

## 수요집현강좌 보고서(1-1)

전공	소프트웨어학과	학번	18011690	성명	이정안
<p>유성환 교수님의 고대 이집트인의 세계관을 기준으로 작성하였습니다. 이집트는 세계 최초로 국가가 만들어진 곳. 약 2만명 정도가 모여사는 도시를 국가라고 하며 이집트는 그리스의 폴리스의 형태와 유사한 형태를 가지고 있다. 이후에 도시가 커지게 되면 다른 도시와 전쟁을 하게 되고 이후 영토국가로 확장되게 된다. 마찬가지로 이집트는 영토국가의 시초이기도 하다. 이후 제국형태로 확장되게 되고 이때가 기원전 약 1000년이라고 이라고 한다. 이 시점이 가늠이 안될 수 있지만 철기시대와 동일한 시대상이라고 보면 그 격차가 엄청난 것을 알 수 있다. 제국은 절대로 사라지지 않는 개념으로 현대에도 남아있다. 현대의 미국이 제국으로 볼 수 있으며 소프트 파워를 사용하여 제국을 유지한다고 볼 수 있다. 즉, 제국이라는 개념 자체가 사라지지 않고 현대까지 유지되는 하나의 개념으로 자리잡았다. 이집트의 90%의 영토는 사막으로 이루어져 있으며 중간에 나일강이 흐르고 가운데 삼각주가 형성되어 있다. 이 지역에서 농사를 지어 살아가고 있으며 남부쪽에는 거의 비가 오지 않아 나일강이 유일한 식수원이 되게 된다. 남부쪽에 거의 비가 오지 않는다는 의미는 종교적으로 봐도 되게 큰 의미를 가지게 되는데 인간은 신을 가장 힘들 때, 믿게 된다고 한다. 이집트의 종교적인 성격이 강한 이유도 생존이 열악하기 때문에 이러한 형태를 띄게 된걸 수 있다. 이집트를 흔히 신국이라고 부르는데 다른 국가와 달리 종교적인 성격이 매우 강하기 때문이다. 신이 일상생활에까지 밀접하게 스며들어 있으며, 모든 것에 종교적, 신적 의미를 부여한다. '잠재되어 있던 것이 현실이 된다' 이 말은 원발자에 의해 현실이 되는 것을 의미하는데 이집트의 탄생에 대한 종교적인 의미를 가지고 있다. 태초신이 이집트를 만들 때 인간이 가장 조화롭고, 축복받은 땅이라고 생각하고 만들었다고 생각했으며, 즉 이집트인들은 스스로 다른 사람들과 다르고 특별하다고 생각했음을 알 수 있다. 그렇다면 사람들은 누구를 믿고 따른 것일까? 흔히 파라오라고 생각할 수 있지만 역사를 보면 알 수 있듯이 파라오는 신성한 왕권을 넘겨받아 대리권을 수행하는 자임을 알 수 있다. 창조주가 세계를 만들고 이집트의 모든 권리를 가지고 있지만 그 것을 대신 수행할 파라오를 선발한 것 이러한 왕권과 제도는 약 3000년동안 한번도 바뀌지 않았다고 한다. 애초에 바꾸려고 하지 않는다. 이집트 신화에 나오는 여신중 마야트라는 여신이 있다. 법과 정의, 조화, 진리, 지혜의 여신이라고 하는데 이러하듯 이집트 신화에는 모든 정의에 신이 있다고 할 수 있다. 그렇다면 이러한 신화적인 설화가 생기는 이유는 무엇일까? 부정적 우주관은 부정적 인간관으로 이어지고 이후 신성한 왕권, 영웅보다는 왕을 원하게 된 이집트의 모습이다. 영웅이 등장하는 세계는 사실상 당장 힘든 참혹한 현실이라고 할 수 있다. 당장 힘들기 때문에 구원을 바라는 이상, 종교적인 의미를 담고 있는 것이고 그에 반대되는 빌런, 괴물또한 사회적 부조리, 당장 힘들음을 표현한 것이라는 걸 알 수 있다. 서구는 대표적으로 직선적 시간관을 띄고 있는데 앞서 말한 괴물, 영웅의 본질을 의미한다. 그에 반해 이집트는 순환적 시간관으로 질서의 유지가 가장 중요했다. 앞서 말한대로 3000년 가까이 유지되었던 이유 또한 질서의 유지때문이라고 할 수 있으며 봄 여름 가을 겨울</p>					

