

감로왕도 불교세계관과 로그라이크 게임요소 융합 연구

이영숙

동국대학교 영상문화콘텐츠연구원
tonacoco@dongguk.edu

A Study on the Convergence for the Nectar Ritual Painting of Buddhist Worldview and Game Elements of Rogue-like

Young-Suk Lee

Dongguk University Institute of Image and Cultural Contents

요 약

본 연구에서는 불교세계관을 게임에 융합하는 방안 제안을 목적으로 한다. 분석대상으로 로그라이크(Rogue-like)게임 던그리드(Dungeed)와 감로왕도(甘露王圖)를 선정하였다. 다음으로, 감로왕도의 불교세계관 특성과 로그라이크 게임 던그리드를 비교 분석하였다. 그 결과, 본 연구는 불교세계관의 특성에서 나타난 로그라이크 게임요소를 제안하였다. 향후, 불교세계관을 통해 게임의 확장성을 살펴보고자 한다.

ABSTRACT

This study proposes the method for converging Buddhist Worldview into games. The Rogue-like game “Dungeed” and “Nectar Ritual Painting” were selected for analysis. Next, the characteristics of the Buddhist worldview in Nectar Ritual Painting and the Rogue-like game Dungeed were compared and analyzed. As a result, this study proposed game elements of Rogue-like that analyzed in the characteristics of Buddhist world view. In the future, we will examine the expandability of the game through the Buddhist Worldview.

Keywords : Buddhist Worldview(불교세계관), Nectar Ritual Painting(감로왕도), Rogue-like(로그라이크), Dungeed(던그리드), Game Elements of Rogue-like(로그라이크 게임요소)

Received: Mar. 13. 2020 Revised: Apr. 02. 2020
Accepted: Apr. 07. 2020
Corresponding Author: Young-Suk Lee (Dongguk University)
E-mail: tonacoco@dongguk.edu

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

문화콘텐츠의 중요성이 확산되고 있는 시점에서 문화다양성의 근원적인 원천으로서 종교의 중요성이 조명되고 있다. 종교는 동서문명의 원천을 이루어왔다. 최근 문화원형의 주요 구성요소로 종교가 지니는 문화적 잠재성을 입증하는 사례가 나타나고 있다[1]. 그 중 종교를 문화로 해석하여 다양한 장르와 접목되는 사례가 나타나고 있다[2]. 특히 한국 불교문화는 역사적으로 호국불교의 역할을 수행하였으며, 문화재의 대부분을 차지하고 있다. 불교 문화는 불화, 탑, 건축물 등 유무형의 내재된 많은 문화재를 보유하고 있다. 불화의 경우, 많은 인물들과 스토리, 세계관이 표현되어 있다. 이러한 충분한 문화적 요소는 게임과 같은 콘텐츠의 소재로 많은 잠재력을 가지고 있으며 게임콘텐츠 및 다양한 콘텐츠로 재현하기 위한 연구 및 개발이 시도되고 있다[3,7]. 따라서 문화원형의 관점에서 불교 문화가 가지는 소재를 개발할 필요성이 있다.

글로벌 온라인 게임유통플랫폼인 스팀(Steam)에서 최고 인기 2위로 '던그리드(Dungreed)'가 국산 게임 한류를 주도하였다(2018). '던그리드'는 개발자 4명으로 구성된 국내 인디게임 제작팀 '팀 호레이(Team Horay)'에서 제작하였으며 '로그라이크(Rogue-like)' 장르 요소가 특징이다[11,12].

로그라이크(Rogue-like)는 'Rogue와 비슷한 게임'이라는 뜻으로, <Rogue>(1980)의 규칙을 공유하는 게임들로 많은 파생 게임들이 공개되었다. <Nethack>(1987)이나 <Angband>(1990)과 같은 로그라이크 게임은 2019년에도 업데이트가 이루어지고 있으며, 7일 동안 로그라이크 게임을 완성하는 '7DRL Challenge'가 2005년 이래로 매년 시행되고 있다. 최근에는 다양한 게임 장르와의 융합을 통해 독립된 게임 장르로 평가받고 있다.

