

1. 게임 간단 소개

WHY QUANDO?

- 유튜버 'The Songamminute Man'은 치매에 걸렸지만 노래를 할 때만큼은 기억을 되찾는 아버지의 소중한 순간을 영원히 남기기 위해 그의 아들이 만든 채널이다.
- 이 채널의 영상을 접한 후, 가까운 사람의 정신 건강을 지속적으로 가늠하고, 케어하여 건강한 삶을 같이 누릴 수 있는 방법으로 **예방과 초기진단**의 중요성을 알게 되었다.
- 사회적 거리두기가 화두인 현대 사회에서 소셜 미디어와 게임이라는 매개체는 좋은 수단이다. 이를 접목하여 지속적인 교류를 통해 서로의 정신건강을 틈틈이 가늠하고, 좋은 영향력을 줄 수 있는 실험적인 소셜 게임을 기획했다.



[노래할 때 기억을 되찾는 치매 아버지의 기록¹]

- 게임의 이름인 **QUANDO**는 포르투갈어로 '언제, 어느때'라는 뜻의 단어이다. 서로에게 좋은 영향력을 줄 수 있는 2인의 플레이어가 서로의 일상을 기록하는 QUANDO의 순간을 통해 서로의 기억이 되어 주고, 추억으로 기록된다는 의미로 만들어졌다. 발음은 쌍기역인 '판도'로 읽으면 된다.

WHAT QUANDO?

1. **의학적인** 요소를 결합하여 **기록저장**에 의미가 있는 게임

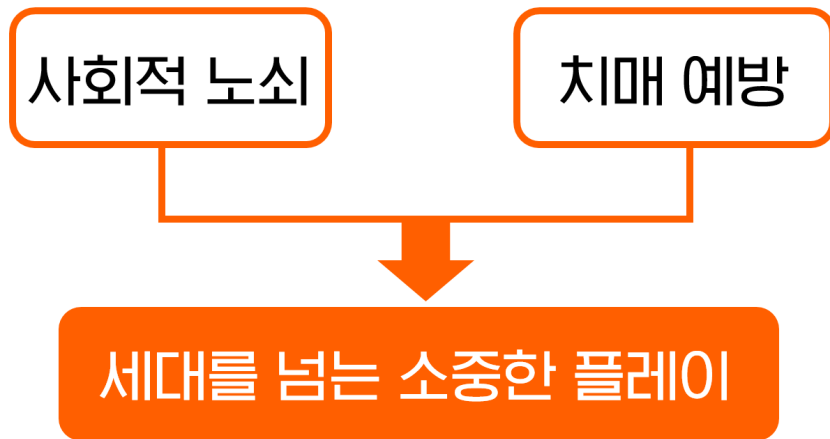
- 우리 게임은 단순히 쾌락 위주의 재미를 주는 게임이나 막연한 힐링 게임 등의 일반적인 게임이 아닌, 게임을 즐기면서 축적되는 방대한 기록이 의학적인 목적으로 쓰일 수 있는 게임이다.



¹ The Songamminute Man : <https://youtu.be/9UQ5mjFzHTA>

2. 세대를 넘어 서로 소중하게 여기는 사람들과 '기억'하고 '기록'하는 게임

- 우리 게임은 정서적으로 의지할 수 있는 사람과의 의미 있는 기억을 퍼즐을 통해서 기억 공간을 만들고, 그것을 회고하는 재미를 느낄 수 있는 게임이다.
- 현대 사회는 신체적 노쇠보다 사회적 노쇠에 더 병들고 있다. 사회적 노쇠란 사회 생활이 단절되고 다른 사람과의 대화가 줄어들어 쇠약해짐을 뜻한다. 이를 예방하고, 조기 발견과 조기 치료가 중요한 신경인지질환인 '치매'에도 도움을 주는 게임을 고민했다.
- 서로에게 과거의 기억을 회상하도록 도와주는 것만으로도 정신 건강에 도움이 된다고 한다. 이 게임은 일상의 소중한 순간을 기록하여 언제 어디서나 플레이어들이 추억을 회상할 수 있도록 하는, 지속적인 정신건강관리가 목적인 게임이다.



