한국컴퓨터정보학회 하계학술대회 논문집 제28권 제2호 (2020. 7)

Focused Group Interview를 활용한 게임 컨셉 기획

박찬일O
O청강문화산업대학교 게임스쿨
e-mail: cipark@ck.ac.krO

Game Concept Design using Focused Group Interview

Chan-il ParkO
OSchool of Game, Chungkang College of Cutural Industries

● 요 약 ●

본 논문에서는 게임 컨셉 기획을 보다 효율적으로 수행하는 방법론을 제시한다. 게임 기획을 위한 방법론에 대한 연구는 아직 많지 않으며 특히 초기 단계의 게임 컨셉 기획을 위한 방법론은 연구결과를 찾아보기 어렵다. 따라서 본 논문에서는 Focused Group interview를 사용하여 게임 컨셉을 기획하는 방법론을 제시하고 이를 활용하여 게임 기획을 하고자 하는 20대 초반의 인원을 대상으로 적용하여 본다. 대상 인원을 개별 그룹과 팀을 구성한 그룹으로 나누어 적용하여 개인별 게임 컨셉 기획과 팀별 게임 컨셉 기획에 있어서 이 방법론이 효율성에 차이가 있는지에 대하여 알아보며 동시에 이 방법론이 적용 가능한 대상에 대하여 살펴본다.

키워드: 게임기획(game design), 컨셉기획(concept design), FGI

I. Introduction

게임 개발에 있어 초기 정확한 컨셉의 설정은 게임 개발을 진행하는데 모든 개발 프로세스에 있어 매우 중요한 역할을 한다. 실제 게임 개발 시 게임 컨셉의 부재는 게임 개발의 방향성을 흐리고 많은 투자만을 뒤로 하고 게임 개발을 접어야 하는 상황이 발생한다. 이렇듯 게임 컨셉의 설정은 매우 중요하나 게임 개발 시 묵시적으로 우리는 같은 생각을 하고 있다는 착각 속에서 게임 개발을 진행하다가 개발의 중간 단계에 도달하고 나서야 컨셉을 재조정하는 경우가 비일비재 하였다.

따라서 효과적인 게임 개발 컨셉의 설정은 게임 컨셉 기획서를 작성하고 지속적인 영속 가능한 게임 개발을 위한 필요 불가결한 요소이다.

게임 개발에 있어서 의사소통은 매우 중요하며 특히 기획자는 의사소통의 중심 역할을 수행하기 때문에 모든 개발 인력들과 정확하고 효율적인 의사소통 능력이 요구된다[1].

게임 컨셉이란 게임에 관한 아이디어를 떠올리고 이를 가다듬는 부분이고 능동적으로 아이디어를 얻는 행위라고 정의하였다[2].

게임 콘셉이란 게임의 특징을 잘 설명하는 핵심문구라고 정의하였다[3].

게임 컨셉 기획은 초기 기획단계의 매우 중요한 요소이나 아직까지 게임 컨셉기획을 위한 방법론적 연구는 많지 않았다.

본 연구에서는 FGI를 이용하여 게임 컨셉을 효과적이고 효율적으로 수행하기 위한 방법론을 제시하고 처음 게임 컨셉 기획을 하고자는 사용자들에게 개별과 그룹으로 적용하여 그 효율성을 알아본다.

포커스 그룹은 대화 및 직접 토론을 통해 더 큰 집단의 반응을 예상하기 위하여 데이터를 수집하기 위한 연구 방법론이다[4].

II. Preliminaries

1. Related works

1.1 국내외 동향

게임 컨셉은 아이디어 도출, 게임요소 구성, 타겟층 설정, 플랫폼 선택 그리고 게임 디자인에 미치는 동기 등을 정의해야 한다고 하였다[2]. 이때 게임 요소로는 도전과제, 게임 플레이, 승리조건, 상호작용, 시점 등을 구성해야 한다고 하였고 게임 디자인에 미치는 동기로 시장, 게임 디자인너, 라이센스, 기술 그리고 아트 등에 대하여 정해야 한다고 하였다[2].

게임프로그래머와의 의사소통의 오류를 줄이기 위하여 객체 지향적 설계방법을 제안한 방법론적 연구도 있었다[5].

이러한 연구들은 게임 컨셉의 내용대로 시스템을 구현하기 위한 방법론을 제시하기 위한 일환의 연구 결과이다.

III. The Proposed Scheme

게임 개발의 목표는 재미있는 요소를 포함한 게임을 개발하여 지속적으로 사용자가 게임을 즐기게 하는데 목적이 있다. 이를 위하여 게임 개발 초기 단계라고 할 수 있는 게임 컨셉 기획 단계는 개발자 구성원 서로 앞으로 개발할 게임에 대한 개념을 잡고 각자 자신의 맡은 업무를 개발 프로세스에 맞게 진행하여 게임 개발의 성공 가능성을 높이는 것이다. 이런 측면으로 보면 초기 게임 컨셉의 설정은 매우 중요한 요소이고 실제 게임 개발 단계에서 게임 컨셉의 부재 또는 의사소통의 한계로 인하여 정확한 게임 컨셉 없이 진행하다가 어려움에 처하는 경우가 매우 많다. 이를 해결하는 방법으로 게임 컨셉을 보다 효율적으로 설정 기획하기 위하여 FGI를 활용한 게임 컨셉 기획의 방법론을 제시한다.

