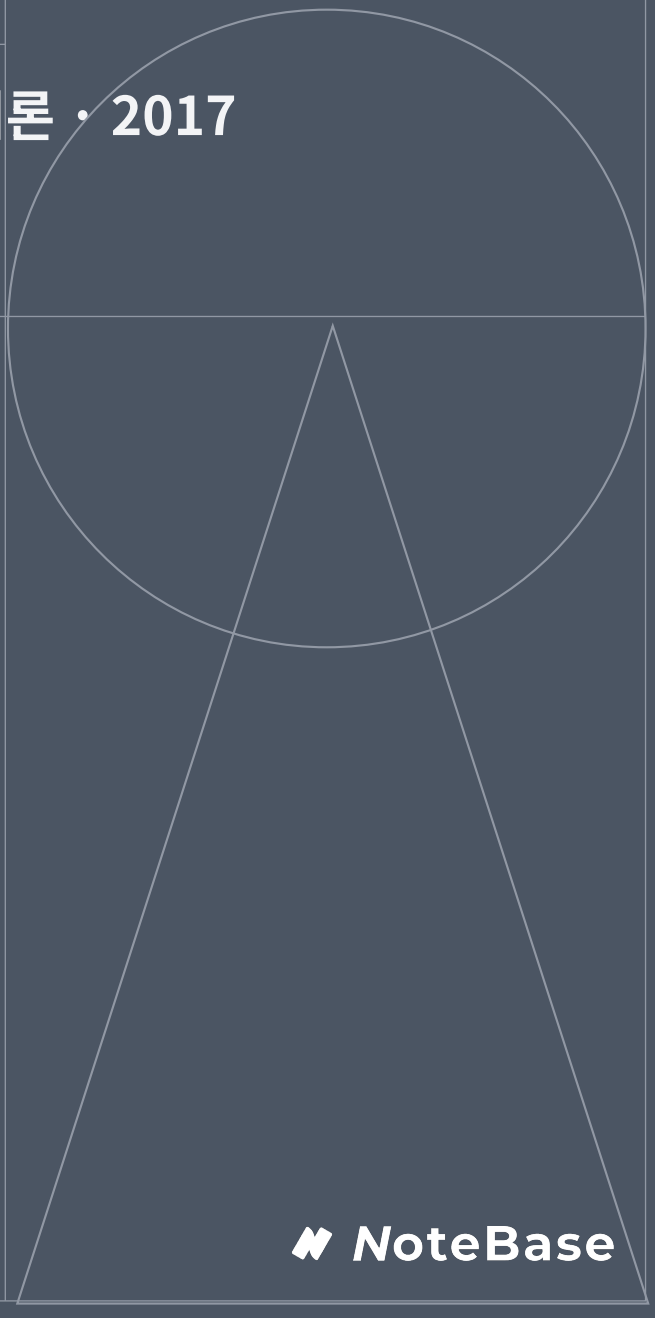
기출OX 해설집

공무원/국회직/9급 · 미디어론 · 2017



NoteBase

기출OX 해설집

공무원/국회직/9급 · 미디어론 · 2017

공무원/국회직/9급 · 미디어론 · 2017

1. 콘텐츠의 가치 사슬과 관련된 것은?
   ① SOHO
   ② UCC
   ③ OSMU
   ④ Multitainment
   ⑤ Ubiquitous

정답 3번

출제 포인트

콘텐츠를 하나의 원천에서 여러 매체와 상품으로 확장하여 부가가치를 높이는 개념을 구별하는 문제이다.

핵심 개념

OSMU(One Source Multi Use)는 하나의 원천 콘텐츠를 영화, 방송, 출판, 게임, 캐릭터 상품 등 여러 형태로 활용하는 전략이다. 동일한 콘텐츠의 활용 범위를 넓혀 수익과 부가가치를 연속적으로 창출하므로 콘텐츠의 가치 사슬과 직접 관련된다.

선지별 해설

① X — SOHO(Small Office Home Office)는 소규모 사무실이나 재택 기반의 업무 형태를 뜻한다. 틀린 표현은 콘텐츠의 가치 사슬과 관련된 개념으로 본 점이며, 올바르게는 소규모·재택 업무 환경에 관한 개념이다.
② X — UCC(User Created Content)는 이용자가 직접 제작한 콘텐츠를 뜻한다. 틀린 표현은 콘텐츠의 다중 활용 전략으로 본 점이며, 올바르게는 콘텐츠의 제작 주체가 이용자라는 점을 나타내는 개념이다.
③ O — OSMU(One Source Multi Use)는 하나의 원천 콘텐츠를 여러 매체와 상품으로 확장해 활용한다. 콘텐츠의 활용 단계와 수익원을 늘려 가치를 확대하므로 콘텐츠의 가치 사슬과 관련된다.
④ X — Multitainment는 여러 매체나 기능을 결합하여 다양한 오락 경험을 제공하는 개념이다. 틀린 표현은 하나의 원천 콘텐츠를 여러 상품으로 확장하는 가치 사슬 전략으로 본 점이며, 올바르게는 복합적인 오락 경험에 관한 개념이다.
⑤ X — Ubiquitous는 정보통신 환경에 언제 어디서나 접속할 수 있는 상태를 뜻한다. 틀린 표현은 콘텐츠의 가치 사슬 전략으로 본 점이며, 올바르게는 상시 접속이 가능한 정보통신 환경에 관한 개념이다.

NoteBase

오답 포인트

UCC와 OSMU는 모두 콘텐츠와 관련된 약어라서 혼동하기 쉽다. UCC는 누가 콘텐츠를 만드는가에 초점이 있고, OSMU는 하나의 콘텐츠를 얼마나 다양한 형태로 활용하여 가치를 늘리는가에 초점이 있다.

