



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](#)

최 배 영 교수지도
석사학위 청구논문

한국설화 기반의 모바일 게임을 활용한
테마파크 스토리텔링 기획

2024

성신여자대학교 문화산업예술대학원
문화산업예술학과 한국문화콘텐츠전공
안 하 현

한국설화 기반의 모바일 게임을 활용한
테마파크 스토리텔링 기획

최 배 영 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2023년 11월

성신여자대학교 문화산업예술대학원
문화산업예술학과 한국문화콘텐츠전공
안 하 현

논문개요

해외의 경우 게임 IP의 가치를 인식하고 OSMU를 통해 다양한 산업으로 확장해나가는 사례를 찾아볼 수 있다. 「던전 앤 드래곤」, 「슈퍼마리오」 등 모두 해외에서 발매된 지 오래된 게임이지만 영화나 테마파크 등과 같이 멀티유즈화로 이용객들에게 많은 사랑을 받고 있다. 반면 우리나라 모바일 게임의 경우 관련 제품 출시로 그치는 경우가 대부분이고 단기성으로 끝나 OSMU 영역의 확장이 모색될 필요가 있다.

이에 본 논문은 한국설화 기반의 모바일 게임을 활용하여 테마파크 스토리텔링을 기획하는 데 연구의 목적을 두었다. 이를 위해 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」와 테마파크 「한국민속촌」를 연구대상으로 선정하여 모바일 게임의 스토리텔링을 분석하고 이를 활용한 테마파크 스토리텔링을 기획하였다. 주요 연구 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」의 스토리텔링을 서사적 관점과 경험적 관점에서 분석한 결과, 공통적으로 메인 스토리와 퀘스트 스토리텔링으로 전개되었다. 게임 스토리텔링에서는 메인 스토리를 전개하며 조력자 역할인 플레이어와 상호작용하기 위해 퀘스트가 활용되었으며, 퀘스트 스토리텔링은 설화가 차용된 메인 퀘스트와 기본 게임 요소인 서브 퀘스트로 구분되었다.

둘째, 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」에 담긴 스토리텔링 활용의 가능성 측면에서 이 게임은 온라인 플랫폼을 통한 대중성과 관련 굿즈의 다양성을 확보하고 한국설화에 대한 스토리텔링으로 정신적 가치의 만족을 주는 실용성도 내재하고 있었지만 오프라인에서 느낄 수 있는 현장성과 체험성의 측면에서는 제약이 존재하고 있었다.

셋째, 테마파크로서 현재 「한국민속촌」에서 운영되는 콘텐츠는 놀이마을 중심으로만 이용객들이 집중되는 경향이 심한 반면 상대적으로 「한국민속촌」의 민속마을에는 소외되는 공간들이 다수 존재해 콘텐츠 기획이 필요했다. 예를 들어 민속마을의 전통가옥 안에는 2만여 점의 소품들이 있으나 이용객들은 이를 모르고 지나쳐가는 경우가 많았다. 또한 「한국민속촌」의 민속마을은 디지털 콘텐츠와의 연계도 부족했다.

넷째, 본 연구에서는 「한국민속촌」의 한정적인 공간 활용과 스토리텔링 영역을 확장하고 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」의 현장성과 체험성을 강화하고자 하였다. 이를 위해 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」와 「한국민속촌」을 접목하여 테마파크 「검은사막:아침의나라」의 스토리텔링을 기획함에 있어 스마트폰으로 온오프라인을 연결하는 AR 증강현실로 진행이 되도록 하였다.

다섯째, 테마파크 「검은사막:아침의나라」의 AR게임 스토리텔링은 1인칭 플레이어로 변경해 기획하였다. 공간 활용은 「한국민속촌」의 민속마을 전체를 테마파크 「검은사막:아침의나라」로 설정하고 스토리에 맞는 마을로 구분하여 세부 스토리의 흐름을 따라가도록 했다. 세부 스토리는 모바일 게임의 스토리텔링을 접목하여 플레이어가 주체적으로 퀘스트를 하나씩 해결해 나가는 구성으로 설정했다. 퀘스트에 활용되는 미션들은 모바일 게임의 요소를 활용하면서 민속마을에 있는 공간들에 적용할 수 있도록 배치하였다.

결론적으로 본 연구에서는 한국설화 기반의 모바일 게임을 테마파크 스토리텔링으로 확장할 수 있는 가능성을 확인했으며, 온오프라인이 연계되는 테마파크로서 「한국민속촌」의 장소 활용도 증진에 필요한 스토리텔링을 제안하였다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 방법	3
II. 한국설화와 게임 스토리텔링 및 테마파크	5
1. 한국설화	5
2. 게임 스토리텔링	12
3. 테마파크	22
4. 선행연구	32
III. 한국설화에 기반한 모바일 게임의 스토리텔링 분석	37
1. 「검은사막:아침의나라」의 제작사 및 구성	37
2. 「검은사막:아침의나라」의 스토리텔링에 대한 분석	40
3. 「검은사막:아침의나라」 스토리텔링의 활용 가능성	62
IV. 모바일 게임을 활용한 테마파크 스토리텔링 기획	65
1. 테마파크 「한국민속촌」의 현황 분석	65
2. 모바일 게임을 활용한 테마파크 스토리텔링의 기획 방안	73
V. 결론 및 제언	93

참고문헌

ABSTRACT

표 목 차

<표 II-1> 신화·전설·민담의 비교	11
<표 II-2> 플레이어 경험 시점에 따른 게임 스토리텔링 분류	20
<표 II-3> 선행연구	36
<표 III-1> 「검은사막」의 운영 개요	38
<표 IV-1> 「한국민속촌」의 민속마을 행사 콘텐츠	71
<표 IV-2> 테마파크의 스토리텔링 순서와 플레이어 동선	78

그림 목 차

〈그림 II-1〉 스토리와 스토리텔 및 스토리텔링의 연구 영역	14
〈그림 II-2〉 미디어의 관점에서 바라본 스토리텔링 진화의 3단계	14
〈그림 II-3〉 지역, 테마, 퀘스트의 상관관계	21
〈그림 II-4〉 원마윈트 넷마블 월드	27
〈그림 II-5〉 천월화선-화선전장	28
〈그림 II-6〉 조이폴리스	30
〈그림 II-7〉 슈퍼닌텐도월드	31
〈그림 II-8〉 무당령전 메인 스토리 장면	47
〈그림 II-9〉 구미호전 메인 스토리 장면	52
〈그림 II-10〉 손각시전 메인 스토리 장면	56
〈그림 II-11〉 금돼지왕전 메인 스토리 장면	60
〈그림 II-12〉 「점은사막:아침의나라」 팝업스토어	63
〈그림 II-13〉 「한국민속촌」 가이드 맵	68
〈그림 II-14〉 「한국민속촌」 금련사와 놀이마을	73
〈그림 II-15〉 테마파크 스토리텔링 기획 전략	76
〈그림 II-16〉 테마파크 스토리텔링의 순서	78
〈그림 II-17〉 테마파크에서의 플레이어 동선	79
〈그림 II-18〉 스마트폰 AR 증강현실 게임	80
〈그림 II-19〉 테마파크 구미호전 AR게임 스토리텔링의 증강현실	81
〈그림 II-20〉 구미호전 스토리텔링 동선 지도	83
〈그림 II-21〉 구미호전 스토리텔링의 장소 동선과 미션	83

<그림 II-22> 테마파크 손각시전 AR게임 스토리텔링의 증강현실	85
<그림 II-23> 손각시전 스토리텔링 동선 지도	85
<그림 II-24> 손각시전 스토리텔링의 장소 동선과 미션	86
<그림 II-25> 테마파크 무당령전 AR게임 스토리텔링의 증강현실	88
<그림 II-26> 무당령전 스토리텔링 동선 지도	88
<그림 II-27> 무당령전 스토리텔링의 장소 동선과 미션	89
<그림 II-28> 테마파크 금돼지왕전 AR게임 스토리텔링의 증강현실	91
<그림 II-29> 금돼지왕전 스토리텔링 동선 지도	91
<그림 II-30> 금돼지왕전 스토리텔링의 장소 동선과 미션	92

I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적

2023년 국내 모바일 게임 1~3분기 매출이 36억 달러(약 4조 8,870억원)를 기록한 것으로 조사됐다. 이는 코로나19 사태가 발생하기 전인 2019년 같은 기간보다 24% 높은 수치이다. 이러한 한국게임시장의 매출을 이끈 것은 대형 MMORPG¹⁾의 연속된 출시가 있었기에 가능했다.²⁾ 한국 MMORPG 중 하나인 펠 어비스의 모바일 게임 「검은사막」은 2023년 9월 「검은사막:아침의나라」로 업데이트 되었다. 이는 한국 고유의 멋을 살린 오브젝트들을 구현하였고 구미 호전, 손각시전 등 전통 설화를 활용한 요소들을 주로 추가함으로써 많은 플레이어들의 주목을 받았다. 이와 같은 특색으로 「검은사막:아침의나라」는 우리나라뿐만 아니라 외신들의 호평을 이끌어내는 데 성공하며 글로벌 플레이어들에게도 큰 인기를 얻고 있다.

한국게임 IP(지적재산권)의 가치가 올라가면서 하나의 IP를 활용해 다양한 부가가치를 창출할 수 있는 OSMU(One Source Multi Use) 산업화 부분이 주목을 받고 있다. 게임 세계관과 스토리를 활용해 영화, 드라마, 웹툰, 제품 등 온오프라인의 경계를 넘나들며 확장하고 있다. 해외의 경우를 살펴보면 게임 IP를 기반으로 한 콘텐츠들이 연이어 흥행에 성공하고 있다. 2023년 3월 「던전 앤 드래곤(Dungeons & Dragons)」 게임을 원작으로 한 영화 「던전 앤 드래곤: 도적들의 명예(Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves)」가 개봉했다. 오래된 IP임에도 미국뿐만 아니라 국내 시장에서도 큰 상업적 성공을 거두었다.

1) MMORPG는 Massive Multiplayer Online Role Playing Game의 약자이다.

2) 녹색경제신문. <https://www.greened.kr/news/articleView.html?idxno=308057>.
(검색일: 2023.11.01.)

가장 유명한 게임 IP 사례 중 하나인 닌텐도(Nintendo)의 「슈퍼마리오(The Super Mario)」는 최근 영화화되었으며 일본 유니버설 스튜디오에 테마파크화 되면서 연일 전 세계 이용객들로 끊임없이 붐비고 있다. 향후 미국, 중국의 유니버설스튜디오에도 설립 계획이 잡혀있다. 「던전 앤 드래곤」, 「슈퍼마리오」 등 모두 발매된 지 오래된 게임이지만 멀티유즈화로 플레이어들에게 많은 사랑을 받고 있다.³⁾ 반면 우리나라 게임의 경우 식품산업이나 제품산업의 확장으로 그치는 경우가 많고 콘텐츠 산업의 경우 흥행한 사례가 드물다. 게임업계와 종합 엔터테인먼트 업계가 협력하여 다양한 오프라인 사업을 기획하는 경우에도 단기성으로 끝나 OSMU의 지속적인 개발이 요구된다.

이와 같은 상황에서 한국콘텐츠진흥원은 2023년 11월 3일부터 2023년 11월 12일까지 여러 게임사와의 협업과 용인 에버랜드와의 공동 주관으로 게임문화 축제를 기획했다. 다양한 게임 행사 체험은 물론 에버랜드에서 기존에 운영하고 있던 어트랙션 공간을 협동이라는 주제로 재구성하여 현장에서 QR코드를 통해 퀘스트를 진행하여 온오프라인이 결합된 방식을 차용했다.⁴⁾ 이는 게임의 스토리텔링이 기존 테마파크에 충분히 활용될 수 있는 가능성을 시사했다. 반면 우리나라 문화의 정체성을 담고 있는 「한국민속촌」은 전통테마파크로서 외국인 관광객 유치에 위해 공간 변신을 지속적으로 시도했으나 여전히 활용되지 못하는 공간이 많이 생겨나고 있다. 이로 인해 「한국민속촌」의 장소 활용 연구에 대한 필요성이 제기되고 있다.

본 논문은 한국 게임산업이 가진 한계를 극복하기 위해 한국설화 기반의 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」를 활용한 테마파크 스토리텔링 기획을 제안하여 멀티유즈화의 가능성을 연구하고자 한다. 또한 모바일 게임을 활용하여 테마파크 「한국민속촌」에 접목되는 스토리텔링을 기획함으로써 장소의 활용도를 확장하고 온오프라인이 연계된 공간으로 기대효과를 모색하고자 한다.

3) 이씨이십일알앤씨(2023). 글로벌 게임사업 트렌드(2023) 7·8월호. 한국콘텐츠진흥원. p.79.

4) 열린뉴스통신. <https://www.onews.tv/news/articleView.html?idxno=186374>. (검색일: 2023.11.05.)

2. 연구 방법

본 논문은 한국설화 기반의 모바일 게임을 활용한 테마파크 스토리텔링 기획에 연구의 목적을 둔다. 이를 위해 첫째, 한국설화와 게임 스토리텔링 및 테마파크에 대한 문헌고찰을 이행하였다. 둘째, 한국설화에 기반한 모바일 게임의 스토리텔링에 대한 내용을 분석하였다. 셋째, 모바일 게임을 활용한 테마파크 스토리텔링을 기획하였다.

연구의 흐름으로 I 장 서론에서는 한국설화가 적용된 모바일 게임 IP의 가치와 OSMU 확장을 위한 테마파크 스토리텔링 기획의 필요성을 기술하고 본 연구의 목적과 대상을 서술했다.

II 장은 이론적 배경으로 한국설화의 의미 및 분류, 게임 스토리텔링의 정의 및 유형, 게임형 테마파크의 의미 및 특징 그리고 게임 스토리텔링이 활용된 테마파크의 사례를 서술했다. 또한 선행연구를 고찰하여 한국설화와 게임 스토리텔링 연구, 한국설화와 테마파크 연구, 테마파크와 게임 스토리텔링 연구의 동향을 파악하였다.

III 장에서는 한국설화에 기반한 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」의 스토리텔링을 분석하였다. 이를 위해 「검은사막:아침의나라」의 제작사와 전반적인 구성을 살펴보았으며 4가지 모바일 게임(무당령전 게임·구미호전 게임·손각시전 게임·금돼지왕전 게임)의 스토리텔링 내용을 분석한 후 스토리텔링 활용의 확장 가능성에 대해 기술하였다.

IV 장에서는 모바일 게임을 활용한 테마파크 스토리텔링을 기획하였다. 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」와 접목할 테마파크로 「한국민속촌」을 선정하여 역사와 공간 구성 그리고 콘텐츠 현황을 분석하였다. 다음으로 테마파크 「검은사막:아침의나라」 스토리텔링의 기획 방향과 전략을 도출하고, 기획의 동선을 제시했으며, 세부적인 구성과 제작 방안을 서술했다.

V 장에서는 본 연구의 주요 내용을 제시하고 한국설화 기반의 모바일 게임을 활용한 테마파크 스토리텔링의 현장 구현을 통한 기대효과를 결론으로 제시하였다.

II. 한국설화와 게임 스토리텔링 및 테마파크

1. 한국설화

본 절에서는 한국설화의 의미와 유형에 대해 살펴본다.

1) 설화의 의미

설화는 구비문학의 한 갈래로서 ‘말로 전승되는 이야기’이다. 그러나 문자 그대로 ‘말’이 아니라 일정한 서사구조를 지닌 꾸며낸 이야기이다. 다시 말해서 설화는 허구적이며 서사적인 체계를 갖춘 문학적 이야기이다. 그러나 신변잡담이나 역사적인 사실을 설화의 범주에 넣을 수는 없다. 신변잡담의 경우 허구적인 이야기이지만 일정한 서사 구조를 갖고 있지는 않다. 역사적인 사실의 경우 이야기가 만들어진 것이 아니기 때문에 설화의 범주에 넣을 수 없다. 위와 같이 설화는 일정한 서사구조⁵⁾를 지니고 있지만 문자 언어로 기록되어 전승되는 문학의 구조처럼 복잡하지는 않다.

설화는 다음과 같은 몇 가지 특성을 가지고 있다.⁶⁾ 첫 번째는 구전성과 가변성이다. 설화의 구전은 시간과 공간을 뛰어넘어 일정한 행위나 음울과는 상관 없이 오직 입에서 입으로 이루어진다. 이렇게 설화의 구전되는 특성으로 인해 핵심이 되는 이야기 구조 이외에 계속해서 변형되거나 첨가되는 특성을 가지게 된다. 따라서 화자별로 구전에 적합한 나름의 수식을 더하거나 표현을 바꾸어 전달하기 때문에 설화는 가변성도 지닌다. 두 번째는 산문성이다. 설화는

5) 서사구조는 신화, 전설, 민담 등과 같은 서사물에서 사건들이 결합하는 방식이나 서로 맺고 있는 연관 관계 또는 질서를 가리킨다.

6) 김의숙·이창식(2004). 구비문학이란 무엇인가. 푸른사상. p.32.

표현형식이 산문이다. 산문은 운문(韻文)에 대립되는 글의 양식으로 리듬이나 정형성(定型性)을 지니고 있지 않다. 이에 따라 서사구조의 특정 부분에는 운문이 표현될 수 있으나 그 본체는 산문이다. 세 번째는 제한 없는 구연성이다. 설화를 들은 청자와 이야기할 화자가 준비되면 언제, 어디서든 구연 할 수 있다. 또한 설화를 이야기하는 화자는 특별한 자격이나 수련 없이 이야기를 전달할 수 있다. 판소리·민속극·무가 등 시간을 들여 특정한 현장에서 불리는 구비문학과는 구별되는 특징이다. 네 번째는 민족 향유의 문학성이다. 설화는 문자 배움의 기회를 갖지 못했던 민중들의 시대의식을 반영하며 전승되어 온 문학이다.⁷⁾ 당시 시대에서 느꼈던 생각, 욕구, 감정, 가치관 등을 담아 이야기를 전달해왔으며 이를 들은 청자가 다시 화자가 되어 새로움을 가미하여 공동체가 향유를 하게 된다. 이러한 설화는 생활 및 의식의 공동체로서 민족이 지닌 문학적 창의성을 기반으로 한다.

2) 설화의 분류

설화는 신화(myth)·전설(legend)·민담(folk-tale)의 3가지 분류로 통용되고 있다. 이 삼분법은 영국에서 1914년 번(C.S.Burne)이 이를 분류하면서 시작되었다. 일본의 경우 신화, 전설, 민화 또는 석화로 분류한다. 손진태는 신화·전설·우화·소화·잡화의 총칭을 민족설화라고 하였으며, 김열규는 서사적 구조의 특성을 지니는 민간전승을 민담으로 분류하였다.⁸⁾ 그러나 신화, 전설, 민담은 서로가 복합적으로 얽혀 구별 기준을 분명하게 갖기 어렵다. 예를 들어 바위에 관한 신화가 신성성을 잃게 되면 전설이 된다. 또한 바위 전설의 증거물이 사라지면 민담의 성격을 지닌다.⁹⁾ 이렇게 신화·전설·민담을 명확하게

7) 장덕순·조동일·서대석·조희웅(2006). 구비문학개설. 일조각. p.27.

8) 김의숙·이창식(2004). 앞의 책. p.39.

9) 정상진·박경수(2004). 한국구비문학의 세계. 세종출판. p.27.

구별하는 기준을 세우기는 어렵지만 각각은 눈에 띄는 특징을 갖고 있다.

(1) 신화

신화는 신에 관한 이야기로 한 민족이나 집단에게 신성한 존재 혹은 그 이상의 초월적 존재에 관한 이야기로 정의할 수 있다. 신화는 신은 물론 자연 현상이나 사회현상을 불문하고 초월적 존재의 기원에 관해 이야기하기 때문에 역사라고 할 수 있다.¹⁰⁾ 신화의 신성성은 일상생활에서 보편적이지는 않으나 그 의미와 가치가 인정된다.¹¹⁾

신화의 특징을 살펴보면 신화는 과학적인 관점보다는 신적인 존재에 대한 상상에 기반하여 창작된 이야기로 민족이나 집단의 공동체 의식을 반영한다. 다음으로 신화는 신화 자체가 가지는 신성성, 신비성, 상징성 등을 통해 원시종교와 동일한 기저의 산물이라 할 수 있다. 이와 더불어 신화는 서사문학의 형태로 존재하기 때문에 문학작품으로서 창조성이 풍부하게 녹아있다.¹²⁾

신화의 분류는 전승 매체에 따라 문헌신화, 구전신화로 나눌 수 있다. 사회적 기능에 따라 종교신화, 정치신화, 윤리신화로 분류할 수 있다. 본 연구에서는 한국 신화의 신성성을 전제하여 집단의 범위에 맞춰 국조신화, 씨조신화, 무조신화로 나누기로 한다. 국조신화는 건국 시조에 관한 이야기로 건국신화라고도 한다. 우리나라의 대표적인 건국신화는 <단군신화>, <주몽신화>, <김수로신화> 등이 있다. 씨조신화는 성씨의 시조의 관한 신화이다. 대표적인 씨조신화로 <박혁거세신화>와 <김알지신화>가 있다. 무조신화는 무당들에게서 전승되는 신에 관련된 이야기다. 이는 신에 관련한 이야기를 가창과 함께 서사적으로 담은 서사무가이다. 대표적 무조신화의 예로 <바리테

10) 황희선(2010). 지역설화를 이용한 문화콘텐츠 OSMU 활용방안에 관한 연구:익산시와 익산설화를 중심으로. 호서대학교 글로벌창업대학원 석사학위논문. p.7.

11) 정상진·박경수(2004). 앞의 책. p.31.

12) 김의숙·이창식(2004). 앞의 책. p.61.

기), <세경본풀이>¹³⁾가 있다.¹⁴⁾

신화의 기능은 크게 2가지로 볼 수 있다. 먼저 신화는 집단 통제적 기능을 담당한다. 말리로브스키(B. Malinowski)는 신화는 풍속을 고정시키고, 행위의 모범을 설정하고, 어떤 제도에 위엄과 중요성을 부여하는 규범적인 힘을 가진다고 하였다.¹⁵⁾ 예를 들어 <단군신화>는 홍익인간의 정신으로 고조선사람들에게 국가적 위엄과 가치의 지표로 작용했다. 두 번째로 신화는 이를 향유하는 집단에게 긍지를 갖게 해준다. 고구려 <주몽신화>로부터 시작된 광개토대왕의 업적을 새긴 비문은 민족적으로 확장하여 자부심을 갖게 하였다.

(2) 전설

전설은 구체적인 주인공·시간·장소 등이 제시될 뿐만 아니라 사실로 증명할만한 지명이나 실존인물이 증거가 되어 진실성이 내재된 설득력을 가진 이야기다.¹⁶⁾

전설의 특징을 살펴보면 전설은 설명성을 가진다. 특정 지역에 있는 사물 혹은 지명을 구체적으로 묘사하고 유래를 설명하기 위해 만들어진 이야기가 많다. 전설의 증거물로 삼아진 장소나 인물은 시대적 상황이나 전승자에 따라 허구적으로 얼마든지 달라질 수 있다. 또한 전설은 역사성을 지닌다. 전설은 구체적인 지명이나 역사적인 인물을 내포하고 있다. 전설은 허구적 사실이기는 하나 당시 민중의 시대 비판적 사고를 함축하고 있기 때문에 기록 문헌에 드러나지 않는 민중적 인식을 이해하는 통로가 되어준다.¹⁷⁾

13) <세경본풀이>는 제주도에서 행해지고 있는 무속의례 가운데 큰 곳에서 구송되는 본풀이로 자청비신화라고도 한다.

14) 정상진·박경수(2004). 앞의 책. p.32

15) 장덕순·조동일·서대석·조희웅(2006). 앞의 책. p.58.

16) 황희선(2010). 앞의 논문. p.7.

17) 정상진·박경수(2004). 위의 책. p.38.

전설은 여러 기준에 따라 분류할 수 있다. 설화대상에 따른 전설의 분류 중 인물전설은 이야기 대상이 역사적 인물, 신앙적 인물 등 인물 중심으로 전개된다. 자연물 전설은 자연물(예: 산, 바위, 구멍, 강, 연못, 섬 등)이 구체적인 증거물로 등장한다. 인공물 전설은 유적(예: 비석, 사원, 무덤 등)과 유물(예: 의복, 기구 등)로 크게 나누어진다. 동식물전설의 경우 동식물과 상상적 동물의 전설로 분류할 수 있다.¹⁸⁾

발생목적에 따른 전설은 3가지 기준으로 나눌 수 있다. 설명적 전설은 자신의 살고 있는 세상에 대해 설명하는 특이한 지형, 자연현상, 풍습, 동식물 등 사물의 기원이나 성질에 대한 이야기다. 역사적 전설은 역사적 사실이나 인물에 대해 이야기하며 역사적 사건의 발생 이후에 생겨나는 특징을 가지고 있다. 신앙적 전설은 민간신앙에 기반해 종교적으로 당대의 모순적 질서를 타파하고 새로운 세계에 대한 염원을 담고 있다.¹⁹⁾

이상과 같이 전설은 증거물을 통해 진실임을 증명하려 하지만 초월적 경이를 통해 허구적 이야기로 만든다는 공통점을 지니고 있다. 또한 전설은 주인공의 초월적 능력에도 불구하고 예기치 못한 실수를 통해 비극을 맞이하는 결말이 나타난다. 이는 전설을 향유하는 사람들의 새로운 세상에 대한 간절한 기대를 역설적으로 드러낸다고 할 수 있다.²⁰⁾

(3) 민담

민담은 화자와 청자 모두 신성하다고 여기지 않으며 꾸며낸 이야기임을 인지하는 데서 시작된다. 민담의 몇 가지 특징을 살펴보면 첫째 민담은 흥미 위주로 전개되는 허구성이 강한 옛이야기다. 따라서 “옛날 옛적 호랑이 담배

18) 장덕순·조동일·서대석·조희웅(2006). 앞의 책. p.69.

19) 황희선(2010). 앞의 논문. p.8 재인용.

20) 김의숙·이창식(2004). 앞의 책. p.75.

