

가족 여가 활용을 위한 주말농장 연계형 스마트TV 콘텐츠 제안

Weekend Farm-linked Smart TV Content for Family Leisure Activity

허선주, 최종훈
이화여자대학교 영상디자인 전공

Sun-Joo Heo(heo.sunjoo@gmail.com), Jong-Hoon Choe(deadant@ewha.ac.kr)

요약

주5일제의 도입으로 가족이 함께할 수 있는 여가시간이 대폭 늘어났으나, 정작 가족을 위한 여가수단은 마땅히 제시되지 않아 여가의 공급과 수요가 불균형을 이루게 되었다. 지금까지 가족 매체로서의 역할을 공고히 해왔던 TV는, 스마트 TV의 등장으로 새로운 TV 인터랙션의 가능성을 제시하며 다시금 각광받고 있다. 이에 스마트TV를 활용하여 주말 가족 여가를 건강하게 보내기 위한 방안의 모색이 필요한 시점이 되었다고 할 수 있다. 이에 본 연구에서는 온-오프라인 연계 가족형 농장관리 콘텐츠 '우리농장(Our Farm)'을 제안하고자 한다. 이를 위해 기존 연구와 선행 개발된 가족형 게임을 분석하였으며, 일가족을 대상으로 한 FGI를 통해 연구의 필요성과 당위성을 확립하고자 하였다. 본 연구에서는 조사 결과에 따라 화면 UI를 제안하는 단계까지의 연구를 진행하였다.

■ 중심어 : | 가족 콘텐츠 | 스마트TV | 주말농장 | 게임 |

Abstract

With enforcement of five-day workweek system, leisure time for family has increased. However, there is imbalance between demand and supply of leisure because of the absence of proper way for spending leisure time with family. On the other hand, TV, which has been playing an important role as a media for family, shows new possibility of interaction with advent of Smart TV. With this tendency, now it could be an appropriate time for researching the healthy way to spend leisure time on weekend with family. Therefore this paper aims to propose a family farming contents called 'Our Farm', which links on-line and off-line. To firm up necessity and appropriateness of this paper, I analyzed existing thesis and games for family and did FGI(Focus Group Interview) with a family. In this research, I proposed the picture UI based on results of investigation.

■ keyword : | Contents for Family | Smart TV | Weekend Farm | Game |

I. 서론

1. 연구의 배경 및 필요성

1.1 여가 시간과 전원생활 선호의 확대

경제적 풍요에 따른 여유 있는 생활과 삶의 질 향상에 대한 관심은 주5일 근무제에 대한 논의를 확산시켰고, 2011년 7월 1일부터는 5인 이상 20인 미만 사업장에 주40시간 근무제가 적용되었다. 초·중·고교에서는 2011

년까지 격주로 주5일제 수업을 진행하였으며, 2012년부터 전면 주5일제가 자율적으로 도입되었다[1]. 이에 따라 일가족 내에서 부모 및 직장생활을 하는 자녀의 주말 여유시간 활용뿐만 아니라 청소년들의 주말활동에 대해서도 관심이 모아지고 있다.

주5일 근무제로 인한 근무시간의 단축은 직장중심 생활에서 가족중심 생활로의 전환이 가능할 것이라고 한국노동연구원과 삼성경제연구소가 전망하였다[2]. 그러나 주5일 근무제 실시 전후를 비교해 본 결과, 실제 주5일 근무제가 개인 및 가족의 주말활동에 영향을 미치지는 했으나, 대부분 집에서 쉬거나 TV를 보는 소극적 주말활동에 그쳤으며 적극적 주말활동 및 가족 공동의 여가활동으로의 변화는 나타나지 않은 것으로 파악된다[3]. 또한 주5일 근무제 실시 전에는 시간이 없어 여가활동이 활성화되지 못했다 생각하지만, 정작 실시 후에는 주말에 무엇을 해야 할지 모르다든지 마땅히 즐길만한 여가수단이 없다는 것이 문제가 되고 있다[4].

이처럼 도시민들의 여가생활에 대한 수요는 증가하지만 여가수단의 공급은 원활하지 못한 가운데, 주말을 이용해 전원생활을 즐기면서 휴식을 취하거나 안전한 먹거리를 자급함과 동시에 자녀들에게 자연 체험의 기회를 제공하려는 욕구가 늘어나고 있다[5].

1.2 TV의 가족화와 스마트TV의 등장

과거에는 가정 내 TV시청이 가족 간 대화를 줄이고 가족의 결속을 저해한다는 부정적 인식이 지배적이었다[6][7]. 그러나 보다 최근의 연구에서는 TV 공동시청이 가족에게 정서적 안정감을 주고, 가족 간 친밀한 관계를 조성하는 데 중요한 기능을 한다는 사실이 입증되었다. 이러한 연구결과는 TV시청을 통해 긍정적 효과를 얻기 위해서는 가족 공동 시청이라는 TV 기능에 대한 이해와 선별적 매체이용이 필요함을 함의한다[8].

