

대중문화와 외설

유경환

시인 · 조선일보 논설위원

인간의 심성의 맨 밑바탕에는 기본적 생존에 필요한 갈구가 있고... 제조된 문화를 상품으로 해서 이윤을 추구하는 상업주의에서는, 되도록 많은 대중에게 환영 받을 것을 1 차 목표로 삼는다. 소비오락산업은 고독을 느끼는 대중을 노리고 있다. 전통사회에서 생산의 차원으로 인식되어온 성이 현대사회에서 소비의 종착으로 인식되면, 성은 더이상 신선하고 경외스러운 문화의 샘이 아니라 진부하고 상품적인 문화의 늪으로 격하된다. 외설성은 탐층적 위안보다 표층적 위안을 주기에 알맞은 감각충족이라고 본다. 외설이 범람하는 현상은 윤리도덕의 면역결핍증후이다. ... 외설적 표현에 대해 「공중의 통제」가 아닌 통제는 하지 않는 것이 오히려 현명한 대처방안이다. ... 영화보다 더 심각한 양상은 표면화되지 않고 있는 비디오 필름에 있으며, 문제는 이러한 외설 비디오필름에 대해서는 공중의 통제가 불가능하다는 데 있다.

I. 대중의 탄생과 등장

서구에서는 프랑스 혁명과 영국의 산업화 과정을 거치면서, 역사의 수레바퀴를 굴러가면서 자연스럽게 대중이 탄생하였다. 그리고 대중이 역사의 무대에 등장한 것은, 그들의 권익을 보호하고자 하는 수단으로 정치제도를 민주주의로 택하고 그 주역으로 나섬으로써 시작되었으며, 20 세기를 대중의 시대로 특징짓게 하였다.

그러나 우리의 경우, 대중의 탄생은 훨씬 뒤늦다. 동학혁명 이후 민중이라는 개념이 나타난다. 민중의 힘을 과시하기 시작하면서, 비로소 사회세력이 될 수 있는 가능성을 지니게 되지만, 동학혁명의 실패로 역사의 무대에 등장하지는 못한다. 그리고 민중의 성격도 난중(mob)¹⁾으로 끝나고 만다.

민중의 사회세력을 다시 한번 과시했던 것이 3·1 운동이다. 그러나 역시 실패하였다. 하지만 단순한 군중(crowd)이 아닌 집합개념으로서, 메시지를 형성·전파시킨 집단현상을 역사에 기록하였다. 여기에서 우리나라 최초의 공중(public)이라는 개념을 사회에 제시한다.

어떤 사건에 대한 구경꾼 또는 방관자(spectator)가 아닌 의사형성체의 공동지위를 얻게 된다. 그래도 「도덕적 평등」²⁾을 기초로 한 대중(mass)을 이루지는 못한다. 이것은 정치적 이유에 기인한다.

우리나라에 있어서는 1940 년대에 들어서서, 대중의 탄생과 동시에 대중의 등장ى 나타난다. 탄생과 동시에 등장, 이것이 대중사회를 혼란스럽게 맞게 되는 주된 원인이다.

대중의 역할을 배울 틈도 없이 훈련되지 못한 대중이, 곧바로 역사의 무대에 등장하여 역사의 혼란을 야기시킨 것이다. 때문에 1960 년대에 들어서서 기회의 평등이 주어질 때까지, 대중이라는 어휘조차도 긍정적으로 받아들여지지 않았다.

오히려 구시대적가치에 집착하고 있던 당시의 지식지배계층들은, 정치·경제·사회·문화의 현상변화에서 야기되는 혼란을, 대중의 등장에다 돌리곤 하였다.

우선 정치현상에서만 보더라도, 주체적 행위나 행위결과에 대한 감당능력이 부족한 대중에게 평등한 참정권이 부여되었을 때, 질서가 깨지는 것을 우리는 경험하였다.

이것은, 토크빌(Alexis de Tocqueville)³⁾이 일찍이 지적한 바 그대로이다. 오르테가 이 가세트(Ortega Y. Gasset)⁴⁾가, 「문화적 행위능력이 없는 대중이 문화를 향유하게 되면 문화타락이 불가피하다」고 한 말과 서로 통한다.

여하튼, 1960 년대 이후 대중의식이 사회체제에 대한 결과반응으로 응집하여, 폭발적으로 사회세력으로 성장하게 되었으니, 이 과정에서 비로소 대중의 지위를 확보한다.

우리나라 인구세모꼴을 보면, 40 대까지가 밑바탕에서 중간 이상을 차지하고 있다. 인구분포로만 보면, 40 대까지가 이 나라의 중심을 잡고 있다고 하여도 과언이 아니다. 그런데 이들이 태어나 성장한 시기가 새로운 사조가 들어와 가치교체를 이룩한 시기와 겹맞다는 사실에 주목할 필요가 있다.

때문에 연속선상의 성장세대로, 이들 40 대까지는 다른 성격을 지닌다. 전래적이고 인습적이던 전통 · 가치 · 규범 · 사고방식 · 생활의식의 기준과는 상이한 준거의 틀(Frame of Reference)이 사회화 과정에 제시되었기 때문이다.

더욱이나 약화된 가정교육에 반비례해서 늘어난 학교교육과 그리고 새로운 사회교육의 기관들이 제시한 것에 접촉 · 노출될 기회가 많았다.

불과 40 년 전까지 사회질서규범의 근간이었던 수직적 가치체계가 거부되고, 수평적인 가치체계가 생활의식의 근간으로 바뀌었다. 윗사람에게서 아랫사람들이 시킴을 받던 권위주의가 거역되고, 만인은 「너와 나」의 대등한 민주주의이념을 바탕으로 척도하려고 들었다.

법 앞의 평등, 천부인권사상, 사람 위에 사람 없고 사람 밑에 사람 없다는 구호, 남녀 무별관……이러한 것들은 수평적 경쟁의 대결을 촉구하였고, 따라서 기회와 능력이라는 경쟁규범을 내면화시켰다.

이렇듯 우리나라에서의 대중사회의 출현과 대중의 등장은, 역사의 진전과 더불어 급진적이었다. 이것은 예고된 일이었으며, 이 예고는 60 년대 산업화 정책으로 적중되었다. 산업화 사회에서는 대중이 하나의 모습을 지니며 연령계층에서 공통분모로 연결되어 있어서, 사회세력을 형성한다.

전통적이던 가정에서 대중이 뛰어나온다. 가정은 자연법이 만든 최고의 걸작이다. 「가정은 문명이 창출한 최고 최선의 산물이며, 이의 보존은 모든 사회의 궁극적 목적이어야 한다.」⁵⁾ 그런데 「가정이 자기가 깊은 정을 느끼면서 문화적 유산을 함께 나누어 받는 곳」⁶⁾이 되지 못하거나, 또는 그런 역할을 못하게 될 때, 개인은 자기를 확인할 수 있는 생활공간을 찾아 나서게 된다.

