## 시나리오 정보

CoC 7판 룰 사용 / 레일로드

권장 인원: 타이만, 2인 개변을 추천하지 않습니다.

플레이 타임: ORPG 3~4시간

난이도: 탐사자- 하 / 수호자 - 하

추천 기능: 자료조사, 설득

## 개요

내가 상종 못 할 후레새끼로 보이는 거 알아요. 친구 애인하고 붙어먹었다 이거지. 그런데 그거 말야, 어디까지 진짜라고 생각하세요?

히키코모리는 그런 말을 지껄이며, 당신의 앞에 앉은 채입니다. 이 인간의 태도가 맘에 들든, 들지 않든, 당신은 지금 이 순간 인터뷰를 해야 하는 입장이고 말입니다. 그도 그럴 것이, 세간의 이목은 지금 온통 KPC에게 쏠려 있거든요. 오늘 인터뷰에서 하나라도 건덕지를 잡는다면 이번 프로그램 시청률 40퍼센트는 따놓은 당상이에요!

모든 인류가 가십을 필요로 하는 시대입니다. 그것이 진짜든 아니든 간에.

## 주의사항

‘악플’, ‘싸이버 불링’, ‘무분별한 가십 소비’에 대한 재현을 포함하고 있는 시나리오입니다. KPC가 해당 행동들을 당하게 됩니다. 스토리 진행 중 KPC가 공황장애로 판단되는 양상을 보이는 부분이 있습니다. 해당 요소들에 대해 트리거가 있으신 분은 시나리오 플레이도, 시나리오 열람도 재고를 부탁드립니다.

비윤리적 소재와 적나라한 비속어, 비난들을 다수 포함하고 있는 시나리오이며, 보는 이에 따라 불쾌한 기분이 들 수 있습니다. 비속어와 비난들은 오로지 실제 덧글들의 양상을 재현하기 위해서 사용되었습니다만, 앞서 말했듯이 열람에 있어 충분히 불쾌한 기분을 들게 할 수 있는 요소입니다. 적나라한 비속어와 원색적인 비난에 면역이 없으신 분 역시 플레이와 열람에 있어 재고 부탁드립니다. 어떤 필터링도 없는 표현들이 쓰여있으니 해당 요소들이 힘드신 분은 절대 스크롤을 내리지 말아주세요!!^^;; 실제 키퍼링에서 순화해 표현하는 것은 당연히 상관없습니다. 기본적으로 제 시나리오들은 전부 개변 자유입니다.

시나리오 전체적으로 악의가 가득합니다. 전개나 결말이나...악의로 똘똘 뭉친 시나리오...그런 것입니다. 뒷맛이 깨끗한 전개, 인간의 선의에 기반한 이야기를 선호하시는 분은 열람을 재고하여 주세요! 대놓고 기분나쁜 시나리오입니다!

## 백스토리 설정

(백스토리 설정은 진상을 포함하지 않습니다. 키퍼링 안 할 거라도 보셔도 됩니다. 시나리오 진행 전부터 PL이 전부 숙지하고 가는 사항들에 대한 언급이에요.)

약 6달 전, 인터넷 커뮤니티에서 화제가 된 사람 하나가 있었습니다. KPC입니다. X톡이나 틱X 영상을 올렸다는 설정도 좋고, X튜버로 빵 떴다는 설정도 좋고, 좀 서정적으로 가보고 싶다면 기깔나는 시를 써서 주목을 받았다는 설정도 좋습니다. 키퍼와 PL이 상의하여 정해 주세요. 어쨌든 KPC는 모든 사람의 화제거리가 되었고 모두에게 사랑받았습니다. 당연히 인터뷰도 몇 건 잡혔고(지상파 방송 인터뷰는 아니었지만요), 유명인사가 됐죠. 닉네임을 썼었다면 유명인사가 되는 과정에서 본명이 까입니다. 신상이 이미 모든 사람에게 퍼져 있게 됐어요.

그렇게 모든 일은 잘 흘러가는 것 같았습니다.....

글 하나가 올라오기 전까지는요.

처음 올라온 글의 제목은 이랬습니다. <KPC 도벽 있는거 알고있었음?>

해당 게시물은 예전에 아르바이트를 하던 가게에 KPC가 자주 왔었는데, 물건을 훔치다 사장한테 걸렸었고, 알아보니 사실 예전부터 상습적으로 그 가게에서 물건을 훔쳐 왔었다는 요지였습니다. 당시 KPC가 연락용으로 써 두고 간 이름과 연락처 사진까지 첨부되어 있었기 때문에, 글은 정말이지 화제가 되었습니다. 모두가 KPC의 행보에 말을 얹었고, ‘해명글을 올리라.’ 는 얘기가 제일 많이 나왔죠.

그리고 그 글이 하나 올라오고 나자, 또 다른 글이 올라왔습니다.

<KPC가 예전에 나한테 진짜 개 똥처먹임>

해당 게시물은 자신이 사귀던 애인이 있었는데, KPC가 플러팅 끝에 애인을 뺏어갔다는 요지의 글이었습니다. 이 글에는 어떤 증거도 없었지만...이미 사람들은 KPC의 얘기라면 뭐든지 화제로 삼고 보는 상태였기 때문에, 이 글도 금세 여러 사람의 입에 오르내렸습니다. 진실 여부는 아직 몰라요. 물론 네티즌의 90퍼센트는 거의 사실이라고 확신하는 눈치였습니다. 그야 ‘갑자기 빵 뜬 정체 모를’ 사람이,

‘사실 도벽이 있었다.’ 라는 사실까지 확인이 됐잖아요. 그러면 이 사람이 남 애인을 못 뺏을 이유는 뭐예요?

KPC는 점점 사람들 사이에서 ‘상종 못할 쓰레기’가 되어갔습니다. 어느 커뮤니티 사이트를 가도 KPC의 얘기가 한 번씩은 나왔죠. KPC는 해명글이나 입장문도 안 올리고 있었습니다. 이런 일이 일어나면 해명글 정도는 올려야 하지 않나요? 그런데 묵묵부답이었다고요. KPC를 사랑해 주었으나 기만당한 사람들의 입장에서 생각해 보세요. 욕할 동기가 충분하지 않나요?

한편, 해명문이 어찌 되었든 진상이 어찌 되었든 그건 나중에 얘기하고 (이건 조금 더 스크롤 내리면 나옵니다. 하지만 PL에게는 비밀이니까.) 현재 KPC의 멘탈 상태를 조금 설명해 보겠습니다. 이걸 좀 알고 가야 하니까요.

이 모든 상황을 관람한 KPC는 멘탈이 빠삭빠삭 부서졌습니다. 그야 모든 사람이 자신의 욕을 하고 있었는걸요. ‘KPC가 빵 뜨고-이 난리가 남.’ 과정이 진행되며 4달이 흘렀을 즈음, KPC는 방 안에 틀어박혔습니다. 물론 인터넷은 계속 하니까 사람들이 자기 욕하는 건 계속 봐요. 모니터를 끄면 좋지만 그게 또 맘대로 안 되는 게 사람이잖아요. 틀어박힌 채로 2달이 흘러서, 지금입니다. 마음이 하나도 평온하지 않은 히키코모리 생활이에요. (히키코모리 생활을 어떻게 하고 있나요? 키퍼가 자세히 정해 주시면 재미있어집니다.)

한편, PC는 방송 관련 일을 하고 있는 사람입니다. PD를 상정하고 작성하였으나 방송국 말단 직원이나 가십 전문 기자나…어떤 것이든 상관없습니다. 중요한 건 얼마 전에 상부에서 KPC와 인터뷰를 잡으라는 얘기를 했다는 것이죠. 뭐 어쩔 수 있겠습니까 까라면 까야지.

의외였던 것은 KPC가 순순히 인터뷰 요청에 응했다는 것이었습니다. 잠수를 탈 것까지 예상했는데, 양전하게 약속 일시와 장소를 정해 문자로 보내 왔습니다. 문자 끝에 [그런데 제가 밖에 안 나간 지 꽤 돼서 꼴이 좀 별로일 수도 있어요.] 라고 덧붙여진 게 신경쓰였긴 했지만…밖에 안 나갔다, 라. 뭐 이상할 일은 아니에요. 그렇게 전국구에 조리돌려진 사람이 어디 뭐 밖에 나가고 싶겠어요? 예상했던 상황이기도 합니다. 근 2달간 야외에서 KPC를 봤다는 사람이 전무했거든요.

그러니까 그런 건 아무래도 상관없어요! 꼴이 별로여도 인터뷰하는 데에는 문제가 없습니다. 이제 PC에게 남은 건 KPC를 만나 인터뷰를 하고…뭐가 되었든 간에 끝내주는 방송용 건덕지를 뽑는 거라고요.

백스토리는 여기까지입니다. PC, 인터뷰 준비를 열심히 해 봅시다! 성취를 위해! 보다 밝은 앞길을 위해!

이 아래로 진상과 시나리오 본문 내용이 이어집니다.

## 진상

원인은 인간의 욕망입니다. 늘 그렇죠. 원래 이 이야기에는 신화 생물 같은 것은 끼어들 틈이 없었습니다.

결론부터 말하자면 <KPC 도벽 있는거 알고있었음?> 이라는 글은 아르바이트생의 오해로 인한 거고요, <KPC가 예전에 나한테 진짜 개 똥처먹임> 이라는 글은 전부 거짓말입니다! 조금 더 자세히 말하자면 각각 아래와 같습니다.

