
참여형 UCC를 통한 유비쿼터스 UCC놀이콘텐츠 시스템개발

모바일 기반 콘텐츠를 중심으로(J.E.N)

Game Contents of Ubiquitous UCC with Participation

김진식, Jinsik Kim*, 박인석, Inseok Park**, 양승무, Seungmu Yang**

요약 J.E.N은 제작된 콘텐츠에 참여가 가능한 UCC형태를 이용하여 오프라인에서 즐길 거리를 제공하는 유비쿼터스 UCC놀이콘텐츠 시스템이며, 오프라인상에서 유희를 목적으로 한 만남을 가지는 경우에 모바일을 통해 즐길 수 있는 콘텐츠를 이용함과 동시에 제작에도 참여하도록 고안된 엔터테인먼트 서비스 시스템이다. 이 시스템의 개발은 제작에는 참여하나 제작되어진 콘텐츠는 단순히 관람만을 하는 UCC와 온라인상에서만 이루어지고 있는 UCC콘텐츠의 한계에 대한 문제제기로부터 출발한다.

이와 같은 유비쿼터스 UCC놀이콘텐츠 연구의 목표는 상호작용이 가능한 인터랙티브 플랫폼을 적용함으로써 다양한 UCC엔터테인먼트서비스 중 하나의 새로운 방법을 제안하는 데 있으며, 그것을 통해 오프라인상에서 사용자들의 즐거움을 배가되도록 하는 것이 연구의 목적이다.

본 연구에서는 오프라인에서 참여형 UCC를 이끌어 낼 수 있는 방법으로 시나리오와 테스트수행방법을 택하였으며, 오프라인의 각 장소에서의 행동양식등의 분석을 통해 유비쿼터스 UCC놀이콘텐츠 시스템을 제안하였다. 또한 시스템을 실질적으로 수행할 수 있는 프로토타입을 시범적으로 개발함으로써 새로운 UCC 엔터테인먼트서비스의 가능성을 확인하였다.

제작된 콘텐츠에도 참여하여 즐기도록 하는 것이 본 연구의 기대효과이며, 이는 만남을 가지는 데 있어 무엇을 해야 하는지 어디를 가야 하는지 고민하는 현대인에게 즐길 거리를 제공해 줄 것이다. 또한 UCC와 엔터테인먼트 서비스가 혼합된 새로운 형태의 콘텐츠의 한 방향을 제시할 것으로 기대된다.

Abstract J.E.N(Joint Enjoyment Network) is the ubiquitous UCC play contents system that provides amusements off-line by utilizing the UCC that people are able to participate in. It is also the entertainment service system that is devised to use contents that could be enjoyed through the cell phone and to make people participate in production, in cases of meeting people off-line during their pastime. The development of this system begins from pointing out the problem of the limitation of the UCC that does participate in production but the produced contents could only be watched, and the UCC only works on-line.

The goal of researching this ubiquitous UCC play contents is to suggest the UCC entertainment service system that are available off-line by applying the interactive system to UCC and, by this, to obtain the positive responses about the off-line participating UCC contents. In this research, it chooses scenario and 테스트 performance as the method of deriving the participating UCC from the off-line, and it suggests the ubiquitous UCC play contents system through analyzing the behaviors in each off-line place. Moreover, by developing the prototype that could practically perform the system, it verifies the potentialities of the UCC entertainment service.

The anticipation of this study is to make people participate and enjoy not only in production, but also in the contents made. This research will provide the modern people who concern about where to go and what to do with the amusements and will also present a way of new form of contents mixed with UCC and the entertainment service.

