

일본 게임속에 나타난 한국 역사의 왜곡 사례에 관한 연구

The Study on the Distorted Instances of Korean History in Japanese Game

고병희
예원예술대학교

Ko Byeong-Hee
Yewon Arts Univ.

요약

최근 일본의 역사교과서 왜곡문제와 과거 침략에 대한 망언과 함께 올해 끊임없이 제기되는 일본의 독도 영유권 주장으로 한일관계가 악화되고 있는 시점에서, 본 논문은 일본 게임 속에 나타난 한국의 역사왜곡 사례에 대해 연구하였다. 게임 속에서 한국 역사의 왜곡 사례는 일본, 중국, 서양 게임들 모두에서 나타나는 현상이지만 그 중에서도 특히 일본 게임에서 그 정도가 심하게 나타나고 있다. 현재는 인터넷의 발달과 문화 개방의 영향으로 국내 청소년들과 외국인들이 역사를 왜곡한 게임을 쉽게 접할 수 있어 한국에 대한 잘못된 역사인식을 심어줄 위험성이 있으며 그에 대한 대책과 체계적인 접근이 필요하다.

Abstract

The relations between the two countries, Korea and Japan, are growing worse because of the matter of distorting Korean history, absurd remark for aggressive war, and claiming Tokdo by Japan. At the point of time, I research the distorted instances of Korean history in Japanese game. The distorted instances of Korean history in game are existed in any countries' game such as China and The West; however, Japanese game takes distorted instances too far. Teenagers in the interior of a country and people from other countries easily access the distorted game because of the development of Internet and promoted cultural exchange among nations so it is necessary that systematic countermeasure should be set.

I. 서론

최근 일본의 역사교과서 왜곡 문제와 과거 침략역사와 관련한 망언, 그리고 올해 들어 불거진 동해 표기 문제, 독도 영유권 주장과 관련된 발언들로 인해 한일관계가 상당히 악화되어 국민적 반감이 확산되고 있는 가운데 해외 게임 개발사 중 일본이 제작한 각종 게임물에서 특히 우리나라 역사왜곡이 심각한 것으로 드러나고 있다.

본 논문에서는 먼저 일본의 게임중에서 한국의 역사를 왜곡한 사례를 살펴보고, 그 문제점과 영향, 우리의 대응방안에 대하여 연구하였다.

II. 일본 게임속의 한국역사 왜곡 사례

1. 전략시뮬레이션게임 '삼국지 10' 사례

일본 코에이사의 PC용 전략시뮬레이션게임 '삼국지' 시리즈는 지난 1987년 1편이 출시된 이래 전 세계적으로 수백만 장이 팔린 바 있으며 국내에서도 '삼국지9'편까지 80만 장 가까이 팔리며 인기를 끌어왔다. 그러나 '삼국지' 시리즈의 집대성이라고 평가받고 있는 '삼국지10'은 2004년 11월 국내 영상물등급심의

위원회(이하 영등위) 사전심의에서 역사 왜곡문제로 보류 판정을 받았다. 지금까지 사행성이나 선정성, 폭력성으로 보류판정을 받는 게임은 많지만 역사왜곡 문제로 심의가 보류된 경우는 처음이었다.

영등위의 심의보류 판정사유는 '삼국지10'이 한반도 근처의 군사거점으로 '낙랑'이란 지명을 사용한 것이 한반도를 마치 중국 영토의 일부처럼 보이게 해, 역사 왜곡과 문화 주체성을 훼손할 우려가 있다는 점이었다[1][2].

이것은 최근 중국의 동북공정 등으로 만주 지역의 역사 문제가 첨예한 이슈가 되고 있는 상황에서 민감한 사항이 아닐 수 없다.

이에 대해 게임유통사인 코에이코리아가 일본 코에이사의 협조를 얻어 심의에서 문제가 있었던 부분들에 대해 '낙랑'이란 지명을 '동답'으로 고치고, 위치 또한 이동시키는 수정작업을 진행해 결국 재심사에서 '전체이용가' 판정을 받으며 국내에 출시하였다.

