

절대 악과 선은 없으니, 중도 가르침 실천해야



성태용 교수의 손오공이 기가 막혀
⑦ 한국사회의 갈등 해소 방안 제시

전 시간에 이야기한, 요괴가 보살 문중으로 이적 해버리는 이야기..... 조금 더 부연 설명할 필요가 있겠습니다. 제가 서유기를 소재로 한 게임과 영화를 만들어야 한다고 외치며, 실제로 조그만 시도를 해 보면 시절의 이야기부터 해 볼까요? 제가 좀 오지 않았습니까? 아이들이 즐겨 하는 컴퓨터 게임에도 관심이 많았습니다. 실제로 컴퓨터 게임을 즐기기도 하구요. 그러다 보니 게임에 대한 나름대로의 생각이 있습니다. 어른들이 아들이 게임 중독을 걱정하고, 그것을 못 하게 하려고 하는데 이는 결코 이루어질 수 없을 겁니다. 아무리 쫓아다니며 컴퓨터 게임 못 하게 한들 그게 될 일이 아니라는 거죠. 그런 이루어질 수 없는 일을 추진하는 것보다는, 보다 훌륭한 게임을 만들어 줌으로써 게임에서 오는 나쁜 영향을 줄이려는 방향으로 시도하는 것이 좋다고 생각합니다. 한결을 더 나아가 그런 훌륭한 게임을 통해 좋은 성향과 심성을 형성해 낼 수만 있다면 금상첨화겠지요. 그런데 그런 생각을 하며 주변을 돌아보다 보니 서유기처럼 좋은 게임의 소재가 없더군요. 우선 재미 있지 않습니까? 이 시대의 화두(話頭)는 뭐니 뭐니 해도 결국 재미입니다. 아무리 내용이 좋아도 재미없으면 그걸로 끝! 재미를 통해서 전달하는 것을 첫 번째 과제로 삼아야 합니다. 그 점에서 서유기야말로 우선 점수를 따고 들어간다는 말이지요. 웬만하면 사람은 손오공, 저팔계, 사오정이 라는 캐릭터에 대해서는 알고 있지 않습니까? 그리고 허영만 화백이 그린 '날아라! 슈퍼보드' 라는 만화 때문에, 한때 말귀 어두운 사오정이라는 유머가 유행하기도 했구요. 또 일본에서는 서유기의 주인공인 손오공을 캐릭터로 하여 '드래곤볼'이라는 만화가 나왔고, 우리나라에도 번역되어 큰 인기를 얻었습니다. 그만큼 서유기는 친숙하고도 재미있는 소재입니다.

이런 말을 하는 근거가 바로 앞에서 이야기한 내용과 연관이 있습니다. 요괴가 보살 문중으로 이적하는 이야기 말입니다. 기존의 게임들은 거의 한결같이 어떤 존재를 절대적인 악(惡)으로 설정하고, 그것을 말살시키는 것을 그 틀로 하고 있습니다. 그런데 서유기에는 그 절대적인 악이 존재하지 않는다는 것이지요. 요괴가 보살 문중으로 소속이 바뀌는 것 바로 그 대표적인 예라 할 수 있겠네요. 그때 삼색선생, 본디 어렵것이 알고 있던 것이지만 서유기가 가진 의미를 보다 분명하게 할 수 있었습니다. 어떤 존재가 본래적으로 선과 악을 지니고 있는 것이 아니라, 어떤 관계성 속에서 선으로도 악으로도 드러날 수 있다는 것이 서유기가 가진 기본적인 사유방식이라는 것이지요. 그리고 그러한 사유방식이야말로 지

