

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2018.4.3.105>

JCCT 2018-8-13

대중문화 흐름 속의 청소년문화

Youth Culture in the Stream of Popular Culture

김천영*

Cheon-Young Kim*

요약 본 연구는 관계적 접근으로 대중문화흐름 속의 청소년문화를 탐구하고자 한다. 이를 위하여 대중문화의 흐름 속에서 청소년문화의 관계를 파악하였다. 이를 통하여 청소년문화의 의미와 실천과제가 확인되었는데, 그것의 주요내용은 청소년문화가 가능성을 갖는 문화적 의미를 갖는다는 사실이다. 수동적인 문화나 수신자 문화, 소비자의 문화가 아니라 능동적인 문화와 발신자의 문화, 생산자의 문화적 성격을 갖는 문화라는 점이다. 아울러 대중문화의 흐름 속에서 새로운 가능성을 갖는 문화로서의 청소년문화의 실천과제는 인식적 실천과제와 제도적 실천과제 속에서 접근되어야 함이 발견되었다. 청소년문화의 인식적 실천의 중요성은 대중문화의 접근시각의 중요성으로 드러난다. 청소년문화가 배제적 관점 속에서 접근되는 것은 닫힌 청소년문화의 한계성을 가져오는 반면, 수렴적 관점 속에서 접근될 수 있어야 열린 청소년문화의 가능성이 수반될 수 있다. 따라서 청소년문화의 열린 가능성은 열린 관점에 의한 열린 문화의 개념 속에서 새로운 가능성을 가질 것이다. 그것은 작은 협의의 문화개념이 아닌 큰 광의의 문화개념 속에서 열려진다.

주요어 : 대중문화, 청소년문화, 닫힌 문화, 열린 문화, 닫힌 청소년문화, 열린 청소년문화, 협의의 문화개념, 광의의 문화개념

Abstract This study aims to investigate Youth Culture in the Stream of Popular Culture by 'The Relation-Approach'. For this, the relations between the two were reviewed, through which the meaning and practical actions were identified as main finding of the fact that youth culture has cultural meaning with possibility. Namely, youth culture is not the culture of passive culture, addressee culture and consumer culture but the culture of active culture, addresser culture and producer culture. Further more, the practical actions as the culture of having new possibility in the stream of popular culture were found to be approached by epistemological and institutional practical actions. The importance of epistemological practice of youth culture is revealed as the importance of perspective. As far as youth culture is approached in the view of exclusive standpoint, there will be accompanied of limitation of closed youth culture. Thus, the possibility of open youth culture could be obtained by taking of the inclusive standpoint. Accordingly, the open possibility of youth culture will have the new possibility in the concept of open culture with open standpoint. That will be realized by the grand broad culture concept, not by the small narrow culture concept.

Key words :popular culture, youth culture, closed culture, open culture, closed youth culture, open youth culture, narrow culture concept, broad culture concept

*정회원, 강릉원주대학교 자치행정학과
접수일: 2018년 6월 7일, 수정완료일: 2018년 7월 14일
게재확정일: 2018년 7월 23일

Received: June 7, 2018 / Revised: July 14, 2018
Accepted: July 23, 2018
*Corresponding Author: cykim@gwnu.ac.kr
Dept. of Local Government Administration,
Gangneung-Wonju National University, Korea

I. 서론

문화의 시대의 도래[1][2][3][4][5]는 문화의 중요성 인식의 도래로, 삶의 질서 변화의 도래다. 그동안 문화는 경제의 변경에서 선택적인 사항으로 인식되어왔으나, 이제 문화는 경제의 새로운 토대로서 등장한다. 문화와 경제의 관계는 토대와 상부구조의 관계로 문화가 경제의 수동적인 반영으로 간주되어 왔으나 점차 문화가 경제의 새로운 토대로 그 역할이 이동하고 있다. 문화는 이제 더이상 수동적인 그 무엇이 아니고 사회발전의 능동적인 동인으로 변모하고 있다. 경제를 통하여 사회발전을 꾀하던 경제발전의 시대적 흐름에서 문화를 통하여 사회발전을 꾀하는 문화발전의 시대가 도래하고 있다. 그것은 삶의 토대로서의 문화인식 시대의 도래를 예비한다.

