

SPECTAC



Surin's Letter

2019 산업디자인 졸업 전시 [QUESTION]을 마치고 졸준위 몇 명이 모여 회고 식으로 기록하는 이 글이 조금이나마 앞으로의 UNIST 졸준위 후배님들께 도움이 되길 바라며...



Surin Ahn

SPECTAC

Contents creator of this issue.

Surin Ahn

+82. 10. 2707. 0854

sneon85@gmail.com

**SPECTAC은 점자를 모르는
시각장애인들도 시각장애인이 아닌
사람들과 큰 차이 없이 즐길 수 있도록
제작한 보드게임이다. 시각장애인‘용’이
아닌, 시각장애인‘도’ 함께 할 수 있는
보드게임을 만들고자 했다.**

Surin Ahn

Prologue

보드게임, 사전적 정의에 따르면 판 위에서 말이나 카드를 놓고 일정한 규칙에 따라 진행하는 게임이다. 동네에서는 어렵지 않게 보드게임 카페도 찾아볼 수 있을 정도로 수요자들이 많다. 나도 보드게임을 굉장히 좋아해서 친구들과 모이면 종종 보드게임을 즐긴다. 하루는 어느 때와 같이 보드게임을 즐기고 있다가 문득 의문이 들었다.

보드게임의 종류가 이렇게 많은데, 왜 장애인을 위한 보드게임은 한번도 본 적이 없는 걸까?

문득 떠오른 이 질문이 SPECTAC 프로젝트의 시작이었다.

사실 처음부터 졸업 전시회 주제를 ‘시각장애인과 함께 할 수 있는 보드게임’으로 할 생각이 없었다. 내가 감히 장애인을 생각하며 프로젝트를 진행해도 되는지도 의문이었고, 무엇보다 유저 스터디를 진행함에 있어서도 어려움이 있을 것이라고 예상했기 때문에 사실은 도전 해보고 싶었던 주제이자 동시에 피하고 싶던 주제이기도 했다.

그런데 왜 이 프로젝트를 시작하게 됐느냐, 2019년 1학기 UNIST의 졸업 전시회 수업인 ‘창의 디자인 1’ 수업 첫 날에 교수님들께서 말씀하셨다.

당연히 방학 때 주제는 생각해왔겠지?

당연히 생각한 것이 없었다. 항상 수업을 들을 때마다 나에게 제일 어려웠던 일은 프로젝트의 주제를 정하는 것이었다. 항상 주제를 생각하다가 한 달을 날려먹기 일쑤였다. 교수님들께서 학생들을 한 명 한 명 찾아가 생각해온 주제가 있는지 물어보셨고, 내가 첫 번째 순서였다. 나는 차마 생각해 온 주제가 없다는 말을 하지 못하고 보드게임을 하겠다고 해 버렸다.

일단은 이렇게 말 해놓고 빨리 다른 주제 생각해서 바꾸겠다고 해야겠다.

바꿀 기회? 없었다. 생각나는 주제가 없었다. 이렇게 반강제로 SPECTAC 프로젝트를 시작하게 되었다. 나에게 SPECTAC 프로젝트는 나름의 큰 도전이었다. 시각장애인들과 시각장애인이 아닌 사람들의 그 중간 지점을 찾아야 한다는 것이 나에게 너무 막막하고 어려운 일이었다. 사실 하겠다고 말 해놓고 후회했다. 심지어 교수님들도, 유저 스터디를 위해 찾아간 복지관에서도 어려운 도전이 될 것이라고 하셨다.

하지만 결과적으로, 어찌어찌 잘 끝낸 것 같다!
지금부터 어떻게 내가 SPECTAC 프로젝트를 끝마치게 되었는지 그 우여곡절을 모두 소개해보려고 한다!

Background

이미 시중에는 시각장애인을 위한 보드게임 ‘peeper’가 존재하고 있다. Peeper는 타일 조합 게임으로, 가진 타일을 모두 내려놓으면 승리하는 게임이다. 시각장애인이 보드게임을 즐길 수 있게 타일에 숫자와 점자를 함께 표기하고 있다.

이외에도 ‘매트릭스’, ‘터치터치 금융여행’ 등 시각장애인을 위한 보드게임이 시중에 존재하고 있지만, 모두 점자가 표기되어 있었다. 그렇다면 점자를 해독할 수 있는 시각장애인의 비율은 얼마나 될까?

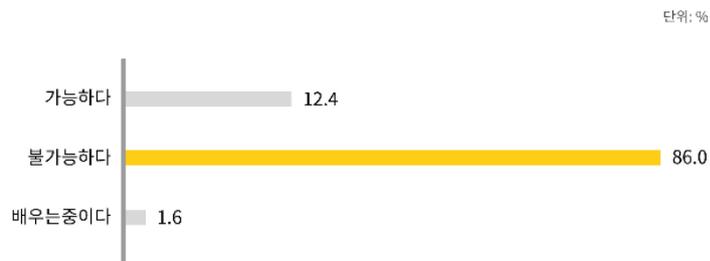
12.4%밖에 되지 않는다는 점을 확인할 수 있다. 점자를 배울 기회가 없고 점자가 너무 어려워서 습득을 포기하는 시각장애인이 대부분이라고 한다.

따라서 시각장애인의 대부분은 보드게임을 즐기지 않을뿐더러, 간단한 보드게임을 하더라도 시각장애인이 아닌 사람들이 많은 배려를 해야 한다. 하지만 시각장애인이 아닌 사람들은 배려하면서 보드게임을 하는 것에 익숙하지 않고, 그렇기 때문에 시각장애인들은 보드게임 하는 것을 포기하게 된다고 한다. 그래서 나는 점자를 모르는 시각장애인들도 시각장애인이 아닌 사람들과 함께 즐길 수 있는 보드게임을 만들고자 했다.

보드게임 peeper



시각장애인의 점자해독 여부



*출처_보건복지부 2017년 장애인실태조사

Pre User Study

시각장애인에 대해 아는 정보가 없어서 인터넷에 나오는 정보에 의존해 가설을 세웠지만, 한계가 있었다. 그래서 프로젝트를 본격적으로 시작하기 전에 직접 시각장애인과 인터뷰를 하고자 하였다. 이 생각만으로 '울산시각장애인복지관'에 무작정 전화를 걸었다.

제가 이러이러한 프로젝트를 하려고 하는데 시작하기에 앞서 몇 가지 질문을 하고 싶습니다.

사회복지사님께서 흔쾌히 방문을 허락해주셨고, 인터뷰를 진행할 수 있었다. 여기서 내 고정관념이 드러나게 되었는데, 당연히 사회복지사님이 시각장애인이 아닌 사람일 것이라고 생각하고 시각 자료를 가져갔던 것이다. 하지만 사회복지사님은 시각장애인이셨고, 가져간 시각 자료들은 소용이 없게 되었다. 그림을 말로 설명하려니 횡설수설했던 것 같다.

걱정했던 것과는 달리 사회복지사님은 무려 한 시간 동안이나 인터뷰에 응해주셨고, 나는 내가 세웠던 가설을 확인하고 프로젝트의 방향을 잡을 수 있었다.

울산에 있는 5,000명의 시각장애인 중에 실제로 점자를 아는 사람은 2-300명 정도로 7-8%밖에 되지 않는다는 점. 물론 여기에 취약계층과 점자를 배울 필요가 없는 경증(4,5,6급)이 포함된다. 생각보다 시각장애인들은

여가생활을 다양하게 즐기고 있다는 점. 음성이나 텍스트로 된 온·오프라인 게임을 즐긴다는 점 등 많은 정보를 얻을 수 있었다.

더불어 인터뷰로 설정된 보드게임의 조건은 이렇다.

1. 시각장애인을 위한 보드게임이 아니라 시각장애인도 함께 즐길 수 있는 보드게임
2. 전맹이 아닌 시각장애인 아동을 둔 가족이 함께 즐길 수 있는 보드게임
3. 경쟁할 수 있는 보드게임
4. 글씨는 크게, 글자는 적게 들어가 있는 보드게임
5. 시각과 촉각의 조화를 잘 이루어내어 어느 한쪽으로 치우치지 않는 보드게임(일반인과 시각장애인 사이의 난이도 조절)
6. 규칙이 복잡하지 않은 보드게임(룰이 간단해야 시간을 많이 잡아먹지 않는다)
7. 시각적 룰이 복잡하면 안되고 도구 자체가 시각을 위한 것이 아닌 보드게임

Concept 1

#시각장애인 #재미있는 #간단한 #DiXit
#시각의_촉각화 #패턴카드 #추상적인 #감정_키워드

재미있는 보드게임을 만들기 위해서는 먼저 시중에 나와 있는 보드게임들 중에 유저들이 원하고 재미있어 하는 게임이 어떤 것인지 조사가 필요했다.

