

사회구조

인문사회융합인재양성사업

교과목 개발 및 운영 계획서

교과목명	게임놀이문화와 회복탄력성
교강사명	박성옥
소속	대전대학교

2026 - 2 학기

※ 이 교과목은 교육부 및 한국연구재단의
인문사회 융합인재양성사업 사업비로 개발되었음

교과목 운영 계획서 제출문

사업명	인문사회 융합인재양성사업(사회구조 컨소시엄)			
개설대학	대전대학교			
교육과정	심화 · 융합			
교과목명	국문	게임놀이문화와 회복탄력성		
	영문	Game Play Culture and Resilience		
개발자 정보	소속		성명	직위(직급)
	책임	대전대학교	박성옥	교수
	공동			
교과목 정보	개설학기	2026년 2학기		

『인문사회 융합인재양성사업(사회구조 컨소시엄)』 운영 교과목의 사전계획을
 담아 본 계획서를 제출합니다.

2026 년 6월 15일

운영책임자 : 박 성 옥  [인]

1. 수업 개요(요약)

교과목 정보	교과목명(국문)		게임문화학과		교과목명(영문)		Game Play, Culture and Resilience		
	전공명		☐ 공통 교과 ☐ 가족/교육 ☐ 조직/산업 ☐ 도시/지역 ☒ 문화/세대		학점		☒ 3학점		
	수준		고급						
교강사 정보	주강사	소속	대전대학교			부강사	소속		
		성명					성명		
		연락처					연락처		
		E-MAIL					E-MAIL		
수업운영	원어강의	☐ 영어A: 100% 영어를 사용하여 진행되는 수업(강의자료, 시험, 과제 등 포함) ☐ 영어B: 50% 이상의 영어를 사용하여 진행되는 수업 ☒ 해당 사항 없음							
		강의유형 A	☒ 이론: ☐ 실습: ☐ PBL(문제해결학습, 프로젝트형학습, 리빙랩 등):						
			강의유형 B	☐ 실시간: ☒ 비실시간:					
	강의유형 C	☒ 온라인: ☐ 오프라인:							
		활용매체	☒ 동영상: ☐ 실감형콘텐츠(AR/VR/XR): ☐ 기타:)						
	기업/유관기업 참여		순번	기관명	성명	직위	이메일	전화번호	역할
☐ 교과목 ☐ 공동개발 ☐ 교과목 공동운영 ☐ 교과목 자문 ☐ 특강 ☐ 학생 멘토링 ☐ 학생 컨설팅 ☐ 기타:									
현장실습 연계	순번	기관명	성명	직위	이메일	전화번호	표준현장 실습여부	비고	
	N								

2. 수업 개요(상세)

1) 기본 정보

교과목 개요		놀이는 수천년 동안 생겨나고 변화되고 진화되어 온 문화로 인간의 삶에서 놀이의 의미, 본질을 익히고, 발달, 교육, 치유 등의 다양한 요소를 통찰하고, 인지, 사회, 정서 발달을 이끄는 심리적 역동을 학습한다. 이를 기초로 아동부터 노인에 이르기까지 전 생애 발달과정에서의 놀이를 활용한 개인적 성장과 발달을 촉진, 사회적 기술을 습득할 수 있는 다양한 놀이 도구를 체험, 실습과정을 거쳐, 현장에서 대상별 특성을 고려해 놀이를 활용한 프로그램의 기획, 설계와 운영을 할 수 있는 실천역량을 익힌다.				
학습목표		놀이문화의 변화과정을 통해 인간의 삶에서 놀이문화가 갖는 의미, 본질을 이해한다. 놀이과정에서의 개인적 성장 및 발달적, 교육적, 치료적 가치에 대해 이해한다. 놀이 매체를 활용해 체험, 실습, 관찰 평가 및 심리적 역동을 분석하는 역량을 키운다. 기획부터 설계와 내용을 구성할 수 있는 프로그램 능력을 키운다. 사회서비스 현장에서 프로그램을 실제 운용할 수 있는 전문역량을 키운다.				
주요주제		놀이문화이해, 놀이문화의 발달적, 교육적, 치료적 가치, 놀이과정에서의 심리적 역동 통찰, 놀이프로그램 개발과 운용				
선수과목		해당 없음				
준비사항		다양한 대상, 발달적 접근을 위한 놀이도구(on-off Line Games)				
장애학생 수업안내		본 강의를 수강하는 장애 학생들에게는 장애 학생 개개인의 특성과 요구에 따라 수업 담당 교강사와의 상담을 통하여 적절한 수준의 지원 서비스(시험시간 연장 및 시험방법 조정 등)를 제공할 수 있다.				
교재	순번	교재명	저자	출판사	ISBN	가격
	1					
부교재	순번	교재명	저자	출판사	ISBN	가격
	1	즐거움의 발견, 플레이	스튜어트브라운 & 크리스토퍼 본(저) 윤미나(역)	흐름출판	978-89-90872-90-6	14,000 원
	2	누구나 게임을 한다	제인맥고니컬(저) 김고명(역)	알에치코리아	978-89-225-4574-5	18,000 원
수업 자료	순번	자료				
	1	기능성보드게임개발 재료 (게임스튜디오)				
	2					
핵심역량	핵심역량		역량정의		비율(100%)	
	교감력(Interaction)		자신의 마음에 대한 이해를 바탕으로 다양한 배경의 타인과 민감하게 조율하고 효과적으로 상호작용할 수 있는 능력		20%	
	통찰력(Insight)		다양한 정보를 분석하여 문제를 발견하고, 문제의식을 바탕으로 사회 구조에 대한 영향력을 예측하여 해결방법을 고안할 수 있는 능력		30%	
	혁신력(Innovation)		지역과 계층, 직무의 한계에 대한 고정관		20%	

