



대형마트
미국·베트남서
할로 찾았다
니



Life

제약바이오
특신·스킨부스터 등
에스텍틱 공략
L2



게임 세계관 체험에 OST 공연까지... 오락 넘어 문화로 확장

살맛나는 세상 이야기 ESG 경영시대

넥슨

게임 기업 넥슨이 자사 지식재산권(IP)을 활용한 문화 프로젝트와 사회공헌 활동을 확대하며 환경·사회·지배구조(ESG) 경영을 강화하고 있다. 게임을 단순한 오락 콘텐츠를 넘어 공연과 전시, 체험형 콘텐츠 등 다양한 문화 영역으로 확장하며 사회적 가치 창출에 나서는 모습이다.

9일 게임업계에 따르면 넥슨은 장기간 축적한 게임 IP를 기반으로 다양한 문화 프로젝트를 추진하고 있다. 게임 속 캐릭터와 세계관, 음악 등 콘텐츠 자산을 공연과 전시, 체험형 콘텐츠로 확장하며 이용자들이 게임을 새로운 방식으로 경험할 수 있도록 하는 전략이다. 이는 게임 콘텐츠가 문화 산업과 결합해 새로운 경험을 만들어낼 수 있다는 가능성을 보여주는 사례로 평가된다.

대표적인 사례가 넥슨의 장수 온라인 게임 '메이플스토리' IP를 활용한 오프라인 체험 프로젝트다. 넥슨은 최근 서울 잠실에 위치한 롯데월드 어드벤처와 협업해 메이플스토리 세계관을 테마파크 공간에서 체험할 수 있는 이벤트를 진행하고 있다.

이번 프로젝트는 메이플스토리 캐릭터와 지역 콘셉트를 활용해 공간을 꾸미고 다양한 체험 프로그램을 운영하는 방식으로

구성됐다. 게임 속 캐릭터를 활용한 포토존과 이벤트, 한정 굿즈 등 다양한 콘텐츠가 마련돼 이용자들이 게임 세계를 현실에서 체험할 수 있도록 했다.

이 협업 프로젝트는 게임 IP가 현실 공간으로 확장되는 대표적인 사례로 꼽힌다. 게임 속 세계관을 테마파크 공간에 구현함으로써 이용자들이 게임을 플레이하는 경험을 넘어 오프라인 공간에서 직접 체험할 수 있도록 한 것이다. 게임 산업이 가진 콘텐츠 자산을 관광과 문화 체험 콘텐츠로 확장한 사례라는 점에서도 의미가 있다.

오락 넘어 다양한 문화영역으로 확장 게임 IP 활용한 문화 프로젝트 추진

메이플스토리 세계관 테마파크 구현 게임 이용자에 콘텐츠 체험 경험

◆게임 음악, 공연 콘텐츠로 재탄생

넥슨은 게임 음악을 공연 콘텐츠로 확장하는 시도도 이어가고 있다. 대표적인 사례가 메이플스토리 OST 콘서트다. 게임 속 배경음악을 오케스트라 공연 형태로 재해석해 선보이며 게임 음악이 공연 콘텐츠로 확장될 수 있다는 가능성을 보여줬다.

메이플스토리는 2003년 출시 이후 20년 넘게 서비스되며 다양한 음악 콘텐츠를 축적해왔다. 지역과 캐릭터, 상황에 따라 제작된 배경음악은 이용자들에게 강한 기억을 남기는 요소다. 넥슨은 이러한 음악 자산을 공연 콘텐츠로 확장해 게임 음악이 독립적인 문화 콘텐츠로도 충분한 가치를 지닐 수 있다는 점을 보여줬다.

게임 음악 공연은 글로벌 게임 산업에서도 하나의 문화 트렌드로 자리 잡고 있다. 해외에서는 대형 게임 IP를 활용한 오케스트라 공연이 꾸준히 개최되고 있으며 게임 음악이 클래식 공연 콘텐츠로 재해석되는 사례도 늘어나고 있다.

국내에서도 게임 음악 공연에 대한 관심이 점차 높아지는 가운데 넥슨의 시도는 게임 산업의 문화적 확장을 보여주는 대표적인 사례로 평가된다.



넥슨이 오는 14일부터 롯데월드 어드벤처와 협업한 메이플스토리 테마파크를 운영한다.



지난해 열린 메이플스토리 겨울 쇼케이스 현장.

