

제 2 강 플라톤의 정치사상

※ 학습목표

플라톤의 정치철학에 대해 공부한다.

▲ 폴리테이아(politeia)

- 플라톤의 정치사상은 대화편 여러 부분에 나타나지만, 가장 집중적이고 포괄적으로 나타나는 것은 ‘폴리테이아(politeia)’ 라는 책에서이다. 이는 폴리스(polis)에서 온 말인데, 정체政體(정치체제)를 의미한다. 국가라는 말의 외연이 복잡하지만 폴리스(polis)의 경우 국가보다는 ‘도시’의 개념이다. ‘politeia’는 당시 polis의 상황을 전제한다. 폴리스론은 보편적 정치사상이라 할 수 없고, 당대 폴리스(아테네)에 제한된다.

▲ 사상은 텍스트(text)로 남겨지고 텍스트는 컨텍스트(context)를 전제한다.

- 어떤 사상을 볼 때에 그 사상이 우리에게 텍스트(text)로 남겨진다. 컨텍스트(context)를 고려하지 않고 텍스트를 읽을 때, 우리의 경험을 과거의 텍스트에 투사하는 경우가 생긴다. 이는 텍스트에 대한 오독을 부른다. 컨텍스트에 대한 지식 없이는 텍스트를 이해할 수 없다(당대 상황을 전제하지 않으면, 우리는 엉뚱한 것을 읽게 된다). 예를 들어, 인식론은 과학사 혹은 당대 과학을 염두에 두어야 한다. 19세기 인식론은 진화론 혹은 열역학을 전제하고, 오늘날의 인식론은 카오스 이론을 전제한다. 미학은 미학사 및 당대 예술의 상황, 그 컨텍스트를 전제한다. 그 시대의 상황, 역사적 상황이 어떤가에 따라 보는 시각이 달라질 수 있는 것이다. 특히 정치나 윤리 문제에서는 컨텍스트가 중요하다.

폴리테이아(politeia)는 필연적으로 플라톤 당대의 아테네라는 폴리스 상황을 전제하는 것이다. 당시의 세계는 헬라스(hellas)와 오리엔트(orient)라는 두 세계의 지평을 기반으로 한다. 근대 이전의 사상은 사유의 지평에서부터 근대와는 차이가 있다. **플라톤의 관심은 아테네의 입장에서, 아테네를 잘 살게 하는 것이었다.** 그러므로 플라톤의 국가론은 현대적인 의미에서의 국가를 의미하는 것이 아니다. 오히려 ‘폴리스(polis)’라는, 지금의 국가와는 성격이 다른 소규모 도시국가의 마스터플랜(master plan)에 가까웠다.

▲ 민주정

- 플라톤 당대의 정체政體는 민주정이었으며, 여성과 노예는 제외되었다. 현대적인 입장에서 한계를 가진 체제이지만, 그리스 당시의 컨텍스트를 고려할 필요가 있다. 그리스인들의 문화적 자부심은 대단했다. 그들이 알고 있던 다른 세계, 즉 오리엔트 왕조와 민주정을 비교할 때 특히 그러했다. 당시 헬라스와 오리엔트 지방의 갈등 구도는 역사를 거쳐 반복되어 왔고 지금도 중동 오리엔트 지방과 서구의 갈등으로 나타난다. 파르테논 신전 같은 역사적 건축물은 그러한 착취와 정복의 산물인 것이다. 유클리드 기하학, 헤로도토스의 역사학, 소포클레스의 비극 같은 서구 문명의 원류들이 대부분 이 시기에 형성되고 세계로 뻗어나갔다.

▲ 플라톤이 활동하던 시대적 배경

- 플라톤의 활동 시기는 그리스의 전성기가 지나고 폴리스에 몰락의 기운이 드리울 때였다. 페르시아 전쟁 때 힘을 합쳤던 폴리스들이 격전을 벌였다. 스파르타와 아테네, 테베 같은 유명한 폴리스 사이의 세력 다툼이 극심했고, 소크라테스도 참전한 바 있는 펠로폰네소스 전쟁도 있었다. 플라톤이 ‘폴리테이아(politeia)’를 쓴 후에 마케도니아에 폴리스가 망하는 사태가 일어난다. 그런 의미에서 ‘폴리테이아’는 비극적인 책이고 백조의 노래 같은 것이다.