본 연구는 이러한 로그라이크 장르의 특성을 살펴보고 불교세계관에서 표현된 게임 융합 요소를 분석하고자 한다. 분석대상으로 '감로왕도(甘露王圖)'와 던그리드(Dungreed)를 선정하였다. 감로왕

도는 사자의례에 사용되는 불교 회화이며[4,5], 죽음이 핵심 소재가 된다는 점에서 분석대상의 공통점이 있다. 그리고 로그라이크의 장르적 특징을 반영한 불교문화를 게임에 융합하는 방안을 모색하고자 한다. 기존의 불교 게임 콘텐츠는 퍼즐이나 미니게임 장르에 국한되었다. 이런 점에서 로그라이크 장르와 불교세계관의 융합은 라이트·코어 게이머 및 한국 불교문화에 대한 관심을 높일 수 있는 연구의 시발점으로 사료된다.

2. 기존연구

2.1 감로왕도(甘露王圖)와 불교세계관

감로왕도(甘露王圖)는 일제강점기에 일본인학자에 의해 학계에 처음으로 소개되었다. '감로'는 중생을 구제하는 가르침을 비유한 매개체이다. 망자의 영혼이 고통에서 벗어나 좋은 곳에 태어나도록 불보살에게 공양하여 영혼을 천도하는 의식을 표현한 불화로 인간의 죽음에 관한 불교 경전의 내용을 대중에게 시각적으로 해설하는 기능을 하였다. 2018년 기준 66점의 감로왕도가 현존하며, 16세기 조선시대로부터 전해오고 있다.

감로왕도는 상·중·하의 3단으로 구성되어 미래·현재·과거의 삼세(三世)와 불교의 삼계(三界)를 묘사한다. 하단은 지옥, 아귀, 축생, 아수라, 인간, 천신의 육도를 윤회하는 중생의 모습이 표현되어 있다. 이것은 하단 중단 상단으로 연결되는 상승적 구도로 다른 불교국가에는 없는 독창적인 불화라는 점에서 많은 연구자들의 주목을 받았다[5]. 중단에는 범식을 베푸는 제단인 시식대(施食臺)와 공양하는 신도들의 모습이 그려진다. 불화에 따라 중단의 중앙에 아귀의 모습이 배치되기도 하는데, 이러한 의식에 의해 구원받아야 할 주인공 역할을 한다. 상단에는 지장보살, 관세음보살 등 여러 보살들의 모습이 등장하며 중생이 최종적으로 도달해야 할 극락세계를 묘사한다. 하단에서부터 상승하는 삼단 구성을 통해 고힘을 구제하여 성불하게 하는 서사

성을 드러낸다[4,5,6]. 감로왕도는 한국불교문화의 독특한 도상적 양식과 스토리 다양한 캐릭터가 표현되어있다. 이들의 양상은 감로왕도가 제작된 시대의 민중의 삶을 반영하고 있으며 구제의 대상이 된다. 이것은 다양한 한국문화원형으로의 소개개발의 가능성을 내포하고 있다.

2.2 로그라이크 장르의 형성 및 특징

<Rogue>는 TRPG 게임인 <Dungeons and Dragons>와 텍스트 어드벤처 게임에서 영향을 받아 1980년에 개발되었다. 그리고 로그라이크 용어의 기원이 되었다. 1983년 UC Berkeley에서 개발한 BSD UNIX 4.2 운영체제에 탑재되었고, 대학 및 연구기관의 UNIX 사용자들 사이에서 인기를 얻었다. 맥킨토시(Macintosh)를 비롯한 가정용 컴퓨터 시스템으로 이식되었다[8].

최초의 <Rogue>는 UNIX 기반 메인프레임 컴퓨터의 텍스트 전용 터미널에서 ASCII 문자로 구성된 그래픽 표현을 제공하였다. 또한 매번 무작위로 생성되는 레벨을 도입하여 플레이할 때마다 새로운 체험을 할 수 있도록 하였다. 이것은 초기 테스트 과정에서 비롯된 게임 설계 의도로 ‘선택의 중요성’을 강조하였다. <Rogue>는 게임 플레이 과정에서 저장 기능이 포함되어있지 않아 테스터들의 요청에 의해 추가되었다. 이후 플레이 과정에서 저장 기능이 추가되자 테스터들이 저장과 불러오기를 반복하며 최상의 결과를 얻어내는 방식으로 사용하였다. 개발자들은 이러한 행위가 본연의 의도와 맞지 않는다고 판단하여, 게임을 불러올 때 저장된 데이터가 지워지도록 게임을 수정하였다. 플레이어 캐릭터가 사망 시 연결하여 진행할 수 없고 처음부터 다시 플레이하는 규칙은 ‘영구적 죽음(Permadeath)’으로 파생작들의 중요한 정체성으로 거듭났다[8]. <Rogue>의 대표작 <Hack>(1982)과 <Moria>(1983)는 원작을 바탕으로 게임세계를 확장하였고 이들은 <Rogue>의 핵심 규칙을 유지하면서 새로운 게임 요소를 추가하였다. 각 게임의 공개 역시 여러 파생작의 개발로 이어졌으며, 이는

