

# 기행가사 기반의 전자문화지도 구축과 그 활용 방안

이형대\*

## <차 례>

1. 머리말
2. 전자문화지도의 개념과 구성 요소
3. 기행가사 전자문화지도 설계와 구축 방안
4. 풍경의 가상 체험과 상상력의 공유
5. 통합적 문화연구 및 대중적 활용의 가능성
6. 결론을 대신하여

## <국문초록>

이 논문은 한국고전시가의 학술적, 대중적인 지식정보 자원화 방안의 일환으로 기행가사의 전자문화지도 구축과 그 활용 방안에 대하여 논의한 것이다. 소프트 파워의 영향력이 갈수록 증대되고 있으며, 지식기반사회로의 전환이 뚜렷해지고 있는 우리 사회의 변화 추세에 능동적으로 대응하기 위해서는, 고전시가 분야의 연구자들도 텍스트의 현대적 활용을 위한 지혜를 모으지 않을 수 없다.

전자문화지도는 시간, 공간, 주제라는 다차원의 구조를 지니고 있으며, 이를 구축하기 위해서는 학제간 연구가 불가피하다. 따라서 융합학의 새로운 학문적 탐색을 다채롭게 시도해볼 수 있는 연구방법론의 차원에서도 그 활용 가능성이 적지 않다. 뿐만 아니라, 기행가사 전자문화지도는 일반 대중들로 하여금, 모바일 앱을 통해 여행정보는 물론 인접 문화자원에 대한 정보, 그리고 다채로운 멀티미디어 텍스트 등을 제공할 수 있다. 이러한 전자문화지도는 여행지에 대한 가상 체험과 상상력을 공유할 수 있게끔 한다는 점에서 무

\* 고려대학교

척이나 유용하다.

본고에서는 이러한 기행가사 전자문화지도 설계와 구축에 대한 실질적인 방안들을 제시하였다. 즉 자료대상 범위 확정, 베이스 맵의 설계, 교통로 복원의 방안, 지명데이터베이스, 텍스트 및 참조데이터베이스의 설계 및 가공, 타임맵의 구현 방안들이 바로 그것이다. 이러한 기행가사 전자문화지도는 정전 중심의 근대적 문학주의에 대한 비판과 문화론적 전환이 모색되고 있는 현재의 상황에서 연구시야를 확대할 수 있다는 이점을 지닌다. 또한 연간 국민의 약 70%가 국내관광에, 약 30%가 해외관광에 참여하고 있는 현실을 감안할 때, 여행정보 제공뿐만 아니라 여행지에 대한 새로운 발견과 심미적 인식에 크게 도움을 줄 수 있으리라 판단한다.

**핵심어 :** 전자문화지도, 기행가사, 다차원적 구조, 주제분류체계, 베이스맵, 타임맵, 세계전자문화지도협회(ECAI)

## 1. 머리말

본고는 한국고전시가의 현대적 계승과 지식정보 자원화 구상의 일환으로 기행가사의 현대적 활용 방안을 모색해 보는데 초점을 둔다. 이 주제는 무엇보다도 전통적인 인문학의 방법론적 틀 안에 안주했던 고전시가 연구의 자기 쇄신을 요구한다. 대체로 전근대 농경시대의 지적·문화적 유산인 고전시가를 전통의 인문학적 방법론의 틀 안에서 다루고 있는 고전문학 연구자들이 느끼기에도 현실 사회의 변화는 놀랄 만큼 빠르다. 우리 사회는 이제 정보화를 넘어 지식기반 사회로 급속하게 이행되고 있는 상황이다. 자본주의 경제 또한 다양한 분야의 지식 산출과 활용이 고부가가치를 창출하는 지식기반 경제로 변모해 가고 있다. 디지털 혁명과 소셜

미디어의 발달로 인한 데이터의 급증과 이에 기반한 빅데이터의 활용이 신성장 산업의 동력으로, 국가운영의 주요 참조정보로 적용되는 사례들도 이제는 낯설지 않게 확인할 수 있는 시대이다. 또한 지구촌 구석구석까지 확산되는 한류의 예에서 볼 수 있듯이 소프트 파워의 막강함을 실감하고 있다. 따라서 전통시대의 소중한 문화 예술 자산이었던 고전시가의 현대적 활용, 즉 문화콘텐츠화 방안과 더불어 지식정보 자원으로서의 유용하게 활용해 볼 수 있는 방법에 대해 이 분야의 연구자들도 고민하지 않을 수 없는 상황인 것이다.

이런 점에서 한국고시가학회가 이번 학술대회의 기획 주제로 설정한 <시조가사의 현대적 계승과 문화콘텐츠화 방안>은 변모하는 현실의 추세에 능동적으로 대응하기 위한 고전시가 연구의 성찰과 자기 조정을 요구하는 것이 아닌가 싶다. 즉 근대적 분과학문의 체계 안에 안주하기 보다는 좀더 적극적으로 통섭과 융합을 통한 새로운 지식의 창출을 고민해 보라는 뜻으로 읽히는 것이다.

디지털 정보처리의 새로운 환경을 효과적으로 활용하면서 고전시가 연구의 방법적 시야를 확대하는 한편, 일반 대중들에게도 유용한 지식 정보를 제공할 수 있는 방안으로 무엇이 있을까? 지난 90년대 후반에 창안되어 세계 여러 대학에서 학제간 연구 또는 융합학의 일환으로 전개되어 온 전자문화지도의 문화연구 방법이 하나의 활용 가능한 방안으로 고려될 수 있다. 이 전자문화지도 구축은 10여 년 전 국내 대학연구소에서 조선시대 문화연구의 일환으로 시도되었으며<sup>1)</sup>, 현재도 세계 여러 지역연구의 방법적 확장을 위해 적극적으로 고려되고 있는 상황이다.<sup>2)</sup>

1) 고려대학교 민족문화연구원에서 2002년부터 3년간 진행한 <조선시대 전자문화지도 개발 및 그 응용 연구>가 대표적인 사례가 될 만하다. 필자 또한 이 프로젝트에 연구원으로 참여한 바 있으며, 기행가사를 포함한 몇 가지의 주제도 개발을 추진하였다. 그러나 기행가사 주제도를 포함하여 상당수의 개별 성과들이 학술논문의 형식으로 학계에 보고된 바 없기에, 상당 부분 당시의 체험과 자료에 의거하여 이 글을 작성하였음을 밝힌다. 따라서 이 글은 일정 부분 공동연구의 성과이기도 하다. 함께 연구를 진행했던 동료 연구원들께 감사드린다.

2) 강지훈 외, 「해외지역연구를 위한 전자문화지도의 설계 및 구현」, 『한국정보통신학

또한 전자문화지도는 한국학중앙연구원이 전국 230개 시·군·구 지역의 다양한 향토문화 자료를 순차적으로 디지털화 하고자 하는 목표로 추진하여, 그 가운데 완성된 것을 인터넷과 모바일을 통하여 일반 대중들에게 유용한 정보를 제공하는 사례에서 확인할 수 있듯이 일종의 지식정보 제공 시스템 역할도 할 수 있다. 본고에서 다루는 기행가사는 전자문화지도의 수많은 주제 목록 가운데 하나의 아이টে일 뿐이다. 전자문화지도의 파급 효과와 응용력은 이러한 아이টে일들이 집적될수록 높아진다. 향후의 완성도 높은 전자문화지도를 염두에 두면서 이와 연동할 수 있는 기행가사 전자문화지도에 대한 설계와 활용 방안의 모색이 본고의 주된 목표이다. 이러한 구상에는 맨 처음 전자문화지도를 고안하고 이를 실현한 세계전자문화지도협회(ECAI, Electronic Cultural Atlas Initiative)의 성과와 연구부문의 응용력을 확장시킨 <조선시대 전자문화지도>, 그리고 대중적 소통에 초점을 둔 <향토문화대전>의 사례가 주요한 참조점이 된다. 본고는 이처럼 전자문화지도의 연구방법론적 활용과 지식정보자원으로서 대중적 콘텐츠화라는 두 측면을 고려하면서 구상해 보고자 한다. 컴퓨팅 기법 등의 기술적인 부분은 필자의 역량 밖이므로 전반적인 설계와 활용 면에 초점을 둘 수밖에 없다는 점 미리 양해를 구한다.

