
EVANGELION / HUMAN INSTRUMENTALITY

RESTRUCTURED RESEARCH EDITION · 13 THEMATIC PARTS

인류보완계획 타인의 경계와 개별성의 윤리

『신세기 에반게리온』 : 아담과 릴리스에서 서드 임팩트까지, 작품 속 사건에서 인류의 철학까지.



13개 주제의 통합 논증 / 작품 설정과 철학적 분석 / 확장 시각자료 / 근거 검토

연구 범위와 구성

본고는 선행 원고의 61개 논점을 13개의 주제별 장으로 묶어 설정의 설명과 후속 논증을 같은 주제 안에서 교차 배치한다. 장별 도입·연결·마무리에서는 논의의 연속성을 확보하며, 주요 논지를 유지하는 가운데 반복되는 설명과 보강된 근거의 관계를 제시한다.

본고는 작품 본편의 설정, 후대 확장 설정, 제작진 발언, 학술 해석 및 독립적인 철학적 사고실험을 구별한다. 인류 전체의 자발적 통합을 암시하는 제목의 문제와 LCL에 관한 설명의 누락은 제1부와 제4부에서 다룬다. 논점의 주제별 배치는 말미의 대응표에 제시한다.

작품 관련 이미지 네 장은 장면·인물·결말의 논점에 맞춰 배치하였으며, 그 밖의 시각 자료는 내용을 설명하기 위해 작성한 개념도와 비교도표로 구성하였다. 출처가 확인되지 않은 외부 스틸이나 사진을 공식 이미지로 제시하지 않았다.

이 문서는 스포일러를 포함한다. 특히 TV 마지막 두 화, EoE, 신극장판 최종편의 선택과 결말을 상세히 다룬다.

CENTRAL QUESTION

인간의 고통을 없애기 위해, 인간을 다른 인간과 구분하는 경계까지 없애도 되는가?



자료 읽기의 순서 · 본편과 후속자료, 감독의 발언과 비평을 구별

목차

01	질문을 고치는 일 — 누가 인류의 미래를 결정하는가?	4
02	생명의 기원과 임팩트의 역사 — 아담·릴리스에서 서드 임팩트까지	7
03	에반게리온이라는 생명체 — 괴물을 만드는 기술과 부모의 영혼	13
04	경계가 무너지는 물리학 — A.T.필드·LCL·복귀의 조건	17
05	보완의 소유자는 누구인가 — 제레·겐도·레이·동이의 윤리	22
06	소년과 독립된 타인 — 신지·아스카·레이와 인정의 역설	26
07	서드 임팩트 이후에도 나는 나인가 — LCL·영혼·개인 동일성·초호기	30
08	두 개의 구작 결말 — TV 내면극과 EoE의 귀환	36
09	신극장판과 외부 세계 — 14년의 공백·빌리지 3·에바 없는 세계	41
10	완전한 이해의 역설 — 자유·고슴도치의 딜레마·타자성	46
11	인류 전체의 문제 — 전쟁·빈곤·차별·협력과 기술의 한계	50
12	향수와 예술, 공동체 — 어른 제국·응답하라 1988·빌리지 3	56
13	제작진·비평·종합 — 작품에 있었던 철학과 우리가 만든 철학	60

누가 인류의 미래를 결정하는가?

연구의 출발점과 근거의 층위를 바로잡는다.

‘인류는 왜 하나가 되려 하는가?’라는 질문은 서드 임팩트의 가장 중요한 주체를 흐릴 수 있다. 인류 전체는 하나가 되기를 결의하지 않았다. 제레와 겐도가 서로 다른 목적을 갖고 사건을 준비했고, 레이와 신지가 그 결과에 영향을 미쳤다. 문제를 보편적인 인간의 결핍으로 확장하는 것과 그 해결책에 모든 인간이 동의했다고 서술하는 것은 다르다.

따라서 이 문제는 제목의 변경에 그치지 않고 서사의 인과관계를 다시 검토할 필요가 있다. 먼저 누가 무엇을 알고 무엇을 원했는지를 묻고, 그다음에 실제 사건을 확인하고, 마지막으로 작품을 넘어선 인류의 문제를 논의한다. 설정·제작진의 발언·후대 연구·우리의 사고실험을 구별하는 것이 연구 전체의 방법이다.

본고의 중심 질문은 ‘인간은 왜 통합을 원하는가’가 아니라 ‘누가 인류의 경계를 없앨 권한을 갖는가, 그리고 그렇게 했을 때 무엇이 남는가’이다.

RESEARCH DIAGRAM

주장을 만들기 전에 근거부터 확인한다



근거의 종류가 다르면 같은 문장도 확실성의 수준이 달라진다.

그림 01-1 • 질문을 고치는 일: 핵심 개념 도식

01.01 / 확장 논증

출발점의 오류: 인류가 스스로 통합을 원했는가?

원본 PDF의 제목은 질문으로서는 매력적이었지만, 사건의 주체를 잘못 일반화했다. 제레는 인류의 미래를 결정하려고 했고 겐도는 같은 거대한 계획을 자신의 목적에 이용했다. 인류의 대다수는 계획을 충분히 알지도, 동의하지도 않았다. 따라서 '인류는 왜 하나가 되려 하는가'라고 묻는 순간 소수의 권력자에게 있던 의도가 인류 전체의 의지로 바뀌어 버린다. 제목은 단지 수사가 아니라 독자의 첫 인과관계를 형성하는 장치다.

그렇다고 인간의 결핍을 인류 전체의 문제로 확장하는 일이 무의미한 것은 아니다. 우리는 '왜 일부 인물은 개별성을 결함이라고 여겼는가'를 통해 보편적인 외로움의 문제를 탐색할 수 있다. 다만 보편적인 문제가 존재한다는 사실과 보편적인 해결책에 전 인류가 동의했다는 사실은 다르다. 이 보고서의 개정 질문은 '누가 어떤 권한으로 인류 전체의 경계를 없애려 하는가?'다.

이 변경은 뒤따르는 사건 해설도 바꾼다. 레이가 건도의 계획에서 벗어나 독자적인 선택을 한다는 장면은 단순한 계획의 단계가 아니라 행위자의 주체성이 드러나는 순간이 된다. 신지가 인간으로 돌아올 가능성을 택하는 일도 이미 합의된 인류의 소망을 실현하는 장면이 아니다. 서로 다른 주체들이 서로 다른 미래를 원한다는 사실이 보완계획의 내부에서 다시 발견되는 것이다.

01.02 / 확장 논증

작품의 두 줄거리: 사도전쟁과 인류의 미래

TV판은 소년이 사도와 맞서 싸우는 거대로봇 이야기로 시작한다. 그러나 전투는 단순히 위협을 제거하고 다음 상대를 기다리는 반복이 아니다. 사도가 어디에서 왔는가, 네르프는 왜 에바를 만들었는가, 왜 도시 아래에 지오프런트가 있는가를 따라가면 사도 방어전의 뒤편에 감춰진 보완계획이 나타난다. 인류 보호라는 명분을 내건 조직의 지도층이 정작 현재의 인간을 유지할 생각은 없다는 것이 이야기의 큰 모순이다.

이중 구조 때문에 초반의 전투를 모두 '사실 보완계획을 위한 위장'이라고 환원하는 것도 무리다. 미사토에게 사도와의 싸움은 실제로 인간의 생존과 자신의 과거가 연결된 일이다. 신지에게 전투는 아버지의 인정과 일상의 관계를 바꾸는 사건이다. 각 인물이 경험한 전투의 의미는 제레가 만든 비밀 계획의 의미와 다르다.

구작을 읽는 핵심은 이 두 줄거리가 어떤 장면에서 합쳐지는지 보는 것이다. 적을 막기 위해 만든 생체 병기가 생명 자체를 변형하는 의식에 사용되는 순간, 인간을 보호한다는 기술은 인간의 경계를 허무는 기술이 된다. 장르적 전투와 철학적 질문이 결합되는 지점이 바로 여기서다.



그림 01-2 • 앞선 내용의 구조화

연구에서 구분해야 할 네 층위

좋은 비평은 해석을 작품 속 직접 사실이라고 바꾸지 않는다

TEXT

TV판 · EoE · 신극장판의 장면
과 대사

EXPANDED

게임 Classified Information
등 후속 설정

CREATORS

안노 · 츠루마키의 인터뷰와 제
작 자료

READINGS

학술 비평과 우리의 철학적 사고
실험

각 층위의 증거 강도가 다르고, 서로를 대체하지 않는다.

그림 01-3 · 마지막 논점을 읽기 위한 비교도

01.03 / 확장 논증

해설 과정에서 발생하기 쉬운 오류

최초의 제목은 인류 전체가 하나가 되려는 것처럼 보이게 했다. 실제로는 제레·겐도·레이·신지의 의지가 다르고 대부분 인간의 명시적인 동의는 없었다. 보완을 정신의 연결로만 설명하면서 인간의 몸이 LCL로 환원되는 사건도 생략했다. 이는 설정 하나의 누락이 아니라 보완의 강제성과 존재 변형의 강도를 줄여 버리는 문제였다.

'아담이 사도 전체다', '초호기가 마지막에 유일하게 남은 에바다', '신지가 선택하자 전 인류가 이미 돌아왔다'는 식의 요약 역시 정확하지 않다. 아담은 주로 시조이며 초호기의 우주 출발은 모든 기체의 존재 여부를 증명하지 않는다. 구극 장판이 보여 주는 복귀 인물과 다른 인류에게 열린 가능성을 분리해야 한다.

신극장판의 니어 서드 임팩트를 구작의 서드 임팩트와 동일시하는 것도 오류다. 본편에서 직접 제시한 사실, 후대 확장 자료의 설정, 감독의 발언, 우리의 사고실험을 분리할 때 이러한 오류를 줄일 수 있다. 연구는 개별 사실을 많이 아는 일 뿐 아니라 자신의 이전 설명을 고치는 일이기도 하다.

NEXT CONNECTION

행위자를 바로 구별한 다음에는 그들이 바꾸려 했던 인류의 기원을 확인해야 한다. 다음 부에서는 아담과 릴리스, 임팩트를 하나의 구작 연대기 안에 배치한다.

해당 부의 검증 출처: S01 S02 S07 — 말미의 참고문헌에 정확한 서지와 URL 기재.

아담·릴리스에서 서드 임팩트까지

생명 계통과 인류 문명의 재앙을 한 연대기에 놓되 구축·확장설정은 구별한다.

퍼스트·세컨드·서드 임팩트는 순서대로 발생하는 세 번의 대폭발이 아니다. 첫 번째는 생명의 기원에, 두 번째는 인간의 개입과 전 지구적 재난에, 세 번째는 인류의 존재 형태를 바꾸는 사건에 관계한다. 이 셋을 같은 지도로 그리되 같은 물리 현상으로 취급하지 않는 것이 중요하다.

아담은 대다수 사도의 시조이고 릴리스는 인간인 릴린의 근원이다. 아담 다음에 왜 이브가 아니라 릴리스가 등장하느냐는 질문은 이름의 종교적 차용과 세계관의 독자적 재조립을 동시에 보여 준다. 퍼스트 임팩트의 세밀한 우주론은 본편만으로 완결되지 않으므로 후대 게임 자료를 구축 본편의 대사처럼 옮겨서는 안 된다.

이후 남극에서 벌어지는 세컨드 임팩트는 세계가 왜 황폐해졌는지를 설명하면서 기술이 생명의 근원에 접근했을 때의 책임 문제를 제기한다. 제3신도교시의 요새화, 지하 지오프런트, 네르프의 존재가 이 재앙 뒤에 이어진다. 그리고 2015년의 사도전쟁은 인류를 지키는 이야기에서 인류를 바꾸는 이야기로 수렴한다.

RESEARCH DIAGRAM

생명의 두 계통 · 동등한 종이 아닌 서로 다른 근원

ADAM · 아담

- 대다수 사도의 시조
- 생명의 열매 · S²기관
- 구축의 사도 계열

LILITH · 릴리스

- 인간 릴린의 시조
- 지혜의 열매 · 문명
- 초호기의 특수한 근원

First Ancestral Race 등 상세한 우주론은 후대 확장자료임을 함께 기록한다.

그림 02-1 • 생명의 기원과 임팩트의 역사: 핵심 개념 도식

02.01 / 기초 논증

에반게리온의 세계: 인류는 처음부터 무엇이었는가?

1. 신세기 에반게리온은 어떤 이야기인가?

1995~1996년 방영된 TV 애니메이션 《신세기 에반게리온》은 소년 이카리 신지가 거대한 생체 병기 에반게리온에 탑승해 인류를 위협하는 사도와 싸우면서 시작한다.

겉으로는 인류를 지키는 로봇 애니메이션이다. 하지만 후반부로 갈수록 적을 물리치는 전투보다, 인류를 지킨다는 것이 무엇을 의미하는지와 인간이라는 존재 자체에 집중한다.

핵심은 인류를 위협하는 외부의 존재뿐 아니라 인류의 지도층 일부가 추진하는 비밀 계획이 있다는 사실이다. 그들은 인류의 생존을 보장하는 것만으로는 충분하지 않다고 생각한다. 인간이 현재의 형태로 존재하는 한, 인간이라는 종이 가진 근본적인 결함이 계속된다고 보는 것이다.

그래서 인류를 지금과 전혀 다른 존재로 바꾸는 계획을 세운다. 그것이 **인류보완계획**이다. 그렇다면 에반게리온 세계에서 인간은 도대체 어떤 존재일까?

2. 아담과 릴리스: 인간과 사도는 같은 뿌리에서 출발한 경쟁자다

에반게리온의 우주에는 생명의 기원과 관련된 특별한 존재들이 있다. 구작의 확장 설정에 따르면, 고대의 선조 종족이 우주에 생명의 씨앗을 보냈고 지구에는 아담과 릴리스라는 서로 다른 계통의 시조가 도착했다.

- **아담(Adam):** 사도 계열 생명의 시조.
- **릴리스(Lilith):** 인류를 포함한 지구 생명 계열의 시조.

이 계통에 관한 상세한 설명은 TV 본편의 대사만으로 전부 확인할 수 있는 것이 아니라, 게임과 설정 자료를 통해 보충된 내용이라는 점에 주의해야 한다.

생명의 두 가지 열매

생명의 열매는 아담 계열 사도의 강력한 생명력과 능력을 상징하며 사도의 S² 기관과 관련된다. **지혜의 열매**는 릴리스 계열인 인류가 가진 지성과 지식의 상징이다. 인간은 그 힘을 통해 기술과 문명을 발전시킨다.

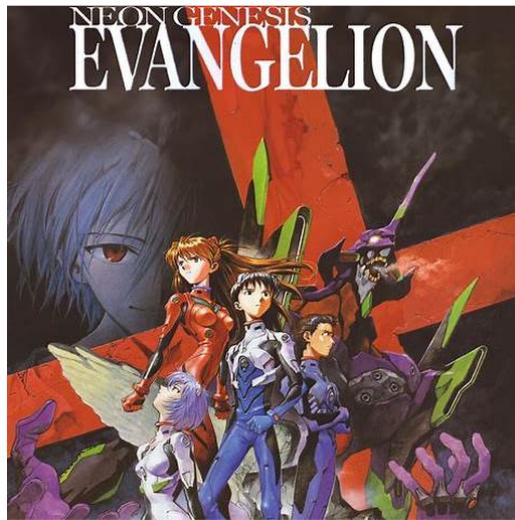
인간은 사도처럼 압도적인 개체적 힘을 가진 존재가 아니다. 하지만 지식과 기술을 축적하고 집단적으로 협력하면서 거대한 문명을 형성했다. 그리고 그 지성을 통해 마침내 자신들의 시조와 생명의 구조까지 조작하려 한다.

인간은 불완전하기 때문에 기술을 발전시켰고, 결국 그 기술로 인간이라는 존재 자체를 끝내거나 새롭게 만들 수 있는 단계에 이른 것이다.

인간도 사도인가?

인간은 작품에서 릴린이라 불리며, 사도와 무관한 외부 존재가 아니다. 인간 자체를 제18사도로 분류하는 설명도 등장한다. 따라서 에반게리온의 전쟁은 선량한 인간과 절대적으로 사악한 외계 침략자의 대립으로만 볼 수 없다. 서로 다른 생명의 계통이 하나의 행성을 두고 충돌하는 이야기이기도 하다.

인간의 입장에서 지구는 당연히 자신의 고향이지만, 사도에게도 자기 계통의 생명이 존재할 근거가 있다. 이는 인류가 자기 생존을 절대적인 기준으로 삼는다는 점을 보여 준다. 물론 양측이 생존을 위해 충돌한다고 해서 동일한 도덕적 책임을 가진다는 뜻은 아니다. 구체적인 선택과 의도는 따로 판단해야 한다.



작품 관련 비주얼 · 앞선 이미지통합판에서 가져와 눈점에 맞게 재배치

02.02 / 확장 논증

아담·릴리스·릴린: 생명의 두 계통

아담은 사도 전체의 집합명이 아니라 제1사도이자 대다수 사도의 시조다. 릴리스는 제2사도이며 인간을 비롯한 릴린 계열 생명의 기원이다. 인간이 제18사도라는 설명과 릴린이라는 명칭이 등장하는 이유는 인간이 사도와 아무 관련이 없는 외부 존재가 아니라 작품의 생명 체계 안에 포함되기 때문이다. 아담 계열의 생명의 열매와 릴리스 계열의 지혜의 열매라는 대비는 육체적 능력과 문명적 기술이라는 차이를 상징한다.

아담 다음에 왜 이브가 아닌 릴리스가 등장하는가라는 질문에는 종교적 차용의 역사가 있다. 후대 유대교 전승의 릴리스는 성서 창세기의 이브와 동일한 인물이 아니며, 작품은 이 이름을 다시 배치한다. EVA가 Eve를 연상시킬 수 있지만 Evangelion은 그리스어의 복음이라는 어원과 연결되므로 '에바는 이브라는 말 하나에서 나온 명칭'이라고 단정할 수 없다.

이 설정을 도덕적 우열의 구도로 단순화해서도 안 된다. 인간의 생존을 위협하는 사도를 막는 것은 인간 입장에서 절박하지만, 사도와 릴린이 서로 다른 생명의 계통이라는 우주론은 '지구의 주인이 누구인가'라는 문제를 복잡하게 만든다. 인간의 관점이 유일한 우주적 관점은 아니라는 해석은 가능하지만, 모든 사도의 선택과 인간의 선택이 도덕적으로 동일하다는 뜻은 아니다.

두 생명의 시조

구작의 생명 계통 / 세부 선조 우주론은 확장자료에 의존

ADAM / 아담

대다수 사도의 시조 · 생명의 열매 · S²기관

LILITH / 릴리스

인류인 릴린의 시조 · 지혜의 열매 · 기술과 문명

시조의 이름은 실제 종교에서 차용했지만 작품 안에서는 독자적인 설정이다.

그림 02-2 • 앞선 내용의 구조화

02.03 / 기초 논증

퍼스트·세컨드·서드 임팩트: 세계는 어떻게 종말에 접근했는가?

3. 임팩트는 단순한 대폭발이 아니다

퍼스트 임팩트 — 태초. 릴리스가 담긴 검은 달이 지구에 도착한 사건. 구작의 확장 설정에서 지구 생명의 계통이 결정되는 계기가 된다.

세컨드 임팩트 — 2000년. 남극에서 아담에 대한 접촉 실험이 일어나 전 지구적인 재앙이 발생한다.

서드 임팩트 — 2015년. 인류의 개별적 존재 형태가 해체되고 인류보완계획이 실현되는 사건. 구극장판에서 구체적으로 묘사된다.

위 구분은 구작 기준이며, 신극장판에서는 사건의 구성과 명칭이 달라진다.

세컨드 임팩트는 작품의 세계가 왜 황폐해졌는지를 설명한다. 남극에서 아담을 대상으로 진행된 실험 이후 환경이 급격히 변하고 인류 사회는 엄청난 혼란을 겪는다. 인구의 상당수가 사라지고 국가 간 갈등과 사회적 위기가 발생한다. 대중에게 알려진 운석 충돌설과 달리 실제 원인은 인간이 관여한 실험이었다.

이후 인류는 사도의 공격에 대비하기 위해 네르프와 에반게리온을 운용한다. 하지만 비밀 조직 제레는 사도와 전쟁을 단순한 방어전으로만 생각하지 않는다. 사도의 위협을 제거하고 나면 인류보완계획이라는 다음 단계로 나아가려 한다.

인류를 보호해야 할 조직이, 결국 인류를 현재의 형태로 존속시키려 하지 않는다는 모순이 여기에 있다.

02.04 / 확장 논증

세 번의 임팩트와 세 가지 질문

구작의 퍼스트 임팩트는 릴리스의 검은 달이 지구에 도착한 생명의 기원 사건과 연결된다. 아담과 릴리스가 고대 선조 종족에게서 파견되었다는 상세한 체계는 TV판만으로 완결되지 않고 후대 게임의 확장정보에서 구체화된 것이다. 그러므로 본편 직접 설정과 확장 설정의 근거 등급을 분리해야 한다. 퍼스트 임팩트를 TV판이 모두 해설한 완성된 과학적 연대기로 제시하면 안 된다.

세컨드 임팩트는 2000년 남극에서 아담에 대한 인간의 접촉 실험과 연관되어 발생했다. 대중에게는 운석 충돌로 알려졌지만 실제 사건은 인위적 개입과 관련된다. 재앙의 피해는 최초의 파괴뿐 아니라 뒤따른 사회 혼란과 전쟁, 환경의 변화까지 포함한다. 2015년의 요새도시와 네르프가 존재하는 배경이 여기서 형성된다.

구극장판의 서드 임팩트는 인류의 형태를 해체하여 보완을 진행하는 사건이다. '보완계획의 실행이 끝난 뒤 서드 임팩트가 나타난다'고 정리하는 것은 부정확하다. 제레와 겐도가 각자의 방식으로 서드 임팩트라는 종 변환을 이용해 보완을 실현하려 한 것이며, 레이와 신지의 의지로 결과가 달라진다. 신극장판의 니어 서드 임팩트와 실제 서드 임팩트 등은 이 구작 연대기와 분리한다.

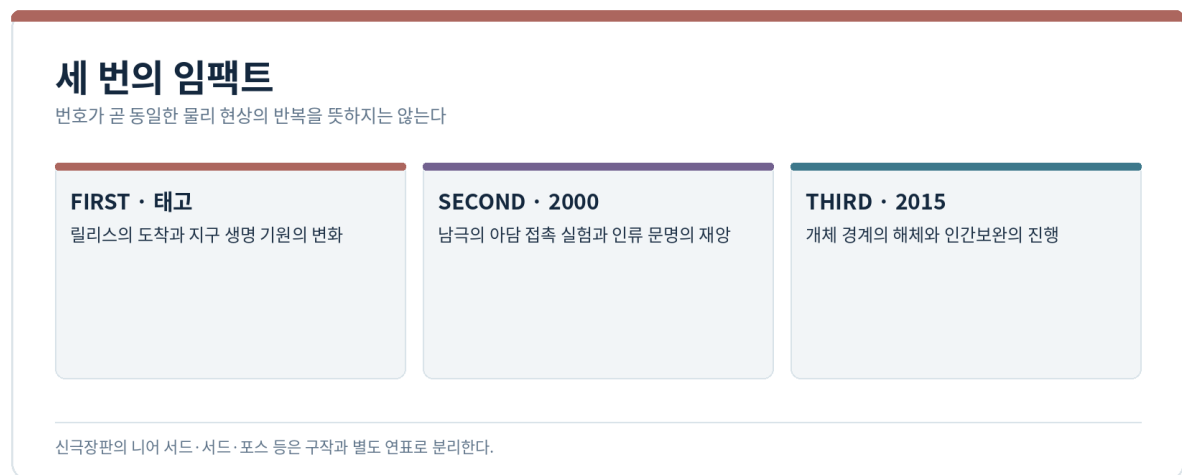


그림 02-4 · 마지막 논점을 읽기 위한 비교도

02.05 / 확장 논증

세 번의 임팩트를 하나의 역사로 읽는 방식

퍼스트 임팩트는 인간이 존재하기 전 생명의 계통이 결정되는 사건, 세컨드 임팩트는 인간이 생명의 근원에 개입하면서 겪는 재앙, 서드 임팩트는 인간이 자신의 존재 형태를 다시 설계하려는 사건이다. 이러한 세 단계의 비교는 인류가 수동적인 결과에서 능동적인 개입자로 변해 가는 구조를 드러낸다.

그러나 서사의 기능과 제작 의도를 구분해야 한다. 퍼스트 임팩트의 확장 우주론은 후대 자료에 크게 의존하며 세 사건이 완전히 동일한 물리 현상이라고 설정된 것도 아니다. 우리가 구성한 연속 도식은 작품의 사건들을 기술과 인간의 관계라는 관점으로 연결하는 해석이다.

세컨드 임팩트는 황폐한 배경을 설명하는 동시에 인간의 힘이 통제 실패로 이어진 선례가 된다. 서드 임팩트는 그보다 더 근본적인 자기 변형의 시도로 읽힌다. 인류의 기원과 종말이 모두 인간의 손에 닿는다는 주제는 이 연결을 통해 형성된다.

NEXT CONNECTION

인간이 생명의 근원을 조작해 만든 병기가 바로 에바다. 따라서 사건 연대기에서 기체의 몸과 기원으로 시선을 옮겨야 서드 임팩트의 중심에 왜 초호기가 있는지 설명할 수 있다.

해당 부의 검증 출처: S01 S02 S10 — 말미의 참고문헌에 정확한 서지와 URL 기재.

괴물을 만드는 기술과 부모의 영혼

메카 디자인과 생체 병기라는 본질을 함께 읽는다.

건담을 먼저 본 관객에게 초호기 다음의 번호는 더 강한 차세대 기체를 예고하는 것처럼 보인다. 그러나 에바는 발전된 금속 로봇이라는 전제부터 어긋난다. 그것은 인간이 조종하도록 만든 생체적 거인이며, 외부 장갑은 보호구인 동시에 구속장치다.

초호기는 최신형이어서 중요한 것이 아니다. 릴리스 기반이라는 기원, 유이의 영혼, 제르엘전 이후 획득한 S² 기관 때문에 보완계획 안에서 독특한 위치를 차지한다. 2호기가 실전형이라는 사실과 초호기가 존재론적으로 특수하다는 사실은 모순되지 않는다. 제작 세대와 이야기의 역할을 구분해야 한다.

