

PLAYING WITH THE FUTURE

KOREAN-FRENCH-
GERMAN SYMPOSIUM +
HACKATHON ON
DIGITAL ECONOMY

02. → 04. MAY 2016
SEOUL
NATIONAL
UNIVERSITY

디지털 경제에 대한
한국 - 프랑스 - 독일
심포지엄과
해커톤

2016년 05월 02일 →
2016년 05월 04일
서울대학교
PLAYFUTURE.SNU.AC.KR



SYMPOSIUM

+ HACKATHON

심포지엄 + 해커톤



On behalf of students and faculty of the Program for Information Science and Culture, I would like to extend a warm welcome to our friends from France and Germany to Seoul and to SNU. Getting together, forming a team and pooling our efforts to tackle the social challenges that the global community is facing today is an exciting occasion for all of us. Though the contemporary transformation into a networked society has not taken place without its price and risks, the journey we are about to embark on here at this event will eventually prove that humans can put technology to a wise use and make the world a better place for everyone. I hope that the amazing experience of the harmony and synergy garnered by our diverse backgrounds will plant a vigorous seed and bring forth many more collaborations. My sincere thanks goes to everyone who sacrificed many hours to make this event happen. Let us enjoy it!

Eun Mee Kim, Ph.D.

Director, The Program for Information Science and Culture

Associate Dean, School of Social Science, Seoul National University



멀리 프랑스와 독일에서 본교를 방문해주신 여러분, 서울대학교 정보문화학 교수진 및 학생들을 대표하여 진심으로 환영합니다. 서로 다른 언어와 문화적 배경을 가진 우리가 한 팀을 이루어 현대사회가 직면하고 있는 동시대의 사회 문제를 함께 풀어보는 시도를 한다는 점에서 오늘 이 자리가 얼마나 귀한지 모르겠습니다. 현재 인류는 네트워크 사회로 변화하는 과정에서 그에 따른 대가와 위험에 직면하고 있는 것도 사실이지만, 이런 기회를 통해서 인간이 기술을 현명하게 이용하여 모두를 위해 더 나은 세상을 만들 것이라는 전망에 한 발짝 다가갈 수 있다고 생각합니다. 여기 모인 사람들의 다양성은 즐거운 화합과 시너지를 이루어 오늘의 행사뿐 아니라 앞으로의 더 많은 협력을 이루는 씨앗이 될 것이라고 믿습니다. 오늘을 위해 긴 시간과 희생을 감내해준 모든 분들께 진심으로 감사드립니다. 자, 우리 이제 즐겨볼까요?

김은미 교수

서울대학교 연합전공 정보문화학 주임교수

서울대학교 사회과학대학 부학장

Digital economy has become increasingly significant in today's world and the influence of new technologies (as well as the transformations that they entail) is perceptible in every relevant field, strictly economic or not. The organisation of both a symposium on digital economy and a trilateral hackathon will be a good opportunity to ponder on the implications of the digitalization of current economy and to contemplate, through practical experiments, how such a transformation, neutral in itself, can be the opportunity to achieve higher goals than before, by means of collective work.

The French Embassy in Korea / French Institute in Korea are delighted to have the opportunity to collaborate with the Goethe-Institut Korea and the Seoul National University in order to implement such an ambitious project. I would personally like to thank all the people committed to this project, be they organisers or participants, and I wish you all a thrilling symposium and hackathon.

Anthony Chaumuzeau

Counsellor (Culture, Education and Science),
French Embassy in Korea

Director, French Institute in Korea



디지털 경제는 오늘 날 점점 더 중요성이 높아졌고, 새로운 기술들의 영향 및 이것들이 수반하는 변화들은 경제 분야건 아니건 관련된 모든 분야에서 감지될 수 있습니다. 디지털 경제에 관한 심포지엄과 세 기관의 해커톤 기획은 현재 경제 상황의 디지털화가 불러오는 영향들에 대해 깊이 생각해 볼 수 있는 계기가 될 것입니다. 또한, 실험들을 통해, 본질적으로는 중립적인 이러한 변화가 공동작업방식으로, 어떻게 이전보다 더 높은 목표를 달성하는 기회가 될 수 있는 지 고찰해 보는 좋은 기회도 될 것입니다.

주한 프랑스 대사관/ 주한 프랑스문화원은 서울대학교와 주한독일문화원과 함께 이와 같이 야심찬 프로젝트를 시행하는데 협력할 수 있게 되어 매우 기쁘게 생각합니다. 개인적으로 저는 이 프로젝트를 기획하신 분들이나 참가자분들 등, 프로젝트에 기여하신 모든 분들께 감사의 말씀을 전하고 싶으며, 흥미로운 심포지엄과 해커톤이 되기를 기원합니다.

앙토니 쇼뤼조

주한프랑스대사관 문화 교육 과학 참사관

프랑스문화원장

In view of the enormous speed of developments in digitalization and its effects on both cultural and social practices, this has been one of the focus areas of our projects in East Asia. I am very much looking forward to our Franco-German collaboration in Korea. The exchange between thinkers and practitioners from Europe and Asia in this three-day hackathon will, I hope, come up with relevant answers to issues that concern us all. What are the mechanics of creating value in the digital age? Will users become “prosumers” who get a share of the values they themselves create, or are we looking at a new digital proletariat?

I would like to thank all participants and partners, especially the Institut Français and the Seoul National University, for a very smooth and fruitful cooperation.

Dr. Stefan Dreyer

Director Goethe-Institut Korea

Regional Director East Asia



문화적 실천과 사회적 실재에 있어서의 디지털화와 그 영향은 해당 분야의 급속한 발전을 감안하여 지금껏 동아시아 지역 프로젝트에서 집중적으로 다뤄왔던 주제 가운데 하나입니다. 한국에서 이번에 이뤄지는 프랑스-독일 간 협업이 개인적으로 매우 기대됩니다. 3일 간의 해커톤을 계기로 하여 유럽과 아시아에서 온 지성인과 전문직 종사자 간의 교류가 이뤄질 것이며, 그 과정에서 우리가 고민하고 염려하는 이슈들에 대한 해답을 찾게 되길 기대합니다. 디지털 시대의 가치창출 메커니즘은 무엇일까요? 사용자들은 “프로슈머”로서 스스로 창조해내는 가치의 일부를 보상받게 될까요, 아니면 새로운 디지털 프롤레타리아 계급이 등장하게 될까요?

