

---

# 서울 <한성백제신화>의 VR·AR·MR 테마파크 스토리두잉(Storydoing) 방법론과 기획 디자인 전략

---

권도경 (우석대학교)

## I. 문제설정의 방향

비야호로 4차산업혁명기술(4<sup>th</sup> industrial revolution technology)이 사회 전분야를 아우르는 화두가 되었다. 하지만 아직까지 직접적인 기술개발 분야를 제외한 문화·예술·산업의 그 어떤 분야에서도 4차산업혁명기술이 바로 직전까지 최첨단기술의 지위를 보유하고 있었던 3차산업혁명기술(3<sup>th</sup> industrial revolution technology) 만큼의 입지를 굳건하게 구축하지 못한 상태다. 이제 막 걸음마를 댄 상태로 4차산업혁명기술이 기존의 3차산업혁명기술을 중심으로 구축되어 있었던 사회적 패러다임을 대체해야 할 과도기가 바로 현 시점의 적합한 상태인 것이다. 4차산업혁명기술로의 이행이라고 명명하는 것이 현 시점의 상태를 설명하는 가장 정확한 표현이 될 것이다.

4차산업혁명기술은 국문학의 오리지널 텍스트(original text)<sup>1</sup>와 오리지널 프로토타입(original prototype)<sup>2</sup>이라는 고전서사원형(classical narrative)<sup>3</sup>을 지금부터 새롭게 생태계가 구축될 4차산업혁명기술콘텐츠(4th

- 
1. 시대의 흐름에 따라 교체되는 매체를 수단으로 하여 매시대마다 당대의 현대적인 문화콘텐츠로 재매개화 되는 설화·고소설의 텍스트 자체로서의 고전서사원형을 의미한다.
  2. 매 시대의 단계마다 새롭게 등장하는 매체를 도구로 하여 당대의 현대문화콘텐츠로 재매개화 되는 설화·고소설의 양식별 유형적인 서사구조를 가리킨다.
  3. “고전서사원형”이란 매 시대마다 변화하는 시대적 배경과 라이프 스타일에 따라 교체되는 향유의식에 의해 각 시대별로 주류를 이루는 뉴미디어(new-media)를 수단으로 하여 대중적으로 유통되는 현대문화콘텐츠로 재매개화 되는 고전적인 서사원형을 의미한다. “고전서사원형”을

industrial revolutionary technological contents)로 미래화할 재매개화(reparametrization)<sup>4</sup> 매체(media)<sup>5</sup>가 된다. 국문학산업매체콘텐츠사<sup>6</sup>에서 근대 이후 서구의 구텐베르크 활자리는 1차산업혁명매체 도입으로 시작된 국문학 2차산업매체콘텐츠 시대는 1800년대부터 현재까지 지속되고 있고, 방송·영상매체를 2차산업혁명매체로 한 3차산업매체콘텐츠 시대는 1920년대부터 시작되어 역시 현재까지도 지속되고 있으며, 디지털매체를 3차산업혁명매체로 한 4차산업매체콘텐츠는 1990년대 후반기에 등장하여 현 시점의 주류 산업매체콘텐츠의 위상을 유지하고 있다. 미래 산업사회의

구성하는 대표적인 장르에는 설화와 고소설이 있으며, 설화와 고소설의 오리지널텍스트(original text) 혹은 오리지널 프로토타입(original prototype)가 매 시대마다 새롭게 등장하는 뉴미디어를 통해 현대문화콘텐츠로 재매개화 되는 바, 이렇게 재매개화 된 현대문화콘텐츠는 오리지널텍스트 혹은 오리지널 프로토타입이 되는 “고전서사원형”의 현대적 이본이 된다. 이상의 “고전서사원형” 용어는 다음의 논고에서 개념화 되기 시작하여 최근까지 47편의 연구들에서 지속되고 있다. 권도경(2011), 「고전서사문학·디지털문화콘텐츠의 서사적 상관성과 고전서사원형의 디지털스토리텔링화 가능성」, 『동방학지』155, 연세대학교 국학연구원.

4. “재매개화(reparametrization)”는 각각 설화·고소설 등 전통적인 이야기의 원형(prototype)에 당대의 변화된 라이프스타일·시대의식·시대배경 등을 반영한 가변서사(可變敘事)를 투입하여 현재화 시킨 후 매 시대의 단계마다 교체되는 매체를 도구로 하여 대중에게 전달함으로써 고전서사원형이 되는 설화·고소설의 현대적 이본으로서의 문화콘텐츠화 하는 것을 말한다. 비슷한 개념으로 볼터(bolter)·그루신(grushin)의 “재매개(remediation)”(제이 데이비드 볼터·리처드 그루신(2006), 이재현 옮김, 『재매개: 뉴미디어의 재보화』, 커뮤니케이션북스)가 있는데, “재매개”가 매체에 의한 매체의 중복 매개라면 “재매개화”는 매체에 의한 서사의 중복 매개다. 매체를 도구로 한 올드 내러티브(old-narrative)가 유형적인 프로토타입이 되어 현재의 “뉴 내러티브(new-narrative)”화 되는 것이 “재매개화”라면, 매체를 도구로 삼아 뉴미디어(new-media) 속에 올드미디어(old-media)가 포함되는 것이 바로 “재매개”다. 전자의 “재매개화”의 대상은 서사로 올드 내러티브의 프로토타입이 현대 문화콘텐츠화 되는 매가니즘에 관한 개념이지만, 후자의 “재매개” 대상은 서사가 아니라 매체다. “재매개”는 서사를 전혀 고려하지 않는 매체 간의 하이퍼재매개(hyper remediation)에 관한 개념이 된다. 최근에 김선현은 「〈심청전〉의 재구와 고전 콘텐츠-〈심청전을 짓다:심청이 재났날 밤에〉를 대상으로」(『공연문화연구』 36, 2018.)에서 “서사의 재매개”를 탐구한다고 연구목적을 제시한 바 있으나, 볼터·그루신의 이론에 따르면 서사는 “재매개” 될 수 없다. “재매개” 되는 것은 매체이지 서사가 아니며, “재매개화” 되는 것이 바로 서사의 원형인 고전서사원형이다. “재매개화”에 관한 더 구체적인 내용에 대해서는 권도경의 전작논문들을 참조하기 바란다.
5. 고전서사원형의 오리지널텍스트와 오리지널프로토타입이 현대적 이본으로서의 문화콘텐츠를 산생시키기 위한 수단이 되는 매체는 인쇄·활자매체, 방송·영상매체, 디지털매체의 순서로 전개되어 왔다.
6. 여기서 “국문학”이란 말이 의미 없게 들어간 것이 아니다. 문화콘텐츠 혹은 문화산업을 국문학계로 끌어들이기 위해 일부러 설정한 용어이다. 전작 논문에서 이미 해당 용어를 설정하여 논의를 진행한 바 있다. 이에 대해서는 다음의 전작 논고를 참조할 수 있다. 권도경(2018), 「4차 산업혁명매체 시대를 준비하는 국문학콘텐츠산업사 개념과 5차 산업시대 국문학산업콘텐츠학의 방향성」, 『한국문화』81, 서울대학교 한국문화연구원.

새로운 화두로 떠오른 4차산업혁명기술은 2010년대부터 부분적으로 산업화가 시작된 5차산업매체콘텐츠의 매체가 되는 것으로, 4차산업혁명매체콘텐츠는 아직 국문학산업콘텐츠사의 주류가 되지 못한 상태다.<sup>7</sup>

국문학사서원형을 현재문화콘텐츠로 재매개화시키는 근대 이후 국문학콘텐츠 매체사의 4단계 중에서, 바로 2016년까지 지속된 디지털·ICT의 3차산업혁명매체를 바로 뒤이어 본격적인 산업화가 모색되고 있는 제4번째 매체가 바로 4차산업혁명기술이 된다는 것<sup>8</sup>이다. 이 4차산업혁명기술에는 대표적으로 인공지능(AI)·빅데이터(Big Data)·사물인터넷(IOT)·자율머시닝(Smart Machining)·가상현실(virtual reality)·증강현실(augment reality)·혼합현실(mixing reality) 등이 존재한다.<sup>9</sup>

이러한 4차산업혁명기술은 언뜻 보면 각기 활자·인쇄와 방송·영상으로 기술유형이 심플하게 집약되어 있는 1차산업혁명매체나 2차산업혁명매체와 달리, 아직까지 주도적인 기술유형 없이 다가한 종류가 분산되어 있는 것처럼도 보인다. 세부 기술의 종류가 너무 다양해서 어떤 것을 집중적으로 국문학사서원형의 미래적 재매개화를 위해 투입해야 할 것인지부터 망설여질 수도 있다.

그런데 의외로 상기의 다가한 것처럼 보이는 4차산업혁명기술의 세부종목들은 하나의 복합기술체로 집약될 수 있다. 즉, 빅데이터 기반의 인공지능을 장착한 스마트머시닝을 통해 기존의 축적된 빅데이터와 새롭게 형성된

7. 차수별 산업혁명매체의 단계별 교체에 따른 국문학산업콘텐츠사의 전개사에 대해서는 권도경의 「4차 산업혁명매체 시대를 준비하는 국문학콘텐츠산업사 개념과 5차 산업시대 국문학산업콘텐츠학의 방향성」(『한국문화』81, 서울대학교 한국문화연구원, 2018)에 구체적으로 논의되어 있으니 참조할 수 있음.

8. 1900이전의 근대 이전 시기까지 포함한다면, 국문학산업콘텐츠사의 역사적 스텝은 5단계로 이루어진다. 1만 5천년 전의 흙요석기를 0차산업혁명기기를 매체로 한 국문학 1차산업시대가 전근대 시대의 국문학산업콘텐츠시대로 포함되게 되면, 국문학산업콘텐츠사는 총 5단계가 된다. 역시 구체적인 내용은 권도경의 「4차 산업혁명매체 시대를 준비하는 국문학콘텐츠산업사 개념과 5차 산업시대 국문학산업콘텐츠학의 방향성」(『한국문화』81, 서울대학교 한국문화연구원, 2018)을 참조할 수 있다.

9. 매 시대별로 교체되어온 산업혁명사에 따른 국문학산업콘텐츠의 역사와 양상에 대해서는 다음의 연구논문이 발표되어 있으니 참고해 주기 바란다. 권도경(2018), 「4차 산업혁명매체 시대를 준비하는 국문학콘텐츠산업사 개념과 5차 산업시대 국문학산업콘텐츠학의 방향성」, 『한국문화』81, 서울대학교 규장각한국학연구원.

빅데이터를 자율적으로 정보처리 하여 현실에 없는 가상적으로 실현시키거나 현실에 부족한 것을 증강적으로 구현시키는 기술 집약체다. 여기서 국문학서사원형은 빅데이터 기반의 인공지능을 장착한 스마트머시닝을 수단으로 하여 자율적으로 가상화(virtualization)·증강화(augmentation)·혼합화(mixing) 함으로써 궁극적으로 4차산업혁명콘텐츠로 미래화 할 재매개화의 대상이 될 수 있다.

이러한 4차산업혁명기술매체에 의한 재매개화 메커니즘 속에서 하나의 국문학서사원형은 4차산업혁명시대에 변화된 한국인의 감정과 사상, 시대 의식과 라이프스타일 등을 가변적인 서브서사(submarine narrative)로 첨가 시킴으로써 다기한 4차산업혁명기술콘텐츠로 분화되어 나갈 수 있는 불변의 중심서사(core narrative)로 규정할 수 있다. 4차산업혁명기술매체에 의한 재매개화 과정에서 설화·야담·고소설·현대소설·희곡 등의 고전문학과 현대문학은 각각 고전서사원형과 현대서사원형으로서 서사원형의 양대 카테고리를 구성한다.

이때, 고전서사원형과 현대서사원형은 현대의 상시적 재규정성에 의해 자유롭게 오갈 수 있는 것으로, 현재에는 일괄적으로 고전서사원형으로 구분되는 고전서사문학 역시 고대부터 중세까지의 특정한 시기에는 현대문학으로 존재했던 현대서사원형으로 재규정되는 것이 가능하다. 근대 산업혁명기 이후의 문학만을 현대문학으로 규정하는 서구 중심의 글로벌한 문학이론의 절대성을 벗어나 탈경계적으로 바라보게 되면 현재적 시각에서는 고전서사원형인 특정 고전서사문학이 창작 및 향유 당시에는 현대문학이었던 상대적 면모가 오롯이 드러날 수 있게 되기 때문이다. 마찬가지로 현시점에서는 근대 산업혁명기 이후로 지속적인 현대성을 유지하고 있는 현대서사문학도 미래의 어느 시점에 이르면 고전서사원형이 되는 고전서사문학으로 재구분될 수 있다.<sup>10</sup>

10. 현재, 국문학계의 문화콘텐츠 논의는 현대문학 전공자들을 중심으로 이루어지고 있다. 현대성의 공유관계를 전제로 하여 현대문학과 현대대중문화콘텐츠가 원소스텔티유즈의 콘텍스트를 형성하고 있으며, 이러한 지형도 속에서 비(非)현대문학인 고전문학은 소외되고 있는 상황이다. 따라서 현대대중문화콘텐츠와의 융합적인 관점에서 고전문학을 연구하기 위해서는 지

이러한 문제의식 하에서 본 연구는 4차산업혁명매체를 통해 현대 VR·AR·MR 테마파크콘텐츠로 현재적인 재매개화하기 위한 대상으로 〈한성백제신화〉<sup>11</sup>를 선택한다. 〈한성백제신화〉는 서울의 대표적인 지역설화로, 고전문학에 속한다. 고전문학과 현대문학 중에서 전자의 지역설화를 VR·AR·MR 테마파크콘텐츠로의 재매개화를 위한 서사원형으로 선택한 이유는 다음의 두 가지다.

첫 번째는 고전문학과 현대문학의 상호관계 속에서 후자는 이미 전자를 서사원형으로 재매개화하여 현재적 문화콘텐츠화된 경우들이 많기 때문이다. 예컨대, 가장 최근에 각각 한류드라마 최고 히트작과 역대 3위의 천만 관객 이상 동원작의 위엄을 달성한 드라마 〈도깨비〉<sup>12</sup>와 영화 〈신과 함께-인과 연〉<sup>13</sup>이 〈도깨비설화〉와 〈저승사자설화〉를 고전서사원형으로 한 현대문화콘텐츠로서 영상문학에 해당한다.

게다가 현대문학이란 고정된 절대적 문학범주가 아니다. 사실상 현대문학이란 매 시대별로 당대적 현대성을 지니고 새롭게 출몰한 유동적인 문학 범주다. 당대에는 현대문학이었으나 시대의 흐름에 의해 새로운 당대적 현대성을 지니고 새롭게 출몰한 후대의 문학에 의해 고전문학 혹은 근대문학으로 재규정될 수 있는 것이 바로 현대문학범주라는 것이다. 예컨대, 고전문학의 하위 장르 중 신화의 대표작인 〈단군신화〉와 〈주몽신화〉는 각각 고조선·고구려 당대의 현대문학<sup>14</sup>이었다. 개화기 구술자본소설의 대부분

---

금의 현대문학도 미래에는 과거의 고전문학으로 재규정될 수 있으며, 지금의 고전문학도 과거에는 당대의 현대문학이었다는 사실을 입증할 필요성이 제기되게 된다. 이러한 학계의 요구에 따라 제출되었던 것이 “현대”라는 것이 절대적인 것이 아니라 매시대마다 당대적 관점에 따라 상대적으로 재규정되는 비고정적인 것임을 입증한 전작 논문들이다. “현대”의 상대적 재규정성에 대해서는 다음의 전작 논문들을 참조할 수 있다. 권도경(2016), 「현대재매개화콘텐츠의 고전문학사적 위치 규정을 통한 고전문학의 통시적 전변론」, 『인문논총』 제73권 제4호, 서울대학교 인문학연구원; 권도경(2016), 「한국문학사 시대구분 기준으로서의 매체와 매체전환에 따른 재매개화 문학사론 설정의 새로운 패러다임」, 『비교문학』69, 한국비교문화학회, 5~49쪽.

