

과거와 미래가 공존하는 세계! '스팀펑크' 탐하는 게임

글 이경혁 칼럼니스트 (grolmarsh@gmail.com)



블루홀의 차기작 MMORPG 'A:IR'는 스팀펑크와 판타지 세계관을 결합해 공중에서의 생활과 전투를 중심으로 펼쳐진다. [출처: A:IR 홈페이지]

'배틀그라운드'로 간만에 한국 게임의 존재를 전 세계에 새롭게 드러낸 블루홀은 2017년 지스타(G-STAR)에서 차기작으로 'A:IR'라는 이름의 MMORPG 개발 정보를 공개했다. 'Ascent: Infinity Realm'이라는 제목의 약자를 'AIR'로 의도한 데서 드러나는 목적은 공중에서의 이야기가 게임의 중심에 자리함을 가리킨다. 게임 속 세계관에서 공중에 떠 있는 도시와 거대 비행선을 유지하는 힘은 게임 속 반중력 부유성으로부터 비롯된다.

그러나 부유성 자체만으로 함선과 건물을 띄우는

것은 아니다. 'A:IR'에서는 거대한 병기들과 장비를 공중에 띄우기 위해 톱니바퀴와 금속 장치들로 정밀하게 설계된 기계를 사용한다. 육중한 기계들이 철컹이는 모습은 마치 초기 산업사회를 연상시킨다. 하지만 기계들이 구현하는 기술은 19세기 당시의 기술이 아닌, 오히려 지금보다 더욱 발전돼 보이는 일종의 오버 테크놀로지다.

과거의 기술을 소재로 하지만 그 구현의 결과물이 현재의 기술을 아득하게 뛰어넘는 이러한 모습은 완전



초기 산업시대의 기술을 상징하는 이미지들로 가득한 스팀펑크 세계관은 산업시대의 기계들로 현대 이상의 오버테크놀로지를 구현하는 것을 중심으로 펼쳐진다. 거대기관, 비행정, 지상전함, 증기와 스모그 등은 과거지향적이면서 동시에 미래를 꿈꾼다. [출처: 플리커]

히 새로운 것은 아니다. '미래소년 코난'과 '천공의 성 라퓨타', '스팀보이', '나디아' 등을 통해 우리는 꽤나 익숙하게 이러한 설정을 받아들인다. SF(Science Fiction)의 세부 장르 중에서도 적지 않은 비중을 차지하는, 스팀펑크라는 장르가 'A:IR'의 세계관을 뒷받침하는 장르적 근거다. 인류가 지금과 같은 기술시대를 살아가게 된 결정적 변곡점으로써 육중한 금속덩어리 느낌의 기계기술 시대가 주는 이미지는 한 시대를 가리키는 일종의 코드가 돼 계속 상상의 영역에서 활용되고 있다.

과거를 딛고 선 대체역사물의 상상공간

스팀펑크는 증기를 가리키는 '스팀(Steam)'과 폐급 물건, 불량배 등을 가리키는 말에서 넘어온 특유의 분위기를 가리키는 '펑크(Punk)'의 조합으로 탄생한 개념이다. 펑크가 일종의 분위기를 가리키는 문화적 개념으로 쓰이고 있음을 감안한다면, 스팀펑크는 증기 혹은 증기기관을 토대로 만들어지는 독특한 분위기의 세계관을 가리키는 말임을 알 수 있다.

증기기관의 이미지를 상상해 보면 스팀펑크가 대략 어떠한 분위기를 가리키는지를 쉽게 떠올릴 수 있다. 증기기관차가 보여주는 검은 금속의 육중한 중량감, 무거운 금속 덩어리가 철컹이면서 움직이는 기계적인 소리와 진동, 하얗게 뿜어내는 증기와 기적소리가 만들어내는 특유의 분위기는 단지 증기기관에만 머물지 않는다.

인류가 자연의 이용한 힘을 벗어나 기계를 돌리면서 만들어지는 독특한 분위기가 스팀펑크를 상징하는 대표적인 이미지들이다.

