

# 넥슨컴퓨터박물관

## 교사를 위한 단체 관람 가이드

넥슨컴퓨터박물관은 컴퓨터와 게임의 역사를 함께 조망하여 우리가 일상에서 접하는 기술의 근원을 이해하고 동시에 다가올 미래를 상상해 볼 수 있는 공간입니다.

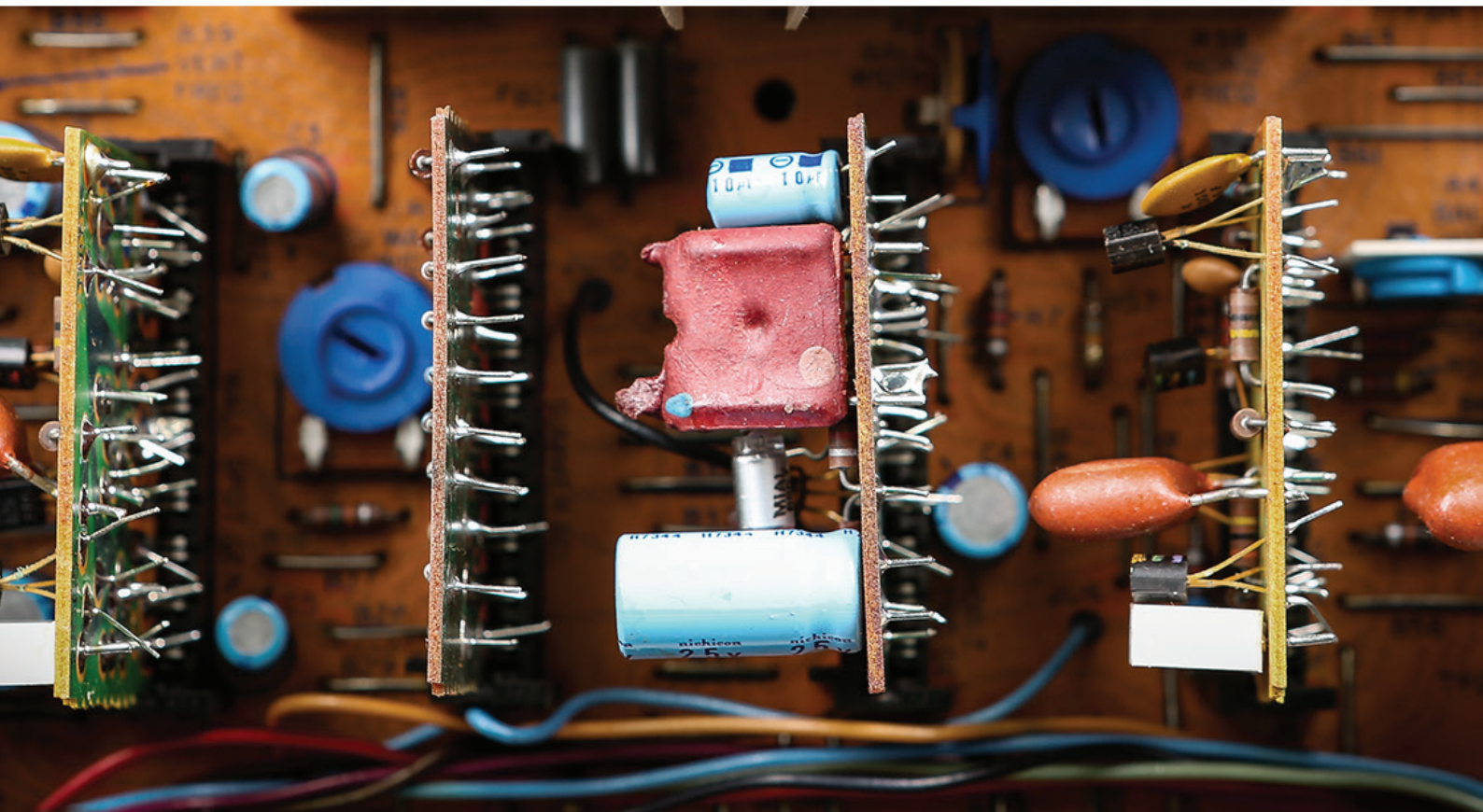
본 가이드는 단체 관람 경험이 보다 나은 교육 효과를 거둘 수 있도록 구성되어 있습니다.