35명이 응답해주었고, 51개의 보드게임이 수집되었다. ‘Bang’이 다섯 표, ‘Rummikub’, ‘Splendor’, ‘DiXit’, ‘Citadels’가 각각 네 표를 얻었다.

나는 그 중에서 ‘DiXit’을 참고해 보드게임을 제작해보기로 했다. DiXit은 일러스트 카드를 보고 이야기를 만들어 들려주는 게임이라는 점에서, 시각장애인이 읽을 수 있도록 카드를 제작하면 시각장애인들이 시각장애인이 아닌 사람들과 보드게임을 함께 즐길 수 있을 것이라고 생각했다.

DiXit이 가지고 있던 시각적인 요소들을 바꾸거나 없애서 보드게임의 큰 틀을 잡았다.

실제 SNS에 올렸던 보드게임 조사 내용



안수린

4월 9일 · 2명 · ▼

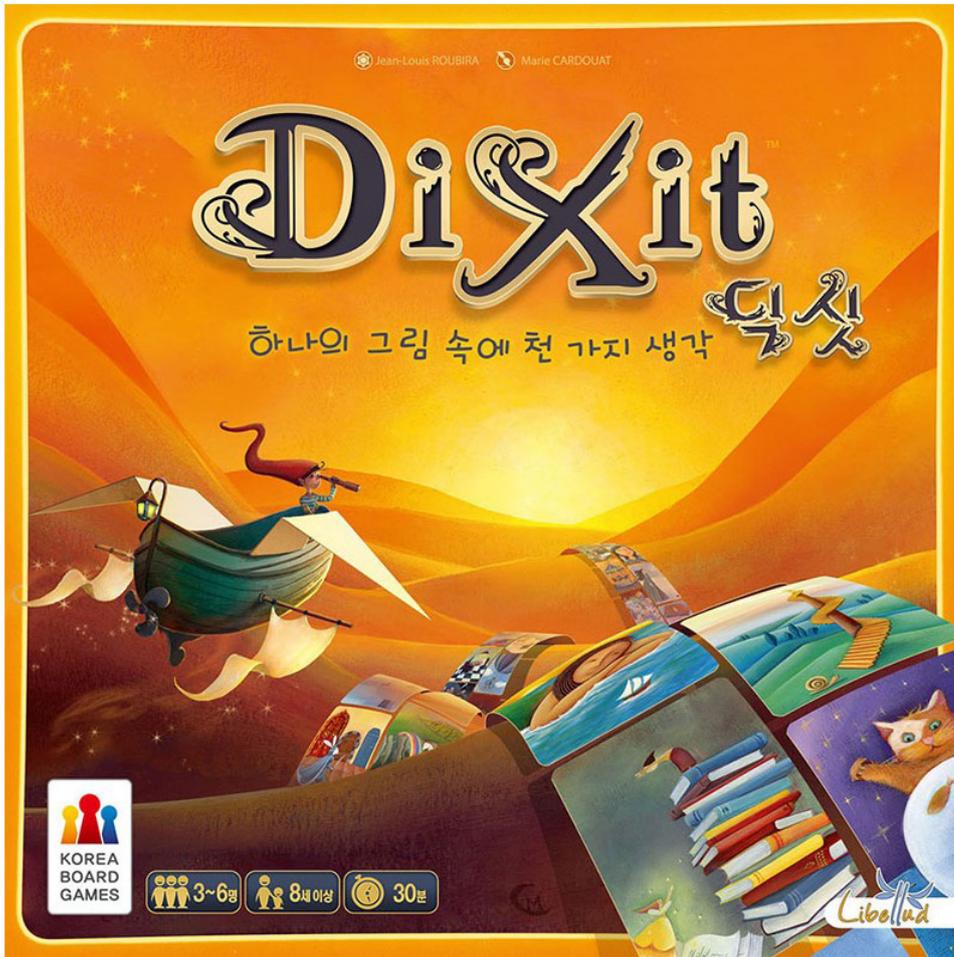
각자 즐겨본 보드게임 중에 재미있었던 게임 있으면 이름이랑 재미있었던 이유 좀 말해주세요 🙏🙏

너무 복잡한 게임 말고 간단하게 즐길 수 있는걸루!!!

👍 천승현, 정필수, 외 16명

댓글 299개

보드게임 Dixit



카드의 패턴 디자인에 대해서는, DiXit의 일러스트 카드로부터 키워드를 추출했다. DiXit의 84개의 카드에 번호를 매기고, 각각의 일러스트를 보고 떠오르는 키워드를 표로 정리했다.

표에서 다시 30개의 키워드를 추출했다. 유저들이 패턴으로 이야기를 만들 수 있도록 한 장의 카드에 두 가지 키워드를 사용하기로 했다. 키워드가 추상적이어야 유저들이 패턴에 얽매이지 않고 이야기를 상상할 것이라 생각해 감정 키워드를 선택했다.



ㄹ 카드를 선택하는 용도로 사용되던 DiXit의 숫자 토큰을 없앴다.

ㄱ 84장의 일러스트 카드를 요철이 있는 패턴으로 대체했다. 또한 카드의 무게와 부피가 증가함에 따라 카드의 개수를 30장으로 줄여 보드게임의 전체적인 크기를 줄였다. 규칙도 바꿨다. 점수가 토큰으로 단순화되었다.

