

● 사회·문화 현상의 탐구

• 자연 현상 Vs 사회·문화 현상

1. 자연 현상 - 인간의 의지 개입 X, 불가치성, 존재(사실) 법칙, 필연성, 모든 상황 예외 X, 확실성, 보편성만, 법칙 발견과 예측 용이
2. 사회·문화 현상 - 인간의 의지 개입 O, 가치 함축성, 당위 법칙, 개연성, 예외 O, 확률의 원리, 보편성과 특수성 공존, 법칙 발견과 예측 상대적 어려움

• 사회·문화 현상을 보는 관점

1. 기능론 - 거시적 관점(사회 구조 중시), 사회 유기체설, 조화와 균형 중시, 사회 안정과 통합 설명 용이, 급격한 사회 변동 설명 어렵다는 비판, 기득권층의 이익을 대변한다는 비판
2. 갈등론 - 거시적 관점(사회 구조 중시), 사회적 희소가치 배분 관련 지배 집단과 피지배 집단 간 갈등에 주목, 사회 구조와 제도를 지배 집단의 기득권 유지를 위한 수단으로 봄, 사회 유지 현상 설명 어렵다는 비판, 복잡한 사회 관계를 지배와 피지배로 단순화한다는 비판
3. 상징적 상호 작용론 - 미시적 관점(각 개인 간 상호 작용 중시), 각 개인의 주관적 세계에 초점, 인간은 자율성 지닌 능동적 존재로 상징을 활용한 상황 정의에 기초해 주관적 가치, 신념에 따라 행동한다 봄, 사회 구조와 제도의 영향력 간과한다는 비판

• 사회·문화 현상의 연구 방법

1. 양적 연구 - 방법론적 일원론, 법칙 발견 추구, 계량/수치/통계화, 일반화와 법칙 발견 용이, 각 개인의 가치와 동기 파악 어려움
2. 질적 연구 - 방법론적 이원론, 의미 이해 추구, 직관적 통찰과 감정 이입 중시, 동기/의도/의미 심층 이해 중시, 일반화와 법칙 발견 어렵고 연구자의 주관 개입 우려

• 연구 과정

1. 개념의 조작적 정의 - 추상적인 개념을 측정 가능한 개념으로 재정의
2. 독립 변수와 종속 변수 - 독립 변수는 종속 변수에 영향을 주는, 종속 변수는 독립 변수에 의해 영향을 받는 변수
3. 실험 집단과 통제 집단 - 실험법에서 독립 변수 처치를 하는 집단이 실험 집단, 안 하는 집단이 통제 집단
4. 1차 자료와 2차 자료 - 1차 자료는 연구자 본인이, 2차 자료는 타인이 수집한 자료
5. 모집단과 표본 - 모집단은 연구 결과가 적용되는 전체 집단, 표본은 모집단 중 실제 연구에 활용되는 집단

• 자료 수집 방법

1. 질문지법 - 사전 작성된 질문(설문)지에 직접 응답, 양적 연구에 활용, 시간과 비용 절감, 대규모 조사에 용이, 통계 처리 용이, 문맹자 상대 활용 어려움, 언어적 상호 작용 필수적
2. 실험법 - 인위적 통제 상황에서 독립 변수 처치 후 종속 변수 분석, 양적 연구에 활용, 인과 관계 파악 용이, 가장 엄격한 통제 이루어짐, 윤리적 문제 우려
3. 면접법 - 대화를 통해 자료 수집, 질적 연구에 활용, 언어적 상호 작용이 필수적이거나 문맹자 상대 활용 가능, 심층적 자료 수집 용이, 시간과 비용이 많이 듦, 연구자의 주관 개입 우려 높음, 돌발 상황 대한 유연한 대처 용이, 비구조화/비표준화
4. 참여 관찰법 - 연구 대상 집단의 일상에 직접 참여하여 자료 수집, 질적 연구에 활용, 의사소통 어려운 집단 연구 가능, 자료의 실제성 확보 가능, 시간과 비용이 많이 듦, 예상치 못한 상황 대처 어려움, 비구조화/비표준화 정도 가장 큼
5. 문헌 연구법 - 타인이 만든 2차 자료 활용, 양적 연구와 질적 연구에 모두 활용, 시간과 비용 절감, 연구 동향 파악 유리, 시공간적 제약 적음,

