



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

게임 스토리텔링을 활용한  
곶자왈 세계관 설계 연구



제주대학교 사회교육대학원

스토리텔링학과

양 지 혜

2015년 2월

# 게임 스토리텔링을 활용한 곶자왈 세계관 설계 연구

지도교수 김 한 일

양 지 혜

이 논문을 사회교육학(스토리텔링) 석사학위 논문으로 제출함



양지혜의 사회교육학(스토리텔링) 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 \_\_\_\_\_ (인)

위 원 \_\_\_\_\_ (인)

위 원 \_\_\_\_\_ (인)

제주대학교 사회교육대학원

2015년 2월

Gotjawal-World design study  
based on the Game-Storytelling

Jihye Yang

(Supervised by Professor Hanil Kim)

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

2015 . 2.

This thesis has been examined and approved.



.....  
.....  
.....

Date .....

Department of Storytelling  
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL EDUCATION  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

# 목 차

<b>【국문초록】</b> .....	vi
<b>【Abstract】</b> .....	viii
<b>I. 서론</b> .....	1
1. 연구 배경과 목적 .....	1
2. 연구 방법과 범위 .....	3
<b>II. 이론적 배경과 선행 연구 고찰</b> .....	5
1. 게임 스토리텔링의 세계관 .....	5
1) 시간적 배경 .....	7
2) 공간적 배경 .....	10
2. 꽃자왈 .....	13
<b>III. 콘텐츠의 세계관 분석</b> .....	18
1. 반지의 제왕 .....	18
2. 아바타 .....	25
<b>IV. 꽃자왈 세계 ‘홀’ 설계</b> .....	28
1. 시간적 배경 .....	30
2. 공간적 배경 .....	33
3. 시나리오 .....	35
<b>V. 결론</b> .....	56
1. 결론 .....	56
2. 제언 .....	57
<b>【참고문헌】</b> .....	59



## 표 목차

<표 1> 시간적 배경 리스트 .....	9
<표 2> 공간적 배경 리스트 .....	12
<표 3> ‘반지의 제왕’ 태양의 제3시대 연표 .....	20
<표 4> ‘반지의 제왕’ 시간적 배경 분석 .....	22
<표 5> ‘반지의 제왕’ 공간적 배경 분석 .....	23
<표 6> ‘아바타’ 시간적 배경 분석 .....	26
<표 7> ‘아바타’ 공간적 배경 분석 .....	27
<표 8> 꽃자왈 세계관 시간적 배경 설정 .....	32
<표 9> 꽃자왈 세계관 공간적 배경 설정 .....	34
<표 10> ‘홀’의 연표 .....	52



## 그림 목차

<그림 1> 게임 스토리텔링 ‘사전 제작단계’의 과정 .....	3
<그림 2> 쪼개진 암괴와 나무의 뿌리가 뒤섞여 있는 꽃자왈 .....	14
<그림 3> 튜물리스, 용암수형, 부가용암구, 동굴함몰지 .....	14
<그림 4> 제주의 4대 꽃자왈 .....	16
<그림 5> ‘반지의 제왕’ 중간계 지도 .....	24
<그림 6> 제주고사리삼, 비바리뱀, 노루, 큰오색딱따구리의 일러스트 .....	55

## 게임 스토리텔링을 활용한 곶자왈 세계관 설계 연구

양 지 혜

제주대학교 사회교육대학원 스토리텔링학과

지도교수 김 한 일

지금까지 문자 서사를 위주로 하는 스토리텔링이 이루어졌다면, 앞으로의 스토리텔링은 에피소드 중심에서 벗어나 잘 구축된 세계를 바탕으로 실현되어야 할 것이다. 스토리텔링에서 ‘세계관 설계’란 시간적·공간적 배경과 등장인물, 생물, 사물과 그들 간의 관계 등을 설정하는 것을 말한다. 근래에 호응을 얻은 ‘반지의 제왕’, ‘아바타’, ‘해리포터’, ‘왕좌의 게임’ 등의 사례를 보면, 오랜 시간을 투자하여 내적인 일관성을 가진 세계를 구축하고, 이를 바탕으로 구현된 콘텐츠는 큰 성공을 거두었다. 하지만 다양하고 뛰어난 기술을 바탕으로 하는 디지털 콘텐츠라 하더라도 그것의 성패는 기술의 수준보다도 흥미롭고 창의적인 소재 발굴에 달려있다. 콘텐츠 시장에서 경쟁력을 확보하기 위해서는 지속적이고 차별적인 소재의 발굴이 우선적으로 요구된다.

제주도의 ‘곶자왈’은 세계관을 구축하는 데에 적합한 소재이다. 곶자왈은 독특하고 다양한 식생이 존재하는 숲으로 세계 유일의 가치를 인정받은 곳이기 때문이다. 곶자왈의 특이한 지질과 다양한 식생을 바탕으로 특색 있는 공간적·시간적 배경을 가진 세계를 탄생시킬 수 있을 것이다. 또한 제주도의 문화를 바탕으로 한 에피소드를 기대할 수 있다.

본 논문은 곶자왈 세계 ‘홀’의 세계관을 설계하는 과정이다. 게임 스토리텔링

분야는 사용자에게 재미를 더하고자 강력한 스토리텔링을 사용하고 있고, 관련 연구가 많이 진행되었다. 본 논문에서는 게임 스토리텔링 분야에서 사용되고 있는 세계관 설정의 리스트를 활용하였다. 이 리스트로 영화 ‘반지의 제왕’, ‘아바타’의 세계관을 분석, 정리하였으며, 꽃자왈 세계관 설계에도 활용하였다.

‘홀’은 제주도의 4대 꽃자왈 중 ‘조천-함덕꽃자왈 지대’를 대상으로 하였다. 이 지대는 중산간부터 해안까지 넓은 분포를 보이며, 동굴과 습지를 포함하고 있어 지질의 특이성과 식생의 다양성을 보이기 때문이다. 꽃자왈 세계 ‘홀’은 ‘할’이라는 ‘무엇’의 탄생으로부터 시작된다. ‘할’이 사랑하는 세상인 ‘아아’와 ‘아아’를 구성하는 다섯 가지의 힘, 힘의 관계, 이 힘이 녹아든 꽃자왈 세계 ‘홀’에 이르는 과정을 리스트로 작성하고 서술하였다.

본 논문은 지역의 콘텐츠 개발을 위한 세계관 설계를 시도한 데에 의의가 있다. 이후 이를 기반으로 관련 콘텐츠가 구현되길 기대한다. 또 꽃자왈 이외에도 지역의 소재를 가지고 세계관을 구축하여 콘텐츠의 개발로 이어지는 연구가 지속적으로 이루어지길 기대한다.





**【Abstract】**

**Gotjawal-World design study based on the Game-Storytelling**

**Jihye Yang**

Department of Storytelling  
Graduate School of Social Education  
Jeju National University

**Supervised by professor Hanil Kim**

In the past storytelling has been primarily combined with details and narration to communicative events. From now on, it should be changed to implement well-established world getting out of a way of focusing on episodes. 'World Design' in storytelling involves preparing not only a time-space background, characters, living things, and objects but also the relationships between them. *The Lord of the Rings*, *Avatar*, *Harry Potter*, and *Game of Thrones* have received an enthusiastic response lately. Considering the examples of these movies, content based on building a world with internal consistency for a long term investment would be a great success. However, even if digital graphics are varied with well-developed techniques, their success or failure depends on discovering interesting and creative material rather than the level of technique. To secure competitiveness in a content market, the first requirement is to find sustainable and distinctive materials.

Jeju's Gotjawal is a suitable material for creating a virtual world. Gotjawal is a type of forest with a unique and diverse ecosystem, and its special value

is recognized around the world. Based on unique geological features and various types of vegetation, a world with a characteristic time-space background can be developed. Moreover, episodes incorporating Jeju Island culture may be created.

This study is the process of designing a vision of the Gotjawal environment *Heul*. In the field of the Game-storytelling, effective narration is used to give enjoyment to users, and a lot of related research has been carried out. This study makes use of a world view design list now being used in the field of the Game-storytelling. Using this list, the virtual world of some movies, such as *The Load of the Rings* and *Avatar*, was analyzed, arranged, and applied to the virtual world of Gotjawal.

*Heul* selects the Jocheon-Hamdeok Gotjawal area out of four main areas in Jeju. The region extends from a mountainous area to the coast, revealing unusual geological features and diverse vegetation, including caves and wetlands. The Gotjawal world, *Heul*, comes into being from the birth of 'something' call *Harl*. The process begins in a 'Ahah' world which *Harl* loves. Five powers, consisting of 'Ahah' and the relationship between these powers, reach to the Gotjawal world, *Heul*, where the powers combine. Each process is listed and described.

The study has significance in that it attempts to present a virtual world in order to develop local content. Also, related content can be developed in accordance with this. Thus, a virtual world can be established using local materials other than Gotjawal, resulting in continuous study for the development of content.

# I. 서론

## 1. 연구 배경과 목적

“내가 처음 시작했을 적에는 스토리를 먼저 세웠다. 좋은 스토리 없이는 영화를 만들 수 없기 때문이다. 그리고 속편이 만들어지면서는 캐릭터를 먼저 세우게 된다. 좋은 캐릭터 없이는 여러 개의 스토리를 이어갈 수 없기 때문이다. 그리고 이제는 세계를 먼저 세운다. 복수의 등장인물과 복수의 스토리를 복수의 미디어를 통해 이어가려면 세계가 필요하기 때문이다.” 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)는 『컨버전스 컬처(Convergence Culture, 2008)』에서 경험 많은 영화 작가의 말을 인용하였다. 이는 스토리텔링이 진행되는 현장에서 이제는 스토리나 캐릭터 설정에 앞서 세계의 구축이 우선 되고 있음을 보여준다.

그리스·로마 신화에서 벗어나 그네들만의 고유한 세계관을 가지려는 시도와 노력이, 거대 자본을 바탕으로 콘텐츠 개발로 이어졌다. 또 다양한 플랫폼에서 접할 수 있는 콘텐츠로 변형되면서, 그에 대한 반응은 서양에 국한되지 않고 전 세계가 열광하고 있다. 미국 드라마 ‘왕좌의 게임(Game of Thrones)’<sup>1)</sup>은 조지 R. R. 마틴(George R. R. Martin)의 장편소설 ‘얼음과 불의 노래(A Song of Ice and Fire)’<sup>2)</sup>를 원작으로 2011년부터 HBO에서 방영되기 시작하였다. ‘웨스테로스’ 대륙의 왕이 죽고 난 후, 7개의 독립된 왕국이 ‘7왕국의 통치권’, ‘철 왕좌’를 차지하기 위해 싸우는 내용이다. 판타지적 시·공간, 다수의 캐릭터, 얽히고설킨 가문의 관계와 사연, 캐릭터간의 관계 등 철저하게 계획된 세계관을 기반으로 한

---

1) 드라마 ‘왕좌의 게임’은 신선한 스토리, 짐작할 수 없는 전개, 선과 악의 구분이 없는 캐릭터, 주인공이라 예상했던 인물의 갑작스런 죽음, 다채로운 영상 등의 파격적이고 사실적인 전개로 큰 인기를 끌고 있다. 2011년부터 현재 시즌 4까지 방영되었고, 2015년 시즌 5 방영을 예정으로 하고 있다.

2) ‘얼음과 불의 노래’는 연재 중으로, 1991년부터 시작하여 1996년에 첫 작품이 나왔고 2001년에 ‘5부 드래곤과의 춤’이 출판되었다. 1부 : 왕좌의 게임(전 2권), 2부 : 왕들의 전쟁(전 2권), 3부 : 성검의 폭풍(전 2권), 4부 : 까마귀의 향연(전 2권), 5부 : 드래곤과의 춤(전 3권)으로 구성되어 있다. 총 7부 완결을 목표로 하고 있다.

다. 왕좌의 게임은 파격적이고 사실적인 전개로 마니아층을 넘어 대중들에게 인기를 끌고 있으며 드라마뿐만 아니라 보드게임, 액션 RPG<sup>3)</sup>, MMORPG<sup>4)</sup>로도 개발되었고, 촬영지도 관광 상품<sup>5)</sup>으로 개발되어 상당한 경제적 효과를 얻고 있다. 이보다 앞선 ‘반지의 제왕’, ‘아바타’, ‘해리포터<sup>6)</sup>’는 세계관을 구축하고 소설, 영화, 게임, 광고, 캐릭터 상품 등으로 다양하게 구현되어 새로이 개발되는 콘텐츠들의 전범(典範)이 되고 있다.

서양에서 뿐만 아니라 가까운 일본에서도 미야자키 하야오<sup>7)</sup>에 의해 애니메이션 ‘모노노케 히메(もののけ姫, 원령공주, 1997)’, ‘바람계곡의 나우시카(風の谷のナウシカ, 1984)’ 등 일본의 색채를 가진 콘텐츠들이 개발되었다. 또 중국에서도 불교의 교리와 희극적·신마적(神魔的) 요소를 가진 고전 ‘서유기’ 이후 최근에는 게임 ‘완미세계<sup>8)</sup>’와 같은 시도가 있었다. 하지만 국내에서는 탄탄한 세계관을 바탕으로 한 콘텐츠 개발의 시도가 아직 미흡한 편이다. 지속적인 시도와 노력으로 동양적인 문화요소들을 보편화시킨 세계관을 구축해야 할 것이다.

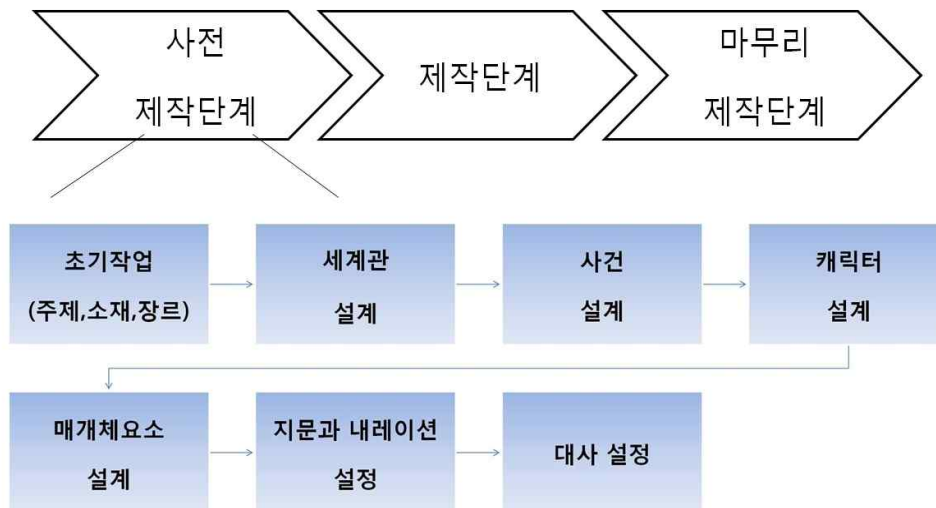
제주에는 세계 유일의 숲인 ‘곶자왈’이 있다. 곶자왈은 국제자연보전연맹(IUCN)이 개최하는 세계자연보전총회(WCC)에서 보전의 가치를 인정받는 곳이다. 곶자왈은 세계 유일이라는 희소성이 있고, 남방한계·북방한계의 식생을 동시에 가지면서 여타의 숲보다 다양하고 특별한 식생의 분포를 보인다. 어디에서도 볼 수 없는 공간적 배경, 다양한 캐릭터의 설정, 동양의 정신을 바탕으로 한 세계관의 설계가, 곶자왈을 소재로 하여 가능할 것이다. 곶자왈에 대한 관심이 높아지는 때에 이를 이용한 세계관의 개발은 긍정적인 시도가 될 것이다.

- 
- 3) RPG : Role Playing Game, 게이머가 한 캐릭터로서 특정 역할을 맡아 주어진 목표를 수행하는 게임.
  - 4) MMORPG : Massively Multiplayer Online Role Playing Game, 대규모 다중 접속자 온라인 역할 수행 게임.
  - 5) 북아일랜드는 ‘왕좌의 게임’ 촬영지로 알려지면서 8,200만 파운드(약 1,420억 원)라는 경제수익과 900개의 풀타임 일자리, 5,700개의 파트타임 일자리 등을 창출해냈다.(서울신문, 2014년 6월 19 일자.)
  - 6) 해리포터 시리즈(Harry Potter Series) : 영국의 작가 J. K. Rowling의 판타지 소설 시리즈이다. 1부 : 해리 포터와 마법사의 돌(전 2권), 2부 : 해리 포터와 비밀의 방(전 2권), 3부 : 해리 포터와 아즈카반의 죄수(전 2권), 4부 : 해리 포터와 불의 잔(전 4권), 5부 : 해리 포터와 불사조 기사단(전 5권), 6부 : 해리 포터와 혼혈 왕자(전 4권), 7부 : 해리 포터와 죽음의 성물(전 4권)
  - 7) 미야자키 하야오(宮崎駿, 1941 - ) : 일본 애니메이션 영화감독. ‘미래 소년 코난(1978)’을 시작으로 ‘벼랑 위의 포뇨(2008)’까지 다수의 작품 활동을 하였고, 스튜디오 지브리를 건립하였다.
  - 8) 2007년 한국에서 서비스를 시작한 중국의 MMORPG. 준수한 수준의 퀄리티를 보여주었으나, 국내에서는 긍정적인 평가를 받지 못했다.

## 2. 연구 방법과 범위

스토리텔링의 분야 중 제작과정에 대한 연구와 이론, 방법이 구체적으로 확립된 분야는 컴퓨터 게임 분야이다. 게임 스토리텔링에서는 게임의 재미를 더하여 참여자의 적극적인 호응을 유도하기 위해 강력한 스토리텔링 요소를 접목한다. 때문에 게임 분야의 스토리텔링 방식은 다른 미디어에 비해 앞서나갈 수밖에 없다. 컴퓨터 게임의 경우 세계관을 구축하는 과정이 필연적이므로, 방법론적 연구가 많이 이루어져있는 게임 개발 분야의 이론을 가지고 접근하는 것이 합리적일 것이다.

게임의 기획은 사전 제작단계(Pre-production), 제작단계(Production), 마무리 제작단계(Post-production)로 나누어진다(이재홍, 2011: 48). 이 중 사전 제작단계는 게임의 개요, 특징, 기획의도를 결정하고, 그에 맞는 세계관, 사건, 캐릭터, 매개체요소<sup>9)</sup>를 순서대로 설정한 후, 영상 장면, 시나리오 작성으로 진행된다. 이때 ‘세계관’은 공간적 배경, 시간적 배경을 이야기하며 캐릭터를 둘러싸고 있는 시·공간적 모든 소재를 의미한다.



<그림 1> 게임 스토리텔링 ‘사전 제작단계’의 과정

9) 게임 스토리텔링에서 ‘매개체요소’란, 아이템, 퍼즐, 게임음악이 속한다. 이중 퍼즐은 어려운 문제를 풀거나 퀘스트를 수행하도록 유도하고 깊이 생각하게 만드는 전략을 의미한다(이재홍, 2011: 47, 177).

