

# 교역소 <수정사항> Patch Notes

교역소 수정사항 1.0.0 - v1.0.1.125

교역소의 두 번째 이벤트 <수정사항>이 찾아왔습니다. <수정사항>은 2014년 12월에 진행되었던 이벤트 <상태참조>에 연장선에 있는 이벤트로서 그동안 있었던 여러 가지 변경, 수정된 사항들을 발표하는 자리입니다. 아래에 어떤 수정사항이 있는지 확인해 보시기 바랍니다.

수정사항 진행 도중 기술적인 문제가 발생하거나, 교역소 진입에 문제가 생겼거나, 수정사항이 끝난 후 교역소 내에서 오류가 발생했을 경우에는 참여자 지원 웹사이트([facebook.com/gyoyokso](https://facebook.com/gyoyokso)) 또는 참여자 지원 트위터([@gyoyokso](https://twitter.com/gyoyokso))에 문의해 주시기 바랍니다.

## 목차

- 1부 일반
- 2부 수정사항
- 3부 용어집
- 4부 운영진의 말

## 1부 일반

1. 이벤트 <수정사항>은 다음과 같은 물리적 기반을 갖습니다.
  - 1.1. 이벤트명 : 수정사항
  - 1.2. 주최 : 교역소
  - 1.3. 후원 : (주)로드스타, (주)보헤미안, (주)디오도노
  - 1.4. 협력 : 물질과 비물질, (주)웨일디지털, 메타몽 스튜디오
  - 1.5. 일시 : 2015년 6월 13일 토요일 16:00부터 2015년 6월 14일 일요일 05:00까지
  - 1.6. 장소 : 교역소, 서울시 중랑구 봉우재로 103, 3층 옥상
  - 1.7. 주변 시설 : 상봉역(중앙선, 7호선), 상봉2동 공영주차장(10분에 100원)
  - 1.8. 참여자 : 김민경, 김소성, 김웅현, (나경호, 김보경, 장햇살, 조지승), 남동현, 돈선필, 박보마, 손주영, 송민정, 심혜정, 윤향로, 이근해, 이재임, 이현우, 이희인, 조대원, (최윤, Stefan Tiefenraber, Dawid Liftingier), 한밭, 호상근 (19팀)
  
2. 이벤트 <수정사항>은 다음과 같은 플레이를 제공합니다.
  - 2.1. 플레이환경 : 교역소 건물 옥상에 잔디밭, 스프링클러, 2채널 스크린, 2개의 프로젝터, 오디오 장치, 텐트, 현수막, 햇빛 가림막, 굿즈 판매 부스, 음식 판매 부스 등이 설치됩니다. 단, 우천시 자동 연기됩니다.
  - 2.2. 타임테이블 : 참여자들이 총 13시간 동안 릴레이로 영상, 퍼포먼스, 렉처, 오브제, 워크숍 등의 플레이를 수행합니다.
  - 2.3. 인터미션 : 참여자들의 플레이 사이에 굿즈 판매, 음식 및 주류 판매, 경품 이벤트, 돌발 이벤트 등의 다양한 이벤트가 준비되어 있습니다.

## 2부 수정사항

<교역소 플레이 북>(이벤트<상태참조>참조)의 유효기간이 2014년 11월 16일부터 2015년 6월 15일까지로 수정되었습니다.

### 1. 자원

- 1.1. 사용 가능한 공간이 다음과 같이 수정되었습니다.
  - 1.1.1. 2015년 2월까지 서울 중랑구 봉우재로 103, 2층의 공간이 사용 가능합니다. -> 2015년 6월까지 서울 중랑구 봉우재로 103, 2층의 공간이 제한적으로 사용 가능합니다.
  - 1.1.2. 2015년 5월까지 서울 중랑구 봉우재로 99, 봉우재로 103, 봉우재로 25길 8의 옥상 공간이 사용 가능합니다. -> 2015년 6월까지 서울 중랑구 봉우재로 103의 옥상 공간이 사용 가능합니다.
  - 1.1.3. 2015년 3월까지 서울 중랑구 봉우재로 189, 3층의 공간이 사용 가능합니다. -> 속소로 이용했던 이 공간은 더는 사용이 불가능합니다.
- 1.2. 자급에 관한 내용이 다음과 같이 수정되었습니다.
  - 1.2.1. 교역소의 세 명의 운영진의 자본금 이외의 다른 후원금은 아직 없습니다. -> 교역소의 세 명의 운영진의 자본금 이외의 다른 후원금은 여전히 없습니다.