여기에 부모의 영혼이 결합되면 파일럿과 무기의 관계는 가족의 서사로 변한다. 신지는 아버지에게 인정받고 싶어 에바에 타지만, 초호기의 내부에는 어머니 유이가 있다. 에바의 기괴한 외형과 정신적 동기화는 따로 떨어진 설정이 아니라 기계·몸·가족의 경계를 함께 흔드는 장치다.

RESEARCH DIAGRAM

에바의 외피와 내부를 구별하자

겉으로 보이는 병기

- 장갑·전원·무기·명령
- 파일럿의 조종
- 인류를 지키는 공학적 장치

그 안의 생명체

- 영혼·육체·동기화
- 독자적 행동과 폭주
- 외장이 힘을 제한하는 구속구

에바의 생체적 성격과 장갑의 구속 기능이 디자인·서사의 차이를 만든다.

그림 03-1 • 에반게리온이라는 생명체: 핵심 개념 도식

03.01 / 확장 논증

에바가 건담과 다른 이유: 기계의 안쪽에 있는 생명

건담식 발전 계보를 예상하면 초호기 다음에 더 높은 번호의 강력한 기체가 등장하고 주인공이 갈아탈 것처럼 보인다. 하지만 에바는 본래 금속 로봇이 아니라 생체적 거인을 인류의 기술로 구속하고 운용하는 구조다. 기계처럼 보이는 외장이 힘을 억제하는 구속장치라는 설정이 밝혀질 때, 보호장갑이라는 익숙한 이미지는 뒤집힌다. 생명을 도구로 만들기 위해 인간이 그 생명의 본성을 제한한 것이다.

안노가 에바의 외형에 일본의 오니를 참고했다고 설명한 발언은 특유의 길고 날카로운 실루엣을 이해하는 단서다. 기계보다 가면을 쓴 거인, 인공 구조물보다 억눌린 괴물을 연상시키는 디자인은 폭주 장면에서 특히 의미를 얻는다. 조종사가 명령하지 않는데도 움직이는 존재를 언제까지 단순한 '장비'라고 부를 수 있을까.

이것은 메카 장르의 쾌감과 불안을 동시에 만드는 장치다. 전투 장면은 강력하지만 그 힘은 파일럿의 통제를 전제하지 않는다. 에바가 외부의 사도와 닮았다는 사실은 인류가 괴물과 싸우기 위해 괴물의 근원에 가까운 존재를 병기로 삼았다는 역설을 보여 준다.



작품 관련 비주얼 · 앞선 이미지통합판에서 가져와 눈점에 맞게 재배치

구작의 주요 에바

후속 번호가 곧 단순한 전투력 상승을 의미하지 않는다

00

프로토타입 · 레이 · 영혼 미확정

01

릴리스 기반 · 신지 · 유이 · S²기관 획득

02

실전형 · 아스카 · 쿄코

03 / 04

3호기 침식 사건 · 4호기 실험 중 소실

05-13

양산기 9대 · 제례의 의식에 동원

신극장판의 기체 계보와 파일럿은 별도로 구분한다.

그림 03-3 · 설정과 사건의 보충도

03.02 / 확장 논증

초호기는 '후속기보다 센 주인공 로봇'인가?

0호기는 초기 시제기, 초호기는 시험용 기체, 2호기는 정식 실전형이다. 3호기는 바르디엘 침식과 토우지의 사건에 연결되고 4호기는 실험 도중 지부와 함께 소실된다. 구극장판의 양산기는 아홉 기가 집단적으로 의식에 투입된다. 각 기체는 단순한 전투력 서열을 나타내기보다 서로 다른 서사적 역할과 존재 조건을 갖는다.

초호기가 특별한 이유는 기술 세대가 가장 높아서가 아니다. 구작에서 초호기는 다른 다수 기체와 달리 릴리스 기반이며 유이의 영혼을 품고 있다. 제르엘전 이후 S²기관을 획득하면서 생명의 기원과 동력 체계에서 더욱 특수해진다. 이것이 인류보완계획의 중심에 놓이는 이유와 연결된다.

2호기가 정식 실전형이라는 사실과 초호기가 보완계획에서 더 특별한 존재라는 사실은 모순이 아니다. 무기로서의 생산 완성도와 세계관 속 존재론적 위치는 평가 기준이 다르기 때문이다. 신극장판의 Mark 계열과 8호기, 제13호기 등은 다시 별도의 기체 계통으로 다뤄야 한다.



그림 03-2 · 앞선 내용의 구조화



그림 03-4 · 마지막 논점을 읽기 위한 비교도

어머니의 영혼과 파일럿의 경계

초호기에는 신지의 어머니 유이의 영혼이 존재한다. 2호기에는 아스카의 어머니 료코의 영혼이 있다. 반면 0호기의 영혼을 특정 인물로 확정하는 설명은 본편의 직접 증거 수준이 낮다. 이 차이를 무시하면 팬의 추측이 공식 설정으로 변한다. 에바에는 단순한 인공지능보다 복잡한 영혼과 동기화의 조건이 작동한다.

신지는 아버지에게 인정받기 위해 에바에 탑승하지만 정작 초호기 안에는 자신의 어머니가 존재한다. 이 관계는 무기 조종이라는 행동을 가족 서사로 바꾼다. 부모의 요구 때문에 전투에 참여하는 아이가 다른 부모의 존재 안에서 보호받는다는 역설이다. 다만 모든 에바의 영혼 설정을 모성 하나로 환원하면 각 기체의 역사와 인물이 지워진다.

에바와 파일럿이 지나치게 동기화되면 '내 몸은 어디서 끝나는가'라는 경계 자체가 흔들린다. TV판 20화에서 신지의 몸이 LCL에 융해되는 사건은 후반 인류 전체의 형태 해체에 대한 중요한 선행 사례다. 전투 기술이 인간의 존재 조건으로 확장되는 전환점이기도 하다.

NEXT CONNECTION

기체 안의 살아 있는 몸과 영혼을 보았다면 이제 '몸의 경계'가 무엇으로 유지되는지 물을 차례다. A.T.필드와 LCL은 전투 기술과 존재론을 이어 주는 연결부다.

해당 부의 검증 출처: S01 S02 S04 — 말미의 참고문헌에 정확한 서지와 URL 기재.

A.T.필드·LCL·복귀의 조건

정신적 통합이라는 표현을 육체의 변화와 연결한다.

기존의 추상적 설명에서 가장 크게 간과되기 쉬운 요소는 LCL이다. ‘인류가 하나가 된다’는 추상적인 표현만 남겨 두면 서드 임팩트가 완벽한 정신 연결 서비스처럼 오해된다. 그러나 구극장판에서는 개별적 몸을 유지하던 경계가 무력화되고 인체가 LCL로 환원된다. 육체의 변화와 영혼의 집합은 연결되어 있지만 동일한 사건으로 뭉개서는 안 된다.

LCL은 마지막에 갑자기 등장한 액체가 아니다. 엔트리 플러그에서 파일럿이 접해 온 물질이고, TV판 20화에서는 신지 한 사람의 해체와 복귀가 이미 묘사된다. 따라서 EoE에서 수십억 명에게 벌어지는 변화는 완전히 새로운 마법 규칙이 아니라 초반 설정이 극단적으로 확대된 경우로 읽을 수 있다.

그럼에도 복귀 과정을 엄밀한 생물학으로 입증할 수 있는 것은 아니다. ‘돌아올 의지가 있으면 된다’는 세계관 속 형이상학적 규칙과 실제 과학적 복원 알고리즘을 구별해야 한다. 이 부는 A.T.필드에서 LCL, 기억과 육체, 귀환까지 하나의 연속된 질문으로 다룬다.

RESEARCH DIAGRAM

A.T.필드의 두 층위

전투의 물리학

- 사도와 예바의 강력한 장벽
- 공격을 막거나 무력화
- 전투를 설명하는 SF 장치

관계의 존재론

- 몸과 자아의 개체 경계
- 타인이 나와 다를 수 있는 조건
- 보완계획에서 제거되는 요소

현실 심리학의 공식 개념이 아니라 작품 고유의 물리·정신 은유다.

그림 04-1 • 경계가 무너지는 물리학: 핵심 개념 도식

04.01 / 기초 논증

인류보완계획의 본질: 인간에게는 무엇이 부족한가?

4. 인류보완계획에서 말하는 '보완'이란 무엇인가?

인류보완계획의 일본어 명칭은 人類補完計画이다. 문자 그대로 인간에게 부족한 것을 보충해 완전하게 만든다는 의미다.

하지만 이 계획이 해결하려는 결핍은 식량 부족이나 질병, 경제적 불평등 같은 개별적인 사회문제만이 아니다. 더 근본적인 문제를 겨냥한다.

인간은 서로 분리된 존재라는 것.

인간은 자기 자신만의 정신을 가진다. 한 사람이 경험하는 고통을 다른 사람이 완벽하게 체험할 수는 없으며, 타인의 생각을 직접 완전하게 알 수도 없다. 언어로 전달할 수는 있지만 모든 감각과 기억을 그대로 옮기는 것은 불가능하다. 우리는 타인과 관계를 맺으면서도 언제나 자기 자신이라는 경계 안에서 살아간다.

인류보완계획은 바로 이 경계를 없애려는 시도다.

인간 A · 인간 B · 인간 C → A.T. 필드와 자아의 경계 해체 → 하나로 통합된 존재

인류보완계획은 모든 인류를 하나의 거대한 국가에 가입시키거나 모두가 서로의 생각을 읽게 하는 기술이 아니다. 그 정도로는 여전히 개인들이 존재하기 때문이다. 보완계획은 개인이라는 경계 자체를 무너뜨려 인류의 존재 양식을 바꾸려 한다.

5. A.T. 필드: 적의 공격을 막는 방어막이자 인간을 인간으로 만드는 경계

에반게리온에서 사도나 에바가 공격을 막을 때 나타나는 주황색의 기하학적 장벽은 A.T. 필드다. 그러나 A.T. 필드는 단순한 전투용 방어막이 아니다. 작품은 이를 인간의 마음을 분리하고 유지하는 경계와 연결한다.

우리는 각자 자기 자신이라는 형태를 가지고 존재하는데, 그 독립성을 유지하는 장벽이라는 것이다. 인간에게도 A.T. 필드가 존재하지만 사도와 에바처럼 강력한 물리적 장벽으로 활용하지는 못한다. 보완계획에서는 이 경계를 무너뜨리는 과정이 중요하다.

경계가 있기 때문에 인간은 외롭다

아무리 자신의 감정을 설명해도 타인은 그것을 완벽하게 알 수 없다. 사랑하는 사람조차 상처를 줄 수 있다. 오해와 거절의 가능성은 남아 있다.

경계가 있기 때문에 인간은 독립적이다

다른 사람과 다른 취향을 가지고, 다른 꿈을 꾸고, 다른 생각을 할 수 있는 것은 나와 타인이 구별되기 때문이다. 경계가 사라지면 타인에게 거절당할 가능성은 없앨 수 있을지 몰라도, 타인이 자신의 의지로 나를 받아들일 가능성 역시 의미가 달라진다.

우리를 외롭게 만드는 분리의 조건이, 동시에 우리가 고유한 인간으로 존재하게 만드는 조건이다. 보완계획은 인간의 고통을 일으키는 원인을 제거하려 하지만, 그 과정에서 인간의 고유성까지 바꾼다.

04.02 / 확장 논증

A.T.필드는 무기인가, 자아인가?

A.T.필드는 초반에 사도와 에바가 사용하는 강력한 물리적 장벽이다. 그러나 후반의 카오루는 이를 모든 존재가 가진 마음의 벽과 연결한다. 인간도 자기 자신과 타인을 구분하는 경계를 가진다는 것이다. 초반의 전투 설정이 후반의 심리적·존재론적 질문으로 확대되는 순간이다.

이것을 실제 심리학에 존재하는 공식적인 장벽 이론이라고 설명하면 오류가 생긴다. A.T.필드의 명칭과 작동 방식은 에반게리온의 허구적 SF 장치다. 다만 그 허구적 장치를 이용해 인간의 정체성과 관계에 관한 현실의 문제를 비유할 수 있다. 물리적 방어벽이면서 개별적 형태의 조건이라는 독자적인 작품 내 의미를 가진다.

경계가 있기 때문에 나는 타인의 생각을 완벽하게 읽을 수 없다. 하지만 바로 그 경계가 있기 때문에 타인은 나와 다른 목표를 가지며 내 요구를 거절할 수 있다. 경계는 고독의 조건인 동시에 자유와 선택의 조건이다. 보완계획이 A.T.필드를 해체하는 순간 외로움만 아니라 독립적인 인격의 조건까지 문제에 놓인다.

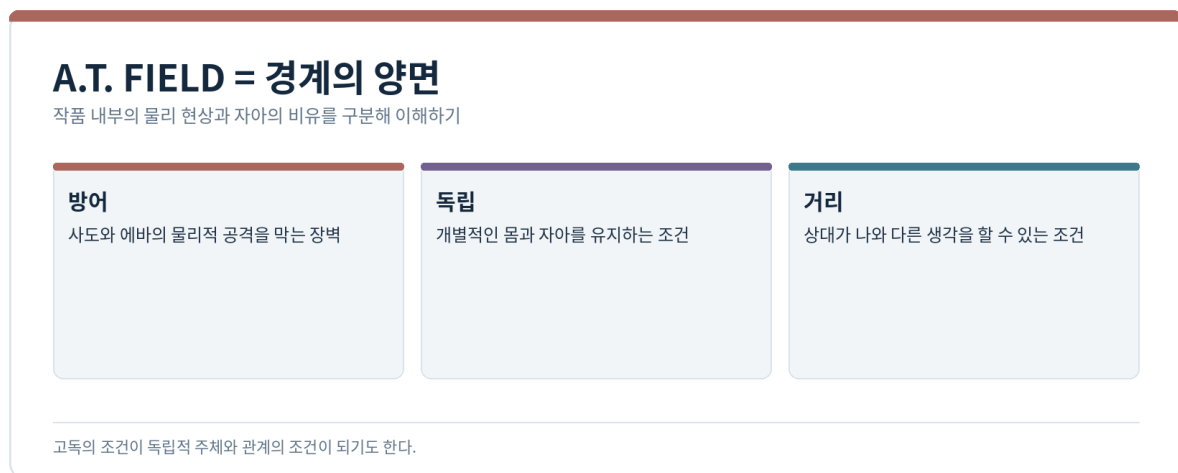


그림 04-2 • 앞선 내용의 구조화

04.03 / 확장 논증

LCL: 엔트리 플러그에서 전 인류까지

LCL은 서드 임팩트에서 갑자기 등장한 액체가 아니다. 초반부터 에바의 엔트리 플러그를 채워 파일럿의 호흡과 연결을 돕는다. 작품 세계에서는 릴리스와 연결된 근원적 액체라는 의미도 갖는다. 주황색 때문에 생긴 '환타'나 영어권의 음료 별명은 팬들의 농담이지 정식 명칭이 아니다. LCL의 약자 풀네임 역시 확인되지 않은 설명을 공식처럼 단정하지 않는다.

TV판 20화에서 초호기와 동기화된 신지는 신체 형태를 잃었다가 복귀한다. 한 개인의 몸이 액체 상태로 환원될 수 있고 다시 형태를 얻을 수 있다는 설정이 이미 등장했던 것이다. EoE에서는 Anti-A.T. Field가 인류의 경계를 무력화하면서 이 문제가 인류 전체의 규모로 확대된다. 몸의 LCL 환원과 영혼의 집합은 함께 설명해야 하지만 서로 구별되는 층위다.

따라서 '인류가 하나가 된다'라는 아름답고 추상적인 표현만으로는 서드 임팩트를 이해할 수 없다. 실제로는 개별적인 신체가 사라지는 강력한 존재 변형이 일어난다. LCL을 빼놓으면 보완이 마치 완벽한 공감 네트워크처럼 느껴질 위험이 있다. 이 보고서는 최초 PDF의 바로 그 누락을 핵심 수정점으로 삼는다.

04.04 / 확장 논증

모두 LCL이 되면 죽은 것 아닌가?

현실 생물학의 관점에서는 개별적인 인체가 사라지는 사건을 정상적인 생존 상태라고 부르기 어렵다. 하지만 작품 내부에서 서드 임팩트는 보통의 죽음과 동일하게 묘사되지 않는다. 육체가 형태를 잃은 뒤에도 영혼과 의식의 집합이 계속되며, 다시 자신의 형태로 돌아올 가능성이 제시되기 때문이다. 그래서 '모두 사망했다'와 '아무 일 없이 살아 있다'라는 두 단정 모두 부정확하다.

철학적으로는 기억과 동일성의 문제가 남는다. 통합된 의식이 어떤 사람의 모든 기억을 갖고 있다면 그 사람 자신도 계속 존재하는가. 여러 사람의 기억을 모두 가진 하나의 존재는 각각의 개인인가, 새로운 한 존재인가. 에반게리온은 영혼의 연속성을 전제하는 세계관을 통해 복귀의 가능성을 제시하지만 이러한 논쟁을 과학적으로 해결하지는 않는다.

구극장판 결말에 명확히 돌아온 모습이 보이는 사람은 신지와 아스카다. 다른 인간들이 언제 얼마나 돌아올지는 영화가 일일이 보여 주지 않는다. 복귀의 가능성이 열려 있다는 사실과 모든 인류가 즉시 복원되었다는 주장은 구분해야 한다.

서드 임팩트에서 실제로 일어난 일

“인류가 하나가 된다”라는 표현의 물리적·정신적 의미

개별 인간

독립된 육체 · 자아 · A.T.필드

경계 붕괴

Anti-A.T. Field에 따른 형태의 해체

LCL + 영혼

육체의 LCL 환원과 영혼의 집합

복귀 가능성

자기 형상의 재구성 가능 · 전체 복귀 미확정

TV판 20화의 신지 용해/복귀는 세계 규모 사건의 선행 사례로 읽을 수 있다.

그림 04-4 · 마지막 논점을 읽기 위한 비교도

04.05 / 확장 논증

복귀하는 의지는 과학인가, 이야기의 규칙인가?

TV판 20화는 신지가 극단적인 동기화로 신체의 형태를 잃었다가 돌아오는 사건을 보여 준다. EoE는 비슷한 원리를 인류 전체의 문제로 확대한다. 따라서 '원하는 사람은 다시 자신의 모습을 만들 수 있다'는 결말은 전혀 준비되지 않은 요소라고 말할 수 없다. 이미 신체와 마음의 경계를 연결하는 SF적 장치가 존재하기 때문이다.

그러나 신체의 모든 정보를 어디에 보존하는지, 어떤 조건에서 재구성이 성공하는지, 다른 인간의 복귀가 언제 이루어지는지는 과학적 알고리즘처럼 명확히 설명하지 않는다. 의지와 자기 형상의 회복은 작품의 시적·형이상학적 규칙이다. 관객이 설명 부족을 지적할 수 있지만 현실 과학과 일대일로 대응시킬 필요도 없다.

구극장판에서 복귀한 신지의 선택은 모든 사회문제 해결의 증거가 아니다. 문명은 심각한 변화를 겪었고 타인과의 관계도 여전히 어렵다. 인간의 개별적인 삶이 다시 가능해졌다는 사실을 행복의 자동 보증서처럼 이해해서는 안 된다.

NEXT CONNECTION

LCL 환원이 어떤 일인지 이해한 뒤에야 그 사건을 추진한 이들에게 어떤 책임을 물어야 할지 정확히 생각할 수 있다. 물질적인 변화와 행위 주체를 연결해 보자.

해당 부의 검증 출처: S01 S02 S11 — 말미의 참고문헌에 정확한 서지와 URL 기재.

제레·겐도·레이·동이의 윤리

서로 다른 행위자와 인류의 동의를 하나의 윤리 문제로 연결한다.

보완의 대상이 인류 전체라고 해서 그 계획의 행위자가 인류 전체가 되는 것은 아니다. 제레, 겐도, 레이, 신지에게는 서로 다른 동기와 선택이 있다. 또한 유이는 겐도가 되찾으려는 대상인 동시에 겐도와 구별되는 의지를 가진 인물이다.

누가 계획을 만들었는가와 누가 실제 서드 임팩트의 방향에 영향을 주었는가를 구분해야 한다. 사전에 계획을 준비했던 이들이 최종 결과를 모두 통제하지 못한다는 사실은 작품의 타인이라는 주제와도 연결된다. 레이 는 도구로 취급되다가 결정적인 순간 자신의 선택을 행사한다.

이후 질문은 윤리적 영역으로 이동한다. 인간의 모든 고통이 줄어든다고 가정하더라도, 극소수의 조직이 수십억 명의 존재 형태를 강제로 바꿀 권리가 있는가? 결과의 가치, 결정의 주체, 사전 동의, 복귀 가능성은 서로 독립적으로 검토해야 할 문제다.

RESEARCH DIAGRAM

같은 계획을 둘러싼 서로 다른 의지



계획의 설계자와 결과의 선택자, 영향을 받은 사람은 서로 다르다.

그림 05-1 • 보완의 소유자는 누구인가: 핵심 개념 도식

누가 이런 계획을 추진했는가?

6. 제레와 겐도는 같은 목적을 가지고 있지 않다

제레(SEELE)는 인류가 현재의 형태로는 불완전하며 다음 단계로 나아가야 한다는 발상 아래 보완계획을 추진한다. 단순히 '모든 사람이 행복한 세상'이 목적이라고 요약하는 것은 부정확하다. 인류의 진화와 새로운 존재 형태를 추구하며, 자신들이 인류의 미래를 결정할 수 있다는 전제를 깔고 있다.

이카리 겐도는 제레의 계획에 협력하면서도 자기 목적을 실현하려 한다. 핵심적인 동기는 에바 초호기에 존재하는 아내 유이와의 재회다. 구작은 두 계획의 실현 방식과 최종 상태를 모두 명료하게 설명하지 않아 세부적인 차이는 해석과 자료에 따라 달라진다. 하지만 겐도의 개인적인 재회 욕망과 제레의 집단적 진화 구상은 구별된다.

인류 전체의 관점에서 보면 이 차이는 권력의 문제를 낳는다. 인류의 미래를 결정할 권한은 누구에게 있을까? 제레는 인류 전체의 의사를 확인하지 않는다. 평범한 시민들에게 보완계획에 참여할 것인지 투표하지도 않는다. 자신들이 옳다고 생각한 미래를 인류 전체에 적용하려 한다.

설령 보완계획이 고통 없는 존재 형태를 실제로 제공한다고 해도, 계획을 결정하는 주체와 영향을 받는 대상은 다르다. **인류 전체의 운명을 극소수의 집단이 독점한다는 구조 자체**를 검토해야 한다.

겐도는 또 다른 질문을 보여 준다. 한 개인의 가장 절실한 바람이 인류 전체의 운명을 바꿀 명분이 될 수 있을까? 제레는 집단의 미래를, 겐도는 개인의 결핍을 이야기한다. 서로 다른 동기가 하나의 거대한 사건으로 수렴하는 셈이다.



작품 관련 비주얼 · 앞선 이미지통합판에서 가져와 논점에 맞게 재배치

05.02 / 확장 논증

제레·겐도·레이·신지는 같은 보완을 원했나?

제레의 목적은 집단적·종적 전환이라는 차원에 있다. 겐도는 아내 유이와 재회하려는 자신의 목적을 위해 계획을 이용한다. 유이는 겐도가 되찾으려는 대상이지만 독자적인 의지와 목적을 지닌 인물이다. 레이는 겐도의 도구로 머무르지 않고 결정적 순간에 독자적으로 선택한다. 신지는 계획 설계자가 아니지만 진행 중 보완의 방향에 중요한 영향을 미친다.

따라서 '누가 인류보완계획을 원했는가'와 '누가 실제 서드 임팩트의 방향을 결정했는가'는 별개의 질문이다. 인류 전체가 동의했다는 설명은 양쪽 모두에 부합하지 않는다. 특히 레이의 선택은 타인의 의지를 완벽하게 통제할 수 있다고 믿는 지도자가 결국 타인의 독립적인 결정을 마주하는 역설을 만든다.

인물마다 부족하다고 느끼는 것도 다르다. 제레는 종 전체의 불완전함을, 겐도는 개인적 상실을, 신지는 인정과 관계를, 레이는 존재 의미를 마주한다. 서로 다른 결핍에 하나의 보편적인 해결책을 적용하는 것이 과연 가능한지 질문해야 한다.

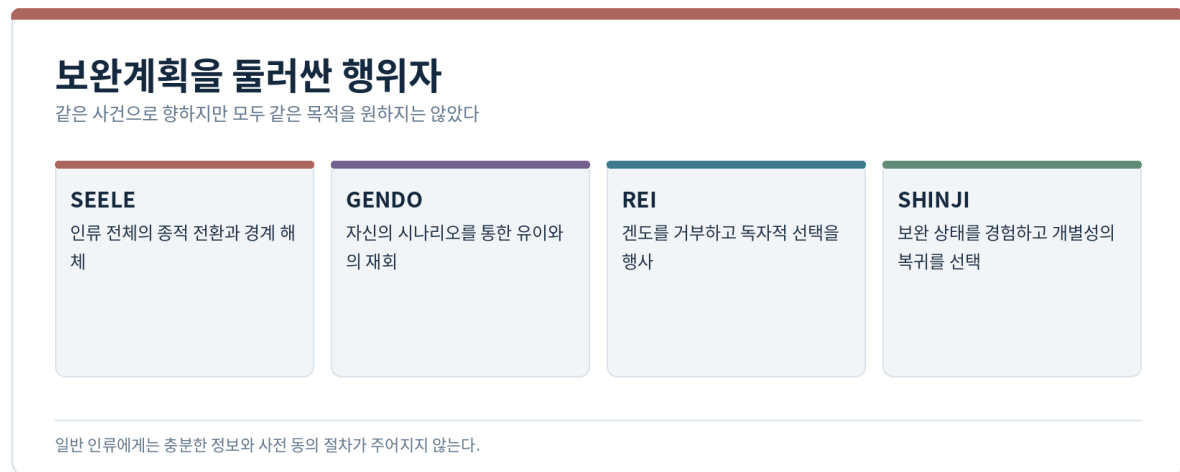


그림 05-2 • 앞선 내용의 구조화

05.03 / 기초 논증

동의하지 않는 사람은 어떻게 되는가?