다시 나오면 이렇게 판단

문제에 하나의 원천, 여러 매체·상품으로의 확장, 부가가치나 수익의 확대가 제시되면 OSMU로 판단한다.
이용자 제작이 핵심이면 UCC, 언제 어디서나 접속하는 환경이 핵심이면 Ubiquitous로 구별한다.

암기 포인트

OSMU는 하나의 원천(Source)을 여러 방식(Use)으로 활용하여 콘텐츠의 가치를 확장하는 전략이다.

NoteBase

2. 포스트모던 광고의 특징이 아닌 것은?

① 서술구조의 해체
② 이미지 중심적
③ 탈권위주의적
④ 의미의 확실성
⑤ 반(反)형식주의

정답 4번

출제 포인트

포스트모던 광고가 전통적인 광고의 서사·권위·형식·고정된 의미를 해체하고 이미지와 다의성을 강조한다는 점을 묻는 문제이다.

핵심 개념

포스트모던 광고는 하나의 중심적 의미나 정형화된 표현을 강요하지 않고, 이미지의 병치·패러디·혼성 등을 통해 수용자가 여러 의미를 구성하게 하는 광고이다.
모던 광고가 일관된 서사와 비교적 명확한 메시지를 중시한다면, 포스트모던 광고는 서사의 해체, 이미지 중심성, 탈권위성, 의미의 불확실성, 반형식성을 중시한다.

선지별 해설

① O — 서술구조의 해체는 기승전결식의 일관된 이야기 전개를 약화하거나 분절하는 것으로, 포스트모던 광고의 특징이다.
② O — 이미지 중심적 표현은 논리적인 문장이나 설명보다 시각적 이미지와 기호의 결합을 앞세우므로 포스트모던 광고의 특징이다.
③ O — 탈권위주의적 태도는 기존의 권위, 위계, 정전과 고정 관념을 패러디하거나 뒤집는 것으로, 포스트모던 광고의 특징이다.
④ X — '의미의 확실성'이 틀린 표현이다. 포스트모던 광고는 의미를 하나로 확정하기보다 복수의 해석이 가능하도록 하는 '의미의 불확실성' 또는 '의미의 다의성'을 특징으로 한다.
⑤ O — 반(反)형식주의는 장르와 표현 형식의 경계를 허물고 기존의 정형화된 구성에서 벗어나는 것으로, 포스트모던 광고의 특징이다.

오답 포인트

④의 '확실성'을 광고 메시지가 분명하다는 일반적 장점으로 받아들이기 쉽다. 그러나 이 문항은 광고의 일반적 효과가 아니라 포스트모더니즘의 특성을 묻는다. 포스트모더니즘은 고정된 중심과 단일한 의미를 해체하므로 '의미의 확실성'과 반대된다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

선지가 하나의 중심, 일관된 서사, 고정된 형식, 권위, 확정된 의미를 강조하면 포스트모던 광고의 특징이 아닌 것으로 판단한다. 반대로 해체, 혼성, 이미지, 패러디, 다의성, 탈권위성을 강조하면 포스트모던 광고의 특징으로 판단한다.

암기 포인트

포스트모던 광고는 '서사는 해체하고, 이미지는 앞세우며, 권위·형식·단일 의미는 흔든다'로 정리된다.

NoteBase

3. 다음 중 영상을 전달할 수 없는 것은?

① UTP
② RFID
③ 동축케이블
④ HMDI
⑤ DVI

정답 2번

출제 포인트

영상 신호나 영상 데이터를 전달하는 유·무선 전송 수단 및 영상 인터페이스와, 사물 식별용 기술인 RFID를 구별하는 문제이다.

핵심 개념

UTP와 동축케이블은 영상 신호 또는 영상 데이터를 전달하는 전송 매체이다. HDMI와 DVI는 영상 신호를 기기 사이에 전달하는 영상 인터페이스이다. 반면 RFID는 태그와 판독기 사이에서 식별 정보를 무선으로 주고받는 기술로, 일반적인 영상 전송 수단이나 영상 인터페이스가 아니다.

선지별 해설

① X — UTP는 네트워크 기반 영상 전송이나 영상 전송 장치를 이용해 영상 데이터를 전달할 수 있다. 틀린 판단은 'UTP로 영상을 전달할 수 없다'는 것이며, 올바르게는 'UTP로 영상을 전달할 수 있다'이다.
② O — RFID는 무선 주파수를 이용해 태그의 식별 정보 등을 읽는 기술이다. 일반적인 영상 신호 전송 규격이나 영상 전송 케이블이 아니므로 영상을 전달하는 수단으로 보기 어렵다.
③ X — 동축케이블은 아날로그 또는 디지털 영상 신호 전송에 사용될 수 있다. 틀린 판단은 '동축케이블로 영상을 전달할 수 없다'는 것이며, 올바르게는 '동축케이블로 영상을 전달할 수 있다'이다.
④ X — 문항의 'HMDI'는 통상적인 영상 인터페이스인 'HDMI'의 오기로 해석한다. HDMI는 디지털 영상과 음성을 전달할 수 있다. 틀린 판단은 'HDMI로 영상을 전달할 수 없다'는 것이며, 올바르게는 'HDMI로 영상을 전달할 수 있다'이다.
⑤ X — DVI는 디지털 영상 신호를 전달하기 위한 인터페이스이다. 틀린 판단은 'DVI로 영상을 전달할 수 없다'는 것이며, 올바르게는 'DVI로 영상을 전달할 수 있다'이다.

오답 포인트

UTP가 본래 범용 네트워크 케이블이라는 점 때문에 영상과 무관하다고 오해하기 쉽다. 그러나 영상 데이터도 네트워크를 통해 전달할 수 있다. 또한 ④의 'HMDI'는 'HDMI'의 오기로 보아야 답이 하나로 확정된다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

각 선지가 케이블·영상 인터페이스인지, 아니면 식별 기술인지 먼저 구분한다. UTP·동축케이블은 전송 매체이고 HDMI·DVI는 영상 인터페이스이지만, RFID는 사물의 식별 정보를 읽는 기술이다.

