

밤이 새는 줄도 모르고 게임을 즐겼던 기억, 그 시절 우리는 정말 게임을 좋아했다. 플레이어가 된 우리는 현실에서 갖지 못한 능력을 장착하고, 한 번도 가 본 적 없었던 미지의 세계를 개척했다. 시간과 애정을 쏟으며 원하는 것을 얻었던 쾌감과 가능성, 그리고 희망. 게임 속 세상에서 우리는 어린 시절 상상의 나라를 펼쳐 나갔다. 게임은 인류의 역사와 함께 발전해 온 그 시대의 첨단기술 집약체로, 인간의 호기심과 상상력에서 비롯된 문화적 산물이기도 하다. 넷마블게임박물관은 게임의 역사와 문화를 나눌 수 있는 체험형 전시 공간으로 게임을 통해 미래를 꿈꾸게 한다.

글·사진 김효정

추억과 문화를 담은 세대별 소통 공간 넷마블게임박물관





게임, 일상에 스며들다

NETMARBLE GAME MUSEUM

눈앞에 거대한 아서스 조각상이 보인다. <월드 오브 워크래프트>의 두 번째 확장팩 ‘리치왕의 분노’의 주인공인 아서스 매네실(리치왕)의 호기로운 모습이 시선을 사로잡는다. 이 조각상은 2016년 블리자드 엔터테인먼트 25주년을 기념해 스티브 왕이라는 대만 작가가 유리 섬유로 제작한 작품으로, 블리자드 엔터테인먼트 코리아에서 넷마블게임박물관에 기증했다. 입구를 지키고 있는 아서스의 모습을 뒤로하고, 박물관 안으로 들어선다. 어두컴컴한 상영관 안으로 벽면을 가득 채운 디지털 영상이 하나의 작품처럼 펼쳐진다. 인류와 놀이의 시작, 문명의 발달과 함께 등장한 게임 등 우리 삶과 밀접하게 이어온 게임의 진화에 대한 설명이 호기심을 불러일으킨다. 영상이 끝나고 본격적인 관람을 시작한다.

투명한 유리장 안에 시대순으로 게임 관련 모니터와 컴퓨터, 콘솔게임기, 휴대용 기기 등이 가지런히 놓여 있다. ‘보이는 수장고’라는 테마로 소장품을 전시해 둔 공간이다. 터치스크린을 사용해 검색하면 소장품별로 자세한 정보를 제공하고 있다. 반대편으로는 ‘게임의 역사’를 알기 쉽게 볼 수 있게 했다. 시대별로 활용된 게임기, 소프트웨어, 주변 기기를 통해 게임이 우리 삶에 미친 영향도 생각해 볼 수 있다.

1958년 미국의 물리학자 윌리엄 히긴보덤은 자신이 일하던 연구소 방문자를 위해 <테니스 포 투> 게임을 개발했다. 테니스를 치는 것과 같은 원리의 게임인데, 전시된 제품은 원래 크기의 두 배로 확대 재현한 것이다. 미국 매사추세츠 공과 대학 학생 스티브 러셀은 1962년 <스페이스워>를 개발해 무료로 배포했고, 이 게임을 시작으로 우주를 주제로 한 게임이 많이 개발되었다. 이후 1973년 놀란 부쉬넬은 최초의 상업용 게임기인 <컴퓨터 스페이스>를 개발했지만, 큰 성과는 거두지 못했다. 그는 게임회사 아타리(Atari)를 설립하고, <퐁(Pong)>을 개발해 폭발적인 인기를 얻게 된다. <퐁>은





단순한 게임 방식과 직관적인 조작법으로 아케이드 게임시장의 붐을 이끌었고, <가정용 pong(Home Pong)> 시리즈를 개발하기에 이른다. 이후 TV에 연결해 게임을 하는 콘솔 게임기 VCS, <아타리 2600>으로 시장 성공을 이끌며 새로운 시장을 개척했다. 1980년대에는 그래픽과 음향 기술이 발전해 캐릭터의 등장과 스토리까지 입은 게임이 출시되었다. 1985년 출시된 닌텐도의 <슈퍼마리오 브라더스>는 평범한 배관공이 공주를 구하며 사람들의 마음을 사로잡았다. 1991년 세가(SEGA)가 출시한 <소닉 더 헤지혹>도 인기를 끌며 세계 게임시장을 흔든다.