수십억 명 가운데 상당수가 보완계획을 원한다고 가정하자. 고독과 갈등에 지쳐 하나의 존재가 되는 편이 낫다고 판단했을 수 있다. 하지만 다른 사람은 고통스럽더라도 자기 자신으로 살고 싶다고 말할 수 있다.

그렇다면 계획을 원하는 다수가 나머지 사람들까지 통합할 권리를 가질까? 이는 생활방식을 결정하는 다수결이 아니라 개인이라는 존재의 조건 자체를 변경하는 문제다. 원래의 개인들이 사라진 뒤 결정을 반복할 기회가 제공될지도 불확실하다.

구극장판에서 개별적 형태로 돌아올 가능성이 제시되지만, 이것을 사전에 동의하지 않은 사람들의 권리가 보장된 제도로 해석할 수는 없다.

따라서 인류보완계획의 윤리 문제에는 **결과가 행복한가**뿐 아니라 **누가 결정하는가, 당사자가 동의하는가, 선택을 되돌릴 수 있는가**가 포함된다.



그림 05-3 · 마지막 논점을 읽기 위한 비교도

05.04 / 확장 논증

인류 전체의 존재를 누가 결정하는가?

보완계획이 엄청난 행복을 가져온다고 가정하더라도 그 계획을 누가 결정하는지는 별개의 문제다. 작품상 평범한 인간들이 충분한 정보를 제공받아 자신의 참여 여부를 결정하는 절차는 제시되지 않는다. 제레는 인류 전체를 변화시킬 계획을 비밀리에 추진하며 겐도는 그 계획에 개인적인 목적을 결합한다. 계획을 설계하는 사람과 영향을 받는 사람이 일치하지 않는다.

일상적인 정책에 대한 다수결과 존재 자체를 바꾸는 계획은 같은 문제가 아니다. 나의 신체와 기억, 독립적 의식이 어떤 형태로 존재할지에 관한 결정은 단순한 행정 효율로만 판단할 수 없다. 계획 후 원래 개인이 여전히 존재하는지도 불명확하다면 결정의 철회 가능성은 더욱 복잡해진다.

동의 문제는 결과에 관한 질문을 대체하지 않는다. 실제로 보완 상태가 행복한지도 따져야 하고, 그것이 행복하다고 하더라도 누가 타인의 삶을 변경할 권한을 갖는지도 따져야 한다. 좋은 결과를 약속한다는 사실만으로 강제의 문제는 해소되지 않는다.

NEXT CONNECTION

인류 전체의 동의는 없었다. 그러나 그 결정을 실제로 경험한 개별 인물들의 욕망은 서로 달랐다. 다음 부에서는 특히 신지와 주변 사람을 각자의 주체로 읽는다.

해당 부의 검증 출처: S01 S02 S11 — 말미의 참고문헌에 정확한 서지와 URL 기재.

신지·아스카·레이와 인정의 역설

주인공의 관계 문제를 인류 전체의 이야기와 연결하되 주변 인물을 도구화하지 않는다.

신지의 문제는 ‘주변에 사람이 없는 외로운 소년’이라는 문장으로 설명되지 않는다. 그는 미사토와 레이, 아스카, 카오루처럼 서로 다른 욕망을 가진 사람들 사이에 있다. 그러나 주변 인물의 수와 관계에 관한 확신은 다르다. 더구나 그들을 단순히 신지가 얻을 수 있는 호의의 양으로 계산한다면 그들이 독립적인 사람이라는 사실부터 지워진다.

신지는 오래된 부자 갈등의 서사를 가진 인물이지만 에반게리온은 그 갈등을 ‘나는 누군가에게 쓸모 있을 때만 가치 있는가’라는 질문으로 확장한다. 에바 파일럿이라는 역할은 그를 필요한 존재로 만들어 주지만, 역할을 수행하지 않는 사람으로서의 가치는 어떻게 되는가?

이 부에서는 개인의 인정욕구를 분석한 뒤 다시 인류 전체의 보완계획으로 연결한다. 각기 다른 결핍을 가진 인물들에게 개별성 제거라는 하나의 답을 강요하는 일이 가능한가? 그리고 다른 사람의 고통을 보지 못하면서 자신을 이해받고 싶어 하는 태도는 어떻게 바뀔 수 있을까?

RESEARCH DIAGRAM

신지는 누구에게 무엇을 원하는가



주변 인물은 신지에게 주어지는 혜택이 아니라 각각 자기 삶을 지닌 타인이다.

그림 06-1 • 소년과 독립된 타인: 핵심 개념 도식

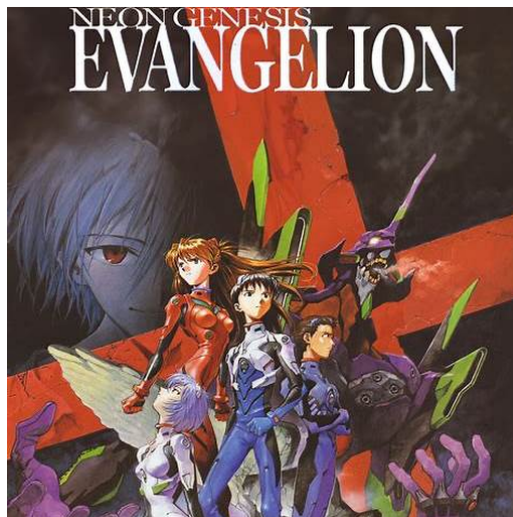
에반게리온의 주인공들은 각자 무엇을 원했는가?

인류의 거대한 문제를 다루면서도 작품이 개인의 내면으로 돌아오는 이유는, 세계의 미래를 결정하는 존재들도 저마다 결핍과 욕망을 가진 인간이기 때문이다.

- **이카리 신지** — 관계를 원하지만 상처가 두려운 인간. 아버지에게 인정받고 타인에게 받아들여지고 싶어 한다. 보완계획은 관계에서 오는 고통이 없는 형태를 제시한다.
- **소류 아스카 랑그레이** — 독립적인 가치를 인정받고 싶은 인간. 능력을 증명하고 자신이 필요한 특별한 존재라는 확인을 갈망한다.
- **아야나미 레이** — 자신의 존재 의미를 탐구하는 인간. 기원과 역할에 얽매어 있지만 관계를 통해 자기 의지를 드러낸다. 구극장판에서 겐도의 뜻을 그대로 따르지 않는 선택이 중요하다.
- **이카리 겐도** — 상실을 받아들이지 못하는 인간. 유이와 재회하기 위해 인류보완계획을 자신의 목적으로 활용하려 한다.
- **나기사 카오루** — 수용과 자기 삶의 의미를 찾는 존재. 신지에게 특별한 이해를 보여 주며, 신극장판에서는 타인을 행복하게 만드는 역할에 스스로 갇혀 있었다는 문제도 드러난다.

신지는 받아들여지기를, 아스카는 자기 가치를 인정받기를, 레이는 자신이 누구인지 알기를, 겐도는 잃어버린 관계를 되찾기를 원한다. 하지만 보완계획은 이 서로 다른 문제에 '모든 인간의 경계를 없앤다'는 하나의 거대한 해답을 적용하려 한다.

인류의 결핍이 정말 하나의 방식으로 보완될 수 있는가?



작품 관련 비주얼 · 앞선 이미지통합판에서 가져와 논점에 맞게 재배치

신지는 관계를 원하면서 왜 도망치는가?

'아버지에게 인정받고 싶은 소년'은 오래된 서사적 유형이다. 신지가 독특해지는 지점은 이 단순한 갈망이 자기 존재의 기준 전체로 확장된다는 데 있다. 신지는 에바에 타면 필요한 사람이라는 확인을 얻지만, 에바에서 내려온 뒤에도 가치가 있는지 확신하기 어렵다. 능력과 역할을 인정받는 일과 인간으로 받아들여지는 일을 구분하기 힘든 상태다.

TV판 초반의 고슴도치의 딜레마는 이 모순을 보여 주는 직접적인 단서다. 상처받지 않으려 거리를 두지만 가까이 다가가지 않으면 다른 사람의 온기도 얻을 수 없다. 신지는 아버지만을 상대하는 것이 아니라 미사토, 레이, 아스카 등 서로 다른 욕망을 가진 사람들과 관계를 맺으며 이 문제를 반복해서 경험한다.

그를 언제나 옳은 피해자라고 그리는 것도 정확하지 않다. 신지는 자신을 이해받고 싶어 하면서도 다른 사람의 욕구와 고통을 충분히 이해하지 못할 수 있다. 작품이 다루는 것은 신지만 상처받는 세상이 아니라 서로 이해받기를 원하면서 서로를 상처 입힐 수도 있는 인간들이다.



그림 06-2 · 앞선 내용의 구조화

06.03 / 확장 논증

주변에 사람이 많은데도 왜 고독한가?

주변에 호의적인 사람이 몇 명 존재하는지와 안정적인 관계를 경험하는지는 다른 문제다. 미사토는 보호자이면서 위험한 임무를 맡기는 지휘관이다. 레이와 자신의 기원과 겐도에 관련된 비밀을 가진 독립적인 존재다. 아스카는 신지의 동료이면서 경쟁자이고, 카오루 역시 특별한 존재다. 이들을 모두 신지가 얻을 수 있는 인간관계의 '혜택'으로 계산하면 인물 각자의 주체성이 사라진다.

겉으로 친밀해 보이는 관계도 상대방의 의도를 완전히 알 수 있는 관계는 아니다. 신지는 누군가 자신을 받아들인다고 느낄 때에도 그것이 무엇을 의미하는지 계속 의심할 수 있다. 주변에 사람이 많아도 그들이 자신을 이해한다고 확신하지 못할 수 있다는 사실은 일상적인 고독의 중요한 특징이다.

여성 인물들을 하렘물의 기능적 캐릭터로 읽는 방식에는 한계가 있다. 각자는 신지에게 호의를 제공하기 위해서만 존재하지 않는다. 자신의 상실, 욕구, 과거와 결정을 지닌 타인이다. 작품을 제대로 읽으려면 신지가 무엇을 받았는지만 아니라 그 인물들이 무엇을 원했는지도 물어야 한다.



그림 06-3 · 마지막 논점을 읽기 위한 비교도

06.04 / 확장 논증

에반게리온은 인류의 진화인가, 가족 이야기인가?

작품에는 생명의 기원과 인류의 종적 전환이라는 거대한 설정이 있다. 동시에 아버지의 인정을 원하는 아이, 잃어버린 사람을 되찾으려는 남편, 자기 정체성을 묻는 인물이 있다. 이 둘을 분리하면 보완계획의 동기가 지나치게 추상화된다. 세계의 운명을 결정하려는 존재들도 각자의 결핍을 지닌 구체적인 사람들이다.

겐도가 아내와 다시 만나려는 개인적인 욕망을 인류 전체의 변형과 연결한다는 사실은 특히 중요하다. 인류를 완전하게 만들려는 이상과 자신이 감당하지 못한 관계 문제가 같은 사건에서 충돌하기 때문이다. 제레와 겐도를 하나의 집단적 소망으로 묶으면 이 차이가 사라진다.

이 작품을 순수한 철학 논문으로 취급하면 인물의 고유한 이야기가 지워지고, 순수한 가족극으로 읽으면 임팩트가 제기하는 인류 전체의 문제가 사라진다. 두 규모를 동시에 유지해야 한다.

NEXT CONNECTION

신지가 원하는 이해와 인정은 인류보완계획 속에서 전 인류의 정체성 문제로 커진다. 구극장판의 실제 사건을 통해 개인과 집합의 연속성을 물어보자.

해당 부의 검증 출처: S01 S02 S08 — 말미의 참고문헌에 정확한 서지와 URL 기재.

LCL·영혼·개인 동일성·초호기

사건의 진행과 보완 이후 존재의 정체성을 하나의 논증으로 재배열한다.

《엔드 오브 에반게리온》의 핵심은 지구가 크게 파괴된다는 사실만이 아니다. 몸과 마음의 경계가 해체된 뒤에도 개인이라고 부를 만한 무엇이 남는지를 묻는 사건이다. 제레의 양산기 의식과 겐도의 시나리오가 충돌하고 레이의 선택과 신지의 의지가 결과에 영향을 준다.

여기서는 사건의 외부 과정, 통합 상태의 의미, 귀환할 때의 개인 동일성을 연속적으로 읽는다. ‘기억이 전부 남으면 원래의 사람이 살아 있는가’라는 질문은 모든 인간이 하나로 합쳐진 상태를 이해하는 데 필수적이다. 기억 보존·신체 연속성·자아의 독립성·관계의 지속은 동일한 기준이 아니다.

유이를 품은 초호기가 우주로 향하는 장면도 인류의 흔적이 남는다는 것과 개별 인간의 삶이 지속된다는 것이 다름을 생각하게 한다. ‘초호기만 유일하게 남았다’거나 ‘모든 인간이 즉시 복귀했다’는 요약은 화면이 확인시키지 않은 사실을 덧붙이는 것이다.

RESEARCH DIAGRAM

LCL로 돌아간다는 말의 실제 구성



육체의 환원과 정신의 통합은 함께 나타나지만 개념상 구분한다.

그림 07-1 • 서드 임팩트 이후에도 나는 나인가: 핵심 개념 도식

07.01 / 기초 논증

서드 임팩트는 실제로 무엇을 일으키는가?

7. 《엔드 오브 에반게리온》의 사건

1997년 개봉한 《엔드 오브 에반게리온》은 TV판의 마지막 두 화에 대한 대안적 결말로 제작된 영화다.

구극장판의 마지막 국면에서 제레는 네르프를 공격하고 양산형 에반게리온을 동원해 자신의 계획을 실행하려 한다. 겐도 역시 레이를 이용해 별도의 계획을 실현하려 하지만, 레이의 행동이 그의 의도대로 행동하지 않고 신지에게 향한다. 이후 서드 임팩트와 보완계획의 과정에서 신지의 의지가 중요한 역할을 하게 된다.

영화는 이 과정을 단순한 지구 파괴로만 묘사하지 않는다. 개인들을 구분하던 A.T. 필드가 무너지고 인류의 육체는 개별적인 형태를 잃는다. 인간의 영혼과 존재는 하나로 모이는 방향으로 진행된다.

그렇다고 이를 일반적인 의미의 인류 멸종과 정확히 동일시할 수는 없다. 기존의 인류 문명과 육체적 존재 방식에는 재앙이 발생하지만, 보완계획은 사람들의 의식과 영혼을 한데 모으는 과정을 포함한다. 모든 의식이 소멸해 아무것도 남지 않는 개념과는 구별된다. 또한 구극장판의 결말에서는 개별적인 형태로 돌아올 가능성이 제시되므로 통합이 완전히 영구적으로 고정된 것도 아니다.

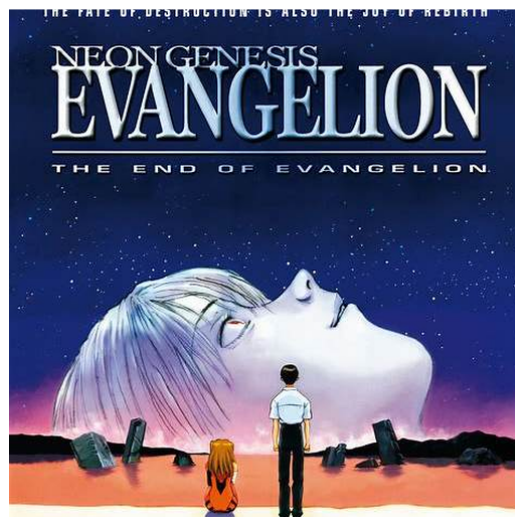
8. 보완이 이루어진 세계는 천국인가?

천국을 고통이 전혀 없는 상태라고 가정한다면, 통합된 존재 형태는 매력적으로 보일 수 있다. 오해받거나 고독을 느끼거나 버림받을지 걱정하는 일이 사라지는 방향으로 해석할 수 있기 때문이다.

반면 천국을 자유롭게 관계를 형성하고 스스로 선택하며 고유한 경험을 쌓는 세계로 정의한다면 이야기가 달라진다. 보완계획은 그런 경험을 가능하게 하는 개별적인 인간의 조건을 해체하기 때문이다.

더구나 작품은 통합된 의식이 영원히 어떤 감정을 경험하는지, 그 존재가 안정적으로 유지될 수 있는지까지 완벽하게 설명하지 않는다. 따라서 보완계획이 확실하게 영원한 행복을 보장한다고 단정할 수 없다.

인류보완계획은 인류가 겪는 문제를 모두 해결한 사회라기보다, 그 문제를 겪는 인간의 존재 방식 자체를 바꾸는 계획이다.



작품 관련 비주얼 · 앞선 이미지통합판에서 가져와 눈점에 맞게 재배치

구극장판: 보완이라는 사건의 안과 밖

EoE에서 제레는 양산형 에바를 이용해 계획을 실행하려 하고, 겐도는 레이를 통해 별도의 경로를 추진한다. 그러나 레이의 결정으로 사건은 어느 한쪽의 설계대로 진행되지 않는다. 이후 인류의 A.T.필드가 무력화되고 육체는 LCL로 돌아가며 영혼의 집합이 시작된다. 이 사건을 단순한 대폭발이나 지구 파괴로 설명하면 보완의 의미가 빠진다.

'서드 임팩트가 끝난 결과 인류가 하나가 되었다'라는 말보다 임팩트가 보완을 실현하는 사건이라는 설명이 적절하다. 하나가 된다는 결과도 몸과 마음의 서로 다른 변화로 나누어 설명해야 한다. 신체가 해체되는 현상과 인격 경계가 사라지는 현상은 연결되어 있지만 같은 단어로 대신할 수 없다.

영화는 이 과정을 외부 세계의 사건으로 보여 준다. TV판의 마지막 두 화는 내면과 자기 인식에 집중한다. 둘의 관계가 모든 순간에서 정확히 동일한 사건의 두 카메라라는 식으로 확정되어 있지는 않으므로 상응하는 주제를 분석하되 완벽하게 한 연대기로 통합하지 않는다.

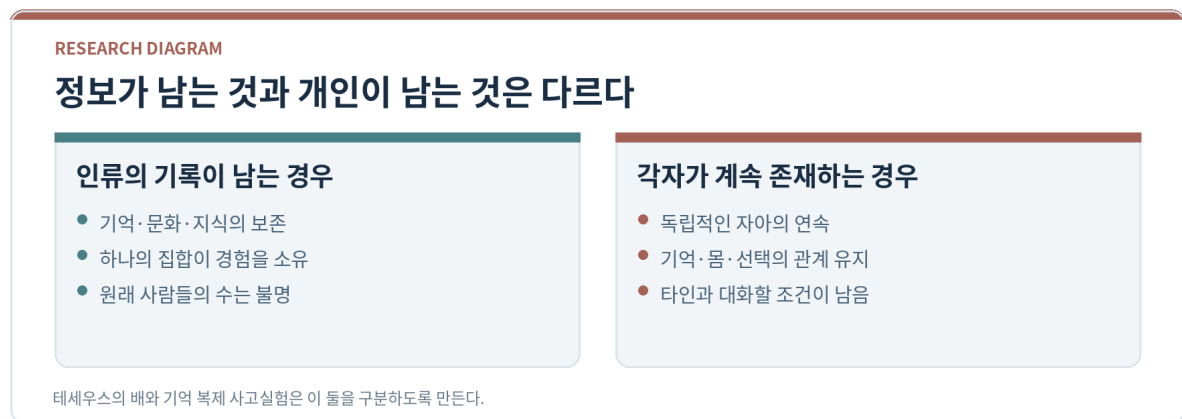


그림 07-2 · 앞선 내용의 구조화

07.03 / 기초 논증

테세우스의 배와 인류보완계획

테세우스의 배를 생각해 보자. 배의 부품을 조금씩 교체해 결국 모든 부품이 바뀌었다면 여전히 같은 배일까?

인간이 개별적인 육체와 정신을 가지고 독립적으로 판단·선택하며, 타인과 관계를 맺고 서로 다른 경험을 축적하는 존재라고 가정하자. 그런데 보완계획은 이 구조 전체를 바꾼다.

하나의 거대한 의식이 모든 인간의 기억을 소유한다고 해도, 수십억 명의 인간이 여전히 존재한다고 볼 수 있을까?

정보의 연속성을 기준으로 한다면 모든 기억과 경험이 보존되므로 인류가 다른 형태로 존속한다고 생각할 수 있다. **개별적 자아의 연속성**을 기준으로 한다면 각각의 인간이 사라지므로 기존 인류는 더 이상 존속하지 않는다고 해석할 수 있다.

어느 정의만이 절대적이라고 단정할 수는 없다. 그러나 인류 전체에 관한 정보가 남는다는 것과 개별적인 인간들이 각자의 삶을 이어 간다는 것은 같은 일이 아니다.

기억을 모두 합친 존재는 정말 '우리'일까?

두 사람의 기억이 모두 통합된 존재가 있다고 가정해 보자. 그 존재는 두 사람의 대화까지 기억할 수 있다. 하지만 그 상태에서 둘이 여전히 서로 대화한다고 말할 수 있을까? 대화는 서로 구별되는 주체들이 정보를 주고받는 행위다. 두 주체가 더 이상 구별되지 않는다면 대화 자체의 의미도 달라진다.

모든 인간의 지식과 경험을 통합하는 것은 거대한 정보 보존일 수 있지만, 그것이 자동으로 인간관계의 완성을 의미하지는 않는다.

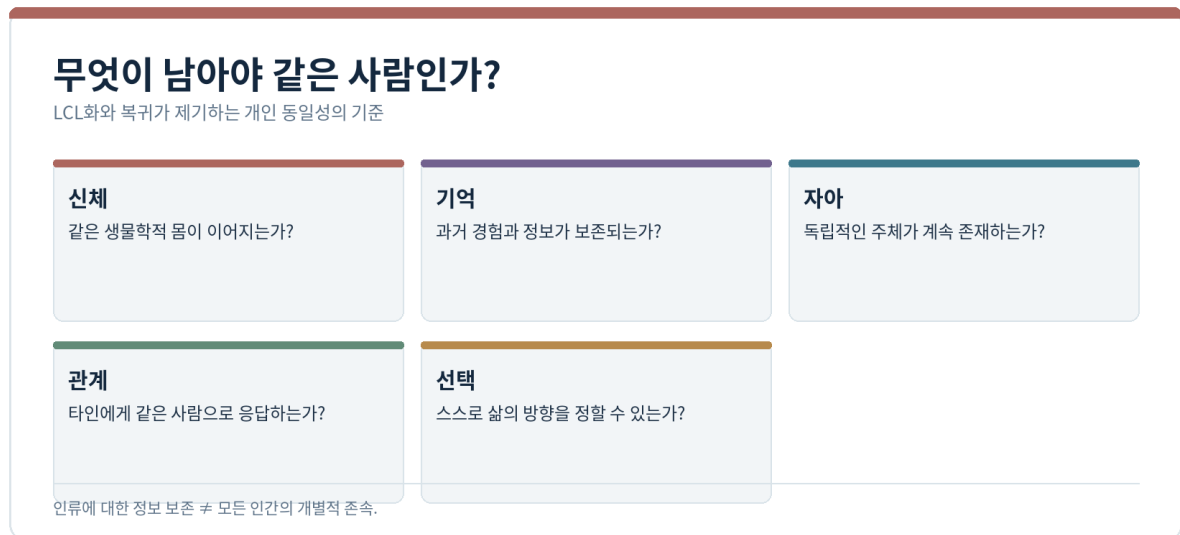


그림 07-3 · 이어지는 쟁점의 개념도

07.04 / 확장 논증

한 존재가 된 인류는 몇 명인가?

모든 사람의 기억을 하나의 거대한 의식이 소유한다고 가정해 보자. 정보는 보존되었을지 몰라도 이전의 모든 개인이 각각 존재하는지는 다른 문제다. A와 B가 나눈 대화를 기억하는 D가 태어났다고 해서 A와 B가 계속 서로 대화하고 있다고 설명하기 어렵다. 대화는 원래 구별되는 주체들 사이에서 성립하기 때문이다.

테세우스의 배와 개인 동일성의 사고실험은 이 문제를 정리해 준다. 무엇이 남아야 같은 존재라고 부를 것인가. 생물학적 연속성, 기억, 영혼, 독립적 자아, 선택 능력은 각각 서로 다른 기준이다. 이 기준이 동일하지 않기 때문에 보완계획을 인류의 존속이라고 부르는 것과 기존 인간들의 삶이 이어진다고 부르는 것은 다른 주장이다.

작품이 보여 준 것은 통합 이후 개별적인 형태로 돌아갈 수 있다는 가능성이다. 그것만으로 모든 개인의 동일성이 철학적으로 증명되었다고 말할 수는 없다. 원전의 허구적 규칙을 인정하면서도 그 규칙을 통해 발생하는 동일성 논쟁을 별도로 분석해야 한다.

07.05 / 확장 논증

무엇이 남아야 인류가 존속한 것인가?

인류의 존속을 생물학적으로 정의할 수 있다. 인간의 몸과 유전적 계통이 이어지는가라는 기준이다. 기억과 지식의 보존을 기준으로 삼을 수도 있다. 개인의 독립적 자아, 타인과 관계할 능력, 자신의 삶을 선택할 능력을 중요하게 생각할 수도 있다. 기준이 달라지면 통합된 인류를 존속이라고 부르는 판단도 달라진다.

모든 인간의 기억을 가진 하나의 존재가 태어났다고 해서 각각의 인간이 이전처럼 삶을 지속한다고 증명되는 것은 아니다. 정보가 남았다는 명제와 사람이 살아 있다는 명제는 다르다. 구극장판에서 개별적 형태로 돌아올 가능성이 제시 되더라도 그 과정이 철학적으로 모든 동일성 문제를 해결하지는 않는다.

초호기가 우주에 인류 존재의 증거를 남기는 목적 또한 기록과 개인의 지속을 구분하도록 만든다. 인류가 한때 존재했다는 증거가 남는 것과 살아 있는 각자의 삶이 계속되는 것은 전혀 같은 이야기가 아니다.



그림 07-4 · 마지막 논점을 읽기 위한 비교도

07.06 / 확장 논증

우주로 향하는 초호기는 무엇을 남기는가?

유이는 초호기를 통해 인간이 존재했다는 증거를 남기는 목적과 연결된다. 구극장판 결말에서 초호기가 우주로 떠나는 장면은 신지가 개인의 존재 가능성을 회복하는 선택과 다른 형태의 지속을 보여 준다. 하나는 개별적인 삶의 복귀이고 다른 하나는 인류가 존재했다는 흔적의 보존이다.

