

한국의현대문화

- 한국의현대문화 목차 -

1주차 1차시	문화의 이해	4
1주차 2차시	주요 문화 이론	7
2주차 1차시	현대사회와 미디어	11
2주차 2차시	디지털 미디어와 인터넷	16
3주차 1차시	대중문화란 무엇인가?	21
3주차 2차시	한국의 대중문화	25
4주차 1차시	문화 간 커뮤니케이션	28
4주차 2차시	한국인과 문화 간 커뮤니케이션	31
5주차 1차시	K-컬처	35
5주차 2차시	문화 트렌드	39
6주차 1차시	국내 이주와 지역의 다문화사회	43
6주차 2차시	다문화교육의 필요성	51
7주차 1차시	한국의 정치문화	56
7주차 2차시	한국의 소비사회와 소비문화	60
8주차	중간고사	

9주차 1차시	가족문화	65
9주차 2차시	결혼과 출혼	69
10주차 1차시	음식문화	74
10주차 2차시	주거와 의복문화	79
11주차 1차시	한국의 교육문화	85
11주차 2차시	한국의 종교문화	89
12주차 1차시	세대와 소통	93
12주차 2차시	세대의 흐름과 정서	97
13주차 1차시	한국인 여가문화	101
13주차 2차시	한국의 축제문화	107
14주차 1차시	한국의 고령화	112
14주차 2차시	노인복지	120
15주차	기말고사	

1주차 - 1차시

문화의 이해

I. 문화의 어원과 개념

1. 문화의 어원

- '문화(culture)' 어원: 라틴어의 'cultura'
- 'cultura': '보살핀다', '경작한다', '재배한다', '양육한다'
- > 'colera'라는 동사에서 파생
- 문화라는 말에는 인간의 손으로 만들어낸 것이라는 의미를 가짐
- 인류 혁명(문화의 탄생) → 농업혁명(문화의 형성)
- > 정신적 의미(교양, 도야 등의 의미로 사용) / 로마시대(키케로)

2. 문화의 정의

1) 윌리엄스(Raymond Williams)

- 지적·정신적, 미학적 발전의 과정
- 한 민족, 한 시대, 한 집단, 혹은 인류 전반의 특수한 삶의 방식
- 지적, 특히 예술적 행위의 작품들이나 실천들

2) 테일러(Taylor)

- 지식·신앙·예술·법률·관습 등 인간이 사회의 구성원으로서 획득한 능력 또는 습관의 총체

3) 반 퍼어슨(Van Peursen)

- 인간의 삶의 방식을 표현하는 것으로 인간과 자연의 만남이나 죽음과 삶
- 재화 획득의 방법
- 상품의 제조 등의 모든 것

⇒ 인간의 일상생활에 있어서 다양한 행동양식과 유기적 관계(변화의 과정 자체)

4) 동양에서의 문화의 개념(한자어의 字源)

- 문(文) 은 상형으로서 무늬가 놓인 모양을 본 뜬 그림이 발달
- 동양에서의 문화 개념이 가지는 사전적 의미
 - * 문치교화(文治教化)
 - * 인지가 깨고 세상이 열리어 밝게 됨
 - * 자연을 이용하여 인류의 이상을 실현해 나아가는 정신활동

3. 문화의 변천

- 토지를 경작하거나 곡식을 지배하고 가축을 기르는 행위
- 지적, 정신적, 심미적 발전의 일반과정(정신, 예술, 문명의 배양)
- 산업발전의 일반적인 과정(예술 활동의 산물이나 실천)
- 특정 민족이나 시대, 집단이 공유하는 특정한 삶의 방식
- 의미의 체계(의미를 생산하는 실천)
 - ⇒ 특정한 생활 방식으로서의 문화, 특정한 생활 방식의 표현인 문화.
 - 이러한 문화를 재구성하는 방법으로서의 문화 분석

II. 문화의 형성 및 특징

1. 문화의 형성

1) 문화형성의 요건

- 생물적 조건: 인간의 삶을 제약한다는 것은 인간 문화의 보편성을 갖게 되는 중요한 요인
- 자연과의 더불어 살아감: 서양문화와 동양문화의 차이(의, 식, 주의 차이)
- 시간의 흐름 그 일부분을 서로 공유: 한 사회에 있어서 과거와 현재의 문화의 차이

2) 문화의 변화

- 발명 · 발견
- 차용 · 모방
- 전파(diffusion): 문화요소의 문화 간 이동

2. 문화의 특징

1) 공유성

- 사회 구성원들에게 공통적으로 나타나는 행동 및 사고방식
- 문화를 공유: 원활한 사회생활, 타인의 행동 예측 가능

2) 학습성

- 문화는 후천적으로 학습되고 학습을 통해 사회구성원으로서 성장 가능
- 학습을 통해 개인은 사회의 문화를 수용, 사회는 문화를 개개인에게 사회화시킴

3) 축적성

- 인간의 언어와 문자를 사용하여 다음 세대로 전승
- 기존 문화에 새로운 방식이 더해져 전통을 이룸

4) 체계성(총체성)

- 한 사회의 문화는 각 요소들이 상호 밀접한 관련을 맺으면서 전체를 이룸
- 한 문화의 변동은 다른 분야의 변동을 가져옴

5) 변동성

- 문화는 고정된 것이 아니라 지속적으로 변해감
- 환경 변화에 적응과 문화 축적에 기여함

3. 문화의 변동(단절과 축적의 끊임없는 반복)

1) 내적 요인 : 지렛대의 원리, 불의 사용, 석유의 사용 등(발명, 발견)

2) 외적 요인 : 다른 문화와의 접촉

(전쟁, 교역, 종교적 포교, 유학생, 외국인 근로자, 미디어, 여행자, 기술자 등)

III. 한국문화의 개념과 유형

1. 한국문화의 개념

- 한민족이 역사 속에서 한반도를 중심으로 형성해온 생활양식의 총체
- 한국이라는 국가 속에서 이루어지는 문화
- 한민족이 한반도를 중심으로 그 주변 일대에서 환경에 적응하고 다른 민족과의 관계에서 스스로를 지키며 삶

을 영위해온 생활양식

2. 한국문화의 유형

- 언어문화 : 문학과 비문학의 언어, 일상의 언어
- 생활문화 : 의식주 생활, 여가생활, 세시풍속, 의례, 지리 등
- 관념문화 : 가치관, 정서, 종교, 사상, 제도 등
- 성취문화 : 미술, 음악, 영화, 연극, 유물과 유적 등

3. 한국문화의 특징

- 언어문화적 접근: 웃음이라는 문화 양식 사용, 세계에 대한 인지체계로서의 성격, 대처 방식, 현실문제 해결
- 문화예술적 접근: 은근과 끈기, 애처로움과 가냘픔
- 미문화적 접근: 멋
- 민속학적 접근: 조화
- 종합적 접근: 문화의 유구성과 강인성, 문화의 평등성과 조화성, 문화의 종합성과 독창성, 문화단절의 후유증

1주차 - 2차시

주요 문화 이론

I. 문화주의

1. 의미

- 1950년대 말부터 영국에서 시작
- 문화의 구체적인 역사적 형태에 주목
- 문화의 수동적 소비보다는 능동적 생산에 관심(인간의 실천 강조)
- 인간, 인간의 경험, 피지배 계급의 전술에 관심

2. 대표학자

1) 리차드 호가트

- 노동자 계급의 문화에 관심
- 『문자의 이용』: 노동 계급의 전형적인 삶의 모습을 서술
- 1950년대의 대량 생산된 매스미디어 문화에 대해 비판적 시각

2) 레이먼드 윌리엄즈

- 문화주의의 이론적 체계화에 기여
- 계급 지향적인 문화라는 개념을 거부
- 문화 간의 상호작용과 공통점을 강조
- 『장구의 혁명』: 문화의 세 가지 범주 소개
 - * 절대적 또는 보편적 가치(이상적인 것)
 - * 문서화된 기록들(기록된 텍스트와 실천 행위: 지적·상상적 작업의 유기체)
 - * 문화는 특정한 삶의 방식에 대한 묘사(문화주의의 출발, 인류학적 관점)

⇒ 특정한 삶의 방식으로서의 문화, 특정한 삶의 표현인 문화, 이 특정의 삶의 방식을 재구성

- 정서 구조(structure of feeling)
- 특별한 삶의 감각(특수하고도 특징적인 색깔) → 세대의 문화

3) 에드워드 톰슨

- 특정한 계급 형성이 이루어지는 역사적 행위의 차원을 강조
- 사회적 존재와 사회적 의식 간의 변증법에 위치
- 삶의 어떤 방식이 진화가 아니라 여러 방식들 사이의 투쟁이라고 함 → ‘문화란 삶의 방식 간의 갈등이다’

4) 스텐터트 홀

- 알튀세르의 이데올로기와 그람시의 헤게모니 이론을 결합
- 구조주의와 문화주의의 시각을 통합
- 부호(encoding) / 해독(decoding) 모델
- 메시지 전달에 사용되는 부호 : 제작자나 수용자가 동시에 공유하고 있는 의미의 기호 체계
- 해독(decoding)의 세 가지 유형
 - * 지배적 해독
 - * 교섭적 해독
 - * 대립적 해독

III. 마르크스주의

1. 마르크스와 문화

- 문화 접근: 지배적 가치와 질서에 대한 부정, 새로운 가치와 질서에 대한 지향
- 마르크스의 사상: 토대와 상부구조
 - * 역사의 각 시기는 특정한 생산양식을 중심으로 이루어짐
- 생산력과 생산관계
 - * 주인 / 노예, 영주 / 농노, 부르주아 / 프롤레타리아

2. 프랑크푸르트학파의 문화이론

1) 이론

- 경제적인 사회화의 기구 약화(대중사회 이론)
- 인간의 노동이나 활동의 대상이 자주적이고 자율적인 힘(대중문화이론)
- 1930년대 후반 ~ 1940년대: 대중문화에 관심 집중
- '대중산업'이라는 용어 사용

2) 학자

(1) 발터 벤야민

- 『기술복제 시대의 예술작품』: '아우라(Aura)' 개념
- 객관적 특성 / 주관적 경험 요소

(2) 안토니오 그람시

- 헤게모니 이론 : 자본주의 체제의 탄력성과 견고함을 이론적으로 설명
 - 지배계급이 도덕적 지적 리더십을 가지고 사회를 이끌어가는 상황
- 유기적 지식인: 지배계급의 대리인들
- 헤게모니 개념에서의 대중문화 : 지배력과 피지배력 사이의 교류가 이루어지는 장소

(3) 알튀세

- 마르크스주의와 구조주의를 접합
- 사회는 세 가지 층위로 구성 : 경제적 층위, 정치적 층위, 이데올로기적 층위
- '호명(interpellation)' 개념 도입

IV. 페미니즘

1. 성(性)의 의미

- 성(性)의 의미: 1980년대부터 학문적으로 탐구
 - * Sex : 생물학적 구분
 - * Gender : 남녀의 성적 정체성
 - * Sexuality : 성적인 것

2. 페미니즘

- 페미니즘: 남녀평등에 대한 믿음을 근거로 여성문제의 해결을 모색하는 이론

1) 자유주의 페미니즘

- 계몽주의 사상과 근대의 합리주의 정신

- 여성 차별적인 관행이나 제도가 불합리하다고 주장
- 2) 마르크스주의 페미니즘
 - 자본주의적 구조체계가 원인
- 3) 급진주의 페미니즘
 - 가부장제가 원인
- 4) 사회주의 페미니즘
 - 급진적 페미니즘과 마르크스주의 페미니즘의 결합(이중체계론)
- 5) 푸코
 - 인간 주체는 세계와의 관계 속에서 형성되므로 권력은 사회적 관계의 그물망을 통해서 확산

V. 포스트모더니즘

1. 모더니즘과 포스트모더니즘

1) 모더니즘

- 인간의 합리성, 역사 발전, 진보라는 신념이 토대

과학이라는 제도화된 양식과 정치적 혁명을 통해서 실현

2) 포스트모더니즘

- 1970년대 이후 건축 분야에서 시작- 현대 사회·문화를 분석하고 이해하기 위한 중요한 개념

3) 학자

(1) 프레드릭 제임스

- 하나의 시기 구분의 개념으로서 이해
- 혼성모방(pastiche)과 정신분열증(schizophrenia)

(2) 장 보드리야드

- 마르크스주의와 기호학을 접목
- 현대사회를 소비사회로 규정, 소비사회는 교환 가치의 법칙에 의해 지배
- 잉여의미 - 광고 속 언어들의 놀이에 의해 생긴 효과
- 사적 공간과 공적 공간의 구분이 소멸- 시뮬라크라(simulacra), 하이퍼리얼리티(hyperreality)

2주차 - 1차시

현대사회와 미디어

I. 매스미디어의 사회적 기능

1. 미디어의 환경 변화

1) 미디어 산업의 변화(Baran, 2004)

- 소유의 집중(concentration)
- 복합 기업화(conglomeration)
- 과잉산업주의화(hyper-commercialism)
- 세계화(globalization)
- 수용 세분화(fragmentation)
- 미디어 융합(convergence)

2) 뉴미디어의 발전과 사회변화

- 인터넷 기반 플랫폼 성장의 가속화
- 기존 미디어 시장 구분 체계인 CNPD 영역이 해체되는 경향
- 사용자 관여의 확대와 이를 활용한 데이터 분석의 중요성이 강조

2. 매스 커뮤니케이션의 특징

- 미디어 조직이 거대한 수용자와 커뮤니케이션을 하기 위해 미디어로서 기술을 사용할 때 매스 커뮤니케이션이 일어난다고 말할 수 있음

1) 매스 커뮤니케이션의 이해

- 다른 커뮤니케이션과의 유사성
 - * 커뮤니케이션이 매체(혹은 채널)를 통해 일어난다는 점
 - * 커뮤니케이션 과정에 사용하는 용어(송신자, 암호화, 전송정치, 채널, 해독, 수신자와 피드백 등)
- 다른 커뮤니케이션과의 차이점
 - * 송신에서의 차이
 - : 매스 커뮤니케이션에서 송신자는 각자가 전문화된 일을 담당하는 집합 → 협업이 요구되는 조직
 - * 전송에서의 차이
 - : 한 개인이나 여러 명의 사람에 의해 완성되기가 복잡함
 - * 피드백
 - : 즉각적인가 혹은 지연되는가
 - : 초기 메시지 창조자에게 직접적인가, 아니면 창조자가 아닌 다른 사람들에게 가는가

2) 커뮤니케이션 미디어의 융합 유형

- 2000년 중반부터 디지털화가 가속되면서 융합형 미디어가 등장
 - * 디지털 융합(digital convergence) 유형
 - : 콘텐츠 측면에서 바라보는 시각인 미디어 융합
 - : 통신 산업 차원에서 바라보는 시각으로 네트워크 융합
 - : 정보통신 산업 관점에서 상품과 서비스 중심으로 바라보는 기기 융합
 - : 거시 경제적 시각에서 볼 수 있는 산업 간 융합

3) 커뮤니케이션의 주요 특징

- 보존의 영구성

- 도달 범위
- 분배 장식
- 소비자가 미디어를 결정할 때 고려하는 메시지 포맷

3. 미디어의 사회적 기능(Wright, 1974)

1) 환경감시(surveillance of environment) 기능

- 사회 구성원의 일상생활에 직접‧간접적으로 영향을 미칠 수 있는 중요한 사건을 미리 알려 줌
- 사회 감시의 강력한 수단으로 인터넷과 소셜 미디어가 급부상

2) 해석(interpretation) 또는 상관 조정(correlation) 기능

- 문제의 원인과 대응(해결) 방안을 제공함으로써 정보를 가치 있게 만들(사설, 칼럼, 뉴스 논평 등)
- 매스미디어는 정치적, 사회적, 경제적으로 민감한 문제들과 주요 사건들을 특정 방식으로 평가하고 의미를 부여해 현실 지각에 대한 틀(frame)을 만들어 줌
 - * 상관 조정 기능이 항상 긍정적으로만 작용하지는 않고 역기능도 작용할 수 있음

3) 가치전수(valuetrans-mission), 사회화(socialization) 기능

- 후세대에 문화유산을 전달함으로써 궁극적으로 사회와 국가의 정체성을 유지
- 매스미디어는 이야기꾼, 교사, 부모의 역할을 대체

4) 오락(entertainment) 기능

- 전통적 매스미디어는 오락 기능 중심에서 다양한 형식의 오락 제공

II. 매스미디어의 이론과 효과

1. 매스미디어 효과 이론의 시작

1) 대중사회의 등장

- 1900년대 초 농경사회에서 산업사회로 전환
- 도시생활에서 발생하는 비인격적 계약관계가 새로운 사회관계 형성
- 이러한 사회 속에서 개인들은 무력감과 불안감
 - * 대중사회(mass society) 이론
- 1938년 오슨 웰스의 라디오 드라마 ‘세계전쟁(War of Worlds), 히틀러와 파시즘의 등장
 - * 매스미디어에 대한 두려움 가중

2) 마법의 탄환 이론(The magic bullet theory)

- 매스미디어를 접하게 되면서 발생한 과장된 두려움과 전통사회와 다른 대중사회에 대한 불신의 반영
- 대중사회 속의 개인들은 전통적 관계에서 분리되어 무기력한 존재이기 때문에 매스미디어의 메시지에 쉽게 주목하게 되고 현혹하게 된다는 것
 - * 매스미디어 목표물을 파괴하는 총알 → 피하주사모델
- 탄환 이론은 과학적 설명이라기보다는 새로운 사회에 대한 심리적 반응

3) 과학적 효과 연구의 등장

- 20세기 초 매스미디어에 대한 학문적 관심
- 1940년대 이후 과학적 연구 시작
 - * 라자시펠드, 라스웰, 르윈, 호블랜드

- 효과 이론 등장은 심리학 연구에 기반을 둔 과학적 방법의 성과
 - * ‘태도’, ‘동기’, ‘인성’ 등과 같은 심리학 개념들을 매스미디어 연구에 적용
- 서베이(survey research) 연구 방법을 시작

2. 제한 효과 이론

- 라자스펠드의 선거 연구와 2단계 흐름 모델
- 선택적 지각과 준거집단
- 제한 효과 이론에 대한 비판

Ⅲ. 정보사회의 패러다임

1. 정보사회와 정보

1) 정보사회의 이해

(1) 정보사회와 정보의 개념

- * 정보의 개념
 - 정보사회란 용어는 1960년대부터 논의되어 오다가 ‘지식’이란 말(1962년 프리츠 매클럽)을 앞에 붙여 사용해 옴
 - 대니얼 벨(Daniel Bell) : 정보사회 이론의 대표적 학자
 - * ‘후기산업 사회(post-industrial society) → 정보사
 - 정보사회 : 사회구성원 대부분이 정보를 생산, 가공 또는 처리, 유통, 이용함으로써 경제활동을 유지하는 사회

(2) 정보사회의 핵심 현상(Schemnt & Lievrouw, 1987)

- 상품(commodity)으로서 정보의 가치 증가
- 정보기술의 확산
- 미디어와 의사소통방법의 증가
- 정보산업에 종사하는 노동력의 증가
- 전문 지식의 고부가가치

(3) 정보의 개념(정보사회를 보는 관점)

- 불확실성을 감소시켜 주는 데이터(정보이론적 관점)
- 생산자로부터 수신자에게 전달된 모든 형태의 콘텐츠(정보이론적 관점)
- 재화적 가치를 지니고 교환, 유통, 판매를 할 수 있음(정보사회론적 관점)
- 구성원의 정치적, 경제적 능력에 따라 사회적 분배에 차이가 발생(정치경제학적 관점)

2) 정보기술의 발달과 사회적 특징

1) 인터넷

① 쌍방향 커뮤니티

- 정보생산자에게 즉각적으로 피드백을 보냄
- 상시적으로 상대방의 얼굴을 보면서 의사소통 가능
- 불특정다수의 존재에서 개인의 존재
- 트위터, 페이스북, 인스타그램, 카카오톡, 밴드와 같은 새로운 문화 등장
- 쌍방향화는 매스 커뮤니케이션 과정에서 소외되었던 수용자의 자아 속에 존재하는 능동성과 참여 정신을 자극하여, 민주적, 수평적, 개방적인 사회 관계를 형성
- 핵심 정보구조: 하이퍼텍스트(hypertext)

- * ‘하이퍼텍스트란 컴퓨터 모니터에 비쳐지도록 컴퓨터 언어를 사용해 작성된 것으로 ‘디지털 텍스트’라고도 함.
- * ‘한 장의 하이퍼텍스트는 복잡하고 무수한 명령어(태그, tag)로 묶여진 HTML(hypertext Markup Language) 문서에 불과하지만 브라우저를 통해 모니터 화면에 구동될 때는 글자, 그래픽, 사진, 동영상 등 무제한의 정보 플랫폼을 응용할 수 있음

2) 디지털(Digital)

- 디지털은 수학의 이진법
 - * ‘0과 1의 조합으로 변형시켜 정보 형식의 통일을 이룩한 것
 - 미디어 간의 통일 또는 융합 가능
- 유비쿼터스 기술 가능
 - * ‘유비쿼터스란 이용자가 컴퓨터나 네트워크에 의식하지 않고 장소에 관계없이 자유롭게 네트워크를 접속할 수 있는 기술적 환경
 - * ‘모바일 기술을 기반으로 스마트 미디어로 발전
 - : 스마트 미디어는 편리함과 효율성을 추구하는 시대적 필요성과 기술의 진보, 혁신이 결합한 것
 - * ‘스마트 미디어의 특성
 - : 하드웨어로서 미디어와 소프트웨어인 애플리케이션의 분리
 - : 클라우드 컴퓨팅의 도입

3) 개인화

- 개인화는 인터넷과 디지털 미디어의 확산 결과로 나타나는 사회문화적 현상
- 1인 미디어의 보편화로 획일적인 정보를 거부하고 이용자 자신이 원하고 필요로 하는 정보를 찾아서 지식으로 활용
- 블로그의 등장으로 인간관계를 맺어가는 방식과 기준으로 새로운 사회영역이 탄생(자아노출 현상)
- 이메일, 온라인 커뮤니티, 인스턴트 메신저 등의 보편화로 인터넷으로 연락하는 일이 증가(통신언어를 통한 대화 기반)
- 관계가 인간성 중심으로 형성되기보다는 기능적인 요소(가치, 사고방식, 목적 등)에 의해 만들어지거나 유지
- 실명보다는 ID를 가지고 활동하기 때문에 하나의 개체로서 아이덴티티(identity)가 복수로 존재
- 상업적 관점에서 개인화는 맞춤형 정보를 의미
- 개인화는 사회의 다원화와 분권화

4) 새로운 패러다임

- 패러다임(paradigm): 어떤 한 시대 사람들의 견해나 사고를 지배하고 있는 이론적 틀이나 과학적 인식, 이론, 관습, 개념의 집합체(Kuhn, 1970)
- 매스 커뮤니케이션: S-M-C-R 모델
 - * ‘정보 생산자(source)는 메시지(message)를 미디어(channel)를 통해 수용자(receiver)에게 전달

5) 정보사회의 문제점

(1) 정보격차

- * ‘정보를 소유함에 있어 빈익빈 부익부 현상이 나타나는 것
- * ‘경제적 요인과 지리적 요인에 의해 발생

(2) 디지털 통합

- * ‘사회적 통합은 인종, 종교, 국적 등을 초월하여 구성원들을 하나의 사회적 커뮤니티(community) 안으로 포용하는 것
- * ‘디지털 통합: 정보화를 추진하는 데서 발생하는 정보격차에 의한 소수집단 또는 소외계층의 불이익을 최소화하고 정보화의 혜택을 골고루 받을 수 있게 하는 것

- 저작권과 공유
- 콘텐츠와 정보 접근
- 감시 사회

2주차 - 2차시

디지털 미디어와 인터넷

I. 디지털 미디어의 혁명

1. 디지털 미디어

1) 디지털(digital)의 개념

- 디지털(digital)은 숫자를 의미하는 라틴어 디지털에서 유래(digit)
- 디지털 방식은 정보 신호를 0과 1이라는 이진 숫자 부호로 조합해 구성된 정보신호를 처리

2) 디지털 미디어

- 디지털 미디어는 컴퓨터가 읽을 수 있는 형태로 제작하거나 변형할 수 있는 미디어를 의미
- 컴퓨터는 두 개의 숫자라는 의미의 단어를 줄인 비트로 대표되는 0과 1로 표현되는 정보를 처리
- 컴퓨터 상에서는 모든 디지털 단어, 노래, 사진, 영화 같은 정보라도 한 줄의 0과 1로 변환되어 처리
- 디지털화(digitization): 사람들이 읽고 듣고 보는 콘텐츠를 컴퓨터가 읽고 처리하는 형태로 구현되는 과정
- 디지털 미디어의 출현 배경
 - * 쉽게 정보 오류를 찾고 수정이 가능
 - * 다양한 유형의 정보신호를 디지털 부호로 통합적으로 처리해서 쉽게 생산, 편집, 유통이 용이
 - * 디지털 영상 압축 기술로 많은 용량의 정보를 압축해 고화질 서비스를 제공하고 여러 채널을 통해 전송할 수 있는 것을 하나의 채널로 이용해서 그 안에서 분할 전송이 가능

2. 디지털 미디어의 특징

1) 상호작용성(interactivity)

- 미디어 사용자의 양방향의 커뮤니케이션이 가능
 - * 생산자와 수용자 사이의 동시적이고 지속적인 교환과 즉각적인 피드백이 실현
- 디지털 미디어는 상호작용적인 서비스로 수신자를 수동적인 자세로 제한하지 않고 정보 송신자에게 끊임없이 피드백하고 능동적으로 콘텐츠를 선택하는 것이 가능
 - * 유튜브에서 사용자는 자신의 디지털 비디오 콘텐츠를 생산하고 다수의사람들과 동시에 공유해 전통적으로 권위 있는 매스미디어 정보생산자와 경쟁

2) 멀티미디어화

- 다양한 양식의 정보를 하나의 통합된 정보로 전달
- 단일 디지털 정보신호로 디지털화하고 통합해 처리, 저장, 전송(PC 컴퓨터)
- 컴퓨터로 문서 작업과 인터넷 음악 방송을 듣고 지난 TV 프로그램 동영상을 보고 이전에 디지털 카메라로 찍은 사진을 공유하며 소통
- 페이스북 사용자 페이지도 멀티미디어의 한 유형
- 멀티미디어화는 정보와 미디어의 수렴, 즉 융합의 토대를 마련
 - * 디지털 미디어는 서로 다른 상이한 정보 양식을 하나의 디지털 양식으로 통합해 미디어 간의 기능과 정보 양식의 융합을 촉진함

3) 비동시성

- 디지털 미디어는 정보를 각각의 수용자가 원하는 시간에 (asynchronous)으로 제공
- TV 방송사는 다양한 프로그램을 방영한 후 인터넷 자사의 웹페이지에 몇 시간 안에 업로드해서 인터넷 기반의 동영상 서비스를 제공해 시간 이동(time-shift)이 가능
 - * 폭(pooq), 티빙(tving), 유튜브(YouTube), 넷플릭스(Netflix) 등 범용 인터넷망 기반의 OTT(over-the-time) 플랫폼 서비스를 이용해 방영 후 저렴한 가격으로 프로그램 제공

4) 개인화

- 디지털 미디어는 수용자에게 중요하고 필요한 정보를 선별적으로 개인 화해 제공. 탈대중화(demassification)라고도 함.
- 수천 개의 다양한 영상 미디어가 등장해 세분화된 수용자들이 원하고 필요한 정보를 협송(narrowcasting)할 수 있게 됨.
- 최근의 미디어는 수용자의 라이프 스타일과 욕구, 개인 선호도, 미디어를 이용하는 행위를 포함한 방대한 데이터 베이스를 재료로 지능형 정보기술을 엔진 기관처럼 이용해 수용자 개개인의 상황을 인식해(context-awareness) 콘텐츠 정보와 서비스를 추천하는 개인화 서비스(personalization service)를 제공

II. 미디어 산업

1. 미디어 산업

- 전통적으로 미디어 산업은 신문, 출판, 방송 등 대중을 상대로 하는 매스미디어 산업으로 여겨졌지만(권기덕, 2006) 최근에는 우편, 전기통신, 방송, 신문, 출판, 영화, 연극 및 기타 예술, 오락 등과 관련된 산업으로 폭넓게 정의함(임영순 외, 2009)

2. 미디어 상품의 특성

1) 경험재(experience goods)적 성격

- 경험재: 소비자가 상품의 질과 가격을 실제로 소비하기 전 미리 알기 어려운 상품이나 서비스(Nelson, 1970)
- 미디어 상품은 시장가치가 불확실하기 때문에 콘텐츠 제작자들은 영화의 예고편이나 게임 콘텐츠의 일부를 제한적으로 무료로 제공
- 미디어 콘텐츠와 같은 미디어 상품은 신뢰 상품(credence goods)으로 여겨짐

2) 공공재(public goods)적 성격

- 공공재란 지상파 TV 방송과 같이 생산이 이루어지면 구성원 모두가 소비 혜택을 누릴 수 있는 재화 또는 서비스
- 비경합성과 비배제성
 - * 비경합성: 다른 개인의 소비로 인해 한 개인의 소비가 지방을 받거나 소비에서 효용이 감소되지 않은 것은 의미
 - * 비배제성: 소비자가 어떤 재화나 서비스에 대한 비용을 내지 않아도 이 재화나 서비스의 소비로부터 배제되지 않는 것

3) 이중상품(dual goods)적 성격

- 미디어 상품은 서로 다른 두 개의 시장에서 두 개의 서로 다른 상품으로 존재(Reca, 2006)
- TV나 라디오, 케이블 채널에서 미디어 상품은 수용자를 위한 미디어 콘텐츠이면서 미디어 회사들은 광고주들과 소비자에게의 접근권을 광고시장을 통해 거래

4) 재능 상품(talent goods)적 성격

- 미디어 상품은 재능에 의존하는 경우가 많음
- 미디어 상품은 예술적 또는 창의적 노력의 요소를 상당히 포함한 상품(Cave, 2000)
- 창의성은 미디어 산업에서 미디어 상품 경쟁력의 핵심요소(개인적인 기술과 재능에 의존)

5) 문화상품(Culture goods)적 성격

- 미디어 콘텐츠는 한 나라의 문화 거울
- 상상력, 감성, 예술 및 가치관 등 한 나라의 문화적인 요소와 결합하여 미디어를 통해 전달
- 산업 측면에서 미디어 산업은 디지털 기술 및 문화 콘텐츠 산업과 결합하여 시너지 효과를 내는 고부가가치 산업으로 부상(문화관광부, 2007)

3. 미디어 시장의 구조

1) 시장 집중도(market concentration)

- 시장 구조를 설명할 수 있는 대표적 척도 중의 하나
- 시장 집중도는 미디어 산업에서 몇몇 미디어 상위 기업들의 시장점유율을 합한 것으로 얼마나 시장에 집중되었는가를 보여줌.
- 시장 집중도를 측정하기 위해서는 허핀달-허시만지수(Herfindahl-hirschman Index, HHI)를 이용
 - * 기업의 시장점유율을 퍼센트로 계산해 이들 점유율의 제곱을 모두 합산
- 허핀달-허시만지수가 클수록 산업의 집중도가 높음
 - * 한국의 공정거래위원회, 미국의 연방통신위원회에서 이용

2) 상품 차별화

- 상품 차별화는 소비자에 의하여 인식된 상품 간의 차이를 말함
- 미디어 산업에서는 미디어 상품 간 경쟁이 치열하고 하나의 상품에 다른 하나의 미디어 상품에 의해 대체될 가능성이 존재
 - * TV 방송국은 다른 방송국과 다른 뉴스 프로그램으로 차별화를 추구

3) 시장 진입장벽

- 시장 진입장벽: 새로운 미디어 업체가 특정 미디어 시장에 참여하기 전에 극복해야 하는 장벽(Albarran, 2013)
- 기술적, 법적 제약 사항은 시장 진입장벽의 중요한 예
 - * 정부의 규제가 필요

4) 비용 구조

- 미디어 시장에서 상품을 생산해 내기 위해서 필요한 비용(Albarran, 2013)
- 미디어 상품 생산을 위한 총 비용
 - * 고정비용(fixed costs) + 가변비용(variable costs)
- 고정비용: 한 단위의 미디어 상품을 생산해 내는 데 드는 고정투입에 드는 비용
- 가변비용: 노동비용과 같이 생산량이 늘어남에 따라 변화하는 비용
- 규모의 경제: 생산 규모가 커짐에 따라 장기적으로 평균 비용이 하락하는 현상(김지운 외, 2005)

5) 수직적 통합

- 수직적 통합 : 한 미디어 업체가 미디어 산업의 다른 부문을 담당하는 업체들을 통합하는 것(김지운 외, 2005)
 - * 미디어 기업이 각각의 사업 운영 단계를 통제하려는 것(루퍼트 머독 회장이 이끄는 뉴스 코퍼레이션)

6) 시장 구조의 유형

- 완전 경쟁 시장
 - 판매자와 구매자가 모두 다수
 - 상품의 동질성
 - 진입장벽이 없음
 - 판매자와 구매자 모두 상품의 가격과 품질에 관한 완전한 정보

▪ 불완전 경쟁

① 독점적 경쟁 시장

- 다수의 판매자와 다수의 구매자가 존재
- 진입장벽은 존재하지 않고 상품 차별화가 존재(미디어 기업은 시장 지배력)

② 과점 시장

- 소수의 판매자가 존재하며 진입장벽이 어느 정도 있음
- 상품은 동질적일 수도 있고 어느 정도 차별화될 수 있음
- 경쟁 기업의 반응을 고려한 전략적 행동이 중요

③ 독점 시장

- 판매자가 하나이고 대체 상품이 없음
- 진입장벽이 높아서 새로운 기업에 의한 시장 진입이 어려운 시장 구조

III. 스마트폰 시대의 도래

1. 모바일 애플리케이션

- 애플리케이션(application): 모바일 기계 운영체제에 적합하게 디자인되어 모바일 기기 자체의 기능을 확장 및 향상시키는 소프트웨어
- 애플(Apple)에서 2007년 처음 소개
- 애플은 iOS 기반에서, 구글은 안드로이드(Android) 운영체제 기반에서 작동하는 애플리케이션을 각 사업자의 ‘앱스토어(App store)’를 통해 제공
- 2016년 한해 애플의 앱스토어를 통한 애플리케이션 다운로드 수가 280억 회, 앱스토어가 보유한 iPad 애플리케이션도 약 200만 개로 추정
- 구글의 앱스토어: 2017년 1월 기준으로 300만 개 넘는 애플리케이션 보유
- 모바일 애플리케이션은 그 자체가 콘텐츠, 플랫폼으로 작용
- 이용자가 몰리는 시장이 생기고 그 수요에 따라 공급이 이루어지고 있으며, 여기에서 다양한 형태의 수익이 발생
- 모바일 애플리케이션 시장의 형태
 - * 무료 모델
 - : 광고가 없는 형태, 무광고모델(non-ad model)
 - : 브랜드 이미지를 구축하기 위한 수단으로 이용
 - : 광고를 노출시켜 간접적인 수익을 얻는 방식
 - * 유료모델
 - : 비용을 지불해야 하는 모델로 일시불(one-time fee) 모델과 매회 다운로드할 때마다 비용을 지불하는 모델로 구분
 - * 부분유료화(Freemium) 형태의 비즈니스 모델
 - : 프레드 윌슨(Fred Wilson)이 만들어 낸 용어로 ‘free’와 ‘premium’의 합성어
 - : 앱 내 결제(in-app purchasing) 시스템 구축

2. 모바일 전자상거래

1) 인터넷 전자상거래와 구별되는 특징

- 이용자의 장소 제한 없이 상거래가 가능
- 소비자로서의 접근성이 용이

- 맞춤형(customized) 서비스
- 위치 기반 서비스(location-based service) 가능

3. 모바일 미디어와 사회변동

- 모바일의 발달은 사회변동을 이루게 하는 동인으로 작용
- SNS와 스마트폰의 결합은 ‘관계 중심’의 실시간, 양방향 커뮤니케이션을 확산시켜 소통의 방식에 변화를 줌.
- 사적 영역과 공적 영역
 - * 사적 영역
 - : 미디어가 매개하는 즉각적인 반응이 가능한 커뮤니케이션으로 인간관계의 변화와 사회적 위계성이 약화, 사회의 다원성과 개인화 초래
 - : 캠벨과 링(Campbell & Ling, 2009) : 현재 커뮤니케이션 환경이 우리를 둘러싸고 있는 ‘뉴미디어’로 인해 공중과 대중과의 커뮤니케이션이 주목받던 환경에서 개인 간 매개된 상호작용(person-to-person mediated interaction)이 중요한 환경으로 변화했으며, 커뮤니케이션 자체가 ‘관심을 공유하는(shared interest)’ 형태로 바뀜
 - * 공적 영역
 - : 모바일 미디어를 통한 사회 접촉은 시민사회의 참여의 양과 질을 저하(Gergen, 2008)
 - : 단절된 군집(monadic cluster) 형성
- 문제점
 - * 신상 털기
 - * 스마트폰 중독

3주차 - 1차시

대중문화란 무엇인가?

