

Chapter 7 - Understanding Social Action

담당교수 : 이상욱 | 발제자 : 정동욱 | 날짜 : 2004.4.14

사회가 자연과 다른 질서를 가지고 있다면, 사회과학은 자연과학과 다른 고유의 과학적 방법이 있어야 할 것이다. 이러한 관점에서 이해(Understanding)란 '사회적 행동은 그 안에서 이해되어야 한다'는 원칙에서 출발한다.

'타인의 생각' 문제

수동적 반응과 의미의 구분

'의미'에 대한 네가지 제안은 ① 환경의 변화에 대한 자연적인 수동적 반응과 ② 자의식적이고 이론적인 사회적 상호작용을 구별하고 있다.

'타인의 생각' 문제 (②를 위해 생긴 고유한 문제)

- 행위자의 행동은 그가 고려하는 의미에 종속됨¹⁾
- 이해는 '타인의' 해석에 대한 (나의) 해석(double hermeneutic)
- (복잡성 문제를 넘어서는) 사회과학의 고유한 문제
- 이해와 설명을 근본적으로 구분함

합리성 : 베버주의적 접근

사회적 행동의 정의

- (인간) 행동이란 개인이 주관적인 의미를 부여한 행동을 뜻함
- 사회적 행동이란 다른사람의 행동을 고려한 행동을 뜻함

행동에 대한 이해

- 행위자의 생각을 재구성함으로써 이해할 수 있음
- 이해는 (추론이 아닌) 공감을 통한 것임
- 이상적 유형과 평균적 유형²⁾

합리적 선택이론, 게임이론과의 비교

- 베버의 '개인'은 단지 homo economicus만이 아님.
- 관료처럼 rule-follower로서의 homo sociologicus 또한 여전히
- homo economicus로서의 합리성은 계산적
- homo sociologicus로서의 합리성은 규칙순종적

규칙따르기로서의 사회적 행동

비트겐슈타인의 '언어 게임'과 일반적 규칙, 게임과의 유비

- 규칙은 게임(의 의미)을 정의하며³⁾ 이에 는 두가지 규칙이 있음

Consistence (구성적 규칙 : 게임의 목적과 말의 적법한 이동을 정의)

ambiguities (규범적 규칙 : 그 적법한 이동 안에서의 선택을 총괄)

- 전자의 규칙을 깨면 더이상 게임이 아니지만, 후자의 규칙을 깨면 단지 게임을 잘 못하는 것일 뿐

게임과의 유비에 대한 강한 주장

- 특정한 행동은 특정한 관습(더 위에는 문화)에 속해있음

- 1) 자연과학에서는 관찰자 시점을 유지할 수 있지만, 사회과학에서는 관찰자 시점을 유지할 수가 없고 일단 행위자의 시점을 재구성해보아야 한다.
- 2) M. Rouget이 공산당에 왜 투표했는가를 우리가 이해했는가는 그의 투표로 만들어지는 이론적 통찰과 '평균적' 공산당 투표자로서의 그의 존재 둘 모두에 달려 있다.
- 3) 이의 적용범위 밖 : 법은 정의에 대한 추구로서만 이치에 맞다고 말하는 사람처럼 게임의 의미는 게임의 규칙 외부에 있을 수 있다. 이러한 예에서는, 법과 게임의 유비는 전체가 아니라 어떤 점에서만 유익하게 된다.

- 배경(context)에 대한 파악이 이해의 핵심
- 이러한 이해는 결국에 여러 '삶의 형식들'에 도달

Peter Winch

- 이론검증을 통한 과학 발전 부정
- 실제의 영역이 우리가 쓰는 개념으로부터 나온다고 주장
- 지적 관습들마다 그에 해당하는 여러 실재를 가질 뿐
- institutions(제도, 기관, 관습, 협약 등)은 관념의 구체적 표현
- (khun) 그것들은 사회적 관계와 규칙에 의해 구성됨⁴⁾
- 극단적으로 상대주의적이라는 난점이 있음

