



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

수집의 시작: 게임의 오시리스 신화 원형
(The Birth of Collecting: The Osiris Archetype In Games)

Jason Johnson

2009. 10. 14

(http://www.gamasutra.com/view/feature/4162/the_birth_of_collecting_the_.php)

무수한 상징들에도 불구하고 이집트 신화는 게임 세계에서 큰 환영을 받지 못하였다. 마리오 오는 게임보이의 기괴한 마리오 세계 연출 속에서 스팅크스의 머리를 밟고 뛰어오르고 라라 크로프트는 몇 차례 이집트 폐허 발굴에 나선다. 캡콤의 슈팅게임인 *Legendary Wings*는 게이머가 불타는 불사조로 변신하도록 하고 호러 게임들에서는 미이리가 등장하곤 한다. 이집트 설화는 북유럽이나 그리스 신화들과 비교하면 게임에 미친 영향이 보잘것없어 보인다. 과연 그럴까?

오시리스 신의 사지절단은 어쌔신 크리드(*Assassin's Creed*)의 플롯에 포함되지는 않지만 본질적으로 중요한 부분을 차지한다. 그 이유는 이 게임에 미친 이집트 신화의 영향 때문이다. 오시리스 신화는 게임의 원형(archetype)이 되었으며 원형의 구현은 모든 장르와 세대를 아우를 수 있다.

이 원형을 이해하는 것이 중요한 까닭은 원형을 적용한 게임의 디자인과 이야기에 도움이 되기 때문이다. 이러한 장점은 보다 잘 짜여진 플레이어의 경험, 게임 플레이와 이야기의 응집력, 게임 자체의 신화 구축, 즉 플레이어가 관심을 두는 세계의 형성 등을 포함한다.

The Benefits of Myth Writing

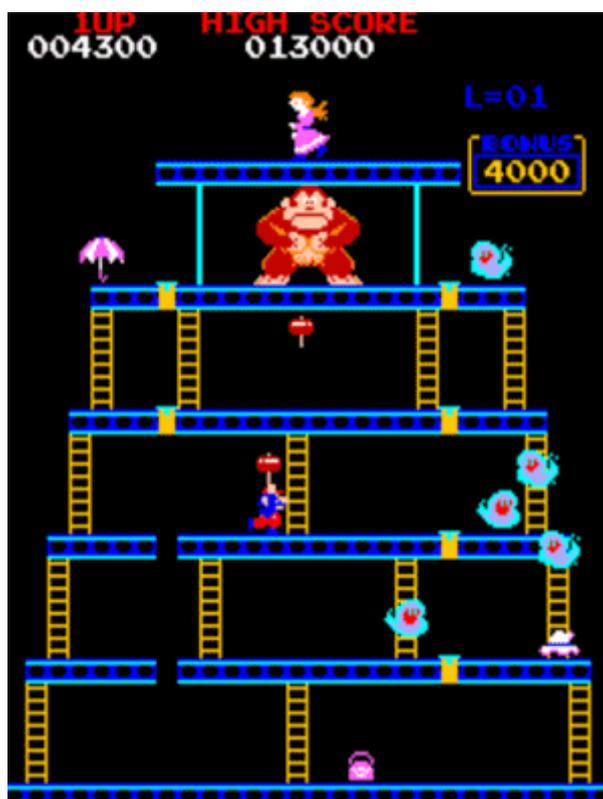
신화의 혜택

비디오 게임에서는 뭔가 모으는 것이 잘 어울린다. 그리고 이러한 수집의 원형은 이시스, 오시리스 신화이다. 신화 속에서 오시리스는 자비로운 이집트의 신이자 이집트의 왕이며 동생인 악의 신 세트에게 죽임을 당하였다. 세트는 오시리스의 왕위를 찬탈하였다.

오시리스가 죽은 후에도 자손을 남길까 두려워한 세트는 오시리스의 시신을 여러 조각으로 토막 내 이집트 전역에 뿌렸다. 오시리스의 아내인 다산의 신 이시스는 이 조각들을 찾기

위해 모험을 시작한다. 그녀가 여행을 마치고 오시리스는 부활하여 사후세계와 부활의 신이 되었다. 오시리스는 왕국에서 세트와 악의 세력을 몰아낸다. 이 신화의 올림은 오늘날의 종교뿐만 아니라 게임에까지 이어진다.

