

게임이론과 공감이론의 유교적 형상화 방식 - 류은경의 소설 『선덕여왕』과 김영현·박상연의 드라마 《선덕여왕》을 중심으로 -

장 사 흠*

요 약

류은경의 소설 『선덕여왕』과 이를 원작으로 하는 드라마 《선덕여왕》은 공감이론 및 게임이론을 통해 유가의 인(仁)이나 수기치인(修己治人)의 개념을 형상화하고 있다. 게임이론에 입각해서 형상화된 사건은 독자들로 하여금 주어진 것에 피동적으로 판단하는 것이 아니라 인물과 인물, 행태와 행태가 부딪치며 진행되는 국면들에 즉해서 판단하도록 한다. 이는 신의 죽음과 함께 시작된 자본주의 안에서 살아가는 근대인이 마주해야 하는 패러다임적 현실을 직시하게 하는 방식이라 할 수 있다. 신을 잃어버린 근대인은 자본주의의 문제를 스스로 해결해 나가야 한다. 게임과 공감, 황금률 등과 같은 개념은 이러한 문제를 해결하는 방법론으로 발견된 것들이라 할 수 있다.

본고는 이러한 관점에서 이들 작품이 이타적 게임을 하는 천명공주, 김춘추 등 유신·덕만 측이 승리하는 이유, 그리고 이기적 게임을 하는 세종, 설원 등 미실·비담 세력의 패배를 형상화하는 방식에 대해 알아본다. 유신이 비담에 대해 승리를 거두는 것은 이타적인 집단을 형성하여 이기적인 구성원들이 모인 집단을 물리쳤기 때문이다. 이 성공은 우리가 모방할 수 있는, 자본주의의 문제를 해결하는 방책이다. 이는 '인간의 본성과 흡사한 이데올로기인 자본주의를 존재로 인정하고, 그 안에서 해결방식을 찾

* 강릉원주대학교 강의전담교수

으려는 우리 시대의 시대정신이 이들 작품을 통해 발현되는 것으로 볼 수 있다.

주제어: 거울뉴런, 게임이론, 공감, 목시적 조정, 상호주관성, 수기치인, 은백률, 인, 황금률

목차

1. 게임이론과 공감이론의 서사론적 가능성
2. 게임과 공감의 유가적 연관성과 의미
3. '성정-수신-치국-평천하'로 진전하는 게임의 방식
4. 요약 및 과제

1. 게임이론과 공감이론의 서사론적 가능성

게임이론은 손익관계가 상충하는 조건에서 경쟁하는 행위 주체들이 각자 이익을 위해 상대의 행동을 고려하면서 최적의 수단을 동원하는 상황을 분석하고 모형화함으로써 일반적인 법칙을 도출하는 이론이다. 가령 한정된 시장을 두고 경쟁하는 두 기업이 있다고 하자. 어느 한쪽의 판매 증가는 다른 한쪽의 판매 감소로 이어지므로 양측은 경쟁을 하지 않을 수 없다. 이처럼 2자 혹은 다자가 전략으로 상호작용하는 상황을 '게임이 있는 상황'(game like situation)이라고 한다.¹⁾ 게임이 있는 상황은 경제 분야에 국한된 것은 아니다. 작계는 훌쩍 게임이나 가위바위보 게임에서부터 체스, 바둑, 포커, 각종 구기 종목뿐 아니라 전쟁과 협상 등 집단과 집단, 국가와 국가의 대립과 갈등을 조장하고 조정하며 해결하는 전략적 선택이

1) 박주현, 『게임이론의 이해』, 도서출판해냄, 2001. 3면 참조.

필요한 상황이라면 모두 게임이 있는 상황(이하 ‘게임상황’으로 줄임)이라 할 수 있다. 요컨대 사람들이 목표를 위해 경쟁하거나 협조 및 배신하는 등의 행위로 상호작용하는 상황은 모두 게임상황이며 게임이론의 대상이다.²⁾

게임이론은 수학과 경제학의 결합으로 기초가 마련되었다. 게임이론은 1800년대에 시작되어 1900년대 초반까지 수학으로 인식되다가 수학자 폰 노이만이 경제학자 모르겐슈테른을 만나 공동 저술한 『게임과 경제적 행위에 대한 이론 *Theory of Games and Economic Behavior*』(1944)에서 이론적 기초가 마련된 이후 사회과학 및 경제학의 주요 분야로 부상하기 시작했다. 이후 존 내쉬가 협상이론에 관한 협조적 모형을 발표하였고, 유명한 내쉬 균형을 제시한 이래 게임이론은 점점 적용 범위가 확장되었다. 그 결과 게임이론은 이제 경제학에서도 ‘행동경제학’, ‘신경경제학’으로 세분화되고 있으며, 인문·사회학뿐 아니라 사회생물학 및 진화생물학, 사회물리학, 심지어는 양자역학과 정보이론에까지 확장되고 있다.³⁾

클로드 레비-스트로스는 일찍이 폰 노이만과 모겐슈테른의 게임이론에 주목, 그 가능성을 예견한 바 있다. 그에 의하면 게임이론은 사회인류학, 경제학, 언어학을 의사소통이론으로 통합 발전시킬 수 있는 방법이 될 수 있다.⁴⁾ 게임이론은 문학이나 영화 드라마 등 서사 장르를 분석하는 방법론으로서 맑시즘이나 정신분석을 비롯한 여러 방법론에 못지않은 효용성이 있다. 그러나 국내에서는 아직 장사흠의 논문 몇 편⁵⁾을 제외하면 도입된 예가 거의 없다고 해도 과

2) 톰 지그프리트, 『게임하는 인간 호모 루두스』, 자음과모음, 2010, 79면.

3) 위의 책, 337면.

4) 클로드 레비 스트로스, 김진옥 옮김, 『구조인류학』, 종로서적, 1983, 282-283면 참조.

5) 장사흠, 『자본주의적 게임의 서사화 양상』, 한국서사학회, 『내러티브』제16호, 2010. 5.

언이 아니다. 더구나 게임이론과 공감이론을 연결하여 서사작품을 분석한 예는 아직 없다.

게임이론이 의사소통이론이 될 수 있는 것은 게임하는 주체들의 상호작용이 상호주관적이고, 이 상호주관성의 재귀성(reflexivity) 때문이다. 여기서 말하는 ‘재귀성’이란 토마스 셸링이 말한 바 ‘묵시적 조정’, 즉 ‘상대의 전략을 추측하는 나를 추측하는 상대를 내가 추측하는…’ 구조의 무한반복을 말한다.⁶⁾ 가령 가위바위보 게임에서 참여자(player)는⁷⁾ 손을 내밀기 전에 ‘내가 가위를 내면 상대는 이를 예상하고 바위를 낼 것이므로 나는 보를 낼 것인데 이를 짐작한 상대는 가위를 낼 것이므로 나는 바위를 내야 하는데…’의 추측 과정을 거친다. 이는 게임이 있는 상황이면 어디든 주체의 행동은 타자의 반응 방식에 대한 예측에 달려 있음을, 다시 말해 상호 의존적으로 수행된다는 사실을 말해준다.

철학적으로 표현하면 이 과정은 ‘나와 아닌 나(非我)의 대화 구조이며, 자기반성(self-reflexivity)이나 상호주관성(inter-subjectivity)이라는 말로 상호 대치될 수 있다. 타인에 대한 인식은 타인을 ‘또 다른 나(非我)로 간주할 때에만 가능하다. 문제는 내가 그렇듯이 타인의 행태는 언제나 변화할 수 있다는 점인데, 이는 예측에 대한 예측에 대한(…) 예측이 주체의 내면에서 수행되어야 하는 이유이다. 이러한 상호주관성이

장사흠, 『게임과 협상의 자본주의 도덕 형성 원리』, 한국현대소설학회, 『현대소설연구』제44호, 2010. 8.

장사흠, 『1970년대 선덕여왕과 2000년대 선덕여왕 서사의 거리』, 한국현대소설학회, 『현대소설연구』제60호, 2015. 12.

6) 토마스 C. 셸링, 최동철 옮김, 『갈등의 전략: 게임이론과 전략이론』, 나남출판, 2001, 283-284면 참조.

7) 게임이론에서는 게임에 참여한 주체를 ‘player’라고 하고 참여자 혹은 경기자, 경쟁자라 번역한다. 그리고 참여자가 다른 참여자에게 취하는 행동을 전략이라 하며, 어떤 전략을 선택하여 얻어지는 결과는 ‘payoff’로서 상황에 따라 ‘이득’, ‘보상’, ‘보수’, ‘성파’로 번역되고 있다.

나 관점취하기(perspective-taking)는 의사소통의 기본형식이며 공감의 기제다.

방금 말한 대로 게임의 양상과 종류 및 그에 따르는 전략은 일일이 셀 수 없을 만큼 다양하지만 모두 재귀성·자기반성성·상호주관성의 구조를 기본 축으로 한다는 점에서 공통된다. 이 재귀구조는 아주 단순하다. 사실 이 재귀구조는 경제학에서는 게임이론으로 설명되고 있지만 정치, 행정, 군사, 커뮤니케이션 분야에서는 ‘협상’, ‘공유지식’, ‘관점취하기’ 등으로 설명된다. 협상은 흥정과 마찬가지로 게임이며 흥정에서 동원되는 전략을 모두 동원한다는 점에서 ‘협상게임’이다.

그런데 이러한 상호주관성의 구조는 마이클 S. 최가 말한 바 ‘공유지식’의 형성을 통한 사회 변화의 추동력으로 작용하기도 한다. 마이클 최에게 있어 게임이론의 상호주관성은 흥정의 수단인 것만이 아니라 사람들로 하여금 광장에 모여 저항할 수 있는 확신을 가지게 하는 기제로 작용하기도 한다. 그러면 의례, 공식 행사와 같은 문화적 실천들은 어떻게 추동력을 형성하는가? 공유지식(common knowledge)을 통해서이다. 공유지식은 어떻게 형성되는가? 공유지식은 단지 아는 것이 아니라 ‘상대가 알고 있는 것을 내가 알고 있고, 그것을 또 상대가 알고 있다는 것을 또 내가 아는 것을 상대가 아는...’의 재귀적 구조를 통해 ‘어떤 사실이나 사건에 대해 모든 사람이 그것을 알고 있고, 모든 사람은 모든 사람이 그것을 알고 있음을 알고, 모든 사람이 그것을 알고 있음을 모든 사람이 안다는 데 대해 모든 사람이 아는...’ 등과 같이 연쇄가 이루어진 경우에 형성된다.⁸⁾

이러한 연쇄 과정은 게임이론의 관점에서는 ‘확신게임’(assurance

8) 마이클 S. 최 지음, 허석재 옮김, 『사람들은 어째서 광장에 모이는 것일까?』, 후마니타스, 2017, 25면.

game)⁹⁾의 과정이라고 할 수 있다. 반복되는 확신게임의 패턴을 통해 일단 지식이 공유화되면 그 지식은 일종의 내쉬균형으로 자리잡게 되며 문화적 프레임이 된다. 일단 프레임이 형성되면 사람들은 그 틀에 따라 사태를 인식하고 이해하게 된다. 헤겔의 인정 개념도 이와 유사하다. 주식시장이나 부동산 시장 등에서 가격이 형성되는 것도 이러한 메커니즘과 공유된 신념이 작용한 결과라 할 수 있다.

