온라인게임여행기에 대한 소고

Little Reviw of Online Game Travelogue

이 문 영, 길 태 숙
상명대학교 문화기술대학원 글로벌문화콘텐츠학과

Lee Moonyoung, Kihl Taesuk
Dept. of Global Culture Contents, GSCT, Sangmyung University

요약

장르소설 중 게임소설은 한국 내에서만 하나의 장르로 구분되는 독특한 분야이다. 게임소설의 발전에 앞서서 MMORPG 내의 게임플레이를 소설 형식으로 구현하는 '온라인게임 여행기'라는 것이 존재했었다. 온라인게임 여행기는 컴퓨터 게임 잡지를 발표 지면으로 삼고 있었고, 컴퓨터 게임 잡지의 폐간과 더불어 사라진 장르가 되었다. 본 논문에서는 1999년부터 2003년간에 걸쳐서 발전했던 온라인게임 여행기의 시말에 대해 검토해본다.

I. 서론

온라인게임, 그 중에서도 여러 사람이 동시에 접속해서 즐기는 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)의 시초는 한국의 게임회사 넥슨이 1996년 4월 5일에 내놓은 '바람의 나라'이다. 그런데 '바람의 나라'는 MMORPG라는 용어대신 MUG(Multi User Game)이라는 용어를 썼다. MMORPG 용어를 쓴 첫 번째 게임은 1997년 9월 24일에 나온 미국 오리진 사의 '울티마 온라인'이었다. MMORPG는 우리말로 옮기면 '대규모 다중접속 역할 수행 게임'이 된다. 컴퓨터를 기반으로 해서 네트웍으로 연결된 사람들이 하나의 게임에 접속하여 플레이하는 것이다. 게임 속에서 사용자가 조종하는 캐릭터는 게임을 하는 사람이 직접 만들어낸다. 그 캐릭터는 예를 들자면, 기사나 마법사와 같은 역할(role)을 가지게 된다. 그래서 이런 게임을 롤플레잉 게임(RPG)이라고 하는 것이다.[1]

역할을 가진 사람과 사람이 접촉할 때 거기에는 '이야기'가 발생하게 된다. 그 이야기를 글로 옮긴 것이 '온라인게임 여행기'이다. 현실 세계를 여행한 뒤에 기행문을 쓰듯이 온라인게임의 세계를 여행하고 쓴 기행문이다.

온라인게임 여행기는 우리나라 판타지소설의 주요 장르 중 하나인 게임소설의 프로토타입이었다. 본고에서는 온라인게임여행기의 시말을 정리할 것이다.[2]

Ⅱ. 온라인게임 여행기의 시말

1. MMORPG 울티마 온라인과 여행기의 시작

'울티마 온라인'을 만든 리처드 개리엇은 역할 놀이 게임이라 부르는 롤플레잉 게임을 창안한 사람이다. 그가 1979년에 애플II 용으로 만들었던 '아카라베스'가 롤플레잉 게임의 시초였다. 그는 '아카라베스'를 개선해서 1981년에 '울티마' 1편을 만들었다.

이 1편은 소서리아라는 마법의 대륙의 부름에 응하여 현대 세계의 한 사람이 건너가 사악한 마법사와 대결하는 내용으로 만들어졌다. 현대인이 판타지 세계로 넘어가 모험을 겪는다는 설정은 일반적인 판타지 소설과 동일하다. 게이머들은 주인공 이방인에 쉽게 자신을 대입해서 게임을 즐길 수 있었다. 처음에는 이방인이라 불리던 존재는 '울티마' 4편(1985)부터 '아바타'라고 불린다. 인도 신화에서 가져온 용어인 아바타는 화신이라는 뜻이다.

'울티마 온라인'이 나올 때까지 울티마 시리즈는 8편까지 나와있었고 외전도 5편이나 나와 있었다. 게임 자체의 역사가 16년이나 되어서 수없이 많은 팬들을 거느리고 있는 대작 게임이었다. 그 디지털 자산을 가지고 '울티마 온라인'이 등장한 것이다.

