

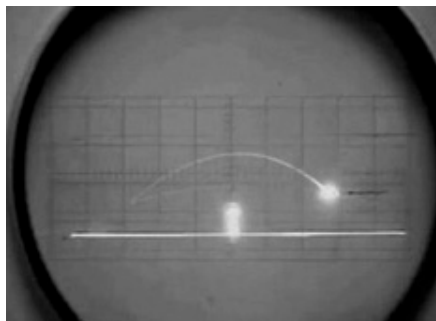
# 한국 게임의 역사 정리에 대한 고찰

## 1. 서론

놀이와 게임이 학문의 영역으로 들어온 지는 그리 오래 되지 않는다. 유사 이래 놀이와 게임은 늘 존재하여 왔으나, 20세기에 들어서야 학문적 관심의 대상이 되었기 때문이다. 그 시초는 1938년 요한 호이징아(Johan Huizinga)의 「호모 루덴스(Homo Ludens)」<sup>1)</sup>로부터라고 할 수 있다. 네덜란드의 철학자인 그는 인간의 본질을 최초로 “놀이”라고 정의하고, “유희적 인간(Homo Ludens)”이라고 명명하였다. 이는 단순히 “놀이”라는 개념이 아니라 정신적인 유희 활동과 창조 활동을 포함한다. 그는 인간의 놀이 활동이 제의(祭儀)에서 유래되었다고 하면서 놀이와 게임을 최초로 학문의 영역으로 끌어들이는데 혁혁한 공로를 세웠다.

전자게임(electronic game)의 시초는 윌리엄 히긴보섬(William Higinbotham)의 테니스 게임(Tennis or Two)라고 알려져 있다. 그는 부록헤이븐 국립연구소의 방문객들을 즐겁게 하기 위해 게임을 만들었다고 한다. 이 게임은 이후 상용 게임의 시초이면서 전자 게임의 대중화에 기여한 “퐁(Pong)” 게임에 모티브를 제공하기도 하였다.

이후 1962년 스티브 러셀(Steve Russel)은 컴퓨터를 이용한 <스페이스 워(Space War)> 게임을 만들었고, 1972 랄프 베어는 TV에 연결하여 게임을 할 수 있는 최초의 비디오 게임기 <오디세이(Odyssey)>를 만들었고, 스페이스 워를 보고 충격을 받은 놀런 부쉬넬(Nolan Bushnell)은 아타리(Atari)사를 설립하고 <컴퓨터 스페이스(Computer Space)>와 <퐁(Pong)>을 개발하고 상용화에 성공하여 게임 산업의 아버지로 불리게 되었다.



〈윌리엄 히긴보섬과 최초의 전자 게임 테니스(Tennis for Two)〉

1) 1938년 쓰여진 요한 호이징아(Johan Huizinga)의 Homo Ludens는 한국어 「호모 루덴스」라는 이름으로 번역되어 출간되었다. 요한 호이징아, 김윤수 역, 호모 루덴스, 까치글방, 1998.



〈놀런 부쉬넬과 최초의 상용 게임기 컴퓨터 스페이스와 pong〉

이후 게임 산업은 놀랄 만큼 급성장하여 세계 게임 시장의 규모는 2010년 기준 84,818백만달러(매출액 기준)가 되었고, 국내 시장 규모도 전년대비 12.9% 성장하여 7조 4,312억원이 되었다.<sup>2)</sup> 그러나 세계 게임 시장과는 달리 한국의 게임 산업은 해외에서의 게임 수입과 이를 규제하는 것에서부터 시작되었다. 아케이드 게임의 수입을 통해 전자오락실이 생겨났으며, 이후 해외 PC게임의 한글화를 통해 산업적으로 인식되기 시작했다. 1970년대 미국과 일본의 아케이드 게임기 수입시대를 지나, 1980년대 PC게임의 수입 시기를 거치고, 1987년에 이르러서야 국내 최초의 PC 게임이 한국인에 의해 개발되었다. 그러나 온라인 게임에서만은 다른 나라들보다 앞서왔다. 한국의 온라인 게임 산업은 1993년 온라인 기반 머드게임인 〈단군의 땅〉이 개발되었고, 1994년 국내 최초의 유료 온라인 게임인 〈쥬라기 공원〉이 서비스가 시작되었다. 또한 1996년에는 박슨이 세계 최초의 그래픽 기반 온라인 게임인 〈바람의 나라〉 개발하여 2011년 최장수 상용화 그래픽 MMORPG<sup>3)</sup>로 기네스북에 등재되기도 하였다.<sup>4)</sup>

