

특별강연

5월 30일(목) 15:00-16:00 3F 로비

[네오플 특별강연]



더 나은 세상을 위한

디지털게임의 접근성과 다양성 이야기

소수의 게이머들에 의해 전유되던 서브컬처 시절을 벗어나,
이제 디지털게임은 모두가 함께하는 대중문화콘텐츠로 거듭났습니다.

사용자층이 방대해짐에 따라 디지털게임은
진정한 대중문화로 자리잡기 위해 두 개의 새로운 관문을 만납니다.
누구나 자유롭게 게임을 할 수 있어야 한다는 접근성과,
게임 안에 누구나 편견과 차별없이 표현되어야 하는 다양성.

더 나은 세상으로 나아가고 있는 디지털게임의
접근성과 다양성을 향한 시도들과 과제들을 살펴봅니다.



[발표] 이경혁 / LEE Kyunghyuk

(주)드래곤랩 대표 / CEO, DragonLab Inc.

게임평론가이자 연구자.

게임연구소 (주)드래곤랩 대표와 게임비평웹진 <게임제너레이션>의 편집장을 맡고 있다.

디지털게임이 사회와 관계맺는 방식에 대해 관심을 가지고 연구하며 다양한 미디어를 통해 디지털게임의 의미를 이야기하고 있다.

<현질의 탄생>, <게임, 세상을 보는 또 하나의 창> 등의 저서와
<게임 아이템 구입은 플레이의 일부인가?> 등의 논문과 보고서,
<EBS 다큐프라임 - 게임에 진심인 편>,
국립현대미술관 <게임사회> 등의 제작자문을 맡았다.

특별강연

5월 30일(목) 15:00-16:00 3F 로비

[Special Lecture by Neople]



Accessibility and Diversity in Digital Gaming for a Better World

Moving beyond the era when gaming was exclusively enjoyed by a minority subculture, digital gaming has now transformed into a mass cultural phenomenon embraced by all. With a broadening user base, digital gaming encounters two new gateways on its journey to becoming a true mass culture.

These are accessibility, ensuring that everyone can freely participate in gaming, and diversity, ensuring that games represent a multitude of identities without bias or discrimination.

We examine the efforts and challenges towards accessibility and diversity in digital gaming as it progresses towards a better world.



[Speaker] LEE Kyunghyuk CEO, DragonLab Inc.

Game critic and researcher.

He serves as the CEO of <DragonLab>, a game research institute, and the editor-in-chief of the game criticism webzine <GameGeneration>. He is interested in and researches how digital games relate to society, and discusses the meaning of digital games through various media. Books such as <The Birth of Hyun-Jil (paying Play)> and <Games, Another Window to View the World>, papers and reports such as <Is Purchasing Game Items a Part of Playing?>, and He served as production advisor for the <EBS Documentary Prime - Being Sincere About Games>, National Museum of Modern and Contemporary Art's <Game Society>.