## 2. 전자문화지도의 개념과 구성 요소

주지하다시피 지도란 ‘지구표면의 상태를 일정한 비율로 줄여 이를 약속된 기호로 평면에 나타낸 그림’을 말한다.<sup>3)</sup> 이러한 지도가 축척을 통해

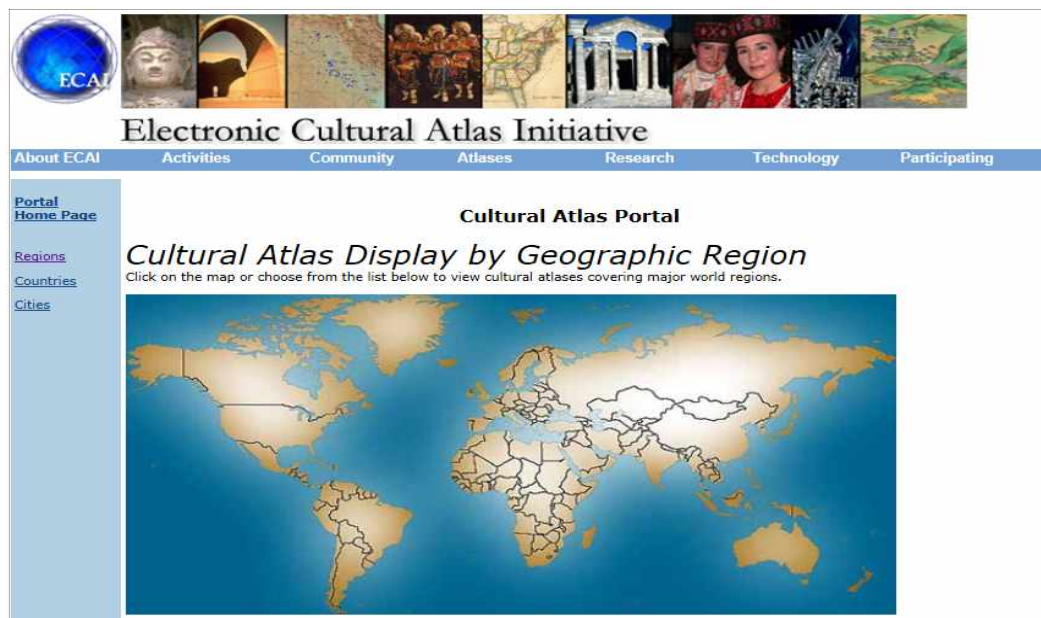
회논문지』, 17-5호, 한국정보통신학회, 2013. 1174-1180면. 김남화·장은지·임지혜, 「<아시아문화지도>의 개념 정립에 관한 연구」, 『글로벌문화콘텐츠』 1호, 글로벌문화콘텐츠학회, 2008. 123-146면.

3) 이하의 전자문화지도에 대한 이해는 앞의 논문들과 더불어 김흥규의 13인 저, 『조선시대 전자문화지도와 문화 연구』, 고려대학교 민족문화연구원출판부, 2006을 참조하였다.

지표상의 특정 현상을 한눈에 알아볼 수 있도록 시각적으로 재현한 지리적 개념의 표현매체라면, 문화지도의 의미는 이와 다소 차이가 난다. 문화지도는 특정지역의 다양한 문화현상을 다이어그램으로 표현한 것이다. 즉 문화지도는 일정한 문화적 공간 속에서 생성된, 다양한 문화 양태들의 경계나 변동, 적층의 양상 등을 점이나 선, 면, 또는 특수한 기호 등으로 표현한 지도를 말한다. 문화지도는 수많은 개별적 문화 현상, 즉 음식이나 주거, 교통로·사찰·문학 등을 각각의 주제도로 구현하기 때문에 그 종류는 무척이나 많다. 가령 음식문화지도라고 한다면, 정해진 분류 기준에 따른 음식의 분포 양상이나 특정 음식의 전파 과정 등을 지도상에 표시한 것을 말한다. 기행가사도 인간이 창출해낸 정신문화의 일종이며, 텍스트 안에 작품의 배경이 되는 공간적 표지를 내재하고 있기 때문에 문화지도로 구현할 수 있다. 즉 여행자의 발길을 따라 전개된 여정이 선형적으로 지도상에 표시될 수 있으며, 각 여정에서 여행자가 귀로 듣고 눈으로 본 사실들이나 내면에서 솟아오르는 감회를 기반으로 구성된 텍스트가 여정에 따라 펼쳐지므로 문화지도로서의 구성 요건을 충분히 갖춘 셈이다. 전자문화지도란 포괄적으로는 다양한 주제의 문화지도가 현대의 디지털 매체 형식으로 구현된 것을 말한다. 이것이 일반적 의미의 전자문화지도의 개념이라면, 엄밀한 의미의 전자문화지도는 그 구성 요건이 좀더 제한적이다.

복합적인 학제간의 학술연구 위한 방법적 체계를 갖추고 고안된 협의의 전자문화지도는 종래의 도면상태로 존재하던 문화지도를 공간·시간·주제의 다차원적 입체구조로 확장하여 구성한 디지털 문화정보 데이터베이스를 뜻한다. 이러한 전자문화지도의 구상과 설계는 지난 1990년대 후반 미국 버클리대학의 종교학과 교수인 루이스 랭카스터(Lewis R. Lancaster)를 디렉터로 하여 구성된 세계전자문화지도협회(ECAI)에서 안출되었다. 이후 ECAI는 메타데이터 클리어링하우스(Metadata Clearinghouse)를 통해 정보처리의 표준을 제공하면서 이에 관심이 있는 전 세계의 대학과 연구소가 참여하는, 글로벌 컨소시엄의 형태로 운영되

고 있다. 즉 전지구적인 지도 작업, 형상, 텍스트를 연결하는 일종의 협력 프로젝트 방식인 것이다. 여기에서는 세계 각 지역의 문화정보를 디지털 기반의 연구자원으로 개발하고, 개발된 전자문화지도는 ECAI 서버에 등록하여 학자들이나 일반 이용자들에게 제공하고 있다.



\*\*ECAI 홈페이지의 Cultural Atlas Portal

이제 ECAI에서 고안한 협의의 전자문화지도를 중심에 놓고, 그 구성요소를 살펴보고자 한다. ECAI의 전자문화지도는 학술용이나 대중용의 양 측면에서 그 활용도가 높으며, 기행가사를 문화지도화 할 수 있는 틀로써도 안정맞춤이기 때문이다. 이 문화지도를 구축하기 위해서는 첫째 시간, 둘째 공간, 셋째 주제라는 세 가지 구성 요소를 갖추어야 한다.

전자문화지도의 첫 번째 구성축인 공간은 인간이 삶을 영위하고 문화를 산출하였던 지표면의 공간을 뜻한다. 인류가 지구상에 출현한 이래로부터 지금까지 인간은 지구 표면의 특정한 장소에 터 잡고 생활하였으며, 다채로운 문화를 산출하였다. 그러기에 모든 문화에는 물리적인 공간 표지가 내재되어 있다고 할 수 있다. 정주민이 아니라 유목민이라 하더라도

그들의 이동 경로에 따른 문화적 표지 부여는 가능하다. 어떤 형식으로는 망각이나 일실되지 않고 기억에 보존되어 있는 경우라면 말이다. 따라서 문화지도를 만들기 위해서는 특정한 문화현상이 기반하고 있는 지리공간에 대한 데이터 산출이 가장 중요하다. 이것이 있어야만 지도화가 가능하기 때문이다. ECAI는 이러한 지리공간 데이터를 분석·가공하면서, 교통·통신 등과 같은 지형 관련 분야에 활용할 수 있는 지리정보시스템(geographic information system)을 문화 분야 연구에 응용하고 있다. 인공위성을 활용한 계측 및 전송기술이 현저하게 발달한 요즘에는 GPS(Global Positioning System, 범지구측위시스템)를 여기에 결합시켜 더욱 정밀한 위치정보나 시각정보를 제공받을 수 있게 한다. 마치 낯선 지역을 여행하는 사람이 네비게이션을 통해 미지의 길이나 주유소, 맛집 등을 안내받을 수 있듯이 풍부한 문화정보를 접할 수 있는 것이다. 일례로 전자문화지도를 모바일 앱으로 제공하는 <향토문화대전>의 경우, 우리는 스마트폰을 통해 자신이 서 있는 주변지역의 유물 유적 등에 관한 문화정보를 손쉽게 제공받을 수 있다. 물론 <향토문화대전>이라는 전자문화지도가 구축되어 있는 지역에 한해서이다.

