게임의 내용

테마: 게임의 주제, 화제, 제목을 말한다; 그래픽 풍, 스토리, 기획의도

판타지, 중세, 근대, 고대, SF, 원시, 미래, 우주, 로봇, 귀신

동양 기담, 무협, 좀비, 포스트 아포칼립스, 가족, 평화, 권선징악 등

반드시 고증을 철저히 할 필요는 없다(반드시 그 시대, 그 분위기랑 똑같아야 하는 필요는 없다)

게임 메카닉스: 게임 플랫폼에서 게임 플레이가 실행될 수 있게 하는 구현 원리; 공학적인 부분 이외, 사회 심리적인 부분도 포함(예를 들면 애니팡에서의 경쟁 요소)

테마를 걷어내면 보이는 것 – 플레이어의 반복을 끌어내는 장치(플레이 장치들)

카드게임: 원카드, 블랙잭, 포커, TCG

위치게임: 장기, 체스

주사위 게임: 블루마블, 윷놀이

놓기 게임: 바둑, 오델로

기타 등등

창의적 사고

창의성: 새롭고, 혁신적이며, 유용한 결과물을 만들 수 있는 능력

자신에게 주어진 문제나 상황을 새롭고 혁신적인 관점에서 재해석하고, 해결책을 제시할 수 있는 인지 능력에 의해 발현된다

절차를 중시하는 연구 활동에서는 새로운 아이디어나 결과물을 만들어가는 과정, 방법론이 중요

결과를 중시하는 경우, 현재의 결과물이 기존의 결과물과 비교했을 때 얼마나 새롭고, 혁신적이고 유용한 지가 중요하게 본다 (게임 개발에는 절차와 결과 두 영역 모두에서 창의성을 요구한다)

창의성의 형태

혁신적 창의성: 예) 천동설이 아닌 지동설이 옳다는 과학적 변화, 전구의 발명

발전적 창의성: 예) 차량 엔진을 개선하여 연비를 높이거나 기존MMORPG게임에 새로운 몬스터나 던전을 추가하여 플레이어에게 새로운 즐거움을 제공한다(기존의 것을 좋게)

즉흥적 창의성: 예) 야구 경기를 관람할 때 쓰레기를 치우려고 쓰레기 봉투를 가져갔는데 경기가 너무 흥미로워 쓰레기 봉투를 머리에 쓰고 응원하는 형태 – 영감(Inspiration)

흔히 하기 쉬운 오해

창의성은 기발한 아이디어를 도출하는 것이다.

* 기발함에만 초점을 맞춰 엉뚱하고 색다른 아이디어를 무조건 창의적인 것으로 취급하지만, 오히려 지나치게 허황된 생각은 오히려 문제 해결을 방해한다

창의성은 주어진 조건과 현실을 무시해도 된다

* 주어진 조건과 현실에 구애 받지 않거나 이를 무시해야만 창의적인 아이디어가 나온다고 생각하지만, 조건을 무시하고 도출된 아이디어는 실현성이 없다

창의성은 정답을 찾는 것이 아니다

* 정답을 찾는 과정을 무시하고 발산적 사고를 통해 엉뚱한 아이디어를 도출하는 것에만 초점을 맞춰 판단을 유보하는데 창의성은 문제 해결을 위한 도구이지 목적 자체가 되어서는 안 된다

창의성에 대한 올바른 이해: 분석력 + 통찰력 + 관찰력

창의력은 문제 **인식** 능력이다

* 문제 해결의 시작은 문제 인식이고, 문제를 인식하지 못하면 문제 해결을 할 수 없다
* 남들이 인식하지 못 하는 문제를 **먼저 발견하고 창안하는 능력**

창의력은 문제 **정의** 능력이다

* 문제를 인식해도 사람마다 문제를 서로 다르게 정의하여 문제 해결 방안도 다르게 설정한다
* 조건과 관련된 정보를 수집, 분석하여 **문제의 근본원인을 발견**하여 진짜 문제를 정의하는 능력

창의성은 문제 **점검** 능력이다

* 현실적으로 도전할 만한 문제이고, **주어진 제약조건에서 해결할 수 있는 문제**인지 판단
* 분석적 사고와 과제의 우선 순위를 판단하는 능력도 필요하다

게임 기획에서 창의적 사고

게임 기획은 창작 활동이므로 당연히 창의력이 중요하다

개발과정에서 지속적으로 다양한 문제를 **인식, 정의, 점검**해야 된다

창의적 사고도 **훈련**과 **교육**을 통해 향상될 수 있다

게임 기획이 창의적 사고를 하는 것도 중요하지만 **팀**이 창의력을 발휘하게끔 해야 한다

전문 분야의 창의적 사고는 전문 분야에 대한 **이해도**, **사전지식**, **정보량**에 따라 향상된다

게임 개발은 끊임없는 문제 해결 과정 => “같이 하는 문화”

게임 개발의 창의성은 집단적 사유가 필요하고, 효율적으로 문제를 해결해야 하며, 제반 조건을 감안한 실행을 고려해야 한다(보스가 아닌 리더가 필요하다.

