

국내 게임 박물관의 건립 필요성에 관한 연구

A Study on the Necessity of Establishing a Game Museum

이태호¹, 김연희^{2*}

Tae-Ho Lee¹, Yeun-Hee Kim^{2*}

요약

본 논문은 국내 게임 박물관의 건립 필요성에 관한 연구이다. 오늘날 게임은 교육, 스포츠, 여가생활 등 다양한 분야에 활용되며 특히 게임산업은 문화산업 중에서도 경제적 가치가 가장 높은 산업으로 인정받고 있다. 그러나 여전히 게임은 중독성을 가진 물질이라는 부정적인 인식이 강하게 자리 잡고 있어 새로운 형태의 게임문화 생성이 요구되고 있다. 이에 본 논문은 국내외 게임 박물관의 다양한 사례를 통해 게임 문화형성을 위한 다양한 게임의 수집과 보존, 그리고 교육과 전시를 할 수 있는 게임 박물관의 필요성을 제시하고자 한다. 게임 박물관의 건립은 게임의 문화·경제적 가치를 환기하고, 게임에 대한 부정적인 인식을 해소하며, 게임의 역사와 정보를 이용자에게 전달할 수 있는 공간이 될 것이라 사료 된다. 또한, 게임 박물관의 효과적인 공간 운영 계획을 통해 관람객들의 흥미와 참여를 불러일으키고 게임 디지털 아카이브의 체계적인 구축은 미래 사회에 있어 게임 박물관의 역할을 극대화하는데 중요한 역할을 할 것으로 기대된다.

핵심어 : 게임, 게임 박물관, 필요성, 아카이브

Abstract

This paper is a study on the necessity of establishing a domestic game museum. Today, games are used in various fields such as education, sports, and leisure life. Furthermore, the game industry is recognized as the industry with the highest economic value among the cultural industries. However, there is still a strong negative perception that games are addictive substances, so the creation of a new type of game culture is required. Therefore, this paper aims to suggest the necessity of a game museum that can collect and preserve, educate, and display various games to form a game culture through various examples of game museums at home and abroad. It is thought to be a space where economic value can be evoked, negative perceptions about the game can be resolved, and the history and information of the game can be delivered to users. In addition, it is expected that the game museum will play an important role in maximizing the role of the museum in the future society by arousing the interest and participation of visitors through effective space management planning and systematic construction of game digital archives.

Keyword : game, game museum, necessity, archive

1 Department of Arts & Museum, Kookmin University, Seoul, Korea [Graduate Student]

e-mail: sandbagger@naver.com

2 Department of Arts & Museum, Kookmin University, Seoul, Korea [Professor]

e-mail: tofree1@kookmin.ac.kr (Corresponding author)

Received(December 12, 2021), Review Result(1st: January 19, 2022), Accepted(February 11, 2022), Published(February 28, 2022)



© 2022 The Authors. Published by NCISS.

This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

1. 서론

게임(Game)이란 체계화된 형태를 지닌 놀이로, 주로 오락이나 재미를 위해 수행되지만 때로는 교육의 목적을 지닌 도구로 사용되어 왔다 [1]. 뼈와 돌, 막대기 등을 가지고 노는 것에서 시작된 고대의 유희는 중세와 근대 사이에 이루어진 카드게임과 보드게임의 발달을 거쳐 20세기 전자 게임과 비디오 게임의 등장까지 이어져 왔다. 이처럼 게임이 가진 역사성과 그 가치를 파악한 국내외의 공공립 기관들은 게임을 인류 문화의 한 갈래로서 인정하고 이를 수집하고 보존하기 위한 노력을 시작하였다. 1969년 설립된 미국 뉴욕주에 위치한 더 스트롱 국립놀이박물관(The Strong National Museum of Play)과 1979년에 개관한 스위스 라 투어 드 펠리즈(La Tour-de-Peilz)의 스위스 게임 박물관(Swiss Museum of Games)등을 시작으로, 여러 국가에 다양한 게임 박물관들이 설립되어 대중들에게 공개되었으며, 우리나라에서도 2013년 넥슨 컴퓨터박물관을 시작으로 소수의 게임 박물관을 표방한 시설들이 개관, 운영되고 있다.

그러나 게임 박물관을 표방한 다수의 기관은 비디오 게임을 주로 다루고 있는 반면 전체 게임의 역사를 다루는 곳은 많지 않으며, 그마저도 짝막한 게임 역사와 이를 대표하는 몇 가지 타이틀을 함께 전시한 곳이 다수를 차지하고 있다. 특히 한국의 경우, 넥슨 컴퓨터박물관과 같이 전체 컴퓨터의 역사라는 대주제에 속하는 소주제로서 비디오 게임에 대해 다루고 있거나, 아이존 게임 박물관과 같이 박물관보다는 소규모의 테마파크 내지는 오락실과 같은 운영 형태를 보여주는 곳 이외에는 게임 박물관을 표방한 장소가 없다고 보아도 무방하다.