그러나 게임이 산업화된 지 40여년이 지났고, 국내에서 온라인 게임이 성장동력산업이 된 지도 10여년이 흘렀지만, 아쉽게도 아직까지 한국의 역동적인 게임산업의 역사를 정리한 단행본 책은 존재하지 않는다. 반면 게임 산업을 선도해 온 미국에서는 게임의 역사에 대한 책이 10여권이 넘게 출간되었고, 이미 2권은 한국어로도 번역되기도 하였다.<sup>5)</sup>

본 고에서는 한국 게임의 역사를 정리하기 위해서 필요한 해외 게임 역사 편찬의 흐름과 특징을 비교하고, 시대 구분과 이에 대한 의미 부여에 대해 고찰하고자 한다. 한국 게임의 역사에 대한 정리 및 편찬 작업은 게임 산업계 종사자들과 게임을 학문으로 공부하는 학자들 그리고 한국의 온라인 게임의 발전사에 대해 지적 갈등을 갖고 있는 국내외 모든 사람들에게 큰 해갈이 될 것이다.

2) 대한민국 게임백서 2011, p,17, 21.

3) MMORPG(Massively Multi-player Online Role Playing Game)

4) 전자신문, 2011. 9. 29. “바람의 나라 세계 최장수 온라인게임으로 기네스북 올라”

5) 스티븐 켄트 저, 이무연 역, 게임의 시대: 재미를 쫓는 천재들의 숨은 비즈니스 찾기, 파스칼북스, 2002; 러셀 드마리아, 조니 L. 윌슨, 게임의 역사, 제우미디어, 2002.

## 2. 국내외 게임의 역사에 대한 서적 분석

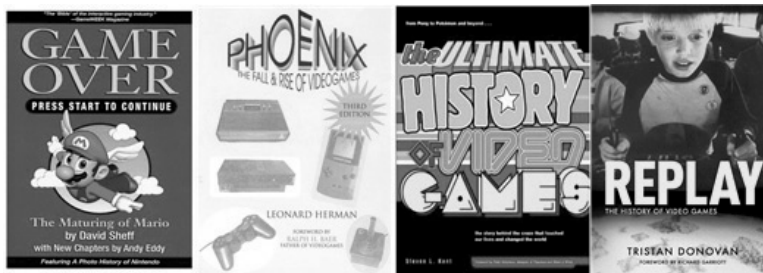
미국에서 출간된 게임 관련 서적은 10여권에 이른다. 발간시기별로 대표적인 게임 관련 서적의 특징과 기술방법을 살펴보면 다음과 같다.

〈Game Over Press Start To Continue〉<sup>6)</sup>는 인터뷰로 시작한 닌텐도에 대한 글이 1993년 책으로 출판되었고, 1999년 개정되어 발간되었다. 주로 일본의 대표적 게임 기업인 닌텐도의 탄생과 성장에 대해 구체적으로 기술한 책이다. 부록으로 사진으로 보는 닌텐도의 역사를 다루고 있다. 일본에서조차 일본의 게임 역사가 편찬되지 않은 상황에서 닌텐도에 대한 귀중한 발전과정을 다양한 기사를 바탕으로 상세하게 다루고 있다. 특히 테트리스 등의 저작권과 소송에 관련된 배경 이야기도 구체적으로 다루고 있다.

〈Phoenix: The Fall & Rise of Video Games〉<sup>7)</sup>은 비디오 게임에 대한 가장 간결하면서도 객관적인 사실들을 중심으로 정리한 책이다. 연대별로 비디오 게임의 성장과 몰락 과정에서의 사건들에 대해 객관적인 정보를 제공하고 있다. 특히 이 책은 1970년대의 컴퓨터 발전사와 비디오 게임의 역사를 자세하게 다루고 있다.

〈Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time〉<sup>8)</sup>은 슈퍼마리오 브라더스, 그랜드 오토 씨프트, 둠, 심즈 등 게임의 역사상 가장 영향력 있었던 비디오 게임을 탐구하는 방식으로 인터뷰뿐만 아니라, 저자 자신의 게임 플레이 경험을 담고 있다.

