

1. 게임 간단 소개



<Dear the Forgotten>은 잊혀진 죽음, 잊혀진 사람들을 기억하기 위한 방탈출 모바일 게임입니다.

고독사에 대한 여러 사례를 경험하고 공감하게 함으로써 사각지대에 놓인 이들을 이해하고
고독사에 대한 인식을 고취시키고자 합니다.

방탈출 형식으로 퀴즈를 풀어 스토리를 알아가고
이 과정에서 고독사라는 주제를 자연스럽게 인식하게 하는 것이 목표입니다.

2. 게임 특징

<Dear the Forgotten>은 스토리텔링 방탈출 게임으로
사용자의 지속적인 플레이를 유도하기 위해 여러 장치를 넣었습니다.

1. 흥미를 이끄는 게임 배경 <타임 맨션>

타임 맨션은 게임의 배경으로 화려한 도심 속에 위치한 시간이 멈춘 빌라입니다.

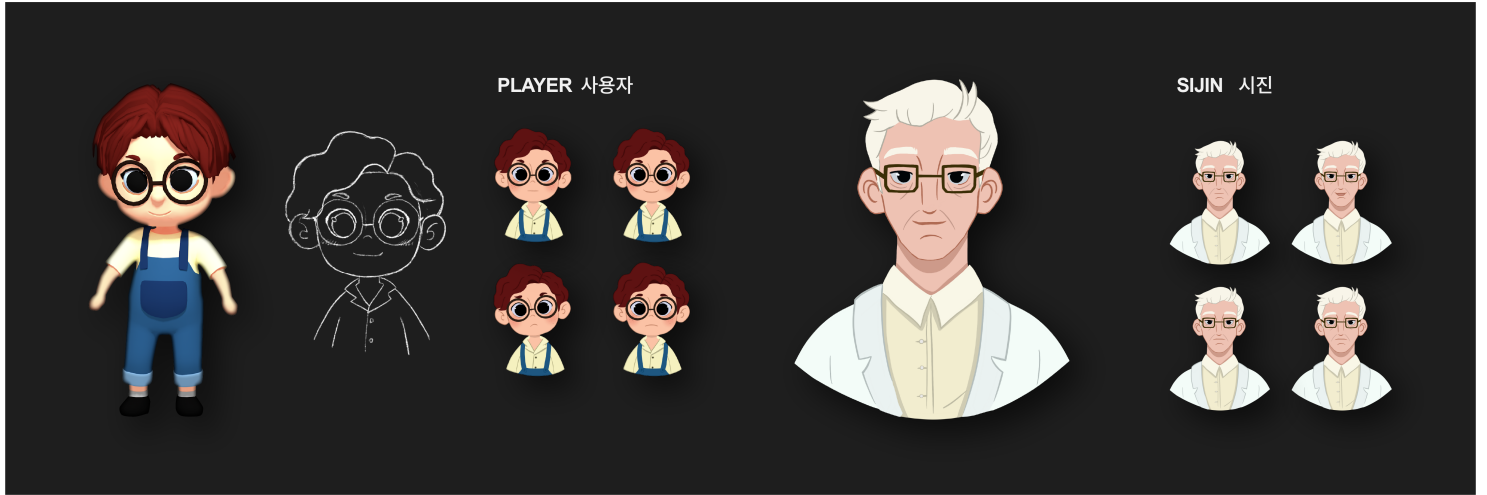
시간의 정지와 흐름으로 삶의 의미 상실과 되찾음을 표현 합니다.



2. 시간 연구가의 조수가 된 플레이어, 그리고 조력자 시진

플레이어는 시간 연구가의 조수로 타임맨션을 조사하게 됩니다. 게임시작부터 기획의도를 드러내지 않아 비교적 거부감이 적게 플레이를 시작할 수 있습니다.

시간 연구가인 조력자 시진은 플레이어에게 힌트를 제공하는 역할을 합니다.



3. 은유적 스테이지 설정

4개로 이루어진 스테이지는, 각 스테이지마다 다른 주인공과 주제를 가지고 있습니다.

주제에 따라 테마와 색감이 구분되어 있고 이는 모두 은유적인 의미를 담고 있습니다.

각 방의 문제를 해결해 나가면서 고독사의 여러 원인에 대해 고찰 할 수 있습니다.