모든 참가자 분들과 파트너 관계자 분들, 특히 원활하고 생산적인 협업을 가능하게 해 주신 프랑스 문화원과 서울대학교 측에 감사의 말씀을 드리하고자 합니다.

슈테판 드라이어 박사

주한독일문화원 원장

동아시아지역 대표

PLAYING WITH THE FUTURE

SYMPOSIUM + HACKA- THON

In the digital age, the value of many companies now depends on their number of users rather than the physical products they produce. The more clicks registered, the more likes produced, the greater the value a company can attain.

Where does that leave the individual consumer, player and “clicker”? How has the process of adding value to a product and a company shifted in the digital age? Following the Marxian notion of alienation, will we see a new digital proletariat locked behind not spinning wheels and machines, but behind their screens and keyboards? A generation of digital consumers cut off from the financial benefits they themselves are creating for a few entrepreneurs? Or might we be entering a digital age of sharing, where the consumer is a “prosumer” (Jeremy Rifkin) embedded in a network of collaborative commons?

These issues will be discussed by a panel of thinkers from Germany, Korea and France. A tri-lateral hackathon will then take the results and insights of the symposium as its starting point. The panelists will comment on the results of the hackathon and reconnect the issues to their initial discussion.

OVERVIEW

MAY 2ND → 4TH 2016
SEOUL NATIONAL
UNIVERSITY (SNU)
ASIA CENTER (BLDG 101),
SAMICK HALL (RM 220)
(SYMPOSIUM AND HACKATHON
PRESENTATION)
IBK COMMUNICATION
CENTRE (BLDG 64), ITCT LAB
(HACKATHON)

MONDAY, MAY 2ND 2016
SYMPOSIUM + HACKATHON
OPENING

TUESDAY, MAY 3RD 2016
HACKATHON
(CLOSED TO THE PUBLIC)

WEDNESDAY, MAY 4TH 2016
PRESENTATION OF
HACKATHON RESULTS +
CONCLUDING PANEL
PARTY

PLAYING WITH THE FUTURE

심포지엄과 해커톤

디지털 시대에는 많은 회사들의 가치가 생산품의 양보다 이용자의 수에 의해 좌우된다. 클릭 수가 많아질수록, '좋아요' 버튼이 많이 눌릴수록, 회사가 얻을 수 있는 이득은 더욱 커진다.

이것이 플레이어이자 '클릭하는 주체'인 개별 소비자에게 가져다 주는 것은 무엇일까? 회사와 상품에 부가가치를 더하는 과정은 디지털 시대에 와서 어떻게 변모하였는가? 마르크스의 소외이론을 확장시켜 본다면, 새로운 디지털 시대의 프롤레타리아 계급은 공장소음과 기계에 파묻혀 있기 보다 스크린과 키보드 앞에 앉아 있게 되지 않을까? 디지털 소비자 세대는 스스로도 얻지 못할 금전적 이익을 소수의 사업가들을 위해 창출해 내고 있다. 그게 아니라면 우리는 현재 소비자가 '프로슈머'인 시대, 협력적 공유사회 네트워크(제레미 리프킨)라 서술할 수 있는 나눔의 디지털 시대에 들어서고 있는 걸까?

해당 주제를 두고 독일, 한국, 프랑스에서 온 연사들과 논의해보고자 한다. 심포지엄에서 다룬 내용을 출발점으로 3개국간의 해커톤이 시작될 것이다. 연사들은 해커톤의 결과에 대한 견해를 밝히고 이를 처음의 논의와 연결시킬 것이다.

행사개요

2016년 5월 2일 → 4일

서울대학교

아시아연구소 (101동) 삼익홀 (220호)

(심포지엄과 해커톤 발표)

IBK 커뮤니케이션 센터 (64동) ITCT LAB

(해커톤)

2016년 5월 2일(월)

심포지엄, 해커톤 개최식

2016년 5월 3일(화)

해커톤(비공개 진행)

2016년 5월 4일(수)

해커톤 결과 발표, 연사 논평 및 파티

SYMPOSIUM
MONDAY, MAY 2ND 2016
SEOUL NATIONAL UNIVERSITY,
ASIA CENTER, SAMICK HALL

9:40–10:15

Welcome speeches

Eun Mee Kim (Associate Dean, School
of Social Science, Seoul National
University)

Hervé Dematte (French Language &
Education Attaché, French Embassy
Seoul, Institut Français)

Stefan Dreyer (Director Goethe-Institut
Korea, Regional Director East Asia)

10:15–10:45

“New ways of exploitation in informational
capitalism: Facebook, Google,
and the commodification of data”

Sebastian Seignani (Friedrich Schiller
University Jena, Germany)

10:45–11:15

“Acceleration and disorientation of digital
socio-economic mutations”

Philippe Chantepie
(École Polytechnique, France)

11:15–11:30

Coffee break

11:30–12:00

“Solving complex and
convergent social problems”

Joongseek Lee
(Seoul National University, Korea)

12:00–13:00

Discussion and Q&A

13:00–14:00

Lunch break

14:00–14:30

“The symbolic economy of digital talents in
the era of expressivist stream”

Laurence Allard
(University of Lille 3/IRCAV-Paris
3-Sorbonne Nouvelle, France)

14:30–15:00

“From tools for empowerment
to platform capitalism”

Florian Alexander Schmidt
(University of the Arts Bremen,
Germany)

15:00–15:15

Coffee break

15:15–15:45

“Imagineering for homo ludens”

Myeungsook Yoh (Game Rating and
Administration Committee, Korea)

15:45–17:00

Discussion and Q&A

17:00

Hackathon opening

심포지엄
2016년 5월 2일(월)
서울대학교 아시아연구소 삼익홀

9:40-10:15

환영사

김은미 교수(서울대학교 사회과학대학 부학장,
연합전공 정보문화학 주임교수)
에르베 드마트(주한프랑스문화원/주한프랑스
대사관 불어교육협력담당관)
슈테판 드라이어 박사(주한독일문화원 원장,
동아시아지역 대표)

10:15-10:45

“정보자본주의 착취의 새로운 형태들:
페이스북, 구글 그리고 데이터의 가치화”
세바스티안 세빙나니 박사
(예나 프리드리히 실러 대학교, 독일)

10:45-11:15

“사회-경제적 디지털 변화의 가속화
및 방향성 상실”
필립 샤프피 연구원(에콜 폴리테크닉, 프랑스)

11:15-11:30

휴식

11:30-12:00

“사회문제를 융합으로 풀기”
이충식 교수(서울대학교, 한국)