전자문화지도의 두 번째 구성축인 시간은 특정 문화가 존재했던 시계열상의 역사적 좌표를 뜻한다. 알다시피 특정한 문화란 시간의 흐름에 따라 생성, 변형, 소멸되는, 유동적인 양태를 보인다. 즉 생명이 있는 유기체와 유사하다. 따라서 시간표지는 특정한 문화가 존속했던 시기에 대한 정보이다. 시간표지는 해당 문화의 존속시기에 따라 달리 표시될 수 있다. 페르낭 브로델식의 발상을 빌린다면, 한반도의 온돌문화처럼 장기지속(long-term)의 시간대를 지니는 문화는 세기 단위로, 일정별 여정이 있는 기행가사처럼 단기지속(short-term)의 사건사와 유사한 문화적 행위는 날짜 단위로 시간표지를 부여할 수 있을 것이다.

종래의 종이 위에 그려진 도면 형태의 문화지도는 특정한 시기에 고정된, 문화 현상의 역사적 단면만을 표현할 수밖에 없었다. 그런데 디지털 매체 환경에서는 일정한 시간 간격의 문화현상을 표현한 도면을 시간축에

따라 연쇄적으로 이어붙이면, 마치 영화처럼 움직이는 지도가 가능해진다. 어떤 문화의 생성, 접촉, 변이, 분화와 소멸 등이 한눈에 파악될 수 있게끔 동영상으로 표현되는 것이다. ECAI 참여기관인 호주 시드니 대학에서 개발한 타임맵(TimeMap)이라는 지도 저작도구를 활용하여 제작한 <TimeMap Korea><sup>4)</sup>를 하나의 사례로 들 수 있다. 이 지도에서는 서기 200년부터 고려왕조 초기인 1000년까지 한반도의 고대국가 성립과 통합의 영토적 경계들이 변화해 가는 모습을 주요한 역사적 사건과 더불어 동영상의 형식으로 디스플레이 하고 있다. 만일 이러한 타임맵을 기행가사에 적용한다면, 일정별 동선이 여정을 따라 선형적으로 전개되면서 그와 동시에 여정을 따라 작자가 기술한 체험과 감흥의 기행가사 텍스트들이 화면에 흘러가게 될 것이다.

전자문화지도의 마지막 구성축인 주제는 영역별로 특성화된 문화적 내용이나 성질들을 뜻하는 것이다. <기행가사 전자문화지도>라면 ‘기행가사’가 바로 주제가 된다. 그러므로 문화지도의 주제는 위계적인 문화 분류 항목의 체계 속에서 가장 하위 항목으로 구현되는 지도의 내용을 말한다. 기행가사 전자문화지도와 동일한 위상에 있는 주제도로서 우리는 유산기, 여행록, 사행록 전자문화지도 등을 생각해볼 수 있다. 그리고 계서적으로 위계화 된 문화분류 항목으로는 <기행가사>—기행문학—문학—예술—정신문화—문화 등을 상정해볼 수 있다.

그런데 여기서 우리는 전자문화지도를 구축할 때, 왜 단일 주제도에 집중하지 않고, 다양한 주제 범주와 그 그것들 사이의 체계 및 연관을 고려하는지 의문이 들지 않을 수 없다. 그 이유야 다양할 터이지만, 핵심적인 몇 가지는 짚어볼 수 있다. 첫째, 문화 자체의 복합적인 속성 때문이다. 하나의 문화가 형성, 존속하기까지에는 인접 문화나 환경과 복잡한 연관을 맺고 있다. 가령 음식문화를 예로 들자면, 해안이나 내륙, 산지라는 지형, 그리고 음식의 재료가 되는 물산, 음식의 발효나 저장에 영향을 미치는

4) [http://ecai.org/Area/AreaTeamExamples/Korea/tm\\_korea.html](http://ecai.org/Area/AreaTeamExamples/Korea/tm_korea.html)

기후 조건, 주거민들의 신분이나 경제적 수준 등 다양한 요인들이 특정한 음식문화를 창출하는데 작용한다. 기행가사만 하더라도, 기행 주체가 여정을 짊 때는 교통로나 숙박지, 명승지 및 유물·유적의 분포 등 다양한 요소를 고려하지 않을 수 없다. 따라서 특정 문화에 대한 총체적인 이해를 위해서는 인접문화 전반과의 다면적인 연관을 살펴야 한다. 물론 주제별 문화분류체계는 인위적으로 설계된 것이지만, 이렇듯 문화자체의 복합적인 속성과 다면적 연관의 파악을 위해 불가피한 것이기도 하다. 둘째, 사용자의 검색 편의를 위해서도 분류체계의 도입이 필요하다. 이해를 돕기 위해, 오늘날 한국인들이 가장 많이 쓰는 포털사이트 네이버에서 블로그의 주제 유형을 참조해볼 수 있다. 네이버에서는 상위분류로 ①엔터테인먼트·예술 ②생활·노하우·쇼핑 ③취미·여가·여행 ④지식·동향을 설정하고, 각각의 분류아래 다시 6-10개의 하위 분류항목을 배치하고 있다.<sup>5)</sup> 해외여행에 대해 관심이 있는 사용자는 ③항목 아래의 ‘해외여행’을 클릭하면 원하는 정보를 얻을 수 있다. 잘 설계된 전자문화지도라면 이용자의 편의를 고려하여 검색이 용이한 주제분류 체계를 마련하지 않을 수 없을 것이다. 셋째, 개발자의 입장에서 볼 때, 주제분류체계는 주제별 전자문화지도의 순차적 개발을 위한 로드맵 역할을 할 수 있다. 충분히 예상할 수 있듯이, 종합적인 전자문화지도 작성에는 막대한 자원과 인력, 시간이 소요된다. 일례로, 2002년부터 시작한 <조선시대 전자문화지도 개발>팀에서는 3년 동안 조선시대 행정구역을 시기별로 복원하여 지도화하고, 이를 기반으로 인구, 경지, 사찰, 장시, 교통로, 민요 등 총 22개 주제 영역의 문화지도를 구축한 바 있다. 그러나 이는 제작 가능한 문화지도의 전체를 염두에 둔다면, 극히 일부에 지나지 않는다. 따라서 문화지도 제작에는 장기적인 계획과 순차적인 추진이 필요한데, 이때 분류체계도는 전자문화지도 개발을 위한 전체적인 로드맵을 설계하는데, 무척이나 긴요하다. 참고삼아 조선시대 전자문화지도 개발팀에서 구상한 주제 분류표의 일부분을

5) <http://section.blog.naver.com/SectionMain.nhn>

제시해보기로 한다.<sup>6)</sup>

제 1 단계	04. 경제·산업	05. 교통·통신	06. 사회·계층	07. 생활·풍속	08. 문학·예술	09. 사상·종교
제 2 단계	경제·산업 일반/ 수렵·채집 농업/ 어·염업/ 임업/ 목축/ 공업/ 광업/ 토목·건축/ 상업 /금융	교통·통신 일반/ 육운/ 수운 /통신	사회·계층 일반/ 신분·계급/ 가족·친족/ 촌락·지역/ 보건·복지	생활·풍속 일반/ 주생활/ 의생활/ 식생활/ 취미·오락	문학·예술 일반/ 문학/ 음악/ 미술/ 연행/ 체육	사상·종교 일반/ 무교/ 불교/ 유교/ 도교/ 풍수·도참/ 천주교/ 개신교/ 동학·천도교/ 기타 종교

위의 주제 분류는 문화의 내용적 속성을 중심으로 한 분류체계이다. 경우에 따라서는 문화의 존재양태별 분류도, 그리고 또 다른 형식의 분류도 가능할 것이다. 다만 어떤 방식이든지 사용자의 검색에 용이하며, 범용성이 넓은 분류체계여야 할 것이다.

이처럼 전자문화지도는 시간·공간·주제의 세 가지 구성요소를 지닌 다차원 구조로 설계된다. 이러한 틀에 따라서 다양한 주제의 개별적 문화현상들이 지도로 구현될 수 있는 것이다. 특히 전자문화지도는 디지털이라는 매체적 특성상 문자텍스트 뿐만 아니라, 이미지·동영상·음성·음향 등의 멀티미디어 자료들을 탑재할 수 있다는 점에서 커다란 장점을 지닌다. 나아가 이러한 자료들은 상호 링크되어 있어서 사용자가 정해진 순서 없이 비순차적으로 자유롭게 텍스트를 열람할 수 있는 하이퍼텍스트로서의 속성도 지닌다.

특별히 지적하고 싶은 사안은 이와 같은 전자문화지도가 문화정보를

6) 김문용·이정주, 「조선시대 문화분류를 위한 <주제·양태 결합 분류체계> 연구, 앞의 책, 67면.