이러한 문화발전의 중심에 대중문화의 영역이 자리한다. 대중문화는 생산의 시대에서 고급문화의 아류로 취급되어 고급과 저급의 구분 속에서 저급의 영역에 위치함으로써 자기 역할을 하기 어려웠다. 대중문화는 기존의 모더니즘 문화패러다임 속에서 그것의 특징이 차이로서 인정되지 못하고 그 차이가 무시됨으로써 고급문화의 지위를 강조하기 위해 동원된 문화의 형태로 존재하였다. 그러나 소비시대와 정보기술시대 및 민주주의라는 정치·경제적 환경변화와 더불어 탈모더니즘을 지향하는 포스트모더니즘 문화패러다임의 등장으로 인하여 점차 주변문화, 하위문화에서 중심문화로 이동하고 있다.

청소년문화 또한 기존의 기성세대문화의 변경에서 하위문화의 지위에 놓여있었다. 그동안 청소년문화는 사회발전의 중심문화로 인식되지 못하고 다만, 기성세대문화의 주변문화로서 인식되었다. 기성세대문화를 정상문화로 사회발전의 정의 축으로 파악한 나머지 청소년문화를 사회발전을 저해하는 일탈문화나 비정상문화로 간주하였다. 이는 청소년문화의 능동성을 용인하려 하지 않고 청소년문화의 수동성을 강요하는 것과 관련을 맺는다. 이러한 관점에서 청소년문화는 심지어 사회발전에 전혀 도움이 되지 못하는 불필요한 문화로 평가되었다. 그러나 대중문화의 중심에는 청소년문화의 역할이 크게 자리하고 있다. 특히 포스트모더니즘 대중문화패러다임으로의 전이에 따라 그 역할은 더욱 극명하게 나타난다.

본 연구는 이상의 문제인식에 근거 하여 대중문화의 흐름 속에서 청소년문화의 새로운 가능성을 찾고자 한다. 청소년문화가 능동성을 지니며 사회발전에 있어 새로운 창조적 역량을 담은 건강한 생산성을 제공할 수 있음을 타진하고자 한다. 청소년문화의 비정상적 소비성에 초점을 두는 것에서 새로운 정상의 생산성에 초점을 두고 청소년문화가 갖는 잠재적인 역량을 파악하며 이를 위한 실천과제를 제시한다. 연구의 접근방법은 기성세대문화와 분리적 성격의 청소년문화가 아니라 사회발전의 중요한 문화영역으로 존재하는 청소년문화로 인식하는 수렴적 시각에 입각한다. 즉, 개체적·분리적 관점이 아닌 수렴적·관계적 관점에 기초한다.

II. 대중문화의 흐름과 청소년문화

1. 대중문화의 흐름

오늘날 대중문화는 후기 자본주의의 소비시대와 맞물려 새로운 지평을 형성하며 위용을 떨치고 있다. 대중문화가 아닌 영역이 없을 정도로 범위나 내용 면에서 광범위하다. 대중문화가 보편적인 문화로서 자리할 수 있는 배경은 정치, 경제 및 사회·문화적인 측면에서 접근할 수 있다[6][7][8] [9][10].

첫째, 정치적인 측면에서는 민주주의의 발달로 인한 다양한 기회의 제공과 관련이 있다. 과거 특수한 계층에게만 전유되어온 고급문화의 영역을 일반대중에게도 향유하게 함으로써 참여의 접근성을 높여준다는 의미에서 민주적이다. 이러한 정치적 동기의 이면에는 그 간의 고급문화와 저급문화간의 지배/피지배의 가시적인 이데올로기적 갈등을 완화시키려는 측면이 있다. 즉, 가시적인 지배의 실체를 은폐시킴으로써 지배와 피지배의 상실과 더불어 대중을 정치적 권력의 주체의 지위에 놓는 효과를 제공한다. 이러한 점에서 대중문화는 고급문화와 저급문화간의 억압과 저항의 직접적이며 가시적인 이데올로기의 영역에서 보다 세련된 형식의 사회 질서유지를 위한 헤게모니 전략이자 리더십으로 인식된다. 이 때 대중문화는 강압적인 지배방식을 완화하는 보다 유연한 지배방식으로서의 역할을 담당한다. 대중문화가 표면적으로는 민주적이나 오히려 지배의 실체를 인식하지 못하고 사회발전의 진정한 저항의 거친 정신을 망각하게 할 수 있다. 결과적으로 '위대한 거절의

기능'을 수행하지 못하고 의도된 질서에 순응할 여지를 남는다.

