

에듀테인먼트기반의 온라인 퀴즈게임의 국내 현황 분석에 관한 연구

A Study on the Analysis of the Present Position in the Country of Online Quiz Game in Edutainment

박현주

인제대학교 디자인학과 대학원

Park, Hyun Ju

dept of design, Graduate School, Inju University

• Key words: Edutainment, Online Quiz Game, Crosswordpuzzle Game

1. 서론

정보 통신 기술의 발전으로 디지털 엔터테인먼트 산업인 비디오를 포함한 영화, 애니메이션, 방송미디어, 게임, 음반 등의 시장이 급부상하게 되었다. 특히 사회적으로 PC게임 방의 열풍과 초고속 인터넷의 가정 보급률의 증가 등 전반적인 인프라 구축의 호조와 전문적 게이머라는 새로운 직업이 등장하고, 케이블 TV의 한 채널인 온게임 넷1)에서 24시간 게임 대전과 새로운 게임을 소개하는 등 사회 인식의 변화로 게임은 괄목할 만한 성장세를 보이고 있다.

하지만 1998년을 기점으로 계속되고 있는 온라인 게임시장의 활성화도 작년부터 주춤하는 경향을 띠고 있는데 그 원인으로는 첫째, 편중된 게임 장르와 형식 둘째, 온라인 게임의 등급 심의제 강화 셋째, 게임의 몰입성으로 인한 게임 중독으로 볼 수 있다.2)

이러한 문제점의 대안으로 에듀테인먼트(edutainment)를 게임 속에 도입을 시도하고 있다. 이것은 틈새시장을 노릴 수 있는 요인으로 주목되었고 10대 청소년들의 이탈 등으로 인한 사회적 우려에 대한 새로운 콘텐츠로 크게 부각되었다.

본 논문은 에듀테인먼트 기반의 온라인 게임을 대표하는 온라인 퀴즈게임의 사례를 분석하여 국내 온라인 퀴즈게임의 현황을 분석하는데 그 목적이 있다.

위와 같은 연구 목적을 달성하기 위해 연구 방법과 범위로 는 크로스워드퍼즐의 이론 고찰과 국내의 게임 포털 사이트에서 서비스하는 에듀테인먼트 기반의 온라인 퀴즈게임 중 크로스워드퍼즐게임을 대상으로 게임 디자인 측면과 게임 진행 측면으로 한정하여 분석 연구를 병행하고자 한다.

2. 크로스워드퍼즐의 이론적 고찰

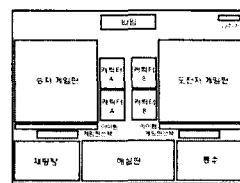
크로스워드퍼즐은 십자형, 교차, 교차점이라는 크로스(cross)와 협의로는 어려운 문제 또는 생각하게 하는 문제이며 광의로는 학문적인 것보다 놀이로 풀어보는 '수수께끼' 전반을 가리키는 퍼즐(puzzle)이라는 단어와 합성어로 십자형의 바둑판처럼 생긴 네모 속에 설명을 통해 글자를 채워 넣어 세로와 가로로 말이 연결되게 하는 퍼즐을 통칭한다.

오프라인 상에서는 글자를 넣는 칸은 흰색, 넣지 않은 칸은 검정색으로 세로 또는 가로의 글자는 어디선가 교차하고 있어 어떤 글자가 잘 풀리지 않는다 해도 교차하는 다른 글자가 실마리가 되어 해답을 얻을 가능성이 있는 것이 특징이다.

