

특집논문-07-12-5-08

역사소재 기반 디지털게임의 발전과정 및 기획요소 연구 - 동·서양 5개국의 역사소재 게임을 중심으로

문만기^{a)*} · 김태용^{b)}

Development of Digital Games Based on Historical Material and its Design Components - With History Based Games of 5 Countries

Moon Man-Ki^{a)*} and Kim Tae-Yong^{b)}

요 약

문화가 산업의 영역으로 들어온 이후^{[1]-[4]} 세계 각국에서는 자국의 문화콘텐츠를 다양한 매체를 통하여 교육적 또는 상업적 목적으로 활용하기 위한 노력을 해 왔으며^[5], 다양한 문화 및 역사가 이 분야의 주요 배경 및 소재로 인식되면서^[6] 역사학 등을 전공하는 많은 학자들의 역할도 증가되고 있는 추세이다. 그 중에서도 특히 게임분야는 관객이 직접 참여하여 스토리텔링을 완성해 간다는 인터페이스 특성상^[7] 문화전파와^{[8][9]} 학습효과가 매우 높은 매체로 인식되고 있다^{[10]-[13]}. 이러한 측면에서 인간의 단순한 놀이로^{[14][15]} 인식되고 있는 디지털게임에서 현재 세계 각국이 제작하여 전 세계에 전파하는 역사게임의 소재 및 세계관등을 비교분석하는 것은 매우 중요한 일이다. 본 논문은 1980년부터 2005년까지 한국에서 서비스된 약 70여 편의 역사소재게임 중 대표적 제작 및 보급 국가인 한국, 미국, 일본, 대만, 독일, 총 5개국의 역사소재 게임 68편을 무작위로 선정하여 각국이 제작한 게임의 배경시대 및 기획의도 등을 분석하고 역사원형이 게임 시나리오 및 세계관, 배경으로 등장하는 사례를 비교하여 각국이 선호하는 시대와 장르 및 문제점을 도출하여 향후 우리의 발전적인 역사소재게임의 기획방안을 제시 하였다. 역사게임에 적용된 세계관 및 등장인물 분석에서는 각국의 역사게임에 적용된 실존인물, 실제역사 및 역사소설로 나누어 비교하였으며, 그 결과 총 68편 중 실존인물을 게임에 적용한 사례는 총 8편으로 전체의 11.8%에 해당하였다. 또한, 과거의 실제 역사 및 배경을 게임의 소재로 적용한 사례는 37편으로 전체의 54.4%를 차지한 것으로 조사되었다. 각국이 선호하는 역사게임의 주 소재는 인물보다는 실제의 배경이 주 무대가 된다는 것을 알 수 있었으며, 한국은 고대 고구려를 중심으로 한 삼국시대, 미국은 1,2차 세계대전, 독립전쟁, 일본은 중세 일본 전국시대, 독일은 고대 유럽역사 등 각국이 선호하는 역사적 배경은 그 나라가 역사적으로 자랑스럽게 생각하는 역사적 시점이 역사게임의 주 배경이 된다는 결과를 얻었다. 게임의 주 배경이 되는 시대로서는 고대가 37편으로 54.4%를 차지하여 각국에서 제일 선호되는 시대로 조사되었으며 그 다음은 근·현대가 18편으로 26.47%, 중세 7편 10.3%, 선사시대 5편 7.35%, 상고시대가 1편으로 1.47%로 나타나 고대·중세, 근·현대 순으로 선호하는 것으로 나타났다.

Abstract

When culture took large part in industrial area^{[1]-[4]}, every country has tried to utilize own cultural contents for educational or commercial purpose^[6] and the various cultures and histories are recognized as a main concept or subject so that a number of scholars who study history increase. In video game field, special characteristics of interface that audiences participate in the game to complete story-telling is considered as efficient material for learning process^{[10]-[13]}. As observed above, it is important to analyze the games that every country makes and export to the world in which the video games is understood as a play of human in general^{[14][15]}. This paper has firstly analyzed the most favorite historical games developed in Korea, the USA, Japan, Taiwan and Germany from 1980 to 2005 and secondly, compared that wars and historical origin appears in game scenario, a world view and background story and finally after point out the preferable era and genre of the countries then propose the promising way of design for historical video games. In the process of analysis of a view and heroes in historical games, we compared the real

persons, the real historical events and novel in which 11.8% only employed the real persons in 8 out of 68 games. Also the real history and background story are appeared in 37 games which is 54.4% of them. We discovered that the main material that is popular for each country is the historical backing rather than real persons where the favorite historical background is chosen at which they are proud of; 3-Throne era with strong ancient Gogurye for Korea, the 1st and 2nd World Wars and the Independence War for the USA, the tide of war around Middle age for Japan, ancient history of Europe for Germany. The favorite age for video games is Ancient times with 37 games for 54.4%, Middle Age with 7 games for 10.3%, the prehistoric age with 5 games for 7.35%, remote age with 1 for 1.47%, while current historical games favor Ancient or Modern Age.

Keyword: Digital Games based History, Spread cultural and learning effect, Digital Pedagogy.

1. 서론

20세기 이후 세계 각국에서의 문화산업 규모가 확대되고 각국의 다양한 문화 및 역사가 이 분야의 주요 배경 및 소재로 인식되면서 역사학을 전공하는 많은 학자들이 많은 관심을 가지기 시작하였다^{[16]~[18]}.

특히 게임분야에서는 전투, 국가경영, 도시건설 등을 중심으로 1980년대부터 역사학을 바탕으로 한 게임이 많이 제작되어 세계 게이머들에게 각광을 받고 있다. 80년대 초에는 컴퓨터 환경이 대부분 애플2 플랫폼과 PC에서의 운영체제는 DOS로 이루어져 있어 최근 같이 비주얼이나 엔진의 기술들이 발전하지 못하여 다양한 퀘스트 구현을 위한 미션(mission)¹⁾의 표현들에 대한 제약이 있었지만, 역사원형을 게임에 도입한 사례는 세계적으로 매우 다양하게 제작되었으며 현재까지 그 양상은 계속되고 있다. 이러한 현상은 게임이 단순한 문화콘텐츠 산업이라는 기본적인 특성 이외에도 정교한 스토리텔링 구조의 전달 과정 상^{[19]~[23]} 자국의 문화전파^[15]나 교육적 효과가 높기 때문일 것으로 보여 진다^[12]. 특히 선형적 이야기 전개방식의 다른 영상분야와는 다른 비선형적 이야기 전개방식은^{[24]~[26]} 이러한 효과를 극대화 시킨다^{[27]~[31]}.

디지털게임을 이용한 교육적인 효과는 오래전부터 연구되었는데, 듀이(John Dewey)는 ‘도덕적 학습 가치와 학습 도구’로서의 동기유발을 위한 ‘놀이’와 ‘게임’의 활용을 강조하였으며^{[32]~[33]} 피아제(Piaget)는 "적당히 복잡하게 정보를 제공함으로써 학습자의 호기심을 자극하여 학습의 효과를 높일 수 있다"고 그의 연구에서 밝히고 있으며^{[34]~[35]}, 인간의 지식과 지능은 개인과 환경간의 상호작용에 의해서 개인 내부에서 점차 증가한다고 연구서에서 밝히고 있다^[35].

디지털 매체를 통한 상호작용적 학습은 균등한 상호작용과 더 깊은 사고를 촉진하여^[36] 사용자가 자신의 견해를 구성하는데 시간을 스스로 조절함으로써 상호작용의 수준을 높일 수 있으며^{[37][38]}, 학습자가 자신이 원하는 시간에 원하는 만큼 시스템을 활용할 수 있기 때문에 결정의 질을 높일 수 있다^{[9][36]~[40][43][44]}.

피아제에 비해 사회적 차원에서 상호작용성의 중요성을 연구한 비고츠키(Vygotsky)는 언어, 상징 등의 도구 및 매개적 기호의 사용을 통한 고등정신과정, 내면화과정을 강조하여 상징매체를 통한 인지능력의 향상을 강조하였다^{[27]~[29][41]}.

교육게임(Educational games)에 대한 본격적인 연구는 1990년 이후 교육공학(Educational Technology) 분야에서 사용자중심의 구성주의(Constructivism)학습이론과 관련된 연구가 활발히 진행되면서부터 대중화 되었으며, 현재 이러한 연구 등을 토대로 다양하고 구체적인 형태로 매체에 적용되고 있다^{[10][11]}.

a) 중앙대학교 첨단영상대학원
The Graduate School of Advanced Imaging Science, Multimedia & Film, Chung-Ang University.
교신저자 : 문만기(moon1915@empal.com)
* 본 연구는 ITRC(Information Technology Research Center)와 서울시 산학연 협력사업의 지원으로 수행되었음.

1) 미션(mission): 게임의 퀘스트 완성을 위해 필요한 여러 형태의 이벤트.

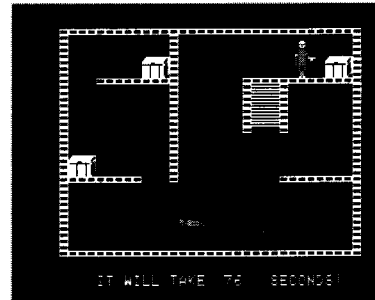
이러한 관점에서 보면 특히 게임 영역에서의 역사원형 소재 선택은 구성주의 교육학 관점에서^[42], 유저의 학습효과가 높은 스토리텔링 특성^{[45]~[48]}을 감안하여 전문적 고증을 거쳐 기획 단계부터 매우 체계적인 접근이 요구된다.

이 논문은 1980년부터 2005년까지 한국에서 서비스된 약 70여 편의 역사소재게임 중 대표적 제작 및 보급 국가인 한국, 미국, 일본, 대만, 독일, 총 5개국의 역사소재 게임 68편을 무작위로 선정하여 각국이 제작한 게임의 배경 시대 및 기획의도 등을 분석하고 역사원형이 게임 시나리오 및 세계관, 배경으로 등장하는 사례 및 각국이 선호하는 시대와 장르등을 비교분석함으로써 향후 우리의 역사소재게임의 발전적 기획방향을 제시함을 목적으로 연구되었다.

II. 역사소재 게임(historical games)의 발전과정 및 이론적 배경

1. 1980년도 역사소재 게임

1980년대의 초창기 역사적 사실을 기반으로 한 게임은 세계 제2차 대전의 연합군과 독일군과의 전투내용을 담은 1981년도 미국의 마우스 소프트(Mouse Soft)사에서 제작한 2D게임 《울펜스타인(Beyond Castle Wolfensteins)》²⁾, 1984년의 시테크(Sir-Tech)사의 《레스큐레이더스(Rescue Raiders)》³⁾등이 초창기 PC기반의 게임으로 분류된다. 이 당시 제작된 《울펜스타인》과 《레스큐레이더스》는 공통적으로 세계 제2차 대전을 배경으로 하는 어드벤처(Adventure) 및 시뮬레이션(Simulation) 장르의 게임이다. 《울펜스타인》은 독일과 연합군의 전투 속에서 연합군의 활약상을 담은 게임으로 이 게임은 성갈이 독일군이 만들어놓은 병커를 만들어 놓고 나치의 계획을 중단시켜야하는 미 육군 레인저의 활약을 어드벤처 장르로 그려 나가고 있다(그림1) (그림2).



The emphasis on espionage can be seen here in the Apple II version of the game as the player attempts to pick the lock on a chest in the castle. A dispatched guard's body can be seen near the middle bottom of the screen.

