

## 테세우스 영웅 신화에 대한 분석\*

박 회 영(한국외국어대)

【주제분류】 그리스철학, 신화학, 영웅 신화,

【주 제 어】 신화, 종교의식, 다이몬, 영웅, 영웅 숭배의식,

【요 약 문】 본 논문은 테세우스의 영웅 신화와 종교 의식들에 대한 분석에 근거하여, 역사적 실존 인물에 대한 영웅 숭배의식을 통한 정치적 영웅화 작업과 작가들의 신화 창작적(Mythopoiesis) 상상을 통한 문학적 영웅화 작업에 의해 신화로 변환되는 과정을 고찰하고 있다. 이러한 고찰은 인류가 닮고 싶고 또한 닮고자 노력해야만 할 ‘신과 같이 완전한 존재’로서의 원형(Archetypus) 즉 영웅(Heros)이 지녀야 할 덕목은 무엇인지에 대한 그리스인들의 탐구가 왜 인간의 본질에 대한 철학적·진리 발견적 탐구의 초석으로 작용하는지를 밝혀주는 의의를 지니고 있다.

### 1. 서론

본 연구는 아테네 도시국가의 건국자(oikistes)<sup>1)</sup>로 알려진 테세우스에 관한 전설 내지 신화에 대한 분석을 통하여 그리스에서 하나의 전설 내지 민간 설화가 신화로 변환됨이 지니는 철학적 의미를 살펴보고, 그리스인들의 영웅 숭배의식과 영웅 관념의 형성 사이에 내재해 있는 관계, 미노타우로스 살해와 미로로부터의 탈출 신화 속에 함축되어 있는 전통적인 신화적 주제, 그가 설립한 것으로 알려진 의식인 Oschophoria제 및 Synoichia제가 지닌 사회적·정치적 의의에 대해 고찰함을 그 목표로 한다.

\* 본 논문은 2006년도 한국외국어대학교 교내연구비 지원에 의한 것임.

1) Plutarchos, Theseus, I. 2,8.

우리가 그리스 및 로마의 수많은 영웅들 중에서도 특히 테세우스에 관한 신화와 종교의식에 대해 살피고자 하는 이유는 무엇인가? 그것은 이 신화가 비록 영웅 신화 일반의 구조를 따르고 있음에도 불구하고, 다른 영웅 신화들에 비해 한편으로 주인공의 업적에 대한 문학적 정제화가 덜 이루어졌기 때문에 오히려 일반인이 닮을 수 있는 인간적 영웅상의 가장 원초적 밑그림을 제시해 주고, 다른 한편으로 구·신석기부터 내려오는 전통적인 신화적 주제를 함축함을 통해 그리스의 영웅 숭배의식의 부활과 도시국가 건립의 사회적 조건 사이에 존재하는 관계를 가장 잘 드러내고 있어서, 오늘날의 우리로 하여금 신화와 종교의식이 지닌 의의에 대해서 여러 관점에서 철학적 성찰을 하도록 이끌어 주기 때문이다.

사실 단순한 역사적 사실에 관한 이야기가 신화적 이야기로 변환되는 과정에 대한 고찰은 인간이 지닌 Mythopoiesis 본능이 그리스인들 뿐만 아니라 인류 전체의 세계관 및 자연관 형성과 인간다운 삶의 방식에 대한 탐구의 기본 틀 형성에 있어서 어떠한 작용을 하게 되는지를 밝혀준다. 그리고 테세우스의 업적에 대한 영웅화 작업 내지 그것과 직결된 영웅 숭배의식에 대한 고찰은 인류가 질서와 조화가 유지되는 사회의 구축을 위해 어떻게 여러 이질적 집단들을 하나의 단일성을 지닌 공동체로 통합시켜야 되는지 그 사회적·정치적 조건들을 제시해준다. 게다가 구·신석기의 농경 신화에서 주도적 역할을 하던 다이몬 개념이 청동기의 영웅 신화에서 주도적 역할을 하는 영웅(Heros) 개념으로 중첩되면서 발전하게 되는 과정에 대한 고찰은 우리로 하여금 신 중심에서 인간 중심으로 넘어 온 그리스인들의 개념 체계 속에서 사회적·정치적 요소들과 종교적 요소들이 어떠한 상보 관계를 지녀야만 하는 것인지에 대하여 새롭게 반성해 보도록 만들어 준다.

본 논문은 테세우스 신화와 종교의식 속에 함축되어 있는 이러한 종교적·정치적·철학적 의의를 밝히기 위해, 그의 일반적 업적에 대해서

는 일차적으로 플루타르코스의 영웅전에 나오는 원전을 기본 텍스트로 활용하여 분석하고, 이차적으로 다음과 같은 두 가설—1) 모든 영웅 신화는 특정 인물에 대한 영웅화 작업의 필요성에 근거한 작가들의 재구성의 결과물이다, 2) 신화적 주제들을 담지하고 있는 영웅 신화들은 전통적인 종교의식과 연관되어 발달한 일종의 의례 신화이다—에 근거하여 분석할 것이다.

## 2. 본론

### 1) 테세우스 영웅 신화의 구조 및 의의

플루타르코스의 영웅전에 나오는 테세우스의 이야기는 전반적으로 소위 캠벨이나 레글렌이 제시하고 있는 전형적인 영웅 신화의 구조를 지니고 있다. 그러나 캠벨의 영웅은 중세의 신비주의 문학의 단계를 거쳐 정제된 사랑과 개인적 심리 그리고 존재론적 변형(Metamorphosis)에 초점이 맞춰져 있는 개인적 내면세계의 영웅이기 때문에<sup>2)</sup>, 나라를 세우고 제도를 창제하는 외적 업적에 초점이 맞춰져 있는 문화 창조자로서의 영웅을 그리고 있는 테세우스 영웅 신화에 대해 적용하기에는 적합하지가 않다. 따라서 우리는 우선 이 이야기를 레글렌의 유형에 따라 분석한 다음에, 그 속에 들어 있는 철학적 의미가 무엇인지를 밝혀 볼 것이다.

레글렌이 분류한 영웅 신화의 일반적 유형은 다음과 같다.

- 1) 영웅의 어머니는 왕실의 처녀이다. 2) 그의 아버지도 또한 왕이다.
- 3) 그리고 그의 아버지는 흔히 그의 어머니의 가까운 친척이다. 4) 그러나 그를 잉태하게 되는 상황들은 평범하지가 않다. 5) 그는 또한 신의 아들이라는 평판을 받는다. 6) 그가 태어나면, 그를 살해하려는 시도가 일반적으로 그의 아버지 또는 그의 외할아버지에 의해 일어난다.

2) J. Campbell, 『영웅 신화』., 참조.

7) 그는 납치되어서, 8) 먼 나라에서 양부모에 의해 양육된다. 9) 우리는 그의 어린 시절에 관한 이야기를 전혀 들을 수가 없다. 10) 성인이 되었을 때, 그는 그가 다스릴 미래의 왕국으로 가거나 되돌아간다. 11) 옛 왕, 거인, 용 또는 야수와의 싸움에서 승리한 후에, 12) 그는 흔히 그의 선임자의 딸인 공주와 결혼하여, 13) 왕이 된다. 14) 일정 동안 그는 평온하게 통치를 하고, 15) 율법들을 제정한다. 16) 그러나 후에 가면, 그는 신들의 충애를 잃을 뿐만 아니라 그의 신하들로부터도 인심을 잃게 되어, 17) 왕좌와 도시국가로부터 추방당하게 된다. 18) 그 후에 그는 의문의 죽음을 19) 흔히 산꼭대기에서 맞게 된다. 20) 그의 자식은 왕위를 계승하지 못하며, 21) 그의 시체 또한 매장되지도 못한다. 22) 그럼에도 불구하고, 그는 하나 또는 그 이상의 신성한 무덤을 갖게 된다.<sup>3)</sup>

레글랜은 전통적 영웅들의 일생이 바로 이러한 22개의 확실한 국면들로 나누어질 수 있다는 사실에 근거하여, 그들에 관한 이야기가 의례적 유형(a ritual pattern) : 1)영웅의 탄생과 연관된 것(탄생식), 2)그의 왕위 계승과 연관된 것(입문식 내지 즉위식), 3)그의 죽음과 연관된 것(장례식)—을 따르고 있다고 주장한다.<sup>4)</sup> 우리는 테세우스의 신화 중에서도 이러한 세 개의 중요한 통과 의례와 연관된 국면들 즉 그의 출생(일반 유형 1-5)과 그의 업적(왕이 되기 전에 쌓았던 업적: 일반 유형 10-13-과 왕이 된 후의 업적: 일반 유형 14-15), 그리고 그의 죽음(일반 유형 21-22)에 관해서만 중점적으로 살펴보고자 한다.