피던 시절에 말이지...”와 같은 형식으로 시작하기 때문에 구체적인 시간·장소·증거물을 제시할 필요가 없다. 둘째, 민담은 구조가 단순하며, 동일한 요소들의 반복으로 사람들에게 쉽게 기억되고 널리 전승될 수 있다. 셋째 민담의 주인공은 평범한 인물이지만 여러 난관이 닥쳤을 때, 자신의 지략이나 행운을 통해 운명을 극복한다. 민담의 세계는 꿈과 현실을 오고 가며 비현실성을 통해 현실에 대한 욕망을 해소한다. 이러한 요소들은 민담의 흥미를 극대화하며 풍부한 상상력이 가미된 기술을 통해 서사문학에 가까운 형태를 가질 수 있게 한다.²¹⁾

민담은 다양한 기준으로 나눌 수 있지만 동물담·본격담·소화담으로 구분하고자 한다. 동물담은 동물유래담·본격동물담·동물우화 3가지로 다시 나누어진다. 동물 유래담은 동물의 생김새, 습성, 명칭 등을 설명해준다. 본격동물담은 동물을 의인화하여 이야기를 전개한다. 동물우화는 동물에게 일정한 유형과 행동을 부여하여 교훈적인 내용을 담는다. 본격담은 현실담과 공상담 2가지로 나눌 수 있다. 현실담은 현실 세계에서 난관을 극복하는 지혜와 용기를 다루고, 공상담은 초자연적인 힘을 통해 사건을 해결하는 이야기를 담고 있다. 소화담은 과장담·모방담·치우담·사기담·경쟁담의 5가지로 나누어진다. 과장담은 현실에 일어나지 않을 것 같은 이야기를 다룬다. 모방담은 도덕적인 사람을 모방하다 실패하는 이야기이고, 치우담은 어리석은 사람의 이야기를 포함한다. 사기담은 거짓말이지만 재치를 통해 원하는 바를 성취하고, 경쟁담은 경쟁을 통해 승리를 쟁취하는 특징을 담고 있다.²²⁾

이상과 같이 민담의 주인공들은 평범한 인물이 소원을 성취하는 전개를 통해 민중의 소망을 드러낸다. 민담의 세계는 환상적이고 초월적이나 주인공이 좌절하지 않고 현실의 문제를 해결하는 긍정적인 결말을 그려낸다. 또한 지배계층의 삶과 대립되는 자유로운 행동과 성취는 민중의 억압된 감정이

21) 정상진·박경수(2004). 앞의 책. p.47.

22) 황희선(2010). 앞의 논문. p.10에서 재인용.

해소됨과 동시에 폭넓은 공감으로 민담의 전승력을 강화시켜 준다.²³⁾

김의숙 등의 연구를 토대로 설화 전승자의 태도, 시간과 장소, 증거물, 주인공, 주인공의 행위, 세계관, 결말 등에서 신화, 전설, 민담의 차이를 <표 II-1>에 정리하였다.

<표 II-1> 신화·전설·민담의 비교

분류 항목	신화	전설	민담
설화 전승자의 태도	진실 되고 신성한 것으로 인식	진실 되었다고 믿고 실제로 있었다고 주장	신성성과 진실성을 인식하지 않고 흥미를 주기 위해 구연
설화의 시간과 장소	특별하고 신성한 장소 및 시간	구체적인 시간 및 장소	뚜렷한 시간 및 장소가 없음
설화의 증거물	포괄적 증거물 예) 국가	특정의 개별적인 증거물 예) 바위	증거물 없음
설화의 주인공	신 중심	구체적, 역사적인 인물 중심	평범한 인물이나 의인화 된 동물 중심
설화의 세계관	종교적인 숭고함	운명론적	희극적
설화의 결 말	신격화의 결말	비애적 결말	행복한 결말

출처 : 김의숙·이창식(2004). 구비문학이란 무엇인가. 푸른사상. p.44.

23) 김의숙·이창식(2004). 앞의 책. p.80.

2. 게임 스토리텔링

본 절에서는 스토리텔링의 개념, 게임 스토리텔링의 정의 및 유형에 대해 서사적 관점과 경험적 관점으로 나누어 밝히고자 한다.

1) 스토리텔링의 개념

스토리텔링은 스토리(story)와 텔링(telling)의 합성어이다. 문자 그대로 해석하면 ‘이야기하다’는 의미를 지닌다.²⁴⁾ 스토리를 의미하는 이야기는 인간의 삶과 관련되어있다. 인간들은 살아가면서 터득한 지식과 경험을 자신들만의 이야기로 다음 세대에 전달했다.²⁵⁾ 인간은 음성, 문자, 행위 등을 언어로 사용하며 의사소통을 해왔고, 이런 수많은 언어를 통해 이야기하는 행위를 해왔는데 이를 담화라고 부른다. 담화는 묘사, 설명, 논증, 서사로 구분되며 이 가운데도 이야기는 서사에 해당한다.²⁶⁾ 서사는 어떤 사건이나 상황의 변화를 시간의 흐름에 맞춰 적는 것을 말한다.

이야기가 가지고 있는 특성의 첫 번째는 서사성이다. 이야기 속 시간의 흐름과 연속적으로 이어지는 핵심 사건들을 통해 상황의 변화양상을 이해할 수 있다. ²⁷⁾ 두 번째는 인과성과 개연성이다. 이야기의 구성인 플롯은 인과관계로 이어지는 이야기의 틀을 담당한다. 이야기는 플롯을 통해 논리적으로 인과관계가 전개됨으로써 사람들에게 장기간 기억되고 그 내용의 유용성을 담보한다.²⁸⁾ 세 번째는 형상성과 다양성이다. 이야기는 사건을 구체적으로

24) 염유희(2005). 스토리텔링을 통한 영화콘텐츠 활성화 방안 : 영화 '웰컴투동막골' 테마파크 기획에서의 스토리텔링개념을 중심으로. 한국외국어대학교 대학원 석사학위논문. p.5.

25) 최배영(2015). 「무오읍혈록」의 스토리텔링을 활용한 박물관의 상례문화 전시 연구. 차문화·산업학30. p.5.

26) 주인석(2019). 스토리텔링 작법과 실무. 헤드림출판사. p.41.

27) 최배영(2015). 위의 논문. p.5.

28) 주인석(2019). 위의 책. p.41.

로 그려내면서도 다양하게 적용할 수 있도록 열려있다. 또한 이야기의 사이 사이에는 여러 과정들이 생략되어 있는데 이 부분은 독자의 상상력으로 연결되어 확장해 나갈 수 있다.²⁹⁾

스토리텔링의 가장 중요한 핵심은 스토리가 아닌 전달의 방식 ‘텔링(telling)’이다. 텔링의 영역은 tell 과 -ing로 구분된다(그림 II-1).³⁰⁾

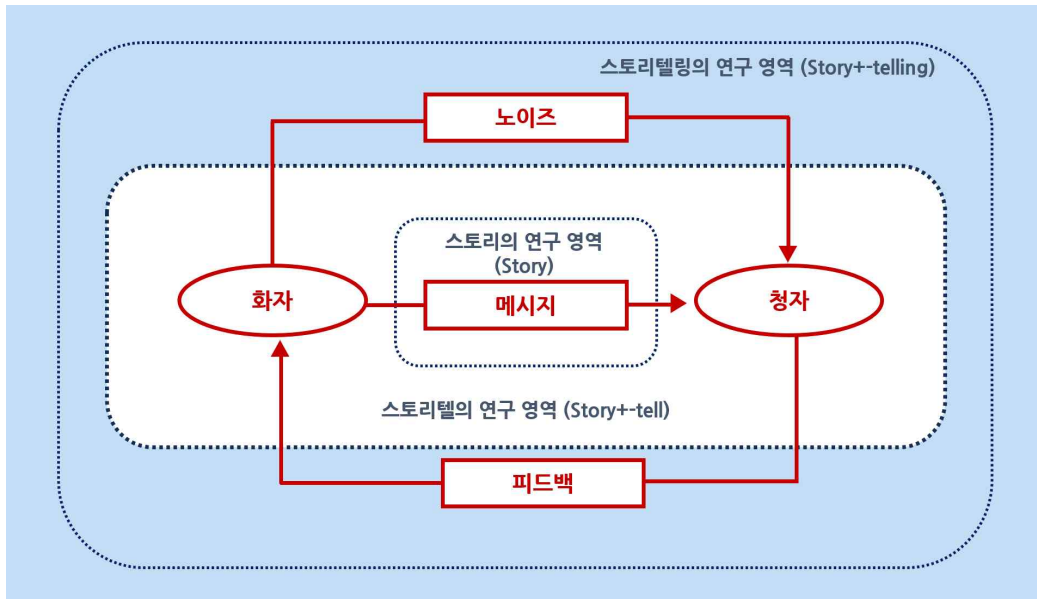
‘tell’은 스토리를 전달하는 수단이다. 이 수단에는 대사, 텍스트, 이미지, 영상 등이 존재하며 이를 커뮤니케이션 모델에서는 미디어로 통칭한다. 그렇기 때문에 같은 스토리를 전달해도 미디어에 따라 다른 느낌을 받을 수 있다. 다음으로 ing의 역할은 디지털 기술의 발달로 청자가 화자에게 다양한 피드백을 제공할 수 있다. 이는 스토리를 향유하는 청자가 피드백을 통해 스토리 개입이 가능해짐을 의미한다. 이때 화자가 청자에게 메시지를 전달하는 과정에서 노이즈가 발생한다. 노이즈는 커뮤니케이션에서 외부적 방해 요인이지만 스토리에서 텔링을 연구할 때 메시지를 변화시키는 중요한 역할로 주목된다.³¹⁾

오늘날과 같은 디지털 시대에서 스토리텔링은 이야기를 어떻게 전달하느냐에서 나아가 청자와 상호작용하며 어떻게 이야기를 확장해 나갈 것인가가 중요한 영역이 되었다. 21세기의 확장된 스토리텔링 개념을 구체화하기 위해 스토리텔링의 진화단계를 미디어 발전 관점에서 살펴보면 <그림 II-2>와 같다.

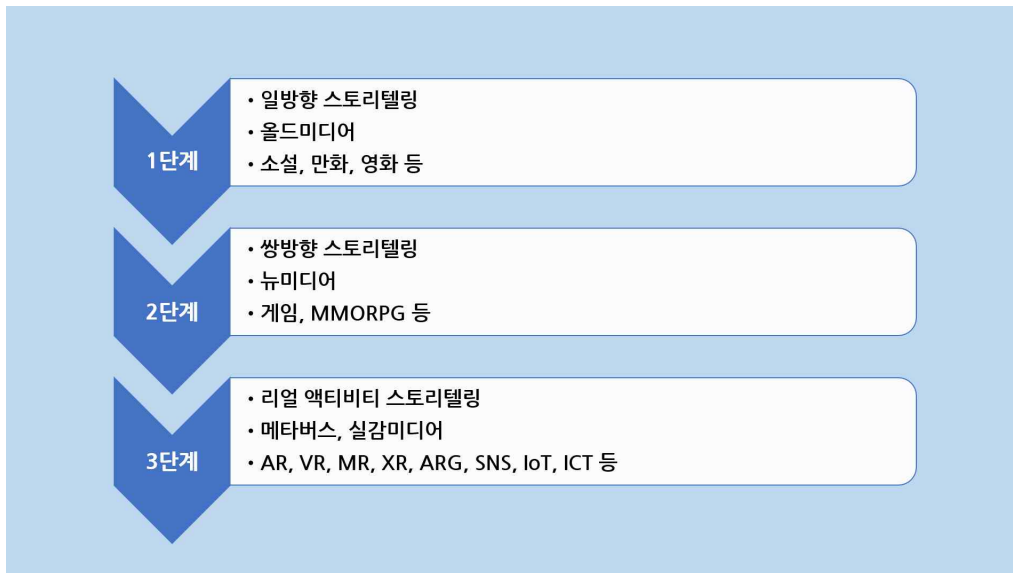
29) 주인석(2019). 앞의 책. p.43.

30) 이진희(2018). 이론과 실천으로 배우는 게임 시나리오. 한빛미디어. p.27.

31) 이동은(2022). 스토리 유니버스: 뉴미디어 시대 스토리텔링의 모든 것. 사회평론아카데미. p.34.



<그림 II-1> : 스토리와 스토리텔 및 스토리텔링의 연구 영역
출처: 이동은(2022). 스토리 유니버스: 뉴미디어 시대 스토리텔링의 모든 것. 사회평론아카데미. p.35.



<그림 II-2> : 미디어의 관점에서 바라본 스토리텔링 진화의 3단계
출처: 이동은(2022). 스토리 유니버스: 뉴미디어 시대 스토리텔링의 모든 것. 사회평론아카데미. p.53.

스토리텔링 진화의 1단계는 일방향 스토리텔링이다. 일방향 스토리텔링은 과거 전기수와 같은 사람의 입으로 이야기가 전달되는 구술적 특성을 지녔다. 또한 춘향전, 고분벽화 등 다양한 형태의 스토리텔링이 노래나 그림 속에 녹아 민중들에게 소개되었다.³²⁾ 이후 문자의 탄생으로 소설, 드라마나 영화로 독자와 관객에게 이야기가 전달되었다. 이 매체들을 통칭하여 올드미디어라고 부른다. 일방향 스토리텔링은 청자가 스토리를 향유할 뿐 화자에게 영향을 주지 못한다는 특징을 지닌다. 스토리텔링 진화의 2단계는 쌍방향 스토리텔링이다. 미디어의 발달로 이야기 전달 방식이 진화하면서 인터넷의 포털사이트, SNS 등 디지털 기술을 통해 화자와 청자간 상호작용이 가능해졌다. 특히 뉴미디어 중심에서 게임은 쌍방향 스토리텔링을 가장 잘 보여주는 매체의 특징을 가지고 있다. 게임의 스토리를 제공받은 플레이어는 단순히 게임의 스토리를 따라가지 않고 자신이 새롭게 창조하거나 변주하여 예상하지 못했던 게임의 흐름을 형성한다. 이러한 부분이 오늘날 뉴미디어가 지닌 핵심 가치이다. 스토리텔링 진화의 3단계는 리얼 액티비티 스토리텔링이다. 이제 이야기의 전달 방식은 점점 더 확장하며 예측하기 어려운 단계에 진입하고 있다. 코로나 이후 가상세계에 대한 연구가 가속화되면서 메타버스와 같은 4차원의 세계가 우리 곁으로 빠르게 다가왔다. 바로 가상세계와 현실이 융합된 리얼 액티비티 스토리텔링 단계이다.³³⁾ 이를 토대로 게임 세상 보다는 한 발짝 더 나아가 현실세계와 상호작용하며 무선네트워크 기술인 AR, VR을 비롯한 IoT, ICT 통신 기술들을 통해 가상세계를 현실세계에 공존시키고 있다.

32) 주인석(2019). 앞의 책. p.43.

33) 이동은(2022). 앞의 책. p.52.

2) 게임 스토리텔링의 정의 및 유형

게임 스토리텔링은 아날로그적인 스토리텔링과 디지털적인 스토리텔링의 연결하는 쌍방향 스토리텔링의 중심에서 4차원 세계의 리얼 액티비티 스토리텔링의 하나로써 독자적인 스토리텔링을 이어나가고 있다. 게임 스토리텔링은 플레이어에게 즐거움을 제공하기 위해 이미 존재하거나 새롭게 창작된 이야기를 쌍방향적인 서사로 구상하여 동일한 사건이더라도 다양한 형태의 이야기를 전개시킬 수 있는 다변수 서사적인 플롯을 구상하고, 플레이어와 교감을 형성하는 콘텐츠다.³⁴⁾

앞서 살펴본 스토리텔링의 진화단계 가운데 게임 스토리텔링은 쌍방향 스토리텔링의 중심에서 리얼 액티비티 스토리텔링 중심으로 진화가 이루어지고 있다. 이러한 진화 속에서 게임 스토리텔링의 유형에 대해 2가지 관점을 적용하여 알아보하고자 한다.

(1) 서사적 관점의 스토리텔링

게임 스토리텔링은 플레이어가 직접 참여하여 기존 서사를 확장시키기 때문에 다른 미디어 서사와 분명한 차이가 있다.³⁵⁾ 이러한 서사를 다음과 같이 3가지로 구분할 수 있다. 첫 번째는 서사 층위인 기반적 스토리이다. 기반적 스토리는 플레이어에게 게임을 구성하는 세계관, 사건, 인물 등을 통해 게임의 이야기를 제시하며 플레이어가 게임을 해야 하는 분명한 동기와 목적을 설명해준다. 주로 게임 속에서 영상, 컷신(게임 중간 상호작용하지 않는 시퀀스) 등을 통해 기반적 스토리가 전달되는데 플레이어는 게임의 시간

34) 이재홍(2011). 문화원형을 활용한 게임 스토리텔링 사례 연구. 한국문학과 예술(7). pp.264-265.

35) 윤성호(2011). 삼국지를 활용한 게임 스토리텔링 양상 연구-고에이사(光榮社) 발매 게임을 중심으로. 단국대학교 대학원 석사학위논문. p.28.

적·공간적 배경, 갈등 요소들을 이해하며 게임을 진행할 수 있다. 또한 기본적인 스토리는 플레이어가 게임 세계의 규칙과 질서를 이해하며 게임 속에서 의미 있는 전투가 진행될 수 있도록 작용한다. 이러한 기본적인 스토리는 플레이어가 고정된 스토리를 수동적으로 받아들여야 한다는 점에서 기존의 영화나 드라마 같은 선형적 구조를 띤다.³⁶⁾

두 번째는 이상적 스토리 층위이다. 이상적 스토리는 게임의 상호작용성이 잘 드러나는 층위이다. 플레이어가 단순히 정해진 서사만을 따라 가게 되면 게임의 흥미도가 떨어지며 동시에 몰입이 깨져버릴 수 있다. 이를 보완하는 이상적 스토리는 플레이어에게 참여할 수 있는 기회를 제공하는 서사이다.³⁷⁾ 이상적 스토리의 대표적인 형식으로는 퀘스트가 있다. 이는 게임 속 최종 목표를 달성하기 위해 수행해야 하는 일련의 미션들이다. 플레이어는 게임 속 길잡이 역할을 하는 캐릭터들을 통해 게임 공간을 탐험하고 과업을 수행하며 자신이 판단한 결과를 통해 게임을 경험한다. 플레이어는 이상적 스토리를 통한 퀘스트를 단계별로 수행하고 보상을 얻으면서 게임 세계에 몰입하고 끊임없이 도전할 수 있다. 그러나 이상적 스토리는 게임을 관통하는 주된 스토리가 하나라는 점이 기본적인 스토리와 유사하여 선형적 특징을 띤다. 이상적 스토리에서 게임의 창작자는 중심 스토리에서 벗어나지 않으면서도 퀘스트와 같은 다양한 경험과 선택지를 플레이어에게 제공해야 한다.³⁸⁾

게임 스토리텔링의 세 번째 층위는 우발적 스토리이다. 우발적 스토리는 제한된 영역이나 게임의 규칙을 넘어서 발생하는 이야기로 사용자 스토리텔링 이라고도 부를 수 있다. 우발적 스토리는 게임 속에서 기본적인 스토리와 이상적 스토리의 완결 후 플레이어들이 주관적으로 이야기를 만들어나가기

36) 이동은(2022). 앞의 책. p.312.

37) 윤성호(2011). 앞의 논문. p.29.

38) 이동은(2022). 위의 책. p.316.

때문에 무한한 스토리텔링의 확장이 가능하다.³⁹⁾ 따라서 제작자들은 플레이어가 게임 스토리를 다 경험했더라도 게임에 머물며 자신들만의 스토리를 끊임없이 만들어어나가는 텔링(telling)의 공간을 완벽하게 구축할 필요가 있다.

(2) 경험적 관점의 스토리텔링

플레이어 관점에서 게임 세계에 개입하는 정도에 따라서도 게임 스토리텔링을 분류할 수 있다(표 II-2). 소설의 시점과 같이 플레이어가 게임캐릭터일 경우 1인칭, 게임의 캐릭터가 아니면 3인칭으로 구분한다. MMORPG(Massive Multiplayer Online Role Playing Game) 게임의 경우 장르의 특성상 어느 곳에도 속하지 않는 중간적 관점을 사용한다. 이 경우 문학이나 소설에서는 표현되는데 한계가 있었으나 게임이라는 장르에서는 구현이 되고 있다.⁴⁰⁾

플레이어의 경험 시점에 따른 게임 스토리텔링을 분류하면 첫째, 3인칭 관점의 게임 스토리텔링은 플레이어가 캐릭터를 통해 게임 세계를 경험하고 스토리를 이해한다. 캐릭터가 주인공이지만 플레이어의 적극적인 참여로 스토리를 경험하는 점에서 기존 소설, 영화, 드라마 등과 차이가 있다. 고전적 스토리 구조인 발단-전개-위기-절정-결말을 적용하기 용이하여 대부분의 게임이 3인칭 관점의 게임 스토리텔링을 활용한다. 3인칭 관점의 게임 스토리텔링에서 2가지 키워드는 단 한 명의 주인공과 그 주인공을 통한 간접경험이다.⁴¹⁾ 이러한 3인칭 관점의 게임 스토리텔링은 크게 스토리 중심의 게임과 캐릭터 중심의 게임으로 분류할 수 있다. 먼저 스토리 중심 게임 스토리텔링의 대표적 장르는 역할수행게임(RPG: Role Playing Game)과 어드벤처

39) 윤성호(2011). 앞의 논문. p30.

40) 이정엽(2005). 디지털 게임, 상상력의 새로운 영토. 살림. p.22.

41) 이진희(2018). 앞의 책. p.115.

(Adventure)이다. RPG는 플레이어가 이야기 속의 캐릭터들을 연기하며 즐기는 역할 수행게임을 말한다. 어드벤처 게임은 플레이어 자신이 게임 속의 주인공이 되어 주어진 시나리오를 중심으로 던전(Dungeon: 게임 속 공간) 속을 모험하면서 모험 중에 얻은 아이템을 이용하여 사건과 문제를 풀어나가는 게임이다. 두 가지 게임의 정의에서 공통된 부분은 스토리를 중심으로 전개된다는 것이다. 반면 캐릭터 중심의 스토리텔링은 캐릭터별 특성을 중심으로 게임이 진행되는 데 대표적 장르가 AOS(Aeon of Strife)이다.⁴²⁾ AOS는 국내에서 파생된 용어로 국제적으로는 MOBA(Multiplayer Online Battle Arena)라고 하며 상대편 플레이어와 전투를 벌이는 형식의 게임이다.⁴³⁾ 게임 속에서 전투를 해야 하는 스토리가 전개되지만 스토리를 따라 게임을 전개하지 않는다.⁴⁴⁾

두 번째는 중간적 관점의 게임 스토리텔링으로 다중 사용자 온라인 롤플레이팅(MMORPG: Massive Multiplayer Online Role Playing Game)으로 최대 수 천 명의 플레이어들이 한 공간에서 게임을 즐긴다.⁴⁵⁾ MMORPG의 게임 스토리텔링은 3가지 특성을 지니고 있다. 첫째, 같은 게임 세계에서 다른 플레이어들과 함께 공존하면서도 모두가 주인공이 될 수 있다. 둘째, 다수의 주인공이 존재하는 스토리텔링이 가능하도록 하기 위해 퀘스트(게임 속 미션)가 사용된다. MMORPG 스토리텔링은 플레이어가 퀘스트 혹은 미션을 통해서 스토리를 만들어간다.⁴⁶⁾ 플레이어 다수가 같은 퀘스트와 미션을 통해 동일한 일련의 과정을 거치며 영웅이 되는 경험을 할 수 있다. 퀘스트는 메

42) 이진희(2018). 앞의 책. p.151.


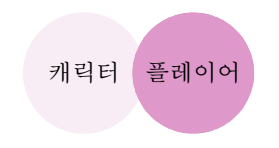
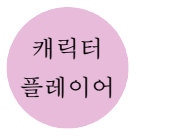
43) 네이버시사상식사. <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=5707582&cid=43667&categoryId=43667>. (검색일: 2023.10.12.)

44) 이진희(2018). 위의 책. p.153.

45) 네이버게임용어사전. <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=2028561&cid=42914&categoryId=42916>. (검색일: 2023.10.12.)

46) 이진희(2018). 위의 책. p.173.

〈표 II -2〉 플레이어 경험 시점에 따른 게임 스토리텔링 분류

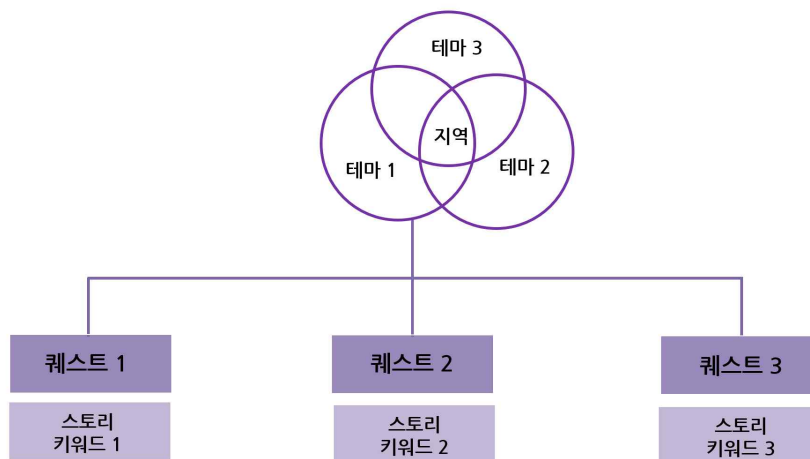
구분	캐릭터와 플레이어의 관계	주요 특징
간접 경험		3인칭 관점 <ul style="list-style-type: none"> • 캐릭터가 유일한 주인공 • 플레이어와 캐릭터가 동일시되지 않음 • 싱글 플레이어 게임
		중간적 관점 <ul style="list-style-type: none"> • 다수의 플레이어가 주인공이 되어 같은 세계를 공유 • 플레이어가 선택한 캐릭터는 아바타로 1인칭 관점 지향 • MMORPG
직접 경험		1인칭 관점 <ul style="list-style-type: none"> • 플레이어와 캐릭터가 동일시됨 • 플레이어의 실제 행동이 게임에 반영 (시선, 이동, 움직임) • 대부분 VR게임, 일부 AR게임 ※ 3인칭 관점의 VR게임은 포함되지 않음

출처 : 이진희(2018). 이론과 실전으로 배우는 게임 시나리오. 한빛미디어. p.44.

인 스토리를 주축으로 하는 메인 퀘스트와 메인 퀘스트로 가기까지의 스토리와 미션을 담고 있는 서브 퀘스트가 있다. 서브 퀘스트의 경우 메인 퀘스트에서 놓치고 갈 수 있는 게임 속 다양한 지역이나 테마를 즐길 수 있도록 유도하는 스토리로 구성된다(그림 II-3).⁴⁷⁾ 셋째, 1인칭과 3인칭 시점이 공존한다. MMORPG에서 퀘스트를 진행할 때 해당 스토리의 주인공이 아닌 조력자이지만 영웅처럼 보여야 한다. 이는 NPC(None Play Character)란 게임 안에서 플레이어가 직접 조종할 수 없는 캐릭터이다. 즉 플레이어에게 퀘스트

47) 이진희(2018). 앞의 책. p.178.

등 다양한 콘텐츠를 제공하는 도우미 캐릭터이다. 다양한 NPC를 통해 주인공이 처한 어려운 상황의 스토리를 듣고 퀘스트를 해결해 나간다. 이는 플레이어가 스토리에서 3인칭과 같은 간접경험을 하지만 1인칭의 관점으로 게임을 진행할 수 있도록 한다.⁴⁸⁾



〈그림 II-3〉 : 지역, 테마, 퀘스트의 상관관계
출처: 이진희(2018). 이론과 실전으로 배우는 게임 시나리오. 한빛 미디어. p.191.

