

21세기의 새로운 경쟁력,

충남의 농촌 전통문화 · 지식 자원

이 해 준

(충남역사문화연구소장, 공주대 교수)

충남은 “4천만이 살고 싶은 충남 건설”을 도정의 중요지표로 삼고 있고, 깨끗하며 인정미 넘치는 충남인의 정서와 이러한 농촌의 전통문화가 어우러진다면 문화와 환경의 신세기에 이런 도정 목표는 더욱 잘 부합할 것이라 판단된다. 충남지역의 전통문화 중에서 전 국가적 보편성을 가진 백제문화나 기호예학 같은 경우를 논외로 할 경우, 정말 충남만의 강점과 차별성, 그리고 “충남스러움”들이 고스란히 간직된 곳이 바로 우리의 농촌이 아닐까 생각된다.

본고는 이 같은 충남의 농촌문화가 지닌 가치와 의미를 바로 알고, 또 이를 효율적으로 활용할 방향을 제시하려는 목적에서 준비된 글이다. 더욱이 필자는 ‘그린투어’라든가 ‘녹색관광’ 등등 이러한 농촌의 환경과 문화를 구체적으로 자원화 · 활용하려는 노력들을 보면서, 몇 가지 아쉬운 점과 기본방향의 조정 필요를 느끼게 된다. 농촌문화자원의 가치와 의미의 제고 및 그 활용에 본고가 작은 도움이 될 수 있다면 다행이겠다.

1. 농촌은 전통 문화자원의 ‘종합전시장’

한국의 역사와 문화는 대부분 중앙 · 지배권력중심으로 이해되어 왔다. 그리하여 보편적인 삶을 살았던 대다수 민중들의 생활상이나, 중앙이 아닌 지역의 역사 · 문화는 폄하될 수밖에 없었다. 그러나 실제 생업과 직결된 민중의 생활상은 시대 · 배경에 따라 매우 다양하며, 그런 만큼 구체성과 실용성을 지니고 있다.

요즈음 곳곳에서 청정과 생태, 환경 친화 등 자연과의 조화가 강조되고 있다. 참으로 다행스럽고, 혹은 당연한 일들이 이제서야 이루어지려 한다는 점에서 너무나 반갑고 기대가 크다. 그러나 이러한 일련의 움직임 속에서 궁극적으로 가장 중시되고 기본이 되어야 할 것은, 역시 “사람들의 숨소리”와 “곰삭은 이야기들”이라고 생각한다. 충남지역에는 바로 이러한 ‘자연과 사람’, ‘사람과 사람’이 서로 만나서 이루어낸 문화가 참으로 많다. 마을마다에는 자연과 향생이 가능한 지리조건, 여기에 곳곳에 인심이 어우러진 마을 공동체 신앙과 민속문화가 민요, 농요, 민담, 지명, 두레조직 같은 민속문화유산으로 고스란히 보존되어 있다.

한편 우리들은 고향 하면 흔히 출신지역을 꼽는다. 그러나 보다 본질적인 고향의 내음을 꼬집어 말하려 하면, 대개는 어머니의 품과 같은 고향마을의 정취를 먼저 떠올린다. 곱어 도는 동구밖 길에서 우리는 고향을 숨결로 느끼며, 들녘과 골목길, 뒷동산에서 우리의 어린 시절을 연상하게 되는 것이다. 그것들은 우리들의 고향에서만 배어 나올 수 있는 향수들이기 때문이다. 그러나 그것들이 바로 우리가 알아야 하고 챙겨야 할 우리문화의 실체라는 것을

느끼는 사람은 많지 않다. 바로 그것들이 우리 역사상에서 가장 보편적인 사람들의 삶과 문화였음에도 바쁘다는 핑계와 무관심 속에, 나아가 서구문화에 동화되면서 이들을 무가치한 것으로 매도해왔던 것이다.

월드컵 4강과 붉은 악마의 신화 뒤에는 우리의 오랜 농촌문화가 기반이 된 공동체 의식과 문화가 버티고 있으며, 올 여름의 극심한 수해의 현장에서 우리는 고도로 발달한 과학적 지식에 앞서 자연 생태계와 조화를 이루었던 우리 선조들의 지혜를 다시 발견한다.

