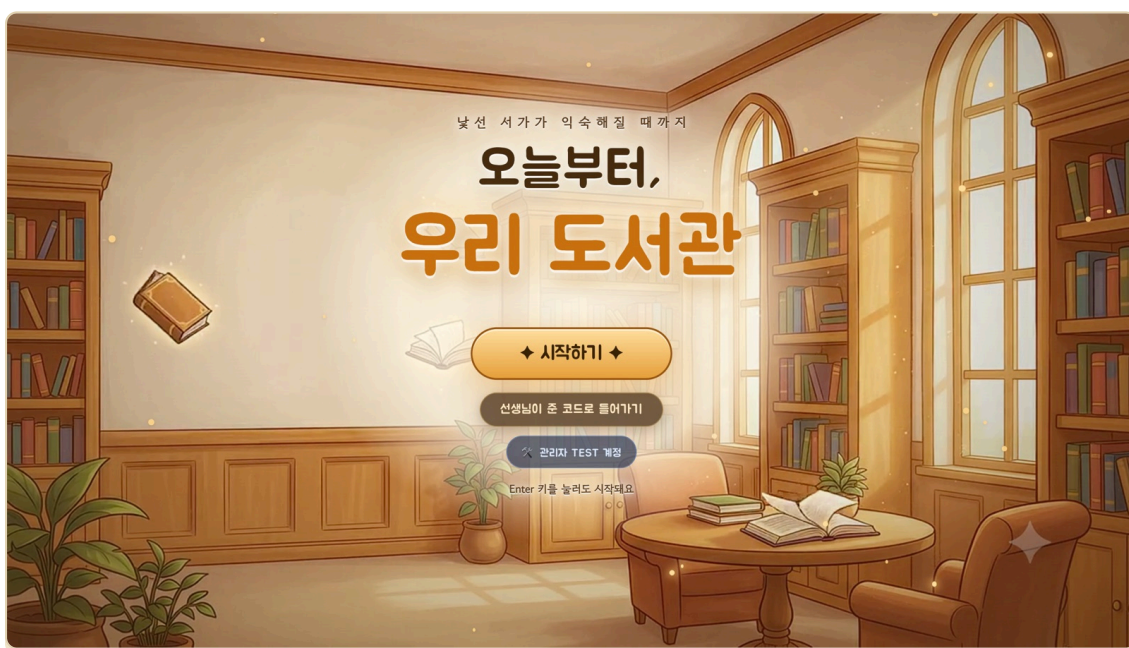


낮선 서가가 익숙해질 때까지

오늘부터, 우리 도서관

초등학교 1~2학년이 학교 도서관과 친해지도록 만든 3D 웹 게임의 안내서입니다. 무엇을 위해 만들었는지, 어떻게 조작하는지, 책 속 세계에서 무엇을 하는지, 그리고 자주 나오는 질문의 답을 담았습니다. 아이에게 게임을 소개하는 선생님과 학부모님, 그리고 학교 도서관 학부모 자원봉사자 연수 자료로 쓰실 수 있게 썼습니다.



기획 · 맵 · 이야기

황은유 선생님 · 여수도원초등학교

3D 캐릭터 · 3D 에셋

박준호 선생님 · 여수신월초등학교

대상

초등 1~2학년 · 선생님 · 학부모 자원봉사자

판

2026년 9월 · 배포판

차례

아홉 권의 책처럼 나누어 두었습니다. 필요한 것부터 꺼내 읽으세요.



1	이 게임은 무엇인가	목적 · 이야기	2	시작하기	접속 · 대출증 · 저장
3	조작 방법	PC · 모바일 · 화면	4	메인 이야기 여덟 단계	도서관 수업
5	청구기호를 이렇게 가르칩니다	학습 설계	6	책 속 세계 (히든맵)	앨리스 · 태양계
7	서브 퀘스트와 숨은 재미	일일 업무 · 기믹	8	자주 묻는 질문	Q & A
9	부록	한눈에 보기 · 출처			

6

돌아다닐 수 있는 맵

8

메인 이야기 단계

65

도감에 모으는 책

0

설치 · 가입 · 결제

이 게임은 무엇인가

입학 첫날, 아직 낯선 학교 도서관이 “우리 도서관”이 되어 가는 이야기. 하는 일은
둘러보기 · 이야기하기 · 도서관 일 돕기입니다.

한 줄로 말하면

학교 도서관에서 사서 일을 배우며, 책이 열어 주는 다른 세계를 오가는
3D 어드벤처입니다. 웹 브라우저에서 바로 돌아가고, PC와 태블릿·스마트폰이 같은 화면을 씁니다.

이 안내서는 세 분을 생각하며 썼습니다. 아이에게 게임을 처음 열어 주는 선생님, 집에서 함께 보시는 학부모님, 그리고 학교 도서관에서 아이들의 책 찾기와 정리를 도와주시는 학부모 자원봉사자. 4장과 5장은 실제 도서관에서 책을 꽂는 순서와 같아서 자원봉사자 연수 자료로 그대로 쓰실 수 있습니다.

왜 만들었나 — 세 가지 목적

목적	게임 안에서는 이렇게
도서관과 친해지기	1~2학년에게 도서관은 “조용히 해야 하는 낯선 방”입니다. 게임에서는 서가·북트럭·반납함·대출 데스크·신간 매대가 전부 다가가면 반응하는 장소가 되어, 도서관의 구조가 몸으로 익혀집니다.
청구기호 읽기	책등에 붙은 숫자가 “책의 주소”라는 것을 놀이로 배웁니다. 첫 숫자로 구역을 찾고 → 권 순서를 맞추고 → 세 자리 수를 비교하는 순서로 난이도가 올라갑니다. 학교 수학 진도에 맞췄습니다(5장).
진짜 책으로 이어지기	서가의 반짝이는 책에 들어가면 그 책의 세계가 펼쳐집니다. 게임이 끝이 아니라, “저 책 진짜로 읽어 보고 싶다”가 되도록 만든 장치입니다(6장).

전체 이야기

주인공은 **오늘 막 입학한 신입생**입니다. 남학생·여학생 중 하나를 골라 시작합니다. 도서관에 들어서면 사서교사 **황은유** 선생님이 맞아 주고, 그날부터 도서관 견습이 시작됩니다.



첫 만남

대화창에는 이름표·초상화·타자 효과가 있고, 선택지가 나오면 이야기가 갈라집니다. 선생님의 이름은 이 게임을 기획한 실제 선생님의 이름에서 왔습니다.

이야기는 다섯 마디로 흘러갑니다.

1. **인사** — 선생님을 만나고, 도서관 세 구역을 둘러봅니다.
2. **일 배우기** — 떨어진 책을 줍고, 대출증을 만들고, 처음으로 책을 빌립니다.
3. **서가와 씨름하기** — 주운 책을 제자리에 꽂고, 시리즈를 순서대로 세우고, 숫자를 비교해 정확한 자리를 찾고, 잘못 꽂힌 책을 잡아냅니다.
4. **졸업** — 여덟 단계를 마치면 「도서관 마스터!」. 이때부터는 정해진 순서 없이 **자유 탐험과 오늘의 할 일**이 열립니다.
5. **책 속으로** — 친구들 사이에 “서가의 어떤 책이 밤에 빛난다”는 소문이 돌니다. 그 책을 찾아 들어가면 책 속 세계가 시작됩니다.

도서관은 계속 살아 있습니다

졸업했다고 할 일이 사라지지 않습니다. 매일 날씨가 바뀌면 다른 학생들이 어질러 놓은 책이 새로 생기고, 반납함이 차고, 친구들이 책을 찾아 달라고 부탁합니다. 내가 정리해 꽂아 둔 책은 그 자리에 그대로 남고, **남이 어지럽힌 것만 새로 생긴다**는 규칙이라 “내 도서관”이라는 감각이 쌓입니다.

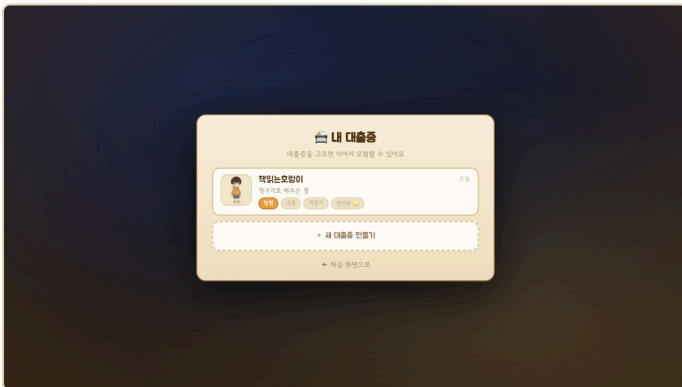
시작하기

설치가 없습니다. 주소를 열면 바로 게임입니다. 아이가 혼자서도 들어갈 수 있도록 화면마다 버튼을 하나씩만 크게 두었습니다.

