일본 게임기의 역사

21502829 김찬형

게임을 좋아하고 앞으로의 진로도 게임에 대한 쪽으로 갈 생각이기에 일본 게임의 역사에 대해 조사해보았다. 일본 게임의 역사라고 하니 너무 방대하고 두루뭉술한 부분이 많기 때문에 크게 2개의 일본 게임사를 통해 각 게임사의 역사와 닌텐도와 소니를 비교하며 알아보려고 한다.

 일본에서의 게임은 산업의 위치에서도 높은 비중을 차지한다. 그만큼 일본 게임이 세계적으로도 유명하고 큰 성공을 얻었기 때문이다. 그 성공과 유명세를 이끌었던 일본의 게임사로는 닌텐도, 소니, 남코, 캡콤, SNK 등 많은 게임사들이 있었다. 그렇기 때문에 일본은 비디오 게임의 성지로 불리우고 그 중에서도 아키하바라는 게임을 하는 모든 게이머들에게 게임 문화적 중심지가 되고 있다. 그 중에서도 닌텐도와 소니를 통해 일본 게임의 역사를 알아보려 한다.

 닌텐도

1889년 야마우치 후사지로라는 창립자가 화투 제조를 제조하는 상점으로 시작했다. 상점의 이름이 ‘닌텐도 곳파이’였고 1960년대 까지는 여러 사업을 했지만 실패를 경험하게 된다. 1970년대에 들어서 게임기로 눈을 돌리기 시작했다. 이때 닌텐도에서 처음 만들어진 휴대용 게임기가 ‘게임&워치’였고 ‘레이더 스코프’라는 아케이드 게임을 만들어서 일본 내에서는 성공하게 된다. 기세를 몰아 닌텐도의 첫 해외 지사인 닌텐도 오브 아메리카를 설립했고 미국에 앞서 말한 게임기와 게임을 수출했다. 하지만 인기를 끄는데 실패하게 되었다. 이에 1980년, 한 디자이너가 출시하지 않은 게임을 수정을 하여 닌텐도 오브 아메리카로 게임을 하나 보내게 되는데 이 게임의 이름이 ‘동키콩’이였다. 동키콩은 미국 전역에서 히트를 치며 몇 달만에 6만대 가량이 팔려나갔다. 그래도 회사가 건물의 월세를 미납하며 힘들어하고 건물주가 찾아와서 계속 항의를 했다. 그때 닌텐도 직원들이 떠올리고 건물주의 이름을 따서 만들게 된 게임이 ‘슈퍼 마리오 시리즈’ 인것이다. 마리오 시리즈의 캐릭터 또한 건물주와 생김새를 최대한 비슷하게 만들었다. 1983년말에는 아타리 쇼크 사태가 벌어져 게임 산업 전체에 큰 손실을 입게 되지만 닌텐도에서는 게임에 필요한 성능을 극대화시킨 게임기 ‘패미컴’을 만들어 발매하게 된다. 또한 닌텐도에서 일정 이상의 품질, 퀄리티인 게임에 닌텐도 라이선스를 주는 방식을 도입하고 전체적인 게임의 품질을 향상시켜 비디오 게임 산업과 게임기 시장을 다시 살려냈다. 이 시스템으로 북미/유럽에서 똑같은 닌텐도 시스템 ’NES’를 출시했고 아타리 쇼크라는 사태에서 비디오 게임 산업에 정점에 서게 된다. 이후 닌텐도는 ‘패미컴’에 이은 ‘슈퍼 패미컴’을 발매하고 일본의 양대 RPG인 ‘드래곤 퀘스트 시리즈’, ‘파이널 판타지 시리즈’가 전부 닌텐도로 몰리고 지금의 코나미에서 만든 ‘PC엔진’, 세가에서 만든 ‘메가 드라이브’ 게임기들을 제치고 엄청난 성공을 하게 된다. 1990년대 ‘슈퍼 패미컴’ 히트 이후에는 ‘버추얼 보이’라는 가상현실을 컨셉으로 내놓은 게임기가 출시한지 1년도 안돼서 실패를 하였고 닌텐도의 갑질에 못이긴 닌텐도 수하에 있던 서드파티들이 다른 회사로 이전했다. 결국 소니의 ‘플레이스테이션1’에 1위 자리를 뺏기고 ‘게임큐브’라는 게임기를 출시했지만 ‘플레이스테이션2’에 또다시 지게 되었다. 1996년도에서는 ‘닌텐도64’라는 게임기를 만들었고 같이 나온 게임 ‘슈퍼 마리오 64’, ‘젤다의 전설 시간의 오카리나’등의 게임이 나오며 3D게임의 기본이라 불리며 나름 영향력을 행사해 갔다. 하지만 휴대용 게임기 산업에서의 닌텐도는 압도적이였다. 1989년도에 나온 ‘게임보이’는 1996년까지 히트를 쳤고 전세계적으로 4000만대를 팔았다. 그 후 잠잠해져 갈 때쯤 ‘포켓몬스터’의 엄청난 히트로 게임보이의 독보적인 자리를 이어갔다. 다시 닌텐도의 게임과 게임기 산업으로 돌아와서 2004년 말 닌텐도에서는 소니의 ‘PSP’와 같은 시기에 ‘닌텐도DS’를 만들게 되는데 이 게임기는 대 히트를 치게 된다. 듀얼스크린과 터치스크린으로 엄청난 인기를 끌었고 2006년에는 ‘닌텐도 Wii’가 출시해 히트에 히트를 이어가게 된다. 하지만 닌텐도는 점점 하락세를 탔고 2010년엔 소니에 밀리게 된다. 2012년엔 닌텐도에서 ‘Wii U’를 출시했지만 평이 좋지않아 판매량이 저조했다. 하지만 같은 시기에 닌텐도에서 낸 휴대용 게임기인 ‘닌텐도 3DS’는 ‘Wii U’보다는 사정이 나쁘지 않아 같이 나온 게임인 ‘몬스터 헌터 4’의 닌텐도 출시로 경쟁사였던 소니의 ‘PS Vita’를 제치기도 했다. 닌텐도는 이후에 ‘닌텐도 스위치’를 발매하며 다시 시장에 자리매김하였고 최근에는 모바일로 시장을 바꾸며 세대와 유행에 맞춰 발걸음을 옮기고 있다.