MMORPG 이전의 컴퓨터 게임에서는 주인공이 정해져 있고 게임 유저는 그 주인공을 따라다녀야 했다. 하지만 '울티마 온라인'은 매우 높은 자유도를 가진 게임으로 각각의 '아바타'가 주인공으로 각자의 사연을 만들어낼 수 있었다. 내 아바타는 다른 아바타를 만나는데, 당연하게도 아바타는 같은 말과 행동을 되풀이하는, 컴퓨터가 조종하는 NPC(None PC Player)가 아니다. 사람과 사람이 자신의 대리인(아바타)을 통해서 관계를 맺어간다. 때문에 이야기는 끊임없이 만들어진다.

필자는 'KBS게임피아' 1998년 4월호에 '레이디 님펫과 켈트 주니어 경의 울티마 온라인 여행기'라는 글을 실었다.[3] 이 글이 최초의 온라인게임 여행기였다. 원래 1회성 원고로 기획되었던 것이나 독자들의 반응이 좋아서 연재로 바뀌었고 1999년 12월호까지 총 21회를 연재했다. 필자의 연재 이후에 무협소설 작가 진산이 자신의 아바타를 주인공으로 한 여행기를 계속 이어서 썼다. 울티마 온라인을 배경으로 한 여행기는 'KBS게임피아'가 폐간되는 2003년 5월호까지 지속되었다.

2. 온라인게임 여행기와 게임소설

온라인 게임 여행기는 'KBS 게임피아'에서 시작해서 98년 10월에는 'PC게임매거진'에, 99년 4월에는 'PC파워진'에, 99년 10월에는 '넷파워'로 퍼져나갔다. 특히 '넷파워'는 온라인 게임만을 다루는 잡지로 이때부터 '울티마 온라인'뿐만 아니라 '리니지', '미르의 전설' 등 각종 MMORPG의 여행기가 실리기 시작했다. '바람의 나라', '뮤 온라인', '영웅문', '레드문', '에버퀘스트' 등 MMORPG는 모두 여행기가 만들어졌다고 할 수 있을 정도로 여행기 전성시대가 시작되었다. 한 번에 10개의 여행기가 실릴 때도 있었다.

특히 진산은 인상적인 여행기들을 많이 남겼다. 'KBS 게임피아'의 '울티마 온라인 여행기'뿐만 아니라 인터넷에 올렸던 '마비노기' 여행기도 걸작이었고 특히 여행기의 전성기가 지나가버린 2005년에 쓴 '월드 오브 워크래프트' 여행기인 '와우 공격대 이야기'는 전설적인 작품으로 남아있다. '와우 공격대 이야기'는 현실과 게임을 넘나들며 여행기의 새로운 경지를 보여주었다. 그러나 이 작품을 끝으로 온라인 게임 여행기는 에피소드 소개의 게시판 잡담 형태로 파편화되었다. 이 장르가 가졌던 재미 요소는 게임소설로 옮겨졌다.

한편으로 MMORPG를 기반으로 하되 실제 게임이 아닌 상상 속의 게임을 가지고 이야기를 전개하는 방식이 등장하기 시작했다. 1999년 6월에 PC통신 하이텔의 소설 연재 게시판이었던 시리얼에 '옥스타칼니스의 아이들'(황금가지)이라는 작품이 등장했다.[4] 하지만 이 작품 후에 게임소설이 바로 등장한 것은 아니다. 2000년에 웹진 해킹에 연재를 시작했던 만화 '유레카'(손희준 글 · 김윤경 그림, 학산문화사)는 게임판타지라는 새로운 장르를 개척한 작품이다. 그러나 만화 쪽에서는 게임을 소재로 한 작품으로 두드러진 것이 나오지 않았다. 이는 게임 자체가 고퀄리티의 그래픽을 기반으로 하기 때문에 역시 그래픽으로 보여주는 만화에서 다루는 것에 한계가 있었기 때문이라 할 수 있다.

MMORPG를 기반으로 하는 게임소설의 원형으로 볼 수 있는 작품은 2003년 3월에 등장한 '더 월드'(자음과모음)라고 할 수 있다. 가상현실게임 더월드에서 벌어지는 사건을 다룬다. 주인공은 더월드 게임의 랭킹 1위이고 아버지는 그 게임의 개발자이다. 소설 자체의 완성도는 높지 않지만 게임을 배경으로 하여 게임 속에서 벌어지는 일들을 소설로 그려낸 첫 작품이다.

