

## 공동활용 교과목 강의계획서

과목코드		과목명	미디어와 스토리텔링			
			Media and Storytelling			
운영대학	전주대학교	교과구분	교양	담당 교수	성명	이용욱
					소속	전주대학교 한국어문학과
학점	3	개설년도/ 학기	2024년/ 1학기		연락처	063-220-2047
					이메일	icerain@jj.ac.kr
교과목표 및 개요	미디어와 스토리텔링은 인간이 창조해낸 가장 위대한 ‘도구’와 ‘형식’이다. 이 둘은 서로 상호영향을 주고받으며, 공진화해 왔다. 본 과목은 미디어의 발전 과정을 연대기순으로 살펴보고 시대마다 각기 다른 방식으로 연동되어 온 미디어와 스토리텔링의 관계를 분석해봄으로써 문화예술사의 위대한 여정을 함께 탐색해 보고자 한다. 궁극적으로는 지금 우리가 만나고 있는 뉴미디어와 디지털스토리텔링의 미래를 예측해 볼 것이다.					
수업운영 방식	온라인 강의로 진행되며, 별도로 마련된 사이버캠퍼스 내 게시판을 통해 질의응답과 토론 등 다양한 학습 활동을 병행한다.					
교재 및 참고문헌						
성적 평가	출석		20%			
	중간고사 대체 레포트		20%			
	기말 소논문		20%			
	퀴즈		40%			
기타 안내사항						
주차	수업내용				교재범위 및 과제물	비고
1	1-1. 이야기란 무엇인가 1-2. 인간에게 이야기란? - 호모 나랜스 1-3. 이야기의 탄생 : 최초의 이야기					
2	2-1. 미디어란 무엇인가 2-2 왜 인간은 미디어를 만들었을까? 2-3 미디어 발전사					
3	3-1. 미디어는 메시지다? 3-2. 미디어와 스토리텔링의 관계 3-3. 미디어와 스토리텔링의 공진화					
4	4-1. 인간매체시대 4-2. 구술문화와 구술성 4-3. 구술미디어와 스토리텔링 - 설화문학					
5	5-1. 문자매체시대 5-2. 문자문화와 문자성 5-3. 문자미디어와 스토리텔링 - 서사시					

6	6-1. 필사매체시대 6-2. 필사문화와 주석자 6-3. 필사미디어와 스토리텔링 - 로망스		
7	7-1. 인쇄매체시대 7-2. 인쇄문화와 작가 7-3. 인쇄미디어와 스토리텔링 - 소설		
8	중간 고사		과제
9	9-1. 전기매체시대 9-2. 매스미디어의 출현과 대중문화 9-3. 전기미디어와 스토리텔링 - 영화, 드라마		
10	10-1. 20세기 매체철학자(1) - 벤야민 10-2. 20세기 매체철학자(2) - 아드리노 10-3. 20세기 매체철학자(3) - 맥루한		
11	11-1. 디지털매체시대 11-2. 컴퓨터와 인터넷 11-3. 디지털미디어와 스토리텔링 - 하이퍼텍스트		
12	12-1. 디지털스토리텔링이란? 12-2. 소설, 영화, 컴퓨터게임의 차이 12-3. 컴퓨터게임의 몰입과 서사		
13	13-1. 1인미디어시대 13-2. 스마트폰의 미디어적 특징 13-3. 1인미디어와 스토리텔링 - 웹툰, 웹소설		
14	14-1. 메타버스시대 14-2. 메타버스와 스토리텔링-제페토 드라마, VRchat 상황극 14-3. 스토리텔링은 어떻게 진화할 것인가?		
15	기말고사		소논문