1. 대중문화의 정의

1. 용어

- 독일어 'mass'와 'kultur'의 복합어
- 'mass'란 유럽사회에서 교육을 제대로 받지 못한 계층을 의미
 - 오늘날 'mass culture' 라는 것은 '문화적으로 세련되지 못한' 상징적 산물
- 겐즈: 'popular'란 용어가 긍정적 의미를 지닌다고 봄

2. 대중문화의 5가지 정의

- 1) '대중적인'이라는 의미와 '문화'라는 복잡한 조합
 - 많은 사람들이 폭넓게 좋아하는 문화
 - 양적으로 큰 범위를 포함해야 함
- 2) 고급문화라고 결정된 것 이외의 문화
 - 고급문화에서 요구하는 수준을 통과하지 못한 나머지 문화적 텍스트와 실천행위들
 - 고급문화와 대중문화의 구분을 위한 가치를 판단하기 위한 영역이 반드시 포함
 - 문화적 구분이 계급구분을 유지하기 위한 방법
- 3) 대량문화
 - 대량소비를 위해 대량 생산된 것이며, 관중은 무분별한 대량 소비자 집단
 - 무감각한 상태에서 수동적으로 소비되는 문화
 - 식별할 수 있는 수입된 미국문화
- 4) '민중 the people'로부터 발생하는 문화
 - 민중의 진정에서 우러난 문화
 - 노동계급문화
- 5) 정치적 분석(안토니오 그람시)
 - 사회 피지배계층의 저항력과 지배계층의 통합력 사이의 투쟁의 장
 - 대중문화의 텍스트와 실천행위는 '타협적 평형' 속에서 작동 ⇨ 대중문화란 산업화와 도시화에 뒤 따라 일어난 문화

3. 대중문화에 관한 세 가지 이론

- 1) 엘리트적 이론(19 세기 중반)
 - 아놀드: <문화와 무정부주의> 에서 고전문화의 복구의 필요성 강조
 - 리비스주의: 소수문화(엘리트문화) 와 대량문명(대중문화)
- 2) 민주주의 비판(20 세기 초)
 - 경제적인 사회화의 기구가 약화(대중사회이론)
 - 노동이나 활동의 대상이 자주적이고 자율적인 힘으로 바뀜(대중문화이론)
 - 문화산업(culture industry)
- 3) 대중문화 긍정론
 - 제2차 대전 이후 미국을 중심
 - 문화민주주의 가능
 - 지식인들의 위선적 계급의식을 지적

- 문화의 그레샴의 법칙(Gresham's Law)

: 화폐의 유통에서처럼 문화의 영역에서도 악화가 양화를 구축한다는 것

4. 대중문화의 영역

1) 매스커뮤니케이션으로서의 대중문화

- 대규모의 자본
- 대량복제기술
- 시장을 통해 유통
- 조직
- 불특정 다수

2) 일상생활로서의 대중문화

- 일상의 한 가운데 존재
- 문화 환경의 영향

3) 정체성 대립과 갈등의 장

- 문화적 정체성을 결정하는 주요 요인 : 세대, 계급, 성별, 지역 등
- 갈등과 대립, 타협과 공존이 이루어지는 복잡하고 변화무쌍한 영역

II. 대중문화와 지배 이데올로기

1. 대중문화에 관한 엘리트주의적 관점 → 비판론

1) 일상생활로서의 대중문화

- 대중의 취향은 저급한 것으로 취급
- 대중은 자신의 취향을 내세우거나 주장하는 주체적 존재가 아님
- 대량생산을 지향하는 매스미디어는 대중의 평균적인 취향을 겨냥

2) 엘리트주의들이 말하는 대중문화의 특성

- 기업인이 고용한 기술자에 의해 가공되어 위로부터 강요되는 문화
- 대중은 수동적이라 대중상품을 선택하는 정도
- 대중의 특성(Dwight Mac Donald)
 - * 동질화의 문화
 - * 이질적인 문화를 혼합하고 융합하면서 표준화함
 - * 인간의 이성과 과학의 개념을 변질시키고 타락시킴

2. 다원주의자의 문화 수준론과 취향문화론 → 긍정론

1) 문화 수준론

- 카리스마적 권위의 해체와 개인적 권리의 신장
- 문화의 세 가지 수준으로 구분(Edward Shils)
 - * 우수한 혹은 세련된 문화: 주제를 아주 진지하게 다룬다는 것이 가장 큰 특색
 - * 범속한 문화: 우수한 문화에 비해 독창성이 결여되고 모방성이 강한 산물
 - * 저속한 문화: 내포하고 있는 상징적인 수준이 초보적인 단계

2) 겐즈의 취향문화론

- 사회계층에 따른 문화적 분화를 취향공증, 취향문화의 개념으로 설명
- 소비자 집단의 여가와 문화 형태에서 보이는 선택들 간의 상호관계

- 고급문화의 미적 기준만을 유일하고 절대적인 것으로 보는 관점은 잘못된 것
- 각 취향문화의 고유한 미적 가치와 기준을 인정

3. 마르크스주의와 프랑크푸르트학파의 시각

1) 마르크스주의 문화론

- 정치적 성격
- 사회를 이루는 두 요소인 경제적 기초(토대) 와 사회적 의식(상부구조 관계)을 어떻게 보는가에 따라

문화의 해석이 달라짐

- 결정론 / 반영이론

2) 프랑크푸르트학파의 문화이론

- 사회적 시멘트로서의 대중문화

- * 시장 기능 침투에 의한 사물화(reification) 현상

→ 인간들 사이의 질적인 관계가 상품 사이의 양적인 관계로 바뀌는 현상

- * 대중문화가 제공해 주는 환상적 현실 속으로 도피함으로써 모순을 깨닫지 못하고 안주하게 된다는 것 (모래알들이 시멘트에 응고되어 고정된 형태를 유지)

- 비판의식의 마비와 현실 순응

- * 비판은 현실의 존재하는 모든 합리적인 것이 대한 단호한 부정에서 비롯됨(위대한 거부)

- * 대중문화가 비판의 정신, 즉 위대한 겁의 가능성을 차단하는 역할

- * 노동자들의 의식이 스스로 갖는 것이 아니라 지배계급에 의해 주어진 허위의식

- 대중의 자율문화

- * 비판과 부정의 수단으로 자율예술 의 개념을 주장

→ 현실의 비판적 분석을 통해 더욱 합리적인 사회의 가능성을 제시하는 예술

→ 모순을 그대로 나타내며 그 모순을 극복하려는 의지를 불러일으키는 예술

- * ‘문화산업’이라는 용어를 사용함으로써 대중문화가 이윤을 위해 조작된

산물이라는 점을 부각

- * 산업화된 속성에서 비롯되는 사물화적인 성격을 비판

- * 전위적인 아방가르드 예술에 높은 가치를 부여(아도르노)

4. 알튀세의 주체 구성론

1) 이데올로기적 국가기구

- 마르크스의 기계적 해석을 거부하고 상부구조의 상대적 자율성을 강조

- 이데올로기가 어떤 사상들의 집합체가 아니라 구체적인 물질적인 실체를 가지고 생산

- 재생산되는 사회의 실천이라고 봄

- 이데올로기: 권력을 지닌 계급이 자신의 이익을 정당화하기 위해 현실을 포장하는 이념

→ 인간 삶의 양식의 표현인 문화 속에서는 이데올로기가 반영

- 이데올로기의 주요 작용 중 하나는 사회적 갈등과 정치적 대립을 해소하여 그것들을 상상적으로 해소하게 하는 것

2) 이데올로기적 주체와 호명

- 한솔엠닷컴 광고 영상 - ‘사랑은 움직이는 거야’ - 1 편

〈출처: <https://www.youtube.com/watch?v=0GsJpuPUEVo>〉

- 한솔엠닷컴 광고 영상 - ‘사랑은 움직이는 거야’ - 2 편

〈출처: <https://www.youtube.com/watch?v=Ax8EIOyGF34>〉

- 한솔엠닷컴 광고 영상 - ‘사랑은 움직이는 거야’ - 3 편

〈출처: <https://www.youtube.com/watch?v=ZVxij2AQel0>〉

- 3) 대중문화와 헤게모니
- 헤게모니 핵심은 타협을 통한 지배
 - 헤게모니 관점에서 대중문화는 사회의 지배적인 힘과 피지배자의 힘 사이의 투쟁과 타협, 갈등 교류가 일어나는 영역
 - 대중가수 스타 만들기
 - 스토리(J.Storey): “대중문화는 합병과 저항 사이에서 투쟁이 일어나는 문화적 교류와 협상에 의해 구성된 영역으로 명시화된다.”

III. 영화 속의 문화산업

1. 아도르노의 문화산업론과 영화

- 문화산업 용어: 〈계몽의 변증법〉에서 대중문화라는 표현을 대중산업으로 대체하여 문화비판
- 문화산업: 자본주의 경제제도와 유기적으로 결합되어 지배계급의 상업적 가치를 재생산하여 수용자에게 사회적 상부계층의 이념에 복종하도록 유도하는 교묘한 술책
- 이데올로기적 국가기구: 영화, 텔레비전, 광고 등(알튀세) → 억압적 국가기구와 구별
- [예] 밀림의 왕 ‘타잔’
- 영화산업: 국가 이데올로기를 포장한 문화제국주의
- [예] 영화 〈람보〉
- 기술의 합리성은 지배의 합리성(아도르노)
- 한국 영화 속의 숨은 이데올로기
- [예] 영화 〈쉬리〉, 〈공동경비구역 JSA〉

2. 영화 속의 이데올로기 가져오기 〈쉬리〉

- 스타시스템 이용: 영화 속 주인공과의 ‘동일화’ 작용
- 수지타산이라는 동기를 문화적인 형태로 적용
- 체제 순응적 이데올로기를 강요
- 현실 이데올로기를 강화

3. 허구의 진실화와 진실의 허구화 〈공동경비구역 JSA〉

- 탈이데올로기의 이데올로기화
- 분단의 상징적 공간: 판문점 공동경비구역(탈이데올로기의 영역)
- 자본주의의 신화: 김광석 노래 - ‘이등병의 편지’, ‘부치지 않은 편지’, 초코파이

4. 시뮬라시옹의 문화와 〈트루먼쇼〉

- 시뮬라크라의 존재적 의미
 - * 이미지: 이마고(imago) 에 근거한 것, 죽은 자의 마네킹이라는 의미. 에이돌론(eidolon) 개념과 유사
 - * 정보화 사회: 원본과 복제물의 구분이 없는 무의미한 시뮬라크라의 시대
 - * 시뮬라크라의 완벽한 모델: 디즈니랜드
 - * 시뮬라크라의 안과 밖: 〈트루먼 쇼〉
 - * 영화 속의 트루먼: 시뮬라크라
 - * 공간: 기호

3주차 - 2차시

한국의 대중문화

1. 디지털 혁명과 대중문화

1. 미디어 테크놀로지 발전과정과 정보사회

1) 뉴미디어와 멀티미디어

(1) 미디어의 기능

- 사회적 주목 좌우
- 대중의 기호와 문화시장의 동질화
- 미디어에 노출된 스타의 소비자 수 결정
- 노출된 사람에 대한 보상

(2) 뉴미디어

- 새로운 정보통신 미디어
- 컴퓨터와 통신 기술의 결합이나 응용에 의해 새로운 기능이 부가된 미디어

(3) 디지털

- 모든 정보를 0 과 1 의 형태로 처리하고 저장하는 기술

(4) 멀티미디어

- 기존의 각기 별개로 수행되던 정보의 송수신 기능이 하나로 통합

2) 정보사회론

(1) 산업사회

- 눈에 보이는 자원을 토대로 눈에 보이는 상품을 만들어 파는 공업산업이 사회의 물질적 토대를 생산하는 가장 중요한 산업이 되는 사회

(2) 정보사회

- 눈에 보이지 않는 인간의 지식, 창의력, 정보, 서비스 등이 가장 중요한 산업적 토대가 되는 사회

3) 정보사회에 대한 낙관론과 비관론

(1) 낙관론

- 참여적인 정치 마당이 형성, 분권적인 의사결정, 실질적 민주주의, 여가시간 활용

(2) 비관론

- 통제체제, 감시사회, 획일적인 문화

2. 디지털 시대의 대중문화

1) 멀티미디어화: 장르의 해체와 탈분화

- 통섭(consilience) 의 시대: 문화의 진보와 예술적 창조 도모
- 유비쿼터스 환경 → 인공지능

2) 상호 작용성: 생산자와 소비자의 경계 해체

- 샘플링 기술을 이용한 음악적인 조작
- 리믹스(remix) 음악
- 하이퍼 드라마(hyper-drama)

3) 대중문화의 산업 및 유통 과정의 변화

- 원소스 멀티유스(one source multi-use)
- 국경 없는 문화

3. 모바일과 온라인 시대의 일상과 문화의 변화

- 휴대전화와 소통의 강박증
 - 휴대전화: 시간과 공간의 제약을 뛰어 넘는 소통이 가능, 친교적 커뮤니케이션 확대, 인권침해의 문제 발생
 - 젊은 세대에게 세계와 연결된 끈이며, 공동체의 일원이라는 자각을 주는 소통의 창
- 인터넷 상거래 → 경제활동의 개념과 양식의 변화
 - 음반 가게 및 서점 감소: 구매 통로 변화
 - 각종 티켓 예매 및 상품 구매
 - 장보기에서 배달까지
- 일과 놀이의 통합
 - 일과 일터의 구분, 일과 놀이의 경계가 무너짐
 - 히키코모리: 은둔형 외톨이
 - 오타쿠: 마니아

II. 스타와 스타시스템

1. 스타와 대중문화

- 할리우드 스타는 어떻게 만들어지는가?
 - 스타 시스템: 할리우드에서 시작
 - 스타가 제조되는 방식
 - * 배우의 외형적 타입 + 극중 인물의 성격 + 배우의 제조된 사생활
 - * 배우에 관한 미디어의 지속적인 취급 + 팬클럽의 유지
 - [예] 존 웨인(영웅적 이미지), 마릴린 먼로(백치미의 육체파라는 이미지)
- 스타 만들기와 스타 버리기
 - TV: 스타가 제조되는 공간
 - 기획사: 철저한 시장조사와 기획 하에 개성적인 이미지를 지닌 멤버를 모으고 훈련
 - 반짝 스타들 → 소모품
 - * 사람들은 왜 스타에 열광하는가?
 - 스타: 경제적 효과를 지닌 상품
 - 스타에 열광하는 이유: 대중이 지닌 어떤 욕망을 충족시켜주는 역할
 - 영화: 기술적으로 완벽한 이미지를 구현, 압도적인 이미지로 관객을 흡입
 - 영화 관객: 영화에 나타나는 주인공의 근사한 모습에 매료되는 순간, 의식적으로 자신을 영화 속 주인공과 동일시하게 됨 → 이상적인 인간형을 간접 체험
 - 대중음악: 스타가 표상하는 강렬한 힘에 스스로 동일시함
 - '보는 자'와 '보여지는 자' 사이의 권력관계 형성
- 대중문화와 스타 시스템
 - 스타 시스템: 경제적 현상, 정치적 현상
 - 연예산업: 사회적 이동, 신분 상승의 영역
 - 스타 메커니즘의 부재

2. 팬과 마니아

- 팬
 - 스타덤(stardom) : 스타라는 제도와 그 제도를 성립 가능하게 하는 사회적 기반, 스타로서의 의식 등을 포괄적으로 일컫는 개념

- 팬덤(fandom)
 - * 팬이라는 형상과 팬으로서의 의식을 포괄적으로 지칭하는 개념
 - * 주변적이고 무기력한 집단에서 많이 나타남
 - * ‘문화중독자(cultural dopes)’라는 이미지
- 팬덤과 팬클럽의 문화적 기능
 - 청소년층: 팬덤이 가장 강하게 나타남
 - * 입시 위주의 교육시스템으로 자율적 문화 활동이나 공간이 허용되지 않음
 - * 대중문화 - 욕망이 상징적으로 실현되는 공간
 - * 대중 스타의 이미지 - 반학교적임
 - 팬덤의 특징: 자신들의 취향과 선택을 다른 사람들과 차별화하고 싶어함
 - 자신이 좋아하는 스타와 자신을 동일시하는 심리
 - 팬덤의 기능: 동일적인 집단을 통해 자신의 정체성을 확인

III. 대중문화 시대의 스포츠

1. 스포츠(자본주의의 산물)

- 현대 스포츠는 자본주의 발달 과정에서 생성
- 산업자본: 노동 개념과 휴식 개념 탄생

1) 스포츠의 재미

- 즐거움의 원천: 인간의 육체가 지닌 한계를 넘나드는 힘과 기술
- 경쟁: 자신이 응원하는 팀과 동일시하면서 열정적인 카타르시스 경험

2) 스포츠 스타와 집단적 정체성

- 스포츠 스타: 경기의 인기와 대중성을 담보해주는 핵심적인 장치
- TV 기법: 스타와의 동일시를 강력하게 이끄는 기제
- 월드컵, 올림픽: 국가적 이벤트

3) 미디어 이벤트로서의 스포츠

- TV 방송기술: 클로즈업과 슬로모션(박진감과 풍부한 경험 가능)
- 상업주의 논리 침투: 광고 개입, 선수의 몸값, 선수의 광고모델 수입
- TV 의 개입: 이벤트 자체의 규모나 성격의 변화

운동선수에 대한 가치 평가의 기준

- 선수는 움직이는 광고탑

4) 스포츠와 정치

- 스포츠 경쟁의 메커니즘: 집단적 정체성의 규범으로 통합
- 훌리거니즘(hooliganism)

4주차 - 1차시

문화 간 커뮤니케이션

I. 커뮤니케이션의 개념

1. 의미

- 'communication'의 어원 → 라틴어 'communis'에서 유래
 - 피스크(Fiske, 1990) : 커뮤니케이션을 “메시지를 통한 사회적 상호 작용(social interaction)”라고 정의
 - 사회적 상호 작용의 의미
 - * 과정학파: 사회적 상호 작용이란 한 사람이 타인과 관계를 맺는 과정 타인의 행위나 정신 상태 또는 감정적 반응에 영향을 미치는 과정
 - * 언어기호학: 사회적 상호 작용이란 개인이 어떤 특정 문화나 사회의 일원이 되는 과정
 - 커뮤니케이션이란?
- 우리가 관계를 맺고 있는 사람 혹은 세상을 통해 메시지를 보내고 받고 해석하는 과정

2. 구성 요소

- 송수신자(sender-receivers)
 - 기본적인 형태는 2인 혹은 몇몇 사람들 사이에서 일어나는 것
 - 전하고자 하는 신호의 의미를 상대방이 이해할 때 성립
 - 상호작용(interaction) 이 중요
- 메시지(messages)
 - 상대방을 이해시키려는 의도에서 만들어내는 신호
- 언어, 비언어, 문자나 그림, 상징 등
- 채널(channels)
 - 메시지가 여행하는 통로(송신자와 수신자에게 메시지를 도달하게 하는 방법)
 - 면대면(face to face) 커뮤니케이션 상황: 음성과 시각이 주요한 채널
- 피드백(feedback)
 - 송수신자가 서로에게 반응하는 것
 - 매우 다양하게 나타나고 활력소가 됨
- 잡음(noise)
 - 메시지를 정확하게 이해하는 데 방해가 되는 것
 - * 물리적 잡음 * 심리적 잡음 * 의미적 잡음
- 세팅(setting)
 - 커뮤니케이션이 이뤄지는 공간(커뮤니케이션에 중대한 영향을 미침)
 - 세팅이 변하면 커뮤니케이션도 변함

3. 커뮤니케이션의 어려움

- 해석의 차이
 - 진정한 소통 상황: 해석을 통해 한 개체가 다른 개체 사이에 의미가 일어났을 때
 - 해석이 필요하다는 것은 오해가 생길 수 있음을 의미

II. 문화 간 커뮤니케이션의 구성 요인

1. 문화 간 커뮤니케이션

1) 의미

- 한 문화권의 사람이 다른 문화권의 사람이 처리할 수 있도록 보내는 행위
- 서로 문화가 다른 사람들 사이의 의사소통
- 상호작용에서 문화가 문제시 될 때의 의사소통

2) 능력의 차원과 요소

- 개성: 자아 표현, 자아인지, 자아 개념, 사회적 이완
- 커뮤니케이션 기술: 메시지 기술, 사회적 기술, 유연성, 상호작용 관리
- 심리적 적응: 좌절, 스트레스, 소외, 모호성
- 문화적 인지: 사회적 가치, 사회 관습, 사회 규범, 사회 체계

3) 문화 간 커뮤니케이션 기술

· 타인과 효율적으로 상호작용 할 수 있게 만들어 주는 언어와 비언어 행위를 의미

· 내용

- 메시지 기술: 현지 언어에 대한 지식뿐만 아니라 그 언어를 사용 할 수 있는 능력
- 행위의 유연성: 상이한 맥락과 상황에서 적합한 행위를 선별할 수 있는 능력
- 상호작용관리: 대화에서 차례를 지켜 말하고 대화를 적절하게 시작하고 끝맺을 수 있는 능력
- 사회적 기술: 감정이입과 정체성관리와 같은 기술을 사회적 기술이라고 함
 - * 감정이입 : 우리에게 남의 마음속에 갖고 있는 것을 감지하게 하고 그 사람의 입장에서 보도록 하는 속성
→ 문화 간 커뮤니케이션 능력을 증대(Bennett, 1979)
 - * 정체성관리 : 우리에게 상대방의 정체성을 확인 할 수 있게 함 → 끊임없는 커뮤니케이션을 촉진

2. 문화적 정체성과 문화적 편향성

1) 문화적 정체성

- 의미: 상호작용을 통해 자신이 특정 집단에 속해 있다는 인식
- 성격: 문화적 정체성, 사회적 정체성, 개인적 정체성
- 형성: 인식 단계 → 탐색 단계 → 완성 단계

2) 문화적 편향성

- 자민족 중심주의: 자신이 속한 문화의 신념, 가치, 규범, 사회적 관습이 다른 문화의 그것보다 우월하다고

여기는 사고방식

- 고정관념: 특정집단을 일반화 하는 것
- 편견: 특정 집단에 대해서 한쪽으로 치우친 의견이나 견해를 가지는 태도
- 인종차별주의

3. 문화 간 접촉

1) 문화충격

- 허니문 단계 → 문화 충격 → 문화 스트레스 → 회복기
- 문화가 다른 것에 대한 심리적 갈등
- 자신의 문화코드로 다른 문화를 해석하는 것
- 문화를 이해하기 위한 조건
 - * 정확한 관찰과 깊은 성찰

- * 문화 간의 차이 인정: 베네딕트의 『국화와 칼』
- 2) 문화적응 유형
 - 동화(assimilation)
 - 통합(integration)
 - 분리(separation)
 - 소외(marginalization)
- 3) 문화 간 커뮤니케이션 문제 유형 및 해결법
 - 하드웨어(문화 간 차이) 문제
 - * 문제 발생 시 의사소통자의 접근 방식
 - * 대항적 접근, 수용적 접근, 중립적 접근
 - 소프트웨어(커뮤니케이션 스타일) 문제
 - * 의미 체계, 표현 체계, 화용 체계
 - 휴먼웨어(개인적 의사소통의 성향) 문제
 - * 상호 행위 관계적 위치, 수사적 힘 겨루기(말싸움), 문화 대변적 경쟁

Ⅲ. 커뮤니케이션의 특징

1. 커뮤니케이션에 영향을 미치는 요인

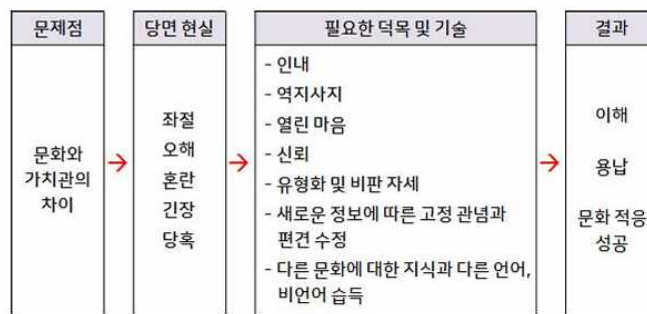
[커뮤니케이션에 영향을 미치는 요인]

	개인적 요인	사회적 요인
단기적 현상	의도, 마음 상태	생활 및 여건
장기적 현상	성격	가치관, 문화

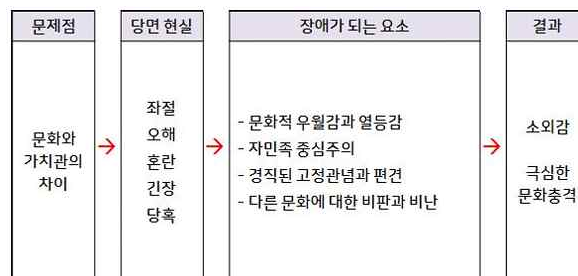
〈출처: 김현숙 외(2001), 한국인과 문화간 커뮤니케이션, p.65〉

2. 문화 간 커뮤니케이션 과정

[문화 간 커뮤니케이션 과정]



[문화 간 커뮤니케이션 과정]



〈출처: 김현숙 외(2001), 한국인과 문화간 커뮤니케이션, p.67〉

4주차 - 2차시

한국인과 문화 간 커뮤니케이션

1. 문화 간 커뮤니케이션의 필요성

1. 필요성

- 문화 간 커뮤니케이션의 필요성 : 교통·통신의 발달, 경제의 국제화, 인구의 이동 등으로 문화 간의 접촉의 기회 증대

2. 문화 유형

1) 고 맥락 문화 vs. 저 맥락 문화

(1) 고 맥락 문화

- 주어진 맥락이나 상황에 많이 의존하여 언어적 정서보다는 얼굴 표정이나 몸짓을 통해 암시적으로 메시지를 전달 → 언어로 전달할 정보의 양이 적은 문화

(2) 저 맥락 문화

- 대부분의 정보가 주어진 맥락이나 상황보다는 명시적인 언어로 표현되는 문화

저 맥락 문화	고 맥락 문화
- 직접적 커뮤니케이션 형태로 의미 표현	- 사회문화적 맥락에 따라 암시적으로 의미 표현
- 개인주의 가치관	- 집단주의를 중시
- 선적인 논리 강조	- 나선형, 원형 논리 강조
- 직접적이고 언어적인 상호 작용 존중	- 간접적인 언어 상호 작용
- 비언어적 표현 덜 사용	- 아이디어 표현에 감정을 존중
- 아이디어 표현의 논리 존중	- 단순하고 모호한 메시지
- 고도로 구성된 메시지, 세부적 묘사	

<출처: 문영인(2017), 글로벌 시대의 문화 간 커뮤니케이션, 한국문학사 p.42>

2) 문화 차원 이론(Hofstede, 2011)

(1) 권력차이- 권력, 명성, 부가 한 문화권 내에 분배된 정도

소 권력 사회	대 권력 사회
- 권력은 정당할 때만 써야 하며 선을 위해 사용해야 함	- 권력은 사회의 기본적인 사실로서 선이나 악보다 우선시되며, 정당성과는 상관없음
- 부모는 자식들을 동등하게 대우	- 부모는 자식들에게 복종을 가르침
- 노인들은 존경하거나 두려워할 대상이 아님	- 노인들은 존경하고 두려워해야 할 대상
- 학생 중심 교육	- 교사 중심 교육
- 계급의 조직은 편의상 정해 놓은 역할의 불평등	- 계층이라는 것은 실존적인 불평등
- 하급자는 의사결정 과정에서 자신들의 의견을 물어봐주기를 바람	- 하급자들은 명령을 기다림
- 부패가 적고 정치 인생은 끝남	- 부패가 만연하고 스캔들은 은폐
- 사회에서 수입은 비교적 공정하게 분배	- 사회에서 수입은 공정하게 분배되지 않음
- 오스트리아, 스위스, 독일, 덴마크 등	- 필리핀, 멕시코, 베네수엘라, 말레이시아 등

<출처: 문영인(2017), 글로벌 시대의 문화 간 커뮤니케이션, 한국문학사 p.44>

(2) 불확실성 회피

- 불확실한 미래에 대한 한 사회의 스트레스 수준과의 관계
- 한 사회가 모호함에 대해서 가지고 있는 내성의 정도

불확실성 회피의 정도가 약한 사회	불확실성 회피의 정도가 강한 사회
<ul style="list-style-type: none"> - 생활에 내재하는 불확실성을 받아들이며, 불확실성이 있는 대로 하루하루를 보냄 - 주관적인 건강과 복지 분야에서 높은 점수를 보임 - 사회의 기준이나 통념에 벗어난 사람과 사고에 대한 관용, 다른 것에 호기심을 보임 - 교사들이 "나도 모른다."고 말하는 것이 가능 - 직업을 바꾸는 것이 문제가 되지 않음 - 규범, 규칙을 좋아하지 않음 	<ul style="list-style-type: none"> - 인생에 내재하는 불확실성은 없애야 하는 위협으로 느낌 - 주관적인 건강과 복지 분야에서 낮은 점수를 보임 - 사회의 기준이나 통념에 벗어난 사람과 사고에 대한 관용 없음. 다른 것은 위협한 것으로 간주 - 교사는 모든 답을 알고 있다고 생각함 - 직업을 바꾸는 것은 문제가 됨 - 법령 지키지 않더라도 규범, 규칙에 대한 정서적인 필요를 느낌

〈출처: 문영인(2017), 글로벌 시대의 문화 간 커뮤니케이션, 한국문학사 p.47〉

단기 지향성	장기 지향성
<ul style="list-style-type: none"> - 인생에서 중요한 일은 과거에 일어났거나 현재에 일어나고 있음 - 개인적 꾸준함과 안정(좋은 사람은 변하지 않음) - 선과 악에 대한 보편적 지침 - 전통은 신성불가침 - 다른 사람에게 봉사하는 것이 중요 - 사회적 지출과 소비 중시 - 학생들은 성공과 실패의 이유를 운으로 돌림 - 경제 성장이 거의 없는 빈곤국 (이집트, 가나, 이란, 나이지리아 등) 	<ul style="list-style-type: none"> - 인생에서 중요한 일은 미래에 일어날 것 - 좋은 사람은 주어진 상황에 적응 - 선과 악은 상황에 따라 다름 - 전통의 변화는 사회에 적응 - 근검절약과 인내심이 중요 - 투자를 위한 저축 중시 - 학생들은 성공과 실패의 이유를 노력의 유무로 돌림 - 빠른 경제 발전으로 번영을 이룩한 국가 (한국, 일본, 중국, 벨기엘, 러시아 등)

〈출처: 문영인(2017), 글로벌 시대의 문화 간 커뮤니케이션, 한국문학사 p.58〉

충족의 정도가 강한 사회	절제의 정도가 강한 사회
<ul style="list-style-type: none"> - 건강함과 행복감을 느낌 - 언론의 자유 최우선 - 여가 중시 - 낙천주의, 긍정적인 태도 - 외향적인 성격이 많음 - 친구의 중요성 - 활발한 운동 참여 - 도덕적 교육(훈계) 적음 - 부유한 국가들에서 비만한 사람 비율이 높음 - 부유한 국가들. 관대한 성 규범 - 상대적으로 높은 범죄율, 적은 경찰 병력 	<ul style="list-style-type: none"> - 건강함과 행복감을 덜 느낌 - 사회 질서 최우선 - 일 중시 - 비 관 주의, 냉 소 주의 - 내향적인 성격이 많음 - 친구의 중요성이 덜함 - 소극적 운동 참여 - 도덕 교육(훈계) 엄격함 - 부유한 국가들에서 비만한 사람 비율이 낮음 - 부유한 국가들. 보다 엄격한 성 규범 - 상대적으로 낮은 범죄율, 많은 경찰 병력

〈출처: 문영인(2017), 글로벌 시대의 문화 간 커뮤니케이션, 한국문학사 p.61〉

II. 언어와 문화 간 커뮤니케이션

1. 언어 커뮤니케이션의 특징

1) 의미 차이

- 언어: 문법적, 구조적 면을 강조
- 커뮤니케이션: 사회적 상황에서 언어를 실제로 사용하는 행위
 - * 구술 커뮤니케이션
 - * 문자 커뮤니케이션

2) 구술 / 문자 커뮤니케이션의 차이

- 즉각성(presentness)
- 개인성(personalness)
- 반응성(responsiveness)
- 다채널(multi-channelled)
- 상호성(interactive)

3) 언어 커뮤니케이션의 문화적 차이

- 상호 작용 규칙에 따른 분류
 - * 누가, 언제, 얼마나, 무엇을, 어떻게 말을 할 수 있는가?
 - * 경청 방법 * 억양 * 말의 속도
- 해석 규칙에 따른 분류
 - * 의미: 외연적 의미(denotative meaning)와 내연적 의미(connotative meaning)
 - * 문화의 정체성(Cultural Identity)

III. 비언어와 커뮤니케이션

1. 비언어

1) 개념: 인간의 자연발생적인 표현양식, 면대면 커뮤니케이션을 통해 전달

2) 특징

- 표현양식이 다양(언어와 비교가 어려움)
- 구조적 안정성과 융통성 부재
- 의미가 포괄적이고 막연함

3) 기능

- 반복기능
- 대체기능
- 보완기능 / 강조기능
- 규제기능 / 조절기능
- 부정기능

2. 비언어 행위

1) 몸짓과 자세

- 몸짓: 생각, 의도 또는 느낌을 전달하는 데 사용되는 몸의 움직임(감정 표현 동작)
- 자세

2) 신체 접촉

- 인간관계에 가장 많은 영향을 미침, 유형의 메시지 전달(악수)

3) 얼굴과 눈

- 얼굴: 얼굴은 느낌과 감정을 표현하는 제1의 비언어 커뮤니케이션
- 눈: 눈길에 영향을 미치는 요인 - 거리, 상황, 사회규범
 눈길의 기능 - 커뮤니케이션 흐름의 조절, 피드백 관찰, 감정표현, 대인관계 성격

4) 공간과 시간

- 공간: 영역권, 대화 거리(성, 상호작용상황, 태도와 감정, 사회규범 등)
- 시간: 심리학적 시간 지향, 문화적 시간 지향

3. 비언어 커뮤니케이션의 기능

- 정체성 확인: 외모와 행위
- 관계설정 기능: 접근, 회피
- 감정의 표현 기능: 몸 얼굴, 눈을 통해 정서 상태를 나타냄
 → 감정의 강화, 감정의 억제, 감정의 중화, 감정 숨기기
- 정보 교화 기능: 반복, 상세한 설명, 반대 의미 전달, 대체 기능

4. 『하멜 표류기』에 나타난 문화 간 커뮤니케이션

1) 언어 커뮤니케이션

- 커뮤니케이션 불통: ‘야판’과 ‘왜나라’
- 언어불통 표현: 《효종실록》
- 외국어를 배워도 외국에 대한 지식이 없으면 그 외국어의 의미를 파악하지 못하고 자신의 지식에 맞도록 굴

절시킴

2) 비언어 커뮤니케이션

- 초기: 손짓, 발짓, 몸짓, 막대기, 지도 등의 도구 사용
- 비언어적 커뮤니케이션 행위 자체는 공통점이 있지만 해석하는 것은 다름

3) 문화충격과 문화적응

- 스트레스 → 적응 → 성장의 전진과 후퇴 반복 → 후퇴
- 후퇴로 끝난 이유
- * 개인적 이유: 문화권의 진입이 자발적 동기가 아니라 자연적 재해
- * 환경적 이유: 조선사회의 배타적인 태도