서유기만의 매력적 새 시각 사회 관계 다시 생각하는 계기 중도와 악의를 자비로 회복해야

금의 현실에서 가장 필요하고도 의미 있는 것이라는 것도요.
한번 돌아보세요. 우리는 어떤 존재를 본디부터 나쁜 존재로 생각해서 그것을 없애버려야 한다는 사고방식에 사로잡혀서, 어떤 대상을 중요하고 말할하려는 방식으로 움직이고 있는 것이 아닌지? 그 대표적인 예를 들어 볼까요? 꽤 오래 지난 이야기지만, 미국 대통령이 중동의 이란을 악의 축으로 규정했지요? 그리고 그 존재를 말살해야 한다는 방식으로 움직이기도 했구요. 과연 그럴까요? 그 나라가 악의 축일까요? 그렇지 않은 겁니다. 물론 어느 쪽이 좀 더 정의로운가를 일반적인 수준에서 따질 수야 있겠지만, 과연 그 존재가 절대적인 악일 수는 없는 것일까요? 반대의 입장에서는 상대방을 악의 축이라고 규정할 수도 있는 문제거든요. 그런데 이렇게 자기와 입장이 다르거나, 자기에게 큰 해를 끼치는 존재를 본디부터 악한 존재라고 규정하는 순간 그 존재를 없애버리는 길밖에 다른 길이 없다는 것이 문제라는 것이지요. 쉽게 말하면 말살하고, 죽여야 한다는 겁니다. 얼마나 끔찍한 일인가요? 그리고 이러한 사고방식에서 얼마나 끔찍하고 잔인한 일들이 벌어져 왔던가요? 인류 역사에 기록된 수많은 잔혹한 일들이 바로 이런 사고방식에 바탕하고 있다는 사실을 바로 보아야 할 것입니다. 그리고 이런 일들은 종교가 많은 영향을 끼치고 있습니다.
제 생각엔 아마도 잘못 해석된 기독교에도 그 탓이 있다고 보는데요. 기독교에는 사탄이라는 존재가 있잖아요? 악의 상징! 그러한 사탄과 같은 존재가 본디 있다고 생각하고, 그 존재가 현실에 있다고 생각해보세요. 그러한 존재하고 대화하고 타협할 수 있나



그림 · 최주현

요? 그저 죽이고 말살하는 것밖에 남는 것이 없지요. 그러한 존재는 아마도 상징일 것 같은데, 그러한 존재를 현실에서 인정하는 순간 피 흘리는 역사, 피 흘리는 사태가 벌어지게 되지 않을까 싶습니다. 그런데 그러한 심성, 즉 자기와 다른 입장에 있는 이나 자신에게 해를 끼치는 존재에 대한 적대감이 가장 강하고, 또 전혀 타협이 불가능할 정도의 적대감이 가장 강한 것이 우리 한국 사람이라네요. 그게 무슨 탓이겠어요? 바로 우리의 슬픈 역사, 남북분단이 빛은 심성이요, 우리에게 북한은 어떤 집단이었던가요? 절대 존재를 인정해서는 안 되는 존재, 말살해야 할 존재가 아니었습니까? 저 짧은 시절에는 휴전선 근방에 가면 "미친 개 김일성을 몽둥이로 때려잡자!" 는 구호가 시뻘건 페인트로 쓰여 있는 것을 흔히 볼 수 있었지요. 그렇게 절대로 인정할 수 없는 북한이라는 존재를 눈앞에 두고, 그러한 존재에 대한 적대감을 통해 자신의 존재를 확인했던 역대 정권들..... 그런 조건 속에서 우리들은 적대적 존재에 대한 절대적인 적대감, 그 존재를 말살해야 한다는 강열한 의식을 키울 수밖에 없었던 거죠. 그래서 그런지 외국 이민을 갈 경우라던가 할 때, 심성을 테스트하는 과정에서 우리 한국 사람이 가장 자신과 다른 입장, 대척적인 관계에 있는 존재에 대한 적대감이 가장 강렬한 것으로 나왔다고 하더라고요. 이것은 정말 문제가 있는 겁니다. 우리 한국사람 전체가 일종의 정신병적 중후를 앓고 있다고 봐도 좋은 거지요. 그래서 그런지 우리나라에서는 타협과 화해라는 말이 잘 통하지 않는 것 같아요. 지금도 결핍하면 색깔 논쟁으로 나가고, 자기와 다른 입장을 '좌빨', '보좌'로 몰아가면서 적대감을 표출하는 거 아닐까요?

자신과는 입장이 다르다는 것을 그냥 생각이 다르다는 것으로 보는 것이 아니지요. 악으로 여기고, 극단적인 대립구도로 몰아가면서, 말살을 외치는 것이 문제라는 것입니다.
이러한 사고방식을 교정할 수 있는 시각이 바로 서유기에도 있고, 주역과 같은 동양의 고전 속에도 있습니다. 일반적으로 이러한 사고방식을 '관계론적 사고방식'이라고 부르지요, 어떤 존재 자체에 선과 악이 본래적으로 깃들여 있는 것이 아니라, 어떤 관계 속에서 그렇게 드러날 뿐이라는 식으로 보는 방식입니다. 그러니까 나와 적대적인 상대방은 지금 어떤 관계망 속에서 '악'으로 작용하고 있을 뿐이라는 것이지요. 그러니까 그 관계망이 바뀌면 어떤 존재의 선악도 그에 따라 바뀌는 것입니다. 우리는 우리의 상대방을 공격하지만, 그것은 그 존재가 절대적인 악이라고 생각해서가 아닙니다. 우리는 크게 보면 같은 항아리 속에 있다고 할 수 있고, 상대방과의 다툼도 크게는 우리 전체를 잘 되게 하기 위한 것이라고 보는 사고도 나올 수 있지요. 주역(周易)이라는 고전 속에서는 이러한 사고방식을 "같이 하면서도 다르게 한다" 또는 "다르면서도 같음을 안다"라고 표현합니다. 우리가 큰 지향을 같이 하면서도 얼마든지 서로 다를 수 있고, 그 다음 속에서도 같음을 향해 나갈 수 있다는 겁니다. 그런 큰 사고에 바탕하면 우리는 다투면서도 상대방을 말살하려는 방향이 아니라, 큰 같음을 향해 나간다는 건강한 행태를 보일 수 있을 것이구요. 그러면 우리의 삶과 역사도 건강하고도 밝은 과정으로 채워지지 않을까요? 중도와 악의는 줄어든다고, 피 흘리면서 부러지는 역사는 지양되고.....