**관람 전** 사전 학습 가이드 / 활동지(정답)

**관람** 관람 팁 / 에티켓 / 퀘스트(정답)

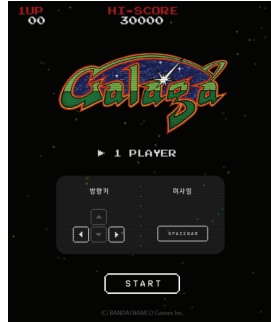
**관람 후** 사후 활동지

학생들이 박물관 방문에 기대감을 가지고 적극적으로 관람할 수 있도록 활용해 주시기 바랍니다.



방문하기 전, <360° 버추얼 뮤지엄 (360° Virtual Museum)>, <게임을 게임하다 /invite you\_> 등 온라인 콘텐츠가 준비되어 있습니다.

✓ 360° 버추얼 뮤지엄 (360° Virtual Museum) [www.ncm360.org](http://www.ncm360.org)



▲ 모바일 QR 코드

시공간의 제약을 넘어 언제, 어디서나 박물관을 관람하고 인터랙션을 통해 실감나는 체험이 가능한 온라인 세상 속, 또 하나의 넥슨컴퓨터박물관입니다. 도슨트의 설명과 함께 관람이 가능하며 각 스테이지별 숨겨진 미션도 체험해 볼 수 있습니다.



✓ 게임을 게임하다 /invite you\_ [www.gameagame.org](http://www.gameagame.org)

대한민국 온라인 게임 25주년을 맞이하여 온라인 게임의 과거와 현재, 미래를 시각화한 <게임을 게임하다 /invite you\_>를 온라인으로 경험해 볼 수 있습니다.  
본 전시는 온라인 게임을 다양한 방식으로 관람하고, 체험하고, 해석해 볼 수 있습니다.



▲ 모바일 QR 코드

✓ 관람 동선 추천! NCM 겐BTI



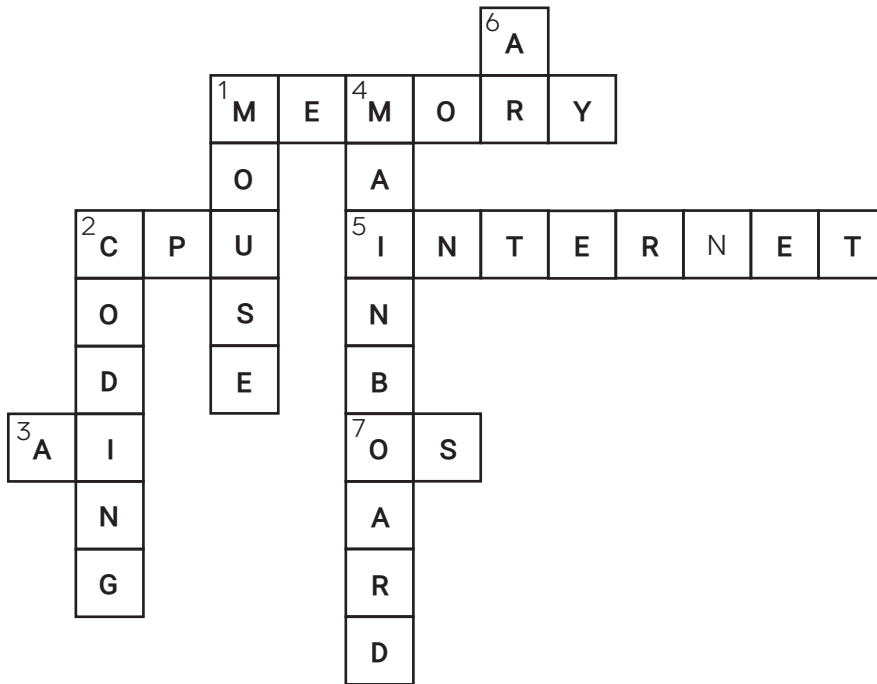
▲ 모바일 QR 코드

나의 게임 성향과 세대에 따라 박물관에서 추천하는 플레이 루트(관람 동선) 맵을 다운로드할 수 있습니다. 처음 박물관을 방문하는 분이나 이미 박물관에 대해 알고 있는 분에게도 미처 발견하지 못한 새로운 재미를 제공합니다.