핵심어: User Created Contents with Participation, Ubiquitous UCC, Mobile, Off-line, Interactive UCC playing. **핵심어:** 참여형 UCC 콘텐츠, 유비쿼터스 UCC, 모바일, 오프라인, 인터랙티브 UCC 놀이

본 연구는 2007년 한국예술종합학교 내사랑 KNUA연구기금 지원에 의하여 연구되었음

*주저자 : 김진식 한국예술종합학교 디자인학과 전문예술사

**공동저자 : 박인석 한국예술종합학교 디자인학과 교수; 양승무 한국예술종합학교 디자인학과 교수

1. 서론

1.1 연구필요성 및 목적

현재 UCC는 엔터테인먼트산업으로 부각되며 하나의 문화 트렌드로 자리잡고 있다. 그러나 대다수의 사람들이 인지하는 UCC는 동영상UCC이며, 관람만이 가능한 UCC의 성격 때문에 UCC콘텐츠시장은 수익구조의 한계, 저작권등의 문제에 직면해 있다. 이러한 현상은 현대인들의 UCC에 대한 인식의 협소함, 제한된 콘텐츠로 인해 생기게 되었다. 따라서 UCC의 새로운 형식을 통한 다양한 서비스와 콘텐츠의 개발이 시급한 상황이다. 본 연구는 오프라인과 UCC콘텐츠의 결합을 통한 모바일관련 서비스콘텐츠에 참여가 가능한 UCC형식을 제시, 적용함으로써 현대인들이 여가활동에 활용할 수 있는 유비쿼터스 UCC놀이콘텐츠 시스템을 제안하는 것을 목적으로 하고 있다. 참여형 유비쿼터스 UCC놀이콘텐츠 시스템은 기존 UCC와 다른 형태를 제시함으로써 새로운 서비스들이 창출될 것이며, 기존 UCC산업이 안고 있는 한계점들의 해결가능성을 제시할 수 있을 것이다.

1.2 연구범위 및 방법

본 연구는 유희를 목적으로 한 오프라인상의 만남을 가질 경우, 어디에서 무엇을 할지에 대한 고민을 참여형 UCC와 모바일로 풀어가기로 하였다. 모바일을 이용하여 온,오프라인을 연결할 수 있는 방안을 모색하며, 어떠한 요소로 풀어 나갈 수 있을지를 검토하였다. 또한, 참여형으로 나아가는 UCC형식에 대해 조사하며, 생성과 참여가 모두 가능한 시스템의 잣대를 마련하였다. 그리하여 기획된 시스템을 토대로 이용자의 만족도와 참여도의 증가를 확인을 하기 위한 콘텐츠를 시험개발하여 연구내용을 검증하는 과정을 거쳤다.

연구범위는 10~30대의 여가활용방안의 UCC엔터테인먼트서비스 측면에서 진행되었으며, 서비스 콘텐츠의 시스템과 인프라개념구축을 통한 사용자 경험디자인, 서비스 가시화를 위한 프로토타입까지이다. 제시되는 새로운 UCC형태로 인해 생기는 문제점은 연구범위에서 제외되었으며 UCC의 새로운 형태의 발전 가능성에 초점이 맞추어져 있다.

2. 참여형 엔터테인먼트 콘텐츠 현황

2.1 디지털 놀이콘텐츠의 문화적 맥락

UCC산업은 “한국사람의 76.2%가 UCC를 이용해 본 경험이 있다.”고 할 정도로 활성화되었으며¹⁾ 놀이에서 산업콘텐츠로 변화함과 동시에 아마추어 전성시대를 열고 소비자의 소비패턴을 변화시키기도 하였다.²⁾ 또한 앞서 언급한 문제

1) 한국인터넷진흥원

2) 온라인 음악콘텐츠시장, 시민기자제도, 고객주도형 상품개발, 쇼핑

들을 해결하기 위해 UCC산업도 변화하고 있으며 모바일 콘텐츠와 결합된 서비스, UCC게임 서비스등이 나오고 있다. 이러한 변화들은 UCC는 동영상UCC라는 고정관념을 벗어나는 것에서부터 시작한다. 현대인들에게 UCC라 함은 동영상 UCC로서 동영상관람의 인식이 강하다. 그러나, 우리가 일반적으로 알고 있는 UCC는 UGC(User Generated Contents)의 개념으로 사용자에게 의해 생성된 콘텐츠이며, 동영상외의 형태로도 가능한 모든 것을 지칭한다. 기존의 동영상 생성, 관람이 아닌, 참여할 수 있는 형태의 UGC를 제공함으로써 UCC 서비스콘텐츠의 형태가 다양해질 수 있다.

