

대중문화에 나타난 뉴에이지 사상의 특징 -아바타를 중심으로-

- I. 서론
- II. 뉴에이지 사상의 이론과 배경
- III. 대중문화와 애니메이션의 뉴에이지 사상
- VI. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

이준수

초 록

본 연구는 뉴에이지 사상에 나타난 특징이 애니메이션이라는 대중문화에서 어떻게 표현되고 있으며 그 특징이 대중적으로 어떻게 사용되고 있음을 연구하는데 목적을 두고 있다. 뉴에이지 사상은 뉴에이지 운동과 혼용되어 사용되고 있다. 뉴에이지 사상의 기본적 철학은 '인간의 무한한 잠재력이 인간 자신과 지구를 변화시킴으로 평화와 빛과 사랑의 새시대가 일시에 나타날 것이다'라고 말하는 인본주의에 중심을 두고 있다. 이 사상은 서양의 기독교에 대한 부정과 서구의 비술과 동양사상을 바탕으로 1960년대의 미국의 기존질서를 의심하고 부정하는데서 출발하여 포스트모더니즘의 사상과 반문화운동의 영향을 받아 1970년대에 대체종교로 발전하게 되었다. 하지만, 뉴에이지 사상은 자체적 한계로 인하여 종교적 사상보다는 문화, 평화, 인류의 행복과 치유를 위한 사회운동으로의 변환을 시도하였다. 그럼에도 불구하고 뉴에이지 문화에는 본질적인 종교적 특성이 들어있으며 그러한 특성은 대중문화에서 차용하기에 용의하고 침투력도 높다. 종교란 넓은 의미에서 보면 제도화된 기성 종교, 성스럽고 가장 높은 가치를 부여하는 것에 대한 사회적 움직임이나 경향, 그리고 많은 개인들이 갖고 있는 고유한 종교적 믿음과 수행 모두를 포함한다. 종교는 개인에게 삶의 의미와 올바른 방향을 제시하는 한편, 사회질서의 유지와 사회통합에 기여한다는 점에서도 가장 총체적이며 복합적인 문화현상으로 평가된다. 그러한 이유로 종교와 문화는 깊은 상관관계를 가지고 있으며 대중문화가 수용자에게 깊은 감동과 재미를 주기 위해서는 인간의 깊은 의식 속에 숨어 있는 종교적 갈망을 포착하고 들어낼 필요가 있기 때문이다. 본고에서는 뉴에이지의 환생, 환상, 명상, 범신론과 일원론과 같은 특징을 분석하고 이러한 특징이 대중문화와 대중문화를 공부하는 학생들에게 영향을 미치는 것에 대해 분석하고자 한다. 또한, '아바타'를 통하여 애니메이션에서 나타난 뉴에이지사상의 특징을 분석하였다. 본 연구는 다양한 대중문화의 사상적 실체가 되는 종교적 영향력을 재조명하고 다양한 시각으로 대중문화를 바라보는 통찰력을 가지는데 도움이 되었으면 하는 바람이다.

주제어 : 뉴에이지 사상, 포스트모더니즘, 대중문화, 애니메이션, 매스 미디어

I. 서론

대중문화는 기득권층이 소유한 고급문화와 민족이 가지고 있는 민속 문화 사이에서 나타나는 중간지대의 문화를 말하기도 하는데 이러한 대중문화는 매스커뮤니케이션의 발달과 모더니즘에 대항하여 나타난 포스트모더니즘의 특성으로 현대에 들어서 더욱 활발하게 발전하게 되었다. 이러한 대중문화는 대중의 가치체계의 변화나 의식의 전이를 경험하게 된다. 그리고 대중문화는 다수의 대중을 기반으로 한다는 점에서 필연적으로 종교적 특성과도 긴밀한 관계를 가지고 있다. 한국 갤럽의 2014년 조사에 의하면 종교인이 50%으로 나타나고 있다.¹⁾ 이는 1984년부터 조사한 결과 약 49%에서 63%가 종교를 가지고 있다는 것으로 대중문화의 주제와 이야기의 극적인 전개는 동서를 막론하고 종교적 속성이 큰 역할을 차지하고 있음을 알 수가 있다. 종교와 대중문화의 관계는 현대만의 이야기가 아닌 원시시대 동굴 벽화의 사냥하는 짐승들의 그림에서도 사냥에 대한 주술적 의미를 가지고 있으며 서양의 기독교와 동양의 불교는 각각의 문화를 발전시키는 실체였음은 부인할 수 없다. 이러한 종교와 문화의 관계는 대중문화가 소비문화의 역할로써 획일적이고 규격화된 문화가 될 운명이며 종교는 세속적인 것을 배격하고 성스러움을 추구하는 속성으로 서로 상반된 목표를 가지고 있음에도 불구하고 종교 속으로 대중문화가 편입되는 현상이 나타나기도 하며 대중문화 속으로 종교가 편입되거나 종교로서의 대중문화 현상이 나타나기도 한다.²⁾

1960년대에 이르러서 본격적으로 나타난 현상인 포스트모더니즘은 그 시대의 불확실성과 혼란을 고스란히 문화사조에 반영시

1) 「한국인의 종교 1984-2014」, 한국갤럽조사연구소, 2015

2) 종교 속으로 대중문화 편입은 종교행위에 있어서 대중적 속성이 강한 멀티미디어 영상물 접목하여 대중의 의식을 더 감각적이고 감성에 기울이게 하는 것을 허용하는 것을 말하며 대중문화 속으로 종교가 편입된다는 것은 '십계', '석가모니' 와 같은 종교 영화나 'ET' 와 같은 종교적 메타포를 포함한 대중 미디어를 의미한다. 또한, 종교로서의 대중문화 현상은 종교의 역할을 하는 대중문화로써 스포츠, 팝스타나 미디어 스타와 같은 대중의 지지를 받는 종교적 특성을 나타내는 대중문화를 의미한다.

켰는데 이러한 현상은 종교에서도 나타났다. 기성종교의 혼란과 벌어진 균열 사이에서 나타난 대체종교는 종교와 대중문화에 서로 영향을 미치는 관계에서도 변화를 가져오게 되었다. 이러한 대체종교 가운데 대중문화와 가장 밀접하게 관계를 가지고 있는 것이 바로 뉴에이지 사상이다. 뉴에이지 사상이 대중문화와 가장 밀접하게 관계를 가지게 된 것에는 그 사상이 대중문화 속으로 들어와 상업주의를 부추기는 소위 소비종교로 그 입지를 굳히게 된 사실도 무시할 수 없다. 이러한 뉴에이지 대중문화는 그 자체가 목적이기보다는 기성 종교에 대항하는데 있어서 한계점을 보이면서 그 생명을 연장하기 위한 변형에 초점을 주어 문화 속에 자생하거나 사회운동으로 가는 한 방안일 수도 있지만, 뉴에이지가 미국에서 태어나 성장했다는 점에서 대중문화 쪽으로 자리 잡은 것은 어찌 보면 자연스러운 일일 수 있다.

본 연구는 뉴에이지 사상이 본질적으로 기독교의 영향을 받은 대체종교로써 여러 종교의 속성을 포함한 상태에서 대중문화의 속성을 이용하여 적극적으로 대중문화에 침투되고 있고 이 종교적 성향을 가진 사상이 기성종교의 도전 속에 대중문화를 전면에 포진시켜 그 영향력을 확대시킴으로써 대중은 종교적 성향과 문화적 성향을 구별하지 못하게 된 다는 점을 주목하였다. 대중문화에 나타나는 뉴에이지 사상의 연구에서 연구할 미디어의 범위는 애니메이션에 한(限)하고 뉴에이지 사상이 어떻게 표현되고 있는지를 알아보기 위해서 두 가지의 모델을 설정하였다. 단, 애니메이션이 가지고 있는 특징 가운데 모든 사물에 생명을 불어 넣어 캐릭터의 성격을 부여하거나 인간의 상상력을 부여하는 것을 뉴에이지 사상과 정확하게 구별하는 데는 한계가 있음을 안다. 또한 스토리의 전개에서 종교적 요소가 들어가 있음이 반드시 그 미디어를 종교적 측면으로 보아야 하는지에 대한 논의의 여지가 있는 것도 사실이다. 하지만 이 연구는 뉴에이지 사상이 종교적 성격보다도 대중문화 속에서 활동하고 있는 뉴에이지 특성을 분석하는 것에 초점을 두고 있음을 전제로 하고 있음이다.