### 2. 참여자 인터페이스

- 2.1. 기존 교역소의 자체 영상 및 오디오 시스템 설치에서 '(주)웨일디지털'의 협력으로 한층 더 업그레이드되었습니다.
- 2.2. 기존 교역소의 협력 디자인팀 '물질과 비물질'에서 더욱더 강력해진 '물질과 비물질'로 한층 더 업그레이드되었습니다. 지금 포스터와 타임테이블을 확인해 보세요!
- 2.3. 미디어 관련 신규 인터페이스가 출시되었습니다. 새로운 협력체인 '메타몽 스튜디오'에서 교역소의 홍보 영상을 제작했습니다. 지금 바로 교역소 홍보 영상을 확인해 보세요!
- 2.4. 많은 참여자가 버그 제보를 했던 추위 문제가 드디어 해결되었습니다. 2014년 12월 영하에 가까웠던 교역소의 체감온도가 영상 20도가 넘도록 수정되었습니다.
- 2.5. 장소가 실내에서 실외(옥상)로 수정됨에 따라 기존보다 천재지변과 주민신고에 더 약해졌습니다. 따라서 우천시 이벤트가 자동 연기되며, 고성방가나 그에 준하는 기술의 사용이 제한됩니다.
- 2.6. 기존의 '맛없는 핫도그'에서 '맛있는 그릴드 소시지'로 업그레이드되었습니다. 이제 부담 없이 즐기셔도 됩니다.
- 2.7. 기존의 '추워서 못 먹던 맥주'에서 '더워서 먹고 싶은 맥주'로 업그레이드되었습니다. 이제 부담 없이 즐기셔도 됩니다.
- 2.8. 신규 아이템이 출시되었습니다. 최근 논란이 되었던 '서울 코XX드'에서 음란물 및 캐릭터 부적합 판정을 받고 퇴출당한 '교역소 축전 스티커'가 입고되었습니다. 굿즈 부스에서 판매합니다.
- 2.9. (주)디오도노에서 후원하는 생활 및 주방용품으로 구성된 경품 이벤트가 기존보다 한 층 더 업그레이드된 모습으로 다시 찾아옵니다. 사전 SNS 이벤트와 현장 돌발 이벤트를 놓치지 마세요!
- 2.10. 현장 도우미 NPC(Non-Player-Character)가 설치되었습니다. 팔에 교역소 스티커를 붙이고 있는 NPC에게 말을 걸면 무엇이든 도와드립니다.

### 3. 타임테이블 및 타임라인

- 3.1. 기존의 4일간의 28시간에서 1일 13시간으로 총 53.57% 감소하였습니다. 오후 4시에 시작하여 다음날 새벽 5시에 끝납니다. 따라서 교역소에 대중교통을 통해 진입한 모든 참여자는 시간 배분을 전략적으로 하여 막차를 탈지 첫차를 탈지 선택해야 합니다.
- 3.2. 참여자 수가 기존의 33팀에서 19팀으로 총 42.42% 감소하였습니다. 하지만 압축된 시간만큼 양질의 플레이가 펼쳐집니다.