		념을 넘어서 다양한 매체와 기술을 융합하여 공동체의 화합을 만들어낼 수 있는 능력	
	실행력(Involvement)	학교에서의 이론적 및 가설적 논의에 그치지 않고, 지역과 사회에 적극적으로 참여하여 변화를 만들어 낼 수 있는 능력	30%

2) 주차별 수업 내용

주차	수업 내용	수업 형태	교강사
1	주제	☐ 대면 ☒ 비대면(사전녹화 동영상) ☐ 비대면(실시간)	박 성 옥
	세부 내용		
2	주제	☐ 대면 ☒ 비대면(사전녹화 동영상) ☐ 비대면(실시간)	박 성 옥
	세부 내용		
3	주제	☐ 대면 ☒ 비대면(사전녹화 동영상) ☐ 비대면(실시간)	박 성 옥
	세부 내용		
4	주제	☐ 대면 ☒ 비대면(사전녹화 동영상) ☐ 비대면(실시간)	박 성 옥
	세부 내용		
5	주제	☐ 대면 ☒ 비대면(사전녹화 동영상) ☐ 비대면(실시간)	박 성 옥
	세부 내용		
6	주제	☐ 대면 ☒ 비대면(사전녹화 동영상) ☐ 비대면(실시간)	박 성 옥
	세부 내용		
7	주제	☐ 대면 ☒ 비대면(사전녹화 동영상) ☐ 비대면(실시간)	박 성 옥
	세부 내용		

