

한국 · 일본 저승신화의 문화콘텐츠 활용 사례 연구 : 〈바리공주의 전설〉 과 〈페르소나4〉 게임을 중심으로

최수영, 이남희

원광대학교 한국문화학과

wisteria58@naver.com, leenh@wku.ac.kr

A Case Study of Afterlife Myths in Korean and Japanese Cultural
Contents Industry : Focusing on the Game of Baridegi and Persona4

Choi, Su-Yeong, Lee, Nam-Hee

Dept. of Korean Culture, Wonkwang University

요 약

한국의 〈바리공주의 전설〉은 스토리와 캐릭터 창작에서 「바리데기」 저승신화를 대부분 수용하면서 레이스형 시나리오 구조를 지니고 있다. 〈바리공주의 전설1: 지옥의 탄생수〉에 이어, 〈바리공주의 전설2: 왕의 부활〉을 출시했다. 일본에서 〈페르소나4〉는 현대사회를 무대로 하여 「이자나기·이자나미」 저승신화를 변용하고 있다. 기존의 페르소나 시리즈의 스토리와 요소들을 포함시켜 ‘이식작(移植作)’과 ‘외전(外典)’ 방법을 통해 여러 장르의 게임을 개발했다. 이는 연속적인 부가 트랜스미디어 콘텐츠를 개발하는데 성공한 사례라고 하겠다. 게임 콘텐츠를 더 풍부하게 개발하여 부가가치를 높일 수 있는 방안을 다양하게 모색해가야 할 것이다.

ABSTRACT

“The Legend of Princess Bari” mostly accepted the story and character of the Myth of Baridegi. Each player has their own storyline from the beginning. “The Legend of Princess Bari 2” was released less than a year after the release of “The Legend of Princess Bari 1,” but it fell short of creating additional contents from its original version. However, “The Persona4” applied and transformed the Myth of Inajagi & Ijanami according to our present time. The protagonist’s each have their own designated “Persona” skills and Ijanami is their ultimate enemy. Interestingly, each player starts with the same storyline but all have different endings. Based on the existing story elements of Persona series, various genres of games were produced through remakes and spinoffs.

Keywords : Korea(한국), Japan(일본), Afterlife Myths(저승신화), Game(게임), The Legend of Princess Bari(바리공주의 전설), The Persona4(페르소나4)

Received: May, 13, 2016

Revised : Jul, 15, 2016

Accepted: Aug, 16, 2016

Corresponding Author: Lee, Nam-Hee(Wonkwang University)

E-mail: leenh@wku.ac.kr

© 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.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서 론

신화는 상상력의 원천으로 새로운 시각에서 스토리텔링의 소재로 변용과 재창조가 이루어질 수 있다[1]. 한국과 일본의 신화는 문화원형의 소재로 문화콘텐츠산업의 다양한 분야에서 활용되고 있다. 문화콘텐츠란 창의력·상상력을 원천으로 ‘문화적 요소’가 체화되어 경제적 가치를 창출하는 문화상품을 말하며, 문화상품을 만들고 경제적 가치를 창출하는 것이 문화콘텐츠 산업이다[2]. 구체적으로는 출판·만화·음악·게임·애니메이션·방송·광고·캐릭터·지식정보·콘텐츠솔루션 산업 등을 들 수 있다.

현대에 이르러 신화는 문화콘텐츠산업에서도 게임의 소재로 활발하게 이루어지고 있으며, 이와 더불어 게임스토리텔링의 활용 소스로서의 가치를 높이고 있다. 게임과 신화에 대한 연구는 게임스토리텔링으로서 가질 수 있는 서사구조와 문학적 중요성에 관하여 주로 이루어지고 있다. 서사의 형식, 갈등의 양상, 모험과 보상에서 유사성을 보이며 서사의 구조·대립 구도·캐릭터 유형으로 집중적으로 고찰하고 있다. 스토리텔링은 문화원형을 토대로 창의적인 스토리를 발굴해내는 작업이라고 할 수 있다.

게임스토리텔링에 대한 연구 현황을 보면, 박기수는 스토리텔링을 확보하기 위한 원천소스 개발 및 전환 그리고 소스를 효과적으로 콘텐츠화 하기 위한 스토리텔링과 OSMU 전략에 대해 논의하고 있다[3]. 길태숙은 게임스토리텔링은 플레이어의 행위적 참여를 통한 스토리 형성, ‘행위서사’의 본질을 가지고 있으며 이를 신화와 놀이에서 찾을 수 있다고 했다[4]. 이동은 역시 북유럽 신화를 비롯한 다양한 신화의 스토리가 직접적인 영향을 받고 있는 사례로 <마비노기(Mabinogi)>와 <월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)>를 설명하고 있다[5]. 송희영과 권도경은 <반지II(RingII)>, <발키리프로파일 I (Valkyrie Profile I)>, <라그나로크 I (Ragnarok I)>를 분석하며 바그너의 오페라가 게임 배경음악으로 수준 높은 게임을 누릴

수 있다는 점과 건진하고 교육적이며 문화적인 소재의 게임 콘텐츠가 필요한 시점이라고 주장했으며 [6], <바람의 나라(Kingdom of Wind)>와 한국 신화 「대무신왕」에서의 상관성을 규명하고 영웅적 캐릭터가 한국 신화적 영웅성이 후대의 <임진록>·<거상>에서도 계승되고 있다고 밝혔다.[7] 이 재홍은 예술적이고 체계적인 한국형 게임 스토리텔링을 개발하기 위해서는 신화나 전설 그리고 민담과 같은 구비문학들이 판타지 요소를 포함한 게임의 좋은 소재인 것을 강조하면서 전통 소재를 기반으로 경쟁력이 있는 한국형 게임을 개발해야 한다고 제언하고 있다[8].