2012년 TV 산업의 최대 이슈는 스마트 TV라고 해도 과언이 아니다. 과거의 TV가 방송사와 통신사 등이 제공하는 콘텐츠를 수동적으로 시청하기 위한 기기에 불과했다면, 스마트TV는 사용자 스스로 참여하는 형태의 능동적이고 개방적인 플랫폼으로 TV 시청의 형태를 바꾸고 있다. 이로써 오늘날의 TV는 기존에 가정 내에

서 가지고 있던 대화 소재 제공의 역할을 뛰어넘어 커뮤니케이션의 도구 역할까지도 수행할 수 있게 되었다.

이러한 맥락에서, 스마트TV를 활용하여 주말의 가족 여가 시간을 건강하게 보내기 위한 방안의 모색이 의미를 가질 수 있는 시점이라 하겠다.

2. 연구의 목적 및 방법

본 논문의 목적은 교외 주말농장 활동을 기반으로 한 건강한 가족 여가 생활의 정서적 가치에 착안해, 스마트 TV를 이용한 가족 커뮤니케이션 활성화 방안을 모색하기 위함이다. 연구의 결과물은 온라인과 오프라인을 연동하는 농장 관리 게임 콘텐츠 ‘우리농장(Our Farm)’으로 구체화 되며, 이를 위한 연구 방법은 다음과 같다. 1)주말농장과 가족 여가에 대한 기존 연구와 TV를 이용하는 가족용 게임을 조사한다. 2)FGI(Focus Group Interview)를 통해, 주말농장에 대한 인식과 콘텐츠에 대한 호감도를 조사한다. 3)기존의 온/오프라인 주말농장의 특성을 분석한다. 4)이상의 연구 단계를 거쳐, 스마트TV 기반의 온-오프라인 연계 농장 관리 콘텐츠 ‘우리농장’의 컨셉과 정보구조를 제안한다.

II. 현황 조사 및 분석

1. 연구현황 분석

1.1 선행 연구 분석

주말농장이란, 도시 등에 거주하는 비농업인이 도심 근교의 작은 공간을 임대 또는 소유하여 주말 여가 시간에 채소 등을 가꾸고 수확할 수 있는 곳을 의미한다.

한국에서 이루어진 주말농장에 관한 연구는 1990년대 말까지는 외국의 주말농장 사례 소개와 개념 정립, 초기 현황, 목적 등에 대한 연구가 중심이 되었다. 그러나 2000년대에는 주말농장에 대한 인식 변화와 사회적 상관관계를 접목시키려는 시도가 나타나고, 새로운 프로그램을 개발하기 시작하였으며 주말농장의 한국형 모델을 탐구하는 등 진일보한 연구가 수행되고 있다[9].





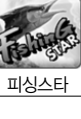
허승수(2006)는 그의 연구에서 주말농장의 필요성에 대해 도시민들이 스트레스 해소를 위하여 자연을 찾는

다고 설명한다. 주5일 근무로 여가 시간이 많아진 도시 근로자들은 휴식과 여가활용을 위한 적절한 공간을 찾게 될 것이며, 국민소득의 증가 또한 도시민들의 여가 활동 증가의 한 요인으로 작용하고 있다는 것이다.

주말농장을 비롯한 가족 여가생활은 가족의 심리적 만족, 가정의 안정성과 결속력에도 깊은 관련이 있으며 가족 간의 친밀도가 높아진다[10]. 또한 자연스러운 대화를 유도하고 가족 관계를 재설정하며, 가족 공동체적 가치관을 재정립하는 기회가 되어 가족 내부 체계를 보다 안정되게 유지 및 발전시킨다. 특히 자녀의 경우, 가족과 함께한 여가경험은 개인 여가활동이나 태도형성에 영향을 미친다는 연구 결과로 미루어 볼 때[11], 주말농장을 비롯한 가족 여가가 주는 의미는 여러 측면에서 검토되고 또 활성화 될 필요가 있다.

1.2 기존 가족 게임 콘텐츠 사례 분석

표 1. 기존의 가족 대상 게임 사례

기존의 가족 대상 게임		
 Wii Fit Plus	디바이스	Nintendo Wii
	내용	온가족이 함께 시작하는 피트니스. 체중, BMI, 밸런스를 측정한 뒤 다양한 트레이닝을 각 가정의 거실에서 손쉽게 즐길 수 있음.
 타운으로 놀러가요 동물의 숲	디바이스	Nintendo Wii
	내용	동물들이 주민인 숲 속 마을에서 여유로운 생활을 즐기는 게임. 하나의 마을에 네 명까지의 캐릭터를 생성, 가족 플레이 가능.
 태고의 달인 Wii 다함께 파티	디바이스	Nintendo Wii
	내용	복을 두드리는 간단한 조작을 바탕으로 한 리듬 액션 게임. 4인까지 플레이할 수 있어 가족이 함께 즐기는 것을 강조.
 KINECT ANIMALS	디바이스	Xbox360 (KINECT)
	내용	아이, 부모, 그리고 동물을 사랑하는 사람 누구나 이국적 동물들과 친구가 될 수 있음. 애완동물처럼 쓰디듬고 교육시킬 수 있음
 피싱스타	디바이스	Samsung Smart TV
	내용	바다 낚시 느낌을 그대로 살린 체감형 게임. 대전 모드에서 가족과 함께 낚시 시합을 할 수 있다.

