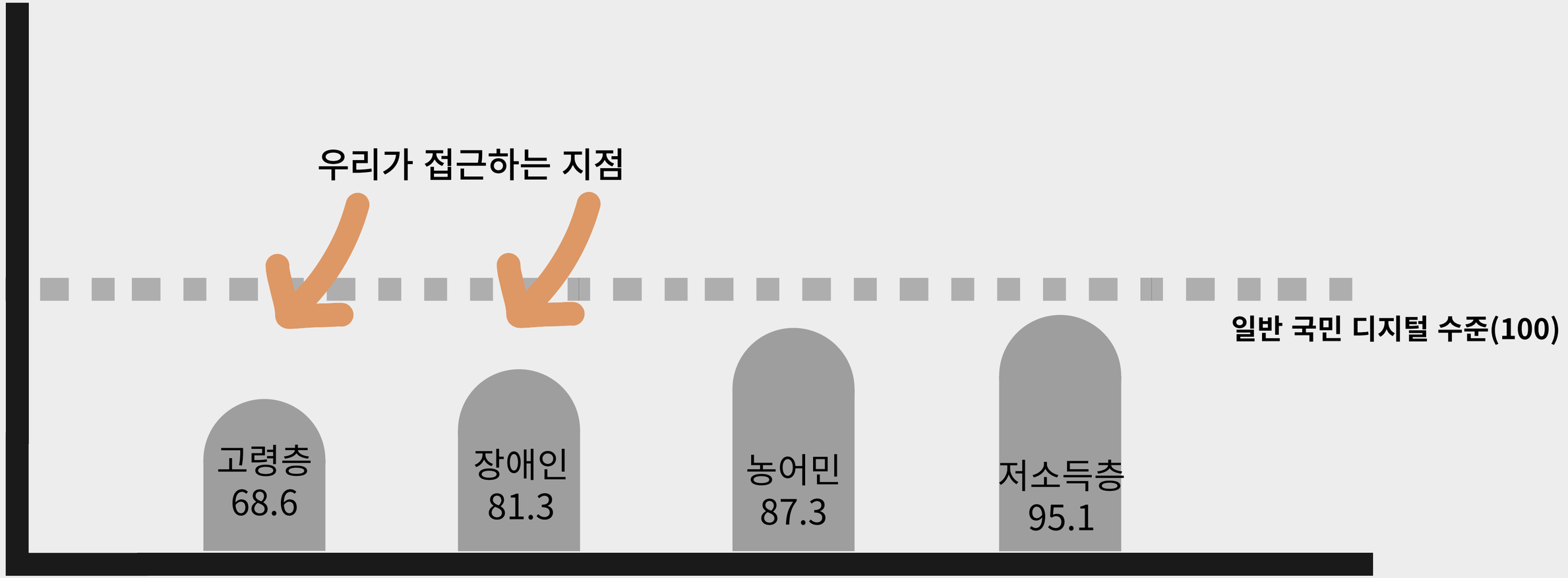
게임으로 세상을 연결하다

LOG!N

LOG!N은 디지털 소외 문제를 해결합니다.

계층 별 디지털정보화 역량 수준



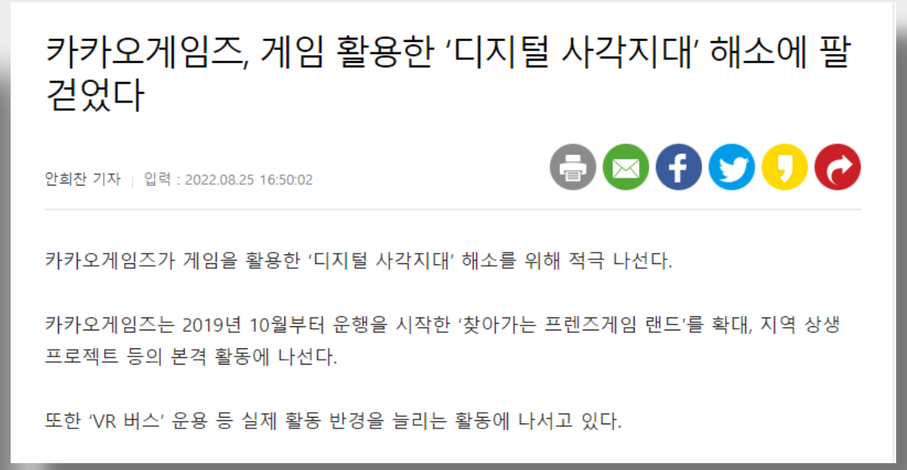
LOG!N은 디지털 소외 문제를 해결합니다.

