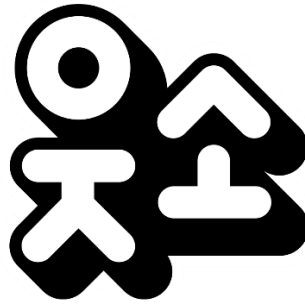


# 콘텐츠 기획안

## 1. 개요

### 1.1. 웃음코벨소



웃음코벨소는 현재 116만명의 구독자를 보유하고 있는 유튜브 채널로 6인의 크리에이터가 모여 웃음을 주는 동영상을 제작 및 공유중이다. 다양한 게임과 챌린지, 그리고 유형별 공감 영상을 주요 콘텐츠로 올리고 있다. 최근에는 100만 구독자를 달성하며 콘서트를 열었으며 이후에도 유튜브 멤버십도 오픈하여 아코(아기코벨소)들을 모집하고 있다.

### 1.2. 주요 콘텐츠

#### 1.2.1. 유형별 공감 영상



웃소 유형 - 웃소의 유형별 영상 모음 [Types of Friends - Wootso]

웃소의 콘텐츠 중에서 가장 많은 수를 차지하는 영상으로 특정한 상황에서 다양한 유형의 반응 및 행동을 영상으로 표현, 공감을 일으키는 시리즈이다. 가장 인기가 많았던 영상으로는 아이스크림 먹을 때 유형, 슬라이밍 가지고 노는 유형 등이 있다.

유형별 콘텐츠의 특징은 시트콤과 같다고 볼 수 있다. 일상에 결합된 유머를 멤버들이 연기하여 스토리가 진행되기 때문이다.

#### 1.2.2. 부루마블

다음으로 많은 인기를 끌고 있는 것은 부루마블 영상이다. 특정한 주제를 가지고 부루마블을 통해 얻은 재료들을 가지고 주로 요리를 한다. 과거 보드게임을 플레이하는 영상을 자주 올렸던 웃소가 직접 보드게임을 만들었다고 생각할 수 있다.



웃소 부루마블 - 웃소의 부루마블 영상 모음ㅋㅋㅋ

### 1.2.3. 눈치게임



떡볶이를 시작으로 제작되기 시작한 시리즈 물이다. 요리를 만들기 위해 장을 보고 특정한 아이템을 사오지 못하면 실패, 겹친 아이템들은 제외시키는, 이름과 같은 눈치 게임이다. 2개의 영상을 제외하고는 모두 100만뷰가 넘었고, 넘지 못한 두 영상도 상대적으로 최근의 것이니 인기가 많다는 것을 알 수 있다.

최근에는 X맨을 투입하는 등의 변주를 채택하고 있다.

## 1.3. 웃음코뿔소 콘텐츠 특징

### 1.3.1. 시리즈 물

웃소의 채널은 재생목록이 잘 활성화되어 있는 편이다. 그리고 생성된 재생목록을 확인한 결과 웃소에 올라오는 콘텐츠는 시리즈 물이 대다수인 것을 알 수 있었다. 웃소는 단순한 일회성의 콘텐츠보다 지속적으로 변형 및 제작이 가능한 콘텐츠를 추구하는 것을 확인할 수 있었다.

### 1.3.2. 버라이어티 게임쇼 형식

웃소의 콘텐츠는 부루마블, 눈치게임, 하찮은 시리즈, 삼자대결과 같이 대결구도를 가진 버라이어티 게임쇼 형식의 콘텐츠들이 다수 있는 것으로 확인되었다. 승자와 패자가 갈리지 않더라도 게임 그 자체를 통해 재미를 추구하는 모습을 볼 수 있었다