감나무 곁에서 땀과 흥과 홍시, 꽃감은 물론이고 차와 짬아찌, 염료까지를 만들어낸 지혜는 물론, 감나무와 관련된 지명과 설화, 민요까지 만들었던 우리 조상들의 ‘종합문화성’을 나는 농촌에서 발견하게 되는 것이다. 그리고 바로 그 “농촌 = 한국의 전통마을”은 한국적 전통 생활문화의 보고이자 ‘종합전시장’이자 지식정보의 총화였다고 할 만하다.¹⁾

“두레”로 상징되는 농촌의 공동체 문화도 ‘모듬살이의 지혜’이자, ‘공생(共生)의 지혜’였다. 그리고 그것은 이론과 객관적, 합리적 논리 때문이라기 보다 오히려 눈빛과 숨소리만으로도 무슨 생각을 하는지를 알 수 있을 만큼 다정하고 끈끈한 인간관계(情)가 밑바탕에 있었기 때문에 가능했던 문화였다. 또 그것은 오랜 동안의 경험과 현실 속에서 수많은 시행착오를 거치면서 우리의 실정에 맞게 정착되었던 전통이었다. 다시 말하면 농촌문화는 공동체 문화이자, 검증된 지식과 정보의 총합으로 오랜 동안 지속된 만큼 실용성과 구체성을 생명으로 한다. 관념·추상적인 것이 아니고 실체적이었던 것이다.

농촌은 각기 특수한 지리적, 사회경제적 배경을 기반으로 하면서 발전하여 왔고, 그에 따른 문화상들을 종합적 결과물로써 간직하고 있다. 그리하여 전통적인 한국의 생활문화를 정리함에 있어서 농촌문화는 ‘공동체문화의 기본 단위’이고, ‘실질적 사회생활의 울타리’이며, ‘다양한 사회관계가 구조화되는 경제·사회·문화적 공간’으로서 주목받는다.

2. 특성화 차별화된 지식정보, 문화자원

농촌의 문화는 생활경험과 지속성, 그리고 삶 속에 녹아있는 살아있는 지식이며, 문화라는 점에서 매우 경쟁력이 크다.

문화와 역사는 인간이 환경과의 부단한 적응과 극복 과정에서 나타난 결과물이다. 자연지리적 조건과 환경은 인간들로 하여금 그에 적응하거나, 도전하거나, 극복하면서 자신들의 생존 방식을 선택해왔고, 그것을 통칭하여 문화라 하면 거의 틀림이 없다. 그리하여 역사와 문화 속에는 항상 그 문화의 주체가 있고, 마찬가지로 농촌문화의 경우에도 그 마을의 특수한 배경과 마을 사람들의 숨소리가 있어야 하는 것이다. 그리하여 장맛만 보아도 그 집의 문화를 알 수 있다고 하는 것이다. 사람마다, 집집마다 각기 다른 특성과 내음이 있고, 남들이 모르는 고향마을의 이야기와 정서가 있는데 이를 살려내지 못한 자원활용(상품화)은 실패 가능성이 크다. 그것이 경쟁력이고 상품가치 있는 차별성이기 때문이다.

잘 생각하여 보면, 농촌문화는 어떤 의미에서 수백 년, 혹은 그 보다 더 많은 시간동안 우리의 선조들에 의하여 ‘점점’되고 ‘평가’받으면서 살아남을 수 있었던 정말 생명력 있는 우

* 공주대학교 인문사회대 사학과 교수

1) 줄고, 「조선후기 촌락구조 변화의 배경」 『한국문화』 14집, 서울대 한국문화연구소, 1993 ; 『조선시기 촌락사회사』, 민족문화사, 1994

리의 가치관이자 실질적 모습이었다. 그럼에도 이에 대한 집중적이고 근본적 이해를 경주하지 않은 상태에서, 제대로 소화되지도 않은 외국 문화가 ‘선진’ ‘현대’ ‘고급’이라는 명목으로 전통문화를 압박하고 있다. 스스로의 가치를 상실할 위기에 처해 있는 것이다. 이런 현실에서 세계 여러 나라와 경쟁하고, 그곳에서 살아남으려면 우리만이 가지고 있는 이 같은 전통과 자원을 되살려 “특성화”, “차별화” “상품화”하여 소위 경쟁력을 길러야 한다.