암기 포인트

UTP·동축케이블은 전송 매체, HDMI·DVI는 영상 인터페이스, RFID는 식별 기술이다.

NoteBase

4. 라자스펠드(Lazarsfeld)가 2단계 유통 이론을 주장하면서 제시한 개념은?

① 게이트키퍼(gatekeeper)
② 인지부조화(cognitive dissonance)
③ 의견지도자(opinion leader)
④ 의견행위자(opinion actor)
⑤ 제3자 효과 이론(third-person effects)

정답 3번

출제 포인트

이 문제는 라자스펠드의 2단계 유통 이론과 그 핵심 개념인 의견지도자를 연결하는 문제이다.

핵심 정리

라자스펠드의 2단계 유통 이론은 매스미디어의 메시지가 먼저 의견지도자에게 전달되고, 이어 의견지도자의 대인적 영향력을 통해 다른 수용자에게 전달된다고 본다.
게이트키퍼: 정보가 유통되는 관문에서 메시지를 선택하거나 걸러 내는 주체이다.
페스팅거의 인지부조화 이론: 서로 모순되는 인지 때문에 생긴 불편을 줄이려는 경향을 설명한다.
데이비슨의 제3자 효과 이론: 미디어가 자신보다 다른 사람에게 더 큰 영향을 준다고 지각하는 경향을 설명한다.

선지별 해설

① X — 게이트키퍼는 정보의 통과 여부를 선택하고 걸러 내는 주체이므로 2단계 유통 이론의 핵심 매개 개념이 아니다. 틀린 표현 '게이트키퍼'는 '의견지도자'로 고쳐야 한다.
② X — 인지부조화는 서로 모순되는 인지에서 발생하는 심리적 불편과 이를 줄이려는 경향을 뜻하므로 라자스펠드가 2단계 유통 이론에서 제시한 개념이 아니다. 틀린 표현 '인지부조화'는 '의견지도자'로 고쳐야 한다.
③ O — 의견지도자는 매스미디어의 메시지를 먼저 접한 뒤 대인 커뮤니케이션을 통해 다른 수용자에게 전달하고 영향을 미치는 존재로, 2단계 유통 이론의 핵심 개념이다.
④ X — '의견행위자'는 이 이론에서 매스미디어와 다른 수용자를 매개하는 핵심 개념이 아니다. 틀린 표현 '의견행위자'는 '의견지도자'로 고쳐야 한다.
⑤ X — 제3자 효과 이론은 미디어가 자신보다 타인에게 더 큰 영향을 미친다고 보는 지각 편향에 관한 이론이므로 2단계 유통의 매개자를 가리키지 않는다. 틀린 표현 '제3자 효과 이론'은 '의견지도자'로 고쳐야 한다.

출제자가 노린 함정

게이트키퍼처럼 미디어 정보의 흐름과 관련된 용어를 의견지도자와 혼동하게 하는 것이 함정이다. 게이트키퍼는 정보를 선별하지만, 의견지도자는 메시지를 받아 주변 사람에게 전달하며 영향력을 행사한다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

‘매스미디어 → 영향력 있는 사람 → 일반 수용자’라는 두 단계 구조가 제시되면 가운데의 영향력 있는 사람을 의견지도자로 판단한다.

암기 포인트

라자스펠드의 2단계 유통은 ‘미디어 → 의견지도자 → 일반 수용자’이다.

NoteBase

5. 다음의 현상을 설명하는 법칙은?

> VOD(주문형비디오) 서비스 업체에 따르면 지난해 서비스 한 콘텐츠 중 상위 10개의 매출 비중은 20%에 불과한 반면, 순위에 오르지 못한 작품들의 매출 비중은 80%에 달했다. 히트작과 대작 위주의 매출 구조를 벗어나, 다양한 미디어 콘텐츠들이 살아남는 VOD 생태계가 만들어지는 것으로 풀이된다. 이에 따라 업체들은 이른바 '역(逆)파레토의 법칙'에 주목하며, 니치(niche)마케팅을 강화하고 있다.

① 무어의 법칙
② 길더의 법칙
③ 던바의 법칙
④ 롱테일의 법칙
⑤ 메트칼프의 법칙

정답 4번

출제 포인트

소수의 인기 상품보다 다수의 틈새 상품이 합쳐서 더 큰 매출을 만드는 현상을 어떤 법칙으로 설명하는지 묻는 문제이다.

핵심 개념

롱테일의 법칙: 개별 판매량은 적지만 종류가 매우 많은 틈새 상품의 매출을 합하면 소수 인기 상품의 매출을 능가할 수 있다는 법칙이다. / 키워드: 다수의 틈새 상품, 합산 매출, 역파레토
무어의 법칙: 반도체의 집적도와 컴퓨팅 성능이 일정한 기간마다 빠르게 증가한다는 경험 법칙이다. / 키워드: 반도체 성능
길더의 법칙: 통신망의 대역폭과 정보 전송 능력이 매우 빠르게 증가한다는 법칙이다. / 키워드: 통신 대역폭
던바의 법칙: 한 사람이 안정적으로 유지할 수 있는 사회적 관계의 수에는 인지적 한계가 있다는 법칙이다. / 키워드: 사회적 관계 규모
메트칼프의 법칙: 네트워크의 가치는 이용자 수가 늘어날수록 연결 가능성에 따라 크게 증가한다는 법칙이다. / 키워드: 네트워크 가치