한국콘텐츠진흥원은 2020년 여러 가지의 게임 문화들을 소개하고 다양한 장르의 게임들을 전시하는 게임문화박물관을 수도권에 건립한다는 계획을 발표하고, 건립의 기본방향을 수립한 연구 보고서를 공개했다 [2]. 향후 우리나라에 건립될 게임 박물관이 게임자료의 체계적인 수집과 보존을 행하고 전시공간의 마련을 통하여 게임산업 발전의 역사를 확인할 수 있고, 종합적인 교육기능이 포함된 정보서비스를 제공하는 설비 및 시설을 갖춘 장소로 거듭날 수 있도록 국내외 게임 박물관의 사례연구를 통해 게임 박물관이 나아가야 할 방향에 대해 다루고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1. 박물관 기능의 변화와 게임 박물관 건립의 방향

국제박물관협의회(International Council of Museums)가 제22차 총회에서 채택한 ICOM 법령에 명시되어 있는 박물관의 정의에 따르면, 박물관은 사회와 그 발전에 있어서 비영리적이고 영구적인 기

관으로, 교육, 연구, 향유 등의 목적으로 인류가 생산한 유·무형의 유산과 그 환경을 획득, 보존, 연구, 소통, 전시하는 기관이다 [3]. 이에 따라 국내외에 설립되어 있는 박물관들은 자체적으로 가치가 있다고 판단한 다양한 유물을 수집하고 있다.

고대 유물의 보존을 목적으로 한 박물관 정책이 국내에서 시작된 것은 1970년대부터로, 이후 1980년대부터 1990년대 중반에 걸친 국가의 지원을 통해 박물관 정책의 기반이 형성되고 역사·미술·민속 등으로 분화되었다 [4]. 2005년에는 국립중앙박물관이 용산으로 이전하여 새로이 개관하게 되면서 양적인 측면에서 박물관이 전시를 통해 보여줄 수 있는 콘텐츠가 크게 확장되었고, 이에 발맞추어 박물관 콘텐츠의 질적 향상에 관한 논의가 본격적으로 이루어지기 시작하였다 [4].

한편 IT 기술이 발전하고 스마트폰이 널리 보급되면서 복합문화공간으로서 박물관의 기능과 그 필요성이 새로이 대두되기 시작하였는데, 박물관의 주된 기능이라 할 수 있는 전시, 교육, 보존 그리고 연구활동 외에도 이용자들의 여가 및 유희를 목적으로 한 박물관 이용이 증가하였고, 이에 따라 여가 공간의 확충을 목적으로 박물관의 규모가 점차 확대되기 시작하였다 [4]. 이와 같은 박물관의 기능확장은 관람객들의 수요 증가에 따라 적극적인 서비스 콘텐츠의 개발이 필요하게 되었고, 무료 관람 정책 등과 함께 복합문화공간으로의 기능확장에 대한 요구가 증가하고 있다 [4]. 이러한 기능의 변화 및 공간의 확장이 이루어짐에 따라 과거에는 소수의 전문가를 위한 장소이자 유물의 보존 및 전시를 위한 시설이었던 박물관은 현재 보다 대중적인 공간으로 변화하고 있으며, 지역적·사회적 문화 활동의 중심지로서 변화하고 있다.

따라서, 앞으로 건립될 게임 박물관은 기존 박물관이 가진 보존과 전시, 교육 및 체험, 사회소통의 기능뿐만 아니라, 실행을 통한 게임의 체험을 중심으로 하여 오늘날 사회가 공통적으로 지닌 가치를 기반으로 한 새로운 형태의 게임문화 생성을 이루어낼 수 있도록 조성되어야 한다.

2.2. 게임 박물관 건립을 위한 국내의 환경 분석

유저들의 게임 이용시간과 이를 내려받는 횟수는 우리나라뿐 아니라 전 세계적으로 꾸준히 증가해 왔다. 특히 2020년 발생한 코로나 19 팬데믹으로 인한 감염 예방을 위해 사회적 거리 두기의 시행으로 이는 급격하게 증가하였다 [5].

그중에서도 PC, 스마트폰, 콘솔 게임기, 독립형 VR 기기 등과 같은 장비를 이용한 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 구매 경험이 존재하는 이용자의 숫자는 메타버스(Metaverse)에 대한 관심과 더불어 과거와 비교해 큰 폭으로 증가하였다 [6].

