
게이미피케이션

게이미피케이션

게임을 즐기는 이유?

게이미피케이션

게임화? 게이미피케이션?

- 게임이 가진 자발적 몰입의 힘을 빌려 메시지를 전달하는 강력한 도구로 기능
- 게이미피케이션의 개념은 디지털 미디어 및 게임 산업에서 비롯되었지만, 주목하고 실질적인 적용의 시도를 보인 분야는 **광고와 마케팅 분야**

‘게임(game)+되기(-fication)’

지금까지 게임으로 인식되지 못했던 교육, 쇼핑, 건강, 뉴스, 커뮤니티, 행정 등의 비게임 분야에서 게임과 유사한 놀이 경험 발생을 위해 게임 요소를 활용하는 의도적 활동과 그 결과로 나타나는 현상

게이미피케이션

Games for Change

Persuasive Game

Serious Game

Behavioral Game

게이미피케이션 : 동기유발, 행동 변화 – 문제 해결



게이미피케이션 : 동기유발, 행동 변화 – 문제 해결



게이미피케이션 : 동기유발, 행동 변화 – 문제 해결



<https://www.youtube.com/watch?v=SByymar3bds>



<https://www.youtube.com/watch?v=6vWezaJ06ZQ>

게이미피케이션 : 동기유발, 행동 변화 – 문제 해결

왜 폭스바겐은 공익 캠페인을 진행한 걸까?

2006년 폭스바겐은 블루모션이라는 친환경 엔진 기술을 선보임
이는 '친환경' 기술이면서 운전의 '즐거움'을 유지할 수 있는 기능을 지님

폭스바겐은 이러한 캠페인을 통해 '친환경', '즐거움'이라는 블루모션의
메시지를 전달하기 위해 고안된 것!

즉 이를 통해 폭스바겐의 브랜드 스토리를 표현하고 전달한 것!

