

캐릭터육성게임기 타마고치의 진화과정과 의미

Meaning & progress of character rearing game, Tamagotchi

주저자: 오철훈

건국대학교 대학원 디자인학과 박사과정

Oh Cheol-Hoon

Konkuk university

공동저자: 윤대영

한국디자인진흥원

Yoon Day-Young

KIDP

1. 서론

- 1.1 연구배경 및 목표
- 1.2 연구대상, 범위 및 방법

2. 휴대용게임기

- 2-1. 휴대용게임기의 정의
- 2-2. 휴대용게임기의 변천

3. 타마고치의 탄생

- 3-1. 타마고치의 정의
- 3-2. 타마고치의 생성

4. 타마고치의 진화

- 4-1. 타마고치에 대한 초기의 반응
- 4-2. 타마고치의 진화단계
- 4-3. 타마고치의 방향-미래

5. 타마고치 쇠락과 의의

- 5-1. 마케팅적 한계
- 5-2. 형태적 한계
- 5-3. 기술적 한계
- 5-4. 타마고치의 의의

6. 결론

참고문헌

논문요약

캐릭터산업과 연계된 디지털기술은 전자 애완동물이라고 하는 디지털시대의 새로운 개념을 만들어냈다. 주머니안의 디지털 가상현실을 실현한 타마고치는 다양한 디지털 장비 속으로 들어가 새로운 생명력을 불러일으키고 있다. 고가의 디지털 휴대용게임기가 아닌 저렴한 상품임에도 불구하고 독특한 게임을 위한 기기로 출시된 타마고치는 시대적 감성에 부합하여 게임기시장에 큰 영향을 미쳤다. 그러나 타마고치는 한 번의 붐으로 끝나고 최근엔 기술력을 바탕으로 고성능화 되고 있는 휴대용게임기와 휴대용기기들

이 나타나고 있다. 초기의 타마고치의 개념은 사용자의 분신 또는 애완동물 이상의 모습으로 사회적 맥락을 기초로 하여 시대적 감성에 적합하게 휴대기기에 새롭게 구현되어야 할 것이다. 단지 고성능의 휴대용기기 안에 숨어 있는 기능이 아니라, 새로운 감성적 요소로서의 콘텐츠가 된다면 휴대용 디지털기기를 인간에게 더욱 감성적이고 친숙한 존재로 인식하게 해줄 것이다.

주제어

타마고치, 휴대용게임기, 캐릭터

Abstract

The digital technique which is connected with character industry made a new concept about the digital era. Tamagotchi which realized digital virtual reality in the pocket is giving a life with various digital equipments. Despite it is cheap device which is not the expensive digital Handheld Game Console, Tamagotchi which was produced for the unique game affects on game market with the contemporary sense. Tamagotchi seems to be boom temporary. Recently Handheld Game Consoles and Mobile devices are increases which are based on High technology. Concept of Tamagotchi should be installed in Mobile devices as being benefiting the contemporary sense on the social context. According to being able to use a sensitivity element, it is changing to my avatar or fondling machinery. So, digital device becomes the existence which is familiar and sensitivity in the human being.

Keyword

Tamagotchi, Handheld Game Console, Character

1. 서론

1.1 연구배경 및 목표

어느 한 시기에 유행하던 상품과 그 안에 구현된 기술이 새로운 상품과 기술의 등장에 따라 서로 경쟁

하다가 진 쪽이 시장에서 사라지는 것에 대해 소비자들은 매우 자연스럽게 받아들인다. 기존 시장에서 우위를 점하는 측이나, 새로운 상품과 기술을 무기로 기존 시장에 진입하려는 경쟁자들이나 모두 소비자들에게 민감한 것은 당연한 일이다.

흔히 새로운 상품과 기술이 기존의 경쟁자를 이기는 이유는 그 경쟁자가 가진 한계를 넘어서고 문제를 해결하기 때문이다. 소비자들에게 불편한 점이 많았다거나 가격에 비해 제공되는 가치가 적을 때 그것을 극복하는 대안을 제시하는 상품과 기술에 소비자들이 주목한다는 것이다. 그러나 상품의 역사를 들여다보면, 상품 안에 구현된 기술이 새로운 상품의 기술보다 뒤떨어졌다고 해서 반드시 그 상품을 소비자들이 외면하는 것은 아니라는 것을 발견하게 된다.

디지털시대 신세대들의 생활에 필수품이 된 휴대용 게임기에 관해 조사하던 중, 1996년에 일본에서 만들어져 전 세계 어린이들에게 유행했던 타마고치 몇 년 만에 시장에서 사라졌다가 2004년에 다시 시장에 나타났다는 것을 발견했다. 더구나 기능과 형태가 뚜렷하게 달라진 것도 없이 초창기 모델 그대로였다. 이에 대해 복고풍 시장의 일시적 유행이라고 생각할 수 있다. 흥미로운 것은, 한국에서는 현대인들의 필수품이자 첨단 정보기기인 휴대폰의 대기모드에 타마고치가 나타났다. 단순히 같은 형태의 복고가 아닌 전혀 다른 매체에 새로운 형태로 복귀한 것이다.

초중고생들이 주머니 안에 가지고 다니며 놀던 휴대용 게임기 타마고치와 최신 휴대폰 시장의 치열한 경쟁 한복판에 등장한 타마고치, 이 둘은 분명 모양도 다르고 다루는 방식도 다르지만 '타마고치한다'라는 일반 동사의 범주에서 통용된다. 과연 초창기에 유행하던 타마고치는 왜 갑자기 시장에서 사라진 것일까? 수년 만에 다시 일본시장에서 등장한 돌아온 타마고치는 무엇을 의미하는 것일까? 최신 한국의 휴대폰 안에서 부활한 타마고치는 과거의 타마고치와 어떤 관련이 있는 것인가? 최신 휴대용 게임기에 다양한 형태로 나타나는 전자애완동물은 타마고치와 어떤 관련이 있을까?