FGI 단계는 다음의 방법론을 따른다. 먼저 조사 주제를 선정하고 적합한 사용자 선발을 위한 질문들을 작성한다. 질문지에 의하여 적합한 사용자를 선발한다. 다음으로 조사 주제 재정리 및 세부 인터뷰 질문을 작성하고 인터뷰를 진행한다. 인터뷰 후 정리 및 보고서를 작성하고 마무리하는 단계로 진행된다. 이를 단계 별로 설명하면 다음과 같다.

첫 번째 단계로서 원하는 아이디어를 위해 의견을 구하고 싶은 주제를 설정한다.

두 번째, 주제에 적당한 대상자 선발을 위한 질문을 작성한다. 이때 질문은 7개 내외로 작성하여 질문의 내용을 기억하게 한다.

세 번째, 질문지에 의하여 적합한 자격의 대상자를 선발한다. 이때도 7명 내외로 제한하여 인터뷰 시 나오는 내용을 효과적으로 기억하게 구성한다.

네 번째, 그룹 인터뷰를 위한 항목을 설정하고 인터뷰를 실시한다. 이때 핵심주제를 반드시 결정하고 이에 따른 세부 인터뷰 항목을 7개 내외로 설정하고 자연스럽게 인터뷰 및 토론을 유도한다.

다섯 번째, 인터뷰 내용을 요약하고 정리 및 보고서를 작성한다. 이때 인터뷰 내용의 요약과 더불어 인터뷰 전에 예상했던 내용과 인터뷰를 통해서 알게 된 내용의 차이점을 정리한다. 기타 토론을 통하여 느끼게 된 의견 등을 정리한다.

다음으로 FGI를 통하여 얻은 정보를 바탕으로 게임 컨셉을 1-2줄 정도로 요약하여 정리한다.

기획하고자 하는 게임과 관련된 단어를 7개 내외로 작성한다.

나열된 단어들을 연결해서 1줄의 게임 컨셉을 설정하는데 이때 문장은 마찬가지로 5개 내외로 작성하고 토론을 거쳐 최종 문장을 결정한다.

이후 게임의 세부 내용에 대하여 간단하게 핵심내용을 위주로 작성하는데 게임의 특성에 맞게 항목을 더하거나 뺄 수 있다.

게임의 세부 내용으로는 게임제목, 장르, 플랫폼 등을 결정한다.

게임 룰, 보상, 패널티 및 기타 게임시스템을 설정하고 재미요소와 다른 게임과의 차별화 요소를 설정한다.

비주얼 분위기를 결정하기 위하여 비쥬얼 컨셉을 설정한다.

게임 캐릭터, 몬스터, 스킬, 아이템, 맵 등 기타 게임의 주요 요소들의 특징을 설정한다.

게임의 밸런스 특징 및 해당 사항이 있을 경우 성장 시스템 등을 설정한다.

주요 고객층 특성 및 예상 등급 등을 설정한다.

게임의 무료 또는 유료 정책에 따른 수익 구조를 설정한다.

마지막으로 광고, 홍보 및 제휴 등과 같은 마케팅 전략을 기획한다.

Fig. 1.은 위 단계를 도식화하여 제시한 FGI를 활용한 게임 컨셉 기획의 단계를 표시한다.

이 단계를 활용하여 총 55명의 20대 초반의 게임 기획을 하고자 하는 인원을 대상으로 게임 컨셉을 기획해 보도로 하였다.

FGI를 이용하여 게임 컨셉 기획에 참여한 총 55명의 인원 중 28명은 개별적으로 게임 컨셉 기획을 수행하게 하였고 나머지 27명은 4에서 6명으로 팀을 구성하여 그룹으로 게임 컨셉 기획을 수행하였다.

이에 대한 결과로 개별 게임 컨셉 기획 28개와 팀별 게임 컨셉 기획 5개가 도출되었다.

게임 개발 전문가와 검토를 통하여 도출된 결과물에 있어 개별 산출물과 팀별 산출물에 있어 게임 컨셉 기획이라는 목표에 맞추어 보았을 때 별다른 차이점이 없음을 확인하였다.

도출된 게임 기획들은 모두 한정된 시간이 주어졌으며 주어진 시간에 완성하는 매우 효율적인 결과를 가져왔다. 물론 주어진 제한된 시간 안에 도출된다는 것만 가지고 방법론의 효율성을 판단하기에는 무리가 있으나 적어도 참여한 인원들이 어려움을 겪지 않았고 서로 이견 없이 쉽게 게임 컨셉을 도출하였다는 것은 이 방법의 접근성이 타당하다는 것을 의미한다.

결과적으로 게임 컨셉 기획에 참여한 인원 모두 어려움이 없다는 답변을 하였으며 특이할 만한 것은 개별 작업과 팀별 작업의 차이가 없었다는 점으로 이 방법이 1인 개발자 또는 소규모 그룹의 개발 시에도 효과적으로 사용될 수 있음을 의미한다.