확신게임을 통해 형성된 공유지식은 이제 내쉬균형이 되어 집단적 조정을 도울 뿐만 아니라 베네딕트 앤더슨이 말한 바 ‘상상의 공동체’(imagined community) 즉 국가주의(nationalism)를 창출할 수도 있다.¹⁰⁾ 그렇다고 공유지식의 형성이 까다롭기만 한 것은 아니다. 두 사람 간에는 눈 맞춤만으로도 많은 단계의 메타지식을 생성하여 공유지식을 형성할 수 있다.¹¹⁾

필자는 이상에서 살펴본 이유로 게임 및 공감이론을 문학 및 서사이론에 도입하는 것은 요긴하기도 하거니와 세계사적 흐름에도 부합하는 것으로 본다. 이에 본고는 류은경의 소설 『선덕여왕』과 이를 원작으로 하는 드라마 《선덕여왕》에서 유가의 인(仁)이나 수기치인(修己治人)의 개념이 공감이론 및 게임이론으로 어떻게 형상화되고 있는지 그 양상을 분석하고자 한다. 이들 작품은 이타적 구성원들로 형성된 집단이 이기적 구성원들로 구성된 집단에 대해 승리를 거두는 모습을 형상화한다. 전자, 즉 이타적 집단에서 덕만(선덕여왕)을 도와 후자, 즉 미실과 그 집단에 대항하여 승리를 거두는 김유신의 행위는 수신(修身)이 평천하(平天下)로 연결되는 수기치인(修己治人)의 메커니즘을 잘 보여준다. 이러한 메커니즘을 통해 작가는, ‘우리 시대의 리더십에 대한 질문이자 해답을 찾아가는 과

9) 위의 책, 26면.

10) 같은 책, 23면.

11) 같은 책, 25-26면.

정'을 형상화하고 있다.¹²⁾

이들 작품의 독특한 점은 게임이론적 관점에서 '수신'을 '평천하'와 연결하는 방식에 있다고 할 수 있다. 게임이론에 입각해서 형상화된 사건은 독자들로 하여금 주어진 것에 피동적으로 판단하게 하는 것이 아니라 인물과 인물, 행태와 행태가 부딪치며 진행되는 국면들에 즉해서 판단하도록 한다. 이는 신의 죽음과 함께 시작된 자본주의 안에서 살아가는 근대인이 마주해야 하는 패러다임적 현실을 직시하게 하는 방식이라 할 수 있다.

주어진 것으로서 근대적 패러다임이 바뀌지 않는 한 인류는 자본주의의 문제를 스스로 해결해 나가야 한다. 게임과 공감, 황금률 등과 같은 개념은 이러한 문제를 해결하는 방법론으로 발견된 것들이라 할 수 있다. 본고는 이러한 관점에서 먼저 2장에서는 게임과 공감 및 황금률이 유가적 인(仁)이나 도(道)와 연결되는 이론적 가능성에 대해 알아보고, 이를 토대로 류은경의 소설 『선덕여왕』과 이를 원작으로 하는 드라마 《선덕여왕》에서 맹자의 '인'과 기독교적 황금률이 연관되어 있음을 드러낼 것이다.

그리고 3장에서는 '수신'을 평천하에 연관 짓는 방식으로 이타

12) MBC 프로덕션은 드라마 《선덕여왕》의 방영과 동시에 소설을 출간한다. 소설 『선덕여왕』 표지의 작가 표기 란에는 '극본 김영현·박상연, 소설 류은경'으로 되어 있고 '작가의 말'도 김영현·박상연의 것과 류은경의 것이 함께 실려 있다. 김영현·박상연의 「작가의 말」에 따르면 MBC프로덕션의 기획에 따라 작가들이 시놉시스를 먼저 공동으로 만든 다음 이를 바탕으로 하여 소설화 작업이 이루어졌고, 방송 시작과 함께 소설도 출간되었다. 본고는 소설을 논의의 중심으로 하되 게임이론을 더 구체화하고 있는 드라마도 함께 다루기로 한다. 그 이유는 드라마 작가 김영현이 박상연과 함께 이 작품뿐 아니라 이정명의 소설 『뿌리깊은 나무』 1~3권(2006, 밀리언하우스)을 게임이론 및 공감이론의 관점에서 재해석하여 동명의 드라마로 각색하였고, 그 연장선상에서 드라마 《육룡이 나르샤》를 집필하였기 때문이다. 본고가 드라마와 원작을 함께 다루는 것은 본고가 게임이론과 공감이론의 관점에서 소설과 드라마의 관계를 연구함으로써 미디어의 차이 및 원작과 개작의 문제를 염두에 두고 게임이론과 공감이론의 길항작용 및 그것의 서사화 과정을 살피는 기획에 포함되기 때문이다.

적 게임을 하는 유신·덕만 측이 승리하는 이유, 이기적 게임을 하는 세종, 설원 등 미실·비담 세력의 패배를 형상화하는 방식에 대해 알아본다. 결론부터 말하자면 유신이 비담에 대해 승리를 거두는 것은 이타적인 집단을 형성하여 이기적인 구성원들이 모인 집단을 물리쳤기 때문이다. 이 성공은 우리가 모방할 수 있는 문제 해결책이며 ‘인간의 본성과 흡사한 이데올로기’인 자본주의적 인간의 본성을 인정하고 자본주의 안에서 해결방식을 찾으려는 시대정신이 발현되는 것으로 볼 수 있다.

2. 게임과 공감의 유가적 연관성과 의미

1) 자연 상태의 게임과 황금률

사마천은 『화식열전』에서 정치의 다섯 가지 수준을 논한다. 여기서 백성은 자고로 보기 좋은 것과 맛있는 것, 그리고 안락함을 추구하며, 자기 과시를 본질로 하기에 근본적으로 교화가 불가능하다[終不能化]. 그래서 최선의 정치란 그 욕망에 부응하는 것이며[故善者因之], 둘째는 이득을 줌으로써 그 욕망을 계도하는 것[其次利道之], 셋째는 욕망의 실체를 알게 하는 것[其次教誨之], 넷째는 그것을 순화시키는 것[其次整齊之], 최하는 그것과 더불어 다투는 것[最下者與之爭]이다. 여기서 다투다 함은 욕망하는 백성에게 시비(是非)를 거는 것, 그래서 백성을 법적으로 억박지르는 것이겠다. 요약하면 정치는 인간의 이기적 욕망을 현실로 받아들이는 데서 출발해야 한다는 것이다.

사마천의 말은 지금도 유효할뿐더러 종종 인용되고 있다. 실재하는 욕망을 인정하지 않고 당위에 집착하는 법이 만들어지면 그 법은

결국 사회의 불안을 야기한다. 아담 스미스의 ‘보이지 않는 손’, 루 소나 홉스의 ‘자연상태’, 즉 ‘만인에 의한 만인의 투쟁 상태’는 자본주의의 비루한 현실을 부득이한 것으로 인정한다. 그들의 사회계약론은 이러한 자연 상태를 수궁하는 데서부터 시작한다. 이들이 말하는 ‘제2의 자연’이란 사회와 그 구성원의 이기적 상태를 수궁하는 개념이라 하겠다.

그런데 사마천의 『화식열전』의 예로도 알 수 있듯 ‘자연 상태’에 대한 인식이 근대에 와서 시작된 것은 아니다. 황금률은 기독교 윤리의 근본원리라고 하거니와 “남에게 대접받고자 하는 대로 너희도 남에게 대접하라”(마태복음 7장 12절, 누가복음 6장 31절)는 성경 구절은 실상 유대인의 관습을 교리화한 것이다. 출애굽기(B.C. 13세기)의 십계명, 예를 들어 ‘간음하지 말라’ ‘도둑질하지 말라’ ‘네 이웃의 재물을 탐내지 말라’ 등의 조항에는 숨은 전제가 있으니 그것은 ‘네가 똑같은 일을 당하지 않으려면’이다.¹³⁾

황금률(golden rule)은 게임이론의 관점에서 보면 맞대응 전략의 일종이다. 맞대응 전략[tit tat fot]이란 상대가 하는 것과 똑같은 방식으로 상대를 대하는 전략이라 할 수 있다. 황금률이 똑같은 보답을 기대하고 상대에게 호의를 베푸는 전략이라면, ‘눈에는 눈 이에는 이’라는 동해(同害)복수법은 당한 것에 상응하는 대가를 치르게 하겠다는 위하력(威嚇力)을 행사함으로써 상대로 하여금 나에게 해를 끼치지 못하게 하는 전략이다.

3700년 전 함무라비 법전의 ‘눈에는 눈 이에는 이’라는 동해복수

13) 이와 관련하여 장사흠은 불교의 아함경을 참조하여 십계명의 황금률적 성격을 말하고 있다. 그에 의하면 ‘네 이웃의 아내를 탐하지 말라’, ‘도둑질하지 말라’ ‘살인하지 말라’는 십계명은 칸트 식으로 말하면 정언명법이다. 그런데 석가는 그것을 황금률 혹은 은백률의 형식으로 말한다. 석가는 ‘내가 남의 아내를 탐하거나 도둑질을 하면 남도 나의 아내를 탐하거나 도둑질을 할 것이므로 그렇게 하지 않는다’는 식으로 말한다. 장사흠, 『자본주의적 게임의 서사화 양상』, 한국서사학회, 『내러티브』제16호, 2010. 5, 121-154면 참조.