악을 바로잡기 위해 흩어진 조각을 찾는다는 개념은 비디오 게임에 침투했다. 이에 대한 기초적인 예로는 닌텐도의 고전 아케이드 게임인 동키 콩에 등장하는 “리벳”을 들 수 있다. 여기서 우리는 이시스의 역할에 따라 대들보를 연결하기 위해 여덟 개의 리벳을 찾아 다니는 점프맨(또는 마리오)을 볼 수 있다.



동키 콩의 “리벳”은 이시스와 오시리스 원형에 대한 초기의 이해를 보여준다.

이 리벳들은 오시리스의 몸 조각들을 은유하며 리벳들이 없으면 대들보는 붕괴되고 시나리오 상 세트의 역할을 하는 동키 콩을 무너뜨리면 공사장에는 평화가 찾아온다. 이는 세트의 몰락과 비교할 수 있으며 오시리스의 몸이 다시 모인 다음 이집트의 후계자가 다시 돌아오는 것과 유사하다.

신화 원형을 통한 장점은 여러 가지가 있다. 첫째, 보다 잘 짜여진 플레이어 경험을 제공할 수 있다. 동키 콩에서 플레이어는 덜 위험한 길을 택할 수도 있으나 리벳을 모아야 하는 필요성으로 인하여 경로를 선택할 수 있는 자유는 유지되면서도 보다 어려운 경로를 택하게

된다. 이 예에서 신화 원형은 기초적인 게임 디자인을 지원하여 게임이 플레이어에게 요구하는 것과 플레이어가 그 요구를 달성하는 방법 사이의 균형을 유지하도록 한다.

두 번째, 동키 콩에는 이야기와 게임플레이 사이에 강력한 응집력이 존재한다. 이야기는 플레이어의 행동에 따른 직접적인 결과가 된다. 플레이어는 조각들을 수집하고 점프맨은 동키 콩을 무찌르기 위해 리벳을 제거한다. 넓은 범위에서 이야기 하자면 플레이어가 원형의 요소를 충족하면 원형은 자연스럽게 신화의 이야기를 전해준다. 원형은 스토리와 게임 플레이어의 분기점 기능을 하며 양측을 구성하는 공동 기반이 된다. 이러한 개념은 가설적 삼단논법(hypothetical syllogism)으로 설명할 수 있다.

게임플레이= 원형.

이야기= 원형.

따라서, 게임플레이= 이야기.

게임플레이와 이야기의 통합을 통해 얻을 수 있는 장점은 플레이어가 게임 세계의 수동적인 관찰자가 아닌 적극적인 참여자가 되어 보다 만족스러운 경험을 한다는 점이다.

세 번째, 게임 자체의 신화를 만들고 플레이어가 관심을 가진 세계를 창조할 가능성이 높아진다. 원형은 의식의 원형과 관계되어 있으며 사람들의 근원적인 측면을 건드리는 경향이 있다. 원형은 때로는 말로 설명하기 어려운 생각을 전달하기도 한다. 플레이어에게 원형을 완료하도록 함으로써 게임은 플레이어와 보다 근원적인 수준에서 관계를 맺을 수 있다.

이러한 연결은 단순히 게임플레이에 겹쳐진 이야기를 뛰어넘는 만족을 전달할 수 있다. 동키 콩의 성공은 궁극적으로 게임플레이의 재미나 새로운 이야기, 어느 한쪽만으로 인한 것이 아니다. 이 두 가지 요소를 게임에 잘 뒤섞었기 때문이다.

오시리스 신화: 액션 어드벤처 게임의 계승

Exidy의 Venture는 초기 던전 게임으로써 동키 콩의 “리벳”과 유사한 수집을 활용하였으며 기본적인 상호작용에서 오시리스의 신화 원형을 환기시켰다.

