

제 1 교시

국어 영역

성명

수험 번호

인문·예술 01 로티의 자유주의 해석학 (56p)

현대 인식론은 자율적 주체인 인간들이 보편적 이성을 통해 진리에 대한 합의에 도달할 수 있다고 전제한다. 이에 기반한 분석 철학은 철학의 대상을 진위가 명확히 확정될 수 있는 명제로 보고, 인간의 사고를 언어의 의미 분석을 통해 논리적으로 해명하는 것을 철학의 임무로 삼았다. 이러한 입장에 대해 자유주의 해석학자 로티는 비트겐슈타인의 언어 게임론과 콰인의 전체론을 바탕으로 실용주의적 관점에서 기존 철학을 새롭게 해석하고자 하였다.

비트겐슈타인은 언어의 의미가 언어 게임의 규칙에 의해 결정된다는 ㉠언어 게임론을 주장하였다. 그에 따르면, 수학이나 자연 과학의 기본 개념처럼 자명하다고 여겨지는 지식도 결국 기존에 합의된 언어 게임의 규칙에 따라 구축된 것일 뿐, 언어가 지시하는 대상 자체가 필연적으로 실재하는 것은 아니다. 소위 진리라는 것도 언어 게임의 규칙에 기반한 상호 작용의 결과물에 불과하다는 것이다. 한편, 콰인은 대상에 대한 신념이나 명제들이 각각 독립적으로 성립하는 것이 아니라 서로 정당성을 입증하는 체계를 이루고 있다는 ㉡전체론을 주장하였다. 예를 들어 물리학자들은 물체의 가속도에 관한 물리 법칙을 증명하기 위해, 실험 장치가 질량 시간 등의 물리량을 정확하게 측정할 수 있다는 것을 전제한다. 그러나 이러한 전제는 실험 장치의 물리적 특성에 관한 다른 물리 법칙들에 의해 보장되며, 이 물리 법칙들을 증명하기 위해서는 또 다른 실험 장치와 물리 법칙이 필요하다. 이러한 순환 구조 속에서 결국 물체의 가속도에 관한 물리 법칙은 그 정당성을 스스로가 보증하는 상황에 놓이게 된다. 콰인은 이처럼 모든 명제가 상호 의존적인 맥락 속에 놓여 있다고 보았다. 이에 따라 개별 명제들의 진리성이 상대화되므로 이론의 궁극적 토대를 찾는 것은 불가능하다고 주장하였다.

로티는 비트겐슈타인의 언어 게임론과 콰인의 전체론을 결합하여, 모든 명제의 의미는 그것이 속한 특정 맥락의 게임 규칙에 의해서만 규정되며 그 맥락을 벗어나면 의미를 잃는다고 주장하였다. 현대 인식론은 인간의 마음이 자연을 있는 그대로 비추는 거울이며, 이 거울에 반영된 확실한 표상만이 인식의 근거가 될 수 있다고 보았다. 그러나 로티는 이러한 거울 개념을 부정하면서, 현대 인식론이 진리는 의심할 수 없는 확실한 기초에 근거해야 한다는 토대주의적 관념에 얽매어 있다고 비판하였다. 그는 진리가 고정된 실재가 아닌 사회적 합의의 산물이므로, 명제는 절대적 토대의 존재 여부가 아니라 현상에 대한 설명력과 예측력이라는 실용적 가치로 판단해야 한다고 주장하였다. 이는 철학을 하나의 언어 게임으로 보고 그 유용성을 평가하는 해석학적 접근이라 할 수 있다.

로티는 ㉢해석학의 실용성이 전체론적 특성에서 비롯된다고 보았다. 해석학은 다양한 형태의 담론들을 인정하고, 이를 생산하고 전승하는 주체의 관점에서 해석하여 담론들 간의 연관성을 파악해 나간다. A를 이해하기 위해 B를 참조하고, B를 이해하기 위해 C를

참조하는 과정에서 담론들 간의 상호 이해를 수반하는 해석학적 순환이 발생하기 때문이다. 이처럼 해석학은 분석 철학이 비합리적이라며 배제했던 담론들을 전체론의 틀 안에 복원시킬 뿐 아니라, 서로 다른 담론 간의 대화를 촉진하는 역할을 한다. 로티에 의하면, 정의·자유·평등과 같은 자유주의 사회의 규범들은 다양한 역사적 과정을 통해 우연적으로 형성된 것이다. 따라서 이러한 규범들을 절대적 토대로 삼기보다는, 그것들이 형성되어 온 과정을 추적하는 것이 중요하다. 또한 철학은 합리성이라는 단일 기준을 고수하는 대신, 다양한 담론들 간의 대화를 통한 진보를 추구해야 한다. 이때 대화는 서로가 의미 있는 주제로 승인받는 것을 전제로 한다.

실용적 가치를 중시하는 로티의 해석학적 입장은 도덕적 상대주의로 이어질 수 있다는 비판을 받기도 한다. 그러나 그의 사상은 다양한 문화와 가치관이 공존하는 현대 사회의 다원주의적 성격과 부합하며, 상호 이해와 대화의 중요성을 강조하는 철학적 관점을 제시한다. 이러한 그의 철학은 세계화 시대에 서로 다른 문화 간의 소통과 협력을 위한 이론으로서 의의가 있다.

인문·예술 02 블루멘베르크의 은유학 (60p)

은유에 대한 학문적 정의는 아리스토텔레스의 『시학』에서 처음 등장한다. 이에 따르면 은유는 ‘낯선 이름들의 전이’이다. 즉 어떤 대상을 가리키기 위해 그 대상의 이름이 아닌 낯선 이름을 사용하는 것이다. 20세기 독일 철학자 블루멘베르크는 평생 은유에 대한 연구로 철학적 사유를 개진하며 철학, 과학, 신화 등을 아우르는 모든 텍스트를 은유적 구조로 파악했다. 그는 은유란 인간이 세계 및 자신의 실존에 대해 창조해 낸 상(象)들이라고 주장하며 이를 통해 인간의 삶의 방식을 읽어 내고자 한 자신의 연구를 은유학이라고 명명했다.

그는 은유에 대한 종래의 철학의 해석을 두 가지로 제시하며 이로 인해 은유의 중요성이 간과되었다고 주장했다. 첫째는 ㉠ 수사적 기법으로서의 은유이다. 이러한 관점에서 은유는 명료한 사실에 대한 표현을 강화하기 위한 수단으로서 군더더기나 장식에 지나지 않는 것이다. 둘째는 명확한 개념적 인식에 이르지 못한 ㉡ 불완전한 인식과 추측의 표현으로서의 은유이다. 이때 은유는 개념이 형성되기 이전에 잠정적으로 사용되는 필요악 같은 것이며, 인간의 사유가 발달하여 어떤 대상을 가감 없이 표현할 수 있는 투명한 형식을 찾아내면 은유는 더 이상 필요하지 않게 된다. 이러한 관점에서는 궁극적으로 철학의 모든 은유가 순수하게 개념적인 용어로 대체되는 것이 바람직하다고 간주했다. 블루멘베르크는 전통 철학의 지적대로 은유가 수사적 표현이거나 아직 개념으로 환원되지 못한 잉여일 수 있다는 점을 인정하면서도, 은유 중에는 결코 개념으로 대체될 수 없는 고유한 표현 형식으로서 철학적 언어의 근본 바탕이 되는 것이 존재한다고 주장하며 이런 은유를 ㉢ 절대적 은유라고 명명했다.

블루멘베르크에 따르면 절대적 은유는 개념적 사고에 미달하는 것이 아니라 오히려 개념적 사고의 바탕이 되며, 세계의 본질이나 삶의 지향성 등과 같이 개념으로 설명할 수 없는 궁극적인 질문들에 답하려는 시도이다. 그 질문들은 이성을 통해 인식 가능한 영역을 ㉣ 넘어서므로 규정적 해답을 구할 수 없는 것들인데, 절대적 은유는 현실의 총체성을 묘사하는 이미지를 생성하여 우리가 사는 세계를 표현한다. 예를 들어 미지의 세계를 찾아 출항하고, 망망대해에서 난파당하는 등 항해와 관련된 은유들은 세계 속에서 살아가는 인간의 실존을 표현하는 절대적 은유라 할 수 있다.

또한 절대적 은유는 인간이 세계를 대하는 기본자세와 태도를 표현하며 인간 행위의 방식을 설정하는 지침으로 기능한다. 블루멘베르크에 따르면 세계 속에서 살아가는 인간은 압도적인 현실을 맞닥뜨린 이래 그것을 어떻게든 파악함으로써 두려움을 떨치려 애써 왔고, 예로부터 지금까지 철학, 과학 등 인류의 지성적 결과물들은 모두 그러한 분투가 상이한 형식으로 표현된 것이다. 하지만 그런 노력에도 불구하고 여전히 인간이 개념으로 규정할 수 없는 궁극적 영역들이 있는데, 절대적 은유는 여기에 구조를 부여하여 세계에 대한 명백한 형상을 제공함으로써 인간이 세계와 조화로운 관계를 맺도록 돕는다고 보았다. 예를 들어 세계를 ‘시계’라는 은유로 나타낼 때 세계는 일정한 규칙에 따라 움직이는 하나의 시계, 즉 질서 있는 전체가 된다. 그러면 세계는 더 이상 예측 불가능한 것이 아니므로 현실은 더 이상 공포의 대상이 아니게 되는 것이다.

절대적 은유와 마찬가지로 신화 역시 개념으로는 해명할 수 없는

사태를 은유를 활용한 이야기로 서술한다는 점에서 블루멘베르크의 은유 이론은 신화 이론으로 연결된다. 그에 따르면, 신화의 기본적인 기능은 거대한 공포를 마주한 인간이 그것에 이름을 지어 붙이고 이야기를 창조하여 막연한 불안을 구체적 두려움으로 바꿈으로써 세계의 거친 폭력과 혼돈으로부터 자신의 안전을 도모하려는 것이다. 예를 들어 신이 최초로 언급되는 고대 그리스 문헌에서 신들은 만물을 질서에 따라 배치하는 권능을 가진 존재로 서술되어 있는데, 이런 이야기를 통해 인간은 이성으로 파악할 수 없는 섭리를 신들의 권능으로 여김으로써 자연이 아무리 거칠고 난폭해도 일정한 질서에 따라 운행할 것이라는 믿음을 갖고 비로소 안도하게 된다. 이런 자기 보호 기능에서 더 나아가 신화는 다양하게 변주되어서 인간이 추구하는 가치를 함축하는 서사로 진화한다. 신화의 의미는 고정불변의 실체가 아니라 신화의 전승과 수용 과정에서 역사적 존재인 인간의 문화적 선택에 따라 의미의 선택과 변이가 일어나는 것이다.