게임의 확장

표층



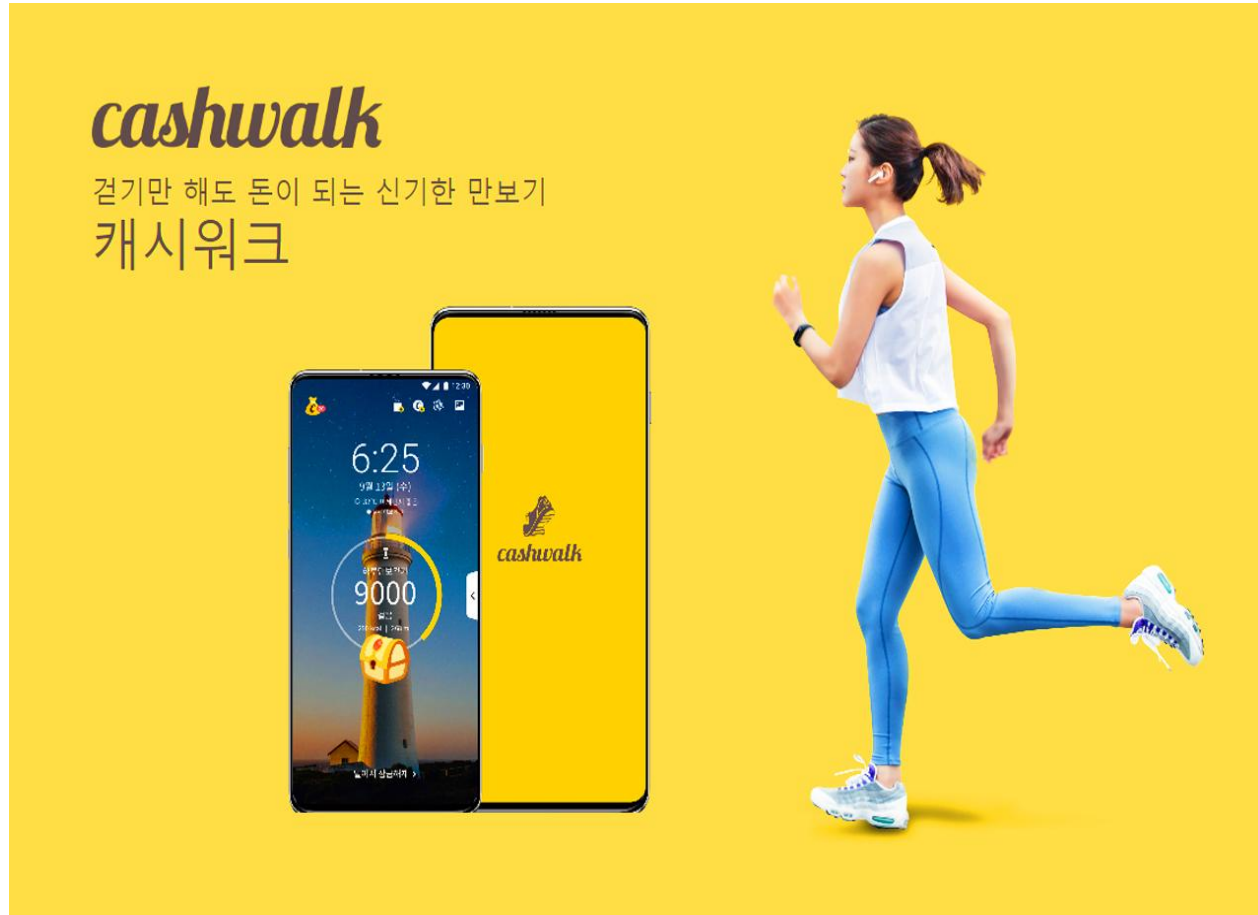
게임성

심층



이루려고 하는 목적

게이미피케이션 사례



게이미피케이션

포인트, 순위, 배지와 같은 게임 메카닉스만 있으면
게이미피케이션?

게이미피케이션의 잘못된 신화

1. 게이미피케이션은 '경쟁'이다.

(루드스 게임뿐만 아니라 파이다 게임도 게임!)

2. 게이미피케이션은 '마법적 수단'이다.

3. 게이미피케이션은 '점수', '배지', '순위표'다.

(도전적 맥락을 만들기 위해 경쟁 요소를 활용하는 것은 영리한 접근법 중 하나이나, 점수, 배지, 순위표 도입이 단기적 경험 상승에는 기여할 지라도 그 효과가 장기적으로 유지될 수 있는 것은 아님. 다양한 놀이 경험으로 분화하지 못하는 경쟁 환경은 지속적 게임 플레이를 가로막는 장애물일 뿐)

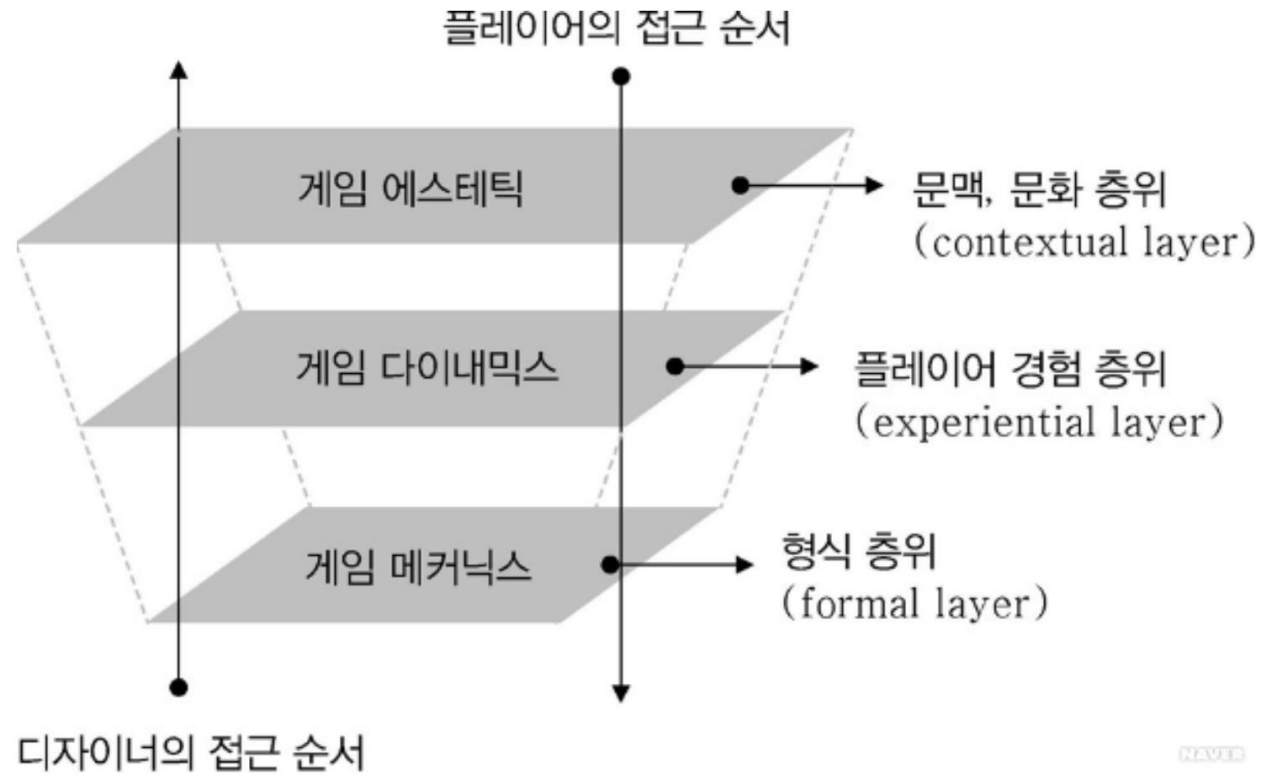
4. 게이미피케이션은 '게임 메카닉스'다.