12:00-13:00

토론 및 질의

13:00-14:00

점심

14:00-14:30

“표현적 흐름의 세대에 디지털 재능이 갖는
상징적 경제”

로랑스 알라르 교수(릴 3대학 / 누벨 소르본 파리
제 3대학 IRCAV, 프랑스)

14:30-15:00

“권력 확대를 위한 도구에서 플랫폼 자본주의로”
플로리안 알렉산더 슈미트 교수(브레멘
예술대학교, 독일)

15:00-15:15

휴식

15:15-15:45

“호모 루덴스를 위한 상상공학”
여명숙 위원장(게임물관리위원회, 한국)

15:45-17:00

토론 및 질의

17:00

해커톤 개회

NEW WAYS OF EXPLOITATION IN INFORMATIONAL CAPITALISM: FACEBOOK, GOOGLE, AND THE COMMODIFICATION OF DATA

This contribution uses critical surveillance studies and class theory to explore inequality creating social mechanisms in the context of new markets in information and social media. It makes the point that the commodification of user data establishes an exploitative antagonism between users and the owners of social media. First, users are also producers of advertising-relevant data; they are so called prosumers. Second, in a highly commercialized Internet, users do not control the presumption process. Third, the owners of social media are able to appropriate the user data and to make a profit from it. Fourth, the users, by contrast, profit less in terms of money and network power. This social mechanism increases the opportunities to reproduce exploitative online conditions, for instance by acquiring and competing out alternative services, and so spurs the commercial appropriation of the Internet.



Sebastian Sevignani studied communication science, philosophy and theology at the University of Salzburg, Austria, where he took his PhD in 2014.

After working as a research assistant at the Department of Communication Science at the University of Salzburg, he conducted research from 2010 to 2013 in the project “Social Networking Sites in the Surveillance Society” (Prof. Christian Fuchs, University of Westminster, London). He is currently assistant to the Chair for General and Theoretical Sociology (Prof. Hartmut Rosa) at the University of Jena, Germany, and is working on his habilitation on a critical theory of needs. Most recent publication: *Privacy and Capitalism in the Age of Social Media* (2016, New York, Routledge).

정보자본주의 착취의 새로운 형태들: 페이스북, 구글 그리고 데이터의 가치화

세바스티안 세빙냐니는 소셜 미디어를 바탕으로 새로운 정보시장과 불평등을 야기시키는 사회적 메커니즘을 분석하는데, 비판적 모니터링 연구 및 계급론의 이론들을 활용한다. 소셜 미디어의 소유자들과 이용자들은 소셜 미디어 이용자 데이터의 상업적 활용으로 인해 근본적으로 대립하게 되며, 이 관계는 일방적 착취로 정의될 수 있다. 그 이유는 첫째, 인터넷 이용자들은 광고성 데이터의 생산자인 동시에 일명 프로슈머이기 때문이다. 둘째, 대부분의 인터넷 서비스 제공자가 상업적 이익을 추구하지만, 이용자들이 원칙적으로는 그들이 생산자이자 소비자인 프로섬션의 과정을 감시하고 통제하지 않기 때문이다. 셋째, 그런 반면 소셜 미디어의 소유자들은 데이터를 소유하고 데이터를 금전적 이득을 위해 이용할 수 있기 때문이다. 넷째, 그런데 이용자들의 데이터가 이용되는 과정에서 정작 이용자들은 별 이득, 특히 금전적 이득을 취할 수 없고, 네트워크를 통제하고 구성하는데 참여 할 수 없기 때문이다. 이러한 사회적 메커니즘은 일방적인 착취 관계의 지속 가능성을 높이며, 대안적인 인터넷 서비스 제공자의 인수 및 그러한 인터넷 서비스 제공자들 간 상호 손실적 경쟁 등을 통해 정보 공간의 상업적 점령은 더욱 촉진된다.



세바스티안 세빙냐니 박사는 오스트리아의 잘츠부르크 대학교에서 커뮤니케이션학, 철학, 신학을 전공하고 2014년 박사학위를 취득하였다. 그는 잘츠부르크 대학교의 커뮤니케이션학 연구원으로 활동하다가 2010년에서 2013년까지 웨스트민스터 대학교의 크리스티안 폭스 교수의 프로젝트 “감시 사회 속에서의 소셜 네트워킹 사이트”에 참여하였다. 현재는 독일의 예나 프리드리히 실러 대학교의 일반사회학 및 이론사회학과 하르무트 로사 교수의 연구원으로 활동하면서, 욕구 비판이론에 관하여 교수자격취득 논문을 쓰고 있다. 최근 집필서: “소셜 미디어 시대에서의 사생활과 자본주의”(2016, New York, Routledge)

ACCELERATION AND DISORIENTATION OF DIGITAL SOCIO-ECONOMIC MUTATIONS

“Participation”, “contribution”, “collectives”, but also “new modes of production and of consumption”, etc., are names of the transformations of work. Alvin Toffler and Jeremy Rifkin have paved the way for the understanding of the evolution of the modes of production and of consumption in the digital era. The sociological analysis of contemporary societies as well as the economic analysis of digital networks and platforms (for instance that developed by the École économique de Toulouse / Economic School of Toulouse) enable us to comprehend better both the forms and the importance of the economic, social and political stakes of the transformation now taking place at the same time as another industrial revolution, characterised by robotics, is also emerging.

The conjunction of social, economic and technological logics that can be observed today, both in big companies and in start-ups or in social collectives, is expressed in a very perceptible way, more often than not without the political and social stakes having been examined and in the absence of regulation strategies (except for fiscal ones).

With the help of some cultural and media examples, we will present a panorama of these stakes and attempt to explain why apprehending them globally is not without its difficulties.



Philippe Chantepie is both a general inspector at the French Ministry of Culture's Inspection for Cultural Affairs and an associate researcher at the *Innovation and Regulation of Digital Services* Chair at the École Polytechnique/Telecom Paris-Tech, Orange. His publications include *Economie des jeux vidéo ; l'industrie culturelle au XXI^è siècle* (Economy of video games: the cultural industry in the 21st century).