갑자기 우리에게서는 40 년 전까지 지속되어오던 가정의 역할과 기능이 급격히 분화하게 된다. 1945 년 이후 지속된 정치적 대결과 혼란, 그리고 6·25 전쟁으로 인한 가정의 파괴와 또 인구이동 및 초기 산업화 과정이 그 원인들이다. 한정된 경작지에 매달려온 대가족제가 붕괴되는 과정에는, 6·25 이후 사회구조의 변동을 처음으로 체험할 기회에 군복무를 통해서 노출될 수 있었던 개인경험과 그리고 생산시설의 노동력흡수라는 도시와 도시변두리로의 인구집중 현상이 크게 작용하였다. 조부로부터 전통에 대한 금지, 조모로부터 얻어온 생활의 지혜를 학습하던 가정교육의 효과가 차단되었을 뿐만 아니라, 바빠 벌어들여야 하는 부모들의 무관심 속에 성장기를 보낸 세대들은 부모가 즐기던 생활문화와 전혀 다른 이질적인 것에 쉽게 노출 · 접촉된다. 그런데 대중의 정치적 지위가 산업화와 연결되어

커지면, 지배계층은 불필요하다고 여기는 정치관심을 줄이고자, 대중이 즐길 수 있는 문화현상을 정치기술로서 조작(부정적만이 아님)한다. 수용자의 취미나 기호에 영합하는 방법이나, 수용자의 취미나 기호를 능동적으로 이끌어 들이는 방법으로, 대리만족의 도피장치를 허용하는 것이다.

II. 새로운 대중적 현상

사회라고 하는 유기체에는 이 사회를 유지시키는 내부압력이 있기 마련이다. 때문에 전래전통적인 것이 차단 또는 거부되면 새로운 압력으로 대체될 수 밖에 없게 된다. 이것은 고무공안의 공기와 같은 물리적 현상과 별로 다르지 않다.

이 새로운 것이라는 내부압력에, 대중적 현상으로 형성된 것이 자리를 얻게 된다. 이러한 내부압력의 교체현상이 1960년대부터 현저하게 나타난다. 이것은, 1940년대 중반부터 들어오기 시작한 문화사조에 길들여져 익숙해지며 결국 사회화되는 연령층의 성장과도 걸맞으며, 이들의 청소년기에 시작된 산업화의 진전과정과도 걸맞게 된다.

전통적이며 권위주의적이던 가치를 외면하고 수용하기 쉬운 대중적이며 보편적인 가치를 따라간다. 이런 가치추구는 의·식·주의 생활양식에서 먼저 수용되고 생활양식에 익숙해지고 난 뒤에 생활의식으로 이를 발산한다. 쉽고 편하고 부담을 느끼지 않고 즐길 수 있는 것을, 어렵고 힘들고 부담스러운 것 대신에 선택한다.

이러한 생활의식을 급격하게 자극 촉진시킨 정치문화가 또 있다. 우리는 1960년대부터 거의 20년간의 정치문화에서, 수평적 가치체계가 실생활에서 보편화될 수 있는 기회가 개방되지 못했던 이상한 경험을 갖게 되었다.

이로부터 생활의식을 자각하는 나이의 청년 세대들이, 바람직스러운 청년문화를 향유하는 대신에, 일반문화로 대중적 현상을 해석하거나 수용하는 현상이 만연된 것이다.

「성원의 소망, 이것의 기준이 되는 문화적 목표와, 그리고 이 문화적 목표를 달성하는 수단으로서의 행동, 이런 것들을 규제하고 통제하는 규범들이 서로 통합되지 않으면 일탈행위가 생긴다」고 사회학자 머튼(Robert K. Merton)⁷⁾은 설명한다.

이렇게 되면 사회적 기대 곧 역할적 규범에서 어긋나는 행동으로 일탈을 택한다. 그 대신 여기서 심리적 해소효과(catharsis effect)를 얻는다. 이러한 효용으로 해서 새로운 대중으로 성장한 세대가 선택할 수 있는 문화현상이 일어나며, 그 폭이 넓어져서 마침내 하위문화(sub-culture)적인 문화현상들이, 지배적이던 문화현상의 획일화와 충돌한다.

사회학자 다니엘 벨(Daniel Bell)⁸⁾이나 미래사회학자 앨빈 토플러(Alvin Toffler)⁹⁾가 지적했듯이, 전기산업사회에서는 인간과 자연 사이의 게임이던 것이, 후기산업사회에서 인간과 인간 사이의 게임으로 양상이 바뀐다.

인간과 인간 사이의 게임에서는 개인이 모두자기 운명의 결정권자로 생각하게 된다. 자기를 중요시하고 내세우게 되며 자기를 과시하려는 풍조에 휩쓸린다. 이렇게 색다른 방법의 자아실현욕구가 커지게 된다.

심리학자 매스로우(Abraham H. Maslow)¹⁰⁾는 사람의 욕구를, 「마치 사다리의 층계처럼 위계서열을 이루고 있으며, 맨 아래층의 욕구가 충족되면 곧 한 계층씩 높은 욕구를 채우고자 상승한다」고 설명한다.

발달심리학자 삐아제(J. Piaget)¹¹⁾나 콜버그(L. Kohlberg)¹²⁾는 자아실현의 정신발달을 3 단계로 설명한다. 권위를 지닌 이에게 복종하는 것이 1 단계이고, 「나는 과연 누구인가」하는 문제제기에서 시작하여 속박권위에서 탈피 독립하기를 바라는 단계가 2 단계이며, 인간과 사회를 지배하는 보편원리를 추상적으로 이해할 수 있는 단계가 3 단계이다.

매스로우의 견해에서 서민적인 대중이 먹고 사는 문제가 해결되고 난 뒤에 나타나는 욕구의 표현, 또는 삐아제나 콜버그의 견해에서 제 2 단계가, 바로 1940 년대에 출생한 오늘의 40 대들이 지니는 욕구이다.

인간의 심성의 맨 밑바탕에는 기본적 생존에 필요한 갈구가 있고, 그리고 육체적 성장과 더불어 나타나는 정신적 성장에 의해 요청되는 자아실현의 욕구가 사다리의 맨 꼭대기에 있다고 본다면, 밑에서부터 위로, 자극과 활동→성적충동과 일→사랑과 소속감→안정과 보장→자아발견과 자아존중→사회적 안정욕구……라는 여러 단계를 거치게 되는 과정에서, 중상의 지위에 위치를 두고 있는 대중적 현상에서 그 충족감을 얻고자 한다.