NoteBase

선지별 해설

① X — 틀린 표현은 '무어의 법칙'이다. 무어의 법칙은 반도체 집적도와 컴퓨팅 성능의 빠른 증가를 설명한다. 제시된 VOD 매출 구조는 '롱테일의 법칙'으로 고쳐야 한다.
② X — 틀린 표현은 '길더의 법칙'이다. 길더의 법칙은 통신망의 대역폭과 정보 전송 능력의 급속한 증가를 설명한다. 다수 틈새 콘텐츠의 합산 매출을 설명하는 법칙은 '롱테일의 법칙'이다.
③ X — 틀린 표현은 '던바의 법칙'이다. 던바의 법칙은 안정적으로 유지할 수 있는 사회적 관계 규모의 인지적 한계를 설명한다. 제시된 현상은 '롱테일의 법칙'으로 고쳐야 한다.
④ O — 상위 10개 콘텐츠의 매출 비중은 20%에 불과하고 나머지 다수 작품의 합산 매출이 80%라는 점은, 틈새 상품들이 이루는 긴 꼬리 부분의 총매출이 커지는 롱테일의 법칙에 해당한다.
⑤ X — 틀린 표현은 '메트칼프의 법칙'이다. 메트칼프의 법칙은 이용자 증가에 따라 네트워크의 가치가 크게 증가하는 현상을 설명한다. 다수 틈새 상품의 합산 매출에 관한 설명은 '롱테일의 법칙'이다.

오답 포인트

지문에 '역파레토'라는 표현이 있어 별개의 법칙을 찾기 쉽지만, 이는 소수 상위 상품이 대부분을 차지한다는 파레토 구조가 뒤집힌 상황을 가리킨다. 상위 10개가 20%, 나머지 다수 작품이 80%라는 수치와 '니치 마케팅'이 함께 제시되면 롱테일의 법칙을 판단해야 한다.

다시 나오면 이렇게 판단

소수의 히트 상품과 다수의 틈새 상품을 먼저 구분한다. 다수 틈새 상품의 개별 판매량은 작아도 합산 매출이 크다는 내용이면 롱테일의 법칙으로 판단한다.

암기 포인트

긴 꼬리의 다수 틈새 상품을 모두 합치면 큰 시장이 된다: 롱테일의 법칙이다.

NoteBase

6. 다음 중 방송관계법령에 규정된 내용으로 옳은 것은?

① 방송통신위원회 위원 5인 중 위원장을 포함한 3인은 대통령이, 2인은 국회가 지명한다.

② 한국방송공사(KBS) 사장은 「방송법」에 의거하여 국회의 인사청문을 거쳐야 한다.

③ 문화방송(MBC) 사장은 「방송문화진흥회법」에 의거하여 국회의 인사청문을 거쳐야 한다.

④ 한국교육방송공사(EBS) 사장은 방송통신위원회의 추천을 받아 대통령이 임명한다.

⑤ 연합뉴스 대표이사는 뉴스통신진흥회의 추천을 받아 대통령이 임명한다.

정답 2번

쟁점

이 문제는 방송관계 기관과 공영·공적 언론사의 대표자 및 위원을 누가 추천하고 임명하는지에 관한 문제이다. 핵심은 대통령, 국회, 방송미디어통신위원회, 각 기관 이사회의 권한을 구별하는 것이다.

용어 풀이

인사청문은 대통령이 지명하거나 임명하는 일정한 공직후보자의 자질과 도덕성 등을 국회가 검증하는 절차이다. 인사청문을 거친다는 사실과 국회가 그 사람을 임명한다는 것은 서로 다르다.

핵심 구분

한국방송공사(KBS) 사장은 이사회의 제청으로 대통령이 임명하며, 국회의 인사청문을 거친다. 반면 문화방송(MBC), 한국교육방송공사(EBS), 연합뉴스의 대표자는 각각 별도의 이사회·위원회 절차에 따라 선임되므로 KBS와 같은 절차를 적용하지 않는다.

NoteBase

기출OX 해설집 · 공무원/국회직/9급 · 미디어론 · 2017

선지별 해설

① X
- 문항이 전제한 구 방송통신위원회 5인 체제에서는 위원장을 포함한 2명을 대통령이 지명하고, 나머지 3명을 국회가 추천하여 대통령이 임명하였다. 선지는 3명과 2명을 서로 바꾸었다. 현행법상 위원회는 방송미디어통신위원회로 개편되어 7명으로 구성된다.
- 틀린 표현: '위원장을 포함한 3인은 대통령이, 2인은 국회가 지명한다.'
- 올바른 표현: 구 5인 체제에서는 위원장을 포함한 2명은 대통령 지명 몫이고 3명은 국회 추천 몫이었다.

② O
- 「방송법」에 따라 KBS 사장은 이사회의 제청으로 대통령이 임명하며, 국회의 인사청문을 거쳐야 한다. 따라서 옳은 설명이다.

③ X
- MBC 사장은 국회의 인사청문을 거쳐 대통령이 임명하는 직위가 아니다. 현행 「방송법」은 방송문화진흥회가 최다출자자인 방송사업자의 대표자 후보 추천을 위하여 방송문화진흥회 이사회에 사장후보국민추천위원회를 두도록 한다.
- 틀린 표현: '국회의 인사청문을 거쳐야 한다.'
- 올바른 표현: MBC 사장 후보 추천은 방송문화진흥회 이사회의 사장후보국민추천위원회 절차를 거치며, 대통령 임명 및 국회 인사청문 대상이 아니다.

④ X
- EBS 사장은 대통령이 임명하지 않는다. 「한국교육방송공사법」에 따라 EBS 이사회의 제청으로 방송미디어통신위원회 위원장이 위원회의 동의를 받아 임명한다.
- 틀린 표현: '방송통신위원회의 추천을 받아 대통령이 임명한다.'
- 올바른 표현: EBS 사장은 이사회의 제청으로 방송미디어통신위원회 위원장이 위원회의 동의를 받아 임명한다.