세 번째는 1인칭 관점의 게임 스토리텔링이다. 1인칭 관점은 플레이어 자신이 곧 게임 캐릭터이다. 자신이 역할을 부여받고 직접 수행하는 게임의 의미한다. 대표적인 게임 장르로 AR과 VR이 있다.⁴⁹⁾ AR은 Augmented Reality의 약자로 실제 존재하는 현실의 이미지에 가상의 부가 정보를 덧붙여서 보다 증강된 현실을 실시간으로 보여주는 기술⁵⁰⁾을 의미한다. VR은 Virtual reality의 약자로 가상현실, 컴퓨터로 만들어 놓은 가상의 세계에서

48) 이진희(2018). 앞의 책. p.174.

49) 이진희(2018). 위의 책. p.211.

50) 두산백과. <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1227952&cid=40942&categoryId=32828>.
(검색일: 2023.10.12)

사람이 실제와 같은 체험을 할 수 있도록 하는 최첨단 기술을 말한다. AR과 VR은 게임 스토리텔링 속에서 차이가 있다. AR은 게임 세계가 현실로 확장된 관점이다. 또한 AR의 스토리는 반드시 플레이어가 현장에 가서 게임을 할 수 있도록 유도되어야 한다. 이러한 게임 스토리텔링을 가장 잘 반영한 예가 증강현실을 이용한 포켓몬고 게임이다. 반면 VR의 경우 플레이어가 가상세계에 들어가서 직접 게임을 하지만 가상세계라고 인지하지 못할 정도의 몰입감을 준다. 하나의 예로 영화 아바타 주인공이 아바타 캐릭터에 접속되어 나비족으로 살아가는 것과 같은 시점이다. 하지만 AR과 VR 게임 모두 1인칭 관점의 게임 스토리텔링로서 다른 게임 스토리텔링과 차별되며 가장 중요한 키워드는 직접경험이라고 할 수 있다.⁵¹⁾ 플레이어가 직접적으로 움직이고 현장성이 반영된다는 점에서 다른 게임 스토리텔링과 큰 차이점을 가진다. 3인칭 관점의 VR게임은 플레이와 캐릭터 간에 거리를 만들며 플레이어의 몰입도를 떨어트려 3인칭 관점의 VR 게임은 1인칭 관점에 속하지 못한다.

3. 테마파크

본 절에서는 테마파크의 개념, 게임테마파크의 정의 및 특징 그리고 게임 스토리텔링이 활용된 테마파크의 사례에 대해 알아보도록 한다.

1) 테마파크의 개념 및 특징

테마파크(Theme Park)는 일정한 주제에 따라 연출된 환경과 분위기를 만

51) 이진희(2018). 앞의 책. p.211.

들면서 이용객들에게 일상을 탈피한 즐거운 경험을 제공하는 공원이다.⁵²⁾ 1995년 기존 어뮤즈먼트 파크(Amusement Park)와는 다른 테마를 가진 디즈니랜드가 성공을 하면서 테마파크에 대한 연구가 활발히 진행되었다. 그에 따라 테마파크에 대한 학자들의 다양한 정의가 등장하였다.⁵³⁾

카메론(J.cameron)은 테마파크를 만국박람회로부터 시작된 어뮤즈먼트 파크, 지역 박람회장, 박물관, 동물원 등과 같은 사회문화적 관광산업으로 정의하였다.⁵⁴⁾ 보겔(Vogle)은 테마파크를 즐거움 혹은 흥미를 유발하여 경험을 판매하는 사업으로 정의하였다.⁵⁵⁾ 김재민은 테마파크를 유원지에서 발전한 공원의 한 형태로 가족 여흥의 장소가 되며 박물관, 박람회 및 기타 문화시설을 포함하여 매혹적이고 환상적 분위기를 창출하는 곳으로 정의하였다.⁵⁶⁾ 한국관광공사는 테마파크를 창출된 환경과 분위기를 통해 가족 단위로 즐길 수 있는 다양한 시설물이 있는 공원으로 정의하였다.⁵⁷⁾

이로 보면 테마파크는 “비일상적인 공간에서 특정한 테마와 스토리를 통해 이용객들에게 흥미와 즐거움을 제공하며 만족감을 전달하는 공간”이라고 정의할 수 있다.⁵⁸⁾

일반 유원지나 공원과는 다른 테마파크의 특성을 살펴보면 공간의 중심이 되는 하나의 주제 또는 연속성을 지닌 주제들의 연합으로 테마성이 있다. 하나의 독립된 완전한 공상 세계로서 비일상적인 유희 공간으로서 비일상성을 지닌다. 주제부각을 위해 건축양식·조경·위락시설 등 모든 상품에 일관된 이미지를 부여하는 통일성이 있다. 현실과의 차단을 통해 체험하게 되는 가상·허구의 공간으로서 배타성을 지닌다. 유희·구경거리·음식·쇼핑·쇼 및

52) 김창수(2007). 테마파크의 이해. 사회평론아카데미. p.13.

53) 김희진(2007). 일본테마파크의 사례와 전략. 커뮤니케이션북스. p.16.

54) 은지현(2019). 지역문화콘텐츠를 활용한 테마파크 현황 및 개선방안. 단국대학교 문화예술대학원 석사학위논문. p.17 재인용.

55) 김창수(2007). 위의 책. p.14.

56) 김희진(2007). 위의 책. p.17.

57) 김창수(2007). 위의 책. p.15.

58) 은지현(2019). 위의 논문. p.18.

다양한 이벤트 프로그램 등 놀이에서 휴식까지 즐길 수 있는 위락공간으로서 레저성이 있다. 현대적인 감각이나 현대인의 욕구에 부응해야 하지만, 지역적 특성이나 구성요소를 가지고 있는 공간으로서 독창성을 갖고 있다. 놀이에서 휴식까지 일괄적으로 즐길 수 있는 공간 및 이미지로서 종합성을 지닌다.⁵⁹⁾

테마파크의 특성에서 살펴본 바와 같이 테마파크는 일반 유원지와는 달리 명확한 테마와 비일상적인 공간을 연출하여 일관된 이미지를 갖추어야 한다. 테마파크의 요소들이 유기적으로 보완되고 결합될 때 이용객들의 방문을 유도할 수 있다. 테마파크를 구성하는 요소로는 관람시설, 탑승시설, 상품 및 게임시설, 공연시설, 식음 시설, 고객편의시설, 휴식광장, 지원·관리시설이 있다. 이 가운데 관람시설은 스크린, 시뮬레이션, 영상, 시각적 효과 등을 체험하며 즐길 수 있는 시설의 총칭이다. 탑승시설은 스피드, 비행 혹은 경관 관람을 위한 이동, 회전, 선회하는 시설 및 어린이들의 체력 향상을 위한 놀이시설을 가리킨다. 상품 및 게임시설은 테마파크의 차별화 된 이미지 구축을 위해 제작된 캐릭터, 기념상품 등의 판매시설과 게임을 할 수 있는 시설을 의미한다. 공연시설은 캐릭터, 배우 등이 출연하여 퍼레이드, 연주, 공연, 이벤트 등의 각종 퍼포먼스를 통해 공원에 생동감을 주는 행위 및 공간을 가리킨다. 식음 시설은 음식이나 음료의 제공 및 다양한 서비스를 통해 고객 만족과 무형의 가치를 창출하는 공간이다. 고객편의시설은 이용객들이 편안하고 재미있게 즐길 수 있도록 편의를 제공하는 시설을 가리킨다. 휴식광장은 놀이에서 휴식까지 일괄적으로 즐길 수 있는 공간 및 이미지로서의 특성을 지닌다. 지원·관리시설은 테마파크의 모든 시설과 고객 서비스가 원활히 제공되도록 지원하고 관리하는 시설을 의미한다.⁶⁰⁾

59) 김창수(2007). 앞의 책. p.16.

60) 김희진(2007). 앞의 책. p.9.

2) 게임형 테마파크의 의의 및 특징

다음으로 게임형 테마파크에 대한 정의를 살펴보면 탁연숙은 게임을 소재로 하는 도심형 테마파크로서 게임이라는 테마를 설정하고 도시민들의 접근이 가능한 도심 가까이에 위치되어 방문객들에게 비일상적 체험을 가능하게 하는 장소를 제공하는 놀이 공간⁶¹⁾으로 정의하였다. 라건주는 게임형 디지털 테마파크를 정의하며 디지털 콘텐츠가 테마파크의 주된 구성요소로 작용하며, 각각의 콘텐츠 및 테마파크의 요소가 게이미피케이션⁶²⁾ 기법을 통하여 서로 유기적으로 관람객들과 상호작용하는 유희시설⁶³⁾로 언급하였다. 최승환은 게임을 소재로 한 테마파크를 방문객들에게 평소와는 다른 비일상적 체험을 제공하는 흥미 위주의 종합 놀이 공간⁶⁴⁾이라고 정의했다. 이러한 정의들을 통해 기존 테마파크와는 차별된 게임형 테마파크만이 갖는 특징을 파악할 수 있다.

첫째, 게임형 테마파크는 게임을 테마로 이용객에게 일상에서는 체험할 수 없는 허구적인 세계의 실현을 완성해야 한다. 게임 속 허구의 세계를 테마파크로 가져오면서 게임 속에서만 겪을 수 있었던 세계를 현실에 적용하고 이를 통해 비일상성을 실현시킬 수 있다. 둘째, 게임형 테마파크에서는 각각의 게임 스토리텔링이 적용된 콘텐츠 요소가 이용객과 상호작용할 수 있어야 한다. 게임을 테마로 관람객이 직접 참여하고 즐기면서 몰입할 수 있는 환경이 조성되어야 한다. 단순한 어트랙션의 체험이 아니라 이용객이 참여하고 있다는 생각이 들 수 있어야 한다. 셋째, 게임형 테마파크는 디지털 콘텐츠 기반으로 만들어져야 한다. 게임이라는 가상세계를 테마파크로 실감 나게 구현하기 위해서

61) 탁연숙(2006). 게임을 소재로 한 도심형테마파크 조성에 관한 연구. 세종대학교 영상대학원 석사학위논문. p.30.

62) 게이미피케이션은 게임이 아닌 것을 게임처럼 생각하도록 재미있는 요소들을 부여하여 게임처럼 만드는 기법이다.

63) 라건주(2014). 게임형 디지털 테마파크의 활성화를 위한 게임 및 공간 요소 분석 연구. 숭실대학교 대학원 석사학위논문. p7.

64) 최승환(2015). 게임테마파크 개발에 관한 소비자 인식연구. 가톨릭대학교 글로벌융합대학원 석사학위논문. pp.34-35.

AR, VR과 같은 최신 기술의 접목은 필수요소로 작용한다. 또한 게임 속 다양한 스토리, 캐릭터, 세계관이 유기적으로 연동하기 위해서 디지털 환경 조성이 필수불가결하다.

3) 게임 스토리텔링이 활용된 테마파크

한국설화 기반의 모바일 게임을 활용한 테마파크 스토리텔링을 기획하기 위해 게임 스토리텔링이 접목된 테마파크의 사례를 살펴보고 각 테마파크의 핵심 게임 스토리텔링과 활용전략을 정리하였다.

(1) 원마운트 넷마블 월드

넷마블 월드는 넷마블과 일산 테마파크 브랜드 원마운트, 교육콘텐츠 브랜드 씬랩드코리아가 협업하여 제작한 단기성 실내 테마파크이다. 원마운트 공간 안에 넷마블 게임인 넷마블 프렌즈, 모두의 마블, 머지 쿵야 아일랜드, 스톤에이지등을 스토리를 활용하여 다양한 체험을 할 수 있도록 구성하였다. 넷마블 월드는 총 3개의 층으로 구분되는데 각각 넷마블의 게임 스토리를 활용하여 구현하였다. 1층은 파티존으로 모두의 마블 월드 뮤직 투어에서 모두의 마블의 게임 맵을 여러 큐브박스로 가져와 현장에서 체험할 수 있도록 하였다. 2층은 쿵야 빌리지 게임 스토리텔링을 적용한 공간으로 쿵야 캐릭터를 찾아오는 경우 경품을 받을 수 있는 이벤트존으로 구성하였다. 3층은 모두의 마블 스토리를 적용한 방 탈출 게임으로 기획하였다. 이밖에도 식음료를 즐길 수 있는 공간과 포토존, 아트 뮤지엄, 마술쇼 등 게임캐릭터를 활용한 다양한 공간으로 구성하였다.⁶⁵⁾

65) 넷마블. <https://ch.netmarble.com/Newsroom/PressRelease/List>. (검색일: 2023.10.09.)



<그림 II-4> : 원마운트 넷마블 월드
출처: 넷마블. <https://ch.netmarble.com/Newsroom/PressRelease/List>.(검색일: 2023.10.09.)

이상의 넷마블 월드는 2023년 7월 8일부터 9월 30일까지의 기간에만 진행된 팝업 성격이 강한 테마파크이다. 전반적으로 넷마블 게임 캐릭터 요소를 많이 활용하여 테마파크를 기획하였다. 넷마블 월드의 본래 의도는 남녀노소가 즐길 수 있는 테마파크를 기획하는 것이었지만 체험 후기와 구성된 이벤트들로 볼 때 대체적으로 아이들이 즐길 수 있는 테마파크로 국한되었다. 하지만 국내 게임을 활용해 대규모로 테마파크를 실행한 사례가 드물어 단기적이지만 테마파크 구현에 큰 의미가 있다.

(2) 천월화선-화선전장

천월화선-화선전장 테마파크는 국내 기업 스마일게이트가 출시한 게임 크로스파이어의 스토리텔링을 적용한 중국 광저우 실내·외 테마파크이다. 크로스파이어는 1인칭 슈팅 게임으로 광저우 테마파크가 만들어지기 이전에 이미 쑤저우, 상하이에서 실내스포츠테마파크로 슈팅 체험존을 만들어 성황리에 운영되고 있었다. 이후 크로스파이어가 OTT를 통해 중국 웹 드라마로 제작되면서

중국시장에서 선풍적인 인기를 얻게 되었고 화선전장이라는 대규모 테마파크로까지 확장할 수 있었다.

천월화선-화선전장의 규모는 총 3000평으로 실내시설과 실외시설로 조성되었다. 크로스파이어는 1인칭 슈팅 게임이 적용된 게임 스토리텔링을 테마파크에 활용하였다. 크로스파이어 속 인기 게임으로 전쟁 공간인 블랙위도우, 알래스카, 전술훈련장 등을 구현하여 화선전장에서만 체험할 수 있도록 하였다. 또한 VR존을 통해 게임 속 다양한 탑승물들을 직접 경험하는 어트랙션도 마련되었다. 이 외에 중국 MZ세대들에게 각광 받고 있는 쥐번샤(마피아 게임)를 VR 형태로 체험할 수 있도록 했다. 이와 더불어 부모와 자녀가 함께 즐길 수 있도록 키즈존을 마련하여 테마파크의 요소를 더했다.⁶⁶⁾

천월화선-화선전장 테마파크는 해외에 먼저 생겨났으나 국내 기업의 게임 스토리텔링이 적용된 테마파크라는 점에서 의미가 있다. 또한 VR을 기반으로 대규모 테마파크가 조성되었기 때문에 향후 게임 속에서 다양한 스토리가 개발되면 빠르게 업데이트가 가능해 지속적인 발전이 가능한 테마파크라고 할 수 있다.



<그림 II-5> : 천월화선-화선전장

출처: 스마일게이트. https://newsroom.smilegate.com/news/Crossfire_Park_Open. (검색일: 2023.10.09.)

66) 스마일게이트. https://newsroom.smilegate.com/news/Crossfire_Park_Open(검색일: 2023.10.09.)

(3) 조이폴리스

일본 게임회사 세가가 설립한 도쿄 조이폴리스는 오다이바에 있는 최대 규모의 실내형 테마파크이다. 최신 VR콘텐츠를 포함해 20여 종 이상의 어트랙션이 있어 젊은 세대를 중심으로 인기를 얻고 있다. 실내형 테마파크로 계절이나 기후에 영향을 받지 않도록 설계되어 도쿄의 대표적 관광명소로 인기를 끌고 있다. 세가는 자체적으로 갖고 있는 게임 IP를 활용하여 게임형 테마파크를 구성하였다. 세가 게임 IP가 적용된 대표적 사례를 살펴보면 다음과 같다.

조이폴리스를 처음 개장했을 때부터 활용되었던 IP는 소닉이었다. 소닉을 어트랙션에 활용하여 소닉과 달리기 경주를 하는 체험이 가능하다. 소닉의 세계를 탐험하는 스토리가 적용된 게임존을 통해 어른부터 아이까지 폭넓게 즐길 수 있는 공간을 마련하였다. 또한 세가의 대표적인 슈팅게임 HOUSE OF THE DEAD 게임 스토리텔링을 활용하여 움직이는 의자 위에서 실제 괴물들과 싸우는 듯한 체험을 할 수 있다. 이밖에도 세가에서 개발한 IP는 아니지만 게임형 테마파크의 스토리텔링으로 활용되는 사례로 역전재판이 있다. 이는 주식회사 캡콤의 대표 게임 중 하나로 주인공 변호사 나루호도 류이치가 직접 수사하고 재판하는 스토리를 가져와 실제로 주인공이 되어 역전재판의 수사과 재판을 체험할 수 있도록 기획하였다. 또한 영화 트랜스포머나 애니메이션 진격의 거인과 같이 다른 장르도 게임 테마파크로 접목되어 있다.⁶⁷⁾

67) 도쿄조이폴리스. <https://tokyo-joypolis.com/language/kr/attraction/hod.html>.
(검색일: 2023.10.09.)



〈그림 II-6〉 : 조이폴리스

출처: 도쿄조이폴리스, <https://tokyo-joypolis.com/language/kr/attraction/hod.html>. (검색일: 2023.10.09.)

(4) 슈퍼닌텐도월드

슈퍼닌텐도월드는 테마파크 유니버설과 게임 브랜드 닌텐도가 합작하여 기존 유니버설 속에 설립한 테마파크이다. 닌텐도회사의 주력게임인 슈퍼마리오의 게임 스토리텔링을 차용하여 일본 유니버설 스튜디오에 가장 먼저 구현되었다. 향후 미국, 중국 등의 유니버설 스튜디오에도 설립 계획이 잡혀있다.⁶⁸⁾

슈퍼닌텐도월드는 닌텐도 속 마리오 세계를 현실에 그대로 가져온다는 목표를 가진 테마파크이다. 게임 속 세계의 트릭 장치와 놀이를 온전히 경험할 수 있는 스토리를 볼 수 있다. 활용된 게임 스토리텔링을 살펴보면 슈퍼마리오 대표작 중 카트게임 구현인 마리오카트-쿠과의 도전장 어트랙션이 있다. 최신 기술을 통해 마리오 게임 속 카트 코스를 재현하며 게임에서 나오는 동전아이템과 캐릭터들을 활용해 실제 게임 속에 마리오가 된 듯한 스토리텔링이 특징이다.⁶⁹⁾ 어트랙션뿐만 아니라 게임 속 스토리텔링을 활용하여 미션을 수행하는 파워업 밴드 체험도 있다. 이는 스마트워치밴드로 스마트폰과 연동되어 미션을 수행할 수 있도록 설계되었다. 스마트워치밴드를 이용해서 슈퍼닌텐도월드 속 물음표 박스와 같은 다양한 블록을 터치하여 코인을 모을 수 있다.

68) 나무위키, <https://namu.wiki/w/슈퍼%20닌텐도%20월드>. (검색일: 2023.10.09.)

69) 슈퍼닌텐도월드, <https://super-nintendo-world.usj.co.jp/ko/kr/home>. (검색일: 2023.10.09.)

또한 테마파크 속 쌍안경을 통해 AR 화면을 감상하거나 곳곳에 숨어있는 M마크를 찾으면 스탬프를 획득할 수 있다. 이외에도 스마트워치밴드를 통해 문제를 해결하고 열쇠를 획득해야만 탈 수 있는 쿠파주니어 파이널 배틀이라는 체험형 어트랙션도 존재한다.⁷⁰⁾



<그림 II-7> : 슈퍼닌텐도월드

출처: 슈퍼닌텐도월드. <https://super-nintendo-world.usj.co.jp/ko/kr/home>. (검색일:2023.10.09.)

이상과 같은 슈퍼닌텐도월드는 게임 스토리텔링을 가장 잘 활용한 사례라고 할 수 있다. 체험형 어트랙션에 스토리를 접목한 것을 넘어서 테마파크 자체를 미션을 통해 즐길 수 있도록 활용하였다. 기존의 슈퍼마리오라는 게임을 알고 있던 사람뿐 아니라 슈퍼마리오를 몰랐던 사람들도 게임 속 스토리를 테마파크를 통해 온전히 즐길 수 있도록 구성되어있다. 향후 슈퍼닌텐도월드는 닌텐도 마리오 게임을 플레이할 때도 해당 스토리를 상기시킬 수 있다는 점에 큰 가치가 있다.

70) 네이버블로그. <https://blog.naver.com/ukb0914/223114623856>. (검색일: 2023.10.09.)

4. 선행연구

본 논문에서는 고문헌과 게임 스토리텔링, 지역 스토리와 테마파크, 테마파크와 게임 스토리텔링 분야로 선행 연구를 구분해 살펴보았다.

1) 고문헌과 게임 스토리텔링 연구

전정연⁷¹⁾은 문화원형의 문화콘텐츠 개발 연구로 삼국사기 대무신왕 편을 원형으로 만화 바람의 나라의 OSMU 사례분석을 이행하였다. 이를 통해 하나의 원형 스토리가 2차 스토리텔링으로 각색되는 과정에서 기본적인 스토리 전개가 유지되어야 안정적인 성공을 거둘 수 있다는 결론을 도출하였다.

홍성기⁷²⁾는 한국 고전 문학 홍길동전의 서사적 특징과 기존 게임의 영웅적 서사구조를 비교하여 프로세스를 개발하고 향후 한국원천문화 자료의 활용 가능성을 보여주었다.

김윤선⁷³⁾은 고전서사문학을 모티브로 한 게임들의 사례를 분석하고 이를 토대로 삼한습유(三韓拾遺)⁷⁴⁾의 요소를 차용한 RPG게임 시나리오를 기획하여 디지털스토리텔링으로의 전환을 연구했다.

정은경과 박여량⁷⁵⁾은 한국 원형설화를 기반으로 게임의 트랜스미디어 스토리텔링 사례를 분석하고 게임 속 원형설화의 차용과 변모 과정을 통해 플레이어들에게 수용되는 양상과 향후 발전방안을 연구하였다.

71) 전정연(2008). 문화원형의 문화콘텐츠 개발 사례연구: 바람의 나라 사례 중심으로. 이화여자대학교 정책과학대학원 석사학위논문. pp.65-68.

72) 홍성기(2012). 한국고전문학의 게임 스토리텔링:홍길동전을 활용한 게임 스토리텔링. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문. pp.48-49.

73) 김윤선(2014). <삼한습유>의 디지털스토리텔링 활용방안:RPG 게임 시나리오를 중심으로. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문. pp.125-127.

74) 삼한습유(三韓拾遺)는 순조 14년(1814) 김소행(金紹行)이 지은 고전소설이다.

75) 정은경·박여량(2022). 한국 원형 설화를 활용한 게임 트랜스미디어 스토리텔링: <리그 오브 레전드> 아리를 중심으로. 문화와 융합. 44(3). pp.202-203.

2) 지역 스토리와 테마파크 연구

황희선⁷⁶⁾은 지역 설화를 이용한 문화콘텐츠 OSMU를 활용한 국내외 사례 분석을 통해 익산설화의 발전 가능성에 대해 연구했다. 서동요와 같이 익산이 가지고 있는 다양한 지역설화를 제시하고 총 4단계의 스토리텔링 과정을 거쳐 지역 경제 활성화를 위한 테마마을을 제안하였다.

김윤근⁷⁷⁾은 전남 장성에 위치한 홍길동 테마파크의 문화콘텐츠 활용 현황을 분석하고 문제점과 개선방안에 대해 연구하였다. 도출된 문제점은 통일되지 않은 홍길동 이미지와 스토리에 있었으며, 이를 개선하기 위해 통일된 이미지와 홍길동 킬러콘텐츠를 육성하여 테마적 요소를 강화하는 방안을 제시했다.

은지현⁷⁸⁾은 국내외 지역문화콘텐츠를 활용한 테마파크의 현황분석을 통해 문제점과 특성요소를 도출하고 개선방안을 제시했다. 이를 통해 지역주민과의 공감대 형성, 지역문화콘텐츠의 명확한 이해와 개발, 정부·민간·지역이 협력하는 구조의 필요성에 대한 결론을 도출하였다.

김나영⁷⁹⁾은 제주메밀음식 문화와 역사에 대해 연구하여 메밀이 가진 교훈적 가치를 도출했다. 또한 지역별 음식을 활용한 테마파크 사례연구를 통해 음식테마파크의 이야기 구성과 공간 기능을 분석했다. 이를 활용하여 제주 신화 속 메밀문화를 활용한 스토리텔링을 차용하여 제주메밀테마파크를 기획하였다.

정진이⁸⁰⁾는 창해의 역사 설화의 핵심요소를 도출하여 크리스토퍼 보글러

76) 황희선(2010). 지역설화를 이용한 문화콘텐츠 OSMU 활용방안에 관한 연구: 익산시와 익산 설화를 중심으로. 호서대학교 글로벌창업대학원 석사학위논문. pp.83-89.

77) 김윤근(2012). 홍길동 테마파크 활성화 방안. 전남대학교 문화전문대학원 석사학위논문. pp.74-75.

78) 은지현(2019). 지역문화콘텐츠를 활용한 테마파크 현황 및 개선방안. 단국대학교 문화예술대학원 석사학위논문. pp.62-64.

79) 김나영(2019). 스토리텔링을 활용한 제주메밀테마파크 기획 연구. 제주대학교 사회교육대학원 석사학위논문. pp.82-84.

영웅의 여정 12단계의 틀을 적용하고 새로운 스토리텔링 방안을 제시하였다. 이러한 연구를 통해 창해라는 코믹 영웅 캐릭터를 창안하여 콘텐츠 IP로써 부가가치 창출뿐만 아니라 10km로 형성되어있는 바닷길 창해로에 AR존, MR콘텐츠 활용 방안을 제시하였다. 또한 AR 공간을 통해 젊은 세대들이 창해캐릭터를 포획하고 이를 통해 카페, 음식점, 펜션 등의 할인 쿠폰복을 받을 수 있도록 했다. MR 퍼포먼스 존은 기술과 예술이 결합된 공연을 기획하여 다양한 창해설화 활용방안을 모색하였다.