 Family Dice	디바이스	Samsung Smart TV
	내용	가족이 함께 하는 주사위 미션 게임. 주사위 결과에 따라 칸을 이동하여 먼저 끝낸다면 우승.
 Cluck It!	디바이스	Samsung Smart TV
	내용	차들 사이로 엄마 닭을 이동, 아기 병아리들을 길 건너편 학교로 데려다 주는 게임.
 실로폰 놀이	디바이스	LG Smart TV
	내용	캐릭터가 치는 실로폰을 잘 보고 기억한 후 순서대로 똑같이 실로폰을 치는 게임. 남녀노소 누구나 쉽고 즐겁게 할 수 있음.

기존에 가족이 함께 즐길 수 있는 게임으로는 주로 콘솔 게임(전용 게임기를 TV 등 영상 출력기에 연결하여 이용하는 게임)과 스마트 TV 게임 애플리케이션의 사례를 찾을 수 있었다. Wii Fit Plus, 피싱스타, 화살 쏘기 등 스포츠/레저를 소재로 한 게임이 상당수 있었으며, 이외에는 리듬게임, 레이싱게임, 동물 육성게임 등 가족 구성원의 다양한 욕구 충족을 위한 콘텐츠가 있었으나 본 연구에서 제안하고자 하는 콘텐츠와 유사한 사례는 아직 상용화되지 않은 것으로 판단되었다.

2. 기존의 온, 오프라인 주말농장 분석

표 2. 기존의 주말농장 분석

오프라인 주말농장 (직접 관리형)	사이버 주말농장 (일부 위탁형)
주말농장을 임대/구입한 개인이 직접 관리	관리인이 농지 근처에 거주
농장 소유자가 농사법을 숙지하지 못하고 있거나, 농사일에 익숙하지 않아 제대로 된 관리가 힘들	관리인에 대부분 의존하는 형태
주말에 사정이 생겨 바쁜 경우, 작물 관리를 할 수 없음	관리인이 존재하므로 방문하지 못해도 유지 가능하나, 바쁜 일상에 치여 소홀해지기 쉬움
-	온라인 콘텐츠는 사진 열람 및 온라인 쇼핑물로 국한됨

기존 주말농장은 크게 오프라인 주말농장과 사이버 주말농장으로 나눌 수 있으며, 이는 각각 직접 관리형과 일부 위탁형으로 볼 수 있다. 오프라인 주말농장의 경우 노동의 가치를 경험하고 수확의 기쁨을 누리는 주말농장의 본 취지에 부합한다고 볼 수 있으나, 작물 재배의 어려움을 비롯해 방문하지 못하면 관리가 이루어

어지지 않는다는 단점을 가지고 있었다.

반면, 일부 위탁형인 사이버 주말농장의 경우 작물의 관리를 도와주는 관리인이 농지 근처에 거주하는 장점이 있었으나 동시에 소홀해지기 쉬우며 주말농장의 본 취지에 벗어난다는 단점이 있었다. 또한 사진을 열람하고 온라인 쇼핑물을 이용하는 것으로 온라인상의 활동이 한정된다는 한계를 보였다.

3. FGI를 통한 인식 조사 및 콘텐츠 필요성 검증

3.1 조사 개요

본 논문에서는 도시에 거주하며, 부모와 두 자녀의 4인으로 구성된 세 가족을 대상으로 FGI(Focus Group Interview)를 실시하였다. 콘텐츠의 제안 배경과 목적, 대략적인 시나리오에 대해 참여자들에게 사전에 충분히 정보를 제공하였으며, 조사 항목은 총 7개 항목으로 구성되었다. 이 조사는 주말농장에 대한 가족 구성원의 전반적인 인식을 파악하고, 본 논문에서 제안하고자 하는 콘텐츠의 필요성을 검증하기 위해 실시되었다.

표 3. FGI 실험 군 구성(부:F, 모:M, 자:S, 녀:D)

그룹	구성원	연령	직업	콘텐츠 친밀도 (5점 만점)		
				스마트 기기	게임	(주말)농장
가족 1	1-F	53	교사	1	0	5
	1-M	51	주부	2	1	4
	1-D	24	대학생	5	5	4
	1-S	20	대학생	5	5	3
가족 2	2-F	51	자영업	1	0	4
	2-M	45	자영업	0	2	3
	2-S1	18	고등학생	3	5	3
	2-S2	15	중학생	3	4	3
가족 3	3-F	49	회사원	5	4	3
	3-M	47	주부	4	2	3
	3-D1	17	고등학생	5	3	1
	3-D2	14	중학생	3	2	2

3.2 인터뷰

표 4. FGI 문항별 결과 분석

A. 평소 주말의 여가시간을 어떻게 보내고 있습니까?	
1-F	개인 농지 경작, 운동, 동창 모임
1-M	낮잠, TV 시청, 인터넷 서핑, 집안일
1-D	낮잠, 인터넷 서핑, 온라인 게임, 시내 외출
1-S	인터넷 서핑, 온라인 게임, 시내 외출, 악기 연습
2-F	낮잠, TV 시청, 독서