이러한 의문을 해결하기 위해 타마고치의 탄생과 진화과정에 집중하여 본다면 디지털 시대가 가져온 변화를 사람들이 어떻게 받아들이고 적응해갔는지, 디지털시대에 우위를 차지하는 상품과 기술의 중요한 요건이 무엇인지를 풀어내는 단초가 될 것이다. 디지털시대가 도래하면서 다양한 신기술을 구현한 제품만이 살아남는 것이 아니라 타마고치처럼 다른 요소로 써도 동시대 최고의 제품으로 영향을 미칠 수 있다는 것을 밝히고 디지털 휴대장비(휴대게임기, 휴대폰

등)들이 오로지 첨단기술에만 주목할 것이 아니라 새로운 가치를 만들기 위해서는 기술외적인 부분에 중점을 두고 연구해야 한다는 것을 조망하고자 한다.

1.2 연구대상, 범위 및 방법

타마고치는 휴대용게임기기중의 한 요소임으로 휴대용게임기기의 변천 속에서 타마고치의 의의를 찾고자 한다. 그래서 연구대상은 휴대용게임기들과 타마고치 1, 2세대 및 후속 상품이며 연구범위는 각 대상기기들의 변천 속에서 시장에 살아남는데 주요한 요인들을 찾고 타마고치의 특징과 비교한다. 타마고치를 내장한 디지털기기들(MP3나 휴대폰을 중심)과 타마고치와 유사한 사용방법을 지닌 온라인게임들과 로봇들도 조사 대상의 일부분으로 포함 시킨다.

연구방법으로는 첫째, 휴대용게임기의 변천을 알아보고 그 속에서의 성공의 주요 요인을 찾아본다.

둘째, 타마고치의 탄생과 진화과정을 알아보고 휴대용게임기의 변천과정에서의 의의를 조사하되 기술적, 조형적, 사회적 맥락을 기초로 나누어 분석한다.

- 기술적 요소: 소프트웨어, 하드웨어
- 조형적 요소: 형태, 화면 표현 방법
- 사회적 요소: 시대적 사회정황, 가격 등

셋째, 타마고치와 경쟁이 될 수 있는 휴대용기기들 속에서 유사한 타마고치를 찾아보고 이들이 타마고치의 성장과 쇠락에 어떠한 영향을 미치고 있는지 조사하며 화면 밖으로 나타나는 타마고치의 유사사례들을 조사한다.

2. 휴대용게임기

2.1. 휴대용게임과 휴대용게임기의 정의

휴대용게임은 휴대용기기(휴대폰, PDA, 휴대용게임기 등)에서 이용하는 게임으로 정의할 수 있다.¹⁾ 휴대용게임의 분류는 플레이형별, 장르별, 이용방식별, 프로토콜별로 분류가 가능하다. 플레이형별로는 내장형게임, 1인용, 멀티플레이형으로 구분된다.

구분	정의 및 특징
내장형(임베디드형)	<ul style="list-style-type: none"> - 가장 초보적인 형태의 휴대용게임 - 휴대용기기(휴대폰, PDA, 휴대용게임기 등)에 내장된 게임으로, 이용자가 선택할 수 있는 선택폭이 제한적 - 초기에는 트래픽이 필요하지 않아 서비스의 개념으로 바라보기 어려우나 최근에는 내장형 게임에도 트래픽이 필요하도록 개발되고 있으며, SMS(Short Message Service)를 통해서 트래픽을 전송
1인용/네트워크	<ul style="list-style-type: none"> - 로컬(Local) 또는 네트워크에 연결하여 사용자 혼자 진행하는 게임 - 보통 5분을 넘지 않는 단순한 게임 - 주로 WAP(Wireless Application Protocol)으로 전송
멀티플레이어/네트워크	<ul style="list-style-type: none"> - 로컬(Local) 또는 네트워크에 여러 사용자가 동시에 진행하는 게임 - 비동기(asynchronous)게임이 많음

1) 정재규, "미국, 중국 및 일본의 문화적 특성과 게임시장 비교 연구", (호서대: 석사논문, 2005), P33

	- 사용자는 다른 사용자의 움직임이 끝날 때까지 기다리지 않기 때문에 사용시간에 기반을 둔 가격모델의 모바일 게임 환경에 적합
--	--

[표 1]모바일게임의 플레이형태별 분류2)

휴대용게임기(Handheld game console)란 게임기 중에서 들고 다닐 수 있게 소형화된 게임기를 가리킨다. 컴퓨터, 비디오 게임에 있어서는 비디오게임기의 한 분류이며, 화면/소리 출력장치(극히 일부분의 경우 소리 출력장치만)가 게임기에 내장된 형태를 지닌다. 초기에는 [표 1]에서 내장형으로 구분이 되었으며 이는 또다시 소프트 내장형과 소프트 교체(ROM 카트리지를 교체)로 나뉜다.

