기획서

# **기획서**

## **📘 프로젝트명**

**Us:Code 청년개발자 {"아카데미"} 1기** **– 청년개발자들의 의성 살아보기: ‘의성도감’ 프로젝트 –**

## **1. 기획 개요**

* **프로젝트 명칭**: 의성도감 (Uiseong Book)
* **주최/주관**: Us:Code
* **참여 대상**: 전국 청년 개발자
* **일시**: 2025년 8월 4일(월) ~ 8월 29일(금), 총 4주간
* **장소**: 경북 의성군 점곡면 점곡길 29-3 하녹에

## **2. 기획 배경**

일본의 ‘아저씨도감’은 고령화 문제 해결을 위한 창의적 접근으로, 지역 어르신들을 포켓몬처럼 의인화하여 성격, 취향, 나이 등을 게임 요소로 구성해 큰 관심을 받았습니다.

이는 **고령화 사회 속에서 ‘어르신의 삶 그 자체’에 집중한 결과**, 젊은 세대에게 자연스럽게 다가갈 수 있었고, 나아가 지역 커뮤니티의 건강한 소통과 연결로 이어졌습니다.

이와 같은 사례에서 영감을 받아, 경북 의성에서 **청년 개발자들이 한 달 간 살아보며** 지역 주민 한 분 한 분의 이야기를 직접 듣고 기록하는 프로젝트, **‘의성도감’을 기획했습니다.**

## **3. 프로젝트 목적**

| **목적** | **내용** |
| --- | --- |
| 1. 세대 간 연결 | 지역 어르신들의 삶과 취향을 기록함으로써, 2030세대가 진정성 있게 관심을 갖도록 유도 |
| 2. 고령화 지역의 활력 증진 | 어르신 스스로 삶의 자부심을 느끼고, 외부와 연결되는 통로를 창출 |
| 3. 로컬 브랜딩 | ‘의성도감’이라는 콘텐츠를 통해 의성의 고유한 매력을 시각화 및 아카이빙 |
| 4. 청년 유입 모델 실험 | 청년들이 주체가 되어 지역과 소통하며, 실제 정착 가능성까지 타진 |

## **4. 프로젝트 방식**

### **🔍 ‘의성도감’이란?**

* 지역 어르신들을 포켓몬처럼 데이터화하여 소개하는 아카이브 프로젝트
* 아래와 같은 항목을 인터뷰 및 관찰을 통해 기록

| **필드명** | **설명** |
| --- | --- |
| 실명 / 별명 | 주민의 이름 또는 애칭 |
| 나이 (레벨) | 연령을 포켓몬의 레벨처럼 표현 |
| 혈액형 | 4050세대에게 친숙한 정보 |
| 애창곡 | 어르신의 취향과 개성을 드러냄 |
| MBTI | 젊은 세대와의 소통 포인트 |
| 라떼는 이야기 | 과거 삶에 대한 이야기 |
| 이미지 | 사진 또는 일러스트 |
| 주소 | 동네 또는 마을 이름 |
| 별자리 | 생일 또는 성격 연관성 부여 |

## **5. 기대 효과**

* 지역 고령자 삶에 대한 인식 제고 및 존중 확산
* 세대 간 감성적 소통 촉진
* IT 기반 지역 콘텐츠 창출 사례로 확장 가능
* 의성의 청년 유입 기반 조성

## **6. 기획자의 말**

저는 음악을 전공하며 ‘관객을 모으려면 음악을 즐겨야 한다’는 것을 배웠습니다.  
함께하는 사람들이 행복하면 자연스럽게 퀄리티도 올라갑니다.

어르신들이 그들의 삶을 **즐겁게 살 수 있도록 돕고**,  
그 모습을 **청년들이 매력적으로 느껴 지역에 머물게 하는 것**,  
그것이 이 프로젝트의 진짜 가치입니다.