법은 인류문명의 시원에서부터 맞대응 전략이 작동하고 있음을 말해준다. 제러미 리프킨에 의하면 황금률과 황금율에 내포된 공감의식은 차축 시대(Axial Age)에 전 세계적으로 정형화되었다.¹⁴⁾ 칸트의 정언명제도 황금률에 따라 만들어진 이성적 기준이며¹⁵⁾ 맞대응 전략을 내포하고 있다. 이러한 황금률은 게임과 협상의 방법론적 원리로 지금도 여전히 작동하고 있다.¹⁶⁾

2) 신을 대리보충하는 공감의 원리

부모는 자식이 다른 아이들과 잘 어울리고 배려할 줄 아는 성격을 형성하기를 바라지만 자기 몫을 챙기지 못할까 걱정하기도 한다. 이러한 이율배반적 태도는 동전의 양면처럼 공존한다.¹⁷⁾ 게임과 공감 또한 공존하는데, 타인을 자신의 이익을 위한 수단으로 활용하는 행위가 게임이라면, 공감은 공동체 속에서 조화롭게 살아가는 데 필요한 능력이다. 결국 일상적 삶에서 게임과 공감은 길항 관계에 있다고 할 수 있다.

게임이나 협상에 참여하는 자는 상대의 전략을 예측할 때 역지사지의 원리를 활용하여 자신을 파악하고 행동을 결정한다. 황금률의 다른 표현이라 할 수 있는 역지사지는 요즈음 흔히 ‘공감’이라는 말

14) 제러미 리프킨, 이경남 옮김, 『공감의 시대』, 민음사, 2014, 269면 참조.

15) 제러미 리프킨에 의하면 ‘너의 의지의 준칙이 동시에 보편적 입법 원리로 타당하도록 행동하라’라는 제1정언명제와 ‘네 인격과 모든 타인의 인격에서 인간성을 한갓 수단으로 대하지 말고 항상 목적으로 대하도록 행동하라.’라는 제2정언명제는 황금률에 따라 만들어졌다. 위의 책, 219면 참조.

16) 최정규, 『이타적 인간의 출현』, 뿌리와이파리, 2009, 316-319면 참조.

17) 이러한 이율배반적 태도는 아이에게도 그대로 전해진다. 아기는 엄마에게 공감 능력을 보여주어야 하며, 엄마의 공감 능력을 자극할 줄도 알아야 한다. 공감 능력은 타인의 마음을 읽는 것, 그리하여 교감뿐 아니라 타자를 내가 원하는 방향으로 유도할 수 있는 능력이기도 하다.

로 정리되고 있다. 게임에서 공감은 상대방의 전략을 예측하는 기제로 작용한다. 따라서 공감능력의 부족은 패배의 확률을 증대시킨다. 공감능력이 좋다는 것은 승률을 높이는 기제이기도 하지만 소통 능력이 좋다는 의미이기도 하다. 진화론적으로 거울뉴런은 개체의 생존을 유리하게 하는 것으로 발달한 것이지만 타인과의 공존을 가능케 하는 메커니즘이기도 하다. 공감능력과 거울뉴런에 내포된 역시사지(perspective-taking, imaginery change of situation)는 상대방 관점에서 나를 보고 상대가 예측하는 나를 앞으로써 상대의 전략에 빠지지 않는 방법이 된다.

‘보이지 않는 손’으로 유명한 영국의 아담 스미스(1723~1790)는 『국부론』 전에 『도덕감정론』(1759)을 저술했고 거기서 그는 인간의 동감(sympathy) 능력에 주목한다. 그가 태어나기 조금 전 다니엘 디포는 『로빈슨 크루소』(1719)를 발표했다. 세계 최초의 주식회사로 알려져 있는 네덜란드의 동인도회사(1602~1799)의 파산 후 세계무역의 패권이 영국의 동인도 회사(1600~1874)로 넘어간 것도 이 무렵이다. 이 시기는 또 이언 와트의 증기기관 개발(1764)과 함께 산업혁명이 활기를 띠어가던 시기이기도 하다.

과학과 자본주의가 그 모습을 확연하게 드러낸 시대, 그리하여 그 전까지 인간이 따라야만 하고 또 따를 수 있었던 신과 신의 율법이 그 힘을 잃어버린 시대. 이제 인간은 만인이 만인을 사적 이익의 도구로 삼는 자본주의 시대로 들어선다. 신의 율법이 무력화된 근대, 거기에서 살아가는 인간은 사회의 질서와 조화를 유지할 수 있는 방법을 신에게서가 아니라 인간에게서 찾아야 했다. 그리하여 과연 인간에게 그럴 능력이 있는가, 있다면 그것은 무엇이며 어떻게 조직하고 경영할 것인가 하는 물음이 그들 앞에 놓여진다.

이에 대한 해답으로 독일관념론은 정신에서 육체적인 것을 배제하는 방법론을 제시한다. 독일관념론에서 자유란 감정과 욕망이 지

배하는 육체로부터 이성을 분리시킴으로써 육체성에 휘둘리지 않는 명징한 이성에 의해 사고하고 행동할 때 획득되는 것이었다. 칸트는 육체적 감각 때문에 인간을 의식의 순수성을 가지지 못한다고 본 플라톤을 공기의 저항을 없애면 새가 더 빨리 날 수 있다고 착각하는 비둘기에 비유하여 비판한다. 그에 의하면 공기 없이는 새는 날 수조차 없다. 새가 비행할 때 공기는 저항이기도 하지만 추진력을 주는 것이기도 하기 때문이다. 그러나 이러한 비판은 칸트와 독일관념론에도 적용된다. 요컨대 육체를 배제하고 이성을 추구한 결과, 독일관념론은 인간의 감정과 욕망이 실재하는 사회를 담지할 만한 실질적인 방법론을 제대로 제시하지 못한다.

인간의 사유와 추론 역시 감정능력을 수반할 때 실질적인 인식에 이를 수 있다. 영국에서는 경험론을 배경으로 하여 자연에 연장된 육체, 욕망, 감정을 지닌 실재적 인간에 관심을 두고 거기에서 질서와 화평을 만들 수 있는 능력을 찾았다.¹⁸⁾ 흄의 『인간본성에 관한 논고 *A treatise of human nature*』(1739)와 아담 스미스의 『도덕감정론』에서 말하는 ‘동감’이 바로 그 탐색의 결과물이다. 그가 말하는 ‘동감’은 역지사지, 연민(pity), 동정심(compassion) 등을 통해 얻어지는 동류의식(fellow-feeling)이며 상대방과 나의 감정을 일치시킬 수 있는 능력이다.¹⁹⁾

한편 최근 제러미 리프킨은 아담 스미스의 동감(sympathy)을 수동적인 것으로 보고 이를 대신하는 ‘공감’(empathy)을 제시한다. 그에 따르면 공감은 ‘관찰자가 기꺼이 다른 사람의 경험의 일부가 되어 그들의 경험에 대한 느낌을 공유’²⁰⁾하는 심리적 메커니즘이다.²¹⁾ 제러미 리프킨이 제시하는 공감은 ‘다른 사람을 읽는 일’, ‘다

18) 박세일, 『아담 스미스의 도덕철학 체계』, 애덤 스미스, 박세일·민경국 공역, 『도덕감정론』, 비봉출판사, 2009, 661-672면 참조.

19) 위의 책, 3-24면 참조.

20) 제러미 리프킨, 앞의 책, 20면.

른 사람의 곤경에 대한 최고의 정서적 반응'이며 '다른 사람의 감정을 마치 자신의 것인 양 적극적으로 경험하는 것이다. 제러미 리프킨은 여기에 더해 감정적 반응과 실천적 반응이 결합된 것을 '공감'이라 지칭하기도 한다.²²⁾

그러나 공감은 1873년 독일의 비취가 형태지각과 미학심리학에 대한 논의에서 '하나', '같은', '안으로' 등의 의미를 가진 'ein'과 '접촉', '관계', '감각', '지각'의 의미인 'Fühlung'을 합친 'Einfühlung'을 처음 사용하였고, 이것을 영국의 버논 리(Veron Lee)가 동감(sympathy)으로 번역했다가 다시 공감(empathy)로 바꾸었다. 이후 티치너(E. Tichner)가 1909년 이후 'Einfühlung'을 희랍어로 '안(en/m)과 고통, 열정이라는 의미의 'phatos'의 합성어인 'empathia' 및 영어 'empathy'로 번역하면서 '공감(empathy)'이라는 말이 생겼다. 이후 '공감'은 심리학과 철학 등의 연구 대상이 된 채 세월이 흐르면서 그 개념이 점점 다양해지고 복잡다기해진다. 영어 '동감(sympathy)과 '공감'은 과정이나 결과냐, 행동이나 정서냐 성격이나, 행동이라면 수동적이냐 능동적이냐, 생물학적 능력이냐 학습된 능력이냐, 생물학적 능력이라면 그 발달 양상은 어떠하며 학습된 능력이라면 그것은 또 어떤 방식으로 수용되는가 등등 상위 범주의 기준과 하위 범주의 기준이 복잡다기하며, 그러한 복잡다기한 기준에 따라 학자들마다 제각각으로 정의하고 있어 간단하게 종합하는 것은 거의 불가능해졌다.²³⁾

21) 아담 스미스의 말을 참조로 하면 동감(simphathy)은 논리적인 이해를 동원하여 역지사지 하는 능력이라 할 수 있다. 반면 공감(emphathy)은, 거울뉴런의 존재로 알려진 바, 동물 특히 포유류의 선천적 역지사지 능력이라 할 수 있다. 상대가 고통을 느낄 때 동감은 자신이 경험한 고통에 대비하여 상대의 고통을 느낀다. 반면 고통을 경험하지 않았더라도 상대의 표정이나 몸짓, 신음 등으로 상대의 고통을 느낄 수 있다면 그것이 공감인 것이다.

22) 제러미 리프킨, 앞의 책, 21면.

23) 이상 '공감'의 정의 및 연구 발달사에 대해서는 박성희, 『공감학』, 학지사,

이 글에서는 양자의 차이보다는 공통점에 관심이 가 있는데, 본고에서 사용하는 ‘공감’은 자비나 인(benevolence), 투사(projection), 동일시(identification) 등과 함께 상상적 전위(imaginative transposing), 타자의 내투사(introjection of the other), 역할 취하기(role taking), 관점 취하기(perspective taking) 등의 유사 개념들의 공통성을 함의한다. 그리고 본고에서 이러한 공감에 주목하는 이유는 그것이 신을 잃어버린 인류에게 ‘자연상태’로 함몰되지 않을 수 있는 도덕의 기제로 작용한다고 보기 때문이다. 요컨대 ‘공감’은 근대자본주의 사회에서 ‘숨은 신’을 대리보충하는 원리로 작동하고 있다.