▲ 플라톤의 국가론

- 폴리테이아는 국가, 국가론, 이상국가, 폴리스론 등으로 해석되지만, 직역하면 폴리스론論이다.
폴리스론에서 전개되는 내용은 극히 다채로우며 폴리스 건설에 필요한 모든 이야기들이 들어있다.
여기에서의 핵심개념은 **‘정의’**이다. 플라톤은 트라시마코스와 소크라테스의 논쟁을 통해 정의에 대한 내용을 전개하는데, 그 핵심이 되는 내용은 "정의는 강자의 이익이다"라는 트라시마코스의 주장에 대한 검토이다.

▲ 하르모니아(harmonia)

- 하르모니아는 ‘조화, 균형, 절제, 비례’ 등을 의미한다. 모든 문화는 저마다의 무의식적인 가치를 심층에서부터 가지고 있는데 그리스인들에게 있어 하르모니아가 그러하다. 그리스 미술에서는 황금비를 추구한 그림들을 볼 수 있고, 술을 만들 때에도 다른 재료와의 적절한 배합의 조화를 꾀했다. 음악 역시 수학적으로 분석된 음정 사이의 특정한 비례를 중시했으며, 의학도 마찬가지였는데 그리스 문화 전체를 떠받치는 무의식적 기반이라고 할 수 있는 것이 바로 하르모니아였다. 행동에도 절제와 중용이 요구되었다. 델피의 신탁으로 유명한 ‘너 자신을 알라’, ‘주어진 것을 선용하라’, ‘무엇이든 지나치지 않게 하라’ 같은 격언들은 이를 잘 보여준다.

▲ 그리스 Drama 의 핵심주제 : 정의

- 그리스 Drama 의 핵심주제는 hybris(오만/광기), ate(미망)인데 이는 절도를 잃어버리는 것이라고 볼 수 있다. 비극이 생기는 이유는 이러한 감정적 상태를 극복하려 하지 않고(오히려 지나치기 때문에) hybris, ate 에 빠지기 때문이다. hybris 와 ate 의 개념은 사람에게는 물론 4 원소인 지地, 수水, 화火, 풍風 등의 자연세계에도 존재한다. 이 4 원소에 적당히 섞여야 안정된 상태가 유지되고 이는 우주도 마찬가지. hybris 나 ate 의 문제점을 치유해주는 것이 ‘정의’이다. hybris 나 ate 를 가지고 오는 것은 ‘운명’(수동적인 것)이다. **인간이 주체적으로 삶의 균형에 닥쳐오는 미망, 즉 hybris 를 다스려서 하모니가 되도록 하는 것이 곧 ‘정의’이다.** 어찌 보면 그리스 문화 전체는 ‘운명’과 ‘정의’의 싸움이다. 예를 들어 정의의 여신 디케는 장님인데, 눈이 보이면 사심이 생겨 공정하기 어렵기 때문이다. 또한 아킬레스에 대항하는 헥토르의 운명은 그 운명에 대항함으로써 정의에 다가서는 것이다. ‘정의’는 하르모니아 상태로 되돌아오는 것이다. 사실 정의는 플라톤 특유의 개념이 아니고 그리스 문화 전체를 관류하는 것이다. 이는 플라톤의 ‘폴리테이아’에서 본격적으로 다루어진다.

▲ 정의는 강자들의 이익이다

- 트라시마코스는 ‘정의는 강자들의 이익’이라고 말했다. 지배자들은 자신들에게 이익이 되도록 법률을 정할 것이며 피지배자들로 하여금 그 법에 복종하도록 한다. 정의는 법과 질서를 지키는데서 시작되는데, 지배자들이 자신들에게 유리하도록 만들어놓은 것이다(마르크스도 같은 말을 한다). **법을 따르는 것이 정의라고 한다면, 지배자들에게 이익이 되는 것이 정의이고 그렇기에 정의는 ‘강자의 이익이다’라고 말할 수 있다.**

▲ 국가 1 권

- 국가론 전체에서 가장 드라마틱하고 치열한 논쟁이 펼쳐지며 흥미진진한 부분이다. 플라톤이 두 인물 사이 벌어지는 대화에서 자기의 논점을 얼마나 강하게 그려놓았는가 하는 점은 매우 중요하다. 소설 속에서 악인을 잘 그려야 흥미로운 내용이 전개되듯 지금의 유일무이한 플라톤, 철학사에서 인용되는 ‘따옴표 안의 플라톤’이 된 이유가 바로 여기에 있는 것이다. 국가 2 권부터는 다소 맥이 빠지는 느낌이 있다.

