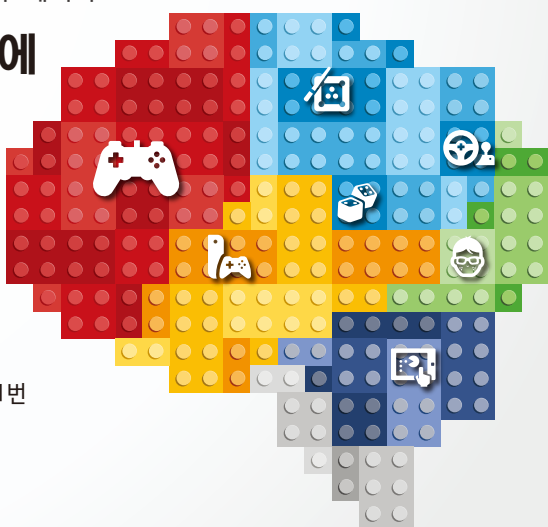


'2016년 청소년과 게임이용문화' 세미나

청소년은 왜 게임에 몰입하는가



2016. 12. 7(수) 오후 2시~6시
서울 양재동 aT센터 4층 창조룸 1번

주최 **KoCCA** 한국콘텐츠진흥원

주관 **KODIC** 게임문화재단

후원 **문화체육관광부**

문화체육관광부

I N V I T A T I O N

'2016년 청소년과 게임이용문화' 세미나 초대의 글

안녕하십니까?

한국콘텐츠진흥원에서는 한국게임개발자협회, 게임문화재단과 더불어 청소년이 왜 게임에 몰입하는 지에 대한 세미나를 개최합니다. 그동안 우리사회의 게임 담론은 규제중심적인 패러다임에 치우쳐 있어 게임이 청소년들에게 미치는 긍정적인 효과나 영향에 관해서는 잘 주목하지 않았습니니다. 이에 따라 본 세미나는 게임이 청소년에게 미치는 긍정적 영향을 살펴보고 궁극적인 게임 과몰입의 원인 및 해결책을 제시해보고자 합니다. 이번 세미나를 통해 청소년들의 게임이용과 문화를 심층적으로 이해할 수 있기를 바랍니다.

2016. 12. 7

한국콘텐츠진흥원
한국게임개발자협회
게임문화재단

PROGRAM

시간	내용
13:30-14:00	• 등록
14:00-14:10	• 개회식(개회사)
14:10-17:50	• 학술세미나

제1부 게임과 청소년문화

사회: 김동일 (서울대 교육학과 교수)

14:10-15:40 (90')	▶ 발표 1 이장주 (이락 디지털문화연구소장) 심리학으로 본 청소년게임
	▶ 발표 2 장근영 (한국청소년정책연구원 선임연구위원) 청소년의 모바일게임문화
	▶ 발표 3 김옥태 (방송통신대 미디어영상학과 교수) 포켓몬고 현상과 청소년게임문화
15:40-16:00	• 토론 1 조성민 (마음산책 심리상담센터장, 중앙대 심리학 박사) • 토론 2 박선훈 (경희대 언론학 박사) • 토론 3 진보래 (중부대학교 신문방송학과 교수)
15:40-16:00	휴식

제2부 게임이 청소년에게 미치는 영향

사회: 심두보 교수(성신여대 미디어커뮤니케이션학과)

16:00-18:00 (120')	▶ 발표 1 이재진 (서울시립대 교수학습센터 연구교수) 교육용 게임의 기능 및 효과
	▶ 발표 2 방승호 (아현산업정보학교 교장) 학교 PC방에서 실험한 중독에 대한 비주류 이론
	▶ 발표 3 배상률 (한국청소년정책연구원 부연구위원) 게임은 폭력적인 행동을 일으키는가
	▶ 발표 4 이창호 (한국청소년정책연구원 선임연구위원) 게임 과몰입의 본질적 원인은 무엇인가
	• 토론 1 신나민 (동국대 교육학과 교수) • 토론 2 모상현 (한국청소년정책연구원 연구위원) • 토론 3 정의철 (상지대 언론광고학부 교수) • 토론 4 고영삼 (한국정보화진흥원 수석연구원)

오시는 길



서울특별시 서초구 강남대로 27, (양재동 232 aT센터) 일반안내 : 02-6300-1114

※ 주차는 유료이니 가급적 대중교통을 이용하시길 바랍니다.