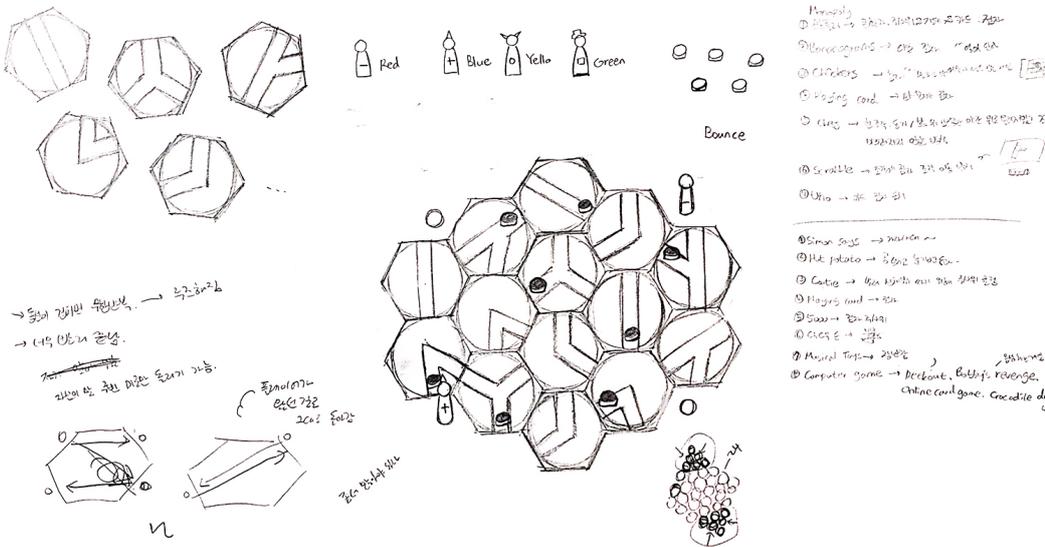
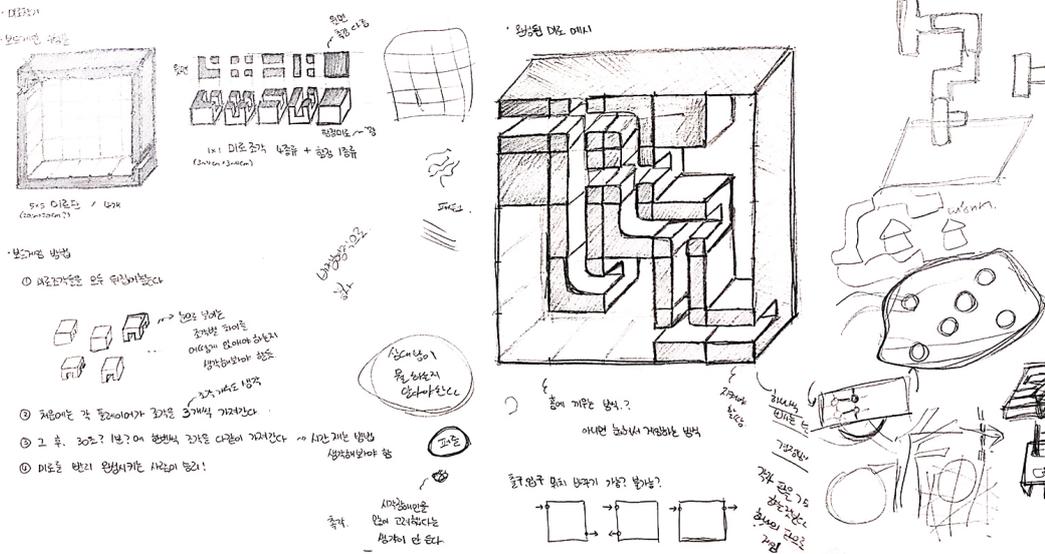
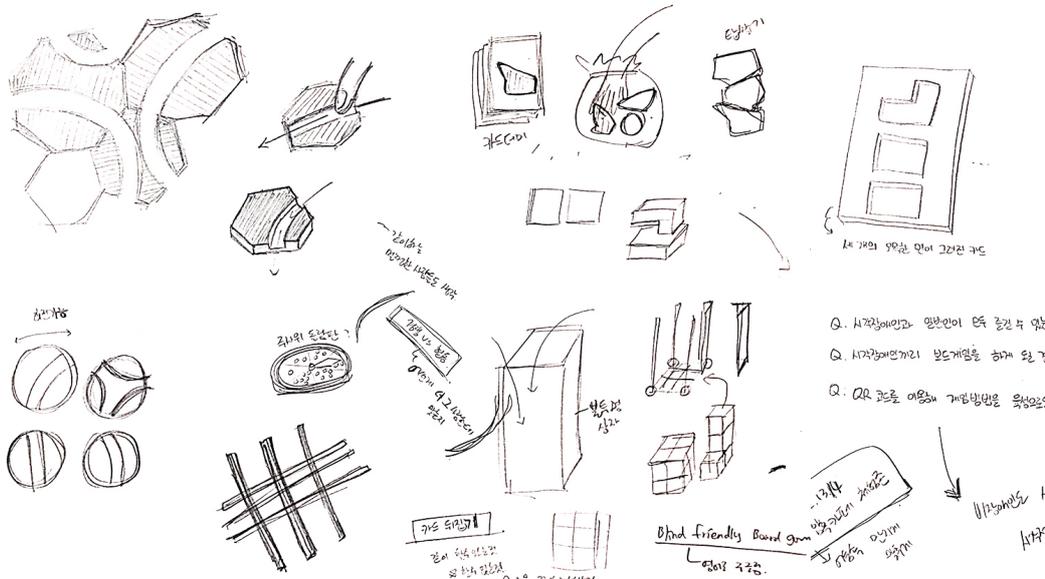
ㄷ DiXit의 색깔 말과 점수판을 토큰으로 대체했다.

ㄴ DiXit으로부터 추출한 30개의 키워드 조합

- | | | | |
|-------------|--------------|--------------|--------------|
| 1. 슬픔+아름다움 | 8. 무서움+짜증남 | 15. 외로움+무기력함 | 23. 편안함+따뜻함 |
| 2. 슬픔+따뜻함 | 9. 무서움+활발함 | 16. 행복함+자유로움 | 24. 편안함+안정감 |
| 3. 슬픔+안정감 | 10. 무서움+분노 | 17. 행복함+아름다움 | 25. 편안함+무기력함 |
| 4. 슬픔+무기력함 | 11. 외로움+짜증남 | 18. 행복함+즐거움 | 26. 설렘+아름다움 |
| 5. 슬픔+짜증남 | 12. 외로움+자유로움 | 19. 행복함+안정감 | 27. 설렘+불안함 |
| 6. 무서움+자유로움 | 13. 외로움+분노 | 20. 행복함+활발함 | 28. 설렘+따뜻함 |
| 7. 무서움+불안함 | 14. 외로움+활발함 | 21. 편안함+즐거움 | 29. 설렘+즐거움 |
| | | 22. 편안함+불안함. | 30. 설렘+분노 |