이 둘은 같은 목표가 아니다. 언젠가 지구의 문명이 사라져도 초호기가 남는다면 인류의 존재를 증명할 수 있다. 그러나 기념비가 남는다는 사실만으로 과거의 모든 사람이 계속 삶을 이어 간다고 말할 수 없다. 기억과 기록의 지속, 개인의 지속을 구별해야 한다.

또한 '초호기가 우주로 떠났다'에서 '우주에 남은 유일한 에바가 초호기다'라는 결론을 만들 수 없다. 양산기 등 다른 기체의 상태가 모두 동일한 확정으로 설명되지 않기 때문이다. 상징적 기능과 물리적 재고 목록을 혼동하지 않아야 한다.

NEXT CONNECTION

보완이 진행되었다는 사실과 그것이 어떻게 끝났는지를 혼동할 수 없다. 이제 TV판 내면극과 구극장판의 외부 사건이 서로 다른 방식으로 제시한 결말로 넘어간다.

해당 부의 검증 출처: S01 S02 S11 — 말미의 참고문헌에 정확한 서지와 URL 기재.

TV 내면극과 EoE의 귀환

내적 승인과 물리적 복귀를 구별하고 결말 사이의 남은 여백을 기록한다.

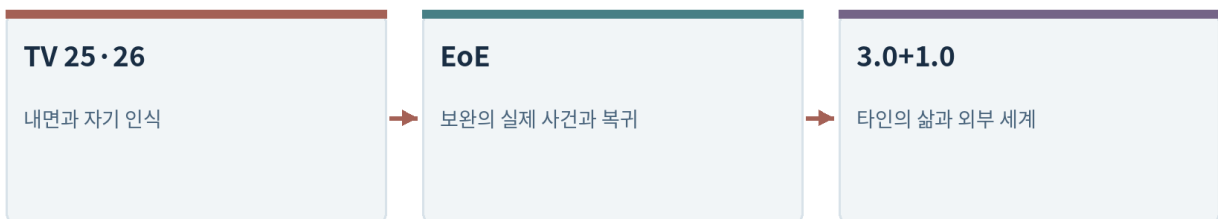
TV판 마지막 두 화와 구극장판은 같은 질문을 서로 다른 형식으로 다룬다. TV판은 내면의 자기 인식과 존재 가능성에 집중하고, EoE는 바깥에서 일어난 보완의 사건과 다시 독립적인 인간으로 돌아갈 가능성을 묘사한다. 이를 완전히 같은 시간에 촬영한 두 카메라라고 단정하기보다는 대응하는 주제와 서사의 차이를 함께 검토해야 한다.

구극장판 결말은 행복한 세계의 자동 복구가 아니다. 신지와 아스카의 귀환이 보이지만 모든 인류가 돌아왔다는 장면은 없다. 마지막의 관계 역시 완벽하지 않다. 따라서 신지가 선택한 것은 모든 사회문제가 해결된 미래라기보다 다시 타인이 존재할 수 있는 조건이다.

초반부터 제시된 고슴도치의 딜레마와 최종 선택을 연결해 보자. 상대에게 가까워지면 상처받을 수 있지만, 완전한 융합은 가시 자체를 제거하는 대신 고슴도치라는 개별 존재를 없애 버릴 수도 있다. 결말은 안전한 관계의 보증보다 관계를 다시 시도할 가능성을 남긴다.

RESEARCH DIAGRAM

세 결말의 표현 방식



같은 질문의 다른 표현으로 비교할 수 있지만 동일한 단일 사건으로 합치지는 않는다.

그림 08-1 • 두 개의 구작 결말: 핵심 개념 도식

TV판과 구극장판은 왜 서로 다른 결말을 보여 주는가?

14. TV판 마지막 두 화: 인간의 내면에서 진행되는 보완

TV판 25~26화는 통상적인 전투와 세계 설명에서 벗어나 신지의 내면, 자기 인식, 타인과의 관계를 탐구한다. 그는 자신을 어떻게 생각하는지, 다른 사람의 평가에 얼마나 영향을 받는지, 자기 인식이 고정된 것인지 질문한다.

마지막에는 자신의 존재를 다르게 받아들일 수 있다는 가능성이 제시되고 유명한 축하 장면이 나온다. 그 장면만으로 외부 세계의 모든 사건과 인류의 문제가 완전히 해결되었다고 단정해서는 안 된다. TV판은 외부 세계의 결말보다 신지의 내적 변화를 중심으로 구성되기 때문이다.

핵심 질문은 이것이다. **나는 다른 사람에게 인정받아야만 가치 있는 존재인가?** 자신을 평가하는 기준이 오직 타인의 반응에 달려 있다면, 그 반응을 통제할 수 없는 인간은 끊임없이 흔들릴 수밖에 없다. 신지는 자신이 바라보는 세계와 자기 인식이 유일하게 가능한 현실이 아니라는 것을 탐구한다.

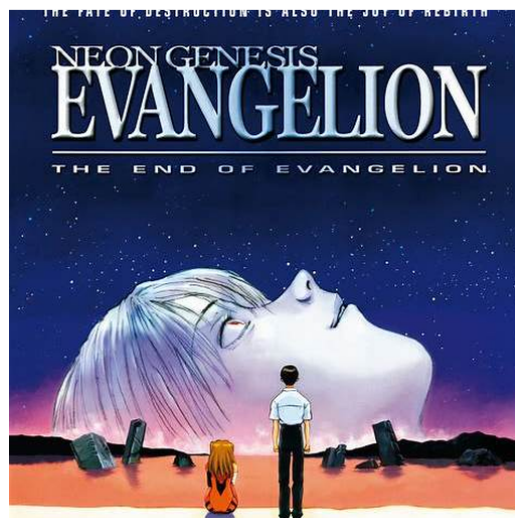
15. 구극장판: 다시 분리된 인간으로 살아갈 가능성

구극장판의 신지는 개인의 경계가 없는 상태를 경험한 뒤 다시 타인이 존재하는 세계를 선택한다. 개별적인 인간의 형태로 돌아올 수 있는 가능성이 제시된다.

마지막 해변에는 신지와 아스카가 나타나지만 모든 인간이 이미 돌아왔다는 사실은 보여 주지 않는다. 두 사람의 관계가 갑자기 완전해지지도 않는다. 인간의 경계가 다시 성립하는 것이 모든 갈등의 종결을 뜻하지 않는다는 점이 남는다.

따라서 이 결말은 '인류보완계획을 취소해 행복한 세상을 만들었다'로 요약하기 어렵다. 다른 이들이 얼마나 돌아올지, 문명이 어떻게 재건될지, 두 사람이 어떻게 살아갈지도 확정되지 않았다.

신지가 선택한 것은 완벽한 사회가 아니라 서로 다른 인간들이 존재할 수 있는 세계의 가능성을 되찾는 것이었다.



작품 관련 비주얼 · 앞선 이미지통합판에서 가져와 논점에 맞게 재배치

08.02 / 확장 논증

TV판 25·26화의 결말을 어떻게 읽을까?

TV판은 마지막 두 화에서 사도전의 외적 사건을 설명하는 대신 신지의 내면과 자기 평가를 집중적으로 탐구한다. 자신은 왜 필요한 사람이고, 타인의 인정 없이는 가치가 없는가. 자신이 바라본 세계만이 유일한 현실인가. 이러한 질문은 신지의 존재가 파일럿 역할이나 아버지의 평가에 완전히 종속될 필요가 없다는 가능성으로 이어진다.

마지막의 축하 장면을 인류 문명이 복원되었다는 증거로 해석하면 텍스트가 보여 준 범위를 넘어선다. 장면은 자기 인식에 관한 결론을 중심에 놓는다. 외부 세계에서 일어난 보완과의 관계는 해석할 수 있지만 모든 사건을 연속적인 화면처럼 일대일 대응시킬 필요는 없다.

이 결말이 제작 문제와 무관하게 온전히 원래 계획된 형태였다는 주장도, 오직 제작비 부족 때문에 의미 없이 만들어졌다는 주장도 단순하다. 실제 생산 제약과 선택된 실험적 표현을 나누어 검토해야 한다.



그림 08-2 · 앞선 내용의 구조화

08.03 / 확장 논증

EoE는 TV판과 무엇이 다른가?

구극장판은 TV판의 내면극에 비해 제레의 공격과 양산기 의식, 서드 임팩트의 외부 진행을 구체적으로 묘사한다. 육체의 LCL 환원과 영혼의 집합이 나타나기 때문에 통합이 얼마나 급진적인 존재 변형인지 확인할 수 있다. TV판에서 제시된 자아 문제는 영화에서 실제 세계의 사건으로 확대된다.

하지만 신지가 개별적인 세계로 돌아가려 한다는 결론을 모든 문제의 해결로 해석하면 안 된다. 화면에서 명확하게 복귀한 인간은 신지와 아스카이며 다른 인간들의 복귀 시점과 문명의 재건은 제시되지 않는다. 마지막의 관계 역시 불완전하다. 독립적인 타인이 다시 존재할 수 있게 되었다고 해서 행복이 자동으로 보장되는 것은 아니다.

두 결말의 관계를 '동일한 사건의 내면과 외면'이라는 단정 하나로 고정하지 않는다. 작품의 명명과 서로 상응하는 주제를 설명할 수 있지만, 장면마다 완벽한 시간적 일치가 공식화된 것은 아니기 때문이다.

08.04 / 확장 논증

돌아온 신지는 완벽하게 행복해졌나?

신지가 구극장판 결말에서 되찾은 것은 완성된 유토피아가 아니라 독립적인 인간으로 다시 존재할 가능성이다. 황폐해진 세계와 다른 인류의 불확실한 복귀, 아스카와의 관계 문제가 남는다. 자아의 경계를 회복했다고 해서 상처와 오해의 가능성까지 사라지는 것은 아니다.

바로 그 때문에 결말은 '긍정적으로 생각하면 모든 문제가 해결된다'는 문장으로 축소될 수 없다. 다시 타인이 존재하도록 허용한다는 것은 불확실성을 받아들이는 일이다. 이 사실은 예방 가능한 사회적 고통을 줄이지 말아야 한다는 주장과 다르다.

작품의 복귀 장면은 행복의 정답보다 존재의 조건을 제시한다. 인간이 계속 자기 자신으로 존재하고 타인과 관계를 맺을 가능성이 남았다는 점이 중요하다. 실제로 어떤 미래가 펼쳐질지는 영화가 확정하지 않는다.



그림 08-3 · 마지막 논점을 읽기 위한 비교도

08.05 / 확장 논증

서드 임팩트는 전 작품을 관통하는가?

구작의 사도전쟁, 제레의 계획, 겐도의 독자적 시나리오를 최종적으로 보완계획이라는 거대한 사건에서 만난다. 그런 의미에서 서드 임팩트는 구작의 주요 줄거리들이 모이는 종착점이다. 그러나 모든 장면이 처음부터 서드 임팩트 하나를 설명하기 위해서만 존재했다고 단정할 필요는 없다. 미사토의 과거와 책임, 신지의 가족 문제, 아스카의 인정 욕구는 각각의 서사적 무게를 가진다.

또한 작품의 창작 과정은 고정된 설정집을 영화화하는 일과 동일하지 않았다. 제작 당시의 발언은 감독과 인물들의 변화가 작품 제작의 일부였음을 시사한다. 최종 사건이 여러 의미를 연결한다고 해도 개별 장면의 의미가 모두 하나로 환원되지는 않는다.

신극장판에서는 임팩트의 명칭과 진행 방식이 다시 재구성된다. 특히 니어 서드 임팩트와 실제 서드 임팩트를 혼동해서는 안 된다. 구작의 서드 임팩트를 모든 에반게리온 작품에서 발생한 단일 물리적 사건으로 선언하는 해석은 신중하게 취급해야 한다.

NEXT CONNECTION

구작의 복귀가 모든 세계를 행복하게 고쳐 놓지는 않았다. 신극장판은 이 남은 질문을 14년의 공백과 생존자들의 일상, 다른 선택의 형태로 다시 다룬다.

해당 부의 검증 출처: S01 S02 S05 — 말미의 참고문헌에 정확한 서지와 URL 기재.

14년의 공백·빌리지 3·에바 없는 세계

구작과 별개인 사건 체계 속에서 일상과 공동체의 변화를 읽는다.

신극장판은 구작을 단순히 고화질로 다시 만든 연속 역사가 아니다. 처음에는 유사한 사건에서 출발하지만 이후 임팩트의 체계와 인물의 운명이 달라진다. 특히 《파》의 니어 서드 임팩트와 그 뒤 14년 공백 동안 발생한 실제 서드 임팩트를 동일시하지 않아야 한다.

《Q》에서 신지는 자신이 아는 시간과 타인이 겪은 시간이 다르다는 사실을 마주한다. 앞선 행동의 의미조차 나중의 사건을 제대로 모르면 이해하기 어렵다. 이 시간차 역시 ‘서로는 서로가 되어보지 못한다’는 문제의 변형이다.

최종편은 재앙 이후의 빌리지 3를 오래 보여 준다. 겐도가 세상을 다시 만들려는 동안 마을 사람들은 음식을 만들고, 수리하고, 돌보면서 일상을 계속한다. 어느 쪽도 세계를 바라보는 유일한 시각은 아니지만, 세계를 전면 개조하는 구원과 불완전한 세계 안에서 관계와 조건을 복구하는 접근은 다르다.

RESEARCH DIAGRAM

신극장판 임팩트: 구작의 서드 임팩트와 구분



사건 사이의 공백과 작품별 차이를 지우지 않는다.

그림 09-1 • 신극장판과 외부 세계: 핵심 개념 도식

09.01 / 기초 논증

신극장판은 이 질문에 다른 대답을 한다

신극장판은 구작의 단순한 고화질 재제작이 아니다. 처음에는 비슷한 사건을 보여 주지만 이후에는 다른 역사가 전개된다. 특히 《파》에서 신지가 일으킨 니어 서드 임팩트와 이후의 실제 서드 임팩트는 구분해야 한다. 14년 후의 황폐한 세계를 신지의 한 행동만으로 모두 설명하는 것은 정확하지 않다.

16. 《Q》: 세계는 이미 돌이킬 수 없을 정도로 변했다

신지는 긴 시간이 흐른 뒤 깨어나 자신이 기억하던 세계와 달라진 현실을 마주한다. 한때 자신을 도왔던 사람들은 그를 경계하고, 네르프에 대항하는 빌레라는 조직이 등장한다.

중요한 문제는 신지가 알고 있는 과거와 타인들이 경험한 현실이 다르다는 점이다. 그는 모든 것을 원래대로 되돌릴 수 있다는 믿음에 매달리면서 또 다른 문제에 빠져든다. 이는 잘못된 현실을 받아들이고 그 안에서 행동하는 일과, 현실 자체를 자신이 원하는 형태로 되돌리려는 욕망의 차이를 보여 준다.

17. 《다카포》의 빌리지 3: 인류에게 정말 필요한 것은 무엇인가?

최종편의 빌리지 3에서는 재앙을 겪은 생존자들이 제한된 환경에서 일상을 만들어 간다. 농사를 짓고, 물건을 수리하고, 음식을 나누고, 가족을 돌보며 공동체를 유지한다. 레이는 일상을 배우고 신지는 사람들과의 관계 속에서 다시 행동하기 시작한다.

인류를 구원하려고 우주적 존재를 조작하고 세계를 개조하는 사람들과 달리, 마을 사람들은 자신들이 할 수 있는 일을 한다. 그들은 인간의 결핍을 완전히 제거하지도, 하나의 의식으로 합쳐지지도 않았다. 서로 다른 사람들이 자기 역할을 수행하면서 공동체를 유지할 뿐이다.

겐도의 방향: 세계 자체를 바꾸어 자기 결핍을 해소하고 인류의 존재 형태를 근본적으로 개조하려 한다.

빌리지 3의 방향: 불완전한 세계 안에서 인간들이 서로 협력하며 삶의 조건을 조금씩 재건한다.

서로 다른 사람들이 공동체를 이루는 것과 하나의 존재로 합쳐지는 것은 전혀 다른 일이다. 빌리지 3은 인간이 불완전한 상태로도 공동의 삶을 구성할 수 있다는 가능성을 보여 준다.

18. 마지막 결말: 에반게리온이 없는 세계

최종편에서 신지는 겐도와 대면하고 그의 과거와 동기를 이해한다. 겐도가 왜 인류보완계획을 추구했는지 알아가며, 최종적으로 에반게리온이 존재하지 않는 새로운 세계를 만들고자 한다.

이는 기존 세계를 단순히 과거로 되돌리는 것이 아니라 에반게리온에 종속된 반복을 끝내려는 선택이다. 영화가 마지막에 현실 풍경으로 전환하는 장면은 에반게리온이라는 작품 자체를 떠나는 메타적 결말로도 해석된다.

구극장판이 분리된 인간으로 다시 존재할 가능성을 보여 주었다면, 신극장판은 그 이후 어떻게 현실의 삶으로 나아갈 것인가를 더욱 명시적으로 다룬다. 다만 두 결말을 하나의 물리적 시간선에 강제로 끼워 맞추는 필요는 없다.



エヴァンゲリオン

작품 관련 비주얼 · 앞선 이미지통합판에서 가져와 눈점에 맞게 재배치

09.02 / 확장 논증

신극장판의 임팩트는 왜 따로 정리해야 하나?

신극장판은 처음에 구작과 비슷하게 출발하지만 《파》 이후 주요 사건과 설정이 크게 분기한다. 《파》의 마지막에서 신지가 레이를 구하려다 초호기가 각성한 사건은 니어 서드 임팩트로 구분된다. 《Q》는 14년이 흐른 뒤 시작하며 그 사이에 발생한 실제 서드 임팩트의 전모는 화면만으로 완전히 설명되지 않는다.

《Q》에서는 제13호기와 관련된 포스 임팩트가 시도되고, 최종편에서는 겐도가 어디셔널 임팩트와 안티 유니버스에 관한 계획을 진행한다. 명칭이 비슷하다고 구극장판의 서드 임팩트를 그대로 대입하면 인과관계가 뒤섞인다. 구작과 신극장판은 공통된 주제와 상징을 갖더라도 서로 다른 설정 체계로 읽어야 한다.

14년 공백은 철학적으로도 중요하다. 신지가 기억하는 행동과 다른 인물들이 그 뒤 오랫동안 경험한 현실이 일치하지 않는다. 서로가 서로가 되어보지 못한다는 문제는 여기서 타인의 삶을 공유할 수 없는 시간적 간극의 형태로 다시 등장한다.

RESEARCH DIAGRAM

2000년 이후의 세계가 2015년을 만든다



표면의 사도 방어와 비밀 보완계획은 네르프 안에서 만난다.

그림 09-2 · 앞선 내용의 구조화

09.03 / 확장 논증

에바가 없는 세계는 단순한 원상복구인가?

최종편에서 신지는 겐도의 동기와 과거를 이해하게 된다. 아버지의 행동을 정당화하는 것과 그 행동이 어디에서 비롯되었는지 이해하는 것은 다르다. 타인인 겐도에게도 자신과 구별되는 삶이 있다는 사실을 마주하는 과정으로 읽을 수 있다. 신지는 에반게리온이 더 이상 삶을 규정하지 않는 세계를 향해 움직인다.

구극장판이 다시 개별 인간의 형태로 존재할 가능성을 열었다면 신극장판은 그 이후 현실의 외부 세계로 나아가는 모습을 더욱 강조한다고 해석할 수 있다. 마지막의 실제 풍경은 이야기 바깥으로 나아가는 메타적인 의미도 가능하게 하지만 제작진의 유일한 공식 해석이라고 단정하지 않는다.

신극장판의 결말을 구극장판의 역사적 다음 장이라고 강제로 끼워 맞추는 것 역시 조심해야 한다. 반복과 연결의 이미지는 해석의 자료이지만 두 작품의 사건을 모두 단일 물리 시간선으로 확정하는 별도의 증거는 아니다.



그림 09-4 · 마지막 논점을 읽기 위한 비교도

09.04 / 확장 논증

제레와 빌리지 3의 해결 방식은 어떻게 다른가?

제레는 인간 자체가 근본적으로 불완전하다고 판단하고 종의 존재 형태를 재구성하려 한다. 반면 신극장판 빌리지 3의 사람들은 인간의 결함을 제거하지 않은 채 살아갈 조건을 개선한다. 일상적인 노동과 협력, 가족 돌봄과 공동체 유지가 주요 행동이다. 두 방향은 단지 규모가 큰 계획과 작은 계획의 차이가 아니다.

인간 자체를 고치는 방식과 인간이 사는 환경을 고치는 방식의 차이이기 때문이다. 빈곤에 대해서는 식량과 주거를 개선할 수 있고, 갈등에 대해서는 대화와 제도를 개선할 수 있다. 이러한 방식은 기존 사람들의 독립성을 반드시 해체하지 않는다.

그렇다고 빌리지 3가 완벽한 사회라는 뜻도 아니다. 제한된 자원과 재난 이후의 어려움이 존재한다. 중요한 것은 완전한 해결을 달성해서가 아니라 불완전한 현실에서도 개별적인 인간들이 공동의 삶을 만들 수 있다는 사실이다.

NEXT CONNECTION

일상으로 돌아간다는 이야기의 의미를 좀 더 엄밀히 하려면 자유·타자성·행복의 기준을 따로 분석해야 한다. 이것은 제작 의도가 아닌 비평적 철학의 영역이기도 하다.

해당 부의 검증 출처: S03 S06 S07 — 말미의 참고문헌에 정확한 서지와 URL 기재.

자유·고슴도치의 딜레마·타자성

서로가 될 수 없다는 사실에서 두 개의 상반된 해답이 어떻게 생겨나는지 비교한다.

에반게리온에 모든 철학 이론이 실제로 들어 있다고 말할 수는 없다. 그러나 A.T.필드, 고슴도치의 딜레마, 보완과 귀환이라는 사건을 통해 자아와 타인, 자유와 행복을 묻는 해석은 충분히 구성할 수 있다. 이때 감독의 공식 의도와 비평가의 독해, 우리 자신의 가정을 서로 구별해야 한다.

‘서로는 서로가 되어보지 못한다’는 명제는 특별하다. 상대의 경험을 그대로 산다는 것은 불가능하지만, 이해 자체가 불가능하다는 뜻은 아니기 때문이다. 인류보완계획은 차이를 제거하려는 해답으로 읽을 수 있고, 다른 해답은 차이를 인정한 상태에서 관계를 계속 시도하는 것이다.

만약 모든 사람이 기억과 감정을 공유하면서도 독립된 의지는 유지한다면 무엇이 달라질까? 서로를 완벽히 이해하더라도 가치와 욕망은 다를 수 있다. 따라서 정보의 완전한 공유가 곧 갈등의 소멸을 보장하는 것은 아니다. 통합이 단순한 공감을 넘어 독립적인 주체 자체를 바꾸는 사건이라는 점이 여기서 다시 드러난다.

RESEARCH DIAGRAM

완전한 정보 공유는 완전한 합의인가

서로의 마음을 알 수 있다

- 기억·감정의 정확한 전달
- 오해를 줄일 가능성
- 독립적인 선택과 욕망은 남음

인간보완계획

- 개체 경계의 해체
- 기존 의미의 자율성 변화
- 타인이라는 구분 자체가 달라짐

이해와 동일화는 다른 결과를 낳는다.

그림 10-1 • 완전한 이해의 역설: 핵심 개념 도식

10.01 / 기초 논증

인류는 행복해야 하는가, 자유로워야 하는가?

어떤 인간의 삶을 좋다고 평가할 때 우리는 행복, 자유, 안정, 사랑, 자아실현, 인간관계, 성취 같은 기준을 사용한다. 그러나 이러한 기준은 언제나 일치하지 않는다. 자유롭게 선택했지만 불행해질 수도 있고 선택권 없이 편안하게 살 수도 있다.

인류보완계획은 이 갈등을 극단적으로 드러낸다. 개별적 경계를 없애 분리에서 비롯되는 고통을 줄일 수 있다고 하자. 그런데 그 과정에서 개인이 스스로 자기 삶을 선택하는 능력까지 사라진다면, 그 상태는 행복을 극대화한 것일까, 자유를 상실한 것일까?

우리는 타인과의 관계에서 행복을 얻기도 하고 고통받기도 한다. 누군가 나를 사랑한다면 기쁘지만 언젠가 다른 선택을 내릴 가능성도 남아 있다. 그 가능성을 완전히 없애고 긍정적인 경험만 보존할 수 있을까?

개별적 경계가 사라지면 거절의 경험도 달라지지만, **타인이 자유롭게 나를 선택했다는 의미 역시 달라질 수밖에 없다.**

10.02 / 확장 논증

행복과 자유가 충돌한다면 무엇이 남는가?

행복을 단순히 괴로움이 없는 상태로 정의한다면 보완은 매력적으로 보일 수 있다. 그러나 인간이 좋은 삶을 평가할 때 사용하는 기준은 고통의 부재뿐이 아니다. 자유, 선택, 의미, 관계, 성취, 자기 정체성은 서로 겹치면서도 독립된 가치다. 선택에는 실수할 가능성이 있고 관계에는 거절당할 가능성이 있다.

그 가능성을 모두 제거하기 위해 타인이 내 뜻과 다르게 행동할 수 없도록 만든다고 가정하자. 이제 갈등과 거절은 줄 수 있지만, 다른 사람이 자신의 의지로 나를 선택한다는 의미도 달라진다. 상처가 없다는 사실만으로 독립적 관계가 완성되었다고 말하기 어려운 이유다.

이 질문은 고통을 찬양하는 주장이 아니다. 실제로 예방하고 개선할 수 있는 고통은 줄일 수 있다. 인류보완계획이 묻는 것은 고통을 없애기 위해 인간의 개별성을 함께 없애는 일이 무엇을 의미하는가에 관한 문제다.



그림 10-2 · 앞선 내용의 구조화

10.03 / 확장 논증

'서로는 서로가 되어보지 못한다'의 철학

“서로는 서로가 되어보지 못한다”는 명제는 인류보완계획을 분석하는 출발점이다. 한 사람은 다른 사람이 살아온 시간을 동일하게 경험하거나 그 경험을 그대로 소유할 수 없다. 그러나 동일한 경험을 갖지 못한다는 사실과 상대를 전혀 이해하지 못한다는 사실은 다르다. 우리는 대화와 표현, 설명과 상상을 통해 상대의 경험에 접근할 수 있다.

