

이세계 용사들

팀명 : 리멤버

참여학생 : 김준영 김수호 김진호 정기환

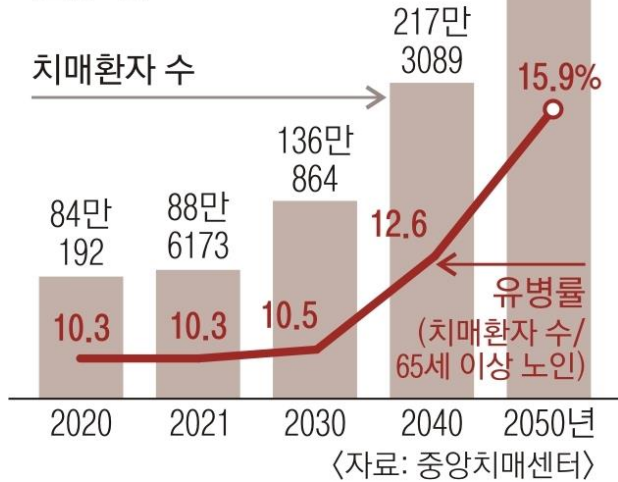
과제 개요

- 과제 명 : **이세계 용사들**

- 최근 노인 치매환자와 우울증 환자 증가

65세 이상 치매환자(추정) 302만 3404

(단위: 명)



치매



우울증

개발 필요성

출처 브라보라이프 > 게임

시니어, 게임하면 더 건강해진다... "노화·치매 예방에 80노인 꿈 꾸게까지"

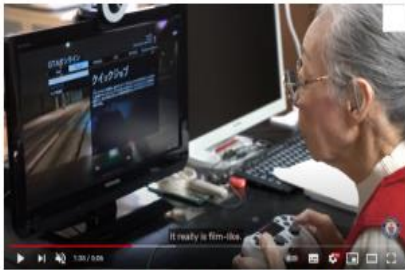
기사입력 2021 07 09 18:29 기사수정 2021 07 09 18:46



일본에서 기네스북에 오른 최고령 '이것' 유튜버가 탄생했다. '이것'은 은퇴 뒤 치킨 일상에 활기를 불어넣고, 치매와 노화를 방지하는 효과도 있다. 우리보다 16년 먼저 초고령사회에 접어든 일본에서는 '이것'이 고독사와 같은 사회문제의 해결책으로도 주목받고 있다.

'이것'은 바로 온라인 게임이다. 국내에서는 게임이 섣달을 비롯해 각종 규제 도입으로 찬밥 취급을 받고 있다. 하지만 노인도 게임이 잠깐이면 시선은 달라진다.

최근 일본에서는 노인도 게임을 연결시켜 고령자 문제를 해결하려는 움직임이 나타나고 있다. 게임기를 접은 채 행복해지는 일본 노인 사례를 소개한다.



▲ 세계 최고령 게임 유튜버인 모리 하리코 할머니가 온라인 게임을 즐기고 있다. (기네스북에도 공식 유튜브 영상 등록)

게임은 아흔 살 할머니를 꿈꾸게 한다

지난해 5월 일본 치바현에서 모리 하리코 할머니가 세계 최고령 게임 유튜버로 기네스북에 등재됐다. 1930년 2월 18일생인 모리 할머니 나이는 올해로 91세. 할머니는 직접 운영하는 유튜브 채널 '게이머 할머니(Gamer Grandma)'로 구독자 51만 명과 소통하고 있다.

게임에 대한 할머니 사랑은 40년 전에 시작했다. 자녀들이 게임하는 모습을 보고 "아이들만 가지고 노는 건 공평하지 않다"고 생각했을 정도로 게임의 매력에 푹 빠졌다. 처음엔 아무도 보지 않는 곳에서 몰래 즐겼던 게임이, 수영과 뜨개질을 채우고 지금까지도 할머니 곁을 지키는 남편형 취미가 됐다.

