

#022 사회2	VIII. 사람들이 만든 삶터, 도시 1. 도시의 위치와 특징	학번♥ 이름♥
-------------	---------------------------------------	------------

도시에 해당하면 '도', 촌락에 해당하면 '촌'이라고 적어 보자.		
번호	특징	답
①	항상 사람과 차로 북적댄다.	도 시
②	넓은 들에는 논과 밭이 펼쳐져 있다.	촌 락
③	건물이 밀집되어 있고, 고층 아파트도 많다.	도 시
④	대부분의 사람들이 농업과 관련된 일을 한다.	촌 락
⑤	지하철, 버스 등의 대중교통 수단이 발달하였다.	도 시
⑥	제조업, 공업이나 상업, 서비스업에 종사하는 사람이 많다.	도 시
⑦	사람이 많이 모여 살기 때문에 주택이 밀집되어 있다.	도 시
⑧	농기구와 농작물을 다루고 보관하기 위한 넓은 마당과 창고가 있다.	촌 락
⑨	일반적으로 5만 명 이상이 거주하고, 상업·공업 등에 종사하는 가구의 비율이 50% 이상이 되어야 함	도 시
⑩	농업, 어업 등에 기반을 두고 있다.	촌 락
⑪	상대적으로 좁은 지역에 많은 사람이 모여 사는 곳	도 시
⑫	주말에는 주로 여가 활동의 장소로 이용되기도 한다.	촌 락

## 1. 도시의 의미와 기능

- 도시의 의미: 인구가 ( **밀집** )한 곳으로 사회적·경제적·정치적 활동의 ( **중심지** )
- 도시의 특징
  - 높은 ( **인구 밀도** ): 상대적으로 ( **좁은** ) 지역에 ( **많은** ) 사람이 모여 있음
  - ( **집약적** ) 토지 이용: 한정된 공간을 효율적으로 활용
  - ( **2, 3차** ) 산업에 종사하는 사람이 많음
  - 생활 편의 시설 및 각종 기능이 집중됨
  - ( **중심지** ) 역할: 주변 지역에 다양한 상품과 서비스를 제공함

## 2. 도시의 형성과 발달

고대	( <b>농업</b> )에 유리한 조건을 갖춘 ( <b>문명의 발상지</b> )에서 도시 발달
중세	( <b>상업</b> )이 발달하면서 교역과 교환이 활발한 ( <b>시장</b> )을 중심으로 ( <b>상업도시</b> ) 발달
근대	( <b>산업 혁명</b> ) 이후 ( <b>석탄</b> ) 산지를 중심으로 ( <b>공업 도시</b> ) 발달
현대	공업, 첨단 산업, 서비스업, 교육, 문화 등 ( <b>다양한 기능</b> )을 수행하는 도시 발달

## 3. 세계적으로 유명한 도시

도시유형	특징		대표 도시
( <b>세계도시</b> )	① 국제금융기관, 다국적기업의 본사, 국제기구 등이 집중된 곳 ② 자본과 정보가 집중 → 세계 경제 활동의 중심지 역할		미국(ㄴㅇ), 영국(ㄹㅇ), 일본(ㅇㅋ)
생태도시	자연과 인간이 ( <b>공존</b> )하기 위해 노력하는 도시 → 생태환경과 관련하여 다른 도시들이 나아가야 할 방향을 제시		브라질(ㅋㅇㅇㅇ), 독일(ㅇㅇㅇㅇㅇㅇ) 오스트리아(ㅇ)
관광도시	역사	다양한 역사 유적	이탈리아(ㅇㅇ), 그리스(ㅇㅇㅇ), 터키(ㅇㅇㅇㅇ), 중국(ㅇㅇㅇ)
	문화	문화와 관련된 다양한 장소와 자산	에스파냐(ㅇㅇㅇㅇ), 브라질(ㅇㅇㅇㅇㅇㅇ)
	경관	아름다운 항구도시	이탈리아(ㅇㅇㅇ), 호주(ㅇㅇㅇ)
		( <b>오로라</b> )를 감상할 수 있는 도시 연중 온화한 기후의 ( <b>고산 도시</b> )	아이슬란드(ㅇㅇㅇㅇㅇ) 에콰도르(ㅇㅇ)

# { B I N G O }

1. 각 대륙에 해당하는 도시를 빙고 판에 적어 빙고게임을 해보자.

