소개

게임 디자이너
제인 메몬

파인 워치메이킹 200 주년을 기념하는 예거 르쿨트르
MADE OF MAKERS™(메이드 오브 메이커스) 프로그램의 새로운 협업

주요 정보:

- **새롭게 거듭나는 제 10 의 예술:** 21 세기를 대표하는 매체인 비디오 게임을 통해 풀어내는 200 여 년에 걸친 파인 워치메이킹의 역사
- **제인 메몬(ZAIN MEMON):** 독창적인 이야기로 감동과 깊은 성찰을 이끌어내는 인도 출신 비디오 게임 디자이너와의 특별한 협업
- **새로운 시각에서 바라본 예거 르쿨트르의 유산:** 주인공이 된 플레이어, 무대가 되는 매뉴팩처 아틀리에의 역사, 그리고 워치메이킹이라는 위대한 도전

예거 르쿨트르가 Made of Makers™ 프로그램의 새로운 협업으로 인도 출신의 게임 디자이너 제인 메몬과 공동 제작한 비디오 게임을 선보입니다. 제 10 의 예술로 불리는 비디오 게임이라는 매력적인 인터랙티브 매체를 통해, 200 여 년간 이어져 온 예거 르쿨트르의 워치메이킹 역사를 21 세기를 대표하는 예술 형태로 새롭게 풀어냅니다.

고전 예술의 경계 확장

Made of Makers™ 프로그램은 워치메이킹과 예술 분야의 공통점을 찾아, 메종의 핵심 가치인 창의성, 전문성, 정확성을 공유하는 워치메이킹 분야 이외의 아티스트, 디자이너, 장인들과 협업합니다. 이 프로그램은 고전 예술이 정체되어 있거나 과거에 머물러 있다는 통념을 깨고, 끊임없는 재탄생을 통해 오늘날 창의성의 주요한 원천으로 존중받도록 합니다. 과거에는 혁신적이었던 시도가 현재에는 고전적으로 여겨지는 것처럼, Made of Makers™ 프로그램은 **전통적인 형태와 기법이 새로운 소재와 매체를 통해 어떻게 재창조될 수 있는지**를 탐구하며, 과거와 현재를 잇는 새로운 관점을 제시합니다.



예거 르쿨트르의 워치메이커와 마찬가지로, 아티스트들은 전통을 창의성의 토대로 삼으면서도 끊임없이 한계를 넘어 새로운 영역을 개척합니다. 이를 통해 **워치메이킹과 고전 예술 모두 인간의 창의성을 드러내고, 시대의 문화를 반영하며, 깊은 감동을 선사**합니다.

현재 Made of Maker™ 커뮤니티는 **현대 시각 예술 및 미식, 음악, 향수 분야**를 아우르고 있습니다. 디지털 미디어 아티스트 강이연(한국)을 비롯해 아티스트 지문(스위스)과 마이클 머피(미국), 기욤 마망(프랑스), 레터링 아티스트 알렉스 트로슈(스페인/미국), 페이스트리 셰프 니나 메타예(프랑스), 믹솔로지스트 마티아스 지루(프랑스), 뮤지션 토키오 마이어스(영국), 멀티미디어 아티스트 브랜디 웨딩거(미국), 셰프 히만슈 사이니(인도), 스트리트 라이트 페인팅 아티스트 로이 왕(중국), 조향사 니콜라 본빌(프랑스), 디자이너 칼리드 샤파르(아랍에미리트), 쇼콜라티에 셰프 마티유 다브완(프랑스/스위스), 애니메이션 영화감독 재키 왕(중국), 웹툰 작가 올리브코트(필리핀), 사진작가 후세인 알무사위(아랍에미리트), AI 디지털 아티스트 모나 알그와이즈(사우디아라비아), 셰프 질 바론(스위스)과의 협업을 선보였습니다. 제인 메몬(인도)과의 협업을 통해 Made of Makers™ 포트폴리오에는 **비디오 게임 디자인**이 새롭게 합류했습니다.