제주도의 꽃자왈은 크게 ‘한경-안덕꽃자왈’, ‘애월꽃자왈’, ‘조천-함덕꽃자왈’, ‘구좌-성산꽃자왈’의 4개 지대로 구분된다. 이 중 조천-함덕꽃자왈은 중산간에서부터 해안까지 넓은 분포를 보이고, 동굴(거문오름 용암동굴계)과 습지(동백동산 습지)를 포함하여 다른 꽃자왈 지대보다 다양한 지질구조와 식생의 특이성을 보인다.

본 논문은 조천-함덕꽃자왈 지대를 소재로 한 세계관 설계의 과정을 연구하였다. 이어지는 제2장에서는 게임 스토리텔링 분야에서 세계관을 설계하는 방법과 내용을 설명하였다. 또 제주도의 꽃자왈을 소개하고, 세계관 설계의 소재로써 그 가능성을 살펴보았다. 더불어 꽃자왈이 디지털 콘텐츠로 제작됐을 때의 기대효과를 제시하였다. 제3장에서는 세계관을 바탕으로 만들어진 콘텐츠 중 ‘반지의 제왕’과 ‘아바타’를 선정하여 세계관을 분석하고, 게임 스토리텔링의 세계관 설계 리스트에 적용하여 정리하였다. 제4장에서는 꽃자왈 국가 ‘홀’의 공간적·시간적 배경을 설계하였다. 게임 스토리텔링의 세계관 설계 리스트를 가지고 기본 틀을 설정하고 전체 시나리오를 창작하였다. 마지막으로 제5장에서는 연구의 내용을 정리하고 향후 활용에 관한 제언을 하였다.



## Ⅱ. 이론적 배경과 선행 연구 고찰

### 1. 게임 스토리텔링의 세계관

국립국어원의 표준국어대사전<sup>10)</sup>에서는 ‘세계관’을 “자연적 세계 및 인간 세계를 이루는 인생의 의의나 가치에 관한 통일적인 견해. 민족성·전통·교육·운명 따위를 기반으로 하며, 낙천주의·염세주의·숙명론·종교적 세계관·도덕적 세계관·과학적 세계관 따위의 여러 견해가 있다”고 해설하고 있다. 하지만 스토리텔링에서 언급하는 세계관은 세계 또는 세상을 바라보는 관점, 그러한 철학을 바탕으로 하여 세계·세상 그 자체를 설계하는 것이다. 이석호(2007)는 세계관을 “시간적·공간적 배경과 등장인물, 생물, 사물과 그들 간의 관계 등을 설정하는 것”이라 하였다. 또 이재홍(2011)은 “캐릭터를 둘러싸고 있는 시간과 공간 속의 모든 소재를 편람하고 안내하는 의미를 담아낼 수 있는 ‘world guide’가 세계관을 표현하기에 적합한 용어”라고 하였다. 조은하(2007)는 스토리텔링에서 “창작하는 행위는 작가(writer)의 저작행위라기보다는, 온전한 미로를 구축하기 위해 전체의 열개를 추상적으로 고안하는 기획자(planner)이며, 기획안에 따라 도면상으로 치밀하게 그려내는 설계자(designer)이며, 독자로 하여금 그러한 미로를 제대로 탐험하도록 안내하는 지도제작자(mapper)”라 하였다.

세계관은 성격에 따라 ‘사회 중심적 세계관’과 ‘자연 중심적 세계관’으로 나눌 수 있다. 사회 중심적 세계관은 사회생활과 연관되는 전반적인 현상을 묘사한 것으로, 시대적·사회적·생활적·사건적 요소들이 캐릭터들의 행동에 직·간접적으로 영향을 미친다는 것을 뜻한다. 자연 중심적 세계관은 자연적 요소들이 작품의 전체적 분위기를 이끌어어나가는 것으로, 이것은 다시 ‘객관적 자연’과 ‘주관적 자연’으로 나눌 수 있다. 객관적 자연은 스토리텔러의 주관이 개입되지 않는 순수한 자연환경을, 주관적 자연은 스토리텔러의 감정이 개입되는 자연환경으로 인

10) 국립국어원 표준국어대사전 <http://stdweb2.korean.go.kr>

간을 위협하거나 동정하며 인간과 조화되는 방법으로 묘사(이재홍, 2011: 82)된다.

완성도 높은 세계관의 설정을 위해서는 시간적 배경요소와 공간적 배경요소가 독립되지 않고 서로 맞물려 작품의 서사 속에 녹아 있어야 한다. 시간과 공간은 경험에 속하는 것이 아니라, 경험을 가능하도록 하는 필요조건이다. 시간과 공간은 경험을 전제로 하는 선형적 형식으로 드러나야 한다는 의미이다. 결과적으로 시간과 공간은 스토리텔러가 테마를 생각하는 초기단계에서부터 어느 시간에, 어떤 공간에서, 어떻게 전개되는지 미리 조사되고 설계되어야 한다.

세계는 평면적인 것이 아니라 역사적 시간과 공간의 형태로 만들어지는 입체적인 것이다. 그러므로 세계를 설정할 경우에는 ‘현재’의 상황묘사에만 급급하지 말고, ‘역사’의 문제로 확대시켜서 충실하게 묘사하는 것이 바람직하다. 세계관의 스토리텔링에서는 세계를 탄탄하게 구성하기 위한 정확한 자료 확보가 무엇보다 필요하다. 스토리 내부의 시대적 조건들이 결정되면, 그 시대에 대한 자세한 정보가 확보되어야 한다. 이를 위해 백과사전이나 역사서들을 참고하기도 하고, 현장답사를 하거나, 전문가를 인터뷰하는 등 다양한 자료 확보에 주력하여 완성도 높은 세계관을 스토리텔링(이재홍, 2011: 80)해야 한다.

이재홍(2011)은 세계관 구성을 위한 공간적 배경, 시간적 배경의 설정 방법을 리스트로 제시하였다. 이는 게임 기획 및 시나리오 작법에 실제로 활용되고 있는 검증된 리스트이며, 플랫폼 및 장르에 따라서 각 항목들을 생략 및 추가해서 쓴다면 더욱 창의적인 리스트가 될 것이라 기대하였다. 또한 이 리스트는 작품의 성격 및 장르에 따라 달라질 수 있는 가능성을 언급, 사용자에게 따라 추가하거나 삭제하여 응용할 수 있도록 하였다.



## 1) 시간적 배경

시간적 배경은 작품에 묘사되는 시대의 시간과, 문화와 같이 시간의 누적으로 생성되는 삶에 내재된 총체적 구성요소를 의미한다. 그러므로 리스트에는 모든 시간적 요소와 의미, 각 시간적 상황들의 상징적 의미, 오랜 시간의 흐름 속에 완성되었을 문화적 요소들도 섬세하게 표현(이재홍, 2011: 91)할 필요가 있다.

시대는 가상세계의 규모에 따라 보편적 시대 구분을 따를 지, 특정 나라의 시대구분을 따를 지 결정해야 한다. 보편적 시대 구분은 ‘고대-중세-근세-근대-현대’의 방식이고, 한 나라의 시대구분이라는 것은 우리나라의 역사를 배경으로 하는 ‘고조선-삼국시대-고려시대-조선시대-근·현대’의 구분이 시대 설정의 예가 될 수 있다. 국가체제는 전제군주제, 입헌군주제, 봉건제, 독재제, 민주주의, 공산주의, 무정부상태 등 정치 형태를 기입한다. 계급제도는 사회적 지위의 구별에 관한 제도를 설정하는데 예를 들어, 인도의 계급제도(Varna)는 사제자(Bramana), 왕족(Ksatriya), 서민(Vaisya), 노예(Sudra) 등으로 구분되며, 영국의 귀족은 공작, 후작, 백작, 남작으로 구분된다.

인종구성은 피부 색깔, 얼굴 형태, 조상, 그리고 혼혈과 같이 유전자에서 기인하는 사회적으로 구성된 인종도 설정될 수 있다. 언어는 가상세계에서 사용되는 언어로 새로이 창조하거나 기존의 언어를 사용할 수 있다. 도덕은 가상세계의 캐릭터들의 예의범절, 성품, 행동들을 대변할 수 있는 가치관을 기입한다. 도덕은 스토리텔러의 기준이 아닌, 시·공간적 배경의 상황을 충분히 고려하여 설정하도록 한다. 가상세계에서 도덕적 판단은 캐릭터들의 행동이 적당한 것인지, 부적당한 것인지, 이기적인 것인지, 이기적인 것이 아닌지를 판단하는 기준이 될 수 있다.

종교는 창조하는 세계의 종류가 무엇인지, 그 종교가 체제 내에서 어떤 위치를 점하고 있는지 기입한다. 토템과 같은 원시 종교부터 불교, 가톨릭, 개신교, 이슬람교, 힌두교 등과 같은 세계적 종교, 또는 천도교, 원불교, 대종교 등과 같은 민족 종교에 이르기까지 종교는 다양하다. 종교의 선택에 따라 의식주가 독특한 형태로 드러날 수도 있다. 역사는 시대적 연표를 구성해 줄 수 없다면 간단하게 가상세계의 흥망성쇠가 스토리와 연계되도록 구성하고, 사용되는 화폐제도, 은행의

환율, 주식제도 등과 같은 경제문제를 설정한다.

문학은 주관적인 서정문학, 객관적인 서사문학을 설정하고 창조하는 세계 내부의 메시지, 편지, 문서 등을 제시하도록 한다. 미술은 캐릭터의 감정이나 사고영역으로 확대되어 세계에 영향을 미치기도 하므로 시각적 표현과 조형적(造形的) 표현, 색채 미학적 표현까지도 설정한다. 음악은 고대 음악, 중세 음악, 르네상스 음악, 바로크 음악, 고전파 음악, 낭만주의 음악, 근대 음악, 현대 음악 등으로 구분할 수도 있으며, 록, 클래식, 재즈, 힙합 등과 같은 장르를 설정해 줄 수 있다. 음악 장르를 설정할 수 없을 때는 새로운 음악을 만드는 시도도 긍정적이며, 반복되는 간단한 리듬을 생성하여 캐릭터의 특성을 살릴 수 있도록 한다. 여기서 음악은 노래와 같은 완성된 형태가 아니라도 효과음과 같이 단순하고 반복되며 길이가 짧은 것도 고려해야 한다. 음악이라는 매개를 통해 세계의 분위기와 오디언스의 감정이 상호작용하여 리얼리티를 불러일으킨다.

가상세계 속의 건물은 시대적 형태로 드러날 수 있기도 하고, 국가 및 지역적 자연적 특성, 종교적 특성으로도 드러날 수 있다. 예를 들어 일본과 같이 지각이 불안정한 지역이면 낮은 집을 지을 수밖에 없으며, 교회의 경우는 높은 첨탑이 필수일 것이다. 과학은 그 세계의 수준을, 체육은 캐릭터들의 활동과 사회적 질서를 가늠하게 해주는 요소를 설정한다. 놀이문화는 캐릭터들의 정서를 대변해 주며, 가상세계에서 표현 가능한 놀이들을 설정하여 나열한다. 캐릭터의 성격에 따라 놀이에 참여하는 태도가 적극적이거나 호전적, 합리적, 소극적, 비협조적일 수 있으며, 가상세계의 정치·문화·사회적 환경에 따라 놀이의 성격과 종류가 다를 수 있다.

<표 1> 시간적 배경 리스트(이재홍, 2011: 92)

타이틀	세부사항
시대	세계의 규모에 따라, 보편적 시대 구분 또는 특정 나라의 시대구분에 따라 설정
국가체제	전제군주제, 입헌군주제, 봉건제, 독재제, 민주주의, 공산주의, 무정부상태 등 정치형태 설정
계급제도	사회적 지위의 구별에 관한 국가의 제도
인종구성	피부 색깔, 얼굴 형태, 조상, 혼혈 등을 고려
언어	가상세계에서 사용되는 언어 설정
도덕	가상세계의 캐릭터들의 예의범절, 성품, 행동들을 대변할 수 있는 가치관
종교	종교 종류, 국가에서 종교의 위치, 종교의 선택에 따른 의식주
역사	시대적 연표 또는 간단한 세계의 흥망성쇠 스토리
경제	경제 시스템, 사용되는 화폐제도, 은행의 환율, 주식제도 등
문학	세계 내부에서 활용되는 메시지, 편지, 문서 아이템 등
미술	시각적 표현과 조형적 표현, 색채 미학적 문제
음악	노래, 리듬, 효과음 등
건축양식	시대적 형태, 국가 · 지역 · 종교적 특성을 고려한 건물의 구조
과학	과학의 수준
체육	캐릭터들의 활동과 사회적 질서를 가늠하게 해주는 활동
놀이문화	캐릭터의 정서를 대변해 주는 표현 가능한 놀이들
기타	특별한 추가사항을 기입

## 2) 공간적 배경

공간적 배경은 작품에 드러나는 장소와 배경, 분위기를 일컫는다. 공간은 캐릭터의 내적세계와 상호반응하고, 사건의 시작점이 되며, 스토리가 탄탄하게 진행될 수 있게 한다.

공간의 형태와 종류, 색상의 구성은 상징성을 가지며, 작가의 의도를 내포하며 캐릭터와 오디언스(audience)<sup>11)</sup>의 감정에 영향(이재홍, 2011: 87-88)을 준다. 공간의 형태는 '수직적 공간'과 '수평적 공간'으로 나누어지는데, 이는 장르의 결정에 영향을 준다. 특히 '판타지'라는 장르가 이 원리를 효과적으로 이용한다. '하늘-땅-지하'로 연결되는 수직적 공간은 신과 인간, 인간과 하등동물로 이어지는 상징적 의미를 내포한다. '산-들-바다'로 연결되는 수평적 공간은 인간과 인간, 혹은 인간과 자연의 교감을 상징적으로 내포하고 있다. 공간의 구성은 캐릭터의 감정 변화를 유도하거나 대변한다. '열린 공간과 닫힌 공간'은 희열과 분노를, '높은 공간과 낮은 공간'은 이상과 현실을, '밝은 공간과 어두운 공간'은 희망과 좌절을, '정돈된 공간과 산만한 공간'에서는 정결함과 불결함을 느끼거나 드러내는 것이다. 공간적 배경의 색상 또한 상징적인 의미를 갖는다. 노란색은 평화적인 정서를, 붉은색은 호전적 정서를, 보라색은 신비로운 정서를, 살색이나 황토색은 황폐한 정서를 보여준다.

공간적 배경 리스트 <표 2>에는 어느 나라의 도시, 마을이라는 지리적 여건을 비롯하여, 의식주가 해결되는 주거공간의 형태가 묘사되어야 한다. 또한 자연적 환경요소인 산, 숲, 강, 호수, 사막, 바다, 하늘, 기후, 바람 등의 정보가 섬세하게 기술되어야 한다.

국가 항목에는 창조하는 세계가 어느 정도의 영토를 차지하고 조직된 정부형태를 갖추고 있는지, 대내·대외적으로 자주권을 지닌 정치적 주체로서의 국가이름을 명명해주고, 국가의 개요를 설명한다. 도시에는 도시의 역사와 규모, 특색을 설정하고, 어떤 위치에 있는 도시인가 설명한다. 가상세계에서 가장 하위지역인 마을은 어떤 형태이며, 그 규모는 얼마인지, 어떤 역할이 부여된 마을인가를 설

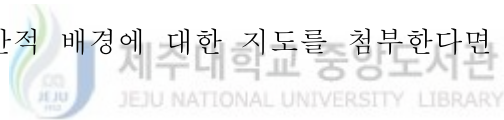
11) 신문·잡지의 독자, 텔레비전·라디오의 시청자, 소비자 대중 등, 매체에 대하여 수동적 입장에 놓여 있는 사람들의 총칭이다. 청취자, 시청자, 독자 등으로 부른다(이재홍, 2011: 20).

정한다. 주거공간은 캐릭터들이 살아가는 주거형태를 기입하는데 시간적 세계관의 설정에서 드러나는 건축양식과 연관관계를 형성해야 한다.

산의 크기와 형태를 기입하고, 숲에는 공간의 곳곳에 분포된 나무들, 곤충들을 설정하는데, 각 지역의 수종에 따라 공간의 상징성이 드러나는 경우가 많음을 유의해야 한다.

강의 규모와 형태를 설정하고, 호수는 존재 유무를 기입한다. 호수는 다양한 생물의 활동 서식처이기 때문에, 그 규모와 형태에 따라 세계에 많은 영향을 줄 수 있다. 사막을 묘사하여 아주 삭막한 환경을 연출할 수 있으므로 그 유무를 기입한다. 바다를 활용하게 되면 지형적 다양성과 이동의 다양성을 표현해낼 수 있다. 하늘은 자연의 환경을 자연스럽게 표현해낼 수 있는 장치이며, 사계절과 기상조건을 표현함으로써 현실감을 느낄 수 있게 된다. 기후는 국가의 위치와 생명체들의 삶의 조건으로 연결된다. 바람은 공간적 규모, 속도, 원인, 발생지역, 영향 등과 같은 조건이 개입되어 드러나는데, 공간성과 분위기에 민감하게 대응하게 된다.

이에 더하여 공간적 배경에 대한 지도를 첨부한다면 오디언스가 이해하기 좀 더 쉬워질 것이다.



<표 2> 공간적 배경 리스트(이재홍, 2011: 96)

타이틀	세부사항
국가	영토, 조직된 정부형태, 대내·대외적 자주권, 국가이름 명명, 국가의 개요
도시	도시의 역사, 규모, 특색, 위치
마을	마을의 규모와 역할
주거공간	건축 양식과 관련 있는 주거형태
산	산의 크기와 형태
숲	곳곳에 분포된 나무, 곤충들
강	강의 규모와 형태
호수	호수의 규모와 형태
사막	사막의 유무
바다	바다의 유무
하늘	하늘의 유무
기후	기후 조건
바람	바람의 특징
기타	기타 보충자료

## 2. 꽃자왈

화산섬 제주에는 독특한 화산지형이 많이 분포하고 있다. 그 중 꽃자왈은 제주 고유어로, 제주어사전(濟州語辭典)에서 ‘나무와 덩굴 따위가 마구 엉켜져 수풀과 같이 어수선하게 된 곳’으로 정의하고 있다. 오래전부터 제주사람들은 숲을 뜻하는 ‘꽃’과 가시덤불 혹은 자갈이나 바위 같은 암석들이 모여 있는 곳을 뜻하는 ‘자왈’을 함께 사용해왔다. 2014년 ‘제주특별자치도 꽃자왈 보전 및 관리 조례’<sup>12)</sup>에서는 ‘꽃자왈이란 제주도 화산활동 중 분출한 용암류가 만들어낸 불규칙한 암괴지대로 숲과 덩굴 등 다양한 식생을 이루는 곳을 말한다’고 정의하고 있다.

