

# 게임은 아이디어로 시작된다

**발표자 : 박기범, 최시언**

**4팀(원최오박) : 박경만, 박성우, 최시언, 박용범, 박기범, 박수함**

# 게임을 디자인 하는법

**Chapter 01** 아이디어를 생각해본다.

**Chapter 02** 시험해본다.

**Chapter 03** 괜찮아 보일 때까지 바꾸고 시험해본다.



**감사합니다.**



01

영감

## 영감

- 프로 저글러로 몇 년간 일했었던 필자의 열네살 무렵 저글링 페스티벌에서의 경험담, 필자는 서로의 기술을 공유하고 배우는 페스티벌에서 다른 저글러들과는 차별화된 특별하고 독특한 묘기를 하는 담청색 잠바 노인 저글러를 보게되고 그 노하우에 대해 얘기하게 된다.
- 노인은 남들과 다른 특별한 묘기의 비밀은 원천이 다르기 때문이라고 말한다. 그 영감들은 다른 저글러들을 보며 따라하는 기존 방식, 상식에서 벗어나 그 밖의 모든것의 경험에서 얻는 것 이라고 말했다. 노인은 자신의 견해로 뉴욕에서 발레를 보며 배운 영감과, 메인의 호수에서 거위떼가 날아오르는 모습, 롱 아일랜드 종이 천공기계 등을 들려주었다. 필자는 이 조언을 들으며 창조성에 관해 다시 생각하게 되었다.
- 핵심 요약 : 새로운 영감과 특별함은 기본틀에서 벗어나 그 밖의 모든것의 경험에서 얻을 수 있다.  
경청하는 법을 알면 모든 사람이 스승이다 - 람다스
- 영감 렌즈의 글처럼 이 이야기에 새로운 영감을 얻는 노인의 노하우도 중요하지만 필자의 맘을 열고 경청하는 자세도 중요하다는 것을 보여주는 것 같습니다. .

## 영감

- 조원들이 겪었던 영감 사례  
원하는 분야의 선배인 강사님의 영감 사례를 듣고 싶습니다.  
다른 분들도 있다면 얘기해주세요 30분만 기다리고 다시 시작하겠습니다.
- 1. 대학생 시절 고가의 VR 장비와 초반 개발 및 디버그 등에서 여러 어려움을 겪는 와중 회의 진행 중에 TV예능과 보드게임에서 아이디어를 받아 역발상으로 폴더폰 당시 미니게임 천국과 TV 예능 모티브로 핸드폰만으로 여럿이서 가볍게 즐길 수 있는VR 미니 게임 천국 만들어 시연 당시 관객들에게 좋은 반응과 표를 받아 기술력 위주의 다른 작품들 재치고 대상 수상

02

문제를 명시

## 문제 명시

- 게임 디자인은 문제를 분명하게 하는 것이 중요하다.  
문제는 목적과 제약을 확실하게 나타내야하며 서로 균형을 이루는지 반드시 판단해야한다.
- 문제에 대해 해답을 찾으려는 것보다 문제에 대한 문제를 생각해나가는 것이 더 창의적인 생각이 나온다.  
→ tip. 게임의 4가지 기본 요소(이야기, 기술, 매커니즘, 미적 요소)와 결합하여 생각해볼 것 (ex. 헨젤과 그레텔을 주제로 비디오 게임을 만드려면?)

