

# 창의적인 게임아이디어 발상에 관한 방법 연구

최동성  
백석대학교  
hcilab@bu.ac.kr

## A Study on the Creative Game Design Framework

Dong-Seong Choi  
Division of Design and Image BaekSeok University

### 요 약

게임 디자이너에게 요구되는 첫 번째 능력은 창의력이다. 따라서 게임 기획과 관련된 연구의 시작은 창의력에 대한 정의와 게임 디자인을 위한 창의적인 아이디어 발상에 대한 연구에서부터 출발되어야 한다. 본 연구에서는 창의력이 무엇이고, 창의적인 아이디어 발상법에 게임 기획 과정에서 어떻게 활용할 것인가를 제안하고자 했다. 먼저 문헌 연구를 통해 창의성을 전에 없던 새로운 것을 만드는 혁신적 창의와 기존의 것을 새롭게 만드는 발전적 창의, 즉흥적 창의로 구분하고, 각 의미가 어떻게 다른지에 대해 살펴보았다. 두 번째로, 창의적인 아이디어 발상법이라고 하는 타 분야의 창의성 기법에 대해 살펴보고, 이를 게임아이디어 발상 과정에서 어떻게 활용할 것인가에 대해 제안하였다. 본 연구 결과는 게임 디자이너의 창의성 향상 및 창의적인 게임 아이디어 발상 방법을 제공해 줄 수 있을 것이다.

### ABSTRACT

The creativity is the important ability required to game designers. But there is few research for the definition of creativity and creative thinking method. This study suggests that what creativity is and how to use creative thinking methods in the game design. In the first, this study analyzes three types of creativity meaning: revolutionary creativity, evolutionary creativity and impromptu creativity. In the second, this study suggests that how to use thinking methods that are mind map, brainstorming, check list and etc. The game designer's creativity can be improved by the suggestion of this study.

**Keywords** : creativity, creative thinking, mind map, brainstorming, check list

## 1. 서론

게임 기획자가 갖추어야 할 첫 번째 능력은 창의력이라고 한다. 이는 게임이라는 상품은 플레이어에게 경험을 제공해 주는 상품이며, 상품의 가치는 얼마나 기존 상품에 비해 새롭고 흥미로운 경험을 플레이어에게 제공해 줄 수 있는가에 의해 결정되기 때문이다. 예를 들어, 1990년대는 전략시뮬레이션 장르가 게임 산업에 가장 큰 인기를 얻고 있었다. 당시 스타크래프트는 국내외에서 가장 인기 있는 게임이었고, 이러한 이유 때문에 스타크래프트와 유사한 다수의 전략시뮬레이션 게임이 시장에 출시되었다. 하지만 스타크래프트와 유사한 게임은 스타크래프트와의 차별성, 독창성을 플레이어에게 제시해 주지 못한 탓에 지금은 게임 시장에서 사라져버렸다. 이에 반해 2000년대 국내 게임 시장에서는 FPS 장르가 플레이어에게 인기를 얻고 있었는데, 당시 각 기업에서 출시한 FPS는 게임 장르 특성 때문에 전반적인 게임 구성도는 유사하게 개발되었지만, 게임 아이템이나 플레이어간의 경기 방식, 레벨 업 시스템 등 개별적인 게임 요소를 타 게임과는 차별화된 형태로 제작되면서 플레이어에게 개별 게임마다 새로운 경험을 제공해주었다. 이 때문에 당시 FPS 게임 시장은 다수의 창의적인 게임들이 플레이어에게 인기를 얻을 수 있다. 최근에는 모바일 기기, 특히 스마트폰이 게임 시장의 패러다임을 바꿈으로써 최신의 기술을 갖춘 게임보다는 창의적인 아이디어를 바탕으로 개발된 캐주얼 게임이 플레이어에게 더 큰 인기를 얻고 있는 것이 현실이다.

결국 게임의 성공유무는 기존 게임과 차별화될 수 있는 창의적 아이디어를 게임 제작 과정에 얼마나 효과적으로 적용하였는가에 의해 결정되게 되었다. 그래서 각 기업과 게임 관련 교육 기관에서는 게임 기획자의 창의성 향상 및 이를 통한 창의적인 게임 기획력을 높이기 위한 다양한 활동들이 진행되고 있다. 하지만 게임과 관련된 연구에서는 게임 기획의 창의성이나 게임 기획자의 창의력 향

상을 위한 연구는 거의 미비한 실정이다.

따라서 본 연구에서는 창의성과 관련된 타 분야의 다양한 연구 결과들을 살펴보고, 이를 통해 게임 기획자의 창의적인 게임 기획을 위해 방법론(Framework)을 제안하고자 한다.

## 2. 창의성의 의미

### 2.1 창의성의 다양한 정의

일반적으로 창의성은 새롭고(new), 혁신적(innovative)이며, 유용한(useful)한 결과물을 만들어 낼 수 있는 능력이라고 정의한다[1]. 예를 들어, 게임 산업에서는 닌텐도DS나 닌텐도Wii가 게임 시장에 출시되었을 때, 해당 게임 플랫폼이 가지고 있는 인터페이스를 기존 게임기와는 전혀 다른 창의성이 뛰어난 것으로 평가했다. 그렇다면 창의성은 언제 발현되는가? 닌텐도DS의 새로운 인터페이스를 처음 생각해 낸 개발자의 능력인가? 아니면 새로운 인터페이스를 개발하는 과정에 의해 창의성을 얻게 되었는가? 아니면, 닌텐도DS가 시장에 출시되었을 때 기존의 게임기와 비교하는 과정에서 창의성을 인정받은 것인가? 대부분의 학자들은 창의성에 대한 정의에 대해서는 서로 의견 일치를 보지만 창의성이 발현되는 시점과 창의성 향상을 위한 교육활동의 주안점에 대해서는 서로 다른 의견을 제시하는 경우가 많다. 이들의 주장을 정리하면, 창의성 발현 시점과 교육활동의 주안점은 크게 창의적 능력(Ability), 창의성 발현 절차(Process), 창의적인 결과물(Product)하고 하는 3가지 관점에 따라 창의성을 이해하고 있음을 알 수 있다 [1,2,3,4].