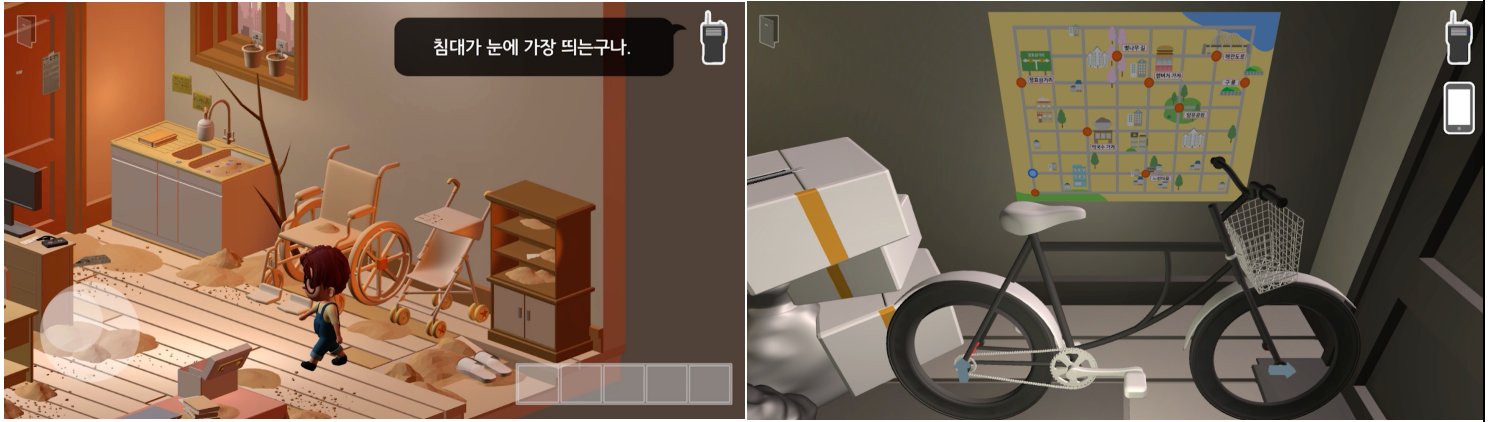


3. 게임 플레이 방식

1. 사물탐색

플레이어는 스테이지의 방을 돌아다니며 사물을 탐색한다.

방안의 사물에는 사연이 담겨있기도 하며, 방의 주인이 누구인지 알 수 있는 근거가 되기도, 퀴즈의 힌트가 되기도 한다.