KPC 인성 지리는거 알고있었음?: CCTV 각도로 인해서 다른 사람이 훔쳤던 것이 KPC가 훔친 것처럼 나왔던 것입니다. 덕분에 예전에 사라진 물건들을 도둑질한 범인으로까지 몰렸고요. 글을 쓴 아르바이트생은 이렇게 KPC가 범인으로 몰린 상황을 목격하고 쓴 것입니다.

물론 KPC가 범인이라는 오해는 도둑질 사건으로부터 4일쯤 뒤에 풀렸습니다. 그런데...이 아르바이트생은 원래 사건으로부터 딱 3일 뒤까지 일하기로 되어 있었거든요. 그러니까 해명 과정이 어떻게 되었는지 모르는 채로 끝내주는 퇴직을 했다 이거예요. 그래서 저런 글을 쓴 겁니다. 참고로 사장은 진실을 압니다.

KPC가 예전에 나한테 진짜 개 똥처먹임: 전부 거짓말입니다! 이 글의 글쓴이는 KPC와 아는 사이도 아닙니다. 화제가 되니까 그냥 발 하나 슬쩍 얹고 글 써 본 거예요. 이렇게까지 쭉쭉 퍼져나갈 줄은 몰랐지만.

글들은 아주 아주 화제가 됩니다. 왜 그렇게 되었느냐: 어떤 사람은 이 글들이 매우 재미있다고 생각했습니다. 순전한 흥밋거리로요. 그래서 이 글들이 대단하다고 얘기하면서 퍼날랐습니다. 그러면 이번엔 5명이 이 글들을 매우 재미있다고 생각합니다. 그럼 그들이 또 글들을 퍼나릅니다. 몇 가지의 더욱 자극적인 멘트를 덧붙이면서. 그러면 이번엔 20명이 이 글들을 매우 재미있다고...뭐 그런 과정입니다.

그리고 여기서!

니알라토텝이 끼어듭니다. 왜냐면요…중세에야 마녀사냥도 있고 처형도 있고 그랬지만요. 현대에는 그런 게 없으니까 너무 심심했거든요. (아~너무 윤리적인 세상이 됐어~하고 불평해도 노덴스가 미친놈 보듯 보고 갈 뿐이고….) 그래서 현대의 유형으로 가공된 마녀사냥을 찾다가 여기에 도달한 겁니다. 인간들의 별것 아닌 아주 작은 악의들이 모여서 한 사람을 조져놓다니…기어다니는 혼돈에게는 이렇게 가슴 뛰는 일이 또 없었습니다…약간 러브레터 받은 기분까지도 들었어요.

그래서 니알라토텝은 이 글이 퍼져나가는 것에 손을 좀 썼습니다. 어쩌다 과장이나 거짓말인 것을 파악한 덧글은 삭제시키고, 무조건 욕하는 덧글들의 추천수는 확 올려버리고. 사람들이 본래 가졌어야 할 흥미의 정도를 두 배, 세 배로 늘려버리고. 그러니 안 그래도 이슈가 된 글은 점점 더 이슈가 되었습니다. 사람들은 모두 눈이 먼 것처럼 가십에 열광했고…. (물론 이 상황이 전부 니알라토텝의 탓은 아닙니다. 그는 단지 사람들의 욕망에 기생한 것 뿐이에요. 탓 돌리기라니 말도 안 되지. 내리막길을 내려가는 쇠구슬을 조금 더 힘내라고 밀어준 게 기어다니는 혼돈이 한 일의 전부죠.) 아, 그런데 문제가 하나 있어요.

이런 식으로 마구 조작해대다 보니, 그냥 스쳐지나가는 사람들이야 눈치를 못 챘지만, 적어도 자기 일인 KPC는 이상한 걸 눈치챘다는 겁니다. 그야 아무리 해명글을 올려도 바로바로 내려가는걸요. (니알라토텝이 내려버립니다. 변명의 기회 같은 거 주지 않아~) 사람들이 계속 해명글을 올리라고 해서! 올렸는데! 글이 자꾸 사라집니다, 물에 씻은 솜사탕처럼…!

그래서 KPC는 PC의 인터뷰 요청을 허락한 겁니다. 이 상황을 알릴 창구라고 판단한 거죠. KPC는 이 가십 폭풍에서 살아남기 위해 히키코모리 생활을 청산, 아니지. 이십 퍼센트쯤 청산? 여튼 뭐 그런 걸 하고, 현관문으로 나섰습니다.

이런 맥락이므로.

PC의 인터뷰는 인터뷰만으로 끝나게 되지 않을 겁니다. 자, 걸어들어가 보자고요, 혼돈 속으로…….

## 1. 모두가 가십을 필요로 하는 시대

인터뷰 시각은 오후 세 시. 지금 시각은 오후 두 시 반. 당신은 한 세미나실에서 사전에 조사해 왔던 자료들을 들여다보고 있는 중입니다. KPC란 인물, 그에 대해서 쓰인 최근 인터넷을 달구었던 두 개의 글. 그리고 거기에 달린 덧글들. 이런 것 정도는 조사해 와야죠. 그냥 재미로 하는 인터뷰도 아니고 일이니까 말입니다. 빈 손으로 올 수는 없지.

이어서 아래의 핸드아웃들을 제공합니다.

핸드아웃**1: <KPC** 도벽 있는거 알고있었음**?>**

요즘 글올라오는 KPC.....ㅋㅋ나는 진짜 좋게 못 보겠음...

왜냐면 예전에 나 일하던 가게에 오던애였는데

맨날물건훔쳐갔음.....

그러다가 한번 걸렸고....그래서 내가 아는 거고....

진짜뻔뻔하게굴었음

자기가 안훔쳤다고.....

CCTV 다 있었는데.....

나 그때....KPC가 사장님한테 이름이랑 폰번 써두고 간거

사장님이 찍어두라고 해서 찍어뒀던거 있거든...

첨부함..(번호 뒤 네자리는 모자이크했음)

여튼..다 진짜임

빠는건 상관없는데

알고 빨았으면 좋겠다....우리 사장님 KPC 때문에 진짜 엄청 손해보심...ㅜ

비싼것만 골라 가져갔거든....

핸드아웃**2: <KPC**가 예전에 나한테 진짜 개 똥처먹임**>**

ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ진짜ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ터질새끼는결국터지네ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ요즘 KPC얘기 나오는거보면서 개웃긴다싶었다 솔직히 언제터지나 날세고있었음ㅇㅇ존나뭐 연기도씨발 불을때야나지 멀쩡한새끼한테 그런얘기가붙겠냐?

…으로 시작하는, 3천자 정도의 글입니다. KPC가 자신의 애인에게 플러팅을 하는 과정과 그 과정 중에 자신에게 얼마나 못되게 굴었는지 등이 상세히 설명되어 있습니다. 인증용 자료는 첨부되어 있지 않습니다.

핸드아웃**3: <KPC**에 대한 덧글 모음**>**

작성자*:* 내천*a.k.a*빨갱이는승리한다*(@guraudQnsdlek)*

아니 이러니까ㅆㅂ 존나가볍게뜨는새끼들빨아주는거아니라니까아시팔.....눈돌리면 여기서터지고저기서터지고ㅋ 존나다터져라..한두번아니지..근데 KPC는씨발진짜예상못한거였다지린다 ..세상이내게매번새로운걸보여주네..개신박해서 이걸로 자소서쓰면채용될듯 ㅆ1발

작성자*:* 비둘기*(@pp_zion)*

내 생각에는 KPC 심리상담이 급해 보임. 저런 행동들을 지속적으로 일삼는다는 건 마음에 뭔가 결핍이 있다는 건데 주변에서 그걸 말 안해주니까 혼자 선 넘고 저러는 듯

작성자*:* 閑*(@week3nd)*

ㅋㅋ뺏은애인이랑 모텔 더치페이했을듯

작성자*:* 리타*(@myprincesslele)*

아진짜토나옴 속안좋아지무ㅜ...걍어디가서 자살이나했음좋겠다 그게세상에이득인듯 (죄송,,안죄송) 진짜저렇게 악의로똘똘뭉친인간이 존재할수가있나.....아니내가저런식으로...저런일당했으면..진짜 도로에서소리소리지르면서 이 연놈들보라고 했음....

작성자*:* 오사무*(@humanfail)*

예전, 도벽 있는 아이를 알았다. 하나, 둘씩 훔치며 나에게 아무것도 아닐 거라고, 아무도 모를 거라고 얘기를 했었다. 그러다, 그 애는 친구 지갑에도 손을 댔다. 어머니 생일선물 사려고 모아두었던 돈을 빼돌렸다. 그런 식으로 양심이 사라지는 것이다. 천천히 진행되고 느리지만 무엇보다 확실하다.

이슈가 된 원본 글과 그에 따른 덧글들입니다. 이 덧글들을 KPC앞에 내밀 일이야 없겠지만서도 알아놓기는 해야 하니까요. 관련된 것들을 모두 조사해 놓아서 엄청 좋을 것이야 없지만 나쁠 것도 없는 일입니다.

그리고 이 즈음에서 해당 사건에 대한 PC의 의견을 키퍼 지문으로 물어보면 좋습니다. 인터뷰에 앞서 자신의 스탠스를 어느 정도 정하게 하는 용도입니다. PL의 손으로 PC의 의견을 정하게끔 유도해 주세요.