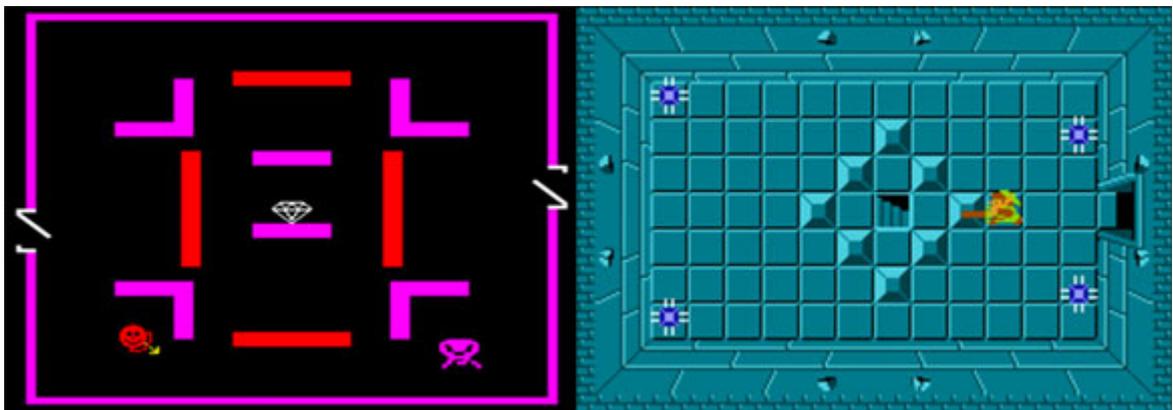
게임의 목표는 캐릭터가 위험한 적들이 지키고 있는 네 개의 보물을 수집하는 것이다. 이는 조각들을 단순히 수집함으로써 다음 화면으로 진행하는 매우 기본적인 오시리스 신화 원형으로써 플레이어가 비선형적인 환경에서 자유롭게 이동할 수 있는 장점을 가진 동시에 보다 어려운 구역을 탐험할 것을 요구한다.

이는 동키 콩의 수집 모험과 그로 인한 플레이어의 경험을 떠오르게 한다. 두 게임 모두 이시스와 오시리스의 신화를 작은 세계에 담은 예이다.

Venture의 게임플레이와 동키 콩의 이야기를 결합한 젤다의 전설은 오시리스의 신화 원형을 보다 서사적인 구조로 통합하였다. 젤다의 전설의 플롯은 영웅 링크가 신성한 유물인 트라이포스를 조합하여 가논을 무찌르고 왕권자인 젤다 공주를 구출하는 이야기이다.

이 이야기에서 가장 중요한 부분은 동키 콩과 마찬가지로 게임을 진행하는 동안 대화나 장면의 끊김 없이 전개된다는 점이다. 이야기는 쉽게 이해하고 기억할 수 있으며 강한 인상을 준다. 게임플레이와 이야기 사이의 응집력을 형성하도록 돕는 것은 신화의 원형으로 플레이어가 스토리 라인을 직접 진행하도록 한다.

다시 강조하자면 이야기와 게임플레이의 응집력을 마련함으로써 플레이어는 이야기에 직접 참여한다는 느낌을 얻게 되어 게임에 몰입하게 된다. 게임 몰입을 위한 첫 단계는 현실적인 그래픽이나 일인칭 시점이 아닌 이야기 진행에 직접 책임을 가진다는 환상이다.



Venture와 마찬가지로 젤다의 전설의 게임플레이는 이집트 신화의 흔적을 가진 수집 모험을 통해 통제된다.

다시 말해서 원형은 게임플레이와 이야기 사이의 응집력을 이루는 틀의 역할을 한다.

동키 콩이 발매된 지 10년 후 비디오 게임은 이야기와 게임플레이가 동등한 지위를 가진 지점에 이른다. 1993년 Square에서 발매한 성검전설(Secret of Mana)은 게임에서 이야기의 역할을 강화시킨 획기적인 상징이 되었다. 성검전설은 젤다의 전설이 가진 액션 어드벤처의 요소와 파이널 판타지 시리즈의 RPG 요소를 결합하였으며 이야기 구조에 오시리스 원형을 융합하였다.