3) 테마파크와 게임 스토리텔링 연구

최승환⁸¹⁾은 게임 테마파크의 사례를 바탕으로 전통놀이를 접목한 게임테마파크에 대한 소비자 인식을 조사하였다. 그 결과 게임테마파크에 대해 65% 이상의 소비자들이 긍정적인 응답을 보였다. 그러나 여전히 게임에 대한 부정적 인식이 존재하여 해당 부분에 대해 개선이 필요하다는 결론을 제시하였다.

라건주⁸²⁾는 매슬로우의 욕구위계에 따른 게임형 디지털 테마파크의 서사적 요소와 공간적 요소를 연구하였다. 그 결과, 기존 게임 디지털 테마파크의 보완점으로 공간구성 요소의 적절한 배치와 스토리텔링을 통한 관람객의 절정경험 제공이 필요하다고 보고하였다. 이는 관람객의 테마파크 재방문을 유도함에 있어서도 중요하다는 결론으로 도출되었다.

탁연숙⁸³⁾은 국내외 테마파크 사례 및 여가문화의 최신경향을 분석하고 계

80) 정진이(2022). 창해역사 설화의 문화콘텐츠 개발에 관한 연구. 스토리&이미지텔링 24. pp.208-209.

81) 최승환(2015). 게임테마파크 개발에 관한 소비자 인식연구. 가톨릭대학교 글로벌융합대학원 석사학위논문. pp.95-96.

82) 라건주(2014). 게임형 디지털 테마파크의 활성화를 위한 게임 및 공간 요소 분석 연구. 숭실대학교 대학원 석사학위논문. pp.49-50.

83) 탁연숙(2006). 게임을 소재로 한 도심형테마파크 조성에 관한 연구. 세종대학교 영상대학원 석사학위논문. pp.123-127.

임을 주제로 하는 테마파크 구성에 대해 연구하였다. 그 결과 영화 콘텐츠가 적용된 테마파크와 게임 콘텐츠의 비교 분석을 통해 게임 콘텐츠를 테마파크에 적용하는 것에 대한 타당성을 제시하고 이를 바탕으로 게임이 가진 상호작용성을 강조한 테마파크를 기획하였다. 이상에서 살펴본 선행연구들을 <표 II-3>에 제시하였다. 종합하면 한국설화를 게임 스토리텔링으로 활용하는 연구들은 한국설화에서 나타나는 영웅의 서사적 구조가 게임 스토리텔링으로의 활용 가능성을 높이는 점을 논의하였다. 이는 스토리텔링의 진화 과정에서 디지털 시대의 게임 스토리텔링으로 진화해 나가는 연결다리의 역할로 볼 수 있다.

이상을 종합하면 고문헌과 게임 스토리텔링에 관한 연구들에서는 역사서, 소설, 설화 등이 게임 스토리텔링의 원천 소재가 되었다. 지역 스토리와 테마파크에 관한 연구들은 하나의 설화만을 활용하기보다는 지역의 문화적 원천 소스 활용의 필요성을 언급하였다. 이들 선행연구를 통해 한국설화가 테마파크의 스토리텔링으로 활용될 수 있는 가능성을 확인할 수 있었다. 다음으로 테마파크와 게임 스토리텔링에 관한 연구들은 게임을 접목한 테마파크에 대해 분석을 하였다. 그러나 게임테마파크에 대한 소비자 인식 조사나 공간 분석에 한정되어 새로운 기획안을 제시하지는 못했다. 따라서 한국설화 기반의 게임을 활용해 테마파크 스토리텔링을 기획한 연구는 찾아보기 어려웠다. 이에 본 연구에서는 한국설화에 기반한 모바일 게임의 스토리텔링을 분석하고 이를 활용하여 테마파크의 스토리텔링을 기획하고자 한다.

〈표 II -3〉 선행연구

연구 분야	연구자 (연구년도)	연구 제목
고문헌과 게임 스토리텔링	전정연 (2008)	문화원형의 문화콘텐츠 개발 사례연구 : 바람의 나라 사례 중심으로
	홍성기 (2012)	한국고전문학의 게임 스토리텔링 : 홍길동전을 활용한 게임 스토리텔링
	김윤선 (2014)	<삼한습유>의 디지털스토리텔링 활용방안: RPG게임 시나리오를 중심으로
	정은경·박여량 (2022)	한국 원형 설화를 활용한 게임트랜스미디어 스토리텔링 : <리그 오브 레전드> 아리를 중심으로
지역 스토리와 테마파크	황희선 (2010)	지역 설화를 이용한 문화콘텐츠 OSMU 활용방안에 관한 연구 : 익산시와 익산설화를 중심으로
	김윤근 (2012)	홍길동 테마파크 활성화 방안
	은지현 (2019)	지역문화콘텐츠를 활용한 테마파크 현황 및 개선방안
	김나영 (2019)	스토리텔링을 활용한 제주메밀테마파크 기획 연구
	정진이 (2022)	창해역사와 설화의 문화콘텐츠 개발에 관한 연구
테마파크와 게임 스토리텔링	탁연숙 (2006)	게임을 소재로 한 도심형 테마파크 조성에 관한 연구
	라건주 (2014)	게임형 디지털 테마파크의 활성화를 위한 게임 및 공간 요소 분석 연구
	최승환 (2015)	게임을 소재로 한 도심형 테마파크 조성에 관한 연구

Ⅲ. 한국설화 기반의 모바일 게임 스토리텔링 분석

1. 게임 「검은사막:아침의나라」의 제작사 및 구성

1) 「검은사막」의 운영 개요

「검은사막」은 한국의 게임기업인 펄어비스에서 제작한 MMORPG 장르의 게임이다(표 III-1). 이는 2014년 12월 PC 온라인 게임으로 먼저 출시되었다. 「검은사막」 PC 버전은 칼날과 같은 자세한 부분을 제약 없이 표현하고 있어서 청소년 이용 불가 등급으로 제작되었다. 「검은사막」 PC 버전은 19세 이상 등급에도 불구하고 현실감 넘치는 그래픽과 타격감을 무기로 한국 게임 시장에 돌풍을 일으켰다. 이후 일본, 러시아, 북미, 유럽, 대만 등 100여 개의 국가에서 정식으로 서비스되어 2,000만 플레이어가 이용하는 글로벌 게임으로 도약하였다. 이를 발판으로 2018년 2월 「검은사막」 모바일 버전이 출시되었다. 모바일 버전은 12세 이상 등급으로 출시하자마자 100만 다운로드를 달성하며 모바일 게임 시장에 성공적으로 안착하였다. 이후 모바일 게임 또한 글로벌 시장에 런칭 되어 2,800만 플레이어가 이용하는 대표 MMORPG 게임이 되었다. 펄어비스는 연달아 「검은사막」 콘솔 버전을 출시하여 글로벌 게임 전문 기업으로 자리 잡았다.⁸⁴⁾

「검은사막」은 크게 2가지 게임방식으로 나뉠 수 있다. 하나는 「검은사막」의 세계관에 따라 NPC가 부여하는 퀘스트를 진행하면서 캐릭터를 육성할 수 있다. 다른 하나는 특정 목적을 위해 마음이 맞는 이들이 모인 집단으로 길드에 참여하여 다른 플레이어들과 거점을 점령하거나 사냥을 통해 얻은 보상을 나누며 즐길 수 있다. 플레이어는 클래스를 선택하여 자신만의

84) 펄어비스. <https://www.pearlabyss.com/ko-kr/Company/About>. (검색일: 2023.10.12.)

〈표 III-1〉 「검은사막」의 운영 개요

구분	운영 개요
게임 명칭	검은사막
개발 회사	펄어비스
게임 장르	오픈 월드 액션 어드벤처 MMORPG
플랫폼	PC, 모바일, 콘솔
가격	무료(인앱결제 별도)

차별화된 캐릭터를 생성하고 캐릭터를 성장시켜나간다. 「검은사막」은 PC, 모바일, 콘솔 모두 같은 스토리와 세계관을 배경으로 한다.⁸⁵⁾

「검은사막」의 기본 세계관은 다음과 같다. 고대문명을 이룩한 검은 돌은 동력의 원천으로 고대의 기술 발전에 큰 영향을 주었지만, 인공적인 화학 작용을 통해 사람들의 정신을 피폐하게 하고 고대문명을 멸망시켰다고 전해지고 있다. 이 검은 돌은 칼페온과 발렌시아 왕국 사이에 있는 사막에 다량 존재하는데, 칼페온은 검은 돌이 묻힌 땅을 검은 사막이라고 부르며 자원을 쟁탈하기 위한 전쟁을 시작했다. 발렌시아 왕국은 이 전쟁으로 인해 사막에 많은 병사들의 피를 흘려 붉은 사막이라고 부르고 있다. 자본과 상업의 나라 칼페온과 절대 왕정의 나라 발렌시아의 역사 속에서 플레이어는 고대문명에 숨겨진 비밀에 근접하게 되고 잠재된 기억과 검은 돌의 비전을 찾아 모험을 떠나야 한다.⁸⁶⁾ 이와 같은 「검은사막」의 세계관은 게임을 시작하는 플레이어에게 바로 적용된다. 플레이어는 고대문명을 이룩한 검은 돌이 묻힌 검은 사막에서 칼페온, 메디아, 발렌시아, 드러간, 해저, 오딜리타, 아토락시온, 아침의나라와 같은 영지를 오가며 다양한 스토리와 퀘스트를 통해 캐릭터를 성장시켜야 한다. 이 중 「검은사막:아침의나라」에서 선보이는

85) 위키백과. <https://ko.wikipedia.org/wiki>. (검색일: 2023.10.13.)

86) 펄어비스(검은사막). <https://www.blackdesertm.com/Ocean>. (검색일: 2023.10.12.)

새로운 영지는 기존의 「검은사막」이 중세 판타지를 배경으로 묘사한 것과는 달리 동양의 조선을 모티브로 한 가상의 국가이다.

「검은사막:아침의나라」는 한국의 신화, 전설, 민담 등을 바탕으로 게임 속 이야기가 전개된다. 특히 구미호, 손각시, 무당령, 금돼지왕 등 한국 판타지 속 존재들이 등장하여 캐릭터의 개성을 더했다. 또한 실제 한국의 지형을 바탕으로 제작하여 과거 조선의 아름다운 모습과 전통복식을 입은 다양한 NPC 캐릭터들이 특징이다. 「검은사막:아침의나라」는 PC 버전으로 2023년 3월에 한국에 먼저 업데이트되었다. 동년 6월에는 글로벌 업데이트를 성공적으로 진행했다. 「검은사막:아침의나라」모바일 버전은 한국적 요소와 색채를 잘 담았다는 호평과 함께 2023년 9월에 업데이트가 되었다. PC 버전의 「검은사막:아침의나라」는 총 12가지 설화로 무당령전, 구미호전, 손각시전, 금돼지왕전, 두역시니전, 죽엽군전, 그슨새전, 창귀전, 목민과전, 대창귀전, 산군전, 어둡시니전으로 구성되었다. 이 중에서 모바일 버전에는 무당령전, 구미호전, 손각시전, 금돼지왕전이 먼저 업데이트되었으며 차후 다른 설화들의 업데이트가 진행될 예정이다.⁸⁷⁾

2) 모바일 「검은사막:아침의나라」 선정이유

본 연구에서 한국설화에 기반한 게임의 스토리텔링 분석대상으로 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」를 선정한 이유는 다음과 같다.

첫째, 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」는 펠어비스 홈페이지를 기준으로 2,800만 명의 글로벌 규모의 가입자 수를 갖고 있다. 이는 게임 스토리텔링을 테마파크에 활용하기 위한 인지도가 확보되었다고 볼 수 있다. 둘째, 게임 스토리텔링에서의 정교한 설화 적용이다. 기존의 한국설화를 차용한

87) 펠어비스(검은사막). <https://www.blackdesertm.com/Ocean>. (검색일: 2023.10.21.)

게임이 없었던 것은 아니지만 이번 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」와 같이 여러 개의 설화와 다양한 역사적인 요소를 활용하여 각각의 독립적인 스토리를 구체적으로 접목한 게임은 없었다. 이러한 점에서 모바일 게임의 스토리텔링을 분석하고 나아가 테마파크 스토리텔링으로의 활용에 가치가 있다. 셋째, PC 버전 「검은사막:아침의나라」는 19세 이상 사용으로 청소년들이 이용하게 될 테마파크에 활용하기에 부적합하다고 판단되어 12세 이상 사용이 가능한 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」를 선정하게 되었다.

2. 「검은사막:아침의나라」의 스토리텔링에 대한 분석

앞서 이론적 배경에서 게임 스토리텔링을 서사적 관점과 경험적 관점으로 분류하였다. 이를 「검은사막:아침의나라」에 적용하면 서사적 관점에서 아메인 세계관을 가진 기반적 스토리와 퀘스트를 활용해 상호작용하며 만들어지는 이상적 스토리의 특징을 지닌다. 경험적 관점에서는 MMORPG 장르의 특성에 맞춘 중간적 관점의 게임으로 분류되어 메인 퀘스트 스토리텔링과 서브 퀘스트 스토리텔링으로 구분되어 진행된다. 결국 「검은사막:아침의나라」는 서사적 관점과 경험적 관점의 공통적 요소인 메인 스토리와 퀘스트 스토리텔링으로 전개된다.

본 절에서는 각 메인 스토리에 활용된 설화가 퀘스트 스토리텔링에 어떻게 적용되어 플레이어와 상호작용하는지를 분석하였다. 게임 스토리텔링에서는 메인 스토리를 전개하며 조력자 역할인 플레이어와 상호작용하기 위해 퀘스트를 활용한다. 퀘스트 스토리텔링은 설화가 차용된 메인 퀘스트와 기본 게임 요소인 서브 퀘스트로 구분하였다. 서브 퀘스트는 게임의 미션 형태로 사냥이나 낚시와 같은 부분이다. 해당 게임은 플레이어가 모험가로서 새로운

영지 「검은사막:아침의나라」에 도착하면서 전개된다. 플레이어는 연화라는 인물로부터 「검은사막:아침의나라」에 초대받아 호궁의 유물을 열 수 있는 열쇠인 아시산 봉황의 옥구슬을 건네받아 이곳에서 벌어지고 있는 일을 해결해달라는 부탁을 받는다. 이에 플레이어는 연화가 소개해준 돌쇠라는 인물과 함께 설화가 적용된 메인 스토리를 퀘스트와 함께 해결해야 한다.

1) 무당령전 게임

(1) 설화

「검은사막:아침의나라」에서 가장 먼저 시작하게 되는 메인 퀘스트는 무당령전이다. 무당령전에서 활용된 설화는 바리공주, 선녀와 나무꾼, 별주부전, 구렁덩덩 신선비이다.

① 바리공주

바리공주는 우리나라를 대표하는 무속 신화이다. 바리공주의 서사는 효의 상징을 대표하기도 하지만 죽은 사람이 극락에 가도록 빌어주는 영혼의 신으로도 모셔지고 있다. 바리공주 신화는 제주도를 제외한 전 지역에서 일관된 서사구조를 유지하며 전해지고 있다.

스토리는 옛날 옛적 불라국에 오구대왕이 살았다. 오구대왕은 길대 부인과 혼인하여 여섯 번째까지 딸을 낳았다. 이후 일곱 번째 아이를 가졌는데 또 딸이라는 소식에 임금이 노하여 ‘바리공주’라는 이름을 지어주고, 내다 버리라고 했다. 버려진 공주는 거지 노인 부부인 비리 공덕 할아버지와 비리 공덕 할머니에게 구해져 키워졌다. 시간이 흘러서 오구대왕은 죽을 병에 걸렸지만, 어

편 약도 소용이 없었다. 왕의 병을 고치기 위해서는 서천 서역국에 있는 약수가 필요했고 여섯 명의 공주가 망설이고 있을 때 버림받은 바리공주가 자신이 구해오겠다고 했다. 바리공주는 서천 서역국에 가기 위해 저승길을 헤쳐서 나아갔다. 도착한 바리공주는 산지기인 동수자에게 약려수를 달라고 부탁했다. 동수자는 자신의 집에서 삼 년간 물을 길고, 삼 년간 불을 때고, 삼 년간 나무를 하고 혼인하여 삼형제를 낳아야 약을 준다고 했다. 바리공주는 어쩔 수 없이 9년간 일을 하고 동수자와 결혼하여 삼형제를 낳았다. 바리공주는 뻘살이꽃, 살살이꽃, 피살이꽃과 약려수를 갖고 동수자 그리고 아들들과 함께 집으로 향했다. 긴 여정 끝에 도착하였는데, 상여 행렬이 보였다. 사람들에게 물어보니 왕과 왕비의 장례라고 했다. 바리공주는 가져온 약물로 왕과 왕비를 회생시켰다. 훗날, 바리공주는 영혼의 신이 되어 죽은 사람을 극락으로 인도하고 위로하였다. 세 아들은 저승의 시왕이 되었다.⁸⁸⁾

바리공주는 버려진 공주라는 뜻으로 바리데기, 버리데기, 베리데기 등 지역별로 다양한 명칭으로 전승되며 신화의 특징인 고난과 시련을 극복하고 마침내 저승을 관장하는 신이 되는 공주의 일생이 신화적 영웅 일대기 모습을 담고 있다.⁸⁹⁾

② 선녀와 나무꾼

선녀와 나무꾼은 한국에서 지역별로 전승되는 설화이다. 선녀와 나무꾼 역시 일정한 서사구조를 지니고 있다. 선녀와 나무꾼은 다양한 결말로 끝맺음을 맺는다. 선녀가 날개옷을 되찾고 함께 하늘에서 행복하게 사는 결말, 하늘로 같이 간 나무꾼이 지상에 계신 부모 걱정에 내려갔다가 닭이 되어버린 슬픈

88) 정혜원(2016). 인간이 신이 되는 이야기 나를 찾아 떠나는 우리 신화 여행. 우리교육. pp.180-192.

89) 정상진·박경수(2004). 한국 구비문학의 세계. 세종출판사. pp.35-36.

결말 또는 하늘로 가버린 선녀를 기다리다가 아이들과 나무꾼이 돌이 된 비극적 결말 등 지역별로 다르게 전승되고 있다.

대표적인 스토리는 옛날 노총각 나무꾼이 나무를 하다가 사냥꾼에게 쫓기는 노루를 구해주었다. 노루가 고마워하며 신세를 갚겠다고 하였다. 노루는 선녀의 옷을 감추고 아이 세 명을 낳기 전까지는 돌려주면 안 된다고 하였다. 나무꾼은 예쁜 선녀가 내려와 목욕할 때 옷을 감추었고 그녀와 결혼을 하게 되었다. 노루가 아이 세 명을 낳고 나면 옷을 주라고 했는데 나무꾼은 아이가 들일 때 옷을 꺼내 주었다. 선녀는 아이들과 하늘로 올라가 버렸고, 나무꾼은 다시 노루의 도움을 받아 두레박을 타고 하늘로 올라갔다. 그런데 나무꾼은 어머니가 걱정되어 인간세계에 다시 내려가겠다고 하였다. 선녀는 내려가서 절대 말에서 내리지 말고 박국을 먹지 말라고 하였다. 하지만 오랜만에 본 어머니가 박국을 먹어보라고 권유하였고 나무꾼이 이를 먹자 말은 하늘로 바로 날아가 버렸다. 나무꾼은 수탉이 되어 박박박 소리를 내며 박국을 원망하며 꼬끼오 울었다.⁹⁰⁾

선녀와 나무꾼의 다양한 결말은 천상적 존재와 지상적 존재의 결합에 대한 민중의 의식을 보여주는 것으로 유추되며 이를 통해 민담의 한 종류로 볼 수 있다. ⁹¹⁾

③ 별주부전

별주부전은 본래 ‘토끼의 간’ 이야기를 다룬 전래동화로 유명하다. 별주부전의 원형은 김부식의 「삼국사기」에 실린 구토 설화에서 유래하여 이미 그 전부터 전해져 내려온 것으로 추측된다. 스토리는 옛날 동해 용왕의 딸이 갑자기 시름시름 앓더니 알 수 없는 병에 걸렸다. 의원이 지상에 사는 토끼의

90) 황인덕(2007). 이야기꾼 구연설화 이몽득. 박이정. pp.381-385.

91) 장덕순·조동일·서대석·조희웅(2006). 앞의 책. p.404.

간을 먹으면 고칠 수 있다고 했다. 이 말을 들은 용왕은 모든 신하들을 모아 놓고, 토끼의 간을 가져오는 자에 큰 상을 부여할 것이니, 누가 육지로 갈 것이냐고 물었다. 그러자 신하들은 서로 다투기만 할 뿐 선뜻 나서는 이가 없었다. 이때 별주부 벼슬을 가진 자라가 자신이 다녀오겠다고 했다. 육지로 간 자라는 때마침 동물들의 모임에 참석하게 되었다. 그곳에서 토끼를 만나 토끼님을 잡아먹으려고 하는 동물들이 너무 많으니, 함께 용궁에 가서 배불리 먹고 했다. 토끼는 반신반의했지만 배부르게 먹을 수 있다는 말에 홀려 자라의 등에 올라탔다. 토끼를 본 용왕은 간을 꺼내 갖겠다고 했다. 토끼는 눈앞이 깜깜했지만 어떻게 하면 살 수 있을지를 곰곰이 생각했다. 그때 토끼는 피를 내어 얼마 전 속이 좀 불편해서 간과 심장을 꺼내 바위 밑에다 두었다며 되돌아가서 가져오겠다고 하였다. 용왕은 자라에게 토끼를 육지로 데려다주고 간을 받아오라고 명했다. 다시 자라의 등을 타고 토끼는 용궁을 빠져 나왔다. 육지에 도착한 토끼는 자라의 어리석음을 조롱하며 도망쳤다.

별주부전은 후대에 전해 내려오면서 수궁가, 토끼전, 토벌가 등의 원형설화가 되었다. 별주부전은 민간에서 계속 전승되었다는 점과 동물 중심의 이야기 전개, 주인공 토끼가 피를 내어 지혜롭게 위기를 헤쳐 나가는 결말로 민담으로 분류할 수 있다.⁹²⁾

④ 구렁덩덩 신선비

구렁덩덩 신선비는 구렁덩덩 서선비 또는 뱀 신랑으로 불리면서 구전되고 있다. 이 설화에서는 뱀으로 태어난 신랑이 허물을 벗고 잘생긴 남자로 나타난다. 언니들의 질투로 뱀의 허물이 불타면서 신부가 신랑을 찾아 재결합하는 서사가 공통적이다.

92) 나수호(2012). 한국민속문학사전: 설화2. 토끼의 간. 국립민속박물관. p.750.

스토리는 어떤 할머니가 자식을 기원했는데 뱀 아들을 낳았다. 이웃집의 세 딸이 아이를 구경하러 왔다가 뱀 아들을 보았는데 셋째 딸만이 호감을 가졌다. 뱀 아들이 자라서 이웃집에 청혼을 했는데, 두 딸은 거절하고 셋째 딸이 좋다고 해서 혼인하였다. 첫날밤에 뱀은 허물을 벗고 잘생긴 남자가 되었다. 뱀 신랑은 셋째 딸에게 뱀 허물을 주면서 남에게 절대로 보이면 안 된다고 당부하고는 과거를 보러 떠났다. 그 사이에 두 언니들이 뱀 허물을 발견하고는 질투하며 태워 버렸다. 뱀 신랑은 허물 타는 냄새를 맡고 다시는 돌아오지 않았다. 남편을 찾아 나선 셋째 딸은 지하세계로 들어가 남편이 사는 곳에 찾아갔다. 뱀 신랑은 새로운 여자와 혼인해 살고 있었는데 셋째 딸은 새 여자와 물 길어오기, 호랑이 눈썹 가져오기 등의 내기를 해서 이기고, 뱀 신랑과 다시 결합하여 행복하게 살았다.⁹³⁾ 이러한 결말에도 불구하고 구렁덩덩 신선비는 뱀 신랑과 허물 이야기가 중심 서사가 되는 변신담에 속하며 마법담의 요소를 갖춘 특징을 가진다.⁹⁴⁾

(2) 무당령전 게임 스토리텔링

「검은사막:아침의나라」의 무당령전은 게임 속 판타지 부분들을 전개하기 위해 설화의 비현실적인 요소들을 많이 차용했다. 메인 스토리에서 중심 설화는 바리공주의 내용으로 전개된다. 바리공주의 신화적 부분인 생명수와 무속을 배경으로 가져와 바리를 공주가 아닌 무당령의 모습으로 묘사했다. 선녀와 나무꾼은 선녀라는 신성한 존재의 부분을 모티브로 하였으며, 구렁덩덩이 신선비의 부분을 차용하기 위해 봉황산의 선녀라는 설정을 추가하였다. 바리공주에서는 생명수를 가지러 저승으로 가지만 별주부전의 설화 배경을 활용하면서 거북이의 도움을 받아 용궁에서 생명수를 가져오는 판타지적 요소가 결합

93) 장덕순·조동일·서대석·조희웅(2006). 앞의 책. pp. 410-411.

94) 장덕순·조동일·서대석·조희웅(2006). 위의 책. p.409.

이 되었다. 이러한 메인 스토리는 각 설화에서 나오는 인물들이 자신의 이야기와 배경을 설명하고 제3자이자 조력자인 플레이어는 게임을 이해하고 해결해 나가는 중심축 역할을 한다. 퀘스트 스토리텔링의 경우 결말에 해당하는 최종 선택 퀘스트에서 바리공주 설화 요소의 뼈살이꽃, 살살이꽃, 피살이꽃, 약려수를 모티브로 활용하였다. 무당령전에서는 기존 설화의 인물들이 NPC 캐릭터로 등장하고 퀘스트의 흐름을 주도한다. 이 인물들과 조력자인 플레이어가 대화하고 퀘스트를 진행하면서 구체적으로 메인 스토리와 인물들의 이해 관계를 파악할 수 있다.

① 메인 스토리

무당령전 게임에서 나오는 설화집의 내용은 다음과 같다. 솔가지 숲에 박장채라는 나무꾼이 살았는데 어느 날, 봉황이 잠들어 있는 신비스러운 아시산으로 나무를 하러 가다 길을 잃은 나무꾼은 아시산의 오구선녀와 만나 사랑에 빠졌다. 그러나 인간과 선녀의 사랑은 금기시되었고, 그들의 아이인 바리는 새를 잡아먹는 구렁이로 태어났다. 오구선녀는 아시산을 떠나야 했고, 나무꾼은 바리를 버렸다. 마음씨 고운 비리 공덕 노부부가 바리를 발견하여 정성스럽게 키웠다. 바리는 어느 날, 아시산 봉황을 위해 생명수를 구해오라는 꿈을 꾸게 되었다. 그 무렵 몸이 아픈 오구선녀를 살리기 위해 생명수가 필요했던 나무꾼은 바리가 생명수를 구한다는 소문을 퍼뜨렸다. 이 소문을 들은 사또가 바리의 집을 뒤져 구렁이 허물을 발견하고 그것을 가져갔다. 구렁이 허물이 약점이 된 바리는 사또의 명에 따라 사람들에게 살을 날려 죽었다. 사또는 비리 공덕 부부까지 죽이라는 명을 내렸다. 바리는 이를 따를 수 없어 자신의 허물을 불태우고 불이 난 집에서 비리 공덕 부부를 지키려다가 죽게 되었다. 죽은 바리는 생전에 사람들에게 살을 많이 날린 업보로 당산나무 무당령이 되어 사

람들을 사역귀로 만들었다. 무당령이 된 바리를 나무꾼의 도끼로 없애거나 생명수를 통해 영혼을 구해주어야 한다.⁹⁵⁾



〈그림 II-8〉 : 무당령전 메인 스토리 장면
출처: 펠어비스(검은사막 모바일). <https://apps.apple.com/kr/app>. (검색일: 2023.10.21.)

