



8강 | 게이미피케이션의 개념2

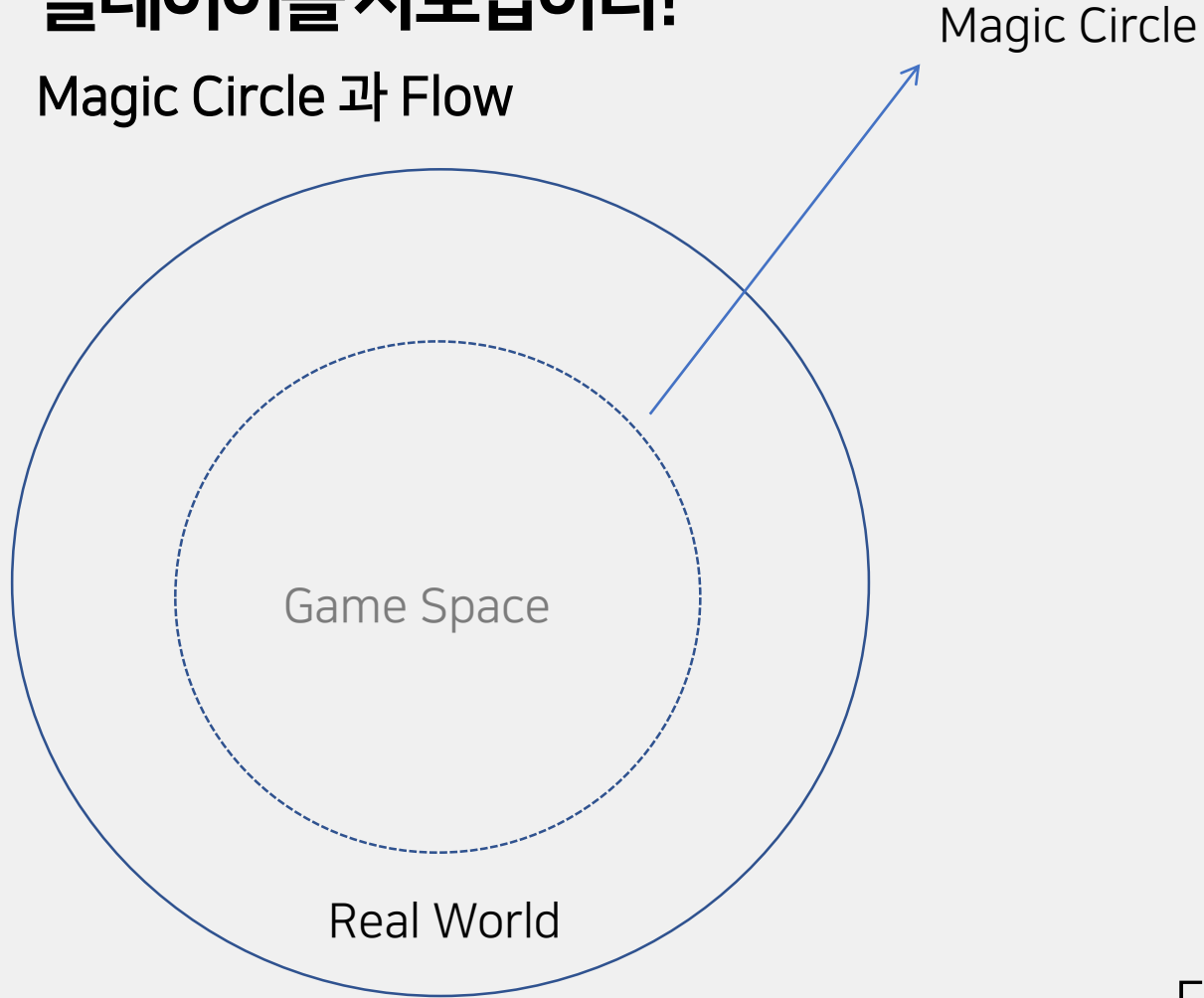
강사 : 김정태 동양대학교 교양학부 교수

/ 강의 목표