먼저 창의성을 능력(Ability)이라는 관점에서 살펴보면, 창의성은 자신에게 주어진 문제나 처해 있는 상황을 새롭고 혁신적인 관점에서 재해석하고, 해결책을 제시할 수 있는 인지 능력(Cognitive Ability)에 의해 발현된다는 것이다[1]. 예를 들어 사과가 땅에 떨어지는 현상을 지구 중력에 연결시

킨 뉴턴의 인지능력이 바로 창의성의 핵심이라는 것이다. 따라서 창의성 향상을 위해 개인의 인지능력 향상에 초점을 맞추어 다양한 교육 활동이 진행되어야 한다[1].

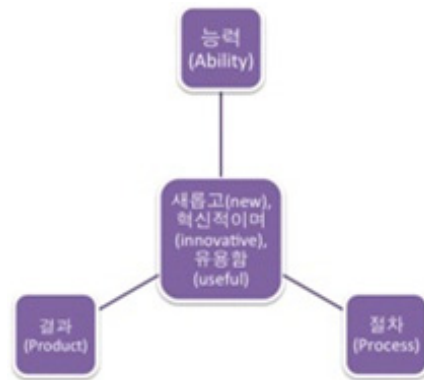
이에 반해, 창의성의 절차(Process)를 중요하게 생각하는 연구 활동에서는 창의성의 발현을 새로운 아이디어나 결과물을 만들어가는 과정, 즉 방법론이 중요하다고 제안하고 있다[2]. 예를 들어 창의적인 아이디어를 만들어 내기 위해 마인드맵을 사용하거나 브레인스토밍이나 체크리스트 기법과 같은 새로운 결과물을 만드는 과정을 잘 활용했을 때 창의성이 향상되고, 창의적인 결과물이 제시될 수 있다는 것이다. 따라서 창의력 향상을 위해서는 창의성 기법이라고 하는 창의적인 결과물을 만들어가는 과정(innovative ways)을 학습하고 효과적으로 활용할 수 있도록 노력해야 한다[3].

마지막으로 결과(Product)를 중심으로 창의성을 이해하는 연구자들은 현재의 결과물이 기존의 결과물과 비교하였을 때 얼마나 새롭고, 혁신적이며, 유용한 결과물인지를 통해 결정할 수 있다고 주장한다[3,4]. 예를 들어 닌텐도DS의 새로운 인터페이스의 경우 어떤 생각에서 만들어졌는지, 누가 만들었는지, 어떤 절차에 의해 만들어졌는지를 중요하지 않다. 다만, 최종 결과물이 얼마나 기존과 다른 창의적인 결과물인가만이 중요할 뿐이다.

이처럼 창의성은 어떤 관점에서 바라보는가에 따라 창의적인 능력이 중요시되기도 하고, 창의적인 절차가 우선시되기도 하고, 창의적인 결과물의 유무에 따라 창의적인지 아닌지가 평가되기도 한다. 하지만 이러한 다양한 관점에도 불구하고 공통점은 존재한다. 즉, 창의적 능력, 창의적인 절차, 창의적인 결과물 모두 공통적인 것은 새롭고(new), 혁신적이며(innovative), 유용하다(usable)해야 한다는 것이다. 그리고, 창의적인 능력, 창의성 기법, 창의적인 결과물이 함께 융합되었을 때 더 큰 시너지 효과가 나타날 수 있다[1,2,3,4,5].

따라서 창의적인 게임 기획자가 되기 위해서는 새롭고, 혁신적이며, 유용한 창의적인 사고를 할

수 있는 능력을 갖추고 있어야 하며, 새롭고, 혁신적이며, 유용한 창의적인 절차를 수행할 수 있으며, 새롭고, 혁신적이며, 유용한 창의적인 결과물을 완성할 수 있어야 할 것이다([그림 1]).



[그림 1] 창의성에 관련된 주요 단어의 연결 관계

## 2.2 창의성의 수준

‘새롭다, 혁신적이다, 유용하다’라는 것은 어떤 의미가 있는가? 창의성과 관련된 연구에서는 ‘창의적인 것’에 대해 3가지 수준([그림 2]참조)이 있다고 한다[5].

첫 번째 창의성 수준은 혁신적 창의성(Revolutionary Creativity)이다. 혁신적 창의성이란 기존에 없던 것(無)에서 새로운 것(有)을 만드는 창의성이다. 예를 들어, 물리학의 상대성 이론이나 천동설이 아닌 지동설이 옳다는 과학적 변화, 전기의 발명 등이 바로 혁신적 창의성의 결과라고 할 수 있다. 이처럼 혁신적 창의성은 기존의 법칙을 완전히 뒤집을 수 있을 만큼의 새로운 발견이며, 이를 통해 패러다임 쉬프트(Paradigm Shift)가 일어나게 된다. 예를 들어, 닌텐도DS나 닌텐도Wii처럼 새로운 인터페이스를 이용하여 게임을 플레이할 수 있는 기능 개발이 바로 혁신적 창의성의 결과라 할 수 있다.