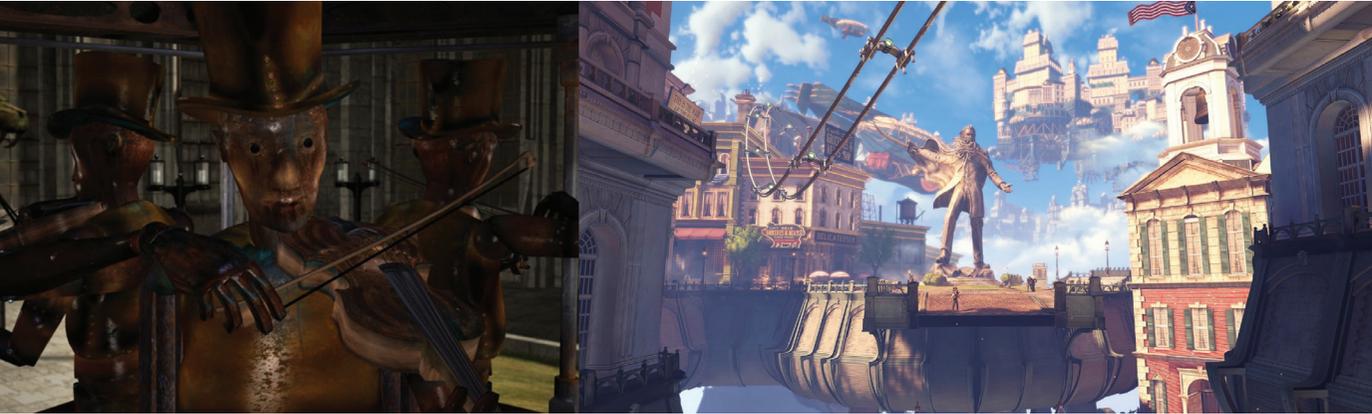
그러나 스팀펑크가 단지 증기기관에 의해 변화한 시대의 모습을 다루는 것들만 지칭하지 않는다. 증기기관의 시대는 실제 인류 역사의 한 토막이며, 우리는 이를 산업혁명의 시대, 근대 초기라는 역사적 개념으로 부르고 있다. 스팀펑크는 그러한 증기기관의 시대를 토대로 해 뻗어 나온 상상력의 산물로, SF의 한 분야에 속하는 가상의 세계관을 가리킨다.

SF는 단어의 의미 그대로 과학적 상상력의 토대 위에서 그려 낸 가상의 이야기를 지칭한다. 과학기술이라는 것이 대체로 미래지향적이라는 특징 덕분에 많은 SF 작품들이 가깝게는 얼마 후의 미래부터 멀게는 몇 세대 뒤의 이야기를 그리는 경향 속에서, SF 안에서의 스팀펑크는 일종의 대체역사물로서의 의미를 가진다.

스팀펑크는 19세기 근처를 중심으로 실제 역사에서 펼쳐진 증기기관 동력 중심으로 나타난 기계 세계로부터 시작되는 가상의 역사를 상상의 근거로 한다. 이를테면 증기기관 이후 현대 사회의 주요 동력원 자리를 차지한 가솔린 엔진 등의 내연기관, 전기와 원자력 등의 발전이 없는 상태로 증기기관 동력만이 지속적으로 발전해 온 새로운 사회를 상상하는 것이다.

그래서 스팀펑크 안의 세계는 19세기스러운 면모이면서 동시에 19세기에 머물지 않는 독특한 상상력의 공간으로 거듭난다. 20세기의 산물인 디젤엔진 비행기 대신 스팀펑크에서는 주로 비행선 류의 발전형이 등장하며, 전기 대신 가스등이 거리의 밤을 밝힌다. 증기엔진으로 움직이는 거대한 지상전함, 대형 프로펠러와 가스 기구로 날아다니는 초대형 공중요새와 같은 실제 역사와 무관한 창조물들이 스팀펑크의 세계를 가로지른다.

대체역사물로서의 스팀펑크는 미래가 아닌 실제 역사에 존재했던 증기기관의 시대를 되돌아보면서 지금의 기술을 대체하는 상상력의 공간을 만들어 냈다. 이는 지금의 우리가 살아가는 시대가 반드시 절대적인 결과만은 아닐 수 있다는 새로운 가정을 던져 준다. 증기기관이 다른 동력원에 밀려 퇴조하지 않았다면 지금의 우리 삶은 어떠한 것인지에 대한 물음은, 달리 비교할 데가



스팀펑크가 세계관의 중심에 들어가는 게임들은 적지 않다. 사이베리아, '바이오쇼크 인피니트', '프로스트펑크' 등에서 스팀펑크 고유의 느낌은 제작각의 게임 이야기로 녹아난다.