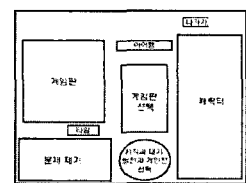
크로스워드퍼즐은 19세기경 영국의 어린이 잡지에서 자주 등장했었지만 이것을 성인용으로 만든 사람은 영국 기자 A.윈(1871~1944)이다. 미국으로 이주해 온 윈은 1913년경부터 매주 《뉴욕 월드》지(紙) 일요일판에 크로스워드퍼즐을 연재하였고, 이것이 폭발적인 인기를 얻어 세계로 퍼져 나갔다. 그것을 뉴욕의 출판업자인 사이먼과 슈스터가 1924년에 연필이 달린 단행본으로 만들어 선전하자 한 달이 못되어 베스트셀러가 되면서 1930년까지 60집(集)을 출판, 모두 약 75만 부가 팔렸다.

3. 크로스워드퍼즐게임의 화면 구성

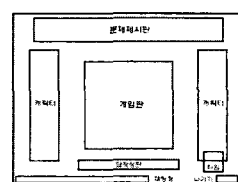
오프라인에서 크로스워드퍼즐의 화면 구성은 게임판, 해설판, 지난해 정답과 이벤트의 유무에 따라 당첨자로 간단한 구성으로 되어있다. 크로스워드퍼즐은 구매자에게 제품의 구매 목적으로 작용하지는 않지만 이벤트적인 요소로 구매욕구를 자극시키기도 한다. 즉 해답을 다음 회에 기재하여 궁금증을 야기해 재구매를 촉진시키는 수단으로 작용되기 때문이다. 오프라인의 크로스워드퍼즐은 간단한 화면 구성을 이루고 있지만 많은 정보가 함축되어 있다.



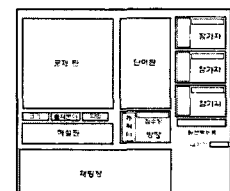
[그림 5] 넷마블의 쿵야열전



[그림 6] 넷마블의 배틀가로세로+



[그림 7] 엠플레이의 가로세로 퀴즈



[그림 8] 피망 알쏭달쏭퍼즐

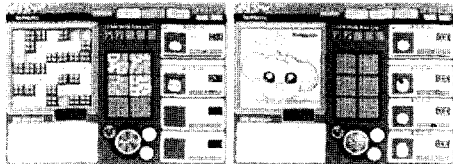
1) 웹 사이트명: www.ongamenet.com

2) 한국게임산업개발원 게임연구소 편, (2002 대한민국) 게임백서, 서울: 한국게임산업개발원, 2002, p420-425

온라인에서의 크로스워드퍼즐게임의 화면 구성은 오프라인과는 달리 게임 진행시점의 재미에 따라 지속적인 이용의 유무가 결정되기 때문에 게임이용에 있어 당장 불편한 점이 없도록 레이아웃을 짜야만 한다. 무엇보다 게임과 게임 이용자의 상호작용을 위한 화면 구성이 중요하다.

같은 유형의 게임이라도 게임을 서비스하는 사이트의 특성과 게임에 있어서 규칙에 따라 화면 구성에 차이가 있다. 대상 게임의 화면 구성요소를 분석해 보면 넷마블의 쿵야열전[그림5]는 두 개의 게임판이 특징인데 이것은 게임의 아이템 중에 상대방을 공격하고 게임에서 점수 획득을 위해 게임판을 바꿀 경우 상대방의 게임판을 보면서 게임을 진행하기 위해서이다. 애플레이의 퀴즈퀴즈 중 가로세로퀴즈[그림6]는 다른 두게임과 달리 게임 선택판이 보이지 않는다. 이유는 다른 두게임은 시간 안에 많은 문제를 풀어 점수 획득이 목적이라면 이 게임은 문제 각 항목을 정해진 시간동안 경쟁하면서 풀어내는 것이 목적이기 때문이다. 게임판이 많으면 그만큼 시간이 더 필요하고 게임 이용자에게 지루함을 주기 때문에 하나의 게임판에서 모든 게임이 진행된다. 각 게임의 화면 구성은 오프라인보다 복잡하고 구성요소가 많다.