**Tip!** 플레이 루트 맵을 다운로드하고 박물관을 관람하면 소정의 선물을 받을 수 있습니다.

# 사전 활동지 (정답)

## 1. 가로, 세로 퍼즐



### Across 가로

1. 컴퓨터의 처리 결과와 데이터를 기억하는 장치 (**MEMORY**)
2. 컴퓨터의 연산을 처리하는 가장 핵심적인 장치 (**CPU**)
3. 인간 지능을 본 딴 컴퓨터 시스템. 인공지능 (**AI**)
5. 전 세계로 연결되어 있는 컴퓨터 네트워크 통신망 (**INTERNET**)
7. 컴퓨터를 효율적으로 운영하기 위한 소프트웨어. 운영체제 (**OS**)

### Down 세로

1. 화면 속 커서를 움직이는 대표적인 입력장치 (**MOUSE**)
2. 컴퓨터 언어로 프로그램 코드를 작성하는 일 (**CODING**)
4. 컴퓨터의 주요 부품이 있는 주 회로 기판 (**MAINBOARD**)
6. 현실의 이미지나 배경에 3차원 가상 이미지를 겹쳐서 보여주는 기술. 증강현실(**AR**)

## 2. OX 퀴즈

- ① 넥슨컴퓨터박물관은 제주에만 있다? ( O )
- ② 아시아 최초의 컴퓨터박물관이다? ( O ) 국제박물관협회에 등록된 아시아 최초의 컴퓨터박물관
- ③ 컴퓨터만 전시되어 있다? ( X ) 컴퓨터를 구성하는 하드웨어를 비롯하여 소프트웨어, 게임 등 약 7,000여 점 소장
- ④ 컴퓨터(computer)의 어원은 사람이다? ( O ) 컴퓨터는 복잡한 계산(compute)을 반복적으로 하는 사람(접미사 er)을 의미합니다.
- ⑤ 수장고를 볼 수 있다? ( O ) 넥슨컴퓨터박물관에는 수장고의 일부를 공개하는 '오픈수장고'가 있습니다.
- ⑥ 넥슨 게임만 전시 되어 있다? ( X ) 1970년대부터 현재까지의 게임에 역사를 돌아보고 체험할 수 있습니다.
- ⑦ 박물관에 도서관이 있다? ( O ) 세대별 콘솔 게임기와 게임 카트리지를 자유롭게 골라서 플레이할 수 있는 'NCM 라이브러리'가 있습니다.
- ⑧ 기네스북에 오른 게임이 있다? ( O ) 넥슨의 '바람의나라'는 2011년 '세계 최장수 상용화 그래픽 MMORPG'로 기네스북에 등재되었습니다.
- ⑨ 박물관에서 사진을 찍을 수 있다? ( O ) 어디서든 사진 촬영 가능합니다. 포토 스팟을 찾아서 인생샷을 남겨보세요.

✓ 관람 일정 계획하기

1. 박물관 홈페이지 또는 전화를 통해 방문 일정을 예약합니다.
2. <학생을 위한 관람 가이드>에 있는 사전 활동지와 관람 에티켓, 퀘스트를 참고하여 학생들에게 안내합니다.

✓ 층별 주요 소장품 MUST SEE!

관람 퀘스트 정답을 설명할 때 함께 활용 가능 합니다.

