

④ 일상생활에서 항상 접하고 있는 대중문화가 우리 삶에 어떤 영향을 끼치고 있을까요?



Jong Jung Dong - Dong Jung Dong

YeSeung Lee x 서울문화재단 | 서울문화재단

Jong Jung Dong - Dong Jung Dong

» 코엑스 아티움 외벽, '서울 미디어 아트 프로젝트' 선정작 이예승, <정중동(靜中動) 동중동(動中動)>, 2021



일상 문화와 문화 변동

III

- 현대 대중문화에 대한 이해 01
- 미디어에 대한 이해와 비판 02
- 다문화 사회와 문화 다양성 03
- 문화 변동의 양상과 대응 04

이 단원에서는

대중문화를 바라보는 다양한 관점을 비교하고, 이를 바탕으로 대중문화가 우리의 삶과 사회에 미치는 영향을 파악한다. 또한 미디어의 효과에 대한 이해를 바탕으로 미디어가 생산하는 메시지를 비판적으로 분석한다. 나아가 주류 문화와 하위문화의 관계를 이해하며 다문화 사회의 이주민 문화가 갖는 의미를 알아본다. 아울러 문화 변동 과정에서 발생하는 문제점과 문화의 세계화로 나타나는 쟁점을 탐구한다.

중심 용어 확인해 보기

▶ 이미 알고 있는 개념은 ✓ 표시를 하고, 서로 연결되는 사항이 있는지도 확인해 보자.

이전 학년에서 배운 내용

- 대중 매체
- 대중문화

이번 단원에서 배울 내용

- 리비스주의, 문화 산업론
- 취향 문화론, 문화주의
- 미디어 효과
- 미디어 메시지
- 주류 문화와 하위문화
- 이주민 문화, 다문화 사회
- 문화 변동



대중문화에 대한 다양한 관점

▶ 학습 목표 대중문화의 의미와 특성을 이해하고, 대중문화에 대한 다양한 관점을 비교할 수 있다.

❶ **한 걸음 나아가기** 문화 상품권은 도서 구매, 공연 관람, 온라인 콘텐츠(음악, 게임 등) 이용에 사용된다. 이번 생일 선물로 부모님께 문화 상품권을 받았다.

❷ 선물로 받은 문화 상품권으로 무엇을 하고 싶은가? ‘문화 상품’이란 무엇일까?



대중 매체

불특정의 많은 사람에게 대량의 정보를 전달하는 신문, 잡지, 영화, 텔레비전 등과 같은 매체를 말한다.

- **문화 상품**
가요, 드라마, 영화 등과 같이 대중 매체를 통해 대량으로 생산되어 소비되는 문화적 생산품을 말한다.
- **고급문화**
귀족의 문화적 전통을 이어받아 소수 엘리트 계층이 생산하고 향유한 문화로 클래식 음악, 순수 미술, 연극, 발레 등이 이에 해당한다.

대중문화의 의미와 특성

대중문화는 가요, 영화, 드라마, 공연 예술과 같이 대중이 소비하고 즐기는 문화로서 일반적으로 대중 매체를 통해 대량으로 생산되고 소비된다. 전근대 사회에서는 주로 소수의 특권 계층이 문화를 향유한 반면, 일반 대중의 문화 접근성은 제한적이었다. 그러나 과학 기술의 발달로 대중 매체를 통해 문화 상품이 대량으로 생산되고 보급되면서 대중이 쉽게 접하고 누리는 대중문화가 활성화되었다. 이런 점에서 대중문화는 대량으로 생산된 문화라는 의미도 지닌다.

일반적으로 대중문화는 고급문화와 대비되기도 한다. 그러나 동일한 문화적 형식을 갖추었다더라도 시대에 따라 대중문화로 분류되기도 하고 그렇지 않은 경우도 있다. 예를 들어 셰익스피어의 희곡 작품은 그가 생존했던 시대에는 시장과 같이 인파가 붐비는 장소에서 공연되고 각계각층의 사람들이 즐겨 대중문화적 성격을 지녔으나 오늘날에는 고급문화로 간주한다.

사고하며 탐구하기

다양한 대중문화

의사소통 및 협업 능력

문제 해결력 및 의사 결정력

◦ 다음은 대중문화에 해당하는 대표적 사례들이다.



» 대중가요



» 영화



» 웹툰



» 스포츠



» 드라마



» 웹 소설

1 요즘 내가 좋아하는 대중문화의 사례를 구체적으로 제시해 보자.

토의 2 친구들과 자신이 좋아하는 대중문화를 서로 확인해 보자. 비슷하거나 다르다면 그 이유는 무엇인지 토의해 보자.

대중문화에 대한 관점

대중문화를 바라보는 시각에는 리비스주의, 문화 산업론, 취향 문화론, 문화주의 등 다양한 관점이 있다.

리비스주의는 대중문화가 대중뿐만 아니라 문화 전반에 미치는 영향을 매우 부정적으로 바라본 리비스의 관점이다. 이 이론은 문화에 관한 감상력을 갖춘 엘리트가 문화의 창조와 발전을 선도해야 한다는 입장에서, 저급한 대중문화 때문에 문화가 하향 평준화되는 것을 우려한다.

문화 산업론은 리비스주의처럼 대중문화를 부정적으로 바라보는데, 특히 자본주의의 원리에 기반한 대중문화의 상업적 측면에 주목한다. 대중문화의 생산은 예술성이 고려되지 않는 경제적인 이윤 추구 행위라는 것이다. 이 이론에 따르면, 대중문화는 대중 매체를 통해 표준화되고 획일적이며 대량으로 생산된 문화 상품이다. 이러한 문화 상품을 소비하는 대중은 대부분의 여가 시간을 저급한 오락으로 보냄으로써 주체적인 사고와 비판 의식을 상실할 것으로 본다.



리비스(Leavis, F. R.)

20세기 초반에 활동한 영문학자이다. 대량 생산과 표준화 때문에 대중문화가 고유한 문화적 유산을 해체한다고 주장하였다. 리비스주의는 이 학자의 이름을 딴 대중문화 이론을 말한다.

문화 산업론

'상품으로서의 문화 생산'이라는 새로운 현상에 대한 관점을 시사한다.

도약하며 읽기 분석 대중문화에 대한 산업적 이해

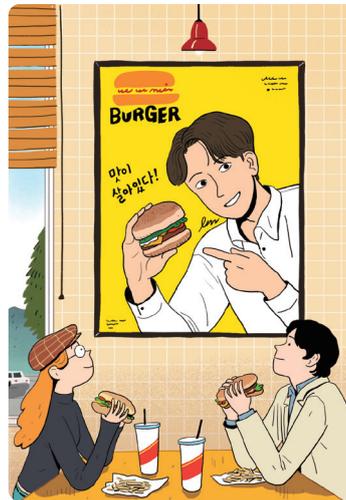
사례

자료 ① '스타 시스템'은 스타를 만들기 위한 체계적이고 조직적인 작업이다. 대형 연예 기획사에서 수년간 훈련받는 '연습생'은 철저한 관리를 거쳐 스타가 된다. 이 같은 과정을 대중이 모두 알 만큼 스타는 '제조'되는 것이다. 연습생 시절의 고생담이 또 하나의 상품이 될 정도로 스타의 일거수일투족은 상품성을 지닌다.

자료 ② 스타 마케팅은 스포츠, 영화, 방송 등에서 대중적 인지도가 높은 스타를 내세워 소비자의 구매 욕구를 자극하고, 높은 광고 효과를 이끌어 냄으로써 제품 판매량을 늘리는 전략이다.

1909년 미국의 독립 영화 제작사 사장 램블은 거대 영화 기업과의 경쟁에서 이기기 위해 그의 영화에 출연한 여배우 로렌스가 사망했다는 소문을 냈다. 그 뒤 램블은 영화 개봉일에 맞추어 광고를 내고 그녀가 살아 있으며 이를 증명하기 위해 뉴욕시에 나타날 것이라고 알렸다. 뉴욕시는 그녀의 생사를 확인하려는 사람들로 북적였고, 이는 자연스럽게 영화의 흥행으로 이어졌다. 이것이 스타 마케팅의 시초였다.

- 한국 문화 사회학회, 『문화 사회학』



>> 기업은 인기 스포츠 선수나 연예인 등을 내세워 스타 마케팅을 펼친다. 영화, 드라마, 방송 등에서 스타가 착용한 옷이나 광고로 나온 음식, 가전제품 등은 'OOO 신발', 'OOO 가전'으로 불리며 높은 판매량을 보인다.

1 유명 배우가 영화나 드라마에 출연하고 나면 예능 프로그램 등에 나오는 사례가 많은데, 그 이유를 생각해 보자.

발표 2 문화 산업론의 관점에서 '대중문화'와 '스타 시스템'의 관계를 발표해 보자.

• 취향

스스로 하고 싶은 마음이 생기는 방향이나 경향을 일컫는 말이다. 누구에게나 각기 다른 각자의 취향이 존재한다.

취향 문화론은 고급문화가 지닌 미적 기준만을 유일하고 절대적인 것으로 간주하면서 대중문화의 미적 가치를 무시하는 입장에 반론을 제기하였다. 취향 문화론에 따르면, 사회 계층과 교육 수준에 따라 서로 다른 취향을 가진 문화 집단이 존재하며, 대중문화와 고급문화의 차이는 이렇게 서로 다른 취향이 반영된 결과로 볼 수 있다. 따라서 고급문화의 기준에서 대중문화를 평가하는 것은 공정하지 않다. 예를 들어 대중가요를 즐기는 사람과 고전 음악을 좋아하는 사람 모두 각자 취향에 맞는 음악을 감상하며 정서적 보상을 받게 된다. 그런 점에서 두 문화는 내용의 질이나 수준과 무관하게 동등한 가치를 지닌다.



» 다양한 힙합 패션

문화주의는 대중과 대중문화를 바라보는 시각이 문화 산업론과 대비된다. 대중을 수동적인 문화 상품의 소비자로 본 문화 산업론과 달리, 문화주의에서 대중은 스스로 자신들의 문화를 생산하는 능동적인 주체이다. 문화주의는 계급, 성, 세대 등으로 다양하게 구성된 대중이 서로 공유하는 문화를 통해 정체성과 연대감을 형성하는 과정을 강조한다. 그 과정에서 기존 문화에 대한 저항을 걸음으로 드러내기도 한다. 예를 들어 힙합 패션 스타일을 추구하는 청소년은 험렁한 바지를 착용함으로써 인체를 구속하지 않는 자유분방한 라이프 스타일을 드러내며, 남녀 구분이 없는 아이템을 사용하여 기성 세대의 성역할 고정 관념에 대한 저항 의식을 나타낸다.

도약하며 읽기

인물

취향 문화론의 대표 학자, 갠스와의 가상 인터뷰

인터뷰



사회자 대중문화는 고급문화에 비해 획일적이고 표준화되고 수준이 낮다는 주장이 있습니다. 이 주장에 대해 어떻게 생각하시나요?



갠스 고급문화의 미적 기준만을 유일하고 절대적인 것으로 보는 관점은 잘못되었습니다. 현대 사회에는 다양한 수준의 문화적 취향과 심미적 기준이 있어서 사람들에게는 이 가운데 어떤 것을 고를 기회가 공평하게 제공됩니다. 그들은 스스로에게 적절한 심미적 기준의 것을 선택할 수 있어요. 예를 들면 발레를 선택하거나 혹은 스트리트 댄스를 고를 수도 있지요. 대중문화 역시 고급문화와 마찬가지로 하나의 취향 문화로, 각 취향 문화의 고유한 미적 가치와 기준을 인정해야 합니다.

대중문화를 비판하는 것은 대중문화를 즐기는 층에 대한 공격으로, 교육을 많이 받고 문화적으로 풍부한 자분이 있는 사람이 그렇지 못한 사람에게 가하는 행위라고 볼 수 있어요. 결국 기득권층의 주장이 더 큰 영향력을 지닐 수밖에 없는 만큼 대중문화를 둘러싼 비판론이 더 크게 들렸던 것은 이런 이유일지도 모릅니다.

» 갠스(Gans, H.)

- 한국 문화 사회학회, 『문화 사회학』

1 영화제에서 작품상이나 감독상을 받은 영화의 평을 찾아보고, 선정 이유에 대해 이야기해 보자.

토의 2 고급문화와 대중문화를 구분할 수 있다고 생각하는지 구체적인 사례를 들어 토의해 보자.

○ 대중문화에 대한 칼럼과 그에 대한 다양한 의견을 읽어 보고, 아래 활동을 진행해 보자.

자료 ①

‘자극적인 드라마’와 ‘비슷한 예능 프로그램’은 왜 계속 생길까?

드라마 ‘제작’이라는 생산적 관점에서 접근했을 때, 자극적인 콘텐츠를 제공하여 광고 주문을 많이 받아야 하기 때문이다. 대중문화 상품의 생산자들은 위험 부담을 최소화하고 이윤을 극대화하기 위해 시장에서 상품성을 인정받은 요소를 되풀이한다. 드라마에서 삼각관계, 출생의 비밀, 기억 상실 같은 요소가 빈번하게 등장하는 것, 하나의 포맷이 인기를 끌면 비슷한 예능 프로그램이 우후죽순으로 생겨나는 것이 그 사례이다.



자료 ②



갭 대중문화가 발달하면서 ‘산업’의 단계에 이르고 ‘문화 산업’화된 대중문화가 수동적인 수용자층을 이용해 수익을 창출하고 있어요. 대량으로 생산되어 소비되는 문화적 산물은 문화 ‘상품’이에요. 이 문화 상품이 대중의 비판 의식을 마비시키고, 문화 산업은 돈을 벌고 지배 계층은 정치적 안정감을 얻을 수 있죠.

을 산업 혁명으로 문화가 파괴되었다고 봐요. 다수를 위한 대량 생산은 필연적으로 문화의 질을 떨어뜨리고요. 자극적인 드라마나 예능 프로그램은 대중을 감정적 호소로 현혹한다고 생각해요. 광고 역시 강한 속임수에 불과하죠.



병 자극적인 드라마나 예능 프로그램을 즐기는 것은 잘못이 아닌 하나의 취향으로 존중받아야 해요. 대중문화가 고급문화를 즐기는 이들이나 전체 사회에 해를 끼치는 것도 아니니까요.

정 수용자들은 대중문화를 자신의 문화적 배경과 경험에 맞게 해석하며 이를 통해 다양한 의미, 상징을 발굴하고 공유하는 존재예요. 예를 들어 가정에서 청소를 도맡아 하는 여성이 나오는 드라마를 볼 때 그런 묘사를 그대로 받아들이는 수용자가 있고, ‘드라마 속 여성이 그럴 뿐’이라며 부부가 직장 생활을 하는 실제 가정에서는 청소를 나누어서 한다고 생각하는 수용자도 있죠. 한편 그런 식의 묘사가 가부장적인 사회적 가치관을 강화하는 것이라고 비판하는 수용자도 있어요.



탐구 과정

- 1 자료 ②에서 갭, 을, 병, 정 네 사람의 의견에는 대중문화를 보는 특정 관점이 반영되어 있다. 각 관점의 특징을 비교해 보자.
- 2 네 사람의 관점 중 하나를 선택해 반론을 제시하고, 이를 뒷받침하는 구체적인 사례를 들어 보자.

반론	
구체적 사례	

- 3 위 활동을 바탕으로 대중문화에 대한 자신의 견해를 서술해 보자.

2

대중문화의 영향

▶ 학습 목표 대중문화가 개인과 사회에 미치는 영향을 이해하고 대중문화를 비판적으로 인식할 수 있는 태도를 지닌다.

▶ 한 걸음 나아가기 고등학교 2학년 학생인 설하는 동영상 공유 플랫폼을 통해 맛집, 요리법의 정보를 얻고 주말에 친구들과 맛집을 탐방하거나 가족들과 함께 요리해서 먹는 것을 즐긴다. 좋아하는 가수나 연예인의 패션을 사회 관계망 서비스(SNS)에서 보고 자신의 패션에 참고하기도 한다.

Q 내가 먹고 싶은 음식, 입고 싶은 옷, 가고 싶은 장소, 좋아하는 음악과 스포츠 등에 영향을 준 것은 무엇일까?



대중문화가 개인에게 미치는 영향

대중문화가 개인에게 미치는 영향은 긍정적 측면과 부정적 측면으로 구분할 수 있다. 긍정적 측면에서 대중문화는 개별 소비자의 문화적 취향을 충족시킨다. 예를 들어 공상 과학 장르를 선호하는 사람은 해당 장르의 영화를 보면서 자신의 취향에 맞는 만족감을 얻게 된다. 또한 대중문화는 개인이 속한 세대, 계층, 직업과 같은 다양한 범주의 정체성을 표출할 수 있는 공간을 제공한다. 예를 들어 힙합 장르의 대중가요는 젊은 세대의 정체성을 드러낸다.