그러나 '삼국지 10'의 국내 출시는 코에이측이 국내 판매를 위해 한국관에 한해 역사 문제가 제기된 부분을 수정한 것이어서 또 다른 논란거리가 발생할 소지를 내포하고 있다[3].



▶▶ 그림 1. 수정작업을 거치기전 '삼국지 10'지도의 일부

2. '삼국지 10 스페셜팩' 사례

코에이사는 삼국지 시리즈 10편을 기념해 따로 일본판 확장팩인 '스페셜팩'을 만들고 여기에 아시아 각 나라 유명 장수들을 넣었는데 그 중에는 삼국지와 상관없는 이순신, 을지문덕 장군 등이 등장한다.



▶▶ 그림 2. '삼국지 10 스페셜팩'에 나오는 이순신 장군

그런데 '이순신 장군' 캐릭터의 능력치를 아주 낮게 묘사하여 임진왜란 때 이순신 장군에게 패퇴당한 장수들보다 못한 B급 수준으로 설정하고 있다.

아무리 자국의 적장이었다 해도 일본인뿐만이 아닌 다른 나라 사람들도 즐기는 게임에 이렇게 눈에 떨 정도로 능력치를 깎는 것은 분명 문제가 있으며 유치한 수준의 역사 왜곡이라고 밖에 할 말이 없다[4].

게다가 이순신 장군을 설명하는 '열전'에는 '李氏朝の名將' 즉 이씨조선의 명장이라 표현되어 있다. 이씨조선은 일본이 조선을 폄하시켜 부르는 말로 우리나라의 정통성마저 부정하는 철저한 일제의 잔재인 것이다. 이뿐만 아니라 코에이사는 전략시뮬레이션게임 '신장의 야망'에서 임진왜란에 참전하여 이충무공에게 번번이 패했던 일본 장수들의 능력치를 스페셜 S급으로 설정하고 화려하게 포장하고 있다[5].

3. '대항해시대 4' 게임 사례

삼국지 시리즈와 함께 국내 게이머들에게 친숙한 PC게임 '대항해시대'는 자신만의 함대를 구성해 전 세계를 여행하며 중세 시대의 낭만을 느낄 수 있는 시뮬레이션게임이다.

하지만 '대항해시대 4'에서는 조선의 수도가 한양이 아닌 경성으로 표기되어 있으며, 경성에 무령왕릉이 있다고 하는 등 지명이나 유물 같은 사실 관계에서 몇 가지 오류가 존재하고 있다. 경성은 일제 식민사관이 그대로 배어있는 이름이다. 이는 한 나라의 수도가 아니라 일제 식민지하의 일개 도시로 전락시킨 것이다. 한양과 경성의 의미를 알고 있는 한국의 게이머들이야 그렇다 치더라도 일본이나 서양의 게이머들이 게임을 플레이한다면 조선의 수도를 경성으로 오인할 여지가 많다[4][5].

4. 대전격투게임 '소울 칼리버 2' 사례

'소울 칼리버 2'는 일본 남코사의 PS2용 3D 대전격투게임으로 2003년 10월 소니컴퓨터엔터테인먼트코리아(SCEK)를 통해 국내에 정식 발매되어, 국내 게이머들 사이에서도 2004년 최고의 그래픽 게임으로 선정된 바 있는 인기게임이다.

그러나 국내 발매 이후 '조선'(朝鮮, Korea)을 '이씨조선'(李朝, Lee Dynasty Korea)으로 표기해 게이머들 사이에서 역사 왜곡 문제가 제기돼, 국내 발매판만 '조선'(朝鮮)으로 명칭이 수정되고 일본, 북미, 유럽판에는 여전히 '이씨조선'(李朝, Lee Dynasty Korea)으로 표기되어 한국 유저들의 질타를 받았다.

