

문화산업론

교과목	학수구분(학점/시간)		전선(3/3)			
	수강번호		K107		교과목코드	SOC315
	주수강대상 학부/전공/학년		사회학과/3학년		개설년도/학기	2024년도 2학기
	강의시간 및 강의실		목8.5(울356) 목9.5(울356) 목10.5(울356)(울356)		영어등급	
교육과정 참고사항	선수과목					
	관련 기초과목					
	동시수강 추천과목					
	관련 고급과목					
담당교수	성명(소속)		김수철			
	연구실		구내전화		e-mail	soochk@yonsei.ac.kr
	상당시간	약속에 의함		홈페이지		
담당조교	성명(직위/소속)					
	연구실		구내전화		e-mail	

1. 교과목 개요

<p>이 과목은 문화산업에 대한 이해를 도모하기 위해 문화산업의 기본 개념 및 관점, 그리고 국내외 문화산업 현황과 트렌드에 대해 살펴보는 과목이다. 전통적으로 문화산업에 영향을 주는 가장 큰 요소로서 자본과 국가에 대한 기본 관점뿐만 아니라 현대 문화산업에 개입하는 다양한 요인들을 살펴보기 위해서 미디어 기술 환경의 변화, 수용자(팬덤), 생산자문화 등에 대해서도 살펴봄으로써 문화산업을 다각도로 살펴볼 수 있도록 할 것이다. 이를 위해서, 미디어 정치경제학과 문화정책에 대한 기본 관점과 개념들을 살펴본 후, 다양한 문화 산업 분야(방송, 영화/드라마, 음악, 웹툰, 도시재생/문화도시 등)의 현황 및 이슈에 대하여 살펴볼 것이다. 특히, 오늘날 디지털화로 인한 문화산업에서의 변화 및 이슈 그리고 이에 따른 각 산업 내 다양한 관행과 실천들에 대하여 살펴봄으로써, 학생들이 문화산업에 대해 입체적인 이해를 가질 수 있도록 할 것이다. 이러한 과정에서 학생들이 문화, 자본, 국가권력 사이의 관계에 대한 비판적 이해와 관점을 갖출 수 있도록 할 것이다.</p>
--

2. 수업 목표

<p>첫째, 문화산업의 기본 개념 및 관점을 이해한다.</p> <p>둘째, 문화산업에 대한 개입 요소로서 자본과 국가에 대한 정치경제학적 이해를 도모한다.</p> <p>셋째, 디지털화로 인한 문화산업의 변화 및 이슈에 대해서 이해한다.</p> <p>넷째, 다양한 문화산업의 현황 및 이슈들을 익힌다.</p> <p>다섯째, 문화, 자본, 국가 사이의 관계에 대한 비판적 이해와 관점을 갖춘다.</p>
--

3. 수업의 형태 및 진행방식

이 수업은 전반에 걸쳐서 강의와 토론으로 이루어집니다. 특히, 수업 전반부에 해당 주제에 대한 학생들의 이해와 관심을 위해서 다양한 토론이 이루어질 계획입니다. 또한 강의는 핵심 주제에 대한 ppt와 다양한 시청각 자료들이 활용될 것입니다.

- 퀴즈: 학생들의 활발한 수업 참여를 유도하고자 퀴즈를 총 4회에 걸쳐 실시합니다. (2회는 예고, 2회는 예고없는 퀴즈)  
퀴즈 문항은 T(True)/F(False) 문제나 객관식 문항으로 이루어질 계획입니다.

- 중간시험: 대면시험 계획. 에세이-타입/ 서술형 문항 1- 2개. 시험범위는 2주에서 7주까지 수업내용 및 읽기 자료

- 기말시험: 대면시험 계획, 에세이-타입/서술형 문항 1-2개, 시험범위는 9주에서 14주까지 수업내용 및 읽기 자료

- 과제: 추후 공고

● 주별 세부 계획 및 과제, 퀴즈 등은 향후 미세하게 조정될 수 있습니다. 계획이 변화될 경우에는 학생들과의 사전 토론 이후에 결정될 것이며, 미리 공지될 예정입니다.