그림 1. 울펜스타인, 1981
Fig. 1. Wolfensteins, 1981

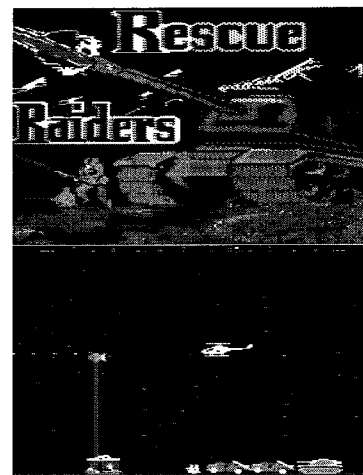


그림 2. 레스큐 레이더스, 1984
Fig. 2. Reacue Raiders,1984

1985년 이후 일본의 코에이(KOEI)사를 중심으로 중국역사서로 널리 알려진 삼국지를 배경으로 한 전략시뮬레이션 게임인 《삼국지1》과 《수호지》, 일본 전국시대 오다 노부나가의 활약상을 그린 《신장의 야망(Nobunagas Ambition)》 등 역사적 영웅을 중심으로 한 작품들이 전략시뮬레이션 장르로 출시되었으며, 특히 삼국지 시리즈는 현재까지 시리즈로 출시되어 많은 사랑을 받고 있다(그림4).

2) 1981년 미국의 'Musc SoftWare'사에서 개발된 어드벤처장르로 이게임은 세계 제2차 대전을 배경으로 제작된 작품으로서 독일군과 연합군이 배틀린 등의 독일군이 만들어 놓은 병커 속에서 나치의 계획을 중단시켜야하는 미 육군 레인저의 활약을 다룬 어드벤처 게임이다. 특히 이 게임은 제작방식에서도 현대의 1인칭슈팅게임(FPS; First Person Shooting)의 제작에 영향을 미쳤다.

3) 1984년 미국의 시테크(Sir-Tech)사의 작품으로 초창기 전략시뮬레이션 장르로 분류된다.



그림 3. 금광을 찾아서,1989
Fig. 3. Lost Dutchman Mine,1989

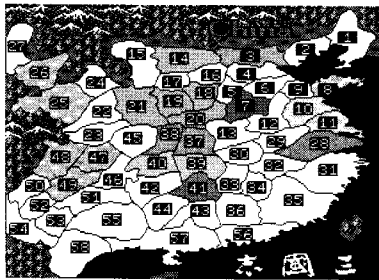


그림 4. 삼국지1, 1985
Fig. 4. Romance of The Three Kingdoms1,1985

또한 미국의 매그네틱(Magnetic)사의 미국의 서부 개척 시대를 그린 《금광을 찾아서(1989)》〈그림3〉 코에이(KOEI)사의 미국 독립전쟁을 다룬 《자유가 아니면 죽음을(Liberty or Death)》 등 근·현대 미국의 역사를 소재로 한 게임을 선보이기도 하였다. 특히 이 시기에는 제작방식이 진보하여 창구효과를 극대화하기 위한 전략으로 하나의 원천



그림 5. 페르시아왕자1, 1990
Fig. 5. Prince of Persia,1990

소스가 성공하면 게임으로 제작되는 원소스 멀티유즈(One-Source Multi-Use) 개념의 고급화된 제작방식이 미국의 월트디즈니와 일본의 코에이(KOEI)사를 중심으로 본격적으로 시도 되었다〈그림 5〉.

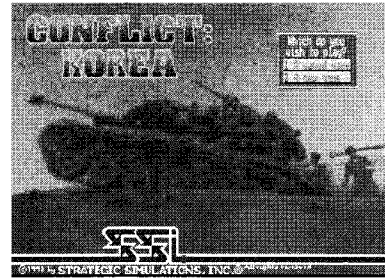


그림 6. 한국전쟁,1991
Fig. 6. Conflict; Korea,1991

2. 1990년대 역사소재 게임

1990년대 역사소재 게임은 컴퓨터기술의 획기적 발전과 가정용 게임기의 대중화에 힘입어 비교적 좋은 그래픽으로 게임을 즐길 수 있었던 시기이다. 또한 이 시기에는 미국과 일본이 독점해왔던 세계 게임시장에서 한국에서 상용화된 인터넷 인프라의 획기적 발전으로 MUD(Multiple Use Dialogue)⁴⁾형태의 온라인 게임인 《바람의 나라》가 제작되면서 온라인 게임이 세계 게임시장에서 하나의 플랫폼으로 자리 잡게 되었으며 게임의 형태도 다중의 유저가 동시 접속하여 게임을 진행하는 방식인 실시간 개념⁵⁾으로 변화하게 된다〈그림 9〉.

1990년대의 대표적인 게임으로는 한국 넥슨의 《바람의 나라(1996)》 이외에도 일본 코에이(KOEI)사의 전략시뮬레이션 게임인 《대항해시대》 《삼국지2》 《테이크커맨드(Take Command: 2nd Manassas)》 독일의 《세틀러(Serfcity)》 등 본격적으로 다양한 각국의 역사들이 게임으로 개발된 시기이다.

특히 이 시기는 외국의 역사소재 게임의 출시에 자극받아 《삼국기》 《홍길동전》 《임진록》 등 한국의 게임업체

4) Multiple User Dungeon 혹은 Multiple User Dialogue의 약자.("지하감옥"을 뜻하는 Dungeon은 복잡한 미로를 찾아가는 게임에서 유래되어 컴퓨터 게임의 일반적인 명칭으로 굳은 말). 머드게임은 컴퓨터 통신망을 통해 여러 사용자가 대화를 나누며 가상의 공간에서 활동하는 게임을 말한다. (자료출처: <http://terms.naver.com/item.php>).

에 의해 한국의 역사소재 게임이 본격적으로 출시되던 시기였으며 <그림8> <그림10>, 한국전쟁이 게임의 소재로 등장하기도 하였다 <그림6>.

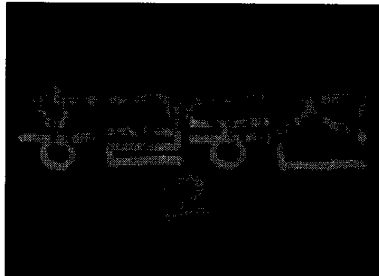


그림 7. 홍길동전,1995
Fig. 7. Hong Kil-Dong,1995



그림 8. 울펜슈타인 3D,1992
Fig. 8. Wolfenstein 3D,1992



그림 9. 바람의 나라,1996
Fig. 9. Nexus TK (U.S.A), Kase(Japan), Nexia(Indonesia), 1996



그림 10. 임진록,1996
Fig. 10. Seven Years War,1996

미국의 《울펜스타인(Beyond Castle Wolfensteins)》 같은 게임은 문학에서 한번도 성공하지 못한 2인칭 개념의 1인칭 게임(FPS; First Person Shooting)⁷⁾의 시초라 볼 수 있다 <그림7>.

3. 2000년대 역사게임

2000년대는 컴퓨터기술의 발전이 게임 제작과정이나 사용 환경 측면에서 많은 변화를 가져오게 하였는데, 그래픽 카드기술, 3D제작기술의 향상, 초고속 통신망의 발전등을 들 수 있을 것이다. 이러한 기술의 발전은 강력한 게임엔진의 구축이 가능하게 하여 게임제작방식에도 많은 영향을 미쳐 한국에서의 MMORPG⁸⁾ 장르의 구현이나 2000년대 미국을 중심으로 만들어진 1인칭슈팅게임(FPS)의 구현이 가능하게 되었다. 이 시기에 역사소재의 대표적 게임으로는 한국의 실시간 전략게임(RTS)⁹⁾인 《천년의 신화》 MMORPG게임 《거상》 미국의 1인칭게임인 《Medal of Honor》 《Battle Field 1942》 등이 있다.

5) 현재의 MMORPG.

6) 한국전쟁(Conflict: Korea) 라는 이름으로 1950년대 한국전쟁을 다룬 전략게임으로서 일본식 턴제 방식의 특성을 가지고 있으며 연합군의 활약을 중심으로 스토리전개, 미국의 SSI사에 의해 1991년에 만들어졌다.

7)1인칭 슈팅게임(FPS게임)은 일반적인 영상매체인 영화나 애니메이션과는 달리 Player가 게임 속에 진입한 시점에서 게임진행이 가능하다.

8) Massively Multiplayer Online Role Playing Game; MMORPG, 다 사용자 온라인 롤플레이팅 게임이라는 뜻으로 여러명의 Player가 동시에 온라인에 접속하여 게임을 진행할 수 있는 특징이 있음.

9)RTS(Real-time strategy):적군과 아군이 동시에 용병술을 행하여 승패를 가르는 컴퓨터 게임의 한 종류이지만, 컴퓨터가 게임에 중요하게 활용되면서 적군과 아군이 같은 시간에 실시간으로 움직이는 상황을 연출하는 것이 가능해졌고, 이에 따라 전략게임이 더욱 실감나는 형태로 진화했다.

2000년대의 게임의 역사소재 게임의 특징은 주로 전쟁소재를 중심으로 한 1인칭 슈팅게임과 한국에서의 역사와 경제체제를 배경으로 한 다중게임 등이 출시되었는데 이러한 형태의 게임이 유통될 수 있었던 것은 한국에서의 온라인 기반의 기술발전과 게임엔진기술의 획기적 발전으로 인한 3D그래픽기술의 발전이 큰 영향을 미쳤다<그림12> <그림13> <그림14>.



그림 11. Take Command: 2nd
Fig. 11. Take Command: 2nd



그림 12. 거상, 2006.
Fig. 12. Manassas,2006.

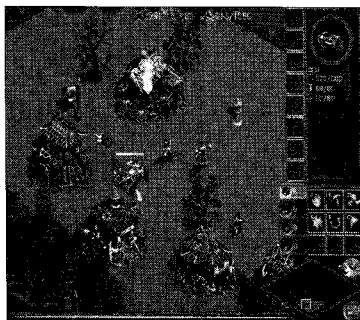


그림 13. 천년의 신화, 2000
Fig. 13. a millennium myth,2000



그림 14. 칼온라인,2002
Fig. 14. Kalonline,2002

III. 역사소재게임 분석

1. 각국의 역사소재게임에 적용된 세계관 및 등장인물 분석

본 연구에서는 한국의 10대부터 30대까지 한국의 게임 소비자들에게 잘 알려진 고전 및 현대역사를 소재로 한 인기 역사소재 게임 총 68편을 연구자가 임의로 선정하여 각 국가 별 제작 현황을 본 결과 한국이 14편으로 20.6%를 차

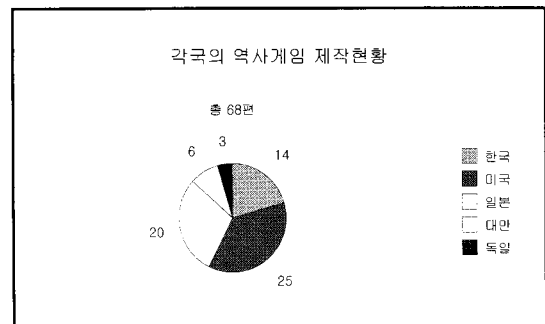


도표 1. 국가별 역사소재게임 제작 현황

지하고 있으며, 미국은 25편으로 36.8%, 일본은 20편으로 29.4% 대만은 6편으로 8.8%, 독일은 3편으로 4.4%를 차지하고 있는 것으로 조사되었다(도표1).

각국의 역사게임의 세계관 및 캐릭터로 적용된 사례를 실존인물, 실제역사 및 배경 역사소설의 3분야로 나누어 분석해보면 한국의 역사게임은 총14편 중 실존인물이 적용된 게임은 6편, 42.86%이며 실제배경 및 역사가 적용된 경우는 9편으로 64.29%, 역사소설이 적용된 경우는 1편, 35.7%로 분석되어 실제역사 및 실존인물이 적용된 경우가 높았다(도표2).

