

배앓이

정 범 진 | 제주대학교 에너지공학과 교수

사촌이 땅을 사면 배가 아프다. 사촌이 땅을 사면서 내 배를 때린 것도 아닌데 아프다. 배울 만큼 배웠는데도 아프다. 그러면 안되는 줄 알면서도 아프다. 교육과 경륜을 통해서 배아픔을 표현하거나 드러내지 않는 방법만 세련되어갈 뿐 배가 아프다는 본질은 바뀌지 않는다. 배고픔보다도 참기 어려운 것이 배아픔이라고 하던가?

왜 배가 아플까? 농부와 사냥꾼 모델로 설명이 될 것 같다.

허리를 구부리고 앉아서 그 넓은 땅에 김을 매는 것을 상상해 보면, 농사는 참으로 고된 노동이다. 그렇기 때문에 농사에는 많은 사람의 협력이 요구된다. 반면에 사냥은 수 명의 협력자가 필요하지만 너무 많은 사람은 도움이 되지 않는다. 뿐만 아니라 참여하는 사람 수가 많아지면 당연히 몫이 적어지게 된다.

농경 문화에서는 협동 작업에 필수적으로 요구되는 단결력을 증진시키기 위한 문화요소가 발전한다. 집단 의식을 고양하는 데에는 먹고 마시는 것이 그만이다. 이것이 바로 백일, 돌, 생일, 결혼, 장례, 제사, 차례 등이다. 사람이 나고 죽을 때까지 혹은 죽은 이후까지 당연히 거쳐가는 모든 수순을 단결력을 증진시키는 문화 요소로 활용한다.

이러한 행사에 불참하는 것은 단순히 자기가 먹을 한 끼를 덜 먹은 것이 아니라 '집단 의식(Group spirit) 저해 사범'이 되어 '입방아'라는 도덕형에 처해진다. 그것이 농업을 업으로 유지해온 문화적인 풍토일 것이다.

둘째, 농사는 지구력을 요한다. 그러나 사냥에는 상대적으로 순발력이 요구된다. 즉 농사에는 능력이 부족한 구성원이라도 있으면 도움이 된다. 하다못해 모내기할 때 줄이라도 잡아주고 새참이라도 지키고 서 있으면 도움이 된다. 그러나 사냥에는 이런 구성원은 짐이 된다. 농경

사회에서는 조금 못난 구성원도 품고 데려가는 풍토가 살아 있다.

셋째, 농업은 영역이 제한적인 데 반하여 사냥은 영역을 상대적으로 쉽게 넓힐 수 있다. 농업에서의 소출은 날씨, 질병 등의 환경적인 요소에 의해 더욱 좌우되며 농업에 참여하는 개인의 능력에 크게 의존하지 않는다.

따라서 뛰어난 사람은 질시의 대상이 된다. 뛰어나다는 것이 결국 단결력을 약화시키는 요소로 작용할 수 있기 때문이다. 그보다 더 중요한 것은 매년 일정한 영역에서 일정한 소출이 기대되는데 뛰어난 사람이 나타난다는 것은 나의 배당을 줄이는 것이기 때문이다.

이는 고정된 파이 vs. 확장된 파이(Fixed pie vs. Expanded pie) 문제와 같다. 우리가 노력하는 것이 주어진 파이에서 나의 지분을 키우기 위한 것인지 아니면 파이 자체의 크기를 키우기 위한 것인지. 흔히 우리는 파이를 키우기 보다는 파이 내에서 지분을 높이는 것에 더 열심이다.

사촌이 땅을 사면, 내가 살 수도 있었을 땅을 살 수 있는 기회를 빼앗긴 것이다. 또 인정상 농사에서 내가 도움을 주어야 할 면적이 늘어난다. 그리고 따지고 보면 내 소출이 늘어난 것도 아니다. 그러면 당연히 배가 아플 수 있다. 그런데 농업에 종사하지도 않으면서 누가 잘되면 배가 아픈 것은 왜 그럴까? 오랜 기간 우리는 그렇게 문화적으로 프로그래밍 되었기 때문일 것이다.

우리가 종사하는 일은 이미 농경의 영역을 벗어났지만 사고는 여전히 농경의 영역에 머물러 있다: 회식 참 많다. 소신과 애사심을 강요한다. 무능하고 게을러도 잘라버리지 못한다. 파이를 키우는 것보다 파이의 배분을 키우는 편이 항상 유익하다. 집단의 결속을 높이는 것은 최상의 덕목이다. 그리고 여전히 배가 아프다.

이런 사람들이 모여서 수출을 논한다. 이런 논의는 수출을 하기 위한 논의가 아니다. 수출 계획을 세워서 그것으로 칭찬을 받거나 뭔가 일을 하는 듯한 인상을 주거나 승진을 하기 위한 논의이다. 수출이라는 역사적인 대열에 동참하여 내 지분을 차지하기 위한 논의이다. 그러니 말잔치 일색이다.

아무 거라도 내다 팔면 수출이라고 생각하면 곤란하다. 무엇을, 왜, 어떻게, 어디다가, 언제, 누가 팔지를 생각해야 한다. 실은 수출은 안중에 없고 수출 지원만 바라보고 수출을 논하기도 한다. 농사짓는 문화로 수출을 바라보면 안된다. 