

노동가치설이니 한계효용론이니 복잡한 현실문제는 집어치우고 잠시 순수하고 고결한 형이상학의 세카이로 빠져 봅시다

윗 짤은 횡거 장재라고 하는 중세 윾교맨이에양. 기氣만이 세계를 구성하고 별도의 형이상학적 존재는 없다고 해서 로붕이들이 좋아하는 유물론과 유사성이 있지요.

그치만 이 윾교맨은 차이가 있어요. 유물론이 감각 가능한 구체적 물질들만으로 관념이 영역까지 해석한다면 장재는 두 영역이 분 리될 수 없으며 서로의 영역으로 변화할 수 있다는 것을 입증하려 했지요.

이게 대체 뭔 소리일까요?

그는 허虛와 기氣라는 두 가지 개념을 먼저 상정해요. 기는 인간의 감각에 의해 포착되는 구체적 사물들(나중에는 의미가 좀 더 확장되지만요), 허는 감각으로 포착할 수 없는 추상적 존재들이지요. 흔히 말하는 관념과 물질이라 보면 되요. 가운데 땅 칭구들은 대충 한나라 폭망하고 관우 장비 유비 날아다니던 시절부터 유有와 무無라는 이름으로 두 개념을 제시하고 양자의 관계에 대해 고민했어요. 감각되지 않는다는 점에서 정신도 종종 무無에 속해서 논해졌지요.

인도에서 불교맨들이 가운데 땅에 입갤하믄서 여기에는 또 체體와 용用이라는 개념이 붙어요. 대승기신론이라는 불교 논서에 따르면 사람의 본성은 체로 정확히 알 수 없어요. 이것은 그 사람의 일상에서 드러나는 행동이나, 다른 사람간의 관계 등을 통해 짐작할 수 있읍니다. 이 드러나는 것들이 바로 용인 게지요. 즉슨 무언가의 본질적인 자체自體와 그것이 현실에서 드러난 모습이라 할수 있겠읍니다.

인제 장재로 돌아가봅시다. 장재는 허와 기의 관계에 대한 두 가지 이론을 비판해요. 하나는 허가 기를 '낳는다'는 이론이에요. 즉 슨 허가 기 바깥의 분리된 존재로서 기를 만든다는 것이지요. 장재에 따르면 이론은 한 가지 오류를 가져요. 허가 기를 낳는다고 볼경우, 허는 유한하고 변하는 기에 상관없이 존재하기 때문에 무궁하고 불변하는 존재가 되요. 헌데 그렇다면 어떻게 무한한 관념이 유한한 물질로 드러날 수 있을까요? 앞서 들었던 비유로 보면 본성이 절라 착한 성인군자인데 드러나는 행동은 개쌉쉐키일 수는 없다 이거에요. 어떤 관념적 존재가 유한한 현상에 의해 짐작될 수 있다면 그 관념도 유한할 수밖에 없는 거예요. 따라서 허가기를 낳는단 이론은 기각돼요.

두 번째 이론은 '허의 보이는 바가 바로 기' 라고 설명하는 이론이에요. 다시 말해 인간이 관념을 주관적으로 인식하여 나타난 모습이 바로 우리가 사는 현상계고 물질이다 이 말이에요. 장재는 이것도 관념과 물질의 분리를 문제로 비판해요. 이러한 이론에서도 허가 기로 드러난다는 것은 전제로 둡네다. 그런데 인식활동이 기를 구성한다면 허와 기는 애초에 서로 다른 근원을 둔 분리된 두 존재가 아닐까요? 장재는 두 번째 이론을 따른다면 허는 기의 존재를 가능하게 하지 못하고 모두 따로이 존재하게 된다고 말해요. '무언가가 이러하게 드러났다'고도 할 수 없는 거예요. 따라서 두 번째 이론도 성립할 수 없읍니다.

정리하면 관념은 어떤 식으로든 물질과 연관되어 있는 이상 유한할 수밖에 없고, 그로부터 완전히 분리될 수도 없는 겝니다. 그럼 에도 장재에게는 허의 자리가 여전히 남아 있긴 합네다. 그는 세계가 마냥 우리 눈에 보이는 구체적인 물질 뿐이라는 거에도 반대해요. 오히려 불교 학자들이나 잘 모르는 선비들이 그런 미숙한 이해를 가지고 있다고 까기도 하지요. 그에 따르면 멈춤, 깨끗함, 움직임, 넓음 같은 술어들은, 그 자체로 감각되지는 않지만 그럼에도 우리가 일상에서 보는 물건들처럼 명확한 명명의 대상을 가지고 있어요. 이 술어의 대상은 이미지(象)이라고 불리는데, 감각할 수 없음에도 불구하고 이것이 변화하고 유한한 기氣가 아니라고는 할 수 없어요.

이러한 이유들 때문에, 장재의 세계관은 유물론이 아닌 관념과 물질의 영역이 기라는 하나의 존재가 가진 두 가진 양태라는 이론 이 됩네다. 기는 관념은 물질로 변하기도, 물질은 관념으로 변하기도 하며 세계를 운행시키는 것이에요.

유물론과 관련이 있으니까 암튼 근왜로는 아닌 것이에요. 아닌가? 어쨌든 아마도 유물론의 최고 신봉자일 맑시스트들의 생각인 궁금해요.

- dc official App