디지털 소외의 본질적인 문제는
단순히 디지털 기기의 접근, 활용을 넘어서서 이것이 곧 사회적, 문화적 소외로 이어지는 것

디지털화 가속… 금융사 점포 1년간 1037개 사라져

입력 : 2022-09-20 21:00:00 | 수정 : 2022-09-20 20:06:32

직원은 8000여명 줄어들어
보험사 698곳·은행 380곳 감소
고령층 등 취약층 금융 소외 우려
거리두기 풀려도 은행 단축 영업



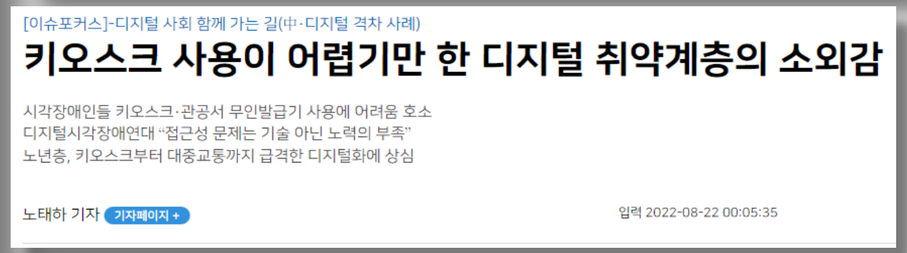
카카오게임즈, 게임 활용한 '디지털 사각지대' 해소에 팔 걷었다

안희찬 기자 | 입력 : 2022.08.25 16:50:02

카카오게임즈가 게임을 활용한 '디지털 사각지대' 해소를 위해 적극 나선다.

카카오게임즈는 2019년 10월부터 운행을 시작한 '찾아가는 프렌즈게임 랜드'를 확대, 지역 상생 프로젝트 등의 본격 활동에 나선다.

또한 'VR 버스' 운용 등 실제 활동 반경을 늘리는 활동에 나서고 있다.



[이슈포커스]-디지털 사회 함께 가는 길(中·디지털 격차 사례)

키오스크 사용이 어렵기만 한 디지털 취약계층의 소외감

시각장애인들 키오스크·관공서 무인발급기 사용에 어려움 호소
디지털시각장애연대 "접근성 문제는 기술 아닌 노력의 부족"
노년층, 키오스크부터 대중교통까지 급격한 디지털화에 상심

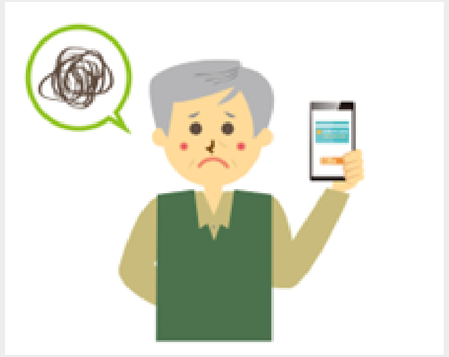
노태하 기자 기자페이지 +

입력 2022-08-22 00:05:35

LOG!N은 게임을 활용합니다.