유럽	파리				
아시아	쿠알라룸푸르				
북아메리카	뉴욕				
남아메리카					
아프리카· 오세아니아					

2. 1에서 적은 도시를 지도에 표시해 보자.



#023  
사회2VIII. 사람들이 만든 삶터, 도시  
2. 도시 내부의 경관

학번♥

이름♥

## 1. 도시 경관

1) 의미: 눈으로 파악할 수 있는 도시의 ( **겉모습** )2) 특징: 도시 중심부에서 주변 지역으로 갈수록 ( **건물의 높이** )가 낮아짐 → 도시 중심부와 주변 지역의 기능이 ( **다름** )을 의미함

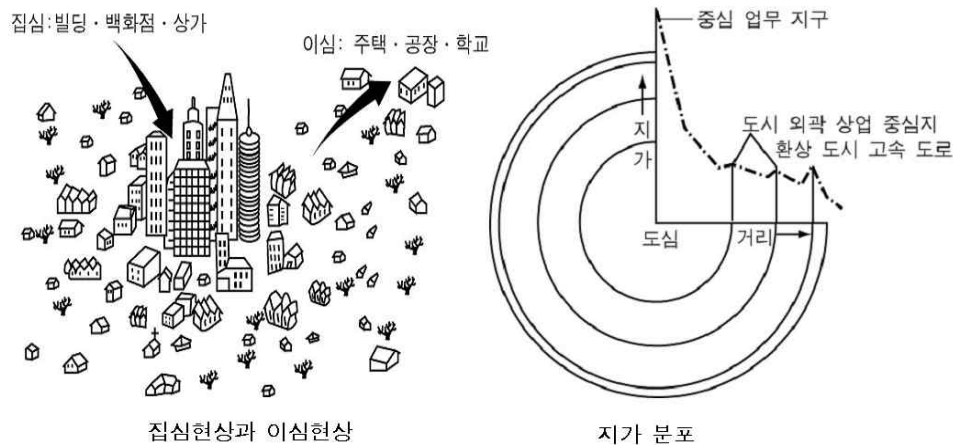
## 2. 도시 내부의 지역 분화

1) 의미: 도시 규모가 커지면서 같은 종류의 기능은 모이고, 다른 종류의 기능은 분리되면서 상업지역, 공업지역, 주거지역 등으로 분화가 나타남.

2) 원인

접근성	특정 장소에서 쉽게 접근할 수 있는 정도. <u>교통이 발달할수록 접근성이 ( 낮음 / 높음 )</u> .
지가, 지대	접근성이 높을수록 그 지역을 차지하기 위한 경쟁이 심해져 지가와 지대가 ( 상승 / 하락 )함.

3) 과정

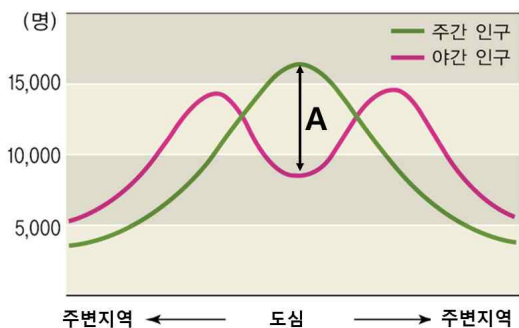


집심 현상	<ul style="list-style-type: none"> <li>도시의 높은 지대를 감당할 수 있는 기능(중심 업무 기능, 상업 기능)들이 <b>도시 중심 지역</b>으로 집중하는 현상</li> <li>기업의 본사, 은행 본점, 관공서, 백화점 등</li> </ul>
이심 현상	<ul style="list-style-type: none"> <li>지대 지불 능력이 낮은 기능들이 지대가 저렴하고 환경이 쾌적한 <b>도시 외곽 지역</b>으로 이동하는 현상</li> <li>주택, 학교, 공장 등</li> </ul>