두 번째 창의성 수준은 발전적 창의성(Evolutionary Creativity)이다. 발전적 창의성이란 기존에 존재하는 것(有)에 새로운 것을 더하거나

바꾸어 더 유용한 형태의 새로운 것(新有)을 만들어 내는 창의성이다. 예를 들어 차량용 엔진을 개선하여 연비 효율을 높이는 기술이나, 기존의 MMORPG에 새로운 몬스터나 던전을 추가하여 플레이어에게 새로운 즐거움을 제공해 줄 수 있도록 MMORPG를 새롭게 만드는 것이다. 이처럼 발전적 창의성은 패러다임을 발전시키거나 더욱 견고하게 만드는 역할을 한다.

마지막으로 창의성의 세 번째 수준은 즉흥적인 창의성(impromptu)이다. 즉흥적 창의성이란 깊은 고민이나 노력 없이 단지 한 순간 머릿속에 갑자기 떠오르는 새로운 생각으로 이루어진 결과물이다. 예를 들어 야구 경기를 관람할 때 쓰레기를 모으기 위해 쓰레기봉투를 가지고 갔다가 야구 경기가 너무나 흥미로워 쓰레기봉투를 머리에 쓰고 응원하는 방법을 갑자기 생각해 낸다든지, 저글링의 모양과 색깔을 이용해서 태극기를 그리면 좋겠다고 생각하고 저글링을 태극기 문양으로 한 곳에 모으는 행위가 바로 즉흥적 창의성이라고 할 수 있다.

일반적으로 혁신적 창의성을 발현하기는 쉽지 않다. 따라서 기획자는 먼저 즉흥적 창의성을 높일 수 있는 사고를 훈련하고, 이를 통해 기존의 게임을 새롭게 변화시킬 수 있는 발전적 창의성을 발현할 수 있도록 노력해야 할 것이다. 그리고 자신의 능력을 향상시켜 혁신적인 게임을 기획한다면 게임 기획 분야의 전문가가 될 수 있을 것이다.



[그림 2] 창의성의 두 가지 단계

## 2.3 창의성과 관련된 사회 구성원 상호작용

창의성을 이해하기 위한 마지막 단계는 누가 창의적인 활동을 하고, 누가 그 결과가 창의적이라고 평가하는지에 대한 창의성과 관련된 구성요소와 각

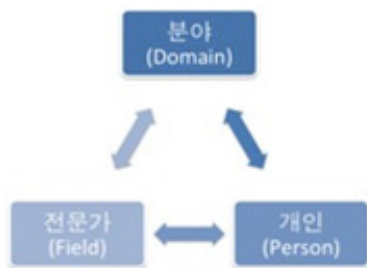
구성요소와의 상호작용 관계를 살펴보는 것이다. 일반적으로 창의성은 특정인의 머릿속에서 만들어진 생각이라고 이해하기 쉽지만 사실은 창의성은 사람들의 생각과 사회문화적 정황과의 상호작용과정에 의해 형성된다[6]. 예를 들어 게임 기획자가 새로운 장르의 게임을 개발하였다고 할 때, 그 게임이 정말 창의적인지 아닌지는 게임 기획이라는 분야를 지키고 발전시키는 전문가들에 의해 평가될 수 있다. 만약 전문가들이 새로운 게임 아이디어가 게임 분야를 발전시킬만한 아이디어라고 판단하게 된다면 그 때야 비로소 해당 아이디어는 창의적인 아이디어가 될 수 있다. 이런 의미에서 창의성은 3가지 요소들 간의 상호작용을 통해 결정된다([그림 3]참조).

먼저 분야(Domain)는 학문 영역, 사업 영역 등과 같이 상징(Symbols), 규칙(Rules), 절차(Procedures)로 이루어진 하나의 체계화된 영역을 의미한다. 예를 들어 수학 분야, 물리학 분야, 게임 기획 분야, 게임 프로그래밍 분야 등 창의적인 아이디어가 정리되고 체계화된 하나의 영역이 이에 해당한다.

두 번째로 전문가(Field)란 분야를 견고하게 지키기 위한 활동을 하는 특정 개인이나 집단을 의미한다. 이들은 새로운 아이디어나 수행방법, 새로운 결과물들이 분야에 포함될 수 있는지를 평가하고, 분야를 견고하게 발전시킬 수 있는 창의적인 것이 발견되면 이를 분야에 포함시키고, 그렇지 못한 경우 해당 아이디어를 무시하는 창의성 평가에 관련된 업무를 담당한다. 예를 들어 새로운 게임이 출시되었을 때를 이 게임에 대한 비평 기사를 작성하는 기자나 게임 제작 대회의 평가위원, 게임관련 연구자, 게임의 좋고 나쁨을 평가하는 전문 사용자 집단 등이 전문가가 되어 새로운 게임을 평가하고 이 게임이 창의적인 게임인지 아닌지 결정하게 된다.

마지막으로 개인(Person)은 음악, 공학, 수학 등과 같은 해당 분야의 다양한 상징들을 이용하여 새로운 아이디어나 새로운 패턴, 혁신적인 결과물

들을 만들어내고, 이를 전문가(Field)에 자신의 생각이 얼마나 창의적인지를 평가받기를 원하는 사람들이다. 예를 들어 학과 수업을 통해 새로운 게임 기획아이디어를 제출한 학생이나, 게임 공모전에 작품을 출품한 작가 등이 창의적 아이디어를 도출하는 개인의 역할을 담당하게 된다.



[그림 3] 창의성과 관련된 3가지 상호작용 요소

정리하면, 창의성은 우리 주변의 특정 분야에 관련된 사람들의 새로운 생각이 만들어지고, 이러한 생각은 해당 분야를 지키는 전문가들에 의해 평가되며, 그 결과가 해당 분야를 더욱 발전시켰을 때 의미 있는 결과가 될 수 있다.