반면 대중문화는 개인에게 부정적인 영향도 미친다. 대량으로 생산되는 대중문화는 소비자 각자의 독특한 욕구와 기호를 고려하기 어렵기 때문에 개인의 개성과 정체성을 살리는 데 한계가 있다. 또한 오락적 성격이 강한 대중문화에 빠질수록 자신의 삶과 연관된 사회적 문제와 쟁점에서 관심이 멀어지게 된다.

▶ 사고하며 탐구하기

대중문화와 나의 일상

비판적 사고력

문제 해결력 및 의사 결정력



나는 여유 시간이 생기면 동영상 공유 플랫폼에서 좋아하는 예능, 오락 프로그램, 스포츠를 본다. 작년부터 좋아하는 아이돌이 생겨 온라인 팬클럽에 가입하였다. 팬클럽 활동을 하며 굿즈를 구입하고 콘서트에 가기도 한다. 나는 동영상 공유 플랫폼에서 1인 미디어도 운영하고 있는데, 개인적인 일상이나 좋아하는 대중가요와 가수 등에 관해 소통하는 내용을 주로 담는다.

- 1 자신의 일상생활 모습을 적어 보고, 그 속에서 찾아볼 수 있는 대중문화에 밑줄을 그어 보자.
- 2 대중문화가 나에게 미친 긍정적 영향과 부정적 영향을 생각해 보자.

대중문화가 사회에 미치는 영향

대중문화가 개인에게 미치는 영향처럼 사회에 미치는 영향도 긍정적 측면과 부정적 측면으로 구분해서 살펴볼 수 있다.

대중문화의 긍정적 영향은 크게 세 가지가 있다. 첫째, 대중문화가 대중 매체를 통해 대량으로 보급되어 과거 소수의 특권층에만 주어졌던 문화적 혜택이 사회 구성원 다수로 확대되었다. 둘째, 대중문화는 문화의 다양성과 창조성을 촉진한다. 영화 제작자들이 관람률을 높일 수 있는 작품을 경쟁적으로 개발하는 과정에서 창조적인 문화 요소들이 반영된 다양한 장르의 영화가 만들어지는 것을 예로 들 수 있다. 셋째, 대중문화는 사회문제를 사회적 관심사로 부각시키고 문제 해결을 위한 여론 형성을 이끌어 내기도 한다. 예를 들어 학교 폭력을 소재로 한 드라마가 방영되어 대중의 주목을 받게 되면 해결 방안을 위한 의견들이 표출되어 여론을 형성하기도 한다.

대중문화가 사회에 미치는 부정적 영향은 다음과 같다. 첫째, 대중문화가 경제적 수익 창출만을 위한 수단으로 이용될 경우 선정적인 문화 상품이 양산되어 대중문화의 질을 떨어뜨린다. TV 방송에서 시청률을 높이기 위해 선정적인 예능 오락물이나 드라마를 제작하는 경향이 그 예이다. 둘째, 대중문화 생산자들이 표준화된 문화 상품들을 일방적으로 유포하고, 이를 비판 없이 수용하는 대중의 모방과 추종으로 문화의 획일화 현상이 발생한다. 셋째, 특정 세력이나 집단이 대중문화의 생산을 주도하는 대중 매체를 소유하거나 통제할 경우 대중문화가 생산되고 전파되는 과정에서 정보가 왜곡되고 여론이 조작될 위험성이 있다.

대중문화가 지닌 부정적 영향을 극복하기 위해 대중은 대중문화를 비판적으로 수용하며, 나아가 대중문화의 생산 과정에도 능동적으로 참여할 필요가 있다.

대중문화의 상업성

대중 매체를 소유한 기업은 이익을 추구하기 마련이므로 대중문화는 상업성을 떨 수 밖에 없다.



» 학교 폭력을 소재로 한 드라마와 영화가 여럿 있다.

• 획일화

대중문화는 대중 매체에 의해 형성되므로 다수가 동시에 동일한 문화 요소를 접하게 되어 획일적인 양상을 띠게 되는 것을 말한다.

여론 조작

개인이나 집단이 개인의 사적 인 목적이나 자기 집단의 이익을 위해 사실을 왜곡하고 허위 사실을 보도함으로써 여론을 왜곡시키는 행위를 말한다.

도약하며 읽기 이해 대중문화의 두 얼굴

사례

자료 ① 세상을 바꾸는 영화의 힘

영화 <다음 소희>는 2017년 특성화 고등학교에 다니는 18세 소희가 인터넷 콜센터 현장 실습에 나가면서 겪은 실화를 바탕으로 한 작품이다. 영화는 계약서보다 낮은 월급, 고객들의 욕설과 추행, 회사의 실적 압박으로 인한 고등학생의 비극을 다루면서 우리 사회에 가려져 있던 청소년 노동 문제에 대한 사회적 관심을 이끌었다. 영화 상영 이후 관련 법률안이 처리되어 특성화 고등학교 현장 실습생의 권익 침해 예방을 위한 산업체의 책무가 강화되고 '현장 실습생의 직장 내 괴롭힘 금지', '강제 근로 금지 조항' 등이 마련되었다.



자료 ② 스포츠와 우민(愚民) 정책

1980년대 우리나라에서는 프로 야구뿐만 아니라 축구, 농구, 씨름 등 많은 스포츠 이벤트가 열렸다. 그 배경에는 스포츠와 대중문화 그리고 정치의 공생 관계가 숨어 있다. 지배 계급이 국민의 정치적 관심이나 비판력을 둔화시키고 시선을 돌려 정치적 무관심을 조장하기 위한 정책의 하나로 스포츠와 같은 대중문화가 이용된 것이다.

스포츠(Sports)

1981년: 서울 올림픽 유치
1982년: 프로 야구 출범
1983년: 프로 축구 출범
프로 씨름 출범
농구 대전치 출범



○ ‘케이팝이 청소년과 사회에 미치는 영향’을 보여 주는 다음 자료를 살펴보고, 아래 활동을 진행해 보자.

자료 ① 도표로 보는 케이팝의 영향력

세계적인 아이돌 B 그룹의
경제적 효과



(현대 경제 연구원, 2018)



자료 ② 기사 제목으로 보는 케이팝의 선정성·확일성 논란

‘짐승들’ 출격, 거침없는 상의 탈의

‘하의 실종’ 초미니 스커트 패션 음방 출격!

평균 나이 15세, 아슬아슬한 춤, 아이돌 데뷔 무대!

겉치는 콘셉트로 이번에도 아이돌 소속사 골머리

자료 ③ 케이팝 팬덤의 사회 참여

2020년 한 아이돌 그룹은 백인 경찰의 체포 과정에서 사망한 흑인 ‘조지 플로이드’ 사건에 대해 “우리는 인종 차별에 반대합니다. 우리는 폭력에 반대합니다. 나, 당신, 우리 모두는 존중받을 권리가 있습니다. 함께하겠습니다.”라고 사회 관계망 서비스(SNS)에 올렸다. 이와 함께 ‘흑인의 생명도 중요하다(BLM, Black Lives Matter)’ 캠페인 측에 100만 달러(약 12억 원)를 기부했다. 팬들도 소액 기부 프로젝트를 통해 흑인 인권 운동에 기부하며 적극적인 사회 참여 목소리를 냈다. 팬들은 이전에도 아마존 보존 지역에 토종 나무를 심는 자금을 모으는 캠페인, 세계 최대 열대 습지인 판타나우 지역의 화재 방지 캠페인 등 환경에 대한 노력뿐만 아니라 코로나19 기간 동안 의료 물자를 지원하기 위한 긴급 자금을 모으는 프로젝트 등을 진행했다.



» 인종 차별 반대 시위 모습

- 『이데일리』, 2021. 3. 30. / 『시사저널』, 2022. 7. 22.

* 팬덤(fandom): 가수, 배우, 운동선수 등 유명인이나 특정 분야를 좋아하는 사람이나 그 무리를 말한다.

탐구 과정

1 **자료 ①** ~ **자료 ③** 을 참고하여 모둠별로 관심 있는 대중문화(음악, 영화, 드라마, 예능, 웹툰 등)를 하나 선정해 보자.

토의 2 모둠이 선정한 대중문화가 일상생활에 준 영향을 긍정적인 면과 부정적인 면으로 정리하고, 대중문화 확산에 따른 부정적인 영향을 개선할 수 있는 방안을 토의해 보자.

선정한 대중문화 < >	
긍정적인 면	부정적인 면
개선 방안	

핵심 내용 확인

1 빈칸에 들어갈 알맞은 말을 써 보자. ※본문 확인 100~101쪽

- (1) 대중이 소비하고 즐기는 문화를 () (이)라고 한다.
- (2) 대중문화는 동일한 정보를 불특정 다수에게 동시에 전달하는 대량 전달 수단인 ()을/를 통해 유통되고 확산되는 특징이 있다.
- (3) ()은/는 엘리트가 문화의 발전을 선도해야 한다는 입장에서, 저급한 대중문화로 발생하는 문화의 하향 평준화를 우려하였다.

2 다음 내용을 읽고 맞으면 O, 틀리면 X로 표시해 보자. ※본문 확인 102~105쪽

- (1) 문화주의는 대중을 수동적인 문화 상품의 소비자로 바라본다. ()
- (2) 대중문화는 대량으로 생산되고 소비되면서 이윤 추구의 수단으로 작용하기도 한다. ()
- (3) 대중문화는 권력자가 여론을 조종하여 정치적 목적을 달성하기 위한 대중 조작 수단으로 악용될 우려가 있다. ()
- (4) 취향 문화론은 대중문화와 고급문화가 동시에 존재하며 서로 다른 취향의 차이가 문화적 다양성을 유지하는 데 중요하다고 본다. ()

깊이 있는 사고

3 다음 글을 읽고 물음에 답해 보자. ※본문 확인 100~102쪽

자료 ① 영국의 사회학자 호가트(Hoggart, R.)는 1930년대까지만 해도 노동자 계급만의 독특한 생활 문화가 유지되고 있다고 보았다. 노동자 계급은 삶에 뿌리박은 생활 문화를 바탕으로 강한 공동체 의식을 공유하였고, 이는 당대의 노동자를 특징짓는 매우 중요한 잣대가 되었다고 주장했다. 그러나 이러한 노동자 계급의 문화는 1950년대부터 밀어닥친 미국식 대량 문화로 인해 밀려났으며 더 이상 노동자 계급의 공동체 의식 유지는 어렵게 되었다. 이로 인하여 대중문화는 대중 스스로 자신들의 과거 문화를 ‘구식’으로 여기고 비난하도록 만들었다.

- 박근서, 『대중문화, 정의와 기원』

자료 ② 미국의 미디어 학자 쟁킨스(Jenkins, H.)는 팬덤을 단순히 상품을 소비하는 일반 수용자와 달리, 지배 문화에 도전하며 스스로에게 권력을 부여해 창조적 생산 활동을 하는 공동체이자 참여적 문화로 파악했다. 팬덤은 ‘정보 관리자’이자 ‘취향 개발자’, 문화 생산과 유통에 참여하는 ‘생산 소비자’로 활동한다. 팬들 스스로 팬픽이나 팬 아트 등의 창작물을 만들어 내며 문화 생산의 주체가 되는 현상 또한 자주 관찰할 수 있다. 이들은 내적 결속을 기반으로 하여 스스로 사회적·집단적 정체성을 구성하며 이 과정에서 팬덤 고유의 문화가 형성된다. 팬덤 문화 내에서 과열된 양상 또한 쉽게 발견되지만, 이를 해결하기 위한 주체적인 노력도 활발히 이루어진다.

- 쟁킨스, 『팬, 블로거, 게이머: 참여 문화에 대한 탐색』

* 팬픽(fan fic): 자신이 좋아하는 스타를 주인공으로 하는 소설이나 후일담을 만들고, 이를 공유함으로써 새로운 형태의 대중문화 상품을 생산해 내는 것이다.

- (1) **자료 ①**에서 호가트는 1930년대 노동자 계급의 문화와 1950년대의 대중문화를 어떻게 보는지 비교해 보자.
- (2) **자료 ②**에 나타난 대중문화를 보는 관점을 서술해 보자.

미디어의 의미와 효과

▶ 학습 목표 미디어의 의미와 기능에 대한 이해를 바탕으로 미디어의 효과를 설명할 수 있다.

▶ 한 걸음 나아가기 미디어는 여러 변천사를 거쳐 변화를 거듭하고 있다.



▶▶ 주요 미디어 변화의 흐름

Q 미디어의 변천으로 우리의 삶은 어떻게 달라졌을까?

미디어의 의미와 기능

• 메시지

미디어를 통한 의사소통 과정에서 송신자가 수신자에게 전달하는 정보를 의미하며, 표현 형태에 따라 음향, 음성, 영상, 문자 등으로 분류된다.

• 사회 관계망 서비스(SNS)

사용자 간의 자유로운 의사소통과 정보의 공유 및 유통을 가능하게 하는 소셜 미디어를 말한다.

미디어는 의사소통을 위해 발신자와 수신자 사이를 매개하여 메시지를 시공간적으로 이동시키는 매개물을 말한다. 라디오와 텔레비전 같은 초기의 미디어는 메시지의 생산자와 수용자가 뚜렷하게 구별되며 메시지 수용자가 수동적인 일방향 미디어였다.

그러나 최근 정보 통신 기술의 발달에 힘입어 인터넷, 사회 관계망 서비스(SNS) 등과 같이 쌍방향 의사소통이 쉽게 가능한 뉴 미디어가 등장하면서 메시지 수용자는 메시지 생산 과정에도 능동적으로 참여할 수 있게 되었다.

일반적으로 미디어는 자연재해, 경기 상황, 노사 갈등 등과 같은 사건이나 쟁점에 대해 사실적인 정보를 제공한다. 그뿐만 아니라 미디어는 사설이나 칼럼, 시사 탐사

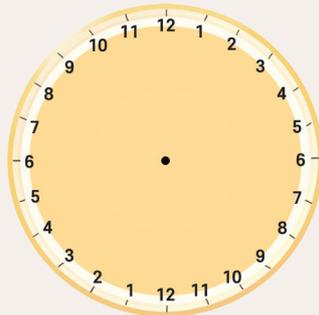
사고하며 탐구하기

미디어의 이용과 기능

비판적 사고력

2022년 전국 중학교 1학년~고등학교 1학년 학생들을 대상으로 한 연구에 따르면 하루 평균 3시간 이상 스마트폰을 이용한다는 응답자는 61.5%였다. '3시간 이상 4시간 미만'은 20.5%, '4시간 이상 5시간 미만'은 18.2%, '5시간 이상' 이용자는 22.8%로 나타났다.

- 『연합 뉴스』, 2022. 3. 22.



일주일간 하루 평균 미디어 사용 시간 기록

⚙ 이용하는 이유:

⚙ 즐겨 하는 미디어 활동:

1 나는 스마트폰, 텔레비전, 태블릿, 컴퓨터 등 미디어를 얼마나 사용하고 어떻게 이용하는지, 왜 그 미디어를 이용하는지 정리해서 서술해 보자.

발표 2 미디어의 기능 중 가장 중요하다고 생각하는 기능은 무엇인지 발표해 보자.

프로그램 등과 같은 보도 형식을 통해 사건이나 쟁점의 의미를 해석하거나 이들의 발생 요인, 과정 및 해결 방안을 설명한다. 또한 미디어는 사회 규범과 문화유산 등을 청소년 세대에게 전승하는 기능을 수행한다. 이외에도 스포츠, 드라마, 영화, 쇼, 온라인 게임과 같은 프로그램을 통해 대중에게 휴식과 즐거움을 제공한다.

미디어의 효과에 대한 이론

미디어의 효과를 설명하는 이론에는 침묵의 나선 이론, 문화 배양 이론, 의제 설정 이론, 프레이밍 이론 등이 있다.

침묵의 나선 이론은 미디어가 다수의 의견은 더욱 강화하는 반면, 소수의 의견은 더욱 위축시키는 효과를 발휘한다고 본다. 이 이론에 따르면, 사람들은 혼자 고립되는 것에 두려움을 갖기 때문에 자기 생각이 다수 의견에 해당하면 적극적으로 표현하지만, 그렇지 않을 경우 침묵하는 경향이 있다. 이 같은 특성은 다양하고 자유로운 여론 형성에 부정적인 영향을 미칠 수도 있다. 그 사례로 선거가 임박한 시기에 여론 조사 결과의 공표를 금지하는 것은 사람들이 다수의 의견에 편승해서 우세한 후보 쪽으로 쏠리는 경향성을 방지하기 위함이다.

문화 배양 이론은 사람들의 현실 인식에 미치는 미디어의 효과에 주목한다. 미디어가 묘사하는 가상 현실은 실제로 존재하는 현실과 다르다. 그러나 미디어 수용자들이 장시간 동안 미디어에 노출될 경우 이를 실제 현실처럼 인식하는 경향이 있으며, 태도나 행동에도 영향을 받는다.