② 퀘스트 스토리텔링

「검은사막:아침의나라」의 무당령전에서 진행되는 퀘스트 스토리텔링을 분석해보면 미션을 수행하거나 물건을 구해오는 형태도 있지만 게임 스토리 전개에 필요한 NPC를 찾아가 메인 스토리 전개에 관한 이야기를 듣는 퀘스트 스토리텔링 형태가 많이 등장한다.

플레이어가 무당령전 비리 공덕 할멈 퀘스트로 가기 위해서는 무당령 바리에게 피해를 입은 사람들을 돕는 퀘스트를 수행해야 한다. 약을 구해주기, 당산나무 아래에서 기도드리기, 부적 전달해주기 등의 전통적 요소를 게임에 가미하였다. 이후 게임 서사에서 중요한 첫 번째 인물인 비리 공덕 할멈은 당산나무 아래에서 무당령이 된 바리의 공격으로부터 플레이어를 보호해준다. 플레이어는 비리 공덕 할멈의 부탁을 수행하면서 바리의 성장 이야기를 듣는 것이 퀘스트의 하나이다. 이후 바리의 성장 이야기를 통해 생명수 키워드를 확

95) 펠어비스(검은사막 모바일). <https://apps.apple.com/kr/app>. (검색일: 2023.10.21.)

인하고 두 번째 인물인 구 선생을 찾아가게 되면서 다음 퀘스트로 넘어간다. 구 선생이 요청하는 낚시와 같은 미션을 통해 바리의 생명수와 바리가 무당령이 된 이유를 알아내는 것이 두 번째 퀘스트이다. 구 선생의 이야기를 들은 플레이어는 나무꾼을 찾아간다. 다음으로 나무꾼이 이야기를 들려주면 바리의 최종적 퀘스트를 완성할 수 있게 된다.

최종 퀘스트에서는 플레이어에게 2가지 선택지를 준다. 첫 번째 선택은 나무꾼의 도끼 퀘스트를 지렁이 선녀의 눈물이 묻은 도끼로 무당령 바리가 있는 당산나무를 베어내면서 마무리 할 수 있다. 지렁이 선녀의 눈물은 당산나무에 기도를 드리면 도끼에 묻힐 수 있다. 두 번째 선택은 생명수를 당산나무에 뿌려주는 것이다. 생명수를 구하기 위해서는 플레이어가 피살이꽃, 살살이꽃, 숨살이꽃, 뼈살이꽃의 씨앗 중 2개를 구해 와야 한다.

2) 구미호전 게임

(1) 설화

「검은사막:아침의나라」에서 다음으로 접하게 되는 메인 퀘스트는 구미호전이다. 구미호전에서 활용된 설화는 제주 진국태, 여우 누이이다.

① 제주 진국태

이 설화는 지역별로 인물이나 지명과 연계되는 특징을 지닌다. 소년이 여우와 구슬을 입으로 주고받는 놀이를 하다가 구슬을 삼키며 신묘한 힘을 얻게 되는 이야기 구조이다. 여우고개라는 설화로 전해져 내려오기도 한다.⁹⁶⁾ 이 원

96) 장덕순·조동일·서대석·조희웅(2006). 앞의 책, p.368.

형설화에서 변형되어 나온 전설이 제주 진국태이다.

스토리는 옛날 제주 한림읍 명월리에 진국태라는 소년이 살았다. 진국태는 서당에 다녔는데 가는 길에는 울창한 숲이 있었다. 어느 날 공부를 마치고 집으로 돌아오는 길에 숲은 없어지고 기이하게 생긴 기와집 한 채가 있었다. 그곳에서 어여쁜 처녀가 손짓하며, 소년을 부르고 있었다. 소년은 마음이 이끌려 집으로 들어가게 되었고, 소년과 처녀는 구슬을 서로의 입으로 주고받는 놀이를 하게 되었다. 소년은 놀이가 한없이 달콤하여 벗어날 수 없어 해가 지고 밤이 돼서야 겨우 집으로 돌아갔다. 이렇게 몇 날을 계속하니 소년의 얼굴은 핏기가 없어지고 몸은 날로 쇠약해져 갔다. 제자의 몸이 이상한 것을 눈치챈 훈장은 자초지종을 듣고서 처녀가 구슬을 주거든 얼른 삼키고, 바로 하늘을 본 후 땅을 보고 사람을 보라고 일러주었다. 다음날 소년은 처녀가 구슬을 넘겨주자 바로 꿀꺽 삼켜버렸다. 그러자 처녀는 아흔아홉 개의 꼬리가 달린 여우로 변해 소년에게 달려들었다. 깜짝 놀란 소년은 훈장님의 말을 잊고, 살려달라 소리치며 사람만 보고 도망쳤다. 다행히 지나가는 나그네가 그를 구해주었다. 그 후 소년은 스스로 의술을 통달해 고치지 못하는 환자가 없어 명의가 되었고 좌수에도 올랐다. 이때부터 사람들은 진국태를 '진좌수'로 불렀다.⁹⁷⁾

제주시 한림읍 동명리 문수동 마을에 진국태의 묘가 현존하며 신의(神醫)로 불렸던 진태국의 의술에 관해 다양한 설화들이 전승되고 있다. 진국태라는 구체적인 인물과 지명이 언급되고 사람들에게 실제 존재한 이야기로 여겨진다는 점에서 제주 진국태 설화는 전설에 속함을 알 수 있다.⁹⁸⁾

97) 표성흠·강민숙(1998). 우리고장 유래와 전설 5- 광주 전남 전북 제주. 삼성당아이여명미디어. pp.180-183.

98) 디지털제주문화대전. <http://www.grandculture.net/jeju/toc/GC00702302>. (검색일: 2023.10.21.)

② 여우 누이

여우 누이 설화는 딸을 얻기 위한 일정한 서사구조와 함께 일부가 변이되어 지역적으로 전승되고 있다. 딸은 구미호와 같은 여우 누이로 나오며 동물과 사람의 간을 먹는 괴물로 묘사가 된다.

스토리는 옛날 어느 곳에 부자가 있었다. 딸이 없어서 딸 낳기를 간절히 원하다가 산신에게 기도하여 예쁜 딸을 낳았다. 딸이 여섯 살이 되었을 때부터 날마다 집안의 가축이 죽어 나갔다. 이상하게 여긴 부모가 아들들에게 이유를 알아보게 했다. 큰아들이 지켜보니, 한밤중에 누이동생이 소의 항문에 손을 집어넣어 간을 빼 먹고 태연하게 방으로 돌아갔다. 큰아들이 아버지에게 이 일을 전하니 아버지가 크게 화를 내고, 차남에게 다시 알아보도록 했으나 역시 같은 말을 들었다. 아버지는 더욱 화를 내며 두 아들 모두를 내쫓았다. 막내아들은 아버지에게 거짓을 말해 쫓겨나지 않았다. 두 아들은 산에서 한 도사를 만나 학문을 닦았다. 몇 년 후 형제가 집에 돌아가려 하자 도사가 세 개의 호리병을 주며 위험해 처할 때 사용하라고 하였다. 이 물건은 가시가 든 하얀색 병, 불꽃이 든 빨간색 병, 바다가 들어있는 파란색 병이었다. 두 형제가 고향으로 돌아갔을 때 사람의 자취는 없었다. 여우인 여동생만 그들을 맞이했다. 형제는 물을 마시고 싶다는 것을 핑계로 여동생이 물을 길어오는 사이에 도망을 갔고 여동생은 여우로 변해 두 형제를 쫓아갔다. 옷자락이 잡힐 정도로 가까워지자 형제는 흰 병을 던졌다. 가시덩굴이 나와서 온몸에 가시가 박히는 데도 여우는 형제를 계속 쫓아왔다. 빨간색 병을 던져 불꽃으로 막아도 여우는 계속 쫓아왔다. 파란색 병을 던지자 바다가 생겨 여우가 익사해 형제는 무사히 도망칠 수 있었다.⁹⁹⁾

오누이의 대결 서사로 형제가 조력자로부터 도움을 얻고 기지를 발휘하여

99) 손진태 저. 최인학 역(2009). 조선설화집. 민속원. pp.180-183.

위기를 극복하는 과정이 영웅적 면모를 보여준다. 이와 같은 여우 누이는 민담이 가지는 특징을 잘 보여준다.

(2) 게임 스토리텔링

「검은사막:아침의나라」에서 구미호전의 메인 스토리는 두 가지 설화에서 여우의 특성과 구슬이 가지는 힘을 게임의 중심 요소로 활용하였다. 메인 스토리에서 중심 설화는 제주 진국태의 내용으로 전개된다. 여우 구슬이 가진 신비한 힘과 그 힘을 활용하여 의술을 펼치는 부분이 접목되었다. 설화에서는 단순히 이 힘을 받은 인간이 명의를 되었지만 게임스토리텔에서는 구미호에게 여우 구슬이 가지는 가치를 중심으로 메인 스토리가 전개된다. 여우 누이 설화는 게임 속에서 구미호의 외형적 특징이나 간을 먹는 요괴의 특성을 묘사하는데 사용되었다. 구미호전의 퀘스트 스토리텔링에서는 설화 부분이 최종결말 부분에 집중적으로 활용되었다. 결말에서 제주 진국태와 구미호의 관계를 친구로 변화시키며 신묘한 의술과 여우 구슬을 게임 스토리텔링으로 자연스럽게 풀어냈다. 여우 누이에서 여우를 퇴치하기 위해 형제가 호리병을 던지는 부분이 최종결말 퀘스트 스토리텔링으로 구미호를 제거하는 퀘스트로 활용되었다.

① 메인 스토리

여우고개에는 여우 자매가 살고 있었다. 이들 자매는 동물의 간만 먹으며 아픈 사람들을 돕는 착한 구미호였다. 이 과정에서 언니 미연은 인간 남자 견호와 결혼하였고 동생 미현에게는 달별마을 약초꾼인 친구 상윤이 있었다. 어느 날 달별마을에 무시무시한 마마병이 찾아오자 미현은 여우 구슬을 친구 상윤에게 빌려주었다. 상윤은 여우 구슬의 힘으로 마마병을 물리치고 달별마을

촌장이 되었다. 그리고 얼마 지나지 않아 상윤의 아버지인 여우 사냥꾼이 와서 여우 자매를 죽이려고 했다. 여우 구슬이 없었던 미현은 언니 미연을 지키지 못해 미연이 죽고 말았다. 세월이 흘러 달별마을 사람들에게 파란 종기가 생겼고 파란 종기가 터지면 사람들이 사라졌다. 이는 구미호 미현이 인간을 도왔던 자신으로부터 언니와 구슬을 뺏어간 복수를 하는 것이었다. 미현을 막기 위해서는 호리병을 이용해 그녀를 봉인하거나 상윤을 통해 다시 여우구슬을 돌려주어 오해를 풀어야 한다.¹⁰⁰⁾



〈그림 II-9〉 : 구미호전 메인 스토리 장면
출처: 펠어비스(검은사막 모바일). <https://apps.apple.com/kr/app>. (검색일: 2023.10.21.)

② 퀘스트 스토리텔링

「검은사막:아침의나라」의 구미호전에서 진행되는 퀘스트 스토리텔링은 달별마을 촌장 상윤에서 시작된다. 달별마을에 파란 종기가 돈다는 소식을 들은 돌쇠에게 빨간 종기가 몸에 생겨났다. 돌쇠는 이를 치료하기 위해 옛날 마마병을 치료해 유명해진 의원이자 촌장인 상윤을 찾아간다. 플레이어는 촌장 상윤을 찾아가는 퀘스트를 통해 구미호와 관련된 여우고개 햇님마을을 안내받는다.

100) 펠어비스(검은사막 모바일). <https://apps.apple.com/kr/app>. (검색일: 2023.10.21.)

햇님마을에 도착하면 구미호전의 중심 인물인 구미호 미현 퀘스트가 시작된다. 플레이어는 구미호 미현 퀘스트를 통해 달별마을의 가난한 사람들에게 닥칠 역병을 예방하고자 파란 종기를 만든 사연을 알게 된다. 다음으로 달별마을 촌장 상윤에 의해서 여우 구슬을 잃어버리게 된 과거를 파악하는 퀘스트가 진행된다. 이러한 퀘스트를 수행하기 위해 플레이어는 구미호 미현에게 멧돼지를 사냥해 가져다주는 미션을 수행하게 된다. 플레이어는 구미호 미현과 다양한 NPC를 통해 여우 신선을 지키던 홍림채의 변절과 여우 사냥꾼 무리인 지네 장터 관련 이야기를 듣고 홍림채를 토벌하는 미션을 수행한다. 홍림채 토벌 이후 나타난 비석을 해석하기 위해 플레이어는 게임에서 계 등장했던 승산 선생이라는 인물에게로 찾아간다. 승산 선생을 통해 비석이 역병 저주와 관련되어있고 구미호 미현이 복수를 하기 위해 산적들을 제물로 바쳐 역병을 만들어내고 있는 것을 알게 된다. 플레이어는 이를 막기 위해 비석을 파괴하는 미션을 받는다. 이후 구미호 미현의 언니인 미연의 남편 진호가 미현의 복수 관련 이야기를 듣고 구미호를 봉인하는 퀘스트와 구미호의 오해를 풀어주는 퀘스트의 두 가지 선택이 연결된다.

구미호를 봉인하는 퀘스트를 선택할 경우 악한 여우를 무찌르는 세 개의 호리병이 나온다. 첫 번째 호리병은 지네신의 침에 아시산 독가시를 녹여 만든 초록 호리병인데 이것으로 구미호의 환영을 묶을 수 있다. 두 번째 호리병은 지네신의 침에 아시산 독구름을 녹여 만든 파란 호리병인데 이를 던져 여우불을 꺼트릴 수 있다. 마지막 호리병은 지네신의 침에 아시산 독초를 녹여 만든 빨간 호리병인데 혼령불의 힘을 약화시킬 수 있다. 플레이어는 이 세 가지의 호리병에 여우가 무서워하는 맹금류의 피를 섞으면 지네신의 힘이 발현됨을 알게 되고 이러한 호리병을 만들기 위해 매를 구해오는 미션을 수행하면 구미호를 봉인할 수 있게 된다. 반면 구미호의 오해를 풀어주는 퀘스트를 선택할 경우 플레이어는 구미호 미현의 친구였던 달별마을 촌장 상윤에게 구미호가

살아있음을 알린다. 이를 들은 달별마을 촌장은 미현에게 진심 어린 마음으로 여우 구슬을 다시 전달한다.

3) 손각시전 게임

「검은사막:아침의나라」에서 세 번째로 접하는 메인 퀘스트는 손각시전이다. 손각시전은 도덕산 설화를 배경으로 만들어졌다.

(1) 설화

도덕산 설화는 경기도 광명 지역에 위치한 도덕산과 관련하여 내려져 오는 설화이다. 스토리는 먼 옛날 지금의 도덕산 기슭에 질그릇을 만들어 파는 가난한 도공이 있었다. 도공에게는 열여섯 명이나 되는 자녀가 있어 살림이 무척 어려웠다. 어느 날 점쟁이가 다가와 두 번 장가를 들면 부자가 될 것이라고 했다. 동네에 사는 대감의 딸이 병이 들어 죽어서 대감이 무당을 불러 굿을 했다. 무당은 대감에게 처녀로 죽은 딸의 한을 풀어주기 위해 혼례를 치러야 한다고 했다. 대감은 일꾼을 시켜 신랑감을 보쌌해서 데리고 오라고 했다. 이때 질그릇을 팔고 집으로 돌아가던 도공이 잡혀 오게 되었다. 도공은 할 수 없이 죽은 처녀와 신방에 들어 밤을 새웠다. 대감은 도공에게 많은 재물을 주어 집으로 돌려보내고 나서 딸의 장례를 지냈다.

어느 날 집으로 돌아오는 길에 도공은 너무나 피곤하여 도덕산 기슭에 있는 어느 무덤 앞에서 잠이 들었다. 잠에서 깨어 보니 죽은 처녀의 혼백이 나타나 하는 말이 도공과 혼례를 치러 처녀의 한을 풀었으니 기일 때마다 무덤에 제사만 지내 달라고 말하고 사라졌다. 꿈에서 깨어난 도공은 자기가 도덕산 기슭에서 잠을 잔 곳이 처녀의 무덤이었다는 것을 알게 되었다. 그 후 그는 부

부로서 할 도리를 해주었다. 그 후 사람들은 이 처녀가 문헌 산이 부부 인연의 소중함을 가르쳤다고 하여 도덕산이라고 불렀다.¹⁰¹⁾ 이같이 도와 덕에 관하여 논했다고 하는 도덕산 설화의 지명 유래가 구체적인 점에서 이 설화는 전설로 분류된다.

(2) 게임 스토리텔링

「검은사막:아침의나라」의 손각시전은 도덕산 설화와 손각시 유래가 가지는 주요한 특징을 활용하여 메인 스토리를 전개하였다. 손각시전에서는 주인공인 손각시가 우리나라에서 가장 무서운 처녀 귀신으로 대표된다. 혼기가 찬 처녀가 시집을 못 가고 죽으면 한이 되어 같은 또래의 혼기 찬 처녀에게 붙어 병이 들게 하거나 괴롭혀 시집을 못 가게 한다.¹⁰²⁾ 이러한 손각시 유래는 하나의 설화로서 메인 스토리에 활용되었다. 그러나 손각시가 또래 여성을 괴롭히는 것이 아니라 대상이 사내라는 점이 게임에 접목되면서 이를 해결하기 위한 서사가 중점적으로 전개된다.

퀘스트 스토리텔링에서는 도덕산 설화의 남자 주인공이 손각시와 재혼하는 부분이 게임 안내자인 돌쇠가 가짜로 그 역할을 대신하면서 재미를 주는 요소로 차용되었다. 이런 손각시를 퇴치하기 위해서 지역에 따라 가시나무관을 짜서 사내 인형을 넣거나 사내 옷을 입혀 거꾸로 묶는 풍습이 있는데 손각시전의 최종 퀘스트 부분에서 활용되었다.

손각시전에서 차용된 설화의 퀘스트 스토리텔링은 기존 도덕산 설화에서 귀신과 혼례를 치르는 부분과 한을 풀어주는 과정이 게임으로 진행되도록 하였다. 또한 기존에 내려오던 손각시 퇴치풍습을 최종 퀘스트 스토리텔링에 접목시키면서 민간의 풍습이 게임 스토리텔링의 하나로 활용될 수 있는 가능성을

101) 경기문화재단(2010). 경기도 역사와 문화: 설화와 민담. 경기문화재단. pp.20-22.

102) 한국민속대백과사전. <https://folkency.nfm.go.kr/topic/detail/2407>. (검색일: 2023.10.12.)

시사했다.

① 메인 스토리

한 부지런한 떠돌이 상인과 그의 딸 매월이가 있었다. 매월이는 아버지와 함께 달벌, 남포, 늪새를 오갔고 예쁘고 밝은 성격의 그녀를 많은 사내들이 사모했다. 하지만 그녀는 이미 정혼자가 있었다. 이를 눈여겨보던 동해도의 관찰사 동백영감이 매월이에게 계속 구매를 했지만 정혼자가 있던 매월이는 거절하였다. 동백영감은 매월이의 정혼자를 범바위골의 조사 대장으로 임명하였는데 얼마 후 범바위를 조사하던 정혼자가 호환을 당했다는 소식이 들려왔다. 매월이는 동백영감의 수청을 거부하고자 도깨비 숲으로 도망을 갔다. 그런데 이때가 도깨비들의 왕 두억시니가 숲을 폐허로 만든 날이었고 매월이는 도깨비 숲을 가로지르다 벼락을 맞고 죽게 되었다.



<그림 II-10> 손각시전 메인 스토리 장면

출처: 펠어비스(검은사막 모바일). <https://apps.apple.com/kr/app>. (검색일: 2023.10.21.)

매월이는 한을 품고 손각시가 되어 그녀를 마주한 남자들을 홀려 각시병에 걸리게 했다. 이 병에 걸리는 남자들은 종일 각시를 애절하게 부르다가 혼절을 하였다. 이를 해결하기 위해서는 손각시의 시신을 찾아 그녀가 두려워했던

동백영감의 옷을 거꾸로 입혀 가시나무관을 불태우거나 정혼자의 무덤인 호식총을 찾아 손각시의 노리개를 올려 그녀의 한을 풀어주어야 한다.¹⁰³⁾

② 퀘스트 스토리텔링

「검은사막:아침의나라」에서 플레이어는 달벌마을 NPC들을 통해 손각시가 남자들을 홀리고 있다는 사연을 듣고 손각시의 한을 풀어주어야 한다는 점을 파악한다. 돌쇠가 손각시의 한을 풀어주기 위해 가짜 신랑을 연기하고, 손각시에게 줄 선물을 사오는 것이 퀘스트 스토리텔링으로 구성되었다. 돌쇠가 가짜 신랑이 되어 손각시를 붙잡아 두는 사이 비리공덕 할멈에게 손각시를 퇴치하는 부적을 받는 것이 퀘스트로 자연스럽게 넘어간다. 그러나 손각시가 부적으로 퇴치되지 않고 돌쇠가 가짜 신랑임을 알게 되면 더 큰 악귀가 된다.

손각시 사연을 듣게 되는 플레이어는 비리 공덕 할멈에게 손각시를 봉인하는 두 가지 선택의 퀘스트를 받게 된다. 첫 번째 퀘스트는 손각시를 가시나무관에 봉인하여 생전에 두려워했던 동해도의 관찰사 동백영감의 옷을 거꾸로 입혀주는 것이다. 두 번째 퀘스트는 정혼자의 무덤을 찾아 그녀의 노리개와 옷으로 한을 풀어주는 것이다.

4) 금돼지왕전 게임

「검은사막:아침의나라」에서 플레이어가 네 번째로 접하게 되는 메인 퀘스트는 금돼지왕전이다. 이는 금돼지굴 설화를 기반으로 하였다.

103) 펠어비스(검은사막 모바일). <https://apps.apple.com/kr/app>. (검색일: 2023.10.21.)

(1) 설화

금돼지굴 설화는 전북 순창군 적성면, 강원도 김화군 금성면 등의 지역에서 비슷한 신화의 형태로 전승되고 있다. 또한 경주 최씨의 시조인 최치원 신화로도 잘 알려져 있다. 이는 중국 당나라의 전기소설 보강총백원전에 흰 원숭이가 부인을 납치해 천하 명필 구양순을 낳았다는 이야기와도 유사하다. 이를 통해 중국에서 들어오면서 최치원 신화로 변용되었다는 것을 추측할 수 있다.

스토리는 옛날 검단산에 천 년 된 금돼지가 살았다. 이 고을에 수령이 부임해오기만 하면 금돼지가 수령의 부인을 납치해갔다. 새로 부임한 고을 수령은 관내의 명주실을 다 거두어들였다. 수령은 잠든 부인은 명주실로 단단히 묶어 놓았다. 자정이 지나자 부인이 밖으로 나갔다. 수령은 명주실을 계속 풀었다. 다음날 아침이 밝자 수령은 명주실을 따라 동굴 속으로 들어갔다. 그곳에는 납치된 여인들이 있었다. 수령은 금돼지를 처단하기 위해 여인들에게 금돼지의 약점을 알아내라고 했다. 금돼지의 약점이 사슴 가죽이라는 사실을 들은 수령은 자신의 허리춤에 차고 있던 사슴 가죽을 이용해 금돼지를 처단했다. 이후 수령의 부인은 아이를 잉태하여 낳았고, 그가 바로 훗날의 최치원이었다.¹⁰⁴⁾ 이와 같이 신성하게 상징되는 금돼지와 영웅을 잉태하는 서사를 통해 시조 설화의 특징을 확인할 수 있다.

(2) 게임 스토리텔링

「검은사막:아침의나라」의 금돼지왕전 게임에서는 메인 스토리에서 금돼지굴 설화를 모티브로 하였으나 전개양상은 일부분만을 활용하였다. 금돼지굴 설화는 금돼지 보다 그를 쫓는 수령이 중심 캐릭터였다면 금돼지왕전에서는

104) 김하돈(2010). 백두대간의 설화를 찾아서 그 산맥은 호랑이 등허리를 닮았다. 호미. pp.228-232.

금돼지왕의 서사를 중심으로 게임이 전개된다. 또한 금돼지족이 생기게 된 계기와 그들을 토벌하기 위한 내용이 메인 스토리로 전개된다. 예를 들어 금돼지족을 쫓는 이방이 아낙네의 한복에 실을 꿰어 쫓아가는 장면을 볼 수 있다. 퀘스트 스토리텔링의 경우 설화적 요소가 가장 많이 차용된 부분이 최종 퀘스트이다. 금돼지굴 설화에서는 사슴 가죽을 활용해 금돼지를 처단했는데 게임에서는 장구와 북으로 변용시켜 퀘스트 스토리텔링에 접목하였다.

① 메인 스토리

달벌마을에 살던 고분의 남편은 무역을 업으로 삼았는데 도중에 배가 가라앉아 망하고 말았다. 그는 범으로 금지된 금광 채굴에서 돈을 벌었다. 그러던 중 천재지변으로 금광이 무너지면서 고분의 남편이 사망하게 되었다. 고분은 남편의 시신을 수습하기 위해서 금광을 찾아갔다. 그곳에는 금돼지족이 있었는데 고분에게 금을 나누어 주었다. 고분은 자신과 비슷한 처지의 사람들을 데려가 금을 나누었다. 달벌마을에 점점 일하는 사람이 없어지자 이를 수상하게 여긴 이방이 꾀를 내어 고분의 옷에 실을 꿰고 따라가 보았다. 금광을 차지하기 위해 이방과 현감은 모든 금을 회수하고 금돼지족을 없애려고 했다. 그런데 금돼지족은 사실 금광에서 죽은 사람들이 환생한 것이었다. 금광을 채굴하던 사람들에게 도움을 받았던 남포조선소장이 금광이 무너져 죽은 이들을 안타깝게 여겨 넋을 달래고자 돼지 한 마리를 받쳤는데 그들이 금돼지족으로 환생했던 것이다. 금돼지족이 편히 쉬도록 해주기 위해서는 금돼지족의 기운과 반대되는 양기의 기운으로 눌러주거나 그들의 전생 기억을 찾아주는 선택을 할 수 있다.¹⁰⁵⁾

105) 펠어비스(검은사막 모바일). <https://apps.apple.com/kr/app>. (검색일: 2023.10.21.)