3) 비담이 버려진 우물의 맹자적 의미와 황금률적 의의

‘공감’은 동정²⁴)이나 자비, 인(仁, benevolence)과 같은 것은 아니지만 그 전제조건인 것만은 분명하다. 공감과 관련해서 동양에서는 이미 오래 전 ‘자비’와 ‘인’ 개념을 중심으로 수많은 논의가 있었다. 알다시피 맹자는 우물로 기어가는 아기를 구하는 것은 측은지심의 발로이며 인간다움의 단초라고 말한 바 있다. 유가에서 도는 노자의 불가지론적인 도(道可道非常道)와 달리 인간과 인간이 어울려 살아가는 방법이다. 여기에서 가장 기본이 되는 것이 인이다. 맹자에게서 인의예지는 천부적 본성이다.²⁵) 이것이 외부에 감발하여 생기는 사단(四端 : 측은지심, 수오지심, 사양지심, 시비지심)이 정(情)이다.²⁶) 사단 중에서 인이 으뜸이다. 주희에 따르면 인은 천지

2014 참조.

24) 제러미 리프킨은 여기서 말하는 ‘인’을 ‘benevolence’가 아니라 ‘sympathy’로 번역한다. 사실 ‘benevolence’는 ‘volence’에 내포된 물질과 권력욕의 의미 때문에 인이나 자비와 어울리지 않는 측면이 있다.

25) (...)仁義禮智 非由外鑠我也 我固有之也. 孟子 卷之三 告子章句上六 朱熹·韓相甲 譯, 『孟子·大學』, 삼성출판사, 1987, 291면.

생물이 가장 먼저 얻은, 다시 말해 태생적인 마음이며 의, 예, 지가 포함되어 있다.²⁷⁾ 인을 천성으로 보는 맹자의 주장은 거울 뉴런의 발견과 보노보의 행태 연구로 설득력이 배가되고 있다.

‘거울 뉴런’은 두루 알려져 있거니와 진화론적 관점에서 보노보를 연구한 프란스 드 발(Frans de Waal)은 공감능력이 영장류를 비롯한 집단생활을 하는 종들에게서 개발된 천성이라고 말한다. 공감 이든 인이든, 자비든 동정이든 그것은 진화론적 관점에서 발달해 온 영장류의 능력으로 볼 수 있는 것이다. 다시 말해 공감은 선천적 능력과 후천적 능력, 혹은 생물학적 능력과 학습된 능력으로 나눌 것이 아니라 양자가 진화론적으로 결합된 능력으로 보아야 한다. 프란스 드 발에 의하면 도덕성은 합리주의적 반성을 거쳐 차근차근 발전해 온 것도, 종교같은 외부의 고상한 원칙에서 기원한 것도 아니다. 그것은 동물의 사회적 행태로부터 형성된 것이며 공감과 같은 본능을 합리화하고 체계화한 목록일 뿐이다. 종교는 이러한 도덕 법칙을 틈튼히 하기 위해 발명되었다.²⁸⁾ 그러니까 성정(性情)의 문제는 종교와 도덕 이전에 진화론적 관점에서 다루어질 필요가 있다.

찰스 다윈은 “남이 자기에게 해주기를 바라는 바를 그에게 해주는 것이 도덕성을 이루는 기초”²⁹⁾라고 했다. 이와 관련해서 주목을 요하는 것이 황금률과 은백률(silver rule)이다.³⁰⁾ 가령 ‘대접받고

26) 情者性之動也. 孟子 告子章句上六 위의 책, 289면.

27) (…)仁者天地生物之心 得之最先 而兼統四者(…)不言智禮義者 仁該全體 能爲仁則三者 在其中矣. 孟子 卷之三 公孫丑章句上七 같은 책, 106-107면.

28) 프란스 드 발, 오준호 옮김, 『착한 인류: 도덕은 진화의 산물인가』, 미지북스, 2014, 35면, 343-345면.

29) 찰스 다윈, 김관선 옮김, 『인간의 유래』, 한길사, 2007, 214면.

30) ‘황금률’(golden rule)은 ‘대접받고 싶은 대로 대접하라’는 긍정문의 형식으로 구현되며, 은백율은 ‘己所不欲勿施於人’처럼 라고 부정적인 형식으로 구현된다. 김용옥은 기독교의 황금률은 자신이 좋아하는 것, 바라는 것은 타자에게 강요하는 형식이 될 수 있어서 제국주의의 원리로 작동하게 되었다고 한다. 반면 은백율은 타자에 대한 강요가 없다는 점에서 도덕률로서 더 우위에 있다고 말한다.

싶은 대로 대접하라'(마태복음 7:1 - 12)는 말은 황금률이고 '자신이 원하지 않는 바를 남에게 베풀지 말라'(己所不欲勿施於人)는 공자의 말은 은백률이다. 황금률은 남이 자신에게 해주기를 바라는 것으로 써 남을 대하는 것이라면, 은백률은 남이 자신에게 하지 않기를 바라는 것으로써 남을 대하는 것이다.³¹⁾

황금률과 은백률은 차축시대³²⁾의 중요한 원리였다.³³⁾ '네 이웃을 네 몸처럼 사랑하라'³⁴⁾는 예수의 말은 '자신을 세우려면 남을 세우라'³⁵⁾는 공자의 말과 내용이 같다. 십계명은 황금률을 바탕으로 깔고 있는 '역사상 최초의 도덕률'이라고도 하거니와 기독교나 칸트에 게서조차도 절대적인 것으로 인식된 것을 석가는 맞대응 방식으로 표현한다. '네 이웃의 아내를 탐하지 말라', '도둑질하지 말라' '살인하지 말라'에 해당하는 내용을 석가는 '내가 남의 아내를 탐하거나 도둑질을 하면 남도 나의 아내를 탐하거나 도둑질을 할 것이므로 그렇게 하지 않는다'는 식으로 말한다.³⁶⁾

황금률은 어쩌서 게임인가? 먼저 '네 이웃을 네 몸처럼 사랑하라'는 말은 '네가 이웃으로부터 사랑을 받으려면' 혹은 '그러면 네 이웃도 너를 그의 몸처럼 사랑할 것'이라는 조건절이 생략된 것으로 볼

김용욱, 『중용 인간의 맛』, 통나무, 2011, 197-199면 참조.

31) 정용환, 『인의 재발견』 인간사랑, 2016, 113면.

32) '차축시대'(Axial Age)는 '축의 시대'로 번역되기도 한다. 이 용어는 카를 야스퍼스가 만든 용어로 기원전 800~200년에 고대 중국과 인도와 그리스 등 세계 도처에서 동시다발적으로 의식 혁명이 일어났던 시기이다. 이 시기는 관개농업이 발달한 문명 단계라는 공통점이 있다. 제러미 리프킨, 앞의 책, 269면 참조.

33) 위의 책, 278면 참조.

34) 예수께서 이르시되 네 마음을 다하고 목숨을 다하고 뜻을 다하여 주 너의 하나님을 사랑하라 하였으니 이것이 크고 첫째 되는 계명이요 둘째도 그와 같으니 네 이웃을 네 자신 같이 사랑하라 하였으니(마태복음 22장 37-39절)

35) 夫仁者 己欲立而立人 己欲達而達人, 能近取譬 可謂仁之方也已. 『論語』 雍也篇 6-30.

36) 잡아함경 제37권 1044, 비뉴다라경: 장사흠, 앞의 글 146면에서 재참조.

수 있다. 알다시피 자기가 대접받고 싶은 대로 손님을 대접하는 것은 상호 대접을 하지 않으면 안 되는 사막의 생존 방식에서 만들어진 불문율인 것이다. 공자의 ‘己所不欲 勿施於人’, ‘己欲立而立人’이 조건문임은 말할 것도 없다. 은백률에는 ‘남에게 싫은 일을 시키면 남도 나에게 싫은 일을 시키는 사태가 발생할 수 있다’는 생각이 깔려 있다. 황금률이나 은백률은 내용상으로는 상반되지만 맞대응 전략을 구조로 하고 있다는 점에서는 상동적이다.

제러미 리프킨은 황금률과 은백률을 구분하지 않고 ‘황금률’ 개념에 ‘은백률’을 내포하여 사용하고 있다. 제러미 리프킨은 황금률에 의거하여 공자의 ‘도’(道)를 해석하는데, 그에 의하면 도는 군자가 되는 길이다. 군자란 예고를 버리고 다른 사람과 동등적 관계를 시작할 때 찾아지는 인간형이다.³⁷⁾ 군자가 되기 위한 ‘수기치인’, 『대학』의 ‘팔조목’에서 말하는 ‘수신제가치국평천하’ 등의 개념은 결국 공감과 배려, 입장을 바꿔 생각할 수 있는 능력을 갖추는 실천적 과정과 단계라 할 수 있다.

‘공감’과 관련해서 류은경의 소설 『선덕여왕』에서 ‘측은지심’을 말하는 장면은 주의를 요한다. 미실은 자신을 왕비로 삼는 것으로 조건으로 진지왕을 왕으로 추대하고 그 사이에서 사내아이를 낳지만 진지왕이 배신하자 갓난쟁이를 마른 우물에 던져 버린다. 이를 목격한 문노는 아기를 살려 제자로 키운다. 아래는 이 장면을 회고하는 비담과 문노의 대화이다.

“그건 아니다. 비담아, 너를 그 우물에 두면 어찌 될지 뻔히 알면서 그냥 둘 수가 없었어.”

문노의 말은 진실일 것이다. 그런데도 비담은 한 없이 야속하고 배신감이 느껴졌다. 측은지심에서 구해냈으나 중국에는

37) 제러미 리프킨, 앞의 책, 270면.

친모를 제압할 방편으로 길러진 것이 아닌가?(2권 257쪽, 잊점은 인용자)

아이를 던져 버린 곳이 하필 우물이었고 그와 관련해서 ‘측은지심’을 말하는 것은 작가가 맹자의 ‘인’을 염두에 두고 있음을 말해준다. 두루 아는 대로 맹자는 ‘인-측은지심’을 설명할 때 우물가로 기어가는 아기를 구하는 마음을 예로 든다.

비담은 류은경의 소설 『선덕여왕』에서 친모를 죽이고, 스승 문노를 죽이는 등 냉혈한으로 형상화된다. 이를 원작으로 하는 동명의 드라마에서도 비담은 어릴 적 수많은 사람을 독살한 적 있다. 이 사건 이후 문노는 비담을 엄격하게 훈육하되 정은 주지 않는다. 비담의 성격은, 외숙 미실이 “누님이 널 버렸고, 문노가 널 정으로 키우지 못했다.”라고 말하고 있듯, 어미 미실을 닮은 천성과 어미로부터 버림받은 환경이 상승작용하여 형성된 것이라 할 수 있다.

