

COMPUTER ENTERTAINMENT SUPPLIER'S ASSOCIATION

2004 CESA

게임백서

2004CESA Games White Paper



사단법인 컴퓨터엔터테인먼트협회

Computer Entertainment Supplier's Association



발간 인사

2004년 7월

사단법인 컴퓨터엔터테인먼트협회

회장 츠지모토 켄조

이번 「2004 CESA 게임백서」에 관심을 가져 주셔서 대단히 감사합니다. 「CESA 게임백서」는 이번에 8호를 발간하게 되고 회를 거듭할수록 이용자의 증가와 높은 기대를 모으고 있습니다. 많은 분들이 본서를 사랑해주시는 것에 대해 다시 한 번 감사의 뜻을 전합니다.

이번 호에서는 본서를 「업계 총괄 보고서」로 자리매김하고자 지면을 대폭 변경했습니다. 또한 해외에서의 이용 증가가 늘어나고 있는 현상에 부응하여 기존에 별책으로 간행되던 「영역판(CESA Game White Paper)」을 편의성을 높이기 위해 본서에 통합하여 「일본어·영어 동시 표기 백서」로 변경하였습니다. 이에 따라 「영역판 백서(CESA Game White Paper)」의 간행은 종료되었습니다.

그리고 이번 조사 결과를 요약하자면 2003년의 게임 총 출하 규모가 1조 1,344억엔이고, 그 중 일본 국내용 출하가 3,490억엔, 해외용 출하가 7,845억엔입니다. 그 내역은 하드웨어가 7,045억엔, 소프트웨어가 4,299억엔이라는 결과가 나왔습니다.

또 게임 이용 인구는 2002년의 2,360만명에서 2003년은 3,444만명으로 대폭적인 증가를 나타냈습니다. 특히 작년에는 「패미콤」 탄생 20주년 기념 행사가 성황리에 개최되어 예전에 게임을 즐기던 계층이 다시 게임을 즐길 수 있도록 하는 계기가 되었다고 할 수 있습니다.

출하 실적은 전년도를 밀도는 수치이지만 이는 지금까지의 「패키지 소프트웨어」 출하 실적만을 파악한 것으로 현재 실상과는 맞지 않다고 지적되고 있습니다. 즉 지금 성장을 계속하고 있는 「온라인 게임」 「휴대폰 게임 콘텐츠」의 견실한 성장 추이를 예상한 지적이며 기존의 출하 수치의 추이만으로는 시장 전체의 판단이 불가능하다고 볼 수 있습니다.

이러한 신규 분야를 포함한 실태 파악에 대해서는 이번에 새로이 발족한 「온라인 커뮤니티 특별위원회」 등을 중심으로 검토를 진행하고, 그 집계를 보고할 것입니다.

이와는 별도로 금년도는 기존의 속성 조사(「어린이(Kids) 고객 조사」

「시니어(Senior) 고객 조사」 「여성 고객 조사」) 외에 「비게임 이용자」나 「한국의 일반 소비자」와의 게임 이용 실태 비교에 대한 조사 결과를 정리했습니다. 본서에서는 그 결과의 일부를 수록하고 지금껏 업계에서 그다지 주력하지 않았던 「비게임 이용자」의 동향, 그리고 이미 온라인게임 선진국으로 자리매김한 한국의 일반 소비자와의 차이를 확인할 수 있습니다. 독자 여러분에게 유익한 참고 자료가 된다면 기쁘겠습니다.

또 최신 업계 동향을 여러분에게 소개하기 위해 본서에서는 다음과 같은 분들에게 집필을 의뢰하고 기고를 받고 있습니다. 집필자 분들을 순서대로 소개하겠습니다.

시각장애자를 위한 게임을 제작하고 있는 〈일본장애자소프트〉의 대표인 타니구치 카즈타카씨는 지금까지의 활동과 대중의 반응에 대해 소개하고 있습니다. 「미디어 표현의 자율 규제」에 대해서는 우리 게임업계의 선배나 마찬가지로 영화업계를 대표하여 〈영상윤리관리위원회(영윤)〉의 마츠오 마모루씨로부터 반세기에 걸친 과정의 경위를 소개받습니다. 1980년대와 90년대 당시에 발매된 이른바 리트로게임(Retrogame, 옛날 아케이드 게임, 이하 ‘리트로게임’)의 재이용을 지원하는 「프로젝트 EGG」의 활동에 대해서는 〈(주)D4엔터프라이즈〉의 요코이 히데카츠씨가 설명합니다. 「온라인 게임의 중독성」이라는 문제에 대해서는 〈재단법인 한국게임산업개발원〉의 김민규씨가 한국의 대처 사례를 예로 소개합니다. 「최근 게임시장 분석」은 게임시장을 장기간에 걸쳐 지켜봐 온 〈주식회사 엔터브레인〉의 하마무라 히로카즈씨가 견해를 집필했습니다. 끝으로 저널리스트인 나나미 요우씨로부터는 「비디오게임과 어머니와 아이의 관계」에 대해서 논의합니다.

기고해 주신 각 분야의 전문가들께 진심으로 감사드립니다.

마지막으로 이번 「2004 CESA게임백서」 발간을 위해 조사에 협력해 주신 회원사 각 관계 부서, 비회원 게임 개발사 여러분들과 평소 큰 신세를 지고 있는 경제산업성 상무정보정책국의 관계 부처, 해외 시장 관련 자료를 협조 해주신 International Development Group, Inc., 재단법인 한국게임산업개발원 등, 관련 자료를 제공해 주신 각계의 분들에게 깊은 감사의 말씀과 함께 앞으로도 지속적인 협력과 지원을 부탁드립니다.



2004 CESA 게임박스 발간에 즈음하여

2004년 7월

경제산업성 상무정보정책국 문화정보관련 산업과
과장 히로자네 이쿠로

광대역 네트워크의 보급이 비약적으로 가속화되는 가운데 고품질의 다양한 콘텐츠가 생산되고 있으며, 이의 원활한 유통을 위한 환경 정비는 중요한 문제가 되고 있습니다. 또 서비스 경제의 시대가 진행되는 가운데 차세대를 이끌 산업으로 특히 게임 산업을 비롯한 콘텐츠산업이 주목 받고 있습니다.

정부는 이러한 문제의식에서 IT전략본부(본부장: 내각총리) 산하에, 『e-Japan 중점 계획-2004』(2004년 6월 책정)를 토대로 정부가 일체가 되어, 일본의 정보화를 위해 필요한 시책을 전략적·중점적으로 신속하게 추진해 나가기로 하였습니다.

또 2003년 10월 지적재산추진계획과 관련된 주요 정책 과제를 조사·검토하기 위해 지적재산전략본부(본부장: 내각총리) 산하에 콘텐츠 전문조사회(의장: 우시오 지로 우시오전기(주) 회장)를 설치해 인재 육성, 자금 조달, 해외 전개, 제작·유통 등을 테마로 콘텐츠 비즈니스의 진흥을 위한 정책에 대해 토론을 실시했습니다. 본 조사회에서의 논의는 2004년 5월에 책정된 「지적재산추진계획 2004」에도 반영되어 있습니다.

그리고 금년 5월에는 콘텐츠의 개발과 보호, 그리고 활용 촉진 관련 시책의 종합적이고 효과적인 추진을 위한 콘텐츠추진법도 성립했습니다.

경제산업성에서도 2004년 5월에 「신산업 창조전략」을 책정했으며, 게임을 포함한 콘텐츠산업을 일본의 앞으로의 발전을 견인할 전략 분야의 하나로 규정짓고, 2010년에는 17조엔 규모로의 성장을 예상하고 있습니다.

최근의 게임 산업의 동향을 보면, 2003년에는 하드웨어와 소프트웨어 모두 일본 국내 시장 규모가 2002년에 비해 감소하였고, 소프트웨어만을 보면 1997년을 정점으로 일본 국내의 엔터테인먼트 소프트웨어의 시장 규모의 성장은 한계에 달한 상황입니다. 한편 해외로의 출하액은 하드웨어와 소프트웨어 모두 전년에 비해 감소하고 있으나, 전체 출하액은 일본 국내의 2배 이상이고 특히 하드웨어 출하액은 일본 국내의 5배 정도로, 일본 국내 감소분을 보충하고 있는 상황입니다.



그러나 게임은 이러한 변화 속에서 음악, 영화, 스포츠 등 타 분야와의 융합과 네트워크 기술의 도입을 통해 새로운 국면으로 돌입하고 있으며, 더 나아가 이용자층과 이용자의 요구의 다양화 속에서 커다란 사업 기회를 잡을 수 있다고 생각합니다. 이미 국제적으로 강한 경쟁력을 갖춘 일본의 게임 산업은 일본에서도 손꼽히는 산업으로서 그 지위를 확립하고 있으며, 앞으로도 콘텐츠산업의 중핵으로서 기능함과 동시에 그 잠재력을 충분히 발휘하고, 향후 일본 경제의 중요한 축이 되어 한층 매력적인 콘텐츠시장의 창출에 선도적 역할을 다할 것을 기대하고 있습니다.

CESA 게임백서도 '97년에 제1권을 발간한 이래 본 호로 8권이 되며, 그동안 컴퓨터 엔터테인먼트 산업과 관련한 일본 국내 소프트웨어 업체, 하드웨어 업체, 유통, 그리고 게임 이용자에 이르는 각종 자료가 체계적·조직적으로 수집·편집된 총괄적인 통계 자료로 널리 활용되어 왔습니다.

이 CESA 게임백서가 21세기의 컴퓨터 엔터테인먼트 산업계를 전망하기 위한 기초 자료로 널리 활용되고, 컴퓨터 엔터테인먼트 업계의 전 관계자와 이용자를 비롯하여 일반인에게 있어서도 컴퓨터 엔터테인먼트 산업에 대한 이해를 한층 깊게 할 수 있기를 바랍니다.

목 차

발간 인사

(사단법인 컴퓨터엔터테인먼트협회 회장 츠지모토 켄조)

2004 CESA 게임백서 발간에 즈음하여.

(경제산업성 상무정보정책국 문화정보관련 산업과
미디어·콘텐츠과 과장 히로자네 이쿠로)

제1부 게임업계의 트렌드/동향

비장애인과 함께 즐기는 게임 소프트웨어를.....1 ~시각장애자용 「스페이스 인베이더 포 블라인드」의 개발(타니구치 카즈타카)	1
영화와 청소년 문제(마츠오 마모루).....7	7
게임은 문화 유산이다 !15 ~프로젝트 EGG의 도전(요코이 히데카츠)	15
온라인 게임의 역기능 해소 프로그램32 ~커뮤니케이션과 상호 이해의 중요성(김민규)	32
확산되는 게임 시장(하마무라 히로카즈).....38	38
비디오 게임과 아이들의 현재와 미래를 위한 제언(나나미 요).....42	42

제2부 본서 소개

제1장 게임 초보자를 위한 강좌

1. 본서에 있어서의 「게임」의 정의55	55
2. 게임의 유통 구조59	59

제2장 조사의 개요

1. 조사의 목적 및 종류.61
2. 개발 업체의 출하 실태 조사62
3. 동경게임쇼 2003 방문자 조사.....64
4. 일반인 조사66
(참고) 【한국】 2004 게임 인식 및 소비자 의식 실태 조사
5. 2004 어린이 조사.....70
6. 출하 규모와 시장 규모 데이터 추계 방법.....72
 1. 출하 규모 추계 방법
 2. 시장 규모 추계

제3부 통계

제3장 2003년 게임 출하 규모 및 국내 시장 규모 총괄

1. 게임 출하액 규모.....76
 1. 게임의 총출하액 규모(국내+ 해외)
 2. 게임 종류별 하드웨어 출하액 규모(국내+ 해외)
 3. 게임 종류별 소프트웨어 출하액 규모
(국내+ 해외)
 4. 국내·해외별 게임 출하액 규모
2. 국내 게임 시장 규모.....82
 1. 일본 국내 게임 시장 규모
 2. 「저가격 타이틀」 「염가판 타이틀」 추이
 3. 등급 심사 현황
3. 게임 개발비.....84

제4장 국내 게임 시장 규모

1. 게임기종별 일본 국내 시장 규모.....	86
1. 하드웨어+ 소프트웨어	
2. 하드웨어	
3. 소프트웨어	

제5장 게임 출하 규모

1. 국내 출하 개요.....	90
1. 국내 하드웨어 출하 규모	
2. 국내 소프트웨어 출하 규모	
2. 해외 출하 개요.....	94
1. 해외 하드웨어 출하 규모	
2. 해외 소프트웨어 출하 규모	
3. 해외 출하처 비율	

제4부 해외 게임 시장 동향

제6장 북미·유럽 게임 시장 동향

1. 하드웨어 출하 대수.....	102
1. 2003년 출하 대수	
2. 2000-2007년 출하 대수의 추이 및 전망	
2. 소프트웨어 출하 개수.....	104
1. 2003년 출하 개수	
2. 2000-2007년 출하 개수의 추이 및 전망	

제7장 한국 게임 시장 동향

1. 한국 게임 이용자의 특성 및 현황 【총괄】	107
2. 한국 게임 시장 규모.....	111

- 1. 한국 국내 게임 시장의 총 규모
- 2. 한국 국내 게임 시장 규모의 추이 및 전망
- 3. 수출·수입액의 추이 및 전망
- 3. 한국 PC방 현황.....114
 - 1. PC방 점포 수
 - 2. PC방의 PC 보유 대수

제5부 CESA 마케팅 데이터

제8장 게임 이용자 동향

- 1. 가정용 게임.....117
 - 1. 보유하고 있는 하드웨어
 - 2. 구입을 희망하는 하드웨어
 - 3. 게임 이용 빈도
 - 4. 게임 이용 시간
 - 5. 가장 선호하는 게임 장르
- 2. 온라인 게임.....123
 - 1. 자택에서의 이용 경험
 - 2. 복합 카페에서의 이용 경험
 - 3. 오락실에서의 이용 경험
 - 4. 자택의 온라인 게임용 하드웨어

제9장 일반인의 게임 이용 동향

- 1. 게임 이용 인구와 잠재 수요 인구 규모.....128
 - 1. 게임 이용 현황
 - 2. 게임 이용 인구 추계
 - 3. 게임 이용 의향
 - 4. 게임 고객 분류
- 2. 하드웨어 보유 현황.....133

- 1. 연령별 가정내 보유율 및 본인 이용률
- 2. 하드웨어별 가정내 보유율 및 본인 이용률
- 3. 현재 게임 이용자의 게임 열중도.....135
 - 1. 현재 게임 이용자의 게임 열중도 개인 합계치
 - 【일본 조사 결과】
 - 2. 일본의 현재 게임 이용자의 항목별 게임 열중도
 - 3. 한국의 현재 게임 이용자의 항목별 게임 열중도
- 4. 게임을 안 하거나 그만둔 이유.....138
 - 1. 게임을 안 하거나 그만둔 주요 이유
 - 2. 게임을 안 하거나 그만둔 구체적인 이유

제10장 어린이 시장 동향

- 1. 어린이의 게임 이용 동향.....141
 - 1. 가정 내에서의 게임 이용 동향
 - 2. 게임 이용 빈도
 - 3. 게임 이용 시간
 - 4. 가장 재미있다고 생각하는 게임 소프트웨어
- 2. 어린이의 라이프스타일 실태.....147
 - 1. 어린이의 생활 시간
 - 2. 인터넷 이용 경험

제6부 게임 관련 마케팅 데이터

제11장 국내 게임 판매 동향

- 1. 월간 판매량 추이.....155
- 2. 장르별 판매량.....157

제12장 게임 주변 시장 동향

1. 통신 인프라 정비 현황.....	160
1. 온라인 서비스 시장의 동향	
2. 온라인 접속기기 시장의 동향	
3. 인터넷 보급 현황	
4. 광대역 통신망 보급 현황	
2. PC 소프트웨어 시장 동향.....	166
3. 모바일·휴대폰 관련 시장 동향.....	168
4. 디지털 콘텐츠 비즈니스 시장 동향.....	170
5. 게임 전문 잡지 및 공략 매뉴얼 동향.....	172
6. 어뮤즈먼트기기 시장 동향.....	173

제7부 참고 자료

제13장 조사 관련 자료

1. 출전 일람.....	176
2. 조사표 견본.....	178
1. 개발업체 출하 실태 조사	
2. 게임 이용자 조사	

제14장 CESA 게임 관련 데이터

1. 밀리언셀러 타이틀 동향 연표
2. 하드웨어 누계 출하 대수
3. 일본 국내 역대 밀리언셀러 타이틀
4. 세계 역대 밀리언셀러 타이틀
5. 일본 국내의 시리즈물 역대 밀리언셀러 타이틀
6. 세계 역대 시리즈물 밀리언셀러 타이틀(국내+ 해외)
7. 가입자수 1만 명 이상인 온라인 게임 타이틀

제 1 부

트렌드/업계 동향

비장애인과 함께 즐기는 게임 소프트웨어를.....1 ~시각장애자용 「스페이스 인베이터 포 블라인드」의 개발~	
영화와 청소년 문제.....7	
게임은 문화 유산이다 !15	
온라인 게임의 역기능 해소 프로그램.....32	
확산되는 게임 시장.....38	
비디오 게임과 아이들의 현재와 미래를 위한 제언42	

비장애인과 함께 즐기는 게임 소프트웨어를 ~시각장애자를 위한 「스페이스 인베이더 포 더 블라인드」의 개발

일본장애자소프트 대표
타니구치 카즈타카



시각 장애의 원인으로 과거에는 미숙아 망막증이 가장 많았다. 하지만 최근에는 의학이 발전하여 미숙아 망막증에 의한 실명은 거의 없고, 당뇨병에 의한 실명이 가장 많다. 그 다음으로 녹내장, 사고의 순으로 후천적인 이유로 실명하는 경우가 거의 대부분을 차지한다.

