

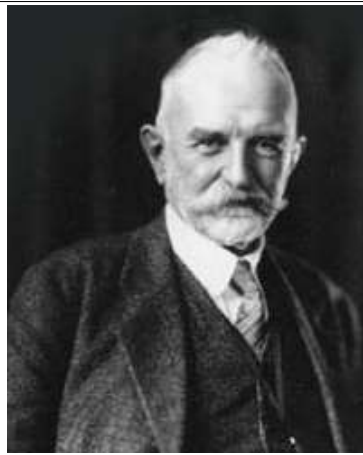
## 제 26 장

### 상호작용이론

#### 학습목표

1. 상호작용이론의 사회관과 기본 가정을 이해한다.
2. 상호작용이론의 주요 개념을 이해한다.
3. 상호작용이론의 사회변동과 발전에 대한 관점을 이해한다.
4. 상호작용이론을 사회복지실천에 적용할 수 있는 방안을 이해한다.

George Herbert Mead  
(1863-1931)



상호작용이론(interactionism)은 구조기능주의이론과 갈등이론이 거시적 사회구조에 초점을 두는데 대한 반발로 등장한 미시적 사회학이론이다. 상호작용이론은 사람들 사이의 상호작용에서 발생하는 갈등, 협력, 자기개념과 정체성 형성 등의 사회적 과정을 설명하는 이론적 관점이다. 다시 말해 개인이 상호작용을 통해 어떻게 의미 있는 사회적 경험을 만들어내고, 이런 경험들이 어떻게 사회적 행위에 드러

나고 자기개념을 만들어내고, 개인 간의 상호작용이 어떻게 사회를 형성하고, 사회가 상호작용과정에서 개인에게 어떤 영향을 받는지 연구하는데 강조점을 둔 이론이다.

상호작용이론은 John Dewey 등의 실용주의(pragmatism)와 John B. Watson 등의 행동주의(behaviorism)를 기반으로 하여 1920년대에 처음

으로 등장하였으며, 체계적인 이론으로 인정받게 된 것은 20세기 후반의 일이다. 사회심리학자인 George Herbert Mead는 실용주의와 사회적 행동주의 관점에 기반을 둔 상징적 상호작용이론의 창시자로 불리지만, 상징적 상호작용이론이라는 용어를 한 번도 사용한 적이 없었다. Mead의 후학이자 시카고학파의 일원인 Herbert Blumer는 Mead의 연구를 더욱 확장하여 상징적 상호작용이론(symbolic interactionism)이라는 용어

Erving Goffman  
(1922-1983)



를 처음으로 사용하였고, 이론을 체계화하였다. Howard Becker는 일탈행동에 관심을 기울였으며, Erving Goffman은 연극학적 모형을 근거로 자기개념의 형성과 표현, 낙인 등을 연구하였다. 이와 같이 상호작용이론에는 상징적 상호작용이론(symbolic interactionism), 민속학적 방법론(ethnomethodology), 연극학적 이론

(Dramaturgy), 현상학적 이론, 사회구성주의(social constructionism) 등의 다양한 이론들이 포함된다.

이러한 이론적 다양성에도 불구하고, 상호작용이론에서는 사회 또는 집단 내에서 개인의 사회심리적 상호작용의 역동(dynamics)에 관심을 둔다는 공통점이 있다(박용순 외, 2019). 상호작용이론이 사회의 거시적 구조를 깊이 다루지 못하는 한계가 있다는 비판을 받기도 하지만, 상징과 의미, 사회적 상호작용이라는 개념을 토대로 개인의 마음과 자기개념 형성, 그리고 사회의 구성과 사회적 질서의 유지 등에 대한 사회현상에 대한 설명까지 포괄적이고도 일관성 있는 이론 체계를 제시하고 있다.

## 1. 사회관과 기본 가정

### 1) 인간과 사회에 대한 관점

상호작용이론에서는 인간과 사회의 관계가 상호작용적이고 쌍방향 관계에 있다고 본다(박용순 외, 2019). 하지만 Mead의 상징적 상호작용이론에서는 개인의 정신이 먼저이고 사회가 그 다음이 아니라, 사회가 먼저이고 그 다음이 그 사회 안에서 발생하는 정신이라고 보고 있으므로, 사회체계에 우선순위를 두고 있다(Ritzer, 2016).

상호작용이론에서는 사회의 핵심 요소를 상징을 통해 이루어지는 개인 사이의 의사소통과 상호작용으로 본다. 사회적 상황은 개인간의 상호작용을 통해 끊임없이 재정의되고 재구성되기 때문에 사회는 사람들 간의 상호작용의 집합 혹은 개인 간의 상호작용으로부터 구성된 현상인 것이다. 따라서 사회는 개인 간의 협력적 상호작용으로부터 발생하는 구성된 현상이고, 상호작용을 통해 재구성될 수 있다. 다시 말해 사회는 지속적으로 상호작용하는 사람들이 구성해낸 집합체이고, 구성된 실재(constructed reality)인 것이다. 이처럼 상호작용이론에서는 정태적이고 불변하는 구조를 지닌 실재가 아니라 역동적인 과정 속에서 변화하는 사회현상들을 이해하려고 한다.

사회적 상호작용은 개인의 마음과 자기 개념을 기반으로 이루어지기 때문에, 사회는 마음과 자기의 작용으로 인해 만들어지고 유지되고 변화해갈 수 있다. 한편으로는 마음과 자기는 사회를 기반으로 해서 만들어지기 때문에, 사회적 결과물이기도 하다. 상호작용이론에서는 개인이 지닌 마음과 자기개념을 활용한 상호작용을 통해 사회제도를 만들

지만, 개인의 마음과 자기개념이 발달하는데 사회 또한 매우 중요한 영향을 미친다고 본다.

이처럼 상호작용이론에서는 개인 간의 상호작용에 의해 사회가 구성되지만 사회는 개인의 발달에 강력한 영향력을 행사한다고 보고 있으므로, Mead는 사회에 더 높은 우선순위를 두고 있다. 그 이유는 인간의 상호작용은 자신이 주변의 세상을 어떻게 이해하는가, 사회구조가 우리의 삶에 어떤 요구를 하는가, 그리고 개인이 사회적으로 의미를 어떻게 구성하는가에 따라 지속적으로 구체화되고, 재규정되고, 재형성될 수 있기 때문이다. 따라서 사회는 그 구성요소인 개인의 관점에서 이해되어야 하고, 개인은 그들이 구성원으로 참여하고 있는 사회의 관점에서 이해되어야 한다.