국내 게임산업은 2009년부터 2019년까지 꾸준히 성장을 기록했는데, 2019년의 국내 게임산업 수출액은 전년에 대비하여 3.8% 증가한 66억 5,778만 달러(한화 약 7조 7606억원)로 집계되었으며, 수입액의 규모는 전년 대비 2.5% 감소한 2억 9,813만 달러(한화 약 3475억원)를 기록하였다 [7].

또한, 게임산업은 문화산업 중에서도 경제적 가치가 가장 높은 산업으로 인정받고 있으며, 1999

년 제정된 ‘음반, 비디오 및 게임물에 관한 법률’에 이어 2006년에 제정된 ‘게임산업진흥에 관한 법률’과 같은 법안들이 많은 개정 과정을 거치며 게임에 대해 규율하고 있는 등 20년 전부터 게임 정책이 추진되어 정책 기조가 반영된 게임 관련 법률이 제정되어 있다 [8].

이처럼 게임은 전 국민의 70.5%가 이를 즐길 정도로 우리 생활에서 빼놓을 수 없는 문화콘텐츠로서 자리를 잡았지만, 2019년 세계보건기구에서 게임이용 장애를 질병코드로 등재한 것과 같이 게임에 대하여 여가를 보내는 도구보다는 중독성을 가진 물질이라는 부정적 인식이 강하게 자리잡고 있는 것이 현실이다 [9]. 따라서 게임이 문화라는 것을 증빙하는 한편 이를 실질적으로 증명하는 노력이 뒷받침되어야 하며, 이를 위해서 올바른 게임 이용문화에 대한 교육을 체계화할 수 있도록 게임을 주제로 한 박물관의 건립이 필요하다.

3. 본론

3.1. 국내외 게임 박물관의 운영 사례분석

본 연구에서는 30여 곳의 국내 외 게임 박물관 중 다양한 국가의 게임 관련 자료를 소장하고 있고 소장품을 연대별로 보유 및 전시하고 있으며 박물관에 관한 정보가 온라인에 자세하게 공개되어 있는 미국의 국립놀이박물관(The Strong National Museum of Play)과 독일 베를린의 컴퓨터 게임 박물관(Computerspielemuseum), 그리고 우리나라의 넥슨 컴퓨터박물관을 비교하고자 한다.

3.1.1. 미국 더 스트롱 국립놀이박물관(The Strong National Museum of Play)

더 스트롱 국립놀이박물관(이하 더 스트롱)은 미국 뉴욕 주 로체스터 시에 위치해 있는, 게임을 포함한 놀이 전반을 다루는 세계에서 가장 큰 규모의 박물관이다 [10]. 본 박물관은 마가렛 우드버리 스트롱(Margaret Woodbury Strong)이 일생에 걸쳐 수집한 개인 소장품들을 바탕으로 설립되었으며, 그녀의 사후 몇 년에 걸친 기획과 소장품의 분류, 전시 개발 등을 거쳐 1982년에 정식으로 대중에게 공개되었다.

더 스트롱은 사람들이 놀이와 학습을 통해 창의성을 발견하는 것을 장려하고, 문화와 역사를 조명하고 탐구하기 위해 현재와 미래의 세대가 인간의 신체적, 사회적, 지적발달에 있어서 놀이가 수행하는 역할과 놀이가 인류의 문화를 반영하는 형태 및 방식을 관람객들이 이해할 수 있도록 하고 있다. 본 박물관이 수집하는 영역은 놀이와 관련된 모든 분야로, 비디오 게임뿐만 아니라 장난감, 인형, 보드 게임, 기타 전자 게임, 서적, 관련 문서 등 사료적으로 보존할 가치가 있다고 평가한 놀이와 관련된 거의 모든 자료를 수집하고 보존하고 있다. 또한, 수집한 소장품을 바탕으로 기획하는 전시들과, 대중을 대상으로 진행하는 공개 프로그램, 미국 놀이 저널(American Journal of Play)을 비

롯한 출판물 발행, 온라인 콘텐츠 개발 및 공개, 소장품 연구 등의 활동을 하고 있다.

