

수요집현강좌 보고서(2-1)

전공	소프트웨어학과	학번	18011690	성명	이정안
<p>고대 그리스인의 세계관, 영원한 우주속에 필멸하는 인간 부제에서 볼 수 있듯이 고대 그리스인의 세계관에서 가장 중요한 대비되는 세계관을 설명하는 문장이다. 이후 설명되지만 비극적 세계관과 영웅적 세계관으로 해석할 수 있다. 고대 그리스의 세계는 매우 방대하기 때문에 이번 강의에서 전체적으로 설명하지 않고 해당 역사의 호메로스부터 플라톤의 역사까지 다루었다. 이번 강의의 키워드는 다음과 같다. 코스모스, 영웅, 운명, 폴리스 우리가 흔히 고대 그리스를 떠올리게 되면 과거 읽은 그리스 신화에서 본 장면들이 떠오른다. 신화, 제우스, 철학, 올림픽 등등. 단편적인 시각으로 제우스와 올림포스의 신들이 등장하는 신화 그리고 멋진 신전, 신화속에 등장하는 테세우스나 헤라클레스같은 영웅들을 이야기할 수 있다. 하지만 이번 강의에서 다룰 내용은 '세계관'이기에 전체적인 흐름을 이해하고 주요한 사건을 위주로 다뤄본다. 기원전 13세기부터 약 3세기까지의 흐름을 우선적으로 따라간다. 우리가 잘 알고 있는 기원전 13세기 무렵의 그리스는 트로이 전쟁과 아테네 전쟁이 일어나게 되었는데, 당시 사람들에게 전달된 내용은 철학자, 시인들이 쓴 내용에 의해서 신들이 개입한 전쟁의 형태로 기록되어 내려왔다. 따라서 신화적인 성격이 강했지만 이후 실제로 해당 지역이 발굴되게 된다. 당시 철기 문명이었다. 기원전 8세기 경에는 호메로스와 헤시오도스의 서사시, 올림피아 제전이 시작되면서 문화적인 성격이 강한 여러 작품도 등장했다. 이런 작품들을 통해 고대 그리스인들의 생각을 엿볼 수 있다. 이후 페르시아전쟁, 내전으로 불리는 페로폰네소스 전쟁등이 발발하게 되었고 이 시기가 약 5세기 경이다. 플라톤도 이 시기의 인물이며 마찬가지로 5세기 경 아리스토텔레스도 등장한다. 이후 322년에 알렉산드로의 그리스 정복이 이뤄지게 된다. 다시 돌아본다면 약 1200년 가량의 역사가 고대 그리스의 문명이라고 할 수 있는데 생략된 부분도 많지만 이를 다 다루는 것은 이번 시간에 불가능하니 위에서 설명한 범위내에서만 다룬다. 고대 그리스인들이 세계관을 형성하는 것들에는 호메로스의 일리아스, 오디세이아, 헤시오도스의 신통기가 가장 잘 보여주는데, 고대 그리스에는 경전이나 집단이 존재하지 않아서 시대에 따라 사람들이 믿은 신들이 매우 다른 형태를 띄게 된다. (섞이기도 함). 이를 잘 설명하기 위해 위에서 설명한 키워드 중심으로 이야기를 전개해본다. 첫 번째는 코스모스이다. 코스모스는 현대의 고전 책으로 칼 세이건의 우주에 관한 이야기다. 해당 시대의 사전적 의미로는 1번 질서, 2번 질서가 잡혀 있는 상태, 3번 질서를 잡는 통치자, 4번이 우주를 뜻하며 이는 피타고라스가 가장 먼저 우주를 코스모스라고 칭했다. 즉 피타고라스는 우주자체를 하나의 질서, 질서가 잡힌 상태로 봤던 것, 헤시오도스의 신통기와 연결하여 설명한다면 기원전 8세기에 활약한 서사시인으로 신들의 계보, 우주의 기원에 대한 진지한 탐구와 물음으로 이어진다. 해당 책에서 나온 제네시스는 게네, 젠(유전자)등으로 현재까지도 이어진 모습이다. 신통기에 등장하는 세 명의 주요 신이 있는데 카오스, 가이아, 에로스다. 여기서 이 세명의 신이 뜻하는 바가 가장 중요한 그리스 신화의 형태로 이어진다. 카오스는 '비어있는 공간', '틈'을 뜻하며 가이아는 대지의 질료로써 유형의 존재로 유형을 낳는다. 에로스는</p>					