예를 들어 범죄 수사 드라마를 많이 보는 시청자들은 적게 보는 시청자들에 비해 세상이 범죄에 더욱더 위험하게 노출되어 있다고 인식하며, 범죄자에게 분노를 표출하거나 야간에 외출을 자제하는 행동을 보이기도 한다.



» 침묵의 나선 이론
다수 의견은 나선의 바깥쪽으로 회전하면서 점차 확대되고, 소수 의견은 다수의 압력을 받아 나선의 안쪽으로 회전하면서 점차 줄어들게 된다.

도약하며 읽기 인물 텔레비전의 폭력은 어떤 과정을 통해 배양 효과를 가져올까? 사례

커뮤니케이션 학자 거브너는 1970년대에 텔레비전 시청자들 '중시청자(하루 4시간 이상 시청)'와 '경시청자(하루 2시간 정도 시청)'로 구분해 이들이 세상을 보는 눈에 차이가 있다고 주장했다. 당시 미국에서 폭력에 관여될 실제 확률은 200분의 1 이하였으나, 80%의 텔레비전 프로그램에서 폭력적 행동이 발견되었다. 미국 내에서 발생하는 살인, 강간, 약탈 등과 폭력 범죄의 실제 발생 비율은 10%였으나, 텔레비전에서는 77%로 나타났다.

중시청자는 텔레비전을 보며 현실을 인식하기 때문에 텔레비전의 세계를 실세계인 것처럼 받아들이며 세상을 훨씬 더 위험하고 폭력적인 곳으로 인식하여 폭력의 발생을 과대평가한다. 만약 텔레비전에서 보던 것들이 실세계에서 동일하게 일어난다면 텔레비전의 영향력은 더욱 커지게 된다. 텔레비전이 시청자의 마음에 실제 현실보다 사회가 더 '비열하고 위험한 세상'이라는 이미지나 인상을 전달하는 경향이 있는 것이다.



» 거브너(Gerbner, G.)

- 오미영·정인숙, 『커뮤니케이션 핵심 이론』

토론 미디어에서 묘사되는 폭력의 노출이 청소년의 공격성 및 반사회적 태도, 폭력성을 조장하는 데 영향을 미치는지 모둠별로 토론해 보자.

• 의제 논의해야 할 문제나 안건을 의미한다.

의제 설정 이론은 미디어가 특정한 쟁점을 강조하고 부각시켜 보도할 경우 수용자들이 그러한 쟁점을 중요하다고 인식하도록 만든다고 여긴다. 사람들은 미디어가 많이 보도하는 쟁점에 대해서는 좀 더 많은 관심을 기울이며, 미디어에서 다루지 않는 것은 무시하는 경향이 있다. 예를 들어, 대통령이나 국회 의원 선거 캠페인 기간에 미디어가 특정 사회적 쟁점에 대해 집중적으로 보도할 경우, 사람들로 하여금 그것을 중요하게 인식하게 한다.

프레이밍 이론은 미디어가 어떤 사건이나 쟁점에 대한 객관적인 정보만을 전달하는 것이 아니라 수용자가 해당 사건이나 쟁점의 의미를 특정한 방식으로 이해하는 틀(프레임·frame)을 형성하도록 안내한다고 본다. 동일한 사건이나 쟁점을 다루는 여러 미디어의 관점과 성향에 따라 특정 내용에 대한 강조 및 누락 부분이 달라지게 되므로, 수용자들은 해당 사건이나 쟁점이 지닌 의미를 서로 다르게 파악하게 된다.

예를 들어 범죄나 빈곤 문제를 보도할 때, 이 문제를 개별적 사건에 초점을 두는 미디어는 수용자들이 그 책임을 이 사건에 직접적으로 연관된 개인이나 집단에 있는 것으로 인식하도록 한다. 반면 해당 문제의 제도적 요인에 초점을 두는 미디어는 수용자들이 그 책임을 사회 구조적 측면에 있는 것으로 생각하게 만든다.



» 뉴스에서 빈곤 아동에 대한 현황 보도를 통해 복지 사각지대에 놓인 아동 문제를 사회 구조적 차원에서 조명하고 있다.

🔍 사고하며 탐구하기

미디어는 어떻게 프레이밍을 할까?

비판적 사고력

문제 해결력 및 의사 결정력

자료 ①



1 위 사진에서 A와 B 중 피해자와 가해자는 누구인지 비교해 보자.

자료 ②



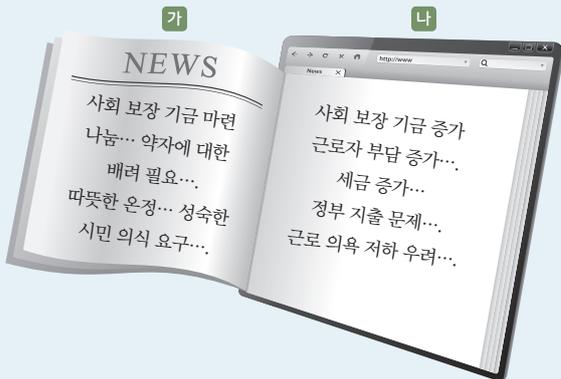
2 위 사진에서 전쟁 포로를 다루는 긍정적 관점과 부정적 관점의 미디어 프레임을 구분해 보자.

○ 미디어의 효과에 대한 다양한 이론을 다음 자료와 활동을 통해 좀 더 깊이 있게 이해하며 확인해 보자.

활동 1

자료 '저소득층을 위한 사회 보장 기금' 마련에 대해 어떻게 보도하느냐에 따라 수용자들의 이해는 달라질 수 있다.

1 가와 나의 관점을 비교해 보자.



2 프레임이 어떻게 짜이느냐에 따라 우리의 생각이 달라진다. 프레임을 극복하고 사건의 본질을 알기 위해서 언론과 수용자는 각각 어떤 자세를 가져야 할지 생각해 보자.

활동 2

자료 미국 예일 대학교 연구자들은 시청자를 3개의 집단으로 나누어 집단마다 강조하는 쟁점이 다른 저녁 뉴스를 4일 연속 시청하게 했다. 한 집단은 환경 오염을, 다른 집단은 국가 방위를, 마지막 집단은 물가 상승을 강조하는 내용이었다. 실험 결과 각 집단은 미디어에서 내세웠던 의제를 대체로 자신이 생각하는 우선순위의 의제라고 답했다.

- 오미영·정인숙, 『커뮤니케이션 핵심 이론』

1 모둠별로 최근의 가장 중요한 사회 쟁점을 세 가지로 정리해 보자.

사회 쟁점 ①	
사회 쟁점 ②	
사회 쟁점 ③	

토의 2 정리한 사회 쟁점이 왜 이렇게 큰 관심을 받게 되었는지, 정말 다른 쟁점들보다 더 주목해야 할 만큼 중요하기 때문인지 토의해 보자.

활동 3

자료 선거가 끝난 뒤 실제 개표 결과보다 당선자에게 투표했다고 발언하는 사람이 더 많은 것으로 나타난다. 선거일에 임박해서 여론 조사 결과의 공개를 금지하는 것도 여론이 우세한 후보에게 표가 쏠릴 가능성을 막기 위한 목적이 크다. 즉 선거를 앞두고 특정 후보의 대세론이 생기게 되면 유권자는 자신의 의견을 당당히 밝히기를 꺼릴 뿐 아니라 의견을 내세우려는 노력을 하지 않게 된다.

1 현재 사회적으로 논쟁 중인 사회 쟁점(예 안락사 합법화 논쟁 등)에 대한 자신의 의견을 적어 보고, 우리 학급의 찬성과 반대의 비율을 조사해 보자.

2 자신의 의견은 다수 의견인지 소수 의견인지 알아보고, 소수 의견이면 어떤 느낌이 드는지 생각해 보자.

발표 3 사회적으로 논쟁적인 쟁점의 여론 형성에 미디어가 어떤 영향을 미치는지 발표해 보자.



» 포르투갈 시민들의 안락사 합법화 반대 시위 모습

2

미디어에 대한 비판과 참여

▶ 학습 목표 미디어가 생산하는 메시지를 비판적으로 분석하고, 대안적 메시지 생산에 능동적으로 참여할 수 있다.

▶ **한 걸음 나아가기** 1923년 9월 1일 규모 7.9의 강진이 일본 중심지 도쿄와 간토 일대를 강타했다. 곧바로 발생한 화재로 사망자가 10만 명이 넘었고, 가옥의 60%가 불에 탔다. 지진이 발생한 날부터 '조선인들이 방화를 한다.', '조선인이 우물에 독을 풀었다.'는 헛소문이 돌았고, 신문에는 '조선인들이 집단으로 공격에 나섰다.'라는 허위 정보가 게재되었다. 극도의 불안감과 스트레스에 사로잡힌 일본인들은 스스로 조직을 꾸려 조선인을 색출했고, 수많은 조선인이 희생되었다.



▶▶ 간토 대지진으로 건물이 무너진 거리의 모습

Q 일상생활에서 실제로 접했던 허위 정보에는 어떤 것이 있을까? 사람들이 허위 정보에 끌리는 이유는 무엇일까?

미디어에 대한 비판적 분석

오늘날 미디어는 대중에게 각종 사건이나 쟁점을 이해하는 데 필요한 메시지를 전달하고 있으며, 대중은 미디어가 제공하는 메시지에 의존해서 사회 현실을 인식한다. 그런데 주목해야 할 사실은 미디어의 보도가 특정한 시각이나 관점을 반영하기 때문에 언제나 객관적이지는 않다는 것이다. 특히 최근 미디어가 현대 사회에서 발생하는 거의 모든 사건이나 쟁점을 전문적으로 보도하는 전달자 겸 해설자 역할을 수행하게 되면서 이러한 **대중 설득**의 역할은 보다 강해지고 있다.

이렇듯 미디어가 대중이 사회를 이해하고 판단하며 의견을 형성하는 데 막강한 영향력을 미치는 상황을 고려하여, 수용자는 각종 메시지를 비판적으로 분석해야 한다. 즉, 미디어가 생성하는 메시지의 진위 여부를 확인하고 논리적 모순이나 편견적 시각이 있는지, 만약 그렇다면 이면에 숨겨진 의도는 무엇인지 파악하는 것이다. 나아가 허위 정보나 편견이 개입된 메시지가 대중에게 전달되었을 때 나타날 수 있는 문제점은 무엇인지 추론해 볼 수 있다.

• 대중 설득

감정과 이성의 양면에 호소하여 대중의 의견, 태도, 신념에 저항감을 주지 않고 의도한 방향으로 변용시키는 과정이나 기술을 말한다.

🔍 사고하며 탐구하기

허위 정보와 미디어를 보는 안목 키우기

비판적 사고력

문제 해결력 및 의사결정력

허위 정보란 인터넷 루머, 언론사의 오보 등 고의적으로 퍼트린 잘못된 정보나 부정확한 정보 등을 일컫는 말이다. 가짜 뉴스 또한 허위 정보로 심각한 사회적 쟁점으로 떠오르고 있다. 2017년 한국 언론 진흥 재단 조사에 따르면 국민의 76%가 “가짜 뉴스 때문에 진짜 뉴스를 볼 때도 의심한다.”라고 답했으며, 응답자 중 1.8%만이 정확하게 가짜 뉴스를 식별하는 능력을 보였다.

- 오세욱 외, 『가짜 뉴스 현황과 문제점』

가짜 뉴스 가려내는 방법



정보원을 살펴보세요.



본문을 읽어 보세요.



저자를 확인해 보세요.



근거 정보가 확실한가요?

- 국제 도서관 협회 연맹, 2017

▶ 발표 허위 정보가 개인과 사회에 미치는 영향은 무엇인지 발표해 보자.

대안적 메시지의 생산과 참여

미디어 수용자는 미디어가 보도하는 메시지가 왜곡된 사실을 포함하거나 편향된 시각을 반영할 때 그 메시지의 문제점을 비판적으로 분석하는 것을 넘어서 적극적으로 해결하려고 노력해야 한다.

이를 위해 미디어 수용자는 미디어가 생산한 메시지의 문제점을 개선하는 대안적 메시지 생산 능력을 갖추도록 한다. 예를 들어 특정한 인종, 지역, 국가, 직업, 성별 등의 집단과 관련하여 왜곡된 사실이 있다면 정확한 사실로 교체한다. 또 인권 침해 소지가 있는 내용이 있다면 댓글 창이나 의견란을 통해 수정 의견을 제시한다. 나아가 미디어 수용자이자 생산자로서 기존의 미디어가 생산한 메시지의 문제점을 해결할 수 있는 대안적 메시지를 동영상 콘텐츠, 카드 뉴스, 공익 광고 포스터 등과 같은 형식으로 직접 제작할 수 있다.

● 카드 뉴스
스마트폰이나 태블릿과 같은 디지털 기기의 화면에 적합한 크기와 비율로 이미지와 그래픽을 구성하여 제작한 카드 형태의 뉴스를 말한다.



📶 시청자 권의 정보 센터 미디어인
www.mediin.or.kr
시청자와 방송사를 연계하여 건강한 방송 시청 환경을 만든다.

대표 상담 사례 보기				
번호	방송 유형	의견 유형	대표 상담 사례 제목	등록일
1	지상파 TV	내용	Q. 지상파 방송사가 어떤 사안에 대하여 공정하게 보도하고 있는 것 같지 않아 불만하였습니다.	2023-11-28
2	지상파 TV	내용	Q. 지상파 방송사가 사실에 입각하여 객관적으로 보도하고 있지 않아 불만하였습니다.	2023-11-28
3	지상파 TV	내용	Q. 지상파 방송에서 잘못된 보도로 인하여 인권 침해(명예 훼손, 초상권 침해, 사생활 침해, 음상권 침해, 성명권 침해, 재산권 침해 등)를 받아 불만하였습니다.	2023-11-28
4	지상파 TV	내용	Q. 지상파 방송에서 자녀에게 부정적인 영향을 끼칠 것 같은 내용이 나와 불만하였습니다.	2023-11-28
5	지상파 TV	내용	Q. 지상파 방송에서 출연자가 부적절한 언어를 사용하여 불만하였습니다.	2023-11-28

» 미디어 수용자로서 시청자는 방송에 대한 의견을 홈페이지에 올리고 답변을 받을 수 있다.

사고하며 탐구하기

필터 버블 현상

비판적 사고력

의사소통 및 협업 능력

필터 버블(filter bubble)이란 대형 인터넷 정보 기술 업체가 이용자의 위치, 검색 이력, 클릭 행동 등을 분석하여 개인 성향에 맞추어 선별된 정보를 이용자에게 제공함으로써, 이용자들이 점점 자신만의 이념적·문화적 울타리에 갇히는 것을 설명하기 위해 등장한 용어이다. 필터 버블 현상이 확대되면 사람들은 자신의 신념, 취향, 선호하는 주제로 걸러진 특정 정보에만 반복적으로 노출된다. 반대되는 주장이나 새로운 정보는 접하기 어려워지며, 자신과 비슷한 의견만 접하다 보니 편향된 인식으로 자신만의 문화적·이념적 거품 안에 갇힐 수 있다. 특히 정치적·사회적 쟁점에서는 고정 관념과 편견을 강화하는 계기가 되는데, 허위 정보 등의 잘못된 이야기가 사실처럼 확산되는 것도 필터 버블의 영향이다.



» 언론사별 정치 스펙트럼 수치를 기준으로, 구독자가 특정 편향 언론사의 뉴스를 더 많이 소비하면 편향 소비 경도 메시지를 보내 다양한 관점의 뉴스도 볼 것을 추천하는 앱이 필터 버블 문제를 해결하는 대안으로 나와 있다.

- 1 나의 온라인 플랫폼과 친구의 온라인 플랫폼을 비교해 보자.
- 발표** 2 필터 버블이 왜 문제인지 발표해 보자.
- 3 필터 버블 문제를 해결하기 위해 어떤 노력을 기울여야 할지 생각해 보자.

○ 미디어가 보여 주는 대상의 이미지를 어떻게 비판적으로 읽고 쓸 수 있을지 생각해 보고, 모둠 활동을 진행해 보자.