새롭게 거듭나는 제 10 의 예술

비디오 게임은 오늘날 가장 매력적이고 흥미로운 예술의 형태로 여겨지며, **21 세기를 대표하는 매체**이자 제 10 의 예술로 인정받고 있습니다. 글쓰기, 시각 예술, 음악, 스토리텔링, 영화 촬영과 같은 전통 예술을 디지털 기술과 결합한 비디오 게임은 예술을 표현하는 새로운 캔버스가 됩니다. 상호작용을 통해 몰입감을 더하는 비디오 게임의 특성은 관람객에게 예술을 경험하고 해석하는 새로운 방식을 제시합니다. 동시에 플레이어가 서사와 인물의 성장, 결말에 직접 영향을 미치게 함으로써 이야기의 일부가 되어 아티스트의 메시지를 특별한 방식으로 경험할 기회를 선사합니다.

지난 40 년간 비디오 게임을 하나의 예술로 인정하려는 움직임은 점차 힘을 얻어 왔습니다. 1983 년, 비디오 게임 플레이어(Video Games Player)는 비디오 게임이 "다른 엔터테인먼트 분야와 마찬가지로 예술의 한 형태"라고 밝힌 바 있습니다. 2006 년 프랑스 문화부 장관은 비디오 게임을 문화재이자 '예술적 표현의 한 형태'로 인정했으며, 2012 년 스미소니언 미국 미술관에서는 '비디오 게임의 예술(The Art of Video Games)' 전시회를 개최하기도 했습니다. 비디오 게임을 예술로 분류할 수 있는지를 둘러싼 논의는 여전히 이어지고 있지만, 그 깊이와 정교한 표현력이 발전함에 따라 **예술의 형태로**



인정하려는 목소리도 커지고 있습니다. 아트 게임 장르는 시각적 이미지와 독창적인 스토리텔링으로 명확히 구분되며, 감정과 사고를 자극하는 지적 도전을 통해 문화적 고정관념에 도전하기도 합니다. 공감 게임 장르는 플레이어가 등장인물의 감정과 생각에 몰입하고 공감하게 하며 강렬한 감정적 경험을 선사합니다. 결국 모든 비디오 게임은 상호작용과 시각적 언어, 서사, 사운드, 그리고 플레이어의 주도적인 역할을 통해 **관람객을 적극적인 참여자로 변화시킵니다**. 제인 메몬의 작업에서도 이러한 특징이 뚜렷하게 드러납니다.

게임 디자이너

독학으로 성장한 스토리텔러이자 멀티미디어 전문가, 프로듀서 겸 기업가인 제인 메몬은 인도 고아(Goa)를 중심으로 활동하며 **디지털 엔터테인먼트 분야에서 촉망받는 유능한 인재**입니다. 그는 인도에서 가장 영향력 있는 게임 디자이너로 명성을 얻고 있습니다. 대표작으로는 두 가지 보드게임이 있으며, 현재 '21 세기의 살아 있는 신화'를 목표로 게임, 소설, 영화, 그래픽 노블, 장난감, 몰입형 체험을 아우르는 크로스미디어 유니버스를 구축하는 프로젝트를 진행하고 있습니다.

제인 메몬은 "세 살 때부터 게임을 즐겼습니다. 겨우 걷기 시작했을 때였지만 이미 게임을 하고 있었죠"라고 말할 만큼 어릴 적부터 게임을 좋아했습니다. 17 살에는 과학과 기술, 미디어의 교차점인 게임에 강한 호기심을 품고 고등학교를 중퇴한 후 게임에 몰두해 **직접 탐구하고 경험**하며 시야를 넓혀 갔습니다.

퍼즐과 상호작용 시스템을 통한 스토리텔링에 전념해 온 제인 메몬에게 게임은 교육과 사회적 이해를 실천할 수 있는 강력한 도구입니다. 그는 이렇게 설명합니다. "게임은 저에게 탐구를 즐기는 하나의 방법입니다. 좋은 게임이란 때로는 신념에 도전하거나 믿음을 흔들어 놓는 게임입니다. 게임은 플레이어에게 그 어떤 매체에서도 제공할 수 없는 생생한 경험을 선사합니다. 그리고 그 경험을 통해 타인의 마음을 들여다보고 그 사람과 그 사람이 속한 세상을 폭넓게 이해할 수 있습니다."

