

게임을 통해 배운다 _ Food Force

Food Force

- UN 세계식량계획(WFP; The United Nations World Food Programme)에서 제작한 교육용 게임(8-19세의 어린이/청소년이 대상).
- 각종 재해와 기아문제에 대한 긴급구호활동을 알리는 것이 목적.
(6개의 미션으로 구성되어 있으며 게임플레이시간은 약 1시간)
- PC게임 형태이며 무료다운로드,
무료CD 배포 등을 통해 보급



Food Force



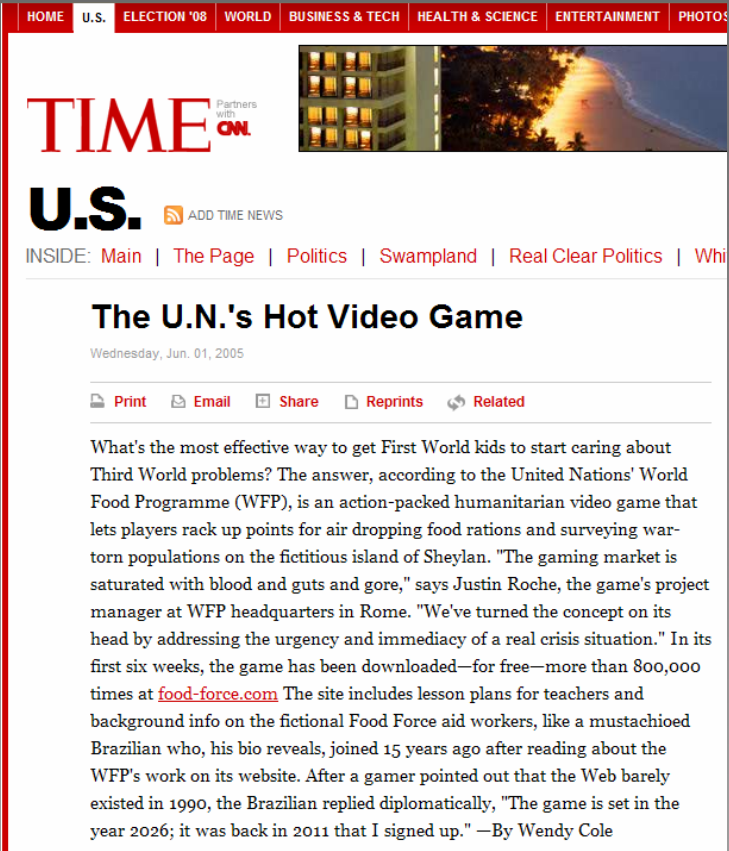
미디어 반응

“The U.N.'s Hot Video Game”

[*Time Magazine*]

“The UN body seeks to capitalize on the popularity of video games to educate youngsters about hunger and the work of the aid agency”

[*BBC News*]



HOME U.S. ELECTION '08 WORLD BUSINESS & TECH HEALTH & SCIENCE ENTERTAINMENT PHOTOS

TIME Partners with **ON**

U.S. ADD TIME NEWS

INSIDE: [Main](#) | [The Page](#) | [Politics](#) | [Swampland](#) | [Real Clear Politics](#) | [Whi](#)

The U.N.'s Hot Video Game

Wednesday, Jun. 01, 2005

[Print](#) [Email](#) [Share](#) [Reprints](#) [Related](#)

What's the most effective way to get First World kids to start caring about Third World problems? The answer, according to the United Nations' World Food Programme (WFP), is an action-packed humanitarian video game that lets players rack up points for air dropping food rations and surveying war-torn populations on the fictitious island of Sheylan. "The gaming market is saturated with blood and guts and gore," says Justin Roche, the game's project manager at WFP headquarters in Rome. "We've turned the concept on its head by addressing the urgency and immediacy of a real crisis situation." In its first six weeks, the game has been downloaded—for free—more than 800,000 times at [food-force.com](#). The site includes lesson plans for teachers and background info on the fictional Food Force aid workers, like a mustachioed Brazilian who, his bio reveals, joined 15 years ago after reading about the WFP's work on its website. After a gamer pointed out that the Web barely existed in 1990, the Brazilian replied diplomatically, "The game is set in the year 2026; it was back in 2011 that I signed up." —By Wendy Cole

가장 성공한 교육용 게임

- 2005년 4월 출시 이후 12개 이상의 언어로 만들어져 전세계적으로 600백만 명 이상이 즐기고 있음.

- 국가별 주관사

일 본(2005년)	KONAMI	중 국(2006년)	盛大(Shanda)
프랑스(2006년)	UBISOFT	네덜란드(2006년)	TNT
이탈리아(2006년)	RAI net	헝가리(2006년)	ECHO
핀란드(2007년)	FIDAInternational(NGO)	노르웨이(2007년)	Norwegian UNA
폴란드(2007년)	ECHO	독일(2007년)	ECHO

한글판이 나오기까지

- WFP 한국사무소, 한국 대표 게임기업 엔씨소프트에 Food Force 한글판 제작 의뢰.
(2007년 6월).
- 엔씨소프트, WFP 본부(로마소재)와 Food Force 한글판 제작 계약(2007년 9월).
- 배우 장근석氏와 KBS 성우실,
Food Force 한글판 목소리 참여(2008년 5월)
- 엔씨소프트와 WFP, 한글 Food Force
제작 완료 및 공개(2008년 12월10일).
– <http://www.food-force.co.kr> 오픈



게임의 새로운 가능성

- 엔씨소프트는 게임이 가지고 있는 다양한 가능성을 탐구하고 실현하기 위해 노력할 것임

- 게임의 형식으로 지구촌의 기아문제를 인식하고 구호의 미션을 수행하는 *Food Force*는 게임의 사회적 순기능을 보여주는 사례라고 생각함.

- 한자학습게임 ‘마법천자문’ 개발예정



감사합니다