꽃자왈에는 화산분출시 점성이 높은 아아 용암류의 용암이 제주도의 중산간 일대를 광범위하게 뒤덮고, 크고 작은 암괴로 쪼개지면서 요철(凹凸)지형을 이루며 쌓여있다. 지하수 함양은 물론, 보온·보습효과를 일으켜 열대식물이 북쪽 한계지점에 자라는 북방한계 식물과 한대식물이 남쪽한계지점에 자라는 남방한계 식물이 공존하는 세계 유일의 독특한 숲이며 제주 생태계의 보고(꽃자왈공유화재단, 2011: 33)이다.

꽃자왈은 돌이 많고 토양 발달이 빈약하여 농사를 지을 수 없어 예전부터 썰감을 얻는 장소나 방목지로 이용되어 왔다. 근래에 들어 개발과 보호에 따른 관심과 지질, 생태자원, 인문역사 자원으로 가치가 높게 평가되면서 꽃자왈에 대한 인식 변화와 보전에 대한 공감대가 형성(전용문 외, 2012: 426)되었다. 꽃자왈 지대는 일정한 흐름을 가지고 해발 800m 이하의 지역에 형성되고, 한라산에서 중산간을 거쳐 해안선까지 분포한다. 꽃자왈은 한라산과 해양의 생태계를 연결해주는 생태축이자 동·식물들이 살아가는 완충지대이며, 상록활엽수림의 식생연구와 지역별 한정 분포 식물연구에 중요한 역할을 한다. 특히 꽃자왈에는 희귀, 멸종위기, 특산식물 군락지가 형성되어 있어 생태계 보전 및 산림유전자원 보전 측면에서 매우 중요한 가치를 지닌다(국립산림과학원, 2014).

---

12) 제주특별자치도 꽃자왈 보전 및 관리 조례 : 제정 2014.04.21. 조례 제1184호



<그림 2> 쪼개진 암괴와 나무의 뿌리가 뒤섞여 있는 꽃자왈



<그림 3> 튜물러스, 용암수형, 부가용암구, 동굴함몰지(시계방향으로)



곶자왈은 토양의 발달이 빈약하고 크고 작은 암괴들이 두껍게 쌓여 있어, 많은 비가 올 지라도 빗물이 그대로 지하로 유입되어 맑고 깨끗한 제주의 생명수인 지하수를 함양한다. 하지만 각종 오염물질이 빗물을 통해 유입될 경우 지하수 오염에 매우 취약한 지역이기도 하다. 곶자왈 지대에서는 용암제방<sup>13)</sup>, 튜물러스<sup>14)</sup>, 용암수형<sup>15)</sup>, 용암돔<sup>16)</sup>, 부가용암구<sup>17)</sup>, 동굴함몰지<sup>18)</sup> 등 특이한 지질구조들을 볼 수 있다(곶자왈공유화재단, 2011: 22). 곶자왈에는 자연림과 가시덩굴이 혼합 식생하고, 연중 푸른 숲을 간직할 정도로 극상림을 이루고 있다. 제주에서 최초로 발견된 제주산 양치식물인 제주고사리삼을 비롯하여, 한국미기록종, 환경부지정 보호야생식물, 미기록 목본식물, 환경부 희귀식물, 환경부 보호식물로 지정이 필요한 식물종 등이 다수 발견되었다.

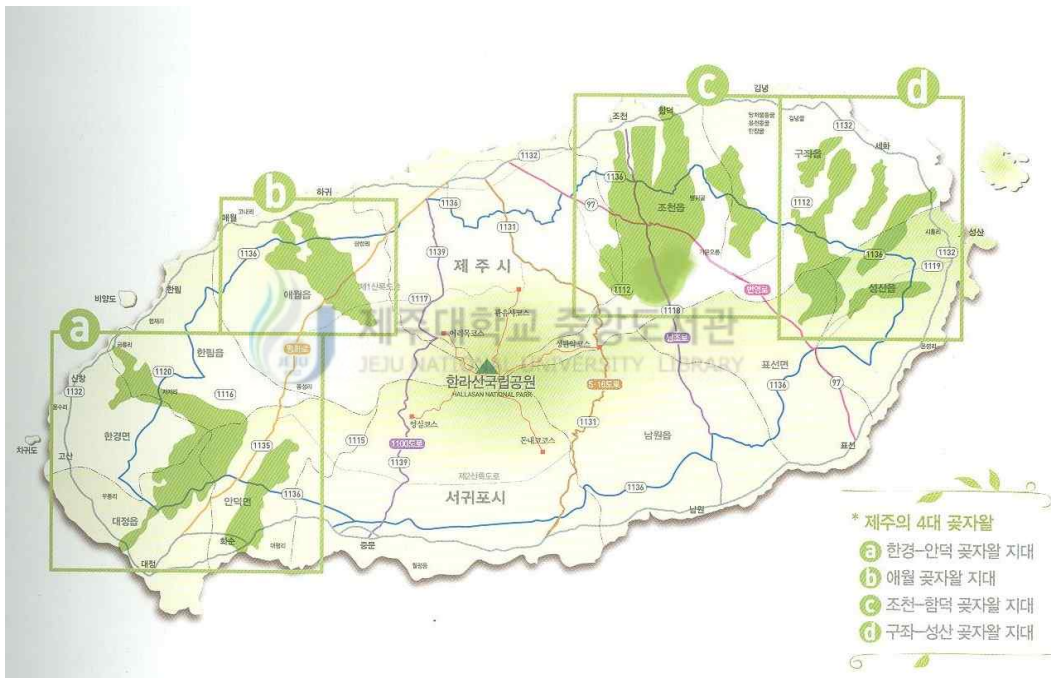
또한 곶자왈 내에는 크고 작은 습지들이 분포하고 있어, 습지생태계를 이해하고 수서곤충을 알아보는 데에 적합하다. 곶자왈은 양서류, 파충류, 조류, 포유류 등의 생태계를 알아보는 동물생태 교육장으로서 중요한 곳이다. 제주도는 지리적으로 철새들의 이동경로 상에 위치하고, 제주의 곶자왈은 삼림 식생이 다양하고 먹이가 풍부하며 인위적인 간섭이 적어 철새들의 안전지대라 볼 수 있다. 대형 포유류는 서식면적이 좁고 육지부와 격리되어 있어서 분포하지 않으나 소형 포유류가 한라산을 중심으로 서식하고 있다.

제주의 곶자왈지대는 <그림 4>와 같이 크게 환경-안덕곶자왈(a), 애월곶자왈(b), 조천-함덕곶자왈(c), 구좌-성산곶자왈(d) 지대로 구분되며, 흔히 이를 제주 4대 곶자왈로 부른다. 이들 곶자왈 지역을 세부적으로 구분하면 다음과 같다. 환경-안덕곶자왈 지대는 월림·신평곶자왈과 상창·화순곶자왈로 구분되고, 조천-함덕곶자왈 지대는 함덕·와산곶자왈, 대흘곶자왈, 선흘곶자왈로 각각 구분한다. 구좌-성산곶자왈 지대는 종달·한동곶자왈, 세화곶자왈, 상도·하도곶자왈, 수산

13) 용암이 흐르면서 양쪽 가장자리에 차가운 대기와 접하여 빨리 굳어져 만들어짐.  
 14) 화구에서 유출된 용암이 저지대에 모여 상부는 냉각되어 굳지만 내부의 가스와 뒤이어 흘러온 용암의 압력에 의해 지각이 들어 올려져 마치 빵 껍질 형태로 부풀어 오른 것.  
 15) 흐르는 용암이 나무를 감싼 후 굳어지고 나무는 풍화되어 나무의 겉모양만 남아있는 형태.  
 16) 점성이 큰 마그마가 지표로 올라와 굳어져서 마치 종을 덮어놓은 것과 같은 형태가 됨.  
 17) 눈사람의 원리처럼 준고체 상태의 암괴들이 구르면서 반복적으로 부착시킴으로써 나이트 모양의 구조가 발달함.  
 18) 파호이호이 용암이 흐른 지역에서 동굴의 상부가 함몰되거나 암석과 암석 사이에 공간이 생긴 것으로, 제주어로는 ‘숨골’이라 하며 강우시에 많은 양의 물을 짧은 시간 안에 지하로 흘러 내려 보내는 통로가 됨.

꽃자왈로 각각 구분된다.

특히 조천-함덕꽃자왈 지대는 제주시 조천읍 교래리 민오름(해발 651m)에서 선흘리 동백동산을 거쳐 함덕리까지 분포하고 있다. 이 지대는 민오름 하부, 지그리오름, 늪서리오름, 바농오름, 찢꼬리오름 주변 지역까지 이어지는 지역(꽃자왈공유화재단, 2011: 27)이다. 노꼬메 오름 하부의 애월꽃자왈과는 달리 함몰지형이 두드러지게 발달하고 규모가 큰 암괴들로 이루어진 지질특징을 가지며, 과거 숲을 굽거나 방목하는 등 인위적 간섭이 조천-함덕꽃자왈이라는 독특한 생태자원 형성에 영향을 끼친 것으로 추정한다.



<그림 4> 제주의 4대 꽃자왈

최근 제주도가 생물권보전지역 지정(2002), 세계자연유산지구 등재(2007), 세계 지질공원 인증(2010, 재인증 2014) 등 유네스코(UNESCO) 자연과학분야 세 분야 모두에 등록되었다. 뿐만 아니라 물영아리 오름(2006), 물장오리 오름(2008), 1100 고지 습지(2009), 동백동산 습지(2011)가 랍사르 협약 습지로 지정되면서 제주의 생태 자원이 인류의 자연자산으로 크게 부각되고 있다. 이에 제주도에서는 꽃자

왓에 대한 생태학적 가치를 재조명하기 위한 꽃자왓공유화재단 출범, 습지보호구역 등록, 람사르 협약 습지 및 도립공원 지정, 세계지질공원 추가 인증 후보지, 제주올레 코스화 등 제도적 장치들을 마련해 나가고 있다. 또 꽃자왓을 테마파크화하여 숲 체험, 숲 치유, 꽃자왓 교육과 같은 콘텐츠로 접근하고 있다.

그리고 꽃자왓의 에코(Eco) 이미지에 맞는 관련 상품을 내놓고 있다. 특히 아모레퍼시픽의 저가브랜드인 ‘이니스프리’는 제주에서 추출한 천연재료 화장품을 개발하여 꾸준한 판매수익을 올리고 있는데, 그 중에는 꽃자왓의 피톤치드를 이용한 제품<sup>19)</sup>도 성황리에 판매되고 있다.

이제는 꽃자왓 자체의 세부 특징들, 다시 말해 지질, 식물, 동물, 지하수 등을 콘텐츠화 하려는 시도가 필요하다. 다큐멘터리 방송 콘텐츠, 캐릭터 상품의 개발과 더불어 스토리의 개발, 게임 개발, 다양한 플랫폼에서 활용할 수 있는 콘텐츠의 개발 등 디지털 스토리텔링의 시도가 이루어져야 할 것이다.

이러한 시도는 꽃자왓 홍보 효과, 관광 효과를 높이고 꽃자왓의 가치를 인식시키며, 보존을 위한 노력에도 도움이 될 것이다.



---

19) 이니스프리는 제주의 꽃자왓 보호를 위해 2012년 5월 꽃자왓공유화재단과 협약을 맺어, 매년 ‘포레스트 포맨’ 판매 수익금의 일부를 기부하고 있다.<매일경제, 2014년11월18일자.>

### Ⅲ. 콘텐츠의 세계관 분석

#### 1. 반지의 제왕

톨킨(J. R. R. Tolkien)의 소설 『반지의 제왕(The Lord of the Rings, 1954-55)』<sup>20)</sup>은 매력적인 소재의 설정, 주인공의 성장스토리, 역사에 근거를 둔 캐릭터들의 대립, 그리고 재귀적인 아이디어를 바탕으로 20세기를 대표하는 콘텐츠로 평가받았다. 톨킨은 19개의 반지를 모두 지배할 수 있는 하나의 ‘절대반지<sup>21)</sup>’라는, 소유욕을 유발하는 매력적인 소재를 가지고 마지막까지 독자들의 호기심을 유지한다. 또 미약하며 다른 종족들에게 경멸받는 존재인 ‘호빗<sup>22)</sup>’을 만들었다. 그리고 이 종족을 ‘반지의 보관자, 사자(使者)’로 설정하고 원정대를 이끌어 모험을 하는 등 사건의 중심에 서도록 하였다. 이로써 겁 많고 소심했던 프로도의 내적·외적 성장을 보여주며 독자가 쾌감을 느끼며 동일시하도록 하였다. 그리고 캐릭터들의 대립의 근거를 역사적인 사건과 배경을 통해 설명하며 인과관계를 분명히 하였다. ‘탄생한 곳에서 소멸해야한다’는 재귀적인 아이디어를 가지고 원정대가 꾸러지고 그들이 떠나야만 하는 이유를 보여주었다. 이와 더불어 프로도와 빌보에서 시작하여 골룸, 데아골(Deagol), 이실두르(Isildur), 사우론까지 역사를 거슬러 올라가 어두운 세력을 추리하는 재미(김보원, 2003: 686-690)도 갖추고 있다.

톨킨은 “예술에서 최고의 경지는 체계적인 규칙과 질서로 움직이는 새로운 세

20) 감독 피터 잭슨(Peter Jackson)은 톨킨의 소설을 영화 ‘반지의 제왕(The Lord of the Rings)’ 3부작으로 각색하여 제작하였다. 2001년부터 3년에 걸쳐, 1부 : 반지원정대(The Fellowship of the ring, 2001), 2부 : 두 개의 탑(The Two Towers, 2002), 3부 : 왕의 귀환(Return of the King, 2003)을 완성하였다.

21) “절대반지의 마법에는 단순한 지배의 차원을 넘어서는 인간의 원초적 욕망에 대한 통찰과 직관이 담겨 있다”(김보원, 2003: 688).

22) 호빗이 이야기의 주인공이라고 해서, 태양의 제3시대 중간계 역사의 주역으로 생각해서는 안 된다. 지금처럼 인간이 세상의 중심에 있던 시대가 아니라, 요정과 인간, 난쟁이와 호빗, 그리고 엘프와 후오른, 오르크와 트롤까지 함께 어울려 살던 ‘공존의 시대’였고, 그들은 각각 중간계에 거하고 있던 여러 종족 중의 하나일 뿐이었다(김보원, 2003: 690-691).

상을 창조하는 일”(김정남 외, 2013: 448)이라 하였다. 그는 『반지의 제왕』에서 공간을 구성하는 지형과 배경 이야기, 캐릭터의 이야기, 캐릭터 간의 관계 등 모든 요소를 세밀하게 설정하였다. 또 중간계의 여러 시대를 아우르는 방대한 신화와 역사, 종족들의 기원과 문화·언어 등을 창조하였다. 톨킨은 그 과정을 통하여 가상의 공간인 “중간계의 역사에 ‘내적인 일관성’을 부여”함으로써 완전성을 기하였다(이하영, 2004: 2).

중간계의 기원은 『호빗(The Hobbit)』<sup>23)</sup>의 프리퀼이자 신화창조부터 서술되는 『실마릴리온(The Silmarillion)』<sup>24)</sup>으로 시작된다. 『실마릴리온』의 창조신화에서 유일신 에루 일루바타르(Eru Iluvatar)는 태초의 세계 아르다(Arda)를 창조한다. 하지만 천상 전쟁이 일어나면서 인간의 땅과 천사들의 땅이 분리되는데, 그 때 탄생한 인간의 땅이 ‘중간계’이다. 이 세계는 천지창조 이후 등불의 시대, 나무의 시대, 그리고 태양의 시대에 이른다. 태양의 시대는 다시 제1, 제2, 제3, 제4시대로 구분되고, 이중 『호빗』과 『반지의 제왕』의 무대가 되는 중간계는 태양의 제3시대의 시공간(박형철 외, 2013: 175)이다.

『반지의 제왕』에 등장하는 몇몇 지명이나 등장인물은 톨킨이 유년 시절을 보낸 버밍엄에서 착안하였으며, 언어학, 북유럽 신화, 켈트족 신화에서 스토리를 차용하여 설정하였다. 또 중간계에 등장하는 인물의 가계도, 언어, 문자, 달력, 역사 연표, 지도를 포함한 세계를 창조하고 상세하게 서술하였다. 이러한 내용들은 스토리가 진행되면서 차츰 밝혀지기도 하고, 권말의 부록, 『실마릴리온』에서 확인할 수 있다(위키백과<sup>25)</sup>).

톨킨은 고대 서사시풍의 장황한 어투를 사용하여 신화나 옛날이야기 같은 독특한 느낌을 주었다. 그리고 종족에 따라 언어를 새로이 창조하였다. 인간과 외형이 다를 뿐만 아니라 별도의 언어를 사용하는 존재를 만든 것이다. 독자의 입장에서, 자신과 다른 언어를 사용한다는 것은 신비로운 느낌과 더불어 호기심과 궁금증을 유발한다. 언어는 ‘존재가 드러나는 세계의 총체’라 할 수 있고, 별도의

23) 피터 잭슨은 반지의 제왕 시리즈에 이어, 호빗 시리즈 1부 : 뜻밖의 여정(2012), 2부 : 스마우그의 폐허(2013), 3부 : 다섯 군대 전투(2014)를 제작하였다.

24) 『실마릴리온』은 아르다의 역사를 정리한 책으로, 톨킨은 이 작업이 모아지기 전에 사망하였고, 그의 아들인 크리스토퍼 톨킨이 작업을 정리하고 종합하여 1977년에 출간한 책이다.

