

한국 무협 게임의 역사 속 무협(武俠)에 대한 인식과 재현의 변화

최혜령*

1. 들어가며
2. 무협(武俠)의 시뮬레이션적 재현(1989-2001)
3. 중국이라는 타자와 무협(武俠)과 게임의 충돌(2002-2009)
4. 허구로써 재현되는 무협(武俠)(2010-2013)
5. 나가며

국문초록

본 연구는 1989년부터 2013년까지의 기간 동안 한국 무협 게임에서의 ‘무협’ 개념 정의와 재현의 변화를 분석하였다. 이 연구는 한국 게임에서의 ‘무협’ 개념과 해당 게임의 재현 방식을 분석하여, 무협과 게임이 어떻게 만나며 어떠한 변화를 보였는지 밝히는 것을 목적으로 한다. 이를 통해 무협 연구에 있어 무협 게임의 특수성을 강조하고, 그 위치를 파악하는 것이 주요 목표이다. 연구 결과, 한국 무협 게임에서의 ‘무협’ 개념과 재현은 세 가지 시기로 구분될 수 있었다. 첫째로, 1989년부터 2001년까지는 게임을 통한 무협의 시뮬레이션적 재현을 목표로 한 시기다. 특히 MMORPG 개발자들은 꾸준한 수련과 개인 이야기를 기반으로 한 스킬 학습, 랜덤 요소 등을 통해 무협을 재현하고자 시도했다. 둘째로, 2002년부터 2009년까지는 무협 게임의 재현 방향성이 시뮬레이션적 재현에서 중국풍이나 동

* 연세대학교 일반대학원 국어국문학과 박사과정

양풍 배경의 허구적 재현으로 변화하는 시기였다. 이러한 변화는 중국 시장과의 접촉과 관련이 있었는데, 한국이나 가상 대륙을 배경으로 하는 게임들이 중국 시장과의 상업적 이유로 퓨전 판타지나 오리엔탈 판타지 게임으로 분류되며, 이는 동양 판타지로서의 무협 개념으로 이해되는 모습이 나타났다. 이로 인해 한국 무협을 시뮬레이션으로 재현하려는 시도에도 불구하고, 점차적으로 옛 중국을 배경으로 하는 게임들이 ‘무협 게임’이라고 불리게 되었다. 마지막으로, 2010년부터 2013년까지는 ‘무협 게임’이 가상의 동양을 배경으로 하는 게임으로 분류되었다. 이 시기에는 중국 시장의 변화로 인해 중국적 요소가 삭제되고 동양풍의 가상적인 공간을 배경으로 무협을 재현하려는 시도가 강조되는 특징이 있었다. 또한 유저 연령이 상승하고 중국의 무협 게임과의 경쟁해야 하는 상황이 되었기에, 게임 개발자들은 처음으로 무협을 접하는 유저들을 유인하기 위해 무협을 시각적 요소 중심으로 재현하였다. 이때 주로 참조한 것은 무협 영화였으며, 이 시기의 ‘무협 게임’은 철학이나 규범보다는 자유로운 이동법, 가상의 동양적인 공간, 과장된 액션을 통해 무협을 재현하는 게임을 지칭하게 되었다.

결론적으로, 무협과 게임은 ‘무협 게임’이라는 개념 안에서 갈등 관계를 갖고 있었으며, 초기에는 무협 소설, 영화, 만화 등 다른 매체를 기반으로 한 무협의 재현이 주도적이었지만, 이후에는 게임의 편의성과 상업성이 우위를 점하게 되었다. 또한 중국 시장으로 진출하기 위해 게임을 개발하는 과정에서 ‘무협 게임’의 개념은 한국 시장의 수요와는 별개로 축소되고 변형되었으며, 이는 한국 무협 게임의 특성으로 수용되고 플레이어들에게 인식되기도 했다. 이 점은 ‘무협 게임’이라는 장르 구분이 대상을 명명하고 관습을 사용자들과 공유하기 위한 수단을 넘어 상품으로서 기능한다는 것을 보여준다.

(주제어: 무협, 게임, 재현, 인식, 한국, 중국, mmorpg, 상품)

1. 들어가며

“오랜만에 등장한 정통 무협 게임”¹⁾, “한·중 무협게임 대전”²⁾ 등 ‘무협 게임’은 한국 게임 시장에서 곧잘 사용되는 용어다. 판타지를 소재로 하는 판타지 게임, 공포를 소재로 하는 공포 게임 등 무협 게임 역시 무협이라는 특정한 장르를 소재로 하는 게임을 지칭하는 단어로 흔히 인식되어 왔다. 그런데 ‘무협 게임’을 다루는 기사들을 보면 각 게임들에서 소재로 삼았다고 주장하는 ‘무협’이 결코 같은 개념이 아니라는 것을 확인할 수 있다.

실제로 메이플스토리는 15일까지도 이 같은 보안 취약점을 해결하지 못한 것으로 알려졌다. 간단한 방법으로도 얼마든지 버그성 플레이가 가능하다는 것이 널리 알려지며 현재 메이플스토리에서는 비정상적인 속도와 움직임으로 필드를 중횡무진하는 캐릭터들을 어렵지 않게 찾아볼 수 있는 실정이다. 한 유저는 “이게 메이플스토리인지 무협게임인지 모르겠다”며 씁쓸한 심경을 드러냈다.³⁾

-
- 1) <천애명월도M, 오랜만에 등장한 정통 무협게임[직접 해보니]>, 『이코노미스트』, 2022.07.08., <https://economist.co.kr/article/view/ecn202207080066> (접속일: 2023.05.07.)
 - 2) <한·중 무협게임대전 <미르M> vs <천애명월도M>⑥ - 무협판 왕좌의 게임 VS 드라마 게임>, 『globale』, 2022.07.28., <http://www.globale.co.kr/news/articleView.html?idxno=20069> (접속일: 2023.05.07.)
 - 3) <넥슨, 메이플스토리 사태 후속조치 발표했지만...유저들 여론 '짜늘'>, 『Insight korea』, 2023.03.16, <http://www.insightkorea.co.kr/news/articleView.html?idxno=107266> (접속일: 2023.05.17.)

2023년 3월 16일 『메이플스토리』의 버그 문제와 후속 조치를 다루고 있는 이 기사에서 ‘무협 게임’은 비정상적인 속도와 움직임으로 필드를 종횡무진하는 캐릭터에서 연상할 수 있는 게임을 지칭하는 말로 사용된다. 즉 이 기사에 등장한 유저의 인식에서 무협 게임이란 캐릭터가 별다른 탈 것 없이 신체만으로 게임 내의 필드를 빠르게 이동할 수 있는 일련의 게임들을 말하는 것이다. 그 외에도 동양을 배경으로 하는 소위 오리엔탈 판타지의 하위 코드로 무협을 이해하는 경우,⁴⁾ 한국 온라인 게임의 역사 속에서 서양 판타지 게임에 대비되는 존재이자 <영웅문>에서 파생된 일련의 게임들을 지칭하는 용어로 사용하는 경우도 있었다.⁵⁾

이렇듯 무협 게임의 개념이 혼란스러운 것은 장르 정의에 있어 특수한 상황은 아니다. 장르(Genre)의 어원을 추적하면 사물의 종류나 집합을 가리키는 말인 라틴어 genus와 무엇인가를 만들어낸다는 뜻의 gener와 연관된다.⁶⁾ 장르는 이러한 어원처럼 처음에는 글이나 여타 문화적 대상을 종류별로 분류하여 조직화하는 분류도구로 사용되다가, 최근에는 텍스트의 의미, 사회적 행위를 형성하는 요소로서 이념적이고, 능동적이며, 변화

4) 이 경우 무협은 소위 오리엔탈 판타지라 지칭되는 판타지의 하위 개념이자 인간관계를 중시하는 속성을 지닌 코드로 지칭된다. 무협을 코드로 인식하는 것 자체는 기존의 무협 연구에서도 존재하는 시각이다. 그러나 한국에서는 장르로서의 무협 소설과 무협 영화의 수용과 창작이 장르로서의 판타지보다 앞선 시기에 이루어졌으며 통상적으로는 판타지와 무협을 동등한 지위에 있는 코드가 아니라 별개의 코드로 인식한다는 점에 비추어 볼 때, 이러한 모습은 판타지 게임을 주류로 발전해 온 한국 MMORPG의 시점에서 무협을 이해하였기에 파생된 착시에 가깝다. <2012년, 오리엔탈 게임들이 몰려온다>, 『OSEN』, 2011.11.02., <http://osen.mt.co.kr/article/G1109314734> (접속일: 2023.05.17.)

5) <[특별기획] 한국 무협게임 10년사 ① ‘무협명가 3인방, 강호출두!’>, 『베타뉴스』, 2010.05.28, <https://m.betanews.net/article/496431> (접속일: 2023.05.17.)

6) 아니스 바와시·메리 요 레이프, 『장르:역사·이론·연구·교육』, 정희모·김성숙·김미란 역, 경진출판, 2015, 24쪽.

하는 것으로 정의하게 되었다.⁷⁾ 자크 데리다(Jaques Derrida)는 장르를 텍스트를 분류 또는 설명하거나 구조화하는 선형적 범주가 아니라 텍스트적 수행-참여하는 장르 혹은 장르들을 반복·혼합·확대하여 재구성하는-을 통해 끊임없이 재구성되는 것으로 보았는데,⁸⁾ 그의 주장처럼 무협(武俠)이라는 장르 역시 단일한 개념으로 규정된 것이 아니었다.

무협(武俠)이라는 단어가 처음 사용된 것은 1904년의 일로, 『소설총화 小說叢話』 중 정일(定一)이 『수호전』을 논하며 처음 사용했다.⁹⁾ 근원으로 거슬러 올라가면 중국 고대에서 현대에 이르기까지 길고도 복잡한 발전과정을 거치나,¹⁰⁾ 오늘날 한국에서 통용되는 장르로서의 무협의 뜻을 고려한다면 1949년 이후 홍콩·대만 무협 소설인 ‘신파’ 무협 소설이 우리가 아는 무협의 모습이다.¹¹⁾ 양우생, 김용, 고룡, 와룡생으로 대표되는 신파 무협 소설은 1960-70년대의 번역 무협 시대부터 한국의 무협 소설에 큰 영향을 끼쳤고, 이후 한국 무협은 80년대의 창작 무협시대, 90년대의 신무협시대, 2000년대의 통신무협 시대를 거쳐 현재에 도착한다.¹²⁾ 즉 1904년 중국에서 사용되었던 무협이라는 개념, 1949년 이후 홍콩·대만에서 사용되었던 무협이라는 개념, 그것이 번역을 통해 한국에 수용되고 또 변화한 ‘무협’은 확장되거나 축소될 수 있는 느슨한 개념이던 것이다.

7) 아니스 바와시·메리 요 레이프, 『장르:역사·이론·연구·교육』, 정희모·김성숙·김미란 역, 경진출판, 2015, 24쪽.

8) 아니스 바와시·메리 요 레이프, 『장르:역사·이론·연구·교육』, 정희모·김성숙·김미란 역, 경진출판, 2015, 50쪽.

9) 전형준, 『무협소설의 문화적 의미』, 서울대학교 출판부, 2003, 9쪽.

10) 대중문학연구회, 『무협소설이란 무엇인가』, 예림기획, 2001, 9쪽

11) 1949년 중국 대륙에 사회주의 정권이 수립되고, 1951년 6월 무협 소설의 출판을 전면적으로 금지하면서 1949년 이전 중국 대륙의 무협소설은 ‘구파’ 무협소설, 이후의 홍콩·대만 무협소설은 ‘신파’ 무협소설이라 불리게 되었다. (전형준, 『무협소설의 문화적 의미』, 서울대학교 출판부, 2003, 41쪽 참조.)

12) 좌백·진산, 『웹소설 작가를 위한 장르 가이드: 무협』, 북바이북, 2016

‘무협’이 지속적으로 변화하는 장르 구분이었다는 사실은 좌백(장재훈)과 진산(우지연)이 무협(武俠)을 무, 협, 중원, 과장 네 가지 키워드를 중심으로 구성된 장르로 정의한 것에서도 확인할 수 있다.¹³⁾ 이러한 정의는 무협이라는 개념이 소설과 영화를 거치며 계속해 변화해온 것을 고려한 것으로 보인다. 그에 따르면 무(武)는 무술, 무예, 무도라고도 할 수 있는 무(武)로 인간의 신체로 구현하는 전투 기술이자,¹⁴⁾ 세상은 기로 가득 차 있으며 그 기를 모으고 통제하고 이용할 수 있다고 믿는 생각에서 탄생한 상상인 기공(氣功)과 정해진 일련의 동작을 반복하면서 무술을 수련하는 방식인 초식(招式)이라는 상상을 포함한 개념이다. 또한 협(俠)은 무력을 통하여 약자를 돕는 사적 정의의 실현이며, 중원(中原)은 한국에 있어 명나라와 청나라의 모습이 대충 얽혀진 시공간에 무협적 환상이 덧씌워진 데다가 홍콩영화, 혹은 무협 소설 그 자체를 통해 무의식적으로 만들어진 왜곡적 세계로 설명한다. 여기에 과장을 덧붙여 구현되는 것이 바로 ‘무협’이라고 주장했다. 즉 현재 한국에서 통용되는 ‘무협’은 중국 소설과 영화의 영향을 받아 한국에서 변형·발전한 것으로, 한국에서 자체적으로 무협에 속하는 작품을 만들어내기 시작한 것은 80년대부터라 할 수 있다.

그런데 무협 게임은 두 가지 지점에서 통설적인 ‘무협’의 정의와는 다른 방식으로 ‘무협’이라는 장르와 연관되었다. 먼저 게임이라는 매체가 소설과 영화와는 다른 방식으로 무협을 재현하기 때문에 발생하는 차이가 있었다. 앞서 인용한 기사에서 캐릭터가 별다른 조건 없이 빠르게 움직일 수

13) 좌백·진산, 『웹소설 작가를 위한 장르 가이드: 무협』, 북바이북, 2016

14) 다만 정동보는 좌백·진산의 정의와는 달리 무(武)는 무공, 무예를 가리키며 등장인물의 행동양식으로서 대립·갈등에 직면했을 때 이에 대응하고 극복하는 수단이라고 정의한다. 그에 따르면 협객의 능력은 병기, 압기와 독약, 내공 및 부학 수양 등 세 가지 방면에서 표현된다. (대중문학연구회, 『무협소설이란 무엇인가』, 예림기획, 2001, 16-17쪽.)

있는 것을 무협 게임이라 부르는 것과, 동양을 배경으로 하는 게임을 무협 게임이라 부르는 것은 전혀 다른 차원에서 벌어지는 일이다. 전자는 플레이어의 동작에 따른 캐릭터의 움직임, 즉 메카닉¹⁵⁾에 근거한 인식으로서 게임을 플레이하는 과정에서 유저가 학습한 무협 게임의 특징이다. 그러나 후자는 기존에 인식하고 있던 무협 장르의 모양이 그래픽과 사운드를 통하여 재현된 것을 보고 무협 게임이라고 인식한다.

이동은은 장르는 연구자의 관점과 역사적 흐름에 따라 변화하기에 규정하기 어려운데, 게임의 경우에는 텍스트의 서사성과 기술의 발달, 플레이어의 참여에 따른 플레이어라는 특성 때문에 장르가 다변화되어 그 분류 기준을 세우기가 쉽지 않다고 말한다.¹⁶⁾ 반대로 말하자면 ‘무협 게임’이라는 용어가 흔히 사용되는 것과는 별개로, 그것이 텍스트의 서사성을 지칭하는지, 플레이어의 참여에 따른 플레이어의 특성을 지칭하는지, 혹은 그 외 다른 요인들이 복합된 결과를 지칭하는지는 달라질 수 있는 것이다. 앞선 예시의 경우 전자가 행위에 근거해 무협 게임을 정의하고 있다면, 후자는 다른 매체를 통해 형성된 무협이라는 관념에 기대어 무협 게임을 정의하고 있다. 기존의 매체인 소설과 영화는 글을 읽고, 영상을 본다는 지점에서 재현 행위 자체에 판타지나 공포 등 다른 장르와의 구별이 있는 것은 아니다. 그러나 무협 게임의 경우는 예외적으로, 행위 자체가 재현으로 기능하고

15) 게임 메카닉(Game Mechanic)은 구체적인 면에서는 차이가 있으나, 대체적으로는 게임에서 사용자가 선택가능한 행동이자 게임 세계와 상호작용하는 도구로 정의된다. (김재범·권용준, 「게임메카닉 분류 및 해석 기반 게임분석방법에 관한 기초 연구」, 『한국게임학회 논문지』 통권 101호, 한국게임학회, 2021, 74쪽 참조.)

16) 또한 이동은은 게임의 장르 구분은 소재와 텍스트의 내용적 주제인 화제에 의해, 게임과 플레이어가 만나는 역학적인 측면에서, 게임에 적용되는 기술에 의해, 또는 플랫폼에 의해 내용적, 수학적, 형태적인 측면으로 제각기 유형화될 수 있다고 설명한다. (이동은, 「디지털 게임의 장르 문법 연구-FPS 장르를 중심으로」, 『한국게임학회 논문지』 통권 63호, 한국게임학회, 2015, 9쪽에서 인용 및 참조)

플레이어가 그것을 학습하는 모습이 나타나는 것이다. 이러한 지점을 무시하고 무협 게임을 소설이나 영화와 같은 방식으로 ‘무협’이라는 개념에 포괄할 경우 무협에 대한 연구로서나, 게임에 대한 연구로서나 오류를 범하게 된다.

이러한 인식의 차이는 게임에서의 재현이 허구적 재현과 가상적 재현을 포함하기 때문에 발생한다. 올셋(Aarseth)에 따르면 게임의 재현은 허구(fiction)와 시뮬레이션(simulation)을 포함하는데, 허구는 가상의 사건을 뒷받침하기 위하여 고안된 환상이지만 시뮬레이션은 플레이어가 대상과의 상호작용을 통하여 인과 관계를 이해하고 전략을 수립하는 등 대상을 직접 경험할 수 있다는 차이가 있다.¹⁷⁾ 이때 첫 번째 유형의 허구는 영화, 그림 등 다른 미디어에서도 나타나는 일반적인 허구(ficton)이지만, 시뮬레이션에 기반한 후자는 게임이라는 가상의 공간 안에 실재하는 가상적인(virtual) 것이다. 올셋은 이것을 게임 내부에 구현된 미로를 통하여 설명하는데, 게임 내에 존재하는 미로는 실제로 존재하지 않는다는 점에서 허구이지만 게임 내에서 그 미로를 경험하고 이동할 수 있다는 점에서 가상이며, 그 미로의 물질적 특성(나무 등)은 단지 장식적인 기능으로만 작동한다는 지점에서 완전한 허구일 수 있다.¹⁸⁾

올셋은 특정한 용어로서 명시하지 않았지만 윤주한은 전자의 재현과 후자의 재현을 상호작용성의 유무로 구분하고 상호작용성을 가지는 재현을 시뮬레이션 재현으로 지칭했다.¹⁹⁾ 정리하자면 게임에서의 재현은 그 재

17) Espen Aarseth, "Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games", *Intermedialités: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques* vol 9, Centre de recherche sur l'intermedialité, 2007.

