

모모의 마법 카페

「학교폭력의 이론과 실제」와 「시리어스게임분석」강의페어링

불어불문학과 4학년 201521654 이주미, 송하석 교수님 지도

목적

현재 초, 중, 고등학교 생활에서 큰 사회적 문제로 대두되고 있는 학교폭력을 주제로 폭력 피해 학생을 타겟팅하여 피해자의 마음의 상처를 극복하고 자존감을 높여 보는 게임을 제작해보고자 한다.

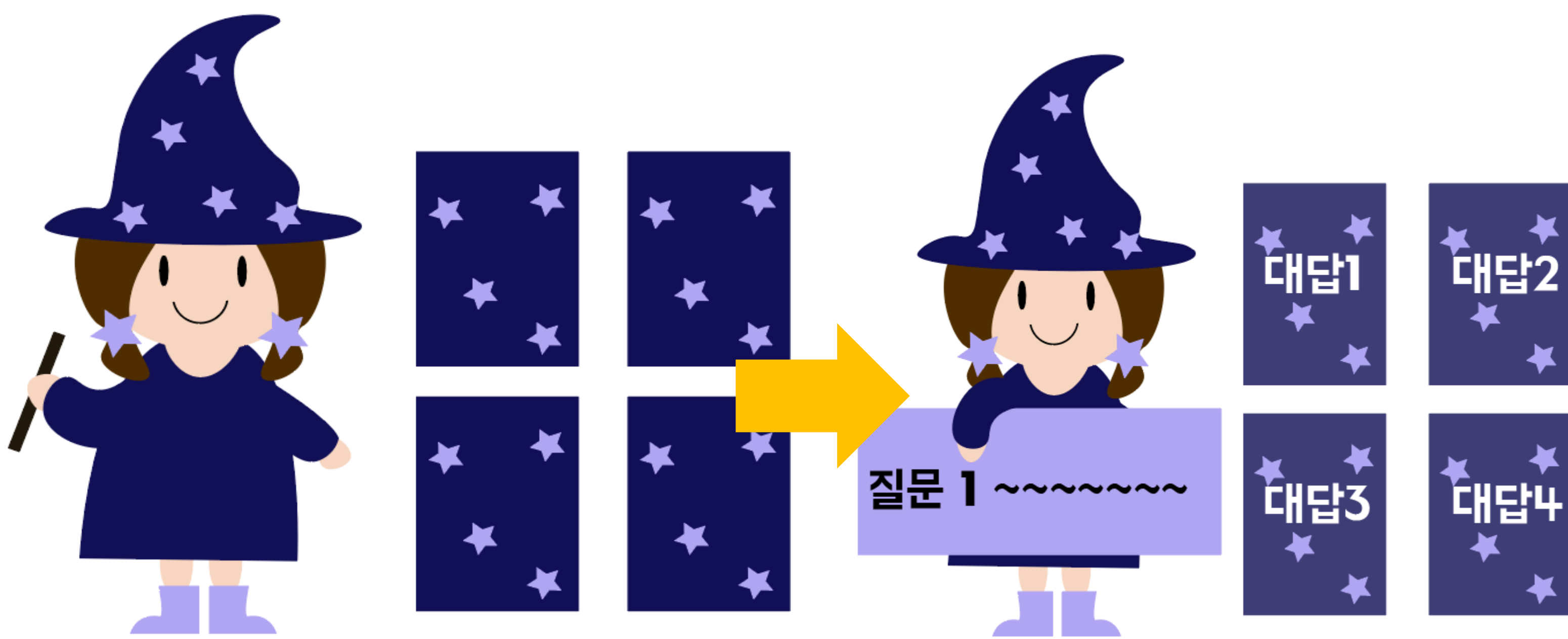
강의 1 : 학교폭력의 이론과 실제

본 강의는 교직 이수자를 위한 강좌로 학교에서 자주 발생하는 학교 폭력에 대해 알아보고 이를 대처하는 방법에 대해 학습하였다. 강의 속 자료를 통해 학교폭력의 전반적인 상황을 파악했다면, 이번 강의페어링을 통해 이러한 문제상황을 극복할 수 있는 방안을 마련해보고자 한다.

강의 2 : 시리어스게임분석

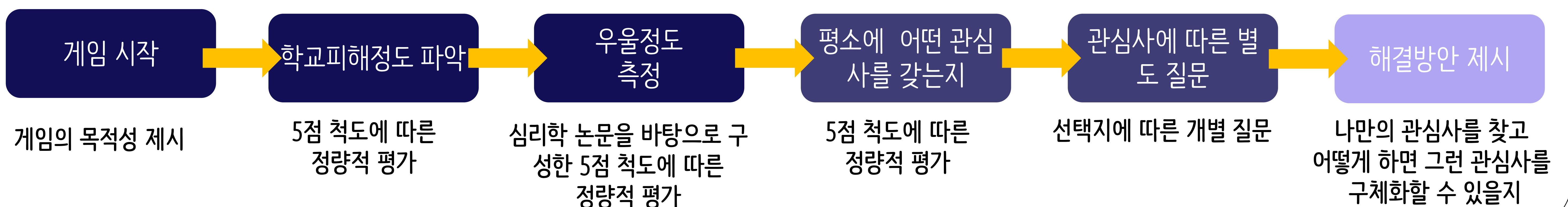
본 강의는 미디어학과 전공을 하며 듣게 된 강좌로 사회문제를 게임을 통해 해결하는 시리어스 게임, 임팩트 게임에 대해 학습하였다. 꾸준히 큰 사회 문제로 대두되는 강의 1 속 소재와 연결지어서 프로젝트를 진행해보고자 한다.

콘텐츠 구성



‘모모의 마법 카페’ 라는 컨셉으로 주어진 질문에서 원하는 대답이 적힌 카드를 선택한다.

마치 타로 카드 게임처럼 재미있게 카드를 선택하여 나의 흥미를 찾고 자존감을 높이는데 도움을 줄 것이다.
질문은 1. 학교폭력 피해 정도, 우울정도 파악
2. 흥미, 적성 찾기 와 같이 2가지 주제로 구성되어 있다.



차별성

기존 테스트 형태 게임과의 차별성

1. Mbti는 개인의 적성을 파악하는 데 중점, 특정 타겟이 없지만 본 테스트는 청소년 왕따 문제에서 발생하는 우울감 발생 자존감 하락 문제를 해결하고 자애감을 갖고 자존감 높이기 위함 따라서 우울한지, 자존감이 낮은지에 대한 문제 상황을 파악한다.
2. 기존 우울증 테스트는 그저 우울 정도를 파악하는데 그치지만 본 테스트는 학생의 신분으로써 이를 어떻게 해결할것인지 적성, 흥미요소를 찾는데 도움을 준다.

결론

기존의 학교폭력 예방게임들은 그저 학교폭력 자체에만 초점이 맞춰져 있었다. 하지만 학교폭력 상황에서 가장 중요하게 생각해야 하는 부분은 학교 폭력 피해자일 것이다. 학교폭력 상황자체를 막을 수 없다면 이러한 문제를 겪었을 때 슬기롭게 대처해나가는 방법을 알아야 할 것이다. 학교폭력의 피해를 겪고 발생하는 문제상황인 낮아진 자존감을 높이고, 그 대안으로 나만의 적성, 흥미를 찾는 방안을 제시하게 되었다. 앞으로 많은 아이들이 학교 생활을 하면서 아픔을 겪지 않았으면 좋겠다.