테세우스는 일반 유형 1)과 2)처럼 왕실 출신이지만, 그의 혈통에 관한 이야기는 다음과 같은 독특한 점을 지니고 있다. 즉 그의 아버지 에게우스(Aigeus)는 아테네 부족 공동체의 초대 부족장인 케크롭스 1세와 그의 아들 에렉테우스가 '대지의 자손들(autochthonas)'인 것과는

3) L. Raglan, The Hero: A study in tradition, myth & drama, 138쪽.

4) 같은 책, 148쪽.

달리, 바다의 아들이고,<sup>5)</sup> 그의 어머니 에트라(Aithra)는 ‘구름 한 점 없는 하늘과 같은’을 의미하기 때문에, 그의 부모는 이미 ‘대지의 자손들’이 아님을 상징하고 있다. 테세우스가 바다의 이름을 지닌 에게우스와 天光의 이름을 지닌 에트라<sup>6)</sup>의 결합에서 탄생한 사실로부터, 우리는 그가 일반 유형 5)에서처럼 신적 태생(ek theon gegenenai)<sup>6)</sup>이고, 더 나아가 바다의 요소와 하늘의 요소의 결합에 대한 상징임을 알 수 있다.

부모의 이름 속에서 이미 암시되어 있는 영웅에 대한 신비화 내지 차별화 작업은 테세우스의 이름 속에서도 잘 나타나 있다. 사실 그의 이름이 특별히 테세우스(Theseus)로 지어진 이유는 플루타르코스에 따르면 한편으로 ‘그를 알아볼 수 있는 징표가 비밀 장소에 놓여져 있었기 때문(dia ten ton gnorismaton thesin)’이고, 다른 한편으로 후에 아테네에서 아버지 에게우스에 의해 ‘아들로서 인정되었기 때문(paida themenou tou Aigeos)’이지만,<sup>7)</sup> 영웅의 이름을 그 이름의 소지자의 특성과 연관지어 고찰하는 입장에서 보면 오히려 ‘국가를 설립한 자(ho theseus)’이기 때문이다.<sup>8)</sup>

출생의 신비로움과 이름의 특별함 속에서 부각되는 테세우스의 차별성은 그의 자기 출생 비밀에 대한 인식과 그의 업적에 대한 이야기 속에서도 계속하여 나타난다. 즉 그는 16세가 되었을 때 어머니로부터

5) 이러한 점은 에게 해가 그의 이름에서 연원된 사실을 통해 알 수 있는 바, 이는 아테네가 ‘바다 중심(thalassocentric)의 국가’로 성장할 것임을 암시하고 있다. 농경지가 매우 척박하여 올리브 외의 농작물은 충분히 수확할 수 없었던 아테네가 일찍부터 국제 교역에 눈뜬 수밖에 없었음은 잘 알려진 사실이다. V. Ehrenberg, *The Greek State*, 4쪽.

6) Plutar. 앞의 책, II, 1-4.

7) 같은 책, IV, 1, 1-4.

8) 그리스인들은 일반적으로 단어의 다의성을 활용하여 이름의 주인공이 지닌 특성을 상징적으로 표현하기를 즐겼다. ‘놓다, —임을 주장하다. —임을 인정하다’를 뜻하는 동사 tithemi에서 파생된 Theseus는 이러한 뜻들 외에도, ‘(미로에서 탈출한 후의) 자신을 새로운 자아로서 인식하는 자’라는 뜻도 지니고 있다.

자신의 출생 비밀을 듣고, 무거운 바위를 들어 올려 그 속에서 칼과 센 달—그의 아버지가 그를 알아볼 수 있도록 남겨둔 징표—을 찾아 착용하고, 아버지를 찾아 아테네로 떠난다. 그가 여행을 떠나고자 할 때, 그의 외할아버지와 어머니는 위험하지 않은 해상로를 적극 권장하였지만, 그는 반대로 가장 위험한 육로를 택하게 된다. 그가 안전한 길 대신에 위험한 길을 선택한 이유를 플루타르코스는 그가 영웅 헤라클레스를 호모하여 그와 같이 위대한 업적을 남기고 싶었기 때문으로 묘사하고 있다. 우리는 테세우스의 이러한 선택 속에서, 또 한 번 위험을 피하지 않고 그것에 맞서 도전하려는 영웅이 지녀야만 할 기질의 원형을 읽어낼 수 있다.

테세우스가 아버지를 찾아가는 여행(poreia) 도중에 행하는 업적은 일반 유형 11)과 같다. 그가 아테네로 가는 도중에 해치운 악당내지 괴물들은 1)에피다우로스에서 철로 된 곤봉으로 지나가는 행인들을 때려 죽이는<sup>9)</sup> ‘악명이 널리 퍼진’이란 뜻을 지닌 페리페테스(Peripetes),<sup>10)</sup> 2) 켄케라이의 ‘소나무들을 묶는 자’를 뜻하는 피티오캄프테스(Pityokamptes)라는 별명을 지닌 시니스(Sinis)<sup>11)</sup>, 3) 크로미온(Krommyon)의 파이아(Phaia)라는 암돼지<sup>12)</sup>, 4) 게라네이오스(Geraneios, 두루미의 산)에서 바위 위에 매복하고 있다가 지나가는 사람에게 자신의 발을 씻도록 강요하면서 행인을 발로 걷어차 바다로 밀어뜨려 죽이는 스킨(Skiron, 이 석회암 지역의 죽음을 관장하는 주

9) 테세우스는 그를 때려눕히고, 그 철 곤봉을 자신의 무기로 삼았다.

10) C. Kerényi, *The Heroes of the Greeks*, 219쪽. 이 이름은 ‘지하세계의 주인’에 어울리는 이름이다.

11) Plutar. 앞의 책, VIII, 2,1-6. 그 이유는 그가 굽혀놓은 소나무들을 이용하여 행인들을 그 나무 중간에 묶은 다음에 그 나무들을 펴지게 하여 행인들을 찢어죽였기 때문이다. 시니스는 ‘도둑’을 의미한다.

12) 같은 책, IX. 이 동물의 이름은 ‘회색, 또는 검은’을 의미하기 때문에, 지하세계 또는 죽음의 세계의 동물을 상징한다.

인)<sup>13)</sup>, 5)엘레우시스에서 레슬링으로 행인들을 죽이는 케르퀴온(Kerkyon, 꼬리를 가진 자)<sup>14)</sup>, 6)코뤼달로스 산에서 행인들을 바위 속에 새겨진 침대 안에 눕혀놓고 그 침대 길이에 맞게 햄머로 두들겨 눌러 죽이는 프로크루스테스(Prokrustes, 잡아 늘이는 자)라는 별명을 지닌 다마스테스(Damastes)였다.<sup>15)</sup>

그가 이렇게 다양한 종류의 악행을 저지르는 악당 내지 괴물들을 물리치는 업적, 그것도 그들이 지닌 기술을 그대로 이용하여 물리치는 업적에 대한 이야기는 영웅이 지녀야 할 덕목이 신체적 탁월성뿐만 아니라, 정신적 탁월성도 동시에 지녀야 함을 상징하고 있다. 사실 그의 업적은 그 당시 신체적 힘을 남을 해치는 데 사용하던 야만적 관습을 그 힘을 존경심(aido), 정의로움(dikaiosisynē), 정당함(ison), 박애정신(philanthropon)에 사용하는 문명적 관습으로 바꾼 노작임을 투사하고 있다.<sup>16)</sup> 악당내지 괴물을 제거하기 위한 살해이지만 그 살해 행위 자체는 한편으로 도덕상 좋지 않은 것이기 때문에, 테세우스가 성도와 케시포스(Kesiphos) 강이 교차하는 지점<sup>17)</sup>에서 영웅 필라토스(Phylatos 나무를 심는 자)의 후손들에 의해 정화를 받게 됨을 묘사하는 이야기도 문화적 관습 형성에 대한 투사라는 동일한 문맥에서 설명되어질 수 있다.

聖道 도처에 도사리고 있던 모든 죽음의 위협을 제거하고 정화의식을 통해 처음으로 죽음의 영역으로부터 벗어날 수 있었던 테세우스는

13) 같은 책, X. 테세우스는 발 씻는 대야를 그의 머리에 세차게 던지고 스킨론 자신을 바다 속으로 던져 거북이의 먹이가 되게 만들었다

14) 같은 책, XI, 1,1-2.테세우스는 마치 헤라클레스가 안타이오스에게 했던 것과 똑같이, 그를 공중에 들어 올려 땅에 세차게 내려쳐 산산조각이 나게 만들었다.