이 논고의 연구방법은 우선 뉴에이지 사상의 의미와 특성을 연

구하고 그 뉴에이지 사상이 대중문화 속에서 어떻게 나타나고 있는지를 알아보도록 할 것이다. 또한, 대학생들의 졸업 작품 중 뉴에이지 사상의 특징적 범주에 들어간 작품의 경향을 살펴봄으로써 어떻게 학생들이 작품을 제작함에 있어서 그 사상으로부터 많은 영향을 받고 있는지를 알아볼 것이다. 그리고 애니메이션 작품으로는 ‘아바타’³⁾를 선정하였는데 그 이유는 아바타는 뉴에이지 사상의 특성이 복합적으로 가장 잘 나타난 실사 합성 애니메이션이며 아바타는 2015년까지 역대 가장 흥행수익을 많이 올린 영화 중 1위를 차지하고 있으며⁴⁾ 2017년 12월에 또한 ‘아바타 2’를 개봉할 예정에 있다. 이 작품을 분석함으로써 뉴에이지 사상의 특성이 미디어의 전개에서 무슨 역할을 하는지 분석할 수 있을 것이다. 그리하여 대중문화의 사상적 실체가 되는 종교적 영향력을 재조명하고 다양한 시각으로 대중문화를 바라보는 통찰력을 지향하고자 한다.

II. 뉴에이지 사상의 이론과 배경

1. 뉴에이지사상의 고찰

현재의 뉴에이지의식(consciousness)은 뉴에이지운동(movement)과도 혼용되어서 사용되어지는데 운동이라고 하는 것은 목표를 정하고 성취하려는 일련의 집단들이 존재하고 또 그 중심에 실질적 본부가 실질적으로 조직된 존재를 전제로 한다. 그러나 뉴에이지가 뉴에이지 운동이라고 사용하기에는 전체적으로 조직적 관리나 컨트롤하는 중심적인 기구나 본부가 없음에도 불구하고 뉴에이지 운동은 많은 다양한 조직과 또한 조직에 속하지 않은 개인들을 모두 포함하고 있지만 그들 간의 유기적인 관계가 드러나지 않고 있기에 운동(movement)이라는 단어보다는 뉴에이지의식 또는 사상이라고 말하는 것이 더 타당하리라고 본다.⁵⁾ 또한 뉴에

3) 아바타, 제임스 카메론 감독, 2009

4) <http://ozrank.co.kr/103>

5) 임현만, 「개혁주의 문화관으로 본 비판적 뉴에이지운동사상 고찰」, 국제신

이지 운동이 뉴에이지 사상과 의식으로 변형된 이유는 사회적으로 그 사상이 정착하고 살아남기 위한 필연적인 결과임을 알 수 있다. 이를 알아보기 위해서 우선 뉴에이지사상의 태동 및 특징과 변형의 이유를 논하고자 한다.

뉴에이지는 초기에 뉴에이지, 뉴에이지 종교나 뉴에이지 운동의 이름으로 다양하고 혼재되어 사용되어져 왔다. 이는 서구가 정치와 사회적으로 쿠바의 위기, 새로운 핵전쟁의 가능성, 베트남 전쟁, 냉전, 그리고 1945년 이후 증가한 노동자와 대학생들의, 기업과 정부에 대한 많은 시위, 그리고 교회와 기독교 자체에 대한 환멸, 등으로 1960년대 반문화운동의 영향을 받아 미국에서 뉴에이지 운동으로 시작되었는데 구체적으로 그 모습을 나타낸 것은 1970년대 초로 보고 있다. 뉴에이지 운동은 1972년 미국 전기 간행물로서는 최초로 ‘East-West Journal’ 지가 이 새로운 운동에 관심을 집중시켰다.⁶⁾ 그러나 그 기원은 19세기 이전 18세기까지도 볼 수 있는데 1875년 창설한 뉴욕의 신지학회(The Theosophical Society)가 그 시작으로 뉴에이지 학자들은 보고 있다. 뉴에이지의 기본 사상은 1960년대 반문화운동에서 크게 부각된 포스트모더니즘의 다원주의와 이분법적 해체의 사상과 다양한 서구의 비술적 전통, 형이상학적 사상과 동양사상에서 비롯된 것으로 인식되고 있다. 이들 형이상학적 전통들은 우주의 영적 에너지의 존재를 주장하면서, 이 에너지의 흐름을 통해 우주와 인간, 인간의 몸과 정신, 그리고 물체와 정신이 분리된 것이 아닌 하나라는 뉴에이지의 만유일체적 사상이 일원론의 이론적 배경을 제공하였다.⁷⁾

뉴에이지 사상의 이론화 작업은 1970년대 이후 1980년대에까지 이르러 계속해서 확대되었다. 이 사상의 이론적 시작은 조지 트레벨란(G. Trevelyan)의 삼부작 중 첫 번째 저서인 ‘물병자리

학, 2006, pp.175

6) 김창엽, 「뉴에이지운동, 그 정체와 대책」, 목회와 신학, 1992.8, pp.214-215

7) 전명수, 「뉴에이지 운동의 한국 수용과 포스트모더니즘」, 한국학연구, 2006, pp.416

시대의 비전' (A Vision of the Aquarian Age, 1977)이 발표된 1970년대 말로써 그는 우주가 기계적 메카니즘이 아니라 정신이고, 지구는 단순히 죽어버린 광물이 아니라 지각력이 있는 생명체이며, 인간은 육신이라는 사원에 거주하고 있는 신성의 작은 물방울로서 본질적으로 정신적인 존재라는 전체론적 세계관(The Holistic World View)를 주장하였다.⁸⁾ 데이빗 스펡글러(David Spangler)는 '계시: 뉴에이지의 탄생' (Revelation: The Birth of a New Age, 1976)의 서적을 통하여 처음으로 '뉴에이지'의 명칭을 정식으로 사용하였다. 그리고 메릴린 퍼저슨(Marilyn Ferguson)은 '물병자리의 공모: 1980년대의 개인과 사회의 변형' (The Aquarian Conspiracy: Personal and Social Transformation in the 1980s)을 통하여 뉴에이지 사상의 이론적 기반을 제시하고 그 사상의 전개에서 가장 중요한 위치를 차지하였다.⁹⁾ 그는 '뉴에이지'의 의미는 천체가 대략 한 세대인 2천년(정확히 2,160년)마다 12궁도의 별자리를 지나는 태양의 춘분점의 변화를 가져 오는데 이것이 혹성인 지구의 운명과 그 안에서 사는 인류 각 개인의 운명에 영향을 준다는 것이다. 그래서 서구의 초대교회부터 지금까지는 물고기자리 시대가 계속되어, 권위의 시대 즉 흑과 백의 시대로서, 유대교와 기독교가 유력한 시대였다는 것이다. 그러나 물고기자리가 지나가고 있으며, 이제 물병자리 시대가 도래하여 모든 것을 흑과 백으로 보는 종교적 사고의 절름발이 체계를 던져 버리고 모든 것을 '하나'로 통일시킬 때가 되었다고 주장한다. 즉 뉴에이지의 구원의 단계로 가기 위해서는 지금까지 우리가 가지고 있던 사고체계가 뉴에이지적 패러다임으로의 변환이 이루어져야 한다고 말하고 있다. 물고기자리의 시대에는 분석적인 사고, 직선적이고 수리적인 세계관로부터 새로운 전체적인 세계관으로 바뀌어야 하고 모든 사물들은 서로 연결되고 의존되어 있으므로 전체적으로 관찰되어야 한

8) 박광순역, 「인간의 마지막 진화, 호모 노에티쿠스」, 물병자리, 2000

9) 전명수, 「뉴에이지 운동과 한국의 대중문화」, 고려대학교 대학원 박사학위, 2006, pp.8

다고 말한다. 여기서 개인은 전체 자연과 전 우주의 한 부분으로 간주되는 대우주 속의 소우주이기에 지금까지의 분석적이고 계량적인 의식은 비이성적인 경험에 의한 직관적인 의식으로 바뀌어야 한다. 이를 위해서는 서로 반대되는 대립을 타파하고 선과 악이라는 절대적인 윤리관도 변환되어야 한다고 주장하고 있다.