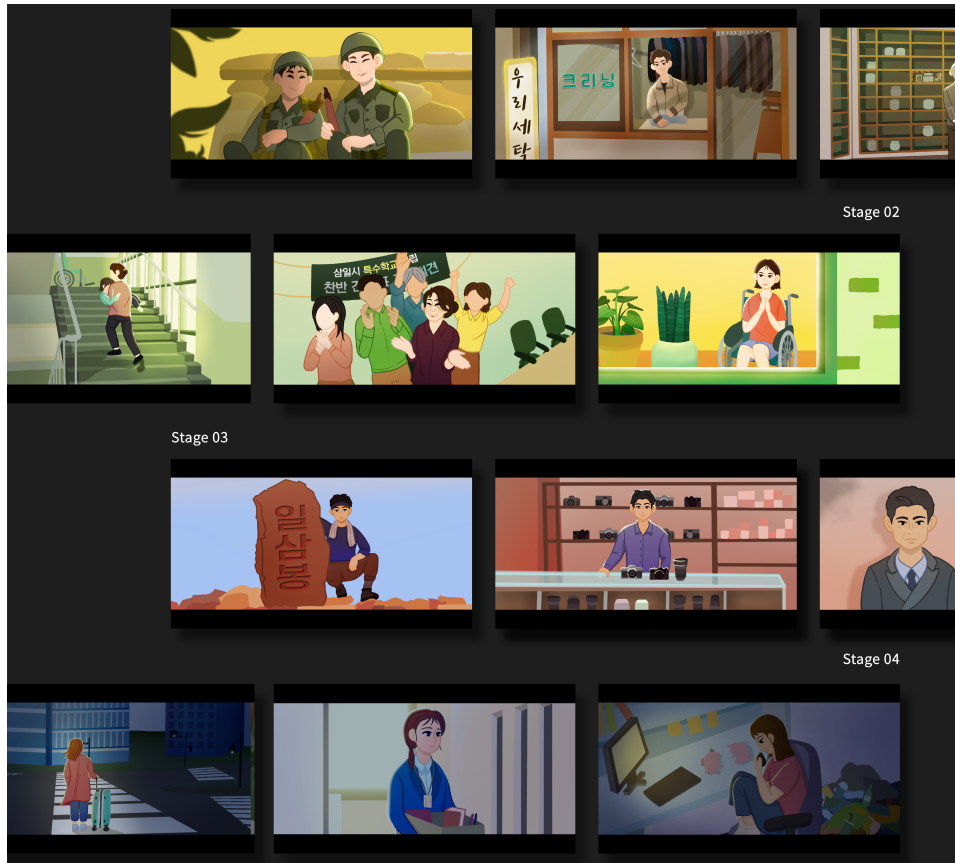
2. 퀴즈풀기

플레이어는 각 사물에 속한 퀴즈를 해결한다.

방 곳곳의 사물에서 퀴즈 힌트를 얻을 수 있고, 사물과 인터랙션을 통해 풀어낼 수 있다.

퀴즈를 풀면 그 사물에 깃들어 있는 사연을 알 수 있다.

3. 컷 신



흑백 컷 씬 :

플레이어가 퀴즈를 해결하면 등장하는 하나의 장면으로, 방의 주인의 삶을 알게 하는 장치이다. 각 스테이지의 스토리와 정서에 관한 이해를 돕는다.

컬러 컷 씬 :

모든 퀴즈를 해결하면 흑백 컷 씬들은 컬러로 변화하여 시간 순으로 배열된다. 방의 주인의 삶의 이야기를 담은 나레이션과 함께 등장한다.

4. 조작법

1. 조이스틱

2. 무전기

3. 인벤토리

4. 대화창

조수
음, 악취가 너무 심해요.

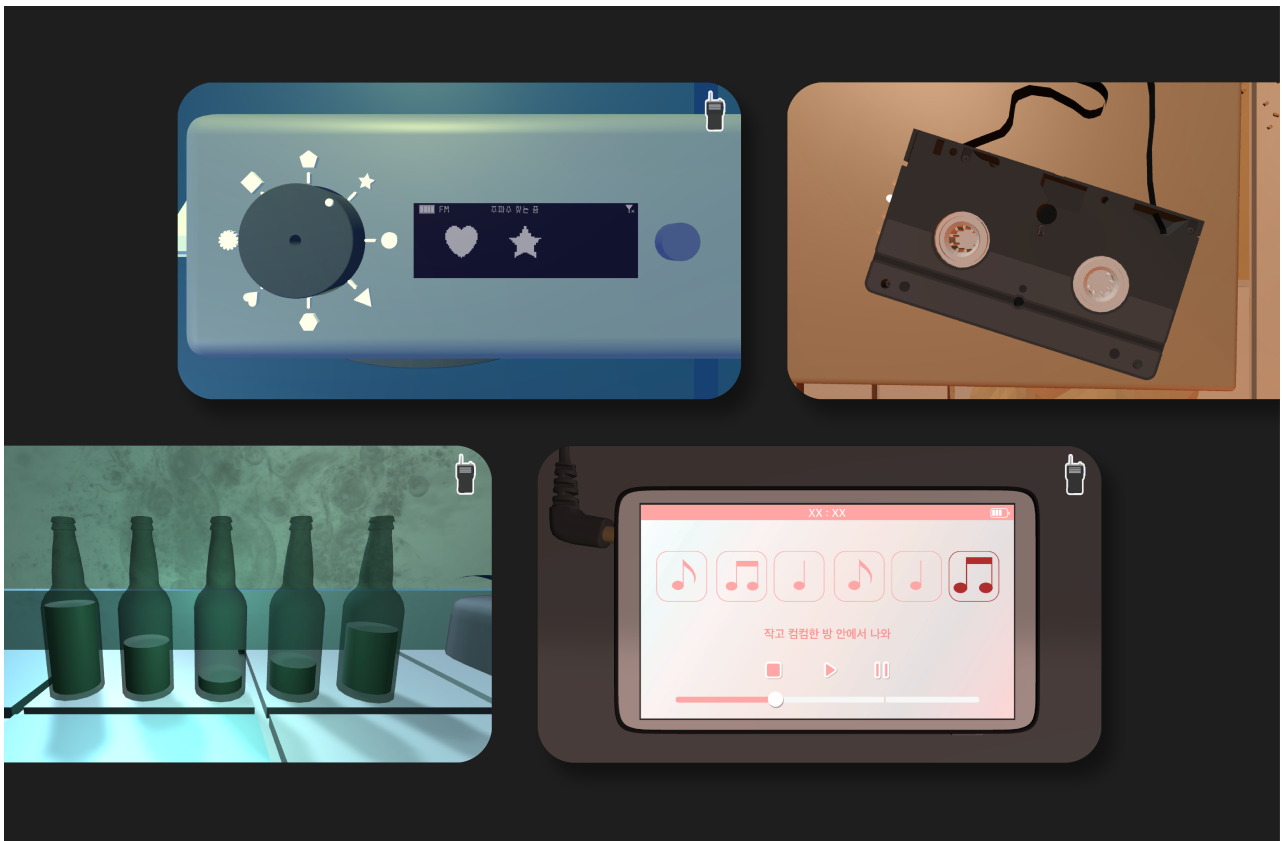
1. 조이스틱
원을 움직여 캐릭터를 이동한다.