휴대용게임기는 잠시 남는 시간에 플레이하기 쉽다는 점이 보다 다양한 사용자 계층을 만들어냈다.³⁾

2.2. 휴대용게임기의 변천

70~80년대에 많은 업체들은 휴대형과 Tabletop형 게임기기를 생산하였으나 게임을 교체할 수가 없었다. 그 중 형태를 통합하여 마텔(Mattel)사⁴⁾는 세계최초의 스포츠게임을 장착한 LED화면 휴대용게임기(1977~1978)를 선보였다. 70년대 후반에 이르러 카트리지를 교환하는 방식의 게임기가 시장에서 중요하다는 인식이 대두 되었으며 동시에 하나의 게임만을 즐길 수 있는 스탠드-얼론(stand-alone) 게임기⁵⁾의 시장도 확실한 성장세 속에 있었다. 이러한 이유로 게임 교환형 휴대용게임기가 밀턴 브레들리(Milton Bradley)사에 의해 1979년 마이크로비전(Microvision)이라는 이름으로 출시된다. 마이크로비전은 LCD화면으로 구성되었으나 16X16의 해상도와 인기 게임소프트의 부재로 인해 시장에 오래남지 못한다.⁶⁾ 그러나 게임교체가 가능하고 휴대가 용이한 휴대용게임기의 특징을 잘 나타내고 있었다. 1980년 닌텐도(Nintendo)사는 Game & Watch(G&W)시리즈를 시장에 내놓았다. 게임교체방식은 아니었으나 동키콩, 슈퍼마리오, Balloon Fight 등 다양한 게임들을 출시했으며 십자키⁷⁾의 적용은 현재까지 휴대용 게임기기의 표준이 되었다.

2) 김태방, "모바일 게임의 사용의도 및 선행요인에 관한 연구", (성신여대: 석사논문, 2004), P.26.

3) 황태균. "컨버전스 제품의 구매의도 및 만족도에 관한 연구". (동의대: 석사논문, 2008), P.27.

4) 1999년 반다이(Bandai)사와 세계시장 공동마케팅을 구축한다, <http://www.bandai.co.jp/e/releases/images/3/495.pdf> P6 2009.1.28

5) 휴대용게임기(Handheld Game Console)의 전신

6) 이러한 이유로 1990년 초 마이크로비전은 게임시장에서 사라졌다.

7) Cross shaped directional pad(D-pad)



[그림 1] Mattel/ Microvision/ Game & Watch

1989년 닌텐도(Nintendo)사는 ROM 카트리지를 교환할 수 있는 흑백 게임보이(Game Boy)⁸⁾를 출시한다. 게임보이는 흑백스크린이 너무 작고 처리능력이 부적절하다는 비판도 있었으나 초기비용의 절감과 배터리의 경제적 사용이 가능해 표준 배터리를 사용할 수 있는 장점을 가지게 된다. 같은 해 아타리(Atari)사⁹⁾는 화려한 그래픽과 뛰어난 성능을 지닌 컬러휴대용게임기 Lynx¹⁰⁾를 출시한다. 좌우로 길어진 형태를 가졌으며 최대 17명의 플레이어와 연결이 가능했다. 하지만 크기와 무게가 휴대용게임기의 범위를 넘어가고 만다.



[그림 2]Game Boy/ Atari Lynx

1990년 NEC 홈 일렉트로닉스사는 PC엔진 GT를 장착하여 PC게임이 가능한 Turbo Express를 출시한다. Turbo Express는 TFT 액정(2,6 inch)을 사용하여 512컬러를 구현하는 한편 64K 메모리와 2개의 6820 CPU를 장착하고 별도로 TV튜너를 제공함으로써 외부모니터와 연결도 가능한 최고의 성능 이었다.¹¹⁾ 같은 해 세가(Seга)사는 게임기어(Game Gear)를 출시했다. 당대 3번째 컬러 휴대용게임기로 세가 마스터 시스템(Seга master system)을 기반으로 만들어져 다양한 게임을 제공할 수 있었으나 건전지 6개로 3시간 밖에 사용 못하는 단점을 가지고 있다. 1997년 타이거일렉트로닉스(Tiger Electronics)는 인터넷 접속이 되는 PDA스타일의 게임컴(Game.com)을 출시한다. 하지만 단지 TEXT상태의 인터넷과 메일을 사용할 수 있었을 뿐 on-line 게임을 위한 것은 아니었다.

90년대 초 많은 휴대용게임기들이 다양한 성능을 자랑하며 출시되었으나 배터리의 문제가 대두되었다. 당시 컬러지원이나 고성능 하드웨어는 배터리를 빨리 소모하였다. 반면 닌텐도(Nintendo)사 흑백 게임보이는 적절한 성능, 싼 가격, 튼튼하고 비교적 가벼운 무

8) 2000년당시 판매 대수 1억대 돌파

9) 미국회사로 70년대 아케이드 흑백전자 비디오게임의 제왕, 대표작 탁구"Pong"

10) 2000년 당시 판매 대수 200만대

11) 가격이 무려 44,800엔이었다. 당시 게임보이 8,000엔, 게임기어 19,800엔

고'와 시계를 뜻하는 '위치'를 합성하여 만든 일본식 이름이다. 타마고치는 전자기기에 들어있는 비트맵 형태의 애완동물을 사용자가 직접 기르고 함께 놀 수 있도록 만든 캐릭터육성 게임기의 원조였다.

3.2. 타마고치의 생성

타마고치가 나오기 전 만화왕국 일본에서는 전자 게임기의 강자 닌텐도가 포켓몬이라고 하는 TV만화, 만화영화를 출시했다¹⁵⁾. 포켓몬은 포켓몬스터의 줄임말로 글자 그대로 '주머니 속 괴물'이라는 뜻이다. 주인공이 가지고 있는 야구공만한 몬스터 볼에 포켓몬들이 들락날락하며 위급할 때마다 나타나 악당과 싸운다는 흥미진진한 만화와 영화는 나오자마자 큰 인기를 끌었고 수백여 가지 캐릭터가 연이어 나와 어린이들은 포켓몬의 이름과 스토리를 외우고 다녔다.