 체크포인트
 체험
 하이라이트
 기록

1층 WELCOME STAGE

1. 애플 I	스티브 워즈니악과 스티브 잡스가 1976년 개발한 애플의 첫 번째 컴퓨터입니다. 이전의 개인용 컴퓨터들과 달리 모니터와 키보드를 통해 손쉬운 조작이 가능했고 복잡한 조립 과정이 필요하지 않았기 때문에 컴퓨터에 대한 접근성을 높이며 개인용 컴퓨터의 시대를 열었습니다.
2. 엔젤바트 마우스	세계 최초의 마우스입니다. 1964년 스탠포드 연구소의 더글라스 엔젤바트가 인간과 컴퓨터의 소통을 위해 개발하였습니다. 나무 케이스 내부에 있는 두 개의 바퀴를 통해 전후좌우 그리고 대각선의 움직임을 측정할 수 있습니다.
3. 바람의나라	넥슨의 첫 게이머가 세계에서 가장 오랫동안 서비스 중인 그래픽 MMORPG로 기네스북에 등재된 게임입니다. 넥슨컴퓨터박물관은 바람의나라의 의미를 보전하기 위해 2014년 5월, 세계 최초로 온라인 게임의 초기 모습을 복원했습니다.
4. OS 인터랙티브 월	운영체제(OS)는 컴퓨터의 자원을 관리하고 편리한 사용 환경을 제공하는 소프트웨어입니다. DOS, MacOS, Windows 등 각 시대를 대표하는 39개의 운영체제로 구성된 OS 인터랙티브 월은 관람객의 움직임에 따라 반응하며 높은 몰입감을 선사합니다.

2층 OPEN STAGE

1. 슈팅 게임	슈팅 게임은 비교적 간단한 게임 구조와 조작성으로 산업의 성장을 주도해 온 장르입니다. 장르의 시초로 평가받는 스페이스 인베이더, 1980년대 국내 오락실 문화를 상징하는 갤라가 등 다양한 슈팅 게임을 직접 플레이할 수 있습니다.
2. 풍	상업적인 성공을 거둔 최초의 게임입니다. 1972년 출시 이후 누구나 즐길 수 있는 쉬운 조작법과 직관적인 게임성으로 큰 인기를 끌었고 다양한 가정용 버전으로 제작되며 게임을 일상의 새로운 놀이 문화로 자리잡게 했습니다.
3. VR	고성능의 HMD를 통해 오감을 자극하는 가상현실(VR) 체험이 가능합니다. 시선의 방향에 따라 화면이 360도 자유롭게 이동하고 체험자의 움직임을 가상현실 속 아바타가 그대로 재현하는 등 새로운 공간에 들어간 듯한 몰입 경험을 제공합니다.
4. NCM 라이브러리	각 세대별 주요 콘솔 게임기와 게임 카트리지 그리고 컴퓨터와 게임 관련 잡지를 전시하고 있습니다. 도서관에서 책을 골라보듯이 게임을 찾아 직접 플레이할 수 있습니다.

3층 HIDDEN STAGE

1. 교.감.습.관	인간과 컴퓨터 간의 상호작용을 위한 장치인 키보드와 마우스의 역사를 조망합니다. 개인용 컴퓨터가 등장한 이래 반세기 이상 꾸준히 사용하고 있는 익숙한 장치들을 다양한 시선으로 살펴볼 수 있습니다.
2. 스토리코딩	블랙빈의 음모에 빠져 헤네시스에서 길을 잃은 핑크빈의 모험 이야기를 오조봇, 큐베토 등 코딩 로봇과 블록 코딩 프로그램을 통해 완성할 수 있습니다.
3. 이진수 이름 변환기	사람의 언어인 자연어를 컴퓨터가 사용하는 이진수로 변환합니다. 나의 이름이 컴퓨터의 언어인 이진수로 어떻게 표기되는지 확인할 수 있습니다.
4. 오픈수장고	박물관 안쪽에 숨겨져 있던 수장고의 일부를 직접 볼 수 있습니다. 1970년대부터 2010년대까지 개인용 컴퓨터 산업의 성장과 대중화를 이끌어온 주요 하드웨어를 가까이서 관람할 수 있습니다.

넥슨컴퓨터박물관에서는 대부분의 소장품을 직접 체험해 볼 수 있어요.  
학생들과 함께 박물관을 150% 즐기기 위해서 관람 에티켓을 활용해주세요.