아울러 농촌문화 자원의 대상도 음식이나 민속놀이·세시풍속에 머물지 말고 자연이나 생태, 풍수, 민요, 지명, 설화, 민담, 특산물 등은 물론 농촌의 공동체 의식과 정신문화까지를 대상하여야 할 것이다. 물레방아에 대한 정서라든가, 철 따라 이루어지던 농작물 흙치기, 풍년을 기대하며 펼쳐졌던 다양한 민속적 기원들, 두레 같은 공동체 조직의 문화적 특성들도 모두 자원이 될 수 있는 것이다.

또 문화 콘텐츠들은 종합된 농촌문화의 한 부품들이다. 따라서 그 하나하나가 의미를 가지면서 또한 전체를 복원 구성하는 기초이기도 하다. 즉 농촌문화와 전통지식들은 오늘날의 지식처럼 전문화, 분점화되어 있지 않다. 적절한 예일지 모르나, 음식의 재료와 가공 기술을 알기 쉬운 매뉴얼로 상세히 정리하였다고 해서 그 음식이 같은 맛을 내지 못하는 것처럼 통합된 지식문화의 산물일 가능성이 많다

끝으로 콘텐츠 수집·정리자와 소프트웨어 개발자, 하드웨어가 상호 연계성, 혹은 서로의 기능과 역할 인정의 측면에서도 편차가 심하다. 계획·설계자가 어떤 성향이나에 따라 콘텐츠와 소프트웨어는 무시되기도 하고, 일관성을 가질 수도 있다. 그러나 분명한 것은 이들 삼자는 결코 서로 별개가 아닌 하나의 유기적 결합체일 때 특성을 살릴 수 있고, 경쟁력이 있게 된다는 점이다. 콘텐츠 정리자는 소프트-하드웨어의 연계체계 속에서 활용의 방안을 고려하고 콘텐츠를 정리하여 주고, 이를 응용할 개발자들은 콘텐츠의 특성을 충분히 이해하여야 한다. 만약 수적으로 제한되고, 객관성을 잃은 농촌문화 콘텐츠가 임기응변적으로 활용 매니아들에게 주어졌을 때, 농촌의 문화정체성을 왜곡·굴절하거나 차별성 없는 모습으로 형상화될 가능성은 매우 높다.

그런 점에서 필자는 충남의 농촌문화 상품화에서 가장 우선적으로 필요한 것은 무엇보다 많은 콘텐츠의 발굴·정리라고 생각한다. 대개 다른 분야의 자원활용에서도 지적되는 것이지만, ① 기초자료(콘텐츠)의 정리문제, ② 육성 아이템 선정과정의 객관성 문제, 그리고 마지막으로 ③ 유기적 효용성과 경쟁력 문제가 철저하게 점검되지 않고 있다. 이에 따라 활용의 효율성이나, 경쟁력, 내용성 등이 문제가 되게 마련이라는 것인데, 농촌문화를 자원으로 활용하려고 할 경우에도 이는 마찬가지라고 생각된다. 즉 농촌의 문화 자료들이 영역별로 조사·수집·정리되고 그 바탕 위에서 문화 특성과 정체성이 점검되고, 그 후에 경쟁력을 고려한 자원활용 방안이 모색되는 것이 순서일 것이다.

이제까지의 농촌문화나 농촌지식의 논의에서도 이런 점은 매우 크게 보여진다. 너무 쉽게, 그리고 철저한 자료의 검색과 정리과정이 생략 내지는 불철저했다고 보아야 한다. 예컨대 민속학자들의 연구성과나 역사학자들이 거론하는 중요자원의 경우도 지역별로 혹은 시기별로 차별성과 상대성이 있으며, 과거와 현재의 연계문제도 적용하는 입장에서 재해석되지 않으면 안 된다. 모든 자료들을 다 그렇게 철저하게 점검할 수는 없겠지만, 활용 가능성이 있

는 경우만이라도 이러한 문제점들을 점검·개선하여야 할 것이다.

