

## 제 2장 현대문화와 정보사회

(1교시)

### ■ 현대문화와 자본주의

#### ※ 학습목표

현대문화의 거시적 환경 중 하나인 자본주의에 대해서 알아본다.

#### ▲ 현대문화와 자본주의에 대해서

- ① 지금의 현대문화, 대중문화 중심의 문화를 자본주의 시장과 연결하여 접근하는 것이 현대문화의 본질에 접근하는 중요한 포인트이다.
- ② 시장의 확대는 자본주의 발달과 동일하게 볼 수 있다.

#### ▲ 자본주의의 외연적 팽창

- ① 시장을 밖으로 팽창시키는 방식을 외연적 팽창이라고 부른다.
- ② 제국주의
  - 원료와 노동력을 공급 받으면서 그것을 독점적 시장으로 이어가는 과정에서 나온 것이다.
  - 전쟁이 가지고 있는 중요한 본질 중 하나가 시장 문제와 연결된 것인데, 1·2차 세계대전도 이러한 맥락과 관련하여 생각할 수 있다.

#### ▲ 자본주의의 내포적 확장

- ① 안으로 시장을 넓히는 것이 내포적 확장이며 대중문화를 내포적 확장의 결과라고 볼 수 있다.
- ② 편입의 방식
  - 시장 밖에 있는 것을 시장 안으로 끌어들이는 방식이다. (상품이 아닌 것을 상품화 시키는 것) 문화를 시장 속에 편입시키는 것이다. 대표적인 것이 프로 스포츠이다.
- ③ 문화적 상징조작의 역할
  - 문화를 통해서 소비계층을 확대하는 것이다.
  - Genderless-look: 옷에 있어서 남자와 여자의 구분을 없앤 결과물의 예
  - 현재 이 역할을 연예인 및 대중문화가 많이 하고 있다.
- ④ 대중문화가 하나의 분명한 시장 영역으로 확장되는 과정이 20세기 중엽부터 이루어진다.

#### ▲ 외연적 팽창의 다양한 모습

- ① 외연적 팽창은 20세기 후반에도 진행이 되는데, 정치적인 식민지를 만들기 힘들어지자 AAA지역(아시아, 아프리카, 호주)에 자본이나 경제적 원조를 하는 것이나, 인재들을 유학시

켜 서구의 가치관을 내면화 시킨 뒤 본국으로 보내는 일도 외연적 팽창의 맥락에서 볼 수 있다. (자본주의적 가치관의 세계적 확산은 이런 측면에서 이해할 수 있다.)

② 우주개발도 외연적 팽창으로 이해할 수 있다.

-암스트롱이 달에 첫 발을 내딛고 꽃은 것은 성조기이다. 여기에서 식민지의 개념이 이어지고 있는 것을 볼 수 있다.

-위성 영역의 2/3이상을 미국이 장악하고 있다. 대기권 밖에도 국가적 영토개념이 적용되고 있는 것이다.

### ▲ 현대문화와 정보화

① 정보화도 자본주의의 내포적 확장의 한 측면을 이루고 있다.

② 정보사회는 시장 자본주의 사회가 증폭되는 것이고 새로운 시장의 확장으로 보기도 한다.

③ 정보화가 자본적인 시장자본주의로 인식되는 측면, 이것이 시장 네트워크의 확립과 확장으로 이해될 수 있다.

## 제 2장 현대문화와 정보사회

(2교시)

### ■ 정보사회 속의 현대문화

#### ※ 학습목표

정보사회 속에서 현대문화가 어떻게 형성되어 가는지 알아보고 문제점을 짚어본다.

#### ▲ 현대문화의 새로운 환경을 제공하는 정보화

① 인터넷의 목적은 본래 정보 공유의 네트워크였으나 오늘날에는 시장의 기능(Market Network)으로 크게 활용되고 있다.

② 해커의 등장

-보안을 뚫고 나가는 역할과 동시에 보안을 위한 역할도 하고 있다.

-정보의 상품화에 대한 저항 세력으로 등장하였으며 이들은 정보사회주의적인 성격을 가지고 있다.

③ 이벤트의 변화 -정보 사냥대회(원하는 아이템을 찾아 보내는 것- 정보공유) -> 인터넷 서바이벌 게임

(인터넷 사용만으로 살아가기) -> 닥컴

#### ▲ 정보사회에서 발생하는 문제들

① 정보사회에 와서 자본주의의 문제가 확대, 재생산 되고 있다.

-산업자본주의 시장의 빈익빈 부익부 문제가 정보사회에서도 적용

-정보 부자와 빈자의 격차가 심해지면 이전 시대보다 사회적인 양극화가 더욱 심해질 것이라는 예측까지 나오고 있다. (우리나라 평균 대학생의 인터넷 접속 비율이 100이라면 농촌 주민들의 비율은 5 정도라고 한다.)

② 네트워크가 열리면서 공공성이 약화되고 상업성이 강화되는 특성이 나타난다.

-IMT2000의 경우: 세계 어디에서나 쓸 수 있게 하기 위해 만든 것이 취지였으나 미국, 유럽, 일본이 자기 방식을 고수하기 때문에 통일이 되지 못하고 있다. 공공성을 생각하려면 서로 양보를 해야 하겠지만 상업성 때문에 서로 물러나지 않는 것이다.)

③ 인간 소외의 문제가 발생한다. -시장에서의 소외: 인간관계가 경쟁화 되다 보니까 인간이 상품을 둘러싼 사물로 작용하게 되었다. 게다가 온라인 자체가 가져오는 소외까지 겹쳐서 그 도가 더해가고 있다.

④ 정보화가 발달하면서 진정성 확보 문제가 크게 제기된다.

-얼마든지 조작의 가능성이 있기에 진정성이 떨어질 수밖에 없다.

⑤ 인간에 대한 시장의 지배가 강화된다.

-온라인 마켓의 힘: 인간이 시장과 만나기 위한 시간적, 공간적 한계를 극복하고 시장이 인간을 지배하는 정도가 강해지게 되었다.