
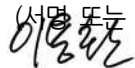


캡스톤디자인(종합설계) 지원신청서									
소속학부(과)		디지털콘텐츠공학과			팀명		조돌민돌		
개설 연도 및 학기		2023 학년도 □1학기 ■2학기			교과목명		캡스톤디자인1		
주제		스토리 게임을 통한 사생활 침해에 대한 경각심							
유형		<input type="checkbox"/> 일반형		<input checked="" type="checkbox"/> 기업연계형		<input type="checkbox"/> 지역연계형		<input type="checkbox"/> 기술이전형	
기술이전 희망금액		(기술이전금액) 천원							
참여기업현황	기업	기업명			소재지		경기도 용인시		
		사업자번호			주요생산품목		소프트웨어 개발		
	담당자	성명			소속부서		개발팀		
		H.P			E-mail				
기업연계 담당교수		소속		디지털콘텐츠공학과		성명		이용환 (인)	
참여 학생 현황									
순	구분	이름	학부(과)	학년	학번	H.P	E-mail		
1	팀장	조O림	디지털콘텐츠공학과	3					
2	팀원	조O빈	디지털콘텐츠공학과	3					
3	팀원	박O민	디지털콘텐츠공학과	3					
4	팀원	김O민	디지털콘텐츠공학과	3					
5	팀원								
6	팀원								
7	팀원								
8	팀원								
산출경비내역		비목		산출내역			금액		
		재료비					천원		
		인쇄비					천원		
		학생여비		출장을 가는 경우에 한하여 지급			천원		
		학생회의비		( )천원 × ( )인 × ( )회			천원		
				총액			천원		
<p>위와 같이 캡스톤디자인(종합설계) 지원 신청서를 제출합니다.</p> <p style="text-align: center;">2023년 09월 22일</p> <p style="text-align: center;">             지원학생(팀장)      조해림      조해림 또는 인)              참여기업 담당자      안호창      (서명 또는               사업책임자(지도교수)      이용환      (서명 또는 인)  </p> <p>원광대학교 LINC 3.0 사업단장 귀하</p>									

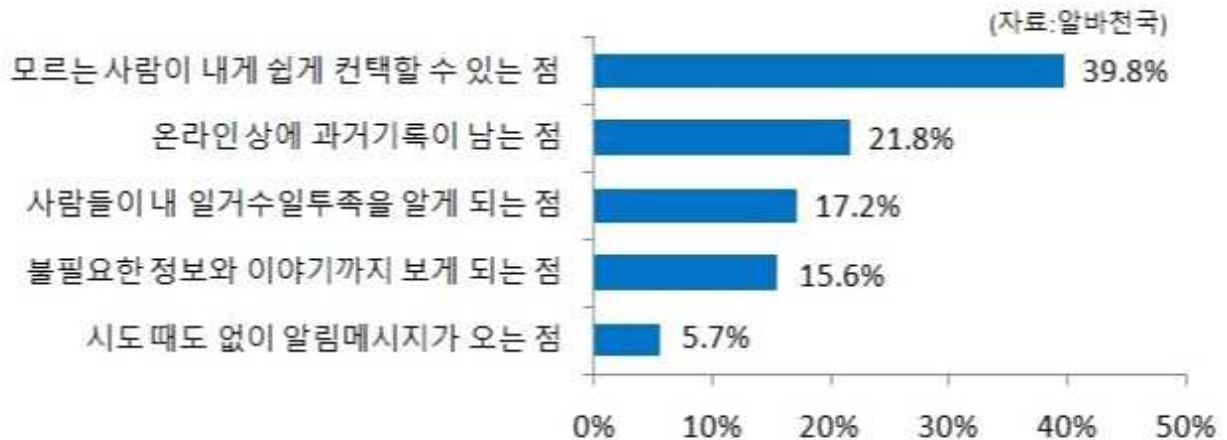
## 캡스톤디자인(종합설계) 과제 실행계획서

### 1-1 과제 설계의 필요성

#### □ 사생활 침해의 정의

- 사생활의 자유는 사회공동체의 일반적인 생활 규범의 범위에서 사생활을 자유롭게 형성해 나가고 그 설계 및 내용에 대해 외부로부터 간섭받지 않을 권리를 말한다고 정의한다. 일반적으로 개인에 관련된 여러 가지 정보(성별, 주소, 나이, 재산 정도, 학력, 취미 등)들이 다른 사람에게 노출되거나 악용되는 것을 뜻한다. 이것은 심할 때는 사람을 죽일 수 있다.
- 개인정보는 크게 공적인 것과 사적인 것으로 나누어진다. 공적인 것은 성명, 직장 등과 같은 사회적 관계를 형성하는 데 필요한 정보이다. 사적인 것은 개인의 습관과 취미활동 등을 뜻한다. 일반적으로 사적인 정보를 개인정보와 구분된 프라이버시의 내용이라 할 수 있다.
- 프라이버시는 사람에 따라 민감할 것일 수도 있고 대수롭지 않은 것일 수도 있는 심리적, 주관적이다. 예를 들면, 숙녀에게는 나이가 중요한 프라이버시겠지만 남성에게는 그렇지 않은 경우가 많다. 이에 비해 개인정보는 객관적이고 명확한 편이다.

### 어떤 점이 가장 침해된다고 생각합니까?



- 개인정보의 개념은 사회적 관계의 형성에 영향을 준다. 예를 들면, 가난하여 국가의 보조를 받는 사람인지, AIDS 등에 감염되어 관계 형성에 민감한 정보이다. 이에 비해 프라이버시는 취미, 습관 등 포괄적이고 사회적 관계에 덜 민감한 정보이다.