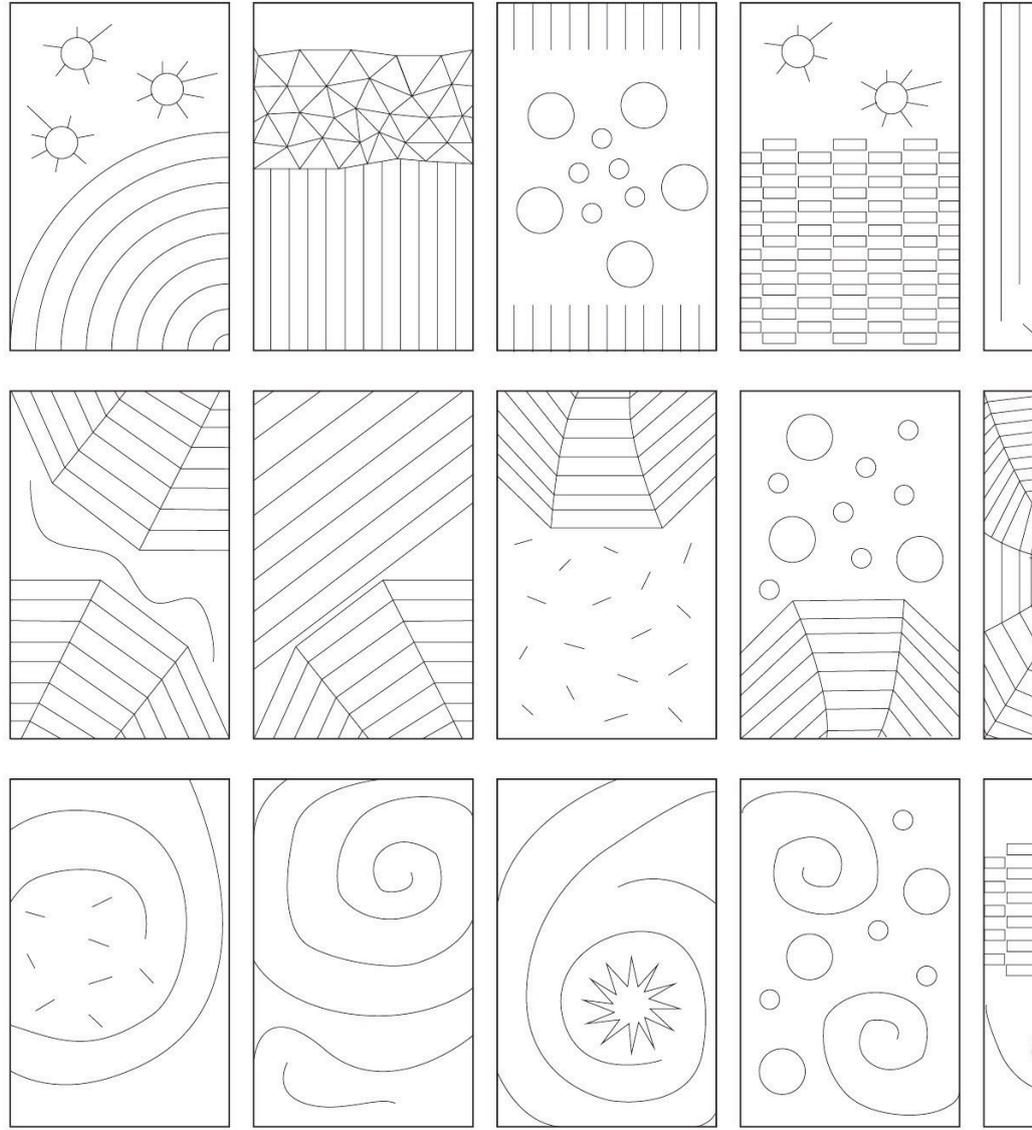
Prototype 1

Design Sketch



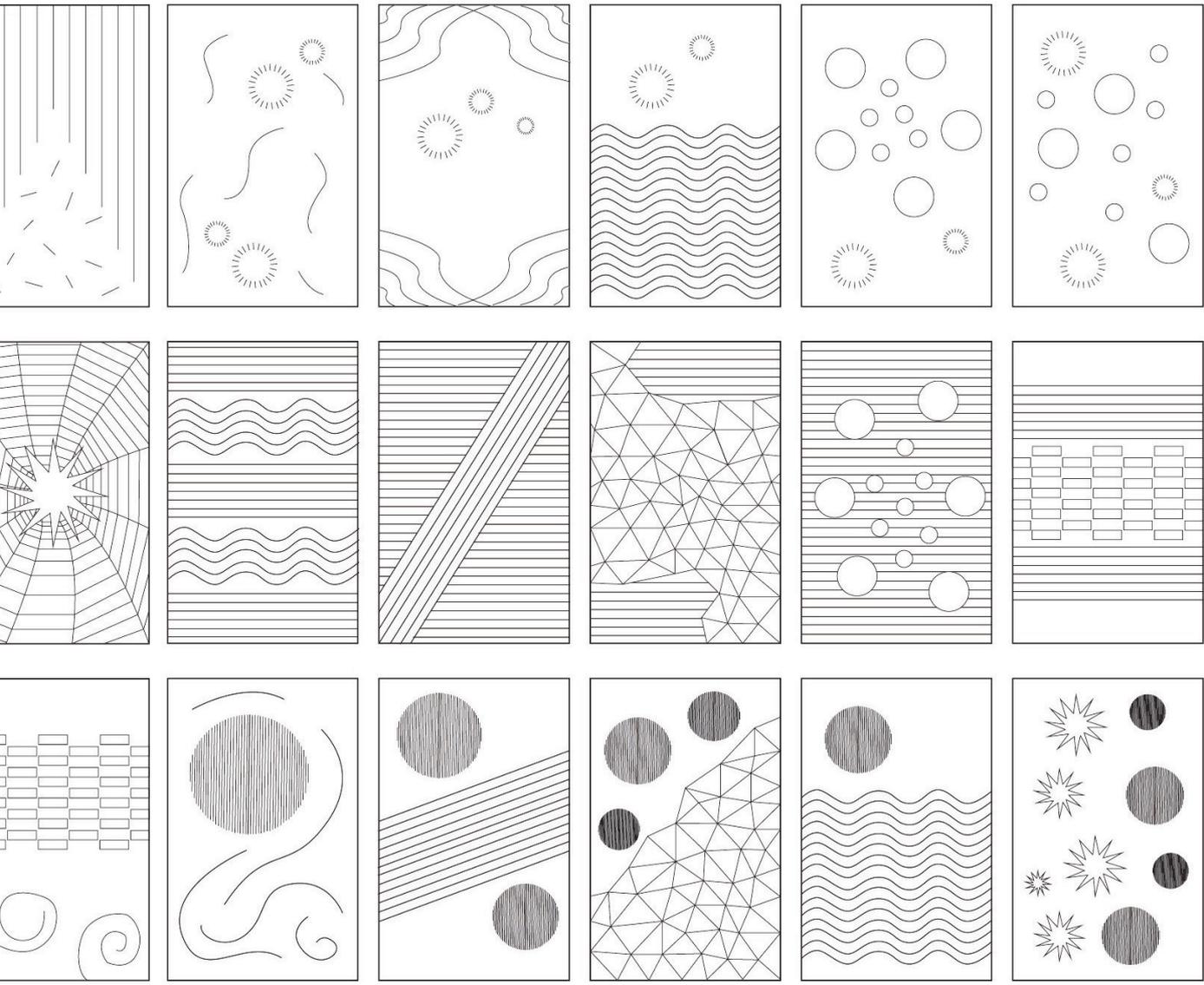
Pattern Design

두개의 감정 키워드를 담은
카드로 더욱 풍부한 이야기를
만들 수 있도록 했다.



Board Game Design





Mid User Study

초기의 프로토타입이 나오고 나서, 의문점이 생겼다.

과연 이 패턴들을 시각장애인이 정말로 읽을 수 있을까?

물론 점자의 간격이 2mm이기 때문에 패턴 사이의 간격들도 그 간격으로 맞추었고 최대한 추상적인 패턴을 담아 시각장애인과 시각장애인이 아닌 사람 사이의 난이도를 조절했지만 이 생각들은 검증되지 않았고, 철저히 이론적인 부분에 기대어 패턴을 제작했을 뿐이었다.

그래서 다시 한번 유저 스터디를 진행했다. 역시나 울산시각장애인복지관에 근무하시는 시각장애인 사회복지사님이 도움을 주셨다. 3d 프린터로 만든 7개의 카드들을 가져가 조연을 구했다.

그리고 30분의 인터뷰를 통해 받은 피드백은 이렇다.

1. 카드의 패턴이 너무 추상적이다. 시각장애인은 지능이 낮기 때문에 추상적인 패턴으로 이야기를 꾸며낼 수 없다. 따라서 좀 더 단순하고 상징적인 패턴을 사용해라.
2. 패턴이 너무 복잡하다. 좀 더 간단하게, 그리고 간격을 더 띄워라.
3. 카드 사이즈는 적당하다.
4. 게임 설명서에 QR코드를 사용하는 방식은 규칙을 배우는 데 너무 많은 시간이 걸린다. 시간이 많이 걸리는 것을 원하지 않는다. 차라리 규칙을 단순하게 만들어 누군가가 설명하기 쉽고, 또 배우기도 쉽도록 하는 것이 더 적절하다고 생각한다.

