

미야자키 하야오 애니메이션의 거대 자연 존재 형상화와 데이다라봇치 전승의 변용*

김기홍**

국문초록

본 논문은 미야자키 하야오의 애니메이션 작품에 반복적으로 등장하는 거대 자연 존재의 형상화 방식을 일본 민속 전승의 데이다라봇치(ダイドラボッチ) 계보와 연결하여 분석한다. 기존 연구들이 하야오 작품의 자연관이나 신화적 캐릭터를 개별 작품 단위로 분석해 온 것과 달리, 본 연구는 거대 자연 존재라는 단일한 형상적 범주에 집중함으로써 작품들을 가로지르는 거대 자연존재의 형상화 방식을 유형론적으로 비교하고 그 변용의 궤적을 재구성하는 데 목적을 둔다.

이를 위해 데이다라봇치 전승에서 추출된 세 가지 분석축, 즉 생태적 공간성(지형 창조와 테라포밍), 신화적 시간성(이계와 리미널 시간), 존재론적 양가성(생명과 죽음의 동시성)을 설정하고, <바람계곡의 나우시카>의 오무, <이웃집 토토로>의 토토로, <천공의 성 라퓨타>의 로봇, <모노노케 히메>의 시시가미를 분석한다.

분석 결과, 하야오의 거대 자연 존재들은 데이다라봇치 전승의 핵심 속성들을 단계적으로 발전시키는 것이 아니라, 각 작품의 장르적 정서와 서사적 맥락에 따라 비대칭적으로 재배치하는 방식으로 형상화됨이 드러난다. 오무는 양가성이 미분화된 채 집단적으로 현현하는 원초적 형상이고, 토토로는 위협성을 아동적 지각 방식안으로 재배치한 친화적 현현이며, 라퓨타 로봇은 유기적 생명력 없이 자연신적 기능을 기계적 외형으로 번역한 혼성 형상이다. <모노노케 히메>의 시시가미는 이 세 유형을 단순 종합하는 것이 아니라, 각 유형이 유보하거나 억제했던 생명과 죽음의 동시성을 하나의 육체 안에서 가장 높은 밀도로 압축적으로 가시화한 형상이다. 이로써 본 연구는 하야오의 거대 자연 존재들이 데이다라봇치 전승의 핵심 속성을 작품별로 비대칭적으로 재배치하는 형상화 계보를 구성함을 논증한다.

주제어: 미야자키 하야오, 데이다라봇치, 거대 자연 존재, 형상화 계보, 생명/죽음의 시각화, 신도(神道)

* 본 연구는 한성대학교 학술연구비 지원과제임.

** 한성대학교 창의융합대학 문학문화콘텐츠학과 부교수(Associate Professor, Department of Literature & Cultural Contents, College of Creativity and Convergence, Hansung University)

접수일(2026년 3월 24일), 게재 확정일(2026년 4월 14일)

I. 들어가며

미야자키 하야오(宮崎駿)의 애니메이션에는 인간의 척도를 압도하는 거대한 자연 존재들이 작품을 가로질러 반복적으로 등장한다. 수십 미터에 달하는 몸집으로 황폐한 대지를 가로지르는 오무(王蟲), 포효 한 번으로 숲 전체를 울리는 토토로, 폐허가 된 하늘의 성을 지키는 라퓨타의 로봇 병기, 발굽이 닿는 곳마다 생명이 돌아나고 동시에 시드는 시시가미(シシ神)에 이르기까지, 이 존재들은 서로 다른 작품과 장르 안에 배치되면서도 일정한 계보적 유사성을 공유한다. 또한 이들은 자연을 배경으로 존재한 다기보다, 서사 안에서 자연 그 자체로 기능하는 캐릭터다.

본 연구는 예의 계보적 유사성의 원천을 일본 민속 전승의 거인 데이다 라봇치(ダイダラボッチ)에서 찾고, 하야오가 이 전승의 핵심 속성을 작품 별로 어떻게 달리 형상화하는지를 추적하고자 한다. 기존 연구는 하야오 작품의 자연관과 신화적 세계관을 다양한 시각에서 규명해 왔다. 조혜정은 일본 신도의 애니미즘적 기반 위에서 하야오 작품의 자연-문명 대립을 분석했고,¹⁾ 이시윤은 하야오의 생태주의 영화에서 서사구조의 비대칭성을 비판이론으로 조명했으며,²⁾ 김기홍은 기기신화(記紀神話)의 천신(天津神)/지신(国津神) 대립과 양위신화(讓位神話) 구조를 통해 하야오 작품의 갈등 발생과 해소 방식을 체계적으로 분석하였다.³⁾ 이러한 선행 연구들은 하야오 작품을 신화적·생태적·구조론적 관점에서 깊이 있게 해명해 왔다. 그러나 거대 자연 존재라는 형상적 범주 자체에 집중하여, 그 형상화 방식의 변용 궤적을 추적하는 작업은 상대적으로 드물었다.

1) 조혜정, 「미야자키 하야오의 신도적 애니미즘 연구」, 『영화연구』 제66호, 한국영화학회, 2015.

2) 이시윤, 「미야자키 하야오 생태주의 영화에서 서사구조의 비대칭성과 비판이론」, 『사회이론』 제26호, 한국사회이론학회, 2024.

3) 김기홍, 「미야자키 하야오 작품의 원형적 갈등 구조로서 천신(天津神)과 지신(国津神)의 신화 체계 대립 양상 연구」, 『아시아연구』 제29권(제1호), 한국아시아학회, 2026.

본 연구의 목적은 데이다라봇치 전승, 신도적 자연신 관념, 생태주의적 형상화에 관한 기존 논의들을 거대 자연 존재의 형상화 계보라는 하나의 축으로 재조직하는 것이다. 이러한 재조직은 기존 논의를 다른 명칭으로 재진술하는 작업이 아니라, 개별 작품 단위의 분석으로는 포착하기 어려웠던 것, 즉 동일한 신화적 원천으로부터 각 형상이 어떻게 서로 다른 방향으로 분기하는지를 비교 가능한 형태로 드러내는 데 그 의의가 있다. 이 계보학적 시야를 통해 비로소 각 거대 자연존재의 형상화 방식이 장르적 정서와 서사적 맥락에 따른 비대칭적 선택의 결과임을 논증할 수 있다. 논문의 연구 문제는 다음과 같다. 오무, 토토로, 라퓨타의 로봇, 시시가미라는 거대 존재들은 어떤 공통의 원천에서 출발하며, 각 작품의 맥락 안에서 그 원천의 속성들을 어떻게 달리 재배치하는가. 그리고 이 재배치의 계보를 통해 하야오는 자연에 대해 무엇을 말하고 있는가.