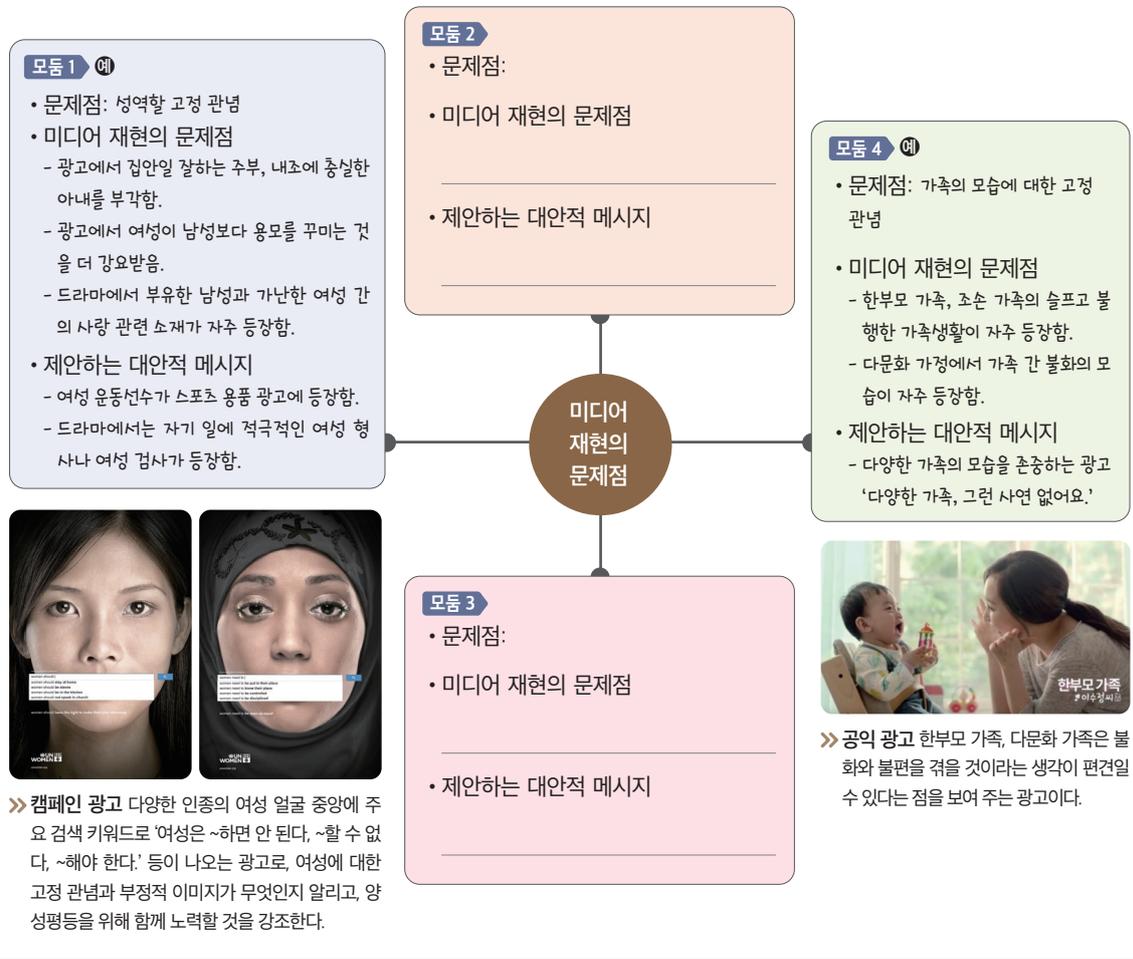
미디어는 사진, 신문, 영화 등 다양한 방식을 통해 현실 세계를 드러낸다. 미디어는 대상을 있는 그대로 보여 주기보다는 사회를 지배하는 가치나 관점, 혹은 미디어 생산자들의 이해관계에 따라 왜곡할 수 있다. '재현'은 나타남을 의미하는데 여성, 장애인, 어린이, 노인, 특정 지역 주민, 노동자, 외국인 이주민 등이 미디어에서 어떤 이미지로 재현되는가는 미디어 수용자에게 고정 관념과 편견을 심어 줄 수 있다. 따라서 미디어가 재현하는 대상의 이미지가 특정한 성, 연령, 계층, 직업, 민족, 인종 등에 따라 어떻게 달라지는지, 이를 어떻게 개선할 수 있는지 비판적으로 생각하면서 미디어를 소비하고 생산해야 한다.

미디어를 소비하거나 생산할 때 생각해 볼 점

1. 어떤 의도나 목적으로 만들어졌을까?
2. 어떤 사회·문화적 상황 속에서 만들어졌을까?
3. 어떤 사람들이 불편하거나 불이익을 당할까?
4. 이 미디어를 본 사람들에게 어떤 영향을 미칠까?
5. 새롭게 미디어를 만든다면 어떤 이야기를 할까?

탐구 과정

- 1 모둠별로 미디어에 숨은 메시지 재현의 문제점을 파악해 보자.
- 2 탐구 과정 1에서 나온 문제점을 개선하기 위한 대안적 메시지를 아래 예시 내용을 참고하여 제안해 보자.



핵심 내용 확인

1 빈칸에 들어갈 알맞은 말을 써 보자. ➡ 본문 확인 109~110쪽

- (1) 미디어가 다수의 의견은 더욱 강화하는 반면, 소수의 의견은 더욱 위축시키는 효과를 발휘한다고 보는 이론은 () 이론이다.
- (2) 미디어는 수용자가 어떤 사건이나 쟁점의 의미를 특정한 방식으로 이해하는 틀을 형성하도록 안내한다고 보는 이론은 () 이론이다.

2 다음 내용을 읽고 맞으면 O, 틀리면 X로 표시해 보자. ➡ 본문 확인 112~113쪽

- (1) 미디어는 사회의 사건이나 쟁점을 보도하는 전달자 역할을 담당하며, 해설의 역할은 약화되고 있다. ()
- (2) 미디어를 통해 사회를 빠르게 인식하고, 정보를 분별하는 힘을 기르며 서로 소통하는 능력을 키워야 한다. ()

깊이 있는 사고

3 다음을 읽고 물음에 답해 보자. ➡ 본문 확인 112~113쪽

자료 ① 허위 정보가 세계적인 문제로 떠오른 것은 2016년이다. 이때 미국과 영국에서 중요한 선거가 있었는데, 여러 정치 세력이 다양한 종류의 허위 정보를 쏟아냈다. 옥스퍼드 사전은 ‘탈진실’이란 말을 그해의 단어로 선정했다. 탈진실은 개인적인 신념이나 감정이 실제로 일어난 사실보다 여론 형성에 더 큰 영향력을 미치는 현상을 뜻한다. 사실 여부보다는 감정에 호소하는 것이 사람들에게 더 전달력 있게 다가가는 세태를 반영한 말이다.

자료 ② 2017년 2월 18일, 당시 미국의 대통령은 연설 도중 “어젯밤에 스웨덴에서 일어난 일을 보라!”라는 발언을 했다. 스웨덴이 친난민 정책을 통해 많은 난민을 받아들여 강력 범죄가 증가하고, 언론이 이를 은폐하는 등 많은 문제가 발생하고 있다는 주장에 이어서 나온 말이었다. 하지만 ‘어젯밤’ 스웨덴에서는 사실 어떤 특별한 사건이 일어나지 않았다. 이에 스웨덴 시민들은 ‘뮤직 페스티벌 무대에 오른 87세의 싱어송라이터가 기술적인 문제로 어려움을 겪었다.’, ‘라플란드 지역에서는 눈사태로 주요 도로가 차단되었다.’ 등 그날 밤 실제로 일어났던 이야기들로 사회 관계망 서비스(SNS)를 채웠다. 이런 ‘새로운 이야기’들은 ‘#스웨덴의 어젯밤’, ‘#스웨덴 사건’이라는 해시태그를 타고 전 세계로 퍼졌다. 이 과정에서 스웨덴 사람들은 허위 정보를 옮기지 않았다. 이제 사람들의 머릿속에는 ‘스웨덴의 어젯밤’이라는 해시태그와 관련해 일상적이고 평범한 장면들만이 남게 되었다.

- 콜라, 『도대체 가짜 뉴스가 뭐야?』



➤ ‘스웨덴의 어젯밤’ 발언을 비판하며 실제로 일어난 일상 내용을 올린 게시물

- (1) **자료 ①** 을 읽고 허위 정보에 현혹되지 않으려면 어떻게 해야 하는지 발표해 보자.
- (2) **자료 ②** 를 읽고 다음 질문들에 대해 생각해 보며, 허위 정보의 대응 방안을 서술해 보자.

- 왜 이런 일이 발생하였는가? 기사화된 이유는 무엇인가?
- 이 사건에서 언론은 어떤 태도를 취했어야 했을까?
- 내가 이 사건의 당사자였다면 어떻게 행동하였을까?

하위문화의 의미와 특징

▶ 학습 목표 하위문화의 의미와 특징을 이해하고, 다양한 사례를 설명할 수 있다.



▶ **한 걸음 나아가기** 엄마는 부산에서 태어나 과거 X 세대로 불리며 1990년대 문화 개방의 열풍을 체험한 문화 향유 1세대이다. 나는 2010년대에 서울에서 태어나 디지털 기기와 문화가 익숙한 디지털 세대이다. 엄마는 발라드 음악과 텔레비전 드라마를 즐기고, 나는 힙합 음악과 동영상 공유 플랫폼의 짧은 영상(숏폼) 콘텐츠를 감상하고, 메타버스에서 친구 사귀기를 좋아한다. 엄마와 나는 밥, 된장찌개와 같은 한식을 잘 먹고 노래방을 즐겨 찾는다.

▶ **Q** 나와 엄마는 서로 다른 문화에 속해 있으면서도 일정 부분을 공유한다. 이러한 문화 양상은 어떻게 설명할 수 있을까?

하위문화의 의미와 특징

한 사회의 구성원들은 오랜 기간 함께 생활해 오면서 유사한 생활 양식을 공유한다. 이처럼 한 사회의 구성원 대다수가 널리 받아들여 지배적 성격을 지닌 문화를 **주류 문화**라고 한다. 한편 한 사회 내에서도 지역, 세대, 계층, 민족, 인종 등 구성원이 속한 집단에 따라 색다른 문화적 특성이 나타난다. 이처럼 한 사회 내의 특정 집단 구성원들만 공유하는 독특한 문화를 **하위문화**라고 한다. 예를 들어 한국 사람은 공식어인 표준 한국어를 사용하지만, 특정 지역 사람들만의 독특한 정서를 드러내는 지역 방언도 존재한다. 또 대부분의 한국 사람은 밥과 김치를 주식으로 삼는 음식 문화를 공유하지만, 세대나 계층별로 즐겨 먹는 음식 문화는 다를 수 있다.

오늘날 사회가 다원화되고 복잡해지면서 다양한 집단이 출현하고 이에 따라 다양한 하위문화가 나타난다. 하위문화는 주류 문화와 구별되는 독특한 정체성을 표출함으로써 같은 문화를 공유하는 사람들에게 소속감과 유대감을 높여 주는 역할을 하며, 사회 전체적으로는 문화의 다양성을 증진시키는 데 기여한다.

- **세대**
같은 시대에 살면서 공통의 의식과 생활 양식을 가지는 비슷한 연령층의 사람들을 말한다.
- **방언**
표준어가 아닌 특정 지역의 사람들이 사용하는 언어로, 순우리말로는 사투리라고 한다. 한국어의 방언은 지역에 따라 동북(함경도) 방언, 서북(평안도) 방언, 중부(경기·강원·충청·황해도) 방언, 동남(경상도) 방언, 서남(전라도) 방언, 제주 방언으로 나뉜다.

도약하며 읽기 | 이해

사투리로 알아보는 주류 문화와 하위문화의 관계

하위문화는 주류 문화에 포함되는 관계가 아니며, 하위문화 간의 공통 요소가 주류 문화가 되는 것은 아니다. 예를 들어 전라도, 경상도 등 사투리의 합이 표준어가 되는 것은 아니다. 지역마다 사투리는 다르지만 우리는 한글이라는 공통 문화 요소를 사용한다.



하위문화의 사례

하위문화의 대표적인 사례로 지역 문화, 세대 문화, 대항 문화를 들 수 있다.

지역 문화는 특정 지역의 주민들이 오랜 기간 함께 생활하면서 공유해 온 문화를 말한다. 지역별로 독특한 의식주 문화, 장례 문화, 방언, 지역 축제 등을 예로 들 수 있다. 지역 문화는 지역 주민들에게 지역에 대한 정체성과 유대감을 길러 주고, 사회 전체적으로는 문화적 다양성을 제공하는 역할을 한다.

세대 문화는 비슷한 연령대에 속한 사람들이 동시대의 삶을 경험하면서 공유하는 문화를 말한다. 세대 문화는 연령 범위를 중심으로 노인 문화, 장년 문화, 청소년 문화 등으로 구분하거나, MZ 세대 문화와 같이 출생 시기 및 사회적 특성이 반영된 용어를 사용한다. 세대 문화의 예로 청소년 세대만이 주로 이해하는 은어, 줄임말, 신조어 등과 같은 언어문화를 들 수 있다.

대항 문화는 한 사회의 주류 문화에 순응하지 않고, 적극적으로 반대하고 도전하는 문화를 말한다. 대항 문화의 예로 미국의 히피 문화, 한국의 민중 문화 운동, 한국의 언더그라운드 음악 등을 들 수 있다. 대항 문화는 주류 문화에 대한 적대적이고 저항적인 성격으로 인해 사회 갈등의 원인이 되기도 하지만, 지배적인 문화 구조의 변동을 자극함으로써 새로운 문화를 형성하는 계기로 작용하기도 한다.



» 지역 축제
지역적 특성을 반영한 문화 축제나 문화 행사는 지역 문화에 해당한다.

- 장년(壯年) 문화
30대 중반에서 40대 초반대에 해당하는 사람들을 일컫는 장년 세대가 공유하는 문화를 말한다.

도약하며 읽기 | 이해 | 다양한 하위문화

• 노인 문화

최근에는 노인의 경제적 자립성 및 경제 활동 참여율이 증가하고, 자신의 건강 상태를 긍정적으로 평가하며 여가 및 사회 활동에 적극적으로 참여하는 등 새로운 노인 문화가 만들어지고 있다. 노인 문화가 형성되는 주요 공간으로 노인 전용극장을 비롯해 공연장, 노래방, 북카페, 노인 용품점 등이 있다.



• MZ 세대 문화

MZ 세대는 1980년대 초반부터 2000년대 초반에 출생한 '밀레니얼 세대'와 1990년대 중반부터 2010년대 초반에 출생한 'Z 세대'를 통칭한다. 디지털 환경에 익숙하고, 최신 트렌드에 민감하며, 개성과 자유로움을 추구하는 문화적 성향을 보인다.



• 민중 문화 운동

1980년대 한국에서 민중(노동자, 농민, 도시 빈민 등 피지배 계층을 지칭하는 용어)을 문화의 생산과 소비의 주체로 상징하고 진행된 문화 운동을 말한다. 소외된 민중의 삶과 정서를 문학, 미술, 연극, 탈춤, 농악, 노래 등 다양한 활동으로 표현하였다.



» 홍성담, <햇불 행진>, 1983

• 언더그라운드 음악

1970년대부터 1990년대 중반 사이에 정치권력이 대중음악을 검열 및 규제하자, 이에 대항하는 개념으로 등장한 대중음악을 말한다. 주류 문화였던 상업적 음악과 구분되는 진정성 있는 음악을 추구한다는 신념을 지니고 정치적으로 통제되어 있던 텔레비전 음악 쇼 프로그램의 관습을 거부하였다.



○ 다음은 하위문화에 대한 자료이다. 하위문화의 다양한 양상을 알아보고 탐구 활동을 진행해 보자.



자료 1 히피 집단은 1960년대 미국 주류 문화가 관료주의와 물질주의의 가치관을 지향하고 있음을 비판하고 비폭력 평화주의, 인간성 회복, 자연으로의 회귀 등을 추구했던 사람들을 말한다. 이들은 전쟁 반대를 상징하는 꽃을 길게 기른 머리에 꽃고, 수염을 덩수룩하게 기르며, 천연색의 복장에 알록달록한 장신구로 자유롭게 꾸미는 등 기존 사회 질서에 대한 비판을 시도했다.

자료 2 라이프스타일은 특정 계층이 공유하는 가치와 생활 방식이라고 할 수 있다. 전근대 왕족과 귀족 문화에 대한 대항 문화로 시작되었던 부르주아 문화(18세기)는 이후 보헤미안(19세기), 히피(1960년대), 보보스(1990년대), 힙스터(2000년대), 노마드(2010년대) 등 다양한 하위문화로부터 도전을 받아 왔다. 보헤미안은 예술과 자연에서 물질의 대안을 찾고, 히피는 자연과 공존, 인간성 회복을 추구한다. 보보스는 환경, 인권, 사회적 책임을 중시하고, 힙스터는 대량 생산·소비의 대안을 모색하며 자신만의 고유한 영역에 열광한다. 노마드는 디지털 기기 하나만 들고 이곳저곳을 누빈다. 새로운 라이프스타일의 등장은 기존 라이프스타일을 위협하기도 하지만 그것이 곧 기존 라이프스타일의 사라짐을 의미하는 것은 아니며, 다양한 라이프스타일은 한 사회 내에서 공존하기도 하고 진화하기도 한다.

