

기업교육과 게이미피케이션 (HRD & Gamification)

2017. 06. 14

휴넷 에듀테크연구소
차세대컨텐츠팀
이석래 팀장

INDEX

<i>Intro</i>	●	Why Game Learning? (왜 게이머닝인가)
<i>HRD & Game</i>	●	Millennials, HRD & Game (밀레니얼과 HRD)
	●	How it works? (GameLearn, ARGO경영 소개)
<i>Outro</i>	●	Galápagos? (기능성게임 방향)
	●	Future?! (향후 제언)

HRD & GAME

왜 게임러닝인가?

국내외 동향

| 왜 게임러닝인가?

“놀이와 학습은 원래 친구”

어원이 같다!

Schole
(그리스어)

Leisure

School

Licere(리세레, 라틴어)

Otium(오티움, 로마어)

Schole(스콜레, 그리스어)

메커니즘이 같다!

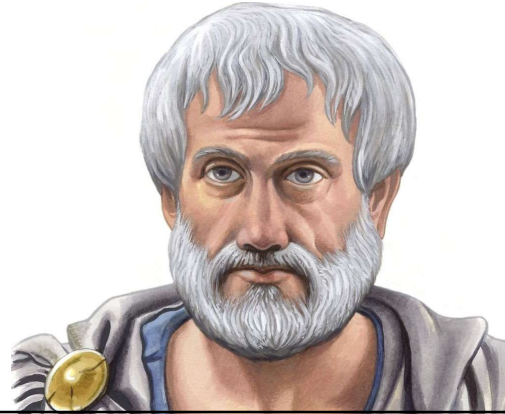


목표가 있고
그 목표를 이루어 내는 과정이 지남(至難)하며
성취했을 때 내적 보상은 그 무엇보다도 크다.

“왜 게이머는 수많은 반복과 실패를 기꺼이 감내 하려 하고
학습자는 최선을 다해 피하려 할까?”

아리스토텔레스

“교육의 목적은
여가를 즐기롭게 선택하는데 있다.”



김민식PD

느낌표
일요일 일요일 밤에
논스톱 / 뉴논스톱
내조의 여왕
이별이 떠났다

2008년 나의 영어 공부 이력서
2012년 공짜로 즐기는 세상
2013년 10월의 하늘
2014년 마니아 씨, 즐겁습니까?
2017년 영어책 한 권 읽으셨습니까?
2018년 매일 아침 씨뿌리니?

「앞으로 확실한 trend 2가지: 장수, 실업 → 놀아야 한다!」

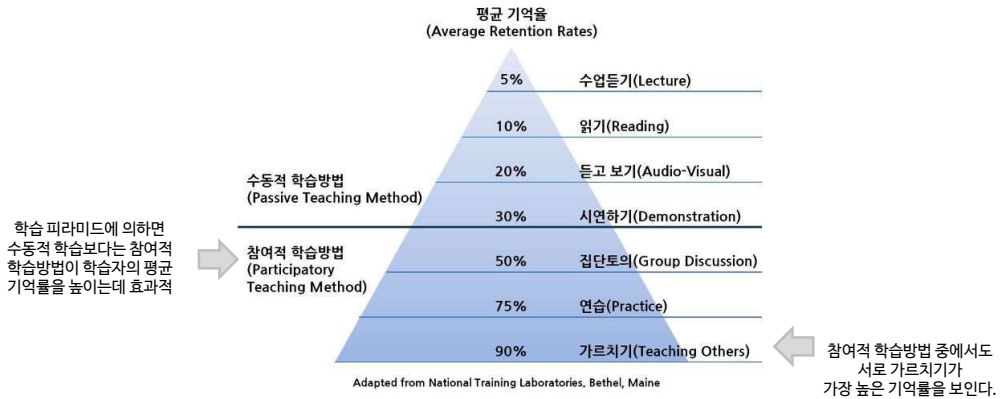
“가장 재미있는
놀이는 공부다.”



