[ 정보 처리 능력 ]

**게임 개발의 역사 정보 수집 및 정리**

인하대학교 미래인재개발원 문화콘텐츠프로그래밍

김예슬

1) 게임 개발의 역사



- 비디오 게임의 역사

비디오 게임의 역사는 1950년대 초까지 거슬러 올라간다. 당시 [컴퓨터 과학자](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%BB%B4%ED%93%A8%ED%84%B0_%EA%B3%BC%ED%95%99%EC%9E%90)들은 그들의 연구의 일부로서 단순한 게임과 시뮬레이션을 설계하기 시작했다. 비디오 게임은 1970년대와 1980년대 전까지 대중적인 인기에 도달 하진 못했다. [조이스틱](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%A1%B0%EC%9D%B4%EC%8A%A4%ED%8B%B1), 단추, 기타 컨트롤러를 사용한 비디오 [아케이드 게임](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%95%84%EC%BC%80%EC%9D%B4%EB%93%9C_%EA%B2%8C%EC%9E%84)과 [게임 콘솔](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%B9%84%EB%94%94%EC%98%A4_%EA%B2%8C%EC%9E%84_%EC%BD%98%EC%86%94) 및 [컴퓨터 화면](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%BB%B4%ED%93%A8%ED%84%B0_%ED%99%94%EB%A9%B4)의 그래픽스, [홈 컴퓨터 게임](https://ko.wikipedia.org/wiki/PC_%EA%B2%8C%EC%9E%84)이 대중에게 유입되었다. 1980년대 이후로, 비디오 게임은 대중적인 형태의 엔터테인먼트이자 현대 [대중문화](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8C%80%EC%A4%91%EB%AC%B8%ED%99%94)의 일부로 되었다. 초기 게임들 가운데 하나가 《[스페이스 워!](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%8A%A4%ED%8E%98%EC%9D%B4%EC%8A%A4%EC%9B%8C!)》 였으며, 컴퓨터 과학자들이 개발하였다. 초기 아케이드 비디오 게임은 1972년부터 1978년까지 개발되었다. 1970년대에 1세대 가정용 게임 콘솔이 등장하였고, 동시에 《[퐁](https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%90%81" \o "퐁)》과 다양한 복제 게임들이 모습을 드러냈다.

1970년은 [메인프레임](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A9%94%EC%9D%B8%ED%94%84%EB%A0%88%EC%9E%84) 컴퓨터 게임의 시대이기도 했다. 아케이드 비디오 게임의 황금기는 1978년부터 1982년까지였다. 대형의 그래픽스로 장식된, 동전으로 구동되는 기계에서 수행되는 [비디오 아케이드](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%B9%84%EB%94%94%EC%98%A4_%EC%95%84%EC%BC%80%EC%9D%B4%EB%93%9C)는 쇼핑몰에서 일반화되었으며 [아타리 2600](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%95%84%ED%83%80%EB%A6%AC_2600), [인텔리비전](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9D%B8%ED%85%94%EB%A6%AC%EB%B9%84%EC%A0%84)과 같은 유명한 가정용 게임 콘솔들은 사람들이 가정용 TV에서 게임을 즐길 수 있게 해 주었다. 1980년대 동안 게이밍 컴퓨터, 초기의 온라인 게임 및 휴대용 LCD 게임이 등장하였다. 이 시대는 1983년 비디오 게임의 몰락에 영향을 받았다. 1976년부터 1992년까지 2세대 비디오 게임 콘솔이 등장하였다.

8비트 장치였던 3세대 게임 콘솔은 1983년부터 1995년까지 등장하였다. 16비트 모델인 4세대 게임 콘솔은 1987년부터 1999년까지 등장하였다. 1990년대에는 아케이드의 재기와 몰락, 3차원 비디오 게임으로의 변화, 개선된 휴대용 게임 및 PC 게임이 있었다. 32비트 및 64비트 장치인 5세대 게임 콘솔은 1993년부터 2006년까지 있었다. 이 시기 동안 휴대전화 게임이 등장하였다. 2000년대 동안 6세대 게임 콘솔이 등장하였다. (1998~2013년) 이 시기 동안 온라인 게임과 모바일 게임이 중요해졌다. 7세대 게임 콘솔은 2005년부터 2012년까지 있었다. 이 시기는 일부 게임에 막대한 개발 예산이 필요했고 그 중 몇몇은 영화같은 그래픽스를 갖추었다. 사용자가 손을 사용하여 실생활 스타일 움직임으로 게임을 조작할 수 있게 한 [Wii](https://ko.wikipedia.org/wiki/Wii) 게임의 등장이 있었고, 캐주얼 PC 게임의 등장으로 게임을 하지 않는 사용자들에게까지 광고 되었다. 또, 비디오 게임에 [클라우드 컴퓨팅](https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%81%B4%EB%9D%BC%EC%9A%B0%EB%93%9C_%EC%BB%B4%ED%93%A8%ED%8C%85)이 등장하였다.