이는 그동안 왜곡된 역사 교과서로 한국의 역사를 교육 받은 남코의 개발자들이 '이씨조선'(李朝)이란 잘못된 명칭을 올바른 역사로 인식하고 있어, 일본의 역사교육이 얼마나 왜곡되었고 그러한 교육을 받은 사람들이 어떠한 결과물을 창조하는지 증명하는 사건이 되었다[4][6][7].



▶▶ 그림 3. 조선을 '이씨조선'으로 표기한 '소울 칼리버 2'

5. 역사시물레이션게임 '징기스칸' 사례

일본 코에이사의 역사시물레이션 게임인 '징기스칸'은 국내에선 그렇게 큰 인기는 아니지만 일본에서는 꾸준히 발매되고 있는 게임이다.

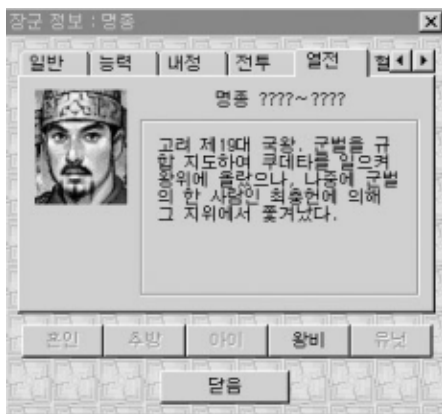


▶▶ 그림 4. 고려를 변방의 약소국으로 묘사한 징기스칸 4'게임

원조비사라고 명명된 '징기스칸 2'는 원나라뿐만 아니라 일본, 고려, 4한국, 이슬람 왕조, 서유럽 국가들도 선택해서 플레이 할 수 있는데 고려를 한낱 변방의 약소국으로 묘사하여 고려의 역사를 축소하고 있으며, 이것은 '징기스칸 4'까지 이어지고 있다. 더 심각한 역사왜곡은 충숙왕의 둘째 아들인 공민왕의 왕비 노국공주가 충숙왕의 부인으로 되어 있다는데 있다.

또한 코에이사는 '징기스칸 4'에서 고려의 무신정변과 삼별초에 대해서도 잘못된 역사 해석을 내리고 있다.

이 게임은 시나리오에서 고려를 선택하면 명종으로 플레이할 수 있는데, 명종을 소개하는 열전을 보면 고려 19대 왕으로 군벌을 규합 지도, 쿠데타를 일으켜 왕위에 올랐다고 나와 있다. 하지만 이것은 사실과 다르다. 명종은 정중부, 이의방 등이 무신의 난을 일으켜 고려 18대 왕 의종을 폐위, 그 자리에 추대된 왕이다. 결코 명종 자신이 직접 반란을 주도한 일은 없다.



▶▶ 그림 5. 명종이 무신정변을 일으켰다고 표현한 징기스칸 4'게임

뿐만 아니라 이 게임에서는 삼별초의 항쟁을 반란으로 규정하고 있는데, 삼별초는 단순한 반란이 아닌, 나라의 자주권을 지키려는 대몽항쟁인 것이다. 막강한 몽고에 맞서 끝까지 저항했던 삼별초가 한낱 반란군으로 표현된 것은 문제가 있는 대목이다.



▶▶ 그림 6. 김통정을 삼별초의 지도자로 표기한 징기스칸 4'게임

또한 삼별초의 지도자로 김통정이 나오는데 이는 잘못된 사실이다. 실질적인 삼별초의 지도자는 김통정이 아닌 배중손이며, 김통정은 배중손이 전사하자 삼별초군 잔여세력을 이끌고 제주도로 들어가 최후까지 대몽항쟁을 펼쳤던 인물이다[4][5].