주차	수업 내용		수업 형태	교강사
		변화에 대한 세대간 갈등에 대한 이해와 과몰입 상담사례를 통해 갈등해소, 게임문화에 대한 효과적인 지도 방안 모색한다.		
8	주제	중간고사	☐ 대면 ☒ 비대면(사전녹화 동영상) ☐ 비대면(실시간)	박 성 옥
	세부 내용	게임놀이 문화에 대한 인식, 전 생애 발달과 교육적 관점뿐 아니라, 사회, 정서, 심리적 적응에서도 그 가치와 가능성을 통찰하며 실생활에 적용의 기회를 확대한다.		
9	주제	게임 몰입 대 게임과몰입	☐ 대면 ☒ 비대면(사전녹화 동영상) ☐ 비대면(실시간)	박 성 옥
	세부 내용	게임몰입에 대한 이해와 게임과몰입 측면에서 바라보는 관점에 의거한 집련모델, 인지행동 모델, 사회인지모델을 대해 여러 연구사례를 통해 게임놀이문화에 대해 이해를 높인다.현실에서 일어나는 다양한 문제를 해결하기 위해 설계된 게임놀이 문화를 기반한 사례를 통해 통찰을 얻는다. 건강(암, 치매 등)의 문제, 생존(기후, 환경, 빈곤 등)의 문제 등을 해결하기 위해 다양한 온-오프라인 게임에 기반한 놀이문화 사례를 학습한다.		
10	주제	게임을 바라보는 새로운 통찰	☐ 대면 ☒ 비대면(사전녹화 동영상) ☐ 비대면(실시간)	박 성 옥
	세부 내용	삶속에서 자신감을 키워 도전과 경쟁을 다룰 수 있는 힘을 기를 수 있을까? 심리적 만족감을 충족하고, 생활의 활력을 경험할 수 있도록 할 수 있을까? 에 대한 방안으로 실패를 성장으로 이끄는 힘, 긍정적 내적 동기유발을 놀이에 기반하여 제시한 케이티 셀런, 제인 맥고니걸과 과정에서 형성되는 회복탄력성, 성장마인드셋을 강조한 캐럴 드웍의 핵심적 개념을 파악한다.		
11	주제	세상을 바꾸는 게임 이노베이션	☐ 대면 ☒ 비대면(사전녹화 동영상) ☐ 비대면(실시간)	박 성 옥
	세부 내용	게임을 통한 사회공헌을 실시하는 사례,, 사회문제를 해결하고, 변화를 구하는 게임들의 다양한 사례와 교육, 의료, 환경보호 뿐 아니라 디지털 치료제 등의 게임을 활용하는 사례를 통해 게임의 혁신적 측면에 대해 학습한다.		
12	주제	기능성 보드게임 : 개발, 제작	☐ 대면 ☒ 비대면(사전녹화 동영상) ☐ 비대면(실시간)	박 성 옥
	세부 내용	단계1. 사회공헌의 주제 선정, 기능성 보드게임 개발 프로젝트 주제를 구상하고, 단계2. 개발 계획을 설계, 구체화하는 작업을 실시. 실행 기획안을 작성 후, 단계3. 주어진 게임스튜디오 박스의 재료를 활용하여 게임을 개발한다.		
13	주제	기능성 보드게임 : 시연, 평가	☐ 대면 ☒ 비대면(사전녹화 동영상) ☐ 비대면(실시간)	박 성 옥
	세부 내용	단계4. 개발된 게임을 발표, 플레이한 후, 게임에 대한 평가를 실시한다. 단계5. 마무리하며 게임개발의 과정에서 느낀점, 배운점에 대해 공유하는 시간을 갖는다.		

주차	수업 내용		수업 형태	교강사
		※ 사회문제(중독, 도박, 자해, 폭력, 치매 예방 등 15점) 관련 기능성보드 게임 전시		
14	주제	게임! 현실을 혁신시키다.	☐ 대면 ☒ 비대면(사전녹화 동영상) ☐ 비대면(실시간)	박 성 옥
	세부 내용	치매예방 및 발달장애, 경계선지능 등을 위한 게임형 온라인 두뇌훈련 게임, 두뇌기능분석과 훈련 게임 외 뇌-컴퓨터 인터페이스와 신경과학-BCI의 게임 등에 대한 다양한 사례를 통해 미래 게임산업 분야에 대한 인식을 높인다.		
15	주제	기말고사	☐ 대면 ☒ 비대면(사전녹화 동영상) ☐ 비대면(실시간)	박 성 옥
	세부 내용	과제로 12, 13주차의 기능성 보드게임에 대한 설계기획안을 작성한 결과를 제출한다. 기말고사는 게임몰입과 과몰입에 대한 이해와 차이에 대한 인식을 토대로 미래 게임놀이문화가 여러 사회분야에 긍정적인 영향에 대한 내용을 중심으로 실시한다.		

3) 평가 계획

평가항목	평가항목	비율	평가항목	비율
	출석	10%	수시고사	%
	과제	10%	중간고사	40%
	토론	%	기말고사	40%
	팀 프로젝트	%	학습 참여도	%
	기타 평가항목	%		
	합계	100%		
과제 1	과제 내용	기능성 보드게임 개발 기획안 작성 후 제출 - 사회문제를 주제로 긍정적인 문제해결을 추구할 수 있는 기능성 보드게임 개발 기획안 - 개발 기획안 양식(학습자료실 제시)에 의거 작성		
	평가 기준	프로젝트 계획 수립 및 최종 보고서의 내용에 대하여 항목별 평가 문제인식(20점), 주제선정 및 계획의 타당성(20점), 과제수행 내용의 적합성(30점, 과제 결과 활용 및 기대효과(30점)		

※ 개인정보수집활용 동의(필수)

본인은 교과목 개발 및 운영의 공모에 지원함에 있어 제출한 인적사항 및 강의계획서 등의 자료가

교과목 개발 및 운영 지원을 위해 활용될 필요가 있다는 것을 이해하고 있으며, 이를 위해 본인의 정보를 제공하는 데 동의합니다.

☒ 동의함 ☐ 동의하지 않음