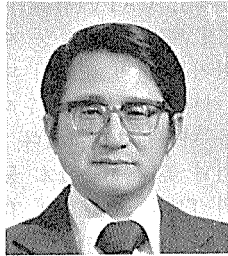


## ● 振興컬럼

# 패미컴 붐은 왜 일어나는가?



金 貞 欽  
高麗大 教授 / 理博

### 붐을 일으킨 패미컴

月産 40万台인데도 百貨店이나 電子製品商에서는, 항상 品貴狀態이다. 그래서 손님에게 예약판매를 하거나 또는 制限時間 판매를 하고 있을 정도이다. 1983年 7月 販売以來의 累積販売台數는 1985年 12月까지 580万台, 1986年 2月까지 650万台를 넘고 있다. 그래서 今年末까지는 900万台 또는 1,000万台도 넘게 팔릴 것으로 예상되고 있다.

日本에서의 이야기이다. 그렇게 되면 日本의 總家口數 3,600万 世帶의 25%~28%가 이 기계를 갖게 된다. 이 話題의 主人公은 패밀리 컴퓨터(Family Computer) 또는 패미컴이라 약칭되는 게임 專用의 컴퓨터이다.

게임 專用이라고는 하지만 그 本体는 버젓한 8비트級의 個人컴퓨터(PC)이다. 그리고 그 基本性能은 PC의 最高名作이었던 Apple II機와 같다. 사실 이 패미컴의 心藏部分이라고도 할 CPU(中央演算處理裝置)는 Apple II의 CPU와 같은 系統의 모토로라系 6502이다. CPU는 명령의 解讀·実行에서 데이터의 處理·入出力 機器의 管理 등등에 이르기까지 모든 것을 맡아서 하는 頭腦部分이다. 이러한 CPU가 Apple II機와 같은 系統의 CPU인 만큼 그 處理速度 또한 매우 빠르다.

이런 CPU 外에 패미컴은 高性能의 画像處理裝置인 PPU(Picture Processing Unit)를 갖는다. 그 결과 보통의 8비트級 PC나 MSX型 PC에 비해 그림의 鮮明度, 色調, 움직임이 월등하게 우수하다.

### 소프트웨어가 월등하게 우수

이런 우수한 性格의 PC를 게임 專用으로 만든 것이 패미컴이다. 그러면서도 그 값은 日本돈으로 1万 4,800円에 불과하다. 최근의 円高時代에도 100弗도 채 안된다. 그래서 폭발적인 인기를 끌고 있다. 물론 값싼 것만이 爆發의 人氣의 原因은 아니다. 이 패미컴을 쓰기 위한 많은 가지수의 재미나는 소프트웨어가 개발된 것도 큰 유행의 原因이 된다.

게임用的 이 소프트웨어는 그 값이 하나에 平均 4,000円~4,500円(韓貨 약 2万 2,000원)이라는 높은 값인데도 지금까지 97種에 약 4,000万個나 팔리고 있다. 그 중에는 單一소프트웨어로 370万個나 팔린 「Super Mario Brothers」란 것을 위시로 100万個 以上이 팔린 것이 10余個나 있다. 그리하여 国民學校 學生에서 어른에 이르기까지 온통 패미컴의 포로가 되어 있다.

패미컴이 얼마나 재미나는 게임인가 하는 것은 아래 에피소드로도 알 수 있다.

昨年 3月 어린이 誘拐事件이 있었다. 이 어린이가 기적적으로 救出이 됐을 때 「지금 너 뭘 하고 싶니?」하고 묻는 記者 물음에 「패밀리 컴퓨터」라고 대답했다는 것이다. 패밀리 컴퓨터는 그토록 어린이들의 마음을 占領하고 있었던 것이다.

또 生日날까지 일부러 기다리게 했더니 學校의 친구가 「너의 집은 그렇게 가난해?」하더라는 말을 아들로부터 전해 듣고 苦笑를 禁치 못한 父도 있다고 한다. 어쨌든 지금 日本에서는 이 패미컴이 一大 붐을 일으키고 있고, 이 패미컴은 금년부터는 「닌텐도」라는 이름으로 美國에도 數 10万台가 수출 예정이라 한다. 닌텐도란 任天堂이라는 社名의 日本발음이다. 즉 이패미컴을 開發해 내고 패미컴 붐을 일으킨 社의 이름이다.

### 패미컴의 走者 : VCS

實은 패미컴에는 그에 앞서 그 선배가 있었다. 美國의 아타리(Atari)社가 開發해 낸 VCS(Video Computer System)가 그것이다. 小売價 200弗로 販賣된 이 비디오 게임機는 1976년에 開發되었고, 1977년에는 40万대가 팔려 하나의 붐을 일으켰다. 그러나, 그 다음 해인 1978년에는 業務用 게임機에 눌

려 販売가 신통치 않았다.

