2014학년도
제 2 학기

강 의 계 획 서

교과목명	엔터테인먼트문화론	학점	2	담당교수명	심효원
면담시간	수업전후 혹은 이메일로 사전연락	강의시간			금, 2-4 PM

수업목표	사례 분석과 이론적 틀을 통해 오락, 문화, 미적 대상들을 주체적, 비판적으로 수용할 수 있는 관점을 기릅니다. 1. 오락물을 통해 사람들이 얻는 것들은 무엇일까? 제작자들의 목표와 전략은 어떠하며, 시대적 환경과 어떻게 관계를 맺고 있는가? 또 최종물에 내재된 논쟁적이거나 합의된 전제는 어떤 것들이 있는가? 등의 시청각물 세부요소 분석, 2. 삶의 방식을 결정짓는 주요요소로서 매체를 간주한 주요 이론들 소개
수업방법	강의, 발표, 토론 중심
평가방법	출석 10%, 수시1 20%(발표), 수시2 40%(선행학습 쪽글), 기말 30% (단답/서술식 혼합)
교 재	텍스트, 유인물, 시청각자료
부교재	
참고서	

과 제 제 목	비 고

주별강의계획표

주	수 업 내 용
1	엔터테인먼트 문화론에 대한 개요 - 강의계획서를 바탕으로 한 개요 및 세부사항 안내 - 수업에 관한 질답 및 오락과 문화에 대한 각자의 인식 나누기 - 발표그룹과 주제 정하기
2	주요 미디어 이론 - 미디어 이론의 개요 및 경향 살피기
3	주요 미디어 이론 - 벤야민 - 「보들레르의 몇 가지 모티프에 관하여」 중심의 발터 벤야민 이론 - 발표: SNS/블로그/온라인 커뮤니티 등의 온라인 소통수단과 mobile devices
4	공포영화 - 「미국의 악몽: 70 년대의 호러 영화」, 『베트남에서 레이건까지』, 로빈 우드 저, 이순진역, 시각과 언어 - 발표: 최근 공포영화의 경향
5	개천절
6	멜로물 - 「멜로드라마의 의미」, 『멜로드라마와 모더니티』, 벤 싱어 저, 이위정 역 - 발표: 최근 멜로드라마의 경향
7	소비문화 - 앤 프리드버그의 시선의 이동성, 산보자 - 발표: 소비와 매니아 문화
8	중간시험
9	웹툰 - 『피로사회』, 『투명사회』, 한병철 - 발표: 웹툰을 통해 읽어보는 현대 사회
10	텔레비전 - 발표: 미디어와 팬덤 - 매클루언,『구텐베르크 은하계』, 일부 - 매클루언, 『미디어의 이해』2. 핫 미디어와 쿨 미디어
11	공연 관람 - 발표: 극공연관람 문화(극장, 뮤지컬, 무용 등) - WJT 미첼 『그림은 무엇을 원하는가』, 제10장, 매체에 말걸기
12	음악 감상, 연애문화 - 대학생의 연애문화 - 발표: 음악감상 문화(페스티벌, 공연.클럽, 동호회 등)
13	게임 문화, 잉여문화 - 김수환, 너희가 병맛을 아느냐?, 잉여의 시선으로 본 공공성의 인문학, 잉여사회(최태섭) 일부 - 발표: 가상의 자아와 관계 맺기 차원의 게임 문화
14	음식문화, 동물문화 - 발표: 음식문화 - 동물문화론
15	실습 - 사례연구를 위한 시청각자료 감상과 토론 - 수업 총평
16	기말시험 - 단답식과 서술식 혼합