18) Espen Aarseth, "Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games", *Intermedialités: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques* vol 9, Centre de recherche sur l'intermedialité, 2007. pp.39-44.

현 대상이 외적인 것이 아니라 메카닉 자체가 될 수도 있다는 지점에서 영화와 소설과의 재현과 구별된다.²⁰⁾ 곤잘로 프라스카(Gonzalo Frasca) 역시 소설 같은 전통적 미디어에서는 독자가 묘사(Representation)된 이미지를 떠올리지만, 게임은 시뮬레이션으로서 사용자가 실제로 행위를 한다는 지점에 주목했다.²¹⁾ 그는 전자가 표현을 구조화하는 한 형태인 것처럼 게임은 시뮬레이션을 구조화하는 특정 방식이라고 보았다. 즉 동양적인 배경에 사람들이 검을 들고 싸우는 것을 무협 게임이라 지칭하는 것은 무협을 장식적인 재현으로써 수용한 결과이고, 경공을 쓰면서 사람들이 빠르게 날아다니는 게임을 유저들이 무협 게임으로 인식한 것은 시뮬레이션적 재현을-프라스카의 입장에서는 시뮬레이션을-유저들이 수용한 결과이기에 이러한 차이가 발생한 것이다. 또한 이 차이는 무협 게임이라 불리는 게임들이 계속 개발되고, 그 장르적 관습이 계승됨으로써 심화된다. 재현 방식에 차이가 있는 이상 무협 게임을 무협 소설과 영화의 재현과 동일한 방식의 ‘무협’의 재현이라고 말할 수는 없는 것이다.

둘째로는 무협 게임이 철저하게 상업적인 목적에 의해 개발되고 운영되었으며, 그들이 대상으로 삼은 시장은 기존의 무협 소설·무협 영화 시장과는 달랐다는 점이다. 무협 소설과 무협 영화가 한국에서 전성기를 누렸던 시기는 80-90년대였으나, 한국에서 게임은 80년대 후반부터 개발되기 시작했으며 무협 게임의 주요 장르인 MMORPG는 90년대 후반에 들어서야 처음 개발되기에 그 구간에 차이가 있다. 윤재민은 70년대의 무협물을

19) 윤주한, 「컴퓨터 게임 속 시뮬레이션 재현들의 허구성에 대하여」, 『인문논총』 78권 제 1호, 서울대학교 인문학연구원, 2021, 331쪽.

20) 단, 그것이 게임이 영화나 소설의 재현 방식을 전혀 포함하지 않는다는 의미는 아니다.

21) Gonzalo Frasca. "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology." in Mark Wolf & Bernard Perron (eds), *The video game theory reader*, Routledge, 2013.

전후 냉전질서에 기반한 동아시아 자본주의 소비문화가 유입된 것이자 비엘리트 남성향 문화로 설명한다.²²⁾ 그러나 게임은 냉전 질서가 해체된 시기에 주로 개발되기 시작한 매체였고, 중국 역시 가볼 수 없는 공산 국가의 장소가 아니라 물건을 판매할 수 있는 시장으로 대했다.

이와 같은 차이점에도 불구하고, ‘무협 게임’은 무협, 무협 소설, 무협 영화와 별다른 구별 없이 하나의 실재하는 개념처럼 다루어져 왔다. 무협과 게임의 연관 관계에 대한 연구는 부족할뿐더러 그 적은 연구들조차 ‘무협 게임’이라는 개념에 별다른 의문을 표현하지 않고 연구를 진행해 왔다. 실제로 무협 게임에 관한 연구로는 「무협소설에서 게임으로의 매체전환에 대한 연구-김용 <천룡팔부> 기반 게임을 중심으로」나 사소의 「중국 무협 게임 스토리텔링 구성요소에 대한 IPA 분석: 캐릭터, 서사, 세계관, 게임 인터랙티브 요소를 중심으로」 등 무협 게임을 다루는 몇몇 논문이 있기는 했으나, 무협 게임의 상업적 성공 요인을 다루거나 게임 자체를 분석하는 경우가 대다수였다.²³⁾ 채지선이 석사 학위논문에서 연도에 따른 국내 무협 게임의 개수를 정리하였으나, 이 역시 연구자가 ‘무협’을 배경으로 정의

22) 윤재민, 「무협적 글쓰기 혹은 1990년대적 남성성의 포스트 냉전문화론」, 『한국학연구』 51, 인하대학교 한국학연구소, 2018, 411쪽.

23) 무협 게임을 다루는 논문은 그 외에도 양원, 「중국의 MMORPG에서 여성 게임유저를 위한 여성 캐릭터 디자인 연구: 무협장르 중심으로」, 공주대학교 영상예술대학원 석사학위논문, 2010; 왕천균, 「무협 소설의 콘텐츠 활용 연구: 김용 무협 소설 중심으로」, 건국대학교 대학원 석사학위논문, 2016; 념서가, 「중국 게임 캐릭터 디자인에 영향을 미치는 전통문화 요소에 관한 연구」, 공주대학교 석사학위논문, 2011; 류성·염준영, 「중국 전통 문양을 활용한 무협 게임 속 무기 디자인의 조형성 연구」, 『만화애니메이션연구』 67, 한국만화애니메이션학회, 2022; 김춘희·김규정, 「중국 신화 무협 MMORPG 캐릭터 디자인에서 전통 예술 표현에 관한 연구」, 『한국게임학회 논문지』 13권 2호, 한국게임학회, 2013 등이 있다. 이 논문들은 제목에서도 확인할 수 있듯이 무협 게임 혹은 중국 게임의 상업적 성공 요소를 다루거나, 무협 소설의 요소를 반영한 게임을 어떻게 제작해야하는지를 분석하고 있어 본고의 연구 목적과는 큰 관련이 없었다.

하고 “초현실적인 능력이라도 ‘무공’이라는 명칭으로 부르면 무협”이라는 조건 하에 분석을 진행한 것이기에 무협 게임에 대한 인식을 엿볼 수 있는 연구로서만 참조할 수 있었다.²⁴⁾

이 중 유일하게 무협 소설과 컴퓨터 게임 사이의 관계를 다룬 것이 김유중의 연구였다. 김유중은 무협 소설이 컴퓨터 게임의 개발 초기에 어떤 영향을 미쳤는지 알아보기 위하여 무협 소설과 컴퓨터 게임의 상관 관계를 분석하였다. 이때의 연구 방식은 둘 사이의 근본적인 유사성이 존재한다는 전제 하에 양자가 지닌 내부 구조적 특성과 사회 문화적 조건 및 배경을 비교 검토하는 것이었다.²⁵⁾ 이 연구는 수련과 시행착오를 통한 성장 소설로서의 무협 소설이 갖는 특징이 컴퓨터 게임의 레벨업 기능, 스테이지 설정 방식 등의 문제와 연관되는 것을 파악하고, 허무맹랑하게 여겨진 무협의 상상력이 게임을 통해 감각가능한 형태로 구현되며 강점으로 부각되는 지점을 짚어낸 점에서 초기 무협 소설과 게임이 결부된 이유와 장르 인식 양상을 분석하는 데 도움을 주었다. 다만 특정 시기만을 대상으로 하여 변화 양상을 추적할 수 없고, 어디까지나 무협이 게임을 통하여 ‘어떻게 재현되었는가’에 초점을 맞추었기에 본고의 목적과는 어긋나는 면이 있었다.²⁶⁾

‘무협’이라는 장르는 지속적으로 변화하는 개념이며, 소설·영화·게임 등의 매체를 통해 구현되는 것이기도 하다. 그리고 그 개개의 작품들 자체가 무협이라는 개념을 만들어내는 존재이기도 하다. 그러나 기존의 연구

24) 채지선은 배경을 기준으로 하여 한국, 판타지, 무협, SF, 전 세계로 게임을 분류한다. 한국을 배경으로 하는 무협 게임의 경우 어느 게임으로 분류했는지는 목록을 공개하지 않아 확인할 수 없었다. 채지선, 「한국에서 제작된 게임의 장르 편중 현상」, 조선대학교 대학원 석사학위 논문, 2020, 4쪽.

25) 김유중, 「무협 소설과 컴퓨터 게임」, 『한중인문학연구』 27, 한중인문학회, 2009

26) 후술되는 내용이기도 하나, 김유중이 분석한 게임인 〈바람의 나라〉는 초기에는 무협 게임으로 인지되지 않다가, 2000년대 중반에 들어서야 무협 게임이라고 인식된 경우였다.

들은 무협을 재현하기 위한 도구로서 게임을 인식하거나, 무협 게임이라는 명확한 실체가 존재한다는 전제 하에 연구를 진행해왔다. 그런데 그 세부 내용을 살펴 보면 무협 게임 안에서는 무협을 재현하고자 하는 장르 수용자로서의 욕망과 게임이라는 매체 자체 간의 충돌이 끊임없이 나타나며, 그 사이에서 상업적인 이유로 인한 타협과 계승이 이루어진다.

본고에서 주목하는 것은 이 충돌과 타협의 과정 그 자체이다. 본 연구의 목적은 한국 게임 내에서 ‘무협’을 정의하는 기준-혹은 그 인식-의 변화를 분석하고, 그 결과를 통해 무협과 게임의 만남이 어떠한 양상으로 진행되었는지 밝히는 것이다. 이때 인식의 주체는 게임의 개발자와 유저들로, 이들은 무협 소설의 독자와 무협 영화의 관객들과 일치할 수도 있으며, 그렇지 않을 수도 있다. 이를 통하여 기존에는 무협 영화와 무협 소설을 중심으로 연구되었던 무협 연구에 무협 게임의 자리를 만들어 그 특수성을 부각하는 것이 일차적인 목표다. 또한 기존에 존재하던 장르와 새로이 등장한 매체가 한국이라는 국가적 조건 하에서 어떠한 형태로 재현·변화되는지 분석하여, ‘시기에 따른 특정한 매체에서의 한국의 장르 인식’이라는 추상적인 개념을 구체화해보고자 한다. 나아가 이를 통하여 ‘무협 게임’을 단일한 규정이 아니라 무협과 게임 사이에 발생하는 충돌과 타협의 과정의 장으로서 제시할 것이다.

선행연구로서 김유중의 연구를 고려한다면 각각의 게임을 플레이하고 내부 구조를 파악하는 것이야말로 개발자들이 상정한 ‘무협’의 핵심적인 요소를 살펴볼 방법일 것이다. 그러나 이미 서비스가 종료된 게임이 존재하는 상황에서 해당 게임 전반을 플레이하는 일은 시간적으로나 양적으로나 불가능했다. 대안으로 전반적인 경향성을 살펴보고자 신문 기사를 분석 대상으로 선정했다. 게임과 관련된 기사는 다른 기사와는 달리 게임 개발사에서 배포한 홍보자료를 바탕으로 서술되는 경우가 잦아 개발자의 입

장을 살펴보기 편리하고, 당시의 게임 개발자와 유저들의 인식을 살펴볼 수 있기 때문에 적절한 대상이라 판단했다. 본 연구는 “무협”과 “게임”을 검색어로 네이버 뉴스 라이브러리(<https://newslibrary.naver.com>)에서 1966년 1월 1일부터 1999년까지 12월 31일까지 검색되는 기사 112건과, 네이버 뉴스(<https://news.naver.com>)에서 1997년 1월 1일부터 2013년 12월 31일까지 검색되는 기사 15,039건을 연구 대상으로 삼았다. 그 기사를 바탕으로 한국 무협 게임의 목록을 아래와 같이 정리하였다.

〈표 1〉 1989-2013년 한국 무협 게임 목록

연도	이름	연도	이름
1989	〈풍류협객〉(토포아, RPG, IBM PC)	2005	〈구룡쟁패〉(인디21, MMORPG, PC) 〈영웅 온라인〉(엠게임, MMORPG, PC) 〈일기당천〉(웹젠, MMORPG, PC, 클로즈베타) 〈메틴2〉(웹젠, MMORPG, PC) 〈귀혼〉(앤앤지(주)게임즈, MMORPG, PC) 〈화산제일검〉(나스카, RPG, 모바일)
1996	〈바람의 나라〉(넥슨, MMORPG, PC) 〈생사도〉(젠컴, 만화/대전격투게임, PC)	2006	〈십이지천〉(올스타, MMORPG, PC) 〈용천기〉(소노브이, MMORPG, PC) 〈파천일검2〉(메직스, MMORPG, PC) 〈시아〉(인포허브, RPG, 모바일) 〈천도 온라인〉(리자드 인터랙티브, MMORPG, PC) 〈열혈강호 무림통일〉(일렉트리아일랜드, MORPG, 모바일)
1997	〈영웅문〉(태울, MMORPG, PC) 〈북명〉(FEW, RPG, PC)	2007	〈열혈강호 스트라이커즈〉(엠게임, 스포츠, 모바일, 클로즈베타) → 〈열혈강호 사커〉(2009, 초콜릿 엔터테인먼트) 〈모바일 귀혼: 무사편〉(엠조이넷, RPG, 모바일) 〈철권전사 아이언키드〉(대원씨에이홀딩스, 액션, GBA) 〈영웅 모바일 귀령전마〉(엠조이넷, RPG, 모바일)

			<p><창천 온라인>(위메이드, MMORPG, PC) <용비불패 모바일>(일렉트릭 아일랜드, 액션 RPG, 모바일) <화산제일검2>(나스카, RPG, 모바일) <나우>(지오인터랙티브, 액션 RPG, 모바일)</p>
1998	<p><십용기 검하천산>(크리엔트, MUD, PC) <무림 크래프트>(드림팩토리, MUD, PC) <무림영웅기>(인터코리아엔모아, MUD, PC) <미르의 전설>(액토즈소프트, MMORPG, PC) <조선협객전>(토마스정보통신, MMORPG, PC) → (2007년, 본게임소프트, 오픈베타) <귀견>(젠컴, 대전격투게임, PC)</p>	2008	<p><패왕! 세상을 먹다>(플레이웍스, 액션MMORPG, PC) <십이지천2>(울스타, MMORPG, PC) <마제>(대위씨아이, 액션 RPG, 모바일) <삼페인 매니아>(위버 인터랙티브, MMORPG, PC)</p>
1999	<p><무림의 꿈>(AstroNest, MUD, PC) <레드문>(JCE, MMORPG, PC) <붉은매>(조이툰소프트, RPG, PC)</p>	2009	<삼천 온라인>(렉스 소프트, MMORPG, PC)
2000	<천년>(액토즈소프트, MMORPG, PC)	2010	<p><패 온라인>(와이디온라인, MMORPG, PC) <창천2>(위메이드, MMORPG, PC, 클로즈베타) → <천룡기>(위메이드, 클로즈베타) <프로젝트 S> → <세븐소울즈> (씨알스페이스, MMORPG, PC) <천검영웅전>(블루선소프트, 웹게임, PC) <서유기전>(앤앤지랩, 액션 MMORPG, PC) <무림영웅>(이온소프트, 웹게임 PC, 오픈베타)</p>
2001	<p><열혈강호>(KRG소프트, 액션RPG, PC) <공작왕>(유니텍, MMORPG, PC) <천상비>(하이윈, MMORPG, PC) <미르의 전설2>(위메이드, MMORPG, PC) <신영웅문>(태울, MMORPG, PC)</p>	2011	<p><공작왕 리턴즈>(위버 인터랙티브, MMORPG, PC, 오픈베타) <삼국지천>(지텐엔터테인먼트, MMORPG, PC) <강호협객전>(블루인터랙티브, 웹게임, PC) <모스(MOS)>(라이브플렉스, MMORPG, PC) → <불패온라인>(락소프트) → <UD온라인>(2014, FT게임즈) <카페 무림대전>(플로우게임즈, 웹게임(다음 카페), PC)</p>

			〈열혈강호 종횡천하〉(에이엔비소프트, 액션RPG, 모바일(스마트폰))
2002	<p>〈혈화무〉(엔와이어드코리아, RPG, 모바일)</p> <p>〈무흔〉(유즈드림, MMORPG, PC)</p> <p>〈백팔영웅전〉(LG텔레콤, SRPG, 모바일)</p> <p>〈화산고 기투전〉(모그엔터테인먼트, 온라인 슈팅, PC)</p>	2012	<p>〈블레이드 앤 소울〉(NC 소프트, MMORPG, PC)</p> <p>〈PK 온라인 협객천하〉(스미스앤모바일, 웹게임, PC)</p> <p>〈구룡쟁패〉(제로딘게임즈, 웹게임, PC, 클로즈베타)</p> <p>〈레전드 오브 소울즈〉(네오위즈, MMORPG, PC)</p> <p>〈밀방무림〉(네오위즈CRS, RPG, 모바일(스마트폰))</p> <p>〈신(新) 무림대전〉(포플렛, RPG, 모바일(스마트폰))</p> <p>〈온라인 삼국지 파이널〉(위버 인터랙티브&웹게임즈, MMORPG, PC)</p>
2003	<p>〈파천일검〉((주)매직스, MMORPG, PC)</p> <p>〈열혈강호2:X-FIGHTERS〉(대원C&A, 액션RPG, PC)</p> <p>〈천랑열전〉(가람과 바람, SRPG, PC)</p> <p>〈용비불패〉(유즈드림, RPG, PC)</p> <p>〈운무〉 → 〈운(雲) 온라인〉(SR코리아, MMORPG, PC, 오픈베타)</p> <p>〈디오(DO) 온라인〉(씨알스페이스, MMORPG, PC)</p> <p>〈미르의 전설3〉(위메이드, MMORPG, PC)</p> <p>〈시아 온라인〉(테울, MMORPG, PC)</p> <p>〈황제의 검〉(엠펜게임, MMORPG, PC, 클로즈베타)</p> <p>→ 〈풍림화산〉 (2007, 웹게임)</p>	2013	<p>〈무림지존〉(블루인터랙티브, RTS, 모바일((스마트폰))</p> <p>〈패왕기〉 → 〈영웅의 품격 for kakao〉(팜플, 액션 RPG, 모바일(스마트폰))</p> <p>〈열혈강호 온라인2〉(엠펜게임, MMORPG, PC)</p> <p>〈용쟁호투〉(네티모, MMORPG, PC)</p> <p>〈쿵푸버드 for kakao〉(텍스트퓨처랩, 횡스크롤 러닝게임, 모바일(스마트폰))</p> <p>〈열혈강호 패검전〉(모리소프트, 디펜스, 모바일((스마트폰))</p>
2004	<p>〈키린 온라인〉(테울, MMORPG, PC, 클로즈베타)</p> <p>〈온라인 삼국지〉(위버 인터랙티브, MMORPG, PC)</p> <p>〈소드마스터전기〉(엠펜플레이, RPG, 모바일)</p> <p>〈목향 온라인〉(이소프트넷, MMORPG, PC)</p>		

→ <타이탄 온라인> → <무협대전 쟁>(2009년, 이야소프트), → <혼 온라인>(2020, 슈퍼진스) <무크 온라인> → <목 온라인> → <투지 온라인> (메가 엔터프라이즈, MMORPG, PC, 오픈베타) <실크로드 온라인>(조이맥스, MMORPG, PC) → <F.O.S.온라인>(2006) <열혈강호 온라인>(KRG소프트, MMORPG, PC)	
--	--

위 표에 나열된 게임 목록은 기사를 통하여 무협 게임으로 불리거나 분류되었던 게임들로 구성되었다. 이 중에는 <레드문>(JCE, 1999)의 경우 처럼 서비스 시점부터 현재까지 유저들 사이에서는 무협 게임으로 인식되지 않는 경우도 있으나, 해당 게임을 무협 게임으로 분류하는 기사가 두 편 이상인 경우 모두 추가하였다. 본고의 목적은 어디까지나 게임의 개발자와 유저들이 무협을 어떻게 인식하고 재현했는가를 다루는 것이므로, 목록에 제시된 게임들이 실제로 ‘무협 게임’이라는 개념에 부합하는가는 판단하지 않았다. 같은 이유로 무협은 아니나 무협 요소가 들어있다고 소개하고 있는 게임도 목록에 포함하지 않았으며, 그 경우 어떠한 요소를 ‘무협’이라고 불렀는지는 본문에서 별개로 분석하였다. 온라인 게임의 경우 상용화 날짜를 중심으로 연도를 정리하되 게임 공개, 알파테스트, 베타테스트²⁷⁾ 기록만이 존재하는 경우 베타테스트 기록이 있는 게임까지만을 대

27) 게임 업계에서 일반적으로 알파테스트는 사내에서 진행되는 비공개 테스트를, 베타테스트는 정식 서비스 전에 시행하는 시범 서비스를 지칭한다. 베타 테스트는 정해진 사람에게만 시범 서비스를 하는 클로즈베타, 공개된 형태로 시범 서비스를 진행하는 오픈 베타로 나뉜다. 알파 테스트 단계의 게임은 개발자 외의 다른 인원들이 플레이한 경

상으로 삼았다. 또한 발매 당시에는 무협 게임으로 분류되지 않았으나 이후에는 지칭이 변화한 게임의 경우에는 제목을 기울여 표기하였다.