사회체계를 우선시함에도 불구하고, 상호작용이론은 개인이 생활과정에서 어떻게 행동하고 상호작용하는지에 관심을 두며, 인간의 능동적 사고 과정과 자율적 행동의 측면을 중시한다. 이 이론에서는 인간 행동이 다른 사람과 상징적으로 상호작용하는 과정에서 창조되고 유지되며, 개인은 상징적 상호작용을 통해 자기개념을 형성하고, 자신에게 기대되는 사회적 역할과 행동을 학습하게 된다고 본다(<http://study.zum.com>). 이처럼 상호작용이론에서는 개인이 더 넓은 사회적 맥락 속에서 자신을 어떻게 바라보고 어떻게 행동하는지에 관심을 기울인다.

상징적 상호작용이론에서는 인간은 사회적 존재이고, 능동적이고 자유의지를 가진 존재이며, 목적을 추구하는 경향이 있다고 보는데, 이러한 인간관을 살펴보면 다음과 같다(Charon, 2007).

인간은 사회적 존재(social being)이고 관계지향적 존재(relation-oriented being)이다. 인간은 지속적인 사회적 상호작용 또는 사회관계를 통해서 자신이 하고자 하는 것을 할 수 있다. 개인과 그의 성격에

초점을 맞추거나 사회적 상황이 인간행동을 유발하는 방법에 초점을 두는 대신에, 상징적 상호작용이론은 인간들 사이에 일어나는 활동 특히 상호작용에 초점을 맞춘다. 개인은 상호작용을 통하여 창조되며, 사회 역시 사회적 상호작용을 통해 만들어진다.

인간은 생각하는 존재(thinking being)이다. 인간의 행위는 개인들 사이의 상호작용일 뿐 아니라 개인 내부에서의 상호작용이기도 하다. 인간은 외부 환경의 자극에 단순히 반응하는 존재가 아니고, 생각하고 반응하는 존재이다.

인간은 환경과의 관계에서 능동적인 존재(active beings)이다. 상호작용이론에서는 조건화, 반응, 통제 등의 행동주의이론의 용어는 인간을 묘사하는데 적절하지 않다고 본다. 인간은 환경에 수동적으로 반응하는 존재가 아니라 적극적으로 반응하고 관여하며, 환경을 능동적으로 창조해낼 수 있는 능력이 있는 존재로 본다.

인간 존재는 창의적 존재(creative beings)이다. 인간은 환경에 단순히 반응하거나 순응하는 것이 아니라 자신이 속한 환경을 창의적으로 구성하고, 자신이 대상에 부여한 의미 즉, 개인적 구성을 기반으로 환경과 관계를 맺는다. 다시 말해 환경은 실재(reality)로 존재하지만, 그것을 인간이 어떻게 규정하고 구성하는가에 따라 환경의 의미와 실재는 달라지고, 그에 따라 개인과 환경의 관계와 상호작용은 달라질 수 있다. 이러한 환경 구성 작업은 단순히 무작위적으로 일어나는 것이 아니라 지속적 상호작용과 인간의 창의적 사고과정을 통해 이루어진다.

인간 존재는 현재를 살아가는 존재이다. 모든 인간의 행동은 현재 상황에서 일어나는 것들의 결과물이다. 즉, 인간행동은 현재 이루어지는 사회적 상호작용, 현재의 사고과정, 현재의 사회적 구성에 따라 달라진다. 인간에게 있어서 과거는 단지 현재 상황을 규정하는데 영향을

미치거나 과거에 대해 현재 시점에서 생각할 때만 영향을 미칠 뿐이다.

## 2) 기본 가정

상호작용이론에서는 인간과 사회의 관계가 상호작용적이고 쌍방향 관계에 있다고 보고 있는데, 이러한 상호작용이론의 기본 가정은 다음과 같다(Charon, 2007; Redmond, 2015; Ritzer, 2016; Turner, 1984; 강정환, 2013; 이철우, 2017a).

### < 표 26-1 > 상호작용이론의 기본가정

- 인간은 홀로 사는 고립된 존재가 아니라 타인이나 대상과 끊임없이 상호작용하는 사회적 존재이다.
- 인간은 능동적이고, 자유의지를 갖고 있으며, 목적을 추구하는 경향이 있다.
- 인간은 외부 자극에 자동적으로 반응하는 것이 아니라 개인적인 구성(personal construct)을 거친 후에 반응하며, 자신의 행동과 의미를 규정하기 위하여 상징을 사용한다.
- 인간은 언어와 문자, 기호 등의 상징을 통해 상호작용하고, 자신이 대상에 대해 구성하여 부여한 의미를 기반으로 상호작용을 하므로, 인간행동은 상징화 및 의미와 늘 연결되어 있다.
- 인간 개인이 가진 의미는 사람들이 사회를 구성하는 대상을 이해하고 다루는 해석과정에 따라 변형된다.
- 상호작용하는 사람들은 각각 자신의 행동에 대해 상대방이 어떻게 반응할 것인가를 예견하고, 상호 수용할 수 있는 방식으로 상황을 정의하고 행동의 한계를 설정한다.
- 사람들은 자신에게 유용했거나 유용하지 않았던 세상에 대한 지식을 기억하고 있고, 그것을 바탕으로 행동한다.
- 인간은 사회적 경험을 통하여 학습하고, 인간으로서 사고하고 행동하는 방법을 배운다.
- 인간의 정신과 자기(self)는 인간이 지닌 개인적 속성이 아니라, 인간 사이의 의사소통과 사회적 경험의 과정에서 형성되고 발전된 것이다.

- 개인의 자기 개념은 사회적 상호작용의 결과로서 형성되므로, 사회적 결과물이며 행동의 동기이다.
- 개인과 사회 사이에는 독특한 관계(unique relationship)가 존재한다.
- 사회적 실재(social reality)는 현실에 존재하는 것(true real)이 아니라, 개인이 살아가면서 능동적으로 창조해 가는 것이다.
- 사회, 자기 그리고 타자는 서로 관계를 맺고 있으며, 이들을 이해하기 위해서는 반드시 그들 간의 상호작용을 고려해야 한다.
- 사회는 개인의 주관적인 의미 규정과 해석을 주고받는 상호작용과정의 구성물이며, 이를 통해 사회가 생성, 유지 또는 변동된다.
- 사회문화적 현상은 개인들이 일상생활에서 상징 행위를 통해 상호작용한 결과로 발생한 것이므로, 주관적인 의미가 내포되어 있다.
- 사회는 상호작용하는 개인들로 구성되어 있으며, 성원들이 행하는 상호작용에 의해 규정된다.
- 사회적 일탈은 그 자체가 비정상적 행동이 아니라, 특정 사회집단이 일탈적이라고 규정 즉, 낙인을 찍음으로써 일탈이 된다.

## 2. 주요개념

상호작용이론에는 다양한 학자들의 이론이 포함되지만, 다음에서는 Mead의 상징적 상호작용이론의 주요개념인 상징과 의미, 마음, 자기, 사회 그리고 Goffman과 Becker 등이 제시한 일탈과 낙인의 개념을 중심으로 살펴보면 다음과 같다.