국내외 동향

| 왜 게임러닝인가?

- 학습효과 측면 -



- 7 -

MILLENNIALS & GAME

밀레니얼 세대의 증가 & HRD의 변화

국내외 동향

| 왜 게이머닝인가?

- 사회문화적 측면 -

1980년~2000년 대에 태어난 밀레니얼 세대(Millennials)는 이미 전체 조직 구성원의 50%를 차지하고 있으며, 2025년까지 75%로 늘어날 전망입니다. 이에 따라 조직은 기성세대와 다른 성향을 지닌 밀레니얼 세대에 최적화된 HRD 솔루션을 필요로 하고 있습니다.

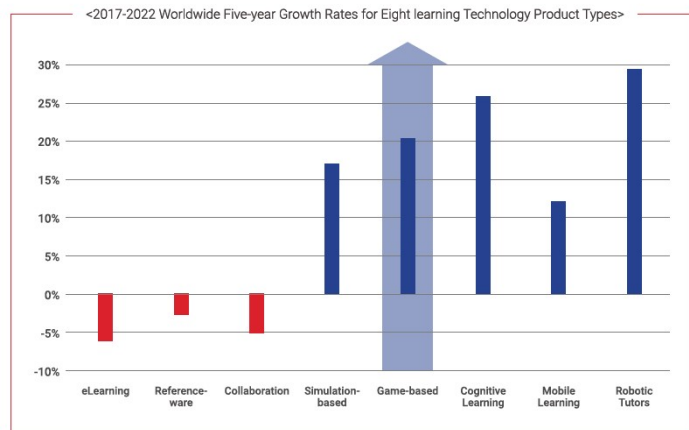


- 9 -

국내외 동향

| 왜 게이머닝인가?

글로벌 Learning Technology 시장의 기린아, 게임기반학습



2017년 7월, Learning Technology 시장에 대한 리서치를 수행하는 Metaari는 2017년부터 2022년까지 글로벌 게임기반학습 시장이 연평균 성장률 20.2%에 이를 것으로 전망했습니다. 아울러 2022년의 매출액은 2017년 32억 달러의 2배를 뛰어넘는 81억 달러에 달할 것으로 내다보았지요.

- 10 -

국내외 동향

| 왜 게이머닝인가?

세부 분류	2017-2022년 글로벌 시장 연평균 성장률
Consumer	16.3%
Preschool	30.7%
Primary Education	24.1%
Secondary Education	23.5%
Tertiary Education	26.5%
Federal Government Agencies	21.8%
State & Local Government Agencies	16.0%
Corporate	35.7%
Total	20.2%

<2017-2022 Comparison of Global Buyer Growth Rates>

그렇다면 성인교육 시장에서 게이머닝의 위상은 어느 정도일까요? 2017년 글로벌 시장에서 게이머닝의 가장 큰 구매자는 B2C 소비자였고, 초등교육과 기업 구매자가 뒤를 이었습니다. 그리고 2022년까지 가장 크게 성장할 것이라고 기대 받고 있는 영역은 기업, 영유아 교육, 그리고 고등교육입니다. Metarri는 그중에서도 '기업'이 큰 성장세에 힘입어 2022년에 B2C 소비자 다음으로 '큰손'이 될 것이라 전망하고 있지요. '아이들의 오락거리' 정도로 취급받던 '게이밍'이 'HRD의 메가 트렌드'가 된 것입니다.

- 11 -

CASE STUDY

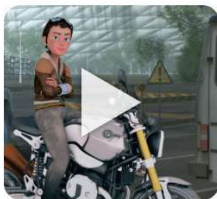
GameLearn & Hunet Argo



Game-based learning platform for corporate training

Discover the learning simulators that more than 1,000 companies worldwide are already using

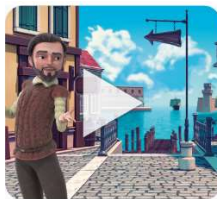
Get a free demo



ADA:
Serious Game for internal communication

The tool that makes any onboarding process an attractive, fun and engaging experience for all students.

