

미디어 속 치매 환자 인식 변화를 위한 스토리텔링 2D 게임

강희주¹, 김유진¹, 송보윤¹, 조은비¹, 강승석¹

¹ 서울여자대학교 디지털미디어학과

sug5815@swu.ac.kr, yujjin0721@gmail.com, songboyun@naver.com, silverain_9@naver.com,
msukang@swu.ac.kr

Storytelling 2D Game for Changing Perception of Dementia Patients in the Multimedia System

Hee-Joo Kang¹, Yu-Jin Kim¹, Bo-Yoon Song¹, Eun-Bi Cho¹, Seung-Seok Kang¹

¹Dept. of Digital Media, Seoul Women's University

요 약

미디어에서 자극적으로 다루어지는 치매라는 질환을 한 가족의 이야기를 통해 긍정적인 시선으로 볼 수 있도록 스토리텔링 중심의 컴퓨터 2D 인디 게임을 디자인 및 개발한다.

1. 기획 의도

현재 대한민국은 고령화로 인해 치매환자 수가 빠르게 증가하고 있다. 치매 환자수가 빠르게 증가함에 따라 치매환자를 조호하는 조호자들의 수 또한 급증하고 있다. 2014 년 실시된 국내 치매 인식도 조사에서는 우리나라 노인들이 가장 두려워하는 질병 1 위로 치매가 뽑혔으며 치매 환자들은 병을 숨기려 하고, 일반인들 또한 미디어에서 자극적이고 단편적으로 다루어지는 치매 증상으로 인해 치매라는 질환을 과도하게 두려워한다[1]. 2012 년 국제 알츠하이머 협회가 치매환자에게 시행한 설문조사에서는, 응답자의 24%는 자신이 치매진단을 받았다는 것을 주변에 알리지 않았으며, 주변에 진단 사실을 알렸을 때 본인의 의견이 가치 절하되거나 차별받는 것 등이 우려된다고 응답하였다. 또한 응답자의 40%는 자신의 치매 진단을 알린 후 친구, 가족 등에 수용되지 못하고 차별적으로 대우받았다고 느낀 경험이 있다고 응답하였다[2]. 중앙치매센터 김유정 선임연구원은 ‘치매로부터 자유롭고 치매가 있어도 불편하지 않은’ 사회가 되려면 의학적인 영역을 넘어 다양하게 나타나는 치매의 사회적 이슈들에 대해 관심과 준비가 필요하다 말했다 [1]. 이 논문에서는 미디어 속 치매 환자 인식 변화를 위한 스토리텔링 2D 게임 ‘RELIVE’를 통해 치매 환자의 단편적 모습이 아닌, 주변과 어우러져 감정을 나누고 서로의 일상을 이해, 공감하는 치매 가족의 감동적인 이야기를 다루어 치매를 바라보는 시각을 달리하고자 한다.

2. 개발 목적

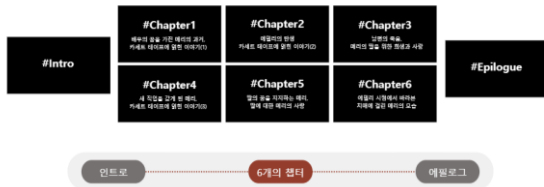
모두가 직면해야 할 치매사회가 다가옴에도 불구하고 치매에 대한 미디어 속 극단적인 묘사, 부정적인 사회적 인식은 만연하다. 따라서 치매에 대한 편견과 부정적 인식을 개선시키고 사회적 소통을 강화하는 것은 중요한 의미가 있다. 보건복지부에서는 치매 인식 변화를 위해 제 3 차 치매관리종합계획(2016~2020 년)을 발표하여 ‘치매환자와 가족이 지역사회에서 편안하고 안전하게 살아갈 수 있는 사회구현’을 비전으로 설정하고 치매에 대한 부정적 인식 (예, 불치병이므로 치료가 소용이 없다.)을 개선하는 홍보와 교육을 중점 사업 중 하나로 실행하고 있다[3]. 또한 치매 가정체험프로그램 관람 만족도 조사에서는 치매 가정체험프로그램 관람 후의 만족도가 전반적으로 높은 것으로 나타나 치매가정체험프로그램 관람이 치매 인식 개선에 교육적으로 효과가 있었음을 알 수 있었다[4]. 때문에 ‘RELIVE’는 치매에 대해 다시금 생각해 볼 수 있는 따뜻한 이야기를 담은 새로운 치매인식변화 콘텐츠로서 개발되었다. 치매환자인 메리와 그녀를 간병하는 딸 에밀리의 삶을 그려낸 스토리를 게임으로 구현하였으며 플레이어가 치매 환자에 대한 이해와 공감수준을 높이는 것을 목적으로 한다. 영화 같은 썸 연출과 따뜻하고 감성적인 디자인을 통해 플레이어의 몰입감을 이끌어내며 마우스, 키보드를 이용한 상호작용 인터랙션, 챕터 별 퍼즐 게임으로 플레이어가 간접적으로 치매 가정을 체험할 수 있도록 설계하였다.

