One page paper

팀원
김나영 김민지 김태경 김휘열 이수민

WALKING Life

건강한 신체에 건강한 마음이 깃든다

01

배경

팬데믹 이후, 수많은 관계가 단절되면서 우울감을 느끼는 사람이 많다. 최근 집에서 많은 시간을 보내는 것이 우울증을 심화시킨다는 연구결과가 나왔다. 특히 대한민국 국민 10명 중 4명은 코로나19 이후, 우울함과 불안감을 느낀 적이 있다는 조사가 있다. 코로나 블루 원인으로는 '외출 및 모임 자제로 인한 사회적 고립감'이 32.1%로 가장 높은 비율을 차지했다.
하지만 Colorado 대학의 연구 결과에 따르면 자연에 노출되는 것이 우울증과 불안의 위험을 줄일 수 있다고 발표했다. 한 실험에서, 더 많은 야외활동을 한 우울증 환자 집단이 우울증과 불안이 현저히 감소했다고 밝혔다. 또한, Stanford 의과 대학에서는 야외활동을 하는 것이 우울증을 가라 앉히는데 도움이 되니 야외활동을 적극적으로 추천하고 있다.
현대인들의 우울증으로 인한 사회문제를 해결하기 위한 수단으로 '디지털 치료제'가 각광받고 있다. 약 처방과 함께 어플리케이션 접속 코드를 주는 것은 더 이상 미래 기술이 아니다. 현 과제에서는 게이미피케이션을 통해 야외활동을 유도할 것이다.

02

기존 한계

기존의 산책 어플은 딱딱한 UI 디자인과 단순한 경로 추천 기능밖에 없었다.

특징

앱 구현에 있어서, 어려운 기능이 필요하지 않고 간단한 위치 서비스 기능만 구현하면 앱을 제작할 수 있다. 사용자의 선택에 따라 결과가 바뀔 수 있는 '게임'의 속성을 이용했다. 이는 사람들로 하여금 큰 재미를 느낄 수 있게 하는 장치가 될 것이다. 남녀노소 누구나 이해하기 쉽고, 귀여운 디자인이기 때문에 다가가기 쉽다. 그리고 앱을 무의식적으로 켜보며 실시간으로 사용자 본인의 팀의 현황이나 폭탄 위치를 보게 할 수 있다.

내용

사용자의 위치서비스 내용을 기반으로 폭탄을 제거하여 상대팀을 이기는 게임이다. 매주 사용자들은 랜덤으로 RED/BLUE 팀이 정해지며, 매일 랜덤으로 위치가 바뀌는 폭탄을 제거해야한다. 타켓으로 한 우울증으로 인해 집 밖을 나가기 꺼려하는 환자들 뿐 아니라, 일반 사용자도 재미있게 할 수 있는 게임이다. 사용자들은 틈이 날 때마다 어플을 열어서 폭탄의 위치를 체크하고, 폭탄을 제거하기 위해 발걸음을 옮길 것이다. 실시간으로 기록되는 팀별 성취도와 개인 성취도를 통해 성취감을 고취시킬 수 있다. 또한, 걸음수와 폭탄 제거 개수에 따른 포인트 제도를 도입하여 사용자들이 실제로 현금성 재화로 사용가능하다. 이는 사용자들로 하여금 큰 원동력이 될 수 있다.

03

기대효과

우울증으로 인해 외출하기 꺼려하는 사용자들로 하여금 야외 활동을 자연스럽게 독려할 수 있다. 매주 진행되는 대규모 팀 대항전을 통해 관계 단절로 우울감을 느끼는 사람들에게 소속감을 고취시킬 수 있다. 헬스케어의 핵심은 'POST' 치료가 아닌 'PRE' 치료이다. 우울증 환자뿐만 아니라, 일반 사용자들에게도 친숙하게 다가가 미래의 우울 질환들을 사전에 예방할 수 있다.

수익모델

위치 기반 서비스를 중점으로 어플이 활용되는 특성상, 수목원이나 공공시설과 협약을 맺어 어플 사용자가 특정 장소에 방문했을 때 리워드를 얻을 수 있다. 어플 내의 포인트를 실제 현금성 재화로 사용할 수 있도록 하여 다양한 기관과 제휴사업으로 확장할 수 있다. 배너 광고를 도입하여 광고 수익을 기대할 수 있다.