

시조문화 정보시스템 개발의 가능성과 전망*

한 창 훈**

<국문초록>

이 논문은 시조문화 정보 시스템 개발의 가능성과 전망을 논한 것이다. 본문의 내용을 요약하여 제시하면 다음과 같다.

1. 언어 자료로서의 시조 문화 정보 시스템은 원전 자료를 포함한 자료의 입력·교정 작업이 우선 필요하다.
2. 구축된 원시 자료를 가공할 때에는 TEI (Text Encoding Initiative), 시소러스(Thesauras) 등의 작업이 고려되어야 한다.
3. 이는 Topic Map을 구축하는 기본 작업이 된다.
4. 예술 자료로서의 시조 문화 정보 시스템은 다른 자료들 - 이미지, 동영상 등 - 과의 연결(link)이 매우 중요하다.

핵심어 : 시조문화, 정보 시스템, 언어 자료, 예술자료, 원시 자료, TEI, 시소러스, 하이퍼 링크, 문화 지도.

* 이 논문은 2003년 5월 17일 중앙대학교에서 있었던 제35차 한국시조학회 전국 학술발표대회에서 행했던 발표문을 수정한 것이다. 당시 유익한 토론을 해주었던 백순철(성균관대 대동문화연구원), 김성희(중앙대 문헌정보학과) 교수님께 감사드린다. 여기서 다루는 내용 중에서 고시조 데이터베이스에 관한 내용은 필자의 석박사 과정 시절(1991-2001년) 김홍규(고려대) 교수 연구실에서 이루어진 연구 내용의 일부를 소개하는 형태로 이루어진다. 세부 연구는 지금도 계속되고 있으며, (미흡하지만) 필자의 지식과 경험도 이 시기, 우용순, 정홍모, 정우봉, 고미숙, 이형대, 이상원, 김용찬, 고은지 등의 공동 연구 작업에서 이루어졌다. 특히, 권순희(고려대) 연구교수의 도움이 컸음을 밝힌다. 물론 논문에 오류가 있다면, 이는 전적으로 필자의 책임이다.

** 전북대 국어교육과

1. 서 론

지식정보사회에 접어들면서 제 학문분야에서 정보화가 급속도로 진전되고 이에 대규모 데이터베이스가 속속 구축되고 있다. 한국학 분야의 경우만 해도 최근 여러 기관에서 대규모의 한국학 관련 정보의 데이터베이스를 추진하고 있다. 이미 『국역본 조선왕조실록』이 전산화되어 널리 보급되어 한국학 연구에 기여한 바 있다. 또한 『원본 조선왕조실록』, 『한국역사정보통합시스템』 등이 구축되고 있으며, 『한국민속대관』, 『한국민요대전』 등의 연구와 자료가 전산화되어 보급중이다. 그리고 개별 연구자 수준에서도 적지 않은 한국학 관련 데이터들이 데이터베이스로 구축되고 있다. 이러한 추세라면 몇 년 후에는 한국학 분야에서도 여타 분야에 못지 않은 대규모 데이터베이스가 구축될 전망이다.

한국 고전문학의 중요한 유산의 하나인 시조의 경우, 고시조 5,180수에 이르는 작품 데이터베이스가 김홍규(고려대) 교수의 선도하에 비교적 일찍부터 구축되어 왔다. 그는 1990년 무렵부터 고시조 데이터베이스 작업에 착수하여, 검색 프로그램의 개발과 확대 등 현재까지도 수정보완 작업을 계속하고 있다. 이처럼 다른 문학 갈래보다 데이터베이스 구축이 빨랐던 것은 갈래 자체의 형식적 특징에도 그 원인이 있지만, 초기 카드 작업 등을 통해 집대성된, 정병욱의 『시조문학사전』(신구문화사, 1966), 심재완의 『역대시조전서』(세종문화사, 1977), 박을수의 『한국시조대사전』(아세아문화사, 1991) 등의 눈부신 실증적 작업이 전제되었음을 우리는 기억해야 한다.

본 논문에서는 시조를 중심으로 하여, 그것의 데이터베이스 구축 현황, 검색 프로그램 등 데이터베이스의 활용 가능성을 탐색하고, 나아가 문화콘텐츠로서 시조가 가질 수 있는 무한한 가능성을 확인하고 시조

문화 정보시스템 개발의 전망을 모색해 본다. 그리고 여기서 시조문화 정보시스템의 예상 가능한 주 수요자를 각급 학교 학생들을 중심으로 한 학습자로 상정하고, 그것의 교육 활용 가능성에 오늘 논의의 중심을 두고자 한다.

2. 언어 자료로서의 시조문화 정보 시스템 개발

언어 자료로서 고전문학을 살필 때에는, 우선적으로 국어 교육을 언어사용 기능을 향상시키는 교육만으로 보는 시각을 탈피하여야 한다. 이는 고전문학 교육만의 문제가 아니며, 국어지식 영역에서 빼놓을 수 없는 고어 교육, 한자·한문 교육 등에도 공통적으로 적용되는 문제이다.¹⁾ 언어가 '도구적 성격'을 가지고 있음은 물론이지만 동시에 '방법적 성격'도 가지고 있음을 명심해야 한다. 도구는 하나의 기능적 수단에 불과하고 방법은 수단들을 조직하여 목적을 실현케 하는 원리이다. 언어는 그것이 사용되는 온갖 맥락과 더불어 인간의 다양한 경험적 차원과 상황에 관련되어 있고, 그것이 사용되는 구체적 상황과 더불어 우리의 생각과 욕구와 행동을 표현하고 조직하는 도구로서, 그리고 우리의 행동과 삶을 이끌어 가는 방법으로서의 기능을 한다.

교육을 통해 언어를 경험한다는 것은 객관적으로 존재하는 의미의 구조에 적응하는 것만이 아니라, 그것을 수용하여 성장의 내용으로 삼으며, 또한 그것으로 인하여 스스로 성장할 수 있게 하는 힘을 생산하는 것이다.²⁾ 따라서 지금 일상적으로 사용하지 않는 고어라 하더라도,

1) 김광해, 「국어지식 교육의 위상」, 『국어교육연구』 3집(서울대 국어교육연구소, 1996)의 관련 부분을 참조할 것.

2) 이돈희, 「언어적 경험의 교육」, 『교육적 경험의 이해』(교육과학사, 1993)

학습자가 그 속에서 작동하는 원리를 찾아내어 자신이 성장하는 자양분으로 삼을 수 있도록 해야 한다. 고어를 학습자들이 경험하고 이해할 수 있도록 교육해 주어야 한다는 말이다. 그런데 이상의 논의를 인정한다 하더라도, 효과적인 결실을 맺기 위해서 필요한 우리의 교육 환경은 그리 좋은 상태가 아니며, 고어의 경우 그 개선의 전망도 어두운 편이라 우려되는 점이 많다. 현재 고등학교까지의 교육과정에서 고어 문법에 대한 교육은 아예 실종되어 있다는 사실이 이를 뒷받침한다. 때문에 우선적으로 필요한 일은, 고전문학 작품을 중심으로 하여 이해 가능한 고어 텍스트를 학습자들이 자주 접할 수 있도록 환경을 조성하는 것이다. 고어를 이해하는데 문학 텍스트가 중요한 기능을 하는 이유는, 작품이 어휘나 문장을 이해하는데 필요한 문맥(컨텍스트)을 제시할 수 있기 때문이다. 언어 자료로서의 고전문학은 원래 지금과는 구분되는 활자(목판이나 석판 등)나 필사된 텍스트의 형태로 존재한다. 그런데 이런 고전문학 텍스트가 생성된 시대와는 많은 시간적 격차를 가지고 있는 우리들에게 수용될 때에는, 현대문학 텍스트 수용에서는 생략되거나 별로 중요하지 않게 되는, 다음과 같은 과정을 거친다고 볼 수 있다.³⁾