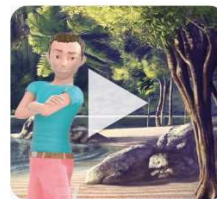
More info



Merchants:
Serious Game on Negotiation

Discover how to improve your skills as a negotiator and learn to resolve conflicts by facing 6 cases of "real" negotiations.

More info



Pacific:
Serious Game on Leadership

An adventure of survival on a desert island to show your skills as a leader and return home safely.

More info



2100:
Serious Game on Customer Service

Manage 14 real customer-service situations and build your own corporation in a 100% customizable serious game.

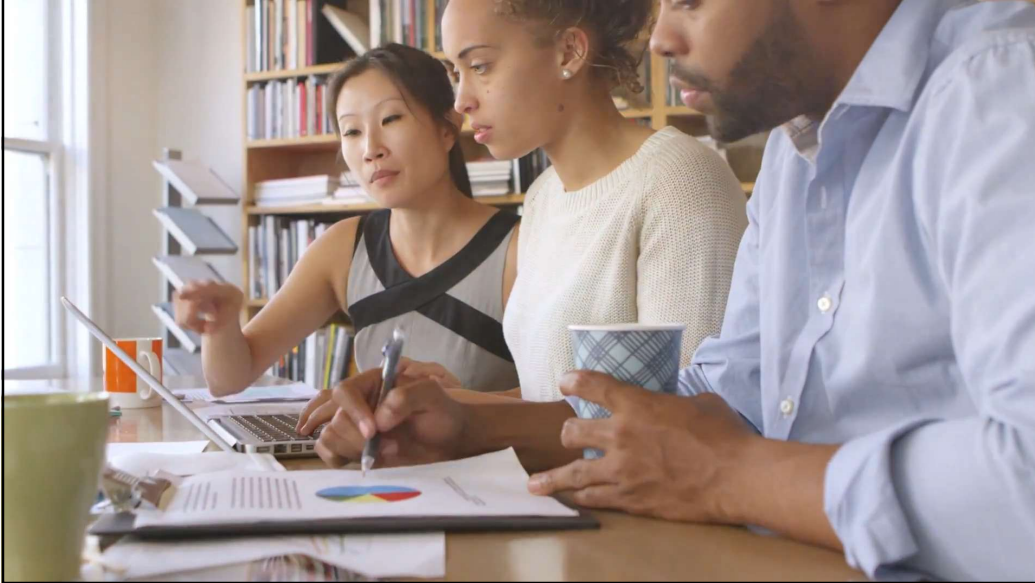
More info

국내외 동향

| 해외 사례

(<https://www.game-learn.com>)

Game_Variant Limits™ Educational Trailer



ARGO경영 소개

| 국내 사례

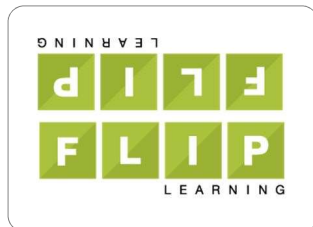
경영의 모험을 떠나라



[HTML5기반의 게임]



글로벌에 적합



[플립러닝]



높은 학습효과



[스마트환급]