나 또한 후천적인 이유로 시각장애를 가진 사람이다. 20세 중반부터 눈이 잘 보이지 않게 되어, 침구사를 거쳐 시각장애자용 PC 소프트웨어 개발 회사를 설립했다.

나는 눈이 정상이었던 학창 시절에는 다른 사람들과 마찬가지로 게임을 즐겼었다. 그래서인지 당시 자주 하던 게임을 한 번 더 해보고 싶다고 생각했고, 나아가 비장애인과 「함께」 할 수 있는 게임을 만들고 싶다는 생각을 하게 되었다. 시각장애자만의 특별한 소프트웨어가 아니라 비장애자가 즐기는 소프트웨어를 시각장애자도 즐길 수 있도록 음성 안내 출력 기능을 추가한 유니버설 디자인의 소프트웨어를 만들고 싶었다. 실은 나의 부친도 시각장애자였기 때문에 어릴 때 시각장애를 가진 부친과 함께 게임을 할 수 없어 매우 아쉬웠던 기억을 가지고 있다. 내가 시각장애자가 된 지금, 나에게 아이는 없지만, 비장애인과 「함께」 할 수 있다면 얼마나 즐거울까라는 생각이 든다.

실명하기 전에 자주 하던 컴퓨터 게임이 「스페이스 인베이더」였다. 시각장애자 중 나와 똑같이 후천적으로 실명한 30대 이상의 사람 중에는 「스페이스 인베이더」나 과거에 하던 게임을 한 번 더 해보고 싶다고 생각하는 사람이 많이 있을 것이다. 그래서 시각장애자도 할 수 있는 「스페이스 인베

이더」의 소프트웨어를 개발하게 된 것이다.

소프트웨어를 만들려고 했을 때 저작권 문제로 (주)타이토 측에 상담을 요청했고 놀랍게도 전무를 직접 만날 수 있었다. 교토에서 만나 「스페이스 인베이더」의 제목, 음향, 캐릭터 등 게임을 만드는 데 필요한 저작권의 대여를 요청했는데, 타이토의 전무는 그 뜻을 흔쾌히 받아들여 저작권을 무상으로 제공할 것을 약속했다. 시각장애자용 게임 소프트웨어는 시장이 작아서 채산성을 거의 기대할 수 없다. 그럼에도 불구하고 흔쾌히 승낙한 타이토 전무의 호의에 진심으로 감사드린다.

타이토 전무의 협력을 얻어 즉각 소프트웨어 개발에 착수했다. 게임 플레이에는 헤드폰을 장착하고 접근음이나 레이저빔음의 강약과 음성이 들리는 위치에 따라 화면상의 자신의 위치나 인베이더의 움직임을 알게 했다.

또 비장애인과 함께 즐길 수 있도록 화면을 표시하게 해 비장애인과 함께 플레이할 수 있도록 했다. 화면 표시를 끄면 비장애인이 시각장애자와 같은 조건에서 플레이 할 수 있다.



이렇게 해서 「스페이스 인베이더 포 블라인드」는 완성 발매되었다. 개인의 구입 외에도 맹인 학교의 교재로 이용하고 싶다는 의견과 지자체로부터 많은 문의가 들어와 무척 기뻐다. 이 게임이 시각장애자에게 사회 참여의 기회를 제공했던 것이다. 시각장애를 가진 아이들이 사회와 커뮤니케이션을 취하는 수단으로 컴퓨터는 점차 중요해질 것이다. 처음부터 키보드를 사용해 컴퓨터를 접하는 것이 아니라 게임을 통해 가볍게 즐기면서 컴퓨터와 친숙해진다면 컴퓨터 입문을 위해서도 상당히 유익할 것이다.

사실 우리들은 「스페이스 인베이더 포 블라인드」에 앞서, 시각장애자를 위한 컴퓨터게임으로 「오토셀로」(반전형 보드게임)를 만들었다. 이 역시

「스페이스 인베이터」와 마찬가지로 비장애인과 함께 할 수 있는 유니버설 디자인으로 만들었다. 이 「오토셀로」는 아이에서 나이 든 사람까지 할 수 있도록 칸 수를 본래의 8×8 뿐만 아니라 6×6으로도 자유롭게 설정할 수 있도록 했다.

앞으로는 세간에서 터부시되고 있는 「성인」 게임 소프트웨어 제작에도 도전해보고 싶다. 비장애인을 위한 성인 게임은 많이 있는데 장애자이기 때문에 성인 게임은 안 된다는 생각은 논리에 맞지 않다고 생각한다. 모두들 겉으로는 표현하지도 않고, 실제로도 그러한 분야의 장애자용 소프트웨어는 없다. 이러한 취지에서 비장애인과 똑같이 할 수 있는 소프트웨어 제작을 하고 싶은 것이다.

PC용 소프트웨어인 「스페이스 인베이터 포 블라인드」는 특수한 운용 소프트웨어가 없어도 이용 가능하도록 음성 안내를 넣어 만들어졌으며, 다음 번에는 가정용 비디오 게임기용으로도 제공하고자 한다. 단 표준 음성 안내 출력 장치가 부착되지 않으면, 시각장애자가 비디오 게임기를 이용할 수 없기 때문에 비디오 게임기 업체의 유니버설 디자인의 비디오 게임기 개발을 기대하는 바이다.

소프트웨어 개발 업체가 소프트웨어를 만들 때 시각장애자도 사용할 수 있는 유니버설 디자인을 채택하는 세상이 되기를 희망한다. 단 소프트웨어 개발 업체로서는 시각장애자가 이용할 수 있는 기능을 어떻게 만들면 좋을지 실감하기 어려운 부분도 많을 것이다. 그러한 부분에서 내가 도움이 되지 않을까 생각한다.

결론적으로 시각장애자용 게임 소프트가 비장애인과 시각장애자가 함께 게임을 즐길 수 있도록 하는 중간 역할을 할 수 있다면 나는 행복할 것이다.

■ 구매자로부터의 편지

처음 뵙겠습니다.

저는 요코하마에 살고 있는 쿠보 사토시라고 합니다. 신디사이저를 사용해 음악 활동을 하고 있습니다. 실은 3일 전에 함께 「래빗」에서 귀사의 「스페이스 인베이더」를 구입했습니다. 이미 경품 음악은 모두 갖고 있습니다. 저는 이 소프트의 개발에 진심으로 감사드립니다. 저에게 있어 인베이더 게임은 특별한 것입니다. 이 게임이 세계적으로 대중적인 인기를 모으고 있을 때 나는 일반 학교에 다니는 초등학교 4학년이었는데 그 다음에 발매된 LSI에 의한 미니어처판을 학교에 가지고 오는 친구가 늘어나기 시작했고 모두가 그것에 열광했습니다. 그 때까지는 친구들도 많았고 이야기 상대도 되어 주었습니다. 그러나 인베이더를 시초로 컴퓨터 게임 붐이 일면서부터는 앞을 볼 수 없는 저는 친구들과 점점 멀어졌습니다. 가끔 친구 중에는 함께 놀자고 하는 친구도 있었지만 결국에는 구석에서 게임에서 나는 소리나 게임을 즐기는 친구들의 소리를 들으며 시간을 보냈습니다. 어린 아이였지만 매우 외로웠고 쉬는 시간에 화장실에 앉아서 울기도 했습니다. 그 무렵에 참가한 YMCA의 캠프에서 「나도 인베이더 게임을 하고 싶어요.」라는 희망의 점자 편지를 써서 캠프 파이어에 던진 적도 있습니다.

그 후 24년이 지난 지금 그 「스페이스 인베이더 포 블라인드」의 소프트를 접하게 되어, 어릴 때 느꼈던 마음의 빈 공간을 드디어 채울 수 있겠다고 생각했습니다.

최근 일본에서는 통합 교육의 문이 조금씩 열려 비장애인과 함께 청소년기를 보내는 시각장애아가 늘고 있습니다. 하지만 지금도 일찍이 제가 느꼈던 마음 아픈 경험을 하는 아이들이 많을 것입니다. 「기껏해야 오락 게임인데.」라고 생각할 지도 모르지만 인간과 인간이 처음 만나서 서로의 신뢰를 형성하는 한 방법으로 오락 게임은 빼놓을 수 없습니다. 비록 오락 게임이라고 할지라도 이 소프트웨어처럼 비장애인과 나란히 설 수 있는 환경이 앞으로도 더 넓어지기를 바랍니다. 그것과 동시에 바라는 것으로, 제목을 「시각장애자를 위한 소프트웨어」라고 하기 보다는 「어떤 상황에 있는 사람도 모두 함께 즐길 수 있는 소프트웨어」로 바꾸는 것과 「스페이스 인베이더 포 블라인드」와 같은 소프트가 아주 당연하게 일반 시장에 출시되기를 바랍니다.

귀사의 노력이 시각장애자와 비장애인 사이에 존재하는 벽을 무너뜨리는 선구자 역할을 다하기를 바랍니다. 앞으로도 귀사의 무궁한 발전을 진심으로 기원합니다.

■ 유니버설디자인에 대해 생각했습니다.

주식회사 타이토
대표이사 부사장 하야시 다카시

시각장애자를 위한 「스페이스 인베이더」의 저작권 이용권을 요청한 타니구치씨와의 멋진 만남을 교토에서 가졌습니다.

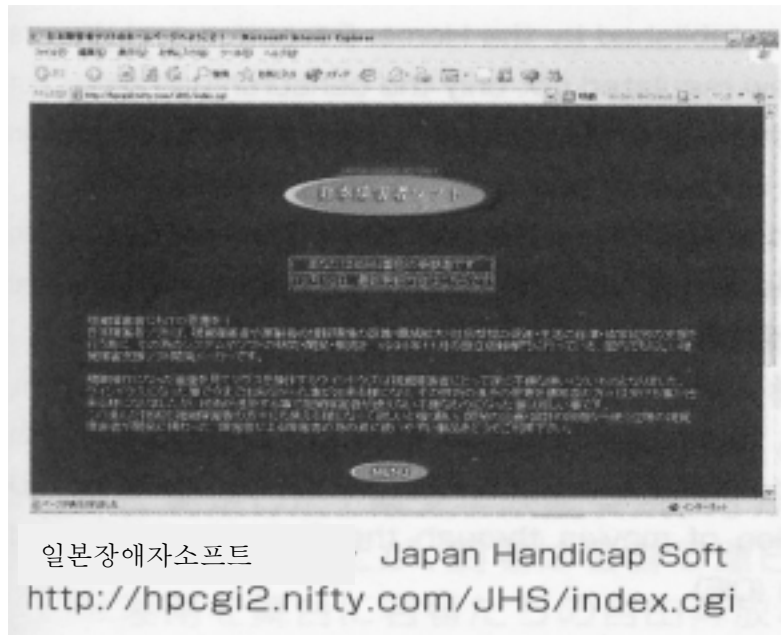
당사의 「스페이스 인베이더」를 시각장애자 여러분들도 즐길 수 있다면 얼마나 멋진 일일까! 또 시각장애자만의 소프트웨어가 아니라 비장애인과 시각장애자가 함께 할 수 있는 소프트웨어를 만들고 싶다는 타니구치씨의 생각에 감동 받았습니다.

타이토는 「사회 공헌」이라는 회사 이념을 가지고, 실제로 다양한 노력을 하고 있습니다. 따라서 흔쾌히 협력을 약속했습니다.

다니구치씨로부터 완성된 「스페이스 인베이더 포 블라인드」를 받았을 때 저도 눈을 감고 게임을 해보았습니다. 놀라웠던 것은 「스페이스 인베이더」의 재미가 그대로 전해지고 또 음향에 의한 현장감이 더욱 리얼하고 신선하며 획기적인 게임이었습니다.

좌우의 헤드폰에서 들리는 접근음이나 레이저빔음 등 12종의 소리를 듣고, 적의 공격을 피하면서 공격한다. 실로 상상을 자극하는, 화면에서 받는 자극과는 다른 재미가 느껴지는 동시에 타니구치씨의 정열이 느껴졌습니다.

현재의 PC의 경우 이번의 「스페이스 인베이더 포 블라인드」와 같은 음성 안내 소프트웨어를 이용한 게임이 아닌 경우에는 화면 판독 소프트웨어 등이 필요한데, 이러한 점을 극복하여 손쉽게 즐길 수 있는 방안을 모색하는 것이 업계 전체의 과제라고 생각합니다. 예전에 즐기던 게임을 한번 다시 해보고 싶다, 아이와 함께 게임을 즐기고 싶다는 분들이 있기에 타니구치씨는 시간과 정열을 쏟았습니다. 그러한 타니구치씨의 정열을 존경하는 바입니다. 업계 측도 유니버설 디자인에 대해 다시 한 번 생각하고, 하드웨어와 소프트웨어 개발 업체가 일체가 되어 노력하는 자세가 필요하다고 생각합니다.



「스페이스 인베이더 포 블라인드」의 저작권, 배포 판매권은 일본장애자소프트에 귀속됩니다.

「스페이스 인베이더」는 (주)타이토의 등록 상표입니다.

Profile

타니구치 카즈타카(谷口和隆)

1962년 효고현 태생. 오사카경제법과대 졸업. 섬유 도매업에 3년 근무 후 퇴직. 오사카 시립맹인학교를 졸업하고 5년간 칩 구원을 경영. 1998년에 일본장애자소프트를 설립. 시각장애자용 소프트웨어를 개발·판매하고 있음. 효고현 히다카초 거주.

영화 규제에 대한 역사는 오래되었다. 영화가 탄생하고 널리 대중에게 공개되자 거의 같은 시기에 상영 금지 등의 공개적인 규제가 시작되었다. 현재도 세계 대다수의 나라에서는 정부에 의한 규제가 이루어지고 있으며 민간에 의해 자주 규제가 이루어지는 주요 국가는 일본, 미국, 영국, 독일의 단 4개국뿐이다.

여기에서는 일본의 영화 자주 규제에 대한 행적을 청소년 문제와의 관계에 초점을 맞추어 살펴보고자 한다.

1. 영화 윤리 위원회의 발족

1889년에 토마스 에디슨이 촬영기 키네토그래프, 영사기 키네토스코프를 발명하였다. 이후 1895년에 프랑스의 뤼미에르 형제가 키네토스코프를 기초로 시네마토그래프를 발명, 같은 해 12월 28일 파리의 그랜드 카페에서 일반에게 유료로 공개됐던 것이 영화의 시초이다.

일본에서는 1896년에 고베의 신코클럽에서 키네토스코프에 의한 기록 영화가 공개된 것이 최초이고, 이듬해에 칸다의 「긴키관(館)」과 「가이료관(館)」에서도 상영되었다.

1911년에 공개된 프랑스 영화 「지고마」(Zigomar, 1911년 제작, 감독 빅토린 자셋 Victorin Jasset)는 괴도 지고마가 강도 행각을 거듭하고 저항하는 자는 용서하지 않고 사살하고 도주한다는 스토리였는데 범죄의 수법을 알려준다는 이유로 「극장 단속 규제」(1893년 제정)에 의해 상영 금지되었다. 그 후 영화는 「활동 사진 흥행 단속 규제」(1917년 제정)에 의해 일본 경시청과 각 지자체 경찰이 검열을 하였으나 「활동사진필름 검열 규제」(1925년 제정)가 생겨나면서 이후 필름의 검열은 내무부 장관이 하게 되었다. 「영화법」(1939년 제정)은 내무성, 문부성, 후생성의 3성(省)이 합동 제정한 것으로 이 법률에 의해 영화는 상영 작품의 검열뿐 아니라 제작·배급 허가제가 제2차 세계대전이 끝날 때까지 시행되었다.

1945년, 제2차 세계대전의 종전에 의해 일본에 주둔해 있던 연합군

총사령부(GHQ)는 전쟁 종식 전까지의 내무성의 기능을 대신해 영화 검열을 시작했다.

그들의 목적은 일본의 군국주의, 국가주의, 봉건사상을 타파하고 민주주의 정신에 입각한 영화 제작을 촉진하는 것에 있었으며, 민간정보교육국(CIE)을 통해 영화 제작에도 적극적으로 간섭하게 되었다.