플라톤의 세계관

※ 학습목표

플라톤 사상의 기본 문법에 해당하는 내용들을 공부한다.

◆ 플라톤의 목적론적 세계관

▲ 로쿠스 클라시쿠스(locus classicus)와 기능

- 늘 얘기하는 상투어, 여기서는 플라톤의 반복되는 이야기로 ‘기능, 덕’을 의미한다. 공자의 仁과 같은 것이다. 사람마다 사물을 바라보는 관점이 다른데 플라톤의 관점은 바로 기능 ergon에 있다. 동북아 전통에서는 용용이라고 한다. 기능은 그 대상의 본질이다. 플라톤이 보기에 그 대상이 자기의 본질을 얼마나 잘 발휘하는지가 문제이다. 예를 들어 ‘탁자’에 대한 각계층 사람들의 이야기를 보자면 화학자는 재질이 무엇인가를, 경제학자는 얼마일가를, 사회학자는 어떤 계층 사람들이 구입할 것인가를 살필 것이다. 플라톤이라면 그 탁자가 뭐하는 것인지, 어디에 쓰이는가를 먼저 살핀다는 것이다. 플라톤이 사람에게 가장 먼저 보는 것도 그 사람의 직업, ergon 이었다.

▲ 플라톤의 목적론적 세계관 : 기능, 본질, 목적

- ‘무엇을 위해 존재하는가 being in order to’. 예를 들어 분필에게는 분필 본연의 목적(잘 부러지지 않고 잘 써지는 것)이 있다. 이는 **본질주의**와도 관련된다. ‘본질(arete,아레테)’은 순수우리말로 옮기면 ‘~다움’이다. 경찰에게는 경찰의 본질이, 의사에게는 의사의 본질이 있다는 것이다. **기능이 곧 그 대상의 본질**이다. 가치론적으로 말하면 그 사물이 자기의 ‘본질, 기능, 목적’을 얼마나 잘 발휘하는지가 문제가 된다. 이는 플라톤 사상의 기본 문법에 해당하는 것으로 보다 현실적인 차원의 문제들을 다룬다. **이데아에 다가가는 키워드는 ‘~다움’이다. 어떤 대상의 본질을 완벽하게 발휘하는 것이 곧 이데아인 것이다.** 백목의 이데아는 ‘백목다움’이고, 탁자의 이데아는 ‘탁자다움’이다. 근대철학자들은 그리스의 목적론적 세계관을 비판하고 근대에는 기계론이 등장하였다.

▲ 인간의 arete

- arete란 일반적인 말로, 인간에게 쓰이는 말은 아니다. 그렇다면 **인간의 arete는 무엇인가, 즉 ‘인간다움’이란 무엇인가?** 이는 전 철학사를 거쳐 대답하기 어려운 문제이다. 이에 대한 플라톤의 대답은 **‘영혼의 아름다움’**이라는 것이었다. 그리스 시대에 영혼이란 한 인간의 사람됨, 인격 등을 의미하는 것으로 현대의 영혼이라는 말과 차이가 있다(여기서 영혼이 존재 하느냐 논쟁하는 것은 비생산적이다. ‘영혼’이라는 말로 무엇을 말하는지가 중요하다. 대부분의 논쟁의 원인은 이렇게 말에 대한 정의가 이루어지지 않아 일어난다. 예를 들어 신에 관한 논쟁은 신의 개념을 다르게 해석하는데 원인이 있다. ‘있다’와 ‘없다’의 개념을 다르게 이해하므로 일어나는 것이다). ‘뛰어난 영혼’은 곧 ‘덕’이다. 인간의 arete와 연계된 문제로 **인간 영혼의 아름다움은 ‘덕’에 존재한다.** 이는 소크라테스의 유산으로 가장 핵심적인 대목이다. 인간이 훌륭하다는 것은 그 사람의 사람됨, 영혼이 고결하다는 것이다. 오늘날에 있어 ‘덕’이란 타자와의 관계 속에서, 그 사람의 행위 속에서, 특별한 문화적 맥락 속에서 해석되어야 하므로 쉬운 문제가 아니다.