하나의 게임이 만들어지기까지

한국에서 게임의 시작은 1978년 명동 미도파백화점에서 선보인 <pong>으로 알려져 있다. 1970~1980년대 한국 청소년에게 오락실은 일탈의 공간이었다. 당시 한국에서는 콘솔 게임이 자리 잡지 못했다. 비싼 가격과 일본산 게임기의 수입 제한이 원인이었다. 일부 마니아들은 해적판을 복제해 사용하기도 했다.

한국 게임산업의 본격적인 발전은 1990년대 PC 게임 개발을 통해 온라인 게임이 세계 시장에서 주목을 받으면서 시작되었다. 1990년대 후반부터 2000년대까지 온라인 게임은 황금기를 맞았다. 사람들과의 교류는 가상 세계에서 소속감과 연대감을 형성했다. 2008년 아이폰과 앱스토어의 등장으로 모바일 게임이 급성장했고, 넷마블은 <다함께 차차차>, <모두의 마블> 등의 게임으로 시장 성장을 이끌었다. 최근에는 VR, AR, AI, 메타버스 등 게임 영역이 더욱 확장되고 있다.

'소장품 인벤토리'는 대형 터치스크린을 통해 박물관의 2,000여개 소장품을 보여준다. 관심 있는 물건을 터치하면 자세한 설명을 볼 수 있다. 아이들과 청소년을 위한 '게임 직업 가이드'는 자신에게 어울리는 게임 직업을 테스트하고, 실무자 인터뷰

info.

넷마블게임박물관

관람시간

화~일 10:00~18:00
(입장마감 17:30)

휴관일

월요일 정기 휴관, 1월 1일,
설날·추석 전날 및 당일

관람방법

성인 10,000원 / 청소년 7,000원
어린이 5,000원
할인 대상자 : 홈페이지 참고

위치

서울특별시 구로구
디지털로 26길 38 G타워, 3층
넷마블게임박물관

문의

1566-6744

영상을 통해 직업에 대한 이해를 돕는다. 또한, '게임 제작 프로세스'를 통해 기획, 아트, 개발, 사운드가 협업하여 게임 캐릭터를 만드는 과정을 흥미롭게 보여준다.

어린 시절 추억을 되살리는 시간

나만의 게임 캐릭터를 만들어 보고, 직접 게임을 할 수 있는 기기도 마련되어 있다. <제2의 나라>의 게임 캐릭터를 고르고, 내 취향에 맞게 꾸민 다음, 퀘스트를 하면서 게임을 진행하는 방식이다. 평소 게임 음악에 관심이 있다면, '게임 사운드트랙'을 들어보는 것도 좋다. 게임에서 음악은 몰입감을 높여주는 중요한 요소로, 최근에는 음반 발매와 더불어 연주회가 열리는 등 예술 장르로 평가받고 있다. 국립국악원과 연계한 모두의 마블송은 말판에서 주사위를 던지며 캐릭터가 돌아다니는 게임으로 판소리, 마당놀이, 사물놀이 등을 결합해 흥겹고 재미있게 편곡해 사랑받고



있다. 게임 관련 디지털 자료를 열람할 수 있는 라이브러리에는 한국 게임 역사의 주요 사건을 연대기별로 간결하게 정리해 두었다. 이 밖에도 <패밀리컴퓨터 롬팩 408> 아트 월로 그 시절 좋아했던 게임을 찾아보며 추억을 떠올릴 수 있다.

공간 한 편에는 한국 PC 게임의 역사를 키워드와 시간순으로 돌아볼 수 있는 기획 전시도 열리고 있다. 마지막 공간은 '플레이 컬렉션'으로 오락실에서 즐겼던 아케이드 게임부터 콘솔 게임, PC 게임에 이르기까지 추억의 게임을 만난다. 콘솔 게임의 대표작인 <슈퍼마리오>와 <소닉 더 헤지혹> 등의 게임을 체험할 수 있다. PC 게임에서 빼놓으면 서운한 <스타크래프트>와 <자낙>도 즐겨보면 좋다. 오락실의 추억을 소환하고 싶다면, 아케이드 게임도 꼭 체험해 보길 바란다. <버블 보블>, <스노우 브라더스>, <테트리스>, <뽀빠이> 등 그 시절 인기 있었던 게임이 마련되어 있다.

인간의 삶과 문화가 녹아 있는 게임. 더 아름다운 세상을 꿈꾸고, 새로운 세계를 만들어 가는 힘은 인간의 따뜻한 상상력에서부터 시작된다. 해를 거듭할수록 규모가 커지는 게임 산업과 시장의 지속적인 발전을 응원하며, 미래에는 또 어떤 게임 속 세상이 우리를 즐겁게 할지 기다려진다. 🐦