둘째, 경제적인 측면에서는 자본주의 생산양식과 관련이 있다. 생산이 강조되던 시대에서는 문화소비가 특정한 계층에 국한되어 왔으나 자본축적을 위한 소비시대의 필요에 의하여 저급문화에서 대중문화의 이름으로 지위를 격상하여 대중을 경제주체의 지위에 놓게 한다. 그 이유는 소비의 중요한 통로역할을 대중문화가 담당하기 때문이다. 특히 기술발달로 인하여 대량생산체제가 가능해짐에 따라 대중문화가 본격적으로 소비의 통로를 개척할 수 있게 되었다. 기술중심주의는 소비의 장을 현실세계에서 과잉현실세계로 확장시키면서 새로운 형태의 대중문화시장을 형성한다. 네트워크를 중심으로 하는 사이버문화공간의 확장은 분산된 시간, 공간, 연령, 성별, 인종 및 계층을 통합하며 하나의 질서 속에서 움직이게 한다. 이러한 경제적 동기의 이면에는 대중을 경제주체의 지위에 놓이게 함으로써 대중문화를 소비촉진의 교묘한 장으로 이용하려는 측면이 있다. 대중을 특별한 소비주체로 호명함으로써 물질적 실천을 피하게 한다. 이 때 대중문화는 생산과 소비의 안정적이며 지속적인 관계를 유지하도록 기능하는 역할을 수행한다. 그 결과 사용가치로부터 교환가치를 분리시켜 대중의 정신성을 고갈시키며 물질성에 기초한 교환가치를 신봉하게 한다. 대중문화의 소비촉진성은 후기 자본주의 생산양식과 더불어 더욱 심화된다. 후기 자본주의 생산양식은 전기자본주의의 경제자본주의 형식이 아니라 문화를 앞세워 보다 세련된 자본축적을 꾀하는 문화자본주의 형식을 취한다. 문화자본주의는 경제자본주의와는 달리 고정되거나 경직된 경제중심의 생산양식에 입각하는 것이 아니라 보다 유연하고 섬세한 문화중심의 생산양식에 기저 한다. 따라서 문화자본주의는 합리적이며 이성적인 경제적 동기를 은폐시키며 소비자의 감성을 자극하는 새로운 전략을 모색한다. 이는 합리주의와 이성중심주의에서 감성중심주의로의 이동을 의미한다. 그 속에서 대중문화의 소비촉진성은 새롭게 기능한다.

셋째, 사회·문화적인 측면에서는 사회·문화발전과 관련이 있다. 대중문화의 발전을 통하여 사회 및 문화 발전을 꾀하려는 측면이 있다. 그러나 이러한 동기의 이면에는 정치·경제질서 유지의 성격이 강하다. 사회와 문화의 관계는 형식과 내용의 관계이다. 사회가 그

릇이라면 문화는 그 내용물에 해당한다. 이러한 점에서 사회와 문화의 관계는 불가분의 관계로서 사회체계에 따라 문화의 내용을 달리하며, 문화의 내용에 따라 사회체계의 형태가 변화한다. 어느 하나가 고정되어 있는 것이 아니라 상호작용을 한다. 문화의 내용은 크게 공유가치, 공유정서 및 공유행위를 내포한다. 공유가치와 공유정서 및 공유행위가 그 사회의 체계를 형성한다. 이 때 사회체계는 정치체계와 경제체계를 보호하는 역할을 한다. 거시적으로는 사회질서유지기능으로 파악된다. 사회질서를 유지하는 것은 곧 경제질서와 정치질서를 유지하는 것을 말한다. 따라서 사회질서유지의 핵심은 경제질서와 정치질서에 있다. 이 때 문화는 사회체계를 유지하기 위한 이데올로기체제로 존재한다. 공유가치와 공유정서 및 공유행위가 그러하다. 그 시대의 정상적 공유가치와 공유정서 및 공유행위는 또 다른 시대의 비정상적 공유가치와 공유정서 및 공유행위가 될 수 있다. 대중문화의 필요성은 바로 공유가치와 공유정서 및 공유행위를 보다 용이하게 자발적으로 통제할 수 있는 유용한 영역이라는 점에서 찾을 수 있다. 이데올로기의 개별적 통제기능이 아니라 집합적 통제기능을 수행할 수 있는 역량을 대중문화가 갖고 있다는 사실이다.