이러한 다양성의 기대는 디지털 게임문화의 맥락에서도 찾아볼 수 있는데, 현재까지의 온라인게임의 발전을 통해 이용자들은 자신들의 문화구체체를 생성하였으며 그것이 게임에 영향을 미치는 인터랙티브한 형태를 지니게 되었다. 이와 같은 놀이콘텐츠는 인터랙티브 플랫폼을 발전시켜, 그것을 오프라인상과 연결시켜 나가고 있으며 앞으로 더 발전하고 심화될 수 있다. UCC역시 디지털 콘텐츠로서 같은 맥락을 가지고 있다. 기존의 UCC는 UCC자체를 콘텐츠로 하지 않고 마케팅, 광고등에 활용함으로써 독립적으로 수익을 창출하는 서비스모델이 없는 실정이다. 따라서 인터랙티브 UCC 플랫폼, 넷 플레이를 통한 CO-PLAY와 소통, 그를 통한 새로운 상징체계구축, 오프라인의 참여주체확보를 통한 다양한 서비스와 콘텐츠의 개발이 시급하다.



그림 1. 참여형 UCC로의 발전

2.2 참여형 UCC로의 전환

네티즌들은 자신이 만든 UCC가 많은 사람들에게 공감을 얻고, 공유되는 과정에서 성취감과 자부심을 느끼고, 그 만족감을 위해 지속적으로 UCC를 생산하고 공유하는 행동 패턴을 가지게 된다. UCC콘텐츠 제작의 성취감과 자부심, 만족감은 제작된 콘텐츠의 참여를 통해 인터랙티브한 반응을 이끌어낸다면 배가될 가능성이 있다. 이러한 참여의 예시는 온라인, UCC게임등에서 찾아볼 수 있는데, 온라인게임의 경우 단순히 게임에서 제공되는 콘텐츠를 즐기는 것이 아니라 콘텐츠와 상호작용을 한다. 많은 온라인게임들이 커뮤니티의 중요성을 내세우고 있으며, 이는 단순히 게임콘텐츠의 이용이 아닌 상호작용하려고 하는 이용자들의 욕구를 반영한 것

몰 UCC마케팅, 인터넷업체들의 UCC홍보등

이라고 볼 수 있다. 또한, UCC엔터테인먼트 산업내에서도 제작된 콘텐츠를 관람하는 것이 아닌 인터랙티브하게 이용하게 하는 서비스들이 생기고 있다. 대표적인 예로 미국에서 서비스하고 있는 UCC게임과 Pictgame을 들 수 있다. 이는 이용자가 게임을 만들고 공개할 수 있는 소셜 네트워크 기반 게임 서비스로 웹사이트에 UCC기능을 더하여 게임을 즐길 수도 있고, 자신만의 게임을 제작할 수 있다. 이렇듯 참여가 가능한 UCC형식으로 사용자들의 성취감과 만족감, 즐거움을 배가시킬 수 있으며 참여형 UCC를 이용한 다양한 엔터테인먼트 서비스가 시도되어야 한다.

3. 참여형 UCC의 유비쿼터스 UCC놀이콘텐츠 개발

3.1 시나리오와 테스크(TASK)수행 도입

온라인게임은 단순히 레벨업을 통해 캐릭터를 강하게 키워나가는 단계에서 시나리오기반의 퀘스트를 수행함으로써 플레이어들이 지루함을 느끼지 않도록 하는 단계로 발전해 왔다. 퀘스트를 통한 테스크수행, 다음 테스크로의 연결을 통해 플레이어가 게임에서 빠져나오기 어렵게 되는 것이다. 시나리오를 이용한 퀘스트, 테스크수행이라는 요소는 사용자 고부가가치를 창출하는 요소중의 하나이다.