그러나, 1979년이 되자 비디오 게임은 갑자기 붐을 일으켰다. 그것은 「스페이스 인베이더 (Space Invader)」라 불리는 게임용의 소프트웨어가 開發이 되었기 때문이다.

이 스페이스 인베이더가 방아쇠가 되어 VCS는 불티나게 팔리기 시작했다.

그 결과 1982年末까지 VCS는 1,100万台나 팔렸다. 美國의 全家口數 8,500万 世帯의 약 13%가 VCS를 소유하게 된 셈이다.

그러나 VCS는 그것으로 그치고 말았다. VCS의 画像는 黑白이었고, 또 그 성능에도 한계가 있었다. 日進日步하는 電子技術 世界에서 VCS는 1976년의 仕樣을 그대로 쓰고 있었기 때문이다. 半導體 世界에서는 5年사이에도 技術水準이 10倍나 늘어나는 데도 아타리社는 안일하게도 高機能機의 開發을 게을리 했기 때문이다.

### 패미컴 붐의 意義, 뉴미디어 時代

아타리社의 VCS 붐이나 任天堂의 패밀리 컴퓨터 붐에는 어떤 뜻이 있는가?

한마디로 그것은 情報化社會 移行에 의한 디딤돌이 아닌가 생각된다.

周知하는 바와 같이 뉴 미디어 時代, 情報化 時代란 말을 들은지도 이미 오래이다.

그 결과 地球的인 규모에서는 宇宙衛星에 의해 地球의 뒷쪽에서 일어나고 있는 일들을 마치 그 現場에서 실제로 보고 있는 것과 마찬가지로 TV 画面을 통해 우리들은 안방에 앉아서 볼 수 있는 時代가 되었다.

또 안방에 앉아서 다이얼만 돌리면, 地球 저쪽에 있는 뉴욕이나 런던 또는 파리나 로마에 있는 親知와 언제라도 電話通話를 나눌 수 있는 時代가 되었다. 이렇게 TV나 國際電話 쪽에서는 확실히 情報化·뉴미디어화가 이루어지기는 하였다. 그러나 그 안방 自體의 모습은 어떤가? 뉴미디어 時代가 되었다고는 하지만 안방의 모습은 10年前과 별반 달라진 것이 없다.

즉 日常生活의 水準으로부터 쳐다 본다면 뉴미디어

어니 情報化 時代니 하는 것은 아직도 그림의 떡에 불과한 것이다. 다시 말해 實感的으로 하나도 뉴미디어化·情報化되었다는 느낌이 나지 않는다.

INS (高度情報通信 시스템), ISDN (統合 디지털 通信網), LAN (企業內狹域情報通信網), VAN (附加 價值通信網), CATV (有線有料TV), 데이터通信, 光通信, TV電話會議 등등 새로운 낱말이 요란하게 亂舞한지도 이미 數年이 되었지만 말만 요란할 뿐 어느 하나 現實的으로 우리 주변에 구체적으로 그 모습을 나타낸 것은 없다.

그러나 美國이나 日本 등 先進情報化社會에서는 안방의 TV를 独占한 채 TV앞에 주그려 앉아 어린 아이들이 VCS나 패미컴을 써서 時間가는 줄 모르게 게임에 열중하고 있다. 그 모습 속에 다가올 뉴미디어時代, 情報化時代의 門을 열어주는 열쇠가 갖추어져 있었던 것이다.

### 장난감이라고는 하지만

그까지 장난감이라 웃어넘기기에는 패미컴은 너무도 機能이 高級인 컴퓨터이다. 우선 패미컴은 게임용이라고는 하지만 버젓한 個人컴퓨터이다. 그것도 8 비트級의 高級機種인 Apple II機와 비슷한 水準의 컴퓨터였던 것이다. 비록 그 入力裝置는 게임 專用으로 單純化되어 있지만, 간단한 健盤장치를 접속시키기만 한다면 個人컴퓨터로서 훌륭하게 機能을 하게 된다.

더구나 그 普及台數는 現時點에서 이미 800万台가 넘어섰다고 예측이 되고 있다. 日本의 경우라면 全家口數의 22%나 된다. 따라서 게임機로서의 이 8 비트 PC (個人컴퓨터)에 간단한 健盤장치만 붙여 준다면 이 게임 專用機는 하루아침에 家庭用 情報端末機로 변신할 수가 있게 된다. 그 결과 어느날 갑자기 이 세상은 안방까지 포함해서 情報化社會로 突窺하고, 안방은 情報化 基地가 된다.

그래서 이미 여러 企業體들이 패미컴의 製造源인 「任天堂」과 손을 잡고 情報化産業에 나서려고 군침을 삼키고 있다.

한예로 世界서 1·2位를 다투는 巨大会社인 日本의 NTT (日本電氣通信會社 : 한국의 電氣通信公

社에 해당社마저 800万台나 보급되어 있는 패미컴을 캡틴(CAPTAIN)이라 불리는 비디오텍스(Videotex)網에 연결시켜 보자는 구상을 하고 있다. 사실 패미컴을 캡틴通信網에 연결시키는데는 적절한 LSI(大規模集積回路) 하나만 더 追加하면 되는 것이다.