마일스톤

## **🛠️ 개선된 마일스톤 예시**

| **번호** | **목표** | **완료 기준** |
| --- | --- | --- |
| 1 | 인터뷰 대상 선정 및 질문지 완성 | 대상자 리스트와 질문지 확정, 팀 검토 완료 |
| 2 | 1차 인터뷰 진행 및 녹음 자료 수집 | 대상자 50% 이상 인터뷰 완료, 녹음 및 사진 확보 |
| 3 | 모든 인터뷰 완료 및 원본 데이터 확보 | 100% 인터뷰 완료, 녹음/사진/메모 정리 |
| 4 | 데이터 처리 및 DB 설계 | 녹음 → 텍스트 변환, 필드별 정리, DB 스키마 완성 |
| 5 | 웹사이트 프로토타입 제작 | 디자인 반영, DB 연동, 기본 페이지 동작 확인 |
| 6 | 웹사이트 테스트 및 수정 | QA 완료, 주요 버그 수정, 배포 가능 상태 |
| 7 | 웹사이트 1차 버전 배포 | 도메인 연결, 외부 접속 가능 |
| 8 | 최종 성과 정리 및 PPT 제작 | PPT 완성, 발표 자료 이미지·통계 포함 |
| 9 | 리허설 및 최종 발표 | 발표 리허설 완료, 최종 발표 진행 |

## **🔍 추가로 중요한 포인트**

* **인터뷰 준비**: 대상자 동의서, 초상권 관련 안내 필요 (법적/윤리적 부분)
* **데이터 처리 보안**: 개인정보가 포함될 수 있으니 저장 방식과 접근 권한 명확히 해야 함
* **배포 전 테스트**: 모바일·PC 모두에서 정상 동작 확인
* **성과 백업**: 발표 후에도 데이터와 코드, 사진은 안전하게 보관

월요일까지 인터뷰 완료(3명)

화요일 발표 정리, 피드백

수요일까지 인터뷰 인원 목표 작성

목요일 발표

PPT 목차 및 순서

PPT 목차 및 순서

발표 시간은 5분 정도 분량이고, 의성군 관계자 및 개발자들을 대상으로 발표한다.

* 기획 배경 및 영감
* 프로젝트 개요
* 프로젝트 목적
* 의성도감이란?
* 기대효과
* 확장가능성

**1.** **표지**

* 프로젝트명 & 슬로건  
   *"의성도감 – 청년 개발자가 기록하는 지역 어르신 이야기"*

**2. 프로젝트 배경**

* 일본 *아저씨도감* 사례 소개(포켓몬 도감 콘셉트 설명)
* 주요 성과 **(수치 포함)**
  + 판매량 변화: 5천 부 → 10만 부
  + 관광객 증가율: +15%
  + 지역 매출 상승: +10~20%

**3. 의성도감이란?**

* 기록 필드 소개 (별명, 레벨(나이), 혈액형, 애창곡, MBTI 등)
* 인터뷰·관찰 방식 예시

**4. 프로젝트 목적**

* 세대 간 연결
* 지역 활력 증진
* 로컬 브랜딩

**5. 기대 효과**

* 세대 간 감성 소통 촉진
* 지역 어르신 자긍심 고취
* 지역 브랜드 가치 상승
* 관광·경제 부가 효과 가능성

**6. 확장 가능성**

* 지역 축제·관광 연계
* 글로벌 전파 가능성 (영문판, SNS 캠페인 등)

**7. 마무리 & 기획자의 말**

* 개인적 동기와 프로젝트의 가치
* “함께 즐겁게, 그리고 오래”라는 메시지

8. 그래서 원하는게 뭐야?

얼마필요해?

필요항목

앱, 서버, AI(Audio to Text)

1차 발표 피드백과 그 대안

1차 발표 피드백

**의성도감팀**

- 아이디어는 좋습니다! 그렇지만 과정 및 기대효과가 와닿지 않는 부분이 있어요.

- 앞서 말한 예시 사례들의 경우에는 지역에서의 특정한 인물, 혹은 지역에서의 특정한 타겟(아저씨) 들을 이야기한 것이나, 의성도감에서는 어떠한 주제의식을 갖고 특정한 사람들을 한다라는 내용이 느껴지지 않습니다.

- 그럼 의성이 주제 그 자체가 되는데, 의성은 주제 자체로 쓰이기에 매력적이지 않아요. 외부 사람들이 봐야 할 명분이 부족하다고 생각합니다.

ex) 농사에 대한 주제로 그런 농부들의 이야기만 쭉 모으던지, 어느 정도의 주제에 대한 부분의 고민이 필요해 보입니다.

ex) 우리는 김철수 씨의 이야기에 대해선 궁금하지 않으나, 김철수씨가 서울대를 나왔다면, 그리고 그 사람이 썸네일을 ‘서울대 출신이 말하는 공부법’이라는 내용을 낸다면 클릭해 보고 싶게되는 것처럼 말이죠. 주체성을 높이는 점이 필요합니다.