2-M	집안일, TV 시청, 운동
2-S1	인터넷 서핑, 온라인 게임, 독서
2-S2	온라인 게임, 낮잠
3-F	낮잠, TV 시청, 인터넷 서핑, 온라인 게임, 가족 외식
3-M	집안일, 운동, TV 시청, 시내 외출, 가족 외식
3-D1	인터넷 서핑, 시내 외출, 낮잠
3-D2	독서, 영화 감상, 가족 외식
분석	가족 구성원이 함께 여가 시간을 보내는 경우는 TV 시청과 외식을 제외하고는 드물었으며 대부분 홀로 시간을 보내는 것으로 나타났다. 이에 대해 조사 참여자들은 '마땅히 가족이 함께 할 활동이 없다' 는 반응을 보였다.
B. 귀하는 주말농장을 이용해 본 경험이 있습니까?	
1-F	주말농장은 아니나 주말에 개인 농지 관리를 위해 고향 방문.
1-M	아이들이 어릴 때 배우자의 농사일을 도운 적 있음.
1-D	고등학교 입학 이후부터 학업 등의 이유로 불참.
1-S	누나(1-D)와 같음.
2-F	없음. 그러나 노후에 고향으로 귀농 예정.
2-M	없음. 배우자와 노후에 귀농 예정.
2-S1	없음.
2-S2	없음.
3-F	약 5년 전, 2년 정도 배우자, 자녀와 함께 이용.
3-M	배우자를 따라 경험해 봄.
3-D1	아버지를 따라 경험해 봄.
3-D2	아버지를 따라 경험해 봄.
분석	주말농장을 직접 이용해 본 것은 가족3으로 한 그룹이었으나, 가족1은 개인 농지를 경작하며 가족2는 부모가 노후 귀농 예정으로 농업에 대한 관심이 비교적 많았다.
C. 주말농장에 대해 어떻게 생각하십니까?	
1-F	농촌 경제 활성화를 위해 필요. 만약 현재 경작중인 개인 농지가 없는 상태였다면 임대했을 듯.
1-M	멀지만 않으면 방문할 가치가 있음.
1-D	노동 보다는, 가족끼리 교외에 외출하는 개념이라면 환영.
1-S	학기 중에는 기숙사에서 생활하므로, 방학 중 주말마다 가족과 시간을 보낼 기회가 될 것 같아 좋음.
2-F	노후에 귀농할 예정이므로, 미리 농업에 대해 배우고 체험할 수 있는 좋은 기회가 될 듯.
2-M	주말에 교외에 나가 신선한 공기도 마시고 땀 흘려 일하고 오면 조금 피곤하기는 해도 개운할 것 같다.
2-S1	야외활동을 즐기는 편이어서 재미있을 듯.
2-S2	평소 동식을 키우는 것을 좋아해 매우 즐거울 것 같다.
3-F	관심이 있어서 이전에 임대해본 경험이 있으나, 아이들이 여자아이들이라 그런지 적극적으로 참여하지 않아 아쉬웠음.
3-M	교외로 나가야 하는 점이 불편했으나, 수확의 보람이 있었다.
3-D1	공기는 좋으나, 야외활동을 즐기는 편이 아니라 힘들었다.
3-D2	농사를 돕는 것은 조금 생소하지만 재미있었다.
분석	교외에 가는 것이 번거롭다는 점을 지적하였으나, 긍정적인 의견이 대부분이었다.
D. 주말농장에 대해 긍정적이라면, 그 이용 목적은?	
1-F	가족 유대감 증진, 자녀에게 생명 존엄성과 노동의 가치 교육