- 3.3. 기존의 순차적 릴레이식 타임라인에서 비정형적 릴레이식 타임라인으로 수정되었습니다. 참여자는 때론 정해져 있는 제한된 시간을, 때론 간헐적인 플레이를 위한 시간을, 때론 일정 공간을 점유하여 지속적인 플레이를 위한 시간을 사용합니다.
4. **플레이**
- 4.1. **플레이-참여자**
- 4.1.1. 기존의 플레이-참여자 와 비플레이-참여자 간의 물리적인 거리가 줄어들었습니다. 이제 옥상 양쪽에 배치된 잔디밭을 매개하여 플레이-참여자 와 비플레이-참여자 간의 상호 교환이 이루어질 것입니다.
- 4.1.2. 플레이-참여자는 사전 미팅, 오리엔테이션, 리허설 등의 방법으로 각자의 플레이를 이벤트 **플레이보드**에 최적화하여 준비합니다. 그 과정에서 운영진과의 지속적인 상의 및 조율이 있을 것이며 필요하면 서로의 환경적, 경제적, 심리적, 비평적 상황을 공유합니다.
- 4.1.3. 플레이-참여자는 이벤트 전후로 임의의 시간을 정하여 자신의 플레이를 유지/보완/발전/가공/변형/번역하여 교역소와의 교류를 요구/진행/제안할 수 있습니다. 이에 관하여 운영진은 교역소뿐만 아니라 다른 '**인스턴스 공간**'(instance space)과의 연결망을 통하여 이 사항을 공유/진행할 것입니다.
- 4.1.4. 플레이-참여자는 이벤트가 진행되는 동안 주어진 자원을 참조하여 협의한 범위 안에서 플레이를 자유롭게 펼칠 수 있습니다. 물론 협의가 이뤄지지 않은 **변칙 플레이** 및 '**넥스트-레벨**'(Next-Level) 플레이 또한 언제든지 할 수 있습니다.
- 4.2. **비플레이-참여자**
- 4.2.1. 비플레이-참여자는 SNS와 입소문에 전적으로 의존한 정보를 받게 됩니다. 따라서 교역소에 진입할 시 스마트폰의 지도 앱과 웹에 나온 정보를 잘 읽어내길 바랍니다.
- 4.2.2. 비플레이-참여자는 이벤트 동안에 대부분의 서비스를 무료로 이용할 수 있습니다. 그 외의 유료 다운로드 콘텐츠로는 '교역소 축전 스티커', '맛있는 그릴드 소시지'와 '더워서 먹고 싶은 맥주' 등을 이용할 수 있습니다.
- 4.2.3. 비플레이-참여자는 온/오프라인을 통해서 교역소 운영진에게 이벤트에 관한 피드백, 변칙 플레이 및 '**넥스트-레벨**'(Next-Level) 플레이에 관한 제안을 할 수 있습니다. 또한, 운영진의 연결망을 이용하여 다른 (비)플레이-참여자들과 함께 협업-플레이를 구상하여 테스트를 진행할 수도 있습니다.
- 4.2.4. 플레이-참여자와 비플레이-참여자는 절대적인 개념이 아닙니다. 단지 플레이보드 위에서 각자가 갖는 역할에 따른 구분일뿐입니다. 따라서 각자의 역할에 따라 다양한 플레이가 요구되며, 때론 변칙 플레이에 의해서 서로의 역할이 전유 혹은 재전유되기도 합니다.
5. **기타 수정사항**
- 5.1. 초기 기획 단계에서 설치 예정이었던 옥상의 풀(pool)장이 테스트 결과 안전 및 재정적인 문제로 잔디(풀)밭으로 수정되었습니다. 따라서 풀(pool)파티(party)의 성격을 가진 이벤트가 잔디(풀)파티(raid)의 성격으로 변경되었습니다.
- 5.2. 설립 이후부터 고질적인 문제점이었던 재정 확보에 관한 사항을 여러 방면의 실험으로 개선해 보려고 노력하고 있습니다. 굿즈를 활용한 자체 수익 사업을 비롯하여 지속해서 유지 비용이 들어가는 물리적 공간의 탈영토화를 추진 중입니다. 그 첫 번째 시도로서 교역소는 유튜브 채널을 활용한 온라인 기반의 영토를 확보하는 동시에 오프라인에 포진해 있는 여러 '**인스턴스 공간**'과의 협력적인 네트워크 환경 구축에 집중하고 있습니다.
- 5.3. 이벤트 <수정사항>은 교역소가 단순 콘텐츠 제공의 플랫폼에서 참여자들의 다중 접속을 통한 '**실시간 업데이트 플랫폼**'으로의 이전을 실험하는 장입니다. 릴레이로 펼쳐지는 플레이는 플레이-참여자와 비플레이-참여자 양자의 다중 접속으로 시작되고 번역되며 변형되어 다양한 형태로 실험의 장을 스스로 업데이트합니다.

### 3부 용어집

1. 플레이-참여자 : 이벤트에 직접 참여하여 플레이하는 사람. (이벤트 <수정사항>에선 총 18팀의 플레이-참여자가 있다.)
2. 비플레이-참여자 : 이벤트에 참여하지만 직접 플레이를 하지 않는 사람, 이벤트 전후로 관심 있게 개입하고자 하는 사람, 관객, 소문을 듣고 찾아온 사람, 수정사항을 우연히 읽고 온 불특정 소수, 놀러 온 친구 등.
3. 플레이보드 : 플레이가 진행되는 영역, 운영진과 참여자는 플레이보드를 공유함.
4. 변칙 플레이 : 일반적인 플레이를 벗어나는 예외적인 플레이, 플레이보드에 대한 제약이 없으며 복수의 이벤트에 걸쳐 진행 가능함.
5. 인스턴스 공간 : 2010년 이래로 젊은 미술생산자들에 의해 서울 곳곳에 생긴 새로운 전시 공간. 이 호칭은 2015년 3월 29일 교역소에서 열린 '미술생산자모임 2차 공개 토론회' 중 발제자 강정석의 '서울의 인스턴트 던전들' 발표에서 처음 언급되었음.
6. 넥스트-레벨 : '다음 단계'를 뜻함. 보통 일반적인 것과 다른 그 이상의 단계를 말함. 여기서는 '변칙 플레이'를 통한 다음 단계의 플레이를 뜻함.
7. 실시간 업데이트 플랫폼 : 참여자들이 물리적 제약 아래 있는 플레이보드에서 벗어나 온/오프라인에 다중 접속하여 만들어지는 플랫폼. 이 과정에서 다양한 형태의 플레이들이 유지/보완/발전/가공/변형/번역되며 실시간으로 참여자들에게 공유됨.

### 4부 운영진의 말

1. 김영수 : 유 저스트 액티베일 마 트랩카드.
2. 정시우 : 교역소 시삽에서 집사로 전직함.
3. 황아람 : 은혜 갚는 까치처럼 살겠습니다.



©교역소 Gyoyokso 2015, 103, Bongujae-ro, Jungnang-gu, Seoul