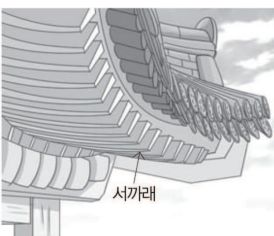
블루멘베르크의 학문적 탐구는 인간이 자기 자신과 세계를 이해해 가는 역사적 과정 속에서 은유가 담당한 역할과 신화의 기능, 우리가 신화를 변형시켜 온 과정 등을 검토함으로써 인간 실존의 창조적 본성을 드러냈다는 점에서 의의가 있다.

인문·예술 03 한옥의 구성 요소와 미적 효과 (65p)

한옥을 정면에서 바라보았을 때 눈에 띄는 구성 요소는 큰 지붕과 이를 받치는 기둥, 그리고 그 사이에 있는 공포이다. 우리 선조들은 한옥의 첫인상을 좌우하는 이 구성 요소들이 기능에 충실하면서도 미적인 효과를 드러내도록 노력하였다. 선조들은 건축물의 재료가 자연의 모습을 그대로 유지하는 것이 아름답다고 여겼다. 따라서 나무의 위아래를 뒤집지 않음으로써 나무의 원래 모습을 유지하기 위해 노력하였다. 기둥의 굽기는 집의 인상을 결정하기도 하는데, 기둥은 굽기가 일정한 통형 기둥과 높이에 따라 굽기가 다른 흘림기둥으로 나눌 수 있다. 통형 기둥은 착시 현상으로 인해 중앙이 좁아 보이는데, 흘림기둥은 안정적인 느낌을 줄 수 있어 대부분의 한옥은 흘림기둥으로 만들어졌다. 흘림기둥은 기둥의 맨 윗부분인 기둥머리가 가장 가늘고 맨 밑부분인 기둥뿌리가 가장 굵은 민흘림기둥과, 기둥 중앙부가 가장 굵고 위아래로 갈수록 굽기가 줄어드는 배흘림기둥으로 나눌 수 있다.

한편 여러 기둥을 같은 높이로 나란히 ㉠ 세우면 바깥쪽 기둥이 중앙 기둥보다 짧아 보여 건물 양 끝이 처지는 듯한 인상을 줄 수 있다. 이 때문에 측면으로 갈수록 기둥을 높게 설치하는데, 이를 ㉡ 귀솟음이라고 한다. 귀솟음은 지붕이 상승하는 느낌을 주어 지붕이 주는 무거운 인상을 경감시킬 뿐 아니라 구조적인 측면에서도 일정한 역할을 한다. 모서리에 있는 기둥인 귀기둥은 다른 기둥에 비해 하중을 많이 받기 때문에 침하할 수 있는데, 귀솟음을 통해 이러한 침하가 발생하더라도 귀기둥이 다른 기둥과 비슷한 높이를 유지할 수 있다. 한편 여러 기둥을 평행하게 세우면 정면에서 봤을 때 기둥머리들이 바깥을 향해 벌어지는 듯한 느낌을 줄 수 있어 기둥머리를 중앙을 향해 조금 기울인다. 이를 안 쏠림이라고 하는데, 안 쏠림은 시각적인 안정감을 준다. 한편 조선 시대에는 궁궐 밖에서 한옥을 지을 때 기둥의 높이가 궁궐의 기둥보다 높아서는 안 된다는 제한이 있었는데, 이는 그만큼 기둥의 높이가 건물 또는 주인의 권위를 상징적으로 표현하는 중요한 수단이었음을 나타낸다.

한옥에서 가장 큰 구성 요소인 지붕도 한옥의 미를 결정짓는 중요한 요소이다. 선조들은 큰 지붕이 집 전체를 짓누르는 듯한 인상을 주는 것을 경계하여 기와지붕의 처마를 정면에서 볼 때 측면으로 갈수록 점차 높게 만들었다. <그림 1>처럼 처마의



<그림 1>

끝부분이 높아지는 곡선 형태를 ㉢ 조로라고 하는데, 조로는 지붕이 상승하는 듯한 인상을 주어 지붕을 가볍게 보이게 한다. 이러한 조로의 효과는 귀솟음과 어우러짐으로써 더 극대화된다. 하지만 모든 지붕의 형태가 동일했던 것은 아니다. 선조들은 건물의 위치, 크기 등에 따라 지붕의 곡선이 휘어진 정도를 조금씩 다르게 만들었다. 지붕의 뼈대를 이루는 나무를 서까래라고 하는데, 서까래 전체를 같은 굽기로 만들면 건물을 바라보는 사람에게 가까운 서까래의 끝부분이 크고 무겁게

보인다. 이러한 느낌을 해소하기 위해 <그림 1>처럼 처마 아랫부분에 있는 서까래의 아랫면을 끝으로 갈수록 가늘어지게 깎기도 하는데, 이를 ㉣ 흘치기라고 한다. 하지만 선조들이 지붕을 만들 때 가벼운 인상을 주는 것에만 초점을 맞춘 것은 아니다. 선조들은 주변 산세와 지형을 고려하여 지붕 선을 결정함으로써 지붕과 자연이 조화를 이루도록 하였다.

한옥의 지붕에서 외벽 밖으로 나온 부분인 처마를 제대로 지지하지 않으면 처지는 문제가 발생할 수 있다. 그래서 <그림 2>와 같이 처마를 지지하는 목재를 받치기 위해서 목재를 덧대는데, 이를 공포라고 한다. 공포의 배열 방식에 따라 한옥의 유형을 구분하기도 하는데, 공포를



<그림 2>

기둥 위에만 배열한 것을 주심포식이라고 하고, 기둥 사이에도 배열한 것을 다포식이라고 한다. 두 형식을 사용한 대표적인 건축물로 각각 봉정사 극락전과 경복궁 근정전이 있다. 기둥 위에 올라간 공포를 주상포라고 하고 기둥 사이에 놓인 공포를 간포라고 하는데, 둘은 모양이 같다. 주심포식은 우리나라에서 가장 오래된 공포의 배열 방식으로서 일반적으로 다포식보다 공포의 수가 적어 간결한 느낌을 주고, 다포식은 공포가 많아 화려한 느낌을 준다. 다포식은 주심포식에 비해 지붕의 하중을 더 고르게 분산할 수 있어 궁궐이나 사찰과 같은 큰 건물에 많이 사용되었다. 한편 건물의 규모가 커질수록 지붕도 위아래로 커지지만, 하나의 나무로 만드는 기둥은 이에 비례하여 높게 만들기가 힘들다. 이 때문에 기둥과 지붕의 높이 비례가 깨질 수 있는데, 공포가 지붕과 기둥 사이에서 일정한 높이를 차지함으로써 부족한 기둥의 높이를 보완한다. 즉 공포는 처마의 지지를 도와 처마를 길게 만드는데 기여함으로써 건물을 수평적으로 확장하고, 기둥의 높이를 보완하여 건물을 수직적으로 확장함으로써 건물이 웅장한 느낌을 주게 하는 동시에 비례의 아름다움도 획득할 수 있게 한다.

한옥의 지붕과 기둥, 공포는 시간의 흐름에 따라 지속적으로 변화하였다. 시대에 따라 주로 사용되는 지붕의 모양과 처마의 곡선이 변화하였고, 조선 후기에는 배흘림기둥의 사용이 줄어들고 민흘림기둥이 주로 사용되었으며, 고려 시대에 주로 사용되던 주심포식이 조선 시대에는 다포식으로 대체되었다. 이러한 변화에 대한 연구는 한옥 구조의 변화를 살펴볼 수 있을 뿐 아니라 당대의 미의식을 파악할 수 있다는 점에서 의의가 있다.

인문·예술 04 단군 이야기에 대한 해석과 이해 (70p)

『삼국유사』 ‘기이편’에서 단군 이야기를 주 내용으로 하는 「고조선 <왕검조선>」 조항이 첫 장으로 편재된 이유는 그것을 우리 역사의 시작으로 여겼기 때문이다. 그러한 역사 인식은 조선 시대로 이어져 단군은 천명을 받은 첫 임금으로, 기자는 그 뒤 문명 교화를 얻 임금으로 상징되었다. 그런데 ㉔ 일제 강점기 일본 식민 사학자들의 연구는 단군 이야기의 역사성을 부정하고 후대의 윤색과 가작을 논증하기 일색이었다.

단군 이야기에서 종족적, 문화적 기원과 관련하여 논의되는 화소는 천손 강림과 곰이다. 에도 시대부터 단군 이야기를 접한 일본인들은 단군을 『고사기』나 『일본서기』의 신대기에 등장하는 스사노오 미코토나 그의 아들로 파악하려 하였다. 이와 같은 인식은 단군을 실존의 역사적 인물과 같이 서술하되 일본 신화 안으로 끌어들이 계통을 파악하려는 것이었다. 단군에 대한 이러한 인식은 근대 일본의 한국사 서술로 이어져 식민 사관의 대표적 논조인 일선동조론(日鮮同祖論)의 근거로 활용되었다.

한편 일본인들은 단군 이야기가 고려 시대에 만들어졌다고 주장하기도 하였다. 이마니시 류는 고조선 건국 이야기를 후대에 만들어진 허구의 이야기라고 주장하며, 곰과 혼인하여 단군을 낳는 이야기의 내용은 북방 시베리아 퉁구스족의 문화이고 한반도 중남부 지역의 문화에서는 그러한 내용을 찾아볼 수 없다고 분석하였다. [A] 그리하여 한반도의 역사 및 문화를 두 개로 쪼개, 고조선의 건국과 관련된 이야기는 북방 시베리아 문화의 소산이고 한반도 중남부 지역의 한민족은 오히려 일본과 같은 종족적, 문화적 계통이라 주장하였다.

이에 대한 반발로 해방 이후 우리 학계는 식민 사관을 극복하기 위해 여러 방면에서 연구를 축적해 나갔다. 그 결과 단군 이야기가 당시의 건국과 관련된 상황을 반영하고 있으며, 비록 후대에 윤색이 더해졌을지라도 단군 역시 실제 고조선왕을 신적인 존재로 설정한 것이라는 시각이 구축되었다. 이러한 입장에서 일본인들의 연구를 비판하며, 고조선의 건국과 관련된 곰과 호랑이에 인류학과 사회학을 적용하여 ㉕ 토테미즘의 관점에서 접근한 학자들이 있다. 이들은 고대 원시 사회에서는 동물을 부족의 토템*으로 삼았다는 세계사의 여러 사례를 소개하며, 원시 사회의 보편성을 논거로 고조선의 건국 이야기 속 곰과 호랑이 역시 토테미즘의 흔적이며 원시 문화의 반영이라고 설명하였다. 그리고 환웅과 웅녀의 결혼은 동족 내의 혼인에서 벗어난 이족혼의 사례로, 원시 사회 발달의 한 유형이며 단군의 탄생과 그에 의한 고조선의 건국은 정치 조직을 발전시키는 사회 발달 과정을 담고 있다고 설명하였다.