사회-경제적 디지털 변환의 가속화 및 방향성 상실

참여, 기여, 공동체 및 생산과 소비의 새로운 방법들은 변화하는 업무 세계를 지칭한다. 앨빈 토플러와 제레미 리프킨은 디지털 시대에 생산과 소비 방법의 개혁을 이해하는 길을 열어주었다. 로봇 공학으로 특징지어지는 또 하나의 산업 혁명이 일어나고 있는 요즘, 현대 사회들에 대한 사회학적인 분석과, 뮈루즈의 경제학교에서 개발된 것처럼, 디지털 플랫폼들과 연결망에 대한 경제적인 분석은 현재 진행되고 있는 변화들의 정치, 사회, 경제적 쟁점들의 중요성과 그 동기들을 이끌어낸다.

스타트업 기업들 및 사회공동체부터 대기업들까지 현재 이루어지고 있는 기술, 경제, 사회 논리들의 제후는 대개 강력한 방법으로 표출된다. 그리고 줄곧 정치 사회적인 쟁점들은 검토되지 않으며, 세무 관련 규정을 제외하고는 제어 및 수정하는 전략들 역시 없는 편이다.

이러한 쟁점들을 문화 및 미디어 분야에서 몇 가지 예시와 함께 개관해보고, 이를 전체적으로 이해하는 것이 어렵게 느껴지는 원인들을 논의해보고자 한다.



필립 상트피는 프랑스 문화통신부의 문화부 감사관이자, 디지털 서비스 제어 및 혁신 교육기관 (에콜 폴리테크닉, 파리-테크 텔레콤, 오랑주 프랑스 텔레콤이 연합하여 창설한 교육 연구기관)의 연구원이다. 저서로는 “비디오 게임의 경제; 21세기의 문화 산업”(La Documentation française 출판사)이 있다.

SOLVING COMPLEX AND CONVERGENT SOCIAL PROBLEMS

In order to solve complex social problems, it is necessary to go beyond the conventional ways or approaches of problem solving. As current social problems are intricately connected to different areas such as industry, government, the market and culture, it is difficult to solve them solely with technology. In a convergent society, it is necessary, even vital, to perceive every problem inside and out. Viewing the society from an interdisciplinary and multidisciplinary perspective is unique, because it is normal to view a domain blindly from a one-sided perspective.



Joongseek Lee is a professor at the Graduate School of Convergence of Science and Technology and the Department of Communication at Seoul National University. He has earned a degree in architecture from Yale University. He also manages “Civic Hacking” and “Maker Movement” projects with SNU undergraduate students.

사회문제를 융합으로 풀기

복잡한 사회문제를 해결하기 위해서는 전통적인 접근 방식을 넘어서 융합적인 접근을 시도할 필요가 있다. 지금의 사회문제는 산업, 정부, 시장, 문화 등 다양한 영역에 얽혀 있기 때문에, 단지 기술만으로는 해결하기가 어렵기 때문이다. 지금과 같은 융합적 사회에서는 모든 문제를 안팎에서 복합적인 시각으로 살펴봐야 한다. 그러나 기존에는 어떤 영역을 하나의 편향된 관점으로만 접근해왔기 때문에, 사회를 다학제적 관점으로 보는 방식은 새로우면서도 어렵다.



이중식 교수는 예일대학교에서 건축을 공부하고 가르쳤으며 한국에 돌아와 IT 분야에서 사용자 경험을 연구 하고 있다. 현재 서울대학교 융합과학기술대학원 및 언론정보학과에서 교수직을 맡고 있다. 최근 학부생들과 시빅해킹과 메이커 운동 관련 프로젝트를 진행하고 있다.

THE SYMBOLIC ECONOMY OF DIGITAL TALENTS IN THE ERA OF EXPRESSIVIST STREAM

This contribution aims at describing the symbolic economy of today's digital culture, which has taken its industrial shape on both socio-digital platforms and mobile applications, and which is structured around the cultural figure of "talent". It is based on the analysis of bodies of work and on interviews conducted with different players in this economy.

We first take an interest in the digital figure of "talent", by both situating it in the history of the culture of celebrity and contextualising it in a contemporaneity characterised by what could be called the age of "expressive individualism". We then analyse various figures of these digital talents: Youtubers, Viners and Snapchatters and the endogenous mechanisms of recognition proper to these different platforms and mobile applications (watchtime, loops, fanbase, etc.). Finally, we identify the diverse players who operate in and create this symbolic economy of digital talents in the era of the expressivist stream, characterised by an extension of the field of advertising.



Laurence Allard, who specialises in Sciences of Information and Communication, is both a professor at the University of Lille 3 and a researcher at IRCAV-Paris 3-Sorbonne Nouvelle. She is also a member of the Labo Citoyen's board, an association which aims to promote environmental and civic technologies. Her research focuses on the ordinary, civic and humanitarian uses of communication technologies (the Internet, mobile phones and connected objects).

표현적 흐름의 세대에 디지털 재능이 갖는 상징적 경제

이 강연은 사회 디지털 플랫폼들과 휴대폰
어플리케이션 프로그램들을 통해 산업화되고,
“재능”의 문화적 현상의 개념을 중심으로 구축되어
온 현시대의 디지털 문화가 갖는 상징적 경제에 대해
자세히 다룰 것이다. 또한 이 경제 분야 관계자들의
인터뷰 및 분석자료들도 소개될 것이다.
우선, 이 디지털 “재능”이라는 현상을 명사 문화의
역사 속에서, 표현적 개인주의 시대라 불리는
현시대의 특징적인 상황 속에서 다루어 볼 것이다.

두 번째로는, 이 디지털 재능들의 다양한 면모들을
분석 할 것이다: 예를 들면, 유튜브 사용자들,
스냅챗 사용자들, 바인 사용자들 그리고 이와 같은
플랫폼들과 휴대폰 어플리케이션 프로그램들에
적합한 내재적 장치들 (와치타임, 고리, 팬베이스
등). 마지막으로, 광고 산업 분야의 확산으로
특징지어지는 표현적 흐름의 시대에, 디지털 재능의
상징적 경제를 만들고 실행시키는 요인들을 알아볼
것이다.



로랑스 알라르 교수는 프랑스 릴 3대학
언론 정보학과 부교수, 누벨 소르본
파리 제 3대학 IRCAV 영화연구소
연구원, 환경과 시민기술 진흥을 위해
활동하는 “Labo Citoyen” 프랑스 협회
회원이다. 주된 연구는 인터넷, 휴대전화, 네트워크로
연결된 사물들과 같은 다양한 커뮤니케이션 기술들의
통상적이고 인도적인, 시민의 사용이라는 주제를
중심으로 이루어진다.