.....그런 생각들을 하며 자료들을 내려다보고 있으면, 세미나실의 문이 열리는 소리가 들립니다. 아직 약속 시간이 되지 않았는데...하지만 고개를 들어 문 쪽을 쳐다보면.

## **2.** 진실여부는 무관한 사항

그곳에 있는 것은 KPC입니다. 모자를 푹 눌러쓰고 검은 후드티까지 입었지만, 화면 속에서 341번은 넘게 본 얼굴이니 알아볼 수 있습니다.

그런데, 외출을 안 했다더니…정말이지 전형적인 히키코모리의 몰골이에요! 묘하게 자신도 없어 보입니다. 찌글찌글해 보이고.

하기사 인터뷰를 위해 이 세미나실을 빌려야 했던 것도 그가 히키코모리가 된 것이 까닭이었습니다. 사람 많은 곳은 싫다고 강경하게 주장했거든요. '다 저를 쳐다보는 것 같아요.' 라면서.

그는 당신의 자리 위에 흩어져 있는 자료들을 흘끗 보더니, 당신이 있는 쪽으로 다가와 의자에 털썩, 앉습니다.

이어서 아래와 같은 내용의 롤플레이를 진행해 주세요. PC와 자연스레 대화하며 아래의 사실들을 전달하는 겁니다. 꼭 아래의 내용과 똑같지는 않아도 됩니다. 롤플레이의 목적은 '인터넷에 올라온 그 글들은 전부 거짓이며, 내가 해명을 아무리 하려고 해도 모두가 듣지 않았다. 오히려 올린 해명글이 지워졌었다.' 라는 사실을 PC에게 전달하는 것입니다.

- 당신이 오늘 인터뷰어냐. 내가 KPC다.
- 내가 상종 못할 후레새끼로 보이는 거 안다. 친구 애인하고 붙어먹었으니까. 그런데 그 말들이 어디까지 진실이라고 생각하느냐.
- 단도직입적으로 말하겠다. 인터넷에 올라왔던 그 글은 전부 거짓말이다. 하나도 모르는 얘기다. 난 남의 애인한테 플러팅한 적 없다. 물건 훔쳤다는 것도 전혀 아니다. 예전에 다른 사람이 훔친 것을 내가 훔쳤다고 오해받은 적은 있었는데, 잘 풀렸었다.
- 몇 번 해명글도 올렸다. 그런데 얼마 안 있어서 지워지더라. 사이트에 문의해봤는데 무시하고…너무 이상하다. 이것 때문에 인터뷰에 나온 것이다. 모두가 해명글을 올리라고 하는데 내가 해명글만 올리면 글이 지워진다.
- 이렇게 인터뷰라도 잡아준 건 당신이 처음이다. 모두 내가 무슨 말을 하는지는 안 궁금해하더라. 이게 중요한 기회라고 생각한다. 그래서 당신이랑은 좀 연락을 하고 지내고 싶다.

……영 믿지 못할 얘기입니다. 하지만 아주 거짓말이라고도 할 수는 없는 얘기죠. 그 '글'들에는, 첫 번째 글의 사진 한 장을 제외하고는 어떤 명확한 증거도 없습니다. 애초에 증거 없는 글에 기반해 신상이 이만큼 알려지고 모든 사람들의 입에 한 사람의 안위가 오르내리는 것 자체가 좀 이상한 현상이지요. 다들 그것을 내버려두었던 것은 오로지 그게 가십이므로, 흔하게 있는 일이니까, 어차피 나랑 아는 사람이 아니니까, 얘깃거리는 늘 필요하니까…그런 이유들 때문이었을 텐데.

지금 당신의 앞에 이렇게 앉아 있는 이 사람은, 이 공간에서 실체를 가지고 있고, 그러므로….

조잡한 텍스트 너머에서 실체 없이 존재하던 '도벽 있고 인성 조진 개새끼 KPC' 라는 개념과는 다르게 느껴집니다. 말 하나하나가 무게를 가집니다. 아무리 초면인 사람이라도, 정확히 살아 있는 사람 같기 때문에ㅡ미묘한 감각이 주변의 공기 속을 메웁니다.

누구든 그렇지 않겠습니까.

실제로 만난다면 말이에요.

그 때, KPC의 주머니 속에 있던 핸드폰이 요란하게 진동합니다. KPC는 모르는 번호인 것을 한 번 확인하더니, 테이블 위에 전화기를 올려 놓고는 통화 버튼을 누릅니다. 화면 너머에서 새어나오는 목소리는 이런 말을 합니다.

"거기 *KPC* 폰 맞죠*!*"

당신이 그 말을 들음과 동시에, KPC는 이번에는 통화 종료 버튼을 누릅니다. 잠시 정적이 찾아들었다가, 다시금 KPC가 입을 엽니다.

이어서 아래와 같은 내용의 롤플레이를 진행해 주세요. 꼭 아래의 내용과 똑같지는 않아도 됩니다.

- 이런 식의 전화가 자꾸 온다. 얼굴이랑 이름 까인 거야 당연하지만, 내 번호는 대체 어디서 유출되었는지 모르겠다. 사진은 모자이크가 되어 있었을 텐데…설마 네 자리를 하나하나 다 대입해 본 건가?
- 이런 전화를 받으면 뭐 별 소리를 하는 것도 아니다. 욕을 몇 마디 하거나 와 진짜 받았다, 라고 한 뒤에 끊어 버린다. 이런 것도 인터뷰 내용에 좀 넣어주면 안 되나.
- 사실 인터뷰에 대해서는 내가 정말로 그 짓거리들을 하지 않았다는 것을 제외하면 이젠 더 할 말도 없다.
- 외출을 오래 안 했다 보니 밖에 오래 나와있는 것이 버거워서 이만 들어가 보겠다. 다음에 또 할 말이 생각나면 연락을 드리겠다.

이후 PC가 붙잡는다고 해도 인터뷰를 마무리하는 흐름으로 유도해 주세요. KPC는 정말 '나는 그런 짓들을 하지 않았다.' 라는 말을 하기 위해서 이 자리에 나온 것 뿐이며, 간만에 바깥에 나온 것을 영 피곤해하고 있기 때문에 되도록 빨리 돌아가고 싶어합니다.

마무리하는 분위기가 되면 KPC는 가볍게 인사를 하고는 스터디룸을 나서고, PC 혼자만이 남겨집니다.

결과적으로 오늘 얻은 것은 '정말로 내가 한 짓이 아니다.' 라는 정보밖에 없군요. 물론 하려고 마음만 먹는다면 이것을 각색해서 자극적으로 만들 수야 있겠지만. 구체적인 정보도 없고, 인터뷰가 엄청 길었던 것도 아니고. 영 애매해요. 한 가지 희망적인 면이 있다면 KPC가 먼저 연락을 하겠다고 말을 꺼내고 간 거겠지요.

뭐, 이제 슬슬 돌아갈까요. 이 인터뷰 말고도 할 일은 넘치도록 쌓여 있으니까 말입니다. 방송인이라는 게 한가한 신세가 아니지요. 그래도 뭔가를 좀 더 해보고 싶다면, 돌아가는 길에 KPC에 대해 조금 더 검색해 볼 수도 있겠습니다. 무언가 새로운 게 올라왔을지도 모르잖아요.

그렇게 생각하며 밖으로 나와 검색 엔진을 켜면…어라? 실시간 검색어에 KPC의 이름이 올라 있습니다. 1위까지는 아니고요. 7위 즈음에 있네요.

자료조사 판정을 통해 검색 이후 나오는 게시물들을 조사해 볼 수 있습니다.

- 대성공**,** 극단적 성공**,** 어려운 성공 시**: 3**개의 게시물을 전부 볼 수 있습니다**.**

자료 제공 예시: [KPC 글 증거 없지 않아?], [아까 번화가 카페에서 KPC 봤음], [KPC 학교다닐 때 개찐따였음]이 제목인 게시물들을 찾습니다. 클릭 시 내용을 조사할 수 있습니다.

- 보통 성공 시**: 2**개의 게시물을 볼 수 있습니다**.** 종류는 키퍼가 지정**.**

  자료 제공 예시: [아까 번화가 카페에서 KPC 봤음], [KPC 학교다닐 때 개찐따였음]이 제목인 게시물들을 찾습니다. 클릭 시 내용을 조사할 수 있습니다.

- 실패**,** 대실패 시**:** 처음 보는 연예인의 팬픽이 나옵니다**.**

  자료 제공 예시: KPC와 관련된 글들을 클릭해 보았지만 전부 별 소득 없는 것들이었습니다. 게다가 이름이 비슷한 연예인의 팬픽까지 보게 됐어요. 팬픽 제목은 <프로포즈 신드롬> 내용은 대충 이런 식이었습니다. '너에게 고백하고 싶은 건 병과도 같았다. 하얀 낯과 내 두 손에 다 들어올 것 같은 목, 그리고 나를 보는 눈동자가 나를 아프게 만든 것이었다. 너는 모르지, 사실 내 꿈에 네가 나올 때마다 나는 몽정을 했는데….' 음? 뭐야?

게시물 **1**

**[KPC** 글 증거 없지 않아**?]**가 제목인 게시물입니다.

게시물을 클릭할 시 아래의 내용을 볼 수 있습니다.

