



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

대체현실게임을 응용한
<제주 칠머리당 영등굿>의
축제 스토리텔링 시나리오 개발



제주대학교 사회교육대학원

스토리텔링학과

김 은 지

2015년 2월

대체현실게임을 응용한
<제주 칠머리당 영등굿>의
축제 스토리텔링 시나리오 개발

지도교수 김 맹 하

김 은 지

이 논문을 사회교육학(스토리텔링) 석사학위 논문으로 제출함



김은지의 사회교육학(스토리텔링) 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 _____ ㉠
위 원 _____ ㉠
위 원 _____ ㉠

제주대학교 사회교육대학원


2015년 2월

The Development of a Scenario
as Festival-Storytelling
<Jeju Chilmeoridang Yeongdeunggut>
Applied Alternate Reality Game

Eun-Ji Kim
(Supervised by professor Maeng-Ha Kim)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the
degree of Master of Social Education(Storytelling).

2015 . 2.

 제주대학교 중앙도서관
This thesis has been examined and approved.

.....

.....

.....

Date

Department of Storytelling
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

목 차

국문초록	viii
Abstract	x
I. 서론	1
1. 연구배경	1
2. 연구목적 및 방향	2
II. 이론적 배경	3
1. 축제의 이해	3
1) 축제	3
2) 현대 축제의 의미와 기능	5
2. 대체현실게임	8
1) 대체현실게임의 개념	8
2) 대체현실게임의 특징	9
3) 대체현실게임의 종류와 기능	11
3. 축제와 대체현실게임의 관계	12
III. 대체현실게임 『유령이 나타났다』 사례분석	14
1. 제작 배경	14
2. 『유령이 나타났다』의 구성 분석	14
1) 스토리	16
2) 게임	18
3. 『유령이 나타났다』의 효과	26

IV. 대체현실게임을 응용한 축제 스토리텔링 개발	27
1. 개발 전략 개요	27
2. 대체현실게임을 응용한 축제 스토리텔링 개발	28
1) 문화원형과 지역축제 조사 및 선정	28
2) 문화원형 연구	33
3) 스토리화	36
4) 게임화	40
3. 개발 결과물: 축제 스토리텔링 시나리오 『영등할망과 일곱 도깨비』	46
V. 결론	47
1. 고찰 및 의의	47
2. 향후 과제	48
참고문헌	50
부록	52



표 목차

[표 1] 축제의 다양한 명칭	3
[표 2] 축제의 개념	4
[표 3] 춤 퀘스트 순서	22
[표 4] 문신 퀘스트 순서	22
[표 5] 기억 퀘스트 순서	23
[표 6] 지도 퀘스트 순서	24
[표 7] 도미노 퀘스트 순서	25
[표 8] 음식 퀘스트 순서	26
[표 9] 제주문화상징물 18선 기능평가	31
[표 10] 스토리텔링 개발을 위한 기초 구상 목록	38
[표 11] 주요 사건 및 돌발 서사	40
[표 12] 미디어 플랜	41
[표 13] 주요 사건과 미션 및 이벤트	42

그림 목차

[그림 1] 축제의 기능	7
[그림 2] 축제와 대체현실게임의 관계	13
[그림 3] 『유령의 나타났다』 구성 분석	15
[그림 4] 작품 “서발턴의 배신자의 목걸이”	18
[그림 5] 작품 “절박한 운명의 예언자”	19
[그림 6] 작품 “사기꾼 예술가의 복제품”	19
[그림 7] 작품 “희극의 디오라마”	20

[그림 8] 작품 “기억 그릇”	20
[그림 9] 작품 “퀵트를 탈출하다”	20
[그림 10] 알루미늄 호일로 만든 영혼	22
[그림 11] 계단 아래	23
[그림 12] 피켓 든 사람	23
[그림 13] 작품 <Faces>를 응시하는 사람	24
[그림 14] 지도데이블	24
[그림 15] 루이스센터 돌 석상	25
[그림 16] 도미노 랠리	25
[그림 17] 상품으로 주어지는 케이크	26
[그림 18] 축제 스토리텔링 개발 전략	27
[그림 19] 4단계 기획 프로세스 모델	28
[그림 20] 제주문화원형 콘텐츠화 대상 추출(1차)	29
[그림 21] 제주축제 콘텐츠화 대상 추출(1차)	30
[그림 22] 문화원형 및 지역축제조사 결과	31
[그림 23] 콘텐츠화 대상 선정결과	33
[그림 24] 원형 재해석을 통한 주제 설정	37
[그림 25] 스토리화를 위한 원형 추출과정	38
[그림 26] 도깨비의 신통력과 성격	39
[그림 27] 게임화 전략 구성도	41
[그림 28] ‘제주 칠머리당 영등굿’ 대체현실게임 순서	43
[그림 29] 대체현실게임 운영규칙 기본구상안	44
[그림 30] 게임운영과 관리에 대한 개념도	44
[그림 31] 게임운영조직도	45
[그림 32] 의사소통방안 수립계획	45

【국문초록】

대체현실게임을 응용한 <제주 칠머리당 영등굿>의
축제 스토리텔링 시나리오 개발

김 은 지

제주대학교 사회교육대학원 스토리텔링학과

지도교수 김맹하

인터넷 기술의 발달과 관련 인프라의 보급은 우리의 삶을 웹2.0(Web 2.0)시대로 이끌었다. 참여와 공유 그리고 개방을 철학으로 하는 웹2.0은 생산자와 소비자 간의 관계를 혁신하였다. 과거 생산자는 제품의 이미지를 제시하였고 소비자는 그 제품의 이미지를 일방적으로 받아들였다. 하지만 오늘날 소비자는 참여와 체험을 통해 자신의 개성을 표현하고 재미와 즐거움을 느끼기를 원하며 생산자는 이러한 소비자의 다양한 욕구를 반영해야 한다.

이런 소비자의 행태 변화는 축제의 의미와 역할에도 영향을 미친다. 축제는 본래 제의적·종교적 기능뿐만 아니라 사회통합을 위한 사회적 기능과 유희적 기능을 하였다. 그러나 산업사회를 거치면서 축제의 제의적·종교적 기능은 약화되었고 1990년대 중반 지방자치제 실시 이후, 축제는 관광 상품으로서 축제의 경제적 기능, 유희적 기능, 교육적 기능이 더욱 강조되었다. 특히 경제적인 측면에서의 축제 기획은 지역경제 활성화라는 명분으로 성공한 축제를 마구잡이로 벤치마킹하는 결과를 가져왔다. 이는 축제를 획일화하였고, 참여와 체험을 통해 재미와 즐거움을 느끼고자하는 현대 소비자의 다양한 욕구를 충족하기에는 역부족인 상황이다.

축제가 축제다워지고 현대 소비자의 다양한 입맛을 충족시키기 위해서 지역문화에 걸맞은 적절한 소재를 찾고, 문화적 특성을 활용하여 흥미를 끌 수 있는 서

사구조 만드는 일, 즉 스토리텔링이 필요하다. 본고에서는 시대와 소비자, 스토리텔링 표현수단의 변화를 수용한 인터랙티브 스토리텔링(Interactive Storytelling)의 방법으로서 대체현실게임(Alternate Reality Game)에 집중하고자 한다. 대체현실게임은 플레이어가 다양한 미디어를 통해 가상과 현실을 넘나들며 이야기 안에 있는 사건을 서로 협동하여 해결해가는 게임이다. 대체현실게임에서 스토리와 게임, 스토리 안에서 플레이어들의 참여와 협력적 특징은 축제와 대체현실게임 간의 높은 융합 가능성을 보여준다.

사례분석으로 스미소니언 미국예술박물관(Smithsonian American Art Museum)을 배경으로 펼쳐진 『유령이 나타났다 Ghosts of a Chance』의 구성을 분석하였다. 『유령이 나타났다』는 전시회라는 축제의 한 형태를 대체현실게임으로 만든 것으로 박물관에 대한 사람들의 많은 관심과 참여를 이끌어냈다.

이 사례분석을 통해 대체현실게임을 응용한 축제 스토리텔링 기획방법론을 개발하였다. 그리고 이 기획방법론을 이용하여 <제주 칠머리당 영등굿>을 재기획하였다. <제주 칠머리당 영등굿>은 서북계절풍을 몰고 제주에 들어오는 영등할망을 맞이하고 보내는 바람의 축제이다. 본고는 <제주 칠머리당 영등굿>의 굿중놀이 중 하나인 <영감놀이> 스토리를 추출한 뒤, 이를 개작하여 대체현실게임이 융합된 축제 스토리텔링 시나리오 『영등할망과 일곱도깨비』를 개발하였다.

끝으로 대체현실게임을 응용한 축제 스토리텔링 개발 연구는 다양한 분야에 대체현실게임을 응용할 수 있는 접근 가능성을 보여준다. 또한 축제에 인터랙티브 스토리텔링의 융합하는 기초적 프레임으로 작용하여 축제 기획의 발전에 이론적 바탕이 될 것으로 기대한다. 이를 위해 연구의 고찰 및 의의 그리고 향후 과제를 제시한다.

【Abstract】

The Development of a Scenario as Festival-Storytelling
<Jeju Chilmeoridang Yeongdeunggut>
Applied Alternate Reality Game

Eun-Ji Kim

Department of Storytelling
Graduate School of Social Education
Jeju National University

Supervised by Professor Maeng-Ha Kim

The development of the Internet technology and the popularization of the Internet infrastructure led us to the era of Web 2.0. Web 2.0 has reformed the relationship between the producer and the consumer. In the past, the producers presented the image of the product, and the consumers were unilaterally given such image. Today's consumers, however, want to express their personality and to have fun and enjoyment through festival experience and participation, and the producers must satisfy the consumers' desire. This change in the consumers' behavior has influenced the meaning and function of festivals.

The festival was originally a religious ritual as well as a pleasurable and social activity, but in the course of the development of the industrial society, the religious function of the festival weakened. Since the establishment of the local municipalities in the mid-1990s, the economic, pleasurable, and educational functions of the festival as a tourism product have been further emphasized. In particular, emphasis was placed on the

economic function of the festival, which resulted in the reckless benchmarking of the successful festival. This has standardized the festival so that it no longer meets the needs of today's consumers, who want to have fun and enjoyment through their participation and experience in festivals. To satisfy the different tastes of today's consumers, the use of the storytelling technique, whose narrative structure can appeal to the festival consumers, is required.

This paper focuses on the alternate reality game(ARG) as an interactive storytelling technique that accommodates the change of period, the relationship between the producer and the consumer, and the means of storytelling expression.

In ARG, the players solve the mysteries in the story together across the virtual and real worlds through a variety of media. ARG is characterized by the combination of a story and a game and the players' participation in the story and collaboration with one another. These features show the possibility of merging ARG with the festival. For the case study in this thesis, the structure of the ARG 『Ghosts of a Chance』 was analyzed. 『Ghosts of a Chance』 drew the interest of the people fascinated by museums, as an ARG. Through the case study of 『Ghosts of a Chance』, this thesis developed the festival-storytelling-planning-method-applied ARG and then redesigned the storytelling of the <Jeju Chilmeoridang Yeongdeunggut>-applied ARG. <Jeju Chilmeoridang Yeongdeunggut> is the festival for the goddess of the wind, “Grandma Yeongdeung.” In this thesis, the story “Yeonggam Nori,” which is a part of <Jeju Chilmeoridang Yeongdeunggut>, was remade, and the festival-storytelling-scenario-fused ARG 『Grandma Yeongdeung and the Seven Dokkaebi』 was developed.

Finally, this thesis on a festival-storytelling-research-applied ARG shows the accessibility of various fields that can be applied to an ARG. It

not only provides a basic frame, which is the fusion of interactive storytelling with the festival, but is also expected to provide the theoretical basis for the planning and development of the festival. For this, it proposed specific considerations, meanings, and future challenges.



I. 서론

1. 연구배경

네트워크의 고도화, 디지털 기술의 보급과 발달은 우리의 삶을 웹2.0(Web 2.0)시대로 이끌었다. 웹2.0개념은 2005년 팀 오라일리(Tim O'reilly)의 논문 「웹2.0이란 무엇인가-차세대 소프트웨어를 위한 디자인 패턴과 비즈니스 모델 (What is Web 2.0-Design patterns and business models for the next generation of software)」에서 시작되었다. 그가 제기한 웹2.0의 핵심 내용은 “웹이 플랫폼으로 기능하면서 공중 누구나 참여가 가능하며, 정보 활용을 통해 이용자들의 경험이 풍부해질 뿐 아니라 소프트웨어 공개로 새로운 인터넷 세계를 열어간다”(김택환, 2008: 47)는 것이다. 참여와 공유 그리고 개방이라는 철학을 담고 있는 웹2.0은 콘텐츠 산업에서 매우 중요한 요소로 작용한다. 과거 웹 1.0은 콘텐츠 공급자가 사용자에게 일방적으로 콘텐츠를 제공하는 단방향적이고 폐쇄적인 서비스였으나 웹2.0은 공급자 위주의 콘텐츠 주도권 경쟁을 소비자 위주의 인식으로 급격하게 변화하는 과정을 이끌어낸다.

이러한 시대 변화는 기존의 문화 생산자와 소비자 간 관계와 역할을 변화시켰다. 더불어 문화 생산자가 소비자에게 문화콘텐츠를 제시하는 방법 또한 다양화시켰다. 과거 소비자는 기업이 제공하는 정보를 있는 그대로 받아들였다. 그러나 현대 소비자는 기업이 제시하는 이미지를 그대로 받아들이는 것이 아니라 제품을 통해 즐거움을 얻고, 경험을 하고, 함께 공감하며, 능동적 참여를 통해 수용하기를 원한다. 따라서 생산자는 소비자의 다양한 욕구를 인식하여 소비자의 개성을 표현해주는 상품을 개발해야 한다.

향후 콘텐츠는 소비자의 인식 변화에 발 맞춰 맞춤형, 개인화로 나아가야 한다. 축제 또한 문화콘텐츠로서 이러한 변화를 수용해야 한다. 이제 축제의 소비자는 적극적이고 능동적으로 참여하며, 콘텐츠와 상호작용하면서 자신만을 위한,

자신의 개성을 표현할 수 있는 축제를 원한다. 앞으로 축제는 경험 기반적, 참여 주도적인 축제로의 변신만이 차세대 소비자들의 마음을 사로잡을 수 있을 것이다. 축제 기획자들은 소비자에게 즐거움을 주는 방법뿐만 아니라 소비자가 축제에서 개성을 표현할 수 있는 방법도 고민해야 한다.

2. 연구목적 및 방향

본고는 축제 스토리텔링의 기획방법론으로 미디어 환경의 변화와 함께 등장한 대체현실게임(Alternate Reality Game)에 주목하고자 한다. 지금까지의 스토리텔링 양식 중 축제와 가장 잘 어울린다고 판단되는 대체현실게임에 좀 더 관심을 가져, 스토리텔링의 구조적 원리를 밝히고, 대체현실게임을 기반으로 하는 축제 스토리텔링을 기획하는 방법론을 제시해 시나리오를 개발하는데 목적을 두고 있다. 이를 위하여 다음과 같은 구성으로 연구를 진행하였다.

제2장에서는 축제와 대체현실게임의 이론적 고찰을 통해 현대의 축제와 대체현실게임 간의 접점을 찾아 대체현실게임을 축제에 도입해야 하는 당위성을 제시하고자 한다.

제3장에서는 축제의 한 형태인 전시회를 대체현실게임으로 만든 『유령이 나타났다 Ghosts of A Chance』의 구성을 분석한다.

제4장에서는 제3장에서 분석한 사례를 바탕으로 대체현실게임을 기반으로 하는 축제 스토리텔링의 기획방법론을 제시한다. 그리고 이 방법론을 활용하여 <제주 칠머리당 영등굿>을 재기획하고 대체현실게임을 기반으로 하는 축제 스토리텔링 시나리오를 개발하고자 한다.

제5장에서는 축제와 대체현실게임의 융합한 축제 스토리텔링의 필요성을 다시 강조하기 위해 연구의 고찰 및 의의 그리고 향후 과제를 제시한다.

II. 이론적 배경

1. 축제의 이해

1) 축제

서양 문화사에서 축제에 대한 어원은 그리스어로는 ‘신에 대한 사랑의 증명’이며, 라틴어로는 페리아에(feriae), 즉 인간의 세속적 활동과 물질적 관심을 철저히 배제하는 것이다. 이러한 인식은 플라톤에게서도 발견된다. 플라톤에게 축제는 ‘삶의 역경을 일시적으로 잊고 휴식을 취하는 인간과 신의 교섭의 시간이자 장소’이다(이종하 외, 2006: 13).

동양 문화에서 축제에 대한 어원은 일본어로는 마쓰리(祭り), 즉 ‘신을 맞아들이는 행사’라는 의미를 가지고 있다(박지선 외, 2006: 175). 또한 우리나라에서 ‘축제(祝祭)’라는 한자어는 ‘축(祝)’은 ‘빌다, 축하하다, 하례(賀禮)하다’를 나타내며, ‘제(祭)’는 ‘제사, 제사 지내다, 보답하다’라는 의미를 가진다. 표준국어대사전에서 축제는 축하와 제사를 통틀어 말한다(김홍열, 2010: 120).

축제는 ‘페스티벌(Festival)’ 혹은 축제(祝祭), 마쓰리(祭り)라는 이름 외에도 [표 1]에서처럼 다양한 명칭을 가진다.

[표 1] 축제의 다양한 명칭(박동준, 2009: 20인용)

축제 명칭	의미
축제	‘축하하여 제사를 지냄’ 또는 ‘경축하여 벌이는 큰 잔치나 행사를 이르는 말’이나 현재는 아래와 같은 모든 종류의 행사를 총괄하는 의미로 사용됨
페스티벌	일정한 장소에서 주기적으로 행해지는 한 종류의 예술제
축전	정치적·사회적인 사건을 ‘축하하는 의식이나 식전’
제전	예술·문화·체육 등과 같은 성대한 사회적 행사

대회	‘실력이나 기술 따위를 겨루기 위한 모임’ 또는 ‘많은 사람들이 모이는 성대한 회합’을 뜻함
~제, 제향, 대제	모두 제사를 일컫는 말로, 음식을 차려 놓고 신 혹은 조상을 비롯한 망자의 넋에게 제사를 지내는 의식
잔치	경사가 있을 때 음식을 차려 놓고 여러 사람을 청하여 즐김 혹은 그러한 일을 일컬음
놀이	놀음놀이의 준말로 ‘모여서 즐겁게 노는 일’ 즉 ‘유희’를 말함
한마당	마당은 ‘어떤 일을 하는 자리, 처소’의 의미이며, 한마당은 큰 마당을 의미
~날	특별한 의미나 행사를 위해 지정한 날
박람회	산업이나 기술 따위의 발전을 위하여 농업·공업·상업 등에 관한 물품을 모아 일정 기간 동안 여러 사람에게 보이는 모임
진람회	여러 가지 물품, 또는 작품들을 진열해놓고 보이는 모임
비엔날레	2년마다 열리는 행사

또한 축제는 여러 학자들에 의해서 다양하게 되고 정의되고 있다.

[표 2] 축제의 개념(이태희, 2011: 7인용)

학자	개념정의
피퍼 (Josef Pieper)	환희와 긍정의 요소가 들어있으며, 그것 자체를 목적으로 삼고 추구되는 활동, 그러니까 “위하여”로부터 완전히 격리되는 예외적인 것
Fallassi (1987)	축제는 특별한 날로 표시되는 세속적인 어떤 기념의 시간을 의미함
이창경 (1991)	주기적으로 반복을 거듭하면서 참여자들의 삶에 새로운 의미를 부여하고, 재충전의 기회가 되기도 한다.
강형기 (1992)	지역의 차별화된 공간과 시간을 표현하고, 이에 그 참여자들을 동화시키는 문화이며, 지역개발의 방향을 설정하고 유도하는 장이며 짧은 시간에 지역의 이미지를 표현하는 무대임
하비콕스	일상적인 자질구레한 일들을 건어치우고 한동안 무엇인가를 경축하

(Harvey Cox)	고, 무엇이든지 좋은 것으로 긍정해주며 신들이나 영웅들을 기념하는 특수한 시간을 가지는 것, 남들의 기쁨과 그들이 지닌 여러 시대의 경험을 자기의 생명 안에서 융화, 음미하는 것
까이요아 (Roger Callois)	인간적 생명을 구성하고 있는 본능적이고 무쾌도적인 요소가 자기표현을 할 수 있도록 일시적으로 허용될 때 일어나는 현상
Getz(1996)	일반시민의 주제가 있는 기념일 → 일반대중의 참여를 강조함
심상도 (1998)	축제는 좁은 의미로 지역과의 역사적 상관성 속에서 생성·전승된 전통적인 문화유산을 축제화한 것이며, 넓은 의미로는 전통축제 뿐 아니라 문화제, 예술제, 민속예술경연대회를 비롯한 각 지역의 문화 행사 전반이 포괄됨
박철·손해식 (1998)	지역축제는 지역의 문화가 종합되고 상징화된 행사로서 한 지역을 관광상품화 하는 것

이상의 축제에 대한 다양한 정의를 종합하면 ‘축제’란 종교적 제의뿐만 아니라 놀이·유희적 성격도 포함한다. 즉 축제는 특별한 날로 표시할 수 있는 주기적인 시간으로 축제의 참여자들이 새로운 삶의 에너지를 획득하는 재충전의 기회가 될 수 있는 시간이다. 현대에 이르러서 축제는 지역의 이미지를 표현하며, 그 지역을 관광 상품화하는 기능까지 포함하게 된다.