뉴에이지 사상의 기본적 철학은 ‘인간의 무한한 잠재력이 인간 자신과 지구를 변화시킴으로 평화와 빛과 사랑의 새시대가 일시에 나타날 것이다’ 라고 말하는 인본주의에 중심을 두고 있다.¹⁰⁾ 그러나 대부분의 사람들에게는 이 뉴에이지 사상의 철학이 자연스럽고 상식적으로 이해가 되는 것으로 느끼는데 그 이유는 뉴에이지가 내세워 제시하는 것들 대개가 우리의 실제적인 관심과 부합되어 있기 때문이며 또한 그것들이 결코 낯설지 않은 것들이기 때문이다. 더욱이 새시대운동이 현대인의 고민들 즉, 건강관리, 정치부재, 높은 인플레이션, 물가고 또는 핵문제에 대한 해답을 갖고 있는듯하게 보이고 인류의 행복한 유토피아를 지향하고 있기에 처음 뉴에이지운동이 시작되었을 때부터 제기되어 온 반 뉴에이지운동가들과 기독교에 대한 경고가 과장된 모습으로 비춰지며 뉴에이지운동에 대해서 자세히 알려고 하는 기본적인 지적 욕구마저 뒤로한 채 사람들은 ‘자아의 행복추구’에 다시 몰두하게 되는 것이다. 뉴에이지 사상에서 ‘영적’ (spirituality)이라는 용어는 종교와 관계시키기보다는 단지 신경계의 계발과 정화 정도 그리고 그에 따른 의식차원의 향상과 관계하고 있다고 하여 우측의 두뇌는 ‘생각의 근원’이 아닌 ‘생각 증폭기’로서 생각이나 욕망이 두뇌에서 생기는 것이 아니라 아스트랄체나, 멘탈체, 인과체 등에 의해 자극되고 증폭됨으로 우리 인간은 적당히 훈련받기만 하면 어떠한 의식 수준의 피조물과도 상호 작용을 할 수 있다는 것이다.¹¹⁾ 즉, 의식차원이 의식의 질적인 규모면에서 충분히 높은 진동수를 가진 지점에까

10) 박영호, 「뉴에이지운동연구」, 기독교문서선교회, 1992, pp.80

11) Itzhak Bentov, 「우주심과 정신물리학」, 류시화, 이상무 역, 정신세계사, 1987, pp.135

지 이르면 가장 높은 창조 차원과 공명하게 되고 그렇게 되면 자동적으로 내면적인 도덕심이 발달하고 사랑이라는 감정으로 표현되는 에너지를 발산하게 된다. 따라서 ‘사랑’이라는 것은 전 우주에 충만한 하나의 에너지이고 또한 이것은 만유인력 현상의 근원인 것이며 이것은 절대자와의 합일을 의미하게 된다.¹²⁾ 그리고 뉴에이지 사상가들은 이것을 과학적으로 증명하고자 영매 즉, 심령술과 과학과의 접목을 시도하게 되면서 범신론적 세계관을 가지게 되었다.

2. 뉴에이지사상의 특징

뉴에이지 사상의 출발은 기독교를 대체하고 모더니즘에 대한 저항으로 신의 부정, 이원론적 사고방식의 해체, 새로운 시대가 도래한다는 사고방식, 선택과 소비주의에의 친근성, 다중심적 다원적인 네트워크조직을 지향하는 것, 의식의 글로벌화를 반영하고 있는 것, 세기말적 불안과의 친근성 등을 포함한 대체종교로 시작을 하였지만 지금에는 대중문화와의 경계가 모호한 상태가 되어있다. 이에 대한 것은 다음 절에서 좀 더 논의해보기로 하고 뉴에이지가 가지고 있는 특징에 대해서 분석하고자 한다.

뉴에이지사상은 서양의 기독교사상과 힌두교와 불교를 포함한 다양한 동양종교의 사상을 접목하여 인간 정신력의 신비한 힘들-심령술, 초능력, 최면술-을 강조하여 인간 속에 내재된 초월적인 능력을 개발, 고양하여 우주와 합일하고 신과 합일하고자 하는 비의적 인본주의 사상으로 볼 수 있다.¹³⁾ 그러면 그 특징은 다음과 같이 분류할 수 있을 것이다.

특징	설명
범신론 (영과 물질의 연속체)	자연적 우주에는 셀 수 없는 많은 영적 존재들이 있고 우주는 물질과 영의 연속체이다. 그러므로 동물은 인간의 조상들이며, 사람들

12) Itzhak Bentov, pp.94-95

13) 김영한, 「포스트모던 시대의 세계관」, 숭실대학교 출판부, 2009, pp.90

	은 동물로 바뀌질 수 있고 나물들과 돌들도 영혼을 지니고 있다.
일원론 (우주와 합일추구)	힌두교의 요가와 명상 등의 수련을 통하여 인간 속에 있는 우주의 에너지를 일깨워 우주의 식과 합일된 해탈을 추구한다. 다시 말하면 인간의 진정한 자아는 우주적 본체와 하나라는 사상이다. 우주와 인간의 자아가 하나가 되는 수련을 통하여 열반, 해탈의 경지에 도달하고자 한다.
의식개혁 (잠재적 자의식 각성)	뉴에이지사상은 개인의 자의식에 중점을 두고 있다. 인간 자아는 우주의 중심이며 자의식의 시간과 공간 및 도덕성을 초월한 신비적 경험에 중점을 두고 있다. 그래서 자기최면을 통하여 잠재된 자의식을 각성하고 자기 속에 있는 참된 자아, 곧 신의 본질을 지닌 자신을 발견하고자 수련을 하는데 이것이 곧 마인드 컨트롤(mind control)이라고 한다.
자유로운 정신 (보이지 않는 세계)	자아는 두 개의 영역으로 나뉘어 있는데 이는 보이는 세계와 보이지 않는 세계이다. 이는 사후 세계와는 다른 개념으로 보이는 세계는 보통의 사람이 접근할 수 있지만 보이지 않는 세계는 자유로운 정신(mind at large) 즉 새 의식으로 접근할 수 있으며 이는 우주의 법칙을 따르지 않고 시간과 공간이 절대적이지 않다 이것은 곧 우주의 경험이고 공포가 사라지고 자유로운 상태인 무아의 경지를 의미한다고 말하고 있다.
환생론	불교의 영향으로 다음 생애에서 더 나은 개체로 환생을 함으로써 죽음을 두려워할 필요가 없다고 말한다.
심령술	뉴에이지사상은 심령술, 즉 매체(channeling) 또는 영매(mediumship)을 통한 영적 교류를 통하여 인간이 아닌 영들과의 접촉을 시도하고 있다.
자동기록	자동기록(Automatic writing)은 고대 경전과 그들의 수호신에게 가르침을 받는데 이는 과거와 현재의 영에 의하여 전달되고 기록된다. 이것은 옴파라는 텔레파시에 의하여 비의를 깨닫고자 노력한다.

<p>초인적 능력추구</p>	<p>뉴에이지사상은 명상의 초월상태에서 투모(tumo)술¹⁴⁾, 축지법, 텔레파시 등을 통하여 초자연적인 능력을 발휘한다. 대표적인 예로는 여권 사상가인 셸리 맥클레인(Shirley MacLain)이 서술한 ‘몸 밖의 경험’¹⁵⁾이란 저서에서 그녀는 명상을 하던 중 유체이탈을 통하여 초자연적인 힘을 경험한 것을 서술하였다.</p>
-----------------	---

표 1. 뉴에이지 특성

Ⅲ. 대중문화와 애니메이션의 뉴에이지 사상

1. 대중문화속의 뉴에이지 사상

뉴에이지는 1970년대의 이론화작업이 활발히 이루어지고 있던 시기에 그 개념이 종교 또는 대중종교로 간주하는 시각과 사회문화 운동으로 보는 시각으로 이원화되었다. 뉴에이지사상의 특징이 이론화되고 구체화되는 데는 기성종교의 활발한 이론적 고찰이 큰 역할을 했던 것은 사실이다.¹⁶⁾ 뉴에이지는 기성종교가 가지고 있는 내외적인 문제가 표면화되자 그 사이를 비집고 나온 대체종교로서 본질적인 종교성을 가지고 있는 것에 이의를 가지고 있지 않다. 또한 뉴에이지사상은 기본적으로 일상사, 사회, 문화, 환경, 경제, 세계 평화, 인류 복지를 주창하는 것을 볼 때 이는 사회적 문화운동으로 보고 있기도 하다. 하지만 뉴에이지사상은 종교와 사회문화운동의 두 가지 관점으로 나누기 어려운 제 3세대가 존재하는데 그 이유는 뉴에이지 사상의 대중 문화적 접근에 있어 이 사상이 본질적으로 대중문화의 속성을 지니면서(종교 속으로의 대중문화 편입), 다시 좀 더 적극적으로 대중문화에 침투 내지는 편승했고(대중문화 속으로의 종교 편입), 기성

14) 투모술 : 땅, 물, 불, 바람을 통제할 수 있는 초인적 능력을 말함.