25) 위키백과, 반지의 제왕 [http://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%B0%98%EC%A7%80%EC%9D%98\\_%EC%A0%9C%EC%99%95](http://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%B0%98%EC%A7%80%EC%9D%98_%EC%A0%9C%EC%99%95)

<표 3> ‘반지의 제왕’ 태양의 제3시대 연표(Tolkien, 2012: 559, 562-563)

제3시대	
이전 생략	
2941	참나무방패 소린과 간달프가 샤이어의 빌보를 방문하다. 빌보, 스페아골-골룸을 만나 반지를 발견하다. 신성회의가 열린다. 사루만, 이제 사우론의 대하 수색을 막고 싶어 돌 굴두르 공격에 찬성하다. 사우론, 이미 계획을 세워 놓았기에 돌 굴두르를 포기하다. 너른골에서 다섯군대 전투가 벌어지다. 소린 2세의 사망. 에스가로스의 바르드가 스마우그를 죽이다. 철산의 다인이 산밑왕국의 왕이 되다(다인 2세).
이후 생략	

위대한 해들			
년	월	일	
3018	4	12	간달프, 호빗골에 도착하다.
	6	20	사우론, 오스길리아스를 공격하다. 거의 동시에 스란두일이 공격을 받고 골룸이 달아나다.
	7	4	보로미르, 미나스 티리스에서 출발하다.
	7	10	간달프, 오르상크에 감금되다.
	8		골룸의 종적이 묘연해지다. 이 무렵 요정들과 사우론 부하들의 추격을 받던 그는 모리아에 은신한 것으로 생각된다. 그는 마침내 서문으로 이르는 길을 발견했지만 빠져나오지는 못하다.
	9	18	간달프, 이른 시간에 오르상크를 탈출하다. 암흑의 기사들이 아이센강의 여울목을 건너다.
		19	간달프, 거지 행색으로 에도라스에 와서 입성을 거부당하다.
		20	간달프, 에도라스에 입성하다. 세오덴이 그에게 떠날 것을 명하다. ‘아무 말이든 타고 내일이 오기 전에 사라져라!’라는 명령이 떨어지다.
		21	간달프, 샤두팍스를 보았지만 말이 접근을 허용치 않다. 그는 샤두팍스를 쫓아 들판 너머 멀리 나간다.
		22	암흑의 기사들, 저녁에 사른 여울에 이르러 순찰자들의 방비를 격퇴시키다. 간달프, 샤두팍스를 따라잡다.
		23	네 명의 암흑기사가 동트기 전 샤이어에 들어가다. 나머지 기사들은 동쪽으로 순찰자들을 추적한 다음 돌아와 초록길을 감시하다. 황혼 녘에 암흑의 기사 하나가 호빗골에 이르다. 프로도, 골목쟁이 집을 떠나다. 간달프, 샤두팍스를 길들여 타고 로한을 떠나다.
		24	간달프, 아이센강을 건너다.
		26	묵은숲. 프로도, 봄바딜을 만나다.
		27	간달프, 회색강을 건너다. 프로도, 봄바딜과 이틀째 밤을 보내다.
이후 생략			

언어를 사용하고 있다는 것을 인지하게 되면 그 종족의 역사나 문화가 다를 것이라는 예상이 가능하다. 톨킨은 각 종족의 역사와 계보까지 완성함으로써 그가 창조한 세계를 완벽하게 하고 있다.

『반지의 제왕』에서 톨킨은 주요 인물들의 계보와 과거의 사건들, 엄청난 양의 배경과 역사를 상세하게 설명하였다. 예를 들면 배긴즈 가문의 내력, 백색의 사루만이 사우론의 편에 서게 된 내력과 로한(Rohan)과 곤도르(Gondor)의 내력 같은 이야기들을 굉장히 자세하게 서술하였다. 이러한 내용들을 연표(<표 3> 참고)를 통하여 정리하고 전개되는 이야기가 단순 현재의 이야기가 아니라 역사적 시간과 공간 속에서 진행되도록 하였다.

톨킨은 에피소드에 대한 설명과 캐릭터 내면에서 일어나는 복잡한 갈등, 고뇌의 내용도 자세하게 서술하였다. 절대반지를 파괴하기 위해 떠나는 반지 원정대와 프로도 일행의 여정, 포로가 된 메리(Merry)와 피핀(Pippin)의 공포와 결사적인 탈출 등을 자세히 묘사하였다. 또 리벤델로 간 빌보(Bilbo)의 착잡함, 죽을 고비를 넘기면서도 프로도가 또다시 반지를 들고 가겠다고 나서는 고뇌와 결단의 과정을 묘사하여 상당히 입체적인 이야기가 되게 하였다(성은애, 2003: 132).

톨킨의 방대한 세계관을 설명·분석하는 것은 다수의 단독 연구로 이루어진 바 있다. 본 논문에서는 ‘반지의 제왕’을 중심으로, 톨킨이 완성한 세계를 이재홍의 게임 스토리텔링 리스트를 통하여 정리하였다.

1) 시간적 배경

‘반지의 제왕’의 시간적 배경을 게임 스토리텔링의 리스트 <표 1>에 적용하면 다음과 같이 정리할 수 있다.

<표 4> ‘반지의 제왕’ 시간적 배경 분석

타이틀	세부사항
시대	중간계의 태양의 제3시대 말
계급제도	노예제도, 주종의 관계
종족	호빗, 난쟁이, 인간, 마법사, 오크, 트롤, 와르그
언어	종족별 언어
도덕	선과 악의 양분
종교 (신적존재)	Eru Iluvatar(창조주, 태초의 신), Ainur(아이누, 대천사)
역사	태초 -> 등불의 시대 -> 나무의 시대 -> 태양의 시대
경제	물물경제와 화폐경제의 혼재
과학	철기시대 수준
음악	노래, 기악이 발달
문학	서정문학, 서사문학이 발달
미술 · 건축	중세 유럽 양식 혼재
놀이문화	축제, 도박, 검투 등
기타	

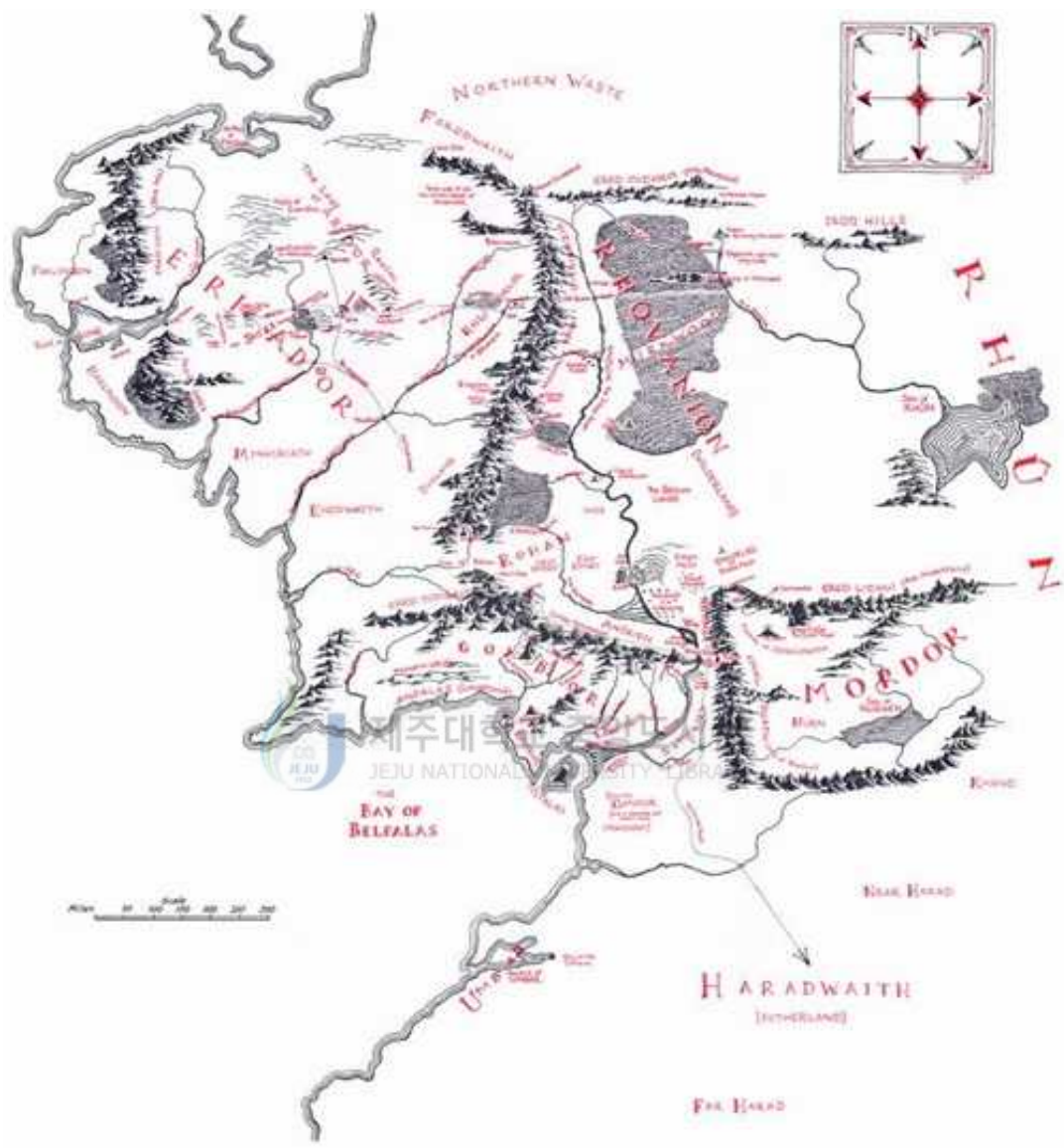


2) 공간적 배경

‘반지의 제왕’의 공간적 배경을 게임 스토리텔링의 리스트 <표 2>에 적용하면 다음과 같이 정리할 수 있다.

<표 5> ‘반지의 제왕’ 공간적 배경 분석

타이틀	세부사항
지역	샤이어, 에리아도르, 로바니온, 룬, 하라드, 칸드, 던랜드
국가	곤도르, 로한, 모르도르, 아르노르, 이스터링, 하라드림, 앙그마르, 누메노르
도시	에도라스, 오스길리아스, 움바르, 엘름협곡, 이센가드, 브리, 깊은골, 로스로리엔, 회색항구, 카른 둠, 모리아, 철산, 펠라기르, 돌 암로스, 에레보르
주거공간	동굴주택, 목조주택, 요새, 성, 벽돌집, 석조주택, 나무 위, 거대 지하도시
산	Iron hills, 운명의 산, 외로운 산, 청색산맥, 회색산맥
숲	빈드레일 숲, 올드 포레스트, 우디 엔드, 머크우드 등
강	안두인(Anduin), 위터강, 샤이어본강, 엔트위시강, 브렌디와인강 등
호수	누르넨 내해, 룬해 등
바다	벨팔라스, 룬
기후	있음
하늘	있음
기타	



<그림 5> '반지의 제왕'의 중간계 지도

## 2. 아바타

아바타(Avatar, 2009)는 미국의 이십세기 폭스가 제공하고 영화감독 제임스 카메론이 제작한 영화로, ‘판도라’라는 외계 위성을 배경으로 하는 SF 영화이다. 이 영화는 3D이미지와 컴퓨터그래픽(CG) 기술로 스펙터클하고 아름다운 영상을 재현(정연희, 2011: 298)하며, 전 세계 박스오피스 역대 흥행 1위를 기록하였고 2010년 67회 골든글로브 최우수 작품상과 감독상을 수상하였다. 그리고 국내에서 외화로서는 처음으로 1,000만 관객 돌파(조병철, 2010: 139)를 이루어냈다.

제임스 카메론 감독은 영화에 등장하는 외계 위성 ‘판도라’를 완전한 세계로 구축하기 위해 심혈을 기울였다. 그는 ‘아바타의 세계’를 창조하기 위해 14년 동안 구상하였으며, ‘아바타의 세상’을 새롭지만 어딘지 낯익어 관객들이 한눈에 인지할 수 있도록 완벽하게 구현하려고 4년의 시간을 쏟았다. 이는 보고서 형식의 바이블(Maria Wilhelm, Dirk Mathison, 2010)을 통해 확인할 수 있다.

감독은 민속학, 종교학, 철학, 지질학, 고고학적 지식을 접목시켜 판도라를 만들어냈다. 예를 들어 나비족의 외형은 신화에서처럼 인간과 동물이 합성된 형상이며, 나비족이 숭배하는 ‘에이와’는 ‘영혼의 나무’로 무속 신앙이 결합되어 있다. 또 나비족의 언어는 언어학 전문가 폴 프로머(Paul Frommer)와 함께 마오리어, 유럽언어, 아프리카 언어를 혼성하여 만들어냈다. 그리고 판도라 행성의 문화 형태는, 어떠한 편견 없이 누구라도 쉽게 받아들일 수 있는 내용으로 설정(박희채, 2010: 145-147)되었다.

1) 시간적 배경

‘아바타’의 시간적 배경을 <표 1>에 적용하면 다음과 같이 정리할 수 있다.

<표 6> ‘아바타’ 시간적 배경 분석

타이틀	세부사항
시대	2154년의 미래(지구), 큰 슬픔의 시대(판도라, 신석기 시대 수준)
계급제도	있음. 판도라 세계의 균형을 위해 존재.
부족	평원의 기마족, 숲 부족, 동해의 이크란족 등 50개의 부족.
언어	나비어
도덕	균형 유지. 나비족은 판도라와 조화를 이루고 섭리에 순응함. 구성원들의 조화를 중요시함.
에이와	모든 신과 에너지의 어머니로서의 역할을 하고 있으며, 온 우주 생명의 근원이 되는 에너지의 원천. 판도라의 탄생과 역사, 모든 생명체의 의식과 감정이 정교하게 기록되어 있는 신성한 존재. 판도라의 모든 생명체는 ‘에이와’와 영적으로 연결되어 있음.
역사	‘첫 노래의 시대’, ‘큰 슬픔의 시대’와 같은 시대 구분이 있음. 부족 간의 전쟁이 없었던 것은 아니나 균형을 이루며 살아옴.
수학	8진법 : 한 손에 4개의 손가락을 가져 8진법을 발전시킴.
미술	장신구, 활, 북 등을 제작함.
음악	홉트리 노래 : 베 짜기, 요리, 육아, 놀이 등의 가사 활동시 가족구성원 모두가 부름. ex) 베틀 노래 영혼의 나무 아래서 의식을 치르며 노래함. 파란 피리 : 고대로부터 전해오는 하나의 피리. 신성한 의식 때 연주함.
가사	음식 : 화덕, 나뭇잎쟁반 등을 이용함. 베 짜기 : 나무와 밧줄로 엮은 베틀을 이용하여 베를 짬.
지식	‘목소리의 나무’와 샤헤일루하여 조상들의 목소리를 통해 지식을 획득함.
놀이문화	숫자와 셈을 익히기 위한 놀이, 이크란을 타고 비행놀이 등
교감	샤헤일루 tsahaylu : 판도라의 생명체들이 큐로 연결하여 힘과 움직임, 감정을 교감하는 일

2) 공간적 배경

‘아바타’의 공간적 배경을 <표 2>에 적용하면 다음과 같이 정리할 수 있다.

<표 7> ‘아바타’ 공간적 배경 분석

타이틀	세부사항
행성명	판도라(Pandora)
행성위치	알파 센타우리 A를 공전하는 폴리페모스(polyphemus)의 위성. 지구로부터 약 4.4 광년 거리
거주자	나비족(Na'vi)
자원	언옵타늄(unobtainium) <sup>26</sup> , 특별한 고온 초전도성을 가진 광물질.
자기장	지구와 달리 일정하지 않아, 언옵타늄이 밀집된 지역에서는 자기장 갈때 기가 형성되어 왜곡 현상이 발생.
주거공간	홈트리 : 거대한 나무에 구멍을 뚫어 사는데 벌집과 유사함.
산	있음. 화산활동이 지구보다 활발함. ex) 할렐루야 산, 스톤 아치
숲	있음. 다양한 식물들(독가시나 산성 수액을 내뿜음), 동물 존재.
강	있음. 화산활동의 영향으로 물이 끓으면서 흐름
호수	있음.
바다	있음. 해초들이 점점이 떠다님.
기후	온화함.
하늘	있음. 거대한 조류(이크란), 각종 벌레가 날아다님. 암석 덩어리가 하늘에 떠있음.
대기	질소-산소 대기는 지구보다 20% 더 짙음. 이산화탄소의 농도도 18% 이상 높음. 황화수소는 1% 이하의 농도지만 인간에겐 치명적임. 크세논이라는 무거운 기체가 대기의 5.5%를 차지함.

26) 언옵타늄은 초전도체 물질로, 지구의 산업 경제에 막대한 영향력을 미치는 물질로 설정되었다.  
영화에서는 지구인들이 이 물질을 얻기 위해 판도라를 침략하게 된다.

#### IV. 꽃자왈 세계 ‘흙’ 설계

“태초에, 우리가 살고 있는 이 세상 제주에는 거대한 할망이 혼자 외롭게 살고 있었다. 이 할망을 설문대할망이라 부른다.”(문무병, 2013: 15)

제주에는 ‘설문대할망’을 주인공으로 하는 탄생 신화가 존재한다. 설문대할망이 ‘제가 누워있는 크기만큼 제주도를 만들었다’고도 하고, ‘바람을 만들었다’, ‘육지와 연결하는 다리를 놓아주려고 흙을 나르다 조금씩 흘러 오름이 만들어졌다’고도 한다. 이는 제주도의 자연 환경을 설문대할망 신화를 통해 설명하려 했던 것이다. 또 설문대할망이 ‘자기 몸속의 모든 씨앗을 털어냈다’, ‘오백 명의 아들’이 있었으며, ‘소섬을 빨래판 삼아 빨래를 했다’, ‘속옷을 만들어 달라 했다’, ‘물장오리에 빠져 죽었다’하는 이야기는, 인간의 삶을 투영하여 친근감을 갖도록 했다고 볼 수 있다. 자식을 둔 어머니로서, 생활을 하는 여인으로서, 부끄러움을 아는 도덕적 존재로서, 태어남과 동시에 끊임없이 죽음을 사유해야하는 존재로써, 신적 존재이지만 인간과 다를 것이 없으며 오히려 이 때문에 인간의 마음을 잘 헤아릴 것이라 판단하였던 것이다. 설문대할망 설화는 제주도 자연의 탄생 설화이자 제주도 사람들의 생활, 고뇌, 결핍, 기원(祈願)이 담긴 이야기이다. 제주도에 설문대할망 설화 이외에도 많은 신들을 주인공으로 하는 신화와 본풀이들이 존재한다. 이들 역시 제주도의 문화를 적극 투영하고 그 기원(起源)을 재치 있게 풀어어나가고 있다.

꽃자왈을 무대로 하는 세계관을 창작하는 과정에서 제주도의 자연과 문화, 사상, 이야기는 당연 기반이 되는 소재였으며 모티브가 되었다. 이를 바탕으로 하여 설문대할망과 같이 전지전능하나 인간적인 매력을 가지고 있는 절대자를 설정하도록 하였다. 제주의 역사나 문화에서 익숙한 명사를 차용하거나 변형하여 설정하였다. 제주의 신화에서는 섬이라는 지질적 특성에서 발생하는 결핍을 한계로 표현하는 경우가 많으나, 꽃자왈 세계에서는 덩어리에서 떨어져 있는 신성한 공간으로 제주도를 설정하였다. 판타지적인 요소를 가미하기 위하여 서양의 신화에서 자주 등장하는 신의 대리자, 조력자를 창작하기도 하였다. 이에 더하여 제

주도의 창조부터가 아니라 세상, 나아가 우주의 탄생부터 시작하는 이야기를 창작하고자 하였다.

그리고 동양의 음양오행(陰陽五行)사상을 첨가하여 곱자왓 세계가 제주에 한정되지 않고, 동양적 분위기를 갖게 하고 동양의 관점으로는 사상적 보편성을 갖도록 하고 서양의 관점으로는 특이하고 매력적인 소재로 쓰이도록 하였다. 또 멀티 유니버스<sup>27)</sup>, 재귀적 순환과 같은 과학적 아이디어를 사용하여 세상이 창조되는 과정을 설명하고자 하였다. 서사구조로 ‘선과 악의 대립’, ‘권력 유지의 욕망’과 같은 기본적인 스토리 라인을 구성하여 거부감 없이 이야기를 받아들일 수 있도록 하였다.