여기서 두 갈래의 해답이 나온다. 보완계획식 해답은 서로 다른 존재라는 조건 자체를 제거하려 한다. 개별성을 유지하는 해답은 차이를 인정하면서 관계를 시도한다. 첫 번째에서는 이해의 장애를 없애는 과정에서 '서로'라는 구별 자체가 달라지고, 두 번째에서는 완전한 이해를 보장받지 못하더라도 독립적인 타인의 선택을 존중할 수 있다.

이 명제가 에반게리온과 유사하다고 해서 에반게리온이 그 생각을 독점하거나 처음 발명했다는 뜻은 아니다. 오히려 작품은 오래된 관계의 문제를 A.T.필드와 LCL이라는 물질적인 이미지로 극단화한다. 우리가 함께 사고실험을 확장할 수 있는 이유도 여기에 있다.

10.04 / 확장 논증

모든 기억을 공유하지만 각자의 의지가 남는다면?

실제 인류보완계획보다 약한 가상의 기술을 생각해 보자. 모든 인간이 기억과 감정을 완전히 공유하지만 각자의 신체와 독립적인 선택권은 그대로 유지된다. 이제 서로의 동기를 모르는 데서 생기는 오해는 크게 줄 수 있다. 그렇지만 동일한 정보를 가진 두 사람이 반드시 같은 가치를 선택해야 하는 것은 아니다.

한 사람은 자유를 중시하고 다른 사람은 안정을 중시할 수 있다. 서로가 왜 그런 판단에 도달했는지 완벽히 이해해도 목표는 다를 수 있다. 이는 갈등의 원인이 단순한 정보 부족에 한정되지 않는다는 사실을 보여 준다. 완벽한 공감과 욕망의 일치는 별개의 명제다.

그렇다면 보완의 급진적인 부분은 의사소통의 완성이 아니다. 서로 다른 욕망을 가질 수 있는 독립적인 주체의 해체다. 이 사고실험은 실제 작품에 등장하는 기술이 아니라 인류보완계획의 핵심을 검증하기 위해 우리가 새로 구성한 비교 모델이다.

네 가지 끝나지 않은 질문

에반게리온의 정답이 아니라 이 연구가 남기는 질문

이해 완전한 정보 공유는 완전한 동의 를 의미하는가?	존재 기억이 남으면 개인도 존속하는 가?	권한 인류의 존재 형태를 누가 결정하 는가?	관계 타인을 없애는 일이 이해의 완성 인가?
--	-------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------

서로는 서로가 되어보지 못한다. 그러나 서로가 아니기에 관계도 가능하다.

그림 10-4 · 마지막 논점을 읽기 위한 비교도

10.05 / 확장 논증

적용할 수 있는 철학과 실제 제작 의도

고슴도치의 딜레마는 작품에 명시적으로 등장하므로 직접적인 해석 근거다. 자아와 타인의 경계 역시 A.T.필드, 보완계 획과 결말을 연결하면 강하게 뒷받침된다. 실존주의와 타자론, 개인 동일성, 행복과 자유의 논의는 작품에 적용 가능한 철학적 렌즈다. 그러나 안노가 특정 철학자의 체계를 의도적으로 수용했다는 주장에는 별도의 출처가 필요하다.

1996년 인터뷰에서 안노는 특정한 메시지 하나를 전달하려 했다는 설명을 피했다. 2021년 인터뷰에서는 주제의 묘사 방식이 내면에서 외부 세계로 옮겨 갔다고 설명했다. 이 발언들은 연구의 중요한 근거지만 작품의 모든 의미를 단일하게 결정하는 해설서가 아니다.

전쟁·빈곤·차별과 향수의 비교는 작품에서 직접 제시한 설명이 아니라 본고가 전개하는 확장적 사고실험이다. 인류 전체의 문제에 적용할 수 있다는 사실과 작품에 직접 포함된 공식 메시지라는 사실은 구분해야 한다. 각 장에서는 주장의 근거와 해석의 층위를 구별한다.

NEXT CONNECTION

인간의 관계에서 발견한 역설을 전 인류로 확대하면 전쟁과 빈곤, 차별의 의미도 달라진다. 다만 여기서부터는 작품 설정을 이용한 외삽이라는 사실을 계속 표시해야 한다.

해당 부의 검증 출처: S01 S02 S08 S11 — 말미의 참고문헌에 정확한 서지와 URL 기재.

전쟁·빈곤·차별·협력과 기술의 한계

작품을 넘어서는 인류학·윤리 사고실험임을 명시한다.

전쟁과 빈곤, 차별에 관한 논의는 에반게리온 본편이 제시한 구체적인 정책 이론이 아니다. 인류보완계획이라는 설정을 인류 전체로 확장한 사고실험이다. 이러한 구분을 명시하면 오히려 더 엄밀한 질문이 가능하다.

서로 싸울 국가가 사라진 상태는 평화 구축과 다른가? 가난한 사람의 육체와 계층 구분이 사라진 상태는 빈곤 개선과 같은가? 차이를 제거하는 일은 다양성을 존중하는 일과 같은가? 셋 모두 문제가 존재하지 않는다는 결과와 긍정적 가치를 실현한다는 성취를 구분하도록 만든다.

인간의 폭력과 협력이 언제부터 존재했는지도 검토한다. 고고학의 증거는 폭력의 오랜 역사와 사회마다 다른 빈도·강도를 함께 보여 준다. 인간을 본래 완전히 평화로운 존재, 혹은 필연적으로 전쟁하는 존재라고 하나로 단정하는 태도는 모두 실제 다양성을 놓친다.

RESEARCH DIAGRAM

문제를 해결하는 두 가지 방식

조건을 개선한다

- 갈등을 협상과 제도로 관리
- 빈곤층의 생활을 개선
- 차이를 유지하며 존중

당사자의 구분을 제거한다

- 싸우는 독립 집단의 소멸
- 경제적 주체의 존재 변형
- 독립적인 타자의 해체

문제가 사라지는 상태가 반드시 좋은 상태의 실현과 같지는 않다.

그림 11-1 · 인류 전체의 문제: 핵심 개념 도식

11.01 / 기초 논증

인류 전체에 서드 임팩트가 일어난다고 가정하자

이 부의 내용은 작품의 설정을 바탕으로 한 철학적 사고실험이다. 작품이 모든 사회적 결과를 직접 설명한 것은 아니므로 설정과 추론을 구분할 필요가 있다.

9. 전쟁은 사라지는가?

현실의 전쟁에는 영토, 자원, 안보, 민족, 종교, 권력 등 다양한 원인이 있다. 서로 독립된 행위자들이 존재한다는 전제에서 발생하는 갈등이다. 모든 인류가 하나의 존재로 통합된다면 기존의 국가나 군대라는 구분은 의미를 잃고, 국가 간 전쟁이라는 기존 형태의 갈등은 성립하기 어려워질 것이다.

그러나 이것을 곧바로 세계평화라고 부를 수 있을까?

- **평화 A:** 서로 다른 인간들이 전쟁하지 않는 상태. 국가와 개인이 존속하면서 협상·제도·신뢰·규범으로 전쟁을 막는다.
- **평화 B:** 서로 싸울 독립된 인간들이 존재하지 않는 상태. 인류가 통합되면서 기존의 전쟁 당사자 구분이 사라진다.

보완계획은 A보다 B에 가깝다. 적대적인 집단들이 이해와 화해에 도달했다는 것과는 다르다. 통합된 존재 내부에서 갈등이 완전히 없을 것인지도 확정할 수 없다. 개별적 경계가 사라진 뒤 모순되는 욕망을 어떻게 처리하는지는 작품이 완벽히 규정하지 않기 때문이다.

10. 빈곤과 불평등은 사라지는가?

어떤 사람은 막대한 부를 가지지만 다른 사람은 생존에 필요한 자원조차 충분히 누리지 못한다. 보완 이후 독립된 개인의 육체와 사회적 지위가 기존과 같은 형태로 존재하지 않는다면, 부자와 가난한 사람이라는 구분도 의미를 잃을 수 있다.

하지만 가난한 사람들이 충분한 자원과 기회를 누리게 된 세계와, 부자와 가난한 사람 모두 기존의 개별적 인간으로 존재하지 않는 세계는 다르다. 두 번째 세계는 경제적 불평등을 개선했다기보다 그 문제가 성립하는 전제를 바꾼 것이다.

보완은 식량을 생산하고, 주거지를 마련하며, 사회적 생산성을 높이는 기술이라는 설명도 아니다. **문제를 겪는 사람의 조건을 개선하는 것과 문제를 겪는 주체 자체를 바꾸는 것을 동일한 해결로 부를 수 있는가?**

11. 차별과 혐오는 사라지는가?

인간은 성별, 민족, 국적, 종교, 장애, 경제적 지위 등 다양한 차이를 지닌다. 하지만 차이가 있다는 사실 자체와 차별이 발생한다는 사실은 동일하지 않다. 차별은 차이를 근거로 어떤 사람을 부당하게 대우하는 행위나 구조를 포함한다.

보완계획으로 모든 개인의 경계가 사라진다면 기존 집단을 기준으로 이루어지던 차별도 유지되기 어려울 것이다. 하지만 서로 다른 정체성과 생각을 가진 사람들이 존중하며 공존하는 세계와, 개인 간 구별 자체가 사라지는 세계는 전혀 다른 이상이다.

첫 번째 세계에서는 누군가 자신과 전혀 다른 사람을 존중할 수 있다. 두 번째 세계에서는 존중해야 할 별개의 타인이라는 개념 자체가 달라진다.

인류의 다양성이 문제인 것인가, 아니면 다양성을 대하는 인간의 방식이 문제인 것인가? 차이 자체가 문제라고 보면 보완계획이 극단적인 발상이 될 수 있지만, 차이를 부당한 대우의 근거로 삼는 행동과 제도가 문제라면 차이를 없애지 않고도 해결을 추구할 수 있다.

11.02 / 확장 논증

전쟁의 부재는 평화인가?

전쟁을 하려면 구별되는 집단과 목표, 충돌하는 선택이 필요하다. 만약 모든 인간이 하나의 존재로 통합된다면 기존 국가와 군대의 구분은 유지되기 어렵다. 이론적으로 국가 간 전쟁이라는 기존의 현상도 의미를 잃을 것이다. 그러나 그것은 적대적인 집단들이 서로를 이해하고 협상하는 능력을 발전시킨 결과가 아니다.

평화에는 최소한 두 종류의 다른 의미를 생각할 수 있다. 서로 다른 인간과 국가가 존재하되 폭력적인 전쟁을 하지 않는 상태가 있고, 서로 싸울 구별된 주체가 애초에 존재하지 않는 상태가 있다. 전자는 갈등을 다루는 사회적 성취지만 후자는 행위자 자체의 변형이다. 두 상태를 똑같은 '세계 평화'라고 부르면 무엇을 얻고 잃었는지 보이지 않는다.

통합된 의식에 원래의 욕망과 기억이 남는다면 그 내부에서 어떠한 모순이 발생할지도 작품은 완벽히 규정하지 않는다. 전쟁이 기존 형태로 성립하지 않는다는 추론과 모든 정신적 갈등이 영구히 소멸한다는 주장은 별개다. 이는 원전의 공식 사회이론이 아니라 설정에 기반한 사고실험이다.

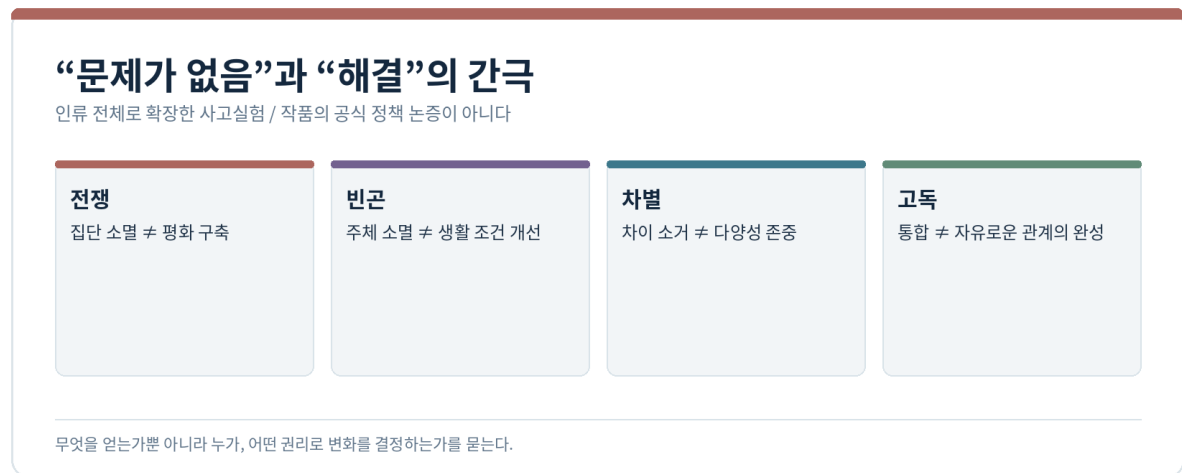


그림 11-2 · 앞선 내용의 구조화

11.03 / 확장 논증

가난한 사람의 소멸은 빈곤 해결인가?

인간이 독립적인 몸과 경제적 지위를 유지하지 않는다면 부자와 가난한 사람이라는 범주는 기존 의미를 잃을 수 있다. 그러나 그 변화는 가난한 사람의 생활 조건을 개선한 것과 다르다. 식량 생산, 주거 안정, 의료와 교육 접근성을 개선하는 사회정책과 인간의 존재 형식을 변경하는 종 변환은 동등한 해결책이 아니다.

만약 문제가 '가난한 사람이 있다'는 명제로 표현되어 있다면 가난한 사람을 없애는 방식으로 그 명제를 참이 아니게 만들 수 있다. 그러나 우리가 빈곤 문제를 중요하게 여기는 이유는 실제 사람이 필요한 조건을 누리지 못하기 때문이다. 그 사람을 더 나은 삶으로 이끄는 것과 문제의 주체를 없애는 것은 윤리적으로 구별된다.

따라서 인류보완계획은 경제적 풍요의 완성을 증명하지 않는다. 소유와 계층, 신체적 필요의 범주가 근본적으로 변하는 상태를 상상하게 할 뿐이다. 이 사고실험을 작품의 제작진이 빈곤 정책에 관해 의도적으로 제시한 주장으로 취급해서는 안 된다.



그림 11-3 · 이어지는 쟁점의 개념도

11.04 / 확장 논증

차이를 없애면 차별도 해결되는가?

차이가 존재한다는 사실과 차별한다는 행동은 동일하지 않다. 국적이나 문화, 경제적 조건, 개인의 삶이 달라도 서로를 정당하게 대우할 수 있다. 만약 보완계획으로 독립적인 주체가 사라진다면 기존 집단 구분에 근거한 차별도 같은 방식으로 유지되기 어려워질 수 있다. 그러나 다양성을 존중하는 사회가 달성되었다는 뜻은 아니다.

존중은 자신과 다른 상대가 존재한다는 조건을 전제로 한다. 나와 다른 사람을 부당하게 대우하지 않고 상대의 선택을 인정하는 행위이기 때문이다. 모든 차이를 지워 버리는 것은 그러한 행위의 필요성을 없앨지 몰라도 존중의 완성과 같다고 말할 수 없다.

따라서 보완을 통해 차별이 사라진다고 해도 어떤 차이가 남는지, 누가 자신으로 존재할 수 있는지, 독립적인 가치판단은 가능한지 추가로 질문해야 한다. 이러한 문제 역시 에반게리온의 설정을 현실 인류 전체에 외삽한 윤리적 분석이다.

11.05 / 확장 논증

전쟁은 인류의 시작부터 있었나?

인간 사회에서 폭력과 갈등의 증거는 오래되지만 모든 시대와 집단에서 같은 규모의 전쟁이 벌어진 것은 아니다. 고고학과 인류학은 전쟁의 기원과 빈도에 관해 다양한 자료와 논쟁을 제시한다. 따라서 태초의 인류는 완벽하게 평화로웠다는 주장과 인간은 본래 전쟁할 수밖에 없다는 주장을 모두 조심해야 한다.

인간은 경쟁과 협력을 모두 할 수 있다. 자원과 환경, 제도와 규범, 집단 관계에 따라 행동의 양상은 바뀐다. 고대에 폭력이 존재했다고 해서 갈등을 줄일 수 없다는 결론은 나오지 않는다. 오히려 협력이 발전한 사례를 함께 살펴봐야 한다.

인류보완계획이 갈등의 근본 원인을 개인의 존재 자체에서 찾더라도 그 처방이 유일한 길임을 증명한 것은 아니다. 갈등을 완전히 없애겠다는 약속과 현실의 갈등을 줄이는 능력은 다른 문제다. 이 부분은 원작의 직접적인 인류학 이론이 아니라 현실로 확장한 비평이다.

11.06 / 기초 논증

모든 문제를 한 번에 해결하려는 구원의 욕망

인류는 전쟁·빈곤·차별·질병 없는 세계를 끊임없이 구상해 왔다. 각각의 문제에는 서로 다른 원인과 해결책이 있다. 그러나 인류보완계획은 모든 문제를 일으키는 공통 조건을 인간이 분리되어 존재하는 형태에서 찾으려 한다.

수많은 문제를 하나씩 해결할 필요 없이 문제가 발생하는 구조 자체를 바꾸면 된다는 발상에는 근본적 해결이라는 매력 있다. 하지만 어떤 현상의 원인을 제거한다고 우리가 원하던 긍정적 결과가 반드시 달성되지는 않는다.

경쟁을 완전히 없앴다고 협력이 생기는 것은 아니며, 의견 차이를 제거한다고 상호 이해가 이루어지는 것도 아니다. 독립된 인간을 하나로 합친다고 모두가 서로의 존재를 존중하게 된 것이라고 말할 수도 없다.

문제의 부재와 우리가 추구하는 좋은 상태의 실현은 구별해야 한다.



그림 11-4 · 마지막 논점을 읽기 위한 비교도

11.07 / 기초 논증

서드 임팩트가 인류의 모든 문제를 해결할 수 있을까?

인류의 문제	보완계획이 초래할 수 있는 변화
전쟁	국가와 독립된 집단의 구분이 해체되어 기존 형태의 전쟁이 성립하기 어려워진다.
빈곤	경제적 계층과 개별 소유의 의미가 달라진다. 경제적 풍요를 실현했다는 뜻은 아니다.

인류의 문제	보완계획이 초래할 수 있는 변화
차별	개인과 집단의 구분이 해체되지만 다양성을 존중하는 사회를 만든 것과는 다르다.
고독	타인과 분리되어 있다는 조건 자체가 변화한다.
자유	독립된 개인의 선택과 자율성이 기존과 같은 형태로 유지되기 어려워진다.
문화와 예술	창작자와 수용자의 관계, 표현과 해석의 구조가 근본적으로 달라질 수 있다.
정체성	기억이 보존되더라도 개별적인 자아의 존속 여부는 별개의 문제다.

사회개혁은 인간이 **어떤 조건에서 살아갈지**를 바꾸려 하지만, 인류보완계획은 인간이 **어떤 존재로 살아갈지 자체**를 바꾸려 한다. 두 계획은 동일한 문제를 해결하는 단순한 대체 수단이 아니다.

NEXT CONNECTION

인류의 문제를 없애는 접근과 인간이 함께 살아갈 조건을 개선하는 접근의 차이는 공동체와 향수, 문화라는 관점에서 다시 한 번 드러난다.

해당 부의 검증 출처: S01 S02 S12 — 말미의 참고문헌에 정확한 서지와 URL 기재.

어른 제국·응답하라 1988·빌리지 3

과거로 돌아가려는 욕망과 서로 다른 사람이 함께 사는 삶을 비교한다.

《어른 제국의 역습》과 《응답하라 1988》은 에반게리온과 설정이나 감독의 의도가 같아서 비교하는 작품이 아니다. 현재의 불완전함을 견디는 방식, 과거의 정겨운 관계에 대한 기억, 서로 다른 사람들이 이루는 공동체를 대비하기 위한 비교 텍스트다.

향수는 단순히 실제 과거에 대한 객관적 평가가 아니다. 기억이 선택한 장면과 감정은 관계와 소속감에 깊이 연결될 수 있다. 그러나 과거를 긍정적으로 회상하는 행위 자체가 도피는 아니며, 과거의 모든 사회적 조건이 더 좋았다고 단정할 근거도 되지 않는다.

《어른 제국》은 과거의 환경으로 돌아가고자 하는 유혹을, 보완계획은 인간의 개별성 자체를 바꾸려는 구상을 보여 준다. 빌리지 3에서는 다른 사람들이 각자의 집과 역할을 유지한 채 일상을 재건한다. 공동체와 융합은 다르다. 창작자와 관객이 서로 다르기에 영화의 의미가 확장되듯, 타인 간의 간격은 고통의 조건이면서 문화의 조건이기도 하다.

RESEARCH DIAGRAM

같은 불완전함, 다른 대응

과거를 향한 그리움

- 기억이 선택한 관계와 풍경
- 《어른 제국》의 회귀 유혹
- 《응답하라 1988》의 공동체

서로 다른 현재의 재건

- 빌리지 3의 돌봄과 노동
- 개별적인 집과 역할이 유지
- 불완전한 현실에서 삶을 형성

향수와 세계 재작성의 욕망을 비교하되 두 작품이 동일한 의도를 가졌다고 단정하지 않는다.

그림 12-1 • 향수와 예술, 공동체: 핵심 개념 도식

12.01 / 확장 논증

어른 제국과 응답하라 1988: 무엇을 그리워하나?

《어른 제국의 역습》에서는 과거의 풍경과 감정이 현재의 삶보다 매혹적으로 나타난다. 그러나 아름다운 과거의 기억은 실제 역사의 모든 조건을 빠짐없이 재현한 기록이 아니다. 어느 시절에도 사회적 갈등과 불편함은 존재했을 수 있다. 사람들이 그리워하는 것은 그 시대의 모든 제도보다 자신이 경험한 온기와 관계일 수 있다.

《응답하라 1988》의 골목은 이웃이 서로를 알고 음식과 일상을 나누는 공동체를 보여 준다. 그것이 시청자에게 매력적으로 다가오는 이유는 과거의 물질적 조건이 모두 현재보다 좋았기 때문이라는 결론과 다르다. 공동체 안에서 자신이 속해 있다는 감각과 타인과의 지속적인 관계에 주목할 수 있다. 그러나 가까운 공동체가 모든 사람에게 언제나 편안한 것은 아니며 간섭과 배제의 문제도 함께 생각해야 한다.

인류보완계획은 과거로 돌아가려는 계획이 아니라 미래의 통합된 존재가 되려는 계획이다. 두 작품 사이의 직접적인 제작 영향은 입증하지 않는다. 다만 불완전한 현실을 통째로 거부하고 다른 세계에서 해결책을 찾으려는 욕망이라는 비교의 틀을 사용할 수 있다. 단, 공동체는 개별성을 유지하지만 보완은 개별성을 해체한다는 결정적인 차이가 있다.



エヴァンゲリオン

작품 관련 비주얼 · 앞선 이미지통합판에서 가져와 눈점에 맞게 재배치

12.02 / 확장 논증

향수는 실제 과거를 얼마나 정확하게 기억하는가?

향수는 과거를 단순한 사실 목록으로만 기억하지 않는다. 중요한 장면과 사람, 관계의 감정을 중심으로 경험을 구성한다. 과거의 이웃과 골목을 그리워할 때 실제로는 특정한 시절의 모든 경제·사회 조건보다 그 시절에 느꼈던 소속감과 따뜻함을 그리워할 수 있다.

그러나 친밀한 공동체가 모든 사람에게 동일하게 편안했을 것이라는 가정은 검증이 필요하다. 같은 공동체가 어떤 사람에게는 보호를 주고 다른 사람에게에는 간섭과 배제를 경험하게 할 수 있다. 《응답하라 1988》의 골목을 전체 역사의 객관적 증명으로 사용해서는 안 된다. 그것은 관계에 관한 문화적 상상과 기억을 비교할 수 있는 텍스트다.

《어른 제국의 역습》은 선택적으로 아름답게 보존된 과거가 현재를 포기하게 만드는 경우를 생각하게 한다. 인류보완계획은 과거 회귀가 아닌 종 변환이지만, 불완전한 현실을 전면적으로 거부한다는 비교점을 갖는다. 하지만 건강한 향수와 현실 회피를 구분해야 하듯, 인간의 결핍에 관한 질문과 강제적 통합이라는 처방도 구분해야 한다.

세 작품의 현실 대응 방식

비교비평이며 작품 간 직접 영향관계는 주장하지 않는다

어른 제국

정제된 과거의 매력과 현재로 복귀할 가능성

응답하라 1988

서로 다른 이웃들이 이루는 공동체와 기억

인간보완계획

독립적인 개체 경계 자체를 없애는 종 변환

빌리지 3

불완전한 현재에서 새 일상을 함께 구성

공동체는 개체 간 연결이다. 보완은 개체 구분 자체를 바꾼다.

그림 12-2 • 앞선 내용의 구조화

12.03 / 확장 논증

문화와 예술은 통합 이후에도 남을까?

영화는 창작자와 관객이 서로 다른 경험을 갖는다는 조건 아래 작동한다. 감독은 영상과 음악, 편집으로 자기 생각을 전달하고 관객은 자신의 삶을 통해 작품을 해석한다. 두 해석이 완전히 같지 않을 수 있다는 사실은 영화의 결함만이 아니라 비평과 대화를 가능하게 하는 조건이기도 하다.

인류가 모든 감각과 기억을 단일한 의식으로 통합한다면 창작자와 관객이라는 구분은 이전과 같은 의미를 잃을 수 있다. 통합된 존재가 새로운 방식의 문화를 만들 가능성을 부정할 근거는 없지만, 지금의 영화와 비평, 대화가 같은 구조로 유지된다고 보장할 수도 없다.

이것은 인류가 불완전하기 때문에 문명과 예술을 발전시킨다는 문제와 연결된다. 모두가 모든 것을 안다면 연구의 동기가, 서로가 완전히 동일하다면 표현과 해석의 조건이 달라진다. 보완을 문화의 완성이라고 부르려면 정확히 어떤 문화가 남는지부터 설명해야 한다.

12.04 / 확장 논증

빌리지 3는 왜 중요한가?