- 기대효과는 세대 간 연결, 관광자원 아키이빙 및 홍보, 행정효과인데, 앞서 말한 내용들과 연결되지 않는 느낌입니다.

- 만약, 이 사업을 **복지적인 느낌**으로 한다고 했을 때는 세대 간 연결을 지역의 청소년 및 청년들이 말동무가 되어주는 복지 활동을 할 때 플러스 적으로 이 사업을 한다. 그 정도면 가능할 것 같아요! 관광자원 아카이빙 및 홍보랑은 결이 맞지 않는 것 같습니다. 결이 맞으려면 요즘 시대에는 충주시 홍보맨처럼 어떤 지역의 한 사람이 지속적으로 미디어에 노출하는 게 더 시의적절해보입니다.

- 결론 : 아이디어가 재밌는데, “왜 해야 돼?” “어디에 활용할 수 있어?”의 케이스인 것 같아요. 그러면 2가지를 생각해 볼 수 있는데

1) 이런 아이디어를 어떻게든 간에 써먹는 방식으로 해보는 것.

2) 기대효과를 바탕으로 다시 아이디어를 구상해보는 것.

- 어떻게든 간에 써먹는다 했을 때는, 복지로 푸는 게 맞아 보입니다. 말동무가 되어드린다거나, 그 할머님의 가족도감 혹은 가족신문을 만들어줘서 할머니가 그런 거 보면서 뿌듯하게 만들거나. 심지어 글을 못쓰시는 분들에게 글을 가르쳐줘서 할머니 할아버지가 자신에 대해서 글을 써보는 기회를 만들 거나(칠곡 할매 예시가 있습니다.)

- 단순 재미, 감동의 프로젝트에 그치지 않기 위해서는 조금 더 아이디어 빌드업이 필요해 보입니다.

고생하셨습니다.

피드백 대안

"왜 해야 돼?" (Why should we do it?)

**핵심 문제 해결 및 복지 증진:**

현재 의성 지역사회는 고령화로 인한 세대 간 단절, 독거노인 증가 등의 사회적 문제를 겪고 있습니다. '의성도감' 프로젝트는 단순히 인물의 이야기를 기록하는 것을 넘어, 지역 청소년 및 청년들이 어르신들과 소통하는 '말동무' 활동을 통해 세대 간의 유대를 강화하고, 어르신들의 정서적 외로움을 해소하는 복지 활동의 핵심적인 기반이 될 수 있습니다. 이는 지역 복지 서비스의 질을 향상시키는 데 직접적으로 기여합니다.

**개인의 주체성 회복 및 자긍심 고취:**

피드백에서 지적되었듯이, 특정 인물이 아닌 '의성' 자체가 주제가 되는 것은 매력도가 떨어질 수 있습니다. 하지만 '의성도감'은 어르신들이 자신의 삶을 돌아보고 직접 이야기를 쓰고(또는 전문가의 도움을 받아) 기록하는 과정을 통해, 개인의 주체성을 높이고 과거의 경험과 지혜를 재조명하여 자긍심을 느낄 수 있도록 합니다. 이는 어르신들에게 새로운 삶의 활력을 제공하고, 소외감을 줄이는 데 큰 의미가 있습니다. 칠곡 할매들의 사례처럼 글쓰기를 통해 삶의 만족도를 높이는 효과를 기대할 수 있습니다.

**지역사회 내 무형의 자산 아카이빙:**

급변하는 사회 속에서 사라져가는 지역의 이야기, 전통, 문화, 그리고 어르신들의 지혜는 소중한 무형의 자산입니다. '의성도감'은 이러한 개인의 서사를 기록하고 보존함으로써, 미래 세대가 과거를 이해하고 지역의 정체성을 확립하는 데 중요한 역할을 합니다. 이는 단순한 기록을 넘어 지역의 역사와 문화를 계승하는 의미를 지닙니다."어디에 활용할 수 있어?" (Where can it be utilized?)