중상적 지위라는 위치는 다음과 같이 설명된다. 현대사회의 개방체제는 대중적 현상을 고급문화 수준으로 향상 또는 격상시키는데 적잖은 저해요소를 삽입시킨다. 이는 영리를 목적으로 하는 문화후원자들이 보이지 않게 뒤에서 원격조정으로 대중적 현상을 창출 · 확산시키는 것이다.

이러한 대중적 문화현상은 소집단문화에서 출발하여 확산되는데, 통속적 기호를 충족시켜주어 가면서 전통적이거나 또는 인습적인 문화현상의 껍질(형식)을 깨고 전위문화의 참신성을 표방하거나 기존문화를 해탈시킨다. 대중적 문화현상을 향유하는 것은 물론 이에 호응하는 사람이지만, 인간의 가슴에 수용되기 전에 먼저 담기는 그릇이 있다. 능동적으로 찾지 않아도 가까이에 오는 또는 와있는 그릇들이다.

가요의 가락과 노랫말 · 라디오 · 텔레비전의 전파매체, 주간지 · 일간지 · 만화 · 출판물(소설) 같은 인쇄매체, 사진, 팝아트, 속도광고, 유행광고, 선전물, 공연무대, 비정규모임인 마당, 영화제조업, 악기제조업, 의상제조업, 대형판매기구, 소비촉진 세일즈맨, ...이런 것들이 가장 쉽게 대중적 현상을 담아 옮기는 그릇의 역할을 한다. 이런 그릇을 통한 원격조정이 상업주의와 손을 잡게 되는 것이다.

시민을 「문화적인 준금치산자」¹³⁾로 유혹하는 포장술에서 상품가치성이 추구된다. 제조된 문화를 상품으로 해서 이윤을 추구하는 상업주의에서는, 되도록 많은 대중에게 환영 받을 것을 1 차 목표로 삼는다.

III. 대중문화의 성격

우리가 별 생각없이 쉽게 쓰고 있는 대중문화라는 말을 학문적인 시각에서 짚어 볼 때에, 과연 이것은 ① 대중이 향유하는 문화이나 ② 대중사회에서 생성되는 독특한 문화이나 ③ 그것이 아니라 문화의 대중화 현상이나 ④ 아니면 매스매디어 곧 대중매체가 창출하여 퍼뜨리는 문화이나 하는 것을 따져볼 수 있다.¹⁴⁾

우리가 거부한 정치이념이 대중을 구속할 힘을 상실하게 되자, 대중의 정치참여의 기회가 늘었으며 따라서 대중의 지위가 높아졌다.

또 생산수단이 동력화되어 대량생산 · 대량소비가 그전보다 훨씬 용이해져서, 대중이 경제유통과정에서 왕으로 격상되다시피 주역으로 격상되었다.

뿐만 아니라, 단축되거나 일정시간으로 정해진 노동시간으로 말미암아, 여가가 생겨서 이를 즐길 수 있게 되었으며, 대중의 문화욕구가 늘어났다. 문화수용의 기회가 욕구에 따라 증대하였지만, 고급문화를 향유할 수준에는 이르지 못하거나 또는 그럴 능력이 대중에게 없었다.

따라서 다수의 대중이 쉽게 수용할 수 있는 오락적 자료를 예술형식에 담아 생산하는 상업주의의 문화적 소비품이 생길 수 밖에 없다. 이것은 대중문화에 대한 이른바 오락산업관이다.

대중의 탄생이 없었을 적에 대중문화가 나타나지 않았으며, 대중의 등장으로 말미암은 대중사회가 형성되기 이전에는 대중문화가 흥미하지 아니했으며, 대중매체가 발달하기 전에는 대중문화가 급속하게 전파 · 확산되지 못했었다.

결국 대중의 산업사회에 나타난 대중적 문화현상으로 봐서, 위에 든 4 가지가 모두 대중문화에 대한 설명의 한 국면씩을 이루는 요건이라 하겠다. 그런데 대중문화라는 것은, 전통적으로 아귀를 받아오던 고급문화, 엘리트문화, 상위문화라는 개념에는 일치하지 않는다. 이에 대한 반제적(antithesis) 개념으로까지 보아 대중만이 수용하는 저질의 문화현상으로 보는 학자도 적지 않다.

이것은 전통문화가 지닌 가치와 서로 상충되거나 잠식하는 속성을 가졌다고 보는 견해이다. 그런가 하면 대중문화가 고급문화와 경쟁적 성격을 지녀서 공존할 수 있는 양립론의 주장도 있다.

여하간 Mass Culture 라고 하는 말은, 대중사회의 특징을 문화국면에서 보여주고 있는 것으로 때로는 Popular-Culture, Low Culture, Brutal Culture 로 사용되기도 한다.

산업사회의 주성원인 대중들의 예술적 문화적 취미나 심미감각이, High Culture, Traditional Culture, Elite Culture, Arts 에서의 수준에 못 미치는 것은 확실하다. 때문에 대중이 대중문화에서 모든 욕구를 충족시켜가며 만족을 누릴 수 있는 것은 아니다.

부모세대와 다른 가치관에서 가치기준이 제시하는 갈등, 그전에는 아름답게 여겼던 정의적 유대의식이 풀려나간 것, 단순노동이나 노동에의 몰입에서 배제되는 인간성, 능률과 생산성이라는 재촉에 쫓기는 심리적 불안누적, 분업적으로 반복해야 하는 같은 일... 이런 것들이 산업사회의 주성원을 이루는 대중에게 「나는 과연 누구이냐?」 하는 한 단계 높은 자아실현 욕구를 묻게 한다.

이 물음에 확실하고 자신에 찬 대답을 자기능력으로 얻지 못하는 경우 대중은 자기상실(identity crisis)의 위기와 만나게 되고, 여기서 자기소외(Self-Alienation)로 밀려나게 되며, 고독한 바닷가의 모래알이듯이 군상 속에서 외로움을 느낀다. 바로 이것을 노리는 것이, 소비오락산업의 온갖 제품생산인 것이다.

IV. 대중문화와 오락산업

아무리 대중사회에서 대중이 현대의 이상으로 군림하고 산업사회의 경제순환에서 소비자의 주세력으로 왕처럼 떠받쳐도, 대중은 대중문화의 향유로서는 자아실현의 단계에 이르지 못한다.

여기에 예술에 대한 새로운 갈구가 생기며, 한 단계 높은 사다리로의 상승기대가 움튼다. 하지만 고급문화의 향유자에 견주면서 오히려 상대적 빈곤감을 느낀다.

바로 이런 대중심리를 대상으로 대중문화의 문화감각적 상향이동(popular cultural upward mobility)이 생긴다. 이러한 경향은 중간계층의 위기(crisis of the middle class)감을 해소시키는데 긍정적 한 몫도 한다.