그리고 이런 관점에서 농촌의 지식, 농촌문화의 기초자료를 정리하고자 한다면, 사실 지금까지 우리들이 챙기고 밝혀낸 것보다 몇 십 배 혹은 몇 백 배의 지식정보 자원들이 우리의 농촌에는 아직도 남아 있음을 실감할 수 있다. 우리 스스로의 가치 평가가 전도되어서 올바르게 이해하지 못한 채 버려 둔 ‘충남문화의 원형’, ‘알려지지 않은 또 다른 충남문화들’이 많은 것이다. 예를 들면 친환경적인 농업의 구체적 사례들이라거나, 마을마다 어구에 있었던 미나리짚이 오늘날의 오페수 처리장 역할을 하였다는 사실을 아는 사람들도 많지는 않은 현실이다. 이런 류의 지혜와 삶의 슬기들이 다름 아닌 농촌의 지식자원이라 할 것이다. 때문에 영역별로, 그리고 지속적 노력을 통하여 기초자료들을 확보하려고 한다면 지역별로 차별성 있고 매력 있는 농촌문화 자원들이 수없이 출현하리라 본다.

3. 다양한 소프트웨어의 개발

21세기 문화가 하드웨어보다 소프트웨어·콘텐츠웨어가 중심이라는 인식은 거의 일반화되고 있다. 그럼에도 콘텐츠 정리 없는 하드웨어 중심의 투자나 정책이 앞서 이루어지고, 이를 활용하고 응용할 소프트웨어 개발은 아직도 미비한 실정이다.

그런가하면 소프트 웨어의 개발도 수요층의 요구와 기대가 폭발적으로 증대하는 현실을 감안한 대응이 필요하다. 범위, 대상, 수요층의 수준과 요구를 고려하지 않은 구 시대적 감각의 획일적 관광개발은 실패 확율이 그만큼 높다. 수요의 정확한 예측과, 그에 적합한 수준별, 목적별 차별화가 이루어지고, 수요층의 기호와 흥미, 목적과 부합되어야 한다. ‘억지로 먹인다’가 아니라 ‘골라서 먹게 하는’ 개발이 되어야 한다.

즉 같은 자원이라도 유형별로 소프트웨어가 개발되어 ① 교육형 ② 관람형 ③ 체험형 ④ 레저형 ⑤ 복합형 등으로 구분되거나, ① 문화유적 ② 문화예술 ③ 생태 ④ 민속 ⑤ 특산 ⑥ 음식 ⑦ 인물·전설·지명 등의 소재와 테마를 고려할 수도 있을 것이다. 그리고 이들의 개발은 강한 문화 특성과 내용성이 강조되어 “해당 지역에서만 체험할 수 있고, 집중성이 있는” 콘텐츠로 특화 하여야 할 것이다.

다음으로 다양한 농촌문화의 자원들을 백화점 식으로 나열하거나, 종합성을 분해하면 곤란하다. 지역적 특성과 콘텐츠의 특성을 배려한 집중성과 아이템의 패키지화가 이루어져야 경쟁력이 생긴다. 그래야 소프트웨어의 활용도 극대화될 수 있는 것이다. 예를 들어 민속놀이나 음식이 특화자원으로 선정되었다고 해서 그 연회 과정이나 가공기술, 혹은 판매로 그치지 말고 그것이 가능했던 자연지리적 조건과 마을의 역사, 생태와 산물 등이 어우러지는 종합 작품이 만들어져야 하는 것이다.

즉 농촌의 청정 환경과 강과 산지, 평야지대가 지니는 전원적인 촌락풍물이 역사문화유적, 풍광, 민속, 음식문화 등등과 하나의 패키지로 조합될 때 독보적인 상품성을 지니게 되는 것이다. 그리하여 필자는 농촌문화 자원의 발굴 정리와 함께 마을문화의 여러 흔적(생활유적)들을 복원하는 아이디어가 필요하다고 주장한다. 농촌문화를 체험하려면 농촌문화가 생겨났던 마을의 모습이 함께 있어야 하기 때문이다. 농촌마을의 전원풍경을 되살리고, 그윽한 고

향의 정취가 살아 있는 가족단위의 쉼터 공간으로 재편되어야 한다. 예컨대 원두막이나 정자, 사랑방과 장승, 빨래터나 물레방아간, 초가집과 기와집, 동구밖의 장승과 선돌, 상여집과 방앗간, 당산나무 같은 것들이 바로 그 것이다.