정식 발매가 확인되는 게임 중에서는 <풍류협객>(토피아, 1989)이 무협 게임을 자칭하는 가장 오래된 게임이었기에 목록은 1989년부터 시작한다. 2013년까지의 기사문만을 대상으로 삼고 있는 이유는 그 이후 시기부터는 기존의 연구 방법으로 연구 목적을 달성하는 일이 불가능하다고 판단했기 때문이다. 2009년 시점에서 중국에서 제작된 무협 게임을 한국에서 서비스하는 수가 점차 증가하고,²⁸⁾ 2012-2013년에 이르면 중국에서 제작된 온라인 게임을 퍼블리싱하는 수가 한국에서 개발한 게임의 수를 넘어서는 것은 물론 개발사를 밝히지 않고 한국 게임처럼 서비스하는 것이 주류가 된다. 이 경우 한국 게임 유저들의 '무협'이라는 장르에 관한 인식에 중국의 '무협' 인식이 뒤섞이는 것을 넘어 교환 가능한 상태가 되었다고 볼 수밖에 없기에, 한국에서 개발된 무협 게임과 그에 관련된 기사를 분석하는 기존의 방식으로는 2013년 이후 개발자와 유저의 무협에 대한 인식을 포괄할 수 없으리라 보았다. 그것을 위해서는 또 다른 방식의 분석이 필요할 것이다.

신문 기사를 연구 대상으로 삼았기에 존재하는 한계도 있다. 한국 게임 업계의 특성 상 게임과 관련된 기사는 개발사에서 보낸 홍보자료에 기반

협이 없는 게임이기 때문에 포함하지 않았다.

28) <중국게임 한국 도전기, 시련 딛고 '불멸'을 외치다>, 『베타뉴스』, 2011.04.21., <https://www.betanews.net/article/538146> (접속일: 2023.04.21.); <게임 산업에서 차이나 파워 쑥쑥>, 『전자신문』, 2012.03.05. <https://www.etnews.com/201203050325> (접속일: 2023.04.21.); <中 온라인게임 국내 수입 잇달아>, 『파이낸셜뉴스』, 2012.03.15. <https://www.fnnews.com/news/201203151633470320?t=y> (접속일: 2023.04.29.); <7조원규모 온라인게임 산업 '갈 곳을 잃었다'>, 『이데일리』, 2012.08.03. <https://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=01784326599623712&mediaCodeNo=257&OutLnkChk=Y> (접속일: 2023.04.29.)

하거나, 게임과 관련된 업계 관계자의 시각에서 쓰여진 것이 대부분이다. 따라서 본고에서 밝힌 한국 무협 게임 속의 ‘무협’ 인식 변화는 소비자보다는 개발자의 시각을 반영하고 있을 가능성이 높다. 마지막으로 상당수의 게임이 온라인 게임이기에 대다수의 근거 자료를 인터넷 자료에 의존한다는 한계가 있다. 이후 보완한다면 인터뷰 등으로 보완할 필요가 있을 것이다.

한국 무협 게임의 역사 속 무협에 대한 인식 변화는 크게 세 시기에 걸친 변화로 구별할 수 있다. 첫째로는 무협이라는 상(像)이 이미 존재하며, 그 세계를 시뮬레이션의 형태로 구현하고자 한 1989-2001년 사이다. 둘째로는 중국이라는 타자를 접하며 무협 게임을 정의하는 기준이 동양풍, 중국풍 배경이라는 소재로 변하기 시작하고, 그 과정에서 ‘오리엔탈 판타지’라는 용어와 경쟁을 시작하는 2002-2009년 사이다. 마지막으로 유저층이 무협에 익숙하지 않다는 전제 하에 무협 영화를 참조하여 시각적으로 무협을 재현한 2010-2013년 사이다. 편의상 연도로 구분을 짓기는 했으나 게임 서비스가 지속되는 온라인 게임의 특성과, 긴 개발 기간으로 인해 제시된 연도 단위가 명확하게 분절되는 개념은 아님을 밝혀둔다. 마지막으로 이 연구는 무협과 게임의 충돌의 장을 살피는 것으로 게임에서 ‘무협이 무엇으로 인식되었는가’를 다루는 연구이지, ‘무협이 무엇인가’에 대한 연구는 아니라는 점을 강조해두고 싶다. 한국에서의 무협 게임은 시간이 흐를수록 기존의 무협 소설이나 무협 만화와 연관되지 않은 채 무협 게임이라는 관념을 구축하기 때문에, 이 연구를 무협 소설사나 무협 만화사에 그대로 적용하지 않는 것이야말로 이 글의 강조점이기 때문이다.

2. 무협(武俠)의 시뮬레이션적 재현(1989-2001)

한국에서 무협 게임이라 불린 최초의 게임은 1989년 토피아(TOPIA)에서 발매한 RPG 게임 <풍류협객>으로 추정된다.²⁹⁾ 이 게임은 패키지에 “中原(중원)에 펼쳐지는 大敍事詩(대서사시)”라는 광고문구와 함께 협객인 주인공이 소소와의 애뜻한 사랑과 무림계의 평화를 지키기 위하여 검은 메기와 맞선다는 즐거리를 실었다. <풍류협객> 이후에 ‘무협 게임’을 자칭한 작품은 1996년 발매된 <생사도>(젠컴, 1996)로, 무협 소설 작가이자 무협 만화 스토리 작가인 야설록의 이름을 전면에 내세운 게임이었다.

다만 <풍류협객>은 플레이 기록이나 구매자에 대한 정보가 부족해 상업적으로 기능했는지 의심스럽고, <생사도>는 대전격투게임으로서 만화 『생사도』 전편을 실어 적과의 전투에서 승리하면 만화를 이어볼 수 있게 하는 시스템이었기에 개발자도 “전자출판 만화와 게임이 만난 새로운 형태”³⁰⁾라 주장하는 등 본격적인 게임이라 보기에는 어려운 면이 있었다. 그런 의미에서 한국에서 제작되고 시장에서 적극적으로 수용된 첫 무협 게임은 <영웅문>(태울, 1997)이라고 할 수 있다. 이 게임은 홈페이지 공지사항이나 신문 기사에서 ‘세계 최초 온라인 게임’임을 내세웠다.³¹⁾ <영웅문>

29) 『게임챔프』 1993년 1월호에 실린 기사에 따르면 이 게임의 제작자는 이정호로, 1989년 3월 토피아 개발실에 입사하여 국내 최초의 IBM PC 게임 풍류협객을 완성했다고 한다. (게임챔프 편집부, 『게임챔프』 1993년 1월호, 제우미디어, 1993, 23쪽) 단, 이 게임의 경우 그 존재가 30여 년 넘게 불확실한 상태였으나 2017년 실제 소장자에 의해 실물 패키지가 공개되어 실존이 증명된 점을 고려할 때 상업 게임이라고 보기는 어렵다. (장세용·오영욱·조기현, 『우리가 사랑한 한국 PC게임: 사진으로 읽는 한국 게임의 역사』, 한빛미디어, 2023, 42쪽 참조.)

30) <두배로 재미있는 야설록의 『생사도』>, 『조선일보』, 1996.11.23., 55쪽

31) 김용의 『영웅문(英雄門)』은 한국에서 800만 부 이상이 판매된 것으로 알려져 있다. 이 책은 정식 판권 계약을 맺지 않고 판매된 불법 저작물로서, 본래는 『사조삼부곡(射雕三部曲)』이라는 제목으로 『사조영웅전』, 『신조협려』, 『의천도룡기』로 구성된 책이었

을 시작으로 <미르의 전설>(액토즈소프트1998), <조선협객전>(토마스 정보통신, 1998), <천년>(액토즈소프트, 2000), <공작왕>(유니텍, 2001), <천상비>(하이원, 2001), <미르의 전설2>(위메이드, 2001), <신영웅문>(태울, 2001) 등의 MMORPG가 출시되며, 한국 무협 게임은 무협 온라인 게임이라고 지칭할 수 있을 정도로 MMORPG는 무협 게임의 대표적인 장르가 된다.

이렇게 MMORPG가 무협을 게임으로 재현하는 대표적인 장르가 된 이유는 두 가지 요인을 추정할 수 있다. 첫번째 요인은 한국의 게임 시장 자체가 온라인 게임을 중심으로 성장했으며, 90년대 대학가에서 성장한 온라인 게임의 개발자들이 역시 무협을 즐긴 세대로서 자신에게 익숙한 소재로 게임을 개발했다는 것이다. 두 번째 요인은 무협 게임을 발매할 때 언급되는 개발자들의 발언에서 어느 정도 엿볼 수 있는데, 당시의 게임 개발자들이 생각한 무협의 핵심적인 가치가 수련을 통해 쌓아나가는 무(武)의 구현과 타인과의 관계성이 필수적인 협(俠)이었다는 점이다. 물론 MMORPG는 기본적으로 반복을 통한 레벨업 시스템을 기반으로 하며, 플레이어의 플레이타임을 늘려 플레이어가 게임에 머무르게 하는 시간을 길게 만들려는 특성을 보인다. 그러나 후술하겠지만, 당시의 개발자들은 MMORPG 자체의 특성이라 여겨진 레벨업 시스템과 다수의 플레이어가 접속하는 다중접속 시스템을 무협 소설에 등장하는 수련의 과정과 인간 대 인간의 관계로 변환할 수 있으리라 여기고 변형을 거듭한 것으로 보인다.

1986년 고려원에서 출판한 김용의 『영웅문』이 한국에서 선풍적인 인기를 끌었고, 이후 고룡, 양우생 등의 중화권 무협 소설이 서점판으로 연속 간행되었다.³²⁾ 김용은 홍콩에서 주로 활동한 작가였고 고룡, 와룡생, 양우

다. 태울이 제작한 온라인 게임 <영웅문>이 이 소설을 바탕으로 제작되었다는 주장도 존재하나 확인할 수는 없었다.

생 등은 대만 작가였다. 또한 당시 한국에 번역을 통해 유통되었던 게임도 김용의 소설을 배경으로 하는 <동방불패>(지관, 1993), <의천도룡기>(지관, 1994), <의천도룡기 외전(김용군협전)>(지관, 1996), <신조협려>(지관, 1995) 등 대만에서 제작된 작품이었다. 무협 게임을 주로 제작하던 태울의 조현태 대표는 <신영웅문>을 개발하며 “무협의 본고장인 대만과 수출 계약을 맺었”³³⁾다는 사실을 강조했다는데, 이들이 대만을 무협의 본고장으로 인식한 것에는 이러한 배경이 있다. 그런데 대만과 홍콩으로 대표되는 중화권 무협 소설의 흥행과는 별개로, 대본소를 중심으로 발전했던 한국의 창작 무협은 중화권 무협소설이라는 강력한 경쟁자와 함께 대본소 시장이 이현세의 『공포의 외인구단』을 기점으로 만화 중심으로 재편되면서 위기에 빠진다.³⁴⁾ 대본소에서 창작 무협을 연재하던 작가들은 상당수가 무협 만화 스토리 작가가 되었고, 한국의 창작 무협 소설은 퇴락하는 듯했다. 이 때 새롭게 등장하여 한국 무협 소설 시장에 활력을 불어넣은 것이 신무협(新武俠)이다.

김유중은 초창기 중국 무협 소설의 번역이나 번안에서 시작된 한국의 무협 소설이 독자층의 저변확보와 시장 규모 확대에 따라 토종 무협 작가들이 등장하며 자생력을 갖추게 되었고, 기성 작가들에게 독자들이 식상해할 무렵 새롭게 등장한 신진 작가들이 신무협의 영역을 개척했다고 밝히고 있다.³⁵⁾ 즉 이 시기의 무협 독자들은 김용, 고룡, 양우생 등으로 대표

32) 이진원, 『한국무협 소설사』, 도서출판 채륜, 2008, 264-265쪽.

33) <맞보기 게임만 해도 재미있다>, 『어린이 조선일보』, 2001.02.05., http://kid.chosun.com/site/data/html_dir/2001/02/05/2001020500024.html (접속일: 2023.05.18.)

34) 이진원, 『한국무협 소설사』, 도서출판 채륜, 2008, 311-312쪽.

35) 김유중, 「무협 소설과 컴퓨터 게임」, 『한중인문학연구』 27권, 한중인문학회, 2009, 115쪽.

되는 홍콩과 대만의 무협 소설과 한국 작가들의 신무협을 함께 소비한 세대였다. 그런데 신무협(新武俠)은 그 성립부터 PC 통신 문화와 깊은 연관을 보인다. 육홍타는 신무협이 가능하게 된 배경에는 컴퓨터 통신이 일상화한 신세대가 있으며 이들은 컴퓨터 통신으로 맺어진 사이버 동호회에서 무협 소설에 끼쳐왔다고 말하고 있으며,³⁶⁾ 이진원 역시 용대운과 좌백의 예를 들어 신무협이 사이버스페이스의 힘을 빌려 탄생했음을 명시한다.³⁷⁾ 이후 무협 게임 제작에 참여하는 금강, 좌백, 진산 등의 작가 역시 이 시기 PC통신에서 활동하던 사람들이었다.

물론 이 사실이 곧바로 사이버 공간에서 무협물을 즐긴 사람들과 무협 게임의 개발자들이 동일한 집단임을 증명해주는 것은 아니다. 그러나 MMORPG의 초기 형태인 MUD 게임³⁸⁾ 역시 PC 통신 공간에서 시작되었고, 초창기 컴퓨터 게임 매니아 층은 대부분 그 전대의 무협 소설 애독자 층과 연령대가 비슷하거나 그 아래 연령층이었고 이들이 겹쳐지는 경우도 잦았다는 점은 고려할만 하다.³⁹⁾ 앞서 언급한 무림동 역시 무협 머드 게임 코너를 개설하는 것을 고려할 정도로 무협 소설 독자들 사이에서 MUD 게임은 낯선 개념이 아니었으며,⁴⁰⁾ 이 시기 서비스를 시작한 <십웅기 검하천산>(1998, 크리엔트), <무림크래프트>(1998, 드림팩토리), <무림영웅기>(1998, 인터코리아 앤 모야), <무림의 꿈>(1999, AstroNest) 등의 무협 MUD 게임들 역시 천리안, 하이텔, 나우누리 등의 PC통신을 통하여 서

36) 대중문학연구회, 『무협소설이란 무엇인가』, 예림기획, 134쪽.

37) 이진원, 『한국무협 소설사』, 도서출판 채륜, 2008, 341-342쪽.

38) 머드(MUD)게임은 Multi User Deungeon의 약자로, 초기 인터넷 환경에서 주로 제작되었으며 텍스트를 이용해 진행되는 다중 사용자(Multi-user)게임을 일컫는다.

39) 김유중, 「무협 소설과 컴퓨터 게임」, 『한중인문학연구』 27권, 한중인문학회, 2009, 115쪽, 21번 주석

40) <사이버 무림의 고수들 모였다>, 『조선일보』, 1997.07.05., 41면.

비스되었다. MUD 게임은 텍스트 입력을 통하여 주인공의 행동을 결정하고, 게임 중의 전투, 묘사, 스토리 진행 모두가 텍스트를 통하여 진행된다. 이 게임들은 상상력으로 그래픽과 사운드 등의 요소를 대체하기 때문에 묘사가 소설에 가까워지는 경향을 보인다. 주인공의 배경을 글로써 설명하고, 게임 내에서의 인물의 입장을 NPC의 대사를 통하여 간접적으로 제시하는 방식이다. 마찬가지로 퀘스트를 제시도 NPC의 입을 빌려 대사의 형태로 제시되었다.

멀게는 50년 전부터 가깝게는 5년 전에 출현한 이 10명을 일컬어 세인들은 무림을 지배하는 10개의 힘, 무림의 10개의 하늘 무림십천이라 칭했다. 유구한 역사를 자랑하던 구파일방, 오악검파 등 무림을 이끌던 수많은 강호들이 난세의 풍운에 휩쓸려 쓰러져가던 바로 그때였다. 50여년 전, 중원 무림에 불어닥친 대혈검은 수십년에 걸쳐 피바람을 일으키며 소림, 화산, 개방, 곤륜, 아미, 송산, 공동, 해남, 청성, 점창 등을 차례로 괴멸시켰고 그것도 모자라 철목궁, 북해빙궁, 천행교, 백호단, 칠성검문, 통천방, 봉황장, 운문세가, 사천당가 등 중원을 이끄는 실질적인 힘을 모조리 붕괴시키는데…….41)

하남 북망산 관도의 적막한 새벽. 천하제일세가의 두 호범이 만들어내는 가쁜 숨소리와 불규칙한 파찰음은 그들이 사력을 다하며 쫓기고 있음을 설명하는 듯 하다. 호범 소룡이 품에 안은 세 돌 남짓의 작은 사내아이가 아니었다면 뒤돌아 흑백쌍괴와 힘겹게 사투를 벌이는 강일주 호범과 합세하는 것이 상책일거란 생각이 들지만 이내 가주에게 받은 중임을 되뇌이며 혈루를 삼키고 빗속을 질주한다.

대체 어떤 살수가 그 악랄함으로 무림에 금지된 무취산공독을 사용하여 급습을 강행하였단 말인가! 천하제일세가야말로 당대 무림에서 강고한 독

41) MUD 게임인 〈십웅기: 천하검산〉 2013년 판의 오프닝에서 확인할 수 있는 구절이다.