- 모종린, 『인문학, 라이프스타일을 제안하다』

자료 3 청소년 문화, 들여다보기

가 청소년은 사회 전체를 구성하는 하위 집단의 하나로 그들의 문화도 전체 문화 가운데 하나의 문화를 이룬다.

나 청소년 문화에는 학교에 다니는 청소년의 문화와 학교에 다니지 않는 청소년의 문화가 있다. 학교 안 청소년들은 교육 과정에 따라 교육을 받고, 친구들과 다양한 활동으로 친목을 도모한다. 반면 학교 밖 청소년

들은 자유롭게 활동할 수 있는 장소가 많아 다양한 경험을 하며, 자신이 원하는 분야에서 활동한다.

다 온라인 게임 문화는 청소년 문화였지만, 이제는 중장년층이나 노년층까지 모든 연령층이 즐기는 대중적 문화가 되었다. 말을 줄여서 쓰는 표현 역시 청소년의 문화였지만, 이제는 방송에서도 쉽게 볼 수 있는 표현 방식이 되었다.



탐구 과정

- 1 **자료 1**의 히피 문화, **자료 2**의 부르주아 문화를 통해 하위문화와 대항 문화의 관계를 추론해 보자.
- 2 **자료 3**에서 청소년 문화를 바라보는 **가~다**의 관점을 주류 문화, 하위문화의 개념을 활용하여 설명해 보자.

2 다문화 사회와 이주민 문화



▶ 학습 목표 이주민 문화를 바라보는 서로 다른 관점을 비교하고, 문화 다양성을 증진하기 위한 방안을 제시할 수 있다.

▶ 한 걸음 나아가기 국방부에서는 채식주의자, 돼지고기와 갑각류 따위를 먹을 수 없는 이슬람교 신자 병사에게 비건(Vegan) 식단을 제공한다. 백김치에는 젓갈이 빠져 있고, 식빵 등에는 버터와 동물성 단백질이 들어 있지 않다. 이 밖에도 급식의 품목, 수량 등을 자율적으로 선택할 수 있도록 노력하고 있다.

Q 우리 학교 급식에는 신체적·종교적·문화적 다양성을 어떻게 반영할 수 있을까?

국제 이주와 다문화 사회의 전개

오늘날 교통 및 통신 수단의 발달로 인적·문화적 교류의 범위가 확장되고, 세계화의 영향으로 초국가적 네트워크가 형성되면서 국가 간 물적 교류뿐만 아니라 노동과 서비스의 교류를 향한 수요가 높아지고 있다. 이에 따라 이주 노동자, 유학생, 결혼 이민자 등 다양한 형태의 국제 이주민이 늘어나게 되었다. 이처럼 서로 다른 문화권에 속한 사람들의 국제 이주가 증가하면서 다양한 민족, 인종, 집단의 문화가 공존하는 **다문화 사회**가 형성되었다.

우리나라는 출산율의 급격한 감소, 3D 업종 기피 현상에 따른 산업 현장의 노동력 부족, 결혼 적령기 남녀 인구 비율의 불균형 등으로 외국인 노동자와 결혼 이민자가 지속적으로 증가하였다. 그 밖에 외국인 유학생과 북한 이탈 주민 등 다양한 문화적 배경의 이주민도 늘어나고 있다. 이처럼 우리나라도 다양한 국가 출신의 이주민이 많이 유입되면서 다문화 사회로 이행하는 과정에 있다.

다문화 사회

우리나라는 2022년 기준 국내에 거주하는 외국인 인구가 226만 명, 전체 인구의 4.4%를 기록하여 다문화 사회로 이행하는 과정에 있다.

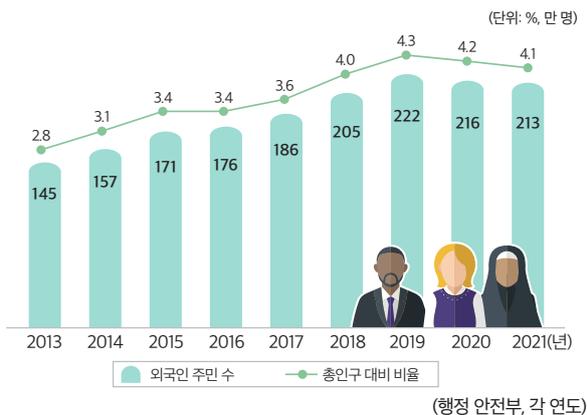
세계 인구 중 국제 이주자 비율 (단위: %)



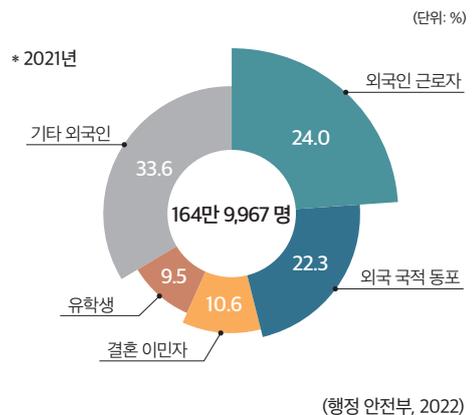
도약하며 읽기 분석 우리나라 다문화 사회의 현황

사례

우리나라에 거주하는 외국인 주민 수



한국 국적을 가지지 않은 자의 유형별 현황



다문화 사회로 전환함으로써 변화하는 미래의 사회 모습을 예측해 보자.

이주민 문화를 바라보는 관점

하나의 하위문화로서 **이주민 문화**를 바라보는 관점은 주류 문화와의 관계에서 크게 두 가지로 나누어 볼 수 있다.

첫째, **동화주의**는 이주민 문화를 주류 문화에 통합해야 한다고 보는 관점이다. 이주민 집단은 자신의 고유한 언어적·문화적 특성에서 벗어나 주류 사회에 적응하는 것이 중요하며, 이를 위해 이주민이 주류 사회의 언어와 문화에 몰입하는 정책을 시행한다. 동화주의에 기반한 대표적인 정책 사례로 학교와 공공 기관에서 주류 언어만 사용하도록 하는 정책을 들 수 있다.

둘째, **다문화주의**는 동화주의와 달리 이주민 문화가 주류 문화와 조화롭게 공존할 수 있도록 존중해야 한다고 보는 관점이다. 이에 따르면 이주민 집단은 자신의 문화적 정체성을 존중받을 권리가 있기 때문에 다수 집단은 이주민 집단의 문화적 차이를 수용해야 하며, 국가는 이주민 문화의 정체성이 유지될 수 있도록 정책적으로 뒷받침해야 한다. 다문화주의에 기반한 대표적 정책으로 한국어와 모국어를 동시에 교육하는 이중 언어 교육 프로그램을 들 수 있다.

• 이중 언어 교육 프로그램
다문화 가정의 자녀들을 대상으로 한국어와 부모의 모국어를 함께 가르치며, 자녀들이 부모와 원활하게 소통할 수 있도록 지원하는 프로그램이다.

🔍 사고하며 탐구하기

동화주의와 다문화주의의 대표적 이론

비판적 사고력



자료 1 동화주의의 대표적 이론은 19세기 말 미국에 이민자가 급증하면서 생겨난 용광로(melting pot) 이론이다. 미국이라는 사회를 하나의 거대한 용광로로 보고 수많은 이민자를 철광석에 비유하였다. 이민자가 거대한 용광로인 주류 사회에 용해되어 주류 문화로 편입하여 통합되게 하는 개념이다.

자료 2 다문화주의의 대표적인 이론은 샐러드 볼(salad bowl) 이론이다. 각각의 채소가 고유의 맛과 색을 유지하면서도 서로 맛이 어우러지듯이, 국가라는 큰 그릇 안에서 여러 문화가 각 문화의 고유한 특징을 유지하며 전체적으로 조화를 이루는 것을 의미한다.



▶ **자료 1** 과 **자료 2** 이론의 장점과 한계를 비교해 보자.

	용광로 이론	샐러드 볼 이론
장점		
한계		

다문화 사회의 문화 다양성 증진 방안

다문화 사회가 지향하는 핵심 가치가 다양한 문화의 공존이라는 점에서 이주민 문화는 기여하는 바가 크다. 즉 다양한 언어나 종교 등 문화적으로 고유한 정체성을 지닌 이주민 문화는 한국 사회의 **문화 다양성**을 증진시키는 요인으로 작용할 뿐만 아니라 수많은 하위문화와 상호 영향을 주고받으면서 문화의 창조적 발전을 자극한다. 나아가 세계화 과정에서 발생하는 문화적 획일화를 완화하는 데에도 도움이 될 수 있어 중요하다.

한국 사회가 진정한 다문화 사회로 이행하기 위해 필요한 이주민의 문화 다양성 증진 방안은 다음과 같다.

첫째, 이주민이 자신의 모국 문화를 향유하고 표현할 수 있는 권리와 기회를 보장하는 제도적 지원 방안을 마련한다. 예를 들어 이주민 문화의 향유와 표현을 위한 공간 및 시설을 제공하거나 이주민 문화와 관련한 전문 방송 채널의 개설 및 운영을 지원할 수 있다. 또 이주민의 모국어 사용이 가능한 직업 프로그램이나 이중 언어 교육 프로그램을 활성화한다.

둘째, 주류 사회 구성원이 이주민 문화를 이해할 수 있도록 상호 문화 교류 및 소통의 장을 운영한다. 예를 들어 지방 자치 단체나 교육 기관이 주관하여 선주민과 이주민을 연결하는 온오프라인 문화 교류 프로그램을 활발히 진행할 수 있다.

• 문화 다양성

인류 사회에 서로 다른 문화가 존재하는 현상 자체를 지칭하는 개념이다. 다양한 민족, 인종, 집단의 문화적 차이를 인정하고 상호 공존해야 한다는 가치도 내포하고 있다.



» 이주민 영화제

이주민이 자신의 삶을 영화로 제작하여 선주민과 이주민 간 소통의 장을 제공한다.

• 선주민

어떤 지역에 먼저 거주하던 사람을 말한다.

🔍 사고하며 탐구하기

문화 다양성의 의미와 실천

창의적 사고력

문제 해결력 및 의사 결정력

5월 21일은 무슨 날일까?

2002년 국제 연합(UN)은 5월 21일을 '발전과 대화를 위한 세계 문화 다양성의 날'로 지정하였다. UN은 전 세계에 있는 여러 문화를 존중하도록 노력하고 인종, 민족, 종교, 언어 차이에 따른 갈등을 극복하며 현재와 미래 구성원이 평화롭게 공존하기 위해서는 다양한 문화의 가치를 존중하고 포용해야 한다는 취지에서 이 기념일을 제정하였다.



문화 다양성 아카이브
cda.or.kr



» 문화 다양성의 삶을 누리고 실천하는 문화 다양성 캐릭터들이다.

- 1 나의 생활 속에서 문화 다양성을 실천할 수 있는 방법은 무엇인지 생각해 보자.
- 2 문화 다양성 캐릭터를 활용하여 문화 다양성을 실천하는 포스터를 만들어 보자.

○ 다음은 다문화에 대한 인식을 알아볼 수 있는 자료이다. 다문화 사회의 방향을 생각하며 탐구 활동을 진행해 보자.

자료 ①

다문화 수용성 구성 개념



자료 ②

연령대별 다문화 수용성 점수

(단위: 점수)

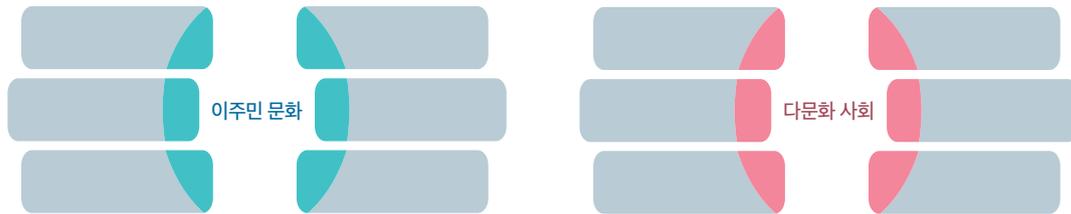


(여성 가족부, 2022)

* 다문화 수용성 지수: 다문화 사회로의 변화와 서로 상이한 인종적·문화적 배경을 지닌 집단을 같은 사회 구성원으로 용인하여 받아들이고 수용하는 정도를 말한다.

탐구 과정

1 '이주민 문화', '다문화 사회'라는 말에서 연상되는 단어와 인터넷 검색어 등으로 다음 개념도를 완성해 보자.



2 관련된 단어를 긍정적 이미지와 부정적 이미지로 나누어 보자.

긍정적 이미지

부정적 이미지

토의 3 탐구 과정 2의 결과를 바탕으로 하여 '다문화 사회의 발전 방향'을 주제로 토의해 보자. 모둠별로 다음과 같은 질문에 의견을 제시하면서 토의 내용을 채워 보자.

질문	'긍정적 이미지'로 분류한 것 중 보완/강화해야 할 부분은 무엇일까?	토의 내용
	↓	
	'부정적 이미지'로 분류한 것 중 해결이 시급한 문제는 무엇일까?	
	↓	
	문제가 발생한 이유는 무엇일까?	
	↓	
	문제 해결을 위해 어떠한 정책이나 개인적 노력이 필요할까?	
토의 결과	우리 모두가 생각하는 다문화 사회의 발전 방향은 _____	

핵심 내용 확인

1 빈칸에 들어갈 알맞은 말을 써 보자. ※본문 확인 116~117쪽

- (1) 사회 구성원 대다수가 널리 받아들여 지배적 성격을 지닌 문화를 ()이라고 한다.
- (2) 사회의 일부 구성원만 공유하여 다른 구성원과 구분되는 문화를 ()이라고 한다.
- (3) ()은/는 특정 지역의 주민들이 오랜 기간 함께 생활하면서 공유해 온 문화를 말한다.
- (4) ()은/는 비슷한 연령대에 속한 사람들이 동시대의 삶을 경험하면서 공유하는 문화를 말한다.

2 다음 내용을 읽고 맞으면 O, 틀리면 X로 표시해 보자. ※본문 확인 116~119쪽

- (1) 시대와 사회에 따라 대항 문화의 규정이 달라진다. ()
- (2) 한 사회의 모든 하위문화의 총합은 그 사회의 주류 문화이다. ()
- (3) 주류 문화와 하위문화 모두 해당 문화를 향유하는 구성원 공통의 정체성 형성에 기여한다. ()
- (4) 국제 이주가 증가하면서 다양한 민족, 인종, 집단의 문화가 공존하는 다문화 사회가 형성되었다. ()

깊이 있는 사고

3 이주민 문화에 대한 갑과 을의 관점을 읽고 물음에 답해 보자. ※본문 확인 120~121쪽



갑 이주민이 출신국의 언어적·문화적·사회적 특성을 완전히 포기하고 주류 문화에 동화될 때 주류 사회의 일원으로 수용해야 합니다. 국가는 단일한 문화를 유지해야 하고, 이주민은 이주해 온 국가의 문화적 구성원이 되어야 합니다. 즉 이주민에게 주류 사회의 언어와 문화적 차이가 나지 않도록 요구해야 합니다. 주류 사회 시민들과 동일한 언어로 함께 교육받게 하고, 동일한 사회 복지를 제공하며 국민 정체성을 고취시켜야 합니다.

을 이주민이 출신 배경의 언어와 문화, 정체성을 지켜 나가는 것을 인정하고 장려해야 합니다. 소수 민족을 주류 사회에 편입시키는 것이 아니라 이주민이 문화적 특성을 포기하지 않고 정체성을 유지할 수 있도록 대등하게 존중해 주어야 합니다. 즉 이주민의 다양한 문화나 가치, 종교, 개별적인 언어와 습관 등을 한 나라 속에 공존하게 하여 주류 문화와 비주류 문화의 구별이 없는 사회를 지향해야 합니다.



(1) 갑, 을과 같이 이주민 문화를 바라보는 관점의 사례를 조사해 보자.

(2) 갑과 을이 서로에게 제기할 수 있는 비판을 서술해 보자.

문화 변동의 요인과 양상

▶ 학습 목표 문화 변동의 요인과 양상을 설명할 수 있다.

▶ 한 걸음 나아가기

한국인의 대표 간식이라 부를 수 있는 떡볶이는 조선 시대 궁궐에서 먹던 간장 양념의 궁중떡볶이를 시초로 하여 고추장 양념의 기본 떡볶이를 비롯해 여러 가지 재료와 맛으로 다양하게 변화하고 있다. 영상 매체를 통해 널리 알려진 떡볶이는 이제 외국인의 입맛까지 사로잡고 있다.



▶▶ 소고기와 채소, 간장 양념의 궁중떡볶이



▶▶ 고추장떡볶이



▶▶ 새로운 경험을 제공하는 떡볶이

Q 떡볶이가 다양하게 변화하고 있는 이유는 무엇일까?

