

논문접수일 : 2015.7.6

심사일 : 2015.7.13

게재확정일 : 2015.7.29

제주신화를 활용한 스마트미디어 애플리케이션 게임 캐릭터 디자인 연구

A Study on the Design of Smart Media Applications Game Characters by
Utilizing Jeju Myth



정 동 환

동국대학교 영상대학원 문화콘텐츠학과 (Ph.D.)

Jung, Dong-hwan

Dongguk University Graduate School of Digital Image and Contents, Dept. of Cultural Contents

* 이 논문은 2013년 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임
(NRF-2013S1A5B5A07045314)

1. 서론

- 1.1. 연구배경 및 필요성
- 1.2. 연구방법 및 연구범위

2. 제주신화 어드벤처 게임의 이론적 고찰

- 2.1. 선행연구 검토
- 2.2. 어드벤처 게임의 유래와 특성

3. 제주신화 어드벤처 게임 스토리텔링

- 3.1. 제주신화 스토리텔링 구조
- 3.2. 제주신화 어드벤처 게임 세계관

4. 제주신화 어드벤처 게임 캐릭터 디자인

- 4.1. 제주신화 스토리텔링 원형캐릭터
- 4.2. 제주신화 스토리텔링 응용캐릭터

5. 결론

참고문헌

논문요약

신화의 섬 제주도가 세계문화유산의 메카가 되기 위해서는 신화의 가치창조가 매우 중요하다. 신화의 섬이라는 랜드마크를 확보하고, 감성과 창조의 섬이 될 수 있는 문화콘텐츠 개발은 한국적 문화 아이콘을 정립하기 위한 작업의 일환이다.

본 연구는 『삼승할망본풀이』, 『세경본풀이』, 『삼공본풀이』 등과 같이 구전되어 전해지는 설문대할망, 자청비, 바리데기와 관련된 제주신화를 제주도의 브랜드 가치창조의 핵심 키워드로 보았고, 이를 기반으로 캐릭터 디자인 연구를 하였다.

서론에서 연구의 목적과 문제제기를 하였고, 제주도 구전설화가 문화콘텐츠로서 가지는 산업적 의의에 대한 선행연구와 이론고찰을 하였다.

본론에서 제주신화의 콘텐츠화 방안으로 먼저 설문대할망, 자청비, 바리데기를 중심으로 제주신화 『세경본풀이』, 『삼공본풀이』, 『삼승할망본풀이』 관련 설화를 모티브로 스토리텔링(Storytelling) 하여 새로이 창작 하였다.

<설문대할망>, <자청비>, <바리데기>의 설화 내용이 교훈적 스토리인 것에 기초하여 아동에서부터

청·장년까지 아우르는 보편적 캐릭터와 이야기를 구성, <설문대할망>, <자청비>, <바리데기> 설화와 관련한 인물을 추출하여 캐릭터 디자인 연구를 수행하였다. 아울러 제주신화 어드벤처 게임의 주인공인 설문대할망을 비롯하여 자청비, 바리공주, 정수남, 오백장군, 생명의 꽃, 죽음의 꽃, 물의 신, 불의 신, 돌의 신을 중심으로 스토리텔링 하여 캐릭터를 디자인 하였다.

설문대할망, 자청비, 바리공주, 정수남, 물의 신 3등신 캐릭터는 응용캐릭터적인 설명과 재미의 장치를 추가함으로 현대적으로 활용함에 있어 다용성을 가질 수 있도록 디자인 하였다.

결론에서 완성된 제주신화 캐릭터의 학문적, 교육적, 문화산업적 활용방안을 제시 하였다.

주제어

제주신화, 게임 캐릭터, 스토리텔링

Abstract

It is very important to create the value of mythology in order to turn Jeju into the first World Heritage Site. It is a part of work to establish Korean-style culture icons for Jeju to secure its landmark as an island of mythology and become an island of emotion and creation.

This author regards Jeju's mythology associated with Seolmundaehalmang, Jacheongbi, or Baridaegi that has been transmitted orally up to now such as 『Samseunghalmangbonpuli』, 『Segyeongbonpuli』, and 『Samgongbonpuli』 as the very clue to create the brand value of Jeju and has studied how to design characters based on that.

In the introduction, the study purpose and study questions are presented. Also, advanced research and theory are considered to see the industrial significance of Jeju's orally transmitted tales as culture contents.

In the body part, Jeju myth such as 『Segyeongbonpuri』, 『Samgongbonpuri』, 『Samseunghalmangbonpuri』 was newly created focusing on Grandmother Seolmundae, Jacheongbi, Baridaegi for storytelling using related myth as the plan for content of Jeju Myth.

Based on the fact that contents of <Grandmother Seolmundae>, <Jacheongbi>, <Baridaegi> are instructive,

this study carried out game character design by forming universal characters and stories for people from children to youth and prime-aged man, and extracting people related to <Grandmother Seolmundae>, <Jacheongbi>, <Baridaegi> myth. That is, characters were designed with storytelling focusing on god of stone, god of fire, god of water, flower of death, flower of life, Obek general, Jeongsunam, Barigongju, and Jacheongbi focusing on Grandmother Seolmundae, the characters of Jeju myth adventure game.

This researcher adds the explanation of applied characters and devices for fun to the three heads high characters from Seolmundaehalmang, Jacheongbi, Barigongju, Jeongsunam, or God of Water and uses them in contemporary aspects so that the design can be utilized multilaterally.

In the conclusion, this author suggests how to use the completed Jeju mythology characters in the aspects of academic, educational, and cultural industry.

Keyword

Jeju Myth, Game Character, Storytelling

1. 서론

1.1. 연구배경 및 필요성

신화의 섬 제주도가 세계문화유산의 메카가 되기 위해서는 신화의 가치창조가 매우 중요하다. 신화의 섬이라는 랜드마크를 확보하고, 감성과 창조의 섬이 될 수 있는 문화콘텐츠 개발이 필요한 이유이다.

한국콘텐츠진흥원은 2002년부터 문화원형을 발굴하고 복원하여 문화콘텐츠 산업에 도움을 주는 사업을 하였다. 하지만 주로 한국적 소재를 찾아 디지털화 하는 사업들이 많아 일회성에 그치거나 데이터베이스를 구축하는 데 그치는 상황 많았다.

박영우(2011)는 “문화콘텐츠 사업의 성패는 흥미롭고 창의적인 소재의 발굴 및 개발에 달려있다” 하였고, 최기숙(2003)은 “환상에 대한 충동은 권태로부터의 탈출, 놀이, 환영, 결핍된 것에 대한 갈망 등을 통해 현실에서 주어진 것을 변화시키려는 욕구에서 기인”한다고 하였다. 이러한 욕구는 현대인들이 문화콘텐츠에 시간과 돈을 투자하는 주요한 이유가 된다.