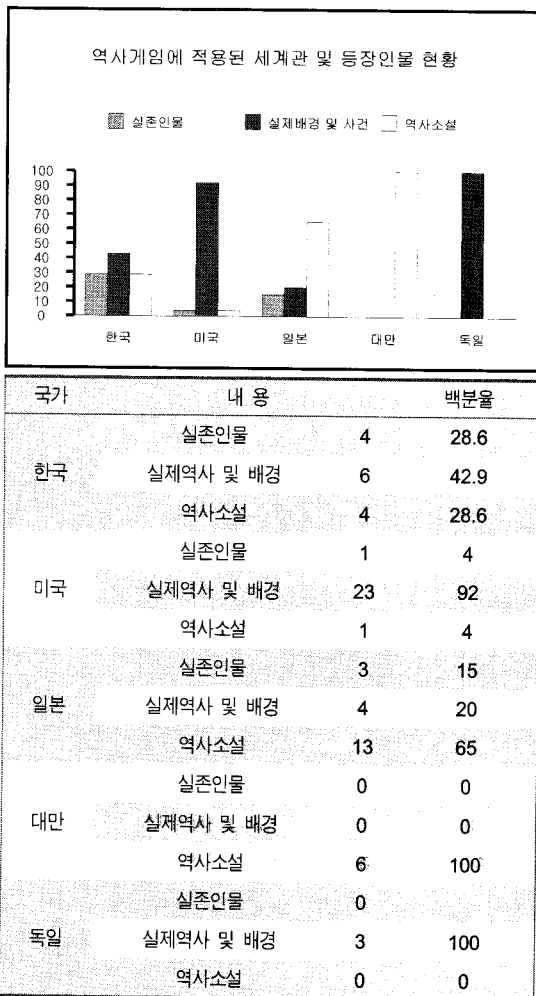


도표 2. 역사게임에 적용된 세계관 및 등장인물 분석
Fig.2. Environment & Character analysis

미국의 경우에는 총25편 중 실존인물1편 4%, 실제역사 및 배경 23편 92%, 역사소설1편 4%로 나타나 미국의 역사 게임도 실제인물과 실제사건 및 배경을 중심으로 하여 제작되는 경우가 많은 것으로 나타났다. 반면 일본의 경우는 조사된 전체 편수 20편중에서 중국의 고대 역사소설 13편 65%, 실제역사 및 배경 4편20%, 실존인물 3편 15%로 나타나 일본의 역사소재 게임은 많이 알려진 역사소설 등을 작품의 세계관에 주로 사용하는 것으로 나타났다. 대만의 경우는 조사된 총6편중 모두 중국 고대소설인 것으로 나타났으며 독일은 이와 반대로 실제 배경을 대부분 적용하는 것으로 나타났다(도표2).

2. 각국의 역사소재 게임의 장르별 현황

각국의 역사소재 게임을 장르별로 세분화하여 보면 한국이 MMORPG 장르가 총14편중 7편으로 50%를 차지하고 있으며 전략시뮬레이션 장르가 3편으로 21.4%, 액션장르가 2편으로 14.4%를 차지하여 특히 한국은 MMORPG, 전

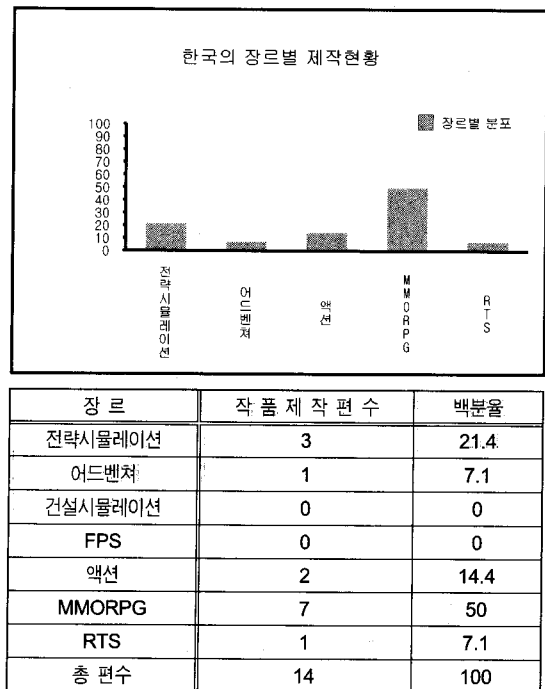


도표 3. 한국의 장르별 제작현황
Fig.3. The present state of game genres in Korea

략시물레이션, 액션 장르 순으로 선호하고 있는 것으로 나타났다(도표3). 모두 온라인 게임기반으로 형성되어 있음을 알 수 있다(도표3).

특히 한국의 역사게임은 여러 명이 동시에 접속하여 게임을 진행할 수 있는 게임의 특성을 이용하여 전투뿐만 아니라 일반 상거래 등 그 시대의 경제 상황들 까지 게임의 공간에 다양하게 표현할 수 있는¹⁰⁾ 기술적인 특성을 가지고 있는 것을 알 수 있었다.

미국의 역사게임은 특정 장르에 치중 하지 않고 골고루 발전하고 있음을 발견할 수 있는데 미국의 역사게임 장르를 보면 전략시물레이션 장르가 총 25편중 6편으로 24%를 차지하고 있으며 액션장르가 8편으로 32%, 최근에는 1인칭 슈팅게임(FPS)게임이 4편으로 16%, 어드벤처(Adventure) 게임이 2편으로 8%를 차지하는 등 전 장르에서 고르게 역

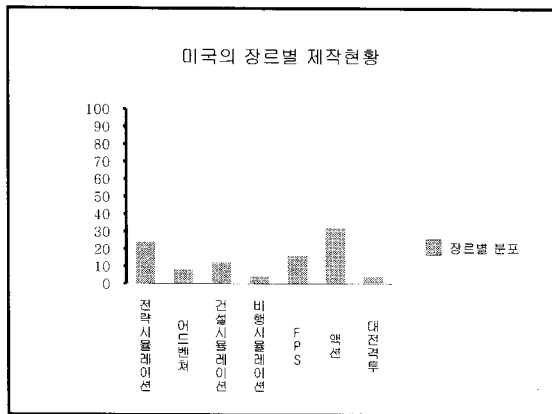
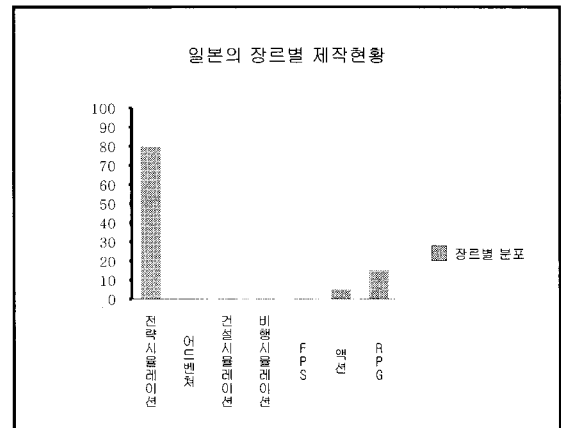


도표 4. 미국의 역사게임 장르별 분포
Fig. The distribution of historical game genres in the US

사게임이 제작되는 것으로 나타났다(도표4). 이에 반해 일본의 역사게임은 총20편 중 전략시물레이션 장르가 16편으로 80%를 차지하고 있었으며 전통적인 스토리를 중시하는 일본식 롤플레이(RPG)¹¹⁾ 장르가 3편으로15%를 차지하는 등 특정 장르에 대한 편중현상이 심한 것으로 조사되었다(도표5).



장르	작품 제작 편수	백분율
전략시물레이션	16	80
어드벤처	0	0
건설시물레이션	0	0
FPS	0	0
액션	1	5
비행시물레이션	0	0
RPG	3	15
총 편수	20	100

도표 5. 일본의 역사게임 장르별 분포
Fig.5 The distribution of historical game genres in Japan

대만의 경우에는 조사된 총6편중 전략시물레이션이 3편으로 50%를 차지하였으며 액션과 대전액션장르가 각각 1편으로 약 16%씩 분포하고 있는 것으로 조사되었으며 독일 게임은 한국에 알려진 경우만 조사하였지만 총3편중에서 전략시물레이션이 2편으로 약67%, 건설시물레이션이 1편으로 33%로 나타났다(도표6) (도표7).

10) 거상(MMORPG, 2006, 조이온) 등
11) 롤플레이게임;Role Playing Game

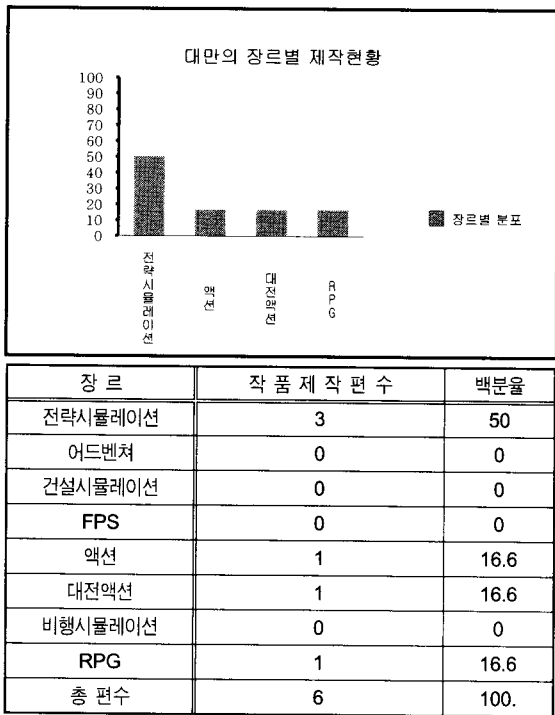


도표 6. 대만의 역사게임 장르별 분포
Fig.6. The distribution of historical game genres in Taiwan

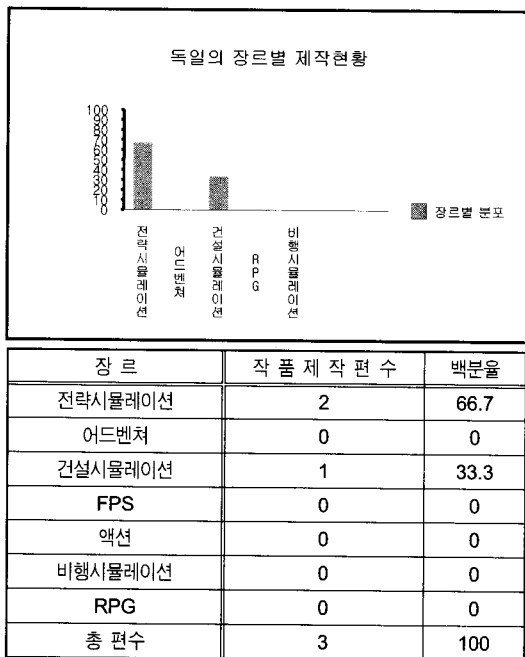


도표 7. 독일의 역사게임 장르별 분포
Fig.7. The distribution of historical game genres in Germany

3. 각국의 역사소재 게임의 년도 별 제작현황

각국이 제작한 역사게임을 제작년도 별로 보면 H/W 및 S/W의 발전으로 게임의 제작환경이 획기적으로 개선된 90년대 이후부터 다양한 장르로 제작되었음을 알 수 있다. < 표3 >

한국에서는 1990년대부터 게임제작이 활성화된 것으로 나타나고 있으며 90년대에 제작된 7편중 전략 시뮬레이션은 3편, 어드벤처 1편, 액션은 2편으로 조사되었으며 2000년도에 와서는 실시간 전략시뮬레이션(RTS)과 MMORPG를 중심으로 제작되었음을 알 수 있다.