도심	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도시의 중심부 - 중심 업무 지역(CBD)</li> <li>• ( <b>접근성</b> ) 높고 ( <b>지가</b> ) 높음 → ( <b>교통</b> )이 편리하며 ( <b>고층 건물</b> )이 밀집함</li> <li>• ( <b>중추 관리</b> ) 기능: 대기업 본사와 사무실, 은행 본점 등</li> <li>• 전문 ( <b>상업</b> ) 기능: 백화점, 관광호텔 등</li> <li>• ( <b>인구 공동화</b> ) 현상: ( <b>주거</b> ) 기능의 약화로 낮과 밤의 인구 밀도 차이가 큼</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도심에 집중된 ( <b>상업</b> ) 기능과 서비스 기능을 분담</li> <li>• 도심과 주변 지역을 연결하는 ( <b>교통</b> )이 편리한 곳에 발달</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도심 주변에 오래된 주택, 상가, 공장이 ( <b>혼재</b> )하는 지역</li> <li>• 도심과 가까운 곳은 주택과 상가가 함께 나타나며, 도심에서 멀어질수록 신형 주거 단지와 공장이 섞여 있음</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ( <b>대규모 주거 단지</b> )가 조성됨</li> <li>• 공장, 상가, 농경지, 과수원 등 도시와 농촌의 모습이 혼재</li> </ul>
	도시의 무질서한 팽창을 막고 ( <b>녹지공간</b> )을 보존하기 위해 설정하는 공간
	교통이 편리한 대도시 인근에 있으면서 주거, 공업, 행정 등과 같은 대도시의 일부 기능을 분담하는 도시

## ▶ 인구 공동화 현상



▷ 도심은 **접근성**이 좋아 지대가 **높**기 때문에 중추 관리 기능과 고급 서비스 기능은 집중하는 반면 주거 기능은 미약한 편이다. 따라서 도심의 야간인구 밀도가 낮아지는 인구 공동화 현상이 나타난다. 이에 따라 직장과 거주지가 **분화**되어 출퇴근 시간에 도심과 주변 지역 간의 인구 이동이 많아지게 된다. 또한 학생 수도 줄어들어 도심에 위치한 학교가 주변 지역으로 이주하게 된다.

▷ **주간 인구**: 주로 업무 관리 기능과 고급 서비스 기능이 집중된 도심과 부도심에서 높게 나타나고 주거 지역에서 낮게 나타난다.



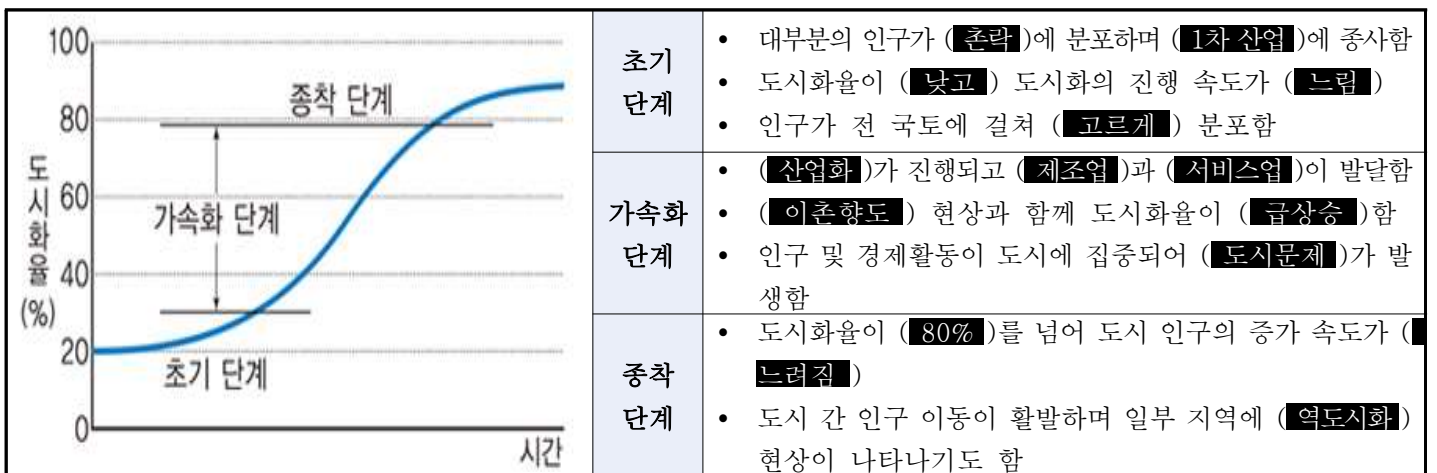
#024 사회2	VIII. 사람들이 만든 삶터, 도시 3. 도시화와 도시문제	학번♥ 이름♥
-------------	--------------------------------------	------------