#### ■ 사생활 침해의 종류

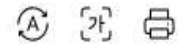
종류	설명
공각 프라이버시	집과 사무실 등 보호받아야 할 사적 영역에 대한 프라이버시, 가정에만 국한되지 않으며, 직장 및 공개된 장소도 해당하며, CCTV 감시, ID 체크, 수색 등의 침해와 관련이 있다.
개인정보를 공표하는 경우	신체 프라이버시: 개인의 신체 또는 물리적 존재와 관련 돼 있다. 유전자, 마약 검사 등으로부터 자유로워질 프라이버시 통신 프라이버시:우편, 전화 대화, 이메일 및 1:1통 신이 해당하는 프라이버시

개인정보자기결정권	개인정보에 대한 정보 주체의 자기 결정권을 나타내기 위한 개념으로 자신의 개인정보에 대한 배타적 통제권을 주장할 수 있는 권리, 개인정보 요구, 공개, 사용되는 정보에 관한 통제권을 주장할 수 있는 권리, 타인이나 기관에 제공된 자신의 개인정보 이용과 활용 과정에 직접 관여할 수 있는 권리, 개인정보가 요구되고 공개되고 사용되는 정보에 관한 통제권을 주장할 수 있는 권리, 사생활권에 포함되는 권리이며 남들이 자신의 정보를 대하여 통제할 수 있는 개인의 권리로 표현된다.
허위사실을 전파하는 경우	본 공개는 합리적인 개인에게 객관적으로 불쾌감을 유발하여야 한다. 공개된 사실이 진실인지는 상관이 없다.
상업적 이익을 위해 사진이나 이름을 사용하는 경우	예를 들면 유명 인플루언서의 얼굴을 허락 없이 광고에 사용하는 것

■ 위험 요소

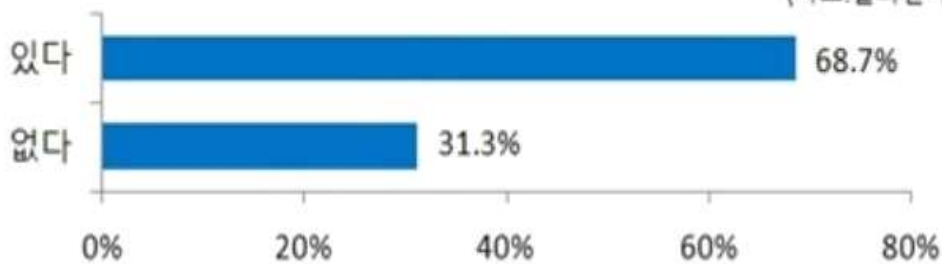
## "SNS가 사생활 침해한다"..개인정보 유출 불안 69%

애플타이저 | 입력 2014. 4. 16. 09:47 | 수정 2014. 4. 16. 09:47



### SNS가 사생활을 침해한다고 느낀 적 있습니까?

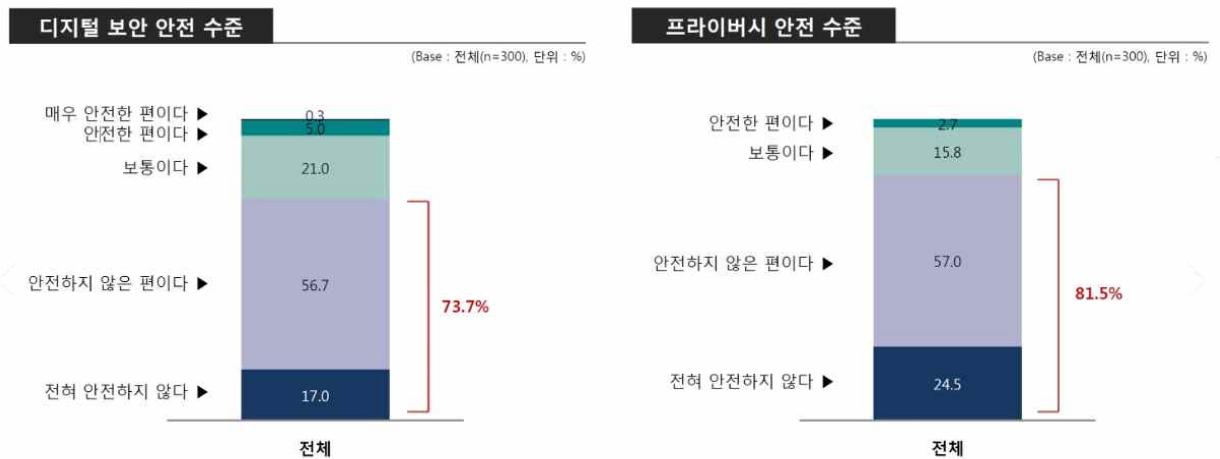
(자료:알바천국)



최근 잦은 개인정보 유출 피해 사례가 잇따르는 가운데, 우리나라 남녀 10명 중 7명은 SNS를 통한 사생활 침해와 개인정보 유출에 대해서 큰 우려를 느끼는 것으로 나타났다.

아르바이트 전문포털 알바천국(대표 최인병)이 전국 10대에서 60대까지 남녀 회원 2,205명을 대상으로 'SNS 사생활 침해의식'에 대한 설문을 실시한 결과 응답자의 71.5%가 'SNS가 사생활을 침해한다고 느낀 적 있다'고 대답했다. 남자가 61.3%, 여자는 80.3%가 '그렇다'고 대답해 여자가 남자보다 1.3배 가량 사생활 노출 피해에 더 민감한 반응을 보이는 것으로 나타났다.

1. SNS: 페이스북, 인스타그램, 트위터, 유튜브 등과 같은 각종 SNS나 미디어 사이트에 올린 자신에 관한 정보(성명, 성별, 연력, 학력, 직업, 사진, 영상, 위치정보 등)는 인터넷 프라이버시의 가장 큰 위협 중
2. 사진: SNS와 달리 내가 아닌 다른 사람이 찍어 올린 사진에 자기 모습이 담겨 있을 수 있다.
3. 해킹: 해커들에 의한 해킹으로 피해가 발생 할 수 있다.
4. 정부 기관: 서비스를 제공하는 기업에 대해 영장이 나올 때 기업은 수사기관에 서버를 내주어야 한다.
5. 서비스 제공 업체: 서비스를 제공하는 기업들은 수집하는 개인정보들과 이용처들을 약관에 명시하고 있는데, 대부분 사람이 귀찮아서 약관을 잘 읽지 않고 동의 버튼을 누르거나, 그 기업의 약관이 맘에 들지 않더라도 동의하고 서비스를 이용하는 경우가 많다.



■ 우리가 흔히 '이 정도는 괜찮겠지'하고 지나쳤던 것들이 알고 보면 나도 모르게 이미 타인의 사생활(프라이버시)을 침해하고 있거나, 사생활(프라이버시) 침해의 가능성을 가지고 있었던 것이 많습니다. 타인과 나의 사생활(프라이버시)을 안전하게 보호하기 위해서는 사생활(프라이버시) 침해에 대한 정확한 이해와 침해받았을 때 어떻게 하면 피해를 줄일 수 있는지 올바른 대처 방법을 알고 있어야 한다.