### 3. 창의성 발현을 위한 전략

#### 3.1 아이디어 발상의 유형

창의성 발현을 위해 어떤 방식으로 창의적인 아이디어와 결과물을 도출하게 되는가? 어떤 문제와 관련하여 사람들은 크게 2가지 관점에서 생각을 전개해 나간다. 첫 번째는 수렴적 사고이며, 두 번째는 발산적 사고이다. 먼저 수렴적 사고(Convergent)는 일정한 논리적 프로세스에 따라 하나의 정확한 답을 얻기 위해 연역적으로 검증하는 사고방식이다. 예를 들어 물건을 사고자 할 경우 이 물건이 왜 필요한지, 어디에 쓸 것인지, 돈은 얼마나 필요한지, 이것을 구입했을 때 사람들은 나를 어떻게 생각할지 등 자신의 생각에 대해 다양한 근거를 바탕으로 자신의 생각이 옳은지 그른

지를 판단하고, 그 결과를 토대로 자신의 아이디어를 활용할지 말지를 결정한다. 이에 반해 발산적 사고(divergent)는 가급적 사고의 영역을 확산시켜 명확한 답이 없이 다양한 답을 구하려는 사고방식이다. 자신의 생각에 대해 남이 어떻게 생각하는 상관없다. 그저 머릿속에 떠오른 생각 자체가 중요할 뿐이다. 그러다보니 자기가 재미있다고 여기면 그것을 돌이켜 보지도 않고 거리낌 없이 말해버리고 자신의 아이디어로 활용한다.

창의적 아이디어 발상과 관련하여 이 두 가지 사고방식 모두 중요하다. 아이디어 발상 초기에는 발산적 사고를 해야 한다. 그래야 많은 아이디어를 머릿속에서 끄집어 낼 수 있다. 그리고 외부로 도출된 많은 생각을 다시 뒤집으며 자신이 생각한 아이디어가 옳은지 그른지를 점검하고 정리하는 수렴적 사고를 수행해야한다. 따라서 창의적 아이디어 발상에 있어 발산적 사고와 수렴적 사고가 얼마나 유기적 관계를 토대로 잘 결합되는가에 따라 의미 있는 새로운 생각을 해 낼 수 있다.

#### 3.2 창의성 절차(Framework)

그렇다면 어떤 방식을 통해 창의적인 아이디어 발상을 할 수 있을까? 창의성 발현과 관련된 다양한 연구를 살펴보면([그림 4]참조), 창의성 발현의 시작은 어떤 분야에 대한 창의성 발현인지에 대한 문제의식을 가지고 다양한 정보를 수집하고, 해결하고자 하는 문제에 대한 정확한 이해를 요구하는 사전 준비 작업(Preparation)이다. 즉, 게임 기획자가 창의성을 발현하여 해결해야 할 문제가 무엇인지를 명확하게 알고 있어야 하며, 이와 관련된 다양한 지식을 알고 있거나 수집할 수 있어야 해당 분야의 창의적 아이디어를 생각해 낼 수 있다는 것이다[1,5]. 두 번째는 해당 분야의 창의성 발현을 위해 다양한 분야의 정보를 해당 분야에 적용해 보거나 해당분야의 정보를 다양한 형태로 변경해 보거나 다른 분야와 해당분야의 정보를 새롭게 결합해 보는 등 창의적 생각을 키워나가는 작업(Incubation)을 수행해야 한다[1,5]. 세 번째는 머

릿속에 떠오른 다양한 생각을 해당 분야에 적용함으로써 새로운 아이디어를 발견해 가는 단계(Illumination)인데, 이 단계에서는 현재의 문제를 이해하고 새로운 생각을 접목시키기 위한 다양한 창의적 아이디어 발생 기법을 활용한다[1,5,6,7]. 이를 통해 기획자가 해결해야 할 문제에 대한 다양한 해답을 찾아낸다. 마지막으로 창의적인 아이디어 발생법을 통해 개발된 다양한 의견을 자신이 해결하고자 하는 문제에 적용하고, 최적의 해답이 될 수 있는지를 검증하다는 작업(Verification)을 수행한다[1,5].

정리하면, 창의성 발현을 위해 첫째, 해당 분야에 대한 사전 지식을 습득하고 자신이 해결해야 할 문제가 무엇인지를 명확히 한다. 둘째, 다양한 분야의 정보나 해당 분야의 지식을 토대로 문제해결과 관련된 생각을 확장해 간다. 셋째, 창의성 기법과 관련된 일련을 절차를 통해 문제 해결에 필요한 다양한 아이디어를 도출한다. 마지막으로 도출된 아이디어를 해당 문제 해결에 최적의 해답이 될 수 있는지를 검증하는 작업을 수행한다. 이러한 창의성 발현의 프레임워크는 게임 기획자의 창의성 발현에 도움이 될 것이며, 이를 통해 새롭고, 혁신적이며, 유용한 생각, 절차, 결과물을 도출해 낼 수 있을 것이다.