이와 같이 대중문화의 시대로 진입하게 된 배경은 정치, 경제 및 사회·문화적 환경변화에 기인하나 그 속에 의도된 또 다른 동기를 내포하고 있음을 알 수 있다. 이성과 합리 그리고 계몽의 철학에 기초하여 발전하여 온 대중문화는 근래에 들어 새로운 시도를 하고 있다. 이는 이성에서 감성으로, 계몽에서 탈계몽으로, 모더니즘에서 포스트모더니즘으로, 휴머니즘에서 포스트휴머니즘으로, 전기자본주의에서 후기자본주의로, 생산중심에서 소비중심으로, 경제중심주의에서 문화중심주의로의 이동을 통하여 현실로 나타난다. 새로운 가치형성과 해석에 기반 하여 기존의 가치체계를 재구성한다. 고정되고 경직된 가치체계에서 보다 유연한 가치체계를 지향한다. 대중문화의 동태적 흐름은 새로운 질서유지의 방법으로 인식된다. 정태적인 1:1대응체계에 의한 가치체계는 동태적인 탈1:1대응체계에 의한 가치체계로 이동한다. 대중문화의 유연적·연성적 변화로의 이면에는 새로운 생존전략의 지점을 모색하기 위한 은닉된 동기가 담겨져 있다[6][7][8].

2. 대중문화의 흐름과 청소년문화의 관계

청소년문화의 역사적 기원[11][12](Bennett, 2000: 11-38)은 2차 세계대전 이후에서 찾을 수 있다. 현대적 의미의 청소년문화는 1940년대 말에서 1950년대 초에 이르는 사회·경제 및 기술발전시기와 맥을 같이 한다. 전후 영미에 있어서의 경제적 풍요의 시기는 새로운 형태의 소비주의를 탄생시킨다. 한 때 부유층에 국한된 소비주의가 경제적 풍요로 인하여 빈곤층에까지 형성되기 시작하였다(Bocock, 1993: 21). 이러한 소비주의로의 이동은 그 이전시대보다 더욱 대량으로 값싸게 소비상품을 생산할 수 있게 하는 대량생산기술에 기인한다. 청소년 시장은 새로운 소비기반사회의 확대에 필수적인 요소로 인식되었다. 부모와 함께 거주하는 젊은층은 가장 높은 가처분소득을 갖고 있었다. 1950년대 초반부터 젊은이를 위한 광범위한 상품이 출현하기 시작하였고, 그러한 상품에는 유행의류, 화장품(cosmetics), 보석류, 45rpm 레코드, 휴대용 트랜지스터 라디오를 포함한다.

전후시기(戰後時期)는 또한 청소년의 사회·문화적 신분의 결정적 이동을 가져오게 하였다. 전후를 청소년문화의 큰 분기점으로 보는 것은 대량생산체제의 기술 발전에 의한 대중문화 확장의 큰 계기에서 찾을 수 있다. 그렇다고 1945년 이전에는 청소년문화 자체가 존재하지 않았다고 하는 것은 아니다. Fowler(1992: 134)의 연구에 의하면, 1919년에서 1939년 기간 동안의 영국 10대들의 소비행태가 전후의 그것과 유사하다고 밝힌다. 그러나 전후 시대와 더불어 10대의 여가취향과 지출양상은 핑크스타일, 헤비메탈 등과 같이 광범위한 사회로부터 청소년 자신들의 취향을 드러내고자 하는 독특한 스타일 이미지를 선호하는 것으로 변화한다.

이러한 점에서 청소년문화는 Adorno가 우려하듯이 수동적인 청취자의 지위에만 놓여있는 것이 아니라 Benjamin의 주장과 같이 대중문화의 의미생산에 일정 수준 참여하는 역할을 한다. 다만 자본주의 생산과정들 속에서 선택의 수준이 얼마나 자유로울 수 있는지의 문제가 남아있다.

대중문화의 발달과 더불어 청소년문화는 학문적인 측면에서 청소년 행태와 관련하여 범죄, 비행, 일탈, 저항, 하위문화, 라이프스타일을 중심으로 접근된다. 청소년의 부정적 행위와 관련하여 이를 범죄(criminal)로 인식하는가 하면 비행(delinquent)으로 파악하거나, 범죄와 비행의 문제를 떠나 이를 긍정적인 측면에서 접근하