## 명시의 장점

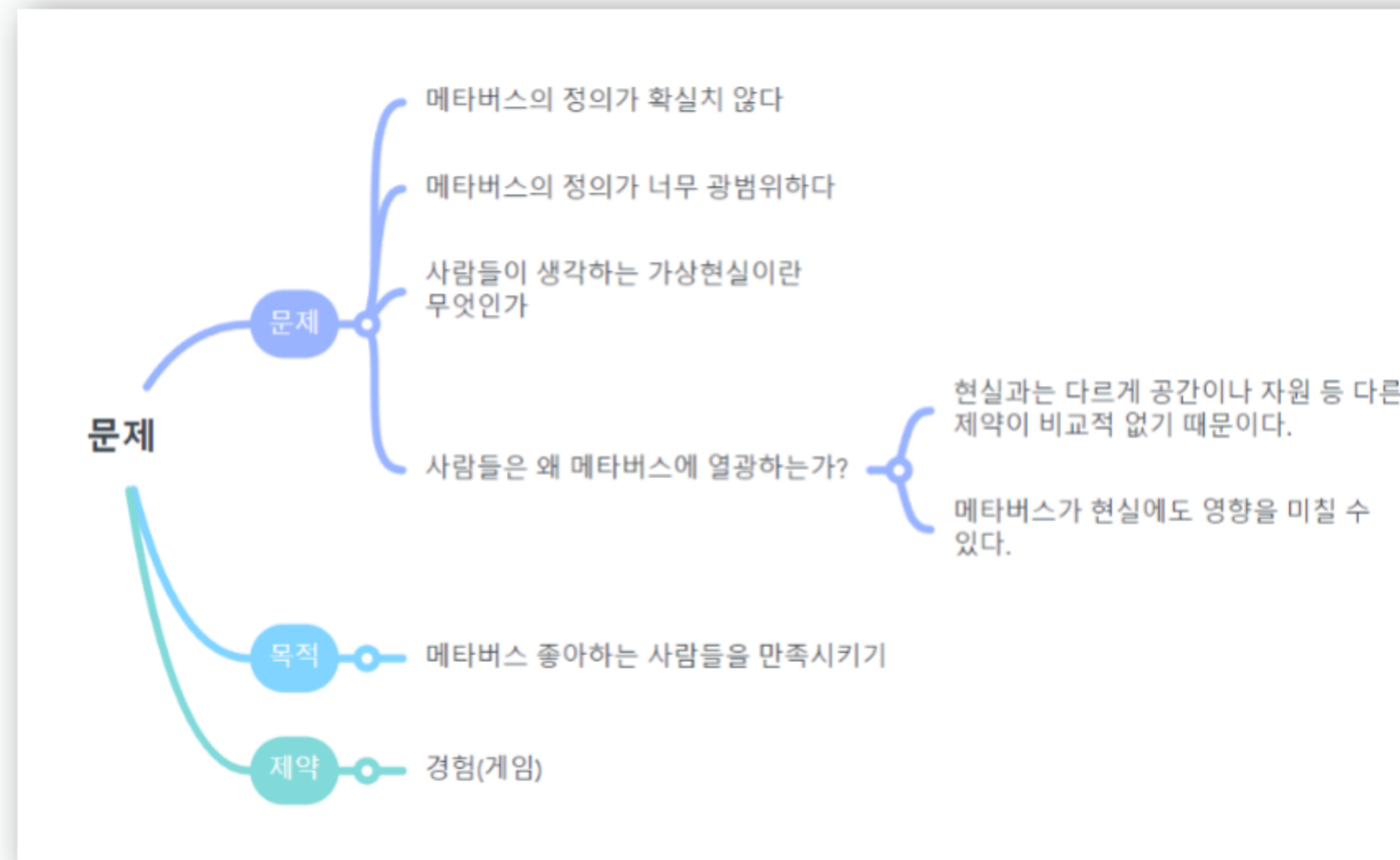
구분	내용
창의적 영역	해답이 아닌 문제를 탐험하면서 기존 사고를 벗어난 창의적인 생각이 가능
분명한 잣대	문제가 명확할수록 아이디어의 퀄리티를 평가할 수 있는 기준이 마련
더 나은 소통	팀원들이 문제를 확실하게 이해하면서 원활한 커뮤니케이션이 가능



## 마인드맵 활용

- 주제 : 메타버스를 좋아하는 사람들을 만족시키기 위해서는 어떤 경험을 만들어야 할까?
  - ↳ 목적 : 메타버스를 좋아하는 사람들을 만족시키기 위함
  - ↳ 제약 : 최상의 만족을 위해서는 어떤 경험(=게임)을 만들어야 함.

< mindmeister Tool을 활용한 문제 명시 >



03

자느 법

## 자는 법

- 잠을 자는 것은 잠재의식에 아이디어를 가져오는 데 좋은 힘이다.
- 살바도르 달리는 1초만의 잠으로도 육체적 정신적 자아를 회복할 수 있다고 한다.