[그림 4] 창의성 발현을 위한 Framework

## 4. 창의성 발현을 위한 준비

### 4.1 창의성 발현을 위한 기본 능력

창의적인 아이디어 발현을 위한 전제 조건은 창의적인 생각을 위해 필요한 다양한 정보를 개인 스스로 갖추고 있어야 한다는 점이다. 이는 창의적인 아이디어는 머릿속이 공허한 상태에서 나오는 것이 아니라 기본적으로 개인(Person)의 머릿속에 있는 다양한 정보들에서 부터 출발하기 때문이다. 일반적으로 창의성과 관련된 기본 정보는 첫째, 창의성 발현과 관련된 분야(Domain)에 관련된 정보이다[7]. 예를 들어 게임이란 무엇이며, 장르의 특징은 무엇인지, 각각의 게임 요소의 의미와 게임 요소가 어떤 관련성이 있는지 등 기본적인 분야에 대한 용어와 관련 이론들을 알고 있어야 한다. 두 번째는 창의적인 생각을 이끌어내기 위한 다양한 기술과 기법에 대한 지식이 있어야 한다[7]. 예를 들어 자신이 현재 어떤 문제에 대해 창의적인 아이디어를 발현해야 하는지에 대한 문제 이해 능력과 해당 분야와 관련된 다양한 정보를 어떻게 연결시켜야 하는가에 대한 생각 정리의 기술(ex 연상기법, 브레인스토밍, 체크리스트기법 등)을 알고 있어야 한다. 마지막으로 해당 분야 뿐 아니라 다양한 분야에 대한 지식을 알고 있어야 하며, 다른 분야의 지식을 해당 분야에 적용할 수 있는 유연한 사고 능력을 가지고 있어야 한다. 예를 들어 자동차를 디자인할 때 곤충이나 동물의 특성과 관련된 정보를 이용하여 혁신적인 디자인을 고안해 낼 수도 있다. 때로는 곤충의 독을 사람의 병을 치료하기 위한 수단으로 활용할 수 있는 방법을 찾아 낼 수도 있어야 한다. 실제 게임 기획과정에서 필요한 타 분야의 정보는 아마도 역사나 사회, 문화와 관련된 다양한 정보일 것이다. 이러한 타 분야의 정보를 게임이라는 분야에 어떻게 적용하고 변형하는가에 따라 새롭고 획기적인 게임 아이디어를 발현할 수 있을 것이다[7].

### 4.2 모든 것으로부터의 학습

그렇다면 창의적 아이디어와 관련된 지식을 어디에서 습득할 것인가? 가장 쉽게 생각할 수 있는 방법은 도서관과 수업시간이 될 것이다. 도서관에

는 이미 수많은 분야에 관련된 지식이 책이나 논문의 형태로 표현되어 있다. 이와 더불어 인터넷 역시 많은 사람들의 지식이 마치 거미줄처럼 연결되어 있다. 그리고 수업 시간에는 교수의 전문가적 의견이 종합된 다양한 지식들이 학생들에게 전달된다. 따라서 이러한 전문 교육을 통해 게임 기획과 관련된 다양한 지식을 습득할 수 있다.

두 번째는 일상생활에서의 지식습득이다[7]. 창의적인 것이 되기 위한 마지막요소는 결국 창의적인 것이 얼마나 우리에게 유용한가이다. 이는 달리 말해 우리의 일상생활과 관련된 무수히 많은 것들이 '새롭고, 혁신적이며, 유용한 창의적인 것'들이라는 의미이다. 따라서 창의적인 게임 기획자는 일상적인 것에서부터 창의적인 지식을 습득할 수 있는 능력을 갖추어야 한다. 예를 들어 식당에서 배고픔을 해소하기 위해 주문한 음식이 아름답게 담겨져 나왔을 때 그 디자인을 사진으로 담는다는지, 여행지에서 다른 사람에게 들은 옛날이야기나 여행지와 관련된 전설을 수집해 기록해 둔다는지, 여행지의 아름다운 풍경이나 여행 온 사람들의 다양한 표정들을 사진에 담아둘 수 있다면, 이러한 자료가 바로 창의적인 생각을 시작할 수 있는 기본 지식이 될 것이다. 일상에서 얻은 다양한 사진은 게임 그래픽 아이디어로 활용할 수 있으며, 일상에 사용하는 다양한 도구는 게임 아이템 설계에 사용할 수 있다. 그리고, 옛날이야기나 전설은 게임 스토리로 활용할 수 있을 것이다.

### 4.3 호기심과 관심

일상으로부터 많은 것을 배우고 학습하기 위해 기획자가 갖추어야 할 소양은 바로 호기심과 사물에 대한 관심일 것이다[6]. 예를 들어 캐릭터 디자인의 경우 창의적인 캐릭터 디자인을 위해 일상생활에서 만나는 많은 사람들의 얼굴표정이나 행동, 각 사람들의 배경 이야기에 대해 관심을 가지고, 그 사람에 대해 더 많은 것을 알아내고, 이를 캐릭터 디자인에 활용해야 한다. 때로는 여행지에서 보게 되는 다양한 건물과 생활양식에 대한 호

기심은 게임의 배경 디자인에 대한 새로운 정보를 얻도록 도와주며, 새로운 형태의 배경 디자인에 대한 아이디어를 제시해 주기도 한다. 따라서 일상생활에 대한 호기심과 관심을 가지고 현실세계를 바라볼 때 창의적인 아이디어 발상이 가능하게 될 것이다.

## 5. 생각의 확장(Incubation)

### 5.1 생각의 전환

기획자가 해결해야 할 문제에 대해 창의적 아이디어를 확장하기 위해서 사고방식의 전환이 필요하다. 수렴적 사고와는 달라 발산적 사고는 생각에 대한 평가 작업이 이루어지지 않는다. 즉 정답을 찾기 보다는 다양한 답을 찾기 위해 노력해야 하며, 아이디어에 대한 논리를 찾기보다는 체계화된 논리를 거부하는 것이 새로운 해결책을 찾는 데 도움이 된다. 때로는 패턴 찾기 방식보다는 패턴을 파괴한다는지, 관습을 탈피하거나 터부시 여기는 것을 아이디어에 활용하는 것도 좋은 방법이 될 수 있다. 또한 다양한 분야의 전문 지식을 해당 분야에 적용해 보는 것 역시 생각의 전환에 도움이 될 것이다. 예를 들어 수학문제를 풀 때 수학과 관련된 지식을 이용하는 것이 아니라 생물학의 자연현상과 관련된 지식을 활용하여 새로운 수학문제 해결 방법을 찾을 수도 있을 것이다.