1. 비밀번호: 비밀번호를 만들 때 예측하기 쉬운 것(생일, 전화번호 등)으로 만들지 않는다. 입력 사이트 계정에 로그인할 때 2단계 인증하도록 설정하는 것이 좋다. 서비스 이용을 다 끝냈으면 반드시 로그아웃하여 분실이나 도난을 대비한다.
2. 대안 서비스 사용: 거대 기업이 제공하는 프로그램이나 서비스들은 사생활 침해의 여지가 많으므로 공권력의 정보 요구에 순순히 응할 가능성이 크다. 대부분 사람이 별 생각 없이 '다음'만 누르다 보면 위치정보, 검색 기록과 같은 민감한 정보가 서비스 제공자에게 자동으로 전송될 수 있다.
3. 암호화 서비스: 메시지나 파일을 평문으로 전송, 보관하지 않고 암호화해서 전송, 보관한다. 이 서비스들은 각자의 방식으로 암호화 서비스를 제공하고 있으며 자신의 원하는 것을 살펴보고 선택하여 사용한다. 이 서비스들도 안전하다는 생각이 들지 않는다면 자신이 직접 암호화하여 사용하는 방법도 있다.
4. SNS: 꼭 사용해야 한다면 친구들만 볼 수 있도록 모든 포스트와 정보를 친구 공개로 해 두는 것이 좋다. 또한 민감한 정보인 전화번호, 집 주소 등과 같은 것은 올리지 않는 것이 좋다.
5. 웹 브라우저: 사용자 정보를 저장하지 않는 웹 브라우저를 사용한다.

- 개인정보가 유출되었거나 타인에 의해 내 사생활(프라이버시)이 침해되었다면 해당 정보를 취급한 개인 또는 서비스 제공자에게 침해 사실을 소명하여 그 정보에 대해 삭제 또는 반박 내용의 게재를 요청할 수 있습니다

□ 스토킹의 정의

- '스토킹 행위(Stalking)'란 상대방의 의사에 반(反)하여 정당한 이유 없이 상대방 또는 그의 동거인, 가족에 대하여 접근하거나 따라다니거나 진로를 막아서는 행위 등을 하여 상대방에게 불안감 또는 공포심을 일으키는 것을 말한다.

□ 도용의 정의

- 허락 없이 남의 개인정보 등을 훔쳐서 자기 개인 이익 등을 위해 사용하는 행위다. 단순한 도용 행위를 처벌하는 죄는 없지만, 이로 재산상의 이익을 얻는 등의 행위를 했다면 형법 등에 따라 처벌이 가능한 범죄행위다. 또한, 단순히 빌린다는 뜻을 가진 차용과는 엄연히 다른 뜻이다.
- 명의도용 방지 서비스([www.msafer.or.kr](http://www.msafer.or.kr))



-명의도용 방지 서비스란 신규로 각종 통신서비스(이동전화, 무선인터넷, 유선전화, 초고속인터넷, 인터넷전화, 유료 방송 등)에 가입하거나 명의 변경을 양도받으면 그 사실을 본인 명의로 사용하고 있는 이동전화 회선을 통해 SMS로 알려주는 서비스를 말합니다. 또한, 홈페이지에서는 가입 사실 현황 조회 조회 서비스, 가입 제한 서비스, 이메일 안내 서비스 등의 부가 서비스를 제공하고 있으며, 본 서비스는 명의도용 피해를 예방하고자 제공하는 대국민 무료 서비스이다.

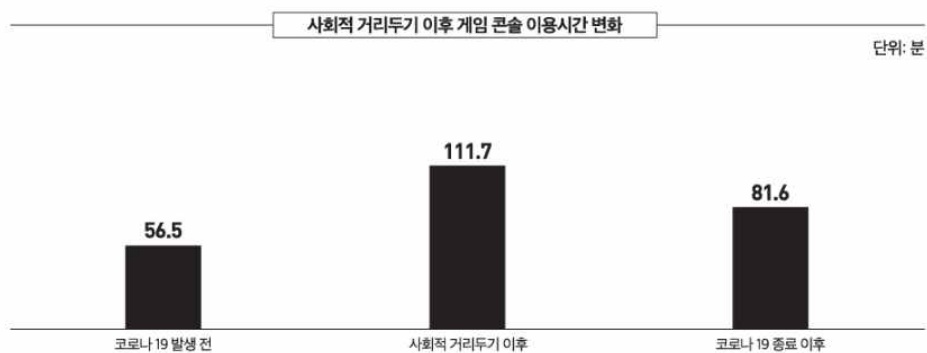
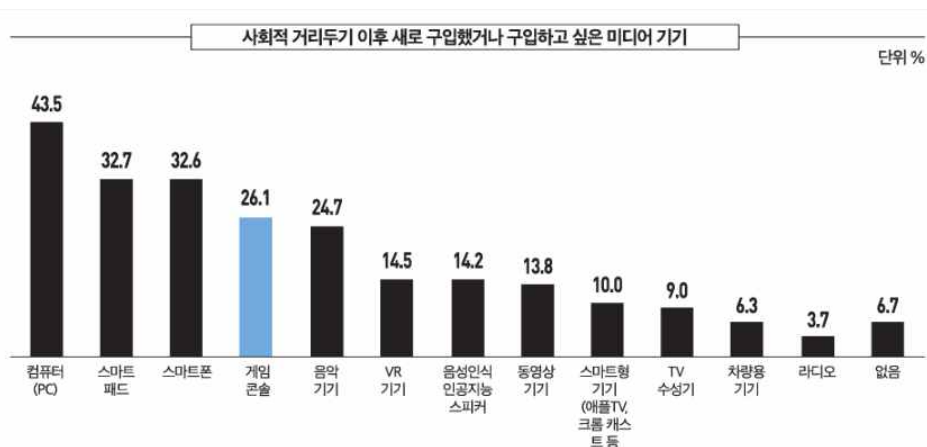
## 1-2 과제의 개요

### □ 과제의 필요성

■ 인터넷이 많이 이용되면서 사람들의 개인정보가 인터넷에 많이 저장되어 있는데, 사생활 침해의 경각심을 알리고, 우리가 무심코 하는 행동이 사생활 침해는 아닌지 게임 사용자들에게 알리는 게 목적

어린 나이부터 인터넷에 많이 접속하게 되는 10대들을 대상으로 게임을 만들어 다음에 인터넷 관련 범죄를 방지하기 위한 목적

■ 게임을 이용해 사생활 침해에 대한 경각심을 알리는 이유는 코로나-19 이후 10대들의 온라인/모바일 콘텐츠 이용 비율이 높아졌다.