이처럼 게임에서의 신화는 게임스토리텔링에서 좋은 소재이자 문학적인 유사성이 많다고 하겠다. 신화는 인간의 근본적인 문제에 대해 풀어낸 이야기라고 할 수 있다. 예컨대 죽음이 생겨난 이유, 해와 달이 어떻게 생겨났는지, 우주는 어떻게 생겼는지 등에 대한 궁금증을 이야기로 구성한 것으로 볼 수 있다. 그렇기 때문에 사람들의 가치관과 신념이 반영되기도 한다. 신화를 소재로 하여 게임스토리텔링을 구성하면 상품 가치가 높은 그 나라만의 대표적인 킬러 콘텐츠(killer contents)로 제작해 낼 수 있다고 하겠다.

본 연구에서는 한국의 「바리대기」와 일본의 「이자나기·이자나미」를 모티브로 만든 <바리공주의 전설>과 <페르소나4>를 비교하면서 검토하고자 한다. 저승신화를 바탕으로 한 두 게임을 비교 분석하고자 하는 이유는 다음과 같다. 첫째, 두 게임 모두 공통적으로 저승신화를 모티브로 하고 있다. 사람은 누구나 태어나면 성장하며 결국에는 죽는다는 생사(生死)에 초점을 맞춰 스토리를 전개하고 있어 쉽게 공감대를 형성할 수 있다. 한국과 일본의 저승신화를 살펴보면 경쟁에서 이긴 자가 이승을 차지하고 패배한 자가 저승을 차지하면서 죽음이 발생하는 구조가 한국과 일본 모두 공통적으로 나타난다[9].

둘째, 두 게임 모두 저승과 연관된 여신이 등장한다. 저승을 여행하는 것이 여신으로 한정된 것은

아니지만 대체로 여신들이 우세하다. 저승의 신들은 이승에서 떠난 사람을 찾으러 갔다가 그 세계에 다시 두고 떠나오며 이승과 저승의 경계를 나누고, 여신들은 저승에서 생명의 신비를 알아내고 이승에 가져와서 알려주는 구실을 하기도 한다[10]. 이승과 저승의 경계를 넘으며 죽은 영혼을 인도하는 한국의 '바리데기'와 남편인 이자나기와 이별의 말로 인해 생사를 구분시킨 '이자나미', 두 여신은 한국과 일본의 대표적인 저승신화의 여신이라 할 수 있다.

셋째, 저승과 이승의 구조 및 경계가 게임에 잘 드러나고 있다. 한국 <바리공주의 전설1: 지옥의 생명수>의 경우 신화의 내용처럼 아버지의 병을 고칠 생명수를 구하기 위해서는 반드시 저승으로 가야한다. 반면 일본 <페르소나4>는 신화 속에서 이자나미의 모습을 보지 말라는 금기처럼 플레이어가 진실을 보려고만 하지 않는다면 이자나미를 만나지 않고서도 게임을 끝낼 수 있다.

본 연구에서는 먼저 「바리데기」와 「이자나미·이자나미」 저승신화를 모티브로 한 <바리공주의 전설>과 <페르소나4>를 게임 구성요소인 캐릭터, 사건, 세계관을 토대로 수용과 변용된 부분을 파악해보고자 한다. 이어 문화원형으로서의 저승신화를 활용한 게임콘텐츠의 가능성과 활용 방안을 모색해보고자 한다.

2. 본 론

2.1 게임스토리텔링과 구성요소

스토리텔링(Storytelling)은 인문학적 지식을 토대로 골격을 짜고 살을 붙여 흥미롭고 창의적인 스토리로 재구성해내는 작업이다. 스토리텔링은 OSMU(One Source Multi Use)처럼 하나의 자원을 가지고 다양한 콘텐츠 산업 분야에서 활용할 수 있어야 한다. 창작하는 사람은 스토리텔링을 구성할 수 있는 전문적인 지식은 물론 다른 분야에도 접목시킬 수 있는 창의적인 아이디어를 동시에

갖추고 있어야 한다.

스토리의 3요소는 인물, 사건, 배경이다. 게임에서의 배경을 세계관으로 해석 한다면, 게임스토리텔링을 구성하는 요소로는 캐릭터, 사건, 세계관을 들 수 있다[11]. 게임스토리텔링은 개연성과 보편성을 확보한 창의적인 내러티브를 창작해야 한다[12]. 개연성은 콘텐츠의 리얼리티를 획득하기 위한 호소력이며, 보편성은 동서고금을 막론하고 콘텐츠를 신뢰할 수 있는 설득력이라 하겠다. 다시 말해서 게임 스토리텔링은 인터랙티브한 내러티브를 구성하는 미디어적인 이야기 형식이라 할 수 있다.

첫째, 캐릭터는 플레이어가 게임을 생생하게 이끌어 갈 수 있게 해주는 역할을 한다. 한국콘텐츠진흥원의 「2016년 콘텐츠산업통계 1분기자료」에 의하면 1분기 콘텐츠산업 매출 성장을 견인한 분야는 콘텐츠솔루션(12.9%), 캐릭터(11.1%), 지식정보(9.2%) 순으로 나타났다[13]. 엔씨소프트나 넷마블, 넥슨과 같은 주요 게임업체들이 <리니지(Lineage)>, <세븐나이츠(Seven Knights)>, <마비노기(Mabinogi)> 게임 속 주인공들을 피겨(Figure)로 제작하여 큰 호응을 얻기도 했다[14]. 주요 캐릭터를 모델로 하여 만든 피겨는 작품을 홍보하는 수단으로 활용되기도 하지만 문화콘텐츠 상품으로서 부가 가치를 높여주기도 한다.