Concept 2

#시각장애인 #재미있는 #간단한 #DiXit

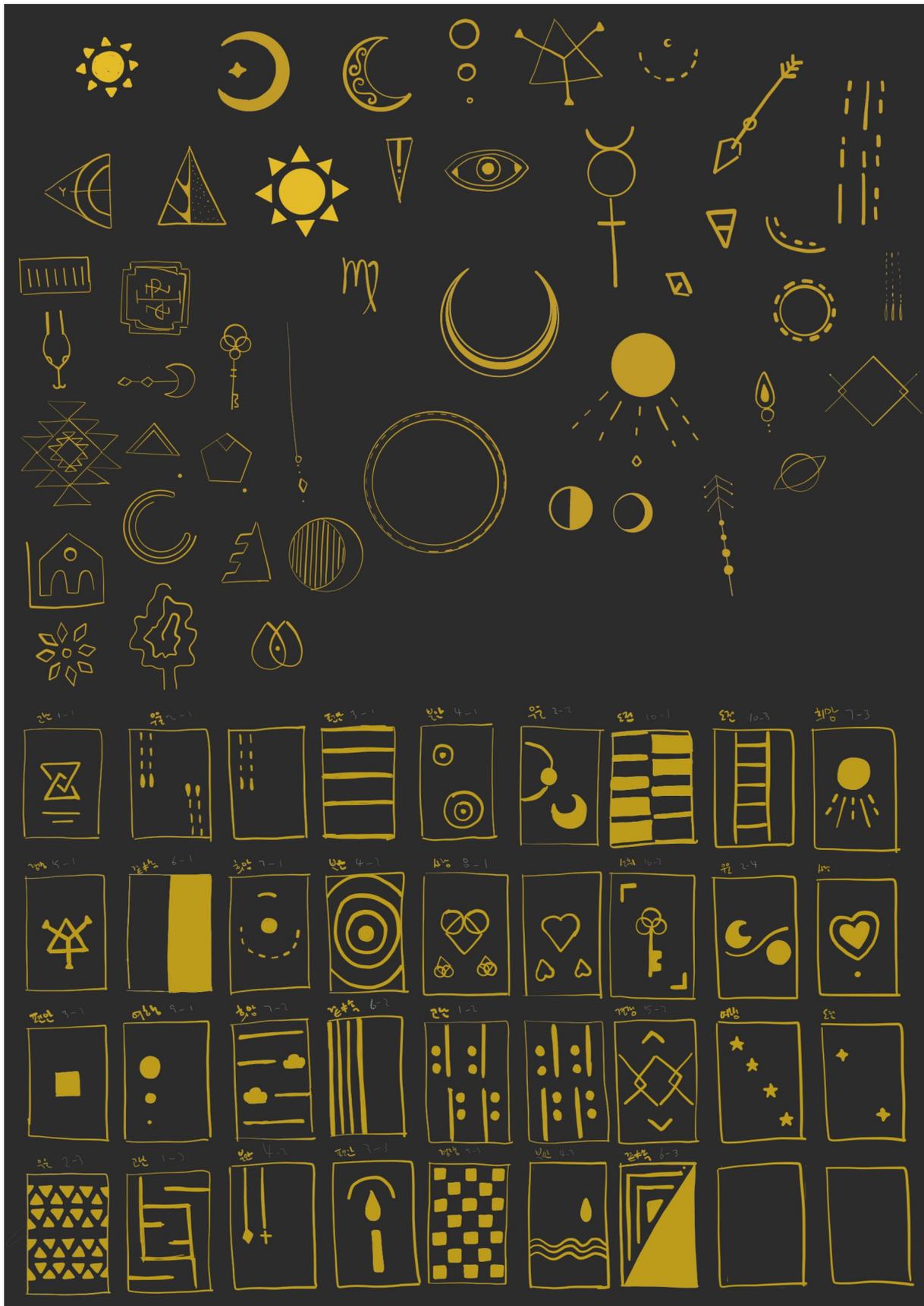
#시각의_촉각화 #패턴카드 #상징적인 #단어_키워드

상징적이고 간단한 패턴을 만들기 위해 키워드를 다시 추출해야 할 필요가 있었다. 한 개의 카드에 두개가 아닌 하나의 키워드를 사용해야 했고, 감정 키워드뿐만 아니라 다른 키워드 또한 필요했다. 앞서 DiXit으로부터 추출한 표에서 5개의 긍정적인 단어와 5개의 부정적인 단어, 총 10개의 키워드를 다시 추출했다.

고난, 여행, 안정감, 희망, 불안함, 우울, 성취, 가면, 사랑, 경쟁

키워드를 패턴화하는 과정에서 DiXit의 일러스트 카드를 단순화하거나 참고했다. 상징적인 패턴에 대한 참고자료를 많이 찾아보고, 패턴 스케치를 진행했다.

Pattern Sketch



Surin Ahn

Final User Study

최종 완성된 프로토타입을 가지고
울산시각장애인복지관에 가서 직접 게임을 해 보았다.
울산시각장애인복지관에 근무하시는 시각장애인
복지사님 두 분, 시각장애인이 아닌 복지사님 한 분,
그리고 UNIST에 재학중인 학생 한 명. 총 네 명의
플레이어가 보드게임을 진행했다.

다음은 직접 보드게임을 플레이 해본 후의
플레이어들에게서 받은 피드백 전문이다.

1. 시각장애인 사회복지사 a

재미있는 게임을 개발해 주셔서 감사합니다.
상대방의 생각을 읽고 나의 생각을 표현할 수 있게
한다는 점에서 재미있는 게임이라고 생각을 합니다.
다만 우리나라는 아직까지 자기의 생각을 남들에게
이해시키거나 밝히는 것에 대해서 부끄러움을 아직
많이 타잖아요. 그런 면에서 (보드게임 SPECTAC이)
조금 정착이 필요하지 않을까 생각을 해봅니다.
고생하셨습니다.

2. 시각장애인 사회복지사 b

방금 게임에 간단하게 참여해봤는데 재미있었습니다.
제 차례가 되었을 때, 카드를 만져보고 무엇을
연상해야 할까 고민을 좀 많이 하긴 했는데 게임을
할수록 상상력이나 창의력에 도움이 많이 되지
않을까 그런 생각을 했습니다. 상대방의 설명을
듣고 나름대로 상대방의 상상력을 맞춰보고 하는
게 재미있었습니다. 게임이 정착이 되면 나름대로
관심을 것 같습니다.

3. 시각장애인이 아닌 사회복지사 c

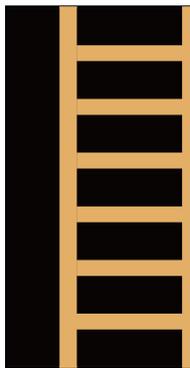
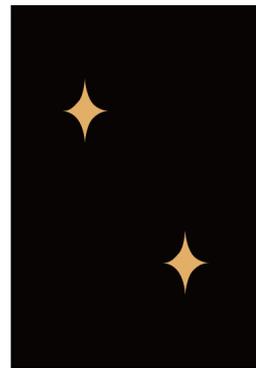
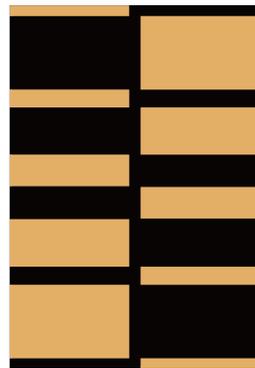
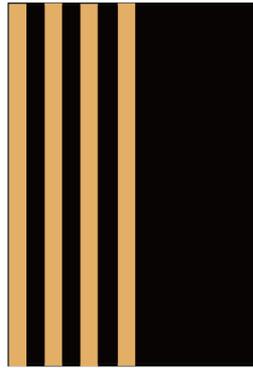
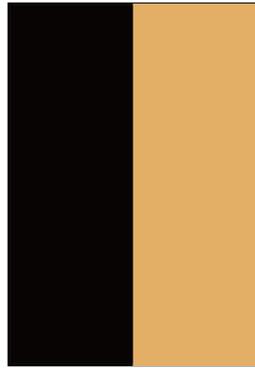
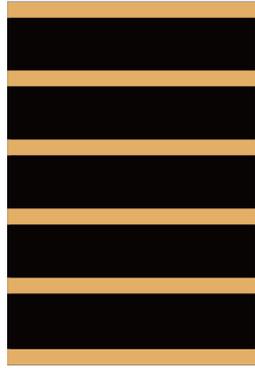
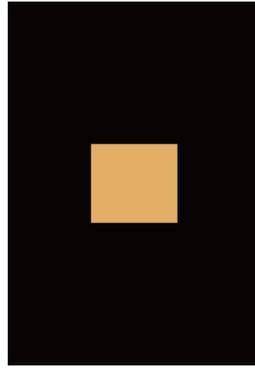
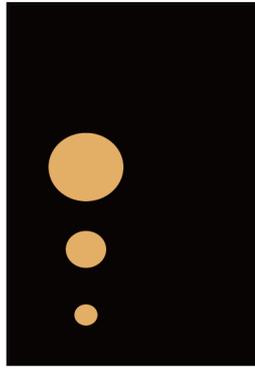
게임을 해 봤는데, 저는 일반인이기 때문에 (카드의 패턴이) 다 보였지만 게임을 하다 보니까 저희가 생각하는 거랑 시각장애인이 생각하는 거랑 큰 차이가 없다고 생각했습니다. (카드의) 그림도 잘 표현이 되어있었고 설명도 잘 해주셔서 처음에는 생소했는데 하다 보니까 게임을 익히게 되었고, 제 나름대로 상상도 하게 되었고, 추리도 하게 되었고 재미있었습니다. 그래서 (보드게임 SPECTAC이) 널리 보급이 된다면 감각이나 이런데 많이 도움이 될 것 같습니다. 재미있었습니다.

4. UNIST 재학생 d

오늘 보드게임을 직접 시각장애인 분들과 게임을 진행해보았는데요, 생각보다 진행이 잘 될 수 있을까 솔직히 염려를 했지만 문양이 잘 표현이 되어있고 하다 보니까 잘 되는 것 같았습니다. 그래서 (보드게임 SPECTAC이) 조금 더 개발이 되고 많이 보급이 된다면, 실제로 많이 사용해볼 수도 있지 않을까 기대를 조금 더 할 수 있게 되었습니다. 꽤 재미있었습니다. 게임 개발해주셔서 감사합니다.