여유가 생겨서 즐길 수 있다는 권리감을 지니는 대중은, 스스로를 중간계층에 속한다고 자처한다. 하지만 거부한 전통에의 맥이나 불필요한 것으로 배척했던 정의에서 차단되어 있기에 거대한 사회의 한 부품과 같은 실존의식에 빠져버린다. 개인의 행위는 모두 집단행위(collective behavior)의 일과성에 불과한 것으로 평소의 직업적인 노동에다 연결시켜 유추해석한다. 이런 중간계층의 위기에 구원으로 나타나는 것이 예술형식을 갖춘 의식산업¹⁵⁾이다.

의식산업은, 표현의 자유라는 적극적 권리개념을 차용해서, 여유가 생긴 대중에게 구원자로서 등장한다. 이것은 자유로운 대중매체에 의해 대중문화의 상위 개념으로 전파된다. 대중매체의 자유로운 확산이 어려웠던 기간에 갇혀있던 폐쇄성의 반작용이기도 하며, 소비문화가 충족치 못했던 사회의 사회내부압력 폭발현상의 한 가닥이기도 하다.

첫째, 지배계층에 의해서만 향유되었던 전통적 고급문화의 한계를 벗어나, 대중에게도 나누는 형식으로 재구성된다.

둘째, 전통의 뜻과 숨결을 미천하게나마 되살려서 모조품으로 확산된다.

셋째, 고유민속에 숨겨진 원형의 본질을 찾아내, 대중으로 하여금 주어진 시간에 정신적 경제적 여유를 누린다고 생각하도록 만든다.

넷째, 지배계층에 반항하던 저항적 표현기법을 동원해서 현대적 감각으로 각색된다.

이런 형식과 방법으로 해서, 천민예술 또는 하위문화로 인식되어온 전통민속을, 새로운 서민예술형식으로 연출하는 것이다. 마당굿, 광대놀이, 병신춤, 탈춤, 판소리...등의 새로운 의미를 부여받는 작업이, 이런 의식산업의 일환으로 추진된다.

그런데 여기에 상업주의가 원격조정으로 개입하면, 대중에게 환영받는 부분 곧 오락성이 강한 해학이나 외설이 돋보이도록 부분적으로 확대 · 조명된다. 그러면서 우리 고전에도 이런 국면이 있었다는 당연론을 제시하며, 전통예술이나 민속예술에 대한 현대적 해석을 가미한다.

대중은 현실적으로 오락(entertainment)으로서 대중문화를 필수품으로 원한다. 이러한 오락에 대한 욕구는 생리적인 것이기도 하다. 오락이 저질이나 아니냐 하는 것은 수요자의 내면적인 욕구수준에 따라 판단 · 평가된다. 내면적인 욕구를 문화욕구로 표현하는 계층이 있고, 생리욕구로 갈구하는 계층이 있다. 기억에 보존할 가치가 있는 것으로 선택되는 것은 문화욕구라 할 수 있고, 기억할 필요가 없이 그 순간에 만족해 하며 즐기는 일과성으로 소비하고 마는 것으로 선택되는 것은 생리욕구라 할 수 있다. 모든 문화는 교환가치가 있어서, 자신의 기억에 의해 남겨두고 싶어하는 것일수록 정신적으로나 정서적으로 지불해야 할 대가가 크다. 그러나 교환가치가 적은 것엔 상응한 경제적 부담 곧 입장료 또는 시청료만 지불하면 된다. 바로 이 경제적 부담 이것을 지불할 수 있도록, 대중의 생활에 여유가 생긴 것이다. 돈을 내고 즐기는 것은, 그것이 어떤 형식 · 형태이든, 감상이 아니라 곧 소비인 것이 틀림없다. 이런 뜻에서, 보존가치가 적거나 없는 또 교환가치가 적거나 없는 의식상품도 오락상품이라 볼 수 있으며, 이런 오락상품은 대량생산에 의해서 또는 대량보급을 위해서 제조되는 오락산업인 것이다. 현대의 오락산업을, 그래서 여가산업이라고도 한다. 대중의 여가에 가장 알맞게 짜여지도록 기획 · 구성 · 연출된다. 이 여가산업은, 대중에게 문화적인 절대빈곤감을 해소시켜주며, 때로는 도피장치적인 구원의 안내자로 원용된다. 대중은 이를 문화현상의 민주화 · 보전화 · 생활화로 받아들이며, 여가를 즐길 수 있는 여유를 확인하면 확대재생산의 영양공급처럼 다행스러워한다 이렇게 소모품의 성격을 지닌다. 그런데 사실은 주간지에 실리는 글이나 문장 · 화보 · 편집 등이며, 방송을 타는 가요의 노랫말이나 가락이며, 비디오로 연출 · 제작된 외설장면이며, 영화 속의 줄거리나 확대묘사된 부분묘사이며...하는 이 모든 것들은, 대중의 소비수요를 사전에 충분히 계산하고 겨냥해서 계획된 소모품으로, 가내공업이나 수공업적 생산이 아니라 대량생산 공급체제로 유통되는 것들이라는 데, 문제점이 내재해 있다.

V. 예술형식의 의식산업

오늘의 우리 사회를, 현대사회로 일컬으며 개방사회를 지향하는 사회라고 말한다. 그러나 아직도 다세대 공존의 사회인 것은 분명하다. 설사 40 대가 인구분포상 인구세모꼴의 중간 이상의 면적을 차지할 만큼 되었으며, 그만큼 수직적 가치체계 보유자들이 줄어들었다 하더라도, 40 대 이하의 생활양식이 아직도 40 대 이상의 생활의식의 지배를 확실히 받고 있다.

이것은 우리사회의 가치규범의 표현인 실정법에 그대로 나타나 있다. 실정법에의 저촉여부는 여기서 말할 것이 아니다. 그렇다고 치더라도, 최소한 문화감각의 단절현상이나 문화양식의 단층현상이 나타나는 것은 부인할 수 없다.

때문에, 공존하는 다세대 간에 대중문화에 대한 필요나 요구에 대한 해석이 다르다. 따라서 이에 따른 거부현상 · 거역심리와와의 상호충돌로 논쟁 논의의 대상이 된다.

문학, 연극, 영화, 공연예술, 탈춤, 마당극, 미술, 음악 등 여러 분야에 걸쳐서, 실험적인 시도라는 것과 의도적인 추구라는 것 사이에 논쟁의 핵이 있다. 만약 실험적 시도가 고립적인 포위 속에 들면 거칠어지는 양상이 대중의 요구를 이유로 해서 표면현상이 될 것이다. 만약 의도적인 추구가 묵시적인 묵인 속에 방치되면 표현의 자유라는 깃발 밑에 문화의 타락이 올 것이다. 때문에 대중문화라고 할지라도 문화현상으로 나타날 경우 만인이 동의하는 수준의 어떤 격을 지녀야 한다.

이러한 대중문화의 격이, 오늘의 대중사회 준거집단에서 얻을 수 있는 보편적 기준에서 벗어나게 된다면, 대중이 방황하게 되거나 마취되고 만다.