1-M	가족 유대감 증진, 유기농 먹거리 재배
1-D	'농장'이라는 공통 주제로 부모님과 대화 기회 확대
1-S	교외 가족 나들이, 가족 유대감 증진
2-F	농촌 생활 체험, 가족 유대감 증진, 작물 수확의 보람
2-M	농촌 생활 체험, 유기농 먹거리 재배, 신선한 공기
2-S1	교외 가족 나들이, 가족 유대감 증진, 자연 체험
2-S2	작물 재배, 자연 체험, 가족 유대감 증진
3-F	전원생활의 정취, 작물 재배, 스트레스 해소
3-M	가족 유대감 증진, 유기농 먹거리 재배, 자급자족
3-D1	신선한 공기, 교외 가족 나들이, 아버지와의 유대
3-D2	작물 재배, 가족 유대감 증진, 자연 체험
분석	대부분 가족 유대감 증진을 주말농장 이용 목적으로 꼽았으며, 그 외 작물 재배와 교외 나들이 등의 의견이 있었다.
E. 주말농장 이용이 귀하의 가족관계에 영향을 줄 수 있다고 생각하십니까? 어떤 영향이 있으리라 보십니까?	
1-F	가족의 공통 관심사가 생겨 대화의 기회가 많아질 것이다.
1-M	주말에 가족이 한 자리에 모인다는 자체에 의미가 있다.
1-D	책임감을 가지고 돌봐야 하는 작물이 있다는 점에서 지속적으로 참여해야 하는 적절한 강제성이 있어 좋은 듯.
1-S	누나에 등의 가족이라는 관계는 친구 등의 타인보다 편하기 때문에, 강제성이 적절히 부여되어야 지속적인 활동이 될 듯.
2-F	자녀와 보내는 시간이 늘어나고, 함께 일하며 더 가까워질 듯.
2-M	어색한 부자관계 개선에 도움이 될 것이다.
2-S1	사춘기에 아버지와 서먹해진 관계를 회복할 수 있을 것 같다.
2-S2	사춘기에 아버지와 서먹해진 관계를 회복할 수 있을 것 같다.
3-F	큰 딸이 야외 활동을 선호하지 않아, 가족이 다 함께 외출하는 일이 드물었다. 주말농장을 이용한다면 주말마다 가족이 나들이 하는 기분으로 즐거운 시간을 보낼 수 있을 것이다.
3-M	아이들이 아주 어릴 때를 제외하고는 가족 전원이 추억을 만들 만한 기회가 없었다. 주말농장이 그 기회를 제공할 듯.
3-D1	온 가족의 공통 관심사가 생겨 보다 가까워질 것.
3-D2	서로 도와 일하고 작물 수확의 보람을 느끼며 더 친해질 것.
분석	모든 응답자가 주말농장 이용이 가족관계를 개선하고, 대화의 장을 마련하며 공통적 관심사를 제공할 것이라 응답했다.
E. 스마트 TV를 이용하여 오프라인의 실제 주말농장을 살펴보고 관리할 수 있는 게임이 있다면, 이용 의사가 있습니까? 이러한 콘텐츠에 대해 어떻게 생각하십니까?	
1-F	아이디어가 좋으나, 첨단기기에 익숙하지 않아 스마트 TV를 잘 다룰 수 있을지 자신이 없음. 자세한 매뉴얼이 제공되길.
1-M	평소 게임에 대한 막연한 거부감이 있으나, 가족과 함께하는 건전한 콘텐츠이므로 이용하겠다.
1-D	평소 게임에 관심이 많음. 기존에 농장 게임은 많이 있지만, 오프라인 농장과 연계한다면 차별화되어 신선할. 주말농장에는 별로 흥미가 없지만, 게임과 연결된다면 재미있을 듯.
1-S	누나에 등의. 역시 평소에 게임을 즐기며, 게임과 연결되어 있다면 더 즐겁게 주말농장에 참여할 수 있겠다.
2-F	스마트 TV 구매 의사는 당분간 없지만, 구매한다면 이용할 것이다. 게임에 서툰 사람도 쉽게 할 수 있었으면.
2-M	집에서 스마트 TV를 이용해 게임을 하는 것은 자녀들에게 많은 부분 의존하게 될 것 같으나, 흥미로운 아이디어이다.

2-S1	평소 경영 시뮬레이션 게임을 즐겨 하는 편. 실제 농장과 연계된다면 더욱 몰입해 게임을 즐길 수 있을 것 같다.
2-S2	현실과 연결된 게임은 해 본 적이 없어서, 재미있을 것 같다.
3-F	현재 스마트 TV 이용 중이며, 콘텐츠가 실제 제공된다면 이용할 것이다. 오프라인과 짜임새 있게 연계된다면 농장 일과 게임 모두 재미있게 할 수 있을 듯.
3-M	흥미롭지만, 기계 조작이 서툴러서 잘 할 수 있을지 걱정.
3-D1	단순한 주말농장이라면 내키지 않으나, 게임과 연계되어 있다고 하니 호기심이 생김.
3-D2	실제 농장과 연결되어 있어서 더 열심히 하게 될 듯.
분석	부모 세대는 스마트 TV와 게임에 익숙하지 않은 부분에 대한 우려를 표하기도 했으나, 모두 긍정적인 반응을 보였다.
G.F에서 설명한 게임 콘텐츠를 통해, 가족 간 소통 및 관계 증진이 가능하다 보십니까? 귀하의 의견은?	
1-F	평소 게임을 하지 않으나, 자녀와의 교류를 위해서는 시도해볼 가치가 있음. 자녀들이 나의 관심사(농사)에 참여하는 만큼, 나도 자녀들의 관심사(게임)에 시간을 투자하는 게 옳다.
1-M	일반적인 게임은 대부분 30대 이하를 대상으로 하지만, 이 게임은 가족이 함께 할 수 있어 가족 관계 개선에 긍정적일 듯.
1-D	나와 동생은 부모님께 게임을 가르쳐드리고, 우리는 농사를 배우면서 대화의 양이 늘어날 것.
1-S	누나에 등의. 농사와 게임에 관련된 이야기를 하다보면, 자연스럽게 다른 주제로도 대화할 기회가 많아질 것.
2-F	컴퓨터나 핸드폰 게임을 해본 적이 없어, 게임을 하기 위해서 자녀의 도움을 많이 받게 되어 의사소통이 증가할 것이다.
2-M	게임을 할 때에는 물론, 농사일을 할 때에도 서로 모르는 부분이 많아 자녀와 많이 대화하게 될 것.
2-S1	가족 모두가 힘을 모아야 하는 콘텐츠이므로, 부모님과 대화는 물론 동생과의 대화도 늘어날 듯.
2-S2	평소 게임을 하고 있으면 부모님이 싫어하시는데, 이 게임이 부모님이 우리의 마음을 이해하는 계기가 되려 좋겠다.
3-F	부모와 자녀의 관심사를 하나의 콘텐츠에서 모두 접할 수 있어, 가족이 함께 즐기기에 좋은 것 같다.
3-M	평소에 가족끼리 TV를 볼 때 별다른 대화 없었는데, 이 콘텐츠를 통해 TV 앞에서 더 많은 이야기를 나누게 될 듯.
3-D1	가족끼리 외출할 때 홀로 집에 남곤 했는데, 이 콘텐츠가 있다면 가족과 좀 더 시간을 보낼 수 있을 것 같다.
3-D2	뉴스나 연예인 이야기 말고는 가족들과 이야기할 거리가 딱히 없었는데, 많은 대화 소재를 제공할 것으로 보인다.
분석	응답자들은 게임 플레이 시 부모 세대가 자녀 세대에게 도움을 받고, 반대로 작물 재배 시에는 자녀 세대가 부모 세대에게 도움을 받는 것을 통해 활발한 의사소통과 가족 유대감 증진이 있을 것으로 기대했다.