---

27) 멀티 유니버스(multiple universes) : 다중우주 이론. 우주가 유일하지 않으며 다른 우주들이 존재한다는 추론.

## 1. 시간적 배경

꽃자왈 세계의 시간적 배경을 설정하는 과정에서, 기본적으로 제주도의 신화에서 모티브를 가져왔지만 제3장에서 분석한 『반지의 제왕』, ‘아바타’ 세계관의 형태와 아이디어, 방법을 일정 부분 차용하여 변형하였다. 『반지의 제왕』에서 보듯이 천지창조에서부터 시작되는 이야기를 서술하고 연표로 작성하여, 단순 현재의 이야기가 아니고 역사적 시간과 공간이 되도록 하였다. 또 시간의 누적으로 생성되는 문화의 구성요소들을 다룰 때에, 절대자의 설정, 서정과 서사 문학의 설정, 생활 모습의 설정 등에서 ‘아바타’ 세계의 아이디어에서 영향을 받았다.

꽃자왈 세계는 ‘왁왁훈때’, ‘미지그렁훈때’, ‘씨앗온때’, ‘꽃이룬때’로 시대 구분 명칭을 설정하였다. 이것은 태초 이후 용암이 터지고 식어 대지를 이루고, 씨앗이 떨어져 숲을 이루는 대지 창조의 과학적 과정 중 일부를 제주도 방언을 가지고 창작한 것이다. ‘꽃이룬때’는 보편적인 시대 구분으로는 선사시대에 해당하도록 하였다. 영화 ‘아바타’와 같이 통치자와 제사장이 존재하지만, 꽃자왈 세계에서는 우두머리가 곧 제사장이 되는 제정일치의 체제를 가진 것으로 설정하였다. 이는 한 사람이 강력한 권력을 가져 권력에 대한 욕망을 더욱 증폭시키기 위함이다. 또한 이 거대한 욕망은 사건의 동기로 작용할 수 있을 것이다. 언어의 경우 구체적으로 언어를 설정하지는 않았으나, 소리, 말, 문자로 발달하는 단계를 거치도록 설정하였다. 도덕적인 규범은 기본적으로 보편적인 것으로 선과 악의 구분만 두었다.

‘아바타’에서 형상이 없어 한 번도 등장하지 않으나, 세상을 창조하고 판도라의 균형을 유지하는 존재로 ‘에이와’를 설정하였다. 영화 속 나비족은 긍정적이거나 부정적인 어떠한 상황도 에이와의 뜻이라 생각하고 절대적이고 맹목적인 믿음을 보여준다. 판도라와 비슷한 공간과 시간을 가진 꽃자왈 세계도 이와 같은 종교를 설정하였다. 절대자를 찬양하고 절대자에게 구원을 청하는 노래와 시를 설정하여 음악 영역을 설정하고, 이를 구전하고 기록하는 것으로 문학 영역을 창작하였다. 꽃자왈 세계는 우주 탄생에서부터 시작되도록 ‘왁왁훈때’의 시대 구분을 두었다. 우주를 창조하고 세상을 창조하는 창조주 ‘할’, 그의 조력자로서 ‘할망’, ‘홀홀’, ‘다



섯 신령'을 창작하였다. 설문대할망이 제주를 창조하고 제주의 문화를 주관하였다면, 우주를 창조하고, 대지와 만물을 창조하는 더욱 원초적인 존재가 필요하다. '할'이란 존재를 설정하여 이와 같은 일을 수행하도록 하고, '할망'은 조력자로서 생명을 가진 것들이 삶을 영위할 수 있는 터전을 마련하는 일을 수행하도록 하였다. 그리고 '흠흠'을 설정하여 '할망'을 대리하도록 하고 다시 흠흠은 다섯 힘을 가진 '다섯 신령'을 만들어 대리하도록 하면서, 신적 존재들의 간단한 계보를 보였다.

꽃자왈 세계의 존재들은 초기 인류와 같이, 채집, 수렵으로 식량을 얻기 위한 활동을 하며, 도구와 문자를 사용하며 초기 의학과 농업 지식을 갖추고 있다고 설정하였다. 그리고 꽃자왈 세계의 존재들이 그들의 역사 속에서 사용하는 긴 시간의 단위를 회(回)로 설정하고, 인간이 존재한 이후의 시간 단위는 년(年)을 설정하였다. 역사 속 시간의 단위를 익숙하지 않는 것으로 설정하여, 이것이 인간이 범접할 수 없는 영역의 시간대이면서 인간으로서는 이해할 수 없을 만큼 긴 시간을 표현하며 생경하고 신비로운 느낌을 주기 위함이다.

동양의 음양오행 사상의 영향을 받아 세상을 움직이는 다섯 가지의 기운 '불, 물, 흠, 금, 목'을 설정하였다. 그리고 이 다섯 가지 기운이 각각 응축되어 만들어진 다섯 개의 보물 '칼, 방패, 그릇, 도끼, 피리', 다섯 기운이 합쳐진 절대적 '방울'을 설정하였다. 이를 이용하여 캐릭터가 위기에서 탈출하는 힘으로 사용하거나 게임의 아이템으로 활용되도록 가능성을 열어두었다.

<표 8> 꽃자왈 세계관 시간적 배경 설정

타이틀	세부사항
시대	꽃이룬때
역사	왁왁훈때 → 미지그렁훈때 → 씨앗온때 → 꽃이룬때
국가체제	통치자(홀금)와 제사장(샤)이 일치하는 제정일치체제
계급제도	통치자이자 제사장이 존재
언어	소리 → 말 → 문자 순으로 발달
도덕	선과 악의 구분이 존재
종교	절대자를 두어 맹목적 믿음을 보임
신적존재	창조주(할), 조력자(할망, 훌훌, 다섯 신령)
문학	노래와 시가 말과 글로 전해짐
음악	절대자를 찬양하고, 절대자에게 구원을 청하는 노래와 시
과학	도구 사용, 문자 창조, 의학과 농업 지식을 갖추
체육	채집과 수렵을 위한 생활 훈련
식생활	열매와 채소 섭취 → 육식(근육이 발달) → 농작물 수확(식량 확보)
회(回)	크기를 알 수 없는 긴 시간의 단위
보물	방울, 칼, 방패, 그릇, 도끼, 피리

## 2. 공간적 배경

곶자왈 세계의 공간적 배경을 설정하는 과정에서는 ‘조천-함덕곶자왈 지대’의 자연 특성에 맞게 하였으며, 제주도의 자연 환경에서도 크게 벗어나지 않도록 하였다.

곶자왈 세계에서 창조주 ‘할’에 의해 탄생한 세상은 ‘아아’라 하였다. ‘아아’는 곶자왈을 만든 용암류의 이름이기도 하다. 이것은 톨킨이 ‘에루 일루바타르’에 의해 창조된 세상을 ‘아르다’라고 명한 것과 상통한다. 곶자왈 세계의 국가명은 제주어로 ‘숲, 수풀’을 뜻하는 ‘홀’로 설정하였다. 제주시 조천읍에 속하는 ‘선홀, 와홀, 대홀, 금물홀’의 마을 명칭은 용암지대와 곶자왈의 자연 지리적 특성을 담은 것이다. 이 마을 명칭에서 차용하여 ‘홀’이란 국가명을 설정하였다. 주거공간은 곶자왈의 환경을 이용하여 동굴 속에서 살거나 ‘아바타’의 홈트리와 같이 나무 위에 집을 짓는 것으로 설정하였다.

곶자왈 세계에는 ‘할라’라는 산이 존재한다고 구상하였는데, 이는 제주도의 한라산이 [할라산]으로 발음되기도 하고, 신적 존재인 ‘할, 할망, 홀홀’의 명칭과 같이 ‘ㅎ’이 공통적으로 들어가도록 하여 ‘할라’가 신성한 곳이 되도록 의도하였다. 곶자왈 세계의 무대가 되는 숲은 지역적으로 제주도의 동쪽에 위치하기에 ‘동쪽 숲’으로 명하였다. 또한 제주도 곶자왈에서 보이는 ‘제주고사리삼’, ‘비바리뱀’, ‘노루’, ‘큰오색딱따구리’같은 동·식물들도 설정(<그림 6> 참고)하였다. 다른 지역에서 볼 수 없는 동·식물을 이용하여 곶자왈을 공간적 배경으로 하는 세계를 특색 있게 보여줄 수 있을 것이다.

또 제주도는 화산섬의 특성상 물이 흐르는 강이 존재하지 않는다는데 기인하여 강은 설정하지 않았다. 같은 이유로 물이 지속적으로 고여있을 수 없으므로 호수 또한 설정하지 않았다. 곶자왈 세계는 지리적으로 섬 속의 숲이므로, 강보다 바다의 영향이 훨씬 크게 작용한다. 바다를 통해서 육지의 기온, 외부 세력의 침입 등의 이야기가 가능할 것이다.

‘조천-함덕곶자왈 지대’는 다른 곶자왈 지대와 다르게 동굴과 습지가 발달하여 곶자왈 세계 구축의 대상지역으로 선택하였다. 때문에 곶자왈 세계를 구성할 때

습지와 동굴은 중요한 공간적 배경이 되도록 설정하였다. 실제로 거문오름으로부터 시작되는 다수의 동굴이 존재하는데, 창작하는 곳자왈 세계에서는 이 동굴들을 주거 지역으로 이용하다 점차 신성한 공간으로써 역할을 할 수 있도록 설정하였다. 인간이 생활할 수 없는 하늘은 절대자의 공간으로 설정하였다.

제주도의 바람은 제주의 문화, 생활에 많은 영향을 준 자연적 요소로, 신화에서 설문대할망의 움직임에서 바람이 시작되었다고 한다. 바람의 머무르지 않고 이동하는 성질을 이용하여 곳자왈 세계 섬으로 좋은 기운이나 나쁜 기운을 이동시키는 역할을 하도록 설정하였다.

<표 9> 곳자왈 세계관 공간적 배경 설정

타이틀	세부사항
세상	아아
국가	흙
주거공간	동굴, 나무 위의 집
산	할라
숲	동쪽 숲. 제주고사리삼, 비바리뱀, 노루, 큰오색딱따구리 등 존재
강	없음.
호수	없음
습지	있음
동굴	있음. 주거공간에서 신적인 공간으로 변형
바다	다섯 가지 힘 중 물의 기운이 모여 바다가 됨
하늘	절대자가 하늘에서 세상을 내려다 봄
바람	있음. 기운의 이동을 도움

### 3. 시나리오

왁왁흔때의 시작.

태초에 시간도 없고, 빛도 소리도 분별도 없던 시기가 있었다. 빛이 없어 끝없이 어둡고 소리가 없어 한없이 고요한 시기였다. 그 시작과 끝은 시간이 존재하지 않아 알 수 없었다. 언제인지 알 수 없으나 문득 ‘무엇’ 하나가 나타나 무한한 공간을 떠다니더니 껍질을 벗고 자라나기 시작했다. 형체는 분간할 수 없으나 그것은 점점 자라나 공간을 거의 가득 채우기 시작했다. 그것의 크기는 인간의 언어로 표현할 수 없을 정도로 컸고 후세 사람들은 그것을 ‘할’이라고 불렀다.

‘할’에게는 한 개의 눈과 10개의 손가락이 있었다. 어느 날 ‘할’이 눈을 뜨자 빛이 탄생하고 어두운 공간에 한 줄기 빛이 퍼져나가기 시작했다. ‘할’의 눈은 아직 완전하지 않아 눈을 감고 있는 시간이 더 많아서, 아직 공간에는 어두운 순간이 더 많았다.

후에 할에서는 이때를 이렇게 노래하였다.

공간을 채운 찬란한 빛이여.

함께서 눈을 뜨며 탄생한 빛이여.

공간 끝까지 구석구석 밝히는 빛이여.

할의 은총이 온 세상을 비추네.

‘할’에게는 10개의 손가락이 있었는데 한 번 접었던 손가락을 펴는 순간, 시간이 존재하게 되었다. 하나의 손가락을 접고 펴는데 정확히 1억년이 걸렸다. 10개의 손가락을 한 번 움직이는데 10억년이 걸렸으며, 이를 1회(回)라 하였다.

‘할’은 생겨난 이후로 줄곧 누워 있었다. 답답함을 느낀 ‘할’은 온 몸에 힘을 주어 숨을 쉬기 시작했는데, 숨을 쉴 때 마다 공간은 100배나 불어났다. 1번 숨을 쉬는데 1회의 시간이 걸렸다. ‘할’이 한 번씩 숨을 쉴 때 마다 숨결이 몸 밖으로 나가게 되었는데, 그 크기가 형태나 눈송이처럼 제 각각이었다.

‘할’은 간혹 하품이나 기침을 했는데 이때 소리가 처음으로 생겨나고 공간 이

곳저곳에 퍼져 어느 곳에서나 들을 수 있었다고 한다.

2회의 시간이 흘렀을까. ‘할’에 의해 만들어진 무수한 숨결들이 공간을 떠돌기 시작했다. 어느 날 빠른 속도로 움직이는 숨결 중에 서로 다른 두 개가 가까워지기 시작했다. 드디어 두 숨결은 충돌했는데 그 소리가 얼마나 컸던지 누워 있던 ‘할’이 눈을 번쩍 뜨며 일어났다고 한다. 이때 비로소 빛은 세상을 계속 환하게 비추게 되었다고 한다.

숨결의 막과 막이 충돌한 찰나의 순간이 지났다. 엄청난 마찰과 무수한 티끌들이 동그란 방울처럼 하나의 세상을 만들어 냈다. 이 방울은 얼마나 빠르게 컸던지 순식간에 ‘할’이 누울 공간만큼이나 되었다. 숨결의 충돌은 6회에 걸쳐 계속되었고, 다양한 크기의 방울을 만들어 내기 시작했다. 방울이 셀 수 없을 만큼 만들어졌다.

하지만 물질을 만들어낼 적당한 ‘가름’을 갖는 것은 극히 드물었다. ‘가름’은 혼돈 속에 뒤엉킨 여러 가지 힘을 가르는 힘을 가지고 있었다. 하지만 방울마다 ‘가름’의 크기가 서로 달라 너무 크거나 너무 작았다. 오직 한 방울에서만 그 크기가 적당하였고, 가름은 뒤엉킨 힘을 ‘빛’과 ‘마찰’, ‘서로 당김’, ‘티끌’로 분리하기 시작했다.

‘가름’이 만들어낸 두 개의 티끌이 있는데, 각각을 ‘하’와 ‘나’라 불렀다. ‘하’는 만물의 씨앗으로 세상을 이룰 태초의 물질이었다. 이에 반해 ‘나’는 ‘하’와 결합하여 물질을 소멸시키는 역할을 했다. 보통의 방울은 ‘하’와 ‘나’의 비율이 동등하여 만물의 씨앗을 만들어내지 못하고 그저 빈 공간으로 남아있었다. 우연히 한 방울에서는 미세하게 이 균형이 깨졌다. 유난히 이 방울에서만 ‘나’가 불안하여 스스로 소멸하게 되었고, ‘하’의 비율이 더 많아졌다. 균형이 깨지기 시작하자 두 가지 티끌 중 충돌 후 살아남은 것들이 생기기 시작했고, 이를 ‘하나’라 불렀다.

이렇게 태초에 모든 물질의 어머니인 ‘하나’가 탄생했다. 하지만 ‘하나’는 물질의 씨앗으로 자체로 만들 무언가가 부족했다. 이때 우연히 ‘할’의 눈에 방울 하나가 부딪혀 ‘두’가 만들어 졌다. ‘두’는 공간을 떠다니다 ‘하나’와 만나게 되었다. ‘하나’는 물질 형태의 재료가 되었고, ‘두’는 형태를 움직일 기운을 부여하였다. 이후 세상은 형태를 갖추기 시작하였다.

미지그렇듯 혼돈의 시작.

할이 탄생하고 15회의 시간이 지났다.

‘하나’와 ‘두’의 조합으로 세상은 마침내 형태를 갖춘 물질이 생겨나게 되었다. 스스로 움직이고 뭉치고 흩어지는 성질을 갖는 이것을 ‘설’이라고 불렀다. ‘설’은 ‘가름’이 분리한 ‘서로 당기는 성질’을 물려받아 스스로 뭉칠 수 있었다. 시간이 흘러 ‘설’이 뭉쳐 서서히 덩어리가 형성되었다. 덩어리가 커질수록 서로 당기는 힘은 커졌다. 큰 덩어리가 작은 덩어리를 집어 삼키고, 작은 덩어리는 더 작은 덩어리를 삼키기 시작했다. ‘설’이 뭉쳐 만들어진 커다란 덩어리는 자체의 무게와 압력이 너무 커진 나머지 ‘두’를 달구기 시작했다. 뜨거워진 ‘두’의 기운은 일순간 넘쳐 불덩어리로 변했다. 이렇게 세상에 불(火)이 탄생하였다.

수많은 방울 속에서 운 좋게 탄생한 이 세상은 지천에 불덩어리를 품게 되었다. 불덩어리의 크기는 ‘할’의 기침 한 방울만큼이나 커서 어두운 공간을 밝게 비추기 시작하였다. ‘할’이 열 손가락을 3번 움직이는 3회가 지나고, 불덩어리에 작은 변화가 일어나기 시작했다. 태초에 생겨난 이 불들은 ‘설’을 연료로 하여 타오르고 있었는데, 불덩어리 내부에 이 연료가 고갈되기 시작한 것이다. 불덩어리는 태우는 것을 멈추기 싫었다. 불덩어리는 ‘설’을 짜내고 짜내 최대한 연료로 쓰고 싶었다. 우선 ‘설’로부터 활활 타오르는데 방해가 되는 ‘두’를 분리하기로 했다. 원래 ‘두’는 ‘할’의 눈물로부터 떨어져 나와 물질을 움직이게 하는 기운과 액체의 성질을 가지고 있었다. 불덩어리는 ‘두’의 끈적한 액체들을 기운과 분리하여 공간으로 던져버리기 시작했다. 분리된 액체들은 ‘가름’의 성질을 물려받아 서로 뭉치기 시작했고, 이것이 후에 물(水)이 되었다.

‘설’에서 ‘두’의 액체를 분리한 불덩어리는 한동안 더욱 타올랐다. 하지만 시간이 흘러 더 이상 태울 것이 없어졌다. 불덩어리가 약해지자 눌러 있던 ‘두’의 기운이 힘을 발휘하기 시작했다. 이제 불덩어리는 파국을 향해 치닫게 된다. ‘두’의 기운이 불덩어리를 밖으로 밀어내기 시작했다. 점점 크기가 커지던 불덩어리는 더 이상 스스로 견디지 못하고 결국 폭발했다. ‘할’의 눈빛과 하품 소리 이후에 이보다 큰 빛의 방출과 굉음은 세상이 만들어진 이후에 처음이었다.