**1. 복지 서비스 연계 및 확장:**

* **말동무 프로그램 강화:** 청소년/청년들이 어르신들의 이야기를 듣고 기록하는 과정을 정규적인 복지 활동으로 연계하여, 세대 간 교류를 활성화하고 어르신들의 고독감을 해소하는 데 활용합니다.
* **맞춤형 가족도감/가족신문 제작:** 어르신들이 직접 참여하여 자신 또는 가족의 이야기를 담은 도감이나 신문을 제작하도록 지원하여, 가족 유대를 강화하고 어르신들에게 성취감과 뿌듯함을 제공합니다.
* **문해 교육 프로그램:** 글쓰기에 어려움을 겪는 어르신들에게 글쓰기 교육을 제공하고, 그 과정에서 자신의 이야기를 '의성도감'으로 완성하도록 지원하여 자아실현 기회를 제공합니다. (칠곡 할매 사례 참조)

**2. 교육 및 인문학 자료 활용:**

* **지역사회 교육 자료:** 의성도감에 기록된 이야기들을 학교, 지역 커뮤니티 센터 등에서 지역사회의 역사, 문화, 인물 등을 배우는 교육 자료로 활용할 수 있습니다.
* **인문학 프로그램:** 어르신들의 삶의 지혜와 경험을 담은 내용을 바탕으로 지역 주민들을 위한 인문학 강좌, 워크숍 등을 개설하여 공유의 장을 마련합니다.

**3. 지역 홍보 및 문화 콘텐츠:**

* **주제 있는 지역 콘텐츠 생산:** 농부들의 이야기, 특정 직업인의 이야기, 혹은 특정 시대를 관통하는 이야기 등 명확한 '주제'를 가진 인물 도감을 기획하여, 의성이라는 지역이 가진 잠재적 매력을 끌어올리는 홍보 콘텐츠로 활용합니다.
* **미디어 연계:** 충주시 홍보맨처럼 특정 인물(예: 의성의 상징적 인물, 특정 분야의 전문가 등)을 중심으로 도감 콘텐츠를 제작하고, 이를 유튜브, 소셜 미디어 등 다양한 미디어에 지속적으로 노출하여 지역의 인지도와 매력을 높입니다.
* **지역 축제 및 행사 연계:** 의성도감 프로젝트의 결과물(책, 전시물, 영상 등)을 지역 축제나 문화 행사와 연계하여 전시하거나, 어르신들이 직접 자신의 이야기를 들려주는 스토리텔링 행사 등을 기획하여 방문객들에게 특별한 경험을 제공합니다.

**4. 행정 및 정책 수립 근거 자료:**

* **데이터 아카이빙:** 의성도감을 통해 수집된 어르신들의 삶의 이야기, 지역사회에 대한 인식 등은 향후 지역 복지 정책, 문화 정책 수립에 필요한 중요한 기초 자료로 활용될 수 있습니다. 어르신들의 실제 목소리를 통해 더 실효성 있는 정책을 마련하는 데 기여합니다.

기획서 2차

# **📘 프로젝트명**

**Us:Code 청년개발자 {"아카데미"} 1기** – 청년개발자들의 의성 살아보기: ‘의성도감’ 프로젝트 –

## **1. 기획 개요**

* **명칭:** 의성도감 (Uiseong Book)
* **주최/주관:** Us:Code
* **대상:** 전국 청년 개발자
* **기간:** 2025년 8월 4일(월) ~ 8월 29일(금), 4주간
* **장소:** 경북 의성군 점곡면 점곡길 29-3 하녹에

## **2. 기획 배경**

의성 어르신들은 “반려동물과 대화한다”, “이웃 간 싸우던 소리도 그립다”라고 말씀하십니다.  
 이는 곧 **외로움**의 표현이며, 지역사회가 해결해야 할 중요한 과제입니다.

일본 ‘아저씨도감’이 세대 간 소통을 이끌어낸 것처럼,  
 저희는 한 걸음 더 나아가 **어르신들의 삶과 추억을 기록하고 공유하는 디지털 돌봄 플랫폼**을 기획했습니다.

