



9강 | 게이미피케이션의 사례

강사 : 김정태 동양대학교 교양학부 교수

/ 강의 목표

앞선 강의에서 배운 게이미피케이션에 대한 개념과 원리를 바탕으로
실제 게이미피케이션의 사례에 대해 알아보겠습니다!

주변 일상의 게이미피케이션 사례

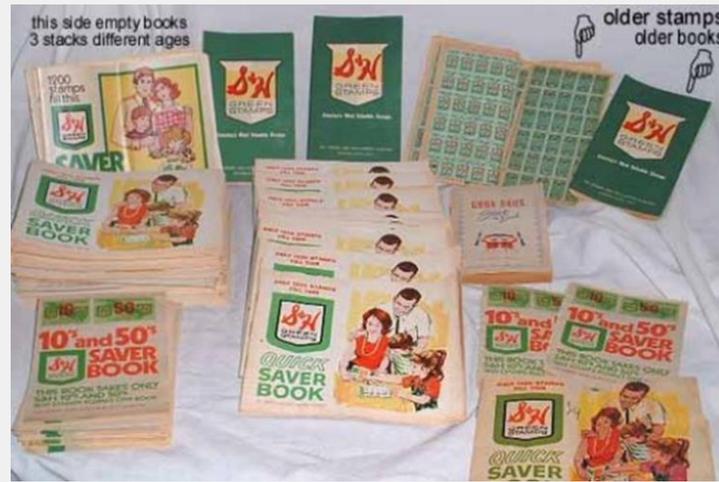


카페 및 식당의 쿠폰: 가장 기본적인 게임화 사례

항공사의 라운지: 일반승객 vs VIP승객

명시적 게이미피케이션의 시작

S&H Green Stamps (1896)



할인 쿠폰의 원조: 대대적인 게임화 마케팅의 성공 사례

Green Stamps를 시작으로 비로소 게임이 다른 영역에 처음으로 명시적이며 의도적으로 활용되기 시작한 것으로 볼 수 있다

명시적 게이미피케이션의 시작



게임화대표 사례

게임적인 사고와 기법을 활용해 유저를 몰입시키고 문제 해결

공공영역 : 게임이 아닌 비게임적 상황 속에서
사람들의 행동변화를 도모하기 위해 게임 기법을 도모하는 것
- 사회문제 해결 : 환경보호, 기부

마케팅 영역 : 마케팅 맥락에서 게임 디자인 요소를 이용하는 것

회사업무 활성화 : 게임 원리를 활용해 직원의 업무효율 향상시키는 문제 해결 과정

게임화 @공공영역

Interactive Recycling bank



사람들의 행동변화를 도모하기 위해 게임이 아닌 행위 속에서 게임 기법 적용

게임화 @사회문제 해결

석유 없는 세상 World Without Oil

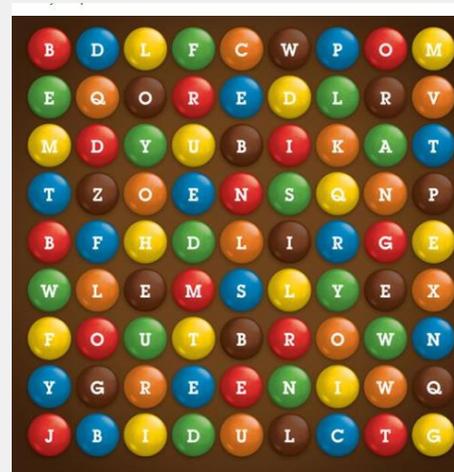
- WWO는 증강현실(AR) 게임이다.
- 2007년 석유가 바닥났다는 상황을 바탕으로 예상되는 문제들이 전개
- 플레이어는 이 문제를 해결하기 위해 일일 수요와 공급을 맞추고 때로는 치열하게 경쟁해야 함
 - 나만의 시나리오를 만들어가야 함.
- 2000명이 넘는 사람들이 석유부족 시나리오를 바탕으로 6주(32일) 동안 삶을 바꾸는 실험을 했으며, 서로 힘을 합쳐 어떻게 힘을 모아 대처해야...
- 게임을 통해 사람들을 실제 자신의 삶에서의 태도와 습관을 바꾸었다고 함
- 게임은 32일 동안 이어진 후 끝이 났다. 전 세계에서 수천 명이 WWO를 플레이했고, 1,500개의 시나리오가 탄생했다.