는 시각이 있다. Whyte(1943)의 청소년 갱의 행태 연구인 'Street Corner Society'에서 그는 Cornerville의 청소년 갱은 단순히 그 구역에서 성장하는 삶의 정상적인 부분이라고 주장한다. 그들이 사회구조로 이동하기 위해 필요로 할 수 있는 사회적 코드와 규범을 학습함으로써 그들 스스로의 성인생활을 준비하는 것으로 파악하였다. 이러한 연구는 시카고학파를 중심으로 계속 일탈행위(deviant behaviour)와 관련하여 논의된다. 시카고 연구는 일탈을 일탈자의 관점에서 정상적 반응으로 보는 것에 초점을 둔다. 아울러 일탈의 문제를 지방적인 준거틀에서 청소년 자체가 새로운 규범과 가치를 생성할 수 있다는 청소년의 문화 혹은 하위문화라는 준거로 접근한다. Becker(1963: 9)는 일탈행위를 사회집단이 일탈을 구성하는 규칙의 제정과 이를 특정인에게 적용시켜 아웃사이더로 규정함으로써 생겨나는 사회적 낙인(social labelling)의 산물이라고 주장한다. 그는 비행 하위문화가 경찰, 매스미디어와 같은 지배적인 규범생산기관의 최초의 부정적 반응으로 인하여 일탈확장과 정 속에 묶이게 된다고 본다.

한편 하위문화를 저항으로 보는 입장은 버밍햄현대문화연구소(CCCS)[13][14][15]에 의하여 시작되었으며, 이들 접근의 중요성은 마르크스 시각을 청소년하위문화에 적용시키려고 한 점이다. 범죄를 계급갈등의 직접적 결과로 해석하는 Taylor 등(1973)의 연구에 근거하여 CCCS는 이를 청소년 하위문화에 적용하여 접근한다. 특히 Cohen(1972)은 'Subcultural Conflict and Working Class Community'에서 하위문화의 개념을 계급조건에 대한 집합적 상징적 반응으로서 파악한다. 이때 하위문화로서의 청소년문화는 전통적인 노동자계급 공동체의 해체를 촉진하는 집합적 반응의 견지에서 이해된다. 하위문화의 개념 틀에서 청소년문화를 접근하는 것에서 근래에 들어서는 라이프스타일을 분석도구로 활용하고 있다. Chambers(1985)의 경우 소비주의가 청소년에게 어필하는 것은 가족, 학교 및 작업장과 같은 전통적인 계급기반사회기제의 바깥에서 생활할 수 있게 하는 라이프스타일을 형성하게 만드는 힘에 있다고 본다. 분석의 대상으로서 뿐만 아니라 행위의 방식 면에서도 청소년의 라이프스타일에 대한 몰입은 전통적인 '물리적 저항방식'을 벗어나 청소년의 독특한 취향 체계인 아비투스(Habitus)를 개발함으로써 보다 새로운 '유연한 저항전략'을 모색한다고 볼 수 있다.

청소년문화는 크게는 대중문화를 매개로 하는 자본주의 생산 및 소비구조와 깊은 상관성을 갖는다. 그 속에서 직접적이며 강압적인 관계를 맺는 것에서 대중문화흐름의 변화로 인하여 간접적이며 유연적 관계를 맺고 있는 것으로 파악할 수 있다. 특히 현대 대중문화는 매스미디어문화라고 할 만큼 이 부분의 발전양상과 청소년문화는 직접적인 정의 상관성을 지닌다. 청소년문화는 대중문화의 소비행태, 스타일 등과 밀접히 연계되어 있다. 이러한 소비행태와 스타일은 일방적으로만 결정되는 것이 아니라 청소년의 직·간접적 참여에 의하여 상호작용적 관계에 있다고 보아야 한다. 대중문화산업 주체에 의해 대중문화상품에 각인된 의미가 의도대로 수용되는 것이 아니라 청소년문화의 역동적 과정을 통하여 새로운 의미로 창조된다. 이러한 점에서 대중문화와 청소년문화의 관계는 수동적 관계에서 능동적 관계로 변화하고 있다. 수동성은 청소년을 대중문화 소비자로서의 지위에 국한시키는 경향이 있으나 청소년문화는 이미 소비자인 동시에 생산자이며 나아가 대중문화발전의 또 다른 한 축으로서의 생산자의 지위로 변모하는 능동성을 보여주고 있다. 이는 사회와의 관계에서 청소년문화가 능동적인 동반자적 지위에서 지역발전과 문화발전에 기여할 수 있는 여지를 갖고 있음을 말해준다.