3.3. 조사 분석 결과

FGI 결과, 세 가족 모두 평소 주말 여가 시간을 함께 하는 일이 거의 없는 것으로 나타났다. 주말농장에는 대부분의 응답자가 호의적인 반응이었으며 가족 관계에 긍정적 영향을 줄 수 있을 거라 답했다. 스마트 TV를 이용해 오프라인의 실제 주말농장을 관리할 수 있는 게임 콘텐츠에 대해서는, 부모 세대의 경우 스마트 TV

와 게임이라는 매체가 낯설다는 우려를 표했지만 콘텐츠 자체에는 긍정적인 의견이 대부분이었으며, 자녀 세대의 경우 오프라인과 연계된 게임 콘텐츠에 상당한 호기심과 관심을 보였다. 이 콘텐츠를 통해 가족 관계에 긍정적인 영향이 있을 것인지에 대해서는 조사 참여자 전원이 적극 동의하였다.

III. 콘텐츠 제안

1. 콘텐츠 타겟

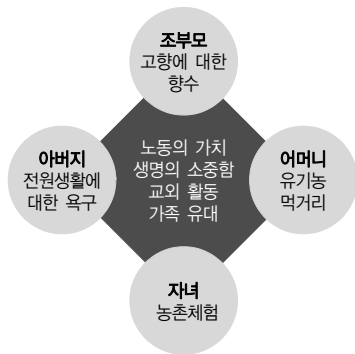


그림 1. 콘텐츠의 타겟 및 지향 가치

본 논문에서 제안하는 ‘우리농장’은 남녀노소를 불문, 일가족이 함께 즐길 수 있는 가족 콘텐츠를 지향한다.

2. 컨셉 및 목적

온라인과 오프라인을 아우르는 가족형 농장관리 콘텐츠를 표방하는 ‘우리농장’은 기존 오프라인 주말농장과 사이버 주말농장의 절충 형태로, 게임을 통해 농사법을 비교적 쉽게 습득하고 참여율을 높임으로써 기존의 온/오프라인 주말농장과의 차별성을 둔다.

교외활동을 통해 온 가족이 땀 흘리는 노동의 가치를 재발견하고 생명의 소중함을 깨달으며 최종적으로는 가족의 유대감을 증진하는 것을 주된 목표로 한다.

3. 콘텐츠의 기능

‘우리농장’의 대략적 기능은 다음과 같다.

표 5. ‘우리농장’의 기능

파트	명칭	설명	
구동	실행	게임을 실행한다.	
	새 게임	새로운 게임을 시작한다.	
	불러오기	기존의 게임을 불러온다.	
	종료	게임을 종료한다.	
설정	계정설정	플레이어 계정을 선택 및 관리	
	소리설정	BGM과 효과음의 볼륨을 조절한다.	
	컨트롤러 보정	컨트롤러 조작을 최적화한다.	
플레이	계정 생성	사용자 계정을 생성 및 설정한다.	
	밭일구기	밭일구기	잡초를 뽑고 땅을 갈아 농지로 만든다.
		작물심기	작물을 심는다.
	작물관리	물주기	주기적으로 작물에 물을 준다. 작물마다 다른 주기를 갖는다.
		잡초 제거	잡초가 생겨나면 제거한다. 잡초가 많으면 작물 성장에 좋지 않다.
		해충 박멸	난황유나 해충천적 등 유기농법으로 해충을 퇴치한다.
		멧돼지 퇴치	미니게임. 화면에 나타났다 사라지는 멧돼지를 컨트롤러로 정확히 조준해 잡아야 한다. 잡지 못하면 밭에 일정 피해가 생기고, 잡으면 특별 아이템을 받을 수 있다.
		금주의 할 일	오프라인의 농장 관리인으로부터 ‘금주의 할 일’ 퀘스트를 받아, 주말에 농장에 방문해 해야 할 일을 게임을 통해 쉽고 재미있게 습득한다.
	농장꾸미기	아이템으로 온라인 농장을 꾸민다.	
	장터가기	게임 포인트를 실제 농장에서 사용할 물품으로 교환할 수 있다.	
	농장일기	주말에 농장에 방문했을 때의 사진 등을 첨부하여 농장일기를 작성할 수 있다. 일정 페이지를 채울 때마다 보상이 있다.	
	농사달력	실제 농장의 작물 생장 주기가 표시된 달력. 이것을 보고 방문 시기를 결정할 수 있다.	
	관리인에게	사용자가 농장을 떠나있는 동안 농장을 돌봐줄 관리인에게 메시지를 보낸다.	
농장보기	오프라인 농장에 설치된 카메라를 통해 농장을 살펴본다.		