## 수요집현강좌 보고서(1-2)

전공	소프트웨어학과	학번	18011690	성명	이정안
<p>과 같은 순환적인 시간관을 믿고 있었다. 즉, 필요한 것은 영웅이 아닌 왕으로 질서의 유지를 가장 필요로 했다. 이런 질서를 마야트라는 여신을 믿는 방법으로 행했으며 태양신 라의 딸로 파라오조차 그녀를 거스를 수 없다고 믿었다. 실제 석판에서 모습을 확인할 수 있는데 형이상학적 요소를 석판으로 해석하여 그 의미를 받아드릴 수 있었다. 비슷한 예로 함무라비의 법전과 같은 형태로 남아있는 해당 시대상의 종교적, 시대적 배경을 나타낸다. 마야트는 머리에 깃털은 단 여신의 모습을 보인다. 기근이나 병또한 하나의 신 형태로 나타내는 부분이 매우 매력적인데 해당 시대에 기근, 전염병이 돌았다면 신 세크메트가 화가 났음을 의미하며 해결방법보다 신이 화를 풀도록 기도, 제사를 지내는 방식으로 해결했다. 이러한 모든 것을 형상화하는 문화가 여러 부분에서 나타난다. 마야트는 태양의 순환이자 질서이다. 이러한 종교적 순리가 등장한 이유는 경제적으로 이집트가 상당히 안정되어 있어서라고 말하며 가장 큰 이유로는 이집트의 농사를 말한다. 실제로 해당 시대에 망하더라도 이집트로가 농사만 짓는다면 굶어죽을 일은 없었다고 하며 농사가 매우 잘 발달했다고 한다. 마야트가 다양하게 상징화 되었으며 마야트는 율법이나 선문법이 아니고 이집트 시민 깊숙이 자리잡은 개념으로 생각해야 한다. 앞서 말한 이집트는 왕을 태양과 동일시하는 문화가 있었으며 왕이 나타났다는 것을 태양이 떠올랐다고 형상화하였다. 자신들을 우주전체의 일부라고 생각하고 태초에는 아무것도 존재하지 않는 상태에서 신, 종교적인 절대적 관념이 미치는 영향은 아주 거대한 일부분 이라고 생각된다. 단순 파라오가 안정적인 통치(질서의 유지)가 아닌 고대 이집트인들의 우주 자체가 마야트에 의해 다스려지고 자연의 가장 기본적인 부분을 다스리는 존재로 생각했다. 이러한 부분 또한 순환적인 구조를 가진다고 말할 수 있으며 사실상 계속 강조하는 이런 종교적인 세계관이 3000년을 유지한 가장 큰 요인이라고 할 수 있다. 실제 법또한 이집트는 매우 체계적인 형태를 가지는 것을 볼 수 있는데 현대에는 한국또한 법의 여신으로 형상화하는 모습으로 나타난다. 손에 저울과 칼을 들고 눈을 가리고 있는 모습은 여신을 뜻하며 이집트의 사법체제, 개념의 추상화의 영향을 받은 것으로 추측된다. 정리하자면 이집트는 하나의 신국으로 다른 세계관에서 보기 힘든 형태를 지닌 국가이다. 그 형태는 아직까지 어느정도 유지되어 있으며 자신들은 신에 의한, 신을 위한 민족으로 생각된다. 이를 이해하기 위해선 이집트의 지형, 문화를 먼저 파악해야 하며 왜 종교적인 성격이 강해졌는지 또한 과거를 통해 배워야 한다. 가장 이해하기 쉬운 여신의 형태인 마야트는 태양신 라의 딸로 이집트의 대표격이 되는 신으로 이집트에서는 이러한 문화를 개념 자체로 보여주며 다양한 형태로 기록되어 왔다. 영웅과 왕의 차이를 이해하고 이집트는 왜 3000년 가까이 유지되어 왔으며 하나의 제국으로 피라미드형태의 계급문화를 가져왔는지, 종교가 어떤 역할을 했는지 강의를 통해 파악할 수 있었다. 순환적 시간관을 통해 이해하지 못했던 부분과 이집트의 성문화까지 어느정도 이해할 수 있는 시간이었다.</p>					