파이널 판타지의 이야기도 수정을 모아 빛이 어둠을 이기는 형식으로 진행됨으로써 성검전설이 등장하기 전 Square 게임 역시 오시리스 신화의 원형을 취한 것이 사실이다. 하지만 켈다의 전설이 성검전설에 미친 영향을 통해 오시리스 신화의 원형은 보다 완벽하게 구현되었다.

두 게임 모두 전설의 검으로부터 이야기를 시작한다. 링크가 여덟 개의 트라이포스를 모아야 하는 반면 성검전설의 히어로는 Mana Sword의 힘을 되찾기 위해 여덟 개의 Mana Seed를 모아야 한다. 여기서 Mana Seed는 오시리스의 몸을 은유하며 힘을 되찾은 Mana Sword는 오시리스의 부활을 상징한다.

마찬가지로 성검전설의 악역 타나토스는 세트를 나타낸다. 트라이포스의 힘으로 하이롤을 지배하는 가논과 마찬가지로 타나토스는 생명의 근원인 Mana의 힘을 이용하여 생명을 지키는 Mana Tree를 파괴하고 세계를 지배하려 한다.

이러한 상황은 선과 악의 대결에 관한 복잡한 개념을 내포하고 있다. 선과 악은 동전의 양면과 같은 것으로 같은 곳에서 등장한다. 오시리스와 세트 역시 바다와 하늘의 신인 누와 누트 사이에서 태어난 형제이다. 마찬가지로 현명한 트라이포스와 힘의 트라이포스 역시 같은 기원을 가지며 Mana Tree와 Mana Fortress도 같은 Mana로 구성된다.

이러한 개념은 게임을 하는 동안 의식되지는 않지만 플레이어의 잠재의식에서 플레이어가 관심을 가진 게임 세계를 확립하도록 돕는다. 신화적 원형에 기초한 이야기의 자산은 게임의 표면 아래에서 미묘한 복잡성을 제공하여 이야기가 독단적이거나 어리석은 것이 되지 않도록 한다.

원형의 돌연변이: Maniac Mansion

RPG와 함께 어드벤처 게임은 게임 이야기가 꽃을 피울 길을 닦아놓았다. 어드벤처 장르의 큰 성과는 오시리스 원형을 이용했다는 점이다. LucasArts의 Maniac Mansion: Day of the Tentacle은 이러한 원형을 모두 포함하고 있으나 고유한 방식으로 뒤틀었다.

DOTT는 한 명의 영웅이 조각들을 모으는 것이 아니라 세 명의 영웅 Hoagie, Bernard, Laverne가 각각 이시스의 역할을 하여 조각을 모으는 역할을 한다. 이들은 서로 다른 시대에 있다가 타임 머신을 고쳐 다시 모여야 한다.

여기서는 과거와 현재 미래로 흐르는 시간 자체가 오시리스의 역할을 한다. Purple Tentacle은 오시리스의 적인 세트의 역할을 한다. Hoagie, Bernard, Laverne이 같은 시간에 모이면

이들은 Purple Tentacle이 쓴 광선총에 맞아 한 몸으로 합체하며 이는 오시리스의 다시 결합된 몸을 멋지게 상징한 것이다.

또한 선한 존재가 자기 존재를 배반하고 악을 행하는 것과 달리 DOTT에서는 미친 과학이 자기 존재를 배반하고 선을 행한다.

DOTT는 과거와 현재, 미래가 공존하는 게임이다. 오시리스의 몸이 조각으로 나뉘어 흩어진 것처럼 과거와 현재, 미래가 흩어졌다는 것도 오시리스의 원형을 드러낸다.

이 게임에서 오시리스의 신화는 게임플레이의 목표 기능과 이야기를 안내하는 역할을 할뿐만 아니라 전체 게임의 틀이 되기도 한다.

MM과 DOTT는 기본적으로 동일한 게임플레이를 나타낸다. 하지만 DOTT가 네 개의 부분으로 나뉘는 반면 MM은 단 하나의 넓은 세계로 구성되어 있다. 그 결과 사용자 경험을 보다 많이 지시하는 DOTT가 보다 사용자친화적이다. 목적 없이 돌아다니는 것은 재미가 없으며 DOTT에서는 그러한 경우가 훨씬 적게 나타난다.

