



목 차

- 1. 서 론
- 2. '마법천자문 DS' 특징
- 3. '마법천자문 DS' 구성
- 4. 결 론

황 대 실
 ((주)스코넥엔터테인먼트)

1. 서 론

국내 최초 본격 한자 교육용 학습 소프트웨어 인 '마법천자문 DS'는 닌텐도 DS의 화면에 나타나는 한자의 음과 뜻을 보고 해당 한자를 쓰거나, 대화 중에 나오는 힌트만으로 연상되는 한자를 써서 적을 쓰러뜨리며 마법천자문의 스토리를 진행, 자연스럽게 한자를 익힐 수 있는 한자 교육 소프트웨어로 닌텐도 DS 플랫폼으로 2009년 4월 16일 발매되었습니다. 주 타겟 연령은 7~14세, 플레이 인원수는 네트워크 플레이를 포함해 최대 4명입니다.

〈표 1〉 소프트 소개

플랫폼	NINTENDO DS® (닌텐도 DS)
타이틀	마법천자문 DS
장 르	한자 교육 소프트웨어
플레이 인원수	1~4명
발매일	2009년 4월 16일
가 격	39,000원
타 겟	7~14세

2. 마법천자문 DS 특징

2.1 한자를 직접 써서, 한자마법을 사용하는 체감형 게임

한자의 기본은 '쓰기'입니다. 모든 공부가 그렇듯 한자는 눈으로 보며 기억할 수 없기 때문에 쓰면서 익혀야 합니다. 터치펜을 이용하여 뜻과 소리를 보고 한자를 직접 써서 적을 물리치는 체감형 게임으로 게임을 해 나가면서, 한자를 직접 손으로 쓰면서 훈음과 모양을 동시에 이미지로 기억시키도록 유도하여 완벽하게 자기 것으로 만들 수 있도록 합니다.

2.2 무선 통신을 이용한 친구와의 한자 대결



(그림 1) 마법천자문 DS 표지

'닌텐도 DS'의 무선 통신을 이용해 최대 4인까지 버라이어티 퀴즈 쇼와 같은 느낌으로 친구들과의 한자 지식을 겨룰 수 있습니다. 온라인이 주류인 한국의 게임시장에서 다른 유저와 경쟁하는 구성에 익숙하고 흥미를 가지기 때문에 기존 휴대형 콘솔 게임기, 모바일 등이 가진 싱글 플레이어의 한계성을 극복합니다.

2.3 자유로운 한자 학습

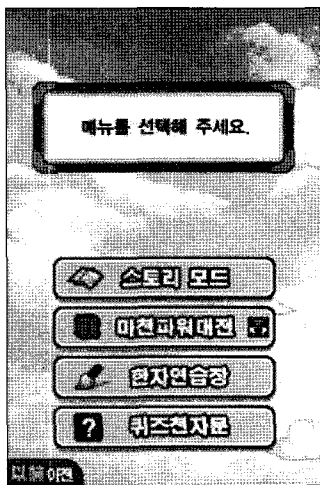
한국 어문회 기준 '한자능력검정' 8~4급까지 1천자를 올바른 필순을 보고 따라 쓰거나 자유롭게 쓰고 시험을 볼 수 있어 한자 학습에 도움이 됩니다.

2.4 한편의 애니메이션

원작 만화 캐릭터인 손오공과 친구들은 유저가 직접 조작, 게임 진행중 생생한 애니메이션이 보여줘 아이들의 흥미를 더합니다.

이처럼 '보고'+ '듣고'+ '쓰는' '마법천자문 DS'와 함께 한자왕!에 도전할 수 있습니다.

3. 마법천자문DS 구성



(그림 2) 마법천자문 DS 게임 메인메뉴 화면

마법천자문 DS는 크게 '게임성'과 '기능성'으로 나뉘며 '게임성'을 강조한 모드로 '스토리모드', '마친파워대전모드', '기능성'을 강조한 모드로 '퀴즈천자문', '한자연습장'의 4가지의 크고 작은 모드로 구성되어 있습니다.

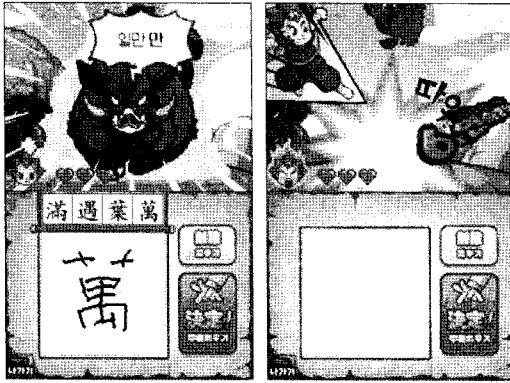
3.1 스토리모드의 게임 구성

스토리모드는 손오공이 되어 '한자마법'을 배우고 대마왕의 부활을 막기 위해 터치펜으로 직접 한자를 쓰면서 강력한 적들을 물리치며 '마법천자문'의 조각을 찾아 신나는 모험을 펼치는 내용을 담고 있습니다.



