한국임상게임놀이학회·협회
Korea Clinical Game Play Society & Association

한국임상게임놀이학회·협회
(Korea Clinical Game Play Society & Association)
2019년 추계 학술 대회

주제 : "게임과몰입 예방과 상담을 위한 보드게임놀이(G-Grip)의 적용과 실제"

일시 : 2019년 11월 17일 (일) 10:00~16:30

장소 : 대전대학교 30주년기념관 5층 하나컨벤션홀

[초대의 글]

안녕하세요 한국임상게임놀이학회입니다.
유난히 길고 무더웠던 여름이 지나가고 선선한 가을기운이 느껴지는 10월입니다.
학회원 댁네에 기분 좋은 행운이 가득하시길 바랍니다.

본「한국임상게임놀이학회」에서는 2019년 추계 학술대회를 개최하고자 하며, 게임놀이에 관심을 갖고 계신 모든 분들을 초대합니다. 2019년 추계 학술대회는 최근 이슈가 되고 있는 **"게임과몰입"이라는 주제**로 개최하게 되었습니다. 학회원님이 교육현장에서 만나고 있는 학생들에게 이제 온라인게임은 놀이문화로 정착되었습니다. 게임놀이문화에 대한 이해와 '**게임과몰입 예방과 지도 역량을 높이기 위해 개발된 기능성보드게임을 실습하고 적용**'하는 시간을 갖도록 하겠습니다. 학술대회 참여를 통해 교육 및 임상현장에서 **'게임과몰입 예방과 상담을 위한 기능성보드게임의 적용과 실제'**를 깊이 있게 이해하고 활용할 수 있는 시간이 될 것으로 기대합니다.

바쁘신 가운데 있으시겠지만, 진지한 학술교류와 학회원 및 관련 분야 전문가들의 많은 참석을 부탁드립니다. 감사합니다.

한국임상게임놀이학회장 박성옥 (대전대 아동교육상담학과)

[학술대회 일정]

▶ 주제 : 게임과몰입 예방과 상담을 위한 G-Grip

"웜업카드 & 플레이 멘토"

학술대회 특전 1. 구매 할인
2. 세트 구매 시 강의 강사 수료증 및 교육용 PPT 제공
3. 게임놀이치료사 자격과정 4시간 인정

10:00~10:30	등록
10:30~10:40	개회사 박성옥(한국임상게임놀이학·협회장)
10:40~12:00	[주제발표] '게임의 기능! 몰입과 과몰입' - 이 시대의 게임의 위치 - 게임몰입과 과몰입 발표자 : 박성옥(대전대학교 교수, 한국임상게임놀이학·협회장)
12:00~13:00	점심시간
13:00~15:50	[주제발표] G-Grip을 활용한 게임과몰입 상담과 예방 프로그램 • 게임과몰입 기능성보드게임(이하 G-Grip) 연구배경 • G-Grip 웜업, 멘토, 플레이 게임 소개 및 시연 그리고 적용 • G-Grip 을 활용한 프로그램 소개 및 임상효과 • 게임과몰입 연계 기관 소개 발표자 : 김혜영(대전대학교 H&H가족통합지원센터 소장)
15:50~16:00	학회 동향 및 자격과정 안내
16:00~	폐회 및 수료증 발급

※ 학술대회 일정은 학회사정에 따라 변동될 수 있습니다.

[사전등록 안내]

1) 참가비

사전 등록 학부생(대학재학생) 3만5천원 / 일반인(학부졸업자, 석·박사) 5만원

현장 등록 학부생(대학재학생) 4만5천원 / 일반인(학부졸업자, 석·박사) 6만원

학회 미가입자도 참가 가능, 점심 제공

2) 신청 방법 : 국민은행 490101-04-260659 (예금주:박성옥(한국임상게임놀이학회))로 참가비 입금한 후(입금자명:본인이름), 첨부된 사전등록신청서를 작성하여 kcgpa@hanmail.net 으로 보내주세요.

3) 사전등록 신청기간 : 2019. 11. 10(일) 까지

4) 문의 : kcgpa@hanmail.net

[오시는 길]

- 대중교통 : 지하철 1호선 대동역에서 하차 후 7번 출구로 나오셔서
  출구방향 50m 도보이동 후 대전대 방면 605번 버스 탑승
  "대전대학교 동문"에서 하차
- 기타 자세한 방법은 대전대학교 홈페이지(www.dju.ac.kr) →대학소개→캠퍼스소개 →찾아오시는 길을 참고하세요
- 자차를 가지고 오실 경우 교내 주차시 주차요금이 발생할 수 있음을 알려드립니다.

게임 과몰입 예방과 상담을 위한 G-Grip

윔업카드 & 플레이 멘토

G-Grip(Good game habit Grip) 시리즈는, 게임과몰입 예방을 위한 기능성 게임으로서 '인식→대처→성장' 단계에 맞는 각각의 프로그램으로 이루어져 있고, 이를 통해 **게임을 이용하는 좋은 습관을 갖도록 도움**을 줍니다.

G-Grip의 3단계

G-Grip 인식 단계

인식

자신의 게임 이용 습관에 대한 위험성을 인식하는 단계

G-Grip 마음 성장 단계

대처

게임 사용에 대해 문제가 발생하였을 때 대처할 수 있는 지지 자원을 탐색

성장

관계성 · 유능감 · 자율성

통합의 단계로서 자기결정성의 기본 심리욕구인 자율성, 유능감, 관계성을 경험하며 자기 성장을 실현

G-Grip 윔업 카드

G-Grip 플레이 멘토

※ **7월 출시 예정 상품**입니다. 출시 후 **인싸이트 홈페이지**(www.inpsyt.co.kr)에서 **구매 가능**합니다.

연구개발 | 박성옥·김혜영 **참여인원** | 2~6명 **사용대상** | 아동, 청소년

인싸이트 심리검사연구소 Wise Box