6. '현대대전략 2005:호국의 방패 이지스함대' 사례

최근 일본의 게임개발사인 시스템소프트가 2005년 11월 발매한 X-box용 시물레이션게임 '현대대전략2005:호국의 방패, 이지스 함대'는 대표적인 역사왜곡 게임으로 알려져 이를 둘러싸고 논란이 확대되고 있다. 이 게임이 논란의 중심에 있는 것은 한일 관계의 가장 민감한 부분을 다루고 있기 때문이다.



▶▶ 그림 7. 대표적 역사왜곡 게임인 '현대대전략 2005'

이 게임은 일본 자위대가 한국에 의해 불법 점거된 다케시마(독도의 일본명)를 되찾은 뒤 제주도까지 제압한다는 내용을 포함하고 있을 뿐만 아니라 자위대의 북한 핵시설 공격, 센카쿠 열도 전투에서 중국군 무찌르기 등 주변국을 온통 적대국으로 묘사했으며, 또한 일본이 유엔 상임이사국으로 진출해 중앙아시아 분쟁에 개입한다는 자화자찬식 줄거리도 포함돼 있다.

이 같은 우경화 경향은 이미 전작인 ‘현대대전략 2004’에서 북한 반란에 개입해 정권을 교체하는가 하면, ‘현대대전략 2002’에서는 독도 점령 시나리오 등으로 극우적인 성향을 그대로 드러냈었다.

특히 개발사인 시스템소프트의 스텝 중 한명이 ‘대동아전쟁 시리즈’, ‘이상한 나라의 자위대’ 등 극우파 성향의 소설을 쓴 우익인사라는 것이 알려지면서 게임 발매를 통한 숨은 의도가 있는 것 아니냐는 의혹을 받아왔다.

결국 이 같은 역사왜곡 때문에 ‘현대대전략’ 시리즈는 중국과 한국에서 판매 금지와 함께 아직 출시도 못 하고 있다.

그러나 그 동안 독도 영유권 문제나 동해 표기, 역사교과서 왜곡 문제 등으로 한·일 관계가 불편해진 마당에 이런 전례 없던 ‘극우 게임이 출시되어 이제는 게임을 통해 군사적 대응도 정당화 할 수 있다고 게이머들을 부추기게 아니냐는 점에서 이번 사례는 매우 우려된다고 할 수 있다[8][9].

7. 대전략 포터블 사례

2005년 말 소니의 휴대용게임기인 PSP용으로 제작, 발표된 전략시뮬레이션게임 ‘대전략 포터블’은 한국 전쟁을 배경 시나리오로 채택하고 있어 논란이 되고 있다. 일본 중견 게임사인 겐키가 개발한 이 게임의 시나리오를 살펴보면 게임 내에서 적대국으로 등장하는 K민국, N인민국 외에 주변국인 J국, A합중국, R공화국, C공화국처럼 영문 이니셜로 직접적인 언급을 피하고 있지만, 이들 국가의 무기 소개 페이지를 보면 K민국 보병 유닛의 국적이 한국(KOREA), N인민국 보병의 국적이 북한(NORTH KOREA), J국 보병의 국적이 일본(JAPAN)으로 표기되고 있어 한국, 북한, 일본, 미국, 러시아, 중국 등이 거의 실명 그대로 등장함을 쉽게 알 수 있다.



▶▶ 그림 8. 한국전쟁 시나리오를 담고 있는 ‘대전략 포터블’

게임에서 한국 민족사 최대의 비극이라 일컬어지는 6.25가 다시 발생한 것처럼 가정하고 일본이 이를 해결하도록 했다는 점은 한일 관계의 특수성에 비추어 보아 주변국에 대한 기본적인 예의를 갖추지 않은 것은 물론이고 갈수록 강해지고 있는 일본의 우경화 경향에 우려를 낳게 하고 있다[8][10].