IV. Conclusions

본 연구에서 제시된 방법론을 사용하여 게임 컨셉 기획을 수행하여 효율성이 있음을 확인하였으며, 게임 기획을 시작하고자 하는 사회 초년생 또는 신규로 게임 기획업무에 진출하고자 열망하는 젊은 세대에게 효과적인 게임 컨셉 기획 방법론으로서 제시될 수 있음을 확인하는 결과를 얻었다.

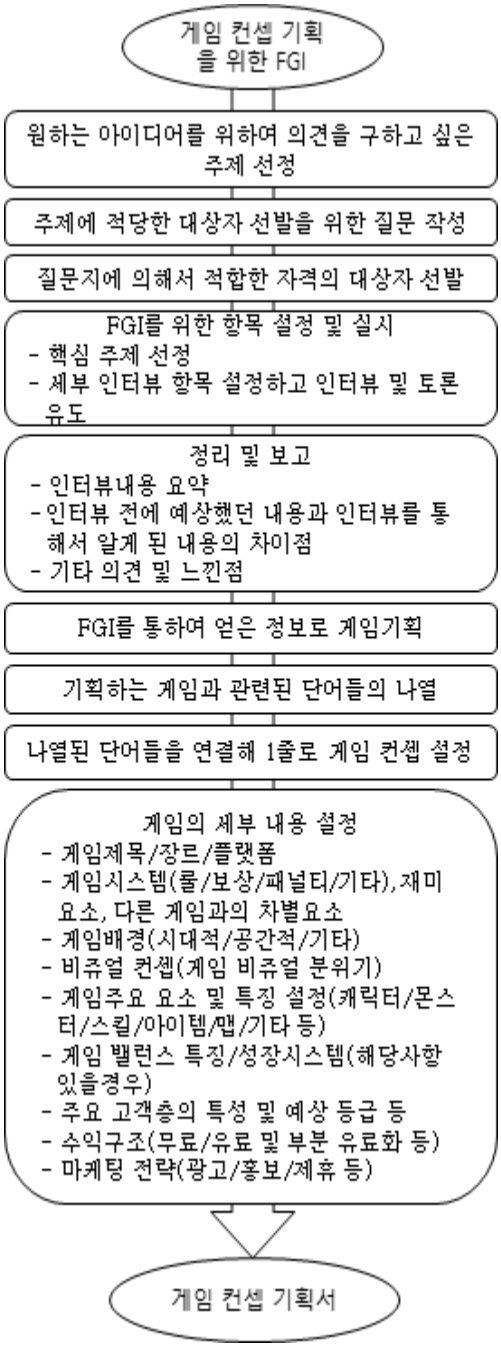

Fig. 1. Game Concept Design Steps using FGI

기획을 시작하고자 하는 사회 초년생 또는 신규로 게임 기획업무에 진출하고자 열망하는 젊은 세대에게 효과적인 게임 컨셉 기획 방법론으로서 제시될 수 있음을 확인하는 결과를 얻었다.

특히, 본 연구의 결과 게임 컨셉을 설정하는데 있어 참여한 구성원간의 의사소통의 문제가 FGI를 거치면 자연스럽게 일반인의 의견이 반영되고 이를 통하여 팀 내에 상존할 수 있는 의견의 불일치와 편견을 떨쳐 버릴 수 있는 근간을 마련하였다고 생각하며 보다 쉽게 작은 단위의 개발 그룹에서 효과적으로 사용될 수 있음을 확인 하였다. 이는 게임 컨셉 설정이 어렵다는 편견을 타파할 수 있다는 것을 의미하며 또한 실무 또는 게임 기획을 처음 시작하는 게임 개발자 또는 관심 있는 일반인에게 효과적으로 적용가능한 게임 컨셉 기획 방법론임을 증명하였다.

결과적으로 이 방법은 보다 나은 게임 개발을 위하여 일반 사용자 측면에서 제시된 의견을 바탕으로 활용될 수 있다.

다만, 대 단위의 개발 그룹에서 게임 컨셉 설정을 할 때 실제 경험 사례가 없다는 아쉬움과 이 방법으로 설정된 게임 컨셉을 바탕으로 개발이 완료된 사례가 없다는 점들이 향후 보완될 부분이다. 그러나 이러한 아쉬움도 게임 기획이란 것이 개발의 완료를 보증하는 것은 아니므로 초기 게임 컨셉을 기획하는 단계에서는 효과적인 방법론으로 사용될 수 있을 것이다.

REFERENCES

[1] Sankyoon Lee, "Tutorial for game plan (2015 renewal version)", Available at http://www. slideshare.net/iyooha /2012-14158316.

[2] Andrew Rollings, Ernest Adams, “on Game Design“

[3] Chanil Park, Kiwoon Choi, “Great Game Great Designer”, Hanbit media

[4] https://en.wikipedia.org/wiki/Focus_group

[5] Hee-Dong Chang , “An Object-oriented Design Method of Game System for Game Designers”, Journal of Korea Game Society 2016 Jun; 16(3): 17-26