표 3. 각국의 역사소재 게임의 년도 별 제작현황
Table 3. The present state of game productions in various countries

	제작년도	장르	작품 제작편수
한국	90년대	전략시뮬레이션	3
		어드벤처	1
		액션	2
MMORPG		1	
2000년대	RTS	1	
	MMORPG	6	
	제작편수	14	
미국	80년대	대전격투	1
		전략시뮬레이션	2
		어드벤처	2
	90년대	전략시뮬레이션	3
		건설시뮬레이션	3
		비행시뮬레이션	1
FPS		1	
2000년대	액션	8	
	전략시뮬레이션	1	
제작편수	25		
일본	80년대	전략시뮬레이션	7
	90년대	전략시뮬레이션	8
		RPG	3
	2000년대	전략시뮬레이션	1
제작편수	20		
대만	90년대	전략시뮬레이션	3
		롤플레이	1
		대전액션	1
제작편수	6		
독일	80년대	시뮬레이션	1
	90년대	전략시뮬레이션	2
		제작편수	3

미국의 경우에도 1990년대에 와서 다양한 장르의 작품이 제작되기 시작하였는데 90년도에는 전략시물레이션 3편, 건설시물레이션 1편, 비행시물레이션 1편, 1인칭 슈팅게임(FPS) 1편 등 많은 기술을 요하는 시물레이션과 1인칭슈팅 게임장르와 액션게임 중심으로 많이 제작되었으며 2000년대에도 그 양상은 계속 되고 있는 것으로 조사되었다.

이런 현상은 영화산업의 발전(특수효과 등)이 게임의 방식에도 영향을 미친 것으로 생각된다⁵³⁾.

일본의 경우에는 80년대의 전략시물레이션 7편 90년대의 전략시물레이션 8편 RPG 3편으로 나타났으며 2000년도에 와서는 전략시물레이션 1편, 액션1편 등 제작수가 줄어든 것으로 나타났다. 이러한 현상은 전통적으로 일본은 PC게임보다는 비디오게임에 주류를 이루고 있기 때문인 것으로 볼 수 있다.

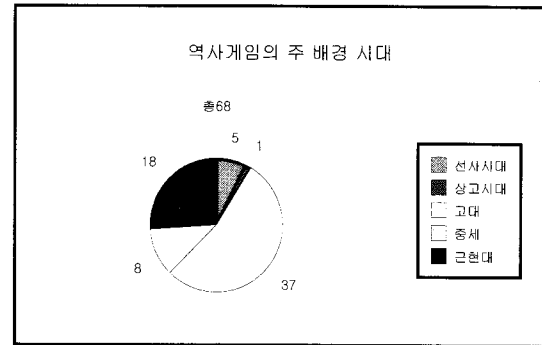
그 외의 대만의 역사소재게임은 90년대에 전략시물레이션 3편 일본식 롤플레잉게임(RPG)장르 1편 2000년대에는 전략 시물레이션게임 1편, 액션게임 1편으로 조사되었으며 독일에서는 80년대의 전략 시물레이션장르 3편, 90년대의 전략시물레이션 2편으로 조사되었다 < 표3 >.

4. 각국의 역사게임 소재로 선호하는 시대 분류

본 연구에서 조사된 각국이 선호하는 시대는 고대가 총 68편중 37편으로 54.4%를 차지하였으며 근·현대 18편으로 26.4% 선사시대 5편 7.3% 상고시대 1편 1.47로 조사되었다. 특히 서양에서는 고대 로마시대를 중심으로, 동양은 중국고대, 한국의 고대를 중심으로 게임배경이 설정되는 사례가 많았다 < 도표8 >.

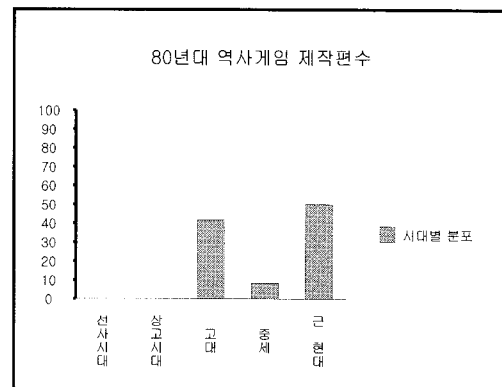
제작 시대별로는 80년대의 역사소재 게임 총12편중 근현대 6편으로 50%고대 5편 41.6% 중세 1편으로 8%로 나타났으며 1990년대에는 총43편중 고대가 24편으로 55.8%, 근·현대 8편 18.6% 중세7편 16.3%, 선사시대 4편 9.3%로 나타났다 < 도표9 > < 도표10 >.

반면 2000년대에는 13편중 고대가 53.8편 근현대 3편으로 23%, 선사시대, 상고시대 각각1편으로 7.7%를 차지하고 있는 것으로 조사되어 고대와 근·현대시대를 배경으로 하는 게임이 2000년도에 와서는 많이 제작되고 있는 것으로 조사되었다 < 도표11 >.



시대별분류	제작편수	백분율
선사시대	5	7.35
상고시대	1	1.47
고대	37	54.41
중세	7	10.3
근현대	18	26.47
합계	68	100

도표 8. 게임의 주 배경 시대
Fig.8. The primary background eras of games



시대별분류	제작편수	백분율
선사시대	0	0
상고시대	0	0
고대	5	41.6
중세	1	8.3
근·현대	6	50
합계	12	100

도표 9. 80년대 역사게임 제작현황
Fig.9. The game productions of historical games in 80's

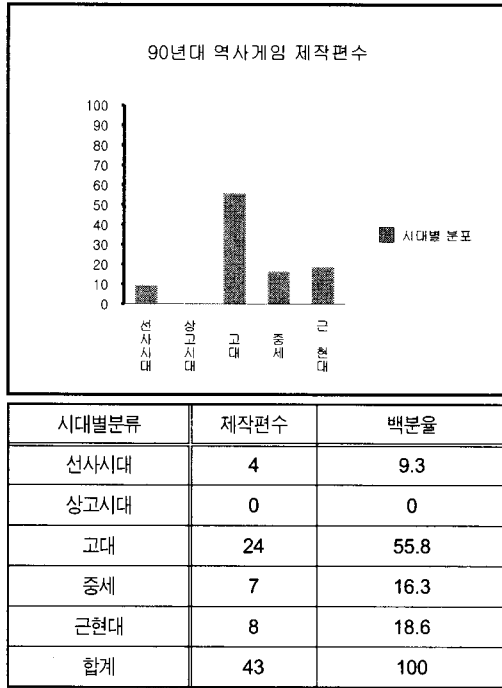


도표 10. 90년대 역사게임 제작 현황
Fig.10.The game productions of historical games in 90's

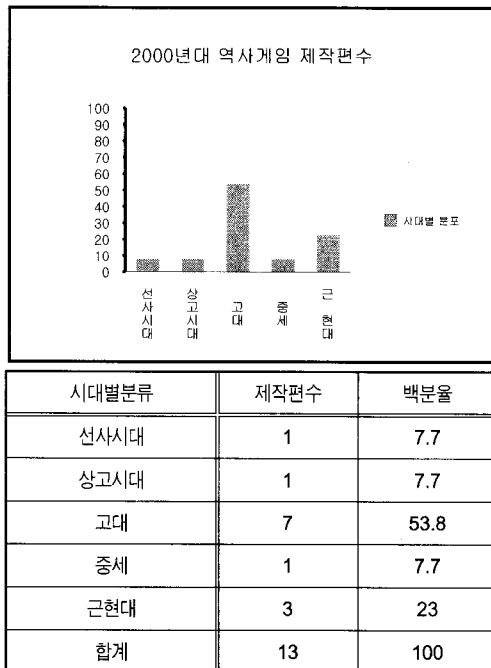


도표 11. 2000년대 역사게임 제작현황
Fig.11.The game productions of historical games in 2000's

본 조사 자료에 의하면 한국의 경우에는 90년대에 이르러 본격적으로 역사소재 기반의 게임이 제작된 것으로 나타나 고대 삼국시대를 배경으로 한 작품이 3편, 조선시대의 임진왜란을 배경으로 한 작품이 3편 근대중국의 인물을 배경으로 한 작품이 1편 출시된 것으로 나타났다. 이러한 현상은 각국이 자국의 찬란한 문화를 게임속의 배경으로 반영한다는 것을 알 수 있다.

2000년대에는 한국에서의 온라인 게임기반이 본격적으로 각광을 받게 되는 시기로써 다양한 종류의 역사게임들이 제작되었는데 총 7편중 치후천황을 등장인물로 하는 삼고시대1편, 삼국시대2편, 고대 중국 1편 중세조선시대 임진왜란 등을 배경으로 하는 작품이 1편 출시되고 있다(표4).

표 4. 한국의 시대별 역사게임 제작현황
Table 4. The game productions of historical games in Korea

제작년도	주 배경 시대		작품 제작편수
80년대			0
90년대	고대	삼국시대	3
	중세	조선시대	3
	근 현대	근대 중국	1
2000년대	상고시대		1
	삼국시대		2
	고대중국		3
	중세조선시대		1
	근, 현대		0
합 계			14

미국의 경우에는 80년대에 총 5편이 출시된 것으로 조사되었는데 이중에서 2차 대전의 역사를 배경으로 한 작품이 2편 남북전쟁을 배경으로 한 작품이 2편 서부개척시대가 1편으로 조사되었으며 90년대에는 더욱 다양화되어 선사시대를 배경으로 한 작품이 4편 고대 로마시대(시저, 독일) 등을 배경으로 한 작품이 5편, 중세 신대륙 발견당시를 그린 작품이 1편 한국전쟁 1편, 1,2차 세계대전 3편, 시민혁명 1편, 근대인도 1편으로 총 12편이 제작된 것으로 나타났다. 또한 2000년대에 들어와서는 현재까지 총 4편이 인기를 모으고 있는데 시대 배경으로는 선사시대 1편, 근 현대 3편으로 나타났다(표 5).

표 5. 미국의 시대별 역사게임 제작현황

Table 5. The game productions of historical games in the US

제작년도	주 배경 시대		작품 제작편수
80년대	고대		0
	근·현대	2차대전	2
		남북전쟁	2
		서부개척시대	1
90년대	선사시대		4
	고대	로마시대	1
		페르시아	4
	중세		1
	근·현대	한국전쟁	1
		1,2차대전	3
		시민혁명	1
		근대인도	1
2000년대	선사시대		1
	근, 현대		3
합계			25

일본의 경우에는 80년대 총 7편 중 중국 삼국지 2편 수호지 1편 징기즈칸을 다룬 작품이 2편 일본의 중세를 다룬 작품이 1편 미국 독립전쟁을 다룬 작품이 1편이며 90년대에는 삼국지 7편, 징기즈칸 1편 서양 중세3편, 2차대전 1편으로 조사되었고 2000년도에 들어와서는 중국의 삼국지가 2편으로 조사되고 있다 < 표6 > .

표 6. 일본의 시대별 역사게임 제작현황

Table 6. The game productions of historical games in Japan

제작년도	주 배경시대		작품 제작편수
80년대	고대	삼국지	2
		수호지	1
		징기즈칸	2
	중세	일본중세	1
	근·현대	미국 독립전쟁	1
90년대	고대	삼국지	7
		징기즈칸	1
	중세	서양중세	3
	근·현대	2차대전	1
2000년대	고대 중국 삼국지		2
합계			20

대만의 경우에는 90년대에 삼국지 작품만 총 6편이 조사되었고 독일의 경우에는 90년대에 고대 로마시대를 다룬 작품이 3편으로 나타났다 < 표7 > .