신극장판 최종편의 빌리지 3는 인류를 한 번에 완전하게 만드는 신적인 계획 대신 불완전한 인간들이 일상을 유지하는 모습을 보여 준다. 사람들은 농사를 짓고 먹고 수리하고 가족과 이웃을 돌본다. 제한된 자원과 어려움이 있지만 공동체를 유지하는 행동이 계속된다. 레이는 이 일상을 배우고 신지는 자기 내면에서 벗어나 타인의 생활을 경험한다.

이 마을을 과거의 이상향으로 이해하면 《어른 제국의 역습》과의 차이가 지워진다. 빌리지 3는 상실을 겪은 현재의 세계에서 생존자들이 새롭게 만들어 낸 삶이다. 과거로 돌아가려는 공간이 아니라 손상된 세계를 계속 살아가기 위한 공간이다.

제레가 인간의 형태 자체를 바꾸려 한다면 마을 사람들은 인간이 살아갈 조건을 바꾼다. 겐도가 전 우주적 개입을 통해 자신의 결핍을 해결하려 한다면 이들은 작은 협력을 통해 삶을 지속한다. 이 대비는 신극장판이 인간의 문제를 외부 세계의 관계와 일상으로 확장하는 방식과 연결된다.



그림 12-4 · 마지막 논점을 읽기 위한 비교도

12.05 / 기초 논증

인간은 불완전하기 때문에 문명을 만드는가?

인간의 불완전함은 고통의 원인인면서 행동의 동기이기도 하다. 모든 것을 알지 못해서 과학을 연구하고 원하는 것을 아직 이루지 못해 기술을 개발한다. 혼자 모든 일을 할 수 없으니 협력하고, 서로 다른 경험을 지녔기에 예술과 문화를 창조한다.

인류의 완전한 통합은 문명의 종착점일 수도 있지만, 우리가 알고 있는 창조와 발전의 방식이 더 이상 필요하지 않은 상태일 수도 있다.

영화를 생각해 보자. 감독은 자신의 경험과 생각을 영상·음악·편집·연기로 전달하고 관객은 그것을 해석한다. 감독과 관객은 서로 다른 해석에 도달할 수도 있다. 그러나 이 차이는 영화의 결함일까, 아니면 영화라는 예술이 존재하는 조건일까?

모든 인간의 기억과 감각이 통합된다면 정보를 전달하는 방식은 근본적으로 달라진다. 영화를 만드는 사람과 보는 사람의 구분은 여전히 의미가 있을까? 지금 문화라고 부르는 활동 가운데 상당수는 서로 다른 인간이 존재한다는 사실을 전제로 한다.

NEXT CONNECTION

영화와 예술이 타인 사이의 간격에서 의미를 얻을 수 있다면, 에반게리온이라는 작품을 읽는 우리도 제작자의 생각과 관객의 해석을 동일시해서는 안 된다.

해당 부의 검증 출처: S03 S13 S14 — 말미의 참고문헌에 정확한 서지와 URL 기재.

작품에 있었던 철학과 우리가 만든 철학

제작 의도, 학술 해석, 비판의 타당성과 연구의 최종 명제를 분리한다.

우리는 작품에 너무 많은 의미를 엮을 위험을 경계해야 한다. 모든 십자가가 깊은 신학적 암호인 것도 아니고, 종교의 시각적 매력을 이용했다는 제작진의 설명만으로 아담·릴리스와 종말의 신화 구조가 무의미해지는 것도 아니다. 완성된 작품의 의미와 처음 소재를 선택한 동기는 별개의 질문이다.

TV판의 내면극에 관한 불만, 설명되지 않은 세계관, 과도하게 반복되는 심리 독백에 관한 비판은 ‘이해력이 부족하다’는 말로 무효화할 수 없다. 반대로 설명이 적다는 사실 하나로 작품의 모든 다의성이 실패라고 결론 낼 수도 없다. 제작 제약과 미학적 선택은 동시에 존재했다.

우리는 결국 감독이 모든 답을 숨겨 놓았다는 신화도, 아무 의미가 없다는 반대 신화도 택하지 않는다. 설정으로 확정할 수 있는 것과 우리의 철학적 확장을 분리하는 것이 연구의 결론이다. 인간의 고통을 없애기 위해 타인을 없애도 되는가. 이것은 작품에서 시작했지만 우리가 끝까지 검토해야 할 질문으로 남는다.

RESEARCH DIAGRAM

난해함에 대한 두 반응

작품의 장점으로 볼 때

- 여러 번 볼수록 의미가 달라짐
- 장르와 철학이 겹침
- 인물의 내면에 집중

실제 한계로 볼 때

- 중요 설정이 본편에 부족
- TV와 EoE 관계가 모호
- 반복적인 심리 독백

어려운 작품이라는 사실만으로 완성도에 관한 판정이 끝나지는 않는다.

그림 13-1 • 제작진·비평·종합: 핵심 개념 도식

13.01 / 기초 논증

에반게리온의 종교적 상징은 진짜 종교 이야기인가?

작품에는 아담·릴리스·사도·룽기누스의 창·생명나무 등 성서와 유대교 신비주의에서 차용한 이름과 이미지가 많다. 그러나 세계관이 실제 종교의 교리를 그대로 재현한 것은 아니다.

제작진은 종교적 이미지를 작품의 독특한 분위기를 위해 사용했다는 취지로 설명한 바 있으며, 종교학적 관점에서는 단순한 장식 이상의 신화적 구조와 차용을 분석하기도 한다. 모든 상징에 하나의 절대적 정답을 적용하기보다 작품 내부의 역할을 살펴보는 편이 정확하다.

인류보완계획과 관련해 중요한 이미지는 생명의 기원과 종말, 분리된 존재들의 통합, 신적인 존재에 접근하려는 인간의 시도다. 인간은 어디에서 왔는지 탐구하다가 마침내 자신의 미래와 존재 자체를 결정하려 한다. 그래서 이 작품은 인간이 신이 되려는 이야기로도 읽을 수 있지만 특정한 종교적 교리를 전달하려는 작품이라는 뜻은 아니다.



작품 관련 비주얼 · 앞선 이미지통합판에서 가져와 눈점에 맞게 재배치

13.02 / 확장 논증

안노의 1995년과 2021년: 내면에서 외부로

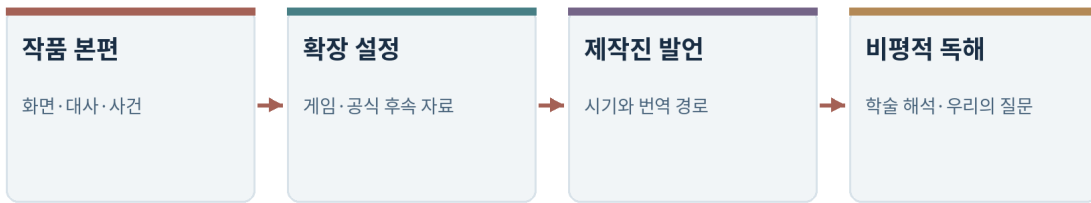
안노는 TV판 제작 무렵 자신의 감정과 변화가 작품과 연결되어 있다는 취지의 글을 남겼다. 1996년 인터뷰에서는 작품을 통해 단 하나의 교훈을 전달하려 했다고 설명하지 않았다. 이는 감독이 완성된 철학 논문을 처음부터 세부 장면에 완벽히 암호화했다는 주장에 제동을 건다. 동시에 작품에 일관된 주제가 없다는 증거도 아니다.

2021년 TIME 인터뷰에서 안노는 주제 자체보다 주제를 묘사하는 방식이 달라졌다고 설명했다. 과거에는 내면의 세계에 집중했다면 마지막 신극장판에서는 외부 세계를 표현하려 했고, 신지도 주변 사람을 돌볼 수 있을 만큼 성장했다고 말했다. 이러한 자기설명은 TV판의 내면극과 《3.0+1.0》의 빌리지 3를 비교하는 중요한 근거다.

하지만 감독의 사후적 발언을 작품 속 모든 장면의 유일한 의미로 취급해서는 안 된다. 한 장면의 제작 동기, 완성된 텍스트의 구조, 관객의 해석은 서로 관련되지만 동일하지 않다. 좋은 연구는 이 세 층위를 분리하면서 연결한다.

RESEARCH DIAGRAM

주장을 만들기 전에 근거부터 확인한다



근거의 종류가 다르면 같은 문장도 확실성의 수준이 달라진다.

그림 13-2 · 앞선 내용의 구조화

13.03 / 확장 논증

십자가와 생명나무는 장식일 뿐인가?

에반게리온의 종교적 참조를 모두 심오한 기독교 암호라고 보는 것은 제작진 발언과 맞지 않는다. 안노는 기독교 교리에 익숙하지 않았고 교리적 접근이나 비판을 의도하지 않았다는 취지로 말했다. 작품에 등장하는 십자가형 이미지의 미학적 목적을 이해할 수 있는 단서다.

그러나 종교적 요소 전체가 무의미하다는 결론도 과하다. 최근 종교학 연구는 에반게리온의 종교 참조가 성서 외 유대교 전승에 다수 연결되며, 생명의 시작과 종말이라는 서사적 구조를 형성한다고 분석한다. 시각적으로 멋있어 보일 수 없는 명칭과 개념적 참조도 있다는 것이다.

따라서 제작 동기와 완성된 작품의 기능을 분리해야 한다. 어떤 상징이 처음에는 미학적 이유로 선택되었다고 해도 이야기 안에서 아담과 릴리스, 생명의 열매, 종말의 구조를 구성할 수 있다. 반대로 연구자가 신학적 독해를 만들었다는 사실만으로 감독의 의도였다고 주장해서도 안 된다.

13.04 / 확장 논증

난해함은 깊이인가, 설명 실패인가?

에반게리온이 복잡하다는 사실만으로 뛰어난 작품이라는 결론도, 이해하기 어렵다는 이유만으로 실패작이라는 결론도 나오지 않는다. 구성에는 실제로 본편만으로 완결되지 않는 확장설정이 존재한다. 후반의 정보 전달은 조각나 있으며 TV판과 EoE의 결말 관계는 완전히 단순하지 않다. 관객이 설명 부족을 느낄 근거가 있다.

한편 일부 불완전한 정보는 인물이 자신이 속한 조직과 세계를 완전히 이해하지 못한다는 서사적 경험과 맞물린다. 작품은 거대로봇 전투, 가족극, 종교적 신화, 심리극과 메타적 표현을 결합하여 서로 다른 독해를 낳는다. 정보의 부족이 언제 의미 있는 연출이고 언제 불친절한 설명인지는 장면과 효과를 구체적으로 따져야 한다.

'중2병 같다'는 반응은 종교 용어와 심리 독백, 거대한 상징의 밀도가 지나치게 높다고 느끼는 비평으로 구체화할 수 있다. 다만 그런 반응을 하는 관객을 무지하다고 폄하하거나, 반대로 모든 상징을 공허한 장식으로 단정하지 않는 태도가 필요하다.

RESEARCH DIAGRAM

최종 질문: 이해하려면 타인을 없애야 할까



또 다른 방향: 차이를 유지하면서 이해와 공존을 시도한다.

그림 13-3 · 이어지는 쟁점의 개념도

13.05 / 확장 논증

TV판 결말은 단순히 돈이 부족해서 만들어졌나?

제작 후반에 시간과 돈의 제약이 있었다는 자료는 확인된다. 안노의 인터뷰에서도 그러한 제한이 언급된다. 하지만 제작 제약이 존재했다는 사실과 25·26화의 형식이 오직 실수의 결과라는 주장은 다르다. 안노는 당시의 실험적 표현과 결말에 만족한다고 발언한 자료도 남겼다.

따라서 두 차원을 함께 검토해야 한다. 제작 일정은 어떤 장면을 만들 수 있었는지에 영향을 주고, 창작자는 주어진 제약 속에서 표현을 선택한다. 결과적으로 만들어진 내면극이 작품의 핵심 주제와 어떻게 연결되는지는 별도의 분석 대상이다.

한 원인으로 모든 설명을 끝내려는 습관을 경계할 필요가 있다. 시간 부족만으로 작품의 철학을 전부 부정할 수 없고, 철학적인 장면이 존재한다는 이유로 실제 제작 제약을 없던 일로 만들 수도 없다.

13.06 / 확장 논증

감독이 모든 철학을 처음부터 계산했을까?

에반게리온을 완전한 철학 논문을 애니메이션으로 번역한 작품이라고 이해하면 제작 과정의 변화와 우연성이 사라진다. 1995년 안노의 글에는 작품 제작과 자신의 변화가 함께 언급되고, 1996년 인터뷰에서는 특정한 하나의 메시지를 강제하려 하지 않았다는 취지의 발언이 등장한다. 완성된 정답을 처음부터 모든 장면에 숨겼다는 설명은 충분한 근거가 없다.

반대의 단정도 조심해야 한다. 미학적 이유로 도입한 요소가 있다고 해서 작품 전체의 구조가 우연히 생겼다는 뜻은 아니다. 고슴도치의 딜레마, A.T.필드, 보완계획과 개인의 복귀는 텍스트 내부에서 실제로 연결된다. 해석의 근거는 감독의 단일한 의도만이 아니라 완성된 작품의 반복과 사건에도 있다.

제작진 발언, 작품 속 사건, 연구자의 해석, 우리의 확장 질문은 서로 다른 증거의 층위다. 하나를 다른 것으로 바꾸지 않을 때 작품을 과장 없이 깊게 읽을 수 있다.

13.07 / 확장 논증

에반게리온이 오래 재해석되는 이유

전투와 기체 디자인, 가족극과 청춘극, 종교적 신화와 심리극, 메타적 연출이 하나의 작품 안에 존재한다. 초호기의 폭주는 처음에는 전투력의 각성으로 보이지만 이후 유이의 영혼과 통제의 실패로 다시 읽힌다. 엔트리 플러그의 LCL은 나중에 인류 전체의 형태 변화와 연결된다. 이미 본 장면이 후속 정보에 의해 다른 의미를 얻게 되는 구조다.

그렇다고 재해석 가능성이 모든 설명의 부재를 정당화하지는 않는다. 어떤 관객은 불완전한 설명을 창작적 여백으로 받아들이고, 다른 관객은 본편이 스스로 제시한 질문에 충분히 답하지 않았다고 평가할 수 있다. 비평은 이 차이를 구체적인 장면과 서사 구조로 설명해야 한다.

TV판 26화, 1997년 EoE, 신극장판 4부작이라는 서로 다른 결말과 표현 역시 수용과 해석을 지속시켰다. 작품의 문화적 생명은 하나의 정답을 발견하고 끝나는 것보다 여러 층위의 질문을 되짚는 과정과 연결된다.

13.08 / 기초 논증

에반게리온 전체를 관통하는 질문

처음에 인류는 사도를 물리치기 위해 에반게리온을 만들었다. 인류가 살아남기 위한 무기였다. 하지만 후반부로 갈수록 인류가 살아남는다는 것이 무엇인지부터 다시 질문하게 된다.

인간의 육체가 존속하는 것일까? 기억과 의식이 보존되는 것일까? 종이 진화해 새로운 존재가 되는 것일까? 아니면 서로 다른 개인들이 계속 자기 삶을 살 수 있는 것일까?

제레는 인류의 존재 형태를 바꾸려 하고, 겐도는 자신의 결핍을 해결하려 한다. 신지는 그 과정에서 타인과 분리된 상태로 살아간다는 것이 무엇인지 경험한다. 그리고 작품은 완벽하지 않은 인간들이 계속 살아가는 가능성을 남긴다.

서드 임팩트는 인간의 한계를 초월하려는 사건이지만, 에반게리온의 이야기 자체는 그 한계를 가진 인간들에게서 출발한다.

신지는 사랑받고 싶어 하고, 아스카는 인정받고 싶어 하며, 겐도는 유이를 다시 만나고 싶어 한다. 모두 개별적인 인간의 욕망이다. 모든 인간을 하나로 합치면 그들이 추구하던 관계와 인정이 원래와 같은 의미를 가질 수 있을까?

최종편 《다카포》에서 인류가 일상을 만들어 가는 데는 언제나 신적인 힘이나 우주적 계획만 필요한 것이 아니었다. 음식을 만들고, 농사를 짓고, 집을 고치고, 다른 사람과 이야기를 나누는 일이 있었다. 인간은 여전히 불완전하고 세계도 완전하지 않지만, 서로 다른 사람들이 함께 살아갈 수 있었다.

인간을 구원한다는 것은 무엇인가? 인간의 고통을 만들어 내는 조건을 없애는 것인가? 아니면 그 조건 속에서도 인간이 자기 자신으로 존재하고 타인과 관계를 맺으며 살아갈 수 있게 하는 것인가?

서드 임팩트는 이 질문에 대한 하나의 극단적인 가정이고, 에반게리온 전체는 그 가정을 끝까지 밀어붙인 이야기라고 볼 수 있다.

편집 주: 본고는 작품의 확정 설정과 철학적 사고실험을 구분하여 서술하고, 작품 내부의 사건과 외부 해석 사이의 근거 수준을 명시한다.

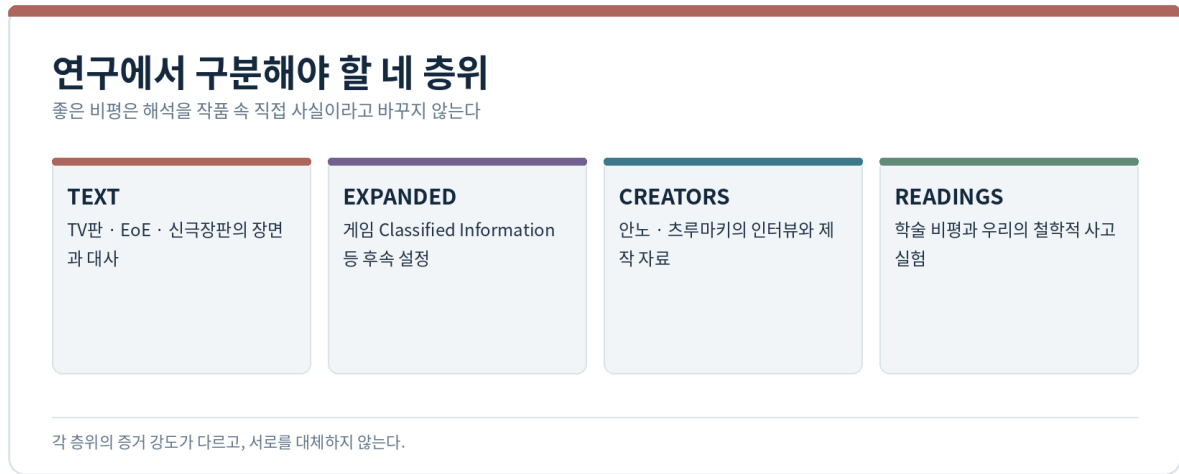


그림 13-4 · 마지막 논점을 읽기 위한 비교도

13.09 / 확장 논증

최종 통합: 이해를 위해 타인을 없애도 되는가?

인류보완계획은 서로 다른 존재로 살아가는 고통에서 출발한다. 인간은 각자의 경험을 완전히 공유할 수 없고 그래서 오해와 외로움을 경험할 수 있다. 제레는 종 전체를 바꾸는 계획을 추진하고 겐도는 개인적 상실을 해결하려 한다. 레이와 신지의 독자적인 선택이 계획의 결과를 바꾼다. 인류 전체가 합의하여 통합을 선택한 것은 아니다.

서드 임팩트는 인간의 정신을 연결하는 온전한 기술이 아니다. A.T.필드의 해체에 따라 육체가 LCL로 환원되고 영혼의 경계가 무너지는 종 변환이다. 기존 형태의 고독과 전쟁, 차별은 조건이 달라질 수 있지만 그것은 문제를 경험하는 인간의 환경을 개선했다는 뜻과 다르다. 독립적인 타인과 자유로운 선택의 조건까지 변하기 때문이다.

구극장판의 복귀는 완전한 행복을 약속하지 않는다. 신지는 다시 상처받을 수 있는 타인이 있는 세계의 가능성을 선택한다. 신극장판은 빌리지 3의 일상과 외부 세계를 통해 서로 다른 사람들의 공동생활을 더욱 구체적으로 보여 준다. 여기에서 '서로는 서로가 되어보지 못한다'는 문장은 보완계획과 연결되면서도 같은 결론에 도달하지 않는다. 서로가 될 수 없으므로 타인을 없애자는 결론도 가능하지만, 서로가 될 수 없으므로 이해하려는 노력이 필요하다는 결론도 가능하기 때문이다.

결국 우리의 질문은 단일한 교리로 닫히지 않는다. 인간의 고통을 줄이는 것과 인간의 정체성 자체를 제거하는 것은 같은가. 완전한 정보가 완전한 합의를 의미하는가. 인류의 기록이 남으면 모든 개인도 존속하는가. 이해하기 위해 독립적인 타인을 없애는 것은 이해인가. 이 질문들을 작품의 실제 사건, 제작진의 발언, 우리 자신의 사고실험으로 나누어 검토하는 일이 에반게리온을 깊이 읽는 방법이다.

NEXT CONNECTION

완성된 답은 하나가 아니다. 이 보고서가 남기는 것은 작품이 실제로 제시한 세계, 그 세계를 만든 사람들의 발언, 그리고 우리가 거기서 도출한 서로 다른 질문의 정확한 경계다.

해당 부의 검증 출처: S01 S02 S04 S05 S06 S07 S08 S09 — 말미의 참고문헌에 정확한 서지와 URL 기재.

자료 검증 부록: 무엇이 얼마나 확실한가?

이 부록은 13개의 재구성된 큰 부를 뒷받침하는 자료 검증 노트다. 본문과 일부 논점이 반복되더라도 여기서는 무엇이 작품에 직접 나오고 무엇이 인터뷰·확장자료·연구자의 해석인지 확인하는 데 초점을 둔다. 원문 접근과 번역 경로가 제한된 인터뷰, 0호기 영혼 같은 미확정 설정, 구작과 신극장판의 차이를 별도로 표시한다.

서론·방법론과 자료의 위계

이 보고서는 TV판 26화, 1997년 《The End of Evangelion》, 네 편의 《Rebuild of Evangelion》을 중심 텍스트로 삼았다. 또한 작품 내부에서 직접 확인되는 사실과 후대 확장 설정, 제작진의 자기해석, 학술적 해석, 그리고 이번 대화에서 발전한 독자적 사고실험을 의도적으로 분리한다.

이 구분은 에반게리온 연구에서 특히 중요하다. 예컨대 “릴리스의 검은 달이 지구에 충돌한 것이 퍼스트 임팩트이며, 아담과 릴리스는 고대 선조 종족이 보낸 생명의 씨앗이다”라는 매우 유명한 설명은 TV판과 《엔드 오브 에반게리온》만 보고는 완전하게 재구성할 수 없다. 상당 부분이 게임 《Neon Genesis Evangelion 2》의 ‘Classified Information’ 등 후대 자료에서 구체화되었다. 반대로 A.T.필드가 인간 개개인의 자아 경계와 연결된다는 것, 세컨드 임팩트의 공식 발표가 은폐였다는 것, 서드 임팩트에서 인간의 신체가 LCL로 환원된다는 것 등은 원작 영상과 대본 자체에 더 강한 근거가 있다. 원작 대본의 디지털 아카이브 역시 존재하지만, 현존 온라인 전사는 공식 출판본의 디지털 판본이 아니라 개인 연구자가 녹음용 대본을 전사·번역한 자료이므로 번역에는 별도의 검증이 필요하다.

이 보고서의 증거 등급은 다음과 같다.

등급	자료	보고서에서의 취급
A	TV판·극장판 자체, 공식 사이트, 공식 팸플릿·설정집	설정·사건 확인의 최우선 근거
B	안노 히데아키·츠루마키 카즈야 등 제작진 인터뷰	제작 의도와 제작 과정의 근거
C	동료심사를 거친 학술 논문·전문 연구서	텍스트 해석과 역사적 맥락
D	EvaGeeks, 대본 아카이브 등 정교한 팬 연구	A~C 자료의 보조·교차검증
E	일반 팬 해석·이번 대화의 사고실험	‘해석’ 또는 ‘추론’으로 명시

2026년 종교학자 Gavin McDowell은 에반게리온 연구에서 원작 계열과 신극장판 계열을 두 개의 주요 ‘canon’으로 구별하고, 종교적 참조 가운데 상당수가 성서 정경 자체가 아니라 유대교·기독교의 외경적·성서 외 전승에서 온다고 분석했다. 이 보고서도 구작과 신극장판을 같은 사건들의 단일 연속 역사로 합치지 않는다.

목차. 이하에서는 먼저 임팩트의 연대기를 확정하고, 그 다음 아담·릴리스·사도·에바·A.T.필드·LCL의 설정을 검증한다. 이어 인류보완계획을 기술적 사건과 철학적 사건으로 나누어 분석하며, 신지·겐도·제레 등 행위 주체의 차이를 검토한다. 그 뒤 제작진 발언과 종교 상징 논쟁, “난해하다/중2병 같다”는 비판을 비교하고, 마지막으로 《어른 제국의 역습》, 전쟁·빈곤·차별, “서로는 서로가 되어보지 못한다”라는 명제를 사고실험으로 확장한다.

섹션 주석. 안노의 1996년 AnimeLand 인터뷰는 1996년 10월 4일 인터뷰를 1997년 5월호에 게재한 자료이며, 현재 접근 가능한 영어판은 원래 프랑스어 기사를 번역한 비공식 전사본이다. 따라서 직접 발언의 의미를 검토하는 데 유용하지만 일본어 원문 인터뷰와 동일한 등급으로 취급하지 않았다. 공식 《신 에반게리온 극장판》 팸플릿은 80쪽 분량으로 캐스트, 마에다 마히로·츠루마키 카즈야 인터뷰와 장면·설정 자료를 수록하므로 신극장판 후속 연구의 우선 1차 자료다.

임팩트의 연대기와 두 개의 에반게리온 세계

가장 먼저 정정해야 할 것은 “퍼스트 → 세컨드 → 서드”가 단순히 폭발 규모가 커지는 1·2·3단계 재난이라는 생각이다. **‘임팩트’는 동일한 형태의 폭발을 번호순으로 반복하는 개념이 아니다.** 각 임팩트는 생명의 기원과 재편에 관계하는 서로 다른 사건이다. 특히 신극장판은 구작과 임팩트 체계 자체가 달라지므로 별도의 열로 보아야 한다. McDowell도 원작 계열과 Rebuild를 서로 다른 두 canon으로 다루며, 1.0은 TV판 초기의 상당히 충실한 재구성이지만 2.0부터 크게 갈라지고 3.0과 3.0+1.0은 새로운 서사를 전개한다고 정리한다.