대중문화는 그 수용자로 하여금 지금의 상태에서 적극적으로 개선이나 진보를 구하는 대신에 현상을 그대로 유지하는데 안주하도록 마취작용을 한다고 심지어 마르쿠제(H. Marcuse)¹⁶⁾까지도 일러왔다. 그는 이런 뜻에서 종교적인 측면까지 지적한다.

또 쉘즈(Edward Shils)¹⁷⁾는 대중예술이 폭발적이며 견잡을 수 없는 자극을 끊임없이 주어서, 인간으로 하여금 그 판단력을 무디게 할 수 있다고 일찍부터 지적해 왔다. 이러한 경고들은 해석하기에 따라 다른 것이 될 수도 있으나, 최소한 대중문화의 건전성에 대해 우려를 표명한 것에서는 공통점이 있다.

대중문화는 건전한 대중 곧 생활인이 즐길 수 있는 것이라야 건강을 지닐 수 있다. 어떤 뜻에서든 소외계층의 심리적인 분풀이나 화풀이의 수단으로 또는 그런 계층의 대변도구로

기울어지면, 지식만 갖고 경제적 여유를 못 가진 대중이나 지식은 못 갖고 경제적 여유만 가진 대중에 의해 철저한 도피수단으로 전락된다.

이 말은, 방황하는 지식계층에 의해 창출되고 오락문화 상품인 의식상품으로 유통되어, 결국 대중의 건강을 해치도록 파놓은 물길처럼 수로화 된 사회병리를 결과한다는 지적이다.

현대 산업사회에 있어서 능력이라는 것은 기회를 포착할 수 있는 능력을 의미하는 것인데, 이런 능력개발 대신에 대중문화적 매체를 통해 나 개인의 문제가 아닌 사회제도 또는 사회분위기에다 자기능력부족의 탓을 결부시키는 함정에 빠지게 되기 쉽다. 대중문화가 지닌 가장 위험한 함정은 인간을 비정상적으로 사회화시키는 점이다.

이런 함정은 예술형식의 미학으로 포장되며, 포장기교는 외설성에 아주 근사하게 구사된다. 예술에서의 미학은, 표현기법의 한 방법으로서 끝내 인간을 구원하지, 결코 인간을 파멸시키지 아니한다.

어떤 표현기법이 구원이며 어떤 표현기법이 파멸에의 초대장이냐 하는 것에, 절대적 기준은 없다. 있다면 상대적으로 가늠될 뿐이다. 상대적인 기준은, 고급문화에 속하는 것이든 대중문화에 속하는 것이든, 그것들이 형성될 수 있던 문화배경에서 상당기간에 걸쳐 영향 받아, 그러한 기초조건에서 통용될 수 있던 환경을 여과한 그런 풍토에서만 발견될 수 있다.

그렇지 못한 경우의 실례를 드는 것이, 훨씬 빠른 이해를 도울 것이다. 예를 들면 자동차를 타고 다니지 않을 수 없는 대도시에서 남자를 유혹하기 위해, 속옷을 안 입은 창녀가 터진 스커트만 입고 차 앞에 뛰어들어 그것을 펼친다. 자동차 불 밑에 음모의 색깔까지 보인다.

이런 터진 스커트가 어느새 우리나라에 유입되어 숙녀들까지 대낮의 거리에 입고 다니도록 유행의 옷이 되어 버렸다. 큰 옷핀 하나로 여미게 된 스커트이다. 뉴욕에서 상영되는 영화에서는 이런 장면이 그대로 허용될 수 있다. 그러나 우리나라에서는 분명하고도 명백한 외설이 아닐 수 없다.

비디오 필름이나 영화가 추구하고자 하는 영상이미지는, 영화감독이 의도하는 영화메시지를 위한 표현수단이다. 그런데 영화에 담기는 영화메시지보다, 관객을 잡아넣기 위해 메시지가 없거나 희박한 대신 감각자극에 치중해서 영상이미지를 활용한다면 이 필름은 예술이 아닌 오락상품으로 평가 받을 수 밖에 없다.

실정법에서 허용하는 표현의 자유는, 영화메시지를 위한 것으로서 실정법(반공법 포함)에 저촉되지 않는 어떤 메시지라도 선택할 수 있다는 표현의 자유이지, 결코 외설을

합리화시켜주는 표현의 자유는 아니다. 표현의 자유가 의식상품의 수단이어서는 비난을 면치 못한다.

상업주의에 의해 의도적으로 추구되는 오락상품에 직접, 간접으로 성이 도입되는 것은, 오락의 필요나 발생과 역사를 함께 해왔다. 확실히 성은 유기체사회의 내부압력을 유지시키는데 어느 정도 기여해왔고, 또 기여할 수 있는 명제이다.

그러나 성을 외설로서 다루게 되면 사회의 내부압력을 한쪽으로만 팽창시키게 된다. 전통사회에서 생산의 차원으로 인식되어온 성이, 현대사회에서 소비의 종착으로 인식되면, 성은 더 이상 신선하고 경외스러운 문화의 샘이 아니라, 진부하고 상품적인 문명의 늪으로 격하된다. 왜냐하면 성은 인간에게 원류적 신비이며 아울러 활성화적 신비의 대상이기 때문이다.

현대사회에 있어서 대중은, 자신의 프라이버시가 노출 공개되지 않는다는 보장 때문에, 오락상품을 통해서 외설을 즐기려고 든다. 오락상품 속의 외설은 개인의 프라이버시를 간접적으로는 침해하여도 직접적으로 침해하지 않도록 제조된다.

이런 이유로 해서, 예술인을 자처하는 준예술인 또는 상업주의가 의식산업으로 영화나 비디오필름 같은 오락상품을 제작한다. 피곤하고 소외된 대중에게 위안을 준다고 하지만 이 위안은 마취작용을 하는 위안이다. 그래서, 위안물은 그 밀도와 농도를 단계적으로 심화시켜야 소비의욕을 지속적으로 자극할 수 있게 된다

VI. 포장된 외설의 역기능

커뮤니케이션의 학자들이 공통적으로 지적하는 「문화적 소외」라는 것은, 비주얼 미디어(Visual media)에서 가장 두드러지게 나타난다. 커뮤니케이션의 발달이 사회적 필요의 산물로서 나타나는 것은 확실하나, 그 대신에 문화적 차원에서는 수용자로 하여금 타문화에 과잉 접촉하게 함으로써 고유문화로부터 소외시키는 결과현상을 초래한다.

고유문화로부터의 소외현상이라는 것은, 전통적이고 인습적이던 고유한 가치비중을 외면하게 하는 단순반응에서 시작해서, 이 가치비중을 적극적으로 기피하게 하는 복합반응으로 유도 이월시킨다.