- ㉠ 텍스트에 관한 書誌的 이해·판단
- ㉡ 텍스트 언어의 해독
- ㉢ 갈래적 관습·장치·특성의 이해
- ㉣ 작품과 관련된 사회적·문화적 요인, 환경 및 작자에 관한 이해

여기서 언어 자료에 관심을 가지는 본 절에서 주목되는 것은 ㉠와 ㉡의 경우이다. ㉢와 ㉣의 경우는 예술 자료에 관심을 가지는 다음 절에서 좀 더 자세히 논하게 될 것이다. ㉠의 경우는 문학 혹은 문학교육 연

3) 이는 물론 설명의 편의를 위해 나누어 본 것이므로 절대적 성격을 가지지는 않는다. 실제 작품 이해에서 이들 단계가 가지는 비중도 가변적일 수 있다.

구자의 몫이며, 이들에 의해 만들어진 정확한 정보가 교사를 통해 학습자들에게 전달되어야 한다는 점에서 일종의 지식이라 할 수 있다. ㉔의 경우도 궁극적으로는 학습자의 몫이긴 하나, 현재 사용하고 있는 언어와 시대적으로 동떨어져 있는 언어 자료를 학습자들이 바르게 해석하는 데에는, 교사를 포함해서 문학 연구자와 문학교육 연구자의 도움이 절실히 필요하다.

그런데 문학 혹은 문학교육 연구자와 학습자의 직접적인 만남이 현실적으로 불가능한 지금까지의 교육 현장에서는, 두 경우 모두 전문적인 연구 논문이나 『고어사전』 등을 교사가 참고해서 지도안을 만들고 전달하는 방법밖에는 없었다고 보인다. 그러나 사실 이러한 과정도 문학 연구에 특별한 관심을 가진 일부 교사에게만 기대할 수 있는 일로서, 실제 교육 현장에서는 시중에 나와 있는 학습 참고서에 절대적으로 의존하지 않았나 생각된다. 따라서 시중에 나와 있는 학습 참고서들이 학계에서 이루어지는 정보를 제대로 받아들이지 못하고 잘못된 정보를 전달할 경우, 우리의 고전문학 교육 전체가 잘못된 지식을 전달하고 전달받게 되는 상황이 쉽게 발생되고 만다. 또 설사 잘못된 정보가 지적되더라도, 현재의 학습 참고서들의 제작과 유통과정을 고려할 때, 신속하고 책임있는 수정과 보완을 기대하기도 어려운 형편이다.

여기서 필자는 이런 난점을 해결하기 위한 방법으로, 최근 일반인들에게까지 급속도로 보급되고 있는 컴퓨터와, 통신망을 통해 비교적 쉽고 빠르게 상호 전달될 수 있는 데이터베이스와의 네트워크 체계의 가능성에 주목한다.⁴⁾ 이는 고전문학 자료와 관련 자료를 대규모 데이

4) 최근 이 분야에 대한 사회적 관심이 고조되고 있는 것은 명백한 사실이다. 필자가 컴퓨터 보급을 중심으로 전개되는 현대 사회의 이런 급격한 변화에 대해, 무조건적인 긍정적 시각을 가지고 있는 것은 아니다. 그러나, 전세계적으로 보편화 추세를 보이는 이런 변화가 어차피 거스릴 수 없는 것이라면, 이를 효율적으로 활용할 수 있는 준비를 하루라도 일찍 시작하는 것이 옳다고 생각한다.

터베이스로 구축하여, 이것과 개인의 컴퓨터를 통신망으로 상호 연결시켜 사용자가 필요한 정보를 자유롭게 이용할 수 있도록 하는 것이다. 전통적으로 활자 매체와 언어 전달로 이루어지는 고전문학 교육에 대하여 논하면서 이런 논의를 펴면, 시류적인 발상이라는 비난과 함께 문학교육에 종사하는 많은 이들에게 거부감을 들게 하는 경우가 많으리라는 점도 이해는 된다. 그러나 다시 생각해 보면 이러한 거부감이 꼭 옳은 것만은 아니다. 언어 자료로서의 고전문학 데이터베이스의 교육적 효과와 구축에 기반이 되는 사항들에 대해서, 현실적인 문제를 중심으로 하여 살펴보기로 한다.

먼저 소위 활자 매체라는 것에 대해 생각해 보자. 교육 현장에서 가장 많이 사용되는 종이책으로서의 활자 매체가 원래의 고전문학 자료의 모습을 그대로 재현해 보여주지는 못한다. 고전문학을 공부하다 보면, 많은 경우 소위 原本이라고 불리는 텍스트를 보아야 할 필요성을 느끼게 되는데, 실제 原本 텍스트를 대하면 다른 활자로 전환된 텍스트를 보는 것과는 다른 체험을 하게 되는 것이 보통이다. 교사나 학습자라고 해서 연구자와 별개의 색다른 체험을 하리라 생각되지는 않는다. 교과서 형태를 통해서 原本의 분위기를 그대로 전달하는 것은 불가능하지만, 原本을 스캔한 이미지 데이터가 축적된 대규모 데이터베이스가 있다면 가능하다. 따라서 책임있는 서지적 연구를 통해서 기준이 될 原本 텍스트와 참고할 異本 텍스트가 결정된다면, 이를 우선 이미지 데이터화 할 필요가 있다. 기술의 발전으로 原本을 디지털화 하기도 용이해졌다. 전에는 복사할 때 처럼 책을 스캔해야 했으나, 디지털 카메라의

국어교육 관련 학회에서도 이러한 문제를 중심으로 학술대회를 개최하기도 했는데, 구체적 성과 여부를 떠나서 의의 있는 시도였다고 생각한다. 자세한 내용은 한국국어교육연구회 학술발표대회, 『다매체 시대의 국어교육』(중앙대 국제회의실, 1998. 4. 25)에서 발표된 논문들을 참고할 것.

등장으로 原本에 손상을 주지 않으면서 이미지 데이터화 할 수 있는 길이 열렸다. 이 자료는 문학 및 문학교육 연구자에게는 다시없이 편리하고 생생한 언어 자료가 될 것이고, 일반 교사와 학습자에게는 고전문학 자료의 원래 모습에 대한 정보 제공과 함께 그 자체의 문화적 감흥을 불러 일으키는데 도움이 될 것이다.

그러나 이미지 데이터가 확보된다고 하더라도, 더불어 작품 자료의 문자 입력도 필요하다. 단 책을 만들면 생명이 끝나는 활자화가 아니라, 지속적으로 자료 가공이 가능한 컴퓨터 입력이 필요하다. 전문적인 연구자도 판독하기 힘든 原本 자료를 바로 교육 자료로 활용할 수는 없기 때문이다. 이를 위해서는 한글 고어 및 상당수 한자의 입출력이 가능해야 하는데, 아직 완전 실용 단계에까지는 이르지 못했으나, 그동안의 연구⁵⁾에 의해 많은 어려움이 극복되었다. 현재 가장 보편적으로 쓰이는 방법은 '한글' 소프트웨어의 고어 및 한자 코드를 이용해서 입력하는 것이다. 사실 그동안 정보화의 바람을 타고, 고전문학을 포함한 언어 자료들의 기초적 입력은 상당히 많이 진척되어 있는 것도 사실이다.⁶⁾ 현 시점에서 볼 때, 더 중요한 작업 단계는 여기저기 흩어져 있는 자료들을 한곳에 모으고 이를 효과적으로 통제할 수 있는 분류 체계를 구성하는 것이라 할 수 있다.

