



## 20대1로 좀비와 대치 후 ‘땀이 짝’ 하는 사람도 보는 사람도 ‘빅 재미’

8월 4일, 인천 송도에 국내 최대 규모의 도심형 가상현실(VR) 테마파크가 문을 열었다. 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원의 지원사업이기도 한 테마파크의 이름은 ‘몬스터VR’. 400평 규모에 영화, 게임, 스포츠, 교육, 음악 등 다양한 VR 콘텐츠를 경험할 수 있다.

글 서미희 객원기자(markers@mtn.co.kr) 사진 성혜련

“레이싱을 좋아하는 편인데, 진짜 운전하는 느낌이 들었어요. 별로 기대 안했는데 실제 체험하니 보는 거랑 확실히 다르고, 리얼리티가 느껴지는 게 재미있어요. 오늘은 친구와 왔는데 다음에는 여자친구도 데려와 체험해보려고 합니다.”(장진호, 인천 부평구) 현장에서 만난 VR콘텐츠 체험자의 얼굴은 상기돼 있었다.

인천 1호선 캠퍼스타운역에서 도보로 10분. 송도 트리플스트리트 D동에 위치한 ‘몬스터VR’에서는 40종의 가상현실 콘텐츠를 만날 수 있다. 유럽, 미국, 일본 등의 VR 테마파크가 평균 10개의 콘텐츠를 보유한 것에 비하면 4배가량 많은 수치다.

VR테마파크는 열기구, 래프팅 등을 체험할 수 있는 ‘정글존’, 영화 ‘볼트:체인시티’ 등을 감상할 수 있는 ‘시네마존’, 사격·우주체험 등 20여 종의 다채로운 콘텐츠를 경험할 수 있는 ‘큐브존’, 카레이싱, 어트랙션 슈팅게임을 맞출 수 있는 ‘익스트림존’까지 총 4개의 주제로 구성돼 있다.

몬스터VR의 평균 방문객은 평일은 800명, 주말은 1200명에 달할 정도로 인기를 끌고 있다. 몬스터VR 운영사인 ‘GPM’ 관계

몬스터VR을 방문한 가족이 리얼한 표정과 함께 장글 어드벤처 존의 VR 래프팅 체험을 하고 있다.



20대 여성이 VR 큐브에서 ‘후르츠 닌자’ 게임을 즐기고 있다.



송도 트리플스트리트 D동에 위치한 ‘몬스터 VR’ 테마파크 내부



자는 “아직 온라인 마케팅을 시작하지도 않았는데 송도의 핫 플레이스가 됐다”며 “본격적인 온라인 마케팅을 하게 되면 하루 방문객이 1500명 정도 될 것으로 예상한다”고 밝혔다.

### 국내 VR 콘텐츠 총망라

몬스터VR에 들어서면 조금 어두운 실내와 그에 대비되는 화려한 조명이 ‘처음 경험하는’ VR콘텐츠에 대한 기대감을 갖게 한다. VR어트랙션을 체험하는 비명소리는 ‘대체 어떤 상황이길래?’ 라는 궁금증과 함께 1초라도 빨리 콘텐츠를 경험하고 싶은 충동을 부추긴다.

실내 곳곳을 둘러보면 ‘오락실’과 ‘놀이공원’ 느낌이 동시에 풍긴다. 고글 모양의 헤드셋을 끼고 한 두 가지 어트랙션을 체험해 보면 VR 기술이 선사하는 새로운 경험에 놀라게 된다. 가장 큰 차이는 ‘몰입감’이다. 위, 아래, 옆면 할 것 없이 360도 가상현실에 들어 와 있는 느낌은 현실과 완벽하게 분리해준다. 특히 롤러코스터, 번지 점프, 영화에서 느껴지는 ‘몰입감’은 강렬하다.

### 체험자 반응도 재미

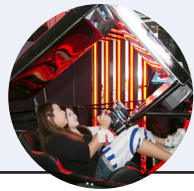
익스트림존에 자리 잡은 VR 번지점프는 고소 공포증을 극복하는데 도움이 될 것 같다는 생각이 들 정도로 리얼

하게 느껴졌다. 협곡과 늪지대를 누비며 실제 나무 위에서 점프하는 듯한 스릴감은 놀라울 정도. 이전에는 경험하지 못했던 재미다.

아이들에게나 어른들에게나 VR어트랙션은 ‘신세계’다. 놀이공원에 가면 어른들은 멀리 떨어져 아이들 사진을 찍어주며 즐기는 것이 한계였다면 몬스터VR에서는 어른들도 동심의 세계로 돌아간 듯 VR 콘텐츠로 새로운 놀이 문화를 즐길 수 있다. 특히 VR 큐브 존은 좀비 킬, 골키퍼 게임, 후르츠 닌자 등 취향에 맞춰 골라 즐길 수 있도록 다양한 콘텐츠를 보유하고 있는 점이 매력적이다. 좀비 생김새는 큐브 밖에서 봤을 때 리얼했다. 실제로 VR 헤드셋을 끼고 체험해 보니 피부에 와 닿을 것 마냥 거대하게 다가오는 좀비가 생생하게 느껴져서 나도 모르게 비명을 내질렀다. 주말은 2인 10분씩 시간제한이 있는데 체험 후 다시 줄 서서 재입장하는 인원도 여럿 보였다. 큐브존은 투명한 유리창을 통해 체험하는 사람을 구경할 수 있게 꾸며져 있다. 간혹 어트랙션 체험자의 유난한 리액션이 차례를 기다리는 사람들에게 ‘빅 재미’를 선사하기도 했다.