준비물

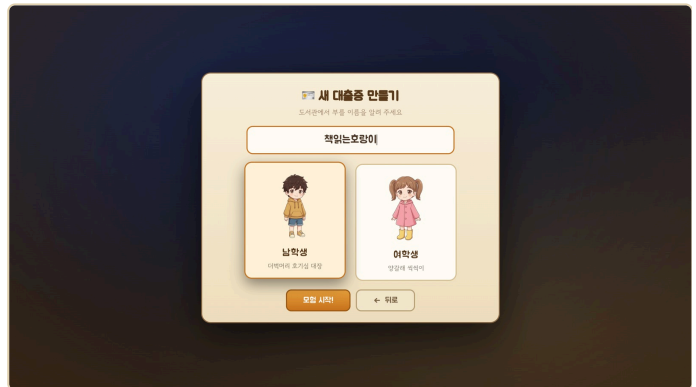
항목	내용
기기	PC · 노트북 · 태블릿 · 스마트폰 (크롬·사파리·엣지 등 최신 브라우저)
화면 방향	가로 모드 전용입니다. 세로로 들면 “화면을 돌려 주세요” 안내가 뜨고 게임이 잠시 멈춥니다. 안내가 계속 뜨면 기기의 화면 회전 잠금 이 켜져 있는지 확인해 주세요.
인터넷	처음 열 때만 필요합니다. 그림·소리를 받아 두면 이후는 가볍게 돌아갑니다.
계정	필요 없습니다. 기기 안에 저장되는 대출증 으로 놀 수 있습니다. 학급 단위로 쓸 때만 선생님이 준 6자리 코드를 씁니다.

세 화면을 지나면 시작



② 내 대출증

“로그인” 대신 **대출증 카드**를 고릅니다. 카드에는 별명·캐릭터·진행 배지·마지막으로 논 날이 적힙니다. 한 기기에 최대 3장.



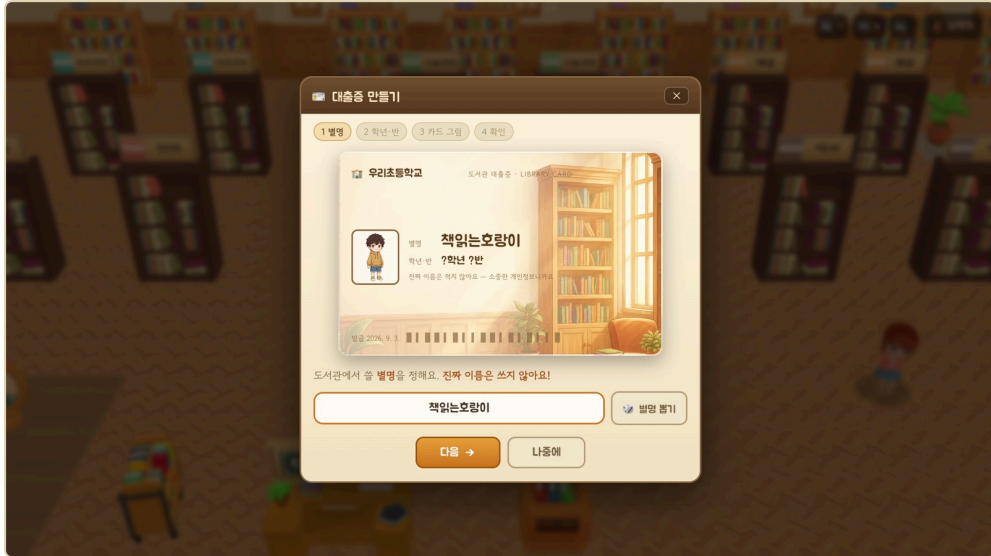
③ 새 대출증 만들기

도서관에서 쓸 이름을 정하고 남학생·여학생 중 하나를 고르면 바로 입장합니다.

- 타이틀 — **시작하기** (또는 **Enter**)
- 내 대출증 — 기존 카드를 고르면 **이어하기**, 처음이면 **+ 새 대출증 만들기**
- 게임 — 도서관 입구에서 시작합니다

대출증 만들기 — 개인정보를 배우는 자리

게임 안에서 다시 한 번, 이번에는 제대로 된 대출증을 만듭니다. 메인 이야기 3단계입니다. 네 걸음으로 나뉩니다: 별명 → 학년·반 → 카드 그림 → 확인.



'진짜 이름은 쓰지 않아요!'

카드 위에도, 안내 문구에도 같은 말이 적혀 있습니다. 타이핑이 느린 아이를 위해 별명 뽑기 가 있고('책읽는호랑이'처럼 144가지가 나옵니다), 카드 바탕은 8가지 중에서 고릅니다.

왜 별명을 쓰게 하나

1~2학년은 아무 칸에나 자기 이름을 적습니다. 그래서 이 단계는 기능이 아니라 수업입니다 — 선생님이 “진짜 이름은 나만 아는 소중한 개인정보”라고 말해 주고, 아이는 대신 부를 이름을 스스로 짓습니다. 같은 이유로 별명 입력칸은 기기 키보드의 자동완성을 꺼 두었습니다. 켜 두면 화면이 “본명 쓰지 마”라고 가르치는 동안 키보드가 연락처에서 본명을 추천해 버립니다.

저장과 이어하기

- 진행은 1초마다 자동 저장됩니다. 따로 저장 버튼이 없습니다.
- 저장되는 곳은 그 기기의 브라우저입니다. 다른 기기에서는 이어지지 않습니다 (학급 코드로 들어간 경우에는 서버에 저장되어 이어집니다).
- 이어하기를 하면 진행도는 그대로, 위치는 도서관 입구에서 다시 시작합니다.
- 브라우저의 기록·쿠키를 지우면 대출증도 함께 지워집니다. 「시크릿 모드」에서는 저장되지 않습니다.

학급에서 쓸 때 — 선생님이 준 코드

타이틀의 선생님이 준 코드로 들어가기 에 6자리 코드를 넣으면 그 아이의 진행이 서버에 저장되어 어느 기기에서 들어와도 이어집니다. 선생님은 별도의 「선생님 공간」에서 명단·진도·대출 기록을 보고, 보상이나 쪽지를 보낼 수 있습니다. 학급 순위표는 게임 안에서 키(또는 버튼)로 열립니다.

조작 방법

외울 것은 사실상 둘뿐입니다 — 움직이기와 E. 나머지는 화면에 버튼으로 나와 있습니다.

PC — 키보드

키	하는 일	설명
W A S D 	움직이기	쿼터뷰라 화면 기준으로 걷습니다.
Shift	달리기	누르고 있는 동안만. 도서관에서 오래 뛰면 선생님이 부릅니다.
E	상호작용	말 걸기 · 책 줍기 · 서가 열기 · 앉기 · 대화 넘기기까지 전부 이 키입니다.
Q	퀘스트 일지	누를 때마다 배지 → 지금 목표 → 전체로 크기가 바뀝니다.
B	나의 도감	모은 책과 칭호.
Tab	지도	도서관 미니맵 켜기·끄기.
M	음소거	
Esc	닫기	열려 있는 창을 닫습니다.
R	학급 순위표	코드로 들어왔을 때. 여왕의 정원에서는 물약 마시기가 됩니다.
C	촬영 모드	우주에서만. 뷰파인더가 켜집니다.
Space	서터	촬영 모드에서 사진 찍기.
F	우주선 내리기	태양계에서 우주선을 탔을 때.

모바일 · 태블릿 — 터치

키보드 전용 동작은 하나도 없습니다. 손가락으로 전부 됩니다.



왼손은 방향, 오른손은 속도

왼쪽 아무 데나 엄지를 얹으면 그 자리가 조이스틱의 중심이 됩니다 (조준할 필요가 없습니다). 오른쪽 아래 달리기 는 누르고 있는 동안만 달립니다. 상호작용은 화면에 뜨는 버튼을 누르면 됩니다.

손가락	같은 키보드 조작
왼쪽 화면을 밀기	W A S D
달리기 버튼 누르고 있기	Shift
화면 가운데 아래 프롬프트 누르기	E
퀘스트 일지 · 지도 · 도감 · 소리 버튼 누르기	Q / Tab / B / M
우주의 사진 찍기 · 셔터 · 내리기	C / Space / F
창 바깥을 누르기	Esc

터치가 잘 안 되나요?