FROM TOOLS FOR EMPOWERMENT TO PLATFORM CAPITALISM

The development of digital tools and platforms was for a long time accompanied by a narrative that focused on the empowerment of individual users. In particular, as part of so-called Web 2.0, it became the dominant belief or promise that the democratizing of the digital means of production brings about a decentralized media environment in which monopolistic structures belong to the past. Since around 2006, however, the emergence of the first crowd-sourcing platforms and the growing importance of the crowd concept have signalled a paradigm shift in this field. The now undisputed productive force of prosumers is no longer perceived from the perspective of the individual user, but is rather put to commercial use in aggregate form as crowd work. The digital economy is today characterized by highly centralized, hierarchical, monopolistic and non-transparent online platforms, within which millions of users produce content and products without having a say on the structures and working conditions of the respective platforms, and without having an appropriate share in the profits thus obtained. This lecturer treats the characteristics of the platform economy in general and the workings of specific crowd work, “sharing economy” and “gig economy” platforms in particular. It is above all about understanding better the causes of the current abuses and in this way finding approaches for strengthening the position of the individual user and productive crowd against the operators of the platforms.



Florian Alexander Schmidt is a journalist, researcher and designer. In 2015 he completed his doctoral thesis at the Royal College of Art

in London on the methods and design of crowd work platforms. From 2014 to 2016 he was an interim professor for design theory at Dresden University of Technology and Economics; currently he is a lecturer at the University of the Arts in Bremen. Schmidt is also the editor-in-chief of the print magazine *agenda design*, published twice a year by the Alliance of German Designers.

디지털 도구와 플랫폼의 발달은 오랜 세월 동안 개인 이용자들의 권력 확대를 중점에 둔 내러티브를 수반했다. 특히 일명 웹 2.0 시대가 열리면서 디지털 생산수단의 민주화를 통해 미디어계가 분권화되고 독점적 구조가 사라지게 될 것이라는 확신 또는 기대가 확산되었다. 그러다가 2006 년경부터 클라우드 소싱 플랫폼의 등장과 클라우드 개념의 중요성 확대와 함께 패러다임의 변화가 일어났다. 더 이상 반박의 여지가 없는 프로슈머들의 생산력은 이용자 개개인이 아닌 이용자 집단의 클라우드 작업이라는 형태로서 상업적으로 활용되고 있다. 오늘날의 디지털 경제는 강한 중앙집중적, 위계적, 독점적, 불투명한 온라인 플랫폼에 의해 지배되고 있으며 이러한 플랫폼 속에서 수 백만 명의 이용자들이 콘텐츠와 상품을 생산한다. 그러나 이 이용자들은 각 플랫폼의 구조와 작업조건에 대해 의사결정권을 행사하지 못하며 달성된 이익을 적절하게 분배 받지도 못한다. 강연은 일반적인 플랫폼 경제의 특징과 함께 클라우드워크 플랫폼, “공유경제”-플랫폼, “비격식 경제”-플랫폼의 특수한 작용방식을 소개한다. 특히 관련된 문제들의 원인을 보다 잘 이해하고 이를 통해 플랫폼 운영자들에 비해 현저하게 낮은 이용자 개인과 생산적 클라우드의 위상을 높이기 위한 대안을 찾고자 한다.



플로리안 알렉산더 슈미트 박사는 언론인, 연구원, 디자이너다. 2015년에는 영국 왕립예술학교(RCA)에서 클라우드워크-플랫폼의 작업방식과 디자인에 관한 논문으로 박사학위를 취득하였다. 2014년에서 2016년까지 드레스덴 기술경제 대학교에서 디자인 이론 분야 임시교수직을 역임하였고 현재는 브레멘 예술 대학교에서 강의를 하고 있다. 또한 독일 디자이너 연맹이 연 2회 발간되는 오프라인 매거진인 “어젠다 디자인”의 편집장으로 활동 중이다.

IMAGINEERING FOR HOMO LUDENS

There is no better term than “game” to reveal the generational conflict and double standards in Korea. Articles in the society section of newspapers blame family breakdowns on game addiction, while articles in the economics section praise the game industry as the goose that lays the golden egg. Gaming is almost the only way for teenagers in Korea, who sit through the longest classes and sleep the shortest hours among OECD countries, to take a brief break and relax. It is too harsh to make games the sole culprit for impairing normal growth in adolescents and therefore to argue that games should be kept from them. A better approach might be to find ways to normalize school education using games. Might games be a medium for strengthening family ties rather than conversation-stoppers? Can they be a platform for the silver and welfare industry? This lecture describes the uniqueness of game culture in Korea. It will be followed by a discussion of how we could take advantage of the positive energy of games for changing our society.



Myeungsook Yoh has a Ph.D. in Philosophy from Ewha Womans University. She is currently the Chairperson of the Korea Game Rating and Administration Committee and head of the Korean Creative Economy Initiative.

한국사회에서 ‘게임’보다 더 세대간 갈등과 이중규범을 드러내는 용어는 없을 것이다. 같은 날 같은 신문의 사회면에서는 게임중독이 가정파괴의 주범이라고 비난하는 반면, 경제면에서는 게임산업이야말로 황금알을 낳는 거위라고 칭찬한다. OECD 국가들 중에 가장 오랜 시간 동안 재미없는 수업을 받고, 가장 적게 자는 한국 청소년들의 유일한 휴식방법은 게임이다. 청소년기의 정상적인 성장을 해친다는 이유로 이들에게서 게임을 빼앗는 것은 년센스다. 오히려 게임을 이용해서 학교교육을 정상화 하는 방법을 찾아야 한다. 게임이 가족간의 대화 단절을 일으키는 범인이 아니라 가족의 유대를 강화시켜주는 장치일수는 없는가? 게임이 실버산업과 웰페어 산업의 플랫폼이 될 수는 없는가? 본 강연에서는 한국 게임문화의 특수성에 대해서 설명하고 사회를 바꾸기 위해 게임의 긍정적인 에너지를 활용하는 방안에 대해 모색해 본다.



여명숙 위원장은 이화여자대학교에서 철학 전공으로 박사 학위를 취득했으며, 현재 한국 게임물관리위원회 위원장을 역임하는 동시에 창조경제추진단의 단장을 맡고 있다.