우리에게서 이런 반응이 가장 두드러지게 나타난 것이 영상매체이다. 첫째 수입극장영화에서 그렇고, 둘째 텔레비전 영화에서 그렇고, 셋째 비디오카세트에서 그렇다. 그러나 이 가운데 가장 광범위하게 영향을 끼친 것이 극장영화이다.

수입영화는 우리가 존중해야 할 가치비중을 은연중에 천시하도록 길들여 놓았다. 반면에 관객의 심미안을 높여주고 바깥세계에 대해 눈을 뜨게 한 긍정효과도 작용했다. 하지만 전자의 역기능이 후자의 순기능보다 훨씬 크고 넓다.

뿐만 아니라, 표현의 기법상 외설적인 기교방식의 가능성을 개발시켜 주었고, 이 가능성은 치졸한 제작기술에서 유치한 모방으로 대중에게 접근하여 왔다. 바로 이것이 오늘날의 문제이다.

예술의 차원에까지 승화되지 못한 수준의 표현기법을, 예술로 보아주기를 기대하면서, 기교방식의 모방만을 도입하고 있다. 예술에 있어서는 모방이 창작의 첫 번째 문을 열게 한다는 말이 있기는 하나, 두 번째 문을 통과하지 못할 적에 이것은 모조품적 모방에 그치고 만다.

예술로서 영상미학을 시도하는 노력과 오락상품으로 그것을 시도하는 노력에는 차이가 있다. 전자의 경우 추구자의 고뇌가 영상에 담기지만, 후자의 경우 추구자의 상술이 영상에 담긴다.

고독한 작가에 소외된 대중이 아니라, 의식상품 제조자에 오락소비자들이다 때문에 영화제작자의 최종목표가 다를 수 밖에 없다. 데이비드 리스만(David Riesman)¹⁸⁾은, 현대사회의 대중을 점착질이 작용할 수 없게 흩어져 있는 모래 알에 비유했다.

이들은 관객이라는 군상 속에서, 동시적으로 동일한 대상을 즐기면서 소외된 정체감을 달래고자 하는 동류집단을 발견하고 위안을 얻는다. 이러한 내면적 소외에 가장 잘 수용되는 것이 외설이다.

외설성은 탐층적 위안보다 표층적 위안을 주기에 알맞은 감각충족이라 본다. 내면적 소외를 회복시키기에 필요한 능동적 부함을 요구하지 않고, 즉각 자율신경적인 흥분의 수동적 흡수가 가능하기 때문이다.

현대사회의 대중이 감당해야 하는 권태, 불안, 초조, 소외, 고독, 무력감, 무의미의 심리적 공허감은, 실제생활에서 합치될 수 없는 현실적 역할(real role)과 기대적 역할(expected role)의 괴리를 의식하면서 커진다.

괴리의 의식에서는 자학이 오며, 이 자학에 약을 바르듯 외설에 노출하나, 이런 괴리를 의식도 하지 못한 청소년들은 당의정만 빨아먹듯 외설을 핥아먹고 속약은 뱉어버린다.

이렇게 청소년들에게 외설이 과잉 노출되면, 인생의 신비감이 사라지며 일체의 도덕규범이 한낱 위선으로 보이게 된다. 사람을 대할 때, 옷을 입은 사람으로 수용하는 것이 아니라, 옷 속의 알몸의 사람만을 수용하게 된다.

허구의 사회성이나 파울적 인간형에 대해 증오와 선망을 조정하지 못하고, 영상 속의 주인공이 되어 보고 싶어하는 동일시의 편견 속에, 금기사항을 체험해 보고자 한다.

이보다 더 심각하게 미치는 영향은, 선악 또는 미추에 대한 사고판단의 기준을 영화적 사실(filmic facts)에 두고자 하는 선망경향심리가 굳어지는 것이다. 영상을 통한 인간내면의 정조(inner feeling's mood)의 표현기법을, 사실적 또는 사실적 사건으로 경험하고 싶어하는 것이 외설의 유혹과 해독이다.

정사만으로 구성된 필름(포르노)이 아니라 할지라도, 전체보다 부분인 정사에 매혹되어서, 감정적으로 어떤 계기나 동기가 스며들었을 때에, 도피적 유희로서 낙서를 하듯이 한번 해보고 싶은 정사의 쾌감을 찾게 된다. 이것이 청소년들에게 더 위험하다는 뜻은, 어떤 형식의 경험이나 체험이든 관계없이 자기초극의 실증능력이 없거나 적은 상태이기에 극기력의 좌절이나 극기력의 상실을 결과한다는 데 있다. 도덕적인 것보다 인간적인 의미에서 파울적 인격이 던져진다.

독자적 행위능력이나 독자적 비판능력이 없는 대중이, 예술가치가 의심되는 오락상품을 의식상품의 포장술인 선전광고에 이끌려 자주 접촉, 노출하게 될 때에, 결과적으로 유사종교에 침몰 탐닉하게 되는 것과 같이 가치의 진공 속에 그 자신들을 내던지게 된다. 이것은 오늘의 사회가 대중사회이므로 결코 사회에 유익한 것이 되지 못한다. 외설의 표현이 유사종교에서 자주 나오는 것도 이런 것에 맥락을 같이한다.

과거의 지배계층 대신에 새로운 대중세력이 탄생, 등장하였다. 이들에게도 문화시장이 개방된 것은 지극히 당연한 일이다. 그러나 이 짧은 기간에 엘리트에게 충족을 주는 고급문화에까지 대중의 심미안은 상승, 향상되지 못한다.

결과적으로 이런 허점을 노린 오락상품이 의식산업에 의해 대량 전파물로 등장하게 되고, 대중의 사회구조적 소외감을 메꿔주는 위안물로 영화 등 영상매체가 활기를 띠나 상품의 최종목표가 예술이 아니므로 외설이 수단으로 동원된다. 이 외설은 자기극기의 능력을 체험해보지 않은 이에게, 가치공백적인 쾌감만 자극하는 자극제로 마취작용을 한다.

인간이 빵만으로 살 수 없다는 사실은, 재인용할 필요도 없는 고전적 교훈이다. 그러나 보이지 않는 지배력 또는 상업주의는, 「빵과 서커스」 (panis et circense)¹⁹⁾라는 우민술로 대중의 여유를 탐한다.

오락을 인간의 보편적이며 기본적 욕구를 해소시키는 수단으로 본 몽테뉴(Montaigne)의 견해가 오랜 논쟁을 거쳐오다, 파스칼(Pascal)에 의해 반박된다.²⁰⁾ 파스칼은 「오락과 현실도피는 인간이 갖고 있는 불가피한 욕구이나, 그러나 인간만이 갖고 있는 보다 고상한 노력으로 그런 욕구가 억제돼야 한다」고 주장했다.

