

Socializer

세계관 기획서





1. 시메(Syme)

환경

- 가상의 행성에 존재하는 가상의 국가
- 낮은 평균온도, 잦은 비
- 거대한 중앙 섬과 그 외의 작은 섬들로 구성
- 각종 자연재해가 잦음
- 중앙의 평야 외에는 국토의 많은 부분이 산으로 이루어져 있음.
- 북부 산맥에 대량의 연료와 광물자원 매립

특징

- 국토 대비 인구밀도가 높음
- 중앙의 평야지대에 수도 위치
- 수도와 그 주변의 동부 평야지대는 계획도시 -> 각 구역이 단순한 모양
- 각종 산맥때문에 발전의 빈부격차가 심함.
- 개발이 이뤄지지 않은 도시들은 예전 모습 그대로 유지.

시간별 흐름

개항

- 기초적 개혁(중앙 외 도시 기틀)
- 봉건제 유지

대기근

- 부정부패, 수탈 극심
- 지식인, 농민, 노동자가 합세한 혁명

개혁

- 공화정 채택(간접선거)
- 신분제 재정비
- 이념대립으로 많은 사람들 이탈
- 북부 산맥 자원 수출

무기 개발

- 수출로 많은 이득
- 연구 제재 해제
- 흉악범 인도
- 국내 과학자 지원, 해외 과학자 영입

전쟁

- 식량 자급자족 불가능
- 인구밀도 급증
- 연료, 자원 가격 인상
- 신무기 대량 생산
- 외교관 피습사건 발생
- 선전포고

승리

- 5년간 계속된 세계 전쟁
- 연합국의 패배
- 대륙 여러 거점 도시들 특별행정구역으로 편입

현대

- 종전 후 50년 뒤

현재

- 계층에 따른 직업 제한은 없으나, 계속된 교육 격차와 차별로 고위직과 대부분의 전문직은 1계층 시민만이 차지하고 있음.
- 국가원수를 1,2 계층 시민을 대상으로 한 간접선거로 선출.
 - > 권력 x, 허수아비
- 실질적인 권력은 군과 정보부
- 현 정권 우위는 정보부
- 기본 소득 존재

문화

- 도망치기 힘든 섬 지리적 조건과 자연재해로 인해 폐쇄적인 문화를 가짐 -> 외국 문화 검열
- 갈등 최소화와 효율을 위해 통일과 소속을 중요시
- 각 계층이 따라야 할 규범이 존재. (행동, 단어, 직업, 가정의 형태...)
- 주요 도시의 건물들은 주로 밝은 색으로 이루어짐.
- 흐린 날이 많아 염세적인 성격 大
-> 달마다 국가 차원에서 상담과 관리가 이루어짐

도시모습





도심지 공동주택 모습

개발이 이루어 지지 않은 지역



계층

- 혁명 이후 공화정 정부의 기틀을 잡을 사람들을 1계층, 일반 시민들을 2계층, 범죄자 + 대다수의 귀족 + 왕족이 3계층 시민으로 구분
- 국력상승을 통해 훗날 계층 통합을 이루는 것이 본래 목표
- 1계층 사람들의 방향성이 권력을 공고히 쌓는 쪽으로 변질 -> 계급에 따른 격차↑
- 소득수준으로도 나눠 빈익빈 부익부 현상 심화
- 세뇌수준의 프로파간다와 전쟁을 통해 자발적으로 순응하게 만듦

1계층

- 과거: 혁명을 주도한 지식인, 평민, 하급 군인
- 현재: 위 후손, 과학자, 예술인, 사업가 / 군과 정보부의 이권싸움
- 엘리트 교육 과정 등 1계층 시민을 대상으로 한 혜택多
- 이권싸움의 심화로 무한 경쟁 시대 -> 비리 차별 다분
- 대다수가 고등교육 이수
- 전 계층 통틀어 세율이 가장 높음

2계층

- 대부분의 시민 (전체 인구 80%)
- 선거권을 가지고 있으나 투표율 저조 (중요성 교육 x)
- 고등학교까지 무상의무교육 (직업학교85, 인문계15)
- 고등학교 졸업 후 대다수가 취업 노선 (사무직, 생산직, 일부 전문직)
- 고등교육 이수小, 국립대학교多
- 10년 전 국립대 학생을 주축으로 일어난 시위 -> 교육 검열 심화

3계층

- 총인구의 15%
 - 차별 금지법이 있지만 이행x
 - 가장 힘들고 어려운 일 담당, 거주와 직업에 엄격한 차별대우
 - 끊임없는 세뇌교육으로 자발적 노예상태(벗어나려는 의지 無)
 - 16세까지 직업교육 후, 17세부터 노동
-
- 세율이 가장 낮음
 - '버디'라는 약물 유행
 - 사용하는 단어와 억양에서 1, 2계층과 큰 차이
 - 1계층 사람들에게 돈을 받고 아이를 팔기도 함

에버트

- 게임의 배경이 되는 북동쪽 해안의 공업도시
- 항구쪽은 개발, 구 도심인 공업단지는 개발 예전 모습 그대로
- 빈부격차 大
- 구 도심은 유사시 사용하기 위해 건설된 지하수로와 복잡하게 얽힌 건물들 때문에 개발이 힘들.
- 위와 같은 특성으로 정부의 눈을 피해 숨어사는 사람들이 많음.
- 현재 반정부 조직 진압을 위해 정보원들이 활동중.



빈부격차 大



구도심은 짙은 스모그, 안개로 덮여있음
(수많은 화학공장으로 더욱 악화)



남녀노소
약물에
의존하는
사람이 많음.
(약물 규제x)

2. 인물



힐다

- 현 중앙정보부장이자 국가 권력 1순위
- 10년 전 학생시위를 진압
- 본인의 일, 가문에 대한 자부심 大
- 독선적, 억압적
- 장애가 있는 딸의 대역으로 플레이어를 고름
- 위 목적으로 플레이어 외 비슷한 외견의 3계층 여성들을 지원&교육함

플레이어

- 에버트 출신 3계층 여성
- 부모와 손위형제의 방치속에서 어린시절을 보냄
(이 당시 이름 크리스)
- 13살부터 힐다 밑에서 교육을 받음
- 뽑힌 사람들 중 가장 우수했기에 대외적으로 활동
- 방치 + 대역의 삶 으로 성인이 된 이후에도 불안정한 자아

프랜시스

- 2계층 출신 인물
- 10년 전 학생 시위 참여, 진압 때 가족·친우 잃음
- 살아남은 몇몇 사람들과 해외로 도피
- 여러 나라들 전전하며 사람&물자 모음
- 국내 진공을 위해 다시 돌아옴 (위장신분)
- 1계층 대상으로 한 브로커 활동
- 냉소적



딜런

- 1계층 사관학교 출신
- 군인 가문이지만 힐다에 대한 존경심 하나로 정보
부 입사
- 힐다의 명령으로 플레이어 감시
- 살가운 성격, 거만함
- 충성심 大