드라마에서 비담은 문노가 삼한일통(三韓一統)을 위해 심혈을 기울인 저서 『삼한지세』를 김유신에게 건네려 하자 문노에게 칼을 겨눈다. 하지만 대결 중 문노가 염종의 사주를 받은 자객으로부터 독침을 맞고 죽어가자 그를 업고 의원에게 달려간다. 이에 문노는 정을 주지 않은 자신과 달리 “덕만 공주는 너에게서 측은지심을 끌어냈다”(42회)다고 말한다. 그 외에도 이 드라마에는 ‘측은지심’과 비슷한 단어인 ‘연민’을 말하는 장면이 있다. 미실은 자신에게 대적하려는 천명공주에게 ‘연민은 끝났다’³⁸⁾고 선언한다.

이상에서 말한 것들을 염두에 둘 때, 비담이 버려진 우물을 둘러싼 일련의 삽화들은 인과 공감 그리고 황금률 등의 게임적 성격을 통해 자본주의의 도덕 문제를 제기하고 있는 것으로 볼 수 있다.

38) 류은경, 『선덕여왕②』, MBC프로덕션, 2009, 98면.

3. '성정-수신-치국-평천하'로 진전하는 게임의 방식

1) 김유신의 修身에 담긴 값비싼 신호 보내기와 그 의미

김영현·박상연 극본의 드라마 《선덕여왕》 제7회에는 원작 소설에 없는 장면이 추가되었다. 이 장면에서 천명공주는 승복을 입은 상태에서 소매치기로 오인당해 체포된 터라 김유신으로부터 무시를 당하고 있다. 천명 역시 유신이 김서현의 아들임을 알지 못한다. 이런 상황에서 천명은 그녀의 정체를 아는 김서현을 만나게 해줄 것을 요구한다. 하지만 유신은 천명의 청을 묵살한 채 그녀 앞에서 검술을 댄다. 그러던 중 9,925번째의 휘두르기에서 정신이 흐트러졌다 스스로 판단하고 다시 처음부터 수를 세며 검을 휘두르기 시작한다. 기다림에 지친 공주는 유신의 그런 우직함은 실상 자신의 무능함을 은폐함으로써 낭도들을 통솔하려는 술수에 불과하다고 비난한다.

천명: 이 미련한 자를 봤나. 네 마음 따위를 누가 안단 말이나. 그냥 만 번을 채우면 될 게 아니냐?

유신 : 누가 알든 상관없다. 단지 내가 알기 때문이다.

천명 : 이게 바로 네놈이 화랑으로서 낭도들을 통솔하는 방법이구나. 아마도 네놈은 그리 영민하지도 못하고 무술도 출중하지 못하고 이 촌구석에서 제법 행세하나 집안도 별 볼일 없고(...중략...) 헌데 낭도들을 다스려야 하니 뭐라도 보여야 할 테고, 그래서 택한 것이 그런 우직함과 성실함, 그런 것이냐?

유신 : …….

천명 : 맞구나 낭도들을 통솔하기 위해 그 우둔한 머리에서 나온 네 나름의 술수로구나.

유신 : 술수 따윈 모른다. 단지 진심을 다할 뿐이다.

‘술수 따윈 모른다. 단지 진심을 다할 뿐’이라는 유신의 말에 천명은 어릴 적 자신이 미실에게 똑같은 말을 했음을 상기한다. 그때 천명은 단오비제를 열심히 준비함으로써 자신의 입지를 굳히고 화랑을 장악하려 했다. 이는 부왕인 진평왕보다 더 큰 권력을 가지고 있는 미실에 대한 도전으로 볼 수 있다. 미실은 그러한 천명에게 권모술수로써 화랑을 장악하려는 것이냐고 다그친다. 이에 천명은 “전술수 따윈 알지 못합니다. 단지 진심을 다할 뿐”이라 말했고, 이에 대해 미실은 “진심, 그건 중요하지 않습니다. 공주께서 진심이라 한들, 술수를 부린다 한들 무엇이 바뀌겠습니까. 무엇이 변하겠습니까.”(4회)라는 말로 조롱하고 야유한다. 그런데 이번에는 천명이 미실의 말을 그대로 유신에게 한다.

천명 : 네놈이 진심이라 한들, 술수라 한들 아무것도 변하는 것은 없다. 여전히 촌구석의 보잘 것 없는 화랑일 뿐이지. 네놈이 진심이라 해도 무엇이 변하겠느냐?

유신 : 모든 게 변한다. 진심을 다하면 적어도 나 자신은 변할 테니까. 내가 변하면 모든 게 변한다. 그렇게 믿고 있다.

진심을 다하면 자신이 변화하고 자신이 변화하면 세계가 변화한다는 말은 작가가 김유신을 통해 추구하는 게임 방식의 정체성을 단적으로 보여준다.³⁹⁾ 경주 단석산에는 김유신의 칼에 두 쪽으로 갈

39) 인간은 사회 속에서 사회와 상호작용하면서 정체성을 형성한다. 불교에서 말하는 ‘인드라망’이라는 그물의 모든 매듭에는 구슬이 달려 있다. 그 구슬에는 사바세계 전체가 비추어지며 구슬은 또 서로서로를 비춘다. 인드라망은 서로 연결되어 있기에 구슬 하나가 변하면 그물 전체가 변한다. 모든 존재는 그물처럼 서로 서로 얽혀있어 상호 연기의 관계에 있으므로 개인의 변화는 관계하는 사람을 변화시킬 수 있으며 세계를 바꿀 수 있다. 위 장면에서 ‘내가 변하면 모든 게 변한다’는 유신의 말은 개인과 사회, 부분과 전체의 상호 연기 관계를 형상화하는 작가의 의도를 반영한다.

라졌다고 하는 바위가 있다. 이 바위는 김유신의 집념과 성실성 및 자기 통제 능력이 어느 정도인가를 반증하는 설화적 증거물이다. 위 장면에서 검을 휘두르되 자신을 속이지 않고 그 횡수와 자세에 어김이 없도록 하는 김유신의 행위는 ‘값비싼 신호 보내기’(costly signaling)의 일종으로 볼 수 있다.

유신의 값비싼 신호 보내기는 그로 하여금 선덕을 보필하고 유지를 받들어 삼국통일의 주역이 되는 데 있어서 출발점이 된다. 그 이유는 『대학』의 팔조목(八條目)에서 찾을 수 있다. ‘단석’에 관련된 김유신의 우직함은 팔조목의 ‘성정(誠正)⁴⁰’에 해당한다고 할 수 있겠는데, 게임이론적 관점에서 이를 해석하면 ‘수신’이 ‘평천하’로 이어지는 메커니즘이 잘 드러난다.

게임이론에서 말하는 값비싼 신호 보내기의 종류는 다양하다. 사냥을 시작하려는 사자를 발견한 가젤이 도망치지 않고 제자리에서 수직으로 높이뛰기를 하는 것은, 사자의 추격을 따돌릴 힘을 미리 뻐다는 점에서 어리석은 행위로 볼 수 있다. 하지만 그것은 자신의 달리기 실력을 과시함으로써 사자로 하여금 다른 가젤을 선택하도록 하려는 전략이다. ‘조폭’이 싸우기 전에 자해를 하는 것은 상대로 하여금 지레 겁먹게 함으로써 힘들이지 않고 이기기 위해서이다. 양자 모두 적은 비용으로써 더 큰 비용을 아끼려는 전략인 것이다. 공작의 깃이나 사슴의 뿔도 그런 거추장스러운 것을 달고도 살아남을 수 있을 정도로 우수한 형질을 타고났다는 사실을 반증하는 것이라는 점에서 값비싼 신호이다.

사냥에 성공하든 실패하든 고기를 공평하게 나누어야 하는 원시 집단이 있다. 이 집단에서 사냥에 뛰어난 사람이 매번 손해를 보면서도 게으름을 피우지 않고 매번 사냥감을 가지고 돌아오는 것은 그

40) 誠正은 誠意와 正心을 합친 말로, 뜻을 진실되게(誠意) 하여 마음을 바로 정하는 것(正心)을 의미한다.

행위가 좋은 배우자를 획득할 확률을 높여주기 때문이다. 그의 이타적 행위는 사실 값비싼 신호보내기의 일종인 것이다. 어려운 상황에서 남을 배려하는 것, 선두에 나가 적과 용맹하게 싸우는 것은 눈에 보이지 않는 자신만의 자질을 보여줄 수 있는 값비싼 신호일지도 모른다.⁴¹⁾

김유신은 속함성과 아막성에서 백제군과 전투를 할 때 가장 앞장서서 공격하고 가장 뒤에서 후퇴하는 전사의 모범을 보여준다. 심지어 자신의 낭도들과 함께 조이군(釣餌軍: 동료의 후퇴를 돕기 위해 적에게 미끼가 되는 부대)에 자원하기도 한다.⁴²⁾ 유신을 낭두로 하는 용화향도가 인정을 받는 것도 이 때문이다. 또한 유신은 원하면 사는 길을 열어주겠다는, 상관이자 아버지인 김서현의 제안을 단호하게 거절한다.⁴³⁾

‘단석’과 관련된 유신의 우직함이나 방금 말한 이타성은 어리석어 보일 수도 있지만 충직함의 신호로 여겨질 수도 있다. 최정규의 ‘유유상종 가설’에 의하면 우리 사회에는 이타적인 사람들은 이타적인 사람들끼리, 이기적인 사람들은 이기적인 사람들끼리 모여서 상호작용을 하는 경향이 있다.⁴⁴⁾ 유신의 신호에 따라 그 주변에는 우직함을 이용하려는 부류가 모여들 수도 있고 충직한 관계를 형성하려는 부류가 모여들 수도 있다. 서라벌로 옮겨온 후 용화향도에 새로 들어온 자들 중에는 덕만과 같은 충직한 사람이 있는가 하면 죽방과 같은 사기꾼 유형도 있다.

김유신은 “도덕으로써 수하를 이끌고, 예의로써 그들을 통솔하며, 낭도들의 고통과 노고를 알아주는(…)의장(義將)이며 인장(仁

41) 최정규, 앞의 책, 176-188면 참조.

42) 위의 책, 219면 참조.

43) 같은 책, 211면 참조.

44) 같은 책, 164-171면 참조.