⑤ X
- 연합뉴스 대표이사는 대통령이 임명하지 않는다. 「뉴스통신 진흥에 관한 법률」에 따라 뉴스통신진흥회의 추천을 받아 연합뉴스 이사회의 의결로 선임된다.
- 틀린 표현: '뉴스통신진흥회의 추천을 받아 대통령이 임명한다.'
- 올바른 표현: 연합뉴스 대표이사는 뉴스통신진흥회의 추천을 받아 연합뉴스 이사회의 의결로 선임된다.

오답 포인트

②의 '국회 인사청문'만 보고 국회가 KBS 사장을 임명한다고 오해하거나, KBS의 '이사회 제청 → 대통령 임명' 구조를 MBC·EBS·연합뉴스에도 그대로 적용하면 틀리기 쉽다. 또한 추천·제청과 최종 임명을 구별해야 한다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

대표자 인사 문제는 기관마다 '후보 추천 또는 제청 주체 → 최종 선임 또는 임명 주체 → 국회 인사청문 여부'의 세 단계로 나누어 판단한다. KBS는 이사회 제청·대통령 임명·국회 인사청문이라는 조합이다.

암기 포인트

KBS는 이사회 제청·대통령 임명·국회 청문, EBS는 이사회 제청·위원장 임명, 연합뉴스는 진흥회 추천·자체 이사회 선임이다.

NoteBase

7. 방송관계법령에 규정된 방송광고의 내용으로 옳지 않은 것은?

① 어린이를 주 시청대상으로 하는 방송프로그램의 방송광고시간 및 전후 토막광고시간에는 반드시 광고임을 밝히는 자막을 표기해야 한다.

② TV홈쇼핑의 경우 상품소개 및 판매에 관한 방송내용물은 방송광고로 보지 않는다.

③ 외주제작사는 방송프로그램을 제작하는 경우에 간접광고를 판매할 수 없다.

④ 방송사업자는 공공의 이익을 증진시킬 목적으로 제작된 비상업적 공익광고를 대통령령이 정하는 비율 이상으로 편성해야 한다.

⑤ 간접광고는 방송프로그램 안에서 상품, 상표, 회사나 서비스의 명칭이나 로고 등을 노출시키는 형태의 광고이다.

정답 3번

쟁점

이 문제는 「방송법」상 방송광고의 구분, 상품소개·판매방송의 취급, 외주제작사의 간접광고 판매, 비상업적 공익광고 편성 의무에 관한 문제이다. 핵심은 간접광고의 정의와 판매 주체를 구별하는 것이다.

용어 풀이

간접광고 = 방송프로그램 안에서 상품, 상표, 회사나 서비스의 명칭이나 로고 등을 노출하는 형태의 광고이다.
비상업적 공익광고 = 공공의 이익을 증진할 목적으로 제작되어 영리성이 배제된 광고이다.

핵심 구분

「방송법」 제73조는 외주제작사가 방송프로그램을 제작하는 경우 간접광고를 판매할 수 있도록 한다. 따라서 외주제작사라는 이유만으로 간접광고 판매가 금지되는 것은 아니다. 다만 일정한 방송사업자의 채널에 편성되는 경우에는 간접광고 판매를 광고판매대행자에게 위탁하여야 한다.

NoteBase

선지별 해설

① O
어린이를 주 시청대상으로 하는 방송프로그램의 방송광고시간 및 전후 토막광고시간에는 반드시 광고임을 밝히는 자막을 표기하여야 한다. 어린이가 방송프로그램과 방송광고를 구분하도록 하기 위한 규정이다.

② O
상품소개 및 판매에 관한 전문편성을 하는 방송에서는 해당 상품소개 및 판매에 관한 방송내용물을 방송광고로 보지 않는다. TV홈쇼핑의 상품소개·판매 방송 자체가 이에 해당한다.

③ X
외주제작사는 방송프로그램을 제작하는 경우 간접광고를 판매할 수 있으므로, 판매할 수 없다는 부분이 틀리다.
틀린 표현: 외주제작사는 간접광고를 판매할 수 없다.
올바른 표현: 외주제작사는 방송프로그램을 제작하는 경우 간접광고를 판매할 수 있다.

④ O
방송사업자는 공공의 이익을 증진할 목적으로 제작된 비상업적 공익광고를 대통령령으로 정하는 비율 이상 편성하여야 한다.

⑤ O
간접광고는 방송프로그램 안에서 상품, 상표, 회사나 서비스의 명칭이나 로고 등을 노출하는 형태의 광고이다. 「방송법」이 정한 간접광고의 정의와 일치한다.

오답 포인트

③의 '판매할 수 없다'라는 금지 표현이 함정이다. 간접광고가 심의와 판매 위탁 등 규제를 받는다는 사실을 간접광고 판매 자체의 전면 금지로 혼동하면 안 된다.

다시 나오면 이렇게 판단

방송광고 법령 문제에서는 먼저 선지의 주체와 서술 강도를 확인한다. 외주제작사에 관해서는 '판매할 수 있다'와 '판매를 위탁하여야 한다'를 구별하고, 이를 '판매할 수 없다'로 바꾼 선지를 틀린 것으로 판단한다.

암기 포인트

외주제작사도 간접광고를 판매할 수 있다. 규제·위탁 의무와 판매 금지는 서로 다르다.

NoteBase

8. 데이터 압축 기술을 이용해 지상파 1개 방송에 할당된 주파수 대역을 여러 개로 쪼개 운영하는 것을 의미하는 용어는?

① ADC
② IPTV
③ SDI
④ MMS
⑤ HDR

정답 4번

출제 포인트

이 문제는 지상파 방송의 한 채널에 할당된 주파수 대역을 압축 기술로 나누어 여러 방송 채널을 제공하는 MMS의 개념을 묻는다.

핵심 개념

MMS(Multi-Mode Service)는 디지털 압축 기술을 활용하여 지상파 1개 방송 채널의 주파수 대역에서 여러 방송 프로그램 채널을 동시에 송출하는 다채널 서비스이다. 핵심 키워드는 '지상파 1개 주파수 대역의 분할·다채널화'이다.