5주차 - 1차시

K-컬처

I. 한류에서 신한류

1. 한류(韓流)의 출발

1) 한류의 개념

- '한류'란 한국의 대중문화인 영화, 방송, 대중음악, 패션 등이 해외에서 인기몰이를 하고 있는 현상(장규수, 2011)
- '한류'라는 말은 1997년 대만에서 한국 대중문화가 아닌 한국 기업이나 제품을 가리키는 말로 쓰이면서 처음 사용
- 클론의 인기가 대만에서 시작하여 중국으로 넘어가면서 한국 댄스 음악에 대한 관심이 집중
- 1999년 중국 CCTV에서 〈사람이 뭐길래〉가 큰 인기를 끌면서 〈중국청년보〉에서 '한국의 유행이 밀려온다'는 뜻으로 처음 언급되면서 사용하기 시작
- 〈별은 내 가슴에〉, 〈사람은 그대 품안에〉, 〈애인〉 등의 한국 드라마가 중국, 대만, 베트남에서 인기

2. 한류의 형성과정

1) 태동기

- 중국과 동남아에서 한국 드라마의 인기로 한국과 한국 연예인에 대한 관심이 생기기 시작
- 1993년 중국에서 〈질투〉, 〈여명의 눈동자〉가 방송되면서 해외진출의 문이 열림
- 1997년 〈사랑의 뭐길래〉는 중국 전역에서 방송되었으며 중국에서 방영된 외국 드라마로는 사상 최초로 시청률 1위를 차지

2) 발전기

- 〈별은 내 가슴에〉, 〈해바라기〉, 〈안녕, 내 사랑〉 등이 중국에서 연속적으로 방송되면서 드라마 주인공 안재욱의 인기가 급상승
- 안재욱이 부른 'forever'는 중국 젊은이들에게 큰 사랑을 받았으며 한국가요의 해외진출의 가능성을 보여줌
- 클론의 '공따리 사바라'가 유행하면서 댄스 음악의 진출이 가능
- 베트남에서는 1998년 〈보고 또 보고〉, 〈에드버킷〉이 TV를 통해 방영되었고 1999년의 〈의가형제〉의 성공으로 장동건이 베트남에서 국민배우가 됨

3) 확장기

- 한류의 열기를 가능하게 한 공연: 2000년도 북경에서 열린 HOT콘서트
- 대만 케이블 TV
 - * 〈해피 투게더〉, 〈승부사〉, 〈해바라기〉, 〈안녕 내 사랑〉 등의 방영으로 관심이 집중
 - : 김민중, 송승헌, 김희선 등의 인기가 극에 달함
- 베트남: 〈모델〉을 통해 김남주 인기
- 홍콩: 〈쉬리〉, 〈텔미썸씽〉, 〈비천무〉, 〈퇴마록〉 등 영화를 시작으로 한류 열풍
- 몽골: 드라마 〈첫사랑〉이 방영되어 90%대의 시청률을 보임
- 일본: 〈겨울 연가〉는 판권, DVD, 서적 등으로 700억 수입을 가져옴

3. 한국 드라마의 성공 요인

- 가족 중심의 가치관
- 자극적이지 않은 스토리
- 단순한 스토리라인이 주는 몰입과 감성

- 한국의 ‘한’

II. 한류에서 K-컬처

1. 한류의 확산

- 경제적 측면에서의 한류 확산 단계
 - * 한류 상품 판매 ⇒ 연관 상품 구매 ⇒ 일반상품 구매 ⇒ 한국 선호
 - * 예) 아시안 섹시 가이 ‘비’, 싸이, 소녀시대

1) 한류의 글로벌 확산

(1) 네팔

- * 〈겨울연가〉로 붐을 일으키기 시작하여 〈풀하우스〉, 〈커피프린스 1호점〉, 〈마이걸〉, 〈미남이시네요〉까지 관심이 확장

(2) 필리핀

- * 신조어 ‘코리아노벨라’, 〈풀하우스〉, 〈이브의 모든 것〉, 〈내 이름은 김삼순〉, 〈천국의 계단〉, 〈꽃보다 남자〉 등이 방영

(3) 태국

- * 2007년 〈마이걸〉 이후 〈커피프린스 1호점〉, 〈태왕사신기〉가 엄청난 인기를 얻음

(4) 베트남

- * 〈대장금〉, 〈풀하우스〉, 〈이브의 모든 것〉, 〈파리의 연인〉 등

(5) 말레이시아

- * 〈대장금〉은 세 번이나 방영

(6) 중앙아시아 지역

- * 〈주몽〉은 우즈베키스탄 시청자들로부터 특히 사랑을 받음

(7) 중동지역

- * 이란 국영 방송에 방영된 〈대장금〉은 57%에 달하는 시청률을 보임 이로 인해 한국어 열풍은 물론 한국 화장품에 대한 선호도도 높아짐

(8) 북미

- * ‘홀루닷컴(hulu.com)같은 동영상 사이트에서 미국인 팬들이 한국드라마에 관심을 갖기 시작하여 〈커피프린스 1호점〉, 〈시크릿 가든〉이 많은 인기를 얻음

(9) 남미

- * 브라질에서는 한국 이민자들 사이에 한국의 대중문화의 소비가 이루어짐

2. 한류의 효과

1) 한류 발전 원인

- 내적 요인 : 한국 문화의 높아진 경쟁력
- 외적 요인 : 동아시아의 정치경제적 변화
- 개인적 요인 : 엔터테인먼트 회사 등 소수의 기업가적 활동
- 정책적 요인 : 음반 산업의 해외 진출을 위한 정부의 지원

2) 경제적 효과

- 경제적 효과란 어떠한 정책, 투자 및 경제 행위 등 외생적 변화가 국민 경제에 미치는 영향을 의미
- 한류의 경제적 효과
 - * 직접 및 간접효과와 무형의 파급효과까지 포함한 경제적 효과

3) 글로벌 OTT 시장의 중심

- 오징어 게임
 - * 넷플릭스가 정식 서비스 하고 있는 국가에서 1위
 - * 방영 28일간 1억 4,200만 가구가 시청

3. 한류 연관 산업

1) 베트남

- * ‘2022 케이(K)-박람회 베트남(K-EXPO VIETNAM 2022)’
- * 한류의 경제적 파급효과를 활용해 연관 산업의 동반성장
- * 콘텐츠·소비재·서비스 등 국내기업 250개 사 해외 진출 지원

2) 중동

- * 중동 콘텐츠 시장 : 한류 확산 핵심 거점으로 활용
- * 두바이 인터내셔널콘텐츠마켓, KITE : K-POP in the Emirates 콘서트, K-콘텐츠 엑스포 등 콘텐츠 행사 개최에 협력하는 등 콘텐츠 분야에서 긴밀한 교류 관계를 구축

III. K-컬처 관광

1. 여행으로 행복한 국민, 관광으로 발전하는 대한민국

- ‘2023~2024년 한국방문의 해’에 외국인 관광객이 문화, 예술, 콘텐츠, 스포츠, 게임, 음식, 건축 등 다양한 분야의 매력적인 K-컬처를 즐길 수 있도록 ‘K-컬처 관광이벤트 100선’ 선정
- K-컬처와 관광을 융합한 매력적인 관광상품 개발을 지원
- 봄 소풍을 주제로 한 미식, 뷰티, 한류 축제의 장 ‘서울페스타 2023’
- 세계적인 정원축제 ‘순천만국제정원박람회’
- 전 세계 현대미술 거장들의 작품을 만날 수 있는 ‘광주비엔날레’
- 국내 최대 공연 관광 페스티벌 ‘웰컴대학로’, 거리에술축제 ‘광주프린지예술축제’
- 아시아 최대 영화제이자 국내 유일의 필름마켓 ‘부산국제영화제’
- K-컬처 관광이벤트 100선은 17개 광역자치체와 문화, 예술, 스포츠, 관광, 콘텐츠 분야별 민간 전문가의 추천을 받아 1차 요건 부합 여부와 2차 최종 심의위원회를 거쳐 선정

2. K-컬처 관광 이벤트 100선 현황

1) 2023~2024년 한국 방문의 해

- K-컬처 이벤트 100선

연번	광역	이벤트명	개최시기(예정)	비고
1	서울 (13)	서울페스타 2023	2023년 4~5월	
2		책 읽는 서울광장	2023년 4~6월 / 9~11월	
3		서울세계불꽃축제	2023년 10월	
4		서울뮤직페스티벌	2023년 10월	
5		2023 강남페스티벌	2023년 10월	
6		프리즈·키아프 서울 · 미술주간	2023년 9월	
7		오픈하우스 서울	2023년 10월	
8		웰컴대학로	2023년 9월	
9		서울미디어시티비엔날레	2023년 9~11월	
10		2023서울국제마라톤대회	2023년 3월	
11		연등회 축제	2023년 5월	
12		리그 오브 레전드 월드 챔피언십(롤드컵)	2023년 10월	
13		궁중문화축전	2023년 4월	

- 케이 관광 로드쇼
- 새로운 비자제도 도입
 - * '워케이션 비자', '케이-컬처 연수비자'
- 의료관광 활성화
 - * '웰니스 관광'

I. 콘텐츠의 새로운 소비 방식

1. 빈지워칭(Binge watching)

1) 빈지워칭(Binge watching)

- 시간에 구애를 받지 않고 원하는 시간에 몰아 보는 행위
- 1990년대 완결된 TV시리즈의 DVD가 유통되면서 시작
- 신조어로 2018년 정식 단어로 등재
- 동일한 시리즈의 연속적인 에피소드를 2~4시간 지속해서 보는 것
- 시청자와 방송사의 권력관계의 변화 결과
- 수동적 관람 방식 ⇨ 시청자의 선택권
- 스토리텔링의 방식 자체가 변화(가벼운 드라마나 시트콤 이상의 완성도를 요구)
- OTT 제작방식(빈지한 투자 binge-spending)

2. 빈지워칭의 부작용

1) 피로감

2) 무력

- * 에밀 슈타이너(Emil Steiner) & 쿤 슈(Kun Xu) : 빈지워칭 이후 양가적 감정

3) 감동 반감 : 1.5배속으로 몰아보기를 할 경우, 작품의 이해도가 떨어짐

3. 넷플릭스와 빈지워칭

1) 포스트 플레이(post-play)

- * 한 에피소드가 종료되고 5초 후 다음 에피소드가 자동 재생되는 기능

2) 클리프행어(cliffhanger)

- * 극 중 갈등이 고조되거나 결정적인 순간에 에피소드를 종료하는 것

3) 한정된 시간에 최대한 많은 콘텐츠를 관람하고 싶은 소비자의 욕구와 콘텐츠 플랫폼의 needs가 맞아떨어진 현상

4) 빈지워칭하는 이유

- * 콘텐츠 담론에 참여하기 위해서
- * 사람들은 같은 경험을 공유하고 이야기하길 원함
- * 같은 콘텐츠를 보고 감상평을 나누며 의사소통을 확대해나가길 희망
: 세분화된 사회에서 공통점을 찾기가 어려운 일
- * 개인화된 시청

4. 빈지워칭과 폭식의 관계

1) 사람들은 먹는 것에 생존 목적 이외의 새로운 의미를 부여

2) 음식을 먹는 행위는 생존을 위한 영양분 개념을 넘어서 정신적 충족의 과정

3) 폭식증(bulimia)

- * 그리스어 황소(bous)와 배고픔(limos)의 합성어
- * 폭식은 허전하거나 불안한 부정적인 정서를 음식으로 달래려는 행위
- * 코로나 팬데믹 기간 동안 식이장애 환자 증가
- * 코로나로 인한 단절된 인간관계에 대한 상실감을 채우기 위해 콘텐츠 소비
- * 콘텐츠를 관람하는 것은 외부의 자극을 받는 일
- * 콘텐츠 디톡스 : 라이트워칭(lite-watching)

5. 문화재의 새로운 발견

- 2022년 중국에서 405개의 지역문화재 활용사업이 진행
- 생생문화제 165건, 향교 서원 문화재 활용 107건, 문화재 야행 45건, 전통산사 문화재 활용 46건, 고택 종갓집 활용 45건
- 오래된 문화재에서 새로운 재미 찾기가 하나의 트렌드

* 지역 문화재 활용사업이 성장하는 이유

- 성인들의 인문학에 대한 마음의 빚
- 문화 매개활동의 질적 제고
- 소확행 문화의 확산
- 문화자신감

6. 주목 경제(Attention Economy)의 시대

- 주목경제는 주목 받는 것을 통해 이득을 얻는 현상
- 관중
 - * 관심중자의 준말로 ‘쓸데없이 관심을 끌려고 애쓰는 사람’
- 어그로
 - * ‘어그로를 끈다’는 게임에서 역할 분담이 되어 있는 상태에서 방어력이 좋은 본인에게 상대의 공격을 유도하기 위해 도발한다는 의미로 사용되었는데 일상생활에서는 폭력적인 도발을 통해 관심을 끈다는 의미로 사용
- 먹금
 - * 먹이 주기 금지의 준말
- 주목 끌기의 행동의 동기
 - * 희생적 동기
 - * 경제적 동기
 - * 정치적 동기
 - : 정보화로 인한 주목 대상 확장(수요의 규모 확장)
 - : 주목 대상의 변화 속도 증가
 - : 주목 경제의 트렌드

II. 글로벌 한류의 현재

1. 중국의 K-푸드 열풍

1) 가정간편식(Home Meal Replacement)

- 2021년 65조 460억 원
- 2023년 97조 7,460억 원에 달할 것으로 보임(비비고, 풀무원 등)
- CJ제일제당 ‘비비고 왕교자’는 징동닷컴에서 시장 점유율 1위 기록

2. 한국 문화에 익숙한 중국 청년들

1) 한류의 영향

- 한국 HMR 식품이 중국 시장에서 급성장을 할 수 있는 것은 한류의 영향
- 젊은 세대들이 주요 소비층
- 코로나 이전에는 관광을 선택하여 드라마나 예능 프로그램의 인기로 한국에 가서 직접 음식을 맛보는 식도락 여행이 인기
- 예능, 먹방, 요리 등의 영상 콘텐츠가 한국 음식 유행에 가세

2) 중국 소비자의 소비분화 변화

- 중국의 소비 경향은 식품의 양보다 질적 향상 요구
- 건강식에 모아지는 대중적 관심 주목
- 최근 경제발전으로 중산층의 증가로 웰빙 음식에 대한 수요 증가
- 타오바오에서 제품을 구매할 때 원재료와 브랜드에 의존

3) 한국의 HMR 제품의 향후 방향

- HMR 제품에 대한 선호도는 젊은 세대의 음식문화에 영향
- 오늘날 한류는 입으로 맛보고 형태로 확장
- 한국 요리를 배우는 사람들과 한국 식당이 증가

3. 유럽과 동남아의 한식과 한식당

- 2022년 6월 기준 프랑스 파리 및 수도권외 한식당 250여 개
- 말레이시아는 2022년 6월 기준 400개로 추정
 - * 말레이시아의 현지인이나 기업가들은 풍부한 자본을 활용하여 단독 투자 또는 한국인 공동 투자
 - * 대규모 프랜차이즈 업체를 만들어 많은 지점 운영
- 요리
 - * 불고기, 비빔밥, 찌개에서 현지인 고객이 증가하면서 김밥, 치킨, 핫도그, 떡볶이 등 같은 분식 영역도 확장
 - * K Fry에서는 할랄 인증을 받은 재료를 사용한 치킨, 주먹밥, 부대찌개 등 다양한 음식 제공
 - : ‘할랄’은 아랍어로 ‘허용된 것’이라는 뜻으로 이슬람 율법에 의해 이슬람교도들이 섭취할 수 있음

4. 중동지역의 한류 소비

- 중동지역
 - * 엄격하고 보수적인 이슬람 율법 하에 있는 지역
 - * 폐쇄와 개방 그 경계를 지을 수 없는 지점
 - * 개혁과 개방의 움직임 속에서 한류의 흐름

1) 다인종에서 기인하는 시장의 특수성

- 전체 육지의 10% 이상을 차지하고 있는 사막
- 사우디아라비아 : 중동지역 38%로 가장 큰 GDP
- 외국인의 비중이 40%
- 다양성을 고려하는 것이 트렌드 파악에 중요한 이슈
- 한류 콘텐츠 주몽 대장금 드라마 이란에서 시청률 80~90%
- 2020년 이후 「기생충」, 「오징어 게임」, BTS 음악 등 중동 젊은 층을 중심으로 한류 인기
- 넷플릭스를 통해 한국 콘텐츠를 쉽게 경험 한류의 빈익빈 부익부 소비
- 고가 시장과 저가 시장
 - * 중동 한류도 부익부 빈익부 소비가 뚜렷

2) 삶의 변화

- 코로나 시대 속에서 새로운 트렌드
- 통금, 봉쇄령, 락다운 조치
 - * 소비자의 외출 제한 >> 식음료 온라인 구매
 - * 전체 소비자 중 11%는 하루에 1회 온라인 쇼핑물 이용, 24%는 일주일에 2~3회, 15%는 최소한 1회 이상 이용
 - * 전자상거래 급격히 증가

- * 사우디 E-커머스 시장 약 50억 6,190만 달러로 전년 대비 59.7% 증가
- 소비자 피로도 증가
- 오프라인 활동에 대한 갈망
- 아날로그 방식을 통한 활동에 주목

3) 개혁과 개방을 위한 중동 국가들의 비전 선포

- 2016년 4월에 선포된 사우디 개혁정책
- 카타르의 국가 비전 2030
- 오만의 비전 2020, 2040
- 아랍에미리트의 ‘아부다비 비전 2030’
 - * 여성의 운전 허용 및 관광비자 발급
 - * 남녀가 볼 수 있는 대중 영화 극장 오픈
 - * 음식점과 공공장소의 칸막이 해체
- 외국인 여성들의 아바야(Abaya) 착용에 대한 의무 폐지
- BTS 공연으로 49개 대상 관광비자 발급 시작
- 호텔에서 결혼증명서 없이 남녀 혼숙 가능
- 한류의 파급 효과
 - * 한국의 식음료, 화장품, 의류, 액세서리, 자동차, 한국 관광 등
 - * 경제적 효과 : 수출액 증가로 인한 국내의 생산, 부가가치, 취업 등
 - * 2022년 중동 7개국에 11개 세종학당 운영
 - * 2019년 슈퍼주니어 공연 이틀간 총 만 석 규모
 - * 2019년 방탄소년단의 단독 공연
 - : 중동지역의 폐쇄성 해체의 발판→ 경기장 ‘킹 파하드 스타디움’ 다양한 복장의 여성들이 공연을 즐김

III. K-콘텐츠

1. K-BEAUTY

1) 화장품의 인기

- 한류 스타에 대한 선망과 동경이 자연스럽게 한국 화장품의 소비로 연결
- 서울 시내의 면세점
- 인기 있는 드라마의 여자 주인공이 사용한 화장품의 인기 및 품절 현상

2. K-SPORTS

1) 양궁

- 2012년 런던 올림픽 양궁 단체 결승전
 - * 이탈리아와 미국 두 나라의 감독이 모두 한국인

2) 배구

- 페루의 배구 영웅 ‘박만복’ 감독

3) 태권도

- 손과 발을 사용하여 자신을 방어하고 상대를 공격하는 호신술
- 정신수양 또한 중요하게 여김

4) 야구

- 미국, 쿠바와 대등하게 겨룸
- 2006년, 2008년 WBC에서 한국 대표 팀이 보여준 명품 야구 경기
- 세계인들에게 근사함을 선사하여 극찬을 받기도 함

6주차 - 1차시

국내 이주와 지역의 다문화사회

I. 다문화사회의 이해

1. 다문화사회의 형성과 이주 배경

1) 다문화 개념

- 1941년 『헤럴드 트리뷴Herald Tribune』7월 서평에서 사용
- 인종이나 문화, 언어 등과 같은 개별 속성이 보편적 가치로 가능하고, 한 나라 안에 다양한 문화가 공존하는 복수의 문화
- 다인종·다민족으로 구성된 사회와 국가에서 문화의 중심이 되는 주류 문화에 대한 하위 개념
- 다양성에 대한 존중의 의미 내포
- 좁은 의미에서의 ‘다문화’는 문화적 다양성의 존재 자체를 의미하며, 문화적 다양성의 정도의 차이는 있지만 모든 사회에 존재
- 넓은 의미의 ‘다문화’는 국가 또는 공동체가 궁극적으로 지향해야 할 이념을 의미

2) 다문화사회(multi-culture-society)

- 다문화사회의 개념
 - 다양한 문화로 이루어진 사회를 지칭하는 것은 물론 그 이념이 다문화주의로 이루어진 사회
 - ‘다문화주의’ 용어를 공식적으로 사용: 캐나다의 ‘복수언어주의와 복수문화주의’ 위원회에서 1965년 작성한 보고서에서 사용
 - 1971년 캐나다 정부의 다인종·다민족사회 정책을 지칭하기 시작
 - 다문화주의란 폭넓고 다양한 가치들을 반영하는 이념으로 대체로 한 사회 내 다양한 인종이나 민족 집단들의 문화를 단일한 문화로 동화시키지 않고 서로 인정하고 존중하면서 공존하게끔 하는 데 목적이 있는 이념 체계와 그것을 실현하고자 하는 정부정책과 프로그램

2. 한국의 다문화사회 도래의 배경

- 정보화 세계화로 국가 간의 정보와 지식, 인적자원의 교류가 활발해짐
- 지구촌화로 전통적인 의미의 국가와 국민의 개념은 시대에 따라 그 의미를 상실하거나 바뀌게 됨
- 한국 사회는 ‘단일민족 국가’라고 더 이상 할 수 없음
- 풋볼 스타인 하인스 워드(Hinss Ward)를 통해서 그동안 우리 사회에 있던 혼혈인에 대한 인종적 별의 인식을 사회문제로 대두
- 하인스 워드(2006년)의 방안 이전에는 혼혈인과 다문화가정을 위한 법과 정책이 거의 없었음

3. 다문화가정의 형성

1) 다문화가정(multicultural families)의 개념

- 직업획득이나 결혼 등으로 외국 사람이 우리나라에 들어와서 정착함으로써 생겨나는 다른 인종의 가정을 의미
- 다문화가정이란 우리와 다른 민족적, 문화적 배경을 가진 사람들로 구성된 가정을 통칭하는 말로서 2006년 4월 건강가정시민연대가 사용
- 이 용어는 2006년 5월 교육부에서 다문화 가정 자녀들을 위한 지원책을 발표하며 공식적으로 채택되어 널리 사용

2) 다문화가정의 유형

(1) 이주근로자 가정

- 한국인과 외국인 근로자의 결혼 혹은 외국인 근로자가 한국에서 결혼하거나 자기의 나라에서 결혼한 후에 한국에서 정착하는 경우
- 외국인 이주 노동자들을 구성원으로 하는 다문화가정은 1980년대 이후부터 한국의 경제 규모가 확대됨에 따라 급격히 늘어나게 되었다.
- 저출산과 고령화에 따른 생산 가능 인구의 감소와 이른바 3D 업종에 대한 기피 현상으로 인해 앞으로도 한국의 외국인 이주 노동자 가정은 지속적으로 증가 추세

(2) 결혼이민자 가정

- 한국인 남성과 외국인 여성과의 결혼으로 이루어진 가정, 한국인 여성과 외국인 남성과의 결혼으로 이루어진 가정
- 국내 남성과 동남아시아 지역 외국인 여성과의 국제결혼은 1990년대 말부터 농촌 지역에 불기 시작한 ‘농촌 총각 장가 보내기’ 붐에 의해 본격화되더니 2004년에는 전체 농어촌 지역의 결혼 건수의 27.4%에 달할 정도였음

(3) 새터민 가정

- 탈북자 출신의 남성과 여성이 한국에 입국한 후 한국의 여성 또는 남성과 결합하여 이룬 가정

4. 다문화사회와 사회통합

1) 사회통합의 개념

(1) 통합에 대한 개념

- 사회공동체로서 편입을 의미
- 목표이자 과정
- 시간을 요구
- 상호적 과정
- 이주민과 정주국 사회의 변화를 요구
- 동등한 참여 가능
- 존중과 인정을 전제
- 구체적인 목표와 프로그램을 지향

(2) 사회통합 : 유기적인 연대성과 규범적 통합에서 유래

- 헤크만
 - * 연결되지 않은 개별적인 요소들로 하나된 시스템이나 구조를 만드는 것
 - * 지금의 구조에 개별적 요소들을 추가하여 현재 시스템과 구조에 연계
 - * 하나의 시스템 내 요소들 간의 연관성을 강화, 개선

2) 사회통합의 목적

- 사회적 결합
- 포용하려는 노력
- 구성원의 공동체 활동 참여
- 구성원의 신뢰와 행복감 증진

3) 사회통합정책 이론

- 차별적 배제모델
- 동화주의 모델
- 다문화주의 모델
- 상호문화주의 모델

5. 이주민의 정체성과 인권

1) 디아스포라와 정체성

(1) 디아스포라

- 1990년 이후부터 ‘국제이주, 이주노동자, 문화적 차이, 정체성’ 등의 의미로 사용
- 디아스포라는 모국을 떠나 종주국에 살면서도 자신의 정체성을 유지하고 동족과의 국제적 유대관계도 지속하는 소수민족 집단의 행동(윤인진, 2012)

(2) 정체성(Identity)

- 정체성의 어원은 라틴어의 ‘같은 것’이라는 idem에서 유래된 ‘identitas’
- 존재의 본질, 또는 이를 규명하는 성질
- 고유의 실체로서 오랜 기간 동안 일관되게 유지되는 자기에 대한 주관적 경향
- 다른 존재와의 관계에서 어떤 본질적인 특성을 지속적으로 공유하는 것과 자기 내부에서 일관된 동일성을 유지하는 것 모두를 의미
 - * 일관성, 지속성
- 정체성의 관점
 - * 전통주의 관점
 - : 정체성을 정의할 때 ‘실체(substance)’의 개념이 중요
 - : 실체 : 외관의 변화나 시간의 흐름과 상관없이 변하지 않는 속성
 - : 에릭슨(Erikson, 1968) : 시간이 지나도 자기 자신을 지금까지의 자신과 같은 존재로 지각하고 받아들이는 것(불변성, 독자성, 연속성)
 - * 구상주의 관점
 - : 정체성은 고정된 실체가 아니라 인간의 관계와 만남에 의해 재구성되는 복잡다변성을 가진 유동적인 것
 - : 데리다(Derrida)는 현전의 형이상학을 해체하기 위해 차이(difference)를 변형시켜 ‘차연(differance)’이라는 신조어를 만들
 - * 본질주의와 구상주의 관점
 - : 정체성은 지속적으로 변화하며 유동적인 속성과 함께 특정한 서사를 지속하는 등의 일관되고 지속적인 속성

2) 인권의 보편적 권리와 개념

(1) 인권의 정의

- 인권(human rights)은 보편적이고 절대적인 인간의 권리 및 지위와 자격을 의미
- 인권의 개념
 - * 생명권
 - * 자유권
 - * 평등권 및 사회권
 - * 노동권

(2) 다문화사회에서 인권

- 구성원들의 합의를 통한 인원 개념 형성
- 문화상대주의적 관점에서의 인권 개념 접근
 - * 문화상대주의는 문화의 다원주의가 지배하는 현대사회에서 문화적 가치의 보편성을 인정할 수 없다고 강조
 - * 개인을 공동체의 부분 또는 문화로 인정하는 것이 중요
 - * 미국인류학회(1947년 UN 세계인권선언) 성명서의 개인 인권
 - : 그들 문화의 연관성에서 확립
 - : 모든 문화는 개인을 각인하고 형성하는 고유성을 보유
 - : 자기 인격을 자기 문화를 통해 실현
 - : 공동체 전향적 문화에 맞는 인권 강조
- 상호문화성 관점에서의 인권

* 상호문화성 : 서로 다른 문화 사이에 어떤 서열이 서는 것이 아니라는 관점 (이부하, 2015)

(3) 기본적인 인권의 개념

- 생명권

- * 생명권은 생명의 가치를 존중받을 권리
- * 생명권은 모든 권리의 존재의 기반, 기초
- * 모든 인간의 권리의 기초(독일 헌법)
- * 평화주의, 산업안전주의, 사형제 반대, 낙태 반대운동 등의 여러 운동의 형태로 나타남

- 자유권

- * 모든 인간이 자유를 지니고 행사할 수 있는 권리
- * 표현의 자유, 선체의 자유, 정보의 자유, 사상의 자유 등

- 평등권 및 사회권

- * 부당한 차별을 받지 않을 권리

3) 다문화사회에서의 인권

- 구성원들의 합의를 통한 인권 개념
- 문화상대주의 관점에서의 인권 개념
- 상호문화적 관점에서의 인권

II. 해외의 사회통합 정책

1. 미국의 사회통합 정책

1) 미국의 다문화사회 형성

- 미국은 인종적 구성과 문화적 배경이 다양한 나라
- 미국 사회의 소수자 체류 유형
 - * 아메리칸 인디언인 원주민, 미국령 푸에르토리코, 유럽계 백인, 라틴아메리카와 아시아에서 이주한 이민자
- 미국은 설립 초창기부터 인종주의 이민정책을 도입
 - * 「1882년 중국인 배제 법」
 - * 1992년부터 1965년까지 국적 쿼터제를 도입
 - * 1964년~1965년 : 「인민법」 제정과 「이민법」개정
- 다문화주의로 전환 : 다문화정책은 평화와 존중을 기반
 - * 샐러드 볼(salad bowl)의 다문화주의를 표방
 - * 트럼프(D. Trump)가 대통령으로 취임한(2017. 1월 27일) 후 반이민정책 가속화

2) 미국 사회통합정책의 특성

(1) 미국의 사회통합정책

- * 1970년대 동화주의 정책 → 문화다원주의 정책

(2) 문화다원주의와 자유방임주의

- 1950년대의 동화주의가 인종 간 갈등의 불씨
- 이후 출신국의 문화와 언어를 인정하면서 주류사회의 문화를 명시하는 문화다원주의를 기반으로 한 사회통합의 기본 방향을 제시
- 이민자에게 최대한 기회를 제공하지만, 이민자에 대한 적극적 지원은 부족한 자유방임주의형(laissez-faire)

(3) 미국주의(Americanism)와 동화(assimilation)

- 미국의 신조(American's Creed)

- * 1917년 윌리엄 타일러 페이지(William Tyler Page)에 의해 작성

- * 1918년 4월 미 하원에서 채택된 공식적인 미국 신조
- * '건국의 아버지들(Founding fathers)' 기원
- * 미국주의는 사회통합을 위한 정치적 구호 그 이상 국가 정체성을 구성하는 에토스(ethos), 가치체계

3) 미국의 사회통합 사례

(1) 차별금지정책에 기반을 둔 다문화이해교육

- 네브래스카 주
 - * 공공장소에서는 영어로만 제한
- 애리조나 주
 - * 5명 이상 노동자를 고용하는 사업장에서는 80%의 노동자는 반드시 영어가 모국어인 자로 고용한다는 법안이 통과
- 낙오학생방지법(No Child Behind Act)을 도입
 - * 목적
 - : 학생의 학업 성취에 대한 각 교사의 책무성을 강화
 - : 모든 학생들이 평등한 기초 학습능력 교육을 받아 학업 성취를 향상

(2) 이중언어프로그램

- ESL 교원 자격증
- 코디네이터
- WIDA(World-Class Instructional Design and Assessment) 교육 과정
 - * 미국의 초중고등학교에 다니는 학생 중 영어가 모국어가 아닌 소수언어 배경의 영어 학습자를 위한 프로그램(김윤주, 2015)
 - * 공교육에서 타교육을 연계할 수 있도록 구성

(3) 이민자 헤드스타트 특별 프로그램

- 미국 연방 차원의 이주민을 위한 사회통합정책
 - * 이주민 자녀와 가족을 위한 교육 서비스
 - * 이민 노동자를 위한 건강 및 교육과 직업 훈련 서비스
 - * 난민과 망명자를 위한 건강 및 기타 서비스
- 헤드스타트
 - * 아동의 인지적·사회적·정서적 개발을 증진을 위한 프로그램
 - * 저소득층의 0~5세 자녀들의 취학 전 준비를 지원

2. 캐나다의 사회통합 정책

1) 캐나다의 다문화사회 형성

- 16세기 프랑스인이 이주한 것을 계기로 퀘벡(Quebec) 지역에 모여서 살게 되게 되고 중서부의 평원 개척과 산업화로 적극적인 이민정책을 수립
- 1967년 독립이민 부문에 점수제도(point system) 도입하고 이민정책을 개혁하고 1971년 다문화사회를 선언
- 1985년 「다문화법」을 제정
 - * 사회공동체 내에서 영어와 프랑스어 이외의 언어를 사용하는 소수자의 존재를 인정하고, 모든 국민들은 고유의 문화적 전통과 유산을 유지·발전시켜 나아갈 자유가 있는 것을 법제화함
- 1988년 7월21일 다문화주의법(Multiculturalism Act) 공포

2) 캐나다 사회통합정책의 특징

- 모든 캐나다인들에게 국가적 정체성으로 자리 잡으면서 이민자에게 동등한 사회구성원으로 강력한 소속과 정체성을 갖게 함으로써 통합과 사회에 사회적 기여를 높이는 데 이바지

- 헌법과 다문화주의법에서 국가의 역할을 명시하고 사회 전반의 높은 공감대를 형성
- 협력적 거버넌스에 의해 다문화정책을 추진
- 캐나다인의 다문화주의에 대한 높은 이해와 지지를 통한 정책 수행전략

3) 캐나다 연방정부의 이민자 통합 프로그램

- 이민자 정착 및 적응 프로그램(ISAP)
- 연방정·주정부가 각 지역 단위 이민자 정착 기관에 재원을 지원하는 서비스
- 호스트 프로그램(HOST Program)
- 신규 이민자 언어교육
 - * 이민자가 모국어를 유지하도록 지원하는 제도
 - * 이민자의 현지어 교육을 위한 제원 제도
 - * 소수 언어 학생을 지도하기 위한 교사 자격 제도
- : ESL을 가르치기 위한 자격
- : 교과목으로서 ESL를 가르치기 위한 자격
- : 학교의 교직원이나 코디네이터가 되려는 사람들이 갖추어야 할 자격증

III. 사회통합과 지역거버넌스

1. 거버넌스(governance)의 의미

1) 거버넌스

- 정부, 기업, 비정부기구 등 공동의 관심사를 위해 다양한 주체가 네트워크를 구축하여 문제를 해결하는 국정운영 방식
- 한 국가의 여러 업무를 관리하기 위하여 정치, 경제 및 행정적 권한을 행사하는 것(유엔 개발 계획)
- 정부의 역할, 정부의 운영체제, 사회문제 해결 방식의 새로운 변화
 - * 정부, 시민단체, 이해당사자들이 참여하는 ‘구조화된 협력 시스템(김광구, 2009)
 - : 협력적 거버넌스
 - 1. 공공행정의 효율성을 제고/2. 시너지 효과를 창출/3. 정부 간 제도적 역량을 증대
- 거버넌스가 중요한 의미를 가지게 된 배경
 - * 정치적 민주화와 분권화의 진전
 - * 사회 기관의 분절화
 - * 사회·경제적 여건

2. 외국 인력의 사회통합과 지역사회 거버넌스

1) 외국 인력 제도의 전개

- 외국 인력 도입기(1993~2000)
 - * 1980년대 3D 업종에 대한 기피현상 가속화
- 외국 인력을 둘러싼 갈등(2000~2004)
 - * 산업연수생제 도입
 - * 서비스분야 취업관리제
- 고용허가제 도입 및 정착기(2004~2007)
 - * 고용허가제 시행으로 취업관리제는 특례고용허가제로 통합
 - * 2007년 방문취업제
- 고용허가제 발전기, 외국인력의 권익 신장(2007~ 현재)
 - * 고용허가제 : 외국 인력의 권익 신장, 외국 인력 유입 제도로서의 틀
 - * 노동관계법 적용 : 근로기준법, 산업안전보건법, 최저 임금법

2) 외국인 인력 현황



출처: 법무부 출입국 통계(2022)

- 사업별
 - * 제조업(44.6%)
 - * 도소매·음식·숙박(19.4%)
 - * 사업·개인·공공서비스(16.8%)
 - * 건설업(10.1%)

3. 외국 인력의 지역사회 정착 현황

1) 수도권과 영남지방을 중심으로 분포

- 이주 노동자들의 지역 선정 요인
 - * 임금
 - * 근무여건

2) 서울시 이주 노동자

- 서울시 인구 942만 2710명(2023년 4월 기준)이며, 외국인 근로자 수는 263,523명(2020년)으로 임금 및 노동조건에서 장기간 근로와 고용 불안정성에 노출
- 서울시 이주 노동자의 특징
 - * 해외동포와 방문취업의 비중이 높음
 - * 비전문취업과 결혼이민자 구성비율은 상대적으로 낮음
 - * 서비스업종에 종사가 비중이 높음(33.7%)

3) 서울시 이주노동자 사회통합정책

- 2014년 ‘서울 외국인주민 및 다문화가족 지원 조례’ 개정으로 외국인 지원정책의 제도적 기반 마련
- 2016년 ‘제2차 외국인 정책 기본계획’을 토대로 외국인정책을 계획, 수립, 시행
- 4대 정책 목표
 - * 외국이주민이 살기 편한 환경 조성
 - * 대상별 맞춤형 정책 추진
 - * 다양성과 가치가 존중되는 사회통합
 - * 인권 강화 및 인원존중 기반 구축
- 서울 글로벌센터를 포함한 3개 글로벌센터, 7개 글로벌빌리지센터, 6개의 근로자센터(성북, 성동, 은평, 금천, 양천, 강동)

4. 결혼이주여성의 사회통합과 지역사회 거버넌스

1) 결혼이민자 현황

[단위: 명]

		2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021
합계		148,498	150,865	150,994	151,608	152,374	155,457	159,206	166,025	168,594	166,771
성별	남자	20,958	22,039	22,801	23,272	23,856	25,230	26,815	28,931	30,716	31,752
	여자	127,540	128,826	128,193	128,336	128,518	130,227	132,391	137,094	137,878	135,019
지역	경인	79,469	79,905	78,802	78,769	78,595	80,570	83,015	87,304	89,351	90,211
	영남	30,642	31,689	32,036	32,506	33,101	33,713	34,299	35,323	35,308	34,787
	호남	15,745	15,952	15,936	16,001	16,145	16,086	16,137	16,388	16,591	16,341
	충청	16,067	16,545	16,528	16,705	16,211	17,161	17,710	18,503	18,685	18,751
	기타	5,669	5,773	5,951	5,981	6,563	6,119	6,257	6,541	6,677	6,681
국적	중국	63,035	62,400	60,663	58,788	56,930	57,644	58,706	60,324	60,072	59,770
	베트남	39,352	39,854	39,725	40,847	41,803	42,205	42,460	44,172	44,058	41,447
	일본	11,746	12,220	12,603	12,861	13,110	13,400	13,738	14,184	14,595	15,074
	필리핀	9,611	10,383	11,052	11,367	11,606	11,783	11,836	12,030	12,002	12,041
	기타	24,754	26,008	26,951	27,745	28,925	30,425	32,466	35,315	37,867	38,439

출처: 출입국·외국인정책 통계연보

2) 법제를 통한 사회통합 지원

- 다문화가족지원법

- * 2008년도에 제정·시행되었고 2010년에 개정
- * 제1조: 다문화가족 구성원이 안정적인 가족생활을 영위할 수 있도록 함으로써 이들의 삶의 질을 향상시키고 사회통합에 이바지한다.