문화 변동의 의미와 요인

문화는 정체되지 않고 바뀌는데, 새로운 요소가 도입되거나 다른 문화와 접촉하여 끊임없이 변화하는 현상을 **문화 변동**이라고 한다. 문화 변동의 요인은 내재적 요인과 외재적 요인으로 구분된다.

첫째, 내재적 요인에는 발명과 발견이 있다. **발명**은 기존에 없던 새로운 문화 요소를 만들어 내는 것이다. 자동차, 컴퓨터, 스마트폰, 항생제와 같은 물질적인 것뿐만 아니라, 종교나 민주주의와 같은 관념적인 것도 이에 해당한다. **발견**은 이미 존재하고 있었지만 알려지지 않은 문화 요소를 찾아내는 것이다. 불, 전기, 세균 등이 그 예이다.

둘째, 외재적 요인에는 **문화 전파**가 있다. 문화 전파는 한 사회의 문화 요소가 다른 사회와 접촉하면서 새로운 문화 요소가 전달되는 현상이다. 문화 전파는 직접 전파, 간접 전파, 자극 전파로 구분된다. **직접 전파**는 이주, 교역, 전쟁 등으로 두 문화가 직접적으로 접촉하여 문화 요소가 전파되는 현상으로 중국에서 유교와 한자가 들어온

▶▶ 1차 발명과 2차 발명

1차 발명은 이전에 없던 문화 요소를 창조하는 순수한 발명을 말하고, 2차 발명은 기존의 문화 요소를 응용하여 새로운 것을 만들어 내는 것이다.

1차 발명



2차 발명



사례가 있다. **간접 전파**는 제3국의 사람들과 같은 중개인을 거치거나 인쇄물, 텔레비전, 인터넷과 같은 매체로 한 사회의 문화 요소가 다른 사회에 전해지는 현상이다. 조선 시대 중국 교역상이 서양 문물을 전파했던 사례, 한국의 대중문화가 텔레비전이나 인터넷으로 전 세계에 전해져 한류 문화가 형성되는 사례가 이에 해당한다. **자극 전파**는 다른 사회의 문화 요소에서 아이디어를 얻어 새로운 문화 요소의 발명이 이루어지는 현상이다. 과거 중국 한자의 음과 뜻을 빌려 우리 말을 표기한 이두 문자나 인도네시아 소수 민족인 치아치아족이 한글을 표기 문자로 사용하는 사례가 있다.

문화 변동의 양상

문화 변동의 양상에는 발견이나 발명으로 한 사회의 문화 체계 내에서 이루어지는 내재적 변동과 다른 사회의 문화 요소가 전파되어 발생하는 외재적 변동이 있다.

외재적 변동 중에서 특히 한 사회의 문화가 다른 사회의 문화와 장기간 접촉하면서 나타나는 문화 변동의 과정을 **문화 접변**이라고 한다. 문화 접변의 과정은 성격에 따라 강제적 문화 접변과 자발적 문화 접변으로 구분한다.

강제적 문화 접변은 강제력을 동원하여 지배 사회의 문화 요소가 피지배 사회의 문화 체계에 이식되어 나타나는 문화 변동이다. 일제 강점기 때 일본식 성명 강요와 신사 참배를 강제한 사례가 이에 해당한다. 강제적 문화 접변 과정에서 피지배 집단은 지배 사회가 강요한 문화를 거부하여 저항하거나, 이와 반대로 지배 문화에 순응하여 동화된다.

자발적 문화 접변은 한 사회가 다른 사회의 문화 요소를 도입할 필요가 있다고 자각하여 이를 자발적으로 수용하면서 나타나는 문화 변동이다. 한국에 거주하는 외국인들이 한국의 대표적인 음식을 요리하여 먹는 것이 그 사례이다.

● 신사 참배
일본의 국가 종교인 신도(神道)의 사당인 신사(神社)를 찾아 참배하는 행위를 말한다.



» 주한 외국인들이 한식 체험으로 비빔밥 재료를 직접 조리하고 있다.

사고하며 탐구하기

역사 속에서 살펴본 문화 접변의 영향

비판적 사고력

문제 해결력 및 의사 결정력

사례 ① 1940년 일제는 강제로 우리나라 사람의 성과 이름을 일본식으로 바꾸도록 강요하였다. 학교에서는 이를 따르지 않는 학생을 차별하거나 구타하였다. 성인에게는 식량과 기타 생필품의 배급을 제한하였고, 노무·징용 대상으로 우선 지명하였다. 그러자 겉으로는 따르되, 일본식 성명에 이를 조롱하거나 풍자하는 내용을 넣거나 원래의 성을 그대로 살려 두는 형식으로 저항하는 이들이 생겨났다. 일본식 성명을 전면 거부하고 단식하거나 목숨을 거는 사람도 있었다.

사례 ② 북아메리카 대륙의 나바호족은 18세기 에스파냐인들과 빈번하게 교류하면서 그들에게 은세공술과 양탄자 직조 기술 같은 에스파냐 문화의 여러 요소를 배워 고유의 문화와 결합하며 공예 양식을 발전시켰다.



» 나바호족의 양탄자

1 사례 ①과 사례 ②에 나타나는 문화 접변의 양상을 비교해 보자.

발표 2 문화 접변이 기존 사회의 문화 변동에 어떤 영향을 미쳤는지 발표해 보자.

문화 접변의 결과

문화 접변의 결과 한 사회의 문화는 다양한 양상으로 변동하는데 크게 문화 병존, 문화 동화, 문화 융합으로 구분할 수 있다.

첫째, **문화 병존**은 서로 다른 사회의 문화 요소가 고유한 특성을 잃지 않고 한 사회에 모두 존재하는 현상을 의미한다. 남아메리카 대륙의 파라과이와 볼리비아 등지에서 에스파냐어와 함께 토착어인 과라니어가 공용어로 지정되어 사용되는 사례가 이에 해당한다.

둘째, **문화 동화**는 한 사회의 문화가 다른 사회의 문화에 흡수되거나 다른 문화로 대체되어 고유한 문화적 정체성을 상실하는 현상을 말한다. 19세기 이후 서구 열강의 지배를 받았던 아프리카의 많은 나라에서 고유의 토속 신앙이 사라지고 서양의 종교로 대체된 사례가 있다.

셋째, **문화 융합**은 한 사회의 고유문화가 다른 사회의 외래문화와 결합하여 기존의 두 문화와 성격이 다른 새로운 문화가 형성되는 현상을 가리킨다. 국악기와 서양 악기를 사용하여 전통 음악을 연주하거나 국악기로 서양 음악이나 대중음악의 장르를 융합하여 연주하는 퓨전 국악 공연이 그 예이다.



» 과라니어

과라니 원주민이 사용하던 과라니어는 현재 파라과이의 공식 언어로서 초·중등학교 의무 교육에 포함되며, 남미 경제 공동체에서도 공식 언어로서의 지위를 갖는다.



» 퓨전 국악 공연

사고하며 탐구하기

서로 다른 문화가 만났을 때 어떤 변화를 가져올까?

비판적 사고력

문제 해결력 및 의사 결정력

자료 1 다음은 2023년 말레이시아의 주별 공휴일 일정 중 일부이다.

1월 1일	1월 22일	2월 5일	4월 23일	5월 4일
설날	설날(음력)	힌두교 기념일	이슬람교 명절(교체의 날)	석가 탄신일
6월 29일	7월 19일	9월 28일	11월 12일	12월 25일
이슬람교 명절	이슬람교의 신년	무함마드 탄신일	힌두교의 신년(명절)	성탄절

자료 2 멕시코에서는 전통적으로 태양신을 숭배했었다. 1500년대 초반 에스파냐 정복 세력이 가톨릭을 강요하자 이를 형식적으로 따를 뿐 여전히 토착 신을 숭배하였다. 가톨릭 교단에서는 가톨릭교와 멕시코 현지 문화를 융합하기 위해 노력하였고, 과달루페의 성모상은 그 대표적 사례로 꼽힌다. 과달루페의 성모상은 검은 머리에 갈색 피부를 가졌으며, 남미 전통 의상을 입은 원주민의 모습을 하고 있다.

자료 3 미국 정부는 1800년대 초 원주민 어린이들을 기숙 학교에 다니도록 강요해 그곳에서 언어와 전통을 박탈하고, 영어 이름을 부여하며 백인 사회 동화를 위한 정책을 폈다. 이와 같은 정책으로 인해 유럽 백인들이 미국으로 유입된 이후 아메리카 인디언의 문화는 사라져 버렸다.



» 과달루페 성모상

발표 자료 1 ~ 자료 3 에 나타난 문화 접변 결과의 차이점을 고유문화의 정체성과 관련지어 발표해 보자.

○ 다음은 한국을 방문한 외국인 관광객이 쓴 여행 일지의 일부이다. 문화 변동에 대한 이해를 바탕으로 탐구 활동을 진행해 보자.

① 드라마, 영화, 대중가요, 동영상 공유 플랫폼 등을 통해 한국 문화를 접하면서 한국 문화에 대한 관심이 커져 한국 여행을 결심했다.

첫째 날, 한국에 도착했다. 길거리 한국인의 복장은 서구화되어 드라마에서 본 한복이나 상투는 찾아볼 수 없었다. 그러나 숙박 공유 서비스를 통해 예약한 숙소는 독특했다. 집의 외관과 형태는 서양식인데 방에 신발을 벗고 들어가고, 바닥은 온돌로 난방이 되기 때문이다. 돌침대도 흥미로웠다.



» 거실



» 돌침대

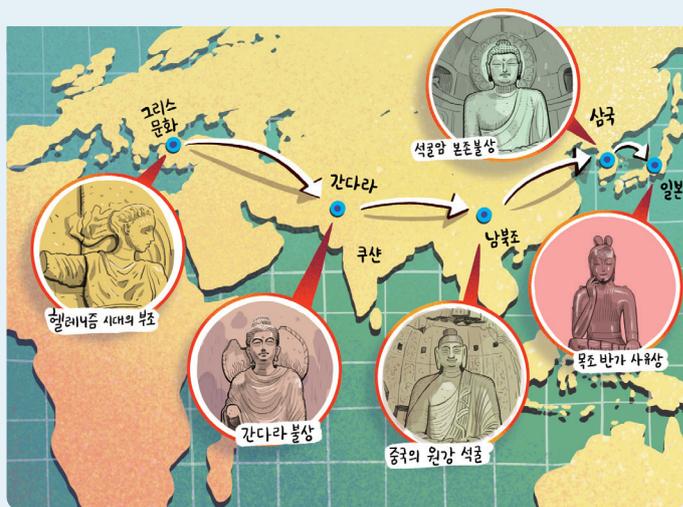
둘째 날, 국립 한글 박물관에 들렀다. 신라 시

대에 ㉠ 설총이 한자의 음과 뜻을 빌려 표기하는 이두를 만들어 사용했지만 불편했다고 한다. 조선 시대에 세종은 ㉡ 한글을 창제하여 비로소 한국 고유의 글자를 사용하게 되었다고 한다.

박물관을 나와 ‘한국 속의 중국’으로 불리는 차이나타운으로 향했다. 차창 밖으로 펼쳐진 천주교, 개신교, 불교문화가 공존하는 모습, 한의원과 서양 병원이 함께 있는 모습이 인상적이었다.

셋째 날, 성공회 강화 성당에 방문했다. 성당의 외관은 한옥과 불교 사찰의 모습과 비슷하지만, 내부는 크리스티교 교회 건축에 많이 사용되는 바실리카 양식을 도입하여 특별하고 아름다웠다.

넷째 날, 경주 석굴암으로 향했다. 헬레니즘 문화의 영향을 받아 제작된 간다라 지방의 불상은 곱슬머리, 오뎅한 코, 입체적이고 굵은 옷 주름 등 그리스 조각상의 모습과 비슷하다. ㉢ 간다라 불상이 비단길을 통해 중국을 거쳐 한국에까지 전해져 석굴암의 본존 불상은 곱슬머리를 하고 있다는 설명을 들으니 놀라기까지 하다.



» 헬레니즘 문화의 영향



» 차이나타운



» 성공회 강화 성당

탐구 과정

- 1 밑줄 친 ㉠, ㉡, ㉢에 나타난 문화 전파의 유형을 쓰고, 또 다른 사례를 조사해 보자.
- 2 밑줄 친 ㉡에 나타난 문화 변동의 요인을 쓰고, 또 다른 사례를 조사해 보자.
- 3 문화 병존, 문화 동화, 문화 융합의 사례가 나타난 부분에 밑줄을 긋고 다른 사례를 조사해 보자.

2

문화 변동에 따른 문제점과 대응 방안

▶ 학습 목표 문화 변동에 따른 문제점을 파악하고, 대응 방안을 제시할 수 있다.

❶ **한 걸음 나아가기** 공유 전동 킥보드 등이 보급되면서 개인형 이동 장치와 관련한 문제도 발생하고 있다. 개인형 이동 장치는 심각한 교통사고 문제를 발생시키고, 도로와 인도를 가리지 않고 불법 주차하여 보행자나 주행 차량에 불편을 끼친다. 헬멧 등 안전 장비 미착용, 인도 주행, 도로 위 운전 미숙, 무면허, 2인 이상 탑승 등 도로 교통법을 지키지 않는 것도 문제로 지적된다.



❷ **문화 변동이 발생할 때 이와 같은 문제가 나타나는 이유는 무엇일까?**

• 비물질문화

물질이 아닌 정신적 측면을 통해 인식되는 문화로, 제도문화와 관념 문화로 구분된다. 제도문화는 정치, 경제, 법률, 예절 등이다. 관념 문화는 학문, 철학, 종교, 예술, 언어 등을 말한다.

• 물질문화

인간이 환경에 적응하고 기본적인 욕구를 충족시키기 위해 필요한 기계와 도구 등을 사용하는 기술을 말한다.

❸ II 단원 73~75쪽 뒤르켐의 아노미 이론과 연계하여 이해할 수 있다.

문화 변동의 부작용과 대응 방안

새로운 문화 요소의 등장 및 전파를 통해 문화 변동이 일어나는 과정에서 문화는 다채로워질 수 있지만, 여러 가지 문제점이 발생하기도 한다. 첫째, 문화가 급속하게 변동하면 기존의 전통적 규범의 통제력이 약화되고, 이를 대체하는 새로운 규범이 정립되지 못하여 혼란이 발생하는 **아노미 현상**이 나타날 수 있다. 둘째, 제도나 규범과 같은 비물질문화가 의식주나 기술과 같은 물질문화의 변동 속도를 따라가지 못할 경우 **문화 지체** 현상이 발생할 수 있다.

문화 변동으로 나타나는 이러한 문제점에 어떻게 대처해야 할까? 첫째, 문화의 급격한 변동에 따른 아노미 현상에 대해서는 새로운 변화에 적합한 가치와 규범을 확립하려는 사회 구성원의 노력이 필요하다. 둘째, 문화 지체로 나타나는 문제점을 해소하기 위해서는 빠르게 진행되는 물질문화의 변동을 뒷받침할 수 있는 새로운 제도를 도입하거나 사회 구성원들의 의식 개선을 위한 노력이 필요하다.

도약하며 읽기 | 이해 | 문화 변동의 부작용

자료 ① 챗(Chat) GPT와 같은 생성형 인공지능은 구체적인 입력값 없이도 사진, 영상, 음악, 이야기와 같은 독창적이고 의미 있는 콘텐츠를 생성하며 다양한 분야에서 활용된다. 그러나 생성형 인공지능은 편향적인 정보를 포함할 수도 있는 방대한 양의 데이터를 학습하기에 성별, 인종 등 다양한 형태의 편견을 재생산하는 문제가 나타나기도 한다. 또 개인 정보 보호, 책임, 악의적 의도 및 오용의 문제를 배제할 수 없다. 인공지능

이 콘텐츠를 생성함에 따라 콘텐츠의 소유권자는 누구이며, 저작권 침해에 대해서는 누가 책임을 져야 하는지에 관한 의문도 제기되고 있다. 인공지능 관련 기술을 뒷받침할 제도적 장치나 규제 등의 명확한 지침이 마련되어야 하며, 사용자 개개인도 윤리의식을 가져야 한다는 목소리가 높아지고 있다.

- 『전자 신문』 2021. 1. 14.

자료 ②

지하철서 노인 폭행·욕설한 중학생 시민들 '공분'

지하철 노약자석에 앉아 있던 중학생이 한 노인에게 훈계를 들은 후 노인과 다투며 욕설을 하는 장면이 사회 관계망 서비스에 올라와 공분을 사고 있다.

우리 사회가 변동하면서 기존의 전통적 유교 규범이 점차 약화됨에 따라 노인을 공격하는 경로사상도 점점 사라져 노인 폭행이라는 문제가 발생한 것으로 볼 수 있다.

- 『아시아 경제』 2021. 1. 22.