브라보 인기기사

1. 등원서 미뿔던 길고 찬란한 시간, 광복가를 여행
2. 현장에서 문 뚫고 영혼유아 "희생 강요 없어"
3. 아이들을 떠돌을 원성하는 만능 조각 '영혼유아'
4. 내게 알던 난 못만은 이혼녀에 학을 댄다면
5. 1세대 여성 임원, 윤여순의 우이한 약진

미래생애의 지진, 제2인생의 열매
브라보 마이 라이프
 정기구독하세요.
 구독문의 02779-2660

브라보 추천기사

1. 다가온 김장철, 미리 '빨리' 수습 피하러!
2. 복잡한 상호 작용 주피 없는 선택법은?
3. 하룻밤 공저법 반박으로, 청정

'컴퓨터게임'이 노인치매에 미치는 영향

편집팀 / 기사승인 : 2009-12-11 16:20:20



가톨릭대학교 의정부성모병원 가정의학과 염근상 교수



치매는 뇌의 신경세포가 대부분 손상돼 기억, 판단 및 사회생활 전반에 걸쳐 장애가 생기는 대표적인 신경정신계 질환이다.

즉 정상적으로 성숙한 뇌가 후천적인 외상이나 질병 등 외인에 의해서 기질적으로 손상돼 지능, 학습, 언어 등의 인지기능과 고등정신기능이 감퇴하는 복합적인 임상증후군을 일괄해 지칭한다.

치매는 흔히 혼동되는 건망증 즉 뇌의 신경회로에 이상이 생겨 기억력이 떨어지는 것과는 달리 여러가지 원인 때문에 뇌의 신경조직이 손상되는 병이다.

따라서 일단 치매에 걸리면 약물치료나 비약물적 치료 등에 대한 반응이 완전치 못한 것이 사실이므로 가장 좋은 치매 치료법은 결국 예방인 것이다.

주위에서 보면 흔히들 하는 게임으로 화투를 많이 한다. 일단 셈을 하고 판단하고 분석하면서 두뇌를 활동시키기 때문이다. 이런 면에서 화투는 치매 예방에 긍정적으로 볼 수 있다.