이러한 역사 인식은 게임에만 그치지 않는다. 일본인 스스로가 저지른 침략 전쟁에 대한 반성보다는 ‘우리는 연합국의 희생자’라는 관점을 영화, 만화, 애니메이션 등에서도 담고 있다. 단순히 역사적 의식을 배제하고 게임플레이를 해보면 재미있을 수도 있지만, 그것의 탄생에는 이와 같은 역사에 대한 그릇된 인식과 반성의 결여, 또 그것을 죄의식 없이 상품화하고 즐기는 일본의 분위기가 녹아있는 것이다[4].

III. 역사왜곡 게임의 문제점과 대응방안

1. 역사왜곡 게임의 문제점

최근 인터넷의 발달과 일본 대중문화의 개방 이후 일본산 게임들은 일반인들 누구나 손쉽게 접할 수 있다. 그러나 게임 속에 현실을 재구성해 보여주는 표현방식에서 우리 역사를 왜곡하거나 축소하고 일본에 유리하게 해석된 내용이 자주 보이는 건 그냥 넘길 일이 아니다.

앞에서 살펴본 문제된 게임들은 게임 회사의 시나리오 작가들이 한국에 관한 오류가 많은 왜곡된 역사 교과서 자료를 활용해 게임을 개발하기 때문에 이들의 그릇된 역사 인식이 게임에 그대로 반영되고 있는 것이라 추측되며, 이들이 만든 게임을 보고 자란 전 세계 청소년들에게 반복적으로 잘못된 역사 인식을 심어줄 수 있고, 또 다른 역사왜곡 게임이 개발되는 악순환이 반복될 수 있다는데 문제의 심각성이 있다.

과거 문제된 일본 게임의 경우 판타지 성격이 강했던데 반해 최근에 역사왜곡 논란이 있는 일본 게임들은 현실에 근거해 논란을 가중시키고 있어 아직 역사인식이 완벽하게 정립되지 않은 초등학교생과 청소년들에게 나쁜 영향을 미칠까봐 심히 우려된다.

뿐만 아니라 이러한 역사왜곡 게임의 영향으로 잘못된 역사를 그대로 받아들인 젊은이들이 10년 후 각 분야의 리더가 됐을 때 자랑스런 우리의 고유 문화와 역사는 물론 한국 자체의 정체성이 사라질 위기에 처할 수도 있음을 우리는 심각히 인식해야 할 것이다[1][9][11][12][13][14].

2. 역사왜곡 게임에 대한 대응방안

현재 국내에 출시되는 게임은 영등위에서 심의결과 보편타당한 역사적 사실을 악의적으로 왜곡하여 민족사적 정통성을 심각하게 훼손하는 간행물은 청소년유해간행물로 판정하여 수입

과 유통을 규제하고 있다. 그러나 국내 발매를 막는다고 해도 문제는 여전히 남아있다. 수많은 해외 유저들이 역사왜곡 게임을 플레이하는 것에는 아무런 손을 쓸 수 없기 때문이다. 따라서 국내발매 보류는 단순한 미봉책일 뿐이며 외국에서 유통되는 한국역사를 왜곡한 문화콘텐츠에 대한 대책이 절실함과 더불어 한국의 역사를 해외에 바로 알리기 위한 체계적인 접근이 필요하다[1][15].

역사왜곡 문제는 이제 정부나 일부 학계에서만 해결할 사안 이 아닌 국민 전체가 나서야 할 문제이며, 최근 게임강국, 인터넷 선진국, 한류열풍 등 외국인들의 한국에 대한 관심이 높아지는 지금이야 말로 잘못된 한국역사를 바로잡고 제대로 된 역사 알리기에 적기라고 판단된다.

단순히 역사왜곡 사례를 발견하는 단계에 머물러서는 더 이상의 발전이 없으며 잘못된 사실을 바로 잡고 이를 직접 세계에 알리는 작업이 병행되어야 한다. 특히 온라인 게이머나 네티즌들의 역할이 무엇보다 절실하다. 이제 게임 유저들도 역사의식 과 문제의식을 가지고 게임을 통해 자신들의 의견을 자신있게 표출해 내는 모습을 보여주어야 할 때이다.

