

책이 전한 세계관의 깊이, 게임이 전한 상상력의 확장

글 이주한 넥슨 홍보실

황금알을 낳는 거위로 불리는 산업은 많다. 게임산업개발원에서 발간한 《대한민국 게임백서 2006》에 따르면 대한민국의 온라인 게임 시장 규모는 2005년 기준으로 8조 6,798억 원으로 집계되었다. 수출 규모는 2005년 기준으로 5억 6,000만 달러를 기록했는데, 이는 2005년 영화계 전체 수출에 해당하는 7,500만 달러의 약 8배에 해당되는 수치이다. 게임 산업은 이미 영화나 음반 산업의 규모를 뛰어넘은 지 오래다. 게임 산업이 황금 거위들 중에도 수위에 드는 초우량 거위임에 틀림이 없다는 데에 이견을 제시할 사람은 많지 않다.

요즘 젊은이들을 이해하려면 온라인 게임을 해보라고들 한다. 온라인 게임은 이미 한국인 뿐 아니라 세계 젊은이들의 삶 깊숙한 곳까지 침투해 있다. 그렇지만 이렇게 빠른 속도로 우리 생활의 일부분을 차지한 온라인 게임은 이제 겨우 10년을 넘긴 산업일 뿐이다. 괄목할 만한 성장을 이룩한 한국 온라인 게임의 성공. 그 이면에는 책과의 놀랍도록 밀접한 인연이 존재하고 있다.

세계 최초의 그래픽 온라인 게임으로 불리는 넥슨의 〈바람의 나라〉는 김진 작가의 만화 〈바람의 나라〉가 그 원작이 되었다. 기획 단계부터 김 작가와 함께 구상하고 논의하면서 만들어진 이 게임은 올 해로 11살을 맞는 세계 최장수 온라인 게임이다. 또한 한국 온라인 게임 시장을 비약적으로 성장시키고 세계적인 콘텐츠로 만드는 데 기여한 엔씨소프트의 〈리니지〉는 신일숙 작가의 만화 〈리니지〉를 모델로 제작되었다는 것은 게임 마니아뿐 아니라 일반인들에게도 널리 알려진 사실.

그 밖에도 전민희 작가의 소설 《룬의 아이들》은 게임 〈테일즈위버〉의 모태가 되었으며, 양재현 작가의 만화 《열혈강호》나 이명진 작가의 만화 《라그나로크》 또한 동명의 온라인

게임으로 제작되어 국내뿐 아니라 해외에서도 대단한 인기를 얻고 있다. 이런 사실들은 국내 온라인 게임이 책의 상상력과 세계관을 토대로 성장하고 발전해 왔음을 보여주는 좋은 반증이다.

한편 온라인 게임의 비약적인 성장과 함께 오히려 게임 콘텐츠가 책의 상상력을 부추기는 반대의 현상들도 나타나게 되었다. 넥슨의 온라인 게임 〈메이플스토리〉는 송도수 작가에 의해 만화 〈코믹 메이플스토리〉로 출간되어 500만 부가 넘게 판매되었다. 국민 게임이라는 칭호까지 붙여졌던 〈카트라이더〉는 또한 만화책은 물론이고 영어나 한자 학습 교재처럼 다양한 종류의 책으로 출간되었다. 게임하이의 〈데카론〉같은 게임은 게임 시나리오의 우수성을 인정받아 게임 기획 단계부터 최애주 작가에 의해 소설로 출간되는 것은 물론, 게임 출시 이후에는 박산하 작가의 만화책으로 출시되기도 했다.

책이 온라인 게임에 선물해 준 세계관의 깊이는 국내 온라인 게임을 세계적인 콘텐츠로 만드는 데 큰 기여를 했다. 책이 전한 깊이가 없었다면 게임이 10년이 넘는 시간 동안 대중들에게 이렇게 많은 사랑을 받는 콘텐츠로 자리 잡지 못했을 것이다. 초창기의 일방적인 영향이 시간이 흐르면서 상호보완적인 교류가 되었다는 것은 두 영역의 관계가 긍정적으로 발전해 왔다는 것을 의미한다. 책이 게임에 전한 세계관의 깊이와 게임이 책에 전한 상상력의 확장이 두 영역 교류의 모범이 되어 그 시너지 효과가 다른 영역으로까지 확장될 수 있기를 빌어 본다. **▶▶**