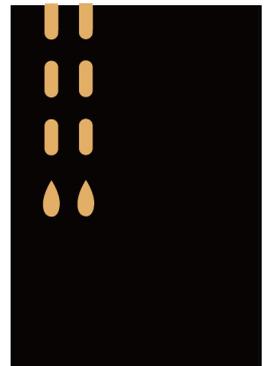
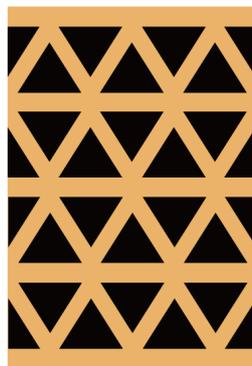
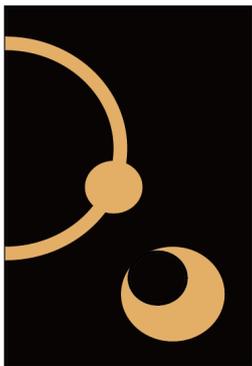
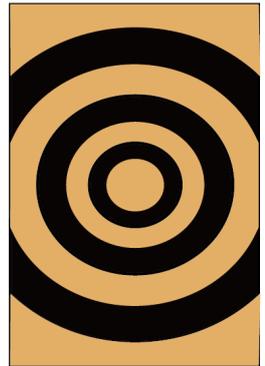
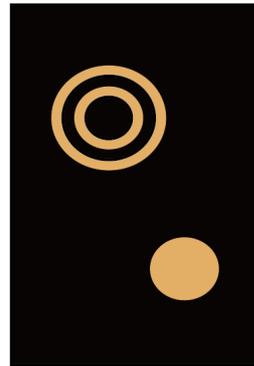
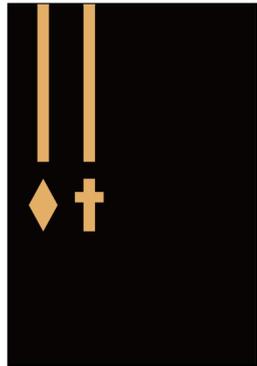
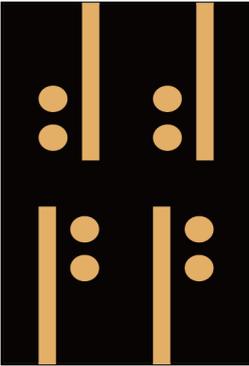
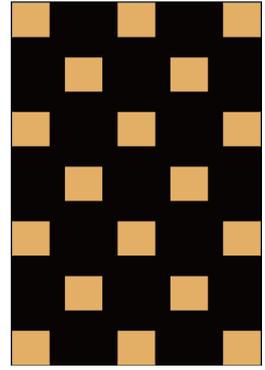
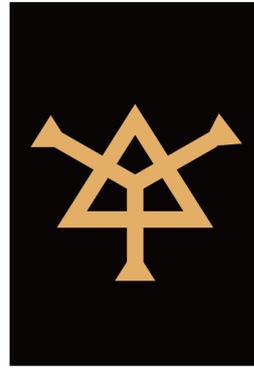
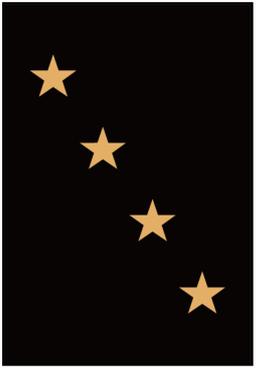


Design Development



왼쪽 윗줄부터 차례로
사랑, 여행, 경쟁, 안정감, 고난,
희망, 가면, 불안함, 성취, 우울

Surin Ahn

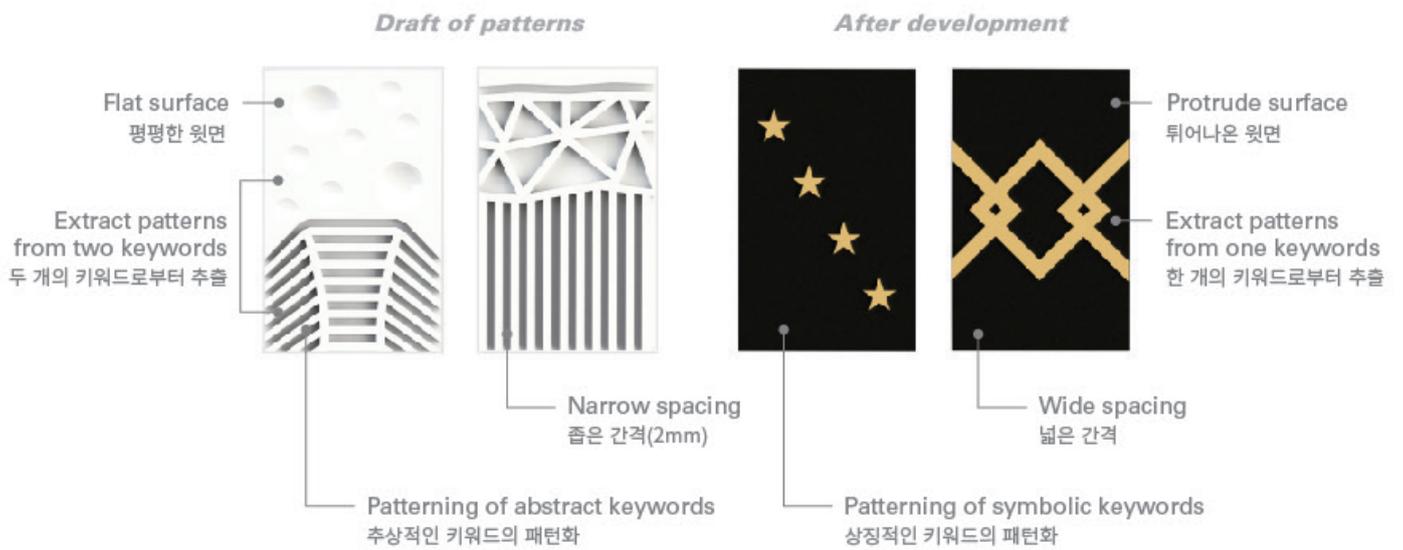


Function 시각과 촉각의 차이를 줄이고, 시각장애인의 수월한 스토리텔링을 위해 상징적이고 간단한 패턴을 사용했다. 또한, 카드의 패턴에 요철을 주어 촉각으로도 문제 없이 카드의 패턴을 읽을 수 있도록 했다.

카드의 배경 색으로는 검정색, 패턴 색으로는 금색을 사용했다. 패턴의 색을 한가지의 색으로 통일함으로써 시각장애인이 아닌 사람들이 패턴을 인식하고 해석함에 있어서 시각장애인과 다르지 않도록 했다.

Interaction 유저들은 카드의 패턴 모양이나 요철을 이용해 패턴을 읽고, 그에 대한 스토리텔링을 한다. 적당한 난이도로 이야기를 꾸며내는 것과, 이야기꾼의 생각을 유추해 토큰을 많이 가져가 점수를 많이 얻는 것이 이 보드게임의 관건이다.

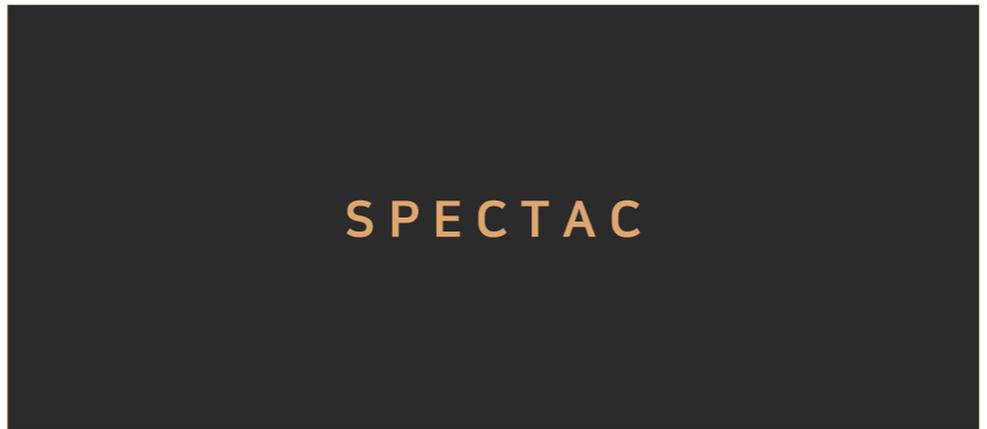
초기 카드 디자인과 최종 카드 디자인 비교



Prototype 2

Pattern Sketch

SPECTAC 본다는 뜻의 라틴어 'spectus'와 만진다는 뜻의 'tactus'의 합성어이다.