2. 무전기
간단한 지령이 나타난다.

3. 인벤토리
플레이어가 수집한 물건을 저장한다.

4. 대화창
대화나 독백이 나타난다.

4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)



퀴즈 이미지

죽음은 참 허무하기도, 슬프기도 하지.

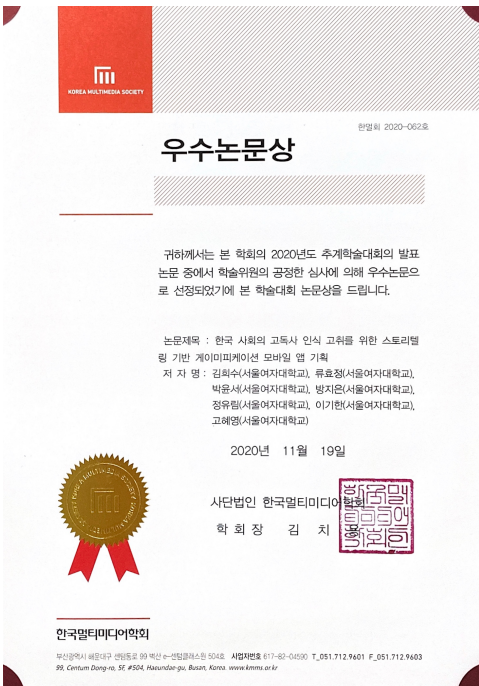
하지만 너무 슬퍼말게,
너무 슬퍼하지 말고 오래도록 기억하게나.

그 삶을 잊지 말아주게나.
사는 동안, 그 삶을 잊지 말아 주게나.

— Dear the Forgotten 中 —

5. 기타 추가 사항

- <Dear the Forgotten> 기획을 주제로 쓴 논문이 2020년도 한국멀티미디어학회 추계학술발표대회에서 우수논문상을 받았습니다.



2020년도 한국멀티미디어학회 추계학술발표대회 논문집 제 23 권 2 호

한국 사회의 고독사 인식 고취를 위한 스토리텔링 기반 게이미피케이션 모바일 앱 기획

김희수, 류효정, 박윤서, 방지은, 정유림, 이기한, 고혜영
서울여자대학교 디지털미디어학과

e-mail : gmltn154@naver.com, leon4360@naver.com, patpark7@naver.com, bang_ori@naver.com,
tjreb7483@gmail.com, knight@swu.ac.kr, kohy@swu.ac.kr

Project Of Gamificaiton Mobile App Based On Stroytelling For Raising Awareness of Solitary Death In Korea

Huisu Kim, Hyo-Jeong Ryoo, Yoon-Seo Park, Ji-Eun Bang, Yulim Jeong,
Ki-Han Lee, Hyeyoung Ko.
Dept. of Digital Media Design and Applications, Seoul Women's University

요약

한국 사회에서 고독사는 새롭게 떠오르는 사회문제로 대두되고 있다. 고독사는 사회적 단절과 소외 외에도 여러 사회문제가 결부되어 나타나는데, 본 프로젝트는 여러 고독사에 대한 사례를 계구성하여 스토리텔링 기반 게이미피케이션 모바일 앱을 제시하고자 한다. 사용자는 다른 이의 삶에 이입하며 간접적으로 죽음을 경험하는데, 이를 통하여 소외되어 있는 이웃의 삶을 조명하고 고독사에 대한 인식을 효과적으로 고취시킨다.

"본 연구는 과학기술정보통신부 및 정보통신기획평가원의 SW 중심대학지원사업의 연구결과로 수행되었음"(2016-0-00022)