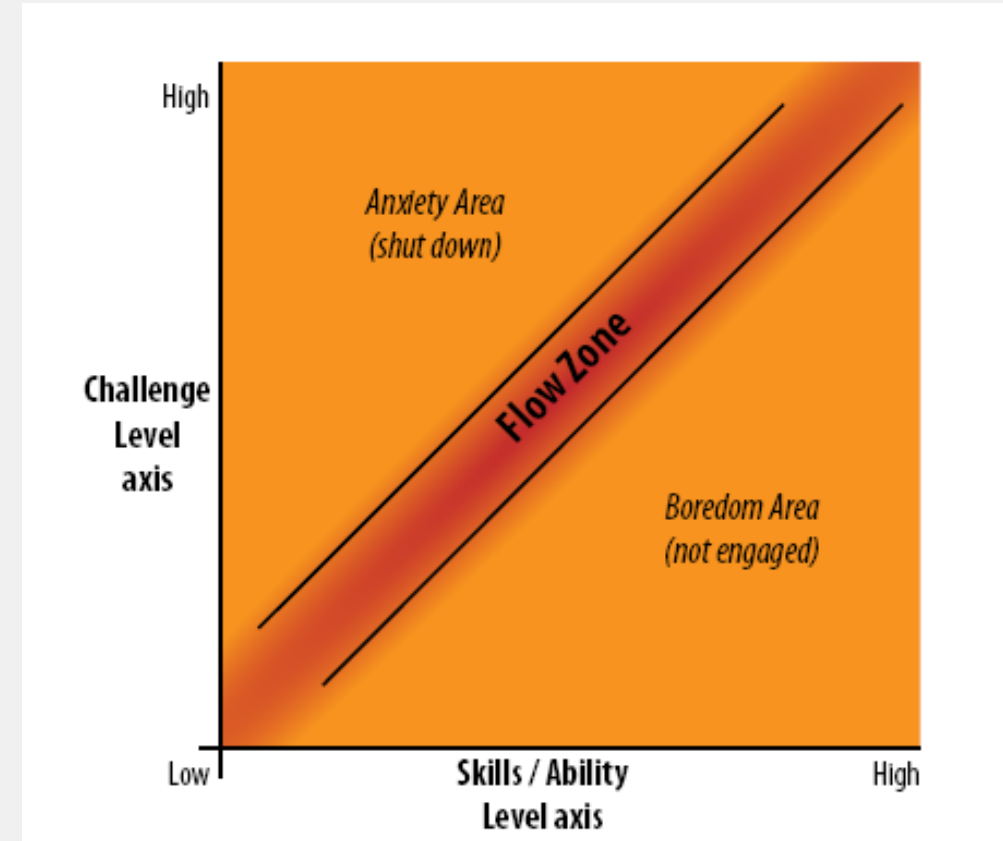
게임화라는 뜻을 가진 게이미피케이션의 기본 개념에 대해 알아보겠습니다!

플레이어를 사로잡아라!