HACKATHON
MAY 2ND → 4TH 2016

MONDAY,
MAY 2ND 2016
17:30
HACKATHON OPENING

TUESDAY,
MAY 3RD 2016
9:00 → 21:00
HACKATHON
(CLOSED TO THE PUBLIC)

WEDNESDAY,
MAY 4TH 2016
15:00
HACKATHON PRESENTATION

16:00
COMMENTS BY THE SPEAKERS

17:00
PARTY

“Playing with the Future”’s tri-lateral hackathon takes the symposium as its starting point. Each speaker proposed three “play items” beforehand: three key words from their lecture, images, statements, links or even a game. Anything that in their opinion is related to the topic of “digital economy”. With these items, the hackers are free to create whatever they want, with only one condition: the results have to be “playable”. The hackathon is moderated by Peter Lee. At the end of the hackathon, everyone will be invited to “play” its results, and the hackathon will conclude with comments by the speakers.



Seung Taek Peter Lee is a game designer, entrepreneur and teacher. He was born in Korea and moved to New York when he was 19, where he co-founded gameLab, a game development studio known for one of the most popular casual games of its time “Diner Dash”. After moving back to Korea in 2009, he started the “big game” design studio Nolgong. His recent big game “Being Faust - Enter Mephisto” (in collaboration with Goethe-Institut Korea) was launched in autumn 2014 and has been traveling around the world ever since. He has also taught big game design at Sungkyunkwan University and Seoul National University in Seoul.

해커톤

2016년 5월 2일 → 4일

2016년 5월 2일(월)

17:00

해커톤 개회

2016년 5월 3일(화)

9:00 → 21:00

해커톤(비공개 진행)

2016년 5월 4일(수)

15:00

해커톤 발표

16:00

연사 논평

17:00

파티

“Playing with the future”의 3개국 해커톤은 심포지엄에서 출발한다. 연사들은 미리 세 가지의 “플레이 아이템”을 제시하게 되는데, 여기서 플레이 아이템이란 연사들이 강연, 이미지, 진술, 링크, 혹은 게임 속에서 “디지털 경제”와 연계되어 있다고 판단하여 꼽은 세 가지 키워드를 말한다. 해커들은 이 아이템들을 가지고 그들이 원하는 결과물을 창조한다. 여기서 단 한가지 조건은 결과물이 “가지고 놀 수 있는” 대상이어야 한다는 것이다. 해커톤의 진행은 피터 리가 맡는다. 해커톤의 말미에는 모두가 함께 모여 해커들이 창조한 결과물을 “플레이”하는 시간을 갖고, 연사의 논평으로 마무리한다.



피터 리(이승택)는 게임 디자이너이자 기업가이기도 하다. 그는 한국에서 태어나 19살이 되던 해에 뉴욕으로 건너가서, 가장 인기 있는 캐주얼 게임 중 하나로 잘 알려진

‘다이너 대시’를 만든 게임 개발회사인 gameLab을 공동 설립하였다. 2009년 다시 한국으로 돌아온 그는 “빅게임” 디자인 스튜디오 놀공을 시작했다. 그가 개발한 최신 빅게임인 “Being Faust - Enter Mephisto” (주한독일문화원과의 협업)는 2014년 가을에 런칭되어 그 이후 세계 여러 나라에서 시연되었다. 그는 또한 성균관대학교와 서울대학교에서 빅게임 디자인을 가르치기도 했다.

GAMELAB.BERLIN

gamelab.berlin is a project of the Interdisciplinary Laboratory Image Knowledge Gestaltung of the excellence cluster at the Humboldt University Berlin. In an interdisciplinary manner, gamelab.berlin conducts research and development in the age of games.

THE HACKERS



Thomas Lilge studied theatre studies and philosophy and, as a writer, performer and director, has produced several shows in Berlin and abroad.

As he grew up playing video games, his current research about the cultural technique of play merges perfectly with his previous work. In 2013, he founded the gamelab.berlin at the Humboldt University Berlin, with a focus on applied game studies.



Anika Schultz studied product design, with a focus on interaction design, at the Berlin Weißensee College of Art. She has been a research

associate at the interdisciplinary laboratory of the Humboldt University of Berlin and a member of gamelab.berlin since April 2015. Her work deals creatively with the question of how chronically ill patients, beginning with their diagnosis, can understand their individual “patient journey” and influence it.



Dr. Christian Stein studied literature, linguistics and computer science, and took a doctorate in literary studies. Parallel to this, he

worked on terminology management and modelling terminology in the boundary area of linguistics, computer science and engineering. Determinate for his further activities has remained the modelling of knowledge and language in interdisciplinary contexts. A founding member of gamelab.berlin, he has also worked intensively on virtual reality, gamification and the role of play in science.



Klemens Reckfort already worked in international games projects as a level designer during his training as mechatronic engineer and

thanks to this experience was able to apply successfully to the Berlin University of Applied Science to study game design. The first in his family to go to university, he has found that his studies provide him with all the means to develop himself in the area of game design. Designing games often sets him before new challenges and he is constantly gaining new experience.



Matthäus Oelschläger likes to play. But because he occasionally doesn't like the playing rules, he plays according to his own. At the

Humboldt University of Berlin he jumps from stage to stage and takes with him sometimes something here and sometimes something there. Sometimes he tweaks the pacing of racers, sometimes the locomotion problem in VR or designs

concepts for the gamified creation of private and public spaces. Most important for him, however, is that enough time remains for him simply to play.

GAMELAB.BERLIN

gamelab.berlin은 베를린 훔볼트 대학 엑셀런스 클러스터의 이미지 지식 구성 학제간 연구소에서 실시하는 프로젝트이다. 학제간 연구를 통해 게임 리서치와 개발을 진행한다.

해커 소개



토마스 릴게는 연극학과 철학을 전공하였으며, 작가, 연기자, 연출자로서 다수의 베를린 및 해외 공연에 참가하였다. 어린 시절 비디오 게임을 하며 자란 그가 최근 연극에 있어서의 문화 기술을 연구하는 것은, 그의 두 가지 관심사가 완벽히 반영된 결과이다. 그는 2013년 베를린 훔볼트 대학에 응용게임학에 중점을 둔 gamelab.berlin을 창설하였다.



아니카 술츠는 베를린 바이센제 미술대학교의 프로젝트 디자인 학과에서 인터랙션 디자인을 전공하였다. 2015년 4월부터 베를린 훔볼트 대학교 산하 학제간 연구소의 프리랜서 연구원이자 gamelab.berlin의 팀원으로 활동 중이다. 아니카 술츠는 만성질환 환자들이 질병진단 시점부터 시작되는 자신의 “치료여정”을 어떻게 이해하고 있는지 그리고 이 여정에 어떻게 영향을 미칠 수 있는지를 연구하고 있다.



