이유는 무엇인가?", "나와 너 사이에 존재하는 벽은 무엇인가?", "나와 너의 구분은 왜 시작되었으며 필요한 일인가?"라는 '나"라는 자아를 찾아가는 실존주의 철학

의 이데올로기 역시 반영하고 있다. <에반게리온>은 A.T필드 라는 이중장치를 통하여 자아라는 '나'의 존재가 중요하며 '나'를 찾아 사회적 '나'로서 발전하기 위해서는 '나'라는 실존의 문제를 해결해야한다는 실존주의 철학의 해결방법을 제시해주고 있다.

이와 같이 <에반게리온>은 인류 정신세계의 궁극적 지향점인 '구원'의 이데올로기, 인간이 함께 행복해지기 위해서는 고슴도치 딜레마에서 빠져 나와야 한다는 심리적 해결 모색 그리고 결국 마음의 벽을 넘어 공생의 발전된 길로 가기 위해서는 '나'를 찾아가는 과정이 필요하다는 실존주의 철학의 이데올로기를 '롱기누스의 창'과 'A.T.필드'라는 도구를 사용하여 복잡한 형태와 난해한 묘사로써 보는 이에게 끊임없이 던지고 있다. 이데올로기는 곧 정신의 세계이다. 인간의 보편적인 행복은 물질보다는 결국 정신의 행복에 있다는 관점에서 인간은 끊임없이 이데올로기를 추구할 수밖에 없다. 이러한 인간의 무의식적인 속성으로 인하여 <에반게리온>에서 정신없이 던져지는 이데올로기는 이 작품이 흥행에 성공한 여러 가지 요인 중에 하나일 것이다.

본 연구에서는 <에반게리온>에서 나타나는 이데올로기의 유형을 거시적으로 설명하고 구체적인 장면과 대비하지 못했다는 한계점이 존재한다. 마지막으로 향후 연구에서는 만화애니메이션의 시대적 발전에 따른 작품 속에 나타난 이데올로기유형의 변화에 대한 심도 있는 분석이 이루어진다면 애니메이션의 스토리 구성에 많은 시사점을 제시할 수 있을 것으로 기대한다.

참고문헌

김광현, 『이데올로기(문화해부학 또는 하이퍼코드의 문제제기)』,열린책들, 2013

김원옥 역, Foulquie, 『실존주의』, 탐구당, 1995

김청송, 『사례중심의 이상심리학』, 싸이북스, 2016

조하선, 『에반게리온: 비밀의 문을 열다』, 나무와 숲, 2009

이기상, 『존재와 시간(인간은 죽음을 향한 존재)』, 살림출판사, 2008
안병욱, 『로봇을 향한 열정, 일본 애니메이션-아톰에서 에반게리온까지』, 살림출판사,2009. 4. 10
최인식, 『유대교 산책(예수와 함께 걷는)』, 예루살렘아카데미, 2008,
김원옥 역, Foulquie Paul, 『실존주의』, 탐구당, 1995, p68
이경덕, 서강목 역, 프레드릭 제임슨,『정치적 무의식(사회적으로 상징적인 행위로서의 서사)』, 민음사, 2015, p201
홍재성,권오룡 역, 올리비에 르블, 『언어와 이데올로기』, 역사비평사, 1994년
양세혁,류범열, 「캐릭터의 자아방어기제를 은유하는 "안티돔" 공간의 성격화 전략-<에반게리온> TV 판 시리즈와 극장판 <EOE>를 중심으로」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제41호(2015년), p.81
이길용, 「<The end of Evangelion>의 구원관 연구: '인류보완계획'을 중심으로」,『한국만화애니메이션학회 학술대회자료집』, 2010, p.1-16.
鄭安婷, 『鐵面中的少年神化-以<新世紀福音戰士>映照精神分析下的主体形構』,華藝線上,2012
Cohen, R., Theatre. Mountain View, Mayfield Publishing Company. 2014.
Joel Blau, 『The Ideology of Human Nature』, Oxford University Press, 2004, p123-126
Kirsner, Inge (Hg.), Religion im Kino, Vandenhoeck & Ruprecht, New york Univ. 2000.
위키백과, 롱기누스의 창,
https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%84%B1%EC%B0%BD. 2017.01.22
위키백과, 실존주의,
https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%8B%A4%EC%A1%B4%EC%A3%BC%EC%9D%98. 2017.02.04
나무위키, 롱기누스의 창,
https://namu.wiki/w/%EB%A1%B1%EA%B8%B0%EB%88%84%EC%8A%A4%EC%9D%98%20%EC%B0%BD 2017,01,15

ABSTRACT

Analysis of Ideology characteristic reflected in <Neon Genesis Evangelion>
-With focus on Lance of Longinus and A.T Field-

Liu, Si-jie · Lee, Jong-han

<Evangelion> which was first shown as TV series in 1995 has been highly praised until now successful animation that reflected human psychology and ideology. <Neon Genesis Evangelion> first gained popularity in Japan and spreaded into global animation market. Characteristics of <Evangelion> can be summarized as mechanical design, realistic military mise-en-scene, and philosophical view of the world based on the bible. All works reflect the philosophy and ideology of the writer/creator, but <Evangelion> reflects various form of ideology. Furthermore, <Evangelion>'s ambiguous and vague plot made the fans to discuss and analyze about the work, which brought secondary marketing effect.

In this report, the ideology reflected in <Evangelion> will be analyzed and understand how these ideologies were reflected in the work. By analyzing religious, psychological andphilosophy ideologies in <Evangelion>, ideology can be proved as success factor of animation films.

Key word: Evangelion, Lance of Longinus, A.T Field, Hedgehog’s dilemma, Ideology

유사첩(주저자)
호서대학교 일반대학원 영상예술학과 박사과정
(31499) 충청남도 아산시 배방읍 호서로79번길20
호서대학교 조형관 212-1호
liusjie@naver.com

이종한(교신저자)
호서대학교 애니메이션학과 교수
(31499) 충청남도 아산시 배방읍 호서로 79번길 20
호서대하교 조형관 213-2호
Tel : 041-540-5842
nowhere@hoseo.edu

논문투고일 : 2017.05.01.
심사종료일 : 2017.06.03.
게재확정일 : 2017.06.03.