그냥 그거 쪽지 사진 한 장 가지고 물건 훔쳤단거 어떻게 믿는데? 글고 애인 얘기는 아예 그런 좆구린 증거하나조차도 없는데 왜 이렇게 다 진짜라고 못박아놓고 욕하는지 대체 알수가없음;;; 내가 모르는사이에 증거 올라왔었음? 올라왔으면 링크좀ㅜ 개이상

해당 게시물을 확인하고 잠깐 있으면 화면이 새로고침되더니, [게시물이 삭제되었습니다.] 라는 알림이 뜹니다.

게시물 **2**

**[**아까 번화가 카페에서 **KPC** 봤음**]**이 제목인 게시물입니다.

게시물을 클릭할 시 아래의 내용을 볼 수 있습니다.

뭐 인터뷰같은 거 하고있던데 존나웃기는일이군아 . . 지딴에 뭔가 할말이 있다이거지 . .
양심삭제지렷다♡ 해달라고 했다고 해주는 사람은 또 뭔지

그 아래로는 동조하는 듯한 덧글들이 달려 있습니다. 사진을 찍었냐느니, 인터뷰 해준 사람 정보는 모르냐느니 하는 말들이 보이는군요.

게시물 **3**

**[KPC** 학교다닐 때 개찐따였음**]**이 제목인 게시물입니다.

게시물을 클릭할 시 아래의 내용을 볼 수 있습니다.

학교다닐 때 아는 사이였는데, 노는애들 뒤꽁무니 따라다니면서 빌빌대는 그런애였음. 아마 그때 물건훔치는 습관든듯ㅋㅋ 근데진짜 개~~~찐따같았고 사회성제로였음

해당 게시물의 아래에는 '너 어느 학교 나왔는데**?** 진짜 같은 학교였던 거 맞음**?** 학교 이름 대봐봐' 라는 덧글이 달려 있습니다만, 당신이 확인하자 곧 [삭제된 덧글입니다.] 로 바뀝니다.

자료조사 파트가 끝나고 나면, 다음 진행으로 넘어가 주세요.

……

화면 속에서 말들이 지나가는 동안, 현실의 사람들 또한 당신의 옆을 지나갑니다. 오늘의 햇살은 유독 포근합니다. 바람은 선선하고, 사람들은 행복해 보이고. 그러니까 정말로 '아무 일도 없는' 하루입니다. 근처를 지나가던 사람 두 명이서 이런 말들을 합니다. 날이 풀려서 다행이야. 최근에 날이 엄청 추웠었잖아. 나는 진짜 세상 망하는 줄 알았어. 그게 최고 걱정거리였는데. 이제 걱정할 건 뭣도 없지.

아마 그렇습니다. 걱정할 것은 무엇도 없지요. 오늘 엄청 큰 뉴스거리를 건지지야 못했다지만 그게 당신의 기분을 엄청 망친 건 아니고, 오히려 오늘의 일거리가 줄어들어 오늘이 조금 여유있어졌다고 생각해 볼 수도 있는 일이잖아요. KPC의 인생은 당분간 좀 순탄치 않겠지만 그의 인생이 어떤 식이든 간에 그것은 당신과는 큰 상관이…음?

그 때, 시야에 들어오는 사람 하나가 있습니다.

다름 아닌, 카페에서 보았던 KPC입니다. 약간 넋을 놓은 표정이고, 상태가 안 좋아 보입니다. 골목에서 몸을 웅크리고 있어요. 손으로 입을 틀어막고서는 벽에 기대어 있습니다.

PC가 KPC에게 말을 걸도록 키퍼 지문으로 유도한 뒤, 이어서 KPC로 아래와 같은 내용의 롤플레이를 진행해 주세요. 꼭 아래의 내용과 똑같지는 않아도 됩니다.

- 이 시간에 이렇게 사람이 많은 줄 잊고 있었다.

- 저 사람들이 나 안 건드린다는 걸 알고는 있는데 지나가기 버겁다. 다리가 후들거리고 속이 안 좋다.
- 혼자는 못 움직일 것 같다. 우리 집이 바로 이 근처인데, 데려다 주면 안 되냐. 사례는 하겠다.

뭐랄까, 거절하기 애매한 분위기가 되었습니다. 빌빌거리고 있는 걸 두고 쌩하니 떠나기 좀 그렇잖아요. 게다가 이 사람은 지금의 상황으로는 꽤나 중요한 사람이기도 하니까, 지금 KPC의 집에 들르는 것이 그리 나쁜 선택지는 아닐 겁니다.

PC가 KPC의 집에 가지 않으려고 한다면 KPC로 그 자리에서 혼절하는 혼신의 연기를 보여줍시다. 다른 사람 부를 틈 없어. 안돼안돼. 네가 데려다 줘야 해.

## **3.** 자극적이면 **OK**

그리고, 당신의 동의 하에, 둘은 걸었습니다. 여전히 사람들은 평화롭고 햇살은 유독 포근하고 바람은 선선했습니다. 아무 일도 없는 하루. 평온하고, 문제 없이 잘 돌아가는.

KPC가 가르쳐 준 주소 앞에 도착해 집 문을 열면, 안은 엉망입니다.

여기저기에 과자 봉지가 널부러져 있고, 컵라면 용기 또한 산을 이룬 채로 쌓여 있어요. 아, 그제서야 다시 상기되는 사실이 있습니다. 문자 말입니다. [그런데 제가 밖에 안 나간 지 꽤 돼서 꼴이 좀 별로일 수도 있어요.] 사람 꼴이 별로가 되었다면, 집안 꼴이야 더욱 별로겠지요. 정말이지 미디어에서 재생산하는 '히키코모리의 집' 이미지 그대로입니다. 유일하게 이 집을 사람 사는 집같이 만들어주는 건, 계속 켜져있는 채로 뭐라 지껄이는 텔레비전이네요.

그런데…마침 방영되던 채널에서 싸구려 가십 프로그램의 광고가 나옵니다.

채널*Z* 독점 특집*!* 마구잡이로 생산되는 <인터넷 스타>들*.*

그러나 도덕성은 보장되는가*?*

이후 화면에 비추어지는 것은 KPC가 인기를 얻었을 때의 영상이나, 시나…(자유롭게 정해주세요. 만약 틱X에 영상을 올려서 인기를 얻었다면 짧게 편집된 틱X 영상이 지나가겠죠?) 뭐 그런 것입니다. 그 뒤에는 그 화면이 팍, 하고 깨지는 효과가 나고, <KPC 도벽 있는거 알고있었음?>, <KPC가 예전에 나한테 진짜 개 똥처먹임> 두 개의 글을 캡처한 화면이 휘리릭, 도는 효과와 함께 화면에 박힙니다. 조잡하네요. 광고의 목소리는 이 프로그램이 무분별이 생산되는 인터넷 스타들을 비판한다고 예고합니다, 만.

울리는 광고의 목소리는 거기에서 끊깁니다. 뒤를 돌아보면 KPC가 리모컨을 든 채로 머리 아프다는 표정을 짓고 있어요. 아마 방금 그가 텔레비전을 꺼버린 모양입니다.

이어서 아래와 같은 내용의 롤플레이를 진행해 주세요. 꼭 아래의 내용과 똑같지는 않아도 됩니다. KPC가 심적으로 힘들어하고 있다는 것을 전달하는, 그리고 해당 대화 이후에 자리를 뜨기에 적절한 롤플레이면 OK.

- 다들 저런 식이다. 저런 프로그램까지 만들어진 줄은 또 몰랐다. 조금 있다 채널Z에 전화를 해 봐야겠다.
- 솔직히 말하면 견디기가 힘들다.
- 하지만 이런 걸로 죽을 수도 없는 일이고, 그냥 살고 있는데…이민이라도 갈까 싶다. 갔다가 5년 뒤에 돌아오는 거지. 그렇게 되면 다 괜찮을까.
- 속이 안 좋아서, 잠깐 화장실 좀 다녀오겠다.

KPC가 자리를 뜬 뒤에, 화장실 문이 닫히면 구역질 소리가 몇 번 들려옵니다. 슬슬 가야 하는데, 저렇게 사라진 집주인 두고 슥 가버리기도 뭐 하고….

그런 생각을 이어가던 때에, 당신의 휴대폰이 옅게 진동합니다. 확인해 보면 모르는 번호로부터 온 문자 한 통입니다.

이 일이 당신에게 중요해졌는가***?***

***YES / NO***

…어째 스팸 문자 같네요. 모른 척 해야겠다, 싶었던 것도 잠시. 문득 이 문자에서 말하는 '이 일' 은 KPC와 관련된 일이 아닐까 하는 생각이 듭니다. 그리고 보통 스팸이나 보이스피싱 문자는 이런 식으로 오지 않지요. 여러 개의 링크를 동반하거나 가족을 사칭하거나 하는 식일 것입니다. 이건 그런 종류의 문자들과 동류로 보기에는 좀 수상해요.

PC가 문자의 답을 선택하게끔 유도해 주세요.

만약 문자에 답하지 않고 그냥 화면을 끄려고 한다면, 꺼지지 않습니다. 다른 화면으로의 이동도 되지 않아요. 해당 화면만 보이는 먹통 휴대폰이 됩니다.