15) Shirley MacLain, 『Out on a Limb』, Bantam: Reissue edition, 1987, pp.327

16) Philip H. Lochhaas, 『How to Respond The New Age Movement』, Revised Edition, St. Louis: Concordia Publishing House, 1995, pp.10

종교의 도전 속에 대중문화를 전면에 포진시키고 자신은 그 뒤에 가리어지도록 하면서 그 영향력을 넓혀 가고 있다는 점(종교와 대중문화의 대화와 갈등)을 가지고 있기 때문이다. 이것은 뉴에이지가 위 세 유형을 모두 포괄하는 특성을 보여주는 매우 복합적인 ‘종교-대중문화’의 관계를 갖고 있음을 보여주고 있다.¹⁷⁾

뉴에이지의 기본적 특성이 가지고 있는 신비주의 비술적 영향력은 사회적 치유의 영향력으로 대중에게 더 많은 관심과 전반적으로 퍼져있음을 통계에서 확인할 수 있다. 앤드류 그릴리(Andrew Greely)의 1970년대 보고서에 의하면 미국인들은 초감각적 지각(EMP)과 같은 영매를 경험했다고 응답한 사람이 67% (약 7,000만명)나 되었으며, 약 25%인 3천만 미국인들은 뉴에이지의 주요 특성인 환생을 믿고, 14%는 영매, 채널링(Channeling)을 시인하였다.¹⁸⁾ 또한 갤럽의 조사에서는 1984년에 어린 학생들 사이에서 점성술에 대한 믿음이 1970년대의 40%에서 59%로 상승했음을 보여주고 있다. 그리고 1987년 미국 일리노이 대학의 조사에서 미국 성인 67%가 점성술 리포트를 읽고 그 중 36%가 그 리포트가 과학적이라고 생각을 하고 있다고 발표하였다. 2000년대에 들어서는 약 1200만 명의 미국인이 뉴에이지 활동에 포함되어 있다고 말하고 있다.¹⁹⁾

역대 개봉된 영화 중 최고 흥행을 한 20개의 영화를 보면 단 3개의 영화를 제외한 모든 영화에서 세기말적 종말론, 과거로의 회귀, 초능력과 영매 등을 주제로 한 것이었다.

제목	년도/ 흥행순위	특성
아바타	2009 / \$2,787,965,087	범신론을 바탕으로 한 잠재적 자의식 각성, 자연과의 합일
타이타닉	1997 / \$2,186,772,302	실화를 바탕으로 한 드라마

17) 전명수, 「뉴에이지 운동과 한국의 대중문화」, pp.50-51

18) Russel Chandler, 「Understanding the New Age」, Dallas: Word Publishing, 1991, pp.294

19) Sarah M. Pike, 「New Age and Neopagan Religions in America」, Columbia University Press, 2006, pp.25

쥬라기월드	2015 / \$1,541,503,000	과거의 회귀와 환생
어벤저스	2012 / \$1,519,557,910	초인적 능력 추구하고 우주의 생명체
패스트 퓨리어스 7	2015 / \$1,511,726,205	액션 드라마
어벤저스 에이지 오브 울트론	2015 / \$ 1,393,498,417	초인적 능력 추구하고 우주의 생명체
헤리포터와 죽음의 성물 2	2011 / \$1,341,511,219	과거로의 회귀, 영매, 보이지 않는 세계와 심령술
프로즌(겨울왕국)	2013 / \$1,279,852,693	초인적 능력과 주술적 영매
아이언맨 3	2013 / \$1,215,439,994	초인적인 능력을 통한 지구의 평화
트랜스포머 다크 오브 문	2011 / \$1,123,794,079	우주의 생명체를 다룬 물질의 연속체
반지의 제왕 왕의 귀환	2003 / \$1,119,929,521	과거로의 회귀, 영매, 초인적 능력 및 보이지 않는 세계의 자유로운 영혼
007 스카이 폴	2012 / \$1,108,561,013	액션 드라마
트랜스포머 에이지 오브 익스팅션	2014 / \$1,104,039,076	우주의 생명체를 다룬 물질의 연속체
베트맨 다크나이트 라이즈	2012 / \$1,084,439,099	초인적인 능력으로 인한 지구의 평화
캐리비안의 해적 망자의 함	2006 / \$1,066,179,725	과거로의 회귀, 영매 및 영과 물질의 연속체
토이스토리 3	2010 / \$1,063,171,911	자유로운 영혼 및 영과 물질의 연속체
캐리비안의 해적 낫선 조류	2011 / \$1,045,713,802	과거로의 회귀, 영매 및 영과 물질의 연속체
쥬라기공원	1993 / \$1,029,939,903	과거로의 회귀와 환생
스타워즈 에피소드1	1999 / \$1,027,044,677	우주의 생명체를 다룬 영과 물질의 연속체, 텔레파시
이상한 나라의 앨리스	2010 / \$1,025,467,110	보이지 않는 세계와 범신론적 영과 물질의 연속체

표 2. 역대 흥행 영화²⁰⁾

20) <http://shinmao77.blog.me/220438397410>

영화 속의 주제나 내용, 표현 등이 특정 종교의 사상과 관련이 있고 스토리 전개가 그 범주에 포함되어 있다라도 이를 반드시 종교적 측면과 그의 사상과 연관시키는 것에서는 논의의 여지가 있다. 하지만 문화콘텐츠에서 작품의 주제나 결론의 큰 특징과 궁극적인 목표가 인간의 삶과 운명에 대한 깨달음이라고 한다면 그것은 아주 오랫동안 인간의 가장 깊은 의식 속에 숨겨져 있는 종교적 갈망을 콘텐츠가 포착하여 연관시켜 드러내줄 때 관객에게 가장 큰 감동을 주는 것은 틀림이 없다. 그렇기 때문에 이러한 종교적으로 관련된 사상과 콘텐츠의 소재나 주제가 반복되고 무시할 수 없는 영역인 것임에는 틀림이 없다. 그런 점에서 뉴에이지 사상은 오랫동안 대중문화 특히 영상 콘텐츠에서 아주 깊숙이 침투되어 있으며 당연한 소재로 인식되고 있는 것이다.

이러한 영향은 미래의 콘텐츠를 제작할 학생들에게도 쉽게 나타나고 있는 것은 부정할 수 없는 현상이다. 한 대학교 대학생들의 5년간의 졸업 작품의 주제를 살펴본 결과 많은 학생들의 작품에서 뉴에이지의 특성이 나타나고 있다.

년도	작품 수		주제						
	애니메이션	카툰·일러스트	드라마			판타지			
			가족·휴먼	액션	코믹	우주의생명체	초능력	자연의치유및범신론	영매및환생
2015	25	23	20	11	3	2	4	3	5
2014	12	20	12	8	4	0	1	5	2
2013	18	16	8	8	3	1	3	8	3
2012	10	4	5	1	3	1	0	3	1
2011	12	8	6	7	2	1	2	1	1

표 3. 대학생 졸업 작품 주제 경향²¹⁾

21) 만화애니메이션학과 4학년 학생들의 5년간의 졸업 작품의 주제를 분석한 것임.

학생들의 작품 중 평균 31.6%가 판타지의 주제를 가진 작품을 제작하였으며 그 판타지의 작품 중 자연의 치유나 범신론과 관련된 주제를 가진 것이 43.2%로 가장 많이 차지하였고, 다음으로 영매와 환생을 다룬 작품이 24%로 그 뒤를 이었다. 자연의 치유와 범신론은 지구의 환경 파괴에 대하여 인류를 구원하는 동물과 사람들의 이야기와 토속적 민속신앙을 바탕으로 한 자연 신을 소재로 삼은 범신론적 작품이 있었으며, 영매 및 환생은 죽은 자의 소생이나 자신의 다른 내면의 세계로 들어가는 전이과정을 나타낸 작품이나 귀신, 좀비와 같은 소재를 다룬 작품이었으며 이러한 작품들은 기존 영화의 소재나 게임의 세계관을 차용 한 것으로 나타났다.