## 1.탄수화물이 든 음식을 먹어라

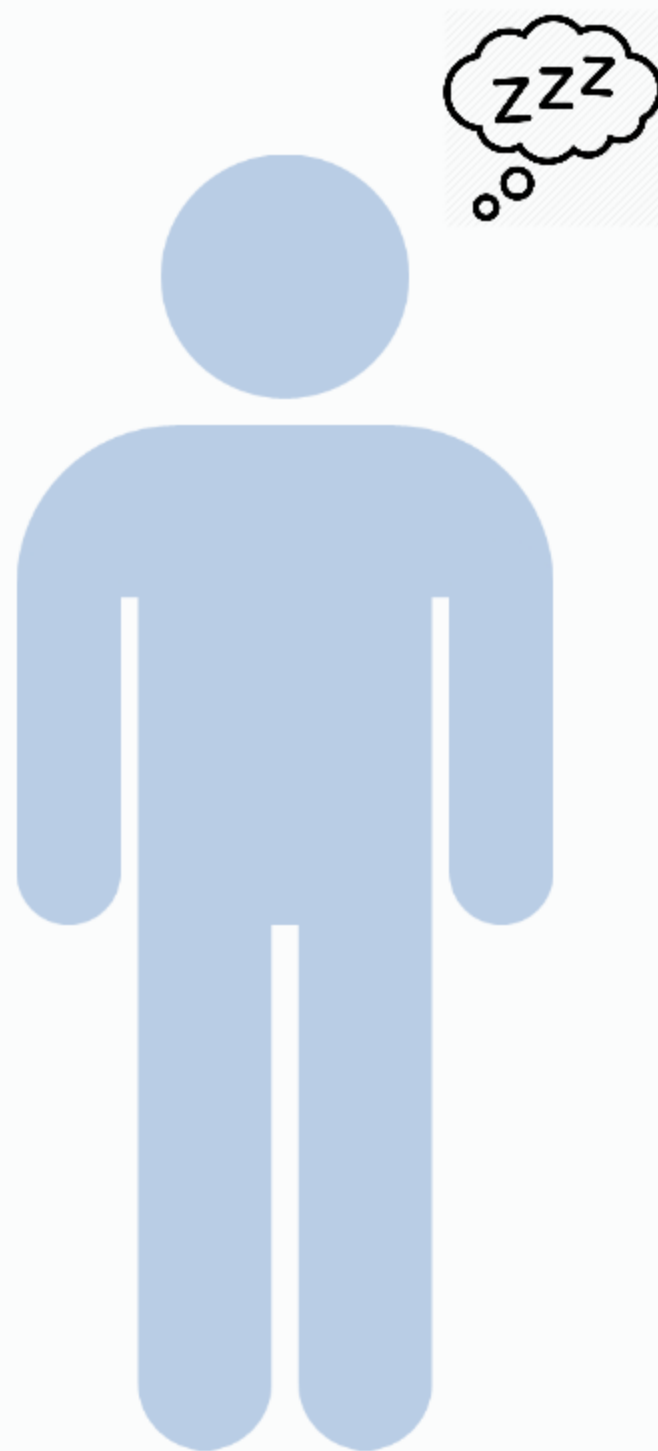
탄수화물이 함유된 음식은 몸에서 세로토닌 생성을 도와 더 잠을 잘들수 있도록 해준다.  
세로토닌 효과 = 사람의 뇌에서 기분과 감정을 조절하는데 관련된 대표적인 신경전달물질 중 하나

## 2.일찍 낮잠을 자라

오후 4시 이후에 낮잠을 자게되면 일주기 리듬이 방해가 된다.  
적절한 낮잠 타임은 오후 2시부터 4시 사이이다.

## 3.10분을 목표로 해라.

대부분의 연구결과에 따르면 10분간의 낮잠은 2~30분 동안 잠을 잔 것과 같은 효과를 낸다.  
30분 이상 자면 기분이 나빠질 수 있다.



## 4. 담요를 챙겨라

잠을 잘 때에는 신체온도가 떨어진다.  
추우면 잠을 제대로 잘 수 없다.

## 5. 주변의 방해요소를 없애라.

조용한 상태일 때 낮잠을 더 잘 잘 수 있다.

## 6. 주변을 어둡게 만들어라.

빛은 낮잠을 방해할 수 있다.