문절학뿐 아니라 흠들림이 없는 의협으로 세간의 존경과 칭송을 받는 세가가 아니던가! 수 백년간 어떤 문파나 세력과도 은원이 없을 진데... 복잡한 머리속을 뒤로하고 소룡은 이내 낙양성에 당도하였다...(후략)⁴²⁾

그 동안 나와 같이 지낸 시간이 15년을 넘어섰구나. 이제 너도 보다 넓은 세상에 눈을 떠야 할 시기가 된 듯 하구나..... 이 세상에는 네가 알고 있는 것과 같이 착한 사람들, 즐거운 일들만 존재하는 것은 아니란다. 강호에는 갖은 악행들과 협잡이 들끓고 있지.⁴³⁾

이러한 경향성은 MUD 게임에 그래픽과 사운드를 덧붙여 개발되는 MMORPG, 그 중에서도 무협 MMORPG에 계승된다. 이때의 개발진이 그대로 MMORPG로 이어져 게임을 개발하는 경우도 있었는데, 2001년 출시된 <천상비>가 <무림크래프트>의 후신이다. 게임 개발진들은 자신이 무협 소설과 영화를 즐기는 독자임을 강조하며 게임을 소개했다. 이러한 연관을 볼 때 무협물의 소비자로서든, 게임의 개발자로서든, PC 통신이라는 공간에서 상대의 존재를 인식하기란 그다지 어려운 일은 아니었을 것이다. 흥미로운 지점은 NPC들의 입을 빌려 퀘스트를 제시하거나 소설의 도입부처럼 인트로를 제작하는 형식이 단순히 이전 게임의 관습을 재생산하는 것이 아닐 가능성이 존재한다는 것이다. 2008년 <블레이드 앤 소울>(NC소프트, 2012)의 개발진 중 한 명인 배재현은 인터뷰에서 다음과 같이 답변한 바 있다.

질문(36) 고수가 되기 위해서 갈고 닦는 과정이 있다고 했는데, 게임에

42) <천상비> (하이원, 2001)를 시작할 때 등장하는 인트로. (2023.02.24. 기준) <천상비>는 MUD 게임 <무림크래프트>와 <종횡무진>을 계승해 제작된 MMORPG이다.

43) 마참가지로 <천상비> 초보자 안내 NPC의 대사. 2022.08.17.

서 어떻게 표현되나?

배재현: 무협에서는 일단 스킬 하나를 배울 때도 '사부'까지는 아니지만 가르치는 사람이 있더라. 무협의 분위기가 나도록 '배우는' 분위기를 재현하고 싶다. 가령 NPC에게 500 골드를 던져주고 장풍을 배우는 식은 싫다. 기연 같은 시스템은 아직 계획이 없다.⁴⁴⁾

텍스트만으로 모든 것을 설명해야 하는 제약이 있던 MUD 게임 시기, NPC를 통해서 기술을 배우고 또 그 NPC가 길게 상황에 대해 설명하는 것은 어쩔 수 없는 한계일 수도 있다. 그러나 2008년의 무협 게임 개발자 역시 무협에서는 '사부'에게 기술을 배우는 것으로 인식하고 이와 유사한 시스템을 언급하는 것은 무협 게임의 계보 속에서 위와 같은 시스템이 일종의 무협적인 요소 자체로서 계승되었을 가능성을 보여준다.

별개로 이 시기의 무협 게임에는 무협 소설을 원작으로 하는 작품이 존재하지 않는다는 점은 특기할만하다. 무협이라는 장르가 분명 무협 소설의 착근된 뒤 무협 영화의 수입을 거쳐 대중화되었음에도 불구하고, 무협 소설과 무협 게임은 서로 다른 영역에 있었다. 무협 만화를 바탕으로 제작된 게임은 있으나 온라인 게임은 아니었으며, 텍스트를 중심으로 하는 MUD 게임이 유행한 시기에조차 게임 내의 이야기와 재현된 무림(武林)은 개발진들의 창작물이었다. 동시기의 <리니지>(NC소프트, 1998)와 <바람의 나라>(넥슨, 1996), <레드문>(JCE, 1999) 등의 게임들이 순정 만화를 원작으로 개발되었던 것을 생각하면 흥미로운 현상이다.⁴⁵⁾ 해당 게임들

44) <근성인터뷰> 블레이드앤소울 '47문 47답', 『디사이즈게임닷컴』, 2008.07.31. <https://www.thisisgame.com/webzine/china/nboard/5/?n=8786> (접속일: 2023.05.05.)

45) 다만 이 시기 한국에서는 무협 게임만이 아니라 판타지 게임에서도 판타지 소설을 원작으로 제작된 게임이 없었다. 그렇기 때문에 이 현상은 이 시기 장르 소설들이 만화와는 달리 게임의 원작으로 활용되지 않은 결과물이며, 그 이유를 확정하기는 어렵다. 몇

이 그래픽적인 요소를 보강하기 위하여 마찬가지로 시각을 중시하는 매체인 만화를 원작으로 선택한 반면, 무협 온라인 게임에서는 상당히 긴 기간 동안 만화를 원작으로 하는 온라인 게임이 개발되지 않는다. 즉 이 시기의 무협 온라인 게임은 무협을 알고, 무협을 좋아하는 사람들이 무협을 소재로 삼아 내놓은 창작물이던 것이다.

당시 무협 온라인 게임 개발자들은 이상적으로 생각하는 ‘무협(武俠)’의 세계를 온라인 공간에 재현했다는 사실을 차별점으로 내세웠다. 게임 속에 구현된 무협의 세계에서 무협 소설의 주인공으로서 수련하고, 무공을 사용하고, 협을 위해 싸우고, 사제 관계를 맺을 수 있다는 것을 게임 홈페이지에서 홍보했다. 이 때 게임에서의 ‘무협’다움은 2010년대의 그것처럼 동양풍 혹은 중국풍의 배경을 활용한 허구적 재현을 말하는 것이 아니었다. <영웅문>처럼 중국 송대의 성을 모델링하거나 <천상비>처럼 중국 낙양성 일대를 배경으로 하는 게임은 물론 무협으로 인식되었지만, <미르의 전설>처럼 가상의 공간인 미르 대륙이 배경이거나, <조선협객전>처럼 임진왜란 시기의 한반도, <천년>처럼 통일신라 말기에서 고려가 개국하는 시기의 한반도를 배경으로 삼은 경우도 모두 무협으로 인식되었다. 그러나 <바람의 나라>는 고구려와 부여를 배경으로 하고 무협의 전통에 기반한 기술을 사용하는 게임임에도 이 시기에는 무협 게임으로 인식되지 않았으며, 『삼국지』나 『초한지』를 배경으로 하는 게임 역시 무협 게임으로 인식되지 않았다. 즉 이 시기의 유저와 개발자들이 무협 게임을 정의할 때의 판단 기준은 장식적인 요소가 아니었다는 것이다.

가지 추측을 해 보자면 텍스트를 중심으로 하는 MUD 게임의 경우 기존의 소설을 바탕으로 개발할 경우 일정량의 대사를 인용하거나 원작의 서술을 그대로 따오는 일 등을 피할 수 없었을 것이다. 혹은 순정만화를 원작으로 하는 게임 역시 MMORPG 시기에 주로 개발되었다는 점에서, MUD 게임에서 그래픽을 덧붙이게 되면서 시각적인 요소를 활용하는 만화가 더 선호되었을 가능성도 있다.

게임사들이 내세운, 다른 게임과는 다른 자사 게임만의 진정한 ‘무협 게임’의 특징은 수련과 무공의 구현, 그리고 사람을 통하여 이루어지는 무공의 계승이었다. “무협 게임의 기본요소라 할 수 있는 무공의 수련과 시전”⁴⁶⁾을 구현했다는 홍보문구처럼, 당시의 게임 개발자들은 무협 속 ‘수련’ 개념과 무공을 게임 시스템으로 구현하는 것이 무협 게임의 가장 핵심적인 요소라고 여겼다. <영웅문>은 무공과 경공을 게임에 도입하고, 생명력은 내공과 외공으로, 공격력은 내력과 외력으로 표기했다. 또한 수련치라는 개념을 도입해, 몬스터를 잡아서 쌓는 수련치를 사용하여 내공수련/외공수련을 통해 수련을 하도록 했다. <천년> 역시 각 무공에 상성이 있었고, 무기에 따른 운용술이 따로 있었으며 심법, 보법, 강신 등의 무공이 있었다. 이 게임은 플레이어가 무공을 선택하여 수련하고, 그 무공의 성이 높아질수록 강해지는 시스템을 도입해 플레이어가 어떤 무공을 중점적으로 수련하였느냐에 따라 캐릭터의 컨셉이 달라졌다. <천상비>는 RTG(Real Time Growth) 시스템을 도입했는데, 몬스터와의 모든 전투 행위가 그대로 캐릭터 성장에 영향을 미치는 시스템이었다. 이 게임 역시 사용하는 무기에 따라 직업과 무공을 구분했다. 무공을 곧바로 배우는 것이 아니라 스토리가 있는 퀘스트를 거쳐야 배울 수 있거나, 무기에 적혀있는 구결 혹은 스승을 통해서 배울 수 있다는 것, 기연을 통하여 남들과는 달리 뛰어난 무공을 배울 수 있다는 랜덤 요소까지도 게임을 ‘무협’답게 만드는 홍보 요소 중 하나였다.

그런데 개발자들이 무협 게임으로서 홍보한 이러한 요소들은 전반적으로 게임의 피로도를 높였다. 수련과 기술에 대한 깨달음의 분리는 캐릭터

46) <[코스닥] LGT, 무선인터넷RPG게임 “혈화무”, 『머니투데이』, 2001.12.04. <https://n.news.naver.com/mnews/article/008/0000121162?sid=101> (접속일: 2023.05.10.)

의 육성에 들이는 시간을 늘렸다. 대사를 통하여 간접적으로 게임의 정보를 전달하는 것 역시 장기적으로는 유저의 피로도를 높였다. 내공과 외공을 나누고 각 무기에 숙련치를 나누는 것도 게임에 변수를 늘려 플레이하는 입장에서는 게임을 익히기 어렵게 만들었다. 유저의 행동과 캐릭터의 능력치를 연동시킨 결과는 앞서 시간을 들인 유저들을 후발주자들이 결코 따라잡을 수 없게 만들었으며, 기연이라는 랜덤적 요소는 다수가 경쟁하는 MMORPG의 구도에서 상대적 박탈감을 느끼게 만들기 쉬웠다. 그러나 이 시기에는 게임의 편의성과는 거리가 있는 이러한 시도들이야말로 무협 게임을 '무협'답게 만드는 것으로 내세워졌다. 묵묵히 허수아비를 때리며 수련을 하거나, 한 자리에 앉아 깨달음을 위해 고난을 자처하는 일이 무의미한 것으로 인식되지 않았던 것이다. 그 근간은 깨달음과 무기에 대한 숙련, 사제 관계 등 무협 소설 속의 인물이 겪는 일을 나아가 무협이라는 세계의 문법을 시뮬레이션으로써 구현하고자 하는 시도였다. 이처럼 상업적인 목적을 달성하기 위하여 게임에 요구되는 편의성과 무협의 세계를 구현하기 위해 시도된 시스템의 간극은 갈등 관계에 놓일 수밖에 없었다. 결국 무협이라는 장르에 대해 공감할 수 있는 유저들의 수가 줄고, '게임'을 하기 위해 무협 게임을 플레이하는 유저들이 늘어나는 후기부터는 이처럼 수련 시스템을 중심으로 하는 무협적 재현 시도는 이루어지지 않게 된다.

시뮬레이션적 재현을 증시한 초기 무협 게임의 인식과 허구적 재현을 증시하는 후기 무협 게임의 인식차를 보여주는 사례가 <바람의 나라>(넥슨, 1996)와 <레드문>(JCE, 1999)을 바라보는 시선의 변화다. 두 게임은 출시된 때부터 현재까지 한 번도 무협 게임임을 자칭한 적이 없고, 2003년 이전에는 무협 게임으로 분류된 적도 없다. 그런데 2003년에는 <바람의 나라>의 경우 “동양의 무협 세계관”⁴⁷⁾이며 “소재만 따지면” “고구려가 배경이며 전사, 주술사, 도적, 도사 등 무협적인 캐릭터들이 등장”⁴⁸⁾하기에

무협 게임으로 분류되었으며, “기원전 30년 고구려와 부여의 서사를 무대로”⁴⁹⁾ 하기 때문에 무협 게임의 한 줄기로 해석될 수는 있으나 정통 무협과는 거리가 있다는 평을 받았다. 시뮬레이션으로서가 아니라 소재와 배경이라는 허구적 측면에 근거해 분류하는 현상이 나타나기 시작한 것이다. <레드문>의 경우는 더 특수한 측면이 있는데, 이 게임은 원작 만화 역시 순정만화이자 SF만화로 분류되며 유저들 사이에서도 무협 게임으로 호명된 적이 없다. 배경 역시 가상의 세계로 소위 동양풍과는 별다른 관계가 없다. 그런데 무협 게임의 계보를 서술하는 과정에서 판타지 게임에 대비되는 ‘오리엔탈 판타지’를 무협과 동일시하고, 그 무협 게임의 계보에 한국 작가의 작품이 원작인 <레드문>을 오리엔탈 판타지라고 주장하며 무협 게임 계보에 추가하는 모습이 나타난다.⁵⁰⁾

이러한 현상은 서양 판타지에 대비되는 개념으로써 ‘오리엔탈 판타지’를 내세우고 기존의 ‘무협’이 그 개념 안에 포섭된 결과로, 게임 시장에 있어서는 무협을 판타지에 대응되는 개념으로 인식했기에 역설적으로 무협 자체를 판타지의 반대항으로만 인식하게 된 결과물일 것이다. 그 근간에는 판타지 소설과 게임 시장에서 주류를 차지하고 있는 판타지 게임의 상업적 성공이 있었다. 80-90년대에는 게임에 있어서도 독자적인 장르로 인식되었던 무협이 2000년대 후반에 이르면 서구 판타지에 대항하기 위

47) <[클릭! 게임세상] 동·서양 배경 담은 게임들>, 『국민일보』, 2003.03.07., <https://news.naver.com/mnews/article/005/0000140311?sid=105> (접속일: 2023.05.01.)

48) <2004년 온라인 게임의 주요 코드 ‘무협’>, 『스포츠조선』, 2004.06.24., <https://news.naver.com/mnews/article/076/0000004509?sid=105> (접속일: 2023.05.01.)

49) <한국 무협게임 역사 ‘무협판 와우는 언제쯤 나올까?’>, 『게임메카』, 2011.05.28., <https://www.gamemeca.com/view.php?gid=125082> (접속일: 2023.05.01.)

50) <리니지에 도전하는 무협 온라인 게임들>, 『ZDNET Korea』, 2009.04.14. <https://zdnet.co.kr/view/?no=20090414153900> (접속일: 2023.05.04.)

한 대타자, 후발주자로 인식되는 것이다. <바람의 나라>의 경우처럼 동양이 배경인 것, <레드문>의 경우처럼 작가가 한국인이며 ‘흔히 아는 중세 서양 판타지’ 혹은 ‘천사와 악마가 나오는 판타지’가 아닌 것은 ‘판타지가 아닌 것’으로써 오리엔탈 판타지라는 이름으로 호명되었다. 적어도 초기 무협 게임의 개발자들과 유저들이 지니고 있던 무협에 대한 인식이 후기까지 이어지지 못한 것은 확실해 보인다.

다만 원작이 있는 무협 게임의 경우에는 상황이 달랐다. 이들은 모두 무협 만화가 원작이었는데, 1989년에서 2001년까지 발매된 게임 중 원작이 존재하는 작품은 <생사도>, <귀견>(1998, 젠컴), <붉은 매>(1999, 조이툰 소프트웨어)이다. 각각 아설록의 1996년 작품인 『생사도』, 하승남의 『귀견』, 소주완·지상월의 1992년 작품 『붉은매』가 원작으로 대본소에서 접할 수 있던 무협 만화이다. 무협 만화를 구현하기 위하여 선택한 장르가 대전격투게임이던 것은 당시까지만 해도 무협 영화의 무술(武術)과 격투가 확연하게 구분되지 않았기 때문으로 보인다. 김유중이 본인의 논문에서 초창기 개발되었던 액션 게임들 가운데 무협물에서 등장하는 한 장면을 연상케 하는 격투 게임이 적지 않았으며 <쿵푸마스터>(1984), <더블드래곤>(1986), <스트리트 파이터>(1987) 등의 게임을 언급한 것도 이런 인식의 연장선일 것이다.⁵¹⁾ 그러나 동시기 다른 대전격투게임이 ‘무협’이라 지칭되는 일은 없던 것을 보면, <생사도>와 <귀견>은 무협 만화인 원작의 존재와 게임 내의 스토리를 원작 만화로 대체하여 설명했다는 지점에서 무협 게임으로 인식되었을 것이다. 실제로 <생사도>와 <귀견>의 경우 시스템이나 게임 내의 표현에서 다른 대전격투게임과 큰 차이가 없었다. <붉은 매>는 만화 내용을 게임 속에서 재구성하여 스토리를 전개했으나, 전투에

51) 김유중, 「무협소설과 컴퓨터 게임」, 『한중인문학연구』 27집, 한중인문학회, 2009, 116쪽.

있어 기술의 이름이 무공 이름으로 대체되었을 뿐 수련 등의 요소는 없었으며, HP, SP, DP를 활용하는 전투 방식에 새로운 시도는 없었다. 즉 원작의 IP를 빌리는 경우에는 게임적인 요소는 무시한 채 원작이 해당 매체의 기준으로서 무협으로 규정되느냐가 기준이 되었던 것으로 보인다. 같은 '무협 게임'이지만 서로 다른 기준이 적용된 것이다.

정리하자면 이 시기 무협 게임 개발자들, 특히 온라인 게임 개발자들은 게임을 통해 무협을 시뮬레이션으로써 재현하고자 했고, MMORPG가 주로 그 재현 매체로 선정되었다. 이러한 시각은 게임 속에서 시간을 소모하는 꾸준한 수련, 개인의 이야기를 기반으로 하는 스킬 학습, 기연 등의 랜덤 요소로 재현되었다. 그러나 게임을 통한 무협의 시뮬레이션적 재현은 MMORPG 자체의 문제와 중국이라는 타자와의 만남을 거쳐 소재와 배경을 중심으로 하는 가상적 재현으로 변화하게 된다. 그 기점이 된 게임이 바로 <미르의 전설2>였다. 정확히는, <미르의 전설2>의 성공이 불러온 중국 시장이라는 변수가 게임 시장에 있어 '무협'에 관한 인식을 뒤흔들어 놓았던 것이다.