## **3. 프로젝트 목적**

| **목적** | **내용** |
| --- | --- |
| **세대 간 연결** | 어르신들의 이야기를 기록해 청년 세대의 공감과 관심 유도 |
| **정서적 돌봄** | 대화 기록 기능으로 외로움 완화, 자기 성찰과 관계 형성 촉진 |
| **로컬 브랜딩** | 주민 개개인을 ‘살아 있는 문화유산’으로 아카이빙 |
| **디지털 돌봄 실험** | 기술과 복지를 결합한 새로운 지역 돌봄 모델 제시 |

## **4. 프로젝트 방식**

**📲 의성도감 주요 기능** “핸드폰을 켜고, 단 두 번의 터치로 우리의 이야기가 기록됩니다.”

1. **주민 간 대화 기록** → 실제 대화를 기반으로 도감 자동 생성
2. **주민–AI 대화 기록** → AI와의 대화를 통해 추억과 생각을 정리
3. **생애주기 녹음 기능** → 10대부터 현재까지 삶의 여정을 음성으로 기록

## **5. 기대 효과**

* **정서적 돌봄**: 외로움 완화, 자기 성찰 기회 제공
* **세대 간 소통**: 청년–어르신 간 공감대 형성
* **스토리 아카이빙**: 개인의 이야기를 의성의 문화유산으로 보존
* **복지 활용성**: 기록 데이터를 지역 복지 정책에 활용

## **6. 기획자의 말**

“기록은 곧 돌봄입니다.”  
 어르신들이 자신의 삶을 말하고 존중받는 순간, 그것이 곧 돌봄이 됩니다.  
 청년들은 그 이야기를 기록하며 지역과 연결되고, 의성도감은 **사람과 사람을 잇는 다리**가 될 것입니다.

### **📌 복지 활용성 예시**

1. **정서 분석 기반 돌봄 서비스**
   * (개인정보 동의 시) 녹음 파일을 AI가 분석 → 어휘, 말하는 빈도, 감정 기복 등을 통해 **정서적 상태(우울감, 외로움 지수 등)** 파악.
   * 이를 토대로, 사회복지사가 정기적으로 안부를 확인하거나 치유 프로그램을 연결.
2. **개인 맞춤형 프로그램 기획**
   * 예: “김 할머니는 노래 이야기를 자주 꺼내신다 → 노래교실/합창단 프로그램 추천”
   * 예: “박 어르신은 젊은 시절 농사 경험을 자주 언급 → 마을 교육/체험 프로그램 강사로 연결”
3. **지역 복지 정책 자료화**
   * 어르신들의 실제 생활사와 요구가 모이면,  
      ▸ 교통 지원 필요성  
      ▸ 돌봄 서비스 부족  
      ▸ 취미·문화 활동 수요  
      같은 구체적 근거 데이터가 되어, 지자체가 정책을 설계할 때 활용 가능.

👉 다만 중요한 점은, **개인정보 보호와 동의 절차**예요.

* 동의하지 않은 경우: 익명화된 “집단적 통계 자료”로만 활용
* 동의한 경우: 개인의 정서 분석이나 맞춤형 서비스까지 연결

### **✅ 어르신들에게 던질 수 있는 "자기 성찰 질문" 예시**

(너무 무겁지 않고, 자연스럽게 **기억 → 의미 → 감사**로 이어지도록 설계)

1. **기억 회상형**
   * 어린 시절 가장 행복했던 순간은 언제였나요?
   * 평생 잊지 못할 냄새, 소리, 풍경은 무엇인가요?
   * 누군가가 나를 위해 해준 가장 따뜻한 일은 무엇이었나요?
2. **삶의 의미 찾기형**
   * 지금까지 살아오면서 가장 자랑스러운 순간은 언제였나요?
   * 내가 다른 사람에게 해준 도움 중 가장 기억에 남는 것은 무엇인가요?
   * 나를 지금까지 지켜준 힘(사람, 신념, 습관)은 무엇이었나요?
3. **미래와 유산형**
   * 앞으로 내 이야기를 누군가에게 남긴다면, 꼭 전하고 싶은 말은 무엇인가요?
   * 내 손주(또는 미래 세대)가 기억해줬으면 하는 나의 모습은 어떤 건가요?
   * 아직 해보고 싶은 작은 소망은 무엇인가요?