2) 현대 축제의 의미와 기능

전통사회에서 축제의 기능은 종교적, 윤리적, 사회적, 정치적, 예술적, 오락적, 생산적 기능으로 정의하고 있으며, 산업사회에서는 지역사회의 소통적 기능, 정체성 확립의 기능, 전통문화 보존의 기능, 관광 기능 등이 강화되었다(박지선 외, 2006: 56~57). 본고에서는 이를 바탕으로 축제의 기능을 5가지로 요약하였다. 첫째 제의적 기능, 둘째 유희적 기능, 셋째 사회적 기능, 넷째 교육적 기능, 다섯째, 경제적 기능이다. 그리고 이 5가지 기능을 토대로 현대 축제의 의미와 기능

의 변화를 살펴보고자 한다.

제의적 기능의 측면에서 고대축제는 하늘에 제사를 지낸 후, 음주가무 같은 난장으로 이어지는 의례적 종합예술의 성격을 띠었다. 축제는 고대인들에게 액운을 쫓고 복을 부르는 행위로서, 그들은 민족의 신앙적 사상과 문화적 공감대를 축제에 담아내어 통일적인 국가적 이념을 구축하고자 하였다(왕치현 외, 2010: 209~210). 그러나 오늘날 행해지는 수많은 축제에서는 이러한 제의적 성격을 찾기 어렵다. 민속 문화 보존 의도 차원에서 거행되는 전통축제 역시 상징적 형태만 가지게 되었다(박지선 외, 2006: 29).

유희적 기능의 측면에서 과거 축제란 제의적 행사일 뿐만 아니라 근본적으로 유희와 일탈을 통해 인간의 자유와 평등을 추구하는 공동체적 행사였다(왕치현 외, 2010: 209~210). 오늘날도 역시 축제는 제의와 의례의 성격을 띠고 있지만 축제가 지닌 성스러움은 문명의 발전과 함께 그 의미가 축소되었으며, 현재 대부분의 축제가 여가와 놀이를 위한 성격을 지닌다. 유럽의 경우 문화산업축제를 제외한 대부분의 전통축제가 기독교 수호성인을 중심으로 한 종교축제이지만 오늘날에는 종교적 의미가 퇴색되어 문화전승과 놀이문화로서 더 큰 의미를 가진다(박동준, 2009: 21~22).

사회적 기능의 측면에서 고대부족국가의 제천의례로부터 시작된 축제는 두레, 한식, 단오 등의 세시풍속으로 이어지며 사회공동체적 성격이 뚜렷해졌다. 세시풍속이라는 공동체적 행사는 집단의 단결과 화합 및 공동체 의식을 드높이는 지역공동체적 성격의 축제로 발전했다(오정근, 2010: 38). 과거와 마찬가지로 오늘날에도 축제는 집단의 정체성을 표현하는 수단으로 작용하고 있으며 고대와 현대사회를 막론하고 인간이 바라는 이상적인 삶을 실현해 주며, 사회 구성원들을 결집시켜 준다(왕치현 외, 2010: 210~211).

교육적 기능의 측면에서 축제는 지역의 전통춤, 음식, 민요 등 다양한 활동을 관람하고 참여할 기회를 제공한다. 이를 통해 축제는 소비자에게 타 지역의 생활과 문화에 대한 지적욕구를 충족시켜주는 계기가 된다(이태희, 2011: 4~5). 그리고 대부분의 문화관광축제는 그 본질적 특성만으로도 방문객에게 문화, 예술 감상의 기회를 제공하여 감상 수준을 높일 수 있다는 점에서 교육적인 효과를 기대할 수 있다(박지선 외, 2006: 59).

경제적 기능의 측면에서 1990년대 중반 지방자치 제도 실시 이후 축제는 지역 문화의 관광 상품화 전략의 일환으로 지역문화를 기반으로 하는 지역경제 활성화 수단으로 떠올랐다. 축제는 지역문화를 관광 상품화함으로써 지역이란 장소를 차별화한다. 이러한 차별화는 방문객의 소비 확대에 따른 수익이 지역에 돌아갈 수 있도록 지역을 홍보하는 전략적 차원의 ‘장소 마케팅’에 의미도 부여하고 있다(오정근, 2010: 39).

이상에서 살펴본 바와 같이 과거 농경사회에서는 지역민의 단합과 제의적·의례적 성격이 강했다. 그러나 현대 축제는 산업화, 가치구조의 변화 등에 따라 축제의 의미와 기능에서 많은 변화를 가져왔다. 특히 현대사회에서 축제의 기능은 종교적·제의적 측면의 약화되었으며 경제적, 사회적, 교육적, 유희적 측면이 더욱 강조되고 있다. 이는 지역경제의 이윤창출 효과를 일으키는 문화콘텐츠로서의 중요성이 많이 부각되고 있음을 의미한다. 축제의 기능의 대해 정리하면 다음과 같다.



[그림 1] 축제의 기능

2. 대체현실게임

1) 대체현실게임의 개념

본래 대체현실게임은 광고마케팅 분야에서 주목받기 시작했다. 2001년 스티븐 스피얼버그(Steven Allan Spielberg) 감독의 영화 『A.I.』¹⁾을 마케팅하기 위해 만든 『The Beast』가 대체현실게임의 시작이다. 이후에도 게임이나 영화, 기타 상품을 홍보하기 위한 마케팅의 일환으로 제작되는 경우가 많았다. 그러나 최근에 와서 OSMU(One Source Multi Use)의 한 부분인 프로모션보다는 하나의 독립적인 게임으로서 서비스되는 경향도 보여주고 있다(남승희, 2009: 106~109). 대체현실게임은 아직도 변화와 발전이 진행 중이다. 대체현실게임의 대략적인 개념을 알아보기 위해 본고에서는 대체현실게임 개발자와 연구자의 말을 인용하고자 한다.

대체현실게임이 퍼펫마스터(puppet master)²⁾ 중 한 명인 셀 스투어트(Sean Stewart)는 대체현실게임의 최초의 개념을 다음과 같이 설명하였다.

“인터넷 위에 완전히 자기완결적인, 이를테면 1천 페이지 정도 되는 세계를 만들어라. 그리고 매주 업데이트를 통해 플롯을 발전시키고, 똑똑한 팀워크를 통해서만 발견될 수 있는 방식으로 새로운 이야기를 숨기는 방식으로 이야기를 전달하라. 별도 제작 사진, 동영상, 녹음 파일, 대본, 회사 안내문, 로고, 그래픽 처리, 웹사이트, 플래시 동영상 등 다양한 종류의 자산을 만들어서 무한히 다양한 방법으로 배포할. (추적할 수 없는) 웹사이트, 전화, 팩스, 유출, 보도자료, 신문 광고 등을 사용할 수 있다”(Henry Jenkins, 2008: 194).

대체현실게임 디자이너 제인 맥고니갈(Jane Mcgonigal)은 대체현실게임에 대

1) 작품의 내용을 간략하게 살펴보면, 스윈튼(Swinton) 부부의 친아들은 불치병에 걸려 치료약이 개발될 때까지 냉동된 상태이다. 그들 부부는 인간을 사랑하도록 프로그래밍 된 로봇 소년 데이빗(David)을 입양하고, 그는 그들 부부의 아들 역할을 한다. 스윈튼 부부의 친아들이 퇴원하면서 데이빗은 그들 부부에게서 버려진다. 데이빗은 엄마가 들려준 피노키오 동화를 떠올리며 자신이 진짜 인간이 되면 엄마의 사랑을 되찾을 수 있다 생각하고 여행을 떠난다. 데이빗의 여행의 끝에는 자신은 로봇이며, 인간이 될 수 없다는 것을 알게 된다. 그리고 그는 인간처럼 자살을 시도한다. 2000년 후 고도의 과학 기술을 가진 외계인들은 데이빗의 기억 속의 파편을 모아 엄마와 함께 있고 싶어 하는 데이빗의 소망을 이루어준다.

2) 대체현실게임의 기획·실행 담당자.

해 다음과 같이 언급한다.

“몇 주간이나 몇 달에 걸쳐 온라인과 실제 세계에서 전개되는 인터랙티브 드라마이다. 수십, 수백, 수천명의 플레이어들이 온라인에서 모여 협력적인 사회적 네트워크를 형성하고, 혼자서는 절대로 풀 수 없는 미스터리나 문제를 풀기 위해 협동한다” (Henry Jenkins, 2008: 196).

국제 게임 개발자 협회(The International Game Developers Association)에서 작성한 백서에는 대체현실게임을 대해 다음과 같은 설명을 제공한다.

“대체현실게임은 매일의 삶의 내용을 가져와, 추가적인 의미, 깊이 그리고 상호작용을 엮어 실제 세계로 만든 내러티브에 삶의 내용을 끼워 넣는다. 그 내러티브의 내용은 지속적으로 현실과 교차한다. 그러나 이것은 허구이다. 때때로 실제적이며 혹은 심하게 내러티브를 왜곡하여 시작하는 것은 필연적으로 섞여서 짜여진다. 일주일에 7일, 나라에 모든 사람들이 모든 가능한 매체를 통해 내러티브에 접근할 수 있다. - 집에서, 사무실에서, 전화로, 글로, 사진으로, 소리로. 현대사회는 결혼식부터 정당을 소개하기 위한 것까지 모든 것에 관련된 많은 내러티브를 담고 있다. 이것은 모든 미디어를 통해 지속적으로 산재되어진다. 대체현실게임은 이러한 것들을 인터랙티브 게임으로 변화시킨다” (The IGDA Alternate Reality Games SIG, 2006: 6).

대체현실게임의 개념들을 종합해 보면, 크게는 다양한 미디어를 사용하여 현실과 가상을 넘나드는 스토리를 가진 게임이다. 좁게는 플레이어들이 다양한 미디어를 통해 가상과 현실을 넘나들며 이야기 안에 있는 사건을 서로 협동하여 해결하는 인터랙티브 게임이라 할 수 있다.

2) 대체현실게임의 특징

(1) 분해된 내러티브(deconstructed narrative)

분해된 내러티브는 하나의 스토리를 작은 단위로 분해한 것으로, 이를 인터넷에 던져놓으면 플레이어들은 이를 재구성한다.

컴퓨터 게임 『Halo 2』를 프로모션하기 위해 제작된 대체현실게임 『I Love Bees』에서는 사건의 배경 스토리가 녹음된 오디오 파일을 분해하여 미국 전역과 해외의 공중전화를 통해서 플레이어들에게 제공한다.

(2) 스토리와 현실을 이어주는 통합적 크로스 미디어

사건의 실마리를 풀어나갈 수 있는 단서, 시나리오와 미션들이 블로그, 이메일, 웹사이트 등 다양한 미디어를 통해 주어진다. 올드미디어에서부터 뉴미디어까지 다양한 미디어의 동원은 가상 스토리와 현실의 경계를 불분명하게 만든다.

『Year Zero』은 인더스트리얼 록 밴드 ‘나인 인치 네일스(Nine Inch Nails)’의 앨범에 실린 노래들의 전후 정황을 설명하기 위해 만들어진 대체현실게임이다. 『Year Zero』에서는 콘서트홀에서 판매하는 티셔츠, MP3, 웹사이트, 이메일 등 다양한 매체를 사용하여 비밀 메시지를 숨겨두었다.

(3) 협력: 커뮤니티



대체현실게임의 스토리에는 플레이어 혼자서 절대 해결할 수 없는 복잡하고 난해한 미스터리나 사건을 포함하고 있다. 게임의 스토리와 단서, 미션들은 여러 가지 형태로 분해되어 다양한 미디어를 통해 제공된다. 플레이어들은 협력을 통해 정보를 수집하여 복잡하고 난해한 퍼즐을 풀고 실마리를 찾아나간다. 이런 과정을 통해 플레이어들은 경쟁보다는 협력을 도모하며 자발적으로 커뮤니티를 만든다.

『The Beast』에서는 플레이어들에게 일본어와 산스크리트어를 읽는 능력을 요구한다. 또한 지리적으로 비현실적으로 디자인되기도 한다. 『Perplex City』의 타깃대상은 미국에 거주하는 플레이어이지만 영국신문 The Guardian에서 첫 광고를 시작했다.

(4) 게임과 내러티브의 혼합

책, TV 프로그램 등 전통적인 내러티브에서 청중은 구경꾼에 지나지 않는다. 하지만 대체현실게임은 플레이어가 스토리 안 사건의 중심에 있다. 스토리와 게임의 결합은 몰입도가 뛰어난 경험을 창출한다. 다양한 형태로 분해된 게임의 요소들은 스토리를 통해 하나로 연결된다. 즉, 대체현실게임은 게임과 내러티브의 혼합물이다(Frank Rose, 2011: 30~32).

3) 대체현실게임의 종류와 기능

국제 게임 개발자 협회(The International Game Developers Association)에서는 대체현실 게임을 5가지 타입으로 구분하였다(The IGDA Alternate Reality Games SIG, 2006: 15~20).

첫째, 마케팅을 목적으로 하는 대체현실게임(Promotional Alternate Reality Game)이다. 『Why so serious?』는 영화 『다크 나이트(Dark Knight)』를 홍보하기 위해 만들어진 대체현실게임이며, 『Year Zero』는 록 밴드 나인 인치 네일스(Nine Inch Nails)의 새 앨범을 마케팅하기 위해 만든 대체현실게임이다.

둘째, 교육을 목적으로 하는 대체현실게임(Educational Alternate Reality Game)이 있다. 『World Without Oil』은 석유 부족 시나리오를 바탕으로 석유 수요가 공급을 앞지르면 어떤 일이 일어날지, 그리고 그 상황에서 우리가 어떻게 힘을 모아 대처할 수 있을지를 교육하기 위해 만든 대체현실게임이다.

셋째, 특정 분야에 초점을 맞추고 한사람 혹은 작은 그룹이 만든 대체현실게임(Grassroots Alternate Reality Game)이 있다. 『Folding@Home』는 플레이스테이션 3의 제작사인 소니와 스탠퍼드 대학교 생물학자와 의학자들이 인체 생물학의 수수께끼인 단백질 접힘의 비밀을 풀고자 개발한 애플리케이션이다(Jane McGonigal, 2012: 329~331).

넷째, 상업적 상품으로 만들어진 대체현실게임(Productized Alternate Reality Game)이 있다. 대표적으로 20만 달러의 상금이 걸린 Perplex City의 보물 Receda 큐브를 찾아 나서는 내용의 『Perplex City』가 그 예시이다.

다섯째, 한 명의 플레이어를 위한 대체현실게임(Single-Player Alternate

Reality Game)이 있다. 대표적인 예로 『The LOST Experience』는 미국 드라마 『Lost』의 부분으로 제작된 대체현실게임이다. 하지만 한 명의 플레이어를 위한 대체현실게임의 경우 대체현실게임의 특징 중 플레이어들 간의 협력의 요소의 결핍으로 인해 실제로 대체현실게임이라 하기 어렵다.

3. 축제와 대체현실게임의 관계

지금까지 축제와 대체현실게임에 대해 이론적으로 살펴보았다. 대체현실게임은 축제를 목적으로 제작된 것은 아니다. 하지만 대체현실게임은 현대 소비자가 추구하는 감성, 체험 등을 효과적으로 표현하여 몰입으로 이끄는 잠재성을 가지고 있다. 이에 대체현실게임과 축제에 관계를 살펴보고자 한다.

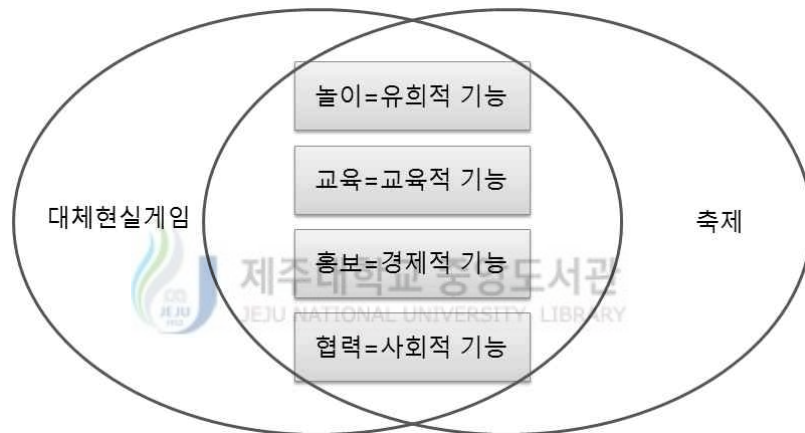
미하이 칩센트미하이(Mihaly Csikszentmihalyi)는 게임형 활동에서 몰입이 풍부하게 일어난다는 사실을 밝혀낸다. 게임은 목표와 행동규칙이 분명하고 시간이 지날수록 점점 어려워지면서 실력이 향상되는 도전활동이다. 또한 게임은 지위, 돈, 책임 때문이 아니라 순전히 재미로 즐기는 활동이다. 좋은 게임을 하면, 긍정적인 감정이 최고조로 치달는다. 게임에 고도로 열중함에 따라 정신과 육체는 긍정적 감정과 경험에 알맞은 상태가 된다. 그리고 행복과 관련된 신경계와 생리계는 모두 완전히 활성화된다(Jane McGonigal, 2012: 51~62). 따라서 대체현실게임은 ‘삶의 활력소를 되찾게 할 수 있는 놀이’라 할 수 있다. 축제는 대체현실 게임을 통하여 ‘재미’와 ‘엑스터시’를 창출해내어 축제의 유희적 기능을 충족시킬 수 있는 요소로 활용할 수 있다.

대체현실게임은 플레이어 혼자서는 절대 해결할 수 없는 복잡하고 어려운 사건을 제공하여 ‘협력’을 도모한다. 대부분의 대체현실게임은 플레이어들이 상호협력 하에 사건을 해결해 나간다. 이런 협력성은 축제에서 사회적 가치인 지역 사회 발전에 기여할 수 있는 친선과 화합을 도모하는 사회적 기능의 역할을 할 수 있다.

대체현실게임은 ‘교육성’을 가진다. 플레이어는 커뮤니티 혹은 스토리와 상호작

용하는 과정을 통해 많은 것을 배울 수 있다. 특히 게임의 메시지가 어떤 내용을 담고 있는냐의 따라 ‘교육’의 의미의 크기는 더욱 커질 수 있다. 축제의 경우, 지역사회 역사의 역사와 문화에 관련된 내용을 스토리에 담으면 ‘교육성’은 아주 커질 것으로 기대된다.

대체현실게임은 게임에 참여해 함께 사건을 풀어나가는 과정을 통해 플레이어들의 몰입을 이끈다. 이러한 몰입은 플레이어들에게 게임 속에 잠재된 메시지를 각인하는 효과가 있다. 또한 게임 스토리에 플레이어들의 개인적인 경험이 결합되면서 큰 공감대를 형성할 수 있다. 이러한 플레이어들의 참여를 통한 간접경험은 자연스러운 구전 ‘마케팅’ 효과를 불러일으킨다.