모든 누르는 자리는 **44 × 44 픽셀 이상**으로 맞춰 두었습니다(작은 손가락 기준). 글자도 12픽셀 밑으로 내려가지 않습니다. 그래도 좁게 느껴지면 기기를 가로로 완전히 눕히고 브라우저 주소창을 숨겨 주세요 — 세로 공간이 가장 귀합니다.

화면 보는 법



도서관 화면

서가 위에 떠 있는 팻말의 숫자와 색이 구역 표시입니다. 화면 네 귀퉁이에 무엇이 있는지는 부록 「화면에 뜨는 것들」에 정리해 두었습니다.

다가가면 일어나는 일 — 다섯 가지

도서관의 물건은 “퀘스트가 켜 준 것만” 반응하지 않습니다. 언제나 반응합니다. 다만 물건마다 반응의 무게가 다릅니다.

등급	대상	반응
살펴보기	지구본 · 열람 테이블 · 도서 검색대 · 소파	화면에 한 줄이 뜹니다. 누를 때마다 <u>다른 문장</u> 이 나옵니다(각 4개).
열람	서가 10곳 · 북트럭 · 신간 매대 · 반납함 · 대출 데스크	창이 열립니다. 책을 꺼내고 꽃는 일이 전부 여기서 일어납니다.
대화	황은유 선생님 · 학생 친구들	대화창이 열립니다.
줍기	바닥에 떨어진 책	창 없이 그 자리에서 손에 듭니다.
앉기	소파 2곳 · 빈백 2개	앉거나 눕습니다. 일어날 때는 <u>[E]</u> 를 다시 누르거나 <u>아무 방향으로나 움직이면</u> 됩니다.

왜 '언제나 열리게' 했나

처음에는 퀘스트 단계에 맞는 물건만 반응했습니다. 그러니 이름표는 떠 있는데 다가가도 아무 일이 없어 **고장 난 것처럼** 보였습니다. 지금은 반대로 만들었습니다 — 장소는 항상 열리고, 퀘스트는 그 창 위에 **리본 한 줄과 버튼 하나**로 얹힙니다. 덕분에 퀘스트가 없는 시간에도 청구기호가 계속 눈에 들어옵니다.

소리

오른쪽 위에      세 버튼이 있습니다. 크기는 5단계이고 **음소거와 크기는 서로 독립**입니다 — 음소거를 풀면 원래 크기로 돌아옵니다. 설정은 다음에 들어와도 유지됩니다. 키보드로는 **M**이 음소거입니다.

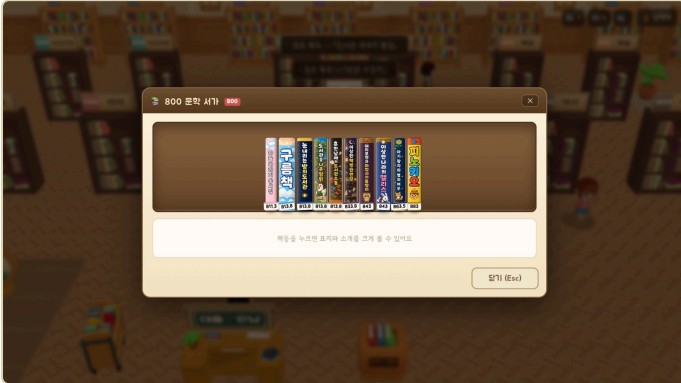
메인 이야기 여덟 단계

도서관 수업입니다. 순서대로 진행되고, 한 단계가 끝날 때마다 황은유 선생님이 다음 일을 알려 줍니다. 전부 마치면 「도서관 마스터!」.

단계	퀘스트	하는 일	배우는 것	보상
1	도서관 둘러보기	도서관 세 구역을 돌아다닙니다. 구역에 들어설 때마다 배너가 뜹니다.	도서관에 구역이 있다	30 XP · 10
2	떨어진 책 줍기	바닥에 떨어진 책 3권을 E로 줍습니다. 주을 때마다 표지와 청구기호가 크게 보입니다.	책등에 숫자가 있다	30 XP · 10
3	나만의 대출증 만들기	별명 · 학년 · 반 · 카드 그림을 골라 대출증을 발급받습니다.	개인정보	25 XP · 10
4	첫 대출 배우기	800 문학 서가에서 읽고 싶은 책을 아무거나 한 권 골라 대출 데스크로 가져갑니다. 다 읽으면 반납함에 넣습니다.	대출·반납의 흐름	40 XP · 15
5	주운 책 제자리에 꽂기	2단계에서 주웠던 세 권이 북트럭에 실려 돌아옵니다. 471 · 883 · 911 — 첫 숫자만 보고 그 구역 서가에 꽂습니다.	구역 찾기 (1학년)	50 XP · 20
6	시리즈 명탐정	700 언어 서가의 『마법 한자 대모험』 다섯 권이 뒤죽박죽입니다. 책등을 끌어다 놓아 1권부터 5권 순서로 세웁니다.	권 순서 (1학년)	55 XP · 22
7	내 책의 정확한 자리	800 문학 서가. 첫 문제는 내가 빌렸던 바로 그 책입니다. 숫자를 비교해 정확히 그 자리에 끼워 넣습니다(2권).	세 자리 수 비교 (2학년)	60 XP · 25
8	잘못 꽂힌 책 찾기	400 자연과학 서가에 순서가 어긋난 책이 하나 있습니다. 찾아서 빼고 제자리에 다시 꽂습니다.	순서가 틀렸음을 알아채기	60 XP · 25

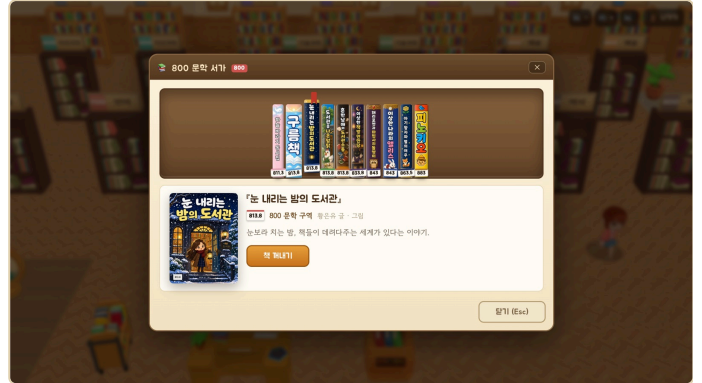
서가 창에서 하는 일

5~8단계는 모두 같은 창에서 일어납니다. 서가에 다가가 **E**를 누르면 열립니다.



서가에서는 책등만 보입니다

그림이 아니라 **숫자를 읽어야** 자리를 찾을 수 있습니다. 일부러 이렇게 했습니다.



뽕으면 표지가 나옵니다

제목 · 청구기호 · 구역 · 지은이 · 한 줄 소개. 여기서 **책 꺼내기**를 누르면 손에 듭니다.

정답을 데이터에 적어 두지 않았습니다

“몇 번째 칸이 정답”이라고 미리 적어 두면, 서가 내용이 바뀌는 순간 어긋납니다. 그래서 이 게임은 **지금 서가에 실제로 꽂혀 있는 이웃 책의 번호**로 정답을 계산합니다. 아이 입장에서요 같습니다 — “왼쪽 책보다 크고 오른쪽 책보다 작은 자리”. 화면에 보이는 것만으로 풀립니다.

틀리면 그 자리에서 왜 틀렸는지 한 줄로 알려 줍니다. 그 설명도 **실제로 화면에 보이는 책**만 가리킵니다 — “1권은 맨 앞이에요”처럼 위치로 말하지 않고 “1권은 **2권 앞**이에요”처럼 옆 권을 짚습니다.

졸업한 뒤에는

여덟 단계를 마치면 칭호 **「도서관 새내기 졸업」**을 받고, 퀘스트 일지에 **오늘** 탭이 열립니다. 이때부터 정해진 순서가 없습니다 — 매일 바뀌는 도서관 일(7장)을 하거나, 반짝이는 책을 찾아 **책 속 세계** (6장)로 갈 수 있습니다.