지리학, 생태학, 정치학과 같은 근대 학문의 관점에서 고조선 건국 이야기를 해석한 ㉖ 또 다른 학자들도 있다. 이들은 고조선이 처음 건국된 곳의 자연환경이 곰과 호랑이 등의 맹수가 서식하는 산림 지대라고 설명하였다. 그리고 곰과 호랑이는 각각 여성 추장과 남성 추장을 표상한 것이며, 곰과 호랑이가 같은 동굴에서 생활하였다는 것은 여성 추장과 남성 추장이 병존하였던 사회를 반영한 것이라고 설명하였다. 그리고 단군이라는 단일 존재가

인간 세계를 다스렸다는 것을 남성 추장제의 수립과 추장 세습제가 출현하는 역사적 단계로 해석하였다.

이러한 연구들은 일제 강점기 일본인들의 연구를 비판하며, 역사적 해석의 시도를 통해 고조선 건국 이야기가 원시 사회의 실상이 반영된 기록임을 주장한 대표적 연구들이라 할 수 있다. 그리고 이러한 견해들은 해방 이후 남북한 학계에 계승되어 고조선 건국 이야기 해석의 주요한 논지로 자리 잡았다.

*토템: 미개 사회에서, 부족 또는 씨족과 특별한 혈연관계가 있다고 믿어 신성하게 여기는 특정한 동식물 또는 자연물. 각 부족 및 씨족 사회 집단의 상징물이 되기도 함.

인문·예술 05 플로리디의 정보 철학 (73p)

철학자 ㉠플로리디에 따르면, 현대는 컴퓨터 과학과 정보 통신 기술의 영향으로 세계에 존재하는 모든 것이 정보로서의 의미가 있으며 정보로 해석되는 시대가 되었다. 오프라인과 온라인 사이의 경계도 빠르게 ㉡무너지고 있다. 우리가 사는 세계 속의 경험은 더 이상 로그인된 정보 세계와 로그아웃된 물리 세계의 경험으로 구분되지 않는다. 오늘날 우리의 물리적 몸은 오프라인 공간에 있지만, 우리는 또한 데이터의 형태로 클라우드, 소셜 미디어 공간에도 존재하며, 스마트폰과 같은 휴대용 전자 기기를 통하여 언제나 온라인과 연결되어 있다. 이처럼 플로리디는 우리가 사는 생활 세계가 본질적으로 정보적인 속성을 지닌 곳으로 변했다고 본다.

이러한 변화로 인간의 자기 이해와 인간이 세계와 맺는 상호 작용의 방식도 변화되었다. 플로리디는 많은 측면에서 인간이 자신을 독립적인 존재자라기보다 상호 연결된 정보적 유기체인 ‘인포그(inforg)’로 이해한다고 본다. 인포그로서 인간은 다른 생물학적 행위자들 및 공학적 인공물들과 궁극적으로 정보로 이루어진 총체적 환경인 ‘인포스피어(infosphere)’를 함께 공유한다. 인포스피어는 많은 부분 인간의 개입 없이 수많은 정보 장치들과 알고리즘, 인공 지능의 작동들 통해서 정보의 처리가 이루어지는 공간이다. 인포스피어는 진짜 ‘물질’ 세계에 의해 유지되는 가상의 환경이 아니라, 점점 더 정보로서 이해되는 세계 그 자체이다. 즉 인포스피어는 단순히 사이버 공간만을 의미하는 것이 아니라, 우리가 사는 실질적인 생활 환경 전체를 총칭하는 말로 이해될 수 있는 것이다. 인포스피어에서의 상호 작용은 모니터나 키보드와 같은 전통적인 장치들의 중요성이 줄어들고 터치스크린, 음성 명령, 제스처 감지, 위치 데이터 등을 통한 방식으로 바뀌어서 상호 작용에 필요한 장치들이 점차 눈에 띄지 않고 소통할 수 있게 되었다. 또한 인포스피어에서의 상호 작용은 정보적이며, 이는 읽기(수신, 접근, 저장), 쓰기(생성, 변화) 및 실행(처리)의 조작이나 활동으로 해석될 수 있다.

플로리디는 인포그로서의 인간이 인포스피어와 맺는 관계는 인간과 기술, 그리고 대상이나 세계와의 관계에 대한 인식의 근본적인 전환을 요구한다고 주장한다. 전통적으로 기술은 주체와 객체, 문화와 자연 사이의 관계에 기초하여 이해되었다. 즉 기술은 주체인 인간이 설정한 목적에 해당하는 문화를 이루기 위해, 객체인 자연을 통제하고 조작하기 위해 사용되는 수단의 집합이었다. 그러나 정보 통신 기술은 우리가 살아가는 실재 혹은 환경의 일부인 동시에 인간의 자기 이해에서도 정보의 생성, 관리 및 활용 등을 핵심적인 문제로 만들었다. 그런 점에서, 인간과 기술의 관계가 단순히 주체와 객체, 자연과 문화라는 이분법적 구도를 통해서 이해될 수 없다는 점이 더욱 분명해지고 있다. 인간은 더 이상 독립적으로 존재하는 주체도 아니며, 세계의 중심도 만물의 척도도 입법자도 아니다. 객체는 더 이상 주체의 관심이나 이해관계를 반영하는 대상으로만 인식되지 않는 것이다. 인간이 아닌 정보의 관점에서 보면 인포스피어에 거주하는 모든 존재자나 행위자는 모두 동등하게 정보적이라는 면에서 어떤

물리적 차이도 없다. 플로리디는 인간을 다른 모든 존재들과 동일한 선상에서 정보적 대상으로 간주한 것이다.

플로리디는 인포스피어에 거주하는 모든 존재자는 정보적 존재자로서 내재적인 도덕적 가치를 지닌다고 보았다. 정보가 존재론적 범주의 핵심 개념이 되는 것이다. 이는 ㉢칸트의 입장과 대비된다. 칸트는 어떤 것이 갖는 가치를, 그것이 수단으로서 갖는 도구적 가치와, 목적으로서 갖는 내재적 가치로 구분한다. 도구적 가치는 어떤 것이 특정한 목적의 달성 수단으로서 갖게 되는 상대적 가치이며, 그것을 도구로 사용하는 행위자의 관심이나 이해관계에 의존하는 우연적인 가치이다. 이에 비해 목적으로서 갖는 내재적 가치는 해당 존재자가 그 자체로 갖는 가치로 결코 침해될 수 없는 절대적 가치이다. 칸트는 그러한 가치를 존엄성이라 부르며, 인격적 존재인 인간만이 목적적 존재로서 그러한 존엄성을 갖는다고 생각한다. 이를 바탕으로 칸트의 윤리학에서는 도덕적 행위자는 자신의 행위에 책임을 질 수 있는 존재이며, 그 외연은 인격적인 존재로서의 인간에 한정된다. 플로리디는 이와 같이 행위자의 우선성을 가정하고 있는 윤리적 담론 구조를 전복한다. 그는 정보적인 상호 작용에서 모든 정보적 존재자들은 도덕적 행위의 전송자인 행위자나 행위의 수신자로서 정보적 대상으로 인식되고 해석되는 피동자로 분류될 수 있다고 보고, 피동자를 도덕적 관심의 중심으로서 윤리적 담론의 핵심에 위치시킨다. 도덕을 도덕적 책임을 질 수 있는 행위자의 관점이 아니라, 도덕적 책임을 질 수 없더라도 행위자에게 도덕적 책임을 물을 수 있는 피동자의 관점에서 설명하려고 한 것이다. 피동자에는 인격체나 생물뿐 아니라 기술이나 인공물이 포함되는데, 플로리디는 칸트가 말하는 내재적 가치를 피동자 중심의 윤리학과 결합한다. 그에 따르면 정보적 구조로 분석될 수 있는 모든 존재자는 도덕적 피동자로서 그 자체로 내재적인 가치를 가지며, 단지 있는 그대로 그것이 존재한다는 사실만으로도 그 본성에 적합한 방식으로 실존하고 발전할 수 있는 권리를 갖는다.

플로리디의 피동자 중심 윤리학은 도덕적 행위를 하는 주체의 관점이 아니라, 행위로 인하여 영향을 받게되는 피동자의 관점에서 접근한다. 이를 통해 인포스피어에 거주하는 정보적 존재자는 최소한의 존중과 보호를 받을 자격을 갖는다. 지금까지 도덕적 공동체에서 배제되어 있던 모든 종류의 존재들이 도덕적으로 유의미하고 중요한 존재가 될 수 있는 가능성을 열어 놓은 것이다.

인문·예술 06 놀이하는 인간에 대한 철학 (77p)

인간을 놀이하는 동물이라고 한다. 모든 언어권에서 놀이에 관련된 단어가 발견된다는 것은 놀이가 인간의 역사와 함께해 왔다는 것을 말해 준다. 헤라클레이토스가 놀이를 본격적인 철학의 주제로 삼은 이래로 플라톤, 칸트 등이 놀이에 대한 철학적 견해를 피력하였고 이후에는 하위징아, 가다머, 핑크 등의 현대 철학자들이 놀이에 대해 본격적으로 연구하였다.

하위징아는 놀이를 학술 연구의 대상으로 삼은 최초의 학자로서, 『호모 루덴스(Homo Ludens)』라는 책을 집필하였다. 그는 인간은 생물학적인 본능에 의해 단순하게 노는 것이 아니라 논다는 사실을 이성적으로 사유하면서 놀이를 하는 존재이기에 동물과 구분된다고 하면서 인간을 ‘호모 루덴스’, 즉 놀이하는 인간으로 칭하였다. 또한 그는 제1차 세계 대전과 제2차 세계 대전의 경험을 바탕으로 놀이가 전쟁이라는 비극적 참상으로부터 인류를 구원할 수 있는 돌파구가 된다고 강조하였다. 놀이는 임무가 아닌 자발적 행위이며 매일 반복되는 업무가 아닌 비일상적 행위이기 때문에, 인간이 노동에 길들여질수록 그 반대급부인 놀이가 절실해진다고도 하였다.

하위징아가 놀이의 효용을 말하였다면 가다머는 놀이의 본질적 속성에 주목하였다. 우선 그는 전통 철학에서 놀이를 일종의 장난, 심심풀이, 기분 전환을 위한 여가 활동으로 간주하여, 진지하지 않은 것으로 규정하는 것에 대해 비판하였다. 그에 따르면 아이와 어른을 막론하고 사람들은 놀이에 진지하게 몰입한다. 그런데도 많은 사람이 놀이에 진지함이 결여되어 있다고 평가하는 이유는 놀이를 특별한 관점, 즉 노동과 연관하여 보기 때문이다. 가다머는 이는 다분히 근대적 세계관에 따른 것일 뿐이라고 비판하면서 놀이는 몰입과 진지성을 유도하는 본질적 속성을 갖고 있다고 설명하고 놀이가 놀이하는 사람의 의식에 ㉠구속된 것이라고 이해하면 안 된다고 강조하였다.

