

강좌명	인문학과문화콘텐츠	교강사명	김기국		
이수구분	배분이수교과	학점	3		
주교재	서명	저자명	출판사	출판년도	비고
	문화콘텐츠, 비판적 읽기의 즐거움		김기국		
수업개요	오늘날 문화는 추상적이고 정신적인 차원에서 우리 삶의 전반에 걸쳐 작용하는 구체적이고 물질적인 차원의 콘텐츠로 변화하고 있다. 따라서 '인문학과 문화콘텐츠' 강의는 이렇게 변화한 문화 개념을 인문학적 관점에서 분석하고 이해하기 위해 마련되었다. 오늘의 문화, 즉 문화콘텐츠에 담겨있는 문화적 요소와 이 요소에 내재하는 정신적 혹은 정서적 속성은 필연적으로 인간과 인간의 문화에 관심을 갖는 인문학과 연결되기 때문이다. 아울러 이 시대 문화의 콘텐츠화 과정 속에 내재된 상업적이고 경제적인 이데올로기를 구체적으로 분석하고 이해함을 목적으로 한다.				
차시	주차명	주차 강의별 설명	키워드		
1	강의소개 및 문화, 이 시대의 또 다른 화두 : 인문학과 문화콘텐츠로의 입문, 이 시대의 또 다른 화두인 문화를 읽어본다. 1. 인문학과 문화콘텐츠 개괄 2. 문화의 새로운 패러다임		인문학, 문화, 문화콘텐츠, 스토리텔링, 기호학,		
2	문화콘텐츠, 문화와 경제의 접점: 문화콘텐츠라는 새로운 영역의 작품(텍스트) 감상과 분석, 그리고 비판을 위한 방법론을 제시한다.1. 예술적 소유와 대중적 소비2. 텍스트 감상과 분석의 방법론(문화기호학) 점검		작품, 텍스트, 콘텐츠, 문화콘텐츠, 문화산업		
3	시, 텍스트 해석의 출발점 : 원형텍스트로서의 문학작품의 콘텐츠화 현상 속에서 시의 감상과 문화콘텐츠와의 연관성을 추적한다. 1. 시와 시적 감동 2. 시 텍스트의 감상과 콘텐츠로의 확장		시, 시적 감동, 황지우, 정호승		
4	사진, 이미지 분석의 매트릭스 : 동영상광고, 영화, 컴퓨터 게임의 최소단위는 무엇인가? 이미지 분석의 기본 단위인 사진을 해석해본다. 1. 표층에서 바라보는 사진 2. 사진에 숨어있는 진실과 거짓		사진, 사진의 내적 특성, 로베르 드와노, '시청의 입맞춤', 부뤼노 바르베		
5	광고(1-2), 소비와 욕망의 화려한 불꽃: 현대인의 일상이 된 광고 속 소비와 욕망의 현상을 알아본다.1. 광고의 치밀한 의도 찾아내기2. 광고 속 신화의 추적과 해체		소비, 욕망, 신화, KTF 적인 생각, 외시와 공시		
6	광고(3), 소비와 욕망의 화려한 불꽃: 현대인의 일상이 된 광고 속 소비와 욕망의 현상을 알아본다.2. 광고 속 신화의 추적과 해체 // 만화(1), 상상력의 보고: 그림과 문자, 이미지와 글이 결합된 콘텐츠의 시적 스토리텔링을 찾아본다.1. 만화의 스토리텔링 공간		만화, 상상력, 스토리텔링, 짜장면,		
7	만화(2-3), 상상력의 보고 : 2. 원작과 콘텐츠의 변증법		발체 영상 1		
8	문화콘텐츠 감상과 비평: 중간고사 기간을 활용하여 문화콘텐츠 텍스트를 감상하는 시간을 갖는다.		문화콘텐츠 감상(뮤지컬 돈 주앙, 미스 사이공, 영화 8월의 크리스마스)		
9	애니메이션(1-2), 문화콘텐츠의 OSMU: 만화의 상상력과 영화의 대중성이 결합된 콘텐츠의 이데올로기와 미학을 살펴본다.1. 애니메이션의 기원과 흐름강의자료		애니메이션, 디즈니, 라이온 킹, 센과 치히로의 행방불명		
10	애니메이션(3), 문화콘텐츠의 OSMU : 2. 과 // 영화(1), 대중문화를 선도하는 문화콘텐츠 : 영화의 예술성과 상업성, 문화적 요소와 콘텐츠적 특성을 알아본다. 1. 영화의 탄생과 예술적 기법		뤼미에르 형제, 시네마토그래프, 8월의 크리스마스, 머뭇거리, 문화적 요소		
12	드라마, 경계를 아우르는 복합적 문화코드: 드라마에 빠져드는 이유와 비판적 거리두기의 가능성을 파악한다.1. 매혹의 대상, 드라마에 빠져들기. 2. 드라마와 현실, 시뮬라크르와 이데올로기		드라마, 겨울연가, 신화, 시뮬라크르		
13	뮤지컬, 마니아의 전유물 혹은 대중의 필수품: 새로운 문화트렌드인 뮤지컬의 문화콘텐츠적 가치를 추적한다.1. 엔터테인먼트의 모든 것, All that Musical. 뮤지컬 2. 대중적 열광과 뮤지컬의 예술성		뮤지컬, 오페라의 유령, 돈 주앙, 미스 사이공		
14	게임, 가상세계로의 현실적 몰입: 가상현실과 하이퍼 리얼리티와의 상관성을 추적한다.1. 게임 콘텐츠의 디지털 문화적 진화. 2. 컴퓨터 게임과 하이퍼 리얼리티		게임, 컴퓨터 게임, MMORPG, 리니지 2, 스타크래프트		
15	B-boy, 세계를 평정한 대한민국의 크루: 힙합에서 출발한 비보이 문화의 기원과 문화콘텐츠로서의 비보이의 열정과 미래를 알아본다.1. b-boy의 시작과 Korean Power Style. 2. 한국의 B-boy, 문화콘텐츠로서의 현재와 전망		비보이, 힙합, R-16, 배틀		