

# 관광기념품으로서 보드게임 콘텐츠 연구

## A study on the contents of the board game as a tourism souvenir

문영만

제주대학교 산업디자인학부 멀티미디어디자인전공

Mun, Young-Man

Faculty of Industrial Design, CHU

이재은

J&J 디자인하우스

Yi, Jaieun

J&J Design House

• Key words: Board game, Contents, Souvenir

### 1. 서론

1982년 국내에는 '부루마블'이라는 보드게임이 처음 소개되었고 이는 초등학생을 중심으로 전 가족을 대상으로 하는 건전한 가족게임 문화의 한 부류로 자리잡게 되었다. 그러나 이는 보드게임의 원조인 '모노폴리'에서 따온 것으로서 이후 독특한 게임의 개발이 이루어지지 못하고 사향의 길을 걷게 되었다. 인터넷의 보급으로 많은 청소년이 혼자 놀기 속으로 빠져들게 되었으나 이에 지친 청소년을 중심으로 보드게임을 통한 함께 즐기기가 새로운 문화로 등장하게 되었고 결과적으로 보드게임 카페가 등장하게 되면서 점차로 많은 외국디자이너의 보드게임을 접할 수 있게되었다. 보드게임은 단순한 게임의 의미를 넘어 창의력, 수리력, 순발력 등의 개발을 가능하게 하는 교육적 기능을 가진 콘텐츠이며 이를 관광과 접목시켜 개발 할 때 무한한 관광기념품으로서의 개발이 가능하다.

창의력 게임	옛날 옛적에(Once upon a time)
	맘마미아(Mamma Mia)
수리력 게임	락코(Racko)
	잊혀진 도시(Lost cities)
	에퀴어(Acquire)
순발력 게임	루미큐브(Rummicube)
	할리 갈리(Halli Galli)
	탈리호(Tally Ho)
	달무티(The great dalmuti)
	프랭크의 동물원(Frank's zoo)

### 2. 보드게임 콘텐츠 조사분석

평평한 보드를 게임자의 가운데에 놓고 기본적인 시나리오를 따라 게임을 진행한다. 이때 주사위나 게임카드를 이용하여 많은 상황의 변화를 만들어 낼 수 있음이 보드게임의 매력이라고 할 수 있다. 보드게임의 원조인 모노폴리는 주사위를 던져서 나온 숫자만큼 말을 움직인 뒤, 그 땅을 사서 건물을 짓고 다른 사람이 통과 할 때 통행료를 받음으로 돈을 모으게 된다. 또한 가장 훌륭한 보드게임으로 알려진 카탄(settler's of Catan)은 유동적인 보드를 통해 언제나 새로운 분위기의 게임을 즐길 수 있는 매력이 있다. 이처럼 보드게임은 결과를 예측할 수 없음이 게이머를 흥분하게 하고 새로운 도전을 유발시키는 게임이다.

#### 2-1. 보드게임 콘텐츠 장르별 조사분석

[ 표1] 장르별 조사분석

장르구분	게임
공간감각 게임	젠가(Jenga)
	보물찾기(Labyrinth)
	까르까손(Carcassonne)
	클루(Clue)
	카탄(settler's of Catan)

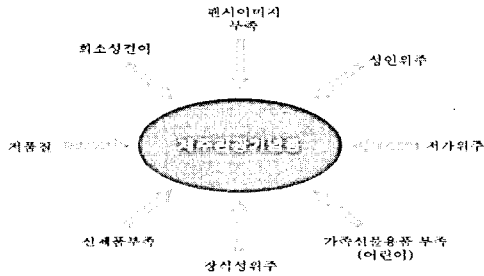
[표 2] Board style별 분류

Board style	Game
fixed board	잊혀진 도시(Lost cities)
	반지의제왕(Lord of the Rings)
	모노폴리(Monopoly)
	클루(Clue)
	트랜스아메리카(Trans America)
randomized board	보물찾기(Labyrinth)
	까르까손(Carcassonne)
	탈리호(Tally Ho)
	달무티(The great dalmuti)
	카탄(settler's of Catan)
	맘마미아(Mamma Mia)
	푸에르토리코(Puerto Rico)
without board (use cards or objects)	락코(Racko)
	젠가(Jenga)
	옛날 옛적에(Once upon a time)
	할리 갈리(Halli Galli)
	프랭크의 동물원(Frank's zoo)

### 3. 관광기념품으로서의 보드게임 콘텐츠 개발

#### 3-1. 관광기념품의 정의 및 문제점 도출

관광기념품이라 함은 관광객을 상대로 하여 판매 할 수 있는 모든 상품(토산품, 향토특산품, 민예품, 일상생활용품, 공예품 등을 망라한 판매대상품)을 말하는 것<sup>1)</sup>으로서 제주관광기념품 시장을 대상으로 하여 현황을 조사하였다. 결과로 제주관광기념품시장이 가지는 문제점을 다음 그림과 같이 도출하였다.