문화의 세계화에 따른 쟁점과 대응 방안

세계화는 국경을 초월하여 상호 교류 및 의존성이 강화되어 가는 현상을 말한다. 세계화에 따라 기존에 국가 단위로 이루어지던 정치, 경제, 사회 활동 등의 범위가 전 지구적 수준으로 확대되었다. 문화 분야 역시 세계화의 영향으로 여행, 이민, 유학, 결혼 등을 통한 문화 간 직접적인 접촉뿐만 아니라 텔레비전, 인터넷, 영화 등과 같은 미디어의 간접적인 접촉으로 세계 각국의 다양한 문화가 교류되면서 상호 영향을 주고받는다.

문화의 세계화에 따른 변화에는 양면성이 존재한다. 우선 새로운 문화 요소가 유입되면서 기존의 문화가 더욱 다양해지고 풍성해진다는 긍정적 측면이 있다. 반면 서구 중심적 문화에 일방적으로 동화되는 상황에서 전통문화가 소멸하거나 획일화되는 문제가 동시에 나타나기도 한다. 특히 초국적 규모의 문화 산업을 장악한 소수 선진국의 문화가 지배적인 문화로 전파되면서 상대적으로 힘이 약한 문화는 동화되거나 소멸할 수 있다. 개량 한복을 예로 들면, 결혼식이나 명절에 격식 있게 입는 예복 개념에서 벗어나 일상에서 편하게 즐겨 입는 평상복 개념으로 바뀌어야 한다는 견해가 있다. 반면, 서구식 복식 문화에 익숙한 현대인의 편의성만 지나치게 강조하여 전통 예복으로서 가치를 지닌 한복의 정체성이 퇴색되고 있다는 비판도 있다.

문화의 세계화가 거스를 수 없는 시대의 흐름이 된 현시점에서 외래문화의 수용에 지나치게 경직되면 타 문화가 지닌 풍요로움을 접하지 못한다. 반대로 외래문화를 무비판적으로 수용하면 전통문화의 정체성이 약화될 수 있다. 따라서 다양한 외래문화를 비판적·주체적으로 받아들이고 전통문화를 창조적으로 이어 나가 발전시키려는 태도를 갖추는 것이 중요하다.

문화 제국주의

경제적으로 강력한 국가들이 그렇지 못한 국가의 문화를 예측시키고, 이를 자국의 문화 관점들로 대체시켜 그 우위를 통해 이익을 얻으려는 지배 과정을 말한다.



» 한국의 대표적 운동인 태권도와 케이팝을 접목한 새로운 형태의 연극형 문화 관광 콘텐츠가 생겨나고 있다.

🔍 사고하며 탐구하기

언어의 소멸

비판적 사고력

문제 해결력 및 의사 결정력

사례 ① 2100년이 되면 전 세계 6,500개 언어 중 1,500개가 소멸할 것이라고 우려하는 연구 결과가 나왔다. 연구 팀은 모국어로 쓰는 성인만 존재하고 이를 배우는 어린이가 없는 언어를 '소멸 위기' 언어로, 노년층에서만 모국어로 사용하는 경우와 모국어로 쓰는 사람이 아예 없는 경우를 '심각한 소멸 위기' 언어로 정의했다. 연구 팀은 조사 대상 언어 가운데 현재 약 절반은 소멸 위기 상태라며 언어 다양성을 지키기 위한 별도의 개입이 없다면 소멸 언어는 40년 뒤에 3배로 늘어서 1개월에 언어 하나 이상이 사라지는 사태가 올 수 있다고 경고했다.

- 『카이스트 신문』, 2023. 11. 4.

사례 ② 최근 제주도의 젊은 층이 미디어 등의 영향으로 표준어를 쓰고 제주어를 익히거나 쓰러하지 않아 제주어는 현재 심각한 소멸 위기 상태이다.

작품 속의 제주도 방언

“성님, 정신을 차리십서. 무슨 말을 경 허염쑤과. 이제 다 잊어버린 걸 무사 다시 시작허염쑤과.”

- 현길언, 『우리들의 조부님』



1 언어가 소멸하면 어떤 문제가 발생할 수 있는지 생각해 보자.

토의 2 언어의 소멸을 막을 수 있는 방법이나 대응 방안은 무엇인지 모둠별로 토의해 보자.

○ 카드 뉴스란 일반적인 뉴스 기사와는 달리 간단한 글과 이미지로 구성된 스토리 형식의 뉴스이다. 단원에서 배운 내용을 바탕으로 모둠별로 카드 뉴스를 만들고 공유해 보자.

활동 1 모둠별로 탐구하고 싶은 주제, 개념을 정해 보자.

- 예 문화 지체, 구체적인 문화 지체의 사례, 기술 지체, 아노미 현상, 문화 제국주의, 문화의 세계화, 문화 정체성 상실

활동 2 모둠에서 정한 주제를 바탕으로 카드 뉴스에 넣고 싶은 이야기를 구상해 보자.

예 문화 지체

문화 지체란?

비물질문화가 물질문화의 변동 속도를 따라잡지 못해 나타나는 부조화의 문제

물질문화	인간의 욕구 충족을 위한 도구, 기술 등
비물질문화	인간의 정신세계를 표현하거나 사고와 행동의 기준을 제시해 주는 종교, 제도 등

문화 지체 심화될 경우?

무질서, 사회 갈등, 범죄 ...

카드 뉴스 구성안

- 카드 뉴스 제목
- 뉴스 관련 사진
- 주요 기사 등

문화 지체 어떤 사례가 있을까?

아파트 층간 소음, 반려동물 키우기 논쟁

고성능 스마트폰으로 사진, 동영상 촬영은 쉬워졌으나 이와 더불어 초상권 침해 사례가 증가하는 경우

기술의 발전에 따라 차량의 수는 증가하는데, 교통 질서 의식이나 건전한 교통 문화가 정착되지 않는 경우

문화 지체 대응 방안은?

문화 지체 현상 방지를 위한 의식과 제도 개선

- 문화 변동이나 새로운 물질문화에 적합한 사회규범, 제도 등 확립
- 올바른 의식 변화와 규범 정립을 위한 캠페인, 재사회화와 같은 노력 필요

* 카드 뉴스 애플리케이션(app), 무료 템플릿 사이트 등을 활용하여 카드 뉴스를 만들 수 있다.

활동 팁

- 이번 단원에서 배운 핵심 아이디어, 개념 등을 정리해 보면서 모둠별로 카드 뉴스로 만들고 싶은 주제를 정한다.
- 역할을 분담하여 모둠원 모두가 참여할 수 있도록 계획한다.
- 주제에 맞는 사례를 찾고 카드 뉴스를 구상한다.
- 텍스트는 간결하고 의미 전달이 정확히 되도록 구성하고, 이미지는 내용이 직관적으로 전달되도록 선정한다.

활동 3 온라인 공유 게시판 등을 통해 모둠별로 제작한 카드 뉴스를 공유해 보자.

핵심 내용 확인

1 빈칸에 들어갈 알맞은 말을 써 보자. ※본문 확인 124~126쪽

- (1) 기존에 없던 새로운 문화 요소를 만들어 내는 행위나 그 결과물을 ()이라고 한다.
- (2) 한 사회의 문화가 다른 사회의 문화와 장기간 접촉하면서 나타나는 문화 변동의 과정을 ()이라고 한다.
- (3) ()은/는 서로 다른 사회의 문화 요소가 고유한 특성을 잃지 않고 한 사회에 모두 존재하는 현상을 말한다.

2 문화 변동에 따른 문제점과 대응 방안을 바르게 연결해 보자. ※본문 확인 128~129쪽

문제점

- (1) 문화의 세계화로 여러 문화가 서로 영향을 주고받는 가운데 특정 민족이나 나라의 문화가 사라지기도 한다.
- (2) 물질문화의 변동 속도를 비물질문화의 변동 속도가 따라가지 못해 문화 요소 간 부조화 현상이 발생한다.
- (3) 급속한 사회 문화 변동으로 인해 기존의 전통적인 규범의 통제력이 약화되고, 이를 대체할 새로운 규범이 정립되지 못하여 혼란이 발생한다.

대응 방안

- ㉠ 새로운 문화에 적합한 사회 규범을 확립하려는 사회 구성원의 노력이 필요하다.
- ㉡ 물질문화의 빠른 변동을 뒷받침할 수 있는 새로운 제도나 규범을 확립해야 한다.
- ㉢ 다양한 외래 문화를 비판적·주체적으로 수용하면서 전통문화를 창조적으로 이어 나가 발전시키려는 노력을 기울인다.

깊이 있는 사고

3 다음을 읽고 물음에 답해 보자. ※본문 확인 124~126쪽



햄버거의 기원은 명확하지 않으나, 일설에 따르면 중앙아시아의 기마 민족인 몽골 타타르족에게서 유래된 것이라고 한다. 유목 생활을 하는 타타르족은 주식으로 쇠고기를 날로 먹었다. ㉠타타르족은 말안장 밑에 생고기 조각을 넣고 말을 달리면 말안장과의 충격으로 고기가 부드럽게 다져진다는 사실을 알게 되었다. 이들은 하루 종일 고기를 말안장 밑에 깔고 다니다가 저녁에 양념을 해서 먹었다. 이 음식이 러시아에 ‘타타르 스테이크’로 전해졌고, 19세기 중반 독일 함부르크로 이어졌다. 고기를 구워서 비슷한 방식으로 만든

요리가 유행하면서 독일 이민자들에 의해 미국에 소개되었다. 그러다 ㉡1904년 미국에서 열린 국제 박람회에서 빵 사이에 고기를 넣어 ‘햄버거’라는 이름으로 선을 보임으로써 타타르족의 음식과는 다른 형태를 띤 지금의 햄버거가 탄생하여 전 세계에 알려졌다.

우리나라에는 ㉢한국 전쟁 때 참전한 미군들이 햄버거를 먹으면서 전해졌다. 최근에는 ㉣햄버거에서 얻은 아이디어를 바탕으로 한국인의 입맛을 고려한 새로운 메뉴가 개발되기도 한다.

- (1) 밑줄 친 ㉠에 나타난 문화 변동의 요인을 발표해 보자.
- (2) 밑줄 친 ㉡을 문화 접변의 결과와 관련하여 설명하고, 그 의미를 생각해 보자.
- (3) 밑줄 친 ㉢과 ㉣에 나타난 문화 전파의 유형을 비교해 보자.

미디어 비평

주도적 학습
역량 키우기

통합 학습

토의 주제와 자료 이해

본문 내용과 연계하여 분석

모둠별 토의 진행

토의 내용 정리하고 요약하기

» 소셜 미디어의 긍정적인 면과 부정적인 면에 대한 다음 자료를 읽고, 미디어 효과 이론과 연계하여 분석한 후 모둠별로 토의를 진행해 보자.

* 소셜 미디어(social media): 사회 관계망 서비스(SNS)라고도 한다.

자료 1 허위 정보, 악성 댓글, 혐오 표현으로 얼룩진 소셜 미디어



2020년 코로나19 감염이 전 세계로 확산되었을 당시 마늘이나 비타민을 많이 먹거나 극도로 위험한 메탄올을 마시면 코로나19를 예방할 수 있다는 검증되지 않은 정보가 소셜 미디어를 통해 퍼져 나갔다. 심지어 허위 정보를 믿고 실행에 옮기는 이들에게서 생겨 많은 사람이 사망에 이르렀다. 소셜 미디어에서 공유되는 허위 광고 역시 큰 문제가 되고 있다. 2017년 태국에서는 스마트폰 470여 대와 미사용 유심 칩 35만 개가 발견되면서 가짜 클릭 농장(클릭을 생산하는 농장)의 존재가 드러났다. 이곳에서는 제품의 인기를 끌어올리기 위해 소셜 미디어 상품 포스팅에 대해 ‘좋아요’와 ‘공유하기’를 대량으로 조작하고 있었다.

소셜 미디어에서 특정 개인에 대해 비방하거나, 악성 댓글(악플)을 통해 여론을 선동하는 경우도 많아졌다. 특히 정치 관련 뉴스나 기사 등에 달린 악성 댓글이 개인뿐만 아니라 사회 전체에도 큰 영향을 미치며 사회문제까지 번지고 있다. 또 시간과 장소의 제약 없이 빠르게 소통할 수 있는 소셜 미디어가 인종 차별과 혐오 표현의 온상지가 되고 있다는 비판의 목소리도 높다. 이에 2021년 한 소셜 미디어 기업은 허위 정보나 혐오 표현을 올리는 그룹을 삭제하는 등 유해 콘텐츠에 대한 제재를 강화해 나가겠다고 밝혔다.

자료 2 긍정적 영향력을 발휘하고, 피해자와 자유의 목소리를 대변하는 소셜 미디어



아이스 버킷 챌린지(Ice Bucket Challenge)는 근위축성 측삭 경화증(루게릭병)을 앓는 환자에 대한 관심을 이끌어 내고, 치료에 도움을 주기 위해 2014년에 시작된 릴레이 기부 캠페인이다. 소셜 미디어에서 이 캠페인 참여자로 지목된 사람은 24시간 이내에 얼음물을 뒤집어쓰거나 루게릭병 관련 기부금을 내야 하는 암묵적인 규칙이 있다. 챌린지의 모금액은 실제로 2022년 루게릭병 치료제 신약 개발로 이어졌다. 또 2020년 코

로나19 확산에도 매일 최선을 다해 환자들을 치료한 의료진에 대한 고마움을 표현한 ‘덕분에 챌린지’(#의료진 덕분에)도 긍정적 영향력을 발휘한 대표적인 사례다.

2017년 미국에서는 소셜 미디어를 통한 미투 운동이 일어났다. 자신이 겪은 성폭력 사례를 소셜 미디어에 ‘Me Too’라는 해시태그와 함께 올림으로써 가해자를 사회에 고발하고 성범죄의 심각성을 알리는 취지의 캠페인으로 국내에서도 피해 여성들의 사회적 고발이 이어졌다. 소셜 미디어가 그동안 목소리를 낼 수 없던 피해자들의 목소리를 대변하고 토로할 기회를 열어 준 셈이다. - 손석춘, 『10대와 통하는 미디어』

#Me Too
#With You

활동 1 소셜 미디어에 존재하는 인플루언서의 영향력을 의제 설정 이론과 프레임링 이론에 연관 지어 설명해 보자.

• 인플루언서(influencer)
소셜 미디어에서 명성을 크게 얻은 일반인으로, 많은 이에게 영향력을 미치는 사람을 뜻한다.

활동 팁

- 소셜 미디어의 특징을 미디어 효과 이론에 적용하여 분석한다.
- 소셜 미디어에 대해 서로의 생각을 공유하고, 논리적 근거, 구체적 사례를 들어 자신의 의견을 제시한다.

활동 2 갈수록 악성 댓글이 심각해지는 이유는 무엇일까? 악성 댓글을 남기는 사람과 동조하는 사람 그리고 방관하는 사람의 심리는 무엇일까? 침묵의 나선 이론을 활용하여 그 이유를 분석해 보자.

활동 3 허위 정보가 소셜 미디어에서 생산되거나 유통되는 구체적인 사례를 조사하여 그 문제점을 비판적으로 분석해 보자.

활동 4 소셜 미디어에 대한 **주제 1**, **주제 2** 사항 중 하나를 골라 모둠별로 토의해 보자.

주제 1

미국과 유럽에서는 소셜 미디어 사용 가능 연령을 13세 이상으로 높이거나 사용 시간을 제한하는 등 미성년자 보호를 강화하는 법안을 추진하고 있다. 청소년의 소셜 미디어 이용에 법적 제한이 필요할까?

주제 2

소셜 미디어에서는 누구나 미디어를 생산하고 공유할 수 있다. 이 과정에서 선정적이거나 폭력적인 콘텐츠, 차별이나 편견을 담은 콘텐츠 등의 문제도 생겨난다. 표현의 자유와 표현의 규제 중 무엇이 더 중요할까?

활동 5 모둠별 선정한 주제의 토의 내용을 정리하여 요약해 보고, 토의 중 가장 기억에 남는 내용도 함께 서술해 보자.

• 활동을 마무리하며, 부록 189쪽의 <과제 진행 확인 리스트>에서 활동 내용을 최종 점검해 보자.

미래를 이끄는 민주시민

영화를 통해 툴아보는 다문화 사회



대다수의 나라가 다문화 사회로 진입한 가운데, 영화에도 그와 관련된 이야기가 많이 등장하는 추세다. 이와 관련한 세 편의 영화 속 인물들을 통해 생각할 거리를 찾고, 영화 속 배경인 한국, 미국, 프랑스에서 나타나는 **다문화 사회의 특징**을 알아보자.

〈처음 만난 사람들〉

영화 〈처음 만난 사람들〉은 다문화 사회로 접어든 한국의 모습을 그린 독립 영화이다. 탈북자와 탈북자, 탈북자와 외국인 노동자가 처음 만나 서로에게 동병상련을 느끼면서 결코 적응되지 않을 것 같은 자본주의 사회에서 좌충우돌하는 모습을 그렸다.