분석 대상은 <바람계곡의 나우시카(風の谷のナウシカ)>(1984), <이웃집 토토로(となりのトトロ)>(1988), <천공의 성 라퓨타(天空の城ラピュタ)>(1986), <모노노케 히메(もののけ姫)>(1997) 네 작품이다. 이 작품들은 하야오가 원작 없이 직접 기획·각본을 쓴 오리지널 작품으로서 창작 의도가 온전히 반영되어 있고, 무엇보다 거대 자연 존재가 서사의 부수적 요소가 아니라 세계관의 중심 기제로 기능한다는 점에서 선정하였다. 형상화 방식의 유형론적 계보를 구성하기 위해, 작품 배열은 발표 연대가 아니라 형상화 방식의 유형을 기준으로 하겠다. <이웃집 토토로>를 <천공의 성 라퓨타>보다 앞세운 것은, 지신 모티프의 친화적 현현 방식을 먼저 검토한 뒤 기계적 수호 기능으로 나아가는 논의 순서가 전체 계보의 구도를 더 명료하게 드러내기 때문이다. 이 배열은 어느 형상이 더 우월하거나 완성된 형태임을 전제하지 않는다. 본 연구가 주장하는 ‘비대칭적 재배치’란 목적론적 발전이 아니라, 동일 원천의 속성들이 각 작품의 맥락에 따라 서로 다른 방향으로 선별되는 방식을 가리킨다.

먼저 다음 장에서는 데이다라봇치 전승의 문헌적 성격과 신도적 지신 관념을 검토하고, 이로부터 본 연구의 세 가지 분석축을 도출하겠다. 이어

서 3장에서는 이 분석축을 바탕으로 〈바람계곡의 나우시카〉의 오무, 〈이웃집 토토로〉의 토토로, 〈천공의 성 라퓨타〉의 로봇을 각각 분석함으로써 데이다라봇치 속성의 세 가지 형상화 방식을 규명하겠다. 4장에서는 〈모노노케 히메〉의 시시가미를 중심으로, 앞선 세 형상이 각각 유보하거나 억제했던 생명과 죽음의 동시성이 어떻게 가장 높은 밀도로 압축적으로 가시화되는지를 분석하겠다.

II. 데이다라봇치 전승과 거대 자연 존재 형상화의 분석틀

1. 데이다라봇치 전승의 성격과 신도적 지신 관념

일본의 민속 전승에서 데이다라봇치는 지역에 따라 다이다라봇치, 데이다라보찌 등 다양한 이름으로 전승되어 온 거인이다. ‘다이타로(大太郎; 큰 사내)’와 ‘호오시(法師; 승려)’의 합성어로 알려진 이 이름은⁴⁾ 그 자체로 인간적인 것과 초월적인 것 사이의 경계적 성격을 내포한다. 전승에 따르면 데이다라봇치는 “발자국으로 호수를 만들고 흙을 날라 산을 만든다”⁵⁾ 행위를 통해 국토의 형상을 규정한 창조자로 묘사된다. 이러한 전승에서 중요한 것은 거인의 신체가 단지 거대하다는 사실이 아니라, 그 신체가 땅을 만들고 지형을 조정하며 공간의 질서를 새로 쓰는 능력과 연결되어 있다는 점이다. 다시 말해 데이다라봇치 전승은 인간이 거주하는 세계의 기반이 이미 하나의 초월적 생명체의 흔적 위에 성립되어 있다는 상상력, 즉 자연 그 자체가 거대한 생명체의 행위와 분리될 수 없다는 상상력의 민속적 표현이라고 할 수 있다. 권태효의 연구가 지적하듯, 이러한 지형 창조 거인 설화의 본질은 단순한 거인담의 차원을 넘어 우주 창생의 업과 연계된 창조 신화의 층위까지 연결된다.⁶⁾ 즉 땅을 만든다는 것은 생명과 생태

4) 홍성목, 「거인전승과 일본문화」, 『대한일어일문학회 학술대회 발표논문 요지집』 제5호, 대한일어일문학회, 2025, 1쪽.

5) 홍성목, 앞의 논문, 1쪽.

계를 일구는 행위이며, 데이다라봇치는 지형의 조성자인 동시에 생태계의 기원자이다.

이러한 데이다라봇치의 성격은 일본 신도(神道)의 지신(地神) 관념과 깊이 조응한다. 신도에서 지신은 형태 없는 관념적 추상어가 아니라, 특정 지역의 땅, 산, 강, 숲 등 구체적인 자연물에 내재한 영성으로 이해되어 왔다.⁶⁾ 지신은 바로 그러한 의미에서 땅과 생육, 지역적 삶의 조건을 지키는 존재이다. 따라서 데이다라봇치는 단순한 거인 설화라기보다, 땅에 내재한 영성과 지형 형성의 힘을 극단적으로 가시화한 서사적 형상으로 이해할 수 있다. 그는 토지를 구성하는 존재이며, 동시에 토지에 깃든 생명력의 과잉된 표상이기도 하다. 이 지점에서 데이다라봇치는 자연신과 거인 설화의 중간 지대에 위치한 존재가 되며, 그 모호성 자체가 오히려 현대 콘텐츠 해석에서 유효한 접속점이 된다.

하야오의 작품 속 거대 존재들이 바로 이와 같은 모호성을 공유한다. 오무, 토토로, 라푼타 로봇, 시시가미/데이다라봇치는 모두 자연과 밀접하게 결부된 존재이지만, 그 형상과 기능은 제각기 다르다. 어떤 존재는 생태계의 집단적 반응처럼 나타나고, 어떤 존재는 숲의 정령에 가까우며, 어떤 존재는 기계이면서도 자연의 수호자처럼 행동하고, 어떤 존재는 신성과 재난을 동시에 체현한다. 따라서 미야자키의 거대 자연존재를 하나의 명칭으로 단순히 환원하기보다, 그것들이 어떤 형상적 계열 안에서 변주되는지를 살펴볼 필요가 있다.

데이다라봇치 전승을 참조축으로 삼는 것은 미야자키의 자연 존재들을 단순히 상징이나 은유로 축소하지 않기 위해서이기도 하다. 그의 거대 존재들은 이야기의 교훈을 전달하는 표지판이 아니라, 세계를 실제로 변화시키는 힘을 가진 물질적·감각적 실체로 나타난다. 이 점에서 데이다라봇치의 유산은 거대성과 초월성에만 있는 것이 아니라, 자연이 스스로 움직

6) 권태효, 「지형창조 거인설화의 성격과 본질」, 『탐라문화』 제46집, 제주대학교 탐라문화연구원, 2014, 191-193쪽.

7) 조혜정, 앞의 논문, 217쪽.

이고, 형체를 가지며, 인간의 통제 밖에서 세계를 다시 쓰는 능력에 있다. 미야자키 애니메이션의 거대 자연 존재 역시 바로 이러한 힘의 시각적 현현으로 이해할 수 있다.