### 5.2 전문가 또는 동료의 조언(Interview)

기획자 스스로 창의적인 아이디어를 찾기 힘들다면 전문가(Field)나 동료의 도움을 받아 새로운 아이디어를 찾아는 것도 한 방법이다. 전문가의 경우 분야를 지키기 위해 필요한 다양한 전문 지식과 창의적 아이디어를 평가할 수 있는 날카로운 눈을 가지고 있다. 따라서 전문가의 조언을 듣거나 이들과의 대화를 통해 자신도 알지 못하고 있던 새로운 생각이나 아이디어를 발견해 낼 수 있다



[5,6]. 때로는 창의성 발현과 관련된 해당 분야 뿐 아니라 다른 분야의 전문가로부터 조언을 듣는 것 역시 창의성 발현에 도움이 된다. 예를 들어 신약 개발을 위해 곤충의 독만을 연구했던 전문가로부터 새로운 약물에 대한 아이디어를 얻을 수도 있을 것이다.

두 번째로 동료들과의 토론 역시 새로운 아이디어를 얻을 수 있는 방법이다. 동료는 자신과 동일하게 창의적 아이디어를 얻기 위해 노력하는 또 다른 개인이다. 따라서 이들이 고민하고 생각하는 모든 것들이 바로 창의적 아이디어 발상의 결과물이라고 할 수 있다. 동료들과의 토론을 통해 동료들로부터 새로운 아이디어를 얻을 수도 있고, 때로는 자신의 아이디어에 동료의 아이디어를 더해 새로운 생각을 발견해 낼 수도 있다.

## 6. 새로운 생각의 전개(Illumination)

창의성 발현과 관련하여 특정 분야에 대한 지식 습득과 동시에 자신이 해결하고자 하는 문제에 대한 정확한 이해뿐 아니라 전문가나 동료들과의 토론을 통해 다른 분야의 지식을 해당 분야의 창의성 발현에 활용해 볼 수 있도록 생각을 확장시키는 작업까지 끝났다. 이제 이러한 다양한 아이디어를 실제 자신이 해결하고자 하는 문제에 적용하는 단계인데, 이 때 중요한 것이 바로 발산적 사고를 통한 새로운 아이디어 전개 과정을 수행해야 한다는 점이다[1].

일반적으로 창의적 아이디어 전개 방법에는 크게 2가지 형태의 방법론을 사용할 수 있는데, 첫 번째는 개인이 중심이 되어 머릿속에 떠오르는 다양한 생각을 펼쳐가는 연상기법이 있으며, 두 번째는 동료들과의 다양한 상호작용을 통해 새로운 생각을 펼쳐가는 창조적 기법이 있다.

먼저 연상기법이란 특정한 주제나 해결하고자 하는 문제와 관련하여 기획자의 머릿속에 떠오르는 관련된 이미지를 중심으로 새로운 생각들을 펼쳐

나가는 아이디어 발상법이라고 정의할 수 있는데 [5], 연상기법과 관련하여 창의적 아이디어 발생을 위해 사용할 수 있는 기법에는 연상 트레이닝 기법과 연상 결합법이 있다. 연상 트레이닝 기법은 특정 주제를 중심으로 해당 주제와 관련이 되는 새로운 생각을 계속해서 펼쳐 나가는 아이디어 발상법으로 하나의 생각에서 새로운 생각을 하고, 새로운 생각에서 또 다른 새로운 생각을 하다 보면, 새로운 해결책을 찾을 수 있다. 연상 트레이닝 기법의 대표적인 예가 마인드맵이라고 할 수 있다. 이에 반해 연상 결합법은 특정 주제를 중심으로 해당 주제와 관련된 다양한 생각들을 유추해 내고, 유추한 이미지를 좋은 이미지와 나쁜 이미지로 정리한 후, 좋은 이미지는 더 좋은 방향으로 문제 해결에 활용할 수 있는 방법을 찾고, 나쁜 이미지는 어떻게 해야 좋은 이미지로 바꿀 수 있는지 대안을 찾음으로써 해당 문제를 해결하는 아이디어 발상법이다.

창조성 기법은 일정한 틀을 토대로 사회적 상호작용, 즉 동료들과의 토론을 통해 새로운 생각을 전개해 나가는 방법으로[5], 브레인스토밍, 체크리스트 기법 등을 활용하여 창의적인 아이디어 전개를 수행할 수 있다. 먼저 체크리스트 기법은 문제에 관련된 항목을 나열하고 그 항목별로 문제의 어떤 특정적 변수에 대해 ‘검토(check)’해 봄으로써 아이디어를 구상하는 방법이다. 예를 들어 “게임 플레이를 통해 플레이어에게 제공하고자 하는 철학(주제)는 무엇인가?”, “플레이어의 최종 목표는 무엇인가?”, “플레이어가 최종 목표를 달성하기 위한 세부 목표는 무엇인가?”, “게임을 플레이 하는 동안 어떤 일을 하게 할 것인가?” 등 다양한 질문을 만들어 놓고, 해당 질문에 답을 동료들과 함께 찾아가는 것이다. 이에 반해 브레인스토밍은 미국의 A. F. 오스본이 만든 아이디어 발상법으로 광고회사의 회의에서 새로운 아이디어를 얻기 위해 고안된 방법이다. 브레인스토밍에서는 회의 참가자 전원이 권위적인 상하의 관계가 아니라 평등하고 대등한 입장에서 자유롭게 무질서하게 생각나는 대로



떠오른 것, 연상한 것을 서로 말하는 방법을 통해 새로운 아이디어를 발견해 나가게 된다.