더 스트롱의 상설 전시관 중 게임을 전시하고 있는 eGameRevolution은 관람객이 실제 게임 및 그와 관련된 다양한 자료들을 실제로 보고 체험함으로써 게임의 역사와 게임이 오늘날의 사회에 미치고 있는 영향을 알 수 있도록 해주는 장소이다. [그림 1]은 상설 전시관 eGameRevolution의 사진으로, 전시관 내에서는 테트리스 자이언트와 같은 희귀한 체험형 아케이드 머신과 과거부터 현재까지의 40여 개의 주요 아케이드 게임들, 핀볼 머신들, 그리고 보드 게임에서부터 최초의 거치형 콘솔 게임기인 마그나박스 오디세이, 그리고 플레이스테이션 3로 대표되는 7세대 콘솔 게임기까지의 대표 게임을 실제로 조작하고 실행할 수 있으며, 이와 함께 다양한 게임 판촉 홍보물과 희귀한 게임 카트리지들, 게임 개발자들이 남긴 개발 노트 및 일러스트 등을 관람할 수 있다.

더 스트롱은 비디오 게임을 전문적으로 수집하여 전시하는 국제 전자 게임 역사 센터 (International Center for the History of Electronic Games, 이하 ICHEG)를 산하에 두고 있다 [11]. ICEHG는 게임 콘솔, 소프트웨어, 개발 문서 등과 같이 게임과 관련되어 있는 총 37,000개의 소장품을 보유하고 있으며, 이를 활용한 박물관의 비디오 게임과 관련된 상설 및 특별 전시의 기획 및 관리를 담당한다. 또한, 박물관 내에 게임과 관련된 전문 자료와 잡지, 논문 등의 열람이 가능한 브라이언-서튼 스미스 도서관(Brian Sutton-Smith Library)을 운영하고 있다.

더 스트롱은 학생 관람객을 위한 특별한 교육 프로그램을 마련해 두었는데, 걸 또는 보이스카우트 학생들이 배지 요건을 충족할 수 있도록 다양한 배낭 경험을 제공하며, 대학생 관람객들을 위해서 게임과 관련된 교육, 심리학 및 박물관에 관한 연구를 포함한 다양한 분야의 맞춤형 박물관 프로그램을 제공하고 있다. 또한 우드버리 학교(Woodbury School)를 통해 유아 및 유치원 어린이를 위한 프로그램을 제공하며, 교사, 관리자, 커리큘럼 개발자 및 기타 유아전문가들을 위한 전문교육을 지원하고 있다 [12].



[그림 1] 더 스트롱 내에 위치한 게임 박물관의 상설 전시 eGameRevolution 사진 [13]

[Fig 1] Photo of eGameRevolution, a permanent exhibition at the Game Museum located in The Strong [13]

3.1.2. 독일 컴퓨터 게임 박물관(Computerspielemuseum)

컴퓨터 게임 박물관은 독일 베를린에 위치해 있으며, 1997년에 설립 및 개관하였다 [14]. 컴퓨터 게임 박물관은 디지털 게임이 저장되어 있는 약 25,000개의 저장 장치와 12,000권의 관련 서적, 그 외 대표적인 아케이드 게임, 가정용 컴퓨터 및 콘솔 시스템을 보유하고 있다. 처음 개관한 해인 1997년부터 2000년까지 소장품 다수를 전시한 상설 전시회를 개최하였으며, 현재는 소장품 대부분을 수장고에 보관하고 그 일부만을 박물관이 개최하는 상설 및 특별 전시를 통해 공개하고 있다.

더 스트롱의 eGameRevolution과 마찬가지로 컴퓨터 게임 박물관 또한 관람객들이 실제 게임을 플레이하고 게임 관련 자료를 관람할 수 있는 상설 전시관을 운영하고 있다. 전시관에서는 최초의 비디오 게임기로 평가받는 님로드(Nimrod), 최초의 상용 아케이드 게임 컴퓨터 스페이스(Computer Space), 초기형 pong(Pong) 머신, 마그나박스 오디세이의 프로토타입인 브라운 박스(Brown Box), 폴리 플레이(Poly-Play) 등의 희귀한 초창기 게임기들과, 아케이드와 콘솔 게임을 대표하는 여러 게임기들과 게임들, 그리고 관련 자료들을 시대순으로 전시하고 있다.

더 스트롱과 달리 컴퓨터 게임 박물관은 도서관 형태의 열람 시스템을 운영하고 있지 않기에 박물관의 소장품에 관한 학술적 연구나 공공적인 활용에는 제한이 존재한다. 하지만 박물관의 전시를 통해 게임들의 체험과 자료의 열람이 가능하며, 유럽에서 개발되고 발매된 비디오 게임들의 아카이브를 보유하고 있는 것은 다른 게임 박물관이 갖지 못한 독일 컴퓨터 게임 박물관만의 특징이라고 할 수 있다.