표 7. 대만과 독일의 시대별 역사게임 제작현황

Table 7. The game productions of historical games in Taiwan

국가	제작년도	주 배경시대	작품 제작편수
대만	80년대		0
	90년대	고대 삼국지	6
	2000년대		0
	합계		6
독일	80년대		0
	90년대	고대 로마시대	3
	2000년대		0
	합계		3

5. 역사게임에서 각국이 선호하는 시대 비교 분석

역사소재 게임의 비교 연구를 통하여 각국이 역사소재 게임의 제작 시 선호하는 시대에 대한 차이점을 발견할 수 있었는데, 각국은 자국의 역사 중 가장 가성하고 자랑스러운 역사를 게임콘텐츠에의 소재로 활용하고 이를 전파하기 위하여 노력하고 있음이 증명되었다.

한국의 경우에는 전체조사 된 게임 중 고대와 중세가 전체 14편중 12편으로 나타났고 비율로는 85.7%를 차지하고 있으며 상고시대와 근·현대가 각각 7.1%를 차지하고 있는 것으로 나타나고 있다 < 도표12 > . 그 에 반하여 미국은 총 25편 중 근·현대 시대가 14편으로 56%를 차지하였고 고대 로마시대 등을 배경으로 한 역사게임이 5편, 선사시대를 배경으로 한 게임이 5편으로 각각 20%를 차지하였으며, 중세 시대가 1편으로 4%를 차지하였다 < 도표13 > .

일본의 경우에는 총 20편중 고대를 기반으로 한 역사게임이 15편으로 75%를 차지하고 있었으며 중세가 3편으로 15% 근·현대가 2편으로 10%를 차지하여 고대를 선호하는 것으로 나타났다 < 도표14 > .

대만과 독일의 경우는 소개된 게임이 적어 정확하게 측정할 수는 없었지만 분석된 결과에서 보면 대만의 경우를 보면 고대를 선호하는 것으로 조사되었고 독일의 경우도 유럽의 고대사를 선호하는 것으로 나타났다 < 도표15 > < 도표16 > .

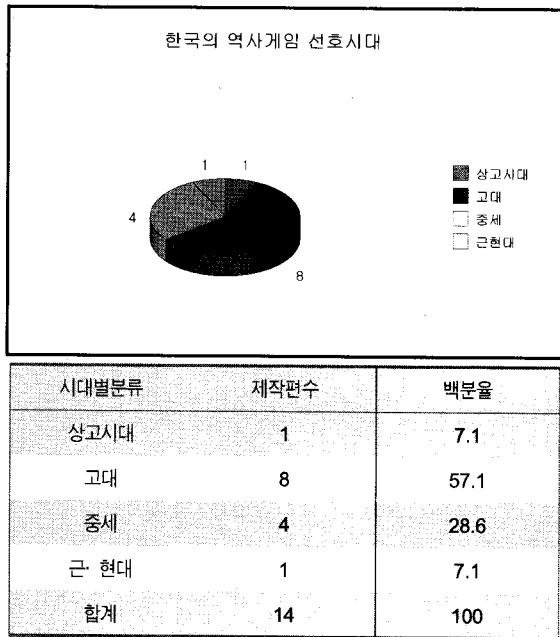


도표 12. 한국의 역사게임 선호시대
Fig.12. The background preference of historical games in Korea

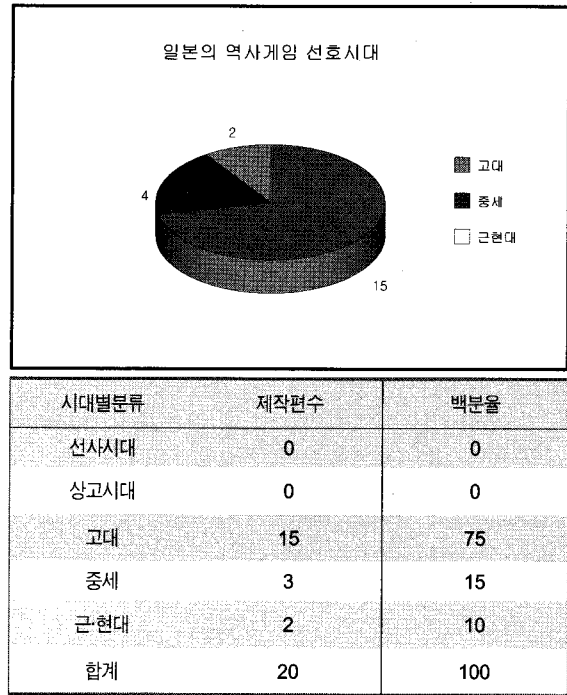


도표 14. 일본의 역사게임 선호시대
Fig.14. The background preference of historical games in Japan

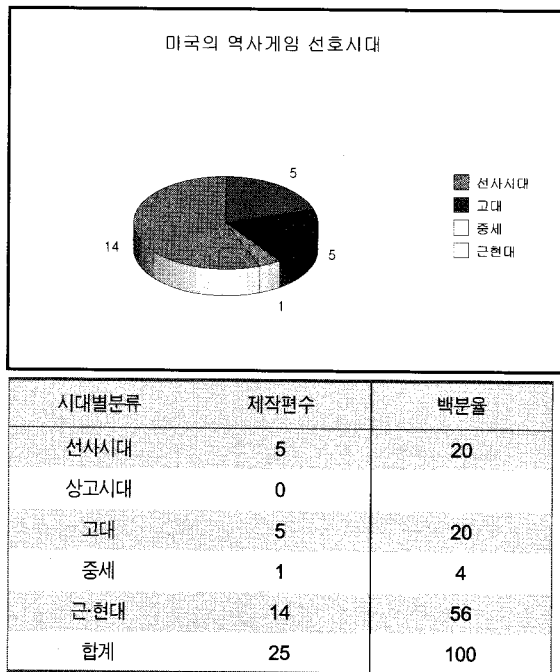


도표 13. 미국의 역사게임 선호시대
Fig.13. The background preference of historical games in the US

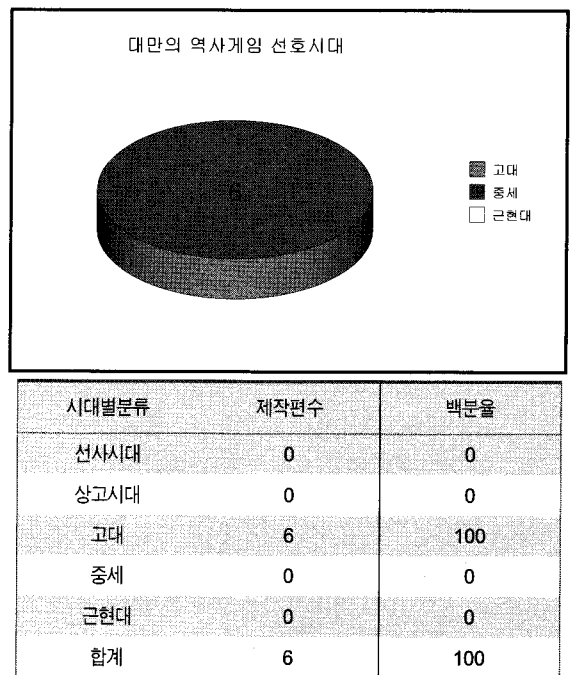


도표 15. 대만의 역사게임 선호시대
Fig.15. The background preference of historical games in Taiwan

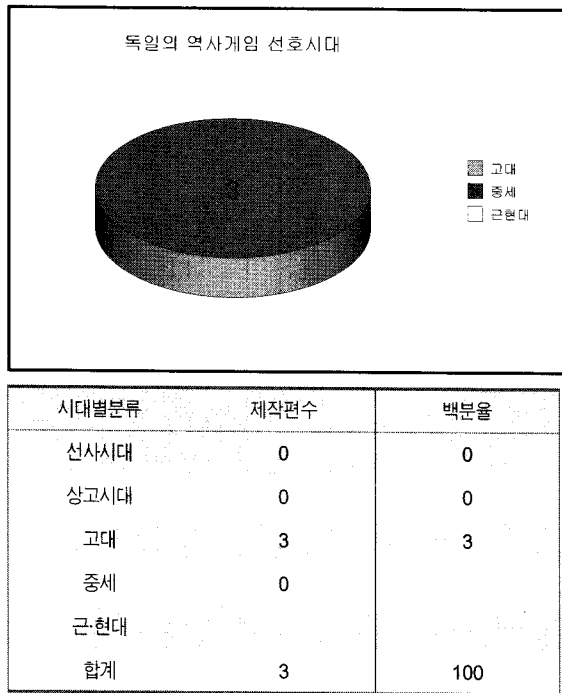


도표 16. 독일의 역사게임 선호시대
Fig.16.The background preference of historical games in Germany

6. 역사게임 분석결과

〈그림15〉는 본 연구에서 조사된 68종의 동서양 역사소재게임에 대한 국가*Genre*선호시대*시나리오 배경*년도 별 제작현황에 대한 교차분석 데이터를 토대로 연구자가 모형으로 표현한 것이다. 그림에서 표시된 직선 화살표는 통계적으로 과반 수 이상의 분포를 나타낸 분포를 나타낸 요소들을 main으로 분류한 것이며, Sub로 표시된 점선화살표는 과반수의 분포를 넘지 못하였거나 분포의 숫자가 아주 낮게 나타난 요소들을 표시한 것이다.

〈그림15〉에서 보면 각국의 역사게임에서 고대를 배경으로 제작된 게임이 한국, 대만, 독일등 대부분 건국역사가 오래된 국가들을 중심으로 분포되어있음을 알 수 있고 건국의 역사가 짧은 미국은 현대를 배경으로 하고 있음을 나타내고 있다. 특히 이 중에서 중요한 것은 각국은 자국의 찬란했던 역사를 배경으로 사용함으로써 역사적인 자부심을 플레이어(Player)에게 전달하고자 하는 의도를 확인할

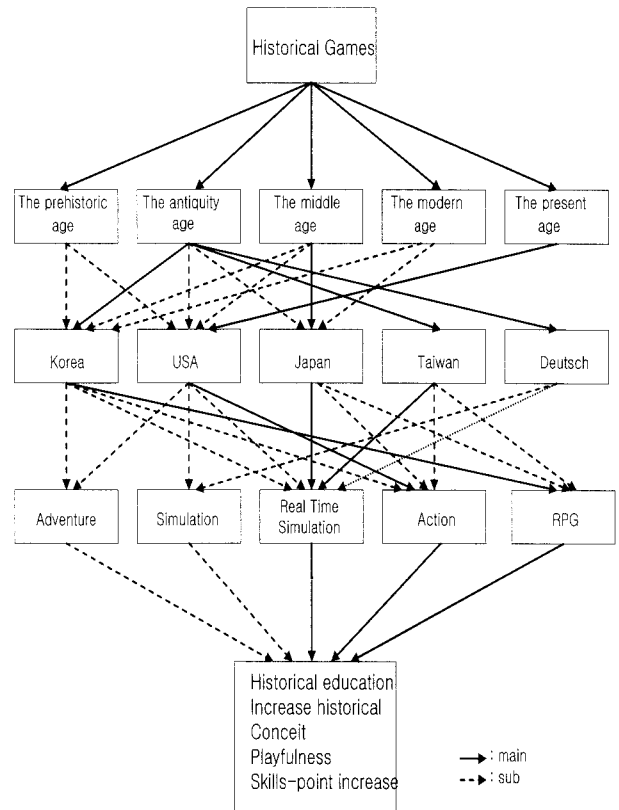


그림 15. 동서양 역사소재게임 교차분석 구성도
Fig.15. The cross-analysis table of historical games in Eastern and Western countries

수가 있다. 또한 장르분석에서는 대부분이 실시간전략(RTS), 롤플레이게임(RPG), 어드벤처(Action)의 장르를 선호하는 것으로 나타나고 있으며, 이러한 장르의 특성은 대부분 플레이어가 강한 몰입에 도달하여 게임진행 시간을 오랫동안 유지하도록 하는 방향으로 설계되어있는 특징이 있다.