- ① 전근대의 도시 ‘**농촌**’이라는 거대한 바다 위에 떠 있는 작은 **섬**’
- ② 현대의 도시 ‘다른 이름을 가진 **도시**’에 포위된 공간’
- ③ 과거의 도시와 달리 복잡한 **내부 구조**를 가진 현대의 **대도시**
- ④ 도시의 내부가 분화하는 이유는 **접근성**에 따른 **지대**의 차이이다. 교통이 편리한 곳은 접근성이 ( 높고, 낮고 ), 접근성이 높은 곳은 지대가 ( 높고, 낮고), 지가(땅값)가 ( 높다, 낮다 )
- ⑤ 도시 가운데에 위치한 **도심**은 접근성이 좋아 지대가 **높다**
- ⑥ 도시 외곽에 위치한 **주변** 지역은 도심에 비해 접근성이 **떨어져** 상대적으로 지대가 **낮다**
- ⑦ 도심은 지대와 지가가 높기 때문에 **백화점**, 고급 호텔, 대기업의 **본사**, 은행의 본사와 같이 지대 지불 능력이 **높은** 건물들이 들어서게 된다.
- ⑧ **외곽** 지역은 지가가 도심에 비해 상대적으로 **낮고**, 대체로 지대 지불 능력이 낮은 **주택**, **학교**, **중소기업의 공장**과 같은 건물들이 밀집한다.
- ⑨ 도심의 지나친 기능을 **분담**하기 위한 **부도심**, **교통**이 편리한 곳에 들어서 **상업** 기능을 수행한다.
- ⑩ 서울의 도심은? **명동**과 **을지로** 일대, 낮에는 수많은 **유동 인구**로 북새통을 이루는 곳, 아침과 저녁에 **출퇴근** 인구가 몰리면서 **교통 혼잡**으로 몸살을 겪고, 빌딩, 자동차에서 나오는 각종 인공열로 **열섬** 현상이 나타나는 곳, 밤이 되면 주변의 **주거** 지역으로 낮의 수많은 인파가 빠져나가는 **공동화** 현상이 나타나는 도심!

## 1. 도시화의 의미와 특징

- ① 의미: (**도시의 수**)가 증가하거나 전체 인구에서 (**도시 인구 비율**)이 높아지고 (**도시적 생활양식**)이 확산하는 과정
- ② 특징: 도시화가 진행되는 지역은 (**인구유입**)이 활발하고 (**제조업**)과 (**서비스업**) 위주로 경제활동이 변화함