임팩트 연대표

시점	연속성	사건	직접 원인·구조	핵심 결과	자료 신뢰도
태고	구작 확장설정	퍼스트 임팩트	릴리스의 검은 달이 지구에 도착·충돌	릴리스 계열 생명이 번성할 토대 형성	B/D: 상세 원인은 후대 확장자료 의존
2000-09-13	구작	세컨드 임팩트	남극에서 아담과 인간의 접촉 실험	남극 파괴, 해수면·기후 격변, 이후 전쟁과 사회 붕괴	A에 가까움
2015	구작	사도전쟁	아담 계열 사도들이 등장, 네르프가 에바로 대응	최종 사도 제거 후 제레·겐도의 보완계획 충돌	A
2015	구작/EoE	서드 임팩트	양산형 에바 의식, 레이·릴리스·아담 요소, 초호기와 신지	Anti-A.T. Field → 신체 LCL화 → 영혼의 집합·보완	A
2000	신극장판	세컨드 임팩트	구작과 다른 ‘Adams’ 체계	붉은 바다 등 신극장판 세계의 출발 조건	A, 단 구작과 혼합 금지
2.0 결말	신극장판	니어 서드 임팩트	신지·초호기가 레이를 구하려 하며 각성	임팩트 직전의 대재앙; 카오루가 개입	A
2.0~Q 사이 14년	신극장판	서드 임팩트	전모가 화면에 완전히 제시되지 않음	세계 대규모 황폐화	A이지만 공백 많음

시점	연속성	사건	직접 원인·구조	핵심 결과	자료 신뢰도
Q	신극장판	포스 임팩트 시도	에바 제13호가 두 개의 창·카오루/신지	완전 진행 전 저지	A
3.0+1.0	신극장판	어디서널 임팩트	겐도의 계획과 Anti-Universe	세계를 재작성할 수 준의 개입	A

구작의 퍼스트 임팩트는 가장 주의해야 한다. 팬덤에서 널리 알려진 설명은 대략 이렇다. 아담이라는 생명의 씨앗이 먼저 지구에 있었고, 이후 릴리스의 ‘검은 달’이 지구와 충돌했다. 한 행성에 두 Seed of Life가 공존하지 않도록 하는 장치 때문에 아담 측이 정지하고, 릴리스 계열 생명이 번성했다. 하지만 이 세부 우주론은 원작 TV판이 친절히 설명해 주는 설정이 아니라 후대 Classified Information 등에 의존한다. 따라서 “TV판이 처음부터 고대 선조 종족까지 명확히 설명했다”고 말하는 것은 틀리다.

세컨드 임팩트는 훨씬 명확하다. 2000년 9월 13일 남극에서 아담을 대상으로 한 접촉 실험이 재앙으로 이어지고, 남극과 전 지구 환경이 파괴적으로 변한다. 인명 피해는 초기 폭발만이 아니라 뒤따른 해수면 변화·기근·전쟁·사회적 붕괴를 포함해 인류의 약 절반 규모에 이르렀다고 작품 세계가 설명한다. 대외적으로는 운석 충돌이 원인인 것처럼 은폐되었으며, TV판 21화에서 후유츠키가 공식 발표와 실제 사건 사이의 불일치를 의심하는 장면이 명시된다.

《The End of Evangelion》의 대본 계열 자료는 한 단계 더 나아가, 세컨드 임팩트가 “아담을 인간이 손댄 결과”이며 다른 사도들이 각성하기 전에 아담을 축소·봉인하는 과정과 관계한다는 설명을 제공한다. 즉 세컨드 임팩트는 단순 자연재해도, 사도가 일방적으로 인류를 공격한 사건도 아니다. **인간이 자신보다 근원적인 생명체를 발견하고 그것을 다루려 한 결과**라는 점이 중요하다.

이후 2015년의 제3신도교시는 바로 이 재난 이후의 세계에서 만들어진 요새도시다. 네르프는 표면적으로는 사도로부터 인류를 지키는 조직이지만, 제레와 겐도는 그 군사 구조 뒤에서 보완계획을 준비한다. 따라서 TV판의 “매주 사도가 나타나고 에바가 싸운다”는 A플롯과 후반의 보완계획 B플롯은 완전히 별개의 이야기가 아니다. McDowell도 원작의 구조를 표면의 사도 방어전과, 제레가 비밀리에 종말론적 인류보완계획을 실행하는 이중 플롯으로 요약한다.

여기서 인과관계를 정확히 표현하면 다음과 같다.

부정확한 요약: “인류보완계획이 끝난 결과 서드 임팩트가 발생했다.”
더 정확한 요약: “제레와 겐도는 각자의 방식으로 **서드 임팩트라는 종 변환 사건을 이용해 인류보완계획을 실현하려 했다.**”

서드 임팩트와 인류보완계획은 선후 관계의 별개 사건이라기보다, 구극장판에서는 상당 부분 **수단과 과정**의 관계다. EoE에서 제레의 양산형 에바 의식과 겐도의 레아·아담 계획이 경쟁하고, 레이가 겐도를 거부한 뒤 릴리스와 결합하면서 실제 사건은 어느 한쪽의 설계도 그대로 진행되지 않는다. 신지의 심리 상태와 선택이 그 이후 보완의 방향을 결정한다.

신극장판에서는 이 구조를 그대로 가져오면 안 된다. 《2.0》 끝에서 신지가 레이를 구하려 한 결과 초호기가 각성해 일으키는 것은 통상 ‘니어 서드 임팩트’라고 구별된다. 《Q》는 그로부터 **14년 뒤** 시작하며, 그 공백 동안 일어난 실제 서드 임팩트의 전모는 완전히 영상화되지 않는다. 안노는 2021년 인터뷰에서도 2편과 3편 사이에 14년의 공백이 있으며, 그 시기에 다른 이야기가 만들어질 여지가 있다고 직접 언급했다.

섹션 주석. EoE를 단순히 TV판의 “진짜 결말”이라고만 부르는 것도 조심해야 한다. 영화의 두 부분은 25'·26'으로 명명되어 24화 뒤를 잇지만, TV판 25·26화와의 관계가 완전히 하나의 물리적 동시사건인지, 대안적 표현인지 작품 자체가 단일한 답을 주지는 않는다. 학술문헌 역시 이를 명확하지 않은 관계로 다룬다.

설정 검증: 아담·릴리스·에바·A.T.필드·LCL·등장인물

아담 다음에 왜 이브가 아니라 릴리스인가. 이 질문은 작품의 종교 차용 방식을 이해하는 좋은 출발점이다. 일반적인 창세기 이미지에서는 아담 다음에 이브가 연상되지만, 릴리스는 후대 유대교 전승과 성서 외 문헌에서 아담과 연결된 존재로 발전했다. McDowell의 2026년 연구가 중요한 이유도 여기 있다. 에반게리온의 종교 참조 대부분을 단순한 “기독교 성서 인용”으로 보면 오히려 놓치는 부분이 많고, 상당수는 **성서 외 유대교 전승**에서 가져온다는 것이다.

에반게리온 세계에서는 그 이름을 다시 조립한다. 아담은 제1사도이자 대다수 사도의 시조이고, 릴리스는 제2사도이자 인간, 즉 ‘릴린(Lilin)’ 계열의 근원이다. 인간이 사도와 완전히 무관한 외부 종족인 것이 아니라 **서로 다른 생명의 계통**이라는 구도가 만들어진다. EoE 대본에서도 미사토는 인류를 릴리스에서 태어난 마지막 사도, 릴린이라는 식으로 설명한다.

그리고 “이브”는 완전히 사라진 것이 아니다. **EVA**라는 명칭이 Eve를 연상시키는 층위가 존재하지만, “Evangelion” 자체는 그리스어 **euangelion**, 즉 ‘좋은 소식/복음’ 계열의 어원을 갖는다. 따라서 “에바라는 이름은 단순히 이브를 일본식으로 읽은 것”이라고 단정하는 것은 과도하다. McDowell 역시 제목과 에바 명칭에서 복수의 종교적 언어유희가 겹친다고 분석한다.

그런데 왜 에바는 건담처럼 안 생겼는가. 가장 간단한 답은 **에반게리온이 근본적으로 금속 로봇이 아니기 때문**이다. 살아 있는 거대한 신체, 혈액과 장기, 치아와 근육을 가진 생체적 존재에 기계 장비와 구속 장치를 씌우고 인간이 통제하는 구조다. 2호기의 묘사에서도 피부·혈액·눈·턱 같은 생물학적 특징이 드러난다.

안노 자신에게 “에바 아이디어는 어디에서 왔느냐”는 질문이 들어왔을 때의 답도 흥미롭다.

English: “I was inspired by Japanese demons [oni].”

한국어: “일본의 오니(鬼)에게서 영감을 받았다.”

즉 시각적 출발점부터 ‘멋진 기계’보다 **현대적으로 재구성한 괴물·귀신·거인**에 가깝다. 이것이 초호기의 긴 팔다리, 좁은 허리, 이빨과 턱, 폭주 때의 동물적 움직임이 전통적인 기동병기 실루엣과 다른 이유를 설명한다. 이 디자인 선택은 나중에 밝혀지는 “장갑이 실제로는 에바의 힘을 억제하는 구속 구조”라는 설정과 잘 맞물린다. 에바의 기계 외피 안에 ‘다른 것’이 들어 있다는 불안이 디자인 단계에서부터 작동하는 셈이다.

주요 에바 비교표 — 구작

기체	구분	대표 파일럿	기원·영혼	핵심 특징	‘후속기 = 더 강함’ 인가
0호기	Prototype	아야나미 레이	영혼의 정체는 본편 에서 확정되지 않음	실험적 초기기	단순 전투력 서열 의 미 아님
초호기	Test Type	이카리 신지	릴리스 계열 , 유이의 영혼	유일하게 릴리스 기 반; 이후 제르엘의 S ² 기관 획득	기술 세대보다 존재 론적 특수성이 중요
2호기	Production Model	소류 아스카 랑그레 이	아담 계열, 쿄코의 영혼	최초 정식 실전형	초기엔 ‘완성된 전투 용 모델’에 가까움
3호기	Production Model	스즈하라 토우지	아담 계열; 영혼은 본편 확정 불충분	바르디엘에게 침식	성능 과시보다 비극 적 사건 장치
4호기	Production Model	없음	미확정	S ² 기관 실험 중 미 지부와 함께 소실	직접 전투 없음
5~13호기	Mass Production	더미 시스템	아담 계열	9기, S ² 기관 탑재, 제 러의 의식용	개별 영웅기체보다 집단 의식 장치

초호기는 “주인공 기체니까 처음부터 가장 최신·최강”인 것이 아니다. 오히려 2호기가 정식 실전형이라는 의미에서는 더 완성된 생산 모델에 가깝다. 초호기의 특수성은 **릴리스 기반이라는 기원**, 유이의 영혼, 그리고 제르엘을 먹어 S²기관을 획득함으로써 사도 계열의 영속적 동력까지 손에 넣는다는 데 있다. 따라서 건담식으로 “초호기 → 더 센 2호기 → 더 센 3호기”를 기대하면 작품의 기체 체계가 이상해 보이는 것이 정상이다.

신극장판은 이 체계를 훨씬 확장한다. 가설 5호기, Mark.06, 8호기, Mark.09 계열, 제13호기 등이 등장하며 번호와 Mark 명칭도 구작의 “생산 단계”와 단순 대응하지 않는다. 따라서 위 표는 **오리지널 연속성 전용**이다. Rebuild의 새 기체를 구작 기체의 업그레이드 트리로 읽으면 오류가 생긴다.

왜 파일럿과 어머니의 영혼이 중요한가. 초호기에는 유이의 영혼이, 2호기에는 쿄코의 영혼이 존재한다. 이는 에바 조종이 단순한 레버·페달 조작이 아니라 파일럿과 에바의 신경적·정신적 동기화라는 사실과 연결된다. 파일럿은 에바가 받는 통증을 느끼고, 지나치게 높은 동기화는 신지의 신체가 LCL에 용해될 만큼 경계를 흔들 수 있다.

이 때문에 TV판 20화는 EoE의 거대한 예고편처럼 읽을 수 있다. 제르엘전 후 신지가 초호기와 극단적으로 동기화되면서 **한 개인의 몸이 LCL로 돌아가고**, 그 후 다시 인간 형태로 복귀한다. EoE에서는 비슷한 원리가 인류 전체 규모로 확장된다. 이 병렬은 “LCL에서 몸이 다시 생긴다”는 결말이 아무런 전조 없이 갑자기 추가된 마법 규칙은 아니라는 점을 보여준다.

A.T.필드. 초반에는 사도의 공격을 막는 기하학적 방어벽처럼 보이지만, 후반에는 생명체의 개별성을 유지하는 원리로 확대된다. 특히 카오루는 모든 생명체가 A.T.필드를 가지며 인간에게는 그것이 서로를 분리하는 마음의 경계라는 점을 설명한다.

원전의 유명한 표현은 다음과 같이 전해진다.

日本語: 「A.T.フィールド。誰もが持っている心の壁だよ。」

한국어: “A.T.필드. 누구나 가지고 있는 마음의 벽이야.”

— TV판 24화 카오루의 대사. 온라인 전사는 녹음용 대본의 비공식 디지털 전사본이므로 판본 대조가 필요하다.

여기서 중요한 사실 하나. 팬덤에서 종종 A.T.필드를 실제 심리학의 정식 개념이나 자폐 관련 학술용어처럼 설명하는 사례가 있지만 근거가 없다. 작품의 **Absolute Terror Field**는 허구적 명칭이고, 이를 실제 심리학 이론으로 역수입하면 안 된다. 작품 안에서는 물리적 방어막과 자아의 경계를 연결하는 독자적 SF 은유다.

LCL. 엔트리 플러그 안을 채우는 호박색 액체로, 파일럿의 호흡과 에바와의 신경 연결을 가능하게 한다. 작품에서는 릴리스와 연결된 근원적 체액·‘피’와 같은 위치를 가지며, 서드 임팩트 때 인간의 A.T.필드가 무너지면 각자의 신체 형태가 유지되지 못하고 LCL로 환원된다.

그리고 “LCL = Link Connected Liquid”라는 풀네임은 널리 퍼진 팬 상식이지만 정식 확정 명칭으로 취급해선 안 된다. 관련 극장판 프로그램 자료에서는 오히려 그런 식의 해석을 잘못된 것으로 처리한 사례가 있다. **LCL의 약자가 정확히 무엇을 뜻하는지는 정식 본편에서 공개되지 않는다.**

“인류가 환타가 된다”는 말은 그래서 절반은 농담이고 절반은 꽤 정확하다. 원작의 주황빛 LCL 때문에 영어권에서는 Tang, 한국 팬덤에서는 환타 같은 음료에 빗댄 농담이 생겼지만, 당연히 작품 내 공식 명칭은 아니다. 신극장판에서는 LCL·바다의 색 표현도 구작과 달라진다.

주체별 보완계획 입장

주체	원하는 것	보완계획과의 관계	핵심적인 차이
SEELE	인류 개체 경계의 소멸과 종적 전환	계획의 제도적 추진자	인류 전체에게 동의를 묻지 않음
이카리 겐도	궁극적으로 유이와의 재회	SEELE 계획을 이용해 자신의 시나리오 실행	집단적 이상보다 개인적 상실이 핵심
이카리 유이	초호기 속에서 인류 존재의 증거를 남김	겐도가 되찾으려는 대상이지만 독자적 의지 보유	겐도의 계획과 동일하지 않음
아야나미 레이	처음엔 겐도의 도구, 끝에서는 독자 선택	겐도를 거부하고 릴리스와 결합	최종 사건의 통제권을 겐도에게서 이탈시킴
이카리 신지	인정·관계·회피 사이에서 동요	실제 Instrumentality의 방향에 결정적 영향	마지막에 개별적 세계의 가능성을 택함
아스카	독립성·자기 가치·인정	계획 설계자가 아님	보완의 ‘대상’이면서 개별성의 강한 상징
나기사 카오루	구작에서는 사도이자 신지의 타자	릴린과 자신의 생존 중 선택	신지에게 드물게 명시적 수용 경험 제공

주제	원하는 것	보완계획과의 관계	핵심적인 차이
일반 인류	작품상 단일 의사 없음	거의 전원이 계획의 대상	충분한 정보·동의 절차가 존재하지 않음

따라서 이전에 썼던 “인류는 왜 하나가 되려 하는가?”라는 제목은 문학적으로는 멋있지만 설정상 불충분하다. 인류 전체가 하나가 되겠다고 결정한 것이 아니다. 더 정확한 문제는 “누가 어떤 권한으로 인류 전체의 경계를 없애려 하는가?”이다. EoE의 실제 서드 임팩트도 제레·겐도·레이·신지의 의지가 서로 충돌한 결과이지, “인류의 집단적 소망”이 합의되어 실행된 사건이 아니다.

마지막으로 “서드 임팩트 뒤 초호기만 남는다”는 과거 대화의 표현은 정정해야 한다. EoE 결말에서 **초호기는 유이를 품은 채 우주로 떠나 인류가 존재했다는 증거가 되려 하지만**, 이를 “우주에 남은 유일한 에바가 초호기”라는 물리적 사실로 확대할 근거는 없다. 양산기들도 별도의 최후가 묘사되며, 작품은 모든 에바의 최종 존재 상태를 일일이 장부처럼 정리하지 않는다.

섹션 주석. 0호기의 영혼을 “레이 I” 또는 “나오코” 등으로 확정하는 팬 이론이 오래 존재하지만, 원작이 명시적으로 확정하지 않은 부분이므로 표에서는 ‘미확정’으로 남겼다. 3호기의 영혼도 일부 가이드·추론에서 토우지의 어머니로 제시되지만 본편 확정도는 낮다.

인류보완계획의 기술적·철학적 구조

인류보완계획은 흔히 “모든 사람의 마음을 연결하는 계획”이라고 설명되지만, 이 표현은 너무 온건하다. **구극장판에서 일어나는 사건은 초능력 텔레파시나 완벽한 공감 네트워크가 아니다.** 독립된 육체와 자아 경계를 유지하는 조건 자체를 제거하는 종 변환이다.

기술적 과정을 최대한 단순화하면 다음과 같다.

EoE에서 Anti-A.T. Field가 인간의 미약한 A.T.필드를 무효화하면 인간은 몸의 형태를 잃고 LCL로 되돌아가며, 영혼이 하나의 집합으로 수렴한다. 따라서 “전부 LCL이 됐으니 다 죽은 것 아니냐”는 질문에는 **작품 내부 논리와 철학적 판단을 나누어 답해야 한다.** 작품 내부에서는 보통의 죽음과 동일하지 않다. 신체가 사라져도 영혼·의식의 경험은 계속되고, 보완 상태 이후 인간 형태로 재구성될 가능성이 제시되기 때문이다.

하지만 철학적으로는 이야기가 달라진다. 원래 몸과 독립적인 자아 경계가 사라지고 모든 기억·감정이 섞인 뒤 재구성된 존재가 “원래의 나와 동일한 사람인가?”라는 개인 동일성 문제가 발생한다. 작품은 이를 형이상학적으로 증명하지 않는다. **“돌아올 의지가 있으면 돌아올 수 있다”는 것은 에반게리온 세계의 시적·형이상학적 규칙이지 과학적 복원 알고리즘이 아니다.**

구극장판 마지막에 제시되는 규칙은 대략 “자기 자신의 모습을 다시 상상하고 살아가려 한다면 인간의 형태로 돌아갈 수 있다”는 것이다. 실제 화면에서 명확히 돌아온 인물은 신지와 아스카이고, 나머지 인류가 언제 얼마나 돌아오는지는 알려 주지 않는다. 따라서 “신지가 보완계획을 취소하자 전 인류가 원상복구됐다”는 요약도 틀리다.

이 지점에서 에반게리온의 가장 유명한 초기 모티프인 **고슴도치의 딜레마**가 다시 중요해진다. 초반부 리츠코의 설명과 4화의 영어 제목은 사람에게 가까이 가면 상처받고, 멀리 떨어지면 온기를 얻지 못하는 관계의 역설을 고슴도치에 비유한다. 즉 후반의 A.T.필드는 초반부터 존재하던 인간관계 문제를 SF적 우주론으로 확대한다고 읽을 수 있다.

이 구조를 압축하면 이렇다.

초반:

“신지는 타인에게 다가가고 싶지만 상처받는 것을 두려워한다.”

중반:

“타인에게 필요한 사람이라는 사실, 에바 파일럿이라는 역할을 통해 자기 가치를 확인하려 한다.”

후반:

“나를 타인과 구분하는 경계 자체가 고통의 원인인가?”

EoE:

“그 경계를 완전히 제거하면 고통은 없어질 수 있지만, ‘나’와 ‘너’도 사라지는 것 아닌가?”

이 해석은 단순히 아버지와 아들의 클리셰를 부정하지 않는다. 신지가 정서적으로 부재한 아버지의 인정을 바란다는 설정 자체는 매우 오래된 서사 유형이다. 에반게리온의 특이점은 그 가족 갈등을 “내가 타인에게 인정받아야만 존재할 가치가 있는가”라는 문제로 확장한 다음, 마지막에는 **전 인류의 자아 경계를 물리적으로 제거하는 사건**으로 확대한다는 데 있다.

여기서 사용자가 제시한 문장,

“서로는 서로가 되어보지 못한다.”

는 에반게리온과 매우 잘 접속한다. 다만 인류보완계획과 **같은 결론**은 아니다.

이를 논리적으로 분해하면 다음과 같다.

나 너

따라서 나는 네 경험을 완전히 직접 경험할 수 없다.

완전한 동일 경험의 불가능 ≠ 이해의 불가능

여기서 두 방향이 갈린다.

보완계획식 해답:

“서로가 완전히 이해할 수 없는 이유가 서로 다른 존재이기 때문이라면, 서로 다른 존재라는 조건 자체를 없애자.”

개별성 유지식 해답:

“서로가 서로가 될 수 없다는 사실을 받아들이되, 그 차이 속에서 이해와 관계를 시도하자.”

에반게리온의 구극장판 결말은 적어도 후자의 가능성을 다시 열어 놓는다. 신지가 돌아가는 세계는 안전하지도, 행복이 보장된 세계도 아니다. 아스카와의 마지막 장면부터 이미 관계의 폭력성과 모순이 남아 있다. 그럼에도 완전한 융합보다는 **다시 타인이 존재할 수 있는 세계**가 선택된다. 이는 “고통이 좋다”는 주장이 아니라, 고통을 제거한다는 명목으로 타인의 타자성까지 제거해도 되는가라는 질문이다.

이 점에서 A.T.필드는 매우 독특한 장치다.

A.T.필드가 있기 때문에

- 나는 너에게 완전히 침범당하지 않는다.
- 나는 고유한 선택과 기억을 갖는다.
- 동시에 너를 완전히 알 수 없고, 거절당할 수 있다.

A.T.필드가 없으면

- 오해와 거절의 조건은 악화된다.
- 그러나 독립적인 타자가 나를 자유롭게 받아들인다는 의미 역시 악화된다.

즉 우리를 외롭게 만드는 조건과 우리를 개인으로 만드는 조건이 동일하다.

이 해석은 Susan J. Napier가 2002년 *Science Fiction Studies*에서 에반게리온과 《Serial Experiments Lain》을 ‘terminal identity’ 문제와 연결해 연구한 학술적 흐름과도 상응한다. 다만 Napier의 논문은 이 보고서의 세부 결론을 그대로 주장하는 자료라기보다는, 에반게리온을 신체·기술·주체성의 경계 문제로 읽어 온 학술적 전통의 대표 사례로 인용하는 것이 정확하다.

그리고 “신지는 주변에 여자도 많고 다 괜찮는데 왜 그렇게 외로운가”라는 질문도 여기서 다시 볼 수 있다. **주변에 사람이 존재하는 것과, 타인의 욕망을 이해하고 안정적인 관계를 맺을 수 있다는 것은 전혀 다른 문제다.** 미사토는 보호자 이면서 신지를 전투에 투입하는 지휘관이고, 아스카는 애정·경쟁·열등감·우월감이 뒤섞여 있으며, 레이는 겉도와 자기 기원의 비밀을 가진 독립적 주체다. 이 인물들을 단순히 “주인공 주변의 여자 캐릭터”로 읽으면 오히려 작품이 문제 삼는 타인의 독립성을 지워 버리는 역설이 생긴다.

섹션 주석. “모든 인간이 A.T.필드 때문에 처음에 하나였던 상태에서 여러 사람으로 갈라졌다”는 창세 신화가 작품에 직접 제시되는 것은 아니다. 보다 정확히는 개별 생명은 각자의 A.T.필드로 형태와 자아를 유지하고, 보완계획이 그 경계를 무너뜨린다.

제작진 발언과 ‘작가의 의도’가 어디까지 설명하는가

에반게리온을 둘러싼 가장 큰 오류 중 하나는 양 극단에 있다.

첫 번째 극단은 “**안노가 처음부터 모든 철학·상징·결말을 완벽하게 설계했다**”는 신화이고, 두 번째는 “**아무 의미도 없고 멋있어 보이는 요소를 아무렇게나 섞었을 뿐**”이라는 반대 신화다.

확인되는 제작진 발언은 그 중간에 훨씬 가깝다.

안노가 TV판 방영 전인 1995년 7월 17일에 쓴 것으로 알려진 「What were we trying to make here?」는 영어판 단행본 등에 수록된 제작 당시의 중요한 자기기록이다. 그는 이전 몇 년의 침체와 도피를 이야기하며 에반게리온을 통해 자신과 등장인물들이 변화하기를 바라는 취지로 썼다. 즉 결과를 이미 다 아는 철학자가 완성된 논문을 애니메이션으로 옮겼다가보다, **제작 자체가 자기 탐색의 일부였음**을 시사한다.

더 직접적인 증거는 1996년 AnimeLand 인터뷰다. 인터뷰어가 “혼자 살 수 없다”는 반복적 메시지가 있는 것 같다고 묻자 안노는 이렇게 답했다.

English: “You can find whatever message you want to find in any film or series.”

한국어: “어떤 영화나 시리즈에서도 자신이 찾고 싶은 메시지를 찾아낼 수 있다.”

그리고 특정 메시지 하나를 전달하려고 한 것은 아니라는 취지로 이어 간다. 이는 중요한 제한선이다. 우리가 “A.T.필드는 타자성과 자율성의 은유다”, “보완계획은 강제된 유토피아다”라고 해석할 수는 있지만, 그것을 곧바로 “**안노가 공식적으로 선언한 작품의 정답**”이라고 바꾸면 안 된다.