최근 각광을 받고 있는 그린투어리즘도 이와 다름 아니다. ① 청정지역 ② 전통문화 ③ 수려한 경관 ④ 훈훈한 인심을 상품으로 활용하여야 한다는 것이라든가, 그 지역만의 차별성을 부각하여야 한다는 등이 바로 그것이다. 실제 전북 순창의 경우 그린 투어리즘의 추진 사업 중에 보이는 지역 전통과 특성 살린 축제 행사의 개발, 쉬어가고 싶은 전원 관광 코스의 개발, 특색 있는 전통 향토음식 개발 등이 바로 그 예가 될 수 있을 것이다. 이를 통하여 '다시 찾아오고 싶고' '체험하고 체재할 수 있는' '즐거 찾는' 분위기를 조성할 수 있다면 농촌마을의 여러 자원의 상품성은 빛을 크게 발할 수 있을 것이다.

4. 농촌생활문화의 체계적 정리 필요

이제 돌이켜 보면 이러한 귀중하고 주요한 농촌의 자원 활용과 개발 정책에서 매우 큰 시행착오들을 겪었다고 생각된다. 예컨대 개발위주의 정책에서 우리의 농촌문화가 가진 강점들이 무시되거나 파괴되었던 사례가 적지 않고, 이름만의 문화와 환경가꾸기도 수없이 많았던 점이 그것이다.

그런가하면 우리들이 활용하고 상품화한 전통문화들이 겨우 문화 체험이라는 이름으로 전통 혼례, 다례, 한복 입기, 절하기, 그런가하면 민속놀이 몇 가지로 대표되어 '외형'과 '형상화'된 것에 치중하고 있음을 본다. 즉 문화의 내면보다는 외형에 치중하여 '보편론의 획일화' 내지는 획일적 중앙 모델의 '매관적 답습', '아이템 선점 경쟁', '프로그램 베끼기' 등이 생기게 된다. 그런가하면 최근에 부각되는 그린투어리즘에서도 다종 다양한 소프트웨어를 개발 접목하지 못하므로써, 단순히 도시인의 휴식과 향수, 목가적인 낭만에 집중되는 경향이다, 이런 상태에서는 농촌문화의 진정한 이해와 체험, 그리고 이를 통한 현대적 계승 활용의 기회를 스스로 없앨 우려도 보인다.

그리고 이러한 관점에 섰을 때 무엇보다도 기초적인 문화자원들을 충실히 조사·정리하는 작업이 필요함을 절감하게 된다. 그것은 아직 우리 주변에서 콘텐츠를 철저히 수집·정리하지 않고 보물찾기 식 문화소재 발굴이나, 하드웨어 중심의 사업들이 많이 이루어지고 있기 때문이다.

그러나 문화 콘텐츠 발굴·정리는 문화의 차별성, 경쟁성, 자원화 가능성을 결정하는 기본 작업이며, 후속 되는 문화자원 활용의 방향 결정, 정책대안의 근거자료라 할 수 있다. 따라서 이 작업이 소홀하면 문화 특성, 경쟁력의 수준도 함께 저하될 수밖에 없으며, 나아가 본질과 외형이 서로 상충·갈등하는 모습도 모두 여기에서 비롯된다.

그래서 필자는 자원으로 재생, 활용할 농촌문화자원의 대상을 그냥 있는 것이나 남들이 이야기하는 자료들을 줄줄이 늘어놓는 자세보다는, 전반적인 기초조사를 거쳐

- ① 농촌, 혹은 해당마을 특성이 물씬, 냄새가 물씬 나는 자원

- ② 문화 특성을 완벽한 모습으로 전승하고 있거나 종합체계화(세트화)가 가능한 자원
- ③ 충남 농촌문화의 변화 패턴, 변천상을 밝혀주는 자원
- ④ 현대와 접목, 연계활용이 주목되는 자원

등등으로 선별하여 목적 있게, 혹은 순차적으로 개발하는 자세가 필요하다고 생각한다.