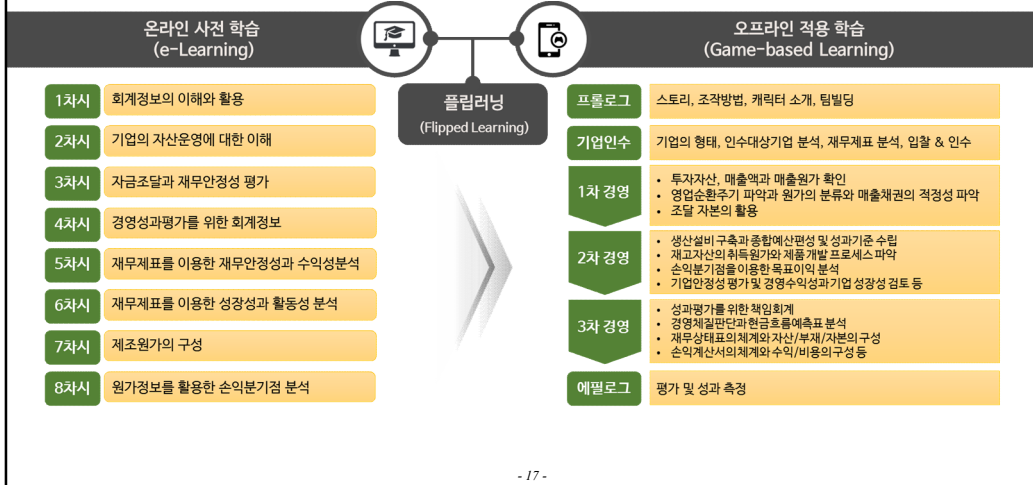


중소기업 실비 0원

ARGO경영 소개

| 국내 사례

- 경영의 모험을 떠나라! ARGO는 온라인과 오프라인이 결합된 플립러닝의 형식을 하고 있습니다.
- 구체적인 학습 흐름은 다음과 같습니다.



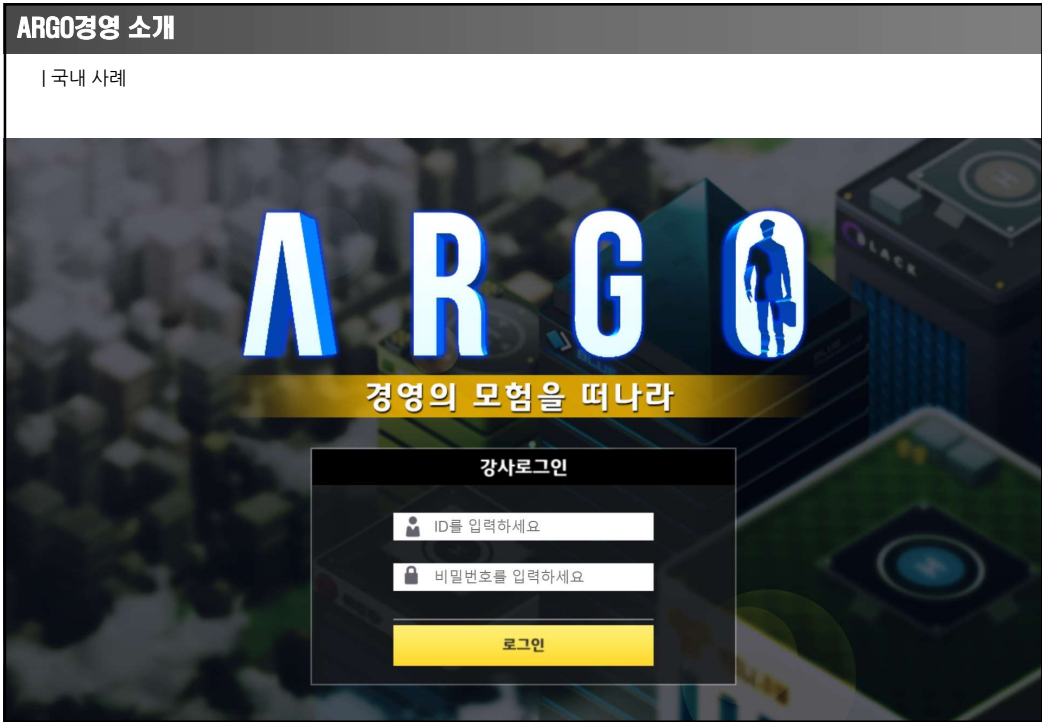
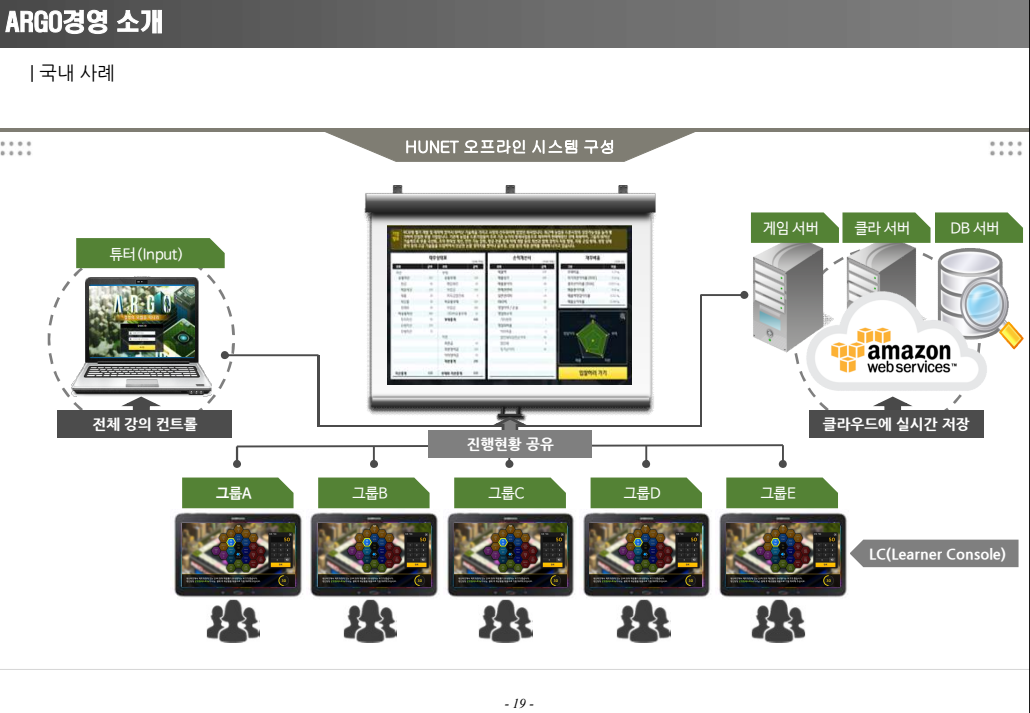
- 17 -

