

FGI를 활용한 게임컨셉기획 방법론을 이용한 관심 분야 분석

박찬일^o

^o청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

e-mail: cipark@ck.ac.kr^o

Analysis of Interest Areas using Game Concept Design Methodology using Focused Group Interview

Chan-Il Park^o

^oSchool of Game Contents, Chungkang College of Cultural Industries

● 요약 ●

게임을 개발하는데 있어 게임 컨셉을 설정하는 것은 게임 개발에 참여한 개발자들이 하나의 목표점을 정하고 게임을 개발하게 하는 장점이 있으며 참여한 모든 개발자들이 자신들의 역할을 수해함에 있어서도 함께 가고자하는 방향성 및 개발하고자 하는 게임의 방향성을 설정하여 단계별로 개발하는데 중요한 시작점을 시사한다. 기존에 제안된 FGI를 활용한 게임 컨셉 디자인 방법론에 의하여 도출된 핵심 단어들을 분석하여 현재 젊은 개발자들이 어떠한 영역에 관심을 가지고 있는지에 대한 분석은 보다 성공적인 게임 개발 목표를 명확히 할 수 있다.

키워드: 게임 컨셉 기획(Game Concept Design), FGI(Focused Group Interview)

I. Introduction

게임을 개발하는데 있어 초기의 방향성은 매우 중요하다. 많은 게임 개발자들이 개발 막바지에 게임의 개념을 다시 정하는 경우도 종종 있으며 이는 성공적인 게임 개발에 매우 위험한 요소이다. 따라서 개발 초기 단계인 팀의 구성단계에서부터 팀을 구성하는 인력 간에 개발하고자 하는 게임 컨셉을 명확히 하고 이를 공유하고 개발하는 것은 팀을 더욱 안정적으로 운영하고 성공적인 개발을 마무리할 수 있는 가능성을 높여 주는 것이다.

FGI(Focused Group Interview)를 활용한 게임 컨셉 디자인방법론은 게임을 개발하고자 하는 개발 희망자 그룹에서 효율적이라는 것을 증명했다[1].

게임 컨셉이란 게임에 관한 단순한 생각이 아닌 실행계획이 포함된 아이디어로서의 가치를 가지며 이를 활용하여 게임 개발팀을 초기부터 상용화를 이루는 마무리 단계까지 매우 중요한 역할을 한다. 게임 컨셉이란 게임의 특징을 잘 설명하여 주는 핵심 문구라고 정의[2]하여 이에 기반한 FGI를 활용한 게임 컨셉 기획의 사례 분석을 통하여 개발 개발자를 꿈꾸는 젊은 인력들이 어떠한 게임 컨셉 개념에 관심이 있는지의 분석은 많은 게임 개발자들에게 게임 개발의 방향성을 제시하는 한 방법일수 있을 것이다.

II. Preliminaries

FGI를 활용한 게임 컨셉 단계는 [1]에서 살펴볼 수 있다. 여기서 게임 컨셉을 게임의 핵심 문구[2]라는 것에 중점을 두고 게임 컨셉을 디자인하는데 있어서 도출된 결과를 분석하여 현재 개발자가 되고자 희망하는 젊은 층에서 어떠한 핵심 단어가 도출 되었는지에 대하여 분석하여 그 관심도를 측정하고자 한다. 이러한 결과는 많은 게임 개발들이 궁극해 하는 현 시대의 게임 방향성을 제시할 수 있을 것이다.

III. The Proposed Scheme

본 연구에서 시행된 FGI를 활용한 게임 컨셉기획 단계는 주제선정, 질문 작성, 대상자선발, FGI를 위한 항목 설정 및 실시, 정리 및 보고, FGI를 통하여 얻은 정보로 게임 기획, 기획하는 게임과 관련된 단어들의 나열, 나열된 단어들을 연결해 한 줄로 게임 컨셉 설정, 게임의 세부 내용 설정등의 단계[1]들 중 기획하는 게임과 관련된 단어들의 나열 단계를 활용하여 이를 게임의 재미요소에 따라 빈도수를 추출한다. 참여자로는 개인별 진행에 있어 23명이 참여했고, 팀별로 는 26명이 5개의 팀으로 진행에 참여했다.