◀ 관람 에티켓 영상

## 1. 방문 전 에티켓 안내하기

즐겁고 안전하게 박물관을 관람할 수 있도록 방문 전 학생들에게 <학생을 위한 관람 가이드>에 있는 관람 에티켓을 안내해주세요.

## 2. 음식물과 짐은 버스에 보관하기

대부분의 소장품을 직접 체험해 볼 수 있어요. 편하게 체험할 수 있도록 음식물과 가방은 버스에 보관할 수 있도록 해주세요.

## 3. 퇴관 시간과 모이는 장소 정하기

퇴관 시간과 모이는 장소를 학생들에게 안내해 주세요. 직원에게도 미리 전달해 주시면 퇴관 시간에 맞추어 사전에 안내해 드립니다.

## 4. 입장 준비하기

박물관 직원이 에티켓 및 관람 방법 안내 후 입장 스티커를 나눠드립니다. 학생들이 직원의 안내에 따라 움직일 수 있도록 도와주세요.

## 5. 반별로 전시 동선을 다르게 하기

1~3층까지 3개의 전시실이 있어요. 반별로 전시실 이동 동선을 다르게 한다면 학생들이 기다리지 않고 더 많은 체험할 수 있습니다.

## 6. 포토 스팟 찾아서 단체 사진 찍기

박물관에서는 어느 곳이든 사진 촬영이 가능합니다. 입장 전 또는 퇴관 시 야외 메이플스토리 대형 아트워크 전시 <Hello, REAL World!>를 배경으로 단체 사진을 찍는 것을 추천드립니다.



◀ 모바일 QR 코드

## 웰컴 스테이지 (1층)

- Apple사에서 만든 최초의 개인용 컴퓨터는?  
 ① Apple I      ② PC 5150      ③ Osborne 1      ④ IQ1000
- 1964년에 만들어진 최초의 마우스 <Engelbart Mouse>의 클릭 버튼의 수는?  
 ① 1개      ② 2개      ③ 3개      ④ 없다
- 대한민국은 세계에서 몇 번째로 인터넷(SDN)을 연결했을까?  
 ① 첫 번째      ② 두 번째      ③ 다섯 번째      ④ 일곱 번째
- 가장 오랫동안 서비스 된 그래픽 MMORPG로 기네스북에 오른 게임은?  
 ① 바람의나라      ② 페르시아의 왕자      ③ 테트리스      ④ 메이플스토리
- OS 인터랙티브 월 앞에 5명이 모이면 나타나는 화면은?  
 ① 동물 사진      ② 윈도우      ③ 에러      ④ 빅스컴퓨터박물관

(정답) 1. ① 2. ① 3. ② 4. ① 5. ③

## 오픈 스테이지 (2층)

- 70년대 후반부터 게임 산업의 시작을 알렸으며 총이나 무기를 발사하여 적이나 장애물을 제거하는 게임 장르는?  
 ① 슈팅 게임      ② 시뮬레이션 게임      ③ 롤플레이팅 게임      ④ 어드벤처 게임
- 다음 중 국산 PC 게임이 아닌 것은?  
 ① 신검의 전설      ② 화이트데이      ③ 폭스레인저      ④ 올펜슈타인
- 가상 공간에서 실제와 같은 체험을 할 수 있는 기술은?  
 ① 증강현실      ② 가상현실      ③ 혼합현실      ④ 합성사진
- 상업적인 성공을 거둔 최초의 게임은? (힌트. 탁구)  
 ① Bubble Bobble      ② Hyper Olympic      ③ Pong      ④ Computer Space
- 2004년에 출시한 한국의 대표적인 온라인 레이싱 게임은?  
 ① 퀴즈퀴즈      ② 마비노기      ③ 카트라이더      ④ 던전앤파이터

