

모두의 마블은 정말 모두를 위한 것인가?

- 소외계층을 위한 게임의 현황과 미래 -

김상균 교수 / 강원대

연사 소개



- 강원대학교 산업공학전공, 교수
- 한양대학교 교육공학과, 초빙교수
- 한국게임학회 게임리터러시분과, 위원장
- 게임문화포럼 게임인식개선분과, 위원장
- 게임문화재단, 이사
- 게임과학포럼, 위원
- 삼성인력개발원, 자문교수
- 삼성 청년 소프트웨어 아카데미, 자문교수
- (주)휴넷, 자문교수



- 『Gamification in Learning & Education』 (Springer, 2017)
- 『Game: 무한 진화를 꿈꾸다』 (2018)
- 『교육, 게임처럼 즐겨라』 (2017) 외 다수



- 리더십 『Team Maker』
- 인생체험 『Mayfly』
- 아이디어 투자 『아이디어컴퍼니』
- 가치관 『포럼VR: 원더랜드 앨리스의 선택은?』
- 행동유형 분석 『버디버드』
- 전략유형 분석 『무인도 생존일지』
- 기업가정신 롤플레이팅 『유니콘 게임』
- 협상 『Dealmaker』 외 다수

❖ 특정 기업, 기관용으로 개발한 콘텐츠는 NDA상 비공개

Q1. 어떤 게임이 가장 익숙하신가요?



Q2. 모두가 즐길 수 있는 상황일까요?

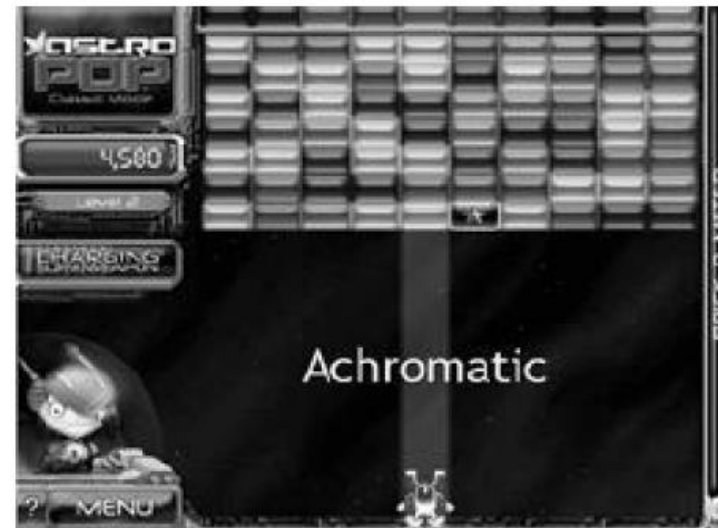
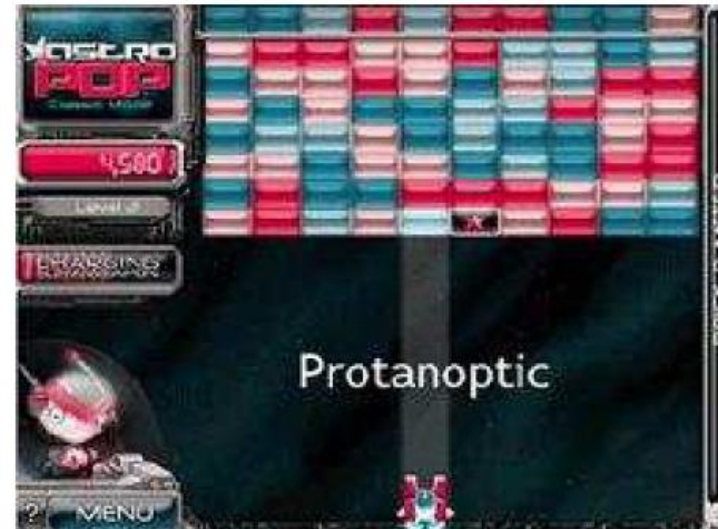
Q2. 모두가 즐길 수 있는 상황일까요?



Q3. 게임이 모두에게 필요할까요?



Q4. 우리가 잘 몰랐던 게임, 무엇이 있을까요?



Q4. 우리가 잘 몰랐던 게임, 무엇이 있을까요?

Q4. 우리가 잘 몰랐던 게임, 무엇이 있을까요?

Q5. 어떤 기준이 필요할까요?

BBC Accessible Games Standard

EU Game Accessibility Guidelines

국제 게임 개발자 협회-게임 접근성 가이드

US The AbleGamers Foundation

Q5. 어떤 기준이 필요할까요?

이동성(운동)장애 가이드라인

시각장애 가이드라인

청각장애 가이드라인

인지장애 가이드라인

모바일게임 가이드라인

- 양호: 컨트롤 키 재배치, 대체 장치
- 우수: 3rd파티 장치개발 허용, 크기조정 UI, 매크로 조작 허용, 난이도 조정, 민감도 조정
- 최상: 스크린 키보드 & 음성인식 등 제공

Q6. 무엇을 해야 할까요?

콘텐츠 제작 & 수입(번역) 활성화를 위한 지원

콘텐츠 보급 & 유통망 안정화

콘텐츠 활용 & 플레이어 교육 프로그램 정규화/확산