둘째, 세계관을 설정하는 것은 장소와 시대를 구체적으로 설정하는 작업을 말한다. 완성도 높은 게임을 만들기 위해서는 배경 요소가 확실히 잡혀 있어야 함은 물론 인문학적 소양과 창의성도 있어야 한다. <바리공주의 전설>과 <페르소나4>는 저승 신화를 모티브로 했기 때문에 신화에 대한 인문학적 지식은 물론이고 정치·종교·경제적인 종합적인 리얼리티(Reality)가 반영된 가상의 입체적인 세계를 만드는 아이디어가 필요하다.

셋째, 사건은 서사구조(Narrative Structure)의 한 부분으로 게임 스토리는 멀티시나리오를 요구한다. 하나의 주제를 가지더라도 다양한 플롯으로 이어지는 복합 시나리오로 구성되어 사용자가 의도하

는 대로 이어갈 수 있는 것이 멀티미디어 시나리오의 특징이다. 멀티시나리오의 6가지 유형으로 나눌 수 있다[15]. 게임 스토리텔링 기획 시 다음의 시나리오 유형을 참조하여 구상하는 것이 필요하다. 게임 멀티시나리오의 레이스형 시나리오, 분산형 시나리오, 집합형 시나리오, 집합·분산형 시나리오, 회귀형 시나리오, 반복회귀형 시나리오 등으로 분류될 수 있다.

우선 레이스형 시나리오는 선택할 수 있는 시나리오가 있고 선택에 따라 그 시나리오로 엔딩까지 플레이 하는 반면, 분산형 시나리오는 오프닝에서는 한 스토리로 전개되나 진행 도중에 분산되어 각각의 엔딩을 보게 된다. 집합형 시나리오는 오프닝은 다르지만 중간에 스토리가 합쳐져서 엔딩이 같아지는 구조이며, 집합·분산형 시나리오는 집합형과는 달리 엔딩이 다르게 나타나는 구조이다.

다음 회귀형 시나리오는 오프닝은 같지만 시나리오 중간에 다르게 진행되다가 엔딩이 같아지는 자유도가 높은 시나리오이며, 반복회귀형 시나리오는 회귀형처럼 오프닝과 엔딩이 같지만 시나리오 중간에 빈번하게 다르게 진행되는 유형을 보여주고 있다.

그리고 게임 멀티시나리오는 하나의 주제를 가지고 다양한 플롯을 이어가는 복합시나리오로 구성되어 있다. 따라서 게임을 하는 플레이어가 의도하는 대로 이어갈 수 있다는 점이 특징이라 하겠다.

2.1.1 게임 <바리공주의 전설>

게임 <바리공주의 전설>은 한국의 저승신화인 「바리데기」를 모티브로 만든 작품이다. 한국의 <바리공주의 전설>은 '1편: 지옥의 탄생수'와 '2편: 왕의 부활'로 구성되어 있다. 이 게임은 횡 스크롤(Side-Scrolling) 방식의 플레이 게임으로 간편한 설정과 쉬운 플레이 방식으로 즐길 수 있다.

<바리공주의 전설 1편: 지옥의 탄생수>는 「바리데기」 저승신화와 같이 버림을 받은 바리데기가 병에 걸린 아버지를 위해 약수를 구하러 서천서역국(西天西域國)으로 가는 여정이 그려진다.

'1편: 지옥의 탄생수'에서는 「바리데기」 신화와 줄거리가 거의 비슷하다. <바리공주의 전설 2편: 왕의 부활>에서는 1편의 게임스토리가 끝난 시점에서 생명수를 구해오지만 염로왕의 계락을 위해 죽은 아버지의 복수와 아버지를 다시 살리기 위해 삼생화를 구한다는 내용이다. 「바리데기」 신화와는 다른 이야기로 이어지고 있다.



[Fig. 1] The Legend of Princess Bari

<바리공주의 전설1: 지옥의 탄생수>는 버림을 받고 병에 걸린 아버지를 고칠 생명수를 구하러 가기 위해 서천서역국으로 향하는 「바리데기」 신화의 사건 구조와 닮아 있다. 바리공주는 멀티시나리오 유형에서 살펴보면 레이스형 시나리오로 볼 수 있다. 레이스형 시나리오는 선택할 수 있는 시나리오가 있고 하나의 시나리오의 엔딩을 볼 수 있는 구조이다. <바리공주의 전설1: 지옥의 탄생수>의 경우 게임을 진행하는 도중에 공손대인으로 잠시 플레이할 수 있다. 하지만 게임 시나리오 결말에는 크게 영향을 미치지 못하며 대부분의 시나리오가 바리공주에 의해서 이루어진다.



[Fig. 2] Bari

[Fig. 2]에서 붉은 옷을 입은 소녀가 바리공주이다. 불라국 오귀대왕의 일곱 번째 딸로서 15살이 되던 해 자신을 버린 죄로 병에 걸린 부모님을 위해 서천서역국으로 여행을 떠나는 인물로 그려진

다. 바리공주의 오른쪽 편에 그려진 남성은 공손대인으로 <바리공주의 전설2: 왕의 부활>에서 플레이 할 수 있는 인물이다. 「바리데기」 신화에는 없는 ‘공손대인’이라는 새 인물을 만들어내기도 했다. 그런데 <바리공주의 전설1: 지옥의 탄생수>는 신화 내용에서 바리공주라는 인물을 캐릭터에 그대로 수용하여 게임을 완성하고 있다.

『한국구비문학선집』에 채집된 오구굿을 살펴보면, “공들여 낳은 자식 딸이란 말이 웬 말이고,/ 소 마구간에나 갖다 버려라. 소집승이나 잡아먹게로./ 딸 마구간에나 갖다 버려라. 딸 짐승이나 잡아먹게로.” 구절이 있다[16]. 공들여 낳은 자식이 아들이 아니라 딸이라는 것을 알자 오귀대왕이 버리게 하는 내용이다. <바리공주의 전설1: 지옥의 탄생수> 게임에서는 성신할배가 바리에게서 극한의 선을 얻기 위해 아버지인 오귀대왕이 바리를 버렸다는 거짓말로 게임이 진행된다.