## **⚠️ 피해야 할 질문 vs ✅ 권장되는 질문**

| **구분** | **피해야 할 질문 (위험)** | **권장되는 질문 (안전·긍정 유도)** |
| --- | --- | --- |
| **실존적 질문** | “왜 태어나셨다고 생각하세요?”  “당신 삶은 의미가 있나요?” | “살아오시면서 특별히 소중했던 순간은 언제였나요?”  “가장 자랑스러웠던 일은 무엇인가요?” |
| **죽음·마지막** | “언제 죽음을 생각해보셨나요?”  “죽고 싶다고 느낀 적 있나요?” | “지금까지 살아오면서 ‘살길 잘했다’고 느낀 순간은 언제였나요?”  “앞으로 해보고 싶은 작은 소망이 있으신가요?” |
| **비교·부정적 평가** | “젊을 때 뭘 더 잘했어야 한다고 생각하세요?”  “지금 가장 후회되는 건 무엇인가요?” | “젊을 때 가장 열심히 하셨던 일은 무엇이었나요?”  “그때 배운 게 지금까지 어떤 도움이 되었나요?” |
| **무가치 강조** | “당신은 세상에 어떤 영향을 남겼나요?” (답을 못 하면 공허감 ↑) | “주변 사람들에게 어떤 좋은 영향을 주셨다고 생각하시나요?”  “누군가가 당신에게 고마워했던 순간이 기억나시나요?” |
| **고립 강조** | “지금 혼자라고 느끼시나요?” | “함께 시간을 보냈던 사람 중, 지금도 떠올리면 웃음이 나는 분이 계신가요?” |

아래는 **한국 70세 남성**(예: ‘김OO’ 어르신)을 가정한 **10분 대화 흐름 시나리오**입니다.  
 톤은 공감/존중 중심, 질문은 *기억 → 관계 → 의미 → 감사 → 작은 소망* 순으로 진행해요.  
 각 단계마다 **AI 멘트**, **어르신 예상 응답 예시**, **기록 포인트(도감 필드 매핑)**, **안전 가드레일**을 넣었습니다.

# **10분 대화 흐름(한국 70세 남성)**

## **0) 시작(0:00–0:30)**

* **AI**: “김OO 어르신, 잠시 이야기 들려주셔서 고맙습니다. 편안하게 천천히 말씀해 주세요. 힘들면 언제든 쉬셔도 됩니다.”
* **기록 포인트**: 실명/별명, 현재 기분 메모
* **가드레일**: 말문 막히면 “천천히 해도 괜찮습니다.” 재확인

## **1) 가벼운 기억 깨우기(0:30–2:00)**

* **AI**: “어르신이 **어린 시절**에 가장 즐거웠던 순간은 언제였나요? 떠오르는 **냄새나 소리**가 있나요?”
* **예상 응답**: “여름에 냇가에서 수박 먹고 메미 소리 듣던 때가 좋았지.”
* **기록 포인트**: 라떼는 이야기(story), 이미지 아이디어, 주소(마을명)
* **가드레일**: 부정 회상 시 “그 시절에도 소중했던 순간이 한 가지쯤은 있었을까요?”

## **2) 취향으로 관계 열기(2:00–3:00)**

* **AI**: “요즘 **즐겨 들으시는 노래**가 있으세요? 예전에 자주 부르시던 **애창곡**도 좋아요.”
* **예상 응답**: “나훈아 노래를 자주 불렀지.”
* **기록 포인트**: 애창곡(favoriteSong), MBTI는 나중에 가볍게
* **가드레일**: “정확한 제목이 기억 안 나셔도 괜찮습니다. 멜로디 느낌만 말씀해도 좋아요.”

## **3) 관계 회상(3:00–4:00)**

* **AI**: “함께하면 웃음이 나는 **소중한 분**이 떠오르시나요? 그분과의 기억 한 가지를 들려주실 수 있을까요?”
* **예상 응답**: “아내랑 새벽시장 다니며 깔깔 댄 게 생각나네.”
* **기록 포인트**: 소중한 인물(관계 메모), 사진/일러스트 아이디어
* **가드레일**: 상실 언급 시 “그리움이 크시겠어요. 그분과의 좋은 기억 하나만 더 떠올려볼까요?”