3.1.3. 제주도 넥슨 컴퓨터박물관

넥슨 컴퓨터박물관은 제주특별자치도 제주시에 위치한 박물관으로, 2013년 7월 27일에 개관하였다 [15]. 넥슨 컴퓨터박물관은 역사적인 디지털 유물을 수집하고 보존하며 이에 대해 연구, 전시, 그리고 교육함으로써 다양한 방문객들과 교류하고 소통을 하는 데 그 목적을 두고 있다. 본 박물관은 2017년까지 총 6900여 점의 소장품을 보유하고 있으며, 여기에는 애플 1의 초기 버전, 마그나박스 오디세이 등과 같은 희귀한 하드웨어들이 포함되어 있고, 스페이스 인베יד어, 갈라가, 페르시아의 왕자 등의 고전 게임을 실제로 플레이할 수 있다.

[그림 2]는 넥슨 컴퓨터박물관의 실외 전경 사진이다. 박물관의 공간구성은 1층의 웰컴 스테이지와 2층의 오픈 스테이지, 3층의 히든 스테이지, 그리고 지하의 스페셜 스테이지 이렇게 네 곳으로 나누어진다. 1층의 웰컴 스테이지에서는 컴퓨터 기술의 발전 역사를 접할 수 있으며, 넥슨이 개발한 MMORPG 「바람의 나라」의 아카이빙 과정을 관람할 수 있다. 2층의 오픈 스테이지는 게임의 역사를 조망하는 공간으로 컴퓨터 스페이스와 pong을 비롯한 다양한 아케이드 게임들을 직접 체험할

수 있으며, 게임팩, 게임기기, 게임 잡지 등의 다양한 자료를 자유롭게 이용하는 것이 가능한 NCM 라이브러리를 운영하고 있다. 마지막으로 가상현실 기기를 통해 다양한 콘텐츠를 체험할 수 있는 VR 존이 마련되어 있다. 3층 히든 스테이지는 3곳의 NCM Lab과 오픈 수장고를 통해 컴퓨터가 제공하는 일상의 즐거움을 체험하는 것이 목적인 공간으로, 기획전시가 열리는 Lab 1.0, 직접 코딩을 체험할 수 있는 Lab 2.0, 다양한 교육 프로그램 및 워크숍을 제공하는 Lab 3.0, 그리고 소장품들을 가까이에서 보고 만질 수 있는 오픈 수장고로 구성되어 있다. 마지막으로 지하 1층에 위치한 스페셜 스테이지는 넥슨의 다양한 시도를 확인할 수 있는 플레이 그라운드, 디자인 상품을 판매하는 아이템숍과 휴게 공간 그리고 워크숍룸 등의 공용시설이 자리하고 있다.

넥슨 컴퓨터박물관은 초창기 MMORPG 「바람의 나라」의 오리지널 1996년 버전을 보존하고 복원해 온라인에서도 이를 체험할 수 있도록 했으며, 학생들을 대상으로 한 진로 교육, 어린이를 대상으로 한 키즈 워크숍 프로그램인 HAT(Himmanities, Art & Design, and creative Technology)을 운영하고 있다. 2015년 6월 17일에는 온라인 환경을 통해 박물관과 소장품을 관람할 수 있는 「360 Virtual Museum」을 공개하였고 [16], 2016년 4월 6일에는 박물관의 주요 유물 440여 점의 사진과 정보를 검색하고 이를 공유할 수 있는 무료 모바일 애플리케이션 「NCM 모바일 애플리케이션」을 iOS와 안드로이드로 발매하였다.



[그림 2] 넥슨 컴퓨터박물관 전경 [17]

[Fig 2] A foreground view of Nexon Computer Museum [17]

위에서 서술한 바와 같이 국내외 소재한 대표적인 게임 박물관들의 주요 특징을 시설의 기능, 공간 구성, 전시 콘텐츠 등으로 정리하면 [표 1]과 같다.