특히, 얼핏 보면 쥐 같기도 하고 토끼나 햄스터 같기도 한 노란색 포켓몬 피카츄는 포켓몬게임의 최종 획득목표로서 초중고생들의 학용품 캐릭터마저 휩쓸어 대부분 어른들에게도 강한 인상을 남겼다.

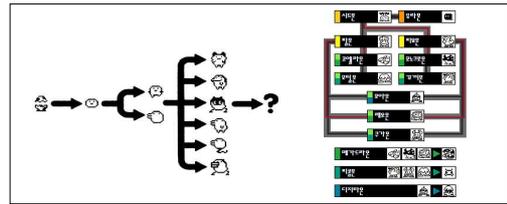
닌텐도에 밀리던 경쟁사 반다이는 포켓몬에 대항하는 경쟁상품으로 디지몬을 내놓았다. 디지몬이나 포켓몬이나 변형되고 진화하는 몬스터인 것은 같지만, 두 가지 큰 차이점이 있었다. 첫째로 디지몬의 활동무대는 사이버세계였다. 포켓몬이 현실세계의 인간과 악당들에 맞서 싸우는 몬스터였다면, 디지몬은 사이버세계에서 힘을 발휘하는 몬스터로서, 디지털시대에 만들어진 디지털공간이라는 개념이 처음으로 등장한 캐릭터라고 할 수 있다. 또한 포켓몬이 변신과정에서 보여주는 섬뜩한 광선과 같은 자극적인 부분을 없앴으로써 좀 더 부담감 없이 다가갈 수 있었다.



[그림 6] 포켓몬중 피카츄¹⁶⁾와 디지몬¹⁷⁾

타마고치는 디지몬이 나오기 직전에 만들어졌다. 최초의 타마고치에는 병아리가 들어있었다. 이 병아리는 시간이 되면 먹이를 주고 밤이 되면 잠을 깨워야 잘 자라는 전자 동물이었다. 어린이들은 잘 때도 타마고치를 머리맡에 두고 소리를 내면 잠을 깨어 만지작거렸다. 만화 속에서만 보던 장난감을 손에 쥐는 것은 자동차나 로봇, 인형이나 공룡과 같이 소형 미

니어쳐 형태나, 세우면 눈을 뜨고 눕히면 눈을 감는 소꿉놀이 바비인형 정도가 고작이었으나, 타마고치는 기존 장난감과 차원을 달리하여 쌍방향 정보전달을 하는 최초의 전자애완동물을 만들어낸 것이다. 그러나 타마고치안에 살던 귀여운 병아리는 곧이어 디지몬이라고 하는 타마고치에게 자리를 내주었다.



[그림 7] 초기 타마고치/ 디지몬 타마고치¹⁸⁾

타마고치는 이제 기존의 캐릭터산업에 디지털기술이 결합되어 만화영화에서만 보았던 캐릭터를 직접 경험하게 해주는 동시에 주머니 속에 가지고 다니면서 만화속의 주인공 흉내도 낼 수 있도록 현실감을 더해준 전자 장난감이 된 것이다. 포켓몬이 주머니에 들어가는 귀여운 몬스터라면, 디지몬은 디지털 몬스터다. 디지몬은 타마고치 안에 살면서 주인이 키우는 대로 내공을 쌓았다가, 다른 타마고치와 맞붙어놓으면 싸움도 할 수 있는 새로운 기능이 첨가되었다. 혼자 가지고 노는 게임기가 아니라 여럿이 모여 디지몬의 실력을 겨룰 수 있었기 때문에 타마고치는 최고의 인기를 구가할 수 있었다.

4. 타마고치의 진화

4.1. 타마고치에 대한 초기의 반응

1998년 시립대학교의 논술고사 문제는 '컴퓨터가 만들어내는 가상공간 그리고 가상현실이 인성에 어떤 부정적 영향을 미치는지 논하라'였다. 여기서 흥미로운 것은 시험의 문제가 '인성에 어떤 영향을 미치는가'를 논하는게 아니라 아예 처음부터 '어떤 부정적 영향을 미치는지 논하라'고 했다는 점이다. 당시 컴퓨터에 대한 사회의 인식과 사회적 분위기가 어떠했는지 짐작할 수 있다. 실제로 타마고치가 나오자마자 초등학교에서는 타마고치의 휴대나 사용을 금지하고 교육적 차원에서 단속하기도 했는데 비단 한국만의 일이 아니었다. 당시 분위기를 엿볼 수 있는 일간신문 기사를 보면,

"초.중.고생들로부터 폭발적인 인기를 모으고 있는 타마고치에 대해 교육부가 등교시 휴대금지조치를 취하자 학부모들이 낮시간 동안 이를 대신 돌보느라고 애를 먹고 있다. 현재까지 ... 어린이 학생들은 물론 대학생들이나 젊은 여성 직장인들도

15) 포켓몬 녹/적 게임(1996.2) / TV만화(1997.4) / 만화영화(1998.7) 포켓몬 뉴스 나옹일보, <http://pokehoon.g3.cc/paper/museum/pokemon.html> 2009.1.28

16) 포켓몬중의 한 캐릭터 <http://cafe.naver.com/hwsh2579/1>

17) <http://cafe.naver.com/digimon3/13>

18) 타마고치안에서 자라는 초기타마고치와 디지몬의 캐릭터 변화과정

타마고치 게임에 폭 빠진 경우가 많아...최근 타마고치 때문에 5명 이상의 직장인이 해고된 것으로 알려진 싱가포르의 경우처럼, 우리나라도 현재의 타마고치 열풍이 신중 사회문제로까지 비화...¹⁹⁾

이상의 정황으로 미루어 볼 때, 당시 타마고치의 출현으로 인한 사회의 충격과 여파는 대단했다. 하지만 뒤이어 급속하게 발전한 디지털기술과 인간의 감성에 근접해가는 인터페이스 디자인 개발에 의해 초기의 이 같은 혼란과 우려가 점차 진정된다.