11. 〈始祖溫祚王〉, 『百濟本紀』第一, 『三國史記』卷第二十三.
12. 〈도깨비〉, 극본:김은숙, 연출:이응복, tvN, 2016.12.02.~2017.01.21.
13. 〈신과 함께-인과 연〉, 감독:김용화, 출연:하정우·주지훈·마동석, 제작:리얼라이프픽처스, 2018.
14. 현대문학이 당대적 현대성을 가지고 상대적으로 재규정되는 개념이며, 상대적인 현대성의

은 전근대시대의 고전문학인 고소설이나 설화를 고전서사원형으로 하여 재매개화된 재매개화콘텐츠인 경우가 많다. 그 마저도 현재적 관점에서 근대이행기소설로 규정되는 것이지 출현 시점에는 당대적 현대성을 지닌 현대문학으로 인식(전계논문 참조)되었다. 현대 매체를 통해 서사원형을 재매개화 한 문화콘텐츠가 현대문학에 귀속된다는 점에서 현재적 재매개화의 대상인 서사원형은 연대기적으로 가장 기원적으로 소급될 수 있는 고전서사원형을 선택할 수 있는 것이 4차산업혁명매체를 통해 특정 서사원형을 미래적으로 재매개화하는 기획 디자인의 본령을 드러내는 데 보다 적합하다고 판단했다.

두 번째는 고전문학의 경우 지역과의 친연성이 현대문학보다 상대적으로 밀접하기 때문이다. 고전서사문학의 대표적인 하위 장르라고 할 수 있는 고소설과 설화의 경우 지역성과 연계되어 있는 것이 많다. 예컨대, 고소설 〈춘향전〉과 〈심청전〉은 각기 남원 지역과 곡성·백령도 지역의 로컬리티와 태생적으로 결부되어 있으며, 전국 각 지역에 전승되고 있는 무수한 지역설화는 지역적 특수성을 기반으로 한 장르가 된다. 특히, 후자의 지역설화는 모든 지역에 공통적으로 존재하는 광포설화와 달리 전국적인 보편성 없이 오로지 해당 지역의 특수성을 기반으로 한 하위 장르이기 때문에, 지역적 차별성을 핵심적인 정체성으로 하는 지역관광문화콘텐츠로 재매개화하는 데 가장 적합한 고전서사원형이 된다고 할 수 있다.

---

재규정 원리에 의해 매 시기별 출몰한 현대문학이 고전서사원형을 재매개화 한 현대문화콘텐츠였다는 사실에 대해서는 권도경의 「현대재매개화콘텐츠의 고전문학사적 위치 규정을 통한 고전문학의 통시적 전변론」(『인문논총』 제73권 제4호, 서울대학교 인문학연구원, 2016)을 참조할 수 있다.

## II. 서울 〈한성백제신화〉 VR·AR·MR 테마파크 스토리두잉 방법론

### 1. 서울 〈한성백제신화〉 VR·AR·MR 테마파크 스토리두잉의 세 가지 방향성

서울 〈한성백제신화〉 VR·AR·MR 테마파크 스토리두잉은 다음과 같은 세 가지 차원에서 거시적인 방향성이 설정될 수 있다. 첫 번째는 이렇게 선택된 고전서사원형으로서의 지역설화에 4차산업혁명매체를 투입하여 미래적 4차산업혁명콘텐츠화함에 있어서 본 연구가 궁극적으로 기획 디자인하고자 하는 재매개화콘텐츠의 장르가 영화·드라마·게임 등이 아니라 하필 테마파크라는 지역관광문화콘텐츠인 이유다. 두 번째는 본 연구가 VR·AR·MR 테마파크로 재매개화하여 기획디자인하고자 하는 지역관광문화콘텐츠의 고전서사원형이 여타의 다른 지역설화도 아니고 반드시 서울 지역설화로서의 〈한성백제신화〉여야만 하는가의 문제다. 세 번째는 〈한성백제신화〉의 VR·AR·MR 테마파크로 재매개화한 시안 디자인을 함에 있어서 〈한성백제신화〉와 관련된 역사성과 지역관광문화콘텐츠로서의 오락성 어떻게 상관관계지을 것인가의 문제다.

우선, 첫 번째 문제부터 따져보자. 영화·드라마는 고전서사원형이 영상매체로 재매개화 스토리텔링 되는 2차산업혁명콘텐츠의 대표격이고, 게임은 디지털매체로 재매개화 스토리텔링 되는 3차산업혁명콘텐츠의 대표격이다. 영화·드라마의 2차산업혁명콘텐츠는 한국에서는 1920년대부터 시작되었지만, 게임의 3차산업혁명콘텐츠가 본격화된 2000년대부터 현재까지 지속되고 있는 경우다. 미래에 본격화될 4차산업혁명콘텐츠 시대가 2017년부터 도래했음에도, 이들 영화·드라마의 2차산업혁명콘텐츠와 게임의 3차산업혁명콘텐츠가 유지되고 있다는 것은 이들 선행차수의 산업혁명콘텐츠들이 지니고 있는 장르적 유형성이 그만큼 강고하다는 사실을 의미한다.

이에 더하여 영화·드라마의 2차산업혁명콘텐츠와 게임의 3차산업혁명콘텐츠는 4차산업혁명기술의 이행기인 현시점에서 여전히 주력 상업콘텐츠

츠로서의 위상을 확고하게 유지하고 있다. 4차산업혁명콘텐츠 시대에도 영화·드라마의 2차산업혁명콘텐츠와 게임의 3차산업혁명콘텐츠는 자기 장르적 유형성이라는 중심성을 유지하는 가운데 변화된 시대의식·감성·사상·라이프스타일 등의 가변서사를 다양화 혹은 치밀화 하는 방식으로 대중적인 주력 상업콘텐츠로서의 위상을 유지하기 위한 자기갱신을 충분히 이루어나갈 수 있다는 것이다. 굳이 4차산업혁명기술로 대체하지 않아도 영화·드라마의 경우에는 2차산업혁명매체의 영상을 Full HD·IMAX 기술 도입을 통해 질적으로 진보시키고, 게임의 경우 3차산업혁명매체의 디지털을 그래픽 및 정보처리 기술 진화를 통해 발전시키는 것만으로도 충분히 현재의 대중적 상업콘텐츠로서의 지위를 보전하는 것이 가능하기 때문이다.

게다가 영화·드라마의 2차산업혁명콘텐츠와 게임의 3차산업혁명콘텐츠는 스토리센터(storysender)가 애초에 스토리수용자(storyrecipient)에게 발송했던 기존 스토리를 변형 혹은 재창작하여 새로운 스토리가지(storybranch)를 생성할 수 있는 권한을 스토리수용자에게 전혀 부여하고 있지 않다. 스토리수용자가 비록 해당 권한을 부여받았다 하더라도 새로운 스토리가지의 생성이 당초의 스토리센터와의 직접적인 대면 없이 오로지 스크린을 매개로 해서만 이루어지는 스토리텔링콘텐츠다. 영화·드라마의 2차산업혁명콘텐츠와 게임의 3차산업혁명콘텐츠의 스토리수용자는 스토리작가(storywriter)에 의해 스토리텔링되어 제공되는 기존 스토리를 단지 수동적인 스토리테이커(storytaker)로서만 존재하고 있다는 것이다. 만약, 영화·드라마의 2차산업혁명콘텐츠와 게임의 3차산업혁명콘텐츠의 스토리수용자가 기왕에 스토리작가에 의해 텔링(telling)된 기존 스토리를 새로운 형태의 산업혁명매체를 매개로 스토리체험을 하되 스토리작가와 직접 현장에서 만나서 새로운 스토리가지를 형성하는 스토리사용을 하게 되면, 이들 영화·드라마·게임은 이미 2차·3차산업혁명콘텐츠의 장르적 유형성을 넘어선 새로운 장르범주의 문화콘텐츠로 진입하게 된다.

반면, 축제는 근대 이후 1차산업혁명기의 활자·인쇄매체가 등장하기

이전 단계부터 존재했던 구비·연행매체에 의해 관련 고전서사원형이 재매개화되는 장르로, 스토리수용자가 스토리작가를 직접 현장에서 대면한 상태에서 해당의 스토리작가가 발송하는 스토리를 체험하여 새로운 스토리메이킹(storymaking)을 함으로써 다가한 스토리가지들을 분화시키는 스토리유저(storyuser)가 되는 문화콘텐츠다. 이 점에서 영화·드라마의 2차산업혁명콘텐츠는 물론 게임의 3차산업혁명콘텐츠와도 다른 스토리두잉(storydoing)<sup>15</sup>콘텐츠이다. 소설·희곡 같은 1차산업혁명콘텐츠는 물론, 영화·드라마·게임의 2차·3차산업혁명기까지 지속되고 있다는 점에서 영화·드라마·게임보다 연원이 더 오래됨은 물론 지속기간도 상대적으로 월등히 긴 문화콘텐츠가 바로 축제다.

물론, 영화·드라마나 게임도 AI·Big Data·IOT·Smart Machining·VR·AR·MR 등의 4차산업혁명기술 매체와 결합하면 4차산업혁명콘텐츠로 재매개화될 수 있기는 하다. 단지, 영화·드라마와 게임의 문화콘텐츠로서의 출발 지점과 현행의 주력 향유태가 각각 2차산업혁명콘텐츠와 3차산업혁명콘텐츠로서 해당 차수 산업혁명콘텐츠로서의 대표성을 지니고 있다는 것이다. 현재의 4차산업혁명시대에도 영화·드라마와 게임은 각각 2차산업혁명콘텐츠와 3차산업혁명콘텐츠로서 여전히 상업적·대중적 문화콘텐츠로서의 주류성·중심성을 유지하고 있다는 점에서 2차산업혁명콘텐츠와 3차산업혁명콘텐츠의 대표격으로 분류될 수 있다는 것이 된다.

여기서 주목해야만 하는 것은 스토리텔링콘텐츠인 영화·드라마·게임

15. 스토리작가(story writer)가 스토리수용자를 직접 대면하지 않은 상태에서 스토리창작(story producing)이 이루어지며 일단 스토리작가가 스토리수용자에게 스토리센딩을 완료하고 나면 스토리창작이 종결되는 스토리텔링에 비해, 스토리두잉은 스토리작가가 스토리수용자에게 스토리센딩을 완료해도 스토리수용자가 스토리유저(story user)가 되어 스토리유징(storyusing)을 해야 한 바탕의 스토리창작이 종결되며 그나마도 스토리유저의 스토리유징이 새롭게 이루어질 때마다 새로운 한 바탕의 창작스토리가 무수하게 생성된다. 따라서 스토리작가의 스토리두잉은 스토리수용자의 스토리유징에 따른 무수한 창작스토리 갱신을 고려한 것이 되어야 하는 것으로 무한대로 열려있다는 점에서 스토리작가의 스토리센딩 이후로는 스토리창작이 사실상 닫히게 되는 스토리텔링과 차별화된다고 할 수 있다. 스토리두잉의 구체적인 개념에 대해서는 다음의 전자 논고에서 정립되어 있는 바, 참조할 수 있다. 권도경(2017), 「민속연행원형(民俗演行原型)의 개념규정과 관광문화재개화매커니즘의 스토리두잉 메카니즘」, 『비교민속학』64, 비교민속학회.

이 갖지 못한 스토리두잉성을 현대 대중문화콘텐츠 중에서 가장 기원이 오래된 축제가 지니고 있다는 사실이다. 왜냐하면 스토리두잉성이란 빅데이터 기반의 인공지능을 장착한 스마트 머시닝이 빅데이터를 주고 받는 가운데 새롭게 변형되고 재창조된 빅데이터를 가상현실·증강현실·혼합현실로 현장화하는 4차산업혁명기술의 자율성에 가까운 메커니즘이기 때문이다. 스토리텔링콘텐츠인 영화·드라마·게임과 달리 스토리두잉콘텐츠인 축제의 경우 구동 시스템의 유사성으로 인해 4차산업혁명기술매체와의 결합과 동시에 4차산업혁명콘텐츠로 전변될 수 있는 정체성을 본질적으로 보유하고 있다는 것이 된다. 사실상 무수한 대중문화콘텐츠 중에서 매 차수별 산업혁명기술의 패러다임 교체에 따라 단 한 차수도 건너뛰지 않고 해당 산업혁명기술의 표준매체와 꼬박꼬박 결합함으로써 현행 산업혁명기술매체콘텐츠로 변신해온 것은 축제가 유일무이하다.

축제는 1차산업혁명기 이전의 구비·연행매체는 물론, 1차산업혁명기의 활자·인쇄매체, 2차산업혁명기의 영상·매체, 3차산업혁명기의 디지털매체와 차례로 결합되어 전변됨으로써 항상 현행의 산업혁명콘텐츠로서의 상태를 유지해 왔다. 이는 1차산업혁명콘텐츠의 대표격이었던 소설·만화가 2차산업혁명기술시대를 맞아 영화·드라마에게 상업문화콘텐츠로서의 지위를 양보한 후에 2차산업혁명기에 문화콘텐츠 산업기의 저류로 잠류해 들어갔다가, 3차산업혁명기술시대에 디지털매체와 결합한 뒤 웹소설·웹툰으로 전변되어 다시 대중문화콘텐츠의 대표격으로 재부상한 것과는 차원이 다른 전변 형태라고 할 수 있다.

본 연구가 4차산업혁명기술을 매체로 투입하여 재매개화하고자 하는 VR·AR·MR 테마파크콘텐츠는 이러한 축제콘텐츠를 고정형(固定形) 구조물을 통해 가설형(假設形)에서 고정형(固定形) 구조물로 고착화시킨 형태에 해당한다. 축제콘텐츠와 테마파크콘텐츠는 본질적으로 가설형의 구조물을 체험부스를 통해 한시적 이용하느냐 아니면 고정형의 구조물을 영구의 체험부스로 축조하여 활용하느냐에 따라 차이가 있을 뿐, 재매개화스토리두잉의 메카니즘은 동일하다. 다만, 〈한성백제신화〉라는 고전서사원형을

VR·AR·MR의 4차산업혁명기술을 매체로 하여 재매개화스토리두잉함에 있어서 고정형인 테마파크 쪽이 훨씬 VR·AR·MR 매체기술 투입에 용이하기 때문에 축제가 아닌 테마파크를 〈한성백제신화〉의 재매개화스토리두잉 콘텐츠로 선택했다는 점을 밝혀둘 수 있다.

이제, 다음으로 따져보아야 할 것은 두 번째 문제, 즉 본 연구가 왜 하필이면 〈한성백제신화〉를 VR·AR·MR 테마파크로 재매개화한 스토리두잉콘텐츠 기획 디자인의 고전서사원형으로 삼아야만 하는가이다. 〈한성백제신화〉를 지역관광문화콘텐츠로 재매개화한 스토리두잉콘텐츠의 유형이 크게 상설형(常設型)인 테마파크형과 비상설형(非常設型)인 축제형(祝祭型)으로 양분된다고 본다면, 양자 가운데 후자의 비상설형 축제콘텐츠의 세계적·전국구적 성공작은 이미 존재한다. 바로 세계축제협회 피너클어워드 6연속 수상과 국내적으로 제6회 대한민국 축제콘텐츠대상의 대상 수상 이력에 빛나는 〈한성백제문화제〉다.