將)”⁴⁵⁾이 되려고 노력하는 인물이다. 하지만 김유신이 항상 희생만 하는 것은 아니다. 김유신은 ‘강한 상호성’⁴⁶⁾으로 방아쇠 전략(trigger strategy) 혹은 ‘눈에는 눈, 이에는 이’(tit for tat) 전략을 함께 사용한다. 인자(仁者)는 무조건적으로 온정을 베푸는 사람을 의미하는 것은 아니다. 공자는 덕은 덕으로써 갚고, 원망은 곧음으로써 갚으라고 말한다.⁴⁷⁾ 인(仁) 사상은 나쁜 상대에 대해 미움과 분노를 드러냄으로써 응징하며 정의로운 방식으로 응분의 대가를 치르게 한다.⁴⁸⁾ 이처럼 도덕성은 동정심과 함께 공정성 감각으로도 작용한다.⁴⁹⁾

김유신도 신상필벌 및 충서(忠愾)로 낭도들을 통솔한다. 훈련에 뒤처지는 덕만을 혹독하게 수련시키고, 고도와 죽방 같은 범죄자를 향도로 품는 것이 그 예다. 이렇게 되면 그의 우직함을 이기적 목적에 이용하려는 사람들은 유신의 스타일에 자신을 맞추어 충직한 유형으로 변화하거나 아니면 그 집단을 떠나지 않을 수 없게 된다. 그리하여 그의 주변에는 이타적 성향이 강한 사람들이 주로 남게 되고, 그를 중심으로 하는 집단은 이타적 성격의 집단이 된다.

집단을 위해 손해를 감수하는 개인들로 형성된 집단, 즉 이타적

45) 류은경, 『선덕여왕』②, MBC프로덕션, 2009, 162면.

46) ‘강한 상호성’이란 상대방이 내게 호의를 베풀 때 나도 그에 상응하는 보답을 하고자 하고, 상대방이 나에게 적대적인 경우 나도 그에 상응하는 보복을 하고자 하는 성향이다. 최정규, 앞 책, 310면 참조.

47) 或曰以德報怨何如 子曰何以報德 以直報怨 以德報德(제14 憲問 34장): 여기서 공자는 원망조차 덕으로써 갚으라는 노자에 반대한다. 공자는 ‘원망을 덕으로써 갚으면 은덕은 무엇으로 갚을 것인가’라고 반문하며 ‘원망은 곧음으로써 갚고 덕은 덕으로써 갚는 것’이라고 말한다. 공자는 사실을 따져 징치할 것은 징치하고 용서할 것은 용서하는 것이 인이라고 말하고 있는 것이다.

48) 정용환, 앞의 책, 278면.

49) 공감능력은 영장류뿐 아니라 집단생활을 하는 동물들, 가령 코끼리나 물소도 가지고 있다. 드 발이 말한 바 침팬지 실험에서 드러나듯 공감과 배려는 공정성의 감각으로도 작용하며 불공정에 대한 저항으로 구현되기도 한다. 프란스 드 발, 앞의 책, 34면 참조.

게임을 하는 사람들로 구성된 집단은 이기적 개인들로 구성된 집단과 대결하면 이길 가능성이 더 높다. 이러한 승리는 또 구성원들에게는 이기적인 무임승차 전략을 사용하는 개인들로 구성된 집단의 구성원들보다 더 많은 보수가 주어질 수 있다. 이렇게 하여 개인들은 이타성의 전략적 우월성을 인식하게 되고 일단 이러한 우월성을 인식하면 그 상황은 내쉬균형이 되어 지속적인 힘을 갖게 된다.⁵⁰⁾

드라마 《선덕여왕》에서 좀도둑질을 일삼던 고도와 죽방이 유신의 용화향도에 들어 온 후 개과천선을 하는 것도 이타적 전략을 선택하는 것이 자신에게도 이득이 된다는 것을 몸으로 익혔고, 그것이 그들에게 내쉬균형으로 자리 잡은 때문이라 할 수 있다. 말하자면 죽방과 고도가 용화향도의 구성원으로 있는 한 그들과 향도들 사이에 주어지는 게임은 반복적이다. 그러므로 그들의 ‘최적대응’⁵¹⁾은 이타적이라야 한다. 그렇지 않으면 보복을 당할 것이기 때문이다. 이것은 죄수의 딜레마 게임을 통해서도 설명할 수 있다.

죄수의 딜레마 게임에서 협조적 전략을 선택한 경기자는 자신과 동일한 전략을 선택한 경기자와 경기할 때 가장 많은 보수를 얻을 수 있다. 배신 전략을 선택한 경기자는 자신과 동일한 전략을 선택한 경기자를 만나면 가장 적은 보수를 얻는다.⁵²⁾ 만약 배신 전략을

50) 내쉬균형이란 다음과 같다. 가령 장소를 확정하지 않고 ‘그때 거기서 보자’는 식의 약속을 했을 경우 두 사람이 ‘거기’로 인식하는 장소가 종로와 홍대라고 할 경우, 두 사람의 선택의 조합은 네 가지이다. ‘종로:종로, 종로:홍대, 홍대:종로, 홍대:홍대’의 조합이 그것이다. 여기서 두 사람이 만날 경우는 두 가지로 두 사람 모두 종로를 선택한 경우와 두 사람 모두 홍대를 선택한 경우 두 가지이다. 그런데 우연히 두 사람 모두 종로를 선택하여 만남이 이루어졌다고 하자. 그러면 이 후부터 같은 상황이 되풀이될 경우 두 사람은 종로를 선택하게 될 것이다. 이런 경우 ‘종로:종로’의 결합은 내쉬균형이 된다. 최정규, 앞의 책, 2009, 328-330면 참조.

51) ‘최적대응’(best response)이란 상대방의 특정 전략에 대해 내게 가장 높은 보수를 가져다 줄 수 있는 전략을 선택하여 대응하는 것을 말한다. 위의 책, 326면 참조.

선택한 경기자가 그 배신의 속성을 간과당할 경우 이타적인 경기자는 그와 거래를 하지 않으려 할 것이므로, 그는 자신과 같은 배신 전략을 사용하는 경기자를 만날 확률이 높아진다. 결국 적은 보수를 받을 가능성이 높아진다. 고도와 죽방은 따라서 자신의 이타성을 증명하고 그러한 사람과 거래를 지속할 수 있도록 협조적 전략을 사용할 수밖에 없게 된다.

이상에서와 같이 자신을 속이지 않는 유신의 모습은 값비싼 신호 보내기가 되어 이타적 유형의 충성스러운 사람들을 주위에 모을 수 있었다. 한편 유신이 사용한 방아쇠 전략은 용화향도의 이타성을 이용하는 무임승차자들을 배제한다. 이러한 두 가지 전략으로 유신은 이타적 게임을 하는 집단을 형성하고 그 힘을 통해 덕만으로 하여금 미실에 대하여, 또 비담에 대하여 승리를 하는 힘을 만들 수 있게 된다.

2) 비담의 무임승차 전략과 죄수의 딜레마

비담은 김유신과 반대로 이기적 게임을 하는 유형이다. 비담은 스승을 죽이고 생모를 죽이는 냉혈한이다. 그런 성격은 그의 모반이 실패로 귀결되는 궁극적 원인이 된다. 그는 덕만을 사랑하지만 그 사랑이 이기적인 것임을 미처 깨닫지 못한다. 그는 유신과 함께 덕만을 보좌하여 미실에 대해 승리를 거두는 데 가장 큰 공을 세우고 막강한 권력을 차지한다. 하지만 그는 자신을 버린 생모 미실에게 보복하겠다는 목적, 성골인 덕만의 남편이 되어 왕위 계승 확률을 높이겠다는 목적 등을 숨기고 있다. 그는 이타적인 게임을 하는 덕만과 유신의 집단 속에서 무임승차 전략을 사용하여 많은 이득을 취한다. 그는 목적을 숨기고 국가의 기밀을 관장하는 지위를 이용, 유

52) 같은 책, 166면 참조.

신을 궁지에 몰아넣고 덕만의 왕위도 위태롭게 하여 덕만으로 하여금 자신을 남편으로 받아들이지 않을 수 없게 한다. 이러한 시도가 여의치 않게 되자 난을 일으키지만 결국 실패로 돌아간다. 아래 인용하는 대화는 비담의 실패에 대한 원인을 드러내고 있다.

- 염중: 내가 아니어도 너는 『삼한지세』를 빼앗기 위해 문노를 죽였을 거야! 아니야?
- 비담: 닥쳐! (...중략...) 그건, 네놈이 잘못 안 것이다. 난 아니야. 난 단지...
- 염중: 아하-연모? 갑자기 그 연모에 미쳐서 모든 일을 그르치기 시작했지. 그래, 그래서 난 살짝 도왔던 것뿐이야. 해서 연모가 이루어졌으면, 그럼 뭐가 달라졌을까? 아니. 넌 그래도 난을 일으켰을 거야. 왜? 불안하니까. 폐하가 언제 널 버릴까, 언제 내쳐질까, 두려우니까 믿지를 못하니까. 넌 원래 그런 놈이야. '내가 저 사람을 믿어야지'가 아니라 언제 저 사람이 날 안 믿을까, 언제 버려질까 그 생각뿐이지. (...중략...)
- 염중: 헛대 너 그거 알아. 폐하는 너, 끝까지, 믿었다. 믿지 못한 것도 너고, 흔들린 것도 너야. (...중략...)
- 비담: 대업? 미실의 목적으로 태어나 문노의 목적으로 길러졌다. 대업은 너희들의 목적이 아닌가?
- 미생: 누님이 널 버렸고, 문노가 널 정으로 키우지 못했다. 우리가 너의 연모를 방해했다. 이보게 비담. 형종아, 연모를 망친 게 네가 아니라고 부인하고 싶은 게냐? 자기를 망칠 수 있는 건 오직 자기 자신뿐이야. 누구도 그 누구도 널 망칠 수 없어! 넌 네가 망친 거야.(마지막회)

비담은 모반이 실패로 끝나가자 자신을 부추긴 염중을 탓하지만 염중은 실패 원인이 비담에게 있다고 강변한다. 염중의 말처럼 선덕여왕은 “왕위를 내놓고 비담과 조용히 지내려” 하였다. 하지만 비담

은 선택여왕을 끝까지 믿지 못했다. 비담에게 사랑은 목적이 아니라 왕위를 차지하기 위한 수단이다. 그러한 한 그 사랑은 불안정하다. 위에서 밑줄 친 부분은 죄수의 딜레마를 시사한다. 두루 아는 대로 죄수의 딜레마에서 두 명의 죄수는 상호 신뢰를 하지 못하고, 이기적 동기에 따라 판단하기 때문에 최악의 선택을 하게 된다. 비담은 결국 불신에 빠지는 자기를 극복하지 못하고 죄수의 딜레마에서처럼 최악의 수를 선택하게 된다.