가다머가 지적한 놀이의 본질적 속성 중 하나는 왕복 운동의 속성이다. 이쪽과 저쪽을 오가는 왕복을 반복하는 것이 놀이하는 사람을 놀이의 영역으로 끌어들이는 것이다. 가다머에 따르면, 왕복 운동을 전제로 하는 놀이는 운동의 종점인 목표가 고정되어 있지 않다. 이쪽과 저쪽을 오가는 놀이가 몇 번 반복된다고 해서 놀이가 끝나는 것이 아니라 운동의 동력이 상실될 때에 놀이가 끝난다. 이때 운동의 동력이란 놀이 자체에서 나오는 힘으로, 인간이 놀이를 선택하고 놀이에서의 수행 과제를 설정한다고 할지라도 놀이를 지속하고 끝내는 힘은 놀이 그 자체에 있다. 예를 들어, 10점을 먼저 달성하는 사람이 승리하는 놀이가 있다고 해 보자. 누군가가 10점을 달성했다고 해서 이 놀이가 무조건 끝이 나는 것은 아니다. 이 놀이가 재미가 있거나 이 놀이에 참여자들이 몰입해 있다면 이 놀이는 몇 번이고 계속될 수 있다. 그렇기 때문에 가다머는 놀이가 놀이하는 사람을 존재하게 한다고 하였다. 나아가 ㉡그는 놀이에 대한 이러한 관점을 예술에도 똑같이 적용하였다. 놀이가 그 본질적 속성으로 말미암아 존재하는 것처럼 예술 작품도 그렇게 존재한다고 설명한 것이다.

핑크는 놀이를 인간의 실존적 문제와 관련하여 연구하였다. 그는 놀이가 인간 삶의 주변적 현상도, 우연적 현상도 아니며 인간을 형성하는 본질적 요소라고 단언하였다. 핑크에 의하면, 인간은

본질적으로 ‘필멸(必滅)의 존재이고 노동자이고 투쟁가이고 타인을 사랑하는 자이고 놀이하는 자이다. 이때 놀이는 수행되어야 할 의무, 지향해야 할 목표가 외부에서 주어지지 않는다는 점에서 노동이나 투쟁, 사랑 등과 다르다. 이러한 속성으로 말미암아 놀이는 실패한 과업이나 성취되지 못한 목표로 인한 괴로움을 주지 않고, 노동, 투쟁, 사랑으로 인한 시기와 질투, 죽음에 대한 근원적 불안을 잠재울 수 있는 ‘행복의 오아시스’로서 가치가 있다.

한편 핑크는 놀이의 존재 방식에 주목하면서 놀이가 생성되는 계기를 ‘놀이의 구조 계기’라고 칭하였다. 그에 따르면 놀이는 재미를 추구하고, 의미가 있으며, 공동체에서 이루어진다. 또 놀이는 규칙이 있으며, 도구가 활용된다. 핑크는 이 다섯 가지의 구조 계기들에 의해 놀이가 생성된다고 말한다. 핑크는 놀이에서 추구하는 재미는 기본과 관련되는데, 상상력이 동원된 창조적인 놀이에서 재미는 배가된다고 하였다. 또한 놀이는 의미가 있는 것이라고 하였다. 이때의 의미는 놀이 밖, 즉 현실과 관련하여 부여되는 것이 아니라 놀이 자체에서 비롯하는 것이다. 또한 핑크는 놀이가 인간의 공동체성을 전제로 하는 형식을 지니며, 놀이의 규칙은 외적으로 강제된 것이 아니라 참여자가 자유롭게 결정한 것으로서 상상력을 동원한 가능성의 영역이라고도 하였다. 또한 놀이의 도구는 현실과 가상이 중첩된 도구로서, 놀이 도구를 활용하는 목적은 고정되어 있지 않다고 설명하였다.

핑크는 놀이의 구조 계기들을 통합하고 있는 것을 ‘놀이 세계’라고 명명하였다. 핑크에 따르면 놀이 세계는 가상적 세계이지만 현실적 공간에서 고유한 내적 시간과 공간을 가진다. 또한 핑크는 놀이에 인간의 자기 이해, 자신과 세계를 지배하는 힘에 대한 이해 등을 담은 상징이 나타난다고 보고 이를 ‘놀이 상징’이라고 일컬었다. 핑크는 제례 의식을 예로 들어 놀이 상징에 대해 설명하였는데, 제례 의식은 인간의 놀이 가운데 가장 진지하게 수행되는 놀이로, 놀이 상징을 가장 잘 드러내고 있다고 본 것이다. 신에 대한 제례 의식에서 어린 양을 제물로 바치고 피를 흘리게 하는 것은 삶의 의미에 대한 인간의 상상과 창조적인 이해 방식을 보여 주는 놀이 상징에 해당한다. 핑크가 놀이의 구조 계기들에 대한 분석을 통해 놀이 세계, 놀이 상징에 대해 연구한 것은 놀이가 단순한 유희가 아니라 인간의 본질적 현상이며 현실 세계에 대한 인식을 드러내는 수단으로서 의미가 있음을 역설한 것이라고 할 수 있다.

인문·예술 07 지식에 대한 토대론의 입장

인식론에서의 주요 관심사는 명제적 지식이다. 명제적 지식이란 ‘인식 주체 S가 명제 P를 안다.’고 말하는 것이 성립하는 경우에 이때의 명제 P를 가리키며, 인식론에서 지식은 전통적으로 ‘정당화되는 참인 믿음’이라고 설명된다. 지식에 대한 인식론에서의 전통적 설명에 따르면, 지식은 다음 세 가지 조건들이 충족되어야 한다. 첫 번째 조건은 ‘P는 참이어야 한다.’, 두 번째 조건은 ‘인식 주체인 S는 P를 믿어야 한다.’, 세 번째 조건은 ‘인식 주체인 S가 P를 믿음에 있어서 인식적 정당성을 가져야 한다.’이다. 특히 세 번째 조건은 지식과 단순한 추측을 구분하기 위해 필요한 조건에 해당한다. 가령 행성에 대한 정의의 변경으로 인해 결정된 내용인 ‘명왕성은 왜소 행성이다.’를 **명제 P**라고 할 때, S가 명제 P를 믿는 이유가 단지 동전을 던져 앞면이 나왔기 때문이라면 ‘S는 명제 P를 안다.’라고 말할 수 없는 것이다.

인식론에 따르면 인식 주체인 S가 P를 믿음에 있어서 인식적 정당성을 가지기 위해서는 진리 개연적이어야 한다. 다시 말하면 P는 적절한 근거를 바탕으로 한 추론에 기반을 둔 믿음이어야 한다는 것이다. 그런데 ‘장미는 빨갛다.’와 같이 일상적인 믿음은 추론의 과정 없이 지각에 의한 경험을 바탕으로 직접적으로 형성된다고 볼 수 있다. 따라서 추론에 바탕을 두지 않는 믿음들이 있는 것인지에 대한 질문과, 이러한 믿음들에 대한 정당화는 어떻게 이루어질 수 있는지에 대한 질문이 생겨날 수 있다. 토대론은 이 두 질문에 대한 대표적 입장 중 하나이다.

토대론자들에 따르면 우리의 믿음 체계는 두 개의 층위로 이루어져 있다. 하나는 추론 과정의 매개 없이 직접적으로 형성되며 정당화되는 믿음들로, 믿음 체계의 토대를 이루는 기초 믿음들이다. 다른 하나는 이러한 기초 믿음들로부터 추론을 통해 정당화되는 믿음들인 비기초 믿음들이다. 토대론자들이 믿음들을 두 개의 층위로 나누는 이유는 기초 믿음이 존재해야만 하는 논증이 존재하기 때문이다. 어떤 믿음 이 정당화되었다고 가정하자. 은 적절한 근거에 바탕한 추론에 기반을 두어야 하기 때문에 을 정당화할 수 있는 근거가 있어야 한다. 이를 라고 한다면, 역시 정당화되어야 하고, 이를 정당화할 수 있는 근거인 이 있어야 한다. 이러한 후퇴가 무한히 계속되면, 즉 정당화의 과정이 무한히 계속되면 어떠한 믿음도 정당화될 수 없게 되는데, 이를 ㉔ 무한 후퇴 논증’이라고 한다. 토대론자들은 다른 믿음에 의존함이 없이 정당화되는 믿음들이 있다고 주장함으로써 무한 후퇴를 종결하는 것이다.

토대론자들은 무한 후퇴 논증으로 나타나는 문제를 해결하기 위해 기초 믿음이 있다고 주장했다. 그들은 이와 함께 기초 믿음이 어떻게 정당화되는지도 설명해야 했다. 이에 대해 토대론자들은 기초 믿음이 다른 믿음에 의존함이 없이 정당화될 수 있다고 보았다. 이는 근거에 의거하지 않고 지각에 의한 정당화, 자신의 심리 상태나 정신의 움직임을 내면적으로 파악하는 것에 의해 정당화가 가능하다는 것이다. 예컨대 ‘나는 기쁘다.’는 심리 상태에 대한 파악을 통해 정당화되는 기초 믿음이다. 또한 기초 믿음인 ‘이 대상은 빨갛다.’는 ‘이 대상’에 대한 지각이나 관찰의 결과로 형성된 것이며, 이 대상에 대한 지각에 따른 경험적 내용을 서술한 비개념적인 감각 경험인 ‘이

대상은 빨갛게 보인다.’에 의해 정당화될 수 있다. 비개념적인 감각 경험이 기초 믿음을 정당화하는 까닭은 ‘보인다’ 또는 ‘들린다’와 같은 술어는 외부 세계에 대한 판단이 아니라 감각 주체의 내면에 들어 있는 경험적 내용, 즉 비개념적인 감각 경험을 나타내는 말이기 때문이다. 토대론자들은 다른 믿음에 의존하지 않는 믿음을 초석으로 선택하고 이를 토대로 다른 지식을 도출하려고 했다.