우리가 좋아하는 콘텐츠인 게임을 활용해서 접근해보자

디지털 약자/소외계층



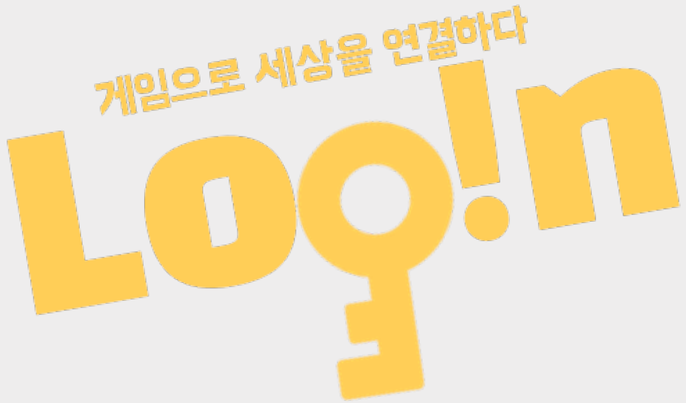
변화의 적응 속도 느림

게임을 활용하여
이들을 **연결**하는 활동

디지털 세대

변화의 적응 속도 빠름

LOG!N은 게임으로 연결되는 세상을 꿈꿉니다.



Mission 게임으로 사회적 가치를 창출

Vision 게임으로 연결되는 세상

연혁

2020 - 한국수출입은행 희망씨앗 기획봉사 공모전

2021 - 대학생 연합동아리 창단

2022 - 아름다운재단 변화의시나리오
프로젝트 지원사업 선정

핵심활동

- 게임 멘토링 봉사단
- 장애인 E스포츠
- 자체 프로젝트

LOG!N의 핵심가치는 연결입니다.

디지털 세상과의 연결

사람과 사람사이의 연결

LOG!N은 게임으로 사회적 가치를 창출합니다.

게임 멘토링 봉사단

<1:1 게임 멘토링 활동>

게임을 위한 모든 과정을 멘토가 함께 합니다.

디지털 소외계층에게 게임 멘토링을 통해
디지털 세상을 경험할 수 있는 계기를 제공합니다.

총 120명의 디지털 소외계층과 멘토를 연결
현재 5곳의 복지기관과 협업

LOG!N은 게임으로 사회적 가치를 창출합니다.

게임 멘토링 봉사단

게임을 활용하여 소통합니다.

멘토들의 이야기

"게임 멘토링의 과정은 멘티가 어떤 취향을 가지고 있는지, 디지털 기기를 다루는 방법을 어떻게 가르쳐야 할 지에 대해 총체적인 고민의 과정이었어요."

"마인크래프트라는 게임을 통해 발달장애 학생에게 규칙, 협력의 중요성을 전달할 수 있었어요"

"멘토링한 학생이 앞으로도 행복하게 생활하는데 '카트라이더' 게임이 조금이나마 도움이 되지 않았을까? 하는 기대감을 조금이나마 가지면서 마지막 활동을 종료했다."

멘티들의 이야기

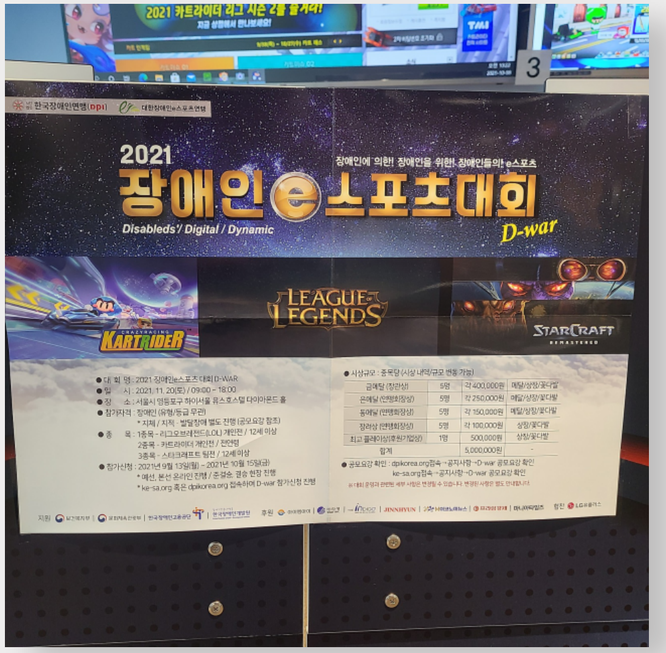
"평소 공격적인 아이였는데, 게임을 하는 동안은 이 승부욕이 긍정적인 방향으로 해소되는 것 같았어요. - 기관 담당자"