이러한 접근 방식은 Made of Makers™ 협업을 통해 워치메이킹을 독창적이고 놀랍도록 혁신적인 방식으로 선보일 기회를 제공합니다.

새로운 시각에서 바라본 예거 르쿨트르의 유산

제인 메몬이 제작한 *밸리 오브 인벤션*은 플레이어를 워치메이킹의 세계를 탐험하는 게임으로 초대하며, **디지털과 현실**, 과거와 현재를 연결하는 다리가 되어줍니다. 21 세기의 매체인 비디오 게임을 통해 예거 르쿨트르의 놀라운 워치메이킹 유산을 따라가는 이번 게임은 200 여 년에 걸친 워치메이킹의 독창성, 창의성, 정밀성을 탐험하는 여정으로 플레이어를 안내합니다. 제인 메몬은 상호작용을 이끌어내는 비디오 게임의 강력한 힘을 바탕으로, 글이나 영화, 사진으로는 전달할 수 없는 새로운 방식으로 워치메이커의 역량과 정밀함, 독창성을 체험할 수 있는 몰입감 넘치는 기회를 제공합니다.

밸리 오브 인벤션 게임은 9 가지 상징적인 컴플리케이션과 선구적인 발명품을 일련의 수수께끼와 퍼즐로 재구성하고, **워치메이킹 메커니즘을 게임 플레이로 전환**해 새로운 시각으로 풀어냅니다. 게임은 1833 년 매뉴팩처 아틀리에를 배경으로 메종이 설립된 시기와 장소를 중심으로 전개됩니다. 플레이어는 메종 창립자의 아들인 엘리 르쿨트르(Elie LeCoultre)가 되어 다음 도전 과제의 열쇠가 되는 수수께끼의 해답을 찾아 나서는 **탈출 게임 콘셉트의** 체험에 참여합니다. 플레이어는 게임을 진행하면서 워치메이킹과 게임 디자인 모두에 필요한 **관찰, 직관, 논리, 발견의 과정을 통해 워치메이킹을 내부자의 시선**으로 이해할 수 있습니다.

제인 메몬은 다음과 같이 설명합니다. "게임은 소심한 사람에게는 적합하지 않습니다. 퍼즐은 워치메이커에게 요구되는 것과 같은 수준의 집중력과 사고 능력을 발휘해야만 풀 수 있습니다. 그리고 그 경험을 통해 심오하고 방대한 시계 제작 분야의 깊이를 이해할 수 있습니다."

자인 메몬의 비디오 게임은 웹사이트(valleyofinventions.jaeger-lecoultre.com)를 통해 접속 가능합니다.

제인 메몬의 *밸리 오브 인벤션* 비디오 게임은 2026 년 11 월 2 일 앱 형태로 일반 대중에게 공개될 예정이며, 디지털 형식으로 게임을 즐길 수 있습니다.

예거 르쿨트르의 CEO 제롬 랑베르(Jérôme Lambert)는 다음과 같이 말했습니다. "제인 메몬과 협업하게 되어 기쁩니다. 그의 게임에서는 독학으로 습득한, 직관적이면서도 놀라운 재능을 확인할 수 있으며, 작업물에 담긴 상상력과 독창성, 정밀함 그리고 섬세함은 파인 워치메이킹의 핵심 가치와도 맞닿아

있습니다. 호기심과 열정, 겸손함까지 겸비한 그는 Made of Makers™ 프로그램에 새롭고 흥미로운 예술의 형태를 더해줄 메종의 완벽한 파트너입니다."

