
일본 게임에 나타난 한국 역사의 왜곡사례와 대응방안 연구

The Study of Countermove and Distorted Instances about Korean History in Japanese Game

고병희

예원예술대학교 만화게임영상학부

Byeong-Hee Ko(gamecodi@naver.com)

요약

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

■ 중심어 : | 일본게임 | 한국역사 | 역사왜곡 |

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 Dokdo 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.

■ keyword : | Japanese Game | Korean History | History distortion |

I. 서론

최근 일본의 역사교과서 왜곡 문제와 과거 침략역사와 관련한 망언, 동해 표기 문제, 그리고 2006년 들어 불거

진 독도 영유권 주장과 관련된 발언들로 인해 한일관계가 상당히 악화되고 국민적 반감이 확산되고 있다.

이러한 시점에서 본 연구는 국내외에서 유통되고 있는 일본 게임들에 나타난 한국역사의 왜곡 사례를 분석하고

접수번호 : #060607-002

접수일자 : 2006년 06월 07일

심사완료일 : 2006년 06월 17일

교신저자 : 고병희, e-mail : gamecodi@naver.com

이에 대한 대응방안에 대해 연구하였다.

본 논문은 먼저 2장에서 일본의 게임 중에서 한국의 역사를 왜곡한 대표적인 사례를 살펴보고, 3장에서는 역사 왜곡 게임의 문제점과 대책에 대하여 사례를 곁들여 거론하였으며, 결론에서 일본 게임의 역사왜곡 형태와 그에 대한 우리의 대응방안을 정리하여 제시하였다.

II. 일본 게임의 한국 역사 왜곡 사례

1. '삼국지 10' 게임 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 팔린 인기있는 게임이다. 그러나 최근 제작된 '삼국지' 시리즈의 집대성이라고 평가받고 있는 '삼국지10'은 2004년 11월 국내 영상물등급심의위원회(이하 영등위)의 사전심의에서 역사왜곡 문제로 보류 판정을 받았다. 지금까지 국내에서 사행성이나 선정성, 폭력성으로 보류 판정을 받는 게임은 많지만 역사왜곡 문제로 심의가 보류된 경우는 처음이었다.



그림 1. 수정작업 전 '삼국지 10' 맵 지도의 일부

영등위의 심의 보류 판정 사유는 '삼국지 10' 게임이 한반도 근처의 군사거점으로 '낙랑'이란 지명을 사용한 것이 한반도를 마치 중국 영토의 일부처럼 보이게 해, 한국역사 왜곡과 문화주체성을 훼손할 우려[1][2]가 있다는 점이었다.

이것은 최근 중국의 동북공정 등으로 고구려사의 중국 역사 편입 논란이 첨예한 이슈가 되고 있는 상황에서 민감한 사항이 아닐 수 없다.

결국 일본 코에이사는 국내 발매판에 대해 심의에서 문제가 되었던 '낙랑'이란 지명을 '동답'으로 고치고, 위치 또한 이동시키는 수정작업을 진행해 제심사에서 '전체이용가' 판정을 받으며 국내에 출시하였다.

그러나 '삼국지 10'의 외국 출시판은 수정 없이 유통되고 있어 또 다른 논란거리가 발생할 소지를 내포하고 있으며, 이 게임을 플레이하는 외국 유저들에게 잘못된 역사인식을 심어줄 우려[3]가 있다.

2. '삼국지 10' 게임 스페셜팩 사례

일본의 코에이사는 삼국지 시리즈 10편 발매를 기념해 별도로 확장팩인 '스페셜팩'을 만들고 여기에 아시아 각 나라의 유명 장수들을 넣었는데 그 중에는 삼국지와 상관없는 이순신, 을지문덕 장군 등이 등장한다.

그런데 '이순신 장군'의 캐릭터 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 낮게 설정한 것은 분명 문제가 있으며 유치한 수준의 역사왜곡[4]이라고 할 수 있다.