Magic Circle 과 Flow



플레이어가 시작되는 순간 현실이 확연히 바뀐다
By 요한 후이징아



Flow(몰입상태) 유지하려면, 분명한 목표, 신속한 피드백,
과제수준과 개인수준을 고려해야 함

플레이어

Player's Journey & Habit Building



게이미피케이션 상의 플레이어는 산을 오르는 여정과 유사



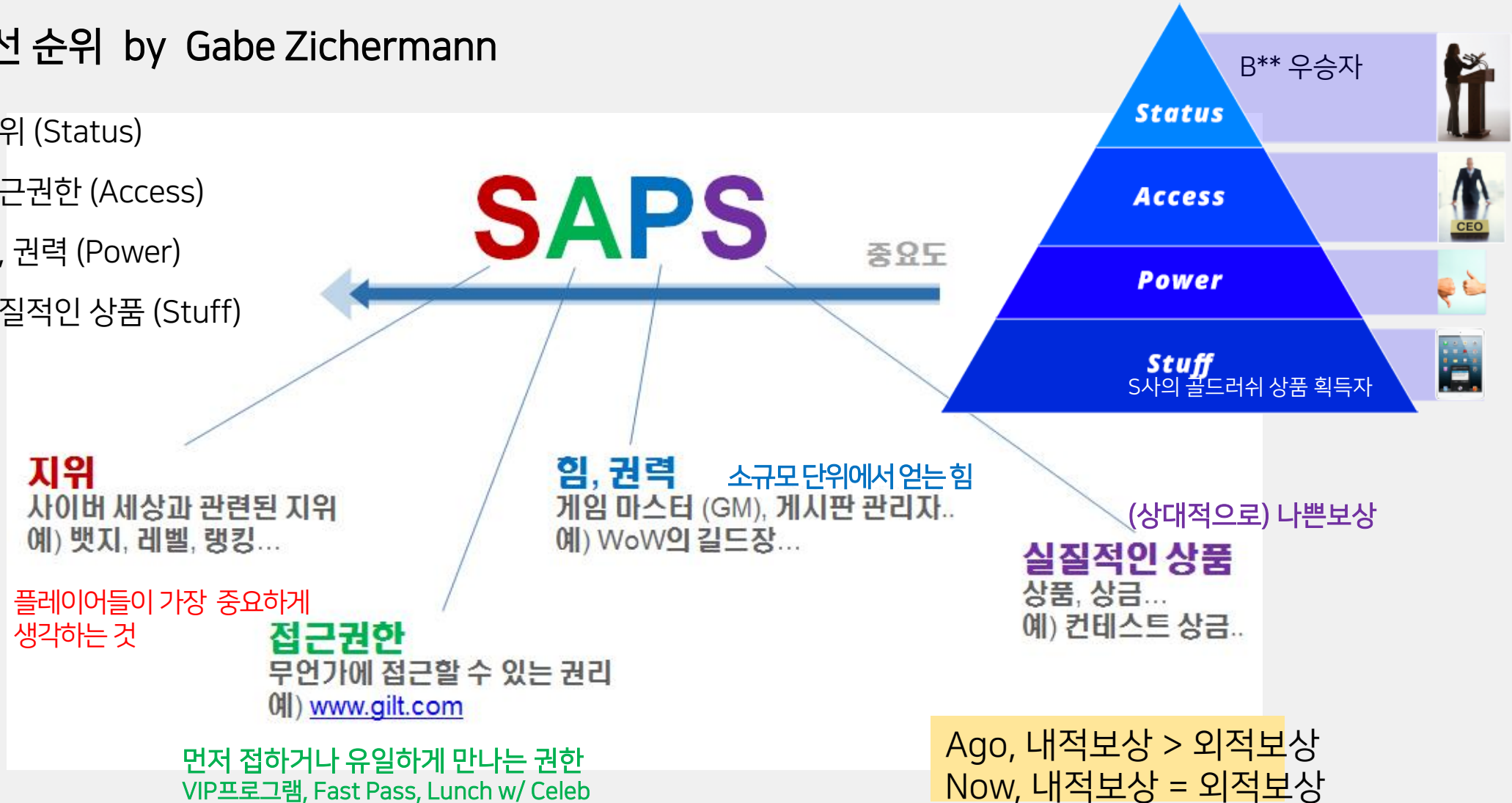
Q. 플레이어들은 왜 게이미피케이션에 참여하여 즐기게 될까요?