3. 중국이라는 타자와 무협(武俠)과 게임의 충돌(2002-2009)

앞서 이야기했듯이 게임이라는 매체-특히 MMORPG라는 장르-와 무협이라는 장르는 처음부터 충돌 가능성을 내재하고 있었다. 무(武)와 협(俠)을 구현하기 위해 변화를 준 수련 시스템은 필연적으로 긴 플레이타임을 요구했으며 무의미한 반복 수련을 늘렸다. 기연 등 랜덤요소에 의지한 시스템은 기회의 불평등으로 이어져 유저들의 이탈을 부르기도 했고, 다

양한 무공은 밸런스 조정을 어렵게 했다. 또한 새로운 시스템은 플레이어에게 새로운 시스템을 학습하기를 강제하기 때문에 벽으로 작용했다. MMORPG가 정형화되지 않아 실험적인 게임이 다수 등장했던 초기에는 이러한 형식의 신선함이 큰 문제가 되지 않았으나, 경쟁하는 게임이 많아지면서 시스템 차원에서 차이를 두려는 이러한 시도는 신규 유저의 유입을 막았다. 가장 결정적인 문제는 더는 무협이 하위 남성 문화의 주류 자리를 차지하고 있지 않았다는 점이었다.⁵²⁾ 새롭게 등장한 유저층은 무협 소설·무협 영화·무협 만화를 접하지 못한 채 무협 게임으로 무협을 처음 접하는 이들로, 이전에는 무협의 소비자로 인식되지 못했던 여성들이 ‘무협 게임’을 소비할 가능성이 있는 존재로서 주목받았다. 실제로 2004년 <열혈강호 온라인>은 “남자들의 전유물인 무협을 여성 유저로 확대하겠다”⁵³⁾는 계획을 가지고 5등신 캐릭터를 선택했으며, 전체 유저 중 30% 이상을 여성이 차지했다는 것을 ‘성공’으로 인식했다. 2005년 서비스를 시작한 <귀훈>처럼 ‘귀여운 무협’을 내세우며 10대를 공략하려 시도한 경우도 있었다.⁵⁴⁾ 두 게임 모두 신규 유저를 공략하기 위하여 공통적으로 주목한

52) 무협 소설, 무협 영화, 무협 만화에 걸쳐 남성향 하위문화에서 지분을 차지하고 있던 무협이 주류에서 밀려나게 된 원인과 기점에 대한 진단은 각 장르별로 상이한 편이다. 무협 소설의 경우에는 저급 작품의 양산과 퓨전 판타지의 대두, 이를 대신한 신무협 소설의 지나치게 긴 연재 주기 등이 원인으로 지목된다. 그러나 무협 영화의 경우에는 홍콩 영화계에서 더는 유명한 작품이 나오지 않았다는 것이 문제시되며, 무협 만화에 이르면 그 선정성과 유통 기반이던 대본소·대여점의 몰락이 원인으로 지목된다. 그러나 이와 같은 현상이 90년대 후반에서 2000년대 초반이라는 시기에 동시적으로 일어났다는 것은, 그 요인이 개별적인 것이 아니라 중국과의 수교, IMF, 대여점의 몰락 등 다양한 사회적 요인이 결합된 결과일 가능성이 높다. 이에 대해서는 무협 안에서도 단일한 매체를 중심으로 하는 시간만이 아닌, 장르와 매체를 둘러싼 사회문화에 대한 후속 연구가 필요할 것이다.

53) 「[쑤인]박지훈 KRG소프트 사장」, 『전자신문』, 2005.01.29. <https://www.etnews.com/200501290030> (접속일: 2023.06.08.)

54) 정동진, 「귀훈」, 『Digital Contents(디지털콘텐츠)』 Issue 8 Serial No. 159, 한국

요소가 ‘무협’이 아니라 ‘게임’인 것 역시 무협 게임이 처한 상황을 보여주는 것이었다.

기존에 무협 게임을 해오던 무협 MMORPG의 주요 수요층은 신규 유입이 없는 상태로 나이가 들어 20-30대가 되었다.⁵⁵⁾ 이러한 현상은 20-30대는 다른 게임의 주류 연령층인 10-20대보다 경제력이 높았고 게임에 시간을 더욱 투자하기에 유료 사용자의 충성도가 높다는 분석으로 이어졌고, 이는 무협 게임의 시장성을 보여주는 긍정적인 지표로 다루어졌지만,⁵⁶⁾ 이는 무협 MMORPG의 외연이 확장되고 있지 않다는 증거이기도 했다. 실제로 2010년대가 되면 무협 게임의 대상 유저층이 30-40대가 되어 소위 ‘아저씨 게임’이라 불리며, 포괄할 수 있는 유저층의 범주가 좁다는 것이 문제시된다.⁵⁷⁾ 문제는 게임 충성도와는 별개로, 유저들은 연령이 높아질 수록 직장 생활과 체력 저하로 인해 복잡한 게임에 대한 피로

데이터베이스진흥원, 2006

55) 본고에서는 게임을 중심으로 이야기하고 있기 때문에 함께 다루지 않았으나, 이 시기의 청소년들은 이전의 세대처럼 무협 영화를 보고 무협 소설을 읽으며 성장한 세대가 아니었기에 무협에 대한 배경 지식의 깊이가 달랐다는 문제도 있다.

56) “게임 트릭스 관계자는 “무협 게임은 충성도(몰입도)를 보여주는 평균 이용 시간이 여타 RPG보다 높은 특징이 있다”며 “이는 유저들의 연령층이 10-20대에 치중된 타장르와는 달리 무협지나 무협영화를 접하며 성장한 20대에서 30대 계층이 많은 것과 관련이 있다”고 밝혔다. 상대적으로 ‘놀거리’가 많은 10-20대보다는 20-30대가 게임에 몰두하는 경향이 높기 때문이라는 설명이다(〈[게임톡톡] 강호의 바람..무협 게임이 뜬다〉, 『머니투데이』, 2004.02.29., <https://n.news.naver.com/mnews/article/008/0000380584?sid=101> (접속일: 2023.05.01.)

57) 2010년도의 기사들은 무협 게임의 유저층이 30-40대인 이유를 무협 독자층이 30-40대이고, 복잡한 것보다 편리한 것을 선호하여 길을 찾고 퀘스트를 수행하는 과정이 자동화된 게임을 선호하기 때문이라고 설명한다(〈‘아저씨’ 게임이라도 좋다! 30-30대 노련 신작 인기 비결〉, 『게임동아』, 2010.03.24., <https://game.donga.com/50585/> (접속일: 2023.05.01.); 〈의외로 잘되는 무협 MMORPG〉, 2010.04.15. <https://game.donga.com/50928/> (접속일: 2023.05.01.); 〈게임 주류 ‘30-40대’ 급부상… ‘新여가문화’〉, 『ZDNET Korea』, 2010.07.30. <https://zdnet.co.kr/view/?no=20100730173701> (접속일: 2023.05.01.) 참조.

도가 높아지며 새로운 형식을 학습하기도 어려워한다는 지점이었다. 자연스럽게 까다롭고 어려운 게임보다는 퇴근 뒤에 할 수 있는 쉬운 게임을 요구하는 현상이 뒤따랐다. 여태까지 게임을 통해 무협을 재현하고자 한 방식과는 완전히 반대되는 길이었다.

여기에 자본의 흐름이 게임과 무협의 갈등을 가속했다. 위메이드의 <미르의 전설2>(위메이드, 2001)이 2005년 기준으로 중국에서 동시접속자 70만 명, 중국 온라인 게임 시장 65%를 점유하는 선풍적인 인기를 끌면서,⁵⁸⁾ 개발자들은 중국이라는 타자의 존재를 의식하기 시작했다. 또한 5억 안팎의 개발비가 들었던 <미르의 전설>과는 달리, 약 100억원 수준의 개발비가 투입된 것으로 알려진 <리니지2>(NC 소프트, 2003) 이후 MMORPG의 개발비는 계속해서 상승했다.⁵⁹⁾ 무협 게임 역시 MMORPG의 개발비가 급격히 늘어나는 현상에서 예외적일 수 없었고, 중국이라는 거대한 시장은 매력적인 동인이었다. 적어도 한국 무협에 있어 중국과 대만은 언제나 수용의 대상이었지, 한국의 '무협'을 수출하는 대상은 아니었다. 그러나 게임은 달랐다. <미르의 전설2>의 인기는 동아시아가 무협이라는 동일한 코드를 공유한다는 확신을 심어 주었으며, 무협이라는 장르에서 한국이 중국과 대만에 영향을 미칠 수 있다는 증거가 되었다. 이 때 주목받은 코드는 한중 공용의 코드는 '게임'이 아니라 '무협'이었으며 그 결과가 게임 개발에 있어 무협 소설 작가의 초빙 등 무협적인 면모를 강화하는 방향으로 나타나기도 했다. 그런데 중국 시장을 목표로 게임을 개발한다는 것은 중국의 자본에 게임 개발의 방향이 종속된다는 것이자, 한국 시장

58) 김주연·안경모, 「중국에서의 한류콘텐츠 선호가 한국상품 구매, 한국방문 및 한글학습의도에 미치는 영향」, 『한국콘텐츠학회 논문지』 12권 5호, 한국콘텐츠학회, 2012, 449쪽.

59) 「'온라인게임 > 마이웨이'라고? 온라인게임 개발비 변천사」, 『게임동아』, 2012.01.19. <https://game.donga.com/60562/> (접속일: 2023.06.08.)

에서 통용되던 무협의 관념과 거리를 둔다는 의미이기도 했다.

중국이라는 타자의 존재는 무협에 대한 인식에 대조되는 방식으로 영향을 끼쳤다. 2002년 이후의 한국 무협 게임들은 중국의 여타 무협과는 다른 한국적인 무협, 진정한 무협을 추구하거나, 현지화 전략에 맞추어 중국의 무협 이미지에 한국의 무협 이미지를 맞추거나 ‘오리엔탈 판타지’라는 용어로 장르 분류를 같음하는 작업을 진행했다. 기자들 역시 “무협 장르이기 때문에 무조건 중국에서 통할 것이라고 생각하면 오산이다. 한국적 내용을 담은 서양 게임이 우리 눈에 어설피게 비쳐지는 것처럼 기존의 국산 무협게임은 중국인들에게 그저 ‘아류작’으로만 인식됐던 게 사실이다.”⁶⁰⁾라고 주장하면서 중국과는 구분되는 ‘한국적인’ 무협을 요구했다. 이 요구에서 파생된 것이 게임 개발에 한국 무협 소설 작가들이 참여하기 시작한 현상이다. 다만 <목향온라인>(이소프넷, 2004)을 제외하면 여전히 무협 소설이 게임화되는 경우는 없었으며, 무협 소설 작가들의 참여는 게임을 위해 새로 작품을 쓰는 방식으로 이루어졌다.⁶¹⁾ 무협 소설 작가인 좌백·진산이 <구룡쟁패>(인디21, 2005)에,⁶²⁾ 금강·별도·초우·장영훈이 <영웅온라인>(엠게임, 2005)에 참여했다. 야설록이 총괄 기획에 나선 <패 온라인>(와이디온라인, 2010) 같은 경우도 있었다.

당시의 인터뷰들을 살펴보면, 작가들은 게임을 무협의 영향력을 넓히고 무협을 구현할 수 있는 매체로 인식하고 게임 제작에 참여한 것으로 보인다. 김유중의 연구를 인용하자면 디지털 기술로 재현되는 사이버 세계의 강점은 상상 속에서 꿈꾸어 온 것을 우리가 실체로써 감각할 수 있는 형태

60) <[People]인터뷰 윤선학 인디21 사장>, 『서울경제』, 2003.11.17., <https://n.news.naver.com/mnews/article/011/0000008253?sid=105> (접속일: 2023.05.04.)

61) <황제의 검>(2004, 엠게임) 역시 소설을 원작으로 하고 있는 작품이나, 이후 판권을 포기하고 <풍림화산 온라인>이 되면서 소설과는 관련이 없는 게임이 되었다.

62) 다만 이들이 게임 개발과 처음 연을 맺게 된 것은 <무훈>(유즈드림, 2000) 때의 일이다.

로 재현하기에 그것이 더는 황당무계한 것으로 받아들여지지 않는다는 것을 이용하여⁶³⁾ 무협의 저변을 넓히고자 하는 의도가 이들에게는 존재했다. “무협과 가장 친근한 매체는 게임이다. 무림의 세계를 직접 체험해 볼 수 있다는 점에서 그렇다.”⁶⁴⁾는 금강의 발언이나, “무협도 이미 있는 세계를 정리해서 체계화만 시켜도 하나의 멋진 세계가 될 수 있다. 그래서 이렇게 (<구룡쟁패>)이랑 같이 시작했던 거고요.”⁶⁵⁾라는 좌백의 발언은 무협을 시스템 수준에서부터 구현하기를 추구한 초기 한국 무협 게임 개발자들의 자세와도 일치하는 면이 있다. 실제로 당시 좌백의 인터뷰에는 초기 무협 게임 개발자들이 추구한 이상적인 무협의 모습을 엿볼 수 있는데, 또 게임적 측면에서는 판타지 게임을 대항할 대상으로 의식하는 모습 역시 확인할 수 있다.

기존 무협게임에는 무협세계를 다루면서 담지 말아야 할 것을 담고 있는 경우가 수두룩하다. 가장 대표적인 사례가 직업 시스템이다. 서양 판타지가 판치는 게임속에 등장하는 이 직업(종족) 개념이 걸리지 않고 무협 게임에 무분별하게 이식돼 있다. 서양 판타지에는 노력으로 바꿀 수 없는 종족이라는 구분이 살아 있다. 인간이 엘프가 될 수 없지 않은가. 하지만, 무협의 세계는 본인이 누구든, 뼈를 깎는 수련을 쌓다 보면, 고수도 되고, 도인도 된다. 이 차이는 사실 서양과 동양의 인식 차이를 극명하게 보여 준

63) 김유중, 「무협 소설과 컴퓨터 게임」, 『한중인문학연구』 27, 한중인문학회, 2009, 122쪽.

64) <게임에 뛰어든 신구(新舊) 무협 대표 작가 2명>, 『조이뉴스24』, 2005.06.19., <https://www.inews24.com/view/156764> (접속일: 2023.05.04.)

65) 해당 인터뷰는 본래 텍스트릿에서 진행한 기획 비평으로 텍스트릿 홈페이지에 실려 있었지만, 홈페이지 도메인이 만료되면서 해당 사이트에서는 확인할 수 없게 되었다. 부득이하게 이도경의 네이버 블로그 『아크 스튜디오 통조림 본관』(<https://m.blog.naver.com/arkleode>)에 실려있는 내용으로 인터뷰를 갈음한다. <<신무협의 시대와 그 기록>-좌백, 진산 선생님을 만나다(4편)>, 2019.10.13., <https://m.blog.naver.com/arkleode/221676723413> (접속일: 2023.05.04.)

다. 서양적 합리주의로 보면 한 사람이 모든 걸 할 수 없고, 한 사람은 세계를 구성하는 하나의 개체이고, 규칙을 따라야 하는 존재다. 하지만, 동양적 세계관은 다르다. 한 사람은 그 자신이 세계다. 무협의 영웅주의가 특히 그렇다. 또 다른 예로 반복적인 몬스터 사냥 노가다에 따른 레벨업을 하는 것도 무협의 세계관에는 맞지 않는다.⁶⁶⁾

좌백은 현재의 온라인 게임이 판타지를 기반으로 구현된 시스템을 갖추고 있으며, 그것을 무협의 시스템으로 바꾸기 위해서는 직업, 수련, 레벨업 방식을 바꾸어야 한다고 주장한다. 기존의 무협 온라인 게임들이 직업을 정하는 대신 무기에 따라 직업이 변경되는 방식을 내세우거나, 레벨업과 수련 방식을 무협의 형태로 재현하려 한 것과 유사한 인식이다. <구룡쟁패>(인디21, 2005)에서 좌백이 문파와 사제 시스템을 바탕으로 “상대를 죽이더라도 반드시 이유와 명분이 있는”⁶⁷⁾ 협(俠)의 정신을 게임에 구현하고자 시도했던 것도 시뮬레이션의 형태로 ‘한국 무협’을 구현하고, 그것을 수출하고자 하는 의도였을 것이다. 그러나 이러한 시도는 앞선 시기에 발생한 게임과 무협의 충돌이라는 문제를 그대로 계승하고 있었다. 더군다나 게임에 있어 한국적인 무협에 대한 수요는 중국이라는 게임 시장 공략이라는 자본적인 목적으로 인해 요청되었던 것이지, 한국 무협 자체에 대한 관심에서 비롯된 것이 아니었다. 실제로 중국 게임 시장 진출이 더 터지자 한국 게임 시장에 등장한 또 다른 경향은 중국 시장에서 이질적으로 느껴질 수 있는 한국적 요소를 배제하고 ‘무협’의 이름을 붙이거나, 수

66) <게임에 뛰어난 신구(新舊) 무협 대표 작가 2명>, 『조이뉴스24』, 2005.06.19., <https://www.inews24.com/view/156764> (접속일: 2023.05.04.)

67) <[콘텐츠 신화를 창조한대](12) 인디 21 장재훈 이사>, 『전자신문』, 2005.06.09., <https://n.news.naver.com/mnews/article/030/0000107441?sid=105> (접속일: 2023.05.04.)

용되지 못하는 코드를 ‘오리엔탈 판타지’로 호칭하며 위화감을 제거하는 것이었다.

최지운은 「2010년대 TV 사극의 캐릭터 구현 전략」이라는 논문에서 〈뿌리 깊은 나무〉를 “일명 ‘오리엔탈 판타지’라고도 불리는 무협 장르의 세계관을 가미했다”⁶⁸⁾고 설명한다. 무협이 곧 오리엔탈 판타지와 동치되는 개념으로 설명되고 있는 것이다. 이는 중국과 한국, 대만이 동일한 코드를 공유한다는 지점을 과도하게 의식하면서 무협을 서양의 판타지와 대비되는 ‘동양적인 것’, 즉 ‘오리엔탈 판타지’로 설명하게 된 양상의 결과물이었다. 이러한 현상은 복합적인 이유의 결과물인데, 대다수가 상업적인 문제와 관련되어 있었다. 먼저 장르 소설에서는 『목향』을 시작으로 무협 세계의 캐릭터가 판타지 세계로 차원이동을 하는 등 판타지와 무협의 요소가 혼재된 ‘퓨전 판타지’가 등장하면서⁶⁹⁾ 가상의 동양을 배경으로 하는 작품이 판타지에 포섭되었다. 두 번째로 수출에 있어 중국 무협과 구분되는 한국 무협 고유의 특성이 걸림돌이 된다는 판단 하에, 무협이라는 명칭을 사용하는 것을 꺼리게 되었다. 씨알스페이스는 〈세븐소울즈〉(씨알 스페이스, 2010)를 개발하면서 전통 무협인 디오 온라인이 ‘이게 무협 맞나?’라는 반응을 얻었기에 이들이 한국의 무협을 이해하지 못한다는 사실을 깨닫고, 오리엔탈 판타지라는 장르를 택하기로 했다고 말한다.⁷⁰⁾ 중국에서 한국의 무협이 그 특성 때문에 무협으로 인식되지 않으니, 그 분류를 판타

68) 최지운, 「2010년대 TV 사극의 캐릭터 구현 전략: 〈추노〉, 〈뿌리 깊은 나무〉, 〈구르미 그린 달빛〉을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 54호, 인문콘텐츠학회, 2019, 65쪽.