- YES를 누른다면: 주소 하나가 날아옵니다. 살펴보면 이 근처에 있는 카페의 이름인 것 같습니다. 주소 끝에는 '오후 6시까지 여기로 와. 당신한테 나쁜 얘기는 아닐 거야.' 라는 말이 덧붙여져 있습니다. 현재 시각은 오후 4시 30분.
- NO를 누른다면: 세션 종료입니다. PC는 적당히 집으로 돌아가고 KPC로부터의 연락은 서서히 끊기겠지요.

문자의 답을 누르고 조금 있으면, 조금 창백해진 낯의 KPC가 화장실로부터 나옵니다. KPC는 짧은 사과를 하고 바로 부엌으로 들어가더니, 당신에게 얼그레이가 좋은지 다즐링이 좋은지를 묻습니다…아마 차라도 대접하려는 모양이에요. 그냥 자리를 뜨기는 또 어색해졌습니다. 그래도 뭐, 약속 시간까지야 좀 남았고. 얘기를 더 해봐서 나쁠 건 없겠죠…….

이하는 롤플레이 구간입니다. KPC가 이 사건에 대해 생각했던 보다 개인적인 의견들이 있을 겁니다. 그동안 다른 사람한테 말하기 꺼려졌던 속마음 같은 것들이요. 그것을 PC와 공유해주시면 됩니다. 공유하는 의견이 많을수록 KPC는 PC에게 보다 선명한 '인간'으로 다가오게 될 겁니다. 그게 이 롤플레이의 목표입니다! 친밀도를 쌓고, KPC가 PC에게 단순한 '가십의 중심'이 아닌 '하나의 인간'이 되게 하는 것이요. 롤플레이 스타트 예시를 아래에 제시합니다.

"아, 모르겠다. 그나마 좀 친하다고 생각했던 새끼들도 날 안 믿어주고, 아니지, 믿을 생각이 없는 거지. 그 편이 재밌으니까."

"근데 다 정말로 가짜예요. 사실 이제는 가짜인지도 모르겠어요. 그런 생각이 들어요…왜, 사실 내가 모르는 사이에 내가 정말 저런 일을 한 건 아닌가 하는 생각."

"나 말고 다른 인격이 하나 더 있어서 막, 물건을 훔치고, 남의 애인을 뺏고 그러고 다닌 거지."

"그러면 다 설명이 되잖아요."

"차라리 그게 덜 억울하겠다."

어느 정도의 롤플레이가 진행되면 PC에게 오후 6시에 약속이 있으며, 시계를 보면 6시가 다 되어간다는 사실을 상기시켜 주세요. 이 시점에 이르렀을 때 PC가 KPC에게 '내가 당신을 도와주겠다.' 같은 약속을 했다면 정말 최적이겠으나 인생과 세션 진행은 내 마음대로 되지 않는다는 것이 공통점이기 때문에…적당히 친밀감을 쌓고…싸우지만 않게 해 주세요. 물론 싸우면 싸우는 대로 키퍼가 수습하면 됩니다. 파이팅! (저라면 일단 다시는 저 새끼를 볼 필요도 없을 것 같다는 지문과 함께 나가게 한 다음에, 밖으로 나온 PC에게 그래도 신경쓰이지 않아? 같은 키퍼 지문으로 계속 말을 걸어서 카페로 유도할 것 같네요. 그럼 보통 '아 진짜 신경 안 쓰인다고.' 하면서도 신경을 쓰더라고요.)

약속에 가기 위해 KPC의 집에서 나오면, 바깥은 저녁입니다. 해가 완전히 지지는 않았지만 어둑해요. 주변으로 사람 몇몇이 자전거를 타고 스쳐갑니다. 비둘기들은 빵 조각을 쪼아먹고 있고요. 비둘기를 빤히 쳐다보고 있는 고양이도 있습니다. 더없이 완벽한 풍경 속에서 얼마간 걸으면, 카페가 눈에 들어옵니다. 평범한 프랜차이즈 카페로, 수상한 점은 없습니다.

카페 안으로 들어가면 한 남자가 기다렸다는 듯이 당신에게 손짓합니다. 남자는 여러 모로 찾아보기 어려운 외관을 하고 있습니다. 긴 검은 머리에 짙은 피부, 기이할 정도로 밝은 갈색 눈동자—거의 노란색에 가까운. 그리고 그 중에서 무엇보다 눈에 띄는 점은 역시, 지나가는 사람들이 한 번씩 돌아볼 정도로 수려한 얼굴이라는 것이겠습니다. 그러나 카페에 앉은 사람들은 신기하게도 남자가 있는 쪽을 한 번도 돌아보지 않아요.

키퍼 정보: 니알라토텝입니다. 아까 전의 '이 일이 당신에게 중요해졌는가?' 문자를 보낸 것도 당연히 이 생물이지요. PC에게 이 상황을 뒤집을 증거를 주러 왔습니다. 증거를 주는 이유는…물론 상황을 보다 자극적으로 만들기 위함도 있지만…이 생물에게는 다른 목적이 따로 있습니다. 그것은 조금 아래쪽에서 서술됩니다.

PC가 자리에 앉으면, 남자는 자신의 앞에 놓인 아메리카노 한 잔을 들이킵니다. 다시금 테이블에 놓이는 잔 안에는 커피가 한 방울도 남아 있지 않습니다. 남자는 다리를 꼬더니 이어서 아래와 같은 얘기를 시작합니다.

"KPC가 잘못한 건 아니야…당연하지. 훔치지 않았어. 물건이랑 애인 전부 통틀어서 하는 말이야."

"하지만 사람들한테는 진실 여부가 그닥 중요한 게 아니잖아. 나는 그런 인간들의 속성을 좋아해."

"이때까지는 그런 인간들을 구경하는 쪽이 더 재미가 있었는데……."

“너 하는 게 자꾸 눈에 들어와서 말야. 새로운 유형! 새로운 인간. 센세이션! 사실 그런 단어까지야 아니지만….”

“마음에 들었어.”

“그래, 빙빙 돌리지 말고, 좀 더 이해가 쉽도록 본론만 요약해 줄까. 너희들은 지능이 애매한 경향이 있잖아. ‘전부 오해 아니면 거짓말이다. 나에게는 그것들이 오해 혹은 거짓말이라는 증거가 있다.’ 라고 간단히 말하지.”

“너한테 기꺼이 그 증거를 넘겨줄 용의도 충분하고.”

“다만…….”

“나랑 하는 내기에서 이겨야 돼, 어때?”

“의심하는 눈으로 쳐다보지 않아도 돼, 너하고 이 내기를 해서 나한테 떨어지는 이득이 있거든. 단순한 재미 이외에 말야. 보다 높은 차원의…뭐. 이건 설명해도 이해 못 하겠군.”

해당 롤플레이에서 ‘이 내기를 하면 남자에게 부가적인 이득이 생긴다.’ 라는 부분을 꼭 얘기하여 주세요. 뒤에 나올 메타적 장면과 자연스럽게 이어지게끔 하기 위한 복선입니다.

그리고 남자는 품에서 녹음기 하나를 꺼냅니다. 아마 ‘증거’라는 것은 저 안에 있겠지요. (혹시 PC가 이 부분에서 녹음기를 탈취하려 한다면 남자는 녹음기를 반으로 쪼갭니다. 그 뒤에는 웃으면서 말하죠. “복사본이야.”)

PC는 이 남자와의 내기를 받아들일 수도, 받아들이지 않을 수도 있습니다. 받아들이지 않을 경우 세션 종료입니다. PC는 적당히 집으로 돌아가고 KPC로부터의 연락은 서서히 끊기겠지요.

내기를 받아들이는 경우 남자는 만족스럽다는 듯이 웃습니다. 만약 내기에서 질 경우의 처분을 묻는다면 패널티는 없다고 말하면서, 자신이 이 내기를 진행함으로써 얻는 ‘이득’이 있을 거라는 부분을 강조합니다.

남자는 손가락을 들더니 카페에 앉아있는 사람 세 명을 각각 가리킵니다. 세 명은 서로 상당히 떨어진 자리에 앉아 있으며, 어떠한 관련도 없어 보입니다. 남자는 이어서 다음과 같이 말합니다.

“첫 번째, 비둘기.”

“두 번째, 리타.”

“세 번째, 오사무.”

이 닉네임들을 기억하나요? 핸드아웃2: <덧글 모음>에 있던 닉네임들입니다. 그 덧글을 쓴 사람들이 저곳에 앉아 있는 거예요. 물론 PC가 이 사실을 바로 떠올리면 좋습니다만, 기억해내지 못할 경우 아이디어 판정을 통해 알려주세요. 아이디어 판정에 실패할 시 키퍼가 ‘스스로 생각해 보자, 당신은 이것을 이미 알고 있다. 인터뷰 전에 자료 조사를 했었지….’ 같은 식으로 유도하여 생각해 내게끔 도와주어도 좋습니다. 그래도 통 떠올리지 못한다면 니알라토텝의 입으로 말해 주셔도 괜찮고요. “다네가 봤던 이름들이야, 그 멋지신 인터뷰용 자료들 말야, 기억나지?” 하는 식으로요.

PC가 닉네임들을 기억해 내고, PL또한 핸드아웃2: <덧글 모음>의 내용을 다시 한번 확인한 것 같다면 다음 전개로 넘어갑니다.

남자는 사람들을 가리키던 손가락을 천천히 움직여, 손가락의 끝이 당신을 향하도록 합니다.