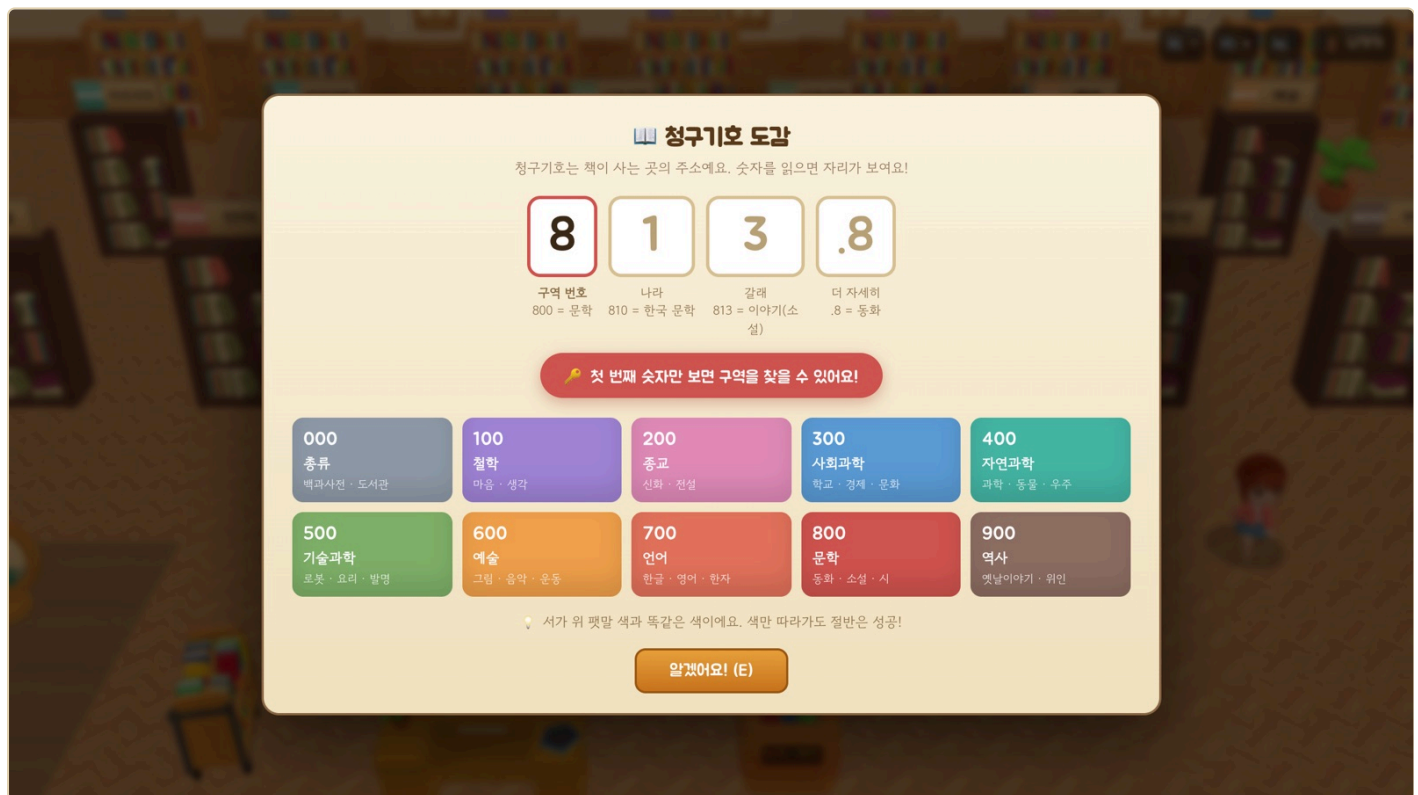
청구기호를 이렇게 가르칩니다

이 게임의 학습 내용은 사실 수학입니다. 그래서 학교 수학 진도에 맞춰 단계를 다시 짰습니다.

한국십진분류(KDC) 열 구역

서가 위 팻말의 숫자와 색이 그대로 이 표입니다. 게임 안에서는 **청구기호** 버튼으로 언제든지 볼 수 있습니다.

구역	이름	어떤 책이 있나	구역	이름	어떤 책이 있나
000	총류	백과사전 · 도서관	500	기술과학	로봇 · 요리 · 발명
100	철학	마음 · 생각	600	예술	그림 · 음악 · 운동
200	종교	신화 · 전설	700	언어	한글 · 영어 · 한자
300	사회과학	학교 · 경제 · 문화	800	문학	동화 · 소설 · 시
400	자연과학	과학 · 동물 · 우주	900	역사	옛날이야기 · 위인



청구기호 도감

813.8을 한 자리씩 뜯어 보여 줍니다. 8 = 문학 / 81 = 한국 문학 / 813 = 이야기 / .8 = 동화. 그리고 크게 한 줄 — “첫 번째 숫자만 보면 구역을 찾을 수 있어요!”

난이도 사다리

과제	필요한 수학	학교에서 배우는 때	이 게임에서는
구역 찾기 (첫 숫자 + 색)	한 자리 수	1학년	메인 5 · 매일의 일
시리즈 순서 (1~5권)	1~5 순서	1학년	메인 6
세 자리 수 비교 (811 vs 843)	세 자리 수	2학년 1학기	메인 7 · 8 · 매일의 일
소수점 비교 (813.5 vs 813.8)	소수	3학년	메인에서 뺏습니다 — 잘하는 아이를 위한 도전으로만

소수점을 왜 뺐나 — 그리고 어떻게 '뺏다'를 보장했나

원래 사다리는 **구역** → **십의 자리** → **소수점** → **권차** 순서였는데, 이건 3~4학년용이었습니다. 제일 쉬운 권 순서가 맨 뒤에 있고, 아직 배우지 않은 소수가 중간에 있었습니다.

지금은 순서를 바꾸고, 소수점은 메인과 매일의 일에서 **완전히 빼** 두었습니다. 다만 서가에는 020.3·813.8 같은 번호가 그대로 있습니다 — 실제 도서관이 그러하기 때문입니다. 바뀐 것은 **소수점이 정답을 가르는 데 관여하지 않는다**는 것뿐입니다.

말로만 정해 두면 데이터가 조용히 어긋납니다. 그래서 1년치 문제(730건)와 오답 해설 138개를 전수로 돌려 소수점이 필요한 문제가 **0건**인 것을 확인했고, 책을 추가할 때마다 다시 검사하는 도구를 만들어 두었습니다.

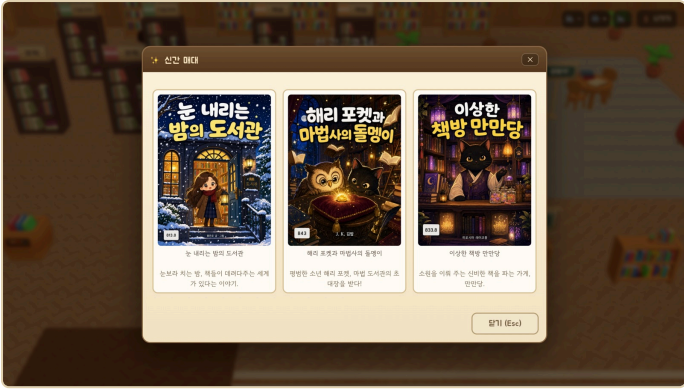
책등과 표지 — 언제 무엇을 보여 주는가

서가를 표지 그리드로 만들면 아이는 그림으로 책을 찾고 숫자를 읽지 않습니다. 그래서 규칙을 하나로 못 박았습니다.

찾기 · 정리 = 책등 / 고르기 · 감상 · 보상 = 표지

책 한 권을 만나는 흐름은 세 박자입니다. ① 처음 만날 때(주울 때·북트럭) 표지와 청구기호를 같이 보여 주고 → ② 서가 앞에 서는 **책등만** 보여 주어 숫자를 읽게 하고 → ③ 성공했을 때 표지를 크게 보여 주며 도감에 등록합니다.

그래서 책등에 마우스를 올려도 표지로 바뀌지 않습니다. 숫자를 읽지 않는 우회로가 생기기 때문입니다. (터치 기기에는 애초에 마우스 올리기가 없다는 점도 함께 고려했습니다.)