IV. 결론

본 연구의 표본으로 제시된 68편의 역사게임 중 각국이 선호하는 장르별 및 시대별 등의 비교 분석을 통하여 다음과 같은 결과를 얻게 되었다.

역사게임에 적용된 세계관 및 등장인물 분석에서는 각국

의 역사게임에 적용된 실존인물, 실제역사 및 역사소설로 나누어 비교하였으며, 그 결과 총68편중 실존인물을 게임에 적용한 사례는 총 8편으로 전체의 11.8%에 해당하였다. 또한, 과거의 실제 역사 및 배경을 게임의 소재로 적용한 사례는 37편으로 전체의54.4%를 차지한 것으로 조사되었다.

역사소설을 게임의 소재로 적용한 사례는 24편으로 전체의 35.3%를 차지하였으며, 이러한 조사를 종합해 볼 때, 각국이 선호하는 역사게임의 주 소재는 인물보다는 실제의 배경이 주 무대가 된다는 것을 알 수 있다. 특히 각국이 선호하는 역사적 배경조사에서는 한국은 고대 고구려 및 삼국시대, 미국은 1,2 차 대전 및 독립전쟁, 일본은 중세 일본 전국시대, 독일은 고대유럽의 역사 등을 소재로 선호하여 그 나라가 역사적으로 자랑스럽게 생각하는 역사적 시점이 역사게임의 주 배경이 된다는 결과를 얻었다.

게임의 주 배경이 되는 시대로서는 고대가 37편으로 54.4%를 차지하여 각국에서 제일 선호되는 시대로 조사되었으며 그 다음은 근·현대가 18편으로 26.47%, 중세 7편 10.3%, 선사시대 5편 7.35%, 상고시대가 1편으로 1.47%로 현대의 역사게임에서는 고대나 근현대를 선호하는 것으로 나타났기 때문에 게임 제작 시 이점을 고려하고 역사적 고증을 위해 이 분야의 전문가들이 함께 참여해야 해외의 성공적 게임 같은 게임을 제작할 수 있을 것으로 판단된다(도표17).

1980년부터2000년까지 한, 미, 일, 대만, 독일 게임의 장르 및 특징분석에서는 한국은 MMORPG 플랫폼 기반의 게임이 전체14편 중 7편으로 50%를 차지하였고 전략 시뮬레이션은 3편으로 21.4%로 조사되었다. 반면 미국의 역사게임 분석에서는 액션장르가 총25편 중 8편으로 가장 비중이 높았고 전략시뮬레이션 6편으로24%, 1인칭 슈팅게임(FPS)이 4편 16%로 나타났다. 일본의 역사게임은 총20편 중 16편이 전략 시뮬레이션 장르였고 롤플레이게임은 3편으로 전체의 15% 비중인 것으로 조사되었다. 그 외의 대만과 독일의 역사게임은 전략시뮬레이션 장르가 각각 50%, 66.7%를 차지하는 것으로 조사 되었으며 하나의 이야기가 시리즈로 계속 출시된다는 것을 알 수 있었다.

또한 각국은 그 나라의 기반기술을 이용한 특성을 잘 이용한 역사게임을 제작하는 것으로 연구되었고 특히 미국에

서는 2000년대 들어 상용화된 3D 게임엔진을 이용한 1인칭 게임이 증가하고 있는 것으로 나타났다.

이러한 연구 내용을 종합하여 향후 역사게임 제작 시에는 역사적 배경 및 인물설정에 있어서 각국이 선호하는 시대와 역사적 설정을 얻어진 결과를 고려한 게임제작이 이루어지는 것이 효율적임을 이 연구를 통하여 나타났다.

또한 본 연구를 통하여 얻어진 중요한 성과는 또한 역사소재 게임장르를 시대별 장르별로 조사연구 하였다 것은 큰 의미 이외에도 역사학의 포스트 모더니즘적 원형 적용 방식이나[49]제국주의적 사관에 대한 근본적 논쟁이전에 [50] 구체적으로 구성주의 교육학 측면에서[28] 역사학이 어떻게 활용할 것 인가에 대한 근본적 방향을 짐작할 수 있었다는 것은 매우 중요한 의미이다.

본연구가 역사소재를 어떻게 게임에 적용할 것인가 하는 근본적 답을 제시하는 연구에는 다소 미흡하다 할지라도 이러한 연구를 토대로 구체적으로 디지털콘텐츠에서 우리의 역사적 서사들을 어떻게 기술적으로 디자인 할 것인가에 대한 문제는 향후 중요한 연구로 계속 진행되어야 한다^{[51]~[53]}.

참 고 문 헌

- [1] Douglas, Baron Isherwood, *The World of Goods: Towards an Anthropology of Consumption*, New York: W.W. Northon and Co, 1978.
- [2] Rodman, Margaret C. and Jean- Marc Philibert. "Rethinking Consumption: some Problems Concerning The Practice of Objects in the Third World," paper presented at the Canadian Ethnological Society Meetings, University of Toronto, 11 May 1985.
- [3] William, L. "Things Come Alive: Economy and Technology as Modes of Social Representation in Modern Society," paper presented at Table Ronde Internationale sur les Representations, Montreal, October, 1983.
- [4] ———, Stephen Kline, and Sut Jhally, *Social Communication in Advertising*, New York: Methuen, 1986.
- [5] Marc Prensky. *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill, 2001, p.394.
- [6] Romiszowski, A. & Mason, R. *Computer-mediated communication*. In D. H. Jonassen(Ed.), *Handbook of research for educational communication and technology*. New York: Simon & Schuster Macmillan.1996.
- [7] Gagne, R, *The conditions of Learning* (New York: Holt, Rinehart

- & Winston, 1985), 1990.
- [8] Pike, B. & Busse, C. 101 More Games for Trainers(Minneapolis: Lakewood Books),1995, p.63.
- [9] Brown, E. Conversation in cyberspace: A study of online learning, *Open Learning* vol.18 (3),2003, pp. 245 - 259.
- [10] Perkins, D. N. Technology meets constructivism. *Educational Technology*, May,1991a, pp18-23.
- [11] _____, Technology meets constructivism: Do they make a marriage? *Educational Technology*, 31(5),1991b, pp.18-23.
- [12] Prensky, M. *Digital game-based learning*, McGraw-Hill, USA,2001.
- [13] Snodgrass, A. *Hermeneutics and the Application of Design Rules*, Gadamer, *Action and Reason*, Department of Architecture and Design Science, University of Sydney, 1991.
- [14] Huizinga, J. *Homo Ludens-Astudy of the play Element in Culture*, The Beacon Press, Boston,1938.
- [15] Callois, R. *Les Jeux et les Hommes*. Paris: Gallimard,1958.
- [16] Bolter, Jay David. *Writing Space: The Computer in the History of Literacy*. Hills-dale, NJ: Lawrence Erlbaum, 1989.
- [17] Colby, Kenneth Mark, and J. P. Gilberte. "Programming a Computer Model of Neurosis." *Journal of Mathematical Psychology* vol.1, 1964, pp.405-17.
- [18] Colby, Kenneth Mark. *Artificial Paranoia: A Computer Simulation of Paranoid Process*. New York: Pergamon Press,1975.
- [19] Dyer, Gillia, *Advertising as Communication*, New York: Methuen, 1982.
- [20] McCracken, Grant. "Anthropology and the Study of Advertising: A Critical Review of Selected Literature", Working Paper pp.84-103 in the University of Guelph, Department of Consumer Studies, Working Paper Series,1980.
- [21] Sherry, John F. Jr. "Gift-Giving in Anthropological Perspective," *Journal of Consumer Research*, vol.10(2September), 1983, pp.157-168.
- [22] _____, "Advertising as a Cultural System," paper presented at the 1985 American Marketing Association Educators' Conference, Phoenix, Arizona,1985.
- [23] Williamson, Judith. *Decoding Advertising*, New York: Marion Boyars, 1978.
- [24] Bandura, A. *Social Foundations of thought and action: A social cognitive theory*, Prentice Hall, Englewood Cliffs, NJ,1986.
- [25] _____, *Self-efficacy: the foundation of agency*, *Control of Human Behavior, Mental Processes, and Consciousness*, 2000, pp.17-33.
- [26] _____, *Social cognitive theory of mass communication*, *Media Psychology* vol.3, 2001, pp. 265-299.
- [27] Vygotsky, L. S. *Mind in society: The development of higher Psychological processes*. In M. Cole, V. Jhon-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman(Eds.). Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.
- [28] _____, *The genesis of higher mental functions*. In J. V. Wertsch(Ed), *The concept of activity in Soviet Psychology* (pp.144-188). Armonk, NY: M. E. Sharpe,1981.
- [29] _____, *Thought and language*. Cambridge, MA: MIT press. (Original work published 1934), 1962, 1986.
- [30] Cobb,P., & Yackel,E. Constructivist, emergent, and sociocultural perspectives in the context of developmental research. *Educational Psychologist*, vol.31,1996, pp.175-190.
- [31] Muray, Janet H. "The Pedagogy of Cyberspace: Teaching a Course in Reading and Writing Interactive Fiction." In *Contextual Media*, Edward Barrett, Cambridge, MA: MIT Press, 1994.
- [32] Dewey. J. *Experience and Education*. New York: Collier Books,(1963/1938)
- [33] _____, *How we Think* (Lexington, MA: D. C. Heath & Company),1993.
- [34] Piaget, J. *play, Dreams and Imitation on Childhood*. New York: W.W. Norton & Co., 1962, 2001;Petty&Cacioppo, 1986.
- [35] _____, *Structuralism*, transed. by C. Maschler. New York: Basic Books, Inc,1970.
- [36] Campos, M. A constructivist method for the analysis of networked cognitive communication and the assessment of collaborative learning and knowledge building, *JALN* 8(2), 2004 (Retrieved February 20, 2005, from [http:// www. sloan-c.org /publications/ jaln/v8n2/index.asp](http://www.sloan-c.org/publications/jaln/v8n2/index.asp)).
- [37] Harasim, L. *Online education*. In L. Harasim, *Online Education(ed.)*, 1990, pp.137-183.NY: Praeger.
- [38] Lebowitz, Michael. "Story-Telling as Planning and Learning." *Poetics* vol.14,1985, pp.483-502.
- [39] McComb, M. Augmenting a group discussion course with computer-mediated communication in a small college setting. *Interpersonal Computing and Technology Journal*,vol.1(3), 1993.
- [40] Baranowski,T. & Cullen,K. et al, *Are current health behavioral change model helpful in guiding prevention of weight gain effort?*, *Obesity Research Supplement*, 2003, pp.23-43.
- [41] Vattimo, G. *The transparent society*. Translated by D. Webb, Cambridge: Polity.1989.
- [42] Arnheim, R. *Visual Thinking*, University of California Press, Berkeley, 1969, p.140.
- [43] Cohen, L. Manion and K. Morrison, et al., *Research methods in education* (5th ed.), Routledge Falmer, London,2000.
- [44] Burns, R. B. *Introduction to research methods* (2nd ed), Longman Cheshire, Melbourne.1994.
- [45] Jonassen, D .H.(1995). *Supporting communities of learning with technology: A vision for integrating technology with learning in schools*. *Educational technology*, vol.35(4), pp.60-63.
- [46] _____,(1997) *Instructional design models for well-structured and Ill-structured Problem-solving learning outcomes*. *Educational technology: Research of Development*, vol.45(1), pp.65-94.
- [47] Dick, W. *Better instructional design theory: process improvement or reengineering?* *Educational Technology*, September- October, 1997,pp.47-50.
- [48] Driscoll, M.P. *Psychology of learning for instruction*. Boston: Allyn

and Bacon,1994.
 [49] Abrams, P. Historical Sociology (london,1982).
 [50] Kennedy ,D. 'Imperial History and Post-Colonial Theory' Journal of Imperial and Commonwealth History, vol. 24, 1996, pp.345-363.
 [51] Alex Callinicos, Theories and Narrtives, 박형신/박선권 옮김, 「이론과 서사」, 일신사, 1997.