없었던 21세기의 인류 생활을 되돌아볼 수 있는 흔치 않은 기회가 열리는 것이다. 상상으로 만들어낸 세계와의 비교를 통해 우리는 지금 우리 시대를 다른 무언가와 대조할 수 있는 근거를 얻었다.

더불어 스팀펑크는 현실의 대체를 통한 질문을 기술 혁명의 기원이 되는 증기기관에 던짐으로써 기술문명 전체에 대한 근본적인 되물음과 해답을 제시할 수 있는 장르로서 의미를 얻을 수 있었다. 미래지향적인 다른 SF와는 사뭇 다른, 마치 과거를 다루는 듯 하면서도 하나의 과거로부터 뻗어 나온 또다른 현재 혹은 평행우주의 미래에 대한 상상의 나라로서 스팀펑크는 독특한 매력으로 많은 이들에게 동경의 세계로 자리한다.

새로운 세계관으로서의 스팀펑크

가장 대표적인 작품은 2002년 첫 출시된 어드벤처 게임 '사이베리아' 시리즈를 꼽을 수 있다. 회색 빛의 낯선 공간 안에서 퍼즐과 수수께끼를 풀어가며 미스터리한 사건을 추적해 가는 어드벤처 게임 '사이베리아'는 2017년 시리즈 3편을 발매하면서 20년 가까이 이어져 온 스팀펑크 어드벤처물이다.

게임 속에서 주요한 테마로 다뤄지는 자동인형(Automaton)은 디지털, 전기 기술의 등장 이전 기계식 장치로 자동화를 만들어내던 방식이었다. 현실에서는

보다 간단한 전기장치에 의해 밀려났지만, '사이베리아'에서는 이들 태엽장치 방식의 장치들이 쇠퇴하지 않고 꾸준히 발전해 톱니바퀴들의 작동으로 인공지능을 구현하는 수준의 오버 테크놀로지를 표현하며 스팀펑크물의 진수를 선보인다.

인기 액션게임 '바이오쇼크' 시리즈의 3번째 작품이자 전체 시리즈의 프리퀄인 '바이오쇼크: 인피니트'는 스팀펑크와 디젤펑크 사이를 오가는 독특한 분위기로 시선을 끌었다. 창공을 떠다니는 거대한 공중 도시가 게임의 중심 배경인 '바이오쇼크: 인피니트'는 1910년대라는 시간 설정 속에 거대한 도시를 공중으로 띄우는 기술적 상상력을 그려내면서 스팀펑크의 느낌을 고스란히 드러낸다. 철도는 공중에 설치돼 '스카이라인'이라는 이름으로 움직이고, 플레이어는 스카이라인을 타면서 공중 액션을 펼치기도 한다.

2018년 출시예정 게임 '프로스트펑크'는 조금 독특한 스팀펑크의 스타일을 내는 게임이다. 제작사인 '11비트 스튜디오'의 전작으로 전쟁 속 민간인의 생존이라는 참담함을 그려낸 게임 '디스 워 오브 미인'의 후속작으로 빙하기의 도래로 인해 고립된 인류가 유일하게 작동 가능한 동력기관인 증기기관에 모여 근근이 채굴하는 석탄으로 기관을 가동하면서 살아남는 것을 골자로 하는 생존형 게임이다.

과거가 아닌 문명의 몰락을 통해 다가온 미래의 유일한 동력으로 상징된 증기기관을 통해 게임은 새로운 위치에 스팀펑크의 개념을 갖다 놓으며 전작과 유사하게 극한 상황에 놓인 인간 존재에 대한 질문을 던진다. 2018년 1분기 출시를 예고한 이 게임은 스팀펑크의 상징인 증기기관이 단지 디자인 요소나 장식에 그치지 않고 세계관 속에서 생존자들의 유일한 동력원이라는 개념으로 활용되면서 기존과는 사뭇 다른 느낌의 스팀펑크를 구현할 것으로 예상된다.

스팀펑크를 본격적으로 세계관의 중심에 놓지 않더라도 여러 가지 서브 요소를 통해 스팀펑크의 느낌을 살리는 게임들도 적지 않다. 대중적으로 큰 인기를 끈 대작 게임들은 세계관 어딘가에 항상 조금씩 스팀펑크 요소를 배치하는 경우가 적지 않다.