오픈 소스로 인해 더욱 촉진되었다. ‘로그라이크’라는 명칭은 이러한 게임들을 하나로 묶고자 했던 네트워크 포럼에서 형성되었다(1993). 가장 영향력 있는 게임인 <Rogue>와 비슷한 게임이라는 뜻으로, 같은 시기의 FPS 게임이 ‘둠 클론’(Doom Clone)으로 불렸던 것과 같은 맥락으로 볼 수 있다. Berlin Interpretation에서 정의한 로그라이크의 요소는 [Table 1]과 같다[11].

‘로그라이크’는 상업용 게임에도 큰 영향을 주었다. 대표적으로 1996년 발매된 <Diablo>로, 무작위 던전 생성 시스템을 계승하였다. 일본에서는 <Mystery Dungeon> 시리즈가 로그라이크의 특징을 차용하여 당대의 JRPG와는 다른 정체성을 확립하였다. 2010년대에는 RPG에 국한되지 않는 다양한 게임 장르에 로그라이크 요소를 가미한 게임이 인디 개발사를 중심으로 다수 출시되었다. 이러한 게임은 ‘로그라이트(Rogue-Lite)’ 혹은 ‘로그라이크-라이크(Roguelike-Like)’로 분류되며 일부는 비평 및 상업적으로 큰 성공을 거두었다.

[Table 1] The Element of Roguelike

Term	Number
High value factors	Random environment generation
	Permadeath
	Turn-based
	Grid-based
	Non-modal
	Complexity
	Resource Management
	Hack ‘n’ slash
	Exploration and discovery
Low value factors	Single player character
	Monsters are similar to players
	Tactical Challenge
	ASCII display
	Dungeons
	Numbers

특히, <Rogue>의 파생작으로 국내에서는 2018년 국산 게임한류를 주도하였다는 평가를 받고 있는 ‘던그리드’는 로그라이트 특징의 횡스크롤 액션

플랫폼 게임으로 2017년도 BIC 행사에서 공개되었다[12]. 던그리드는 명칭은 '던전'(Dungeon)과 '탐욕'(Greed)의 합성어이다[13]. 본 연구에서는 던그리드의 로그라이크 장르의 특성과 게임플레이의 관점에서 살펴보았다.

2.3 게임구성요소

게임의 구성요소는 융합연구의 관점에서 학문적으로 연구되고 있다. 본 연구에서는 게임의 구성요소를 게임디자인 측면에서 살펴보려고 한다. 이를 위해 게임의 구성요소에서 살펴보고 다음으로 캐릭터 중심의 스토리텔링의 관점에서 분석하였다. 첫째, 게임의 디자인의 구성요소에 대하여 마크 르블랑(Marc Leblac)은 MDA Framework에서 메커닉스(Mechanics), 다이내믹스(Dynamics), 미적 정서(Aesthetics)라고 하였다. 그리고 게임 디자이너는 8가지 재미를 디자인해서 플레이어에게 미적 정서(Aesthetics)를 제공을 주장하였다[Table 2].

[Table 2] The Components of a Game

No	Spatial expression	Temporal element
1	Sensation	Sense-pleasure
2	Fantasy	Make-believe
3	Narrative	Drama
4	Challenge	Obstacle course
5	Fellowship	Social framework
6	Discovery	Uncharted territory
7	Expression	Self-discovery
8	Submission	Pastime

그렉 코스티켄(Greg Costikyan)은 게임의 기본요소를 목표, 상호작용, 게임토큰, 자원, 장애물, 정보의 6가지로 분류하였다[Table 3]. 목표는 상호작용이 의미를 가지며 상호작용은 문제를 해결해 나가기 위한 의사결정을 말하며 의사결정의 수단으로 자원관리 역할의 게임토큰을 논하였다. 자원은 목표를 달성하기 위한 것으로 자원의 효율적인 관리로 게임을 진행하게 된다. 장애물은 방해의 역할로 목적을 달성하기 위한 중간단계역할과 지속적

인 방향을 제시한다. 정보는 게임을 수행하기 위한 의사결정에 대한 사전정보를 제시한다. 이를 정리한 전영돈(2012)은 게임성의 구성요소를 몰입감(flow), 성취감(achievement), 경쟁(competition)으로 제안하고 소셜 네트워크게임의 사례를 분석하였다. 전창영(2009)은 게임의 재미요소와 기본패턴을 목표 및 목적(욕구, 욕망), 도전(의지), 행위(노력), 보상(충족)으로 구분되어진다고 하였다[9].