선지별 해설

① X — ADC는 아날로그 신호를 디지털 신호로 변환하는 장치 또는 변환 과정이다. '주파수 대역을 여러 방송 채널로 나누는 서비스'라는 표현은 틀리며, 올바르게는 '아날로그 신호를 디지털 데이터로 변환하는 기술'이다.
② X — IPTV는 인터넷 프로토콜 기반의 통신망을 통해 방송 콘텐츠를 제공하는 서비스이다. '지상파 1개 채널의 할당 주파수 대역을 여러 개로 나누는 방식'이라는 표현은 틀리며, 올바르게는 'IP망을 이용하여 방송을 전송하는 서비스'이다.
③ X — SDI는 비압축 디지털 영상·음성 신호를 직렬 방식으로 전송하는 인터페이스이다. '하나의 지상파 주파수 대역을 다채널로 운용하는 서비스'라는 표현은 틀리며, 올바르게는 '방송 장비 사이에서 디지털 신호를 전송하는 인터페이스'이다.
④ O — MMS는 데이터 압축 기술을 이용해 지상파 1개 방송 채널에 할당된 주파수 대역을 여러 방송 프로그램 채널로 나누어 운용하는 다채널 서비스이다.
⑤ X — HDR은 영상의 밝은 부분과 어두운 부분을 더 넓은 명암 범위로 표현하는 기술이다. '주파수 대역을 여러 채널로 분할하는 기술'이라는 표현은 틀리며, 올바르게는 '영상의 명암 표현 범위를 확장하는 기술'이다.

NoteBase

오답 포인트

ADC, SDI, HDR도 디지털 방송 기술과 관련된 용어이지만 각각 신호 변환, 신호 전송, 명암 표현에 관한 기술이다. 문제의 '지상파 1개 채널', '주파수 대역 분할', '여러 채널 운용'이라는 세 단서를 모두 만족하는 것은 MMS이다.

다시 나오면 이렇게 판단

한정된 지상파 주파수 대역을 압축하여 여러 프로그램 채널로 제공한다는 설명이면 MMS로 판단한다. IP망 전송은 IPTV, 아날로그·디지털 변환은 ADC, 장비 간 직렬 신호 전송은 SDI, 넓은 명암 표현은 HDR로 구분한다.

암기 포인트

MMS는 한 주파수 대역을 여러 방송 채널로 만드는 지상파 다채널 서비스이다.

NoteBase

9. 디지털 콘텐츠의 저작권을 보호하는 방법이 아닌 것은?

① CDN
② DOI
③ Watermarking
④ Digital Fingerprinting
⑤ DRM

정답 1번

출제 포인트

디지털 콘텐츠의 전송 속도를 높이는 CDN과 저작권자를 식별하거나 무단 이용을 통제·추적하는 저작권 보호 기술을 구별하는 문제이다.

핵심 개념

CDN(Content Delivery Network)은 여러 지역의 분산 서버를 이용해 콘텐츠를 빠르고 안정적으로 전송하는 서비스이다. DOI는 디지털 저작물에 지속적인 식별자를 부여하여 식별과 관리를 돕는다. 워터마킹은 저작권 정보를 콘텐츠에 삽입하고, 디지털 핑거프린팅은 이용자별 식별 정보를 삽입하여 유출 경로를 추적한다. DRM은 암호화와 이용 권한 제어로 콘텐츠의 접근·복제·배포를 통제한다.

선지별 해설

① O — CDN은 콘텐츠를 사용자 가까이에서 전송하여 속도와 가용성을 높이는 유통 인프라이므로, 저작권 보호 방법이 아니다.
② X — 틀린 판단은 DOI가 저작권 보호와 무관하다는 것이다. 올바르게는 DOI가 디지털 저작물에 고유하고 지속적인 식별자를 부여하여 저작물의 식별과 권리 관리를 돕는 방법이다.
③ X — 틀린 판단은 Watermarking이 저작권 보호 방법이 아니라는 것이다. 올바르게는 워터마킹이 콘텐츠에 저작권자 등의 정보를 눈에 보이거나 보이지 않게 삽입하여 권리 표시와 불법 복제 확인에 활용되는 보호 방법이다.
④ X — 틀린 판단은 Digital Fingerprinting이 저작권 보호 방법이 아니라는 것이다. 올바르게는 디지털 핑거프린팅이 배포본마다 이용자를 식별할 수 있는 정보를 삽입하여 불법 유통 시 유출 경로를 추적하는 보호 방법이다.
⑤ X — 틀린 판단은 DRM이 저작권 보호 방법이 아니라는 것이다. 올바르게는 DRM이 인증·암호화·이용 권한 제어를 통해 콘텐츠의 접근, 복제, 사용 및 배포를 통제하는 보호 방법이다.

오답 포인트

①의 CDN도 디지털 콘텐츠와 관련된 기술이므로 보호 기술처럼 보일 수 있다. 그러나 CDN의 핵심 목적은 권리 통제가 아니라 전송 성능과 서비스 안정성 향상이다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

기술의 목적을 기준으로 판단한다. 식별·권리 표시·유출 추적·접근 통제는 저작권 보호에 해당하고, 빠른 전송과 트래픽 분산은 콘텐츠 유통 인프라에 해당한다.

암기 포인트

CDN은 빠른 전송, DOI는 저작물 식별, 워터마킹은 권리 정보 삽입, 핑거프린팅은 유출자 추적, DRM은 이용 통제이다.

NoteBase

10. 영상 포맷이 아닌 것은?

① MP4
② MOV
③ AVI
④ WMV
⑤ DTS

정답 5번

출제 포인트

이 문제는 영상 데이터를 담거나 압축하는 영상 포맷과 소리 데이터를 압축하는 오디오 포맷을 구별하는 문제이다.