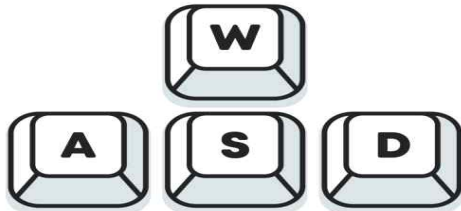
□ 과제의 기본적인 틀은 언리얼로 제작할 예정이다. 유니티는 게임 제작과 영상 제작에 특화되어있고, 다양한 에셋이 존재하여 필요한 자료나 디자인을 쉽게 얻을 수 있다. 3D로 제작할 예정이며, 현실감 있는 그래픽으로 플레이어(주인공)의 감정 상태도 생동감을 느낄 수 있게 할 수 있을 것이다.



## 2-1 게임 방식

### □ 게임 방식

#### ■ 조작법



기본적인 움직임은 w, a, s, d로 플레이어가 w를 누르면 정면 방향으로, a를 누르면 좌측 방향으로, s를 누르면 후방으로 가는 것이며, d를 누르면 오른쪽으로 가도록 구성했다.

플레이어를 뛰게 만들고 싶으면 Shift(시프트)키를 눌러 뛸 수 있게 만들고, 어느정도 게이지가 차면 뛸 수 없도록 계획했다.

플레이어가 앉거나 수그러야 하는 상황이 오면 컨트롤 키를 누른 상태로 w, a, s, d를 누르면 수그러서 조용히 움직이는 대신 느려지고, 책상 아래로 들어가야 하는 상황에 앉아서 들어가도록 조작법을 만들 것이다.

플레이어에게 점프를 시키고 싶다면 스페이스 바(Space bar)를 눌러 점프를 할 수 있도록 하고, 시프트 키를 누른 상태로 스페이스 바를 누르면 뛰면서 점프 할 수 있도록 만들 예정이다.

그리고 스토리를 진행하는 중간에 친구에게 연락을 하는 구간을 있을텐데 그 때는 써야 할 글씨를 회색으로 해놓고 사용자가 직접 키보드로 내용을 입력하면 글씨가 검은색으로 바뀌어 친구에게 보낼 수 있도록 할 예정이다.

그리고, 마우스를 이용하여 마우스 본체를 양옆으로 돌리면 시선이 바뀌고 게임 화면(UI)에 휴대전화 아이콘과 여러 물건들이 나올 예정인데 마우스 좌클릭을 통해 휴대전화 아이콘을 클릭하여 플레이어의 자유대로 휴대전화를 다룰 수 있도록 구성할 예정이고, 물건을 잡는 것으로 좌클릭으로, 물건을 잡아서 던지는 것은 좌클릭으로 누른 상태에서 마우스 본체를 던지고 싶은 방향으로 움직여 던질 수 있게끔 구성했다.

만약 물체를 확대하거나 확대했다가 축소 하고 싶으면 마우스 스크롤을 위로 올려 확대할 수 있도록 하고, 마우스 스크롤을 아래로 내리면 확대한 시점을 축소 시킬 수 있도록 구성했다.

■ 시점

시점은 1인칭시점과 3인칭시점을 같이 사용하여 게임에 더 몰입할 수 있게 한다.

1) 1인칭 시점



-파피 플레이타임



-ADRIFT

게임의 시점은 사용자의 몰입감을 결정하는 중요한 요소이다.

위 사진들처럼 1인칭 시점 게임은 모니터에 나오는 플레이어의 화면이 곧 사용자의 시각이라는 점을 이용하여 사용자가 게임을 사실적으로 느낄 수 있도록 하고, 공포스러운 장면에선 공포감과 두려움을 더 하는등 사용자가 게임에 몰입할 수 있도록 도와준다.

또한 우리 조의 프로젝트 게임은 사용자가 싱글 플레이를 하도록 구성 할 예정이어서, 플레이어블 캐릭터를 만들 때 위 사진처럼 플레이어의 얼굴, 몸 등은 나오지 않고 팔만 나오게 하여 사용자로 하여금 사실감을 더더욱 높일 수 있도록 만들 예정이다.



2) 3인칭 시점



- 갓 오브 워



- 배틀그라운드

3인칭 게임은, 게임상의 플레이어가 보는 시점인 1인칭 시점과 달리 사용자가 플레이어(캐릭터)를 제 3자의 시점에서 보는 3인칭 관찰자 시점으로 게임이 진행된다.

3인칭 시점에서는

게임의 기본 시점은 1인칭으로 진행하지만 플레이어가 적과 대치하는 구간이 되면 1인칭과 3인칭을 번갈아 사용할 예정이다.

1인칭 시점에서 공포감, 몰입감을 보여주고, 3인칭 시점에서는 게임 속 플레이어를 사용자가 유동적으로 잘 움직이게 하여 적과 대치 상황이 됐을 때 적을 피하거나 싸우는 플레이어의 행동에 사용자가 집중하도록 만들 예정이다.

■ 장르



-The Occupation



- 트랜스퍼런스



스릴러 스토리 게임이 주 장르이지만 공포를 주는 사운드와 화면 밝기를 추가해 공포게임의 느낌을 낸다. 게임 속 주인공(플레이어)은 인플루언서로, 사람들에게 얼굴을 알려 방송을 하면서 금전적 생활을 해결하지만 이로 인한 스토킹에 시달리는 인물이다.

게임에선 주인공이 스토킹을 당하는 과정을 적나라하고 사실적으로 보여주어 사용자가 주인공에게 이입할 수 있도록 사운드나 여러 장치들을 연출할 것이다.

그리고 적(스토커) - 추적자 vs 주인공(플레이어) - 도망자라는 스릴러의 클리셰적인 구도를 만들어 주인공이 경찰이 올 때까지 버티는 타임어택 구조의 게임 속 게임을 만들어 사용자가 재미까지 얻도록 했다.