◆ 플라톤의 국가론과 그 한계

▲ 정의의 문제

- 플라톤이 보기에 한 개인이 정의롭다는 것은 곧 영혼이 훌륭하다는 의미이며, 국가가 정의롭다는

것은 국가의 영혼이 훌륭하다는 것이다. 이는 ‘정의로운 국가는 행복한 국가’라는 소크라테스의 테제를 이어받은 것이다. **플라톤의 관점에서 정의로운 국가는 영혼, 목적, 본질 특히 arete 가 훌륭한 국가이다.** 그런데 ‘정의’와 ‘행복’의 관계는 현실에서는 간단히 이해하기 어려운 부분이 있다. 소크라테스는 기타 부분으로 행복한 것은 진실로 행복한 것이 아니라고 하였는데, 이 대목은 오늘날까지도 논쟁이 될 수 있는 부분이다. ‘정의는 강자의 이익’이라는 것은 트라시마코스의 생각이다. 반면 플라톤이 볼 때에 강자의 이익이 추구되는 국가는 불행한 국가이다. 그런데 이러한 생각은 매우 순진하고 비현실적일 수 있다. 예를 들어 미국이 정의의 이름으로 세계를 핍박하는 오늘날의 현실은 오히려 ‘정의는 강자의 이익’이라는 트라시마코스의 생각을 분명하게 보여주는 것이다. 뛰어난 영혼을 가진 인간이 행복하다는 소크라테스의 가르침 자체는 위대하지만, 현실정치를 바꿔가기에는 너무나 고원한 사상으로 보일 수 있다. 플라톤 스스로도 잘 알고 있고 그래서 대화 상대자들에게 자기를 논박하게 만든다. 만약 자기가 강자의 위치에 있다면 사람들은 정의로운 사회를 원하지 않을 것이다. 사람들끼리 서로 자신의 안전을 위해 정의라는 것을 받아들인 것이다. ‘정의로운 사람(is)’이 아니라 ‘정의로운 사람처럼 보이는 것(seems)’이 중요(글라톤의 생각)하다고 보았다. 사람들은 정의로운 사람을 좋아하지 않는다. **플라톤은 이에 대한 결론을 유보했다. 여기서 국가론으로 이어진다. 플라톤은 한 개인에 대한 이야기보다 국가에 대한 이야기를 통해 개인의 영혼을 이야기했다.**

▲ 플라톤의 ‘시인’

- 플라톤의 시인은 릴케나 말라르메, 김소월 같은 시인을 의미하는 것이 아니다. 오늘날의 소설, 영화, 연극이나 드라마를 의미한다. 그리스 시대에는 오늘날의 고급/저급 문화와 같은 분화가 없었기 때문에 따로 시라는 개념도 없었다. 시인을 말할 때, 그리스 당대라는 컨텍스트를 잘 살펴야 한다. 드라마, 음악, 미술, 무대 등의 공연문화를 통틀어 지칭하는 말이라고 생각하는 것이 옳다.

▲ 플라톤의 국가론과 한계

- ‘국가는 분업체제’라는 말에서, 플라톤이 사물을 보는 시각이 기능 ergon 적이라는 것을 알 수 있다. 각자가 가진 성향(적성)에 따라 적절한 일을 맡아 일에 몰두하는 것이 중요하다고 보았다. 그런데 세월이 지나면 체질이 달라지듯 사람의 성향도 달라질 수 있다. 성향이란 불분명하고 가변적인 것이다. 오늘날의 역동적인 현대사회를 본다면, **플라톤의 국가론은 지극히 이상적이며 기능주의적인 세계관으로만 사회를 해석했다**는 것을 알 수 있다. 플라톤은 성향과 직업의 본질주의를 주장한다. 성향(nature)이 곧 직업으로 연결된다는 것이다. 플라톤은 본질주의의 한계 내에서 국가를 보는데, 여기에서 그는 아주 중요한 것을 간과했다. 현실적으로 사람의 성향과 직업이 불일치하는 경우가 많기 때문이다. 예를 들어, 연봉이 3000인 X라는 일과, 연봉이 6000인 Y의 일이 있다고 하자. 대개의 사람은 아무리 X의 일을 좋아한다고 해도 결국은 Y를 선택한다. 기능이 있다고 해서 꼭 그것을 하기를 바라는 것은 아니기 때문이다. 즉 인간의 성향과 직업이 현실적으로 늘 일치하지는 않는 것이다. 이는 실제적으로 무엇보다 중요하고 예민한 개인과 사회의 문제이나, 플라톤은 이 문제에 대해 거의 대답하지 않았다. 인간에 대해 지나치게 기능주의적 입장을 가졌기 때문이다.

