

웃음코뿔소 콘텐츠 기획안

웃음코볼소 채널에 올라온 콘텐츠를 분석한 결과 시리즈로 제작되는 콘텐츠가 대다수인 것을 확인할 수 있었습니다. 이를 통해 웃소는 단순한 일회성의 콘텐츠보다는 지속적으로 제작이 가능한 콘텐츠의 형태를 만드는 것에 중점을 두는 것을 확인할 수 있었습니다. 또한 웃소의 콘텐츠는 부루마블, 하찮은 시리즈, 삼자대결과 같이 게임쇼의 형태를 가지고 진행되는 것을 확인할 수 있었습니다. 이를 통해 변주를 통해 시리즈물 제작이 가능하면서, 웃소 특유의 감성을 살린 아이템을 기획해 보았습니다.

1. 릴레이 장보기

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

1.1. 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.

1.2. 변형

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

2. 물건 숨바꼭질

술래를 제외한 사람들이 물건을 숨기면 술래가 물건의 주인을 찾아주는 게임입니다.

2.1. 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.

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

2.3. 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.

3. 눈치로 맞춰주세요

몸으로 말해요를 변형시킨 퀴즈 맞추기 게임입니다.

3.1. 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 맞춘 멤버가 공동 우승하는 게임입니다.

3.2. 기타사항

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