프랑크푸르트 학파에 속하는 문학사회학의 레오 로웬달(Leo Lowenthal)²¹⁾ 교수는, 몽테뉴와 파스칼의 위의 주장을 인용한 글에서, 「<무책임한 생애>에 빠지게 되는 대중」을 걱정한다.

분명한 것은, 도덕적 기둥이 부러지면 어떤 건축물도 버티지 못하게 된다는 사실이다. 성희를 아무데서나 잘 보여주는 개는, 아무리 인간에게 유익한 존재로 실존한다 해도, 그만큼 유익한 존재가 못 되는 동물보다 도덕적으로 멸시당한다. 감추어지지 않는 성희는 혐오의 대상이 된다.

VII. 맺음말

대중사회의 주격으로 등장한 대중에게, 그들이 요구하는 오락을 제공하는 것은, 대중사회의 내부압력의 형성과 그 평형적 유지를 위해 필요한 공급이다.

그러나 대중문화를 이루는 대중적 현상의 한 부문에서, 의식산업으로서의 오락상품들에, 위에 살펴본 바처럼 외설적 표현이 질게 되면, 대중문화의 색채가 변질되어, 달라진다.

문화적 측면에서 그레샴의 법칙이 표면화되는 현상이 그 한 가지요, 교육적 측면에서 가치규범에 대한 설득력이 상실되는 현상이 또 한 가지다.

문화의 그레샴 법칙과 가치규범의 설득력 상실은, 사회를 유지시키는 건전한 내부압력의 부분적 이상비대를 키워서, 결국에는 내부압력의 균형을 깨게 한다. 이런 사태는, 사회이상을 몰가치한 것으로 여기게 만들며 삶의 방식을 건강하지 못하게 오염시킨다.

왜냐하면, 외설적 표현기교가 예술보다 더 환영받도록 영합요소를 강조하게 되고, 또 외설적 표현기술이 교육덕목을 우스개 소리로 수용하도록 타락시키기 때문이다. 같은 대본이나 콘티를 놓고도 영화나 비디오 등의 오락상품을 제작하는 과정에서, 얼마나 농도가 짙은

외설적 표현이 삽입되느냐 하는 것은, 전적으로 제작자나 감독의 상업성 추구의 노력과 함수관계가 있다. 미디어의 행위에 대한 1 차적 책임은 매스커뮤니케이터 곧 발신자 측에 있다고 할 수 있으나, 근원적으로는 그 책임이 수용자의 수용태도와 직결된다고 본다. 따라서 제작자나 감독의 자율적 자제(self-control)를 더 이상 기대할 수 없게 되었을 때에는, 사회적 통제(social-control)나 공중의 통제(Public-control)의 역할을 기대할 수 밖에 없게 된다. 대중이익이라는 큰 전제 아래서, 외설적 표현을 방관할 수 없다고 판단될 때에는, 개인이 수용가능자의 한 사람으로서, 소비자의 한 사람으로서, 대중사회의 시민자격자의 한 사람으로서 미약한 개인적 차원에서 탈피하여, 조직을 만들고 시민단체적인 압력단체를 통해 사회적 통제나 공중의 통제로 조직의 역할을 발휘할 수 있다. 여기서, 외설과 외설적 표현을 구분하는 것엔 까닭이 있다. 외설은 사회질서의 보호를 위해 표현의 자유에도 불구하고 법적 통제가 가능하나, 외설이나 외설이 아니냐 하는 해석에 따라서는 법익의 보호가 애매해지기 때문이다. 우리나라 형법 제 243, 244 조는 과연 무엇이 음란성 또는 외설성을 결정하느냐에 대해서는 설명하고 있지 않다. 다만, 1970. 10. 30, 1975. 12. 9 의 「나체의 마야」 사건과 소설 「반노」의 대법원 판례에서 밝혀진 바에 따르면, 외설성의 3 기준이 ① 함부로 성욕을 흥분 또는 자극시킬 것 ② 보통인의 정상적인 수치심을 해할 것 ③ 선량한 성 도덕 관념에 위배될 것 등으로 제시되어 있다. 덧붙여, 「...작품의 음란성 여부는 작품 전체와 관련시켜 판단해야...」라고 명시했다. 외설에 관련된 미법원 판결 중 American Law Institute(미국법률원)의 모델로 채택될 만한 것은, 1956 년의 Roth v. U.S.이다. 「Whether to the average person, applying contemporary community standards, the dominant theme of the material taken as a whole appeals to prurient interests.」²²⁾ 여기서, ① 통상인의 기준 ② 당시의 지역사회의 기준 ③ 전체적 고려에서 중심적 주제의 기준 ④ 외설흥미에 영합하려는 의도의 기준 등을 가려낼 수 있다. 이밖에 1968 년 미성년자를 겨냥한 것에, hard-core pornography(악성외설물)로 규정되면 범죄로 취급하도록 한 전례를 찾아볼 수가 있다. 이렇듯, 유권해석기관의 최종적 판정이 내려지기 전에는, 외설과 그리고 외설적 표현이 구별될 필요가 있다. 외설로 규정되기 이전의 단계 또는 상태에서는 외설적 표현이라 할 수 있다. 이는 예술을 위축시키지 않게 하려는 최후적 고려이다. 인간의 중추신경체계가 마비되면 행동이 마비되듯이, 사회의 윤리도덕체계가 마취되면 역시 인륜이 마취된다. 이렇게 되면, 외설로 확정규정되기 이전이라 할지라도, 전체 사회대중의 이익에 반하는 경향을 만연시킬 수가 있게 된다. 이러한 현상이 사회현상으로 표면화되지 않고 보이지 않는 암세포처럼 독버섯인 양 창궐하게 되는 것이 가장 위험스런 사태이다. 이를 가리켜 윤리도덕의 면역결핍증후라고 보겠다. 때문에, 사회현상으로 언제나 표면화되도록 외설적 표현에 대해 「공중의 통제」가 아닌 통제는 하지 않는 것이 오히려 현명한 대처방안이다. 우리나라의 경우 최근의 실례를 들어 본다면, 「애마부인 3」, 「뼈와 살이 타는 밤」, 「그것은 밤에 이루어졌다」, 「색깔 있는 남자」, 「W 의 비극」, 「밤이면 깊숙히」, 「눈짓에서 몸짓까지」, 「여자의 대지에 비를 내려라」 등에, 성을 성애적으로 또는 성희적으로 다룬 부분묘사가 들어있다. 이런 경향 곧 「벗기기」라는 것은, 3 년 전인 82 년도에 「애마부인 1」이 흥행에서 관객을 30 만명 선까지 동원한 이후 시작된 것이다. 이때부터 영화제목이 선정적으로 붙여지는 경향과