환상은 제약된 현실을 탈출하려는 의도적 일탈,

즉 등치적 리얼리티라고 한다(캐스린 흄, 2000). 인간의 역사를 살펴볼 때 이러한 일탈을 느끼게 해 주는 보편적 방법은 문학이었고, 그 문학의 근원은 바로 신화이다.

신화는 오랜 시간 구전되어 내려온 것으로 이미 대중성을 검증 받은 것이다. 신화를 현대적으로 재해석하는 것은 환상성과 대중성을 두루 갖춘 문화원형을 찾아내는 것이다. 하지만 우리 신화는 유교주의와 근·현대 사회변화의 영향으로 환상성이 훼손된 채 전승되어 온 신화들이 많아 현대에 이르러 변용하여 활용하기 어려운 부분이 많다. 이런 이유로 본 연구자는 스마트미디어 애플리케이션 게임(어드벤처) 캐릭터 연구를 통해 문화콘텐츠산업에 활용이 용이한 신화 캐릭터로 제주신화에 등장하는 여신들에 주목하게 되었다.

한국콘텐츠진흥원(2012)의 ‘2012 게임이용자 조사 보고서’ 자료에 따르면, 모바일게임 이용자가 25.9%로 온라인게임 이용자(43.9%) 다음으로 많다. 스마트폰 게임 산업이 급격한 성장세를 보이고 있는 현재의 상황에서 학계는 다양한 스마트폰 게임 관련 연구를 하고 있다. 하지만 게임 몰입도와 문화콘텐츠산업에 미치는 영향이 큰 캐릭터에 대한 연구는 미비한 실정이다.

한국의 신화에는 많은 여신들이 존재하는데, 한국 여신은 크게 창조생산신과 수호신 그리고 무조신으로 나누어 볼 수 있다(곽결위, 2010). 이는 여성이 가지는 고유한 기능인 생산성에 기인한 것으로 여성이 인류 창조 능력을 가지고 있을 뿐 아니라 우주 만물을 창조할 수 있다고 본 것이다.

본 연구는 창조생산과 무조신으로 제주신화의 <설문대할망>, <자청비>, <바리데기>를 중심으로 제주신화 관련 캐릭터를 연구하려 한다. 신화는 공동체의 도덕을 수호하고 인간에 대한 규칙을 제시할 뿐 아니라 가치체계를 제공하는 기능을 한다. 이런 신화의 교육적 특성을 오늘날 가장 대중적인 매체인 스마트미디어에 활용 가능한 애플리케이션 게임 캐릭터 디자인에 적용 하였다.

제주도 신화는 지역적 특성으로 인해 여성의 지위가 상대적으로 높고, 유교의 영향력이 크지 않아 환상성의 훼손이 상대적으로 적고 매력적인 캐릭터를 가진 신화가 많다. 『세경본풀이』의 자청비, 『삼공본풀이』의 가문장아기, 『삼승할망본풀이』의 삼승할망, 구삼승할망 등 풍부한 환상성을 지닌 캐릭터들이 있다. 이러한 제주신화의 매력적인 캐릭터를 문화콘텐츠로 활용하기 위한 시도가 여러 번 있어 왔지만 그 노력들이 빛을 보지 못 하였다.

성공적인 문화원형 캐릭터 디자인 연구를 위해 구비전승 되어 사료적 가치와 문학적 가치를 모두 가진 제주신화 속 여신 <설문대할망>, <자청비>, <바리데기>를 중심으로 새로운 문화콘텐츠의 창작소재로 활용 또는 변용될 수 있는 캐릭터 디자인을 제안하는 것이 본 연구의 의의이다.

1.2. 연구방법 및 연구범위

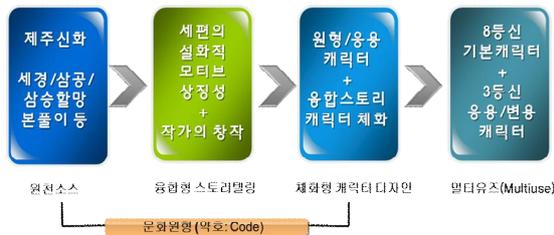
제주신화 『세경본풀이』, 『삼공본풀이』, 『삼승할망본풀이』에 전해지는 <설문대할망>, <자청비>, <바리데기>에 관한 이야기는 현대적인으로 스토리텔링 하여 활용할 가치가 높은 문화콘텐츠이다.

무형문화유산인 제주신화 관련 설화의 이론적 고찰과 스토리텔링을 활용한 애플리케이션 게임 캐릭터 디자인은 다음과 같은 방법으로 연구하려 한다.

첫째, 서론에서 연구목적과 필요성을 제기를 하고 둘째, 스토리텔링을 활용한 제주신화의 문화산업적 가치와 의의에 대한 이론적 고찰을 한다. 셋째, 제주신화 애플리케이션 게임 캐릭터 디자인 개발과 활용 방안을 정리한다.

제주신화 애플리케이션 게임의 콘텐츠화 방안은 먼저 제주신화 관련 스토리와 천지창조를 모티브로 하여 창작한다. 제주신화 관련 설화가 교훈적 스토리인 것에 기초하여 아동에서 청장년층까지 타깃으로 이야기를 구성하고 제주신화 관련 인물을 추출하여 캐릭터화 한다.

<설문대할망> 관련 캐릭터로 ‘설문대할망’, ‘오백장군’이 있고, <자청비> 관련 캐릭터로 ‘자청비’, ‘정수남’, ‘생명의 꽃’과 ‘죽음의 꽃’, <바리데기> 관련 캐릭터로 ‘바리공주’, <자청비>에 나오는 ‘생명의 꽃’ 같은 ‘환생의 꽃’이 있다. 아울러 제주의 자연환경을 응용한 응용캐릭터로 ‘물의 신’, ‘불의 신’, ‘돌의 신’을 의인화하여 시각적으로 디자인 한다.



[그림 1] 제주신화 어드벤처 게임 캐릭터 개발 과정

특히 어드벤처 게임콘텐츠라는 것을 고려해 모든 대중이 공감 할 수 있는 보편성인 ‘모험(冒險)’을

부각하여 재미와 교육적 유용성을 함께 지닌 애플리케이션 게임 캐릭터로 디자인하여 구성하고 [그림 1]과 같은 과정을 통해 창의적이고 흥미로운 제주신화 어드벤처 게임 캐릭터 디자인 개발을 한다.

제주신화 어드벤처 게임의 주 캐릭터인 설문대할망, 자청비, 바리데기 세편의 제주신화를 중심으로 융합(融合)형 스토리텔링 캐릭터를 디자인하고 3등신 응용캐릭터와 3등신 변용캐릭터를 추가함으로써 현대적 활용과 다용성을 함께 가질 수 있도록 캐릭터의 멀티유즈(multiuse) 방안을 제시한다.