〈한성백제신화〉를 고전서사원형으로 한 재매개화스토리두잉콘텐츠로서 〈한성백제문화제〉가 기존의 전국구적·세계적 성취를 일구어낼 수 있었던 배경에 서울시의 행정적 지원과 서울시민의 사회적 참여가 일구어낸 성취가 위치해 있었다는 사실은 누구도 부정할 수 없다. 다만, 상기 텍스트 외재적인 배경에 병행되고 있는 바, 고전서사원형으로서의 〈한성백제신화〉가 현행 대한민국 문화사에서 지니는 위상과 의미도 고려될 필요가 있다. 즉, 대한민국 수도 서울의 현행 공간 속에 공존하고 있는 한성백제 공간의 신화적 정체성이 〈한성백제신화〉를 고전서사원형으로 한 재매개화스토리두잉콘텐츠로서의 〈한성백제문화제〉가 지니는 문화적 스펙터클과 압도적 전파력을 야기하는 텍스트 내재적인 요인이 되었다는 것이다.

이러한 〈한성백제신화〉의 원형적 파급력을 제대로 재매개화스토리두잉하기 위해서는 두 가지 방식이 있을 수 있다. 하나는 〈한성백제문화제〉의 지속적 발전을 위해 고전서사원형으로서의 〈한성백제신화〉를 제대로 재매개화스토리두잉 할 수 있는 〈한성백제문화제〉의 리모델링 방안을 구축하는 것이 될 것이고, 다른 하나는 현행의 〈한성백제문화제〉 리모델링이 행정적

으로 여의치 않은 만큼 새로운 장르의 〈한성백제신화〉 재매개화스토리두잉 콘텐츠 기획을 디자인하는 것이 될 것이다. 이 중에서 본 연구가 선택한 방향은 후자 쪽이다. 본 연구가 무수한 고전서사원형 중에서도 하필 〈한성백제신화〉를 선택하여 VR·AR·MR 매체와 결합한 테마파크콘텐츠로 재매개화스토리두잉하고자 하는 두 번째 목적이 바로 여기에 있다.

마지막으로 재매개화 대상인 〈한성백제신화〉 관련 역사성과 재매개화 결과물인 〈한성백제 VR·AR·MR 테마파크〉 관련 오락성 간의 상관관계를 이론적으로 전제할 수 있을 것인가의 문제는 고전서사원형의 유형적 불변성 및 가변성의 차원에서 규정이 가능하다. 재매개화 스토리두잉 대상인 〈한성백제신화〉는 기득집단의 역사적 권력을 정당화하기 위해 실존했던 역사적 사실을 일정 부분 허구적으로 윤색하는 과정에서 탄생한 건국신화 장르에 속한다는 점에서 이미 역사적 사실성과 서사적 허구성을 태생적으로 동시에 지니고 있다. 건국신화는 역사적으로 존재했던 국가의 실존성을 배경으로 탄생한 장르지만 이미 역사적 실존 그 자체가 아니라 일정한 변이를 거친 결과물이라는 것이다. 현존하는 거의 모든 건국신화가 환상적인 신성모티프를 지니고 있는 것도 이러한 건국신화의 장르적 속성과 관련되어 있다. 건국신화는 역사적 사실의 실존성을 핵심적인 구성요소로 하면서도 역사적으로 실재했던 실존 그 자체의 범위를 넘어선 서사적 허구성을 정체성으로 삼고 있는 서사 장르라는 것이다. 물론, 여타의 건국신화와 달리 〈한성백제신화〉가 속해있는 백제의 건국신화는 환상적 신성성이 상대적으로 탈각되어 있다고 규정<sup>16</sup>되기도 한다. 하지만 〈한성백제신화〉는 소서노의 여성중심적으로 구성되어 있었던 것이 온조왕의 남성중심적으로 재편<sup>17</sup>되는 과정에서 애초의 환상적 신성성이 해체되었던 것으로 보이는 바, 실제로

16. 역사학계에서 고구려·신라에 대해서는 건국신화라는 용어를 사용하면서도 유독 백제에 대해서는만 전승이라는 용어를 사용하는 경우가 많은 것도 이처럼 백제의 건국신화가 지닌 환상성의 상대적 부재와 관련되어 있다.

17. 이에 대해서는 다음의 논문을 참조할 수 있다. 권도경(2010), 「고구려 신화의 성립과 소서노 배제의 정치사회학」, 『선도문화』9, 국학연구원; 권도경(2008), 「소서노신화의 위계변동 체계 및 전설화 양상과 그 의미」, 『퇴계학과 한국문화』42, 퇴계연구소.

『삼국사기』 〈백제본기〉의 온조왕 13년조에는 노파가 남자로 변하는 환상적인 모티프와 함께 소서노의 죽음이 기술<sup>18</sup>되어 있다. 본질적으로 환상적인 신이모티프는 본질적으로 서사적인 오락성을 내포하고 있다는 점에서, 〈한성백제 VR·AR·MR 테마파크〉 고전서사원형으로서의 〈한성백제신화〉는 한성백제의 특수한 역사성과 보편적인 오락성 간의 융합을 원형적인 유형적 특질로 한다고 할 수 있다.

그런데 본래 놀이의 일탈성·오락성<sup>19</sup>은 〈한성백제신화〉 재매개화 스토리두잉 관광문화콘텐츠가 여타의 건국신화 재매개화 스토리두잉콘텐츠와 공유하는 보편성에 해당한다. 〈한성백제신화〉 재매개화 스토리두잉 관광문화콘텐츠와 〈백제신화〉의 역사성을 공유하는 공주·부여의 〈웅진·사비백제문화제〉<sup>20</sup>나 인천의 〈비류, 문학산에 내일을 품다〉는 물론 〈백제신화〉의 역사성을 공유하지 않는 〈고구려신화〉·〈신라신화〉 재매개화 스토리두잉 관광문화콘텐츠에도 보편적으로 존재하는 것이 바로 놀이의 일탈성·오락성이기 때문이다. 여기서 일탈적 오락성만이 극단적으로 추구되면 한성백제의 역사적 맥락과 무관한 스토리두잉 체험서사가 〈한성백제 VR·AR·MR 테마파크〉에 투입될 수 있다.

예컨대, 놀이의 일탈적 오락성 만능주의에 따라 각각 〈웅진·사비백제문화제〉나 현행 〈비류, 문학산에 내일을 품다〉의 스토리두잉 체험서사를 구성해야 할 475년의 문주왕(文周王)의 웅진백제(熊津百濟) 천도 사적이나 비류왕(比流王)의 비류백제(沸流百濟)의 건국 사적을 〈한성백제신화〉 재매개화 스토리두잉 관광문화콘텐츠에 포함시켜도 된다는 시각도 가능할 수 있다는 것이다. 혹은 조선조 국왕들이 선농단(先農壇)에서 지내던 농경제의 인 선농제(先農祭)나 조선시대 민속놀이·민속음악이 〈한성백제신화〉 재

18. “王都老嫗化爲男，五虎入城，王母薨，年六十一歲。” 『三國史記』23, 〈百濟本紀〉1, 〈始祖溫祚王〉 13年條.

19. Victor Turner(1977), “Variations on a Theme of Liminality”, *Secular Ritual*, Amsterdam: Van Gorcum; Caillois, R.(1939) *L'homme et le sacré*, Gallimard, Paris.

20. 올해로 제65회를 맞았으며, 공주와 부여에서 격년제로 개최되고 있다. 원래의 명칭은 〈백제문화제〉이다.

매개화 콘텐츠의 스토리두잉 체험서사를 구성해도 축제로서의 보편적인 놀이성만 기준으로 본다면 하등의 문제가 없다는 관점이 여기에 해당할 수 있다. 실제로 현행 〈한성백제신화〉 재매개화 관광문화콘텐츠인 〈한성백제문화제〉에는 처용무·판소리·교방축원무·농악·탈춤·송파산대놀이·강강술래·남사당놀이 등 한성백제의 역사적 특수성과 전혀 관련 없는 고려·조선조의 궁중·민속예술이 스토리두잉 체험서사로 대거 포함되어 있다. 뿐만 아니라 현행 〈비류백제신화〉 재매개화 관광문화콘텐츠인 〈비류, 문학산에 내일을 품다〉에는 조선시대 판아를 배경으로 한 승경도(陞卿圖)의 관직승품 놀이가 두 번째 재매개화 스토리두잉 체험존을 형성하고 있다.

이처럼 각각 〈웅진·사비백제문화제〉나 〈미추홀백제문화제〉, 그리고 〈고려·조선문화제〉의 재매개화 스토리두잉 체험서사를 구성해야 할 웅진·사비백제, 미추홀백제, 고려·조선의 사적이 〈한성백제문화제〉에 포함되게 되면, 〈한성백제문화제〉는 〈웅진·사비백제문화제〉·〈미추홀백제문화제〉·〈고려·조선문화제〉와 차별성이 없는 축제가 되고 만다. 축제의 놀이성만을 중시하는 입장에서는 〈한성백제문화제〉·〈웅진·사비백제문화제〉·〈미추홀백제문화제〉·〈고려·조선문화제〉 사이의 차별적 구분이 중요치 않다고 할 수도 있다. 각 축제의 차별적 정체성보다는 해당 축제에 참하는 과정에서 향유층이 경험하는 순간적 오락·일탈의 보편적 실존성만이 향유층의 추구 대상이라는 것이다.

하지만 이는 향유층의 축제 향유방식을 비주체적·비인지적인 것으로 규정한 결과다. 향유층은 모든 축제를 관유하는 보편적 오락성·일탈성을 각 축제별 특수한 정체성과의 연관성 속에서 추구한다. 지구상에 존재하는 모든 개별 축제는 아무리 축제 기획·운영자가 축제 관련 역사적·사회적 맥락과의 무관성을 강조한다고 하더라도 본질적으로 해당 맥락과 무관할 수가 없다. 특정 축제의 정체성은 해당 축제가 위치해 있는 지역 및 축제 체험 내용의 역사적·사회적 맥락과의 관련성 속에서 성립된다. 즉, 특정 축제 기획·운영자가 의도하지 않았거나 혹은 인지하지 못했다 하더라도 해당 축제의 정체성은 해당 축제의 역사적·사회적 맥락의 관련성 속에서

실존하는 것으로, 해당 축제의 역사적·사회적 맥락과 무관한 보편적 일탈성·오락성은 해당 맥락과 유관한 특수한 일탈성·오락성으로 재맥락화되어 존재할 수밖에 없다는 것이다. 이렇게 특정 축제의 역사적·사회적 맥락 속에서 특수하게 재맥락화된 해당 축제의 놀이적 일탈성·오락성은 다시 해당 축제의 특수한 역사적·사회적 맥락과 유관한 의례·규칙·구조·사실·정보와의 관련성 속에 존재한다.

그런데 특정 축제의 참가자는 해당 축제의 특수한 역사적·사회적 맥락과 관련된 의례·규칙·구조·사실·정보를 1차적으로는 축제 브로셔·팸플렛·포스터·안내문·홈페이지광고문·미디어광고문 등을 통해서 입수하며, 2차적으로는 해당 축제의 특수한 역사적·사회적 맥락 속에 놀이의 보편적 일탈성·오락성을 재맥락화한 스토리두잉의 유형적 특수성 속에서 경험적으로 체험한다. 축제 참가자는 특정 축제 스토리두잉의 유형적 특수성을 통해 놀이의 보편적 일탈성·오락성을 해당 축제의 역사적·사회적 맥락 속에 재맥락화시키는 방식으로 차별적인 향유를 한다는 것이다. 이때, 특정 축제의 유형적 스토리두잉을 위한 특수성의 서사적 원형이 되는 것이 바로 고전서사원형이다. 특정 축제의 고전서사원형은 해당 축제가 시도할 수 있는 스토리두잉의 보편적인 놀이적 일탈성·오락성에 있어서 한계를 설정하는 기준이 된다. 특정 축제의 고전서사원형 자체가 해당 축제의 역사적·사회적 맥락의 특수성을 서사적으로 유형화해놓은 원형이 되기 때문이다.

따라서 특정 축제 스토리두잉의 놀이적 일탈성·오락성은 해당 축제 고전서사원형의 역사적 사실성과 서사적 허구성이 형성하는 유형적 개연성 내부로 그 최대치가 한정되어야만 한다. 여기서 전자와 관련하여 새롭게 기획될 수 있는 서사는 가변서사(可變敘事)이고, 후자와 관련하여 스토리두잉의 가변서사가 지니는 변이의 편폭을 유형적으로 한정짓는 고전서사원형 자체는 불변서사(不變敘事)가 된다.<sup>21</sup> 이때, 특정 축제 스토리두잉의 놀이적

21. 고전서사원형, 불변서사, 가변서사의 구체적인 개념에 대해서는 다음 논문을 참조할 수 있다. 권도경(2017), 「민속연행원형(民俗演行原型)의 개념규정과 관광문화재개화매콘텐츠로의 스

일탈성·오락성을 구현코자 하는 가변서사의 기획은 불변서사를 구성하는 각 서사단락의 틈새를 매꾸는 형태로 이루어져야 한다. 불변서사의 각 서사단락을 연결하는 가변서사가 구현하는 스토리두잉의 놀이적 일탈성·오락성은 불변서사와 관련된 역사적·사회적 맥락의 특수성 내부에서 향유층에게 그럴만 하다는 개연적인 것으로 인정될 수 있는 것이어야 한다. 반대로 특정 축제의 가변서사가 다른 축제의 불변서사와 스토리두잉의 놀이적 일탈성·오락성을 보편적으로 공유하는 측면이 있다 하더라도, 해당 가변서사가 해당 축제의 특수한 역사적·사회적 맥락과 결합되어 다른 축제와 공유되는 보편적 놀이의 일탈성·오락성을 재맥락화한다면 여전히 해당 축제의 역사적·사회적 특수성과 결합된 고전서사원형의 유형성 내부에 있게 된다는 것이다. 예컨대, 〈비류백제신화〉 재매개화 관광문화 콘텐츠인 현행 〈비류, 문학산에 내일을 품다〉에서는 조선의 관아를 서사적 배경으로 하여 조선의 관직 승차놀이인 승경도놀이가 가변서사로서 두 번째 스토리두잉 체험존을 구성하고 있는데, 현행의 형태로 보면 해당 두 번째 스토리두잉 체험존의 가변서사는 비류백제의 역사적·사회적 특수성과 결합된 〈비류백제신화〉의 불변서사가 형성하고 있는 유형성을 벗어나 있다. 현행 두 번째 스토리두잉 체험존의 가변서사를 비류백제의 관아를 서사적 배경으로 하여 비류백제 관직 품차 승급놀이를 재맥락화 한다면 비류백제의 역사적·사회적 맥락과 결합된 〈비류백제신화〉 고전서사원형의 유형성 내부에서 놀이적 일탈성·오락성의 최대치를 구현한 것이 될 수 있다. 본 연구가 〈한성백제신화〉를 고전서사원으로 한 불변서사의 유형성 범주 속에서 한성백제신화의 역사적·사회적 특수성과 놀이적 오락성·일탈성의 보편성을 결합시킨 가변서사를 개연성 있게 투입함으로써 VR·AR·MR 테마파크콘텐츠로 재매개화스토리두잉하고자 하는 세 번째 목적이 바로 여기에 있다.

---

토리두잉 메카니즘, 『비교민속학』64, 비교민속학회.

