

1F

# WELCOME STAGE

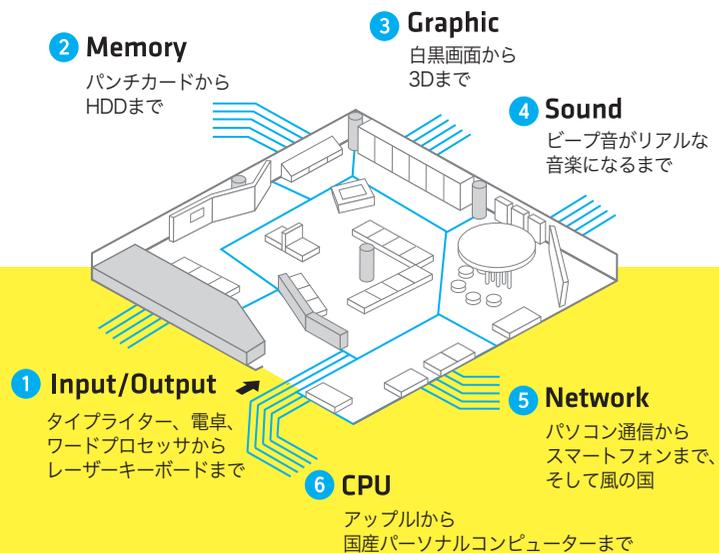
## COMPUTERS AS THEATRE

劇場としてのコンピューター。

ウェルカムステージはブレンダ・ローレルの同名著書「劇場としてのコンピューター。」からインスピレーションを得て、コンピューターのマザーボードを身体サイズで再現した空間です。

コンピューターの初期の形を映像で紹介するトンネルを通りながら観覧客自身は回路を流れるデータになり、マザーボードの中に入るコンセプトです。入出力機器、メモリ、グラフィックカード、サウンドカード、ネットワーク、そしてCPUなどのマザーボードの各デバイスの技術の発展史を確認することができます。

- ・ アップル
- ・ エンゲルバートマウス
- ・ CPU変遷史
- ・ グラフィックカード変遷史
- ・ サウンドカード変遷史
- ・ パソコン通信
- ・ 風の国1996



2F

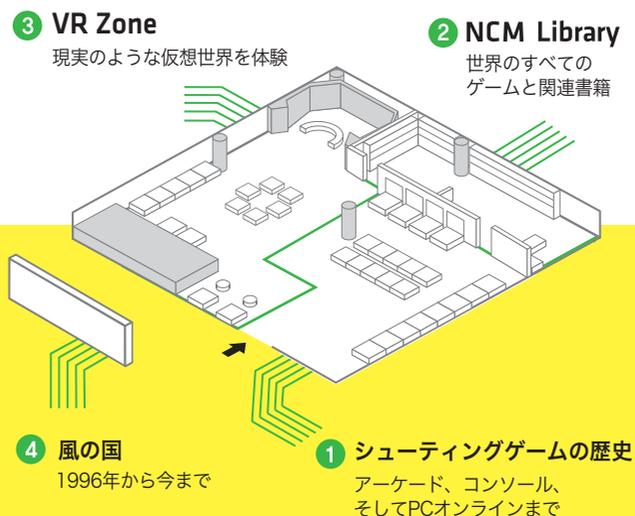
# OPEN STAGE

## BETWEEN REALITY AND FANTASY

ゲーム、現実とファンタジーの境界を越えて

オープンステージは、現実とゲームのファンタジーが共存する場所です。歴史のあるシューティングゲームをアーケード、コンソールゲーム機、パーソナルコンピューターなどプラットフォームごとに展示しているシューティングゲームゾーンと、世界のすべてのゲームを体験することができるライブラリ、そして夢見ていた新しい技術を体験できるVRゾーンなどで構成されています。

- ・ スペースインベーター
- ・ ギャラガ
- ・ *Dragon Force III*
- ・ VR Zone
- ・ ウェアラブルコンピューター
- ・ 世代別コンソールゲーム機
- ・ ボン
- ・ コンピュータースペース