제공하는 하나의 도구라는 차원을 넘어서 연구시야의 확대와 탐색의 지평을 넓히는, 연구방법론으로 활용될 수 있는 가능성이 높다는 점이다. 우선 전자문화지도는 대규모로 집적된 특정 주제 텍스트 데이터베이스를 통해 개별 텍스트들의 공간축에 따른 분포 양상과 시간축에 따른 변이 양상을, 또는 이 둘을 결합시켜 시공간적 조건 속에서의 변동 양상을 손쉽게 파악할 수 있다는 이점이 있다. 즉 특정 항목에 대한 미시적 분석을 넘어 거시적 동태를 포착하는데 용이한 구조를 내장한 셈이다. 하지만, 이러한 정도는 종래의 문학연구 방법론으로도 충분히 감당할 수 있는 것이다. 우리가 전자문화지도를 통해 시사 받을 수 있는 좀더 새로운 학적 탐구의 가능성은 어떤 것일까?

필자는 융합학의 가능성이 있다고 본다. 근대적 분과학문의 발달에서 볼 수 있듯이 과학기술 혁명이 추동력이 된 근대사회는 부문별 전문화 과정이 중시된 분할과 분석의 시대였다면, 디지털 기반의 뉴미디어가 주도하는 21세기는 소통 영역이 증대되는 융합의 시대라고 할 수 있다.<sup>7)</sup> 지도를 인터페이스로 활용하는 전자문화지도 시스템은 이러한 융합학적 지향을 내재하고 있다. 융합학은 이질적인 학문들과의 만남을 통해 새로운 지식정보와 그 활용 방안을 창출한다. 요즘 대형병원에서 도입되고 있는 로봇수술은 공학과 의학의 접속을 통해 가능해졌다. 기행가사를 전자문화지도 시스템으로 구현하기 위해서는 최소한 세 분야의 학문간 결속이 불가피하다. 우선 주 텍스트인 기행가사를 다루는 한국고전문학 연구자, 조선시대로부터 근대에 이르기까지 인문지리의 변화에 밝은 역사지리학자, 그리고 컴퓨팅 정보처리 기법에 의거하여 전자지도를 만들 수 있는 컴퓨터공학자가 협력해야 가능한 것이다. 말하자면 전자문화지도는 그 태생부터가 융합학의 산물이다.

시간, 공간을 축으로 수많은 주제 부문을 입체적으로 결합시키는 전자문화지도는 융합학의 더 넓은 가능성을 열어놓고 있다. 전자문화지도는

7) 김문조, 『융합문명론—분석의 시대에서 종합의 시대로』, 나남, 2013. 15-20면.

특정한 시·공간 속에 복수의 주제도를 겹쳐 놓을 수 있기 때문이다. 가령 1812년에 창작된 구강의 <북새곡>은 이 시기에 가까운 조선후기 행정구역도의 베이스맵 위에서 여행경로와 텍스트가 디스플레이 될 것이다. 여기에 우리는 이 지역의 주거나 음식, 교통로, 향교, 사찰, 산업, 봉수대, 인구, 특산물 등 여러 학문영역과 관련한 다양한 주제도를 다층적으로 엮을 수 있다. 이처럼 전자문화지도에서는 이질적인 분야들의 낯선 만남이 가능하기에 새로운 발견의 성과를 기대할 수 있으리라 본다.

미래학자 제러미 리프킨은 21세기를 ‘접속의 시대’라고 규정하였다. ‘나는 접속한다, 고로 나는 존재한다’라는, 데카르트를 패러디한, 대체된 명구가 새로운 시대의 융합 패러다임을 함축하고 있다. 전자문화지도는 이러한 접속을 끌어낼 수 있는 유용한 도구이다.

### 3. 기행가사 전자문화지도 설계와 구축 방안

앞서 얘기하였듯이, 기행가사 전자문화지도는 <조선시대 전자문화지도> 개발팀에서 구축이 시도된 바 있다. 따라서 효율성으로 본다면, 이 전자문화지도를 보완, 확장하는 것이 손쉬운 일이 되리라고 본다. 새롭게 전자문화지도를 설계, 구축하는 일은 막대한 비용과 시간, 인력이 필요하기 때문이다. 그럼에도 불구하고 보다 완성도가 높은 기행가사 전자문화지도는 그 자료의 수량이나 시공간적 범위가 <조선시대 전자문화지도> 보다는 현저하게 확장되어야 할 것이다. 현존하는 기행가사 자료는 조선이라는 시대적 범위, 그리고 한반도라는 공간적 범위를 넘어서는 텍스트가 적지 않기 때문이다. 이 장에서는 대상 자료의 범위에서부터 텍스트 가공 및 참조자료의 연결에 이르기까지 전자문화지도의 구축방안을 논의해 보기로 한다.

## 1) 대상 자료의 범위

이제 새롭게 구축하고자 하는 기행가사의 자료의 상황부터 점검해보기로 한다. 16세기부터 20세기 전반부까지 창작되었던 기행가사의 목록은 아래와 같다.<sup>8)</sup>

시대	작품 목록	편수	특기 사항
16C	<관서별곡>(백광홍,1556), <관동별곡>(정철,1580), <백상루별곡>(이현,1595)	3	- 기행가사 출현 - 환유가사적 성격이 짙음
17C	<출새곡>(조우인,1616), <관동속별곡>(조우인,1622), <장유가>(남용익,1666경), <연행별곡>(유명천,1694), <서정별곡>(박권,1695)	5	- 중국 및 일본 사행가사 출현,
18C	<영삼별곡>(권섭,1704), <금당별곡>(위세직,1707이전), <천풍가>(노명선,18C초), <피역가>(황전,1727), <금강별곡>(박순우,1739) <탐라별곡>(정언유,1750), <일동장유가>(김인겸,1764) <단산별곡>(신광수,1774), <북정가>(이용,1776), <표해가>(이방익,1797), <연행장도가>(홍대용,1797)	11	- 처사의식과 산수유람 - 일상적 사람살이 포착 - 가사의 장편화
19C	<북새곡>(구강,1812), <금강산가>(무명씨,1816), <교주별곡>(구강,1820), <금강산유산록>(무명씨,1823이후), <서행록>(김지수,1828), <연행별곡>(서염순,1852), <금강산유산록>(박희현,1855), <금강별곡>(이상수,1856), <관동장유가>(실명씨,1859경), <동유가>(이정유,1862), <연행가>(홍순학,1866), <북행가>(유인목,1866), <동유금강녹>(권숙, 1868), <봉래별곡>(정현덕,1869),	17	- 정교적 관풍의식 - 금강산 유람의 급증 - 승경과 역사적 유적

8) 이상의 목록은 최강현, 『기행가사자료선집1』, 국학자료원, 1996. 임기중, 『연행가사연구』, 아세아문화사, 2001. 김윤희, 『조선후기 사행가사의 문학적 흐름』, 소명출판, 2012. 유정선, 『18·19세기 기행가사 연구』, 역락, 2007. 유정선, 『근대기행가사연구』, 보고서, 2013을 참조하여 작성하였다. 누락된 작품도 없지 않을 것이고, 기행가사의 개념과 외연의 설정방식에 따라 작품 수가 달라질 수 있을 것이다.

	<p>&lt;도해가&gt;(조희백,1875), &lt;관동신곡&gt;(조윤희,1894)                  &lt;향산별곡&gt;(실명씨,1712경)</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 도시 문화 체험</li> <li>- 세속화 및 매너리즘</li> <li>- 이국풍물 묘사 강화</li> </ul>
20C 전반	<p>해서노정기(안동유자,1900), &lt;대일본유람가&gt;(이태직,1902),                  &lt;서유견문록&gt;(이중응,1903), &lt;해유가&gt;(김한홍,1908),                  &lt;선운사풍경가&gt;(이홍구,1910), &lt;노정가라&gt;(미상,1913),                  &lt;금강산유산가&gt;(정연옥,1917),                  &lt;금강유람가&gt;(김규진,1919-20), &lt;최송설당 기행가사                  10편:근친, 한양성유람, 김해회고, 약수동, 발환경제, 청암사,                  선묘입석경영, 백현급봉학산성묘, 무골산성묘,                  갈현성묘&gt;(최송설당,1922출간), &lt;금광유람가&gt;(미상,1923),                  &lt;동유감흥록&gt;(심복진,1926),                  &lt;금오산채미정유람가&gt;(미상,1928),                  &lt;금강산탐승가사&gt;(신응교,1928),                  &lt;금강산기행가&gt;(조애영,1930),                  &lt;금강산유람가&gt;(장일상,1930), &lt;망월사친가&gt;(미상,1931),                  &lt;관악산유산록&gt;(김일우,1932),                  &lt;해인사유람가&gt;(1934,정효리),                  금강산유람가&gt;(금상기,1934), &lt;종반송별&gt;(미상,1935),                  &lt;미국기행가사 22편:산중의 처녀, 인디안의 옛궁,                  인덜천주교당&gt;, 홍장미, 길, 사막의 꽃, 사막의 명월, 한쌍의                  새깃, 더위, 새벽꿈, 오순비유의 하루밤, 오순비유 4장                  몬트레이에서, 퍼시픽 그로부에서, 조개를 먹으며, 새벽의                  산촌, 새 예루살렘, 천주교의 옛절, 새스타산의 절정, 아침의                  밝은 빛, 배농장을 지나며, 안개를 뚫고 가며, 평원의                  농사집&gt;(홍연, 1936-7,신한민보소재), &lt;눈물 뿌린                  이별가&gt;(김우모,1940), &lt;백운산유람가&gt;(미상,일제강점기)</p>	53	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 산수유람의 지속과 변모</li> <li>- 근대의 신문명 체험</li> <li>- 구미 및 세계 일주</li> <li>- 신문 등 근대매체 게재</li> <li>- 근대적 여가 및 관광</li> <li>- 여성 기행 체험의 확대</li> <li>- 노동이주 및 이산체험</li> <li>- 개인의 내면공간 확대</li> </ul>
시대 미상	<p>&lt;척주가&gt;(실명씨), &lt;향산록&gt;(실명씨), &lt;송양별곡&gt;(실명씨),                  &lt;봉래청기&gt;(실명씨), &lt;기성별곡&gt;(실명씨),                  &lt;금강산완경록&gt;(실명씨)</p>	6	