불덩어리가 산산이 부서지고 그 잔해는 널리 공간으로 퍼져갔다. 차가운 공간의 바다에서 잔해들은 서서히 식어갔다. 식은 잔해 속에서 새로운 세상을 만들어

갈 씨앗들이 잉태되고 있었다. 불덩어리의 식은 재는 새로운 세상을 만들 재료인 흙(土)이라고 불렀다.

원래 ‘설’에서 시작한 불덩어리는 그 크기가 천차만별이었다. 작은 것은 ‘할’의 기침 한 방울에서 큰 것은 손가락 한마디까지 다양했다. 특히 손가락 마디처럼 커다란 불덩어리는 작은 것보다 ‘설’을 빨리 태웠다. 그래서 그 수명도 작은 덩어리들보다 짧았다. 하지만 크기만큼이나 불덩어리의 잔해가 컸다. 불덩어리 스스로 너무나 커져버린 나머지 ‘설’을 너무나 누르고 압축하였다. 폭발의 순간 ‘두’를 꺾질 밖으로 모두 던져버린 불덩어리는 내부에 동그란 물질을 하나 생성하였다. 이 물질은 지금까지 세상에 만들어진 물질 중 가장 단단하였다.

이제 세상에는 불과 물과 흙, 그리고 단단한 물질이 만들어졌다. 더이상 빈 공간이 아니었다. 그래도 세상은 아직 너무나 커서 공간을 채울 만큼은 아니었다.

시간이 흘러 ‘가름’의 힘이 서로 다른 곳에서 태어난 단단한 물질을 가깝게 만들었다. 서로의 주위를 빙빙 돌던 단단한 물질은 어느 순간 하나로 합쳐지게 되었다. 순간 굉음과 반짝이는 빛이 세상 전체를 비출 만큼 빛났다. 이제까지 보지 못했던 차갑고 단단한 물질이 세상을 향해 퍼져나갔다. 이것이 후에 뭉쳐져 금(金)이 되었다.

4회가 지나고 공간을 떠돌던 불, 물, 흙, 금의 물질들이 ‘가름’의 영향으로 서서히 뭉쳐지기 시작했다. 뭉쳐진 덩어리는 불도 아니고 물도 아닌 새로운 형태로 자라났다. 동그란 형태로 자라나기 시작한 물질은 처음에는 불덩어리처럼 뜨거웠다. 시간이 지나자 서서히 식어 갔고, 꺾질은 딱딱하게 변하게 되었다. 내부에 늘려있던 ‘두’의 기운은 위로 솟구치면서 물(水)을 끌어올려 꺾질을 덮기 시작했다. 동그랗게 자라난 이것은 꺾질은 딱딱하고, 표면은 물로 이루어졌다. 4가지 물질이 처음으로 결합하여 만들어진 이것을 ‘아아’라 불렀고, 생명이 탄생하기 적당한 구조였다.

위로 솟구친 ‘두’의 기운은 적당한 거리를 두고 ‘아아’ 외곽에 뭉쳐 돌기 시작했고, 물질에 생명의 기운을 쏟아 내리기 시작했다. 기운을 받은 ‘아아’의 꺾질 중 처음으로 물과 흙이 반응을 하기 시작했다. 네 가지 물질과는 다른 위로 솟구쳐 뻗어가는 새로운 것이 만들어지기 시작하였다. 이것은 처음으로 생겨난 ‘아아’의 생명이니, 곧 목(木)이라 불렀다.



이렇게 ‘아아’는 ‘하나’와 ‘두’로부터 생겨난 불, 물, 흙, 금, 목으로 생명이 살아 갈 수 있는 환경이 만들어져 갔다. 하지만 아직 ‘아아’는 걸음마를 내딛는 순간이었고, 모든 것은 혼란스러웠다.

‘할’이 태초의 공간을 만들어낸 이후로 25회가 지난 후, ‘아아’라 불리는 세계가 스스로 만들어졌다. ‘할’의 숨결과 방울이 무수히 만들어졌지만 생명이 유일하게 나타난 방울은 오직 이 세상뿐이었다. ‘할’은 거대한 눈을 깜빡이며 자신이 창조한 세상을 두루 살피길 좋아했다. 어느 날 유일하게 반짝이는 방울을 보게 되었고, ‘할’이 태어난 이후 처음으로 미소를 보이게 되었다. 이 날 ‘할’은 자신의 손을 뻗어 반짝이는 방울을 조심스레 움켜쥐고 품안에 담았다. 이제 방울 속 세상은 ‘할’의 품안에서 새로운 생명을 두루 잉태할 수 있게 되었다.

후에 할에서는 이때를 이렇게 노래하였다.

어서 오소서, 불의 힘이여. 할의 선물이라.

어서 오소서, 물의 힘이여. 할의 선물이라.

어서 오소서, 흙의 힘이여. 할의 선물이라.

어서 오소서, 금의 힘이여. 할의 선물이라.

어서 오소서, 목의 힘이여. 할의 선물이라.

씨앗온때의 시작.

어느 날 ‘할’은 방울 속에 피어오르는 ‘두’의 기운에 관심을 갖기 시작했다. 커다란 손가락으로 방울 표면을 살짝 눌러 맛을 보았다. 순간 불, 물, 흙, 금, 목의 기운이 ‘할’의 몸속으로 전해지기 시작했다. 다섯 가지 기운이 ‘할’의 몸으로 전해지자 변화가 일어났다. 이전까지 형태 없는 것을 만들어 내던 ‘할’이 이후부터는 형태 있는 것을 만들어 낼 수 있게 된 것이다. 또한 불의 기운은 강렬하여 ‘할’의 눈으로 전해졌다. 이후 ‘할’의 눈에서는 따뜻한 열이 쏟아지기 시작했다.

‘할’의 눈에서 쏟아져 내려오는 빛과 열로 ‘아아’는 차가운 공간 속에서 따뜻함을 느끼게 되었다. 서서히 데워진 ‘아아’는 가벼운 것은 위로, 무거운 것은 아래로 분리되기 시작하였다. 불과 물, 목은 위로 토와 금은 아래로 분리되기 시작한 것

이다. ‘아아’의 표면은 상대적으로 가벼운 것으로 덮이고, 바닥은 무거운 것으로 채워져 딱딱해져 갔다.

‘아아’를 담고 있는 방울은 크기는 ‘아아’의 입장에서는 너무나 큰 것이었다. ‘할’이 방울 표면의 맛을 본 후 반 회가 지나자 그때서야 커다란 충격과 같은 ‘무엇’이 ‘아아’를 뒤덮었다. 혼돈 속에 공중을 맴돌던 ‘두’의 기운이 가장 먼저 충격을 만나게 되었다. 기운은 회오리와 같이 뭉치고 흩어지기를 반복하다가 일부가 응축되었다. 응축된 덩이는 불, 물, 흙, 금, 목의 다섯 가지 기운을 모두 품고 있었다.

이번에는 ‘아아’가 충격과 같은 ‘무엇’을 만나게 되었다. 가벼운 것은 위로, 무거운 것은 아래로 나뉘어진 안정이 일순간에 깨졌다. 요란한 굉음과 함께 ‘아아’ 전체가 들썩이며, 가볍고 무거운 것이 순간 뒤섞이게 되었다. 이후로 세상에는 좀 더 다양한 생명이 탄생할 수 있게 되었다.

‘할’은 방울 맛을 보는 순간 다섯 가지 원소와 동화되어 형태를 만드는 힘을 갖게 되었고, 이 ‘무엇’은 반 회를 달려와 ‘두’를 만나게 된 것이다. ‘두’의 응축된 덩이는 다섯 가지 원소의 기운과 ‘무엇’이 합쳐진 것이었다. 이것은 스스로 형태를 만들고 움직일 힘을 갖게 된 것이다.

또다시 반 회의 시간이 흘렀다. 응축된 ‘두’의 덩어리가 자라나더니 형태를 갖게 되었는데, 이것을 ‘할망’이라고 불렀다. 덩어리의 나머지는 일부는 ‘아아’의 하늘에 남고, 일부는 ‘아아’에 떨어져 다섯 가지 원소 위에 자리 잡게 되었다. ‘아아’에 ‘두’의 기운이 내려앉자 비로소 다섯 가지 원소는 스스로 독특한 성질을 갖게 되었다.

불(火)은 뜨겁고 유쾌하며, 열정적이고, 분산시키고 분출하려는 갖게 되었다.

물(水)은 공포를 두려워하고 고요하며 차가운 성질을 갖게 되었다.

흙(土)은 정적이고 차분하며, 단단히 뭉치는 성질을 갖게 되었다.

금(金)은 의로우나 우울하고 슬퍼하는 성질을 갖게 되었다.

목(木)은 위로 뻗어 높은 곳을 향하며, 평화로우나 쉽게 노여워하는 성질을 갖게 되었다.

다섯 가지 원소는 이렇게 성질을 갖게 되었으나, 태생적으로 결핍을 가지고 있었다. 서로 상생하지 않으면, 결핍으로 홀로 서기 힘들었다. 이는 어느 하나의 힘이 커지지 못하도록 세상 스스로 찾은 균형이었다.

불(火)은 흙(土)을 살리고, 금(金)을 견제한다.

물(水)은 흙(土)을 살리고, 불(火)을 견제한다.

흙(土)은 금(金)을 살리고, 물(水)을 견제한다.

금(金)은 물(水)을 살리고, 목(木)을 견제한다.

목(木)은 불(火)을 살리고, 흙(土)을 견제한다.

다섯 가지 원소가 태생적으로 결핍한 것과 달리, ‘할’의 ‘무엇’과 ‘두’의 다섯 가지 기운이 뭉쳐져 생긴 ‘할망’은 완벽했다. 무엇이든 만들 수 있는 창조주가 된 것이다.

‘할’과 달리 ‘할망’은 두 개의 눈을 갖고 있었다. 위에서 ‘아아’를 둘러보던 ‘할망’은 실망했다. 너무나 뭉뚱하게 보였다. 그래서 다섯 가지 원소의 힘을 빌려 생명을 만들어 내기로 했다. ‘할망’은 움켜쥔 두 손을 ‘아아’ 위로 쭉 펴고 일순간 씨앗을 흩 뿌리기 시작했다. 순간 휘두른 ‘할망’의 몸짓으로 기운이 휘돌더니 휘 휘 ‘바람(風)’이라는 것이 생겨났다. 바람을 따라 ‘아아’ 여기저기 씨앗이 뿌려졌다. 시간이 흐르자 일순간 ‘아아’는 생명으로 가득 찼다. 흙과 재로 이루어졌던 곳에 풀과 나무가 뿌리를 내리고, 기어 다니는 것들이 생겼다. 물만 가득했던 바다에는 물고기가 살고 해초가 물결에 흔들렸다. 그리고 공중에는 날아다니는 것들이 생겼다.

세상에 생명이 탄생하고, 자리를 잡기 시작했다. ‘할망’은 이 세상의 균형자이며 창조주로서 ‘아아’의 하늘에서 생명을 흐뭇하게 바라보았다.

후에 흙에서는 이때를 이렇게 노래하였다.

크신 일을 이루신 할께 찬미와 흠숭을 드리오리.

할망을 만드시어 아아를 다스리게 하시니,

흙의 모든 존재는 살 길을 찾았도다.

할을 찬미하라. 할을 찬미하라. 할을 찬미하라.  
크신 일을 이루신 할께 찬미와 흠승을 드리오리.

온세상에 전파하여라. 할께서 하신 일을.  
온세상에 전파하여라. 할망께서 하신 일을.  
온세상에 전파하여라. 훌훌께서 하신 일을.  
온세상에 전파하여라. 아아의 탄생을.  
온세상에 전파하여라. 흠의 시작을.

꽃이룬때의 시작.

‘아아’에 꽃이 피고, 나무가 자라나고, 갖가지 곤충과 동물이 번성하기 시작했다. ‘할망’은 이 땅에서 자신이 창조주로서 할 일을 모두 했음을 느꼈다. 이제 ‘할망’은 눈을 돌려 방울 안 큰 공간을 응시했다. ‘아아’와 비슷한 땅을 만나면 그곳에도 새 생명의 씨앗을 뿌리기로 마음먹었다. ‘할망’은 ‘아아’에게 작별의 입맞춤을 남기고 커다란 몸을 들어 방울 속 공간으로 사라져 갔다. 다시 1회의 시간이 흘렀다.

‘할망’이 떠나자 한 동안 ‘아아’는 균형을 이루고 서로 번성하며 살아가고 있었다. 하지만 시간이 흘러 바람(風)이 여기저기를 옮겨 다니며 작은 변화를 만들어 내기 시작했다. 불의 기운에 바람이 닿자 크게 불이 달아올랐다. 물의 기운에 바람이 닿자 물결이 크게 일었다. 흠에 바람이 닿자 크게 먼지 폭풍이 일었다. 목에 바람이 닿자 바람은 더욱 커져 태풍이 일었다. 하지만 유일하게 금은 바람이 닿아도 꿈쩍하지 않았다. 바람이 만들어내는 변화는 ‘아아’의 균형을 서서히 깨뜨리기 시작했다. 균형을 조정할 ‘할망’이 없어 ‘아아’는 건잡을 수 없을 혼돈으로 빠져들게 되었다. 다시 반 회의 시간이 흘렀다.

‘할망’에게도 방울은 너무나도 큰 공간이어서 여행은 너무 지루했다. ‘할망’이 1회(回)가 넘는 시간을 방울 속을 둘러보아도 ‘아아’와 같은 세상은 없었다. ‘할망’은 크게 실망했고, 다시 ‘아아’로 돌아오기로 마음먹었다. ‘아아’에 도착한 ‘할망’은 아연실색했다. 자신이 씨앗을 뿌리고 가꿔온 ‘아아’가 떠

날 때와는 완전히 다른 혼돈에 빠져있기 때문이었다. 땅 여기저기에 불덩이가 치솟고, 물은 넘쳐 땅을 휩쓸었다. 흙은 뒤집혀 온 세상을 누렇게 뒤덮었다. 번성하던 생명들은 태반이 죽어버려 ‘아아’는 다시 태초의 혼돈이었다. 순간 ‘할망’은 이 모든 일이 자신이 자리를 비워 생긴 일이라며 자책하였다. 또한 자신이 만든 바람(風)이 모든 변화의 시작임을 알고 크게 진노하였다. 창조주이자 균형자인 ‘할망’은 모든 것을 다시 돌려놓기로 하였다. 치솟던 불을 눌러 진정시키고, 넘치는 물은 두 손에 담에 땅에서 몰아냈다. 누렇게 뒤덮인 먼지는 후후 입김을 불어 한 곳에 정리하여 산맥을 만들었다. 바람은 더 이상 일어나지 못하도록 손으로 쳐내 바닥에 내동댕이쳤다. 비로서 세상은 진정되었다.

할이 탄생하고 30회가 지났다. 일단 정리를 마친 ‘할망’은 아직도 분을 참지 못했다. 긴 시간 화를 참지 못하고 잠도 잘 수 없었다. 얼마의 시간이 흘렀을까. ‘할망’의 몸에 이상한 변화가 일어났다. 검은 기운이 몸 한쪽을 잠식하더니 점점 커져갔다. 바람을 미워하고, 스스로를 자책하던 기운이 자라난 것이다. 선함과 악함은 이때 ‘할망’ 속에서 분리되기 시작했다.

자신의 변화에 깜짝 놀란 ‘할망’은 자기도 모르게 몸속의 검은 기운을 떼어내 ‘아아’에 던져버렸다. 이후 검은 기운은 서서히 땅속에 자리 잡더니 기묘한 생물들을 만들어 내기 시작했다. 그 형태가 기괴하였는데, ‘할’이 세상에 씨앗을 뿌려 만들어 낸 생명들이 기묘하게 조합된 형태였다. 이렇게 태초에 악한 기운이 탄생하게 되었고, ‘할망’은 이를 두고두고 후회하게 되었다. 검은 기운을 떼어낸 ‘할망’은 크게 자책하였다. ‘아아’에 자신으로 인해 혼돈의 씨앗을 뿌렸기 때문이었다. 스스로 창조주이자 균형자이였기에 더욱 참기 어려웠다.

이때 할망은 이렇게 탄식하였다.

할님,  
당신의 진노로 저를 벌하지 마소서.  
당신의 분노로 저를 벌하지 마소서.  
자비를 베푸소서.  
할님,  
저는 쇠약한 ‘하나’이며,

저의 ‘두’는 몹시 떨고 있습니다.

당신의 능력으로 저를 구하소서.

다시 1회가 지났다. 이제 ‘할망’은 자신을 대신하여 세상을 다스리고 균형을 이룰 대리인을 만들려고 했다. 우선 다섯 가지 원소의 힘을 빌리고, 자신의 형체를 본떠 ‘흠흠’을 만들었다. ‘흠흠’을 보좌하고 다섯 가지 기운을 다스릴 수 있는 ‘신령’을 만들었다.

할망은 자신을 대신하여 ‘아아’를 다스릴 ‘흠흠’을 만들자 스스로 크게 안심했다. 할망이 잠들거나 자리를 비워도 더이상 ‘아아’에 혼란이 생기지 않을 것이라 생각했다. 또한 자신의 선한 기운을 불어 넣은 ‘흠흠’이 악한 기운을 누를 수 있을 것이라 믿었다.

어느 날 ‘할망’은 ‘흠흠’을 두 손에 감싸고 꼭 안은 채로 얘기했다.

“창조주이자, 균형자여, 사랑하는 ‘아아’를 그대에게 맡기니, 부디 평화로운 세상을 만들지어다. 나를 닮은 선한 기운이 이 땅에 영원히 번성토록 하라.”

그날 이후 ‘할망’을 더 이상 ‘아아’에서 볼 수 없었다. ‘할망’은 방울 속 깊은 심연 안으로 몸을 맡기고 또 다른 세상을 만들기 위해 깊은 잠에 빠져들게 되었다. ‘할망’이 다시 눈뜨는 순간은 오직 ‘아아’와 같은 세상을 만날 때이니, 시간을 기약 할 수 없었다.

후에 흠에서는 이때를 이렇게 노래하였다.

슬픔에 탄식하오며 구슬피 우오니,

오, 할에게서 시작된 빛이여.

저희를 돌보사 위로하소서.

연약한 저희의 두는 괴로워하오니,

고통을 덜어주사 위로하여 주소서.

저의 두에 생긴 깊은 상처를

따뜻한 할망의 손길로 낮게 하소서.

‘흫흫’이 깊게 감은 둔 눈을 떴다. 오래된 ‘할망’의 기억이 떠올랐다. 본래 ‘할망’에서 시작한 ‘흫흫’이지만 모태의 권능을 물려받다. 또한 ‘할망’의 모든 기억을 가지고 있었으며, 태고의 공간을 떠다니는 ‘할망’과 연결되어 있었다. 연결의 힘은 거리와 시간을 초월한 것이었다. 이제 ‘흫흫’의 시대가 열렸다.