- 결혼중개법의 관리에 관한 법률

- * 이 법률은 이주여성이 안정적으로 정착하는 것을 지원하기 위한 규정
- * 결혼중개업소를 이용하는 이주여성의 피해를 막기 위한 감독·감시 장치

- 재한외국인 처우 기본법

- * 2006년 외국인정책회의의 후속조치로 재한외국인 처우 기본법은 2007년 공포·시행
- * 재한외국인에 대한 처우 등에 관한 기본적인 사항을 정하는 데 목적

- 결혼이주여성의 사회통합 영향 요인

- * 문화적응 스트레스
- * 문화적응과 지역사회통합
- * 가족관계 스트레스와 사회통합
- * 결혼이주여성의 지역사회 참여

5. 한국이주자 지역사회와 사회통합의 방향과 과제

- 사회통합 프로그램

- 사회통합 프로그램 대상

- 사회통합 프로그램 내용

- * 단계별 한국어, 한국 사회와 관련된 교육
- * 0단계(7시간), 1단계(100시간), 2단계(100시간), 3단계(100시간), 4단계(100시간), 5단계(70시간)

- 법무부 사회통합교육 운영기관 및 역할

거점교육기관	일반운영기관
<ul style="list-style-type: none"> - 법무부로부터 직접 국고보조금 수령 - 예산 집행 등의 제반업무 수행 - 관할출입국에 각종 학사 관련 보고 - 거점 내 학사관리 총괄 - 거점 내 교육 프로그램 기획총괄 	<ul style="list-style-type: none"> - 개설과정 관리 감독 - 강의실 등 시설 제공, 교육 실시 - 소속 강사 관리 - (부당/허위 출결관리 여부 등 관리)

1. 다문화교육의 개념과 발전과정

1. 개념

- 각각의 배경이 다양한 학생들이 학교에서 평등한 성취 경험을 갖도록 교육에의 기회균등 실현 및 교육에서의 차별을 제거하는 끊임없는 노력의 과정, 학교개혁운동
- 학교교육개혁의 일환으로써 교육에서의 기회균등은 물론 성별, 인종, 종교, 정치, 경제 등에 의해 차별을 받지 않고 능력에 따라 누구나 받을 수 있는 기회를 제공받는 것
- 다양한 인종적 민족적 사회 계층적 문화적 기반을 지닌 학생들에게 교육기회의 형성을 높이려는 탐구영역이자 새로운 학문영역
- 정희태(2008) : 한 국가 내에서 문화적 사회적 다원성의 가치는 서로를 보호 및 확장하는 데 있어 귀중한 자원으로 인식하고 있으며, 이를 바탕으로 각기 다른 인종, 성, 언어, 계층 등을 이해하고 존중하도록 하여 학생들로 하여금 삶을 긍정적으로 변화시켜 다양한 문화 세계에서 공동목표를 향해 생활하고 의사소통하는 지식, 태도, 기술을 가질 수 있도록 준비하는 교육
- 다문화교육은 미국 사회에서 민주주의 신념과 가치에 기초를 두고 상호의존성이 높은 세계, 문화적으로 다양한 사회 안에서 문화다원주의(cultural pluralism) 를 지지하는 교수-학습방법으로 정리
- 우리나라의 다문화교육 : 다문화가정 자녀를 대상으로 하는 한국어, 한국문화교육 의미
- 한국화교육, 한국전달교육, 이중언어교육, 귀국학생 적응교육, 국제이해교육 등

2. 다문화교육의 관점

1) 배척주의(nativism)적 관점

- 이민자들에게 주류 사회의 문화에 대한 맹목적 복종 또는 충성을 통한 미국화 작업으로서의 다문화교육

2) 동화주의(assimilation)적 관점

- 소수문화가 주류문화(White Anglo-Saxon, Protestant: WASP) 로서의 일방적인 편입을 전제로 이민자가 주류사회의 지배적 가치와 규범에 접근하는 것으로서 일방통행적인 문화의 영향- 소수민족이 청교도 문화에 동화될 때만이 그들이 처한 편견이나 차별대우가 사라질 것으로 봄

3) 용광로주의(melting pot)적 관점- 동화주의에 대안으로 등장한 개념- 용광로 동화는 이민자들이 주류사회의 수많은 새로운 행동유형과 가치를

받아들이며 문화적으로 섞이는 과정을 뜻함- 미국 문화가 용광로처럼 작용하여 여러 다양한 이주민들의 문화가 미국 문화 속에 녹아 들어가서 더 새롭고 매력적인 문화를 만들어낸다는 것

4) 다문화주의(multi-culturalism)적 관점

- 급격히 증가한 이민자 또는 또 다른 사회적 집단은 다문화주의의 새로운 의미형성을 가능하게 함
- 다문화주의는 구체화된 경계 내에서 가치관, 상징, 해석, 관점과 같은 다양한 정신적 측면이 공존하는 공동체주의가 발현되는 사회로 인식하기 시작

(1) 샐러드 볼 이론(theory of salad bowl)

- * 이민자들이 모국의 문화와 언어를 유지하면서 새로운 중주국인 미국인의 일원으로 살아갈 수 있도록 하자

는 것 → 20 세기 후반 세계화 세대에 진입하면서 제기된 다문화교육 이론

(2) 모자이크 이론(theory of mosaic)

* 캐나다에서 1960년대 기존 용광로 이론이 이민자들의 뿌리를 없애려고 시행한 정책이라고 비판하면서 생성된 이론

* ‘공존’의 형식, ‘차이’의 지속적인 생성이라는 재현 과정

* 균형주의 관점의 새로운 다문화교육 이론 ▶ 벅크스의 문화민주주의

(3) 문화민주주의(cultural democracy)

* 민주주의 사회에서 개인이 누리는 자유와 평등, 기회균등의 원리들이 그대로 각각의 문화집단에 적용되고, 소수와 다수집단들은 민주주의 원리를 실천함으로써 국가사회의 발전에 기여한다는 관점

(4) 세키네 마사미의 다문화주의

* 자유주의적 다문화주의 : 사회통합에 있어 문화적인 양상을 허용하고 소수집단 혹은 민족의 존재를 인정하지만, 시민생활이나 공적 생활면에서는 주류사회의 문화, 언어, 생활습관을 따라야 함

* 조합적 다문화주의 : 차별을 금지하는 것뿐만 아니라 피차별자가 경쟁에서 불리하다는 점을 인정하고 소수자의 사회참여를 위하여 적극적인 재정적 법적인 원조를 인정하는 것으로 결과의 평등을 추구

* 급진적 다문화주의 : 소수자의 자기결정권(self-determination)을 인정하는 것으로 문화적 공존을 넘어서 소수민족 집단만의 공동체를 지향하는 것을 허용

II. 다문화교육의 원리

1. 다문화교육의 방향

- 편견 줄이기
- 균등 교육 실시
- 다문화적 시민 양성

2. 다문화교육의 목표

- 개인들로 하여금 다른 문화의 관점을 통해 자신의 문화를 바라보게 함으로써 자기 이해증진을 시키는 것
- 학생들에게 문화적·민족적·언어적 대안들을 가르치는 것
- 모든 학생이 자문화, 주류문화, 그리고 타문화가 공존하는 다문화사회에서 지식, 기능, 태도를 습득하도록 하는 것
- 소수인종·민족 집단이 그들의 인종적, 신체적, 문화적 특성 때문에 겪는 고통을 감소시키는 것
- 학생들이 전 지구적(global)이고 평평한(flat) 테크놀로지 세계에서 살아가는 데 필요한 읽기, 쓰기, 수리적 능력을 습득하는 것

3. 다문화교육의 내용

1) 다문화교육의 5가지 차원

(1) 내용 통합

- 교사들이 자신의 교과나 학문 영역에 등장하는 주요 개념, 원칙, 일반화, 이론을 설명하기 위해서 다양한 문화 및 집단에서 온 사례, 자료, 정보를 가져와 활용하는 정도

(2) 지식 구성 과정

- 특정 학문 영역에 내재하는 문화적 가정, 준거들, 관점, 편견 등이 해당 학문 영역에서 지식이 형성되는 과정에 어떠한 영향을 미치는지를 학생들이 이해하고 조사하고 판단할 수 있도록 교사가 돕는 것

(3) 편견 감소

- 학생들의 인종적 태도의 특징 및 그것이 교수법이나 교재에 의해 어떻게 변화될 수 있는가에 중점을 둠

(4) 공평한 교수법

- 교사가 다양한 인종, 민족, 사회계층 집단에서 온 학생들의 학업 성취도를 향상시키기 위해 수업을 수정하는 것을 말함. 여러 문화적·인종적 집단 내에 존재하는 독특한 학습 양식에 부합하는 다양한 교수법을 사용하는 것을 포함

(5) 학생의 역량을 강화하는 학교 문화와 조직

- 집단 구분과 낙인의 관행, 스포츠 참여, 성취의 불균형, 인종과 민족을 경계를 넘나드는 교직원과 학생의 상호 작용 등은 학교문화를 구성하는 요소임- 다양한 인종, 민족, 문화집단 출신 학생들의 역량을 강화하는 학교문화 창조를 위해서 이 요소들을 검토해야 함

2) 다문화교육의 범주와 내용

범주	내용
문화	<ul style="list-style-type: none"> • 문화 간의 유사점과 차이점 특성을 파악하기 • 각 문화에 대한 이해와 존중심 함양하기 • 문화 간 긍정적 태도 발달
협력	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 사람과 상호작용능력 증진하기 • 다양한 사람과 협동능력 증진하기
편견	<ul style="list-style-type: none"> • 선입견, 편견, 고정관념에 대한 비판적 사고 형성하기 • 문화상화에 대처 능력 함양하기
정체성 형성	<ul style="list-style-type: none"> • 긍정적 자아개념 기르기 • 자아정체감 및 집단정체감 형성하기
평등성	<ul style="list-style-type: none"> • 국가, 민족, 성, 능력, 계층에 대한 긍정적 태도 가지기 • 인간이 평등하다는 가치 형성하기
다양성	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 개인과 집단의 존재 인정하기 • 다양성 존중하는 마음 갖기

〈출처: 다문화사회와 다문화교육,p70〉

4. 다문화교육 정책

1) 다문화교육 정책

- 교육을 매개로 주류사회 구성원과 비주류 구성원 사이의 상호이해를 증진함으로써 사회통합을 촉진시키려는 정책

2) 다문화가정의 자녀교육 역량 증진을 위한 지원방안

- 지원의 사각지대 해소 및 정책 대상에 따른 세부적 접근 강화
- 사전 중심의 종합 지원체계 구축 지역사회 차원의 지원
- 학부모 지원 프로그램 실효성 확보- 출신언어 사용을 통한 학부모역할 수행 지원
- 여성결혼이민자의 자녀교육 관련 활동 활성화
- 아버지의 자녀교육 참여

3) 문화교육을 위한 법률 제도적 환경

관련법	해당 부처	제정일(시행일)	입법 목적
결혼중개업의 관리에 관한 법률	보건복지부	2007.12.14 (2008.6.15)	결혼중개업의 건전한 지도 육성, 이용자 보호를 통한 건전한 결혼 문화 형성
다문화가족지원법	보건복지부	2008.3.21 (2008.9.22)	다문화가족 구성원의 안정적인 가족생활을 통해 삶의 질 향상과 사회통합에 기여
재한외국인처우 기본법	법무부	2007.5.17 (2007.7.18)	재한 외국인이 대한민국에 적응하여 개인능력을 최대한 발휘하도록 하고 대한민국 국민과 재한외국인이 상호 이해하고 존중함으로써 대한민국의 발전과 사회통합에 기여
국적법	법무부	2007.7.5 개정	대한민국 국민이 되는 요건을 정함. 사회통합프로그램 이수제
출입국법	법무부	2005.8.4 개정	대한민국에 입국하거나 대한민국으로부터 출국하는 모든 국민 및 외국인의 출입국관리와 대한민국에 체류하는 외국인 체류 관리 및 난민의 인정 절차 등에 관한 규정

〈출처: 다문화사회와 다문화교육,p70〉

Ⅲ. 교육 현장에서의 다문화교육

1. 학교에서의 다문화교육



[학교 다문화교육 프로그램]

프로그램	내용
한국어교육	듣기, 말하기, 읽기, 쓰기를 매주 담임교사와 특수교사의 개별지도
생활적응활동	심리검사 실시, 일반학생과 놀이를 통한 마음열기 활동
현장체험학습	다문화가정의 부모와 자녀들, 친구들이 함께하는 현장학습 기회 제공
다문화가정과 일반가정의 결연	다문화가정과 일반학생 가정이 결연을 맺고 상호방문과 동반체험을 통하여 한국 사회의 생활 적응, 문화이해, 자아정체성 확립을 도움
일반학생 및 학부모 대상 다문화 이해교육	학년별 창의적 체험활동에 외부강사를 초청하여 다문화이해교육을 실시하고 문화체험학습 실시

2. 다문화 교사교육

- 다문화 교사교육은 지식과 기능, 가치태도가 균형있게 이루어져야 함
- 다문화 교육과정 중에서 강조해야 할 것 중에 하나는 일방적 가르침이 아니라 가르침과 동시에 배워야 함

- 민주시민교육 강조되어야 함
- 유관 기관과 긴밀한 협조 속에서 이루어져야 함

3. 다문화가정 부모교육

- 자녀들이 다니고 있는 학교와 학교에서 이루어지는 교육활동에 대한 이해를 도모할 수 있어야 함
- 자녀에 대한 이해를 높일 수 있음
- 접근성이 높은 학교에서의 부모교육을 통해 다문화가정 부모들의 사회적 적응을 도울 수 있음
- 다문화가정의 부모를 인적자원으로 활용할 수 있음
- 다문화가정 자녀에게는 자아정체성 강화의 효과를 일반가정의 자녀에게는 반편견 교육 효과를 도모할 수 있음

3. 다문화가정 자녀교육

- 다문화가정 자녀의 어려움
- * 언어문제
- * 부모의 가치관
- * 문화적 차이에 따른 갈등

7주차 - 1차시 **한국의 정치 문화**

1. 정치문화의 개념

1. 정치문화의 개념

- 정치체계에 관하여 개인들이 갖는 정치적 정향(orientation) 패턴의 특정한 분포 상태
- 경제구조, 정치제도, 정치사상의 반영(사회의 질서를 유지하는 규범과 기준을 제공)
- 정치체계 구성원들의 이성적인 능력과 정치적 대상에 대한 정서적 반응, 가치관 등의 평가적 태도
- 한 사회의 정치문화를 이해하면 그 사회 구성원들의 정치행동을 설명과 예상할 수 있음
- 정향이란 대상과 관계들에 대한 내면화된 관점

2. 정치문화의 유형(Almond & Verba 의 연구에 의해 구체화)

- 지방형(parochial) : 정부에 대한 개인들의 인식과 기대가 낮은 수준에 머물러 있는 정치문화
- 신민형(subject) : 과도기적이고 권위주의적인 국가에서 볼 수 있는 정치문화(투입과정이 수동적)
- 참여형(participant) : 개인들의 체계 전반, 즉, 투입과 산출과정에 모두 적극적으로 참여하는 정치문화

3. 정치적 대상



4. 정치문화와 정치구간의 상응성(congruence) 비상응(incongruity)

[정치문화와 정치구간의 상응성과 비상응]

	충성(allegiance)	무관심(apathy)	소외(alienation)
인지적 정향	+	+	+
정서적 정향	+	0	-
평가적 정향	+	0	-

〈출처: Almond,G.A., and Verba,S., The Civic Culture: Political Attitudes and Democracy in Five Nations,Princeton:PrincetonUniversityPress,1963. p22〉

5. 정치문화의 유형과 정치대상과의 관계

[정치문화의 유형과 정치대상과의 관계]

	정치체계 일반	투입 과정	산출 과정	정치 주체
향리형 문화정치	-	-	-	-
신민형 문화정치	+	-	+	-
참여형 문화정치	+	+	+	+

II. 한국의 정치문화의 특성

1. 한국의 정치문화의 성격

- 권위주의 문화
- 표리부동의 정치문화
- 한(恨) 정치문화

2. 한국의 정치문화 형성의 문화적 요인

- 유교문화 : 조선조 통치이념으로 채택되면서 한국인의 의식구조와 행동을 결정짓게 됨(열등 콤플렉스, 우월콤플렉스)
- 분단과 전쟁 : 기회주의적이고 사대주의적인 전략, 인맥정치, 밀실정치, 파벌정치, 측근정치
- 파벌주의와 지역주의 : 연고관계 의존, 정당의 정치를 저해

3. 한국의 정치문화의 문제점

- 정치제도와 정치문화 간의 괴리
- 인물 위주의 정치
- 제도화 되지 못한 정단 간의 정치적 경쟁

4. 한국의 정치문화의 기본 성격

1) 신민적 경향

- 권위주의적 정치문화는 인간관계에 있어서 전인적 지배복종 관계가 핵심(통일신라시대 도입)
- 조선조 정치 이념: 유가정치사상(지배계층 중심의 사회구도를 정당화)
- 정치적 투입과정에 소극적이고 수동적임
- 통치권자를 주축으로 하는 정치엘리트의 지배양식과 일반 국민의 순종적 복종형태

2) 참여적 경향

- 민주정치가 처음 시작되었을 때, 국민의 정치참여를 제한하지 않음
- 1948년 선거 : 투표권은 성인, 총 유권자수 96.4% 가 선거 명부에 자진등록, 등록자 95.5% 가 투표에 참가 → 참여적 정치문화는 발전하지 못함
- 집권자들의 정권유지를 위해서 절차적 민주주의를 허구화시키고 억압적 방식으로 국민들 통제

- 정치 엘리트들의 권위주의적 정치문화로 민주주의가 발달하지 못함
- 참여적 속성: 시민성
- * 시민성이란?

각 개인은 정부 또는 정치 전반에 대한 그 운영의 실상을 잘 알고 있고, 민주적 정치 과정에 대한 중요성을 깊이 인지하고 있으며, 정치참여는 주로 개인적인 이해를 중심으로 참여하려는 성향을 갖는 것

III. 한국의 정치문화 변화

1. 한국의 정치문화와 교육

1) 흐름

- 제 1 공화국 : 대통령제 - 반공주의, 반일주의에 입각한 국가건설, 복지정책
- 제 2 공화국 : 의원내각제 - 민주주의 확립, 경제 제 1 주의
- 제 3 공화국 : 대통령중심제 - 경제발전과 정치적 민주화
- 제 4 공화국 : (영도적) 대통령중심제 - 조국의 평화통일, 안보, 경제성장
- 제 5 공화국 : 대통령중심제 - 안보, 질서, 능률, 민주화, 복지국가
- 제 6 공화국 : 대통령중심제
- 문민정부 : 대통령중심제 - 정치 경제의 개혁, 세계화 추진
- 국민의 정부 : 대통령중심제 - 개혁의 추진, 인권 향상
- 참여정부 : 대통령중심제 - 참여 민주주의의 실현

2) 현대 한국정치의 특징

- 권력의 변동이 심함
- 대통령중심제 채택
- 국가의 주요 목표는 시대적 상황에 따라 변화
- 평화적인 방법을 통한 통일 추구

2. 한국의 정치문화의 변천 과정

1) 제 1~2 공화국(1945~1960): 국가 재건을 위한 정치문화 교육

- 정치교육 영역
 - * 개인적 측면에서 윤리·도덕성과 가정
 - * 이웃생활에서의 예절
 - * 시민생활에서의 자유민주주의
 - * 국가생활에서의 민족, 국가애, 통일, 안보생활 등의 정립
- 신생 국가체제 수립과 유지, 존속, 발전을 위해 애국애족의 정신의 함양을 통한 국가 발전, 청소년의 도덕 윤리 예절생활의 함양, 민주국가 수립을 위한 자유민주주의 이념교육, 도덕교육
- 반공정책으로 민족공동체 의식 회복
- 전통적인 정치 이념을 이상적인 준거 기준으로 설정된 서구식 민주주의 이념으로 대치하려 노력

2) 제 3 공화국(1961~1972): 소극적인 정치교육

- 민족애와 국민애 등 정서적 측면의 정치교육을 통한 지지확산의 창출과 획득
- 안보문제 해결이라는 명분으로 공산주의에 대한 경각심과 비판을 통해 국민의 요구를 유보
- 정치교육의 실천성과 현실성의 강조

- 정치교육은 각 영역의 불균형과 요소 간의 편중을 야기
 - * 초등학교 : 전기에는 기초적 정치교육과 협의의 정치교육이 비슷한 수준이었으나 후기에는 소극적인 정치교육이 강조
 - * 중학교 : 협의의 정치교육이 보다 강조, 소극적인 정치교육이 강화
 - * 고등학교 : 협의의 정치교육이 지나치게 비중이 높음
 - 3) 제 4 공화국(1972~1979): 유신기의 정치교육
 - 안보교육과 군사훈련 강화
 - 청소년의 윤리, 도덕, 예절생활에 관한 기초적 정치교육 강화
 - 정치교육의 내용이 정권의 정책 목표와 일치
 - 정권의 통제
 - 민주주의 가치와 규범에 대한 제한과 재해석
 - 4) 제 5 공화국(1980~1987): 종합적인 정치교육
 - 정치교육의 체계화
 - 민주사회에 대한 제한 해석과 새로운 해석
 - 반미·자유화 운동과 반정권적 차원을 넘는 반자유·민주주의, 정치교육을 국민정신교육으로 사용
 - 학교교육을 통한 정신교육 북한에 대한 비판의 내용 강화
 - 이념교육 강화
 - 5) 제 6 공화국 이후(1988 년 이후 ~): 정치문화 향상을 위한 정치교육
 - 국가 권력과 국민 참여 사이의 갈등
 - 민주화와 평등성 문제의 개선을 위한 정치교육
 - 시민교육
3. 한국사회의 정치문화 교육
- 1) 정치문화 교육의 의미
 - * 광의의 정의 : 한 나라가 지향하는 바람직한 인간교육
 - * 협의의 정의 : 사회질서 체제, 정치체제를 유지 발전시키기 위한 합의 기반을 형성하는 교육적 노력 과정
 - 2) 가정에서의 정치문화 교육
 - 3) 학교에서의 정치문화 교육
 - 4) 사회에서의 정치문화 교육: 친구, 통신매체, 직장
 - 5) 정당에서의 정치문화 교육
 - 정당의 기능: 시민교육, 사회갈등의 조정 기능, 정치참여 조장

1. 현대 소비사회의 본질

1. 현대 소비사회의 특징

1) 소비자 욕구 및 기호의 변화

- 소비자 욕구 기호가 소비문화를 형성하는 가장 중요한 요소
- 인간의 욕구는 소비형태와 소비문화에 반영
- 소비자 기호: 개인의 가치관, 생활 습관, 라이프스타일, 환경 등과 관련

2) 이미지 소비

- 상품: 의미하는 것
- 대중들이 소비하는 것은 환상과 가상의 세계인 이미지(image)

3) 사회적 차별화 및 순응

- 소비자들은 이상적인 준거집단에서의 소속됨을 나타내거나 보다 높은 지위에 위치한 집단을 준거로 삼아 자신이 속한 집단 구성원과 구분하기 위해 상품을 선택 구매하는 경향이 있음
- 사회의 중심적 가치체계에 순응하는 경향이 있으며, 소비자 욕구의 발현은 선거제도와 같음

4) 소비자 개성의 소멸과 집단상

- 광고에서의 개성이란 용어를 사용하거나 개성을 강조함으로써 신세대들로 하여금 개성을 표면적으로 선호하도록 한다는 것
- 워커와 레깅스: 고립과 소외로부터 벗어나 특정집단이나 그 구성원과의 동질감을 가지려는 경향

5) 소비의 동질화와 지성 소비시대

- 오늘날 소비자들은 수많은 상품과 제품들이 존재하는데도 불구하고 같은 상점을 찾거나 동일 상표를 계속하여 선택, 소비하는 경향이 있음
- 소비자의 욕구가 점차 고차원적 단계로 이동해 가고 있으며, 이로 인해 소비시장의 고도의 소비문화가 나타남
- 21세기는 소비자들끼리 상품정보 및 가치를 판단하는데 있어서 판매자와 큰 차이가 없을 만큼 정보나 지식을 갖게 된다는 점

2. 소비의 개념

1) 소비의 의의

- 개념 : 소비자(consumer) 들이 만족을 창출하기 위하여 시간과 자원을 결합시키는 모든 활동. 경제 행위이자 심리적 사회적 성격

- 매슬로우(A. H. Maslow) 의 인간의 욕구

- * 1 단계: 생리적 욕구(physiological)
- * 2 단계: 안전·안정 욕구(safely & security)
- * 3 단계: 사회적 욕구(love & belonging)
- * 4 단계: 존경의 욕구(self-esteem)
- * 5 단계: 자기실현의 욕구(self-actualization)

2) 소비의 의미 변화

- 전통사회의 소비: 물품을 사용하는 것
- 산업자본주의 사회의 소비: 상품을 구매하는 행위
- 후기 자본주의 사회의 소비
 - * 소비는 소비자 자신이 이미지를 만들어내는 수단

- * 소비는 자신과 타인을 구별하려는 사회적 행위
- * 소비는 또 다른 욕구를 창조는 수단으로서의 역할

3) 우리나라 소비의 특징

- 욕구 충족시대 → 여가생활 중시
- 소비의식이 과시적, 쾌락적, 경쟁적 모방과 차별화를 목적으로 하는 소비성향
- 과소비적 소비문화

3. 소비자의 의미와 유형

1) 소비자의 의미

- 소비생활을 위하여 상품이나 서비스를 구입·소비하는 모든 사람을 가리킴
→ ‘상품이나 서비스를 사적인 용도로 제공받는 사람’
- ‘소비자란 사업자가 제공하는 물품 및 용역을 소비생활을 위하여 사용하거나 이용하는 자 또는 대통령이 정하는 자’(소비자보호법 제 1 장 2 조)
- 넓은 의미에서 소비자는 개인은 물론 학교, 가게, 교회와 같은 조직도 포함

2) 소비자 유형

- 최종 소비자(ultimate consumer) : 일반적으로 지칭하는 소비자
- 산업 사용자(industrial user) : 상품을 위해 다른 상인이나 제조업으로부터 원료, 재료, 반제품, 기계설비품 등을 구입하는 사람이나 조직
- 스톤의 분류 : 경제적 소비자, 개인 접촉을 중요시 하는 소비자, 윤리적 소비자, 무관심한 소비자
- 우드의 분류 : 습관적 소비자, 인지적 소비자, 가격 인지적 소비자, 충동적 소비자, 정서적 소비자, 기타 소비자

II. 소비자의 권리와 문제

1. 소비자 권리의 의미

1) 소비자 권리란 제품 및 서비스 구입, 사용과 관련된 소비자의 권리를 뜻하며, 그 보장은 소비자주의를 실현하는데 전제가 됨

2) 소비자주의란?

- 소비자 보호를 위해 소비단체, 정부 및 기업 등이 전개하는 조직 운동으로서, 소비자 등이 여러 경로를 통하여 소비자 관련 활동을 수행하거나 새로운 제도를 형성해 나감으로써 자신의 권익을 보호하는 활동 또는 구매자 위험 부담주의(caveat emptor doctrine)를 배제하고, 기업으로부터 판매 후에도 자사 제품 및 서비스에 대한 책임을 지도록 하는 것을 말함

3) 소비자는 원하는 상품을 자유롭게 선택할 권리가 있음

4) 소비자 권리를 최초로 제정한 사람: 미국의 케네디 대통령(1962년 3월 15일)

5) 소비자 4대 권리 선언 : 안전할 권리, 선택할 권리, 정보를 제공받을 권리, 의견을 반영할 권리

(1) 소비자 권리의 내용

- 안전할 권리

* 건강과 생명에 위대한 상품으로부터 소비자가 보호받을 권리 (위험한 장난감, 불량식품, 약품, 소비자가 위험을 깨달을 수 없는 상품)

- 정보를 제공받을 권리

* 소비자가 상품 및 서비스의 선택에 필요한 정보나 지식을 제공받을 권리

* 선택할 권리를 실천하는 데 전제가 되는 권리

- 선택할 권리

- * 소비자가 상품이나 서비스의 구매 시에 상품, 거래 상대방, 거래조건 등을 자유롭게 선택할 수 있는 권리 (좋은 품질이나 가격, 거래 조건의 상품을 선택할 수 있을 때 보장되는 권리)
 - 의견을 반영할 권리
 - * 소비자에게는 소비생활에 영향을 주는 국가 및 지방자치단체의 정책 수립과 기업의 경영이사결정에 자신의 의견을 반영시킬 권리
 - 피해 보상을 받을 권리
 - * 소비자는 구매 상품 및 서비스로 인한 피해를 공정한 절차에 의해 보상 받을 권리
 - * 기업의 소비자 기구, 소비자단체, 한국소비자보호원, 정부 내의 관련 기관 등에 자신이 입은 피해에 대하여 보상이나 구제를 요구할 수 있음
 - 교육을 받을 권리
 - * 소비자들이 합리적인 생활을 영위할 수 있도록 하는 데 필요한 교육을 받을 권리
 - 단체를 조직하고 활동할 권리
 - * 소비자들은 자신들의 권익보호를 위해 단체를 조직하고 단체행동을 할 권리
 - 쾌적한 환경에서 살 권리
 - * 소비자는 쾌적한 환경에서 살 수 있는 권리

2. 소비자 문제

1) 소비자 문제

- 잠재적인 소비자들이 상품이나 서비스를 구입, 사용함에 있어 그들의 권리가 침해당함으로써 유발되는 문제
- 소비자들에게 경제적, 신체적, 심리적, 시간적 불이익을 준다는 점에서 문제

2) 소비자 문제의 영역

- 개별 소비자로서의 최종 소비자가 일상생활에 필요한 상품을 구입, 소비하는 과정에서 야기되는 문제
- 사회적 소비자로서 맞이하게 되는 소비자 문제
- 자연 소비자로서의 소비자가 대기, 하천 등 자연적 생활환경의 파괴로 인해 맞이하게 되는 문제

3) 소비자 문제의 특성

- 피해 발생의 보편성
- 피해 원인 규명의 곤란성
- 피해 회피의 곤란성
- 구조적 피해 발생
- 피해의 광범위성
- 피해의 심각성
- 소비자 지위와 기업 지위의 불평등

4) 소비자 문제의 발생 배경

- 경제적 변화
 - * 독점 시장의 출현·확대로 인한 소비자문제 유발
 - * 소비자의 구매 기회 증대 또한 소비자문제의 증가 요인 급속한 기술 혁신 광고 증대
 - * 기업 간 경쟁의 비가격화
- 생활양식의 변화

5) 소비자 문제 발생의 원인

- 상품의 품질 및 안전성 문제
- 왜곡되고 부정확한 정보
- 방문판매·통신판매·다단계 판매
- 환경
- 구매 후의 소비자 불만·불평

Ⅲ. 소비자 관련법

1. 소비자보호법과 소비자안전관련법제

1) 소비자보호법의 의미

- 민간소비자단체를 중심으로 한 소비자운동이 확산됨에 따라 소비자보호의 중요성 인식
- 1980년 1월 소비자보호법이 제정, 1982년 9월부터 시행
- 소비자의 기본 권리를 명시하고 이를 보호하기위해 구체적인 추진 과정으로써 국가나 지방자치단체 및 사업자가 해야 할 의무와 소비자 및 소비단체의 역할을 규정
- 소비자보호정책의 종합적인 추진을 위한 기본적 사항을 규정함으로써 소비생활의 향상과 합리화를 추구하는데 그 목적을 둠

1 장	법의 목적, 용어 정의 및 소비자 기본적 권리와 역할에 대해 명시
2 장	소비자의 8 가지 기본적 권리를 실현하기 위한 구체적인 추진과정으로써 국가 및 지방자치단체의 의무를 규정
3 장	소비자 보호 등 사업자가 해야 할 의무가 명시
4 장	소비자 단체의 의무 · 등록 및 보조금에 관한 규정
5 장	소비자보호 및 국민생활의 향상에 관한 기본적인 정책을 심의하기 위한 소비자정책위원회에 관한 규정
6 장	소비자보호정책의 종합적 추진을 위한 한국소비자보호원의 설립을 비롯하여 제반 사항이 규정
7 장	조사 등의 절차
8 장	벌칙이 명시

2) 소비자안전관련법제

- 소비자는 살아있는 인간이기 때문에 인간다운 생활을 영위하기 위해서는 무엇보다도 신체상의 피해를 받지 않고 안전한 소비생활을 영위할 권리를 가져야 하며, 생명과 신체상의 안전이 확보되어야 함
- 소비자 안전의 문제는 기업의 국제화와 시장 개방에 따라 복잡한 기술과 처리에 따른 화학품의 유입 및 사용으로 증가(리콜제도, 위해정보 수집제도, 의약품 부작용 피해구제제도, 식중독 보고제도)

2. 거래관련법제

- 할부거래는 소비자가 대금을 몇 차례 나누어 매도인에게 지급하고 매도인이 이를 수령하는 거래(방문판매, 다단계 판매)
- 전자상거래소비자보호법: 2002년 7월 시행(인터넷 쇼핑몰 사업자의 의무 표시 사항, 청약 철회)
- 약관 규제법: 약관은 다수의 상대방과 계약을 체결하기 위해 일방당사자에 의해 사전에 작성된 계약의 조항