4. 수업운영방법

☒ 강의

☒ 토론, 토의

☐ 팀 프로젝트(발표, 사례연구 등)

☐ 실험, 실습(역할극 등)

☐ 설계, 제작

☐ 현장학습(현장실습)

☐ 기타

5. 수업지원시스템 활용방법

☐ 아주Bb

☐ 자동녹화시스템

☐ 웹과제

☐ 사이버강의

☒ 온라인 콘텐츠 활용

☐ 수업행동분석시스템

☐ 기타

6. 활용교수법

☒ PBL(Problem Based Learning)

☒ CBL(Case Based Learning)

☐ TBL(Team Based Learning)

☐ UR(Undergraduate Research)

☐ FL(Flipped Learning)

☐ DSAL(Data Sciencd Active Learning)

☐ 기타

7. 수강에 필요한 기초지식 및 도구능력

해당 없음
-------

8. 학습평가 방법

평가항목	횟수	평가비율	비고
출석		10	
중간고사		30	대면시험 예정
기말고사		30	대면시험 예정
퀴즈	4	20	예고된 퀴즈 2회, 예고없는 퀴즈 2회
발표			
토론			
과제	1	10	세부사항은 추후 공고
기타			
보고서			
주당 자기학습에 요구되는 시간			

9. 교재 및 참고자료

구 분	교재 제목(웹사이트)	저 자	출판사	출판년도
	대중문화와 문화산업	한국문화 사회학회	한울	2023

10. 수업내용의 체계 및 진도계획

1주차 - 3주차: 문화산업의 기본 개념 및 관점
4주차 - 7주차: 문화산업에 개입하는 요인들에 대한 이해(미디어 기술, 팬덤, 법규제, 생산자문화 등)
9주차 - 14주차: 개별 문화산업에 대한 이해 (역사, 현황, 이슈 등)

< 진도 계획 >

주	강 의 주 제	언어	담당교수	수업방법	평가방법	준비사항
1	강의소개	한국어	김수철	강의 및 토론		
2	문화산업 관점의 이해: <문화산업론 비판>과 <창조산업 담론>	한국어	김수철	강의 및 토론		<대중문화와 문화산업>, 서장
3	문화산업의 기본 개념 및 원리 이해: 미디어 정치경제학의 이해	한국어	김수철	강의 및 토론		<문화콘텐츠산업론>, 1장
4	미디어 기술과 사회	한국어	김수철	강의 및 토론		- 홍성욱(2006). '[기술속 사상] 자전거 기술은 차마기술이 좌우했다', 한겨레신문 -홍성욱 (2006). '[기술속 사상] 에디슨은 시스템구축가였다', 한겨레신문
5	문화산업과 수용자 (팬덤)	한국어	김수철	강의 및 토론		<텔레비전론>, 5장
6	문화산업과 창작 노동	한국어	김수철	강의 및 토론		<대중문화와 문화산업>, 10장
7	현대 문화산업의 기술 환경 변화: 데이터화/플랫폼화	한국어	김수철	강의 및 토론		<미디어플랫폼의 이해>, 2장
8	중간시험					
9	방송 산업의 이해	한국어	김수철	강의 및 토론		
10	웹툰 산업의 이해	한국어	김수철	강의 및 토론		<대중문화와 문화산업>, 7장
11	영화/드라마 산업의 이해	한국어	김수철	강의 및 토론		<대중문화와 문화산업>, 4장, 5장
12	대중음악 산업의 이해	한국어	김수철	강의 및 토론		『모빌리티 텍스트학:대안적 텍스트 연구 방법의 모색』 (엘피 2021), 4장
13	문화산업과 도시재생	한국어	김수철	강의 및 토론		<대중문화와 문화산업>, 11장
14	음식산업의 이해	한국어	김수철	강의 및 토론		김철규 외 (2012). "먹거리 위함 사회의 구조와 동학", 『경제와 사회』, 2012년 겨울호 (통권 제 96호)
15	open (추후공고)					추 후 공 고
16	기말시험					

11. 기타 참고사항

주교재 이외에 부교재로 사용될 서적의 리스트입니다. (참고하시기 바랍니다)

<미디어 플랫폼의 이해>, 정인숙, 커뮤니케이션스북스, 2023

<문화산업콘텐츠산업론> (2018개정판), 김평수 외, 커뮤니케이션스북스, 2018

<텔레비전론>, 레이먼드 윌리엄스, 현대미학사, 1996

<모빌리티 텍스트학>, 이진형 외, 앨피, 2021

● 주교재는 많은 챕터를 활용할 예정입니다.

#### ♣ 장애학생에 대한 교수학습 및 편의제공(보건복지부 고시 및 본교 규칙에 의함)

- 장애학생에게 과제 및 시험평가 시 정확한 내용을 전달할 수 있도록 주요 내용 판서와 함께 아주Bb에 공지하도록 한다.
- 시각장애학생과 지체장애학생인 경우, 중간/기말 평가의 시간을 1.5배 혹은 1.7배로 한다.
- 지체장애학생이 원할 경우 화면으로 제시되는 수업자료를 파일이나 출력물 등의 대체자료로 제공한다.