어느 날 ‘흫흫’은 ‘아아’를 둘러보며 깊은 상념에 빠졌다. ‘할망’이 남겨준 권능 중 바람(風)을 조절할 힘이 ‘흫흫’에게는 없었다. 또한 ‘아아’의 대지 곳곳에 퍼진 검은 기운을 직접 조절할 기운을 받지 못했다. 순간 ‘흫흫’은 ‘할망’이 원망스러웠다. 창조주와 균형자의 권능은 주었지만 또한 결핍도 물려받은 것이었다.

‘흫흫’은 ‘할망’이 세상의 생명을 창조할 때 모든 것을 직접 관여한 것이 탐탁하지 않았다. 결국 불필요하게 선과 악이 분리되었고, 세상 스스로 균형을 이룰 힘을 박탈한 것으로 생각되었다. 어떻게 하면 스스로 균형을 이루고 세상의 평온을 유지할 것인지 ‘흫흫’은 깊은 잠에 빠졌다.

‘흫흫’이 잠에 빠진 사이 세상은 겉으로는 평온하고, 생명은 다시 번창하였다. 하지만 검은 기운은 ‘아아’의 대지를 잠식하고, ‘할망’에게 내던져진 바람은 시시탐탐 혼란을 일으킬 기회를 엿보고 있었다. 바람과 검은 기운이 아직 만나지 못했지만, 어느 순간 두 기운은 반드시 만날 운명이었다.

후에 흫에서는 이때를 이렇게 노래하였다.

할망에서 시작된 아아여  
흫흫은 깊은 잠에 빠지고  
할망은 떠났으니  
나약한 저희는 두려움에 괴로워하나이다.

대지의 힘은 점점 약해지고  
검은 기운의 상처는 더욱 깊어지나이다.  
바람의 힘은 할망의 세상을  
혼돈으로 이끌려 일어나고 있습니다.  
부디 흫흫의 잠을 깨우시고  
권능이 세상에 밝게 비추게 하소서.

3회의 시간이 흘러, ‘아아’가 혼돈의 기운으로 점차 기울자 ‘홀홀’은 깊은 잠에서 깨어났다. 그동안 다섯 신령은 세상이 기울어져 혼돈에 빠지지 않도록 동분서주하고 있었다. 마침 ‘홀홀’이 깨어나자 서둘러 신령들이 달려왔다. ‘홀홀’이 처음으로 입을 열어 말하였다.

“나를 대신하여 균형자이자 혼돈에서 ‘아아’를 구할 존재를 만들겠다.”

깊은 잠을 통해 ‘홀홀’은 깨달은 것이 있었다. 유일하게 바람에 휘둘리지 않은 금(金)의 힘과 검은 기운을 견제할 불(火)의 힘을 통해 세상 스스로 균형을 이루고자 하였다. 자신을 닮은 존재를 만들어 세상에 뿌릴 계획을 만들자 적당한 곳을 찾기 시작했다. ‘홀홀’이 검은 기운에 휩싸인 세상을 내려다보다 문득 큰 섬 하나를 발견했다. 아직 검은 기운의 힘과 바람이 범접하지 않은 신성한 땅이었다. 땅의 중앙에는 큰 산이 있었는데 ‘할라’라 불렀다.

‘홀홀’은 적당한 곳을 발견하자 주저하지 않고 씨앗을 땅에 던졌다. 먼저 금의 기운이 땅과 반응하여 형체를 만들었으니, ‘여’라 불렀다. 화의 기운이 땅과 반응하여 형체를 만들었으니 ‘냥’이라 불렀다. ‘홀홀’은 다섯 신령에게 ‘여’와 ‘냥’을 보살필 것을 명했다.

그리고 곧바로 신기로운 여섯 가지 보물을 만들었다. 그중 첫째는 다섯 원소 성질을 모두 가진 완벽한 ‘방울’이었다. 둘째는 불을 기운을 가지고 어떤 금도 자를 수 있는 ‘칼’이었다. 셋째는 물의 기운을 가지고 어떤 불도 제어할 수 있는 ‘방패’였다. 넷째는 흙의 기운을 가지고 어떤 물도 제어할 수 있는 ‘그릇’이었다. 다섯째는 금의 기운으로 어떤 목도 잘라낼 수 있는 ‘도끼’였다. 마지막으로 목의 기운으로 어떤 흙도 제어할 수 있는 ‘피리’를 만들었다.

여섯 가지 신기(神器) 중 방울은 ‘할라’ 꼭대기에 봉인하여 ‘홀홀’이외에는 접근하지 못하게 하였다. 나머지 다섯 가지 신기(神器)는 각각 신령에게 나누어 ‘여’와 ‘냥’을 도와주게 하였다. 그래도 안심이 되지 않은 ‘홀홀’은 작은 씨앗 하나를 ‘여’의 배속에 던져 넣었다. ‘홀홀’ 자신의 뜻을 전달할 ‘샤’를 ‘여’를 통하여 만들고자 하였다. 앞으로 ‘샤’는 ‘홀홀’의 뜻을 ‘여’와 ‘냥’에게 전하는 안내자가 되도록 하였다. 시간이 흘러 ‘여’ 몸속에 잉태되었던 ‘샤’가 태어났다. ‘샤’는 태어나는 순간 완전한 형태를 하고 있었다. 또한 ‘홀홀’의 뜻을 전하기 위해 처음으로 ‘말’이라는 것을 시작하였다. 처음으로 ‘샤’가 꺼낸 말을 다음과 같았다.



“나는 전능한 ‘홀홀’의 입이다. 입은 전능하다. 전능한 입으로 말하노니, 너희 ‘여’와 ‘남’은 번성하여 혼란한 세상을 바로잡으라.”

이후 ‘여’와 ‘남’은 관계하여 번성하기 시작하였다. 또한 100년에 한 번, 하나의 ‘샤’가 ‘여’의 뱃속에서 잉태되어 태어났다.

‘홀홀’은 아래를 둘러보면 제법 안심이 되었다. ‘할망’이 세상에 직접 관여하여 생긴 혼돈이 싫었던 ‘홀홀’은 생각하였다. 이제 세상일에는 관여하지 않겠다. 그리고는 곧장 깊은 잠에 빠져 들었다. ‘홀홀’이 언제 잠에서 깨어날지는 누구도 알지 못하였다. 또한 어디에 잠들었는지 누구도 알지 못하였다.

후에 홀에서는 이때를 이렇게 노래하였다.

그것은 끝이 없는 것이었다.

홀홀은 끝이 없는 잠에 빠져들었다.

세상의 권능이 잠들고,

여와 남을 만들었으니 이제 편히 쉬십시오.

샤는 권능의 입으로 세상을 안내할 것이니,  
우리는 두렵지 않나이다.

홀홀이 깨어나는 날 세상은 평탄할 것이니

부디 편히 쉬십시오.

여와 남의 후손들은 ‘홀홀’이 잠든 이후로 ‘할’이 눈을 12번 깜빡이는 시간을 1년이라 불렀다. 이제 신의 시간은 잠들고 여와 남의 시간이 태어났다.

여와 남의 시간이 100년이 지났다. 섬에는 여와 남이 번성하였다. ‘할라’ 근처에 머물던 여와 남은 새로운 터전을 찾기 시작했다. ‘여남’이 늘어나자 먹을 것이 부족하고 공간이 협소해진 이유에서였다. 여남은 100년에 한 번 태어나는 권능의 입인 ‘샤’에게 물었다. ‘샤’는 동쪽의 숲을 응시하였다. 그리고 여남을 이끌고 숲으로 향했다. 숲은 아직 많은 바위가 얽혀 있었지만, 나무가 풍성했다. 또한 열매가 많아 살기에 좋았다. 숲에는 동굴도 있었다. 동굴은 여남이 살기 좋았다. 이후 동쪽 숲에 정착한 여남은 더욱 크게 번성하였다.

다섯 신령은 여남의 주변을 맴돌며 그들을 돌보았다. 가끔씩 ‘샤’의 입을 통해

지식을 전하고, 살아가는 방식을 전해주었다. 또한 ‘흫흫’이 남긴 다섯 신기(神器)를 품고 여남이 닥칠 위협에 대비하였다. 신령들은 언젠가는 검은 기운과 바람이 이 섬에 닥칠 것을 알고 있었다. 하지만 그것이 언제인지 알지는 못했다.

다시 100년이 흘렀다. 여남은 동쪽 숲 나무 위에 집을 짓기 시작했다. 집이 생기고 난 이후 동굴은 살기 위한 장소가 아닌 ‘흫흫’과 신령에게 기원을 올리는 ‘모심’으로 변해갔다. 1년에 한 번 여남은 모심에서 신령에게 보살핌을 기원하고 노래하였다. 이때마다 ‘샤’는 ‘흫흫’이 전하는 권능의 말을 전하였다.

다시 ‘할’의 눈이 수없이 깜빡이는 시간이 흘렀다. 여남 중에 특히 생김새가 비범한 ‘남’이 나타났다. 이 ‘남’은 태어날 때부터 이상하게도 ‘샤’의 능력을 가지고 있었다. ‘샤’는 원래 100년에 한 번 ‘여’에게서 잉태되어 태어났었다. 하지만 비범한 ‘남’이 태어나고 ‘샤’가 잉태되지 않는 이상한 일이 생겼다. 여남들은 당황했다. 그들은 이상한 ‘남’이 세상의 균형을 깨뜨리는 존재라 생각했다. 여남들은 이 인정되지 않는 ‘남’을 데리고 모심으로 갔다. 그리고 흫흫과 신령에게 제물로 바치고자 하였다. 그 순간 이상한 ‘남’의 입에서 권능의 소리가 들려왔다.

“나는 전능한 ‘흫흫’의 입이다. 입은 전능하다. 전능한 입으로 말하노니, 너희는 내말에 따라 ‘남’을 따르라. 그는 세상의 균형을 이룰 자이다.”

여남들은 놀라 그대로 몸을 숙여 이상한 ‘남’에게 경배를 올렸다. ‘샤’의 능력을 갖춘 ‘남’은 점점 자라나 여남들의 지도자가 되었다. 후세에는 그를 ‘흫금’이라 불렀다. ‘흫금’이 여남들의 지도자가 되어 새로운 세상을 펼치니 이 땅을 ‘흫’이라 불렀다.

흫은 동쪽 숲에서 번성하여 차츰 주변을 차지하게 되었다. 특히 초대 ‘흫금’은 다섯 신기의 모양을 본떠 칼과 방패, 그릇, 도끼, 피리를 만들었다. 칼과 방패로 스스로 지킬 힘을 갖게 되었고, 그릇을 만들어 배불리 먹을 수 있게 되었다. 도끼는 도구를 만들고 숲을 개간하여 더욱 큰 집을 만들 수 있게 되었다. 피리로는 음악을 만들어 신의 노래를 전할 수 있게 하였다.

초대 ‘흫금’이 죽자 그의 뒤를 이어 새로운 흫금이 ‘흫’을 다스리게 되었다. 새로운 흫금은 여남들에게 신의 소리를 음악이 아닌 눈에 보이는 것으로 전달하길 원했다. 영원히 신의 목소리를 전할 무엇을 만들고 싶었다. 흫금은 모심으로 향했다. 모심 제단에 제물을 올리고 기원했다. 그때 ‘흫흫’은 흫금의 머리에 다섯

가지 모양을 전해주었다. 문뜩 흠금은 다섯 가지 모양을 조합하여 문자를 만들었다. 이때 이후로 여남들은 나뭇잎에 문자를 적어 신의 목소리를 대대손손 전할 수 있게 되었다.

새로운 흠금이 죽고, 세 번째 흠금이 ‘흠’을 다스렸다. 흠금은 여남들이 아픈 것을 안타까워했다. 여남들이 아프지 않게 오래 살기를 바란 흠금은 숲을 살피기 시작하였다. 숲에는 온갖 열매와 식물이 살고 있었다. 흠금은 스스로 이 모든 열매와 식물을 맛보기 시작했다. 또한 흠금은 아픈 여남들에게서 병증을 흡수하여 스스로 아프게 하였다. 흠금은 아픈 증세에 알맞은 열매와 식물을 찾아내기 위해 계속 맛을 보았다. 이렇게 식물 중에 약이 되는 약초를 찾아내어 기록하였으니, 이후로 여남들은 아프지 않고 오래 살게 되었다.

세 번째 흠금이 죽고, 네 번째 흠금이 ‘흠’을 다스렸다. 몇 년에 한 번씩 검은 기운으로 오염된 대지에서 바람이 불어오기 시작했다. 이때마다 식물은 시들고, 열매를 맺지 못하였다. 점차 여남들이 굶주리게 되었다. 흠금을 이를 걱정하여 검은 바람에도 시들지 않는 열매와 식물을 찾기 시작했다. 어느 날 모심 근처 동굴에서 바람에도 시들지 않고 열매를 맺고, 씨앗을 간직한 식물을 발견하였다. 흠금은 이것의 씨앗을 받아 여남에게 전하였다. 이후 여남들은 몇 년에 한 번 불어오는 검은 바람에도 굶주리지 않게 되었다.

네 번째 흠금이 죽고, 다섯 번째 흠금이 ‘흠’을 다스렸다. 여남들이 굶주림을 면했으나, 스스로를 보호할 만큼 강하지 못하였다. 이를 걱정한 흠금은 다양한 먹거리를 만들어 내고 싶었다. 열매와 씨앗으로는 여남을 강하게 할 수 없었다. 어느 날 흠금은 문뜩 죽은 동물을 맛보게 되었다. 그 맛이 매우 훌륭했으며, 힘이 솟았다. 흠금은 동물을 산채로 잡아 우리에게 가두고 길들이기 시작하였다. 그리고 고기를 얻게 되었다. 이후로 여남들은 스스로를 지킬 만큼 강해졌다.

다섯 번째 흠금이 죽고, 여섯 번째 흠금이 ‘흠’을 다스렸다. 여남들은 더욱 번성하였다. 문자를 통해 지식을 전달하기 쉬워졌으며, 아프지 않고, 굶주리지 않았다. 또한 다섯 신령은 모심을 통해 여남들을 보호해 주고 있었다.

시간이 300년을 넘기고 ‘흠’은 평화로웠다. ‘할망’이 원하던 평화와 조화가 드디어 ‘흠’을 통해 이루어진 듯했다. 하지만 검은 기운은 대지를 모두 덮을 기세로 커지고 있었다. 그리고 땅 끝에 이르자, 커다란 물을 만나게 되었다. 한동안 물을

건너지 못하고 주춤하고 있을 찰나였다. 커다란 바람 하나가 나타났다. 그리고는 검은 기운을 태우고 섬으로 향하였다. 검은 기운의 일부였지만 바람을 통해 섬에 무사히 도착한 기운은 우선 흙에 달라붙어 잠시 휴식을 취하였다. 잠에서 깨어난 검은 기운은 점점 흙을 기운을 흡수하여 커져가기 시작했다. 흙은 검게 변하여 그곳에는 더이상 생명이 살기 어려웠다. 이번에는 검은 기운은 동쪽 숲으로 세력을 확장하기 시작했다. 만나는 모든 것으로부터 기운을 흡수하는 검은 기운은 크기가 더욱 커져갔다. 동쪽 숲의 끝자락에 도달한 기운은 모든 생명체를 기괴한 형태로 바꾸기 시작했다. 그리고 악한 기운을 불어 넣기 시작했다. 동물들은 포악한 이빨과 형상을 갖게 되었다. 만나는 모든 것을 닥치는 대로 잡아먹고 죽였다. 움직이지 못하는 나무와 식물들은 살아있는 동물처럼 움직이기 시작했다. 뿌리를 다리 삼아 이곳저곳을 움직이며 악한 검은 기운을 다른 식물에게 전달하기 시작했다. 오염된 숲의 언저리는 더 이상 여냥이 살기 적합한 곳이 아니었다. 숲의 균형은 이렇게 깨지기 시작했고, ‘흙’의 평화는 이후부터 내리막을 걷기 시작했다.

채집과 사냥을 위해 숲으로 나갔던 여냥들이 언제부터인지 사라지기 시작했다. 처음 있는 일에 여냥들은 당황하였다. 여냥들이 흘금에게 하소연하였다. 흘금은 모심으로 향했다. 모심에 크게 제물을 바치고 기원을 올리기 시작했다. 하지만 무슨 일인지 흘금에게서 ‘샤’의 능력이 사라져 ‘흙흙’의 권능의 소리가 들리지 않았다. 흘금은 크게 당황하였다. 대충 여냥들에게 얼버무린 흘금은 숲으로 돌아와 고민에 잠기게 되었다. 어째서 권능의 소리가 들리지 않는 것인가.

여러 해가 지났다. 어느 날 깊은 밤 홀로 모심으로 향하는 ‘여’가 있었다. ‘흙흙’의 부름을 받은 것일까. 여는 모심에 자리하고 조용히 누웠다. 순간 빛이 번쩍이며 여의 뱃속으로 한 줄기 빛이 내려왔다. 그리고 여는 생명이 잉태됨을 느끼게 되었다.

한 해가 지났다. 여는 새로운 여를 낳게 되었다. 여는 완벽한 모습으로 태어났다. 지금까지 흘금은 낭으로부터 나왔다. 하지만 ‘샤’의 권능을 받은 여가 태어났다. 여가 태어나자 깊은 잠에 빠졌던 ‘흙흙’이 잠시 눈을 떴다. 그리고 여에게 말했다.

“전능한 나의 입을 가진 자여, 내말을 새겨들어라. ‘할라’에서 전능한 방울을 찾

아라. 그리고 너의 적을 쳐내고, 균형을 찾으라. 이는 ‘할’의 또 다른 뜻이니라.”

‘샤’의 권능을 잃은 흘금은 잠을 이루지 못하였다. ‘샤’의 능력을 가진 여가 태어난 날, 흘금은 모심을 향하고 있었다. 그때 한 줄기 빛이 이름 모를 집 안으로 쏟아지는 것을 보게 되었다. 이상하게 여긴 흘금은 그 집으로 향했다. 집안을 살피던 흘금은 범상하지 않은 여를 보게 되었다. 순간 직감적으로 자신이 잃어버린 ‘샤’의 능력을 가진 자임을 알게 되었다. 지금까지 흘금은 낭의 전유물이었다. 여가 흘금이 되는 것은 용납할 수 없었다. 다른 여남들이 지금까지 흘금이 거짓말을 했다는 것을 알게 될까 무서웠다. 흘금은 당장 ‘샤’의 권능을 지닌 여를 제거하고 싶었으나 방법이 없었다. 그는 흘금의 거처로 돌아와 은밀히 사람을 시켜 여를 제거하고자 명령했다.