MMORPG를 기반으로 하는 게임소설들은 2000년대 초반에 조아라와 같은 인터넷 소설 연재 사이트들을 통해 점차 증가해나갔다. 2003년에 여섯 작품이 출판되었던 게임소설은 2004년에는 15작품으로, 2005년에는 30작품으로, 2006년에는 39작품으로 늘어난다. 그리고 2007년 1월에 게임소설의 끝판왕이라 할 수 있는 남희성 작가의 '달빛조각사'(로크미디어)가 출판되면서 게임소설은 전성기로 들어섰다.[5] '달빛조각사'가 나올 때까지도 게임소설은 잘 팔리지 않는 소설로 환영받지 못하는 분위기였다. '달빛조각사'도 처음에는 출판을 거절당했었다.

게임소설이 출판되어 나오기 시작하던 2003년경부터 온라인 게임 여행기는 종말을 고하기 시작했다. 이 시기는 인터넷이 급속도로 발달하던 시기였다. 게임에 대한 정보를 종이매체인 잡지보다 웹진을 비롯한 인터넷 사이트를 통해서 더 빠르게 얻게 되면서 게임잡지는 판매가 되지 않게 되었고 결국 폐간의 길을 걸었다. 게임잡지에 연재되던 온라인게임 여행기는 연재처를 잃으면서 급속도로 사라지게 되었다. 그리고 그 빈자리를 게임소설이 채워나갔다.

게임소설 작가 이수백은 기획회의 제485호 '나는 왜 게임소설을 쓰는가'에서 게임 여행기가 작가에게 어떻게 영향을 주었는가를 다음과 같이 설명한다.

"온라인게임 기행기는 내가 경험해봤으면서 동시에 경험해보지 못했던 재미를 충족시켜 주었다. 그것은 단순히 여러 가지의 게임을 하는 것과 전혀 다른 차원의 즐거움이었다. (중략) 게임 판타지 소설은 게임 기행기 보다, 원작 기반의 게임보다, 더 게임같은 꿈을 꾸게 만들 수 있다."

Ⅲ. 결론

MMORPG는 글쓰기에 영향을 주어 두 장르를 낳았다. 온라인게임 여행기와 게임소설이다. 온라인게임 여행기는 게임소설로 가는 중간 단계였다. 1998년 4월에 필자에 의해서 첫 작품이 선보였다. 그것은 단순히 게임을 소개하는 것이 아니라 게임의 아바타가 겪은 모험을 소설적인 기법을 사용해서 전달하는 새로운 형식의 글쓰기였다. 게임을 소개하는 정보 전달의 역할보다는 그 안의 사람들 사이에서 벌어지는 사건을 재구성해서 보여주는 소설 형태가 인기를 끌었다.

이후 약 5년간의 시간 동안 온라인게임 여행기는 게임잡지 전반에 퍼져서 수많은 독자들에게 게임을 기반으로 하는 소설로서의 역할을 수행했다.

온라인게임 여행기가 소멸해가던 시점인 2003년에 게임 자체를 상상해서 만들어낸 게임소설이 등장하기 시작했다. 게임소설은 2007년 '달빛조각사'의 등장으로 판타지 장르소설 시장에서 주력 소설로 떠오르게 되었다.

■ 참 고 문 헌 ■

[1] 오영욱, 한국 온라인 게임의 태동, "한국 게임의 역사", 북코리아, pp.99-113, 2012.

[2] 이융희 외, "대세는 게임소설1", 기획회의 제485호, pp25-115345, 2019.

[3] 이문영, '레이디 님펫과 켈트 주니어 경의 울티마 온라인 여행기', KBS게임피아, 1998년 4월호. pp198-201.

[4] 허만욱, 한국 판타지 장르문학의 흐름과 발전 전략 연구, 우리문학연구 제34집, pp.485-514, 2011.

[5] 김후인 · 이민희 · 한혜원, 한국 가상현실 게임소설의 스토리텔링, 한국콘텐츠학회 논문지, 제18권 제1호, pp55-63, 2018.