2. 세 가지 분석축

본고는 데이다라봇치 전승과 미야자키의 거대 자연존재를 연결하기 위한 분석축으로, 생태적 공간성, 신화적 시간성, 존재론적 양가성의 세 가지를 설정한다. 이 세 축은 앞 절에서 검토한 데이다라봇치 전승과 신도적 지신 관념의 핵심 속성들로부터 귀납적으로 도출된 것으로, 데이다라봇치 전승이 내장한 지형 창조의 행위성, 인간의 선형적 시간을 초월하는 신화적 시간성, 생명과 죽음을 동시에 관장하는 신도적 양가성이 각각 그 이론적 근거가 된다. 이 세 축을 통해 오무, 토토로, 라퓨타 로봇, 시시가미가 공통의 원천으로부터 어떻게 서로 다른 방식으로 분기하는지를 비교 가능한 형태로 드러내고자 한다.

첫 번째 축은 생태적 공간성이다. 데이다라봇치 전승의 본질인 지형 창조 행위는 단순한 지형 형성을 넘어 생태계를 조성하는 테라포밍(terraforming)의 성격을 지닌다. 테라포밍은 흙, 땅, 지구를 의미하는 라틴어 ‘terra’에서 파생된 개념으로, 황폐한 공간에 지구와 같은 생태계를 조성하거나 복원하는 ‘지구 만들기’를 의미한다.⁸⁾ 이 개념은 하야오의 여러 작품에서 거대 자연존재가 특정 공간의 생태적 조건을 변형하고 재구성하는 행위를 포착하는 분석 언어로 유효하게 기능한다. 데이다라봇치가 흙을 날라 산을 만들고 발자국으로 호수를 빗었듯, 하야오의 거대 자연존재들은 단순히 자연 속에 사는 생명체가 아니라 그 존재 자체가 환경을 조성하고 변형하는 “움직이는 생태계”로 기능하기 때문이다.

따라서, 이 개념은 데이다라봇치의 지형 창출 모티프를 하야오의 생태

8) 김기홍, 「〈바람계곡의 나우시카〉 캐릭터의 가치관 대립에 대한 인류세와 대안 인류세적 해석」, 『한성어문학』 제52집, 한성어문학회, 2024, 95쪽.

서사에 대입하는 유효한 분석 언어가 된다. 하야오의 거대 자연 존재들은 단순히 자연 속에 사는 생명체가 아니라, 그 존재 자체가 환경을 조성하고 변형하는 “움직이는 생태계”로 기능한다. 이 생태적 공간성의 축은 각 작품에서 거대 자연 존재가 어떤 방식으로 공간을 조성·관리·변형하는지를 분석하는 기준이 된다.

두 번째 축은 신화적 시간성이다. 지신은 인간의 선형적 시간, 즉 과거에서 현재를 거쳐 미래로 흘러가는 역사적 시간에 속하지 않는다. 지신은 계절이 돌아오고 생명이 소멸하며 다시 태어나는 자연의 순환적 시간을 살아가는 존재이다. 하야오 작품에서 거대 자연존재들이 가장 선명하게 현현하는 시간대는 낮과 밤의 경계, 특히 황혼이다. 이은주가 설명하듯, 황혼은 이계(異界)로의 전환점으로서 낮 동안 이계에서 잠자고 있던 신령한 존재가 밤의 어둠과 함께 깨어나 활동하기 시작하는 시간이다.⁹⁾ 이 황혼의 시간은 인간의 일상적 질서가 잠시 멈추고 신화적 시간이 열리는 문턱이다.

이처럼 일상의 질서와 신화적 세계 사이의 경계에 위치한 시간을 터너(Victor Turner)는 리미날리티(liminality), 즉 기존의 위계와 정체성이 일시적으로 해체되는 사이 상태로 개념화하였다. 오동일은 이 개념을 하야오의 신화적 공간 분석에 적용하여, 하야오가 구축한 공간을 인간적 정체성이 해체되고 재구성되는 리미날리티의 단계로 설명한 바 있다.¹⁰⁾ 본 연구는 이 논의를 시간의 차원으로 확장하여, 하야오의 거대 자연존재가 점유하는 시간을 인간의 이성적 질서가 해체되는 신화적 순환 시간으로 분석하고자 한다. 각 작품에서 이 신화적 시간이 설정되고 형상화되는 방식을 오무의 태고적 시간, 토토로의 밤과 아동성의 교차, 라퓨타 로봇의 정

9) 이은주, 「문화콘텐츠 속의 요괴에 나타난 상징적 의미: 〈센과 치히로의 행방불명〉을 중심으로」, 『일어일문학』 제106집, 대한일어일문학회, 2025, 262쪽.

10) 오동일, 「미야자키 하야오의 애니메이션 스토리텔링 — 신화적 공간에 나타나는 대립과 공존의 미학」, 『한국디지털콘텐츠학회 논문지』 제18권(제4호), 한국디지털콘텐츠학회, 2017, 653쪽.

지된 시간이 형상화되는 방식의 차이를 중심으로 알아볼 것이다.

세 번째 축은 존재론적 양가성이다. 이를 이해하기 위해서는 먼저 일본 신도에서 신(神, 가미)을 바라보는 독특한 방식을 살펴볼 필요가 있다. 서양의 종교적 전통에서 신은 흔히 선하고 자비로운 존재로 상정되며, 파괴와 재앙은 신의 본성이 아닌 악의 영역으로 분리된다. 그러나 신도의 신은 이러한 선악의 이분법으로 설명되지 않는다. 신도에서 신은 온화하고 자비로운 측면인 니기미타마(和魂)와 거칠고 파괴적인 측면인 아라미타마(荒魂)를 하나의 신격 안에 동시에 지닌 양의적 존재이다.¹¹⁾ 봄비가 곡식을 키우는 동시에 홍수가 마을을 쓸어버리듯, 자연은 생명을 주는 힘과 생명을 거두는 힘을 분리하지 않는다. 신도의 신은 바로 이 자연의 이중성을 신격화한 존재이다.

이 양가성은 단순히 신화적 개념에 그치지 않는다. 그것은 생명과 죽음이 하나의 존재 안에 불가분하게 공존한다는 세계관의 표현이며, 인간의 도덕적 잣대로는 재단할 수 없는 자연 그 자체의 논리이다. 땅을 기름지게 하는 것과 황폐하게 하는 것이 같은 힘에서 비롯되듯, 하야오의 거대 자연 존재들도 은혜와 재앙, 치유와 파괴를 동시에 내재한 존재로 그려진다. 이들이 때로는 경외롭고 때로는 공포스러운 것은 그 성격이 일관되지 않기 때문이 아니라, 자연이 원래 그러한 양가적 힘을 지녔기 때문이다.

본 연구에서 이 세 번째 축이 특히 중요한 이유는, 니기미타마와 아라미타마가 각 작품의 거대 자연 존재 안에서 어떻게 배분되고 재배치되는지가 작품들 사이의 형상화 방식 차이를 가장 선명하게 드러내는 지점이기 때문이다. 가령, 오무는 감정 상태에 따라 두 속성이 교대로 발현되는 미분화 상태를 보여주고, 토토로는 니기미타마 쪽으로 현저히 기울어진 친화적 형상으로 나타나며, 라퓨타 로봇은 맥락에 따라 두 속성이 전환되는 방식을 취한다. 세 작품의 거대 자연 존재들이 각각 이 양가성을 부분적으로만 구현한다면, 시시가미는 두 속성이 어느 하나로 기울거나 교대

11) 박규태, 『일본 신도의 세계』, 살림, 2005, 35쪽.