사용자가 게임 속 플레이어에게 몰입할 수 있도록 위에서 말한 1인칭, 3인칭 시점을 적극 활용하여 "Privacy Lost" 게임의 공포스러운 분위기에 이끌리도록 구성했다.

현실에서 비일비재하게 일어나는 사생활침해(스토킹)이란 주제를 활용하여 사용자에게 공감을 이끌어 낼 수 있으며 스릴러게임이라는 장르로 흥미를 느낄 수 있게, 하지만 왜곡된 내용으로 사용자들이 오해하지 않게끔 만들 예정이다.

## ■ 재미 요소



스토리가 이어지다가 크게 게임을 한다고 느낄 수 있게 볼륨을 통해 긴박함을 표현한다 스릴러라는 장르를 이용하여 언제 무서운 장면이 나올지 모른다는 두려움과 갑자기 창문이 열린다던지, 컵이 떨어지는 연출적인 요소를 활용하여 사용자가 게임에 몰입할 수 있다.

또한 "Privacy Lost"의 재미요소는 오감을 활용하여 사용자를 긴장 시킬 수 있다는 점을 크게 장점이 라 할 수 있다.

게임의 전체적인 분위기를 어둡고, 무섭게 만들어 사용자가 시각적으로 자극을 받아 긴장감을 높일 수 있도록 할 것이다.

그리고 배경음, 효과음 같은 사운드 적 요소에서 사용자가 청각적으로 신경쓰이게 하여 공포감을 더 높이고 소리를 따라가는 등의 연출로 사운드를 적절하게 활용할 예정이다.

그리고 마우스와 정해진 키보드 키만 사용하여 자칫 잘못하면 사용자가 지루해질 타이밍이 올 수 있다.

그것을 대비하여 사용자가 타자를 직접 치게 하여 진짜 친구에게 연락을 보내는 듯한 느낌이 들도록 연출할 것이다.

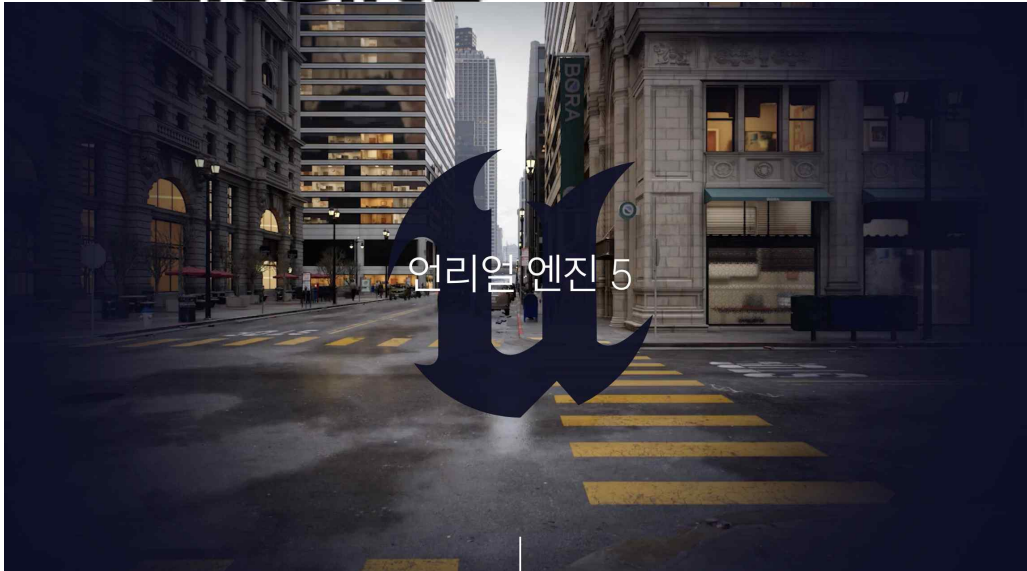
위에서 말한 여러 가지 요소들이 Privacy Lost를 더더욱 재미있고 활동적인 게임으로 만들어준다.



■ 게임을 만들기 위한 툴



**UNREAL  
ENGINE**



-언리얼엔진5로 만든 뮤직비디오 : 에픽게임즈

Privacy Lost의 게임 툴은 언리얼 엔진을 이용할 예정이다.

언리얼 엔진을 활용하여 더 높은 자유도 고퀄리티 그리고 유연성으로 사실적인 3D 게임을 만들어 사용자에게 새로운 경험을 할 수 있도록 게임을 구성할 것이다.

게임 속 플레이어가 유연하게 움직이도록 조절하여 게임의 유동성을 높일 것이다.

디자인



- 3ds Max

디자인 툴로는 위에서 말한 언리얼 엔진 내에 있는 디자인 툴과 3ds Max를 활용하여 사실과 가까운 디자인으로 사용자에게 몰입감을 제공할 예정이다.

**2-2 수행 방법**

□ 스토리 게임 수행 방법

■ 게임 제목

게임 제목은 "Privacy Lost "로 프라이버시 상실이라는 뜻이다. 게임의 목적과 맞게 스토킹으로 인한 프라이버시가 지켜지지 않는 주제의 게임이기 때문에 이렇게 정하게 되었다. 게임 시작 화면에서 Privacy Lost 폰트 디자인을 통해 공포감을 줄 수 있게 만들 것이다.

■ 목표 대상

긴장감을 요구하는 게임을 즐겨하는 사용자, 범죄물을 좋아하는 사용자, 스토리 게임을 좋아하는 사용자, 호러 어드벤처 게임을 좋아하는 사용자

■ 시놉시스

등장인물은 유명 방송인(주인공) 민희, 스토커, 경찰이다.

사건 = Privacy Lost는 현재에도 크게 문제가 되는 사생활 침해 문제를 일상생활 가운데 공적으로 드러내지 않는 영역 "집" 배경으로한 스릴 넘치는 1인칭 스릴러 장르 게임이다. 이 게임은 스토커와 유명방송인(주인공) 간의 사생활 침해 문제로 서서히 조여오는 스토킹으로 주인공의 대처와 함께 스토킹의 무서움과 긴장감을 다룹니다.