**낮잠 자는 법**

## 1. 기억력 증진

낮잠을 10분씩 자는 A집단, B집단은 20분 이상 두 집단에 기억력에 관한 인지 시험을 시행한 결과 A집단이 점수가 더 높게 나옴

## 2. 고혈압 치료

응용 생리학회 발표 자료에 따르면 낮잠 습관은 혈관계의 부담을 37% 덜어준다.

## 3. 안정감 유도

버클리 대학의 연구 결과 낮잠에는 신경 안정 효능이 있는 것으로 나타났다.



## 4. 집중력 강화

나사(NASA)에서 우주인에게 낮잠을 자게 한 결과 평소보다 임무 수행능력과 집중력이 각각 34%, 100%씩 향상했다고 한다.

## 5. 창의력 제고

수면의 과학적 효과를 연구하는 단체 ‘슬립 포 석세스(Sleep for Success)’는 “우리의 뇌는 휴식을 좋아한다. 낮잠은 인지능력을 극대화하고 우리의 뇌가 사용하지 않아 방치된 부분을 활성화하여 창의성을 높이는 데 도움이 된다”고 말했다.

## 6. 의지력 상승

미국 심리학회지는 잠이 부족하면 뇌는 분산되는 집중력과 외부 자극을 다루는 데 힘든 시간을 보낸다는 연구 결과를 발표했다.

낮잠의 효능

**04**

**당신의 말 없는 동료**

## 프레드릭 폰 케쿨레

- 창조적인 발상은 논리적이고 이성적인 과정에서 만들어지는 게 아니다  
즉, 우리의 의식 아래 어딘가, 잠재적의식이라고 부르는 곳에서 생긴다.  
화학자 프레드릭 폰 케쿨레는 꿈을 통해 벤젠구조식을 발견했다.  
꿈에서 원자들이 춤추고 뱀 떼 같았다.  
뱀 한마리가 자신의 꼬리를 물고 빙글 돌기 시작한 순간 정신이 들며 잠에서 깨어 벤젠의 구조가 고리 형태임을 알아냈다.

## 마르크스 브라더스

- 영화 <마르크스 브라더스> 를 보면 하포 마르크스라는 캐릭터가 창조적 잠재의식의 특성에 완벽히 부합한다.

하포는 말을 하지않고 닥치는대로 먹고, 여자를 아다니는 등 본능적이며 감정적이고 명량적인 캐릭터이다.  
이렇듯 잠재의식은 4살짜리 아이 처럼 정신없다.

본인이 계획적이고, 합리적이며, 문제를 예측하고, 일을 정확하게 정렬하는 노력을 기울여주지 않으면 4살아이 즉, 내 동료는 살아남을 수 없다.  
그래서 우리는 창조적 동반자를 최대한 끌어낼 수 있는 요령이 있다.

## 프레드릭 폰 케쿨레

- 창조적인 발상은 논리적이고 이성적인 과정에서 만들어지는 게 아니다  
즉, 우리의 의식 아래 어딘가, 잠재적의식이라고 부르는 곳에서 생긴다.  
화학자 프레드릭 폰 케쿨레는 꿈을 통해 벤젠구조식을 발견했다.  
꿈에서 원자들이 춤추고 뱀 떼 같았다.  
뱀 한마리가 자신의 꼬리를 물고 빙글 돌기 시작한 순간 정신이 들며 잠에서 깨어 벤젠의 구조가 고리 형태임을 알아냈다.



말을 잘 못한다.

자신의 잠재적 의식이 무시당할까봐 말을 하지 못한다.

명량하다.

호기심이 많고 말 장난을 좋아한다

충동적이다.

계획적으로 나오는 것이 아닌 언제 나올지 모른다.

비합리적이다.

논리적이지 않다. 뱀이 움직이는 것이 벤젠구조식일줄 누가 알았겠나?

감정적이다.

두려움, 화남 등 감정에 잘 휩쓸린다.



잠재의식의 특징

- 영화 <마르크스 브라더스> 를 보면 하포 마르크스라는 캐릭터가 창조적 잠재의식의 특성에 완벽히 부합한다.

하포는 말을 하지않고 닥치는대로 먹고, 여자를 쫓아다니는 등 본능적이며 감정적이고 명량적인 캐릭터이다.  
이렇듯 잠재의식은 4살짜리 아이 처럼 정신없다.

