

# KOREA GAMIFICATION INSTITUTE

## 한국게이미화연구원 소개서

2024. 12.



## 1. 연구원 소개

한국게임화연구원 KGI는 게임화 분야의 연구 및 학술활동과 컨설팅을 통해 모든 산업 전반에 재미 기반의 성장과 발전을 이끌기 위한 글로벌 허브로서, 게임화를 바탕으로 상시 급변하는 모든 비즈니스가 시대와 연결되고 전 세대와 자연스럽게 융합되도록 하기 위한 다양한 연구와 사업을 진행합니다.

## 2. 연구원 목표

KGI는 세대와 시대를 연결하는 허브로서의 위치를 굳건히 하면서 아직 게임화 되지 않은 세상의 수많은 요소들에 게임화를 진행하여 모든 게임화 대상에 지속 가능성을 부여하는 것을 목표로 합니다.

실현 가능한 방법으로 게임화 기획의 트라이앵글 기법을 통해 지속 가능성과 가치를 극대화해 나가고자 합니다.

## 3. 연구원 업무

KGI는 게임화의 가치를 알리고 모든 분야의 산업을 성장시키기 위한 게임화 특화 연구원으로서의 정체성을 공고히 함과 동시에 게임화를 바탕으로 이종산업 간의 연계 및 연결과 연구, 스토리텔링, 디자인, 이커머스 솔루션 개발, 마케팅 프로그램을 진행하는 종합 게임화 연구원으로 성장해 나갈 것입니다.

KGI는 세상에 있는 모든 게임화가 필요하고 도움의 손길을 찾는 프로젝트를 환영합니다.

- 홈페이지: [www.kgi.ai](http://www.kgi.ai)
- 주 소: 서울 강서구 화곡로68길 82, 705호
- 대표자 : 석 주 원 (simsimgada@kgi.ai)

## 연혁

한국게임화연구원은 오늘도 게임화의 새로운 역사를 만들고 있습니다.

<p>'게이미피케이션 마스터' 국가 공인 민간자격증 개설 <b>2024.05</b></p> <p>'게이미피케이션 교육 과정' 1기 수료식 <b>2024.03</b></p> <p style="text-align: center;"><b>2024</b></p> <p>제3회 국제 게임화 컨퍼런스 개최 -서울시, 한국콘텐츠진흥원 후원 <b>2023.12</b></p> <p>'이러닝'메타버스로 일하는 세상, 게임DNA를 이식하라' 정식서비스 (직업능력심사평가원 'S'등급 달성) <b>2023.07</b></p> <p style="text-align: center;"><b>2023</b></p> <p>제 2회 국제 게임화 컨퍼런스 개최 -서울시, 서울시의회 후원 <b>2022.12</b></p> <p>인피니트 게이미피케이션 출간 출판 브랜드 하이로즈북 오픈 <b>2022.07</b></p> <p>벤처마크게임즈 국내 공식 사이트 오픈 <b>2022.04</b></p> <p>게이미피케이션(변화를 위한 최고의 엔진) 출간 <b>2022.02</b></p> <p style="text-align: center;"><b>2022</b></p> <p>게임화차널 매체 오픈 <b>2021.11</b></p> <p>한국게임화연구원 설립 <b>2021.04</b></p> <p style="text-align: center;"><b>2021</b></p>	<p><b>2024.04</b> 인제대학교 서울합대학과 업무협약식</p> <p><b>2024.02</b> '비즈니스 게이미피케이션 I &amp; II'책 출간</p> <p><b>2023.11</b> 송실대학교 글로벌미래교육원 업무협약식 체결</p> <p><b>2023.02</b> 한국보드게임산업협회 및 글로벌게임연구회 협약식 체결</p> <p><b>2022.12</b> 기업용 게이미피케이션 이러닝 콘텐츠 제작 (국내최초)</p> <p><b>2022.09</b> 한성대학교 대학원 겸임 교원 파견</p> <p><b>2022.06</b> 메타버스클리닉센터 오픈</p> <p><b>2022.03</b> 경민대학교 겸임 교원 파견</p> <p><b>2021.12</b> 제 1회 국제 게임화 컨퍼런스 개최 -서울시 후원</p> <p><b>2021.06</b> 벤치마크게임즈 국내 서비스 시작</p>
---	--

## 1. Before COVID – After Disease

지금은 코로나 이후 생산, 투자, 소비를 비롯한 모든 영역에서 대전환이 이루어지고 있습니다. 다보스 포럼의 아젠다 그레이트 리셋, 칼 폴라니의 거대한 전환을 넘어 우주적 전환이 필요합니다.