4.2. 타마고치의 진화단계

1996년에 나온 가격 면에서 저렴한 1세대 타마고치는 기기의 이름에서 나타나듯 계란이나 시계처럼 생겼는데 사실은 포켓몬과 디지털의 대다수 캐릭터들인 귀여운 공룡이 낳은 귀여운 알이라는 이미지를 내기 위해 둥그렇고 납작한 모양을 하고 있었던 것으로 보인다. 세계 혹은 네개의 버튼으로 타마고치 안에 들어있는 전자 캐릭터의 성능을 지속적으로 강화시켜 나가는 것이 기본적인 타마고치의 놀이방법이다. 캐릭터가 강아지에서 디지털로 변화한 이후에 포켓몬의 시나리오가 적용되어 디지털은 작은 타마고치 안에서 주인의 성실한 양육에 따라 계속 변신한다. 자기가 좋아하는 움직이는 캐릭터를 주머니에 넣어 다닐 수 있다는 즐거움은 1세대 타마고치가 세계시장을 석권하는데 가장 큰 요소였다.²⁰⁾

2004년 2월 반다이는 2세대 '돌아온 타마고치 플러스'를 내놓았다. 1세대와 달라진 점은 커뮤니케이션 기능을 위해 적외선 통신장치를 탑재했다는 것이다. 타마고치끼리 싸움을 할 수 있거나 선물을 교환, 친구와의 단계별 관계를 다양하게 설정할 수 있다. 친구관계 리스트는 50명까지 가능하며 2세까지 낳고 기를 수 있다.²¹⁾ 이 역시 저렴한 비용의 기기였다.



[그림 9] 1세대 타마고치/ 타마고치 플러스²²⁾

2006년 12월 출시된 타마고치는 교육기능을 포함했다. 3세대라고 부르기에 충분한 '개미 타마고치'(2.5세

19) 김수연 기자, 한국경제신문, 1997년 6월 5일자

20) 판매량 4,000만대(Taiga Uranaka. 2005.5.27. The Japan time) <http://search.japantimes.co.jp/member/member.html?nb20050527a1.htm>

21) 황종문 기자. "타마고치 플러스, 세계 누계판매 2000만 돌파" 2006.4.12. 게임한국

22) 스포츠조선: (2004.7.19) 한빛소프트, '타마고치 플러스' 출시... 진화된 타마고치 출시 <http://blog.naver.com/speedtax?Redirect=Log&logNo=60004219533> 가격은 1,980엔

대)는 외관도 기존의 공룡알이나 호출기형태에서 벗어나 MP3나 휴대폰을 닮아 급수가 낮은 장난감이 아님을 암시한다. 이제 선생님이나 부모들로부터 학습을 방해하는 불순한 게임기라는 오명을 받았던 서러움을 벗고 학습의 일환으로서 '당당하게 타마고치 할' 수 있는 자격을 획득하게 된 것 같았다. 그러나 학습 기기로서는 성공하였으나 캐릭터 육성이 아닌 시뮬레이터의 기능이 강화되어 게임성이 약하다는 약점과 디지털기기의 일반적 형태를 취함으로써 타마고치의 독특함이 사라지고 만다. 또한 전편들에 비해 상당히 비싼 가격을 형성하고 있다.



[그림 10] 개미 타마고치²³⁾

최근 타마고치는 전자인형이라고 할 수 있는 아바타 개념에도 영향을 주어 휴대폰 대기화면의 아이콘으로 진화했다²⁴⁾. 그러나 이는 전자애완동물로서의 타마고치 자체가 진화했다기보다는 타마고치하는 기능, 즉 상호 소통하는 기능이 옮겨간 것으로 보는 것이 타당하다. 아바타개념과 결합했다고 하는 것은 이러한 의미에서이다. 휴대폰 대기화면에 타마고치를 심었다고 하는 것은 정확히 말하면 타마고치 기능을 심어놓은 것이라고 하는 게 옳다.

형태 비교	
휴대용 게임기	주로 네모/상하 또는 좌우 형태/심자 키/두 손에 맞는 크기
타마고치	계란모양/ 3개의 키/한손 크기

기술 Hardware 비교	
휴대용 게임기	흑백 GameBoy 시장장악, 배터리 사용시간 기준의 게임기-경쟁사를 고성능화 전략 실패/ 현재 멀티미디어기능의 고성능 컨버전스(Convergence) 게임기시장을 이룸/
타마고치	소프트웨어에 적합한 최저 기술만 내장/ 구매비용이 저렴

기술 Software 비교	
휴대용 게임기	교체가능 소프트/ 초기에 계획되었던 방향으로만 게임진행 됨/ 익숙해지면 흥미를 잃기 쉬움
타마고치	교체불가/ 랜덤방식-시작 후 캐릭터 변함/ 순환구조 단순함

사회상에 나타난 제품의 문제점	
휴대용 게임기	GameBoy의 시장주도 후 게임시장 침체/게임 소프트 매출의 부진- 아류작/ 카피가 심함/
타마고치	초등학교에 반입금지등 사회문제 야기/ 아류작/ 카피가 심함/ 신작 때마다 매번 구매를 해야 함

[표 3] 휴대용게임기와 타마고치 비교

2세대 타마고치(타마고치 플러스)는 네트워크 기능 육성의 방식들이 1세대보다 조금은 복잡해졌으나 외형적으로 크게 달라진 것은 없다.