영화장면에 선정적인 것이 삽입되는 경향이 짙어졌는데, 전자의 것이 「무릎과 무릎 사이」이며, 후자의 것이 「애마부인」 1 · 2 · 3 이다. 그러나, 성의 외설적 표현이 영화의 주제나 줄거리와 동떨어진 것인 경우, 개봉관 관객을 겨우 1 만 명도 확보하지 못한 사례가 나타났으니, 「먹다 버린 능금」, 「육식동물」, 「깊은 숲 속 웅달샘」의 경우가 그러했다. 이렇게 외설적 표현이 대중에 의해 외면된 사실은, 영화에 대한 사회통제라고 해석할 수 있으며, 오히려 자연스럽게 면역을 길렀다고 해석할 수도 있겠다. 영화제목이나 영화광고를 통한 제작자의 심리적 조작이 막상 영화를 통해서는 실패한 경우에서, 대중이 성숙하고 대중의식이 향상되고 있음을 알 수 있다. 최소한 성애나 성희를 묘사하는 표현기교 내지 표현기법이, 수입되는 영화에서 허용되고 있는 이상, 오락상품의 제작자들이 의식상품으로 그 정도의 것을 모방하려고 드는 것은 당연한 일이다. 그러나 영화 전체의 분위기 속에서 그것이 차지하는 일 몫이 어떤 것이냐에 따라, 외설적 표현이 영상미학으로 감상될 수 있거나 또는 외설적 표현으로 밖에 해석되지 않는 그러한 판가름이 생기게 된다. 미국의 경우, 영화에 대한 공중의 통제가 없었던 것은 아니다. 너무 오래된 사례이긴 하지만, 1903 년에 「대열차강도」(The Great Train Robbery)가 사회적 물의를 일으켜서 사회통제의 대상이 되었다. 결국엔 사회단체의 압력이 신문을 통해 반영되고, 1907 년 니클로디온(입장료 5 센트의 영화관)이 폐쇄되었던 일이 있다. 미국사회를 구성하는 직업단체, 종교집단 사회단체를 동원한 사회통제의 성공이다. 우리에게 있어서 영화보다 더 심각한 양상은, 표면화되지 않고 있는 비디오필름에 있다. 유선방송을 통해서 전달 확산되고 있는 비디오필름의 경우, 표면화되지 않는다는 이유 때문에, 외설적 표현 이상의 외설이 난무하게 된다. 문제는 이러한 외설 비디오필름에 대해서는 공중의 통제가 불가능하다는 데 있다. 은밀한 곳에서 제한된 공간에서 영상화되므로, 수용자의 책임에 모든 것이 귀착된다. 그렇다 하여도 이런 비디오필름이 대량 복제되어 유통된다는 대량적 상품으로는 통제대상이 될 수 있다. 「외설적 표현이 영상미학으로 승화되지 못한 경우에는 대중에 의해 외면된다」는 사실을, 과연 얼마만한 기간을 설정해서 증명할 수 있느냐가 결론적 문제점이 된다. 이 기간을 짧게 설정할 경우 외설적 표현에 대해 심각한 우려가 대두될 것이며, 이 기간을 장기적으로 설정할 경우 대중의식의 향상을 걸맞게 기다리면서 관찰할 수 있게 된다. 이것은, 우리나라의 대중의 탄생과 그 등장 및 대중사회의 대두라는 사회사적인 역사와 연결시켜 관찰할 수 있는 명제이다. 닫혀있던 사회에서 열린 사회로 이월하는 과정에 한번쯤 겪고 치뤄야 할 몸살로 본다면 낙관할 수 있는 것이다. 그러나 폐쇄사회에서도 성의 유희를 다룬 외설이 있었다는 근거로 해서, 또 면역이 안된 새로운 대중이 끊임없이 생성된다는 사실을 근거로 해서, 그리고 성은 인간에게 언제나 영원한 신비의 대상이라는 견해를 근거로 해서, 대중사회의 형성이나 대중의식의 향상과는 무관한 타락으로 보는 비관론도 있다. 우리는 아직 우리 자신의 능력을 정직하게 측정해 본 경험이 없이 40 년을 살아왔다. 이 40 년이 하나의 기초는 될지언정 단위기간이 되기에 충분치 못하다 그러므로 이 기초기간을 토대로 해서 낙관론이나 비관론을 주장하기엔 이르다고 본다. 대중사회는, 대중문화를 공동의 장에다 펼쳐놓고 토론문화로서 어떤 합의점을 발견하도록 보장한다. 과연 우리가 고급문화에 대한 심미안을 못 키우는 문화적 행위능력이 없는 그러한 대중개념에 머무를 것이냐, 아니면 대중문화의 고급화를 지향할 능력을 지닐 것이냐 하는 것은,

이제부터 우리 스스로를 시험하는 일로써 증명되리라 본다. 그러나 분명한 사실, 곧 대중사회도 유기체처럼 성장한다는 사실을 잊지 말아야 하겠다.

<주>

- 1) 이상희; 「대중문화론」 강의에서 대중의 성격 규명에 나온다.
- 2) Edward Shils; Mass society and mass culture
- 3) Alexis de Tocqueville; Democracy in America
- 4) Ortega Y Gasset; The revolt of the mass
- 5) 미 백악관 1 차 청소년복지회의 보고서, 1909.
- 6) 차경수; 사회교육이론
- 7) Robert K. Merton; The role-set, Problems in sociological theory
- 8) Daniel Bell; The disjunction of culture and social structure
- 9) Albin Toffler; Future shock
- 10) Abraham H. Maslow; Motivation and Personality
- 11) J. Piaget; Cognitive development in children
- 12) L. Kohlberg; Development of moral character and moral ideology
- 13) 이상희; TV 방송과 대중문화

14) 이상화; 같은 책

15) 최정호; 언론문화와 대중문화

16) Herbert Marcuse; Eros and Civilization

17) Edward Shils; The Intellectual between tradition and modernity

18) David Riesman; The lonely crowd

19) 강현두; 대중시대의 문화와 예술

20) 강현두; 대중문화의 이론에 나오는 논쟁

21) Leo Lowenthal; Literature, popular culture and society

22) 서정우 외; 언론통제 이론

* 참고문헌

Neil J. Smelser; Sociology

최정호; 예술과 정치

Mass culture; The Popular Arts in America, ed. By Rosenberg

Ivan Brady & Barry Isaac; A reader in culture change vol. 1. 1975

Salvador Giner; Mass society. 1976 Academic Press

The Idea of culture in the social science, ed. by L.Schneider & C. M. Bonjean 1973
Cambridge Uni. Press

The critical communication review, vol. 1. ed. By V. Mosco & J. Wasko 1983

– 연세대학교 정치외교과. 동 대학원(매스커뮤니케이션 박사학위과정), 「현대문학」 지
시추천

– 「사상계」 편집부장, 미시간대학교 풀부라잇 교환교수

– 저술 · 시집 「혼자 선 나무」 외

– 현재 조선일보 논설위원