토대론자들의 이러한 입장은 어떤 믿음이 기초 믿음이 되며, 기초 믿음으로부터 어떻게 비기초 믿음이 정당화되는가를 두고 여러 입장으로 나뉘는데, 그중에서 대표적인 것으로 ㉕ 고전적 토대론과 ㉖ 최소 토대론을 들 수 있다. 고전적 토대론에서 기초 믿음은 오류가 불가능해야 하며 오직 연역 추론을 통해서만 결론이 참인 명제를 도출할 수 있다고 보았다. 그러나 이러한 입장은 두 가지 문제에 봉착하게 된다. 첫째 문제는 ‘내 앞에 흰 종이가 있다.’와 같이 지각에 의한 경험으로 만들어진 믿음, 즉 물체에 대한 믿음은 조명에 따라 종이가 다르게 보일 수 있는 것과 같이 오류가 나타날 가능성이 있다는 것이다. 대부분의 믿음이 물체에 대한 믿음이라는 점에서 ‘나는 존재한다.’, ‘나는 지금 생각하고 있다.’ 등과 같이 고전적 토대론에서의 오류 불가능한 믿음은 극히 일부의 특수한 믿음들에만 국한된다. 둘째는 물체에 대한 믿음이 오류 불가능한 믿음이라면 비개념적인 감각 경험에 대한 믿음에 의해 연역적으로 도출되어야 하는데, 그렇지 못하다는 점이다. 오히려 많은 과학적 믿음들이 연역적이지 아니라 귀납적으로 정당화된다는 것이었다. 이 두 가지 문제는 지식의 적절한 토대를 구성하기 어렵게 만드는데, 이 문제들을 피하기 위해 등장한 입장이 최소 토대론이다. 최소 토대론에서는 물리적 대상에 대한 믿음을 허용하며 기초 믿음은 오류가 나타날 가능성이 있다고 주장한다. 또한 고전적 토대론과 달리 비기초 믿음들이 기초 믿음들로부터 귀납적인 방식으로 정당화될 수 있음을 허용한다. 최소 토대론은 오류 가능성을 인정하고 귀납적 방식의 정당화를 허용함으로써 지식의 적절한 토대를 구성할 수 있도록 하였다.

하지만 토대론의 근본적인 한계는 바로 ‘비개념적 감각 경험에 의한 정당화가 가능한가?’의 문제이다. 가령 ‘이 대상은 빨갛다.’는 믿음이 ‘이 대상이 빨갛게 보인다.’에 의해 정당한 추론 관계가 성립되어야 한다. 이를 위해서는 ‘이 대상이 빨갛게 보인다.’가 참이나 거짓임을 알 수 있는 명제가 되어야 하는데, 이 경험은 참 또는 거짓을 객관적으로 판단할 수 없는 개별적 경험이다. 칸트는 ‘내용 없는 사유는 공허하고, 개념 없는 직관은 맹목적이다.’라고 했다. 이 말에 따르면 ‘빨강’에 대한 개념 없이 ‘이 대상은 빨갛게 보이니까 이 대상은 빨갛다’라고 하는 것은, 참이나 거짓을 판단할 수 없는 비개념적 감각 경험으로 정당화하는 것이다. 그러므로 ‘이 대상이 빨갛게 보인다.’는 믿음은 맹목적이라고 할 수 있다. 토대론의 이러한 근본적인 한계는 ㉗ 정합론이 등장하는 원인이 되었다. 정합론에서는 모든 믿음들이 사실 또는 실재와의 비교를 통해 정당화되는 것이 아니라고 본다. 이 입장에서는 이미 가지고 있는 지식의 체계 중 옳다고 판별된 체계에 비추어서 모순됨이 없이 들어맞는지 여부에 의해 지식의 옳고 그름을 가릴 수밖에 없다고 주장한다.

인문·예술 08 피아예와 라반의 안무 개념 (85p)

안무[choreography]가 어원상 춤[choreia]과 쓰기[graphia]의 합성어라는 사실은 안무라는 개념이 '기호를 사용하여 춤을 쓰는' 행위와 연관되어 출현했음을 시사한다. 프랑스의 군주였던 루이 14세는 무용 아카데미를 설립한 후 자신의 무용 교사였던 보상에게 춤을 종이에 써서 만들 방법을 강구하라는 명령을 내리는데, 이에 따라 보상이 고안한 무보(舞譜)* 체계를 이후에 피아예가 정리하여 1700년에 출판했다.

피아예가 활동하던 당시 궁정 발레가 상연되던 궁정 홀은 관객석이 무대보다 높은 곳에 있어서 관객들은 위에서 춤을 내려다보게 되어 있었다. 이 때문에 궁정 발레는 무용수들의 공간상의 배치나 동선이 그리는 궤적으로 관객들이 식별할 수 있는 기하학적 형상을 만들어 내는 것이 특징이었다. 따라서 피아예의 기보법은 3차원인 궁정 홀의 무대와 춤을 2차원인 종이 위의 사각형과 선, 기호로 치환하여 무용수의 진로와 위치를 기록함으로써 기하학적 형상을 재현하는 데 주안점을 두었다.

피아예는 자신의 기보법을 통해 공간과 움직임이라는 두 가지 측면에서 춤의 원칙을 확립했다. 우선 그는 춤이 발생하는 공간을 사각형으로 규정했다. 무보 페이지에 맞게 그려진 사각형은 직사각형 구조의 궁정홀 전체 공간을 의미한다. 또한 그는 춤의 움직임을 구성하는 요소를 포지션, 파 등 9개의 동작 요소와 카당스, 피겨로 세분화했다. 포지션과 파는 각각 발의 위치와 발을 내딛는 형태를 나타내며, 카당스는 움직임의 박자를, 피겨는 무용수의 동선을 나타낸다. 피아예의 기보법은 사각형 안에 피겨를 표시하는 선이 그려져 있고 그 선에 카당스와 동작 요소를 표시하는 기호들이 결합된 형태였다. 춤의 각 동작은 언제나 포지션에서 시작하기 때문에 무용수의 움직임은 연속적 과정이 아니라 무대 위 특정 위치에서 정해진 자세를 취하는 것이 강조된다.

춤의 동작을 구성하는 행위와 그 동작을 기호화하는 행위는 별개의 것이었지만, 피아예의 기보법에 의해 안무라는 용어는 종이 위에 기호를 써서 춤을 창작하는 것을 의미하게 되었다. 춤이 사각형이라는 평면 공간에서 이뤄지기에 움직임의 요소들 역시 수직과 수평의 평면 운동으로 구조화되었으며, 이러한 동작 요소들은 향후 발레의 기본 테크닉이 되었다. 안무가 평면 위에 기하학적 형상을 그리는 것을 주된 목적으로 하는 작업이 되면서 2차원 조형성이 춤의 미적 규범으로 확립되었다.

20세기 초의 안무가 라반은 피아예의 무용 기보법을 춤에 대한 이론적 탐구의 토대로 삼아 자신의 무용 기보법을 고안하고, 이를 통해 ① 움직임을 수행할 때 나타나는 완전한 조형성을 기보할 수 있다고 말했다. 라반은 당대의 지배적인 춤 형식이었던 발레의 공간 구조를 비판적으로 검토함으로써 새로운 춤의 공간 구조를 모색하고 움직임의 원리를 밝히고자 했다. 그는 포지션과 자세가 중심이 되는 발레의 고정적인 공간과는 다르게 춤이 실제로 발생하는 공간은 끊임없는 형태의 변화가 발생하는 공간이라고 보았다.

라반은 발레의 움직임이 앞뒤, 좌우, 위아래라는 제한된 방향성을 가져서 안정적이고 수동적인 경향을 지닌다고 지적했다. 이에 비해 대각선 방향성의 움직임은 불안정하고 능동적인 경향을 지니고 있어서

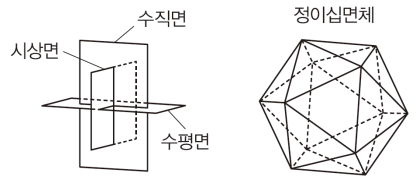
발레의 공간 구조를 탈피할 수 있는 단서가 된다고 보았다. 라반은 춤이 본질적으로 불안정한 경향을 지닌다고 보면서도 안정적 움직임을 배제의 대상으로 여기지 않고, 안정적인 평면과 불안정한 대각선을 결합하여 완벽한 조화를 추구했다. 이를 위해 그는 공간을 앞뒤로 구분하는 수직면, 좌우로 구분하는 시상면, 위아래로 구분하는 수평면이라는 세 평면을 제시했다. 각각 4개의 꼭짓점을 지닌 평면들을 하나의 중심에 교차시키고 각 꼭짓점을 대각선으로 연결하면 <그림>과 같이 12개의 꼭짓점을

갖는 정이십면체가 되는데,

라반은 이러한 결정체를 조화로운 움직임을 위한

이상적인 공간 구조로

소개했다.



<그림>

라반은 결정체의 중앙에 위치한 몸이 도달할 수 있는 최대의 지점은 결정체의 각 꼭짓점에 해당한다고 보면서 이를 '주위 공간'이라고 명명하고, 결정체의 중앙에 위치한 몸이 꼭짓점을 향해 팔과 다리를 뻗으면서 움직임을 발생시킨다고 보았다. 그는 몸의 사지가 결정체의 꼭짓점들을 일정한 순서에 따라 경유하며 연속적으로 움직이는 형식을 뜻하는 스칼라라는 개념을 제안했는데, 이는 출발점에서 움직임을 시작하여 다시 출발점으로 돌아오는 순환 구조를 가진다. 가령 A 스칼라는 정이십면체를 구성하는 수직면의 꼭짓점에서 시작하여 시상면의 꼭짓점을 거쳐 수평면의 꼭짓점에 이르는 과정을 4차례 되풀이하며 12개 꼭짓점 모두를 순서대로 경유하는 움직임이다. 이와 같은 순환성과 연속성은 공간과 조화를 이루며 3차원 조형성을 구현한다. 라반은 신체를 움직임을 발생시키는 하나의 도구로 인식하며, 안무의 개념을 움직임의 원리를 파악하고 서술하는 것으로 규정했다. 이에 따라 그는 신체 동작의 연속성을 효과적으로 나타내기 위해 무용수의 신체를 중심으로 세 개의 세로선에 기호를 활용하여 신체가 공간상에서 움직이는 일련의 과정을 기록하는 무용 기보법을 개발했다. 중심선을 기준으로 우측 선에는 무용수의 우측 신체 동작을, 좌측 선에는 무용수의 좌측 신체 동작을 표기하여 움직임의 실제적인 방향을 지시할 수 있게 한 것이다.

라반은 인간의 가장 완전한 행위와 표현이 가능한 3차원 공간에서 움직임의 원리와 표현 방식을 탐구하여 20세기 초 현대 무용의 전개에 중요한 토대를 마련했다. 한편 라반의 논의는 움직임을 지시하는 안무와 그에 따른 움직임만이 강조되어 춤을 수행하는 행위 주체에 대한 고려가 배제되어 있다는 점이 한계로 지적되기도 했다.

*무보: 춤의 동작을 악보처럼 일정한 기호나 그림으로 기록한 것.