[52] David Cannadine, What is History Now?, 문화사회학회 공역, 「굿바이 E.H.카」. 푸른역사, 2006.
 [53] 문만기, 디지털 콘텐츠 제작과정에서 한국·미국·일본의 원소스멀티유스(One-Source Multi-Use)적용방식 비교 연구,인문콘텐츠학회, vol. 8 pp. 239-258, 2006.

부 록

게임명	게임현황					시놉시스
	장르	제작사	제작년도	제작국가	시대및배경	
Beyond Cstle Wolfensteins	어드벤처	Muse SoftWare	1981	미국	세계 제2차대전	세계 제2차 대전을 배경으로 제작된 작품으로서 독일군과 연합군의 전투에서 미 육군 레인저의 활약을 다룬 어드벤처 게임이다. 특히 이게임에는 중세의 고딕양식의 성들이 등장한다.
레스큐레이더스	시뮬레이션	Sir-Tech	1984	미국	세계 제2차대전	약당이 타임머신을 이용해서 2차 대전의 역사를 바꾸려 하는 걸 막는 것이 간단한 줄거리인데, 유닛은 병사,탱크,미사일차량,파괴공작차량,헬기등이 등장하는데 헬기는 직접 조종이 가능하도록 설계되어 있다.
삼국지1	전략 시뮬레이션	KOEI	1985	일본	중국의 삼국시대	삼국지시리즈의 원조로서 전략전술체계가 현재와 같이 정교하지 못했으나 전략시뮬레이션의 원조라는 것에 의의가 있다. 단순한 슈팅이나 아케이드게임이 주류를 이루던 1980년대에 전략시뮬레이션 발전의 계기가 됨.
징기즈칸 (Genghis Khan)	전략 시뮬레이션	KOEI	1988	일본	원나라	징기즈칸의 정벌사를 다룬 역사게임이다.
신장의아망 (Nobunagas Ambition)	전략 시뮬레이션	KOEI	1988	일본	일본중세	1983년 최초의 게임이 나온 신장의 아망은 한국에는 잘 알려지지 않은 게임이지만 일본전국시대의 오다 노부나가와 활약상을 그린 게임이다.
수호지 (Bandit Kings of Ancient China)	전략 시뮬레이션	KOEI	1988	일본	고대 중국	108인의 고수들이 민심을 얻어 간악한 조정에 대항한다는 스토리를 가진 내용으로 게임의 방식은 삼국지2와 비슷하다.
남북전쟁	2인 대전	Inforgames	1989	미국	1700년대	1700년대 미국독립전쟁을 다룬 작품으로서 주인공 조지워싱턴 사령관이 미국의 독립 쟁취를 위해 노력하는 내용의 전략 시뮬레이션 게임이다.
삼국지 수호전	시뮬레이션	KOEI	1989	일본	중국 삼국시대	KOEI사의 삼국지 시리즈의 일환으로 제작된 작품.
금광을 찾아서	어드벤처	Magnetic Image	1989	미국	18세기 초	미국의 서부개척시기를 배경으로 금광을 찾아가는 어드벤처 게임이다.
징기즈칸1(원조비사)	시뮬레이션	KOEI	1989	일본	원나라	징기즈칸의 대륙 정벌기를 다룬 징기즈칸 시리즈의 1편 시뮬레이션 게임.
Take Command: 2nd Manassas	전략 시뮬레이션	Infogames	1989	미국	미국의 북전쟁	미국의 남북전쟁을 배경으로 한 전략시뮬레이션 게임.
세들러(serfcity)	시뮬레이션	Blubyte	1984	독일	고대 로마시대	고대로마 시대의 식민지 확대와 영토 확장 과정을 다룬 시뮬레이션 게임.
대항해시대1 (Unchrted Waters 1)	시뮬레이션	KOEI	1990	일본	16세기 초	대항해시대 게임은 16세기 초 중세 유럽의 역사를 장식했던 '대항해시대'를 시대적 배경으로 한다. 등장 국가는 포르투갈, 에스파냐, 잉글랜드 등 실제 역사에 근거를 두어 기획 되었다.
페르시아 왕자1.3 (Prince of Persia)	액션	Broderbund	1990	미국	페르시아	페르시아왕자시리즈로서 1시간 안에 모든 게임을 끝내야하는 특성이 있다.
고인돌1(Perhistorik1)	액션	Titus	1991	미국	구석기시대	구석기시대 사람들의 삶을 액션게임으로 풀어냄.
삼국지2	시뮬레이션	KOEI	1991	일본	삼국시대	삼국지1과는 달리 16Color를 사용하였으며 사운드디자인도 새롭게 제작되었다. 또한 삼국지 게임에 등장하는 신 군주모드가 삼국지2부터 도입되었으며 삼국지시리즈 게임이 이 게임이후로 널리 알려지게 되었다.
중세의성(Castles)	건설 시뮬레이션	Interplay	1991	미국	서구의 중세	서구의 중세시대를 배경으로 전쟁과 학살,노예 등 시대의 암울한 상황을 다룬 역사게임.
삼국연의 (Three Kingdoms)	전략 시뮬레이션	Soft Star	1991	대만	중국 삼국시대	삼국시대를 배경으로 한 삼국지시리즈의 파생게임이다.
Champion of the Raj	전략 시뮬레이션	Mirrosoft	1991	미국	근대 인도	영국의 식민지시대의 인도를 배경으로 주권을 지키기 위해 노력한 투사를 캐릭터로 한 전략시뮬레이션 게임.
한국전쟁 (Conflict: Korea)	전략 시뮬레이션	SSI	1991	미국	1950년 한국전쟁	1950년 한국전쟁을 다룬 전략게임으로서 일본식 턴 제 전략게임의 특성들을 가지고 있으며 국내에서 만들어진 게임이 아니라는 특성 때문에 연합군의 활약을 중심으로 플레이 할 수 있도록 설계됨.
Command HQ	전략 시뮬레이션	Microplay	1991	미국	1,2차 세계대전	1,2차 대전을 배경으로 가상의 3차 대전을 설정하여 연합군과 공산진영으로 나누어 컴퓨터와1:1대결하도록 설계되어 있다.

게임명	게임현황					시놉시스
	장르	제작사	제작 년도	제작 국가	시대및배경	
울펜슈타인 3D	1인칭액션 게임	ID Software	1992	미국	세계 제2차대전	오늘날의 1인칭 FPS게임시리즈의 시초라 할수 있는 1인칭 액션게임 인데 1981년 제작된 울펜스 타인1을 3D로 모델링하였다. 울펜스타인 시리즈는 단순한 역사게임으로서의 가치도 있겠지만 게임 장르적 역사적 측면에서 의의가 매우 큰 게임이다.
나치공군의 비밀무기 (Secret Weapons of the LuftWaffe)	비행 시뮬레이션	루카스아츠	1992	미국	세계 제2차대전	윈스멀티유저작품을 많이 만들어내는 루카스아츠의 세계제2차대전 을 소재로한 비행시뮬레이션 게 임이다.
고인돌2	액션	Titus	1993	미국	구석기 시대	전작보다는 그래픽이 향상되었으며 코믹한 요소가 추가 되었다.
징기즈칸2	시뮬레이션	KOEI	1993	일본	원나라	몽골의 징기즈칸의 영토확장 과정을 다룬 시뮬레이션게임으로서 그 당시 징기즈칸의 전략, 전술이 게임의 내용으로 되어있다.
오성과 한음 (Ohsung & Haneum)	어드벤처	에이플러스	1993	한국	조선시대	조선시대 임진왜란을 수습 해가는 과정에서 많은 공을 세운 오성과한음의 실제인물인 이항복과 이 덕형의 이야기를 게임화한 사례이며 국산 최초의 상용 어드벤처 게임이다. 프랑스의 카탈비전사의 고블린 시리즈를 많은 부분 참조하였지만 이 당시 흔하지 않은 어드벤처 장르를 개척했다는 역사적 의의가 큰 게임이다.
페르시아 왕자2	액션	LidaSoft	1993	미국	중세	2D인 페르시아왕자를 3D로 만든 작품으로서 그래픽, 게임플레이 등이 훨씬 향상되었다.
삼국지 무장장패1 (Sango)	대전 액션	PandaSoft	1993	대만	중국 삼국시대	삼국지 무장장패1은 대만에서 제작된 게임으로 1990년대 초반 소오강호, 동방불패 등의 대만 게임 붐 과 함께 스트리트 파이터2로부터 촉발된 대전액션 게임류의 인기에 편승해 등장한 게임이다. 게임 내용 은 유비군의 오후대장군(관우, 장비, 조운, 마초, 황충)이 조조군을 차례대로 격파해 간다는 내용으로 조 조 및 수하장수, 최강의 무장인 여포는 대전모드에서만 사용할 수 있다. 이 당시만 해도 PC에서 즐길 수 있는 대전액션 게임이 거의 전무하였던 시기였기 때문에 이 게임은 많은 인기를 끌었다.
삼국지 영결전	롤플레이	KOEI	1993	일본	중국 삼국시대	삼국지영결전은 전투 방식 자체는 간단하게 구성되어 있다. 플레이진행방식은 턴 방식이고 책략과 공격이 있을 뿐이고 기병, 단병, 궁병, 산적, 무도가, 책략가 등 여러 가지 클래스가 있다. 그 러나 유비만은 단병으로 정해져 있는 특징이 있다.
시저1 Caesar1	건설 시뮬레이션	Impressions Sierra	1993	미국	기원전 100-44의 고대	기원전 100-44년까지의 서양고대의 로마제국의 시저(Julius Caesar) 활약상을 담은 게임으로 건설 시뮬레이션 장르로 구성되어 있다. 이 게임은 전체적으로 도시건설과 전략, 외교의 모드로 설 계되어 있으며 로마건설에 대한 비중 때문에 건설시뮬레이션 장르로 분류하기도 한다.
고인돌2	액션	Titus	1993	미국	선사시대	선사시대를 배경으로 한 액션게임으로서 1편에 비하여 비주얼 등이 매우 향상되었다.
삼국기	전략 시뮬레이션	지관(유)	1993	한국	한국의 삼국시대	서기 600년대 우리나라의 삼국시대를 배경으로 6개의 시나리오로 구축되어있으며 김유신, 관창, 계 백, 연개소문, 온달 등 많은 장수들이 등장하며 장수들의 능력치는 역사의 결과에 따라 부과한 특징 이 있다.
삼국지3	시뮬레이션	KOEI	1994	일본	중국 삼국시대	삼국지3은 2에비해서 비교도 될수없을 정도로 그래픽이 향상되었으며 삼국지지도, 다중플레이 기능 이 추가됨.
썸시티 (Serfcity)	전략 시뮬레이션	BluByte	1994	독일	고대 로마시대	고대 로마시대의 영토확장 과정을 다룬 전략 시뮬레이션게임.
오퍼레이션 유럽 (Operation Europe)	전략 시뮬레이션	KOEI	1994	일본	세계 제2차대전	세계 제 2차 대전 을 다룬 전략 시뮬레이션 게임이다.
삼국지 악룡전	시뮬레이션	Neo Caten	1994	대만	삼국시대	기존의 턴방식 삼국지게임과는 전혀 다른 리얼타임방식의 새로운 장르를 구축하였지만 아쉽게도 게 임의 고난위성과 마케팅전략의 부족으로 KOEI 삼국지 시리즈와 같은 큰 성공을 거두지 못하였으나 마우스를 움직이면 화면이 일시 정지하여 여러 가지 설정을 할 수 있고 마우스를 가만히 놔두면 시 간이 흐르며 게임이 진행되는 특성이 있도록 설계.
알라딘	액션	Disney	1994	미국	고대 아라비아	아라비안나이트를 배경으로 1992년 존무스키, 클레멘츠 감독의 윌트디즈니 작품.
아라비안 나이트 (Al Qadim)	액션	SSI	1994	미국	고대 아라비아	아랍의 아라비안 나이트를 배경으로 만들어진 액션게임.
삼국지3	전략 시뮬레이션	KOEI	1994	일본	중국 삼국시대	삼국지 시리즈 중 가장 인기가 있는 버전 중 하나이며 삼국지2에 비하여 EGA컬러가 16컬러VGA 모드로 바뀐 것이 전작과 차이 가 있다. 특히 이게임부터 최초로 마우스가 지원되었다.
서유기 (Journey to the West)	액션	Panda	1994	대만	고대 중국	중국의 4대 서기로 유명한 서유기를 스토리로한 액션게임으로 서유기는 일반적으로 잘 알려진 대로 중국 명나라때 지어진 오승인의 소설로 실존인물인 현장법사가 서역에서 불전을 구해오는 과정을 그린 소설로서 게임에서는 실제와 똑같이 3인의 주인공이 나오고 2인플레이를 지원하도록 설계되어 있다.
무장원황비홍 (Hwang Bihong)	액션	지관(유)	1994	한국	근대 중국	중국의 근대화시기에 민중들의 고통을 해소하였던 황비홍을 주인공으로 한 RPG게임이다.
적벽대전	롤플레이	KOEI	1995	일본	중국 삼국시대	중국 삼국시대인 208년에 후베이성[湖北省] 자위현[嘉魚縣]의 북동, 양쯔강[揚子江] 남안에 있는 적 벽에서 한 전투가 이게임의 배경이다.
대항해시대2	시뮬레이션	KOEI	1995	일본	16-17 세기	16-17세기 바다를 항해하면서 자신의 목적을 이루는 게임으로서 대항해시대2에는 음악이 떠오를 정도로 '안노요코'기만든 음악이 매우 뛰어난 작품이다. 이 게임에서의 각각의 주인공들은 모두 2 가지의 기본적인 엔딩을 볼 수 있는데 그 중 하나는 최고의 작위를 얻었을 때 볼 수 있는 작위 엔 딩이며 또 하나는 주어진 스토리를 완성했을 때 볼 수 있는 스토리 엔딩이다. 게다가 전편과 비교 할 때 작 중 이벤트들이 많이 늘어났으며 엔딩을 본 후에도 계속 플레이가 가능하도록 설계되어 있 어 방대한 자유도를 느낄 수 있다.