3. 2인 이상의 연결된 상대와 퍼즐을 해결하고, 게임 속 공간을 꾸미는 소셜 플레이 게임



- 독거 노인과 1인 가구가 늘어가는데 현대 사회는 정서적으로 의지할 수 있는 누군가가 있다는 것이 생존의 조건이 될 만큼, '정서적 빈곤'에 시달리는 사람이 늘어가고 있다.
- 정서적으로 의지할 수 있는 사람과의 의미 있는 기억들이 퍼즐이 되고, 그 퍼즐을 해결하는 게임 플레이를 통해 즐겁고 편안한 기분을 공유하며, 게임 공간을 꾸미는 모바일 플랫폼의 게임이다.

WHEN QUANDO?

1. 인생을 기록하고 회고 | 게임으로 과거를 되돌아보다

- 좀 더 개인화된 즐거움과 소통을 통해 인생을 회고하는 게임
- 자신이 정서적으로 의지할 수 있는 사람과의 게임 플레이

아프리카에 '노인 하나가 죽으면 도서관 하나가 불타는 것과 같다.' 라는 속담이 있다. 우리는 어린 시절에 가까운 어른으로부터 많은 경험과 이야기를 듣고 자라났다. 그런 유대관계는 시대가 변한만큼 퇴색되었지만 그 기억은 돈으로 살 수 없는 엄청난 가치가 있는 것이다.

회상과 인생 회고를 하는 것이 어떠한 효과가 있는지, 어떻게 해야 하는지에 관한 연구가 많이 있었다. 그러나 최근에는 "듣는 사람" 과의 관계가 더 중요시 되고 있다. 과거에 무슨 일이 있었는지 질문하고, 들어주는 과정에서 말하는 사람과 듣는 사람 간에 정서적인 교류가 중요하다고 한다. 그리고, 듣는 사람도 상대방에 대한 이해도가 높아지기 때문에 모두에게 긍정적인 효과가 있다.

2. 두 세대의 공감대 형성 | 게임으로 현재를 함께하다

- 소셜 네트워크형 게임플레이
- 이야기를 공유하여 서로를 이해하는 게임

젊은 세대보다 노년층은 새로운 것을 받아들이는 것에 쉽지 않음을 느낀다. 노년층도 플레이 할 수 있도록 접근성을 높이는 게임을 만드는 것이 필요하겠지만, 단기적인 해결 방안도 있다.

바로 젊은 세대가 노년층에게 게임을 알려주는 가이드 역할을 해주는 것이다.

두 세대가 함께 게임을 하면서 노인은 경험으로부터 우리나라의 지혜를 전하는 스토리텔러의 역할을 되찾을 수 있고, 젊은 세대는 인터넷이나 책에서 배울 수 없는 삶의 지혜를 얻을 수 있다.

3. 의학과 게임의 결합 | 게임으로 미래를 준비하다

- 게임에 축적된 기록이 실제 치료에 활용할 수 있음

치매 환자들이 과거의 기억을 떠올리는데 도움을 줄 수 있도록 그림, 사진, 음악, 비디오 등 다양한 시청각 자료가 활용된다고 한다. 이를 위해 앱, VR 기기 등을 활용하여 연구가 이루어지고 있다. 지금까지 플레이한 이 게임의 기록은 추후 치료를 목적으로 훌륭한 시청각 자료로 활용될 수 있을 것이다.

