

하이데거와 가다머의 놀이 개념

정 은 해
(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』, 『근거없음』, 『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 강연이라는 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 지문자답한다. “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 들어 서 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 말해지지는 않는다. 이런 점에서 보자면 『예술작품의 근원』에 서는 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 한 가운데서 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 개념에 로 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 않는 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 상응 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: Phillipp 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 G ünther 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-Spiel-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.”(근거율: 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”(『근거율』: 130) 고 말한다.

존재의 역운이란 역운으로서의 존재, 곧 “그때마다 그러저러하게 현상하는 것인 존재자를 위해 자신을 말 건네고 밝히면서 시간-놀이 공간을 마련함으로서의 존재”(『근거율』: 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.”(『근거율』: 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.”(『근거율』: 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.”(『근거율』: 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.”(『근거율』: 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 놀이하기 때문에 놀이한다.”(『근거율』: 188) 놀이의 비밀은 그것에게 이유가 없다는 것이다. 근거 물음의 극한은 놀이이다. 존재 물음의 극한도 놀이이다. “‘때문에’(Weil)라는 것은 놀이 속에서 가리았는다는 놀이는 ‘왜’라는 것이 없이 있다. 그것이 놀이하는 동안에(dieweil), 그것은 있다 단지 놀이만이 머물고 있다. 최고의 것이자 가장 깊은 것이다.”(『근거율』: 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).”(『근거율』: 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.”(『근거율』: 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 않지만, 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 『근거율』(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: 정은해(2002), “하이데거의 언어 철학 -언어의 본질을 중심으로”, 『하이데거의 예술철학』 99-138 쪽

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”(Unterschied)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 불려지고 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 초청하기(Heißen)는 초청된 것을 그런 식으로 사이-나눔의 분부(Gehelß)에 맡긴다 사이-나눔은 사물의 사물화를 세계의 세계화 속에 머물게 한다.”(「언어」: 29)

발언이 초청하는 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, 산과의 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 “초청하는 자(das Heißende)”(「언어」: 29)라고 부르고 “분부”(Gehelß)(「언어」: 30)라고 명명한다. “사이-나눔은 분부이고 이 분부에서부터 각종의 초청하기가 비로소 불려지고, 그래서 모든 초청하기는 그 분부에 속해 있다 사이-나눔의 분부가 언제나 이미 모든 초청하기를 자기 안에 모았다”(「언어」: 30). 시의 발언은 사이-나눔을 초청하기이지만, 이 사이-나눔은 그 스스로 분부로서의 초청하기이다. 사이-나눔은 사물을 사물어로 초청하고 세계를 세계어로 초청하고 시인을 시인으로 초청하는 것인 한에서, 모든 초청하기를 모으고 있는 것으로서 분부이다.

하이데거는 이렇게 시의 발언, 명명하기, 부르기, 초청하기, 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 여기서 ‘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 산)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 술어화된다. “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 술어화된다. 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 대화, ‘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 슬어화되며 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 놀이로 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 능숙한 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, 311 쪽.

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 쉰러는 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, 예술의 진리를 인정하지 않는 것이라고 본다. 예술의 진리를 인정하기 위해서는 주객이원론을 확실히 파괴하거나, 해석 개념을 통해 주객의 재통합을 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』 I이란 이 책에 대한 약호이다.

터 벗어난 채 진지성을 지시하고 있는 연관이 아니라, 오직 놀이에서의 진지성만이 놀이를 전적으로 놀이하게 한다.”(『방법』 I: 107-108) 일상 세계의 목적연관들을 기준으로 말하면, 분명 놀이는 진지한 일이 아니다. 하지만 놀이 자체에 대한 태도의 진지성이 놀이를 비로소 놀이하게 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 아니라, 점이 바로 예술의 경험이었으며, 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 경험은(불변적) 주체나(불변적) 대상이란 개념으로, 곧 주관-객관 개념으로 이해하는 것은 잘못이다. 놀이의 존재방식도 마찬가지다. “놀이는 주관성이라는 대자적 존재가 주체적인 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 엄두에 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 때에 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 것이는데, 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 엄두에 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 뛰논다(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 점에 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)