가장 최근에 출간된 〈Replay: The History of Video Games〉<sup>9)</sup>은 140개의 독점 인터뷰와 광범위한 연구를 통해 저술된 책으로 여태까지 나온 게임의 역사서 중에서 가장 자세하고 광범위한 게임의 역사를 다루고 있다. 부록으로 방대한 양의 게임 설명과 용어 해설도 들어있다. 주로 90년대 이후에 나온 대작 게임들을 중심으로 기술되어 있다.



게임 역사 관련 문헌 중 한국어로 번역되어 출간된 2권의 책은 「게임의 역사: 아타리에서 블리자드까지」<sup>10)</sup>와 「재미를 쫓는 천재들의 숨은 비즈니스 찾기: 게임의 시대」이다.

6) David Sheff, Game Over: Press Start to Continue, Cyberactive Media Group, 1999.

7) Leonard Herman, Phoenix: The Fall & Rise of Video Games, Rolenta Press, 2001.

8) Bill Loguidice, Matt Barton, Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time, Focal Press, 2009.

9) Tristan Donovan, Replay: The History of Video Games, Yellow Ant, 2010.



「게임의 역사」는 원서 <High Score!: The Illustrated History of Electronic Games>를 번역한 것으로 게임의 역사를 70년대, 80년대, 90년대로 나누어 큰 사건들을 중심으로 수많은 사진들을 곁들여 설명하고 있다. 다른 책들과는 달리 10년 주기의 시대적 구분을 하고 있으나 시대의 구분과 의미에 대해서는 명확한 기준을 제시하고 있지 않다.

「게임의 시대」는 원서 <The Ultimate History of Video Games><sup>10)</sup>를 번역한 것으로 게임 개발사 역사 중에서 초기 개발자들과의 인터뷰를 통해 얻은 정보를 바탕으로 기술되었다. 따라서 편년체의 역사 기술 보다는 사건과 회고 중심으로 기술되었다. 게임의 탄생에서부터 2000년까지 주로 비디오 게임의 역사를 다루고 있다.



아직까지 게임의 역사에 대한 책들은 역사적 의미를 부여하기 보다는 주로 게임에 대한 게임 플레이어의 향수 및 게임의 역사를 보존하기 위해 아마추어 작가들이 기록해오고 있다는 것을 알 수 있다. 즉 역사가들의 관점에서 게임의 역사가 저술된 적은 거의 없다. 특히 한국 게임의 역사는 여태까지 한번도 서적의 형태로 발간된 적이 없다.

다만 한국의 게임 산업과 문화에 관련된 최초의 서적이 영어로 출간되었다. 하지만 <Korea's Online Gaming Empire<sup>12)</sup>>는 게임의 역사라기보다는 한국에서 온라인 게임이 발전하게 된 정치경제적 배경, 온라인 게임이 문화로 정착되고 세계로 확산되고 있다는 것을 보여주는 문화경제사적 입장에서 한국의 온라인 게임의 문화적 현상을 기술하고 있다.

게임 산업의 발전과정과 역사에 대해 다루고 있는 논문도 아직까지는 거의 없다. 2010년 ‘한국 게임산업의 형성’<sup>13)</sup>이라는 박사논문이 대표적이다. 그나마 역사적 자료를 구할 수 있는 1992년부터 2008년까지를 대상 기간으로 하고 있으며 과학사적 입장에서 게임의 플랫폼과 기술의 변화에 따라 게임 산업의 발전 과정을 다루고 있다.

전술했듯이 게임의 역사에 대해 아직까지 역사적 의미를 부여하고 시기를 구분하여 서술하고 있는 책은 거의 없다. 그러나 이제 게임 산업의 역사도 40년을 넘어섰다. 특히 한국 온라인 게임은 역사는 짧지만 10년간 규모면에서는 수십 배의 성장을 거두고 있으며 온라인 분야에서는 한국이 세계를 리드하고 있다. 또한 게임 산업의 비즈니스 모델과 이용 문화면에서도 세계를 선도하고 있다. 이런 흐름에 흠뻑 젖어 있는 한국 게임의 역사에 대한 자료를 수집하여 시기를 구분하고, 의미를 부여하는 일은 매우 가치 있는 일일 것이다.