1세대	캐릭터와 나, 1대1 관계 / 10대 여성 사용자군 흡수
-----	---------------------------------

23) 반다이의 「ants life studio」 7980엔

24) 머니투데이, 2006.8.7, 한겨레21, 제624호, 2006.8.23

2세대	캐릭터와 나, 1대 다수 네트워크 관계로 확대/ 적외선 센서/ 캐릭터들이 모일 수 있는 장소가 있음-대형타마고치 단말기/ 초기사용자의 향수를 자극+10대 흡수
공통	흑백/ 계란모양/ 소프트웨어 중심의 하드웨어장비-저렴/ 캐릭터육성게임/ 휴대용이/ 디버전스(Divergence)
후속기기	타마고치 컬러/ 여러 시험 작을 출시/ 개미타마고치, MP3, 초초키바코등 저렴한 다양한 감성적 게임기를 출시

[표 4] 세대별 타마고치 비교

4.3. 타마고치의 방향-미래

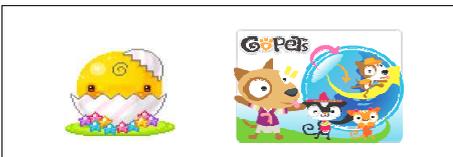
타마고치는 주인의 총애를 받아 자라는 전자애완 동물이자, 친구들이 키워놓은 경쟁자와 벌이는 게임의 도구이다. 따라서 태생에서부터 각종 전자 오락기나 디스플레이의 아이콘, 그리고 로봇에 내장되는 등 진화의 요소를 가지고 있었다. 현재 타마고치는 다양한 미디어와의 결합에서도 찾을 수 있다.

음악과 결합된 타마고치나 가정용 소형로봇, 각종 디지털 디스플레이 장치에 나타나는 타마고치들이 그 예이다²⁵⁾.



[그림 11] 타마고치 MP3 와 애완로봇 “Roboko”

인터넷상에는 아바타 개념과 결합된 ‘강아지는 내 친구’, ‘골드펫’, ‘돼지 키우기’ 등 온라인 타마고치들이 늘어나고 있다. 또한 세계적으로 활발한 로봇연구에 힘입어 가정용, 의학용, 과학교육용, 군사용 로봇이 다양한 형태로 연구되고 있는데, 타마고치가 로봇의 인터페이스를 높이는데 활용되고 있다. 타마고치가 손바닥이나 주머니속을 벗어나 더 다양한 공간에서 인터랙티브한 기능을 확대하고 있는 것이다.



[그림 12] 심심이 와 고페츠²⁶⁾



[그림 13] 사이버 친구 친친/ 네오펫²⁷⁾

현재 1,2세대 타마고치는 아직도 시장에 살아있다.

그리고 최근 반다이사에서 새로운 개념의 타마고치 출시를 예고하고 있다. 닌텐도나 소니가 장악한 고성능 휴대용게임기 시장에 반다이사가 어떠한 새로운 타마고치 게임기를 내놓을지는 두고 봐야 하지만, 기본적으로 타마고치 기능의 새로운 적용이라는 측면에서 주목할 만하다.



[그림 14] 플레이스쿨²⁸⁾/ 타마고치 펫지바베

5. 타마고치 쇠락의 원인과 의의

타마고치는 최초의 전자애완동물로서, 살아있는 동물을 키우는 게 아닌, 가상으로 만들어진 동물의 생사를 마음대로 조작할 수 있는 인간의 창조욕망을 실현시켜주는 게임이었다. 테트리스나 갤러그처럼 기계를 상대하여 조작하는 것이 아니라 살아있는 동물을 다루고 있다는 착각을 불러일으킬 만 했다.²⁹⁾ 동물의 행태와 유사한 반응을 보이는 디스플레이를 통해 인간에게 다가왔다는 점이 처음에 인기를 끌었던 요인이었다. 그러나, 타마고치는 몇 가지 결정적인 단점을 가지고 있었다.

5.1. 마케팅적 한계

대부분의 게임기가 그러하듯 성공작이 생기면 그 뒤를 이어 아류작들이 쉽게 시장을 점령한다는 것이다. 또한 반다이(Bandai)사는 시장을 정확히 파악하지 못하여 4,000만대를 판매하면서도 생산 재고를 650만대나 가지게 되었고 나중엔 타마고치 스스로 저가시장에 배포 되어 타마고치의 가치는 시장에서 점차 위상이 떨어지게 되었다.

5.2. 형태적 한계

첫째 사용자편의성 문제를 지적할 수 있다. 세계의 버튼으로 조작되는 비트맵 이미지의 캐릭터는 오래 사용하다보면 동물의 친근감보다는 기계적인 느낌이 더 강해질 수밖에 없다. 둘째, 외부의 충격에 약해 쉽게 고장 나는 경우가 많았고 공들여 키워놓은 동물이 쉽게 고장이 나서 처음부터 다시 시작해야 하는 경우가 많아 사용자들이 실망함으로써 애착을 잃게 만들었다. 타마고치 이후 나온 휴대용게임기들이 이 같은 문제들을 보완해나감으로써 타마고치는 급격하게 시

25) 디자인플럭스, “가정용로봇” 2007.3.28 www.designflux.co.kr 참조

26) 인공지능 대화상대-모바일/메신저와 글로벌 커뮤니티게임 고페츠

27) 온라인 육성게임 동시접속자 4만명, 주인 1억5천만, 사이버 지역 18곳, “동심을 사로잡은 육성 사대천왕의 힘!!” 2008.6.11 http://rusk.history.com/183?t_nil_ucc=uptxt&nil_id=2

28) 로봇모양의 유아용 MP3

29) 에릭 버그먼, “장난감에서PDA까지”,

『포스트PC시대의 정보기기디자인』 정선화 외(역), 서울:안그래픽스, 2001 중 장난감 인터페이스와 인터랙션의 관계 참조.