하지 않고 하나의 행위 안에서 동시에 작동하는 방식으로 양가성을 가장 완전하게 내재화한 형상이다. 이 차이를 추적하는 것이 본 논문의 핵심 논증 과정이다.

III. 데이다라봇치 속성의 세 가지 형상화 방식

앞 장에서 설정한 세 가지 분석 축을 바탕으로, 이 장에서는 〈바람계곡의 나우시카〉의 오무, 〈이웃집 토토로〉의 토토로, 〈천공의 성 라퓨타〉의 로봇을 순서대로 분석하겠다. 세 형상은 데이다라봇치 전승이라는 공통의 원천에서 출발하되, 각 작품의 장르적 정서와 서사적 맥락에 따라 그 속성을 서로 다른 방식으로 재배치한다는 것이 이 장의 핵심 논지이다. 따라서 각 절의 분석은 세 형상을 단계적 발전의 계열로 읽는 것이 아니라, 데이다라봇치 전승이 내장한 속성들이 작품별로 어떻게 비대칭적으로 선별되고 변용되는지를 드러내는 데 초점을 맞추겠다.

1. 집단적 생태계로서의 거대 존재 : 〈바람계곡의 나우시카〉의 오무

1984년 작 〈바람계곡의 나우시카〉는 거대 산업 문명이 붕괴하고 천 년이 지난 황폐한 지구를 배경으로 한다. 이 작품에서 데이다라봇치 모티프를 구현하는 핵심 존재는 오무이다. 수십 미터에 달하는 몸집과 수많은 다리, 14개의 눈을 가진 오무는 태고의 신비를 간직한 동시에 인간을 압살할 수 있는 절대적 힘을 지닌 존재로 묘사된다. 단단한 황금빛 껍질로 뒤덮인 거대한 몸체는 어떠한 인간의 무기로도 뚫을 수 없으며, 수만 마리가 떼를 지어 대지를 뒤덮으며 이동하는 장면은 그 자체로 하나의 자연재해이자 살아 움직이는 지형처럼 보인다.

그러나 오무의 가장 두드러진 형상적 특징은 단일 개체가 아닌 집단적 생명체라는 점이다. 이는 이후 작품들에 등장하는 개체 중심의 거대 자연 존재들과 오무를 구별하는 결정적 요소이며, 국토 전체를 형성한 거인 전

승의 집단성·총체성과 연결된다. 오무는 한 개체로서 존재하는 것이 아니라, 부해(腐海)라는 생태계 전체를 유지하는 집단적 시스템으로서 존재한다.

생태적 공간성의 측면에서 오무는 부해라는 정화 생태계의 관리자이자 창조자이다. 부해는 겉으로는 맹독성 포자를 내뿜으며 인간을 위협하는 유독한 숲처럼 보이지만, 실상은 오염된 지구의 독소를 정화하여 깨끗한 흙과 물로 결정화하는 거대한 생태 시스템임이 밝혀진다. 죽은 오무의 사체에서는 곰팡이와 포자가 자라나 새로운 숲의 토양이 된다.¹²⁾ 자신의 육체를 숲으로 환원시킴으로써 척박한 대지를 생명의 공간으로 바꾸는 이 과정은, 데이다라봇치가 흙을 날라 지형을 형성했다는 전승의 생태학적 변용이다.

신화적 시간성의 측면에서 오무는 인간 문명의 선형적 역사 시간과 단절된 태고적 순환 시간의 수호자이다. 그들은 문명이 멸망한 후 인간의 접근이 불가능한 부해의 심연에 군집하여 서식하며, 인간이 이 금기된 영역을 침범할 때만 반응한다.¹³⁾ 이들이 구현하는 시간 감각은 ‘진보’를 향해 질주하는 인간의 직선적 시간관과는 단절된, 영겁의 순환을 따르는 신화적 시간이다.

존재론적 양가성의 측면에서 오무는 데이다라봇치 형상화 계보 안에서 가장 미분화된 원초적 양가성을 보여준다. 14개의 눈이 평온한 상태에서 푸른색을 떨 때 오무는 상처 입은 나우시카를 황금빛 촉수로 감싸 치유하는 자비로운 지신의 면모를 드러낸다. 그러나 새끼를 납치한 인간의 행위에 격분하여 붉은 눈으로 변한 오무는 수만 마리가 떼를 지어 도시를 짓밟는 재앙신 타타리가미(祟り神)로 돌변하여 모든 것을 파괴한다.¹⁴⁾ 핵심은

12) 이승재, 「미야자키 하야오(宮崎駿) 작품에 투영된 생태론과 환경론 연구」, 『한국만화에 니메이션연구』 제44호, 한국만화에니메이션학회, 2016, 193쪽; 김기홍, 앞의 논문(2024), 95쪽.

13) 아부 마사히데(阿武正英), 「宮崎駿のアニメ映画『風の谷のナウシカ』に関する一考察」, 『日本文学』 제104輯, 2024, p. 388.

이 전환이 외부의 자극에 반응하여 순차적으로 발동된다는 점이다. 오무의 양가성은 아직 하나의 육체 안에서 동시에 작동하지 않으며, 감정 상태에 따라 니기미타마와 아라미타마가 교대로 발현되는 미분화된 상태에 있다. 이것이 오무가 형상화 계보의 출발점이 되는 이유이다.

2. 친화적 현현 양식과 아동적 지각 : 〈이웃집 토토로〉의 토토로

1988년 작 〈이웃집 토토로〉는 1950년대 일본의 시골 마을을 배경으로, 사츠키와 메이 두 자매가 숲의 정령들과 교감하는 이야기를 다룬다. 앞 절에서 살펴본 오무가 황폐한 디스토피아 세계 안에서 수만 마리의 집단으로 현현하는 압도적이고 공포스러운 존재였다면, 토토로는 전혀 다른 정서적 문법 안에 놓인다. 전후 일본의 평화로운 농촌 마을, 따뜻한 햇살과 논길, 그리고 어린 두 자매의 시선이 이 작품의 기본 정조를 이루며, 거대 자연존재는 이 정조에 맞게 전혀 다른 방식으로 형상화된다.

토토로는 꿈이나 부엉이를 닮은 털북숭이 외형에 2미터가 넘는 거구와 큰 입을 가졌으며, 그가 내지르는 포효 소리는 숲 전체를 울리고 바람을 일으킨다. 이러한 묘사만 놓고 보면 토토로는 충분히 공포스러운 존재일 수 있다. 그러나 작품 안에서 토토로의 큰 이빨과 큰 입은 위협의 수단이 아니라 호탕한 웃음으로 표출되며, 아이들은 그 앞에서 두려움 대신 경이로움을 느낀다. 여기서 주목해야 할 것은 토토로가 오무의 아라미타마적 속성을 단순히 제거하거나 순화한 존재가 아니라는 점이다. 위협성 자체가 사라진 것이 아니라, 위협을 위협으로 지각하지 않는 아동적 지각 방식 안에 재배치된 것이다. 자연의 숭고함이 친밀함으로 경험되는 방식이 바뀐 것이지, 자연의 숭고함 자체가 제거되었다는 의미가 아니다.