15) 같은 책, XI, 1, 3-5. 테세우스는 그와 똑같은 방식을 이용하여 그를 눌러 죽였다.

16) 같은 책, VI, 4,1-5,1.

17) 바로 이곳에서 필라토스는 예전에 여신 데메테르를 환대했기 때문에, 그에 대한 보답으로 여신으로부터 최초의 무화과나무를 선물로 받았었다.

아테네에 도착하자마자 곧장 새로운 이방인의 출현에 불안을 느낀 에게우스의 형제 팔라스와 그의 50명의 아들들로부터 또 다른 죽음의 위협을 받게 된다. 여기에서 우리는 또 한 번 그가 영웅으로서 인정받기 위해 거쳐야 했던 시련과 그것을 극복하는 업적의 전형을 보게 된다. 즉 1)자신에게 닥친 위험을 스스로 해결함(그를 죽이고자 했던 사촌들을 모두 죽인 행위)과 2)백성들을 위해 열심히 일하고자(enargos) 하는 마음(그 당시 테트라폴리스의 주민들을 위협하고 있던 마라톤의 황소를 산채로 잡아와 아폴론 신전에 바친 행위)<sup>18)</sup>은 캠벨이 이야기하고 있듯이, 영웅이 겪어야 할 시련 및 그의 능력에 대한 끊임없는 검증을 암시하고 있다.<sup>19)</sup> 그를 위한 환영 만찬에서 자신의 남편인 에게우스를 교사하여 그에게 독배를 주어 그를 죽이고자 한 마법사 메데이아(Medea)의 의도를 알아차리고 그것을 지혜를 통해 분쇄한 행위(의도적으로 칼집에서 상아가 박힌 칼을 뽑아, 자신의 아버지 에게우스가 그를 알아볼 수 있도록 한 행위) 또한 그의 능력에 대한 다른 차원에서의 검증 작업의 계속이라 할 수 있다.

왕자로서 인정되었음에도 불구하고, 아테네가 크레타에 조공을 받쳐야 될 시기가 왔을 때, 테세우스가 자진하여 그 조공 제물(7명의 청년과 7명의 처녀)의 일원으로 참가하여 일반 유형 11)처럼 괴물(미노타우로스)을 살해하는 업적도 같은 문맥에서 설명될 수 있다. 그러나 그는 아테네로 되돌아올 때 임무를 성공적으로 마쳤을 경우에 돛대를 세우기로 한 약속을 잊어버림으로 해서 아버지의 죽음을 가져온 장본인이 된다. 어쨌든 그의 아버지의 죽음으로 인하여, 그는 일반 유형 13)대로 왕위에 오르게 된다.<sup>20)</sup> 이렇게 여러 업적을 통해 검증을 받은 다음에

18) Plutar. 앞의 책, XIV.1.1.

19) J. Campbell, 앞의 책, 95-106쪽.

20) 이 이야기는 후대의 작가들이 새로운 왕이 노쇠해진 옛 왕을 직접 죽이는 소위 프레이저가 주장하는 왕 시해의식(régicide)의 신화적 전형을 문명사회의 정서에 맞게 각색한 것-즉 그가 아버지를 직접 죽인 것이 아니라, 아버지가 스스로 자살한 것-



일반 유형 14) 대로 어렵게 왕이 된 후에, 그는 일정한 기간 동안 평화롭게 통치를 하고, 일반 유형 15)대로 Oschophoria제 또는 만인이 동등하게 함께 살 수 있는 민주주의 제도와 같은 율법들을 제정하지만, 나중에는 16)평판이 나빠져서 17)아테네로부터 추방당하여, 18)높은 언덕 으로부터 내던져져 또는 추락하여 죽는다. 20)그를 밀어내고 왕위를 차지한 메네테우스(Menetheus)는 그와 아무런 인척관계가 없다. 21)그의 매장지는 알려져 있지 않다. 22)그러나 그의 유해는 아테네의 신성한 무덤에 안치되어 있다.

이상의 분석을 통하여, 우리는 테세우스의 출생 및 업적 그리고 죽음에 관한 모든 이야기들이 모두 영웅을 일반인들과 차별화시키는 작업에 초점이 맞춰져 있음을 알 수 있다. 그의 무덤에 대한 신탁—메디아 전쟁 후 그의 유골을 찾아서 아테네에 무덤을 만들고 그 곳에 간직하라고 한 델피의 신탁—과 신탁 실현의 어려움—신탁에 따라 아테네인들은 그의 실제 매장지를 찾기 위하여 노력하였으나 돌로피아인들 때문에 그것을 찾지 못한다—, 그리고 신탁에 대한 실현—키몬은 독수리가 부리로 흙을 파업고 있는 언덕에서 그의 그 무덤을 찾아낸다—의 이야기도 모두 영웅에 대한 신격화 내지 차별화의 문맥에서 설명되어질 수 있다.<sup>21)</sup> 그렇다면 영웅 신화라는 문학적 장르의 일반적 유형을 따라 전개된 이 이야기 속에서, 우리는 테세우스의 영웅 신화에만 고유한 특성을 어떠한 것이라고 규정할 수 있는가?

## 2) 영웅 숭배의식과 영웅 신화의 발달

우리가 만약에 플루타르코스 영웅전에 나오는 테세우스의 이야기를 단순히 하나의 문학 작품으로서만 간주한다면, 우리는 그 이야기가 아무리 위대한 영웅의 일생에 관한 이야기일지라도 왜 같은 장르에 속해

---

로의 변형—이라 할 수 있다.

21) Plutar. 앞의 책, XXXVI,

있는 민간 설화나 동화 또는 전설과 다르게 신화로 불리기도 하는지 그 이유를 알 수가 없게 된다. 그것은 모든 영웅 신화들 그 중에서도 특히 그리스 영웅 신화들이 커크가 주장하였듯이, 한편으로는 영웅 숭배의식과,<sup>22)</sup> 다른 한편으로는 전통적인 신화적 주제 내지 종교의식과 연결되어 있기 때문이다. 그러나 영웅 신화가 영웅 숭배의식과 어떠한 관계를 맺고 있는지를 알기 위해서, 우리는 먼저 영웅이란 개념이 그리스인들에게 어떠한 시니피에를 지니고 있는 것인지를 고찰할 필요가 있다.

그리스의 영웅 개념의 시니피에는 두 차원 즉 다산성 내지 집단에 대한 수호의 기능과 연관되는 종교적 차원과 인간의 신화창작(Mythopoiesis)의 본능이 작용하는 문학적 차원에서 형성된 것이라 할 수 있다. 사실 종교적 차원에서 볼 때, 그리스의 영웅은 다이몬이라는 종교적 개념을 직접적으로 이어받고 있다. 일반적으로 영웅이 '그 해의 다이몬(Eniautos Daimon)이나, '훌륭한 다이몬(Agathos Daimon), '위대한 청년(Megistos Kouros) 또는 '풍요의 다이몬인 플루톤(Plouton)으로 불리고 있는 것도 바로 이러한 이유에서이다.<sup>23)</sup> 이는 영웅 개념의 종교적 기원이 구·신석기의 농경 신화에서 나타나는 영원불변의 생명력(zoe)을 상징하는 '大地母 여신(Terra Mater)'에 대비되는 한시적 생명력(bios)을 상징하는 아들 남신(Kouros) 즉 다이몬에 있음을 의미한다.<sup>24)</sup> 그런데 이러한 다이몬은 인격보다는 기능에 대한 집단적 표상이다. 따라서 우리는 영웅(Heros)의 어원적 의미가 半人半神<sup>25)</sup>인 것도

22) G. S. Kirk, The nature of Greek myths, 145쪽.

23) J.E. Harrison, Themis, 308쪽.

24) 종교적 차원에서 이러한 다이몬은 무규정적 힘으로서 일반적으로 다산성과 연결된 모든 종교의식과 신화들(Isis-Osiris, Inanna-Dummuuzi, Demeter-Persephone 신화들)에서 주인공 역할을 한다. A. Baring & J. Cashford, The myth of the goddess, 175-348쪽.

25) P. Chantraine, Dictionnaire étymologique de la langue grecque, Vol. I, 417쪽.