이 작품에는 비담이 죄수의 딜레마에 빠질 수밖에 없는 필연적인 이유도 함께 제시된다. 우선 덕만은 '신국'을 연모하여 김유신과의 사랑을 포기한 바 있다. 연모란 둘로 나눌 수 없다고 보기 때문이다. 남자 대신 신라를 선택한 덕만을 연모하는 비담은 사랑 게임에서 절대적으로 불리한 입장에 놓여 있다. 또한 권력 게임에 있어서도 그는 덕만보다 선택의 폭이 훨씬 좁다. 게다가 그는 위 장면에 표현되고 있듯이 어머니 미실에 의해 버려졌고, 사부인 문노로부터 정을 받지 못한 채로 길러졌다. 태생적으로 그는 죄수의 딜레마에 빠질 수밖에 없는 심리적 상황 속에 놓여 있는 것이다.

그뿐 아니라 그의 측근들도 계략으로 그의 연모를 방해할 뿐 아니라 악수를 두도록 몰고 간다. 이들은 비담이 여왕에 대한 사랑 때문에 자신들과 결탁한 목적을 버리거나 앓을까 하여 둘 사이를 이간질한다. 비담의 전횡이 드러나자 여왕은 비담을 강등해 추화군의 축성 책임자로 보낸다. 비담은 명에 따라 임지로 가면서도 여왕에 대한 의심을 떨치지 못한다. 그 와중에 비담의 측근들은 덕만의 편지를 가로 채어 내용을 왜곡하고, 덕만이 암살자를 보낸 것으로 오해하도록 상황을 조작한다. 이에 속은 비담은 여왕이 자신을 버린 것으로 오해하고 역모를 일으키지만 실패한다.

최정규에 의하면 어떤 집단에서든 이기적인 사람들은 이기적인 사람들끼리, 이타적인 사람들은 이타적인 사람들끼리 무리를 지어

살아간다. 최정규는 이를 ‘유유상종 가설’이라고 한다.⁵³⁾ 비담은 이 ‘유유상종 가설’에서 말하는 전자, 즉 이기적인 사람들끼리 모여서 상호작용을 하는 집단을 만들었고 그 결과, 유신의 경우와 반대로, 주위에 그와 같은 이기적 전략을 사용하는 사람들이 모여들게 하였다. 위에서 염종과 미생이 모반의 실패에 대한 책임이 비담 자신에게 있음을 주장하는 이유도 이기적 전략을 사용하면서 이기적 집단을 만든 것은 바로 비담 자신이기 때문이다. 유유상종 가설을 참조로 하면 비담이 모반을 일으킨 것도, 또 모반에 실패하는 것도 이기적 계임을 선택한 결과다. 그리고 그가 이기적 계임을 선택한 원인은 생모로부터 버림받았으며 그를 구한 분노로부터는 엄혹한 훈육을 받았으며 측은지심을 느껴본 적이 없기 때문이다. 이러한 일련의 선택과정은 결국 모반을 일으키는 원인이고 모반에 실패하는 결과로 이어진다.

실제로 비담은 “내가 남겨 두고 가는 사람들을 취하”⁵⁴⁾라는 미실의 전략적 유지(遺志)에 따라 세종, 설원 등 미실의 측근이자 덕만에게 적대적인 인물들을 수용, 자신의 세력을 형성해 둔다. 세종, 미생, 설원 외에도 상인 염종, 화랑 석품 등은 이기적 동기에 따라 미실을 따랐고 또 비담을 따른다. 이들은 이기적 동기에 따라 미실과 결탁했던 자들이다. 세종은 자신을 왕으로 만들어 줄 것을 기대하고 미실의 남편이 되고, 설원 역시 신분 상승을 위해 미실의 남편이 된다. 이들은 미실로부터 원하는 것을 얻을 수 있다고 믿었기에 미실에게 걸었으며, 미실의 사후에는, 미실의 유훈도 있긴 했지만, 비담에게 ‘건다’(여기서 ‘건다’는 식의 도박 용어는 필자의 말이 아니라 작품에 있는 표현임에 주목하자.) 요컨대 비담과 그의 세력은 위에서 말한 바 최정규의 ‘유유상종 가설’ 중 후자, 즉 이기적인 사

53) ‘유유상종 가설’에 대해서는 다음 절에서 좀 더 자세히 설명하도록 한다.

54) 류은경, 『선덕여왕』③ MBC프로덕션, 2009, 291면.

사람들은 이기적인 사람들끼리 모여서 상호작용을 하는 경향이 적용되는 경우라 할 수 있다.

3) 게임이론적 관점에서 본 김유신 파의 승리 이유

최정규는 노박M. Nowak과 지그문트K. Sigmund, 그리고 폴리 D. Foley와 엘빈P. Albin 등의 연구를 인용하여 이타적 집단이 형성되는 과정을 설명한다. 이들은 국지적 상호작용과 국지적 전략습득이라는 조건에서 죄수의 딜레마 게임이 벌어지는 경우 협조적 행위가 진화할 수 있다는 것을 보인 바 있다. 그 내용을 요약하면 다음과 같다.

먼저 서로 이웃한 개인들이 살아가는 공간에 이타적 협조 전략을 사용하는 사람과 이기적인 무임승차 전략을 사용하는 사람이 반반 섞여 있다고 가정할 경우, 처음에는 이기적 무임승차 전략을 사용하는 사람이 이타적 협조전략을 사용하는 사람에 비해 얻을 수 있는 보수가 더 크다. 그래서 이타적 전략을 사용하는 사람들은 그 수가 현저하게 줄어든다. 하지만 결코 사라지지 않는다는 사실도 그 이유 중 하나는 '상호적 인간(homo reciprocans)'이라고 하는, 자신의 손실을 감수하고서라도 사회적 규범을 해치는 자를 응징하는 유형의 인간이 항상 있기 때문이다.

또 우연히 이타적인 사람들끼리 모인 지점이 있다는 사실도 다른 하나의 이유이다. 이들은 소수가 되었지만 이들이 사용하는 이타적 전략은 이기적 전략을 사용하는 사람들끼리 모인 집단의 구성원들이 이기적 전략을 동원하여 얻는 보수보다 훨씬 많다. 그래서 이후 점차 이타적 전략을 사용하는 사람들이 모인 집단의 크기가 커지고 그 비율은 60% 정도까지 늘어난다. 여기서 주목할 것은 이기적인 사람들은 이기적인 사람들끼리, 이타적인 사람들은 이타적인 사람들

끼리 무리를 지어 살아간다는 점이다. 집단이 형성되는 무렵에는 이기적인 전략을 사용하는 사람이 이득을 보기 쉬워 이기적인 전략을 취하는 사람이 늘어나지만 결국 이타적인 집단이 다시 증가하는데 이유는 이타적인 사람들의 집단이 보수가 더 많다는 것을 확인한 이기적인 사람들이 이타적인 전략을 채용하기 때문이다.

개인적 차원에서 보면 이타적인 사람에 비해 이기적인 사람들이 더 큰 보수를 획득하는 것이 일반적이지만 집단의 차원에서는 이와 다르다. 이기적인 사람들이 모인 집단과 이타적인 사람들이 모인 집단이 전쟁 같은 대결을 할 경우 이타적인 사람들로 구성된 집단이 이길 확률이 더 높다. 뿐만 아니라 이타적인 개인이 많을수록 그 집단은 성공할 가능성이 더 높고, 혹독한 환경에서도 살아남을 가능성이 더 높다.⁵⁵⁾

적자생존의 원칙에 의하면 생명의 본성은 이기적이다. 그런데 인간 사회에 이타심 등의 도덕적 행위가 존재하는 이유는 무엇인가? 이에 대해 찰스 다윈은 아래와 같이 말한다.

좋은 품성을 갖춘 사람이 늘어나고 도덕성의 기준이 진보할수록 부족 전체는 다른 부족에 비해 막대한 이득을 얻게 되는 것을 잊어서는 안 된다. 높은 수준의 애국심, 충실성, 복종심, 용기, 동정심이 있어서 남을 도울 준비가 항상 되어 있고 공동의 이익을 위해 자신을 희생할 준비가 되어 있는 사람들이 많은 부족은 다른 부족에 비해 성공을 거둘 것이다. 이것이 바로 자연선택이다. 전 세계를 통해 한 부족이 다른 부족의 자리를 차지하는 상황은 항상 일어난다. 여기에 도덕성은 그들의 성공 여부를 결정하는 중요한 한 요인이 된다. 그러므로 어느 곳에서건 도덕성의 기준은 올라가고 품성이 좋은 사람의 수는 늘어날 것이다.⁵⁶⁾

55) 위의 책, 202면.

56) 찰스 다윈, 앞의 책, 215면.

위 인용문은 인간 사회에서 이타심 등의 도덕적 행위가 어떻게 존재할 수 있게 되었는가를 알기 위해서는 개인에 대한 자연선택뿐 아니라 집단에 대한 자연선택도 염두에 두어야 한다는 사실을 알려 준다. 어떤 하나의 부족 안에서는 이타적인 사람이 이기적인 사람에게 손해를 보는 경우가 대부분이어서 이타적인 사람들이 도태되기 쉽다. 하지만 집단과 집단의 대결에서는 그 반대이다.⁵⁷⁾ 개인들 간의 경쟁에서는 이기적인 사람이 살아남을 확률이 높다. 그러나 집단과 집단의 경쟁에서는 집단을 위해 헌신하는 사람이 많은 집단이 이기적인 사람이 많은 집단을 이길 확률이 더 높다. 요컨대 “개인선택 과정에서는 이타적인 사람들이 ‘추려지지만’ [도태되지만: 인용자], 집단선택과정에서는 이타적인 사람들이 적은 집단이 ‘추려지게’ [도태되게] 된다.”⁵⁸⁾ 그리하여 이기적인 집단과 그 구성원인 이기적인 인간이 함께 도태된다. 거꾸로 말하면 이타적인 사람들이 많은 집단이 살아남는 것은 그에 내포된 이타적인 사람들이 살아남는다는 말이다. 이 드라마의 마지막 장면에서 선덕여왕 덕만은 유신에게 말한다.