• 가치 개입과 중립

1. 연구 주제 선정, 가설 설정, 연구 설계, 연구 결과의 활용에는 가치 개입이 허용
2. 자료 수집 및 분석, 가설 검증, 결론 도출에는 가치 개입이 불허

● 개인과 사회 구조

• 개인과 사회의 관계를 바라보는 관점

1. 사회 명목론 - 사회는 개인의 집합체에 불과, 사회는 실제로 존재 X, 사회는 개인의 이익 실현 수단, 개인 행동은 각자의 의지에 따라 결정, 개인의 이익이 우선, 개인의 능동성과 자율성을 인정, 사회 구조의 개인에 대한 영향력 간과
2. 사회 실재론 - 사회는 개인의 외부에 실재함, 사회는 실제로 존재, 개인은 사회의 구성 요소에 불과, 사회는 개인의 사고와 행동 구속, 사회의 개인에 대한 영향력 설명 용이, 개인의 사회에 대한 희생, 즉 전체주의 정당화 우려

• 사회화

1. 의미 - ‘학습’
2. 재사회화 - 개인이 속한 사회의 변화에 따라 새롭게 진행되는 사회화
3. 예기 사회화 - 미래에 속하기를 기대하거나 속하게 될 집단에서 요구하는 내용에 대한 사회화

• 사회화 기관

- 1-1. 공식적 사회화 기관 - 사회화를 목적으로 설립
- 1-2. 비공식적 사회화 기관 - 사회화가 아닌 다른 목적으로 설립
- 2-1. 1차적 사회화 기관 - 기초적인 내용 사회화
- 2-2. 2차적 사회화 기관 - 전문적 지식과 기능 사회화

• 지위

1. 의미 - 개인이 소속 집단이나 사회에서 차지하고 있는 위치
2. 귀속 지위 - 개인의 노력, 업적과 상관없이 그저 살다 보니 주어진 지위
3. 성취 지위 - 개인의 노력, 업적에 따라 주어진 지위

• 역할

1. 의미 - 지위에 따라 소속 집단, 사회가 기대하는 행동 양식
2. 역할 행동 - 개인이 역할을 실제로 해 나가는 양상

3. 역할 갈등 - 두 가지 이상의 역할이 충돌함에 따라 발생하는 갈등

• 사회 집단과 사회 조직

1. 사회 집단 - 둘 이상의 구성원이 모여 지속적으로 상호 작용하는 사회적 집합
2. 종류에 따른 구분
 - 2-1. 1차 집단(대면 접촉, 인간관계 자체 목적, 비공식적 규범 통제), 2차 집단(과업 지향적, 수단적 접촉, 특정 목적 O, 공식적 규범 통제)
 - 2-2. 공동 사회(본질 의지, 자연 발생적, 결합 자체가 목적), 이익 사회(선택 의지, 인위적, 결합 이외에 다른 목적 존재)
 - 2-3. 내집단(소속 & 소속감), 외집단(소속 X & 적대감)
 - 2-4. 준거 집단 - 개인이 신념, 가치, 태도의 기준으로 삼는 집단
3. 사회 조직 - 사회 집단 중 목표, 경계가 명확하고 구성원의 지위와 역할 구분, 규범 절차가 체계화된 집단
4. 공식 조직 - 일반적으로 사회 조직이라 불리는 사회 집단
5. 비공식 조직 - 공식 조직 내 형성된 공식 조직이 아닌 사회 조직
6. 자발적 결사체 - 공동의 관심사, 목표 가진 사람들이 자발적으로 결성하는 사회 집단으로, 가입과 탈퇴가 자유로움