3. 금융거래관련법제

- 금융관련법: 예금자보호제도, 신용정보보호제도
- 은행 거래 및 신용카드관련법제
- 증권 및 보험관련법

4. 표시·규격 계량관련법제

- 표시·광고관련법: 식품위생법, 약사법, 방송법
- 산업표준화법과 계량법

- 품질인증표시제도

5. 소비자피해구제법제

- 소비자피해보상규정

- 분쟁조정제도

- 제조물책임법 : 결함이 있는 제조물을 시장에 유통시킨 자가 제조물의 결함으로 인하여 발생한 손해에 대해 피해자에게 배상하도록 하는 제도

9주차 - 1차시

가족문화

1. 가족의 개념

1. 개념

- 가족의 정의 : 사회마다 적용하는 법적, 관념적, 사회·문화적, 생물학적인 규칙이 매우 다양함

1) 고전적 정의 - E. Burgess(1938)

→ 상호작용하는 인격체들의 통일체(상호작용적 입장)- G .P. Murdock(1949)

→ 공동의 거주, 경제적 협력, 생식의 특성을 갖는 사회집단으로 성관계를 허용 받는 최소한의 성인 남녀와 그들에서 출생하였거나 양자로 된 자녀(기능론적 입장, 통계적 모형)- 김두현(1949)

→ 영속적인 결합에 의한 부부와 그들 사이에서 출생한 자녀로 이루어진 생활공동체- 이효재(1968)

→ 가족은 사회조직의 원초적 집단으로서 개인이 태어나서 자라며, 인격이 형성되는 보금자리- 이광규(1975)

→ 가족구성원이 같은 장소에서 기거하고 취사하는 동거동재(同居同財)의 생활공동체라는 것 이외에 가옥, 가격, 가풍을 포함하는 폭넓은 개념으로서의 문화집단

2) 현대적 정의 - Schulz(1976)

→ 가족이란 하나의 복잡한 변수로서 생물학적 요구에 기인하는 보편적 구조도 아니며, 종교적 또는 문화적 신조에 기반을 둔 보편적 규범의 이념이 아니라 가족이 사회적 필요성에 기인하는 정도만큼 무엇이 바람직한 가족인가에 대해 우리에게 변화하는 개념을 부여- Olson & Defrain(1994)

→ 가족이란 둘 또는 그 이상의 가족원들이 서로 돕고 몰입되어 있으며, 애정과 친밀감, 가치관의 의사결정, 그리고 자원을 서로 나누는 집단- 함인희(1995)

→ 가족은 친밀성, 애정 그리고 자율성이 인정되고 그 속에서 보살핌과 나눔 또는 공유가 존재하는 곳이며, 가족의 가치현실에 여성과 혈연적 가족, 법적 친족의 희생이 있어서는 안 됨- 정현숙 · 유계숙(2001)

→ 사회의 가장 기본 단위이며 정성적 단위, 가족은 사회에 영양을 받기만 하는 집단이기 보다는 사회의 영향에 대해 나름대로의 의미를 부여하며 적응·변화하는 집단

2. 가족의 특성

1) 1차적 집단(primary group)- Cooley에 의해 명명, 구성원 간의 친밀한 관계를 바탕으로 그 내부에 개인성, 태도가 형성되는 기복적인 역할 수행

성되는 기복적인 역할 수행

2) 공동 사회집단(gemeinschaft)- Tonnis가 사용, 구성원 상호 간의 애정과 이해를 기반으로 결합되어 외부적인 어떤 장애

나 분리에도 결합되지 않는 본질적인 결합관계

3) 폐쇄적 집단(closed group)- 구성원이 되기 위한 자격의 획득이나 포기가 용이하지 않은 집단

4) 형식적 집단(formal group)- 가족은 형식적 집단이지만 가족관계는 비형식적 ․ 비제도적

• 가족의 기능 : 가족의 기능이란 가족이 수행하는 역할·행위를 의미

- 김주수(1982) : 하나의 소집단으로서의 가족의 역할이 무엇이나를 뜻하는 것

- 오명근 · 이종수(1989) : 사회를 존속시키고 가족성원의 욕구를 충족시켜 주기 위해 수행하는 활동이나 서비스- 가족의 기능 유형과 상호관계

성격	(가족 구성원 개개인에 대한) 대내적인 기능	(사회전체에 대한) 대외적인 기능
고유기능 (proper function)	애정 · 성	성적인 통제
	생식 양육	종족보호(자손의 재생산) 사회구성원 충족
기초기능 (basic function)	생산(고용촉적 · 수입획득)	노동력 제공 · 분업의 참여
	소비(기본적 · 문화적 · 욕구충족 · 부양)	생활보장 경제 질서의 유지
부차적 기능 (derivative function)	교육	문화발달
	보호	심리적·신체적 ↘ ↘
	휴식	↘ ↘ 사회의 안정화
	오락	문화적·정신적 ↗
	종교	

출처: 최정혜(2018), 한국가족의 이해, p21

II. 한국 가족의 특징

1. 전통사회의 가족 가치관

- 가족가치관이란 가족(가족생활)에 대해 우리가 일반적으로 가지고 있는 가치의식- 한국의 전통적인 가족 가치관 : 유교- 유교적 가치관이란 부모에 대한 효와 조상 숭배라는 이념이 지배하는 가부장적 성격을 지님

1) 효 사상

- 자식이 부모를 섬기는 것
- 효란 부모 자식 간의 천륜의 정을 바탕으로 자신의 마음을 다해 아버이를 사랑함을 의미
- 효는 덕(德)의 근본이며 인(仁)의 근본 >> 인과 덕의 구체적인 표현 => 효도- 효 사상 : 유교도덕에서 가장 중요한 덕목(德目)으로 효를 백행지본(百行之本)으로 존중해 옴
- 효는 가족을 중심으로 하는 부모 부양에 영향을 주는 이념으로서 우리의 의식과 예절이 반영
- 부모에게 효도를 하는 이유 : 나를 낳아주신 분, 부모가 길러 주신 은혜- 효의 내용 : 부모에 대한 존경, 시중, 부양

2) 가부장제

- 가부장제란 사회제도와 문화적 차원의 기제를 매개로 나타나는 남성에 의한 여성 지배를 뜻함
- 조선시대의 가족의 목표 : 가장권의 계승 및 가문의 계승 - 가장권 : 부계의 혈연적 원리에 입각해서 장남에게 자연스럽게 계승, 가장권의 계승은 곧 가문의 계승이라는 의미, 조선시대에 가족의 권력을 갖는 존재
- 즉, 가장권이란 하나의 조직자로서의 성격을 갖고 장유유서와 효의 가족윤리를 기반으로 가족 내의 생활 질서를 조직

3) 집의 관념

- 전통적인 관점에서 집은 조상으로부터 미래의 후손까지 연결되는 연속적인 집단- 집의 존속은 조상부터 후손에 이르는 무한한 친자관계의 연속- 장남에 의해 계승되므로 차남이 결혼하면 별도의 집을 마련해야 함

2. 한국 가족제도의 변천

1) 혼인제도

- 혼인형태는 삼국시대 이전부터 일부다처제

- 조선시대까지 합법적인 축첩제도
- 조선시대(1413년)에 중혼금지법이 발표- 조선시대의 혼인은 집안의 존속을 위한 목적으로 행함
- 1948년에 일부일처(一夫一妻)제도가 선언됨

2) 이혼제도

- 조선시대 칠출삼불거(七出三不去)제도가 지배- 칠출(七出)이란 강제 이혼이 가능한 일곱 가지 규정(七去之惡)
- 이혼이 불가능 경우 : 시부모의 3년 상을 지킨 처, 혼인 당시 가난하다가 혼인 후에 처가 들어와서 집안이 부귀하게 된 경우, 처가 이혼 당한 후 돌아갈 부모나 집이 없어진 경우

3) 상속제도

- 재산상속 : 공동 균분할방식을 원칙으로 하여 호주상속, 제사상속을 받은 사람도 재산을 단독으로 상속받지 못했고 부모의 유산을 자녀가 균등하게 분배받음
- 제사상속 : 적장자를 원칙으로 하고 적장자에 후계자가 없으면 차자나 삼자를 택하고 없으면 양첩자, 천첩자의 순위로 상속함
- 상속제도가 변화하여 공동분할 상속제도는 사라지고 재산상속과 호주상속을 동시에 하게 됨
- 민법 시행 후에는 딸의 권리가 신장되어 상속분이 장남이나 아들과 평등하게 분배되고 상속제도도 공동상속 또는 균분상속의 형태를 취함

4) 양자제도- 우리나라 전통사회의 양자제도(수양자, 시양자, 서양자)

- 우리나라 양자제도는 중국의 영향으로 조상에게 제사를 지내고 가문계승을 위한 양자제도만 강조되어 시양자가 많았음
- 오늘날에는 가문을 위한 양자보다는 부모자녀 관계를 만들어 나가기 위한 목적으로 양자를 함

Ⅲ. 가족의 재구성

1. 한 부모 가족

1) 한 부모 가족의 유형

- 자발적이고 일시적인 유형, 비자발적 일시적 유형
- 어려움 : 경제적 문제, 역할 과중의 문제, 정서적 문제, 사회적 관계망의 축소

2. 맞벌이 가족

- 산업화 초기에는 기혼 여성의 취업이 빈곤계층의 가정에서 경제적인 이유로 시작
- 최근에는 젊은 계층의 맞벌이 선호도가 매우 높아져 지속적으로 증가
- 어려움 : 자녀양육, 취업모의 다중 역할, 가정에서 남녀 간의 역할에 관한 전통적인 사고방식
- 맞벌이가정 육아에 대한 남편 참여 현황
 - 한국 가사 노동 시간 : 하루 평균 227분(여성), 45분(남성) ⇒ 2015년 여성가족부와 통계청 자료
- 일 · 가족 양립 정책 현황
 - 1시기(1960~1970년대 초) : 여성 취업인구의 대다수가 농민(육아와 가사노동을 공동체에서 공유하는 경향)
 - 2시기(1970년 중반~1980년대 말) : 대학생의 인구가 늘면서 대졸 여성의 취업문제가 본격적으로 제기된 시기(여성 책임론 양상)
 - 3시기(1990년대 초~ 현재) : 3차 산업이 확대되면서 전문직과 서비스직으로 여성 진출, 2009년 전환점을 가져와 보육 공공화의 축소, 민간중심의 서비스, 동원체제의 확대, 보육료 지원, 가정 양육수당을 도입

3. 동거가족

- 동거가족은 결혼식 여부와 관계없이 법적으로 혼인 신고가 되어 있지 않은 가족(사실혼)
- 동거의 유형 : 일시적인 편의에 의한 동거, 남녀 교제 동거, 실험 결혼과 같은 의미의 동거

4. 무자녀가족

- 동기 : 양육에 대한 책임으로부터의 자유, 만족스러운 부부관계, 자신의 직업에 부정적인 영향을 미친다는 생각, 경제적 여유, 자신의 부모 역할 수행 능력에 대한 회의, 현재의 정치, 경제, 사회적 상황에 염증
- 특징 : 교육 수준과 소득, 초혼 연령이 높음, 무종교, 전문직 부부와 맞벌이 부부가 많음

5. 입양가족

- 입양이란 친부모가 자신의 자녀를 양육할 수 없거나 양육할 의지가 없는 경우에 양부모가 친부모를 대신하여 아동에게 영구적으로 안정적인 가정을 제공하는 것
- 적응상의 문제 : 가정의 균형이 깨지거나 모든 생활이 아이 중심으로 변함

6. 이혼 및 재혼가족

- 이혼 증가 배경 : 결혼관과 가족이념의 변화, 개인의 의식 변화, 관계적 측면 : 부부 상호 간의 의존의 필요성이 약화
- 사회적 측면 : 가문이나 제도적 규제의 약화
- 재혼가족 : 재혼남과 재혼녀, 재혼남과 초혼녀, 초혼남과 재혼녀
- 재혼가족의 문제 : 충성심 갈등, 경계 모호와 역할 혼란, 경제 자원관리문제, 재혼가족에 대한 편견

7. 노인가족

- 「노인복지법」에 따른 노인의 개념은 65세 이상으로 「국민연금법」상 노령연금대상자
- 노인가족의 활동 및 여가시간 문제
- 노인가족의 경제적 문제
- 노인가족의 부양 및 보호문제
 - ※ 조손(祖孫)가족 : 경제적 어려움, 손자녀의 학업 및 장래에 대한 걱정, 조부모 자신들과 배우자의 건강에 대한 걱정

8. 다문화가족

- 유형 : 국제결혼가정, 외국인가정, 새터민 가정
- 문제 : 다문화가족에 대한 편견, 의사소통의 어려움, 문화적 차이로 인한 갈등, 자녀양육의 어려움

9. 공동체가족

- 공동체 가족은 혈연이나 결혼이 아니라 동일한 가치관이나 이념 혹은 종교적 신념을 기초로 하여 경제적, 정서적 지원을 공유하는 소집단 형태로 가족의 생산적 기능과 소비적 기능, 자녀 양육 등을 함께 하면서 공동체 생활을 영위해 나가는 가족을 의미
- 유형 : 가족모임 공동체, 합동가족 공동체, 협동조합 공동체, 이웃사랑 공동체, 사회변혁 공동체

9주차 - 2차시

결혼과 출혼

1. 결혼의 의미

1. 결혼

1) 개념

- 자신이 태어나 성장한 출생 가족을 떠나 배우자와 더불어 새로운 가족을 형성하는 법적·사회적 결합(김명자 외, 2009)
- 적절한 연령에 도달한 성인남녀가 이성교제와 배우자 선택 과정을 통해 애정과 신뢰를 확인하고 정신적 육체적으로 결합하는 것(정옥분 외, 2009)
- 올슨(Olson, 2014)은 정서적·육체적 친밀감, 다양한 과업, 경제적 자원을 공유하는 두 사람의 정서적이고 법적인 공약이라고 정의
- 남녀가 정식으로 부부관계를 맺는 것

2) 결혼의 특징(Broderick, 1992)

- 인구학적 사건(demographic event)이며 사회적 단위를 만들어냄
- 두 가족과 사회관계망의 결합(joining of two families and social networks)
- 부부와 국가 간의 법적 계약(legal contract)
- 경제적 결합(economic union)으로서 부부는 하나의 재정적 단위
- 성인의 동거형태(the most living arrangement)
- 인간의 성적 활동 환경
- 노동력 재생산의 단위- 자녀를 사회화시키는 단위
- 친밀하고 공유하는 관계를 발전시키는 기회

3) 결혼의 동기

- 사랑의 현실
- 성적 욕구의 충족
- 정서적 경제적 안정
- 부모됨의 성취
- 성인으로서의 신분 획득
- 사회적 기대의 부합

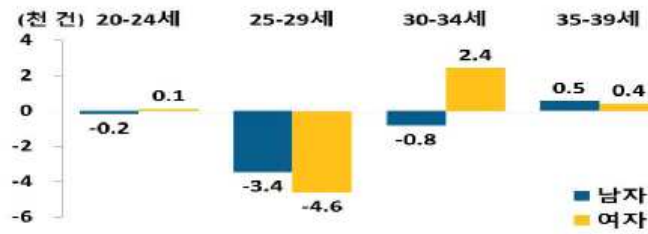
2. 한국의 결혼

1) 혼인 건수



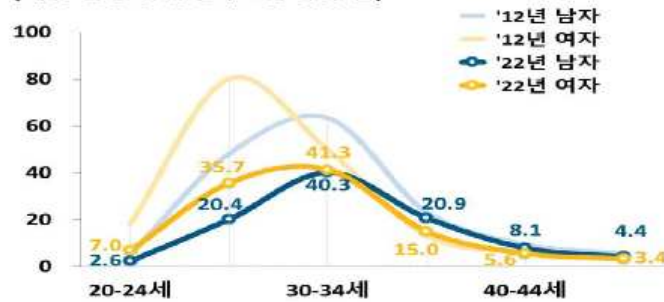
- 조혼인율 : 1년 간 발생한 총 혼인건수를 당해 연도의 주민등록 연앙 인구로 나눈 수치를 1,000분비로 나타낸 것으로 인구 1천명 당 혼인건수를 의미

〈2022년 성·연령별 혼인건수〉



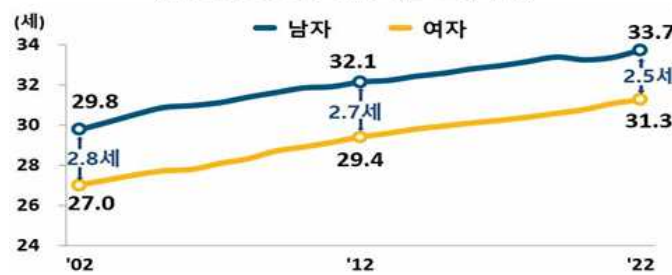
〈2012년과 2022년의 성·연령별 혼인율〉

(해당 연령 성별 인구 1천 명당 건)



- 혼인 연령

〈2002년~2022년 성별 평균 초혼 연령〉

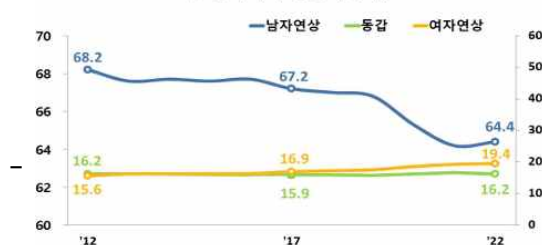


- 혼인 형태

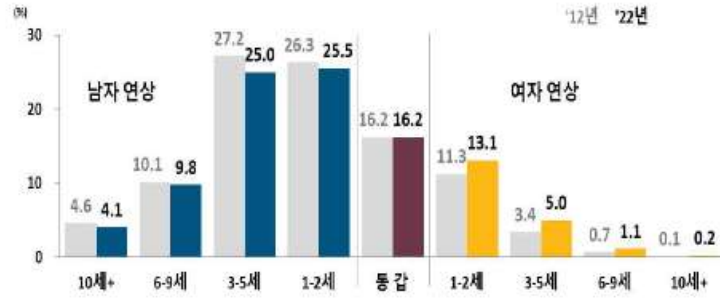
〈혼인 종류별 구성비〉



〈초혼 부부의 혼인 구성비〉



〈초혼 부부의 연령차별 혼인 구성비〉



- 이혼

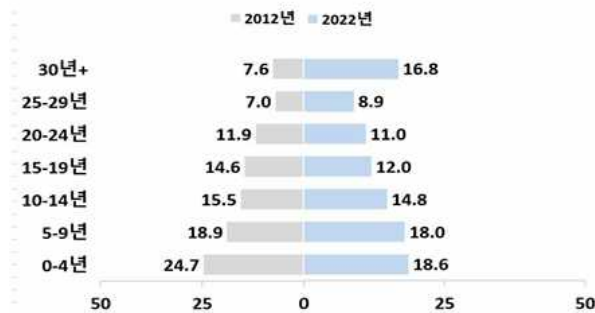
〈이혼 건수〉



〈성별 평균 이혼 연령〉



〈혼인 지속 기간〉



〈출처: 본 저작물은 '통계청'에서 '2023년' 작성하여 공공누리 제1 유형으로 개방한 '2022년 혼인·이혼통계(인구동향과)' 를 이용하였으며, 해당 저작물은 '통계청, kostat.go.kr'에서 무료로 다운받으실 수 있습니다.〉

II. 결혼관

1. 결혼관

1) 결혼관이란?

- 한 개인이나 사회가 결혼에 가지고 있는 특정한 견해나 태도 및 가치관
- 결혼에 대한 인식
- 배우자 선택 기준
- 결혼 감소 이유
- 결혼 의향
- 결혼 의향에 없는 사회적 요인
- 결혼하지 않는 이유

III. 중년의 결혼생활

1. 중년기의 이해

- 중년기는 생애발달 주기 청년기와 노년기 사이
- 현대 사회에서 평균 수명이 연장됨에 따라 중년의 범위도 점차 확대
- 중년기는 인간의 발달의 전화기로 자녀의 성장, 부모의 부양 및 보호 및 사망 사건 등으로 복잡한 심리적 변화 경험- 자신의 삶 전체에 대한 통찰을 통한 재평가가 일어나는 시기

2. 다양한 결혼생활

1) 줄혼의 개념

- 줄혼

- 결혼생활을 졸업한다는 뜻으로 이혼하지 않은 부부가 서로 간섭하지 않고 독립적으로 살아가는 것을 의미
- 부부가 혼인이라는 제도적인 틀은 유지한 채 기존의 가족관계에 대한 변화를 피하는 것을 포함하며, 전통적인 관점의 혼인 관계 및 남편과 아내 역할에서 벗어나는 모든 형태의 노력을 의미
- 일본 작가 스기야마 유미코의 <줄혼을 권함>이란 책에서 처음 사용(2004)
- 2016년에 한국 사회에서도 줄혼이 소개되면서 유교 문화 속에서 전통적인 결혼생활을 유지해 온 여성들이 줄혼에 관심을 갖기 시작
- 황혼이혼 대신 줄혼을 선택한 이유
- 개인적 측면
- : 이혼과 관련된 여러 가지 스트레스와 절차를 피할 수 있음
- : 결혼 생활 유지로 자녀에 대한 죄책감을 덜 느낌
- : 사회적 시선으로부터 자유롭고 법적으로 부부이므로 경제적 능력 공유
- 사회문화적 요인
- : 중년 여성들이 성장기에 겪어온 가치관과 현대사회의 가치관의 충돌로 인한 변화

3. 줄혼과 구별되는 개념

1) 이혼

- 줄혼과 이혼의 가장 큰 차이는 법적 절차의 유무
- 이혼은 완전 유효하게 성립된 혼인을 부부 당사자 쌍방 혹은 일방의 의사에 의해 해소하는 제도
- 이혼이 성립되면 혼인으로 인한 모든 권리나 의무 소멸

2) 별거

- 보통 이혼의 과정으로 볼 수 있으며 공간의 분리가 아닌 부부관계의 파탄을 상징
- 줄혼의 형태와 유사한 별거 방식(Living Apart Together): 영국

3) 줄혼의 유형

- 적극적 줄혼
- 소극적 줄혼

4) 거주 형태에 따른 분류

- 동거형 줄혼
- 별거형 줄혼

10주차 - 1차시 **음식문화**

I. 한국 음식의 의미와 특징

1. 한국 음식의 의미

- 한국 요리(料理) : 한국 음식의 총칭으로 음식을 만드는 일(1900년대부터 사용)
- 요리의 원래의 뜻은 일의 앞뒤의 모든 상황을 잘 판단하여 처리한다는 뜻
- 지금은 식품을 잘 처리하는 일, 그렇게 해서 만들어 낸 음식
- 전통 음식 : 그 나라에서 100 년 넘게 이용되어 온 식품으로 그 나라의 농산물로 그 나라의 조리법에 따라 그 국민들의 식생활 관습이나 제도 등과 민족의 기호에 부합된 것(한국외식정보, 2009)

- 이숙영(2000)
 - 한국 전통 한 그릇 음식이란 주로 김치류, 생채 또는 숙채류가 곁들여지는 한 끼의 식사로 먹을 수 있는 음식
- 김미성(2004)
 - 한국 전통 음식은 한국의 일상생활, 궁중의식, 통과의례, 세시풍속을 통한 고유의 역사적 배경과 문화적 특질을 지니면서 지역 특성에 맞게 전승되어 온 음식
- 한국 전통 음식 연구소(2006)
 - 한국 음식은 한국에서 생산되는 농·수·축산물을 이용하여 예부터 전해 내려오는 조상 고유의 조리방법으로 만든 음식을 말함
 - 그러나 최근에는 이와 유사한 식재료를 가지고 우리 조상 고유의 방식 혹은 이와 비슷한 방식으로 요리한 음식을 통칭함
- 농림수산식품부(2008)
 - 우리 고유의 음식으로서 한국 식문화의 대표성과 상징성을 지닌 산업화가 가능한 음식

2. 한국 음식의 특징

1) 조리상의 특징

- 주식과 부식이 분리되어 발달
- 곡물 조리법이 발달
- 음식의 간을 중히 여김
- 조리료, 향신료의 이용이 섬세함
- 약식동원(藥食同源) 의 조리법이 우수
- 미묘한 손동작

2) 제도상의 특징

- 유교의례를 중히 여기는 상차림이 발달
- 일상식에서는 독상 중심
- 조반과 석반을 중히 여김

3) 풍속상의 특징

- 공동식의 풍속이 발달

- 의례를 중히 여김
- 풍류성이 뛰어남
- 저장식품이 발달함
- 주체성이 뛰어남

3. 한국 음식의 우수성

1) 영양적 우수성

- 음식 재료 혼합물에서의 우수성
- 인간과 자연의 조화를 이룬 과학적인 음식

2) 균형성과 과학성

- 동물성 20%, 식물성 80% 의 채소류를 중시한 균형성을 유지한 식사
- 마늘의 알리신(allicin) 은 체내 당질 대사에 필요한 티아민(thiamin) 의 흡수를 도움
- 혼식의 과학성
- 감식(減食) 과 절식, 발효식품이라는 점에서 과학성을 지님

3) 속성 음식의 맛

- 의식동원(醫食同源) 의 기본 정신 : 약을 아무리 잘 먹는다 해도 좋은 식사에 미치지 못함
- 양념 : 학문적으로 약념(藥念) 으로 몸에 이로운 약이 되도록 염두에 둔다는 뜻을 담고 있음
- 제 1 의 맛: 소금, 제 2 의 맛: 소스, 제 3 의 맛: 김치, 장류, 젓갈(발효식품)

II. 한국 음식의 종류

1. 일상음식

- 일상음식 : 밥과 반찬으로 구성(밥, 김치, 장류, 국, 젓갈 등)

1) 밥

- 쌀, 보리, 조와 같은 곡물에 물을 붓고 끓여서 익힌 다음 여분의 수분이 완전히 흡수되어 고슬고슬하게 땀을 들여 조리한 음식

- 찰밥 ⇒ 끓여 짓는 밥(삼국 후기)

(1) 밥의 종류

- 곡물로만 지은 밥
- 곡물과 견과류로 지은 밥
- 곡물과 육류, 어패류를 섞어 지은 밥
- 육류 채소를 섞어 지은 밥

2) 김치

- '침채(沈菜)'에서 유래, 채소를 소금물에 담근다는 뜻
- 침채 ⇒ 덩채 ⇒ 김채 ⇒ 김치로 변화
- 1715 년 경 『산림경청(山林輕淸)』에서 침채(沈菜) 와 저(菹) 를 침저(沈菹) 라고 함
- 최남선은 『고사천우(古事千宇)』에서 침채(沈菜) 와 지(漬) 를 합하여 침지(沈漬) 라고 함
- 황해도, 함경도 : 찌지(다른 지방의 찌지와 차별됨)
- 초기의 김치는 단순한 채소 절임 → 12세기 무렵부터 각종 향신료 가미 → 16 세기 일본에서 고춧가루가 들어옴 → 18 세기부터 김치에 본격적으로 이용 → 19 세기에는 김장 김치에 적합한 결구배추의 재배가

보급됨에 따라 지금의 김치 모습을 갖추게 됨

(1) 김치의 특성

- 인체에 좋은 저칼로리 식품
- 유산균의 저장작용
- 생리대사 활성화
- 영양의 균형 유지
- 발효식품
- 유해균 활동의 이중효과
- 유산 발효(김치 보존성)

(2) 유래

- 『왕조실록』에 의하면 태조 7년(1398년)에 오고칠관(五庫七官)을 두었고 태종 9년(1409년)에 침장고(김장고)를 두었다는 기록이 있음

- 김장이란 말은 침장(沈藏)에서 온 것을 짐작할 수 있음

(3) 1월 평균 기온이 - 2℃ 이하 지역: 멸치젓 사용, - 4℃ 이하 지역(이북 지역): 새우젓 사용

(4) 장류

- 간장, 된장, 고추장, 청국장 등
- 음력 9월에 메주를 쑤어서 말린 후 뜨거운 곳에 띄운 다음, 다음해 음력 2월에 담금

(5) 국(국물음식)

(6) 나물은 기름으로 채소를 무치거나 볶은 음식

2. 특별음식

1) 떡

- 신석기 후기
- 찌떡
- 지진 떡
- 삶은 떡
- 친떡

2) 술

- 곡물로 술밥을 찌서 누룩을 섞어 알코올을 발효시켜서 만듦
- 탁주(남부지방)
 - 막걸리: 마구 걸렀다는 데서 지어진 이름
 - 청주 : 밀술 독에 용수를 넣어 맑은 술이 그 안에 고이게 하여 퍼낸 술, 마을 제의 때 사용(법주, 이강주, 소곡주, 두견주 등)
 - 소주(북부지방) : 밀술을 증류시켜 이술을 받아내는 증류법을 사용

3) 한과

- 떡과 혼례, 제례, 연회 등에 빠지지 않는 음식
- 불교의 확산으로 육식을 멀리하면서 세시풍속이나 의례에 필수적인 음식이 됨
- 통일신라시대: 다과상, 진다례, 다정모임 등
- 고려시대: 유밀과를 임금에게 진상
- 조선시대: 왕실과 양반의 기호품

- * 유밀과
- * 다식

Ⅲ. 한국의 식생활

1. 한국의 식생활

1) 한국음식의 식문화

- 곡류 중심의 문화
- 반찬 문화
- 발효문화
- 온식 문화
- 습식 문화

2) 외국의 식문화

(1) 미국

- 1890년대: 주스와 샐러드 요리 발달
- 1차 세계대전 계기: 통조림과 기타 보존 식품이 발달
- 1차 세계대전 이후: 대규모 생산과 편의성 요리(햄버거, 핫도그, 켄터키 치킨)
- 현대: 더욱 간편화되고 있는 추세

(2) 일본

- 중국의 영향을 받아 유사점이 많음
- 밥을 주식으로 하고 콩 소비(두부튀김, 일본된장, 왜간장) 중심의 독특한 문화가 형성
- 쌀은 전분함량이 높고 조리 후 끈기가 많은 것이 특징

(3) 식문화의 변화

- 편의성 식품 증가
- 건강식·자연식 선호
- 외식 횟수와 1회당 지출 금액 증가

3) 한국인의 식생활

(1) 식생활

- 인간이 건강과 생명을 유지하기 위한 가장 필수적인 요소로 식품의 생산과 조리, 식사용구, 상차림, 식습관, 식사에절

- 식품의 선택과 소비 등의 음식물의 섭취와 관련되는 유·무형의 활동 (농림수산식품부 2009)

(2) 라이프스타일(Lifestyle)

- 개인이나 가족의 가치관 때문에 나타나는 다양한 생활양식, 행동양식, 사고양식 등 생활 모든 측면의 문화적, 심리적 차이를 전체적인 형태로 나타난 말(사회학자 막스 베버(Max Weber) 에 의해 처음으로 사용)

(3) 식생활 라이프스타일

4) 식사패턴

- 섭취하는 영양소의 조합과 식품의 섭취 상황, 그리고 식습관에 이르기까지 식사와 관련된 모든 요인을 포괄하는 개념

(1) 식사패턴의 종류

- 전통식 식사패턴 : 흰쌀밥으로부터 전체 에너지의 60.2% 를 섭취 하루 세끼의 식사를 주로 밥으로 하는 식사패턴

- 혼합식 식사패턴 : 전통식 식사패턴과 다르게 밥 이외의 면류, 빵류 등을 주식의 형태로 식사를 구성하며 탄수화물은 27% 정도만 섭취

(2) 식사패턴의 중요성

- 올바른 식생활은 건강한 신체는 물론 건강한 삶을 유지하는 데 중요한 요소

- 식품이 인간에게 주는 즐거움과 심리적 안정감은 윤택한 삶을 유지하는 데 매우 중요

10주차 - 2차시 **주거와 의복문화**

1. 한국 의복의 특징

1. 한국의 의복

1) 시대별 의복

(1) 상고시대

- 기본형은 저고리와 치마이며, 저고리의 기장이 엉덩이까지 내려오고 허리에 띠를 맴
- 치마는 밑단에 규칙적인 주름이 잡혔고 단의 색도 다름

(2) 삼국시대

- 저고리 여밈이 우임식으로 변하기 시작했으며, 긴 저고리와 짧은 저고리를 함께 착용함

(3) 고려시대

- 충렬왕 때부터 저고리 길이가 짧아지기 시작하면서 허리에 매던 띠가 후기에 접어들면서 고름으로 바뀌기 시작했음

- 치마의 모양은 19 세기 유럽의 ‘크레놀린’과 같이 넓게 퍼진 치마를 입음

(4) 조선 초기

- 긴 저고리와 짧은 저고리를 함께 착용하였으며, 세조 이후부터 여성의 긴 저고리 착용을 금지함

(5) 조선 후기

- 저고리 길이가 길어지고 소매의 모양이 아름다워짐
- 짧은 길이의 저고리와 가는 동정, 큰 고름과 곡선의 배래와 도련, 길고 넓은 치마는 조선 후기 이후에 완성된 것임

2) 의복의 종류

(1) 의례복

- 출생의례복 : 출생 직후부터 삼칠일, 백일, 돌에 이르는 기간 동안의 의례인 출생의례 때에 입는 의복(포대기, 배냇저고리, 이래안옷 등) 을 말함
- 혼례복 : 혼례식 때 신랑과 신부가 예복으로 입는 옷으로 신부가 모시적삼을 입은 이유는 시집살이가 시원하도록 하기 위한 상징적인 의미가 담겨 있음

- 수의 : 죽은 자가 입는 옷을 뜻함

- 상복 : 망인(亡人) 을 위해 후손이 입는 옷을 말함

(2) 평상복

- 봄·가을(누비옷), 겨울(명주나 무명옷), 여름(모시나 삼베옷), 일제시대 이후에는 몸빼를 입기 시작
- 19 세기 후반 개화기부터 남자들은 양복을 착용함

(3) 노동복

2. 한국의 전통 복식 문화

1) 전통 의복의 종류

(1) 서민복

- 남자 : 저고리에 옆트임이 있고 허리에 띠를 두름, 바지는 허리, 마루폭, 사폭으로 구성됨
- 여자 : 저고리 치마로 구성되며 한국 복식의 유(襦) 는 삼국시대부터 모든 사람들이 착용했던 상의

(2) 왕실복

- 왕옷

- * 상황과 역할에 따라 복장을 달리함
- * 대례복(大禮服)·면복(冕服), 조복(朝服) 상복(喪服) 으로 구분

(3) 왕비옷

- * 혼례, 제사, 잔치 등 국가적인 행사를 할 때 예복을 차려 입음
- * 대례복인 적의(翟衣) 는 조선시대 최고의 신분임을 나타냄
- * 예복으로 입었던 원삼은 지위와 신분에 따라 색을 달리 입음
(황후 - 황색, 왕비 - 홍색, 비빈 - 자적색, 공주·옹주 - 초록색)

2) 전통 문양

(1) 동물 문양

- 왕권의 상징인 용문양, 봉황은 성스러움을 상징하며 왕비복에 많이 사용됨
- 박쥐는 편복(蝙蝠) 이라고 부르며 다섯 마리의 박쥐를 그려 넣어 오복을 표현함
- 호랑이 문양은 병을 막아주고 복을 준다는 믿고 학은 선학이라고 하며 십장생 중의 하나로 즐겨 사용한

길상문양임

(2) 식물 문양

- 사군자와 삼다문
- 당초(唐草) : 나무에 줄기가 뿔뿔 말린 형상으로 각각의 꽃이나 꽃방울, 잎사귀가 엉켜어져 연결된 것으로 식물의 형태를 본 떠서 도안화시킨 장신 무늬의 한 유형을 의미함

(3) 기타 문양

- 해, 달, 구름(왕의 권위와 위광을 의미), 물, 산 불(밝은 덕) 등

3) 전통 복식의 색

(1) 백색

- 오행 중 금(金) 이며, 오방 중에 서쪽에 차지하고 가을에 속함, 고귀함과 선함을 의미

(2) 흑색

- 오행 중에 수(水) 이며 오방 중에 북쪽 위치로 겨울에 속함. 신비와 정숙을 상징

(3) 황색

- 오행 중 토(土) 이며, 중앙에 위치, 천자를 상징

(4) 적색

- 오행 중 화(火) 이며, 오방 중에 남쪽 위치를 차지하고 있으며 여름에 속함

(5) 청색

- 오행 중 목(木) 이며, 오방 중에 동쪽 위치로 봄에 속함, 창조, 생명, 희망을 의미

4) 한복의 조형미

(1) 선

- 직선 : 적극적이고 긴장되고 딱딱한 성질(동정과 깃: 미적의 측면을 강화)
- 곡선 : 부드럽고 수동적이며 유연한 느낌(저고리의 배래선)

