

게임 <The Binding of Isaac> 시리즈 내 성경 속 캐릭터 활용사례 연구 A Study on Using case of Bible character In the game <The Binding of Issac> Series

심 상 우, 김 공 숙

국립안동대학교 한국문화산업전문대학원 융합콘텐츠
학과, 문화산업연구소

Shim Sang-Uoo, Kim GongSook

Andong National Univ. Graduate School of Creative
Industry, Research Center for Cultural Industry

요약

인디게임 <The Binding of Isaac> 시리즈의 게임 캐릭터 디자인의 특징에 대해 연구하였다. 성경 속의 캐릭터를 중심으로, 게임 내부에서 어떠한 모습으로 특정되고 구현되었는지를 알아보고, 신화적 텍스트를 이용한 게임들이 지향해야 할 방향을 제시하였다.

I. 서론

1. 「The Binding of Isaac」 시리즈의 소개

2011년 9월 28일 미국 게임회사 Valve에서 만든 게임 유통 플랫폼 Steam을 통해 발매된 게임이다.

인디만화가 및 인디게임 개발자인 에드문드 맥밀렌 Edmund Mcmillen과 플로리안 힌슬 Florian Himsl이 만들었고, 장르는 액션 어드벤처 게임[1]이다. 특징은 켈다의 전설과 같은 탑뷰(Top-View) 로그라이크(Rogue-like)이다. 스토리와 캐릭터는 게임 개발자의 자전적인 경험과 성경을 참고하여 만들어졌다.[2]

그 해에 출시된 인디게임 중에서 호평과 인기를 얻어 그 인기를 기반으로, 다운로드 가능한 콘텐츠(이하 dlc)인 Wrath of the lamb(2012)와 리메이크 작품인 「The Binding of Isaac : Rebirth」(2014)가 출시되었다. 이후 작품의 dlc인 Afterbirth(2015)와 Afterbirth+(2017)가 나오면서 시리즈의 대단원을 내렸다.

2. 연구의 목적과 필요성

그 동안 성경을 이용한 게임은 존재해왔으나 캐릭터 디자인과 게임 스토리를 구성한 대부분은 성경 자체의 내용을 중심으로 제작되어 게임성은 고려되지 못했다. 그러나 「The Binding of Isaac」(이하 Isaac)은 성경에 등장하는 캐릭터를 모티프로 이용하여 성공을 거두었다. 이것은 충분히 성경을 이용한 양질의 게임이 나올 수 있다는 반증이다. 연구자는 성경을 토대로 한 이 게임이 새로운 신화 기반의 게임을 만들어내는데 의미있는 방향성을 제시할 수 있다고 본다. 이를 위해, 성경을 중심으로 확인해보도록 하겠다.[3]

II. 성경 기반 게임 사례 분석[4]

1. 1990년대의 성경 기반 게임

1990년대는 성경 기반 게임의 태동기이다. 당시 게임은 개인 컴퓨터로 즐기는 것이 아닌, 가정용 게임기로 즐기는 것이었다. 북미의 Wisdom Tree사에서 만든 「Bible Adventures」(1991)가 그 시초로 성경에 대한 게임들을 만들었다. 그러나 이 게임들은 성경의 내용에 충실하지만 조악한 게임성, 그리고 진보가 없다는 비판을 피할 수 없었다.

이외에 게임회사 코나미가 노아를 소재로 한 「Noah's Ark」를 1992년에 발매했다. 이 게임은 게임성 측면에서는 나쁘지 않으나 게임에 성경캐릭터를 덧붙인 것만 보면, 게임 시스템의 개연성이 부족하다는 평가가 적지 않았다.

1990년대에 제작된 게임은 성경 고유텍스트를 게임과 비슷한 무엇으로 만드려는 시도라 평가할 수 있다. 그러나 게임적 장치는 찾기 어렵고, 목표도 갈등도 없다. 스토리텔링 측면에서 볼 때 특색없는 인물, 찾기 힘든 극적 긴장, 개연성 부재의 게임들이다.

2. 2000년대 이후의 성경 기반 게임

2000년대의 게임시장은 하드웨어 성능의 발달과 그로 인해 제약받던 게임제작이 자유로워지며 게임의 질이 상승하는 시기였다. 성경 기반 게임에서도 예외는 아니었다. 크레이브 엔터테인먼트사의 콘솔게임 「The Bible Game」(2005)과 UTV 이그니션 엔터테인먼트사에서 만든 「El Shaddai : Ascension of the Metatron」(2011)이 출시되었다. 이들 중 명칭만 따오고, 성경은 매우 피상적으로 활용했다. 게임을 만들던 개발자들이 고용되어 성경 외경 중 하나인 에녹서를 기반으로 게임을 만들었다. 그러나 게임 세계관의 내부 설명이 부족하고 게임 시점, 조작감 등의 불편과 같은 문제로 시장에서 실패한 게임으로 남았다. 성경을 어떻게 이용할 것인가, 게임 내에 어떻게 녹여낼 것인가에 대한 충분한 고려가 없었기 때문이다.

Ⅲ. 게임 내 스토리, 구성요소 분석 및 비교

1. 게임 Isaac의 스토리 구성요소에 나타난 성경

Isaac의 스토리는 게임의 제목과 깊게 연관이 되어있다. 직역하면 아이작의 번제로, 성경 창세기 22장 이삭의 번제와 관계를 유추해볼 수 있다. 다음은 그 내용을 비교한 것이다.