크리스티안 슈타인은 문학, 언어학, 정보통신학을 전공하였고 문학 박사 학위를 취득하였다. 그는 용어관리 및 전문분야 언어 모델링 등 언어학, 정보통신학, 공학의 경계분야 연구

활동도 하였다. 그 중에서도 분야를 초월한 지식과 언어의 모델링이 그의 연구 활동에 영향을 미쳤다. gamelab.berlin의 창립멤버인 그는 가상현실, 게이미피케이션 그리고 학문에서 게임의 역할을 집중적으로 다루고 있다.



클레멘스 렉포트트는 메카트로닉스 공학을 공부하는 동안 이미 국제적인 게임프로젝트의 레벨 디자이너로 참여한 경력이 있고, 이러한 경험들을 기반으로 베를린 공과대학교에 입학해 게임 디자인을 전공하였다. 대학 교육 과정을 이수한 그는 게임 디자인 분야에서 마음껏 재능을 펼칠 수 있게 되었다. 게임 디자인 작업 과정에서 클레멘스 렉포트트는 끊임없이 새로운 도전을 하며 경험을 쌓아가고 있다.



마태우스 윌슐레거는 게임을 좋아한다. 하지만 게임을 하다 보면 규칙이 마음에 들지 않는 경우가 많아 자신만의 규칙을 따라 게임을 한다. 그는 베를린 훔볼트 대학교에서 스테이지를 넘나들며 여기저기에서 자신이 필요로 하는 것들을 채킨다. 레이서들의 페이싱, VR 로코모션 등에 몰두하는가 하면 개인 및 공공 공간의 게이미피케이션적 구성을 연구하기도 한다. 그는 다양한 활동으로 바쁘지만, 직접 게임을 할 수 있는 여유만큼은 반드시 있어야 한다고 말한다.

ÉCOLE NATIONALE DU JEU ET DES MÉDIAS INTERACTIFS NUMÉRIQUES (ENJMIN)

The École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques (ENJMIN) was opened in 2005. It is part of the Cnam (National Conservatory of Arts and Crafts). ENJMIN's aim is to educate the future professionals, researchers and artists, and to foster fundamental and applied research in the field of game design.

THE HACKERS



Viviane Bicaba holds a degree in game design and is currently studying user experience at ENJMIN. She also does a bit of 2D and 3D design. She

likes baking and cooking. She is very much looking forward to taking part in the hackathon, in an environment and a culture that are completely different from what she is used to.



Camille Moreau studied animation and film theory before entering ENJMIN to specialise in game design. She likes to knit and to read horror

novels and is very fond of seafood. She is hoping to spend her final year's internship abroad, and Asia has a very special place in her heart. She is very happy to have the opportunity to get a glimpse of South Korea and cannot wait to eat a real bibimbap!



Kamil Nahouri spent a year in fine arts and two in a film school and obtained a bachelor's degree in game design before entering the game design section at ENJMIN. He is interested in films, video games, new technologies, comics and animation and has always been passionate about Asia, first Japan and then Korea, which he heard about from a friend who had spent a few years there. He is glad to have the opportunity to discover it himself.



Ghjuan-Carlu Sozzi already holds a degree in fine arts and is currently studying visual design at ENJMIN. He loves to draw comics and to design little games. He is really happy to visit Korea and cannot wait to immerse himself in this totally different culture.



Marie Vilain has a bachelor's degree in game design and is currently studying project management at ENJMIN. She is a passionate musician and would like to study the game industry as thoroughly as possible in order to become versatile in this field, all aspects of which really attract her (so much so that she is experiencing difficulties choosing one particular career, as she would like to pursue them all). She likes photography, baking and travelling - and really can't wait to discover Seoul.

프랑스 국립디지털미디어대학 (ENJMIN)

프랑스 국립디지털미디어대학은 2005년에 설립되었으며, 국립미술공예학교에 소속된 기관이다. ENJMIN의 목표는 게임 디자인 분야의 미래의 전문인력, 연구원, 예술가들을 양성하고 기초 및 응용연구를 지원하는 것이다.

해커 소개



비비안 비카바는 게임 디자인 분야 전공자이며 ENJMIN에서는 현재 사용자 경험을 전공하고 있다. 2D와 3D 그래픽을 다룰 줄 알며, 제빵과 요리를 좋아한다. 새로운 곳에서 해커톤에 도전하는 것을 매우 기쁘게 생각하고 있다.



카미유 모로는 ENJMIN에서 게임 디자인을 공부하기 이전에 애니메이션과 영화를 먼저 공부했다. 뜨개질과 공포 소설을 좋아하며, 해산물을 즐겨 먹는다. 학업이 끝날

무렵 해외에서 인턴 경험을 쌓을 수 있기를 바라는데, 특히 아시아는 그녀의 마음속에 특별한 위치를 차지하고 있다. 그래서 한국에 대해 적게나마 알 수 있다는 것에 대해 매우 행복해 하고 있으며, 원조 한국식 비빔밥을 먹을 수 있기를 고대하고 있다.

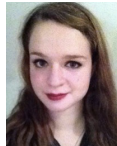


카밀 나우리는 ENJMIN에서 게임 디자인 석사를 전공하기 전에 조형 예술 학부 1년, 영화 학부 2년 후, 게임 디자인 분야에서 전문 학사를 받았다. 영화, 비디오 게임, 새로운 기술들,

만화 그리고 애니메이션에 관심을 갖고 있는 그는 꽤 오래 전부터 동양 문화에 대한 열정을 갖고 있었다. 동양에서 몇 년간 살았던 한 여자 친구를 통해 일본에 대해 먼저 알게 된 후, 한국에 대해 알게 되었다. 그래서 현재 그는 이 문화들을 직접 경험하고 발견할 수 있는 기회를 갖게 된 것에 대해 매우 기뻐하고 있다.



귀안 카를루 소씨는 조형 예술 학사를 받은 후, 현재 ENJMIN에서 시각 디자인을 전공하고 있다. 만화 그리는 것과 작은 게임들을 만드는 것을 좋아하며, 이제까지 잘 알지 못했던 문화에 대해 배우고 경험할 수 있는 기회를 갖기 위해 한국에 오게 된 것을 기쁘게 생각한다.