둘째, 캐릭터 중심의 스토리텔링의 관점에서 분석하였다. 불교문화의 게임 세계관과 캐릭터 개발 및 분석의 기준제시를 위하여 Vogler(Christopher Vogler, 2007)의 캐릭터원형으로 살펴보았다. 스토리에서 캐릭터의 존재 의의나 기능을 이해하는데 필수 도구이다. Vogler는 콘텐츠에 활용될 이야기의 선택과 집중의 필요성을 언급하고 조셉캠벨의 이론을 12단계의 스토리 구조로 변형하였다.

[Table 3] Visualization Elements of The Game

No	Visualization elements
1	Goal
2	Interaction
3	Game token
4	Resource
5	Obstacle
6	Information

조셉캠벨은 <천의 얼굴을 가진 영웅>을 통해 조지 루카스의 스토리 창작에 영향을 주었고 캠벨의 논리를 스토리텔링의 차원으로 실용화하였다.

[Table 4] Hero's Journey

Act	Construction	World
Act1	Start	Ordinary World
Act2	Introduction	Special World
Act3	Return	Ordinary World

Vogler는 캠벨의 3단계 원형 구조인 '출발->입문->귀환'의 구조를 변형하여 3막 구조로 변형하고 단계별 요소도 변형시켜 조정하였다(최민성, 2008). 이영숙(2015)은 Vogler의 스토리구조[Table

4]에서 3단계 공간구성을 제안하였다[10].

본 연구에서는 마크 르블랑(Marc Leblac)과 그렉 코스티켄(Greg Costikyan)의 분류모델을 토대로 불교세계관과 융합을 위한 게임요소를 추출하여 분석한다. 그리고 게임에 등장하는 캐릭터의 역할을 설정 분석을 위해 Vogler의 캐릭터 원형의 내용을 살펴보고자 한다[Table 5].

[Table 5] Vogler's Character Prototype

No	Character Type	Characteristics
1	Hero	Service, Sacrifice
2	Mentor	Lead
3	Threshold Guardian	Test
4	Herald	Messenger
5	Shapeshifter	Trickery
6	Shadow	Destruction
7	Trickster	Chaos

3. 불교세계관의 게임요소 융합연구

3.1 연구방법

본 장에서는 감로왕도(甘露王圖)의 불교세계관을 기반으로 게임에 융합할 수 있도록 게임요소를 제안한다. 이를 위하여 연구대상으로 불교세계관을 표현하는 불화 ‘감로왕도(甘露王圖)’와 로그라이크 장르의 ‘던그리드(Dungreed)’를 선정하였다. 본 연구에서는 불교세계관과 로그라이크의 장르적 특성을 살펴보고 불교적 요소와 결합하여 불교문화를 게임에 융합하는 것을 목적으로 한다.

연구방법은 다음과 같다. 첫째, ‘감로왕도(甘露王圖)’와 로그라이크 장르의 특성을 가진 던그리드의 세계관을 살펴보았다. 둘째, 캐릭터 중심의 게임스토리텔링의 관점과 게임플레이 두 가지 방향에서 각각의 특징을 분석하였다. 스토리텔링 면에서는 <Rogue>의 판타지 세계관과 감로왕도에서 나타난 불교세계관을 기반으로 목적 및 목표, 인물, 배경, 오브젝트 요소를 추출하여 제시하고자 한다. 게임플레이 측면에서는 유추된 요소로 메커니즘 설계에

대입한다. 셋째, 감로왕도와 던그리드에 등장한 캐릭터의 성격과 스토리텔링 및 특성을 통해 불교문화콘텐츠 제작에서 감로왕도가 가지는 의미를 고찰한다. 마지막으로, 앞서 살펴본 도출된 결과들을 활용하여 한국형 게임 개발을 위해, 불교문화의 역할 조명 및 융합 방안을 제안 하고자 한다.