“저 사람들을 ‘설득’ 해서 자기가 했던 말들을 지우게끔 하는 거야. 세 명 전부.”

“네가 논리의 부재 앞에서 얼마만큼 논리적일 수 있는지 보고 싶거든.”

그러니까, 요약하면 내기의 내용은 이거죠. 세 사람을 모두 ‘설득’해라. 다른 말로 하면…설득 판정을 3번 해서 모두 성공을 거두어라!

## **4.** 창문 뒤에서 얹는 말들의 가벼움

그러나 여기서, (곧 PC도 PL도 알게 되겠지만 적어도 지금은) 키퍼만 알고 가는 사실이 있습니다.

첫 번째, 니알라토텝은 이 내기의 승패에 진심이 아닙니다. 내기 자체를 진행하는 것이 목적이지요. 내기가 진행되어야 달성 가능한 다른 목적이 있거든요. 때문에 내기의 난이도를 올릴 의도는 전무합니다. 내기가 쉽게 흘러간다면 쉽게 흘러가는 대로 둡니다.

그리고 두 번째, 사람들은 성공을 하건 실패를 하건 ‘아, 귀찮다, 이상한 놈한테 말렸어, 그냥 빨리 덧글 지워주고 치우자.’ 라는 마음으로 순순히 덧글을 삭제해 줄 겁니다. 왜냐니, 당연하죠…어떤 신념을 가지고 쓴 글들이 아닌걸요. 오락거리, 가십, 나와 떨어져 흘러가는 일에 잠깐 말을 얹은 아주 가벼운 악의. 그런 것들일 뿐이었으니까 말입니다. 누가 무거운 마음으로 이런 일들에 말을 얹겠습니까.

PC가 각각의 인물에게 설득을 하기 위해 말을 건다면, 각 인물은 PC의 성공과 실패 결과에 따라 다음과 같은 스크립트를 출력합니다. 설득 판정만 해도 상관없지만 PC가 나름의 설득 롤플레이를 하도록 해 주시면 더욱 재미있을 것이라고 생각합니다. 롤플레이의 내용에 따라 각 인물의 스크립트를 수정해 주셔도 좋겠네요.

비둘기**(@pp_zion)**의 경우

- 대성공, 극단적 성공, 어려운 성공, 보통 성공 시: “무슨 덧글…? 아, 그거. 그냥 좋은 뜻으로 쓴 말이었어요. 결과적으로 틀린 말들은 아니었잖아요. 그냥 덕담 같은…그래도…자, 봐요. 지웠어요. 됐죠?”
- 실패, 대실패 시: “뭐야? 이상한 사람이네. 아니, 언제 썼는지 기억도 안 나는 걸. 자, 봐요. 지웠어요. 됐죠? 좀 가요, 안 그래도 오늘 힘든데.”

<비둘기(@pp_zion) 덧글 삭제 완료!>

미션 1/3 완료하였습니다.

리타**(@myprincesslele)**의 경우

- 대성공, 극단적 성공, 어려운 성공, 보통 성공 시: “뭐 말하는 건데요? 대체…아니지, 참, 알겠다! 근데 그거 예전에 친구한테 비슷한 짓 당했어서 쓴 거였거든요…? 뭐 엄청 나쁜 사람으로 몰아가고 싶으신가본데. 아, 짜증나…지울게요. 봐요, 자, 삭제 누르고. 삭제하시겠습니까. 확인.”
- 실패, 대실패 시: “아, 미친 거 아니야? 씨발 쓴 것도 까먹고 있었는데 웬 똘추새끼가…야, 지웠다. 꺼져.”

<리타(@myprincesslele) 덧글 삭제 완료!>

미션 2/3 완료하였습니다.

오사무**(@humanfail)**의 경우

- 대성공, 극단적 성공, 어려운 성공, 보통 성공 시: “뭔 소리예요? 음…아니, 잠깐만요, 생각할 시간 좀…아, 기억났다……그냥 예전 일 쓴 건데. 자요, 그쪽 손으로 지워요. 또 나중에 찾아와서 염병하지 말고.”
- 실패, 대실패 시: “……지워드릴테니까 더 말 걸지 마세요. 기억도 가물거리는 걸 가지고 걸고 넘어져…오늘 재수없네.”

<오사무(@humanfail) 덧글 삭제 완료!>

미션 3/3 완료하였습니다.

세 개의 덧글을 모두 지우고 나면, PC의 성공 여부에 따라 지문 출력이 달라집니다.

세 번 모두 성공한 **PC**의 경우**:**

> 당신은 설득을 전부 멋지게 완료했습니다…하지만, 이거…어째. ‘설득’을 했다고 말할 수 있을 만한 반응이 아니네요. 그보다는 뭐랄까, 귀찮은 일을 얼른 치우고 싶어하는 것 같은 반응들입니다. 애초에 이 셋은, 자신이 그런 덧글을 썼다는 걸 기억하고 있는 것 같지도 않았습니다.
>
> 그러면, 당신은 순간 깨닫습니다.
>
> 설득이 잘 되는 것도 당연하지요. 이 사람들은 애초에 어떤 신념을 가지고 그 글들을 썼던 게 아닙니다. 오락거리, 가십, 나와 떨어져 흘러가는 일에 잠깐 말을 얹은 아주 가벼운 악의. 그런 것들일 뿐이었으니까 말입니다. 기억이 안 나는 것 또한 당연지사입니다. 그런 가벼운 마음을 오래도록 기억하는 사람은 드무니까요. 누가 무거운 마음으로 이런 일들에 말을 얹겠습니까. 아주 작고 가벼운 악의입니다. 그것들이 모여서 거대한 것이 되지만 누구도 거대한 책임을 지지 않을 것입니다.
>
> 이 순간에 이르러 이 사람들에게, 자신이 했던 말들은 별 뜻 없었던, 어떤 의도도 없었던, 이제는 기억도 나지 않는 말에 불과합니다.

한 번이라도 실패한 **PC**의 경우**:**

> 세 명의 사람은, 모두 덧글을 순순히 지워 주었습니다. 당신이 어떤 식으로 말을 하든 상관없이요. 이건 뭐랄까, 귀찮은 일을 얼른 치우고 싶어하는 것 같은 반응들입니다. 애초에 이 셋은, 자신이 그런 덧글을 썼다는 걸 기억하고 있는 것 같지도 않았습니다.
>
> 그러면, 당신은 순간 깨닫습니다.

당신이 어떤 식으로 말하든 상관없었던 것이 당연하지요. 이 사람들은 애초에 어떤 신념을 가지고 그 글들을 썼던 게 아닙니다. 오락거리, 가십, 나와 떨어져 흘러가는 일에 잠깐 말을 얹은 아주 가벼운 악의. 그런 것들일 뿐이었으니까 말입니다. 기억이 안 나는 것 또한 당연지사입니다. 그런 가벼운 마음을 오래도록 기억하는 사람은 드무니까요. 누가 무거운 마음으로 이런 일들에 말을 얹겠습니까. 아주 작고 가벼운 악의입니다. 그것들이 모여서 거대한 것이 되지만 누구도 거대한 책임을 지지 않을 것입니다.

이 순간에 이르러 이 사람들에게, 자신이 했던 말들은 별 뜻 없었던, 어떤 의도도 없었던, 이제는 기억도 나지 않는 말에 불과합니다.

…세 개의 덧글을 모두 지우고, 자리에 돌아오면 남자는 그대로 앉아 있습니다. 그런데.

남자의 상태가 조금 이상해 보입니다. 문득 튀어나오는 말은 뜬금없는 것입니다.

“아, 그런데 말야, 이것들, 이 모든 것들…….”

“당신에게도 ‘컨텐츠’지?”

그 말에 대해 PC가 무슨 말을 하든, 남자는 대답하지 않습니다. 그는 PC를 보고 있지도 않습니다. PC너머의 허공을 보고 있지요. 한참 지속되는 고요. 그 정적 후에 그는 혀를 움직입니다.

“아니, 당신 말고.”

“당신, 말야.”

그리고,

화면 너머를 쳐다보는 눈.

그의 시선은 정확히 당신을 향합니다. PC가 아니라.

모니터 앞에 앉아 있는 **‘당신’**을요**.**

(이 부분에서 아래의 이미지를 핸드아웃으로 띄워 주시면 재미있습니다. @SAL_INMA0V님 커미션입니다.)

키퍼 정보: 아까 전에 말한 것이 있었지요. 니알라토텝의 '다른 목적' 말입니다. 그는 다른 목적을 이 부분에 이르러서 달성했습니다. 그 목적이 뭐냐면...뭐긴 뭐예요, PL과 접촉하는 것이지요.

자, 이렇게 생각해 봅시다. 세계는 무한합니다. 그리고 '저쪽 세계'의 니알라토텝은 깨달았습니다. 분명히 다른 세계들이 있어. 그리고 그쪽 세계의 인간들은 이쪽을 관람하고 있다.

그 사실을 깨달은 냐루는 다른 세계와 접촉하기 위해 여러 수단을 썼으나 아무래도 정확한 세계에 도착하지는 못했습니다. 그야 우주는 정말로 정말로 정말로! 무한한걸요. '관람하는' 우주는 멀고 또 멀었습니다.

그러나 이 시나리오 도입부에서 PC가 이 사건에 개입함에 따라, 니알라토텝과 PC의 연결고리가 만들어졌고...그 말은 PC를 조종하는 PL과의 연결고리 또한 만들어졌다는 뜻이지요. 냐루는 마침내 찾았습니다! 올바른 우주와의 연결 통로를!