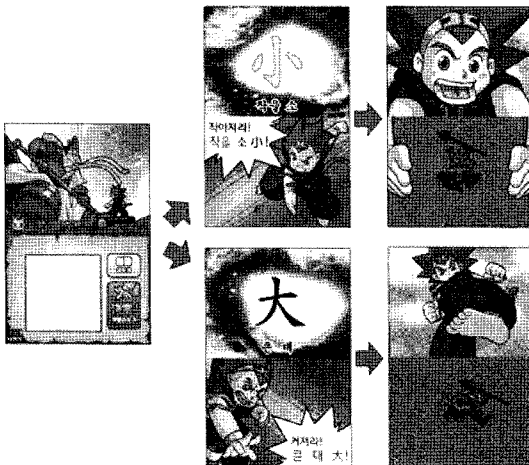
(그림 3) 스토리모드 전체지도 화면

스토리 모드는 크게 '기본대전'과 '연상한자', '미니게임'으로 구분되며 기본대전은 적이 제시한 '뜻과 소리'를 보고 '닌텐도 DS'의 하단화면의 터치스크린에 터치펜으로 해당 한자를 정확히 입력해 적을 물리쳐 나갑니다. 적을 물리치면 '정답한자'의 '음'이 스피커를 통해 흘러나와 자연스럽게 한자의 뜻과 소리 관계를 알려줍니다. 이는 영어의 '파닉스(phonics)'의 구성과 유사하다고 할 수 있습니다.



(그림 4) '기본대전' 화면

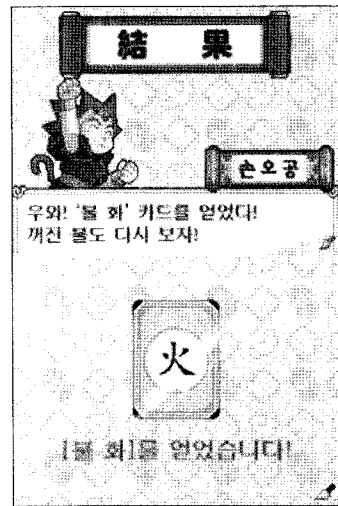
연상한자는 마법천자문 DS의 가장 특징적인 부분 중 하나로 강한적과 싸우거나 특정 상황에서 등장인물의 대사나 대화중 힌트로 연상되는 한자를 써서 상황을 해결하거나 적을 물리치는 구성으로 한가지의 상황을 해결하는 방법을 다양하게 구성, 정답이 되는 한자마다 다른 해결 영상을 보여주는 '숨겨진 요소'로 활용 반복 플레이에서 오는 지루함을 덜어주고 자연스럽게 재플레이를 유도합니다. 또한 해결되는 한자마다 만화 캐릭터가 애니메이션으로 보여져 아이들의 흥미를 돋우고 상상력을 자극하여 성취감을 느끼게 해주고 '추리력'과 '논리적 사고능력'을 키워 자연스럽게 한자를 익힐 수 있습니다.



(그림 5) '연상한자' 화면

미니게임은 원작만화를 보는듯한 장면을 '닌텐도 DS'의 터치펜을 활용한 순수한 미니게임으로 구성 스테이지 중간 중간에 배치하여 게임 진행 도중에 아이들이 쉬어갈 수 있도록 합니다.

적을 물리친 뒤에는 자신이 정답을 했던 한자를 '마법천자문 카드'로 제공하고 물리친 적의 상징인 '징표'등의 다양한 보상을 통해 심리적 만족감을 주고 보상을 컬렉션하는 요소를 통해 도전의식을 자극 게임에 한층 더 몰입시킵니다.



(그림 6) '결과 및 보상' 화면

3.2 마천파워대전 게임 구성

무선 통신을 이용해 하나의 소프트로 최대 4명까지 친구들 함께 버라이어티 퀴즈쇼의 스피드 퀴즈 같은 느낌으로 한자실력을 겨뤄볼 수 있습니다. 닌텐도 DS의 무선 통신 기능을 이용하여 소프트웨어 하나로 최대 4명의 친구와 함께 즐길 수 있습니다.

-무선 플레이 : 최대 4개의 DS 카드와 4대의 DS 본체를 사용해 대전합니다.

-다운로드 플레이 : 1개의 DS 카드와 최대 4대의 DS 본체를 사용해 대전합니다.

특히, 다운로드 플레이는 '닌텐도 DS'는 가지고 있지만 소프트가 없을 경우 친구 중에 소프트를 한명만 가지고 있어도 여러 명이 같이 플레이 하고 즐길 수 있도록 배려했으며 이로 인해 간접적으로 게임을 홍보하는 역할로 활용되었습니다.