[그림 2] 축제와 대체현실게임의 관계

Ⅲ. 대체현실게임 『유령이 나타났다』 사례분석

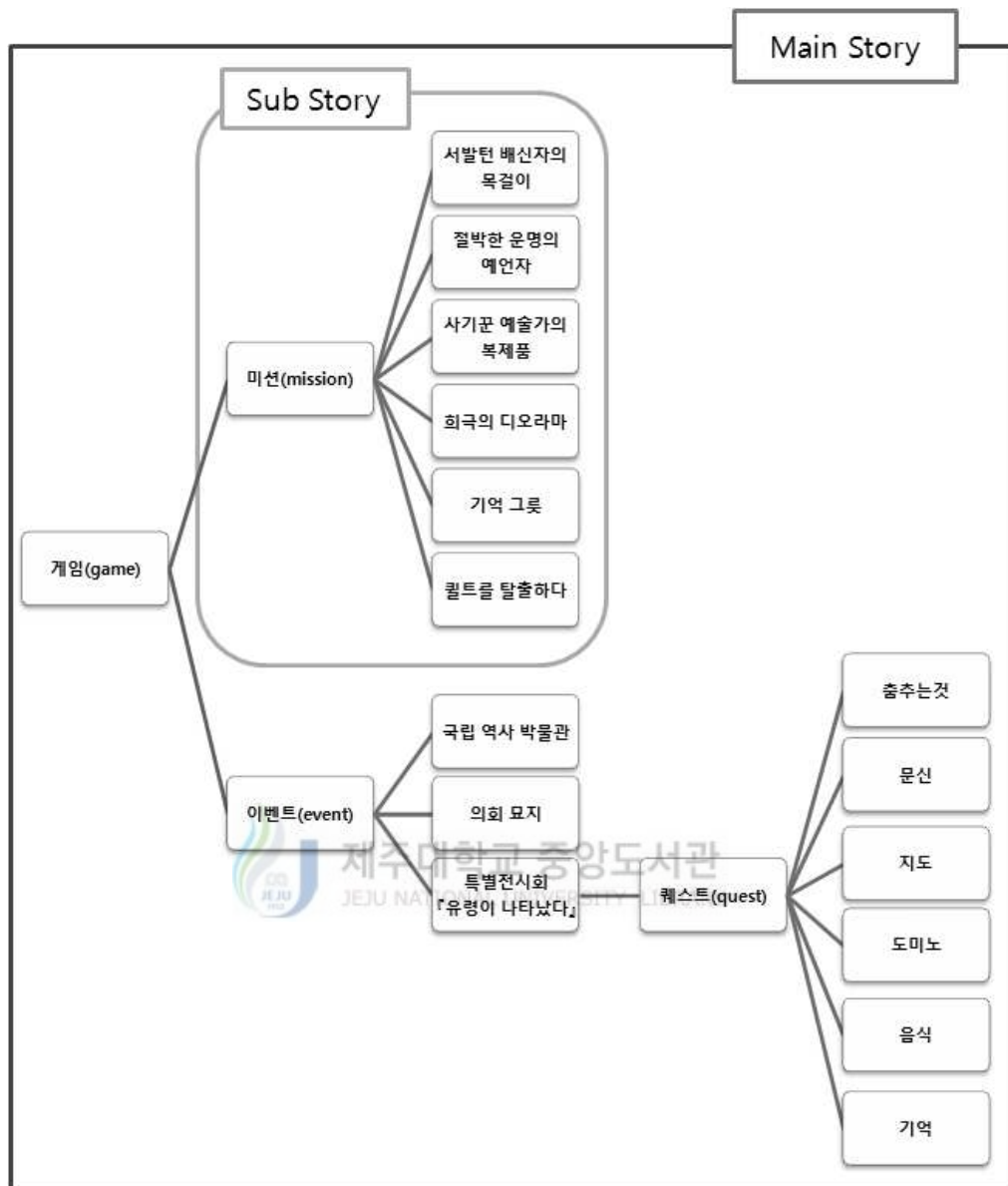
1. 제작 배경

과거 박물관은 유물 및 예술품을 전시·보존하는 곳이었고, 박물관에 방문하는 관람객은 박물관이 제공하는 전시물을 일방적으로 수용하였다. 시대와 소비자 변화는 박물관에 대한 인식과 대중의 요구를 증가시켰다. 그리고 2008년 스미소니언 미국예술박물관(Smithsonian American Art Museum)에서는 이러한 변화에 발맞춰 회원 및 관람객의 참여도를 높이기 위해 “관람객 중심의 박물관”으로의 변신을 시도하였다. 그것은 박물관의 주요 시설 중 하나인 루스재단센터(Luce Foundation Center)를 무대로 6주 동안 펼쳐질 대체현실게임인 『유령이 나타났다』이다.

대체현실게임 『유령이 나타났다』의 목적은 예술이 창작자의 인생과 시대 그리고 문화를 들여다보는 창이라는 데 초점을 맞춰 관람객을 교육하여 미술품이 전하고자 하는 말에 귀를 기울이게 하는 것이다. 이곳에서는 유령이 예술작품에 깃들여 관람객에게 자신의 이야기를 들려주는 듯한 기분이 든다. 『유령이 나타났다』는 ‘만약 우리가 예술작품이 하는 이야기를 듣거나 예술작품을 통해 우리 자신의 역사를 다른 이에게 들려줄 수 있다면?’이라는 생각을 모티브로 만들어졌다(Jane McGonigal, 2012: 248).

2. 『유령이 나타났다』의 구성 분석

『유령이 나타났다』의 구성은 크게 스토리와 게임으로 나뉜다.



[그림 3] 『유령의 나타났다』 구성 분석

스토리는 플레이어들의 호기심을 자극하여 게임에 몰입할 수 있도록 만드는 요소이다. 또한 스토리는 게임의 구조와 진행과정 그리고 게임의 전환 효과도 제공한다(김형택, 2013: 42). 『유령이 나타났다』에서 스토리는 크게 메인 스토리와 서브 스토리로 구성된다. 메인 스토리는 신임 큐레이터인 대니얼 리브(Daniel Libbe)와 데이지 포추니스(Daisy Fortunis), 그리고 플레이어들이 만들어가는 이야기이다. 그리고 서브 스토리는 유령들의 이야기로 에필로그 외 40개의 스토리

로 분해되어 플레이어에게 주어진다.

게임은 플레이어들의 관심과 참여를 유도하고, 끊임없이 동기부여를 제공하여 중단하지 않고 지속해 나갈 수 있게 만들어주는 역할을 한다. 게임은 재미와 호기심을 느낄 수 있는 임무를 부여하여 도전 욕구를 불러일으키고, 경쟁관계를 만들어 승부욕을 자극하며, 임무달성에 따른 성취감을 느끼는 과정을 거치면서 게임에 몰입하게 만든다(김형택, 2013: 45). 『유령이 나타났다』에서는 3가지 게임 요소, 미션(mission)³⁾, 이벤트(event)⁴⁾, 퀘스트(quest)⁵⁾을 찾을 수 있다.

1) 스토리

(1) 메인 스토리

스미소니언 미국예술박물관 루스재단센터의 신임 큐레이터인 대니얼 리브와 데이지 포추니스는 아주 특이한 현상을 경험한다. 그들은 루스재단센터에 출몰하는 두 유령과 만나는 것이다. 두 유령은 150년 전에 살았던 남자와 여자로, 역사가 자신들을 잊었다고 날뛰면서 박물관 유리 전시대에 다른 누구도 아닌 자신들의 이야기가 오르기 전에는 절대 잠들지 않겠다고 으름장을 놓는다. 대니얼과 데이지는 기지를 발휘해 두 유령의 역사와 삶을 분석해 예술작품을 만들어 줄 것과 이렇게 나온 작품들을 특별행사에 전시할 것을 약속한다. 그리고 두 사람은 박물관 회원들에게 도움을 구한다(Jane McGonigal, 2012: 249).

(2) 서브 스토리

맥도그렐(McDoggerel)은 와인(Wynne)집안 하녀의 아들이다. 신분 상승의 욕

3) 게임을 하는 과정에서 플레이어에게 주어지는 임무이다.

4) 특정 조건을 만족했을 때 일어나는 특수한 상황을 말하며, 기회를 주거나 상품을 걸어 플레이어들의 참여를 유도한다.

5) 게임을 하는 과정에서 플레이어가 NPC(Non-player Character)로부터 부여받는 임무로 퀘스트를 완료한 경우 임무를 준 캐릭터가 그에 대한 대가나 보상을 준다(위키백과, <http://ko.wikipedia.org/>).

망이 컸던 그는 와인집안의 물건들을 훔쳐 뉴욕으로 달아난다. 그리고 와인집안 장남 행세를 한다. 하지만 진짜 와인집안의 장남이 뉴욕에 나타나자 그의 사기 행각이 밝혀지고 모든 일에서 내쫓긴다.

앤(Anne)은 야심 많은 그녀의 아버지 때문에 돈 많고 나이 많은 선적상인과 결혼한다. 결혼 후 그녀의 남편은 동인도로 무역거래를 나가 연락이 끊기고, 그녀는 남편이 죽었다 여긴다. 그 후 앤은 떠돌이 비스그로브(Beesgrove)와 사랑에 빠지지만 죽은 줄 알았던 남편이 돌아온다. 비스그로브는 그녀의 남편을 죽이고 이로 인해 비스그로브는 사형선고를 받고, 앤은 공모했다는 누명을 쓰고 감옥형을 선고받는다. 그러나 그녀의 무죄가 밝혀지고, 그녀는 고향을 떠나 블랜치(Blanch)로 이름을 바꾸고 뉴욕에서 맥도그럴을 만나게 된다.

맥도그럴과 블랜치는 무대에 대한 열정을 공유하고 연극을하기로 결심한다. 매일 밤 이뤄지는 그들의 공연은 성공적이었지만 더 좋은 공연을 위해서는 세 번째 배우가 필요했다.

성직자 집안에서 태어난 엘리엇 애즈베리(Eliot Asbury)는 성직자가 되기를 거부하고 선생님이 된다. 그의 집안에서는 선생님이 된 그를 불명예로 여겼고, 수치심을 느낀 그는 자살을 시도한다. 그때 그는 맥도그럴과 블랜치를 만난다. 이후, 그는 이름을 레버랜드(Reverend)로 개명하고 그들과 함께 무대에 오른다.

맥도그럴, 블랜치 그리고 레버랜드의 공연은 날이 갈수록 유명해진다. 맥도그럴은 왓포(WhatFor)라고 불리는 흑인 여성을 극단재봉사로 일하게 한다. 하지만 블랜치는 관객석에서 왓포가 블랜치의 아버지와 함께 있는 것을 목격한다. 이를 수상히 여긴 블랜치는 맥도그럴의 드레스룸에 있는 왓포의 가방을 찾아, 가방을 열어본다. 가방 안에는 노예 계약서가 들어있다. 주인은 블랜치의 아버지였다. 블랜치의 아버지는 그녀에게 또 결혼을 강요하기 위해 왓포에게 그녀의 행방을 알려주면 자유를 주겠다고 제안한 것이었다.

블랜치는 아버지를 피해 그녀의 드레스룸으로 도망친다. 그러나 블랜치는 그곳에서 자살을 결심한 레버랜드가 권총을 그의 머리에 대고 서있는 것을 본다. 블랜치는 레버랜드를 설득하지만 맥도그럴이 잠긴 문을 부수고 들어오자 사고로 권총이 발사되고 레버랜드는 죽는다. 맥도그럴은 자신을 보호하기 위해 달아나지만 마차에 치여 죽고, 블랜치는 아버지로부터 도망가다 다리 밑으로 떨어져 죽는

다. 왓포는 자유를 찾아 떠나기 위해 달리는 기차에 타려다 미끄러져 죽는다.

2) 게임

매주 유령들은 대니얼과 데이지에게 살아있을 적 자신들의 삶의 이야기와 자신이 원하는 형태의 예술작품을 알려준다. 그러면 대니얼과 데이지는 그 정보를 플레이어들에게 전달한다. 플레이어는 전달받은 이야기의 역사적·문화적 단서를 찾아 의미를 풀어내고, 거기에 감정을 자아낼 수 있는 요소를 섞어 예술작품을 만들어 스미소니언에 보낸다. 본고에 실린 전시회 출품작 사진은 『유령이 나타났다』 홈페이지에 탑재된 사진들이다.

(1) 미션

① 첫 번째 미션: “서발턴⁶⁾ 배신자의 목걸이 (Necklace of the Subaltern Betraye)”

첫 번째 미션은 남의 이름과 인생을 도용하고 살았던 맥 도그렐(McDoggerel)을 위해 예술작품을 만드는 것이다. 맥 도그렐은 자신이 기억하는 한 소녀와 어울리는 목걸이를 만들어주기를 원한다.

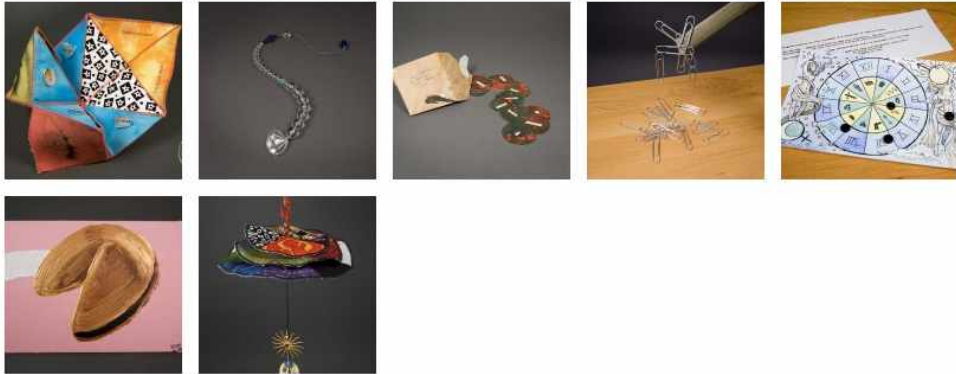


[그림 4] 작품 “서발턴의 배신자의 목걸이”

6) 소외된 하위계층의 사람들을 일컫는 말.

② 두 번째 미션: “절박한 운명의 예언자 (A Predictor of Imminent Doom)”

아버지에게 강요된 결혼, 재정파탄, 감옥살이 등 험난한 삶을 살았던 유령 블랜치(Blanch)의 이야기를 듣고, 유령이 원하는 예술작품을 만드는 것이 미션이 주어진다. 유령은 이미 존재하는 장치를 수정하거나, 새로운 장치를 만들어 절박한 운명을 예언할 수 있는 장치를 가지기를 원한다.



[그림 5] 작품 “절박한 운명의 예언자”

③ 세 번째 미션: “사기꾼 예술가의 복제품 (A Con Artist's Replica)”

맥도그렐과 블랜치는 거리에서 사람을 속이던 기술로 무대에서 연기를 하기로 결심한다. 그러나 그들에게는 동료가 더 필요했다. 그들은 플레이어를 사기꾼 예술가 동료로 초대한다. 세 번째 미션은 당신이 가질 수 없지만 당신이 욕망하는 무언가의 복제품을 창조하는 것이다.



[그림 6] 작품 “사기꾼 예술가의 복제품”

④ 네 번째 미션: “희극의 디오라마 (Diorama of a Travesty)”

레버랜드는 맥도그렐과 블랜치와 함께 매일 무대에 오른다. 그가 무대에 올라 햄릿(Hamlet)을 연기할 때면 관중석에서 파이가 날라온다. 파이에 맞은 그의 얼

굴을 본 관객은 웃음과 박수를 보낸다. 유령들은 이러한 자신들의 기억을 더듬어 풍자적 혹은 신랄한 의미를 가진 “희극의 디오라마”를 만들어 주기를 원한다.



[그림 7] 작품 “희극의 디오라마”

⑤ 다섯 번째 미션: “기억 그릇 (Memory Vessel)”

왓포를 위해 혹은 플레이어 자신이나 성별을 불문하고 플레이어가 사랑하는 사람을 위해 기억 그릇을 창조해라는 다섯 번째 미션을 준다.



[그림 8] 작품 “기억 그릇”

⑥ 여섯 번째 미션: “퀼트를 탈출하다 (Escape Quilt)”

맥도그렐은 왓포를 극단의 재봉사로 일하게 한다. 왓포는 무대 뒤에서 목탄과 실을 가지고 퀼트를 한다. 왓포는 자유로워지면 방문하기 원하는 장소를 퀼트에 담는다. 유령들은 여섯 번째 미션을 준다. 플레이어가 탈출하기 원하는 장소를 묘사하는 정사각형 퀼트를 만들어 보내는 것이다.



[그림 9] 작품 “퀼트를 탈출하다”

(2) 이벤트

① 국립 역사 박물관 (Mini Event at National Museum of Natural History)

플레이어들은 국립 역사 박물관의 인류학 부서에 초대된다. 그들은 19세기의 유물들과 미라를 관찰할 수 있는 기회를 가진다. 이벤트의 마지막에는 플레이어들에게 신명불명의 해골의 죽음의 원인과, 성별, 인종 등을 밝히도록 하는 도전이 제공된다(Smithsonian American Art Museum, 2008: 6).

② 의회 묘지 (Mini Event at Congressional Cemetery)

플레이어들은 묘지에 초대가 된다. 묘지에 초대된 플레이어들은 먼 곳에서 두 개의 유령의 형체를 발견한다. 그 후 플레이어들은 지하 납골당에서는 영혼이 남긴 암호를, 장례식장에서는 손전등과 암전 종이를 발견한다. 플레이어들이 다시 영혼들과 만났을 때, 그들은 손전등을 사용해 모르스 코드로 영혼들에게 질문을 하는 기회를 가진다(Smithsonian American Art Museum, 2008: 7).

③ 특별전시회 『유령이 나타났다』


마지막 이벤트는 유령들을 위한 특별전시회가 열린다. 전시물은 6가지 미션을 거치면서 플레이어들이 제출한 작품이다.

(3) 퀘스트

유령들을 위한 특별전시회가 열린 날, 박물관을 방문해 준 플레이어들의 위해 6가지 퀘스트가 주어진다. 플레이어들이 퀘스트를 모두 완수하면, 플레이어들은 유령이 출몰하는 박물관을 구하고 박물관의 유령들은 영혼의 휴식을 얻는다. 각 퀘스트는 예술품 근처에 있는 표지와 함께 시작된다(Smithsonian American Art Museum, 2008: 9~12). 본고에 실린 퀘스트 수행 사진들은 『유령이 나타났다』 Flickr 커뮤니티에서 가져왔다.

① 춤 (Dancing)

[표 3] 춤 퀘스트 순서

전달자	임무
표지	(작품 <Shake Your Booty> 근처에 있는 표지) GuidebyCell에게 “goac ⁷⁾ dance”라는 문자 메시지를 보내라.
GuidebyCell	루이스센터 안에 웃긴 여자를 찾고, 성배(작품명 <Shake Your Booty>)가 말하는 행동을 해라.
웃긴 여자	링컨취임홀(Lincoln Inaugural Ball)전시관에 가서 숙녀에게 춤을 요청해라. 그리고 바닥 지시선을 따라 춤을 춰라.
숙녀	민속예술관(Folk Art section)에 그려진 화살표를 따라가라.
자원봉사자	호일을 가지고 영혼을 만들어 루이스센터로 가져가라. 


[그림 10] 알루미늄 호일로 만든 영혼

② 문신(TATTOO)

[표 4] 문신 퀘스트 순서

전달자	임무
표지	(작품 <Electrical Tattooing> 근처에 있는 표지) GuidebyCell에게 “goac tattoo”라는 문자 메시지를 보내라.
GuidebyCell	남북전쟁관(Civil War Section) 2층에 있는 클레오파트라 동상 근처에서 군인이 하고 있는 스포츠를 찾아 문자메시지를 보내라.
GuidebyCell	민속예술관에서 이 스포츠를 하기에 적절한 장소를 찾아 메시지를 보내라.
GuidebyCell	루이스센터 입구에 있는 다이애나(Diana)를 찾아 패스워드(Password: Daisy)를 전달하라.

7) Ghost Of A Chance의 줄임말.

다이애나	계단으로 가서 아래를 보라. (계단 아래 그려진 화살표를 따라가면 지하실 구석에 숨어있는 데이지를 찾을 수 있다. 데이지는 플레이어들에게 도장을 찍어준다.)	 <p data-bbox="1066 741 1327 775">[그림 11] 계단 아래</p>
------	---	--

③ 기억(MEMORY)


[표 5] 기억 퀘스트 순서

전달자	임무
표지	(작품 <Memory Vessel> 근처에 있는 표지) “goac memory”라는 문자 메시지를 GuidebyCell에게 보내라.
GuidebyCell	루이스센터 안에서 가장 큰 스크린을 찾아라.
스크린	코트룸으로 가서 코트의 주머니 안에 살펴봐라.
전화	(코트룸에 있는 코트 안에서 울리는 전화를 받으면) 3층 그레이트홀(Great Hall)의 창 밖을 보라.
피켓	<div data-bbox="501 1357 815 1805">  </div> <p data-bbox="831 1339 1310 1424">(그레이트홀의 창 밖을 보면 피켓을 든 사람을 볼 수 있다.) “FACES IN THE COLOR FIELDS”</p> <p data-bbox="507 1823 810 1859">[그림 12] 피켓 든 사람</p>
전화	(색면(color fields)관에 있는 작품 <Faces>에 근처에 있는

	<p>전화번호로 전화를 걸면) 그림을 깊게 응시하고, 너의 오래된 기억을 찾아라. 당신의 오래된 기억을 찾으면 루이스센터로 돌아와 기록하여라.</p>  <p>[그림 13] 작품 <Faces>를 응시하는 사람</p>
--	---



④ 지도(MAPS)

[표 6] 지도 퀘스트 순서

전달자	임무
승객명단	링크갤러리에 있는 미국의 네온 지도를 찾아라.
지도	캔사스(Kansas)에서 무엇을 하며 노는지 찾아 메시지를 보내라.
GuidebyCell	“Tin man”의 딸 이름을 써서 보내고, 민속예술관에서 그녀를 찾아라.
GuidebyCell	퀵트 코드를 해독하여, 해독한 단어를 메시지로 보내라.
GuidebyCell	룬더센터(Lunder Center)에 가서 지도제작자를 찾아라.
지도제작자	(지도제작자에게 보물지도를 건네받으면) 보물지도를 보고 숨겨진 상자를 찾아라.
보물상자 안 메시지	<p>당신이 미국에서 가장 좋아하는 장소를 쓰고, 지도테이블로 가서 그 장소를 핀으로 표시하라.</p>  <p>[그림 14] 지도테이블</p>

⑤ 도미노(DOMINOES)

[표 7] 도미노 퀘스트 순서

전달자	임무
표지	(작품 <Polkadot Necklace> 근처에 있는 표지) “goac domino”라고 문자 메시지를 GuidebyCell에게 보낸다.
GuidebyCell	의자 밑에 있는 암호화된 단서를 해독하라. 이것을 풀 수 있는 힌트는 루이스센터 돌 석상에 있다.  [그림 15] 루이스센터 돌 석상
해독된 내용	1층 작품 <Preamble> 근처에서 키를 찾으러 도와주세요.
우산	(키를 얻으면 그곳에 있는 잠긴 우산을 열 수 있다) 우산 안의 메시지를 해독하라. (우산 안의 메시지를 해독하면 링컨갤러리의 작품 <Snails Space with Vari-Lites, "Painting as Performance">로 갈 수 있다.)
링컨 갤러리 자원봉사자	루이스센터에서 도미노를 가지고 와라.
자원봉사자	도미노 랠리 안 빈 공간으로 도미노를 놓아라.  [그림 16] 도미노 랠리

⑥ 음식(FOOD)

[표 8] 음식 퀘스트 순서

전달자	임무
표지	(작품 <Acupuncture Pitchfork Style> 근처에 있는 표지) “goac cake”라는 문자 메시지를 GuidebyCell에게 보낸다.
GuidebyCell	방 E251로 가서 코끼리가 사랑하는 과일을 찾고, 거기에 있는 요리사에게 집에 있는 디저트에 대한 이야기를 하라.
요리사	링컨갤러리에 있는 여자가 무엇을 먹는지 (작품 <Woman eating>) 답해라(질문에 답하면 케이크 티켓을 준다).