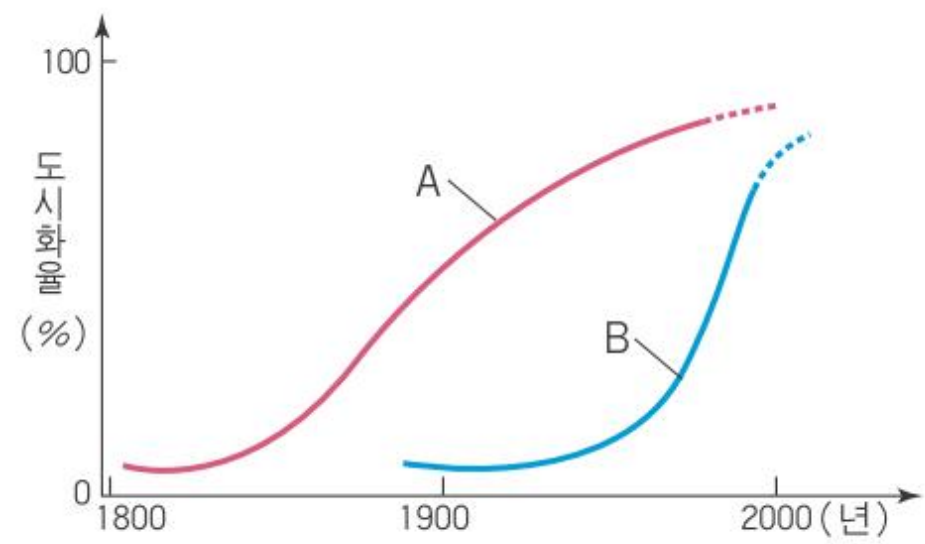
## 2. 도시화 과정: 도시화율에 따라 3단계로 구분



## 3. 우리나라의 도시화

1960년대	산업화에 따른 이촌향도 → 서울과 부산, 대구 등 대도시와 공업도시를 중심으로 도시화가 빠른 속도로 진행
1970년대	우리나라 인구의 ( <b>절반</b> ) 이상이 도시에 거주
1990년대	도시화 속도 ( <b>둔화</b> ), 서울·부산 등 대도시 주변에 ( <b>위성도시</b> ) 발달
현재	전체 인구의 90%가 도시에 거주하는 도시화의 ( <b>종착</b> ) 단계

4. 선진국과 개발도상국의 도시화와 도시문제



	선진국	개발도상국
과정	18세기 (산업 혁명) 이후 200여 년에 걸쳐 (점진적)으로 진행 → 대부분 (중착) 단계	( 20세기 중반) 이후 30~40년 정도의 (단기간)에 급속하게 진행 → 대부분 (가속화) 단계
특징	<ul style="list-style-type: none"><li>도시화가 정체되거나 (역도시화) 현상이 나타남</li><li>대도시의 영향력 확대로 (대도시권) 형성</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>산업화에 따른 청장년층 중심의 (이촌향도) 및 도시 인구의 (자연적 증가)로 도시 인구 급증 → (수위 도시)로 많은 인구가 집중하는 (과도시화) 현상 발생</li></ul>
도시문제	<ul style="list-style-type: none"><li>시설 (노후화) 및 (슬럼) 형성</li><li>(주거비용) 상승에 따른 인구 유출</li><li>제조업 쇠퇴로 (실업률) 상승</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>인구 급증에 따른 (시설 및 일자리) 부족</li><li>(불량 주거) 지역 형성</li><li>열악한 (위생) 환경</li></ul>
해결 방안	<ul style="list-style-type: none"><li>(도시 재개발) 및 도심 재활성화 추진</li><li>(산업 구조 개편)을 통한 도시 내 (일자리) 창출</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>(도시 기반 시설) 확충</li><li>주거 환경 개선</li><li>선진국의 기술·자본 수용을 통한 일자리 창출</li></ul>

#025 사회2	VIII. 사람들이 만든 삶터, 도시 4. 살기 좋은 도시	학번♥ 이름♥
-------------	-------------------------------------	------------

## 1. 도시문제

## 1) 도시문제

	현상	발생원인	해결 방안
주택 문제	주택부족 불량주택	도시 인구의 급속한 ( 증가 ) 주택 공급 부족	낙후된 ( 주거 환경 ) 개선, ( 신도시 ) 건설 도시 ( 재개발 ) 사업 추진
교통 문제	교통혼잡		( 대중교통 ) 수단 확충, ( 자전거 ) 이용 장려 혼잡 ( 통행료 ) 부과
환경 문제	대기오염 하천오염 쓰레기 문제 토양오염	쓰레기, 생활하수, 자동차 배기가스 배출량 증가	( 오염 물질 ) 배출 제한, 쓰레기 ( 분리수거 ) 실시 폐수 ( 정화 ) 시설 확충, ( 신재생 ) 에너지 사용