게임화@마케팅



My Starbucks Rewards



M&M's Eye-Spy Pretzel



McDonalds Gamification



Nike+



Mazda Lightrider
(All-New Mazda2 (ANM2))

게임화 @기업경영 전략

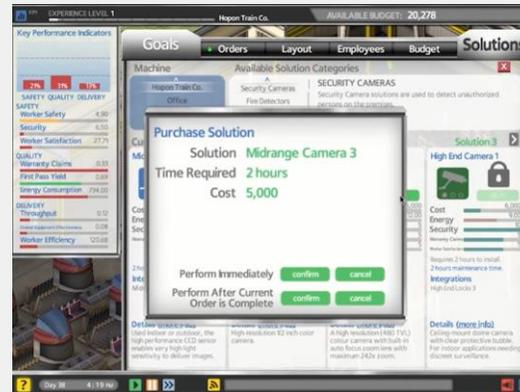
Chipotle



Pixar 아티스트들 참여 → 스토리 + 카드매칭 게임
6천1백만 뷰

게임화 @ 기업홍보

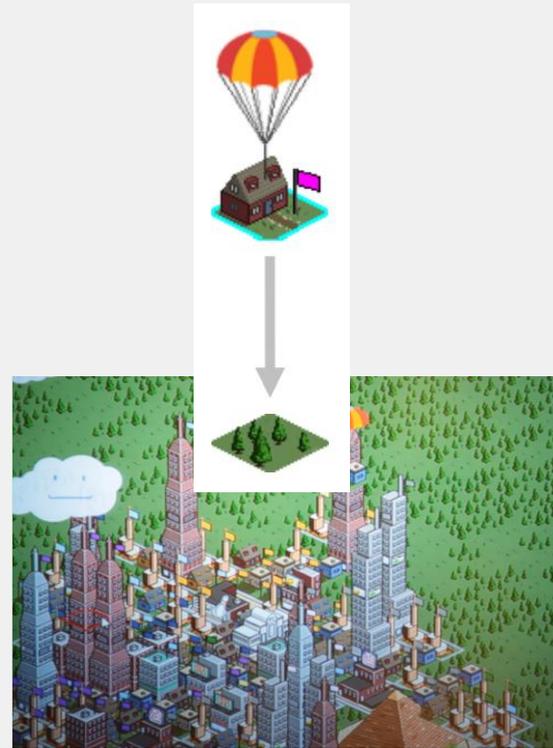
Plantville



비 게임적 맥락에서 게임 디자인 요소를 이용하는 것

게임화 @회사업무 활성화

Taskville : Interactive Visualization



회사(Workplace)에서 게임 디자인 요소를 이용하는 것

McDonald's Till Training Game

CREW CHALLENGE

Let the challenge begin

Twenty customers, some tricky orders and you're tight on time. Use your life lines, bonuses and know-how to crank up your score.
Roll over the icons below then click **START** to begin the challenge.