꼭 꼭 정말이지 '관람하는 입장'과 접촉해 보고 싶었던 냐루는, PC를 적극적으로 돕기로 결정합니다. PC가 자신의 시야 내에서 많은 말을 하고 많은 행동을 할수록, 꽉 닫혀 있던 우주의 틈은 벌어지고, 니알라토텝은 그곳을 엿볼 수 있으니까요. 그래서 내기를 유도한 것입니다. 많은 말을, 많은 판정을 하게끔 하기 위해서. 그리고.

지금에 이르러!

이 생물은 성공했습니다! 모든 자신의 목적을 달성했어요!

그리고 그 말은 키퍼가 정말 흥분한 니알라토텝의 롤플레이를 해야 한다는 말도 됩니다.

즐겨보세요.....

이어서, 니알라토텝으로 다음의 대사를 출력해 주세요. 대사는 당연히 바꾸어도 좋지만, PC가 아닌 PL에게 말을 건다고 생각하며 키퍼링해 주실 것을 유의 부탁드립니다.

그리고 혹시 roll20을 사용하실 경우 이 부분에서 PL의 캐릭터 저널을 빼앗는 연출을 사용하시면 더 재미있을 것 같아요. PL이 PL로만 존재하게 해 버리는 겁니다. 니알라에게 대화를 걸고 싶어도 PL저널로만 걸 수 있는 거예요. 그야 지금은 PC에게 말을 거는 게 아니라 PL에게 걸고 있는 거니까.

“찾았다!”

“네 ‘캐릭터’가 말을 많이 하면 할수록 ‘틈’이 생기지.”

“그래서 계속 뭔갈 하도록 시켰어.”

“그리고 그래서 너한테 닿을 수 있었던 거야……자, 이제 나랑 얘기를 좀 해 줘.”

“그쪽 세계엔 너 같은 것들이 수십 수백이 있다고 들었어, 그렇지? 다들 보고 싶어하지. ‘캐릭터’들이 어떤 행동을 하는지를.”

“수십 수백이 수십 수백의 세계를 만들고 또 그 수십 수백이 그 세계들을 들여다보고.”

“나는 이해해! 그 마음을. 우리는 정말로 같다니까. 흥미를 찾아 헤매지. 들여다보는 존재들이야. 너와 같은 존재를 계속 만나고 싶었어…….”

“있지, 들어 봐, 우둔한 우리 아버지, 눈 멀고 어리석은 혼돈은 이 흥미에 대한 마음을 하나도 몰라. 다른 아우터-갓들은 더 말할 것 있어? 인간 자체를 이해하지 못한다고. 그냥 처먹고 부수는 게 다지. 존재할 뿐이야.”

“흥미!”

“자극!”

***“***아***,*** 이것도 결국 하나의 가십이지***,*** 왜 아니겠어***!”***

“너랑 나는 그걸 원하잖아!”

“난 결정했어…너랑 연락을 할 거야. 우리는 되게 잘 통할 거니까.”

“말해줘, 네 손으로 알려줘, 연락할 수 있는 통로를. 네 손으로 나한테 전송해. ‘아이디’ 말이야. 그러면 나는 그걸 매개로 계속 네 곁에 있을 수 있겠지.”

“그걸 주지 않으면 이 ‘캐릭터’들에게 증거를 넘겨주지 않을 거야.”

‘연락할 수 있는 통로’란 것은, ‘아이디’ 라고는 했지만 인터넷을 통해 연락할 수 있는 수단 무엇이든 좋습니다. SNS 아이디를 입력하는 것을 가정하고 작성하였으나 타 사이트의 아이디도 괜찮고, 메일 주소를 사용해도 좋습니다. PL이 ‘아이디’가 어디의 아이디인지 짐작하지 못한다면 해당 사실을 키퍼 지문으로 넌지시 알려주세요.

아이디를 입력하면, ‘이쪽 세상’은 한순간 고요해집니다.

…….

…….

…….

‘당신’은 눈을 뜹니다. 잠깐 눈앞이 깜깜해졌던 것 같은데, 무슨 일이 있었지? 눈 앞에 있던 남자는 어느 새 사라져 있습니다. 당신의 손에는 녹음기가 들려 있어요. 덤으로 종이 몇 장도요. 줄 이어폰(지금

시대에요.)이 꽂혀 있으므로 녹음 파일의 내용을 들어볼 수 있을 것 같습니다. 파일은 총 두 개로, 녹음 파일A와 녹음 파일B가 있습니다.

녹음 파일의 내용은 다음과 같습니다.

| **<**녹음 파일**A>** | **<**녹음 파일**B>** |
|---|---|
| 낯선 두 사람의 목소리입니다.<br><br>“근데 그 KPC 있잖어.”<br>“음.”<br>“걔가 물건 훔쳤다고 하는 매장 우리 매장이거든?”<br>“어이고야.”<br>“아니, 더 들어 봐라 사람아. 그게 사실 걔는 그냥 집에 갔거든.”<br>“집에를 보내줬어? 비싼 거만 훔쳤다 그러더만.”<br>“그게 걔가 그런 게 아니었으니까 그렇지.”<br>“아냐?”<br>“어, 다른 애가 그런 건데 영상이 좀 요상하게 찍혀가지고.”<br>“그럼 그 글은?”<br>“거 자세히 모르는애가 적은 거 같어.”<br>“허면 아니라고 해줘야 하는 거 아닌가?”<br>“그 뭐 복잡한 일에 관련이 되고 응…귀찮게.”<br>“하기사 그게 또 그렇다.” | 낯선 두 사람의 목소리입니다.<br><br>“존, 네 아이디로 쓴 글들 다 봤다. 그 글들이 다 뭐냐? KPC는 누구고? 네가 언제 여자친구가 있었다고 여자친구를 뺏겼니 마니….”<br>“아, 엄마, 좀, 저 좀 내버려 두라고요.”<br>“내가 어떻게 내버려를 둬, 41살 처먹고 집에서 아직 빈대붙는 아들이 있다고 어디 가서 말도 못 한다, 창피해서 말도 못 해.”<br>“저 스트레스 받는다고요!”<br>“컴퓨터는 없앨 거다, 그런 줄 알아!”<br>“백날 그렇게 해 보세요 제가 일을 구하는가.” |

종이를 살펴보면 사람 몇몇의 연락처와 주소를 써 놓은 것입니다. <녹음 파일A>에 나오는 가게의 점장과, <녹음 파일B>에 나오는 ‘존’에게 연락을 할 수 있는 방법입니다. 녹음 파일까지 있는 판이니 찾아가면 발뺌을 하지는 않을 겁니다. 조금의 설득(혹은 협박) 과정이 필요하겠지만, 이 사람들이 스스로 'KPC는 현재 부당한 상황에 처해 있다.‘ 라는 요지의 글을 쓰도록 할 수는 있을 거예요.

이제 당신은 선택할 수 있습니다. 조금 귀찮아지지만 이 사람들을 설득하러 찾아가 KPC를 구할지, 아니면 이 증거를 은폐하고 앞으로 모르는 일인 척 살아갈지를.

어느 쪽을 고르고 싶나요?

**ED1.** 녹음 파일의 사람들을 설득하러 찾아갈 경우

**ED2.** 증거를 은폐할 경우

## ED1: History repeats itself

……그렇게, 당신은 두 사람을 찾아갔습니다.

의외로 과정은 빠르게 진행되었습니다. 가게의 점장은 조금 꺼림칙해하기는 했으나 익명을 보장하고 가게의 위치를 밝히지 않는다는 전제 하 당시 사건의 해결 과정 서류가 첨부된 해명글 하나를 써 주었고, '존'의 경우 말도 안 되는 소리는 그만두라고 당신을 잠깐 비난했으나 녹음 파일을 내밀자마자 바로 꼬리를 내렸습니다. 41세까지 부모에게 빌붙어 살면서도 부모에게 소리를 질러대는 사람은 멘탈이 약하기 마련입니다. 협박도 설득도 쉽게 되죠. 그 또한 해명글을 작성했습니다…이 경우엔 해명보다는 사과였네요.

이후, 말들은 빠르게 퍼져나가고 빠르게 수정되었습니다. KPC에 대해 얘기하는 남은 게시물들은 여전히 있었지만 그것을 새 게시물들이 덮었고, KPC에 대해 말하는 영상들은 조회수가 떨어졌습니다.

다만, KPC가 예전처럼 다시 사랑받는 일은 없었습니다. 그야 한때의 반짝 인기였으니까요. 시간이 지나면야 당연히 사라지죠. 부정적 파도에 휩쓸린 뒤에는 더욱더 그렇고요.

그리하여.

결과적으로 KPC는 더 이상 가십의 중심이 아니게 되었습니다. 언급해 봤자 돈을 가져다 주는 존재도 아니고, 재미있는 존재도 아니고.

그냥, 길을 지나가는 일반인 한 명.

딱 그 정도의 존재로 변모했습니다.

이후 몇몇 사람들은 이 일에 대해 우리가 죄책감을 가져야 한다고 말했지만 죄책감을 가지는 것은 너무 귀찮은 일이었기 때문에 많은 사람들이 그저 지나갔습니다. 그렇게 막중한 느낌이 드는 건 아무도 하고 싶어하지 않았습니다. 다들 가벼운 일만 원했습니다.