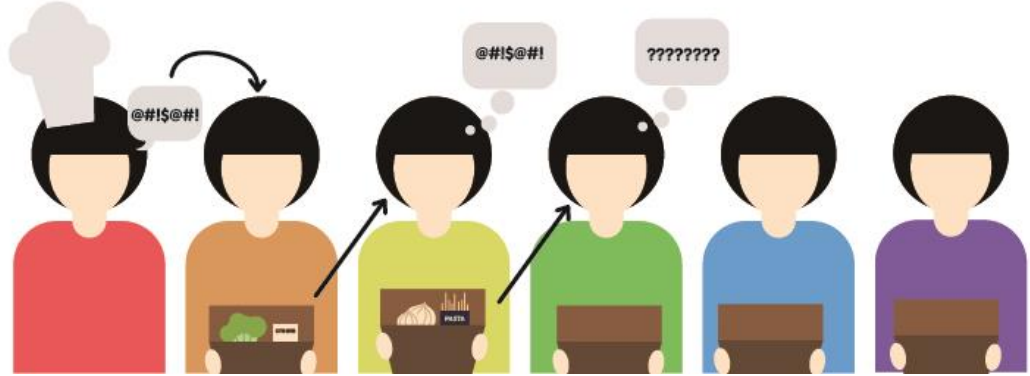
## 1.4. 결론

웃소는 변주를 통해 지속적으로 재생산이 가능한 버라이어티 게임쇼와 같은 시리즈 물이 필요하다고 생각한다. 따라서 웃소 특유의 감성을 살린 콘텐츠를 기획해보았다.

## 2. 릴레이 장보기

눈치게임과 쿡소의 특징을 합친 게임이다. 요리사로 선정된 멤버를 위해 다른 멤버들이 추리를 하여 장을 보는 게임이다.

### 2.1. 게임의 순서



- 1) 제비뽑기를 통해 장을 볼 멤버들의 순서를 정합니다.
- 2) 첫 번째 순서로 뽑힌 멤버는 요리사 멤버로부터 무엇을 만들지 유일하게 전해들을 수 있습니다.
- 3) 멤버들은 자신의 순서에 물건을 고르고 난 후 바로 다음 차례의 멤버에게만 물건을 공개합니다.
- 4) 멤버들은 차례차례 앞 차례의 멤버가 보여준 물건으로 추리해서 물건을 골라옵니다.
- 5) 요리사인 멤버는 멤버들이 장을 보고 온 재료를 모두 활용하여 요리를 해야합니다.

### 2.2. 변형

- 1) 눈치게임처럼 제품이 겹칠 경우 제거
- 2) 다음 멤버에게 아이템을 가르쳐줄 때 시각이 아닌 촉각 이용하기

### 3. 물건 숨바꼭질

술래를 제외한 사람들이 물건을 숨기면 술래가 물건의 주인을 찾아주는 게임



#### 3.1. 게임의 순서

- 1) 술래를 제외한 멤버들은 그날 숨길 물건의 주제에 대해 듣게 됩니다.
- 2) 술래가 눈을 가리고 숫자를 세는 동안 멤버들은 주제에 맞는 물건들을 곳곳에 숨깁니다.
- 3) 술래는 물건을 찾고 그 물건과 주인을 매치시켜야 합니다.
- 4) 술래의 성공 여부에 따라 벌칙을 받는 사람이 결정됩니다.

**3.2. 벌칙:** 벌칙의 날로 정해진 날에 벌칙을 수행하게 됩니다. 벌칙을 받게 되는 사람들은 벌칙이 결정된 게임의 주제에 맞는 물건을 전부 사용할 수 없게 됩니다.

#### 3.3. 벌칙의 결정

- 1) 정해진 시간 내에 술래가 물건을 찾아 주인을 맞추면 물건의 주인이 벌칙을 받습니다
- 2) 정해진 시간 내에 술래가 물건과 주인을 하나라도 찾는 데에 실패하면 술래가 벌칙을 받습니다
- 3) 술래가 물건의 주인을 잘못 찾을 경우, 물건의 실제 주인과 지목된 주인은 벌칙에서 제외됩니다

#### 4. 눈치로 맞춰주세요

몸으로 말해요를 변형시킨 퀴즈 맞추기 게임입니다.



##### 4.1. 게임의 순서

- 1) 멤버들은 돌아가며 각자 주제에 맞는 문제를 한 개씩 출제합니다.
- 2) 멤버들은 10초라는 제한 시간 내에 입으로 단어를 말하는 것을 제외하고는 모든 방법을 활용하여 답을 어필합니다.
- 3) 10초의 시간이 지나면 답이 나오기까지 시간을 쥅니다.
- 4) 가장 빠른 시간 내에 답변을 들은 멤버와 가장 많은 답을 맞힌 멤버가 공동 우승하는 게임입니다.

##### 4.2. 기타사항

- 1) 답을 맞추는 멤버들은 단 한번 문제 출제자인 다른 멤버에게 한번 더 찬스를 줄 수 있습니다. 한번 더 찬스를 부여받은 멤버는 5초동안 문제를 설명할 수 있는 기회를 얻습니다.