〈미나리〉

영화 〈미나리〉는 1980년대 초 아메리칸 드림을 이루기 위해 미국으로 이주한 한국 이민자 가족의 평범하고도 특별한 이야기를 다룬 영화로, 재미 교포 2세인 정이삭 감독의 자전적 이야기를 담았다. 다문화 가정 이 겪는 문화적 차이와 어려움을 통해 다문화 사회에 대한 이해와 공감을 이끌어 낸다.



〈컬러풀 웨딩즈〉

영화 〈컬러풀 웨딩즈〉는 프랑스 부부의 네 딸이 각기 다른 인종의 남성과 결혼하며 벌어지는 내용을 담았다. 프랑스가 지향했던 외국인 정책과 이 정책으로 다문화 사회가 된 프랑스에서 발생할 만한 여러 가지 종교적·문화적 갈등을 유쾌하게 풀어낸 코미디 영화이다.



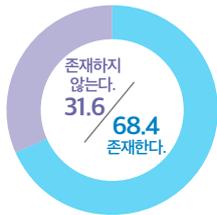
영화를 통해 생각해 보기

- Q1. 우리나라에 탈북자와 외국인 노동자를 위한 복지 제도는 무엇이 있을까?
- Q2. 동양인 차별과 흑인 차별 등 인종에 따른 차별의 문제점은 무엇일까?
- Q3. 이주민이 증가하는 사회적 현실에서 이들을 향한 대우는 개선되고 있을까?

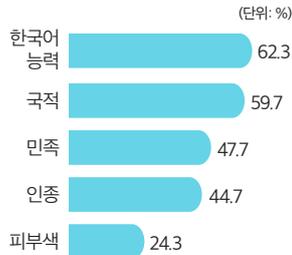
한국의 다문화 사회

한국은 오랫동안 혈연 및 문화적 동질성을 바탕으로 단일 민족국가의 모습을 유지해 왔다. 그러나 외국인 체류자의 증가에 따라 한국의 다문화 사회 흐름은 변화하였다. 한국의 사회 통합은 대부분 이주 노동자, 결혼 이민자, 새터민 등 취약 계층을 대상으로 삼았다. 이민자가 양적으로 증가하며 언어를 비롯한 문화와 가치관 및 행동 양식 등에서 많은 문제가 발생하였고, 한국 문화에 융합되지 못하였다. 그뿐만 아니라 이민자와 외국인 체류자가 사회에서 차별받고 안정적인 삶을 영위하는 데 심각한 문제가 나타났다. 따라서 사회 통합을 통한 이민자와 외국인 체류자의 원만한 정착과 생활은 우리 사회에서 함께 풀어야 할 당면 과제로 인식할 필요가 있다.

한국에서 인종 차별 존재하는가?



차별 이유?



(국가 인권 위원회, 2019)

미국의 다문화 사회

미국은 대표적인 다문화주의 국가다. 미국 동전들을 살펴보면 어느 것에도 '에 플루리부스 우눔(E Pluribus Unum)'이라는 라틴어 문구가 적혀 있다. '여럿으로부터 하나'라는 뜻인데 많은 인종과 민족이 모여 이루어진 미국의 건국 이념을 잘 보여 준다.

미국은 이민의 나라로, 1790년 이민법을 제정한 이래 이민 정책

미국의 주요 이민 정책

1790년	이민법 제정(귀화 자격으로 '2년 이상 거주 자유 신분의 백인'으로 규정)
1868년	국적 취득과 관련하여 속지주의 채택
1870년	흑인 국적 취득 허용, 아시아계는 배제
1882년	중국인 귀화 배제(최초로 특정 국가 겨냥)
1924년	아시아 출신 2% 이내 귀화 허용
1952년	이민에서 인종 구분 삭제
1965년	국가별 할당제 폐기, 가족 초청제 도입
1986년	서류 미비자 대거 사면, 국경 통제 강화
2012년	불법 체류 청년 추방 유예 프로그램 다카(DACA) 도입

* 속지주의: 한 국가의 법령이 국가에 거주하는 모두에게 적용되는 것을 말한다.

에서 퇴보와 진화를 거듭했다.

2023년의 이민 정책은 공식적인 이민 경로를 거치지 않는 사람들에게 더 엄격한 조치를 취하고 있다. 미국 사회가 다문화적이고 다인종적인 구조로 변해 갈수록 이민 관련 논쟁은 점점 더 격렬해지는 추세이다.

- 『세계일보』, 2018. 7. 3.

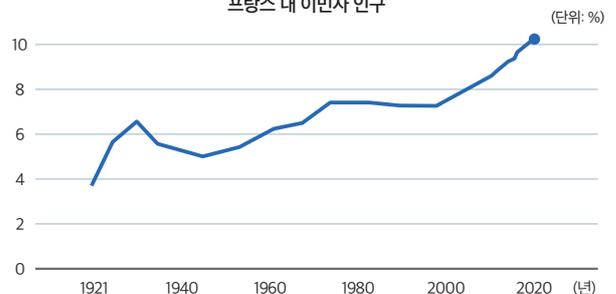
프랑스의 다문화 사회

프랑스의 국기는 색깔별로 파란색은 자유, 하얀색은 평등, 빨간색은 박애를 의미한다. 프랑스의 다문화 사회는 동질의 문화를 가졌던 전통적 국민 국가들에 다양한 인종과 문화가 유입되어 형성되었다. 프랑스는 오랫동안 평등과 사회 통합을 국가적 이념으로 추구했다. 프랑스는 인종적·종교적 차별을 극복하기 위해 전통적 동화 정책과 프랑스 내 문화적 다양성을 인정하는 다문화 정책을 병행하였다. 그 결과 프랑스 다문화 정책은 학교 다문화 교육에 영향을 주었다. 그 예로 각 지방에 '이민자와 비정착 주민들의 취학을 위한 교육 센터'를 설치하여 그들을 위해 프랑스어 습득을 지원하고 아울러 문화 체험의 기회를 부여하였다. 그러나 성공적인 것으로 평가받던 프랑스식 다문화 정책과 교육은 위기에 직면했다. 곳곳에서 문화 간 대립과 갈등이 폭동, 소요, 시위 등으로 나타나고 있기 때문이다. 이에 따라 프랑스 정부는 효과적으로 사회 통합을 실현하기 위한 다양한 정책을 마련하고 있다.

* 국민 국가: 근대 국가의 형태 중 하나로, 하나의 국민(nation)이 거주하는 나라로서 국민을 위해 존재하는 국가를 뜻한다.

- 허진영, 『프랑스 다문화 정책과 다문화 교육 사례 연구』

프랑스 내 이민자 인구



(국립 통계 경제 연구소, 각 연도)



» 2023년 7월 알제리계 프랑스인의 총격 사망 사건 이후 프랑스 이민자들의 격렬한 시위가 계속되었다.

생각 잇기

Q. 정치적·문화적·종교적 차이로 인한 갈등과 대립이 다문화 사회에 어떠한 영향을 끼치는지 생각해 보자.

이번 단원 요약

01 현대 대중문화에 대한 이해

◆ 대중문화에 대한 관점

리비스주의	저급한 대중문화로 인하여 발생하는 문화의 하향 평준화를 우려하는 관점
문화 산업론	대중문화는 표준화 또는 대량 생산된 문화 상품이며, 대중은 수동적인 문화 상품의 소비자라고 보는 관점
취향 문화론	대중문화는 각 문화를 향유하는 사람들의 서로 다른 취향이 반영된 것이라고 보는 관점
문화주의	대중은 스스로 자신들의 문화를 생산하는 능동적인 주체라고 보는 관점

◆ 대중문화의 영향

개인에게 미치는 영향	<ul style="list-style-type: none"> 문화적 취향 충족, 다양한 정체성 표출 등 개인의 개성과 주체성 약화 우려, 정치적 무관심 조장 등
사회에 미치는 영향	<ul style="list-style-type: none"> 문화적 혜택 확산, 문화의 다양성과 창조성 촉진, 사회문제 부각시켜 여론 형성 도모 등 선정성, 상업성, 획일화, 여론 조작 등

02 미디어에 대한 이해와 비판

◆ 미디어의 효과에 대한 이론

침묵의 나선 이론	미디어는 다수의 의견은 강화하는 반면 소수의 의견은 위축시키는 효과를 발휘한다고 보는 관점
문화 배양 이론	장시간 미디어에 노출될 경우 미디어가 묘사한 현실을 실제 현실처럼 인식하는 경향이 있으며, 미디어가 대중의 문화적 가치관을 형성하는 데 영향을 미친다고 보는 관점
의제 설정 이론	미디어가 강조하고 부각시켜 보도하는 주제가 대중에게 중요한 의제로 인식되는 효과가 나타난다고 보는 관점
프레이밍 이론	미디어가 수용자에게 어떤 사건이나 쟁점의 의미를 특정한 방식으로 이해하는 틀을 형성하도록 안내한다고 보는 관점

◆ 미디어에 대한 비판과 참여

미디어에 대한 비판적 분석	미디어 메시지의 왜곡된 사실, 편향된 시각 등을 비판적으로 분석
대안적 메시지의 생산과 참여	미디어 메시지의 문제점을 개선할 수 있는 대안적 메시지 생산 능력 필요

03 다문화 사회와 문화 다양성

◆ 하위문화

의미	한 사회 내의 어떤 집단에서만 공유하는 독특한 문화
종류	지역 문화, 세대 문화, 대항 문화

◆ 다문화 사회와 이주민 문화

이주민 문화를 바라보는 관점	동화주의	이주민 문화를 주류 문화에 통합해야 한다고 보는 관점
	다문화주의	이주민 문화가 주류 문화와 조화롭게 공존할 수 있도록 존중해야 한다고 보는 관점
문화 다양성 증진 방안	이주민이 자신의 문화를 향유하고 표현할 수 있는 권리와 기회를 보장하는 제도적 지원 방안 마련, 상호 문화 교류 기회 확대 등	

04 문화 변동의 양상과 대응

요인	내재적 요인	발명, 발견
	외재적 요인	직접 전파, 간접 전파, 자극 전파
양상	강제적 문화 접변, 자발적 문화 접변	
결과	문화 병존	서로 다른 사회의 문화 요소가 한 사회의 문화 체계 속에 나란히 존재하는 것
	문화 동화	한 문화가 다른 문화에 흡수되어 정체성을 상실한 것
	문화 융합	서로 다른 문화 요소가 결합하여 기존 문화 요소와 성격이 다른 새로운 문화가 형성된 것
부작용	아노미 현상, 문화 지체, 문화 정체성의 약화	

한 문장으로 정리하기

1 다음 용어의 의미를 한 문장으로 정리해서 써 보자.

(1) 미디어 ⇒ 본문 확인 108쪽

(2) 대항 문화 ⇒ 본문 확인 117쪽

(3) 다문화 사회 ⇒ 본문 확인 119쪽

(4) 문화 변동 ⇒ 본문 확인 124쪽

(5) 문화 지체 ⇒ 본문 확인 128쪽

2 다음 개념의 의미를 요약해서 써 보자.

(1) 대중문화와 대중 매체 ⇒ 본문 확인 100쪽

(2) 주류 문화와 하위문화 ⇒ 본문 확인 116쪽

(3) 발명과 발견 ⇒ 본문 확인 124쪽

(4) 강제적 문화 접변과 자발적 문화 접변 ⇒ 본문 확인 125쪽

고등 사고력 탐구

■ 탐구 제목 하위문화, 문화 변동의 요인과 양상

■ 탐구 이해 음악 장르의 발달사에 관한 다음 자료를 통해 하위문화의 양상, 문화 변동의 요인과 양상을 구체적으로 분석하여 설화와 유담의 대화문에서 밑줄 친 ㉠~㉢에 들어갈 알맞은 말을 써 보자.

자료

19세기 노예 해방 이후 미국 남부의 흑인들이 삶의 애환을 표현한 음악 장르가 ㉠블루스(blues)이다. 1930년대의 미국 서부 지역에서는 백인들을 중심으로 카우보이의 정신을 담은 ㉡웨스턴 뮤직(western music)이 출현하였다. 백인들은 블루스를 ‘인종 음악’이라고 부르면서 천대하였고, 백인의 음악과 흑인의 음악으로 구분하게 된다. 그러다 1950년대 무렵 흑인과 백인 음악의 색채가 모두 담긴 ㉢새로운 음악 장르인 로큰롤(rock’n’roll)이 등장하였다. 이때의 유명 로큰롤 가수가 엘비스 프레슬리이다. 백인인 그는 흑인 음악까지 아우르며 백인 음악과 흑인 음악의 역동적인 결합을 보여 주었고, 이후 ㉣텔레비전과 라디오 등을 통해 전 세계로 확산되면서 로큰롤은 대중문화의 한 줄기를 이루었다.



» 프레슬리

1960년대 포크 기타를 들고 등장한 밥 딜런은 반전 및 인권 운동에 앞장서며 당시 ㉤사회 체제에 저항하는 음악을 만들었다. 사회 비판적 메시지를 시적으로 표현한 그의 노랫말은 문학적 가치를 인정받았으며, 2016년 노벨 문학상 수상자로 선정되는 영예를 얻었다.



» 딜런

㉥힙합(hip hop)은 1970년대 미국 내 흑인들이 즐기던 음악의 한 장르로 출발하였다. 힙합은 음악뿐만 아니라 춤, 미술과 같은 여러 영역의 문화 요소를 포함하는데 그중 힙합 패션이 대표적이다. 과거 미국의 교도소에서 죄수들에게 허리띠를 주지 않았다. 허리띠를 탈옥 도구로 쓸 수 있기 때문이다. 죄수들은 어쩔 수 없이 바지를 엉덩이에 걸치고 다녔고, 출소해서도 허리띠 없이 헐렁하게 바지를 입고 다녔다. 이런 모습을 ㉦빈민가에서 출소자들과 함께 생활하던 청소년들이 따라 하면서 힙합 패션으로 발전했다.



» 힙합 패션



» 그래피티

힙합의 미술 요소가 반영된 것으로 ㉧그래피티(graffiti) 문화를 들 수 있다. 뉴욕 빈민가에서 반항적인 청소년들이나 흑인, 소수 민족의 거리 낙서로 시작한 그래피티는 지배 문화에 대한 저항, 소수 민족의 정체성 등을 상징했다. 이들이 거리나 지하철의 벽 등 장소를 가리지 않고 그림을 그려 도시에서 문제가 되기도 했다. 그러나 최근에는 인종 차별 반대, 반핵 운동 등 사회적 메시지를 담으면서 현대 미술의 한 장르로 자리매김하고 있다.



설하

유담아, 이 자료를 같이 보고 얘기해 보자. 하위문화, 문화 변동의 요인과 양상을 자료에 나타난 음악 장르 발달사에 적용해서 살펴보고 해.

미국의 음악 장르와 하위문화의 변천 과정을 보면 ㉠ 블루스, ㉡ 웨스턴 뮤직, ㉢ 힙합 음악, ㉣ 그라피티는 미국 사회의 일부 구성원만 공유하는 문화라고 볼 수 있어. 이러한 ❶ _____ 은/는 그 문화를 향유하는 구성원들의 욕구 충족과 전체 사회의 문화적 다양성 증진에 기여할 수 있지.

맞아, 그렇지만 ㉣ 그라피티를 과거에는 반항적인 뒷골목 낙서로 규정했듯이 하위문화는 시대와 사회에 따라 일탈 문화로 규정되기도 해.



유담



응, 그리고 ㉢ 사회 체제에 저항하는 음악은 하위문화 중에서 주류 문화에 저항하고 대항하는 성격을 담고 있으므로 ❷ _____ 의 성격을 보인다고 할 수 있어.

대항 문화와 하위문화는 모두 사회 변화에 따라 주류 문화가 되기도 하는데, 주류 문화와 하위문화도 사회 변화에 따라 대항 문화가 될 수 있어. 이처럼 대항 문화와 하위문화를 구분하는 기준은 주류 문화의 기준을 어떻게 규정하느냐에 따라 상대적이야.



이제 문화 변동의 요인과 양상의 측면에서 살펴볼까? 흑인 음악과 백인 음악이 결합하여 ㉤ 새로운 음악 장르인 로큰롤로 발전한 것은 서로 다른 두 문화가 결합하여 제3의 문화가 만들어진 ❸ _____ 의 사례에 해당하는 듯해.

㉤ 텔레비전과 라디오 등을 통해 전 세계로 확산한 것은 ❹ _____ 문화 접변 사례에 해당해. 또 대중 매체에 의해 확산되었으므로 문화 변동의 요인은 매개체에 의한 ❺ _____ 전파라고 할 수 있어.



힙합 스타일은 ㉥ 빈민가에서 출소자들과 함께 생활하던 청소년들이 따라 하면서 발전했기 때문에, 여기에서 나타난 문화 변동의 요인은 ❻ _____ 전파에 의한 문화 변동에 해당하는 듯해.