이런 우주적 전환의 와중에도 끓는 물속의 개구리처럼 대응하지 못하는 곳이 많습니다.

KGI는 게임화에 기반한 혁신으로 COVID-19 이후 우주적 전환을 준비하는 시발점이 되겠습니다.

## 2. 산업의 게임화란

게임화를 통해 제품과 서비스를 구성하는 모든 요소를 원하는 형태와 방법으로 성장할 수 있도록 현실화하는 방법을 실행합니다. 산업의 다양한 영역을 아우르며 재미를 바탕으로 융복합을 진행합니다.

인류 역사상 가장 많은 시뮬레이션이 진행된 게임의 수많은 사례와 데이터를 바탕으로 장르별 개인화를 이룬 게임처럼, 게임화를 산업 부문별로 현실화하여 기존의 제품과 서비스를 업그레이드하고, 매출과 혁신을 도출하여 새로운 신 산업에서 발생할 수 있는 모든 시행착오를 최소화함과 동시에 기대 효과를 극대화할 수 있습니다.

## 3. 게임화는 왜 필요한가?

게임화는 수요와 공급에서 촉발되는 생산부터 소비까지의 일련의 과정에 있어 모든 영역에 혁신을 가지고 올 수 있습니다.

공급 과정에서의 생산과 가공의 영역부터 진행되는 모든 과정에서의 성과를 극대화하고 지속가능성을 극대화 시킵니다.

수요 과정에서도 유통과 소비의 전 과정에 있어 자발적인 참여와 브랜드와 제품의 가치를 극대화하고 생산자와 소비자 모두 만족하는 우주적 전환이 이루어진 새로운 생태계를 만드는데 크게 이바지 할 수 있습니다.

게이미피케이션(게임화)은 기본적으로 게임 메커니즘 및 요소들을 게임이 아닌 여러 분야들(산업, 교육 등)에 융합 적용하여 변화와 개선을 이끄는 것을 말하며, 선진국들에서는 오래전부터 보편화된 방법론입니다. 최근 인공지능, 메타버스, IT의 발전과 함께 더 융합 범위가 넓어지고 있습니다.

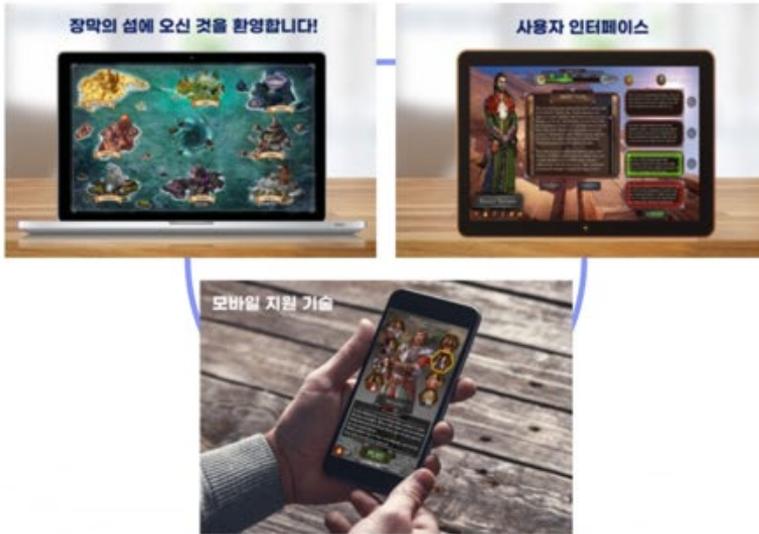
## · 추진사업

다음의 산업들을 선행적으로 진행하면서 시너지를 낼 수 있는 영역으로 다양하게 확장해 나가고자 합니다.