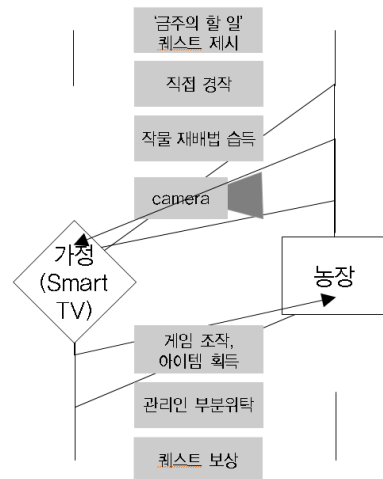


그림 2. ‘우리농장’의 상호작용성

3.1 온라인 게임

가족 구성원 1인당 한 개의 캐릭터가 할당된다. 농장의 레벨에 따라 심을 수 있는 작물이나 사용할 수 있는 도구가 확대되며, 가족 구성원 모두가 골고루 게임에 참여해야 농장의 레벨을 올릴 수 있다.

농장은 아무것도 없는 황무지에서부터 출발하여 마을 이장님(NPC: Non Player Character)의 도움말 및 관리인의 퀘스트로 진행되는 방식을 취하며, 일반적인 발 관리 외에 멧돼지 쫓기 미니게임이 존재하여 성공 시 특별 보상을 받을 수 있다. 미니게임 내에서 얻거나 장터에서 포인트로 구매한 유기농 비료, 특수 모종 등의 특별 아이템을 오프라인 농장에 적용할 수 있다.

3.2 오프라인 주말농장

기존의 오프라인 주말농장과 사이버 주말농장의 문제점을 개선한 절충형이다. 농사법은 게임을 통해 쉽고 재미있게 익히고, 관리인 의존도는 낮춘다.

3.3 온-오프라인 연계

주중에 게임을 플레이하며 관리인이 부여하는 ‘금주의 할 일’ 퀘스트를 수행할 수 있으며, 이를 통해 주말에 농장에 방문해 해야 하는 일을 미리 게임을 통해 쉽고 재미있게 배울 수 있다. 게임에서 배운 대로 실제 농장에서 제대로 작업하였음을 관리인이 승인하면, 다시 게임 내에서 경험치와 아이템 등 보상을 받을 수 있다. 또한 사정이 생겨 농장에 방문할 수 없는 경우에는, 게임 플레이를 통해 얻은 포인트를 이용해 경작의 일부를 제한된 횟수 내에서 관리인에게 위탁할 수 있다.

이외에도 게임 내의 농사 달력을 보고, 작물 생장에 따른 오프라인 농장의 예상 일정을 알 수 있으며 그 일정에 따라 언제 방문할 지를 결정할 수 있다. 또한 카메라를 통해 언제든 농장의 모습을 집에서 지켜볼 수 있다. 오프라인 농장 방문 모습을 모바일 폰이나 타블렛 PC를 통해 농장일기로 기록하여, 집에서 다 함께 열람하는 것도 가능하다.

5. UI 설계

5.1 Information Architecture

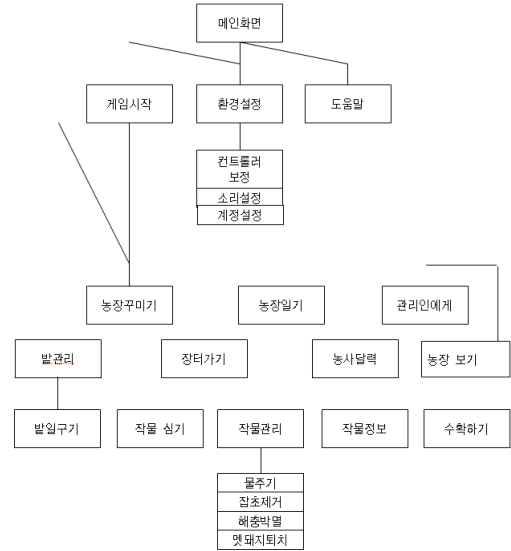
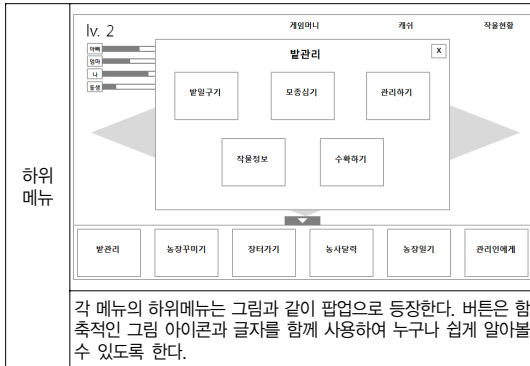


그림 3. '우리농장'의 기능 정보 구조

5.2 화면 UI 설계

‘우리농장’의 화면 UI는 기존 가로 화면 플랫폼의 게임에서, 그 효율성과 편리성을 인정받아 일반적으로 널리 사용되는 방식으로 설계하였다.