그러면, 누구도 무거운 책임 같은 건 지지 않는 아름다운 세계가 구성됩니다.

딱히 대단한 일도 아닙니다. 수십, 수백 번 일어난 일입니다. 신화 생물의 개입 없이도 모든 곳에서 사람들은 이런 식으로들 살아왔습니다. 햇살은 포근하고, 바람은 선선하고, 사람들은 행복해 보이고, 아무 일도 없는 것 같은 하루 속에서.

얼마나 멋진 세상인지!

……

그렇게 상황이 대강 정리되고 몇 주가 흐른 뒤, 오늘은 KPC와의 약속이 있는 날입니다. 사람의 연이란 건 정말이지 어떻게 될지 모르는 거예요. 당신과 그는 그 사건 이후로 꽤나 많은 연락을 주고받았고, 어느 정도 친분 있는 사이는 되었습니다. 히키코모리 KPC는 일이 전부 끝난 후에도 한참 동안 방에 틀어박혀 나오고 싶지 않아했습니다만은(후유증이라고들 부르지요), 당신과의 지속적인 연락 끝에 태도가 좀 바뀌었어요.

얘기를 해 주는 사람이 있다.

얘기를 들어주는 사람이 있다.

그건 한 사람이 살아가는 데에 있어서 정말이지 중요한 일이니까요.

히키코모리는 발전하고 또 발전해서 '친구'와 영화관에 자연스럽게 들를 수 있을 정도까지 회복을 했습니다.

해서 오늘은 같이 영화 한 편을 보기로 했어요. 제목이 뭐였더라. 최근에 개봉한 거였는데…그런 생각을 하며 고개를 들어 보면 맞은편에서 KPC가 걸어오고 있습니다. 히키코모리 시절보다 상당히 괜찮은 안색이에요.

저 사람을 제대로 살려놓은 사람이 누구냐고 묻는다면, 아마 그 스스로도 당신이라고 답할 겁니다.

수십, 수백 번 일어나는, 딱히 대단한 일도 아닌, 아마 앞으로도 고쳐질 일 없을 인간들의 나쁜 습관 속에서.

적어도 한 명은 살아남았네요.

KPC는 예매한 영화 표를 고르며 말합니다.

"거짓말 같아요, 되게."

"한순간에 이런 식으로 해결될 수 있었다는 게."

"그동안엔 다 뭐였나 싶고."

"그런데…있잖아요, 혹시……."

"말 놔도 돼요?"

그리고, 그런 말을 하는 KPC의 옆으로 고등학생 세 명이 지나갑니다. 핸드폰 화면을 쳐다보며 대화하기에 여념이 없습니다. 대화의 내용은 이렇습니다.

"어제 저스틴 발언 뜬 거 봤어?"

“미친…미친 당연히 봤지 누가 그런 새낄 줄 알았나.”

“배신감 죽여줌 진짜.”

“너 걔 좋아했었어?”

“영화는 좀 챙겨봤지?”

“하여간에 스크린에 뜨는 새끼들 빨아주면 안 돼 은혜를 몰라.”

그러니까, 말했잖아요.

‘고쳐질 일 없을‘ 인간들의 나쁜 습관이라고.

당연히, 저스틴 다음에는 A, A 다음에는 B, B 다음에는 Z. 그런 식으로 이 연속은 그치지 않을 겁니다. 모두가 가십을 필요로 하는 시대잖아요. 하지만! 끊어지지 않는 굴레든 영원히 대상만 바꿔가며 존재할 가십이든 본질적인 딜레마든 인간의 본성이든 간에. 지금은 생각하지 말아요. 여기서 끝. 왜냐면, 더 생각을 이어가기에는….

‘당신’ 뒤에 있는 검은 머리 남자가 당신이 돌아봐주기를 애타게 기다리는 것 같으니까 말입니다.

이런, 빨리 돌아봐요, 아이디도 줬으면서 이제 와서 도망갈 순 없지!

그리고 이 마지막 부분에, PL이 제공한 아이디의 종류에 따라 니알라토텝이 PL에게 접촉을 시도하는 지문을 출력해주시면 좋습니다. 만약 SNS 아이디를 제공했다면 /desc로 ‘니알라토텝 님이 나를 팔로우합니다.’ 라는 말을 띄워주면 좋고, 메일 주소를 제공했다면 /desc로 ‘니알라토텝 님에게서 메일이 도착했습니다.’ 라는 말을 띄워주면 좋은 거지요. 찝찝함을 선사하며 세션을 마무리해 봅시다.

## ED2: Buried

……그렇게, 녹음 파일은 은폐되었습니다.

그리고 시간이 얼마나 지났더라.

아주 오랜 시간은 아니었습니다. 하지만 아주 짧은 시간은 아니었어요. 일 년일 수도 있고, 이 년일 수도 있고. 혹은 삼 년.

사람들은 천천히 KPC를 잊었습니다.

그렇게 될 수밖에 없어요. 어떤 가십도 영원하지는 않습니다. KPC는 사람들의 머릿속에서 천천히 잊혀질 수 있었습니다. 물론 누군가는 가끔씩 그 이름을 꺼내기는 했어요. 예전의 걔 기억나? 하고. 하지만 덧글이 달리는 수가 줄어들었습니다. 예전에는 230개, 그 후에는 120개, 그 후에는 50개, 그 후에는 10개…….

결과적으로 KPC는 더 이상 가십의 중심이 아니게 되었습니다. 언급해 봤자 돈을 가져다 주는 존재도 아니고, 재미있는 존재도 아니고.

그냥, 길을 지나가는 일반인 한 명.

딱 그 정도의 존재로 변모했습니다.

관심이 잦아든 뒤에는, 모두가 거짓말처럼 KPC의 행방을 신경쓰지 않았습니다. 그런 걸 하나하나 신경쓰는 것은 너무 귀찮은 일이었기 때문에 많은 사람들이 그저 지나갔습니다. 그렇게 막중한 느낌이 드는 건 아무도 하고 싶어하지 않았습니다. 다들 가벼운 일만 원했습니다.

딱히 대단한 일도 아닙니다. 수십, 수백 번 일어난 일입니다. 신화 생물의 개입 없이도 모든 곳에서 사람들은 이런 식으로들 살아왔습니다. 햇살은 포근하고, 바람은 선선하고, 사람들은 행복해 보이고, 아무 일도 없는 것 같은 하루 속에서.

얼마나 멋진 세상인지!

……

그렇게 상황이 천천히 정리되고, 같은 여름을 몇 번 반복한 끝에, 오늘은 KPC와의 약속이 있는 날입니다. 사람의 연이란 건 정말이지 어떻게 될지 모르는 거예요. 당신과 그는 완벽히 해결되지 않은 이 일 가운데에서도 꽤나 많은 연락을 주고받았고, 어느 정도 친분 있는 사이는 되었습니다. 히키코모리 KPC는 사람들의 말이 잦아든 후에도 한참 동안 방에 틀어박혀 나오고 싶지 않아했습니다만은, 당신과의 지속적인 연락 끝에 태도가 좀 바뀌었어요.

세상이 불친절하다고 하더라도,

얘기를 해 주는 사람이 있다.

얘기를 들어주는 사람이 있다.

그건 한 사람이 살아가는 데에 있어서 정말이지 중요한 일이니까요. 어차피 당신이 증거를 은폐했는지 어쨌는지 KPC는 모르니까 다 괜찮았거든요.

해서 오늘은 같이 영화 한 편을 보기로 했어요. 제목이 뭐였더라. 최근에 개봉한 거였는데…그런 생각을 하며 고개를 들어 보면 맞은편에서 KPC가 걸어오고 있습니다. 그런데….

어째 안색이 좀 좋지 않습니다.

창백한 표정으로 당신 앞에 선 KPC는 말합니다.

“어제 웬 남자가 하나 찾아왔었는데.”

“얘기를 들었어요.”

“당신이 일부러…내 일 해결할 수 있는 증거를 묻었다고.”

“왜 그랬어요?”

“말만 해 주면 돼요. 왜 그랬는지 그냥 얘기만 해 주면…….”

음, 이런, 그러니까…이런 식으로 깔끔히 끝날 수 있는 일은 없었던 거죠. 대충 묻어둔 건 언제든 수면 위로 올라오기 마련입니다. 이제 일이 좀 귀찮아질 것 같아요. 하지만…일단 지금은 이 일에서 잠시 눈을 돌릴까요. 왜냐면 이 일에 계속 신경쓰기엔.

‘당신’ 뒤에 있는 검은 머리 남자가 당신이 돌아봐주기를 애타게 기다리는 것 같으니까 말입니다.

이런, 빨리 돌아봐요, 아이디도 줬으면서 이제 와서 도망갈 순 없지!

그리고 이 마지막 부분에, PL이 제공한 아이디의 종류에 따라 니알라토텝이 PL에게 접촉을 시도하는 지문을 출력해주시면 좋습니다. 만약 SNS 아이디를 제공했다면 /desc로 ‘니알라토텝 님이 나를 팔로우합니다.’ 라는 말을 띄워주면 좋고, 메일 주소를 제공했다면 /desc로 ‘니알라토텝 님에게서 메일이 도착했습니다.’ 라는 말을 띄워주면 좋은 거지요. 찝찝함을 선사하며 세션을 마무리해 봅시다.