[그림 1] 제주관광기념품시장의 문제점

#### 3-2. 관광기념품으로서 보드게임 적합성 설문조사

[표 3] 설문조사결과 1

질문 1	귀하의 인적사항에 관한 내용입니다
성 별	남 : 82명, 여 90명
결혼여부	미혼 : 96명, 기혼 : 76명
연 령	10대:45명, 20대:63명, 30대:48명, 40대:10명, 50대:6명, 60대이상:0명

[표 4] 설문조사결과 2

질문 2	보드게임이 무엇인지 아십니까?	%
안다	136	79
모른다	36	21

[표 5] 설문조사결과 3

질문 3	보드게임에 대한 견해는 어떻습니까?	%
교육적이다	113	66
그저 그렇다	45	26
비교육적이다	14	0.8

[표 5] 설문조사결과 4

질문 4	누구와 이 게임을 즐기시겠습니까?	%
가족	118	69
친구	25	15
연인	16	0.9
혼자	0	0
하지 않겠다	13	0.8

1) 오호탁, 特産物을 중심으로 한 觀光消費商品의 現狀分析과 그 改善 方向에 관한 研究, 경희대학교 경영대학원 석사학위논문, 1995, p.22.

[표 8] 설문조사결과 5

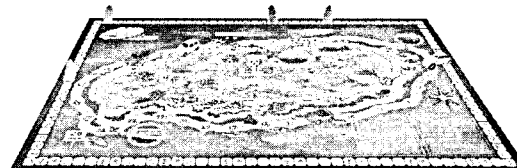
질문 5	제주관광을 보드게임으로 만든다면 해보실 의향이 있으십니까?	%
해보고 싶다	124	72
그저 그렇다	35	20
하지 않겠다	13	0.8

#### 3-3. 관광기념품으로서 보드게임 콘텐츠 개발

설문조사를 통하여 제주관광보드게임이 만들어 진다면 보드 게임을 하고자 하는 의사가 72%, “그저그렇다”라고 대답한 중간 마인드는 20%, “하지 않겠다”라고 절대적 의사표시를 한 사람의 비율은 0.8%에 불과 하였으며, 특히 보드 게임의 인지도에 관한 조사에서는 79%의 높은 인식율을 나타내었다. 또한 보드게임의 교육적인 견해가 66%로서 향후 보드게임의 콘텐츠 개발시 교육적 내용을 포함하는 방향으로의 게임기획의 개발이 필요함을 알 수가 있었다.

(그림 2)는 이러한 설문조사를 토대로 제주관광보드게임 개발이 특히 새로운 관광기념품으로서의 다양성을 창출하고, 절대적으로 부족한 가족과 함께하는 선물용품으로서 또한 제주도의 지리 및 관광교육적 측면에서도 그 의의가 깊은 제주관광보드 게임을 제주대학교 산·학·연 콘소시엄 지원사업을 통하여 개발하였다.

또한 본 개발물이 보드게임카페에서 게이머들에게 접하게 했을 때 흥미와 교육적 효과가 있음은 물론이고 게임을 통해 관광지에 대한 정보를 얻을 수 있었음을 확인하였다.



[그림 2] 제주관광보드게임 sample

### 4. 결 론

주5일 근무제가 본격적으로 시행됨에 따라 늘어난 여가시간은 가족과 함께하며, 가족여행에 할애하겠다는 의견이 지배적이다.

본 연구에서는 제주도 관광과 기념품개발의 활성화를 중심으로 연구개발 조사했으나 이런 시도는 전국을 대상으로 할 수 있으며 나아가 세계를 대상으로 할 수도 있다. 현재 미국과 독일을 중심으로 개발된 보드게임시장에 우리 디자이너의 진출이 필요한 시점이고 향후 오프라인을 뛰어넘어 온라인 게임 시장에도 진출 할 수 있는 아이템이라고 생각하며 지속적인 연구 개발이 필요하다고 본다.

#### 참고문헌

- <http://www.knto.or.kr> 한국관광공사
- <http://www.boardgamebang.com/>보드게임방