곧 GHQ는 그들의 의도가 일본 영화계에서 이해하고 환영받고 있는 것을 알게 되자 영화업계에 자주적인 규제 기관의 설치를 시사했으며 1949년에 이에 부응하는 형태로 생겨난 기관이 현재의 영화윤리관리위원회의 전신인 「영화윤리규정관리위원회」(이하 ‘구 영윤’이라고 표기한다.)이다.

위와 같은 경위로 ‘구 영윤’이 설치되었지만 일본 영화업계에 있어서 자주 규제란 개념은 최초의 도입이었으므로, 결국 관계자를 미국에 파견해 미국의 영화업계가 자주 규제를 위해 작성한 제작 규정(프로덕션 코드)을 모델로 해서 심사의 기본이 되는 「영화윤리규정」을 작성했다.

2. 영화와 청소년문제

「악의 즐거움」(1945년 제작), 감독·치바 야스키)

전후의 영화업계가 최초로 청소년 문제를 연구하게 된 것은 1954년 10월 카가와현에서 청소년보호육성조례에 의해 영화 「악의 즐거움」에 대해 18세 미만 청소년의 입장을 불가한다고 상영 극장에 권고한 것이 그 시초이다. 「악의 즐거움」은 요미우리신문에 게재된 이시카와 다츠조의 소설을 영화화한 것인데 주인공이 동료를 속이고 여러 여성과 관계를 맺고 결국에는 친구를 살해하고 돈을 빼앗는다는 스토리로서 영화의 마지막은 주인공의 자살로 끝을 맺는다.

당시의 영화 상영 형태는 두, 세편이 동시에 상영되는 것이 통상적이었고, 그 중에 「악의 즐거움」과 같은 성인용 영화가 함께 상영되었다는 것에 문제가 있었다.

그러나 이 청소년 입장 규제는 돌발적으로 일어난 것이 아니고 같은 해 총리부의 「중앙청소년문제협의회」가 「청소년에게 유해한 출판물, 영화 등

에 대한 대책」에 관한 의견을 상세히 알리고, 같은 해 8월 총리부내에 「청소년에게 유해한 영화 출판물 대책 전문위원회」가 생겨난 것에 대한 호응이었다.

오랜 기간 검열 등 법규제로 고생한 경험을 가진 영화업계는 이에 저항해 ‘구 영운’을 중심으로 업계 외의 지식층을 모아 「영화와 청소년문제 대책 연구협의회」를 발족하고 영화에 대해서는 영화업계 스스로가 자주적으로 해결하는 방법을 찾아야 한다는 생각에서 1955년 5월 5일 「어린이 날」을 기해 ‘구 영운’ 내에 자문기관 「청소년영화위원회」를 설치했다. 이 위원회의 역할은 18세 미만의 청소년에게 적절하지 않은 영화를 「성인용」으로 지정하고 청소년의 입장을 금지하는 한편, 청소년의 생활 향상에 도움이 된다고 생각되는 영화를 「청소년영화위원회 추천작」으로 정해 적극적으로 추천했다.

「처형의 방」(1959년 제작, 감독·이치가와 콘)

이시와라 신타로의 아쿠타카와상 수상작인 소설을 영화화한 작품 「태양의 계절」(1959년 제작, 감독·후루카와 타쿠미)이 공개된 것은 1956년이였다. 이 영화는 앞서 발족한 「청소년영화위원회」로부터 「성인 영화」로 지정되었는데, 극장은 젊은 사람들로 연일 만원이었다. 그것은 소난(湘南)지역을 무대로 젊은 사람들의 자유분방한 행동이 충격적으로 그려졌다는 점과 이시하라 유지로라는 새로운 시대를 예감하게 하는 배우가 처음으로 스크린에 등장해 조역이긴 하지만 젊은 세대의 우울함과 답답한 기분을 마음껏 폭발시켰기 때문이다. 이 영화의 심사를 통과시킨 영화윤리위원회는 갑자기 교육단체와 부녀자 단체로부터 비판과 항의를 받는 곤란한 처지가 되었다.

이 비판과 항의는 같은 이시하라 신타로의 원작을 영화화한 「처형의 방」-이 작품도 「성인영화」로 지정됐음에도 불구하고-이 공개되도록 한 순간 아사히신문 지상에 「범죄를 모방하게 할 위험, 상영된다면 우선 편집을!»이라는 내용의 영화 비평이 게재되자 그 정점에 달했다. 그리하여 위원회는 영화의 주인공이 여대생에게 수면제를 먹이고 폭행하는 부분이 청소년에게 미치는 영향이 크기 때문에 그 부분을 삭제하라는 내용을 제작사 측에 전달했다.

이를 계기로 출판과 방송 등의 매스컴도 이른바 “태양족 영화”에 대한 비판, 더 나아가 그것을 허가한 ‘구 영운’에의 비판에 동조해 결국 문부성이

법적 규제를 한다는 구체적인 움직임이 일기 시작했다.

영화업계에서는 이 움직임을 심각하게 받아들이고 1956년 12월, 「영화윤리규정관리위원회」를 현재의 「영윤관리위원회」(이하 ‘영윤’으로 표기한다.)로 명칭을 바꾸고 기존의 위원장을 제외하고는 업계 내에서 선출된 위원으로 구성되었던 관리위원회를, 모두 영화계 이외의 제3자와 학계 인사만으로 구성하였다. 또, 자문기관인 「청소년영화위원회」를 「청소년영화심의회」로 명칭을 바꾸고 업계와 학계 인사 양측에서 선출된 위원을 학계 인사만으로 구성하였다.

이 새로운 「영윤관리위원회」의 발족에 즈음해 그때까지 영윤의 심사가 의무화되지 않았던 외국 영화도 모두 영윤의 심사를 받도록 한 것 또한 영화업계의 큰 진전이었다.

「엠마누엘 부인」 [Emmanuelle 1974년 제작, 감독·쥬스트 자캉(Just Jaeckin)]

1974년 12월에 공개된 프랑스 영화 「엠마누엘 부인」은 다양한 성적 실험과 사육이 전개된다는 내용인데 배급사 측의 강한 희망에 의해 연령 제한이 없는 「일반 영화」로 하기 위해 영화윤리위원회의 심사를 거쳐 상당 부분을 수정 및 삭제하고 공개했다. 이 조치에 대해서는 니이가타현이 유해로 지정한 것을 비롯해 홋카이도 등에서도 영화윤리위원회에 요청서를 제출하는 등 큰 반향을 불러 일으켰다.

또 이때는 성적 묘사만이 아니라 폭력 묘사에 대해서도 상당히 격한 묘사가 있는 작품이 출현하고 특히 외국 영화의 경우 완성된 작품으로 수입되므로 「일반 영화」로 정하기 위해서는 대폭적인 수정과 삭제를 하지 않으면 안 된다는 문제도 있었다.

영윤은 이 문제에 대처하기 위해 업계 측의 대표를 교체하고 협의를 거듭해 1976년 4월 1일부터 「성인용」 외에 「일반 영화 제한(R)」(15세 미만 입장 금지)이라는 새로운 구분을 마련하게 되었다. 그러나 한편에서는 이 구분 자체가 「성인 영화」의 “숨기기”라는 비판을 받게 되어 이 구분에 의해 지정된 작품을 조례에 근거하여 유해 영화로 지정하는 자치 단체가 끊이지 않자 영화윤리위원회는 각 자치 단체의 관계자를 만나 설명과 설득을 해야만 하는 상황이 되었다.

(PG-12)

1980년대 후반이 되자 영화의 표현은 컴퓨터 그래픽 등 특수 기술의 도입에 의해 다양한 묘사가 가능해지고 특히 호러 영화 등에 그 특성이 발휘되었다. 상상을 초월한 생물이나 괴물이 상당히 리얼한 영상으로 스크린에 등장하게 되어 영화계는 또 하나의 새로운 시대를 맞게 되었다.

한편 미디어의 폭력적이고 잔혹한 표현이 연소자에게 악영향을 줄 수 있다는 연구가 1970년대 미국을 중심으로 활발하게 진행되고 범죄의 저연령화도 문제시되었다.

그리고 영화윤리위원회는 약 2년간의 검토 기간을 거쳐 1998년 5월 기존의 「영화윤리규정」 「심사기준」을 개정함과 동시에 연소자에 대한 배려를 한층 확고히 하기 위해 등급 구분에 (PG-12)를 새로이 추가했다.

그 결과 현재의 영화윤리위원회의 등급 구분은 다음과 같다.

「일반」

연령 제한 없음

(PG-12)

12세 미만(초등학생 이하)

부모 혹은 보호자의 동반이 요구된다.

(R-15)

15세 미만(중학생 이하) 입장 금지

(R-18)

18세 이하 입장 금지

3. 현재의 영화윤리위원회의 개요 · 업무

영윤관리위원회(영윤)는 영화업계와 관계없는 지식인 5명의 관리위원 아래에 영화에 대한 전문 지식을 가진 8명의 심사원으로 구성되어, 연간 약 600편의 극장용 영화, 예고편, 그리고 영화의 선전 광고물에 대한 심사를 하고 있다. 통상적인 심사는 심사원 2명이 한 조가 되어 극장의 스크린에 투영되는 것과 같은 조건 하에서 완성된 작품을 보고 심사한다. 심사상의 문제는 5명의 관리위원으로 구성된 관리위원회에 보고하여, 전적으로 관리위원회의 지시에 따른다.

영운의 운영 비용은 전적으로 이 영화의 심사료로 조달하고 영화계는 물론 외부 보조도 일체 받지 않는다.

일본에 있어서 영화관에서의 상영은 국내의 거의 대부분의 영화 극장이 가맹하고 있는 전국흥행생활 위생동업조합연합회(전흥련)의 합의에 의해 영운의 심사를 거치지 않으면 상영할 수 없다. 따라서 영운의 심사를 거치지 않으면 영화관에서의 상영은 사실상 불가능하게 되므로, 영운은 작품 심사에 있어서 항상 겸허한 태도로 임하고 표현의 자유를 최대한 존중하면서 영화가 건전한 오락으로서 대중과 친숙해질 수 있고 사회의 윤리 수준을 저하시키지 않도록 충분한 노력을 기울이고 있다.

「영화윤리규정」의 원형은 1949년에 만들어진 것인데, 그 동안 몇 번의 개정을 거쳐 오늘날에 이르고 있다. 「영화윤리규정」의 이념인 기본적인 인권이나 민주주의의 존중 등에 대해서는 현재에도 이론(異論)은 없지만, 현대 사회의 요청은 여성이나 미성년자를 단순히 보호의 대상으로서가 아닌 권리의 주체로 보아주기를 원한다. 그 점에 관해서는 현재의 「영화윤리규정」이 충분히 부응하고 있다고는 말할 수 없다.

2006년은 새로이 제3차 기관으로 발족한 영운이 50주년을 맞이하게 된다. 영운은 시민 사회에 있어서 영화 윤리의 존재 방법을 모색하고, 평이한 문장과 명쾌한 규정에 의한 21세기에 적합한 「영화윤리규정」의 작성에 노력하고 있다.

4. 맺음

영화가 탄생한지 이미 100년 이상이 경과했다. 전쟁 전, 전쟁 중, 종전, 그리고 종전 이후 연합군 통치 기간 동안인 약 50년간은 영화는 검열과 국가 정책을 위한 영화 제작 등에 의해 표현의 자유가 극히 제한되어 왔다.

강화조약에 의해 일본은 민주주의 국가로 독립하고 일본국 헌법 제21조는 어떠한 검열도 금지하고 표현의 자유를 가장 중요한 이념의 하나로 보장하고 있다. 이 때문에 영화는 아무런 제약도 없이 실로 다양한 표현이 허용되었다. 그 결과 영화의 성적·폭력적 표현이 청소년에게 주는 악영향과 인권

문제 등에 대해서 일반 시민과의 사이에 알력을 낳아 범규제의 대상이 될 뻔한 적도 있다. 영운은 이 문제에 대해 항상 공평한 입장을 잃지 않는 자세로 영화업계와 시민의 사이에 서서 설명하고, 협의 및 권고하는 등의 노력을 거듭해 왔다. 시행착오의 50년이었지만, 영화의 표현의 자유를 보호한다는 입장을 단호하게 일관해 온 것에는 자부심을 가지고 있다.

「2004 CESA 일반인 조사 보고서」에 의하면 컴퓨터 게임을 한 경험이 있는 사람(휴면 고객), 또 현재 즐기고 있는 사람(현 게임 이용자)의 합계는 국민의 58.5%(5,163만 명)로 추계할 수 있다고 한다. 영화의 경우 2003 년도의 연간 관객 동원수(극장 입장자 합계 인원)는 1억 5,235만 명이므로 컴퓨터 게임이 바야흐로 시민 오락의 주류가 되고 있다는 것은 명확한 사실이다. 이러한 조류 속에서 작년 CESA가 주체가 되어 CERO를 설립하고 등급 시스템(Rating System)에 의해 표현의 자유를 보장하고, 청소년 보호를 위한 조치를 강구한 일에서는 그 통찰력을 엿볼 수 있다.

영화의 탄생 이후 우리들은 영화를 통해 즐거움, 사랑, 용기와 정의 등 인생에 있어서 중요한 것들을 배워 왔다. 가까운 장래에 컴퓨터 게임은 세계적으로 사람들에게 없어서는 안 되는 오락이 될 것이고, 인류의 생활과 사상에 큰 영향을 미칠 것임에 틀림없다. 그런 의미에서 컴퓨터 게임업계에 종사하는 사람들의 사회적 역할은 상당히 크며 또 CERO에 지워진 책임이 무거움을 자각해야 한다.

참고 문헌

遠藤龍雄著 「映倫-歴史と事件」(株式會社ぺりかん社)

「都道府・県青少年保護育成条例集」(社団法人 青少年育成国民會議)

Profile

마츠오 마모루

영윤관리위원회 사무국장

특정비영리활동법인 컴퓨터엔터테인먼트

등급기구 (CERO) 이사

1936년 야마나시현 출생

1960년 와세다대학 제1문학부 졸업

동년 토오에이주식회사 입사

극장용 영화의 기획/제작에 종사

1966년 영윤관리위원회 사무국장에 취임

프로젝트 EGG는 보스텍주식회사가 운영하는 홈페이지 「Soft City」 내에 있는 리트로게임 제공 사이트이다. 80~90년대의 게임과 Windows 95의 등장 이전의 PC 게임을 중심으로, 발매 당시의 모습을 그대로 Windows상에 재현한 게임 프로그램을 발매했다.

게임을 구입하기 위해서는 우선 Sofet City의 회원으로 가입해야 한다. 회원 가입 절차를 마치고 프로젝트 EGG라는 시큐리티 프로그램을 설치하면 게임이 다운로드 된다.

회원은 복잡한 설정을 할 필요 없이 다운로드한 EXE 파일을 클릭하기만 하면, 과거에 즐겨 하던 그리운 게임을 다시 할 수 있다.

매월의 회비는 300엔이고 게임 가격은 무료~900엔으로 어린 시절 살 수 없었던 동경의 게임도 손쉽게 구입할 수 있다.

■ 프로젝트 EGG는 왜 탄생했는가?

일본에 비디오 게임이 등장한지 약 30년, 그 사이 많은 게임이 탄생하고 사람들의 마음속에 꿈과 모험 등 다양한 추억으로 남아 있다.

비디오 게임은 탄생 이래 영화나 소설 등과 같이 사람들로 부터 깊은 사랑을 받아 왔다. 그러나 서적이거나 음악 등에 비해 콘텐츠의 보존 상태는 어떠했을까.

정부에서는 게임이라는 디지털 콘텐츠는 만화나 애니메이션 등과 나란히 일본을 대표하는 제품이라고 강조하고 있다. 그러나 그 자랑해야 할 게임들의 보존이 전혀 이루어지지 않아 지나가는 시간의 흐름 속에 사장되어 가고 있다.

일설에 의하면 상품 수명이 3개월에서 6개월이라고 말하는 게임 소프트는

한 번 품질되면 대 히트작이 아닌 한 다시 재판되지 않아 일회용이 된다는 것이다.

발매 직후의 판매량이 전체 판매량의 대부분을 차지하는 오늘날에는 게임숍의 한정된 진열 공간은 끊임없이 나오는 신작만을 진열할 수밖에 없다. 또 소프트웨어를 개발업체와 유통업체도 관리·보존비용을 생각하면 재고를 계속 끌어안고 있어서는 안 되기 때문에 패키지를 그대로 두지 않고 처분하게 된다. 그 결과 대다수의 게임타이틀은 일회용이 되는 것이 현 실정이다.

한편 게임 이용자 입장에서는 애써 산 게임 소프트웨어를 몇 년 만에 사용할 수 없게 되는 것이다. 게임기나 PC 본체, OS 등의 모델이 변경되고 판매가 종료되어, 새로 구입이 곤란하게 되자 본체가 고장 나는 등의 이유로 게임 소프트웨어를 더 이상 이용할 수 없게 되고 구입한 게임을 더 이상 즐길 수 없게 되는 상황이 발생한다.