## 2. 선행연구와의 차별적 입점

### 1) 〈한성백제문화제〉· 스토리두잉· 4차산업혁명 관련 선행연구와의 차별성

〈한성백제문화제〉· 스토리두잉· 4차산업혁명 관련 선행 학술연구와의 차별성은 다음과 같은 세 가지 국면으로 구분하여 제시할 수 있다. 첫째, 〈한성백제문화제〉와 관련된 선행연구이다. 지금까지 〈한성백제문화제〉에 대한 연구는 거의 이루어진 바가 없다. 지리학계의 기초적인 현장 보고 수준의 연구<sup>22</sup>와 국문학계의 신화성 및 창작방안 연구<sup>23</sup>, 단 두 편만이 제출되어 있다. 전자의 연구는 〈한성백제문화제〉의 성립과정과 관광적 특성을 사진을 이용하여 고찰하였다. 〈한성백제문화제〉의 개요와 현황을 파악하고 축제의 역사와 성격을 분석했다는 점에서 의의가 있다. 후자의 연구는 본 연구의 전신 격에 해당하는 것으로 도시 서울의 공간적 신화성 분석을 기반으로 〈한성백제문화제〉의 새로운 스토리텔링 방안을 제시한 연구이다.

본 연구는 이 후자의 연구 성과를 기반으로 하여 진행된다. 작가의 스토리창작 완결 이후에는 더 이상의 스토리가 생산이 없는 소설·만화·영화·드라마·애니메이션 등의 스토리텔링과는 달리, 축제는 관람객이 직접 작가가 쓴 스토리를 체험해야만 해당 스토리가 비로소 현실의 공간적으로 구동되는 스토리두잉콘텐츠라는 사실에 입각한 연구가 된다. 한편, 한성백제사·한성백제신화·한성백제제의에 관한 역사학·민속학 등 국문학계의 기존 연구성과<sup>24</sup>들도 본 연구가 기대고 있는 중요한 연구배경이

22. 이혁진·최화열(2009), 「한성백제문화제의 관광 특성에 관한 탐색적 고찰」, 『한국사진지리학』제19권 제1호, 한국사진지리학회.

23. 권도경(2011), 「서울 공간의 신화적 상상력과 '한성백제문화축제'의 새로운 스토리텔링 방안」, 한국어문학회 2011년도 전국학술대회논문집.

24. 김성한(2015), 「『三國史記』百濟本紀의 溫祚傳承과 沸流傳承」, 『역사와 담론』73, 호서사학회; 노중국(2010), 「백제학 연구의 현황과 전망」, 『백제학보』1, 백제학회; 이기동(1981), 「百濟 王室交代論에 대하여」, 『백제연구』12, 충남대학교 백제연구소; 이용호(2009), 「百濟 王代 解氏勢力의 擡頭와 對高句麗 政策」, 『한국사연구』147, 한국사학회; 이혁진·최화열(2009), 「한성백제문화제의 관광 특성에 관한 탐색적 고찰」, 『한국사진지리학』제19권 제1

됨을 밝혀둔다. 본 연구는 이러한 기존 연구 성과들을 바탕으로, 이들 선행연구에서 다루어지지 못한 <한성백제문화제>의 4차산업혁명매체 기반 테마파크 스토리두잉 방안에 관한 연구를 진행하게 될 것이다.

둘째, 스토리두잉과 관련된 국문학계의 선행연구이다. 국문학계의 스토리두잉에 관한 선행연구는 단 한 편의 출판논문과 총 두 편의 학회발표논문만이 제출되어 있다. 고전서사문학과 고전연행문학(古典演行文學)을 각기 고전서사원형과 고전연행원형(古典演行原型/古典演行原形)으로 한 관광문화콘텐츠의 재매개화스��리두잉연구들<sup>25</sup>이 여기에 해당한다. 본 연구는 고전서사원형·고전연행원형 재매개화스��리두잉에 관한 이들 선행연구들을 기반으로 했다는 공유지점을 갖되, 다음과 같은 두 가지 구체적인 차별성을 지닌다. 하나는 매체를 4차산업혁명매체로 교체함으로써 고전서사원형·고전연행원형 재매개화스��리두잉에 관한 국문학콘텐츠학을 4차산업혁명기술과의 융합 분야로 확대했다는 것이다. 다른 하나는 고전서사원형·고전연행원형을 재매개화스��리두잉한 국문학콘텐츠의 장르를 테마파크로 구체화하여 개별적인 각론을 제시했다는 점이다.

셋째, 4차산업혁명기술과 융합된 국문학계의 선행연구이다. 겨우 현재 진행형으로 패러다임의 전환이 모색되고 있는 4차산업혁명기술은 국문학계의 선행 융합연구가 오직 단 한편 존재한다. 바로 4차산업혁명기술시대를 준비하기 위해 국문학의 융합패러다임을 거시적으로 구축한 이론적 연구<sup>26</sup>다. 본 연구는 상기 선행연구의 거시적인 이론을 각각 <한성백제신화>와 VR·AR·MR 테마파크 스토리두잉콘텐츠라는 구체적인 고전서사원형과

- 
- 호, 한국사지리지학회; 조관휴(2014), 「백제 한성기의 왕계 변화와 대방군과의 관계」, 『한국학논총』42, 국민대학교 한국학연구소.
25. 권도경(2017), 「민속연행원형(演行原型)의 개념규정과 관광문화재매개화콘텐츠로의 스토리두잉 메카니즘」, 『비교민속학』64, 비교민속학회; 권도경(2017), 「안양 지역설화 서사원형의 스토리두잉과 관광문화콘텐츠로의 재매개화」, 2017년도 동아시아고대학회 추계 국제학술대회논문집; 권도경(2015), 「민속의 관광문화콘텐츠 스토리두잉 모형론 제시와 실천국문학의 고전연행원형으로서 민속이 지니는 차별적 가치 규정」, 비교민속학회 2015년 추계 국제학술대회논문집, 국립민속박물관.
26. 권도경(2018), 「4차 산업혁명매체 시대를 준비하는 국문학콘텐츠산업사 개념과 5차 산업시대 국문학산업콘텐츠학의 방향성」, 『한국문화』81, 서울대학교 규장각한국학연구원.

장르를 통해 개체적으로 범위를 한정함으로써 세부적으로 각론화하였다는 점에서 차별성을 부여할 수 있다.

## 2) 기존 〈한성백제신화〉 재매개화스토리두잉콘텐츠와의 차별성

선행 문화콘텐츠와의 차별성은 〈한성백제신화〉를 고전서사원형으로 한 재매개화콘텐츠인 〈한성백제문화제〉를 기준으로 제시될 수 있다. 〈한성백제문화제〉가 고전서사원형인 〈한성백제신화〉를 재매개화스토리두잉하여 현재화하는 방식상의 문제점은 다음과 같이 지적될 수 있다. 우선, 〈한성백제문화제〉는 1994년의 제1회를 백제 제13대왕인 근초고왕(近肖古王)의 한성(漢城) 진군행렬로부터 시작함으로써 자기정체성이 불확실한 상태에서 출발했다. 백제 최고 국력과 영토를 자랑하는 근초고왕은 고구려로부터 남평양(南平壤)을 빼앗은 뒤 한산(漢山)으로 이름을 개칭하여 수도로 정한 인물<sup>27</sup>이다. 고구려 건국시조 주몽왕의 아들로 고구려 출자(出子) 기원을 명확히 밝히고 있는 비류왕(沸流)과 달리 온조왕은 범부여계(汎扶餘系) 국가들의 공동 건국시조인 동명왕 출자 기원을 건국 직후에 거행한 동명제의 를 통해 간접적으로 드러내고 있다.<sup>28</sup> 따라서 〈한성백제문화제〉가 제1회에 근초고왕의 한성 진군 퍼레이드를 축제의 시작부터 전면에 내세운 것은 오늘날의 인천에 비정되는 미추홀백제의 건국시조 비류와 한성백제의 건국시조 온조 가운데 어느 쪽을 수도 서울이라는 공간적 정체성 설립자로 확정지어야 할 지 모르는 서울의 자기정체성 규정의식 부재가 야기한 결과라고 볼 수 있다. 비류 시조설과 온조 시조설이 팽팽하게 맞서는 가운데, 어느 쪽을 도시 서울을 최초로 수도로 삼은 한성백제의 건국시조로 비정해야 할 지를 결정하지 못한 결과라는 것이다. 서울의 지역사에서 볼 때 수도 서울의 공간성(spaciality) 설립자로 확고하게 비정할 수 있는 근초고왕을

27. 전우식(2005), 「백제 근초고왕대 移都漢山 기사의 해석과 그 의미」, 『한국고대사연구』40, 한국고대사학회.

28. “元年, 夏五月, 立東明王廟, (中略) 二十年, 春二月, 王設大壇, 親祠天地, 異鳥五來翔, (中略) 冬十月, 王築大壇, 祠天地.”, 『三國史記』卷第二十三, 「百濟本紀」第一, 〈始祖溫祚王〉.

수도 서울의 스페셜리티 구축을 이룬 일종의 중시조(中始祖) 격으로 내세운 것이라고 할 수 있는 것이다.

〈한성백제문화제〉가 자기정체성을 확고히 한 것은 오히려 온조 시조설과 비류시조설을 모두 배제하고 양자의 공유 시조라고 할 수 있는 동명제를 축제의 시작으로 고착화시키기 시작한 2008년의 제9회부터이다. 비류의 출자 기원인 고주몽 혹은 우태(優台)<sup>29</sup>마저도 범부여계 공유 시조인 동명왕으로 소급되느니만큼, 객관적 사료에 의해 확정되지 않는 한 온조 시조설과 비류 시조설의 그 어느 쪽에도 치우치지 않는 한성백제 시조의 최고 원류를 밝히는 것으로부터 축제의 서막을 열겠다는 축제 제작진의 의도가 읽히는 대목이라고 할 수 있다. 역대 백제왕 퍼레이드와 왕비 선발대회는 이처럼 제9회부터 시조제의로 고정된 〈한성백제건국신화〉에 연계되어 있는 〈한성백제왕권신화〉를 스토리체험스테이지(story experience stage)화 한 것이고, 백제마을 체험과 백제먹거리 장터 등은 〈한성백제건국신화〉와 〈한성백제왕권신화〉의 양자에 걸쳐 있는 배경적인 〈한성백제생활민속〉을 개별적인 스토리체험부스(story experience booth)화한 것에 해당한다.

〈한성백제문화제〉는 여전히 사학계에서 해결되지 않고 있는 온조 시조설과 비류 시조설의 대립에도 불구하고 백제 왕계 전체를 아우를 수 있는 공명왕의 공유 시조신화를 스토리두잉의 출발점으로 삼음으로써 백제신화의 보편적인 콘텍스트를 축제와 연계시키는 데 성공했다고 할 수 있다. 대신, 〈한성백제문화제〉가 놓친 것은 도시 서울의 공간 속에 잠류되어 있는 한성백제의 특수성이다. 동명왕은 제22대 문주왕(文周王: ?~477)이 출범시킨 웅진백제(熊津百濟: 475~538)와 제26대 성왕(聖王: ?~554)이 성립시킨 사비백제(泗水百濟: 538~660)를 백제라는 국명 아래 통합시킬 수 있는 유일한 공통시조라는 점에서, 〈동명왕 신화〉<sup>30</sup>를 축제 스토리두잉의

29. “一云, 始祖沸流王, 其父優台, 北扶餘王解扶婁庶孫, 母召西奴, 卒本人延陀勃之女, 始歸于優台, 生子二人, 長曰沸流, 次曰溫祚, 優台死, 寡居于卒本, 後朱蒙不容於扶餘, 以前漢建昭二年, 春二月, 南奔至卒本, 立都號高句麗, 娶召西奴爲妃.” 『三國史記』卷第二十三, 「百濟本紀」第一, 〈始祖沸流王〉.

30 『論衡』卷2, 〈吉驗篇〉.

서막으로 고착시키게 된 제9회부터의 〈한성백제문화제〉는 도시 서울에 공간적으로 내재화되어 있는 한성백제의 신화적 콘텍스트가 지니는 도시 서울의 공간적 특수성으로부터 멀어져 각각 오늘날의 공주와 부여가 지니는 백제 보편의 공간적 일반성을 강화하게 되었다고 할 수 있기 때문이다.

기실, 한성백제는 시조 온조왕 6년부터 제21대 개로왕(蓋鹵王:~475) 때까지, 백제사 700년 중에서 2/3에 해당하는 500여 년간 지속된 한성시대의 백제를 일컫는 명칭이다. 오늘날의 서울시 송파구와 강동구를 중심으로 경기도 하남시와 경기도 성남시·화성시를 각각 동북부 경계와 남서부 경계로 한 지역권이 지리적 경계가 되는 곳으로, 왕성이 있던 하남위례성(下南慰禮城)은 오늘날의 풍납토성<sup>31</sup> 혹은 몽촌토성<sup>32</sup>에 비정된다. 근초고왕 대를 최전성기로 하는 한성 시대의 백제는 국외 세력권이 중국의 요하(遼河)·요서(遼西)·동진(東晉)과 일본에까지 미치고<sup>33</sup> 있었다. 때문에 장수왕의 남평양 수복을 위해 이루어진 한성 공략으로 개로왕이 전사한 뒤 문주왕에 의해 이루어진 공주 천도 시대의 백제는 비록 한강을 금강으로 대체한 중·일 해상교역을 지속하고는 있었지만 도시 서울을 중심 강역권으로 하고 있었던 한성백제의 동북아시아 최강 해상패권은 완전히 회복하지 못했다.<sup>34</sup> 부여 천도 이후 사비 시대의 백제 국력은 더 말할 나위 없다. 애초에 오늘날의 도시 서울에 공간적으로 구축된 한성백제의 정체성과 오늘날의 공주·부여에 공간적으로 구축되어 있는 웅진·사비백제의 정체성은 동일하지 않았던 것이다. 게다가 사비백제의 국명은 백제가 아니라 남부여(南扶餘)다. 한성백제와의 연계성보다는 차별화를 정체성으로 하고

31. 이종욱(2000), 『『삼국사기』에 나타난 초기 백제와 풍납토성』, 『인문논총』12, 서강대학교 인문과학연구소; 김기섭(2011), 『백제 漢城都邑期 연구 동향과 과제』, 『백제문화』44, 공주대학교 백제문화연구소; 박순발(2013), 『百濟 都城의 始末』, 『중앙고고연구』13, 중앙문화재단연구원.
32. 김기섭(2008), 『백제 한성시기의 도성제 성립과 몽촌토성』, 『백제문화』38, 공주대학교 백제문화연구소; 박순발(2013), 『百濟 都城의 始末』, 『중앙고고연구』13, 중앙문화재단연구원.
33. 강종훈(2015), 『『진서(晉書)』 모용황제기(慕容暎載記)와 『자치통감(資治通鑑)』 진목제기(晉穆帝紀) 소제(所載) “백제(百濟)” 관련 기사의 사료적 가치』, 『대구사학』121, 대구사학회; 정재윤(2018), 『중국 요서(遼西) 지역에 보이는 백제의 실체』, 『東北亞歷史論叢』61, 동북아역사재단.
34. 윤재운(2008), 『백제의 무역망과 담당층』, 『百濟研究』47, 충남대학교 백제연구소.

있었던 것이 사비백제였다는 것이다.

더욱 문제인 것은 웅진백제와 사비백제의 당시 수도에 비정되는 오늘날의 공주시와 부여군에서는 또 다른 백제문화 관련 축제가 존재한다는 사실이다. 올해로 64회를 맞는 <백제문화제>가 바로 그것이다. 이 <백제문화제>는 도시 서울의 지리적 강역에 한정되는 <한성백제문화제>와 대비하여 오늘날의 공주시와 부여군의 지리적 경계에 한정된다는 점에서 <공주·부여백제문화제(公州扶餘百濟文化祭)>로 수정 명명해볼 수 있다.