주인공인 민희는 현재 인터넷 방송이라는 매체를 통해 집에서 다양한 콘텐츠를 다뤄 수입을 얻어 내는 구조로 열심히 일을 하고 있습니다. 그러나 인터넷 방송이란 사생활에 취약한 부분들이 많이 보이는데 많은 시청자들 사이에 주인공(민희)을 실제로 만나보고 싶은 욕구를 품은 인물(스토커)이 나타나 그게 스토킹으로 변질되어 나쁜 의도라 할 수 있는 스토킹이 시작됩니다. 점차 조여오는 스토킹으로 긴장감을 조성하고 불안감, 공포심과 더불어 스토킹의 위험성, 사생활 침해가 될 수 있는 문제점들을 알리고 플레이어들을 심리적 공포 속으로 끌어들이니다

## ■ 게임 설명

### 1. 스토킹의 진실



#### -자기중심적

= 스토킹자들은 자존심이 굉장히 세고 지나치게 자기중심적인 행동 특성을 보인다. 이들은 보통 자아가 미숙한 상태로, 어린아이의 사고방식과 비슷하다. 따라서 '나를 사랑하지 않는다는 것은 나를 원수로 생각하는 것'이라는 극단적인 이분법적 사고를 하는 편이다.

#### -상식 밖의 행동

= 스토킹자들은 무조건적인 애정을 요구하면 사랑이 이루어질 것이라는 생각을 한다. 이들의 스토킹은 매우 치밀하고 조직적이며, 보통의 상식으로는 납득이 되지 않을 정도로 집념이 강하다. 따라서 상대방의 거절은 가볍게 튕긴다고 여기고, 피하면 피할수록 더 집착적으로 스토킹을 보인다.

#### -지나친 의존

= 스토킹자들은 상대방에게 사랑을 갈구하면서 '너 없으면 나는 살 수 없어'라는 극단적인 표현으로 애정을 강요하고, 지나친 의존도를 보인다. 따라서 상대방이 눈앞에 없으면 극도의 불안감을 느끼고, 결국은 더 집착하는 악순환을 반복하게 된다.

#### -자기통제 부족

= 스토킹자는 대부분 자신의 행동이나 감정을 자제할 능력이 없어 자기 생각과 행동만을 일방적으로 밀어붙입니다. 통제력의 부족으로 상대방의 의사를 무시한 채 스토킹을 하고, 극단적으로는 살인을 저지르기도 한다.

#### -망상장애



= 스토커는 자신의 피해자를 애정의 대상으로 삼아 현실에서 이루어졌으면하고 바라는 바의 허구 이야기를 창조하고, 허구의 세계를 현실 세계에서 실현하고자 한다. 흔히 '편집증'을 지녔다고 하는데, 본인의 행동뿐만 아니라 상대방 역시 자신의 환상 속에서 정해진 역할을 수행할 것을 기대하기 때문에, 본인이 생각한 대로 따르지 않고 거부하는 모습이 보이면 협박을 하여 폭력적으로 변할수 있다.

-미숙한 자아/애정결핍

= 스토커들의 대부분은 자신에 대해 부정적 자아개념을 가지고있다. 자신의 미숙한 자아를 목표 설정된 타인의 관심으로 채우고자 한다. 따라서 상대의 관심을 끌기위해 처절한 노력을 할 정도로 모든 것을 그 사람에게 몰두한다. 하지만 상대가 본인에게 관심을 주지 않으면 그보다 더 충격적인 방법으로 관심을 끌어서 자신을 돌아보게 하는데 이러한 심리의 기반에는 어린시절 사랑을 제대로 받지 못하고 내면의 상처를 많이 받아 애정 결핍으로부터 나올 수 있다.

-거절의 공포

= 스토커는 상대에게 거절당하는 것에 대한 두려움을 크게 느낀다. 이들은 겉으로 드러내지 않지만, 속으로는 거절당한 것에 대한 두려움과 모욕감을 매우 강하게 느낀다. 따라서 그러한 감정을 회피하고자 더욱더 끈질기게 접근하는 심리가 바탕이 된다.

-지나친 자기애

= 이들의 심리는 이상할 정도로 독특한 점이 있다. 바로 본인이 혼자 좋아할 거라는 사고방식은 존재하지 않다. '내가 너를 좋아한다'하는 생각이 곧 '너도 나를 좋아한다'라는 생각으로만 직결되는 것이다. 더불어 본인의 실수나 잘못에 대해 인정하지 않고, 오로지 남 탓을 하며 자신의 행동을 정당화하고자 한다.

-중독 현상

= 신기하게도 스토커는 자기를 좋다고 따라오는 여성은 싫다고 한다. 이들은 본인이 쫓아가는게 사랑이라 생각하고, 거기서 쾌감을 느낀다. 따라서 허무하게 끝나면 안 되는 것이고, 따라가는 동안에 마음의 자극제가 되어 고독한 삶에서 해방될 수 있다고 생각한다. 잠시도 스토킹을 멈추면 안 되는 중독 현상이 일어나는 것이다.

이러한 특징을 가지고 있는 스토커에 더욱 무서움을 느끼고 게임 내 긴장감도 다르게 느껴질게 분명하다. 스토커의 단계도 하,중,상으로 스토킹의 강도를 높여 게임 내 플레이에 흥미를 더욱 붙여 넣으려한다.

2. 방송인

-Broadcasting Jockey -> BJ



인터넷 방송인의 고충을 살펴보면 성희롱, 악플, 도촬 등 많지만 가장 무섭고 두려웠던 일을 꼽자고 한다면 단연코 '스토킹'이라 한다. 인터넷 상에서만 대화를 주고 받고 하지만 실제로 나는 일은 드물다. 스토커들의 심리를 알고 BJ를 생각한다면 밖을 나가는 거조차 두려울 것이라 생각이 든다. BJ와 스토커의 상호관계를 표현 하기 위해 집 안에서 인터넷 방송을 하는 도중에 일이 발생하며 직접 찾아와 심리적 공포감을 조성하는 (1)창문 두드리는 일, (2)사적인 일로 잠시 외출 후 집으로 돌아오는 길에 쫓아오는 스토킹, (3)극으로 치솟는 긴장감을 위한, 집 내부로 들어온 스토커를 피해 숨 죽이며 숨어다니는 플레이하는 방식이다.