10) Rusel DeMaria, Johnny L. Wilson, High Score!: The Illustrated History of Electronic Games, 2nd Edition, 2003.

11) Steve Kent, The Ultimate History of Video Games, Crown Business, 2001.

12) Dal Yong Jin, Korea's Online Gaming Empire, The MIT Press, 2010.

13) 남영, 한국 게임 산업의 형성 : PC게임의 기원에서 온라인게임 산업의 정착까지, 1992-2008, 중앙대 박사논문, 2009.

### 3. 한국 게임사의 시대 구분 및 의의

#### 3.1 자료의 수집 및 고증방법

한국 게임의 역사를 정리하기 위해서는 정확한 자료의 수집이 선행되어야 한다. 한국 게임의 역사를 정리하기 위해서는 우선 신문, 잡지의 자료를 수집할 필요가 있다. 또한 공공기관에서 나온 공식 연구보고서와 통계 등을 활용할 필요가 있다. 이에 신문에 나온 오락, 전자오락, 게임 등과 관련된 자료를 모두 검색, 수집하고 분석하기 시작했고 게임이 주제로 수록된 다양한 잡지들을 수집하였다.

신문은 경향신문, 동아일보, 매일경제신문, 서울신문, 세계일보, 조선일보, 중앙일보, 한국일보, 한국경제신문, 한겨레신문 등의 기사를 검색하여 참고하였다.

잡지로는 게이머즈, 게임뉴스, 게임디벨로퍼코리아, 게임라이프, 게임라인, 게임마니아, 게임매거진(별책: 소프콤), 게임비평, 게임왕, 게임월드, 게임워크, 게임저널, 게임조선, 게임채널, 게임챔프, 게임플러스, 게임파워, 게임피아, 게임타임즈, 게임한국, 골라, 넷파워, MYPC, 마이컴(별책: 게임컴), 마이크로소프트, 브이챔프, 슈퍼챔프, 아하게이머, 온플레이어, 이젠, 캡틴, 컴퓨터게이밍월드, 컴퓨터게임, 컴퓨터학습, 플레이스테이션, 피씨게임매거진, 피씨게임타임즈, 피씨겜, 피씨월드, 피씨챔프, 피씨파워진, 피씨플레이어 등의 잡지를 수집하고 분석하였다.

이 과정에서 게임이 대중화되기 이전에는 컴퓨터학습과 마이컴 같은 컴퓨터 잡지에서 게임을 주제로 다루고 있음을 확인할 수 있었고, 6개월간의 조사기간을 거쳐 구하기 쉽지 않은 과거의 자료들을 수집할 수 있었다. 이 외에도 게임 관련 웹진, 게임 관련 블로그 등에서도 정보를 수집하였고, 중요한 사건들에 대해 고증하기 위해서 신문 등의 자료와 대조, 비교하였다.

그 결과 최초의 게임 관련 잡지, 최초의 국산 PC 게임, 최초의 머드 게임, 최초의 게임 시나리오 공모전, 최초의 게임 전시회, 최초의 그래픽 온라인 게임, 최초의 게임 유통사 등을 찾아내어 의미를 부여할 수 있었다. 더욱이 게임의 역사를 풍부하게 하기 위해 게임 관련 법률의 시대별 변천사, 게임 심의 제도의 변천사, 그리고 게임 이용 문화와 관련한 자료도 포함하였다. 특히 한국의 게임 문화에서만 그 원류를 찾아볼 수 있는 이스포츠, 프로그래머, 비즈니스 모델, 게임 중독 등에 대한 주제에 대해서는 별도의 장으로 다루면서 다양한 정보들을 정리하고 의미를 부여할 수 있었다.



〈주요한 게임 잡지들〉

### 3.2 시대적 구분과 의미부여

한국 게임사의 시대적 구분은 여러 가지로 해볼 수 있으나, 본 연구에서는 크게 9개 시기로 구분하였다. 시대적 구분은 게임사에 중대한 사건을 중심으로 구분하고, 그 사건들을 기점으로 전체 산업 및 문화에 이르기까지 다양한 변화에 영향을 미쳐왔다.