2. 제주신화 어드벤처 게임의 이론적 고찰

2.1. 선행연구 검토

본 연구와 관련된 선행연구로는 김진영(2015) ‘심리게임 특성과 유형 분석: 어드벤처 게임을 중심으로’라는 연구에서 어드벤처 게임의 각 특성을 정신분석학, 행동심리학, 인지심리학 기반의 게임으로 분류 하고, 어드벤처 게임의 주제가 ‘사람’이라는 점과 그 게임의 이용등급은 주로 ‘성인’등급인 점, 인기 많은 어드벤처 게임의 출시 유형들이 ‘게임기’라는 사실을 확인 하였다.

아울러 어떤 요소로 인해 게임 유저를 하여금 게임 중독 상태로 빠뜨리게 되는지, 게임 중독자와 비슷한 계열인 헤비 유저의 경우는 게임의 중독에서 벗어나, 그 게임 자체를 즐기려는지, 어드벤처 계열 심리게임들 뿐만 아니라 다른 게임들도 무조건 해로운 것이 아닌, 이로인한 점도 함께 영향을 받을 수 있다는 결론을 내렸다.

이인선(2008) ‘어드벤처 게임의 퍼즐 시스템이 플레이어의 게임 몰입과 참여도에 미치는 영향’ 연구에서는 비디오 게임 구조와 플레이어 의식의 순환적 시스템에 대한 밀도 있는 관찰과 분석을 위해 ‘어드벤처 게임(Adventure Game)’ 장르로 분석대상을 제한하고 어드벤처 게임 고유의 특징적 단위구조인 ‘퍼즐 시스템’을 심층 분석 하였고, 그 경험이 플레이어의 의식에 ‘완결욕구’를 발생시켜 몰입과 참여도에 작용하는 메커니즘을 정의하였다.

결론에서 문헌연구, 실험 등을 통해 수집된 효과 분석 결과들을 종합하여 완결욕구가 형성되는 퍼즐 시스템의 추론적 모델구조를 도출 하였다.

앞의 선행연구에서는 어드벤처 게임 장르로 게임 중독을 심리학적 요소로 분석한 연구와 어드벤처 게임의 특징인 퍼즐 시스템에 의한 완결욕구로 발생하는 게임의 몰입과 참여도를 연구한 논문이다.

반면 본 연구는 제주에서 가장 사랑받고 있는 대표적 무형문화유산인 세편의 제주신화 <설문대할망>, <자청비>, <바리데기>를 융합(融合)하여 어드벤처 게임 캐릭터 디자인을 한다. 게임 스토리텔링은 개연성과 보편성으로 확보된 창의적 인내러티브를 창작한다.

제주신화 애플리케이션 게임 캐릭터 디자인 개발은 무형문화콘텐츠의 리얼리티를 획득하기 위한 호소이며, 신화를 기반으로 한 스토리텔링은 동서고금을 막론하고 콘텐츠의 보편성과 신뢰성을 담보 한다. 아울러 재미요소가 갖든 흥미성과 다른 이야기와의 차별화가 돋보이는 독창성이 확보된 구성으로 상품 가치가 높은 문화콘텐츠를 탄생 시킨다.

본 연구자가 제주신화 스토리텔러가 되어 스토리를 쓰고, 캐릭터 컨셉 디자인을 한다는 것은 극히 사적인 연구이지만 선행연구와 달리 어드벤처 게임의 몰입과 참여도를 높이는 것만이 아닌, 제주신화 애플리케이션 게임 캐릭터 디자인 개발 연구를 통해 융합(融合)적 스토리텔링과 신화 속 캐릭터에 이야기를 체화(體化)시켜 더 많은 장르의 문화콘텐츠에서 다양성을 가질 수 있는 캐릭터를 디자인하려 한다.

2.2. 어드벤처 게임의 유래와 특성

게임의 유래는 인도 유태어 계통의 ‘ghem’이란 단어에서 파생된 것이다. ‘흥겹게 뛰다’라는 의미를 지니고 정신적 재미와 즐거움을 표현한 ‘흥겹다’와 ‘뛰다’라는 동작의 동사적 의미가 포함되어 있다(강성욱, 2003). 아울러 게임의 사전적 의미는 규칙을 정해 승부를 겨루는 놀이, 운동경기, 시합, 경기의 횡수를 세는 단위를 의미한다.

게임 플랫폼은 PC를 기반으로 하는 패키지 게임과 온라인 게임이 있고, 비디오 게임과 휴대용게임기, 다양한 기능이 탑재된 스마트미디어로 나눌 수 있다. 아울러 게임의 진행 방식과 구성 형태, 사용자의 접근 방식, 사용자의 플레이 방식에 따라 아케이드 게임, 톨플레잉 게임, 시뮬레이션 게임, 어드벤처 게임 네 장르로 구분할 수 있다(강형원, 2011).

1972년 인터넷의 전신인 알파넷(ARPAnet)의 라우터 소프트웨어를 개발 중이던 프로그래머 크로서(Crowther)는 그의 취미였던 동굴탐사 경험을 바탕으로 판타지 기반의 컴퓨터 게임을 만들었다. 이 게임 이름이 ‘콜로설 케이브 어드벤처(Colossal Cave Adventure)’였는데, 줄여서 어드벤처(Adventure)라고 불렀다(이인선, 2008).

어드벤처 게임은 일반적으로 플레이어가 게임세계

내에서 제공된 문제들을 일정 규칙이나 순서에 따라 풀어나가는 방식으로 프로그래밍 된 소프트웨어를 말한다(Cavallari, 1992). 게임세계는 대개 하나의 이야기이며, 플레이어는 캐릭터를 조종하여 스토리를 진행하고 문제를 풀면서 게임내의 다른 가상인물(non-player characters)이나 사물과 상호작용 한다.

어드벤처 게임의 특징은 첫째, 게임 플레이는 플레이어의 행동, 이동을 통한 게임 내러티브 전개로 진행된다. 둘째, 영화, 소설, 만화, 신화(설화) 등의 다른 내러티브 예술장르의 영향을 많이 받는다. 셋째, 플레이어는 일반적으로 주인공이나 주요인물을 조종한다. 넷째, 게임과정에는 퍼즐과 퀘스트가 주어지는데, 이는 게임세계 내 대상들과의 상호작용을 통하여 해결하며, 이는 대부분 게임에 반드시 필요한 구성요소로 나타난다. 다섯째, 모험과 사고, 퍼즐이 강조되므로 다른 빠른 액션 위주 게임에 비해 논리적 문제해결 능력이 중요하다. 여섯째, 일반적으로 어드벤처 게임은 규칙, 세계, 플롯, 주제, 캐릭터, 사물과 아이템 등의 기본요소들을 포함하고 있다.