III. 청소년문화의 의미와 실천과제

1. 청소년문화의 의미

청소년문화가 대중문화의 흐름 속에서 갖는 의미는 대중문화의 발전에 능동적인 참여자로서의 역할을 수행한다는 점이다. 대중문화의 발전이 사회발전의 동인이 된다는 사실에 비추어 볼 때 청소년문화가 사회발전에 미치는 영향은 크다고 할 수 있다. 청소년문화는 젊은층의 단순한 기호나 선호에 의한 ‘쓸모 없는 문화’가 아니라 대중문화의 발전과 사회발전과의 상관성 속에서 큰 의미를 갖는 ‘유용한 문화’다. 따라서 중요한 것은 무엇을 청소년문화로 볼 것인가에 있다. 이러한 개념이 청소년 문제의 진단과 해결방법의 기준으로 타당성을 지닐 수 있어야지 청소년문화의 개념정의에 합의가 되지 않은 상황에서 청소년문화를 접근하는 것은 기준이 없이 척도를 얘기하는 것과 다를 바가 없다. 청소년문화에 대한 다양한 정의가 있겠으나 여기서는 문화일반에 관한 정의에 기초하여 개념정의를 내리기로 한다.

문화는 문화의 성립조건인 공유성(sharedness)과 의미(meaning)를 지녀야 하는 만큼 ‘청소년문화는 특정한 시대와 공간의 젊은층이 사회와의 관계에서 의미를 갖는 공유의 가치, 정서 및 행위체계’라고 정의한다. 그러나 개별적이며 지엽적인 젊은층의 공유가치, 공유정서 및 공유행위를 문화라고 할 수 있는 것은 아니다. 개별적이며 지엽적인 공유가치 등은 문화라고 하기 보다는 문화의 성립조건을 아직 충족시키지 못한 ‘미성숙한 단계의 문화’로 ‘문화적 징후’라고 보아야 한다. 공유성은 그 시대의 사회와의 관계에서 긍정적이거나 부정적인 영향을 미칠 수 있는 수준을 말한다. 관계를 맺을 수 없는 수준의 가치나 정서 및 행위를 문화라 할 수 있는 것은 아니기 때문이다. 따라서 청소년의 공유가치와 공유정서 및 공유행위가 사회와 긍정적이거나 부정적인 의미의 관계를 맺을 수 있는 수준의 문화를 청소년문화라 할 수 있다. 이 때 사회와의 긍정적·부정적 관계의 수준은 바로 긍정적·부정적 의미의 수준을 말한다. 이러한 점에서 청소년문화에 개입할 수 있는 수준은 두 가지 측면에서 접근이 가능하다. 긍정적 관계를 맺는 청소년문화는 지원을 해야 하나 부정적 관계를 맺는 청소년문화는 규제를 해야 한다. 여기서 긍정적·부정적 관계란 개별적인 현상중심의 판단이 아니라 문화발전의 흐름 속에서 판단해야 할 사항이다. 일시적인 혼란을 부정적 관계로 파악한다거나 일시적인 질서를 긍정적 관계로 파악하는 오류를 범해서는 안 된다.

그동안 청소년문화에 대하여 객관적이고 중립적인 기준에 기초한 평가이기보다는 기성문화의 관점에서 비롯된 편협 되거나 하자있는 기준에 근거한 평가의 오류가 크다고 볼 수 있다. 물론 청소년문화의 역동성의 이면에는 사회발전에 우려되는 실험적인 부분이 수반되나 이는 그 자체에 문제가 있다기보다는 새로운 함에 이르러자 하는 사회발전의 변증법적 과정 속에서 일시적이거나 과도기적인 현상으로 파악할 수 있다. 다만, 대중문화현상 속의 청소년문화는 아도르노가 경고하듯이 ‘수동적 청취’의 부정적인 측면도 동시에 내포하고 있다. 그러나 수동적 청취의 표리관계로 대중문화의 지나친 상업주의성향을 탈피할 수 있는 문화적 역량 또한 기존의 기성문화에서 찾기란 쉽지가 않다. 이는 청소년

문화가 문화발전의 진정한 중심으로서의 대중문화의 발전과 흐름을 견제하는 데에도 중요한 역할을 하고 있음을 반증한다. ‘대중문화 및 사회발전의 견제적 역할’을 청소년문화에서 찾을 수 있다.

2. 청소년문화의 실천과제

청소년문화의 실천과제는 크게 인식적 실천과제와 제도적 실천과제라는 두 가지 점에서 접근하는 것이 필요하다.

