제 8 장 현대의 철학자, 비트겐슈타인

1. 비트겐슈타인, 그림 이론에서 게임 이론으로의 전회

1) 비트겐슈타인(Ludwig Wittgenstein, 1889~1951)은 청년기에 말할 수 있는 것을 통해서 말할 수 없는 것을 보여주고자 하였다.

> ◇ "말할 수 없는 것에 대해서 우리는 침묵해야만 한다."(「논리철학논고(Tractatus Logico-philosophisus)」 7)

→ 「논리철학논고」에서 청년 비트겐슈타인은 말할 수 있는 것은 세계에 실제로 존재하고 있는 대상들에 대한 것이라고 생각했다. 결국 자연과학의 명제들 이외에 우리는 어떤 말도 해서는 안 된다는 것이다. 따라서 그에게 언어란 세계를 1:1 로 묘사하는 '그림(picture)'과 같은 것이다. 예를 들어 '저 장미꽃은 붉다'라는 말의 의미는 저 바깥에 피어 있는 붉은 장미꽃을 가리킴으로써 이해된다.

> ◇ "말할 수 있는 것을 명백히 나타냄으로써 말할 수 없는 것을 알려주게 된다."(「논리철학논고」 4.115)

→ 논리실증주의자(logical positivism)가 '말할 수 없는 것'을 비하했던 것과는 달리 비트겐슈타인에게 진정으로 중요했던 것은 '말할 수 없는 것들'이었다. 그는 이것들이 자연과학에 의해 말해질 수 없으며, 단지 음악, 미술, 문학, 종교 등에 의해 보여질 수 있을 뿐이라고 생각했다. 예를 들어 '구름이 많다'는 것은 말할 수 있지만, '마음이 괴롭다'는 것은 말할 수 없고 단지 '기도'에 의해 보여줄 수 있을 뿐이다.

> ◇ "올바른 철학적 방법은 다음과 같은 것이다. 말할 수 있는 것, 이를테면 철학과는 아무런 상관도 없는 것들인 자연과학의 명제들 이외에는 아무 말도 하지 말아야 할 것이다. 그리고 어떤 사람이 형이상학적인 그 무엇을 말하고자 할 때 철학은 그에게 그가 사용하는 명제 속의 어떤 기호에도 의미를 부여하지 못한다는 사실을 지적해 주어야 할 것이다. 우리는 그에게 철학을 가르쳤다는 느낌을 갖지 못할지 모르고 또한 이것이 만족스러운 활동이 아닐지도 모르지만, 이 방법이야말로 엄밀한 의미에서 올바르며 유일한 방법이라고 할 수 있을 것이다."(「논리철학논고」 6.53)

2) 장년 비트겐슈타인은 언어를 일종의 게임으로 이해했다.

> ◇ "우리가 '의미'라는 단어를 사용하는 모든 경우는 아니더라도 대부분의 경우는 다음과 같이 설명될 수 있다. 언어에 있어서 한 단어의 의미는 그것의 용법이다."(「철학적 탐구(Philosophical Investigations)」 §43)

→ 「철학적 탐구」에서 장년 비트겐슈타인은 청년 시절에 말할 수 있는 것이라고 생각했던 것이 다양한 언어 게임 중 하나에 불과하다고 이야기한다. 다시 말해 세계의 사실을 가리키는 언어, 즉 자연과학의 언어 이외에 다양한 언어들이 존재할 수 있다는 것이다. 언어들 각각은 자신들만의 고유한 행위 속에서 이해되어야 한다. 장기판에서 졸(卒)의 의미를 안다는 것은 그것이 어떻게 사용되는지

안다는 것이다.

◇ "예를 들어 우리가 '게임'이라고 부르는 것들을 생각해보자. 여기에는 체스 게임, 카드 게임, 구기 게임, 올림픽 게임 등이 있다. 이 모든 게임에 공통된 것은 무엇인가? '반드시 어떤 공통된 것이 있어야만 한다. 그렇지 않으면 그것들을 게임이라고 할 수 없다'라고 말해서는 안 된다. 그 게임들에 있어서 공통된 것이 있는지 없는지를 주목해 보라. 우리가 그것들을 살펴보게 되면 모두에게서 어떤 공통된 점을 발견할 수는 없을 것이다. 단지 유사성과 연관성만을 보게 될 것이다. 반복하지만 생각만 하지 말고 주시해보라!"(「철학적 탐구」§66)

→ 장년 비트겐슈타인은 다양한 언어들을 일종의 '그림'이 아니라, '게임'으로 비유한다. 언어들 각각은 자신들만의 고유한 규칙을 함축하고 있다. 이것은 마치 장기가 자신만의 규칙을 가지고 있고, 축구도 자신만의 규칙을 가지고 있는 것과 마찬가지다. 윤리학이란 언어 게임이 존재하고, 과학이란 언어 게임이 존재하고, 예술이란 언어 게임이 존재한다. 중요한 것은 다양한 언어 게임들이 하나의 본질을 공유한 것이 아니라 가족 유사성(family resemblance)에 묶여 있다는 점이다. 결국 모든 언어 게임들을 묶을 수 있는 유일한 언어 게임이란 존재하지 않는다.