

## ARTIVELOP: 가스라이팅 경험 전달을 위한 스토리텔링 기능성 게임

유혜승\*, 박주희\*, 김서희\*, 장희정\*, 박수이\*, 최종인<sup>o</sup>

\*서울여자대학교 디지털미디어학과,

<sup>o</sup>서울여자대학교 디지털미디어학과

e-mail: {barhahayoo\*, parkdelights\*}@gmail.com,

{calia\_ksh\*, yg9316\*}@naver.com, {spark44\*, funtech<sup>o</sup>}@swu.ac.kr

### ARTIVELOP: Storytelling Serious Game to Deliver Gaslighting Experience

Hyeseung Yoo\*, Juhui Park\*, Seohee Kim\*, Huijeong Jang\*, Sui Park\*, Joingin Choi<sup>o</sup>

\*Dept. of Digital Media, Seoul Women's University,

<sup>o</sup>Dept. of Digital Media, Seoul Women's University

#### ● 요약 ●

현재 가스라이팅이 중요한 사회적 문제로 대두되고 있으며 이에 대한 정확한 개념을 아는 사람이 많지 않다. 가스라이팅은 데이트 폭력 및 다른 심각한 범죄로 번질 가능성을 가지고 있다. 따라서 본 논문에서는 가스라이팅의 위험성을 알리기 위해 몰입할 수 있는 스토리텔링 기능성 게임 콘텐츠로 가스라이팅 간접 체험을 제공하고자 한다. 기능성 게임은 단지 즐기기 위한 게임이 아닌 재미와 그 이상의 정보를 전달하는 게임이다. 유저들에게 끊임없는 동기의 제공과 문제 전체를 파악하는 능력과 실제로 경험하기 힘든 부분을 간접 체험으로 제공하는 기능성 게임의 특성을 통해 주제를 전달하고자 한다.

**키워드:** 가스라이팅(gaslighting), 기능성 게임(serious game), 스토리텔링(storytelling)

## I. Introduction

본 논문에서는 가스라이팅에 대한 개념을 제공하고 이를 인지할 수 있는 능력을 기를 수 있는 게임을 만드는 방법을 소개한다. 이 게임을 통해 가스라이팅 상황을 간접적으로 체험하고 판단력을 기를 수 있는 능력을 키울 수 있다. 가스라이팅을 인식하고 이를 벗어나도록 노력하는 것에 도움이 될 수 있다는 점이 중요하다. 가스라이팅에 당한 피해자는 자존감 혼란, 우울, 불안, 후회 충동 심지어 정신적 병까지 겪게 된다는 연구 결과도 존재할 만큼 위험하다[1,2].

가스라이팅이란 미국 정신분석 심리치료사인 로빈 스톤이 영화 가스등[3]을 인용해 가스라이트 효과라는 심리적 용어를 만든 것이다 [4]. 가스라이팅은 개인이나 그를 구성원들에게 의심의 씨앗을 심어 그들 자신의 기억, 통찰력 정신에 의문을 갖게 하는 심리적 조작 중 하나로, 현상을 가리키는 심리학 용어이다. 이는 지속적인 부정, 모순, 잘못된 지시를 사용하여 피해자를 동요시키면서 피해자로부터 신뢰를 얻는다. 대개 친밀한 관계인 가족, 친구, 연인 사이에서 많이 일어나고 이외 수직적인 권력 관계에서도 나타날 수 있다. 가스라이팅을 당한 다수의 피해자는 피해 사실을 자각하지 못하고 계속해서 정서적 학대를 당한다는 특징이 있다.

본 논문에서는 제작된 게임을 통해 사용자에게 사회적 가치, 기능적 가치, 감성적 가치를 전달하고자 한다. 사용자는 처음부터 본인이 가스라이팅을 당하고 있다는 사실을 인지하지 못한다. 그러나, 추리를 통해 단서를 찾으려 하면서 자신을 속이고 있다는 관라국의 진실을 알게 되면서 가스라이팅을 당하고 있다는 사실 또한 알게 된다. 사용자는 이러한 가스라이팅 간접 체험을 통해 현실에서도 가스라이팅 인지할 수 있는 능력을 향상시킬 수 있다.

## II. Preliminaries

한국콘텐츠진흥원에서 진행된 2020 게임이용자 실태조사에 따르면 PC게임 이용자 중 20대가 다른 나이에 비해 상대적으로 높다는 것을 알 수 있다. 이에 가스라이팅에 대해 알아보고 싶은 이용자 중 특히 20대를 타겟으로 선정하였다[5]. Fig. 1은 게임 이용자 실태 조사결과 그래프이다.



Fig. 1. Survey of game users

가스라이팅 용어를 들어본 72명을 대상으로 가스라이팅 인지 현황에 관한 온라인 설문을 진행하였다. 설문참가자 중 88.9%가 20대, 5.6%가 10대, 나머지 5.6%가 50대였다. 전체 설문자 중 45.8%가 가스라이팅 상황에 대해 인지할 수 있을지 모르겠다고 대답하였고, 9.7%가 인지할 수 없다고 대답하였다.

### III. The Proposed Scheme

본 논문에서는 신입 초능력자가 된 플레이어가 관리국의 비밀을 파헤치는 컨셉의 도트 디자인의 2D 사이드뷰형 어드벤처 추리 게임으로 게임의 메인 스토리는 다음과 같다. 초능력 관리국장이 세운 보육원에서 자란 폴라는 염력 초능력자가 되어 초능력 관리국에 입사하게 된다. 폴라는 관리국에서 지내면서 의심스러운 점들을 발견하게 되고, 부모님의 원수와 세계를 디스토피아로 만든 원흉을 알게 되는 과정을 담은 이야기이다.

게임의 목표는 가스라이팅이라는 개념을 인지시키고, 게임 스테이지를 돌아다니며 추리하고, 미니게임을 통해 재미를 제공하는 것이다. 이를 위해 사용자는 스테이지 곳곳에 숨겨진 단서를 찾기 위해 추리를 해야 하며, 추리하는 과정 중간중간 단서를 얻기 위해 플레이하면서 자연스럽게 가스라이팅 경험을 얻을 수 있다. Fig 2는 제작된 메인 게임의 플레이 화면 이미지이고, Fig 3은 사건의 단서를 얻기 위해 진행되는 카드 빼내기 미니게임의 이미지이다. 다른 사물에 걸리지 않고 카드를 빼내는 것이 목표이다.



Fig. 2. Main game screen images



Fig. 3. Mini game screen image

### IV. Conclusions

본 논문에서는 자신도 모르게 가스라이팅 당할 수도 있는 사용자 대상으로 가스라이팅의 간접 경험을 전달해 주는 스토리텔링 기반의 기능성 게임을 제작하였다. 소개된 게임을 통해 사용자들은 흥미로운 가스라이팅 자연스럽게 경험할 수 있으며, 이를 통해 가스라이팅 인지 능력을 향상시킬 수 있을 것이다.

### REFERENCES

- [1] Dongyeop Lee, Future game market prospects through the definition of gamification and case analysis, Digital Design Studies 11.4, 449-457, 2011
- [2] Erin Hightower, "An Exploratory Study of Personality Factors Related to Psychological Abuse and Gaslighting," William James College, 2017
- [3] Dana William Alston, "'I'm Not Crazy': The History and Development of the American Gaslight Film," Boston University, 2021
- [4] Robin Stern, The Gaslight Effect, RHKorea, 2018
- [5] Korea Creative Content Agency, 2020 Game User Survey