(정답) 1. ① 2. ④ 3. ② 4. ③ 5. ③

## 히든 스테이지 (3층)

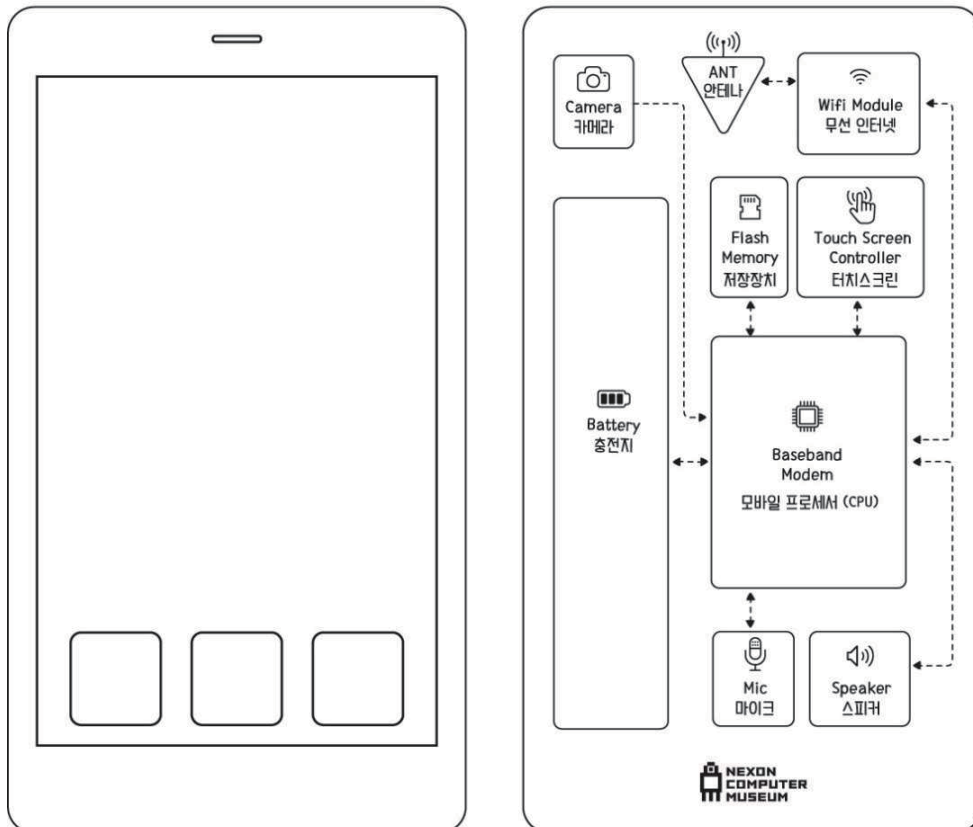
- Apple사 최초로 화면에 있는 메뉴를 선택할 수 있는 기술(GUI)이 탑재된 개인용 컴퓨터는?  
 ① G4      ② Lisa      ③ Mac Pro      ④ Apple I
- <Altair 8800>의 명령어 입력 방식은?  
 ① 키보드      ② 마우스      ③ 스위치      ④ 카메라
- 컴퓨터 전원 버튼에 숨겨진 컴퓨터 언어는?  
 ① 이진수(0,1)      ② 십진수(0~9)      ③ 알파벳(A~Z)      ④ 한글
- 스토리코딩에서 블랙빈의 음모에 빠진 캐릭터의 이름은?  
 ① 예티      ② 케피      ③ 헤네시스      ④ 핑크빈

(정답) 1. ② 2. ③ 3. ① 4. ④

1. 벅스컴퓨터박물관에서 가장 기억에 남는 소장품은 무엇이었나요? 이유가 있다면 함께 적어 보세요.

2. 박물관에서 만나 본 컴퓨터와 게임을 떠올리며 앞으로 10년 후에는 어떤 컴퓨터와 게임이 등장할지 상상해 보세요. 컴퓨터와 게임 중 하나를 선택하여 글이나 그림으로 적어 보세요.

3. 스마트폰을 사용해 본 적 있나요? 스마트폰 내부는 카메라, 저장장치, 마이크, 배터리 등의 부품들로 구성되어 있어요. 스마트폰에서 내가 원하는 앱의 기능을 상상하고 아이콘을 디자인해보세요.



\*스마트폰 내부는 기종에 따라 다를 수 있어요.