규칙과 합리성

두가지 합리성

- ① 베버의 경제적인 합리적 행동에 대한 이상적 유형
 - ② 규범, 규칙, 관습 등의 맥락 하에 위치시킨 사회적 행동
- homo sociologicus는 homo economicus와 달리 '이해'의 영역
- ### 규칙과 게임 (비트겐슈타인)
- '게임'은 각각의 선수들의 외부에 있는 규범적인 구조
 - 구조적 설명과 달리 게임은 총괄적으로 선수들에게 내적임⁵⁾
 - 역사적으로 문화적으로 특정하게만 고유하게 의미가 있음
 - 인식론적인 요점은 '타인의 생각' 문제에 대한 해답 여부

결론

첫째, 행동에는 의미가 있다. 행동에 대한 이해를 위해서는, '행동의 의미'와 '의미하고자 했던 바'의 재구성을 허용하는 (타인의 생각을 고려한) 방법이 필요하다. 비트겐슈타인의 게임에서도 이는 충족이 되는가?

둘째, 언어에는 의미가 있다. 언어에 그 나름의 규칙이 있듯, 다양한 게임, 생각, 삶에는 그것 나름의 규칙이 있다. 이런 생각이 우리를 어디까지 데려가는가?

셋째, 관습에는 의미가 있다. 비트겐슈타인은 관습의 존재를 개인 행동의 전제조건으로 생각했다. 이렇게 이해된 관습은 단지 행동의 관습적 규칙성이 아니다. 그것들은 공유된 가치를 지니고 규범적인 기대를 높인다. 합리적 선택이론의 결말은?

넷째, 사회적 행위자는 그들의 마음 속에 자신만의 세계에 대한 모델을 가지고 있으며, 그들은 다른사람이 그러한 모델을 가지고 있다고 신뢰한다. 사회적 행동에 대한 모델은 순환적으로 모델에 영향을 주는 요인이 된다. 이 경우, 사회과학에 의해 제공된 사회적 행동에 대한 설명이 옳은가는 부분적으로 행위자들이 그것을 믿는가에도 달려있다. 이는 사회과학의 난제이다. □

- 4) 수도사의 행동을 이해하려면 그들의 관계에 의미를 부여하는 규칙의 표현으로서의 수도원에서의 삶을 봐야한다. 맹세는 세 개의 매듭을 의미있게 해주고, 수도적 질서 안에서 부여된 정신적 실재에 대한 관념은 맹세를 의미있게 해준다. 여러 관념, 여러 규칙, 여러 삶의 유형을 인정함으로써, 수도사에게 진실인 것은 다른 누구에게도 진실일 수 있다.
- 5) 게임은 각각의 입장에서 보면 외적이지만, 그들 모두의 입장에서 보면 내적이다. 다시 말해, 객관적이기보다는 상호주관적이다.

Consistence (구성적 규칙 : 게임의 목적과 말의 적법한 이동을 정의)

ambiguities (규범적 규칙 : 그 적법한 이동 안에서의 선택을 총괄)

agent's rules case

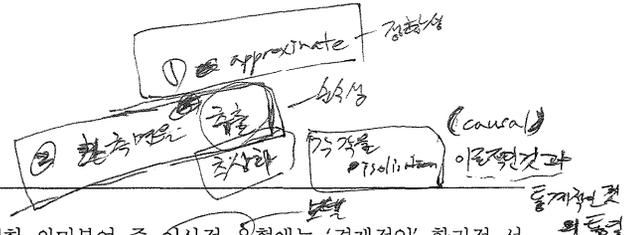
행위, 판단, 규정하게 된다.

규범적 관습

규범적 관습

행위자의 행위를 하나의 해답은 rule follower, 신뢰

공용의 기반 관습



사회가 자연과 다른 질서를 가지고 있다면, 사회과학은 자연과학과 다른 고유의 과학적 방법이 있어야 할 것이다. 이러한 관점에서 이해(Understanding)란 '사회적 행동은 그 안에서 이해되어야 한다'는 원칙에서 출발한다.