<부여공주백제문화제>는 백제문화의 선양·창달이라는 목적을 <한성백제문화제>와 공유하고 있지만, 구체적으로 들여다보면 세부 정체성이 차별화된다. <부여공주백제문화제>는 본래 백제 말의 3층신인 성충(成忠)·흥수(興首)·계백(階伯)과 백마강 3천궁녀들의 원혼을 위로함으로써 백제의 망국혼을 달래기 위한 목적으로 1955년부터 부여군에서 거행되었던 <백제대제(百濟大祭)>에 기원을 둔다. <백제대제>가 공주백제 전성기 4대왕인 문주왕(文周王)·삼근왕(三斤王)·동성왕(東城王)·무령왕(武寧王)을 추모하기 위해 동일년도인 1955년부터 시작되었던 <웅진백제사대왕추모제(熊津百濟四代王追慕祭)>를 흡수합병하면서 공주와 부여 격년제 주최의 <백제문화제>로 개칭<sup>35</sup>된 것으로, 사실상은 웅진백제의 최전성기부터 사비백제의 망국기에만 시공간적 범위가 한정되는 <공주·부여백제문화제>가 된다고 할 수 있다.

공주·부여의 <공주·부여백제문화제>가 1994년에는 제1회로 갖 출범한 한성의 백제문화제와 연계함으로써 백제 역사상 존재했던 위례·웅진·사비를 모두 아우른 명실상부한 백제문화제로 자리매김하고자 하였으나 일회성의 행사로 그친 채 <한성백제문화제>와 <공주부여백제문화제>로 양분되고 말았던 것도 <한성백제문화제>가 <공주부여백제문화제>에 대비되어 백제문화제로서 지녀야만 할 상대적 특수성을 입증하는 사례가 된다고

35. 『한국의 지역축제』, 문화체육부, 1996 ; 이용권(1987), 『문화예술총서』8, 이용권, 한국문화예술진흥원; 유기준(2003), 「백제문화제 반세기의 현황과 평가에 관한 연구: 공주의 백제문화제를 중심으로」, 『백제문화』32, 公州大學校 百濟文化研究所.

할 수 있다. 즉, 〈한성백제문화제〉는 한성·웅진·사비백제를 모두 아우를 수 있는 백제건국신화의 보편성을 정체성으로 해야 할 것이 아니라, 웅진·사비백제의 웅진·백제건국신화 특수성에 대비되는 한성백제만의 한성백제건국신화의 한정성을 정체성으로 해야 한다는 것이다.

따라서 본 연구는 〈한성백제신화〉를 고전서사원형으로 하여 새롭게 재매개화한 관광문화 스토리두잉콘텐츠는 기존의 〈한성백제문화제〉처럼 웅진·사비백제를 모두 아우를 수 있는 동명왕 제의로부터 시작하는 게 아니라 한성백제에만 한정되는 온조왕 제의로부터 축제가 시작되어야 한다고 전제한다. 또한, 이후의 연쇄적인 체험존들에서 이루어지는 스토리두잉은 현행의 백제왕비선발대회·백제왕행군식·백제마을체험·백제먹거리 체험 등 공주와 부여의 〈부여공주백제문화제〉에도 그대로 적용될 수 있는 한성·웅진·사비백제 보편의 백제문화를 재매개화한 것에서 탈피되어야만 한다는 기본적인 원칙에서 출발한다.

### 3. 서울 〈한성백제신화〉의 VR·AR·MR 테마파크 스토리두잉 방법론

여기에서는 〈한성백제신화〉를 고전서사원형으로 한 체험형 VR·AR·MR 테마파크화하는 구체적인 스토리두잉 방법론을 제시한다. 스토리작가(storywriter)가 〈한성백제신화〉를 〈한성백제신화 테마파크〉의 고전서사원형으로 삼아 스토리두잉한다는 것은 관광객이 스토리유저가 되어 스토리두잉할 것을 고려하여 〈한성백제신화〉의 프로토타입을 재매개화한 〈한성백제신화 테마파크〉의 대본을 스토리텔링한다는 사실을 의미한다. 스토리라이터가 〈한성백제신화〉를 〈한성백제신화 테마파크〉라는 관광문화콘텐츠의 고전서사원형으로 삼는다는 것은 곧 〈한성백제신화 테마파크〉의 퀘스트 연쇄구조를 〈한성백제신화〉의 프로토타입에 대응시킨다는 것을 뜻하게 된다. 즉, 스토리유저가 〈한성백제신화 테마파크〉의 입구로 들어가 출구로 나오기까지 전체 스토리에 참여했을 때, 〈한성백제신화〉의 유형적인

서사구조를 한 바탕 다 체험했다고 느낄 수 있어야 한다는 것이다. 스토리 유저의 〈한성백제신화 테마파크〉 스토리체험은 고전서사원형이 되는 〈한성백제신화〉의 유형적인 서사구조 체험에 그대로 대응된다는 인식을 제공할 수 있어야 한다는 것이다. 한 편의 완결성을 가지는 〈한성백제신화 테마파크〉의 스토리는 스토리 유저의 물리적인 체험이 이루어지는 스토리체험공간을 매개로 치환된 〈한성백제신화〉의 유형적인 서사구조에 대응될 수 있어야 한다는 것이 된다.

본 연구가 설정한 상기 연구 방법론의 거시적인 이론 체계를 미시적으로 적용한 연구 방법론을 제시하면 다음과 같다. 총 다섯 단계다.

첫째, 실제의 스토리체험공간을 매개로 〈한성백제신화 테마파크〉의 스토리체험을 〈한성백제신화〉의 유형적인 서사구조 체험에 등치시킬 수 있는 가상의 스토리체험 인터페이스(interface) 설정이다. 즉, 가상의 스토리체험공간 축조가 된다. 이 가상의 스토리체험 인터페이스는 고전서사원형인 〈한성백제신화〉의 세계관이 명시적 혹은 상징적으로 디스플레이되어 있는 공간으로 축조되어야 한다. 이렇게 할 때, 〈한성백제신화 테마파크〉 관람객이 실제의 스토리체험공간을 〈한성백제신화〉의 유형적인 세계관 속에서 인식할 수 있게 된다.

둘째, 가상의 인터페이스를 매개로 고전서사원형이 되는 〈한성백제신화〉의 주인공에 대응되는 가상의 스토리유저자 설정이다. 〈한성백제신화 테마파크〉 관람객이 실제의 스토리공간체험을 하기 전부터 스토리작가의 대본에는 가상의 스토리 사용자가 미리 고려되어 있어야 하는데, 이 가상의 스토리유저가 바로 고전서사원형인 〈한성백제신화〉의 주인공에 대응되는 존재로 설정되어야 한다는 것이다. 가상의 스토리유저가 체험하는 〈한성백제신화 테마파크〉의 스토리퀘스트 연쇄구조는 곧 고전서사원형의 주인공이 써나가는 〈한성백제신화〉의 유형적인 서사구조에 대응된다. 이렇게 되면, 〈한성백제신화 테마파크〉의 실제 관람객은 가상의 스토리유저를 고전서사원형의 유형적인 서사구조에 대응되는 〈한성백제신화 테마파크〉의 스토리공간체험을 위한 자신의 아바타(avata)로 인식할 수 있게 된다.

셋째, 가상의 <한성백제신화 테마파크> 스토리유저가 가상의 <한성백제신화 테마파크> 인터페이스 내부를 이동하는 경로는 고전서사원형인 <한성백제신화>의 유형적인 서사구조에 대응되도록 설정되어야 한다. 물론 가상의 <한성백제신화 테마파크> 스토리유저가 가상의 <한성백제신화 테마파크> 인터페이스 내부에서 <한성백제신화>의 서사 진행 방향과 일치하지 않는 체험존에 위치해 있거나 혹은 체험 경로의 방향을 뒤바꿀 수는 있다. 하지만 이는 어디까지나 <한성백제신화>의 유형적인 서사구조와 일치하는 <한성백제신화 테마파크>의 가상 인터페이스 내부의 스토리체험 경로 속에서 일시적으로 발생할 수 있는 연행의 변이 정도로 인식될 필요가 있다. 그래야 <한성백제신화 테마파크> 관람객이 실제 스토리공간체험을 종료했을 때, <한성백제신화>를 서사원형으로 한 체험을 완료했다고 인식할 수 있다.

넷째, 가상의 <한성백제신화 테마파크> 인터페이스 내부의 이동 경로는 스토리스태지(storystage)의 스토리체험존별로 분절되어야 하며, 이렇게 분절된 스토리체험존들에서 제시되는 스토리퀘스트들은 고전서사원형인 <한성백제신화>의 유형적인 서사구조의 각 서사단락들에 대응되도록 단계화되어야 한다. 세부 스토리체험존들의 인터페이스는 <한성백제신화 테마파크>의 각 스토리퀘스트 단락별 세계관이 명시적 혹은 상징적으로 디스플레이되도록 축조되어야 한다. <한성백제신화 테마파크>의 가상 인터페이스 내부에 위치한 스토리체험존들 간의 이동이 <한성백제신화>의 유형적인 서사구조의 세부 서사단락들의 단계별 진행과정에 대응될 때, <한성백제신화 테마파크>의 관람객은 실제의 스토리체험공간으로 매개되어 있는 가상 인터페이스 내부의 이동을 <한성백제신화>의 서사구조 체험으로 등치하여 인식할 수 있게 된다.

다섯째, <한성백제신화 테마파크> 가상 인터페이스 내부의 각 스테이지별 스토리두잉은 가상의 스토리유저에게 스토리라이터가 제시하는 스토리퀘스트와 스토리미션(storymission)의 수행으로 구성될 수 있으며, 이 스토리퀘스트·스토리미션들의 제시와 수행 내용은 <한성백제신화>의 각 서사

단락들의 내용에 대응될 수 있어야 한다. 예컨대, 〈한성백제신화〉의 서사갈등 단락은 〈한성백제신화〉 속의 특정 캐릭터를 자신의 아바타로 선택한 가상의 스토리유저와 여타의 다른 캐릭터를 자신의 아바타로 선택한 가상의 스토리퀘스트(storyquest)와의 대결로 스토리두잉된 스토리퀘스트에 등치된다. 예컨대, 즉위·전쟁 등과 관련된 〈한성백제신화〉의 서사단락은 해당 서사내용과 관련된 지식확인 퀴즈나 아이템 수집 등의 스토리퀘스트로 스토리두잉될 수 있다. 한 스토리체험존의 스토리퀘스트 스토리두잉이 완료되면 다음 스토리체험존의 스토리두잉으로 넘어가는 방식이다. 이처럼 〈한성백제신화〉의 각 서사단락들의 내용과 관련된 스토리퀘스트와 스토리미션들을 스토리두잉함으로써 〈한성백제신화 테마파크〉의 관람객은 비로소 실제 스토리체험공간으로 재매개화되어 있는 〈한성백제신화〉를 온전히 체험했다고 생각할 수 있게 된다.

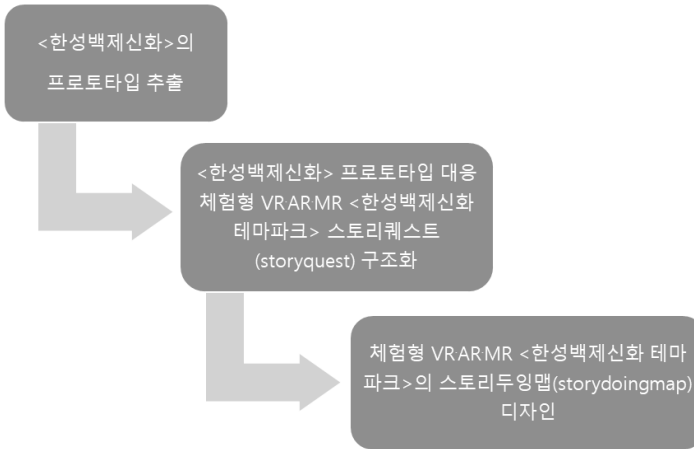
### III. 서울 〈한성백제신화〉 VR·AR·MR 테마파크 스토리두잉 기획전략 디자인

#### 1. 〈한성백제신화〉 VR·AR·MR 테마파크 스토리두잉의 거시적인 기획 추진전략

먼저, 〈한성백제신화〉 VR·AR·MR 테마파크 스토리두잉 기획의 거시적인 추진 체계를 도표화하여 명시적으로 제시하면 다음과 같다.

제1단계는 〈한성백제신화〉의 프로토타입 추출이다. 제2단계는 이렇게 추출된 〈한성백제신화〉의 프로토타입에 대응되는 체험형 VR·AR·MR 〈한성백제신화 테마파크〉의 스토리퀘스트(storyquest) 구조화이다. 체험형 VR·AR·MR 〈한성백제신화 테마파크〉의 스토리퀘스트(storyquest)들을 〈한성백제신화〉 프로토타입의 서사단락 단계에 대응시켜서 스토리스테핑(storysteping) 한다. 마지막으로 제3단계에서는 체험형 VR·

AR·MR <한성백제신화 테마파크>의 최종적인 스토리두잉맵(storydoing-map)을 디자인한다. 체험형 VR·AR·MR <한성백제신화 테마파크>의 스토리퀘스트(storyquest)들이 스토리유저에 의해 수행되는 스토리두잉 체계를 구체적으로 디자인한다.



## 2. <한성백제신화> VR·AR·MR 테마파크 스토리두잉의 미시적인 기획 추진전략

### 1) 제1단계: <한성백제신화> 프로토타입 추출

<한성백제신화>의 프로토타입 추출을 위해 동원될 수 있는 『삼국사기』 관련 자료는 총 23편이다. 한성백제 건국신화인 <온조신화>의 건국신화 1편, 한성백제 제2대왕인 다루왕(多婁王)부터 마지막왕인 개로왕(蓋鹵王)까지의 20편에 이르는 <한성백제왕권신화>, 온조왕의 <한성백제 건국신화> 성립 직전 단계까지 분립하여 존재함으로써 <온조신화>와 신화적인 경쟁을 벌렸던 온조모(溫祚母) 소서노(召西奴)의 <소서노신화>와 온조형(溫祚兄) 비류(沸流)의 <비류신화>가 각각 2편으로 추가될 수 있다.

여기서 『삼국사기』 제23권 <百濟本紀> 제1장의 시조온조왕 조에 <온조

신화)와 함께 부기되어 있는 <소서노신화>와 <비류신화>는 광의의 건국신화 장르에 속한다. <온조신화>와의 경쟁에서 탈락한 결과 <고구려신화>와 <백제신화>로 정착되는 데 실패했지만, 전자의 경우 여성 중심적인 시각에서 재맥락화하면 남성 중심적인 <온조신화>의 모계로 재편되기 전 단계에 존재했던 <소서노신화>의 독자적인 맥락이 재구<sup>36</sup>되며, 후자의 경우 온조 중심적인 <백제신화>의 단일 왕계가 성립되기 전 단계에 존재했던 <비류신화>의 재맥락화<sup>37</sup>가 가능하다. 본질적으로 역사적 인물·사건에 대응되는 유형과 허구적 인물·사건만으로 직조된 유형이 공존하는 무속신화나 전설·민담과 달리, 모든 건국신화는 역사적 인물·사건에 대응되며 고고학적 유적·유물에 의한 고증이 가능하다. 건국신화는 역사적 인물·사건과 고고학적 유적·유물에 의해 역사적 사실로 입증이 될 때만이 정립될 수 있는 서사 장르라는 것이다. 따라서 건국신화는 태생적으로 역사적 사실을 기반으로 한 허구적 서사라는 점에서 역사와의 거리 계산이 필수적이지 않다고 할 수 있다.

