

# 넥슨재단 <보더리스 포럼>

## 영상제작 & 홍보대행 업체 입찰 설명회

2020.8.10

# I. 보더리스 포럼 추진 배경

- 보더리스 포럼은 넥슨재단의 신규사업 <보더리스 프로젝트>를 구성하는 두 개의 **Sub프로젝트\*** 중 하나입니다.
- <보더리스 프로젝트>은 넥슨의 identity이자, 핵심 자원인 **‘게임’**에 **‘예술’**을 접목한 사회공헌 사업입니다.
  - ▲ (넥슨) 게임 IP를 활용한 예술 창작을 지원하는 **보더리스 공모전**,
  - ▲ 예술적 영감의 원천이자, 그 자체로 다양한 예술 장르가 결합된 ‘종합예술’인 게임의 가치를 발견하고 확산하는 **보더리스 포럼**으로 구성되어 있습니다.

# I. 보더리스 포럼 추진 배경

- 보더리스 (Borderless) : 경계가 없는

- 2012년 넥슨 보더리스(Borderless) 전시

*“보더리스(Borderless)전이 추구하는 것은 예술과 게임, 예술가와 게임산업 디자이너, 예술 관객과 게임 소비자 간에 어떤 경계도 존재하지 않는 세계다.”*

기사 : <https://news.join.com/article/7178086>

## II. 보더리스 포럼을 통해 이루고 싶은 목적은 무엇인가요?

### 1. 게임을 바라보는 새로운 시각을 제시했으면 합니다.

- 게임과 예술의 관계를 다각도에서 살펴보면서, 그동안 잘 알려지지 않았던 게임의 예술적 가치를 대중이 새롭게 발견하길 바랍니다.

### 2. 예술과 게임계가 서로에 대한 이해를 넓히고, 경계를 허무는 시도를 더 많이 했으면 합니다.

- 더 많은 예술가들이 게임에서 받은 영감을 바탕으로 창작 활동을 하고,
- 더 많은 게임 제작자들이 예술로부터 얻은 영감을 게임에 반영하였으면 합니다.
- 그럼으로써 문화 소비자는 더욱 다양하고 풍성한 문화 콘텐츠를 향유하게 되길 바랍니다.

→ **궁극적으로는 게임에 대한 사회적 편견과 고정관념을 깨고, 대중이 게임을 문화·예술로 수용하는 계기를 마련하길 바랍니다.**

### III. 보더리스 포럼의 형태는?

#### 1. '포럼'의 핵심 요소를 갖춘 토크 프로그램입니다.

- 업계 전문가들을 초청하여
- 의제에 관련된 다양한 사례를 공유하며, 의견을 나누고, 담론을 형성합니다.
- 토크를 진행하는 '패널'은 포럼에서의 '모더레이터' 역할을 수행합니다.  
즉, 어렵고 전문적인 내용을 대중이 이해하기 쉬운 언어로 소화하여 전달합니다.

\*레퍼런스 ① 방구석 1열 (JTBC)





### III. 보더리스 포럼의 형태는?

\*레퍼런스 ② 차이나는 클래스 (JTBC)



### III. 보더리스 포럼의 형태는?

#### 2. 온라인 시청 환경에 맞추어 10분 내외 에피소드 4~5개로 제작합니다.

- 각 에피소드는 전체 보더리스 포럼 프로그램을 관장하는 대주제(게임과 예술의 만남) 하에 유기적으로 연결되면서도, 각자 독립적인 소주제를 담고 있습니다.
- 에피소드 별 내용은 제작사가 제안하며, 넥슨재단과 함께 세부 내용을 결정해나갑니다.

예)

에피소드	내용
Ep.1 게임과 예술이 만나는 순간 #크로스오버	게임으로부터 영감을 받은 예술, 그리고 예술로부터 영향을 받은 게임. 두 세계는 어떻게 상호작용하며 발전해왔을까요?
Ep.2 창조는 경계를 가리지 않아 #망원동 #마인크래프트	게임과 건축, 가상과 현실을 오가는 건축가 서재원. 자녀가 즐기던 마인크래프트 게임에 입문한 후, 그는 게임을 통해 얻은 영감을 현실에 구현하기 시작했습니다. 픽셀 구조물을 연상케 하는 그의 작품 '망원동 단단집' 앞에서 게임과 건축, 예술에 대한 그의 생각을 들어봅니다.
Ep.3 이 세상이 게임이라면 #일랜시아 #왜하세요	MMORPG 유저들의 이야기를 그린 다큐영화 <내언니전지현과 나>. 16년차 '일랜시아' 유저 박윤진 감독은 게임 공간에서 한국 사회와 청년들의 현실을 마주합니다. 그는 예술이 그러하듯 게임은 현실의 억압 속에서도 우리를 자유롭게 하고, 소통하게 하며, 마침내 현실을 바꿔나갈 힘을 부여한다고 말합니다.
Ep.4 10년후 #미래	빠르게 변화하는 사회와 기술의 발전은 게임, 예술, 그리고 두 세계가 공존하는 방식에 어떠한 변화를 가지고 올까요? <레디 플레이어 원>의 작가 어니스트 클라인과의 대화를 통해 미래를 상상합니다.

### III. 보더리스 포럼의 형태는?

3. 제작된 영상은 11월 말 넥슨재단 〈보더리스 포럼〉 홈페이지를 통해 배포합니다.
4. 11월 말 배포에 앞서, 15초 내외의 티저 영상 2-3개를 11월 1-3주차에 걸쳐 배포합니다.



## IV. 이미 정해진 출연자가 있나요?

네, 넥슨재단에서 섭외 예정인 분들이 일부 있습니다 (아래 참조). 그러나 이 외에도 본 포럼에 적합한 출연자를 제작사에서 추천, 섭외하실 수 있습니다.

- MC : 최윤아 (넥슨컴퓨터박물관장)
- 패널 : 김경일 (아주대 교수/게임문화재단 이사장), 류정화 (리우션 공동대표), 이은석 (넥슨 디렉터) 중 3인
- 초청 게스트 : 서재원 (aod건축사무소 대표), 박윤진 (〈내언니전지현과 나〉 감독), 다니엘 그레이 또는 켄윙 (게임 〈모뉴먼트 밸리〉 제작자)

## V. 기타

- 스튜디오 촬영은 넥슨 판교 사옥 내 공간에서 이뤄집니다. 단, 기타 준비는 제작사에서 합니다.
- 일부 로케이션 촬영이 있을 수 있습니다 (예. 서재원 건축가의 '망원동 단단집')

## IV. 홍보대행 업무 범위는 어떻게 되나요?

크게 두 가지로 나뉩니다.

### 1. 틱톡 챌린지 캠페인

- 현재 넥슨재단에서는 넥슨 게임 콘텐츠를 활용한 전통음악·안무 공연을 뮤직비디오로 제작하고 있습니다. 이 뮤직비디오는 보더리스 포럼을 구성하는 콘텐츠 중 하나로, 본영상 배포 일정에 1-2주 앞서 배포될 예정입니다 (11월 2~3주차).
- 뮤직비디오 배포 시기에 맞춰, 틱톡 댄스 챌린지 등 대중이 즐겁게 참여하면서 보더리스 포럼을 자연스럽게 홍보할 수 있는 캠페인을 제안해주시면 됩니다.

### 2. SNS 홍보

- 포럼 본영상 시청자 유입을 위한 SNS 홍보 계획을 제안해주시면 됩니다.

**Q & A**