### 1) 상징과 의미

상징(symbol)은 사물, 대상, 생각, 관계 등을 가르키고, 나타내고, 표상하는 표시나 기호, 단어를 말하며, 단어, 소리, 신체동작(gesture), 시각적 이미지 등의 다양한 형태를 취한다. 이러한 상징은 의미나 생각, 신념 등을 전달하기 위해 사용되므로, 의사소통과 상호작용의 수단이

다. 그러므로 인간은 상징을 기반으로 하여 다른 사람과 소통하고 상호 작용하며, 세상을 이해할 수 있고, 지식을 쌓아갈 수 있으며, 특정 상황에서 판단을 할 수 있으며, 사회에 협력하고 정체성을 구축해나갈 수 있게 된다.

Mead는 상징을 어떤 의미를 부여하는 추상적이고 임의적인 자극으로 보았다. 그러한 상징을 사용하는 사람들의 공동체가 의미에 합의를 하고, 같은 의미를 전달할 때 같은 상징을 사용하게 될 때, 상징은 진정한 의미를 지니게 된다(Redmond, 2015). 이처럼 상징은 나름의 의미를 함축하고 있지만, 문화적 배경에 따라 각기 다른 의미를 지닐 수 있다. 즉, 상징의 의미는 상징 그 자체가 지니고 있는 것이 아니라 문화적으로 구성되는 것이다. 같은 문화권에 속한 집단이나 사회에 속한 사람들은 특정 상징을 동일한 의미로 받아들이고 공유한다. 예를 들어, 한국 사람은 ‘그만!’이라는 말을 들으면 ‘지금하고 있는 행동을 멈추어야 한다.’는 의미로 받아들이게 된다. 그러므로 상징을 동일한 의미로 공유하게 되면, 개인은 자신의 생각을 타인에게 전달할 수 있다. 그리고 전달한 메시지에 대한 상대방의 반응을 예측할 수 있게 되고, 다시 자신의 반응을 계획할 수 있게 됨으로써 상호작용이 가능해진다.

모든 상징이 의사소통과 상호작용의 도구가 될 수 있지만, 의미 있는 상징(significant symbol)을 가졌을 때만이 진정한 의사소통과 상호작용을 할 수 있다. 인간에게 가장 의미 있는 상징은 바로 언어이다. 이러한 언어는 일반적으로 송신자(또는 화자)와 수신자(또는 청자) 모두에게 같은 의미로 전달되고, 같은 자극과 사고를 불러일으키고, 동일한 반응을 불러일으키게 된다. 이와 같이 언어라는 상징이 송신자와 수신자 모두에게 동일한 의미로 받아들여지게 되면, 서로 간에 적응적 행동을 교환할 수 있게 하고, 기능적 상호작용이 이루어질 수 있다.



상징 자체가 의미를 함축하고 있지만, 상징의 의미는 의사소통이나 상호작용과 같은 사회적 행위를 통해 상대방에게 표현되었을 때, 진정한 의미를 갖게 되고 또 명확하게 확인할 수 있다. 다시 말해 한 사람이 상징을 사용하여 의사소통이나 상호작용을 시도했을 때, 상대방이 그 시도에 어떻게 반응하는가에 따라 의미가 결정되는 것이다. 그러므로 상징의 진정한 의미는 사회적으로 상호작용하는 사람 사이의 연결이 이루어질 때 나타나게 된다.

## 2) 마음

Mead는 정신 또는 마음(mind)을 구조나 내용이 아니라 하나의 과정으로 보고 있으며, 마음을 자기(self)와의 내면적 대화로 규정하고 있다(Ritzer, 2016), 이처럼 Mead는 마음이 뇌에 존재하는 구조물이 아니라 사회적 현상으로 보고 있다. 마음은 사회적 과정 안에서 발생하고 발달하며, 사회적 과정의 필수적 요소이다. 따라서 사회적 과정은 마음의 산물이 아니고, 사회적 과정이 마음에 앞서 존재하므로 마음은 실체가 아니라 기능적 측면인 것이다.

Mead는 마음이 환경 속의 대상을 상징을 이용하여 인식하고, 이 대상에게 취할 수 있는 대안적 행위 노선을 내면에서 예행연습을 하며, 부적절한 행위 노선을 억제하고 표현하는 적절한 과정을 선택할 수 있는 역량이라고 본다. 마음은 외부의 대상을 상징을 이용하여 인식하고 난 후에, 그 대상에게 어떤 행위와 반응을 보일지를 고민하여 다양한 행위노선을 생각해내고 그것을 마음속에서 상상을 통해 예행연습(imaginative rehearsal)을 하여 사회에서 받아들여질지 아닐지를 생각해 보고난 후에, 사회에서 받아들여지지 않을 부적절한 행위는 스스로 억

제하고, 적절한 행위를 선택하여 실행에 옮길 수 있게 해준다.

이처럼 사람들은 마음 속에서 다른 사람이 보여줄 것으로 예상되는 반응을 내부적으로 상상해낼 수 있으며, 사회공동체 전체가 보일 수 있는 반응을 생각해 낼 수 있게 되는 것이다. 그러므로 사람은 특정한 행위나 반응을 할 때, 외부의 자극에 단순히 반응하는 것이 아니다. 자신이 이런 행동을 하면 타인, 전체 사회 더 나아가 모든 대상이 이러저러한 반응을 보일 것이라는 것을 마음속에서 생각한다. 그리고 자신의 행위가 대상에게 받아들여질지의 여부를 생각하고 판단하여, 타인에게 무리 없이 수용될 수 있는 행위를 선택하여 외부로 표현하게 되는 것이다.

Mead는 유아에게 마음이 생기지 않으면, 자아나 사회도 존재할 수 없으므로 마음의 역량이 어떻게 발생하는가에 관심을 기울였다. 마음이 생기지 않은 유아는 즉각적이고 자동적인 반응을 불러일으키는 의식적 의미가 담기지 않은 비의도적 행위인 제스처(gesture)를 이용하여 보호자와 비상징적 상호작용(non-symbolic interaction)을 한다(Redwood, 2015). 이런 비상징적 상호작용을 하는 과정에서 어떤 제스처(gesture)가 보호자의 호의적 반응을 불러 일으키게 되면, 무작위적으로 사용하던 제스처의 범위가 점점 좁혀 나가게 되는 제스처의 선택과정을 밟게 된다. 유아의 시행착오를 기반으로 한 제스처 선택과 보호자의 지도를 통하여, 제스처는 유아와 주변 사람들에게 공통의 의미를 갖게 된다. 이렇게 대상들 모두에게 공통적 의미를 갖게 되는 제스처를 Mead는 의미 있는 제스처(significant gesture)라고 불렀으며, 거기에는 비언어적 제스처뿐 아니라 언어(spoken word)와 같은 언어적 제스처도 포함시켰으며, 이는 상징으로 전환 발달하게 된다고 본다.

