



게이미피케이션과 수행 수준에 관한 연구 - 업적 뱃지와 피드백을 중심으로

김준호¹, 한광희²

¹연세대학교 인지과학협동과정

²연세대학교 심리학과

과거 비디오 게임은 하위 문화로 취급되었다. 그러나 지속적인 인식의 개선과 시장의 비약적 성장으로 게임 산업에 대한 관심이 어느 때보다도 높은 상황이다. 이러한 상황에서 게임의 요소를 학습과 같은 비 게임 맥락에서 사용하는 '게이미피케이션' 기법이 주목받고 있다. 이미 여러 분야에서 게이미피케이션이 참가자의 동기 유도과 참여도 증진을 위해 사용되고 있다. 이번 연구는 게임 요소 중에서도 특히 '업적 시스템'에 관한 것이다. 업적 시스템이란 일련의 과제를 달성할 때마다 트로피, 뱃지 등을 제공하여 과제 성취에 대한 동기를 유도하는 것을 말한다. 현재 업적 시스템을 활용한 사례는 많지만 그 효과에 대한 실험 연구는 거의 진행된 바가 없다. 본 연구는 업적 시스템이 단순한 피드백의 효과 이상으로 참가자의 수행 수준 향상에 영향을 미치는 지 알아보기 위한 실험 연구다. 실험 결과 업적 뱃지의 효과가 나타나지는 않았다. 그러나 제한된 시간 문제와 피드백의 질적 향상 등을 고려한다면 다른 결과가 나올 수 있을 것으로 기대된다.

KEYWORDS

게이미피케이션, 피드백, 업적 뱃지