3F

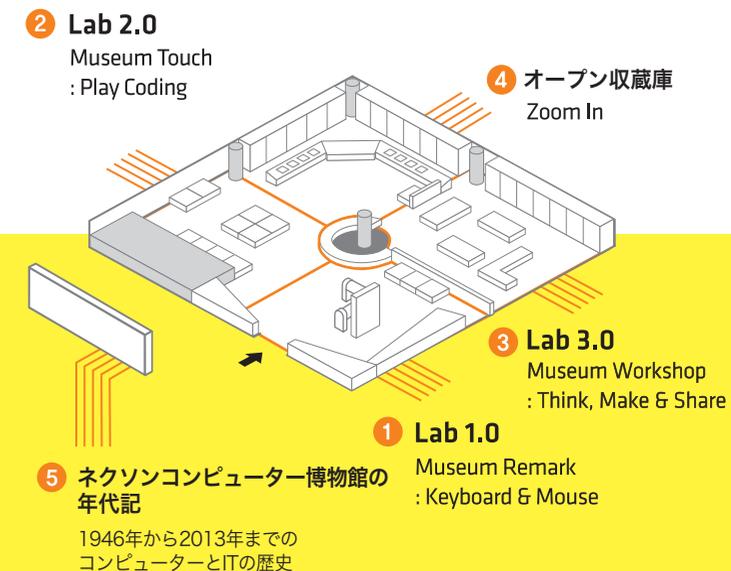
# HIDDEN STAGE

## THE REAL REVOLUTIONARY

コンピューター、日常を変える楽しさ

ヒドゥンステージではコンピューターが変化させる日常の楽しさをさまざまな方法で体験できる空間です。キーボードとマウスをテーマに企画展示が開かれるLab1.0、バイナリデータから始まったコーディングプログラムを体験し、メイプルストーリーのピンクビーンの冒険物語をコーディングで完成させるLab2.0、ワークショップやテクニシヤンのスペースが一緒にあるLab3.0、そして博物館のコレクションを近くで観察し、写真や映像資料を検索できるオープン収蔵庫などがあります。

- ・ キーボードとマウスの原理と歴史
- ・ バイナリデータ体験プログラム
- ・ アルドゥイーノ
- ・ メイプルストーリーのストーリーコーディング
- ・ オープン収蔵庫



# MUST SEE!

1F  

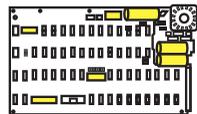
初めてのマウス、  
エンゲルバートマウス

1964年に初めて開発された世界初のコンピューターのマウスです。ダグラス・エンゲルバート(Douglas Engelbart)とスタンフォード大学の研究チームが人間とコンピューターが簡単にコミュニケーションできるように開発した装置です。木で作られており、内部にある車輪2つで上下左右と斜めを認識することができます。博物館に展示されているマウスは当時の研究陣の支援を受けて復刻したものです。

1F  

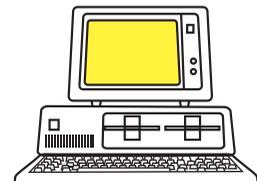
大韓民国オンラインゲーム産業の始まり、  
〈風の国〉

NEXON社の最初のゲームであり、世界で最も長くサービスしているグラフィックMMORPGでギネスブックに登録された作品です。国内のオンラインゲームの中で初めてアメリカ、オーストラリア、日本など海外に輸出されました。ネクソンコンピューター博物館は「風の国」の意味を保存し、研究資料として活用するため、2014年5月に初期のバージョンを復元することに成功しました。

1F  

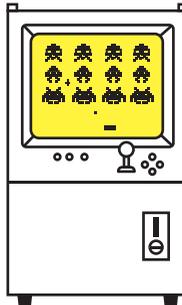
キーボードとモニターを繋げる最初の  
パーソナルコンピューター、アップルI (Apple I)