〈그림 II-11〉 금돼지왕전 메인 스토리 장면
출처: 펠어비스 검은사막 모바일. <https://apps.apple.com/kr/app>. (검색일: 2023.10.21.)

② 퀘스트 스토리텔링

「검은사막:아침의나라」에서 플레이어는 달별마을 이방의 일을 도우면서 금돼지족의 존재를 확인할 수 있다. 이방은 플레이어를 현감에게 안내하며 극악무도하게 소문난 금돼지족의 토벌을 함께 하자고 권유한다. 이 과정에서 현감은 플레이어에게 대장간의 무기를 받아오거나 토벌과 관련된 미션을 수행하게 한다. 플레이어는 해당 미션을 통해 자연스럽게 다음 퀘스트의 중심 인물인 고분과 그의 아들 구향수를 만나게 된다. 또한 옥에 갇힌 고분에게 음식을 전달하는 미션을 통해 플레이어는 금돼지족이 토벌의 대상이 아님을 알게 된다.

다음으로 플레이어는 남포조선소장 철웅이라는 인물을 통해 금돼지족을 해결하는 두 가지 방법을 제안받는다. 첫 번째 퀘스트는 음기가 많은 광산에서 환생한 금돼지족에게 양기가 가득한 사슴 가죽 혹은 산양 가죽으로 된 북과 장구로 연주를 해서 금돼지왕의 정신을 혼미하게 한 뒤 백마 가죽으로 음기를 완전히 눌러 금돼지왕을 보내주도록 한다. 두 번째 퀘스트는 신비한 거울을 획득하여 그들의 전생을 알려주고 편히 쉴 수 있도록 해주는 것이다.

이상에서 분석한 바와 같이 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」는 한국설화를 기반으로 설화의 인물들이 메인 스토리에서 캐릭터로 등장하였다. 이 캐릭터들은 설화의 판타지적 요소들로 묘사되며 메인 스토리의 중심축이 되었다. 메인 스토리의 기본 구조는 한국설화 속 인물의 사연을 해결하는 방식이다. 이러한 서사 구조에서 설화의 인물과 사연은 일부 변용되면서 게임의 세계관과 자연스럽게 이어졌다.

다음으로 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」는 메인 스토리의 전개와 플레이어와의 상호작용을 위해 퀘스트 스토리텔링이 활용되었다. 설화를 접목한 메인 스토리의 이해를 위해 대화 중심의 퀘스트 스토리텔링이 공통적으로 적용되었다. 스토리 전개에 필요한 인물들을 찾아가서 대화를 들으면 퀘스트가 완료되는데 이 자체가 원형설화에서 많은 부분이 응용되었다. 또한 조선 시대를 배경으로 전통적인 요소들이 퀘스트에 많이 구현되었다. 특히 최종 퀘스트는 한국설화에 나오는 신비한 요소들을 적용해 게임의 판타지적 요소와 결부되면서 자연스러운 스토리텔링으로 연출되었다. 이와 더불어 최종 퀘스트에서는 플레이어가 선택을 하도록 하여 몰입도를 올리고 상호작용성을 강화하였다.

3. 「검은사막:아침의나라」 스토리텔링의 활용

다음으로는 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」 스토리텔링의 활용 가능성을 살펴보고자 한다. 스토리텔링이 더 많은 공감을 얻기 위해서는 대중성, 장소성, 현장성, 다양성, 실용성 요소가 강화되어야 한다. 스토리텔링에서 대중성은 플레이어로부터 공감적 요소를 획득하는 것이다. 장소성은 스토리텔링이 그 장소에만 존재하는 이야기일 때 나타난다. 스토리텔링의 현장성은 실제적 체험이 가능한 이야기일 때 존재한다. 다양성은 하나의 중심이 되는 이야기를 수많은 형태의 콘텐츠로 표현할 수 있는 것으로 OSMU라고 한다. 스토리텔링의 실용성은 플레이어에게 정신적 혹은 물리적으로 혜택을 제공하는 특성을 말한다.¹⁰⁶⁾

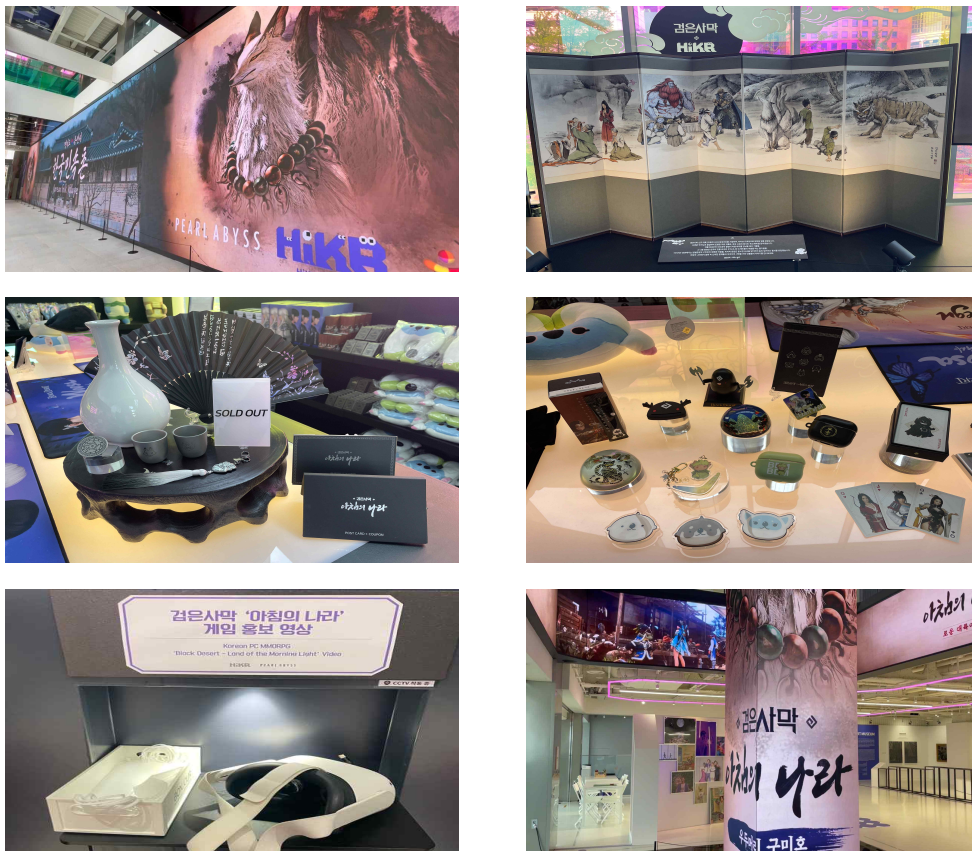
모바일 게임 「검은사막:아침의나라」 스토리텔링의 경우 이미 대중성과 다양성은 확보가 되었다. 기존 「검은사막」이 가지고 있는 플레이어의 연령층이 다양하며 글로벌 플레이어층까지 콘텐츠를 접했고 조선 시대의 세계관에 공감했다. 다양성의 경우 「검은사막:아침의나라」 IP를 활용해 다양한 콘텐츠를 담아내는 시도를 하였다. 그 예로 송소희가 콜라보하여 「검은사막:아침의나라」 풍경을 담은 뮤직비디오가 제작되었다.¹⁰⁷⁾ 「검은사마우스 세트」와 「검은사막걸리」 제품도 출시되었는데 모두 「검은사막:아침의나라」를 모티브로 디자인한 제품들이다. ¹⁰⁸⁾ 실용성도 「검은사막:아침의나라」 게임 속에서 구현된 조선 시대의 고풍스러운 마을, 한옥, 한복 등의 전통문화를 한국적인 콘텐츠로 담아 플레이어가 갖게 되는 정신적 가치를 충족시켜주었다. 「검은사막:아침의나라」 스토리텔링의 공감성을 더욱 강화하기 위해 필요한 요소는 현장성과 체험성이다. 2023년 4월 이미 「검은사막:아침의나라」 팝업스토어를 통해 체험성

106) 주인석(2019). 스토리텔링 작법과 실무. 헤드림출판사. pp.70-73.

107) 인벤. <https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=284358>. (검색일: 2023.10.21.)

108) 펄어비스. <https://www.pearlabyss.com/>. (검색일: 2023.10.21.)

과 현장성을 강화하려는 시도는 있었다(그림 II-12). 팝업스토어에서는 1층 대형 미디어월을 통해 우리나라의 실제 관광명소를 담은 영상을 상영하거나 「검은사막」을 배경으로 한 포토존, 작가의 협업을 통한 「검은사막:아침의나라」 병풍 전시존, 한국설화 속 이야기 체험이 가능한 VR존 등 게임 속 요소를 체험할 수 있도록 하였다. 각종 이벤트존을 방문하여 스탬프를 받으면 「검은사막:아침의나라」의 모바일 게임 쿠폰으로 교환도 가능했다. 또한 다양한 굿즈들도 판매되었는데 부채, 전통 잔, 기념주화, 엽서, 에어팟 케이스 등에 스토리텔링이 접목되어 체험을 할 수 있었다.



<그림 II-12> : 「검은사막:아침의나라」 팝업스토어
출처: 본 연구자 촬영

이상과 같이 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」는 기존 모바일 플랫폼을 통해 대중성을 확보했고 관련 굿즈를 제작하여 다양성을 갖고 있으며 한국설화를 활용한 스토리텔링으로 정신적 가치의 만족을 주는 실용성도 내재하고 있었다. 또한 팝업스토어를 통해 현장성과 체험성을 느낄 수 있었지만 팝업스토어의 특성상 단기성 체험 공간으로 마무리되었다는 점에서 아쉬움이 남는 시도였다. 체험적 요소도 방문객이 직접 참여하여 공감성을 얻는 부분보다 관람하는 부분에 초점이 더 맞춰져 있었다. 이로 볼 때 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」는 현장성과 체험성을 강화하려는 노력은 시도되었으나 단발성으로 끝나 온전하게 현장성과 체험성을 갖추기에는 한계가 있었다. 향후 장기적으로 현장성과 체험성을 갖춘 온·오프라인 테마파크로의 스토리텔링 기획이 필요하다.

Ⅳ. 모바일 게임을 활용한 테마파크 스토리텔링 기획

1. 테마파크 「한국민속촌」의 현황 분석

1) 「한국민속촌」의 역사 및 공간구성

(1) 「한국민속촌」의 설립 배경 및 건립과정

「한국민속촌」은 1974년 10월 3일 경기도 용인에 개관한 한국 최초의 전통 테마파크이다. 한국 사회의 급속한 현대화 과정에서 민족 고유의 민속과 생활 양식이 사라질 위기에 처하자 1970대에 정부는 보존 정책을 추진하였다. 본격적으로 1972년에서 1974년 사이에 「한국민속촌」 개발 사업이 착수되었다.

1972년 문화재관리국에서는 한국전통생활문화유산 보호관리계획안을 마련하여 전통적 생활 문화유산을 한 곳에 보존 전시하고 각 지방의 전통가옥 양식, 민속품물, 미풍양속을 이전 및 복원하여 이를 관광자원화 하는 계획을 수립하였다. 이 계획안에는 외국의 민속 관광 지구 사례로 미국, 일본을 포함한 31개국의 오픈에어뮤지엄(Open-air Museum)¹⁰⁹⁾을 언급하며 민속자원의 개발로 민족유산 고취와 전통 관광자원화의 가능성을 제시했다.

1972년 11월에 발의된 「한국민속촌」 설치안은 앞서 계획된 한국전통생활문화유산 보고관리계획(안)을 구체화한 것으로 외국인 관광객을 유치하기 위해 유원지나 관광지의 성격이 강한 해외사례를 참고하여 작성하였다. 해외사례 중 스웨덴의 스칸센 야외 민속촌에 대한 언급이 가장 많았으며 민속촌 내 식물원, 동물원 등 시설 구성에서 유사성이 높았다. 「한국민속촌」 설치 안에

109) 오픈에어뮤지엄(Open-air Museum)은 특정 지역의 건물, 생활, 경제 패턴 등을 나타내는 수집품들을 체계적으로 기획하여 운영하는 야외 뮤지엄이다.

는 서울 근교에 있던 양반 가옥을 옮겨 건설하고자 하였다. 민가 부분에서는 농촌, 산촌, 어촌과 제주도 민가를 전시하여 각각 자연부락의 특색을 살리고자 했다. 이외에도 전승공예장, 야외공연장 등의 각종 부대시설에 대한 계획이 들어가 있었다.¹¹⁰⁾

이상과 같은 「한국민속촌」 건립계획은 문화유산보호에 표면적 의의를 두었지만 실질적으로는 관광자원화가 명시되어있는 위락시설의 성격이 강했다. 이는 「한국민속촌」 5개년 사업으로 추진하고자 하였다. 그러나 1973년에 「한국민속촌」 건립사업이 1개년 계획으로 축소되면서 청와대 교통부의 주도하는 민간투자산업으로 변경되었다. 초기 계획은 문화재관리국이 맡았지만 막대한 비용이 소요되어 교통부와 민자유치인 기흥관광진흥이 주도적인 역할을 맡게 되었다.¹¹¹⁾

(2) 「한국민속촌」의 변천 과정 및 공간구성

「한국민속촌」은 개관 이후 전통테마파크로서의 입지를 강화하기 위해 지속적인 확장과 변화 과정을 겪었다.

개관 초기 「한국민속촌」은 22만평 대지에 99칸의 옛 양반가를 비롯하여 각 지역 민가의 특색을 보존한 초가 94동, 대장간, 물레방아, 한약방, 서당, 효열각, 효자각, 각종 정자 13동 등으로 구성하였다. 전남 나주와 무안 등지에서 이 건한 기와집 8동, 민속유물전시관, 민속오락장, 토산품 판매소, 도자기 판매장 등도 있었다. 또한 민속기능보유자 50명과 민속가무요원 36명이 가옥에 상주하며 화문석, 돛자리, 밭, 죽기, 목기, 도자기, 떡과 식혜 등을 제작했다. 한약방에서는 실제 진맥을 하고 약을 조제하였으며 대장간에서는 농기구를 제작

110) 김지홍·전봉희(2010). 1970년대 ‘한국 민속촌’ 건립과정과 시대적 의미 고찰. 한국주거학회논문집 2(6). p.34.

111) 라형남(2017). 한국민속촌의 건립배경에서 드러난 전통의 재해석과 선택. 한국전통문화연구 20. pp.90-92.

하여 판매하였다. 이처럼 「한국민속촌」은 조선 시대의 생활상을 재현하며 전시의 주요 구성이 생활도구나 민속공예를 제작하는 야외박물관적 성격을 강조했다.

1976년에 들어 「한국민속촌」은 인근에 자연농원(현재의 에버랜드)이 지어지면서 관광객 유치 경쟁을 위해 상업적 요소를 강화하는 공사를 단행했다. 상업적 지구로 중식당, 양식당, 조선 시대를 배경으로 한 장터를 구성하며 음식점 시설을 확충하였다. 수영장, 전설의 집 등 유희시설도 도입되었다. 유성지방 사찰의 법당을 이 건한 금련사, 관아, 안동시 충효당을 모델로 한 담연재, 돈암서원의 양식을 복원한 연경서원 등 관광요소를 갖춘 가옥들이 들어섰다. 1990년대 이후부터는 테마파크와 복합리조트 단지 형성이 가속화되었다. 「한국민속촌」은 전통테마파크의 입지를 강화하기 위해 전통민속관을 개관하고 세시풍속과 같은 전통생활문화 전반을 다루면서 교육적 기능을 보완했다. 또한 수영장을 없애고 두코랜드를 개장하면서 테마파크의 유희적 요소를 더하였다. 2000년대에는 관광이 복합 테마로 대두되면서 「한국민속촌」도 트렌드에 맞춰가기 위해 복합적인 관광요소를 도입하였다. 체험 관광요소에 초점을 맞춰 승마, 한지 뜨기, 장작 패기 등의 다양한 체험 프로그램이 구성되었다. 또한 세계민속관, 미술관, 옹기체험관 등 관람요소를 추가하여 문화관광의 입지를 강화했다. 「한국민속촌」은 사극의 대표 촬영지로서 외국인 관광객 유치를 위해 사극 의상 체험장, 사극 촬영 안내문 등을 설치하여 테마파크화가 지속되었다.¹¹²⁾

현재 「한국민속촌」은 약 30만평 규모로 공간은 크게 민속마을, 놀이마을, 상가마을, 장터로 구성되어있다. 이 가운데 민속마을에는 전시가옥 270동, 공방 9곳과 전시관이 상시 운영되고 있다. 또한 민속마을 내에는 관아, 충현서원, 선비집 등을 포함한 36개 가옥, 9개 공방, 효열문, 효자문, 금련사, 서낭당,

112) 김영애(2010). 한국민속촌의 장소아이덴티티 변천과정. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문. pp.27-28.

물레방아, 염색천 거리, 뗏목 등의 볼거리가 있다. 세부적으로 민속마을의 전시관은 전통민속관(7개 전시관), 웅기전시관(1개 전시관)으로 구성되어있다. 민속마을의 전시가옥에는 각각 지방의 특색을 잘 반영한 소품들로 전통테마파크로서의 구색을 갖고 있다.

놀이마을에는 바이킹을 포함한 놀이기구 14종, 눈썰매장, 세계민속관(9개 전시관), 컨퍼런스와 세미나가 가능한 대강당 및 단체식당이 있다. 상가마을과 장터에는 한식점, 전통찻집, 장터, 기념품 판매소와 관광안내소, 의무실, 방송 시설 등 각종 편의시설이 갖춰져 있다.¹¹³⁾



〈그림 II-13〉 : 한국민속촌 가이드 맵.
출처: 한국민속촌. <https://www.koreanfolk.co.kr/>. (검색일: 2023.10.21.)

2) 「한국민속촌」의 콘텐츠 분석

「한국민속촌」의 마을별로 구성되어있는 콘텐츠 현황을 분석하면 다음과 같다.

113) 한국민속촌. <https://www.koreanfolk.co.kr/about/intro.asp>. (검색일 2023.10.21.)

상가마을의 콘텐츠는 카페 다락방, 길목집, 한국관, 민속주전부리, 주차기념품 등의 매장들과 매표소, 유아휴게실 등의 편의시설이 있다. 장터 콘텐츠는 과거 조선 시대 저갓거리 모습을 재현했으며 장국밥집, 객줏집, 전집, 장터주전부리 등의 먹거리장터와 기념품 매장이 있다.

놀이마을의 콘텐츠는 어트랙션과 세계민속관으로 구성되어있다. 어트랙션은 총 14종으로 테마파크에서 찾아볼 수 있는 회전목마, 바이킹과 같은 어트랙션 12종이 있고, 「한국민속촌」의 특색을 반영한 2가지 어트랙션으로 귀신전과 전설의 고향이 있다. 세계민속관은 5대양 6대주에서 들여온 3,000여 점의 문화유산을 전시해 놓았으며 다양한 국가의 의식주 생활과 문화예술을 접할 수 있다. 이러한 세계민속관은 상설전시로 총 9개의 전시관으로 나뉘어 있다.

민속마을은 전통적인 가옥을 전시해 놓은 대표적 공간이다. 이곳에는 전시 가옥을 즐길 수 있도록 다양한 콘텐츠가 기획되었는데 크게 행사, 공연, 체험으로 나누어 진행되고 있다. 행사의 경우 시즌행사, 세시·풍속행사, 특별행사로 구분되어 있다. 시즌행사는 매년 각 계절과 어울리는 전통요소를 접목한 축제로 구성하고 있다. 매해 겨울 설원의 사냥꾼 행사는 사냥꾼 생존기지라는 장소에서 곡물을 이용한 토끼 핫팩, 활쏘기, 장작 패기 등 겨울과 관련된 다양한 체험이 가능하다. 매년 봄의 행사는 웰컴 투 조선으로 사또 생일잔치와 같은 기획 콘텐츠와 꽃그네, 달맞이 길 등의 포토존이 마련되어있다. 여름 콘텐츠의 경우 시골 촌캉스를 기획해 수박 서리나 살포대첩 물총 싸움을 체험하고 수박 부채, 밀짚모자, 고무신 등을 만들어 볼 수 있다. 매년 가을 행사는 호패 만들기, 가을 풍경 가방 만들기 등과 같은 가을철의 전통과 관련된 콘텐츠 기획으로 구성했다. 추억의 그때 그 놀이 콘텐츠는 1990년대를 경험할 수 있도록 기획했다. 세시·풍속행사는 전통 세시풍속에 관련된 콘텐츠이다. 작은설인 동지 행사로는 팔을 활용한 콘텐츠를 기획하였는데 팔 주머니 던지기, 팔 손난로 등 동지를 현대적으로 구성하였다. 정월 맞이 행사는 새해의 복과 건강

을 지원하는 정초 고사를 시작으로 정월 맞이와 관련된 세시풍속 행사를 볼 수 있다. 양기철철 단오 행사는 단오를 기념하며 모내기, 단오선 만들기 등 체험행사 위주로 기획되어 있다. 이밖에도 민속문화생터는 문화센터를 모티브로 기획을 했다.

「한국민속촌」의 특별행사는 특정 기간에 주말 및 공휴일에만 진행되며 스토리텔링을 활용한 행사이다. 심야 공포촌은 야간개장을 통해 전통귀신을 활용한 공포체험이 주된 콘셉트이다. 달빛을 더하다는 민속마을 내 불빛으로 아름답게 장식해 놓은 곳을 야간에 즐길 수 있는 행사이다. 지난 1년간 「한국민속촌」의 민속마을에서 기획된 행사의 종류는 <표 II -5>와 같다.

「한국민속촌」은 1990년대 이후 새롭게 생겨나는 다른 테마파크, 관광지와 경쟁하기 위해서 야외 민속 박물관의 성격을 테마파크로 변경하는 전략을 취해왔다. 이 과정에서 상업 시설 및 유희시설 도입을 추진하여 테마파크로서 관광객을 유치했다. 2010년대 이후부터는 관람객 감소와 경영난에 대한 해결책으로 SNS를 통해 「한국민속촌」만의 전통 콘텐츠를 제작해왔다. 새로운 전통브랜드를 만든다는 취지로 2012년부터 약 10년 동안 관람객과 함께 상호작용할 수 있는 콘텐츠를 발굴해왔다. 대표적으로 시즌 축제 및 세시풍속과 연계된 행사를 중심으로 단순한 민속 명절 행사가 아닌 「한국민속촌」의 스토리텔링을 입혀 다채로운 행사를 기획해왔다. 특히 민속마을을 활용하기 위한 콘텐츠 발굴에 계속 힘써왔으며 매해 새롭게 기획된 콘텐츠를 통해 많은 방문객이 유입되었다.¹¹⁴⁾

114) 이현주(2023). 한국민속촌의 전통문화 콘텐츠 발굴 및 활용 증대 방안. 한국전통문화대학교 대학원 석사학위논문. pp.79-80.

〈표 IV-1〉 「한국민속촌」의 민속마을 행사 콘텐츠

행사 종류	연도	행사명/기간
시즌행사	2022	<ul style="list-style-type: none"> • 설원의 사냥꾼 (2021.12.18~2022.02.20) • 웰컴 투 조선 (2022.03.26~2022.06.26) • 그해, 시골여름 리얼 촌캉스 (2022.07.29.~2022.08.21) • 풍요로운 낭만조선 이상한 전래동화 (2022.09.03.~2022.11.13) • 추억의 그때 그 놀이: 나의 핫 플레이스 (2022.11.26~2023.03.19)
	2023	<ul style="list-style-type: none"> • 설원의 사냥꾼 (2022.12.31~2023.03.05) • 웰컴 투 조선 (2023.04.01~2023.06.18) • 그해, 시골여름 리얼 촌캉스 (2023.07.01.~2023.08.27) • 풍요로운 낭만조선 이상한 전래동화 (2023.09.09.~2023.11.19)
세시·풍속 행사	2022	<ul style="list-style-type: none"> • 작은설 동지에 (2021.12.22.~2022.01.09.) • 삼진날 맞이 민속문화센터 (2022.04.06~2022.04.27) • 양기철칠단오 (2022.06.04~2023.06.26)
	2023	<ul style="list-style-type: none"> • 정월맞이행사: 새해가 토끼해 (2023.01.21.~2023.02.05) • 양기철칠단오: 이리저리빳비 (2023.06.10~2023.06.25)
특별행사	2022	<ul style="list-style-type: none"> • 귀굴: 혈안식귀 (2022.07.30~2022.08.21) • 심야 공포촌 (2022.07.30~2022.08.21) • 달빛을 더하다 (2022.04.09.~2022.11.16)
	2023	<ul style="list-style-type: none"> • 귀굴: 혈안식귀 (2023.04.07~2023.11.12) • 달빛을 더하다 (2023.04.07.~2022.11.12) • 살귀옥 (2023.05.05.~2023.11.12) • 조선 살인수사 (2023.07.08~2023.11.12)

출처: 한국민속촌 홈페이지·블로그·Instagram.(검색일: 2023.10.21.) 본 연구자 재구성.

그럼에도 「한국민속촌」에서 기획된 콘텐츠의 한계를 살펴보면 첫째, 「한국민속촌」 놀이마을 중심으로 이용객들이 집중되는 경향이 심하다. 놀이마을은 어트랙션을 선호하는 10대·20대 연령층이 가장 많다. 특히 학교에서 체험 활동으로 방문한 경우 자유시간이 주어졌을 때 대부분 놀이마을에 몰려 있는 것을 확인할 수 있다. 이는 어트랙션 및 체험 활동을 선호하는 이용객들의 성향에서 비롯되었다고 할 수 있다. 놀이마을의 도입으로 민속촌 이용객

상승에 긍정적인 영향을 주었으나 그 쏠림 정도가 놀이마을로 향해 상대적으로 민속마을의 이용객 부재 현상을 만들었다. 이를 보완하기 위해 「한국민속촌」에서는 다양한 콘텐츠 기획을 시도했고 관객과 상호작용하며 체험할 수 있는 콘텐츠를 선보였다. 특히 시즌별 세시풍속 행사와 공연 등의 콘텐츠로 이용객의 참여도를 높였다. 그러나 민속마을에서 기획되는 콘텐츠들은 상설체험장, 공연장, 관아 등과 같이 활용되는 공간들만 계속 사용되어 이용객들이 찾지 않는 가옥들이 많아지고 있다. 대표적으로 금련사, 서원 등 콘텐츠가 적용되지 않는 공간에는 이용객의 방문 빈도가 현저히 낮다.