3. 시놉시스

치매에 걸린 어머니, 메리를 홀로 간병하던 딸 에밀리리는 계속된 메리의 이상 증세로 지쳐간다. 그러던 어느 날 방 청소를 하다가 우연히 메리의 일기장을 발견하게 되고, 그 일기장에 적힌 기억 속으로 들어가게 된다. 기억 속에서 젊은 시절의 메리를 마주하게 된 에밀리리는 메리가 극단에서 활동하며, 배우의 꿈을 가지고 있었던 뜻 밖의 사실을 알게 된다. 기억들을 경험하며 하나 둘 씩 메리가 이상 증세를 보였던 이유와 자신을 위해 꿈을 포기한 메리의 희생, 사랑을 깨닫게 된 에밀리리는 모든 기억을 돌아본 뒤, 비로소 지금의 메리를 이해하게 되며, 다시금 자신의 소중한 가족임을 상기한다.

4. 구현

해당 게임은 (그림 1)에서 설명된 바와 같이 크게 Intro 와 Chapter1-6, Epilogue 순으로 구성되어 있으며 스토리를 따라 장소를 이동하고 인터랙션을 수행해 챗터 별 에피소드를 체험한다. Intro 에서는 반복적으로 한 카세트 테이프를 반복 재생하는 메리의 행동으로 지친 에밀리리가 등장한다. 지친 에밀리리는 메리가 어지른 방을 치우다 우연히 메리의 일기장을 발견하게 되고, 메리의 일기장 속 기억으로 이동하게 된다. Chapter1 에서는 에밀리리가 몰랐던 배우의 꿈을 가진 메리의 과거를 새로이 알게 된다. Chapter2, 3, 4, 5 에서는 딸 에밀리리를 위한 메리의 희생과 사랑을 보여주며, 메리가 집착하던 카세트 테이프가 메리의 극단 연습에 쓰였고 어릴 적 에밀리리와 함께 들었던 테이프임을 에밀리리가 알게 된다. 이후 Chapter6 에서는 에밀리리 시점에서 바라본 치매에 걸린 메리의 모습을 다시 살펴 보며 메리의 이상행동을 이해하는 에피소드가 등장한다. Epilogue 는 현실로 돌아온 에밀리리가 메리의 꿈을 뒤늦게라도 이뤄 주기 위해 치매환자가 활동하는 극단을 설립하며 마무리된다. 챗터를 마칠 때 마다 (그림 2)와 같은 슬라이드 퍼즐 게임이 등장하며 좌측은 퍼즐을 완성하기 전, 우측은 퍼즐을 완성한 후의 모습이다. 챗터 내용을 정리함과 동시에 단조로운 흐름을 극복하였다.



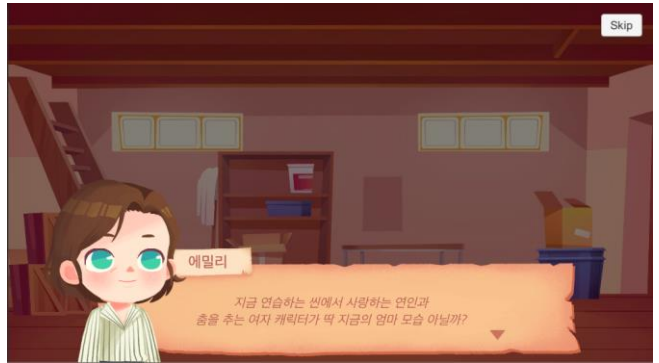
(그림 1) 게임 챗터 구성



(그림 2) 슬라이드 퍼즐게임 진행 화면



(그림 3) 로비화면



(그림 4) 스크립트 출력 화면

‘RELIVE’는 (그림 3)에 보이는 것처럼 카세트를 메인으로 한 로비화면에서 시작된다. 에밀리리와 메리의 관계를 회복시켜주는 중요 이음새인 카세트 테이프가 내부에 들어있으며 카세트 재생 버튼을 누르면 게임이 진행된다. 스토리는 스크립트로 진행되는데 등장인물이 직접 말을 하는 것처럼 한 글자 씩 말하는 속도에 맞춰 대사가 출력되며 우측 하단의 화살표를 통해 빠른 출력을 할 수 있다.

5. 개발, 디자인 툴

2D 스토리텔링 게임 콘텐츠를 제작하기 위해 개발 프로그램은 Unity 를 사용하였고, Git Hub 를 통해 협업했다. Illustrator 와 Photoshop, Procreate 를 통해 (그림 5)와 같은 2D 오브젝트와 UI/UX 작업을 진행했다. (그림 5) 상단의 일기장, 달력 등은 플레이어가 시간, 장소 등을 추리하는데 쓰이는 오브젝트이며 하단의 카세트 테이프, 그릇, 컵 등은 클릭을 통해 상호작용하여 다음 스토리 진행을 돕는 오브젝트의 일부이다.