이제 유아는 모든 대상이 같은 의미를 지닌 제스처를 이용하여 상호

작용하게 되는데, 이런 공통의 의미를 가진 제스처를 관습적 제스처 (conventional gesture)라고 한다. 이런 관습적 제스처는 마음의 역량을 발달시킬뿐 아니라 자아, 사회의 발전에도 크게 기여한다. 왜냐하면 제스처를 인식하고 해석함으로써 사람들은 생존을 위해 협력해야 하는 사람의 성향, 욕구, 행동경향을 추정하고, 관습적 제스처를 읽고 해석함으로써 타자에 대한 적응을 용이하게 해주는 대안적 행동을 상상적으로 시연할 수 있게 되기 때문이다. 더 나아가 스스로 자신의 역할을 생각해보고 타자의 역할을 해볼 수 있는 역할 취하기(role-taking)가 가능해지므로, 효율적으로 상호작용하게 해준다. 그리고 자신들의 욕구를 정확하게 의사소통하게 하고 의도된 행동을 할 수 있는 기회를 넓혀준다.

이와 같이 한 개인이 관습적 제스처를 이해할 수 있고, 타자의 역할을 취하기 위해 제스처를 사용할 수 있고, 대안적 행위노선을 상상적으로 시연할 수 있는 역량을 가질 수 있게 되면서, 개인은 타인과의 상호작용에서 적합한 행위를 선택하고 실행에 옮길 수 있는 마음의 역량을 갖추게 되는 것이다.

### 3) 자기

사람들은 타자를 포함한 대상과의 상호작용을 통하여 자기이미지 (self-image)를 만들어낸다. 앞서 마음에 관한 부분에서 살펴보았듯이, Mead는 관습적 제스처 더 나아가 상징을 사용할 수 있게 되면서, 상호작용과정에서 대상을 상징적으로 재현하여 타자의 역할을 취해볼 수 있게 됨과 아울러 자기 자신도 상징적으로 재현하여 행동의 대안적 노선을 선택할 수 있게 되면서, 자기 이미지를 만들 수 있게 된다. 이러

한 자기이미지들이 인간의 성숙과정의 사회화과정을 거침에 따라 점점 결정화되어 자기를 특정한 유형의 대상으로 보는 자기개념(self conception)으로 발달하게 된다(Turner, 2019).

자기(self)는 자기인식(self awareness)과 자기이미지를 구성하는 성격의 한 부분으로, 태도, 가치, 신념, 성향 등과 관련된 비교적 일관되고 안정된 자신의 특성에 대한 인식이다. Mead는 자기를 다른 사람이 자신을 보는 것과 동일한 방식으로 자신을 볼 수 있는 능력이라고 하여, 자기가 자기 자신을 객체화할 수 있는 능력이라는 점을 강조하고 있다(Ritzer, 2016).

이러한 자기는 태어날 때부터 갖고 있는 것이 아니라 언어, 놀이, 게임을 통해 사회적 상호작용을 하는 과정에서 발달한다. 이런 자기의 사회적 속성 때문에, 자기 개념에 포함된 자신의 태도, 가치, 신념 등은 기본적으로 사회 속에 존재하는 것을 받아들인 것이다. 이러한 자기의 사회적 속성을 강조하기 위해 Cooley는 거울자기(looking-glass self)라고 불렀다. 이러한 거울자기에는 자신이 다른 사람에게 어떻게 보일까를 생각하는 것, 자신의 모습에 대한 타자의 판단을 생각하는 것 그리고 타인의 판단에 대한 자신의 생각을 통해 스스로 느끼는 것이라는 세가지 요소가 포함되어 있다(Redwood, 2015).

Mead는 자기는 사회적 과정(social process)라고 하였다. 이는 완전한 자기를 만드는데 도움이 되는 일련의 행동이 있다는 의미이다. 개인이 제스처(gesture)를 취하지만, 개인은 타인에 대한 집합적 태도를 받아들이고, 타인이 조직화한 태도에 따라 반응하게 된다.

Mead는 이런 과정을 통해 형성되는 자기가 'I'와 'Me'로 구성되어 있다고 하였다. 'I'는 내가 바라보는 나에 대한 생각으로, 주체로서의 나이고, 개인 경험의 비조직화된 측면이며, 개인의 충동적이고 능동적

이고 창조적인 측면이다. 'Me'는 개인이 가정한 일련의 타인의 태도가 반영된 것으로, 자신에 대한 타인의 판단에 관한 나의 인식으로서, 대상으로서의 나, 사회적 자기(social self)이고, I의 해석자 그리고 평가자이다.

Mead는 'I'가 먼저 생겨나며, 'Me'는 사회적 상호작용을 통해 일어나게 되므로, 'Me'에는 타인을 바라보고 비교하는 시각이 반영되어 있다. 즉, 'Me'는 한 집단이 자신을 어떻게 생각하는가와 같은 일반화된 타자(generalized other)의 이해를 함축하고 있는 반면 'I'는 개인의 충동적이고 능동적인 부분이다. 'I'는 자기를 주체(subject)로 보고, 'Me'는 자기를 객체(object)로 본다. 'I'는 스스로가 아는 것이며, 'Me'는 타인에 의해 알게 되는 것이다. 인간은 지속적으로 상호작용하기 때문에 지금 이 순간의 'I'는 다음 순간에 'Me' 속에 존재하게 되는 것이다. 그러나 특정 순간의 'Me'는 이전의 'I' 자체는 아니며 이전의 'I'가 반영되어 있는 것이다.

이와 같이 구분하여 설명하면 마치 'I'와 'Me'가 서로 분리된 자아의 부분처럼 볼 수 있으나, 자아 속의 'I'와 'Me'는 상호 분리될 수 없으며 늘 같이 존재해야 한다. 만약 'I'가 없으면 개인적 판단 없이 타인에게 기계적으로 반응하게 되는 반면, 'Me'가 없으면 타인의 반응을 인식하지 못해 상호작용이 불가능하거나 역기능적 상호작용을 하게 될 위험성이 있다. 그러므로 타인의 반응을 미리 헤아리고 거기에 적합한 반응을 하기 위해서는 'I'와 'Me'가 동시에 존재해야 한다. 그래야만 타인의 반응을 헤아려 만들어진 'Me'를 자신의 'I'로 반응함으로써 적절한 상호작용을 할 수 있게 되며, 상호작용의 과정에서 'I'와 'Me'는 서로 영향을 미치는 순환적 영향관계를 맺고 있다. 즉, 개인이 행동하고(I), 자신이 한 행동에 대한 환류(feedback)를

얻고(Me), 자신의 자기와 마음의 역량을 통해 환류를 바탕으로 행동을 수정하고(I), 이러한 적응적 행동수정의 효과에 대해 더 많은 환류를 받고(Me), 그 결과 다시 더 심화된 행동적 적응을 하는(I) 방식으로 ‘I’와 ‘Me’는 상호간에 영향을 미치게 된다.