영웅을 바로 이러한 기능들과 연관지어 생각했기 때문에 나온 것임을 알 수 있다.<sup>26)</sup>

영웅의 관념이 종교적 차원을 떠나 문학적 차원으로 들어와서도 다산성의 기능과 하나의 공동체 내지 도시국가에 대한 수호의 기능을 여전히 간직하고 있는 것도 바로 이러한 종교적 차원의 다이몬이 지닌 기본적 시니피에가 그 관념의 심층에 뿌리박고 있기 때문이다. 그럼에도 불구하고 이 Heros는 문학적 차원으로 들어오면, 비록 반인반신이지만 그가 지닌 신적 측면보다는 인간적 측면에 그 초점이 더 맞춰지기 때문에, 무규정적 기능에 대한 집단적 표상으로서 자기의 고유한 이름을 지니지 못하는 다이몬과 다르게 개별적 인격성과 이름을 지니게 된다.<sup>27)</sup> 그러나 인간적 측면을 지나치게 강조하게 되면 영웅은 보통사람들과 구별되어지지 않기 때문에, 그리스인들의 문학적 또는 신화적 상상은 그를 보통 사람으로부터 차별화시키기 위하여, ‘보통 사람들과 다르게 신과 같이 완벽한 인격 및 능력을 지닌 존재자 즉 초인’으로 규정하는 작업에 노력을 집중시키게 된다.

영웅에 대한 이러한 차별화 내지 신격화(Apotheosis) 작업은 다른 어떠한 민족보다도 훨씬 더 ‘신을 닮고자 노력하였고 또한 신을 닮을 수 있다’는 생각을 강하게 지녔던 그리스인들의 개념 체계<sup>28)</sup>로부터 나온 것이라 할 수 있다. 사실 그리스인들은 영웅 문학의 영향과 상관없이 일반적으로 기독교에서와 같은 ‘초월적 절대자로서의 신’에 대한 實辭的 시니피에가 아니라 신이 지닌 완전성이라는 형용사적 시니피에를

26) 플라톤에 따르면, 신적 숭배의 대상들은 6종류-- 1) 올림포스 신들과 국가를 지킨 자들 2)지하세계의 신들 3)다이몬 4) 영웅들 5)조상신들 6)살아 있는 부모들--로 나뉜다. Pla. Leg., 717,a

27) 물론 다이몬처럼 이름을 갖고 있지 않은 수많은 각 지방의 영웅들은 그 인격성보다는 기능에 더 초점이 맞춰져 있기 때문이다.

28) 우리는 기원전 5세기 초에 이르기까지 스스로를 신의 자손으로 생각하며 고대의 기사도적 이상을 지키고 가르쳐 왔던 귀족 사회의 구성원들을 염두에 두면, 그리스인들의 이러한 개념 체계를 더 잘 이해할 수 있다. B. Snell, 『정신의 발견』, 369쪽.

우선적으로 생각했기 때문에, 반인반신이란 용어를 아무런 거리낌 없이 인간에게 적용할 수 있었다.

그들이 일상어법에서 신을 지칭하는 명사 Theos보다 신적이란 형용사 theios를 더 많이 사용하였던 것도 바로 이 같은 이유에서이다. 이러한 그들의 개념 체계를 염두에 두어야만, 우리는 커크가 지적한대로, 영웅 신화가 왜 그리스의 전통적 이야기들의 가장 특출하고 다양한 면을 구성하게 되는지를 이해할 수 있다.<sup>29)</sup> 그것은 또한 그리스 신화가 왜 주로 신들에 관한 이야기만 다루고 인간에 관한 이야기는 별로 다루지 않는 이집트나 메소포타미아의 신화와 다르게, 인간의 행위와 직접적으로 연관되는 수많은 영웅 신화를 발달—호메로스의 서사시는 이러한 발달의 정점에서 나온 결과물이라 할 수 있다—시킬 수 있었는지를 설명해 준다. 그런데 그리스에서 영웅 신화가 발달하게 된 요인으로 우리는 이러한 종교적·문학적 요인 외에 영웅 숭배의식이라는 정치적·사회적 요인을 들 수 있다.

사실 영웅은 역사적 실존 인물이고, 그의 업적에 대한 이야기도 실제로는 전설 내지 신화 속에서 묘사되고 있는 것만큼 대단한 것이 아님은 분명하다. 그렇다면 역사적 실존 인물의 일생과 업적에 대한 이야기는 왜 확대되어 신화화 되는가? 그 이유는 닐슨이 주장하고 있는 것처럼, 미케네 문명의 전통이었던 ‘위대한 인물에 대한 무덤(tholos)에서의 숭배 의식’과 직접적인 관계가 있다.<sup>30)</sup> 이 전통은 그리스에서 기원전 12세기에서 11세기 사이에 일어났던 대변동의 영향으로 일시적으로 사라졌지만, 기원 전 8세기부터 다시 부활하게 된다. 물론 이러한 영웅 숭배의식의 부활 및 증가는 시대적·사회적 요청에 의해 이루어진 것으로서, 도시국가의 증가와 필연적 관계가 있다.<sup>31)</sup> 무릇 새로운

29) G.S. Kirk, 앞의 책, 145쪽.

30) 같은 책, 217쪽. 재인용(M.P. Nilsson, Geschichte der griechischen Religion, I. 378-384쪽.)

도시국가를 건립할 때 또는 전쟁이나 질병, 사회적 혼란 및 해체의 위기를 극복하고 나라를 다시 쇄신시키고자 할 때, 지도자가 백성들의 애국심을 고취시키기 위하여 건국의 시조를 영웅으로 숭배하는 의식과 그에 대한 신격화 작업을 발달시킨 것은 당연한 현상이다. 물론 이 때의 영웅은 콘포드가 지적하고 있듯이, 개인적 인간으로서가 아니라, 종족의 수호신(Genius)·집단의 혼령(Psyche)·신성한 힘(Mana)를 나타내는 것으로서 숭배되어진다. 사실 영웅 속에는 죽은 사람과 다이몬의 두 요인들이 서로 얹혀 있다. 그런데 다이몬은 인격뿐만 아니라 기능도 나타내는 집단적 표상이다. 한 종족의 시조이거나 한 국가의 왕일 수밖에 없는 영웅이 전시에는 '부족의 구원자(phyllakes soter)요, 평화 시에는 '좋은 정령(Agathos Daimon)처럼 '부의 증여자'로 표상되어지는 것도 이 같은 이유에서이다.<sup>32)</sup>

그에 대한 표상이 이렇게 개인이 아니라 사회 집단의 수호신(Genius)에 대한 것이라는 사실을 고려해야만, 우리는 테세우스의 신화적 인격(persona)의 대부분이 왜 커크의 주장대로, 아테네인들의 열망에 의해 만들어진 것인지도 자연스럽게 설명되어질 수 있다. 우리는 그것에 대한 증거를 기원전 6세기에 참주 페이시스트라투스가 행한 테세우스에 대한 본격적인 영웅화 작업 속에서 찾아볼 수 있다. 역사적으로 그는 두 가지 방식으로 테세우스를 영웅화시켰는데, 그 하나는 테세우스를 가능한 한 그리스의 가장 이상적 영웅인 헤라클레스와 연결시키는 것이었고 또 다른 하나는 아테네 민주주의의 시작이라고 평가되는 다양한 정치적·선행적 행위들을 그에게 귀속시키는 것이었다.<sup>33)</sup>

아테네 도시국가의 건국자에 대한 정치적 영웅화 작업의 결과, 테세

31) 헤리슨에 따르면, 고대 그리스에서 영웅을 기리는 축제는 300개 이상이 존재했었는데, 이는 이러한 영웅 숭배의식이 그 당시의 그리스에서 깊게 자리 잡고 널리 퍼진 대중적 전통이었음을 나타내는 것이다. J.E. Harrison, 앞의 책, 307쪽.

32) F.M. Cornford, 『종교에서 철학으로』, 129쪽.

33) G.S. Kirk, 앞의 책, 152-156쪽.