(그림 5) 작업된 2D 오브젝트

6. 조작 방식

마우스 클릭을 통해 장소를 이동하고 오브젝트와 상호작용할 수 있으며 Ctrl, Space 등의 키보드 버튼을 이용한 조작을 수행한다. 대부분의 게임 상호작용은 클릭을 통해 진행된다.

예시로 (그림 6)과 같이 마우스 클릭에 반응하는 오브젝트를 통해 인터랙션을 수행할 수 있다. (그림 6) 에션 에밀리가 치매 환자인 메리의 방에서 어질러진 물건들을 정리하여 다음 스토리로 넘어간다.

추리를 통해 문제를 맞히는 인터랙션은 (그림 7)의 상단 그림에서 Ctrl 버튼을 눌러 하단의 그림처럼 문제의 힌트를 볼 수 있다. (그림 7)은 에밀리가 방에 배치된 달력과 노트 내용 등을 확인해 메리가 간 곳을 선택지에서 골라 장소를 이동한다. 플레이어가 스스로 게임의 난이도를 조정할 수 있게 하여 스토리 몰입에 방해가 되지 않도록 설계했다.

Space 버튼은 (그림 2)의 좌측 그림과 같이 퍼즐을 섞을 수 있는 시작 버튼으로서 사용되었다.



(그림 6) 클릭 게임 조작 화면



(그림 7) Ctrl 게임 조작 화면

7. 결론

‘RELIVE’는 앞으로 필연적으로 맞이하게 될 치매 사회에 대하여, 공동의 문제의식을 간접적인 치매 가정 경험을 통해 느낄 수 있도록 개발됐다. 경쟁 승리나 목적 달성을 강요하지 않고 편하게 즐길 수 있는 플레이 환경을 만들어 사용자의 자기 조력적 치유 기회를 제공한다. 또한 감동적인 이야기를 풍부하게 표현하는 영화, 애니메이션의 특징에 플레이어의 참여를 유도하는 여러 인터랙션들을 더해 ‘RELIVE’가 전하고자 하는 메시지를 더욱 효과적으로 전달한다.

제목 ‘RELIVE’에는 두가지 뜻이 담겨 있는데 영단어 그대로의 ‘다시 체험하다’라는 뜻과 ‘RE-LIVE’, ‘다시 살아가다’ 라는 뜻이다. 에밀리가 치매 환자인 메리의 과거를 다시 체험하며 메리의 행동들을 이해하게 된다는 전체적인 게임의 모습과 메리가 자신이 꿈을 쫓던 과거를 현재에 다시 살아간다는 의미를 표현했다. 플레이어는 ‘RELIVE’ 플레이를 통해 치매환자, 즉 메리를 이해하고 치매환자의 가족인 에밀리에게 공감하며 치매가정에 대한 간접 경험을 이룰 수 있다. 또한 자신의 딸과 함께 본인의 삶을 살아가며 과거의 꿈을 현재에 이루는 메리의 감동적인 이야기를 접한다. 미디어에서 자극적으로 다뤄지는 치매의 단편적인 모습이 아닌 주변의 이해와 공감으로 감정을 나눌 수 있게 된 메리의 이야기를 통해 치매를 바라보는 시각도 달리할 수 있다.

고령화 사회가 급격하게 진행되는 상황에서 치매에 대한 인식 관리는 중요하게 여겨진다. 앞으로 계속해서 증가할 치매 환자와 그 가족에 대한 도움을 확산시키기 위해서는 접근이 쉽고 다양한 시각의 치매 인식개선 콘텐츠 또한 늘어나야 한다. ‘RELIVE’는 게임이라는 익숙한 콘텐츠를 통해 치매사회를 맞이할 세대의 흥미요소를 자극하고 접근을 쉽게 한다. 치매 인식 개선 활동 중 하나로서 본 게임의 플레이는 치매의 부정적 인식을 완화하는 효과를 기대할 수 있을 것이다.

참고문헌

- [1] 김기웅, 중앙치매센터 연차보고서 2014, 서울시 중구, 중앙치매센터, 2015.
- [2] Alzheimer’s Disease International, Mary Mittelman, Nicole Batsch, London UK, Alzheimer’s Disease International, 2012
- [3] 정지운, 김현택, 박준혁, 3D 가상치매체험 프로그램이 치매에 대한 태도와 인식변화에 미치는 효과, 한국 HCI 학회 논문지, 한국 HCI 학회 논문지 2018 Vol.13, No.4, pp. 5-14, 2018.
- [4] 박소연, 김덕주, 치매 가정체험프로그램 관람이 치매 인식에 미치는 효과, 한국산학기술학회 논문지. 2018-10, 19 권, 10 호, pp. 263-271, 2018.