참으로 많은 사람이 내 옆을 머물다 갔습니다. 어떤 이는 날 지켜줬고, 어떤 이는 나와 경쟁했고, 또 어떤 이는 날, 날 연모했고. 그렇게 많은 이들이 왔다가 떠나갔는데, 결국 내 옆에 온전하게 남은 사람은 유신 공입니다. 그 어려운 길을 우리는 함께 헤쳐 온 것입니다. 유신 공이기에 가능했구요. 그런 유신공이기에 이 신국을, 못다 이룬 신국의 대업을, 참으로 편안한 마음으로 맡길 수 있습니다.

57) Charles Darwin, *The Descent of Man, and Selection on Relation to Sex*, D. Appleton and Company, New York, 1873, p.166. 최정규, 앞의 책, 203면에서 재참조.

58) 위의 책, 203-204면.

손해를 감수하는 개인들로 형성된 집단, 즉 이타적 게임을 하는 사람들로 구성된 집단과 이기적 개인들로 형성된 집단이 투쟁을 할 경우 전자가 이길 확률이 더 높고 그에 따라 구성원들도 상호 더 많은 보수를 얻을 수 있다.⁵⁹⁾ 유신의 게임 방식은 아주 단순하다. 정직한 것, 술수를 부리지 않되 정직하지 않은 자들의 술수에는 단호히 대처하는 것, 이것이 최후의 승자가 된 이유이다. 위에서 선택여왕이 유신을 두고 “결국 내 옆에 온전하게 남은 사람은 유신 공”이며, “유신 공이기에 가능했”다고 말하는 것도 바로 이타적 게임을 하는 집단의 궁극적인 승리를 말하고 있는 것이다. 이러한 관점에서 보면 유신이 비담에게 승리하는 것은 ‘만 번의 검 휘두르기’라는 ‘값비싼 신호 보내기’를 통해 ‘진심을 다하는 나’의 모습을 공개하고, 이에 호응하는 이웃들을 통해 이타적 집단을 형성했기 때문이다.

정직한 것, 술수를 부리지 않되 정직하지 않은 자들의 술수에는 단호히 대처하는 것을 반복하여 패턴화 함으로써 덕만-김유신 측은 그들의 게임을 이타적인 확신게임의 과정으로 만들어 나갔던 것이다. 이는 마이클 S. 최가 말한 바 ‘공유지식’으로 형성되어 승리의 추동력으로 작용한다. 그 추동력은 이타성과 맞대응 전략을 통한 이타적 게임 방식을 의례화하여 내쉬균형으로 자리는 문화적 틀을 형성, 그 틀에 따라 사태를 인식하고 행동하게 한 결과로 볼 수 있다.

4. 요약 및 과제

이상에서 류은경의 소설 『선택여왕』과 이를 원작으로 하는 드라마 《선택여왕》에서 유가의 인(仁)이나 수기치인(修己治人)의 개

59) 같은 책, 180-214면.

님이 공감이론 및 게임이론으로 형상화되는 양상을 분석해 보았다. 그 결과 이들 작품은 게임이론적 관점에서 이타적 구성원들로 형성된 집단이 이기적 구성원들로 구성된 집단에 대해 승리를 거두는 모습을 형상화하고 있음을 알 수 있었다.

이들 작품은 게임이론적 관점에서 ‘수신’을 ‘평천하’와 연결하고 있다. 먼저 2장에서는 게임과 공감 및 황금률이 유가적 인(仁)이나 도(道)와 연결되는 이론적 가능성에 대해 알아보고, 이를 토대로 류은경의 소설 『선덕여왕』과 이를 원작으로 하는 드라마 『선덕여왕』에서 맹자의 ‘인’과 기독교적 황금률이 연관되어 있음을 밝혔다.

그리고 3장에서는 ‘수신’을 평천하에 연관짓는 방식으로서 이타적 게임을 하는 유신·덕만 측이 승리하는 이유, 이기적 게임을 하는 세종, 설원 등 비담 세력의 패배를 형상화하는 방식에 대해 알아보았다. 유신·선덕 세력이 미실·비담 측에 승리를 거두는 것은 집단과 집단의 대결에서 이타적 전략이 이기적 전략에 대해 우세한 것임을 보여준다. 이 성공은 우리가 모방할 수 있는 문제해결책이며 ‘인간의 본성과 흡사한 이데올로기’인 자본주의적 인간의 본성을 인정하고 자본주의 안에서 해결방식을 찾으려는 시대정신이 발현되는 것으로 볼 수 있다.

이 글은 게임이론과 공감이론을 연결하는 데까지는 나아갔지만 지면의 한계로 인해 공감이론의 형상화 문제에 대해서는 본격적인 논의를 하지 못했다. 이 글에서 ‘공감’은 아담 스미스에게서 ‘동감’이 그랬듯 신을 잃어버린 인간이 스스로 질서와 화평을 유지하고 사회를 발전시킬 수 있는 본성적 가능성으로 주목받고 있다. 그러나 공감은 ‘상대의 전략을 추측하는 나를 추측하는 상대를 내가 추측하는…….’ 구조의 무한반복이며, 이 과정은 자기반성이나 상호주관성 및 ‘나와 아닌 나’(非我)의 대화 구조와 유사하다. 이러한 구조는 공감이 게임과 상동적인 구조를 지니고 있어 상대를 이기는 수단,

나아가 상대를 목적이 아니라 수단화하는 기제로 전락할 수 있음을 말해 준다. 거울뉴런처럼 공감은 그 자체로 선악과 무관하며 이타적 목적에 사용되면 타자를 이해하고 배려하는 기제가 될 수 있다. 하지만 이기적 목적에 의해 편취되면 상대를 이기적 목적에 따라 이용하여 사회를 위태롭게 할 수 있는 수단이 될 수 있다. 이런 공감의 이중적 성격이 어떻게 서사화되고 있는가에 대해서는 추후 과제로 남겨둔다.

■ 참고문헌 ■

- 김용욱, 『중용 인간의 맛』, 통나무, 2011.
- 다윈, 찰스, 김관선 옮김, 『인간의 유래』, 한길사, 2007.
- 드 발, 프란스, 오준호 옮김, 『착한인류: 도덕은 진화의 산물인가』, 미지북스, 2014.
- 류은경, 『선덕여왕』①~③, MBC프로덕션, 2009.
- 리프킨, 제러미, 이경남 옮김, 『공감의 시대』, 민음사, 2014.
- 최, 마이클 S., 허석재 옮김, 『사람들은 어째서 광장에 모이는 것일까?: 게임이론으로 본 조정 문제와 공유지식』, 후마니타스, 2017.
- 박성희, 『공감학: 어제와 오늘』, 학지사, 2014.
- 박세일, 『아담 스미스의 도덕철학 체계 : 철학·윤리학·법학·경제학의 내적 연관에 대한 통일적 파악을 위하여』, 애덤 스미스, 박세일·민경국 공역, 『도덕감정론』, 비봉출판사, 2009: 661~699면.
- 박주현, 『게임이론의 이해』, 도서출판해냄, 2001.
- 박흥균·김근홍 연출, 김영현·박상연 극본, 《선덕여왕》MBC, 2009.05.25.~2009.12.22.
- 셀링, 토마스 C., 최동철 옮김, 『갈등의 전략: 게임이론과 전략이론』, 나남출판, 2001.
- 스미스, 애덤, 박세일·민경국 공역, 『도덕감정론』, 비봉출판사, 2009.
- 장사흠, 『자본주의적 게임의 서사화 양상 : 최인호의 소설 “상도”의 도덕주의와 드라마 <상도>의 비교를 중심으로』, 한국서사학회, 『내러티브』제16호, 2010. 5.: 121~154면.
- _____, 『게임과 협상의 자본주의 도덕 형성 원리: 박현욱의 《아내가 결혼했다》가 의무론적 윤리주의를 넘어서는 방식』, 한국현대소설학회, 『현대소설연구』44호, 2010. 8.: 317~350면.
- _____, 『1970년대 선덕여왕과 2000년대 선덕여왕 서사의 거리: 게임이론을 통해 본 손소희와 MBC프로덕션의 선덕여왕 이야기의 차이와 그 의미』, 한국현대소설학회, 『현대소설연구』 60호, 2015. 12.: 445~471면.
- 정용환, 『인의 재발견: 사랑과 협력의 근거』 인간사랑, 2016.
- 지그프리드, 톰 『게임하는 인간 호모 루두스: 존 내시의 게임이론으로 살펴본

인간본성의 비밀』, 자음과모음, 2010.

朱熹·韓相甲 譯, 『孟子·大學』, 삼성출판사, 1987.

최정규, 『이타적 인간의 출현: 게임이론으로 푸는 인간 본성 진화의 수수께끼』, 뿌리와이파리, 2009.

Neumann, von John · Oskar Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton University Press, 2007.

<Abstract>

A Confucian shaping way of game theory
and empathy theory
—centering the Eun-kyung Ryu’s novel *Queen Seondeok* and same drama of Kim Young-hyun
Kim and Sang-yeon Park—

Jang, Sa-Heum

The original novel, *Queen Seondeok*, by Eun-kyung Liu, and its drama, which is based on the novel, shape the concept of 'benevolence' or 'self-governing people' in Confucianism with the empathy theory and game theory. The events that were shaped in the framework of game theory allow readers to judge what is given in terms of the conflicts between behaviors as well as between characters rather than passively judge it. This is a way of facing up to the reality of paradigm which modern people live in capitalism starting with the death of God. The modern people who have lost God must solve the problems of capitalism on their own. The concepts such as game, empathy, and golden rule are regarded as the methods to solve these problems. Within the framework of game theory, this study seeks to explain how the party of Deokman, Yusin Kim, and Chunmeung, Chunchoo Kim who play altruistic games won and how the other party which supports Sejong, Misil, and Bidam playing selfish game was defeated. The reason for the victory of Deokman and Yusin over Misil and Bidam is



that the former organized a group using altruistic game strategies with people who were dedicated and was able to defeat the other group of selfish members. We can follow such a model to settle the problems caused by capitalism; through acknowledging the existence of capitalism which is the 'ideology similar to human nature', and seeking a solution within it, which can be said the spirit of the times.

Key words: benevolence, empathy, game theory, golden law(rule),
implied adjustment, mirror neuron, perspective taking,
silver law(rule)

투 고 일 : 2018년 2월 11일 심 사 일 : 2018년 2월 15일-3월 7일
게재확정일 : 2018년 3월 9일 수정마감일 : 2018년 3월 18일