일본과 미국의 게임의 역사는 보통 하드웨어의 기술적 발전을 중심으로 8비트, 16비트, 32비트 등 새로운 기기가 출시된 시점을 공식적인 시대별 구분으로 하고 있는 것이 일반적이나, 한국의 경우는 그 시기들과의 연관성이 작고 온라인 게임이 가장 큰 시장을 형성하고 있기 때문에 온라인 게임 발전사에 중요한 사건을 중심으로 시기를 구분하는 것이 적합할 것이다.

따라서 한국 게임의 역사는 한국 게임사의 여명기(1970~1984년), 외산 게임의 유입 및 국산 게임 개발기(1985~1987년), 외산 게임기 한글화 및 국산 게임 개발사 설립기(1988~1990), 국산 PC게임 확산기(1991~1993), 온라인 게임 태동기(1994~1996), 온라인 게임 확산기(1996~1998), 온라인 게임 발전기(1999~2001), 온라인 게임의 다양화기(2001~2005), 온라인 게임의 세계화기(2006~현재)까지로 나누어 볼 수 있다. 이러한 시기의 구분은 명확하지 않을 수도 있고 이견이 있을 수도 있지만, 가능한 한 기술적 요소, 게임의 장르, 최초의 사건 등 다양한 기준을 중심으로 구분하였다.

우선 한국 게임사의 여명기(1970~1984년)는 국내에 최초로 전자오락 게임기가 도입되고 전자오락실이 번창했던 시기이다. 1971년 한국에서는 미국에서 생산된 전자오락실용 아케이드 게임기를 어린이회관에 설치하면서 과학교육의 활용이라는 표현을 하였다. 이로써 게임기의 공식적인 국내 도입이 시작되었음을 알 수 있다. 그러나 도입 이후 전자오락실은 성업중이었으나, 법제도에 대한 준비가 없던 상태여서 1980년 대말까지 전자오락실은 대부분은 불법으로 운영되었다.

외산 게임의 유입 및 국산 게임 개발기(1985~1987년)는 외산 게임기의 도입, 그리고 외산 PC 게임의 도입으로 전자오락 게임과 더불어 PC 기반의 게임이 유입되던 시기이다. 그러던 중 1987년 당시 고등학생이던 남인환이 국내 최초로 국산게임을 개발하여 상용화하여 드디어 한국에 국산 게임개발이 시작되었다. 외산 게임기 한글화 및 국산 게임 개발사 설립기(1988~1990)는 외산 게임기가 한글화되어 도입되면서 동시에 국내에서 PC게임 개발사들이 하나씩 설립되기 시작하던 시기이다. 이 시기를 기점으로 최초의 PC게임 유통사와 게임 전문잡지들이 생겨나기 시작하였다.

그 다음 시기는 국산 PC게임 확산기(1991~1993)이다. 다양한 PC게임 개발사들이 설립되어 다양한 장르의 게임들이 출시되었고, <폭스레인지>, <그날이 오면> 등의 게임이 출시되자마자 흥행되었다. 또한 국내 최초로 컴퓨터 게임 시나리오 공모전도 시작되었다.

온라인 게임 태동기(1994~1996)는 국내에 PC통신을 통하여 머드게임이라 불리던 온라인 게임들이 개발되어 서비스되기 시작한 시기이다. 1993년 마리텔레콤이 최초의 머드게임인 <단군의 땅>을 개발하여 서비스하기 시작하였고, 1994년에 삼정데이터시스템은 천리안에서 최초로 머드게임의 상용화를 시작하였다. 같은 해 나무누리에서 <단군의 땅>도 상용화를 시작하면서 온라인 게임의 시대를 개척하기 시작한 시기이다.

1995년부터는 게임 심의제도도 한국공연예술진흥협의회에서 영상물등급위원회로 이관되기도 한 시기이다.

온라인 게임 확산기(1996~1998)은 그래픽 기반의 온라인 게임이 국내 최초로 개발되어 서비스되던 시기로 넥슨의 <바람의 나라>가 신기원을 이룩했다면, 1998년 엔씨소프트의 <리니지>는 온라인 게임의 대중화와 아이템 거래의 신기원을 이룩한 시기이다. 이때부터 온라인 게임산업의 발전이 시작되었다고 볼 수 있다. 또한 국내 인터넷 인프라 구축에 따라 네트워크를 지원하는 블리자드사의 <스타 크래프트>가 대항행을 하면서 조금씩 성장하던 게임방이 전국적으로 확산되기 시작한 시기이다. 1996년에는 국내 최초의 게임 전시회도 개최되기도 하였다. IMF 경제 위기도 큰 변화를 제공하였다.