생태적 공간성의 측면에서 토토로는 숲의 주인으로서 미시적 테라포밍을 수행한다. 달밤에 자매와 함께 뒷밭 주위를 돌며 의식을 행하는 장면에

14) 조혜정, 앞의 논문, 222쪽.

서 그가 심은 도토리 씨앗들은 순식간에 발아하여 하늘을 찌를 듯한 거대한 나무숲으로 성장한다.¹⁵⁾ 이는 발걸음마다 풀이 싹트는 신화적 지신의 창조력을 아이들의 눈높이에 맞게 시각적으로 변주한 것이다. 또한 토토로는 특정 지역인 녹나무 숲에 귀속되어 그곳의 생태적 성장을 주관한다는 점에서, 특정 장소에 깃드는 일본의 지신 성격을 전형적으로 구현한다.

신화적 시간성의 측면에서 토토로는 낮에 터전인 나무에서 잠자고 밤에 활동하는 야행성이다. 결정적인 것은 그가 어른의 합리적 시선에는 포착되지 않고 오직 순수한 아이들에게만 모습을 드러낸다는 점이다. 이는 신화적 리미날리티의 공간이 이 작품에서는 밤이라는 시간대와 아동성이라는 지각 방식이 교차하는 지점으로 설정되었음을 의미한다. 비 오는 버스 정류장이나 달밤에 고양이 버스를 호출하는 장면에서 토토로가 현현하는 방식은, 인간의 규범이 통하지 않는 밤의 시간이 지닌 신화적 영성을 아동적 판타지의 문법으로 번역한 것이다.

존재론적 양가성의 측면에서 토토로는 오무에 비해 현저히 니기미타마 쪽으로 기울어진 형상이다. 타타리가미로 돌변하는 오무와 달리 토토로가 분노하거나 파괴적으로 변하는 장면은 작품 어디에도 없다. 그러나 이것이 토토로에게 아라미타마적 속성이 없다는 의미는 아니다. 숲이라는 공간 자체가 인간의 합리적 질서 바깥에 있으며, 토토로의 존재 자체가 인간의 세계와 이계 사이의 경계를 항상 내포하고 있다. 조혜정이 토토로를 “예전에 일본 국토에 살았던 팔백만 신”, 즉 지신의 흔적으로 해석한 것¹⁶⁾도 이 지점, 즉 친밀함 뒤에 은닉된 자연의 총체성을 포착한 것이다. 토토로는 자연의 거대함이 주는 숭고와 공포가 친밀함으로 순화된 형태로, 데이다라봇치 전승의 속성이 동화적 정서라는 특정 방향으로 수렴된 형상화 방식을 보여준다.

15) 이시윤, 앞의 논문, 148쪽.

16) 조혜정, 앞의 논문, 219쪽.

3. 기계적 외형 안의 자연신적 기능 : 〈천공의 성 라퓨타〉의 로봇

1986년 작 〈천공의 성 라퓨타〉는 하늘을 떠다니는 전설의 섬 라퓨타를 배경으로 한 모험 이야기이다. 이 작품에 등장하는 라퓨타 로봇은 데이다라봇치 계보에서 가장 이질적인 형상이다. 고도로 발달한 고대 과학 문명이 만들어낸 자율형 병기로서, 긴 팔과 다리, 흉부에 박힌 붉은 보석 문양 등 인간과는 다른 신체 비율을 가진 이 거인 로봇은 유기적 생명력을 직접 표상하지 않는 인공적 기계체이다. 그럼에도 이 절은 라퓨타 로봇이 자연신적 기능을 수행한다는 주장을 전개한다.

그 핵심 논거는 일본의 츠크모가미(付喪神) 사상이다. 츠크모가미란 오래된 물건에 정령이 깃든다는 신도적 자연관으로, 무기물이라 할지라도 시간이 충분히 축적되면 영성이 깃드는 장소가 될 수 있다는 믿음이다.¹⁷⁾ 이 사상은 데이다라봇치 전승과 동일한 신도적 애니미즘의 토양 위에 있다. 데이다라봇치가 거대한 신체로 지형을 형성함으로써 땅에 영성을 부여했다면, 츠크모가미는 시간의 축적을 통해 사물에 영성이 깃드는 방식을 보여준다는 점에서, 두 관념은 자연물이든 인공물이든 존재가 세계와 오랜 시간 관계를 맺을 때 영성이 발생한다는 신도적 세계관을 공유한다. 이런 의미에서, 수백 년간 라퓨타를 지키며 정원을 가꾸고 새의 동지를 보호해 온 로봇의 행위는, 인공체가 시간의 축적을 통해 자연신적 기능을 획득하는 과정을 시각화한 것으로 볼 수 있다.

생태적 공간성의 측면에서 라퓨타 로봇은 “정원사로서의 지신”이다. 인간들은 모두 떠나고 폐허가 된 성에서 로봇은 수백 년간 정원을 가꾸고 파괴된 성벽을 이끼와 풀로 덮으며 생태계를 보존한다. 주인공이 라퓨타 중앙부에서 발견하는 것은 거대한 나무 한 그루이며, 그 주변에는 수명이 다한 로봇의 사체들이 쌓여 있다. 기능이 정지된 로봇들은 나무의 주변을 둘러싸며 대지의 일부로 귀환하는 생태적 순환을 시각화한다. 이는 흙을 날

17) 권해주, 「미야자키 하야오의 『센과 치히로의 행방불명』에 나타난 신관, 『일본어교육』 제 86집, 한국일본어교육학회, 2018, 165쪽.

라 지형을 형성한 데이다라봇치의 모티프가 기계 문명의 맥락으로 재배치된 것이다.

신화적 시간성의 측면에서 라퓨타 로봇은 멸망한 고대 문명과 현재를 잇는 정지된 시간의 파수꾼이다. 수백 년 동안 기능이 정지되지 않고 작동해 온 로봇은 인간의 유한한 생명 주기를 초월한 존재로서, 문명의 선형적 시간에서 이탈하여 자연의 순환적 시간 속으로 편입된 존재이다. 오무가 태고적 시간을, 토토로가 밤과 아동성의 교차점을 점유한다면, 라퓨타 로봇은 인간 역사의 소란이 사라진 고도(孤島)에서 침묵하며 순환적 시간을 살아간다.