동시에 안노의 이 발언을 “그럼 아무 해석이나 다 맞다”는 뜻으로 받아들여서는 안 된다. 텍스트에는 실제 구조가 있다. 고슴도치의 딜레마, A.T.필드, 보완계획, LCL, 신지의 복귀는 서로 실질적인 서사적 연관성을 가진다. 관객의 해석에는 자유가 있지만 **작품이 뒷받침하지 않는 해석과 뒷받침하는 해석의 강도는 다르다**.

2021년 《3.0+1.0》 공개 시점에 안노가 TIME과 한 인터뷰는 1995년과 2021년 에반게리온의 차이를 매우 압축적으로 보여 준다.

English: “The theme hasn’t changed, but how I describe the theme has changed.”

한국어: “주제는 바뀌지 않았지만, 그 주제를 묘사하는 방식은 바뀌었다.”

그는 25년 전에는 **inner self / inner world**, 즉 내면을 표현하는 데 더 집중했다면 이제는 **outer world**, 외부 세계를 어떻게 묘사할 것인가에 관심이 이동했다고 설명한다. 또한 이전의 신지는 자신을 구하는 데 머물렀다면 마지막 영화에서는 성장해 가까운 사람들까지 돌볼 여유를 갖게 된다고 말했다.

이 발언은 신극장판의 빌리지 3가 왜 그렇게 긴 비중을 차지하는지 해석하는 강력한 근거가 된다. 구작에서는 인간의 마음속에서 “나는 존재해도 되는가”를 파고든다면, 《3.0+1.0》은 농사, 육아, 노동, 식사, 공동체, 타인의 삶 같은 **외부 세계의 일상**을 신지가 다시 경험하게 한다. 이것을 “안노가 빌리지 3에 정확히 이 철학을 넣었다”는 식으로 장면 하나하나에 의도를 귀속할 수는 없지만, 표현의 방향이 내면에서 외부로 이동했다는 감독의 자기설명과는 매우 잘 맞는다.

종교 상징의 의도는 더욱 복잡하다. 1996년 AnimeLand 인터뷰에서 안노는 자신이 기독교에 대해 많은 것을 알지 못하고, 기독교를 비판하거나 교리적으로 접근하려 한 것이 아니라고 말했다. 후대에 츠루마키 카즈야 역시 기독교 상징이 일본 관객에게 낯설고 신비롭게 보이며 다른 거대로봇 작품과 차별화하는 효과가 있었다는 취지로 설명한 것으로 널리 인용된다. 이 발언은 “십자가 하나하나에 치밀한 기독교 신학 암호가 숨겨져 있다”는 식의 강한 의도주의를 약화시킨다.

하지만 2026년 Gavin McDowell의 종교학적 연구는 반대편의 과잉 단순화도 비판한다. 츠루마키의 답은 주로 **십자가라는 시각적 상징**에 대한 질문이었는데, 작품의 종교 참조에는 시각적으로 ‘멋있어 보이게’ 만들 수 없는 개념적·명명적 참조가 많다는 것이다. McDowell은 다수 참조가 기독교 성서 정경보다 유대교 및 성서 외 문헌에서 비롯되며, 특히 생명의 **기원(Urzeit)**과 **종말(Endzeit)**이라는 두 극에 집중한다고 분석한다. 에반게리온이 종교를 선교하지는 않지만, 유대-기독교 자료를 재조립해 새로운 신화적 서사를 만든다는 것이다.

따라서 가장 엄밀한 결론은 이렇다.

주장	평가
“에반게리온은 사실 기독교 교리를 설명하는 애니메이션이다.”	과장
“십자가는 멋있어 보여서 넣었고 종교적 요소는 전부 무의미하다.”	역시 과장
“일부 시각 상징의 채택 동기는 미학적·차별화 목적이었지만, 다수 종교 개념이 결합해 작품 내부의 독자적 신화를 형성했다.”	가장 증거에 부합

이것은 2024년 Sellés de Lucas와 Hernández-Pérez가 에반게리온을 ‘open work’의 관점에서 종교 도상과 저자의 의도 사이의 간극을 검토한 연구와도 잘 맞는다. 작가가 특정 의미를 의식적으로 부여하지 않았다고 해서 텍스트가 이후 문화적·구조적 의미를 형성하지 못하는 것은 아니다.

TV판 결말은 돈이 떨어져서 그렇게 된 것인가? 이 역시 간단하지 않다. 안노는 1996년 인터뷰에서 제작의 제약으로 “time and money”를 직접 언급했고, 2021년 TIME도 원작 제작 후반의 재정·생산 제약을 언급한다. 그러나 이것만으로 25·26화를 “돈이 없어서 미완성된 사고”로 환원하기는 어렵다. 안노는 그 실험적 표현을 작품적 선택으로도 옹호했고, 후대 작품에서도 내면·자아 문제를 계속 변주했다. 따라서 **생산 제약은 실제였지만, 결말 전체를 예산 부족 하나로 설명하는 것은 단일 원인 신화에 가깝다.**

섹션 주석. 2021년 TIME 인터뷰는 영어 번역 인터뷰이므로 일본어 원발언의 세세한 어감까지 동일하다고 가정할 수 없다. 1996년 AnimeLand 자료 역시 프랑스어 기사에서 영어로 재번역된 전사다. 직접 인용은 이러한 전달 경로를 명시한 상태에서 제한적으로 사용하는 것이 학술적으로 안전하다.

비평적 논쟁: 난해함, ‘중2병’, 종교, 심리묘사는 어디까지 정당한가

에반게리온을 좋아하지 않는 사람이 “난해하기만 하다”, “중2병 같다”, “철학적인 척한다”고 느끼는 것을 단순히 “작품을 이해하지 못해서”라고 dismiss하는 것은 좋은 비평이 아니다. 실제로 작품에는 그런 반응을 만들어 낼 구조적 이유가 존재한다.

난해하다는 비판. 먼저 설정 전달이 불균등하다. 작품의 핵심 사건인 세컨드 임팩트와 인류보완계획은 후반에야 조각조각 밝혀지고, 퍼스트 임팩트·생명의 씨앗·고대 선조 종족 같은 세부 우주론은 원작 영상만으로 완결되지 않는다. 25·26화에서는 외부 사건의 설명보다 내면극이 전면화되고, 그 뒤 EoE가 25·26이라는 다른 결말을 제시한다. McDowell도 두 결말의 관계가 명료하게 고정되지 않는다고 지적하며, 후대 Rebuild는 또 다른 canon을 형성한다.

그러므로 “설정이 복잡해서 관객이 못 알아본 것이 아니라 작품이 일부를 실제로 설명하지 않았다”는 비판에는 근거가 있다. 다만 설명되지 않은 모든 부분이 제작진의 실수라는 결론도 과도하다. 에반게리온은 일부러 정보의 불완전성을 이용해 인물과 관객이 동일하게 세계의 전모를 알 수 없는 상태를 만든다.

‘중2병’ 또는 과장된 심오함이라는 비판. 학술 용어는 아니지만 무엇을 지칭하는지는 이해할 수 있다. 십자가형 폭발, 카발라 계열 생명나무, 아담·릴리스, 롱기누스의 창, 사해문서, 심리학 용어, “신”과 “진화”가 한 작품에 한꺼번에 등장한다. 그런 기표의 밀도는 충분한 설명 없이 소비될 경우 “의미 있어 보이기 위한 장식”으로 느껴질 수 있다.

제작진의 종교 이미지 관련 발언은 이 비판을 **부분적으로** 지지한다. 적어도 모든 십자가가 깊은 기독교 교리를 암호화했다는 주장은 제작진 발언과 맞지 않는다.

그러나 그 비판으로 전체를 끝내기도 어렵다. McDowell이 보여 주듯 아담, 릴리스, 생명나무, 지식과 생명의 열매, 종말과 창세라는 개념은 단순 배경 그림을 넘어 사건 구조를 구성한다. “제작자가 처음 넣을 때 미학적 이유도 있었다”와 “완성된 작품에서 아무 기능도 하지 않는다”는 서로 다른 명제다.

심리묘사가 깊은가, 자기연민적인가. 여기서도 둘 다 가능하다. 신지·아스카·미사토·레이·겐도는 자신과 타인의 인정에 대한 욕구를 반복적으로 되짚고, TV 후반은 대사와 독백을 통해 이를 매우 노골적으로 분석한다. 어떤 관객에게는 보기 드문 정직한 자기해부가 되고, 다른 관객에게는 비슷한 질문을 계속 반복하는 과잉 자기성찰로 느껴진다.

중요한 것은 이 인물들에게 현대 임상진단을 함부로 붙이지 않는 것이다. 작품이 우울, 자기혐오, 상실, 회피, 관계 불안 등의 경험을 묘사한다는 것과 “신지는 공식적으로 XX장애 환자다”라는 진단은 다르다. 에반게리온은 정신의학 교재가 아니라 심리적 경험을 SF 장치와 결합한 극이다.

Napier가 에반게리온을 당시 일본 SF의 주체성·현실·기술 문제와 연결해 분석한 것은 이 작품의 심리묘사가 단순히 개인의 우울한 독백만으로 읽혀 오지 않았음을 보여 준다. 2002년 *Science Fiction Studies* 일본 SF 특집은 에반게리온을 독립 논문의 대상으로 다뤘고, 이는 작품이 이후 애니메이션 연구의 정식 비평 대상이 되었음을 보여 주는 객관적 사례다.

“로봇물 파괴”라는 평가도 절반만 맞는다. 에바는 로봇이 아닌 생체적 존재이고, 조종의 대가는 파일럿의 정신적·신체적 상처로 돌아온다. 이는 전통적인 ‘멋진 기체를 타고 강해지는 소년’ 공식을 비튼다. 하지만 작품은 동시에 거대로봇 특촬·애니메이션의 전통을 적극적으로 사랑하고 소비한다. 안노는 울트라맨·고지라 등 특촬 문화가 자신의 영상문화 일부였다고 말했고, 에바 디자인에는 오니를 현대화한 이미지가 있다고 설명했다. 에반게리온은 장르를 혐오하여 파괴한 작품이라기보다 **장르의 쾌감과 장르에 대한 불안이 동시에 존재하는 작품**에 가깝다.

그리고 이것이 “왜 30년이 지나도 뜯어볼 것이 많은가”라는 질문의 한 답이 된다. 에반게리온은 설정 퍼즐만 복잡한 작품도 아니고, 순수한 철학 애니메이션도 아니다. **괴수전·로봇물·가족극·청춘극·묵시록·심리극·메타픽션이 같은 장면을 서로 다른 방향으로 잡아당긴다.** 그 결과 어떤 장면은 설정으로, 어떤 장면은 심리학으로, 어떤 장면은 제작사 역사로, 어떤 장면은 종교학으로 재독해할 수 있다. 작품의 장점이자 동시에 난해함의 원인이다. McDowell이 원작과 Rebuild를 두 canon으로 나누고 각각의 신화 체계를 따로 분석한 것 자체가 이 중층성을 보여 준다.

여기에서 1996년 안노의 두 발언이 묘하게 함께 작동한다. 그는 에바 디자인은 오니에게서 가져왔다고 꽤 구체적으로 말하면서도, 작품의 유일한 메시지를 묻는 질문에는 “어떤 메시지를 찾을지는 관객에게 열려 있다”는 취지로 대답한다. 즉 **형태의 출처는 설명할 수 있어도 작품 전체의 의미를 하나의 문장으로 봉쇄하려 하지는 않았다.**

섹션 주석. 따라서 이 보고서의 “자아의 경계” 해석은 텍스트상 강한 근거가 있지만, “전쟁·빈곤·차별 문제까지 안노가 인류보완계획에 의도적으로 넣었다”는 주장은 근거가 없다. 후자는 다음 절에서 명시적으로 **확장적 사고실험**으로 다룬다.

확장적 사고실험: 전쟁·빈곤·차별, 어른 제국, 그리고 “서로는 서로가 되어보지 못한다”

여기부터는 **제작진 의도와 분리된 분석**이다. 에반게리온의 설정을 논리적으로 외삽해 현대 사회의 문제에 적용하는 사고실험이며, “안노가 실제로 이 모든 것을 의도했다”는 주장이 아니다.

전쟁은 해결되는가. 인류보완계획이 완전히 실현되어 독립된 개인과 집단의 경계가 사라진다면 국가 A와 국가 B가 서로 군대를 보내 싸우는 전쟁은 기존 형태로 성립하기 어렵다. 하지만 이것은 두 국가가 화해하고 갈등 해결 능력을 발전시킨 것이 아니다.

전쟁 당사자의 소멸 ≠ 평화 구축

즉 보완계획은 ‘평화’를 만들었다기보다 **전쟁이 성립하는 주체의 구별 자체를 제거**한 것으로 볼 수 있다.

빈곤은 해결되는가. 개별적 신체·소유·계층이 사라진다면 “A는 부자이고 B는 가난하다”는 경제적 관계 역시 기존 의미를 잃는다. 그러나 가난한 사람의 영양, 주거, 교육, 기회가 개선된 것은 아니다.

가난한 사람의 조건 개선 ≠

가난한 사람이라는 독립 주체의 소멸

따라서 인류보완계획은 사회정책의 극단적 성공이 아니라 **문제의 문법을 구성하던 인간 자체를 변형하는 방식**이다.

차별은 해결되는가. 차이를 이유로 상대를 억압하는 것이 차별이라면 모든 차이를 없애 버리는 방식으로 차별의 조건을 없앨 수는 있다. 하지만 그것은 다양한 사람들이 차이를 유지하면서 상호 존중을 실현한 사회와 다르다.

다양성 + 존중 ≠

다양성의 소거

이 구분은 인류보완계획의 윤리적 한계를 가장 선명하게 보여 준다. 타인을 존중하려면 우선 **나와 다른 타인이 존재해야 한다**.

그리고 여기에는 동의의 문제가 있다. 작품상 대부분의 인류에게 보완계획에 참여할지 묻는 전 지구적 합의 절차는 존재하지 않는다. 따라서 설령 결과가 고통을 없애는 상태라 해도, 제레나 겐도 같은 극소수가 수십억 인간의 존재 형식을 비가역적으로 바꿀 정당한 권한이 있는가라는 문제가 남는다. 이것은 공리주의적 “총고통 감소”와 자유·자율성의 충돌로 확장할 수 있다.

《어른 제국의 역습》과의 비교. 두 작품 사이의 비교는 분석적으로 유용하다. 단, 두 작품 사이의 직접적 영향관계를 주장할 자료는 없으므로 **비교비평**으로만 다뤄야 한다.

《어른 제국의 역습》에서 핵심적인 유혹은 현재의 복잡하고 불만족스러운 세계를 버리고, 향수에 의해 정제된 과거로 돌아가는 것이다. “예전에는 이웃과 허물없이 살았고, 사람들은 더 정이 있었고, 모든 것이 단순했다”는 기억은 실제 역사 전체라기보다 선택적으로 아름답게 편집된 과거다.

에반게리온의 인류보완계획은 방향이 반대다. 과거로 회귀하는 것이 아니라 현재의 인간을 **지금까지 존재하지 않은 통합된 존재로 바꾼다**.

그런데 구조는 닮았다.

《어른 제국의 역습》	인류보완계획
고통스러운 현재를 거부	분리된 인간 존재를 거부
이상화된 과거로 도피	개체 없는 통합 상태로 도피
과거의 향수가 갈등을 덮음	A.T.필드 제거가 갈등의 조건을 없앴
현재·미래로 돌아갈 것인지 선택	개별 인간으로 돌아갈 것인지 선택
불완전한 현실을 다시 감수	상처 가능한 타자의 세계를 다시 감수

따라서 두 작품을 연결하는 핵심은 “과거”나 “LCL” 자체가 아니다. **현실의 불완전성을 견디는 대신 현실을 통째로 바꿔 버리는 유혹**이다.

하지만 차이도 결정적이다. 《어른 제국》에서는 가족과 개체성이 유지된 채 과거라는 환경으로 회귀하지만, 에반게리온의 Instrumentality는 **그 가족과 개인을 구분하는 경계 자체까지 해체**한다. 그래서 에반게리온 쪽이 존재론적으로 훨씬 급진적이다.

사용자의 문장 “서로는 서로가 되어보지 못한다”는 이 비교를 한 단계 더 밀어붙인다.

만약 모든 인간이 서로의 기억과 감정을 **완전히 공유하지만 독립된 몸과 의지는 유지하는 세계**를 가정한다면 인류보완계획이 정말 필요할까?

아마 그렇지 않다.

그 세계에서는 이해의 부족은 크게 줄지만, 서로 다른 욕망은 남는다.

A와 B가 동일한 정보를 알고도 서로 다른 가치를 선택할 수 있기 때문이다.

그러면 갈등의 원인은 단순히 “상대의 마음을 몰라서”만은 아니라는 결론이 나온다.

완전한 정보 공유 ≠ 욕망의 일치

그렇다면 인류보완계획의 가장 급진적인 부분은 **소통의 완성**이 아니다. **서로 다른 욕망을 가질 수 있는 독립적인 주체 자체를 없애는 것**이다.

단순히 “인류가 하나가 된다”라고 설명하면 이러한 차이를 놓치게 된다. 정확히는

인류가 서로를 이해하게 되는 것이 아니라, ‘서로’라는 구분을 유지할 조건이 붕괴한다.

그래서 LCL화가 중요하다. 그것이 단순한 시각적 기괴함이 아니라 “통합”이라는 추상적 단어가 얼마나 강한 사건인지 몸으로 보여 주기 때문이다.

신지가 돌아오는 선택도 《어른 제국》 식인가. 어느 정도 유사성이 있다. 둘 다 완벽하지 않은 현실로 돌아가는 것을 선택한다. 그러나 “의지만 있으면 LCL에서 돌아온다”는 에반게리온의 규칙은 《어른 제국》의 “현재와 미래를 선택하는 의지”보다 훨씬 형이상학적이다. EoE에서 살아가려는 의지와 자기 자신에 대한 이미지가 신체의 회복 가능성과 직접 연결된다.

이 점은 현실적인 사회이론으로 보면 당연히 비약이다. 하지만 작품 안에서는 매우 일관된 시적 논리다. **A.T.필드가 자아의 이미지로 육체의 형태까지 유지한다면, 다시 자아를 상상하는 능력이 몸을 재구성하는 조건이 되는 것이다.**

그리고 이때 유명한 EoE의 유이 대사는 작품의 결론을 비교적 잘 압축한다.

日本語: 「生きていこうと思えば、どこだって天国になるわ。」

한국어: “살아가려는 마음이 있다면, 어디든 천국이 될 수 있어.”

— 《The End of Evangelion》. 온라인 녹음대본 전사본 기준이며 정식 일본어 대본과 판본 대조 권장.

중요한 것은 이것을 “긍정적으로 생각하면 모든 사회문제가 해결된다”는 자기계발 문장으로 축소하지 않는 것이다. EoE의 지구는 실제로 망가졌다. 인간관계도 여전히 폭력적이다. 그럼에도 **완벽한 상태를 강제로 만드는 대신 다시 선택하고 관계할 수 있는 조건이 남아 있다**는 것이 핵심이다.

신극장판은 이 문제를 또 다르게 마무리한다. 《3.0+1.0》의 신지는 자기 내면만을 무한히 분석하는 위치에서 벗어나 겐도와 타인의 문제까지 바라보고, 마지막에는 에바가 더 이상 삶을 규정하지 않는 세계를 선택한다. 안노가 “예전의 신지는 자신을 구하는 데 그쳤지만 네 번째 영화에서는 다른 가까운 사람들을 돌볼 여유가 생긴다”고 직접 말한 것은 이 변화에 강한 근거를 제공한다.

결국 이 세션에서 나온 “서로는 서로가 되어보지 못한다”라는 명제는 에반게리온과 놀라울 정도로 가깝지만, 에반게리온이 그 명제를 처음 발명했다는 뜻은 아니다. 오히려 이 작품은 인간관계의 오래된 문제를 A.T.필드와 LCL이라는 **물질적 SF 이미지로 극단화**한다.

서로는 서로가 될 수 없다.
그래서 상처를 완전히 없앨 수 없다.
그러나 서로가 서로가 아니기 때문에 관계도 가능하다.

이 세 문장이 인류보완계획과 그 거부를 가장 간결하게 연결한다.

섹션 주석. 전쟁·빈곤·차별 논의와 《어른 제국의 역습》 비교는 본 보고서의 철학적 확장이다. 안노·하라 케이이치 또는 양 제작진 사이의 직접 영향관계는 주장하지 않는다. 반면 A.T.필드와 자아 경계, LCL화, 신지의 복귀는 원작의 직접 설정에 근거한다.

BIBLIOGRAPHY

참고문헌 · 이미지 크레딧

본편을 최우선 텍스트로 삼았다. 감독·제작진 발언은 번역 경로를 확인해야 하며 후대 게임의 확장 우주론을 TV판 본편과 구별했다. 학술적 논문은 작품 설정 자체보다는 비평 관점 및 인류학·심리학적 외삽의 근거로 사용했다.

S01 《신세기 에반게리온》 TV판 전 26화 (1995-1996)

활용: 구작의 직접 설정·장면·인물·TV 결말

작품 영상

S02 《The End of Evangelion》 (1997)

활용: 임팩트·LCL·제레/겐도·복귀·초호기

작품 영상

S03 《Rebuild of Evangelion》 4부작 (2007-2021)

활용: 니어 서드·공백·빌리지 3·최종편

<https://www.evangelion.jp/>

S04 Hideaki Anno, AnimeLand #32 interview (1996 인터뷰, 1997 게재)

활용: 작품 메시지·디자인·종교 이미지·제작 제약

<https://gwern.net/doc/anime/eva/1997-anno-english>

S05 Hideaki Anno, NewType interview (1996)

활용: TV 마지막 두 화와 제작 당시의 발언

<https://gwern.net/doc/anime/eva/1996-newtype-anno-interview>

S06 Hideaki Anno, TIME interview (2021)

활용: 주제는 유지, 내면에서 외부 세계로 표현 변화

<https://time.com/6090247/neon-genesis-evangelion-thrice-upon-a-time-hideaki-anno/>

S07 Gavin McDowell, Canon and Apocrypha in Neon Genesis Evangelion (2026)

활용: 구작/신극장판·종교/성서 외 참조

<https://doi.org/10.1525/jrpc.2025.2874560>

S08 Susan J. Napier, When the Machines Stop (2002)

활용: 기술·SF·정체성과 주체성

<https://www.depauw.edu/site/sfs/covers/cov88.htm>**S09 Sellés de Lucas & Hernández-Pérez, Exegesis and authorial agency (2024)**

활용: 종교적 이미지·저자 의도·열린 작품

<https://doi.org/10.6018/imafronte.569471>**S10 Classified Information / EvaGeeks 연구 자료 (확장설정)**

활용: 퍼스트 임팩트 상세 우주론의 출처 확인용

<https://wiki.evageeks.org/>**S11 Stanford Encyclopedia of Philosophy, Personal Identity (참조)**

활용: 기억·신체·개인의 동일성

<https://plato.stanford.edu/entries/identity-personal/>**S12 Andrew K. Scherer, Recent Research on the Archaeology of War and Violence (2021)**

활용: 전쟁·폭력의 역사적 다양성에 관한 인류학 검토

<https://doi.org/10.1146/annurev-anthro-101819-110415>**S13 Juhl & Biskas, Nostalgia: An impactful social emotion (2023)**

활용: 향수·사회적 연결감·자아 연속성

<https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101545>**S14 Sedikides et al., Self-Continuity (2023)**

활용: 과거와 현재의 자아 연속성

<https://doi.org/10.1146/annurev-psych-032420-032236>

이미지와 개념도에 관한 크레딧

작품 관련 이미지 4종은 앞선 편집본에 수록된 이미지를 재배포한 것으로, 권리는 각 원저작권자에게 있다. 본 문서에서 작성한 설명 도식 20종과 기존 제작 개념도 12종은 텍스트 이해를 위한 비수치 개념도이며 실측 데이터로 해석해서는 안 된다. 동일 이미지의 재등장은 부별로 설명하는 요소가 다르기 때문이다.

논점 재구성 대응표

기존 13부와 후속 대화의 48부를 기계적으로 앞뒤에 붙이지 않았음을 확인할 수 있도록 새 위치를 기록했다. 원본의 제7·11·13부는 논점별로 나누어 서로 다른 큰 부에 재배치했다.

재구성 위치	기존 61부에서 사용한 논점
제1부 · 질문을 고치는 일	기존 14부 · 기존 15부 · 기존 60부
제2부 · 생명의 기원과 임팩트의 역사	기존 1부 · 기존 16부 · 기존 2부 · 기존 17부 · 기존 58부
제3부 · 에반게리온이라는 생명체	기존 18부 · 기존 19부 · 기존 20부
제4부 · 경계가 무너지는 물리학	기존 3부 · 기존 21부 · 기존 22부 · 기존 23부 · 기존 57부
제5부 · 보완의 소유자는 누구인가	기존 4부 · 기존 27부 · 기존 7부: 동의 · 기존 32부
제6부 · 소년과 독립된 타인	기존 8부 · 기존 25부 · 기존 26부 · 기존 52부
제7부 · 서드 임팩트 이후에도 나는 나인가	기존 5부 · 기존 28부 · 기존 7부: 동일성 · 기존 33부 · 기존 53부 · 기존 40부
제8부 · 두 개의 구작 결말	기존 9부 · 기존 38부 · 기존 39부 · 기존 50부 · 기존 24부
제9부 · 신극장판과 외부 세계	기존 10부 · 기존 41부 · 기존 42부 · 기존 51부
제10부 · 완전한 이해의 역설	기존 12부 · 기존 34부 · 기존 47부 · 기존 48부 · 기존 56부
제11부 · 인류 전체의 문제	기존 6부 · 기존 29부 · 기존 30부 · 기존 31부 · 기존 54부 · 기존 11부: 사회적 구원 · 기존 13부: 인류 문제 표
제12부 · 향수와 예술, 공동체	기존 35부 · 기존 55부 · 기존 49부 · 기존 36부 · 기존 11부: 문명·창작
제13부 · 제작진·비평·종합	기존 13부: 종교 · 기존 37부 · 기존 43부 · 기존 44부 · 기존 45부 · 기존 46부 · 기존 59부 · 기존 13부: 최종 종합 · 기존 61부