(2) 색

- 복식에 있어서 색채는 중요한 조형요소로서 착용자의 기호, 개성, 문화적 배경 등을 표현

(3) 비례미

II. 한국 주거의 특징

1. 조선시대 이전의 주거

- 구석기 시대 : 수혈 주거(竪穴 住居) 생활, 강변이나 해변에 거주
- 청동기, 철기시대 : 수혈 주거(竪穴 住居) 생활, 하천 연안의 평지, 구릉지에 거주, 장방형
- 삼국시대 : 불교 도입으로 불교 건축 양식 도입(초석, 기둥, 들보, 기와 등을 이용)
- 고려시대 : 목조건축형식, 초가

2. 조선시대 이후

- 유교이념이 사회 통념으로 주거공간에도 영향을 미침
- 세종(1431) 때 신분에 따라 주거 건물에 제한
- 집터 : 우주의 조화를 통해 부, 건강, 권력 부 등의 복을 구하는 풍수지리설에 따름

1) 서민의 지역별 주거

- 남부지방: 일자형, 대청마루
- 북부지방: 폐쇄적인 형태, 정주간
- 중부지방: ㄱ자형 주택이 일반적임

2) 조선시대 양반주택

- 배치나 평면은 일(日), 월(月) 구(口) 자
- 사랑채, 행랑채, 안채, 별당, 사당, 청지기방, 광, 서재, 안마당, 사랑마당, 바깥마당 등으로 구성
- 조선시대 주택의 특징은 효의 실천 공간, 남녀유별, 남녀칠세부동석 등으로 남녀의 공간 구분

3. 한옥

- ‘한옥’이라는 단어는 융희 2 년에 작성한 「가사(家舍) 에 관한 조복문서(照覆文書)」 등장
- 당시 돈의 문에서 배재학당에 이르는 정동길 주변을 기록한 약도에 여관(旅館), 교당(教堂), 학당(學堂) 등의 용어와 함께 한옥이라는 용어가 사용되고 있으며, 당시에는 주가(主家) 나 제택(第宅) 등과 같은 용어가 일반적으로 사용되고 있었는데 한옥이라는 단어는 정동의 특수한 상황에서 새롭게 등장한 건축물을 가리키는 용어들과 같은 맥락으로 사용되었음

1) 한옥의 정의

- ‘한옥’이라는 단어는 1975 년 ‘삼성새우리말큰사전’ 등에 ‘우리나라 고유의 양식으로 지은 집을 양식 건물에 상대하여 부르는 말’ 이라는 설명과 함께 공식적으로 국어사전에 등장하기 시작함
- 서울시 한옥 지원 조례 : 한옥은 주요 구조부가 목조구조로써 한식기와를 사용한 건축물 중 고유의 전통미를 간직하고 있는 건축물과 그 부속시설

2) 한옥의 제도적 정의

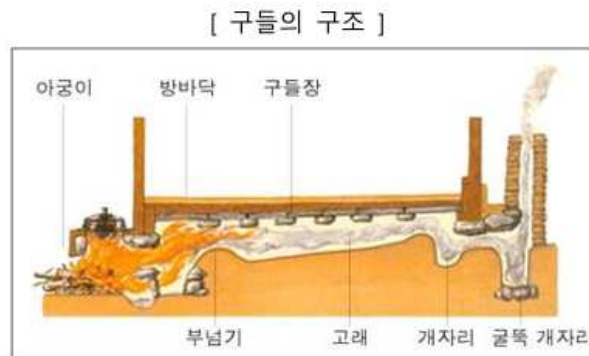
- 한옥을 보존 재생하거나 신축하려 할 때 지원과 규제를 제도적으로 적용하는 대상을 규정하기 위한 정의
- 한옥으로서 갖추어야 할 최소의 조건이며 공공적으로 그 가치를 공감할 수 있는 한옥의 기본 가치로 정의

3) 한옥과 신한옥의 정의

한옥	신한옥
<ul style="list-style-type: none"> • 한국의 고유한 전통적인 목구조방식을 유지 • 한국의 전통적인 외관을 유지 	<ul style="list-style-type: none"> • 한국의 고유한 전통적인 목구조방식을 유지 • 한옥의 가치를 유지 • 선진시스템을 통한 건축 성능의 향상 도모

4) 한옥의 공간성 특성

- 온돌(구들)



<출처: 이성경(2010), 한남대학교 석사논문, p.25>

- 마루

- 마당



<출처: 대한주택공사 공동주택한옥디자인, 2009, p.41>

5) 한옥의 조형적 특성

- 지붕과 처마
- 벽과 담장
- 바닥과 기단
- 창호

4) 한옥의 재료적 특성

- 기와, 돌, 흙

Ⅲ. 한국의 온돌

1. 국내 난방의 변천

[국내 난방방식의 변천]

형상	시기연대	정의
	기원전 4세기	가열된 공기를 이용한 전통방식
	1970년대	바닥에 매설된 배관에 온수 공급
	1990년대	조립식 구조 이중바닥 구조
	2000년대 초반~현재	개별 온도 제어 시스템 분쇄기

<출처: 김희천(2010), 홍익대학교 석사논문, P.12>

2. 온돌의 개념

1) 정의

- 온돌 : 한국의 전통적인 가옥 난방 방법(방구들, 로마시대 하이포코스트와 비슷함)
- 온돌의 국제적 명칭: ‘Ondol’
- 온돌과 구들
- 구들은 방바닥에 골을 내어 불을 때게 하는 장치, 고래를 켜고 구들장을 덮고 흙을 발라 방바닥을 만들고 불을 때어 덮게 한 장치(직화(直火) 방식의 난방방법)
- 온돌이 사용된 최초의 흔적은 신석기시대의 움집 화덕
- 프랭크 로이드: 현대 건축의 창시자

“한국의 방은 인류가 발명해 낸 최고의 난방이다. 이것은 태양열을 이용한 복사 난방보다도 훌륭하다.
발을 따사하게 해 주는 방식이야말로 가장 이상적인 난방이다.”

3. 온돌의 과학적 우수성

1) 온돌의 우수성

- 온돌의 과학은 서양보다 500 년 앞선 발명
- 생체바이오 리듬의 안전화와 실내공기의 적절한 순환과 쾌적한 온도조건을 제공
- 고유의 저온 복사 난방방식 : 쾌적감, 편의성, 위생, 만족도

2) 현대 온돌 난방의 특징

(1) 실내 온도의 균일성

- 온돌난방은 두한족열(頭寒足熱) 의 난방으로 발바닥의 온도를 따뜻하게 유지하고 머리 쪽은 서늘하게 하는 전체적으로 실온을 약간 낮춘 난방방식으로 열 환경의 균형을 잘 이용한 난방방식

(2) 공간의 효율성

- 온돌난방으로는 효율적인 난방효과를 얻을 수 없는 칸막이가 있는 방이나 넓은 방의 난방에도 적당하며 실내에 본체가 보이지 않으므로 인테리어를 손상시키는 일

(3) 쾌적성

- 온돌난방은 바람이 없고 따뜻하며 먼지나 티끌이 날리지 않음
- 공기가 오염될 염려가 없음

(4) 조용한 난방

- 가스보일러를 이용할 경우 열원인 보일러와 순환펌프는 난방을 하는 곳에서는 위치하지 않는 별도의 장소(보일러실)에 위치

3) 온돌시스템의 세계화

(1) 온돌 아파트 수출

- 한국형 아파트가 카자흐스탄에서 분양
- 우리 애플타운 : 기존 카자흐스탄에서 볼 수 없었던 신개념 평면과 최첨단 유비
- 쿼터스 외관 디자인의 차별화로 부유층 사이에서 큰 호응을 얻고 있음

(2) ADD 웰빙 온돌 “히트온”

- 친환경 온돌 전문기업(주)ADD 웰빙테크: 유럽 수출

11주차 - 1차시 한국의 교육문화

I. 한국의 현대 교육문화

1. 교육문화의 사회적 특징

1) 전통적 교육문화

- 유교적 숭문주의(崇文主義)라는 지배집단의 문화적 정당성 아래 입신양명주의(立身揚名主義), 문벌주의, 가족주의적 교육문화로 정의
- 과거제 합격이 사회적으로 부각될 수 있었던 것은 모든 혜택이 관료에게 집중
- 과거제 합격이 가지는 후광효과: 지위, 권력, 부의 상징
- 신분적 혜택을 누리기 위한 것- 과거 합격은 외연적 의미는 교육 출세주의적 성격을 가지고 있지만 실제로는 교육 신분주의적 의미를 가지고 있음

2) 현대의 교육문화

- 교육이 제도화된 학력(學歷)으로 변모
- 교육의 제도화된 학력은 지위와 신분을 나타내 주는 목시적 기제
- 학력: 제도화된 교육 경쟁을 통해 지위 구조에 편입하는 능력의 대리 지표
- 학력 수준은 객관적이고 과학적 선별 장치를 통해 이루어진 능력의 위계 지표
- 학력은 모든 사회 가치 판단의 준거인 동시에 다목적 평가 수단

1) 부르디외(P. Bourdieu)

- 학위는 상징적 능력의 지표로서 사회에서 학위를 취득한 사람들은 엄격한 선발 과정을 거치 능력 있는 사람임을 확인해 주는 자격증
- 교육 자격증 획득은 사회적 차이를 발생하게 하는 높은 질의 문화적 자본을 소유하였다는 것을 의미 → 이를 통해 사회적 지위가 객관적으로 보장
- 학위 취득은 직업 체제에서 지위와 역할 할당의 메커니즘으로서 재산 상속의 형태로 대치

2) 베블렌(T. Veblen)

- ‘유한계급론(The Theory of the Leisure Class)’에서 가치있는 재화의 과시적 소비 행위나 여가 생활 양식, 축제나 무도회 같은 향연은 단순한 소비적 활동이 아니라 계급적 차이를 구별 짓기 위한 사회적 위세
- 소비적 행위 양식 : 사회 신분을 나타내는 상징적 가치가 반영

3) 장 보드리야르(J. Baudrillard)

- 어떤 상품을 소비한다는 것은 기호의 관계망 속에서 사회적 의미를 소비하는 것으로, 상품은 하나의 기호이며, 기호의 관계망 속에서 사회적 위세와 서열을 내포하고 있는 ‘이미체계’
- 기호와 상징의 소비는 타인과의 관계 속에 성립된 사회적 욕망

4) 현대사회에서의 학력

- 사회적 위세를 상징하는 기호
- 사회적 신분과 위세를 나타내는 기제
- 대학 졸업장은 기호의 관계망에서 이루어진 매우 높은 교환가치
- 교환가치: 사용가치의 유용성에 의해 보증받음

- 기호와 상징을 소비하는 것은 사회적 구별 짓기의 행위

2. 교육문화의 사회운동 특징

1) 교육문화 운동의 의미

- 교육에 대한 정신적 경향성이며 사회적 욕망의 사회적 흐름
- 시대의 성격에 따라 끊임없이 변모하는 운동 흐름을 지님
- 교육문화 운동의 흐름은 일정한 경향성을 띠지만 때로는 급격한 변화를 겪기도 함
- 교육문화는 물의 흐름 틀과 같이 부분적으로 무수한 변화를 겪지만, 일정한 흐름은 유지

2) 교육문화 운동 특성

(1) 편집증적 운동

- 모든 의미의 규칙을 하나의 원칙 아래에 종속시키는 것
- 편집증은 강한 수직적 위계 논리와 예측 가능
- 편집증 특성이 강한 사회 : 왕조 사회나 전제군주사회, 나치즘 등
- 모든 논리를 거대 틀로서 대타자인 하나의 기표 아래 종속시키고 모든 사회 가치판단의 기준으로 작용하게 하는 강한 편집증적 힘을 지님
- 교육 편집증은 하나의 가치 아래 다른 모든 가치들을 수렴하기 때문에 교육에 대한 집착 정도와 밀접한 관련

(2) 분열증적 운동

- 일정한 경계선이 없으며 울타리가 존재하지 않는 유목민이며 자유로운 특성
- 분열증적 힘은 모든 논리를 하나에 귀속시키는 독점적 기준을 인정하지 않고 자유롭게 의미 공간을 확대시킬 수 있음
- 카오스적 논리를 가지고 있어 예측이 어려움
- 분열적 힘
- 자기 파괴적인 부정적인 면
- 새로운 생성을 도모하는 긍정적인 면

(3) 한국에서의 교육

- 사회적 이해관계를 구현하는 효과적인 기제
- 사회적 이해관계 구현이라는 강한 편집증적 특성을 나타내고 있음 : 교육을 통한 신분 보장, 출세주의
- 교육 편집증이 강하면 교육적 억압 기제에서 벗어나기 위한 분열증적 증세를 나타냄(극단적 행위-자살 선택)

3. 교육문화의 야누스적 특징

1) 교육 욕망

- 교육 욕망
- 교육에 대한 집착 정도로 교육에 대한 집착이 직접적인 교육의 천적 행위로 나타남
- 교육과 사회적 신분 지표는 강력한 결합 관계로 교육적 욕망을 부추김
- 사회적 욕망 실현- 한국의 교육문화는 교육의 본질적 가치와 도구적 가치가 혼재
- 교육의 본질적 가치와 도구적 가치는 양극단에 있으며, 서로 정당화하는 이념적 특성을 지니고 있으며, 서로 정당화하는 양극단의 가치는 교육에 대한 집착을 강화
- 많이 배운 사람 즉, 학력이 높으면 고귀한 품성과 높은 능력을 지니고 있는 것이라는 암묵적 인식은 학력 출세주의나 학력 신분주의를 정당화함

- 교육에 대한 집착으로 각종 교육 문제의 원인으로 작용
- 야누스적 가치를 파생시킨 직접적 기반은 교육의 도구적 가치로 교육 신분주의 같은 도구적 가치가 교육의 야누스적 가치를 파생시킨 원인
- 야누스적 가치
- 교육에 대한 긍정적 인식을 촉진하는 힘
- 본질적 도구적 가치의 양극단에서 교육의 긍정적 가치를 정당화하는 이념적 특성을 지님
- 교육에 대한 인격 도야와 입신출세

∴ 교육 욕망 ⇒ 교육열

2) 교육열

- 직접적인 교육 행위를 표출하는 교육적 실천 에너지
- 한국의 교육열은 강력한 교육 편집증적 에너지를 가지고 있으며 교육 편집증적 에너지는 오랫동안 역사적으로 강화된 교육적 열망
- 지나친 교육 편집증적 에너지는 심각한 교육 도착증의 원인
- 교육열은 우리 사회의 어둠과 빛의 양면적 역할을 해옴
- 현대사회에서의 교육은 국가 경쟁력의 핵심이며 교육 경쟁력이 국가 경쟁력이므로 엄청난 교육 에너지를 지닌 한국 사회는 미래사회에서 비교 우위를 점할 수 있는 훌륭한 인프라를 지님

II. 2000년 이후 정부의 교육정책

1. 노무현 정부(2003~2007) 자율과 다양성의 교육

- 만 5세 아동에 대한 무상교육·보육- 학생선발 방식 등을 각 대학이 자율적으로 결정토록 위임
- 정부 보증 학자금 대출제도 도입- 의학전문대학원 제도 도입- 공교육 정상화
 - 수준별 이동 수업, 방과후학교 실시- 교원평가제, 교육감 직선제, 개방형 이사제 시행
- 3불 정책(본고사, 기여입학, 고교등급제 금지)
- 사교육비 경감 대책, EBS로 사교육을 대체하는 온라인 공교육 시도- 2008 대입 제도 개선안
 - 내신 9등급 세분화(원점수+석차 등급제), 수능 영역별 9등급제, 입학사정관제 도입

2. 이명박 정부(2008~2012)

- 학교 자율화, 학교장과 교육감의 권한 강화, 교장 공모제 도입
- 고교 다양화300 프로젝트
 - 기숙형공립고 150개 + 마이스터고 50개 + 자율형사립고 100개
- 학교간 경쟁을 통한 교육의 질 향상
 - 학업성취도 평가(일제고사) 부활, 성적공시제도 도입, 학교 및 교원평가
- 대학입시 완전 자율화
 - 입학사정관제 확대, 복잡한 대입전형- 영어 공교육 완성 프로젝트
 - 영어회화 전문강사, 국가영어능력평가시험(NEAT) 도입
- 대학 등록금 후불제(취업 후 학자금 상환제)
- 수능체제 개편
 - 등급제 보완, 수준별 수능체제, 응시과목 축소
- 주5일제 수업 전면 시행

3. 박근혜 정부(2013~2017)

- 고교 의무(무상)교육 단계적 실시, 0~2세 보육료 지원, 3~5세 누리과정 확대, 국공립 어린이집 증설, 반값 초등 방과후 돌봄 기능 강화, 반값 대학 등록금 정책
- 대입제도 간소화(수시는 학생부 위주, 정시는 수능 위주), 전문대 수업연한 규제 완화(1~4년)
- 중학교 자유학기제 시행, 모든 중·고교에 진로 교사 배치
- 국가수준 학업성취도 평가 개선(초등 폐지, 중학교 과목 축소)
- 공교육 정상화 촉진 및 선행 규제에 관한 특별법(선행학습금지법) 시행

4. 문재인 정부(2017~2022)

- 유아에서 대학까지 교육의 공공성 강화
- 교실혁명을 통한 공교육 혁신
 - 학습시간과 휴식시간을 법으로 보장하고, 초·중·고교 필수교과는 줄이는 대신 선택과목은 확대
 - 진로 맞춤형 고교체제 구축을 위해 '18년부터 고교학점제를 도입·확대
 - 단계적으로 고교체제 개편 중장기 대입제도 개선도 추진키로 함- 교육의 희망사다리 복원
 - 소외계층에 대한 맞춤형 교육지원 등으로 교육을 통한 평등한 출발이 실현될 수 있도록 하고, 사회에서 격차를 해소
 - '21학년도부터는 사회적 배려 대상자 기회균형 선발을 의무화하고, 선발 비율 확대 대학에는 인센티브를 마련
 - 다문화·탈북학생과 학교 밖 청소년 등 사회 취약계층에 대한 교육 지원은 강화
 - 고졸 취업자 지원 확대를 위해 국가직 지역인재 9급 채용을 단계적으로 확대- 고등교육의 질 제고 및 평생·직업교육 혁신
 - 거점국립대·지역강소대학 집중 육성 등으로 대학의 공공성과 경쟁력 강화
 - 국가 직업교육 책임 강화와 성인평생학습을 활성화함
 - '19년부터 공영형 사립대를 단계적으로 육성·확대하고, 대학 재정지원 사업 전면 개편 등을 통해 대학 자율성을 확대
 - 전문대학 지원 확대 방안을 마련하고 공영형 전문대 운영을 통해 전문대를 직업교육 지역거점으로 육성
- 미래 교육 환경 조성 및 안전한 학교 구현
 - 학급당 학생 수 감축 등 교수-학습활동이 개선되고 안전하고 쾌적한 교육환경이 조성
 - 4차 산업혁명에 대비해 디지털 인문학적 소양을 갖추도록 소프트웨어 교육을 내실화하는 한편, 선도 핵심 교원을 육성
 - 교사 1인당 학생 수는 OECD 평균 수준으로 개선하고, 학교 비정규- 교육 민주주의 회복 및 교육자치 강화
 - 역사 교과서 국정화 폐지, 사학비리 근절 등 교육의 민주성·책임성을 강화하고, 교육부 개편 등 교육거버넌스를 새로 구축
 - 교육민주주의 회복을 위해서는 '18년부터 국립대 총장 후보자 선정 방식과 재정지원 사업 연계를 폐지하고, 사학비리 근절을 위한 사립 학교 법령 개정
 - 고등·평생·직업교육 중심으로 교육부 조직을 개편하고, 초·중등교육 이양 확대를 위해 시·도교육청과 공동협의체를 구성

11주차 - 2차시 한국의 종교문화

I. 종교의 개념

1. 종교의 의미

- 초자연적인 힘, 초자연적 존재에 대한 신앙- 신과 인간 사이의 결속이라는 관념이 어원
 - religion의 어원은 라틴어 religio로서 초자연적인 존재에 대한 외경심과 의례(儀禮)행위
 - 종교의 말뜻: 으뜸이 되는 가르침
- 제임스 말티노
 - 영생하는 하나님, 곧 우주를 통치하며 인류와 도덕적 관계를 유지하는 신령한 마음과 의지 신앙
- 맥 타갈트
 - 우리 자신들과 우주 전체 사이에 조화가 있다고 확신에 의지하는 정조
- 프레이저
 - 자연과 인생의 진정을 시도하며 관할하는 줄로 믿는 초인생적 권력들의 화해
- 한자어의 종교(宗敎)는 하늘을 뜻하는 갓머리 아래 3개의 다리를 가진 상 위에 재물을 올려놓은 형상인 보일시(示)를 써서 가르칠 교(敎)자와 결합하여 하늘을 경배하는 으뜸이 되는 이치를 가르친다는 뜻

2. 종교의 기능

1) 정신 건강에 미치는 종교의 기능

- 존재적 불안감 감소
- 정서적 복지 가능
- 고통과 고난 극복
- 정서적 마찰에 대한 해결책 제공
- 운명에 대한 교란을 해결
- 능력과 통제감
- 사회적 결합 증가
- 도덕적 지침, 자기 파괴적 습관과 생활방식 억제
- 소속의 욕구 충족
- 카타르시스적인 의식의 토대를 제공

2) 가족에 대한 종교적 기능

II. 한국 종교의 유형

1. 무교(巫敎)

- 샤머니즘(Shamanism)을 어원적 측면에서 보면, 어원적 근거는 ‘Sam’인데 이것은 ‘흥분하여 실 사이 없이 이리저리 뛰어 춤추는 사람’을 의미
- 샤머니즘이란 시베리아를 중심으로 몽골, 만주, 한국, 일본 우랄 알타이제 종족 사이의 공통적인 원시종교, 샤먼(Shaman)이란 무당을 의미하기 때문에 무당 종교(巫堂宗敎) 또는 무교(巫敎)의 뜻
- 무(巫)는 하늘과 땅을 연결하는 상징으로 그 양쪽에 사람이 춤을 추어 신과 인간을 하나로 연결하게 하는 종교 현상

- 샤머니즘은 인간의 생과 사, 흥망성쇠, 화목, 질병 등의 운명 일체가 신의 의사에 따르는 것
- 한국 무교의 역사
 - 한국 무교의 기원: 신라 제3대 왕인 남해왕 초
 - 단군신화는 샤머니즘의 창작
 - 화랑도: 혜성가, 향가
 - 조선조의 무교 정책 : 무교에 대한 억압정책(신분격하)- 한국인의 종교 심성
 - 외래종교와 사상이 유입되기 이전에 우리 조상들은 소박한 사상, 신앙, 도덕 등 그 안에서 대자연을 숭배하는 독특한 인생관, 세계관을 지님
 - 태양을 숭배, 천신(天神) 숭배, 굿을 통해 인간의 문제를 종교적으로 풀어버리는 것
 - 초월자와 인간과 사제가 종교의례를 통해 하나가 되는 것 → 조화를 이루는 것
 - 무교의 세계관은 신령이 인생을 지배하고 있다는 신앙
 - 무교의 신앙은 개인의 원한과 사회적, 특히, 민중의 원한을 상징적으로 표현하고 있음

2. 유교

- 공자의 가르침을 가르치는 종교
- 한말(韓末)에 이르기까지 약 5백년에 걸쳐 조선시대의 문화를 지배적으로 이끌어 온 종교
- 현재에도 한국인의 도덕생활에 있어서 윤리의식의 근거를 제공
- 경천사상(敬天思想)을 바탕으로 현세의 질서와 사회적 규범을 가르침
- 도덕을 기초로 민중을 교화함으로써 사회질서를 유지
 - 도덕의 내용 : 인(仁)
- 도덕을 기초로 민중을 교화함으로써 사회질서를 유지
- 효는 덕의 근본
 - 충효사상(忠孝思想)과 함께 제사에 대한 중요성이 생겨남
- 유교가 한국인에게 끼친 영향
 - 하느님 개념의 변화
 - 현실주의적 경향
 - 조상숭배

3. 불교

- 불교는 석가모니의 가르침을 따르는 종교(지혜와 자비를 중시)
- 기원전 6세기경 인도 출생 석가모니는 수행에 정진하여 보리수 아래에서 깨달음을 얻음
- 불교의 가르침
 - 초기
 - : 이 세상 모든 것이 무상한데, 사람들은 이에 침착함으로써 고통을 받는다. 이를 벗어나기 위해서는 세상의 실상을 통찰하고 욕망을 버려야 함
 - 후기
 - : 부처와 보살의 힘에 의해 구원을 받을 수 있다는 신앙이 대두(大乘佛敎)
- 불교가 한국으로 공식적으로 전래된 것은 고구려 소수림왕(372년) 때
- 삼국시대 불교
 - 고구려 : 소수림왕(327년)
 - 백제 : 침류왕(384년)
 - 신라 : 법흥왕(527년)

- 고려시대
 - 태조 왕건이 불교를 번창시키고 광종 때 승과제도를 실시
 - 승려에게 면역의 혜택 지급, 사원의 토지 지급
- 조선시대
 - 송유억불정책(崇儒抑佛政策)에 따라 불교 배척
 - 사찰 수를 제한, 종파를 통폐합
- 일제 강점기
 - 총독부 사찰령에 의해 31본산으로 재편- 해방 이후
 - 일제의 사찰령에 기초한 31본산 주지들의 연합체인 총무원으로 하는 세력과 재애불교 세력이 갈등을 빚음
 - 1962년에는 대한불교조계종이 정식으로 출범
 - 1970년에는 한국불교태고종이 창설
- 한국인의 종교 심성
 - 불교의 목적은 인생의 고(苦)에서 벗어나고자 하는 데 있음(해탈)
 - 민족과 국가의 위기에 소아(小我)를 희생하는 자력을 발휘하여 국가를 지켰으며 중생을 보호함
 - 민족의식, 역사적의식, 종교의식 등에 많은 영향을 줌

4. 기독교

- 예수의 가르침을 따르고 예수를 세상의 구세주로 믿으면 예수의 속죄를 통해 구원을 받는다고 믿는 종교
- 박애사상으로 완성된 종교
- 16세기에 종교개혁을 통해 천주교와 개신교로 분리

1) 천주교

- 로마 교황을 중심으로 구성된 기독교로서 외경을 중시- 로마교구의 교구장을 겸하고 있는 교황을 중심으로 주교, 사제, 평신도로 구성
- 1978년 이승훈이 북경에서 세례를 받고 천주교 서적, 성물(聖物) 등을 가져와 신앙공동체를 만들
- 유일신을 신봉하면서 천당이라는 내세관이 뚜렷하고 신 앞에서 만인은 평등하다고 함으로써 고통을 받는 민중들이나 정치에서 소외된 남인들에게는 희망을 주는 종교
- 1845년 김대건이 최초의 신부가 되어 선교활동을 하다가 처형당함
- 1960년 중반 이후에는 미사에서 라틴어 대신 한국어를 사용하게 되어 평신도의 활동이 강화됨
- 1970년 이후에는 ‘천주교정의구현사제단’을 통해 사회문제에 적극적으로 참여

2) 개신교

- 천주교의 교회중심주의적 교리주의와 성직의 특권을 비판하면서 나타난 종교
- 개신교는 종교뿐만 아니라 정치, 경제, 사회, 문화 등 유럽 전반에 영향을 끼침
- 1932년 독일 출신 귀츨라프(K. F. August)가 개신교 선교사로서 한국에 처음 방문
- 1866년에는 영국 출신 토마스(R. J. Thomas) 목사가 강화도에 들어옴
- 일제시대에는 1911년 105인 사건을 비롯하여 한국교회를 탄압함
- 한국교회는 3·1운동, 사회 계몽운동에 적극 참여
- 1951년 신사참배를 거부했던 사람들에 의해 경남지방을 중심으로 ‘경남법통노회’가 조직
- 1959년: 대한예수교장로회는 통합측과 합동측으로 분열
- 1970년대: 사회참여운동과 복음화운동이 조직화됨

5. 민속종교

- 한국에서 자생한 종교
- 우리 민족의 정체감과 문화적 주체의식을 사상적 근거로 삼음- 천도교, 대종교, 증산교, 원불교 등

Ⅲ. 한국의 종교 현황

1. 한국의 종교 현황

1) 종교 인구 현황

- (1) 남성 34% / 여성 56%
- 50대 이상 : 43%
 - 60대 이상 : 59%

(2) 종교 분포

- 종교 없음: 51%
- 개신교: 20%
- 천주교: 11%
- 불교: 17%
- 기타: 2%

(3) 종교 활동의 중요성 인식

- 2020년 : 중요하다(19%), 중요한 편이다(33%)
- 2021년 : 중요하다(18%), 중요한 편이다(37%)
- 2022년 : 중요하다(19%), 중요한 편이다(33%)

(4) 비종교인의 인식(2021년 조사) : 종교를 믿지 않는 이유

- 종교에 대한 불신과 실망(19%)
- 나 자신을 믿기 때문에(8%)
- 정신적, 시간적 여유가 없어서(17%)
- 관심이 없어서(54%)
- 가족과 주위 사람들의 반대(1%)
- 용기가 없고 부담이 없어서(1%)

12주차 - 1차시 **세대와 소통**

1. 세대 규정

1. 세대 구분

1) 세대

(1) 세대

- 유사한 연령집단과 공통의 사회적 경험을 기반으로 형성
- 특정한 정치적 경제적 문화적 맥락 속에서 문화를 구성
- 세대가 중요한 이유
 - 문화 간 차이와 갈등
 - 사회변동의 역동성을 규명하는 데 고려해야 할 주요 범주
- 세대문화는 전이되지 않고 차별성을 지님
- 세대문화는 공식적 특성이 강함

(2) 세대 기간

- 한 세대는 30년 정도로 설정(부모 세대와 자녀 세대)
- 세대 기간 20년으로 설정
 - 2030세대, 4050세대
- 세대 기간이 고려할 점
 - 생애단계의 연령집단(어느 정도의 보편성)
 - 동기집단의 연령집단(역사적 경험 여부)

2) 한국 사회의 세대 구성

(1) 세대 구성

- 어느 시점으로 구성할 것인가?
- 세대를 어떻게 부를 것인가?

(2) 문화적 관점의 세대 구성

- 한국 사회의 세대와 세대문화 구성 세대

세대 특성	신자유주의세대	참여세대	신세대
출생시기	1980년대 후반~현재	1980년대 초반~후반	1970년대 초반~후반
현재 연령	20대	30대 초반~후반	30대 후반~40대 중후반
사회 흐름	저성장	저성장, 정보화	정보화
세대 호명들	88세대, N포세대, 삼포세대, 걸벽세대	397세대, N세대, P세대, 월드컵세대	297세대, X세대, 오렌지족, 서태지세대
역사적 계기	2008년 금융외환위기 세계청년 실업	1997년 IMF 외환 위기, 2002년 월드컵	
주요 매체	스마트폰	인터넷	PC통신, 케이블 TV
대표적 인물(집단)	-	붉은 악마	서태지, 아이돌 그룹
스타일/의례	보바일, 인터넷 게임, 랩	광장 응원, 촛불집회	배낭여행, 스트리트 댄스
지배적 가치	신자유주의, 탈정치	민족주의, 생활정치	세계화, 탈권위주의

세대 특성	민중문화세대	청년문화세대	4·19세대	전후세대
출생시기	1960년대 초반~후반	1950년대 초반~후반	1940년대 초반~ 후반	1640년 초반 이전
현재 연령	40대 후반 ~50대 후반	50대 후반 ~ 60대 후반	60대 후반 ~70대 후반	80대 이후
사회 흐름	민주화	민주화, 산업화	산업화	산업화
세대 호명들	민주화세대, 386세대, 광주세대 1980년	산업화세대, 베이비붐세대, 유신세대 등 1972년 유신	63세대, 한글세대	전후세대
역사적 계기	5·18 민주화운동	1972년 유신		
주요 매체	TV	TV/라디오	라디오, 영화	인쇄매체
대표적 인물(집단)	전대협	최인호, 김민기 등	4·19혁명 참여 대학생들	이어령
스타일/의례	대동제	통기타, 청바지, 생맥주	음악다방	댄스
지배적 가치	민주주의, 민족주의(반미)	자유주의, 반권위주의, 성장주의	민주주의, 성장주의	자유주의, 개인주의, 미국화

(3) 세대를 구성하는 기준

- 역사적 변동
- 인구학적 변화
- 당대에 부상하는 문화형성과 스타일
- 미디어 변화의 수용
 - 라디오 보급률 : 1959~1963년
 - 텔레비전 보급률 : 1973년 100만 대 돌파
 - 초고속 인터넷 서비스 : 1999년부터 시작
 - 스마트폰 보급률은 국민 95%
 - ⇒ 10년 정도 간격으로 형성

3) 세대 호명

- 세대 호명은 세대의 특징을 보여줌
- 2002년 월드컵 이후 세대 호명의 기표(월드컵세대, P세대, 촛불세대, 1318세대, 297세대, 397세대)
- 2010년 전후 호명 세대 (웹2.0세대, 실크세대, G세대, G20세대, 88세대 등)
- 세대 호명의 기표의 문제
 - 나이, 학번, 출생 연대 중심으로 만들어진 호명
 - 미디어 기술의 변화와 관련된 세대 명칭들
 - 특정한 사건을 과대평가해서 붙인 명칭

2. 만하임의 세대론

1) 카를 만하임(Karl Mannheim)

- 세대를 사회 변화의 주체
- 세대의식의 중요성을 강조
- 세대 위치, 세대 단위, 실천으로서의 세대
 - 세대 위치: 수동적인 개념, 생물학적 연령 기준
 - 세대 단위: 세대 내 차별적 분파(한 세대가 동일한 집안이 아님을 의미)

- 실천으로서의 세대
 - : 역사적 사건을 경험하면서 역사 변화를 추동해 내는 세대 단위
 - : 세대 내 분파가 가능하기 때문에 소집단이 존재
- 세대 위치에 놓인 세대들은 그들만의 스타일을 만들어냄
- 엔텔레키(entelechy)
 - 세대가 만들어내는 독특한 스타일
 - 세대가 구성하는 능동적인 변화 능력
 - 다른 세대와 구별되는 스타일

3. 세대 내 분파

- 1) 참여세대의 행위와 의식
 - 참여세대의 행위와 의식 범주(같은 의식을 지닌 동기 집단 분류)
 - 핵심층: 감성적 성향, 사회적 의견을 선도하는 집단
 - 행동층: 사회의식보다는 소비와 생활의 즐거움을 추구하는 소비문화집단
 - 의식층: 신중함과 이성적 성향, 정보 활용, 공적 영역에 관심
 - 추종층: 소극적이며 수동적, 개인 가치 중심의 집단

II. 세대문화의 차이

1. 세대문화 갈등 구조

- 1) 가족문화 내의 부모세대와 자녀세대의 갈등
 - 자신들이 성장 단계에서 경험하는 가치와 상충
- 2) 가족공리주의와 입시 위주의 교육제도(함인희, 2000)
 - 가족공리주의는 가족의 제한된 자원을 끌어모아 가족 구성원의 성공을 위해 집중 투자하는 것
 - 지위권 권위가 약화
 - 부모의 개인적 능력이나 역량에 따른 '개인적 권위'가 중시
- 3) 세대문화의 갈등 구조
 - 유사한 사회적, 역사적 경험을 구성하는 동기집단 효과(cohort effect)과 생애단계에 속하는 연령집단 효과(age effect)에서 발생
- 4) 세대 차이(generation difference)와 세대 격차(generation gap) 구분
 - 세대 차이 : 역사 문화적 경험의 차이
 - 세대 격차 :기성세대와 청소년 세대 간의 차이
 - 세대 차이는 한 세 대가 겪는 경험에서 구성한 가치와 그 세대가 담당하고 있는 역할 수행 사이에서 발생
- 5) 세대문화
 - 동기집단 효과가 연령집단 효과보다 크게 작용