그러면, 이렇게 입력된 고전문학 자료들을 어떻게 활용할 것인가

-
- 5) 특히 한글 고어의 경우 김홍규(고려대 국문학과)·홍윤표(연세대 국문학과) 교수의 연구가, 한자의 경우 허성도(서울대 중문학과) 교수의 연구가 대표적이다.
 - 6) 예를 들어, 필자는 1996년에서 1997년에 걸쳐 국립국어연구원에서 주관한 문헌 자료 입력 용역에 고전시가 부문 실무자로 참가한 일이 있다. 이 때, 상당히 많은 양의 고전시가 자료가 입력되어 국립국어연구원에 제출되었으며, 여타 부문에서도 비슷하거나 더 많은 양의 자료들이 제출되었을 것이다. 현대어에 비해 미미하긴 하지만, 고려대학교와 연세대학교에 구축된 코퍼스에서 고어가 차지하는 분량도 예상보다 상당한 수준에 이른 것으로 보인다.

다시 문제로 제기된다. 우선 이들 자료들을 활용해 어휘 용례 색인을 만들 수 있으며, 송강 정철(1536-1593)의 시가 작품의 경우, 실제 작업이 되어 있기도 하다.⁷⁾ 이를 통해 우리는 정철 시가의 특정한 어휘가 그들의 작품 어디에 얼마만큼 쓰였으며, 어떤 시적 맥락과 더불어 출현하는지를 쉽게 확인할 수 있다. 텍스트는 그것을 둘러싼 사회, 문화의 맥락 속에서 온전한 의미를 획득한다. 이와 마찬가지로, 어휘와 귀절들은 그것들을 포함한 텍스트의 통사적, 의미론적 연관 속에서 구체적인 의미의 질량을 갖추게 된다. 텍스트를 정밀하게 읽기 위해서는 이 여러 차원의 컨텍스트를 고려하면서 한 작가의 작품 세계와 시편, 시행, 이미지 및 어휘들을 이해할 필요가 있다. 용례 색인이란 이러한 작업의 가장 기본적인 층위를 수행하는 데 필요한 특수 목적의 사전이라 할 수 있다. 검증된 텍스트에 대한 믿을 만한 입력 자료가 있다면, 이러한 용례 사전은 큰 시행 착오를 거치지 않고 그 범위를 확장해 나갈 수 있을 것이다.

송강 정철의 시가 작품은 5,547 어절에 1,535 어휘로 이루어져 있는데, 출현 빈도가 높은 어휘들을 열거해보면 다음과 같이 나타난다. ㅎ다(+, 113) · ㅎ다(93) · 가다(54) · 념(43) · 보다(38) · 두다(32) · 일(31) · ㄷ(29) · 말다(29) · 다(27) · ㅅ다(27) · 오다(26) · 내다(23) · 모르다(23) ... ㅎ다(4).⁸⁾ 여기서 의미를 파악하는데 유용하지 않은 복합어의 하위 구성부와 접미사 등의 표제어를 제외하고 보면, 정철의 의식 세계가 오는 것보다는 가고자 하는 의지가 강하며, 기존의 논의에서 처럼 님에

7) 김홍규, 『송강시의 언어 : 컴퓨터 처리에 의한 시가 용례 색인 연구』(고려대 출판부, 1993). 현대시인 김소월, 한용운의 경우도 작업이 되어 있으나, 이는 순수하게 수작업에 의존하였기 때문에 출판된 책의 내용을 벗어난 새로운 작업을 설계하기가 곤란하다. 이상섭, 『님의 침묵의 어휘와 그 활용 구조』(탐구당, 1984). 김병선 · 전정규, 『소월의 시어와 그 활용』 전3권(한국문화사, 1990)

8) 김홍규, 앞의 책, pp.294-297. 참조.

대한 그리움으로 가득 차 있으며, 그 그리움의 의지가 보다·두다 등의 어휘로 자주 표현되고 있음을 짐작할 수 있다.

더불어, 최근 들어 그 중요성이 부각되고 활발히 연구되고 있는, TEI (Text Encoding Initiative : 텍스트 부호화 주도기구) 표준안에 의거한 부호화 작업의 고전문학 자료에의 확장 가능성도 주목된다.⁹⁾ 이것은 주로 인문학 문헌의 전산 자료화에 권고되는 것으로, 글자 이상의 여러 가지 문헌적 정보들을 컴퓨터에 어떻게 표시하여 입력하는가 하는 사안에 대한 것이다. 고전문학 자료의 原本은 글자체의 모양이나 크기, 그리고 인쇄 상태 등 외형적인 정보와 아울러 자료의 어떤 부분이 제목인지, 주석인지 또는 본문인지 등 구조적인 정보를 함께 가지고 있다. 그러나 전산화된 텍스트는 이러한 정보를 효율적으로 나타낼 수 없는데, 이를 효과적으로 처리하는 방법의 하나가 바로 TEI 표준안에 근거한 부호화 작업이다. 이것이 고전문학 자료와 직접적으로 관련을 맺고 있는 부분은 헤더, 기본요소, 기본문서구조, 산문, 운문, 드라마, 연결, 분석, 확실성, 필사본, 주석, 이름, 날짜 등이다. 이런 작업이 구체화 되면, 고전시가의 경우만 생각하더라도 행이나 연, 운율 등과 같은 형식적 정보의 제공은 물론 기본적인 내용 정보까지 쉽게 전달할 수 있게 된다. 더구나 이보다 수준을 한단계 높여, 입력된 자료의 내용을 분석하여, 각각의 경우에 해당하는 형식적인 혹은 내용적인 색인을 붙이고, 이를 활용하여 텍스트의 문학적 성격을 통계적으로 계측하고 분석하는 방법도 가능하다.

오늘날 정보 과학기술과 컴퓨터의 급격한 발전에 따라 언어 자료는

9) 강범모·장효현·윤재민, 「한국학 문헌의 전산화를 위한 TEI 표준안 응용 및 확장 방안 연구」, 『한국어전산학』 2집(한국어전산학회, 1998) : 강범모 역, 스퍼버그머퀸·버나드 저, 『전자 텍스트 부호화 개설 : TEI 라이트』(고려대 민족문화연구원, 1997) 참조.

학문 연구와 교육의 효율성과 정보·문화 산업의 생산성에 직결된 가치를 띠게 되었다. 특히 대규모로 축적된 데이터베이스는 여러가지 데이터를 저장하여 효율적으로 관리하고 간편하게 활용할 수 있도록 도와주는 프로그램으로, 일단 언어 자료가 잘 구축되기만 하면 여러모의 쓰임새에 따라 프로그램을 조정하면서 사용할 수 있다. 현재 각종 한국어 정보 처리 기술이 실용화되면서, 현재 사용하는 언어는 물론 고전문학 등에 쓰인 언어 자원에 대한 관심도 더욱 증대되고 있다.