흙, 나칠게념. 진부한 이야기라구요? 좀 길다구요? 그래 결국 앞에서 이야기한 게임 제작 이야기는 어떻게 끝났느냐구요? 그런 게임 나왔다는 소식 못 들었으니 결국 실패한 거 아니냐구요? 예고, 나칠게념은 남의 아픈 곳을 그렇게 푹푹 찌르십니까? 맞습니다. 실패했지요. 아니 실패라고도 할 수 없을 정도로, 시도도 제대로 못한 단계에서 끝나고 말았습니다. 문제는 역시 자금! 가장 중요한 자금 확보를 못했다는 것이지요. 그때 생각에 단순히 게임만 만들어서 안 되고 애니메이션과 캐릭터 산업까지 함께 해야 한다고 생각되어, 영화감독들까지 몇 분 만났었지요. 그런데 정말 중요한 문제는 제 생각에 머리를 끄덕여주는 그런 분들은 왜 한결같이 그 '돈'이 없는 것입니까? 결국 '돈'도 별로 없는 삼색선생 주머니에서 몇 번의 회식비만 지출된 상태에서 이야기가 끝나고 말았지요. 생각하니 다시 슬퍼지네요.
그렇지만 아직도 제 아이디어는 살아 있습니다. 누가 정말 공감하게 투자하기만 하면! 반지의 제왕은 저러 가라 할 정도의 영화 소재가 몇 개는 서유기 속에 숨어 있습니다. 청소년들의 심성을 올바르게 인도하면서도, 거기다 재미까지 있는 게임을 충분히 제작해낼 수 있습니다. 그러한 보물 창고가 바로 서유기입니다! 그래서 저는 아직도 그 서유기 게임제작의 꿈을 버리지 않고 있습니다. 제 아이디어라고 독점할 생각도 없습니다. 그러니 여러분들 많이 홍보해 주시고, 혹 자본 튼튼한데 좋은 데 쓸 곳을 찾고 있는 분 있으면 이 아이디어 좀 전파해 주세요. 이 '손오공이 기가 막혀' 연재와 더불어 그런 움직임도 있었으면 얼마나 좋을까요? 그러한 기대 속에 다음 주로 갑니다.



불교 종합쇼핑몰

불교서적 / 신행용품 / 명상음반

www.buddhabook.co.kr

서울 성북구 동소문동 5가 120 동일하이빌 B1(4호선 성신여대입구역 5분거리) Tel: 02)953-7181

꿈바위 시대가 왔습니다 무엇이든 물어 보세요



- 자가용 운전자를 위한 무사고 안전 기도.
- 조상숭배실천회, 세종대왕선양회: 전국적으로 지회를 조직하오니 동참 바랍니다.
- 포교활동 하실 분, 공양주 하실 분.
- 지역사회에서 큰 활동 하실분 지도자 양성.
- 꿈바위에서 크게 활동하실 화주보살님 모십니다.
- 꿈바위에서는 각종 경전불사를 하오니 동참하시기 바랍니다.
- 우리말 천수경, 문수보살예찬문, 보현행원품, 관세음보살보문품, 지장경, 이미타경, 금강경, 약사여래경, 대불정능엄신주, 성철큰스님 불탄범어 신년법어, 영가천도, 대학 기타
- 창업 개업 하실 분 상호, 좋은 이름 작명해 드립니다.
- 대학입시 합격 기도 상담. (지금 상담이 중요함)
- 치매 예방, 암 예방, 중풍 예방, 비만, 변비, 우울증, 코골기, 스트레스, 가족 갈등, 상담과 특별지도 및 기도.
- 가정 방문, 회사 방문, 조상 산소, 상담과 기도해 드립니다.

• 태아영가 조상영가 천도 / • 부산 - 일본 오사카(선상천도) 확실한 천도가 됩니다. 선상에서 천도하며 가정에서 열심히 기도하며 참여함.

꿈바위불교교육원

대전시 중구 대흥동 468-1 H·P 010-6789-5008