소니

 1946년 초 창업자인 모리타 아키오와 이부카 마사루가 도쿄의 니혼바시 백화점에서 라디오 수리점으로 시작했다. 원래는 가전제품을 만드는 회사였지만 영역을 넓혀 비디오 게임 시장에 들어오게 되었다. 1995년 닌텐도에서 나온 소니는 ‘플레이스테이션1’을 만들어 출시했고 닌텐도의 ‘파이널 판타지 시리즈’가 이제 플레이스테이션으로 넘어가게 되며 성장세를 타기 시작했다. 2000년도에는 이미 닌텐도 ‘게임 큐브’와 다른 게임사들의 게임기들이 출시가 되었지만 3월 ‘플레이스테이션2’가 나오면서 다른 게임사들의 게임기를 제치며 엄청난 히트를 치게 되었다. ‘PS2’는 1억 6000만대 이상 팔리며 역대 게임기 최다 판매량을 기록하며 지금까지도 깨지지 않고 있다. 이에 이어 2006년엔 ‘플레이스테이션3’를 출시를 했지만 출시 초반에 마이크로소프트사의 ‘XBOX 360’에 밀렸다. ‘PS3’는 기존에 있던 ‘PS2’의 게임을 호환하지 않았기 때문이다. 하지만 소니는 계속 개량을 해 나가면서 2009년 ‘PS3 슬림’을 출시하는데 ‘언챠티드 2’나 ‘갓 오브 워 3’ 같은 명작들을 ‘PS3’를 통해 출시하면서 다시 성장세를 타게 되었다. 2008년에 개발 들어간 ‘플레이스테이션4’는 2013년 소니의 ‘플레이스테이션 미팅 2013’이라는 행사에서 ‘PS4’를 공식적으로 발표했다. ‘PS4’는 닌텐도의 ‘Wii U’와 ‘스위치’ 마이크로소프트사의 ‘XBOX ONE’과 경쟁했다. 하지만 ‘PS3’와는 다르게 출시 하자마자 폭발적인 인기를 끌었고 역대 콘솔 판매량 1,2,3위의 기록은 모두 플레이스테이션이 가지게 되었다. 플레이스테이션은 콘솔 게임기 시장에 새로운 바람을 불고 왔고 2020년에 출시한 ‘플레이스테이션5’는 기존에 있던 플레이스테이션들과는 다르게 한단계 밑인 ‘PS4’의 게임을 ‘PS5’사양으로 업그레이드가 되고 플레이가 가능했다. 따라서 4버전과 5버전중에 선택해서 게임을 할 수 있게 된 것이다.

게임의 역사

 1980년대 아타리 쇼크로 인해 게임산업이 무너져 갈 때쯤 닌텐도와 세가가 게임시장에 들어와 많은 도전을 하게 되었고 이때 만들어진 게임들이 ‘갤러그’, ‘스트리트 파이터’, ‘더블 드래곤’ 이였다.

 1985년 닌텐도는 패미컴으로 ‘슈퍼 마리오 브라더스’를 시작으로 86년도엔 ‘젤다의 전설’, 87년도엔 ‘록맨’, ‘파이널 판타지’를 만들었다.

 1990년에는 닌텐도에서 슈퍼 패미컴을 발매 하면서 게임보이의 게임들을 할 수 있었다.

 1994년에는 소니에서 플레이스테이션을 출시했고 1996년도에 닌텐도에서는 닌텐도 64를 출시했다. 90년대 비디오게임의 황금기로 불리며 ‘젤다의 전설 시간의 오카리나’와 ‘슈퍼 마리오 64’, ‘메탈기어 솔리드’, 파이널 판타지7’, ‘007 골든 아이’, ‘닌텐도 올스타! 대난투 스매시 브라더스’ 등의 게임들이 모두 90년대에 나오게 되었다. 이 당시에 우리나라에서는 ‘바람의 나라’를 넥슨에서 출시하게 된다.

 내가 생각하기엔 일본의 게임 역사는 닌텐도와 세가, 소니 같은 게임사들과 함께하였다고 생각이 든다. 게임기가 발전하면서 게임의 품질이 향상 되었고 게임기와 함께 게임을 같이 만들면서 게임사들의 자리를 지키는 모습이 보였다. 게임이 워낙 많고 종류가 다양하기 때문에 직접 다 찾아보고 게임을 하나하나 적어 볼 수는 없었지만 두 종류의 게임사의 역사를 찾아보면서 게임을 찾아보니 일본의 게임은 역시나 역사가 깊고 그만큼 게임에 대해 진심인 모습을 볼 수가 있었다.