69) 허만옥, 「한국 판타지 장르 문학의 흐름과 발전 전략 연구」, 『우리문학연구』 34집, 우리문학회, 2011, 501쪽.

70) <인터뷰> 성인 MMO의 새로운 가능성, 세븐소울즈 오용환 부사장, 『인벤』, 2010.02.09., <https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=26319> (접속일: 2023.05.05.)

지로 바꾸어 수출했다는 것이다. 마지막으로 일본 시장은 정통 무협이라는 호칭에 거부감이 있고 판타지를 선호한다는 분석 하에 현지 유저에게 게임을 홍보하기 위해 무협 대신 ‘오리엔탈 판타지’라는 용어를 사용한 사례 등이다.⁷¹⁾ 이러한 양상은 이 시기 ‘무협 게임’이라는 용어가 철저하게 상업적인 목적에서 활용되었음을 보여준다. 극단적으로 말하자면 이 시기의 ‘무협 게임’은 기존의 장르와 매체의 결합으로서의 개념이라기보다 상품을 타국의 사람들이 더 쉽게 구매하기 위하여 사용한 상표의 용도로 변해가고 있던 것이다.

결과적으로 한국 게임 시장에서 ‘무협’의 기준은 시뮬레이션적 재현에서 허구적 재현의 형태로 바뀌고, 그 범주 역시 크게 좁아진다. 기존에는 충분히 무협으로 인식되었던 한국 배경의 게임들도 ‘한국형 판타지’, ‘오리엔탈 판타지’ 등의 용어를 내세운 게임이 증가하면서 더는 무협 게임으로 인식되지 않게 된다. 치우천왕과 현원의 전투를 소재로 삼아 무협과 판타지 양자를 내세우는 <칼 온라인>(아이닉스 소프트, 2004), 판타지와 무협을 통합했다고 홍보했으나 2005년 이후에는 판타지 게임으로 분류된 <실크로드 온라인>(위메이드맥스, 2004), 중국 창세신화와 치우천왕 및 배달국 설화, 그리스 신화를 포함해 다양한 신화를 소재로 삼은 <신화온라인>(하이원, 2006 클로즈베타) 등이 그러한 사례다. 이들이 오리엔탈 판타지라는 이름으로 서비스를 시작하여 한국 무협 게임과 선을 그으면서, 한국 무협 게임의 배경은 시간이 지날수록 중국에, 그리고 과거에 한정되게 되었다. 이후 2013년까지 현대 배경의 무협 게임은 존재하지 않거나, 무협 요소가 있다고 하더라도 오리엔탈 판타지로 분류되었다. 결과적으로 기존의 <조선협객전>이나 <천년>처럼 한반도를 배경으로 삼는 무협 게임은 자

71) <세계 게임수출, 각 지역별 공략 포인트는 무엇?>, 『게임메카』, 2011.01.29., <https://www.gamemeca.com/view.php?gid=92487> (접속일: 2023.05.05.)

취를 감추고 말았다. 대신 중국 시장의 선호에 맞추어 기존에는 무협 게임에 포함되지 않았던 『삼국지』와 『서유기』, 『봉신연의』 소재의 작품들이 무협 게임이라는 명칭을 달고 제작되었다. <천도 온라인>(리자드 인터랙티브, 2006), <창천 온라인>(위메이드, 2007), <삼페인 매니아>(위버인터랙티브, 2008), <서유기전>(앤앤지랩, 2010), <삼국지천>(지텐엔터테인먼트, 2011) 등이 그런 경우다.

결국 한국 무협 게임 시장에서 ‘무협’은 점차 게임의 배경과 소재 등 허구적 재현을 뜻하는 용어로 변화하기 시작했다. 유저들은 더는 무협 게임에서 협객으로서의 삶을 배우기를 기대하지 않았고, 게임 회사들 역시 그러한 시스템적 차이를 장점으로 홍보하지 않았다. 그 자리를 대신한 것이 컴퓨터 기술의 발전에서 비롯된 시각적 요소들이었다. <무혼>(유즈드림, 2002)은 좌백·진산이 게임의 시나리오를 바탕으로 무협 소설을 출간했다는 것과, 국가 대표 우수 선수인 권홍석의 동작을 모션 캡처 기술을 통해 구현한 것을 홍보 요소로 내세웠다.⁷²⁾ 이 게임은 중국 고대의 삼황오제가 세운 대동지국을 배경으로 하는, 중국을 철저히 의식한 작품이기도 했다. <운(雲) 온라인>(SR코리아, 2003) 역시 우수 선수들의 무술 동작을 모션캡처하여 구현한 무공과, 무협 영화에 등장하는 초상비 등의 경공을 구현했다는 사실에 집중해 홍보를 진행했다.⁷³⁾

일정 시기 이후부터는 <시아 온라인>(태울, 2003)처럼 아예 게이머들

72) <[모바일/게임] 무협게임 온라인 결투>, 『중앙일보』, 2003.01.15. <https://www.joongang.co.kr/article/102912#home> (접속일: 2023.05.04.); <유즈드림, “‘무혼’ 27일 한중 동시 상용화 한다”>, 『오마이뉴스』, 2002.11.20., <https://n.news.naver.com/mnews/article/047/0000016854?sid=101> (접속일: 2023.05.04.); <[강성욱의 게임리뷰] 유즈드림-‘무혼’>, 『디지털타임스』, 2002.12.27., <https://n.news.naver.com/mnews/article/029/0000011604?sid=105> (접속일: 2023.05.05.)

73) <[게임존]SR코리아의 ‘운’>, 『전자신문』, 2003.09.20., <https://n.news.naver.com/mnews/article/030/0000043964?sid=105> (접속일: 2023.05.05.)

이 익숙한 서양 판타지의 시스템을 차용했다고 밝히며 쉬운 조작법을 내세우거나,⁷⁴⁾ <디오(DO) 온라인>(씨알스페이스, 2003)처럼 동양의 오해에 해당하는 상징색을 사용한 것과 함께 <디아블로>의 아이템 체계를 구현한 것을 홍보하는 것처럼⁷⁵⁾ 시스템이 다른 판타지 게임과 별다른 차이가 없음을 장점으로 내세우는 경우도 증가했다. 금강이 시나리오에 참여한 <영웅 온라인>(엠게임, 2005)도 예외는 될 수 없었다. 이 게임은 진시황을 소재로 한 시나리오와 “영화 속에서 펼쳐지던 호수 위의 수상 경공 대련, 지물 지형을 이용한 전략적 대련 등 다양한 대련 시스템이 특징”을 강조함과 동시에 “무협으로 포장돼 있긴 하지만 대부분의 게임 체계는 기존 MMORPG와 흡사하기 때문에 이용자들이 친근함을 느낄 수 있”⁷⁶⁾다는 점을 내세웠다. <용천기>(소노브이, 2006)처럼 내공과 외공을 수련해 캐릭터가 성장하는 시스템을 포기하지 않는 경우도 있었지만, 대체적으로 게임 내에서 무협의 구현은 게임 시스템보다는 게임 내에 텍스트로 표기되는 설명글, 퀘스트, 시나리오, 캐릭터의 외양과 전투 동작 등의 허구적 재현이 중심이 되었다.

다만 이전 시기에도 원작 만화가 있는 무협 게임의 경우 원작 만화가 무협 작품이라면 게임의 장르와 시스템은 따지지 않았던 것처럼, <열혈강호 2:X-FIGHTERS>(대원C&A, 2003), <천랑열전>(가람과 바람, 2003),

74) <[enter 브리핑] 동양적 무협 비공개 테스트 외>, 『이데일리』, 2003.06.03. <https://m.sedaily.com/NewsView/1HOUO62DV7#cb> (접속일: 2023.05.05.)

75) <[강성욱의 게임산책]디오>, 『디지털타임스』, 2004.02.20., <https://n.news.naver.com/mnews/article/029/0000058289?sid=105> (접속일: 2023.05.04.); <[게임 크리에이터] ‘디오’ 캐릭터 특징>, 『디지털타임스』, 2004.06.18, <https://n.news.naver.com/mnews/article/029/0000071490?sid=105> (접속일: 2023.05.04.)

76) <엠게임, 3D 무협게임 ‘영웅 온라인’ 공개>, 『오마이뉴스』, 2004.08.25., https://m.ohmynews.com/NWS_Web/Mobile/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0000205955 (접속일: 2023.05.19.)

〈용비불패〉(유즈드림, 2003), 〈열혈강호 온라인〉(KRG소프트, 2004), 〈나우〉(지오인터랙티브, 2007) 등의 게임은 시대적 배경이나 게임의 장르와는 관계 없이 지속적으로 무협 게임으로 인식되었다. 이 게임들은 2000년대 중반까지는 무협 만화가 액션 혹은 RPG 요소를 지닌 게임으로만 개발되었으나, 이후 〈열혈강호 사커〉(초콜릿 엔터테인먼트, 2009)처럼 기존 게임과 별개의 스포츠 게임이라도 무협 스포츠 게임이라는 이름으로 서비스되었다. 게임을 통해 무협을 재현하려던 시기에서, 상업적인 목적에서의 ‘무협’이라는 코드를 활용이 본격화된 것이다.

요약하자면, 이 시기는 재현에 있어 무협과 MMORPG의 충돌이 도드라졌고, 그 결과 무협 게임이 추구하던 방향성이 무협의 시뮬레이션적 재현에서 허구적 재현으로 변화하는 시기였다. 이러한 변화를 가속한 것이 중국이라는 거대한 시장과의 만남이다. 중국 시장을 의식한 상업적인 이유로 한국이나 가상 대륙을 배경으로 하는 게임은 퓨전판타지, 오리엔탈 판타지 게임으로 지칭하는 기조와 서구 판타지에 대항하는 개념인 동양 판타지로 무협을 인식한 경향이 동시에 나타난 것이다. 그 결과 한국의 ‘무협 게임’은 한국 무협을 게임이라는 매체로 재현한 것보다는 상품의 내용을 규정하기 위한 상표에 가까운 용도로 활용되었고, 개발자와 유저들은 점차 옛 중국을 배경으로 하는 게임을 ‘무협 게임’이라고 부르게 된다.

4. 허구로서 재현되는 무협(武俠)(2010-2013)

‘무협’이라 함은 동양적 사고방식과 설화 및 전설을 바탕으로 만들어진 허구의 세계관으로, ‘반지의 제왕’, ‘나니아 연대기’, ‘게드 전기’로 구체화된 서양 판타지와 그 맥을 달리한다. 즉 무협이라는 세계관을 가지고 만든 게

입은 우리에게 익숙한 검과 마법, 드래곤이 등장하는 세계와는 개념 자체가 다른 것이다...(중략)...무협 게임의 연달은 실패를 이해하려면 우선 무협에 대한 이해가 필요하다. 엘프와 드래곤이 등장하는 서양식 판타지와는 달리, 동양의 판타지(무협)는 그 수요층이 상대적으로 적은 편이다. (반지의 제왕'과 '의천도룡기'중 어떤 것이 더 대중적일지 생각해보라.) 게다가 소수의 무협 마니아들은 눈높이 또한 높아 그들의 요구사항에 일일이 응해줘야 한다. 타격이나 조작은 물론이고, 고증과 설정까지 지적하는 이들을 맞춰주려면 제작사가 무협지를 달달 외지 않는 한 불가능하다. 실제로 많은 무협 게임들이 무협과 서양 판타지를 구분하지 못하고 갈팡질팡하다가 마니아들의 못매를 맞았다. 이들을 만족시키지 못하는 한, 무협 게임의 성공은 요원해 보인다.⁷⁷⁾

2008년 『게임메카』에 실린 「이 소재는 반드시 망한다? 온라인게임의 징크스, 사실일까?」는 기사는 기자 개인의 견해일 뿐이기는 하나 이 시기 게임 유저들의 시점에서 무협에 관한 몇 가지 흥미로운 인식을 보여준다. 먼저 서양판타지와 대립되는 개념이자 허구의 세계관인 ‘오리엔탈 판타지’로 무협을 인식하는 것이 당연해진 것이다. 무협이라는 고유의 범칙이나 가치가 아닌, 서구와 대비되는 전설과 신화 자체가 무협으로 호명되었다. 또 하나는 무협의 수요층이 마니아층이며, 게임사들이 무협과 서양 판타지를 구분하지 못해 이들이 요구하는 대로 타격, 조작, 고증, 설정을 맞춰주지 못하고 있다는 지적이다. 이 지적은 앞서 지적한 무협 게임의 진입 장벽과, 유저들의 고령화와 연관되어 있다. 1960년대 왕위와 장철, 70년대 이소룡, 80-90년대 성룡과 주윤발로 이어지는 홍콩영화를 보며 문화적 정체성을 형성하고,⁷⁸⁾ 대본소에서 무협 만화와 무협 소설을 읽던 이들이

77) <이 소재는 반드시 망한다? 온라인게임의 징크스, 사실일까?>, 『게임메카』, 2008. 12.05., <https://www.gamemeca.com/view.php?gid=124751> (접속일: 2023. 05.05.)

공유하는 경험은 90년대 이후 단절되었다. 비록 90년대 PC 통신을 기반으로 발달한 신무협이 있기는 했으나, 서점에서 무협 소설이 베스트셀러 자리에 오르고 극장에서 무협 영화를 쉽게 볼 수 있던 전성기만큼의 외연을 확보할 수는 없었다. 기존의 무협 게임들은 ‘시간이 많이 들고, 어려운’ 특성 때문에 무협을 알고 즐기던 기존 유저층에서 외연을 확장하지 못하고 그 결과가 게임 유저층의 평균 연령 증가로 이어졌다. 20-30대를 대상으로 하던 무협 게임의 대상 연령층은 30-40대가 되었고, 10-20대는 무협 소설보다는 판타지 게임을 더 접하기 쉬운 세대가 되었던 것이다.

이런 상황에 대응한 것 역시 게임 회사들이었다. 그러나 앞선 시기 <귀혼>과 <열혈강호 온라인>이 유저층을 넓히기 위해 귀여운 캐릭터를 내세우거나 캐주얼 게임에 가까운 감각을 만들어 내려 노력한 것과는 달리, 게임 회사들은 기존의 성인 유저들을 더 중점적인 타겟으로 노리는 방법을 선택했다. <십이지천2>(올스타, 2008)는 성인 무협 게임이라는 단어를 내세우며 시장에 뛰어들었다. 무분별한 PK, 여성의 모습을 한 몬스터를 사냥하면 복장이 벗겨지게 하는 것, 신체 절단 요소 등은 게임의 홍보 요소 중 하나였다.⁷⁹⁾ 성인 게임을 내세우며 룰렛 시스템을 도입하거나 게임을 자동화하는 경우도 있었다. <세븐소울즈>(씨알스페이스, 2010), <열혈협객>(마상소프트, 2012)과 <불패온라인>(락소프트, 2011 오픈베타), <레전드 오브 소울즈>(네오위즈, 2012) 등도 마찬가지였다. 무협 게임 회사들은 소위 “30대 아저씨”를 공략하기 위하여 “쉽고, 편하고, 혼자할 수 있는 게임”⁸⁰⁾임을 홍보했고, 이들이 취미생활을 위해 충분히 돈을 지불할 능력

78) 윤재민, 「무협적 글쓰기 혹은 1990년대적 남성성의 포스트 냉전문화론-유하의 『무림일기』, 김영하의 『무협학생운동』을 중심으로-」, 『한국학연구』 제 51집, 인하대학교 한국학연구소, 2018, 399쪽.

79) <잔인하고, 벗기면 끝? 성인 온라인 게임 변화 필요하다>, 『게임동아』, 2008.03.24. <https://game.donga.com/38971/> (접속일: 2023.05.05.)

을 갖추고 있으나 시간이 부족하다는 점에 착안해 강한 아이템이나 장비를 유료로 판매하여 강력한 캐릭터를 보유하도록 했다. 게임이 쉬워지기 위해서는 당연히 이전에 시도되었던 시뮬레이션적 재현을 시도하기 힘들었다. 기존의 주류 게임-한국에서는 주로 <리니지>로 대표되는-과 다른 플레이 방식을 시도하는 것 역시 진입 장벽을 높일 여지가 있었다. 꾸준한 수련을 통하여 능력을 쌓는다는 수련의 개념이 폐기된 것은 그런 의미에서 당연한 일이었다. 게임 개발자 역시 무협을 시뮬레이션으로 재현하겠다는 이상보다는 중국 시장을 공략하기 위한 수단으로써 무협을 인식하는 경향이 강했고 그 결과는 중국을 배경으로 하는 무협 MMORPG의 개발로 이어졌다.

그런데 중국의 게임 시장의 규모가 커지고 게임 개발 기술력이 발전하면서 중국을 배경으로 하는 무협 MMORPG를 개발하던 흐름에 적신호가 켜진다. 계기는 중국 시장에 해외 게임업체의 진출이 증가하자, 중국 정부에서는 자국의 게임 산업을 보호하겠다는 명목으로 강력한 규제 방안을 발표한 것이었다. 2009년 10월 중국 신문출판총서가 발표한 ‘수입 인터넷 게임 심의 관리 강화안’은 단독 외국 기업은 물론 외국 기업이 지분을 투자한 조인트 벤처 및 현지 합작 법인에 대한 온라인 게임 서비스를 금지하는 조치였다.⁸¹⁾ 한국 게임 회사가 중국에 진출하는 것이 상대적으로 어려워진 반면, 중국 온라인 게임은 발전된 기술력과 저렴한 가격을 바탕으로 한국 시장에 진입했다. 중국 게임의 주요 장르는 무협이었기에 주로 무협 MMORPG와 무협 웹게임, 무협 모바일 게임이 주로 수입되었고, 대작 온

80) <“아저씨를 잡아라”...게임업계 ‘30대 앓이’>, 『아이뉴스 24』, 2012.01.09., <https://www.inews24.com/view/629902> (접속일: 2023.05.05.)

81) 강명주, 「중국의 온라인(On-line) 게임 산업구조 분석」, 『경영경제연구』 35권 1호, 청주대학교 경영경제연구소, 2012, 22쪽.

라인 게임을 선호하는 중국 시장의 수요에 발맞추었던 한국의 무협 온라인 게임은 늘어난 개발비를 감당하지 못한 상태였다. 이런 상황에서 2008년에는 세계 금융위기가 발생해 게임에 투자할 자본이 부족해졌으며, PC 게임에서 모바일 게임으로의 전환이 이어지며 온라인 게임, 그 중에서도 MMORPG에 나타나던 한국의 강세 역시 흐려지고 있었다.