[그림 17] 상품으로 주어지는 케이크

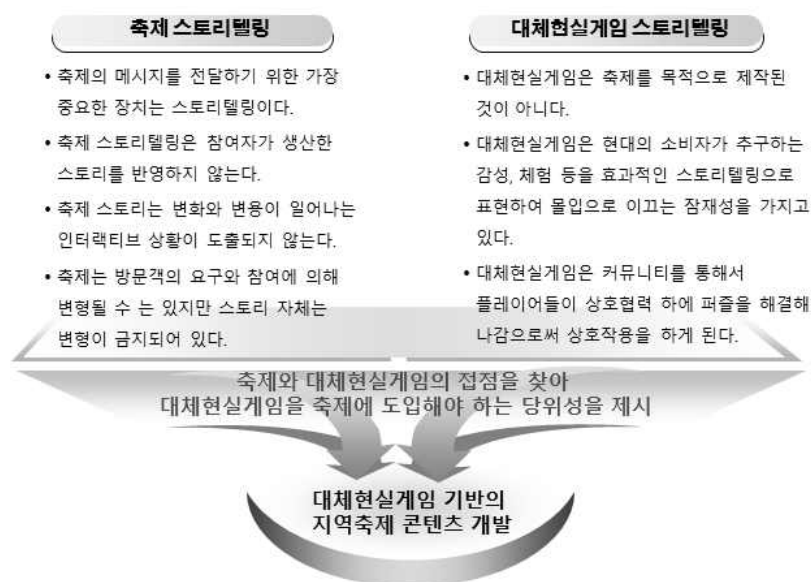
3. 『유령이 나타났다』의 효과

『유령이 나타났다』는 기존의 엄숙했던 예술 공모전에 대한 부담을 ‘게임’이라는 형태로 바꾸어, 예술을 어렵게 생각했던 사람도 부담을 덜고 마음 편히 참여할 수 있는 기회를 주었다. 그리고 이야기와 게임의 체계 덕분에 전시회에서 소외되었던 많은 관람객들이 설사 작품을 출품하진 않더라도 온라인 토론과 작품 분석으로나마 그 과정에 참여할 수 있었다. 또한 『유령이 나타났다』는 박물관 ‘커뮤니티’가 등장할 여건을 만들고, 박물관을 지식, 예술, 아이디어를 소비하는 공간으로만 여기지는 곳을 참여하는 공간으로 발전시켰다(Jane McGonigal, 2012: 252~253).

IV. 대체현실게임을 응용한 축제 스토리텔링 개발

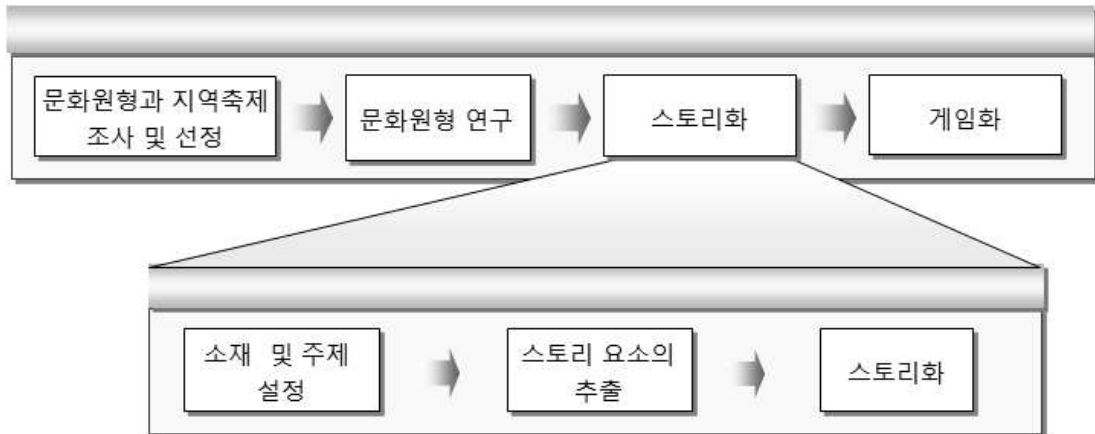
1. 개발 전략 개요

축제를 기획할 때 축제를 구성하는 각각의 요소들은 축제가 전달하고자 하는 메시지를 담고 있어야 한다. 그 메시지를 전달하기 위한 가장 중요한 장치가 스토리텔링이다. 스토리텔링을 통해 문화유산과 그 이미지는 문화원형에 대한 상상 속 스토리를 현실로 불러내어 그 가치를 높이고 생명력을 지닌 대상이 될 수 있다(이정표, 2009: 9). 이렇듯 수요자들에게 스토리를 어떻게 표현하고 전달할 것 인지는 축제를 기획함에 있어 중요한 과정이다. 하지만 인터랙티브(상호소통)의 측면에서만 보자면, 축제 스토리텔링에서는 게임 스토리텔링의 두드러진 특징인 스토리 참여자의 스토리 생산과 그것을 다시 스토리에 반영하는 인터랙티브적 상황은 도출되지 않는다. 방문객은 이미 작성된 스토리를 접하고, 그 스토리에 따라 만들어진 축제를 만난다. 축제 스토리의 변형은 금지되어 있다(남자영, 2012: 32).



[그림 18] 축제 스토리텔링 개발 전략

위에서 살펴본 바와 같이 상반된 두 가지의 관점, 즉 축제와 대체현실게임의 스토리텔링 기법은 ‘인터랙티브’적인 면에서 대립적인 자세를 취하고 있다. 이런 간극을 메우고 축제의 본연의 정체성과 가치를 유지하면서 대체현실게임과 축제의 자연스런 융합을 이루기 위해서 다음과 같이 4단계 기획 프로세스 모델에 대한 가설을 설정하고자 한다.



[그림 19] 4단계 기획 프로세스 모델



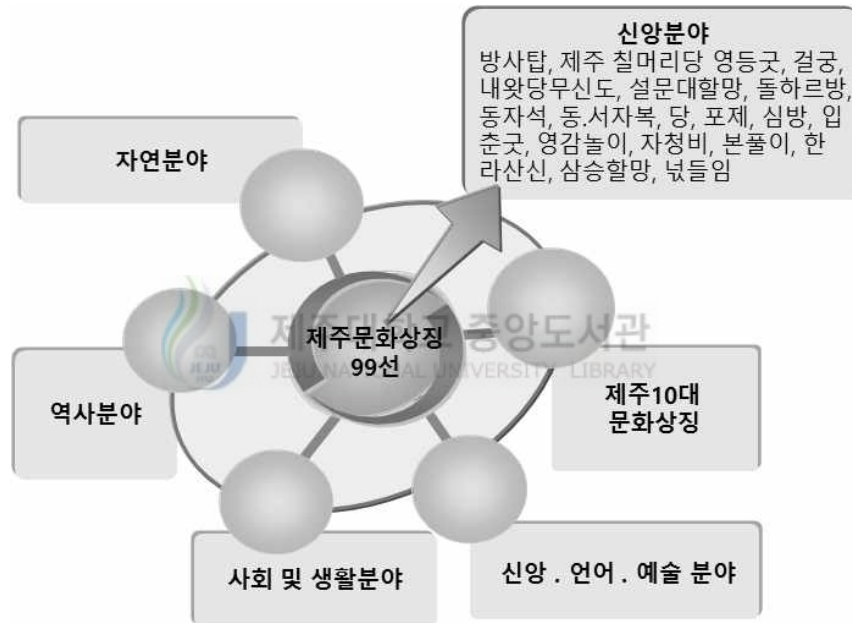
2. 대체현실게임을 응용한 축제 스토리텔링 개발

1) 문화원형과 지역축제 조사 및 선정

(1) 문화원형 및 지역축제 조사

우선 제주지역에서 개최되고 있는 지역축제에 대한 조사와 제주지역의 역사·문화자원들을 확보·수집·연구해야 한다. 이러한 과정을 통해 지역의 역사·문화자원들을 재해석하고 더 많은 역사·문화 리소스들을 도출해낼 수 있다. 본고에서는 대체현실게임과 융합성이 높은 축제를 개발하기 위해 문화원형과 기존 축제의 주요 소재들을 분석하였다. 이후 문화원형과 기존 축제를 비교분석하여 대체현실게임으로서의 개발 가능한 콘텐츠화 대상을 선정했다.

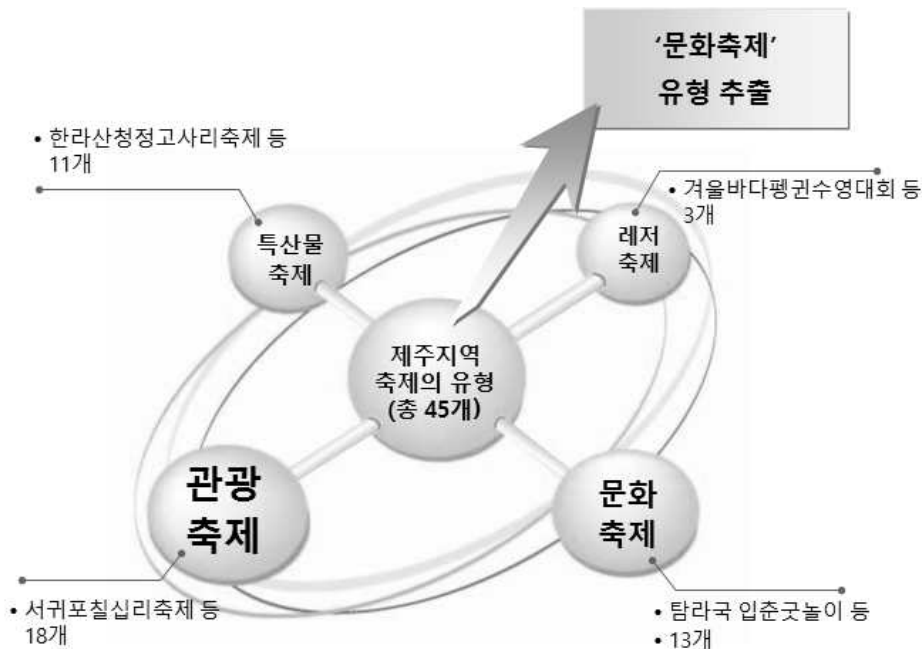
제주문화원형⁸⁾에 대한 연구는 그간 선각들이 이루어 놓은 많은 연구 결과물들이 있다. 그 중 2008년 제주특별자치도는 전통과 현대를 아울러 제주를 대표하는 제주문화상징을 찾고, 전통문화의 현대적 계승 및 전통문화에 기반 한 부가가치 창출을 유도하기 위하여 ‘제주 10대 대표문화상징과 99가지 문화상징’을 발굴·개발하였다. 본고에서는 2008년 선정한 ‘제주문화상징물’에서 축제의 제의적, 유희적, 교육적, 사회적, 경제적 기능을 충실히 담을 수 있다고 여기지는 신앙, 언어, 예술분야의 문화상징 중에서 신앙과 관련된 1개의 집단을 추출하여 축제 스토리텔링 콘텐츠화 대상 후보군으로 선정하였다.



[그림 20] 제주문화원형 콘텐츠화 대상 추출(1차)

제주의 축제는 그 소재에 있어서 크게 4가지로 분류할 수 있다. 관광, 문화, 특산물, 레저 분야이다. 본고에서는 제주문화원형 추출과 같은 기준을 세워, 제주 지역의 축제 중 축제의 제의적, 유희적, 교육적, 사회적, 경제적 기능을 충실히 담을 수 있다고 여겨지는 ‘문화축제’ 유형을 축제 스토리텔링 콘텐츠화 대상 1차 후보군으로 선정했다.

8) 제주문화원형이란 제주문화가 오랫동안 전승되면서 축적된 전통적인 요소로 제주의 역사, 설화, 사건, 민속, 인문 등이 여기에 해당된다(문순덕, 김영철, 2013: 10).



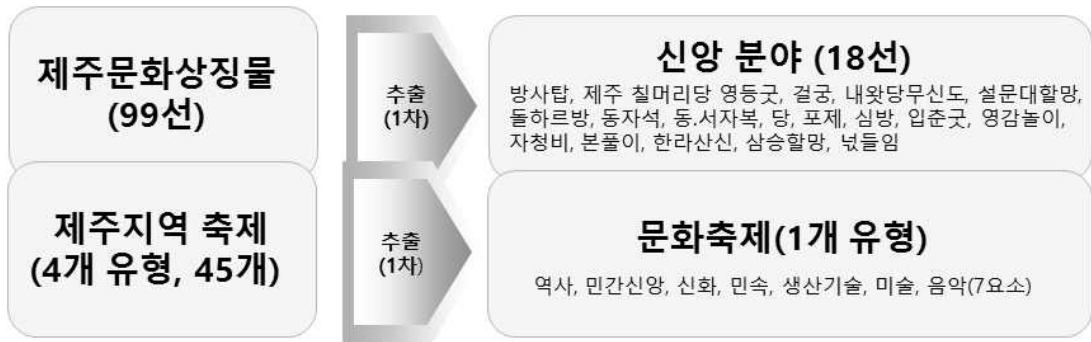
[그림 21] 제주축제 콘텐츠화 대상 추출(1차)

(2) 콘텐츠화 대상 선정



콘텐츠화 대상 선정을 위해 문화원형 및 지역축제를 선행 조사하였다. 그 결과 문화원형 집단과 지역축제 집단으로부터 각각 2개의 콘텐츠화 대상 집단을 추출하였다. 제주문화상징물 99선 중 추출된 ‘신앙분야’와 제주지역축제 중에서 추출된 ‘문화축제’ 유형이다.

1차 추출된 ‘신앙분야’ 집단에는 ‘방사탑, 제주 칠머리당 영등굿, 걸궁, 내왓당 무신도, 설문대할망, 돌하르방, 동자석, 동·서자복, 당, 포제, 심방, 입춘굿, 영감놀이, 자청비, 본풀이, 한라산신, 삼승할망, 녀들임’ 총 18개의 제주문화원형을 포함하고 있다. 또 다른 집단인 ‘문화축제’는 탐라국입춘굿놀이(2월), 정월대보름 들불축제(2월), 설문대할망제(5월), 한여름밤의해변축제(7월), 용연야밤재현축제(8월), 제주국제관악제(8월), 방선문축제(9월), 이중섭예술제(9월), 탐라문화제(10월), 정의골민속한마당축제(10월), 덕수리전통민속재현축제(10월), 대정고을추사 문화예술제(10월), 제주해녀축제(11월) 총 13개로 ‘역사, 민간신앙, 신화, 민속, 생산기술, 미술, 음악’ 총 7요소를 내포하고 있다.



[그림 22] 문화원형 및 지역축제조사 결과

대체현실게임의 콘텐츠화 대상을 선정하기 위해 1차 추출된 결과물을 바탕으로 두 집단에 대한 분석을 진행하였다. 제주문화상징물 99선 중 추출된 ‘신앙분야’에서 축제 본연의 정체성을 살리기 위해 축제의 기능인 제의적, 유희적, 교육적, 사회적, 경제적 기능으로 분리하여 평가하였다.

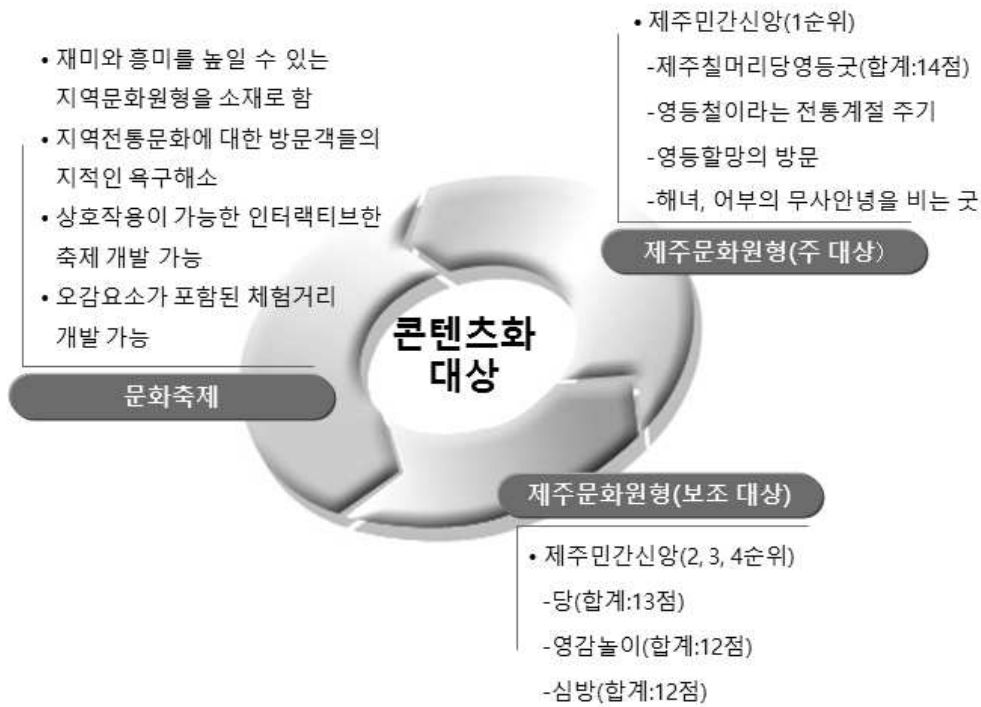
[표 9] 제주문화상징물 18선 기능평가

구분	제의적 기능			유희적 기능			교육적 기능			사회적 기능			경제적 기능			평가 결과
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
방사탑			○		○		○					○		○		11점
삼승할망		○			○		○			○			○			7점
걸궁						○		○				○		○		11점
내왓당 무신도			○	○					○			○		○		7점
설문대할망		○				○			○	○			○			9점
제주칠머리당 영등굿			○			○			○			○		○		14점
돌하르방			○		○				○	○				○		11점
동자석			○	○					○			○		○		8점

동·서자복	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
			○	○			○			○			○			8점
당	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
			○		○				○		○				○	13점
포제	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
			○	○			○				○		○			8점
심방	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
			○			○		○					○	○		12점
입춘굿	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
		○				○		○			○			○		11점
영감놀이	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
			○			○		○					○	○		12점
자청비	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
	○				○			○		○			○			7점
본풀이	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
			○		○		○				○		○			9점
한라산신	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
		○		○			○			○			○			6점
넋들임	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
			○	○			○						○	○		9점

상기의 평가결과는 다음과 같다. 1순위는 점수를 더한 합계 14점을 받은 ‘제주 칠머리당 영등굿’, 2순위는 합계 13점을 받은 ‘당’, 3순위는 합계 12점으로 동물인 ‘영감놀이’, ‘심방’이다.

그리고 기 선정된 축제유형인 문화축제의 7개 요소인 역사, 민간신앙, 신화, 민속, 생산기술, 미술, 음악 중 추출된 양쪽 집단 간의 접점이 될 수 있는 축제 유형의 요소로 ‘민간신앙’을 선정하였다. 이에 본고에서는 선정된 제주문화원형들 중에서 가장 높은 점수를 받은 ‘제주 칠머리당 영등굿’과 함께 제주지역의 ‘민간신앙’이라는 동질성을 바탕으로, 나머지 순위의 ‘당’, ‘영감놀이’, ‘심방’을 아울러 대체현실게임을 위한 축제 스토리텔링의 대상으로 모두 선정하였다.