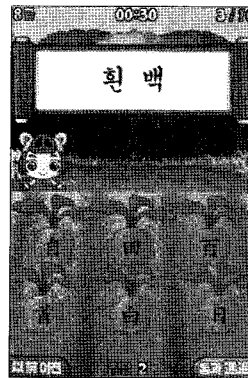


(그림 7) '마친파워대전 모드' 게임화면

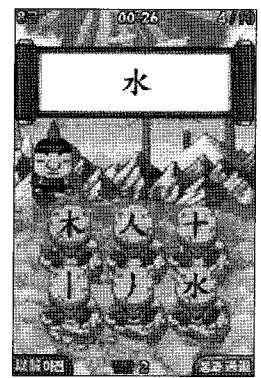
3.3 퀴즈천자문 게임 구성

'한국어문화'주관 '한자능력검정시험'기준의 '한자/단어/사자성어'의 문제 유형들을 아이들이 흥미를 가질 수 있도록 원작의 귀여운 캐릭터들과 함께 다양한 방식의 퀴즈로 즐기며 자연스럽게 한자 실력을 높여 한자 능력검정을 대비할 수 있습니다.

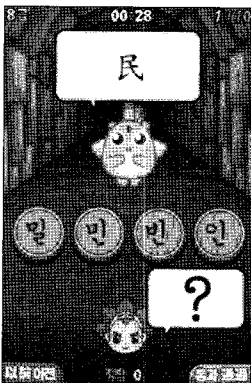
'한자퀴즈'는 한자를 보고 음을 맞추는 '끼로로와 의사소통', 뜻과 소리를 보고 한자를 쓰는 '도전 1000자 쓰기', 뜻과 소리를 보고 한자를 맞추는 '돈돈의 요리교실', 한자의 올바른 부수를 맞추는 '쥐를 잡아!'가 있으며 '단어퀴즈'는 단어를 보고 올바른 독음을 맞추는 '도전! 격파왕!', 단어의 뜻을 보고 올바른 단어를 맞추는 '콩도사의 조제실'이 있습니다.



(그림 10) '돈돈의 요리교실' 게임 화면



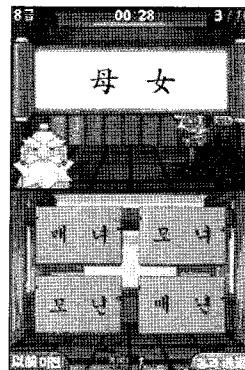
(그림 11) '쥐를 잡아!' 게임 화면



(그림 8) '끼로로와 의사소통' 게임 화면



(그림 9) '도전! 1000자 쓰기' 게임 화면

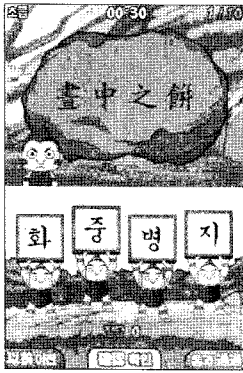


(그림 12) '도전! 격파왕' 게임 화면



(그림 13) '콩도사의 조제실' 게임 화면

'사자성어퀴즈'는 사자성어를 보고 올바르게 읽는 '원숭이 떼의 사자성어', 사자성어의 뜻을 보고 올바른 사자성어를 맞추는 '기장선원 사서'가 있습니다.



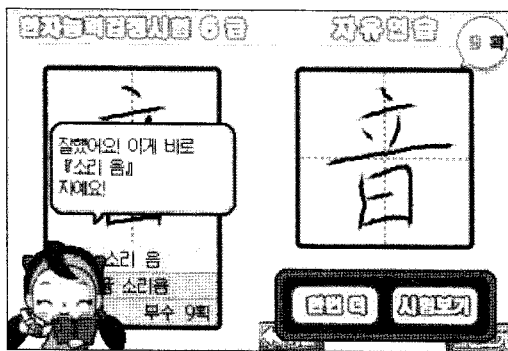
(그림 14) '원숭이 때의 사자성어' 게임 화면



(그림 15) '기장선원 사서' 게임 화면

3.4 한자연습장 구성

자체 개발한 문자 검정 기술을 사용해 올바른 필순을 보고 따라 쓰는 '따라 쓰기', 자유롭게 연습하는 '자유연습', 연습한 한자를 시험을 통해 잘 쓸 수 있는지 알아보는 '시험보기'의 단계적인 구성으로 선생님과 학부모의 도움 없이 아이가 혼자서 한자 쓰면서 마스터할 수 있도록 도와주며 '옥편/자전'기능으로 8~4급까지 1,000의 한자를 찾아보고 연습할 수 있습니다.