이상이 16세기부터 일제강점기까지 창작된 기행가사들이다. 새롭게 구

축할 기행가사 전자문화지도에서 일제강점기까지 자료를 확대해야 할 이유는 무엇인가. 우선 기행가사라는 장르가 이 시대까지 존속했을 뿐만 아니라 양적 비중이 조선시대보다도 확대되었기 때문에 이를 집대성할 필요가 있다는 점이다. 다음으로는 근대전환기를 경과하면서 기행가사에 기술된 여행의 경로, 체험의 내용, 표현미학 등이 매우 달라져서 전근대와 근대간의 흥미로운 비교연구가 가능하다는 점도 고려해야 한다. 마지막으로 조선시대와는 달리 여행문화가 일상화된 오늘날, 대중적 활용의 차원에서는 일제 강점기 자료까지를 포괄해야만 훨씬 풍부한 여행정보를 제공할 수 있기 때문이다.

이 자료들을 살펴보면 한국의 기행가사는 시대의 흐름에 따라 그 변모 양상이 분명하게 드러난다. 여정의 측면에서만 보더라도 초기의 기행가사는 국내기행이 주를 이루지만, 17세기에 들어서 중국과 일본의 사행 체험을 담은 작품이 등장하면서 기행공간이 동아시아적으로 확장되고 있다. 그리고 서세동점의 개화기를 거치면서 제국주의 세력들 사이에서 국권의 회복을 위해 고투했던 대한제국기에 이르면 급기야 세계일주를 담은 기행가사를 산출해 내기에 이른다. 20세기초에 창작된 이종응의 <서유견문록>이 대표적인 사례이다. 이 작품은 영국 에드워드 7세 대관식의 사절단 일원으로 참여했던 경험을 기술한 것으로 출발-일본-캐나다-미국-영국-이집트-이탈리아-싱가포르-홍콩-중국-일본-귀환으로 이어지는 세계여행의 성격을 지닌다. 새로운 기행가사 전자문화지도는 이렇게 확장된 공간을 담아낼 수 있어야 한다.

## 2) 베이스맵(base map) 설계

베이스맵이란 말 그대로 기행가사라는 주제를 엮힐 수 있는 기본 지도를 말한다. 베이스맵은 기본적으로 기행가사가 산출된 당시의 지형도로 복원되어야 하고, 그 시대의 행정구역체계를 반영하는 것이 유용하다. 실상 현재의 지도는 근대전환기 이래 댐 건설이나 간척사업의 결과로 조선

시대 당시의 해안선이나 교통로와는 상당한 차이를 보인다. 따라서 현재의 지형도를 기반으로 삼으면서도 변개된 지형의 원래 모습을 복원하고 그 위에 조선시대의 행정구역을 구획하는 것이 타당하다고 여겨지고 있다. 왜냐하면 이렇게 해야만 지도 위에서 현재와 과거가 무리없이 직접 연결될 수 있을 터이기 때문이다.<sup>9)</sup> 참고로, <조선시대 전자문화지도>의 베이스맵은 1861년 제작된 『대동여지도』를 복원의 기본 자료로 삼고, 여기에 여러 자료에서 산출한 정보들을 기반으로 행정구역을 재현한 것이다. 나아가 이를 바탕으로 조선중기와 조선전기의 행정구역도를 만들었다. 조선시대의 행정구역은 고려시대에 확립된 5도 양계제에 기반하여 조선 개국초에 확립된 8도제가 큰 변화 없이 유지되어 오다가, 일제치하인 1914년 크게 변모하였다고 한다.<sup>10)</sup> 따라서 1914년 이후 창작된 기행가사를 반영하기 위해서는 조선총독부령에 의해 개편된, 새로운 행정구역도를 추가하는 것이 불가피할 것이다.

그러나 한반도의 지도만으로는 그 한계가 명확하다. 한국기행가사는 역사의 흐름에 따라 기행공간이 점차 확대되어 세계일주의 형태를 띠고 있기 때문이다. 따라서 조선후기의 중국, 일본 기행이나 근대의 세계여행을 표현하기 위해서는 베이스맵 자체가 구글지도처럼 전지구의 지표면을 포괄할 수 있어야 한다. 여기에다 국외 여행지역의 옛 행정구역을 표시하는 일에는 국가간의 협업이 필요할 것이다. 그러나 단기간에 이처럼 큰 성과를 기대하기는 어려울 것이다. 따라서 우선 손쉽게 고려해볼 수 있는 방안은 구글지도처럼 정밀하면서도 세계가 공용하고 있는 지도를 지형도로 삼으면서 국내의 경우 행정구역도를 활용하고, 국외지역의 경우 고지명을 복원하는 선에서 베이스맵을 구현하는 것이 타당할 듯하다.

9) 김종혁, 「조선시대 행정구역 복원과 베이스맵 작성」, 앞의 책, 54-55면. 베이스맵의 설계와 관련하여 실제로 조선시대 행정구역도를 복원한 사례를 기반으로 작성된 이 논문이 유용한 참조가 되며, 본고의 논의 또한 이에 의거하고 있다.

10) 김종혁, 앞의 책, 48-49면.

### 3) 교통로 복원

여행은 길을 따라 이루어진다. 따라서 기행가사의 여정을 지도상에 정확하게 표시하기 위해서는 시기별 교통로를 복원하는 일이 반드시 필요하다. 선행연구에 따르면,<sup>11)</sup> 조선시대에는 수도 한성을 중심으로 각 지방에 연결되는 9개의 간선도로가 있었고, 이 간선도로와 연결된 수많은 지선이 있었다고 한다. 즉 태종 15년경에 돈화문-홍제원-고양-의주로 연결되는 제1로에서부터 돈의문-양화도-통진-강화로 이어지는 제9로에 이르기까지의 간선도로망이 확립되었다는 것이다.<sup>12)</sup> 여기에 다양한 지선들이 연결되고, 여행객의 휴식이나 운송 행정을 위해서 전국에 500여개의 역(驛)과 1300여개의 원(院)이 설치되었다. 따라서 온당한 여행경로를 파악하기 위해서는 『동국여지승람』이나 각종 읍지 자료들을 참조하여 도로망의 복원하는 일이 필요하다. 참고로 조선시대의 대표적인 여행지인 금강산의 경우, 서울에서 출발한 사람들은 흥인문-양주-영평-철원-김화-금성-통구-단발령-장안사로 이어지는 길을 즐겨 다녔는데, 이는 9대로(大路) 가운데 제2로인 경흥로의 일부 구간에 해당하며, 시일은 대체로 6-7일이 소요되었다고 한다.<sup>13)</sup>

### 4) 지명 데이터베이스 구축

기행가사 텍스트 안에는 현재에는 존재하지 않는 상당수의 고지명이 등장한다. 행정명의 경우 군현간의 통폐합이나 분리, 또는 인위적인 개명 등으로 인하여 변모된 경우가 많다. 따라서 특정지역의 지명이 시대에 따

11) 원영환, 「朝鮮時代 交通路와 驛·院制의 考察 - 西北路와 東北路를 中心으로」, 『향토사연구』 제7호, 한국향토사연구전국협의회, 1995. 5-21면.