#### 4) 사회, 사회화 그리고 일반화된 타자

상호작용이론에서 사회의 핵심은 바로 상징을 통해 이루어지는 개인들간의 의사소통과 상호작용이다. 그러므로 사회는 상호작용에 의해 형성되며, 사회적 상호작용을 통해 지속될 수 있으며, 사회적 상호작용이 멈추게 되면 사회는 소멸하게 된다(Charon, 2007; McCall, 2013). 그러므로 사회는 개인간의 협력적 상호작용으로부터 발생하는 구성된 현상이고, 상호작용을 통해 재구성될 수 있다.

사회가 되기 위해서는 유형, 관계, 역할, 협력활동, 크고 작은 관계망과 사회구조와의 상호작용이라는 요인이 있어야 한다. 상호작용하는 특정 상황에서 참여자 모두는 동일한 의미를 지닌 상징을 이용하여 협력적인 상호작용을 하게 되고, 그 과정에서 참여자간의 역할이 규정되고, 그 역할에 적합한 행동을 하게 된다. 이러한 상호작용과정의 반복되고 누적되면서 일정한 유형이 만들어지고 조직화가 이루어지게 됨으로써, 사회 혹은 사회제도가 만들어지게 된다. 이와 같은 사회를 구성하는 요인들은 상징적 상호작용과 자기를 통해 발달하므로, 사회는 지속적으로 상호작용하는 사람들의 집합체인 것이다.

사람들 사이의 상호작용이 그의 마음과 자기를 기반으로 이루어지기 때문에, 사회는 마음과 자기의 작용으로 인해 만들어지고 유지되고 변화해갈 수 있다. 한편으로는 마음과 자기는 사회를 기반으로 해서 만

들어지기 때문에, 사회적 결과물이다. 상호작용이론에서는 개인이 지닌 마음과 자기를 활용하여 상호작용을 하고 이를 통해 사회제도가 만들어지기기는 하지만, 개인의 마음과 자기가 발달하는데 사회가 매우 중요한 영향을 미친다고 본다. 다시 말해 보면, 개인은 상호작용과정에서 사회가 이미 만들어 놓은 공통의 의미를 지닌 관습화된 제스처와 상징을 활용할 뿐 아니라 개인이 행위를 하기 전에 타인의 관점과 반응양식을 마음속에서 생각하여 일반화된 타자의 관점을 반영하여 적절한 자신의 행위노선을 선택하여 한다는 점은 사회가 개인의 자기와 마음 발달에 지대한 영향을 미친다는 것을 의미한다.

이처럼 상호작용이론에서는 개인 간의 상호작용에 의해 사회가 구성되지만 사회는 개인의 발달에 강력한 영향력을 행사한다고 보고 있으므로, 사회에 더 높은 우선순위를 두고 있다. 그럼에도 불구하고 사회는 그것을 구성하는 개인의 관점에서 이해되어야 하고, 개인은 그들이 구성원으로 참여하고 있는 사회의 관점에서 이해되어야 한다.

따라서 개인은 사회가 요구하는 바람직한 사회생활에 필요한 기술들을 학습하여 내면화해 하는데, 이를 사회화(socialization)이라 한다. 즉, 사회화란 자신이 속한 사회의 가치, 태도, 지식, 기술, 신념 등을 내면화하는 과정으로, 사회적 기술을 학습하는 과정이다.

Mead는 사회화의 과정을 놀이단계와 게임단계, 그리고 일반화된 타자의 역할 취하기 단계로 구분하여 설명하고 있다(Ritzer, 2016; Turner, 2019; 최옥채 외, 2020). 이 과정은 개인이 사회적 관점 등을 수용하여 내면화하는 과정이므로 사회화의 과정이라 해도 좋고 자기발달의 과정이라 해도 무방하다.

먼저 놀이(play) 단계에서는 인생 초기에 유아는 놀이를 통해 한두 명의 제한된 수의 중요한 타자의 시각을 상상하고, 모방하여 상징적

역할놀이를 한다. 이때 유아가 체험할 수 있는 역할의 종류와 수는 제한적이며, 유아는 특정 타자의 역할만을 취할 수 있는 기회를 갖게 된다. 이러한 놀이를 통해 유아는 주체인 동시에 객체가 될 수 있는 능력을 갖게 되므로 자기를 만들게 되지만, 이때의 자기는 제한된 의미의 자기일 뿐이다.

두 번째로 게임(game) 단계에서는 생물학적 성장과 성숙, 다양한 활동을 통해 게임에 참여하는 모든 타자의 역할들을 다양하게 고려하고 취해볼 수 있게 된다. 더 나아가서 서로 다른 역할에 따라 명확한 관계를 맺을 수 있어야 한다. 그러므로 한 가지 역할을 취하고 있는 아동은 게임에 속한 다른 모든 사람의 역할을 취할 준비가 되어 있어야 한다. 어떤 순간에는 한 번에 서너명의 역할을 동시에 고려할 수 있는 태도를 갖추어야 한다. 이렇게 되면 게임에서 타자들의 일련의 반응이 조직화됨으로써 아동이 보이는 태도가 타자들에게 적합한 태도를 불러일으키게 된다. 이런 과정을 통해 아동은 조직화된 집단에서 기능을 할 수 있게 되고, 집단내에서 구체적으로 어떤 일을 하고 어떤 역할을 맡고 어떻게 행동해야 하는지를 알게 됨으로써, 진정한 자기의 모습이 갖추어지게 된다.

게임 단계를 거친 이후에 사람들은 한 사회 안에서 명백한 ‘전체 공동체의 태도’를 취할 수 있는 능력 즉, 일반화된 타자 역할 취하기 (taking the role of the generalized other)를 할 수 있어야 한다. 이 단계에서 개인들은 자신이 속한 조직화된 사회집단이나 공동체의 일반적인 관점이나 신념, 가치, 규범들을 받아들일 수 있어야 한다. 즉, 개인이 특정한 타자뿐 아니라 일반화된 타자의 입장에서 스스로를 평가할 수 있고, 공동체의 신념과 규범 등의 받아들여서 공동체의 일원이 되어야 한다. 뿐만 아니라 사회집단은 그 성원들에게 일반화된 타자의 태도



에 일치하는 방식으로 행위를 할 것을 요구하게 된다. 이러한 일반화된 타자의 역할을 취할 수 있게 됨에 따라 개인은 자신이 상호작용해야 하는 타자에 대한 대응을 적절히 할 수 있게 되고, 자신의 자아이미지를 너 넓은 공동체의 기준이나 시각에서 평가를 할 수 있게 되고, 집단의 기대에 맞춰서 살아가는 방법들을 이해하고 거기에 맞춰 살아가려고 노력하게 된다. 이러한 일반화된 타자 역할 취하기를 통해 전체로서의 사회 안에서 협력이 가능하게 되며, 자신에게 기대하는 행동들을 행동에 옮기려 하므로, 사회집단은 더욱 효율적으로 작동할 수 있게 된다.