## 7. 새로운 생각의 검증(Verification)

창의성 발현의 마지막 단계는 새로운 생각에 대한 검증단계이다. 이 단계는 주로 수렴적 사고를 통해 새로운 생각에 대한 검증 작업을 진행하게 되는데, 이를 위해 개인 또는 전문가가 개인의 아이디어를 해당 분야에 적용해 보고, 그 결과를 평가하고, 해당 분야에 도움이 되는지 아닌지를 분석한 후 개인(Individual)의 아이디어를 해당 분야(Domain)의 새로운 지식이 받아드리게 된다[6,8].

새로운 생각의 검증을 위해 사용할 수 있는 방법론 중 하나는 기획자의 아이디어를 문서화하는 작업이다. 각각의 게임 아이디어를 문서화하는 과정에서 자신이 제시한 아이디어가 논리적으로 의미가 있는지 혹시 미처 생각하지 못한 해결책이 있는지를 찾아 볼 수 있다.

### 7.1 연상기법의 결과 정리를 통한 생각 검증

먼저 연상기법을 통해 찾아낸 다양한 아이디어를 어떻게 정리하고 무엇을 최종 결론으로 도출해야 할 것인가? 그렇다면 연상기법을 통해 찾아야 할 게임 아이디어 내용은 무엇인가? 먼저 플레이어에게 제공하고자 하는 최종 목표를 도출해야 한다. 즉, 연상트레이닝 기법을 통해 도출된 단어를 서로 연결하여 플레이어가 게임에서 성취해야 할 최종 목표가 무엇인지를 정리한다든지 아니면 연상 결합법을 통해 기존 게임에서 플레이어가 최종 목표를 성취했음에도 불구하고 즐거움을 주지 못하는 이유를 찾아 이를 해결할 수 있는 대안을 마련하는 것이다. 이와 더불어 해당 목표를 성취했을 때 어떤 긍정적, 부정적 보상을 받도록 할 것인지를 보상 요소를 이용하여 정리하면 된다. 두 번째로 게임에 사용할 소재를 찾아야 한다. 이를 위해 최종 목표를 달성하기 위해 플레이어에게 주어지야

할 요소가 무엇인지를 정리하고, 소재가 어떤 기능을 담당하게 되는지 동작에 대한 마인드 맵 요소를 이용하여 정리한다. 그리고 소재가 어떤 느낌으로 표현되어야 하는지 감성 요소를 중심으로 정리하며, 소재를 이용하여 특정 기능을 잘 수행했을 때와 그렇지 못했을 때의 상태 변화를 보상 요소를 이용하여 정리한다. 마지막으로 연상기법을 통해 찾아야 할 게임 아이디어는 게임 배경에 대한 내용이다. 즉, 최종 목표를 성취하기 위해 어떤 공간적 배경과 시간적 배경을 제공할 것인지를 정리해야 하며, 배경 요소가 어떤 느낌으로 표현되어야 하는가에 대한 내용을 감성 요소를 이용하여 정리한다.

#### ① 최종 목표

- 플레이어에게 즐거움을 제공해 주기 위해 플레이어가 최종적으로 성취하고 싶은 목표가 무엇인지를 정리한다.
- 해당 목표를 성취하기 위해 어떤 행동을 해야 하는지를 동작에 대한 마인드 맵 요소를 이용하여 정리한다.
- 해당 목표를 성취했을 때 어떤 긍정적, 부정적 보상을 받도록 할 것인지를 보상 요소를 이용하여 정리한다.

#### ② 소재

- 최종 목표를 달성하기 위해 플레이어에게 주어지야 할 요소가 무엇인지를 정리한다.
- 소재가 어떤 기능을 담당하게 되는지 동작에 대한 마인드 맵 요소를 이용하여 정리한다.
- 소재가 어떤 느낌으로 표현되어야 하는지 감성 요소를 중심으로 정리한다.
- 소재를 이용하여 특정 기능을 잘 수행했을 때와 그렇지 못했을 때의 상태 변화를 보상 요소를 이용하여 정리한다.

#### ③ 배경

- 최종 목표를 성취하기 위해 어떤 공간적 배경과 시간적 배경을 제공할 것인지를 정

리한다.

- 배경 요소가 어떤 느낌으로 표현되어야 하는가에 대한 내용을 감성 요소를 이용하여 정리한다.

## 7.2 창조성기법의 결과 정리를 통한 생각 검증

창조성기법을 통해 아래 질문에 대한 답을 찾아본다면 게임 아이디어를 찾아내는데 활용하면 도움이 될 수 있을 것이다.

### ① 주제

게임 플레이를 통해 플레이어에게 제공하고자 하는 철학(주제)는 무엇인가?

### ② 몰입요소

#### - 목표설정

- 최종 목표는 무엇인가?
- 최종 목표를 달성하기 위한 세부 목표는 무엇인가?

#### - 자기목적적 동기

- 무엇을 통해 게임을 이용하도록 만들 것인가?
- 목표 성취에 실패했을 때 게임을 다시 플레이 하게 만드는 요소는 무엇인가?

#### - 자기목적적 행위

- 게임을 플레이 하는 동안 어떤 일을 하게 할 것인가?
- 목표 성취를 위해 플레이어가 취해야 할 전략은 무엇인가?

#### - 보상

- 목표를 성취했을 때 플레이어에게 어떤 외적 보상을 줄 것인가?
- 목표 성취를 실패했을 때 어떤 외적 보상을 줄 것인가?
- 해당 외적 보상을 통해 어떤 내적 보상을 유도하고자 하는가?

### ③ 재미요소

#### - 가상의 것

- 공간적 배경은 무엇인가?
- 시간적 배경은 무엇인가?

· 플레이어를 대신한 것은 무엇인가?

· 게임 플레이를 위해 플레이어에게 제공해야 할 요소는 무엇인가?

#### - 재미요소

· 무엇을 통해 플레이어에게 흥미거리를 제공할 것인가?

#### - 감성

· 게임 요소를 통해 어떤 감성적 느낌을 플레이어에게 제공하고 싶은가?