[Fig. 3] Bari World guide

[Fig. 3]은 <바리공주의 전설1: 지옥의 탄생수>의 세계관이다. 동해안의 유명한 무부(巫夫) 김석출의 <바리데기 굿> 무가(巫歌)를 들어보면 “높은 산 서너 개 넘어가면 세 갈래 길이 나오는데 오른 쪽은 극락 가는 길, 왼쪽에는 지옥으로 가는 길이 고, 한가운데 길로 쪽 가면 서천서역국이라고 노래 한다. 서천서역국의 동대산에는 약수가 있고 환생 꽃이 있다[17]. 이러한 서천꽃밭은 저승과 이승의 질서 세계를 회복시켜주는 구실을 하는 공간이다.

한국 신화에는 저승의 구조에 대해서 위로 올라 가거나 아래로 내려간다는 표현이 없으며 수평적인 이동을 보여주고 있다. 게임 <바리공주의 전설1: 지옥의 탄생수>에서도 신화의 내용과 마찬가지로 서천서역으로 갈 수 있는 ‘다리’라는 걸어갈 수 있

는 이동 통로를 통해 수평적인 이동을 보여주고 있다.

그런데 인간이 갈 수 없는 서천서역을 가기 위해서는 ‘봉인된 다리’나 ‘낭화 찾기’ 등과 같은 수행해야 할 퀘스트(Quest)를 받아서 해결해야 한다. ‘봉인된 다리’는 진실의 구슬(빨·파·초·흑·백)을 구해야 하며, ‘낭화 찾기’는 지하 던전의 낭화거인 결에서 자라는 낭화와 3가지 탄생석(일지석·월지석·성지석)을 획득해야 한다.

한국의 저승신화인 「바리데기」를 원형으로 한 <바리공주의 전설1: 지옥의 생명수>를 한게임에서 2007년 출시했다. 그리고 1년 뒤(2008) <바리공주의 전설2: 왕의 부활>이 출시되었다. 1편을 제작하고 뒤이어 2편을 제작한 셈이다. 다른 콘텐츠 산업 분야에서 활용된 사례를 찾아보기 어렵다는 점에서, 문화콘텐츠의 다양한 활용 방안이라는 측면에서 아쉬움이 있다고 하겠다. 현재 게임 <바리공주의 전설>을 오픈했던 한게임에서도 찾아보기 어렵다[18]. 플레이해 본 플레이어들의 블로그에 게임을 할 수 있는 경로를 링크해 두는 것을 찾아볼 수 있는 정도이다. 그런데 블로그의 경우 저장도 용이하지 않아서 현재 <바리공주의 전설> 게임이 유지된다고 보기는 어렵다고 하겠다.

다양한 문화콘텐츠의 활용이라는 점에서 다음에서 살펴 볼 일본의 <페르소나4>와 대조된다. <페르소나4>와 같이 게임에서 이식작(移植作)과 외전(外典)을 통해서 게임을 다양하게 제작해보는 것이 요망된다. 연극·애니메이션·음악·서적 등 다양한 콘텐츠산업에서 게임 <바리공주의 전설>을 활용하여 부가 콘텐츠를 창출하는 것이 필요하다고 하겠다.

2.1.2 일본의 <페르소나4>

<페르소나4>는 일본 저승신화인 「이자나기·이자나미」를 모티브로 한 RPG(Role Playing Game)게임이다. <페르소나> 시리즈는 현대를 시점으로 인간의 어두운 내면이 형성화된 적인 ‘새도

우'와 '페르소나' 능력을 가진 주인공과 동료들이 싸우는 스토리를 보여주고 있다. <페르소나4>는 플레이스테이션 2(PlayStation 2)로 2008년 7월 한국에서 발매되었으며, <페르소나4 더 골든>은 플레이스테이션 비타(PlayStation Vita)로 2012년 8월 한국에서 발매되었다.

<페르소나> 시리즈, <페르소나1·2편>과 <페르소나3·4편>은 기본적인 세계관과 몇 가지 설정만 같을 뿐이다. '페르소나'라는 능력을 쓴다는 점과 '이코르'라고 불리는 인물 등 기본적인 설정을 제외하곤 스토리가 이어지지는 않는다. 그런데 <페르소나4>는 <페르소나3>의 인물과 지명을 그대로 가져 오기도 했다. 세계관의 단절과 게임에서 나타난 차이 때문에 <페르소나>시리즈를 해본 플레이어들은 <페르소나1·2편>은 구작으로 <페르소나3·4편> 신작으로 구분 짓기도 한다.

<페르소나>시리즈의 1편에서 4편까지의 차이점은 주인공들의 초기 페르소나 능력을 들 수 있다. 페르소나 능력은 신화나 전설 속 신·요괴·악마·천사 등으로 주로 나타나며 각성 시에는 "나는 그대, 그대는 나..." 라는 대사를 읊으면서 각성하게 된다. 2016년 9월 일본에서 발매 예정인 <페르소나5>를 제외한 시리즈의 주인공들은 대다수가 신화 속의 인물들이 초기 '페르소나' 모습으로 나타난다. <페르소나5>에서 주인공(조커)가 사용하는 페르소나 능력은 '아르센'이며 유저들은 괴도로 알려진 '아르센 뒤펡'에서 유래된 것이 아닌가 여겨진다.