[그림 23] 콘텐츠화 대상 선정결과



2) 문화원형 연구

(1) 제주 칠머리당 영등굿

음력 2월은 서북계절풍을 몰고 오는 ‘영등할망(영등할머니)이 오시는 달’, ‘영등이 드는 달’이라 하여 영등달이라 한다. ‘영등할망’이라 부르는 바람의 신은 시베리아에서 근원한 맵고 질긴 서북계절풍을 몰고 동북아시아의 중심에 있는 제주 섬에 찾아온다. 그리고 영등이 들어와 뿌리고 간 바람을 통해 겨울은 가고 봄이 열린다. 그래서 제주에서는 그 영등바람을 몰고 제주를 찾아온 영등신을 맞이하고 보내는 바람의 축제 ‘영등굿’을 한다(문무병, 2005: 20~23).

영등신은 강남천자국(中國)에서 제주절섬에 산 구경 물 구경 하러 오는데, 한림읍 귀덕리 ‘복덕개’라는 포구로 들어와, 한라산에 올라가 오백장군에서 현신 문안을 드리고, ‘어승생 단골머리’, ‘소렘당’, ‘산방굴’을 경유하여 ‘드리디곳(교래

리)’까지 돌면서 꽃 구경하고, 세경 너븐 땅에 씨를 뿌려주고, 갯가 연변에는 해초씨를 뿌려준다고 한다(문무병, 2005: 27~28).

제주의 대표적인 영등곳으로는 제주시 건입동 칠머리당의 당곳 ‘제주 칠머리당 영등곳’이 있다. 칠머리당에서는 영등달 초하룻날이 돌아오면, 해마다 제주를 찾아오는 내방신(來訪神)인 영등신을 맞이하는 ‘영등환영제’와 영등달 열나흘날(음력 2월 14일)에는 영등신을 떠나보내는 영등손맞이 ‘영등송별제’를 한다. 1980년 11월 17일 무형문화재 71호로 지정, 1986년 11월 1일 중요무형문화재 보존단체로 인정되어 오늘까지 이어져 왔다. 제주의 영등곳은 국내외 학자들에게 잘 알려져 있으며, 제주 칠머리당 영등곳은 계절제로 바람 타는 섬 제주도에 남아있는 영등곳의 뿌리가 되는 곳이다(문무병, 2005: 20~22).

제주 칠머리당 영등곳은 일반 곳으로서의 영등곳, 잠녀곳의 기본이 되는 요왕맞이⁹⁾, 어부들의 풍어곳인 영감놀이, 마을의 본향당곳 등 복합적으로 구성되어 있다. 제주 칠머리당 영등곳의 절차는 ①초감제¹⁰⁾ → ②요왕맞이 → ③씨드림, 씨점¹¹⁾ → ④배방선¹²⁾에서 ①과 ②사이에 ‘본향듬’¹³⁾, ③과 ④사이에 ‘영감놀이’가 삽입되어 제주지역에서는 가장 규모가 있는 영등곳을 완성하고 있다(문무병, 2005: 33~35).

(2) 영감놀이

정월 보름이 되면 마을마다 선왕곳을 벌린다. 이 선왕곳을 어촌계가 합동으로 벌이면 이를 영등풍어제라 한다. 영등풍어제는 선신인 선왕의 뱃고사로서, 선박을 관장하는 ‘선왕신’에게 풍어를 기원하기 위해 ‘영감놀이’를 한다. 제주 칠머리당 영등곳에서 하는 영감놀이는 단골들 중 배를 타는 사람이 많아 선주들을 위한 ‘선왕고사’를 제주 칠머리당 영등곳에 ‘굿중놀이’ 끼여 놓은 것이다(문무병, 2005: 20~23).

9) ‘요왕’은 바다의 ‘용왕(龍王)’ 말하며, 길을 치우고 닦아 ‘용왕(龍王)’을 맞이하는 일이다.

10) 곳을 시작할 때 신을 청하여 제장에 모시는 청신 의례이다.

11) 바다밭에 씨를 뿌리고, 뿌린 해초들이 잘 자랐는지를 점을 치는 제차(문무병, 2005: 35).

12) 영등신을 떠나보내기 위해 짚으로 만든 배에 음식을 실어 바다에 띄워보내는 제차.

13) 마을의 수호신은 본향신을 제장에 모시는 곳(문무병, 2005: 35).

영감본풀이에 의하면 영감신은 영감, 참봉, 야채, 도깨비 등으로 불리는 신이다. 이 신은 본래 7형제로 서울 먹자고을 허정승의 아들이다. 허정승의 아들들은 성장하여 각각 국내의 유명한 명산들을 차지한다. 그 중 막내인 일곱째 아들이 제주 한라산 일대를 차지한다. 영감놀이는 각 지역의 명산을 차지한 형님들이 제주에 내려와 영감 도깨비 7형제 중 ‘술 잘 먹고 소리 잘 하는 천하 오소리 잡놈’인 막내 동생을 만나 술과 고기를 실컷 대접받고 동생을 달래어 제장 밖으로 데려 나가는 이야기를 연극적으로 보여준다(문무병, 2005: 50~55).

영감놀이를 하기 위해서는 영감신의 가면과 짚으로 만든 자그마한 배를 준비해야 한다. 가면은 창호지나 얇은 형짚에 눈과 코와 입의 구멍을 뚫은 정도다. 배는 실이나 노끈으로 짚을 엮어서 만들고, 가는 막대기를 배 중심에 꽂아서 돛대를 달고, 백지를 매달아 돛을 삼는다. 제상 위에는 올리는 제물 중에는 영감이 즐겨 먹는 음식인 돼지머리, 수수떡, 소주 등을 올린다. 준비가 끝나고 밤이 되면 ‘영감놀이’가 시작된다(문무병, 2005: 245).

심방은 초감제하고, 영감신을 청해 들인다. 그러면 멀리 나가 대기해 있던 영감(분장한)들은 서로 햇불을 내두르며 뛰어다니다가 들어온다. 이렇게 영감신을 맞아들이면, 영감신은 심방과 대화를 이어나간다. 심방과 영감신의 해학적인 대화와 경망스런 행동은 구경꾼들의 웃음을 자아내고, 이렇게 한바탕 수선을 떨고 나면 영감신들은 제삿상의 음식들을 대접받는다. 음식을 충분히 대접받은 영감신은 마지막으로 한 판 실컷 놀고 가자며 ‘서우젓소리’¹⁴⁾에 맞추어 짚으로 만든 배를 들고 춤을 춘다. 이때 곳에 모인 모든 사람들은 함께 어울려 한참 동안 춤을 추며 즐겁게 논다. 그리고는 영감신들은 제주 명산물을 배에 가득 싣고 동생을 데리고 떠난다.

(3) 당

제주에는 많은 ‘당’이 있다. ‘당’이란 무속사회의 ‘신령’의 그 뿌리를 뜻하는 말로 오늘날 무속사회의 ‘신령의 일정한 거쳐’이며 제단인 신성한 성역으로 ‘당’이 된 것이다(진성기, 2004: 84~85).

14) 신을 흥겹게 만들기 위해 부르는 노래.

당의 장식에는 지전과 물색, 명실이 있다. 지전은 저승돈으로 창호지를 오려 구멍을 일정하게 뚫어 나무에 걸어놓는다. 물색은 신에게 바치는 옷감이며, 명실은 실타래를 지전이나 물색과 함께 신목에 걸어놓은 것으로 실처럼 길게 명을 이어달라는 유감주술이다(문무병, 2008: 80~83).

(4) 심방

‘심방’이란 제주도 말로 ‘무당’을 가리키는 말이다. 제주 사람들은 신역을 천시하는 듯한 ‘무당’이라는 말보다 신의 일을 대신하기 위해 팔자를 그르친 ‘신의 아이’ 또는 ‘신의 성방’의 의미를 지닌 ‘심방’이라는 말을 쓴다. ‘심방’은 귀신과 인간 사이에서 귀신에게 인간의 뜻을 전달하거나 귀신으로부터 전달받은 내용을 인간에게 말해준다. 즉 심방은 신과 인간의 중재자이다(문무병, 2014: 125~145).

3) 스토리화



(1) 축제의 주제 및 소재 설정

소재는 글감의 재료이고, 주제는 스토리를 통해 표현하고자 하는 목표이자, 스토리를 이루는 다양한 요소들을 통합시켜주는 구심점이라고 할 수 있다. 이 단계에서는 데이터베이스 안에서 세분화하여 분류된 문화원형 리소스들 중 콘텐츠의 가치를 창출한 소재를 선정하고, 주제를 설정한다(이재홍, 2011: 55~59). 본고에서는 이미 선정된 주요 소재인 제주 칠머리당 영등굿과 보조 소재인 영감놀이, 당, 심방의 문화원형 연구를 통해 얻어진 자료를 토대로 소재들을 엮어 축제의 목표가 될 주제를 설정하였다.

주요 소재인 제주 칠머리당 영등굿은 영등할망에게 물과 바다밭에 좋은 씨앗을 뿌리고 가기를 기원하는데 목적이 있다. 보조 소재 중 하나인 “영감놀이”는 제주 칠머리당 영등굿의 굿중놀이로 영등굿의 원형에는 없던 절차였으나, 어촌계

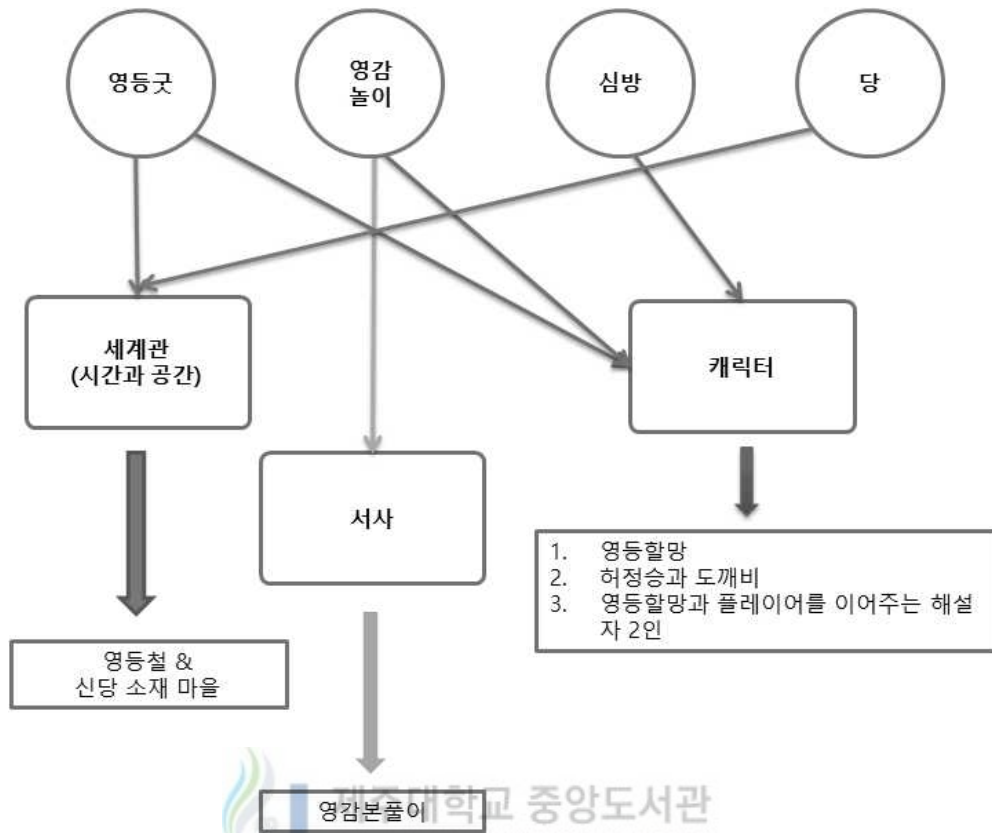
선주들을 위한 ‘선왕고사’의 형식으로 끼여 놓은 것이다. 영감놀이의 영감본풀이는 심방에 따라 여러 가지로 구성되나, 제주 칠머리당 영등굿에서 영감본풀이는 말썽꾼 도깨비를 잘 대접해 제주를 나가게 하는 것을 주제로 한다. 제주 칠머리당 영등굿의 굿중놀이인 영감놀이는 풍어를 기원하는 목적만으로 보았을 때는 제주 칠머리당 영등굿과 그 목적을 같이 한다. 하지만 이야기의 측면에서 보자면 ‘외래신의 제주 방문’이라는 유사성은 있으나, 전승된 설화로서의 입장으로 보자면 전혀 다른 이야기임에 틀림없다. 이에 제주 칠머리당 영등굿과 영감놀이의 원형 일부를 차용하여 주제를 설정하고 현대적으로 재해석된 영감본풀이를 구성하였다.



[그림 24] 원형 재해석을 통한 주제 설정

(2) 스토리 요소의 추출

스토리화 단계에서는 선정된 소재와 주제를 가지고 축제에 이미지를 부합하는 큰 스토리의 틀을 만든다. 스토리화를 위한 개발 단계는 다음과 같다. 첫 번째 세계관 작성, 두 번째 캐릭터 설정, 세 번째 서사 설정이다. 우선 선정된 소재와 주제를 가지고 세계관, 캐릭터, 서사가 될 수 있는 요소들을 먼저 추출한다. 추출된 요소들을 가지고 세계관은 시간적 배경과 공간적 배경으로 나누어 작성하며, 캐릭터는 주요 캐릭터와 보조 캐릭터를 구별하여 작성한다. 마지막으로 서사 설정은 주요 사건과 돌발 사건으로 나누어 작성한다.



[그림 25] 스토리화를 위한 원형 추출과정

[표 10] 스토리텔링 개발을 위한 기초 구상 목록

구분	세부항목	내용
세계관	시간적 배경	영등철이 시작되는 음력2월1일~15일간의 시간
	공간적 배경	제주 건입동 칠머리당 및 제주도 전역의 신당
캐릭터	주요 캐릭터	영등할망, 일곱 도깨비(영감), 플레이어(참여자)
	보조 캐릭터	비몽과 사몽(게임 해설자)
서사	주요 사건	일곱 도깨비가 제주를 돌아다니며 일으키는 사건
	돌발 사건	사건을 해결한 참여자에게 증정하는 돌발 선물 이벤트

(3) 스토리화

본고에서는 스토리텔링을 위한 기초 구상 목록을 토대로 메인 스토리를 개발

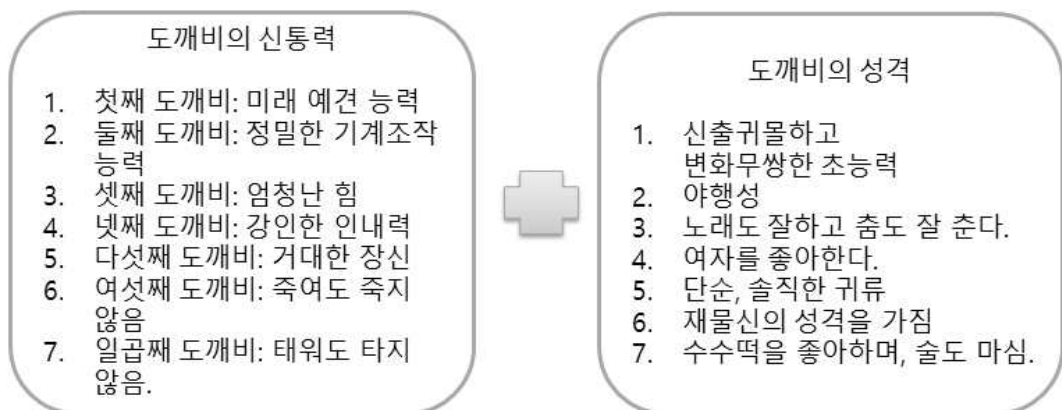
하였다. 또한 메인 스토리의 주요 사건은 도깨비들이 가진神通력과 괴팍한 성격 때문에 벌어지는 6가지 사건으로 구성한다. 또한 사건을 해결하려는 영등할망을 돕는 과정에 참여한 플레이어들을 위해 그들의 소원을 들어주는 돌발서사가 추가하였다.

① 메인 스토리

서울 먹자고을에 허정승이라는 양반이 살았다. 그는 슬하에 일곱 도깨비 아들을 두었는데 그 아들들은 먹자고을에서 사고를 치며 방탕하게 살아가고 있는 중이다. 이를 보다 못한 허정승은 이 일곱 도깨비 아들들에게 국내의 유명한 명산을 하나씩 맡겨 제대로 된 인간을 만들어 보고자 한다. 얼마 후, 각 지역의 명산의 관리를 맡은 일곱 도깨비 아들들은 그 곳에서 일을 하지는 않고 온갖 사고를 치며 다닌다. 이 사실을 안 허정승은 아들놈들을 잡으려 달려가지만, 아들들은 이미 바다 건너 저 멀리 막내 도깨비 동생이 사는 한라산으로 도망간 상태이다.

일곱 도깨비 아들들은 물에서처럼 여전히 제주를 돌아다니며 온갖 사고를 치고 다닌다. 허정승은 제주도에 숨어있는 아들들을 잡기 위해 초상화와 그들의 특징이 쓰인 수배전단을 뿌려보지만 신출귀몰한 놈들이라 인간의 힘으로는 잡기가 힘들다. 그래서 허정승은 매년 음력 2월 제주를 방문하는 바람의 여신 ‘영등할망’과 할망의 동료들에게 일곱 도깨비를 잡아줄 것을 부탁한다.

② 사건



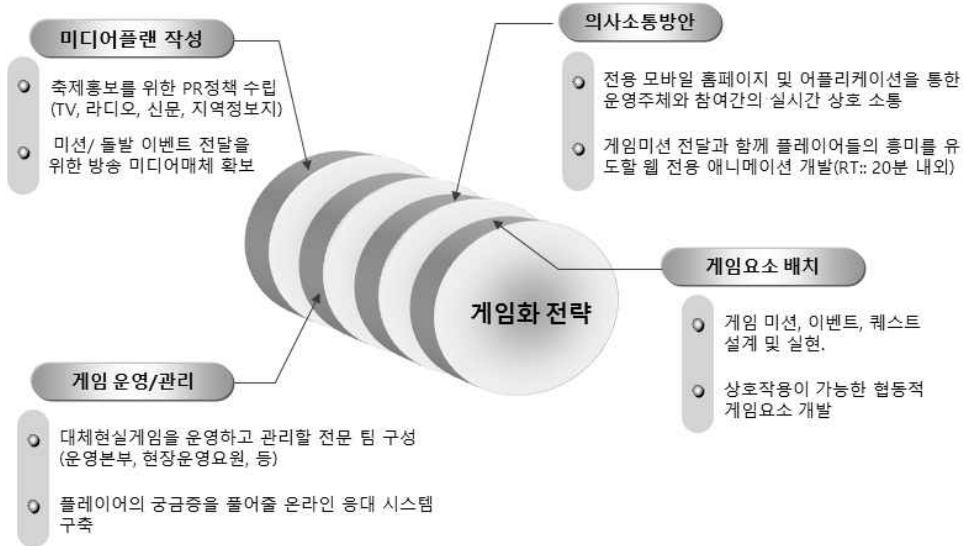
[그림 26] 도깨비의神通력과 성격 (문무병, 2008: 269~294참조)

[표 11] 주요 사건 및 돌발 서사

구분	사건
첫 번째 사건	첫째 도깨비가 천기를 잃어 영등할망이 들어오는 것을 알아채고, 셋째 도깨비와 함께 영등할망이 제주로 들어오는 문을 힘으로 막는다.
두 번째 사건	여섯째 도깨비는 밤에 돌아다니는 사람들에게 짓궂은 장난을 치고 다닌다.
셋 번째 사건	다섯째 도깨비는 거대한 장신을 유지하기 위해 모든 걸 먹어치우는 먹보 도깨비로 마을의 음식을 먹어치운다.
네 번째 사건	단순 솔직한 둘째 도깨비는 영등할망에게 먼저 배 경주 도전장 내민다. 하지만 정밀한 기계조작 능력을 가진 둘째 도깨비는 모든 배를 고장낸다.
다섯 번째 사건	넷째 도깨비는 마을 벽화의 색을 먹어치운다. 그리고 영등할망을 피해 꼭꼭 숨어서 영등할망이 돌아가는 날을 무한 인내력으로 버티고 있다.
여섯 번째 사건	막내 도깨비는 영등할망에게 행복 선언을 한다. 하지만 노래와 춤을 좋아하는 자신을 위한 잔치를 벌여달라는 조건을 내건다.
돌발 서사	사건 해결을 돕는 과정에 참여한 플레이어들을 위해 영등할망이 '영등송별제'에서 그들의 소원을 들어주기로 한다.

4) 게임화

게임화는 운영주체와 플레이어와의 상호작용을 위한 장치와 미션, 이벤트, 퀘스트 등의 게임요소들을 설계 및 배치하는 과정이다. 특히 대체현실게임의 경우 다양한 미디어를 사용할 경우 미디어 플랜을 작성이 필요하며, 반드시 협동적 게임요소가 포함되어야 한다. 축제의 게임화를 위한 준비과정은 다시 4가지로 나눌 수 있다. '미디어 플랜 수립', '게임요소 배치', '게임운영 및 관리정책 수립', '의사소통 방안 확립'이다.