우스의 신화는 기원전 6세기와 5세기 사이에 익명의 작가들에 의해 準—서사시에 이를 정도로 확대되고 정교화 된다. 서정시인 바킬리데스(Bacchylides)의 작품 속에서는 간단하게 묘사되고 있는 악당 내지 괴물을 처치하는 그의 업적에 대한 이야기가 각 지방의 여러 전통적 인물들의 업적에 대한 이야기와 합쳐져서 하나의 단일한 신화로서 풍성하게 윤색된 것도 바로 이러한 이유에서이다. 사실 테세우스가 크레타에서 아테네로 귀환하면서 겪었던 사건들—낙쏘스(Naxos)에서의 전투, 델로스(Delos)에서의 두루미 춤(미로의 춤), 돌아오는 배에 돛대를 올리지 않아서 아버지의 죽음을 가져오게 한 사건 등—에 대한 이야기들은 민간 설화의 주제들이 가필된 것이고, 왕이 된 후에 친구 페이리투스(Peirithous)를 도와 켄타우로스와 함께 싸우는 이야기, 아마존들과의 전투를 통해 부인 안티오페(Antiope)를 얻는 이야기, 친구와 함께 벌인 헬렌과 페르세포네에 대한 납치의 시도 및 마법의 돌 의자로부터 헤라클레스에 의해 구출되는 이야기 등은 구·신석기부터 내려오는 신화적 주제가 가필된 것이다.<sup>34)</sup> 역사적 사실에 신화적·문학적 허구를 덧붙이는 이러한 작업 속에서, 우리는 베르크손이 말하는 인간의 ‘이야기를 만들어 내는 기능(la fonction fabulatrice)’ 내지 아리스토텔레스가 말하는 ‘신화 창작(Mythopoiesis)’의 본능이 작동하고 있음을 발견할 수 있다. 그러나 우리가 여기에서 주의해야 할 점은 그리스인들의 이러한 신화 창작의 본능이 단순히 사실에 대한 왜곡 내지 인간 세계와 전적으로 유리된 신들의 환상적 세계를 동경하는 비논리적 허구으로 나아간 것이 아니라, 인간 세계에서 누구나 겪을 수 있는 경험을 대상으로 삼음으로써 이야기의 내용에 상식으로도 이해할 수 있는 可知性을 부여하고, 특정의 능력과 기능을 지녔기에 영웅으로 불린다는 논리적 근거를 제시함을 통해 이야기의 줄거리에 논리성을 부여하는 합리적 구성으로 발현되었다는 점이다. 그리스의 영웅 신화들은 영웅의 특성에 대

---

34) 같은 책, 154쪽.

한 바로 이러한 합리적 관점에서의 탐구의 씨앗을 잉태하고 있었기 때문에, 일반 대중에게 친숙하게 받아들여질 수 있었을 뿐만 아니라, 훗날 인간의 본질에 대한 비극 작가나 철학자들의 탐구 정신을 싹트게 할 수 있었던 것이다.

### 3) 의례 신화로서의 영웅 신화

역사적 실존 인물에 대한 영웅화 작업의 필요성에 따라 작가들의 문학적·신화적 상상에 의해 그의 인격과 업적을 신비화시키는 가운데 발달하게 된 이러한 영웅 신화가 인간의 본질에 대한 합리적 관점에서의 탐구의 씨앗 역할을 했다는 우리의 가설은 일견 테세우스의 영웅 신화의 주된 부분을 이루고 있는 미노타우로스 살해와 미로로부터의 탈출 그리고 Oschophoria제에 관한 이야기들 속에서 나타나는 비합리적 요소들에 의해 그 타당성이 부정되어지는 것처럼 여겨질 수도 있다. 그러나 이 가설의 타당성은 우리가 이러한 이야기들을 일종의 의례 신화로 해석하면 다시 살아날 수 있게 된다. 사실 이 이야기들은 미노스·미케네 문명 훨씬 이전부터 그리스 문화권에 전통적으로 내려오고 있었던 가장 오래된 신화적 주제 및 종교의식과 밀접하게 연관되어 있다.

통일된 아테네 도시국가(polis)가 건립되기 전 시절의 아테네 城砦(astu) 왕국이 매 8년마다 각각 7명의 청년과 처녀들을 미노스 왕국에 조공을 받쳐야 했고, 테세우스가 그 조공물들을 잡아먹는 괴물 미노타우로스를 살해한 다음에 미로로부터 탈출한다는 이야기는 어떠한 신화적 주제 내지 종교의식에 연관되어 있는가? 역사적 관점에서 본다면, 이 이야기는 분명히 기원전 15 세기에 아테네 왕국이 미노스 왕국을 정벌함으로써 미노스 왕국에 조공을 받쳐야 했던 의무로부터 해방된 사건에 관한 이야기여야만 한다. 그럼에도 불구하고 이 사건에 관한 서술은 왜 분명하고 합리적인 역사적 기록에 의해서가 아니라, 비합리적

이고 신비한 신화를 통해 우리에게 전승되어 오는가? 그것은 일찍이 엘리아데가 지적하였듯이, 우리 인간이 과거에 대한 기억을 사건 기술적 기록을 통해서보다는 인간 행위의 원형을 묘사하고 있는 신화를 통해 더 잘 보존하는 본능 및 습관을 지니고 있기 때문이다.<sup>35)</sup> 이러한 본능을 염두에 두어야만, 우리는 후대의 작가들이 왜 테세우스의 이 업적을 신화적 주제와 연결시킴을 통해 확대시키고 있는지를 이해할 수 있다. 그러나 아무리 이러한 점을 고려하더라도, 우리는 괴물 미노타우로스가 조공으로 바쳐진 청년과 처녀들을 잡아먹었다는 이야기를 문자 그대로 이해하기는 힘들다. 게다가 만약에 우리가 미노스 왕국의 크노쑈스 궁전의 벽에 그려져 있는 황소 위에서 곡예를 하고 있는 듯한 젊은이들의 밝고 명랑한 축제 분위기의 장면과 괴물이 사람을 잡아먹는다는 무섭고 야만적인 느낌을 전해주는 이야기를 비교해 보면, 우리는 양자 사이에 존재하고 있는 모순성에 당황하게 된다.<sup>36)</sup> 이러한 당황감은 우리가 그것들을 일종의 의례 신화의 입장에서 해석할 때에만 비로소 사라지게 된다.

이 이야기가 특정의 의식과 연관됨은 이미 플루타르코스의 원전 속에서도 암시되고 있다. 사실 플루타르코스의 영웅전 XV에서는 이 청년들과 처녀들이 '황소와 인간의 이중적 본성이 섞인 잡종(Symmykton eidos)인 괴물'<sup>37)</sup>에 의해 잡아먹히거나 그 지하 궁전의 미로로부터 빠져나오지 못하여 방황하다가 죽었다고 묘사되고 있지만, XVI에서는 이것이 하나의 의식이라고 설명되고 있다. 즉 크레타인들의 말에 따르면, 이 의식은 미노스 왕이 아테네에서 살해당한 자신의 아들 안드로게오스를 추모하기 위해 제정한 장례 경기였고, 라비린토스(Labyrinthos)

35) M. Eliade, *Le mythe de l'éternel retour*, 17-32쪽. 실제로는 단순 실족사한 루마니아의 나무꾼에 대한 기억이 신문 기사가 아니라, '요정들의 질투로 살해당한 비련의 주인공'에 대한 전설을 통해 더 잘 보존되고 있음이 그 좋은 예이다.

36) D. Ferguson, *Myths retold*, 152-157쪽.

37) 이것은 유티피데스의 표현이다. Nauck, *Trag. Graec. Frag.* 2, 680쪽.



지하 감옥에 갇혀 있던 아테네의 일곱 청년·처녀들은 이 경기에서 우승한 자에게 주어지는 상이었다는 것이다. 그렇다면 미노타우로스에 관한 이야기는 왜 같은 원전 안에서도 이렇게 다른가? 이러한 다름의 기원은 테세우스를 신비화시키기 위하여, 그의 업적을 크레타에 실제로 존재했던 전통적 의식과 하나의 통일된 이야기 속에 통합시켜 문학적으로 재구성한 작가들의 의도 속에 들어 있다. 사실 속죄의 조공물로 바쳐진 아테네의 청년·처녀들은, 선사 시대에 존재하였던 인신 공양의 관습이 증명해주고 있듯이, 아들의 죽음에 분노한 미노스 왕에 의해 처음에는 실제로 제물로 희생되었을 수도 있다. 그러나 크레타인들의 설명대로, 이들은 장례 경기의 우승 상품으로서 제공되었을 가능성이 훨씬 더 크다. 그러한 추리의 근거로 제르네가 잘 밝히고 있듯이, 우리는 특정의 죽은 자를 기리기 위해 경기대회를 열고 그러한 대회를 기회로 하여 백성들에게 연회를 베풀고 선물을 나누어주는 것이 그리스에서 왕권의 중요한 기능 중의 하나였음을 들 수 있다. 이러한 경기 자체를 지칭할 때 ‘대회상을 정하고(tithenai athlon)’라는 표현이 사용되었던 것이 그러한 사실을 단적으로 설명해 준다.<sup>38)</sup> 이러한 관점에서 볼 때, 이 미노타우로스의 이야기는 미노스 문화권 안에서 오래 전부터 내려온 전통적 종교의식 속에 함축되어 있는 왕권과 종교의식 그리고 신화 사이에 존재하는 밀접한 관계의 흔적을 어렵잖게나마 암시하고 있다는 의미에서 일종의 의례 신화임이 자명해진다.