개발 필요성

HOME > 헬코스페셜 > 잠망경

게임으로 우울증 치료 ... 美 아킬리 'AKL-T03', 임상서 효능 입증

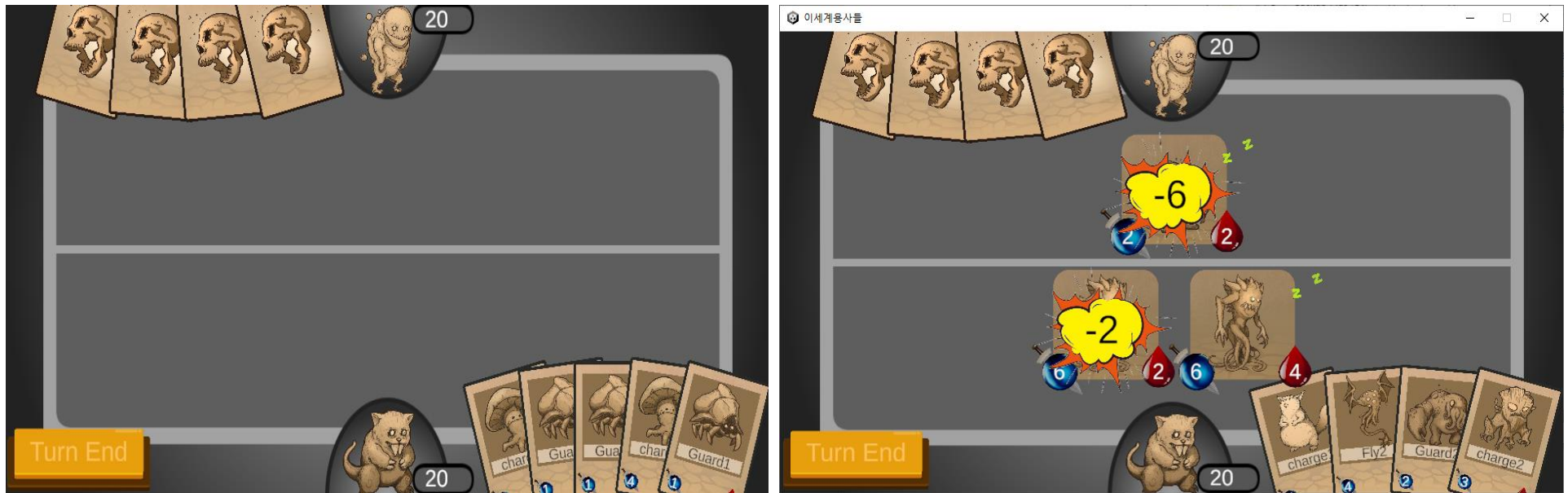
임상 결과, 전반적인 인지 기능 상당히 개선돼

주 5일, 하루 약 25분 게임하는 우울증 치료 방법

이충만 | admin@hkn24.com | 승인 2022.04.14 16:21 | 댓글 0

과제 결과

- 개발 결과물



과제 결과

- 개발 결과물

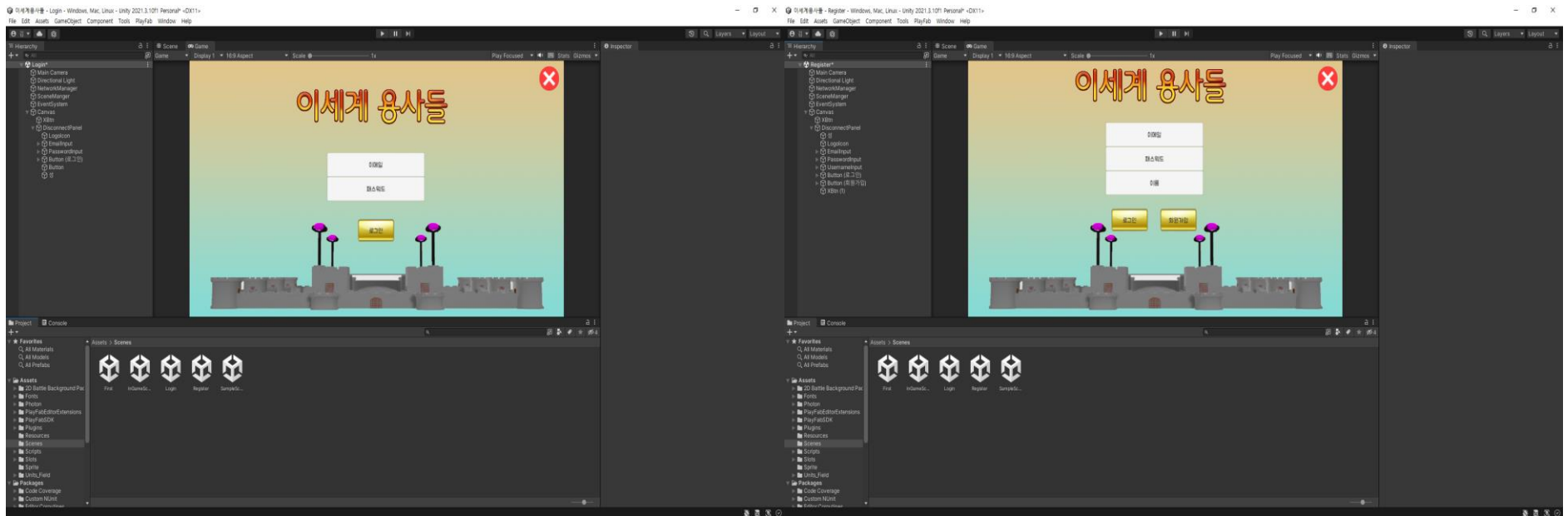


개발 내용

- 개발 내용 및 계획대비 성과

PlayFab 사용하여 로그인 및 회원가입 DB 작성