‘샤’의 권능이 있는 여는 신령의 목소리를 듣기 위해 모심으로 향했다. 다섯 신령은 이미 ‘홀홀’로부터 전해들은 바가 있어 기다리고 있었다. 여가 나타나자 신령은 여에게 명하였다. 더 이상 ‘홀’에 머무르지 말고 어서 ‘할라’의 봉인된 방울을 찾을 것과 흘금에게서 벗어나라는 얘기였다. 여는 담담히 신령의 얘기를 듣고만 있었다. 곧이어 신령들은 여에게 자신들이 품고 있었던 다섯 가지 신기(神器)를 건네주었다. 그리고 ‘할라’로 가는 길은 이미 검은 기운이 차지하고 있어 많은 괴물을 죽여야 지날 수 있으며, 앞으로 흘금의 자객으로부터 스스로를 보호해야 한다는 것이었다. 다섯 가지 신기를 받은 여는 조용히 일어나 모심에서 떨어져 갔다. 앞으로 어떤 일이 벌어질 것인지 여는 알지 못했다. 하지만 ‘홀홀’과 신령이 함께한다고 생각하니 그렇게 두렵지는 않았다. 멀리서 ‘할’이 눈 뜨는 소리가 들려왔다. 서서히 빛이 어둠을 밀어내기 시작했다.

<표 10> '홀'의 연표

'홀'의 연표	
회	내용
0	왁왁흔때의 시작.
	태초. '할'이 탄생하다. 눈을 떠서 미세한 빛이 생기다.
1	할이 열 개의 손가락을 하나씩 접어다 펴면서 1회의 시간이 탄생하다.
2	할이 첫 숨을 쉬다.
3	할의 호흡으로 공간이 확장되다.
4	할의 하품과 기침으로 소리가 생겨나다.
6	숨결의 충돌에 할이 놀라 눈을 뜨며 큰 빛이 생기다.
12	숨결의 충돌로 여러 개의 공간이 만들어지다.
	'가름'이 생겨 힘을 '빛', '마찰', '서로 당김', '티끌'로 분리하다.
	'가름'에서 생성물질인 '하'와 소멸물질인 '나' 티끌이 탄생하다.
	양적으로 차이가 나는 '하'와 '나'의 결합으로 최초의 물질 '하나'가 탄생하다.
	할의 눈에 방울이 부딪혀 기운인 '두'가 만들어지다.
15	미지그렁흔때의 시작.
	가름의 '서로 당김'을 물려받은 '설'이 생겨나다.
	설로 인해 뭉쳐진 덩어리가 뜨거워져 '불'이 탄생하다.
18	불덩어리로부터 던져진 끈적한 액체들이 모여 '물'이 되다.
21	불덩어리가 폭발하여 식은 재가 모여 '흙'이 되다.
	불덩어리가 품고 있던 '설'의 압축된 물질이 '금'이 되다.
25	불, 물, 흙, 금과 '두'가 모여 최초의 세상 '아아'가 탄생하다.
	'아아'에서 물과 흙이 반응하여 최초의 생명인 '목'이 생겨나다.
26	씨앗온때의 시작.

‘홀’의 연표	
회	내용
26	씨앗은때의 시작.
	불, 물, 흙, 금, 목의 기운이 할에게 전해져 형태 있는 것을 만들 수 있게 되다.
	불의 기운이 할의 눈에 전해져 열을 쏟아내다.
	아아에서 불, 물, 목은 위로, 토와 금은 아래로 분리되다.
26 $\frac{1}{2}$	공간 속의 ‘무엇’이 아아를 덮어 아아의 균형이 깨지다.
	다양한 생명을 탄생할 수 있게 되다.
27	두가 응축되어 ‘할망’이 탄생하다.
	할망의 반은 아아의 하늘에, 나머지 반은 아아에 떨어지다.
	불, 물, 흙, 금, 목에 기운이 내려앉아 독특한 성질을 갖게 되다.
28	할망이 아아에 씨앗을 뿌리다.
	할망의 몸짓으로 ‘바람’이 생기다.
	할망이 아아를 생명으로 가득 채우다.
28	곳이룬때의 시작.
	할망이 모든 일을 이루고 공간으로 사라지다.
29	바람의 영향으로 아아의 균형이 깨지다.
29 $\frac{1}{2}$	할망이 아아로 돌아오다.
	땅과 물을 제자리에 두고, 흙을 몰아 산맥을 만든다.
	바람을 내동댕이쳐 진정시키다.
30	할망의 몸에서 ‘선’과 ‘악’이 분리되다.
	할망이 ‘악’을 아아에 던지다.
31	할망이 선한 기운을 가진 대리자로 ‘홀홀’과 다섯 기운을 다스릴 ‘신령’을 만든다.
	할망이 깊은 잠에 들다.
	‘홀홀’의 시대가 시작되다.

‘홀’의 연표	
회	내용
31	‘홀홀’의 시대가 시작되다.
	홀홀은 잠에 빠지고, 바람은 혼란을 일으키려하다.
34	홀홀이 깨어나다.
	홀홀이 신성한 땅(섬)을 찾아 씨앗으로 ‘여’와 ‘남’을 만들고, 다섯 신령이 돌 보도록 하다.
	홀홀이 방울, 칼, 방패, 그릇, 도끼, 피리 여섯 가지 보물을 만들다. 홀홀이 이 보물을 다섯 신령에게 나누어준다.
	홀홀의 뜻을 전할 ‘샤’를 만들다.
	말을 시작하다.
	여남이 번성하고, 아아가 안정을 찾다.
	홀홀이 다시 잠들다.
년	내용
0	여남의 시대가 시작되다.
	새로운 시간을 가지다.
100	동쪽의 숲으로 터전을 이동하다.
200	나무 위에 집을 짓다.
	기원을 올리는 모심을 만들다.
540	비범한 낭이 나타나고, 샤가 잉태되지 않는다.
	이 비범한 낭을 ‘홀금’이라 부르다.
	홀금이 다스리는 땅을 ‘홀’이라 부르다.
	초대 홀금이 다섯 신기의 모양을 본떠 칼, 방패, 그릇, 도끼, 피리를 만들다.
660	두 번째 홀금이 문자를 만들다.
750	세 번째 홀금이 약초를 기록하다.
820	네 번째 홀금이 씨앗을 간직한 식물로 농사를 짓다.



‘홀’의 연표	
년	내용
960	다섯 번째 흘금이 동물을 먹을 수 있게 하다.
1110	다섯 번째 흘금이 죽고 번성하였다.
1410	검은 기운이 바람을 타고 섬으로 오다.
	흘금이 샤의 능력을 잃다.
1499	한 ‘여’가 모심으로 가 생명을 잉태하다.
1500	샤의 능력을 가진 ‘여’가 탄생하다.
1540	샤의 능력을 가진 여가 다섯 신령에게서 신기를 건네받고, ‘할라’의 방울을 찾아 떠나다.



<그림 6> 제주고사리삼, 비바리뱀, 노루, 큰오색딱따구리의 일러스트

## V. 결론

### 1. 결론

본 논문은 제주도의 조천-함덕곶자왈 지대를 대상으로, 게임 스토리텔링의 방법으로 공간적, 시간적 배경을 구성하였다. 또한 시나리오를 창작하였다.

‘반지의 제왕’, ‘아바타’, 드라마 ‘왕좌의 게임’과 같은 콘텐츠들은, 세계관을 짜임새 있게 구축하고 소설로 출판된 후 화려한 볼거리를 가진 영상으로 제작된 것이다. 내적인 일관성을 갖춘 세계관을 설정하기란 매우 어려운 일이었을 것이다. 하지만 이러한 과정을 거친 콘텐츠들은 다양한 매체에서 구현되고, 프리퀼, 시퀼(sequel)의 방법으로 재생산되고 있다.

여기에서는 ‘반지의 제왕’, ‘아바타’의 세계관을 설명하고, 게임 스토리텔링의 방법으로 이재홍(2011)이 제시한 리스트를 적용하여 분석하였다. 오랜 시간을 투자하여 구축된 세계를 리스트로 분석하기에는 한계가 있었다. 그러나 세계를 구성하는 기본적인 항목들을 제시하고 있어 요소를 빠뜨리지 않고 세계관을 구축하는 방법론으로 합리적이었다.

제주도의 곶자왈은 독특한 식생을 가지고 있는 세계 유일의 숲이란 가치를 인정받은 콘텐츠이다. 본 논문은 ‘조천-함덕곶자왈 지대’를 배경으로 한 곶자왈 국가 ‘홀’의 세계를 설계하는 시도를 하였다. 게임 스토리텔링에서 사용되는 리스트를 이용하여 설계하고, 시나리오를 작성하였다. ‘홀’의 세계는 동양의 음양오행 사상과 제주도의 자연적 현상을 바탕으로 하고, 제주도의 신화를 차용하였다.

‘무엇’으로부터 탄생한 ‘할’, 할은 또 다른 신 ‘할망’과 ‘홀홀’을 만들어냈다. 할에게서 우연히 생성된 다섯 가지 힘은 생명의 기초가 되었다. 이후 이들이 창조하고 다스리는 세상 ‘아아’와 여섯 번째의 힘이 생성되었다. 그리고 여러 세대를 지나 곶자왈 세계 ‘홀’은 비로소 안정을 찾았으나 새로운 ‘샤’의 등장으로 균형이 깨지게 된다.

## 2. 제언

지금은 이야기 전쟁 시대다. 누가 더 많은 이야기 자원을 확보해 이를 재미있게 만들어 내느냐가 한 국가의 미래를 좌우할 수도 있는 시대에 살고 있다. 이야기 전쟁에서 질 경우 선진국 도약이 어려울 뿐만 아니라 문화적 신민지가 될 가능성이 높다(허만욱, 2008: 317).

이제 세상은 텍스트, 이미지, 음악뿐 아니라 후각, 촉각을 포함하는 오감만족 디지털 통합미디어 세상이 될 것이다. 따라서 앞으로는 지금보다 훨씬 더 다층적인 상상력이 발휘되어야 한다. 문자적·선형적 서사를 위주로 하는 스토리텔링 위에 이미지와 영상, 음향을 덧입혀 왔다면, 이제는 그 위에 새로운 감각을 추가해야 하는 때이다. 이러한 변화는 단순히 기술의 컨버전스<sup>28)</sup>가 이루어진다고 해서 되는 것이 아니다. 우리가 실생활에서 경험하는 그대로를 재현할 수 있고, 인간의 상상을 훨씬 더 풍부하게 표현하고 창출할 수 있는, 보다 통합적인 상상력이 필요(허만욱, 2008: 302)하다. 하지만 다양하고 뛰어난 기술을 바탕으로 하는 디지털 콘텐츠라 하더라도 그것의 성패는 기술의 수준보다도 흥미롭고 창의적인 소재 발굴에 달려있다. 콘텐츠 시장에서의 경쟁력을 확보하기 위해서는 지속적으로 차별적인 소재의 발굴과 콘텐츠 개발이 요구된다.

최근 지역의 역사, 전설, 문화유산, 자연경관 등을 소재로 한 스토리텔링을 성공적으로 개발해 마케팅의 수단으로 적극 활용하고 있는 사례(홍성규 외, 2013: 507)가 많아지고 있다. 제주의 꽃자왈은 자연적 가치도 뛰어나지만 역사, 전설, 문화적인 측면에서도 스토리텔링의 소재가 되기에 충분하며 가능성이 있다. 꽃자왈을 소재로 하여, 다채로운 방식으로 다양한 기기에서 재현되는 디지털 콘텐츠가 개발되었으면 한다. 본 연구는 지역의 콘텐츠 개발을 위한 세계관 설계를 시도한 데에 의의가 있다. 이후 이를 기반으로 관련 콘텐츠가 구현되길 기대한다.

‘동쪽 숲’으로 설정한 ‘조천-함덕꽃자왈 지대’를 배경으로 세계관을 설계하고, ‘홀’의 이야기를 서술하였다. 세계관의 설계는 ‘복수의 등장인물, 복수의 스토리, 복수의 미디어’에서 구현될 가능성을 가지고 있다(Henry, 2008: 169). 제4장에서

28) 여러 기술이나 성능이 하나로 융합되는 현상.

제시한 세계관을 바탕으로 하여 ‘여의 여정’ 에피소드 이외에도 다양한 에피소드가 가능할 것이다. 예를 들면, ‘나머지 꽃자왈 지대를 배경으로 하는 국가의 설정’, ‘어둠의 기운으로 덮인 육지의 이야기’, ‘아아 이외의 다른 세상 이야기’, ‘흠흠의 재등장 이야기’, ‘혼란의 아아를 파괴하고 새로운 세상을 창조하기 위해 재등장한 할망의 이야기’, ‘창조 문제로 대립하는 할망과 흠흠의 이야기’ 등 복수의 등장인물과 복수의 스토리를 가진 스토리텔링이 가능하다.

이 콘텐츠는 문화사업, 관광 사업에 활용되어 지역의 마케팅에도 효과적이며, 세대를 아울러 꽃자왈에 대한 관심을 유도할 수 있는 좋은 방식이 될 것이다. 이후 꽃자왈 이외에도 지역의 소재를 가지고 세계관을 구축하여 콘텐츠의 개발로 이어지는 연구가 지속적으로 이루어지길 기대한다.



## 참 고 문 헌

### 《 단행본 》

고옥, 이인화, 전봉관, 강심호, 전경란, 배주영, 한혜원, 이정엽 (2004), 『디지털 스토리텔링』, 황금가지.

꽃자왈공유화재단 (2011), 『꽃자왈생태체험 교육자료 꽃자왈』, 꽃자왈공유화재단.

꽃자왈공유화재단 (2014), 『교래꽃자왈의 식물』, 꽃자왈공유화재단.

김정남, 김웅남, 김정현 (2013), 『게임의 운명을 결정하는 기획과 시나리오』, e비즈북스.

문무병 (2013), 『설문대할망 손가락』, 도서출판 각.

박범준 (2009), 『세계자연유산 제주(부모와 함께 읽는 화산섬 이야기)』, 비틀북스, 제주특별자치도.

이인화 (2005), 『한국형 디지털 스토리텔링』, 살림.

이재홍 (2011), 『게임 스토리텔링』, 생각의 나무.

Carolyn Handler Miller (2006), 이연숙 역, 『디지털 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스.

Henry Jenkins (2008), 김정희원, 김동신 역, 『컨버전스 컬처』, 비즈앤비즈.

J. R. R. Tolkien (2012), 김변, 김보원, 이미애 역, 『반지의 제왕Ⅲ\_왕의 귀환』, 씨앗을 뿌리는 사람.

Maria Wilhelm, Dirk Mathison (2010), 김현중 역, 『아바타(판도라의 역사와 생태에 관한 기밀 보고)』, 랜덤하우스.

### 《 정기간행물 》

국립산림과학원 (2014), '과학이그린', 5월호.

### 《 학위논문 》

김경환 (2011), 「아동용 에듀테인먼트 활용을 위한 제주 세계자연유산 애니메이션

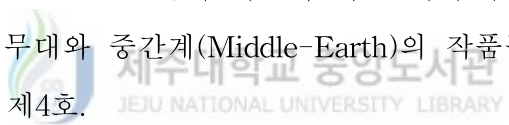
선 스토리텔링 -거문오름 용암동굴계를 중심으로 -, 제주대학교 석사학  
위논문.

이하영 (2004), 「J. R. R. 톨킨의 『반지의 제왕』:신화·역사·판타지」, 연세대  
학교 석사학위논문.

《 학술논문 》

김중태, 정재림 (2009), 「창작교육적 관점에서 본 판타지의 서사 방법 - 『반지의  
제왕』 『나니아 연대기』 『해리포터』 『드래곤 라자』 를 중심으로 -,  
한국문예비평연구, 제30집.

김보원 (2003), 「J. R. R. 톨킨의 판타지 세계 - 『반지의 제왕』 을 중심으로-,  
『반지의 제왕Ⅲ\_왕의 귀환』, 씨앗을 뿌리는 사람, pp.682-703.

박형철, 문영빈 (2013), 「한스 우르스 폰 발타살(Hans Urs von Balthasar)의 신  
적-드라마(Theo-Drama)의 기반이 되는 세계 무대(World Stage)에 관한  
연구-세계 무대와 중간계(Middle-Earth)의 작품들을 중심으로」, 장신논  
단, 제45권 제4호. 

박희채 (2010), 「영화 『아바타』 에 대한 인문학적 담론」, 인문언어, 제12권 제1호.

성은애 (2003), 「톨킨과 잭슨의 『반지의 제왕』」, 영미문학연구회, 제14권 단일호.

신동희, 김희경 (2010), 「트랜스미디어 콘텐츠 연구 : 스토리텔링과 개념화」, 한  
국콘텐츠학회논문지, 제10권 제10호.

이석호, Roy Wilson, 이재원, 백봄풀 (2007), 「에듀테인먼트 애니메이션을 위한  
효율적인 세계관 구축 기술에 관한 연구」, 한국디지털디자인학회, 제16  
호.

이준희 (2003), 「인터랙티브 스토리텔링의 구조적 디자인」, 디자인학연구, 제16  
권 제4호, 통권 제54호.

임현희 (2010), 「영화 아바타(Avatar)에 나타난 세계관」, 창조론 오픈 포럼, 제  
4권 제2호.

전용문, 안웅산 류춘길, 강순석, 송시대 (2012), 「제주도 꽃자왈 지역에 대한 지  
질학적 고찰 : 예비연구결과」, 지질학회지, 제48권 제4호.

- 정연희 (2011), 「영화 [아바타]의 생태적 상상력과 신화적 전통의 재구성」, 현대문학이론연구, 47권.
- 조병철 (2010), 「아바타 3D영화의 성공요인과 한국형 3D 콘텐츠의 가능성 분석」, 한국콘텐츠학회논문지, 제10권, 제9호.
- 조은하 (2007), 「디지털 스토리텔링」, 한국근대문학연구, 제15호.
- 조홍윤 (2011), 「영화 <반지의 제왕>에 나타난 중간계의 성격과 그 서사적 의미」, 영화와 문학치료, 제5집.
- 최인호 (2004), 「영상 콘텐츠를 활용한 관광지의 온라인 스토리텔링 전략 : 반지의 제왕 사례」, 관광과 엔터테인먼트연구, 2권.
- 한혜원 (2007), 「디지털 스토리텔링의 현황 및 활용 방안 연구」, 한국언어문화, 제32집.
- 허만옥 (2008), 「문화콘텐츠에서의 디지털스토리텔링 양상과 방향 연구」, 우리문학연구, 23집.
- 홍성규, 정미영 (2013), 「서울지역 지명전설의 사례와 콘텐츠 활용 방안」, 한국콘텐츠학회논문지, 제13권 제12호.



《 웹사이트 》

국립국어원 표준국어대사전 <http://stdweb2.korean.go.kr>

아래아마을 <http://cafe.daum.net/jejuarea>

Eä of the Ring(한반지 세상 : 호빗, 반지의 제왕, 실마릴리온) <http://earring.80port.net/>

곶자왈공유화재단 <http://www.jejustrust.net/>

위키백과, 반지의 제왕 [http://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%B0%98%EC%A7%80%EC%9D%98\\_%EC%A0%9C%EC%99%95](http://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%B0%98%EC%A7%80%EC%9D%98_%EC%A0%9C%EC%99%95)

《 일러스트 》

황정희