## 5) 일탈

일탈(deviance) 사회적 규범이나 제도화된 행위 원칙을 공식 또는 비공식적으로 위반하는 행위나 행동을 말한다. 이러한 일탈은 위반하는 규범의 공식성 정도에 따라 구분된다. 사회의 법률을 위반한 범죄와 같은 일탈은 공식적 일탈(formal deviance)이라 하고, 사회의 원규나 관습 등의 불문율을 어기는 것을 비공식적 일탈(informal deviance)이라 한다. 일탈은 그 행위의 빈도에 따라서도 구분된다. 일차적 일탈은 최초의 일탈행위로서 일탈행동을 했지만 타인에게 노출되지 않고 스스로 일탈자라는 생각을 하지 않으면 사회적 역할 수행에 영향을 미치지 않는 일탈이다. 이차적 일탈은 행위자의 일탈행동이 타인에게 노출되어 일탈자로 낙인찍히고 스스로 일탈자로 인정하면서 부정적 자아정체감을 형성하게 되는 일탈을 말한다(Lemert, 1967).

그런데 사회규범은 사회와 문화에 따라 다르고 시간의 흐름에 따라 변화하므로, 일탈에 대한 규정은 사회성원의 집합적 인식(collective perception)에 따라 달라진다. Becker(1963)는 일탈행동을 사회적으로

규정된 규칙을 어기는 행동이지만, 그 자체가 비정상적이고 혐오스러운 것이 아니라 사회의 특정집단이 일탈적이라고 규정한 특정한 행동이라고 보았다. 즉, 사회의 특정 집단이 규칙을 어기는 사람들을 국외자(outsider)로 명명(labeling)함으로써 일탈행동이 되는 것이다. 그러므로 일탈은 개인이 저지르는 행동의 특성이 아니라 다른 사람 특히 권력집단이나 다수 집단이 법과 규칙을 적용하여 특정 행동을 일탈이라고 규정한 결과이다. 일탈자는 그 낙인이 성공적으로 적용된 사람이며, 일탈행동은 사람들이 낙인찍은 행동에 지나지 않는다(Becker, 1963). 즉, 일탈행동은 사회적으로 정의된 다시 말해 사회적으로 이름 붙여진 현상인 것이다.

일탈이 성공적인 낙인찍기의 결과이므로, 사회마다 일탈행동으로 정의되는 행동은 다를 수밖에 없다. 그러므로 어떤 행동이 일탈행동인가에 대한 보편적이거나 동일한 기준은 존재할 수 없다. 그러므로 일탈행동에 대해 어떠한 정의가 내려지며, 누구에 의해서, 어떤 상황에서 그리고 어떤 과정을 통해서 그러한 정의가 당연하게 받아들여지는지 더 나아가 어떤 사회집단이 정한 규칙이나 규범을 어겼는지 등을 면밀하게 살펴보아야만 일탈행동의 속성을 정확히 이해할 수 있다(강정한 외, 2013). 이렇게 일탈행동을 한 사람으로 지목받으면 일상생활을 정상적으로 영위하게 힘들게 만들기 때문에, 그들에게 비정상적으로 명명된 행동을 하도록 유발하는 환경에 대해서도 특별한 관심을 기울여야 한다.

## 6) 낙인

일탈과 밀접한 관련성을 지닌 낙인(stigma)은 그리스어로 범죄자, 노

예, 반역자 등의 신분을 표시하기 위해 피부를 자르거나 태워서 새기는 문신을 의미하는 용어다. 낙인은 사회의 다른 성원과 구별되는 문화, 성, 인종, 지적 능력 그리고 질병이나 장애 등의 사회적 특성을 지녔다는 인식을 기반으로 행해지는 차별하는 행위를 말한다. 낙인은 사회가 바람직하지 않게 생각하는 특성을 지닌 사람에게 이름을 붙이는 행위(labeling)이다. Goffman(1963)은 낙인을 사회가 선호하지 않거나 바람직하지 않다고 생각하는 특성을 지닌 사람이 그 특성으로 인해서 사회적으로 거부당하고 그로 인해 정체감에 손상을 입게 되는 현상이라고 정의하였다.

이처럼 낙인은 특정인이 가진 특성 때문이 아니라 사회적 관계에 의해 만들어지는 것으로서, Goffman(1963)은 가상적 사회정체성(virtual social identity)과 실질적 사회정체성(actual social identity) 사이의 간극이라 하였다: 사회는 사람을 특정한 범주(category)로 분류하는 수단을 갖고 있는데, 어떤 특성이 흠잡을 데가 없으면 보통 사람으로 규정한다. 낯선 사람이 처음 사회집단에 들어왔을 때 사람들은 첫 인상을 기반으로 그를 특정한 범주의 사람으로 분류하고, 그에 맞는 가상적인 사회정체감을 부여한다. 만약 그와의 관계를 통해서 실제 그 사람이 그러한 특성을 지닌 것으로 확인이 되면 그에게 실질적인 사회 정체성을 부여하게 된다.

그러나 사람들이 기대했던 사회정체성과 그 사람의 실제 모습이나 행동이 다르다는 것을 인식하게 되면 즉, 가상적 사회정체성과 실제적 사회정체성간에 차이가 있을 경우 사람들은 낙인을 찍게 된다. 다시 말해 사람들의 기대치에 걸맞지 않은 특성을 지닌 낯선 사람이 보게 되면, 사람들은 그 사람이 위험하거나 약점이 있거나 바람직하지 못한 특성을 지니고 있다고 생각하고, 보통의 사람과는 다르다는 생각에서 그

를 낮춰 평가하게 되고, 다른 범주에 속하는 사람으로 분류하여 그에게 낙인을 찍게 된다.

쉽게 말해서 한 사람이나 집단이 어떤 사람의 차이나는 특성을 확인하고 그 특성에 특정한 이름을 붙이게 되면, 다른 사람이나 집단은 그가 그런 특성을 가졌을 것이라고 받아들이게 된다. 낙인찍은 특성이 없다는 것이 밝혀질 때까지 낙인찍힌 사람(the stigmatized)은 그들과 사회적 관계를 맺을 때 낙인찍힌 상태로 살게 된다. 이와 같은 과정이 반복되면 낙인은 일반화되어 가는데, 이런 일반화의 과정에서 낙인찍힌 사람이 실제로 그 특성을 지니고 있는지는 중요한 고려사항이 되지 못하며, 낙인으로 인해 낙인찍힌 사람은 사회적 지위를 상실하거나 사회적 관계에서 차별을 경험하게 된다.