- 1) 호기심
- 2) 매력적 보상(→이게 관건)

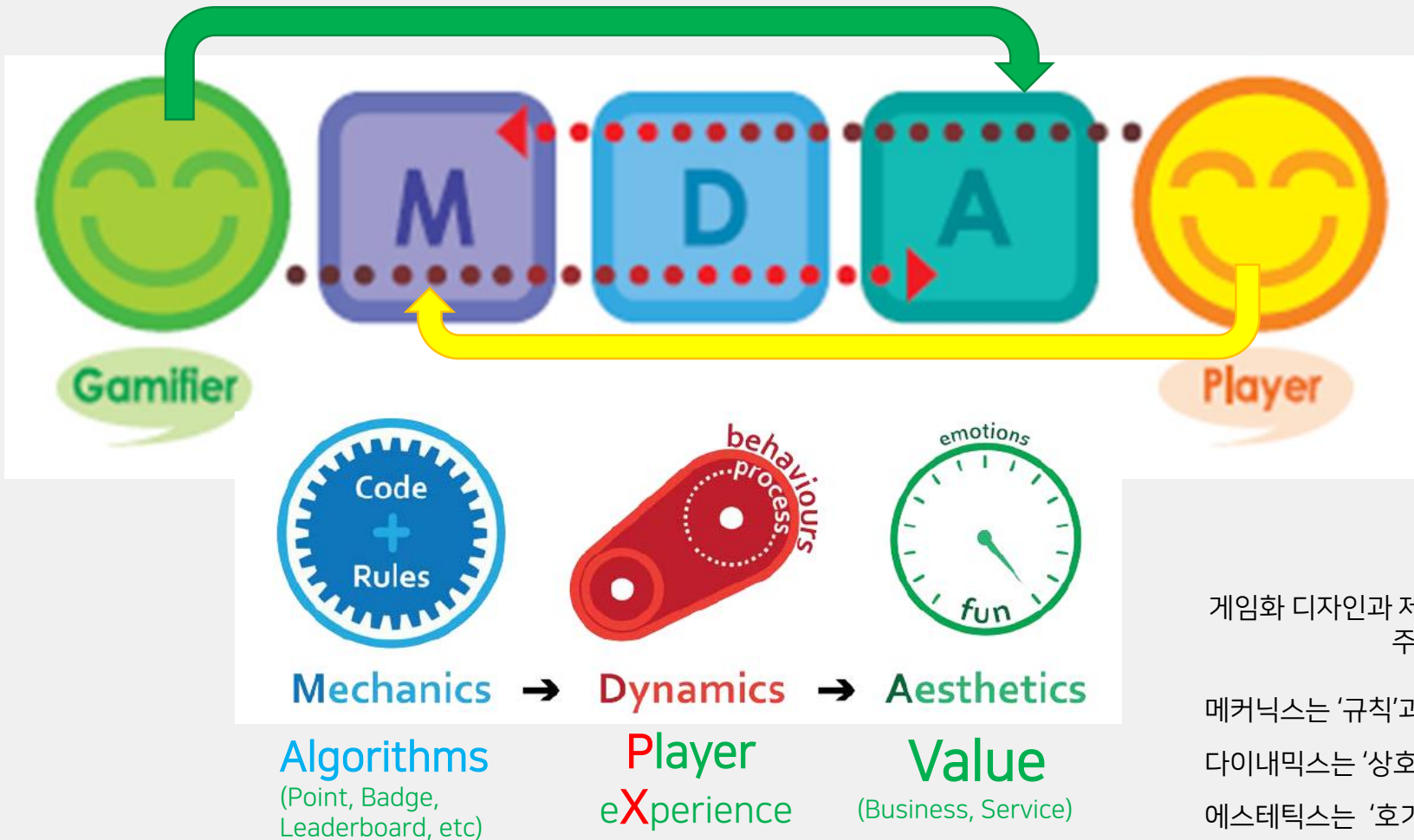
플레이어

보상의 우선 순위 by Gabe Zichermann

- ① 지위 (Status)
- ② 접근권한 (Access)
- ③ 힘, 권력 (Power)
- ④ 실질적인 상품 (Stuff)



게임화 디자인과 제작에 필요한 주요 게임 원리 (MDA 요소)



게임화 디자인과 제작에 필요한
주요 게임 원리

메커닉스는 '규칙'과 '기법'