Life lines

- Stopwatch
- Gears
- Eye

Bonuses

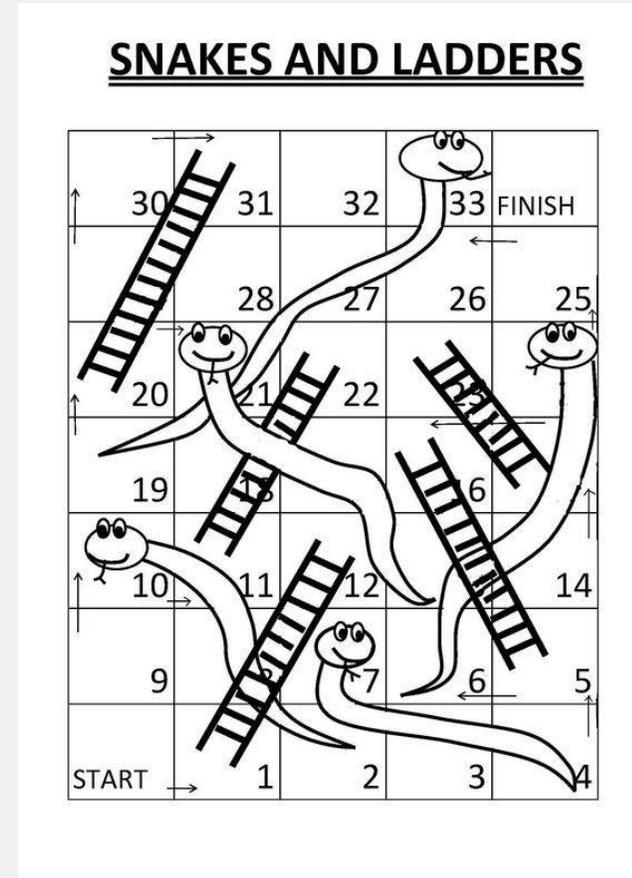
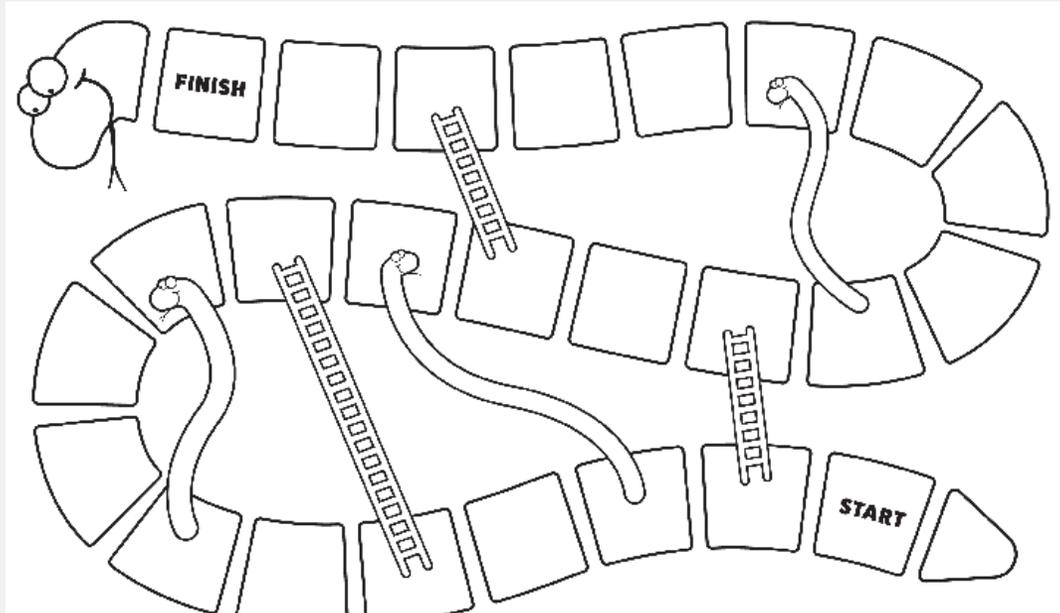
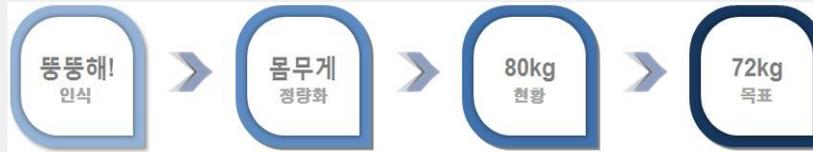
- Smiley face
- 100%
- Hourglass
- 3
- Lifebuoy
- Alarm clock