3. 게임 플레이 방식

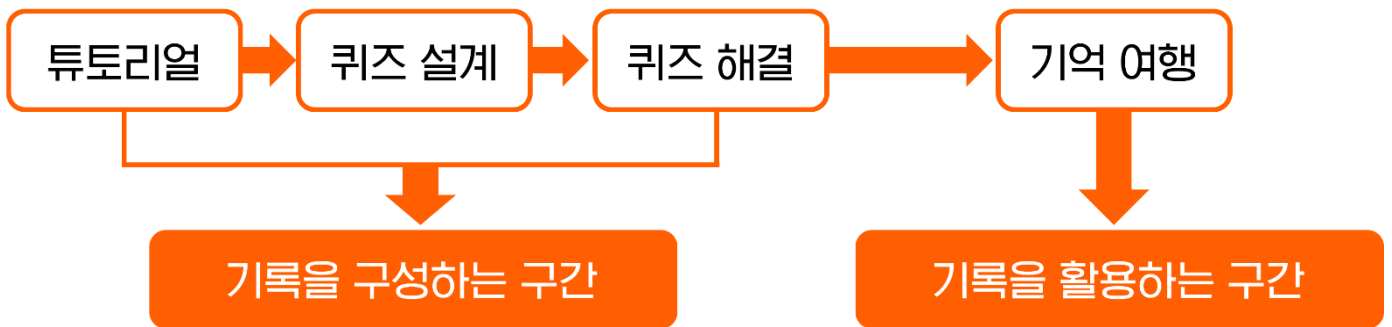
1. 기본 조작

- 세로 방향 모바일 환경
- 게임 최초 가입자에 타 플레이어 초대 권한 부여
- 최소 2인 이상의 소셜 플레이 필수
-

2. 플레이 컨셉

- 두 플레이어는 세계 지도의 서로 다른 조그마한 섬에서 출발함
- 퀴즈/미션/설문을 통해 포인트를 모으고, 섬을 꾸민다.
- 지속적인 플레이는 서로의 섬을 가깝게 해주고, 하나의 아름다운 큰 섬이 된다.
-

3. 기록과 관련된 플레이 흐름도



4. 세팅 및 튜토리얼

- 플레이어에 대한 정보 수집을 위한 설문을 진행하고, 플레이어의 성향을 파악함
- 게임 타겟층이 고령층까지 아우르기 때문에 모든 화면에서 튜토리얼을 접근할 수 있음
- 서로를 만나기 위한 최단 루트 or 선호 루트로 플레이어는 첫 여행지를 투표하고 결정

5. 퀴즈

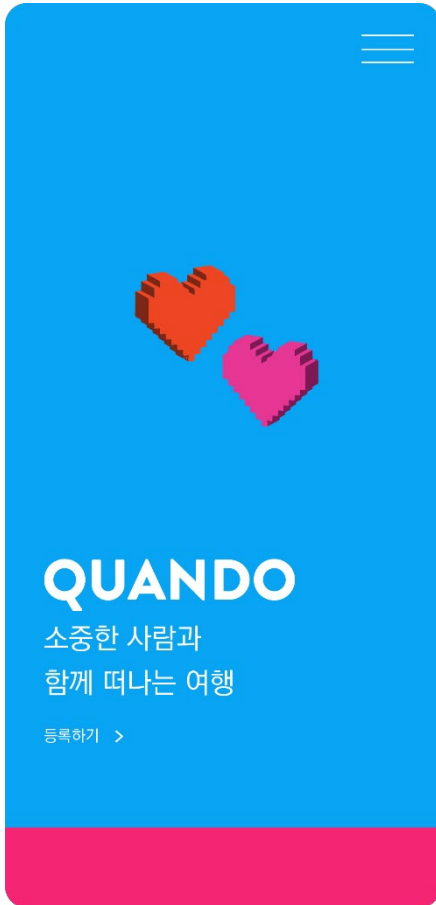
- 게임 내 퀴즈 제작툴을 제공하여 플레이어가 직접 손쉽게 퀴즈를 제작함
- 스마트폰의 갤러리를 연동하여 추억이 담긴 사진을 활용하여 퀴즈를 제작함
- 상대가 만든 퀴즈를 맞추면 다양한 보상을 획득함