신간 매대는 서점처럼

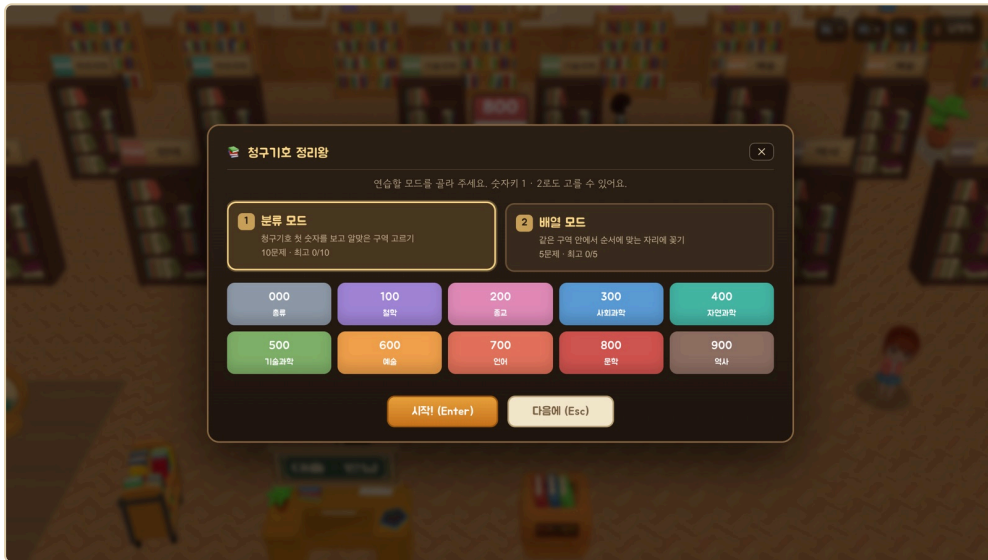
표지를 정면으로 세워 둡니다. 도서관 서가의 책등과 나란히 놓이는 것 자체가 “왜 도서관은 책등만 보일까”를 가르칩니다.



나의 도감

만난 책 65권과 칭호 10개를 모읍니다. 아직 못 만난 책은 **물음표**로 남아 “저건 뭘까”를 만듭니다.

연습장 — 청구기호 정리왕



두 가지 모드

분류 모드는 청구기호 첫 숫자를 보고 구역을 고르는 10문제, **배열 모드**는 같은 구역 안에서 순서에 맞는 자리에 꽂는 5문제입니다. 틀려도 괜찮고, 최고 점수만 남습니다. 분류 8점 이상이면 칭호 「정리왕」.

책 속 세계 (히든맵)

서가에 반짝이는 책이 있습니다. 그 책에 들어가면 도서관이 사라지고 책의 세계가 펼쳐집니다. 지금 두 세계가 열려 있습니다.

이 맵들이 존재하는 이유

게임을 재미있게 하려고 넣은 보너스가 아닙니다. **아이가 그 책, 또는 그 분야에 관심을 갖고 현실의 독서로 이어지기를 바라는 마음**으로 만든 장치입니다. 청구기호를 익히는 것이 이 게임의 **수업**이라면, 책 속 세계는 이 게임의 **이유**입니다.

그래서 세 가지를 지킵니다

- **책 전체를 옮기지 않습니다.** 한 세계는 그 책의 **한 장면**만 다룹니다. 게임이 줄거리를 다 보여 주면 책을 읽을 이유가 사라집니다.
- **진짜 문장을 보여 줍니다.** 세계 곳곳에서 원작의 원문 한 대목이 삽화와 함께 펼쳐집니다 (아래 「책 속 이야기」). 게임의 말투가 아니라 **책의 말투**를 만나게 합니다.
- **다음을 예고하고 끝냅니다.** 세계를 빠져나올 때 “다음엔 이런 일이 있어”라는 말을 남깁니다. 그 뒷이야기는 게임이 아니라 책에 있습니다.

저작권 — 지금의 사정과 앞으로의 계획

가장 하고 싶은 것은 **아이들이 지금 교실에서 읽는 책**으로 세계를 만드는 일입니다. 그런데 살아 있는 저작물을 게임으로 옮기려면 저작권자의 허락이 필요하고, 이는 개인이 만든 학습 게임이 가볍게 넘기 어려운 벽입니다.

지금	어떻게 하고 있나
퍼블릭 도메인 작품	『이상한 나라의 앨리스』(1865)처럼 저작권이 소멸한 고전을 씁니다. 원문을 그대로 인용하고, 1~2학년이 읽을 수 있게 옮겼습니다.
가상의 책	『우주로 떠나는 과학 여행』처럼 실존하지 않는 책을 만들어 씁니다. 내용은 실제 400년대 어린이 과학책의 구조를 흉내 냈고, 사진·자료는 공개 자료(NASA 등)를 씁니다.

앞으로 — 두 갈래로 넓힐 계획입니다

1. **허락해 주실 작가님을 찾는 길.** 실제 어린이책 한 권을 골라 저자·출판사의 동의를 얻고 그 책의 한 장면을 세계로 만드는 것. 이것이 가장 하고 싶은 방향입니다.
2. **저작권이 없는 위인전으로 가는 길.** 위인의 삶은 사실(史實)이라 저작권이 없습니다. **그 위인이 살았던 시대로 이동**해 한 장면을 겪게 하면, 세계 하나가 통째로 **900** 역사 서가와 연결됩니다. 게임이 “그 시대에 다녀온 경험”을 주고, 자세한 이야기는 위인전이 맡는 구조입니다.

들어가는 법

- 메인 여덟 단계를 모두 마쳐야 열립니다. 청구기호를 읽을 줄 알아야 그 책을 찾을 수 있기 때문입니다.
- 포탈은 바닥이 아니라 **서가 안 책등**에 있습니다 — 반짝이는 책을 찾아 꺼내야 합니다.
- 어느 서가인지는 게임이 직접 알려 주지 않습니다. 친구들의 소문과 선생님의 힌트를 따라가야 합니다.
- 돌아올 때는 각 세계의 **돌아가는 책**(또는 별문)을 쓰거나, 화면 위의 **도서관으로 돌아가기** 버튼을 누릅니다.

책 세계 ① 『우주로 떠나는 과학 여행』 — 태양계 항로

400 자연과학 서가의 과학책입니다. 책을 열면 먼저 **별빛 전망대**가 나오고, 그곳의 망원경을 들여다보면 렌즈 너머로 빨려 들어갑니다.



별빛 전망대

책과 우주 사이의 작은 방. 망원경이 다음 세계로 가는 문이고, 가운데 펼쳐진 책이 도서관으로 돌아가는 길입니다.

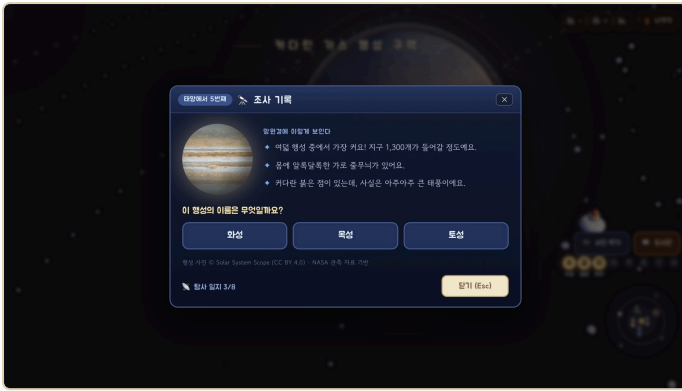


베이스캠프 주변

우주 정거장 · 탐사선 · 통신 안테나 · 우주 망원경. 소품마다 **E**로 걸다리 지식을 읽을 수 있습니다.

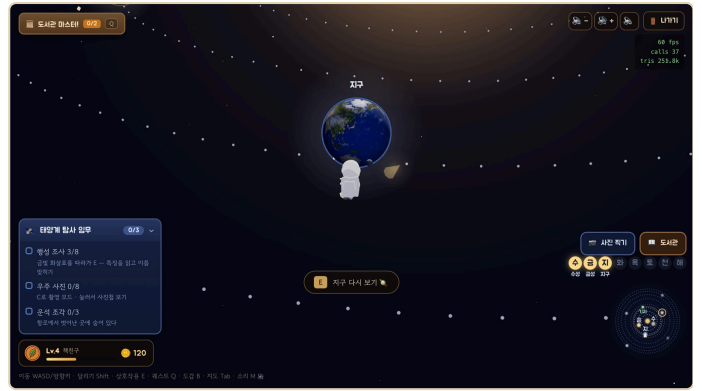
여기서 하는 일

- ① **여덟 행성 조사 (메인)**. 태양에서 가까운 순서로 수·금·지·화·목·토·천·해. 아직 조사하지 않은 행성은 **갯빛**으로 흐릿하고 이름표도 없습니다. 다가가 **E**를 누르면 이름을 가린 특징 세 줄이 나오고, 세 개 중에서 이름을 고릅니다. 맞히면 행성이 제 색과 이름을 되찾고 글자 비석에 불이 들어옵니다.
- ② **우주 사진 여덟 장 (선택)**. **C**로 촬영 모드를 켜고 네모 안에 담아 **Space**. 태양 · 지구와 달 · 목성 대적점 · 토성 고리 · 누운 천왕성 · 소행성대 안 · 혜성 · 우주 정거장.
- ③ **운석 조각 셋 (선택)**. 항로에서 **일부러 벗어난 곳**에 숨어 있습니다. 정해진 길만 따라가면 보이지 않습니다.