한편, 건국시조 온조왕 이후의 다루왕부터 개로왕까지 총20명의 한성백제 왕에 대한 『삼국사기』 왕력 기사는 일종의 한성백제 건국신화 후속편이라는 점에서 역시 광의의 한성백제 건국신화 범주에 포함될 수 있다. 엄밀히 말해서 이들 20명의 한성백제왕에 대한 『삼국사기』 왕력 기사는 한성백제 왕권신화<sup>38</sup>에 해당하지만, 한성백제 건국신화의 계승신화라는 점에서 광의

- 
36. <소서노신화>를 남성 중심의 <고구려신화> 및 <백제신화> 전승맥락에서 거세된 한 편의 독자적인 건국신화로 규정한 연구에는 다음의 논고들이 존재한다. 권도경(2010), 「고구려신화의 성립과 소서노 배제의 정치사회학」, 『선도문화』9, 국학연구원; 권도경(2008), 「소서노신화의 위계변동 체계 및 전설화 양상과 그 의미」, 『퇴계학과 한국문화』42, 퇴계연구소.
37. <비류신화>를 온조 중심의 <백제신화> 형성과정에서 제거된 한 편의 독자적인 백제 건국신화이자 인천 지역신화로 규정한 연구로는 다음의 논고를 들 수 있다. 권도경(2004), 「인천의 지역신화 연구」, 『인천학연구』3, 인천대학교 인천연구원.
38. 왕권신화는 건국시조의 선대 추존왕과 후대 계승왕의 통치권을 정당화 하는 사실적·허구적 서사를 모두 포함한다. 전자에 해당하는 사례에는 고려 건국시조 왕건 6대조 사적을 신화화 해놓은 『고려세계(高麗世系)』가 있고, 후자에는 신라 건국시조 박혁거세 후대왕들의 사적을 신화화 해놓은 설화들이 있다. 각각 전자와 후자의 왕권신화 범주와 관련한 대표적인 논고로는 노성환(2000) 「왕권신화에 있어서 여행의 의미: 고려의 왕권신화를 중심으로」(『비교민속학』18, 비교민속학회)와 권도경(2014) 「〈도화녀(桃花女) 비형랑(鼻荊郎)〉에 나타난 도산도목(桃山桃木)·목랑두들(木郎 豆豆里) 신화 수용배경과 진지왕 왕권신화 구조」(『구비문화학연

의 한성백제 건국신화 범주의 구성요소가 된다고 할 수 있는 것이다. 왕권신화 역시 역사적 인물·사건에 대응될 뿐만 아니라 고고학적 유적·유물에 의해 고증될 수 있는 서사체라는 점에서 장르적 속성이 건국신화와 동일하다.

〈한성백제신화〉 관련 『삼국사기』 자료의 구체적인 목록을 제시해보면 다음과 같다.

- ①〈召西奴神話〉, 『三國史記』卷第23, 〈百濟本紀〉第一, 〈始祖溫祚王〉.
- ②〈沸流神話〉, 『三國史記』卷第23, 〈百濟本紀〉第一, 〈始祖溫祚王〉.
- ③〈溫祚王神話〉, 『三國史記』卷第23, 〈百濟本紀〉第一, 〈始祖溫祚王〉.
- ④〈多婁王神話〉, 『三國史記』卷第23, 〈百濟本紀〉第一, 〈多婁王〉.
- ⑤〈己婁王神話〉, 『三國史記』卷第23, 〈百濟本紀〉第一, 〈己婁王〉.
- ⑥〈蓋婁王神話〉, 『三國史記』卷第23, 〈百濟本紀〉第一, 〈蓋婁王〉.
- ⑦〈肖古王神話〉, 『三國史記』卷第23, 〈百濟本紀〉第一, 〈肖古王〉.
- ⑧〈仇首王神話〉, 『三國史記』卷第24, 〈百濟本紀〉第二, 〈仇首王〉.
- ⑨〈沙伴王神話〉, 『三國史記』卷第24, 〈百濟本紀〉第二, 〈沙伴王〉.
- ⑩〈古爾王神話〉, 『三國史記』卷第24, 〈百濟本紀〉第二, 〈古爾王〉.
- ⑪〈責稽王神話〉, 『三國史記』卷第24, 〈百濟本紀〉第二, 〈責稽王〉.
- ⑫〈汾西王神話〉, 『三國史記』卷第24, 〈百濟本紀〉第二, 〈汾西王〉.
- ⑬〈比流王神話〉, 『三國史記』卷第24, 〈百濟本紀〉第二, 〈比流王〉.
- ⑭〈契王神話〉, 『三國史記』卷第24, 〈百濟本紀〉第二, 〈契王〉.
- ⑮〈近肖古王神話〉, 『三國史記』卷第24, 〈百濟本紀〉第二, 〈近肖古王〉.
- ⑯〈近仇首王神話〉, 『三國史記』卷第24, 〈百濟本紀〉第二, 〈近仇首王〉.
- ⑰〈枕流王神話〉, 『三國史記』卷第24, 〈百濟本紀〉第二, 〈枕流王〉.
- ⑱〈辰斯王神話〉, 『三國史記』卷第25, 〈百濟本紀〉第三, 〈辰斯王〉.
- ⑲〈阿莘王神話〉, 『三國史記』卷第24, 〈百濟本紀〉第二, 〈阿莘王〉.
- ⑳〈腆支王神話〉, 『三國史記』卷第24, 〈百濟本紀〉第二, 〈腆支王〉.
- ㉑〈久爾辛王神話〉, 『三國史記』卷第24, 〈百濟本紀〉第二, 〈久爾辛王〉.
- ㉒〈毗有王神話〉, 『三國史記』卷第24, 〈百濟本紀〉第二, 〈毗有王〉.
- ㉓〈蓋鹵王神話〉, 『三國史記』卷第24, 〈百濟本紀〉第二, 〈蓋鹵王〉.

구<sup>38</sup>, 구비문학회를 들 수 있다.

상기 제시된 ①~②③까지의 〈한성백제신화〉 관련 자료들은 서사내용의 성격에 따라 크게 세 가지 유형으로 분류하여 단계화해볼 수 있다. ①부터 ③까지가 한성백제 건국시조(建國始祖) 온조왕의 〈한성백제 건국기(建國記)〉로 분류된다면, ④부터 ②까지는 한성백제 계승왕(繼承王)들의 〈한성백제 계승기(繼承記)〉, ③은 한성백제 망국조(亡國祖) 개로왕의 〈한성백제 망국기(亡國記)〉로 분류될 수 있다. 이렇게 차례로 삼단계화된 〈한성백제 건국기〉·〈한성백제 계승기〉·〈한성백제 망국기〉는 〈한성백제신화〉의 근원적인 서사원형인 프로토타입을 구성한다.<sup>39</sup>

〈한성백제신화〉 프로토타입의 삼단계에 따라 〈한성백제신화〉의 제반 자료들을 재배치하여 제시하면 다음과 같다.

- ①한성백제 건국기:〈召西奴神話〉, 〈沸流神話〉, 〈溫祚王神話〉.
- ②한성백제 계승기:〈多婁王神話〉, 〈己婁王神話〉, 〈蓋婁王神話〉, 〈肖古王神話〉, 〈仇首王神話〉, 〈沙伴王神話〉, 〈古爾王神話〉, 〈責稽王神話〉, 〈比流王神話〉, 〈契王神話〉, 〈近肖古王神話〉, 〈近仇首王神話〉, 〈枕流王神話〉, 〈辰斯王神話〉, 〈阿莘王神話〉, 〈腆支王神話〉, 〈久爾辛王神話〉, 〈毗有王神話〉.
- ③한성백제 망국기:〈蓋鹵王神話〉.

39. 당연히 '이렇게 차례로 삼단계화된 〈한성백제 건국기〉, 〈한성백제 계승기〉, 〈한성백제 망국기〉는 〈한성백제신화〉의 근원적인 서사원형인 프로토타입'이 있다고 건국신화로 성립된다는 것이 아니다. 주지하다시피 건국신화는 역사적 실존인물인 특정 건국시조의 통치권력을 정당화하기 위해 신성하게 각색된 서사체로 역사적 인물·사건·공간·시간에 일대일로 대응 가능할 뿐만 아니라, 고고학적 유물·유적에 의해 고증이 가능해야 비로소 성립될 수 있는 장르다. 특정 건국신화 텍스트는 다른 건국신화 텍스트와 유형적인 프로토타입을 공유할 수도 있고, 아닐 수도 있다. 즉, 북방계 건국신화에 속한 〈단군신화〉와 〈주몽신화〉는 1세대 부모의 탄강과 신성혼-2세대 건국시조의 탄생과 등극이라는 보편적인 프로토타입을 공유하지만, 각각의 텍스트로부터 추출되는 특수한 프로토타입은 개별적으로 각기 다르다. 예컨대, 〈단군신화〉에는 영웅일대기의 유형적인 프로토타입이 존재하지 않지만, 〈주몽신화〉에는 존재한다. 당연히 평양의 〈고구려신화〉, 경주의 〈신라신화〉, 개성의 〈고려신화〉, 서울의 〈조선신화〉는 고구려·신라·고려·조선의 건국사적에 일대일로 대응되는 건국신화이며, 이들 사이에는 공유되는 보편적인 프로토타입의 층위도 존재하지만, 각 텍스트 별로 차별적인 특수한 프로토타입의 층위도 존재한다.

2) 제2단계:<한성백제신화> 프로토타입 대응 체험형 VR·AR·MR <한성백제신화 테마파크> 스토리퀘스트의 구조화

여기서는 <한성백제신화>의 프로토타입에 대응되는 체험형 VR·AR·MR <한성백제신화 테마파크>의 스토리퀘스트를 단계적으로 구조화하여 제시한다. 일단, <한성백제신화 테마파크>의 전체적인 스토리스테핑(stoystepping)에 앞서, 그 기반이 되는 <한성백제신화 테마파크>의 단계별 스토리를 <한성백제신화>의 프로토타입에 대응되는 형태로 제시하면 다음과 같이 된다.



상기 이분화하여 대비적으로 제시한 스토리시스템(storystep) 대조표에서 우측에 위치한 단계도가 <한성백제신화>의 프로토타입이고, 좌측에 위치한 단계도가 VR·AR·MR <한성백제신화 테마파크>의 프로토타입이다. 보이는 바와 같이 상기 우측에 제시된 <한성백제신화> 프로토타입의 각 서사단락들은 좌측에 제시된 VR·AR·MR <한성백제신화 테마파크>의 각 퀘스트들에 대응된다.

<한성백제신화> 프로토타입의 서사단락들과 VR·AR·MR <한성백제신화 테마파크>의 각 퀘스트들이 이루는 상관관계를 기반으로, VR·AR·MR <한성백제신화 테마파크>의 전체적인 각 퀘스트 단계별 스토리두

인 내용을 설명해보면 다음과 같다. 첫 번째로, 〈한성백제신화〉의 서사단락 1인 〈한성백제신화 건국기〉는 VR·AR·MR 〈한성백제신화 테마파크〉의 퀘스트1인 〈VR 한성백제 건국 전략시뮬레이션 체험 퀘스트〉에 대응된다. 〈VR 한성백제 건국 전략시뮬레이션 체험 퀘스트〉의 전사(前史)는 소서노·비류·온조의 졸본부여(卒本扶餘) 집단이 주몽(朱蒙)·유리(琉璃)의 고구려 건국 연합집단과의 권력다툼에 패배한 뒤, 남하하기까지의 과정으로 기술된다.

이 〈VR 한성백제 건국 전략시뮬레이션 체험 퀘스트〉의 본사(本史)는 크게 두 개의 파트로 구성된다. 〈VR 한성백제 건국 전략시뮬레이션 체험 퀘스트〉 파트1은 한성백제 건국수도 축성과 한성백제 건국시조로의 육성으로 이루어진다. 먼저, 전자의 한성백제 건국수도 축성은 고구려로부터 남하한 후 각각 하북위례성(河北慰禮城)·미추홀(彌趨忽)·하남위례성(河南慰禮城)에 분립(分立)한 소서노·비류·온조가 VR 맵 상에 빈 땅으로 주어진 세 근거지에서 각자에게 주어진 미션(mission)들을 수행해 감으로써 하북위례성·미추홀·하남위례성을 한성백제의 수도로 정립하기 위한 일종의 다중접속자 가상현실 롤플레이팅(MMVRP) 씨티(city) 육성이 된다. 반면, 후자의 한성백제 건국시조 육성은 하북위례성·미추홀·하남위례성을 근거지로 하여 소노·비류·온조가 행정·경영·국방·법치·외교·무역·농경·어로·채집 등과 관련된 각종 VR 미션들을 수행하는 과정에서 능력치를 확장하고 아이템을 축적함으로써 건국이 가능한 영웅 캐릭터로 성장하는 일종의 MMVRP(Massive Multiplayer VR Role Playing) 영웅육성이 된다.

〈VR 한성백제 건국 전략시뮬레이션 체험 퀘스트〉 파트2는 〈VR 한성백제 건국 전략시뮬레이션 체험 퀘스트〉 파트1에서 완성된 하북위례성·미추홀성·하남위례성을 근거지로 하여 한성백제 건국을 위해 소서노·비류·온조가 VR 맵상에서 벌이는 일종의 삼국지(三國志) 전략시뮬레이션이다. 치밀한 전략수립과 대전(對戰)을 통해 한성백제 건국조가 되기 위한 MMVRPG 시뮬레이션이 전개된다. 소서노·비류·온조 중 하나가 삼국전

투에서 마지막으로 승리하여 하북위례성·미추홀성·하남위례성을 통일한 한성백제의 건국조가 되면 백제금관·금동대향로·칠지도를 최종 리워드로 부여받은 뒤, 통일 한성백제 왕좌에 등극한다.

두 번째로 <한성백제신화>의 서사단락2인 <한성백제신화 계승기>는 VR·AR·MR <한성백제신화 테마파크>의 퀘스트2인 <AR 한성백제 왕위 즉위 체험 퀘스트>에 대응된다. 건국시조인 온조왕을 제외한 제2대 다루왕부터 제20대 비유왕까지 총19명의 한성백제왕에 대한 왕위 즉위행렬을 AR로 체험하는 퀘스트다. 이 <AR 한성백제 왕위 즉위 체험 퀘스트> 체험방에는 기본적으로 한성백제의 국왕 즉위 행렬 모형과 하남위례성 궁성 모형이 해당 공간 내부에 실제로 세팅되어 있다. 이렇게 가상현실이 아닌 리얼현실(real reality)로 실제 체험방에 세팅되어 있는 한성백제 국왕 즉위 행렬 모형도와 하남위례성 궁성 모형도가 AR로 증강(augment)됨으로써 <한성백제 왕권신화>에 대한 일종의 확장현실(expansion reality)을 이루게 되는 체험 퀘스트가 바로 <AR 한성백제 왕위 즉위행렬 체험 퀘스트>다.

<AR 한성백제 왕위 즉위 체험 퀘스트> 역시 두 개의 파트로 구성된다. 증강될 실제 모형 세트가 두 개이기 때문에 <AR 한성백제 왕위 즉위행렬 체험 퀘스트> 체험방은 아예 두 개의 분리된 체험부스로 이루어져 있다. <AR 한성백제 왕위 즉위행렬 체험 퀘스트> 파트1은 다루왕(多婁王)·기루왕(己婁王)·개루왕(蓋婁王)·초고왕(肖古王)·구수왕(仇首王)·사반왕(沙伴王)·고이왕(古爾王)·책계왕(責稽王)·분서왕(汾西王)·비류왕(比流王)·계왕(契王)·근초고왕(近肖古王)·근구수왕(近仇首王)·침류왕(枕流王)·진사왕(辰斯王)·아신왕(阿莘王)·전지왕(腆支王)·구이신왕(久爾辛王)·비유왕(毘有王)의 왕위 즉위행렬에 대한 AR 체험이다. <AR 한성백제 왕위 즉위 체험 퀘스트> 파트1의 체험부스에는 한성백제 왕위 즉위 행렬도 모형도가 세팅되어 있다. AR로 증강된 한성백제왕 즉위행렬은 한성백제 시대의 계급과 관직에 따라 위치가 나누어져 있으며, 제시되는 AR 미션에 따라 상위 계급·관직의 포지션으로 승급되는 시스템으로 되어 있다. 최종적인 승급 지점은 국왕으로, 다루왕·기루왕·개루왕·초고왕·

구수왕 · 사반왕 · 고이왕 · 책계왕 · 분서왕 · 비류왕 · 계왕 · 근초고왕 · 근구수왕 · 침류왕 · 진사왕 · 아신왕 · 전지왕 · 구이신왕 · 비유왕 중의 한 국왕으로 승급할 수 있다.