본인이 계획적이고, 합리적이며, 문제를 예측하고, 일을 정확하게 정렬하는 노력을 기울여주지 않으면 4살아이 즉, 내 동료는 살아남을 수 없다.  
그래서 우리는 창조적 동반자를 최대한 끌어낼 수 있는 요령이 있다.

## 첫 번째 경청해준다.

- 자신을 경청해준다. 잠재의식은 여느사람과 다르지 않다.  
무시를 한다면 제안을 멈출 것이다. 잠재의식은 스스로 생각, 느낌, 감정등에 더 많이 주의를 기울여야 더 많은 일을 해줄 것이다.

## 두 번째 아이디어를 기록해줄 것

- 인간의 기억력은 형편 없어서 기록하지 않으면 다른 일들을 생각할 수 있게된다. 기록을 해두면 정신이 여유로워지기 때문에 정신이 다른 생각을 할 수 있도록 기록은 정말 작은 수고일 뿐이다.

## 세 번째 잠재의식의 취향을 적당히 맞춰준다

- 잠재의식은 취향이 있다. 잠재의식이 어떤 취향을 너무 강하게 좋아하면 거기에 집착하게 되어 좋은 창작물이 나올 수 없다. 자신이 게임을 생각하고 있는데 여자친구가 생각이 난다면 좋은 결과물이 나올 수 없다. 그런 생각을 하는 것이 잠재의식 이므로 이것을 지키지 않으면 잠재의식은 창의활동을 할 수 없다.

## 네 번째 잔다

- 앞에서 열쇠를 쥐고 낮잠 자는 것은 육체적 휴식을 말한 것이 아니다. 잠은 무엇보다 정신을 위한 것이다. 잠재의식은 수면주기의 일정 시간 동안 깨어나 활동하고 있다. 충분히 잠을 자지 못하면, 대부분 잠재의식은 사라지는 것 같다.

## 다섯 번째 과하게 몰지 않는다

- 눈에 힘을 주고 머릿 속에서 답을 끄집어 내려고 애쓰지만 결국 생각이 나지 않는다. 그래서 포기하고 얼마 지나지 않아 생각이 난다. 잠재의식이 즉각 답을 주리라고 기대해서는 안된다. 그에게 해결할 문제를 주고 기다려야한다. 빠를 수도 느릴수도 있지만 들러 붙어서 서성대면 잠재의식은 일을 못하여 오히려 느려진다.  
위 내용으로 잠재의식과 소통하는 법은 개인마다 다를 수 있다. 중요한건 스스로에게 최선인 방법을 찾아야 한다. 열쇠를 쥐고 자는 것은 어떤 사람에겐 좋은 방법일 수도 있다.  
하지만 자신에게 잘 맞는 기술을 찾아야 하며, 그 기술은 누구도 가르쳐 줄 수 없으니 스스로 찾아야한다.

## 당신의 말없는 동료랑 친해지는 법

- - 실제로 말 없는 동료는 자신의 잠재의식, 또 다른 자신의 아이디어 라고 생각 된다.  
말 없는 동료에게 아이디어를 얻어 낼 방법은 본인이 소통하여 찾아야한다.  
그를 이끌어 내기 위해서는 잠을 잘 자야한다.  
또한 그의 아이디어를 경청하고 기록하여 이성을 가지고 특정 취향을 그에게 적당히 주어야 한다.  
그를 활용 하여 브레인스토밍의 효율을 높이자.

05

## 브레인 스토밍 요령 15가지

## #1 답 적기

- 사람의 기억력은 완벽하지 못해 전부 기억할 수 없다.  
생각을 종이에 적어두는 습관을 가져라!

## #2 타이핑 vs 필기

- 자신에게 잘 맞는 방법이 최고다!  
둘 다 나에게 잘 맞다 생각한다면 백지에 손으로 적기를 추천한다. 생각에 동그라미를 치거나 스케치를 하는 등 자유로운 표현은 창의성에 도움이 될 것이다.

## #3 스케치하기

- 글로 표현하기 어려운 아이디어도 존재하기 때문에, 그림을 그려라!  
시각적으로 생각을 표현하는 과정은 더 많은 생각을 불러 일으킨다.