2. 세대 내 갈등

- 세대 차이의 결과로 나타나는 현상이 세대 갈등
- 동일한 세대 위치에 속해 있는 집단 구성원 사이에서도 갈등은 발생
 - 이것은 세대 내 분파를 형성(계급, 젠더, 지역, 교육수준 등)
- 신자유주의세대 : 세대 내 갈등

- 세대 내 갈등의 원인은 기성세대가 불평등한 관계를 요구
- 열정 페이로 불리는 불합리한 임금 관계의 청년세대
- 세대 내 갈등은 동기집단 효과로 발생하는 것이 아니라 연령집단 효과에 기인한 것
- 세대 내 젠더 갈등
- : 2010년대 초중반 일간베스트저장소(일베)나 디시인사이드
- : 보슬아치는 여성들이 자신의 성을 이용해서 이익을 취하고 있다는 뜻
 - 2015년의 인터넷 핵심 젠더 키워드 : 메갈리아
 - 메갈리아: 메르스갤러리(디시인사이드 내에 개설된 게시판)의 ‘메르스’와 ‘게르드 브란텐베르크(Gerd M. Brantenberg)의 소설의 〈이갈리아의 딸들(Egalia’s Daughters, 1996)〉의 합성어
 - 과거의 기성세대와 청년세대의 갈등은 관념적 갈등(기본 가치와 목표의 충돌로 인한 갈등)
 - 젠더 내 갈등은 취업 문제에서 시작

III. 저항의 코드

1. 스타일

- 스타일은 공통의 경험이 외향으로 표출되는 것
- 스타일은 세대가 경험하는 공통분모
 - 의상, 액세서리, 헤어스타일 등으로 형성되는 외양 이미지
 - 표현 및 몸짓 등의 이미지
 - 은어나 말투 등의 언어 사용
- 동일한 세대 내 다양한 하위문화의 스타일은 의식을 표현하는 ‘의미화의 실천’
- 의미화의 실천은 상징을 통해서 자신의 정체성을 만들어 나가고 지배문화에 도전하는 것
- 한국의 세대 문화의 스타일
 - 정치권력이나 기성세대에 대한 저항의 코드로 표현
 - 1980년대 중후반에 등장한 폭주족
 - 1970년대 청년문화세대의 스타일 : 장발, 청바지, 미니스커트, 통기타

2. 의례

- 의례는 집단성을 통해서 동질감과 유대감을 형성
- 의례의 구분
 - 습관적 행위
 - 형식화된 행위
 - 초월적 가치를 지닌 행위
 - ⇒ 의례는 저항의 한 형식(1980년대 대동제, 2000년대 촛불집회)

12주차 - 2차시 **세대의 흐름과 정서**

I. 세대의 흐름과 정서

1. 세대의 흐름

1) 세대의 연속성

(1) 부모 세대와 자녀 세대 사이 가치 흐름

- 베른 뱅슨(Vern Bengson, 1975)
 - 집단주의/개인주의와 인간주의/물질주의라는 두 개의 범주를 통해서 가족 내 가치의 공유와 차이 분석
 - : 부모 세대와 자녀 세대는 집단주의/개인주의에서는 차이 존재
 - ⇒ 격차의 흐름, 공유되는 가치의 흐름 존재

(2) 동기집단으로서 세대의식의 흐름

- 동기집단이 갖고 있는 의식의 변화
 - 동기 효과(cohort effect) : 유사한 집단 의식
 - 연령 효과(age effect) : 생물학적으로 나이를 먹으면서 변하는 것
 - 특정 시기 효과(period effect) : 급변하는 사회변동 속에서 구성된 가치 변화
 - 민중문화세대의 민주화 운동의 경험
 - : 동기 효과와 특정 시기 효과가 상호작용하면서 세대 의식 구성
- 1986년 세대 의식 조사
 - : 기성 세대와 청년 세대의 의식의 차이가 큼

<p>정치 현실 인식</p> <ul style="list-style-type: none"> - 기성세대 16%만 매우 불만 - 청년세대 55.3%가 매우 불만
<p>경제 현실 인식</p> <ul style="list-style-type: none"> - 기성세대 5.3% 가 매우 불만 - 청년세대는 22%가 매우 불만
<p>경제의 발전 저해 요인</p> <ul style="list-style-type: none"> - 기성세대 : 기술 부진, 물가 상승, 외채 - 청년세대 : 소득 불평등, 대기업 독점, 정부의 지나친 간섭

- 한 사회에서 세대 변수는 매우 중요하다는 것
 - 16대 대통령 선거, 18대 대통령 선거 후보 지지율
 - : 2002년 ▶ 민중문화세대(핵심 연령층 35~40세)이 대선의 중요한 변수 작용
 - : 2012년 ▶ 민중문화세대(핵심 연령층 45~50세)의 동기 효과가 효력을 발휘

2) 교차 시대

(1) 세대와 세대 간의 가교가 존재

- 사회변화에 다른 문화 변화는 급속히 진행되기보다는 흐름 속에서 나타나기 때문에 그 시기와 맥락이 ‘교차 시대’

- 청년문화는 청바지, 통기타, 생맥주를 소비하면서 서구 중심의 영향을 받으면서 형성(민중문화의 흐름이 생겨남)
- 민중문화세대는 1970년대 중후반 청년문화세대가 구성한 민족유산을 이어받았으며 동시에 학생운동, 노동운동, 문화운동의 영향을 받음
- 민중세대와 신세대 사이의 교차 지대(1978년~ 1991년 사이)
 - 1987년 6월항쟁: 대통령 직선제라는 목표 달성, 정치운동과 문화운동은 약화
 - 1980년대 후반부터 청년세대는 권위주의와 이데올로기의 억압에서 벗어났으며 10대들은 대중문화의 주요 소비자
 - ⇒ 신세대문화가 생겨남
- 참여세대와 신자유주의세대(2008~2010년)
 - 참여세대가 부상하던 2000년대 초중반(청년 실업률 8%대를 육박)
 - 2008년 8월 15일 대규모 가두집회(촛불 집회)
 - 미국에서 시작된 세계금융위기가 우리 사회에 영향
 - 비정직(기간제 근로자, 시간제 근로자, 비전형 근로자) 증가
 - 청년 실업 대책을 제시 : 2010년
 - : 이 시기부터 신자유주의세대가 부상하기 시작

2. 세대의 정서

1) 정서의 구조

(1) 정서의 구조

- 세대와 세대 간의 가교가 존재§ 정서의 구조(structures of feeling)
- 특정 시대, 특정 사회 안에 흐르는 공통적인 마음들
- 정서의 구조는 특정 시대의 문화

(2) 레이몬드 윌리엄(Rymond Willams)

- 문화 분석의 틀로 '정서의 구조' 제시 - 정서의 구조는 특정 시대의 문화 패턴 아래에 있는 공통적인 경험이나 마음들을 의미
- 정서의 구조는 다음 세대에 전이되지 않으며, 전이가 되더라도 변형됨
- 정서의 구조는 특정 세계관으로 고정되기 이전에 나타나는 가변적(혼란, 불안, 긴장 관계 등)인 것들의 복합체
 - ⇒ 세대의 공유된 마음들
- 2002년과 2015년 사이 청년세대의 정서적 구조
 - 2002년 월드컵
 - : 월드컵 기간 동안 새로운 정서의 구조가 부상
 - : 참여의 즐거움과 변화를 위한 열망에서 나오는 집단의 신명
 - : 집단의 신명 : 좌절되었던 에너지가 밖으로 분출
 - : 연대감과 자신감의 회복은 월드컵 열풍, 촛불 집회, 광장 집회 등으로 이어짐
 - 2015년 전후 신자유주의세대
 - : 정서의 구조 : 정서적 허기
 - : 정서적 허기는 젊은 세대가 느끼는 마음의 허기, 소진 상태에 빠져 있는 좌절과 분노의 경험들에서 형성
 - : '헬조선', '흙수저', '금수저' 등의 신조어들이 보여 주는 것이 좌절과 분노의 정서로 표출되는 정서적 허기

2) 정서적 허기

(1) 우리 사회가 공유하는 정서의 경험을 정서적 허기로 정의

- 고용불안과 무한 경쟁의 확대 등의 불황 경제가 지속
- 양극화로 상대적 박탈감
- 디지털 문화 확장 속의 SNS의 과잉 연결(진정한 관계 결핍)

(2) 정서적 허기의 두 갈래

- 경제적 결핍
 - 가계 부채 증가
 - 퍼플 칼라(Purple Collar)에서만 고용 } 고용의 불안정성 심화
- 문화적 결핍
 - 세대 간 대립
 - 신보수화의 확대로 인한 이념적 단절
 - SNS에서 나타나는 관계의 과잉
 - 새로운 관계 : 밖으로의 확장(먹방, 혼밥, 쿡방의 확대, 단맛의 인기, 다양한 혼자 놀기 등)
 - 정서적 허기를 극명하게 나타나는 영역이 음식
 - 정서적 허기는 2010년 초반부터 우리 사회의 지배적 정서

II. 수저계급론

1. 금수저와 흙수저

- 2015년에 부상한 세대 용어 중 하나
- 신자유주의세대는 자신들을 흙수저나 동수저에 위치시킴
 - 신분 상승의 사다리가 막혀 있고 자신의 현재 상황에서 벗어나지 못하는 절망감의 기호
- 세대와 계급의 문제

2. 세대가 계급

- 88만 원 세대 : 세대와 계급의 문제를 제기
- 20대 : 상위 5%만이 단단한 직장, 나머지는 비정규직
 - 비정규직 평균 임금 119만 원에 20대 급여의 평균 74%를 곱하면 88만 원 정도
 - 88만 원 세대 : 승자 독식 게임을 받아들인 세대(우석훈‧박권일, 2007)

III. 디지털 세대

1. 디지털 세상

- 디지털 기술은 1980년 정보화시대가 시작되면서 본격적으로 등장
- 기술의 발전은 사람들의 삶의 패러다임이 변화되는 현상 초래
- 패러다임은 생활의 변화 (용어, 문화, 의식, 행동 등에서의 변화)
 - 패러다임
 - : 미국의 과학사학자이자 철학자인 토머스 쿤(Thomas Kuhn)이 그의 저서 《과학혁명 의 구조 The Structure of Scientific Revolution》(1962)에서 새롭게 제시하여 널리 통용된 패러다임을 한 시대를 지배하는 과학적 인식·이론·관습·사고·관념·가치관 등이 결합된 총체적인 틀(개념의 집합체)
- 디지털 기술
 - 인터넷, 스마트폰, 인공지능(A.I.), 가상공간과 현실 공간을 연결하는 가상현실(VR)과 증강현실(AR)
- 디지털 세상의 사람들

→ 디지털 원주민(digital native)

- : 디지털 네이티브로 불리는 사람들은 태어나면서부터 디지털 환경에서 태어나고 디지털 기술을 가까이 접하면서 성장
- : 종이보다 컴퓨터 화면이 편하고 필기구보다 키보드, 마우스 같은 장치들이 편함
- : 다양한 디지털 기기를 다루는 데 능숙하고 포털사이트, 소셜 네트워크 서비스(SNS) 같은 전자정보 매체를 통해 정보에 접근하고 이용하는 생활 양식을 소유
- : 디지털 네이티브의 대표적인 세대 : MZ세대

→ 디지털 이주민(digital immigrant)

- : 디지털 이주민으로 불리는 사람들은 디지털의 세계로 이주해온 사람들
- : 디지털 환경에서 성년이 되면서 디지털 환경으로 변화되는 세상에서 그 변화에 적응 하면서 살아가고 있는 사람들
- : 시기적으로 1965년~1976년 사이에 출생한 X세대를 디지털 이주민
- : 디지털 이주민들은 디지털 기술의 변화를 학습을 통해 배우면서 익숙해졌음
- : 디지털 기술로 변화하는 환경에 대해 마치 새로운 나라에 이주해서 적응하고, 학습을 통해 살아가는 법을 배우는 이주민처럼 적응해가는 사람들

→ 디지털 외국인(digital alien)

- : 디지털 사회에서도 외국인과 같이 디지털 환경에 익숙하지 않고 적응하는데 어려워하며 학습을 통해서도 배우는 것도 힘들어 하는 사람들이 존재(베이비부머 세대가 해당)
- 디지털 원주민은 디지털에 기반한 생활문화 속에 살고 있으며 이들의 가장 특징적인 키워 드는 “스마트폰”
- 최재봉은 “포노사피언스”의 등장을 이야기하면서 이들은 스마트폰의 등장으로 나타 나게 된 신인류이며 스마트폰 없이 생활이 힘든 사람들
- 신인류의 등장은 사회의 대부분의 영역에서 혁명적인 변화가 시작되고 있으며, 디지털 원 주민이 곧 “포노사피언스”에 해당

2. 디지털 세상의 문제점

- 진정한 소통의 문제
- 피로감과 중독
- 신감시사회
- 불신의 사회와 인포데믹스
- 디지털 문맹으로 인한 비평등과 비공평성
 - 정보의 접근성 한계
 - 노동시장의 불평등
 - 참여와 의견 표명의 한계
 - 사회적 차별

13주차 - 1차시 **한국인 여가문화**

I. 여가의 흐름

1. 여가의 개념

1) 개념

- 여가(Leisure)의 어원은 그리스 / 로마시대의 용어에 근거
- 우리나라의 사전적 의미 : 겨를, 쉼, 틈을 의미(미미한 수준의 남는 시간 활용)

[여가의 의미]

	어원	전통적 정의	현대적 정의	가치관	추구
Leisure	Optium	아무것도 하지 않음, 여분, 한가로움	남는 시간	소극적 의미	정신적/신체적 평형상태 이완 추구
	Licere	하락됨 자유로움	나태, 휴식, 자유시간		
	Scole	평화, 학문, 철학, 명상 및 창조	자유재량 자기향상 자기실현	적극적 의미	발전적 긴장 추구

[여가 개념의 종류]

관점	단위	정의	학문적 근거	장점	단점
객관적 관점	시간	남는 시간	사회학 경제학	비모수 통계 제도적 관리 노동과 대비	행위자 무시, 상황 무시
		자유 시간			
	활동	자유 활동			
주관적 관점		자유재량 자기향상 자기실현	적극적 의미	행위자 중심 노동과 양립 가능	관리 어려움

(출처: 고동우(2007), 여가학의 이해, p.54)

(1) 여가 개념의 두 가지 기준

- 지각된 자유감(perceived freedom): 소극적 자유, 적극적 자유
- 내재적 동기(intrinsic motivation)

(2) 한국인의 여가의 구성 요소

- 유태균 : 자연과의 일치감, 일상생활에서의 해방감, 신체적 자극과 생동감, 즐거움의 만끽 / 재미 / 만족감, 한계의 극복 / 정복감 / 가능성의 추구, 자아반성 및 실현, 신체의 초월의식
- 성영신 : 활동 지향적 체험, 사회 지향적 체험, 환경적 체험
- 김오중 : 자유, 희열과 만족, 자기 발전의 향상

2. 여가 활동의 유사 개념

1) 레크리에이션(recreation)

- 라틴어 recreatio 에서 유래: 기분 전환 / 재충전, 재창조 / 재현
- 타인으로부터 강요되는 것이 아니라 스스로 흥미와 관심에 의해 형성
- 기분 전환이 되고 피로 회복에 기여하는 활동
- 밝고 즐거운 생활할 수 있게 하는 활동
- 개인과 사회에 의의가 있는 활동

2) 놀이(play)

- 놀이는 문화보다 오래된 것
- 그리스 시대에는 교육의 가장 중요한 수단
- J, Huizinga: '문화에 있어서 놀이와 진지함의 경계에 대하여' 강연
- 놀이의 구조적 차원 7 가지
 - * 자발성
 - * 내재적 보상
 - * 참여자의 역할
 - * 탈일상성
 - * 일정한 질서와 고유한 규칙
 - * 상징물 수단
 - * 몰입성

3) 게임(game)

- 놀이의 한 종류
- 여가나 놀이와 다른 점
 - * 경쟁을 하는 것
 - * 규칙이 있어야 함
 - * 결과는 기술과 운에 의해 정해짐
- Caillios 의 게임론
 - * 경쟁적 요소
 - * 행운적 요소
 - * 모방적 요소
 - * 현기적 요소

4) 여행과 관광

- 현대인의 가장 빈번한 여가활동
- 관광 : 여러 가지 목적으로 1 박 이상의 여정으로 거주지역을 벗어나서 여행하는 것(WTO)

5) 진지한 여가(serious leisure)

- 특징
 - * 여가활동 참여자들은 일반적으로 즐거운 기억을 갖고 있기는 하지만 놀람, 당황, 경직, 불안, 피로, 부상 등과 같은 고통을 받을 때가 있음
 - * 여가활동을 하면서 경력을 쌓아 가는 경향
 - * 경력은 전문적인 지식, 훈련 또는 기술 등에 기초해서 쌓이는 것으로 주로 개인적 노력에 기반
 - * 진지한 여가활동은 자아실현, 레크리에이션 또는 자아 발전, 성취감, 자사 표현 고양, 자아 충만, 사회적

상호작용과 소속감, 자기만족 등과 같은 이익과 보상

- * 진지한 여가는 특수한 신념, 도덕적 원리, 규범, 수행 기준 등으로 구성된 하위문화를 발전시키는 경향
- * 선택한 활동을 구체화하는 경향

6) 스포츠

7) 몰입(flow)

II. 여가의 변천

1. 여가의 역사

1) 여가의 역사

(1) 여가의 고전적 견해

- 그리스 시대의 여가는 철학, 과학, 예술, 조각, 문학, 수학, 지리학, 건축학, 교육, 게임, 운동 경기 등으로 활발히 진행
- 로마시대 : 여가를 스스로의 조화와 표현 또는 이성적 혹은 심리적인 행복과 만족으로 표현
- 행복에 관하여 각 개인의 행복과 국가의 행복은 같은 것이며 최선의 생활은 철학자 사유의 활동
- 철저한 계급사회로서 여가는 지배 계급의 전유물이며 자유인은 여가를 중요시함
- 고대 그리스의 여가는 인간의 조화적 발달을 도모하는 정신문화적인 분야

(2) 여가의 중세적인 견해

- 그리스도교적인 사상을 바탕으로 그리스 철학을 채택
- 여가를 '자유정신' 혹은 '자유의지'로 이해
- '존재와 상태'를 중시하는 시간 속의 일상생활에 대한 심리적 해방으로서 표현되어짐
- 신에 대한 충성과 복종 : 예배와 참회의 시간과 활동으로 이해
- 휴일과 주일을 통해 심신의 휴식과 신앙생활의 참여로 구성

(3) 여가의 근세적인 견해

- 새로운 기술의 발달과 자연과 신대륙의 발견
- 삶의 무대는 농촌에서 도시로 전이(간이 공장제의 노동제도)
- 산업화 과정 속의 인간의 삶을 노동 시간 외의 시간인 여가 문제 해결을 위한 노력
- 근대적 여가는 산업 노동을 위한 재충전 혹은 기력 회복
- 여가 시간의 사회적 문제는 독일의 관념주의, 프랑스의 사회주의, 영국의 사회 경제주의 입장에서 전개
- 근대시대의 여가는 노동자들의 여가활동에 대한 통제에 대한 관심으로 시작

(4) 여가의 근세적인 견해

- 근대 자본주의의 인간상 : 노동 지향적인 공작인(Home Faber), 자본 지향적인 경제인
- 이 시대의 여가는 노동의 종속된 개념으로 취급
- 여가의 역할은 노동에서 생기는 긴장과 피로를 해소(기분 전환, 휴양, 휴식의 영역)
- 상업주의화 된 여가와 에너지 소비적 여가가 지배
- 상업화는 영화와 TV 등의 영상매체가 등장(여가의 획일화와 무감각화를 초래)

(5) 현대적 개념의 여가

- 산업구조의 합리화를 통해 노동시간의 축소와 여가시간의 증대를 역사적인 산물로서 경험
- 현대 사회는 한 마디로 ‘대중여가 시대’
- 린더(Linder, 1970)
 - * 초기 산업사회 - 식량의 부족을 기근
 - * 현대사회 - 시간의 기근(time famine)
- 가드비(Godbey, 1994) : 현대인의 집약적 시간 이용 현상을 ‘시간 심화(time deepening)’이라고 표현
- 현대인의 여가는 자율성을 잃고 개인의 의사와는 관계없이 본래의 여가 의미가 상실된 반여가
- 표준화와 집중화의 부작용 : 개인의 개성이 무시, 생활이 식상하게 됨

2. 우리나라의 여가 가치관

1) 농경사회

- 귀족계급의 여가생활: 풍류도 문화
- 서민: 일과 여가의 미분화

2) 일제강점기

- 우민화 정책(화투)

3) 광복 및 한국전쟁 이후 ~1980 년까지

- 해외여행 금지
- 3S(sports, sex, screen) 정책을 통한 여가 문화 왜곡 정책

4) 1990년대 이후

- 노동과 여가 분리

Ⅲ. 전통적 여가문화와 현대적 여가문화

1. 전통적 여가문화

1) 풍류

- 풍류(風流) 는 ‘풍치가 있고 멋스럽게 노는 일’, ‘운치가 있는 일’, ‘아취가 있는 것’, ‘속(俗) 된 것을 버리고 고상한 유희를 하는 것’으로 풀이
- 풍류를 풍속의 흐름으로 보아 문화와 같은 뜻으로 보기도 하고 풍월(風月) 과 같은 뜻으로 자연 속에서 바람과 달을 멋 담아 시나 노래를 짓고 즐겁게 노는 일과 관련짓기도 함
- 풍류의 본질적 특성
 - * 놀이적 요소
 - * 자연 친화적 요소
 - * 미적 요소
 - * 자유로움의 추구
- 문인 사대부들이 자연을 동경한 이유: 수기치인(修己治人) 의 세계관
- 조선 선비들의 풍류: 계산풍류(溪山風流)
- 귀족 양반 계층의 문화

2) 민속놀이

- 우리나라의 민속놀이는 대부분 농경의례와 관련한 원시신앙에서 시작됨
- 민속놀이는 유교의 영향으로 봉건도덕을 강요했던 고려를 지나 조선시대에 이르기까지 그 형식과 내용이 발전되어 옴
- 조선 전기(15~16 세기) : 농한기에 명절을 정하고 설과 정월보름날을 제일 큰 명절로 삼음
- 조선 중기(17~19 세기) : 정초에 윷놀이, 쥐불놀이, 연 띄우기, 사자놀이, 수레싸움 등의 놀이
- 조선 후기(19 세기 후반 ~20 세기 초)
 - * 민속 놀이 발전: 서민들이 즐겨 놀던 체력단련놀이와 지능겨루기 놀이
 - * 전문화: 마상재로 기마선수가 등장, 활쏘기 경기
 - * 대중화: 밧줄 당기기, 씨름, 그네뛰기 등이 전국적으로 행하여짐
- 민속놀이의 의미 : 예로부터 전해져 내려오는 전승(傳乘) 놀이) 윷희, 오락, 예능
- 민속놀이는 오락보다는 윷희가 개념상으로 유사
- 민간에게 보편화되면서 일반 민중놀이로 정착

3) 세시풍속

- 11 년 동안 시간의 흐름에 맞춰 반복되어 왔던 주기전승(週期傳乘) 의 다양한 민속현상
- 세시(歲時) : 세월과 같은 의미로 일 년 열두 달을 두고 바뀌는 시간을 말함
- 세시풍속이란 : 일 년 열두 달을 두고 바뀌는 생활을 말하며, 오랜 세월을 지나면서 24 절기의 변화에 자연스럽게 맞춰가는 생활을 말함

봄	입춘(立春), 우수(雨水), 경칩(驚蟄), 춘분(春分), 청명(清明), 곡우(穀雨)
여름	입하(立夏), 소만(小滿), 망종(芒種), 하지(夏至), 소서(小暑), 대서(大暑)
가을	입추(立秋), 처서(處暑), 백로(白露), 추분(秋分), 한로(寒露), 상강(霜降)
겨울	입동(立冬), 소설(小雪), 대설(大雪), 동지(冬至), 소한(小寒), 대한(大寒)

2. 현대사회의 변화

- 노인 인구의 증가
- 소득의 증가
- 노동시간 단축
- 고도산업 기술과 자동차 보급
- 도시화

1) 현대사회의 여가 특징

- 소비패턴의 변화(감성소비 시대)
- 노동시간과 여가시간의 구조화(소비패턴의 변화)
- 대중여가에서 개인여가로 변화(여가의 개인화)
- 기술의 발달과 다양한 여가문화
- 여가의 상업화(여가 혁명의 시대)

2) 현대사회에서의 여가

(1) 개인에게 미치는 영향

- 건강 유지와 체력 향상
- 스트레스 해소
- 노동의 재창조

- 사회생활의 적응력 배양
- 자아실현의 욕구 충족

(2) 사회에 미치는 영향

- 사회통합의 유지와 응집력 강화
- 일탈방지
- 문화의 전승과 발달

3) 여가와 사회문제

(1) 거시적 수준의 여가문제

- 여가의 획일화와 소외
- 과시적 소비와 여가의 자본화
- 여가의 향락화와 사행성 여가
- 기계문명의 의존과 소극적 여가

(2) 미시적 수준의 여가문제

- 여가 중독
- 청소년의 여가문제: 비행과 폭력 행동

4) 여가정책

(1) 여가정책

- 정부가 복지사회를 구현하고 국민의 삶의 질을 향상시키기 위하여 정책 차원에서 결정하고 수행하는 모든 활동

(2) 여가정책 유형(박원임, 1991)

- 레크리에이션 정책
- 체육정책
- 관광공원정책
- 사회복지와 관련되는 정책
- 문화 활동과 관련되는 정책

(3) 여가정책의 추진 방향

- 여가(향유) 권의 확보
- 여가기본법 제정
- 여가행정기구의 강화와 정비
- 여가 관련 연구기관의 설치와 전문가 양성
- 여가를 위한 교육과 정보의 제공

13주차 - 2차시 한국의 축제문화

I. 축제의 정의와 양상

1. 축제의 의미

1) 개념

- 축(祝) 과 제(際) 가 포괄적으로 표현되는 문화현상
- 종합예술
- 종교성(성스러운 종교적 제의 → 유희성)
- 축제의 고형: 제천의례
- Festival: 예술적 요소를 가미한 제의

2) 신학자 하비 콕스의 개념

- 축제는 억압되고 간과되었던 감정표현이 사회적으로 허용된 기회
- 제축(festivity)과 환상(fantasy)의 기능
- 축제의 세 가지 본질
 - * 고의적 과잉성 : 환락을 추구하는 고의적 행위로 표현
 - * 축의적 긍정성 : 제축(festivity) 은 언제나 기본으로 '생을 긍정한다.'는 자세를 필요로 한다는 뜻
 - * 대국성(對局性) : 제축(festivity) 이 반드시 하나의 뚜렷한 대조성을 보여주는 것이 되어야 함 (축제는 일상생활과 다른 상황을 보여주어야 한다는 것)

3) 하이징아의 개념

- 인간의 유희적 본성이 문화적으로 표현된 것
- 축제적인 상황에서 벌어지는 놀이는 비밀상적이고 비생산적인 것이지만 일상과 생산을 위해서는 필수 불가결한 일
- 놀이를 하는 정신은 높은 수준의 문화 활동을 가능하게 하는 원동력

2. 지역축제

1) 지역축제의 탄생

- 농경의례 성격
- 지역축제 정의
 - * 협의의 개념 : 지역과의 역사적 상관성 속에서 생성·전승된 전통 유산을 축제화한 것
 - * 광의의 개념 : 문화제, 예술제, 전국민속예술 경연대회를 비롯한 각 지역의 민속예술경연대회 등 문화행사 전반이 포함
- 1973 년 대통령 연두 기자회견에서 '전통문화의 창조적 개발'을 문화정책으로 내세움으로써 민속을 비롯한 전통문화가 새로운 차원에서 제고됨
- 문화정책
 - * 전통문화 계승에 대해 적극적인 자세
 - * 1980년대 이르러 양적으로 많은 지역축제 실시

2) 지역축제 유형

- 종합적 문화축제 : 위안경축행사, 체육대회
- 제의적 축제 : 추모제, 산신제, 부락제
- 경연 중심 축제 : 민속 예술 경연대회

3. 지역 이벤트 축제

1) 지역 이벤트

- 의미 : 지방자치단체에 의해 주도되는 이벤트로서 일정지역의 주민 대상으로 지역 활성화와 지역 산업의 진흥, 지역문화의 육성 등의 목적을 실현하기 위하여 개최되는 이벤트
- 1990년대 후반부터 빠른 성장을 보이면서 2000 년 뉴 밀레니엄을 축하하기 위한 공공기관의 관련 이벤트만 3,000 억 원 이상의 예산이 집행되면서 사회적으로 관심을 갖게 된 계기가 됨

2) 특성

- 지역 이벤트의 배경
 - * 인적·문화적 교류 및 정보의 교환이 증가, 물리적 거리가 단축되어 세계화의 움직임이 가속화
 - * 기존의 산업, 사회에 대한 구조체제의 변화
 - * 사회구조의 변화
- ⇒ 이와 같은 사회적 배경으로 인해 사람들의 시선이 지방으로 집중, 지역주민들 사이에도 지역문화와 전통적인 것에 애착을 갖고자 하는 자각이 지역이벤트에 대한 붐으로 연결

3) 지역 이벤트의 효과

- 지역개발과 이미지 향상
- 지역 산업의 발전과 경제적 파급효과
- 지역 환경 정비
- 교육·문화의 진흥
- 향토의식 및 지역 주민의 공동체 의식 확립
- 관광자원의 개발 및 지역 홍보기회 증가

4) 체험교육으로서의 축제

- 열린 과정을 수행하는 능력
- 대화를 전개하는 능력
- 팀별 수업 능력

II. 축제 구조의 특성

1. 강릉 단오제

1) 기원 및 성격

(1) 기원

- 음력 5 월 5 일 단오명절
- 단오는 수릿날, 천중절(天中節) 이라고도 함
- 단오의 단(端) 은 시작, 처음, 오(午) 는 양(陽) 의 개념을 가져 단양(端陽) 이라고 함

- 오는 12 자의 일곱째로 나오는 동물을 말하며, 시간으로는 정오, 방위로는 정남, 달로는 5월
- 5월 첫째 달의 날을 말함
- 기수(奇數: 홀수) 의 달과 날이 같은 수로 겹치는 것을 중요시한 데서 5월 5일을 명절날로 정함
- 강릉 단오제는 동예 때부터 오월제의 성격으로 시작된 것으로 추정
- 단오제에 대한 문헌의 기록은 고려 때 「강릉지」에 ‘대관령 승사(僧事)’가 기록으로 남아 있음
- 「임영지」에 나타난 단오제의 기록은 현재의 강릉 단오제와 유사
- 놀이와 예술적 요소, 난장이 어울린 고유 민중 축제

(2) 내용

- 종교의례: 종교적 제사와 무당굿
- 민속놀이: 탈놀이, 농악놀이, 그네, 시름, 활쏘기 등
- 난장
- 1967 년 1 월 16 일에 중요무형문화제 제 13 호로 지정
- 2000 년 ‘유네스코 무형유산’ 등재

(3) 구성 요소

• 단오제	• 신주 빚기 : 신에게 바치는 술을 정성드려 담그는 것
• 대관령산신제	• 대관령 국사성황제
• 신목 베기	• 구산리 성황제
• 학산리 성황제	• 여성황제의
• 영신제	• 국사성황행차
• 조전제	• 단오굿
• 송신제	• 강릉관노 가면

2. 진해 군향제

1) 기원

- 진해는 해상교통의 요충지, 충무공의 자취가 남아 있는 항구도시
- 1952 년 4 월 13 일 충무공의 동상을 세우고 기리기 위해 거행된 추모제
- 1963 년 충무공의 호국정신을 이어가고 향토 문화예술의 진흥을 도모하고자 민 관 군의 화합을 다짐하기 위한 군향제가 예총에서부터 시작
- 1965 년 3 회 군향제부터 군향제 위원회가 정식으로 발족
- 1983 년 8 월 30 일 이충무공 호국정신 선양회가 사단법인으로 발족

2) 내용

- 국악공연
- 무용공연
- 추모제, 살풀이춤, 굿거리 춤, 삼도사물놀이 등

3. 남원 춘향제

1) 기원

- 열녀 춘향이의 숭고한 단심을 추모하는 전통적 문화행사

- 1931 년 광한루원 내에 춘향사를 건립하여 춘향의 영정에 제사를 지내는 데서 시작
- 기생이면서도 신분의 한계를 극복하여 진정한 사랑의 가치를 실현하고 나아가 인간다운 삶을 지키기 위해 온몸으로 저항한 춘향의 정신을 기리기 위해

2) 내용

- 전통성의 재현 및 계승과 춘향문화 선양
- 전통문화 재조명으로 전 국민의 축제화
- 민족문학의 우수성을 세계문학으로 승화
- 지방 문화시대에 부흥한 관광 자원화
- 세계화를 위한 춘향제 홍보제전

3) 활동

- 제례행사
- 민속놀이에 기반한 축제
- 민속예술축제
- 소득·관광체험축제
- ‘춘향’을 주제로 한 축제

4. 이천 도자기축제

1) 도자기의 역사

- 우리나라에서 도자가 B.C. 6000 년쯤부터 시작했다고 보고 있음

2) 기원

- 특산물과 연계한 문화관광 상품으로 개발하기 위한 목적으로 1987 년 설봉문화제의 한 부분으로 탄생
- 문화관광부 지정 우수 축제로 선정
- 도자기 축제 발전
 - * 1987~1994 년: 발생 및 침체기(설봉문화제의 한 프로그램)
 - * 1995 년 제 9 회 축제가 정부와 지방자치단체로부터 예산지원(설봉문화제에서 분리)

3) 내용

- 도예교실, 이천도예가 작품전, 이천실고 도예과 학생작품전, 차 문화 산책, 야외 영화제 등
- 11 회 행사에 옹기전 개최 : 축제의 다양성과 질적 수준을 향상

4) 도자기 축제의 구성요소

- 도자기
- 요: 도자기 가마
- 유약

III. 축제 공간과 형태의 특성

1. 부천 영화 축제와 만화축제

1) 문화지리

- 급속히 팽창한 서울 주변 도시 중 하나
- 하드웨어보다는 소프트웨어적인 방향으로 도시발전 전략을 세울 수밖에 없는 상황>> ‘문화도시 부천 건설’이 과제>> 선점 효과 >> 만화, 애니메이션, 판타지 영화 등의 문화 콘텐츠의 선택

- ‘굴뚝 없는 공장’이 제조 산업과는 다른 문화 산업의 차별성
- 만화정보센터를 구심점으로 만화 규장각 사업>> ‘만화에 대한 인식 전환과 붐 조성
- 부천 판타스틱영화제 : 젊은 분위기를 지향하는 부천시의 분위기와 어울려 사랑, 환상, 모험을 주제로 개성 있는 영화제로 자리매김
- 경기 디지털 아트 하이브가 설립

2) 애니메이션과 만화

- 애니메이션 : 시각적 정보, 움직여 변하는 것, 제어가 가능한 것
- 애니메이션은 선으로 출발
- 3H(High-cost, High-risk, High-return)

3) 만화

- 1920년대 일제시기 <동아일보> 가 만화를 실으면서 ‘신문 만화’라는 말을 쓴 것
- 만화의 영역
 - * 카툰(Cartoon) * 캐리커처(Caricature) * 시사만화

4) 부천 국제 판타스틱 영화제

- 1997 년 1회로 시작
- 판타스틱이란 ‘호러’라는 장르와 밀접한 관련이 있으며, SF, 스릴러 등은 일반적인 대중의 사랑을 받지 못했지만 소수의 열광적인 지지를 받아옴
- 판타스틱 영화제의 특징은 상상력, 지향성, 대중성을 표현한 작품들이 선발되고 다양한 장르의 새로운 경향들을 선보임

2. 광주 비엔날레

1) 기원

- 1995 년 처음으로 개최(165 만 명이 다녀감)
- 비엔날레란 이탈리아어로 사전적 의미는 ‘2 년간 계속되는’, ‘2년마다’를 뜻함
- 격년제로 열리는 전시와 부대행사

2) 성격

- 토론장의 성격
- 깊이 있는 미술전, 영상과 축제행사가 어우러지는 종합축제

3. 통영 국제 음악제

1) 기원

- 현대 음악가 윤이상을 기리고자 통영국제음악제가 만들어짐
- 1999 년 ‘윤이상 가곡의 밤’이라는 단일 음악회로 출발
- 연중 음악제의 형태로 시즌화의 첫 선을 보이며 세계 음악 애호가들의 이목을 집중시킴

14주차 - 1차시 한국의 고령화

I. 노인과 노화의 이해

1. 노인

1) 노인

- 노화 과정에서 나타나는 생리적 심리적 환경적 행동의 변화가 상호작용하는 복합형태의 과정에 있는 사람 (국제노년학회)

2) 국제노년학회

- 환경변화에 적응할 수 있는 자체 조직에서 결핍을 가진 사람
- 생활 자체가 통합하려는 능력이 감퇴하는 시기에 있는 사람
- 인체의 기관, 조직, 기능 등에 있어서 감퇴 현상이 일어나는 시기에 있는 사람
- 인생 자체에 적응이 정신적으로 결손되어 가고 있는 사람
- 인체의 조직 및 기능의 소모로 작용감퇴 상태에 있는 사람

3) 브린(Breen, 1960)

- 생리적 및 생물학적인 면에서 퇴화기에 있는 사람
- 심리적인 면에서 정신기능과 성격이 변화되고 있는 사람
- 지위와 역할이 상실되어 가는 사람

4) 노인의 정의

- 개인의 자각(self-awareness)에 따른 노인
- 역연령(chronological age)에 따른 노인 : 가장 많이 사용되고 있는 노인의 정의로 60 세 또는 65세 이상일 경우 노인으로 규정
- 사회적 지위와 역할이 상당히 상실된 자
- 기능적 연령(functional age)
 - 특정 범주에 속하는 개인을 외모나 혹은 생산성, 신체적 기능, 정신적 기능, 자아 통제력 등을 기준으로 노인을 정의
- 발달단계에 따른 노인

2. 노화

1) 국립국어원 표준국어대사전

- 자연적인 시간의 흐름에 따라 신체적 구조와 기능이 쇠퇴하는 현상
- 인간은 연령이 증가함에 따라 신체적 구조와 기능이 점진적으로 약해지고 질병과 사망에 대한 감수성이 급격히 증가하여 쇠약해지는 것

2) 비버와 밀러(Beaver & Miller, 1983)

- 건강한 성인에서 대부분의 신체 장기와 기관에서 비축 능력이 떨어지고 질병과 죽음에 대한 취약성이 급격하게 증가하는 상태로 변해가는 과정

3) 노년학자

- 노화를 유기체가 환경에서 오는 스트레스로부터 항상성을 유지하는 능력이 감퇴하는 과정

4) 생물학자

- 성장을 수정부터 성숙에 이르는 순간까지 일어나는 신체적 변화과정
- 노화를 유기체의 세포, 조직, 기관 등이 쇠퇴하기 시작하여 불가피하게 죽음에 이르는 과정

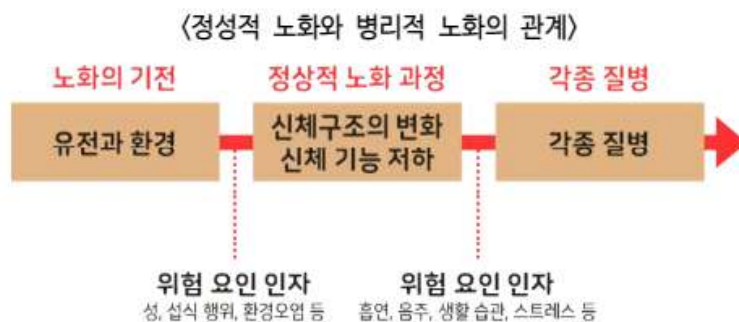
5) 노화 이해 시 고려사항 (비 Bee, 2000)

- 발달상의 변화로만 이해하는 것이 아니라 안정성을 고려
- 상실이나 쇠퇴가 일반적인 특성이지만 경험과 지혜가 확장되는 새로운 특성들도 이해하여 노화를 정의
- 노화의 속도나 차이가 있으므로 보편성과 개별성을 이해
- 유전과 환경 등 내적 외적 요인 등을 동시에 고려
- 직업적 역할상실과 같은 사회적 노화는 원상회복이 가능

3. 노화 과정

1) 생물학적 노화

- 노화는 시간의 흐름에 따라 유기체의 세포, 조직, 기관조직, 유기체 전체에 일어나는 점진 적인 변화 (Beaver, 1983)
 - 인간의 정상적인 발달과정의 한 부분
- 사람들이 일상생활을 살아가는 동안 생물학적으로 성숙된 인간들에게 일어나는 모든 규칙 적 변화 (홍숙자, 1999)
- 노화 과정: 한 개인의 출생에서 전 성애과정을 통해 발생한 변화의 총합
 - 정상적 노화
 - 병리적 노화



출처: 노인복지학, p19.