학생들이 작품의 주제를 판타지로 선정을 하고 뉴에이지의 특성을 가진 소재를 선택하게 된 배경은 학생들이 많이 접하고 있는 대중문화에서 나타날 수 있는데 일본 애니메이션들 중에서 자연과 범신론적 사고방식을 다룬 작품들이 영향을 미치고 있으며 초능력, 우주의 생명체의 소재는 게임의 세계관에서 영향을 받고 있음을 확인할 수 있다. 또한, 영매와 환생과 같은 비의적 세계관과 관련된 작품은 다수의 만화 작품을 통하여 접하게 되고 그 학생 자신들도 웹툰이나 출판만화로 유사한 작품을 제작하였다.

학생들의 인터뷰²²⁾를 통해서 판타지적 소재를 선택한 학생들은 이러한 소재들이 뉴에이지의 사상을 지니고 있음을 인식한 학생들은 없었으며 뉴에이지사상에 대해서 들어 본 적이 있는 학생은 70.2%인 33명 이었는데 학생들은 뉴에이지사상보다는 ‘힐링 뮤직’이라는 장르를 통해 뉴에이지에 대한 단어를 인지하고 있을 뿐이었다. 소재의 동기를 묻는 질문에서 학생들 중 36.1%인 17명은 영화와 게임에서 영향을 받았으며 57.4%인 27명은 일본 만화와 웹툰에서 소재를 차용하였고 4.2%인 2명은 동아리나 소규모

22) 학생들의 인터뷰는 ‘졸업대상자의 작품선정 및 주제에 대한 의식조사 설문지’를 통하여 148개의 작품 중 판타지 소재를 선택한 총 47명을 대상으로 하였음.

모임에서 영감을 얻은 것으로 조사되었으며, 나머지 1명은 자신의 아이디어라고 답하였다. 이러한 결과는 학생들이 이미 인지하지 못하는 상황에서 뉴에이지사상의 특성이 많이 침투되어 있으며 이러한 소재는 작품의 재미를 증가시키고 극적인 상황을 묘사하기에 좋은 장치로만 생각하고 있으며 기존의 많은 상업용 작품을 통해 자연스럽게 판타지 사상으로 인식하고 있음을 알 수 있었다.

2. 애니메이션에서 나타나는 뉴에이지 사상

영화 ‘아바타’ (Avatar)는²³⁾ 2009년에 개봉된 영화로써 전 세계에 입체 3D (Stereoscopic)의 돌풍을 일으킨 주역이고 지금까지 할리우드에서 가장 흥행한 영화로써 자리매김을 하고 있다. 제임스 카메론²⁴⁾은 이 영화의 제작을 10년 전부터 준비하면서 감독의 영감과 상상력을 실현할 수 있는 기술이 개발되기를 기다렸다고 했다. 그리고 그는 지금 ‘아바타 2’ 와 ‘아바타 3’ 를 동시에 제작을 하고 있으며 2017년에 ‘아바타 2’ 의 개봉을 앞두고 있다. 이 3D 애니메이션은 제임스 카메론이 말하고 있는 것처럼 최신의 과학을 접목한 픽션 서사물로써 관객들에게 매우 인상깊은 영화적 일체감을 주었으며 입체 영상의 새로운 장을 열었다. 그리고 비록 영화가 개봉한지 6년이 지나고 있지만 이 영화는 본 연구의 뉴에이지 사상을 가장 잘 함축하고 있으며 이러한 특징은 다른 작품들에서도 개별적으로 드러나거나 다양하게 차용

23) 이영숙, 「캐릭터 성격표현에 의한 제스처 특징 분석:영화<아바타>의 나비족 캐릭터를 중심으로」, 만화애니메이션연구 vol 24, 한국만화애니메이션학회, 2011.09

24) 제임스 카메론 : 캐나다계 미국인 감독으로 ‘터미네이터’ (1984), ‘에이리언2’ (1986), ‘어비스’ (1989), ‘터미네이터2’ (1991), ‘투루 라이즈’ (1994), ‘타이타닉’ (1997), ‘아바타’ (2009) 등이 있으며 2009년 12월 할리우드 명예의 거리에 올랐다. 그리고 제임스 카메론은 2007년 ‘잃어버린 예수의 무덤’ (The Lost Tomb of Jesus) 의 다큐멘터리 영화를 제작하였는데 이 영화는 정통 기독교의 사상을 부정하고 뒤집는 영화로 논란을 일으킨 영화의 제작을 하였다, 그리고 제임스 카메론의 범신론적 사상을 포함한 뉴에이지 사상의 영화를 다수 제작하였으며 그 중 ‘아바타’ 는 기독교를 비롯한 교황청으로부터 범신론의 위험성에 대한 비판을 받았었다. (크리스천투데이, 손현정기자, 2010.1.5.)

되고 있고 ‘아바타’ 역시도 그 사상을 차용하였기에 표본 연구로써 적합하다고 볼 수 있다. 또한, 내년에 개봉될 ‘아바타2’에서도 이러한 특징들이 나타나는지를 미리 확인할 수 있기에 본 연구의 의미가 있다고 본다.

아바타의 내용은 지구의 전쟁영웅이지만 불구가 된 제이크(Jake Sully)는 형을 대신하여 비밀 프로젝트에 투입이 되어 하이브리드 기술을 이용하여 다른 몸을 이용하여 나비족 네이티리와 함께 외계 원주민 사회를 구하기 위한 서사를 다룬 영화이다.

1) 육체를 떠난 자유로운 정신

군대에서 하반신 마비라는 큰 부상을 당한 후로는 꿈속에서 자유롭게 날아다니는 꿈을 꿀 때만 자유를 느끼는 제이크는 불구가 되어 갇혀진 육체를 벗어나고픈 욕망을 지니고 살아가고 있다. 이러한 의식은 계몽주의 아래 발전되어 온 인본주의가 과학의 발전이 오히려 인간을 파괴시키는 원인이 되었음에 분노함을 반영하고 있다. 1960년대 이래 나타난 반문화운동은 융합보다는 자기주장을, 종합보다는 분석을, 직관적 지혜보다는 합리적인 지식을, 종교보다는 과학을, 협동보다는 경쟁을, 보존보다는 확장에 편중한 결과 사회적, 생태계적, 도덕적, 정신적 차원의 위기에 도달되었다고 카프라(Fritijof Capra)는 주장하였다.²⁵⁾ 이 위기는 영화에서 자원의 개발을 위해 ‘나비족’ 행성을 점령한 인류가 지구를 파괴했던 실패를 외계 원시 세계에서도 반복해서 보여주고 있다는 것이다. 제이크는 이러한 인류의 잘못과 불구의 모습이 투영된 캐릭터로써 과학적 인류의 대변인과 자유를 꿈꾸는 내면의 모습 속에서 갈등하고 있다. 그러한 제이크에게 다가온 것이 바로 아바타 장치이다.

25) Fritijof Capra, 「현대 물리학과 동양사상」, 김용정, 이성범 역, 범양사, 2009, pp.20

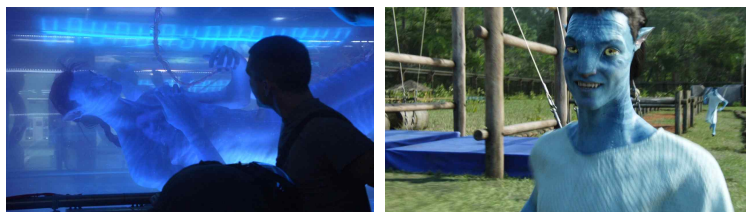


그림 1. 제이크와 아바타

제이크와 아바타가 기계장치를 통해서 서로 연결이 되면 제이크는 지금까지의 인간의 굴레나 불구의 몸에서 벗어나 새로운 차원의 세계로 들어갈 수가 있게 된다. 이것은 지극히 뉴에이지 사상에서 주장하고 있는 영매(Channelling)나 환생을 통하여 보이지 않는 세계로 들어가는 것을 의미하고 있다. 제이크는 영화에서 ‘이제 나는 새롭게 태어난다.’ 라고 말하는 것은 초월적인 경험을 통하여 개인의 잠재적 자유로운 정신을 갖게 하며 확장된 의식이나 다른 우주의 경험을 의미한다. 그리고 이것은 뉴에이지 사상이 말하고 있는 개개인의 자의식으로써 자의식에 가치를 부여하며, 자아는 중요한 실체이며, 우주의 중심으로 자기최면을 통하여 잠재된 자의식을 일깨우고 자기 속에 있는 참된 자아를 발견하는 통로로 보고 있는 것과 일치한다. 그리고 이러한 사상은 ‘사랑과 영혼’ (1990), ‘매트릭스’ (1999), ‘센과 치히로의 행방불명’ (2001)등과 같은 영매(Channelling)을 다루는 영화가 육체를 떠나 다른 세계에서 마주하게 되는 또 다른 나의 자아를 통하여 진정한 자아를 찾는 다는 담론으로 자주 사용되는 사상이다.

