

# 미래 청소년활동 가치혁신 D-청소년활동 전환 대국민 아이디어 공모전 제안서

## □ 공모분야

구 분		내 용
<input type="checkbox"/> 부문1	기존 청소년활동 진흥사업	<input type="checkbox"/> 정책사업 개선·신규 <input type="checkbox"/> 활동·정책 홍보
<input checked="" type="checkbox"/> 부문2	미래형 청소년활동(사업)	<input checked="" type="checkbox"/> 포스트코로나 시대에 요구되는 미래형 청소년활동(사업)

## □ 제안명

- 탄소 중립 웹 게임 챌린지

## □ 제안자

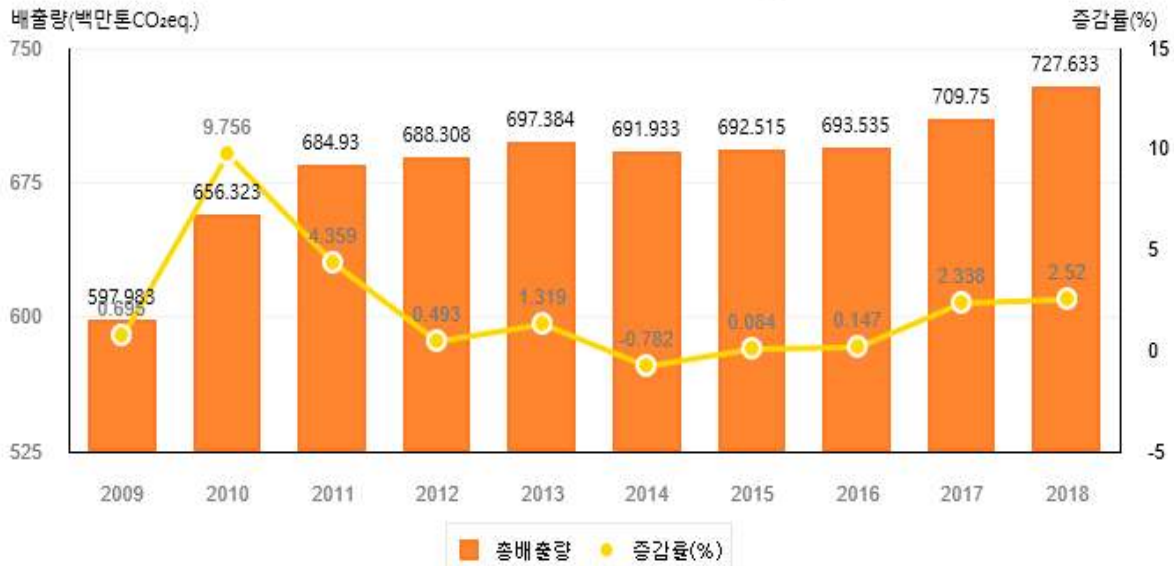
- 홍예림, 김우인, 김현빈, 오수연

## □ 제안개요

○ 해당 챌린지는 청소년의 탄소 중립 이슈 관심도를 높이기 위해 고안되었습니다. 게임 캐릭터의 하루 동안 나타나는 탄소 배출 사례와 탄소 배출량을 통해 게임 실행자에게 경각심을 일깨워줍니다. 또한, 웹 게임의 특성과 랭크 제도, 키트 발송 등을 통해 참여도를 높이고 해시태그 참여를 통해 홍보 효과를 이끌어냅니다.

## □ 제안배경 및 필요성

국가 온실가스 총배출량 및 증감률



출처 : 온실가스종합정보센터, 「2020년 국가 온실가스 인벤토리 보고서」

## ○ 현황 및 문제점

- 위 그래프에 나와있듯이, 2018년 국가 온실가스 총배출량은 727.6 백만톤 CO<sub>2</sub>eq.으로 1990년 대비 149.0%, 전년대비 2.5%(17.9백만톤CO<sub>2</sub>eq.) 증가하였습니다.

- 환경을 위한 캠페인, 생활규칙·개선방안이 알려져 있으나 먼 미래의 일이라 여겨져 실천되지 않는 것들이 많습니다. 물 낭비 줄이기, 전기 사용 최소화하기 등의 포괄적이고 와닿지 않는 표현 사용으로 실천이 등한시되고 있습니다.

- 의외의 곳에서 발생하는 탄소 배출의 예는 잘 알려져 있지 않다는 문제점이 있습니다. 탄소발자국 전문가인 마이크 버너스 리 랭커스터 대학교 교수는 이메일 한 통을 주고받는데 4g의 이산화탄소가 배출된다고 주장했습니다. 인터넷을 검색할 때도 0.2~7g, 간단한 SNS를 하나 남기는 데는 0.02g의 이산화탄소가 발생하며, 넷플릭스를 1시간 시청하면 탄소배출량이 36g(자동차 운전 200미터)라고 합니다.