첫째, 인식적 실천과제는 청소년문화를 재인식하는 것에서 찾아야 한다. 지금까지 청소년문화를 문화로 보기보다는 기성세대문화의 하위문화로서 혹은 비행문화, 일탈문화, 비정상적 문화, 버릇없는 문화, 막돼먹은 문화, 불신의 문화, 저항의 문화, 또 다른 배타적 문화, 설익은 문화로 인식되는 경향이 컸다. 이는 기성세대문화가 청소년문화를 보는 편견일 수가 있다. 지나친 계몽주의 패러다임에 익숙해진 기성세대문화를 기준으로 보는 오류의 가능성을 반영한다. 그러나 대중문화의 흐름 속에서의 청소년문화는 정태적인 고정된 문화가 아니라 유동적인 동태적 문화며 나아가 단순소비문화가 아니라 생산적 소비문화의 성격을 갖는다. 이는 기성세대문화의 수동적 지위에 놓여있는 지시 받는 문화가 아니라 새로운 사회발전의 방향을 지시하는 문화로서의 성격을 아울러 갖는다. 이렇게 볼 때 청소년 문화는 창조적 문화, 역동적 문화의 문화적 의미를 갖는다. 다만, 청소년문화의 역동성에도 불구하고 기성문화를 배타하며 차이를 무시하거나 폄하하며 깃잡으려고 하는 단절의 태도나 접근방법은 새로운 사회발전을 지향하는 바람직하지 못한 방법이므로 계도하고 관여해야 할 부분이다. 그 이외의 부분에 있어서는 사회발전의 또 다른 동반자로서의 문화로 인식하고 지켜보며 지원하는 자세가 필요하다. 따라서 인식적 실천과제는 기성세대문화와는 다른 ‘청소년문화의 차이를 인정하고 나아가 그 차이를 존중하는 것’에서 찾아야 한다.

둘째, 제도적 실천과제는 청소년문화를 통제하거나 계도하려는 것에서 장려하고 지원하는 방향에서 찾아야 한다. 지나친 개입이나 방관으로서의 청소년문화가 아니라 그 차이를 이해해야 하는, 이해를 필요로 하는 문화로서 파악하는 것이 필요하다. 그러기 위해서는 기성세대와 청소년문화가 관계해야 할 지점으로 인식의 공유를 수렴할 수 있는 제도적 장치의 마련이 절

실히 요망된다. 이를 위한 대전제로서 청소년 문화는 기성세대가 ‘만들어 주는 문화’에서 최대한 ‘지원하는 문화’로, 나아가 청소년 스스로가 ‘만들어 가는 문화’로의 방향설정이 필요하다. 청소년 문화에 지나치게 개입하여 간섭하려는 태도에서 그들의 문화가 갖는 생산적 역량을 이해하며 그 잠재력을 극대화할 수 있도록 조력하는 자세가 필요하다. 기성세대중심의 이데올로기적 의미생산과정으로서의 대중문화가 아니라 순수한 의미창조의 청소년문화에 기반 한 사회발전의 동인으로서의 대중문화를 발전시키는 새로운 전략으로 파악해야 한다. 이는 소비자로서만이 아닌 생산자로서 참여시킬 수 있는 제도적 지원을 의미한다. 이러한 점에서 청소년 영화제와 같은 행사는 청소년문화를 보는 새로운 방향을 열어준다는 점에서 함의하고 있는 바가 크다. 또한 청소년 문화를 통하여 지역발전을 꾀할 수 있는 새로운 원천을 개발한다는 점에서도 의미를 부여할 수 있다. 독특한 취향체계로서의 청소년문화의 아비투스 개발함으로써 지역적 브랜드가치를 높일 필요가 생긴다.

IV. 결 론

청소년문화의 이해는 대중문화의 흐름 속에서 접근하는 것이 필요하다. 그 이유는 대중문화의 흐름 속에서 청소년문화가 기능하기 때문이다. 청소년문화는 대중문화 문화지평의 변화에 따라 영향을 받는다. 현실세계 속의 대중문화에서 점차 비현실세계를 대상으로 하는 사이버 대중문화로의 이동은 청소년문화 또한 게임을 중심으로 하는 사이버문화를 생산하게 한다. 이와 같이 사회발전의 새로운 동인으로 간주되는 대중문화의 중요성에 비추어 볼 때 그 속에 큰 비중을 차지하고 있는 청소년문화에 대한 재인식이 절실히 요청되는 시대에 직면하고 있다.