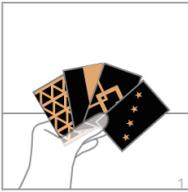


SPECTAC

게임 설명서

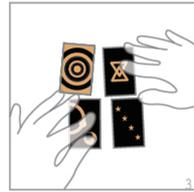
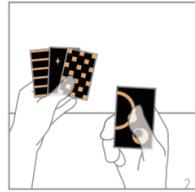
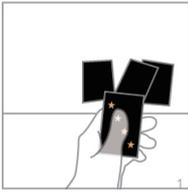
- ▶ 게임 연령 : 8세 이상
- ▶ 게임 인원 : 4-5명
- ▶ 게임 시간 : 30분
- ▶ 게임 구성 : 카드 30장, 토큰 30개

▶ 게임 준비



1. 각 플레이어는 카드를 잘 섞어 각각 카드 네 장씩 나눠 갖습니다. 이때, 나눠 가진 카드는 자신만 볼 수 있도록 합니다.
2. 각자 카드를 나눠 가지고 남은 카드는 뒤집어서 한쪽에 놓습니다.

▶ 게임 방법



1. 차례대로 돌아가면서 한 사람씩 이야기꾼이 됩니다. 이야기꾼은 손에 든 카드 중 한 장을 선택해 그 카드에 대해 단어, 문장, 영화나 노래 제목 등을 이용해 자유롭게 설명합니다. 이야기를 할 때, 난이도를 잘 조절해 소수의 플레이어가 자신이 설명한 카드를 맞히도록 하는 것이 이야기꾼의 목표입니다.
2. 다른 플레이어들은 손에 든 카드 가운데 이야기꾼이 설명한 내용과 가장 어울리는 카드를 선택해 내려놓습니다.
3. 플레이어들은 카드를 보거나 만지면서 이야기꾼이 설명한 카드가 무엇인지 추측합니다. 펼쳐진 카드 가운데 이야기꾼이 낸 카드를 맞히는 것이 다른 플레이어들의 목표입니다.
4. 한 턴이 끝나면, 사용한 카드는 치우고 새 카드를 한 장씩 가져와 손에 든 카드를 네 장으로 만듭니다. 만약 카드 더미에 카드가 없다면 그냥 진행합니다.
5. 이야기꾼의 왼쪽에 있는 사람이 새로운 이야기꾼이 되어 위와 같은 방법으로 다음 차례를 진행합니다.
6. 각 플레이어의 손에 든 카드가 두 장이 되었을 경우, 게임은 종료됩니다.

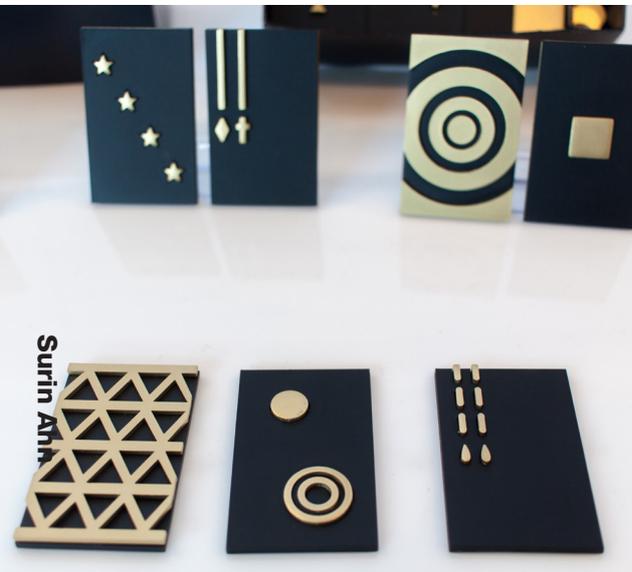
▶ 점수 계산

1. 이야기꾼이 낸 카드를 모두 맞히거나 아무도 맞히지 못하면, 난이도 조절에 실패한 것이 됩니다. 따라서 토큰을 얻지 못하고 나머지 플레이어는 모두 토큰을 한 개씩 획득합니다.
2. 위의 경우가 아니라면 이야기꾼이 낸 카드를 맞힌 사람과 이야기꾼은 각각 토큰을 두 개씩 획득합니다.

▶ 게임 종료

게임이 종료되었을 때, 들고 있는 토큰의 수가 가장 많은 플레이어가 승리합니다.

교내 졸업 전시회 & 서울 디자인 페스티벌





Conclusion

이 프로젝트를 통해 점자를 모르는 시각장애인과 시각장애인이 아닌 사람들이 함께 즐길 수 있는 보드게임을 만들고자 했다. 시각장애인을 위한 보드게임은 시중에 있지만, 점자를 모르는 사람들은 그 보드게임을 할 수 없다. 점자를 읽을 수 있는 시각장애인의 비율은 12.4%로 매우 적기 때문이다.

프로토타입 초안으로 유저 스터디를 했고, 문제점을 발견해 패턴을 개선했다. 시각장애인은 수월한 스토리텔링을 위해 상징적이고 간단한 패턴을 원했다.

SPECTAC은 보드게임 ‘DiXit’을 모티브로 디자인했다. DiXit의 게임 판과 게임 말, 숫자 토큰 등 시각적으로 즐거움을 주는 구성품들은 간소화하거나 생략했고, 일러스트 카드는 패턴 카드로 대체해서 시각장애인들이 게임을 즐기는 데에 무리가 없도록 했다.

더하여 시각과 촉각의 차이를 줄이기 위해 간단한 상징과 추상적인 패턴을 이용해 카드를 만들었다. 또한 카드의 패턴에 요철을 주어 촉각을 이용해서도 문제 없이 카드의 패턴을 읽을 수 있도록 했다. 그리고 카드의 배경 색으로 검정색을, 패턴 색으로는 금색을 사용했다. 패턴의 색을 한가지의 색으로 통일함으로써 시각장애인이 아닌 사람들이 패턴을 인식하고 해석함에 있어서 시각장애인과 다르지 않도록 했다.

프로젝트에서 제일 아쉬웠던 점은 시간이 부족해서 최종적인 결과물을 끝까지 완성해내지 못한 점이다. 전시를 하기 위해서 필요한 다른 요소들을 계산에 넣고 있지 않다가 나중에 깨달아 버려서, 시간 분배를 잘하지 못했고 결국 패턴 카드를 반 밖에 완성시키지 못했다.

또한 패턴을 만드는 것에 있어서도 한계점이 많았다. 나는 패턴 디자인을 해본 적이 없었고, 그렇기에 패턴을 갑자기 만들어보려고 하니 맨땅에 헤딩을 하는 느낌이 계속해서 들었다. 물론 온갖 곳에서 참고 자료들을 많이 보기는 했지만 결국 시간에 쫓겨서 패턴 디자인이 나왔고, 그렇기 때문에 내가 만든 패턴을 볼 때마다 어딘가 부족하게만 느껴지고 마음에 들지 않았다.

그리고 앞으로 나에게 SPECTAC을 더 발전시킬 기회가 있다면, 패턴을 발전시키는 것에 그치는 것이 아니라 패턴에 다양한 재료를 사용함으로써 촉각적인 느낌을 더하고 싶다. 그렇게 된다면 플레이어들로부터 더 풍부한 이야기가 나올 수 있을 것이다. 또한 보드게임을 더 확장시켜서 시리즈로도 만들어보고 싶다. 예를 들어 SPECTAC-동물.ver이라면 패턴의 모양이 모두 동물과 관련된거나 하는 식으로 말이다.

Insight

처음 프로젝트를 시작할 때 제일 크게 초점을 맞춘 부분은 바로 이것이다.

시각장애인을 위한 게임이 아닌, 시각장애인이 아닌 사람들이 시각장애인을 조금만 배려하면 다같이 함께 할 수 있는 게임을 만들어보자.

울산시각장애인복지관으로 인터뷰를 갔을 때도 복지사님이 ‘시각장애인을 위한’ 제품은 사용하고 싶지 않다고 하셨다. 그랬기에 초반에 방향을 잡지 못하고 굉장히 방황했었다. 시각장애인과 시각장애인이 아닌 사람의 그 중간 어딘가 합의점을 찾는다는 것이 생각보다 쉽지 않았기 때문이다. 아이디어가 생각나도 항상 시각장애인이거나 시각장애인이 아닌 사람 중에 한 그룹은 만족하지 못하는 아이디어였기 때문에 번번히 초반으로 되돌아가고, 또 되돌아갈 수 밖에 없었다.

또한 앞에서 방황하는 데에 시간을 많이 써 버리는 바람에 정작 패턴 디자인은 그만큼 신경 쓰지 못했다. 그래서 어딘가 부족하고 개선이 필요해 보이는 패턴들이 탄생했지만, 이걸 차차 고쳐나가면 되겠지!