## 2) 도시문제의 해결

- ① 도시에서 발생하는 각종 문제를 해결하기 위한 필요성 대두
- ② 세계 곳곳에서 살기 좋은 도시를 만들기 위한 다양한 정책 시행

## 3) 도시문제 해결을 위한 다양한 해결

	도시문제		해결 노력	
영국 리버풀	( 산업 구조 )의 변화에 따른 도시 시설의 노후화	 ▲1980년대 리버풀 모습	역사가 깊은 항구 시설을 ( 문화자원 )으로 활용하여 관광 산업을 발전시킴	 ▲창고를 박물관으로 활용
일본 도쿄	도시 구조 변화에 따른 ( 도심 ) 지역 쇠퇴	 ▲에도시대 카구라자카	전통 가옥이나 옛 골목길 등 ( 역사와 문화 )를 보존하여 관광 자원으로 활용함	 ▲과거 모습을 재현하여 관광 자원으로 활용
미국 샌프란시스코	인구 밀집에 따른 ( 생활 쓰레기 ) 발생	 ▲1980년대 샌프란시스코 모습	친환경 도시 지향, 쓰레기 ( 분리배출 )을 통한 자원화	 ▲1980년대 샌프란시스코 모습
대한민국 울산	( 공업 ) 성장에 따른 도시 하천(태화강)의 오염	 ▲1980년대 울산 모습	( 생태 회복 사업 )을 통해 맑은 하천으로 복원됨.	 ▲1980년대 울산 모습
대한민국 군산	역사가 오래된 항구도시로 시설이 ( 노후화 )	 ▲군산항의 과거 모습	일제강점기 때 세워진 일본식 건물을 ( 관광 자원 )으로 활용	 ▲근대건축관

: 과거에는 **경제적 조건**이 우수한 곳을 살기 좋은 도시로 평가하였다. 그러나 오늘날에는 생활 수준이 향상됨에 따라 **삶의 질**이나 개인이 행복을 느끼는 정도 등을 살기 좋은 도시의 조건으로 중요시하고 있다. 따라서 살기 좋은 도시가 되기 위해서는 소득과 일자리뿐만 아니라 건강, 교육, 환경, 안전, 시민참여, 공동체 등 삶의 질을 윤택하게 하는 여건도 좋아야 한다.

<p>최근 영국 이코노미스트의 경제분석회사 이코노미스트 인텔리전스 유닛(EIU)은 전 세계 국가를 대상으로 '살기 좋은 도시 지수'(Livability Index)를 평가한 결과를 발표했다. 해당 지수는 <b>안정성, 의료, 문화·환경, 교육, 인프라</b> 총 5가지 분야를 평가해 점수가 산출된다.</p> <p>전 세계 살기 좋은 도시 1위는 오스트리아 빈이 차지했다. 지난해 조사에서도 1위를 차지했던 빈은 올해 역시 5개 평가 항목 중 4개 부문(안정성, 의료, 교육, 인프라)에서 만점을 받아 1위로 선정됐다. 종합 점수는 98.4점(100점 만점)이다.</p>	1위 빈, 오스트리아
	2위 코펜하겐, 덴마크
	3위 취리히, 스위스
	4위 멜버른, 호주
	5위 캘거리, 캐나다
	5위 제네바, 스위스
	7위 시드니, 호주
	7위 밴쿠버, 캐나다
	9위 오사카, 일본
	9위 오슬랜드, 뉴질랜드

	더 나은 삶의 질 여건	내가 생각한 중요도 순위, 이유		내가 생각한 점수										평균 점수
1	삶의 만족도	순위		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
2	안전	순위		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
3	건강	순위		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
4	교육	순위		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
5	일과 삶의 균형	순위		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
6	주거	순위		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
7	소득	순위		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
8	일자리	순위		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
9	환경	순위		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
10	공동체	순위		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
11	시민참여	순위		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

[illegible]