

# 강 의 계 획 서

학년도/학기	2021학년도 국제동계학기	담당교원	장현석
수업시간	[3교시] 14:00~15:50 (UTC+9)	학수번호	ISS3254
교과목명	키워드로 보는 한국사회와 문화 - 부제: 한국의 대중문화로 본 한국 사회와 정치 '왜 세계는 오징어 게임과 BTS에 열광하는가?'		

관련 도서 및 참고자료				
구분	제목	저자	발행년도	출판사
교재	한류의 역사	강준만	2020	인물과사상사
강좌관련자료	자체 제작 수업 자료 및 교재 → <한류의 역사> 교재 구매 필요 <e-book 구매처> • 알라딘 e-book <a href="http://aladin.kr/p/UNpxJ">http://aladin.kr/p/UNpxJ</a> <회원 가입 방법> • 알라딘 e-book <a href="https://www.aladin.co.kr/account/wjoin.aspx?returnurl=&amp;returnType=">https://www.aladin.co.kr/account/wjoin.aspx?returnurl=&amp;returnType=</a> → Resident Abroad 선택 <이용 방법> • 알라딘 e-book <a href="https://www.aladin.co.kr/events/wevent_ebook.aspx?pn=190816_viewer">https://www.aladin.co.kr/events/wevent_ebook.aspx?pn=190816_viewer</a>			
강좌진행방법	실시간 강의(강의 저장)			

교과목 목표	<p>한국이라는 나라는 독특한 나라입니다. 한국 전쟁, 한강의 기적, 민주화 투쟁, IMF 위기, 2002월드컵, 삼성 핸드폰과 현대 자동차, 그리고 최근의 BTS와 Black Pink의 세계적인 인기, 넷플릭스 드라마 '오징어 게임' 신드롬까지... 한국은 다양한 얼굴을 가지고 있습니다.</p> <p>저는 30년 가까이 한국의 대중문화 일선에서 예능 피디로 프로그램을 제작해 왔고, 최근에는 &lt;KBS 뮤직뱅크 월드투어&gt;를 기획하기도 했습니다. 이 수업은 저의 방송 제작 현장의 경험과 한류와 K-pop 그리고 팬덤 연구를 기반으로 합니다. 한국의 대중문화인 한류는 문화 콘텐츠로 시작하여, 때로는 경제적 상품으로, 때로는 사회 트렌드로, 혹은 라이프 스타일의 형태로 자리 잡고 있습니다. 이 수업은 전 세계인들에게 하나의 커뮤니케이션 코드가 된 한류를 통해 한국의 현재를 이해하고 한국의 사회적 경제성과 정치적 특성을 해명하는 시간입니다. 본 수업에서는 문화 콘텐츠 상품으로서 한류의 현황과 미래를 진단하면서, 그 안에 숨어있는 한국적인 것, 즉 KOREANNESS의 실체 역시 규명합니다. <b>한류의 결과물(OUTPUT) 못지않게 한류가 만들어지고 있는 과정(PROCESS)을 한국의 사회적, 경제적, 정치적 맥락에서 설명하는 데 집중</b>합니다.</p> <p>왜 한류는 세계인의 사랑을 받고 있을까요? 그리고 한류는 글로벌 팬들에게 어떤 의미를 가지는 걸까요? 이번 겨울 한 달, 세계인이 뽐냈던 한류와 함께 한국이라는 나라 속으로 즐거운 지적 여행을 떠나 보실까요?</p>
수업 개요	<p>본 수업은 한국 사회를 여러분이 친숙한 한국의 대중문화, 즉 한류라는 렌즈를 통해 설명합니다. 우선 한류와 관련된 잘못된 인식과 오해를 바로잡기 위하여, '한류의 진실과 거짓'을 여러분 스스로 질문하게 한 후, <b>한류의 탄생 그리고 드라마와 K-pop의 진화 과정에서 최근의 BTS와 영화 기생충 현상 등을 다루면서 한류에 대한 전반적인 이해</b>를 시도합니다. 그리고 <b>한류 발전에 있어 정부와 미디어의 역할을 살펴본 후, 세계인이 한국 콘텐츠에 열광하는 이유를 미디어와 사회적, 문화적 관점에서 분석</b>해 봅니다. 이어서 &lt;한류의 역사&gt; 책을 함께 읽고 발표, 토론하면서, 20세기 후반 한국 대중문화 발전 과정을 통해 한국 사회를 체험하는 시간 역시 갖게 됩니다.</p>