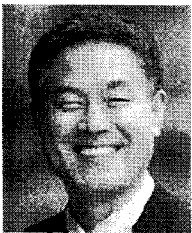
게임명	게임현황					시놉시스
	장르	제작사	제작년도	제작국가	시대및배경	
시저2 (Caeser)	건설 시뮬레이션	Sierra	1996	미국	그리스 로마	로마의 시저를 주인공으로 만들 건설경영시뮬레이션 게임이다. 시저1에 비해서 세분화 된 메뉴와 광활하게 영역을 내릴 수 있도록 그래픽등이 더 사실적으로 만들어졌다. 당시의 건축물 등이 사실적으로 잘 표현되어 있다.
삼국지5	시뮬레이션	KOEI	1996	일본	삼국시대	전편에 비해 그래픽, 사운드 등이 더욱 향상 되었다.
중국 (China)	전략 시뮬레이션	세기중흥	1995	대만	고대-중세	중국의 고대부터 중국대륙에 존재하였던 왕들의 삶을 그려나가는 전략시뮬레이션이며 문명과 이야기 진행방식이 매우 흡사하다.
홍길동전	액션	에이 플러스	1995	한국	조선시대	조선시대의 영웅인 김만중의 소설 홍길동전을 배경으로 한 액션게임이며 조선시대의 배경을 담고 있다.
임진록	시뮬레이션	HQTeam	1996	한국	임진왜란	임진록2는 전 작품에 비해 플레이중족 수, 임진왜란에 관련 있는 조선, 청, 일본의 국가들을 모두 참여시키며, 맵은 여러 높낮이로 지형을 세분화하고 밤낮의 변화에 따른 시간의 변화 기상변화 등의 요소들이 추가된 것이 특징이다
세틀러2 (TheSettlers2)	전략 시뮬레이션	BluByte	1996	독일	고대 로마시대	심시티1의 후속 작으로 전작에 비하여 그래픽과 효과음, 건설, 제작, 유통 등 게임에 등장하는 아티팩트가 훨씬 향상되었다.
장군 (General)	전략 시뮬레이션	Future Entertainment World	1996	한국	삼국시대-조선시대	과거의 우리역사속의 명장들이 시공을 초월하여 일본군과 싸우는 전략 시뮬레이션이며 턴전 전략시뮬레이션 장르이다.
삼국지 공명전	롤플레이	KOEI	1996	일본	삼국시대	공명전의 게임 장르는 턴제 Simulation RPG이다. 바둑판 모양의 전투맵에서 체스나 장기를 두는 것처럼 캐릭터를 움직여서 전투를 하므로 전략 시뮬레이션의 요소도 있으며 전투를 통해 경험치를 습득하여 캐릭터를 키우는 육성 게임의 성격도 지니고 있다.
바람의나라	MMORPG	넥슨	1996	한국	고구려	고구려 2대왕인 유리왕의 아들 대우신왕 '무휼'의 정벌담에 그의 차비 '연', 그녀의 아들 '호동왕자'와 '낙랑공주의 사랑 이야기'가 중점되는 만화가 김진표의 역사 서사극 '바람의나라'를 원작으로 하고, 차가운 역사서적 속에 숨어있는 아픈 가족사와 그 속에서 벌어지는 운명과도 같은 전쟁 이야기를 그린 세계 최초의 인터넷 그래픽 게임이다(넥슨제공).
Age of Empire	RTS	MS	1999	미국	19세기	시민혁명과 산업혁명으로 대변되는 근대의 역사를 배경으로 북미와 남아 대륙을 탐험하고, 식민지를 확장하여 제국을 건설해 나가는 대서사 실시간 전략 시뮬레이션 게임이다.
삼국지	전략 시뮬레이션	KOEI	2000	일본	중국 고대	중국의 삼국지를 원작으로 제작된 게임.
천년의 신화	RTS	조이온	2000	한국	삼국시대	서기640년부터 668년 신라에 의해 삼국통일이 이루어질 때 까지 고구려, 신라, 백제의 삼국대립을 그린 작품이다. 역사적 사실을 고증하고 역사속의 영웅들의 활약상을 그려 교육적 효과를 높였다.
얼파이어어스	전략 시뮬레이션	시에라스튜디오	2001	미국	선사-미래	선사시대부터미래까지의 역사를 전략시뮬레이션으로 제작.
칼	MMORPG	아이닉소프트 CJ엔터테인먼트	2002	한국	상고시대	칼 온라인은 상고시대 대륙을 호령했던 치우천왕을 중심으로 현위과의 전쟁을 기본 스토리로 하여 허구적 상상 가미하여 재현하고 있다. 또한 이게임은 한국의 전통과 역사, 사상, 문화와 이미지를 허구적 세계로 재창조한 "한국적 판타지"라는 새로운 장르를 지향하고 있다. 일반적 MMORPG가 서양식 판타지를 따르고 있는데 반해, 칼 온라인이'한국적 판타지'라는 새로운 장르를 개척하게 된 배경에는 우리 문화에 대한 자긍심과 자부심, 그리고 서양에 비해 전혀 손색이 없을 뿐 아니라 좀 더 진보된 한국의 문화를 게임 내 표현하여 한국인의 정서와 감정을 담고 있다. (자료출처: www.kalonline.co.kr)
진 삼국무쌍	액션	KOEI	2002	일본	중국 삼국시대	중국의 삼국 시대의 역사를 배경으로 한 역사액션 게임. 위, 촉, 오 세 나라 중 어느 나라의 장수를 고르느냐에 따라 시나리오가 달라지도록 설계되어 있다.
Medal of Honor	FPS	EA	2002	미국	세계 제2차대전	세계 제2차 대전을 기반으로 제작된 1인칭 슈팅 게임.
Battle Field 1942	FPS	디지털 솔루션 EA	2002	미국	세계 제2차대전	세계 제2차 대전을 배경으로 한 1인칭게임으로 역시 실제의 무기, 비행기, 탱크, 전함 등을 독특하게 조합시켰다.
신 암행어사	MMORPG	조이온 반다이코리아	2005	한국, 일본	조선시대	1723년(경종 3) 증광문과에 급제, 사관(史官)이 되었다. 1724년 병조정랑(兵曹正郎)에 올랐다가 노론(老論)이 집권하자 삭직당한 암행어사 박문수의 일대기를 다룬 한일합작애니메이션 '신 암행어사'를 게임으로 만들.
구룡쟁패	MMORPG	인디21, 넥슨	2005	한국	중국 고대	중국본토의 전통적인 무협을 바탕으로 10명의 무사들이 벌이는 무협게임.
삼국천하	MMORPG	팀 메이	2005	한국	중국 고대	'삼국지연의'의 배경이 되었던 황하를 중심으로 한 드넓은 중원을 구현하여 여포의 호로관 전투, 적벽대전, 장비의 장판교 등 생과 사를 넘나들며 한 시대를 풍미했던 영웅들의 숨막히는 이야기를 배경으로 담았다.
천도	MMORPG	라자드 인터랙티브	2006	한국	중국 고대	고대 중국 은나라와 주나라의 대립을 배경으로 제작된 MMORPG 게임.
거상	MMORPG	조이온	2006	한국	조선시대	16세기조선을 배경으로 그 당시 경제체제 및 경제시스템을 역사적 배경으로 제작된 경제온라인 MMORPG게임.
Take Command: 2nd Manassas	RTS	Paradox interactive	2006	미국	미국의 남북전쟁	미국의 남북전쟁영사를 그린 실시간 전략 시뮬레이션.

저 자 소 개



문 만 기

- 중앙대학교 첨단영상대학원 박사수로 (디지털영상/게임전공)
- 인문콘텐츠학회 이사
- 주관심분야 : Digital Game based Pedagogy



김 태 용

- 포항공과대학교 (공학박사)
- 중앙대학교 첨단영상대학원 교수
- 주관심분야 : Cumputer Games, 컴퓨터 그래픽스, 컴퓨터 비전