/넥슨

게임 OST로 오케스트라 공연 열어 클래식 공연 재해석 가능성 제시

한국 전통공예 결합한 협업·전시 등 게임 콘텐츠로 다양한 프로젝트 추진

◆게임 IP 전시와 문화 협업 확대

넥슨은 게임 IP를 활용한 전시와 문화 협업 프로젝트도 진행하고 있다. 게임 캐릭터와 세계관을 기반으로 한 전시 콘텐츠를 선보이며 게임 아트와 캐릭터 디자인을 문화 콘텐츠로 확장하는 시도다.

최근에는 게임 세계관을 한국 전통 공예와 결합한 협업 프로젝트도 진행했다. 게임 캐릭터와 스토리를 전통 공예 작품으로 재해석해 선보이며 게임 콘텐츠와 전통 문화가 결합할 수 있다는 가능성을 보여줬다. 이러한 프로젝트는 게임 산업이 문화 콘텐츠 산업과 다양한 방식으로 연결될 수 있다는 점을 보여주는 사례로 평가된다.

◆게임 콘텐츠 경험의 확장

게임 산업이 성장하면서 게임을 즐기는 방식도 변화하고 있다. 단순히 게임을 플레이하는 것에서 나아가 공연과 전시, 체험형 콘텐츠 등을 통해 게임 세계관을 다양한 방식으로 경험하려는 수요가 늘고 있다.

넥슨은 이러한 흐름에 맞춰 게임 IP를 활용한 다양한 문화 프로젝트를 확대하고 있다. 게임 속 세계관과 캐릭터, 음악 등 다양한 콘텐츠 자산을 현실 공간과 결합해 새로운 경험을 제공하는 방식이다.

특히 장기간 서비스된 게임 IP는 강력한 팬층과 콘텐츠 자산을 동시에 보유하고 있어 다양한 문화 프로젝트로 확장하기에 적합하다. 메이플스토리처럼 오랜 기간 사랑받은 게임은 음악과 캐릭터, 스토리 등 다양한 콘텐츠 요소를 보유하고 있어 공연과 전시, 체험형 콘텐츠 등 다양한 문화 프로젝트로 확장할 수 있는 기반을 갖추고 있다.

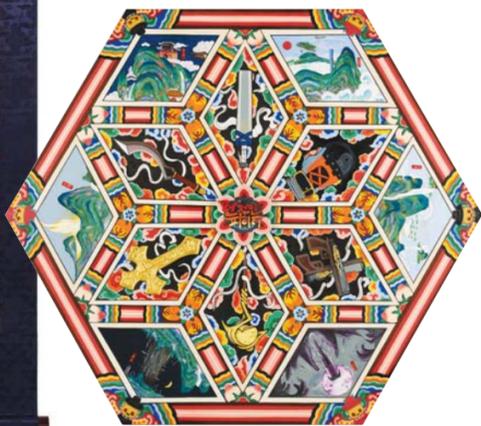
넥슨은 앞으로도 게임 IP를 활용한 다양한 문화 프로젝트를 통해 게임 산업의 문화적 가능성을 넓혀 나갈 계획이다. 게임을 하나의 종합 콘텐츠 산업으로 확장하고 이용자 경험을 다양한 방식으로 확대하겠다는 전략이다.

넥슨 관계자는 "게임 IP가 가진 세계관과 캐릭터, 음악 등 다양한 콘텐츠 자산을 문화 영역으로 확장하려는 시도를 이어가고 있다"며 "게임이 단순한 오락을 넘어 새로운 문화 경험을 제공하는 콘텐츠로 자리 잡을 수 있도록 다양한 프로젝트를 추진할 계획"이라고 말했다.

/최빛나 기자 vitna@metroseoul.co.kr



metro



게임과 한국 전통공예를 결합한 협업 프로젝트. 왼쪽부터 사계도원경전도와 육각마도록. /국가유산청

메트로 한줄뉴스



▲문체부, 문학상주작가 100명 공모... 7달 지원
▲피카소·이중섭 전국으로... 국립현대미술관 '지역동행' 추진 /사진 뉴스스

▲판굿·사자놀이... '대만 등불축제'서 한국의 전통연희 펼친다
▲실낱같은 희망 남은 류지현호, '다크호스' 후주와 최종전 격돌

▲'스노보드 금메달리스트' 최가운 "4년 뒤, 더 잘 타는 선수가 목표"
▲'교체 출전' 메츠 배지환, MLB 시범경기 첫 타점 신고