<페르소나> 1편으로 해당되는 <여신이문록 페르소나>(1996)에서는 인도신화 제석천의 사자인 '칭면금강'이 강해지면 이집트신화의 '아몬라'로 각성한다. <페르소나2>(1999-2000)에서는 '죄(罪)'와 '벌(罰)' 두 편으로 나누어진다. '죄'편에서는 로마 신화의 불의 신 '불카누스'가 그리스 태양의 신 '아폴로'로 각성하며, '벌'편에서는 그리스 신화의 '마이야'가 '아르테미스'로 각성한다. <페르소나3>(2006)에서는 그리스신화인 '오르페우스'가 '진 오르페우스'로, <페르소나4>(2008)와 <페르소나4 더 골든>(2012)에서는 일본 창세신화의 '이자나기'

가 '이자나기 오오카미'로 각성한다. 이들 페르소나는 모두 신화에서 볼 수 있는 신들이다. 주인공 페르소나 뿐 만 아니라 동료들의 페르소나 능력도 대부분이 신화와 전설 속의 인물들을 활용하여 그려진다.



[Fig. 4] Persona4

<페르소나4>는 <바리공주의 전설1: 지옥의 탄생수>와 같이 「이자나기·이자나미」 신화를 게임 스토리 전체에 그대로 수용한 것이 아닌 능력과 엔딩으로 변용을 한 작품으로 볼 수 있다. 주인공과 동료들은 2박 3일 수학여행의 일정대로 <페르소나3>의 주인공이 다닌 사립 월광관고등학교를 견학하게 된다. 그 때 양교사 에도가와 선생님의 특별수업에서 일본 창세신화(創世神話)를 듣게 된다는 점에서 게임 <페르소나4>가 『고사기(古事記)』에 나타난 「이자나기·이자나미」 신화를 담고 있다는 것을 알 수 있다.

특히 이 게임에서 주목해야 할 점은 주인공과 동료들이 사용하는 '페르소나(Persona)'라고 불리는 능력이다. 이는 사람의 마음속에 있는 또 하나의 자신이며 자신의 외측에서 일어난 사건과 대처했을 때 나타나는 또 하나의 인격을 말한다. 페르소나 능력은 그것을 형태로 갖춘 모습으로 소환하여 실제적인 힘을 가진 능력으로 발현하는 것이다 [19]. 페르소나 능력을 지닌 이를 '페르소나 사용자'라고 부르며, 사용자에게 따라 페르소나의 모습은 다르게 나타난다. 주인공이 처음 갖게 되는 페르소나 모습은 일본 창세신화에 나오는 신 '이자나기'이다. 이를 통해서 플레이어들은 주인공이 마지막에 싸워야 할 적은 여신 '이자나미'라는 사실을 알게 된다.



[Fig. 5] Ijanagi and Ijanami

[Fig. 5]는 <페르소나4>에 나타난 ‘이자나기’와 ‘이자나미’이다. <페르소나4>는 <바리공주의 전설1: 지옥의 탄생수>와 같이 신화 속의 인물을 주인공으로 설정하지 않았다. 부모님의 해외 부임으로 지방 도시 야소이나바 시로 이사를 오게 된 나루카미 유우라는 고등학생을 캐릭터를 만들어냈다. 대신 눈매를 사납게 하고 옷깃을 높여 ‘이자나기’와 공통된 이미지를 갖도록 했다는 점에 특징이 있다. 그리고 주인공이 각성하게 되는 초기의 ‘페르소나’는 이자나기로 만들었다. 이자나기는 『고사기』 신화 속에서 아메노 누보코(天の沼矛)라고 불리는 성스러운 창을 가지고 있다. 하지만 게임 속에서는 옛날에는 책임감이 갖추어진 남성으로 인정받으면 칼을 차고 다니기 때문에 창에서 칼로 바뀌었다.[20] 가쿠란 교복을 입은 이자나기는 후에 이자나기 오오카미로 성장하게 되면 어른이 된다는 의미에서 넥타이와 코트 복장으로 바뀌고 있다.

야소이나바 시에서 일어나는 살인사건의 발단은 이자나미이다. 그녀는 사람들의 욕망을 끌어내서 세계를 전부 안개로 뒤덮고 모든 생물을 새도우로 만들려고 한다. 이자나미에 대해 살펴보기 위해서는 진엔딩을 살펴보아야 한다. <페르소나4>는 『고사기』 「이자나기·이자나미」의 저승신화가 모티브이기 때문에 일부러 진실을 보려고 하지 않으면 이자나미를 만날 수 없다. 이자나미의 본체가 숨겨져 있는 것은 일부러 보려고만 하지 않으면 그녀에 대해 알지 못하고 게임을 끝낼 수 있기 때문이다. 즉 진 엔딩에서만 볼 수 있는 인물이기 때문에 그녀를 만나지 않아도 다른 엔딩으로 게임을 끝낼 수는 있다.

<페르소나4>는 <바리공주의 전설1: 지옥의 탄

생수>과의 다르게 오프닝에서는 하나의 스토리가 전개되거나 진행 도중에 분산되어 각각의 엔딩을 보는 분산형 시나리오의 유형을 지닌다. 오프닝 단계에서는 하나의 스토리가 전개되어 게임 진행 도중 플레이어가 선택하는 선택지에 의해서 다양한 엔딩으로 가게 된다. PS2의 <페르소나4>의 이식작(移植作)인 PS VITA의 <페르소나4 더 골든>의 엔딩을 살펴보면 총 5가지로 구성되어 있다. 선택 분기를 잘못 선택하여 나타나는 배드 엔딩 2개, 일반적인 엔딩인 노멀 엔딩, 공범자 엔딩, 특수한 분기를 선택했을 때 볼 수 있는 진 엔딩이다.