[표 1] 국내외 게임 박물관의 비교

[Table 1] Comparison of Domestic and Foreign Game Museums

기관명	시설의 기능	공간 구성	전시 콘텐츠	기타 특징
더 스트롱	-놀이가 인간의 신체적, 사회적, 지적발달에서 수행하는 역할과 놀이가 인류의 문화를 반영하는 형태 및 방식을 관람객들이 이해할 수 있도록 함	-국제 전자 게임 역사 센터 산하에 둠 -브라이언-서튼 스미스 도서관을 통해 자료 열람 가능 -체험형 게임 상설전시장 eGameRevolution 마련	-다양한 아케이드 게임들, 핀볼 머신 실제 체험 가능 -보드 게임에서부터 7세대 콘솔 게임기까지의 대표적인 게임들 전시 -게임 판촉 홍보물, 희귀한 게임 카트리지들, 게임 개발자들의 개발 노트 및 일러스트 전시	-연령대에 맞춘 다양한 교육 프로그램 제공
컴퓨터 게임 박물관	-유럽 내 가장 큰 규모의 컴퓨터·비디오 게임 박물관으로서 자료 및 체험의 경험 제공	-박물관의 소장품을 이용한 상설 및 특별 전시 진행	-다양한 아케이드·콘솔 게임들 실제 플레이 가능 -희귀한 초창기 게임기기를 보유 및 전시 -아케이드와 콘솔 게임을 대표하는 여러 게임기들과 게임들, 관련 자료들을 시대순으로 전시	-유럽에 발매된 비디오 게임 아카이브 보유
넥슨 컴퓨터 박물관	-역사적인 디지털 유물을 수집·보존·연구·전시·교육하는데 목적	-각 층을 ‘스테이지’란 명칭으로 구성, 컴퓨터 기술 발전의 역사 및 게임의 역사를 조망함	-컴퓨터 기술의 발전 역사와 「바람의 나라」 아카이빙 과정 전시 -고전 게임들 및 다양한 게임 관련 자료를 자유롭게 관람 및 이용 가능한 라이브러리 운영 -VR 존 운영 -오픈 수장고 운영	-관람객 체험공간 제공 -학생들을 대상으로 한 진로교육 및 워크숍 진행 -온라인을 통해 VR 박물관과 소장품 정보 공개

3.2 박물관의 운영 영역 및 계획

한국콘텐츠진흥원이 「게임문화박물관 건립 기본방향 수립 연구 보고서」를 통해 밝히고 있는 박물관의 전시 계획 및 주요 콘텐츠 공간 활용 계획에 따르면, 박물관의 영역은 각각 전시영역과 수장영역, 교육영역, 자료영역, 체험공간, 조사·연구·사무관리 영역, 판매시설 그리고 공공영역으로 나누어진다 [18].

전시영역은 게임산업의 전체적인 역사와 게임과 관련된 기초예술 분야를 전시하는 상설전시관과 게임과 관련된 특별전이 개최되는 공간인 기획전시관으로 나눌 수 있다. 기획전시관의 경우 게임문화박물관의 이미지를 대중들에 각인시킬 수 있는 훌륭한 전시의 기획과 구성이 필요하고, 상설전시관의 경우 소장품을 어떻게 이용하여 상설전시를 구성할 것인가에 대한 연구가 필요하다.

수장영역은 게임과 관련된 소장품들을 반영구적으로 안전하게 보존하기 위한 시설로, 게임 데이

터와 네트워크 및 그 외 게임과 관련된 프로그램들을 소장하는 디지털 수장영역과 게임 하드웨어와 게임 개발에서 발생하는 유형 자료들을 소장한 소장품 수장영역으로 나뉜다.

교육영역은 게임과 관련된 학술세미나, 포럼, 토론 및 교육 프로그램 등이 열리는 공간으로, 디지털 교육이 필요한 게임 박물관의 교육영역에는 일반적인 교육 관련 기자재들뿐 아니라 게임 관련 교육 기자재들의 확보 및 배치를 고려해야 한다.

자료영역은 게임과 관련된 각종 자료들을 수집, 정리 및 보존하며 이용자들이 이를 용이하게 열람할 수 있는 라이브러리 등과 같은 시설을 의미한다. 게임 박물관의 자료영역은 이용자들이 활발하게 정보교환을 하는 장소로 설계되어야 하며, 이를 위해 복합적인 기능 시설의 확보가 요구된다.