인문·예술 09 예술과 객체 - 하먼의 미학 (89p)

인간이라는 주체가 바라보는 대상인 객체를 어떻게 인식해야 하는가는 서양 철학의 주된 관심사였다. ㉠ 훔은 객체를 감지할 수 있는 성질들의 묶음에 지나지 않는다고 여겼다. 그는 매 순간 우리가 특정한 성질을 맞닥뜨릴 뿐, 동일한 객체와 마주치는 것이 아니라고 보았다. 우리가 개를 볼 때, 보는 시간, 위치 등에 따라 개의 모습, 소리 등은 달라진다. 그가 보기에 우리가 보는 것은 조금씩 달라지는 성질일 뿐, ‘개’로 불리는 동일한 객체가 아니었다. ㉡ 후설은 이러한 의견에 반대하며 객체는 성질의 변화와 관계없이 하나의 객체로 존재하고, 변화하는 객체의 성질들은 일시적 장식에 불과하다고 보았다. 후설은 객체가 매 순간 변화하는 일시적 성질과, 우리가 그 객체를 다른 객체로 판정하지 않고 계속해서 그 객체라고 여기도록 필히 갖추어야 하는 본질적 성질을 갖고 있다고 보았다. 그리고 전자를 감각으로, 후자를 지성으로 파악할 수 있다고 주장하였다.

이에 대해 하먼은 훔과 후설 모두 인간을 중심으로 객체를 이해하고 있다고 지적하였다. 그는 주체라는 개념을 거부하였는데, 그가 보기에 인간도 주체가 아닌 여러 객체 중 하나일 뿐이었기 때문이다. 훔과 후설은 모두 인간의 사유와 관련지어 객체를 탐구하였는데, 이들과 달리 하먼은 인간의 사유와 무관하게 존재하는 것들이 있고 이들을 인식하기 위해 노력해야 한다고 보았다. 그는 이러한 존재를 탐구하는 방법이 예술 등에서 추구하는 아름다움에 대한 학문인 미학이라고 주장하며, 미학을 제1 철학이자 가장 우선시되어야 할 학문으로 여겼다.

하먼은 아름다움과 지식의 차이가 객체에 대한 인식의 차이에서 비롯된다고 보았다. 그는 객체를 내부 구성 요소로 설명하거나 외부에 미치는 효과로 설명하는 것을 ㉢ 지식이라고 보았다. 예를 들어 양초에 대해 왁스로 이루어진 것이라고 설명하거나, 연소하면서 빛을 내는 역할을 한다고 설명하는 것이 이에 해당한다. 그는 전자와 같이 객체가 무엇으로 이루어져 있는지 말하는 ‘아래로 환원*하기’, 후자와 같이 객체가 무엇을 행하는지 말하는 ‘위로 환원하기’, 두 가지를 모두 말하는 ‘이중 환원하기’가 지식의 유형들이라고 보았다. 그는 환원하기를 통해 객체를 서술하는 것을 직서적 표현이라고 명명하면서, 직서적 표현이 대부분의 사유를 드러내는 방식이지만 이러한 표현을 통해서서는 아름다움이라는 미적 효과가 발생하지 않는다고 보았다. 그는 객체를 어느 방향으로도 환원하지 않으면서 객체에 초점을 맞추는, 즉 지식과 무관한 인지 활동이 가능하다고 주장하였다. 그는 이러한 인지 활동이 ㉣ 예술이고, 예술에서 아름다움을 느낄 수 있다고 주장하였다.

하먼은 예술의 아름다움이 은유의 방식으로 나타난다고 주장하였다. 그는 지각할 수 없는 객체와 지각할 수 있는 성질 사이의 긴장으로 이루어진 은유에 관심을 가졌다. 사람들이 교사라는 단어를 들었을 때 떠오르는 교사의 고유한 특성, 즉 성질들이 있다. 예컨대 “교사는 학생들을 가르치는 사람이다.”와 같은 직서적 표현에서 우리는 교사의 성질을 쉽게 파악할 수

있고, 이때의 교사는 우리가 지각으로 파악할 수 있는 객체이다. 이러한 표현은 미적 효과를 발생시키지 않는다. 그런데 “교사는 양초이다.”라는 은유에서 우리가 일반적으로 교사를 생각할 때 떠올리지 않는 양초의 성질이 교사와 결합하면서, ‘양초 같은 교사’라는 객체는 환원하기로 표현할 수 없고 지각으로 파악할 수 없는 존재가 된다. 이때 교사라는 객체와 양초의 성질 사이의 긴장 속에서 우리는 은유가 의미하는 바가 무엇인지 정확히 알 수 없게 된다. 이 문장을 접한 이들은 유추를 활용하여 객체의 의미를 파악하기 위해 노력하게 되는데, 그 과정에서 아름다움을 느끼게 된다.

하먼은 예술이 감상자의 개입으로 완성된다고 보았는데, 은유로 이루어진 예술 작품의 의미를 파악하는데 감상자의 미적 경험이 영향을 미친다고 보았기 때문이다. 예술을 사회, 예술가, 독자 등과 분리된 자족적인 단위체로 본 형식주의자들은 감상자의 정서적 반응을 의도적으로 불러일으키거나 감상자와 상호 작용하는 미술 형식인 ‘연극성’을 예술에서 배제하려고 하였는데, 하먼은 이러한 입장을 반대하며 연극성을 긍정하였다. 그는 연극성을 통해 작품과 감상자가 융합하여 만들어지는 혼성체를 미학의 대상으로 삼았다. 감상자를 작품과 분리시켜 예술의 자율성을 확보하려 했던 기존의 형식주의와 다른 새로운 관점을 제안한 것이다. 하먼은 예술 작품이 감상자와 융합하더라도 이러한 혼성체가 실용적 목적이나 사회·정치적 배경에 종속되지 않은 것이므로 예술의 자율성을 해치지 않는다고 주장하였다.

인간의 사유와 무관한 대상에도 객체의 지위를 ㉤ 주고 탐구의 대상으로 삼은 하먼의 관점은 인간 중심적인 시각에서 객체를 인식하던 이들에게 반성의 계기를 마련하였다. 또한 감상자를 예술의 필수 성분으로 수용하면서도 예술 작품을 둘러싼 환경, 예술가의 의도 등과 분리된 객체로 인식한 하먼의 미학은 예술이 나아가야 할 새로운 방향성을 제시하였다.

*환원: 잡다한 사물이나 현상을 어떤 근본적인 것으로 바꿈. 또는 그런 일.

인문·예술 10 심리 철학의 물리주의적 이론들 (93p)

‘마음의 본질은 무엇인가?’, ‘의식은 어떻게 발생하는가?’ 등을 탐구하는 심리 철학에서 물리주의 이론은 물리적 현상으로 마음을 설명한다. 즉 우리의 감정, 생각, 의식 등 모든 심적 사건이 뇌를 포함한 몸의 물리적 작용이 만들어 내는 ㉠이미지에 불과하다고 보는 것이다. 다만, 마음을 구성하는 요소가 무엇인지에 대해 물리주의 이론 내에서도 다양한 입장이 존재한다.

①유형 동일설은 특정 유형의 심적 사건이 뇌 내 특정 부위의 물리적 사건과 동일하다는 이론이다. 번개가 전기 방전과 동일한 것처럼, 가령 고통이라는 심적 사건은 C-섬유 발화 같은 뇌의 신경 생물학적 사건과 동일하다는 것이다. 유형 동일설을 주장한 스마트에 따르면, 인간은 물리적 입자들의 배열로 이루어져 있으며 이를 초월하는 감각이나 의식은 존재하지 않는다. 즉 심적 사건은 뇌 안의 특정 프로세스와 동일하므로 양자는 ㉡상관관계를 갖지 않는다. 이에 대해 ‘무엇이 무엇처럼 보인다.’와 같은 주관적인 경험은 자기의식의 내면에 대한 관찰, 즉 내관(內觀)에 의해서만 포착된다는 반론이 있다. 하지만 스마트에 따르면, 우리는 물리적 대상에 건주어 표현하는 방법 말고는 의식에 관해 이야기할 수 없기 때문에 ‘무엇’을 물리적 실재인 다른 ‘무엇’을 통해 표현할 뿐 내관에 의해서만 관찰되는 경험은 존재하지 않는다.

유형 동일설이 A 유형에 속하는 심적 사건이 X 유형에 속하는 뇌 내 사건과 동일하다고 주장하는 것에 비해 ㉢토큰 동일설은 어느 순간의 심적 사건이 그 순간 그 사람의 신체에 발생한 물리적 사건과만 관련된다고 주장한다. 이때 토큰(token)은 개별 사례를 가리킨다. 토큰 동일설에 따르면, 심적 사건은 윤곽이 불확정적이기 때문에 그것을 유형화하여 특정 유형의 물리적 사건으로 환원하는 것이 불가능하며, 개별적인 심적 사건을 그 순간 뇌의 특정 영역에 발생한 개별적인 물리적 사건으로 ㉣환원하는 것만 가능하다. 두 사람이 비슷한 고통을 느끼는 것처럼 보이더라도 뇌에서 일어나는 물리적 과정은 미세하게 다를 수 있다는 것이다. 토큰 동일설을 주장한 데이비드슨은 물리적 사건을 뺀 순수한 심적 사건이란 존재할 수 없으며 심적 사건은 물리적 사건에 의존하는데, 이러한 양상을 부수성이라고 하였다. 즉 심적 사건은 물리적 사건에 수반되는 부산물일 뿐 전자에서 후자로의 영향은 없다는 것이다.

한편 기능주의는 심적 사건은 물리적 사건 자체가 아닌 심적 사건이 수행하는 기능에 의해 정의된다는 이론이다. 이는 심적 사건을 특정 물리적 사건과 동일시하지 않으면서 물리주의적 설명을 가능하게 한다. 퍼트넘은 다중 실현 가능성 논변을 제시하면서, 인간과 동일한 외모와 행동 패턴을 지니지만 몸의 물리적 구성은 전혀 다른 존재를 가정한다. 그리고 그 존재가 ㉤고통을 느끼고 있는 것으로 보이는 반응을 한다면 그의 뇌에 해당하는 기관에서 일어나는 반응이 인간과 다르더라도 그 반응 역시 고통에 해당한다고 주장한다. 고통이라는 심적 사건은 인간의 C-섬유 발화, 외계인의 Q-섬유 발화 또는 인공 지능의 특정 회로 활성화와 같은 다양한 물리적 사건으로 실현될 수 있다는 것이다. 다중 실현 가능성 논변을 발전시킨 포더는 인간의 마음을 모듈화된 정보 처리 시스템으로 이해하였다. 모듈이란 인지 기능을 수행하는 독립적인 하위 시스템으로, 각각의 모듈들은 독립적인 입출력 관계가 명확히

정의되어 있어 다양한 물리적 구조에서 동일한 기능을 수행할 수 있다. 포더에 따르면, 각 모듈은 심적 표상을 처리 대상으로 삼으며, 이러한 표상들을 조작하여 행동으로 연결하는 일련의 계산적 과정이 바로 마음이다.