• 관료제와 탈관료제

1. 관료제 - 명시적 규범/절차 따라 대규모 조직 관리하고 운영하는 체계, 과업 전문화, 위계 서열화, 규약과 절차 따른 업무 수행, 연공서열 따른 보상과 승진, 목적 전치 현상, 인간 소외 현상, 무사안일주의, 중간 관리층의 역할 증대
2. 탈관료제 - 관료제 역기능 심화됨에 따라 등장, 수평적 조직 체계, 유연한 조직 구조, 능력과 업적, 성과에 따른 보상, 중간 관리층의 역할 적음
3. 관료제와 탈관료제의 공통점 - 업무의 효율성 추구, 공식적 규범에 따른 통제

• 일탈 행동

1. 의미 - 한 사회에서 일반적으로 받아들여지는 사회 규범, 기대에 어긋나는 행동으로, 시대와 사회에 따라 상대적
2. 뒤르케임의 아노미 이론 - 거시적 관점, 급속한 사회 변동으로 인한 규범의 붕괴와 대안의 부재로 인한 아노미(규범의 혼란) 상태가 일탈 초래, 새로운 규범 정립을 일탈의 대책으로 강조
3. 머튼의 아노미 이론 - 거시적 관점, 문화적 목표와 제도적 수단 간 괴리로 인한 아노미 상태가 일탈 초래, 문화적 목표를 이루기 위한 수단의 마련을 일탈의 대책으로 강조

4 | 사회·문화 수능 '필수' 개념

4. 차별 교제 이론 - 미시적 관점, 이탈자와 접촉함으로써 이탈 행동이 학습, 이탈자와의 접촉 차단을 이탈의 대책으로 강조
5. 낙인 이론 - 미시적 관점, 처음부터 이탈 행동의 의미를 갖는 행동이나 이탈 행위자 없다고 본, 상호 작용 과정서 사람들에 의해 이탈 행동이나 이탈 행위자로 규정, 1차적 이탈이 2차적 이탈로 이어지는 과정에 주목, 이탈 행동의 대책으로 낙인에 대한 신중한 검토를 강조

● 문화와 일상생활

• 문화

1. 좁은 의미 - 고상하고 세련된 것, 고급진 것
2. 넓은 의미 - 한 사회 구성원이 향유하는 행동 양식, 의식주, 가치와 규범, 사고방식의 총체
3. 물질문화 - 도구 및 기술
4. 비물질문화 - 제도 및 규범, 이념, 사고방식, 가치

• 문화의 속성

1. 공유성 - 구성원 대다수가 공통적으로 가짐, 상대의 행동 예측 용이, 사회적 상호 작용의 토대
2. 학습성 - 후천적 학습 통해 습득, 본능적 행동은 문화 X
3. 축적성 - 세대 간 전승되며 새로운 요소가 추가되어 점점 풍부해짐
4. 전체성 - 여러 요소가 상호 유기적으로 결합되어 전체로서 의미를 가짐, 한 요소의 변동이 다른 요소의 연쇄적 변동 초래
5. 변동성 - 시간의 흐름 따라 형태, 내용, 의미 변화

• 문화 이해 태도

1. 자문화 중심주의 - 문화 절대주의, 우리 문화가 제일, 타문화 열등한 것, 자문화 정체성 수호에 유리, 국수주의, 문화 제국주의 우려
2. 문화 상대주의 - 문화 절대주의, 우리 문화는 열등, 타문화가 제일, 새 문화 수용 적극적, 자문화 정체성 상실 우려
3. 문화 상대주의 - 문화 간 우열 없음, 해당 사회의 맥락에서 문화 이해, 문화의 다양성 보존 유리