## ○ 필요성

- 현재 청소년들의 환경오염에 대한 인식 수준은 북극곰, 지구온난화, 일회용품 등의 키워드에 집중되어 있습니다. 환경 문제를 더 원활하고 혁신적으로 극복할 방법은 미래세대인 지금의 청소년들에게 보다 구체적인 실천방안과 심각성을 전달하는 데에 있습니다. 따라서 게임을 즐겨 하고 게임에 대한 관심도가 높은 청소년들에게 좀 더 접근하기 쉬운 매체(ex. 웹 게임 등)로 탄소 중립에 대한 정보를 전달하는 것이 효과적일 것이라고 생각합니다.

## □ 개선·제안방안

### ○ 수혜 대상(범위)

- 청소년 기본법상 청소년(9세~24세)

### ○ 실시 방법

- 웹게임으로 제작합니다. 앱 설치 필요 없이 링크로 바로 접속이 가능하기 때문에 접근성이 향상됩니다

- 각종 SNS 매체에 챌린지 소개글(링크포함)을 게시하여 청소년들의 관심을 유도합니다. 게임을 플레이한 후 클리어할 시 SNS에 주최기관이 제시한 해시태그와 함께 인증 사진을 올리면 추첨으로 약 100명에게 '탄소 중립 화분 만들기 키트'를 발송합니다.

○ 실시 내용(게임 내용 포함)

- 24분 정도의 짧은 플레이타임으로 접근성을 높이고, 아기자기한 도트 캐릭터·배경을 이용합니다.

- 게임 주인공의 1시간을 1분으로, 하루를 24분으로 표현합니다. 빨리감기 기능을 사용해 주인공이 자는 동안의 시간을 단축시킵니다.

- 게임 안에서 지구에 해가 가는 행동을 했을 경우, 게임 환경의 기후가 나빠지게 됩니다. 예를 들면, 게임에서 주인공이 음식을 사 먹고 쓰레기를 버릴 때 까다로운 기준(ex. 페트병을 분리수거할 때 종이류에 버리거나 비닐 제거를 안 할 시 알림창 띄우기)을 넣습니다.

- 알림창을 띄우는 것 뿐만 아니라, 상단에 탄소 배출 게이지 바에 탄소 배출량을 표시합니다. 예를 들면, 영상 매체로 영화·드라마 등 영상 시청 시, 우측의 탄소 배출 게이지가 올라갑니다. 게임 주인공의 하루가 끝난 후에는 화면 중앙에 최종 탄소 배출량이 표시되고, 랭크가 측정됩니다.

(예시)

	활동 내용	선택지(이해를 돕기 위해 간략하게 기재)
00:00 ~ 07:00	숙면	매체를 종료하고 숙면 시, 변화 없음
		매체를 종료하지 않고 숙면 시, 탄소 게이지 증가
07:00 ~ 08:30	등교 준비 및 등교	등교 시 버스를 탈 경우, 탄소 게이지 증가
		등교 시 걸어가거나 자전거를 이용할 경우, 변화 없음 (단, 학교까지의 거리는 도보로 약 30분이라고 가정)
08:30 ~ 16:30	학교 수업	점심시간 등 음식물 쓰레기가 발생할 경우 이를 어떻게 처리하는지에 따라 탄소 게이지 변화
16:30 ~ 17:00	하교	등교 부분과 같음
17:00 ~ 18:00	저녁 식사	외식할 경우, 자차 이용 시 탄소 게이지 증가, 도보 이용 시 변화 없음
		집에서 식사할 경우, 식사 중 TV 시청, 휴대폰 사용 등의 행동 시 탄소 게이지 증가, 그 외 경우엔 변화 없음
18:00 ~ 21:00	공부	학교 수업 부분과 다른 사례로 설정하나, 비슷하게 설정함
21:00 ~ 24:00	여가 시간	영상 매체, 게임 등의 콘텐츠 이용 시 탄소 게이지 증가

○ 현행과 비교하여 개선되는 내용

- 현재 출시된 환경 관련 게임은 대다수가“환경오염이 일어나고 있으니 경각심을 가져야 한다”는 메시지를 전하는 데에 그치고 있다. 그러나 이 게임은 우리의 사소한 행동(ex. 이메일이 쌓이면 탄소가 배출됨)이 탄소 배출 등의 환경오염을 야기할 수 있다는,‘보편화된 상식이 아닌 정보를 전달’하는 데에 목적을 두고 있습니다.

## □ 기대효과

### ○ 청소년의 탄소 중립 실천동기부여

- 지구를 오염시키는 사소한 행동들까지 게임을 통해 알려줌으로써 우리가 잘 알지 못했던 탄소 중립 정보를 전달하고 실천할 수 있도록 도와줍니다.

- 게임이 우리 일상에서 익숙해지고 접근하기 쉬워진 만큼, 게임의 목적을 바꾸어 청소년들에게 환경의 소중함과 환경오염이 심해지고 있는 상황을 일깨워 줄 수 있습니다.

### ○ 청소년의 환경보호 의식 수준 향상

- 앞서 언급했던 '탄소 중립 화분 만들기 키트'를 통해 화분을 관찰하고 키우며 게임을 하는 순간 뿐만 아니라 일상생활에서도 환경보호에 대한 경각심을 가지고 이를 탐구할 수 있습니다.