(규칙, 점수 등의 게임 형식인 메카닉스로만 게임이 작동된다는 인식은 틀린 것. 자발적인 동기부여와 지속적 플레이는 형식의 영향을 받는 것은 맞지만 플레이어의 경험 층위에서 생성된다는 점에서 게임의 작동 원리가 간과된 이야기임. 게임 메카닉스를 게이미피케이션 그 자체로 인식하는 왜곡이 발생)

5. 플레이어의 자발적인 동기부여 지속은 '외적 보상'을 통해 강화된다.

(외적 보상은 단기적 동기 강화에 효과를 보이기도 하지만, 장기적으로는 내적 동기를 감소시키는 부작용을 낳음.)

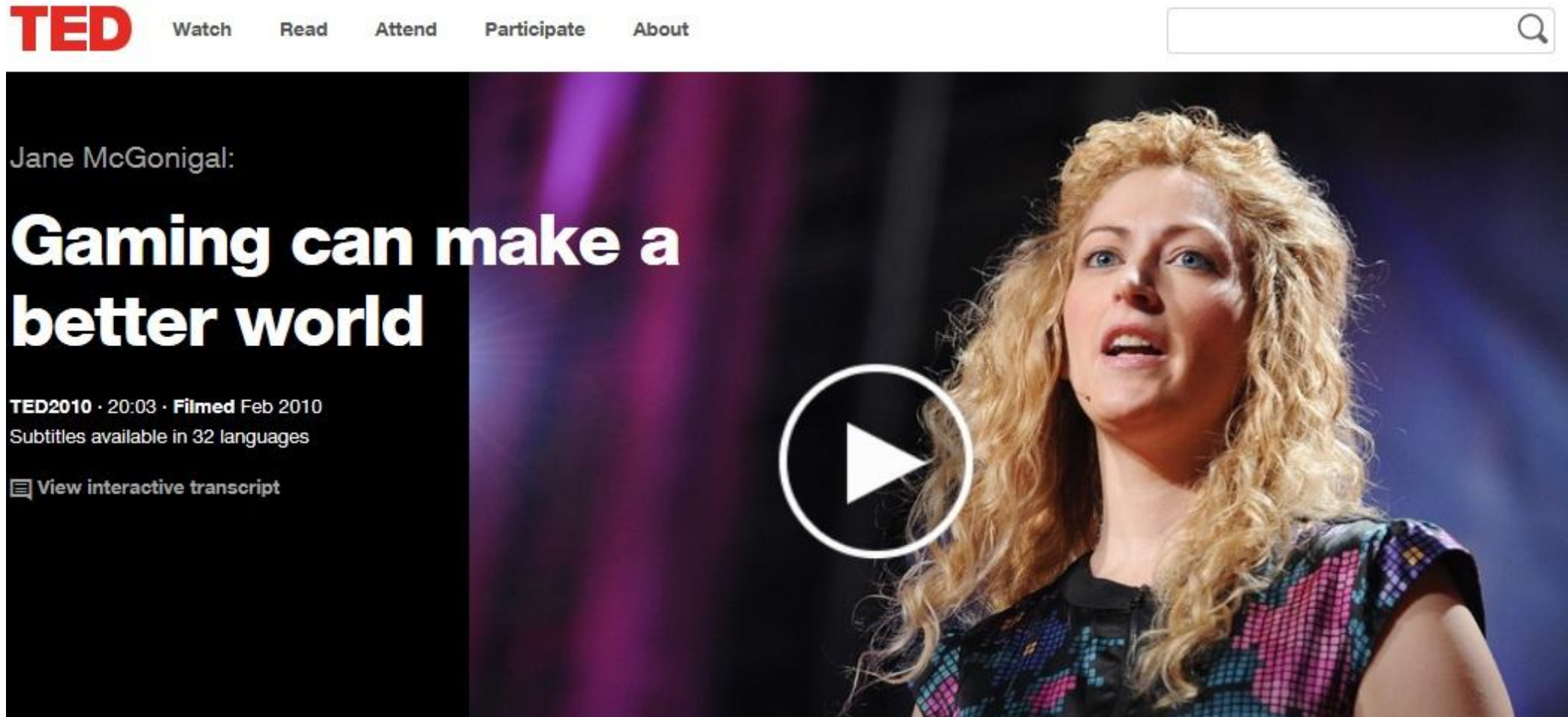
게임 고안 조건 – MDA 프레임워크



게임 메카닉스와 게임 다이내믹스 반응 관계

게임 메커닉스	게임 다이내믹스	
	1차 반응	2차 반응
점수	보상	상태, 자아표현, 이타심
레벨	상태	성취, 자아표현
도전	성취	보상, 상태, 자아표현, 이타심
가상 재화	자기표현	보상, 상태
순위표	경쟁	상태, 자아표현, 이타심
선물, 기부	이타심	상태, 자아표현

게이미피케이션



<https://www.youtube.com/watch?v=2Rn36rv0ino>

끝