■ 플레이 컨셉

1. 긴박함을 잘 표현할 수 있는 쫓기는 러너게임 방식 플레이



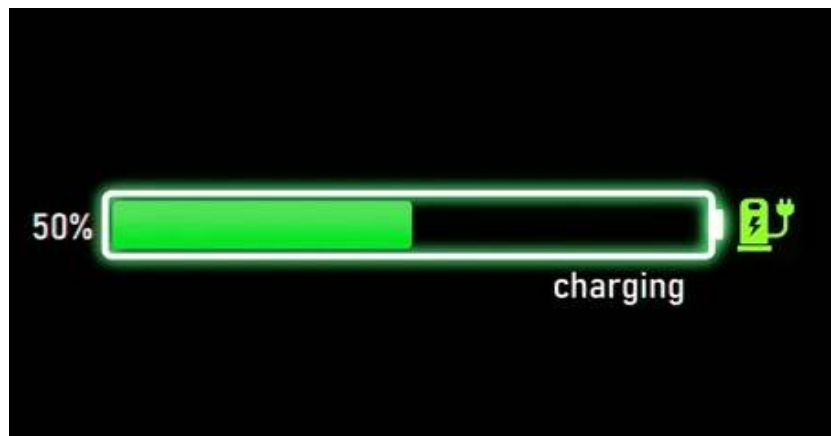
2. 집 내부 도면으로 지도를 표현해 집 내부 안에서 할 수 있는 미션을 타임 어택 느낌으로 풀어플레이



3. 사운드를 이용한 사운드 플레이(발소리, 창문 흔들리는 소리, 숨소리, 초인종 소리, 비명소리 등등)



4. 게이지를 이용해 자유롭지 못한 플레이어의 답답함과 긴장감 속에 갇혀 게임 플레이



■ 각 게임의 클리어 조건

크게 3가지의 게임이 들어가게 될 것인데, 파트1에서는 쫓아오는 스토커를 피해 집안으로 안전하게 들어오는 것이 목표이며 집 안에 들어오면서 중간에 잡히게 되면 택시에서 내려 집으로 돌아가야하는 즉, 게임이 리셋되는 형식으로 만들 예정이다. 파트2에서는 소리나는 창문을 집을 돌아다니면서 닫는 게임이다. 범인이 들어오려 하는 곳에 가서 문을 잠귀야한다. 잠귀야하는 창문은 사운드를 통해 알려줄 것이다. 파트3에서는 경찰이 오기전까지 집에 들어온 범인을 피해 집에서 안전하게 숨어있어야하는 것이 목표인 게임이다. 숨 게이지를 통해 게임을 더 흥미롭게 할 예정이다. 게임이 완벽하게 클리어 되는 조건은 경찰이 오기 전까지 잘 숨어있는 것이 목표이다. 이렇게 경찰이 집에 도착해서 범인을 검거하게 된다면, 영상을 통해 우리가 알리고자 하는 스토킹범죄와 사생활침해에 대한 교훈을 주는 것이 목표이다.



■ 사운드 컨셉

플레이어의 호기심을 불러 일으킬 수 있는, 사소하지만 임팩트 있는 사운드를 넣고 싶습니다.

“집”이라는 공간 안에 각자의 역할에 충실한 사운드를 넣어 좀 더 현실적인 분위기 연출에 힘을 써야 한다 생각합니다.

분위기 연출에 힘을 써야하는 만큼 사운드도 이에 맞춰 더 강하게 어필해야 하는 것이 예가 될 수



있겠습니다.

1. 스릴러 장르의 게임이기 때문에 음산한 사운드 첨부
2. 긴박한 분위기의 사운드 첨부
3. 스토키 등장했을 때 고조되는 사운드 첨부
4. 창문 흔들리는, 닫는 소리
5. 초인종 소리
6. 발소리(외부, 내부)
7. 빗소리
8. 숨소리
9. 경찰 사이렌 소리
10. 각 등장인물들 목소리

■ 그래픽 컨셉

1. 비를 이용한 어둡고 축축한 분위기 연출



2. 해가 질 무렵을 표현해 서서히 어두워지며 공포감 조성





3. 사실적인 캐릭터 디자인을 하여 현실성을 올려 실사체와 비슷하게 연출



4. 방 내부를 아예 어둡게 표현하는 거보다 조명을 이용해 음영이 지는 집 내부의 분위기 연출





5. 집 내부에서 플레이 할 때 집 안 구조 UI 인터페이스 예시



3-1 최종 목표

사생활 침해의 경각심을 알리고, 사생활 침해와 깊은 관계가 있는 스토킹을 주로 다루며 스토킹이 얼마나 정신적으로 공포감을 조성하고 두려운 것인지를 게임 사용자들에게 알려 혹시나 하는 일들을 방지하는 것이 목적

게임 속에서는 플레이어가 사생활 침해를 당하는 피해자이며 설정된 주택이라는 공간에서 사생활을 침해할 수 있는 도구나 요소를 통해 알맞게 대처하여 문제를 해결해 나아간다. 초반 부분에서 택배 내용물이나 웹캠, 창문 너머 엿보는 행위를 게임적 요소로 활용하여 긴박감과 재미를 형성시켰다. 복잡한 조작법으로 게임을 해쳐 나아가는 형식이 아닌 두뇌 활용과 조작의 균형을 최대한 맞추었기 때문에 난이도 상으로 문제는 발생하지 않을 것이다. 문제를 해결해 나아가면 후반부에 접어들게 되며, 그때는 스토커가 주택 안으로 들어오게 되어 플레이어가 경찰에 신고하게 된다. 이때 게임 스타일은 경찰이 이 장소로 도달할 때까지 스토커에게 모습을 들키지 않게 하는 것이다. 이 방식의 모티브는 "프레디의 피자가게"라는 공포게임을 모티브로 삼았다. 이 게임에 대해 간략히 설명하면 정해진 시간까지 괴물로부터 몸을 지키는 게임이다. 경찰이 올 때까지 스토커가 찾을 수 없게 몸을 숨기는 부분을 모티브 삼은 것이다. 결과적으로 경찰이 스토커를 잡게 되면 게임은 클리어한 것이다. 이후 단계에서 애니메이션을 통해 사생활 침해에 관한 교훈적 내용을 삽입하여 직설적으로 게임에서 전달하는 바를 플레이어에게 보여줄 것이다. 비록 게임의 재미만 느끼는 것이 아니라 그동안 플레이하면서 사생활 침해에 관한 문제점을 다시 상기시키게 말이다. 그렇기에 사운드와 게임 디자인을 최대한 현실적으로 만들고자 하여 현실과 이질감이 전혀 들지 않게 하였다.