ARGO경영 소개

| 국내 사례

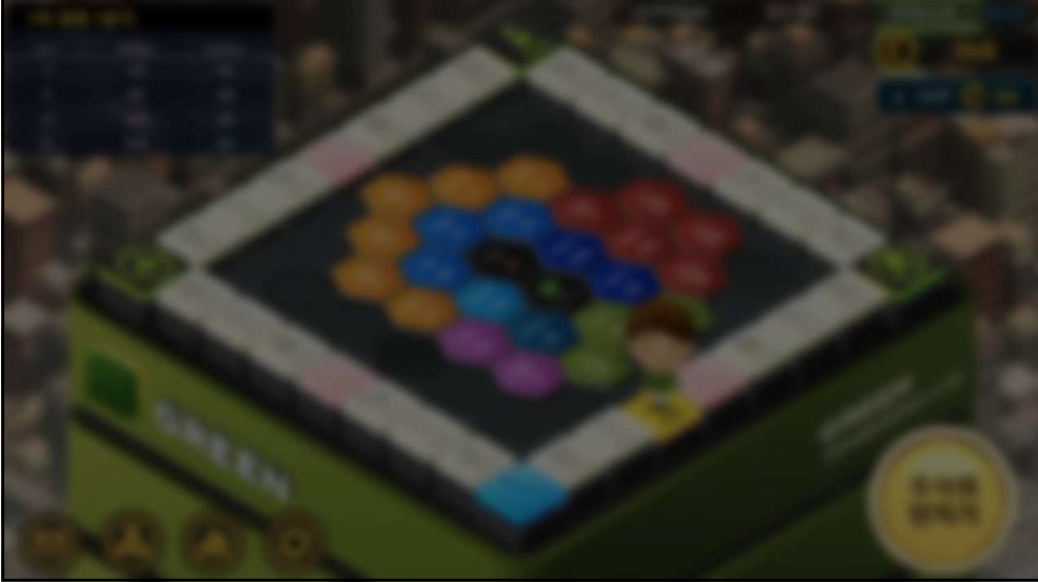
게임러닝의 가장 큰 장점은 재미를 통해 내재적 동기가 유발되고 자연스러운 몰입이 형성 된다는 것입니다.