국내 콘솔게임 커뮤니티 루리웹이 남코사가 제작한 '소울 칼리버' 게임의 역사 왜곡 부분에 대해 수정을 요구한 활동, 외국 매체에 대한 모니터 역할과 '한국 역사 바로 알리기' 활동을 전개하고 있는 사이버 외교사절단 반크(VANK)의 활동은 대표적인 사례이다[6][11].

또한 최근 게임업계가 게임이 제2의 교과서이며 역사 바로잡기의 최적의 공간임을 인식하여 역사적 고증을 바탕으로 천년의 신화, 바람의 나라, 임진록 시리즈, 태조왕건, 해상왕 장보고, 군주온라인, 거상, 충무공전, 광개토태왕정벌기, 불멸의 이순신, 북벌같은 우리 역사를 배우고 바로 알릴 수 있는 게임을 개발하여 서비스하고 있는 것은 바람직한 일이라고 할 수 있다.

IV. 결 론

앞의 사례에서 살펴본 것처럼 현재 한국 역사를 왜곡한 일본 게임들이 많이 있음을 알 수 있었으며, 이러한 역사 왜곡 사례가 발견될 때마다 국내에서 유통되는 게임은 수정을 요구할 수 있지만 우리의 손이 미치지 못하는 외국에 유통되는 많은 게임들 중 발견되지 않은 오류까지 합할 경우 왜곡은 훨씬 다양할 것이라 판단된다.

앞으로도 정부나 학회 그리고 국민이 우리 역사에 대한 확고한 의식없이 지지부진하고 있는 사이 역사왜곡 게임은 계속 나올 것이다.

인터넷이 대중화된 현대에서 게임은 누구나 쉽게 즐길 수 있는 오락거리이기 때문에, 역사를 왜곡한 게임을 접하는 국내

외 청소년들이 아무런 비판의식 없이 그대로 받아들일 수 있고 또 잘못된 역사 인식을 심어줄 수 있다는 점에서 매우 위험하다고 할 수 있다.

따라서 이제 우리도 여태껏 간과해 왔던 우리 역사에 대해 진지하게 생각해보고 이를 게임 속에서 부활시키는 작업을 꾸준히 진행하여야 할 것이다. 그러기 위해서는 역사자료에 대한 철저한 연구와 고증을 거쳐 제대로 된 한국의 역사를 담고 있는 재미있는 게임을 개발하고 이를 전세계 게이머들에게 전달할 수 있는 체계적인 접근이 필요한 시점이다.

■ 참 고 문 헌 ■

- [1] <http://sports.hankooki.com> (스포츠한국 2004.11.22)
- [2] <http://www.inews24.com> (아이뉴스24 2004.11.24)
- [3] <http://www.inews24.com> (아이뉴스24 2005.01.03)
- [4] <http://www.heraldbiz.com/Wagle>
(헤럴드 생생뉴스2005.04.18)
- [5] 이덕규, '게임속 왜곡된 우리역사, 게임메카
(www.gamemeca.com), 2004.08.14
- [6] <http://www.yonhapnews.co.kr> (연합뉴스 2005.06.29)
- [7] <http://www.dt.co.kr> (디지털타임스 2005.06.30)
- [8] <http://www.inews24.com> (아이뉴스24 2006.01.09)
- [9] <http://www.chosun.com> (조선일보 2005.10.14)
- [10] <http://kuki.stoo.com> (쿠키뉴스 2006.01.10)
- [11] 이덕규, '역사왜곡 바로잡기, 우리 모두의 몫', 게임메카
(www.gamemeca.com), 04.11.16.
- [12] <http://www.munhwa.com> (문화일보, 2006.03.02)
- [13] http://news.khan.co.kr/kh_news (경향신문, 2005.07.13.)
- [14] <http://www.segye.com> (세계일보, 2005.12.07)
- [15] <http://www.yonhapnews.co.kr> (연합뉴스 2005.07.14)