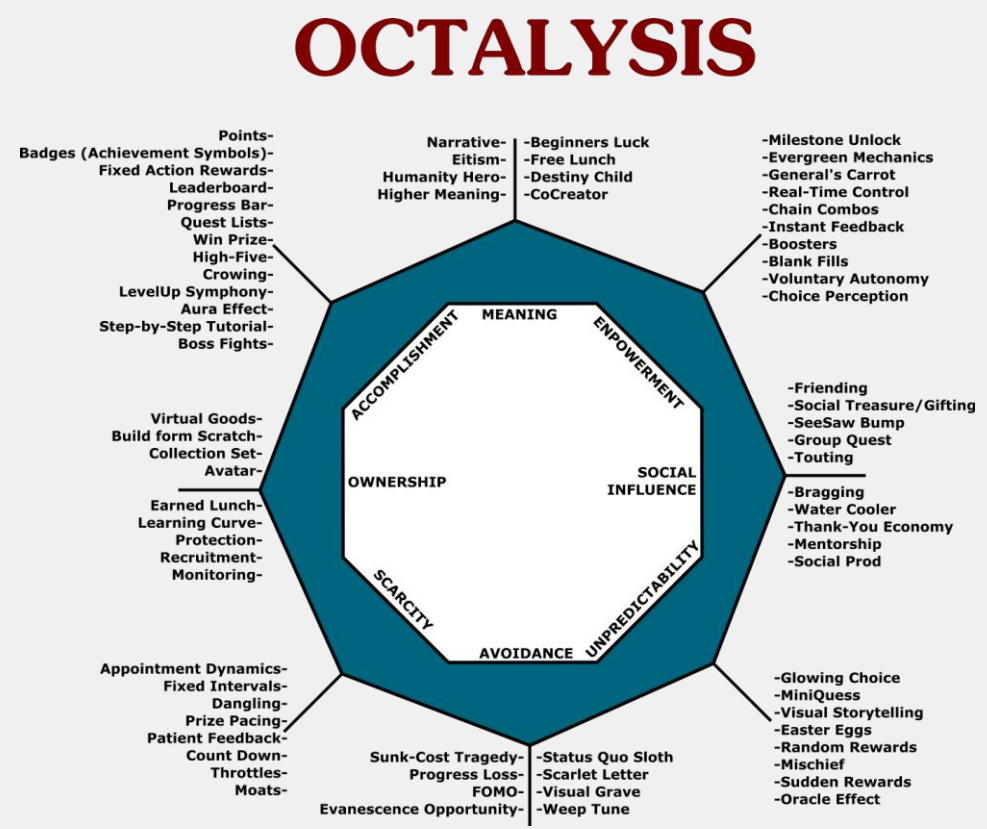
다이내믹스는 '상호작용' PX

에스테틱스는 '호기심, 기쁨, 감동'