존재론적 양가성의 측면에서 라퓨타 로봇은 파괴적 무기와 평화로운 수호자라는 극단적 양가성을 지닌다. 지상에 떨어진 로봇이 보여준 레이저 빔의 절대적 파괴력은 아라미타마의 공포를 상기시킨다. 그러나 라퓨타의 정원에서 시타에게 꽃 한 송이를 건네는 로봇의 모습은 더없이 평화롭고 자비로운 니기미타마 그 자체이다. 오무의 양가성이 감정 상태에 따라 순차적으로 발동된다면, 라퓨타 로봇의 양가성은 맥락(전투 상황 대 생태 보존 상황)에 따라 전환된다는 차이가 있다. 또한 토토로와 비교하면, 라퓨타 로봇은 반대로 아라미타마 쪽의 잠재력이 더 강하게 내재된 형상으로, 위협성이 아동적 지각 안으로 순화된 것이 아니라 파괴력이 상황에 따라 명시적으로 발현된다.

이상에서 확인되는 것처럼, 세 형상은 데이다라봇치 전승의 동일한 원천에서 출발하되, 장르적 정서와 서사적 맥락에 따라 그 속성을 상이하게 재배치한다. 오무는 생태계를 정화하는 집단적 시스템, 토토로는 아동적 지각 안에서 재배치된 친화적 지신, 라퓨타 로봇은 기계적 외형 안에 번역된 자연신적 기능이라는 각각의 형상화 방식은, 단일한 발전 도식이 아니라 데이다라봇치 전승이 내장한 속성들의 비대칭적 재배치라는 점에서 이해되어야 한다.

IV. <모노노케 히메>의 시시가미/데이다라봇치와 생명·죽음의 동시성

앞 장에서 살펴본 바와 같이, 오무, 토토로, 라퓨타 로봇은 데이다라봇치 전승이라는 공통의 원천에서 출발하되 각각 서로 다른 형상화 방식을 취한다. 오무는 양가성이 미분화된 채 집단적으로 현현하는 원초적 형상이고, 토토로는 위협성을 아동적 지각 방식 안으로 재배치한 친화적 현현이며, 라퓨타 로봇은 유기적 생명력 없이 자연신적 기능을 기계적 외형으로 번역한 혼성 형상이다. 그런데 이 세 형상은 각자의 방식으로 데이다라봇치 전승의 특정 속성을 부각하는 대신, 다른 속성들을 유보하거나 억제한다는 공통점을 지닌다. 오무는 양가성을 자극에 대한 반응으로만 발동하고, 토토로는 아라미타마적 속성을 전면화하지 않으며, 라퓨타 로봇은 유기적 생명력을 직접 표상하지 않는다. 이 장에서는 <모노노케 히메>의 시시가미가 앞선 세 형상이 각각 유보하거나 억제했던 속성들, 즉 창조와 소멸의 동시성, 자연의 도덕적 무심함, 유기적 생명력의 직접적 현현을 하나의 육체 안에서 어떻게 동시에 구현하는지를 분석한다. 나아가 시시가미의 이중 현현과 그 죽음 및 재생의 서사가 데이다라봇치 전승의 핵심 속성인 생명과 죽음의 동시성을 어떻게 가장 높은 밀도로 가시화하는지를 규명하고자 한다.

1. 시시가미의 이중 현현과 존재론적 양가성

1997년 작 <모노노케 히메>는 무로마치 시대를 배경으로 인간과 숲의 전쟁을 다룬다. 이 작품에서 거대 자연 존재를 구현하는 시시가미는 낮에는 기묘한 인간의 얼굴을 한 사슴의 형상으로, 밤에는 투명한 거인 데이다라봇치로 변신하는 이중적 존재이다. 이 이중 현현 자체가 지신-데이다라봇치 모티프를 가장 완전하게 시각화하는 방식이며, 하야오 작품 안에서 거대 자연 존재의 형상화가 도달한 가장 밀도 높은 지점이다.

생태적 공간성의 측면에서 시시가미의 숲은 앞선 세 작품의 거대 자연 존재가 점유한 공간들을 계승하면서도 이를 초월하는 신화적 공간이다. 오무의 부해가 오염을 정화하는 기능적 공간이었고, 토토로의 녹나무 숲이 마을과 공존하는 친화적 공간이었다면, 시시가미의 숲은 “가미와 정령들이 머무르는 신화적이고 신성한 공간”이자 “치유와 회복을 위한 힘의 근원”으로서의 태고의 숲이다.¹⁸⁾ 이곳은 삶과 죽음이 동시에 교차하는 역동적인 생명의 공간이다.

시시가미의 가장 특징적인 공간적 기능은 발굽이 닿는 곳마다 풀이 돌아나고 동시에 시드는 창조와 소멸의 동시성이다. 이것이 앞선 세 작품의 거대 자연 존재들과 결정적으로 다른 지점이다. 오무는 정화와 파괴가 감정 상태에 따라 순차적으로 발동되었고, 토토로는 창조(생육)의 기능만을 수행하며, 라퓨타 로봇은 보존과 파괴가 맥락에 따라 전환된다. 반면 시시가미에서는 창조와 소멸이 동일한 행위 안에서, 동일한 순간에 함께 일어난다. van der Linden이 지적한 대로, 시시가미가 “발걸음을 옮길 때마다 꽃들이 피어났다가 이내 시들어버리는 장면”¹⁹⁾은 걷는 행위 자체가 생태계의 창조이자 동시에 소멸임을 보여주며, 이는 데이다라봇치적 테라포밍이 양가성을 완전히 내재화한 형태로 나타난 것이다.

신화적 시간성의 측면에서 시시가미와 데이다라봇치 사이의 전환은 가장 극적인 리미널 시간의 시각화이다. 오무가 태고적 순환 시간을, 토토로가 밤과 아동성의 교차 시간을 점유했다면, 시시가미는 낮과 밤이라는 시간 자체를 자신의 이중 현현으로 내재화한다. 해 질 녘이 되어 리미널 시간이 도래하면 시시가미는 목을 길게 늘여 달을 향해 뻗어가는 반투명의 거인 데이다라봇치로 변한다. 강성률은 이 형상을 “하늘과 땅을 연결하는 우주 나무(cosmic tree)의 이미지”로 해석한다.²⁰⁾ 낮의 시시가미가 지상의

18) 조혜정, 앞의 논문, 211-227쪽.

19) Martin van der Linden, “Shadowing the brutality and cruelty of nature: On history and human nature in princess Mononoke.”, *History and speculative fiction*, Cham: Springer Nature Switzerland, 2023, p.236.

생태계를 관장하는 지신이라면, 밤의 데이다라봇치는 하늘과 땅을 연결하며 신화적 순환 시간을 관장하는 초월적 존재이다. 낮과 밤의 교차가 단순한 시간적 변화가 아니라, 존재 방식 자체의 전환을 의미한다는 점에서 시시가미는 앞선 세 형상이 각각 하나의 시간대에 귀속되어 있었던 것과 구별된다.