핵심 개념

영상 포맷은 동영상의 영상·음성 데이터를 저장하거나 압축하는 형식이다. MP4, MOV, AVI는 대표적인 멀티미디어 컨테이너 형식이고, WMV는 마이크로소프트가 개발한 영상 형식 계열이다. DTS는 다채널 음향을 위한 오디오 압축 형식이므로 영상 포맷으로 분류하지 않는다.

선지별 해설

① O — MP4는 영상과 음성 등의 데이터를 담을 수 있는 대표적인 디지털 멀티미디어 컨테이너 형식이므로 영상 포맷에 해당한다.
② O — MOV는 퀵타임에서 사용되는 멀티미디어 컨테이너 형식으로, 동영상 저장에 널리 쓰이므로 영상 포맷에 해당한다.
③ O — AVI는 영상과 음성 데이터를 함께 담는 멀티미디어 컨테이너 형식이므로 영상 포맷에 해당한다.
④ O — WMV는 마이크로소프트가 개발한 영상 압축 형식 계열이므로 영상 포맷에 해당한다.
⑤ X — DTS를 영상 포맷이라고 분류한 부분이 틀렸다. 올바르게는 영화·방송 등의 다채널 음향에 사용되는 오디오 압축 형식이다. 따라서 영상 포맷이 아닌 것을 묻는 이 문항의 정답이다.

오답 포인트

DTS가 영화 매체에서 자주 사용된다는 이유로 영상 포맷이라고 착각하기 쉽다. 그러나 영화에 쓰이는 형식이라는 사실과 영상 데이터를 처리하는 형식이라는 사실은 다르며, DTS는 소리를 처리하는 오디오 형식이다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

각 포맷이 주로 처리하는 데이터가 영상인지 소리인지 확인한다. 다채널 음향·서라운드 사운드가 핵심이면 오디오 포맷이고, 동영상 저장·영상 압축이 핵심이면 영상 포맷이다.

암기 포인트

MP4·MOV·AVI·WMV는 영상 계열, DTS는 다채널 오디오 계열이다.

NoteBase

11. 해롤드 라스웰(Harold Lasswell)과 찰스 라이트(Charles Wright)가 주장한 미디어의 4가지 기능에 포함되지 않는 것은?

① 경제활성기능
② 상관조정기능
③ 문화전수기능
④ 환경감시기능
⑤ 오락기능

정답 1번

출제 포인트

이 문제는 라스웰이 제시한 미디어의 세 가지 사회적 기능과 라이트가 추가한 오락기능을 연결하는 문제이다.

핵심 정리

라스웰: 환경감시·상관조정·문화전수 — 미디어가 사회의 환경을 살피고, 사건의 의미를 해석·조정하며, 사회의 지식과 가치 및 문화를 다음 세대로 전달한다고 보았다.
라이트: 오락기능 — 라스웰의 세 기능에 휴식과 즐거움을 제공하는 오락기능을 더하여 미디어의 네 가지 기능으로 정리하였다.

선지별 해설

① X — 경제활성기능은 라스웰과 라이트가 정리한 미디어의 네 가지 기능에 포함되지 않는다. 틀린 표현인 '경제활성기능'은 이 모형의 구성 요소가 아니며, 네 기능은 환경감시·상관조정·문화전수·오락이다. 따라서 ①이 문제에서 요구한 답이다.
② O — 상관조정기능은 환경에서 일어난 사건의 의미를 해석하고 사회 구성원의 반응을 연결·조정하는 기능이므로 네 기능에 포함된다.
③ O — 문화전수기능은 사회의 지식·규범·가치·문화유산을 다음 세대에 전달하는 기능이므로 네 기능에 포함된다.
④ O — 환경감시기능은 사회 주변에서 일어나는 사건과 위험에 관한 정보를 수집하여 알리는 기능이므로 네 기능에 포함된다.
⑤ O — 오락기능은 수용자에게 휴식과 즐거움을 제공하는 기능으로, 라이트가 추가한 네 번째 기능이다.

출제자가 노린 함정

광고와 소비 촉진 때문에 '경제활성기능'도 미디어의 일반적 역할처럼 보이지만, 문제는 미디어가 수행할 수 있는 모든 효과가 아니라 라스웰과 라이트가 정식화한 네 기능을 묻는다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

학자 이름이 라스웰과 라이트로 제시되면 먼저 '환경감시·상관조정·문화전수·오락'의 네 항목을 떠올리고, 이 목록에 없는 기능을 고른다.

암기 포인트

라스웰의 감시·조정·전수에 라이트의 오락을 더한다.

NoteBase

12. 다음 중 마샬 맥루한(Marshall McLuhan)과 관계없는 것은?

① 캐나다의 미디어학자
② 미디어 모노폴리
③ 핫미디어와 쿨미디어
④ 구텐베르크의 은하계
⑤ 미디어는 메시지다

정답 2번

출제 포인트

이 문제는 마셜 맥루한의 국적·대표 저서·핵심 개념을 연결하고, 그와 관계없는 항목을 찾는 문제이다.

핵심 정리

마셜 맥루한은 캐나다의 미디어 이론가이다. 그는 미디어의 형식 자체가 인간의 감각과 사회에 영향을 준다는 뜻에서 '미디어는 메시지다'라고 주장했으며, 미디어를 핫미디어와 쿨미디어로 구분했다. 대표 저서로 『구텐베르크의 은하계』가 있다. 반면 『미디어 모노폴리』는 미디어 소유 집중을 비판한 벤 배그디키언의 저작이다.