### ④ 상업적 측면

#### - 고객

- 누가 우리 게임의 주 고객인가?
- 해당 고객의 특성은 무엇인가?
- 어떤 이유에서 우리 게임의 주 고객이 될 수 있는가?

#### - 시장성

- 우리가 만들고자 하는 게임과 유사한 게임이 현재 시장에서 어떤 반응을 얻고 있는가?
- 우리가 만들고자 하는 게임은 어떤 이유에서 시장성을 확보할 수 있다고 생각하는가?

#### - 제작 가능성

- 우리 게임을 개발하기 위한 기술을 갖추고 있는가?

## 7.3 기획 노트 작성을 통한 생각 검증

새로운 생각의 검증을 위해 사용할 수 있는 방법론 중 하나는 기획자의 아이디어를 문서화하는 작업이다. 각각의 게임 아이디어를 문서화하는 과정에서 자신이 제시한 아이디어가 논리적으로 의미가 있는지 혹시 생각하지 못한 해결책이 있는지를 찾아 볼 수 있다. 이런 관점에서 기획 노트는 바로 게임 기획자의 창의적 아이디어의 결과물을 정리하는 방법이다. 일반적으로 기획노트는 일반적으로 12가지 요소를 중심의 게임 아이디어를 정리한 문서라고 할 수 있다[9]. 따라서 기획자는 자신의 머릿속에 있는 다양한 게임 아이디어를 기획노트로 옮겨 적음으로써 자신의 생각을 정리할 수 있을 뿐 아니라, 자신의 생각이 의미가 있는 것인지에

대한 논리를 찾을 수 있다. 이와 더불어 기획노트는 자신의 창의적인 아이디어의 정리뿐 아니라 다른 동료들과 자신의 아이디어에 대한 토론하거나 의사전달을 하기 위한 수단으로 활용할 수 있다.

## 8. 결 론

지금까지 창의성과 관련된 정의, 창의성의 수준, 창의성의 구성요소와의 상호작용, 창의성 발현을 위한 프레임워크에 대해 살펴보았다.

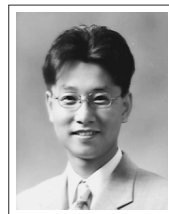
먼저 창의성이란 새롭고 혁신적이며 유용한 생각, 절차, 결과물이라 정의할 수 있다. 그리고 창의성 수준은 혁신적 창의성과 발전적 창의성, 즉흥적 창의성으로 구분할 수 있는데, 먼저 즉흥적 창의성은 일순간 머릿속에 떠오르는 새로운 생각이라고 한다면, 발전적 창의성은 기존의 것을 새롭게 변화시킨 것이라 할 수 있으며, 혁신적 창의성은 완전히 새로운 것을 만들어내는 패러다임 쉬프트와 같은 변화를 꾀하는 창의성이라고 정의할 수 있다.

한편, 창의성을 발현하는 개인(Individual), 창의성의 대상이 되는 분야(Domain), 개인의 생각이 해당 분야에 도움이 되는 새로운 것인지 아닌지를 평가하는 전문가(Field)라고 하는 세 요소간의 상호작용에 의해 개인의 새로운 생각이 창의적인 것인지 아닌지를 결정하게 된다는 창의성 구성요소간의 상호작용에 대해 살펴보았다. 마지막으로 게임 기획과 관련된 창의적 아이디어를 게임 기획 노트에 작성할 때 고려해야 할 게임 기획 요소와 각 게임 기획요소별로 정리해야 할 내용에 대해 살펴보았다.

본 연구는 게임 디자인과 관련하여 디자이너가 창의성을 갖추기 위해 어떤 훈련을 받아야 하며, 창의적인 아이디어를 얻기 위해 어떤 프레임워크에 따라 디자인 과정을 수행해야 하는지와 창의적인 게임 기획 아이디어를 어떻게 정리해야 하는지에 대한 이론적 배경과 사례를 제시해 줄 수 있을 것이다.

## 참고문헌

- [1] Robert L. Solso (1998), Cognitive Psychology, Allyn&Bacon, Boston, p. 468
- [2] Ernesto G. Arias (1995), "Designing in a Design Community: Insights and Challenges", DIS 95, ACM, pp 259-263
- [3] Winslow Burleson and Ted Selker (2002), "Creativity and Interface", Communication of the ACM, Vol. 45 (10), pp 89-90
- [4] Ernest Edmonds and Linda Candy (2002), "Creativity, Art Practice, and Knowledge", Communications of the ACM, Vol. 45 (10), pp. 991-95
- [5] Ben Shneiderman (2000), "Creating Creativity: User Interfaces for Supporting Innovation", ACM Transactions on Computer-Human Interaction, Vol 7 (1), pp. 114-138
- [6] Mihaly Csikszentmihalyi (1997), Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention, HarperCollins Pub., New York
- [7] Deborah K. Smith, David B. Paradise, Steven M. Smith (2000), "Prepare Your Mind for Creativity", Communication of the ACM, Vol 42(7), pp. 111-116
- [8] Erkki Sutinen, Jorma Tarhio (2001), "Teaching to identify problems in a creative way", 31st ASEE/IEEE Frontiers in Education Conference, IEEE, pp T1D-8~T1D-13
- [9] Andrew Rollings & Dave Morris (2000), Game Architecture and Design, Coriolis



최 동 성 (Choi, DongSeong)

1998.2 연세대학교 수학과 졸(이학사)  
1998.3-2006.8 연세대학교 인지과학협동과정 석박사  
통합 졸(인지공학박사)  
2002.3-현 재 백석대학교 디자인영상학부 조교수

관심분야 : 인간과 컴퓨터와의 상호작용(HCI), 게임 기획,  
디자인 경영