대 히트작의 경우 새로운 하드웨어용으로 출시가 되겠지만 그렇지 않은 게임 이용자 자신만의 소중한 게임, 즉 마이너 타이틀의 경우 새로운 하드웨어용으로 재출시 될 여지가 없다. 게임 패키지를 바라보며 후회의 눈물을 흘릴 수밖에 없는 사람들은 소수에 불과할지 모르지만, 게임을 가장 깊이 사랑하고 업계를 떠받치는 사람들이다.

그러한 게임 소프트웨어 개발 업체의 사정과 게임 팬의 강한 의지가 프로젝트 EGG를 새로 만들어 내는 원동력이 되었다.

■ 에뮬레이터의 등장

에뮬레이터란 「모방=emulation」에서 유래된 말이다. 에뮬레이터의 오랜 역사는 컴퓨터 그 자체의 역사와 거의 같다고 할 수 있다. 특히 개발 분야에 있어서는 특정한 기능을 재현하는 기능 등에 사용되는 등 지극히 범용적인 기술의 하나였다.

일반에게 알려지게 된 것은 특정 플랫폼(예:MSX)을 다른 플랫폼(예:Windows XP)상에 재현하는 프로그램에 이 단어가 적절히 사용되면서부터이다.

그러나 그런 사용 용도의 경우, 보다 정확한 재현에 가까운 동작을 실현하기 위해 상당한 CPU 사양이 필요했다. 일설에 의하면 타깃 플랫폼의 500~1,000배의 속도가 필요하다고 전해진다. 따라서 「대강」은 움직여도 「그대로」는 움직이지 않는, 즉 상품으로 통용될 수준까지는 이르지 못했다. 다행히 오늘날에는 CPU가 상당히 고속화 되어 10~15년 정도 전의 플랫폼이라면 꽤 정확한 재현이 가능해졌다.

그러나 에뮬레이터는 컴퓨터상에서 다른 컴퓨터가 동작하는 것이므로 역시 그 다른 컴퓨터용 소프트웨어가 없다면 아무런 의미도 없게 된다. 그리고 문제가 되는 것이 소프트웨어의 입수 방법이다. 에뮬레이터가 일반에게 알려지게 됨에 따라 위법적인 수단에 의한 게임 프로그램의 입수가 문제시되어 왔다.

한편 게임 소프트웨어 개발업체가 에뮬레이터의 존재를 인식하기 시작할 즈음 일부 에뮬레이터 제작자들은 그 적절한 활용 방법을 알고 있었다.

그들은 다양한 목적으로 에뮬레이터 제작을 했지만 위법한 목적으로 사용되는 것을 결코 긍정적으로 생각하지는 않았다. 그들은 프로그램 기술의 추구와 낭만적인 목적으로, 좋아하는 플랫폼상의 재현이나 좋아하는 게임 소프트웨어의 보존과 부활을 목적으로 하는 등 각각의 목적이 있었다.

목적 달성을 위해 끊임없이 좋은 방법을 탐구하는 노력과 게임과 PC에 대한 열정은, 어떠한 설정도 필요 없이 모두가 간단하게 리트로게임을 즐길 수 있는 시스템인 EGG를 탄생시켰다.

이 게임 실행 환경에 소프트하우스(게임 개발업체와 유통업체)와 회원의 권리를 지키는 기술, 즉 프로텍트 EGG가 조합된 「프로젝트 EGG」가 탄생하게 되었다.

■ 프로젝트 EGG의 탄생

게임 팬들의 열성적인 요구에 부응하는 형태로, 2001년 11월에 리트로 게임소프트웨어 제공 사이트인 「프로젝트 EGG」가 출발했다. 그 창구

역할은 보스텍주식회사가 담당했다. JCGA(일본컴퓨터게임협회)에 가맹한 각 소프트웨어 개발 업체의 타이틀을 중심으로 현행 플랫폼인 Windows용 으로 그 추억의 게임들을 다시 만날 수 있게 된 것이다.

기술적으로는 수년에 걸친 기초 연구가 게임 팬들에 의해 자체적으로 진행되어 왔기 때문에 실용 단계의 실행 환경을 구축하는 데에는 전혀 어려움이 없을 것으로 판단되었다.

실제로 사전에 샘플을 본 소프트웨어 개발 업체 측은 그 재현성에 놀라워했다. 「이것이라면 저렴한 가격으로 판매할 수 있을 것이다」라고 직감한 각 업체는 연이어 소프트웨어를 EGG상에 재현하였다.

간편하고 합법적인 방법으로 리트로게임 소프트웨어를 구입하고자 하는 게임 팬은 결코 소수가 아니었다. 개시 초에 1,000명 정도였던 회원은 순식간에 5,000명을 넘었고 바로 10,000명을 무난히 돌파했다. 또 회원의 대부분은 자신이 구입하고자 한 소프트웨어를 구입하고 나서도 EGG를 탈퇴하지 않았다. 그들은 「프로젝트 EGG」라는 「실험」에 동조하고 매월 회비라는 형태로 한 표를 던지는 것이었다.

회원들은 리트로게임 소프트웨어의 문화적 가치를 인정하고 그 보존과 영구적으로 이용하기 위해 회비를 납부한다고 볼 수 있다. 물론 단순히 게임을 다운로드할 목적으로 회원이 된 사람도 많다. 즉 좋아하는 게임이 업그레이드됐을 때만 회원이 되는 계층이다. 그러나 EGG라는 시도를 지지하는 고정 회원의 수는 예상보다 훨씬 많았다고 볼 수 있다.

그러나 많은 팬의 지지로 출발한 EGG의 난관은 이제부터 시작된 것이다.

■ 간단하지 않은 복각 작업

EGG의 방침은 게임 팬의 「마음의 한 부분」을 복각해 나가는 것이다. 물론 대성공을 거둔 메이저 타이틀도 기회가 있으면 복각할 것이다. 그러나 그러한 타이틀은 각 사에서 리메이크 등을 통해 상품력을 높여 재배포하고 있다. EGG의 목표 중 하나는 예산 및 기술 문제로 자사에서 복각할 수 없는 시장성이 약한 타이틀을 대신 복각, 보존, 배포하는 것이다. 따라서 단 한

명의 회원의 요청이라도 반드시 복각 후보 리스트에 올려진다.

그러나 대부분의 리트로게임 소프트웨어는 업계 초창기에 만들어진 것이다. 지금은 큰 개발업체의 메이저 타이틀조차 관련 관리가 애매한 상황이고 보니, 하물며 소규모 개발업체의 마이너 타이틀의 경우는 더 설명할 필요가 없다. 또 회사 자체가 없어지거나 저작자가 행방불명이 된 경우도 종종 있다.

게다가 소프트웨어(패키지)가 이미 소멸된 것도 많고, 소프트하우스에도 마스터 데이터는 고사하고 패키지조차 하나도 남아 있지 않은 상황이 많았다. 그러한 상황은 EGG 발족 전부터 예측된 것이었고 「여러 면에서 볼 때 이 프로젝트는 절대 실현 불가능하다.」라는 충고도 여러 사람으로부터 받았다.

그런 상황에도 불구하고 시작한 이유는 오직 하나이다. 「지금 누군가가 하지 않으면 이제 그 게임은 소멸되기 때문에」라는 것이다.

실은 게임 소프트웨어는 재질면에서 상당히 약한 매체로 배포되었다. 대표적인 것이 카세트테이프다. 이것은 열이나 습기 등에 전사를 일으키고 데이터가 파손된다. 또 테이프 표면에 곰팡이가 생기는 경우도 있다.

FDD도 똑같이 곰팡이가 생기기 쉬운 매체이다. 어떤 소프트웨어 개발업체로부터 대여한 게임은 전부 곰팡이가 생겨 파손된 상태였다. 비교적 강하다고 전해지는 ROM 카세트도 고장 난 것이 있었다. 즉 리트로게임 소프트웨어의 대부분은 다시 복각 불가능한 상태이다. 남겨진 복각이 가능한 시간이 거의 없는 타이틀도 많다고 할 수 있다.

복각 요청이 있어 소프트하우스의 허락을 받아 권리에 대한 정리를 마쳤지만, 유감스럽게도 작동되는 게임을 입수할 수 없었던 비극의 타이틀은 수 없이 많았다.

그런 때에 가장 의지가 되는 것은 EGG의 회원이다. 그들은 스스로 EGG를 지원한다는 의식을 갖고 있고 「소프트하우스에 마스터가 없는 게임은 팬들 사이에서 구해서라도 복각한다.」는 강한 의지와 연대 의식을 갖고 있

다. 「나는 ○○○라는 게임을 갖고 있는데 파손되어 더 이상 사용할 수 없다. EGG로 부활할 수 있다면 기부하고 싶다.」 또는 「권리자를 알고 있다.」 등의 내용의 메일이 백통 이상 EGG에 도착한다. 그러한 힘이 불가능하다고 하던 프로젝트를 이렇게 성장시켰다.

■ 앞으로의 전개와 과제

리트로게임 부활 계획인 EGG의 핵심은 메인 웹 사이트인 Soft City내에 있는 다운로드 사이트 「프로젝트 EGG」에 있다. 그러나 그 활동은 넷워크상에서의 다운로드 서비스에만 한정되지 않는다.

우선 소프트웨어 개발업체나 회원으로부터 요청이 강한 타이틀에 대해서는 재패키지화를 하고 있다. 역시 데이터가 아니라 패키지 형태로 보존하고 싶어 하는 팬이 많기 때문이다. 「레릭스 엔솔로지(보스텍)」 「스타 아더 전설(T&E SOFT)」 「디바(T&E SOFT)」 「배리스 PCE(일본텔레넷)」 등이 지금까지 출시되었다. 앞으로도 연간 몇 편의 타이틀이 예정되어 있다.

또 EGG로부터 출시되는 것이 아니라 소프트웨어 개발업체가 자사 브랜드로 리트로게임을 패키지 판매나 다운로드 판매를 하는 경우에는 EGG가 현행 기종에서의 작동에 필요한 실행 환경을 제공하거나 동작 체크 등의 지원을 하는 경우도 있다.

요즈음은 예전부터 계속된 인기 시리즈의 최신 버전에 팬 서비스 차원으로 구버전을 넣는 경우도 늘고 있다.

인터넷이나 기존의 게임 유통뿐만 아니라 서적을 이용한 유통도 시도하고 있다. 「MSX 매거진(아스키)」 「부활하는 PC-9801 전설(아스키)」 「PC-9801 게임 리바이벌 컬렉션(카도카와서점)」 등에 의한 게임 소프트웨어의 공급은 리트로게임의 새로운 이용 방법으로 대성공을 거두고 있다.

온라인 배포, 패키지에 의한 게임 유통, 서적 유통이라는 세 가지의 배포 방법에만 의존하지 않고, 앞으로도 적극적으로 새로운 시도를 하고 게임 팬의 요청에 널리 부응하는 체제를 만들어 갈 것이다.

■ 모든 게임을 보존하기 위해서

EGG의 한スタッフが 「마치 고고학과 흡사하다。」라고 했다. 고고학은 유적을 발굴하거나 오랜 옛날의 음악 악보나 기록을 원래대로 재연하거나 낡아서 헤진 회화를 다양한 과학 기술로 다시 재현한다. 아무도 본 적이 없는 옛날의 것을 부활시키는 일에 비하면 역사가 짧은 게임이라는 분야가 더 수월할지도 모른다. 그 이유는 비록 원작자는 확인되지 않더라도 발매 당시 게임을 즐겼던 팬이 현존하고 있기 때문이다.

「그 게임은 정확하게 작동하고 있는가?」를 알기 위해서는 역시 실제 하드웨어상에서의 작동과 비교해 보는 것이 가장 좋다.

「훨씬 ○○했을 것이다。」等等... 팬들의 기억은 미화되거나 다른 게임과 혼동되기도 한다. 때로 원작자조차도 「원래와 다르다。」고 말하는 경우도 있다. 「누가 그것(재현 정도)을 판단할 것인가?」 원칙적으로는 게임 개발업체의 원작자나 당시의 책임자가 판단하는 것이 가장 바람직할 것이다. 그러나 PC의 성능은 발매 시기에 따라 다르다. 어떤 하드웨어 상에서 작동하는 것을 정규 속도로 보는지에 대해 원작자조차 기억 못 하는 경우도 있다. 원래부터 존재하던 버그(bug)인지, 재현 환경에 의해 추가된 버그인지 분간하기 어려운 경우도 있다. 음원 보드나 그래픽 카드에 의해 음색이나 색채가 달라지거나 드라이버에 의해 움직였다 움직이지 않았다 하는 등, 리트로게임의 복각은 일반 게임 소프트웨어 제작 이상으로 환경에 영향을 받는다. 신작 게임인 경우는 사실 정확한 작동을 하지 않아도 비교 대상이 없기 때문에 모를 수도 있지만, 리트로게임은 그 전부터 해본 적이 있는 팬들이 있기에 그 평가는 엄격하다. 자신의 기억이나 당시의 느낌이 틀림없다고 자신하는 팬들은 많다. 그러나 실제로는...

또 당시의 게임을 그대로 복각하는 것이 바람직한지, 아니면 현재의 편리한 기능, 예를 들면 게임 도중 전 단계에서 세이브할 수 있다든가 속도를 빠르게 또는 느리게 조정하는 등의 기능을 추가하는 것이 좋은지 등의 문제는 어려운 문제이고 회원들 사이에서도 의견이 분분하다.

어떤 게임의 원작자로부터 「당시는 전혀 팔리지 않았던 이런 오래된 게임을 이제 와서 부활시킬 필요가 있는가?」라는 질문을 받은 적이 있다. 「팬들의 요청 때문이다。」라고 대답하자 「눈물이 날 정도로 기쁘다。」라고 했다. 그 게임은 지금도 매월 꾸준히 판매되고 있다.

인터넷이라는 통신 기술, PC의 고성능화, HDD의 대용량화 등 다양한

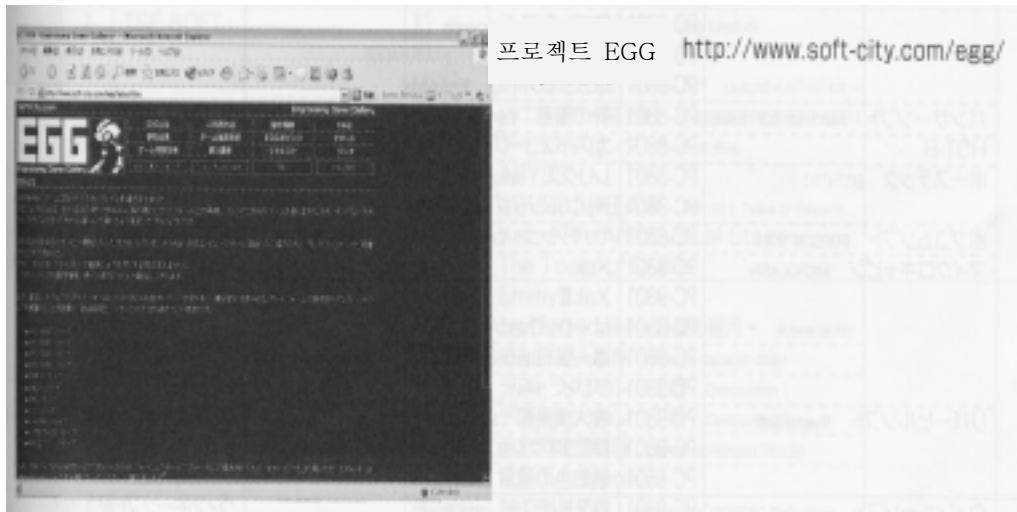
인프라가 정비되면서 드디어 저비용으로 디지털 콘텐츠의 보존이 가능해지고 있다. 이는 희소성이 높은 타이틀도 여타 다른 타이틀과 마찬가지로 판매가 가능해지고 중고 소프트웨어 중에서 희소성이 있는 인기 소프트웨어는 고가로 판매되던 것이 EGG의 서비스로 패키지가 아닌 형태로 팬들이 저렴한 가격으로 구입할 수 있게 되었고, 소프트웨어 개발 업체는 한 개당의 단위로 대가를 지불받는다.

소프트웨어 개발 업체, 유통, 게임 이용자의 3자가 비용과 이익을 공유하는 구조가 가능해지고 있다. EGG에는 아직 많은 문제가 있지만 하나씩 차근차근 해결하면서 미래를 향해 끝없는 도전을 계속할 것이다.

비교적 새로운 매체인 CD-ROM이나 DVD의 실용화에는 아직 몇 년의 시간이 소요될지 확실치 않다. 신발매되는 게임도 얼마 되지 않아 리트로 게임이 된다. 80년대, 90년대의 게임에 이어서 앞으로도 게임은 계속 개발될 것이다. 그 모든 게임을 보존하기 위한 구조 작업은 이제 시작 단계이다.