3.2 감로왕도(甘露王圖)특징 및 세계관

감로왕도(국립중앙박물관 소장, 18세기, 작자 미상)의 구도는 도상의 내용상 상·중·하단으로 구분할 수 있다. 상단(㉠)은 불·보살의 세계, 중단(㉡)은 재단(齋壇)과 법회(法會) 장면, 하단(㉢)은 윤회를 반복해야 하는 아귀(餓鬼) 등 중생의 세계와 고힌이 된 망령(亡靈)의 생전(生前) 모습이 묘사된다[Fig. 1].



[Fig. 1] Nectar Ritual Painting

상단은 칠여래(七如來: 다보(多寶), 보승(寶勝), 묘색신(妙色身), 광박신(廣博身), 이포외(離怖畏), 감로왕(甘露王), 아미타(阿彌陀))와 관음·지장보살 등이 출현한다. 이는 중단과의 관계 속에서 아난 또는 목련이 등장하기도 한다. 때로는 칠여래(七如來) 대신 오여래(五如來)가 등장하며, 이들과 함께 아미타삼존이 상단에 등장하기도 한다. 「직지사감로도」(1724년)의 경우처럼 아미타불이 주재

하는 극락의 모습과 연화화생(蓮華化生)하는 연지(蓮池)를 화면 상단에 표현한 경우도 있다.

중단은 화면 중앙에 재단(齋壇)을 중심으로 펼쳐지는 의식장면을 일컫는다. 의식장면은 상단과 하단과는 달리 현재라는 시간성을 갖는다[Table 7]. 따라서 조선시대에 거행되었던 수륙제와 같은 천도의식의 실제 모습을 반영하고 있다.

[Table 6] Character of Nectar Ritual Painting

Classification	Character
칠여래 (七如來)	다보여래(多寶如來)
	보승여래(寶勝如來)
	묘색신여래(妙色身如來)
	광박신여래(廣博身如來)
	이포의여래(離怖畏如來)
	감로왕여래(甘露王如來)
	아미타여래(阿彌陀如來)
보살(菩薩)	관음보살(觀世音菩薩)
	지장보살(地藏菩薩)
나찰(羅刹)	아귀(餓鬼)
사부대중 (四部大衆)	비구(比丘)
	비구니(比丘尼)
	우바새(優婆塞)
	우바이(優婆夷)

화면 아래 부분인 하단은 보이지 않는 세계이지만, 사자(死者)의 속세에 해당하는 다양한 삶의 모습을 표현하고 있다. 그 속세의 모습은 당대의 시대상과 현실을 반영하고 있다. 즉, 인간의 다양한 업(業)을 표현하고 있다. 업(業)은 산스크리트어 까르마(karma)의 번역어로 몸[身], 입[口], 생각[意]으로 구성된 행위이다. 업은 해탈을 방해하는 가장 큰 요소이며, 인간을 윤회의 굴레에 묶는다.

[Table 7] Nectar Ritual Painting's Structure

Composition	Space	Time
Up	World of Bodhisattva	Future
Middle	Chapel scene	Present
Down	World of middle life	Past

3.3 던그리드 특징 및 세계관

로그라이크 장르의 던그리드(Dungreed)는 횡스크롤 액션 플랫폼 게임(2017, BIC공개)이다. 게임 디자인의 가장 큰 특징은 픽셀이 큰 도트 그래픽으로 기존의 <Rogue>게임처럼 ASCII 문자 그래픽과 옛 도트 형태로 구성되어 있다.

던그리드(Dungreed)게임의 플레이 특징은 던전에 입장해서 무기를 얻고 캐릭터의 능력치를 향상시키는 과정을 보인다. 그리고 이것은 플레이어 캐릭터의 죽음을 포함한 게임 플레이동안 발생하는 모든 사건과 행동은 되돌릴 수 없다. 이러한 개념은 ‘영구적 죽음(Permadeath)’이라는 명칭으로 통용된다. 캐릭터는 NPC(Non-Player Character)의 형식으로 직접 마을로 데려와야 하는 미션이 있다. 또한 마을은 주인공 ‘모험가’의 성장에 직접적인 영향을 미치기 때문에 던전을 돌며 사람들을 구출해야 한다.