2013년에는 [닌텐도](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8B%8C%ED%85%90%EB%8F%84)의 [Wii U](https://ko.wikipedia.org/wiki/Wii_U), [닌텐도 3DS](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8B%8C%ED%85%90%EB%8F%84_3DS), [마이크로소프트](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A7%88%EC%9D%B4%ED%81%AC%EB%A1%9C%EC%86%8C%ED%94%84%ED%8A%B8)의 [엑스박스 원](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%97%91%EC%8A%A4%EB%B0%95%EC%8A%A4_%EC%9B%90), [소니](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%86%8C%EB%8B%88)의 [플레이스테이션 4](https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%94%8C%EB%A0%88%EC%9D%B4%EC%8A%A4%ED%85%8C%EC%9D%B4%EC%85%98_4)와 [플레이스테이션 비타](https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%94%8C%EB%A0%88%EC%9D%B4%EC%8A%A4%ED%85%8C%EC%9D%B4%EC%85%98_%EB%B9%84%ED%83%80)를 포함하여 8세대 게임 콘솔이 등장하였다. PC 게임은 아시아와 유럽에서 수십년에 걸쳐 상당한 시장 점유율을 차지하고 있으며 [디지털 배급](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%B9%84%EB%94%94%EC%98%A4_%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%9D%98_%EB%94%94%EC%A7%80%ED%84%B8_%EB%B0%B0%EA%B8%89) 덕분에 성장을 계속하고 있다. [스마트폰](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%8A%A4%EB%A7%88%ED%8A%B8%ED%8F%B0)의 개발 및 폭넓은 사용 덕택에 [모바일 게임](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%AA%A8%EB%B0%94%EC%9D%BC_%EA%B2%8C%EC%9E%84)이 영향력이 큰 요인으로 되고 있으며, 과거에는 게임에 관심이 없는 사람들 및 비디오 게임 콘솔과 같은 전문 하드웨어의 지원을 받지 못하는 사람들에게까지 도달하게 되었다.

- 비디오 게임의 정의

"비디오 게임"이라는 용어는 수십 년에 걸쳐 순수 기술적 정의에서 새로운 계열의 상호작용 엔터테인먼트를 정의하는 포괄적인 개념으로까지 발전하였다. 기술적으로 비디오 게임이 되는 상품의 경우 화면에 래스터 영상을 만들어내는 [음극선관](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9D%8C%EA%B7%B9%EC%84%A0%EA%B4%80)(CRT)에 전달되는 영상 신호가 필요하다.[[1]](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%B9%84%EB%94%94%EC%98%A4_%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%9D%98_%EC%97%AD%EC%82%AC#cite_note-Wolf_2007-1) 이러한 정의는 디스플레이 대신 프린터나 [전신 인자기](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%A0%84%EC%8B%A0_%EC%9D%B8%EC%9E%90%EA%B8%B0)에 출력하는 초기 컴퓨터 게임들, [벡터 스캔](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%B2%A1%ED%84%B0_%EA%B7%B8%EB%9E%98%ED%94%BD%EC%8A%A4) 모니터에 렌더링하는 게임들, 현대의 고선명 디스플레이로 즐기는 게임들, 대부분의 휴대용 게임 시스템을 배제할 수 밖에 없다.[[2]](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%B9%84%EB%94%94%EC%98%A4_%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%9D%98_%EC%97%AD%EC%82%AC#cite_note-2) 기술적인 관점에서 이러한 것들은 "전자 게임"이나 "컴퓨터 게임"으로 부르는 것이 적절하다.[[3]](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%B9%84%EB%94%94%EC%98%A4_%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%9D%98_%EC%97%AD%EC%82%AC#cite_note-Wolf_2012-3)

그러나 오늘날 "비디오 게임"이라는 용어는 순수 기술적 정의에서 벗어나 더 넓은 기술을 아우른다. 정의가 빈약하긴 하지만 현재 "비디오 게임"이라는 용어는 상호작용적인 보너스 요소를 통합하는 전자 논리 회로로 제조된 하드웨어에서 즐기면서 디스플레이에 플레이어의 동작의 결과를 출력하는 게임을 아우르는 것이 보통이다.[[4]](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%B9%84%EB%94%94%EC%98%A4_%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%9D%98_%EC%97%AD%EC%82%AC#cite_note-4) 더 넓은 정의로 이동됨으로써 최초의 비디오 게임은 1950년대 초에 등장하였고 대학교와 대기업에서 연구 프로젝트에 널리 적용되었다.