오시리스 원형의 또 다른 장점은 플레이어에게 진행의 느낌을 준다는 점이다. DOTT에서는 에너지를 충전한 타임머신이 해결된 부분을 나타내며 게임이 진행되는 동안 플레이어에 대한 보상 기능을 한다.

이러한 체크포인트는 긴 게임을 질리지 않게 하며 플레이어에게 동기를 부여한다. 또한 플레이어의 진행 경과를 표시하는 역할을 한다. 예를 들어 켈다의 전설의 아이콘 선택 창에서 수집된 트라이포스 조각의 도표를 나타냄으로써 플레이어가 게임을 얼마나 완료하였는지 표시할 수 있다.



오시리스의 조각은 게임의 진행에서 완결에 얼마나 가까이 왔는지를 나타내는 이정표 역할을 한다.

진화

원형에 내재된 현상은 유포될수록 변화를 겪는다는 점이다. 이야기꾼들은 청자에 맞게 이야기 요소를 추가하거나 뺀다. 세부내용이 잘못 해석되기도 하고 부분이 사라지기도 한다. 이러한 변화는 계속 반복되어 원형은 결국 다른 이야기가 된다.

이러한 과정은 게임에서도 다르지 않다. 오시리스 신화의 원형은 이미 앞의 예에서도 변형이 시작되었다. 성경전설의 히어로는 세트가 몰락한 뒤에 용을 살해하고 DOTT는 세 명의 이시스형 등장인물이 나타난다. 이러한 원형의 변화는 계속 이어진다.

게임에서 나타나는 오시리스 신화의 공통된 변형은 도둑 유형이다. 도둑 유형은 전형적인 수집 모형을 포함하나 세트 역할 캐릭터는 힘을 추구하거나 세계를 파괴하기 위해 이시스 캐릭터로부터 조각을 훔쳐간다.

세가의 Skies of Arcadia가 적절한 예이다. Skies of Arcadia에서 모험은 여섯 개의 문 크리스탈을 모으는 것이다. 하지만 모험을 완료하기 전에 Ramirez가 나타나 크리스탈을 훔치고 세계의 운명을 결정하는 전투가 벌어진다.

일부 톱 레이더 시리즈도 이러한 변형을 이용한다. 톱 레이더 3의 경우 라라 크로프트는 네 개의 신비로운 유물을 발견하나 인간을 괴물로 변형시키려는 Dr. Willard가 이것을 훔쳐간다.

이러한 변형은 악의 세력이 선한 존재를 악용하는 부분, 즉 세트가 이집트 군대를 동원하여 오시리스 군대와 맞서는 부분에서도 나타난다.

일부 게임 이야기는 원형을 따라가는데 필요한 요소들을 누락하기도 한다. 하지만 제작자들은 신화적인 결말을 원하기 때문에 악당이 수집된 조각들을 훔쳐 감으로써 이야기가 전통적인 엔딩을 향해가도록 한다.

이러한 상황에서 영웅은 조각들의 힘을 얻은 악당을 극복해야 한다. 라라 크로프트는 유물의 힘을 이용하여 무시무시한 거미로 변신한 Dr. Willard와 싸워야 하며 Vyse 일행은 크리스탈을 이용하여 종말을 가져올 Zelos를 소환한 Ramirez와 맞서야 한다. 이러한 개작은 신화의 변형이 어떻게 생겨나는지를 표현한다.

또 다른 오시리스 신화 원형의 변형으로는 영웅과 악당이 동시에 임무를 수행하는 형태가 있다. 영웅과 악당은 이야기의 절정 부분에서 서로 마주치게 된다.

Square의 Kingdom Hearts가 이중 임무의 좋은 예이다. 성경전설의 전통을 토대로 한 Kingdom Hearts는 Sora라는 이름의 청년이 이시스의 역할을 하여 흩어진 열쇠구멍들을 봉인하여 어둠이 자신의 세계로 들어오는 것을 막는다. 한편 세트 역할을 하는 Ansem은 일곱 명의 공주들을 납치하여 Kingdom Hearts의 문을 여는 힘을 얻고자 한다.