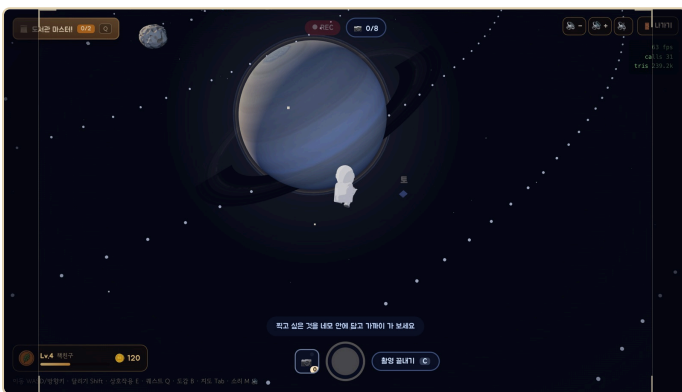
조사 기록

숫자를 계산하게 하지 않습니다. “지구 1,300개가 들어갈 정도”처럼 놀라움을 주는 숫자만 씁니다. 틀려도 괜찮고, 힌트를 주고 다시 고르게 합니다.



무중력 유명

우주에서는 걷지 않고 헤엄칩니다. 남학생·여학생 중 누구로 시작했든 여기서는 우주복 한 벌로 갈아입습니다.



촬영 모드

화면의 네모가 실제로 사진에 남는 범위입니다. 찍은 사진은 사진첩에 모이고, 여덟 장을 다 찍으면 칭호 「우주 사진가」.



관제실 — 김우주 박사

이 책의 저자가 무전으로 안내합니다. 정거장 안의 관측 자료실에는 NASA·ESA가 실제로 찍은 진짜 사진이 있습니다.



책 속 이야기

여행 중 곳곳에서 그 책의 한 대목이 삽화와 함께 펼쳐집니다. 출처 줄에 장과 쪽수까지 적혀 있어, 아이가 “이건 책에서 온 글”이라는 것을 알아차립니다.

책 세계 ② 『이상한 나라의 앨리스』 — 흰 장미를 붉게

800 문학 서가의 동화입니다. 원작에서 가져온 장면은 딱 하나 — 8장, 여왕의 정원에서 정원사들이 흰 장미를 붉게 칠하는 대목입니다.



이상한 나라의 들판

메인 무대입니다. 거대한 버섯 · 거대한 찻잔 · 커다란 회중시계, 그리고 “늦었어!”를 외치며 뛰어다니는 흰 토끼. 북동쪽에는 티파티 상과 모자 장수가 있습니다.



왕실 포고문

퀘스트는 여기서 시작합니다. 「집의 정원의 장미는 반드시 붉은색이어야 한다」 — 읽고 나면 **물약 세 병**을 받습니다.

장미 잠입 미니게임

규칙	내용
작아지기	정원 입구 탁자에서 R 로 물약을 마시면 몸이 0.45배로 작아집니다. 90초 동안만. 작아져야 아주 작은 문 을 지날 수 있습니다.
목표	정원의 흰 장미 화단 여섯 곳 을 E 로 붉게 칠하기.
방해	카드 병정 여섯이 순찰합니다. 시야가 부채꼴로 희미하게 보입니다 . 들키면 입구로 되돌려집니다(칠한 장미는 그대로, 시간은 계속 흐릅니다).
숨기	풀숲과 페인트통 뒤에 들어가면 보이지 않습니다.
다시 하기	물약 세 병을 다 쓰기 전에 못 끝냈다면 포고문을 다시 읽으세요. 물약을 새로 받아 몇 번이든 다시 할 수 있습니다.
끝	6/6을 채우면 하트 여왕이 나타나 호통을 칩니다 — “목을 쳐라!” 병정들이 쫓아오고, 남쪽 문까지 달아나면 성공입니다.

알아 두실 점 — 여왕의 호통

여왕은 원작대로 “목을 쳐라!”라고 소리칩니다. 무섭지 않도록 **호통 개그**로 연출했고, 바로 이어지는 원문 페이지에서 그리폰이 “저건 그냥 하는 말이야, 아무도 벌 받지 않아”라고 안심시켜 줍니다. 실제로 게임 안에서 잡히거나 다치는 일은 없습니다.



하트 여왕의 정원

바닥에 퍼진 밝은 부채꼴이 병정의 시야입니다. 위쪽에 남은 시간과 물약 병 수가 보이고, 30초·10초가 남으면 “서둘러요!”가 뜹니다.



여왕의 성문

붉은 하트로 뒤덮인 성. 화단 여섯 곳을 모두 칠하면 이 문이 열리고 여왕이 나옵니다. 정원에는 앨리스 세계의 인물들이 흩어져 있습니다 — 앨리스 · 흰 토끼 · 모자 장수 · 체서 고양이 · 하트 여왕 · 카드 병정. 말을 걸면 **지금** 이야기가 어디까지 왔는지에 따라 다른 말을 합니다.

다섯 장의 원문 페이지

앨리스 세계에서는 이야기의 굵이마다 원작의 대목이 펼쳐집니다. 토끼 굴 아래로 떨어지는 1장, 「나를 마셔요」, 장미를 칠하는 정원사들(8장), 「목을 쳐라!」와 이어지는 9장 그리폰의 한마디(「사실 아무도 벌 받지 않아」), 그리고 아주 이상한 티파티(7장). 원작은 1865년 작품이라 저작권이 소멸했고, 발체는 1~2학년이 읽을 수 있게 옮겼습니다.

서브 퀘스트와 숨은 재미

메인 이야기 바깥에도 할 일이 있습니다. 순서도 마감도 없습니다 — 해도 되고 안 해도 되는 것들입니다.

서브 퀘스트 넷

퀘스트 일지의 **서브** 탭에 늘 보입니다. 언제 해도 됩니다.

할 일	어디서
포근한 독서 코너 발견하기	도서관 서쪽, 소파와 빈백이 놓인 구석까지 걸어가면 됩니다.
첫 대출 하기	메인 4단계를 하면 자동으로 채워집니다.
정리왕 8점 이상 받기	미니게임 「청구기호 정리왕」 분류 모드. 칭호가 걸려 있습니다.
책 속 세계에 다녀오기	반짝이는 책을 찾아 한 번이라도 들어갔다 오면 완료.

오늘의 할 일 — 매일 바뀝니다

메인을 마치면 퀘스트 일지에 **오늘** 탭이 생깁니다. 문제는 **날짜로 정해지므로** 같은 날에는 누가 해도 같고, 자정이 지나면 새로 생깁니다.

할 일	분량	내용	보상
잘못 꽂힌 책 바로잡기	2권	다른 학생들이 어질러 놓은 책을 찾아 제자리로.	25 XP · 12
반납함 책 제자리에 꽂기	3권	반납함 → 북트럭 → 각 구역 서가.	30 XP · 15
대출 데스크 당번 서기	1회	줄 선 친구들의 책을 타이밍에 맞춰 처리하는 짧은 미니게임.	20 XP · 10
친구의 부탁	2건	머리 위에 ?가 뜬 친구에게 말을 걸면 찾는 책을 알려 줍니다. 서가에서 꺼내 가져다주면 완료. 어려워 하면 힌트가 주제 → 구역 번호 → 지도 표시 순으로 올라갑니다.	—

'내가 꽂은 책은 그대로 남습니다'

매일 흐트러지는 것은 **원래부터 서가에 있던 책**뿐입니다. 내가 퀘스트나 일과로 직접 꽂아 넣은 책은 건드리지 않습니다. 그래서 “정리해 봐야 어차피 내일 또 엉망”이 되지 않고, 내 손이 닿은 자리는 그대로 쌓입니다.