문제는 이러한 언어 자료로서의 고전문학 데이터의 축적과 그 활용방안의 모색은 특정한 개인의 힘만으로는 이루기가 힘들다는 데에 있다. 현대어에 비해 전문적 지식을 더 요구하는 고어 처리의 경우에는 더욱 그러하다. 국내에서는 주로 대학이나 연구소를 중심으로 해서 여러 코퍼스 구축이 이루어져 왔으며, 최근 들어 각 기관이 독자적으로 구축해 온 코퍼스 자료를 공유하려는 시도가 활발히 이루어지고 있다.¹⁰⁾ 따라서 언어자료로서의 고전문학 연구를 통해, 문학 자체의 이해는 물론이고 이를 교육적 차원에서 활용하고자 한다면, 학회나 기관 차원의 노력이 필요하다고 볼 수 있다. 먼저 책임있는 기관이 주도해 검증된 고전문학자료를 모으고, 문학 및 문학교육 연구자에 의해 신빙성 있는 주석과 참고 자료가 보충되어 데이터 형태로 축적되어야 한다. 여기에 필요한 프로그램 처리를 가한 다음, 학회나 기관의 이름으로 개설된 홈페이지 등을 통해 자료를 자유롭게 제공하는 것이, 아마 현대계에서 언어 자료로서의 고전문학과 그 교육적 활용을 모색하는 최선의 방안이 되지 않을까 생각한다.¹¹⁾

10) 현재까지 학계에 알려진 코퍼스에 대한 정보는 홍윤표, 「국어학 자료의 전산화 방법과 그 학문적 의의」, 『국어국문학』 121호(국어국문학회, 1998) p.318. 참조.

11) 이상의 내용을 1999년 5월 15일 연세대학교에서 열렸던 한국문학교육학회 주최 제15회 학술대회에서 발표했으나, 호의적인 논평 이외의 그 어떤 실질적인 작업도 이후에 이루어지지 않았다.

그러나 시조의 경우, 그 전산 언어 데이터베이스는 일단 구축되었으나, 아직 일반에 완전히 공개되지 않았고, 검색 프로그램의 개발 등 보완 작업이 계속되고 있다. 김홍규·권순희(고려대) 교수는 대규모 데이터베이스로 구축된 고시조 5,180수 작품에 '내용소'라는 내용 요소 정보 표지를 부여하고, 시대·형식·직가(군)·작품군의 변이에 따른 특성의 변화를 거시적으로 계측하고 해석하는 방법론을 수립하고, 그것과 기초 통계 자료를 수록한 자료집을 내놓았다.¹²⁾ '내용소'란 음소, 형태소, 화소와 같은 술어와 비슷하게 시조라는 개체들의 군집을 분석적으로 검증하기 위한 하위 구성 요소에 해당한다. 시조에 나타나는 제재, 시간적·공간적 상황, 인물, 관심사, 의식, 감정, 표현 등에 걸친 주요 내용과 특질들이 모두 내용소 변별의 대상이 된다.

이러한 작업은 물론 '전통적 문학 연구의 방법과 시각을 부정하거나 컴퓨터 연산으로 이를 대체하고자 하지 않는다. 이는 문학 연구의 여러 가지 전통적 방법 및 해석을 돕는 예비적 탐사 지도의 작성과 기초적 분석'¹³⁾에 있다. 따라서 객관적인 판단의 근거를 확보할 수 있는 방법론의 개발 모색으로서 '명료한 수치로의 객관화'는 일부 인문학자들의 우려와는 달리, 문학 연구 특히 대단위의 군집적 문학 현상의 특질들을 구명하는 연구에서 긴요한 역할을 수행할 수 있을 것이다.

그런데 관련 데이터베이스를 구축하는 일 못지않게 중요한 사항은 구축된 데이터베이스의 효율적 처리와 검색 방법이라 할 것이다. 사실 데이터베이스의 가치는 구축된 정보의 질과 함께, 효율적이고 정확한 정보 검색 방법의 지원에 의해 결정된다고 할 수 있다. 아무리 良質의 데이터가 구축되었다 해도 효율적인 검색 방법이 지원되지 않는다면,

12) 김홍규·권순희, 『고시조 데이터베이스의 계량적 분석과 시조사의 지형도』(고려대 민족문화연구원, 2002)

13) 김홍규·권순희, 앞의 책, p.3.

그 데이터의 가치는 반감된다. 반면에 효율적이면서도 정확한 정보 검색 방법은 데이터의 가치를 배가한다.

효율적인 정보 검색을 지원하기 위해서는 반드시 시소러스가 구축되어야 한다.¹⁴⁾ 시소러스에 의한 정확한 정보 검색은 데이터베이스의 가치를 극대화한다고 할 수 있다. 예컨대 그동안 시조 연구에서 가장 관심 있게 연구되었던 '江湖의 의미를 내포하는 동의어로는 江湖, 江山, 江亭, 田園, 田家, 田廬, 溪山, 溪澗, 溪邊, 山林, 陋巷, 園林, 洞天 등이 확인되는 바, 별도의 검색 조건 없이 江湖라는 색인어 검색만 한다면 찾고자 하는 정보의 절반에도 미치지 못하는 자료들이 검색될 것이다. 따라서 이들 어휘가 포함된 정보를 모두 찾기 위해서는 어휘 사이의 관계를 정의하여 구조화한 어휘 데이터베이스, 즉 시소러스가 반드시 필요하다. 이처럼 시소러스를 통한 정보검색은 목적하는 정보에 신속하고 효율적으로 접근할 수 있는 핵심기술이라 할만하다.

더구나 시조의 경우 가창된 연행 갈래이었기 때문에, 같은 작품이라도 수록된 가집에 따라 표기 형태나 어휘의 변모가 매우 심하다. 예컨대 종장 첫구에 흔하게 쓰이는 '아희야'라는 어휘의 경우에도 수록된 문헌에 따라 아희, 아히, 兒孺, 兒戲, 兒嬉, 아희, 아히놈 등으로 표기되어 있어 정보 검색이 용이하지 않다. 때문에 이들 모두 등가어 관계 표시를 하여 이 가운데 어느 하나를 선택하더라도 나머지 어휘가 포함된 작품을 모두 검색할 수 있는 시소러스 구축이 필요하다.

한편 학술적 측면에서 시조의 시어적 특성이나 패턴, 주요 이미지를 형성하는 어휘 군집에 대한 체계적 연구를 위해서도 시소러스 개발은 필요하다. 이를 통해 시조 어휘의 다양한 특질은 물론, 이를 통한 작품

14) 고시조 시소러스에 대한 자세한 논의는 우용순·권순희·한창훈, 「고시조 시어 시소러스 개발」, 『민족문화연구』 37집(고려대 민족문화연구원, 2002)를 참고할 것.

의 시공간적 배경, 감성 특성, 주제 및 소재 등의 미학적 연구의 기반이 되는 유용한 자료들을 산출할 수 있을 것이다. 때문에 시소러스의 적용 범위는 원문 텍스트뿐만 아니라 여기에 부수된 서지, 작가, 서발, 음악 정보를 망라한다. 음악 정보의 경우 그 범위를 가집에 나온 음악 용어로 한정한다. 또한 원문 텍스트에는 발견되지 않지만 고시조 연구에서 학술 용어로 쓰이고 있는 어휘도 대상에 포함한다. 언어는 현대한글, 옛한글, 한자어까지 포괄한다. 따라서 고시조 시소러스는 원문 텍스트에서 시어의 특성을 검색할 수 있을 뿐만 아니라 부가 정보 검색, 나아가 복합 검색이 용이하도록 설계되어야 한다.