3.3. 게임 디지털 아카이브의 구축과 운영방안

디지털 아카이브란 다양한 형태의 영상자료를 디지털 신호로 압축, 변환하여 저장하고, 문자 정보는 데이터베이스화하여 컴퓨터를 이용해 이들을 검색할 수 있도록 한 아카이브의 한 형태이다 [19]. 게임 박물관의 게임 디지털 아카이브는 게임의 구상과 제작과 개발, 판매, 사용 및 폐기의 과정에서 습득한 능력과 습관 등에 대해 이를 기록하고 보존하는 것을 의미한다 [18]. 게임 박물관의 디지털 아카이브는 게임 개발사와 협회, 개발자를 육성하며 게임과 그에 연계된 문화에 관하여 연구하는 학회와 그 관련분야, 게임 플랫폼 비즈니스 등에서 생산된 다양한 자료들을 총체적으로 포함하는 하나의 집단체이자 새로운 자료를 저장하고 이를 열람할 수 있는 공간으로, 이용자들이 원활하게 디지털 아카이브를 이용하기 위해선 아카이브의 체계적인 보존과 분류 방법이 연구될 필요가 있다. 디지털 시대에 실물이 존재하지 않는 소프트웨어 형태 게임의 소실이나, 게임 개발사 혹은 유통사의 결정으로 인한 온라인·모바일 게임의 서비스 종료를 대비하여 게임 박물관들은 이를 보존하기 위해 노력하고 있는데, 미국 더 스트롱 국립놀이박물관의 경우 게임의 소프트웨어만이 아닌 소스 코드, 제작 기록, 나아가 특정 게임의 실제 플레이 영상까지 수집대상에 포함시켜 이용자들이 게임의 형태를 확인할 수 있도록 하고 있다 [20]. 국내에서 디지털·온라인 게임들에 대한 아카이빙 문제는 게임 「바람의 나라」의 초기 버전을 복원하기 시작하던 시기부터 꾸준히 논의되어 왔고 [21], 이후 비디오 게임의 복원과 아카이빙에 관한 다양한 방법론 및 논의에 관한 연구들이 발표되었다. 이정엽은 디지털 게임의 수집 및 보존, 분류, 전시, 그리고 열람하는 일련의 과정을 미디어 고고학(media archeology)을 통해 접근하면서 체계적이고 충실한 비디오 게임 아카이브의 시스템 구축을 강조하였고, 고종민은 게임 및 그와 관련된 자료만이 아닌, 게임으로 인해 발생한 사회적 현상 또한 아카이빙할 필요가 있다 주장하였으며, 남영준은 이용자 분석과 게임 기록의 참조서비스에 대한 예시를 서비스 전략으로 제시하면서 PC 게임의 기록관리에 관한 전략을 제안하였다 [22-24].

「게임문화박물관 건립 기본방향 수립 연구 보고서」에 언급된 것과 마찬가지로, 박물관의 게임

디지털 아카이브는 박물관을 이용하는 누구나 쉽고 용이하게 이를 이용할 수 있는 것은 물론이고, 이를 바탕으로 새로운 게임 문화를 재생산하는 공간인 동시에 게임 생태계의 성장 플랫폼으로서의 역할을 수행할 수 있어야 한다. 한편으로 게임의 전체 역사를 볼 수 있도록 구성하고, 기술, 역사 등 사용자와 더불어 개발자의 관점에서 자료의 축적과 연구의 수행이 가능할 수 있도록 아카이브가 구성되어야 한다 [18].

4. 결론

오늘날 박물관은 단순히 가치 있는 문화유산을 보존하고 이용자들에게 정보를 제공하는 장소를 넘어 새로운 것을 경험하고 체험할 수 있는 공간으로 그 의미가 변화했다. 게임 박물관은 게임이 가지고 있는 부정적인 인식을 해소할 수 있을 뿐 아니라, 게임이라는 주제를 이용하여 이용자들의 흥미와 참여 욕구를 불러일으킬 수 있는 최적의 공간이라고 할 수 있을 것이다. 이러한 게임 박물관의 효과적인 운영을 위해서는 박물관의 효과적인 공간구성과 더불어 관람객의 관심을 끌 수 있는 전시가 요구되며, 이용자들이 쉽게 찾아보고 체험할 수 있는 게임산업의 발전과정과 용이하게 이용할 수 있는 정보서비스를 갖춘 게임 디지털 아카이브의 구축이 필요하다. 이를 위해 박물관은 게임 그 자체뿐만이 아닌, 게임과 관련된 모든 자료를 적절한 기준에 따라 수집한 뒤, 이를 체계적으로 분류하고 대중들에 공개해야 할 필요가 있다.

References

- [1] Merriam-Webster, "Definition of Game", merriam-webster.com, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/game>, (accessed February 14, 2022).
- [2] N. R. Kim, "'Game as culture'... Industry 'welcomed' to the first game culture museum", inews24.com, <https://www.inews24.com/view/1247947>, (accessed February 14, 2022).
- [3] International Council of Museums, "Museum Definition", icom.museum, <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>, (accessed February 14, 2022).
- [4] H. Y. Kim, "Current status of research and policies related to museums and art galleries in Korea 3. Changes in the function and status of domestic museums as a 'complex cultural space'", museumnews.kr, <https://museumnews.kr/166column3>, (accessed February 14, 2022).
- [5] J. Clement, "Increase in time spent video gaming during the COVID-19 pandemic worldwide as of June 2020, by region", statista.com, <https://www.statista.com/statistics/1188545/gaming-time-spent-covid/>, (accessed February 14, 2022).
- [6] M. J. Kim, "VR game re-emerged in metaverse craze... Pay attention to potential rise as a 'leader'", greened.kr, <https://www.greened.kr/news/articleView.html?idxno=291579>, (accessed February 14, 2022).

