



“게임이 시간 아깝다고 생각하는 당신에게”

「영상콘텐츠 제작과 실습」과 「연극과 문화사」 강의페어링

201020630 경영학과 이종규 (송하석 교수님 지도)

"인간은 예술을 통해 삶을 즐기고,
즐거움은 삶의 의지를 강화시킨다"

- 베르톨트 브레히트

목 적



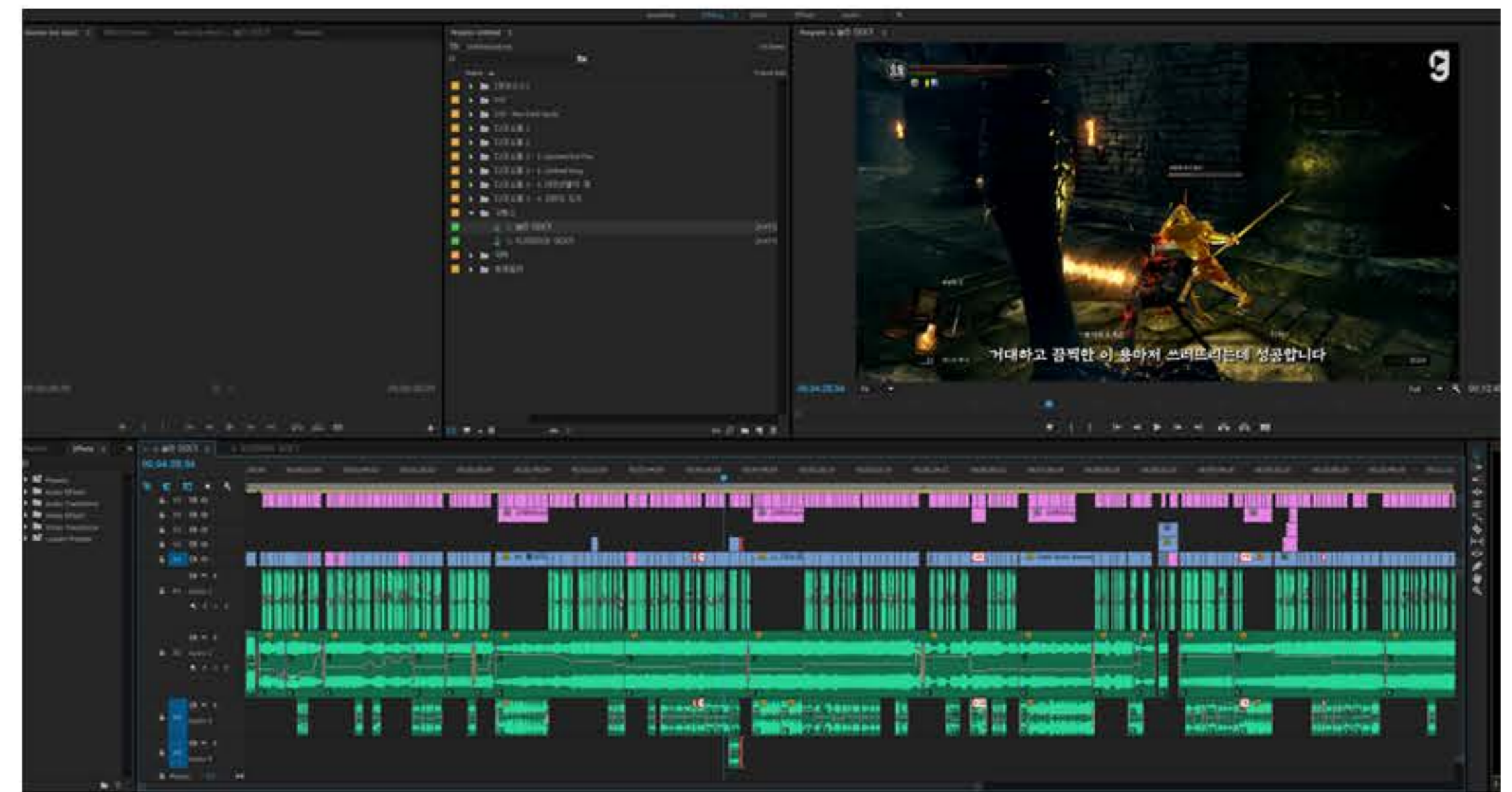
- “게임”에 관한 긍정적 메시지를 전달해줄 수 있는 **유튜브 업로드용** 영상물 제작
- 단순 시간낭비라고 치부되는 게임 속 즐거움도 **삶의 의지**를 더 강화할 수 있는 **훌륭한 문화임**을 어필

영상 내용 및 전개

1. **문제 제기** : 게임을 단순 시간 낭비로 보는 선입견과 편견들을 조명해 문제 제기
2. **주장 1** : 라프코스터의 재미 이론 중, “재미를 느끼는데 죄의식을 느낄 필요는 없습니다. 재미는 인간됨의 핵심이고 재미를 주는 게임은 인간의 발전에 너무 중요한 부분이기 때문입니다.”
3. **주장 2** : 베르톨트 브레히트 “인간은 예술(문화)을 통해 삶을 즐기고, 즐거움을 삶의 의지를 강화시킨다”
4. **결론** : 게임이 주는 재미로 삶을 살아갈 의지와 기쁨을 느낄수만 있다면 게임은 결코 시간 낭비가 아니다.

페어링 강의 1 - 영상콘텐츠 제작

- 수업 시간을 통해 배운 **영상 편집 프로그램** 사용법을 참고해 유튜브용 영상물을 제작
- **효과적인 표현 방법**을 위한 기술들 사용 : 관찰 / 묘사 비교 / 대조 / 은유 / 상징 / 역설



페어링 강의 2 - 연극과 문화사

- “**베르톨트 브레히트**” : 독일의 유명 극작가로서 인간의 삶에 있어서 문화 예술이 주는 힘을 이해하고 강조한 인물
- 연극과 문화사 수업을 통해서 배운 베르톨트 브레히트의 **연극관과 문화관**을 이해함으로써, 같은 문화 예술인 **게임에 개념을 도입**해 피력하고자 하는 의견을 뒷받침



결 론

- 두 수업 내용의 이론적인 부분을 결합하기 보다, 두 수업 내용 중, **실용적이고 인상적인 부분을 혼합**하여 **새로운 결과물** 창출
- 영상 콘텐츠를 제작하여 결과보고서 대신 **영상물로 제출** 예정