사실 시소러스 구축은 해당 분야의 학문적 관심과 연구 성과가 집적된 바탕 위에서 가능하다. 시소러스를 정보 검색에서 활용하는 외에 우리가 주목해야 할 것은 시소러스가 단순히 정보 검색을 위한 색인어 군집에서 나아가 해당 학문 분야의 개념 지도(Topic Map)를 구축하는 기초 작업이라는 사실이다. 이제 우리는 단순히 정보를 집적하고 검색하는 단계를 거쳐, 정보 검색의 효율화, 더 나아가 이를 통한 새로운 개념과 학문적 지형도의 창출을 모색해야 하는 단계에 와 있다.

3. 예술 자료로서의 시조문화 정보시스템 개발

일반적으로 생각할 때, 문학은 인간의 언어 사용이 예술적으로 승화된 형태를 가리키는 것으로 상정된다. 그러나 이러한 문학이 지닌 예술성은 일상의 언어와 동떨어져 있는 것이 아니라 일상어가 지닌 다양한 요소들이 예술적으로 결정된 것이라는 점을 이해하는 것이 중요하다. 어느 시대에 어떤 문학 양식이 생겨나든지 그것은 일상어가 지닌 다양한 요소들에 내재한 자질을 예술화한 것이며, 그것을 어떻게 예술화하

는가는 그 당대의 예술이 지향하는 문화적 성향에 관계된다. 이런 점에서 고전문학은 언어의 문화 원리뿐만이 아니라 사용 원리까지도 보여 주는 귀중한 자료가 된다.

예술 자료로서 고전문학을 다룰 때, 특히 고려해야 될 텍스트 수용 과정은 앞 절에서 제시한 내용중에서 ㉔와 ㉕의 경우라 할 수 있다. ㉔에서 제시된 것은 사실 문학에 관한 지식의 문제이다. 특히 '장치'에 대한 이해는 예술의 측면에서 매우 중요하다. '언어 예술'이라는 문학을 이해함에 있어서, 그 형식과 표현 방법을 문제삼는 것이 중요하다는 사실은 자명한 문제가 아닐까? 따라서, 이는 표현론의 영역에서 고찰할 수 있을 것으로 여겨진다. ㉕에서 제시하는 내용도 사실 고전문학 이해에 있어 전통적으로 중시되었던 문제라 할 수 있다. 사회 문화적 배경과 작자에 대한 이해는 작품의 올바른 이해를 위해 필요할 뿐만 아니라, 작품이 가지는 예술성이 어떤 구조적 기반을 가지고 있는가를 이해하는 데에도 유용하다. 이는 앞의 내용과 대비하여, 이해론의 영역에서 고찰할 수 있을 것이다.

실로 모든 가치의 경우가 그러하지만, 예술적 가치는 감상의 주체와 대상의 관계에서 결정된다. 무엇이 가치있다고 하는 것은 부분적으로는 그것이 지닌 특징으로 인한 것이고 부분적으로는 그것을 지각하거나 소유하거나 취급하는 주체가 있기 때문이고, 전체적으로는 그 가치있는 대상과 그것에 대하는 주체의 관계로서 성립된다.¹⁵⁾ 이렇게 보면, 심미

15) 가령 김대행(서울대) 교수는 시조 형식의 구조 원리로 '대상-의미-관계'라는 인식론적 구조를 지닌 원리를 주장하고, 문학 감상에 개입하는 인식의 틀을 관점과 대상의 관계와 대상의 본질에 대한 성찰로 나누어 살피기도 한다. 김대행, 「시조 형식이 주는 교육론적 계시」, 『한국시조작가론』(국학자료원, 1999) : 「손가락과 달 : 시조 형식을 통해 본 문학교육의 지표론」, 『운당 구인환 교수 정년퇴임 기념 논문집』(동간행위원회, 1995) : 박인기, 『문학교육과정의 구조와 이론』(서울대 출판부, 1996) p.196.

적 경험의 교육은 우리의 지각의 힘을 증대시키고 우리가 살았던 그리고 살고 있는 세계를 직접적으로 아는 민감성을 계발할 수 있게 한다. 어느 시대의 것이든시간에 위대한 예술적 유산과 교섭함으로써 탁월한 심미적 태도와 통찰, 달리 표현될 길 없는 삶의 심층적 부분, 그리고 고도의 정교한 민감성을 발휘한 인간의 경험을 공유하게 할 필요가 있다.¹⁶⁾ 이를 '고전문학 교육의 이해론'이라 할 수 있겠다.

그러나 지금까지의 내용만을 중심으로 이루어지는 데이터베이스는 실제 고전문학이나 고전문학 교육 연구자가 실제 연구를 진행하는 데에는 유용할지 모르나, 고전문학에만 힘을 쏟을 수 없는 교사나 학습자에게는 너무 전문적이고 복잡한 방식으로 작용할 우려도 없지 않다. 따라서 교육용 고전문학 데이터베이스는 언어 자료로서의 고전문학 작품에 대한 참고 자료의 구성과 그들의 연결에 중점을 두어야 한다. 이를 위해서는 작품에 사용된 언어의 해독을 위한 뜻풀이와 주석, 용례는 물론이고, 작품 해석에 직간접적으로 필요한 모든 정보들이 망라되고 이들 정보 사이를 연결하는 고리가 명확해야 한다.

고전문학 자료와 관련한 구체적인 데이터베이스의 모델은, 미국 브라운 대학에서 개발되어 주로 영문학 강좌에 이용되는 '인터 미디어'라는 하이퍼 미디어 시스템을 참고할 수 있다.¹⁷⁾ 이 시스템은 방대한 양의 멀티 미디어 데이터베이스를 포함하고 있는데, 각 고전문학 작품에 관련된 문학비평 논문과 작자에 대한 역사적 전기적 자료는 물론이고, 작품의 시대적 배경을 알 수 있는 자료들도 구축되어 있다. 이 프로그램의 가장 큰 특징은 전자적으로 여러 자료들을 원하는 대로 제한없이 서

16) 이돈희, 「심미적 경험의 교육」, 『교육적 경험의 이해』(교육과학사, 1993) : 김광명 역, 멜빈 레이더·버트람 제섭, 『예술과 인간 가치』(이론과 실천, 1987) 참조.

17) 강인애, 『왜 구성주의인가? : 정보화 시대와 학습자 중심의 교육 환경』(문음사, 1997) pp.52-55.에 소개되어 있어 참조할 수 있다.

로 연결시켜 볼 수 있다는 것이다. 학습 지도안, 각 작품에 대한 생각할 문제, 작가 정보, 작품 용어에 대한 주석, 문학용어 해설 등이 문자는 물론 그림 형태로도 수록되어 서로 연결되어 있다. 전반적으로 이 프로그램을 통해 사용자는 고전문학 자료에 접근하면서 어떤 생각과 상황, 문맥을 서로 연결지어 생각하는 습관을 기를 수도 있다.