Dilthey : '의미는 삶과 역사에 고유한 범주이다'

네가지 종류의 의미

첫째, 행동에는 의미가 있다. (사회적 약속으로서의) 관습 및 상징과 자연적 기호는 구분되며, 전자에게는 의미가 있다.

둘째, 언어에는 의미가 있다. 언어(의사소통)이란 사회의 고유한 부분으로서, 개인의 생각과 행동을 연결시키는 중요한 열쇠가 된다. 한편, 언어(자체)의 의미와 그것을 통해 의미하고자 하는 바는 구분될 수 있다.

셋째, 관습에는 의미가 있다. 동물의 습성과 달리, 인간의 관습에는 윤리, 종교, 믿음, 가치, 이상, 희생 등의 규범적 차원의 의미가 부여된다.

넷째, 많은 행동들의 의미는 그 행위자가 고려하는 사회모델(이론)에 의존한다. 사회모델(이론)은 행동에 영향을 주고 이는 다시 순환적으로 이론에 영향을 준다.

타인의 생각 이해

'의미'에 대한 위의 네 가지 제안은 ① 환경의 변화에 대한 자연적인 수동적 반응과 ② 자의식적이고 이론적인 사회적 상호작용을 구별하고 있다.

②를 파악하기 위해서는 행위자에 대한 해석이 필요하다. 그러나 어떻게 한 사람이 다른 사람의 생각을 알 수 있는가? 여기서 '타인의 생각'이라는 문제가 발생한다. 이 경우 타인의 행동에 대한 이해는 '(타인의) 해석에 대한 (나의) 해석'(double hermeneutic)을 의미하게 된다. 자연과학에서는 관찰자 시점을 유지할 수 있지만, 사회과학에서는 관찰자 시점을 유지할 수가 없고 일단 행위자의 시점을 재구성해보아야 한다. 왜냐하면, 사회에서의 행동은 그 행위자가 고려하는 그것의 의미에 종속되어 있기 때문이다. 이 점에서 '타인의 생각' 문제는 (복잡성 문제를 넘어서는) 사회과학의 고유한 문제로서, 이해와 설명을 근본적으로 구분한다.

합리성 : 베버주의적 접근

베버의 입장에서, ① (인간) 행동이란 개인이 주관적인 의미를 부여한 행동을 뜻하고, ② 사회적 행동이란 다른사람의 행동을 고려하여 그것의 방침 안에서 결정한 행동을 뜻한다.

베버는 행동을 네가지 순수유형으로 분류하는데, ① 기계적으로 이성적인 행동 ② 가치-이성적인 행동 ③ '전통적인' 행동 ④ '단순 정서적인(affective)' 행동으로 분류가능하다.

①과 ②의 유형에 대해서는 행위자의 생각을 재구성함으로써 이해할 수 있다. 여기서 이해는 (추론이 아닌) 공감을 통한 것이며, 설명적 이해는 행동에 복합된 의미들을 할당하는 문제이다.

행동에 대한 의미부여 중 이상적 유형에는 '경제적인' 합리적 선택 개념뿐만 아니라, '봉건적', '관료적' 등의 개념 또한 포함될 수 있다. 이상적 유형의 조건은 그것의 순수성(purity)뿐만 아니라, 현상과의 정합성이다. 여기에 질적으로 유사한 종류의 행동들을 평균화시킨 '평균적 유형'을 고려해 행위자의 행동을 이해할 수 있다.1)

한편, 베버의 '개인'은 단지 homo economicus만이 아니다. 관료와 같은 규칙-수행자(rule-follower)로서의 homo sociologicus 또한 여전히 존재한다. 합리적인 homo economicus는 계산적인 반면, 합리적인 homo sociologicus는 규칙을 따른다.