장에서 퇴출되게 되었다.

5.3. 기술적 한계

첫째, 그래픽 이미지 시대에 맞지 않는 비트맵의 한계이다. 처음에 시장에 나왔을 때는 ‘전자동물’이라는 성격이 강한 것이 강점이었다. 그러나 닌텐도와 세가 등이 보여주는 화려한 그래픽의 휴대용게임기의 등장은 더 이상 1,2세대 타마고치의 실 자리를 용납하지 않았다. 반다이도 시대에 뒤떨어지는 디자인과 인터페이스를 가진 1,2세대 타마고치로는 더 이상 시장을 지킬 수 없다는 판단으로 3배 이상 비싼 가격의 개미 타마고치를 내놓았으나 이 역시 시장에서는 역부족이었다. 둘째, 사용자의 변화에 따른 게임의 소프트웨어적 업그레이드가 없었다는 점이다. 타마고치는 출시부터 게임의 논리적 정교함이 부족했다. 초등학교 저학년에서 고학년으로 올라갈수록 복잡하고 변화무쌍한 게임법칙을 선호하게 되는데, 타마고치의 게임논리는 너무나 단순하고 기계적이었던 것이다. 이전에 없던 개념의 신상품으로서의 타마고치는 그 후 급성장한 게임들의 정교한 논리와 역동성에 주의를 빼앗기는 사용자들에게 지루하고 답답함을 느끼게 했으며, 결국 복고의 향수만을 불러일으키는 정도의 장난감으로 남게 되었다.

5.4 타마고치의 의의

하지만 타마고치는 쇠락과 동시에 캐릭터육성이라는 중요한 유산을 남겼다. 타마고치로 인해 게임은 폭넓은 사용자층을 형성하게 되었으며, 온라인이나 휴대용 디지털기기에 속해 캐릭터육성게임들이 보다 화려해지고 다양한 즐거움을 주는 전자애완기들이 시장에 나타나기 시작했다. 캐릭터육성 콘텐츠의 감성적 요소를 이용함으로써 딱딱하던 디지털기들이 사용자의 분신이나 애완기기로 탈바꿈되어간 것이다. 반면 평면 비디오게임에 만족을 별로 느끼지 못하는 사용자를 위해 아이보, 아기공룡 플레오 등 입체 전자장난감과 로봇의 영역이 개척되고 있다.³⁰⁾



[그림 15] 닌텐도와 닌텐독스³¹⁾

30) 디자인플럭스, “애완용로봇” 2008.1.2 www.designflux.co.kr

31) 닌텐독스의 3D전자애완동물게임기 닌텐독스, 내장형태가 아니라 S/W방식이다. 2005년에 출시



[그림 16] 소니 아이보와 로봇공룡 플레오³²⁾

예를 들면 의료시장의 감성적 휴머노이드 로봇이 라든가, 일본의 노인용 바다표범 로봇 ‘파로’, 미국 MIT의 자폐치료용 ‘테디베어 로봇’, 벨기에의 외로운 어린이용 로봇 ‘프로보’ 등으로 다양한 개발이 계속되고 있다.



[그림 17] 프로보³³⁾

6. 결론

서론에 밝혔던 의문의 해답들을 다음과 같이 기술할 수 있다. 1세대 타마고치의 소멸의 이유는 첫째, 수업방해와 생명존중사상 등 사회적 문제의 야기로 인한 불매운동이 전개 되었으며, 둘째로는 간단한 구조의 하드웨어가 손쉬운 복제를 가능하게 하여 게임 방식이 비슷한 소프트웨어의 아류작들이 성행하게 되었고 셋째, 이러한 게임시장의 변화에 대해 반다이사의 문제인식이 적어 시장예측에 실패했다는 것이다.

2세대 타마고치의 출현의 의미는 새로운 콘텐츠의 탄생이 아닌 개선된 타마고치의 출현으로써 소비자에게는 1세대 타마고치처럼 큰 반향을 일으키지는 못하였으나 캐릭터 대기모드, 하드웨어적으로는 개별 타마고치의 네트워크기능을 이용한 놀이터형태의 대형 타마고치의 출현, 세대를 뛰어넘어 육성되는 논리구조, 시장상황에 맞는 제품생산 등, 1세대 타마고치의 문제점을 보완하여 나타났으며 특히 1세대와 마찬가지로 여성 사용자들에게 많은 사랑을 받아 다시금 비

32) 일본 소니사에서 발표한 감성 지능형 애완용 로봇 ‘아이보(Aibo)’와 미국 로봇 전문 제조업체 유고브가 시판 예정인 애완용 공룡 로봇. 몸속에 38개의 센서가 부착되어 실제 공룡처럼 정교한 움직임이 가능하다. 그리고 조금씩 성장한다.

임형주.(2008.5.22). “아이에서 어른까지 함께 즐기는 로봇 세상”. 월간 PC라인

33) ‘빌 게이츠가 투자한 어린이의 친구 로봇’. 시각, 청각, 감각 센서를 갖추어 어린이들과 상호작용할 수 있도록 제작된다. 특히 병원에서 장기간 치료를 받는 어린이들에게는 외로움을 덜어지고, 사회적 상호작용 기술을 익히는 데 도움을 줄 것임 박운찬. (2007.8.23). 매거진 팝뉴스 세계.