한편, <AR 한성백제 왕위 즉위 체험 퀘스트> 파트2는 다루왕(多婁王) · 기루왕(己婁王) · 개루왕(蓋婁王) · 초고왕(肖古王) · 구수왕(仇首王) · 사반왕(沙伴王) · 고이왕(古爾王) · 책계왕(責稽王) · 분서왕(汾西王) · 비류왕(比流王) · 계왕(契王) · 근초고왕(近肖古王) · 근구수왕(近仇首王) · 침류왕(枕流王) · 진사왕(辰斯王) · 아신왕(阿莘王) · 전지왕(腆支王) · 구이신왕(久爾辛王) · 비유왕(毘有王)의 왕좌 즉위식 체험이다. <AR 한성백제 왕위 즉위 체험 퀘스트> 파트2의 체험부스에는 한성백제 궁성의 왕좌 모형이 세팅되어 있다. 체험부스2의 실제현실(RR)에서 한성백제 궁성의 왕좌 모형을 중심으로 한성백제 국왕 코스프레가 이루어지면, AR에 의해 주어지는 미션을 통해 하남위례성에서 가상으로 생활을 해보는 일종의 하남위례성 캐슬스테이(castle stay)를 체험해 볼 수 있다.

세 번째로 <한성백제신화>의 서사단락3인 <한성백제신화 망국기>는 VR · AR · MR <한성백제신화 테마파크>의 퀘스트3인 <MR 한성백제 환국(還國) 체험 퀘스트>에 대응된다. VR · AR · MR <한성백제신화 테마파크>의 퀘스트1인 <VR 한성백제 건국 전략시물레이션 체험 퀘스트>나 VR · AR · MR <한성백제신화 테마파크>의 퀘스트2인 <AR 한성백제 왕위 즉위 체험 퀘스트>와는 달리, VR · AR · MR <한성백제신화 테마파크>의 퀘스트3인 <MR 한성백제 환국 체험 퀘스트>는 재매개화의 프로토타입이 되는 <한성백제신화>의 서사단락에 대한 직접적인 변형도가 가장 높다. VR · AR · MR <한성백제신화 테마파크>의 퀘스트1 · 2가 각각 <한성백제신화> 프로토타입의 서사단락1 · 2를 기본적으로 변형 없이 그대로 갖고 오되 투입되는 매체만 VR · AR · MR로 교체한 것이었다면, VR · AR · MR <한성백제신화 테마파크>의 퀘스트3은 <한성백제신화> 프로토타입의 서사단락3 중에서도 종결부에 해당하는 부분에 집중적으로 현 시대의식에 맞는 가변서사(可變敍事)를 투입한다는 점이 다르다.

〈MR 한성백제 환국 체험 퀘스트〉에 투입되는 변화된 시대의식은 바로 서울이라는 신화적 공간성을 기반으로 현재까지 계승되고 있는 한성백제의 정체성이다. 한성백제의 수도였던 동시에 현행 대한민국의 수도로 존재하고 있는 서울의 공간을 매개로 과거 〈한성백제신화〉와 현행 〈대한민국신화〉가 더블링(doubling)되어 공존하는 동시에 연속 되고 있다는 것으로, 한성백제에 대한 계승의식이 된다.

이처럼 현 시점에 무의식적으로 부유하고 있는 변화된 시대의식을 명시적으로 서사화 해보면, 〈한성백제신화〉 프로토타입의 서사단락3이 〈한성백제 망국기〉에서 〈한성백제 환국기(還國記)〉로 변형될 수 있다. VR·AR·MR 〈한성백제신화 테마파크〉의 퀘스트3인 〈MR 한성백제 환국 체험 퀘스트〉가 〈MR 한성백제 망국 체험 퀘스트〉가 아닌 이유가 바로 여기에 있다.

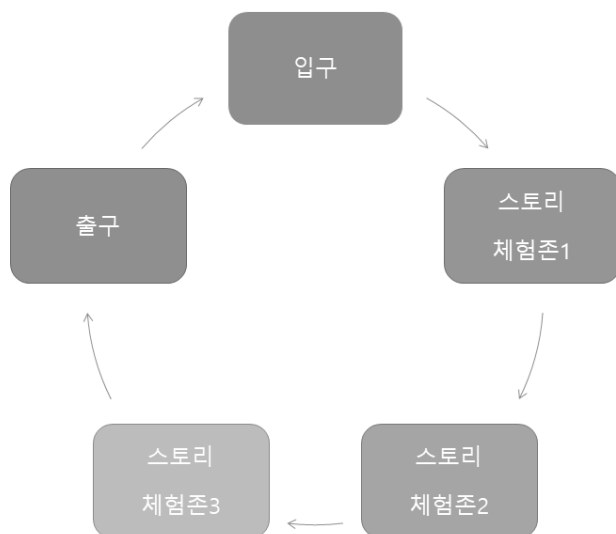
이러한 〈MR 한성백제 환국 체험 퀘스트〉는 VR 체험과 AR 체험이 각각 체험 파트1·2로 믹스되어 있는 혼합현실 체험으로 구성된다. 전반부의 〈MR 한성백제 환국 체험 퀘스트〉 파트1은 웅진백제 건국조이자 백제 제22대왕인 문주왕(文周王)부터 사비백제의 망국조이자 백제 제31대왕인 의자왕(義慈王)까지 총 10명의 웅진백제·사비백제 국왕들이 한성백제로 환국하는 환국행렬의 전략시물레이션 VR 로드무비이다. VR로 제시되는 한성백제·웅진백제·사비백제의 통합지도 상에서 임존성(任存城)·주류성(周留城)·사비성(泗沘城)이 세 거점이 되며, 나당(羅唐) 연합군과의 전투가 MMVRP의 전략시물레이션 VR로 이루어진다. 나당연합군과의 MMVRP 전략시물레이션 전쟁에서 승리하면 문주왕·삼근왕(三斤王)·동성왕(東城王)·무령왕(武寧王)·성왕(聖王)·위덕왕(威德王)·혜왕(惠王)·법왕(法王)·무왕(武王)·의자왕의 웅진백제·사비백제 국왕 10인이 한성백제로 위치 이동하여 환국한다.

후반부의 〈MR 한성백제 환국 체험 퀘스트〉 파트2는 현행 대한민국 수도 서울 속에 계승되어 있는 한성백제의 정체성을 한성백제 유적(遺蹟)·유물(遺物)을 통해 AR로 경험하는 체험부스다. 이 체험부스 속에는 대한민국 수도 서울의 지리적 경계 내부에 공존하고 있는 현행 구조물들과 한성백제

유적들과 유물들이 모형화되어 실제로 체험부스2의 공간 속에 세팅되어 있다. 이 중에서 한성백제 유적들의 실제 모형을 AR로 증강시킨 후 제시되는 다양한 미션들을 통해 한성백제 당대의 구조물들을 가상으로 축조한다. 한성백제 구조물의 AR 축조가 완료되고 나면, 다기한 한성백제 유물 모형들을 AR로 증강시킨 후, 대한민국 수도 서울의 가상지도 속에 현행 구조물들과 병렬시켜놓은 당대 한성백제 AR 구조물들 속에 배치시키는 미션을 수행한다.

### 3) 제3단계:체험형 VR·AR·MR <한성백제신화 테마파크>의 스토리 두잉맵 디자인

체험형 VR·AR·MR <한성백제신화 테마파크>의 스토리두잉맵은 입구, 스토리, 체험존1, 스토리 체험존2, 출구의 순차적 연쇄로 구성된다. 입구와 출구가 하나의 공간인 로비로 합쳐지기 때문에, 뽀비우스띠처럼 스토리의 처음과 끝이 맞물리는 구조로 되어 있다. 체험형 VR·AR·MR <한성백제신화 테마파크>의 총체적인 스토리두잉맵을 명시적으로 구조화하여 제시하면 다음과 같다.



먼저, 스토리입구(storyentrance)와 스토리출구(storyexit)의 통합적 스토리두잉이다. 스토리입구·스토리출구가 맞물리는 로비는 빈 공간으로 내버려 두지 않고, <한성백제신화> 주인공 23인과 한성백제의 주요 유적·유물에 대한 VR 홀로그램이 넘실대도록 함으로써 <한성백제신화>가 영원히 종결되지 않는 신화적 시작점으로 체험공간화한다. 관광객인 스토리체험자(storyplayer)가 해당 입출구의 VR 홀로그램 공간 지점으로 들어가는 순간 <한성백제신화>를 현행의 고정형 체험공간화한 <한성백제신화 테마파크>의 출구 없이 영원히 지속되는 신화적 입구로 들어가는 듯한 체험을 하게 하는 것이다.

이러한 입출구 체험존은 단순히 VR 홀로그램을 시각적으로 보는 체험에 그치지 않는다. 스토리유저가 손을 직접 갖다 대는 터칭(touching)에 의해 해당 한성백제 인물과 유적·유물에 대한 정보가 VR로 하이퍼링크(hyperlinking)되어 확산되도록 함으로써 적극적인 스토리두잉이 이루어지도록 한다.

다음으로 스토리 체험존1은 <VR 한성백제 건국 전략시물레이션 체험 퀘스트>의 스토리두잉이 이루어지는 스토리체험공간(story experience space)다. 체험존1의 스토리유저(storyuser)는 소서노·비류·온조 중의 한 캐릭터를 선택하여 주어진 미션들을 MMVRP로 수행함으로써 하북위례성·미추홀·하남위례성을 VR 캐슬로 축성한다.

이러한 VR 캐슬 축성 과정에서 획득된 능력치와 아이템들은 스토리유저가 당초 선택했던 캐릭터를 한성백제 건국이 가능한 영웅으로 육성하는 VR 경험치가 된다. 동시에 능력치와 아이템의 단계적 확보는 한성백제의 행정·경영·국방·법치·외교·무역·농경·어로·채집 등과 관련된 각종 VR 미션 스토리두잉을 통해서도 이루어지는 바, 예컨대 국방과 관련된 VR 미션 스토리두잉은 NPC로 출몰하는 말갈(靺鞨)·한(漢)·맥국(貊國)·고구려(高句麗)·신라(新羅)·마한(馬韓) 등과의 전투 체험으로 이루어질 수 있다.

스토리유저가 선택한 캐릭터가 영웅으로 육성되고 나면 체험존1에서는

---

이미 완성된 하북위례성·미추홀성·하남위례성을 근거지로 하여 삼성(三成) 통일의 MMVRP 전략시물레이션이 스토리두잉된다. 스토리유저는 자신들이 각각 선택하여 육성한 소서노 영웅·비류 영웅·온조 영웅을 매개로 삼성통일의 전략을 치밀하게 시물레이션하여, VR 공성전(功成戰)·단기전(單騎戰)·집단전(集團戰) 등의 다양한 전투 미션을 수행한다.

두 번째로 스토리 체험존2는 <AR 한성백제 왕위 즉위 체험 퀘스트>의 스토리두잉이 이루어지는 스토리체험공간이다. 스토리유저가 스토리 체험존2의 체험부스1에 들어가면, 다루왕·기루왕·개루왕·초고왕·구수왕·사반왕·고이왕·책계왕·분서왕·비류왕·계왕·근초고왕·근구수왕·침류왕·진사왕·아신왕·전지왕·구이신왕·비유왕 중에서 한 캐릭터의 즉위행렬도를 골라 체험부스1에 실제로 세팅되어 있는 즉위행렬 모형을 AR로 증강시킬 수 있다. AR로 증강되는 즉위행렬도는 천민·평민·귀족·왕족·국왕의 5계급으로 구분되어 있으며, 다시 귀족·왕족은 팔대족(八大族)과 16관등(官等)·6좌평(佐平)·22담로(擔魯)로 세분된다. 다루왕·기루왕·개루왕·초고왕·구수왕·사반왕·고이왕·책계왕·분서왕·비류왕·계왕·근초고왕·근구수왕·침류왕·진사왕·아신왕·전지왕·구이신왕·비유왕과 관련된 VR 오엑스(O/X) 퀴즈 미션 혹은 한성백제의 왕권 정당성을 보장하는 토템으로 『삼국사기』에 나타나는 VR 사슴 사냥 미션 수행을 통해 스토리유저는 자신이 선택한 캐릭터를 천민에서 차레로 승급시킴으로써 최종적으로 국왕으로 육성할 수 있다.

스토리 체험존2-체험부스1의 스토리유저는 이렇게 육성된 특정 국왕 캐릭터를 보유한 채 스토리 체험존2-체험부스2로 이동한다. 스토리 체험존2-체험부스2에서는 스토리유저가 앞서 스토리 체험존2-체험부스1에서 자신이 육성했던 특정 국왕 캐릭터로 직접 변신하는 코스프레가 이루어진다. 실제 RR 코스프레가 완성되면, 스토리유저는 스토리 체험존2-체험부스2에 실제로 세팅되어 있는 한성백제 궁성의 왕좌 모형을 AR로 증강시킬 수 있다. 그 후에 스토리유저는 한성백제 국왕 수라상 체험, 한성백제 궁성 정원 체험, 한성백제 궁성 연회 체험, 한성백제 궁성 집무 체험 등으로

구성된 한성백제 궁성 스테이를 수행한다.

세 번째로 스토리 체험존3은 〈MR 한성백제 한국 체험 퀘스트〉의 스토리 두잉이 이루어지는 스토리체험공간이다. 전반부의 체험존3-체험부스1에서는 일단 스토리유저가 VR로 제시되는 백제부흥군 캐릭터인 흑치상지·복신·도침 중에서 하나를 선택한다. 스토리유저가 VR로 매핑되는 한성백제·웅진백제·사비백제 통합지도 상에서 흑치상지를 선택하면 웅진백제 맵에 위치한 오늘날의 예산군인 임존성을 거점으로 획득하게 되고, 만약 복신·도침을 선택하게 되면 사비백제 맵에 위치한 오늘날의 연기군·부여군인 주류성·사비성에 거점을 확보하게 된다. 여기서 나당연합군과의 MMVRP 전략시뮬레이션 전투 미션에서 승리하게 되면, 문주왕·삼근왕·동성왕·무령왕·성왕·위덕왕·혜왕·법왕·무왕·의자왕을 한성백제 맵으로 위치이동시킬 수 있게 된다. 이때, 문주왕·삼근왕·동성왕·무령왕·성왕·위덕왕·혜왕·법왕·무왕·의자왕은 스토리유저를 도와 나당연합군과의 MMVRP 전투 미션에서 승리를 이끌어내는 NPC로 출몰할 수도 있다.

문주왕·삼근왕·동성왕·무령왕·성왕·위덕왕·혜왕·법왕·무왕·의자왕을 모두 한성백제 맵으로 환하고 나면, 스토리유저는 후반부의 스토리 체험존3-체험부스2로 이동할 수 있다. 우선, 스토리유저는 스토리 체험존3-체험부스2에 실제로 세팅되어 있는 한성백제 유적 모형도를 AR로 증강시킨 후에, 해당 한성백제 유적 모형들을 한성백제 당대의 구조물 원형으로 축조하는 미션을 수행한다. 한성백제 유적들이 당대의 구조물 원형으로 환원되고 나면, 현행의 대한민국 수도 서울 맵을 구성하는 각종 현행 구조물 사이사이에 원형 그대로 환원시켜 되살려낸 한성백제 당대의 구조물들을 배치시킨다. 이를 통해 현재에도 대한민국 수도 서울의 리얼공간 속에 공존하고 있는 한성백제의 신화적 공간을 MR로 부조화 시키는 미션을 완수한다.