하지만 결론적으로, 내가 만든 게임을 시각장애인과 시각장애인이 아닌 사람들이 같이 재미있게 게임을 하는 모습을 볼 수 있었다. 복지사님께서 자기가 말해준 내용들을 다 반영해서 고쳐왔다고 칭찬도 해주셨다. 또 복지관에 있는 다른 시각장애인들을 위해서 전시가 끝나고 보드게임을 기증해 줄 수 없겠냐는 제안도 들었다. 이것만으로도 내 1년의 시간이 헛되지 않는다고 생각한다.

몰라! 결과야 어찌되었건 나한테는 지금까지 내가 진행했던 프로젝트 중에 가장 애정이 가고 만족스러웠던 프로젝트였다!

결론적으로 만족!

그럼 땡!

Epilogue

Surin Ahn



“졸업 전시를 준비하면서 혼자 생각할 때는 뽕족한 아이디어가 떠오르지 않던 것도 친구들이랑 얘기하다가 좋은 아이디어가 많이 나와서 도움을 많이 받았어요.”

자신만의 디자인 원칙이 있나요?

저는 그냥 그때그때 제가 하고 싶은걸 하는 편인 것 같아요. 저만의 원칙을 찾아가려고 노력 중이죠.

어떻게 긴 시간 동안 포기하지 않고 작업을 하며 졸업 전시를 진행할 수 있었나요?

사실 저는 커리큘럼상 굳이 창의디자인2를 듣지 않아도 되었었어요. 그래서 창의디자인2를 시작하기 직전까지도 졸업전시를 해야 하는가에 대해 굉장히 많이 생각했던 것 같아요. 졸업전시를 하게 되면 시간을 많이 쏟아 부어야 하기 때문에 계속 고민했죠. 결국 졸업전시를 하기로 했는데, 그 이유는 창의디자인1 수업에서부터 진행되었던 제 프로젝트에 대한 애정이 있었고 그래서 결과물을 더 발전시키고 끝까지 완성시켜보고 싶다는 생각이 들었기 때문이에요. 그리고 전시를 직접 기획하고 실현시킨다는 것이 쉽게 할 수 없는 경험이기도 하니까요. 제가 좋아하는 주제로 애정을 가지고 진행했기 때문에 긴 시간 동안 포기하지 않고 작업할 수 있었던 것 같아요.

목업 제작은 어떻게 진행했나요?

사실 저는 원래 목업 제작을 맡길 생각이었어요. 그래서 주말에 서울에 올라가 방산시장에서 업체들을 직접 발로 뛰며 컨택까지 했었어요. 결론적으로는 소량 제작이었기 때문에

가격이 많이 비싸기도 했고, 제가 혼자 재료를 사서 진행할 수 있는 범위라고 생각했어요. 물론 잘못된 생각이었죠. 시간이 생각보다 많이 들고 하나부터 열까지 다 소위 말하는 노가다였기 때문에 목업을 맡긴 친구들이 전시 디스플레이나 포스터 등 다른 곳에 신경을 쓸 때 전 밤새 사포질을 해야 했어요. 결국 완성시키지도 못했구요. 하지만 덕분에 비용은 생각했던 것만큼 많이 들지 않았어요. 비용이나, 시간이나 자신이 더 중요하게 생각하는 것에 초점을 맞춰서 선택하면 될 것 같아요!

교수님의 피드백에 대처하는 노하우가 있나요?

교수님 세 분이 피드백 해 주시는 방향이 다 달랐어요. 한 교수님은 사각형으로 만들라고 하시고 다른 교수님은 동그라미로, 또 다른 교수님은 세모로 만들라고 하셨죠. 그 사이에서 자신의 주관을 굽히지 않는 것이 중요하다고 생각해요. 저는 사실 초반에 주관 없이 교수님이 하라는 대로 했었어요. 하지만 세 분의 피드백을 모두 수용하다 보니까 제 프로젝트의 방향성을 잃어가는 느낌이었죠. 교수님의 피드백을 수용하되, 거기에 너무 의존하지 말고 자신의 주관을 지켜나가면서 프로젝트를 진행하면 더 좋은 결과물을 얻을 수 있을 것이라고 생각해요. 추가로 교수님 피드백뿐만 아니라 같이 졸업 전시를 준비하는 친구들과 얘기하는 시간을 많이 가지며 피드백을 듣는 것도 좋은 것

“졸업 전시라는 같은 목적 하나로 묶인 친구들이니 쑥스러워 하지 말고 같이 피드백도 주고받고 동기부여도 받아보라고 말하고 싶어요.”

같아요. 실제로 졸업 전시를 준비하면서 혼자
생각할 때는 뽀족한 아이디어가 떠오르지 않던
것도 친구들이랑 얘기하다가 좋은 아이디어가
많이 나와서 도움을 많이 받았었어요.

작업하면서 레퍼런스는 어디서 찾았고, 어떻게 작품에 녹여냈나요?

저는 Pinterest 사이트와 논문들을 참고했어요.
Pinterest로는 색 조합이나 패키지, 재질, 패턴
등을 참고했고 논문은 패턴과 감정의 관계에
대해 많이 찾아봤어요. 교수님께서 추천 해 주신
Designing Programmes라는 책도 참고하려고
주문했는데, 해외배송이라 졸업 전시가 얼마
남지 않았을 때 도착해버려서 실제로 도움을
받지는 못했어요. 레퍼런스들을 최대한 많이
찾아보고 저만의 디자인으로 바꿔보려고 노력을
많이 했어요.

특별히 기억에 남는 에피소드가 있나요?

카드 목업을 직접 아크릴과 3D 프린터를 이용해
진행했기 때문에 3D 프린터를 거의 일주일 동안
하루종일 돌렸어요. 많은 시행착오가 있었죠.
한 번에 카드 여러 개를 뽑으려고 했다가 다
휘어버려서 몇 시간짜리를 다시 뽑은 적도
있었고 무엇보다 노즐이 계속 막혀서 하루에
3-4번 정도씩 노즐을 뚫은 적도 있어요. 너무
급해서 친구 랩실에 있는 3D 프린터를 빌려서
뽑은 적도 있죠. 심지어 당시에 말을 한번도

안 해 본 친구에게 노즐을 뚫겠다고 라이터를
빌렸다가 사용법을 몰라서 다시 돌아가 도움을
청한 적도 있어요. 지금이야 에피소드로 이렇게
풀어낼 수 있지만, 당시에는 졸업 전시 자체보다
3D 프린터 때문에 스트레스를 많이 받았던 것
같아요.

앞으로의 진로는 어떻게 되나요?

원래 졸업 전시가 끝나고 졸업을 해야 했지만
진로 고민으로 한 학기 유예를 했어요. 학교에서
시키는 디자인만 하다 보니까 할 수 있는 건
있지만 좋아하는 디자인이 무엇인지에 대해서
고민하는 시간이 필요했어요. 그래서 진로
고민은 아직 현재진행형이에요!

마지막으로 덧붙이고 싶은 말.

같이 졸업 전시를 하는 친구들을 활용하라고
말하고 싶어요. 친하던 친하지 않던 1년 동안은
같은 길을 걷고 있는 파트너이기 때문에 친하지
않은 친구들이랑도 같은 공간에서 밤새서 같은
작업을 하는 것만으로도 많은 의미가 되었던 것
같아요. 저는 초반에 원래 알던 친구들이랑만
얘기했는데 그게 지금 생각해보면 시야를 많이
넓히지 못한 것 같아서 많이 아쉽더라고요. 졸업
전시라는 같은 목적 하나로 묶인 친구들이니
쑥스러워 하지 말고 같이 피드백도 주고받고
동기부여도 받아보라고 말 하고 싶어요!

Reference

pp.07, 11, 13

Dixit

<https://www.libellud.com/dixit/?lang=en>

** All other visual contents were created by Surin Ahn, the author of this issue.*

UNIST ID Chronicles 2019 was designed by 이승훈 and supervised by Prof. 이경호.
Published in 2020 containing the 2019 undergraduate degree show at Ulsan National
Institute of Science and Technology Industrial Design. ID Chronicles 2019 was successfully
printed out by the support of Prof. 이경호.



Surin Ahn
SPECTAC

UNIST Industrial Design Chronicles 2019