**REPORT**

**일본 게임산업의 발전과 문화적 배경**



**목차**

[1. 개요 2](#_Toc4958848)

[2. 일본의 게임산업의 발전 역사와 특징 2](#_Toc4958849)

[3. 일본의 게임산업의 발전에 영향을 끼친 문화적 배경 3](#_Toc4958850)

[4. 참고문헌 4](#_Toc4958851)

# 개요

해당 문서는 일본의 게임산업이 발전했던 과정과 그것에 영향을 끼친 문화적 배경에 대하여 파헤친 후 정리하고 요약하기 위해 작성되었다. 본격적으로 문서의 내용을 다루기에 앞서 먼저 게임의 개념에 대해 소개하자면, 게임이란 규칙을 정해놓고 승부를 겨루는 놀이라고 할 수 있다.

게임산업이 발전한 일본의 게임산업 발전 규모는 세계 게임회사 1~10순위 안에 닌텐도, 소니 컴퓨터 엔터테인먼트, 세가 사미 홀딩스 Sega, 스퀘어에닉스로 4개나 되는 회사들의 이름을 올릴 정도로 전 세계에서 독보적인 위치를 차지하고 있다. 그렇다면 일본은 어떻게 게임산업을 발전시켰고 그 속에는 어떠한 문화적 배경이 있을까? 지금부터 그것을 알아보자.

.

# 일본의 게임산업의 발전 역사와 특징

일본 초기 게임시장은 지금과 다르게 과 오락실용 게임들이 주를 이루었다. 의 경우에는 주로 학생들이나 게임 매니아와 같은 아마추어들이 게임을 자작하고 교환하거나 잡지에 게임을 부록으로 끼워서 판매하는 등의 방식으로 존재했다. 이후 ‘허드슨’이라고 하는 회사에서 오락실용 게임인 ‘스페이스 인베이더’라는 게임을 출시하였는데 당시 ‘일본은행에서 100엔짜리는 다 없어졌다’라는 소문이 돌 정도로 인기가 많았다고 한다. 심지어 거리에 이 게임을 즐길 수 있는 ‘인베이더 다방’까지 생겨났다고 한다.

이 정도로 게임을 이용한 사업들이 돈을 쓸어모으자 국회의원부터 야쿠자에 이르기까지 많은 계층이 인베이더 게임 사업에 달려들었다. 이후 시장이 패밀리 컴퓨터(이하 패미컴)가 주류인 콘솔 게임시장으로 변화하였고 그에 따라 수만 장 팔리던 게임 패키지가 수십만 장, 수백만 장씩 팔리게 되면서 일본의 게임산업이 엄청나게 발전하게 되었다.

여기서 패미컴에 대해 잠깐 소개하자면 패미컴은 닌텐도 사에서 만들어져 1983년 7월 15일에 처음 발매된 자정용 게임기로 게임기 속에 게임이 내장되어 있었던 기존 방식에서 탈피하여 교체식으로 바꾼 것이 특징이다. 패미컴은 그 당시 로드 런너, 제비우스, 슈퍼마리오 브라더즈를 앞세워 총 6156만대나 되는 판매량을 기록할 정도로 역사적인 대히트를 쳤으며 패미컴을 위한 게임 소프트웨어 개발까지 존재했을 정도로 인기가 많았다.

이후 1989년 여름 세가에서 만든 최초의 16비트 게임기인 ‘메가드라이브’를 개발하여 2억 5천만 대를 팔아치우면서 패미컴의 자리를 위협하였다. 히트작으로 소닉(SONIC), 골든 엑스를 배출한 메가드라이브에 대응하기 위하여 닌텐도는 91년 8월 ‘슈퍼 패미컴’을 출시하였다. 당시 게임 제작사였던 캡콤의 ‘스트리트 파이터 2’가 많은 인기를 끌었는데, 이 게임이 슈퍼 패미컴에 이식되어 슈퍼 패미컴은 무려 4억 6천만 장에 달하는 판매량을 기록하였었다.

이러한 닌텐도 천하의 독주체제는 뒤집히게 된다. 1994년 12월 소니 사에서 출시한, 이름만 들어도 흔히들 아는 게임기인 ‘플레이스테이션’이 출시되었기 때문이다. 전 세계적으로 1억 대를 팔아치운 플레이스테이션에 대응하기 위해 닌텐도는 ‘닌텐도 64’를 출시하였으나 별다른 주목을 받지 못했고, 오히려 스퀘어 사에서 개발한 파이널 판타지 7이 대히트를 치고 일본 최대의 게임회사 중 하나인 반다이 남코가 소니의 진영에 붙게 되었다. 그 결과 소니의 플레이스테이션은 현재까지 일본 게임산업에서 최고의 자리에 군림하고 있다.