몬스터VR은 향후 게임 외 다양한 콘텐츠를 추가, 100여 개로 늘리고 국내 유명 관광지들을 소개하는 프로그램도 개발할 계획이다. ①

# 몬스터 VR 100배로 즐기기



## VR 게이밍 존 - 몬스터 큐브

좀비, 고소공포, 칼싸움, 활쏘기, 축구, 애니메이션, 관광 영상, 아이돌 스타, 바닷속 체험, 전략 시뮬레이션 게임, 광 관광 체험 등 25종의 다양한 게임이 가능하다.

## VR정글 어드벤처 존

1 슈팅 워리어 : 명궁(名弓)이 되어 적을 물리치는 게임.

#진짜활쏘는것처럼\_활이얼얼하다고하니\_준비운동하시오!

2 고공 탈출 : 외나무다리에서 고릴라를 만나 물리친 뒤 다리를 건너 미션을 수행한다. 고소공포증이 느껴질 수 있음.

3 정글 래프팅 : 래프팅을 타고 정글 속으로 모험을 떠나는 게임.

#인기폭발 #어트랙션중에\_줄이\_제일길다며?

4 번지 점프 : 아프리카 밀림 속 타잔이 되어 번지 점프 하듯이 숲을 헤쳐 나가는 게임.

5 열기구 : 열기구를 타고 하늘 높이 올라가서 정글을 여행하는 게임.

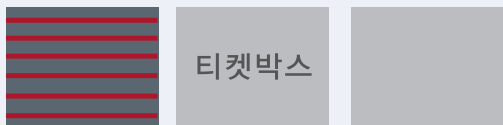
#날아올라\_독수리따라\_하늘구경하는사람\_나야나



## VR 게이밍 ZONE 몬스터 큐브



## VR정글 어드벤처 ZONE



입구  
ENTER

## VR 시네마 Zone

1 볼트 : 볼트와 함께 아찔한 공중비행을 하는 영화. 적의 공격을 뚫고 소녀를 찾는다.

#직원Says #볼트는\_매운맛 #닥터X는\_순한맛 #이구역\_스릴즐기기대장은\_나야나

2 닥터 X : 닥터 X와 미로를 탈출하는 내용의 영화. 곳곳에 도사린 함정과 괴물 공룡을 피해야 한다.

#공룡피해\_지동차타고달리니\_짜릿함2배



## VR 익스트림 존

1 탑 발칸 : 우주 공간에서 전투기 조종사가 되어 적을 물리치는 게임.

총알과 폭탄 발사하는 슈팅 게임. 3대가 설치돼 있는데 각각 테마가 다르다. #어처럼중\_현기증이 싫다면\_가운데 스페이스발칸 추천!

2 스페이스 발칸 : 우주 공간에서 전투기 조종사가 되어 적을 물리치는 게임

3 탑 어드벤처 : 짜릿한 롤러코스터를 타고 만리장성을 누비거나 도심 한가운데를 가로지르고, 해가 지는 바닷가를 누빌 수 있다.

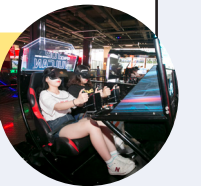
4 VR 레이싱 : 자동차 드라이버가 되어 친구들과 실제 레이싱을 하는 게임으로 캘리포니아 해변을 질주할 수 있다.

#너랑나\_함께하는게임\_게임하다싸우면\_안돼요\_게임은게임일뿐\_싸우지말자

5 봅슬레이 : 봅슬레이 선수가 되어 직접 조정을 하며 점수를 올리는 게임.

6 롤러코스터 : 짜릿한 롤러코스터를 몸의 진동, 바람과 함께 경험할 수 있다.