온라인 게임 발전기(1999~2001)는 국내 최초로 온라인 게임 포털이 도입되고, 리니지의 성공의 영향으로 다양한 온라인 게임이 개발되어 서비스되기 시작한 시기이다. 이때부터 만화를 원작으로 한 다양한 MMORPG가 개발되어 서비스되기 시작하였다. 1998년도말 창설된 한국 프로게임 리그가 1998년도부터는 <스타크래프트> 게임을 중심으로 방송 콘텐츠로도 인기를 끌기 시작하였고, 프로 게이머라는 직업도 탄생하게 되었다. 또한 1999년에는 한게임이 서비스를 시작하면서 포털 게임 서비스 개념이 처음 도입되었다. 이에 따라 캐주얼 게임으로 불리는 <포트리스>, <퀴즈퀴즈> 등의 온라인 게임 서비스가 시작되었다. 온라인 게임의 다양화기(2001~2005)는 넥슨의 <비엔비>라는 캐주얼 온라인 게임의 흥행으로 온라인 게임의 장르가 다양화되면서 3D 온라인 게임 서비스가 시작된 시기이다. 2001년 최초의 3D 온라인 게임인 웹젠의 <뮤>가 상용화되었다.

마지막 시기인 온라인 게임의 세계화기(2006~현재)는 한국 게임발전에 큰 획을 그은 시기이다. 2006년 정부는 드디어 규제 중심이던 법제도를 개선하여 <게임산업 진흥에 관한 법률>을 제정하고 게임 산업을 집중 육성하기 위해 입법을 하고 등분분류제도를 정착시킨다. 또한 동남아 중심이던 온라인 게임의 수출을 미국, 유럽까지 확장시켜 나간 시기이다.



#### 4. 결론

이상으로 한국 게임의 역사를 시기별로 구분하고 의미를 부여하는 작업을 마쳤다. 역사적으로 보면 짧은 기간이지만 수많은 사건들이 있었고 엄청난 발전과 변화가 있었다. 이제 한국에 게임이 도입된 지 40여년이 지나고 있지만, 아직까지 역사적 관점에서 서술된 책은 불행이도 없었다. 게임의 시장 규모와 기술적 발전 면에서 우수한 일본도 아직 게임의 역사를 정리하지 못한 상황에서 한국의 게임사를 정리하는 일은 매우 어려운 작업이었다.

다행이도 미국에서 편찬된 미국과 일본의 게임 역사가 한국의 게임사를 정리하는데 좋은 방향제시를 해주었다. 이번 기회를 통해 여러 사람들이 오랫동안 자료 수집을 하고 고증작업을 거쳐 한국의 게임의 역사를 정리하고 단행본을 편찬하기 위한 작업을 끝마쳤다. 아직도 인터뷰와 사건에 대한 고증 등의 문제가 남아있기는 하지만, 어느 정도는 정리할 수 있는 기회가 되었다.

---

앞으로 게임 산업계에 오랫동안 종사하고 있는 역사적 증인들이 부족한 점을 메꾸어 준다면 보다 양질의 한국 게임의 역사가 정리되어 나갈 것이다.

이놀드 토인비는 역사는 문명을 생성과 쇠퇴로 보고 순환한다고 하였다. 한국의 게임사도 단기간이긴 하지만 수많은 흥망성쇠가 있었다. 이에 대해 현재의 시점에서 그 의미를 재해석해 볼 필요가 있다.

또한 역사가 담당해야 할 가장 중요한 일은 동시대 사람들의 입장에서 역사를 재해석하는 일이다. 즉 과거에는 미시적인 관점에서 사건에 대해 사실로서만 해석하였다 해도 이제 우리의 관점으로 재해석해 볼 시기가 된 것이다. 게임 산업의 발전도 중요하지만, 후세를 위해 한국 게임사를 정리하고 해석하는 일 또한 매우 중요한 일이다. 앞으로 역사 전문가, 게임 산업 종사자들의 증언과 기록을 보완하면서 보다 알찬 역사서가 편찬되어 나가기를 기대해 본다.