Table 1. key words derived by Game Concept Design Methodology using FGI

비교 단계	FGI를 활용한 게임 컨셉 기획 방법론에 따라 도출된 핵심 단어
개인별 진행	귀여운 캐릭터, 생존게임, 다양성
	재난, 대피, 생존, 시뮬레이션, 긴장
	미연시
	감시, 생존, 탈출
	귀여움, 완만한 게임 속도 진행
	대중적, 멀티플레이어, 아레나
	중독성, 지루함 배제, 간순하지만 단계적인 플레이 형식, 채움, 힐링
	공포, 협동, 생존, 멀티
	1인 개발, 경영 시뮬레이션 게임
	2D 그래픽, 매니아, 레트로, 3D와의 결합, 아기자기, 팬층, 요리 게임
	레이싱, 미로 맵, 변형
	탐험, 모험, 장엄함, 스토리
	병맛, 시뮬레이션, 인테리어, 난장판
	요리, 병맛, 기괴, 돌발상황, 이상한 재료
	미니게임, 탈 것 시스템, 자주 업데이트 되는 이벤트
	시공간, 퍼즐, 어려움, 신기함, 비현실적, SF
	2인 협동, 퍼즐, 탈출, 소통, 잠입, 타임루프
	기타, 연습, 연주, 간편
	2D그래픽, 3D그래픽, 꾸미는 기능, 화려함, 컨텐츠 개발, 일러스트
	시뮬레이션, 심시티, 멀티, 바이러스
미니 게임, 레트로, 뽀띠, 모바일 & PC, 육성	
직접, 종족, 취향저격, RPG, 엔딩, 리얼타임	
경쟁, 디펜스게임, 모바일, 유명 IP, 좋은 스토리, 드래곤	
팀단위 진행	커피, 추리, 공감, 기억, 감성
	테트리스, 리듬, 캐릭터, 장르
	스토리, 세계관 중심, 몰입도, 리얼함
	도트, 단순한, 직관적, 매니아, 멀티플레이, 콘솔
행	어드벤처, 퍼즐, 보물, 정글, 탈출, 생존, 10분

표1.에서 알 수 있듯이 개인별진행 안에서 중복된 단어는 2d그래픽 2회, 3d그래픽 2회, 귀여움 2회, 레트로 2회, 멀티 3회, 모바일 2회, 미니게임 2회, 병맛 2회, 생존 3회, 시뮬레이션 3회, 요리 2회, 탈출 2회, 퍼즐 2회로 생존과 시뮬레이션 3회로 가장 많은 관심도를 나타냈다. 반면 팀별 진행 안에서는 중복된 단어가 도출되지 않고 있는 차이점을 보이고 있다. 개인별 진행과 팀별 진행 상호 중복된 단어로는 매니아, 멀티, 생존, 스토리, 캐릭터, 탈출, 퍼즐 등의 단어가 중복 나타난 것을 알 수 있다.

FGI를 활용한 게임 컨셉 기획 방법론에 따라 도출된 핵심 단어들을 마크르블랑[3]이 제안한 게임의 재미요소에 따라 분류하면 표 2.와 같다. 가장 많이 도출된 핵심 단어 부분은 오락으로서의 게임 부분이며 미지의 영역으로서의 게임을 해석할 수 있는 부분에도 많은 빈도를 나타내고 있다. 다음으로는 장해물 코스로서의 게임 부분에 그리고 감각적 즐거움으로서의 게임 부분이 의미 있는 빈도수를 나타내고 있음을 알 수 있다.

Table 2. Fun factors by Marc LeBlanc and frequency of key words derived

마크르블랑의 게임 재미요소	빈도
Sensation : Game as sense-pleasure	11
Fantasy : Game as make-believe	5
Narrative :Game as unfolding story	4
Challenge : Game as obstacle course	11
Fellowship : Game as social framework	5
Discovery : Game as uncharted territory	14
Expression : Game as soap box	3
Submission : Game as mindless pastime	15

IV. Conclusions

본 논문에서는 FGI를 활용한 게임 컨셉 기획 방법론을 활용하여 개발자를 꿈꾸는 젊은 세대가 어떠한 분야에 관심 있는지를 살펴보고 이를 게임의 재미요소에 따른 분류를 해 보았다. 이를 바탕으로 게임의 개발 방향성을 결정한다면 개발자들이 보다 나은 방향으로 게임 개발을 이끌어 나갈 수 있을 것이다. 그러나 이런 방향성은 메타적 관점의 방향성이며 세부적인 단계에서의 구현은 각 개발팀의 역할일 것이며 이에 대한 좀 더 자세한 연구가 필요하다고 생각한다.

REFERENCES

[1] Chanil, Park, "Game Concept Design using Focused Group Interview", Proceedings of KSCE, Vol. 28, No.2., pp451-453, 2020

[2] Chanil Park, Kiwoon Choi, "Great Game Great Designer", Hanbit Media

[3] <http://algorithmancy.8kindsoffun.com>