규칙따르기로서의 사회적 행동

사회적 행동을 그 안에서 이해해야 한다면, ① 행위자의 생각에서 또는 ② 그 행동에 의미를 부여하는 규칙에서 이해되어야 한다는 두가지 답이 가능하다.2) 비트겐슈타인의 '언어 게임'은 규칙에 대한 일반적 주제를 묘사해준다. 이에 대해 게임과의 유비를 통해 상술하면,

규칙은 게임(의 의미)을 정의한다. 체스는 구성적인, 규범적인 두 종류의 규칙을 가진다. ① 구성적인 규칙은 게임의 목적과 말의 적법한 이동을 정의한다. ② 규범적인 규칙은 그 적법한 이동 안에서의 선택을 총괄한다. 전자의 규칙을 깨면 더이상 게임이 아니지만, 후자의 규칙을 깨면 단지 게임을 잘 못하는 것일 뿐이다.

법의 경우 몇몇 사례에서 게임과의 유비를 통해 잘 이해될 수 있지만, 반면 그렇지 않을 수도 있다. 법은 정의에 대한 추구로서만 이치에 맞다고 말하는 사람처럼 게임의 의미는 게임의 규칙 외부에 있을 수 있다. 이러한 예들에서 보면, 법과 게임의 유비는 전체가 아니라 어떤 점에서만 유익하게 된다.

그럼에도 불구하고, 비트겐슈타인에 강한 인상을 받은 사회학자들은 그 유비가 정말로 전체를 가리킨다고 주장하기도 한다. 특정한 행동은 특정한 관습(위로 거슬러올라가면 문화)에 속해있으며 따라서 배경(context)에 대한 파악이 핵심이라 주장한다. 그리고 그러한 이해는 결국에 여러 '삶의 형식들'에 도달하게 된다.3)

그 중 Peter Winch는 이론검증을 통한 과학 발전을 부정하고, 반대로 실제의 영역이 우리가 쓰는 개념으로부터 주어진다고 주장한다. 실재는 외부의 보편적인 열쇠가 아니며, 지적 관습들마다 그에 해당하는 여러 실재를 가질 뿐이라 주장한다. 그에 의하면, institutions(제도, 기관, 관습, 협약 등)은 관념의 구체적 표현이다. 그것들은 사회적 관계와 규칙에 의해 구성된다.4) 따라서, Winch의

- 1) M. Rouget이 공산당에 왜 투표했는가를 우리가 이해했는가는 그의 투표로 만들어지는 이론적 통찰과 '평균적' 공산당 투표자로서의 그의 존재들 모두에 달려 있다.
- 2) 말(자체)의 의미와 화자가 그것을 통해 의미하고자 하는 바를 구분하는 것과 같은 이치이다.
- 3) (가족형 다툼과 같은) 유사성, 교차성의 복잡한 그물망은 있을지라도, 그 이상의 통합성은 존재하지 않기 때문에, 복수형에 의미를 부여한다.
- 4) 수도사의 행동을 이해하려면, 그들의 관계에 의미를 부여하는 규칙의 표현으로서의 수도원에서의 삶을 봐야한다. 맹세는 세 개의 매듭을 의미있게 해주고, 수도적 질서 안에서 부여된 정신적 실재에 대한 관념은 맹세

입장에서 자연과학의 방법은 사회를 이해하는 좋은 기초가 될 수 없다. 이러한 입장은 너무 이상적이고, 너무 상대주의적이어서 그 안에서는 다양한 삶의 형태들이 자기충족적이고 외적 비판에 닫혀 있는 듯하다. 또한 인간이 사회적 행위자, 즉 규칙을 따르지만 하는 게임 선수로만 보이게 한다. 이 경우 수도사는 모든 사람의 표본이 된다. 이러한 난점이 있긴 하지만, 그의 입장은 전체론적 이해의 방법론을 잘 보여준다.

규칙과 합리성

(Dilthey의) 의미는 두가지 방법의 합리성으로 설명될 수 있다는 걸 알았다. 두 방법 모두 의미를 '무엇이 행동을 이해할만하게 만드는가'에 연결시킨다. 즉, 행위자의 관점에서의 합리성에 대한 설명이라 할 수 있다. 그러나 둘은 '합리성'을 어떻게 분석할 것인가에서 갈라진다.

