

## 남승도(攬勝圖)를 활용한 명승(名勝)체험 콘텐츠 개발 기초연구 A Basic Study on Use of Namseungdo for Development of experience utilizing the content in Scenic site

신 현 실\*, 천 요 화\*, 이 원 호\*\*

중국 북경대학교 도시 및 환경과학원\*,  
문화재청 국립문화재연구소\*\*

Shin Hyun-Sil\*, CHEN Yao-Hua\*, Lee Won-Ho\*\*

College of Urban and Environmental Sciences,  
Peking University\*,  
National Research Institute of Cultural Heritage\*\*

### 요약

본 연구는 조선시대 풍석 서유구의 실용백과사전인 임원경제지 이운지편 명승유연조에 기록된 명승지 유람놀이인 남승도(攬勝圖)의 특징을 파악하고 이를 통한 국가지정문화재로 지정된 명승을 대상으로 체험 콘텐츠를 개발하기 위한 기초연구로 전통명승의 향유문화계승과 명승의 국민인식 제고를 위한 목적을 두고 수행되었다.

## I. 서론

우리나라는 가시적인 경제지표만 놓고 보더라도 국제 사회에서 명실상부하게 선진국으로 진입하였고 정치·경제·사회구조의 성장에 따라 소비문화의 변화 등 다양한 요인으로 인해 본격적인 여가사회로 변화하였다. 또한 여가의 질적수준이 높아지면서 과거, 단체로 관광지를 순회하는 것에 만족해야 했던 것에서 벗어나 공기 좋고 경치 좋은 곳을 찾아 심신의 피로를 풀거나 가족들과 역사유적을 체험하는 교육적 효과까지 누리는 관광행태가 보편화되고 있다<sup>1)</sup>.

2000년대 초에 각 지자체에서 ‘신팔경(新八景)’을 지정하기 위해 분주하던 때가 있었다. 지자체들은 앞다투어 관광수익으로 세수를 늘리기 위해 지역의 랜드마크가 될 만큼 유명한 장소를 연계하여 지정한 것인데 일부지역은 지역거점의 문화특성을 반영하지 못한 대상의 선정에 머물러 전반적으로는 성공하지 못한 사업으로 남게 되었다. 과연 우리 산하에 과거로부터 명소가 될 만한 곳이 없었던가? 결코 그것은 아니다. 우리 국토경관은 예부터 금수강산으로 알려져 왔다. 바로 우리 선조들이 애호하던 명승에 대한 역사적 관심이 제대로 계승되지 못한 탓이 크다 하겠다. 고문헌을 살펴보면 경승지, 즉 명승에 관한 구체적인 내용들이 많이 언급되는 것에 놀라게 되고 우리가 알지 못하는 과거 명승지들이 아직도 곳곳에 남아있음을 깨닫게 된다. 이러한 문헌들은 명승지 기행에 대한 내용 이외에도 옛 선조들의 깊은 사색을 들여다 볼 수 있는 귀중한 자료임에 틀림없다. 본 연구에서는 임원경제지 이운지 명승유연조에 기록된 시문과 술을 즐기는 놀이 중 남승도에 착안하여 명승체험 콘텐츠를 개발

하기 위한 기본골격을 제시하고자 한다.

## II. 연구방법

본 연구는 임원경제지 이운지 명승유연조에 나타난 놀이법에 하나인 남승도를 재료로 남승도의 특성과 구조를 내용분석하고 국가지정문화재 명승으로 지정된 명승과 비교 분석하여 체험프로그램을 제작을 위한 기본요소들을 제시한다.

이는 인간이 오감으로 체험한 것에 대해 반복할수록 인식중 긍정인 것은 증가하게 된다는 가설에 의한 것으로 교육적 효과 및 해당 명승에 대한 인지도 증가에 기여할 것이다.

## III. 결과 및 고찰

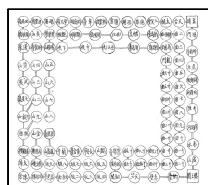
### 1. 전통명승의 유행과 사상

과거 우리나라 명승에 대한 최초의 언급은 고려시대로 거슬러 올라간다. 이는 팔경(八景)으로 표현되었는데 팔경시의 연원으로 중국의 ‘소상팔경시’와 그 원조로 ‘소상팔경도’가 주로 거론되어 왔다. 우리나라에서는 고려시대부터 조선 초기에 걸쳐 ‘송도팔경’과 ‘신도팔경’이 형성되면서 승경(勝景)을 팔경화하는 우리나라 고유 팔경의 전통이 확립되었다고 한다. 이것이 우리나라 명승개념 도입의 시작으로 보아도 무방할 것이다. 김홍도가 그린 기로세련계도를 보면 조선시대 터만 남은 개성의 만월대를 배경으로 노인들이 계회를 하는 모습에서 과거 명승지 향유에 대한 행태의 일면을 확인할 수 있다.