동일설이나 기능주의가 믿음, 욕구, 감정 등 심적 사건을 설명하는 데 사용되어 온 일상적 용어를 물리주의적 언어로 번역할 수 있다고 보는 것과 달리, 소거적 유물론은 이러한 심리 용어들을 폐기하고 그것들을 물리주의적 언어로 대체해야 한다고 주장한다. 피어어벤트에 따르면, ‘나 지금 괴로워.’ 같은 인간의 심적 사건에 관한 관찰 문장을 ㉥번역하려면 해석의 과정이 필요한데, 그 과정에서 원래의 의미는 근원적으로 변질될 수밖에 없다. 그는 이처럼 부정확한 심리 용어들을 소거하고 정확한 신경 과학적 설명으로 심리 용어들을 대체해야 한다고 주장하였다. 가령 과거에는 고통이 악마의 영향으로 설명되었지만 현대에는 소거되어 신경 생리학적 용어로 대체된 것처럼, ‘빨간색으로 보인다.’ 같은 경험도 특정 파장의 전자기파에 대한 망막과 시신경의 반응과 같은 객관적 설명으로 대체할 수 있다는 것이다. 따라서 이러한 주장에 따르면, ㉦내관을 통해서만 접근 가능하다고 여겨졌던 경험들도 물리주의적 언어로 대체될 수 있다.

심리 철학은 의식, 자아, 심신 관계 등을 해명하기 위해 다양한 이론적 접근을 시도한다. 물리주의 이론들은 서로 경쟁하면서 마음에 대한 우리의 이해를 심화시켜 왔다. 그러나 의식의 주관적 경험, 자유 의지, 인공 지능의 의식 가능성 등 많은 문제들이 여전히 미해결 상태로 남아 있다. 향후 인지 과학, 신경 과학의 발전과 더불어 심리 철학은 이러한 문제들에 대한 새로운 통찰을 제공할 것으로 기대된다.

인문·예술 11 인격 동일성에 관한 논의 (98p)

자기 자신에 대해 서로 다른 시간에 걸쳐 동일한 자아로 남아 있다고 인식하는 것은, 우리 각자가 일상을 ㉠영위하는 데 있어 매우 중요하다. 1분 전의 자아와 현재의 자아가 동일하다는 의식을 전제하지 않는다면, 우리는 큰 혼란에 빠질 수밖에 없다. 그렇다면 우리가 우리 자신이 서로 다른 시간에 걸쳐 동일한 자아로 남아 있다는 것을 어떻게 알 수 있는 것인가? 철학자들은 이러한 인격 동일성 문제에 대해 오래도록 고민해왔다.

합리론의 대표적 학자인 데카르트는 인격의 동일성이란 사유의 동일성을 의미하는 것이라고 보았다. 이러한 주장을 이해하기 위해서는 제일 먼저 데카르트가 신체와 정신을 각기 다른 독립적 실체로 보았다는 점을 전제해야 한다. 이러한 전제를 바탕으로 데카르트는 영혼의 존재를 다음과 같이 추론해 나간다. 존재는 신체 없이도 사유를 계속할 수 있다. 이는 존재란 신체 없이도 지속될 수 있고 존재의 지속이 신체의 지속을 포함하지 않는다는 의미이다. 그러므로 우리는 존재를 구성하는 본질적 요소로 신체 이외에 어떤 다른 것이 반드시 존재한다고 볼 수밖에 없다. 그것이 바로 영혼이다. 데카르트의 관점에서 볼 때, 모든 사유는 단 하나의 주관인 영혼에 ㉡귀속되고 이 영혼에 의해 존재는 지속한다. 사유가 동일하다는 것은 우리 자신이 동일한 존재로 남아 있다는 것을 ㉢증명해 줄 수 있는 것이다.

경험론의 전통에 서 있는 로크는 인격의 동일성이란 시간과 경험의 흐름 속에서 만들어지고 형성되어 가는 동일성을 의미한다고 보았다. 특히 로크는 데카르트가 인격의 동일성 문제에 있어 기억을 고려하지 않은 것과 달리, 기억을 인격의 동일성의 중심축으로 간주하였다. 로크에 따르면, 인격의 동일성은 심적 상태가 연속되느냐를 통해 증명되는데, 심적 상태의 연속성은 자기 자신에게 귀속시킬 수 있는 과거의 행위나 생각들을 회상하고 기억할 수 있는 만큼까지 ㉣확장된다. 로크는 인격의 동일성이 심적 상태의 연속성을 가리키고 이 심적 상태의 연속성은 기억의 연속성으로 설명된다고 하면서 왕자의 의식이 구두 수선공의 신체에 이전된 경우를 상상해 보라고 하였다. 왕자의 의식이 왕자의 신체로부터 구두 수선공의 신체로 옮겨지더라도, 그 의식이 왕자로서 행했던 행동들과 사고했던 사유의 내용들을 기억하는 한에서, 왕자의 인격이 동일하게 간직되는 것으로 보아야 한다는 것이다.

라이프니츠는 로크와 마찬가지로 인격의 동일성이 심적 상태의 연속성이라고 보았으나, 심적 상태의 연속성이 과거의 행위나 사고를 단순히 기억하는 것에 의해서 증명되는 것은 아니라고 하였다. 라이프니츠에 따르면 한 개인이 겪었던 과거의 특정 경험에 대해 기억하지 못할지라도 경험 과정에서의 지각과 사유는 그 자신이 현재 가지고 있는 성격에 영향을 미치고 있을 수 있다. 개인의 다양한 지각과 사유가 개인의 의식이라는 하나의 실체에 어떤 흔적을 남기며 이후의 활동들에 연쇄적으로 영향을 끼친다는 것이다. 따라서 라이프니츠는 인격의 동일성을 기억에 기반하여 설명하는 것을 반대하고 심적 상태의 연속성을 과거와 현재, 미래의 연결 관계 안에서 파악해야 한다고 주장하였다.

칸트는 인격 동일성이란 심적 상태의 연속성으로 설명되기는 부족하고 그렇다고 초자연적인 신과 관련지어 설명할 수도 없다고 하였다. 특히 그는 데카르트가 합리주의 전통에 ㉤입각하여 ‘생각하는 나’에 대한 개념을 도출하고 이를 바탕으로 영혼의 실재성을 확인한 것에 대해 의문을 제기하였다. 칸트에 따르면 생각하는 존재로서의 ‘나’는 영혼인데 이 영혼은 내부 감각의 대상으로, 물체와 같은 외부 감각의 대상이 아니다. 영혼은 마음에 의해 인식되는 내부 감각의 대상인 것에 반해 물체는 감각 기관에 의해 지각되는 외부 감각의 대상으로, 이 둘은 구분된다. 이러한 시각에서 칸트는 ‘나는 생각한다.’는 내적 인식이 ‘나’를 지각할 수 있다거나 ‘나’가 실재한다는 것을 의미하지는 않는다고 보았다. 내가 무엇을 생각하는 한 ‘나는 생각한다.’는 것이 전제되는 것이지만 그것을 통해 영혼의 객관적 속성, 실재성을 증명하는 것은 불가능하고 오로지 영혼의 가능성만을 이야기할 수 있다는 것이다. 이러한 시각에 따르면, ‘나는 생각한다.’는 것으로부터 서로 다른 시간에 걸쳐 자아가 동일하게 남아 있다는 점을 도출하는 것도 불가능한 것이 된다. 그렇다면 칸트는 인격의 동일성을 어떻게 설명했을까? 칸트는 우리가 스스로 동일한 인격성을 인식하는 것은 사실 단 하나의 주관이 아닌, 복수의 주관에 의해 이루어지는 것일 수 있다고 보았다. 선행하는 주관에서 사유된 내용이 후행하는 주관에 온전히 전달되고 그 사유가 동일하게 ‘나’라는 이름하에 사유된다면, 복수의 주관으로 구성된 사유 주체가 이를 동일한 인격을 마주치는 것으로 인식한다는 것이다. 이러한 칸트의 견해에 대해 후대의 학자인 스트로슨은 심적 상태의 연속성에 기반한 인격의 동일성이란 구체적인 시·공간을 살아가는 주체의 경험적 인식에서 도출된 것으로서 충분히 인정받을 만하며 복수의 주관을 상정하는 칸트의 견해는 철학적 상상에 불과하다고 비판하기도 하였다.

인문·예술 12 조선의 왕위 계승 방식과 즉위식 (102p)

[유교 국가에서의 즉위식]은 천명을 ㉔양도받는 의례인 동시에 왕위 계승의 정당성을 확보하고 백성의 지지를 이끌어 내는 국가 행사로 왕위 계승에 담긴 이상적 가치가 반영되었다. 유교 국가의 이상적인 왕위 계승 방식은 '선양'이라는 형태였다. 이는 유교 정치의 이상향으로 불리는 요순시대에 나타난 왕위 계승 방식으로, 형제나 장자에게 왕위를 계승하는 혈연적 세습 방식이 아니라 자격을 갖춘 자에게 왕위를 양보하는 것을 의미했다. 선양에서 추구하는 왕의 자격은 덕과 공공성으로 ㉕집약된다. 덕은 공손, 겸양, 효도 등 개인적인 덕성에 그치지 않고, 백성의 화목과 나라의 안정 및 번영이라는 공적인 것으로 확대되어야 한다. 그리고 궁극적으로는 민심과 민생의 안녕을 통해 하늘과 소통할 수 있는 통로가 된다는 점에서 왕권에 정당성을 부여해 줄 수 있었다. 국가는 왕의 개인적 소유물이 아니라 공적인 것이기 때문에 자격을 갖춘 자가 다스려야 하였고, 덕이 있는 사람이 왕위에 올라야 정당성이 부여된다고 보았던 것이다. 덕을 갖춘 자가 왕위를 계승하는 것이 공공성에 기초한 정치를 할 수 있는 방법이었고, 이를 통해 신의와 화목함이 갖춰진 사회를 만들 수 있다는 것이 선양에 담긴 생각이었다.

많은 유교 국가에서 선양에 담긴 가치를 왕위 계승 방식에 담으려 하였고, 이는 조선에서도 마찬가지였다. 조선이라는 국가의 틀을 제시한 인물인 정도전은 군주의 지위도 도덕성에 기초할 때만이 지속 가능하다고 주장하였다. 조선은 혈통에 따라 적장자 승계를 우선시하였고, 실제로 선양이 이루어지지는 않았다. 하지만 통치자의 도덕성을 중시하는 정치적 문화를 정착시키기 위해서 왕의 후계자는 단지 혈통의 계승자가 아니라 덕의 계승자가 되어야 했다. 따라서 덕을 갖춘 자가 군주가 되어야 한다는 이상을 어떤 방식으로 제도화할 것인가는 중대한 과제였다. 조선의 즉위식은 선왕의 명령이나 유언, 그리고 왕을 상징하는 도장인 대보를 받고 어좌에 오르는 의식, 즉위 사실을 온 나라에 고하는 교서를 반포하는 의식으로 구성되었는데 즉위하는 상황에 따라 절차상의 세부적인 차이는 있었지만 기본적으로는 선양이 담고 있는 유교적인 가치관을 ㉖구현하는 것을 목적으로 하였다.