▲ 교육론

- 플라톤은 국가에서 가장 중요한 것이 교육이라고 보았다. 행복한 국가는 그곳에 사는 사람들의 영혼이 훌륭한 국가인데, 그렇게 한 인간의 영혼을 좋게 만드는 과정이 곧 교육이기 때문이다. 어찌 보면 **국가론의 뼈대는 교육론이다.** 폴리스론 전체가 교육론이고 더 나아가 플라톤의 사상 전체를 교육론이라고 볼 수 있다. 플라톤의 사상은 교육론, 영혼론, 국가론이 긴밀히 연결되어 있다. 교육은 육아와 교양교육으로 양분되는데 플라톤은 교육의 커리큘럼을 중요시했다. 플라톤이 필요하다고 생각한 교육은 대상에 따라 다르지만, **취학 전 아동을 대상으로 해서는 ‘시가(음악+시+연극+무대)’와**

‘체육(군사훈련)’을 가르치는 것을 중시했다. 또한 사실과 허구 중 허구를 먼저 가르쳤다. 지금으로 보자면 역사보다 문학을 먼저 가르친 것이다. 플라톤은 신들을 불경하게 묘사하는 기존의 시가에 대해 비판적 자세를 보였다. 신은 인간의 선의 원인인데 신들의 복수, 전쟁, 간통 등의 이야기가 아이들에게 들려지면 안 된다고 생각했다. 하지만 플라톤은 역설적이게도 중요한 대목에서 항상 신화를 끌어들이었다.

▲ 플라톤 교육론의 핵심

- 플라톤은 재미있는 것일수록 윤리적으로 인간에게 해롭다고 생각했다. 재미와 도덕은 상충되기 때문에(감각적으로 흥미로운 것은 영혼에 해로움), 플라톤은 커리큘럼의 방향을 바꾸고자 했다. 당시 사람들을 지배하고 있던 **mythos(시가)를 철학 philosophia(학문 전체), 즉 로고스 logos, 과학이나 철학으로 바꾸어야 한다고 보았다.** 플라톤의 시각에서는 두 가지의 대립 구도가 존재하는데, 재미와 윤리(도덕), 재미와 진리(truth)가 대립된다고 보았다. 또한 문화는 윤리와 도덕에 종속되어야 한다고 생각했다. 하지만 그리스 당대의 컨텍스트에서 보자면 전성기의 드라마가 타락한 시기였다는 점도 생각해야한다.

▲ 플라톤의 전체주의에 대한 비판

- 영국 철학자 칼 포퍼(karl popper, 1902-1994)는 『열린사회와 그 적들』(칼 포퍼, 민음사)에서 일정한 플랜으로 구획된 사회는 옳은 사회가 아니라고 보았다. 그것은 곧 재단된 사회라는 것이다. **‘사회는 복잡한 상황에서 점차 모양이 만들어져 가는 것이지, design 되는 것은 아니다’며 전체주의를 경계**하였다. 그런 의미에서 karl popper 는 플라톤을 전체주의 국가철학의 시조로 본다. 근대의 헤겔과 마르크스도 전체주의 사상가로 지목했다. 그런데 플라톤은 아이들의 교육 커리큘럼을 얘기하는 것이지, 문화 전체를 얘기한 것은 아니다.

▲ 모방의 타락 비판

- 인간은 하나를 모방하지 않고 많은 것을 피상적으로 모방한다. 예를 들어 탁자 만드는 과정을 보면, 만드는 이는 이미지만 피상적으로 모방할 뿐이다. 실물은 없고 이미지들만 난무하는 시대로 볼 수 있는 것이다. 특히 이 관점은 소피스트를 비판할 때 사용된다. 오늘날로 보자면 역사의 상품화 현상, 리얼리티 reality 에 대한 이미지만 끝없이 복사되는 부분을 예로 들 수 있다. 즉 **시뮬라크르 시대**라는 것이다.

▲ 음악과 체육의 중요성

- 그리스 시대 음악은 개인 취향의 문제가 아닌 국가 영혼의 표현이다. 또한 그리스 시대 체육은 잠재적인 전사 양성 과정이다. 당시에는 군인 개념이 따로 존재하지 않았으며, 따라서 체육은 즐기는 것이 아니라 국가의 존망이 달린 문제였다(오늘날 체력은 국력이라는 생각은 다분히 전체주의적 발상이다). 체육과 의술도 거의 한 덩어리처럼 밀접한 연관을 맺고 있었다.