4. 분석에 따른 온라인 크로스워드퍼즐의 특성



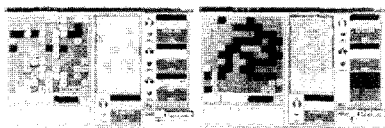
[그림 1] 넷마블의 베를가르세로+ 게임화면



[그림 2] 넷마블의 쿵야열전 게임화면



[그림 3] 퀴즈퀴즈의 가로세로퀴즈 게임화면



[그림 4] 피망의 알송달송 퍼즐 게임화면

- ① 오프라인의 크로스워드퍼즐의 형식은 유지하면서 그래픽요소를 많이 첨가시켜 게임의 재미를 더해준다.
- ② 메인칼라(main color)로는 블루(blue)를 많이 사용하며

보조칼라를 다양하게 사용하여 오프라인 게임의 두 가지 색의 단조로움을 제거하였다.

③ 게임을 진행하면서 어휘력과 순발력, 타자실력이 늘어난다.

④ 고사성어와 한자와 일반상식 문제가 주류를 이룬다.

⑤ 게임의 규칙이 단조롭고 게임에 따라 약간씩 다른 규칙이 첨가되어 있다.(아이템으로 게임 진행에 방해가 하거나, 힌트를 얻을 수 있었고, 정답을 맞히어야 문제의 선택권이 생긴다.)

⑥ 오프라인게임에서 답을 알기위해 일정시간을 기다려야 하지만 본 게임은 답을 바로 알 수 있다.

5. 결론

에듀테인먼트기반의 온라인 게임을 서비스하는 게임 포탈 사이트는 많지 않지만 교육용게임에 꼭 빠지지 않는 콘텐츠가 크로스워드퍼즐게임이다. 이 게임은 오프라인에서도 많은 사랑을 받고 있기 때문에 검증된 게임이기도 하다.

본 연구에서 분석한 게임들의 가장 큰 특성은 더 많은 경쟁을 유발과 시간 경과에 대한 긴장감을 조성하는데 있다. 오프라인에서의 크로스워드퍼즐은 함께 문제를 풀면서 참여자와 유대감을 형성시키는 반면 온라인에서는 게임이용자들 상호간의 경쟁심을 자극시켜 게임의 몰입성이 증가되도록 설계되었다.

[그림 2]에서 보면 순수하게 퀴즈문제만을 풀기보다 상대방이 문제를 풀지못하도록 방해할 하면서 게임을 진행하고 있다. 또 [그림3]에서는 문제 하나당 먼저 문제를 푸는 사람에게 문제 선택 우선권을 주고 있다. [그림 4]에서는 게임 진행에서 두 가지 장애물이 있는데 하나는 빨리 해설을 보고 답을 적어야 하고 다른 하나는 답을 직접 기입하는 것이 아니라 문자판에서 찾아서 옮겨야 하므로 문제를 풀기위해서는 사전 지식과 순발력이 있어야 경쟁에서 이길 수 있다.

따라서 에듀테인먼트 기반의 온라인 크로스퍼즐게임의 국내 현황은 게임 포탈 사이트에서 기본으로 서비스하는 퀴즈 게임이며 게임의 경향은 문제 해설에서 힌트를 제시해 주어 퀴즈 문제를 좀더 쉽게 풀수있도록 유도하고 있다. 또 게임 이용자들의 경쟁심을 자극시킬 수 있는 요소를 첨가시켜 게임을 서비스하여 게임 이용자들의 참여를 유도하고 있다.

참고문헌

- 전형철, 안녕하세요 PC게임, 서울: 정보문화사, 1994
- 최유찬, 컴퓨터 게임의 이해, 서울: 문화과학사, 2002
- 최학현외 7인공저, 게임프로그래밍전문가 필기, 영진닷컴, 2002
- 한국게임산업개발원 게임연구소 편, (2002 대한민국) 게임백서, 서울: 한국게임산업개발원, 2002
- 100.naver.com
- www.netmarble.net
- www.qplay.co.kr
- pmang.sayclub.com
- www.mgame.com
- www.candybar.co.kr