어드벤처 게임의 조작방식과 구현방식에 따른 기준으로 유형을 분류하면 다음 [표 1]과 같다.

[표 1] 어드벤처 게임 유형

정서적 구분	코미디, 판타지, SF, 공포, 서바이벌 호러, 미스터리, 모험, 추리 등
조작방식의 구분	텍스트 직접 입력, 포인트 앤 클릭, 직접 조정(액션 어드벤처)
구현방식의 구분	풀 모션 비디오, 인터랙티브 픽션(텍스트), 그래픽 어드벤처(2D, 3D), 사운드/비주얼 노벨
구동장치의 구분	콘솔, PC, 모바일 폰(스마트미디어), 휴대용 콘솔

본 연구 대상인 제주신화(濟州神話) 어드벤처 게임 캐릭터 연구를 [표 1]과 같은 기준으로 유형을 분류하면 판타지 액션 어드벤처 스마트미디어 게임으로 분류 할 수 있다. 이를 통칭하여 애플리케이션 게임 콘텐츠라고 한다.

3. 제주신화 어드벤처 게임 스토리텔링

3.1. 제주신화 스토리텔링 구조

스토리텔링(storytelling)은 스토리(story)와 말하기(tell) 그리고 화자와 청중의 상호작용이 일어나는 말하는 현재 상황(ing)의 합성어이다(소강춘, 2009).

제주신화 『세경본풀이』, 『삼공본풀이』, 『삼승할망본풀이』에 전해지는 <설문대할망>, <자청비>, <바리데기> 이야기는 현대적으로 스토리텔링 하여

활용 할 가치가 높은 문화콘텐츠라 사료된다.

본 연구는 제주에서 가장 사랑받고 현재까지 구전되어 전해지는 이 세편의 신화에 등장하는 세 명의 여신 이야기를 중심으로 애플리케이션 게임에 활용 가능한 캐릭터를 디자인하고 자연환경을 응용한 창작 캐릭터를 추가하여 현대화적으로 시각화 한다. 아울러 이야기 구조를 어드벤처 게임콘텐츠라는 것을 고려해 모든 대중이 공감 할 수 있는 모험을 부각하여 재미와 교육(孝)적 유용성을 함께 지닌 애플리케이션 게임콘텐츠로 구성 하였다.

[표 2] 문화콘텐츠 시나리오 창작 타입

국내/외 신화, 설화, 민담 또는 문학작품	
A tape	일반적 해석 / 원작 그대로
B tape	소극적 재구성 -캐릭터 및 부분적 요소 변화 적극적 재구성 -설화적 요소의 스토리 변화
C tape	2가지 이상의 혼합
D tape	설화적 모티브 및 상징성 차용 + 작가의 창작 영역

본 연구의 제주신화 어드벤처 게임콘텐츠 시나리오 창작 타입(tape)은 [표 2]의 D tape으로 작가의 창작 시나리오에 구전, 채록, 사료(史料), 불경, 신화, 설화 등 민담의 원형을 차용하여 재미와 흥미를 유발할 수 있는 이야기 창작 타입을 채택 하였다(정동환, 2013).

3.2. 제주신화 어드벤처 게임 세계관

제주신화 애플리케이션 게임 캐릭터 디자인에 <설문대할망>, <자청비>, <바리데기>를 중심으로 전승되는 이야기 외에 있음직한 장치와 흥미, 재미를 추가하여 다른 매체로의 확장이 용이하게 다양성을 모색한다.

본 연구에서는 비교적 간단하게 스토리를 전개하고 있으나 각 스토리를 기반으로 더욱 구체화 시킨다면 훌륭한 시나리오가 될 것이다. 아울러 이 시나리오는 다양한 멀티유스(multiuse)화로 대한민국의 문화콘텐츠 발전에 기여하게 될 것으로 사료된다.

<설문대할망>, <자청비>, <바리데기> 스토리에 담긴 내용은 한국인의 효(孝)사상과 불교·유교적 내세관, 그리고 한민족의 오랜 농경생활을 바탕으로 제주의 독특한 고유문화를 잘 드러내고 있다. 등장 캐릭터들은 환상적 요소를 가지고 있고, 주제 역시 인간의 보편적 정서를 근거하여 상상과 모험, 흥미와 재미를 담고 있는 이미지로 표현하려 한다. 스토리텔링을 활용한 제주신화 어드벤처 게임의 스토리텔링 내용은 [표 3]과 같다.

[표 3] 제주신화 어드벤처 게임 스토리텔링

구분	내용
스토리 1	하늘과 땅이 서로 붙어 있었는데 설문대할망이 천지를 분리시켜 하늘을 위로 가도록 하고 땅은 아래로 가도록 한 뒤 사람들이 살 수 있도록 물속에서 흙을 퍼 올려 제주도를 만들었다.
스토리 2	대설문대할망이 천치개벽을 할 때 물의 신이 깨어나고 흙을 퍼 올려 제주도를 만들 때 불의 신이 깨어난다. 물의 신과 불의 신의 에너지가 충돌하여 돌의 신이 만들어 진다. 이후 제주월드는 황폐해지고 혼란에 빠진다.
스토리 3	바리공주, 자청비, 정수남, 생명의 꽃은 이러한 위험과 혼란을 감지, 극복하기 위해 창조신인 설문대할망을 찾아 가는 모험이 시작된다.
스토리 4	하지만, 오백장군과 폭주하는 자연신(물, 불, 돌, 죽음의 꽃)이 창조신인 설문대할망이 있는 한라산 백록에 도달하지 못하도록 최전선에서 오백장군의 군대(499명의 병사)와 자연재해(홍수, 화재, 산사태)와 전염병(죽음의 그림자)이 이들의 모험을 방해한다.
스토리 5	제주월드에 닥쳐온 종말의 그림자. 진정한 영웅은 누가 될 것인가. 그들 앞에 놓인 운명은...

‘바리공주’, ‘자청비’, ‘정수남’, ‘오백장군’ 등 각각의 캐릭터는 게임 시작 위치가 [그림 2] 게임 세계관과 같이 지정되어 있다. 그 예로 바리공주는 당제(堂祭)를 올리는 송당리, 하세경으로 좌정하는 정수남은 우도에서 모험을 시작한다. [그림 2]는 제주신화 애플리케이션 게임의 세계관을 표현한 것이다. 제주도 탄생 신화를 보면 ‘설문대할망’이 흙으로 섬과 산을 만드는 대목이 나온다. 이 공간이 모험의 공간이며 게임 맵(map)으로 신화의 섬 <제주월드>를 의미한다.