6. 기억 여행

- 게임 플레이의 결과물인 사진/음성/문자 등이 기록되는 공간. 추억을 되새기고 회상하는 공간

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

1. 초기 게임 세팅 화면

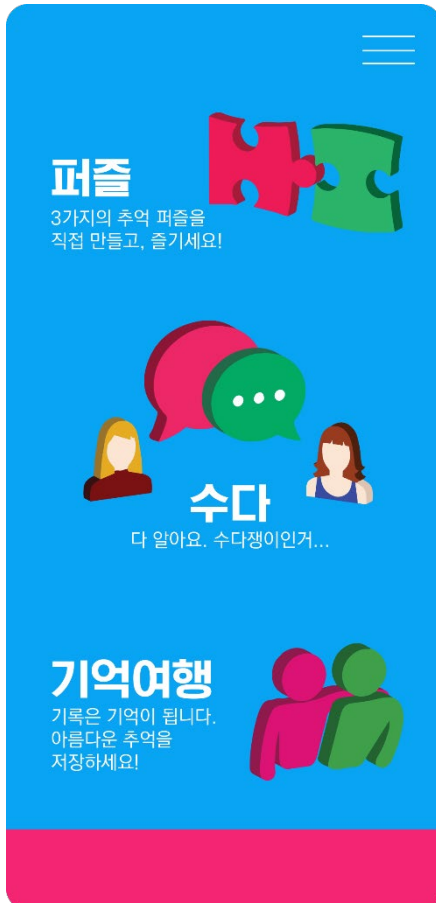


첫 접속시 플레이어 등록화면

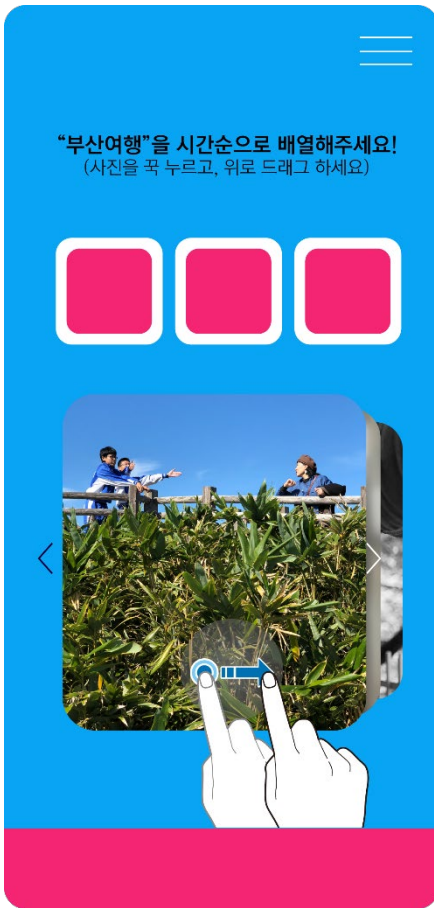


게임에서 사용할 캐릭터 선택

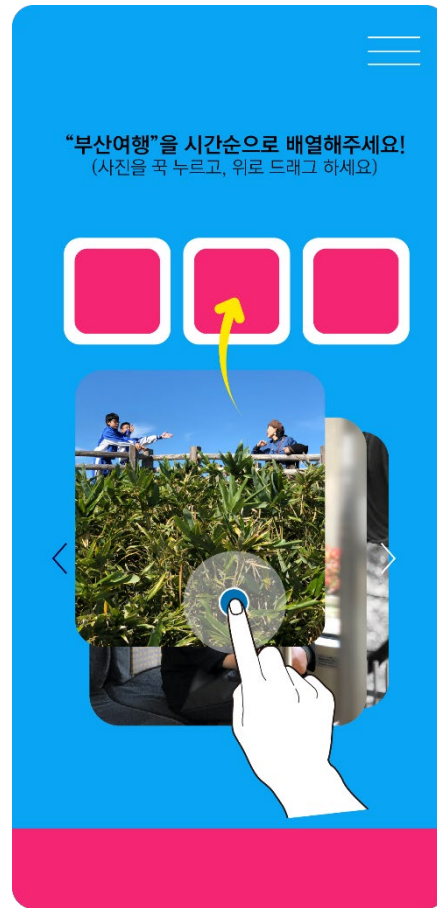
2. 메뉴



3. 퍼즐 게임 설명



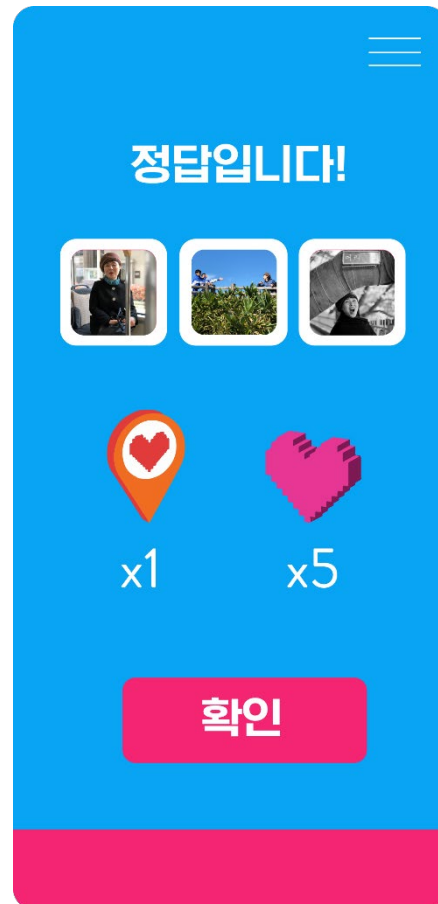
① 사진을 스와이핑하여 확인



② 시간순으로 드래그&드롭



③ 나머지 사진도 반복 플레이



④ 퍼즐 결과에 따라 보상 획득