2. 생명과 죽음의 동시성 및 거대 자연 존재 형상화의 집약

앞 절에서 살펴본 시시가미의 이중 현현은 생태적 공간성과 신화적 시간성의 차원에서 앞선 세 형상과 어떻게 다른지를 보여주었다. 이 절에서는 세 번째 분석축인 존재론적 양가성의 차원에서 시시가미를 오무, 토토로, 라퓨타 로봇과 차례로 비교함으로써, 시시가미가 데이다라봇치 전승의 핵심 속성인 생명과 죽음의 동시성을 어떻게 구현하는지를 보다 구체적으로 드러내고자 한다. 이 비교는 시시가미를 앞선 세 형상이 도달하지 못한 어떤 완성된 형태로 자리매김하려는 것이 아니다. 오히려 각 형상이 자신의 방식으로 데이다라봇치 전승의 특정 속성을 구현하는 대신 다른 속성들을 유보하거나 억제해 왔다는 사실에 주목하고, 시시가미가 그 유보되고 억제되었던 속성들을 하나의 육체 안에서 동시에 작동시키는 방식을 해명하는 것이 이 절의 목적이다.

오무와의 비교에서 가장 중요한 차이는 양가성의 작동 방식이다. 오무는 집단적 생명체로서 외부 자극에 대한 반응으로 양가성이 순차적으로 발동되었다. 선한 행위(나우시카의 교감)에는 니기미타마로, 악한 행위(새끼 납치)에는 아라미타마로 반응한다는 점에서 오무의 양가성은 자극-반응의 구조 안에 있다. 반면 시시가미는 선의를 품은 행위자에게도 그렇지 않은 행위자에게도 동일하게 무심하다. 시시가미는 주인공 아시타카의 부상을 치유해주기도 하지만, 멧돼지 신 옷코토누시의 생명을 가차 없이 거두

20) 강성률, 「영화 〈모노노케 히메〉와 〈아바타〉에 나타난 이데올로기 연구」, 『현대영화연구』 제9권(제1호), 현대영화연구소, 2013, 125쪽.

어가기도 한다. 이것은 인간의 도덕적 잣대를 초월한 자연의 무심함이며, 생명과 죽음을 등가로 관장하는 자연 섭리 그 자체의 발현이다.

토토로와의 비교에서 핵심 차이는 친화성의 유무이다. 토토로는 아동적 지각 방식 안에서 재배치된 친화적 현현이었다. 시시가미는 친화성을 구현하지 않는다. 주인공을 치유하는 행위조차 감정이나 의도의 표현이 아니라 생명을 관장하는 자연 섭리의 무심한 발현이다. 이 무심함은 토토로의 친밀함이 지웠던 자연의 숭고함을 온전히 복원한다.

라푼타 로봇과의 비교에서 핵심 차이는 생명력의 직접성이다. 라푼타 로봇은 유기적 생명력을 직접 표상하지 않으면서 생태 보존 기능을 수행하는 혼성 형상이었다. 시시가미는 생명력 그 자체이다. 그리고 바로 그 생명력이 동시에 죽음의 힘이기도 하다. 유기적 생명력과 죽음의 힘이 동일한 존재 안에서 불가분하게 결합되어 있다는 점이 라푼타 로봇과의 본질적 차이이다.

이 비교 분석은 시시가미가 세 유형의 단순한 총합이 아님을 보여준다. 오무가 미분화 상태에서 자극에 반응하는 양가성을, 토토로가 아동적 지각 안으로 재배치된 친화적 일면을, 라푼타 로봇이 기계적 외형 안에 번역된 생태 보존 기능을 각각 보여주었다면, 시시가미는 이 세 유형이 각각 유보하거나 억제했던 요소들—자극과 무관한 양가성의 동시성, 친화성의 부재, 유기적 생명력의 직접적 현현—을 하나의 육체 안에서 동시에 구현한다.

이 집약은 작품 후반부에서 극적인 방식으로 가시화된다. 천신의 무기인 총탄에 의해 목이 잘린 시시가미는 목 없는 데이다라봇치가 되어 시커먼 오염물을 뿜어내며 숲과 마을을 초토화시킨다. 이 장면은 “지구 자체의 분노가 형벌을 내리는 것과 같은” 초월적 지신의 위엄을 보여준다.²¹⁾ 그러나 아시타카가 잘린 머리를 돌려주자 황폐해진 산에 다시 푸른 싹이 돌아나는 장면은 신도의 정화 의례인 미소기(禊)의 서사적 구현이다.²²⁾ 부정

21) Martin van der Linden, 앞의 글, pp. 236-237.

(不淨)을 씻어내고 원래의 조화로 돌아가려는 미소기의 논리 안에서 시시가미의 파괴와 재생은 생명 순환의 일부로 환원된다.

이는 시시가미가 선한 신도 악한 신도 아닌, 생명과 죽음을 등가로 관장하는 자연 섭리 그 자체임을 확인시킨다. 요컨대 〈모노노케 히메〉는 데이다라봇치 전승이 내장한 생명과 죽음의 동시성이라는 속성을 하야오의 작품군 안에서 가장 압축적이고 고밀도로 가시화한 작품이다. 이 작품이 형상화 계보의 끝에 위치하는 것은 완성의 의미가 아니라, 다른 작품들이 각자의 장르적·정서적 맥락에서 부분적으로만 구현할 수 있었던 데이다라봇치 전승의 핵심 속성—생명과 죽음의 동시성과 자연의 도덕적 무심함—을 가장 온전한 밀도로 시각화했다는 의미이다.

V. 나가며

본 연구는 미야자키 하야오의 거대 자연 존재들이 일본 민속 전승의 데이다라봇치 계보와 신도적 지신 관념을 공통의 원천으로 삼으면서도, 각 작품의 장르적 정서와 서사적 맥락에 따라 그 속성을 비대칭적으로 재배치하는 방식으로 형상화된다는 것을 논증하였다. 결과를 세 가지로 정리한다.

첫째, 데이다라봇치 전승과 신도의 지신 관념으로부터 추출된 생태적 공간성·신화적 시간성·존재론적 양가성이라는 세 분석축은, 하야오의 거대 자연 존재들이 공유하는 형상적 속성을 일관되게 포착하는 유효한 분석 도구임이 확인되었다. 이 세 축은 각 작품에서 거대 자연 존재가 공간을 어떻게 조성·변형하는지, 어떤 시간 질서를 점유하는지, 니기미타마와 아라미타마를 어떻게 배분하는지를 비교 가능한 형태로 드러낸다.

둘째, 네 작품의 거대 자연 존재는 이 세 축에서 각각 서로 다른 형상화

22) 김미선·이창수, 「〈날씨의 아이〉를 통해 본 일본 고전 신화의 변용성」, 『만화애니메이션 연구』 제76호, 한국만화애니메이션학회, 2024, 82쪽.

방식을 보여준다. 오무는 양가성이 미분화된 채 집단적으로 현현하는 원초적 형상이고, 토토로는 위협성을 아동적 지각 방식 안으로 재배치한 친화적 현현이며, 라퓨타 로봇은 유기적 생명력 없이 자연신적 기능을 기계적 외형으로 번역한 혼성 형상이다. 이 세 형상은 단일한 발전 계열을 이루지 않으며, 데이다라봇치 전승의 속성들이 각 작품의 맥락에 따라 비대칭적으로 선별·재배치된 결과이다.