#비명소리의근원\_너도모르는사이\_소리지르는\_널발견할거야



## VR 익스트림 ZONE



## VR 큐브에서 이걸 꼭 하고 가자! 다녀온 사람들의 생생 후기

1 고소공포 빌딩 [★남매, 가족 추천]  
위에서 떨어지는 것 같아서 쭉고려 있었는데 땅이어서 신기! (최선혜, 중학생)  
동생이 겁낼 때 옆에서 밀면 더 놀라, 장난치는 것도 재미있어 (최형기, 중학생)

2 바닷속 체험, 후르츠 নিজ자 [★어린이와 함께 왔다면!]  
어렵지 않아서 아이와 함께 하기에 좋아 (박은희, 주부)

3 좀비 길 [★스트레스 해소용! 추천]  
현실인 듯, 현실 아닌 소름 듣는 좀비! 인경사정없이 사격 하다 보니 스트레스는 Say good bye! (김지영, 직장인)

박성준 GPM 대표

## “몬스터VR이 가상현실 콘텐츠 대중화 이끌 것”



‘몬스터VR’ 기획·운영을 맡고 있는 박성준 GPM 대표는 “우리의 목표는 VR(가상현실)의 대중화”라고 말했다. 대중이 쉽게 즐길 수 있는 콘텐츠가 VR 시장 확대의 핵심 경쟁력이라는 얘기다.

박 대표는 “VR 콘텐츠는 교육, 음악, 영화, 관광 등 어떤 콘텐츠와도 접목시킬 수 있는 성장 가능성이 높은 고부가가치 산업”이라며, “VR 콘텐츠 업계가 발전하려면 VR의 리얼리티 추가와 더불어 초기 시장 단계에서 누구나 가볍고 쉽게 함께할 수 있는 게임이 많이 출시되어야 한다”고 덧붙였다.

캡틴아메리카 시리즈의 조 루소 감독은 “VR은 기술이고 플랫폼이며, 동시에 매체”라고 말했다. VR이 미래 콘텐츠 시장에서 핵심적인 경쟁력 요소로 주목되면서 작은 스타트업

에서부터 국내 대형 엔터테인먼트 기업까지 앞다투어 관련 시장에 뛰어들며 VR 콘텐츠를 제작하고 있다. 그러나 VR 콘텐츠의 생산, 유통, 소비 등 전 과정을 아우르는 플랫폼 구축은 쉽지 않은 일이다. 박 대표는 고등학교 시절부터 게임을 개발했고, 게임 개발자 4만 8000명이 모인 커뮤니티 ‘데브코리아’를 만든 장본인이기도 하다. 박 대표는 “게임 개발자로서의 역량이 VR 콘텐츠 플랫폼을 만드는 데 큰 힘이 됐다”고 설명했다. 박 대표는 “몬스터VR을 남녀노소, 한국인, 외국인 상관없이 신나게 즐길 수 있는 VR 명소로 만들겠다”며 “몬스터VR이 미래 먹거리를 준비하는 대한민국 VR산업의 허브 역할을 할 것으로 기대한다”고 말했다.

## 가상현실과 영화의 만남 “와우!”

몬스터VR 시네마존에서는 고품질의 VR 영화를 감상할 수 있다. 4인승 시뮬레이터에 탑승해 청각을 느낄 수 없거나 청력이 약한 사람도 골전도 진동을 통해 VR 영화를 경험할 수 있는 입체 음향 시스템을 갖췄다. 시네마존에서 상영하는 ‘볼트’와 ‘닥터 X’는 한국 콘텐츠 기업 최초로 미국 VR 콘텐츠 어워즈에서 글로벌 애니메이션 부문 최고상 ‘VR FEST Winner’를 수상했으며, 미국 선댄스 영화제에 한국 최초로 VR 작품 초청작으로 선정되기도 했다. ‘볼트체인시티’는 사업 참여기관인 비브스튜디오가 삼성전자, 피엔아이시스템, 가상현실(VR) 오디오 스타트업인 가우디오오래프와 함께 제작, 대·중소기업 간 상생협력을 보여준 우수 콘텐츠 사례기도 하다. 장르가 미래형 공상과학이다 보니 VR 콘텐츠로 완성맞춤이다. ‘볼트’는 ‘닥터X’에 비해 강도 높은 스타일감이 느껴져 심장이 쫓기듯 지기도 한다. 현장 직원은 보통 어른들에게는 ‘볼트’를, 아이들에게는 ‘닥터X’를 추천한다고 말했다. 네 명이 함께 높은 가구에 올라 타 영화를 보는 것도 특별한 재미다. 특히 내가 직접 영화에 들어가 있는 듯한 착각(?)이 들 정도로 인상적이다. 리닝타임은 5분, 현실 세계에서 잠시 벗어나 영화 속 주인공이 돼 보는 경험을 스스로에게 선물하는 것도 좋은 방법일 듯하다. 참고로 ‘볼트’는 네이버에 연재된 웹툰이다. 탑승 전에 웹툰을 보고 가는 것도 특별함을 더해줄 것이다.

## ZOOM IN CT

(Culture Technology)

‘인 방송 시장이 확대되는 것을 보면서 크리에이터들에게 다양한 특수효과와 이모티콘 등을 제공하면 더 특색 있는 방송을 진행할 수 있지 않을까?’ 심현보 포디비전 대표의 생각은 곧 ‘MCN 콘텐츠 제작을 위한 실시간 증강 합성 플랫폼 기술’ 개발로 이어졌다. 화제가 되고 있는 문화기술 연구개발(R&D) 성과들을 모았다.