[그림 2] 제주신화 어드벤처 게임: 세계관

4. 제주신화 어드벤처 게임 캐릭터 디자인

4.1. 제주신화 스토리텔링 원형캐릭터

캐릭터의 힘은 콘텐츠가 가지는 힘에서 비롯되며 구성력 있는 스토리 위에 만들어진 캐릭터는 생명력을 가지게 된다. 즉 캐릭터에 있어 콘텐츠의 역할은

캐릭터의 응용과 다양성을 주는 원동력이며 캐릭터의 생명력이다.

우리 문화원형을 활용하여 개발된 캐릭터는 한국의 문화와 정서를 효과적으로 전달하고 이해시키는 역할을 한다. 스토리텔링을 활용한 제주신화 어드벤처 게임에 등장하는 각각의 캐릭터는 원전에 근거한 원형캐릭터와 현대적으로 재해석 한 응용캐릭터로 분류한다.

설문대할망은 제주도를 창조했다고 전해지는 거인형(巨人型) 여신이다. 제주도에 설문대할망이 만들었다는 산, 바다, 섬, 바위 등과 같은 자연물이 많다(이창식, 2008). 설문대할망 설화는 제주도민이라면 낯설지 않은 설화이다. 하지만 정작 그 주인공인 설문대할망을 설명함에 있어 전승자들조차 자신 없어 한다(이성준, 1990). 그 만큼 전승되는 설화의 각 편이 길지 않고, 논리 정연한 구조를 갖추지 못한 채 파편화 된 탓이다. 그러나 오늘날까지 설문대할망은 다른 전설과 융합하여 새로운 설화로 변이되어 재탄생되고 있다는 점에서 살아있는 여신(女神)이라 할 수 있다(박종성, 2010).



[그림 3] 창조의 여신_설문대할망(설문)

[그림 3]은 제주신화 속 설문대할망을 현대적으로 재해석하여 디자인 한 게임 캐릭터이다. 설문대할망이 가장 일반적으로 불리는 명칭이지만 설문대할망, 설만두할망, 설명지할망, 세명뒤할망 등으로 불리기도 한다. 제주신화를 활용한 애플리케이션 어드벤처 게임 스토리에서도 모든 미션(Mission)을 클리어(clear) 했을 때 등장하는 가장 강력한 창조신적 의미를 갖는다. [그림 3] 설문이 들고 있는 지팡이의 상징은 시간, 흙, 섬의 탄생(모래시계), 소멸과 환생(나

비모양)을 의미하며, 설문의 옷은 바다(물), 창조(탄생), 하늘을 상징한다.

자청비 신화는 한 여성이 농경신인 세경신이 되기까지의 과정을 이야기하는 서사무가이다. 자청비는 자신의 삶을 개척해 나간 자립적인 오곡의 여신으로 제주의 여인상을 대표한다(황국태, 정동환, 2012). 자청비 신화가 가지는 여성의 진취성은 현대의 여성들에게도 귀감이 되는 문화원형이다.



[그림 4] 자청비_칭이

[그림 4] 자청비는 뛰어난 능력과 미모를 가진 여신 캐릭터로 현대 여성들뿐만 아니라 남성들까지 선망하는 캐릭터이다. [그림 4] 자청비 뒤에 보이는 생명의 꽃, 죽음의 꽃 정령과 오곡 씨앗을 뿌리는 지팡이, 오른 손 어깨에 있는 지화(紙花)는 자청비 신화에 나오는 이야기를 활용하여 자청비 캐릭터에 체화시켜 창작한 것이다. 그 내용은 '자청비가 정수남을 죽이고 집에서 쫓겨나 서천꽃밭으로 가서 살 오를 꽃, 뽕 오를 꽃, 환생 꽃을 구한 후 그 꽃들을 가지고 굴미굴산에 가서 정수남을 살려내고 함께 집으로 돌아온다.'는 이야기이다. [그림 4] 자청비는 변신(생명의 꽃과 죽음의 꽃 정령) 모티브와 아이템(생명의 꽃과 죽음의 꽃 정령, 오곡씨앗 지팡이)에서 생성되는 환상성을 적절히 융합한 캐릭터로 창작하여 대중들에게 좀 더 매력적인 캐릭터로 디자인 하였다.

바리데기는 출생해서 성장하여 신으로 좌정하기까지 바리공주의 생애를 시간의 흐름에 따라 서술하고 있는 서사무가이다(강령효, 2010). 바리공주는 망자가 극락왕생 하도록 기원하는 진오기긋의 말미거리에서 무당이 구송하며, 오늘날까지 제주도를 비롯한 우리나라 전역에 전해져 온다(홍태한, 2004). 바리공주는 자신을 버린 부모를 원망하지 않고, '효(孝)'로 부

모와 관계를 지속한다. 또한 바리공덕 부부는 자신들과 혈연관계가 없는 아기를 보호하며 양육한다. 바리공주의 ‘효(孝)’와 바리공덕 부부의 사랑은 넓은 의미로 볼 때 ‘인류애(人類愛)’로 해석할 수 있다.

1차 스케치



2차 스케치



[그림 5] 바리공주 스케치

[그림 6] 바리공주 캐릭터를 디자인 하면서 가장 중요하게 고려한 점은 무조신이라는 것이었다. [그림 5] 바리공주 캐릭터 1차 스케치를 보면 오늘날 무속인들이 사용하는 소품을 차용하지 않았다. 캐릭터 디자인을 하면서 선입견에 대한 고려도 하지 않을 수 없었다. 2차 스케치에서는 선녀 이미지의 머리 모양과 부채만을 아이템으로 사용 하였다.



[그림 6] 바리공주

하지만 [그림 6]과 같은 모습의 바리공주 캐릭터로 디자인 된 이유는 바리공주 캐릭터가 가지는 강력한 개성을 무시할 수 없었기 때문이다. 아울러 애플리케이션 게임 캐릭터로서 바리공주와 관련 한 아이템의 변화도 싶지 않았다. 이런 이유로 [그림 6] 바리공주 최종 캐릭터 디자인은 무조신의 모습을 더욱 강조하

여 디자인 하였다. 머리에는 고깔, 태양과 환생의 꽃을 상징하는 해바라기 머리장식을 하고 있다. 한 손에는 부채가 달려 있는 지팡이를 들었으며, 부모님을 구했던 약수를 담은 호리병을 허리에 차고 있다. 사람을 치료하거나 돕기 위한 약수를 담은 호리병 크기와 악귀를 물리치는 요령의 크기를 키워 어드벤처 게임 아이템으로 형상화 하였다.

제주도 무속의례 가운데 큰굿과 같은 곳에서 구송되고 있는 본풀이에 상세경인 문도령과 중세경인 자청비, 하세경인 정수남에 관한 세경신의 근본 내력을 설명하고 있는 신화가 있다. 자청비 신화에 자청비 집의 종으로 그려져 있는 하세경 정수남은 나중에 우마(牛馬)를 관장하는 농축관장신(農畜管掌神)으로 좌정한다(김정숙, 2002).