[그림 27] 게임화 전략 구성도

첫 번째 ‘미디어 플랜’은 축제 홍보를 위한 PR플랜을 수립하는 과정이며 또한 미션과 돌발 이벤트 전달을 위한 미디어 매체를 확보하는 계획이다. 우선 게임이 시작되기 전, 협조 받을 수 있는 모든 미디어를 통해 적극적으로 홍보한다. 그리고 플레이어와의 실시간 소통을 위해 공식 페이스북을 개설하고, 원활한 게임진행을 위해 전용의 앱을 제작해 플레이어들에게 배포한다.

[표 12] 미디어 플랜

요일	게임요소	신문	홈페이지 / 페이스북 / 앱	포스터
1/31		대체현실게임 PR	영등할망의 협력자 되기 및 첫 번째 미션 스토리	대체현실 게임 홍보
2/1	첫 번째 미션			
2/2		두 번째 미션 공개	첫 번째 미션의 해결 두 번째 미션 스토리	
2/3				
2/4	두 번째 미션			
2/5		세 번째 미션 공개	두 번째 미션의 해결 세 번째 미션 스토리	
2/6	세 번째 미션			
2/7		네 번째 미션	세 번째 미션의 해결	

2/8	네 번째 미션	공개	네 번째 미션 스토리
2/9		다섯 번째 미션 공개	네 번째 미션의 해결 다섯 번째 미션 스토리
2/10	다섯 번째 미션		
2/11		여섯 번째 미션 공개	다섯 번째 미션의 해결 여섯 번째 미션 스토리
2/12	여섯 번째 미션		
2/13		이벤트 공개 (배방선)	이벤트 공지
2/14	<영등송별제>		

두 번째 ‘게임요소’의 배치는 미션과 이벤트와 같은 게임요소를 설정하여 축제 스토리 안에 삽입하여 완성하는 과정이다. 각 사건에 따르는 미션과 이벤트를 아래와 같이 설정한다.

[표 13] 주요 사건과 미션 및 이벤트

구분	사건과 미션 및 이벤트
첫 번째 사건	<ul style="list-style-type: none"> • 사건: 첫째 도깨비가 영등할망이 제주로 오는 것을 알아채고, 셋째 도깨비와 함께 영등할망이 들어오는 문을 힘으로 막는다. • 미션: 100개의 기메¹⁵⁾를 만들어 영등할망이 제주에 들어오는 입구를 열 수 있도록 힘을 보탠다.
두 번째 사건	<ul style="list-style-type: none"> • 사건: 여섯째 도깨비는 밤에 돌아다니는 사람들에게 짓궂은 장난을 치고 다닌다. • 미션: 여섯째 도깨비는 재물신의 성격을 강한 도깨비 설정. 지전과 물색으로 여섯째 도깨비를 유인하여 잡는다. 서귀본향당의 후박나무에 지전과 물색을 100개를 만들어 달아라.
세 번째 사건	<ul style="list-style-type: none"> • 사건: 다섯째 도깨비는 거대한 장신을 유지하기 위해 모든 걸 먹어치우는 먹보 도깨비로 마을음식을 먹어치운다. • 미션: 제주 전통음식인 오메기 떡과 오메기 술을 만들어 다섯째 도깨비를 유인하여 잡는다. 오메기 떡 1000개와 오메기 술 100병 만들어라.
네 번째	<ul style="list-style-type: none"> • 사건: 둘째 도깨비는 영등할망에게 배 경주를 제시하면서 제주에 있는

15) 제장에 설치하거나 의례에 직접 쓰기 위하여 창호지나 백지, 천 등으로 만든 신의 형상. 무가에서는 기메를 ‘기메전지’, ‘기메기전’이라고도 하지만 일상적인 용어는 아니다.

사건	<p>모든 배를 일부러 고장 낸다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미션: 기계를 제외한 재료를 가지고 배를 만들어 경주를 하여 최고의 배 제작자와 사공을 뽑고, 도깨비와 경주하도록 한다.
다섯 번째 사건	<ul style="list-style-type: none"> • 사건: 넷째 도깨비는 마을 벽화의 색을 먹어치운다. 그리고 영등할망을 피해 꼭꼭 숨어서 영등할망이 돌아가는 날을 무한 인내력으로 버티고 있다. • 미션: 넷째 도깨비의 호색(色)성을 여자(色)가 아니라 색깔(色)로 재해석한다. 색이 없는 벽화에 색을 모두 채워, 도깨비를 유인한다.
여섯 번째 사건	<ul style="list-style-type: none"> • 사건: 막내 도깨비는 영등할망에게 항복 선언을 하지만 노래와 춤을 좋아하는 자신을 위해 잔치를 벌여달라는 조건을 내건다. • 미션: 막내 도깨비를 위한 잔치를 벌인다. 잔치에 참여하여 함께 즐겨라.
돌발서사	<ul style="list-style-type: none"> • 돌발서사: 사건 해결을 돕는 과정에 참여한 플레이어들을 위해 영등할망이 '영등송별제'에서 그들의 소원을 들어주기로 한다. • 이벤트: 플레이어들의 소원을 짚배에 실어 바다에 띄우는 배방선 이벤트를 벌인다.

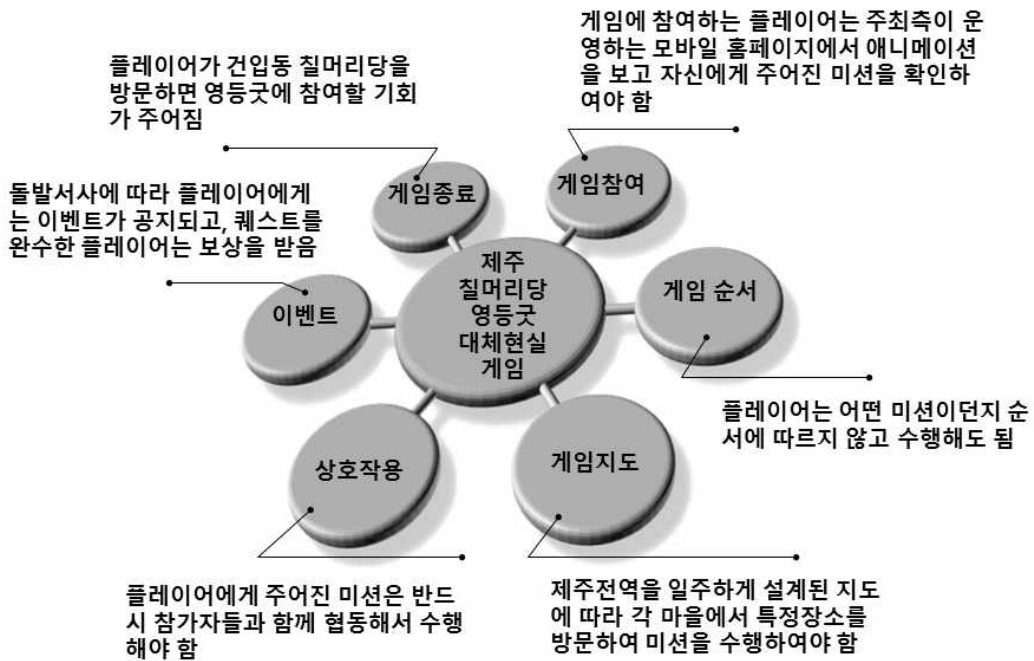
'제주 칠머리당 영등굿' 대체현실게임의 순서



[그림 28] '제주 칠머리당 영등굿' 대체현실게임 순서

또한 개별 게임요소들의 원활한 진행을 위해 게임참여, 게임순서, 게임지도, 상호작용, 이벤트, 게임종료의 여섯 가지 항목을 설정한다. 각 항목의 운영은 다음

과 같은 규칙을 따른다.



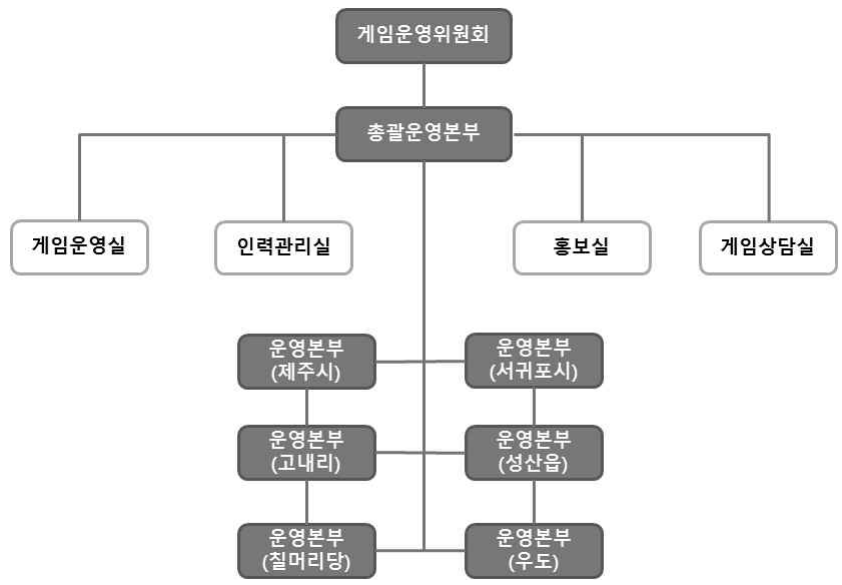
[그림 29] 대체현실게임 운영규칙 기본구상안



세 번째 ‘게임운영 및 관리’는 대체현실게임이 제주전역에 걸쳐서 장기간 실시되므로 본부운영과 현장운영을 위한 플랜이 별도로 수립되어야 한다.

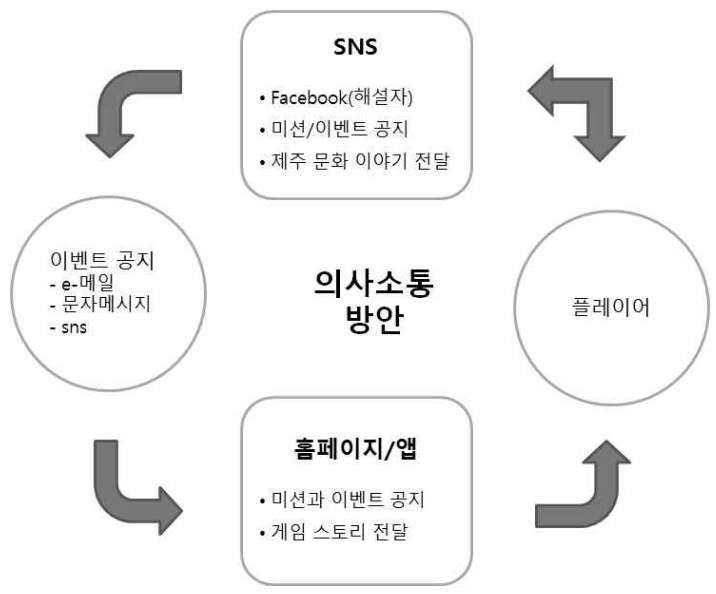


[그림 30] 게임운영과 관리에 대한 개념도



[그림 31] 게임운영조직도

마지막으로 네 번째인 ‘의사소통 방안’은 거리가 다소 떨어진 플레이어들 간에도 상호 실시간 대화를 가능하게 하여 지속적인 상호작용이 일어나도록 만드는 것이다. 또한 운영본부와 플레이어들 간의 미션전달 및 완수 확인하기 등이 실시간 이루어질 수 있도록 정확한 의사소통방안을 수립해야 한다.



[그림 32] 의사소통방안 수립계획

3. 개발 결과물: 축제 스토리텔링 시나리오 『영등할망과 일곱 도깨비』

축제 스토리텔링 시나리오로 작성된 『영등할망과 일곱 도깨비』는 게임의 시작과 종료 및 미션과 이벤트를 알려주기 위해 홈페이지와 앱에 탑재될 애니메이션 시나리오이다. 본 시나리오는 부록으로 첨부하였다.



V. 결론

1. 고찰 및 의의

웹2.0이라는 시대의 변화는 소비자의 변화, 축제의 의미와 역할의 변화, 스토리텔링 표현방식의 발전을 가져왔다. 소비자는 보고 먹고 즐기는 축제보다 참여하고 체험하는 축제를 원한다. 또한 축제는 축제의 정체성을 지키면서 소비자의 변화된 욕구를 수용할 수 있어야 하며, 스토리텔링 표현방식의 발전은 축제의 본연의 정체성을 지키면서 소비자의 이러한 욕구를 충족시킬 수 있는 방식을 제공해준다. 이제 축제 스토리텔링 또한 시대의 변화, 소비자의 변화에 맞춰 전통적 방식의 스토리텔링 이외의 방법의 적용을 고민해봐야 할 때가 왔다.

이런 변화와 함께 등장한 것이 대체현실게임이다. 대체현실게임은 게임, 스토리와 협력을 특징으로 하며 홍보, 교육, 게임 등 다양한 분야에서 활용하고 있다. 이러한 대체현실게임의 특징과 활용 영역들을 살펴보면 놀이, 교육, 경제, 사회통합 등 축제의 기능과 많은 부분에서 공통분모를 발견할 수 있다. 이에 본고에서는 『유령의 나타났다』의 사례분석을 바탕으로 대체현실 게임을 응용한 축제 스토리텔링 기획방법론을 제시하였고, 이 기획방법론을 가지고 ‘제주 칠머리당 영등굿’을 재기획하였다.

본 연구의 의의는 구체적으로 제시하면 다음과 같다.

첫째, 축제 스토리텔링과 대체현실게임의 융합이 축제분야 외에도 다른 분야에도 적용할 수 있는 접근가능성을 제시함으로써 후속 연구를 파생시킬 수 있다. 축제와 대체현실 게임을 융합하는 방법으로 시도한 이 결과물이 다른 분야에서도 시도될 수 있는 기회가 되기를 바란다.

둘째, 축제 스토리텔링은 스토리와 독자의 상호작용할 수 있는 인터랙티브 스토리텔링의 융합하려는 시도가 앞으로 진행될 것으로 여겨진다. 따라서 축제에 인터랙티브 스토리텔링의 융합하는 기초적 프레임으로 작용하여 축제 기획이나

발전에 이론적 바탕이 될 것으로 기대한다.

2. 향후 과제

축제는 사람들이 어울려 일상생활에서 벗어나 일탈과 환희를 즐길 수 있는 놀이이며, 지역이나 국가의 문화원형을 전달하고 알리는 문화형식이다. 이에 축제 스토리텔링의 목적은 단순히 역사 문화적 사실을 전달하는 것이 아니다. 축제 스토리텔링은 문화원형의 담긴 이야기에 생명과 가치를 부여하여 재구성하거나 새로운 이야기를 만들어 전달하는 과정이며, 이를 통해 사람들은 일탈과 환희를 느낄 수 있어야 한다.

특히 대체현실게임을 응용한 축제 스토리텔링은 스토리와 결합한 특별한 체험과 경험을 제공하여 소비자들의 감성을 불러일으키고 공감대를 형성하여 소비자들이 재미와 감동을 느끼도록 만들어줄 것으로 기대된다. 대체현실게임을 응용한 축제 스토리텔링은 많은 발전 가능성에도 불구하고 많은 향후 과제들이 남아있다.

첫째, 대체현실게임의 개념과 범위 정립이 필요하다. 대체현실게임은 아직 개념과 범위가 불명확하다. 대체현실게임에 대한 구체적 개념과 범위 정립은 축제 뿐만 아니라 다른 분야에 대체현실게임 융합함에 있어 기획방법론을 구체적 정립 및 발전을 가져올 것이다.

둘째, 한국 놀이문화 정서에 맞게 대체현실게임을 변형하는 것이 필요하다. 대체현실게임은 외국에서는 성공사례가 많으나, 아직 한국에서는 성공사례를 거의 없다. 하지만 최근 우리나라에서 대체현실게임을 축제에 응용하는 움직임이 보이고 있다. 2012년부터 매년 서울에서 개최하고 있는 도심 RPG와 2014년 11월 8일 부산에서 개최된 허황후 신행길 축제가 그 예이다. 대체현실게임이 가지고 있는 특징들을 적절히 변형하여 축제에 응용한다면 축제 기획의 큰 발전을 가져올 수 있을 것이다.

셋째, 본고는 『유령이 나타났다』의 사례분석을 통해서 기획방법론을 제시했

으나 그에 대한 검증은 받지 못했다. 좀 더 많은 사례분석을 통해 대체현실게임을 응용한 축제 스토리텔링의 상세한 기획방법론을 제시하고 이에 따른 효과분석은 반드시 필요하다.



참 고 문 헌

《국내 문헌》

- 김영순, 구문모, 조성면, 이미정, 오장근, 왕치현, 신규리 (2010), 『문화산업과 문화콘텐츠』, 북코리아.
- 김철원, 이석호 (2001), 『문화관광축제 육성방안』, 한국관광연구원.
- 김택환 (2008), 『웹2.0 시대의 미디어 경영학』, 중앙북스(주).
- 김형택 (2013), 『게이미피케이션 마케팅』, 영진닷컴.
- 김홍열 (2010), 『축제와 사회사』, 한울.
- 문무병 (2005), 『바람의 축제 칠머리당 영등굿』, 황금알.
- 문무병 (2008), 『제주도 본향당 신앙과 본풀이』, 민속원.
- 문무병 (2014), 『설문대할망 손가락』, 도서출판 각.
- 문순덕, 김영철 (2013): 『제주문화의 콘텐츠산업화 방안』, 제주발전연구원.
- 박동준 (2009), 『축제와 엑스터시』, 한울아카데미.
- 오정근 (2010), 『기호학적 접근 방법에 의한 축제의 의미와 의미구조』, 한국학술정보.
- 이재홍 (2011), 『게임 스토리텔링』, 생각의 나무
- 이중하, 박지선, 백승국, 오장근, 강운주, 최민성, 김상숙, 김영순(2006), 『축제와 문화콘텐츠』, 다홀미디어.
- 이태희 (2011), 『축제 러브마크화 전략론』, 다올미디어.
- 제주특별자치도 (2008), 『제주문화상징물 99선』, 제주특별자치도.
- 진성기 (2004), 『제주무속학사전』, 제주민속연구소.
- Frank Rose (2011), 최완규 역, 『콘텐츠의 미래』, 책읽는 수요일.
- Henry Jenkins (2008), 김정희원, 김동신 역, 『컨버전스 컬처』, 비즈앤비즈.
- Jane McGonigal (2012), 김고명 옮김, 『누구나 게임을 한다』, RNK.

《국내 학술논문》

- 남승희 (2009년 4월), 「대체현실게임(ARG)의 스토리텔링 연구 - <노르망디의 이방인>을 중심으로 -」, 한국게임학회 논문지, 제9권 제2호 41~50쪽.
- 남자영 (2012), 「스토리의 기능에 따른 축제 스토리텔링에 관한 연구 - 2012년 대한민국 대표축제를 중심으로」, 서울시립대학교 도시과학대학원 관광문화학과 석사학위논문.
- 이정표 (2009), 「스토리텔링을 활용한 관광콘텐츠 지역개발효과에 관한 연구」, 경기대학교 대학원 관광경영학과 석사학위 논문.

《외국 보고서》

- Smithsonian American Art Museum (2008), 『Ghosts of a Chance Alternate Reality Game(ARG)』, Smithsonian American Art Museum.
- The IGDA Alternate Reality Games SIG (2006), 『2006 Alternate Reality Games White Paper』, International game developers association.

《웹사이트》

- 블로그 마케팅 2.0 iWOM <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=na9004im&logNo=20029655945>
- 위키피디아 <http://www.wikipedia.org/>
- 『유령이 나타났다』 홈페이지 <http://ghostsofachance.com>
- 『유령이 나타났다』 Flickr 커뮤니티 <http://www.flickr.com/groups/ghostsofachance/>

부 록

축제 스토리텔링 시나리오 『영등할망과 일곱 도깨비』

Scene 1. 동료모집

대체현실게임의 동료모집 포스터와 일곱 도깨비 수배전단이 잔뜩 붙어있는 배경이 보이고,

거지 중의 상거지 같은 허름한 양반 도포 차림의 남자 캐릭터

화면 왼쪽에서 중앙 쪽으로 흐느적거리며 걸어 나오는데,

대체현실게임의 ‘사건 해설자’인 ‘비몽’이다.

쥐새끼처럼 주변을 살핀 비몽,

나름 폼 나게 손에 든 부채를 활짝 펼치는데,

비몽: 에헴!

구멍이 뚫린데다가 일부의 종이마저 찢어져 대가 툭 떨어져 나가는 부채, 당황한 표정의 비몽이 창을 한다.

비몽: 아이고 아이고! 지나가는 사람들아. 이 엄청난 이야기를 쫓까 들어 봐주쇼.

순간, 화면 다른 쪽에서 중앙으로 달려온 인물이 이단옆차기로 비몽을 후려치는데,

비몽: 으악!