- 사용자 정보를 받아 플레이어의 진행 현황과 향후 추가될 사항을 입력 받기 위해 작성

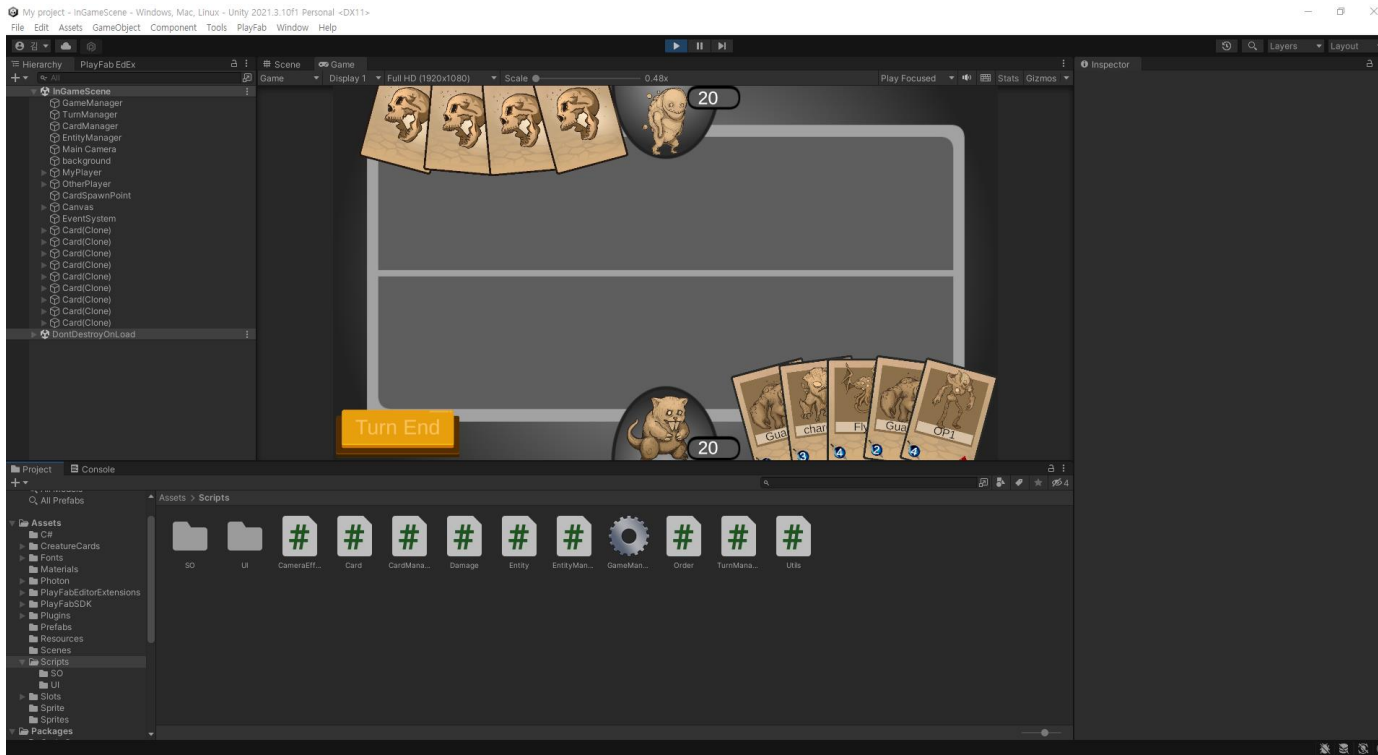


개발 내용

- 개발 내용 및 계획대비 성과

1. 카드 시스템(드로우, 소환, 턴)

2. 전투(Player, Entity) 시스템



제품 특성

- 유사 제품

AKL-T03(EndeavorRx)

- 우울증 치료 게임
- ADHD 치료 게임
- 레이싱 게임 방식



- 차별성(차이)

- 카드 게임 방식
- 치매와 우울증 예방



결과물 및 향후 계획

- 과제수행 결과

- 컴퓨터와의 수 싸움을 함으로써 두뇌활동을 유도하여 우울증과 치매를 예방하는데 효과를 기대할 수 있다.