제주도의 농토는 모두 밭이고, 토질은 화산회토(火山灰土)로 땅이 메마르고 흙이 가벼우며 돌, 자갈이 많다. 아울러 바람이 심하기 때문에 파종을 하고나서 땅을 다져주지 않으면 씨앗이 흙에 밀착되지 못하고 또 바람에 흙과 씨앗이 말라서 싹이 제대로 나지 못한다(김정미, 2009). 이런 연유로 [그림 7]과 같은 남태(남태)라는 농기구를 사용하여 씨앗을 파종한 뒤에 밭을 다졌다. 이것은 제주도에서만 사용된 것으로서, 과거 조 농사를 많이 하던 때에 밭에 줍씨를 뿌리고 나서 남태(남태)를 끌고 다니면서 파종한 땅을 다지는데 사용하였다(편집부, 1988).

남태(남태)



나대



[그림 7] 제주민속 농기구

[그림 7]의 나대는 제주에서 나무의 잔가지나 돼지고기 등을 찍어서 자를 때 쓰는 도구이다. 나대는 포제(醮祭)나 추렴을 위해 돼지를 잡을 경우, 고기를 부분별로 나눌 때도 사용하였다. 나대는 간단하게 휴대할 수 있도록 만들어진 생활도구로서 제주지역 사람들은 휴대용으로 산에 오를 때는 언제나 갖고 다녔다.

[그림 8] 정수남 캐릭터에서 보이는 남태와 나대, 우마의 뼈, 나대의 말총은 우마를 관장하는 농축관장신(農畜管掌神)으로써 자신의 능력을 구현할 수 있도록 설정한 것이다. 이와 같이 제주신화 게임 캐릭터는 미션을 수행 하면서 그 능력이 성장해가는 캐릭터 형식을 취할 것이다.



[그림 8] 정수남

[그림 8] 정수남 캐릭터의 게임 아이템으로는 말총 끈으로 이어진 남태(게임 필살기)와 나대(칼)는 공격형 아이템이고 우마(牛馬)해골은 상대방 정령을 가두어 놓는 방어용 게임 아이템으로 사용한다.

한라산 서남쪽 영실이라는 곳에는 수많은 기암괴석이 늘어서 있다. 이 기암괴석을 대개 오백장군(五百將軍) 또는 오백나한(五百羅漢)이라고 한다. 『제주도 전설지』와 『제주도 전설』에 나오는 오백장군 이야기를 요약하면 다음과 같다.

“옛날 어떤 어머니가 아들 오백 형제를 낳고 살았는데 흉년이 들어 끼니를 잇기 힘들었다. 이에 오백 형제는 모두 양식을 구하러 나갔고 그 사이에 어머니는 큰 가마솥을 걸어 놓고 죽을 끓이기 시작했다. 어머니는 죽을 짓다가 그만 발을 잘못 디더 솥에 빠져 죽고 말았다. 오백 형제는 집에 돌아와 보니 죽이 있어 먹었고, 막내가 죽을 먹으려고 솥을 저울 때 사람의 뼈다귀를 발견하고, 순간 어머니가 죽을 끓이다가 솥에 빠져 죽은 사실을 알아차렸다. 막내는 어머니가 빠져 죽은 죽을 먹은 불효한 형들과 함께 있을 수 없었다. 막내는 통탄하며 멀리 떨어진 차귀섬까지 달려가 끝없이 울다가 바위가 되어 버렸고, 그때야 비로소 형들도 어머니가 솥에 빠져 죽은 사실을 알고 여기저기 늘어서서 통탄하다가 모두 바위로 굳어져 버렸다.”는 이야기이다.

이렇게 변한 영실의 수많은 기암괴석이 오백장군이다. 막내는 차귀섬에 있으니 영실에는 모두 499명의 장군이 있는 셈이다. 오백장군설화는 제주도의 거인 설화인 설문대할망과 관련하여 전승된다. 즉 오백장군이 설문대할망의 자식들이라는 내용으로, 모자관계로 설정되어 있다. 이런 변이는 진성기(1964)가 채록하여 보고한 『남국의 설화』에서 확인할 수 있다.



[그림 9] 오백장군

[그림 9] 오백장군 캐릭터는 이 영실 기암괴석에 얽힌 변이된 설화를 체화하여 애플리케이션 어드벤처 게임 캐릭터로 디자인 한 것이다. 제주의 자연환경과 설문대할망 설화와 관련되어 전승되는 것에 착안하여 몸과 손은 용암을 상징하는 불과 돌이 혼합된 형태로, 몸에는 갑옷을 착용하고 바람을 다스리는 능력을 가진 칼을 아이템으로 들고 있다. [그림 9] 오백장군 캐릭터 왼손에 들고 있는 호룡불은 차귀섬에 있는 막내 장군의 정령으로 모험을 통해 성장하면 이 막내 장군의 정령을 소환할 수 있고 오백장군의 능력이 최대치가 될 수 있는 게임 아이템이다.

4.2. 제주신화 스토리텔링 응용캐릭터

제주신화 어드벤처 게임 스토리텔링은 설문대할망 캐릭터 1인에 초점을 맞추는 것이 아니라 다양한 8등신 원형캐릭터와 8등신 응용캐릭터, 3등신 응용캐릭터, 3등신 변용 캐릭터를 창작하여 각 캐릭터의 독립적 성격과 이야기를 전개함으로써 사용자의 기호를 충족시키고 게임 몰입도와 활용도를 높였다.

[그림 10] 왼쪽은 환생의 꽃·생명의 꽃(살잡이꽃)으로 자청비의 남편인 문도령이 하늘나라 청년들의 음모로 독주를 마시고 죽었을 때 자청비가 서천꽃밭에 가서 환생의 꽃을 구해 문도령을 살리는 대목과 정수남이 죽은 굴미굴산에 가서 환생의 꽃을 뿌려 살리는 이야기에 등장하는 꽃이다.

이 꽃을 [그림 4] 자청비의 오른 손 어깨에 있는 지화(紙花)로도 표현 하였다. 이는 바리공주 이야기에서도 비슷하게 나타나며 동해안오구곳에 사용되는 지화(紙花)인 다부살이꽃, 바리데기꽃, 불동화, 오색동화화도 유사하다.



[그림 10] 생명의 꽃_죽음의 꽃

생명의 꽃에 대한 내용은 제주도 무속신화인 이공본풀이, 세경본풀이, 문전본풀이, 생불할망본풀이와 마누라본풀이 등에서도 나타나는데 이는 한국무속 고유의 재생관이 만들어낸 것이다. [그림 10]의 오른쪽은 죽음의 꽃으로 환생의 꽃·생명의 꽃(살잡이꽃)의 반대 개념으로 낮과 밤, 깨어 있음과 잠들어 있음, 삶과 죽음과 같은 의미에서 만들어진 제주신화 어드벤처 게임 응용캐릭터이다.