그런데, 발표자가 보기에 이런 모델의 문제는 그 대상을 너무 문학화하고 있다는 점에 있다고 생각한다. 시조의 경우, 조선조 당시에는 지금의 독서물과는 달리 가창되던 연행물이었다. 때문에 실제 가창 연행의 음향 정보도 제공될 필요가 있다. 발표자는 지금도 가끔 (주)킹레코드에서 나온 김호성 시조·가사 시디롬을 들곤 하는데, 이를 원텍스트인 시조 작품과 관련시켜 들을려고 하면, 작품을 찾아 컴퓨터 앞에 퍼 놓고 시디롬을 작동시키는 등 복잡한 준비 절차가 필요하다. 하이퍼 미디어 시스템에 작품 자료와 음향 자료를 결합시킨다면 더욱 쉽고 즐겁게 작품과 만날 수 있지 않을까?

이미지 자료도 마찬가지로 생각한다. 실제 작품 예를 보면서 논의를 진행해보자.

엇그제 겨울 지나 새 봄이 도라 오니
 桃花 杏花는 夕陽裏에 피어 잇고 綠楊 芳草는 細雨中에 프르도다
 칼로 몰아낸가 붓으로 그려 낸가
 造化 神功이 물물마다 현스롭다 <賞春曲 일부>

겨울이 지나고 봄이 돌아오므로, 모든 만물이 새롭게 된다. 이때 시적 화자의 눈에 포착되는 사물이 '桃花 杏花'와 '綠楊 芳草'이다. 작가는 이를 '夕陽'과 '細雨'에 연결시켜 표현함으로써, '밝음과 어둠' 혹은 '흐릿함과 도드라짐'이라는 시적 대비를 통해 표현의 효과를 높이고 있다. 즉 꽃이 봄을 맞아 피어난다는 밝음의 이미지가 석양이라는 어둠의 이미

지와 대비되며, 비가 부슬부슬 내리는 흐릿함 속에 녹색의 꽃이 피어나는 도드라짐의 색채 대비가 그것이다. 그러나 이 표현에서의 대비는 단순한 '밝음과 어두움' 또는 '흐릿함과 도드라짐'의 대비가 아니라 나름의 균형과 조화를 이루고 있음에 주목해야 한다. 단순한 대비를 넘어서 대비를 통해 색채들을 모아 봄빛의 생동하는 모습을 보여주는 것으로 해석할 수 있다는 것이다. 매개체로서 등장하는 '造化 神功'이란 표현이 이를 말해 주고 있다.

고전시가에 나타나는 대비적 표현은 주목되어야 하며, 이와 같은 대비를 통해 나타나는 이미지의 표출이라든가, 또는 시적 표현의 묘미는 '범시대적인 문예적 가치'를 보여주는 하나의 예로써, 고전문학 표현론의 중요한 탐구 과제가 된다. 다음의 귀절에서 나타나는 색채 대비와 그 표현법을, 조선조의 뛰어난 이미지스트 시인인 윤선도의 시조에 나타난 표현법과 비교해 보자.

和風이 건듯 부러 綠水를 건너 오니
清香은 잔에 지고 落紅은 옷새 진다. <賞春曲 일부>

어와 저므러 간다 寡息이 만당토다
눈은 눈 빠린 길 불근 곳 훑터딘 더 흥치며 거러 가서
雪月이 西峯의 넘도록 松窓을 비겨 잇자.

<고산유고 66> [尹善道]=/고유/해일/해정/해주

'落紅'이라는 어휘를 통해 저녁이라는 시간을 알 수 있다. 그런데 여기서 발표자가 주목하는 것은 落照라는 붉은 색 이미지와 대비되는 '綠水'와 '清香'이라는 녹색의 이미지 사용이다. 이 대비되는 색채의 이미지는 서로를 자극하며, 우리에게 강렬한 시각적 이미지를 형성케 한다. 윤선도 시조의 시간적 배경도 저녁 무렵 落照가 비치는 때이다. 여기서 는 흰 바당의 길위에 붉은 꽃잎들이 점점이 흩어져 있는 광경으로 표현

되었다. 하루가 저물어 가는 무렵 붉은 색과 흰색의 강렬한 색채의 구도에서 시적 화자의 고양된 興趣가 선명하게 視覺化되는 것이다.

이런 작품의 언어 학습을 통해 학습자의 머릿속에 이미지를 떠올리게 하는 활동 자체가 시교육적 가치를 갖는다는 것은 당연하다. 그러나 일반적으로 고전을 싫어하는, 문자 언어보다 이미지 언어에 익숙해 있는 요즘의 학습자를 위해 작품에 관련 이미지나 동영상을 링크 시켜 활용하는 방법은 작품에 친숙하게 다가갈 수 있는 기회를 제공한다는 측면에서 교육적 가치를 가지는 것이 아닐까?

보리밥 찻노물을 알마초 머근 후에
바윗 곳 물?의 슬크지 노니노라
그 나쁜 너나쁜 일이야 부를 줄이 이시라.

〈고산유고 2〉 [尹善道]=/고유/고침/해일/해정/해주

바람 분다 지게 다다라 밤 들거다 불 아사라
벼개에 히즈려 슬크지 쉬여 보자
아히야 새야 오거든 내 즘 와 씨와스라.

〈고산유고 11〉 [尹善道]=/고유/고침

위의 작품들에서 보듯이, 江湖 自然에서 시적 화자는 한가하고 여유로운 생활에서 느낄 수 있는 감수성을 유감없이 표현하고 있다. 사실 이들 작품이 보여주는 시적 의미는 질박하기 그지 없다. 보리밥과 찻나물을 알맞게 먹고, 특별한 일 없이 바위 끝 물가에서 실컷 노는 화자의 모습과 바람이 부니 지게문을 닫고, 밤이 되니 불을 끄고 쉬다가 날이 새면 일어나려는 화자의 심경에서, 우리는 혼탁한 政治 現實을 잠시나마 잊고 江湖 自然의 평화로움에 젖어 드려는 尹善道의 모습을 그려낼 수 있다.

보길도의 부용동¹⁸)에서 지어진, 그 유명한 〈漁父四時詞〉 40수가尹

善道 時調의 審美的 性格을 가장 잘 드러내는 작품이라는 사실에 대해, 많은 사람들이 동의하고 있는듯 하다. <漁父四時詞>는 글자 그대로 漁父의 네 계절 동안의 생활을 노래한 것이다. 그리고 각 계절을 다시 하루의 출어 과정으로 압축하는 면밀한 배려를 통해 작품을 구성하였다.

압개에 안개 짓고 뿔뿔히 희 비친다
 밤물은 거의 디고 난물이 미러 온다
 江村 온갓 고지 먼 빗치 더욱 도타.

<고산유고 27> [尹善道]=/고유/병가/해박/해일/해정/해주

水國의 2올히 드니 고기마다 슬져 일다
 萬頃 澄波의 슬크지 容與호자
 人間을 도라보니 머도록 더욱 도타.