배드 엔딩은 조카 나나코를 납치한 나마타메 타로에게 복수를 결심해서 그를 TV속으로 집어넣어버리는 선택지를 선택하는 경우, 연속으로 세 번 범인(아다치 토오루)을 잘못 추리할 경우 나타난다. 범인을 추리한 뒤 사건에 더 이상 의문을 품지 않고 그대로 게임을 끝내면 노멀 엔딩이다. 그리고 범인을 추리한 뒤 사건에 의문을 품어 진실을 알기 위해 살인사건의 발단인 ‘이자나미’를 만나러 가는 진 엔딩을 들 수 있다. 마지막으로 <페르소나4 더 골든>에 추가된 엔딩으로 범인 아다치를 옹호 하면서 공범자가 되는 공범자엔딩을 들 수 있다.



[Fig. 6] Parsona World guide

[Fig. 6]에 나타난 요모즈히라사카는 황천비량판(黃泉比良坂)이라고 불리는 곳이다. 『고사기』를 보면, 금기를 켜 이자나기에게 화가 난 이자나미가 쫓아온다. 그러자 이자나기는 거대한 천인석(千引石)을 들어다가 요모즈히라사카에 내려놓아 가로막는다. 그 바위를 사이에 두고서 서로 이별의 언쟁의 말을 주고받는다. 이자나미는 저승을 관장하는 신이 되어 “사랑하는 나의 남편께서 이와 같은 짓을 하시면, 당신 나라 사람들을 하루에 천 명을 죽

일 겁니다.” 라고 했다. 그러자 이자나기가 답하기를, “사랑하는 나의 아내여, 네가 정녕 그렇게 한다면, 나는 하루에 천오백 개의 산실(産室)을 짓겠다.” 라고 했다. 그래서 하루에 천 명이 죽고 천오백 명이 다시 태어나게 된다. 죽는 자보다 산 자가 더 많으며, 그래서 현실세계는 유지될 수 있다.

이자나미가 있는 사후세계는 요미노쿠니(黃泉國)이다. 황천국이라 불리기도 하는 곳인데, 일본 신화에서 지하라고 명기된 바는 없다. 하지만 이자나기가 이자나미의 모습을 보기 위해 불이 필요했다는 점으로 보아 지하에 있는 어두운 곳이라 추측할 수 있다. 이승과 황천국의 경계인 요모즈히라사카가 언덕 또는 경계일거라고 해석하는 이들도 있다[21]. ‘요모즈히라사카(黃泉比良坂)’의 ‘반(坂)’을 사전적 의미로 언덕 또는 비탈을 의미하기도 하는데 [Fig. 6]의 오른쪽 그림인 ‘요모즈히라사카 아시하라’의 모습과 같이 땅이 비탈지고 높게 표현되었다.

게임에서는 주인공이 진실을 밝혀내는 선택지를 통해 갈 수 있는 최종 던전(Dungeon)의 입구로 표현되고 있다. 이를 통해 가면 모든 사건의 발단이 된 이자나미를 만날 수 있다. 앞서 언급한 바와 같이 <페르소나4>에서는 이자나미를 만나지 않고도 게임을 끝낼 수 있다. 진 엔딩은 아니지만 다른 엔딩으로도 게임의 충분한 재미를 느낄 수 있었다. 「이자나기·이자나미」 저승신화는 그리스 신화의 죽은 아내를 찾으러 지하세계로 간 오르페우스와 에우리디케 이야기와 비슷하다.

게임에서는 진실을 보려고 하지 않는다면 이자나미와의 전투는 피할 수도 있는 부분이다. 이자나기가 약속을 깨고 이자나미의 모습을 억지로 보는 바람에 부부의 연이 끊어지고 생사(生死)가 분리되게 되는 좋지 못한 결과를 초래한 신화의 내용과 비슷하다. 또 주인공들이 TV속 세상인 이계로 들어가는 것은 그들이 선택받은 자들이기 때문이라는 점에서 이승과 저승의 경계가 뚜렷하다는 점을 인지시켜준다.

[Table 1] <Persona4> Remakes and Spinoffs

Remake	PS VITA <Persona4 the Golden>(2012)
	PS3, X-Box360 <Persona4 The Ultimate in Mayonaka Arena> (2012)
Spinoff	PS3, X-Box360 <Persona4 The ULTIMAX ULTRA SUPLEX HOLD> (2014)
	Nintendo 3DS <Persona Q : Shadows of Labyrinth> (2014)
	PS VITA <Persona4 Dancing All night> (2015)

[Table 1]을 통해 트랜스미디어 콘텐츠(transmedia contents)의 사례로 <페르소나4>를 살펴 볼 수 있다. 트랜스미디어는 미디어 사이의 경계를 넘어 콘텐츠가 결합 및 융합되는 현상을 말한다. 미디어 측면을 강조하는 트랜스 미디어와 이야기방법 측면을 강조하는 트랜스 미디어 스토리텔링 등 다양한 용어로 쓰이기도 한다[22].

트랜스미디어 콘텐츠는 동시다발적으로 다양한 미디어로 개발되며 내용도 동일하지 않고 캐릭터도 재배치된다는 점에서 그 특징이 있다. 예컨대 애니메이션 <팅커벨(Tinker Bell)>이나 영화 <매트릭스(Matrix)>·<트랜스포머(Transformers)> 사례를 들 수 있다[23]. 애니메이션 <팅커벨>은 스핀오프(Spinoff)로 피터팬에 없는 요정 캐릭터를 추가로 만들었으며, 영화 <매트릭스>는 4개의 장르가 각각 다른 내용을 담고 있다. 그리고 <트랜스포머>는 콘텐츠별로 스토리구조를 변형시켜 새로운 주인공 등장으로 전혀 다른 이야기를 제공하기도 한다.

