비디오게임

우리는 십대의 어린 발명가를 볼 수 있었던 반면, 육칠십대 노령의 발명가도 볼 수 있었다. 우리가 지금 즐기고 있는 비디오게임의 창시자도 67세의 노인이었다. 그의 이름은 랄프 H. 베어이다.

그는 뉴햄프셔주 나슈아시에 자리잡은 방위산업회사인 샌더즈사에 다니는 기술자였다.

"이봐! 자네 집에서는 텔레비전을 어디에 쓰나?"

"보는 거죠. 뭐, 달리 쓸 데가 있겠어요? 텔레비전은 텔레비전일 뿐이잖아요."

베어의 엉뚱한 질문에 동료 직원은 당황해하며 말끝을 흐렸다.

미국의 가정에는 집집마다 텔레비전이 있다. 심지어 한 집에 텔레비전이 두세 대씩 있는 곳도 있다. 이렇게 많은 텔레비전들로 뭔가 다른 일을 할 수는 없을까?'

베어는 항상 이 문제를 골똘하게 생각했다. 밥을 먹을 때도, 길을 걸을 때도, 심지어는 화장실에 앉아 있을 때에도 베어는 생각을 멈추지 않았다.

'뭔가가 꼭 있을 거여. 600만 대가 넘는 텔레비전. 이것을 잘 이용한다면 멋진 사업을 할 수 있어.'

이렇게 몇 달이 흐른 뒤였다. 뉴욕의 어느 정류장에서 베어는 버스를 기다리고 있었다. 앞에는 자신의 손자뻘 되는 아이들이 뛰어다니고 있었다. 그는 그 아이들을 무심히 바라보다가 갑자기 무릎을 탁 쳤다.

"맞다! 게임을 하는 거야. 텔레비전으로 하는 게임. 얼마나 멋진 생각인가? 텔레비전을 가진 사람이라면 누구나 하고 싶어 할 거야. 빨리 시작해야지!"

베어는 기쁨에 넘쳐 격앙된 어조로 외쳤다.

뉴햄프셔로 돌아온 베어는 틈틈이 텔레비전 앞에 앉아서 게임을 만드는 데 열중하였다.

그의 작업실에서는 늦은 밤에도 항상 불빛이 새어 나왔다. 이렇게 열심히 일한 덕에 1967년에는 패드 보올 게임과 하키 게임을 만들어 낼 수 있었다. 그리고 5년 후인 1972년 4월 25일, 그는 특허청으로부터 특허품으로 등록되었다는 통지서를 받게 되었다.

그래 봄에 마그나복스사를 통해 '오디세이'라는 가정용 비디오게임을 보급했고, 약 10만 개가 팔렸다. 베어가 상당한 부자가 된 것은 당연하였다.

한국발명진흥회 사업화지원팀 팀장
왕연중 記