다음으로 매번 변하는 게임 환경이 특징이다. 게이머가 매번 입장할 때마다 게임배경이 되는 ‘던전’의 내부 구조가 달라지는 특징을 가지고 있다. 이것은 매 입장시 던전 내부 구조가 달라지며, 던전에서 사람들을 구출해 마을을 재건해야 한다는 목표를 가지고 있다. 즉, 일반적인 게임과 달리, <Rogue>의 특징에서 보듯이 절차적 기법을 통해 매번 새로운 던전을 생성하여 무작위 게임 환경을 제공한다. 맵 구조, 적 및 아이템의 배치는 플레이어가 새로운 레벨에 진입할 때마다 무작위로 생성된다. 또한 일부 아이템의 효과가 무작위로 결정되고 숨겨져 있어 직접 사용하여 확인해야 한다. 플레이어는 항상 낮은 장소를 탐험하며 비밀을 풀어나가야 하는 상황에 놓이게 된다. 세부적으로 살펴보면 던전은 게이머가 매번 입장 할 때마다 1층부터 시작한다. 2층 단위로 보스 배틀이 있으며 테마가 전환된다. 던그리드의 공간적 구조는 2개 층이 한 테마이며, 던전은 랜덤하게 바뀌는데, 방의 구조가 몇 가지로 정해져 있다. 세부적으로 던전의 구조는 랜덤으로 테마의 순서는 항상 같다. 각 방의 형태는 일정하게 구성되며 반복하여 어느 정도

패턴을 익힐 수 있다. 각 층마다 상점과 식당이 있으며, 상점에서는 랜덤으로 주어지는 무기와 악세사리(방어구 포함)를 구입할 수 있다. 식당은 음식을 판매하며 캐릭터의 능력치를 향상시키는 역할을 수행한다. 음식으로 버프된 능력치는 탐험 종료 시 사라진다.

3.4 로그라이크와 불교세계관의 게임요소

본 장에서는 앞 절에서 살펴본 감로왕도와 로그라이크의 장르 던그리드(Dungreed) 게임의 특성 및 세계관을 토대로 캐릭터 중심의 스토리텔링과 게임플레이의 두 가지 측면에서 융합적 관점에서의 게임요소를 제안한다.

먼저 캐릭터 중심의 스토리텔링 내용을 살펴보았다. 이를 위해서 감로왕도의 세계관과 던그리드의 세계관에서 게임의 목적, 캐릭터, 배경, 오브젝트의 요소를 추출하여 두 개의 세계관을 분석하였다. 게임플레이 측면에서는 분석한 각 세계관의 특징적 내용을 토대로 설계한 메커니즘의 예시를 기반으로 분석하고 게임화 요소로 제안하였다.

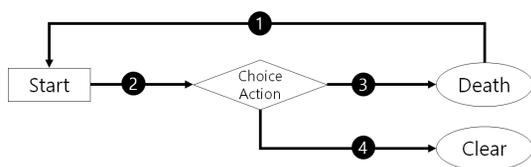
스토리텔링적 측면에서는 세부적으로 4 가지의 관점으로 분석되었다. 첫째, 목적이다. 던그리드는 유물 획득 후 귀환이며 감로왕도는 고통 받는 중생의 구제가 목적이다. 둘째, 캐릭터의 유형적 요소이다. 캐릭터 유형은 Vogler의 캐릭터 원형의 내용의 캐릭터 역할 분석을 기반으로 정리하였다. 수련생(모험가), 상인, 몬스터, 드래곤으로 분류된다. 반면 감로왕도는 당대의 고통 받는 중생 즉, 민중을 중심으로 부처 및 보살(菩薩, Bodhisattva), 아수라(阿修羅, Asura) 및 짐승, 아귀(餓鬼, Gaki)로 분류된다. 세 번째로 배경적 요소이다. 배경적 요소는 6가지 단계로 분류하였다. 캠프의 3단계 원형 구조인 ‘출발->입문->귀환’의 구조를 대입하고 6 단계로 배경을 변형시켜 조정하였다. 네 번째로 오브젝트에 해당하는 던그리드에서는 상점과 식당이다. 그리고 감로왕도에서는 불교적 제단이다. [Table 8]는 앞서 제안한 로그라이크 장르의 던그리드와 감로왕도에서 추출할 수 있는 요소를 카테고리별로 분류한 것이다.