<고산유고 48> [尹善道]=/고유/병가/해박/해일/해정/해주

위의 작품들에 담긴 詩的 志向은 '江湖 自然과 政治 現實의 二分法의 世界像'을 인정하는 性理學的 사유를 위에 구축되어 있다. '먼 빛이 더욱 좋다'거나 '인간 세계가 멀수록 좋다'는 표현은 '칭정한 자연'과 '타락한 현실' 사이에서 전자의 가치를 드높이고자 하는 의지의 표상이다. 그러나 이런 표현들에는 尹善道의 강한 政治 志向性이 역으로 투영되어 있다. 尹善道의 政治的 志向은 그의 생애에서 가장 중요한 지점에 위치하고 있었고, 이는 <漁父四時詞> 산출되는 시점에서조차 변하지 않았다. 그러므로 그가 政治 現實과의 거리를 강조하면 할수록, 그 이면에는 그것에 의해 강하게 견인되고 있음을 스스로 드러내는 것이라 해석해도 무방하다. 그러나 <漁父四時詞>의 성격은 그리 간단하지가 않다. <漁父

18) 이 시적 공간의 모습을 사진으로 찍어 책으로 공간한 자료가 있어, 그의 작품을 좀 더 선명하게 이해하는데 많은 도움을 주고 있기도 하다. 정재훈, 『보길도 부용동 원림』(열화당, 1990) 발표자는 이런 사진 자료도 이미지화되어 데이터베이스화 및 하이퍼링크화 되어야 한다고 생각한다.

四時詞)에는 '즉물적 서경시의 성격이 질게 드러나는 작품'이나, '興이라는 詩語의 詩的 構圖와 관련된 작품'들, 그리고 '自然과의 감흥을 현실과의 갈등에서 벗어나 느끼는 자아의 내면의 흥겨움을 표현한 작품'들이 다양하게 뒤엉켜 있는 것이다.

우는 거시 벽구기가 푸른 거시 버들숲가
漁村 두어 집이 닛 속의 나락 들락
말가흔 기픈 소희 온갓 고기 뛰노는다.

〈고산유고 30〉 [尹善道]=/고유/병가

낙시줄 거더 노코 蓬窓의 돌을 보자
흐믓 밤 들거나 子規 소리 뭉게 난다
나른 興이 無窮하니 갈 길홀 니젓따다.

〈고산유고 35〉 [尹善道]=/고유/병가/해박/해정

丹崖 翠壁이 畫屏 곧터 들렀는디
巨口 細鱗을 날그나 못 날그나
孤舟 蓑笠에 興 계워 안잣노라.

〈고산유고 63〉 [尹善道]=/고유

위의 작품들에는 自然의 아름다움과 그에 몰입하고 있는 시적 화자의 興趣가 생생하게 포착되어 있다. '우는 뼈꾸기 푸른 버들숲', '봉창의 달과 자규소리', '화병같은 단애취벽', '가는 눈이 뿌린 겨울 봉우리' 등의 언어적 형상이 보여주는 시각적 청각적 이미지에 주목해 보라.

첫째 작품에서는 뼈꾸기·버들숲·어촌 두어 집·온갓 고기 등 모든 시적 소재가 끊임없이 움직이며 다채로운 이미지를 보여준다. 이런 이미지의 다양한 변주는 아마도 시적 화자의 시선이 고정되지 않고 배와 함께 계속 움직이고 있기 때문에 가능한 것이리라. 둘째와 셋째 작품에서는 이와 다르게 정적인 이미지가 강하다. 찬연한 달빛 아래에서 혹은 그림같은 절벽 아래에서, 시적 화자는 갈 길을 잊고 흥겨워 앉아 있는

것이다. 이러한 작품들에 나타나는 自然美는, 自然을 性理學的 道の 공간으로 파악하고 그것을 통해 심신을 수양해 간다는 기존의 것과는, 분명히 다르다. 즉 이념적 휘장은 얽어지고, 審美的 高揚의 영역이 그 자리를 차지하고 있는 것이다.

필자는 이런 작품들을 감상하거나 연구할 때 마다 한국화·동양화 화첩을 꺼내어 천천히 감상한다. 그러다 보면, 시조를 그대로 그림으로 옮긴 것 같은 작품도 눈에 띄이고, 마치 그림을 보고 시를 썼을 것 같은 이미지를 주는 작품도 만나게 된다. 이런 느낌을 가지고 있다가, 시조 문화 정보시스템의 문제를 생각하게 되면, 이런 회화 작품과 문학 작품을 결합시키고 싶은 강한 열망을 갖게 된다. 앞서도 이야기한 바 있지만, 시조는 문학이기 이전에 음악과 이미지를 동반하고 있는 문화 예술이다. 때문에 이를 보다 입체적으로 구현할 필요가 있으며, 우리가 개발해야 할 시조 문화 정보시스템의 핵심은 입체화, 총체화, 조직화, 효율화에 있다고 생각한다.

필자가 고려대 민족문화연구원에 근무하다가 떠난 후, 연구원에서는 한국학술진흥재단의 후원을 받아 『조선시대 전자문화지도 개발』¹⁹⁾에 착수하였다. 2002년 3월부터 근무하게 된 전북대학교에서도 전남대학교와 컨소시엄을 구성하여, 역시 한국학술진흥재단의 후원을 받아 『호남문화 자료조사와 문화정보시스템 개발』²⁰⁾에 들어갔는데, 우선 눈에 띄는 표제가 『호남문화 정보시스템 구축을 위한 DB구조 설계와 문화지도 작성』²¹⁾이었다.

19) 그 사업의 중간 발표회가 2003년 5월 2일 (금) 고려대에서 열렸으며, 중간 발표문들이 『시간·공간과 문화』라는 표제로 공간되었다.

20) 이 사업의 중간 발표회는 2003년 4월 26일, 27일 (토-일) 양일간에 걸쳐 전북 장수군 산림문화관에서 열렸다.

21) 발표자는 양해근(전남대 호남문화연구소) 교수로 기초 발표였다.

전자문화지도는 멀티미디어의 복합적 텍스트이기 때문에 지도에 설정된 링크를 따라가다 보면 원작품의 이미지나 음성 및 음향자료를 만날 수 있다. 오늘날 문화의 한 영역으로 취급되는 인간의 심미활동의 결과, 즉 예술작품들을 안내하는 문화지도, 예컨대 『실경산수화 문화지도』에서는 정선의 「인왕제색도」나 최북의 「표훈사도」를 이미지 자료로 확인하고, 『민요문화지도』에서는 예산 지방의 「타맥요」나 칠곡지방의 「댕기노래」 등의 음향 자료를 들을 수도 있다. 뿐만 아니라 『무속문화지도』에서는 충무 지역 무당이 남해안 별신굿에서 행하는 무속의 춤이나 무당소리, 무가 등을 동화상으로 감상할 수 있을 것이다.

문화연구, 특히 전통문화에 대한 탐구에서는 무엇보다도 전통시대에 존재했던 문화현상에 대한 실체적 접근 및 인식이 중요할 터인데, 잘 구축된 다매체 전자문화지도는 이에 대한 생생한 자료를 제공할 것이다. 한편 삶의 양식으로서나 심미적 활동의 결과로서의 문화의 어떤 측면은 이성적, 논리적 접근만으로는 해명이 곤란한 부분도 있다. 예술처럼 인간의 직관이나 감성에서 출발하는 경우도 있기 때문이다. 이러한 이유로 멀티미디어의 디지털 문화지도는 문화탐구의 새로운 영역을 열러줄지도 모른다. 정신이나 이성의 절대적 권위에 대한 믿음의 약화와 함께 상대적으로 신체적 인식의 소중함이 강조되어 가는 요즘에 이르러서는 더욱 그러하다. 22)

본 연구는 호남 지역 문인들과 작품들에 대한 정보를 수집(현장조사와 연구 집적물에 대한 자료 조사 동시 병행)하여 데이터베이스를 구축하고, 정보적 기능에 충실한 문학지도를 만들어낸 뒤, 이를 바탕으로 호남문학 특징을 총체적으로 밝혀내는 것을 목적으로 한다.