2) 과학의 실패와 자연의 진리

1960년대 사회는 정치적으로나 사회적으로 혼란스러운 상태였다. 2차 세계대전 이후 동서의 냉전시대로 말미암아 핵전쟁의 가능성, 베트남 전쟁, 쿠바의 위기 상황 등은 기득권과 과학을 바탕으로 한 진리에 대한 불신과 인류의 위협이 되었으며 서구의 기독교사상이 서구사회에서 영향력이 흔들리게 되는 계기가 되어

동양적 신비주의에 관심을 가지고 실존주의와 자유주의가 확산되었다. 이러한 상황에서 뉴에이지의 생태학적 세계관은 인간과 자연은 유기적으로 연결되어 있으며 상호 의존성, 상호 보완성의 관계로 규정하였다. 인본주의에 의한 인간 중심의 세계와 인간을 위하여 자연도 도구화되고 파괴되는 것이 실패할 수 있다는 불안감은 자연과 인간의 상호연결성의 신비적 연합으로 우주는 에너지의 집합체로 모든 것을 신성화하며 세계를 지탱하고 있는 정령의 세계를 믿도록 유도하는 범신론적 자연주의를 표방하고 있다. 이러한 사상은 영화와 애니메이션에서 중요한 역할을 담당하게 되며 아프리카 원주민, 인디언과 동양이나 제 3세계의 주술적 행위가 진실에 다가가는 통로로 묘사되는 작업들이 많이 나타나게 되었다.²⁶⁾

‘아바타’에서도 과학을 앞세운 지구인들은 무차별적으로 나비족의 원시림을 파괴하고 그들의 목적인 에너지 자원을 얻기 위해서는 비열한 계획과 폭력을 불사하는 모습을 보여 주고 있다. 이러한 모습은 바로 현대를 살아가고 있는 우리의 모습으로 투영되고 있다. 그러한 사이에 제이크는 아바타를 통해서 또 다른 내면인 자신의 본질을 성찰하는 것으로 묘사되고 있으며 그는 나비족들 사이에서 자연과 동화되는 모습을 보여 주고 있다. 제이크는 독백을 통하여 다음과 같이 성찰의 단계에 진입하고 있다.

“난 그들이 어떻게 숲과 대화하고 함께 어울려 사는지 알고 싶었다. 네이티리 말로는 모든 생명체들이 서로 연결되어 에너지가 흐르는데 이 모든 에너지는 잠시 빌려 쓰는 것이며 언젠가는 다시 돌려줘야 된다고 한다.”

결국 지구인은 자신들의 욕심을 채우고자 나비족의 보금자리인 자연을 파괴하고 돌이킬 수 없는 피해를 입히게 되었다. 그리고 네이티리의 입을 통해서 이를 파괴를 치료할 수 있는 것과 모든

26) 이웃집 토토로, 모노노케 히메, 라이온 킹 등 다수 작품들이 자연의 중요성과 주술적 힘을 빌려 지혜를 얻는 것을 묘사하고 있다.

것의 어머니로 묘사되고 있는 자연(에이와)을 보여주고 있다. 이러한 이론의 바탕은 가이아 사상에서도 나타나게 되는데 가이아(Gaia)는 그리스 신화에 나타나는 ‘대지의 여신’이다.



그림 2. 동물과 채널링하는 장면과 자연의 중심 에이와

가이아의 사상은 지구는 살아있는 유기체이고 인간도 하나의 유기체로써 각자의 범주를 지닌 수많은 유기체로 구성된 것이 바로 가이아라는 것이다. 삶의 목적도 살아 있는 지구의 차원에 맞추는 항상성²⁷⁾, 조화로운 균형을 이루는 것으로 지구와 상호작용을 하면서 살아가야 한다는 것이다. 세상은 인간도 가이아의 일부분이므로 인간의 중심이 아닌 가이아의 중심으로 이루어지고 있다는 사상이다.²⁸⁾ 이것은 뉴에이지의 영과 물질은 한 영의 영속체이며 동물과 인간은 같은 조상이고 서로의 영은 서로 소통하고 나무들과 돌들도 영혼이 있다는 범신론적 사상과 맥락을 같이 하고 있다.

3) 자아의식의 각성 및 자연과의 합일

‘탈 식민주의’ (Post-Colonialism)는 포스트모더니즘과 페미니즘 이후에 등장하여 현재 가장 활발히 논의 되는 최신 사조로

27) 데이지꽃 이론 : 온실속의 데이지꽃은 일조량이 많아지면 데이지꽃의 색깔이 흰색으로 변해 햇빛을 반사함으로써 일조량이 많음에도 불구하고 온도가 많이 높아지지 않고 반대로 일조량이 적어지면 꽃잎이 어두운색을 띄어 일조량을 많이 흡수함으로써 온실의 온도가 많이 떨어지지 않게 일정량을 유지하게 하는 것을 항상성의 대표적 예로 보고 있다.

28) Howard Snyder, 『EarthCurrents: The Struggle for the World's Soul』, Nashville: Abingdon Press, 1995, 김현석 역, 2000년대 지구동향, 아가페, 1998, pp.312

써 식민시대가 종식되었음에도 불구하고 아직까지 남아 파괴적인 영향력을 행사하고 있는 잔재의식을 밝혀내고 그것에 대항하고자 하는 의식이라고 말할 수 있다. 이는 포스트모더니즘이 가지고 있는 단순 모방이나 변형을 통한 저항에서 벗어나서 적극적으로 대항하는 것인데 대항의 대상은 서구사상을 대표하고 근간으로 하는 ‘과학주의’, ‘자본주의’, ‘기독교 사상’, ‘개인주의’ 나 ‘인종주의’를 ‘탈’해야 할 대상으로 보았다. 29) 그리고 이러한 사조는 이분법적 사고방식에서 탈피하고 주류 사회 문화와 제 3세계 문화의 공존적 혼성화가 되어가는 과정을 표방하는 것으로 뉴에이지 사상이 가지고 있는 혼성적 종교사상을 모태로 한 서양과 동양의 종교적 주술적 사상이 편승하기에 가장 좋은 환경이 된다. 뉴에이지 사상은 힌두교의 요가와 명상 등의 비의적 방법을 통하여 자아의식을 각성하고 우주와 인간의 합일을 추구하고 있다. 이는 인간 자아의 잠재의식을 깨우치고 해탈을 하는 것으로 힌두교의 브라만³⁰⁾(Brahman)과 아트만³¹⁾(Atman)의 일체를 의미한다. ‘아바타’의 마지막 전쟁 장면은 과학을 통하여 발전된 테크놀로지로 무장한 지구인들이 나비족을 침략하는 것으로 과거 식민지를 침탈하는 식민지 시대를 재현하는 장면을 보여주고 있는데 이것은 우리에게 과거의 식민지 시대의 냉혹한 현실을 일깨우고 있다. 마크 롤랜즈(Mark Rowlands)는 SF(Science Fiction) 철학에서 SF는 우리에게 알지 못하는 세계에 대한 존재를 설명하는 과정을 통해 우리가 스스로 알아가면서 그 SF를 직면한 과정에서 우리 자신의 모습도 직면한다고 했다. 32) 결국 시청 대상자는 나비족의 절체절명에 몰입되고 제이크의 각성을 요구하기에 이르렀고 제이크는 자신의 참 존재가 육체가 아닌 아바타로 옮겨 가고 있음을 깨닫게 된다. 그리고 자신이

29) 한우, 「영화 ‘아바타’에 나타난 혼성성 연구」, 콘텐츠문화, 2014, pp.101

30) 브라만 : 힌두 교리의 핵심으로 태초부터 있는 우주체로 각 각의 신을 만든 본체를 의미함.

31) 아트만 : 영혼, 인간의 자아를 의미함.

32) 마크 롤랜즈, 「SF 철학 : 소크라테스에서 아놀드슈워제너거까지」, 조동섭, 한선희 역, MEDIA 2.0, 2006, pp.8-9

우주 즉 자연의 일부임을 시인하고 교감을 나누게 된다. 제이크는 교감을 통해 에이와 즉, 우주가 자신을 선택하였고 종족의 수호자가 되어 위기를 극복하도록 할 임무를 부여 받았음을 깨닫게 된다.