델파이 기법

미래의 특정 시점을 예측하는 경우, 현재의 상태에 대한 일반화, 표준화 된 자료가 부족한 경우, 직관을 객관화하는 예측 기법으로 많이 사용되는 기법(전문가 선정 – 질문 – 응답 – 결과분석 후 재 질문 – 최종 정리) – 밑줄 친 부분 수차례 반복: 분석결과 및 전 회 차 응답지 제시

내용이 아직 알려지지 않거나 일정 합의점에 이르지 못한 내용에 대해 다수 전문가의 의견을 받고, 수회에 거쳐 피드백 시켜 그들의 의견을 수렴하고 합의된 내용을 얻는 집단적 사고를 통해 체계적으로 접근하는 일종의 예측 정책 분석 기법이다.

실행 방식

**복수의 전문가**들로 패널 구성

각 패널들은 서로 어떤 사람인지 모르게 **익명성 보장**

익명성 보장을 위해 **우편, 이메일로 의사소통 진행**

**답변 취합 후 익명으로 패널들에게 피드백을 진행**

패널들은 **다른 패널의 의견을 비교 분석 후 다시 피드백**

위 내용을 **수 차례 반복 후 결론 도출**

대표적 활용: 게임 분석

몇 레벨? 몇 시간? 주로 즐기는 장르? 특별히 인상깊은 부분? 새로 추가할 거? 특정 시스템의 느낌? 특정 콘텐츠의 느낌? 유사 장르 게임과 비교? 재미 수준? 기타 등등

|  |  |
| --- | --- |
| 장점 | 단점 |
| 편향된 토의에 쏟는 시간과 **노력의 낭비 축소** | 연구자의 조사 방법에 **결함이 있는 경우 효과 없다** |
| 연구자에 의해 통제되어 **초점이 빗나가지 않는다** | 조사가 반복되어 **오래 걸리고**, 회수율이 떨어진다 |
| 시간, 경제적 **비용 절약** | 전문가들에 대한 과도한 확신, **조작 가능성** |
| 익명성과 독립성 보장되어 **자유롭고 솔직한 의견** 수렴 가능 | 독립적이기 때문에 전문가가 **전체를 판단하지 못 할 수도 있다** |

브레인 스토밍

여러 사람의 창의적인 아이디어 도출을 위한 회의 방법

무의미하게 버려지는 아이디어가 생산되는 단점이 있으나, **수 많은 아이디어를 짧은 시간에 생산**하는 데 유효하고 평소에는 고정관념 때문에 나오지 못하는 아이디어도 나올 가능성이 있다

주의사항

사전에 해당 주제에 대해 생각할 시간을 줘야 한다: **사전정보제시**(당일에 하면 효과가 많이 없다)

아이디어를 쏟아내고 나서 **정리, 분류, 평가**를 할 필요가 있다(좋은 점을 어디서 찾아낼 지부터 찾아야)

브레인 스토밍 과정에서 나오는 아이디어에 대해 **비판하지 말 것**

**최대한 많은 아이디어**를 쏟아내는 환경 조성

다른 사람의 아이디어를 더 좋은 아이디어로 바꾸거나 2-3개의 아이디어를 **결합한다**

모든 아이디어를 **기록하고 시간 제한을 둔다**

오스본 체크리스트: 브레인 스토밍과 함께 많이 쓰인다

전용: 다른 방법으로 사용할 수 없을까? (곡괭이를 무기로 쓸 수 없을까?)

차용: 무언가 흉내 낼 것은 없는가?

변경: 다르게 변경하면 어떨까? (곡괭이의 가치를 높여볼까?)

확대: 확대해보자(곡괭이를 크게)

축소: 축소해보자(곡괭이를 작게)

대용: 다른 것으로 대용 가능한지? (곡괭이를 대신할 것은 무엇이 있을까)

대체: 대체 가능한지? (곡괭이 대신 삽을 쓴다면?)

역전: 거꾸로 할 수 있을까? (곡괭이 날을 밑에 두면 어떨까)

결합: 다른 것과 결합시켜보자(곡괭이에 사슬을 달아볼까)

밥 애버럴이 개량한 오스본의 체크리스트(SCAMPER)

대체(Subsitute): 다른 것을 써보자 [A대신 B를 써보자]: 기존의 립스틱의 재질을 바꿔보자

결합(Combine): 합체 또는 섞어보자: 립스틱에 다른 기능을 결합해 보자: USB메모리, 향수 등

응용(Adapt): 다른 아이디어를 반영할 수 없을까? 뭔가 따라할 만한 것은 없는가? - USB구조, 펜던트 구조

변형, 확대, 축소하면? (Modify, Magnify) – 의미, 색, 소리 등을 바꿔볼까? 더 크고 두껍게 해볼까?