<b>수업 개요</b>	<p>이 수업은 여러분에게 특별한 기회를 제공합니다. <b>강의를 듣고 시험을 보고 리포트를 제출하는 기존의 수업 진행 방식에서 벗어나, 여러분은 연구와 토론 그리고 발표와 결론 도출에 적극적으로 참여</b>하게 될 것입니다. 여러분은 스스로 연구자가 되어 수업 시간에 배운 개념과 이론들을 토대로 한류 현상 속으로 들어가 사람들을 직접 만나면서 한국을 어떻게 생각하는지, 왜 한국 문화에 관심이 많은지를 조사하는 동시에 다른 학우들과 토론과 피드백을 교환하는 과정을 경험할 것입니다. 이 수업을 통해 여러분은 <b>통계분석과 심층 인터뷰 그리고 조별 Focus Group Interview 등의 방법론을 자연스럽게 체험하면서 실증적이고 객관적인 결론에 이를</b> 것입니다.</p> <p><i>‘왜 세계는 오징어 게임과 BTS에 열광하는가’라는 질문은 이 수업을 마치는 즈음에는 ‘왜 우리는 오징어 게임과 BTS에 열광하는가’라는 질문으로 바뀌고, 여러분은 스스로 그 답을 찾고 있는 것을 발견하게 될 것입니다. 여러분이 한국의 대중문화를 친근하게 받아들이는 이유에 대해서 고민하는 과정이야말로 여러분에게 한국이라는 나라를 즐겁게 알아가는 기회가 될 것이라고 저는 확신합니다.</i></p>
--------------	---

**수업 내용**

PERIOD 1. 글로벌 한류 현상의 이해	
1일차	Orientation / 한류에 대한 진실 & 거짓? / <b>조 구성</b>
2일차	한류의 진화: 드라마에서 K-pop으로, BTS는 K팝인가? / 토론1
3일차	한류 모델과 정부의 역할 / 토론 2
4일차	왜 세계는 ‘오징어 게임’과 ‘BTS’에 열광할까요? 1 / 토론 3
5일차	왜 세계는 ‘오징어 게임’과 ‘BTS’에 열광할까요? 2 / 연구 방법론, Survey(양적 연구) + 인터뷰(질적 연구) / <b>조별 연구 시작</b>
PERIOD 2. 한국의 대중문화 역사를 통한 한국 사회의 이해 책: 한류의 역사(강준만, 2020)	
6일차	제1장 ‘후발자의 이익’/ 제2장 ‘문화전쟁’/ 제3장 IMF 환란 조별 10분 발표 1. + 10분 토론 / 조별 Survey 분석 1.
7일차	제4장 한국인의 열정/ 제5장 한류의 진원지, 한국/ 제6장 한류 DNA 조별 10분 발표 2. + 10분 토론 / 조별 Survey 분석 2.
8일차	제7장 ‘디지털 문화’/ 제8장 한류와 SNS/ 제9장 K팝의 성공 요인 조별 10분 발표 3. + 10분 토론 / 조별 Survey 분석 3.
9일차	제10장 ‘문화적 상상력’/ 제11장 K팝의 세계화/ 제12장 한류 팬덤 조별 10분 발표 4. + 10분 토론 / 조별 Survey 분석 4.
10일차	제13장 BTS와 <기생충>/ 에필로그/ 한류의 역사 정리 조별 10분 발표 + 10분 토론 / 조별 Survey 분석 5.
PERIOD 3. ‘왜 우리는 오징어 게임과 BTS에 열광하는가?’	
11일차	<b>중간 리포트 발표.</b> ‘한류의 수용 양상 분석’ 양적 연구 결과 정리.
12일차	<기말 프로젝트> 조별 발표 및 토론 1. / ‘왜 우리는 오징어 게임과 BTS에 열광하는가?’
13일차	<기말 프로젝트> 조별 발표 및 토론 2. / ‘왜 우리는 오징어 게임과 BTS에 열광하는가?’
14일차	<기말 프로젝트> 조별 발표 및 토론 3. / ‘왜 우리는 오징어 게임과 BTS에 열광하는가?’
15일차	<기말 프로젝트> 제출 발표 및 토론 4. / ‘왜 우리는 오징어 게임과 BTS에 열광하는가?’ 한류에 대한 진실 & 거짓!!! <b>기말 리포트 제출. 기말 프로젝트 완성.</b>

평가 요소	출석	수업발표/토론	기말리포트	기말리포트	합계
	10	20	30	40	100%
<b>평가 방법</b>	<p>매시간 강의와 토론으로 진행됩니다. <b>중간 리포트와 기말 리포트는 조별 과제로 진행되며, 조별 발표와 토론, 피드백을 거쳐 최종 기말 리포트로 완성됩니다. 2022년 1월 말, 여러분의 한류 여행 프로젝트는 조별 리포트를 모은 한 권의 책으로 기록될 것입니다.</b> 매시간 수업과 토론에 열심히 참여하셔서 많은 것을 얻어 가시기 바랍니다.</p>				