## **4) 삶의 의미 발견(4:00–5:30)**

* **AI**: “지금 돌이켜보면 **가장 자랑스러운 순간**은 언제였나요? 혹은 다른 사람에게 **도움이 되었다** 느낀 일이 있을까요?”
* **예상 응답**: “마을 회관 공사할 때 앞장선 게 좀 뿌듯했지.”
* **기록 포인트**: 자랑거리(업적 메모), 로컬 브랜딩 태그
* **가드레일**: “생각이 안 나셔도 괜찮습니다. 작은 일도 충분히 의미 있어요.”

## **5) 현재의 힘(5:30–6:30)**

* **AI**: “어르신을 지금까지 **버티게 해준 힘**은 무엇이었을까요? 사람, 습관, 믿음 무엇이든 좋아요.”
* **예상 응답**: “아침에 걷기. 그리고 손주 생각.”
* **기록 포인트**: 일상 루틴, 정서 지지요인
* **가드레일**: “작은 습관도 큰 힘이 됩니다.” 가치 강화 피드백

## **6) 감사의 언어(6:30–7:30)**

* **AI**: “지금 **고맙다**고 말하고 싶은 대상이 있으실까요? 그분께 한마디 남겨보실래요?”
* **예상 응답**: “아내에게… 나 때문에 고생 많았다고.”
* **기록 포인트**: 메시지 캡처(음성 저장), 이미지 카드 생성 항목
* **가드레일**: 감정 고조 시 휴지, “충분히 소중한 마음입니다.”

## **7) 작은 소망(7:30–8:30)**

* **AI**: “앞으로 **해보고 싶은 작은 소망**이 있을까요? 가까운 날 실천 가능한 소망이면 더 좋아요.”
* **예상 응답**: “손주랑 냇가 가서 발 담그기.”
* **기록 포인트**: 소망(To-do), 가족 태그
* **가드레일**: 현실성 점검 후 “함께 계획으로 남겨둘게요.”

## **8) 도감 자동 정리 안내(8:30–9:30)**

* **AI**: “지금 들려주신 이야기로 **김OO 어르신 도감**을 정리해 보겠습니다.  
  + 별명/사진(희망 시)
  + 애창곡: 나훈아 ○○
  + 소중한 사람: 배우자, 손주
  + 자랑스러운 순간: 마을 회관 공사 주도
  + 나를 버티게 한 힘: 아침 걷기
  + 작은 소망: 손주와 냇가 가기  
     이 내용을 **어르신께서 보시고 수정**하실 수 있어요.”
* **기록 포인트**: name/nickname, favoriteSong, story, image, address(마을명), wish
* **가드레일**: “원치 않으시면 언제든 삭제하거나 비공개로 전환할 수 있습니다.”

## **9) 마무리·안전 체크(9:30–10:00)**

* **AI**: “오늘 이야기 들려주셔서 고맙습니다. 혹시 **요즘 마음이 많이 무겁거나 잠자기 힘들다** 느끼시는 날이 있으실까요?  
   필요하시면 **복지사 선생님과 연결**도 도와드릴게요.”
* **가드레일(위험 신호 시)**
  + 즉시 공감: “그 마음 충분히 이해됩니다. 지금 바로 도움을 드리겠습니다.”
  + 연결 옵션 제시: 지역 복지사/가족 연락 동의 확인 → 알림 발송
  + 대화 종료 멘트: “어르신은 혼자가 아닙니다. 곧 연락드리겠습니다.”

## **추가 메모(도감 필드 연동)**

* **이름/별명(name/nickname)**: 0단계에서 확인
* **나이(level)**: 시스템 자동(만/한국식 표기 선택)
* **혈액형(bloodType)**: 선택 입력(대화 중 가볍게)
* **애창곡(favoriteSong)**: 2단계
* **MBTI(mbti)**: 선택(가볍게, 원치 않으면 생략)
* **라떼는 이야기(story)**: 1,3,4단계 서사 자동 요약
* **이미지(imageUrl)**: 동의 시 사진/일러스트 생성
* **주소(address)**: ‘마을명’ 수준으로 비식별 처리
* **별자리(constellation)**: 선택(대화 소재용)

### **톤 가이드(요약)**

* **질문은 깊되, 무겁지 않게.**
* **부정 결론으로 떨어질 질문 금지** → 항상 *가치·감사·소망*으로 회수
* **선택/동의 우선** → 공개범위, 수정/삭제, 복지 연계 모두 “당사자 동의”