표 1. 게임 「The Binding of Isaac」 스토리와 성경 창세기 비교

구분	The Binding of Isaac	성경 창세기 22장
등장인물	어머니, 아이작, 신	아브라함, 이삭, 여호와
배경	언덕 위 작은 집	브엘세바의 거처
사건	신이 신앙 증명을 빌미로 아들 아이작을 제물로 바치라 함	여호와가 신앙 증명을 빌미로 아들 이삭을 제물로 바치라 함
차이점	배경, 번제 주체의 성별, 번제의 성배	

2. 게임 구성요소 분석 및 비교

게임 Isaac은 플레이어블 캐릭터, 아이템, 장신구, 몬스터, 스테이지 등으로 구성되어 있다. 성경 모티프를 직접 이용한 것 소수에 불과하지만, 캐릭터, 아이템, 몬스터를 중심의 성경적 특성은 매우 뚜렷하다. 게다가 게임에 자연스럽게 녹아있어서 몰입에 부담이 없다. 이러한 구성요소를 다음에 정리하였다.

표 2는 캐릭터 중 성경 속 모티프를 찾아볼 수 있는 사례를 정리한 것이다. 표 3은 아이템 중 성경 속 모티프를 찾아볼 수 있는 것을 정리한 것이다. 표 4는 게임 내에서 찾아볼 수 있는 성경모티프와 연관된 몬스터의 일람이다.

표 2. Isaac 캐릭터와 성경 모티프 비교

구분	The Binding of Isaac	성경 속 모티프
아이작	평범한 능력치 캐릭터	이삭의 영어식 이름
막달레나	기본 생명력이 평범한 여성 캐릭터	막달라의 영어식 이름, 예수의 부활을 목격함
카인	외형의 장애, 플레이 중 아이템 아벨 해금	가인의 영어식 이름, 동생 아벨의 살해자
유다	유태인 모자 착용, 시작시 동전 3개 획득	예수를 은화 30냥에 배신한 유다
이브	칙칙한 외형의 여성	창세기 하와 영어 명칭
삼손	높은 공격력, 장발 남성	사사기의 장사 삼손
라자루스	부활할 수 있는 캐릭터	요한복음 내 나사로
아자젤	악마의 모습을 한 캐릭터	레위기 내 염소를 받는 주체인 아사셀
에덴	외형과 능력이 매번 바뀌는 캐릭터	창세기에 등장하는 에덴 동산의 지명
아폴리온	천사와 악마를 섞은 듯한 모습의 캐릭터	요한복음에 등장하는 아블루온의 영어명칭

표 3. Isaac 내 성경 모티프와 연관 아이템

구분	성경 모티프와 연관된 아이템 내역
자동아이템	순교자의 피, 낙인, 성유물, 제병, 유향불, 수호천사, 바빌론의 창녀, 아벨, 예수 음료수, 성배, 성흔, 아바돈, 염소머리, 나사로의 누더기, 삼손의 쇠사슬, 배신, 원죄없는 잉태, 성찬
능동아이템	성경, 요한복음, 생명의 숨결
장신구	유다의 혀, 매기의 믿음, 삼손의 머리채, 주보, 눈먼 분노

표 4. Isaac의 성경 모티프와 연관 몬스터

구분	성경 모티프와 연관된 몬스터
보스몬스터	타락한 자, 사탄, 아이작, 기근, 역병, 전쟁, 죽음, 시기, 식탐, 탐욕, 성욕, 교만, 나태, 분노, 어린 양, 우리엘, 가브리엘

Ⅳ. 결론

성경을 기반으로 하여 만들어진 게임과 최근 성경에 모티프를 삼아 게임 내적으로 자연스럽게 녹여낸 게임을 살펴보았다. Isaac 시리즈는 성경에 대한 깊은 이해가 있었음을 알 수 있었다, 게임 시리즈가 만든 인지도는 성경을 이용해 만든 게임도 성공할 수 있다는 가능성을 보여주었다.

또한, 이것은 신화가 게임제작에서 충분히 매력적인 소스로 사용할 수 있다는 가능성을 발견할 수 있다. 신화를 누구보다도 잘 이해하고 있으면서, 게임으로서 어떻게 표현하여 재미있게 즐길 수 있게 만들지 고민하고 고려하면, 특색있는 게임콘텐츠를 만드는데 많은 도움이 될 것이라 여겨진다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 이용설, "Game 상호작용 이야기", (주)한언. pp148-154. 2017
- [2] 대한성서공회, "성경전서(구약+신약) 개역한글판(모바일 전자성경책)." u-paper. 2016.
- [3] Edmund Mcmillen, "Postmortem: McMillen and Himsl's The Binding of isaac", Gamasutra (https://www.gamasutra.com/view/feature/182380/postmortem_mcmillen_and_himsls_.php, 확인일 2018. 04.18), 2012.
- [4] James Rolfe, "Angry Video Game Nerd", Cinemassacre (<https://www.youtube.com/watch?v=LkNvQYiM6bw>, https://www.youtube.com/watch?v=_dUVZozf-i0, <https://www.youtube.com/watch?v=Kz0TOQ1BF-M>, 확인일 2018. 04. 18), 2006,2009,2012