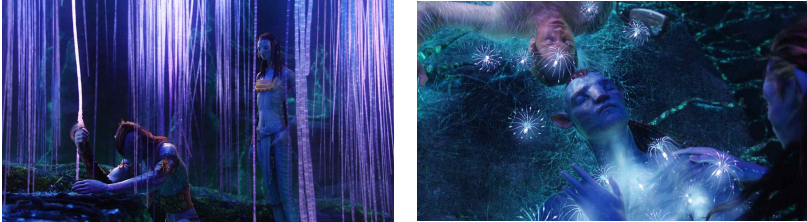


그림 3. 자연과의 교감과 인간에서 아바타로의 환생

4) 외계의 몸으로 환생

영화의 마지막 장면은 제이크가 아바타로 완전한 전환 즉 환생을 하는 장면을 보여주고 있다. 제이크는 의식을 치루기 전 “오늘이 내 생일이 될 것이다” 라는 말로 새롭게 태어남을 암시하고 있다. 뉴에이지의 새로운 신화를 추구하는 사상은 외계 생물체, 귀신, 초능력, 초감각적 지각, 영매작용 등의 파편적인 신화를 혼합 시키는데 이러한 신화적 단편들의 반복이 무의식적으로 이야기됨으로써 비판적인 시각이나 부자연스러운 모습이 점차 낮익은 형태로 감지하게 된다. 뉴에이지 사상에서 죽음은 단지 생명이 다른 단계로 전이되는 것이며 또한 발전된 모습으로의 가는 단계라고 생각한다. 이러한 전생이나 환생의 체험은 현재를 부정하고 과거로의 회귀나 미래에 대한 환상에 초점을 맞추는 반문화적 운동과 연결이 된다.³³⁾ 반문화 운동은 인간성 회복의 요구가 중심이며 내적 자유와 내적 풍요와 같은 자아의 의미 확대 운동이다.³⁴⁾ 일시성, 다양성의 기술문명의 특징으로부터 인간의 내면 개발추구로 초월이란 단어를 강조하였는데 이것은 미래적 초월,

33) 전명수, 「뉴에이지 운동과 한국의 대중문화」, pp76-79

34) Samuel P. Huntington, 「1960년대, 혼돈의 시대-사회운동의 이념적 지향」, 이병재 역, 형성사, 1992, pp.18-19

인간 내부적 초월을 강조하면서 환상, 마술, 황홀과 같은 도구를 사용한다. 이런 초월적 장치는 할리우드를 비롯한 많은 영화와 애니메이션에서 빈번하게 사용되고 있는 제재(題材)이다.

IV. 결론

뉴에이지 사상의 출발은 역사의 변화 속에서 기성종교가 어떤 문제에 직면하였을 때 이에 대항하여 나온 대체종교의 배경은 가지고 있었지만 내부적으로 정당화할 이론적 토대가 튼튼하지 못함으로 인하여 종교적으로 그 생명력을 유지하기보다는 그 개념과 본질에 있어서 궁극적 변화를 두고 있다. 이러한 변화는 영성과 같은 종교성을 뒤로 숨기고 대중의 관심과 사회성을 획득하는데 효과적인 변형이라고 할 수 있다. 그것은 바로 사회운동으로 인식되고 있으며 20세기에 그 특징이 치유 요구의 인식이다. 뉴에이지 사상은 1960년대 포스트모더니즘의 도움을 받고 출현하였지만 1970년대와 80년대를 거치면서 이론화 되고 특징화 되면서 대중에게 알려지게 되었으며 개인의 내적 영성의 발견과 잠재력에 대한 믿음, 환생, 환상, 명상 및 기 수련을 통한 치유와 변형의 기대에 관심을 갖도록 했다. 그리고 이러한 관심은 대중문화, 특히 미디어와의 접목으로 더욱 활발하게 그 영역을 넓혀가고 있다. 지금은 이러한 특성들이 편파적 신화의 단면들로 대중들에게 끊임없이 보이면서 그 대체종교의 태생적 거부감과 불편함이 사라지고 있다는 것이다. 그리고 오랜 대중 문화적 흐름 속에서도 뉴에이지 적 특징들의 일부분이 함유된 작품들은 항상 존재해 왔었지만 20세기 이후 대중문화의 작품들에서 오컬트적인 상상력이 극대화된 것은 뉴에이지 사상의 영향력이 분명히 나타나고 있다고 말할 수 있다.³⁵⁾ 특히 본 연구에서 논 한 것처럼 학생들의 작품들의 소재나 주제에 있어서 판타지적 요소의 작품이 대중문화의 영향력 아래에 있음이 분명하다고 할 수 있다. 애니

35) 전명수, 「뉴에이지 운동의 한국 수용과 포스트모더니즘」, pp.440

메이션에 나타난 뉴에이지 특성을 ‘아바타’를 통해서 분석해 보고 그 애니메이션이 내포한 의미로써 제시한 육체와 분리된 자유로운 정신, 모성을 지닌 우주와 자연의 존재, 우주와의 합일과 환생 등은 탈 식민주의 사조나 반문화적 운동 등의 문화 사조와 밀접한 관련이 있는 뉴에이지 사상이 대중문화의 중요 소재로 보편화되어 있다는데 의의가 있다.

영화에 따라서 사건이 일어난 장소나 의미가 종교적 성향을 가지고 있고, 스토리 전개에 종교의 어느 한 요소가 들어가 있다 하더라도 이를 반드시 종교적 측면에서 볼 수 있는지에 대해서는 논의의 여지가 있지만, 영화에 종교의 사상을 포함시키는 궁극적인 목표는 인간의 삶과 운명에 대한 종교적 깨달음으로 보여주고 그것이 어느 한 종교를 전파하기 위한 수단으로서가 아니라 인간의 가장 깊은 의식 속에 숨겨져 있는 종교적 갈망을 영화가 포착해서 드러내준다는 점에서 가장 큰 감동을 주기 때문으로 보인다. 이러한 이유로 인해 뉴에이지 사상은 현대 대중문화에서 큰 영향을 미치고 있지만 그 내면은 성장주의, 물질주의, 과학적 합리주의에 실증을 느끼고 변화를 원하는 대중들에게 제대로 된 해답을 주지 못하고 있는 기성 종교와 그 문화가 각성하고 책임을 가져야 함을 의미하기도 한다. 본 연구는 다양한 대중문화의 사상적 실체가 되는 종교적 영향력을 재조명하고 다양한 시각으로 대중문화를 바라보는 통찰력을 지향하는데 도움이 되었으면 하는 바람이다.

참고문헌

- 김영한, 「포스트모던 시대의 세계관」, 숭실대학교 출판부
마크 롤랜즈, 「SF 철학 : 소크라테스에서 아놀드슈워제너거까지」, 조동섭, 한선희 역, MEDIA 2.0, 2006
박광순역, 「인간의 마지막 진화, 호모 노에티쿠스」, 물병자리, 2000
Fritjof Capra, 「현대 물리학과 동양사상」, 김용정, 이성범 역, 범양사, 2009

- Howard Snyder, 「EarthCurrents: The Struggle for the World's Soul」, Nashville: Abingdon Press, 1995, 김현석 역, 2000년대 지구 동향, 아가페, 1998
- Itzhak Bentov, 「우주심과 정신물리학」, 류시화, 이상무 역, 정신세계사, 1987
- Samuel P. Huntington, 「1960년대, 혼돈의 시대-사회운동의 이념적 지향」, 이병재 역, 형성사, 1992
- 김창엽, 「뉴에이지운동, 그 정체와 대책」, 목회와 신학, 1992.8
- 박영호, 「뉴에이지운동연구」, 기독교문서선교회, 1992
- 이영숙, 「캐릭터 성격표현에 의한 제스처 특징 분석:영화<아바타>의 나비족 캐릭터를 중심으로」, 만화애니메이션연구 vol 24, 한국만화애니메이션학회, 2011.09
- 임현만, 「개혁주의 문화관으로 본 비판적 뉴에이지운동사상 고찰」, 국제신학, 2006
- 전명수, 「뉴에이지 운동의 한국 수용과 포스트모더니즘」, 한국학연구, 2006
- 전명수, 「뉴에이지 운동과 한국의 대중문화」, 고려대학교 대학원 박사학위, 2006
- 한우, 「영화 '아바타' 에 나타난 혼성성 연구」, 콘텐츠문화, 2014
「한국인의 종교 1984-2014」, 한국갤럽조사연구소, 2015
- Philip H. Lochhaas, 「How to Respond The New Age Movement」, Revised Edition, St. Louis: Concordia Publishing House, 1995
- Russel Chandler, 「Understanding the New Age」, Dallas: Word Publishing, 1991
- Sarah M. Pike, 「New Age and Neopagan Religions in America」, Columbia University Press, 2006
- Shirley MacLain, 「Out on a Limb」, Bantam: Reissue edition, 1987
- <http://shinmao77.blog.me/220438397410>
- <http://ozrank.co.kr/103>
- <http://www.christiantoday.co.kr/view.htm?id=206236>
- <아바타>(Avater, 2009)