START



게이미피케이션 디자인 실제

게임화@다이어트 기획



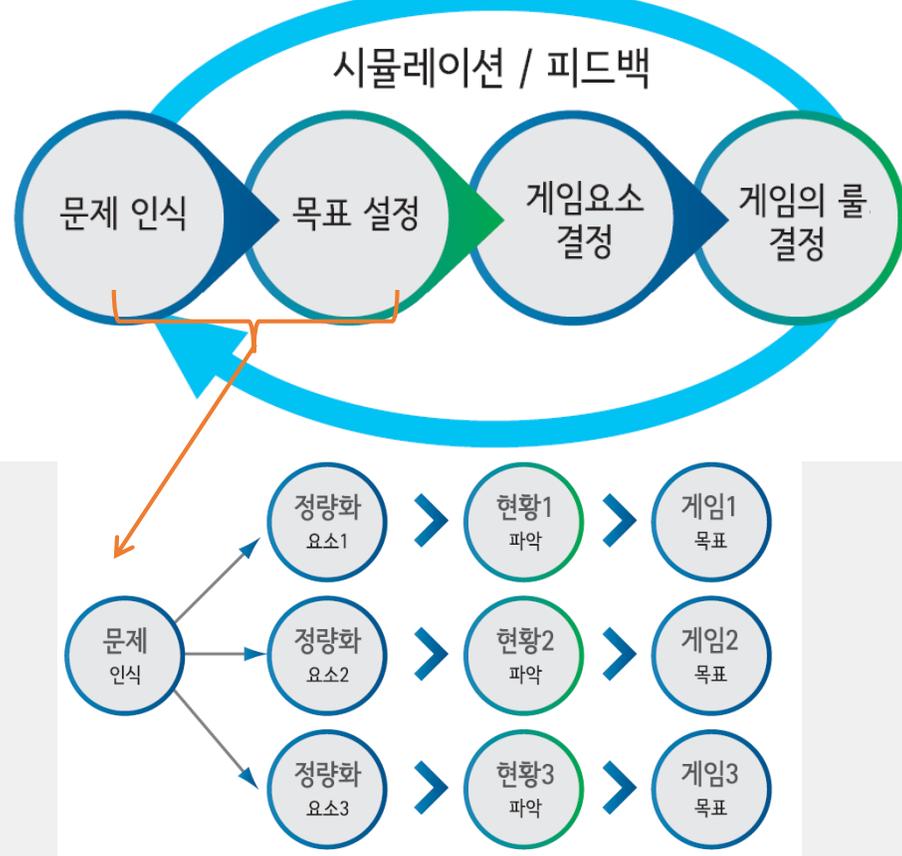
LEVEL 6
HIGH INTERMEDIATE

- 문제: 체중이 너무 많이 나간다. 플레이어타입 : 나의 타입은 성취가형
- 나의 문제는 건강을 위한 문제
- 현황 | 현재 체중 80kg이며 → 목표 | 71kg까지 세 달 동안 9kg 감량 희망

게이미피케이션 디자인 실제

게임화@다이어트 기획

- 문제: 체중이 너무 많이 나간다. 플레이어타입 : 나의 타입은 성취가형
- 건강을 위한 문제 | 현재 체중 80kg이며 → 71kg까지 세 달 동안 9kg 감량 목표



명확성 (Clarity)

1인의 문제 vs. 다수의 문제

지속성 (Continuity)

1회성 문제 vs. 지속성 문제

관계성 (Relationship)

문제인식
정량화

기간 3개월 9Kg 감량 : 10일에 1kg 씩
단계 게임요소 분석

단계목표
Mechanic

어떤 단계 메커닉스?
성취 요소, 레벨 요소 **약속** **임무**

보상
Mechanic

어떤 보상 메커닉스?
공짜점심 요소, 복권 요소 **점수** **연속정보**

절차
Mechanic

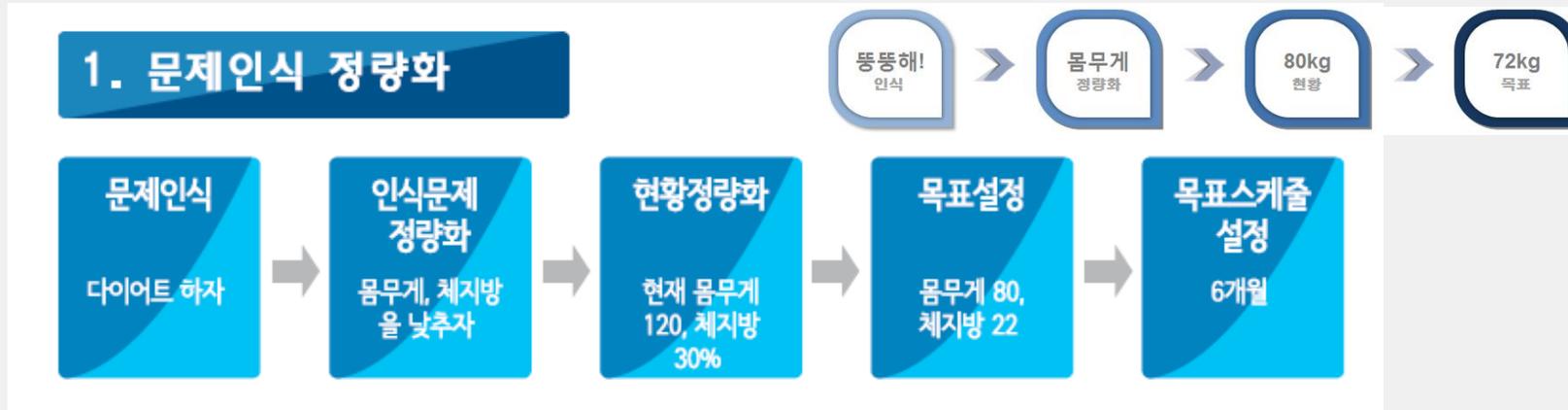
어떤 프로세스 메커닉스?
정하지 못할 수도...