- 향후 계획

- 덱 생성 시스템 추가
- 튜토리얼 추가
- 보유 카드 확인하는 시스템 추가
- 카드 종류 추가
- 상점 추가
- 일시 정지

활용

- **결과물 활용**

- 디지털 치료제로 사용하여 치매 예방과 우울증 증상 완화

References

- 참고문헌

- Unity용 PlayFab SDK 설치

- <https://learn.microsoft.com/ko-kr/gaming/playfab/sdks/unity3d/installing-unity3d-sdk>

- 팝플같은 온라인 커뮤니티 게임만들기 | 포톤PUN2+PlayFab

- https://www.youtube.com/watch?v=_1pEINp5qcs

- 플레이팩 로그인 회원가입  | PlayFab

- <https://www.youtube.com/watch?v=yCflzCHOM-k&list=PL3KKSXoBRRW14-AYuFurtiDuYqfSPf1zQ>

- Unity 오류 'Extensions'에 'ToStringFull'에 대한 정의가 없습니다.

- <https://forum.photonengine.com/discussion/16741/unity-error-error-cs0117-extensions-does-not-contain-a-definition-for-tostringfull>

- Unity 종료, Quit, Exit 관련

- <https://202psj.tistory.com/1341>

References

- **참고문헌**

- 하스스톤 유니티 튜토리얼 #0 인트로

- https://www.youtube.com/watch?v=0_QHzyXVrJ0&list=PL3KKSXoBRRW0RVfemPWsfq9uLlxyRHjN&index=1

- 하스스톤 유니티 튜토리얼 #1 카드 정렬

- <https://www.youtube.com/watch?v=Xo7EEegTUfE&list=PL3KKSXoBRRW0RVfemPWsfq9uLlxyRHjN&index=2>

- 하스스톤 유니티 튜토리얼 #2 카드 드래그

- <https://www.youtube.com/watch?v=zmv0doyQ9LY&list=PL3KKSXoBRRW0RVfemPWsfq9uLlxyRHjN&index=3>

- 하스스톤 유니티 튜토리얼 #3 엔티티 스폰

- <https://www.youtube.com/watch?v=witj4Y4bV9Q&list=PL3KKSXoBRRW0RVfemPWsfq9uLlxyRHjN&index=4>

- 하스스톤 유니티 튜토리얼 #4 (완결) 공격과 마무리

- <https://www.youtube.com/watch?v=CCrcPC6AUtA&list=PL3KKSXoBRRW0RVfemPWsfq9uLlxyRHjN&index=5>

References

- **참고문헌**

- 일러스트

- <https://kor.pngtree.com/>

- <https://www.flaticon.com/kr/>

- 텍스처

- <https://kr.freepik.com/vectors/textures>

- 아이콘 (코라니 TV의 하스스톤 유니티 튜토리얼 참고)

- <https://www.youtube.com/channel/UCqzWomWZKZUKOdT0sQdWFPO>

References

- 참고문헌

노인 10명 중 1명 ‘치매인데... 갈 길 먼 가족 간병인 지원

https://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20220922006014&wlog_tag3=naver

올해 우울증 진료 환자 100만명 넘을 듯... 상담도 급증

https://newsis.com/view/?id=NISX20211015_0001615346&cID=13102&pID=13100

컴퓨터 게임이 노인 치매에 미치는 영향

<https://mdtoday.co.kr/news/view/179578714171911>

시니어, 게임하면 더 건강해진다... 노화 · 치매 예방에 80 노인 꿈꾸게까지

https://bravo.etoday.co.kr/view/atc_view.php?varAtcId=12423

“5년 내 60세 이상 노인 80%가 게임 즐길 것”

<https://www.hankyung.com/it/article/2008050834478>

게임으로 우울증 치료 ... 美 아킬리 ‘AKL-T03’, 임상 서 효능 입증

<https://www.hkn24.com/news/articleView.html?idxno=326004>