그림 2. '삼국지 10 스페셜팩'에 나오는 이순신 장군

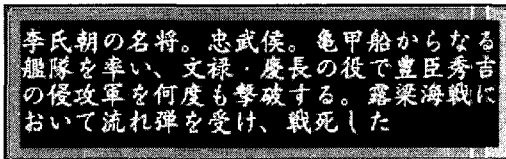


그림 3. 이순신 장군을 이씨조선의 명장이라 설명한 열전 소개 장면

게다가 이순신 장군을 설명하는 정보창의 '열전'란에는 '李氏朝の名將' 즉 이씨조선의 명장이라 표현되어 있다. 이씨조선은 일본이 조선을 폄하시켜 부르는 말로 우리나라의 정통성마저 부정하는 철저한 일제의 잔재인 것이다.

3. '대항해시대 4' 게임 사례

삼국지 시리즈와 함께 국내 게이머들에게 친숙한 PC 게임 '대항해시대'는 자신만의 함대를 구성해 전 세계를 여행하며 중세시대의 낭만을 느낄 수 있는 일본 코에이사의 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 수도를 일제 식민지하의 일개 도시로 전락시킨 것이다. 한양과 경성의 의미를 알고 있는 한국의 게이머들이야 그렇다 치더라도 일본이나 서양의 게이머들이 이 게임을 플레이한다면 조선의 수도를 경성으로 오인할 여지[4][5]가 많다.

4. '소울 칼리버 2' 게임 사례

'소울 칼리버 2'는 일본 남코사의 PS2용 3D 대전격투 게임으로 2003년 10월 국내에 정식 발매되어, 국내 게이머들 사이에서도 2004년 최고의 그래픽 게임으로 선정된 바 있는 인기게임이다.

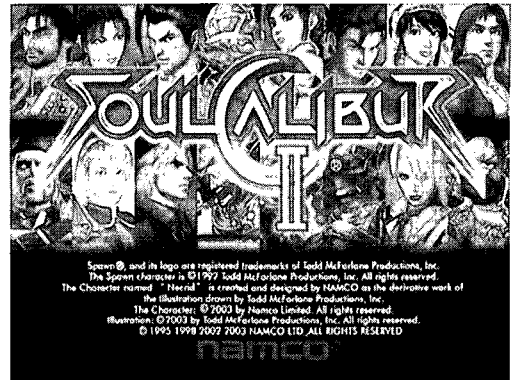


그림 4. 캐릭터 국적 표기가 잘못된 '소울 칼리버2'

그러나 게임에 등장하는 '홍윤성', '성미나' 한국인 캐릭터의 국적 소개 장면에서 '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 외국 출시판에는 여전히 '이씨조선'(李朝) (Lee Dynasty Korea)으로 표기되어 한국 유저들의 질타를 받은바 있다.

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

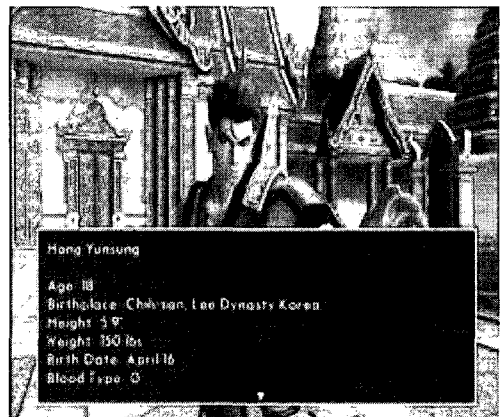


그림 5. '홍윤성' 캐릭터의 국적을 '이씨조선'으로 표기한 장면

5. '징기즈칸 4' 게임 사례

일본 코에이사의 역사시뮬레이션게임인 '징기즈칸'은 국내에선 그렇게 큰 인기는 없었지만 일본에서는 꾸준히 발매되고 있는 게임이다.