[Table 8] Comparative Analysis

	Dungreed	Nectar Ritual Painting
Goal	Return after Obtaining the Relics	Distressing relief
Character type	Adventurer, Warrior	The people
	Boss	Buddha
	Merchant, Master Chef	Bodhisattva
	The king of pickaxes	Asura
	Criminal	Beast
	Dragon	Gaki
Back-ground	Village	Deva-gati
	Dungeon, Gate	Human world
	Cave, Hideout	Asura World
	Swamp	Devildom
	Burning kingdom	Hungry Ghost World
	Deep dungeon	Narakagati
Object	Store, Restaurant	Altar

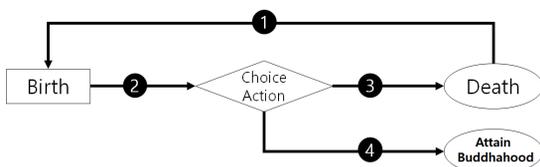
다음으로 게임플레이 측면에서 살펴보면 로그라이크의 장르적 특성인 영구적 죽음에 관한 테마와 불교 세계관인 업(業)과 윤회에 과정을 살펴보고 분석하여 각 요소를 추출하여 게임플레이 메커니즘 요소를 제안하였다. 로그라이크 요소는 <Rogue>의 초기 게임의 특징을 살펴보고 던그리드의 특징을 대상으로 분류 하였다. <Rogue>의 세계관과 플랫폼은 <Dungeons and Dragons>과 같은 중세 서양 판타지 배경의 롤플래잉 게임에 뿌리를 두고 있다. 플레이어는 수년간의 훈련을 마치고 길드 입단 시험을 치르는 수련생의 입장이 된다. 길드의 정식 일원이 되기 위하여 플레이어는 파멸의 던전의 가장 깊은 곳에서 유물을 획득하여 되돌아와야 한다. 이 과정에서 각종 적대적 생명체와의 전투가 동반되며, 치명적인 장애물이나 함정을 마주치기도 한다. 이러한 위협에 대응하기 위해 플레이어는 재화와 장비의 수집하고 신중하게 행동해야 한다. 모든 시련을 이겨내고 목적을 달성하여 던전에서 살아 돌아오면 길드 회원의 자격을 얻고 그동안 찾아낸 보물의 소유권을 인정받게 된다.

이를 종합하여 아래 그림 로그라이크 게임 플레이 메커니즘을 도출하였다. 이를 살펴보면 플레이어는 게임을 시작하여 2의 과정인 무작위 환경(Random)에 놓이고 이때 플레이어는 선택에 따른 행동을 하게 된다. 다음으로 3번의 과정인 부적절한 선택이나 불운에 의해 죽음을 맞이하며 다시 재도전하는 과정(1번 과정)을 반복하여 4번의 과정을 통해 게임 최종 목적을 달성하게 된다[Fig. 2].



[Fig. 2] Rogue-like Mechanism

불교세계관에서 감로왕도를 토대로 도출된 메커니즘 과정의 변화를 살펴보면 생전 지은 업(業)에 따라 육도(六道) 중 한 곳에 태어나는 육도윤회사상의 반영한다. 업(業)의 표현 방식으로는 개별 캐릭터의 배경 설정과 플레이어의 행동, 누적 플레이 기록 이러한 요소를 바탕으로 게임 환경 생성 및 변화를 줄 수 있다. 또한 선행과 덕을 실천할수록 좋은 아이템 및 무해한 맵 출현 확률이 증가한다. 악행을 저지를수록 아이템 생성 확률 감소 및 적 대적 환경 출현 확률이 증가한다. 이를 통해 영구적 죽음과 윤회를 반복하게 된다.



[Fig. 3] Buddhist Worldview Mechanism

불교의 윤회는 죽음과 재시작의 반복 과정으로 불교의 육도윤회사상을 반영하였다. 즉, 플레이어는 육도윤회의 삶을 위하여 탄생을 시작으로 업(業)에 따른 행동(2번 과정)을 하게 되고 중생은 선택을

하며 억울한 죽음, 또는 자연재해(3번 과정)를 통한 죽음에 이르거나 아니면 수행을 통한 깨달음의 과정(4번 과정)을 통해 윤회의 과정을 반복하게 된다[Fig. 3]. 로그라이크 게임에서 플레이어 캐릭터의 죽음은 영구적 죽음을 의미하는 것이 아니라 게임캐릭터의 죽음으로 새로운 시작의 계기가 된다. 이때 전략을 재정비하여 최상의 결과를 위해 다시 도전할 수 있으며 불교세계관과도 상통한다. 이를 정리하면 다음 표의 4단계의 과정을 거치게 된다[Table 9].