본 연구는 청소년문화를 대중문화의 흐름과 나아가 사회와의 관계에서 접근하여 청소년문화가 비생산적이거나 수동적 지위의 반응문화가 아니라 생산적 잠재력을 갖는 동태성을 보여주며 능동성을 갖고 있음을 확인하고자 하였다. 그 결과 대중문화의 흐름과 청소년문화의 관계는 일방적 관계가 아니라 상호작용적 관계로서 청소년문화는 대중문화의 유연적 흐름의 변화에 능동적으로 대응할 수 있는 문화임을 발견하였다. 아울러

청소년문화가 갖는 의미가 기존의 질서유지와 상업주의가 지향하는 의도된 의미생산을 견제할 수 있는 '의미의 정제자' 내지 새로운 '의미의 창조자' 역할을 수행하면서 대중문화의 새로운 발전과 나아가 사회발전을 재구성할 수 있는 잠재적 역량을 갖는 문화임을 주장하였다. 이는 청소년문화가 대중문화 속에서 단순히 '의미의 수신자' 역할에 그치는 것이 아니라 새로운 '의미의 발신자' 역할을 수행할 수 있음을 말한다.

또한 청소년문화의 실천과제로 청소년문화는 더 이상 일탈문화나 비정상적인 주변문화가 아니라 새로운 사회발전을 위한 생산적 잠재역량을 갖는 문화로서 차이를 무시하거나 배타하기보다는 그 차이를 수렴하는 것으로서 차이의 인정과 존중을 꾀하는 인식의 전환과 제도적 장치가 필요함을 제시하였다. 이를 위하여 청소년문화에 대한 새로운 접근은 소비자문화를 넘어 생산자문화의 역할에 초점을 두고 어느 일방의 개체적·분리적 시각이 아닌 관계적·수렴적 시각에서 이루어져야 할 것이다. 중요한 사실은 이러한 문제들이 문화개념 인식의 오류와 상관된다는 점인데, 그것은 대중문화를 포함하여 전반적으로 문화의 개념이 협의의 개념으로 왜곡되어온 역사적 사실과 무관하지 않다. 문화가 삶의 질서로서 인식되지 못하고 통치적 필요성의 유희유로 기능하게 하는 협의의 문화개념이 문제가 된다. '열린 문화와 닫힌 문화의 개념'이 그것이다. 닫힌 문화의 개념의 배타성이 작용하여 청소년문화의 가능성을 분절시키는 배타적·분리적 인식의 오류를 낳는다. '열린 문화의 개념'이 작용할 수 있어야 하며, 그것은 기존의 '문화의 문화개념'인 협의의 문화개념을 넘어서 '삶의 문화개념'으로 드러날 수 있어야 가능성을 갖는다. '닫힌 협의의 문화개념' 하에서는 '닫힌 청소년문화'를 넘어서 '열린 청소년문화'를 기대할 수 없다. 이미 닫힌 문화는 닫힌 문화개념의 작용성에 의하기 때문이다. 청소년문화 역시 열린 문화를 원하기 위해서는 열린 문화개념을 원해야 할 것이다. 그것은 기존의 닫힌 협의의 문화개념을 넘어서는 '열린 광의의 문화개념'으로 찾아간다.

References

- [1] Anderson, Kay et al. Handbook of Cultural Geography. London: Routledge, 2003.
- [2] Alexander, J.C. and Seidman, S.(eds). Culture

- and Society: Contemporary Debates. Cambridge University Press, 1990.
- [3] Adorno, Theodor. The Culture Industry. London: Routledge, 1991.
- [4] Bell, David et. als., Cyberculture: The Key Concepts, New York: Routledge.
- [5] Bell, David. An Introduction to Cybercultures. London: Routledge, 2001.
- [6] Kim Cheon-Young. "A Study on the Cultural Contents Planning Model." The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT) Vol. 4, No. 1. pp.75-84, 2018.
- [7] Fog, Agne. Cultural Selection. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1999.
- [8] Kendall, Gavin and Gary Wickham. Understanding Culture: cultural studies, order, ordering. London: Sage Publications, 2001.
- [9] Jameson, Fredric. "Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism." New Left Review, 146, 1984.
- [10] Kim Cheon-Young. "Searching Managerial Approach in Cultural Studies." Korean Local Government Review Vol.14 No.1 Spring. pp.227-255, 2002.
- [11] Kim Cheon-Young. "Searching National-Local Cultural Relations." Korean Local Government Review Vol.16 No.1 Spring. pp.113-140, 2004.