12) 자료상황에 따라 6대로에서 10대로까지 분류될 수 있다고 한다. 실제로 간선도로에 대한 논의는 연구자에 따라 차이를 보이기도 한다.

13) 정치영, 「유산기로 본 조선시대 사대부의 금강산 여행」, 김홍규의 앞의 책, 100-101면.

라 변화된 실상을 반영하여 지명데이터베이스를 구축할 필요가 있다. 말하자면 특정 공간에 부여된 명칭이 시대별로 변모된 모습 그대로 평면형 시소러스를 구성하는 것이다. 그러나 전면적인 지명 DB를 구축하는 일은 그 자체로 작지 않은 연구과제가 된다. 따라서 최소한 기행가사에 등장하는 지명들만이라도 데이터베이스를 구축하는 일이 선결 과제이다. 더 나아가 지명뿐만 아니라 산이나 바위, 호수와 같은 자연물이나 사찰, 공공기관 등의 인물공의 경우에도 그 명칭들이 달라지는 경우가 적지 않으므로 지명데이터베이스에 이러한 명칭들까지 포함한다면 금상첨화일 것이다.

### 5) DB설계 및 텍스트 가공

전자문화지도는 개발자들이 본래의 텍스트에다가 활용 가능한 다양한 정보들을 기입하여 검색 또는 링크의 활용성 극대화시킨 인위적 가공물이다. 이는 크게 텍스트 외적 정보 기입과 텍스트 자체의 가공으로 나눌 수 있다. 기행가사라는 하나의 텍스트를 둘러싼 외적 정보는 대략 아래와 같은 형식으로 설계할 수 있다. 아래의 예는 <조선시대 전자문화지도> 연구팀에서 개발했던, 기행가사 주제의 텍스트DB 및 이와 연동되는 다양한 참조 DB들과 연계성을 감안한 XML 기반의 설계 모형이다.

```
<!-- 한국기행가사 -->
<?xml version="1.0" encoding="UTF-16"?>
<!ELEMENT 전자문화지도 (Header, Data, Link, comment)>
<!ELEMENT Header (ID, 제목정보, 저자?, 출전?, 버전?, 시간정보?, 공간정보?, 주제정보?, 지리정보?, 색인어?)>
<!ELEMENT Data (텍스트?| 이미지?| 동영상?| 소리?| 그래픽?| 애니메이션?)>
<!ELEMENT Link (#pcdata)>
<!ELEMENT comment (#pcdata)>
<!ELEMENT ID (#pcdata)>
<!ATTLIST ID
```

ID #REQUIREMENT>  
 <!ELEMENT 제목정보 (제목|소제목)?>  
 <!ELEMENT 제목 (#pcdata)>  
 <!ELEMENT 소제목 (#pcdata)>  
 <!ELEMENT 저자 (#pcdata)>  
 <!ELEMENT 버전 (#pcdata)>  
 <!ELEMENT 출전 (#pcdata)>  
 <!ELEMENT 시간정보 (#pcdata)>  
 <!ELEMENT 공간정보 (#pcdata)>  
 <!ELEMENT 주제정보 (#pcdata)>  
 <!ELEMENT 지리정보 (#pcdata)>  
 <!ELEMENT 색인어 (#pcdata)>  
 <!ELEMENT 텍스트 (#pcdata)>

여기에는 데이터 파일 자체에 대한 정보, 데이터의 유형 및 다른 참조 정보와의 링크정보, 그리고 텍스트를 둘러싼 외적 정보, 전자문화지도의 구성요소인 시공간 및 주제정보, 기타 검색을 위한 색인어 정보 등이 나열되어 있다. 나아가 텍스트 관련 정보들을 아주 간략하게나마 기입한 사례를 들면 다음과 같다.

1. 제목: 북정가(北征歌)
2. 지은이: 李溶(?-?)
3. 연대: 1776년
4. 출전: 필사본 『適宜』
5. 유형: 기행/환유(宦遊)
6. 지역: 관북지방
7. 여정: 다락원-양문역-회양-설운령-석왕사-덕원-흑석리-만세교-함관령-시중대-선춘령-거산역-성진-길주-칠보산-회상대-금강굴-제승당-원수대-형제암-무산령-호산-거량현-진북루-영소당-종은성-강변-무이진-어사대-적도(赤島)-오갈암
8. 특기사항 : 선비가 되려다가 武夫가 되어 관북지방을 돌아다니게 된 것을 한탄하면서 관북지방 여러 곳을 여행하고 얻은 견문을 노래

이러한 텍스트 관련 정보 항목들은 얼마든지 늘릴 수 있다. 예컨대 여행 동기, 동반자, 주요 운송수단 등의 항목들을 추가하면서 더욱 정밀하게 설계할 수도 있다. 지은이에 관한 정보만 하더라도 그의 출신, 성별, 신분(계급), 관직(직업) 등을 첨입할 수 있다.

이러한 작업과 더불어 텍스트 본문의 가공도 중요하다. 한 편의 기행가사는 처음부터 끝까지 이어지는 연속적인 텍스트이지만, 전자문화지도로 구현하기 위해서는 일정한 분절화가 불가피하다. 지도의 형식이라는 특성을 고려한다면, 텍스트 본문의 여정에 등장하는 지명들, 또는 자연물·인공물 등의 고유명칭을 준거로 하여 분절하는 것이 좋을 듯하다. 그리고 이러한 명칭들에는 지도상의 위치정보와 연동할 수 있도록 태깅을 해야 한다. 작품에 나타난 날짜도 마찬가지로 시간축과 이어질 수 있도록 표지를 붙여야 한다.

## 6) 참조정보 데이터베이스

기행가사 작품은 참조 데이터베이스의 구축 정도에 따라 다양한 유형의 멀티미디어들을 지원받을 수 있다. 예컨대 활용 가능한 참조 DB가 풍부하게 구현되어 있다고 가정해보자. 작품을 읽다가 마주친 난해한 용어들은 고전용어 DB에서, 화자가 여정중에 주막에서 들었던 주모의 수심가는 잡가 음향 DB에서, 총석정의 빼어난 모습을 묘사한 대목에서는 실경 산수화 DB나 풍경사진 DB에서, 특정한 민속놀이는 그 민속놀이를 탑재한 동영상 DB에서 지원받아 단한번의 클릭으로 실감나게 볼 수 있을 것이다. 이렇게 본다면 기행가사의 학술적, 대중적 활용가치를 높이기 위해서는 다양한 형태의 멀티미디어 콘텐츠 자원의 확보가 시급함을 깨달을 수 있다.

## 7) 타임맵 구현

작자가 여정을 따라 일정대로 움직여 나가는 동선을 마치 철길을 달리는 기차처럼 지도상에서 동태적인 선형으로 표시할 수 있는 기술이 타임맵이다. 타임맵은 전자문화지도 제작을 위한 공개 소프트웨어 형태로 제공되는데, ECAI의 데이터 표준을 준수했다면, 별 어려움 없이 구현이 가능할 것이다. 이러한 타임맵의 적용은 단기간의 국내여행 보다는 여정이 복잡하고, 장기간의 시일이 소요되는 해외기행가사에 더욱 적합할 것으로 보인다. 대체적으로 타임맵은 장기지속의 역사적, 문화적 현상을 압축적인 시간 범위 내에서 보여줄 수 있기 때문이다. 또한 타임맵을 작동시켰을 때 지도상에 여정이 전개되는 양상과 더불어 그 여정에 조응하는 텍스트가 화면에 동시에 펼쳐진다면, 더욱 입체적인 기행가사 전자문화지도가 될 수 있으리라 생각한다.

#### 4. 풍경의 가상 체험과 상상력의 공유

여행을 떠난다는 것은 일상성의 세계와 일정정도의 분리를 뜻하는 것이며, 미지의 장소적 체험을 통해 새로운 주체로 거듭나는 계기를 마련하는 것이기도 하다.<sup>14)</sup> 더군다나 평생동안 낯선 세계에 대한 여행의 기회가 거의 없었던 조선시대의 사람이라면 이러한 일상에서의 분리와 새로운 장소 체험의 충격은 훨씬 컸을 것이다. 기행가사는 여행자가 접한, ‘미지의 땅’에 대한 견문과 체험에 대한 인문지리적 지식의 보고이자, 감각적 인식과 상상력이 어우러진 심미적 형상물이기도 하다. 만일 기행가사의 전자문화지도가 구축된다면, 우리는 이와 같은 타인의 체험을 추체험할 수 있는 기회를 훨씬 쉽게 얻을 수 있다. 이는 텍스트를 통해 상상적 여행을 감행하는 사람이나 여행 현지에서 낯선 장소의 이채로운 풍경을 보며, 기

14) 염은열, 「금강산 가사의 지리적 상상력과 장소 표현이 지닌 의미」, 『고전문학연구』, 38호, 한국고전문학회, 2010, 12면.