[Table 9] Game Elements

	Roguelike	Buddhist World
1	Retry	Samsāra
2	Random	Karma
3	Inappropriate choice	Unjust death
4	Achievement of goal	Enlightenment

4. 결 론

로그라이크 장르 던그리드(Dungreed)게임과 감로왕도는 ‘죽음’이라는 공통 주제를 가진다. 특히, 로그라이크 장르의 게임에서 나타나는 영구적 죽음의 개념과 반복적 플레이 특징은 열반을 위하여 윤회를 반복하는 불교사상과 같은 유사한 구조로 이루어져있다. 감로왕도에 표현된 중생의 모습은 당대의 생활과 시련을 반영하며, 감로왕도의 공간적 구성은 육도의 세계를 포함한 여러 세계관을 표현하고 있다. 이처럼 불교가 가지는 소재 및 주제는 불교세계관과 문화적 요소를 내포한 게임의 주제로 확장가능하다. 따라서, 게임 기획 과정에서 불교 세계관 및 사상을 문화로 해석하여 게임 콘텐츠에 접목 가능하다. 특히, 감로왕도와 같은 불화는 여러 내러티브를 가지며 스토리텔링 요소로 활용이 가능하다. 이런 점에서 로그라이크 장르의 게임은 불교세계관을 효과적으로 표현할 수 게임콘텐츠장르이다. 불교세계관이 내포하고 있는 독창적

인 요소는 게임 콘텐츠에 융합가능하며, 본 연구를 통해 불교세계관과 내러티브를 가진 융합가능한 게임 콘텐츠 요소를 추출하여 제안하였다.

향후, 다양한 불교문화원형을 개발하여 게임 콘텐츠와 다양한 융합콘텐츠에 접목 가능하도록 제시하고자 한다.

REFERENCES

- [1] Y. Lee and M. Sung, "A New Direction on Buddhist Culture Content Studies in the Digital Ubiquitous Culture: An Understanding of Religious Character Classifications," Journal of Korea Design Forum, Vol. 29, pp. 421-430, 2010.
- [2] Y.T. Kim, "Buddhism's Guarding the Country in the History of Korean Buddhism, and the Korean People's Perception of such 'Buddhist Role in Protecting and Saving the Country,'" Maha Bodhi Thought, Vol. 17, pp. 43-73, 2012.
- [3] Young-Suk Lee, Sang-Nam Kim, Jong Dae Lee, "Analysis of Narrative for Mobile e-book Applications with Haeinsa Buddhist Tales," Journal of Korea Multimedia Society, Vol. 18, No. 3, 2015.
- [4] Chang-kyun Kim, "A Restorative Study on the Amita-raja Painting at the Jingwan-sa Temple", The Arthistory Research Institute of Korea, Vol. 37, No. 0, pp195-212, 2011.
- [5] Junghee Kim, "Origin and Development of Nectar Ritual Painting Iconography Focusing on the Current Situation and Issues", The Arthistory Research Institute of Korea, Vol. 47, No. 0, pp143-183, 2016.
- [6] C. Lee, Y. Lee, "The study of the Korean Traditional Hybrid Character Shape - for Jangseung and Dokkaebi," The Korean Society of Cartoon & Animation Studies, Vol. 31, 2013.
- [7] Y. Lee, Y. Ahn, "Planning and Development of the Four Devas Characters Items with Storytelling Applied ", Journal of Korea Design Forum, Vol.39, pp.93-104, 2013.
- [8] Jin-Kyoung Ahn, "Mechanism of Permanent Death in Rogue-like Games", Korea Game Society, Vol. 16, No. 1, pp33-42, 2016.
- [9] Y. Lee and S. Shin, "Study on Visualization of game elements of Functional games," Journal of Korea Design Forum, Vol. 41, pp. 363-373, 2013.
- [10] Y. Lee, "Development and Proposal of Korean Character Based on the Story of Shim Cheong as a Motif," Journal of Korea Multimedia Society, Vol. 18, No. 12, pp. 1578-1585, 2015.
- [11] Dungereed, <https://namu.wiki/>(accessed Feb., 01, 2020).
- [12] Dungereed, <http://www.gametrics.com/news/>(accessed Feb., 01, 2020).
- [13] Roguelike, <https://namu.wiki/>(accessed Feb., 01, 2020).



이영숙(Lee, Young Suk)

약력 : 2010 부산대학교 영상정보공학과 공학박사
2014-현재 동국대 영상문화콘텐츠연구원 조교수
2019-현재 동국대 아트앤콘텐츠융합센터 센터장

관심분야 : VR/AR, IoT, AI, 드론, 기능성게임