수요집현강좌 보고서(2-2)

전공	소프트웨어학과	학번	18011690	성명	이정안
<p>결합의 원리로써 가이아와 결합하여 우라노스나 크로노스와 같은 신을 창조한다. 즉, 헤시오도스가 그린 세계는 하나의 무에서 유의 창조이며 이를 우주까지 확장하여 그리스 신화를 설명한다. 해당 서사에서는 제우스가 올림프스의 왕좌에 오르는 과정을 보여준다. 이처럼 철학자들은 주로 우주의 창세 신화에 대해 '아르케'를 물으며 우주의 시작, 기원에 대해 탐구한다. 예로는 탈레스의 물이 세상의 만물, 아낙시메네스의 공기등이 있다. 이후에는 4원소, 5원소로 확대된다. 아낙시만드로스의 구형우주론은 이후 천동설, 지동설이전에 종교적관념에 따라 지구가 우주의 중심이라는 주장이며 땅은 어떤 것에 의해서도 떠받쳐지지도 않은 채로 공중에 떠 있으며, 모든 것들로부터 같은 거리만큼 떨어져 있기 때문에 머물러 있다고 한다. 즉, 지구 기준으로 다 동등한 방향으로 떨어져 있으니, 지구가 움직일 필요가 없다. 지구를 중심으로 우주가 움직인다고 생각했다. 이를 '구형 우주론'이라고 부른다. 당시 철학자들은 달을 중심으로 월하, 월상 세계로 나누고 에테르라는 제5원소가 우주에 가득 차 있다고 생각했다. 과연 그렇다면 해당 시기에는 시인과 철학자간의 차이는 있었을까? 실제로 서로에 대한 차이점은 인식되고 있었지만 어느정도 유사성은 존재했다. 소크라테스가 말하는 바에 따르면 피타고라스는 철학하는 사람이라고 했다고 한다. 이를 축제에 비유하여 설명했는데, 축제에는 총 3가지 유형의 사람이 방문한다. 장사꾼으로써 돈을 벌려고 오는 사람 (안락을 추구), 운동 경기 선수로써 경쟁에서 승리하기 위한 사람(명예를 추구), 구경꾼(관조하는 삶) 여기서 구경꾼을 철학자라고 했으며, 시인도 마찬가지로 관조하는 삶이라고 했다. 시인은 사건을 전달한다고 봤다. 다음 키워드로 영웅이다 이 내용은 이집트 세계관과 겹치는 내용이 많아서 생각보다 더 신기했다. 그리스 세계관 선에선 인간을 완전하고 영원한 우주에서 살아가는 한 없이 작은 존재로 봤다. 이를 '경이'로 표현할 수 있는데, 영원한 우주와 필멸하는 인간의 대조의 형태와 영원을 모방하는 것, 영원한 삶을 향한 경주로 표현된다. 이러한 생각이 두 가지 세계관으로 확장되며 영웅적 세계관과 비극적 세계관으로 나뉘게 된다. 영웅적 세계관을 분석해보면 경쟁과 분노는 항상 등장하게 되는데 당시 수치 문화, 결과 문화의 형태라 어떤 행위 대한 판단을 동기가 아닌 오로지 겉으로 드러나는 행위를 통해서 판단된다. 분노는 예를 들어 고대 그리스의 최고 영웅들의 죽음, 배신, 지배로 풀어내며 이러한 분노는 영웅적 세계관에서 경쟁과 같이 이야기를 풀어나가기 위한 요소로 활용된다. 이에 비해 비극적 세계관은 인간의 연약함, 인간 자체에 대한 회의에서 시작하며 신들의 유흥거리로 표현된다. 이를 설명하기 위해 두 가지 신을 예로 들 수 있는데 운명의 여신 모이라와 실수의 여신 아테이다. 모이라는 실을 짓는 세명의 여인이 인간의 인생을 결정하는 모습을 보여줌으로 운명은 벗어날 수 없음을 의미하고 아테는 인간의 머리위를 뛰어다니며 치명적인 실수를 유발하게 하여 단순 신의 유흥에 지나지 않음을 보여준다. 이를 잘 보여주는 예로 오이디푸스의 비극적인 삶을 예로 들 수 있다. 지금까지 살펴본 세계관은 고대 그리스인들의 생각을 알아볼 수 있었으며, 현대에는 어떤 형태로 남아 있는지 알아볼 수 있었다.</p>					