MDA : A formal approach to game design Robin Hunicke et al (2004)의 모델을 재해석



게이미피케이션을 위한 게임원리들

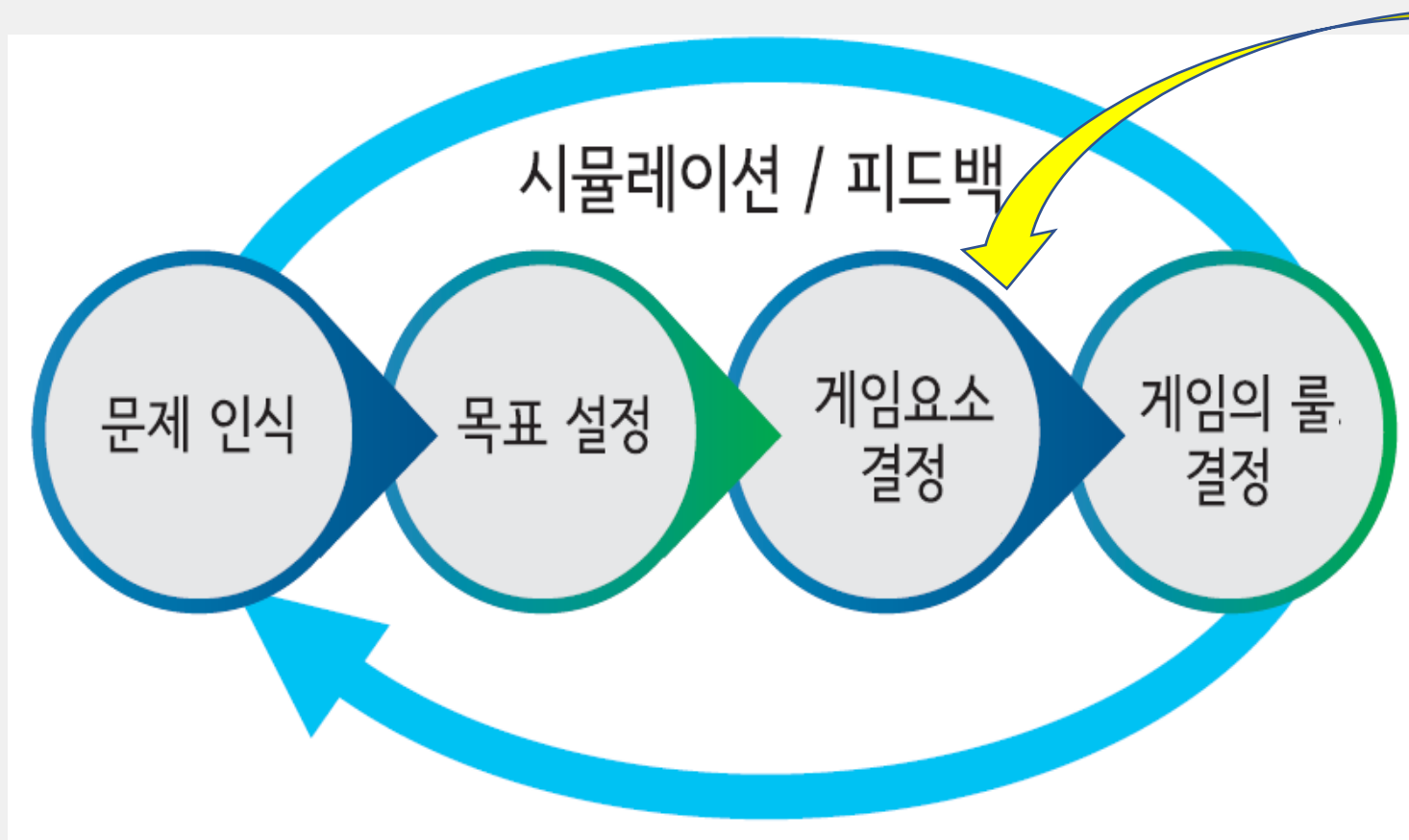


유카이초우 : 메커닉스들을 8가지 범주로 분류 설명

게임 요소	간단한 설명
성취 (Achievements)	이루기 위한 목표
약속 (Appointments)	정기적으로 해야 할 일
행동적인 가속 (Behavioral Momentum)	하던 일을 계속 하는 인간의 습성
행복한 생산력 (Blissful Productivity)	창조의 기쁨
보너스 (Bonuses)	추가적으로 주어지는 보상
연속정보이론 (Cascading Information Theory)	레벨 업 되면서 차차 보여주는 정보
콤보 (Combos)	연속된 입무 수행 성공
커뮤니티협업 (Community Collaboration)	비슷한 사람들끼리의 협력
카운트다운 (Countdown)	초조함을 유발시키는 숫자의 감소
발견 (Discovery)	새로운 게임 요소의 발견
서사시적 의미 (Epic Meaning)	특별하게 부여된 의미
공짜 점심 (Free Lunch)	현실에서 실제로 받는 형태의 보상
무한 게임 (Infinite Gameplay)	영원히 반복되는 게임
레벨 (Levels)	플레이어의 수준
손실회피 (Loss Aversion)	자신이 가진 것을 잃지 않으려는 습성
복권 (Lottery)	우연한 화에 얻어지는 행복
소유권 (Ownership)	소유물에 대한 욕심이나 권한
포인트 (Points)	플레이를 통해 얻어지는 점수
진행 (Progression)	플레이어의 현재 진행 상황
임무 (Quests)	플레이어가 해야할 일
보상스케줄 (Reward Schedules)	보상을 언제 어떻게 주느냐의 문제
상태 (Status)	현재 플레이어의 상태
즉시적 낙관 (Urgent Optimism)	실패해도 바로 도전하는 습성
바이러스 같은 전파 (Virality)	입소문을 통한 전파