### 3-2 활용 방안

공익 광고처럼 게임을 전부 플레이한 후에 영상을 통해 경각심을 주어 사회적으로 이런 이슈들이 줄 수 있게 만들 것이다. 게임을 통한 교육적인 방식으로 사생활 침해에 대해 사실적으로 경각심을 인식시켜 예방과 대응법을 알려주는 것이 목표이다.

사회문제 해결만을 목적을 두는 것이 아닌 게임이기에 상업적으로도 다가가야 한다. 게임의 스토리가 열려있지 않아 이어서 다음 게임을 만들기 어렵다고 생각할 수 있다. 하지만 이 게임은 스토리가 주된 구성요소는 아니기에 플레이 방법이나 배경을 가져와 사생활 침해에 관한 다른 부분적 요소를 활용할 수도 있다. 스토리 특성상 공익성을 표출한 광고로도 활용이 가능할 수 있기 때문에 충분한 대중적인 자료가 될 수 있을 것이다.

예로는 "성남시 분리수거 그녀 성지영"라는 공포게임이 있다. 경기도 성남시에서 제작한 쓰레기 분리배출 전용 그물망 사용 홍보 영상에 사용된 마스코트 게임이다. 고양시가 고양고양이 등 귀여움이 컨셉이면 "성남시는 괴악함이 컨셉이다"라는 이야기까지 나왔다. 게다가 어째서인지 프리스틱이란 오



타도 e-book에서 그대로 끌고 왔다. 스토리 상으로는 S시의 공무원으로 재활용 쓰레기를 이용하여 정부기관 및 공공기관에서 사용할 에너지 확보를 목표로 하는 신자원사업을 홍보하기 위해 파견되었다는 설정이다.

이런 식으로 사회문제를 통해 만들어진 게임이 공익적으로 큰 이슈를 불러올 수 있다. 상업적 목표가 전부는 아니다. 왜냐하면 기업을 대상으로 이 자료를 알릴 수 있을 정도의 큰 파장을 일어나면 상업성이 알아서 따라오기 때문이다. 결과적으로 그렇게 사회적 이슈가 다른 고객층에게까지 상기시킬 수 있으며 이 게임에 대한 목적성을 널리 알릴 수 있을 것이다.



캡스톤디자인 산학연계 수업계획서(기업연계형/지역연계형/기술이전형/)

산업체명

주	수업내용	산학 연계 내용
1 주차	제 1주: 기획 초안 작성 <input type="checkbox"/> 기획 회의 <input type="checkbox"/> 게임 장르	
2 주차	제 2주: 기획에 대한 회의 <input type="checkbox"/> 기획 회의 및 역할 분담 <input type="checkbox"/> 스토리 <input type="checkbox"/> 개발 툴, 디자인 프로그램 확정	
3 주차	제 3주: 기획에 대한 회의 <input type="checkbox"/> 2주차에 실시했던 게임 방향성 성립 및 확장 <input type="checkbox"/> 스토리 확정 및 계획서 작성	
4 주차	제 4주: 기획 및 초안 변경 <input type="checkbox"/> 계획서 작성 및 디자인 계획 확정 <input type="checkbox"/> 스토리 보드 작성 <input type="checkbox"/> 브레인스토밍을 통한 게임 방향성 재탐구	
5 주차	제 5주: 기획 초안 변경 <input type="checkbox"/> 캐릭터 디자인 <input type="checkbox"/> 스토리 보드 작성 <input type="checkbox"/> 얼리얼 사용법 학습 및 c#스크립트 학습	
6 주차	제 6주: 프로토타입 구성 <input type="checkbox"/> 얼리얼 학습 <input type="checkbox"/> 스토리 보드 작성 및 확정 <input type="checkbox"/> 맵 만들기	
7 주차	제 7주: 프로토타입 최종 정리 <input type="checkbox"/> 스토리 보드 기반으로 스토리 확인 <input type="checkbox"/> 디자인 수정 <input type="checkbox"/> 필요한 에셋 찾아보기	
8 주차	중간고사	
9 주차	제 9주: 게임 개발 <input type="checkbox"/> 개발 시작 <input type="checkbox"/> 인트로 영상 만들기	
10 주차	제 10주: 게임 개발 <input type="checkbox"/> 게임 클리어 UI 구현 <input type="checkbox"/> 중간 영상 만들기	
11 주차	제 11주: 게임 개발 <input type="checkbox"/> 맵 구현 및 트릭 구현 <input type="checkbox"/> 스토리 수정 내용 확인	

12 주차	제 12주: 게임 개발 <input type="checkbox"/> 디자인 및 코딩 <input type="checkbox"/> 중간점검	
13 주차	제 13주: 게임 개발 <input type="checkbox"/> 디자인 및 코딩 마무리 <input type="checkbox"/> 중간점검:게임 플레이	
14 주차	제 14주: 게임 디버깅 <input type="checkbox"/> 맵 최적화(오클루전 컬링) <input type="checkbox"/> 오류 수정 및 플레이	
15 주차	제 15주: 최종 테스트 <input type="checkbox"/> 에러 확인 및 보안	
16 주차	기말고사	

## 캡스톤디자인 산학연계 교육협약서(기업연계형/지역연계형/기술이전형)

회사명			
주상품	소프트웨어 개발	매출액(전년도)	-(백만원)
직원 수	-	전화번호	
주소	경기도 용인시 수지구		

(주)이앤에이치은(는) 원광대학교 LINC 3.0 사업단에서 진행하는 2023학년도 2학기 기업연계형 캡스톤디자인을 진행함에 있어 애로기술에 대한 문제를 제시하고 이를 해결하기 위하여 상호 협력하고 양질의 결과물 도출을 목표로 산학연계 교육과정을 성실하게 수행할 것을 약속합니다.

2023년 10월 일

지도교수 : 이용환 (서명 또는 인)

*이용환*

참여기업명 :                      대표자(담당자) : 안효창 (서명 또는 인)



**원광대학교 LINC 3.0 사업단장 귀하**