표 1. 테스크를 통해 얻는 효과

구분	설명
웹퀘스트 학습이 학습자의 학습흥미에 미치는 효과	춘천 교육대 교육대학원 2005 실험 학습에 관심이 없는 아동에게 웹퀘스트를 통해 학습을 시킨 결과 흥미도가 높아진 사례
MMOG에서의 효과적인 인터랙티브 스토리텔링 디자인 방법 연구	상명대 디지털미디어대학원 인터랙티브 스토리텔링의 중요성, 스토리의 병렬구조 퀘스트를 통해 이루어지는 인터랙티브 스토리텔링

3.2 온+오프라인 엔터테인먼트 콘텐츠

표 2. 오프라인상의 소극적인 여가생활

항목	만남을 가질 시 어디에서 무엇을 할지에 대한 네티즌의 커뮤니티 질문
네이버 지식인	59,700여건
다음 신지식	7,400여건
엠평스 열린 지식	22,000여건
야후 지식	7,000여건

한국인의 여가생활은 소극적 경향이 있으며, 이것은 만남을 가짐에 있어 어디에서 무엇을 할지를 고민하는 것에서도 보여진다. 본 연구는 이러한 소극적인 여가생활을 적극적인 여가생활로 바꾸기 위해서, 그리고 앞서 언급한대로 참여를 극대화하기 위해서 오프라인상의 유비쿼터스 UCC놀이콘텐츠의 형태를 가지게 되었다. 오프라인에서 모바일을 이용하

여 네트워크화된 콘텐츠를 이용하는 엔터테인먼트 콘텐츠에는 <T MAP 라이프> <PAN> 등이 있다.

오프라인에서 모바일을 이용하여 네트워크 놀이콘텐츠를 이용하는 것의 예로 Locative media Play를 들 수 있다. Locative media란 무선 네트워크, 위치기반 기술, 유비쿼터스 컴퓨팅등의 뉴미디어 공간의 경험화 또는 경험의 공간화를 가능하게 하는 미디어이다. 이것을 놀이, 게임이란 요소로 풀어낸 것이 Locative media Play라 할 수 있으며, Yellow arrow¹⁾, The art of playing city²⁾등을 예로 들 수 있다. 이것은 게임물이 적용되고 이것을 모바일을 통해 오프라인으로 즐길 수 있다는 점에서 참여가 가능한 유비쿼터스형 UCC놀이콘텐츠 시스템개발의 가능성을 볼 수 있다. 참여가 가능한 콘텐츠를 제작함과 동시에 그것이 오프라인에서 모바일을 통해 놀이의 형식으로 제공되며 오프라인매장과 연결되는 것은 새로운 UCC 콘텐츠시장이 열릴 수 있는 가능성을 제시할 수 있다.



그림 2. Locative Media Play의 예시사례

3.3 장소성과 사용자 행동양식 분석

서비스 인프라 구축과 새로운 사용자 경험을 제시하기 위해서 서비스장소인 오프라인 장소에서 방문객들이 취하는 행동양식 분석이 필요하며, 조사된 행동양식에 따라 콘텐츠의 방향을 제시해야한다. 사업장의 구분은 [표 3]과 같이 네 가지의 성격으로 분류하여 그에 따른 행동양식과 그에 따른 콘텐츠적용방법을 제시하였다.

표 3. 행동양식에 따른 콘텐츠 방향

구분	콘텐츠방향
콘텐츠를 구입, 소비	볼 거리안에 콘텐츠 삽입, 기존의 휴대폰 콘텐츠 사용 상품과 연계된 제휴콘텐츠 이야기거리를 제공하는 콘텐츠, 정보제공 콘텐츠
콘텐츠를 이용, 시간	이야기거리를 제공하는 콘텐츠, 제휴콘텐츠의 프리미엄화
공공장소	기존의 휴대폰 콘텐츠 응용
관광지	체험요소를 콘텐츠화, 관광에 방해되지 않는 콘텐츠

1) 뉴욕의 카운츠 미디어(Counts Media)가 런칭한 아트프로젝트. (2004)

2) 아트센터 나비, 2005년, Urban Vibe 전시와 함께 실제 외부공간에서의 이벤트. 몸을 움직이고 작가와 대화하며 참여하는 작업.