그렇다, 리트로게임 보존 계획 「프로젝트 EGG」, 이 실험은 이제 시작 단계인 것이다. 끝으로 어떤 EGG 회원이 보낸 메일의 내용을 소개하고 싶다.

「게임 소프트는 문화 유산, 프로그램 기술은 전통 예능, 게임 시스템과 아이디어는 지적 재산이다」



Profile

요코이 히데카츠

프로젝트 EGG 디렉터

2002년 2월 MSX협회 이사

2002년 5월 프로젝트 EGG 디렉터

2004년 4월 D4엔터프라이즈 이사

년	월	개발회사	기종	타이틀	비고	
2001	11	<i>PC-8801 PC-9801 X1 FX-7용 타이틀로 EGG 스타트</i>				
		크리스탈소프트	PC-8801	꿈과 환상의 심장Ⅲ	크리스탈소프트 참가	
			PC-8801	바빌론		
			PC-8801	크림슨Ⅱ		
		쿠레소프트웨어공방	PC-8801	아르고	쿠레소프트참가	
		코가도스튜디오	PC-8801	알기스의 날개	코가도스튜디오 오참가	
			PC-8801	시공의 신부		
			PC-8801	사이킥 워		
		코스모스컴퓨터	FM-77	초전사 자이더	코스모스컴퓨터 참가	
		시스템 새콤	PC-8801	프로비던스	시스템새콤 참가	
			PC-8801	돔		
			PC-8801	메르헨 벨		
			PC-9801	소프트&하드한 이야기		
			PC-9801	소프트&하드한 이야기 2		
			X1	유폴리		
		시스템소프트	PC-8801	See.Na	시스템소프트 참가	
			PC-8801	불쌍한 이야기		
			PC-8801	모험 낭만		
			PC-8801	매스터 오브 몬스터		
		T&E SOFT	PC-8801	하이드라이드	T&E SOFT 참가	
			X1	하이드라이드		
			PC-8801	하이드라이드Ⅱ		
			FM-7	하이드라이드Ⅱ		
			FM77AV	레이독		
			PC-9801	사이블레이드		
			PC-8801	룬 위스		
			PC-9801	룬 위스2		
		일본팔콤	PC-8801	Ys	일본팔콤참가	
			PC-8801	자나두 자나두 시나리오Ⅱ		
			PC-8801	로만시아		
PC-8801	스타트레이더					
PC-8801	포플 메일					

년	월	개발회사	기종	타이틀	비고	
2001	11	팬더소프트웨어	PC-8801	신의 성도	팬더소프트웨어 참가	
		HOT-B	PC-8801	칼레이도스코프 # 1, #2(발한 혹성)	HOT-B참가	
		보스텍	PC-8801	Relics	보스텍 참가	
			PC-8801	Topple Zip		
		팜콤소프트	PC-8801	자바스(ZAVAS)	팜콤소프트 참가	
		마이크로캐빈	PC-8801	Xak	마이크로캐빈 참가	
			PC-9801	Xak II		
PC-8801	바쁜 여우					
리버힐소프트	PC-8801	바쁜 여우-눈의 마왕	리버힐소프트 참가			
	PC-9801	프레이(FRAY)				
	PC-9801	살인 구락부				
2002	1	DC 커넥션	PC-9801	호박색의 유언	리버힐소프트 참가	
		윙키소프트	PC-8801	로스트 파워		윙키소프트 참가
		크리스탈소프트	X1	Aspics Specials		BPS참가
			PC-8801	판타지언		
		코가도스튜디오	X1	패사(覇邪)의 봉인		BPS참가
		시스템세콤	PC-8801	VALNA		
		일본팔콤	PC-8801	YS III Wonderers from Ys		
	PC-9801		리바이벌 자나두 이지 버전			
	BPS	PC-8801	LYRANE	BPS참가		
	보스텍	PC-8801	The Scheme			
	마이크로캐빈	PC-8801	Seilane			
	2	크리스탈소프트	PC-8801	어드벤처드 판타지언	허밍버드 참가	
			시스템세콤	PC-9801		Marchen Vell2
			T&E SOFT	PC-8801		하이드라이드 3
일본팔콤		PC-8801	태양의 신전	허밍버드 참가		
		PC-8801	YS II			
		PC-9801	리바이벌 자나두 II			
허밍버드		PC-8801	래플스의 마왕	허밍버드 참가		
보스텍		FM-7	햇독			
마이크로캐빈		PC-9801	Xak III			
리버힐소프트		PC-9801	황금의 나침반			
크리스탈소프트	X1	몽환의 심장 III				
쿠레소프트웨어공방	PC-8801	실버 고스트				
싱킹래빗	PC-8801	마들린	싱킹래빗 참가			

년	월	개발회사	기종	타이틀	비고	
2002	3	T&E SOFT	PC-9801	룬 위스3		
		일본팔콤	PC-8801	드래곤 슬레이어		
			PC-9801	다이너소어		
			FM77AV	이스(Ys)		
			PC-9801	페라켈수스의 마검		
		보스텍	PC-8801	은하영웅전설		
	마이크로캐빈	PC-9801	환영도시			
	4	스튜디오윙	PC-9801	원령전기	스튜디오윙참가	
		T&E SOFT	PC-9801	하이드라이드3SV		
		일본팔콤	PC-8801	드래곤 슬레이어 레벨2.0		
			PC-9801	브랜드쉬		
			PC-8801	드래곤 슬레이어영웅전설		
			FM77AV	이스II		
	마이크로캐빈	PC-9801	Xak가젤의 탑			
	리버힐소프트	PC-9801	맨하탄 레퀴엠			
	5	크리스탈소프트	PC-8801	꿈과 환상의 심장		
		스튜디오윙	MSX	백과 흑이 전설~백귀편~ (게임과 음악데이터)	MSX타이틀 배포 개시	
			MSX	백과 흑이 전설~백귀편~ (게임만)		
			MP3	백과 흑이 전설~백귀편~ (음악데이터만)		
			PC-8801	과동의 표적		
		싱킹래빗	PC-8801	카사블랑카에게 사랑을		
		T&E SOFT	PC-8801	혹성 메피우스		
		dB-SOFT	MSX2	레이독		dB-SOFT참가
			PC-8801	랩틱		
			MSX	레릭스 <β판>		
	PC-8801		아스테카			
	6	일본팔콤	PC-9801	브랜드쉬2		
			MSX2	프레이		
		마이크로캐빈	MSX2	아칸베 드래곤		
		왕키소프트	MSX2	아칸베 드래곤		
	7	T&E SOFT	MSX	하이드라이드		
			MSX2	하이드라이드		
			MSX	EGGY		
보스텍		MSX2	레릭스			
싱킹래빗	PC-8801	THE MAIN I LOVE				
일본팔콤	X1	슈퍼 레이독				
	X1	하이드라이드3				
	MSX2+	레이독2~LAST ATTCK~				
일본팔콤	PC-8801	데몬스 링				

년	월	개발회사	기종	타이틀	비고
2002	7	일본팔콤	PC-8801	드래곤 슬레이어 영웅 전설II	
		허밍버드	PC-8801	ABYSS	
			PC-8801	ABYSSII 제왕의 눈물	
	마이크로캐빈	MSX2 MSX2	Xak~The Art of Visual Stage~ The Tower of CABIN		
	코가도스튜디오	MSX2 MSX2	Emmy II 슈왈츠 차일드~광람의 은하~		
	싱킹래빗	PC-8801	광대 살인 사건		
	스튜디오윙	PC-8801	디스트럭션 1		
		PC-8801	디스트럭션2		
	허밍버드	PC-8801	지옥의 연습 문제		
	HOT-B	PC-8801	요녀전		
		PC-8801	어둠의 이요 전설		
	보스텍	MSX	요괴 탐정 치마치마		
		PC-8801	요괴 탐정 치마치마		
	9	T&E SOFT	FM-7	하이드라이드	일본텔레넷 참가
		dB-SOFT	FM-7	볼가드	
		일본팔콤	PC-9801	로드모나크	
		허밍버드	PC-8801	아그니의 돌	
		리버힐소프트	PC-9801	호박색의 유언	
		일본텔레넷	PC-8801	몽환 전사 배리스	
	MSX		몽환 전사 배리스		
	MSX2		몽환 전사 배리스II		
	MSX2		XZR~과계의 이상~		
	MSX		아메리칸 트럭		
	MD	Wanderers From Ys			
	10	코가도스튜디오	PC-8801	코스믹 솔저	
		시스템새콤	PC-8801	샤티	
		T&E SOFT	PC-6001mkII	하드라이드	
		dB-SOFT	MSX	랩틱2	
		허밍버드	MSX2	신의 고향	
			MP3	신의 고향(음악데이터만)	
리버힐소프트		PC-8801	브라이 상권		
일본텔레넷		MSX2	Niko2~싱글 병글~		
	MSX2	XZR II ~완결편~			
	MSX2	ARCUS			

년	월	개발회사	기종	타이틀	비고
2002	10	일본텔레넷	MSX2 PC-8801	ARCUS II -Silent symphony- ARCUS	모소프트/패밀리소프트 소프트 참가 아트링크 참가
		모소프트/패밀리소프트	MSX2	용의 화원	
		아트링크	FM77AV	How many robot	
	11	크리스탈소프트	PC-8801	크림슨	
		dB-SOFT	MSX	합체 불가드	
			MSX	ZEXAS limited	
			MSX	젝사스 광속2000광년	
		보스텍	PC-8801	CRISTAL PRISION	
			PC-8801	은하 영웅 전설 II	
		리버힐소프트	PC-9801	브라이 하권	
		일본텔레넷	PC-8801	몽환 전사 배리스 II	
	모소프트/패밀리소프트	MSX2	반생명전기 앤드로유너스		
	게임아츠	PC-8801	THEXDER		
	12	코가도스튜디오	MSX2	마정 전기 라 배루	
		dB-SOFT	MSX2	우디 포코	
			PC-8801	플래피	
			PC-9801	팝메일	
		일본팔콤	PC-9801	어드밴스드 로드 모나크	
			MSX2	Ys ~ANCIENT Ys VANISHED~	
			MSX2	Ys~ANCIENT YsVANISHED THE FINAL CHAPTER~	
MSX2			WANDERERS FROM YS		
보스텍		MSX	마크로스 카운트다운		
		PC-8801	마크로스 카운트다운		
일본텔레넷	MSX2	아르쿠스			
모소프트/패밀리소프트	MSX2	MSX Train2 ~MSX트레인 2호~			
게임아츠	PC-8801	실피드	게임아츠 참가		
2003	1	크리스탈소프트	PC-8801	꿈과 환상의 심장 II	
			PC-8801	크림슨3	
		코가도스튜디오	MSX2	하라주쿠AFTERDARK	
		시스템소프트	PC-9801	에류션	
		HOT-B	MSX2	PARAMEDES~파라메디스~	
		보스텍	MSX	EGGY	
		마이크로캐빈	MSX2	Xak II ~Rising of The Redmoon	
리버힐소프트	FM77AV	호박색의 유언			

년	월	개발회사	기종	타이틀	비고	
2003	1	일본텔레넷	FM77AV X1	룩소르 파이널 존		
	2	코스모스컴퓨터	PC-8801	커리지어스 페르수스		
		시스템새콤	MSX2	유령군		
		T&E SOFT	MSX	하이드라이드II ~SHINE OF DARKNESS		
		dB-SOFT	FM77AV	우디 포코		
		허밍버드	MSX2	리쿠와 미쿠의 대모험		
		HOT-B	PC-8801	genji		
		보스텍	MSX2	닌자		
		마이크로캐빈	MSX2 PC-8801	Xak~카젤의 탐~ 영웅 전설 사가		
		일본텔레넷	MSX2	Gaudi ~마르셀로나의 바람~		
	게임아츠	FM77AV	실피드			
	3	<i>패키지화 제1탄 「레릭스 앤솔로지」 발매</i>				
		dB-SOFT	PC-8801	킹 플래피		
		보스텍	MSX2	은하 영웅 전설		
			MSX2	은하 영웅 전설		
			MSX2	파워업&시나리오집		
			MSX	은하영웅전설 특별 세트		
		마이크로캐빈	MSX	엔티		
	일본텔레넷	MSX	PICOPICO			
	게임아츠	PC-8801	알바트로스			
	4	크리스탈소프트	PC-8801	화이어 호크		
		스튜디오윙	PC-8801	백전설		
		T&E SOFT	PC-8801	마계부활		
			MSX2	아파마독		
		보스텍	MSX	혹성 메피우스		
	MSX2		은하 영웅 전설 II			
	MSX2		은하영웅전설II Dx kit			
	엔터테인먼트	MSX2	은하영웅전설II Dx set			
	5	엔터레인	PC-8801	오호츠크 모험	엔터레인참가	
		T&E SOFT	MSX	하이드리드2~THE SPACE MEMORIES~		
보스텍		MSX	TOPPLE ZIP			
마이크로캐빈		MSX2	대전략			
6	패밀리소프트	MSX2	이다텐 오르가즘을 느끼 게 하는 남자-무기꼬를 만나고 싶다-	패밀리소프트 참가		
	<i>패키지화 제2탄 「스타 어서 트리로지」 발매</i>					
6	게임아츠	PC-8801	제리어드			
	코가도스튜디오	MSX2	슈왈츠 차일드II 제국의 배신			

년	월	개발회사	기종	타이틀	비고
2003	6	시스템소프트	MSX	모험 로만	허드슨 참가
		마이크로캐빈	MSX2	SUPER 대전략	
		패밀리소프트	MSX2	이다텐 오르가즘을 느끼 게 하는 남자2	
			MSX2	-인생의 의미- 형사 대타격	
	허드슨	PC-8801	샐러드 나라의 토마토공주		
	7	마이크로캐빈	PC-8801	CARMINE	
		HOT-B	MSX2	몬몬 몬스터	
		보스텍	MSX2	T.N.T	
		리버힐소프트	FM77AV	데쓰 포스	
		패밀리소프트	MSX2 MSX2	이다텐 오르가즘을 느끼 게 하는 남자3-전후편- 무적 형사 대타격 사상 최대의 범죄	
	8	코가도스튜디오	MSX2	내비툰 드래곤 항해기	아이키(구컴펠타 이틀) 참가 ZOOM 참가 X68000타이틀 배포 개시
		코스모스컴퓨터	MSX	초전사 자이더·배틀 오브 페거스	
		시스템소프트	FM-7	대전략FM	
		게임아츠	PC-8801	VEIGUES	
		아이키	MSX	ZANAC	
		ZOOM	X68000	GENOCIDE(체험판)	
	9	크리스탈소프트	MSX	보르페스와 5인의 악마	
		엔터브레인	PC-8801	The Castle Castle	
		아이키	MSX	마왕 골베리우스	
	10	왕키소프트	PC-8801	알크스 로드	x-nauts 참가 PCE타이틀 배포 개시
		마이크로캐빈	PC-9801	ELMKNIGHT	
		일본텔레넷	MD	몽환 전사 배리스	
			MD	알크스 오디세이	
		엔터브레인	PC-8801	Castle EXELLENT	
		ZOOM	X68000	제노사이드	
	11	리버힐소프트	MSX2	호박색의 유언(PPC판)	
			MSX2	호박색의 유언	
		일본텔레넷	PC-8801	반생명전기엔도로큐너스	
PC-8801			LUXSOR		
MD			SD 배리스		
MD			ZAN 야사원무곡		
패밀리소프트		X68000	아스카120% BURNING FIST		

년	월	개발회사	기종	타이틀	비고	
2003	12	패키지화 제3탄 「DAIVA 크로니컬」 발매				
		크리스탈소프트	PC-8801	리저드		
		시스템소프트	PC-8801	맨하탄 레퀴엠		
		엔터브레인	PC-8801	보코스카 워즈		
		아이키	MSX2	마도사 랄바		
			MSX2	마도사 랄바		
		ZOOM	MSX	룬매스터		
x-nauts	X68000	과란크스				
	PC엔진	사랑·초아니키 full판				
2004	1	코스모스소프트	PC-9801	리저널 파워		
		시스템소프트	PC-8801	SUPER 대전략		
		팬더소프트	PC-9801	레서 메른		
		HOT-B	MSX2	PALAMEDES(PPC판)		
		리버힐소프트	MSX2	부라이 상권		
	2	싱킹래빗	X68000	도화사 살인 사건		
		허밍버드	FM77AV	화이어 볼		
		마이크로캐빈	PC-9801	영웅지원		
		리버힐소프트	MSX2	부라이 완결편		
			X68000	맨하탄 레퀴엠		
		일본텔레넷	X68000	그라나다		
			MSX2	미드갈츠 듀얼 사이드		
	아트딩크	PC-9801	영관은 너에게			
		PC-9801	더블 이글			
	패밀리소프트	X68000	매드 스토키			
	3	쿠레소프트웨어공방	PC-9801	DUEL		
			PC-9801	DUEL		
		시스템새콤	X68000	메탈사이트		
		싱킹래빗	X68000	카사블랑카에게 사랑을		
		T&E SOFT	X68000	환수귀		
일본텔레넷		PC-9801	ZAN			
		PC-9801	미드갈츠			
	X68000	데쓰 브링거				
아이키	MSX2	난피				
4	싱킹래빗	X68000	The man I love			
	일본텔레넷	PC-6001	어메리칸 트럭			
		PC-9801	ZAN			
ZOOM	X68000	제노사이드2				
2004	5	허드슨	MSX	재거5마리의 감각지대작전		
		ZOOM	X68000	라군		
6	패키지화 제4탄 「베리스 컴플리트」					

온라인 게임의 역기능 해소 프로그램

~커뮤니케이션과 상호 이해의 중요성~

재단법인 한국게임산업개발원

산업개발팀장 김 민규

1. 배경

전국적인 광대역망의 보급과 동시에 이제 온라인 게임은 한국의 대표적인 레저 문화로 그 지위를 확고히 하고 있다. 그 한편으로 게임 중독이라는 「역기능」도 점차 문제화되고 있으나, 아직까지 그에 대처하는 적합한 치료 프로그램은 거의 없는 실정이다.