이때 한국 게임의 중국·대만 진출을 용이하게 해 주었던 ‘무협’이라는 상표는 반대로 중국 온라인 게임의 강점으로 기능했다. 한국이 ‘무협’이라는 테마로 중국과 대만을 이룰 수 있었다면, 중국 역시 게임에 별다른 변형 없이 ‘무협’이라는 공감대를 바탕으로 한국에 진출할 수 있었다. 더군다나 한국의 무협을 무협이 아니라고 인식하는 경우가 있어 소재를 중국을 배경으로 하는 소재로 한정하거나 가상의 대륙으로 갈음했던 한국과는 달리, 〈천룡팔부 온라인〉(SOHU, 2009), 〈소호강호 온라인〉(완미세계, 2016), 〈천애명월도〉(오로라 스튜디오, 2018)의 원작이 되는 『천룡팔부』, 『소호강호』, 『천애명월도』는 초기 개발자들이 무협의 본고장이라고 생각했던 홍콩과 대만의 소설이자 현재의 유저층인 30-40대가 80년대에 주로 읽었던 김용과 고룡의 소설이었기에 별다른 수정 없이도 ‘무협’으로 인식되었다. 다른 게임의 형식과 유사한 쉬운 게임의 추구는 다른 게임으로 쉽게 대체된다는 문제점을 함께 안고 있었고, 국적이라는 위화감도 기존의 한국 무협 게임과 그에서 파생된 무협이라는 코드가 제거해준 것이다. 결과적으로 기존의 게임 개발 방식대로 30-40대만을 유저층으로 두고 무협 게임을 개발할 경우 중국 게임과 경쟁하는 일을 피할 수 없게 되었다.

그렇기에 이 시기의 한국 무협 게임은 무협을 접한 적이 없거나, 퓨전 판타지의 형태로만 접했던 신규 유저층과 무협물을 즐기고 무협 게임을 즐겨온 기존의 30-40대 유저층을 동시에 만족시키면서도 중국과 대만으로 대표되는 정통적인 무협과는 구별되는 ‘무협’이라는 개념을 새로이 제시해

야 했다. 그리고 그 무협의 개념은 이전에 시도했던 수련과 인간관계에 바탕을 둔 시뮬레이션적 재현과는 다른 것이어야 했다. 2008년부터 개발을 시작하여 2012년에 상용화한 NC 소프트의 <블레이드 앤 소울>과, 2009년에 <창천2>라는 이름으로 공개되었다가 2011년 완전히 형태를 바꾸어 클로즈베타 테스트를 한 위메이드의 <천룡기>를 다루는 기사에서 이러한 딜레마를 확인할 수 있다.

<천룡기>는 본래 <창천 온라인>의 후속작으로서 <창천2>라는 이름으로 개발되었다. 게임을 지스타에 처음 공개하던 2009년, 위메이드는 <창천2>를 “미르의 전설” 시리즈와 ‘창천 온라인’의 노하우와 솔루션을 집대성한 무협 판타지, “황천의 재앙신과 마귀로부터 세상을 지켜낸다는 동양 판타지”로 지칭했다.⁸²⁾ 또한 중국 시장을 의식하여 삼국지의 실제 영웅들을 소환하는 ‘영웅 수호’ 기술을 추가해 삼국지 게임으로 인식되고자 했다. 그런데 2011년 기존의 창천2를 리뉴얼한 <천룡기>에서는 이 게임을 액션 무협 MMORPG로 지칭했으며 삼국지의 영향을 최소화했다고 밝힌다. 중국 시장을 의식한 동양 판타지라는 개념과 『삼국지』라는 소재를 포기하고, 한국 무협 게임임을 강조하고자 한 것이다. 이 변화 과정을 다룬 기사가 상당히 흥미롭다. 안정빈은 기사에서 무협은 중국에서 시작된 장르이기에 무협 게임은 대부분 중국적 원색 위주의 색채를 띠고 있는데, <천룡기>는 무협 게임 특유의 색감을 피하고 수묵화의 느낌을 살리기 위해 먹물 효과를 넣어 ‘한국적’인 그래픽을 구현했다고 보았다.⁸³⁾ 이러한 구분은 수많은 중국 무협 게임의 수입을 겪은 유저들의 눈에 가장 먼저 들어온 중국

82) <무협 판타지 창천2, 티저 영상 최초 공개!>, 『게임메카』, 2009.11.18., <https://www.gamemeca.com/view.php?gid=81822> (접속일: 2023.05.05.)

83) <환골탈태! 잘 만든 무협액션 MMORPG 천룡기: 천룡기, 지스타 2011버전 체험기>, 『디스이즈게임닷컴』, 2011.11.07, <https://www.thisisgame.com/webzine/nboard/4/?n=28393&mode=print> (접속일: 2023.05.05.)

무협 게임과 한국 무협 게임의 차이점이 게임의 배경이나 시스템이 아니라 색감 등의 그래픽 요소였음을 뜻한다.

〈천룡기〉의 개발진 역시 이러한 상황을 인식하고 있던 것으로 보인다. 이들은 인터뷰에서 무협은 이미 소설과 영화를 통해 많은 유저에게 친근한 소재이기에, 유저들에게 무협이라는 세계관을 억지로 주입시키기 보다는 즐기며 플레이하는 것을 목적으로 두었다고 말한다.⁸⁴⁾ 과거의 유저층이 무협을 당연히 알고 있으리라는 생각과는 달리, “무협이라는 세계관”을 전혀 알지 못하는 유저를 대상으로 하고 있음을 분명히 하는 것이었다. 이러한 인식은 이후의 발언에서도 드러나는데, 개발진에 따르면 이들의 목표는 “무협 소설이나 무협 영화에서 보고 상상한 것들을 담아보자는 것”이었으며, “그런 맥락에서 3-40대 유저들은 물론 1-20대 유저들에게도 충분히 매력적으로 다가갈 수 있을 것”이었다. 무협을 모르는 한국의 젊은이들도 무협 영화의 액션을 즐기는 것은 충분히 가능하다. 이러한 결론은 〈천룡기〉가 중국에 맞추려 했던 특색을 지우는 대신, 경공, 초상비 같은 기술과 무협 영화에서 볼 수 있는 액션을 ‘무협’의 정체성으로 내세우는 것으로 이어졌다. 〈블레이드 앤 소울〉도 마찬가지로 무협 영화의 과장된 액션을 대표적인 무협의 요소로 내세운다.

무협이 뭐냐고 물어보면 할말이 참 많다. 수호지, 자객열전, 9대 문파 등 장하는 소설도 있고, 김용처럼 역사를 접목한 소설도 있다. 즉, 어떤 것이 무협이다 라는 정확한 정의는 없는 셈이다. 한국에 유입된 무협 콘텐츠가 적어서 오히려 외국보다 한국에서는 무협이라는 의미가 너무 좁게 생각되는 것 같다. 무협의 기본이라면 역시 액션(武)이라고 생각한다.⁸⁵⁾

84) 〈[지스타2011] 무협 장르를 평정하겠다. 천룡기 개발자 인터뷰〉, 『인벤』, 2011.11.10. <https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=39814> (접속일: 2023.05.05.)

〈블레이드 앤 소울〉은 무협에서 전투와 관련하여 가장 매력적인 것이 과장된 액션이라 보고, 장풍, 공중에 띄우는 액션, 칼을 사용하는 액션, 어검, 경공 등을 게임에서 구현해낸 것을 셀링 포인트로 삼았다. 무협 소설을 통해 파생된 철학적인 개념보다는 무협 영화로서의 볼거리가 무협의 이미지로서 중시된 것이다. 그에 따라 무림 고수를 구현하는 방식도 시스템으로 표현되는 깨달음의 결과가 아니라, 과장된 포즈와 동작, 펄럭이는 옷 등의 모습으로 구현되었다.⁸⁶⁾ 흥미롭게도 이런 방식으로 재현된 무협은 유저가 직접 하늘을 날고 검을 날려보내는 체험을 할 수 있다는 지점에서 시뮬레이션적 재현인데, 그 재현의 대상은 무(武)와 협(俠)의 개념을 도외시킨 허구적 재현이다. 즉 수련 등의 내부적인 원리가 아니라 그 원리에 따른 결과-무협의 물리법칙-를 메카닉으로서 보여준 것이다.

무협 소설에서의 경공과 무공은 깨달음의 결과에서 파생되는 것이고, 무협 영화에서의 액션은 그것을 허구적으로 재현한 것인데, 게임은 무협 영화의 액션을 시뮬레이션의 형태로 재현하면서 근간이 되는 깨달음은 도외시한다. 그 결과 무협이라는 장르를 알지 못하는 사람이라고 해도 ‘검을 쓰고, 빠르게 움직이는’ 외적인 형태가 무협이라는 인식을 할 수 있었다. 재현에서 주로 참고되는 대상은 시각을 강조하는 매체인 영화였다. 〈블레이드 앤 소울〉 개발진이 생각한 무협적인 스토리는 ‘복수’를 다루는 이야

85) <[근성인터뷰] 블레이드앤소울 '47문 47답', 『디스이즈게임닷컴』, 2008.07.31. <https://www.thisisgame.com/webzine/china/nboard/5/?n=8786> (접속일: 2023.05.05.)

86) “무림고수는 그냥 뛰거나 때리지 않는다. 과장된 포즈와 동작을 취한다. 또 무림 고수는 갑옷을 입지 않는다. 과장된 동작을 표현하기 위해 펄럭이는 옷을 입고 있다. 이런 표현을 위해서는 애니메이터들이 애니메이션을 만드는 것이 아니라 물리엔진을 통해 리얼타임으로 구현하고 있다”(〈“블레이드앤소울로 감성을 자극하고 싶다”〉, 『디스이즈게임닷컴』, 2009.11.26. <https://www.thisisgame.com/special/nboard/64/?n=13803> (접속일: 2023.05.05.)

기다.⁸⁷⁾ 물론 ‘복수’는 무협에서 주로 사용되는 소재 중 하나다.⁸⁸⁾ 그러나 〈블레이드 앤 소울〉의 시나리오가 무협 소설보다는 무협 영화의 작법을 따르고, 복수를 주제로 삼게 된 이유 역시 무협 영화의 분위기에서 기인했음은 고려해야하는 사항이다. 블레이드 앤 소울의 리드 라이터는 애니메이션과 게임 업계에서 프로듀서, 감독, 시나리오 작가로 활동하던 김호식이 담당했으며 3막 구조를 비롯한 영화의 시나리오 작법을 그대로 적용했다. 무협 소설에서 이야기하는 협(俠)이 아니라 무협 ‘영화’가 주로 선택하는 플롯인 복수가 핵심적인 요소로 인식된 것은 장르 전체를 통섭하는 법칙이 아니라 무협 영화가 만들어내는 분위기가 더 핵심적인 요소라고 판단했다고 볼 수 있을 것이다.

다만 이처럼 외적인 형태를 중시한 무협의 재현과 중국 게임의 수입은 MMORPG가 무협게임의 주류였던 상황에 변화를 가져오기도 했다. 중국에서는 MMORPG를 주류로 하여 무협 게임을 개발해 온 한국과는 달리 RTS나 슈팅 게임 등도 을 무협 게임으로 인식되었다. 액션 게임과 RPG만을 무협 게임이라 부르던 인식 역시 동양적인 배경과 무기를 활용한 전투라는 시각적 요소만 만족하면 무협 게임이라 인지되는 상황으로 인해 점차 열어졌다. 또한 스마트폰의 등장과 함께 진행된 PC 온라인 게임에서 모바일 게임으로의 전환과 어우러지면서, 캐주얼 게임⁸⁹⁾의 성향이 강한 모

87) “무기 아이템과 게임 내 사용되는 용어, 배경 등 많은 부분을 동양화했다. 그리고 전체 스토리인 복수가 무협적인 색채라고 생각하고, 맵에 등장하는 몬스터들도 여러 문파로 불리는 인간형으로 동양 적인 색깔을 입히기 위해 노력했다.” (〈블레이드앤소울, ‘액션과 그래픽이 잘 조화된 게임 꿈꾼다’〉, 『FOMOS』, 2010.11.16. <https://sports.news.naver.com/news.nhn?oid=236&aid=0000035509> (접속일: 2023.05.05.)

88) 정동보는 협(俠)의 여러 가지 유형을 제시하는데, ‘민족 영웅’, ‘자유의 투사’, ‘강자’, ‘지자’, ‘연인’ 외에도 ‘복수자’가 협의 유형 안에 포함되었다. (대중문학연구회, 『무협소설이란 무엇인가』, 예림기획, 2001, 22-27쪽)

바일 게임의 영향으로 무협 게임의 장르적 다양성은 크게 증가한다. <천검 영웅전>(블루선소프트, 2010), <무림영웅>(이온소프트, 2011), <강호협객전>(블루인터랙티브, 2011), <카페 무림대전>(플로우게임즈, 2011), <PK 온라인 협객천하>(스미스앤모바일, 2012) 등의 웹게임은 자신의 문파를 성장시켜 다른 문파와 경쟁하는 요소가 도입되었는데, 이후 웹게임에서는 문파를 운영하고 관리하는 것 역시 무협 게임으로 인식되는 경향을 보이며 이것이 모바일 게임으로 이어지게 된다. (<신무림대전>(포플렛, 2012), <무림지존>(블루인터랙티브, 2013)) 모바일 게임의 영역에서는 원작이 무협 만화일 경우에만 MMORPG 혹은 액션 RPG를 제외한 장르를 선정할 수 있던 과거와 달리, <쿵푸버드 for kakao>(넥스트퓨처랩, 2013)처럼 장애물을 격파하는 형태의 러닝게임도 새들이 스킵처럼 무공을 장착하고 쿵푸를 소재로 한 이야기가 있다는 이유로 무협 게임임을 내세운다. ‘무협은 이런 것이다’라고 말할 수 있는 사람들의 수가 줄어들고 장르를 재현하는 핵심적인 방식이 시각적인 이미지가 되어 접근이 쉬워지면서, 역설적으로 ‘무협처럼 여겨지는 것’의 범주가 넓어진 것이다. 그러나 이러한 재현은 허구적 재현을 바탕으로 하기에 이 시기의 무협 게임을 플레이하는 것으로 무협이라는 장르의 문법을 학습하기는 어렵다는 한계가 있다.

정리하자면, 이 시기 ‘무협 게임’은 허구의 동양을 배경으로 하는 게임이

89) 캐주얼 게임은 일반적으로 캐주얼 게임 유저(Casual Game User)의 성향에 맞추어 제작된 게임으로 단순하고 간편하며, 원하는 경우 잠시 즐기는 것도 가능하고 게임에 빠지는 경우 하루 종일 플레이할 수 있는 게임을 이야기한다. 또한 특별한 게임에 대한 지식이나 경험 없이도 쉽게 플레이가 가능한 게임을 뜻하는 것으로, 하드코어 게임(Hardcore Game)과 반대되는 개념이다. (서민철, 「인터넷을 이용한 화투패 퍼즐게임 시스템 및 그 화투패 퍼즐게임 방법」, 『한국 HCI학회 학술대회 논문집』 HCI 2006, 한국HCI학회, 2006, 119쪽 참조.)

자 무협이라는 세계관을 소재로 사용하는 게임으로 인식되었다. 기존 유저층의 고령화와 중국 무협 게임이라는 경쟁자의 존재로 인해 게임 개발자들은 무협을 게임으로 처음 접하는 유저층의 수요를 끌어들이기 필요가 있었고, 게임 개발자들은 시각적인 요소를 통하여 무협을 재현하고자 했다. 따라서 화려한 액션과 초상비로 대표되는 경공 등 무협 영화의 허구적 재현을 메카닉으로써 재현했으며 이때 주요 참조 대상은 무협 영화였다. 이러한 선택은 게임을 플레이하는 유저들이 무협 소설의 주인공처럼 직접 무공을 사용하는 즐거움을 느낄 수 있게 했으나, 그 속에 내재된 장르의 문법은 익힐 수 없는 결과를 낳았다. 또한 중국 배경으로 국한되었던 게임의 배경은 한국 유저를 대상으로 하며 중국적 요소가 삭제, 탈국가적인 상상 속의 무림(武林)을 배경으로 삼게 되었다. 결과적으로 한국 무협 게임에서의 '무협'은 철학, 규범, 무(武)와 협(俠) 같은 가치보다는 자유로운 이동법, 가상의 동양풍적인 공간, 과장된 액션을 통해 무협을 재현하는 형태로 존재하게 된다.

5. 나가며

지금까지 1989년부터 2013년까지 한국 무협 게임 내에서 '무협'을 정의하는 기준과 재현의 변화를 살펴 보았다. 본 연구의 목적은 한국 게임 내에서 '무협'을 정의하는 기준과 그 재현 방식을 분석하고, 그 결과를 통해 무협과 게임의 만남이 어떠한 양상으로 진행되었는지 밝히는 것이다. 이를 통하여 무협 영화와 무협 소설을 중심으로 연구되었던 기존의 무협 연구에서 무협 게임의 위치를 강조하고, 그 특수성을 부각하는 것을 주요 목

표로 했다.

본문의 내용을 요약하여 정리하자면 다음과 같다. 한국 무협 게임 내에서 ‘무협’의 인식과 재현의 변화는 세 시기로 나누어 구분할 수 있었다. 첫째로, 게임을 통한 무협의 시뮬레이션적 재현을 목표로 한 시기(1989-2001년)다. 둘째로, 무협 게임이 추구하는 재현의 방향성이 시뮬레이션적 재현에서 중국풍, 동양풍 배경의 사용 여부를 기준으로 삼는 허구적 재현으로 변화하기 시작한 시기(2002-2009년)이다. 마지막으로, 시각적인 요소를 통한 무협 재현에 주안점을 두는 시기(2010-2013년)이다.

첫 번째 시기(1989-2001)의 무협 게임 개발자들, 특히 온라인 게임 개발자들은 게임을 통해 무(武)와 협(俠)의 개념을 시뮬레이션으로써 재현하고자 했다. 이들은 MMORPG가 재현에 가장 적절한 매체라고 보았고, 게임 속에서 시간을 소모하는 꾸준한 수련, 개인의 이야기를 기반으로 하는 스킬 학습, 기연 등의 랜덤 요소 등을 통하여 무협을 재현하고자 했다. 두 번째 시기(2002-2009)는 무협과 MMORPG의 충돌로 인해 무협 게임의 재현이 시뮬레이션적인 재현 대신 허구적인 재현으로 변화한 시기로, 이러한 변화는 중국 시장과의 접촉과 큰 관련이 있다. 한국이나 가상 대륙을 배경으로 하는 게임은 중국 시장과 관련된 상업적인 이유로 퓨전 판타지나 오리엔탈 판타지 게임으로 명명되었으며, 이는 서구 판타지와 대비되는 동양 판타지라는 개념으로 무협을 이해하는 경향으로 이어졌다. 이로 인해 한국 무협을 시뮬레이션으로 재현하려는 시도가 있음에도 불구하고, 개발자와 유저들은 점차 옛 중국을 배경으로 하는 게임을 ‘무협 게임’이라고 지칭하게 되었다. 세 번째 시기(2010-2013)에 ‘무협 게임’은 가상의 동양을 배경으로 하는(그 자체가 무협 세계관으로 인식되는) 게임으로 분류되었다. 이 시기의 특징은 중국 시장의 폐쇄적으로 변화하면서 중국적 요소를 삭제하고 동양풍의 가상적인 공간을 배경으로 채택했다는 것과, 시

각적인 측면에 주목해 무협을 재현하고자 했다는 것이다. 기존 유저층의 연령이 증가하고, 중국의 무협 게임과 경쟁해야 하는 상황에서 게임 개발자들은 처음으로 무협을 접하는 유저들을 유인하기 위해 노력해야 했다. 그 결과 이 시기의 ‘무협 게임’은 철학, 규범, 무(武)와 협(俠) 같은 가치보다는 자유로운 이동법, 가상의 동양적인 공간, 과장된 액션을 강통해 무협을 재현하는 게임들을 지칭하게 된다.