이 캡틴(CAPTAIN)은 日本의 NTT社(작년에 民營化됨)가 日本 郵政省과 공동으로 개발한 비디오텍스 시스템이다. 그 비디오 텍스란 손쉽게 말해 電話線과 家庭用TV를 연결시켜 필요한 情報를 찾아내게 하는 通信網을 뜻한다. 즉 비디오텍스 센터에 巨大한 컴퓨터를 마련해 놓고, 數10万, 數100万가지의 情報를 檢索하기 위해 쉽게 整備·蓄積해두었다가, 通話線을 통해 一般家庭과 연결시킨 후 누구나 알고 싶은 情報를 健盤의 단추 몇개의 조작으로 TV画面에 画像形態로 불러내는 情報檢索 시스템이다. 아시안 게임을 계기로 韓國데이터通信(株)가 開發해낸 「千里眼」이라는 시스템은 바로 이런 비디오텍스의 일종이다.

이런 비디오텍스는 英國이 世界 최초로 1979년에 프레스텔(Prestel)의 이름으로 商業化하는데 성공했고, 곧이어 캐나다가 「Telidon」이란 이름으로 商業化했다. 현재 世界 20余個 國家에서 30余個의 시스템이 가동되고 있거나 또는 開發中에 있다.

日本서는 CAPTAIN(Character And Patterns Telephone Access Information Network)이란 이름으로 1984年 11月 30일에 商業化가 시작되었다. 그러나 처음의 예상과는 달리 加入된 端末機數는 1986年 1月末 현재 1万台는 채 되지 않는 9,770대에 불과하다. 1年 2個月의 成果로서는 完전한 실패라 보아야 하겠다.

## 패미컴 通信網

그렇다면 그 실패의 원인은 무엇인가? 첫째로 端末機가 TV값보다도 비싼 20万円(韓貨는 약 100만원)이란 점이다. 둘째로 느린 反應速度가 문제가 된다. 健盤을 두들겨도 즉시로 画面에 나타나는 것이 아니라 數秒나 기다려야 되기 때문에 답답하기

짜이 없다. 셋째로 通信料가 든다는 점이다. 이 비디오 텍스는 電話線을 利用하기 때문에 電話料라는 通信料를 별도로 물어야 한다. 물론 이를 위해서는 현재 日本에서는 1건당 全國 어디서건 30엔(韓貨 약 150원)이 되도록 使用料를 통일시켜놓고는 있지만 그래도 그 費用은 의외로 높게 올라간다.

그러나 이 端末機로서 현재 全國에 800万台나 보급되어 있는 패미컴을 이용한다면 20万엔(100만원)이라는 端末機設置費가 不必要하게 된다. 또 패미컴은 반응이 빠른 6502型の CPU(中央演算處理 장치)와 色彩와 鮮明度가 높고 反應速度가 빠른 特殊 PPU(画像處理장치)를 썼기 때문에 反應時間이 빨라질 뿐만 아니라 画像도 선명하게 나타난다.

물론 패미컴 대신 個人컴퓨터(PC)를 사용할 수도 있다. 그러나 日本에 현재 普及되어 있는 500万台의 PC는 메이커가 제각기 다른 異機種으로 되어 있다. (最大로 보급된 NEC의 PC도 50万台) 異機種의 PC는 서로 互換性이 없기 때문에 동일한 通信網으로 연결시키기가 사실상 불가능하다. 그런데 패미컴은 同種의 PC로 되어 있고 그 數는 800万台나 이미 보급되어 있다.

그래서 이미 이매지니어(Imagineer)社라는 패미컴 네트워크社가 設立이 되어 있다. 이 社는 그 첫 事業으로서 全國에 있는 패미컴을 연결시켜 國民學校 學生과 中學生 상대의 CAI(Computer Assisted Instruction, 컴퓨터援用教育) 事業을 전개시킬 예정이다. 公文教育研究所, 日本教育心理研究所, 小學校 등등이 이미 開發해 놓은 教育프로그램을 十分 利用해서 새로운 教育講習 프로그램을 실시할 예정이다. 이 事業이 성공되면 다음은 生涯教育, 그 다음은 패미컴 通信網을 쓴 데이터 通信(電子私書函 등 포함) 事業 등에도 나서는 등 뉴미디어時代, 情報化時代를 구현시키려 하고 있다.

장난감이라고는 하지만 日本에서 현재 일고 있는 이 패미컴 熱風은 틀림없이 다가올 情報化時代 突入을 위한 열쇠 구실을 할 것이 거의 틀림이 없다.

우리 電子業界도 남의 나라 일이라고 仿觀만 하지 말고, 좀더 積極的으로 이런 새로운 미디어에 대해 注意와 研究를 傾注해주시기 바란다.