• 문화 범주

1. 주류 문화 - 한 사회의 대부분이 향유하는 지배적 문화
2. 하위문화 - 한 사회의 특정 집단만 향유하는 독특한 문화
3. 반문화 - 하위문화 중 지배적 문화에 저항하고 대립하는 문화
4. 공통점 - 문화적 다양성의 증대, 해당 문화를 공유하는 사회 구성원의 동질성 형성

- **문화 변동의 요인**

1. 발명 - 내재적 요인, 존재하지 않던 것 만들어냄
2. 발견 - 내재적 요인, 이미 존재했으나 알려지지 않은 것 찾아냄
3. 직접 전파 - 외재적 요인, 면대면 직접 접촉 통해 문화 요소 전달
4. 간접 전파 - 외재적 요인, TV, 책, 영화 등 매개체 통해 문화 요소 전달
5. 자극 전파 - 외재적 요인, 아이디어만 전파되어 새로운 문화 요소 등장 자극

- **문화 변동의 양상**

1. 공통점 - 외재적 요인에 의해서 발생
2. 문화 병존 - 외래문화가 기존 문화와 나란히 존재, 기존 문화의 정체성 O
3. 문화 동화 - 기존 문화가 외래문화에 흡수, 기존 문화의 정체성 X
4. 문화 융합 - 기존 문화와 다른 문화 요소 결합하여 제3 문화 형성, 기존 문화 정체성 O

- **문화 지체와 기술 지체**

1. 문화 지체 - 물질문화의 변동 속도를 비물질문화의 변동 속도가 뒤따르지 못함
2. 기술 지체 - 비물질문화의 변동 속도를 물질문화의 변동 속도가 뒤따르지 못함

● 사회 계층과 불평등

• 사회 불평등 현상을 바라보는 관점

1. 기능론 - 사회적 희소가치 차등 분배 결과, 사회 불평등 현상을 긍정적으로 봄, 노력 안 한 사람과 노력한 사람 간 불평등이 없으면 노력 왜 함?, 사회 불평등 현상은 성취 동기 유발, 구성원 간 경쟁 유발 → 사회가 효율적으로 작동하는 데 기여, 사회 불평등 현상은 불가피
2. 갈등론 - 지배 집단이 만든 지배와 피지배 관계의 유지를 위한 구조의 결과, 사회적 가치는 지배 집단만의 이익에 따라 배분, 사회적 갈등과 대립 관계를 유발, 사회 불평등 현상은 불가피하지 않기에 타파해야 함
3. 공통점 - 사회 불평등 현상은 보편적이라고 봄

• 사회 이동

1. 수평 이동 - 같은 계층 내 이동
2. 수직 이동 - 다른 계층으로 이동
3. 개인적 이동 - 노력, 업적 등 개인적 요인으로 인한 사회 이동
4. 구조적 이동 - 사회 구조적 요인으로 인한 사회 이동(사문이 사라지면서 실업자가 된 해마)
5. 세대 내 이동 - 부모 등 이전 세대와 별개로 한 개인의 생애 내에서 나타나는 이동
6. 세대 간 이동 - 부모 등 이전 세대와 비교했을 때 나타나는 사회 이동

• 사회 계층 구조

1. 폐쇄적 계층 구조 - 수직 이동 가능성이 매우 낮은 계층 구조
2. 개방적 계층 구조 - 수직 이동 가능성이 유의미하게 존재하는 계층 구조
3. 피라미드형 계층 구조 - 상층 < 중층 < 하층
4. 다이아몬드형 계층 구조 - 중층 > 상층과 하층
5. 모래시계형 계층 구조 - 중층 < 상층 < 하층

• 사회적 소수자

1. 의미 - 신체적 또는 문화적 특징으로 인해 주류 집단으로부터 불평등한 처우를 받는 사람들
2. 특징 - 반드시 수적으로 소수를 의미 X, 소수자 집단의 구성원이라는 이유로 차별받음, 사회적 자원의 획득에 불리한 위치, 차별받는 집단의 구성원이라는 인식 존재, 시대와 사회에 따라 규정 달라짐