의례 신화의 입장에서 보았을 때, 이 이야기와 연관된 종교의식은 크게 두 가지 관점에서 해석될 수 있다. 즉 그것은 한편으로 구·신석기부터 내려오는 태양신<sup>39)</sup>을 상징하는 황소와 달의 여신을 상징하는 암소의 聖婚式(Hieros Gamos)으로, 또 다른 한편으로 프레이저가 주장

38) L. Gernet, *Le génie grec dans la religion*, 83쪽.

39) 테세우스는 헤라클레스와 오딧세우스와 마찬가지로 태양을 상징한다. E. Csapo, *Theories of mythology*, 24쪽

하는 왕 弑害儀式(regicide)으로 해석될 수 있다. 첫 번째 해석에 따른다면, 이 의식이 지닌 의미는 무엇인가? 만약에 우리가 이 성혼식을 신화의 관점에서 살펴보면, 그것은 단순히 황소로 변장한 제우스가 흰 암소로 변한 이오(Io)와 관계를 맺는 사랑 이야기로밖에 표현되어지지 않기 때문에, 우리는 그 속에서 기껏해야 인간 사이에 일어나는 不倫의 사랑을 초자연적 존재자들 사이의 사랑에 투사시킨 의미 밖에 발견하지 못한다. 그러나 그것을 의식의 관점에서 보면, 우리는 그 속에서 전혀 다른 차원의 심오한 진리를 발견하게 된다. 사실 이 성혼식은 한 나라의 왕의 기운이 쇠약해졌을 때 그 기운을 되살리기 위하여, 황소의 탈을 쓴 왕이 암소의 탈을 쓴 여사제 또는 왕비와 결합하는 일종의 마술적 의식이다. 이러한 의식은 구·신석기 시대부터 내려오는 오랜 역사를 지니고 있을 뿐만 아니라, 이집트와 메소포타미아 문화권에서도 그 흔적이 나타날 만큼 보편적으로 행해졌던 의식이다. 여러 동물들 중에서도 특별히 황소가 선택된 것은 강력한 생명력을 지닌 황소가 '곡물의 정령(Corn spirit)' 또는 '다산성의 다이몬(Fertility Daimon)'으로서 여겨졌기 때문이다.<sup>40)</sup> 그리고 이 의식이 매 8년마다(octonia) 치러진 것은 그리스인들이 태양과 달이 주기적으로 합쳐지는 8년마다 우주내지 자연의 기운이 가장 왕성해진다는 믿음 속에서, 왕권 내지 대지의 다산력을 쇄신시킬 수 있다고 생각하였기 때문이다.<sup>41)</sup>

이 의식에 대한 또 다른 해석은 그것을 왕 시해의식으로 보는 것이다. 프레이저에 따르면, 왕 시해의식 속에는 자연의 질서와 인간 사회의 질서를 모두 담고 있는 자로 간주된 예전 시대의 모든 왕이 자신의 능력이 소진해지면 그러한 능력을 지닌 새로운 왕 후보자에 의해 죽음을 당하고 그에게 왕위를 넘겨주어야 한다는 믿음이 들어있다. 네미 숲

40) J. Chevalier & A Gheerbrant, Dictionnaire des symboles, .929-934.쪽 J. Frazer, 『황금가지』, 1권, 120-123쪽

41) J. Frazer, 앞의 책, 367-369쪽.

의 왕(Rex Nemorensis)인 기존의 司祭-王(Priest-King)을 살해하고 황금 가지를 꺾어야만 새로운 사제 왕으로 등극할 수 있다는 이야기는 이러한 의식의 원형적 역할을 한다.<sup>42)</sup> 이러한 원형을 염두에 두어야만, 우리는 일반적으로 왕권이 아무런 제약 없이 왕의 만아들에게 전수되는 역사 시대에 들어와서도 왜 여전히 신화 속에서는 항상 왕이 살해되는 것으로 묘사되고 있는지를 이해할 수 있다. 사실 오이디푸스 왕의 이야기 속에서 실제로는 왕권이 아들 오이디푸스에게 넘어감에도 불구하고, 그가 집에서 추방당하여 다른 곳에서 양육되고 후에 성년이 된 다음에 아버지인 왕을 죽이는 행위를 거쳐서만 왕권을 얻는 것으로 묘사되고 있는 것도 같은 문맥에서 설명되어질 수 있다. 그것은 왕위를 얻기 위해서는 왕이 될 수 있는 모든 능력을 갖추어야 됨을 즉 새로운 왕이 거쳐야 할 하나의 통과의례를 나타내고 있는 것이다.<sup>43)</sup>

여기에서 우리는 크레타의 이 전통적 의식을 성혼식의 관습으로 보든 왕 시해의식의 관습으로 보든, 양자가 모두 새로운 왕을 뽑는 의식 이야말로 다이몬 내지 영웅처럼 다산성과 도시국가의 수호의 기능을 수행할 능력을 지닌 자를 뽑는 의식이어야 된다는 공통된 신념을 나타내고 있음을 볼 수 있다. 바로 이러한 관점에서 볼 때에만, 우리는 미로로부터의 탈출의 이야기가 지닌 철학적 의미도 알 수 있게 된다. 사실 라비린토스(Labyrinthos)는 지하 동굴에 대한 표상인 바, 지하 동굴은 대지모 여신(Terra Mater)의 자궁(Matrix)으로서 생명력의 저장고이자 죽음의 세계에 대한 상징이다.<sup>44)</sup> 죽음의 세계에 들어갔다가 그

42) 같은 책, 34-37쪽, 352-362쪽.

43) 물론 문명 시대의 신화는 새로운 왕이 될 사람이 자기의 친아버지인 왕을 죽이는 행위를 괴물을 죽이고 보물--그것이 구체적인 보물이든 신적 지혜이든--을 얻어오는 행위로 변환시키게 되는데, 이는 인류에 어긋난 행위에 대한 문화적 반성이 작가들의 상상에 깊은 영향을 주었기 때문이다.

44) 동물들의 여주인(therion potnia)이라는 별명을 지닌 크레타의 여신이 '양날도끼'를 들고 있는 모습으로 묘사됨 속에서, 우리는 여신력의 상징인 양날도끼(labrys)와 미로(Labyrinthos) 사이에 들어있는 연관성을 분명하게 발견할 수 있다. P.

생명력을 얻어서 다시 돌아오는 신화적 주제는 이미 수메르의 길가메쉬 신화 속에 잘 나타나 있지만, 수메르의 이 이야기는 신들에게만 허용되는 불멸성을 얻고자 하는 인간의 강렬한 기원에 초점이 맞춰져 있다. 반면에 미로 속으로 들어갔다가 탈출해 나오는 테세우스 이야기는 불멸적 생명력(zoe)보다는 죽었다가 다시 살아나는 한시적 생명력(bios) 즉 인간적 생명력에 초점을 맞추고 있다. 이러한 점은 그에게 황금 실을 준 아리아드네가 불멸적 생명력을 지닌 여신 페르세포네를 상징하고 있는 사실로부터도 알 수 있다.

테세우스의 미노타우로스 살해와 미로로부터의 탈출의 이야기가 그 심층에 이러한 농경 신화의 주제 내지 의식과 밀접하게 연관되어 있다는 사실을 인식해야만, 우리는 비로소 Oschophoria(포도나무가지 나르기)제의 진정한 의미도 이해할 수 있게 된다. 물론 우리는 테세우스가 제정한 것으로 알려진<sup>45)</sup> 이 의식이 지닌 의미가 무엇인지를 플루타르코스의 설명만으로는 도저히 이해하기가 힘들다. 왜냐하면 플루타르코스의 원전은 테세우스가 크레타에서 되돌아 왔을 때 두 청년들—원정을 떠날 때 여장을 하고 처녀 무리에 끼어 있었던 청년들—과 함께 디오니소스와 아리아드네를 기념하기 위해 포도나무가지를 나르는 사람으로 분장을 하고 행진을 하는 장면에 대해서만 묘사하고 있기 때문이다. 따라서 이 의식의 진정한 의미를 알기 위해서, 우리는 다른 문헌에 나오는 이 의식에 대한 기록을 참고하지 않을 수 없다.

가을의 추수 감사제의 성격을 띤 오스코포리아 의식은 농경 신화 속의 대표적 주인공인 ‘그 해의 다이몬’(Eniautos Daimon)이 겪는 한시적 삶의 운명을 재현하는 의식이다. 이 의식이 포도의 신 디오니소스와 가장 직접적으로 연관되는 것도 바로 이러한 이유에서이다. 헤리슨의 연구에 의하면, 일반적으로 이 의식은 세 단계의 과정 :1)왕관을 쓰고 포

---

Chantraine, 앞의 책, Vol.II. 610-611쪽.