그림 3. 프로젝트 컨셉트

4. Joint Enjoyment Network

4.1 컨셉트

J.E.N(Joint Enjoyment Network)는 유비쿼터스 UCC놀이 콘텐츠로서 오프라인상의 이용자들이 무엇을 해야 할지에 대한 고민을 덜어줄 수 있도록 인터랙티브한 참여형 UCC를 이용하여 즐길 거리를 만들고 오프라인에서 이용하는 시스템이다. 유비쿼터스형 UCC놀이콘텐츠를 즐기기 위해서 채택한 놀이형식은 Locative Media Play이며, 이는 LBS위치기반기술을 이용해 사용자간의 커뮤니케이션이 생겨나도록 한다. 또한, 오프라인상에서 테스트를 수행함으로써 즐거움의 요소를 찾을 수 있도록 하는 서비스시스템이다. 이용자는 참여형 UCC를 통해 스케줄을 만들고 즐기며 UCC를 업로드할 수도 있다. 이를 통해 타인과 오프라인상의 추억을 만들고 웹블로그를 통해 공유하는 프로세스를 가진다.

J.E.N은 UCC콘텐츠를 즐기기 위한 방법으로 시나리오와 테스트수행을 적용하였으며 테스트 수행시 오프라인상의 보상을 줌으로써 즐거움을 느끼게 한다. SK Telecom에서 8월 1일부터 서비스를 시작한 PAN ZONE서비스와의 연계가 가능한 형태를 가진다. 또한 모바일을 통해 네트워크화된 UCC 콘텐츠를 오프라인을 통해서 참여하게 한다. 그리하여 데이터, 쇼핑식과 같은 형식으로 즐길 거리를 제공하며 오프라인과 연동된 UCC의 형태로 사용자들이 접할 수 있게 된다.

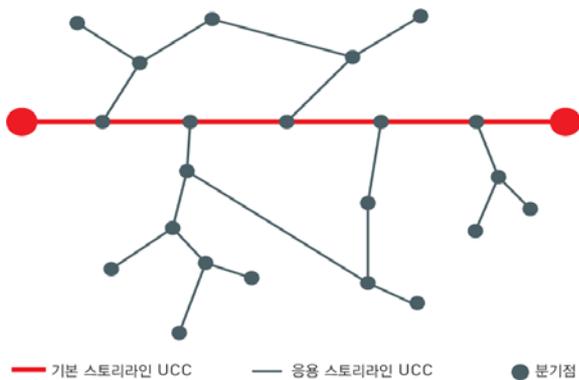


그림 4. 응용, 수정 가능한 스토리 기반 UCC형식

콘텐츠형식은 어드벤처 게임양식을 응용하여 이용자들이 제작한 스토리UCC중 플레이하고 싶은 스토리를 선택하고 스토리중간의 분기점에서 테스트선택을 통해 취향에 맞는 플레이가 가능하다. 또한 테스트수행을 통한 보상으로서 서비스내의 등급개념을 도입하여 등급이 높으면 갈 수 있는

장소, 테스트의 종류, 할인혜택 증가등으로 서비스에 대한 몰입도를 높이도록 하였다. 테스트수행에 대한 보상으로서의 등급개념은 다수의 온라인게임에서 많이 보여 지고 있으며 그를 통해 사용자의 몰입도 증가효과를 볼 수 있다.

4.2 시스템

테스크내의 구성아이템은 오프라인사업장에서 제공하여 이용자들을 끌어 모으며, 이를 위한 구성요소 선정의 상품조사, 이용자조사는 사업장에서 행하게 된다. 장소와 실마리 아이템을 이용자가 스토리코스를 만들어 다른 이용자가 플레이할 수 있도록 한다. 콘텐츠에 참여하는 플레이어는 경험의 연결로 인해 하나의 테스트가 끝나면 다음 테스트의 연결을 경험하게 된다. 경험의 중합, 떠올림, 클리어시 레벨에 따른 장소차등, 스토리 선택폭, 레벨에 따른 보상으로 장소 이동의 동기를 부여받게 된다. 또한, 유희를 즐기기에 제약이 되지 않도록 문자, MMS등의 모바일 특성을 이용해 수정이 가능하며, 미리 만들어 놓은 온라인 스케줄에 얽매이지 않도록 하고 있다.