단계	화면 UI
메인 메뉴 및 환경 설정	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>TITLE</p> <p>PLAY 환경설정 도움말</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>컨트롤러 보정 보정하기</p> <p>SOUND </p> <p>계정설정 LOGIN</p> <p>확인</p> </div> </div> <p>메인 메뉴에서는 게임 플레이, 환경설정, 도움말의 세 가지 선택지를 고를 수 있다. 환경설정에서는 컨트롤러 보정, 사운드 설정, 계정 설정을 할 수 있다.</p>
기본 플레이 화면	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 15%;"> <p>lv. 2</p> <p>HP</p> <p>MP</p> <p>나</p> <p>방안</p> </div> <div style="width: 60%; text-align: center;"> <p>경험치 개리 작물현황</p> <p>밭</p> </div> <div style="width: 15%; text-align: right;"> <p>작물현황</p> </div> </div> <p>밭관리 농장꾸미기 장터가기 농사달력 농장일기 관리인에게</p> <p>농장 레벨은 모든 가족 캐릭터의 경험치가 골고루 쌓여야만 올릴 수 있다. 주요 버튼은 화면 하단에 위치하며, 버튼이 위치한 메뉴 막대는 접어 둘 수 있다.</p>



IV. 결론

본 논문은 교외 주말농장 활동을 기반으로 한 건강한 가족 여가의 정서적 가치에 착안해, 스마트 TV를 이용한 가족 커뮤니케이션 활성화 방안을 모색하는 것이 주목적이다. 주5일제 실시로 여가시간은 확대되었으나 가족을 위한 마땅한 여가수단은 제시되지 못하고 있는 가운데, 2011년 TV시장의 새로운 화두로 떠오른 스마트 TV는 기존 TV의 영역을 벗어나 새로운 방식의 커뮤니케이션의 가능성을 열어놓고 있다. 이에 스마트TV를 활용하여 주말 가족 여가를 건강하게 보내기 위한 방안의 모색이 필요할 시점이라 할 수 있다. 이에 따라 본 논문에서는 남녀노소를 불문하고 모든 가족 구성원이 흥미를 가질 수 있는 키워드로 ‘주말농장’과 ‘게임’을 선정하여 이를 스마트TV라는 매체에 적용시킬 수 있는 콘텐츠를 기획 및 제안하였다. 기존 연구와 FGI를 통해 콘텐츠의 필요성과 당위성을 입증하였으며, 온라인과 오프라인을 아우르는 시나리오를 제시하여 온라인 게임과 오프라인 농장 활동을 통한 가족 유대감 증진을 꾀하였다. 본 논문은 콘텐츠 개발의 전체 단계 가운데 기본 시나리오 구성과 UI 구조 단계까지를 제안하였으므로, 후속 연구에서는 GUI디자인과 프로토타입 테스트를 통해 기술 및 사용성을 검증하는 작업이 진행되어야 할 것이다.

참고 문헌

- [1] <http://news.donga.com/3/all/20110615/38034673/1>
- [2] 김기현, 김지경, 박시내, 방하남, 장지연, 황승경, 연구보고서 2001 한국 노동패널 기초분석보고서 (III), 한국노동연구원, 2001.
- [3] 윤소영, 주5일제 실시에 따른 가족관계의 변화 : 실시집단 주부들을 대상으로, 제1회 여가문화포럼, 2002.
- [4] 부산광역시교육청, 2005학년도 학교정책워크숍 자료집-주5일 수업제, 어떻게 대비해야하나, 부산광역시교육청, 2005.
- [5] 안영주, 체류형 주말농장 선호요인 분석, 단국대학교, 석사학위논문, 2010.
- [6] G. Comstock, S. Chaffee, N. Katzman, M. McCombs, and D. Roberts, Television and human behavior, Columbia Univ. Press, 1978.
- [7] B. Gunter and M. Svernevig, Behind and in Front of the Screen, IBA & John Libbey, 1987.
- [8] 오하영, 다매체 환경에서 가족의 TV 공동시청에 관한 연구: 여대생 집단을 중심으로, 숙명여자대학교, 석사학위논문, 2008.
- [9] 허승수, 서울 근교 주말농장의 경영 실태와 활성화 방안 연구, 서울시립대학교, 석사학위논문, 2006.
- [10] D. K. Orthner, Leisure activity patterns and marital interactions, Florida State Univ. 1974.
- [11] 정규희, 가족단위 야외활동 참가 실태에 관한 연구, 연세대학교, 석사학위논문, 2004.
- [12] 유왕윤, “유소년층 타겟의 캐주얼 MMORPG 개발-UI를 중심으로-”, 한국콘텐츠학회, 2008.

저 자 소 개

허 선 주(Sun-Joo Heo)

준회원



- 2010년 8월 : 이화여자대학교 영상디자인 전공(예술학사)
- 2010년 9월 ~ 현재 : 이화여자대학교 영상디자인 전공(학석사 연계과정)

<관심분야> : HCI, UX Design, Interactive Media

최 종 훈(Jong-Hoon Choe)

정회원



- 2000년 2월 : 서울대학교 산업디자인과 (BFA)
- 2005년 5월 : New York University, Interactive Telecommunications (MPS)
- 2010년 3월 ~ 현재 : 이화여자

대학교 디자인학부 영상디자인전공 조교수

<관심분야> : UI/UX디자인