게이미피케이션 최종 룰 결정

게이미피케이션 디자인 실제

게임화@다이어트 기획

Diet Gamification Design (step1)



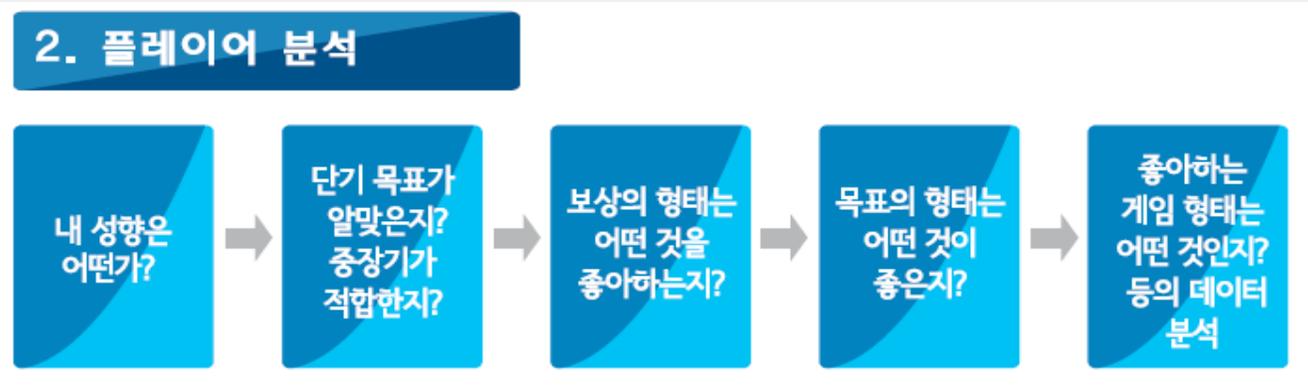
A씨가 결정한 게이미피케이션의 문제, 목표, 스케줄

구분	내용	
문제	체중이 많이 나간다.	문제인식
현황	80kg	현황분석
목표	71kg	목표설정 ← 정량화
스케줄	3달	

게이미피케이션 디자인 실제

게임화@다이어트 기획

Diet Gamification Design (step 2)



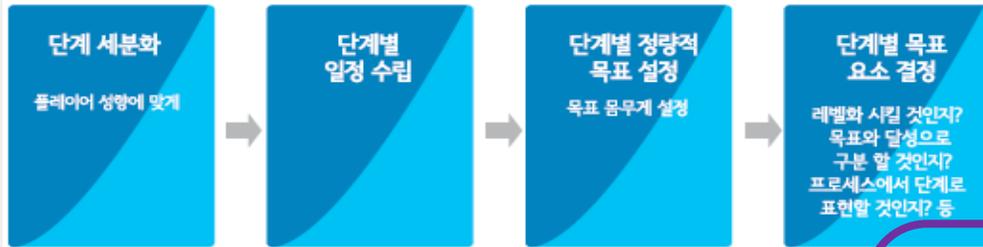
구분	내용
문제	체중이 많이 나간다.
목표	72kg
현황	81kg
스케줄	3달
플레이어 성향	성취가형
플레이어 특징요약	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 어려운 재미를 추구한다. ▪ 배우는 것을 좋아한다. ▪ 도전과제를 즐긴다. ▪ 레벨을 올리는 것을 좋아한다. ▪ 과정을 즐긴다. ▪ 어떠한 자격 증명 같은 것이 부여되면 좋아한다.