비명을 지르며 땀굴땀굴 굴러서 화면 왼쪽으로 사라졌다가,

다시 오른쪽으로부터 화면 중앙으로 굴러 들어오는 비몽.

비몽을 후려친 인물은 말쑥한 도포차림의 흰칠한 양반청년인데,

대체현실게임에서 7가지 미션을 제시할 출제자, ‘사몽’이다.

사몽: 예끼! 이 거렁뱅이야? 여기가 저잣거리 장터인줄 아느냐? 그렇게

건방지게 불러서야 여기 방문하신 분들께서 네 말을 듣겠느냐는 말이다!

비몽: 음마! 그럼 위쫄코롬 불러야 쓰간디?

사몽: 플레이어님!

비몽: 뭐시여, 프~ 머시기 님이라고라 고라?

사몽: 어허! 플레이어님이라니까, 우리 대체현실게임에 참여해주신 분들
께………… 고맙다고 ‘님’자를 붙여드린다 이런 거란 말이지.

비몽: 오! 공계 그랴서 플레이어님이다. 아따! 고 이름 참말로 고상하구
마잉.

부채를 활짝 펼쳐 든 사몽이 자신의 얼굴을 가리고 점잔을 빼며,

사몽: 에헴~ 내 말 알아들었으면 아까 하던 거, 얼른 다시 한번 해보시
게나.

벌떡 일어난 비몽이 기분 좋은 표정으로 낡은 부채를 다시 펼치고 창을 하는데,

비몽: 아이고 아이고! 여기 계신 플레이어님들아, 이 엄청난 이야기를 좀
들어보소?

사몽: 어허! 그 무슨 재미난 이야기이길래 그 호들갑인거요?

판소리를 하듯이 빠른 속도로 말을 하는 비몽

비몽: 서울하고도 종로통에, 음주가무, 주색잡기에 능통한 오프라인 왈짜
라면 꼭 한번쯤은 가봐야 쓴다는 먹자 고을이 있는데, 근디 이 먹자고을
을 손아귀에 꼭 움켜쥔 주인이 누구냐 하면 바로………….

사몽: 바로………… 바로…………. 야? 빨리 좀 말해. 나 숨 넘어 갈 것
같단 말이야.

비몽: 허정승인디.

사몽: 뭐, 정승이라면 저기 높은 데서 근무한다는 양반 말인가?

비몽: 아니, 그쪽에 계신 양반네는 아니고, 그냥 별명이 정승처럼 이것저
것 넙죽넙죽 잘 받아 처먹고, 뒷구녕으로 똥도 허벌나게 썩 다해서 허정
승이여.

사몽: 어허~ 그 양반 먹성 참 좋구먼!

비몽: 근디 그 허정승이라는 그 양반, 지가 가지고 있던 돈들이 썩어가는
걸 보다 못해…………. 전국의 명산 7개를 사들인 것이여.

사몽: 우와! 그 양반 정말 돈이 많은가 볼세.

비몽: 어찌? 그 명산들을 워찌케 했는가 한번 들어 볼터?

사몽: 좋지!

비몽: 큰 놈에게는 서울 삼각산, 둘째 놈은 백두산, 셋째는 금강산, 넷째는 계룡산을 줬는데, 위메! 숨찬 거……………. 그라고 다섯째 놈에게는 태백산, 여섯째는 지리산, 막내인 일곱째 아들은 제주도 한라산을 톡 하니 맡겼는데, 문제는 바로 여기서 시작되부렀다는 거여.

사몽: 그 놈들이 뭘 짓을 했기에?

비몽: 사실 허정승이 그 산들을 산 이유가 따로 있었는데, 먹자 고을에서 방탕하게 살아가는 일곱 도깨비 자숙 놈들에게 산 하나씩을 강제로 앵겨서 인간 좀 만들어보자 했던 것이여.

사몽: 어, 산이랑 인간 만드는 거랑 무슨 상관이래?

비몽: 으이그! 이 답답한 양반아? 산에는 뭐가 있간디?

사몽: 음~ 그거야 산에는 나무도 있고, 풀도 있고, 동물도 있지.

비몽: 공계 그런 것들을 잘 관리하다 보면 제대로 된 인간이 될 것이 아닌가라는 게 허정승의 생각이었다 이거여.

사몽: 근데 그것이 제대로 안됐다 이거지?

비몽: 정확히게 이바구 하자면, 산자락에 사는 거시기들까정 관리는 해부렸다는 말일시.

사몽: 거시기가 뭘데?

비몽: 음~ 동네 과부들을 다 거시기 해부렸당께.

사몽: 거시기 했다는 게 뭘 말인데?

비몽: 공계……………. 거시기가 뭐냐면……………. 흐미! 나도 몰러. 하여간 거시기는 거시기인 것이여.

사몽: 좋아. 거시기는 했다 치고, 그래서 그 다음은 어떻게 됐는가?

비몽: 이 야그를 들은 허정승이 화가 잔뜩 나서 이 자숙놈들을 잡으러 득달같이 달려갔는데……………

사몽: 왔는데?

비몽: 전부 다 튀어버린 겨.

사몽: 앵, 어디로?

비몽: 한라산에 사는 막내놈헌티로.

사몽: 그래서 허정승은 한라산까지 쫓아갔데?

비몽: 아너~ 허들 못했어. 산 건너 바다 건너 저쪽 멀고 먼 제주까지 가 기엔 허정승의 궁뎅이가 너무 무겁지라. 그 대신 달아난 일곱 자승 놈들의 초상화가 담긴 수배전단을 제주도에다가 짝 뿌렸는디.....

사몽: 잡혔어?

비몽: 헤헤~ 고것이 어디 쉬운 일이간디.

사몽: 그럼 아직도 못 잡은 거야?

비몽: 이 도깨비 자승 놈들이 워낙에 숨기도 잘하고, 행동이 신출귀몰한 놈들이라 쫓까 힘든 상황이여. 그래서.....

사몽: 그래서?

비몽: 허정승이 그 분을 찾아가 부탁을 해부렀당께.

사몽: 그분이 누군데?

비몽: 그분이 누구냐면..... 바로 바람의 여신이신 ‘영등할망’!

사몽: 오! 그 분이라면 참말로 딱 적임인데. 영등할망 그 바쁜 분이 혼자 일곱 도깨비를 잡으러 다닌다고?

비몽: 그렇게 고것이 문제라는 것이여. 그 할망이 제주에 가면 바다에 소라 씨 뿌리러 다니라 허벌나게 바빠 죽갔는디, 그라고 놀 시간이 있당가? 그래서 할망이 자기를 도와줄 사람을 찾는 것이제.

사몽: 그래? 그럼 제주의 평화를 위해 내가 영등할망을 도와야겠구먼.

비몽: 나도 할 것이여.

사몽: 근데 우리 둘만으로는 힘이 부칠 텐데 어찌나? 오호! 우리 플레이어어님들께 부탁을 드리면 되겠네.

비몽: 뭐라 고라, 부탁이라 고라?

사몽: 그래. 플레이어어님들께 영등할망의 동료이 되셔서 그 일곱 도깨비들을 잡으러 가달라는 부탁을 하자는 거지.

비몽: 오! 그거 ‘댓스 굿 아이디어’인디.

하이파이브를 하는 비몽과 사몽

사몽: 플레이어님 여러분? 제주도의 평화를 위해 우리는 이 일곱 도깨비를 꼭 잡아야 합니다. 영등할망의 동료가 되어주시겠습니까?

Scene 2. 첫 번째 미션 (배경: 제주시 건입동 수협 위판장(낮))

‘영등환영제’를 준비하느라 바쁘게 움직이는 ‘심방’¹⁶⁾과 ‘소미’¹⁷⁾들
비몽과 사몽이 화면 한쪽으로 들어와 신기한 표정으로 이리저리 둘러보는데,

비몽: 위메! 여그가 뭐하는 곳이다냐?

사몽: 어디긴 어디야? 우리가 영등할망을 만날 곳이지.

비몽: 오! 그럼 그 할망이랑 여기서 만나기로 약속을 한 것이여?

사몽: 음! 약속까지는 아니고…………….

비몽: 음마~ 약속이 아니라니 그게 뭘 요상한 소리당가?

영등환영제를 위해 차려진 상을 가리키는 사몽

사몽: 이봐, 저기 제단에 멋진 거 보이지?

비몽: 흐미! 허벌나게 맛있어 보이는 음식이 한 상 떡 벌어지게 차려져 있구만.

비몽의 귀를 잡아끌고 제단 앞으로 끌고 가는 사몽

비몽: 위메 아픈 거! 비몽이 귓창 떨어져 나가네.

제단 주위의 줄에 매달린 ‘기메’를 손으로 잡아서 비몽에게 보여주는 사몽

사몽: 자! 눈 크게 뜨고 이걸 보시게나.

비몽: 흐미! 이딴 썩어빠질 종이쪼가리를 보자고 넘어 귓창을 잡고 난리를 친겨?

사몽: 허허~ 이런 무식한 놈을 봤나? 이건 ‘기메’라는 것이야.

비몽: 기메, 그건 어따 쓰는 건디?

사몽: 어허! 이게 있어야만 도깨비를 잡을 수 있다니까.

16) 무격(巫覡)을 제주도에서 통칭하여 부르는 말. 제주도에서는 무속적 사제를 통칭하는 무당이라는 말 대신에 심방이라고 부른다

17) 수무(首巫)인 큰심방을 돕는 심방을 두루 일컫는 말.

비몽: 음마! 그랴? 요것이 있어야 거시기를 할 수 있단 말이지라?

사몽: 어허! 이 놈이 평생을 속고만 살았나? 아무리 그래도 내가 우리 플레이어님들 앞에서 거짓말을 하겠어?

비몽: 음마! 우리 플레이어님들이 여기 계신단 말인가?

손짓을 하며 비몽에게 참가자들의 위치를 알려주는 시늉을 하는 사몽

사몽: 쫓쫓! 참으로 못 말릴 중생일세. 요기조기 그리고 저쪽에도 계신데, 네 놈의 그 작은 눈에는 안 보인단 말이나?

한쪽을 향해 냅다 허리를 숙여 인사를 하는 비몽

비몽: 아따! 우리 플레이어님들? 그쪽에 계시면 계신다고들 말씀 좀 하시지 그라셨소?

사몽: 어이? 쓸데없이 플레이어님들 괴롭히지 말고 이쪽을 좀 봐주시지?

비몽: 워째 그란다냐?

사몽: 그렇게 놀 시간이 없다니깐.

비몽: 아! 또 왜 그런디야?

사몽: 천기의 흐름을 읽는神通력을 가진 첫째 도깨비가 영등할망이 지들 잡으러 온다는 것을 알고, 셋째 도깨비를 불러서 같이 영등할망이 들어오는 문을 힘으로 막고 있다네.

비몽 소매단을 끌어 올리면서

비몽: 그러면 우들이 직접 도깨비 잡으러 가는 것이여?

사몽: 예끼~ 이놈아, 우리들 힘으로 어림도 없다! 셋째 도깨비가 워낙 힘이 장사여야 말이지.

비몽: 워매~ 고라문 우째야 되간디?

사몽: 오늘 안에 이 기메를 100개 만들어야 우리가 영등할망을 만날 수가 있다니까.

비몽: 뭐, 뭐라고라, 기메 백개여라? 근디 기메가 뭐시여?

사몽: 신의 모습을 표현한 게 기메야. 그 기메에는 제주 신들의 힘이 담겨 있는데, 그 힘으로 도깨비가 막고 있는 문을 열면 영등할망께서 첫째 도깨비를 잡아 주실 것이다 이런 말이지

비몽: 워매! 그 많은 걸 언제 어느 세월에 다 만든당가?

사몽: 당연히 우리끼리는 못 만들지.

비몽: 그럼 누구랑?

사몽: 그거야 당연히 플레이어님들이시지.

뭔가 생각이 났다는 듯 자신의 무릎을 딱 치며 기뻐하는 비몽

비몽: 아하! 아따 이 양반 대그빡을 엄청 예민하게 써버리는 양반일시.

기뻐를 들고 춤을 추는 동작을 하는 비몽

비몽: 헤헤! 그렇게 요 기뻐란 것을 우리 플레이어님들이랑 같이 딱 만들어 붙자 이 말 아니당가?

사몽: 하하하! 드디어 이 비렁뱅이가 머리를 제대로 쓰기 시작했구먼.

비몽: 헤헤! 나가 잘 안 써서 그라제, 한번 딱 쓰기 시작했다 허면 대그빡 겁나 잘 돌아간다는 허정승도 저리 가라는 말일시.

사몽: 예끼, 이놈아? 주접 그만 떨고 얼른 플레이어님들께 정중히 부탁을 드려라.

기뻐를 들어 정면으로 보여주는 비몽

비몽: 헤헤! 우리 플레이어님들, 들으셨지라? 우들이 힘을 모아 얼른 기뻐 백 개를 땡글어야 영등할망도 만나고, 첫째와 셋째 도깨비도 확 잡아 분다 이 말이지라.

사몽: 플레이어님 여러분? 기뻐를 만드는 방법은 ‘영등환영제’를 준비중인 ‘소미’들 중에서 한 명에게 힌트가 있습니다.

비몽: 흐미! 겁나 바빠 죽겠는디 다들 뭐 한대요? 싸게싸게들 와서 그 ‘소미’인가 뭐시긴가를 얼른 찾아여지라.

Scene 3. 두 번째 미션 (배경: 서귀본향당 후박나무(낮))

서귀본향당, 거대한 ‘신목’이 보이고, 그 옆으로 작은 건물도 함께 보인다.

화면 밖에서 들려오는 비몽과 사몽의 목소리

비몽: 이봐, 사몽? 워디 있당가?

사몽: 어이? 이쪽이야. 이쪽!

비몽: 음마! 이쪽이 어디당가?

사몽: 으이그! 이쪽이라니까. 이쪽!

순간, 화면 양쪽에서 튀어나와 화면 중앙에 보이는 신목 앞으로 달려온 비몽과 사몽, 정면으로 충돌하며 쓰러지는데,

비몽: 아이그미!

사몽: 으악!

자리에서 벌떡 일어난 사몽, 쓰러져있는 비몽을 발로 밟아댄다.

사몽: 멍청한 놈! 내가 이쪽이라고 했잖아.

비몽: 위메! 비몽이 죽네. 그런데 이쪽이 이쪽이 아니었는가?

사몽: 으으으~ 그쪽이 이쪽이라니까.

자리에서 일어난 비몽과 사몽, 나란히 서서 화면정면을 보며 인사를 하고,

사몽: 아이고! 오늘도 우리 플레이어님들께서 이렇게들 많이 와주셨군요?
정말 감사합니다.

비몽: 저도 엄청 감사허라.

기메와 끈으로 입구가 묶인 자루 두 개를 양손에 들어 보이는 사몽
자루 속에서 갇힌 첫째 도깨비와 셋째 도깨비가 몸부림을 쳐대어 자루가 꿈틀거
리고

이를 보며 신기하다는 듯 한 표정으로 손가락으로 자루를 쿡쿡 찌러보는 비몽

사몽: 첫 게임에 참가해주신 여러분들 덕분에 무사히 기메 일백 개를 만
들어 첫째와 셋째 도깨비를 잡았습니다.

사몽의 앞 쪽으로 끼어든 비몽,

비몽: 고깃에다가 하나 더, 제주에 온 엄청 이쁜 영등할망도 만났지라.
헤헤헤~

사몽: 아니 이놈이..... 어디 어르신이 말씀을 하시는데 껴들어?

비몽: 하여간 겁나게 이빠라.

궁금한 표정으로 신당 여기저기를 살피는 비몽,

비몽: 근디 여그가 어딘겨?

사몽: 어디긴? 바로 서귀본향당이지.

비몽: 서귀본향당?

사몽: 여기가 바로 여섯째 도깨비를 잡을 곳이네.

비몽: 근디 워떻게 여기 있는 줄 알았디야?

사몽: 요즘 이 동네에 밤마다 도깨비 한 놈이 취객들에게 장난을 치고 다닌다는 소문이 짹악~ 퍼졌다는구만.

사몽: 이 소문을 들은 영등할망께서 요 도깨비가 누구인지 한참을 고민 하시다가,

비몽: 하시다가?

사몽 왼쪽 옷자락에서 사진을 꺼내어 화면에 들이밀며,

사진에는 불사(不死)라 적힌 여섯째 도깨비의 뒷모습과 얼굴에 낙서질 된 취객이 찍혀있다.

사몽: 우연히 찍힌 이 사진을 보시고 누군지 아셨지.

비몽: 아따, 우리 영등할망은 이 뒷모습만 보고 워짜 알았디야? 시방 얼굴만 이쁜것이 아니라 머리도 허벌라게 좋아부러야~

사몽: 이놈아! 허정승이 뿌린 수배전단을 보면 여섯째는 불사(不死)라 하지 않았더냐.

비몽: 그러? 근디 워떻게 잡을 것인디?

사몽: 허정승 말에 따르면, 여섯째 도깨비 놈이 형제들 중에서 멋부리기를 가장 좋아하고 또 돈만 보면 환장한다고 그러네. 그래서 내가 영등할망께 아이디어를 드렸는데, 영등할망이 댓츠 곳 아이디어라 하셨어.

비몽: 무슨 아이디어인디?

사몽: 내가 벌써 이 근동을 돌면서 돈과 고운 옷이 주렁주렁~ 열리는 나무가 있다고 소문을 짹 내고 다녔지.

비몽: 워시라, 돈과 옷? 참말로 그런 나무가 있는 것이여?

사몽: 호호! 자네 이 신목이 보이는가?

비몽: 나가 해태 눈깔이요? 당연히 보이제.

사몽: 이제 곧 여기 이 나무에 돈과 옷이 가득 열릴거란 말이지.

비몽: 워시라 고라, 고라고라? 참말이여라?

사몽: 응!

비몽: 떼잉~ 근디 시방 엄동설한에 돈과 옷을 워짜 열리게 한당가? 그것

은 나보고 천자문을 몽땅 다 외워부러라는 것과 똑같은거란 말일시.

사몽: 훗~ 좋아! 그럼 내가 마술 하나 보여줄까?

비몽: 뭐, 마술이라고라?

화려한 색깔의 천과 흰색 종이를 품에서 꺼낸 사몽이 멋지게 휘날려 보이는데,

사몽: 짜잔! 이것이 바로 ‘지전’과 ‘물색’이란 건데.

비몽: ‘지전’과 ‘물색’? 고것이 뭐디 쓰는 물건이간디?

사몽: 음~ 물색은 말이야. 신께 잘 봐주십사 하고 바치는 ‘옷’ 같은 것이지.

비몽: 고럼 지전? 고것은 또 뭐다냐?

사몽: 으으으~ 이 무식한 놈 같으니라고. 종이 지. 돈 전. 종이돈을 말하는 거야.

비몽이 사몽으로부터 지전과 물색을 받아 들고 신목의 줄기에 매달며,

비몽: 아! 그렇게 요 지전과 물색을 요러코롬 줄기에 딱 매어분지면 된다는 것이제?

사몽: 그렇지! 바로 그거라는 거.

비몽: 아따! 하여간 쪼까 억지스러운데가 있들혀도 그럴듯해 보이네.

사몽: 야, 이놈아? 잔말 말고 어서 플레이어님들께 미션을 설명해드려라.

비몽: 알았당게로, 그라고 보채지말고 쪼까 기다려보쇼잉.

몸을 돌려 화면 정면을 바라보는 비몽

비몽: 플레이어님들, 잘 들으셨지라? 궁게 요 지전과 물색으로 다가 백개를 주렁주렁 열리게 하라고 허니 얼릉 오셔서 매달아야 쓰겠소. 그라고 달아매면 돈과 옷에 환장한 여섯째 도깨비가 이 나무로 올 것이란 말일시. 바로 그때 영등할망이 흑 잡아분다는디 다들 알아 들으셨지라?

사몽: 자! 플레이어님들? 얼른 오셔서 이 신목에 지전과 물색을 예쁘게 주렁주렁 달아주이소~.

Scene 4. 세 번째 미션 (배경: 성읍 민속마을(낮))

제주전통초가집이 보이는 골목 길,
콧구멍을 넓혀서 연신 냄새를 맡으며 걷는 비몽,
그의 목에는 줄이 매어있고, 그 줄의 끝을 잡고 있는 건 사몽이다.

비몽: 쿵쿵~ 흐미! 워디서 요로코롬 맛 좋은 냄새가 날아온다냐?

사몽: 워워~ 아니 이놈의 똥 강아지가 어디선가 날아오는 똥 냄새를 맡
았구나. 후후!

비몽: 나의 마음을 짠하게 후벼 파분지는 이 냄새! 근디 도대체 나의 목
에 콕 쫄매진 요 요사스러운 줄을 뭐시다냐?

사몽: 후후! 이놈아? 이 줄은 바로 천방지축인 네 놈을 내 손아귀에 콕
붙들어 매어두는 줄이 아니겠느냐? 우하하하!

비몽: 뭐시라? 그런 나가 이 녀의 강, 강생이란 말일시?