낙인은 낙인찍힌 사람의 행동에 영향을 미치게 되는데, 낙인찍힌 사람은 낙인을 찍은 사람이 기대하는 방식대로 행동하기 시작하고, 그러한 기대에 맞는 감정이나 신념을 갖게 된다(Brenda and O'Brien, 2005). 그리고 낙인찍힌 사회성원들은 자신이 다른 사람들과 동일한 방식으로 처우 받지 못하고, 무시당하고, 평가절하당하고, 경멸당하며, 기피당하며, 차별받고 있다는 것을 인식하게 된다. 또한 낙인으로 인해 자존감 저하와 같은 개인의 사회적 정체성에도 부정적 영향을 받게 되며, 실제 사회생활에서 주거, 고용 등의 다양한 영역에서 차별을 경험한다. 낙인찍힌 사람이 자신을 낙인찍힌 집단으로 인식하는 경우에는 심리적 고통을 경험하고, 자기 자신을 경멸하게 된다. 이처럼 낙인찍힌 사람은 사회질서를 유지하기 위한 권력집단 또는 다수 집단의 낙인과정에서 발생한 희생양(victim)이다.

낙인 경험은 자존감, 학업적 성취나 다른 사회적 성취에 부정적 영향을 미치는 것이 일반적이지만, 많은 사람들은 부정적 경험에도 불구하고

하고 높은 자존감과 높은 수준의 성취도를 보이며, 행복을 느끼는 회복력을 지니고 있다.

낙인이라는 용어가 부정적 의미를 함축하고 있지만 긍정적 의미의 낙인도 있다. 예를 들면 너무 부유하거나 너무 똑똑한 경우에 그로 인해 낙인을 경험하기도 한다. 일반적으로 열등한 특성을 지닌 사람이 낙인을 찍히는 경우가 대부분이지만, 사회적 지도자도 낙인의 대상이 될 수 있다. 지도적 지위에 있는 사람은 사회적 기대보다 높은 수준의 특성을 지니고 있으므로 사회규범을 위반할 수 있는 자유를 더 많이 갖게 되는데, 이로 인해 낙인을 경험하기도 한다.

낙인찍힌 사람이 낙인으로 인해 부정적 영향을 받는 반면 낙인찍는 사람(stigmatizer)은 자신보다 못한 사람들과의 하향 비교를 함으로써, 자존감 증진, 통제력 상승, 불안 완화 등의 효과를 얻게 된다. 모든 사회에서 특정 조건이나 행동에 대해 낙인을 찍는 것을 보편적 현상이다. 이런 낙인과정을 통하여 사회는 집단 내부의 결속력을 고양시키고, 내부자를 외부자를 구분할 수 있게 해주고, 일탈행위를 엄격히 처벌함으로써 일탈을 예방할 수 있게 되는 것과 같이 사회질서를 유지하는 긍정적 효과를 얻기도 한다.

### 3. 사회변동과 발전에 대한 관점

상호작용이론에서는 사회적 실재(social reality)는 현실세계에 실제 존재(true real)하는 것이 아니라 인간이 살아가면서 창조해낸 구성물(construct)내에 있는 것이라 했다. 그러므로 인간과 세상 모두 고정적인 구조를 지니는 것이 아니라 역동적으로 변화해간다고 본다(Ritzer, 2016).

상호작용이론은 거시적인 사회구조의 안정과 변동을 설명하는 데는 한계가 있지만, 사회성원이 일상생활의 상호작용을 통하여 만들어내는 안정적 질서와 변화를 설명하는 데는 강점을 지니고 있다. 상호작용이론에서는 개인과 사회는 서로가 서로를 조직화하고 유지하고, 또 변화시킬 수 있는 힘이 있다고 본다. 즉, 사회는 개인 간의 상호작용에 영향을 미치고, 개인 간의 상호작용을 통해 사회가 발전하고 변화될 수 있는 것으로 본다. 다만, 상호작용이론은 사회조직의 변화가 구체적으로 개인의 상호작용을 통해 어떻게 변화하는지, 개인이 사회구조에 참여했을 때 개인이 구체적으로 어떤 영향을 받는지에 대해 설명하는데 한계를 지니고 있기는 하다(최옥채 외, 2020)

상호작용이론에서는 사회질서는 객관적으로 존재하는 것이 아니라 사회성원 상호간의 개념 정의와 의미 교환이라는 상호작용에 의해 만들어지는 것이라고 본다(이철우, 2017b). 그리고 사회변동 역시 사회적 상호작용에 의해 유발되고 지속될 수 있다고 본다.

Garfinkel(1967)은 사회적 질서와 안정을 유지하는 실제적이고 구체적인 행위자들의 활동을 연구하면서, 사회적 질서를 유지 또는 변화시키는 구체적 방법으로 위반실험(breaching experiment)이라는 방법을 제시하고 있다. 이 방법은 안정적인 특성을 가진 체계로부터 시작하여, 말썽을 일으켜 봄으로써 어떻게 해서 사회질서가 일상적으로 유지되는지를 알아 볼 수 있는 방법이다. 예를 들면, A가 “잘 지냈어?” 라고 했을 때 B가 “잘 지냈어.” 라고 답하는 대신에 “넌 내가 아픈지 물어보는 거야 아니면 여자친구랑 잘 되느냐고 묻는 거야? 대체 잘 지냈냐는 의미가 뭐야?” 라고 암묵적으로 전제된 규칙을 위반하는 행동을 하는 것이다. 이렇게 함으로써 사회성원이 어떻게 일상의 질서를 이루어가고, 어떻게 그 질서를 변화시킬 수 있는지를 알게 되는 것이다.

#### 4. 사회복지 정책과 실천에의 적용

##### 1) 사회문제에 대한 관점

상호작용이론에서는 사회문제가 사회구조 속에 정형화되어 있는 것이 아니라 유동적인 속성을 지니고 있으며, 사회적 구성물이라고 본다(지은구 외, 2015). 다시 말해 상호작용이론에서는 사회문제를 판단하는 객관적 기준이 존재하는 것이 아니라 특정 집단이 자신이 공유하고 있는 의미체계와 가치체계에 의거하여 특정한 조건이나 상황을 사회문제로 규정하게 된다.