게이미피케이션 디자인 실제

게임화@다이어트 기획

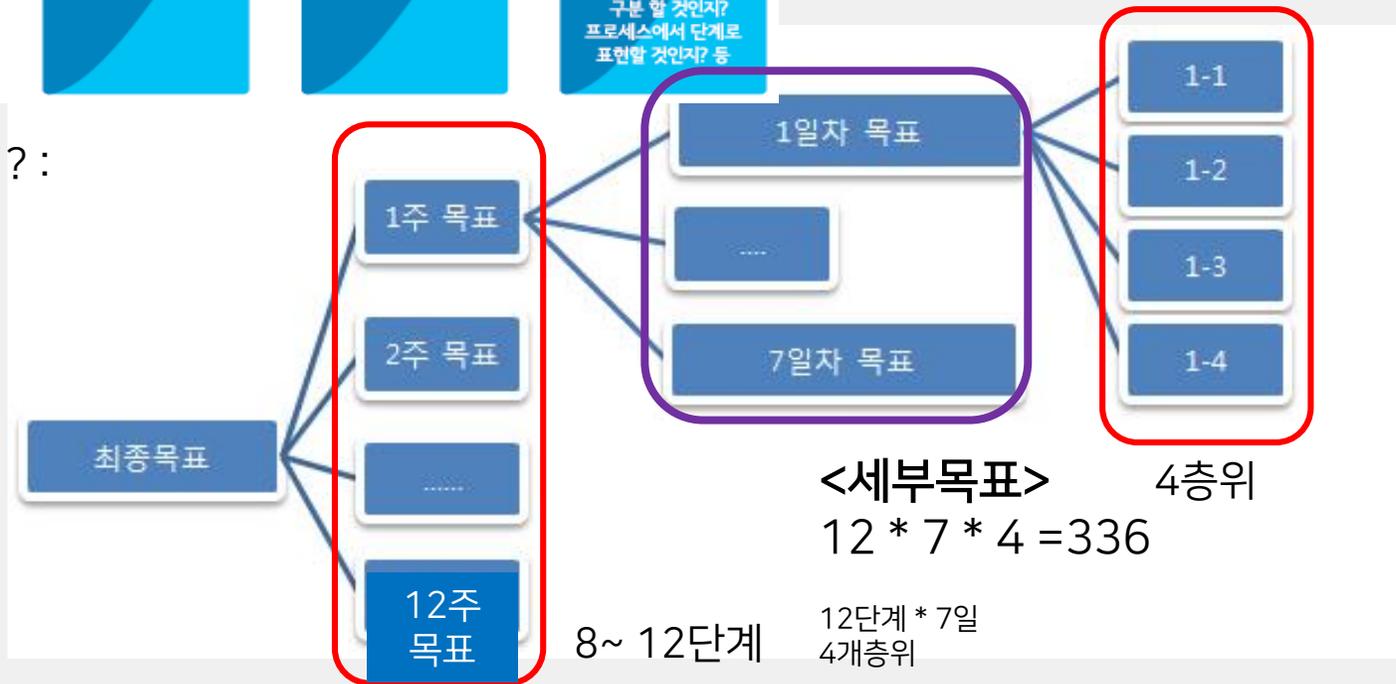
Diet Gamification Design (Step 3)

3. 단계 및 목표 설정



다이어트 게임화를 위한 세부 목표의 구조도

성취가 형 ? :