사몽: 그래. 이놈아? 이 성읍민속마을에 숨겨진 ‘오메기술’과 ‘오메기떡’
냄새를 맡아 줄 나의 강아지란 말이지. 우하하하~

사몽의 말을 듣고는 개처럼 헐떡이며 좋아죽는 비몽

비몽: 뭐, 오메나 술, 떡? 고것이 먹는 것이 틀림없지라?

사몽: 글썸?

비몽: 아따! 열불나는 거. 그렇게 고거이 요 입안에 쑥 들어가 분지면 꿀
떡꿀떡 넘어가는 술과 쫄깃쫄깃한 맛이 나는 떡 맞들 앓는가 이 말이여?

사몽: 음! 사실 엄청 맛있긴 하지.

비몽: 워매! 미치고 환장허졌네. 그렇게 요 맛난 냄새가 그 오 머시기인
가 하는게 술이랑 떡이란 이말 아니요?

사몽: 덩동댕! 자! 똥강아지야? 얼른 오메기 냄새 맡고 찾아가자.

좋아죽는 사몽, 납작 엎드리더니 강아지처럼 꼬리를 흔들면 네발로 기어간다.

비몽: 워매! 이 냄새, 정말 환장허졌네.

(Jump)

한 초가집 마당, 동네 아낙들이 오메기떡을 만들고 있다.

재빨리 그녀들의 곁에 다가 간 비몽,

강아지처럼 양손을 들고 헐떡거리며 쳐다보는데,

비몽의 아구통을 밥주걱으로 강타하는 아낙

아낙: 어딜 감히 넘봐? 나 49년 수절한 일등 과부야.

한방에 나가떨어진 비몽이 땅바닥을 구르며,

비몽: 깨갱~ 으악! 이 녀도 나의 취향은 아니거든요.

비몽에게 다가온 사몽, 손에 든 부채로 비몽의 머리를 툭툭 치며,

사몽: 허어~ ‘개 버릇 남 못 준다’는 말이 딱 이 상황일세. 그러!

비몽: 뭐시여?

사몽: 떼잉~ 쓸데없는 짓 그만하고, 어서 오메기떡이나 찾아.

떡 만드는 아낙들 주변을 살피며 돌아다니는 비몽과 사몽

한 순간, 오메기떡을 발견한 비몽의 눈이 커지더니 소리를 지른다.

비몽: 우와! 심…………… 아니 오메기떡 봐부렀어야.

오메기떡이 가득 쌓인 접시를 번쩍 들어올린 사몽이 외친다.

사몽: 뭐, 그럼 이것이 바로 오메기떡?

오메기 떡이 화면 중앙에 비치고,

쥼쥼하게 잡아서 입안에 넣고 먹어대는 비몽과 사몽, 맛있다는 표정이다.

사몽: 오~ 쩍쩍~ 이 맛은 바로……………

비몽: 너를 죽이고 나그 혼자 먹어야 쓰는 살인적인 맛!

비몽의 떡살을 잡고 흔드는 사몽

사몽: 뭐라고? 나를 죽여?

비몽: 고것은 오해랑게요. 으파~ 그만큼 맛있다는 말이제.

사몽: 그런가? 혹시 너 진짜 그런 맘먹고 있는 거 아냐?

비몽: 노우! 절대 아녀라. 근다 오메기술은 워디 있는겨?

사몽: 흐흐! 이런 멍청한 놈을 봤나~ 오메기술은 이 오메기떡으로 만드
는 거야.

비몽: 참말로, 거시기 뭐냐 그랑게 이 떡이 술이 되분다고?

사몽: 그렇지.

오메기떡을 한입에 꿀꺽 삼키고 떠들어대는 비몽

비몽: 흐미 맛난거. 근디 시방 우리 영등할망이랑 도깨비 잡으러 다녀야
쓰는 거 아니여라?

사몽: 이놈아, 그래서 여길 온 거지. 요즘 이 동네에 제사상에 올려 놀

음식들이 없어진다는 동네 사람들의 하소연을 들은 영등할망께서 여기에 도깨비가 숨어있는 걸 눈치채시고 우리를 여기로 보내신 것이다.

비몽: 우와! 그러믄 이번 도깨비는 먹는 걸로 잡는다는 것이여?

사몽: 서당 개 삼년이면 풍월을 읊는다더니, 비몽 너도 나와 함께 다니다 보니 드디어 풍월을 읊는구나.

비몽: 뭐시여? 시방 나가 개란 말이여?

사몽: 다섯째 도깨비는 거대한 장신이라는데 등치만큼이나 대식가로 늘 배가 고프다고 해. 특히 다섯째 도깨비가 좋아하는 음식은 오메기 떡과 오메기 술로 이것만 보면 사죽을 못쓴다 하니.....

비몽 사몽의 말을 자르며

비몽: 그러??? 근데 참말로 니가 개인겨?

사몽: 어허! 그 입 잠시 닫아두시게. 플레이어님들, 정말 오랫동안 기다리셨죠? 다섯째 도깨비를 오메기술과 오메기떡으로 유인하여 잡고자 합니다.

비몽: 으미~ 속터진겨. 쓰잘데기 없는 소리 그만 허고, 나으 질문에 얼른 대답하란 말일시, 참말로 나가 개란 것이여?

비몽의 질문을 생까는 사몽

사몽: 흠! 어디서 개 짓는 소리가 들리지? 하여간 이 곳 성읍마을에서 오신 플레이어님들께서는 오메기떡과 오메기술을 만드는 곳을 잘 찾아 오셔서 함께 잘 만들어주시면 된답니다.

비몽: 음~ 근디 이쁜 영등할망은 언제 오간디?

사몽: 자! 얼른 얼른 들 오세요.

비몽: 음마! 또 날 무시하는 것이여?

골목으로 사라져 가는 사몽, 계속 소리를 질러댄다.

사몽: 우리 플레이어님들? 얼른 오셔서 오메기떡 천 개과 오메기술 백 병을 만들어주세요.

그의 뒤를 졸졸 쫓아가는 비몽

비몽: 사몽, 정말 이럴 것이요? 왜 날 자꾸 무시하는 거난 말이여?

(vo)

사몽: 오메기떡, 오메기술!

Scene 5. 네 번째 미션 (배경: 우도(낮))

우도의 동쪽, 섬속의 섬 ‘비양도’가 보이는 비양동 인근

화면 중앙으로 들어온 사몽이 주변을 두리번거리며 비몽을 찾는데,

사몽: 개똥도 약에 쓰려면 없다더니…………… 비몽 이놈은 도대체 어딜 간 거야?

순간 비양도와 우도 사이의 다리 근처에서 큰 종이배를 탄 비몽이 나타나는데, 비몽, 바다 한 가운데서 사몽을 향해 소리를 지른다.

비몽: 사몽, 나 여깁소~

사몽: 어, 너 거기서 뭐 하는 거야? 그리고 또 그 배는 어디서 났대?

비몽, 바다 한 가운데서 사몽을 향해 뭐라 이야기하지만 정확하게 들리지 않는 상황이다.

사몽: 에~ 그냥 진행하겠습니다. 단순 무식한 둘째 도깨비가 간이 배 밖으로 나왔는지 영등할망에게 도전장을 보냈다는군요. 도전에서 지면 자기는 순순히 영등할망을 따라가겠노라고, 하지만 대신 제 놈이 이기면 이제까지 잡은 도깨비 형제들을 다 풀어주라고 했다는데…… 음! 근데 그 도전이 뭐냐 하면……

순간, 비몽이 항구에 배를 대며,

비몽: 이보시오, 사몽? 나 시방 방금 도착했어라.

사몽: 어? 너 거기서 뭐 하는 거야? 그리고 또 그 배는 어디서 났대?

비몽: 크크! 하나씩 찬찬히 물어보쇼? 아따! 숨 넘어 가겠네.

사몽: 이놈아, 웬 배냐고?

비몽: 요 배? 흐흐! 워며, 뽀대 나지? 나가 영등할망이랑 자네가 쑥떡대는 이바구를 들었지.

사몽: 뭐, 그걸 엿들었다고?

비몽: 고것은 중요한 것이 아닌게 찬찬히 야그하기로 하고. 그 머시긴가

거시기인가하는 그 둘째 도깨비가 가장 빠른 뱃사공과 배 경주를 허쳤다고 험담시롱? 헤헤~ 나도 참가할라요.

사몽: 예헬! 기계를 잘 다루는 도깨비가 분명 신통력을 부려 모든 배를 고장낼 것인데~ 그건 그렇게 간단한 문제가 아니야.

비몽: 그래서 일케 종이로 배로 만들었당게. 이 배는 나가 겁나 큰 종이로 멩근 배란 말일시.

사몽: 뭐, 종이로 만들었다고?

비몽: 잉! 종이를 탁탁 요렇게 조렇게 접어서 멩근 것이여. 요 종이배는 고장 같은거 안 나 부지라~ 둘째 도깨비도 어쩔 수 없당게~

비몽이 탄 종이배에 올라탄 사몽,

사몽: 우와! 정말 신기하네. 종이배가 이렇게 큰 것도 첨 봤지만, 이게 사람이 타도 물에 가라앉지 않는다는 거지?

비몽: 고것은 당연한 것이고, 나는 진즉 요 배를 타고 저 꽃대까지 다녀왔지라.

사몽: 플레이어님들? 이제 도깨비가 딱 세 놈 남았어요. 그런데 만약 우리가 이번 경주에서 지면 그동안 잡은 놈들까지 죄다 풀어줘야 된답니다. 기계를 제외하고 어떤 재료든 좋으니 배를 만들어서 배몰이 경주에 많이 참여해 주셔서 힘을 합쳐 주십시오.

비몽: 헤헤~ 나가 배라면 끝내주게 잘 멩그니까, 배 만들 걱정은 꼭 붙들어 매어 놓아도 된당게로!

순간, 바다 속으로 점점 잠기는 비몽의 배

비몽: 으악! 요것이 뭘 일이당가?

사몽: 자! 어서 섬속의 섬, 우도 비양도로 오세요!

Scene 6. 다섯번째 미션 (배경: 고내포구(낮))

해안길을 따라 걸어가는 비몽과 사몽

탈진한 비몽을 어깨로 부축하며 힘겹게 걷고 있는 사몽이 보이는데,

사몽: 으이그~ 이 한심한 놈 같으니, 미친 듯이 노질을 해대더니만 결국 이렇게 됐네.

비몽: 아이고, 아이고! 고것이 뭐 죄당가? 나가 이쁜 영등할망 얼굴을 다시 한 번 더 보고 잤아서 애쓴 일이다…………… 후회는 하나도 없당게로.

사몽: 힘내! 이제 다 왔으니까. 저기가 바로 고내포구라고.

바닥에 주저앉아 드러누워 버리는 비몽

비몽: 아이고 나는 더 이상 못간게, 자네나 먼저 가소.

사몽: 그래? 그럼 할 수 없지. 저기에 영등할망이 먼저 와 있을 텐데.

비몽: 뭐시여? 영등할망이 와 있다고라?

벌떡 일어선 비몽이 짹짹 달려간다.

사몽: 어, 어? 쯤쯤쯤~ 저것도 남자라고 예쁜 여자라면 아주 환장을 하는구나. 환장을 해! 허허허!

(Jump)

차귀도가 보이는 고내포구, 사람들이 모여서 구경을 하는데,

순간, 비몽이 정신없이 달려오는데,

비몽: 워매 워매! 나의 여신님? 워디 계신게라?

담벼락에 정면으로 충돌한 비몽이 기절을 한다.

담벼락에는 그림의 밑그림이 그려져 있다.

비몽: 으악! 요것은 또 뭐여? 예고고~

비몽의 몸을 일으켜 세우는 사몽

사몽: 으이그! 이 한심한 놈아? 어딜 가나 이렇게 사고만 치니, 쯤쯤쯤! 팬찮나?

비몽: 오메! 여그가 천국이여, 지옥이여?

사몽: 지옥이다. 이놈아?

비몽: 아이고미, 우째야 쓰까이? 아직 장계도 못갔는디, 지옥을 먼저 와 부렸어야? 아이고, 아이고! 엄니? 나 죽었소.

비몽의 머리통을 후려갈기는 사몽

사몽: 떼잉~ 아직 안 죽었으니까. 얼른 정신 차리고 플레이어님들께 인사나 올려.

머리를 감싸 권 비몽이 좌우를 살피는데,

비몽: 뭐여? 허벌나게 아픈 걸 본 게 나가 아직 안 죽은 것 같으니. 그럼 나 살아있는 것이여? 우와! 나 아주 살아있다네. 신난다!

사몽: 으이그~ 이 멍청한 놈을 어떻게 해야 하나?

고내포구를 손짓하며 소개를 하는 사몽

사몽: 여러분들이 오신 이곳이 바로 고내포구인데요. 여기서 넷째 도깨비를 잡을 예정입니다.

비몽: 근디 여기에 도깨비가 있는 걸 위째 알았데?

사몽: 이 동네 이장님 말씀에 따르면, 어느 날 갑자기 벽화에 색이 없어지고 밑그림만 덜렁 남았다더군.

비몽: 그러서?

사몽: 그래서는? 넷째 도깨비 짓 인걸 딱 알아채야지. 하지만 도깨비 뒷꿈무니 쫓아다니기엔 영등할망이 워낙 바빠야 말이지. 특히 넷째 도깨비는 인내심 하나는 도깨비 형제 중에도 으뜸! 그래서 우리가 도깨비를 유인만 해두면 영등할망이 직접 잡으러 오신다네.

비몽: 워떻게 유인해야 되는디?

사몽: 넷째 아들놈이 엄청 좋아하는 건 따로 있지.

비몽: 옴마! 고것이 뭐디?

사몽: 그건 바로 색이야. 색! 영어로 컬러!

비몽: 뭐, 커 뭐시라?

사몽: 으이그! 이 무식한 놈아? 컬러! 색이라고.

비몽: 음~ 거시기 나가 쪼까 이해가 안돼서 그러는디, 요놈으로다가 위쪼코롬 잡는다는 것이여?

사몽: 그러니까 우리 플레이어님들이 여기 고내 포구에 오셔서 물감을 붓에 묻혀서 한 번씩만 색깔을 입혀주시면.....

비몽: 입혀주시면?

사몽: 이 그림이 완성될 것이고, 그럼 그놈의 넷째 도깨비가 색을 먹으러 슬금슬금 나타날 때, 영등할망이 그놈을 확 잡아서 이 자루에 담을 주실 거란 말이지.

비몽: 오호라! 그리하면 이쁜 영등할망이 나타나신다 이말이제?
 사몽: 덩동댕! 우리 비몽이 점점 똑똑해지는 걸.
 비몽: 헤헤! 쪽팔리게스리……………
 사몽: 자! 우리 플레이어님들 얼른 오셔서 넷째 도깨비를 잡아주세요.
 비몽: 잠깐!
 사몽: 아, 왜?
 비몽: 요번에도 이쁜 영등할망을 볼 수 있는 거 확실하제?
 사몽: 글썸~ 플레이어님들이 미션을 완수하면 볼 수 있지 않을까? 허허!
 비몽: 흐흐, 플레이어님들 얼른 들 싸게싸게 오쇼잉.

Scene 7. 여섯번째 미션 (배경: 제주칠머리영등굿당)

건입동 사라봉 자락에 있는 제주칠머리영등굿 전수관 앞,

비몽과 사몽이 입구에서 기웃거리며 안쪽을 살피는데,

비몽: 그렇게 마지막 도깨비, 그러니까 허정승의 막내아들 놈이 나의 이쁜 영등할망에게 백기를 보내어 부렸단게 참말이여? 흐미! 마지막이 엄청 싱그워부러야.

사몽: 음! 영등할망이 백기를 받기는 했는데……. 조건이 하나 있지.

비몽: 뭐디?

사몽: 그 노래하고 춤추는 것을 좋아하는 막내아들 놈이 마지막으로 실컷 제주에서 하룻밤 놀게 해주면 제 발로 영등할망을 따라가겠다고 그러네.

브레이크 댄스를 하는 비몽

비몽: 흐미! 노는 거라든 나가 잘하지라~ 근디 노는 건 좋은디 혼자 놀 수 있는감? 다 같이 놀아야 제 맛이제. 자자! 우리 플레이어님들도 다 같이 댄스 타임! 고고!

순간, 조명이 어지럽게 돌아가고,

선글라스를 낀 비몽이 우스꽝스러운 춤을 춘다.

리모콘으로 돌아가는 조명을 끈 사몽, 비몽을 발로 걷어찬다.

사몽: 에라이, 이 한심한 놈아? 지금이 이렇게 호들갑 떨 때냐?

비몽: 흐미~ 시방 나가 즐겁게 살겠다는디, 왜 훼방을 놓고 지랄이여?

사몽: 아무리 그래도 때와 장소는 가려야지. 네놈 말대로라면 노는 건 혼자 하는 게 아니라며?

비몽: 고것이야 맞는 말이제?

사몽: 그래서 우리가 그간 영등할망을 도와 도깨비일 잡느라 고생하신 플레이어님들을 위해 잔치를 준비하자는 거지. 그 날은 우리 모두 다 같이 모여서 도깨비랑 실컷 놀아보자 이거란 말이야.

비몽: 그랴? 흐미~ 벌써부터 기대가 만땅인디! 근디 그날이 언제여?

사몽: 그 날은 바로 음력 2월 13일 밤. 장소는 칠머리영등굿당이여.

비몽: 워메~ 좋은 거! 좋았어. 그날은 나의 화려한 판스 실력을 보여줄 것이여.

사몽: 사람은 많을수록 즐거운 법이니, 우리 플레이어님들도 오셔서 같이 즐기시지 않겠습니까?

비몽: 아싸~ 신난다.

Scene 8. 이벤트 (배경: 제주 칠머리영등굿당)

비몽 호들갑 떨며 화면 왼쪽에서 걸어 나온다.

그 뒤로 사몽이 짐작게 부채를 흔들며 나온다.

비몽: 흐미! 우째야 쓰까이? 오늘이 바로 나의 이쁜 영등할망이 제주 떠나는 날일시.

사몽: 흐흐~ 이놈아? 그걸 인제 알았냐?

순간, 사몽의 팔을 잡아끌고 들어가는 비몽

비몽: 근디 우들도 시방 같이 떠나야 되는 것이여?

사몽: 음! 아마도 그럴걸.

비몽: 흐미~ 요 좋은 제주를 두고 떠나자니 허벌나게 슬프고마이~

사몽: 자! 오늘은 배방선도 함께 하고, 우리 예쁜 영등할망님 길 떠나 보냅시다.

비몽: 근디 배방선이 뭐간디?

순간, 짚으로 만든 배를 번쩍 들어 보이는 사몽.

사몽: 요건 ‘짚배’라는 건데...

비몽: 뭐, 짚배? 호오~ 궁계 지방 또 바쁘신 이 몸더러 배를 맹글라는 것이여?

사몽: 후후~ 이보게, 비몽?

비몽: 위메~ 징글맞게 왜 뵈기싫은 낫짝을 드리밀며 웃는 것이여?

사몽: 아무리 그래도 도깨비들이 타고 나갈 배가 있어야 되지 않겠는가.

비몽: 흥! 고것이 나랑 뵈 상관이 있간디?

사몽: 그러지 말고, 플레이어님들이랑 같이 ‘짚배’만드는 걸 도와주시게 나. 그런데 내가 중요한 정보하나 알려줄까. 종이에 자신의 소원을 하나씩 적어서 짚배에 넣고 띄우면.....

비몽: 띄우면?

사몽: 영등할망이 저기 날아다니는 바람에다가 그 소원을 실어서..... 소원을 이뤄줄 수 있는 사람에게 보내주신다고 하네.

비몽: 참말이여? 그럼 나의 소원도 들어줄 수 있다는 것이여?

사몽: 암! 그렇고말고.

종이를 꺼내 소원을 적는 비몽

비몽의 글을 슬그머니 훑쳐보는 사몽

사몽: 뭐, 내가 뵈 어쨌다고?

쩍싸게 달아나는 비몽, 그의 뒤를 쫓아가는 사몽

사몽: 야, 당장 그 자리에 안 설래?

순간, 앞서가던 비몽이 사라지고,

쫓아가던 사몽이 다시 화면 중앙으로 돌아와 정면을 보며,

사몽: 자자! 플레이어님들 얼른 오셔서 배도 만들고, 소원도 적어서 우리 영등할망님 길 떠나 보냅시다. 저희들도 여기에서 마지막 인사를 올리겠습니다. 어이, 비몽? 안 때릴 테니까 얼른 이리로 오시게. 아무리 그래도

마지막 인사는 해야지.

사몽의 눈치를 보며 나타난 비몽

비몽: 참말로 안 때릴 것이제? 워메! 근디 벌써 마지막 인사할 때가 됐었는감?

사몽: 플레이어님들? 그동안 영등할망과 저희들 도와주시느라 고생들 많으셨습니다.

비몽: 정말 고생 많이들 하셨어라~

허리를 숙여 동시에 인사를 하는 비몽과 사몽

비몽, 사몽: 감사합니다.

(End)