## IV. 결론

본 연구는 <한성백제신화>를 고전서사원형으로 한 VR·AR·MR 관광문화콘텐츠 스토리두잉(Storydoing) 기획 전략을 제시하기 위해 수행되었다. 4차 산업혁명매체 시대를 준비하기 위해 국문학콘텐츠산업사 개념과 국문학산업콘텐츠학의 방향성을 모색했던 전자 논고를 관광문화콘텐츠 장르 차원에서 구체화 해본 후속적인 각론이 된다.

이러한 본 연구의 결과는 다음과 같은 세 가지 차원에서 국문학 연구의 미래 비전에 기여할 수 있다. 첫째, 고전문학과 현대문화콘텐츠 간의 연속성 확보이다. 현재, 국문학계에서 고전문학과 관련한 현대문화콘텐츠는 주로 현대문학 전공에서 다뤄지고 있다. “현대”의 상대적 재규정성을 전제로 한 본 연구의 결과는 고전문학과 현대문학을 나누지 않는 통시적 연속선상에서 현대문화콘텐츠를 고전문학 범주에 포함시키는 것을 가능하게 할 수 있다.

둘째, 현대문화콘텐츠를 포함한 국문학의 범위 확장이다. 그 동안 국문학계에서 문화콘텐츠는 주로 국문학을 소재로 한 문화상품으로 규정되어 왔다. 국문학계가 규정해온 문화콘텐츠란 특정 국문학 텍스트를 캐릭터·주제·모티프·배경별로 해체하여 차용한 별도의 문화상품이지 하나의 온전한 국문학 텍스트가 아니었다는 것이다. 본 연구의 성과를 전제로 하게 되면, 현대문화콘텐츠를 국문학의 발생기부터 현재까지 반복되고 있는 상시적인 매체전환에 따라 매시기별로 새롭게 탄생한 국문학산업문화콘텐츠의 하나이자 전대 국문학 텍스트의 이본으로 규정하는 것이 가능하게 된다. 현대문화콘텐츠를 국문학사의 일부인 국문학 텍스트이자 전시대 국문학 텍스트의 후대적 이본으로 포함시킬 수 있게 된다는 것이다.

셋째, 4차산업혁명시대에 부응하는 현대문화콘텐츠의 사회적 구현 요구에 대한 국문학계의 선제적 대응성 확보이다. 4차산업혁명매체콘텐츠는 본질적으로 대중문화의 일부분이기 때문에 단순히 새롭게 등장한 매체의 기술적인 상용성과 편의성만으로 상업성과 대중성이 확보되지 않는다.

비록 VR·AR·MR 기술이 현실적으로 구현 가능하다 하더라도 이러한 기술적 실현성만으로 4차산업혁명매체콘텐츠의 상업적·대중적 성공이 담보되지 못한다는 것이다. 4차산업혁명매체콘텐츠의 상업적·대중적 성공은 이전 시대부터 이어져온 예술의 보편성을 기준으로 하되 4차산업혁명매체기술과 결합된 새로움을 얼마나 차별적으로 구현해내느냐에 있다. 따라서 이전 시대에 존재했던 고전서사문학을 불변적인 고전서사원형으로 하되 4차산업혁명매체기술과 결합된 가변서사의 자유도를 고전서사원형의 유형적 보편성 속에서 최대한 구축하는 방식으로 서사적 차별성을 확보하고자 하는 본 연구의 결과를 통해 국문학계는 예술적으로 승화된 4차산업혁명매체콘텐츠에 대한 사회적 요구에 선제적으로 부응할 수 있게 된다.

넷째, 스토리두잉의 학술적 규정에 대한 국문학계의 우선권 확보이다. 전작 논고에서 본 논고로 이어지는 시리즈 연구 결과가 제출되기 이전까지 스토리두잉은 주로 문화산업에서 사용되던 용어로 존재해왔다. 본 논고로 이어지는 시리즈 연구를 통해 스토리두잉 개념이 국문학 텍스트와 결합되게 된 바, 이제 국문학계는 스토리두잉에 대한 학술적 접근의 선도적인 입점을 점유하게 되었다고 할 수 있다. 본래 국문학이 태동기부터 제의·축제 등 스토리두잉콘텐츠로 존재했다가 대기한 장르로 분화되어 나갔을 뿐 아니라 현시점에서 문화콘텐츠로 분류되는 제의·축제가 국문학의 원류라는 사실을 고려해 본다면, 스토리두잉의 학술적 규정에 대한 국문학계의 선도적 위치 확보는 스토리두잉콘텐츠로 출발했던 국문학의 본연을 학술적으로 입증하는 것이 된다고 할 수 있다.

## 참고문헌

- 강종훈(2015), 『진서(晉書)』 모용황재기(慕容暉載記)와 『자치통감(資治通鑑)』 진목제기(晉穆帝紀) 소재(所載) "백제(百濟)" 관련 기사(記事)의 사료적 가치, 『대구사학』121, 대구사학회
- 강현모(2003), 「백제 건국신화의 전승 양상과 의미」, 『민속학』24, 비교민속학회.
- 권도경(2018), 「4차 산업혁명매체 시대를 준비하는 국문학콘텐츠산업사 개념과 5차 산업시대 국문학산업콘텐츠학의 방향성」, 『한국문화』81, 서울대학교 한국문화연구원.
- \_\_\_\_\_(2017), 「민속연행원형(演行原型)의 개념규정과 관광문화재매개화콘텐츠로의 스토리딩 메카니즘」, 『비교민속학』64, 비교민속학회.
- \_\_\_\_\_(2017), 「안양 지역설화 서사원형의 스토리딩과 관광문화콘텐츠로의 재매개화」, 2017년도 동아시아고대학회 추계 국제학술대회논문집.
- \_\_\_\_\_(2016), 「현대재매개화콘텐츠의 고전문학사적 위치 규정을 통한 고전문학의 통시적 전변론」, 『인문논총』 제73권 제4호, 서울대학교 인문학연구원.
- \_\_\_\_\_(2016), 「한국문학사 시대구분 기준으로서의 매체와 매체전환에 따른 재매개화 문학사론 설정의 새로운 패러다임」, 『비교문학』69, 한국비교문학회, 5~49쪽, ISSN:1225-0910, KCI 등재지.
- \_\_\_\_\_(2014), 「<도화녀(桃花女) 비형랑(鼻荊郎)>에 나타난 도산도목(桃山桃木)·목랑두들(木郎 豆豆里) 신화 수용배경과 진지왕 왕권신화 구조」, 『구비문학연구』38, 구비문학회.
- \_\_\_\_\_(2015), 「민속의 관광문화콘텐츠 스토리딩 모형론 제시와 실천국문학의 고전연행원형으로서 민속이 지니는 차별적 가치 규정」, 비교민속학회 2015년 추계 국제학술대회논문집, 국립민속박물관.
- \_\_\_\_\_(2011), 「서울 공간의 신화적 상상력과 ‘한성백제문화축제’의 새로운 스토리텔링 방안」, 한국어문학회 2011년도 전국학술대회 논문발표.
- \_\_\_\_\_(2011), 「고전서사문학·디지털문화콘텐츠의 서사적 상관성과 고전서사원형의 디지털스토리텔링화 가능성」, 『동방학지』155, 연세대학교 국학연구원.
- \_\_\_\_\_(2010), 「고구려 신화의 성립과 소서노 배제의 정치사회학」, 『선도문화』9, 국학연구원.
- \_\_\_\_\_(2008), 「소서노 신화의 위계 변동 체계 및 전설화 양상과 그 의미」, 『퇴계학과 한국문화』42, 경북대학교 퇴계연구소.

- \_\_\_\_\_(2004), 「인천의 지역신화 연구」, 『인천학연구』3, 인천대학교 인천연구원.
- 김기섭(2011), 「백제 漢城都邑期 연구 동향과 과제」, 『백제문화』44, 공주대학교 백제문화연구소.
- 김두진(1990), 「百濟始組 神話의 形成과 그傳承」, 『한국학논총』12, 국민대학교 한국학연구소.
- \_\_\_\_\_(1990), 「百濟始組 溫祖神話의 形成과 그傳承」, 『한국학논총』13, 국민대학교 한국학연구소.
- \_\_\_\_\_(1990), 『百濟 建國神話의 復元試論 : '祭天祀地'의 儀禮와 關聯하여』, 국사편찬위원회.
- \_\_\_\_\_(2005), 『백제의 건국신화를 통해 본 조상숭배신앙』, 서울특별시사편찬위원회.
- 김혁수(2008), 「서울대표축제로 확대 개편된 '2007 Hi Seoul 페스티벌' 평가를 통한 발전 방안 연구」, 단국대학교 석사학위논문.
- 김태경(1998), 「서울축제의 공간에 나타난 전통성과 변형에 관한 연구」, 『서울학연구』9, 서울시립대학교 서울학연구소.
- 노명호(1989), 「百濟 建國神話의 原形과 成立背景」, 『백제연구』20, 충남대학교 백제연구소.
- 박순발(2013), 「百濟 都城의 始末」, 『중앙고고연구』13, 중앙문화재연구원.
- 박현숙(2005), 『백제 建國神話의 형성과정과 그 의미』, 서경문화사.
- 문화체육부(1996), 『한국의 지역축제』, 문화체육부.
- 배병수(2008), 「서울대표축제의 현황분석 및 발전방안에 관한 연구: 『Hi Seoul 페스티벌』을 중심으로」, 중앙대학교 석사학위논문.
- 서대석(1985), 「백제신화연구」, 『백제논총』1, 백제문화개발연구원.
- \_\_\_\_\_(1985), 「백제의 신화(神話)」, 『진단학보』60, 진단학회.
- 서철원(2008), 「대가야 건국신화와 비교를 통해 본 백제 건국신화의 인물 형상과 그 의미」, 『인문학연구』36, 조선대학교 인문학연구원.
- 심효윤(2010), 「재한몽골인 에스니시티와 몽골축제 연구: 서울 광진구 나담(Naadam)축제를 중심으로」, 중앙대학교 석사학위논문.
- 유기준(2003), 「백제문화재 반세기의 현황과 평가에 관한 연구: 공주의 백제문화재를 중심으로」, 『백제문화』32, 공주대학교 百濟文化研究所.
- 윤재운(2008), 「백제의 무역망과 담당층」, 『百濟研究』47, 충남대학교 백제연구소.
- 이용권(1987), 『문화예술총서』8, 이용권, 한국문화예술진흥원.
- 이장웅(2006), 「백제 한성기 왕실의 변동과 건국신화의 변화 과정」, 고려대학교 석사학위논문.

- 이장웅(2008), 「百濟 系統 資料로 본 卒本扶餘의 東明神話」, 『백산학보』81, 백산학회.
- 이종욱(2000), 「『삼국사기』에 나타난 초기 백제와 풍납토성」, 『인문논총』12, 서강대학교 인문과학연구소.
- 임나영(2000), 「서울의 지역문화축제」, 동국대학교 석사학위논문.
- 장호현(2004), 「서울 인사동 전통문화축제에 관한 연구」, 『이벤트연구』4, 한국 이벤트학회.
- 전우식(2005), 「백제 근초고왕대 移都漢山 기사의 해석과 그 의미」, 『한국고대사연구』40, 한국고대사학회.
- 정재윤(2018), 「중국 요서(遼西) 지역에 보이는 백제의 실체」, 『東北亞歷史論叢』61, 동북아역사재단.
- 조자연(2000), 「백제 신화에 있어서 부여계 신화와 마한계 신화의 연구」, 상명대학교 석사학위논문.
- 최광식(2006), 『백제의 신화와 제의』, 주류성.
- 최몽룡(1994), 「百濟의 建國神話」, 『한국상고사학보』16, 한국상고사학회.
- 한미옥(2003), 「백제 건국신화로서의 沸流說話」, 『우리말글』27, 우리말글학회.

## 국문초록

본 연구는 국문학의 차원에서 4차산업혁명시대를 준비하기 위한 장르적인 각론으로, 한국설화를 오리지널 프로토타입(original prototype)과 오리지널 텍스트(original text)로 한 관광문화콘텐츠 스토리두잉(storydoing) 기획을 디자인하는 것을 목적으로 한다. 본 연구가 관광문화콘텐츠의 오리지널 텍스트·프로토타입으로 삼은 것은 서울의 대표적인 지역설화(local folktale)이자 한국의 대표적인 고대신화인 〈한성백제신화〉이다. 〈한성백제신화〉를 오리지널 텍스트와 오리지널 프로토타입으로 하여 디자인하고자 하는 관광문화콘텐츠는 고정형 구조물로 축조되는 테마파크이다. 롯데월드·어린이대공원 등 대표적인 서울의 테마파크콘텐츠와 차별화되는 입점을 확보하는 동시에 서구설화를 오리지널 텍스트·프로토타입으로 한 글로벌 콘텐츠인 디즈니랜드에 대응되는 선도적인 과급력을 갖추기 위해 가상현실(VR)·증강현실(AR)·혼합현실(MR) 등의 4차산업 혁명기술을 오리지널 텍스트 프로토타입인 〈한성백제신화〉를 테마파크콘텐츠로 재매개화(reparametrization)하기 위한 매체로 활용한다. 2000년대부터 2010년대 초·중반기를 대표했던 디지털매체콘텐츠를 뒤이을 차세대 주력 콘텐츠인 이른바 4차 산업혁명 기술매체 콘텐츠가 된다고 할 수 있는 것으로, VR·AR·MR 매체로 재매개화 되는 신화테마파크가 된다고 할 수 있다. 이른바 VR·AR·MR 체험형 〈한성백제신화〉 테마파크다. 이 VR·AR·MR 테마파크는 오리지널 텍스트·프로토타입이 되는 〈한성백제신화〉가 서울의 대표적인 지역설화이자 한국고대사의 핵심적인 건국신화 중의 하나라는 점에서, 서울이란 지역 공간을 스토리두잉이 이루어지는 스토리체험공간으로 하는 서울 지역관광문화콘텐츠이되 해당 스토리체험 공간에서 이루어지는 스토리체험이 한국고대사의 중요 지점을 현재화한 한국관광문화콘텐츠라는 중의성을 지니게 된다.

**주제어:** 4차산업혁명, VR, AR, MR, MMVRP, 고전서사원형, 매체, 재매개  
화, 프로토타입, 스토리두잉, 스토리체험, 스토리유저, 스토리공  
간, 스토리존, 한성백제신화, 테마파크콘텐츠, 서울, 하남위례성,  
한성백제.

## Abstract

### Researching Plan Design in Seoul <Hansung Baekje Myth>'s Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) and · Mixed Reality (MR) Theme Park Story-Doing

Dokyung Kwon(Woosuk University)

This article is the genesis of a discussion to prepare for the 4th Industrial Revolutionary Age from the perspective of Korean literature. The aim is to design a plan of tourism cultural contents to make the Korean folk tale, the <Hansung Baekje myth>, the original text and prototype. The myth is not only Seoul's representative folktale but also an ancient Korean representative myth. The tourism cultural contents to make the Korean folktale the original text and prototype is a theme park <tema park> based on a fixed structure. This article uses technology such as Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) and MixedReality (MR) to reparametrize the <Hansung Baekje myth> into a theme park.

**Keywords:** 4<sup>th</sup> Industrial Revolution, Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) and·MixedReality (MR), Multiple VLAN Registration Protocol (MVRP), Classical Narrative Prototype, Media, Reparametrization, Prototype, Story-doing, Story-experience, Story-user, Story-space, Story-zone, Hansung Baekje myth, Theme Park Contents, Seoul, Hanam Wuireisung, Hansung Baekje

Received : 10	October 2019
Reviewed: 17	October 2019
Accepted : 18	October 2019