제인 메몬 소개

인도에서 가장 영향력 있는 게임 디자이너인 제인 메몬은 스토리텔러이자 멀티미디어 전문가, 프로듀서 겸 기업가입니다. 뭄바이에서 태어나고 자랐으며 지금은 고아를 중심으로 활동하고 있습니다. 고등학교 시절 과학과 기술, 미디어의 교차점인 게임에 강한 호기심을 품고 고등학교를 중퇴한 뒤, 직접 탐구하고 경험하면서 시야를 넓혀 갔습니다. 영화 스튜디오의 인턴으로 경력을 시작한 그는 이후 인도의 선구적인 VR 저널리즘 플랫폼인 ElseVR 에 입사했습니다. 2015 년에는 아난드 간디(Anand Gandhi)와 함께 과학, 철학, 문화의 교차점을 탐구하는 영화, 보드게임, 문학, VR 체험을 개발 및 제작하는 미디어 스튜디오 메메시스 컬처 랩(Memesys Culture Lab)을 공동 설립했습니다. 또한 영화, 출판, 디지털 미디어 등 다양한 분야에서 서사 프로젝트를 개발하는 스튜디오 디파트먼트 오브 로어(Department of Lore)의 공동 설립자이기도 합니다. 2019 년에는 인디케이드 유럽(IndieCade Europe)에서 소셜 임팩트 어워드(Social Impact Award)를 수상했으며, 전 세계적으로 활발한 플레이어 커뮤니티를 형성한 정치 전략 보드게임 *SHASN* 을 개발했습니다. 2 년 후에는 속편인 *SHASN: AZADI* 를 출시했습니다. 현재 아난드 간디와 함께 소설, 그래픽 노블, 보드게임, 영화를 아우르는 방대한 서사적 세계관을 가진 트랜스미디어 프랜차이즈인 *마야(MAYA)* 프로젝트를 진행하고 있습니다. 2026 년 8 월에는 이 세계관의 일부인 첫 소설 *MAYA: Seed Takes Root* 를 출간했습니다.

MADE OF MAKERS™ 소개

Made of Makers™ 프로그램은 워치메이킹 이외 다양한 분야의 아티스트, 디자이너 및 장인 커뮤니티를 한자리에 모읍니다. 워치메이킹과 예술 사이에 존재하는 교류를 확장하는 이 프로그램은 항상 예거 르쿨트르를 정의하는 핵심 원칙인 창의성, 전문성, 정밀성을 기반으로 합니다. 그랑 메종의 가치를 공유하며 예상을 뛰어넘는 다양한 소재와 매체를 통해 새로운 표현 형태를 탐구하는 세계적인 크리에이터에게 초점을 맞춥니다. 매년 프로그램을 통해 의뢰되는 새로운 작품들은 예거 르쿨트르가 전 세계에서 개최하는 전시에 활기를 불어넣고 선정된 주제를 확대함으로써, 관객이 직접 참여하고 예술, 공예, 디자인에 대한 더욱 풍부한 대화를 나눌 수 있는 새로운 기회를 제공합니다.

예거 르쿨트르 소개 – 워치메이커의 워치메이커™

1833 년부터 혁신과 창의성에 대한 끊임없는 열정과 발레드주의 평화로운 자연 환경에서 영감을 받은 예거 르쿨트르는 컴플리케이션에 대한 전문성과 메커니즘의 정확성으로 독보적인 워치메이커로 활약하고 있습니다. 워치메이커의 워치메이커™로 알려진 매뉴팩처 아틀리에는 1,400 개 이상의 다양한 칼리버 제작을 통해 독창적인 정신을 끊임없이 표현해 왔으며 430 개 이상의 특허를 보유하고 있습니다. 예거 르쿨트르의 워치메이커는 190 년 이상 축적된 전문 지식과 열정을 바탕으로 정밀한 최첨단 메커니즘을 디자인, 제작, 마감, 장식하며 과거와 미래를 연결하고 언제나 시간의 흐름과 함께합니다. 82 곳의 아틀리에, 108 가지의 공예, 그리고 69 가지 시그니처 기법을 포함한 총 235 가지의 노하우가 한데 모인 매뉴팩처 아틀리에에서는 독창적인 기술과 아름다운 미학, 그리고 절제된 세련미가 한데 어우러진 탁월한 파인 워치메이킹 작품이 탄생합니다.

jaeger-lecoultre.com