숨은 기믹

무엇	어떻게 되나
소파·테이블 뒤지기	같은 곳을 두세 번 살펴보면 쿠션 틈에서 동전이 나옵니다 . 하루에 한 번, 소파 2~3넙 · 테이블 1~2넙. 찾고 나면 “이제 먼지뿐이다”가 나오고 다음 날 다시 생깁니다.
도서관에서 뛰면	2~3초 넘게 계속 달리면 황은유 선생님이 부릅니다 . 두 번째부터는 말이 달라집니다. 따로 불이익은 없지만, 도서관에서 뛰지 않는다는 것을 몸으로 배웁니다.
살펴보기 문구	지구본 · 소파 · 열람 테이블 · 검색대는 누를 때마다 다른 문장이 나옵니다(각 4개). 한 문장은 뒤지기 기믹을 살짝 귀땀합니다.
앉기 · 눕기	소파와 빈백에 실제로 앉고 누울 수 있습니다. 일어날 때는 [E] 를 다시 누르거나 그냥 움직이면 됩니다(「일어나기」를 못 찾아 갇히지 않도록).
길잡이 화살표	앨리스 세계와 우주에서는 다음에 갈 곳을 가리키는 화살표 가 떠 있습니다. 가까워지거나 창이 열리면 알아서 사라집니다.
우주선	태양계에서는 우주선을 타고 빠르게 이동할 수 있습니다([E] 로 타고 [F] 로 내림). 탄 채로 세계를 떠나도 우주복이 따라오지 않습니다.
정거장의 무중력	베이스캠프 안의 물건과 물방울은 몸이 닿으면 떠밀립니다 . 밀린 물건은 천천히 표류하다 30초쯤 지나면 제자리로 돌아옵니다.
지도와 레이더	도서관에서는 미니맵([Tab])에 구역 번호와 목표까지의 거리가 나옵니다. 태양계에서는 대신 공전 궤도 레이더 가 뜹니다.

성장 — 경험치 · 등급 · 칭호

항목	내용
경험치와 레벨	퀘스트·일과·미니게임·부탁으로 쌓입니다. 왼쪽 아래 막대가 그것입니다.
등급 5단계	독서 새싹 Lv.1 → 책친구 Lv.3 → 책벌레 Lv.5 → 이야기 탐험가 Lv.8 → 도서관 마스터 Lv.12
코인	같이 쌓입니다. 꾸미기 상점은 지금 준비 중이라 잠시 닫혀 있습니다.
칭호 10종	첫 대출 · 도서관 새내기 졸업 · 정리왕 · 배열의 달인 · 친절한 안내자 · 부지런한 일꾼 · 책 세계 여행자 · 도감 수집가 · 태양계 탐사대원 · 우주 사진가. 하나를 골라 장착하면 이름 옆에 붙습니다.
책 도감	만난 책 65권을 모읍니다([B]). 「빌려 봄」과 「꽃아 봄」이 구분되어 기록됩니다.

자주 묻는 질문

실제로 받은 질문과, 받을 것 같은 질문을 모았습니다.

처음 여는 분들께

Q 설치해야 하나요? 시작

A 아닙니다. 주소를 열면 바로 게임입니다. 앱스토어에 없고, 내려받을 파일도 없습니다. 스마트폰이라면 브라우저 메뉴의 「홈 화면에 추가」를 하면 앱처럼 아이콘이 생깁니다.

Q 가입이나 로그인을 해야 하나요? 시작

A 필요 없습니다. 「내 대출증」을 하나 만들면 그 기기에 저장되어 계속 이어집니다. 이름·이메일·전화번호를 묻지 않습니다. 학급 단위로 쓸 때만 선생님이 나눠 주는 6자리 코드를 씁니다.

Q 세로로 들면 '화면을 돌려 주세요'만 나옵니다. 화면

A 가로 전용 게임입니다. 기기를 눕혔는데도 안내가 계속 나오면 **화면 회전 잠금**이 켜져 있는 경우가 대부분입니다(아이폰은 제어센터의 자물쇠 아이콘, 안드로이드는 빠른 설정의 「자동 회전」). 안내가 떠 있는 동안 게임은 잠시 멈춰 있으니 이야기를 놓치지 않습니다.

Q 화면이 검은나 아무것도 안 보입니다. 문제

A 대부분 브라우저가 오래되었거나 3D 기능이 꺼져 있는 경우입니다. 크롬·사파리·엡지를 최신으로 올려 주세요. 학교 태블릿이라면 관리 프로그램이 3D를 막고 있을 수 있습니다. 새로고침으로 안 되면 다른 브라우저로 한 번 열어 보시면 원인을 가릴 수 있습니다.

Q 다른 컴퓨터에서 이어서 할 수 있나요? 저장

A 대출증으로 눌렀다면 **그 기기에서만** 이어집니다 (기록이 브라우저 안에 저장되기 때문입니다). 선생님이 준 코드로 들어갔다면 서버에 저장되어 **어느 기기에서든** 이어집니다.

Q 기록이 사라졌어요. 저장

A 브라우저의 방문 기록·쿠키·사이트 데이터를 지우면 대출증도 함께 지워집니다. 시크릿(비공개) 모드에서도 창을 닫는 순간 사라집니다. 오래 이어 가야 한다면 시크릿 모드는 피해 주세요.

학부모님 · 도서관 자원봉사자께

Q 무서운 장면이나 폭력이 있나요? 안전

A 싸우거나 다치는 장면은 없습니다. 유일하게 무섭게 들릴 수 있는 대목은 엘리스 세계에서 하트 여왕이 원작대로 “목을 쳐라!”라고 소리치는 장면인데, 호통 개그로 연출했고 바로 이어지는 책 페이지에서 “사실 아무도 벌 받지 않아”라고 알려 줍니다. 실제로 잡히거나 다치는 연출은 없습니다.

Q 개인정보를 모으나요? 안전

A 대출증으로 놀 때는 아무것도 모으지 않습니다. 기록은 그 기기 안에만 있습니다. 오히려 게임이 아이에게 “진짜 이름은 쓰지 않는다”를 가르칩니다 — 대출증 만들기 단계 전체가 그 수업입니다. 별명 입력칸은 기기 키보드의 자동완성까지 꺼 두어 본명이 추천되지 않게 했습니다.

Q 결제나 광고가 있나요? 안전

A 없습니다. 게임 안의 코인은 게임 안에서만 쓰이고, 돈으로 살 수 없습니다. 광고도 없습니다.

Q 한 번에 얼마나 하나요? 이용

A 메인 여덟 단계는 처음이면 30~50분쯤 걸립니다. 그 뒤로는 「오늘의 할 일」이 하루 10분 정도로 끝나는 분량입니다. 매일 조금씩 들어와 정리하고 나가는 리듬을 생각하고 만들었습니다.

Q 1학년인데 글을 잘 못 읽어요. 이용

A 대사는 짧게 끊고, 화면의 모든 글자는 12픽셀 이상으로 두었습니다. 다만 처음 몇 번은 옆에서 읽어 주시면 훨씬 잘 붙습니다. 특히 대출증 만들기과 서가 창의 설명 한 줄은 같이 읽어 주시기를 권합니다 — 그 두 곳에 학습의 핵심이 들어 있습니다.

Q 학부모 도서관 자원봉사자 연수에 쓸 수 있나요? 연수

A 네, 그 용도를 생각하고 썼습니다. 4장 「메인 이야기 여덟 단계」가 실제 도서관에서 책을 정리하는 순서(줍기 → 구역 찾기 → 시리즈 순서 → 청구기호 비교 → 잘못 꽂힌 책 찾기)와 같고, 5장에 한국십진분류 열 구역과 책등 읽는 법이 정리되어 있습니다. 연수 때는 게임을 30분쯤 직접 해 보신 뒤 4·5장을 함께 읽으시면, 아이들이 게임에서 배운 말(“첫 숫자가 구역”, “책의 주소”)을 서가 앞에서 그대로 이어서 쓰실 수 있습니다.

선생님께

Q 한 차시 수업에 어떻게 쓰나요? 수업

A 메인 1~4단계(둘러보기 → 줍기 → 대출증 → 첫 대출)가 한 차시 분량입니다. 도서관 이용 지도 첫 시
간에 맞습니다. 5~8단계(청구기호로 꽃기)는 두 번째 차시로 나누는 편이 낫습니다. 한 차시로 짧게
쓰시려면 미니게임 「청구기호 정리왕」만 떼어 써도 됩니다.

Q 학급 전체의 진도를 볼 수 있나요? 수업

A 「선생님 공간」이 따로 있습니다. 학급을 만들고 학생마다 6자리 코드를 발급하면 명단·진도·대출 기
록을 보고, 보상이나 쪽지를 보낼 수 있습니다. 아이들 화면에서는 R 키로 학급 순위표가 열립니다.

Q 소수점이 있는 청구기호는 안 나오나요? 학습

A 서가에는 그대로 있습니다 — 실제 도서관이 그러니까요. 다만 정답을 가르치는 데는 쓰이지 않습니다.
소수 비교는 3학년 과정이라 메인과 매일의 일에서는 정수 자리에서만 판정하도록 데이터와 코드 양
쪽에 못 박아 두었고, 1년치 문제를 전수로 돌려 확인했습니다.

Q 우리 학교 서가 배치와 다른데 괜찮나요? 학습

A 게임의 도서관은 KDC 000~900 열 구역을 가장 알아보기 쉬운 형태로 배치한 가상 공간입니다. 실제
학교 도서관과 배치는 다를 수 있지만, 첫 숫자가 구역을 가리킨다는 규칙은 같습니다. 게임 뒤에 실
제 서가로 데려가 “여기 800은 어디일까?”를 물어보시면 연결이 잘 됩니다.