スティーブ・ウォズニアック(Steve Wozniak) とスティーブ・ジョブズ(Steve Jobs) が1976年に開発したApple社の最初のコンピューターです。キーボードとモニターをコンピューターに直接繋いで使用する現代のコンピューターを一番最初に実現しました。現在世界で約50台が残っており、その中で実際に作動するのは6台ほどだと知られています。ネクソンコンピューター博物館はその6台での1台を展示しています。

1F  

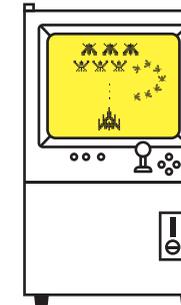
PCと呼ばれた最初の  
コンピューター、PC5150

大型コンピューターメーカーであったIBM社が1981年に初めて発売したパーソナルコンピューターです。MS-DOS等事務に適した多数のソフトウェアを対応して、一般人が使用するのに便利でした。PC5150の成功で「PC(Personal Computer)」という言葉はコンピューターを通称する用語となりました。

2F  

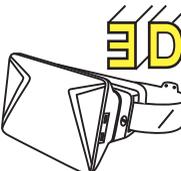
シューティングゲーム  
時代の始まり、  
〈スペースインベーダー〉

1978年にリリースされシューティングゲームの始まりとして評価されています。敵がプレイヤーに向かってますます近付いてくるゲーム方式と初めて敵が近づくほど速くなる効果音を適用して、大人気を呼びました。

2F  

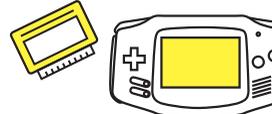
1980年代の  
国民シューティングゲーム、  
〈ギャラガ〉

1981年に日本で初めてにリリースされ、翌年から国内に〈ギャラガ〉というタイトルで発売されました。昆虫の形の宇宙人を退けるゲーム方式で「びよびよんゲーム」または「昆虫狩りゲーム」と呼ばれることもありました。1980年代国内のゲーム文化を象徴する古典のシューティングゲームです。

2F  

目の前に広げられる仮想現実、  
VR Zone

リアルな立体映像を提供する仮想現実 (Virtual Reality, VR) HMD (Head Mount Display) を体験ができます。視線の方向に応じて、3D画面が360度自由に移動し、これにより新たな空間に直接入ったような没入感を提供します。

2F   

世界のすべてのゲーム、  
NCMライブラリ

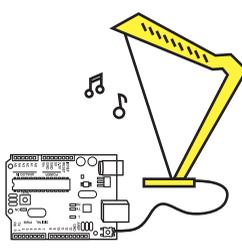
各世代の主なコンソールゲーム機とカセット、そしてコンピューターやゲーム専門雑誌を展示しています。図書館で本を選ぶように、思い出のゲームを探して直接プレイすることができます。

 チェックポイント  体験  
 ハイライト  記録

3F    

Museum Remark  
: Keyboard & Mouse

企画展示である「交。感。習。慣」を介してコンピューターの入力装置であるキーボードとマウスを観覧することができます。40年以上使われている見慣れたキーボードとマウスを新しい目線で見られるようになります。

3F     

MapleStory

ピンクビーンと一緒に  
ストーリーコーディング

オープンソース  
ハードウェア、  
アルドゥイーノ (Arduino)

ブラックビーンの陰謀に引っかかってヘネシスで迷子になったピンクビーンの冒険物語をオゾロボット、アストロロボットなどのコーディングロボットとブロックのコーディングプログラム体験を通じて完成することができます。

アルドゥイーノは、コンピューターの基本的な機能をすべて備えている小型コンピューターです。レーザーハープなどアルドゥイーノをベースにした作品に会うことができ、直接体験もできます。

3F   

ネクソンコンピューター博物館のハイライト、  
オープン収蔵庫

博物館の中に隠されていた収蔵庫の一部を観覧客に公開しています。スニークプレビュー (Sneak Preview) プログラムを通じて思い出のコンピューターだけでなく、最新の技術を搭載している機器を直接作動して試することができる機会を提供しています。



## Ideas that change the world Nexon Computer Museum



日本語