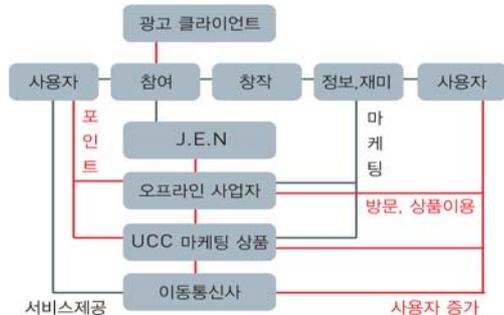


그림 5. 수익단계



그림 6. 이용프로세스

오프라인사업장과 관광지등의 사업장들에게는 할인쿠폰등을 받고 이용자들에게 배분하며, 이용자들은 콘텐츠를 즐기기 위해 사업장을 찾음으로서 수익순환구조를 가지게 한다. 또한, 스토리와 테스트를 단순히 즐기는 것이 아니라 참여후 그것이 고스란히 추억거리로 남아 블로그화되어 되새겨볼 수 있는 콘텐츠가 된다는 점은 온라인과 오프라인이 결합된 시스템을 말한다.

4.3 콘텐츠와 사용기술제반

표 4. 스토리 분기점

분기점	예시스토리 : 신데렐라
1	신데렐라의 어머니가 신데렐라를 부러먹는다. 심부름을 시킨다.
2	무도회가 열린다. 드레스를 입는다.
3	12시가 되어 무도회장에서 나온다.

표 5. 분기점 2의 오프라인사업장과 테스트예시

항목	내용
태스크	A의류매장에 가서 자신에게 어울릴만한 파티복장을 코디한 후 사진을 찍어 매장에 있는 블루투스 단말기로 업로드해주세요.
오프라인사업장의 측면	태스크를 수행하러 온 이용객들이 매장에 들어 상품을 구매하도록 유도
이용자측면	상품의 할인혜택, 찍은 사진의 블로그화, 추억공유

J.E.N은 유희를 목적으로 한 만남에서 즐길 거리를 제공하는 모바일기반의 UCC콘텐츠로서 오프라인사업장에서 보인 행동양식을 기반으로 즐길 수 있는 태스크를 수행하게 된다. 예를 들어 신데렐라 UCC스토리의 경우, 신데렐라의 스토리를 따라 각각의 분기점을 만들어 분기점마다 오프라인사업장과 태스크를 연결지어 플레이할 수 있다.

J.E.N에서 사용하는 기술은 실제구동이 가능한 기술로서 초대역 무선통신, 모바일 풀 브라우징, 원격조작 휴대전화, 휴대폰 PC원격제어, LBS기반 위치추적기술, 모바일 검색서비스, 키워드 대화등을 사용한다. 각각의 기술들이 사용가능하나 하나로 연결된 사회인프라가 구성되어 있지 않은 상태이며, 상용화가 아직 되지 않은 기술들이 있으나 개발중으로서 앞으로 사용될 전망이다.

4.4 기대효과

J.E.N은 크게 성취감 증가와 사용자유입, 서비스이용의 기대효과를 가진다. 제작하는 이용자의 입장에서는 자신이 만든 콘텐츠 플랫폼을 많은 사람들이 즐기며, 다른 스토리라인이 뻗어나가는 것을 보며 성취감을 느낄 수 있다. 또한 제 3의 관람자의 입장에서 목적이 있는 태스크를 수행하는 것을 목격하면서 생기는 호기심들이 사용자 유입을 유도한다. 그리고 오프라인사업장의 입장에서는 방문한 이용자들의 제품구매를 유도하고 서비스를 이용하게 하는 것이다. 이 세가지 기대효과들이 모여 결과적으로 이용자들에게 적극적인 오프라인 여가생활과 함께 추억을 공유하게 만든다.

5. 프로토타입을 통한 검증

J.E.N이 사용하는 기술은 사회적 인프라가 구축되어 있지 않았으므로 참여형 UCC콘텐츠를 플레이해 볼 수 있는 프로토타입을 제작하였다. 같은 하드웨어시스템을 사용하여 시스템을 실험한 연구¹⁾에서 위치기반의 모바일게임 실험결

과 중 보여진 단점을 UCC로 풀어나갈 수 있다. [표 6]과 같은 문제를 가지고 있으나, 하드웨어시스템의 검증은 되어 있는 상황이며 문제점을 UCC형태로 풀어나갈 수 있다고 판단하여 그와 유사한 방식을 프로토타입으로 채택하였다.