## #4 장난감

- 문제에 집중하기 위해 장난감을 준비하라!  
둘 다 나에게 잘 맞다 생각한다면 백지에 손으로 적기를 추천한다. 생각에 동그라미를 치거나 스케치를 하는 등 자유로운 표현은 창의성에 도움이 될 것이다.

## #5 관점 바꾸기

- 그냥 한 사물을 바라보는 관점이 아니라 정말 당신의 관점을 바꿔라.  
의자에 앉아 생각했었다면 일어나서 생각해보고, 집에서 생각했다면 바다에 나가 생각해봐라!  
상상력을 자극할 수만 있다면 그 무엇이든 실험할 가치가 있다.

## #6 몰입하기

- 문제의 명시가 끝났다면 몰입하라!  
타깃유저를 이해하기 위해 꼬리를 무는 질문을 스스로에게 던지고, 기술에 대해 이해하기 위해 관련 정보를 습득하고 벽에 적어둬라.  
게임의 메커니즘에 대해 이해해보고 싶다면 그 메커니즘을 사용하는 게임과 그렇지 않은 게임을 플레이 하라.  
당신이 생각하는 모든 방식으로 문제에 파고들어라!



## #7 농담하라

- 농담을 통해 우리의 마음을 열어라. 여유로운 마음은 당신을 이전에는 지나쳤던 관점에서 볼 수 있게 한다.  
하지만 집단으로 일할 때에는 조심해야 한다. 지나친 농담으로 브레인스토밍의 주제에서 벗어나면 안되기 때문이다. 그러니 기억하라.  
"탈선한 자가 복귀시켜라"

## #8 낭비하라

- 브레인 스토밍은 하고싶은대로 진행되어야 한다.  
멋있어 보이는 펜을 들고, 멋있어 보이는 자세로, 주저하지 말아라.  
브레인 스토밍은 시간을 아끼기 위해 사용되는 방법이 아니다.  
창의력을 위해 무엇이든 행동해라!

## #9 벽에다 써라

- 팀으로 브레인 스토밍을 진행하는 경우, 혼자 종이에 쓰는 것 보다는 화이트 보드 등에 쓰는 것이 좋다.  
포스트잇 등에 생각을 마구잡이로 나열하고 벽에다 붙여 공유하라  
이런 과정은 당신이 팀으로 브레인 스토밍을 진행하는데 큰 도움이 될 것이다.

## #10 공간이 기억한다.

- 사람의 기억력은 목록을 암기하는 것에는 형편없지만, 공간에 대한 기억력은 우수하다.  
그러니 아이디어를 쪽 종이에 써내려가는 것보다 직접 포스트잇에 아이디어를 붙이고, 배치하는 과정은 몇주 후 다시 브레인 스토밍을 진행할 당신의 기억에도 남아있을 것이다.

## #11 전부 다 적어라

- 생각한 것들을 모두 내보내라.  
자신과 타인을 비난하거나 비판하지 말고 전부 적어라.  
그것이 곧 아이디어이자 자산이 된다.

## #12 목록에 숫자를 붙여라

- 대부분의 브레인 스토밍은 목록으로 이루어진다.  
목록을 만들 때에는 숫자를 붙여라. 다음과 같은 이점이 있다.
  1. 목록의 내용으로 논의하기 쉬워지고
  2. 숫자가 그 항목들에 랭크를 부여해준다.

### #13 항목을 조합하라

- 4대 요소를 기준으로 상위 항목을 설정하고, 하위 항목을 작성하라.  
각각의 생각을 카테고리화한 것으로 손쉽게 조합하여 완전한 형태의 아이디어가 될 수 있다.  
이런 생각은 대부분 새로운 것일 것이다!

### #14 스스로에게 이야기하라

- 혼자 브레인스토밍 할 때에는 혼잣말이라도 해라.  
말로써 생각을 풀어내면, 머릿속에서 생각할 때보다 좀 더 실질적인 생각을 하게 된다.

### #15 동료들을 구하라

- 다다익선이자 과유불급이다.  
4명 이하의 집단이 가장 좋다.  
열려 있는 넓은 문제가 아니라, 좁은 영역의 문제라면 이 정도의 집단이 가장 효율적이다.  
또한, 브레인스토밍에 악영향을 줄만한 사람은 피하는 것이 좋다.

# 시에스타 체험

쉬는 시간이 아닙니다.  
수업시간입니다.

**감사합니다.**