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

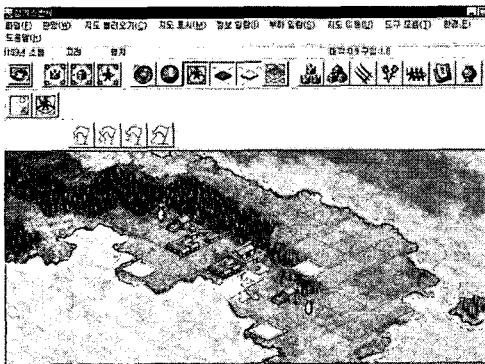


그림 6. 고려를 약소국으로 묘사한 '징기즈칸 4'

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

이 게임은 시나리오에서 고려를 선택하면 명종으로 플레이할 수 있는데, 명종을 소개하는 열전을 보면[5] 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 폐위시키고 그 자리에 추대된 왕이다. 결코 명종 자신이 직접 반란을 주도한 일은 없다.

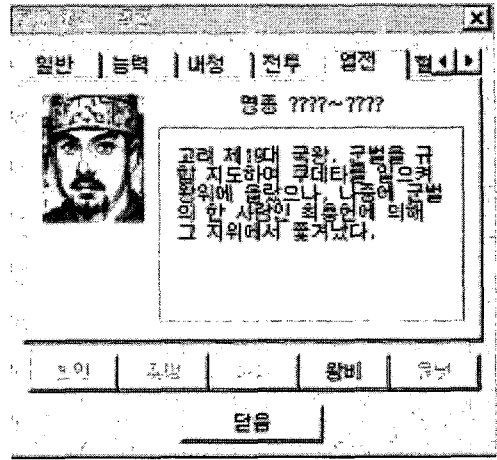


그림 7. '징기즈칸 4' 게임의 고려 명종 소개 열전

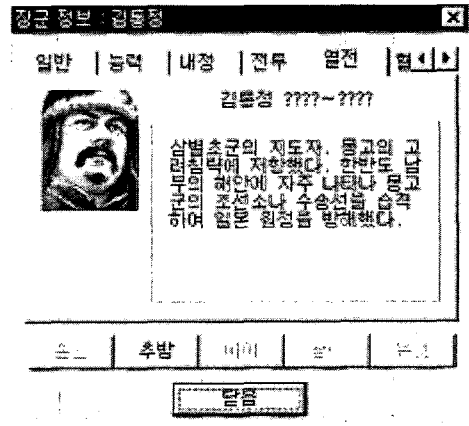


그림 8. 김통정을 삼별초의 지도자로 표기한 장면

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.

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.

6. '현대대전략 2005:호국의 방패 이지스함대'

게임 사례

최근 일본의 게임개발사인 시스템소프트사가 2005년 11월 발매한 X-box용 시뮬레이션게임 '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 부분인 독도를 포함한 영토문제를 다루고 있기 때문이다.

이 게임은 일본 자위대가 한국에 의해 불법 점유된 다케시마(독도의 일본명)를 되찾은 뒤 제주도까지 제압한다는 내용을 포함하고 있을 뿐만 아니라 자위대의 북한 탄도미사일 공격에 대한 방어 및 핵시설 공격을 다루고 있다.



그림 9. 대표적 극우성향 게임인 '현대대전략 2005'

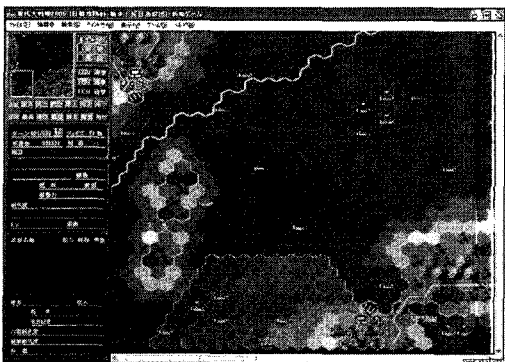


그림 10. 어선으로 위장한 한국 해군의 공격으로 전쟁이 일어난 것처럼 표현하고 있는 게임시나리오 '일한공방전-습격! 반일 어선단' 게임진행 화면