전세계적인 인기를 이어가는 '리그 오브 레전드'에서도 스팀펑크 요소는 쉽게 발견할 수 있다. 게임 속 세계관에서 '필트오버'라는 이름으로 불리는 도시국가인 설정상 스팀펑크 스타일을 유지하는 곳이다. 필트오버 출신 챔피언들의 디자인은 그래서 스팀펑크의 이미지들이 강하게 묻어난다. 궁극기를 사용하면 톱니바퀴 모양의 조준점을 나타내는 케이틀린, 아예 기계 포탑을 조립하는 것을 기술의 골자로 하는 하이머딩거, 톱니바퀴 자동인형을 연상케 하는 사실상 스팀펑크 캐릭터인 오리어나 등의 캐릭터 디자인은 대체로 스팀펑크의 그것을 모티브로 삼는다.

전략시뮬레이션, MMORPG 등 다채로운 장르로 출

시되는 '워크래프트' 시리즈의 세계 속에도 스팀펑크 요소들이 적지 않게 등장한다. '워크래프트 3'에 처음 등장하는 휴먼 진영의 공성병기는 처음 유닛 이름이 '스팀 탱크'로, 증기엔진을 사용해 움직이는 공성병기였다. 이후 '월드 오브 워크래프트'로 넘어가면서 게임 안에는 고블린과 노움이라는 두 진영이 기계공학의 전문가로 등장하는데, 이들이 활용하는 증기엔진, 톱니바퀴 등은 대체로 스팀펑크의 요소들로부터 차용한 것들이다. 실제 플레이어의 기술로 도입된 기계공학의 주요 생산품들도 용수철, 나사, 톱니 등 초기 기계공학의 부품들과 이를 조합한 스팀펑크스러운 제작물을 통해 '워크래프트' 세계관 안에 스팀펑크가 포함돼 있음을 드러낸다.

대체 희망으로서의 스팀펑크

인류의 눈부신 기술 발전이 열어젖힌 근현대의 새로운 생활양식은 경이로움과 두려움을 함께 제시했다. 급증한 평균수명, 풍부해진 먹거리와 볼거리, 지구 전체의 상황을 순식간에 확인할 수 있는 정보화까지 기술의 발전은 상상 못할 편의와 행복을 제공했지만, 그와 동시에 발달한 기술은 전쟁에서 더 많은 사람을 더 손쉽게 죽였고 중심세계 밖의 지역들을 끊임없이 착취하며 빈부격차를 더 크게 만드는 역할을 수행하기도 했다.

현대기술의 인락함을 누리면서도 동시에 그 어두운 이면을 살피려는 비판적 시선이 끊이지 않는 속에 스팀펑크는 우리의 당면 과제인 현대기술을 대체역사라는 새로운 상상을 통해 기술의 밖에서 지금의 우리를 바라볼 수 있게 해 주는 효과를 갖는다. SF라는 가상의 세계에서 현재의 우리를 대비시키며 전기 이후의 기술을 대체한 구기술의 발전을 상상하는 것은 우리가 걸어 온 풍요와 타락의 양면적 역사를 완전히 다른 시점에서 반성적으로 생각해 볼 여지를 남기는 독특한 시점을 제공한다. 현대 기술로도 구현 불가능한, 거대한 공중부양 도시와 비행정은 그래서 단순한 상상력의 창조물이 아닌, 이 시대에 대한 일종의 대체 희망으로서 더욱 의미 깊다. 그런 대체희망으로서의 가치가 잠재해 있기에 스팀펑크라는 독특한 가상의 세계는 오히려 더 매력적으로 많은 이들에게 받아들여지는 것일지도 모르겠다. ①

〇〇

환상의 공간이면서도 현실의 역사에 뿌리를 두고 있다는 스팀펑크 세계관은 좀더 새롭고 독특한 느낌을 만들어 내길 원하는 게임 콘텐츠에서 매력적인 눈길로 바라보고 있는 요소다. 그래서 적지 않은 게임들이 스팀펑크를 세계관의 기본으로 차용하거나, 게임 속 곳곳에 스팀펑크의 요소를 활용하고 있다.

〇〇