(그림 16) '한자연습장' 모드 '자유연습' 화면

4. 결론

마법천자문 DS의 인기 요인을 분석하면 다음과 같다고 할 수 있습니다.

4.1 학습 트렌드

영어와 함께 뇌 발달을 위한 조기영재교육 중 하나로 강남권 학부모들로부터 시작된 한자교육 '붐'이 전국적으로 확산, 전국 초등학교에서 선별적으로 방과후 학습 및 한자를 조기영재교육의 일환으로 한자 학습을 시행하는 등 '한자교육'에 대한 관심이 고조되고 있습니다.

보도자료

- [1] 강남교육청 초등생 내달부터 한자교육, 조선일보, 2008년 9월 18일
- [2] '초등생 한자교육 '열풍'' 2009년 3월27일 조선일보
- [3] '한자시험 열풍!! 초등학생 연간 4만명 응시!' 2009년 9월21일 조선일보

4.2 사회적 분위기

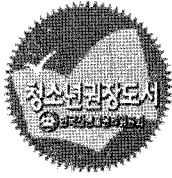
우리말의 70%가 한자로 이루어져 한자 교육에 대한 중요성과 필요성이 대두되고 있으며 재미있는 '웰빙게임'이라 불리는 기능성 게임에 대한 관심이 고조 되어 인기를 얻을 수 있었습니다.

보도자료

- [1] '초등학교 정규 한자교육 촉구' 역대 총리 20인 서명, 2009년 1월10일 조선일보
- [2] '국회의원 90% 초등학교 한자교육 강조', 2009년 9월 7일 한국재경신문
- [3] '기능성게임 5천억원 시장으로 키운다.' 2009년 5월14일 조선일보

4.3 원작의 강력한 브랜드 파워!

1,300만부 이상(09년 5월 기준) 이상 판매된 원작의 브랜드 파워에 힘입어 '안전하고 검증된' 콘텐츠를 활용했기 때문에 기존의 충성도 높은 고객들로부터 관심과 사랑을 자연스럽게 받을 수 있었습니다.



SERI 삼성경제연구소 선정
10대 히트상품



소년한국일보 선정
우수 어린이 도서



서울신문 선정
소비자만족 히트상품

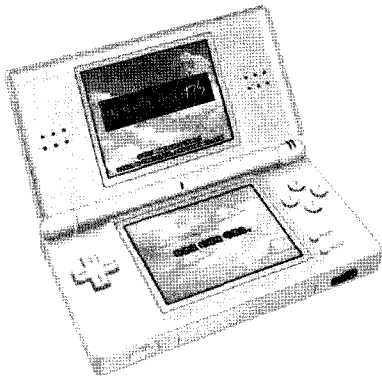


EBS24 선정
네트즌 선정 올해의 책



4.4 인기 최고 하드웨어

휴대형 콘솔 게임기 '닌텐도 DS'는 전세계 1억 1천만대 이상('09년 기준), 국내에만도 무려 250만대 이상('09년 4월 기준)가 판매된 남녀노소 인기 최고 휴대형 하드웨어입니다. 이토록 휴대형 콘솔 게임 하드웨어가 국내에서 판매된 사례는 유일무이하며 인기 최고의 하드웨어에 소프트웨어를 공급했기 때문에 주목받을 수 있었습니다.



4.5 동기부여 게임 구성

진행이 막힐 경우 다음 이야기를 보기 위해 부모님과 함께 플레이 하거나, 게임내 '한자연습장' 모드에서 공부한 뒤에 진행되는 연계 구성 등 궁금한 것을 해결하려는 노력과 동기를 부여해 자연스럽게 학습으로 이루어지는 구성을 가지고 있어 학부모의 절대적인 지지를 받을 수 있었다고 생각합니다.

종합하면 1,300만부 이상 판매된 '인기 원작 만화'와 전국적인 한자 학습의 열기, 기능성 게임에 대한 사회적, 정치적 관심, 그리고 인기 하드웨어에 제작된 소프트가 서로 시너지 효과로 작용해 '마법천자문 DS'는 성공할 수 있었습니다.

저자약력



왕 대 실

- 2002년 4월~2010년 현재 現 주식회사 스코넥엔터테인먼트 대표이사
 - 2005년 1월~2010년 현재 現 한국어뮤즈먼트산업협회 감사
 - 2008년 6월~2010년 현재 現 한국엔터테인먼트산업협동조합 감사
 - 2007년 3월~2009년 2월 前 NEXT 산업체 전문위원 (성균관대학교)
 - 2005년 12월~2006년 12월 前 2010 게임응용기술분과 위원 (한국문화콘텐츠 진흥원)
 - 2003년 6월~2004년 5월 前 게임기술개발지원센터 분과위원(성균관 대학교)
 - 1984년 3월~1991년 2월 동아대학교 경영학과 졸업
- 이 메 일 : dshwang@skonec.com