표 6. 기존 유사연구 콘텐츠의 단점보완

문제점	UCC로 해결가능
순서대로 플레이하기 싫다.	마음대로 순서를 정해 스케줄을 만든다.
정해진 루트를 따라야 한다.	루트를 자신이 만들기 때문에 정해진 것에 따라다녀야 할 필요가 없다.
콘텐츠가 정보로 느껴진다.	제작에도 참여하여 콘텐츠자체를 만들고 공유가 가능하다.
맛집 등의 정보가 부족하다.	사용자들이 태스크등을 계속 추가해나감으로서 자료의 양은 계속 방대해져 나간다.

5.1 실험대상과 조사범위

J.E.N의 효과검증을 위해 웹사이트상의 UCC콘텐츠제작, 획득, 오프라인상에서의 놀이콘텐츠 이용후의 만족도와 효과에 대해 포커스그룹인터뷰를 실시하였다. 한국예술종합학교 디자인과 졸업전시회(2007.11.20~11.26)와 동시에 전시장과 전시장주변을 실험장소로 하였다. 모집단은 전시장을 방문한 10대후반~30대초반임과 동시에 모바일을 조작가능하며 콘텐츠룰이 이해가능한 이용자들을 대상으로 하였다. 테스트는 콘텐츠에 참여한 28명으로 구성하였으며 성별 구성은 남자 39.3%, 여자 60.7%로 참여하였다. 이로서 본 연구의 목적인 참여형 유비쿼터스 UCC놀이콘텐츠 시스템의 효과를 검증하기 위한 실험이 진행되었으며 조사범위는 참여플랫폼에 대한 효과와 만족도이며, 실질적인 서비스시의 이용의향등을 묻는 것으로 진행되었다. 시스템의 효과외의 콘텐츠의 심미성, 작동성, 경제성등은 실험의 범위에서 제외되었다.

5.2 제작방법 및 플레이 프로세스

오프라인의 개념은 프로토타입 플레이를 위해 한국예술종합학교의 여러 장소로 대치하였고, 태스크는 전시장에서 확인가능한 사진찍기 태스크로 치환하였으며, 모바일과 연계된 부분은 찍어온 사진을 전시장에서 체크받는 방법을 택하였다. 또한 태스크들은 UCC콘텐츠의 특성상 웹에서 누구나 자유롭게 추가할 수 있다. 전시장내외의 컴퓨터를 이용해 웹프로그램에 접속하여 태스크를 만들거나 기존의 태스크들을 조합하여 스케줄을 만들 수 있으며, 그것을 프린트하여 한국예술종합학교에서 태스크를 수행하고 전시장을 방문하여 완료가 되었는지 체크를 받은 후 보상을 받는 형식을 가진다. 또한 태스크를 수행하면서 찍어온 사진들을 웹으로 올림으로서 웹상에서도 즐거움을 타인들과 함께 공유할 수 있다.

1) 지역 관광 정보를 활용한 LBS 엔터테인먼트 콘텐츠 개발 방안에 관한 연구, 김현정, 디자인학회, 2007.



그림 7. 스케줄제작, 테스트확인, 추가 웹프로그램
표 7. 프로토타입 변경부분

J.E.N	프로토타입
서비스에 접속	웹사이트를 통해 접속
스케줄 작성	한국예술종합학교내의 스케줄작성
플레이하는 도중 수정 가능	모바일의 개념이 없기 때문에 스케줄을 수정불가능
오프라인을 돌아다니며 즐길거리 제공	한국예술종합학교의 각 장소를 돌아다니며 즐길거리를 제공
테스크는 오프라인과 연결되어 고객유도, 할인혜택창출	참여형 UCC의 즐거움의 요소를 느끼도록 학교내에서 가능한 사진찍기 테스트 부여

표 8. 플레이 프로세스

순서	프로세스
1	학교를 배경으로 프로그램상에서 스케줄 작성.
2	짤 스케줄을 프린트
3	프린트한 스케줄을 따라 학교에서 테스트수행
4	수행한 테스트들을 휴대폰상의 사진으로 찍어와 전시장내부로 돌아와 체크
5	체크받은 실험자들에게 경품응모권 증정