명승과 관련된 사상은 중국에서부터 영향을 받은 것은 사실이다. '장자'의 글을 통해 살펴보면 「산림이나 못가에 노닐면, 우리의 마음은 그지없이 즐겁게 해준다.」 구절이 있다. 산림이나 못가 언덕 위와 같이 아름다운 풍경은, 그곳에 살고 있는 우리들을 즐겁게 해주는 것이라고 말하고 있다. 이는 우리들은 둘러싸고 있는 자연환경이, 사람들을 즐겁게 해주는 것이라고 단언한 말로서, 당시 세상 사람들에게 강렬히 인식되었던 것임이 틀림없다. 또한 「외물편」 에도, 「큰 숲이나 산언덕이 은둔하는 사람들에 의해 존중되고 있다.」 라고 하여, 큰 숲이나 산야의 풍경이 사람들을 즐겁게 해주는 것이라고 보는 사고방식을 나타내고 있다. 「산수에서 소요하는」 것은, 상완적인 의미를 지니며, 쾌락적인 의미로도 발전하게 되었다. 「산수에서 소요하는」 것은, 산수를 즐겨워하는 것이기도 하지만, 즐기는 쪽에서 노장의 도를 추구하는 것 뿐만이 아니라, 풍경을 즐겨워하고 주변 환경에 몸을 맡겨두는 것을 기뻐하고 있는 모습이 보인다. 사람들은 뛰어난 산수를 즐겨 찾고, 언제나 그곳에서 소요하였다[2].

## 2. 기록에 나타난 명승향유와 남승도의 특성

명승에 대한 구체적 기록은 『임원경제지』, 『지봉유설』, 『신증동국여지승람』, 각종 산수유기 등에 잘 나타나고 있다. 이중 임원경제지 이운지편에는 재미있는 기록이 있어 당시 명승에 관한 선조들의 유행풍조를 읽을 수 있다. 임원경제지 이운지 명승유연조에는 우리 조상들의 명승여행법과 놀이에 관한 자세한 내용이 나타나고 있다. 이 중 남승도에 대한 내용이 흥미롭다. 바로 명승지를 이용한 주사위 놀이이다. “남승도”는 주사위 놀이의 일종으로, 주사위를 던져 나온 숫자에 따라 도판에 적힌 명승지를 유람하듯 옮겨 가는 놀이이다. 먼저 송별 장소로 유명하던 노로정(지금의 중국 남경시 서남쪽)이 출발지이고, 종착지는 장안이다. 전별주를 마시고 전별시를 지은 후 유람을 떠나, 출발지를 포함한 총 111개 명승지를 거쳐야 한다. 놀이 참가자는 6인으로 주사위 숫자에 따라 역할이 부여되는데, 어부·우사·검협·미인·치의·사객이 그것이다. 각 명승지는 유래가 있어 특정 역할을 맡은 이가 특정 지역에 도착하거나 명승지와 관련된 고사에 얽힌 두 사람이 만나면, 시를 짓고 술을 마시는 규칙들이 정해져 있다. 먼저 도착한 이가 승자가 되어 술잔 돌리는 일을 주관하고, 끝지는 큰 술잔 한 잔을 벌주로 마셔야 한다[3]. 우리 조상들의 명승지에서의 풍류의 일면을 보여주고 있다.



▶▶ 그림 1. 남승도의 말판

## 3. 남승도를 활용한 명승체험

### 3.1 명승 체험놀이의 기본구성

남승도에 근거한 명승 체험놀이에 대한 기본구성은 명승지에 대한 기본관련 문헌 및 그림, 현장사진, 문자 등의 메타데이터와 직접 체험에 관련된 관광행태 등 향유방법, 세부경관자원에 대한 것으로 구성할 수 있다. 이러한 소스를 바탕으로 놀이체계를 구성한 다음 이를 디지털 환경에 맞도록 콘텐츠를 구성하여 온라인 게임으로 구성할 수 있다. 이는 놀이를 통한 명승지에 대한 교육적 효과와 가상체험 효과를 얻을 수 있으며 구글맵핑을 이용하여 실제 공간에 대입할 수도 있다.

### 3.2 명승 세부자원의 추출

2014년 10월 현재 국가지정문화재 명승으로 지정된 곳은 총 109건이다. 문화재보호법상 명승의 지정기준은 자연경관이 뛰어난 곳, 동물·식물의 서식지로서 경관이 뛰어난 곳, 저명한 경관의 전망지점, 역사문화경관적 가치가 뛰어난 곳, 저명한 건물 또는 정원 및 중요한 전설지 등, 세계문화유산 및 자연유산의 보호에 관한 협약에 따른 자연유산에 해당하는 곳으로 총 6가지로 이루어져 있다. 이를 토대로 지정대상에 대한 체험카테고리를 지정하고 유형별로 대상지를 분류하여 구성한다. 명승의 세부자원은 자연환경과 인문환경으로 분류하는데 자연환경은 지형, 지질, 수목 및 식생, 수계, 동물 등 생태계와 인문환경으로 관련인물과 고문헌 및 유무형문화유산에 대한 지식이 놀이의 주요구성요소로 해당된다.

### 3.3 명승향유놀이의 스마트환경 적용

실제 명승자원에 대한 사실적 자료를 바탕으로 말놀이의 경우지점을 정하고 이에 대한 인문, 자연적 자료와 사진자료를 통해 명승지 체험과 관련지식을 이용한 순위선정을 하는데 스마트폰 앱 등을 활용하여 온라인에서 명승체험이 가능하며 실제 지리정보와 연동하면 실제 각 명승지에서 퀴즈게임을 풀어가며 장소를 이동하며 체험놀이를 즐길 수도 있으며 이는 명승지에 대한 새로운 향유문화로도 활용 가능하다.

## ■ 참고 문헌 ■

- [1] 이원호 “한국명승의 현주소와 전통명승”한국조경신문 2014. 8. 7일자 기고
- [2] 오비 고오치이 저, 윤수영 역, 중국의 은둔사상, 강원대학교 출판부, 2008.
- [3] 서유구 저.정명현, 민철기, 정정기, 전종욱 외 역, 임원경제지 조선 최대의 실용백과사전, 임원경제연구소, 씨앗을 뿌리는 사람, 2012.