시조 작가 : 김응정, 나위소, 나철, 남극엽, 남석하, 노병선, 이세보, 유도관, 윤선도, 윤이후, 윤효관, 이덕일, 이방익, 이증진, 정철, 학명²³⁾

지금은 개발 중이라 무어라 논평하기 곤란하지만, 시조를 포함하여 한국학 연구와 교육, 그리고 보급 전반에 걸쳐 꼭 필요한 작업이 시행되고 있다고 본다. 물론 간과해서는 안 될 것은 자료의 전산화나 정보화는 목표가 아니라 도구라는 사실이다. 다시 말해 자료의 축적과 검색

22) 이형대, 「디지털 정보 시대의 문화지도 그리기」, 고려대학교, 에서 인용함.

23) 정경운, 「호남문학 자료조사와 문학정보시스템 구축 방식 연구」, 전남대학교, 에서 인용함.

을 돕는 도구일 뿐 그것 자체가 인문학 연구의 결과물은 아니다. 그러나 그럼에도 불구하고, 시조를 중심으로 하는 문화 정보시스템의 개발은 작품과 자료에 대한 전문가와 일반인의 접근을 용이하게 하고, 입체적 감상을 통해 문화 감수성을 신장시키는 긍정적 효과를 불러올 수 있다고 본다. 본 논문에서 특히, 문화 정보시스템의 주 수요층을 학습자로 잡은 이유도 이에 연유한다.

4. 결 론

지금까지의 논의 과정에서 어느 정도 드러났듯이, 고전문학 작품의 훈고와 주석을 포함한 언어 자료로서의 성격 규명은 문학이나 문학교육 연구자에 의해 이루어져서, 교사를 거쳐 학습자에게 제시되어야 한다. 물론 훈고나 주석을 찾거나 달아보는 과정 자체도 하나의 교육 활동일 수 있음은 사실이나, 우리의 교육 현실을 고려할 때, 특히 중등 교육에서는 이러한 과정을 될 수 있는 데로 간편하게 줄이는 것이 효율적이라 생각된다.

매체언어의 급격한 발달에 힘입어 시간이 갈수록 활자 매체와 멀어지며, 전문 연구자 수준의 도서관을 갖출 수도 없으며 아예 충실한 도서관 자체가 없는 현재 우리나라 학습자들의 상황을 고려한다면, 언어 자료로서의 고전문학 교육은 대규모 데이터베이스와 컴퓨터 사이의 네트워크를 효율적으로 조직하여 이루어지는 것이 타당한 방법이라 생각하였다. 시조는 문학이기 이전에 음악과 이미지를 동반하고 있는 문화 예술이다. 때문에 이를 보다 입체적으로 구현할 필요가 있으며, 우리가 개발해야 할 시조 문화 정보시스템의 핵심은 입체화, 총체화, 조직화, 효율화에 있다고 보았다.

마지막으로 소위 '교육 정보화'의 방향과 관련하여 한마디 덧붙일 내용이 있다. '정보화 시대'를 맞아, 우리의 교육 현장에도 컴퓨터 보급, 파워 포인터 등의 기기 도입에 따른 멀티 미디어 수업의 시행 등 많은 변화의 물결이 일고 있는 것으로 보인다. 사회 전체의 대세적 흐름을 통해 볼 때, 변화의 방향 그 자체가 부정적일 수는 없겠지만, 정보화에 있어 중요한 것은 내용의 충실함이지 기기의 세련화가 아니라는 인식이 특히 중요한 시점인 것 같다. 그리고 내용의 충실함이라 하는 것은 곧 교사들의 '마인드', '인프라'와 동일하다는 점이 지적되어야 하겠다. '열린 교육', '수행 평가', '구성주의' 등 교육 문제와 관련하여 최근 유행하는 담론들은 얼핏보아 교육에 있어 교사의 중요성을 심각하게 고려하지 않는 것 같다는 인상을 준다. '교육 정보화'의 궁극적인 방향이 학습자를 위한 것이 되어야 한다는 것은 당연한 전제이지만, 그 과정에서 교사가 제자리를 찾지 못하는 것은 바람직하지 않다. 본 논문에서 언급한 시조문화 정보시스템 개발의 문제도 마찬가지이다. 기존의 데이터베이스의 설계의 많은 부분은 전문 연구자를 위한 것이거나, 아니면 학습자를 위한 것이 많은 것 같다. 고전문학 자료에 관해 데이터베이스를 구축하고 학습자들이 컴퓨터 앞에 앉아 이를 활용하기만 하면, 곧 고전문학 교육이 이루어진다는 사고 방식은 곤란하다. 필자가 생각하기에 바람직한 고전문학 교육은, 고전문학 자료의 특성과 그 교육적 가치를 제대로 인식하는 교사들에 의해 이루어 질 수 있다고 생각한다. 때문에 여기서 생각하는 고전문학 데이터베이스의 첫번째 이용자는, 학습자가 아니라 학습자들에게 고전문학 교육의 중요성을 일깨워 주어야 하는 국어과 교사들이 된다.

〈참고문헌〉

- 강범모/장효현/윤재민, 「한국학 문헌의 전산화를 위한 TEI 표준안 응용 및 확장 방안 연구」, 『한국어전산학』 2집, 한국어전산학회, 1998. 5-121면.
- 강범모 역/스퍼버그머켄·버나드 저, 「전자 텍스트 부호화 개설」, 고려대 민족문화 연구소, 1997.
- 강인애, 「왜 구성주의인가」 (문음사, 1997) 52-55면.
- 김광해, 「국어지식 교육의 위상」, 『국어교육연구』 3집, 서울대 국어교육연구소, 1996. 7-32면.
- 김병선/전정구, 『소월의 시어와 그 활용』, 한국문화사, 1990.
- 김홍규, 『송강시의 언어』, 고려대학교 출판부, 1993.
- 김홍규/권순희, 『고시조 데이터베이스의 계량적 분석과 시조사의 지형도』, 고려대 민족문화연구소, 2002.
- 박인기, 『문학교육과정의 구조와 이론』, 서울대학교 출판부, 1996.
- 우용순/권순희/한창훈, 「고시조 시어 시소러스 개발」, 『민족문화연구』 37집, 고려대 민족문화연구원, 2002. 125면-161면.
- 이돈희, 『교육적 경험의 이해』, 교육과학사, 1993.
- 이상섭, 『님의 침묵의 어휘와 그 활용 구조』, 탐구당, 1984.
- 정재훈, 『보길도 부용동 원림』 (열화당, 1990)
- 홍윤표, 「국어학 자료의 전산화 방법과 그 학문적 의의」, 『국어국문학』 121호, 국어국문학회, 1998. 318면.

〈Abstract〉

The possibility and prospect for developing Sijo Munhwa
information system

Han Chang-Hun

This treatise discuss the possibility and prospect for developing Sijo Munhwa information system. The contents of it is summarized as

follows.

1. We must gather and input correctly materials including original texts to develop Sijo Munhwa information system as linguistic data.
2. We must consider TEI(Text Encoding Initiative) and thesauras when we process the database.
3. 2 form the ground work of building Topic Map.
4. It's very important to link Sijo Munhwa information system as art material with visual or auditory images in three dimensions completely.

Keywords : Possibility, Prospect, Sijo, Information system, Contents, Linguistic data, Database.