"휴대폰이나 컴퓨터를 하는게 처음에는 무서웠는데 옆에서 같이 도와주니까 할 수 있다는 생각이 들었어요."

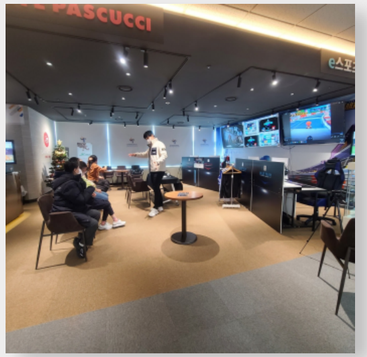
"평소에 휠체어를 타니까 움직이는게 불편한데, 게임 속 캐릭터를 이용하면 자유롭게 뛰고 날 수 있어서 좋아요."

LOG!N은 게임으로 사회적 가치를 창출합니다.

장애인 E스포츠



<장애인 E스포츠대회>



누구나 E스포츠를 즐길 수 있습니다.

대한장애인E스포츠연맹과 협업하여
장애인의 E스포츠 참여에 기여합니다.

<발달장애인 직업체험 교육>

- 발달장애인E스포츠 교육 보조강사 참여
- 장애인E스포츠 대회 스태프 봉사활동
- 대한장애인E스포츠연맹 서포터즈 활동

LOG!N은 게임으로 사회적 가치를 창출합니다.

자체 프로젝트

<대회 스태프로 참여하는 LOG!N 멘토>

2022-1학기 프로젝트
(W)E SPORTS LoL MATCH

"장애인과 비장애인이 한 팀으로
참여하는 E스포츠 대회"

<우승팀 시상>

사회 통합적 측면에서
E스포츠의 새로운 가치를 제시합니다.

LOG!N의 소셜 임팩트

사회적 배경

"디지털 사회에서 '게임'이란"

- 다양한, 많은 사람들이 즐기는 취미, 문화
- 아시안 게임 정식종목 채택

"단순히 여가를 넘어 산업, 문화의 한 종류로 확장"

- 게임 산업의 성장, 디지털, 메타버스의 일상화

디지털 소외계층	☑ 디지털 역량 강화 ☑ 여가,문화 활동으로서 게임 향유
참여자	☑ 게임을 통해 소외계층과의 소통
사회	☑ '게임은 유해하다', '디지털 소외계층은 게임을 못할 것이다.' 2가지 편견에 도전 ☑ 게임이 가지는 긍정적인 요소의 활용 방법 제시

LOG!N의 핵심 과제

지속가능성

지속가능한 체계 마련을 위한
정식 단체 등록 고려

커뮤니티

게임 멘토링 - E스포츠 대회 - LOG!N 커뮤니티
형성을 통한 순환 가치 창출

LOG!N 파트너십 활동

게임 멘토링 봉사활동
- 복지기관(디지털 소외계층) 협업
- 게임 시설을 보유하고 있는 기업, 단체와의 협업

LOG!N 프로젝트(예정)
- 장애인과 비장애인이 함께하는 E스포츠 대회
- 아마추어 장애인 E스포츠 팀

게임으로 세상을 연결하다

Log!n

gameworldlogin@gmail.com

login_seoul