셋째, 〈모노노케 히메〉의 시시가미는 앞선 세 형상이 각각 유보하거나 억제했던 생명과 죽음의 동시성을 하나의 육체 안에서 가장 높은 밀도로 압축적으로 구현한 형상이다. 시시가미는 세 유형의 종합이 아니라, 데이다라봇치 전승의 핵심 속성인 창조와 소멸의 동시성, 자연의 도덕적 무심함이 가장 온전하게 가시화된 사례이다.

이와 같이 하야오의 거대 자연 존재들이 단일한 발전론적 도식이 아니라, 데이다라봇치 전승의 핵심 속성들이 작품별로 비대칭적으로 재배치되는 형상화 계보를 구성한다는 점을 논하였다. 이 계보를 통해 하야오가 일관되게 전달하는 메시지는, 자연은 인간의 시혜나 보호의 대상이 아니라 경외해야 할 절대적 타자라는 것이다. 생명과 죽음을 등가로 관장하는 자연의 무심함은 인간 중심의 도덕적 잣대로 재단될 수 없으며, 이 무심함에 대한 경외야말로 하야오가 거대 자연 존재라는 형상을 통해 반복적으로 탐구해 온 생태적 세계관의 핵심이다. 본 연구가 거대 자연 존재의 형상화 방식이라는 분석 단위로 하야오 작품을 재조직함으로써, 기존 연구들이 개별 작품 단위로 분석해 온 성과들을 하나의 계보적 시야 안에서 재구성하는 새로운 접근을 제시했기를 기대한다. 향후 연구에서는 이러한 형상화 방식이 〈모노노케 히메〉 이후의 작품들에서 어떻게 변주되거나 소거되는지를 추적하는 작업으로 논의를 확장할 수 있을 것이다.

참고문헌

- 박규태, 『일본 신도의 세계』, 살림, 2005.
- 강성률, 「영화 〈모노노케 히메〉와 〈아바타〉에 나타난 이데올로기 연구」, 『현대영화연구』 제9권(제1호), 현대영화연구소, 2013.
- 권태효, 「지형창조 거인설화의 성격과 본질」, 『탐라문화』 제46집, 제주대학교 탐라문화연구원, 2014.
- 권해주, 「미야자키 하야오의 『센과 치히로의 행방불명』에 나타난 신관」, 『일본어교육』 제86집, 한국일본어교육학회, 2018.
- 김기홍, 「〈바람계곡의 나우시카〉 캐릭터의 가치관 대립에 대한 인류세와 대안 인류세적 해석」, 『한성어문학』 제52집, 한성어문학회, 2024.
- _____, 「미야자키 하야오 작품의 원형적 갈등 구조로서 천신(天津神)과 지신(国津神)의 신화 체계 대립 양상 연구」, 『아시아연구』 제29권(제1호), 한국아시아학회, 2026.
- 김미선·이창수, 「〈날씨의 아이〉를 통해 본 일본 고전 신화의 변용성」, 『만화애니메이션연구』 제76호, 한국만화애니메이션학회, 2024.
- 김후련, 「일본 영웅신화의 구조와 논리」, 『역사문화연구』 제22호, 한국외국어대학교 역사문화연구소, 2005.
- 아부 마사히데(阿武正英), 「宮崎駿のアニメ映画『風の谷のナウシカ』に関する一考察」, 『日本語文學』 第104輯, 日本語文學會, 2024.
- 오동일, 「미야자키 하야오의 애니메이션 스토리텔링 — 신화적 공간에 나타나는 대립과 공존의 미학」, 『한국디지털콘텐츠학회 논문지』 제18권(제4호), 한국디지털콘텐츠학회, 2017.
- 이시윤, 「미야자키 하야오 생태주의 영화에서 서사구조의 비대칭성과 비판이론」, 『사회이론』 제26호, 한국사회이론학회, 2024.
- 이승재, 「미야자키 하야오(宮崎駿) 작품에 투영된 생태론과 환경론 연구」,

- 『한국만화애니메이션연구』 제44호, 한국만화애니메이션학회, 2016.
- 이은주, 「문화콘텐츠 속의 요괴에 나타난 상징적 의미: 〈센과 치히로의 행방불명〉을 중심으로」, 『일어일문학』 제106집, 대한일어일문학회, 2025.
- 조혜정, 「미야자키 하야오의 신도적 애니미즘 연구」, 『영화연구』 제66호, 한국영화학회, 2015.
- 홍성목, 「거인전승과 일본문화」, 『대한일어일문학회 학술대회 발표논문 요지집』 제5호, 대한일어일문학회, 2025.

Martin van der Linden, “Shadowing the brutality and cruelty of nature: On history and human nature in princess Mononoke.”, *History and speculative fiction*. Cham: Springer Nature Switzerland, 2023.

〈ABSTRACT〉

The Genealogy of Representing Giant Nature Beings in Hayao Miyazaki's Animation: The Transformation of the Daidarabotchi Tradition and the Visualization of Life/Death

Kim, Ki Hong

This study analyzes the modes of visual representation of the giant nature beings that repeatedly appear in Hayao Miyazaki's animated films through the lens of the Japanese folkloric tradition of Daidarabotchi. Unlike previous studies that examined Miyazaki's view of nature or mythological characters on a work-by-work basis, this research reconstructs a genealogy of transformations in representational strategy across works by focusing on the single formal category of "giant nature beings."

To this end, three analytical axes are established from the Daidarabotchi tradition: ecological spatiality (terrain creation and terraforming), mythological temporality (otherworldly realms and liminal time), and ontological ambivalence (the simultaneity of life and death). These axes are applied to analyze Ohmu from *Nausicaä of the Valley of the Wind*, Totoro from *My Neighbor Totoro*, the robot from *Castle in the Sky*, and Shishigami from *Princess Mononoke*.

The analysis reveals that Miyazaki's giant nature beings do not represent a linear development from a primitive archetype toward a completed synthesis, but rather asymmetrical reconfigurations of the core attributes of the Daidarabotchi tradition according to the genre-specific affect and

narrative context of each work. Ohmu manifests as a primitive form in which ambivalence remains undifferentiated and operates collectively; Totoro embodies a friendly mode of manifestation in which the quality of threat is repositioned within a child's perceptual framework; the Laputa Robot is a hybrid form that translates nature-deity functions into a mechanical exterior without directly representing organic vitality. Shishigami in Princess Mononoke is not a simple synthesis of these three types; rather, it is the form that most densely and compactly visualizes within a single body the simultaneity of life and death—the very quality that each of the three types had withheld or suppressed. This study thereby demonstrates that Miyazaki's giant nature beings constitute a representational genealogy in which the core attributes of the Daidarabotchi tradition are asymmetrically reconfigured from work to work.

Key Words : Hayao Miyazaki, Daidarabotchi, Giant Nature Beings,
Genealogy of Representation, Visualization of Life/death,
Shinto