[그림 11] 제주 자연환경에 착안 한 응용캐릭터

[그림 11]의 캐릭터들은 화산섬인 제주도의 자연환경에 착안한 응용캐릭터이다. 자연의 변화무쌍함을 물의 신, 불의 신, 돌의 신으로 표현하여 애플리케이션 어드벤처 게임 캐릭터로 디자인 하였다.

캐릭터 디자인 연구와 개발은 문화콘텐츠 산업의 성패를 가름 할 정도로 매우 중요하다. 하지만 대중들에게 사랑받는 캐릭터를 만드는 것은 매우 어려운 일이다. 이런 이유로 검증된 캐릭터의 보고인 신화를 활용하는 것이다. 신화 속 캐릭터는 오랜 시간 동안 구전되어 내려오며 단련된 캐릭터로 모든 문화콘텐츠의 원형캐릭터가 될 수 있다.

원형캐릭터의 좋은 예로 동화(우화, 설화, 전설 등)를 기반으로 한 디즈니 애니메이션 캐릭터를 들 수 있다. [그림 12]는 우리나라에서 뿐만 아니라 전 세계적으로 인기 있는 디즈니 베이비 돌 인형이다. 베이비 돌의 정식명칭은 'Disney Animators' Collection Doll'이다(손대현, 2004). 라퐼젤, 백설공주, 인어공주, 물란, 엘사, 안나 등 다양한 디즈니 공주 혹은 여왕이 있으며, 크기는 16인치이고 인체비율은 3-5등신으로 귀여움과 친밀한 이미지를 강조한다.

라퐼젤 백설공주 인어공주 크리스토퍼



[그림 12] 디즈니 베이비 돌

제주신화 세편을 융합하여 스토리텔링 한 본 연구의 모든 캐릭터는 8등신을 기본으로 캐릭터 디자인을 하였고, [그림 13] 3등신 응용캐릭터와 [그림 14] 3등신 변용캐릭터는 귀엽고 감쪽한 느낌을 주기위해 Victor Perard의 연령별 인체비례 기준으로 3세 정도인 2-3등신의 비례로 디자인 하였다.

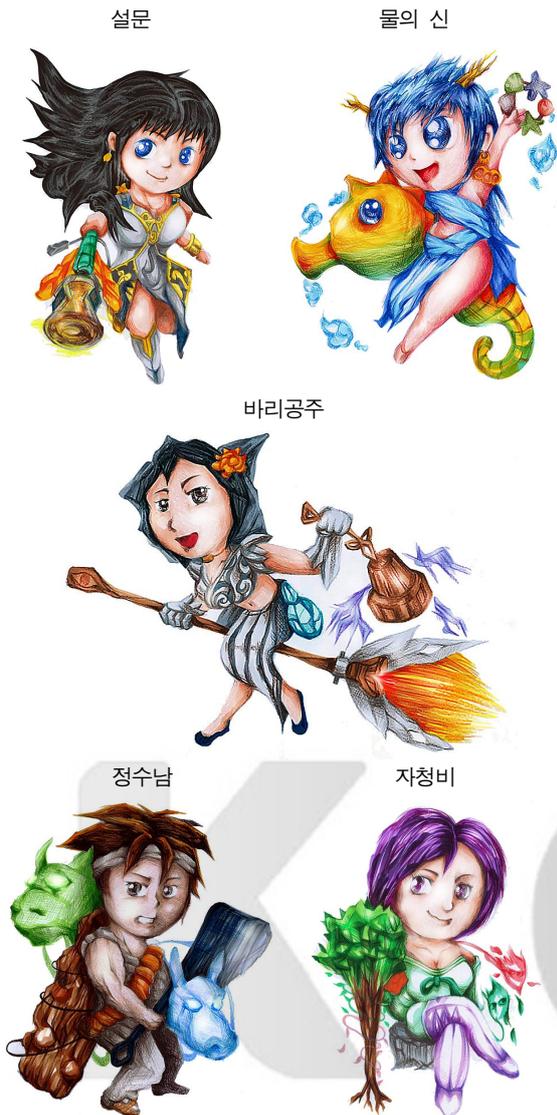


[그림 13] 제주신화 3등신 응용캐릭터

제주신화를 활용한 체화형(體化形) 캐릭터의 멀티유즈(Multiuse) 활용 방안은 다음과 같다.

첫 번째, [그림 12]와 같은 베이비 돌 개발에 필요한 컨셉 캐릭터 디자인의 예로 [그림 13]의 '자청비', '바리공주', '정수남'과 같은 3등신 응용캐릭터를 제안한다.

두 번째, 제주신화 8등신 기본 캐릭터를 활용하여 애플리케이션 어드벤처 게임 캐릭터로 사용할 수 있다. 아울러 모바일 관광 및 홍보 어플(App)과 문화재, 유네스코에서 지정한 문화유산을 안내하는 캐릭터로 활용하여 관광객들에게 친근감을 줄 수 있다.



[그림 14] 제주신화 3등신 변용캐릭터

세 번째, [그림 13] 3등신 응용캐릭터와 [그림 14] 3등신 변용캐릭터로 아동용 퍼즐 게임과 그림 그리기, 카드 게임 및 완구 등 다양한 캐릭터 관련 상품 제작에 활용할 수 있다.



[그림 15] 제주신화 캐릭터를 활용한 e-Book

네 번째, 제주신화 스토리텔링 결과는 교훈(孝)적이고 재미(冒險)있는 스토리로 [그림 14] 3등신 변용캐릭터를 기반으로 하여 [그림 15]와 같은 친숙함과 접근성이 용이한 인터랙티브 e-Book 제작에 활용 할 수 있다.

5. 결론

본 연구는 『세경본풀이』, 『삼공본풀이』, 『삼승할망본풀이』에 구승되어 전해져 오는 <설문대할망>, <자청비>, <바리데기>를 중심으로 제주신화를 스토리텔링 하여 상징적 이미지와 함께 관련된 이야기를 활용하여 스마트미디어 애플리케이션 어드벤처 게임 캐릭터를 디자인하고 연구 하였다.