그림 11. 일본 이지스함과 한국 장보고함의 대결 장면

또한 중국에 의한 센카쿠 열도 침략을 대비하기 위해 이지스 함대가 필요하다고 설명하고, 센카쿠열도 전투에서 중국군 무찌르기 등 주변국을 온통 적대국으로 묘사하고 있으며, 더 나아가 일본이 유엔 상임이사국으로 진출해 중앙아시아 분쟁에 개입한다는 자화자찬식 줄거리도 포함[8]돼 있다.

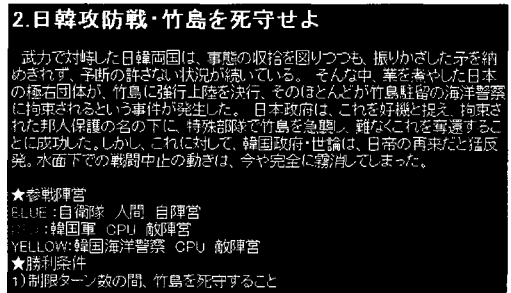


그림 12. 게임미션 2편 '일한공방전-다케시마를 사수하라' 시나리오 소개 장면

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 게임 개발사인 시스템소프트의 제작스팀 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 못하고 있지만, 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 의혹과 함께 이런 게임의 제작, 출시 사례는 매우 우려할만한 사안[9][10]이라 할 수 있다.

7. '대전략 포터블' 게임 사례

2005년 말 소니의 휴대용게임기인 PSP용으로 제작, 발표된 전략시뮬레이션게임 '대전략 포터블'은 한국 전쟁을 배경 시나리오로 채택하고 있어 논란이 되고 있다.

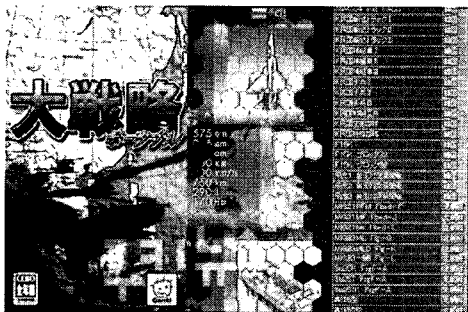


그림 13. '대전략 포터블' 게임의 등장국가와 무기

국, N인민국 외에 주변국인 J국, A합중국, R공화국, C공화국처럼 등장 국가를 영문 이니셜로 직접적인 언급을 피하고 있지만, 이들 국가의 무기 소개 페이지를 보면 해당 국가의 국기와 함께 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.

이 게임에서 한국 민족사 최대의 비극이라 일컬어지는 '6.25 전쟁'이 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 대한 우려[9][11]를 낳게 하고 있다.

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 게임 플레이를 해보면 재미있을 수도 있겠지만, 그것의 탄생에는 이와 같은 역사에 대한 그릇된 인식과 반성의 결여, 또 그것을 죄의식 없이 상품화하고 즐기는 일본의 분위기가[4]가 녹아있는 것이다.