간단명료한 분석은 베버의 경제적인 합리적 행동에 대한 이상적 유형을 취한다. 합리성에 대한 판단은 행위자의 생각을 재구성함으로써 가능하다. '불합리한 행동은?'이라는 질문이 남지만, 베버의 주관적 합리성을 따른다면 모든 행동은 행위자의 관점에서 주관적으로 합리적이라 할 수 있다.

그러면 설명과의 차이는? 베버가 '이해'라는 제목 아래 기계적 합리성을 얘기하면서 물을 흐렸다는 비판이 있다. 그러나 이 말이 게임이론이나 합리적 선택이론이 사회적 규범에 대해 설득력있게 설명한다는 말은 아니다. 관습이나 복종 등을 행위자의 주어진 선호도에서 없애면, 그것들을 설명할 수 없게 된다. 반면, 관습이나 복종의 필요는 homo sociologicus의 옹호논변을 강화시킨다.

따라서, 의미를 합리성으로 설명하는 다른 방법은 사회적 행동을 규범, 규칙, 관습 등의 맥락 하에 위치시키는 것이다. 이 경우 homo sociologicus는 homo economicus와 구별되어 '이해' 영역에 속하게 된다.

한편, 비트겐슈타인의 '게임'은 각각의 선수들의 외부에 있는 규범적인 구조이다. 그러나, 구조적 설명과 달리 게임은 총괄적으로 선수들에게 내적이다. 다시 말해, 게임은 각각의 입장에서 보면 외적이지만, 그들 모두의 입장에서 보면 내적이다. 객관적이라기보다는 상호주관적이다. 게임은 역사적으로 문화적으로 그 장소 그 시기에 해당해서만 고유하게 의미가 있다.

방법론적으로, 이해를 하는 상호주관적인 경로는 게임과 관련된 구성적 규범적 규칙을 확인하고, 그에 따른 규범적 기대를 나타내고, 따라서 행동이 그 규칙에 따라 구조화된 상황에서 규범적으로 기대될 만한 행동임을 이해하는 것이다.

인식론적으로, 그 요점은 이러한 접근이 '타인의 생각' 문제에 대한 해답을 가지고 있는가이다.

결론

다시 처음으로 돌아가보자. 의미의 네가지

첫째, 행동에는 의미가 있다. 행동의 의미와 그것을 통해 의미하고자 하는 바의 구분이 필요하며, 행동에 대한 이해는 그 둘의 재구성을 허락하는 '타인의 생각'을 기초에 둔 방법이 필요하다. 비트겐슈타인의 게임에서도 이는 충족이 되는가?

둘째, 언어에는 의미가 있다. 언어는 어떻게 생각이 행동에 형태를 부여하는가에 대한 이해에 결정적 열쇠로 여겨진다. 비트겐슈타인의 '언어 게임'은 규칙에 대한 일반적 주제를 묘사해준다. 언어에 그 나름의 규칙이 있듯, 다양한 게임, 생각, 삶에는 그것 나름의 규칙이 있다. 이런 생각이 우리를 어디까지 데려가는가?

셋째, 관습에는 의미가 있다. 언어, 관습보다 개인의 생각이 우선한다는 입장이 있다. 그러나 비트겐슈타인은 오히려 관습의 존재를 개인행동의 전제조건으로 생각했다. 이렇게 이해된 관습은 단지 행동의 관습적 규칙성이 아니다. 그것들은 공유된 가치를 지니고 규범적인 기대를 높인다. 합리적 선택이론의 결말은?

넷째, 사회적 행위자는 그들의 마음 속에 자신만의 세계에 대한 모델을 가지고 있으며, 그들은 다른사람이 그러한 모델을 가지고 있다고 신뢰한다. 사회적 행동에 대한 모델은 순환적으로 모델에 영향을 주는 요인이 된다. 이렇게 될 경우, 사회과학에 의해 제공된 사회적 행동에 대한 설명이 옳은가는 부분적으로 행위자들이 그것을 믿는가에 달려있다. 이는 사회과학의 난제이다. □