마리 빌랭은 게임 디자인으로 학사 학위를 받은 후 ENJMIN에서 프로젝트 경영 및 관리를 전공하고 있다. 음악에 열정이 깊은 뮤지션이며, 자신이 가진 여러 가지 능력과 관심사들을 비디오 게임 분야의 일들과 연계해 개발하는 것을 좋아한다. 또한 사진과 제빵, 여행을 즐기며, 서울에 하루빨리 오고 싶어한다.

SEOUL NATIONAL UNIVERSITY'S PROGRAM FOR INFORMATION SCIENCE AND CULTURE

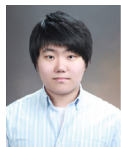
The Program for Information Science and Culture of Seoul National University concentrates on educating multidisciplinary scientific researchers who study new information technology and cultural environment using multidisciplinary approaches. These include disciplines from humanities, social sciences and engineering, and the program aims at producing competent professionals who will become leaders in the cultural production industry, including the three major areas of digital environment in the twenty-first century: the internet, mobile communications and digital conversions.

THE HACKERS



Eun Jee Sung studies information science and culture and economics. Her focus is on digital culture and human-computer interaction.

Her interests lie in reevaluating digital norms and giving them small jolts. She is a car maniac, a heavy user of SoundCloud, and mainly uses Photoshop, Illustrator, Processing 3.0, and Arduino.



Jiwoo Jang studies chemical and biological engineering and information science and culture. He is a hard-core gamer who loves games, was

a Hearthstone pro-gamer and also played several games at a pro-gamer level. He has as much interest in game designing

and game programming as he has in game playing, and has already designed a few games with Unity.



Sun-You Jung studies information science and culture and psychology. She is looking forward to meeting people with diverse interests at the hackathon. Even though there won't be much time, she is very determined to enjoy it!



Han-byul Kim studies communication and information science and culture. She has some interest in almost every area that she

thinks can contribute to the development of mankind. For now she's especially interested in things like novels or screenwriting for films, digital technologies that could expand people's experience, data, information or news that people can gather, and how people with various ideas could easily gather thoughts and realize them so as to use them in real life.



Eunbi Ko majors in Korean history. She likes expressing her ideas in a way people can feel. This could be in writing, a movie, a game – or anything!

She hopes she can help people consider a subject in a new way.

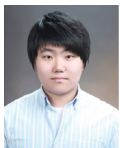
서울대학교 연합전공 정보문화학

서울대학교 연합전공 정보문화학은 지식정보사회의 출현으로 비롯된 새로운 정보 기술과 문화 환경을 다학제적인 방법으로 접근하는 연구자 교육을 위해 설립되었다. 또한 이들을 21세기의 3대 디지털 환경인 인터넷, 모바일 커뮤니케이션, 디지털 컨버전스 분야의 문화콘텐츠 산업을 이끌어갈 경쟁력있는 전문가로 양성하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 인문학, 사회과학, 공학 등의 전공이 참여하여 기술과 문화콘텐츠를 넘나드는 다학제적인 연구 및 교육 프로그램을 제공한다.

해커 소개



성은지는 정보문화학과 경제학 전공자이며, 디지털 문화와 HCI에 관심이 많다. 디지털 세계에서의 관습과 규범을 재조명하고 조금씩 바꾸어 나가는 것을 목표로 하며, 자동차를 좋아하고 매일 사운드 클라우드에 빠져 지낸다. 주로 다루는 프로그램은 포토샵, 일러스트레이터, 프로세싱 3.0, 그리고 아두이노이다.



장지우는 화학생물공학과 정보문화학 전공자이며, 게임을 사랑하는 하드코어 게이머이다. 하스 스톤 프로그래머인 동시에 기타 게임 또한 프로급으로 즐긴다. 게임 기획과 프로그래밍에 대한 높은 관심이 계기가 되어 이번 행사에 참여하게 되었으며, Unity를 사용한 여러 작품을 제작한 바 있다.



정선유는 자유전공학부(정보문화학, 심리학) 소속으로, 짧은 시간 동안이지만 이번 해커톤을 즐겁게 보내고자 한다. 또 다양한 관심사를 가진 사람들을 만나고자 행사에 참여하였다.



김한별은 언론정보학과 정보문화학 전공자이다. 기본적으로 새로운 경험에 열려 있고, 호기심이 많으며 '인간의 발전'이라는 주제에 많은 관심을 갖고 있다. 특히 커뮤니케이션, 심리학, 교육, 환경, 천체물리학, 통신 기술, 정치 이념 등 다양한 분야에 관심이 많으며, 사람들의 경험과 아이디어를 효과적으로 모아 궁극적으로는 평화롭고 발전적인 사회를 만드는 데에 기여하고자 한다.



고은비는 국사학 전공자로, 아이디어를 글이나 영화, 게임 등의 형태로 가시화하고 표현하는 것을 좋아한다. 자신을 통해 다른 사람들이 새로운 생각을 하게 되는 바람을 가지고 있다.

NOTES

GOETHE-INSTITUT KOREA

132, Sowol-ro, Yongsan-gu, Seoul 04328
T + 82 2 2021 2800
F + 82 2 2021 2860
info@seoul.goethe.org
www.goethe.de/korea

주한독일문화원

서울시 용산구 소월로 132 04328
전화 + 02 2021 2800
팩스 + 02 2021 2860
info@seoul.goethe.org
www.goethe.de/korea

AMBASSADE DE FRANCE EN CORÉE INSTITUT FRANÇAIS DE RÉPUBLIQUE DE CORÉE

13F, Woori Building
42, Chilpae-ro, Jung-gu, Seoul 04512
T +82 02 317 8500
www.institutfrancais-seoul.com
www.ambafrance-kr.org

주한 프랑스대사관 주한프랑스문화원

서울특별시 중구 칠패로 42 우리빌딩 13층
04512
전화 + 02 317 8500
www.institutfrancais-seoul.com
www.ambafrance-kr.org

PROGRAM FOR INFORMATION SCIENCE AND CULTURE SEOUL NATIONAL UNIVERSITY

College for Social Sciences
Bldg. 64, Rm. 302, Seoul 08826
T +82 02 880-9049
F +82 02 880-7482
itct@snu.ac.kr

서울대학교 연합전공 정보문화학

서울대학교 사회과학대학 64동 302호, 08826
전화 + 02 880-9049
팩스 + 02 880-7482
itct@snu.ac.kr

DESIGN AND LAYOUT

Gute Form
www.guteform.kr

디자인 및 레이아웃:

구트폼
www.guteform.kr

PLAYFUTURE.SNU.AC.KR

PLAYFUTURE.SNU.AC.KR