이처럼 상호작용이론에서는 집단이나 개인이 사건이나 현상을 어떻게 구성하느냐에 따라, 특정 조건이나 상황이 사회문제가 될 수도 있고 안 될 수도 있다. 이처럼 상호작용이론에서는 사회문제 다른 표현으로 사회적 일탈에 대한 확고한 객관적 기준이 없고, 특정 집단 특히 사회적이고 정치적 힘이 있는 집단이 어떻게 작용하는가에 따라 사회문제나 일탈이 될 수도 있고 안 될 수도 있는 것이다. 만약 정치사회적 영향력이 큰 집단이나 다수 집단이 특정 조건이나 상황을 사회문제가 된다고 인식하게 되면 그것은 사회문제로 구성되게 된다(이철우, 2017a). 다시 말해 사회의 객관적 기준에 의해 사회문제가 규정되기 보다는 힘 있는 집단이 사회문제를 어떻게 구성하는가에 따라 사회문제의 규정이 달라진다.

상호작용이론은 사회문제에 대한 해결책을 개인에게서 찾는다(최옥채 외, 2020). 즉, 개입의 대상을 사회구조보다는 개인의 현실 구성으로 보고, 개인을 사회가 공유하는 의미세계에 동의하도록 변화시키고자 한다. 따라서 개인을 대상으로 사회화하거나 재사회화하려 하며, 이를 담

당하는 사회제도를 구축해야 한다고 본다. 반면에 사회문제가 사회성원의 상호작용으로 공유되고 있는 현실 구성에서 발생한 것이라면 이를 해결하기 위해 사회성원간의 상호작용이 원활하게 이루어지도록 환경을 조성하는 것이 필요하다.

## 2) 사회복지 정책과 실천에 대한 함의

상징적 상호작용이론의 관점에서 보면 사회복지적 개입의 대상은 사회가 아니라 개인 그것도 개인의 현실구성이다. 따라서 문제를 해결하는 방식으로서는 일탈을 야기하고 낙인을 창출하는 규칙이나 규범의 내용을 수정하는 것이다. 논리적 선입견이나 편견을 제거하거나 약화시키고, 낙인찍는 행위로 인해 얻는 이익을 제거하는 것이다. 낙인은 사회적 강자가 약자에게 행하는 일종의 정치적 과정으로, 이러한 권위를 무너뜨리는 사회적 운동이 필요하다(김대원, 2010).

개인이 경험하는 세계를 이해하기 위해서는 그의 경험세계 속으로 들어가야 하며, 통합, 동화, 권위 등과 같은 추상적 개념을 적용하거나 객관적 기준을 적용하는 것은 적절치 않다. 직접 관찰하고, 비구조화된 면접을 진행하고, 경청하고, 그의 사회력(social history)를 조사하고, 편지나 일기 등의 개인적 자료를 활용하는 등의 방법을 통하여 그가 상호작용하는 과정에서 사용하는 의미 즉, 그의 주관적 세계를 잘 이해할 수 있게 된다(강정한 외, 2013).

상호작용이론에 입각하여 내담자를 사정함에 있어서는 내담자의 내면적 상호작용, 타인과의 상호작용, 그리고 환경과의 상호작용을 고려하여 내담자의 사회적 상호작용과 관련된 상황을 분석해야 한다. 사회복지사는 내담자의 자기개념, 내담자가 상호작용에서 사용하는 상징과



의미의 적절성, 내담자의 사회와 타자에 대한 구성 방식, 내담자의 마음과 자기개념, 내담자의 실생활과 내담자에 대한 규범적 기대사이의 간극 등을 파악해야 한다. 이러한 사정을 위해 사회복지사가 사용할 수 있는 자료수집 방법은 계량적인 방법보다는 참여관찰, 비구조적 면접을 활용한 질적인 방법을 사용하는 것이 바람직하다.

상호작용이론에 근거를 둔 사회복지실천의 개입에서는 재사회화, 재활치료, 문제해결, 상황의 재규정, 초점영역의 전환, 스트레스 감소, 자원연계, 행동변화를 위한 조건화 전략, 도덕적 권고, 인지재구조화, 역할 확인과 변화, 제안, 사례관리 등의 방법을 주로 사용한다(Forte, 2004).

상호작용이론에서는 사회복지정책이나 서비스에 대한 주관적 의미를 강조하기 때문에, 사회복지정책 개발을 위해서는 다양한 수준에서의 협상이 필요하며, 지속적인 사회적 맥락의 변화를 위한 노력이 필요하다(Joffe, 1979). 사회복지정책의 수립을 요구하는 사회문제와 관련된 사회적 조건은 지속적으로 변화하기 때문에, 사회복지사는 사회문제가 야기된 과정을 면밀하게 탐색해야 한다. 뿐만 아니라 사회복지정책을 형성함에 있어서는 이해관계 집단이 특정한 사회적 조건에 부여하는 상징과 의미를 탐색하고, 정책으로 인해 긍정과 부정의 영향을 받게 되는 이해집단간의 상반되는 견해를 좁혀나가기 위한 노력을 하여야 한다.

### 생각해 보아야 할 과제

1. Skinner의 행동주의이론과 Mead의 상징적 상호작용이론의 인간 행동에 대한 관점을 비교해보시오.

2. 본인의 경험을 바탕으로 상호작용에서 사용한 상징이 다른 사람에게 다른 의미로 이해되었을 때 나타나는 상호작용 또는 대인관계상의 문제를 분석해보시오.
3. 자신의 경험을 바탕으로 하여, 자신이 행동하기 전에 마음에서 대안적 행동 노선을 만들어내고 예행연습을 하고, 행동을 억제 또는 표현하는 과정을 살펴보시오.
4. 대학에서 전공수업을 수강할 때 적용되는 관습적 제스처 (conventional gesture)가 무엇인지 구체적으로 제시해 보시오.
5. Mead가 말하는 ‘Self=I+Me’ 라는 관점을 근거로 자신의 I와 Me 사이에 어떤 차이가 있는지 살펴보시오.
6. 사회가 개인 간의 상호작용에 의해 구성된다는 Mead의 관점을 갈등이론의 관점에서 비판해 보시오.
7. 사회화 과정에서 ‘개인에 의한 사회화’와 ‘사회에 의한 사회화’ 중 어느 과정이 개인의 전반적인 사회화 수준에 더 강한 영향을 미친다고 생각하는지 토론해 보시오.
8. 자신의 경험과 기억에 남아 있는 일차적 일탈행동을 분석해보고, 혹시라도 타인에게 피해를 입혔다면 지금이라도 그들의 고통을 덜어줄 수 있는 방법을 모색해 보시오.

9. 일탈과 낙인의 개념을 활용하여 청소년 비행을 재정의해 보시오.
10. 상호작용이론에 근거하여 청소년 비행이나 여성차별의 문제를 해결할 수 있는 사회복지정책과 실천의 방법을 모색해보시오.