이는 오시리스 신화와 같이 선한 존재를 악에 이용하는 점에서 재미있을 뿐만 아니라 악당의 모험이 영웅보다 오시리스의 몸을 수집하는 모험에 좀더 가깝다는 점에서 흥미롭다. 오시리스의 몸 조각을 모으면 다시 부활하는 것처럼 이 게임에서는 공주들을 모으면 Kingdom Hearts의 문을 여는 힘을 부활시킬 수가 있다.

Sora의 모험은 보다 구조적이다. 각각의 열쇠구멍을 봉인하고 게임의 클라이막스에서 Ansem과 만나게 된다. Ansem은 공주들을 결합하여 Kingdom Hearts의 문을 열과자 한다. 동시에 Sora는 마지막 열쇠구멍을 봉인하여 Kingdom Hearts의 문을 막아 어둠이 세계를 지배하지 못하도록 해야 한다. 이러한 선과 악의 이야기 경로가 서로 충돌함으로써 마지막

싸움이 벌어진다.

Ubisoft의 어쌔신 크리드는 이러한 이중 임무 구조와 유사하다. 어쌔신 크리드의 이야기는 병렬구조로 되어 있으며 서로 배치되는 수집 모험이 이루어진다. 두 모험 중 하나는 Third Crusade 중 Holy Land에서 실시된다. 여기서 Altaïr는 집단에서 입지를 획득하기 위해 9건의 암살을 해야 한다.

각각의 암살을 통해 그는 임무의 실체에 눈을 떠가고 마침내 리더인 AI Mualim에 속았다는 사실을 깨닫게 된다. Altaïr는 돌아와서 AI Mualim에 맞서게 된다.

이 이야기 구조에서 Altaïr는 이시스 역할을 하여 오시리스의 조각들을 수집한다. 즉 암살을 할 때마다 Crusade의 음모를 조금씩 깨닫게 된다. AI Mualim는 권력을 얻기 위해 Altaïr의 모험을 지시하는 세트의 역할을 한다.

동시에 발생하는 모험은 인간성을 감추려는 비밀 모임이 현대식으로 부활한 Abstergo Industries에서 이루어진다. 이 회사는 Desmond Miles를 가지고 과학자들이 Desmond의 생각을 스캔하여 조상인 Altaïr의 기억을 찾아낸다.

과학자들은 Altaïr가 AI Mualim을 죽인 다음 가져간 Piece of Eden의 기억을 찾고자 한다. 이 유물은 환상을 만들어내는 힘을 가지고 있으며 Abstergo는 이를 이용하여 평화의 환상을 만들어내고 세계분쟁에 종지부를 찍으려 한다. Abstergo 과학자들은 이시스의 역할을 하여 Desmond의 기억의 유산을 찾으려 하며 이는 오시리스의 흩어진 조각들에 해당한다.

이러한 병렬구조는 Piece of Eden에서 겹치게 된다. Altaïr는 AI Mualim을 무찌르고 Piece of Eden이 환상을 만들어내는 것을 막는다. 미래에 Abstergo 과학자들은 이 기억을 이용하여 Piece of Eden을 찾아 세계에 평화의 환상을 만들려 한다.

하지만 어쌔신 크리드와 오시리스 신화 원형의 비교는 여기서 끝나지 않는다. 어쌔신 크리드는 후속작과 연결되는 동시에 신화의 유적과 연결되는 연장된 플롯을 가지고 있다. Piece of Eden은 여러 조각 중 하나이며 Abstergo는 후속작에서 새로운 조각들을 발견함으로써 수집 모험을 실시할 수 있다.

어쌔신 크리드의 후속작이 이시스와 오시리스의 원형을 계속 이어갈 것으로 보이는 바와 같이 새로 등장한 게임들도 그러할 것이다. 과거의 게임플레이와 이야기를 미래의 게임 경험과 연결하는 신화의 원형은 핵심은 남겨둔 채로 계속 분화되고 변형될 것이다.