둘째, 「한국민속촌」의 민속마을에는 소외되는 공간들도 다수 존재해 관련해 콘텐츠 기획이 필요하다. 대표적으로 「한국민속촌」의 전통가옥 안에는 2만여 점의 소품들이 전시되어 있으나 이용객들은 이를 모르고 지나쳐가는 경우가 많다. 전통적 요소들이 부각되지 못하고 방치되어 있어 전통가옥뿐만 아니라 그 안에 있는 전통소품들을 소개할 수 있는 콘텐츠 기획이 필요하다. 「한국민속촌」 민속마을 스토리텔링의 대표적 사례인 귀신의 굴과 공포체험은 야간개장과 함께 젊은 세대의 관심을 돌리는 데 성공했다. 전통과 조화로운 스토리텔링을 만들어 민속마을의 공간에 현장성을 부여한 것이다. 그러나 스토리텔링 접목 이후 젊은 세대의 참여도와 관심을 끌기 위해 살인 추리극과 공포 테마를 계속 활용해 자극적인 콘텐츠에 한정된다는 한계가 있다. 또한 스토리텔링을 적용한 콘텐츠가 특정 공간에서만 연출되어 공간 활용의 한계가 있으며 이용 가능한 요일이 주말과 공휴일이라는 점에서 평일에 방문하는 이용객들도 체험할 수 있는 스토리텔링 콘텐츠 기획이 필요하다.

셋째, 「한국민속촌」의 민속마을은 디지털 콘텐츠와 연계가 부족하다. SNS를 연계해 유튜브, 인스타그램 등의 많은 온라인 콘텐츠를 제작하고는 있지만 현장에서 디지털 콘텐츠를 활용한 체험은 놀이마을의 전설의 고향 어트랙션 정도로 한정된다. 스마트폰을 통해 다양한 디지털 콘텐츠를 연계한다면 이용

객들이 체험을 위해 보다 쉽게 다양한 정보를 활용할 수 있다. 또한 계절이나 장소로 제약을 갖고 있는 「한국민속촌」의 문화콘텐츠를 디지털 콘텐츠로 구현하면 시공간의 한계를 극복하고 이용객들에게 체험의 폭을 넓혀줄 수 있을 것이다.



<그림 II-14> : 「한국민속촌」 금련사와 놀이마을
출처: 본 연구자 촬영.

2. 모바일 게임을 활용한 테마파크 스토리텔링의 기획 방안

1) 테마파크 스토리텔링의 기획 방향 및 전략

(1) 테마파크 스토리텔링의 기획 방향

한국 사회에 레트로 열풍이 불면서 「한국민속촌」은 젊은 세대에게 고리타분한 대상이 아닌 새로운 가치로 즐길 수 있는 문화콘텐츠가 되었다. 「한국민속촌」에서는 전통과 연계된 시즌행사, 세시풍속 행사를 진행하고 있으며 스토리텔링을 활용한 공포체험을 기획해 체험의 영역을 확장하였다. 그러나 「한국민속촌」에서 진행되는 체험은 스토리텔링이나 이벤트 기획의 공간 활용이 놀이마을로 한정되어 이용객들의 몰입 현상이 심화되고 있다. 또한 주말

이나 공휴일에만 이용할 수 있는 콘텐츠로 이용 제약이 있고 디지털 콘텐츠도 부족하다.

이에 본 연구에서는 테마파크 「한국민속촌」의 한정적인 공간 활용과 스토리텔링 영역을 확장하고 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」의 현장성과 체험성을 강화할 수 있도록 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」와 「한국민속촌」을 접목하는 기획을 이행하고자 한다.

이 두 가지를 접목하는 이유는 첫째 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」의 배경은 조선 시대로 「한국민속촌」내 전통가옥과 공간이 테마파크 스토리텔링을 기획하기에 적합도가 높기 때문이다. 실제 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」에서 구현한 배경 중 일부는 「한국민속촌」이 참고가 되었다. 또한 「한국민속촌」은 단발성 공간이 아닌 지속적으로 운영되고 있기 때문에 장소성을 강화하기에 적절하다. 둘째 「한국민속촌」 자체가 테마파크의 요소를 이미 갖추고 있기 때문에 모바일 게임을 활용한 스토리텔링의 접목으로 체험성을 갖출 수 있다. 국내의 다른 전통테마파크들은 해당 지역의 역사 스토리텔링을 활용 때문에 각 지방에 분포되어있다. 이와 달리 「한국민속촌」은 서울 근교에 위치하여 국내외 이용객들이 접근하기 좋은 위치에 있다. 게임 스토리텔링이 접목된 테마파크는 게임과 상호작용하는 이용객들에게 현장성과 체험성으로 몰입성을 부여해야 하므로 입지가 중요하다.

구체적으로 본 연구에서는 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」와 「한국민속촌」을 접목하여 테마파크 「검은사막:아침의나라」로 기획의 방향을 다음과 같이 모색하였다. 첫째, 한국설화 기반의 게임 스토리텔링을 활용해 「한국민속촌」의 정체성을 강화하고 테마파크 스토리텔링에 대한 새로운 가치를 반영하고자 하였다. 둘째, 「한국민속촌」 민속마을의 공간 활용을 최대화하기 위해 핵심 스토리의 기본 동선을 설정하고 게임의 메인 테마별로 스토리텔링을 기획하였다. 셋째, 이용객이 게임의 플레이어이자 주인공이 되어 테마파크

스토리텔링에 따라 장소를 이동하면서 주체성을 느낄 수 있도록 하였다. 넷째, 디지털기술을 접목한 AR게임 콘텐츠로 재미와 현장감을 전하는 테마파크로서의 가능성을 제시하고자 하였다. 다섯째, 모바일 게임의 캐릭터와 배경을 활용하여 포토존 등의 현장에서 이용객이 즐길 수 있는 콘텐츠를 강화하고자 하였다. 여섯째, 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」와 테마파크 「한국민속촌」이 협업한 굿즈(goods)의 판매 공간을 조성하여 수요를 증대시키고 이용객의 만족도¹¹⁵⁾가 높아지도록 방향을 설정하였다.

(2) 테마파크 스토리텔링의 기획 전략

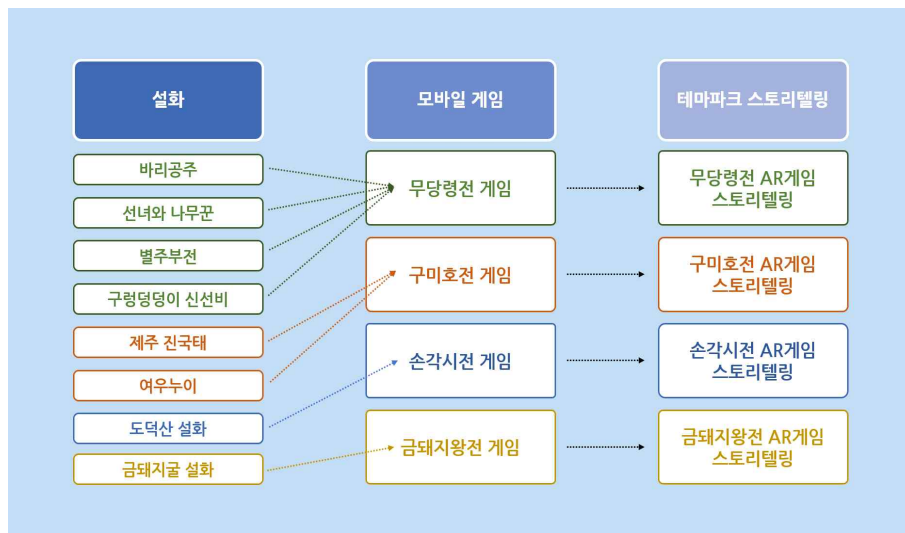
「한국민속촌」의 민속마을 전통가옥을 최대한 활용하면서 모바일 게임을 접목하기 위해 테마파크 「검은사막:아침의나라」는 스마트폰으로 온오프라인을 연결하는 AR 증강현실이 진행된다. 많은 플레이어들이 가상공간의 재미와 감성을 현실 공간에 실현시키고 싶은 욕구가 있다. 예를 들어, 게임이나 영화의 캐릭터에 몰입하여 굿즈를 모으거나 현실 공간에서 캐릭터를 만나러 팝업 스토어를 방문하는 등의 열정을 보인다. 따라서 모바일 게임 안에만 한정되어 있던 「검은사막:아침의나라」를 1인칭 관점의 AR 증강현실을 통해 테마파크 「검은사막:아침의나라」로 가져오는 것이다.

테마파크 「검은사막:아침의나라」의 AR게임 스토리텔링을 만들기 위해 원래 게임에서 안내자 역할을 했던 돌쇠를 1인칭 플레이어로 변경하였다. 이에 따라 플레이어는 암행어사 이몽룡이 신분을 숨긴 돌쇠로 위장하여 이야기 서사를 따라가는 구조이다. 공간 활용은 「한국민속촌」의 민속마을 전체를 테마파크 「검은사막:아침의나라」로 설정하고 스토리에 맞는 마을로 구분하여 세부 스토리의 흐름을 따라가도록 했다. 세부 스토리는 모바일 게임의 스토리텔

115) 김나영. 스토리텔링을 활용한 제주메밀테마파크 기획 연구. 제주대학교 대학원 석사학위논문. 2019. p.27.

링을 접목하여 플레이어가 주체적으로 퀘스트를 하나씩 해결해 나가는 구성으로 설정했다. 퀘스트에 활용되는 미션들은 모바일 게임의 요소를 활용하면서 민속마을에 있는 공간들에 적용할 수 있도록 배치하였다.

전체 동선은 스토리를 따라가지만 동선이 최대한 겹치지 않도록 하여 플레이어가 순차적으로 직접적인 경험을 통해 민속마을에 대한 접근성을 높이고 재미를 느끼는 콘텐츠를 기획했다. 동선을 따라가다 보면 중간구역인 장터가 나오는데 이는 테마파크 「검은사막:아침의나라」의 캐릭터 상품, 음식점, 포토존 등에 대한 소비가 이루어지는 공간으로 마련하였다. 또한 민속마을을 돌아다니는 동선에는 테마파크 「검은사막:아침의나라」의 캐릭터들을 배치하여 모바일 게임 속에서처럼 여행을 하는 공간 연출을 기획하였다.



〈그림 II-15〉 : 테마파크 스토리텔링 기획 전략

2) 테마파크 스토리텔링 기획의 동선

「한국민속촌」 민속마을의 전체를 테마파크 「검은사막:아침의나라」로 기획하고 이용객들의 편의를 위해 별도로 지도를 제작하여 배포한다.

테마파크 「검은사막:아침의나라」는 달별마을(①)과 햇님마을(③)로 나뉜다. 전체적인 동선은 정문에서 상가마을로 들어와 이야기 서사구조에 따라 진행된다. 스토리텔링의 순서는 구미호전, 손각시전, 무당령전, 금돼지왕전으로 이루어지며, 각 퀘스트에는 미션들이 부여된다.

테마파크의 스토리텔링 순서와 플레이어 동선은 <표 II-6>, <그림 II-16>, <그림 II-17>과 같다. 먼저 구미호전 스토리텔링(1)이 시작되며 플레이어는 달별마을(①)에서 시작해 여우고개(②)를 건너 햇님마을(③)로 이동한다. 구미호전 스토리텔링(1)이 끝나면 손각시전 스토리텔링(2)이 이어서 진행되며 플레이어는 햇님마을(③)에서 퀘스트를 수행한다. 손각시전 스토리텔링(2) 끝나면 이어지는 장터(④)에서는 다양한 음식, 이벤트, 굿즈들을 즐길 수 있는 팝업스토어(3)가 구성되어있다. 이후 플레이어는 장터(④)를 지나 다시 달별마을(①)로 돌아와 무당령전 게임 스토리텔링(4)에서 퀘스트를 수행한다. 이어 진행되는 금돼지왕전 스토리텔링(5)에서도 플레이어가 달별마을(①)에서 퀘스트를 수행한다. 마지막으로 4가지 스토리의 배후에는 동백영감이 설정되어 있어 플레이어가 최종 목적지인 관아(⑤)에서 퀘스트를 수행한 뒤에 스토리텔링이 종료된다.

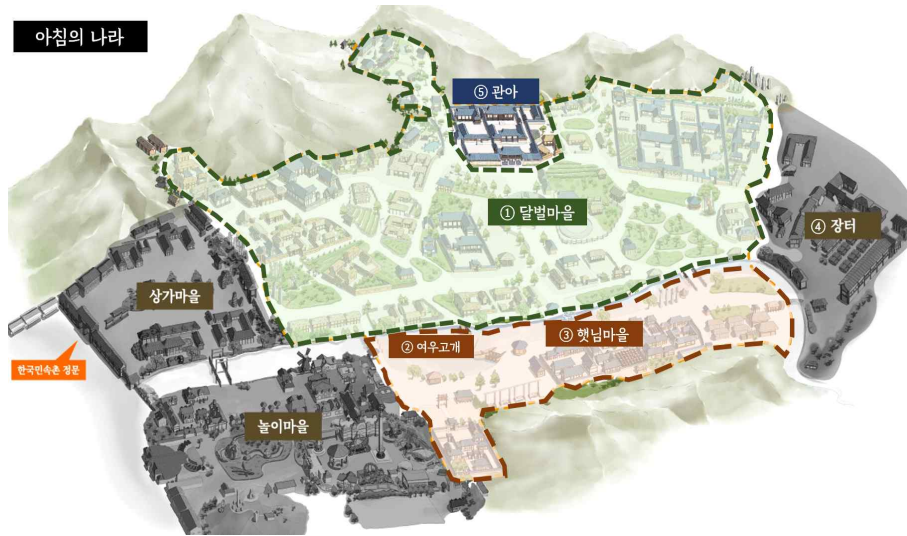
이상의 테마파크 스토리텔링 동선은 총 2시간 정도의 소요시간을 예상으로 기획하였다. 스토리 서사를 따라 공간 활용을 최대한으로 하기 위해 동선이 겹치지 않도록 구성하였으며 퀘스트 체험으로 실제 미션을 수행하면서도 민속마을을 자세히 들여다볼 수 있도록 하였다.

〈표 IV-2〉 테마파크의 스토리텔링 순서와 플레이어 동선

스토리텔링 순서	플레이어 동선
1. 구미호전 스토리텔링	① 달벌마을 → ② 여우고개 → ③ 햇님마을
2. 손각시전 스토리텔링	③ 햇님마을
3. 팝업스토어	④ 장터
4. 무당령전 스토리텔링	① 달벌마을
5. 금돼지왕전 스토리텔링	① 달벌마을
6. 스토리텔링 종료	① 달벌마을 → ⑤ 관아



〈그림 II-16〉 : 테마파크의 스토리텔링 순서
출처: 한국민속촌 가이드맵, 본 연구자 재구성. (검색일: 2023.10.21.)



<그림 II-17> : 테마파크에서의 플레이어 동선
출처: 한국민속촌 가이드맵. 본 연구자 재구성. (검색일: 2023.10.21.)

3) 테마파크 스토리텔링의 구성 및 제작

(1) 테마파크의 스토리

테마파크의 전체적인 스토리는 ‘머나먼 동방의 끝에 아침의나라가 있었다. 아침의나라는 평온한 듯 보였으나 마을 안에서는 이상한 일들이 계속해서 발생하고 있었다. 마을 사람들이 갑자기 사라지거나 귀신이 되거나 이상한 병에 걸리는 등 원인을 알 수 없는 일들이 일어났다. 이에 아침의나라 왕은 암행어사 이몽룡을 보내 원인을 알아내라고 명하였다. 달벌마을에 잠입한 이몽룡은 신분을 숨기고 상인 돌쇠인척 사람들에게 접근하여 은밀하게 조사를 해야 한다. 돌쇠가 된 이몽룡은 마을의 일들을 해결하고 돌아갈 수 있을까’ 로 구성하였다. 이와 같은 스토리가 전개되는 테마파크 「검은사막:아침의나라」의 AR 게임 스토리텔링은 1인칭으로 이루어진다. 즉 1인칭 AR게임 스토리텔링은 기존 모바일 게임에서 안내자 역할을 하던 돌쇠 캐릭터를 활용하여 플레이어가

암행어사 신분을 숨기고 잠입한 돌쇠의 역할을 맡는다. 세부 스토리는 한국설화에 기반한 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」을 토대로 테마파크 「검은사막:아침의나라」의 AR게임 스토리텔링 동선에 맞추어 일부 내용을 수정하여 적용하였다.

플레이어는 AR게임을 위한 전용 지도를 갖게 되고 스마트폰을 통해 구체적인 스토리 안내와 미션이 플레이어에게 전달된다. 각 퀘스트를 해결하기 위한 장소에는 캐릭터가 있고, 플레이어가 이들 캐릭터를 찾아 미션을 받고 해결해 나가는 방식이다. 각 캐릭터는 스마트폰 증강현실을 통해 반영되며 모든 스토리와 퀘스트는 스마트폰 AR 증강현실을 통해 진행된다. AR게임은 언제든 시작할 수 있게 스마트폰 앱에서 실행되도록 기획했다.



<그림 II-18> : 스마트폰 AR 증강현실 게임
출처: 수원화성의 비밀 앱의 사라진 의뢰

(2) 테마파크 스토리텔링의 구성 및 제작

① 테마파크의 구미호전 AR게임 스토리텔링

테마파크에서 1인칭 AR게임 스토리텔링은 구미호전부터 시작된다. 플레이어는 암행어사 이몽룡이 잠입 수사를 시작하는 돌쇠로 역할을 부여받는다. 갑자기 몸에 빨간 여우독 종기가 생긴 돌쇠는 이를 치료하기 위해 한약방(①)으로 향한다. 한약방(①)에서는 달벌마을 촌장 상윤을 통해 치료를 할 수 있지만 약을 구해 와야 한다는 미션을 받는다. 돌쇠는 상윤이 지정해준 약재를 찾으러 이동해서 스마트폰 AR 증강현실로 약재를 획득한다. AR 증강현실을 통해 아이템을 획득하는 방식은 <그림 II-19>와 같다. 이 약재를 가지고 다시 한약방(①)으로 돌아와 상윤에게 가져다주면 퀘스트가 완료된다.



<그림 II-19> : 테마파크 구미호전 AR게임 스토리텔링의 증강현실

약재를 구해다 준 돌쇠는 상윤을 통해 달벌마을에서 파란 종기가 생기고 이것이 터지면 사람들이 사라진다는 이야기를 듣는다. 이를 해결하기 위해서는

햇님마을의 여우신선인 구미호 미현을 만나야 한다는 미션을 받는다. 돌쇠는 여우고개(평석교)를 건너가서 서원(②)에 있는 구미호 미현을 만난다. 구미호 미현은 돌쇠에게 한 때 친구였지만 여우구슬을 가져간 달별촌장 상윤으로부터 여우구슬을 되찾아오면 파란종기를 멈춰주겠다고 말한다. 돌쇠는 구미호 미현의 말을 전부 믿을 수 없어 지혜로운 승산선생에게 도움을 요청하러 간다. 피향정(③)에 들러 승산선생에게 파란종기에 관한 해법을 물어본 돌쇠는 달별마을에 연결된 비석을 파괴해야 파란종기 문제를 해결할 수 있다는 이야기를 듣는다. 돌쇠는 다시 여우고개를 지나 달별마을로 가서 효자문(④)과 효열문(⑤)을 스마트폰으로 비취 비석을 파괴한다.

이후 돌쇠는 한약방(①)에 들러 여우구슬을 상윤으로부터 가져와 구미호 미현에게 전달한다. 하지만 구미호 미현은 애초에 파란종기를 없애줄 생각이 없었다. 돌쇠가 비석은 파괴했지만 여우구슬을 되찾은 미현의 힘을 막아내지 못한다. 이때 돌쇠는 그네터(⑥)에 사는 미현의 형부인 건호를 찾아가 미현의 힘을 없앨 수 있는 여우 사냥꾼의 필사본을 건네받는다. 여우사냥꾼의 필사본에는 여우를 없애기 위한 3가지 호리병을 제작해야하며 이는 달별마을 공방거리(⑦)에서 재료를 획득하여 만들 수 있다고 되어있다. 돌쇠는 공방거리(⑦)로 이동해 구미호를 없앨 3가지 호리병 재료를 스마트폰으로 비추어 증강현실로 아이템을 획득한다. 다시 서원(②)으로 돌아가 3개의 호리병을 던져 구미호 미현을 봉인하면서 달별마을의 파란종기가 없어지고 퀘스트가 마무리된다.

테마파크의 구미호전 스토리텔링의 동선 지도와 미션은 <그림 II-20>과 <그림 II-21>과 같다.



〈그림 II-20〉 : 구미호전 스토리텔링 동선 지도
출처: 한국민속촌 가이드맵, 본 연구자 재구성. (검색일: 2023.10.21.)

**「한국민속촌:아침의나라」
구미호전**

	장소	미션
달별마을 촌장 상운 퀘스트	① 한약방	돌쇠 빨간 여우독 종기 치료
	① 한약방 → ② 서원	여우 신선님 햇님마을 찾아가기
구미호 미현 퀘스트	장소	미션
	② 서원	달별 마을 파란종기 원인파악 여우구슬 되찾아오기
승산선생 퀘스트	장소	미션
	② 서원 → ③ 피향정	승산선생 지혜 구하기
	③ 피향정 → ④⑤ 효자문, 효열문	여우 신선님 햇님마을 찾아가기
건호 퀘스트	장소	미션
	⑤ 효열문 → ⑥ 그네터	구미호 없앨 해법 듣기
	⑥ 그네터 → ⑦ 공방거리 ⑦ 공방거리 → ② 서원	3가지 호리병 구해오기 구미호 미현 없애기

〈그림 II-21〉 : 구미호전 스토리텔링의 장소 동선과 미션

② 테마파크의 손각시전 AR게임 스토리텔링

테마파크에서 구미호전 퀘스트를 완료하면 바로 이어서 손각시전 퀘스트를 수행한다. 햇님마을의 선비집(②)에서는 선비들이 각시병에 걸린다는 소문이 돌고 있다. 선비들이 손각시를 만나면 각시를 계속 부르다가 혼절하게 된다는 병이다. 돌쇠는 선비집(②)에 들어가기 전 손각시에게 줄 선물을 사야 한다. 제주민가(①)로 가서 돌하르방에게 손각시 줄 선물을 사는 것이 퀘스트이다.

돌쇠는 선비집(②)으로 돌아가 손각시를 만나 선물을 주며 가짜 서방인척 연기를 해서 손각시를 잠시 동안 안심시킨다. 이후 돌쇠는 다음 퀘스트인 손각시를 봉인할 부적을 받으러 울릉도민가(③)로 이동한다. 울릉도민가(③)에 들어가 비리공덕 할멈을 만난 돌쇠는 일손을 돕는다. 돌쇠가 도와야 할 일은 울릉도민가(③)에 있는 전통생활도구를 활용한 퀘스트이다. 그리고 나서 비리공덕 할멈에게 부적을 받아 다시 선비집(②)으로 가서 손각시를 봉인하려 하지만 실패한다. 손각시를 봉인하기 위해 특별한 사연이 있음을 알게 된 돌쇠는 손각시 생전의 사연을 알고 있는 성염을 찾아가기 위해 물레방아(④)로 이동한다. 그런데 장사치인 성염이 맨입으로는 알려줄 수 없다고 하여 돌쇠는 성염을 위한 선물을 구하기 위해 전통민속관(⑤)으로 이동한다. 전통민속관(⑤)에서 스마트폰 AR 증강현실을 통해 성염에게 줄 선물을 획득한 돌쇠는 물레방아(④)에 있는 성염에게 돌아가 손각시의 사연을 듣는다. 그 사연은 이미 정혼자가 있던 매월이라는 여성이 관아에 있는 동백영감의 수청을 거부하고 도망을 가다가 죽어서 손각시가 되어 돌아다닌다는 것이다.

돌쇠는 울릉도민가(③)로 가서 비리공덕 할멈에게 사연을 전달한다. 비리공덕 할멈은 해결책으로 가시나무관을 짜서 손각시를 봉인하고 동백영감 옷을 거꾸로 입혀야한다고 말한다. 해당 아이템을 획득하기 위해 돌쇠는 돌장승(⑥)에게로 가서 스마트폰 AR 증강현실을 통해 돌장승(⑥) 퀴즈를 풀고 가시나무관과 동백영감의 옷을 획득한다(그림 II-22). 돌쇠는 다시 선비집(②)으로 돌아

가 손각시를 가시나무관에 봉인하여 퀘스트를 마무리한다. 테마파크의 손각시 전 스토리텔링의 동선 지도와 미션은 <그림 II-23>과 <그림 II-24>과 같다.



<그림 II-22> 테마파크 손각시전 AR게임 스토리텔링의 증강현실



<그림 II-23> : 테마파크 손각시전 스토리텔링 동선 지도
출처: 한국민속촌 가이드맵. 본 연구자 재구성. (검색일: 2023.10.21.)

「한국민속촌·아침의나라」
손각시전

손각시 퀘스트	장소	미션
	① 제주민가	손각시 선물 사오기
	① 제주민가 → ② 선비집	돌쇠 손각시 가짜 신랑 연기
비리공덕 할멈 퀘스트	장소	미션
	② 선비집 → ③ 울릉도민가	손각시 퇴치 부적 받기
	③ 울릉도민가 → ② 선비집	부적 손각시 봉인 실패
성염 퀘스트	장소	미션
	④ 물레방아 → ⑤ 전통민속관	성염 선물 구하기
	⑤ 전통민속관 → ④ 물레방아	손각시 사연 듣기
비리공덕 할멈 퀘스트	장소	미션
	④ 물레방아 → ③ 울릉도민가	손각시 없앨 해법 듣기
	③ 울릉도민가 → ⑥ 돌장승	손각시 없앨 아이템 구하기
	⑥ 돌장승 → ② 선비집	손각시 없애기

〈그림 II-24〉 : 테마파크 손각시전 스토리텔링의 장소 동선과 미션

③ 테마파크의 무당령전 AR게임 스토리텔링

테마파크에서 무당령전은 울릉도민가(①)에 있던 비리공덕 할멈에게 바리의 성장이야기를 듣는 것으로부터 시작된다. 할멈은 구렁이였던 바리를 다리 밑에 주워 키웠는데 성장한 후 아시산 봉황님을 위한 생명수를 구하러 떠났다고 말한다. 또한 그뒤 소식이 없다가 무당령으로 환생한 바리가 달벌마을의 사람들에게 피해를 주고 있어 사람들은 도와주어야 한다는 미션을 준다.