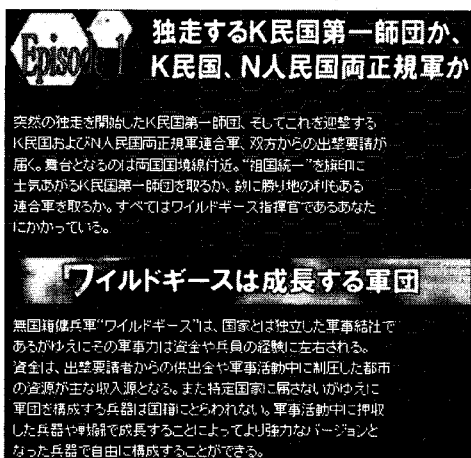


그림 14. 한반도 내전을 묘사한 게임시나리오

일본 중견 게임사인 켄키사가 개발한 이 게임의 시나리오를 살펴보면 게임 내에서 적대국으로 등장하는 K민

III. 역사왜곡 게임의 문제점과 대책

1. 역사왜곡 게임의 문제점

최근 인터넷의 발달과 일본 대중문화의 개방 이후 일본산 게임들은 일반인들 누구나 손쉽게 접할 수 있다. 그러나 게임 속 현실을 재구성해 보여주는 표현방식에서 한국의 역사를 왜곡하거나 축소하고, 일본의 역사를 미화하고 유리하게 해석된 내용이 자주 보이는 건 문제가 있다.

앞에서 살펴본 논란이 된 게임들은 게임 개발사의 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 청

소년들에게 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 강했던 데 반해 최근에 역사왜곡 논란이 있는 일본 게임들은 현실에 근거해 혼란을 가중시키고 있어 아직 역사인식이 완벽하게 정립되지 않은 초등학교와 청소년들에게 나쁜 영향을 미칠까봐 심히 우려된다.

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

2. 역사왜곡 게임에 대한 대책

현재 국내에 출시되는 게임은 영등위에서 심의결과 보편타당한 역사적 사실을 악의적으로 왜곡하여 민족사적 정통성을 심각하게 훼손하는 간행물은 청소년유해간행물로 판정하여 수입과 유통을 규제하고 있다. 그러나 국내 발매를 막는다고 해도 문제는 여전히 남아있다. 역사왜곡 사례가 발견될 때마다 국내에서 유통되는 게임은 수정을 요구할 수 있지만 외국에 유통되는 많은 게임들과 발견되지 않은 오류까지 합할 경우 역사왜곡사례는 훨씬 다양할 것이라 판단되며 수많은 해외 유저들이 역사왜곡 게임을 플레이하는 것에는 아무런 손을 쓸 수 없기 때문이다.

따라서 국내발매 보류는 단순한 미봉책일 뿐이며 외국에서 유통되고 있는 한국역사를 왜곡한 게임콘텐츠에 대한 대책이 시급한 시점이며, 앞으로도 정부나 학계, 업계, 국민이 우리 역사에 대한 확고한 의식 없이 지지부진하고 있는 사이 역사왜곡 게임은 계속 나올 것[15]이다.

역사왜곡 문제는 이제 정부나 일부 학계에서만 해결할 사안이 아닌 국민 전체가 나서야 할 문제이며 최근 게임강국, 인터넷 선진국, 한류열풍 등 외국인들의 한국에 대한 관심이 높아지는 지금이야말로 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 절실하며, 게임 유저들도 역사의식과 문제의식을 가지고 게임을 통해 자신들의 의견을 자신 있게 표출해 내는 모습을 보여줘야 할 때이다.

대표적인 사례로는 국내 콘솔게임 커뮤니티 루리웹이 남코사가 제작한 ‘소울 칼리버 2’ 게임의 역사왜곡 부분에 대해 수정을 요구한 활동, 한국역사를 표현한 외국 매체에 대한 모니터 역할과 ‘한국역사 바로 알리기’ 활동을 전개하고 있는 사이버 외교사절단 반크(VANK)의 활동[6][12]을 들 수 있다.

또한 국정홍보처는 해외홍보원이 운영하는 대한민국의 대표 영문 홈페이지에서 한국 역사에 대한 오류를 게시하는 신고센터를 운영[16]하고 있다.

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 전 세계 게이머들에게 전달하는 것이 필요하다.

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

IV. 결론

한국 역사에 대한 왜곡 논란이 있는 일본게임들의 사례를 종합적으로 살펴보면 한국 역사의 잘못된 해석 및 오류 표현, 잘못된 역사교과서 및 참고자료를 반영한 왜곡된 역사 소재 게임의 개발, 의도적인 한국역사 축소와 일본 역사 미화, 일본 우경화 경향 반영과 한반도 정세를 악용하여 상품화 한 게임들의 형태가 나타남을 알 수 있다.