판타지 주제의 졸업 작품 분석³⁶⁾

연도	작품	형식	분석
2011	나이트와치	영상	초능력을 소유한 히어로의 액션
	그린스타	카툰 / 일러스트	판타지 요정의 환생물
	몬스타		판타지 우주의 괴물
	라드		판타지 초능력 게임물
	소녀		판타지 액션 일러스트
2012	Finder	영상	환생의 좀비 게임
	Love Orbit		우주인의 사랑 이야기
	Anti-Freeze		환경오염과 로봇의 범신론 적 드라마
	Emotion capsules	고양이의 감정을 읽는 영매	
	Hunter	카툰 / 일러스트	아트북 자연의 범신론
	Rainy Day		늑대와 사람의 범신론적 드라마
2013	별서틀	영상	우주의 별을 수집하는 액션 드라마
	D-Day		사고로 죽은 자와 신의 환생 드라마
	슈퍼치킨 마고		닭이 초능력을 갖게 되는 드라마
	고양이 로		고양이의 영웅담 범신론 적 드라마
	The Rats		실험실의 쥐가 초능력을 갖는 드라마
	다크니스	카툰 / 일러스트	귀신과 아이의 갈등 영매 드라마
	도깨비 불		도깨비와 마을 사람들의 범신론적 드라마
	환국		게임 아트북 범신론 적 게임
	황금만두		황금만두를 먹고 초능력을 갖는 액션
	꿀맛똥		쇠똥구리와 이집트의 범신론 적 동화
	페트라어린이 탐험대		페트라어린이의 이집트탐험 범신론적 카툰
	얼굴자판지		자판기를 통해 새롭게 태어나는 환생
	색깔요정		아이와 요정의 우정 범신론적 드라마

36) 만화애니메이션학과 4학년 학생들의 5년간의 졸업 작품 중 판타지 주제의 작품 분석임.

2014	IRIS	영상	환경과 파괴로 인한 지구의 멸망과 자연의 치유
	Scared of Night		사물의 범신론적 아이의 환상 드라마
	Detoxify		게임중독에 의해 케이블을 통한 영매 드라마
	언젠가의 구름성		고양이를 통해서 본 인생 범신론 드라마
	그, 그것, 그녀	카툰 / 일러스트	처녀귀신의 사랑을 다룬 영매 드라마
	잃어버린 땅을 찾아		게임 인간과 제삼의 세계의 전쟁을 다룬 게임
	신홍길동전		액션 히어로의 초능력을 가진 홍길동전
	Mask Tribe		마스크 부족의 주술적 범신론 아트북
2015	Dungeon Keeper	영상	던전을 지키는 괴물과의 결투 영상
	우산		우산 속에서의 아이의 모험을 다룬 영상
	디스 맨		자신과 또 다른 나의 영매를 다룬 드라마
	천하제일 도술대회		다양한 초능력의 캐릭터 결전을 다룬 영상
	마녀의 성		친구를 구하기 위해 마녀와의 결투를 다룬 영상
	Rang Ga		육지와 바다의 다른 종족의 결투를 다룬 영상
	로앤		로앤과 다른 종족의 암투를 다룬 범신론적 영상
	한국령 전도록		각 캐릭터의 환생과 영매를 통한 결투 영상
	소울 헌터		좀비와 좀비헌터의 결투를 다룬 영매 영상
	하얀 소녀가 있었다		소녀와 또 다른 나의 소녀의 모습의 영매 드라마
	숨바꼭질	카툰 / 일러스트	아이들이 이상한 집에서 겪는 죽은 동생의 환생 드라마
	TAHO		작은 신 타호의 탄생과정을 그린 범신론적 카툰
	제네시스		기독교의 창세의 과정을 다른 시각으로 본 일러스트
	The Last of Fantasy		마법사와 던전 세계관의 일러스트

졸업대상자의 작품선정 및 주제에 대한 의식 조사

1. 자신의 졸업 작품의 주제는 다음 중 어느 분야에 해당하는가?
1) 가족/휴먼 2) 액션 3) 코믹 4) 판타지 5) 기타 ()
2. 졸업 작품의 주제를 선정하는데 영향을 미치는 미디어는 무엇인가?
1) 만화(웹툰) 2) 애니메이션 3) 영화 4) 문학 5) 친구
6) 창의력 5) 기타 ()
3. 졸업 작품의 주제에 영향을 미친 미디어의 제작 국가는 어디인가?
1) 한국 2) 일본 3) 미국 4) 유럽() 5) 기타()
4. 뉴에이지에 대해서 들어 본 적이 있는가?
1) 있다 2) 없다(7번으로)
5. 뉴에이지에 대하여 접하게 된 경로는 무엇인가?
1) 인터넷 2) 친구 3) 수업(교수) 4) 종교단체 5) 기타()
6. 뉴에이지를 친숙하게 느끼게 되는 콘텐츠는 무엇인가?
1) 영화 2) 음악 3) 도서 4) 도서 5) 기타()
7. 판타지적 주제, 범신론적 주제, 우주의 생명체 및 초능력의 주제는 종교적 배경에서 영향을 받은 주제라는 것에 대해 들어본 적이 있는가?
1) 있다 2) 없다(9번으로)
8. 종교적 배경의 영향을 받았다면 무슨 종교의 영향을 받았다고 생각 하는가?
1) 기독교 2) 불교 3) 이슬람교 4) 힌두교
5) 뉴에이지 6) 기타()
9. 판타지적 주제에 대한 거부감은 없으나 다른 주제에 대한 관심이 더 많다.
1) 있다 2) 없다
10. 기회가 되어 다음에 다시 작품을 선정할 경우 판타지적 요소가 포함된 주제의 작품을 만들고 싶은가?
1) 그렇다 2) 아니다

지금까지 설문에 응해주어서 감사합니다.

ABSTRACT

The Characteristics of New Age Consciousness in the Popular Culture – Focus on 'Avatar'

Lee, Jun-Soo

This paper aims at studying how to express and be used the characteristics of New age consciousness in the popular culture. New age consciousness is used interchangeably with new age movement. The philosophy of new age is based on humanism, which the infinite potential power of human can change the human himself and the earth forward to be shown the new age of peace, hope and love in an instant. This consciousness is based on the Western secret art and Eastern consciousness against the Christianity and has begun to develop in the alternative religion influenced by Postmodernism and Counterculture movement on 1970' s which is against the corruption of American society on 1960' s. However, new age consciousness has tried to change to a social movement for the culture, the peace, the happiness of mankind and the healing society rather than a religion idea because of the limitation of the theory itself. Nevertheless, the new age culture contains the characteristics of the religion, and the characteristics has been easily borrowed to the mess media and infiltrated to us. In a broad sense, the religion includes both own religion beliefs and behavior and the social movements and tendencies about the established religion which pursues the holy and the highest value. The religion is valued as a complex culture phenomenon, which the religion presents the right direction and the meaning of life as well as contributes to the maintenance of social order and the social unification. For this reason, the religion and the culture have a deep relationship between mess media and needs to be captured and listen to religious longing lurking deep within the human consciousness in order to give the audience impressed and fun. In the study, the characteristics of New age such as reincarnation, illusion, meditation, monism and pantheism is analyzed for what affects students studying mess media and the popular culture. And then the study is analyzed the characteristics of new age consciousness in the animation through 'Avatar' . This study shed new light on the influence of religion which is ideological identity

of popular culture, and I expect to be a little help to have the insight to examine the mess media with a various angles.

Key Word : New Age, Postmodernism, Popular Culture, Animation, Mess Media

이준수
극동대학교 미디어콘텐츠학과 만화애니메이션전공 교수
(369-700) 충북 음성군 강곡면 대학길 76-32
Tel : 043-879-3621
junlee@kdu.ac.kr

논문투고일 : 2015.10.11.

심사종료일 : 2015.11.19.

게재확정일 : 2015.11.26.