돌쇠는 바리 무당령에게 피해를 입은 사람들을 도와주기 위해서 산촌마을(②)로 향하는 퀘스트를 실행하여 산촌마을(②) 집안 곳곳에 붙어있는 부적을 스마트폰으로 증강현실을 통해 수집한다. 그리고 나서 돌쇠는 양반가(③)로 가서 안채, 사랑채, 사당 등을 돌아다니며 무당령 바리에게 피해를 입은 사람들에게 부적을 나누어 주고 서낭당(④)에서 바리 무당령을 막고 있는 비리공덕 할멈에게로 다시 돌아간다.

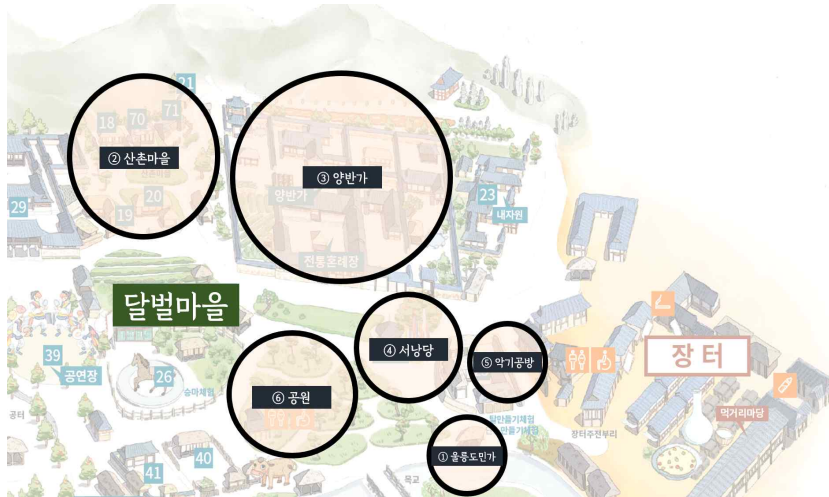
비리공덕 할멈은 생명수를 찾아 떠난 바리의 사연을 알아야 한다고 하면서 생명수에 관한 것은 악기 공방(⑤)에서 일하는 거북 구선생에게 이야기를 들어보아야 한다고 말한다. 돌쇠는 악기 공방(⑤)으로 이동하여 다음 퀘스트인 거북 구선생을 만나 바리가 생명수를 구하러 떠난 사연을 들어야 한다. 그런데 구선생에게 무당령이 된 바리의 업보를 듣기 위해서는 물가로 가서 낚시를 하여 물고기를 가져다주어야 한다. 물가에 스마트폰 화면을 비추면 증강현실을 통해 물고기를 낚시할 수 있다(그림 II-25). 물고기 미션을 수행한 돌쇠는 구선생으로부터 생명수를 구한다는 바리의 소식을 알게 된 관아의 동백영감이 바리의 생명수를 뺏으러 갔다가 바리의 구렁이 허물만 빼앗아 가져왔다는 이야기를 듣는다. 구렁이 허물을 뺏긴 바리는 동백영감에 말에 따라 사람들에게 살을 날리고 그 업보로 무당령이 된 것이다. 구선생은 무당령이 된 바리를 멈추기 위해서는 공원에 있는 나무꾼에게 도끼를 받아서 서낭당 나무를 베어야 한다고 말한다. 돌쇠는 다음 퀘스트 수행을 위해 공원(⑥)으로 나무꾼을 만나러 간다. 나무꾼은 자신은 바리의 아버지로 아시산에 나무를 하러갔다가 오구선녀와 바리를 낳았는데 그녀가 하늘의 저주를 받아 구렁이로 태어났음을 이야기한다. 또한 나무꾼은 오구선녀가 몸이 날로 약해지는 것을 보고 화가 나서 자신이 바리를 던져 버렸는데 비리공덕 할멈이 키운 것이라고 말한다. 나무꾼은 돌쇠에게 바리를 두 번 죽일 수는 없다며 생명수를 통해 바리의 영혼을 되살릴 수 있다고 말해준다.

다음 퀘스트로 돌쇠는 생명수 제조를 위한 살살이꽃, 피살이꽃, 숨살이꽃, 뼈살이꽃을 구해 와야 한다. 마을의 공원에서 스마트폰을 비추면 4가지 꽃을 모아올 수 있다. 돌쇠가 4가지 꽃을 모아 나무꾼에게 가져가면 나무꾼이 생명수를 제조해준다. 나무꾼에게 생명수를 전달받은 돌쇠는 다시 서낭당(④)으로 가서 스마트폰 AR 증강현실을 통해 생명수를 나무에 뿌려 바리 무당령의 영혼을 되살리며 퀘스트를 마무리한다.

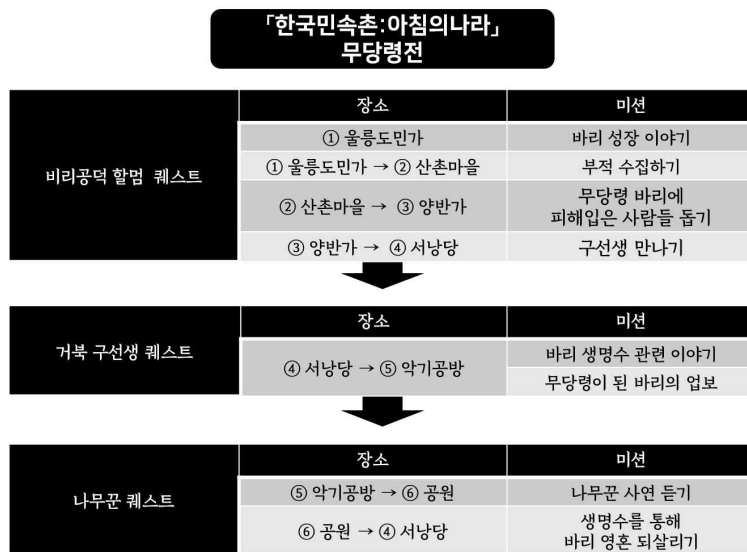
테마파크의 무당령전 스토리텔링의 동선 지도와 미션은 <그림 II-26>과 <그림 II-27>과 같다.



<그림 II-25> 테마파크 무당령전 AR게임 스토리텔링의 증강현실



<그림 II-26> : 테마파크 무당령전 스토리텔링 동선 지도
출처: 한국민속촌 가이드맵. 본 연구자 재구성. (검색일: 2023.10.21.)



〈그림 II-27〉 : 테마파크 무당령전 스토리텔링의 장소 동선과 미션

④ 테마파크의 금돼지왕전 AR게임 스토리텔링

테마파크에서 금돼지왕전은 완향루(①)에서 이방을 만나는 퀘스트로 시작된다. 이방의 이야기에 따르면 어느날 금련사에 갑자기 나타난 금돼지족이 금맥을 발견하고 금을 캐어 가난한 달벌마을 사람들에게 나누어 주었다고 한다. 금돼지족으로 인해 일손이 부족해져 못마땅한 이방은 돌쇠에게 달벌마을 사람들의 금을 건어오라고 시킨다. 잠입수사를 들키지 않기 위하여 돌쇠는 이방의 퀘스트를 수행한다. 돌쇠는 중부지방농가(②)를 돌면서 스마트폰으로 AR 증강현실을 통해 금을 수거하여 이방에게 금을 전달한다.

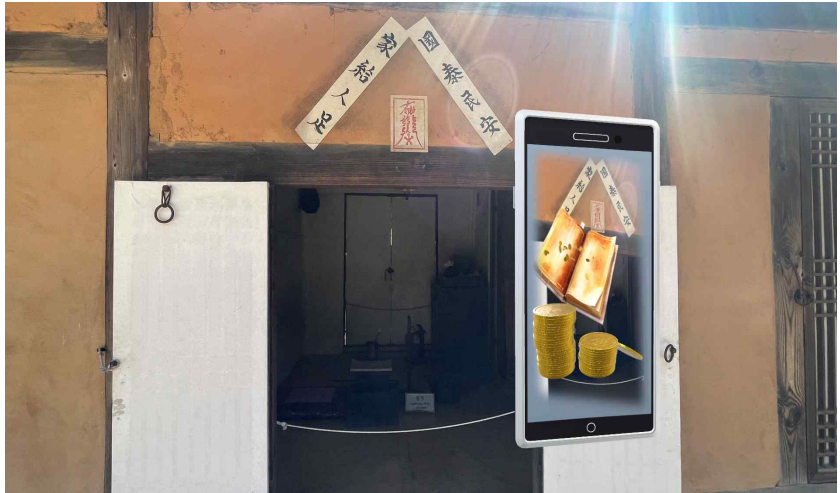
다음으로 이방은 금련사에 가도 금돼지족이 금을 캐는 입구를 알 수 없다고 말하며 돌쇠에게 명주실을 획득해 금돼지족을 만나러 가는 아낙네를 따라가 입구를 찾아달라고 부탁한다. 돌쇠는 명주실 뽑기 체험장(③)에서 스마트폰 AR 증강현실을 통해 명주실을 획득한다. 금련사(④)로 이동하면서 돌쇠는 다음

퀘스트를 이행하기 위해 명주실을 쫓은 한 아낙네를 따라가다가 금돼지족의 입구를 발견한다. 이방에게 체포된 아낙네의 이름은 고분으로 자신에게 사연이 있다며 돌쇠에게 관아(⑤)로 만나러 와주길 부탁한다.

관아(⑤)로 간 돌쇠는 고분의 사연을 듣는다. 고분의 남편은 무역업을 하던 사람인데 배가 침몰하면서 갑자기 가난하게 되었다. 세금을 낼 수 없게 되자 관아(⑤)에서는 강제로 금련사 산기슭으로 데려가 금맥을 찾으라고 했다. 비가 많이 오던 날, 고분의 남편은 다른 사람들과 함께 산사태로 죽고 말았다. 고분은 남편의 시신을 찾으러 갔다가 금돼지족을 만났는데 자신에게 금을 주었다고 했다. 그녀는 마을 사람들과 금을 나누었고 금맥을 노리던 동백영감이 자신을 체포한 것이라고 말했다. 그리고 고분은 돌쇠에게 금돼지족을 잘 아는 철옹을 만나달라고 했다.

돌쇠는 남부지방중농가(⑥)로 이동하여 철옹을 만나 퀘스트를 진행한다. 철옹은 낯선 이방인이던 자신에게 잘해준 가난한 달벌마을 사람들이 산사태로 죽은 것이 가여워 돼지를 올려 제사를 지내주었는데 그들이 금돼지족으로 환생한 것이라고 설명한다. 또한 그들을 편히 보내주기 위해서는 음기가 강한 곳에서 태어났기 때문에 양기가 있는 사슴가족으로 만든 장구나 북으로 금돼지족을 달래주어야 한다고 한다. 돌쇠는 사슴가족으로 악기를 만들기 위해 목공예 체험장(⑦)으로 간다. 스마트폰 AR 증강현실을 통해 사슴가족 아이템을 획득한 돌쇠는 금련사(④)로 가서 금돼지족을 만나 사슴가족 악기로 그들의 넋을 달래주고 편히 보내준다.

테마파크의 금돼지왕전 스토리텔링의 동선 지도와 미션은 <그림 II-29>와 <그림 II-30>과 같다.



<그림 II-28> 테마파크 금돼지왕전 AR게임 스토리텔링의 증강현실



<그림 II-29> : 테마파크 금돼지왕전 스토리텔링 동선 지도
출처: 한국민속촌 가이드맵. 본 연구자 재구성. (검색일: 2023.10.21.)

「한국민속촌:아침의나라」
금돼지왕전

	장소	미션
이방 퀘스트	① 완향루 → ② 중부지방농가	금돼지족 토벌을 위한 수급
	② 중부지방농가 → ③ 명주실 뽑기 체험장	명주실을 획득하여 쫓아가기
	③ 명주실 뽑기 체험장 → ④ 금련사	금돼지족 입구 발견
↓		
고분 퀘스트	장소	미션
	④ 금련사 → ⑤ 관아	고분과 금돼지족 관련 이야기
↓		
철옹 퀘스트	장소	미션
	⑥ 남부지방농가 → ⑦ 목공예 체험장	사슴가죽 획득하기
	⑦ 목공예체험장 → ④ 금련사	사슴가죽을 이용한 금돼지족 음기 누르기
↓		
암행어사 퀘스트	장소	미션
	④ 금련사 → ⑤ 관아	동백영감 체포하며 최종 퀘스트 진행

<그림 II-30> : 테마파크 금돼지왕전 스토리텔링의 장소 동선과 미션

이상과 같은 4가지 테마파크 스토리텔링을 체험한 돌쇠는 모든 퀘스트를 통해 관아(⑤)에 있는 동백영감의 비리를 명백하게 깨닫게 된다. 동백영감의 비리를 적은 책자를 가지고 관아(⑤)로 간 돌쇠는 자신이 암행어사 이몽룡이라는 것을 밝히고 지금까지 수행한 퀘스트를 통해 동백영감의 죄목을 낱낱이 읽어 내려간다. 동백영감은 명확한 증거를 부정할 수 없게 되고 그가 포박이 되면서 스토리텔링이 종료된다.

V. 결론 및 제언

본 논문의 목적은 국내 게임산업이 가진 한계를 극복하기 위해 한국설화 기반의 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」를 활용한 테마파크 스토리텔링 기획을 제안하여 멀티유즈화의 가능성을 연구하는 데 있었다. 또한 모바일 게임을 활용하여 「한국민속촌」에 접목되는 테마파크 스토리텔링을 기획함으로써 장소의 활용도를 확장하고 온오프라인이 연계된 공간으로서 기대효과를 모색하고자 하였다.

그동안 고문헌과 게임 스토리텔링, 지역 스토리와 테마파크, 테마파크와 게임 스토리텔링에 관한 선행연구들이 이루어지기는 했으나 한국설화 기반의 게임을 활용해 테마파크 스토리텔링을 기획한 연구는 찾아보기 어려웠다. 이에 본 논문에서는 한국설화를 기반으로 제작된 모바일 게임으로 「검은사막:아침의나라」를 연구대상으로 선정하였다. 이 게임은 12세 이상 청소년들이 이용할 수 있으며, 글로벌 규모의 가입자들을 갖고 있고, 한국설화를 독립적인 스토리로 게임에 접목한 특징을 지녔다. 또한 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」은 온라인 플랫폼을 통한 대중성과 관련 굿즈의 다양성을 확보하고 한국설화에 대한 스토리텔링으로 정신적 가치의 만족을 주는 실용성도 갖추었지만 오프라인에서 느낄 수 있는 현장성과 체험성의 측면에서는 제약이 존재하고 있었다.

다음으로 본 연구에서는 이 모바일 게임을 활용할 테마파크로 「한국민속촌」을 선정하였다. 현재 「한국민속촌」에서 진행되는 체험은 스토리텔링이나 이벤트 기획의 공간 활용이 놀이마을로 한정되어 이용객들의 쏠림 현상이 심화되고 주말이나 공휴일에만 이용할 수 있는 콘텐츠로 한계가 있으며 디지털 콘텐츠가 부족한 상황이었다. 또한 한국민속촌은 국내외의 방문객들이 찾는 관광지인 만큼 구전설화, 민속놀이, 풍습 등의 경험담을 활용하여 전통문화

의 원형을 제공할 수 있는 강점을 지닌 곳임에도 불구하고 이와 관련된 시도나 연구가 진행되지 않고 있다. 결국 「한국민속촌」의 한정적인 공간 활용과 스토리텔링 영역을 확장하고 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」의 현장성과 체험성을 강화할 수 있도록 기획의 방향을 설정하였다.

구체적으로 본 연구에서는 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」와 「한국민속촌」을 접목하여 테마파크 「검은사막:아침의나라」의 AR게임 스토리텔링을 기획하였다. 「한국민속촌」의 민속마을 전통가옥을 최대한 활용하면서 모바일 게임을 접목하기 위해 테마파크 「검은사막:아침의나라」는 스마트폰으로 온오프라인을 연결하는 AR 증강현실이 실행되도록 하였다. 이를 통해 모바일 게임 안에서만 한정되던 「검은사막:아침의나라」를 1인칭 관점의 AR 증강현실을 통해 테마파크 「검은사막:아침의나라」로 가져오도록 하였다. 세부적인 테마파크의 스토리텔링 동선은 총 2시간 정도의 소요시간으로 구성하였다. 테마파크 「검은사막:아침의나라」의 AR게임 스토리텔링 순서는 구미호전, 손각시전, 무당령전, 금돼지왕전으로 진행되며, 각 퀘스트에서 플레이어에게 미션들이 부여되도록 하였다. 플레이어는 AR게임을 위한 전용 지도를 갖게 되며, 스마트폰을 통해 구체적인 스토리 안내와 미션이 플레이어에게 전달되도록 하였다. 각 퀘스트를 해결하기 위한 장소에 존재하는 캐릭터들은 스마트폰 AR 증강현실로 실행되도록 기획하였다.

결론적으로 본 연구에서는 한국설화 기반의 모바일 게임 「검은사막:아침의나라」를 활용한 테마파크 스토리텔링 기획으로 멀티유즈화의 가능성을 확인할 수 있었다. 또한 모바일 게임을 활용하여 「한국민속촌」에 테마파크 「검은사막:아침의나라」의 AR게임 스토리텔링이 구현된다면 이용객들이 현장에서 보다 새롭고 흥미로운 스토리텔링을 체험할 수 있어 몰입과 만족감을 향상시킬 수 있으며, 온오프라인이 연계된 공간으로서의 운영과 장소 활용도 증진의 효과도 기대할 수 있다.

본 연구는 한국설화를 기반으로 제작된 모바일 게임의 스토리텔링을 분석하여 테마파크 내에서 온오프라인이 연계되는 AR게임 스토리텔링으로의 확장 가능성을 조명하고 전통문화 콘텐츠의 발굴 및 활용의 방향성을 제시한 점에 의의를 지닌다. 앞으로도 한국문화의 원형에 대한 스토리텔링 연구와 그를 활용한 문화콘텐츠의 OSMU 연구가 이루어져야 할 것이다.

참 고 문 헌

<단행본>

- 경기문화재단(2010). 경기도 역사와 문화: 설화와 민담. 경기문화재단.
- 김의숙·이창식(2004). 구비문학이란 무엇인가. 푸른사상.
- 김창수(2007). 테마파크의 이해. 사회평론아카데미.
- 김하돈(2010). 백두대간의 설화를 찾아서 그 산맥은 호랑이 등허리를 닮았다.
호미.
- 김희진(2007). 일본테마파크의 사례와 전략. 커뮤니케이션북스.
- 나수호(2012). 한국민속문학사전: 설화2. 토끼의 간. 국립민속박물관.
- 손진태 저. 최인학 역(2009). 조선설화집. 민속원.
- 이동은(2022). 스토리 유니버스: 뉴미디어 시대 스토리텔링의 모든 것. 사회평
론아카데미.
- 이씨이십일알앤씨(2023). 글로벌 게임사업 트렌드(2023) 7·8월호. 한국콘텐츠
진흥원.
- 이정엽(2005). 디지털 게임, 상상력의 새로운 영토. 살림.
- 이진희(2018). 이론과 실전으로 배우는 게임 시나리오. 한빛미디어.
- 장덕순·조동일·서대석·조희웅(2006). 구비문학개설. 일조각.
- 정상진·박경수(2004). 한국구비문학의 세계. 세종출판.
- 정혜원(2016). 인간이 신이 되는 이야기 나를 찾아 떠나는 우리 신화 여행. 우
리교육.
- 주인석(2019). 스토리텔링 작법과 실무. 헤드림출판사.
- 표성흠·강민숙(1998). 우리고장 유래와 전설 5- 광주 전남 전북 제주. 삼성당
아이여명미디어

황인덕(2007). 이야기꾼 구연설화 이몽득. 박이정.

<논문>

김나영(2019). 스토리텔링을 활용한 제주메밀테마파크 기획 연구. 제주대학교 사회교육대학원 석사학위논문.

김영애(2010). 한국민속촌의 장소아이덴티티 변천과정. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.

김윤근(2012). 홍길동 테마파크 활성화 방안. 전남대학교 문화전문대학원 석사학위논문.

김윤선(2014). <삼한습유>의 디지털스토리텔링 활용방안:RPG 게임 시나리오를 중심으로. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.

김지홍·전봉희(2010). 1970년대 ‘한국 민속촌’ 건립과정과 시대적 의미고찰. 한국주거학회 논문집 21(6). pp.31-42.

라건주(2014). 게임형 디지털 테마파크의 활성화를 위한 게임 및 공간 요소 분석 연구. 숭실대학교 대학원 석사학위논문.

라형남(2017). 한국민속촌의 건립배경에서 드러난 전통의 재해석과 선택. 한국 전통문화연구 20. pp.81-129.

염유희(2005). 스토리텔링을 통한 영화콘텐츠 활성화 방안: 영화 ‘웰컴투동막골’ 테마파크 기획에서의 스토리텔링 개념을 중심으로. 한국외국어대학교 대학원 석사학위논문.

윤성호(2011). 삼국지를 활용한 게임 스토리텔링 양상 연구: 고에이사(光榮社) 발매 게임을 중심으로. 단국대학교 대학원 석사학위논문

은지현(2019). 지역문화콘텐츠를 활용한 테마파크 현황 및 개선방안. 단국대학교 문화예술대학원 석사학위논문.

- 이재홍(2011). 문화원형을 활용한 게임 스토리텔링 사례 연구. 한국문학과 예술 7. pp.261-290.
- 이현주(2023). 한국민속촌의 전통문화 콘텐츠 발굴 및 활용 증대 방안. 전통문화대학교 대학원 석사학위논문.
- 전정연(2008). 문화원형의 문화콘텐츠 개발 사례연구: 바람의 나라 사례 중심으로. 이화여자대학교 정책과학대학원 석사학위논문.
- 정은경·박여량(2022). 한국 원형 설화를 활용한 게임 트랜스미디어 스토리텔링: <리그 오브 레전드> 아리를 중심으로. 문화와 융합. 44(3). pp.191-206.
- 정진이(2022). 창해역사 설화의 문화콘텐츠 개발에 관한 연구. 스토리&이미지텔링 24. pp. 185-213.
- 최배영(2015). <무오읍혈록>의 스토리텔링을 활용한 박물관의 상례문화 전시 연구. 차문화·산업학 30. pp. 1-36.
- 최승환(2015). 게임테마파크 개발에 관한 소비자 인식연구. 가톨릭대학교 글로벌융합대학원 석사학위논문.
- 탁연숙(2006). 게임을 소재로 한 도심형테마파크 조성에 관한 연구. 세종대학교 영상대학원 석사학위논문.
- 홍성기(2012). 한국고전문학의 게임 스토리텔링:홍길동전을 활용한 게임 스토리텔링. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 황희선(2010). 지역설화를 이용한 문화콘텐츠 OSMU 활용방안에 관한 연구: 익산시와 익산설화를 중심으로. 호서대학교 글로벌창업대학원 석사학위논문.

<사이트>

나무위키. <https://namu.wiki/w/슈퍼%20닌텐도%20월드>.

네이버게임용어사전. <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=2028561&cid=42914&categoryId=42916>.

네이버시사상식사전. <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=5707582&cid=43667&categoryId=43667>.

넷마블. <https://ch.netmarble.com/Newsroom/PressRelease/List>.

녹색경제신문. <https://www.greened.kr/news/articleView.html?idxno=308057>.

도쿄조이플러스. <https://tokyo-joypolis.com/language/kr/attraction/hod.html>

디지털제주문화대전. <http://www.grandculture.net/jeju/toc/GC00702302>.

스마일게이트. https://newsroom.smilegate.com/news/Crossfire_Park_Open.

슈퍼닌텐도월드. <https://super-nintendo-world.usj.co.jp/ko/kr/home>.

열린뉴스통신. <https://www.ownews.tv/news/articleView.html?idxno=186374>.

위키백과. <https://ko.wikipedia.org/wiki>.

인벤. <https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=284358>.

펄어비스. <https://www.pearlabyss.com/ko-kr/Company/About>.

펄어비스(검은사막). <https://www.blackdesertm.com/Ocean>.

펄어비스(검은사막 모바일). <https://apps.apple.com/kr/app>.

한국민속대백과사전. <https://folkency.nfm.go.kr/topic/detail/2407>.

한국민속촌. <https://www.koreanfolk.co.kr/about/intro.asp>.

<https://blog.naver.com/ukb0914/223114623856>.

ABSTRACT

A Theme Park Storytelling Planning Using Mobile Games Based on Korean narrative

HaHyun Ahn

Department of Korean Cultural Contents Major
Graduate School of Cultural Industry and Arts
Sungshin University

In the case of overseas, you can find examples of recognizing the value of game IP and expanding into various industries through OSMU(One Source Multi Use). 「Dungeon and Dragon」 and 「Super Mario」 are all old games that have been released overseas. However, these games are loved by users as OSMUs, such as movies and theme parks. On the other hand, in the case of mobile games in Korea, most of them are limited to the expansion of the product business and only for a short period of time. Therefore, it is necessary to consider the expansion of the OSMU area.

Therefore, the purpose of this paper is to plan theme park storytelling using mobile games based on Korean narratives. To this end, the mobile game 「Black Desert: Land of the Morning Light」 and the theme park 「Korean Folk Village」 were selected as subjects for the study. T

hen, the storytelling of mobile games was analyzed and theme park storytelling was planned using it. The main research results are summarized as follows.

First, as a result of analyzing the storytelling of the mobile game 「Black Desert: Land of the Morning Light」 from a narrative and empirical perspective, it developed into common elements such as main story and quest storytelling. In game storytelling, quests were used to develop the main story and interact with the player, who plays the role of facilitator, and quest storytelling was divided into main quests using folktales and sub quests, which are basic game elements.

Second, in terms of the possibility of utilizing the storytelling contained in the mobile game 「Black Desert: Land of the Morning Light」 the game has popularity through online platforms and diversity of related products. In addition, the storytelling of Korean narratives also contained practicality that satisfies mental values. However, there were restrictions in terms of the value of the field and the value of the experience that could be felt offline.

Third, as a theme park, the contents currently operated in the 「Korean Folk Village」 tend to be concentrated only in the amusement village. On the other hand, there were relatively many marginalized spaces in the folk village of the 「Korean Folk Village」. Content planning was needed to utilize these marginalized spaces. For example, there are about 20,000 props in a traditional house in a folk village, but users often passed by without knowing it. In addition, it was difficult to find the use of digital content in the folk village of 「Korean Folk Village」.

Fourth, this study intends to expand the limited space utilization and storytelling area of the 「Korean Folk Village」. Through this, we tried to reinforce the value of the field and experience of the mobile game 「Black Desert: Land of the Morning Light」. To this end, the storytelling of the theme park 「Black Desert: Land of the Morning Light」 was planned by combining the mobile games 「Black Desert: Land of the Morning Light」 and 「Korean Folk Village」. This led to AR augmented reality that connects online and offline with a mobile phone.

In conclusion, this study confirmed the possibility of expanding Korean narrative-based mobile games to theme park storytelling. In addition, as a theme park linked to online and offline, storytelling necessary to promote the use of the place of the 「Korean Folk Village」 was proposed.