<http://www.cultizen.co.kr>

게이머의 관심을 유발하게 되었다. 캐릭터육성 게임 시장의 중요 사용자 층인 여성을 확보하였다는 것은 2세대 타마고치 성공의 주요 원인이다.

또한 90년대 휴대용게임기의 새로운 성장 동력을 제공한 타마고치는 초기의 휴대용게임기의 발전과 같이 최고의 디지털기기를 중심으로 한 게임발전이 아닌 콘텐츠(Contents)중심의 기기라는 점에서 매우 중요한 역할을 했으며 10년 뒤 그 추억을 경험한 세대들에게 2세대 타마고치는 휴대용게임기의 복잡함에서 탈피된 감성적이고 단순한 게임을 지닌 개인용 액세서리였던 것이다.

2000년대 중반 이후 휴대용게임기들은 최첨단 기능을 가지고 나타나 기기의 성능과 게임, 학습, 음악, 영화 등 다양한 콘텐츠를 무기로 치열한 경쟁을 하고 있다. 이러한 휴대기기 속에서 타마고치 게임방식의 사용은 형태적으로 삭막한 디지털장비를 사용자와 친밀도 높은 감성적 요소의 디지털 친구라고 할 수 있는 전자애완동물이라는 개념을 만들어내었다.

아동, 여성 등 다양한 사용자층이 휴대용전자기기를 사용하기 때문에 제조사들은 휴대폰 안에 가능한 많은 종류의 게임을 제공하고자 했다. 그러나 초기 대부분 휴대용게임기기의 소프트웨어는 지루하고 단순하여 사용자들로부터 외면당하게 되었고, 이러한 문제를 해결하기 위해 타마고치 게임방식이 활용되기 시작한 것이라고 할 수 있다.

디지털시대의 변화가 급격한 만큼 사용자들이 주목하는 관점 또한 급변할 수밖에 없다. 사용자들이 왜 A를 버리고 B를 선택하는가, 시장에서 왜 C가 쇠락하고 D가 성공하는가 하는 문제를 분석하는 것도 여러 각도에서 할 수 있다. 그러나 결국은 그 시대에서 사용자들을 가장 편하게 해주는 핵심요소가 무엇인지에 집중했던 상품이 시장에서 성공한다는 것을 휴대용게임기의 변화과정에서 살펴볼 수 있었다. 게임보이나 타마고치는 당대의 수준에서 보면 기술수준이 현저히 떨어지는 상품이었지만 중요한 것은 사용자들이 원하는 감성적 접근에 가장 충실했고, 사용성 측면에서 최적이었다. 게임보이가 휴대용 게임보이의 대명사로 기억되고, 타마고치가 캐릭터 육성게임의 대명사로 된 이유가 여기에 있다.

요즘처럼 급속한 기술의 발전시대에 고성능 휴대용게임기 시장일수록 단지 디지털기술만을 기반으로 하는 게임기가 아니라 시대에 적합하고 향상된 콘텐츠를 개발하고 동시에 그에 적합한 하드웨어를 갖추는 것, 즉 콘텐츠 중심의 디지털기기 개발이 중요한 이슈로 자리매김할 것이다.

참고문헌

- 김웅남. (2001). 규칙을 통해 바라본 컴퓨터게임의 특성. 『디자인문화비평04』 서울:안그래픽스
- 에릭 버그먼. (2002). 장난감에서 PDA까지. 『포스트 PC시대의 정보기기 디자인』 정선화 외(역). 서울:안그래픽스
- 카렐 차뻑. (2002). 로봇. 김희숙(역). 서울:길
- 디자인플릭스. (2008). 애완용로봇. 서울
- 디자인플릭스. (2007). 가정용로봇. 서울
- 김태방. (2004). “모바일 게임의 사용의도 및 선행요인에 관한 연구”. 성신여자대학교 대학원.
- 정재규. (2005). “미국, 중국 및 일본의 문화적 특성과 게임시장 비교 연구”. 호서대학교 벤처전문대학원.
- 조계완. (2006). 경제 휴대전화 대기화면 전쟁. 『한겨레21』 제624호. 서울:한겨레신문
- 최병삼. (2008). 전자산업의 화두로 등장한 사용편의성. 『SERI경제포커스』 제182호.서울;삼성경제연구소
- 김수연. (1997.6.5). 애물단지로 변해버린 애완동물게임기 타마고치, 등교시 휴대금지에 엄마들 아이가 맡긴 타마고치 돌보기 진땀. 서울; 한국경제신문
- 김슬기. (2006). 휴대용 게임 텍스트의 내러티브 구조에 대한 연구. 서강대학교 영상대학원
- 황태균. (2008). 컨버전스 제품의 구매의도 및 만족도에 관한 연구. 동의대학교 대학원 경영정보학과
- 머니투데이. (2006.8.7). 서울
- 한겨레21. 제624호. (2006.8.23). 서울
- 박영숙. 미래사회의 변화와 인간과 로봇의 융합. <http://cafe.naver.com/ideacompany>
- 최남주. (2008.4.25). 5월은 어린이세상 동심을 잡아라, 만화 캐릭터 러시. 서울; 헤럴드 경제 http://www.heraldbiz.com/SITE/data/html_dir/2008/04/25/200804250010.asp
- <http://blog.naver.com/jo282star?Redirect=Log&logNo=30012796188>
- <http://www.cultizen.co.kr>
- 게임&워치부터 GP2X Wiz까지! 휴대용 게임기의 역사 <http://video.naver.com/2008120819014960285>
- www.engadget.com/2006/03/03/a-brief-history-of-handheld-video-games
- http://www.nintendo.co.kr/DS/etc/ceo_interview_02.php