표 9. 테스트 예시

항목	내용
장소	영상원동 219호실 옆 창문
타이틀	219호실 옆 창문을 배경으로 2인 사진촬영
비고	장소마다 특정 프린트물, 혹은 사물을 가져다 놓고 사진을 찍는 테스트로 통일

5.3 플레이결과

표 10. 포커스 그룹 인터뷰 결과 (단위: % 소수점 둘째자리반올림)

항목	절대 그렇지 않다.	그렇지 않다.	보통	그렇다.	아주그렇다.
서비스를 이용할 의향이 있다.	0	3.6	28.6	21.4	46.4
참여형 UCC의 형식이 흥미롭고 재미있다.	0	0	14.3	46.4	39.3
프로토타입콘텐츠로 인해 참여도가 높아졌다.	0	0	0	21.4	78.6

포커스 그룹인터뷰의 결과는 아래와 같다. 프로토타입을 플레이한 피실험자를 대상으로 한 설문에서 서비스 이용의 향에 대한 질문에 67.8%가 긍정적인 반응을 보였으며,

85.7%의 피실험자가 참여형 UCC형식의 콘텐츠에 대해 흥미롭고 재미있다는 반응을 보였다. 또한 참여자 전원이 참여도가 높아진다고 응답하였다. 이처럼 모의실험을 통하여 참여형UCC의 유비쿼터스 UCC놀이콘텐츠의 플레이가능성을 볼 수 있었으며 전반적으로 긍정적인 결과를 얻을 수 있었다.

6. 결과

본 연구에서는 제작된 UCC콘텐츠에 참여가 가능한 유비쿼터스 UCC놀이콘텐츠의 시스템을 제안한 것에 의의를 두며, J.E.N의 프로토타입을 통해 참여형 UCC를 통한 유비쿼터스형 UCC놀이콘텐츠의 개발의 가능성을 보게 되었다. 이것은 이야기, 소재에 따른 간접정보 획득, 새로운 사용자 경험, 여가프로그램, 문화기반을 제공할 수 있는 하나의 방안으로 제시될 수 있다. 또한, 청년문화에 즐길 거리를 제공함으로써 인해 청년문화의 변화도모, 그를 통한 새로운 엔터테인먼트 문화, 커뮤니티 문화의 발전을 가져올 것이다. 또한 J.E.N은 오프라인상에서 이루어지는 UCC콘텐츠이기 때문에 컴퓨터앞에서 1:1의 참여방식이 아닌 다수간의 커뮤니케이션으로 소통가능하며, 다양한 루트를 통해 수익을 발생하게 한다. 그와 함께 인터넷UCC의 낮은 참여도를 증가시킴으로 인해 사용자들을 바깥으로 꺼내와 동시에 밖에서 할 거리를 고민하던 현대인들에게 있어 여가활동의 소재로 이용하게 될 것이다.

참고문헌

- [1] 나은경, "Factors influencing users' participation in video user-created content (UCC)", 한국정보통신대학교, 2006.
- [2] 김현정, "지역 관광 정보를 활용한 LBS 엔터테인먼트 콘텐츠 개발 방안에 관한 연구", 디자인학회, 제71호, 2007.
- [3] Don Tapscott, Anthony D. Williams, "WIKINOMICS", 2007.
- [4] 용대순, "게임 디자인 기법에 관한 연구: 재미요소(fun factor)를 중심으로", 상명대학, 2001.
- [5] Plant, "On the Mobile : The Effect of Mobile Phones on Social and Individual Life, Research Report Submitted Motorola", 2001.
- [6] 이재현, "모바일 미디어와 모바일 사회", 커뮤니케이션북스, 2004
- [7] 한국언론학회, "디지털 시대의 미디어 이용", 커뮤니케이션북스, 2006
- [8] 이동석, "웹퀘스트 학습이 학습자의 학습흥미에 미치는 효과", 춘천교육대, 2005.
- [9] 이동훈, "MMOG에서의 효과적인 인터랙티브 스토리텔링 디자인 방법 연구", 상명대학, 2005.