5. 농촌문화의 ‘교육과 체험’

경제적 풍요와 국민의 의식 수준 향상은 문화 부문에서의 기대와 수요를 점차 다양화·고급화시켜가고 있다. 그런가하면 문화예술의 향유층도 과거와 같은 특수계층의 독점 경향에서 점차 일반화·교양화 되어 가는 추세이다. 그리하여 고급문화와 대중문화의 차별은 점차 의미가 없어지고, 이에 따라 문화행정·문화정책의 기본 방향도 보다 ‘광범한 시민, 일반교양인 중심’으로, 그리고 교육과 가치교육보다는 ‘체험과 참여’라는 새로운 차원으로 변환이 모색되는 추세인 것이다.

이런 상황임에도 아직까지 우리의 문화행정은 지정된 문화재 중심이고, 하드웨어 중심이다. 그래서 개발과 공사, 복원, 시설 등이 주종을 이룬다. 이제는 이러한 하드웨어를 살찌울 다양한 소프트웨어, 프로그램의 개발이 절대 필요하다. 해당 문화의 정체성과 특성은 이러한 소프트웨어를 통하여 구현 가능하기 때문이다. 아울러 학교 밖의 문화교육 필요성 문제도 커다란 과제로 주목되어야 한다.

과거 우리의 문화교육은 농촌마을과 같은 공동체적 문화 기반 속에서 학교 교육과 무관하게 이루어졌다. 사실 어머니에게서 딸에게로 전해지는 문화교육도 있었고, 할아버지가 손자를 끌어안고 가르치는 가정교육도 있었다. 며느리는 시집의 새로운 가풍을 전수 받기 위한 모진 시련을 감내하여야 했고, 농사꾼들은 농사꾼대로 또 나무꾼도 그들 나름의 문화 전수 방법이 있었다. 그리고 그것을 부정하거나 거부할 수 없을 정도로 강했다. 현대와는 달리 전통사회에서는 공동체 문화기반 위에서 다양한 문화교육이 계속적으로 이루어지고, 또 그 효용성이 인정받을 수 있었던 것이다.

그러나 돌이켜 보면 서구식의 학교교육이 일반화되면서 그러한 전통적 문화교육의 모습은 점차 의미를 상실하여 갔고, 의미와 가치도 평가절하 되어 학교교육과 맞설 수 없는 무용지물처럼 되었다. 과연 이러한 과정이 올바른 것이고, 당연한 것일까? 현재로서는 제도권 내의 학교교육 보다, 학교 밖의 문화교육이 오히려 더 싱싱하고 씩씩해야 할 듯싶다. 좀 격한 말이지만 그러다 보면 생각 있는 학교 교육이 결눈질을 하거나 참을 수 없어 제 길을 걸어갈 때까지, 그때까지는 그렇게 하여야 할 것만 같다.

☐ 본고관련 이해준 참고논저

- 「조선후기 동계·동약과 촌락공동체조직의 성격」『조선후기향약연구』, 민음사, 1990
- 「조선시대 향도와 촌계류 촌락조직」『역사민속학』 창간호, 역사민속학회, 1991
- 『생활문화와 옛 문서』(공저) 국립민속박물관, 1991
- 「조선후기 촌락구조 변화의 배경」『한국문화』 14집, 서울대 한국문화연구소, 1993

- 『조선시기 촌락사회사』, 민족문화사, 1994
- 「한국지역문화정보화의 방향과 과제」 『98세계문화엑스포국제학술회의발표논문집』, 1998
- 「지역축제와 문화관광자원의 연계방안」 『백제문화』 27집, 백제문화연구소, 1998
- 「서남해 도서지역 문화자원의 가치와 활용방안」 목포대 도서문화연구소, 2000
- 「생활사연구의 역사민속학적 모색」 『역사민속학』 13집 31-48. 한국역사민속학회, 2001
- 『지역사와 지역문화론』 문화닷컴, 2001
- 「지역문화 콘텐츠·소프트웨어 개발과 문화관광」 한국관광학회 52회 국제발표회, 2002
- 「문화·역사마을만들기 사업의 비전과 역할」 한국문화관광정책연구원, 2003