01. 국내서비스 - 해외 게이미피케이션 제품의 현지화와 국내소개 및 배급
02. 글로벌 컨퍼런스 - 모든 것을 게임화할 수 있습니다. 성공 및 실패 사례를 비롯해 새로운 이론과 관점에서 게임화 방법과 노하우를 공유합니다.
03. 게임화 컨설팅&개발 - 모든 이슈와 문제들을 재미에 기반한 게임화를 통한 컨설팅으로 모두가 승자가 되도록 만듭니다.
04. 게임화 미디어 - 한국 게임화 연구원이 컨퍼런스를 통해 누적한 지식과 정보에 사례를 결합하여 게임화의 필요성을 세상에 알리겠습니다.
05. 게임화 출판&교육 - 해외 출판된 게임화영역의 책을 한국에 소개하고 게임화 교육을 통해 저변을 넓히겠습니다.

## 오위위 owiwi.kr

어드벤처 게임방식의 채용 게임화 솔루션.  
독자적인 머신러닝 알고리즘 기반의 게임화된  
평가도구로 핵심직무역량을 평가합니다.



## 벤치마크 게임즈 benchmarkgames.kr

채용을 “PLAY” 하라.  
빅데이터와 인공지능 기반 “맞춤 채용 시스템”.  
비대면 시대에 필요한 새로운 형태의 역량평가,  
그 정답이 여기에 있습니다.



ESG, 지속가능성, 탈탄소에 대한 교육용 보드게임 현지화 (덴마크)

## 기본계획

01. 일시: 매년 12월 시행
02. 장소: 온라인 컨퍼런스 (COVID-19 상황에 따라 오프라인 검토)
03. 참가인원: 온·오프라인
04. 연사 및 패널: 해외 유럽 연사 및 한국 게임 / 게임화 관련 전문가
05. 주제: 게임화 사례 관련 세션
06. 별도의 희망 기업별 온라인 부스 운영
07. 온라인 티켓 판매 및 외부 후원

## 공식사이트

[gami-talks.com](http://gami-talks.com)





교육용 보드 게임 - 지구를 지켜라



온라인 게임 - 크립트 로보트 워즈



게이미피케이션을 기반으로 하는 인재, 잠재력 평가 도구 개발에 대한 컨설팅 자문 (국내 U사)

게이미피케이션을 활용한 지자체 홍보 개발 용역 (국내 N 재단)

외 다수.

## 게임화저널 웹 사이트



[gami-journal.com](http://gami-journal.com)

## 게임화저널 제휴 사이트 루도 고지(영국)

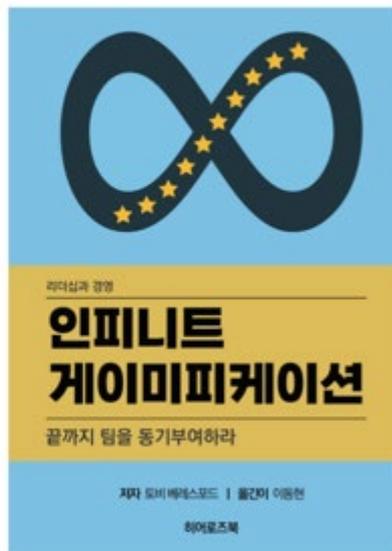


[ludogogy.co.uk](http://ludogogy.co.uk)

국내 유일의 게이미피케이션 전문 매체로서, 서울시청 및 인터넷신문위원회 정식 등록 언론매체

## 출판

히어로즈북 [www.heroesbook.kr](http://www.heroesbook.kr)



## 교육

경민대학교 2022년 3월 게이미피케이션 강의 및 과정 설계

한성대학교 대학원 2022년 9월 게이미피케이션 강의 및 과정 설계

암스테르담 대학원 석사과정 게이미피케이션 과목 교육과정 현지화 계약 체결

- 게이미피케이션 마스터 ('민간자격증') : 2024. 5월
- '메타버스로 일하는 세상, 게임DNA를 이식하라' : 한국직업능력평가원 A등급 (직무 이러닝) : 2023. 7월
- 게이미피케이션 온라인 교육 과정 : 서울게임아카데미 외 : 2024. 12월

모든 게임화의 기본 원칙은  
세상을 재미있게 만드는 것입니다.  
**KGI는 재미를 통해  
세대와 시대를 연결합니다.**

The basic principle of all gamification is to make the world fun.  
KGI connects generations and times through fun.