이런 점에 주목하여 <페르소나4>를 바라볼 경우 다음과 같은 측면을 알 수 있다. 우선 「이자나기·이자나미」 신화를 모티브로 <페르소나4>라는 일차적 콘텐츠를 만들었다. 더불어 ‘이식작(移植作)’과 ‘외전(外典)’이라는 두 가지 방법을 통해 <페르소나4>를 이용하여 다양한 이차 콘텐츠를 출시했다. 물론 이런 성공이 이루어질 수 있었던

것은 장점을 부각시키고 단점을 보완시켰기 때문이다. '이식작'은 한 기종으로 나온 게임을 다른 기종으로 다시 제작하는 것을 말한다. 물론 이식작은 프로그램과 그래픽을 다시 개선해야 하기 때문에 제작이 용이하지 않으며 성공 또한 장담하기 어려운 점이 있다. 2012년 6월 11일부터 17일까지 집계된 컨슈머 게임(콘솔 게임) 판매량 집계를 보면, 6월 14일에 발매된 PS Vita용 게임 <페르소나4 더 골든>이 13만 7천 76개를 판매하여 1위를 차지했다[24]. <페르소나4 더 골든>(2012)이 성공할 수 있었던 것은 시스템이 개선되었기 때문이다. 그래픽 개선은 물론 새로운 인물 '마리'와 다양한 날씨의 변화, 주인공의 활동 영역을 넓히는 등 기존 <페르소나4>를 플레이한 유저들의 의견을 반영한 결과라고 하겠다.

'외전'은 게임의 원작과는 다른 새로운 스토리를 다루는 작품을 말하는데 4개의 외전 작품을 가지고 있다. <페르소나4>는 기존의 RPG장르에서 벗어나 격투와 리듬이라는 새로운 게임 장르에 도전했다. RPG게임에 익숙하지 않은 플레이어들은 새로운 장르의 게임인 격투게임과 리듬게임을 통해 <페르소나4>를 접하는 기회를 가질 수 있게 되었다. <페르소나3·4>의 등장인물과 게임의 요소들을 가져와 외전으로 만들었다. 그래서 두 작품의 스토리를 파악하고 있어야 게임을 이해하기 쉽다. 이는 약간의 한계점이라 할 수도 있겠다. 그러나 외전은 게임 제작의 새로운 방향을 제시했다는 점에서 주목된다.

3. 결 론

현대에 이르러 신화는 게임의 모티브가 되어 변용과 재창조가 이루어지고 있으며 이와 더불어 게임스토리텔링의 활용소스로서의 가치를 높이고 있다. 한국은 저승신화의 원작을 그대로 수용하는 면을 보인 반면 일본은 저승신화의 내용을 변용하여 재창작되는 부분을 찾아 볼 수 있다. 신화의 내용

을 수용 및 변용한 두 게임을 비교 분석해 본다면 앞으로의 신화를 활용한 게임콘텐츠 스토리텔링 제작에 좋은 방향을 제시할 수 있다고 여겼기 때문이다.

본 연구에서는 한국의 「바리데기」와 일본의 「이자나기·이자나미」 저승신화를 모티브로 한 게임 <바리공주의 전설>과 <페르소나4>를 중심으로 캐릭터, 사건, 세계관이라는 게임 요소에 주목하여 살펴보았다.

첫째, 캐릭터 측면에서 보면 <바리공주의 전설 1편: 지옥의 탄생수>에서는 「바리데기」 신화의 바리데기를 그대로 그려내고 있다. 반면 <페르소나4>에서는 「이자나기·이자나미」 신화를 소재로 삼았지만 '나루카미 유우'라는 친진난만한 소년인면서 와일드한 주인공을 만들어냈다. 한국에서는 「바리데기」 신화의 내용을 그대로 반영하여 캐릭터를 그려내고 있지만, 일본에서는 새로운 인물을 가지고 게임을 재창작했다는 점을 알 수 있게 해준다. 일본 신화에서 나타난 이자나기와 이자나미는 각각 주인공의 페르소나 능력과 진 엔딩의 적으로 그려냈다.

둘째, 사건이라는 측면은 스토리텔링 기획에서 가장 창의적인 면이 두각을 나타내는 부분이라 할 수 있다. <바리공주의 전설 1편: 지옥의 탄생수>에서는 레이스형 시나리오 유형이다. 하나의 정해져 있는 엔딩을 볼 수 있는 구조로 게임의 주 스토리를 바리공주 캐릭터 위주로 진행되고 있다. 그런데 <페르소나4>에서는 주인공인 나루카미 유우로 진행되며 하나의 스토리가 진행되면서 선택지에 의해 엔딩이 분산되는 분산형 시나리오로서 PS VITA <페르소나4 더 골든>을 기준으로 총 5가지 엔딩을 볼 수 있다.

셋째, 세계관을 비교해 볼 수 있다. 한국의 경우, 오구구의 내용을 토대로 이승과 저승을 살펴보면, 극락·서천서역국·저승이라는 세 공간으로 구성되어 있으며 수평적인 구조를 이루고 있다. <바리공주의 전설>에서는 스토리상 반드시 진실의 구슬과 낭화를 구해오는 퀘스트를 통해 서천서역으로 향해

야 하며, ‘다리’ 라고 하는 수평적인 이동경로를 보여주고 있다.

그런데 일본의 경우에는 요모즈히라사카를 통해 최후의 적인 저승의 이자나미를 만날 수 있다. 신화에서는 요모즈히라사카는 언덕 또는 경계를 해석하고 있는데 게임 속에서의 요모즈히라사카는 비탈지고 높게 표현하고 있다. 또 약속을 어기고 이자나미의 모습을 본 이자나미의 행동에 의해 생과사가 구분되어 버린 좋지 못한 결과를 초래했지만, <페르소나 4>에서는 진실을 보려고 하지만 앎는다면 이자나미를 만나지 않고서도 게임을 끝낼 수 있다.

요약하자면 캐릭터, 사건, 세계관으로 살펴본 결과 두 게임은 저승신화를 모티브로 했다는 점에서는 공통점을 지니고 있다. 차이점은 한국의 경우 저승 신화의 원작을 거의 수용하는 상태에서 게임을 창작했으며, 일본의 경우 새롭게 저승 신화를 창작하는 한편, 신화의 내용을 게임의 한 요소로 변용하여 재창작했다는 점이다.