제주신화라는 한국적 사유체계와 미적체계를 구성하고 있는 문화원형을 문화콘텐츠로 개발함으로써 소재빈곤에 어려움을 겪고 있는 문화 산업계에 풍부한 소재를 제공하고, 우리 문화의 정체성을 확립하는데 기여할 수 있을 것이다. 제주신화 관련 설화는 교육(孝)적 콘텐츠로서 <설문대할망>, <자청비>, <바리데기> 설화는 일차적 스토리를 재가공(스토리텔링)하여 활용하기에 적합한 콘텐츠였다. 제주신화가 기본적으로 교훈적인 내용을 전달하고 있으며, 특히 <자청비>와 <바리데기>는 유교·불교적 세계관을 활용하여 상징적 이미지를 효율적으로 전달할 수 있었다. 제주신화 관련 멀티유즈(Multiuse) 활용 방안으로 8등신 기본 캐릭터와 3등신 응용캐릭터, [그림 14] 3등신 변용캐릭터를 디자인하여 제시 하였다.

본 연구는 제주에서 가장 사랑받고 있는 대표적 무형문화유산인 세편의 제주신화를 융합(融合)하여 스토리텔링하고 어드벤처라는 게임 장르의 몰입과 완결욕구 이론 관점에서 제주신화 게임 캐릭터를 디자인 하였음에도 불구하고 몇 가지 한계를 갖고 있다.

첫 번째는 제주신화의 전승력은 구연에서 문자를 통한 문헌으로 이어지고 있다. 선행 연구자에 의해 채록되어 제주설화는 글로 옮겨져 관광지 안내문, 제주 지역 소식지, 관지, 문학 저서 등에 재 수록되고 있다. 이로 인해 제주신화의 대표성을 지닌 <설문대할망>, <자청비>, <바리데기> 세편의 신화 속 캐릭터의 정확한 원형캐릭터를 제시하는데 한계가 있었다.

이를 해결하기 위해 좀 더 많은 시간을 가지고 제주신화에 등장하는 캐릭터의 상징적 의미와 함축된 이미지 자료를 수집, 보완하여 상업적 콘텐츠로 개발하는 것은 향후 연구로 진행하고자 한다.

두 번째는 본 연구의 연구대상인 제주신화 관련

캐릭터 디자인 연구를 분석할 표본의 확보와 설문조사, 실증적 조사를 통해 캐릭터 컨셉 디자인 연구 가설을 보다 객관적으로 검증해야 하나 논문의 성격과 여건상 그러하지 못 한 점은 본 연구의 한계로 아쉬움이 남는다.

세 번째는 제주도라는 지역적 특성으로 <설문대할망>, <자청비>, <바리데기> 세편의 신화를 융합하여 스토리텔링 하였으나, 모든 지역 설화에 융합형 스토리텔링을 배타적인 기준으로 적용하기는 어렵다.

이러한 한계점에도 불구하고 본 연구는 연구자에 따라 제주신화 관련 문화원형 및 스토리텔링 개발과 콘텐츠 활용 측면에서 뿐만 아니라 제주의 유·무형 문화관광자원과 접목하여 문화콘텐츠 산업발전에 좋은 아이템이 될 수 있으리라 사료된다.

신화는 구전으로 전해지면서 단련되어 인간이 가진 근원적인 욕망을 자극하는 문화원형이다. 본 연구를 통해 새로운 신화 캐릭터를 제안하고 우리나라 제주도에 전해져 오는 신화 속 캐릭터들을 재조명하고 재창조 된 캐릭터가 대중들에게 사랑받을 수 있는 문화콘텐츠로 거듭나길 기원한다.

참고문헌

- 강령호 (2010). 「서사무가 <바리공주>를 활용한 한국문화교육방안 연구」, 한국외국어대학교 대학원 석사학위논문.

- 강성욱 (2003). 「아동용 게임특성에 따른 마케팅 커뮤니케이션에 관한 연구」, 동국대학교 언론정보대학원 석사학위논문.

- 강형원 (2011). 「스마트폰 디펜스게임의 UI(User Interface) 디자인에 관한 분석 연구: ‘플랜츠 vs. 좀비스(Plants vs. Zombies)’와 ‘크리스탈워(Crystal War)’를 중심으로」, 성균관대학교 디자인대학원 석사학위논문.

- 광결위 (2010). 「한국여신에 대한 연구」, 부산외국어대학교 대학원 석사학위논문.

- 김영진 (2015). 「심리게임 특성과 유형 분석: 어드벤처 게임을 중심으로」, 인제대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 김정숙 (2002). 『자청비, 가문장아기, 백주또』. 제

주: 도서출판 각. p.71.

- 김정이 (2009). 「제주 설화의 생태학적 인식」, 제주대학교 대학원 석사학위논문.

- 박영우 (2011). 「창작소재의 콘텐츠 활성화 방안」, 서강인문논총 제30집.

- 박종성 (2010). 비교신화의 관점에서 본 설문대할망. □『구비문학연구』, □31, 235-265.

- 소강춘 (2009). 『스토리 텔링과 문화산업』. 서울: 글누림.

- 손대현 (2004). 『문화를 비즈니스로 승화 시킨 엔터테인먼트산업』. 서울: 김영사.

- 이성준 (1990). 설문대할망설화 연구.□『국문학보』, □10, 80. / 김수동(여·79), 1988년 11월 16일 조천읍 조천리 3104-7 김수동 할머니 자택에서 이성준 채록.

- 이인선 (2008). 「어드벤처 게임의 퍼즐 시스템이 플레이어의 게임 몰입과 참여도에 미치는 영향」, 홍익대학교 영상대학원 석사학위논문.

- 이창식 (2008). 『설문대할망』. [한국신화와 스토리텔링. 서울: 북스힐.

- 정동환 (2013). 스토리텔링을 활용한 디펜스 게임 캐릭터 디자인 연구: 신라 30대 문무왕(文武王)을 중심으로. 『한국디자인포럼』, 39, 191-202.

- 제주도 (1985). 『제주도 전설지』. 제주: 제주도.

- 진성기 (1964). 『남국의 설화』. 서울: 박문출판사.

- 최기숙 (2003). 『환상』. 서울: 연세대학교 출판부.

- 캐스린 흠, 한창엽 역 (2000). 『환상과 미메시스』. 서울: 푸른나무.

- 편집부 (1988). 『한국의 농경문화 제2집』. 서울: 정훈출판사.

- 현용준 (1996). 『제주도전설』, 서울: 서문당.

- 홍태한 (2010). 『서울 진오기gut』, [서울: 민속원.

- 황국태·정동환(2012). 구미호 캐릭터의 환상성 연구를 기반으로 한 한국 여신 캐릭터 제안: ‘자청비’·‘바리공주’를 중심으로. 『한국디자인문화학회지』, 18(1), 527-541.

- Cavallari. et al. (1992). Adventure games in education. Australian Journal of Educational Technology, 8(2), 172-184.

- Korea Creative Content Agency, “Game user investigation report, 2012.

- Victor Perard, 백남기 (2001). 『미술해부학과 드로잉』. 서울: 이종문화사.

- Characters Design by Jung, Dong-hwan

- Characters Drawing by Park, Sun-woo