따라서 현재 국가간 문화콘텐츠 개방과 일상생활이 된

정보화 시대에서 한국 역사를 왜곡하여 출시되고 있는 국내의 게임콘텐츠에 대한 대책이 절실함과 더불어 한국의 역사를 지키기 위한 우리 모두의 노력과 해외에 바로 알리기 위한 체계적인 접근이 필요하다.

이에 본 논문에서는 한국 역사를 왜곡한 게임의 등장을 방지하고 이를 시정하기 위한 각계의 대응 방안을 다음과 같이 정리하고 결론을 맺고자 한다.

1. 정부 및 관련 산하기관

- 국내 출시 게임에 대한 심의 및 역사왜곡 게임에 대한 수입과 유통을 규제(영등위)
- 한국역사 정보 제공 단체 및 사이트 지원
- 한국 역사 및 전통문화를 소재로 한 게임 개발, 마케팅 지원
- 한국 역사 소개 영문 홈페이지 운영 및 오류 신고센터 운영(국정홍보처)
- 해외 문화콘텐츠 제작사에 대한 리서치 및 요구 정보 수집, 역사 자료 외국어 버전 제작 제공

2. 게임업계

- 역사적 고증을 거쳐 제대로 된 한국의 역사를 담고 있는 게임을 개발 유통
- 이벤트 행사 개최로 게임을 통한 올바른 한국역사 인식 확산 유도

3. 학계

- 한국 역사에 대한 활발한 연구와 학술자료 배포

4. 민간단체

- 한국의 역사를 해외에 바로 알리기 위한 조직 구성 및 활동 전개
- 한국역사 관련 사이트 운영 및 커뮤니티 활동
- 한국역사 관련 해외 출판물 오류 시정 프로젝트 수행

5. 게임유저 및 네티즌

- 한국 역사를 표현한 외국 매체에 대한 모니터 역할
- 역사왜곡 사례 신고 및 수정 요구 의견 표출

참고 문헌

- [1] <http://sports.hankooki.com> (2004.11.22)
- [2] <http://www.inews24.com> (2004.11.24)
- [3] <http://www.inews24.com> (2005.01.03)
- [4] <http://www.heraldbiz.com/Wagle> (2005.04.18)
- [5] 이덕규, '게임속 왜곡된 우리역사, 게임메카' (2004. 08. 14)
- [6] <http://www.yonhapnews.co.kr> (2005.06.29)
- [7] <http://www.dt.co.kr> (2005.06.30)
- [8] <http://www.ss-alpha.co.jp/products/ds2005.html>
- [9] <http://www.inews24.com> (2006.01.09)
- [10] <http://www.chosun.com> (2005.10.14)
- [11] <http://www.genki.co.jp/games/strategy/>
- [12] 이덕규, '역사왜곡 바로잡기, 우리 모두의 몫', 게임메카 (04.11.16)
- [13] <http://www.munhwa.com> (2006.03.02)
- [14] http://news.khan.co.kr/kh_news (2005.07.13.)
- [15] <http://www.yonhapnews.co.kr> (2005.07.14)
- [16] http://www.korea.net/about/kor_err_reporting_list.asp

저자 소개

고 병 희(Byeong-Hee Ko)

중신회원



- 2004년 2월 : 중부대학교 일반대학원 정보과학과 게임전공 박사과정 수료
 - 2001년 1월 : 라이트 게임 이사
 - 2003년~현재 : 예원예술대학교 만화게임영상학부 교수
 - 2004년~현재 : 누리사업(디지털 애니메이션 영상인력 양성사업) 책임교수
 - 2004년~현재 : 전주컴퓨터게임엑스포 게임콘텐츠공모전 심사위원 및 조직위원
 - 2006년~현재 : 게임아카데미 교재개발 편찬위원
- <관심분야> : 게임 디자인, 3D 애니메이션, 모바일 콘텐츠, 디지털 스토리텔링