행가사 전자문화지도를 통해 타인의 상상력을 조회하는 사람이나 마찬가지로 지일 것이다. 여기에서는 조선시대나 근대시기에 최고의 여행지로 꼽혔던 금강산 기행가사를 사례로 하여, 일종의 가상 체험을 감행해 보기로 한다.

염은열 교수는 일종의 경계적 공간으로서의 ‘문지방’ 개념을 통해 금강산이라는 별계(別界)에 들어선 여행자가 속세와는 차이가 나는, 새로운 장소적 정체성을 획득하는 과정을 조리 있게 해명한 바 있다. 그의 관찰에 따르자면 세속적 공간과 분리되는, 문지방에 해당하는 장소는 바로 단발령이다. 금강산을 노래한 조우인의 <관동속별곡>에서 이 장소를 묘사한 대목을 살펴보자.

단발령 높은 재를	일순간에 올라 앉아
두 눈을 치켜뜨고	만리를 살펴보니
봉래라는 바다 위 산	지척에 뵈노매라
산신령도 인정 있어	내가 올줄 어이 알아
한 쌍의 푸른 학을	마중하여 보냈는가

평소 사선(四仙)의 자취를 담은 관동지역의 여행을 열망하던 작자가 단발령 꼭대기에서 바라본 금강산의 풍경은 삼신산이라는 초월적인 선계의 하나로서의 봉래산과 동일시된다. 작자는 청학(靑鶴)으로 상징되는 선계의 날짐승을 시각적으로 인지하면서, 순식간에 초월적 공간체험으로 진입한다. 물론 이것은 황홀경에 이를 정도의 심미적 체험과 상상력의 극대화가 빚어낸 시적 형상이다. 그러나 이 장면을 텍스트로 접하는, 공감력 있는 독자라면 자신도 모르게 작자가 안내하는 텍스트 속의 환상적 세계에 몰입할 수 있을 것이다. 그러나 금강산 기행가사가 항상 이러한 선계 체험의 낭만적 상상력만을 펼쳐내는 것은 아니다. 필자가 선행연구에서 금강산 기행 주체의 내면적 정조를 풍경의 미학과 연관지어 분석한 바에 따르면, 금강산 기행가사의 풍경 유형은 즉물적, 정신적, 초월적, 문화적 풍경 등으로 다채롭게 형상화되고 있다.<sup>15)</sup> 1894년 조윤희가 지은 <관동신곡>의 구룡연을 묘사한 대목은 풍경에 대한 감각적 인식과 섬세한 언어적 재

현이 무척이나 탁월하다.<sup>16)</sup>

간신간신 올라가니	구룡연이 예로구나
천길 석벽 깎아질러	병풍 두른 모양이라
정으로 쪼았는가	대패로 밀었는가
조화옹이 돌 다듬어	반들하고 고을세라
그 위는 우묵하여	말안장 모습이라
우묵한 그 사이로	폭포수 쏟아진다
흰 무지개 뻗친 듯	은하수 쓸려진 듯
소리도 절로 나고	찬바람 절로 난다
석벽에 부딪쳐서	물방울 구르는 모양
유리 소반 위에다가	진주 구슬 굴리는 듯
폭포수 떨어진 데	돌확이 되었으니
넓이는 한 간 남짓	깊기는 한량없다.

하나의 통들로 이루어진 구룡폭포의 웅장한 모습과 떨어지는 폭포수의 장대한 풍경, 석벽에 구르는 물방울의 미세한 모양에 이르기까지 시각, 청각, 촉각의 다채로운 감각적 심상들이 동원되어 마치 폭포 앞에 서 있는 듯한 착각을 일으키게 한다. 만일 언어의 묘사를 따라 재현되는 이 광경에 대한 가상 체험이 부족하다면, 독자들은 곧바로 기행가사 전자문화지도의 참조자료 링크를 따라, 아래와 같은 사진이나 진경산수화의 시각 자료를 통해 보완할 수 있을 것이며, 폭포소리가 음향으로 깔린 동영상 자료 또한 활용이 가능하다.

15) 줄고, 「금강산 기행가사의 시선과 풍경」, 『民族文化研究』 42호, 고려대 민족문화연구원, 2005, 79-105면.

16) 금강산 기행가사의 구룡폭포 장면에 대한 여러 작품들의 비교 연구는 김기영, 「금강산 기행가사와 구룡연 · 구룡폭포」, 『語文研究』 32호, 어문연구학회, 1999, 115-132면, 참조.



\*\*구룡폭포 사진자료



\*\*단원 김홍도의 구룡폭포도

이처럼 전자문화지도는 추상적인 문자언어를 넘어서 사람들의 감각기관에 직접 호소하는 멀티미디어 자료의 탑재가 가능하기 때문에, 실감나는 가상체험이 이루어질 수 있다. 한편 기행가사 전자문화지도가 반드시 새로운 장소 체험을 이루지 못한 비여행자에게만 효용이 있는 것은 아니다. 금강산 관광길이 다시 열리게 된다면, 금강산 만물상을 탐승하는 여행객들은 그 기묘한 갖가지 바위덩어리의 형상에 온갖 상상력을 동원해볼 것이다. 그렇다면 옛 선인들은 지금 내가 보고 있는 저 풍경을 어떠한 방식으로 묘사했을까.

돌산이 들렀는데	바위가 널려 있어
각색 형용 기괴하다	장삼 입은 중도 있고
바둑 두는 노인도 있고	구경하는 동자들은
좌우에 늘어 있고	물짐승 날짐승이
없는 것이 없구나	난간돌 확돌은
동이 모양 분명하다	선녀의 놀던 자취
머리 감은 동이라데	

1868년 권숙(權瀾)이 지은 <동유금강록>에 묘사된 만물상의 대목이다. 눈이 보이는 기괴한 바위들에 대한 갖가지 상상력이 무척이나 신선하고 재미난다. 현실세계의 낯익은 소재에서 유사성의 원리에 입각한 비유를 찾다가 선녀가 머리 감던 동이 모양의 바위에서 초월적 상상력으로 비약하는 대목도 묘미가 있다. 모바일 앱으로 기행가사 전자문화지도가 제공된다면, 여행자들은 바로 눈앞에 보이는 풍광과 이에 대한 선인들의 상상력을 비교하면서, 미지의 세계에 대한 새로운 발견의 기쁨을 배가할 수 있을 것이다.

## 5. 통합적 문화연구 및 대중적 활용의 가능성

앞에서 전자문화지도의 학술적 활용을 배가시킬 수 있는 가능성을 지도 자체의 입체화된 다차원적 구조와 증층적인 자료 배열을 통한 융합학의 실현 차원에서 얘기하였다. <조선시대 전자문화지도> 구축 작업에 참여한 바 있는 필자는 민속, 음악, 역사, 사상, 지리 등 실로 다양한 분야의 한국학 전공자들을 만나 협업을 통해 작업을 진행한 경험이 있다. 문화분류체계의 모형을 만드는 과정에서도 다양한 전공분야의 의견 교환이 필요하였다. 이렇듯 전자문화지도는 학제간적 연구의 토대를 제공한다.

다른 한편으로, 기행가사를 포함하여 문학 텍스트를 주제로 하는 전자문화지도는 텍스트의 문화론적 접근 시야를 용이하게 해 줄 수도 있다. 주지하다시피 근대적 의미의 문학 개념은 19세기 이래 출현하였던 바, 특유의 정전 체계를 작동시켜 문학을 특권화했다는 혐의를 받고 있다. 대중문화와의 엄격한 차별성을 전제로, 텍스트의 통일성을 강조하거나 휴머니즘이라는 부르조아 이데올로기를 옹호했던 문학의 위상이 도전을 받고 있는 것이다.<sup>17)</sup> 이에 대한 대안으로 떠오른 것이 문화론적 접근이다. 우리

17) 안토니 이스트호프 저, 임상훈 역, 『문학에서 문화연구로』, 현대미학사, 1996 참

나라에서도 문학에 대한 문화론적 접근은 1990년대 중후반부터 뚜렷한 하나의 흐름을 형성하고 있으며, 다양한 연구방식을 드러낸다. 텍스트의 중심성은 유지하되 텍스트 생성의 문화적 배경과 연관하여 해석의 지평을 넓혀가는 등의 방법론적 차원에서 낮은 수준의 문화론을 활용하는 경우도 있었다. 한편으로는 문학을 둘러싼 개념이나 제도의 역사를 탐구하는 방식으로, 또한 일상문화에 대한 미시사적 접근과 텍스트 해석을 결합한 풍속론 차원의 접근을 통해 문학텍스트의 경계를 완화시켜가고 있는 것이다.<sup>18)</sup> 수많은 문화현상 또는 문화적 산물 가운데 하나로서의 기행가사가 전자문화지도의 공간으로 호명될 때에는 대체로 다른 개별적 주제도와 동등한 지위를 갖는 것으로 은연중 간주된다. 따라서 문학이라는 특권적 지위의 완화, 또는 해체 효과를 가져 올 수 것이다. 대신 다른 문화요소들과의 연관 속에서 해석할 수 있는 여지는 훨씬 증대될 수 있다.