조선의 왕위 계승 방식에는 ㉗수선, ㉘사위, 반정이 있었다. 수선은 선왕이 생전에 후계자에게 왕위를 물려주는 것이었다. 혈통 내에서의 왕권 이동이었지만 통치자로서의 최고의 자질인 덕을 기반으로 한 계승이라는 점이 강조되었고, 이전의 왕이 다음의 왕에게 직접 왕위를 물려준다는 점에서는 선양과 유사하였다. 수선일 때 즉위식의 절차는 선왕이 왕위를 물려준다는 명령을 내리는 것으로 시작되었다. 이후 선왕이 후계자에게 대보를 전하면 후계자는 사양하는 글을 올리고 대보를 다시 선왕에게 바치면서 겸양의 태도를 드러내었다. 이러한 절차는 반복적으로 이루어지는 경우가 많았는데, 이는 후계자의 덕을 직접적으로 드러내는 행위로, 후계자가 혈통 때문에 왕위를 이어받는 것이 아니라 왕으로서의 자질을 충분히 가지고 있기 때문에 천명을 받고 왕위에 오른다는 것을 보여 주는 것이었다. 이렇게 후계자의 덕을 강조하는 절차를 통해 새로운 왕의 정치적

권위를 안정시킬 수 있었다. 이후 신하들의 경하*나 교서를 반포하는 의식은 새 왕의 등극을 백성과 함께 축하한다는 의미로 거행되었고, 새로운 왕은 덕에 기반한 어진 정치에 힘쓸 것을 다짐하며 책임감을 드러내는 등 왕으로서의 자질을 보여 주려고 하였다.

사위는 선왕이 세상을 떠난 후 후계자가 왕의 자리에 오르는 것이었다. 조선에서의 대부분의 왕위 계승은 사위를 통해 이루어졌고, 즉위식의 절차에는 선왕의 죽음이라는 특수성이 반영되었다. 수선은 즉위식이 궁궐의 전(殿)에서 행해지지만 사위는 이와 달리 문(門)에서 행해졌다. 이는 선왕의 죽음을 애통하며 차마 왕위에 나아가지 못하는 후계자의 마음을 표현하기 위한 것이었다. 선왕의 죽음을 막지 못한 불효자가 왕위에 오르는 의식을 전에서 편하게 치를 수 없다는 의미인 것이다. 선왕에 대한 효를 중요시하였기 때문에 왕의 즉위식은 선왕의 죽음을 애통하는 의식인 국상의 일부로 포함되었다. 새로운 왕은 왕위 계승 자체에 관심을 두지 않고 선왕의 죽음을 추모하는 데 집중하였으며, 먼저 상복을 입는 의식을 거행한 후 임시로 일반 복장을 입는 방식으로 즉위식이 진행되었다. 이러한 의식을 통해 후계자가, 인간이라면 누구나 가져야 할 애통의 마음을 지니고 있으며 그 마음을 자각하고 묵묵히 실천하는 자라는 것을 보여 주려고 하였다. 후계자의 도덕적 자질을 강조함으로써 새로운 왕은 단지 혈통의 계승자가 아니라 덕의 계승자가 되고 이 모든 과정이 하늘의 뜻에 따른 것임을 나타낸 것이다.

반정은 난세를 바로잡아 바른 곳으로 돌아간다는 의미로, 군사를 일으켜서 기존의 왕을 폐위하고 새로운 왕을 세우는 방법이었다. 반정은 왕조를 교체하는 역성혁명이 아니라 기존의 혈통 중 새로운 왕을 내세우는 형태로 이루어졌다. 새로운 왕을 정할 때는 무엇보다도 왕의 유덕함을 강조하였는데 이는 반정의 명분을 더욱 강화하는 동시에 새로운 왕의 정통성을 높이기 위한 것이었다. 또한 무력을 사용한 것이 권력을 잡기 위함이 아니라 기존의 왕이 덕이 모자라 유교적 질서를 어지럽히므로 이를 바로잡기 위한 어쩔 수 없는 선택이었음을 부각하려는 의도도 있었다. 반정은 임금의 유언이나 명령 등을 통해 선왕의 의사를 드러내는 것이 불가능하였고, 실제로는 신하들에 의해 새로운 왕이 ㉙추대되었지만 유교 질서상 신하들이 왕을 세웠다고 할 수는 없었다. 따라서 왕실의 최고 어른인 대비의 승인을 받는 형식을 취하였다. 형식적인 절차이지만 대비가 선왕의 부덕함을 표현하게 하고 신하들이 세운 왕을 허락하게 하며 정당성을 추구한 것이다. 반정은 급박하게 이루어지는 경우가 많았으므로 즉위식은 간단하게 진행되었고, 즉위 후 내리는 교서에서는 폐위된 왕의 폐정을 ㉚고발하고 민심을 수습하기 위한 내용을 담으며 반정이 정당한 과정이었음을 드러내려고 하였다.

*경하(敬賀): 공경하여 축하함.

인문·예술 13 통과 의례 (107p)

일반적으로 통과 의례는 개인과 공동체의 삶에서 벌어지는 특정한 변화의 계기와 관련된 행사를 가리키며, 문화적으로 한 구성원이 사회적 삶의 한 단계에서 다른 단계로 옮겨 가는 것을 의미한다. 통과 의례라는 용어는 1900년대 초 프랑스의 인류학자 ㉠아르놀드 방주네프가 어떤 개인이 새로운 지위, 신분, 상태를 획득하기 위해 거쳐야 하는 여러 가지 의식이나 의례를 ㉡충칭하기 위해 처음으로 사용하였다. 그는 『통과 의례』라는 책을 통해 사회 문화 속에서 통과 의례가 차지하는 위상을 자리매김하고, 다양하고 구체적인 사례들을 분석함으로써 통과 의례의 일반적 구조와 특성에 관한 이론을 정립하였다.

방주네프는 통과 의례가 넓은 차원에서 인간 사회의 보편적인 구조적 장치라고 보았으며, 시대와 지역을 ㉢막론하고 개인의 정체성을 형성하고 사회 집단을 유지하는 데 핵심적인 기능을 수행한다고 보았다. 그에 따르면, 삶이란 일률적인 방식으로 진행되지 않으며 인간의 경험은 탄생, 사춘기, 혼인, 출산, 죽음 같은 단계들과 삶의 위기들로 구성되어 있다. 어느 사회에서든 개인의 삶은 하나의 상태에서 다른 상태로 옮겨 가는 과정의 연속이다. 즉 별다른 일이 벌어지지 않는 시기와 극적인 변화가 수반되는 시기가 지속적으로 ㉣교차한다는 것이다.

방주네프는 일반적으로 통과 의례가 ‘분리 → 전이 → 통합’의 세 단계로 이루어진다고 설명하였다. 첫 번째 단계인 분리 단계는 의례의 입문자를 그가 속해 있던 세속적 시·공간으로부터 분리하는 단계이다. 이 단계에서 입문자는 모종의 방식으로 기존 사회 구조로부터 분리되어 상징적 의미를 나타내게 된다. 그리고 그가 머무는 공간도 일상적 시·공간과 역할에서 벗어나 하나의 문화적 영역으로 구축된다. 두 번째 단계인 전이 단계는 이전 단계에서는 벗어났지만 아직 다음 단계로는 진입하지 못한 경계의 상태이다. 전이 단계에서는 모호성이나 혼동 또는 불균형이 표시되는데, 입문자는 상징적인 보디 페인팅을 한다거나 발가벗겨지는 등의 방식으로 기존 사회의 구성원들과 차별화된 위상을 드러낸다. 또 사회적 지위가 높은 사람의 수련을 위해 사회적 지위가 낮은 사람이 일시적으로 의례적인 권위를 ㉤행사하면서 신분의 역전이 일어나기도 한다. 방주네프는 전이 단계를 과거의 자아를 버리고 새로운 자아로 태어나기 위한 시련의 과정이라고도 하였다. 마지막 단계인 통합 단계에서 입문자는 변형된 상태로 사회에 통합되며 안정되고 분명한 위치로 돌아간다. 전이 단계를 통해 존재론적 변화를 경험한 입문자는 그동안 당연하게 여겨져 온 제약에서 벗어나 통합 단계에서 새로운 사고가 가능해지는 상태에 도달했음을 인정받는 것이다.

방주네프는 각각의 단계가 항상 대등하게 펼쳐지는 것은 아니며, 각각의 단계 안에 또 다른 단계의 구조가 내포되거나 전이 단계만이 정교하게 발전할 수도 있다고 보았다. 그리고 통과 의례의 수행적이고 역동적인 요소를 강조하기 위해 ‘리미널리티’라는 용어를 사용하여 통과 의례의 세 단계를 ‘리미널리티 이전 → 리미널리티 → 리미널리티 이후’로 특징지었다.

리미널리티란 문지방과 같이 경계 영역을 의미하는 말로, ‘이도 저도 아닌’ 중간 상태를 의미한다. 이는 통과 의례의 형식이 상징적이든, 실제적이든 그 핵심이 ‘경계 넘기’라는 것을 지적한 것으로, 이러한 통찰은 지금까지도 그 유효성을 인정받는다.

그러나 방주네프의 이론은 일반성을 지나치게 강조한 나머지 성적 차이를 고려하지 않았다는 비판을 받는다. ㉥미르체아 엘리아데는 『신비로운 탄생: 입문식의 몇 가지 유형에 관한 논고』라는 그의 책에서 통과 의례를 ‘격리 → 시련 → 재생’의 세 단계로 구분하였다. 엘리아데는 통과 의례를 사회적 측면보다 개인의 실존적 측면에서 바라보았다. 그는 남성과 여성 또는 남성적인 것과 여성적인 것으로 차이가 나는 다양한 사례를 제시하며 통과 의례에 내재한 성적 차이를 ㉦지적하였다. 대표적인 경우가 소년의 성인식과 소녀의 성인식이다. 엘리아데는 소녀의 성인식과 관련해 몇 가지 주목할 점이 있음을 지적하였다. 소녀의 성인식은 고대 기록에서부터 그 증거가 발견되지만 소년의 성인식만큼 광범위하게 발견되지 않는다는 것, 소녀의 성인식은 소년의 성인식 의례들에 비해 훨씬 덜 발달되어 있다는 것, 소녀의 성인식은 개별적으로 행해진다는 것이다. 그는 소년의 성인식이든 소녀의 성인식이든 친숙한 세계로부터 떼어 놓는 단절을 강제하는 것은 같지만 소년의 성인식이 일정한 나이가 된 소년들을 대상으로 집단적으로 행해지는 반면, 소녀의 성인식은 생리적 징후에 따라 개별적으로 이루어진다고 지적하였다. 그리고 이러한 특징을 남성은 문화와 결부된 존재이고, 여성은 자연과 결부된 존재이기 때문이라고 해석하였다.

*리미널리티(liminality): 임계성, 문지방.