* 길게, 짧게 스틱형 말고 다른 모양은?

다른 용도로 하면? (Put to other use) – 변경 없이 새로운 용도로 쓸 수 있을까? (수명이 다 된 비행기를 식당으로 쓴다): 립스틱을 다른 용도로 활용해보자(사인펜, 향수병, 양초 등)

제거(Eliminate): 제품 구성 요소 중 하나를 빼자 (인터넷 선을 제거하면 얼마나 편하게 인터넷을 할 수 있을까): 립스틱의 뚜껑을 제거

뒤집기, 재배열(Reverse, Rearrangement): 역할을 바꾸거나 상하, 좌우를 바꿔보면 어떨지? 순서, 요소, 레이아웃을 바꿔보자 – 기존의 용사 이미지를 바꿔보는 건 어떨까: 모양을 거꾸로 하거나 사용법 재구성 -> 거꾸로 나오는 립스틱, 입술에 찍어 바르는 립스틱 등

브레인 라이팅

참가자들이 내성적이거나 표현하기 주저할 때 쓰는 회의 참가 기법

참가자들에게 양식을 주고 한 사람당 3가지 아이디어를 제안

그 종이를 다른 사람에게 전달하여 다음 사람이 다시 3가지 아이디어를 추가

원칙은 6.3.5 원칙(6명, 3개 아이디어, 5분간 쓴 뒤에 전달)

장점: 모두에게 평등한 의견 제시 기회, 편안한 분위기 조성

단점: 전체적인 흐름을 보기 어렵고 분위기 침체 가능성

사례

어떻게 A라는 물건을 더 편하게 사용할 수 있을까?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 사람1 | 사람2 | 사람3 |
| 자동으로 작동 | … | … |
| 버튼 하나 사용 | …. | … |
| 아주 작게 | … | … |

기록된 아이디어 분류

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 기능(Function) | 모양(Shape) | 콘셉(Concept) |
| 칼라 | 얇다 | 다양한 기능 |
| 음성 인식 | 가볍다 | 결합 |
| 화면 인식 |  | 교육용 |
| 타이머 |  | 재미 추구 |
| 빛 |  |  |

GR미팅

자유로운 아이디어 개진을 위한 회의 방법

긍정적 사고 타임과 비판적 사고 차임을 나누어 회의를 진행한다

브레인 스토밍의 아이디어 산출에 비판적 사고를 통한 검증의 과정을 더함

Green Time: 의견이든 자유롭게 말하고 누구도 그것에 대해 비판하지 않는다(회의 전반부 진행)

Red Time: 비판적 시각으로 Green Time에 나왔던 아이디어의 타당성을 검토한다.

Red Time에는 Green Time에 자신이 낸 의견도 비판해야 하기 때문에 억지로 방어 논리를 펴는 것을 방지한다. (회의 후반부 진행)

여섯 색깔 모자

GR미칭의 발전된 형태로 여섯 사지 형태로 입장을 바꾸어 사고를 하도록 유도한다. 불필요한 논쟁을 방지하고 지나친 방어 논리나 공격 논리의 방지, 이슈의 다양한 관점에서 파악한다

파란 모자: 문제를 정의하고 생각의 초점 설정

하얀 모자: 객관적인 사실 및 정보(정보 수집 방법 논의)

녹색 모자: 새롭고 창조적인 아이디어를 제안

빨간 모자: 아이디어에 대한 감정, 느낌 등 비이성적 측면의 의견

노란 모자: 아이디어에서 긍정적 가치들을 도출

검은 모자: 아이디어를 비판적 시각에서 검토

이것들 배우는 이유: 개개인의 창의성을 이끌어 낼 수 있는 조직문화 형성 목적

무슨 일을 하던 지 간에 생각나는 대로 다 써라 -> 이것들을 토대로 작업을 하는 거다

마인드 맵: 1971년 토니 부잔이 제창한 생각의 체계적인 정리, 도표화 기법

활용 – 생각의 체계적인 정리, 추가 가능(핵심어, 이미지, 색상) / 전체적인 구조 파악이 용이해 복잡한 정보나 개념 등을 요약, 정리 가능 / 이미지와 텍스트를 동시에 활용하여 우뇌, 좌뇌가 동시에 정보를 인지

작성 방법: 중앙에 이미지와 텍스트를 활용해 주제를 설정

주 가지를 제작하고 나서 부 가지를 제작한다

마인드 맵의 3요소

* 강조: 우뇌를 통해 감각적, 직관적으로 전체를 통찰
* 명료화: 문자, 숫자, 상하 구조, 목록 등을 구조적, 체계적으로 정리
* 연결: 각 요소 간을 화살표로 연결

유의할 점

될 수 있으면 문장이 아닌 단어 형식으로 제작: 뜻이 갇혀서 더 이상 생각이 뻗지 못한다

완결된 요소의 경우 박스로 표시: 미 완결된 부분을 박스로 표시할 경우 사고의 발전이 이루어지지 않음