<세부목표>

$$12 * 7 * 4 = 336$$

4층위

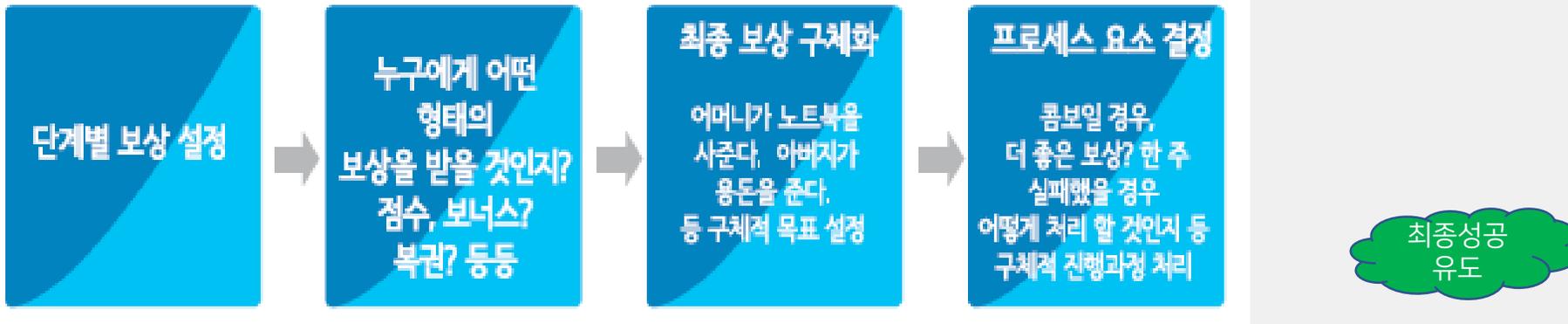
12단계 * 7일
4개층위

게이미피케이션 디자인 실제

게임화@다이어트 기획

4. 보상 및 프로세스 형태 결정

Diet Gamification Design (Step 4)



단계 목표 요소

성취, 레벨 선택 ← 성취가형

- ▶ **성취**: 건강한 Diet
- 2끼 저칼로리식사
- 7시이후 금식
- 운동1일1시간

- ▶ **레벨** (38점 등업)
- 식사조절 : 각1점
- 야간금식 : 2점
- 운동 : 2점
- (1주일 총 42점 획득)

보상 요소

공짜점심, 보너스 선택

- ▶ **공짜점심**
- 지인
- 부모님 동원
- ▶ **보너스**
- from 아버지

과정 요소

즉시적 낙관, 콤보

- ▶ **즉시적 낙관**
- 세부목표 실패시 (재도전의 기회)
- ▶ **콤보**
- 2주연속 성공시 (추가 보너스 지급)

최종 성공 유도

게이미피케이션 디자인 실제

게임화@다이어트 기획

지금까지 내용으로 정리
된 플레이 체크시트의 예

단계			목표	달성여부	보상	레벨	
최종	1주차	1일차	1-1	절식		1점	0
			1-2	절식		1점	0
			1-3	운동		2점	0
			1-4	7시이후 단식		2점	0
		...					
	1주차목표						
	..주차	1일차	...-1				
			...-2				
			...-3				
			...-4				
		...					
	...주차목표						
	보너스						
	12주차	1일차	12-1				
			12-2				
12-3							
12-4							
...							
12주차목표							
보너스							
최종 목표							

게이미피케이션 디자인 실제

게임화@다이어트 기획

게임화 요소 결정 및 최종 게임 룰 도출

게이미피케이션 최종 게임룰

•최종 목표 달성 시

- ✓ 최종 목표 (8레벨 or 20kg감량) 달성시 부여하는 보상(**Free Lunch**)은 어머니의 상품
- ✓ 최종 목표 실패시 재도전(**즉시낙관**) 기회 부여

•주차별 목표 달성 시

- ✓ 주차별 목표 달성 (38점이상 획득 - **레벨**)시 1레벨 상승을 보상으로 부여함
- ✓ 2주 연속(**combo**) 주차별 목표 달성시에는 아버지의 보상(**bonus**) 부여
- ✓ 주차별 목표 실패시 재도전 기회 부여

•일차별 목표 달성 시

- ✓ 절식 2회 달성시 각 1점을 부여
- ✓ 7시 이후 금식 달성시 2점을 부여
- ✓ 1시간 이상 운동시 2점을 부여
- ✓ 일차별 목표 실패시 재도전 기회 부여

성취

게이미피케이션 디자인 실제

게임화@다이어트 기획

Diet Gamification Design (Step 5)

5. 실행 중 수정 보완

계획대로 플레이 실시

실행중 계획 이외의
상황 발생 유무 체크

몸무게는 안 빠졌는데 체지방은
크게 빠지는 경우 같이 다이어트 중
일어날 수 있는 예외 상황 체크

예외 상황에 맞는 새로운
메카닉 채택 혹은 보상 채택

목표 수정 혹은 조정,
일정 수정 혹은 조정





경기게임문화센터