45) Plutar. 앞의 책, 23, 2,1-2.

도나무가지를 나를 그 해의 다이몬을 뽑는 경기(agon)의 단계, 2) 옛 다이몬(옛 왕)의 죽음을 애도하는(pathos) 단계, 3) 새로운 왕의 성스러운 출현(Epiphanie)을 기뻐하는 단계—을 함축하고 있다.<sup>46)</sup> 포도나무가지를 들고 달리는 시합에서 우승한 자는 kylix를 상으로 받았는데, 이것은 포도주·꿀·치즈·음식물·올리브기름의 다섯 가지가 섞인 음료(pentaploia)였다. 이 음료는 테세우스가 크레타에서 귀국하는 도중 먹을 것이 모자랐을 때, 남은 모든 것을 섞어 만든 수프를 일행 전체가 함께 나누어 먹었던 것을 기념하기 위한 것이다.<sup>47)</sup> 이렇게 디오니소스의 죽음을 애도한 다음에 그의 부활을 기뻐하는 신화적 주제를 테세우스의 이야기—옛 왕인 아버지의 죽음을 슬퍼한 다음에, 새 왕 테세우스의 등극을 기뻐하는 것을 그리고 있는 이야기<sup>48)</sup>—와 연관시키는 영웅 테세우스가 디오니소스와 같은 다이몬의 기능을 지니고 있는 자임을 부각시키기 위한 것이라 할 수 있다.

우리가 마지막으로 살펴볼 의식은 테세우스가 12 부족을 통합하여 모든 사람이 평등한 시민으로서 다 같이 함께 살 수 있는 하나의 국가를 만들고, 그것을 기리기 위해 제정한 범-아테네적 축제와 정착제(Metoikia제)이다. 일반적으로 그리스는 에렌버그가 잘 지적하였듯이,<sup>49)</sup> 지정학적 이유에서 소규모 집단의 독립적 공동체만이 발달할 수밖에 없었기 때문에 일찍부터 그 공동체의 규모가 커지면 母-都市國家(Metropolis)를 떠나 '새로운 땅을 개척하여 살기(apoichisis)'나 '여러 약소 부족들이 통합하여 함께 살기'(synoichismos)의 제도를 발달시켰

46) J.E. Harrison, 앞의 책, 331쪽.

47) 같은 책, 320쪽.

48) 그러한 점은 에게우스가 자살했다는 사실을 전해들은 백성들이 '옛 왕이 돌아가셨다(Le Roi est mort)'며 슬퍼하는 哭聲(Iou! Iou!)을 낸 다음에, 곧장 '새로운 왕이여 영생하시라 (Vive le Roi)'며 환희의 소리(Elélou!).를 냄 속에 잘 나타나 있다. Plutar. 앞의 책, XXII.

49) V. Ehrenberg, 앞의 책, 26-38쪽.

었다. 그러한 발달은 아테네 제국 시절 700여개의 도시국가가 지중해 연안을 따라 존재했던 사실에 의해서 단적으로 증명된다. 바로 이러한 사회적 현실이 그리스에서 건국 시조에 대한 영웅의 신화와 새로운 子-都市國家 건립과 연관된 의식이 유달리 발달하게 된 이유를 설명해 준다. 사실 테세우스가 실천한 통일 국가 건립의 업적은 훗날 발달하게 될 보편적 신도시국가 건립의 원형의 역할을 수행한다. 여기에서 우리가 주목해야 할 점은 통일 국가를 건립하기 위해 사용하였던 그의 방법이다. 즉 그는 아티카의 모든 주민들을 하나의 도시에 정착시키기로 하는 놀라운 계획을 실천하기 위해, 무력이 아니라 설득의 방법을 사용한다. 그는 힘 있는 자들에게 자신은 단지 전쟁의 지휘관 역할과 법률의 수호자 역할만 하고, 모든 사람들에게 평등권(isomoria)을 부여하는 '왕이 없는 政體(abasileuton politeian)'와 민주주의를 약속함을 통해 모든 사람의 동의—물론 혹자는 기꺼이, 혹자는 그의 힘이 무서워 마지 못해 동의했지만—를 얻어낸다. 그리하여 그는 각각의 부족에 존재하고 있었던 공공신전(prytaneia)과 민회(bouleuteria), 행정직(archas)들을 폐지시키고, 아테네에 단 하나의 공통의 공공신전과 민회를 세움을 통해 단일 국가 건립을 성공시킨다.<sup>50)</sup> 그런데 쿨랑쥬가 이야기하고 있듯이, 그리스인들의 각 가족 집단(genos) · 씨족 사회(phratria) · 부족 공동체(phyle)는 그들 각각에 고유한 조상신 내지 지역신을 모심을 통해 그들 구성원들의 단일성을 확보하고 있었고<sup>51)</sup>, 테세우스의 이러한 작업은 그러한 단일성을 깨뜨리는 것이기 때문에, 그 실천이 매우 어려운 일이었다. 자신들에게 전통적으로 내려오던 공공신전을 부수고 새로운 공공신전을 세운다는 것은 그때까지 자신들이 모셔 왔던 신들을 부정하고 새로운 신을 모시는 것이라는 사실을 염두에 두면, 우리는 그러한 일이 종교적으로나 심리적으로 얼마나 어려웠을 지를 충분히 짐작할

50) Plutar. 앞의 책, XXIV.

51) F. de Coulanges, 『고대 도시』, 32-33쪽.

수 있다. 그럼에도 불구하고 아테네인들에게 그러한 일이 가능했던 것은 그들이 가정의 화덕 내지 공공의 화덕을 지키는 신으로서 헤스티아 여신을 공통으로 숭배하고 있어서, 보다 더 큰 단위의 단일성 아래 새롭게 뭉쳐질 수 있었기 때문이다.<sup>52)</sup> 따라서 테세우스의 '함께 살기' 정책이 성공할 수 있었던 원인을 우리는 그가 지닌 개인적 설득력 속에서 보라도, 바로 이러한 그리스인들의 전통적인 종교적 개념 체계 속에서 더 분명하게 발견할 수 있다.

그런데 하나의 국가로 통합된 뒤에 새로운 질서에 따름은 기존의 친숙했던 것들을 버리고 새로운 것에 적응해야하는 과정을 겪어야 하는 바, 그러한 적응은 인간 이성에 의한 동일성과 이타성에 대한 새로운 자각에 의해서만 가능하게 된다. 테세우스 신화는 바로 이러한 동일성과 이타성의 함수 관계가 어떤 것이어야 되는지를 상징적으로 잘 보여주고 있다. 신화 속의 영웅-다이몬으로서의 테세우스가 제르네가 이야기하고 있듯이,<sup>53)</sup> 그의 조상 케크롭스나 에리크토니오스와는 전혀 다른 분위기를 갖고 있는 것도 바로 이러한 문맥에서 설명되어질 수 있다. 예를 들어 케크롭스는 케크로피데스인들의 시조 영웅이자 그 종족의 왕이었다. 그는 백성과 곡물의 다산성이 의존해 있는 마법왕(Medicine-King)이자 뱀의 정령이었는데, 이는 그가 그의 백성과 마찬가지로 자기가 살고 있는 지역의 원주민(autochtones) 즉 동일성을 상징하는 것이다. 반면에 테세우스는 그의 출생지가 아테네가 아니라 트로이젠이라는 사실이 잘 보여주고 있듯이, 원주민의 성격을 벗어난 즉 이타성을 상징한다. 테세우스가 비록 다이몬과 같이 표상되면서도 마치 올림포스 신화 속에서 제우스가 뱀의 모습을 벗어던지듯이, 적어도 플루타르코스의 이야기 속에서는 원주민의 상징인 뱀의 모습을 지니지

52) 박 회영, 헤스티아 의식을 통해서 본 그리스 종교의 이성주의적 측면에 대한 고찰, 『서양 고전학 연구』, 제 24집, 참조.

53) L. Gernet & A. Boulanger, 앞의 책, 131-140쪽.

않은 것으로 그려지는 것도 바로 이러한 이유 때문이다. 이는 모든 통합이 이미 동일성의 폐쇄성을 뛰어넘을 때에만 가능한 것임을 암시하고 있다. 사실 테세우스 이전의 그리스는 흩어진 자치도시들(katapoleis)로 이루어져 있었고, 이 각각의 자치 도시들 또는 城砦(astu) 공동체는 왕(basileion, archon)과 공공신전을 지닌 제 1차 사회의 독립체들로만 존재하였었다.(예를 들어, 판디온은 메가라 성의 왕이었고, 케크롭스는 아테네 아크로폴리스의 왕이었다.) 12 부족을 통합한 테세우스가 기존의 이러한 구분들을 깨뜨리고 하나의 여신과 하나의 프뤼타네이온을 지닌 공동체로서의 도시국가를 건립함은 이타성들을 동일성 아래 포섭하는 제 2차적 사회를 구축했음을 상징한다.