- 빈곤

1. 상대적 빈곤 - 사회 구성원의 대다수가 누리는 생활 수준 영위 못 하는 상태, 중위 소득의 50%, 소득 격차가 심화된 국가에서 부각
2. 절대적 빈곤 - 인간이 최소한의 생활을 유지하는 데 필요한 자원이나 소득이 부족한 상태, 최저 생계비, 경제 성장 통해 감소 경향, 한 사회 구성원의 소득 분포를 고려하지 않는다는 평가 받음

- 사회 복지 제도

1. 사회 보험 - 모든 국민 대상, 보편적 복지 이념, 강제 가입, 상호 부조 원리, 사전 예방적 성격, 금전적 지원 원칙, 수익자 부담 원칙, 가입자의 비용 부담 능력에 따라 보험료 산출, 소득 재분배 효과 존재
2. 공공 부조 - 생활 유지 능력이 없거나 생활이 어려운 국민 대상, 선별적 복지 이념, 소득 재분배 효과 가장 큼, 사후 처방적 성격, 금전적 지원 원칙, 대상자 선정 과정에서 부정적 낙인 발생 우려, 재원 부담하는 자와 수혜자 불일치
3. 사회 서비스 - 국가와 지방 자치 단체 및 민간 부문의 도움 필요한 모든 국민 대상, 비금전적 지원의 원칙, 민간 부문도 복지 제공 참여 가능

● 현대의 사회 변동

• 사회 변동 이론

1. 진화론 - 사회는 발전만 함, 일정한 방향으로 변동, 퇴보와 멸망 경험 문명 설명 힘들, 서구 사회가 진보된 사회임을 전제, 단기적 사회 변동 설명 유리
2. 순환론 - 사회는 생성, 성장, 쇠퇴, 소멸 반복, 지난 역사 속에서 반복되는 사회 변동 설명 유리, 미래 사회의 변동 예측 대응 적합하지 않음(어차피 망할건데 다 죽자 히히), 장기적 변동 과정 설명 우리, 사회 변동 과정서 작용하는 인간의 역동성과 자율성 과소평가(어차피 망할건데 노력 왜 함 히히)

• 사회 운동

1. 의미 - 자신의 신념과 가치를 실현하기 위하여 다수의 사람들이 자발적으로 하는 집단적이고 지속적인 행동
2. 특징 - 뚜렷한 목표와 구체적 활동 방법 존재, 목표와 활동 방향 정당화하는 이념 존재, 체계적인 조직 갖 추고 구성원 간 역할 분담 이루어짐

• 산업 사회와 정보 사회

1. 산업 사회 - 물리적 거리가 사회적 관계 형성 제약 정도 큼, 일방향 매체 정보 전달 비중 큼, 의사 결정 분권화 정도 작음, 비대면 접촉의 비중 작음, 정보 생산자와 소비자 간 구분 명확함, 가정과 일터 분리 정도 큼, 전자 상거래 비중 작음, 소품종 대량 생산 지배적, 자본과 노동이 부가 가치 원천, 직업의 이질성이 작음, 관료제 조직의 비중 높음, 시민의 정치 참여 방법 다양성 작음, 구성원 간 익명성 정도 낮음, 사회 변동의 속도 느림, 사회의 다원화 정도 낮음,
2. 정보 사회 - 물리적 거리가 사회적 관계 형성 제약 정도 작음, 쌍방향 매체 정보 던질 비중 큼, 의사 결정 분권화 정도 큼, 대면 접촉의 비중 작음, 정보 생산자와 소비자 간 구분 불명확, 가정과 일터 결합 정도 큼, 전자 상거래 비중 높음, 다품종 소량 생산 지배적, 지식과 정보가 부가 가치 원천, 직업의 동질성이 작음, 탈관료제 조직의 비중 높음, 시민의 정치 참여 방법 다양성 높음, 구성원 간 익명성 정도 높음, 사회 변동의 속도 빠름, 사회의 다원화 정도 높음