한국에서 ‘무협 게임’은 무협이라는 장르가 먼저 존재했고, 게임이라는 매체가 그 뒤에 등장했다는 지점에서 장르와 매체 사이의 관계와 형성·확장·축소의 과정을 살펴볼 수 있는 대상이었다. 실제로 본고에서 살펴본 것처럼 무협과 게임은 ‘무협 게임’이라는 개념 속에서 갈등 관계에 있었으며, 초기에는 무협 소설·영화·만화 등 다른 매체에 기반한 무협의 재현이 주도권을 쥐고 있었으나 이후에는 게임으로서의 편의성과 상업성이 우위에 서게 되었다. 또한 중국 시장에 진출하기 위하여 게임을 개발하는 과정에서 ‘무협 게임’의 개념이 한국 시장에서의 수요와는 별개로 축소되고 또 변형되는데, 그것이 한국 무협 게임의 특성으로 수용되어 플레이어들에게 인지되기도 한다. 이 지점은 ‘무협 게임’이라는 장르적 구분이 대상을 명명하고, 그 관습을 수용자들과 공유하기 위한 수단임을 넘어 일종의 상품으로서의 명명 자체로 기능하기도 한다는 것을 보여준다. ‘무협 게임’이라는 상품은 기존에 맞추어주던 대상의 욕망에 더는 맞춰지지 않는 것으로 중국이라는 타자의 존재를 유저에게 인식시켰다. 그 과정에서 ‘무협 게임’이라는 관념은 끊임없이 교환되고, 소비하기에 편리한-그러나 소비자가 바뀔 수 있는-형태로 변환된 것이다.

국가 사이에 거리가 있어도, 파생된 무협이라는 코드가 더 이상 공통적이지 않더라도, 무협 게임이라는 개념의 변용과 수용에는 자본의 압력이 분명히 행사되고 있다. 이처럼 자신을 대상으로 하던 소비 대상이 자신을

배제하고 타자를 소비대상으로 삼는 순간에 소비자가 느꼈을 이질감은- 무협 게임의 경우 한국 유저들은 원색을 선호하지 않는데도 중국 시장을 의식하여 원색을 사용했던 경우를 예로 들 수 있을 것이다-연구대상으로서 흥미롭다. 흔히 소비자가 소비 대상을 규정하거나 개발자가 대상을 규정한다고 여기기 쉽지만, 실질적으로는 자본의 흐름이야말로 대상을 규정하는 주어였던 셈이다. 다만 이에 대한 분석은 본고에서 주로 다루고 있는 내용과는 거리가 멀기 때문에 추후의 연구 대상으로서 남겨둔다.

또한 본고를 시작하면서 밝혔던 것처럼, 2013년 이후 국내 게임 유저와 개발자들에게 있어 '무협'의 인식과 재현은 한국 게임과 언론만을 분석하는 행위로 파악할 수 없다. 중국의 무협 게임이 한국의 무협 게임을 대체하는 사례도 증가했을뿐더러, 개발사를 숨기는 관행으로 인해 유저들 역시 국적을 인지하지 못한 채 무협 게임을 플레이하는 경우도 있었다. 또한 게임 개발 역시 한중 합작으로 진행되거나, 기존에 한국에서 개발된 게임의 판권이 중국에 팔리는 등 게임사의 국적을 기준으로 게임을 분류하는 일이 불가능해진다. 이에 대해서는 다른 형태의 접근이 필요할 것이다.

참고문헌

1. 기본자료

네이버 뉴스 라이브러리(<https://newslibrary.naver.com/>) 1966.1.1.~1999.12.31
네이버 뉴스(<https://news.naver.com/>) 1997.1.1.~2013.12.31

2. 논문과 단행본

- 김명주, 「중국의 온라인(On-line) 게임 산업구조 분석」, 『경영경제연구』 35권 1호, 청주대학교 경영경제연구소, 2012, 305-338쪽.
- 김주연·안경모, 「중국에서의 한류콘텐츠 선호가 한국상품 구매, 한국방문 및 한글학습의도에 미치는 영향」, 『한국콘텐츠학회 논문지』 12권 5호, 한국콘텐츠학회, 2012, 447-458쪽.
- 김유중, 「무협 소설과 컴퓨터 게임」, 『한중인문학연구』 27호, 한중인문학회, 2009 대중문학연구회, 『무협소설이란 무엇인가』, 예림기획, 2001, 109-135쪽.
- 김재범·권용준, 「게임메카닉 분류 및 해석 기반 게임분석방법에 관한 기초 연구」, 『한국게임학회』 통권 101호, 2021, 73-84쪽.
- 서민철, 「인터넷을 이용한 화투패 퍼즐게임 시스템 및 그 화투패 퍼즐게임 방법」, 『한국 HCI학회 학술대회 논문집』 HCI 2006, 한국HCI학회, 2006, 1,518-1,524쪽.
- 아니스 바와시·메리 요 레이프 지음, 정희모·김성숙·김미란 역, 『장르:역사·이론·연구·교육』, 경진출판, 2015
- 윤주한, 「컴퓨터 게임 속 시뮬레이션 재현들의 허구성에 대하여」, 『인문논총』 78권 제 1호, 서울대학교 인문학연구원, 2021, 329-361쪽.
- 윤재민, 「무협적 글쓰기 혹은 1990년대적 남성성의 포스트 냉전문화론-유하의 『무림 일기』, 김영하의 『무협학생운동』을 중심으로-」, 『한국학연구』 제 51호, 인하대학교 한국학연구소, 2018, 397-427쪽.
- 이동은, 「디지털 게임의 장르 문법 연구-FPS 장르를 중심으로」, 『한국게임학회 논문지』 통권 63호, 한국게임학회, 2015, 7-18쪽.
- 이진원, 『한국무협 소설사』, 도서출판 채륜, 2008

- 장세용·오영욱·조기현, 『우리가 사랑한 한국 PC게임: 사진으로 읽는 한국 게임의 역사』, 한빛미디어, 2023,
- 좌백·진산, 『웹소설 작가를 위한 장르 가이드: 무협』, 북바이북, 2016
- 전형준, 『무협소설의 문화적 의미』, 서울대학교 출판부, 2003
- 채지선, 「한국에서 제작된 게임의 장르 편중 현상」, 조선대학교 대학원 석사학위 논문, 2020
- 최지운, 「2010년대 TV 사극의 캐릭터 구현 전략: <추노>, <뿌리 깊은 나무>, <구르미 그린 달빛>을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 54호, 인문콘텐츠학회, 2019, 51-71쪽.
- 허만옥, 「한국 판타지 장르 문학의 흐름과 발전 전략 연구」, 『우리문학연구』 34호, 우리문학회, 2011, 485-514쪽.
- Espen Aarseth, “Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games”, *Intermedialités: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques* vol 9, Centre de recherche sur l'intermédialité, 2007, pp.35-44.
- Gonzalo Frasca. “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology.” in Mark Wolf & Bernard Perron (eds), *The video game theory reader*, Routledge, 2013.

3. 기타자료

- <‘사이버 무림’의 고수들 모였다>, 『조선일보』, 1997.07.05. 41면.
- <2004년 온라인 게임의 주요 코드 ‘무협’>, 『스포츠조선』, 2004.06.24., <https://n.news.naver.com/mnews/article/076/0000004509?sid=105> (접속일: 2023.05.01.)
- <2012년, 오리엔탈 게임들이 몰려온다>, 『OSEN』, 2011.11.02., <http://osen.mt.co.kr/article/G1109314734> (접속일: 2023.05.17.)
- <7조원규모 온라인게임 산업 ‘갈 곳을 잃었다’>, 『이데일리』, 2012.08.03. <https://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=01784326599623712&mediaCodeNo=257&OutLnkChk=Y> (접속일: 2023.04.29.)
- <[강성욱의 게임리뷰] 유즈드림-‘무혼’>, 『디지털타임스』, 2002.12.27., <https://n.news.naver.com/mnews/article/029/0000011604?sid=105> (접속일: 2023.05.01.)

3.05.05.)

- <[강성욱의 게임산책]디오>, 『디지털타임스』, 2004.02.20., <https://n.news.naver.com/mnews/article/029/0000058289?sid=105> (접속일: 2023.05.04.)
- <게임 산업에서 차이나 파워 쑥쑥>, 『전자신문』, 2012.03.05. <https://www.etnews.com/201203050325> (접속일: 2023.04.21.)
- <게임에 뛰어난 친구(新舊) 무협 대표 작가 2명>, 『조이뉴스24』, 2005.06.19., <https://www.inews24.com/view/156764> (접속일: 2023.05.04.)
- <게임 주류 '30-40대' 급부상...“新여가문화”>, 『ZDNET Korea』, 2010.07.30. <https://zdnet.co.kr/view/?no=20100730173701> (접속일: 2023.05.01.) 참조
- <[게임존]SR코리아의 '운'>, 『전자신문』, 2003.09.20., <https://n.news.naver.com/mnews/article/030/0000043964?sid=105> (접속일: 2023.05.05.)
- <[게임 크리에이터] '디오' 캐릭터 특징>, 『디지털타임스』, 2004.06.18, <https://n.news.naver.com/mnews/article/029/0000071490?sid=105> (접속일: 2023.05.04.)
- <[게임톡톡] 강호의 바람..무협 게임이 뜬다>, 『머니투데이』, 2004.02.29., <https://n.news.naver.com/mnews/article/008/0000380584?sid=101> (접속일: 2023.05.01.)
- <[근성인터뷰] 블레이드앤소울 '47문 47답'>, 『디사이즈게임닷컴』, 2008.07.31., <https://www.thisisgame.com/webzine/china/nboard/5/?n=8786> (접속일: 2023.05.05.)
- <리니지에 도전하는 무협 온라인 게임들>, 『ZDNET Korea』, 2009.04.14. <https://zdnet.co.kr/view/?no=20090414153900> (접속일: 2023.05.04.)
- <맛보기 게임만 해도 재미있다>, 『어린이 조선일보』, 2001.02.05., http://kid.chosun.com/site/data/html_dir/2001/02/05/2001020500024.html (접속일: 2023.05.18.)
- <[모바일/게임] 무협게임 온라인 결투>, 『중앙일보』, 2003.01.15. <https://www.joongang.co.kr/article/102912#home> (접속일: 2023.05.04.)
- <무협 판타지 창천2, 티저 영상 최초 공개!>, 『게임메카』, 2009.11.18., <https://www.gamemeca.com/view.php?gid=81822> (접속일: 2023.05.05.)

- 〈“블레이드앤소울로 감성을 자극하고 싶다”〉, 『디스이즈게임닷컴』, 2009.11.26.
<https://www.thisisgame.com/special/nboard/64/?n=13803> (접속일: 2023.05.05.)
- 〈블레이드앤소울, “액션과 그래픽이 잘 조화된 게임 꿈꾼다”〉, 『FOMOS』, 2010.11.16.
<https://sports.news.naver.com/news.nhn?oid=236&aid=0000035509>
(접속일: 2023.05.05.)
- 〈세계 게임수출, 각 지역별 공략 포인트는 무엇?〉, 『게임메카』, 2011.01.29.,
<https://www.gamemeca.com/view.php?gid=92487> (접속일: 2023.05.05.)
- 〈〈신무협의 시대와 그 기록〉-좌백, 진산 선생님을 만나다(4편)〉, 2019.10.13.,
<https://m.blog.naver.com/arkleode/221676723413> (접속일: 2023.05.04.)
- 〈‘아저씨’ 게임이라도 좋다! 30-30대 노린 신작 인기 비결〉, 『게임동아』,
2010.03.24., <https://game.donga.com/50585/> (접속일: 2023.05.01.)
- 〈‘아저씨를 잡아라’…게임업계 ‘30대 앞이’〉, 『아이뉴스 24』, 2012.01.09.,
<https://www.inews24.com/view/629902> (접속일: 2023.05.05.)
- 〈‘온라인게임 > 마이웨이’라고? 온라인게임 개발비 변천사〉, 『게임동아』, 2012.01.19.
<https://game.donga.com/60562/> (접속일: 2023.06.08.)
- 〈유즈드림, “‘무혼’ 27일 한중 동시 상용화 한다”〉, 『오마이뉴스』, 2002.11.20.,
<https://n.news.naver.com/mnews/article/047/0000016854?sid=101>
(접속일: 2023.05.04.)
- 〈의외로 잘되는 무협 MMORPG〉, 2010.04.15. <https://game.donga.com/50928/>
(접속일: 2023.05.01.)
- 〈이 소재는 반드시 망한다? 온라인게임의 징크스, 사실일까?〉, 『게임메카』, 2008.12.
05., <https://www.gamemeca.com/view.php?gid=124751> (접속일: 2023.
05.05.)
- 〈[인터뷰] 성인 MMO의 새로운 가능성, 세븐소울즈 오용환 부사장〉, 『인벤』,
2010.02.09., <https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=26319>
(접속일: 2023.05.05.)
- 〈잔인하고, 벗기면 끝? 성인 온라인 게임 변화 필요하다〉, 『게임동아』, 2008.03.24.
<https://game.donga.com/38971/> (접속일: 2023.05.05.)

- <[줌인]박지훈 KRG소프트 사장>, 『전자신문』, 2005.01.29. <https://www.etnews.com/200501290030> (접속일: 2023.06.08.)
- <중국게임 한국 도전기, 시련 딛고 ‘불멸’을 외치다>, 『베타뉴스』, 2011.04.21., <https://www.betanews.net/article/538146> (접속일: 2023.04.21.)
- <中 온라인게임 국내 수입 잇달아>, 『파이낸셜뉴스』, 2012.03.15. <https://www.fnnews.com/news/201203151633470320?t=y> (접속일: 2023.04.29.)
- <[지스타2011] 무협 장르를 평정하겠다. 천룡기 개발자 인터뷰>, 『인벤』, 2011.11.10. <https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=39814> (접속일: 2023.05.05.)
- <[코스닥] LGT, 무선인터넷RPG게임 “혈화무”>, 『머니투데이』, 2001.12.04. <https://n.news.naver.com/mnews/article/008/0000121162?sid=101> (접속일: 2023.05.10.)
- <[콘텐츠 신화를 창조한대(12) 인디 21 장재훈 이사>, 『전자신문』, 2005.06.09., <https://n.news.naver.com/mnews/article/030/0000107441?sid=105> (접속일: 2023.05.04.)
- <한국 무협게임 역사 ‘무협판 와우는 언제쯤 나올까?’>, 『게임메카』, 2011.05.28., <https://www.gamemeca.com/view.php?gid=125082> (접속일: 2023.05.01.)
- <한·중 무협게임대전 <미르M> vs <천애명월도M>⑥ - 무협판 왕좌의 게임 VS 드라마 게임>, 『globlae』, 2022.07.28, <http://www.globlae.co.kr/news/articleView.html?idxno=20069> (접속일: 2023.05.07.)
- <천애명월도M, 오랜만에 등장한 정통 무협게임[직접 해보니]>, 『이코노미스트』, 2022.07.08., <https://economist.co.kr/article/view/ecn202207080066> (접속일: 2023.05.07.)
- <[클릭! 게임세상] 동·서양 배경 담은 게임들>, 『국민일보』, 2003.03.07., <https://n.news.naver.com/mnews/article/005/0000140311?sid=105> (접속일: 2023.05.01.)
- <[특별기획] 한국 무협게임 10년사 ① ‘무협명가 3인방, 강호출두!’>, 『베타뉴스』, 2010.05.28, <https://m.betanews.net/article/496431> (접속일: 2023.05.17.)
- 『환골탈태! 잘 만든 무협액션 MMORPG 천룡기: 천룡기, 지스타 2011버전 체험기』,

- 『디스이즈게임닷컴』, 2011.11.07, <https://www.thisisgame.com/webzine/nboard/4/?n=28393&mode=print> (접속일: 2023.05.05.)
- 〈[enter 브리핑] 동양적 무협 비공개 테스트 外〉, 『이데일리』, 2003.06.03. <https://m.sedaily.com/NewsView/1HOUO62DV7#cb> (접속일: 2023.05.05.)
- 〈[People][인터뷰] 윤선학 인디21 사장〉, 『서울경제』, 2003.11.17., <https://n.news.naver.com/mnews/article/011/0000008253?sid=105> (접속일: 2023.05.04.)

Abstract

The Changing Perception and Representation of Muhyeop (武俠) in the History of Korean Muhyeop Games

Choi, Hye-Ryeong(Yonsei University)

This study analyzes the evolution of the concept and representation of “Muhyeop” in Korean Muhyeop games from 1989 to 2013. The purpose of this research is to examine the concept of “Muhyeop” and its representation in Korean games, and to reveal how Muhyeop and games intersect and undergo changes. The primary goal is to emphasize the uniqueness of Muhyeop games in Muhyeop studies and determine their position. The research results indicate that the concept and representation of “Muhyeop” in Korean Muhyeop games can be divided into three periods. Firstly, from 1989 to 2001, the focus was on simulating Muhyeop through games. MMORPG developers attempted to represent Muhyeop through continuous training, skill learning based on personal stories, and random elements. Secondly, from 2002 to 2009, the direction of Muhyeop game representation shifted from simulation to fictional representation with a Chinese or Eastern-themed background. This change was influenced by the contact with the Chinese market, where games set in Korea or virtual continents were categorized as fusion fantasy or oriental fantasy games for commercial reasons, thus embodying the concept of Muhyeop as an Oriental fantasy. Despite attempts to simulate Korean Muhyeop, games set in ancient China gradually came to be called “Muhyeop games.” Lastly, from 2010 to 2013, “Muhyeop games” were classified as games set in a virtual Eastern world. During this period, due to changes in the Chinese market, Chinese elements were removed, and there was an emphasis on representing Muhyeop within a virtual Eastern space. Additionally, with an aging user base and the need to compete with Muhyeop games from China,

game developers focused on visually representing Muhyeop to attract new users. Muhyeop movies were often referenced, and the “Muhyeop games” of this period were characterized by free movement, a virtual Eastern setting, and exaggerated action, rather than philosophy or norms.

In conclusion, the relationship between Muhyeop and games within the concept of ‘Muhyeop games’ has been characterized by conflict. Initially, Muhyeop representation was predominantly led by other mediums such as novels, films, and comics, but later the convenience and commercial viability of games took precedence. Moreover, during the process of game development aimed at entering the Chinese market, the concept of ‘Muhyeop games’ underwent a separate and transformative process from the demands of the Korean market, ultimately being accepted as a distinct characteristic of Korean martial arts games and recognized by players. This demonstrates that the genre distinction of ‘Muhyeop games’ not only designates a subject and serves as a means to share conventions with users but also functions as a commodity. The notion of ‘Muhyeop games’ continually evolves and transforms into a convenient form for consumption, although subject to changes in consumer preferences.

(Keywords: Muhyeop, game, Perception, mmorpg, Representation, korea, china, Products)

논문투고일 2023년 5월 13일

논문심사일 2023년 5월 31일

수정완료일 2023년 6월 2일

게재확정일 2023년 6월 9일