청소년의 90% 이상이 게임을 이용하고 있는 현실에도 불구하고 한국의 교사나 학부모들은 게임에 대한 이해와 가이드 지식이 부족하다. 여기서 주목할 것은 한국 문화관광부의 연구 결과(2001년 「게임 중독 현황과 대응 방안」)에 의하면 게임에 대해 부정적인 견해를 가지고 있는 부모의 아이일 수록 게임의 역기능이 발생할 가능성이 높다는 것이다. 이 연구 결과는 많은 것을 시사하고 있다. 또 게임 중독 치료를 전문으로 하는 카운슬러나 치료사의 인원수도 절대적으로 부족하고, 카운슬러 역시 게임이나 게임 중독에 관한 정확한 이해가 있다고 하기는 힘들다. 이 때문에 게임 중독으로 고민하는 이용자에 대한 현실적인 대응이 곤란한 상황이다.

현재 게임 중독에 대한 판정 방법으로 인터넷 중독의 기준을 차용하고 있다. 그러나 게임 중독의 경우는 중독의 기준이나 그 범위가 모호하고 또한 기준 그 자체가 현재의 광대역망 환경이나 사이버 문화를 정확하게 반영하고 있다고 보기는 힘들다. 그 결과 실제보다 많은 사람이 게임 중독자로 분류되는 경우도 있을 수 있다.

재단법인 한국게임산업개발원에서는 이러한 문제를 해결하기 위해 2003년부터 다음과 같은 활동을 실시하고 있다.

(1) 게임 중독 예방·치료 프로그램 보급

(학교, 카운슬링 시설 등)

- (2) 보다 효과적인 치료 프로그램의 개발과 치료 프로그램에 의한 적극적인 중독 치료 노력
- (3) 부모와 교사를 대상으로 한 게임 교육(게임에 대한 이해를 깊게 하고, 청소년 지도 지침 제시)
- (4) 카운슬러를 위한 게임 중독 관련 교육
(시설이나 학교의 카운슬러를 위한 워크숍 실시)
- (5) 현실을 반영한 게임 중독 지수의 개발,
게임의 역기능 관련 연구 추진
※ 연구 효과 증진을 위해 게임 중독 예방과 치료 프로그램의 운용
동시 전개

2. 청소년 게임 중독 치료 프로그램 · 예술 치료

2003년의 청소년 게임 중독 예방·치료 프로그램에서는 『친구와 함께 즐기자.』를 테마로 다양한 예술 미디어를 이용한 프로그램을 실시했다. 아이들에게 놀이를 통해 자신의 욕구를 표현하게 하는 감성 체험을 바탕으로 하는 카운슬링을 통해 자신을 돌아보는 기회를 마련함으로써 아이들이 자신을 스스로 제어하는 능력을 몸에 익히도록 했다. 또 이를 통해 부모를 안심시키고 동시에 부모와 자녀의 관계 개선이나 신뢰 회복의 계기가 되었다. 그리고 본 프로그램에서는 놀이 중에 아이의 올바른 게임 이용에 관한 교육 내용을 포함시켜 치료의 효과를 높이고 있으며, 특히 이제까지의 게임 중독 치료가 대부분 상담이나 카운슬링에 그친 것에 대해, 감성·예술의 적절한 이용에 의한 효과를 시도한 새로운 형태의 프로그램이라고 할 수 있다.

본 프로그램은 5주간에 걸쳐 수도권 10개 장소에서 동시에 진행되었다. 프로그램 참가 대상자는 게임 중독 관련 카운슬링 경험자와 교사의 추천을 받은 아이, 그리고 아이의 게임 이용에 대해 고민하는 부모로 하고, 그룹당 10명의 아이를 연령과 게임 중독도를 고려해 구성했다. 주요 프로그램은 예술 프로그램이고, 아이들에게는 미술, 음악, 춤, 연극 등으로 구성된 치료 프로그램을, 그리고 부모에게는 미술 치료를 통해 아이의 게임 이용에 대한 지도 방법에 관한 교육과 그 이해를 깊게 하는 프로그램을 실시했다.

	예술치료	타이틀	목표
1차	미술	자신을 자유롭게 표현하자	자기 자신과의 신뢰감의 형성
2차	음악	나만의 악기를 만들자	사람과의 조화, 자신의 내면과의 조화
3차	춤	자신의 감정을 표현해보자	몸을 움직임으로써 신체의 존재를 재인식하고 생각이나 감정과의 통합을 시도한다.
4차	연극	우리들의 이야기	자신의 기분을 정확히 표현한다.

각각의 치료 프로그램은 게임 중독으로 고민하는 아이와 그 가족을 위해, 많은 예술 치료사가 게임과 중독에 관한 연구와 논의를 거듭해 개발한 것이다. 기존의 치료 프로그램과 같이 단순히 게임 이용 시간을 줄이게 하거나 그만두게 하는 것을 목적으로 하는 것이 아니라 예술 미디어를 이용한 즐거운 놀이를 통해 아이가 자신을 제어할 수 있는 힘을 가지도록 하여 게임 이용의 긍정적인 면을 살리는 것을 목적으로 했다.

그 외에 프로그램 참가자들 서로가 채팅이나 커뮤니케이션을 주고받을 수 있는 사이버 공간이나 참가자의 작품을 게시하는 사이버 갤러리를 마련하고 참가자의 온라인 커뮤니티를 운영했다. 또 참가 후기집을 제작 배포하고 있다.



3. 온라인 게임의 역기능 해소를 위한 기타 활동

재단법인 한국게임산업개발원에서는 위에서 설명한 중독 치료 프로그램 외에도 게임의 역기능 해소를 위한 다양한 활동을 하고 있다.

우선 게임 중독은 사후 치료보다 예방이 보다 중요하기 때문에 치료 프로그램의 개발과 동시에 카운슬링을 통한 예방 프로그램의 개발도 추진하고 있다. 현재 프로그램 1차안이 완성되어 2004년 내에 프로그램의 효용성을 검증하고 수정·보완한 후에 전국의 학교나 상담 시설에 보급할 계획이다.

또 교사나 부모가 게임에 대해 바르게 이해하고 있지 않으면, 아이의 게임 이용을 지도하는 것은 불가능하다. 따라서 전국을 순회하며 교사나 부모를 대상으로 한 교육 프로그램인 「게임의 이해와 청소년 지도 방안」을 실시하고 있다. 교육의 주된 내용은 「게임의 특성과 아이를 몰두하게 하는 요인」 「청소년의 사이버 문화」 「게임의 긍정적인 효과와 역기능」 「게임 이용에 관한 윤리와 지도 지침」 「최신 인기 온라인 게임 체험」 등이다. 학부모의 게임에 대한 편견은 게임을 적당히 즐기고 있는 아이에게까지 죄악감을 가지게 할 우려가 크기 때문에, 학부모가 직접 온라인 게임을 체험해 보는 것을 통해 아이를 이해하고 게임에 대한 올바른 인식을 가지도록 유도하고 있다.



위에서도 언급했으나 아직까지 대부분의 카운슬링과 교육 기관의 게임에 대한 이해가 부족하고 적절한 상담과 지도가 효과적으로 이루어지지 않고 있는 실정이다. 그러한 의미에서 본원에서는 2004년 후반기에 청소년 카운슬링 및 치료사, 그리고 학교의 실무 담당자를 대상으로 한 게임 중독 관련 교육 워크숍을 개최하여 어린이를 위한 게임 지도의 효과를 강화할 예정이다.

그밖에 2002년부터 개최해 온 「가족과 함께하는 게임 캠프」 프로그램은 게임으로 인해 부모와 자녀 사이에 문제가 생긴 가족을 대상으로 건전한 게임 체험과 다양한 레크리에이션을 통해 가족이 하나가 되는 내용 구성으

로 이루어져 있다. 특히 아이가 즐겨 하는 온라인 게임을 캠프에 참가한 학부모가 직접 체험해 보는 코너는 학부모가 자녀가 게임을 하는 것에 대해서 이해할 수 있도록 하는 효과가 있고 게임에 대한 부정적인 생각을 해소시켜 준다.



재단법인 한국게임산업개발원은 게임 산업 육성을 위해 설립된 문화관광부 산하의 비영리기관이다. 세계 시장을 목표로 한국 게임의 경쟁력을 높이기 위한 게임 전문 인재의 양성과 게임 기술 연구, 마케팅 지원과 게임 문화 조성 등 게임 산업에 대한 종합 지원 시스템을 구축하고 게임 산업 발전을 위해 다양한 활동을 전개하고 있다.

Profile

김 민규

재단법인 한국게임산업개발원 산업정책팀장.

고려대학 사회학과 졸업. 고려대학 사회학박사. 현재 「대한민국 게임백서」 발간 총괄, 게임 산업의 리서치 및 관련 정책 연구, 「가족 게임 캠프」 「게임 중독 치료 프로그램」 등의 게임 문화 진흥 사업, 그 외 다수의 심포지엄 발표 등 왕성한 활동을 펼치고 있다.

저서로는 「온라인 게임 이용자 현황과 확산 방안」 「청소년의 문화 세계와 인디문화의 특성」 「가정용 게임의 시장 동향과 이용자 현황」 「게임의 사회적 수요와 정부 정책의 변화」 「문화 콘텐츠 심의제도의 특성과 각국 비교 분석-게임 평가를 중심으로」 「에듀테인먼트 게임의 현황과 전망」 「게임 관련 법률 현황-문제점과 개선 방안」 「검열과 평가 분류의 관계-세계의 심의제도」 등.

확산되는 게임 시장

주식회사엔터브레인

대표이사 사장

하마무라 히로카즈

게임업계가 급속도로 침체되고 있다는 보도가 계속되고 있다. 밀리언셀러 게임의 수도 적어지고 전반적으로 소규모 작품이 많아지고 있는 듯한 인상을 받게 되는데 이는 현실과 그다지 다르지는 않을 것이다. 속편을 요구하는 코어 유저를 위한 작품이 증가한 점, 그리고 신규의 라이트 유저와 예전의 패미콤 이용자들을 방치한 결과라는 등, 현재의 상황을 다양한 관점에서 분석하려 하는 움직임도 있다. 나 자신도 이러한 논리를 전면적으로 부정할 생각은 없다. 게임 시장의 확대를 위해, 침체의 요인을 찾아내고 적극적으로 시장을 활성화하려는 자세는 오히려 찬성이다. 그러나 각 언론에서 보도하는 시장 분석과 동일하게 게임 시장이 급격하게 쇠퇴하고 있는 것인가? 나는 이러한 분석은 새로운 변혁 요소를 계산에 넣지 않는 시장 분석의 함정이 있다고 생각한다.

게임 시장은 실제로 계속 뒷걸음질만 하고 있는 것인가. 그 근거가 되는 것은 각 기관이 발표하는 매출액 관련 데이터이다. 필자가 대표이사직을 맡고 있는 엔터브레인에서 발간하고 있는 주간 패미츠를 비롯한 각 게임지에서도 시장의 마케팅 데이터를 게재하고 있으며 1년 동안의 자료를 정리해 각 언론에 발표해 왔다. 그리고 기존의 게임업계의 시장 규모로 공개된 수치의 근거는 각 하드웨어 플랫폼 제조업체가 연간 출하 판매한 하드웨어의 금액 합계와 각 소프트하우스가 출하 판매한 소프트웨어의 금액 합계이다. 이 두 업종의 매출액의 합계가 게임 시장 규모의 지수로 발표되어 왔다. 그러나 이 수치는 게임 습, 백화점, 양판점을 통한 판매만이 반영되는 집계였다. 게임은 이미 이용하는 방법에서부터 유통의 형태에 이르기까지 새로운 방식을 모색하고 있다. 이러한 점을 계산에 넣지 않고 시장 동향을 분석하는 것은 바람직하지 않다고 생각한다.

게임 시장이 변하고 있는 가장 중요한 요인으로 온라인 게임을 들 수 있다. 대표적인 예로서 스퀘어.에닉스에서 발매한 「파이널 판타지-XI」를 들 수 있다. 이 게임은 50만 명이 넘는 회원을 자랑하는 일본 최대급의 MMORPG이다. 스퀘어.에닉스의 결산 보고에 의하면 2004년도의 온라인 게

임 산업은 그 매출이 89억 24백만엔에 영업 이익이 23억 48백만엔이었다. 「크로스 게이트」 등의 PC 게임을 통한 중국에서의 수익도 증가하고 있으나, 결산 매출의 대부분인 약 80억엔은 「파이널 판타지XI」에서 발생하고 있다. 과연 이 수치가 현재의 게임 시장 규모를 가늠하는 집계 수치에 반영되어 있을까? 그 대답은 NO라고 생각한다. 현재의 집계 방법은 패키지 소프트웨어로 발매된 상품의 구입에 지불된 대금만이 계산되어져 있다. 그러나 MMORPG의 수익은 그러한 패키지 소프트웨어의 매출에 의존하고 있지 않다. 오히려 매월 지불되는 회비가 큰 수익원인 것이다. 「파이널 판타지 XI」의 경우 회비가 매월 1,280엔이고 한 사람의 플레이어가 계정을 하나만 가지고 있는 경우는 거의 드물고, 추가 계정은 하나에 100엔이며 이러한 계정을 여러 개 가지고 있는 이용자도 많다. 계산의 편이를 위해 한 사람당 1,500엔이 월회비로 지불된다고 하면, 이용자 입장에서는 1년간 18,000엔의 회비를 지불하는 것으로, 이는 패키지 소프트웨어의 대금과는 별도로 「파이널 판타지XI」에 투자한 것이 된다. 그 합산이 스퀘어.에닉스의 온라인 사업 매출액인 80억엔의 큰 부분을 차지한다. 이용자가 게임을 즐기기 위해서 투자하고, 소프트하우스는 게임 이용 대가를 지불받는 구조이다. 틀림없이 게임 시장의 틀 속에서 오가는 금액이 시장 규모를 나타내는 수치에는 반영되고 있지 않는 것이다. 연간 18,000엔이라는 돈을 하나의 게임을 위해 지불하는 계층은 확실히 게임 시장의 저변을 떠받치고 있는 코어 유저라 할 수 있다. 그들은 이 MMOPRG에 돈 뿐 아니라 그들의 여유 시간 중 많은 시간을 투자하게 되고, 그 결과 패키지 게임을 할 여유가 없어지게 된다. 그것은 곧 패키지 소프트웨어 구입을 감소시키게 되어 그 감소분이 집계에 반영되고, 새로운 비즈니스 구조에서 발생한 매출액은 계산에 포함되지 않는 것이다. 이러한 상황 속에서 게임 시장이 쇠퇴하고 있는 것처럼 보여지는 것도 무리는 아니다.

이러한 현상은 단지 비디오 게임기를 이용하는 온라인 게임에만 한정된 것은 아니다. 예를 들어 휴대폰, 즉 i모드를 비롯한 휴대폰상의 콘텐츠에는 예전의 패키지 게임으로 대히트했던 작품을 복각한 것이 많다. 「인베이터」, 「팩맨」 「봄버맨」 등 왕년의 명작들이 그것이다. 최근에는 FOMA용 「드래곤 퀘스트」와 「파이널 판타지」 등도 배포되었다. TV 앞에 앉아서 몇 시간이고 즐길 수 있는 여유가 없는 사람들, 이른바 패미콤 시대의 졸업생을 중심으로 호평을 받고 있는 것 같다. 출판물 예로 들면 이전에 단행본으로 읽은 작품을 몇 년이 지난 후에 문고판으로 다시 읽는 것과 같은 2

차 수익적인 비즈니스가 휴대폰 등에 의해 발생한다고 볼 수 있다. 이러한 서비스의 경우 패키지 소프트웨어와 같이 한 번에 얼마라는 형태로 금액을 징수하는 경우는 거의 없다. 매월 회비로 300엔에서 500엔 정도의 금액을 거두어 운영되고 있다. 이 금액도 게임 이용자가 게임을 즐기기 위해서 투자하고 소프트하우스에서는 수익의 하나로 결산 보고에 계상하고 있다.