- [7] KOCCA Policy Headquarters, “2020 White paper on Korean games”, KOCCA, Naju-si, South Korea, 11-1371000-000522-10, December 2020. [Online]. Available: www.kocca.kr/cop/bbs/view/B0000146/1843527.do?menuNo=201826.
- [8] S. H. Hwang, “Regulation System of Amusement Place Business : The Quickening Period of the Game Legislation”, *Journal of Korea Game Society*, vol. 9, iss. 1, February 2009, pp. 43-54.
- [9] M. S. Kwon, “WHO "Game addiction is a disease" ... Game industry "Negative perception will lead to lower quality of games"”, *dailyimpact.co.kr*, <https://www.dailyimpact.co.kr/news/articleView.html?idxno=52773>, (accessed February 14, 2022).
- [10] S. Rhinewald, “About The Strong Fact Sheet”, *museumofplay.org*, <https://www.museumofplay.org/about/press-room/about-the-strong-fact-sheet>, (accessed February 14, 2022).
- [11] S. Rhinewald, “International Center for the History of Electronic Games Fact Sheet”, *museumofplay.org*, <https://www.museumofplay.org/about/press-room/international-center-for-the-history-of-electronic-games-fact-sheet>, (accessed February 14, 2022).
- [12] The Strong National Museum of Play, “Woodbury School Information”, *museumofplay.org*, <https://www.museumofplay.org/woodbury-school/>, (accessed February 14, 2022).
- [13] The Strong National Museum of Play, “eGameRevolution”, *museumofplay.org*, <https://www.museumofplay.org/exhibit/egamerevolution/>, (accessed February 14, 2022).
- [14] Computerspielmuseum, “Computerspielmuseum - About us”, *computerspielmuseum.de*, https://www.computerspielmuseum.de/1282_About_us.htm, (accessed February 14, 2022).
- [15] Nexon Computer Museum, “Nexon Computer Museum, opened on July 27”, *computermuseum.nexon.com*, <https://computermuseum.nexon.com/news/detail?id=6&type=NOTICE&page=4>, (accessed February 14, 2022).
- [16] Nexon Computer Museum, “Nexon Computer Museum 360 Virtual Museum officially webpage”, *ncm360.org*, <http://ncm360.org/>, (accessed February 14, 2022).
- [17] Nexon Computer Museum, “A foreground view of Nexon Computer Museum”, *facebook.com/NexonComputerMuseum*, <https://www.facebook.com/NexonComputerMuseum/photos/a.220516771428767/220516774762100>, (accessed February 14, 2022).
- [18] makenmove, “Study on the basic plan for the establishment of the game culture museum”, KOCCA, Naju-si, South Korea, December 2020. [Online]. Available: <https://www.kocca.kr/cop/bbs/view/B0000147/1843596.do>.
- [19] T. G. Oh, “A Study on Non-linear Editing System Integration and Utilization for Systematic Sharing of Digital Archive System”, Master's thesis, Department of Broadcasting and Image, Chungwoon University Graduate School of Industrial Technology Management, Republic of Korea, 2013. [Online]. Available: www.riss.kr/link?id=T13277099.
- [20] J. P. Dyson, “ICHEG's Approach to Collecting and Preserving Video Games”, *museumofplay.org*, <https://www.museumofplay.org/2010/10/13/ichegs-approach-to-collecting-and-preserving-video-games/>, (accessed February 14, 2022).
- [21] Y. W. Oh, “Disappearing games need archiving”, *Creative Industry & Contents*, vol. 9, June 2014, pp. 64-67.

- [22] J. Y. Lee, "A Study on the Archiving of Digital Games with Media Archaeological View", *Journal of Korea Game Society* vol. 15, iss. 6, December 2015, pp. 77-87, doi: 10.7583/JKGS.2015.15.6.77.
- [23] J. M. Ko, "A Study on Archiving of a Social Phenomenon of Game", Master's thesis, Major of Records and Archival Information Management, Myongji University Graduate School of Records, Archives and Information Science, Republic of Korea, 2016. [Online]. Available: www.riss.kr/link?id=T14014243.
- [24] S. W. Yoo, "A study on the effective management of PC game records", Master's thesis, Graduate School of Records & Archives Management, Chung-Ang University, Republic of Korea, 2018. [Online]. Available: www.riss.kr/link?id=T14914839.