하나의 여신 아래 통합된 새로운 도시국가의 정신을 지속시키기 위한 점을 염두에 두면, 우리는 그가 왜 정착제(Metoikia)를 특별히 제정하였는지를 이해할 수 있다. 이것은 그리스의 정치 체제가 같은 종족끼리만 모여 사는 삶의 체계와 결별하였음을 표상한다. 그의 통일이 역사적으로 기원전 13세기에 일어났고, 그리스의 정치체도가 기원전 5세기까지는 군주제와 귀족 정치제 그리고 참주제로 이어졌음에도 불구하고, 그를 민주주의의 창시자로 보는 것도 그가 함께 살기주의(synoichia)와 평등주의(isonomia)로 대표되는 바로 이러한 민주주의의 근본적 정신을 구현한 인물로 간주되기 때문이다.

### 3. 결론

지금까지 우리는 아테네의 건국 시조로 알려진 테세우스의 영웅 신화와 종교 의식들에 대한 분석을 통하여, 역사적 실존 인물에 대한 단순한 이야기가 사회적·정치적 필요성에 의해 부활한 영웅 숭배의식과 작가들의 영웅화 작업을 통해 어떻게 신화화되고, 그러한 신화화의 작업 속에서 부각되기 시작한 영웅이 지녀야 할 덕목은 무엇인지, 또한



그러한 영웅의 덕목은 전통적으로 내려오는 신화적 주제와의 어떠한 연관 속에서 형성된 것인지, 그 영웅이 주인공으로서 활약하는 종교의식은 어떠한 신화적 주제를 구현하고 있고 그것은 또한 어떠한 정치적 의의를 지닌 것인지를 살펴보았었다.

이러한 고찰을 통하여, 우리는 그리스의 영웅 신화가 오늘날의 우리에게 단순히 하나의 위대한 인물과 업적에 대한 이야기로서의 문학적 시니피에보다는 인류가 닮고 싶을 뿐만 아니라 닮고자 노력해야 할 '신과 같이 완전한 존재'로서의 원형(Archetypus)에 대한 탐구라는 철학적 시니피에를 주고 있음을 알 수 있다. 이러한 철학적 시니피에를 염두에 두어야만, 우리는 신화가 왜 그리스인들에게 있어서 심슨이 주장하고 있듯이, 마치 헤브류인들에게 있어 성경이 차지하는 위치와 동일한 위치를 차지하게 되는지를 이해할 수 있다.<sup>54)</sup> 사실 신화는 그리스인들에게 있어 한편으로 전통을 중시하는 민족으로서 현재에 의미를 부여하기 위하여 과거를 사용하는 한에서 역사와 같고<sup>55)</sup>, 다른 한편으로 지혜를 사랑하는 민족으로서 새로운 가치관과 삶의 방식을 끊임없이 탐구하는 한에서 철학과 같은 것이다. 물론 신화는 口傳 문화의 산물이고 문자화되지 않은 차원에서의 이야기들은 행위를 기술하는 담론에 주로 쓰이기 때문에 철학적 사유를 유도하지 못할 수도 있다. 그러나 일단 문자화되고 나면 신화는 반성적 사유의 도구로 쓰이게 되기 때문에, 철학적 사유를 적극적으로 유도할 수 있게 된다. 이러한 관점에서 볼 때, 우리는 그리스적 사유를 신화적 사유와 합리적 사유로 분명하게 나누려는 것이 얼마나 잘못된 것임을 알 수 있다.<sup>56)</sup> 기원전 5세기 후반에 합리적 사유가 발달하면 할수록, 신화에 대한 자각 그 자

54) M. Simpson, *Myths & Cosmologies, in Civilization of the ancient mediterranean*, Vol. II., 861쪽

55) 같은 책, 863쪽

56) E. Dodds, 『그리스인들과 비이성적인 것』, 참조.

체도 함께 발달하였던 것이 그 단적인 예이다. 플라톤이 ‘신화가 구제되자, 우리도 구제되었다’고 이야기하고 있는 것도 같은 문맥에서 설명되어질 수 있다.<sup>57)</sup>

신화적 사유와 합리적 사유의 이러한 상보적 발달의 관계를 고려해야만, 우리는 왜 그리스 신화가 인간다운 인간의 원형에 대한 탐구를 단순히 신체적 탁월성에 대한 초보적 단계의 탐구에서 그리스 비극과 철학에서의 내면적 인간의 탁월성에 대한 더 높은 단계의 탐구으로 즉 스넬이 이야기하고 있는 인간의 정신을 발견하는 단계에까지 승화시킴에 있어 결정적 역할을 수행하게 되었는지를 이해할 수 있다. 이러한 점을 염두에 둘 때에만, 우리는 오늘날의 사회에서도 그리스 신화 그 중에서도 특히 영웅 신화가 차지하고 있는 의의를 정확히 파악할 수 있게 된다. 우리는 그 단적인 예를 니체의 초인이나 켄벨의 현대적 영웅 속에서 발견할 수 있다. 물론 현대적 영웅은 영웅화된 소수의 특정 인물이 아니라, 그러한 영웅이 되기 위해 끊임없이 노력하는 한에서의 우리 모두일 수 있다.

---

57) Platon, Rep. 621,b,8,-c,1.

## 【참고 문헌】

- Anderson, D.E.(1993), The Masks of Dionysos, State U. of N.Y. Press.
- Baring A. & Cashford J.(1993), The Myth of Goddess, Arkana,
- Campbell, J.(1989) 이운기 옮김, 세계의 영웅 신화, 대원사.
- Chantraine, P.(1984), Dictionnaire étymologique de la langue grecque, Klincksieck.
- Cornford, F.M.(1995), 남경희 옮김, 종교에서 철학으로, 이화여대 출판부.
- Coulanges F.de(2001), 김응중 옮김, 고대도시, 아카넷.
- Csapo, E. (2005), Theories of mythology, Blackwell Publishing.
- Dodds, E.R.(2002) 주은영, 양호영 옮김, 그리스인들과 비이성적인 것, 까치.
- Ehrenberg, V. (1974) The Greek State, Harper & Row Publishers, Inc.
- Eliade, M.(1969) Le mythe de l'éternel retour, Gallimard.
- Ferguson, D. (1998) Myths retold, Hamlyn.
- Frazer, J. G.(1998) 장병길 옮김, 황금 가지, 삼성 출판사.
- Gernet, L. Boulanger A.(1970), Le genie grec dans la religion, Editions Albin Michel,
- Grimal, P.(1969), Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine, P.U.F.
- Harrison, J.E.(1927), Themis, The world publishing co.
- Kerenyi, K. (1997) The heroes of the Greeks, Thames & Hudson.
- Kirk, G.S.(1978) The nature of Greek myths, Penguin Books
- \_\_\_\_\_ (1990) Myth, Cambridge U.P.
- Platonis Opera.(1972), Republica, Leges, ed. by J. Burnet, Oxford U.P. London.
- Plutarchos,(1967) Theseus, Harvard U.P.
- Raglan, L.(1990) In quest of the Hero, Princeton U.P.
- Segal, R.A.(1996) Theories of myth, Vol. II, Anthropology, Folklore & Myth, Garland Pub., Inc.
- Simpson, M(1988) Myths & Cosmologies, in Civilization of the ancient mediterranean, Vol. II, Charles Scribner's Sons.

Snell, B.(1994) 김재홍 옮김, 정신의 발견, 까치.

박희영(2005), 헤스티아 의식을 통해서 본 그리스 종교의 이성주의적 측면에  
대한 고찰, 서양 고전학 연구 제24집

**【Résumé】**

## **L'analyse de héros-mythe de Thésée**

**Park, Hee-Young**

Cette thèse a pour but d'examiner, en s'appuyant sur une analyse de héros-mythe et rites religieux concernant Thésée, comment l'histoire simple du personnage historique a été transformée en mythe à travers l'héroïsation politique par héros-cultes et l'héroïsation littéraire par inspiration mythopoiétique des auteurs. Cette examination a une valeur d'élucider la raison pour laquelle la recherche des Grecs des vertues d'Archetypus à voir d'Héros en tant que 'l'Être parfait divin' auquel l'être humain veut et essaie s'identifier a joué le rôle de fondement d'une recherche philosophique et heuristique de l'essence de l'être-humain.

**【Key words】** Myth, religious ritual, Daimon, Hero, Hero-cult