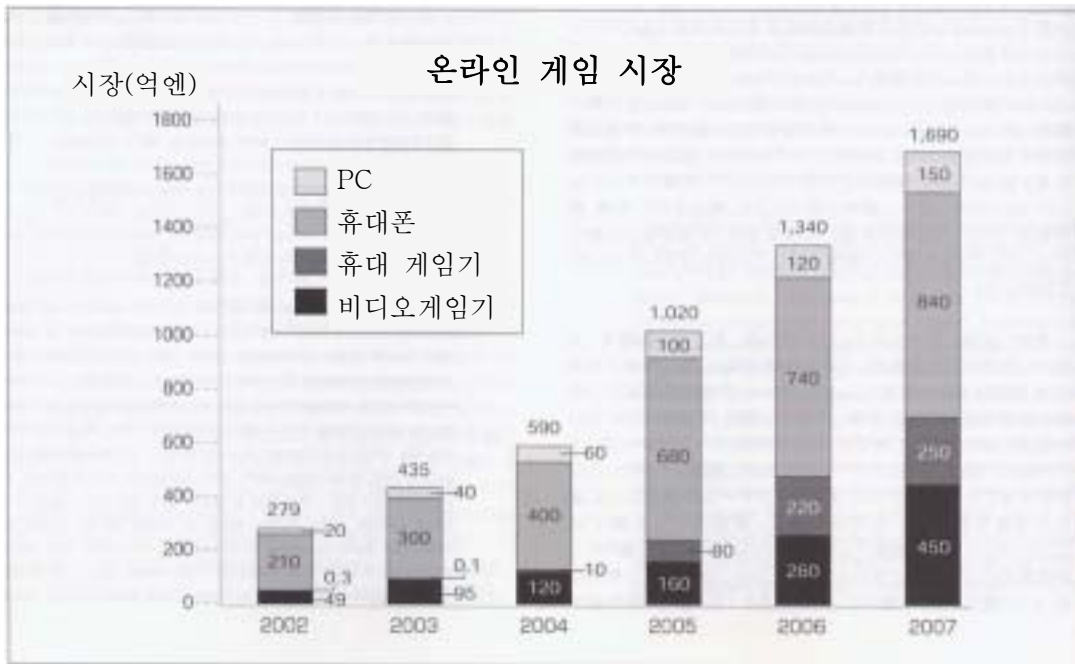
그러나 안타깝게도 시장 규모의 분석 지수는 단행본만을 계산하고, 문고는 계산하지 않고 있는 셈이다. 게임업계의 노력에 의해 개척된 시장인 휴대폰 콘텐츠 분야의 신규 성장 부분이 시장 규모에 반영되지 않고서는 정확한 수치를 나타내고 있다고는 볼 수 없다.

급속도로 성장해온 온라인 게임 시장의 수치를 이전부터 지속적으로 정점 관측 되어온 시장 지수에 바로 반영시키는 데에는 많은 문제가 있다고 생각한다. 그러나 게임 시장의 변혁은 항상 다른 산업의 몇 배의 속도로 진행되어 왔다. 현재 그것은 어느 정도의 규모로 성장했는가? 엔터브레인이 독자적으로 조사·예상한 데이터는 다음과 같다. 이 수치를 보면 알 수 있듯이 온라인게임이 예상 이상의 속도로 지속적인 성장을 보이고 있다. 비디오 게임기는 2002년에 49억엔 규모였던 것이 2003년에는 90억엔으로 급증했다. 휴대폰의 i에플리케이션 등을 하나의 플랫폼이라고 생각하면 2002년에 210억엔이 2003년에 300억엔으로 급증하였으며, 두 종류의 기기를 합하면 총 131억엔이 증가하였다. 전년도 대비 성장액인 이 수치를, 예를 들어 종전의 방식대로 패키지 게임의 매출 개수로 환산해 보자. 6,800엔인 플레이 스테이션2의 소프트웨어로 환산해 보면 약 192만개의 소프트웨어가 지수에 반영되지 않는 것이다. 엔터브레인의 조사 자료로는 2003년은 하드웨어 판매 대수가 대폭 하락했기 때문에 시장 규모는 감소했으나 소프트웨어는 수확기에 접어들어 전체적으로는 거의 일정한 수치가 된다. 2002년의 소프트웨어 판매 개수가 5,403만개이고 2003년에는 5,447만개로 단순히 비교하면 100.8%의 변화에 지나지 않는다. 그러나 온라인 게임의 전년도부터의 상승분 192만개를 계산에 포함하면 104.3% 성장한 결과가 된다. 명확히 이는 그리 큰 수치가 아니다. 그러나 향후 시장 관측을 고려하면 이 수치는 점차 높아질 것임에 틀림없다. 앞으로는 MMOPRG나 휴대폰 콘텐츠 등의 회비 징수형 비즈니스 이외의 분야에서도 매장 없는 유통의 형태가 늘어날 것이다. 또 예를 들어 야구 게임의 패키지만은 매장에서 판매하고 그 후 선수에 관한 데이터만은 네트워크에서 다운로드로 판매하는 식의 판매 방법도 늘어날 것이다. 그렇다면 이러한 방법으로 판매된 자료를 어떻게 패키지의 출하 금액으로 산정할 것인가... 비디오 게임기와 PC 게임 사이의 거리도

점차 좁혀지고 있다. 앞으로 휴대폰 콘텐츠와 비디오 게임기의 호환도 점차적으로 진행될 것이다. 그 때에 어디까지의 수치를 기준에 해왔던 정점 관측의 수치에 반영할 것인지, 어떤 방법으로 비교하여 성장을 확인하면 좋은지 등의 검토 과제가 적지 않다.

■ 온라인 게임 콘텐츠 시장 규모

※2004년 이후는 예측치



게임 시장은 쇠퇴하고 있는 것이 아니라 확대되고 있다고 생각하는 것이 현재의 시장에 대한 정확한 분석일지도 모른다. 적어도 플랫폼의 개념을 기초에서부터 흔드는 변화가 확실히 일어나고 있다. 게임업계를 응원하고 활기를 불어넣는 것을 목적으로 하는 게임 미디어의 일원으로서 이 문제는 조속히 그 대응책을 마련해야 하는 문제라고 생각한다.

Profile

하마무라 히로카즈

주식회사 엔터브레인 대표이사 사장
비디오게임 종합정보지 『주간 파미츠』 편집장을 거쳐 현재는 파미츠그룹 대표로 게임업계의 동향 분석과 칼럼 집필 등을 하고 있다.

1. 자녀의 비디오 게임 이용에 관한 어머니들의 생각

여러 명의 어머니들과 함께 평소 자녀의 비디오 게임 이용에 관해 느끼고 있는 것, 염려되는 것, 의문점 등을 작년의 좌담회를 통해 논의할 기회가 있었다. 어머니들로부터 다양한 의견이 있었는데 그 중 특히 인상적인 것으로는 「자극에 익숙해져서 상황 판단 능력이 떨어질 가능성은 없는가, 미세한 자극을 인지할 수 없게 되는 것은 아닌가?」라고 1년 2개월 된 딸을 둔 어머니의 딸의 장래에 대한 염려, 그리고 「하늘을 보거나 지면에 글자를 쓰거나 하는 놀이 정도겠지만, 아이들이 그런 놀이를 할 시간을 거의 게임 하는데 사용하는 현실이 슬프다.」, 「공부해야 할 시간까지도 게임을 하는 것이 너무 싫다.」라는 5세와 8세의 남자 아이를 둔 어머니의 생각, 그리고 「초등학생 때까지는 그래도 좀 나은 편인데 중학생이 되면 말도 듣지를 않고 고등학생이 되면 이제 어른이라고...」하는 7세, 14세, 17세의 남자 아이를 둔 어머니의 고민 등이 있었다. 사춘기 자녀에 대한 어려움을 알 수 있는 내용이다¹⁾.

2. 왜 고민하지 않으면 안 되는가.

이제까지의 취재를 통해 많은 어머니의 의견을 들었다. 어떤 어머니는 「우리 집에 게임기가 생긴 후로는 아이와 자신과의 사이에 보이지 않는 벽이 생겼다.」라는 의견과 또 어떤 어머니는 아이가 비디오 게임을 왜 그만둘 수 없는지를 이해할 수 없어, 언제나 「그만해!」라고 야단치게 된다는 등, 아이와 자신과의 사이에 가로 놓여 있는 비디오 게임이라는 커다란 존재로 인해 아이와의 관계 형성이 마음대로 되지 않는 어머니들의 모습을 보았다. 또 한때 언론에서 빈번했던 비디오 게임으로 “뇌가 손상 된다.”라는 충격적인 보도로 인해 두려움을 느끼고 자신이 아이에게 돌이킬 수 없는 짓을 했다고 자책하는 어머니도 있었다.

현재 유아에서 초등·중학생의 자녀를 둔 30대, 40대의 대부분의 어머니들

은 비슷한 불안이나 고민을 갖고 있다고 생각한다. 이 세대의 어머니들은 어렸을 때에 비디오 게임이나 PC 등을 그다지 접촉하지 못했던 경우와 어느 정도 친숙하게 접했던 경우가 혼재되어 있으나, 비율적으로 볼 때 전자의 경우가 많은 편이고 또 전자의 경우가 불안이나 염려를 느끼는 경향도 강하다. 필시 스스로의 체험을 바탕으로 한 가치관이나 기준이 없기 때문에 비디오 게임과 아이와의 관계에 대한 판단으로 고민하게 되고, 또 그 고민을 자신이 신세대와 공감할 수 없어 조언도 받을 수 없고, 정보 미디어에 관한 교육을 받지도 않았기 때문에 이것에 대한 리터러시^{주)}가 충분하지 않은 결과로 TV·잡지·신문·인터넷을 통한 다양한 정보에 혼란스럽게 된다고 생각한다. 또 집 밖에서의 놀이를 시키고 싶어도 안심하고 놀 수 있는 마음에 드는 장소가 거의 없다는 현실도 어머니들을 궁지로 몰고 있다고 생각한다.

3. 아이의 심신 발달에의 영향에 관한 연구

한 초등학교의 어머니들을 대상으로 비디오 게임과 아이와의 관계에서 곤란한 점, 염려되는 점에 관해 설문 조사를 실시한 결과, 「시간이 점점 길어진다, 그만두게 하기가 어렵다, 자제할 수 없다」, 「의사 소통력, 사회성에의 영향」, 「신체나 뇌에의 영향」, 「폭력적인 장면 등의 게임 콘텐츠로 인한 영향」, 「아이의 교우 관계, 아이의 친구의 가족 관계에의 영향, 가정 내의 형제자매에의 영향」 등을 들 수 있다²⁾.

이를 통해 고민을 가진 어머니들이나 아이들이 일상에서 접하는 보육, 교육 현장에 대해, 정보 미디어가 아이의 심신 발달에 미칠 수 있는 긍정적인 영향과 주의가 필요한 부분, 그리고 발달 단계에 적합한 정보 이용 방법이나 이용 환경 등에 대해 가능한 한 조속히 과학적인 근거를 토대로 한 실증적인 정보 제공이 필요하다는 것을 알 수 있다. 그러나 일본에서는 인과 관계를 특정하기가 어려운 미디어의 영향을 전문적으로 다루는 연구 영역이 없어 그 연구 자체가 희박하고, 특별한 조치가 필요하다고 생각되는 어린 아이를 피험자로 선택하기가 어려우며, 윤리적 문제 등에 관한 연구가 거의 진행되고 있지 않다. 그러므로 현시점에서는 주로 청소년이나 성인을 대상으로 한 지식을 참고로 대응 방안을 생각할 수밖에 없는 실정이다. 그런 의미에서 이제까지의 문헌 조사나 다방면의 연구자와의 인터뷰를 통해 무엇을 알고 있고, 무엇을 모르고 있는지에 대해 몇 편의 연구 보고와 그 개요를 소개한다.

신체와 생리에의 영향 : TV 애니메이션 「포켓몬스터 소동」 발생 이후, 영상의 전자적인 광자극에 의한 광감수성 발작의 메커니즘 및 몇 가지 패턴의 디지털 영상과 3차원 입체 영상에 의해 유발될 가능성이 있는 기분, 정서, 정신 상태에 관계된 인간의 생리와 심리적 반응 등에 대한 연구가 진행되고 있다. 대학생 등의 성인에게서도 이러한 자극으로 인해 종종 현기증이나 기분이 나빠지는 등의 「멀미」와 유사한 증상(동요병)이 발생할 수 있음이 확인되었다. 그러나 이러한 증상은 일시적인 생리 현상이고 어린 아이의 심신 발달에 영향을 미치는지의 여부에 대해서는 명확하지 않다³⁾.

또한 최근 초등학생에게 증가하고 있는 시력 저하 현상의 메커니즘으로 초점을 조정하는 시기능의 저하가 고려될 수 있다는 보고가 있다. 단 이것은 비디오 게임 등의 정보 미디어가 원인이라고 특정 지을 수 없고, 만화 등의 출판물도 포함해 가까이서 작은 문자를 장시간 보는 경우가 많은 현대의 생활환경에 의한 것이라고 풀이된다.⁴⁾

또한 TV가 가정에 보급된 1967년경을 경계로 아이들의 체간 기능이 저하되는 것, 혈압 조정 기능 부전인 아이가 증가하고 있다는 자료에서 TV나 전자 미디어의 영향일 가능성이 있음을 시사하고 있다⁵⁾. 모두 정보 미디어가 원인이라는 인과 관계는 명확하지 않다.

심리적·사회성에의 영향 : 심리적 영향에 대해서는, TV의 폭력적인 표현이 사람에게 있어 공격적인 행동을 촉진하는가라는 의문에 대해서는 미국에서 1960년경부터 수많은 연구가 이뤄지고 있다. 현재 그 원인을 볼 때 개인의 내적 요인, 영상 요인, 상황 요인 등 다양한 조건이 복잡하게 관련되어 있으므로 어느 하나로 특정할 수는 없으나, 폭력적인 표현으로 인해 폭력적인 공격성을 촉진할 가능성이 높다는 것은 대체로 인정되고 있다⁶⁾. TV보다도 역할 연기성, 참가성(인터랙티브성)이 높은 비디오 게임에서는 주인공과 자기 동일화가 일어나기 쉽고 폭력 행위에 의해 보수를 얻거나 스토리 속에서 그것이 정당화되거나 게임의 특징인 경쟁성, 난이도, 활동성 등에 영향을 받아 공격 행동을 촉진할 가능성이 있다고 보고하고 있다⁷⁾. 이것은 주로 대학생 등의 성인을 대상으로 한 연구 결과이며, 앞으로는 어린이를 포함한다. 보다 실증적인 정보가 요구되어진다.

사회성의 영향에 대해, 본인이 좋아하고 이용하는 정보 미디어 매체별로 청소년의 심리 경향을 조사 분석한 결과에 따르면, 비디오 게임을 광적으로

좋아하는 청소년에게만 특이한 심리 경향이 현저하게 나타난다는 보고가 있다. 즉 공감성, 커뮤니케이션 내성, 비판 수용 내성이 낮으며 과학에 대한 신뢰가 강하고 현실 체험을 경시하며, 영상 사고 경향이 강하며 사람과의 가벼운 교제를 좋아하고 기계 친화성이 높다는 점 등⁸⁾이다. 단 그 인과 관계는 명확하지 않아 비디오 게임에 의해 이러한 경향이 생긴다고 보기보다는 원래부터 그러한 성격 경향을 가진 청소년이 일본의 풍토 속에서 비디오 게임에 열중하게 된 것이라고 생각된다.⁹⁾ 이것은 부모나 주위의 어른들이 아이의 기질을 조기에 파악하고 적절한 대응을 해 나갈 필요성을 시사하고 있다. 한편으로 비디오 게임이나 인터넷의 사용에 의해 미지의 사람과의 대인 관계에 있어서 긴장, 어색해 하는 등의 경향(샤이니스)이 낮아질 수 있다는 보고도 있다¹⁰⁾¹¹⁾.

뇌 발달에의 영향 : 1998년경부터 보육·소아 의료 등의 현장에서 아이들의 발달에 이변(시선이 맞지 않는다, 소꿉놀이 등의 역할 놀이를 할 수 없는 아이의 증가 등)이 일어나고 있다는 보고와 함께 「유아기부터의 TV·비디오의 반복·장시간 시청」과의 관련성, 뇌 발달에의 영향을 시사하는 문제 제기가 일기 시작했다.¹²⁾¹³⁾ 뇌 과학은 쥐나 원숭이 등의 동물 실험을 중심으로 발전해왔지만 최근 과학 기술의 진보에 의해 사람이 무엇인가를 하고 있을 때의 뇌의 활동을 측정하고, 그 자료를 시각적으로 처리하고 영상화 할 수 있는 기계가 실용화되었다. 이에 의해 최근 뇌의 활동 상태를 적색으로 나타낸 영상 등을 TV나 잡지 등에서 빈번하게 접할 수 있다.

