

국내 최초 에듀테인먼트 체험관 '신나는 공부나라'

20여개 기업 70여 콘텐츠 무료 제공 ...

게임 즐기며 공부까지 '1석 2조'



한국문화콘텐츠진흥원이 운영하는 역삼동 문화콘텐츠센터에 게임을 즐기며 학습효과를 올릴 수 있는 '에듀테인먼트 공부나라'가 지난달 7일 문을 열었다. 국내 최초의 에듀테인먼트 체험관인 공부나라는 한글·영어 등 8개 영역으로 구분된 70여종의 콘텐츠를 자유롭게 체험할 수 있도록 구성돼 어린이들에게 새로운 놀이문화를 제공할 전망이다.

글 신중훈 기자 / 사진 이해성 기자

“에듀테인먼트 체험관은 어린이와 유아들이 즐기면서 학습할 수 있는 콘텐츠 체험공간을 제공하기 위해 구축됐습니다. 체험관은 선생님의 도움 없이도 어린이들 스스로 학습이 가능한 자기주도적 학습콘텐츠 체험공간으로, 관련 기업들에게는 자사의 콘텐츠를 상설 전시 및 홍보할 수 있는 공간으로 활용될 예정입니다.”

한국문화콘텐츠진흥원(KOCCA) 문화콘텐츠센터 기획홍보팀 이동주 차장은 “에듀테인먼트 공부나라는 국내 유일의 에듀테인먼트 전용 체험관으로서의 의의와 함께 에듀테인먼트에 대한 소비자 반응 및 신기술 동향을 파악할 수 있는 산업 인프라로 기능할 것”이라고 설명했다.

현재 에듀테인먼트 공부나라에는 한글나라, 영어나라, 숫자나라, 과학나라, 동화나라, 미술나라, 음악나라, 창의나라 등 8개 테마로 구분돼 70여종의 에듀테인먼트 콘텐츠들이 제공되고 있다. 이곳에서 제공되는 콘텐츠들은 대부분 귀여운 캐릭터들과 함께 다양한 음성 및 음악이 지원돼 부모님의 도움 없이도 어린이

들이 스스로 콘텐츠를 체험할 수 있도록 구성돼 있다.

재미있는 게임으로 학습효과 높여

영어나라에는 게임유니버스의 '인형극장' 등 13개 콘텐츠가 제공되고 있다. 인형극장은 어린이들이 마우스로 인형을 가리키면 영어로 된 인형의 이름이 소리로 지원되며 재미있는 인형극도 즐길 수 있다. 또 '리모의 모험'은 사용자가 주인공 리모와 함께 여러 가지 모험을 해 나가면서 자연스럽게 영어를 익힐 수 있도록 한다. 그림자 속에 갇힌 소년을 구하기 위해서는 마법 지팡이가 필요하고, 그 마법 지팡이를 얻기 위해서는 악당이 내는 영어 문제를 맞춰야 하는 식이다.

숫자나라에는 '아서의 수학놀이 학습' 등 3개 콘텐츠가 들어있고, 한글나라에는 '아리수 글쓰기 교실' 등 8개 콘텐츠가 제공된다. 미술나라에서는 '루브르박물관'을 통해 루브르박물관에 소장돼 있는 다양한 명화들을 감상할 수 있으며, 각 명화를 가리키



면 작품에 대한 상세한 설명이 제공된다. 동화나라에 들어 있는 '공주와 가재'는 이탈리아의 전래동화로 자상한 할아버지가 주인공에게 재미있는 동화를 직접 읽어주며, 실제로 동화속 주인공들이 움직이는 모습도 볼 수 있다.

이곳에서 제공되는 콘텐츠들은 대부분이 간단한 게임들로 구성되어 있어 어린이들이 지루하지 않도록 하며, 마우스로 클릭하는 것만으로 모든 프로그램들을 이용할 수 있도록 배려했다. 특히 캐릭터들이 귀엽고 깜찍해 영상을 보는 것만으로도 즐거운 기분이 들도록 했다. 마침 엄마와 오빠의 손을 잡고 이곳을 찾은 여학생의 한 어린이는 "재미있는 그림들이 너무 많아 오빠와 함께 자주 와서 여러 가지를 해보고 싶다"고 말했다.

우수 애니메이션 등 홍보 동영상 상영

에듀테인먼트 공부나라에서는 이러한 콘텐츠들뿐만 아니라 다양한 애니메이션과 캐릭터 등 동영상도 즐길 수 있다. 대형 화면을 제공하는 콘텐츠 홍보관에는 여러 개의 긴 의자를 배치해 놓고 다양한 애니메이션들을 보여줘 콘텐츠를 이용하다가 지친 어린이들의 관심을 유도하기도 했다. 이곳에서는 특히 국내에서 인기를 모은 오세암, 원더풀테이즈 등 국산 창작 애니메이션들 가운데 30분 내외의 단편들을 볼 수 있으며, 바로 옆에 있는 콘텐츠 라이브러리에서는 자신이 보고 싶은 최신 DVD를 골라 무료로 볼 수도 있다.

또 콘텐츠 홍보물 전시공간을 별도로 마련, 콘텐츠진흥원 등에서 우수상을 수상한 콘텐츠의 포스터와 캐릭터, 교보재 등 이미

지 자료들이 전시하고 있어 콘텐츠의 홍보공간으로서도 활용되고 있다.

콘텐츠진흥원의 관계자는 "국내에 출시된 우수한 국산 에듀테인먼트 콘텐츠들이 상당수 전시되고 있어 소비자들은 충분한 체험을 거친 뒤 제품을 선택할 수 있다"며 "에듀테인먼트 콘텐츠에 대해 관심 있는 많은 분들이 찾아주시기를 바란다"고 말했다.

에듀테인먼트 시장 급성장

관계자에 따르면 국내 에듀테인먼트 시장은 최근 몇 년 사이 비약적인 발전을 거듭하고 있다고 한다. 2002년 90여 개에 불과했던 에듀테인먼트 제작업체들이 지난해 360여 개까지 늘어난 데다, 시장규모도 1,000억원을 넘어선 것으로 추정된다. 특히 인터넷이 생활 속으로 깊이 자리하면서 대부분의 자녀들도 재미없는 공부보다는 재미와 학습효과를 함께 누릴 수 있는 콘텐츠를 찾고 있어 이 시장은 더욱 빠르게 성장할 전망이다.

콘텐츠진흥원의 관계자는 "자녀의 교육에 돈을 아끼지 않는 우리나라 부모들의 교육열은 에듀테인먼트 콘텐츠 시장의 전망을 더욱 밝게 하고 있다"며 "에듀테인먼트 공부나라를 통해 소비자들과 개발자들이 직접 만날 수 있는 장이 마련돼 보다 수준 높은 콘텐츠를 개발되는 계기가 됐으면 한다"고 밝혔다.

한편, 에듀테인먼트 공부나라는 일반 이용자들에게 오전 10시부터 오후 8시까지(일요일 휴무) 개방되며, 이곳에 자사의 콘텐츠를 전시하고자 하는 기업은 (02)2051-3070~2으로 전화하면 된다. 