G Wiki |수많은 게임메커닉스 : 24 요소 → 3 분류 효율적

게이미피케이션 기획 4단계 Gamification Design Loop



게이미파이어의 중요한 의사결정 사안

: 게임메커닉스 3분류 중 “게임요소” 선택

1. 단계목표 메커닉스

: 임무(퀘스트), 업적, 발견, 약속, 레벨

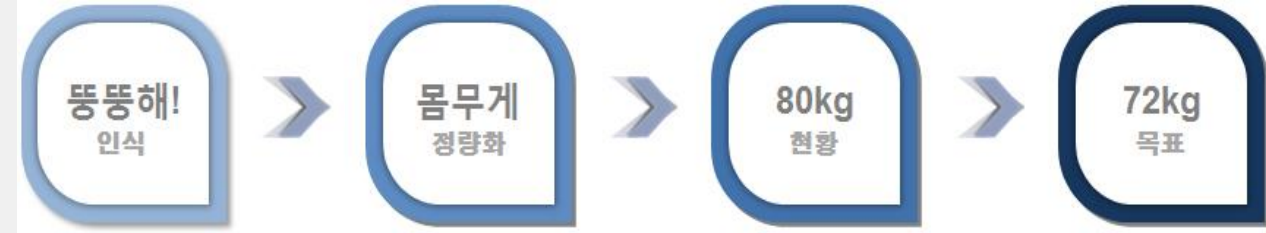
2. 보상 메커닉스

: 포인트, 배지, 레벨, 보너스, 공짜점심, 복권

3. 프로세스 메커닉스

: 콤보, 보상스케줄, 협력, 카운트다운,

게임요소 선택의 예



- 문제: 체중이 너무 많이 나간다.
- 나의 문제는 건강을 위한 문제이고
- 현재 체중은 80kg이며
- 71kg까지 세 달 동안 9kg 감량 희망
- 플레이어타입: 나의 타입은 성취가형

문제인식
정량화

기간 3개월 9Kg 감량 : 10일에 1kg 씩
단계 게임요소 분석

단계목표
Mechanics

어떤 단계 메커닉스 ?
성취 요소, 레벨 요소

약속

임무

보상
Mechanics

어떤 보상 메커닉스 ?
공짜점심 요소, 복권 요소

점수

연속정보

절차
Mechanics

어떤 프로세스 메커닉스 ?
정하지 못할 수도...

생활에서의 게이미피케이션



게이미피케이션
gamification@

education fitness finance
Café bookstore dentistry healthcare gym
everything internet jukebox
anything shopping kindergarten
anywhere marketing lottery
village medicare military
X-mas winery newspaper
voting school university orchestra
training recreation politics
Q&A

'Gamification@' is both a symbol and a term.
by 김정태, 2011

O2O 시대, 거의 모든 것이 게임화 되어간다

Commerce

Playing

Farming

Learning

Workplace

Travel



Offline

Gamification: 촉매제



e-Commerce

e-Sports

e-Farming

e-Learning

m-Office

e-Travel

Online

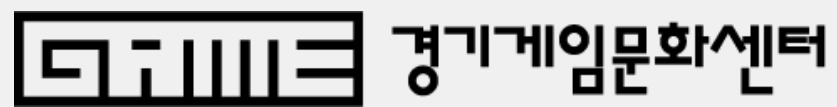
아까 그분들은 뭐하시나 봤더니!

by 위카이 초우

메타버스, 게이미피케이션의 수많은 예시중의 하나

Gamification on life





경기게임문화센터