이렇게 발전한 일본 게임들의 특징에 대하여 간략하게 설명하자면 그 특징은 네 가지로 뛰어난 그래픽, 소재의 다앙성, 중독성, 그리고 IP를 활용한 2차 창작산업을 꼽을 수 있다. 일본은 최초로 3D게임을 개발하고 발전하고 있으며 가장 먼저 섬세한 그래픽을 표현한 나라이다. 게임의 종류도 슈퍼 마리오같이 뛰고 피하는 게임에서 완다와 거상까지 다양한 독창적인 게임이 존재한다. 그리고 수집 요소, 점수 시스템을 통해 유저가 계속 파고들게 만드는 슈팅 게임이나 다양한 숨겨진 요소를 통해 유저들이 파고들게 만드는 점도 있다. 더불어 마지막으로 IP를 활용한 2차 창작산업에 대해 꼽자면 IP를 활용한 스태츄, 인형, 만화, 영화, 소설, 아트북, 사운드트랙 등 다양하게 발달되어 있다.

# 일본의 게임산업의 발전에 영향을 끼친 문화적 배경

이러한 일본의 게임산업의 발전에 영향을 끼친 문화적 배경으로는 역시 네 가지를 꼽을 수 있다. 첫 번째는 게임기 개발사들의 치열한 경쟁이다. 패미컴의 독점시장 이후 소니의 PS와 세가의 Saturn, 닌텐도의 N64의 대결, 소니의 PS2와 세가의 DC, 닌텐도의 게임큐브, MS의 XBOX의 대결은 마치 적벽대전을 방불케 하는 치열함을 보여주었다. 콘솔 개발사들은 서로 시장을 장악하기 위해 피나는 경쟁과 노력을 했다.

두 번째는 게임 개발사들의 성장이다. 처음 게임 소프트웨어 개발자들의 위치는 그저 게임기에 들어갈 게임을 만들고 납품하는 역할에 그쳤으나 앞서 언급했던 슈퍼마리오, 소닉, 스트리트 파이터 2, 파이널 판타지 7와 같이 게임은 콘솔 게임사들의 경쟁 속에서 승패를 가로짓는 중요한 열쇠로 자리매김하게 되었다. 그래서 게임 개발사들 역시 양산형 게임이 아닌 자신들이 납품하는 게임기가 시장을 장악하게 만들기 위해 치열하게 노력했고 그 결실이 일본 게임을 세계가 인정하는 명품 게임들이 탄생하게 만드는 형태로 발전했다.

이러한 환경이 있다 해도 사람들이 관심을 가져주지 않는다면 게임산업이 크게 발전하기가 힘들다. 하지만 일본인들은 게임에 많은 관심을 가져왔으며 애니메이션이나 영화와 제휴를 하기도 했다. 이러한 활동이 일본의 게임산업을 키우는 데에 큰 역할을 했다. 이것이 세 번째로 일본 국민들은 불법 복제를 거의 사용하지 않으며 게임을 당연히 돈을 지불해야 하는 지적 재산권으로 인식한다. 돈이 없을 경우에는 활성화된 중고 게임시장을 이용한다고 한다.

마지막으로는 일본에서 이름을 날리는, 장인정신을 가지고 게임을 개발해 온 스타 개발자들의 활약이 있겠다. 이들은 단지 인기있는 게임을 개발하려는 것뿐만이 아니라 자기 자신에게도 만족감을 줄 수 있는 게임을 개발하기 위해 끝없이 고심하고 그러한 게임을 개발하기 위해 노력한 사람들이다. 파이널 판타지 7, 몬스터 헌터 시리즈, 데빌 메이 크라이 시리즈, 다크소울 시리즈와 세키로 등 단지 수익을 창출하기 위한 목적만이 아닌 장인정신을 가지고 만들어진 게임들은 하나의 트렌드를 형성하며 다크소울 시리즈에서 비롯된 용어인 ‘소울라이크’ 등 새로운 장르를 만들어내기도 한다. 그리고 그러한 게임들은 그들에게 많은 찬사와 돈과 명예를 쥐어준다.

현재는 비록 예전처럼 절대적인 우위를 점하고 있지는 않지만, 아직까지도 최강국의 위치를 고수하고 있는 일본의 게임산업이 발전할 수 있었던 문화적 배경은 이처럼 일본의 전국시대마냥 치열한 경쟁 속에서 살아남기 위한 고뇌와 그러한 모든 과정을 지지하고 응원할 줄 아는 일본인들의 저력이 아닐까 싶다.

# 참고문헌

<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=kangyang0625&logNo=50074953152&parentCategoryNo=&categoryNo=&viewDate=&isShowPopularPosts=false&from=postView> 일본의 게임산업