2) 심리적 노화

- 심리·사회적 측면에서 인생을 성장하는 기간과 일을 하는 기간, 늙어가는 기간, 늙어가면서 보내는 기간
- 심리적 노화: 경험에 의한 행동 기능과 감각기능, 자아에 대한 인식 등이 나이가 들어갈수록 변화하는 것을 의미
- 심리적 노화에 관한 연구는 인지, 성격, 인간발달에서 진행
- 심리적 노화의 양상
 - 감각기능의 저하 : 지적능력의 감퇴가 시작되면 학습 능력이 저하
 - 정서와 성격의 변화 : 내향성 및 수동성이 증가
 - 심리적 노화와 관련된 주요 이론

: 심리발달이론, 발달과업이론, 적응발달과 정체감 유지이론, 노년초월이론

3) 사회적 노화

- 사회적 노화란 사회적 관계와 사회적 역할이 변화하게 되는 것
- 개인의 관점과 사회제도적 관점
 - 개인적 관점 : 자녀의 진수, 의존성, 생활환경의 변화
 - 사회제도적 관점 : 역할과 지위의 변화, 은퇴 등

II. 한국의 고령화 원인파 문제

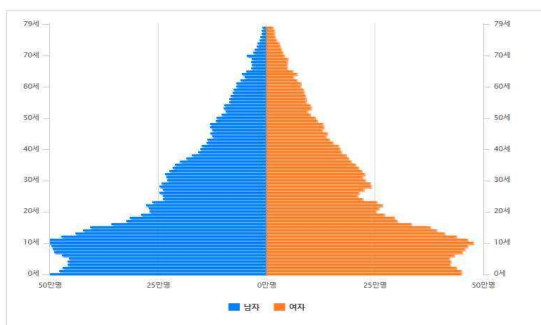
1. 한국의 고령화 현황

1) 인구구조 변화(population composition)

- 일정 시점에서 출생한 인구수에서 사망한 인구수를 제하고 유입된 인구수와 유출된 인구 수의 차이를 더하여 결정
 - 출산, 사망, 인구이동의 영향을 받음
- 출산율 감소는 인구 피라미드의 기저(base)를 감소
 - 인구 피라미드에서 젊은 층이 줄어들어서 인구의 연령 구조가 고령화가 됨
- 인구의 세 그룹
 - 0~14세 : 유소년 인구
 - 15~64세 : 생산가능인구(25~49세 핵심 생산인구) → 65세 이상 : 고령인구

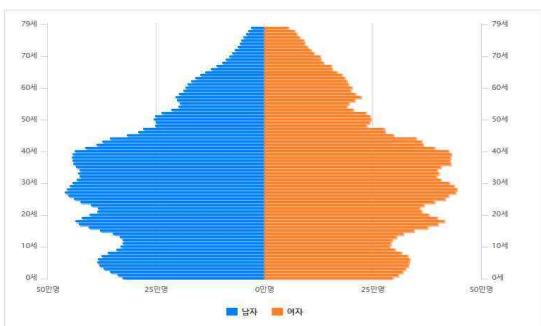
2) 우리나라 인구구조

- 1970년대 베이비붐
- 0세~14세가 가장 많은 인구분포도



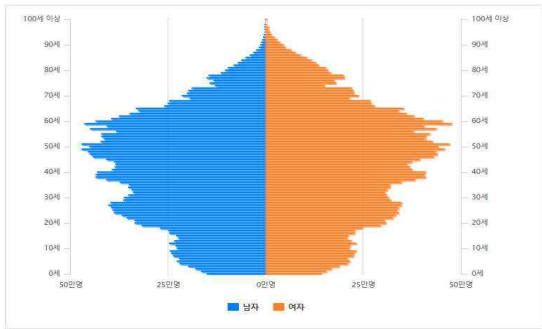
출처: 통계청 SGIS 플러스

- 1999년



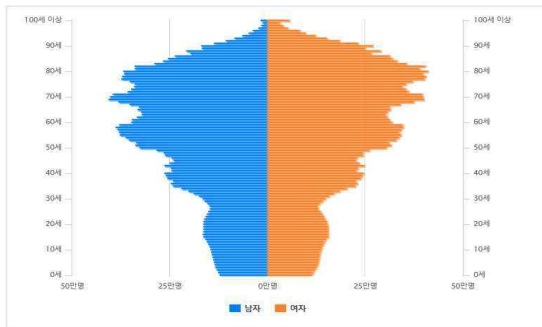
출처: 통계청 SGIS 플러스

- 2020년



출처: 통계청 SGIS 플러스

- 2050년



출처: 통계청 SGIS 플러스

- 인구 고령화(ageing)는 한 사회에서 전체 인구 중 65세 이상 노인 인구가 차지하는 비중 이 높아지는 현상
- 고령화사회(ageing society) : 노인 인구가 7% 이상
- 고령사회(aged society) : 노인 인구가 14% 이상
- 초고령사회(ultra aged society) : 노인 인구가 20% 이상
- 현재 우리나라는 고령사회로 진입

<주요 국가별 인구 고령화 진전현황 비교>

국가	도달 연수			증가 소요 연수	
	고령화(7%)	고령(14%)	초고령(20%)	7~14%	14~20%
한국	2000	2018	2025	18	7
스웨덴	1887	1972	2014	85	42
이탈리아	1927	1988	2006	61	18
미국	1942	2015	2036	73	21
프랑스	1864	1979	2018	115	39
일본	1970	1994	2006	24	12

2. 한국의 고령화 원인

1) 저출산

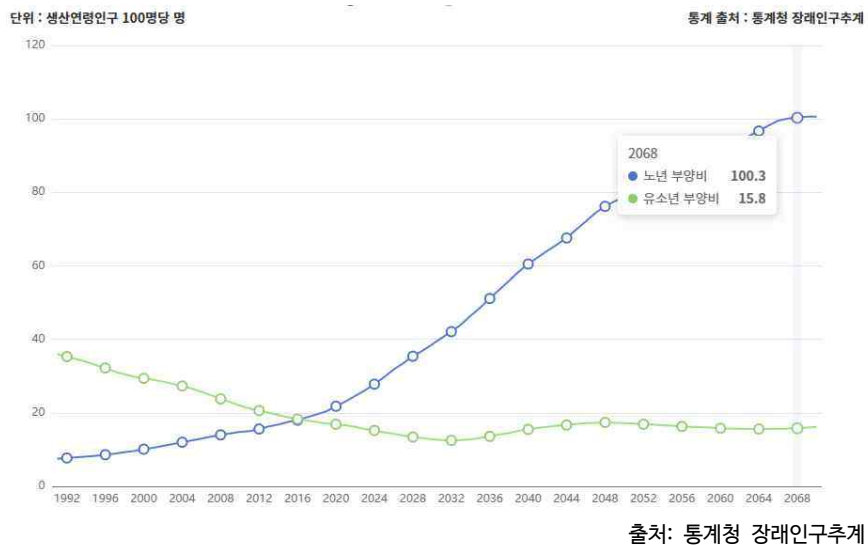
- 1970년대 4.53명
- 1980년대 2.83명
- 1993년대 1.67명
- 2003년대 1.19명
- 2015년 1.24명

- 2018년 0.98명
- 2022년 0.78명
- 저출산 이유
 - 1960년대 초부터 정부 주도로 시행된 산아제한 정책 → 양육과 경제활동을 병행하는 제도가 부족
 - 결혼 연령이 늦어짐에 따라 출산 연령 증가
 - 피임 기술의 발달
 - 양육비용

3. 한국의 고령화 문제

- 조세부담의 증가
- 경제적 부담
- 노인 부양 및 가족의 부담
- 의료비와 연금 부담

〈유소년 부양비와 노년 부양비〉



III. 노인 문제

1. 노인 빈곤

- 1) 경제적·신체적 문제는 노인들의 직면한 가장 어려운 문제
 - 노인 가구의 개인 소득과 가구 소득의 원천
 - 사적 이전소득이 대부분
 - 국민연금, 기초보장, 기초노령연금 등 공적인 연금 비중이 증가 추세
 - 1994년 2.9%, 2004년 14.1%, 2014년 31.9%
 - 노인들의 평균 재산
 - 1억 2천만 원 정도
 - 본인 소유 부동산 59.1%, 노인 본인 명의 부채 19.9%

- 2) 소비 지출 월평균 : 143만 원

- 지출 항목

- 주거 관련 비용이 가장 많으며 식비, 경조사비, 보건 의료비 순으로 나타남
- 의료비: 7만 1천 원, 경조사비: 3만 2천 원, 문화여가비: 4만 4천 원(한국보건사회연구원, 2015)

3) 고령화 사회에서 노인들은 경제적 빈곤이 가장 어려운 문제

- 급속한 산업화 과정에서 나타나는 산업구조의 변화, 과학생산기술의 발달로 인한 조기 퇴직
 - OECD 국가에서 가장 높은 수준의 노인빈곤율 나타내고 있음.
 - 통계청 소득분배 지표를 기준으로 중위소득 50% 이하의 65세 이상 노인빈곤율이 시장 소득기준으로 2011년 56.9%, 2018년 58.5%(통계청, 2020)
 - 빈곤율이 높은 이유(여유진, 2019)
 - : 국민연금의 적립방식 도입, 연금 사각지대 도입, 노동시장 이중구조, 여성 노인의 높은 빈곤율, 소득대체율 하락, 사적 부양의 약화, 가구 분화 및 1인 가구의 증가, 비경제활동 동인구의 증가 등
- 우리나라 노인들의 58.6%가 생계비로 고통을 받고 있으며 수입이 전혀 없는 노인도 45.0%에 달하며 용돈이 부족한 노인도 45.0%
- 60세 이상의 노인 중에 자녀에 의존하는 경우는 78.2%로 일본 29.8%, 미국 2.4%에 비 하면 상당히 높은 수준

2. 노인 질병

1) 연령이 높을수록 육체적 손상을 당하는 빈도가 높음.

- 우리나라 인구 전체 발병률은 40.4%로 노인들의 발병률은 67.6%
- 65세 이상은 69.3%로 높게 나타남. (만성질환은 전체의 3/1 수준)

2) 우리나라 노인의 만성질환 실태

- 전체 노인의 89.5%가 한 가지 이상의 만성질환을 가지고 있으며 고혈압, 관절염, 고지혈 증, 요통, 좌골신경통, 당뇨병, 골다공증 등으로 나타남(정경희 외, 2017)

3) 노인 치매

- 61만 9천 명(엄현목, 2019)으로 급속한 고령화 현상으로 인하여 국내 치매 인구 증가
- 치매 문제에 대한 사회적 공감대 형성

4) 노인의 신체적·생리적 변화

- 피부의 변화
- 감각기관의 퇴화
- 호흡 및 순환 기능의 변화
- 소화기관의 변화
- 골격의 변화
- 내장기관의 변화
- 대사 기능의 변화
- 생식기관의 변화
- 만성질환의 유병률이 증가
- 빈뇨나 요실금

3. 고독감과 우울

1) 고독감

- 노인들은 현대과학의 발달로 긴장감과 불안감 및 고독과 소외감을 경험
- 직업적, 가정적 지위와 역할의 상실로 노인들은 무력감, 고독, 부정적인 자아상을 가지게 됨
- 자녀와의 동거가 감소하면서 사회적으로 소외되고 고독하게 살아가는 노인들이 증가

2) 우울

- 노인들은 신체적, 정신적 기능이 저하되고 배우자 상실이나 은퇴 등은 우울을 경험하게 함
- 노인 우울은 환자의 고통뿐만 아니라 삶의 질에도 영향을 미치기 때문에 적절한 치료가 필요
- 노인 우울
 - 단기적 슬픔 또는 우울감에서 강한 무력감과 상실감이 지속되는 정신질환까지 포함
 - 우울은 슬픈 감정이 매우 심하고 일상생활에 대한 흥미와 관심이 없고 활동 수준도 떨어 지고 자기 비판적인 사고가 팽배하여 자신이 처한 현재와 미래의 상황을 어둡게 보고 사소한 일에도 의사결정을 잘못하여 고립된 생활을 하는 것(Pfeiffer, 2005)
 - 노년기 우울증 환자는 다른 연령의 우울증 환자보다 멜라콜리성 우울증이 대부분이고 건강 염려증적 호소와 초조 등의 증상과 정신증적 양상이 나타남
 - 멜라콜리성 우울증
 - : 정신의학 진단기준에 나와 있는 우울증의 한 종류로 심한 형태의 우울증
 - : 생물학적 원인이 더 큼

4. 노인 주거

- 주거는 모든 인간의 삶에서 중요하지만 노인에게 주거는 신체적·심리적·사회적 측면에서 의미가 큼.
- 주거환경이 노인에게 적합하게 조성되면 노인의 신체적 건강이나 기능의 약화를 예방할 수 있으며, 정서적인 안녕과 사람들과의 사회적 관계를 유지할 수 있는 공간으로 역할을 하게 됨.
- 주거복지에서 주거는 인간 삶의 기본적인 필수조건으로 보고, 인간답게 살 수 있고 사회적 관계를 잘 이루어지는 환경을 조성하는 것으로 정의

5. 노인 자살

- 노인 자살은 65세 이상의 노인이 자의로 자신의 목숨을 끊는 행위
- 자살행위(suicidal behavior)
 - 자살생각(suicidal ideation)
 - 자살시도(suicidal attempt)
 - 자살실행(completed suicidal)
- 노인 자살의 특성
 - 급성적 자살
 - 자살실행률이 젊은 성인에 비해 3~5배 높음
 - 자살 성공률이 높음
 - 자살 예측이 어려움
 - 남성 자살률이 여성 자살률보다 높음
- 노인 자살의 원인(통계청, 2020)
 - 신체적 질병
 - 경제적 어려움
 - 외로움과 고독
 - 가정불화

6. 노인 치매

- 치매(dementia)
 - 퇴행성 질환 또는 뇌혈관계 질환 등으로 인하여 기억력, 언어 능력, 지남력, 판단력 및 수행 능력 등의 기능이 저하됨으로써 일상생활에서 지장을 초래하는 후천적인 다발성 장애
- 치매 진행 단계
 - 초기(최경도, 경도)
 - : 기억력 감퇴 시작
 - 중기(중증도)
 - : 초기 단계에서 보였던 기억력 감퇴, 언어 능력 등의 증상이 악화되며 사회적 판단이 어려움이 있음
 - 말기(고도)
 - : 모든 지적 능력이 손상되고 일상생활의 능력이 심하게 감퇴되어 기본적인 생활 유지가 어려움

〈우리나라 65세 이상 노인의 치매 유병률 및 치매 환자 추이〉

연도	2008년	2012년	2020년	2030년	2050년
치매 환자 수(명)	421,387	521,516	749,719	1,135,441	2,127,491
치매 유병률(%)	8.40	9.08	9.74	9.61	13.17

출처: 노인복지학, p63

14주차 - 2차시 노인복지

I. 노인복지의 기초와 이론

1. 노인복지의 개념 및 필요성

1) 노인복지의 개념

- 사회복지

→ 인간의 사회적 욕구라는 사회 현상을 이해하고 해결하기 위한 과학적 지식체계

- 노인복지

→ 노인을 대상으로 하는 사회복지의 한 분야로 노인이 인간다운 삶을 영위할 수 있도록 필요한 서비스를 제공하는 모든 활동

→ 노인의 사회적 욕구는 소득, 건강, 여가, 주거, 일자리, 신체적 수발 등을 충족시키기 위 한 사회적 노력과 노인 문제를 예방하고 해결하기 위한 사회적 대책

☞ 노인이 인간다운 사람을 영위하는 데 필요한 서비스를 제공하는 정책적 활동과 실천적 활동을 포함한 모든 활동(이근홍, 2018)

2) 노인복지의 필요성

- 노인복지의 필요성 : 인식하기 시작한 것은 산업사회가 도래하고 사회국가가 등장한 이후

- 산업화로 노인의 지위가 변했고 과학의 발전은 종교와 전통지식을 대체하였고 이로 개인의 성취와 능률을 강조하는 사회 분위기가 형성

- 기계의 발전으로 생산구조가 변화하고 생산 활동에서 토지의 비중은 감소하고 노동력의 비중은 증가하면서 노인의 경험은 유용하지 않게 됨으로써 노동시장에서 노인은 배제되어 사회적 약자로 인정하게 됨

2. 노인복지의 원칙

1) 노인복지의 기본 이념

- 「노인복지법」

→ 노인은 후손의 양육과 국가 및 사회의 발전에 기여해 온 자로서 존경받으며 건전하고 안정된 생활을 보장받는다.

→ 노인은 그 능력에 따라 적당한 일에 종사하고 사회적 활동에 보장받는다.

→ 노인은 노령에 따르는 심신의 변화를 자각하여 항상 심신의 건강을 유지하고 그 지식과 경험을 활용하여 사회의 발전에 기여하도록 노력하여야 한다.

2) 노인복지 실행원칙

- 노인복지의 원칙

→ 존엄성 및 개성 존중의 원칙

→ 개별화 원칙

→ 자기결정의 원칙

→ 권리와 책임의 원칙

→ 보편성과 선별성의 원칙

→ 개별적인 기능의 원칙

- 전체성의 원칙
- 전문성의 원칙
- 노인의 시대적인 욕구 반영의 원칙
- 노인을 위한 유엔 원칙
 - 독립의 원칙
 - 참여의 원칙
 - 보호의 원칙
 - 자아실현의 원칙
 - 존엄의 원칙

3. 노인복지의 철학

1) 인간존중

- 노인들이 인간의 존엄성과 권리를 가지고 사회 구성원으로서 사회적 욕구나 문제를 해결 하면서 인간다운 삶을 영위할 수 있도록 해야 함.

2) 정상화

- 정상화의 원리에 바탕을 두고 노인복지가 실천되어야 함
- 정상화의 의미
 - 무능력한 사람들이 인간으로서의 평등에 관한 신념을 바탕으로 가치 있는 일상적인 생활 을 영위할 수 있는 권리를 갖는 원리(Romon, 1991)
 - 사회적 역할의 안정화로 무능력한 사람들이 사회적으로 바람직한 역할을 수행하여 사회로부터 가치 있는 인간으로 취급하도록 하는 것

3) 통합화

- 통합화(integration)
 - 사회적 무능력자들을 사회 전체 주류에 최대한 합류시키는 것
 - 사회적 통합과 서비스의 통합으로 분류

4) 권리보장

- 노인은 사회구성원으로서 최소한의 문화적인 생활을 영위할 수 있는 권리가 보장되어야 함.

5) 경로사상

- 노인을 공경하는 사회구성원들의 생각

4. 노년학 이론

1) 노년학의 개론

- 노년학이란 노화(aging)의 메커니즘 및 과정을 포함하여 노인에 관한 다양한 현상 과 문제를 연구 대상으로 하는 새로운 학제 분야
- 노년학은 1945년에 시작하여 생물학과 보건의로, 행동과학, 사회과학을 포함하는 다학제적 학문으로 발전해옴
- 벵트손(Bengtson, 1997) 등은 노년학의 다양한 이론들을 분류하면서 횡적 차원 (사회적 분석의 초점)과 종적 차원(역사적 발전과정)으로 구분
- 횡적 차원
 - 미시, 미시-거시, 거시 세 차원으로 구분
 - 미시적 노년학 이론

- 노화는 역할들의 대체 과정
- 활동과 생활만족도 간의 정적 관계를 가정

2) 이탈이론

- 노화는 개인이 나이가 들에 따라 그가 속해 있는 사회체계 내의 타인들과의 상호작용이 감소하는 불가피한 상호 철회
- 이탈이 자연스럽게 바람직한 것으로 모든 문화에서 찾아볼 수 있는 보편적이고 정상적인 현상으로 간주
- 노인의 이탈은 개인과 사회 모두에게 기능적이기 때문

3) 연령계층이론

- 노화는 연령을 바탕으로 작동하는 사회분화(differentiation)의 결과
- 사회 구조적인 분화의 측면에 초점
- 노화는 사회변화를 반영하면서 역사적으로 진행되므로 특정 시점의 출생 코호트(birth cohort)는 다른 시점의 코호트와 상이한 노화를 경험
- 사회노년학에서 중요한 이론적 진전을 가져옴

4) 교환이론

- 노화는 그 밖의 연령계층들과의 교환관계에서 벗어나는 과정
- 연령의 증가는 점유하고 있는 권력 자원의 감소를 초래
 - 여타 집단들과의 균형적인 교환관계 유지 불가
- 교화이론의 두 가지 가정
 - 여타 계층들에 대한 노인의 상대적인 권력 자원의 양이 근대화 정도와 부적 관계
 - 생애과정에서 역연령과 권력 자원의 정도 간의 \cap 형의 관계가 존재

5) 정치경제학

- 노화는 생산의 사회적 조직화에 의해 규정
- 노화나 노인은 역연령이 아니라 계급특수적인 배제·구조화된 의존(structured & dependency)의 창출, 자본주의 경제의 일환으로서의 사회정책 등으로 구성
- 생산의 사회적 조직화에 따른 노화의 규정과 노인의 형성
 - 연령의 사회적 구성에 다른 배제
 - 노인의 사회적 지위는 세 단계(출생 시 단계 → 청년기의 고용 → 노년기의 의존적 지위)의 삶의 과정을 통해 불균등하게 진행된 결과
 - 사회정책은 노인의 의존적 지위를 강화하고 고착시킴

II. 노인과 사회참여지원제도

1. 노인의 사회참여

1) 노인의 사회참여의 의미

- 노년기 사회참여는 다른 사람과의 상호작용 혹은 다른 사람과 함께하는 활동
- 노인의 사회참여의 필요성
 - 노인 소득 보장의 방법
 - 국가의 복지재정 부담 감소

- 사회적 정서적 안정과 더불어 건강과 무료함을 제거
- 노인의 사회참여 유형
 - 공식적인 사회참여활동: 사회 및 정치 관련 단체, 이익집단, 자원봉사단체, 종교단체 등의 활동
 - 비공식 사회참여활동: 방문, 초대, 가족 간의 대화, 식당, 카페, 각종 행사 등에 참여하는 것

2. 노인 일자리 및 사회활동 지원사업

1) 사업의 개념

- 노인의 적성과 능력에 맞는 사회적 일자리를 창출‧제공함으로써 노인의 보충적 소득보장과 사회참여를 도모
- 노인들의 활기차고 건강한 노후 생활 영위

2) 사업 목적

- 고령사회에 나타나는 노인 문제에 대비하여 노인을 인력으로써 활용하는 것에 대한 사회 적인 인식을 개선하고 민간참여를 도모하며, 은퇴 전후 준비 및 생애 교육 등의 노인 인 력 교육 연계를 통해 노인에게 적합한 일자리를 창출하는 것

3) 사업 유형

구분유형	유형	주요 내용	예산지원 형태	활동성격
공공형	공익활동	노인이 자기만족과 성취감 향상 및 지역사회 공익증진을 위해 참여하는 활동	지자체 경상보조	봉사 (사 회 봉 헌)
	재능나눔 활동	재능을 보유한 노인이 자기만족과 성취감 향상, 지역사회 공익증진을 위해 자발적으로 참여하는 봉사 성격의 각종 활동	민간 경상보조	
	서비스형	노인의 경력과 활동역량을 활용하여 사회적 도움이 필요한 영역(지역사회돌봄, 안전 관련 등)에 서비스를 제공하는 일자리	지자체 경상보조	근로
민간형	시장형 사업단	참여자 인건비 일부를 보충 지원하고 추가 사업 수익으로 연중 운영하는 노인 일자리	지자체 경상보조	근로
	취업 알선형	수요처의 요구에 의해 일정 교육을 수료하거나 관련된 업무 능력이 있는 자를 해당 수요처로 연계하여 근무 기간에 대해 일정 임금을 받을 수 있는 일자리	지자체 경상보조, 민간 경상보조	
	시니어 인터십	만 60세 이상의 고용촉진을 위해 기업에 인건비를 지원하여 계속 고용을 유도하는 사업	민간 경상보조	
	고령자 친화 기업	고령자가 경쟁력을 가질 수 있는 적합한 직종에서 다수의 고령자를 고용하는 기업 설립 지원	민간 경상보조	

출처: 보건복지부(2020). 2020년도 노인일자리 및 사회활동 지원사업 운영안내

〈공익활동의 사업내용〉

유형	세부 사업내용
노노케어	독거노인, 조-손가정 노인, 거동불편 노인, 경증치매 노인 등 취약 노인 가정을 방문하여 일상생활을 안정적으로 유지할 수 있도록 안부 확인, 말벗, 생활 안전 점검 등 필요한 서비스를 제공하는 활동
취약계층 지원	장애인, 다문화가정, 한부모 가정 아동 등 취약계층을 대상으로 상담·교육 및 정서적 지원 등 필요한 서비스를 제공하는 활동
공공시설 봉사	복지시설, 공공의료시설, 교육 시설, 지역 내 거주환경 및 생태환경 정화 등 지역사회 내 필요한 공익 서비스를 제공하기 위해 필요한 각종 사항을 지원하는 활동
경륜전수활동	노인이 평소 가지고 있는 경험과 지식, 삶의 지혜를 동세대, 아동·청소년 세대 등 지역 공동체 구성원들과 공유하는 활동

출처: 노인복지학, p154

4) 노인일자리 및 사회활동 지원사업의 개선 방향

- 생계유지를 위한 소득보전 정책으로서 노인 일자리의 목표를 명확히 재설정
- 시장형 일자리 창출형을 재고
- 일자리의 지속성과 안정성을 고려한 일자리 형성
- 지역 재정역량과 복지 재정여건을 고려한 사업 확대가 필요

3. 여가보장정책

1) 노인의 여가

- 노년기에 풍부한 시간을 이용하여 휴식, 기분 전환, 건강, 사회적 성취 및 개인의 발전을 위한 제반 활동
- 여가는 노인들이 많은 시간을 자아실현을 할 수 있도록 기회를 제공하기 위해서 최대한 활용해야 하는 것을 의미
- 노인의 여가 활동은 노인들에게 국가와 사회 구성원으로서 평등하고 당당하게 가치 있는 삶을 살아갈 수 있게 함
- 노인의 여가가 중요한 이유는 기대 수명이 늘어나면서 경제활동이 끝나는 퇴직 이후 20년 이 넘는 기간을 여가가 차지하기 때문에 여가 활용은 노인들 삶 전체의 활용이 됨

2) 노인여가복지시설

- 경로당
 - 건강운동, 건강관리, 교육·상담여가활동, 권익증진, 사회참여, 공동작업장의 프로그램 운영
- 노인복지관
 - 상담, 사례 관리 및 지역사회돌봄, 건강생활 지원, 노년사회화 교육, 지역지원 및 조직화, 사회참여 및 권익증진, 돌봄 등의 사업
- 노인교실
 - 취미여가, 건강, 교양, 사회참여 프로그램 운영

Ⅲ. 노인건강보장정책

1. 노인의 건강

1) 건강 상태 개념

- 건강한 인간다운 삶을 영위하기 위한 가장 중요한 지표

- 세계보건기구(WHO): 정신적 사회적으로 완전히 안녕(well-being)한 상태
- 세계가정의학회(WONCA): 독립적으로 일상생활을 하는데 필요한 상태로서 신체적·정신적&사회적 기능을 포함
- 캠벨(Campbell, 1976): 모든 자질과 기능, 능력의 정신적·신체적·도덕적인 면에서 최고로 발달되고 완전히 조화된 인간의 상태
- 리양(Liang, 1986): 의료적인 차원, 기능적인 차원, 자기평가적인 차원

2. 노인건강보장사업

- 질병을 위한 사업과 질병 관리 및 치료를 위한 사업
- 질병예방사업은 건강검진의 3개 사업과 건강증진 및 질병 관리의 3개 사업으로 구성

1) 건강검진사업

- 건강검진
 - 건강 상태 확인과 질병의 예방 및 조기 발견을 목적으로 건강검진기관을 통하여 관찰 및 상담, 이학적 검사, 진단검사, 병리검사, 영상의학 등의 의학적 검진을 시행
- 건강검진사업
 - 일반 건강검진: 만 19~39세 세대주 (의료급여수급권자) 만 41~64세 세대주 및 세대원 65세 이상은 노인건강진단
 - 생애전환기 건강진단: 만 30세와 만 66세 의료급여수급권자 및 건강보 험 가입자 대상
- 건강증진 및 질병예방관리사업
 - 지역사회통합건강증사업은 지방자치단체가 지역의 특성과 지역주민의 욕구에 맞추어 주체 적으로 기획하여 실시하는 서비스
 - 노인은 만성질환, 치매, 신체활동과 관련된 서비스의 주요 대상자
 - 치매관리사업: 치매를 조기에 발견하고 치료하여 치매의 중증화를 예방, 지연하여 가족의 부담을 완화하는 것이 목적
 - 방문건강관리사업: 노인의 신체적 인지적 기능을 유지하고 증진하여 건강한 노후생활을 보장하고자 하는 사업 (허약 노인의 판정평가)

2) 질병관리 및 치료지원사업

- 노인 틀니 및 치과 임플란트 급여지원사업
- 노인실명예방관리사업
- 노인 무릎인공관절 수술지원사업
- 치매치료관리비지원사업

3. 노인 돌봄 및 요양지원 사업

1) 장기요양보험제도

(1) 장기요양보험제도(2008년부터 실시)

- 고령이나 노인성 질병 등의 사유로 일상생활을 혼자서 수행하기 어려운 노인에게 제공
- 신체활동 및 가사활동 지원 등의 장기요양급여에 관한 사항을 규정하여 노후의 건강증진, 생활안정 도모
- 적용 대상: 장기요양보험 가입자 및 그 피부양자, 의료급여 수급권자 중 65세 이상 자(65세 미만인 자는 치매 및 노인성 질병으로 혼자 일상생활을 수행하기 어려운 자)

(2) 장기요양보험의 문제점

- 대상자 선정 기준의 불합리성

- 노인장기요양급여의 다양성이 부족
- 등급 판정에 대한 객관성
- 치매전문 기관 및 전문인력 양성의 문제

4. 노인맞춤돌봄서비스

- 2020년부터 새롭게 추진된 돌봄제도
- 노인맞춤돌봄서비스 내용
 - 4개 분야의 직접 서비스와 연계서비스로 구성
 - 직접 서비스 지원: 안전 지원, 사회참여, 생활교육, 일상생활지원

〈노인맞춤돌봄서비스의 내용〉

구분	대분류	중분류	소분류
직접 서비스 (방문·통원 등)	안전 지원	방문 안전지원	· 안전안부 확인 · 생활안전점검(안전관리점검, 위생관리점검) · 정보제공(사회 재난·안전 보건·복지 정보 제공) · 말벗(정서지원)
		전화 안전지원	· 안전안부 확인 · 정보 제공(사회 재난·안전 보건·복지 정보 제공) · 말벗(정서지원)
		ICT 안전지원	· ICT 네이더 확인 및 점검 · 유사시 방문 확인 · 유사시 전화 확인
	사회 참여	사회관계 향상 프로그램	· 문화여가 활동 · 평생교육활동 · 체험여행활동
		자조모임	· 자조모임
	생활 교육	신체건강 분야	· 영양교육 · 보건교육 · 건강운동교육
		정신건강 분야	· 우울예방 프로그램 · 인지활동 프로그램
	일상 생활 지원	이동·활동지원	· 외출 동행 지원
		가사지원	· 식사관리 · 청소관리

구분	대분류	중분류	소분류
연계 서비스 (민간후원지원)		생활지원연계	· 생활용품지원 · 식료품지원 · 후원금지원
		주거개선연계	· 주거위생개선지원 · 주거환경개선지원
		건강지원연계	· 의료연계지원 · 건강보조지원
		기타서비스	· 기타생활에 필요한 서비스 연계

출처: 보건복지부(2020).