비디오 게임이 뇌에 미치는 영향에 대한 연구는 뇌 과학만이 아니라 심리학에서도 몇 가지 보고가 있다. 이를 종합해 보면, 비디오 게임을 하는 동안에는 인간의 뇌 속에서도 사고나 감정을 제어하는 「뇌의 사령탑」이라 불리는 전두 전야부의 활동이 그다지 활발하게 작용하지 않는 것 같다. 그러나 그것이 뇌 전체의 활동에 있어서 어떤 의미를 가지는 것인지, 뇌의 발달에 악영향을 주는지에 대해서는 명확하지 않다. 측정 결과는 어디까지나 상대적인 가치이고, 피험자의 상태나 게임 경험, 숙련도에 따라 뇌의 활동 상황도 변한다. 따라서 단순히 뇌의 활동이 활발하지 않기 때문에 「나쁘다.」, 활발하기 때문에 「좋다.」라고 평가할 수는 없을 것이다.

그러나 대부분의 연구자들에 있어 일치한 견해로서 ① 정보 미디어의 이용은 어린이의 뇌 발달에 어떠한 영향을 줄 수 있다. ② 그 영향 이전에

발달 단계에 있는 아이가 정보 미디어와의 과도한 접촉에 의해 부모나 사람과의 커뮤니케이션이나 정신을 움직여서 놀거나 하는 시간과 기회를 빼앗기게 되는 환경에서 자라는 영향이 클 것이라는 견해가 있다.¹⁴⁾ 한편 비디오 게임에 의해 공간 인지나 정보 처리 능력의 향상을 시사하는 보고도 있다.¹⁵⁾

시간이 소요되는 아이 발달에 미치는 영향 연구 : 이 보고는 어머니들이 일상적으로 자녀와 접하는 가운데 구체적으로 유효하게 이용하기에는 어려움이 있을 것이다. 연구는 각각의 분야에 따라 「무엇을 보고 있는가?」가 다르고 방법에도 차이가 존재한다. 또 연구자가 「무엇을 도출해 내려고 하는가?」를 주의 깊게 살펴보아야 한다. 아직 연구나 논의는 미성숙 단계이다. 현시점에서 과학적인 입장에서 말할 수 있는 대처 방안으로는 ① 아이의 정보 미디어의 접촉 시간과 동등, 또는 그 이상의 직접 경험을 시키는 것, ② 아이가 이용하는 정보 미디어나 그 내용에 대해 어른이 함께 보고 즐기고 대화하고 또 조언을 해줄 것의 2가지로 요약할 수 있다.

앞으로는 여러 연구 분야의 연계하에 신체, 마음, 뇌 등으로 분류하지 않고 아이를 총체적인 존재로서 다루어 아이들을 둘러싼 환경 요인(가정 교육, 보육, 유아 교육, 지역, 사회, 문화 등)을 포함해 시간이나 경과에 따라 발달에 미치는 영향에 관한 연구를 진행해야 할 것이다. 이러한 상황하에 문부과학성에서는 재작년에 「뇌 과학과 교육」 검토 프로젝트가 발족되었다. 이는 유아나 교육 현장이 안고 있는 과제에 대해 과학이 어떻게 부응할 수 있는지를 주제로 뇌 과학, 교육학, 보육학, 심리학 등 다양한 분야의 연구자가 참가해 구체적인 연구 내용이 검토되었다. 그리고 이 프로젝트에는 정보 미디어가 인간 발달에 미치는 영향이나 발달 단계에 있어서 바람직한 정보 환경의 존재 방식 등의 과제에 대해서도 연구가 진행되고 있다.¹⁶⁾

4. 부모가 아이의 게임 세계로 다가선 「엄마의 게임 체험 일기」

결론적으로 정보미디어가 아이에게 미치는 영향에 대한 연구는 일보 전진했지만, 현실 사회나 생활 실태로부터는 뒤쳐져 있다고 말할 수 있다. 어머니들의 입장에서, 눈앞에서 자라고 있는 우리 아이에게 미치는 영향이 어떤 것인지에 알고자 하는 것은 당연하다. 그러나 그와는 별도로 아이의 비디오 게임 이용에 관해 불안감을 가지고 있는 어머니들의 대부분은 비디오 게임을 부정하기 보다는 아이가 비디오 게임을 통해 기분 전환을 하는 것도

팬찮고 성취감을 느끼는 것도 좋다고 생각한다. 단, 게임도 하고 집 밖에서 놀기도 함으로써 균형을 맞추어 다양한 것에 관심을 가지기를 바라는 것이다. 다만 그러한 “희망”이, 압도적인 매력을 가진 비디오 게임을 앞에 둔 아이들에게는 좀처럼 전달되지 않는다는 현실과 세대간의 격차에 의해 비디오 게임을 아이와 함께 공유할 수 없다는 것이 염려를 낳는다고 생각한다. 이러한 대응을 위해 어머니들이 비디오 게임에 도전해 보고, 그 때에 느낀 점과 아이와의 대화 등을 일기로 기록하는 기획을 실시했다. 시간이 경과함에 따라 변해가는 어머니들의 게임과 아이들에 관한 의식을 흥미 깊게 요약한 것의 일부를 소개한다.

11세의 여아를 둔 어머니는 항상 일방적으로 화를 내는 경우가 많은 딸이 마치 물고기가 물을 만난 것처럼 생기 있고 이제까지 본 적이 없는 진지한 표정으로 게임에 대한 설명이나 조작 방법을 가르쳐 주고 나서는 그 이전까지의 반항적이던 행동이 없어지고 어머니와 딸 사이에 무언가 다른 공기가 흐르게 되었다고 한다. 또 딸은 게임에 능숙하지 못한 어머니에게 일부러 저주기도 하며, 「우리 엄마, 대단한데요.」 「이제 너무 잘 하시네요.」라고 격려해 주어서 어머니는 게임이 재밌게 느껴지고 차츰 요령을 알게 되어 컨트롤러를 보지 않고 TV 화면을 보면서 버튼을 누를 수 있게 되었다. 한편 매일 아침마다 「엄마 게임하는 것 잊지 마세요!」라고 말하는 딸이 마치 평소의 자신의 모습처럼 입장이 역전되기도 해 「아이에게 무언가 의지를 불러 일으킬만한 말을 제대로 건넨 적이 있던가?」 「화만 내곤 해서 무언가 하고자 하는 의지를 오히려 꺾기만 한 것은 아닐까?」라는 생각이 들었다고 한다. 그리고 「딸이 “게임 도중에는 멈출 수 없어요!” 라고 말하는 것을 피부로 느낄 수 있었다.」, 「아이들 입장에서는 현실로부터 일시적으로 멀어질 수 있는 하나의 수단이다.」 「아이들이 게임을 하고 있을 때는 정말 즐거운 것 같다, 이 즐거움을 빼앗는다는 것은 안타까운 일이다. 이 즐거움을 유지하면서 다른 것에도 관심을 갖게 하는 노력을 부모인 자신이 해야 하지 않을까?」라고 게임이나 아이에 대한 새로운 이해나 인식이 생긴 것이다.

6세의 남아를 둔 어머니는 언제나 「게임은 안돼!」라고 말해 왔다. 그러던 어머니가 함께 게임을 하며 놀아 주자 아들은 상당히 기뻐하며, 어머니에게 게임에 대해 많은 이야기를 해 주는 등, 「정말 아이는 게임의 즐거움을 공유하고 싶었던 것이다.」라는 느낌을 받았다고 한다. 그때까지는 게임을 하고 있는 아이의 얼굴이 진지함 그 자체이고 게임에 빠져 있는 것에

불안을 느끼고 「이제 그만해!」라고 말하고 싶었는데 어머니가 게임을 하고 있을 때 「엄마가 어떤 얼굴을 하고 있었니?」라고 묻자 아들은 「아주 진지한 모습이었어요.」라고 대답했다. 「게임에는 어른이고 아이고 모두 똑같은가 보다!」라고 생각했다고 한다. 어느 날 아들이 밖에서 신나게 놀고 돌아 와서 게임을 했을 때는 얼마나 피곤했는지 아이가 스스로 그만 두는 것을 보고 「놀이의 중심에 비디오 게임이 있는 것이 아니라 많은 놀이 중에 게임이 있고 그런 위치에 비디오 게임이 있다면 혐오감도 없어지는 것 같다.」고 한다. 일기의 마지막에 「비디오 게임과 아이에 대해 부모의 입장에서 냉정하게 볼 수 있는 좋은 기회였다고 생각한다. 이제부터는 일방적으로 안 된다고만 강요하지 말고, 어떻게 하면 지나치게 하지 않도록 할 것인지에 대해 차분히 대화하고 싶다. 그리고 때로는 함께 게임을 하면서 좀 더 느긋한 자세로 비디오 게임과 친숙해지고 싶다는 생각도 하게 된다.」고 씩어 있었다(이상 상세한 것은¹⁷⁾을 참조).

5. 어른들의 책임과 사회의 책임

「게임 체험 일기」는, 어머니 한 사람 한 사람이 실제로 비디오 게임을 접하면서 그 전까지와는 다른 무엇인가를 느끼고 발견하게 된 것을 알 수 있게 한다. 그러한 노력과 비디오 게임을 통해 낳은 커뮤니케이션은 아이들에게 무언가를 전하고 있었다. 즉 기술은 그것이 발명되기 전에 태어난 자에 있어서만 ‘기술’이라는 특징을 갖고 있다. 최신의 IT나 미디어 기술을 결집한 문화적 소산인 비디오 게임은 부모나 비디오 게임 세대가 아닌 어른들에게는 익숙하지 않고 경험하지 못한 것이어도 아이들에게 있어서는 이미 ‘그 자리에 있던 것’이다. 이러한 것에 아이들이 놀랄 정도의 흡수력과 호기심으로 적응하고 생각지도 못한 발상을 하며 노는 것은 성장 과정에 있는 아이들이 무한한 힘과 가능성을 가지고 있다는 증거이다.

지금 학부모만이 아니라 모든 어른들과 사회에 요구되는 것은 앞으로의 정보화 사회를 창조하고 또 살아 갈 아이들이 본래 가지고 있는 인간력과 가능성을 손상 받지 않고 신장시켜 갈 수 있도록 하는 것이라고 생각한다. 그러기 위해서는 정보 미디어를 단순히 부정하거나 멀리하는 것도 아니고, 현재 상태를 유지하는 것도 아닌 그 나름대로의 각오와 노력이 필요한 것이다. 구체적으로는 ① 아이가 비디오 게임이나 정보 미디어를 이용할 때 부모나 주위의 어른들이 아이에게 다가갈 수 있는 것을 찾아내어

대화나 새로운 커뮤니케이션을 만들어 가는 것이다. 중요한 것은 그러한 관계성을 만들어 가는 것이라고 생각한다. 이 때 게임의 조작은 아이에게 도움 받고 반대로 아이가 모르는 중요한 것, 정보 미디어 이용에 있어서의 리스크나 틀, 자기 책임의 중요성, 심신에의 영향, 정보 사회를 살아가는 지혜 등을 알려주는 것이다. 정보 미디어를 도구로 이용함으로써 무언가를 창조하는 것, 표현하는 것에 대한 즐거움을 체험시켜 주는 것도 가능할 것이다. 사회 변혁기의 고뇌하는 부모를 비롯한 어른 모두가 이러 일을 할 수 있도록 아이와 공유할 수 있는 정보를 제공하거나 강좌 개최 등을 지원하는 노력이 필요하다고 생각한다.

또 ② 아이를 둘러싼 다양한 문제의 해결에 공헌할 수 있는 실증 연구의 추진과 누구든 알기 쉽게 활용 가능한 정보의 환원, 그리고 ③ 아이들이 비디오 게임이나 정보 미디어와 동등 또는 그 이상의 매력을 느끼고 안심하고 주체적으로 놀 수 있는 놀이터(옥외, 옥내에 상관없이)와 장소를 지역 사회에서 정비하고 만들어 가는 것이다.

이러한 노력은 산·학·관은 물론이고 교육, 보육, 육아 등의 현장과 지역의 행정과 시민 등 사회를 구성하는 각 영역이 역할과 입장을 초월해 협력하고 노력해 나가야 한다. 모든 어른들의 공동의 노력이 뒷받침 된다면 어린이 스스로가 새로운 어린이 문화와 사회를 창조해 나갈 수 있지는 않을까. 아무리 굉장한 하드웨어와 소프트웨어, 그리고 서비스가 있더라도 그것을 이용하는 ‘사람’이 키워나가지 못한다면 풍요로운 미래를 기대할 수 없다고 필자는 생각한다.

주: 정보미디어와 그것에 의한 서비스와 콘텐츠 등을 적절히 이해하고, 사회적 맥락 속에서 비평적으로 이해하고 주체적으로 이용할 수 있는 힘.

■ 인용·참고문헌

- 1) 福音館書店(2003)「コンピューターゲームその2座談会 やっぱりゲームはさせたくない?」, 『母の友』2003年12月号, 福音館書店, p.34-42.
- 2) 七海 陽(2003)「親の声からの課題」, 『ゲームソフトが人間に与える影響に関する調査報告書』, 財団法人イメージ情報科学研究所,p.5-1~5-5.
- 3) 河合隆史(2003)「テレビゲームと人間の生理心理の関係に関する調査」, 『ゲームソフトが人間に与える影響に関する調査報告書』, 財団法人イメージ情報科学研究所, p.3-1~3-16.
- 4) 丸本達也(眼科医) 取材, 2001.
- 5) 子供の体と心、連絡会議(2000)「子供の心と体白書 2000」, 子供の体と心、連絡会議、 p.61, 92, 93, 96, 112.
- 6) 湯川進太郎(2003)「テレビと暴力」, 坂元章(編)『メディアと人間の発達-テレビ、テレビゲーム、インターネット、そしてロボットの影響-』、学文社, p.41-57.
- 7) 渋谷明子(2003)「テレビゲームと暴力」, 坂元章(編)『メディアと人間の発達-テレビ、テレビゲーム、インターネット、そしてロボットの影響-』、学文社、p.95-114.
- 8) 橋本良明(1997)「テレビゲームの利用実態とその要因分析」, 『情報化社会と青少年-第3回情報化社会と青少年に関する調査報告書』, 総務庁青少年対策本部、p.261-275.
- 9) 中央教育審議会(1997)「幼児期からの心の教育に関する小委員会第7回議事録」、橋本良明報告部分.
- 10) 木村文香(2003)「テレビゲームと社会的不適応」, 坂元章(編)『メディアと人間に発達-テレビ、テレビゲーム、インターネット、そしてロボットの

影響-』, 学文社, p.119.

- 11) 小林久美子(2003)「インターネットと社会的不適応」、坂元章(編)『メディアと人間の発達-テレビ、テレビゲーム、インターネット、そしてロボットの影響-』、学文社、 p.171.
- 12) 土谷みち子(1998)「乳幼児期初期のビデオ視聴が子供の成長にあたる影響-保育臨床的係わりの試み」、『日立家庭教育研究所』、日立家庭教育研究所、p.197-213
- 13) 片岡直樹(2001)『テレビ、ビデオが子供の心を破壊している』、メタモル出版
- 14) 七海陽、坂元章(2003)「テレビゲームが人間の脳に与える影響についてのインタビュー調査」、『ゲームソフトが人間に与える影響に関する調査報告書』、財団法人**イメージ情報科学研究所** p.2-31~2-104
- 15) 井堀宣子(2003)「テレビゲームと認知能力」、坂元章(編)『メディアと人間の発達-テレビ、テレビゲーム、インターネット、そしてロボットの影響-』、**学文社**, p.81-86
- 16) 文部科学省「脳科学と教育」研究に関する検討会(第8回) 取材、2004.
- 17) 七海陽(2003)「コンピューターゲームその2 親もすなるゲーム日記」、『母の友』2003年12月号、**福音館書店**、p.43-47

Profile

나나미 요

저널리스트. 1990년 시라유리여자대학 아동문화과학 졸업 후 후지츠(주) 입사. 영업에 종사하면서 개인 활동으로 아이와 정보 미디어의 관계에 대해 잡지에 기사를 발표. 1999년 BS디지털·데이터방송회사인 (주) 디지털·캐스트·인터내셔널의 설립에 종사하고 동회사로 이직. 기획·영업 프로듀서를 거쳐 2003년 독립. 정보화 사회에서의 아이의 성장을 연구해 강사·집필·심포지엄 기획 등의 사회 활동을 하고 있다. 현재 시라유리여자대학, 도쿄공예대학, 토이타여자단기대학 겸임 강사, 오차노미즈여자대학 연구원, 시라유리여자대학 아동문화연구센터 연구원.

저서로 『사토가의 디지털 생활 아이들은 어떻게 될까?』(소도분카)가 있다.

홈페이지는

<http://homepage3.nifty.com/juliette>