ARGO경영 소개

| 국내 사례



—
OUTRO

Serious Game의 미래

향후 방향

| 기능성게임의 담장을 낮추자!

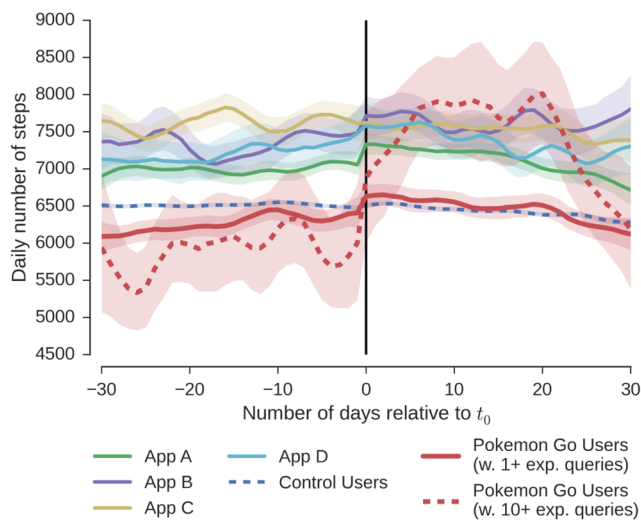
- 포켓몬고 vs 핏빗 -



- 23 -

향후 방향

| 기능성게임의 담장을 낮추자!



(3 개월 동안 31,793 명의 사용자를 대상으로 웨어러블 센서 데이터와 검색 엔진 쿼리 로그를 결합하여 Pokémon Go가 신체 활동에 미치는 영향을 연구)
- Stanford University, Microsoft Research 팀, 2016. 12. 12 발표 -

- 24 -

향후 방향

| 기능성게임의 담장을 낮추자!



도움 되면 그것이 나에겐 기능성 게임

- 25 -

향후 방향

| 기능성게임의 담장을 낮추자!

- 갈라파고스도 먹이가 충분 할 때 가능 -



향후 방향

| 본질에 집중하자!

놀이와 학습의 무리한 결합은 아니함만 못 하다.



교육용CD 암산 축구
 소스텍소프트 | 한빛소프트 | 2002년 09월 01일
 첫번째 리브어가 되어주세요

판매가 27,500원
할인가 27,500원
 YES포인트 [?] 0원 + 마니아추가적립

추가혜택구분 **우분본기**
 * 주문금액대별 할인구분



교육용CD 암산축구 2 [10-19세]
 한빛소프트 | 2003년 08월 01일
 첫번째 리브어가 되어주세요

판매가 27,500원
할인가 27,000원 (2% 할인)
 YES포인트 [?] 0원 + 마니아추가적립

추가혜택구분 **우분본기**
 * 주문금액대별 할인구분

향후 방향

| 본질에 집중하자!

놀이와 학습은 원래 친구다.

Schule

'학술적인 토론이 열리는 장소'



A-schule

'노동'



이젠 평생학습의 시대!

*학습이 노동이 아닌
 놀이가 될 수 있는 환경을 꿈꾸며...*

즐겁고 유익한 기능성 게임
화이팅

ㅎㅎㅎ