게임이 막혔을 때

Q 반짝이는 책이 어디 있는지 못 찾겠어요. 진행

A 메인 여덟 단계를 전부 마쳐야 나타납니다. 다 마쳤다면 도서관을 돌아다니는 친구들에게 말을 걸어
보세요 — 소문이 힌트입니다. 선생님께 다시 말을 걸어도 됩니다.

Q 책을 찾으려는데 자꾸 거절당해요. 진행

A 꽃을 자리는 양옆 책의 번호로 정해집니다 — 왼쪽 책보다 크고 오른쪽 책보다 작은 틈이어야 합니다.
틀리면 그 자리에 이유가 한 줄로 나오니 그대로 따라 하면 됩니다. 시리즈(1~5권)는 번호가 같으므로
권수로 순서를 봅니다.

Q 정원에서 자꾸 병정에게 들켜요. 진행

A 바닥의 밝은 부채꼴이 병정이 보고 있는 범위입니다. 그 안에 들어가도 0.6초 안에 빠져나오면 들키지
않습니다. 풀숲과 페인트통 뒤는 안전합니다. 들켜도 칠한 장미는 그대로 남으니 손해는 시간뿐입니
다. 몰약 세 병을 다 써도 포고문을 다시 읽으면 새로 받습니다.

Q 우주에서 태양 사진이 안 찍혀요. 진행

A 화면의 네모 안에 대상이 들어와야 하고, 충분히 가까워야 합니다. 태양처럼 큰 대상은 오히려 조금 물러나야 프레임에 들어옵니다. 사진첩(📷 버튼)을 열면 아직 못 찍은 칸마다 “고리를 가진 행성을 찾아 가까이서” 같은 힌트 한 줄이 적혀 있습니다.

Q 도서관으로 돌아가는 길을 모르겠어요. 진행

A 어느 세계에서든 화면 위쪽 또는 오른쪽에 📖 도서관 버튼이 있습니다. 한 번에 도서관까지 돌아갑니다. 걸어서 가고 싶다면 각 세계의 돌아가는 책이나 별문을 찾으면 되고, 금빛 화살표가 그쪽을 가리켜 줍니다.

내용에 대해

Q 왜 책 한 권을 통째로 다루지 않나요? 기획

A 일부러 그렇게 했습니다. 게임이 즐거리를 다 보여 주면 아이가 그 책을 읽을 이유가 사라집니다. 그래서 한 장면만 겪게 하고, 나올 때 “다음엔 이런 일이 있어”라고 예고만 남깁니다. 그 뒤는 책에 있습니다.

Q 요즘 아이들이 읽는 책으로도 만들 수 있나요? 기획

A 가장 하고 싶은 일입니다. 다만 살아 있는 저작물을 게임으로 옮기려면 저자·출판사의 허락이 필요합니다. 그래서 두 갈래로 넓혀 갈 계획입니다 — ① 허락해 주실 작가님을 찾아 그분의 책 한 장면을 만드는 길, ② 저작권이 없는 위인전으로 가서 그 위인이 살던 시대를 직접 걸어 보게 하는 길. 함께해 주실 작가님·출판사가 계시다면 언제든지 환영합니다.

Q 엘리스 원문을 그대로 써도 되나요? 저작권

A 『이상한 나라의 엘리스』는 1865년 작품으로 저작권이 소멸한 퍼블릭 도메인입니다. 게임에 실린 발췌는 1~2학년이 읽을 수 있게 새로 옮긴 것이고, 출처(장·쪽)를 함께 표시합니다.

Q 행성 사진은 진짜인가요? 저작권

A 행성 표면의 무늬는 NASA 관측 자료를 바탕으로 만든 공개 텍스처 (Solar System Scope, CC BY 4.0)를 씁니다. 베이스캠프의 관측 자료실에 있는 사진들은 NASA·ESA가 실제로 찍은 퍼블릭 도메인 사진이고, 항목마다 출처를 적어 두었습니다. “게임 속 그림 말고 진짜는 어떻게 생겼어요?”라는 질문에 답하려고 만든 방안입니다.

Q 앞으로 무엇이 더 생기나요? **기획**

A 가장 먼저는 책 세계를 늘리는 일입니다(위의 두 갈래). 그 밖에 준비 중인 것으로는 코인으로 캐릭터를 꾸미는 상점, 소수점을 다루는 도전 모드, 같은 도서관에 친구가 함께 보이는 기능이 있습니다.

맵 여섯 곳

장소	어디서 가나	무엇을 하나
 학교 도서관	시작 지점	메인 여덟 단계 · 매일의 일 · 미니게임 · 대출과 반납. 모든 길이 여기서 시작하고 여기로 돌아옵니다.
 별빛 전망대	400 서가의 반짝이는 책	우주로 가는 작은 방. 망원경이 다음 문입니다.
 베이스캠프	전망대 → 망원경	관제실 무전 · 관측 자료실(진짜 사진) · 무중력 실내 · 에어록.
 태양계 항로	베이스캠프 → 에어록	여덟 행성 조사 · 우주 사진 여덟 장 · 운석 조각 셋 · 우주선.
 이상한 나라의 들판	800 서가의 반짝이는 책	포고문(퀘스트 수락) · 티파티 · 흰 토끼 · 모자 장수 · 돌아가는 책.
 하트 여왕의 정원	들판 북쪽 하트 아치	장미 잠입 미니게임 · 병정 순찰 · 여왕의 등장과 도망.

화면에 뜨는 것들

자리	무엇
왼쪽 위	퀘스트 일지 — 메인 / 서브 / 오늘 세 탭. Q 를 누를 때마다 배지 → 지금 목표 → 전체로 커집니다.
왼쪽 아래	레벨 · 등급 · 코인, 들고 있는 책, 선생님 쪽지
오른쪽 위	소리 세 버튼 · 나가기 · 도서관 지도(우주에서는 레이더)
가운데 아래	상호작용 안내 — 지금 E 를 누르면 무슨 일이 일어나는지
오른쪽 아래	(터치)  달리기 버튼 / (PC) 성능 표시

문제 해결

증상	해 볼 것
화면이 검고 아무것도 없다	브라우저를 최신으로 · 다른 브라우저로 열어 보기 · 새로고침
“화면을 돌려 주세요”가 안 없어진다	기기의 화면 회전 잠금 해제
버튼을 눌러도 반응이 없다	창이 하나 열려 있는지 확인(Esc 또는 바깥 누르기)
소리가 안 난다	화면을 한 번 눌러 주세요. 브라우저는 사용자가 누르기 전에는 소리를 막습니다. 오른쪽 위  가 음소거 상태인지도 확인
움직임이 뚝뚝 끊긴다	다른 탭·앱을 닫아 주세요. 3D 게임이라 메모리를 많이 쓰는 탭과 같이 켜면 느려집니다.
기록이 사라졌다	브라우저 데이터를 지웠거나 시크릿 모드였을 가능성이 큼니다. 학습 코드로 들어가면 서버에 저장되어 안전합니다.

출처와 라이선스

- 『이상한 나라의 앨리스』 — 루이스 캐럴, 1865. 퍼블릭 도메인. 게임에 실린 발췌는 초등 1~2학년 용으로 옮긴 것.
- **행성 텍스처** — Solar System Scope (NASA 관측 자료 기반), CC BY 4.0.
- **관측 자료실의 사진** — NASA · ESA 등의 공개 자료(퍼블릭 도메인). 항목마다 촬영 주체를 표기.
- **글꼴** — Jua · 고운돋움 (SIL Open Font License).
- 『우주로 떠나는 과학 여행』을 비롯한 게임 속 책들은 **실존하지 않는 가상의 책**입니다. 실제 도서와 제목이 비슷한 것이 있어도 내용은 무관합니다.

만든 사람들

선생님 두 사람이 만들었습니다. 타이틀 화면 오른쪽 아래  버튼에서 게임 안에서도 볼 수 있습니다.



판권지

책 뒷장의 판권지를 흉내 낸 창입니다. 게임 속 사서 선생님의 이름도 여기에서 왔습니다.

오늘부터, 우리 도서관 — 낯선 서가가 익숙해질 때까지

기획 · 맵 · 이야기 **황은유** (여수도원초등학교) · 3D 캐릭터 · 3D 에셋 **박준효** (여수신월초등학교)

이 안내서의 모든 화면 그림은 실제 게임에서 촬영한 것입니다. · 2026년 9월