Team

'제일 좋아하는 것은' 졸업전시 작품 제안서

팀원: 김종호, 최시은, 조재인

팀원 정보

김종호(팀장)

- 18학번
- 01095546558

최시은(팀원)

- 19학번
- 01023908561

조재인(팀원)

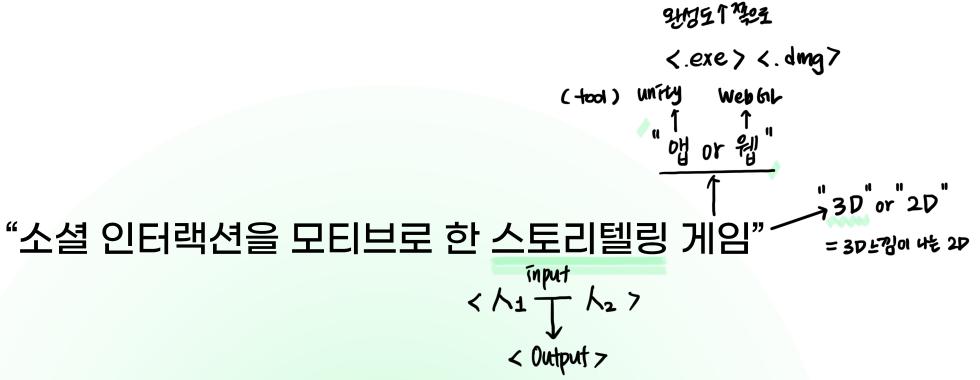
- 19학번
- 01067273552







주제



Medium is the Message.

우리는 **관계**에 집중합니다.

빛이 있어야 색이 보이듯, 타인과의 관계를 통해 자기만의 고유한 **'색'**을 찾습니다. 현대인의 가벼운 관계 맺음에서 탈피하고 **'우리'**의 중요성을 깨닫길 원합니다.

상세 내용

같이 있으면 '가장 나 다워지는' 친구가 한 명쯤 있다. 우리는 인간관계, Social Interaction을 통해 가장 나 다운 모습을 찾아간다. Merleau-Ponty의 세계관처럼, 타인은 나를 비추는 거울이기 때문이다.

Story

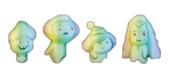
누구나 자기만의 고유한 색을 갖고있지만, 어둠 속에서는 잘 알지 못한다. 색을 빼앗긴 세상에서 우리는 서로를 비추는 빛이다. 인간이 어둠 속에서도 빛날 수 있는 이유는 결국 **관계**다.

플레이어는 서로의 색을 찾아주고, 둘의 색이 겹쳐지면서 '우리'라는 상호 보완적이고 새로운 존재를 만들어낸다. <u>질문지 형식의 테스트와 시각적인 인터렉션으로</u> 대화라는 경험을 재매개한다.

이 경험을 통해 상대방을, 그리고 상대방의 시선을 통해 나 자신을 더 잘 알게 될 것이다.

상세 내용





이미지 출처: 픽사 <소울

Play

1. 시작과 함께 플레이어 2명은 자신의 아바타가 될 하얀 백지의 캐릭터 형태를 고른다.(+커스터마이징)



2. 플레이어들은 상대방, 그리고 둘의 관계에 대한 질문들에 대답하면서 관계에 대해 고민해보게 된다.

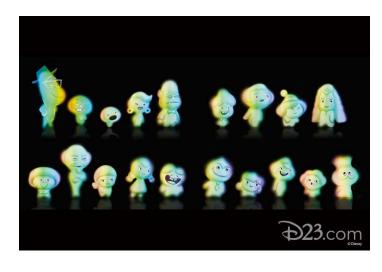
<u>질문예시:</u>

- -당신은 이 사람을 뭐라고 부르나요? ->이것이 상대방의 닉네임이 된다
- -이 사람이 좋아하는 것 같은 키워드는? 객관식:사랑 열정 순수 꿈 유희..(tip 평소 대화내용을 떠올려보세요,)
- -이 사람과 알고 지낸 지 얼마나 됐나요?
- -둘이서 공유한 가장 행복한 순간은 언제 였나요?
- 3. 플레이어 1, 2의 대답들을 분석해서 결과적으로 상대방이 조색해준 나의 색과 함께 상대방이 생각하는 나는 어떤 사람인지 해석한 글이 나온다.



각자의 색에 따라 캐릭터의 색이 변하고 둘의 관계를 시각적으로 표현하며 관계에 대한 해석 글을 함께 출력한다.

레퍼런스

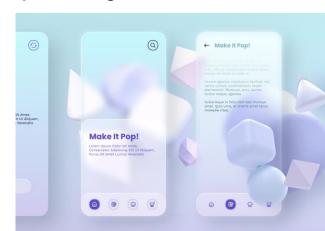






- 영혼, 자아같이 '추상적인 형태의 시각화, 의인화' -> Pixar **<소울>**
- 유의미한 인간관계의 소중함을 일깨우는 메시지 -> 보드게임/캠페인 <We're Not Really Strangers>
- 타인과의 관계와 타인이 보는 나를 알 수 있게 된다- 웹 서비스 <내 트리를 꾸며줘>

• UI 레퍼런스는 뉴모피즘, 영화 her처럼 미래적인 이미지



장점과 발전 가능성

- 1. 링크로 친구들과 공유하며 **콘텐츠의 확산(바이럴), 재생산**이 가능합니다.
- 2. MZ세대의 인간관계에 대한 허무감, 부정적 인식, **개인주의적 문화에 대한 교훈**을 줍니다.
- 3. 타 소셜 미디어(에스크, 인스타그램 등)과는 다르게 건강하고 진솔한 방식으로 타인이 생각하는 나의 특징이나 성격을 알 수 있습니다.
- 4. 누구나 어떤 관계에서든 깊은 대화를 이끌어낼 수 있게 한다는 면에서 **아이스브레이킹 용 콘텐츠**로 활용될 가능성도 있습니다.

핵심기술

자아, 타인과의 관계라는 주제를 집중적으로 다룬

스토리텔링



소셜 네트워크 게임 개발

(Unity, Maya 예상)

교수님이 필요해요!

성정환 교수님:

탄탄한 스토리텔링과 철학적 교훈을 담으면서, 심미적인 작품을 만들기 위한 인사이트가 필요합니다.

오경수 교수님:

게임 기획 노하우와 개발에 대한 조언이 필요합니다.

고일주 교수님:

졸업전시에 대한 노하우와 작품에 대한 현실적 조언이 필요합니다.

저희 팀…잘 부탁드립니다! ◎