기행가사 전자문화지도의 대중적 활용가능성은 어떠한가. 우리가 앞에서 살펴보았듯이 기행가사는 여행과정에서 이문목도(耳聞目睹)한 특이한 체험과 감흥을 보고의 형태로 기록한 문학의 일종이다. 따라서 여행자들에게는 요긴한 자료이다. 왜냐하면, 여행이란 실로 아는 만큼 보이고, 추체험 하는 만큼 느끼기 마련인데, 선행의 여행 체험을 담아낸 기행가사의 텍스트 자료는 여행지에 관한 중요한 지식정보가 될 수 있기 때문이다. 오늘날 우리나라는 세계 15위의 경제대국답게 여행객이 점증하고 있다. 2012년 통계자료로 볼 때, 국내여행에 참가한 국민은 연간 3,700만 명이며, 이 가운데 관광여행자가 약 3,000만 명이다. 국민의 약 70%에 해당한다. 여행횟수는 연간 3회이며, 1인 평균 4일을 여행에 할애하고 있다. 해외여행이라고 해서 크게 다르지 않다. 2012년 우리나라 국민 가운데 해외여행 출국자는 1,370여만 명이다.<sup>19)</sup> 놀랄만한 숫자이다. 우리는

조.

18) 줄고, 「한국문학의 현실과 쇄신의 방향」, 『인문정책 포럼』 7호, 경제인문사회연구회, 2010. 72면.

19) 문화체육관광부, <2012 국민여행실태조사>, 2013.5.

한때 유홍준 교수의 『나의 문화유산답사기』가 여행의 봄을 불러일으키고, 여행 가이드 역할을 했던 때를 기억한다. 100편 내외에 달하는 기행가사를 전자문화지도로 구현한다면, 일반 독자들이 여행지를 선정하고자 할 때 유용한 지식정보를 제공할 수 있고, 실제 여행지에서는 새로운 발견과 공감의 감흥을 드높일 수 있다. <향토문화대전>이 이미 그러하듯이 요즘의 전자문화지도는 스마트폰이나 태블릿PC 등의 모바일기기에 앱으로 제공된다. 이를 작동시키면 스마트폰의 위치정보와 연동하여 여행자가 서 있는 위치 주변의 문화자원들에 대한 정보가 자동으로 표시된다. 기행가사 전자문화지도에서는 해당 지역을 묘사한 가사 텍스트가 제공될 것이다. 이와 동시에 멀티미디어의 참조 정보들도 활용 가능하다. 이처럼 일반 대중을 위해서는 현대역의 텍스트, 외국인을 위한 영어번역 텍스트 등 수용자에 따라 수준별 텍스트를 선택할 수 있도록 기행가사 텍스트 자원을 다원화하는 방안도 고려해 볼 만하다. 이렇게 된다면 기행가사 전자문화지도는 특정 장소에 대한 문화적 기억들을 활성화하고, 이를 창조적으로 계승해 나가는 역할도 하게 되는 것이다.

## 6. 결론을 대신하여

학술적인 차원과 대중적 측면에서 기행가사의 현대적 활용을 드높이기 위한 방안의 하나로 본고에서는 기행가사를 전자문화지도로 구축하는 방안을 모색해 보았다. 여기에서는 주로 원 텍스트의 전자자료화와 입체적인 재배열의 수준에서 새로운 학적 방법론의 가능성과 대중적 활용을 가늠해 본 것이다. 본고는 논증을 통해 주장을 제시하는 일반적인 학술논문의 형식과는 다르기 때문에 새삼스럽게 결론에서 이를 요약하는 일은 불필요할 듯하다.

문화콘텐츠화라는 측면에서 좀더 넓게 생각해 본다면 기행가사 원자료

에 기반한, 창의적인 문화콘텐츠로의 전환 가능성은 훨씬 더 풍부하게 열려 있다. 오늘날 여행 관련 TV 프로그램은 날로 다채로워지고 있으며, 시청률 또한 높은 편이다. 기행가사에 기반하여 다큐 형식의 프로그램 제작도 가능할 것이다. 이런 점에서 기행가사는 아직 활용 가능성이 높은 문화자원인 셈이다.

## 참고문헌

- 강지훈 외, 「해외지역연구를 위한 전자문화지도의 설계 및 구현」, 『한국정보통신학회논문지』, 17-5호, 한국정보통신학회, 2013. 1174-1180면.
- 김기영, 「금강산 기행가사와 구룡연 · 구룡폭포」, 『語文研究』 32호, 어문연구학회, 1999, 115-132면,
- 김남희·장은자·임지혜, 「〈아시아문화지도〉의 개념 정립에 관한 연구」, 『글로벌문화콘텐츠』 1호, 글로벌문화콘텐츠학회. 2008. 123-146면.
- 김문용·이정주, 「조선시대 문화분류를 위한 <주제·양태 결합 분류체계〉 연구」, 김홍규외 13인 저, 『조선시대 전자문화지도와 문화 연구』, 2006.
- 김문조, 『융합문명론—분석의 시대에서 종합의 시대로』, 나남. 2013.
- 김윤희, 『조선후기 사행가사의 문학적 흐름』, 소명출판, 2012.
- 김종혁, 「조선시대 행정구역 복원과 베이스맵 작성」, 김홍규외 13인 저, 『조선시대 전자문화지도와 문화 연구』, 2006.
- 김홍규외 13인 저, 『조선시대 전자문화지도와 문화 연구』, 고려대학교 민족문화연구원출판부, 2006.
- 문화체육관광부, <2012 국민여행실태조사>, 2013.5.
- 안토니 이스트호프 저, 임상훈 역, 『문학에서 문화연구로』, 현대미학사, 1996.
- 염은열, 「금강산 가사의 지리적 상상력과 장소 표현이 지닌 의미」, 『고전문학연구』, 38호, 한국고전문학회, 2010. 3-36면.
- 원영환, 「朝鮮時代 交通路와 驛·院制의 考察 - 西北路와 東北路를 中心으로」, 『향토사연구』 제7호, 한국향토사연구전국협의회, 1995. 5-21면.
- 유정선, 『18·19세기 기행가사 연구』, 역락, 2007.

- 유정선, 『근대기행가사연구』, 보고사, 2013.
- 이형대, 「금강산 기행가사의 시선과 풍경」, 『民族文化研究』 42호, 고려대 민족문화연구원, 2005, 79-105면.
- 이형대, 「한국문학의 현실과 쇄신의 방향」, 『인문정책 포럼』 7호, 경제인문사회연구회, 2010.
- 임기중, 『연행가사연구』, 아세아문화사, 2001.
- 정치영, 「유산기로 본 조선시대 사대부의 금강산 여행」, 김홍규외 13인 저, 『조선시대 전자문화지도와 문화 연구』, 2006.
- 최강현, 『기행가사자료선집1』, 국학자료원, 1996.

투고일 : 2014년 7월 15일, 심사 : 7월 17일~8월 8일, 게재확정 : 8월 8일

<Abstract>

Establishment and utilization method of Travel Gasa  
- based electronic cultural atlas

Lee, Hyung-dae

This thesis discusses design and utilization method of cultural atlas with a theme of Travel Gasa among various subjects of electronic cultural atlas. There is much attention to Travel Gasa these days due to change into knowledge information society and development of tourism industry. The reason is that it will be easy to have public utilization of knowledge information and to conduct a interdisciplinary research if it is established as electronic cultural atlas. Therefore, this thesis reviews concept of electronic cultural atlas, building method of Travel Gasa- based electronic cultural atlas, utilization of research method, methodology of public cultural contents, virtual actualization phase and etc.

Key word : Travel Gasa, Electronic Cultural Atlas, Cultural contents,  
Interdisciplinary research