다시 말해서 한국에서는 저승신화의 원작을 그대로 수용하는 방식을 보여준 반면, 일본에서는 저승신화 내용을 변용하여 재창작되는 측면을 가미하고 있다. 이처럼 신화의 내용을 수용 혹은 변용한 두 게임 사례 비교를 통해서 앞으로 신화를 활용한 게임콘텐츠 스토리텔링을 만들어 가는데 의미 있는 시사점을 얻을 수 있다고 하겠다.

일본의 경우 ‘이식작(移植作)’과 ‘외전(外典)’이라는 방법을 통해 <페르소나4>를 이용하여 다양한 게임콘텐츠를 개발시켰다. 이런 차이는 게임의 부가가치를 높이는 결과를 불러 일으켰으며, 현재까지도 <페르소나>시리즈 게임이 유지될 수 있게 해준 것으로 여겨진다. 한국에서도 문화원형으로서의 신화를 활용하여 새로운 게임스토리텔링을 창작해가는 과정에서 ‘이식작(移植作)’과 ‘외전(外典)’을 통해 게임콘텐츠를 더 풍부하게 개발하여 부가가치를 높일 수 있는 방법을 다양하게 모색해가야 할 것이다.

REFERENCES

- [1] Choi Su Yeong·Lee Nam Hee, "A Study of Afterlife Myths in Korean and Japanese Cultural Contents: Focusing on the Myth of Baridegi and Ijanagi&Ijanami", *Humanities Contens*, Vol.39, p.188, 2015.
- [2] Lee Nam Hee, *Department of History and Culture: Korean History Research in the Digital Age*, p.25, Bookkorea, 2016.
- [3] Park Ki Soo, "Current Condition and Prospect of Korean Cultural Contents: Focused on Storytelling", *Journal of Popular Narrative*, Vol.12, No.2, pp.7-31, 2006.
- [4] Kihl Tae Suk, "The Nature of Gamestorytelling as Action-Narrative", *Journal of Korea Game Society*, Vol.11, No.3, pp.31-42, 2011.
- [5] Lee Dong Eun, "A study on Homology between Game Storytelling and Mythology", *Humanities Contens*, Vol.27, pp.105-115. 2012.
- [6] Song Hee Young, "Wagners Oper, Nordische Mythologie und das Computerspiel", *Koreanische Kafka Gesellschaft*, Vol.27, pp.167-186, 2012.
- [7] Kwon Do Kyung, "Hero's life story of <Daemusinwang myth> and hero's system of game <Kingdom of wind>, the narrative corelationship and mythicalness", *Korean Studies*, Vol.42, pp.7-36, 2012.
- [8] Lee Jae Hong, "A Study on Game Storytelling Cases based on Cultural Archetype", *The Korean Literature And Arts*, Vol.7, pp.261-290, 2011.
- [9] No Sung Hwan, "A Comparative Study on the origin myth of Korea, Japan death", *Journal of Japanese Language and Literature*, Vol.34, p.324, 1999.
- [10] Kim Heon Seon, "A comparative Study on Goddesses who Travel to the Other World", *Asian Comparative Folklore*, Vol.33, p.154, 2007.
- [11] Lee Jae Hong, "A study concerning the technicality of game scenario writing", *Broadcasting and Media Magazine*, Vol.10, No.1, p.41, 2005.
- [12] Lee Jae Hong, "A Study on Game

Storytelling Cases based on Cultural Archetype", *The Korean Literature And Arts*, Vol.7, p.264, 2011.

- [13] <http://www.kocca.kr/cop/bbs/view/B0000138/1831051.do?menuNo=200831>, 2016.7.10.
- [14] <http://www.thegames.co.kr/news/articleView.html?idxno=187299>, 2016.7.10.
- [15] Lee Jae Hong, "The consideration of the speciality of game scenario writer", *Korea Game Society*, Vol.2, No.5, pp.88-90, 2002.
- [16] Chang duk Soon, *Anthology of Korean oral*, p.192, Ilchokak, 1977.
- [17] Cho Hyen Sul, *The Mystery of Our Mythology*, p.168, Hankyoreh Publishing, 2006.
- [18] <http://www.hangame.com>, 2016.7.10.
- [19] Megami Tensei Parsona3 FES, *Megami Tensei Parsona3 FES Software Mancal*, p.3, Sony Computer Entertainment Korea, 2007.
- [20] Famitsu, *P4 Official Design Works*, p.21, Seoulvisualworks, 2011.
- [21] No Sung Hwan, *Kojiki*, pp.41-43, Minsokwon, 2009.
- [22] Nam Jung Eun·Kim Hee Kyung, "A Study on the Type of Transmedia Contents", *Academic Association of Global Cultural Contents*, Vol.20, pp.25-28, 2015.
- [23] Shin Dong Hee·Kim Hee Kyung, "A Study of Transmedia Contents: Storytelling and Conceptualization", *Journal of the Korea Contents Association*, Vol.10, No.10, pp.181-186, 2010.
- [24] <http://www.4gamer.net/games/117/G011794/20120620048/>, 2016.7.10.



최수영(Choi, Su-Yeong)

2014 원광대학교 한국문화학과(문학석사)
현재 원광대학교 한국문화학과 문화콘텐츠학(박사수료)

관심분야 : 게임콘텐츠, 게임기획, 트랜스미디어, 디지털 스토리텔링,



이남희(Lee, Nam-Hee)

1985 고려대학교 사학과(문학사)
1998 한국학중앙연구원 한국학대학원(문학박사)
현재 원광대학교 한국문화학과 문화콘텐츠학전공교수

관심분야 : 디지털인문학, 스토리텔링, 디지털 게임