선지별 해설

① O — 맥루한은 캐나다 출신의 미디어 이론가이므로 관련이 있다.
② X — '미디어 모노폴리'는 맥루한의 대표 개념이나 저서가 아니다. 올바르게는 『미디어 모노폴리』는 벤 배그디키언의 저작이며, 맥루한의 대표 명제는 '미디어는 메시지다'이다.
③ O — 맥루한은 수용자의 참여 정도와 감각 정보의 밀도 등을 기준으로 미디어를 핫미디어와 쿨미디어로 구분했으므로 관련이 있다.
④ O — 『구텐베르크의 은하계』는 인쇄 기술이 인간의 사고와 사회에 미친 영향을 다룬 맥루한의 대표 저서이므로 관련이 있다.
⑤ O — '미디어는 메시지다'는 미디어가 전달하는 내용뿐 아니라 미디어라는 형식 자체가 인간과 사회를 변화시킨다는 맥루한의 대표 명제이므로 관련이 있다.

출제자가 노린 함정

②의 '미디어'라는 단어만 보고 맥루한과 연결하기 쉽다. 그러나 인물·이론 문제에서는 일반적인 분야명이 아니라 저서명과 핵심 개념의 정확한 귀속을 확인해야 한다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

맥루한이 나오면 '캐나다ㅡ핫미디어·쿨미디어ㅡ『구텐베르크의 은하계』ㅡ미디어는 메시지다'의 연결 고리를 먼저 확인한다. 이 묶음에서 벗어난 저서나 개념을 관계없는 항목으로 판단한다.

암기 포인트

맥루한 = 캐나다, 핫·쿨미디어, 구텐베르크의 은하계, 미디어는 메시지다.

NoteBase

13. 다음 중 카메라 자체를 이동하면서 촬영하지 않는 것은?

① 스테디캠(Steady Cam)
② 헬리캠(Heli Cam)
③ 페데스털(Pedestal)
④ 지미집(Jimmy Jib)
⑤ 주밍(Zooming)

정답 5번

출제 포인트

카메라의 실제 위치를 바꾸는 이동 촬영과 렌즈의 초점거리를 바꾸는 주밍을 구별하는 문제이다.

핵심 개념

이동 촬영은 카메라 본체나 카메라가 장착된 장비의 위치가 실제로 변하면서 촬영하는 방식이다. 반면 주밍은 카메라의 위치를 옮기지 않고 줌렌즈의 초점거리를 조절하여 피사체가 확대되거나 축소되어 보이게 하는 방식이다.

선지별 해설

① X — 스테디캠은 촬영자가 안정화 장비를 착용하고 이동하면서 카메라도 함께 움직이는 촬영 방식이다. '카메라 자체를 이동하지 않는다'는 판단이 틀리며, 올바르게는 카메라를 이동하면서 흔들림을 줄여 촬영하는 방식이다.
② X — 헬리캠은 카메라를 헬리콥터 등의 비행 장치에 탑재하여 공중에서 이동하며 촬영하므로 카메라의 실제 위치가 변한다. '카메라 자체를 이동하지 않는다'는 판단이 틀리며, 올바르게는 비행 장치와 함께 카메라가 이동하는 촬영 방식이다.
③ X — 페데스털은 카메라를 위나 아래로 수직 이동시키는 카메라 무브먼트이다. '카메라 자체를 이동하지 않는다'는 판단이 틀리며, 올바르게는 카메라의 높이를 바꾸며 촬영하는 방식이다.
④ X — 지미집은 크레인형 암 끝에 카메라를 장착하여 상하·좌우 등으로 이동시키며 촬영하는 장비이다. '카메라 자체를 이동하지 않는다'는 판단이 틀리며, 올바르게는 암의 움직임에 따라 카메라 위치가 변하는 촬영 방식이다.
⑤ O — 주밍은 카메라 본체를 이동하지 않고 줌렌즈의 초점거리를 바꾸어 화각과 피사체의 화면상 크기를 변화시키는 방식이다. 따라서 문제의 조건에 해당한다.

오답 포인트

주밍에서도 화면 속 피사체가 가까워지거나 멀어지는 것처럼 보여 카메라가 이동한 것으로 착각하기 쉽다. 그러나 주밍은 렌즈 변화이고, 스테디캠·헬리캠·페데스털·지미집은 카메라 위치의 실제 변화이다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

장비나 촬영자가 카메라의 공간적 위치를 바꾸는지, 카메라는 고정한 채 렌즈의 초점거리만 바꾸는지를 확인한다. 초점거리만 바꾸면 주밍이고 카메라 자체의 이동 촬영이 아니다.

암기 포인트

카메라가 움직이면 무브먼트, 렌즈만 움직이면 주밍이다.

NoteBase

14. 인류의 문화를 미디어의 발달과정에 따라 구술문화와 문자문화로 구분하고, 라디오 등의 방송미디어가 등장한 것을 '제2의 구술시대'가 열렸다고 말한 사람은?

① 월터 옹(Walter Ong)
② 자크 라캉(Jacques Lacan)
③ 제임스 조이스(James Joice)
④ 스튜어트 홀(Stuart Hall)
⑤ 루이 알튀세르(Louis Althusser)

정답 1번

출제 포인트

미디어의 발달에 따른 구술문화·문자문화의 변화와 '제2의 구술시대'를 주장한 학자를 연결하는 문제이다.

핵심 정리

월터 옹: 구술성·문자성 — 인류 문화를 구술문화와 문자문화의 관계로 설명하고, 라디오·텔레비전 같은 전자매체가 문자와 인쇄에 기반하면서도 구술적 소통을 되살린 현상을 '제2의 구술성'이라고 보았다.
자크 라캉: 거울단계·언어처럼 구조화된 무의식 — 인간의 주체와 무의식을 언어 및 상징계의 작용을 중심으로 설명했다.
제임스 조이스: 의식의 흐름 — 인물의 내면 의식을 연속적으로 드러내는 모더니즘 문학의 대표 작가이다.
스튜어트 홀: 부호화·해독 — 미디어 메시지가 생산 과정에서 부호화되고 수용자에 의해 지배적·협상적·대항적으로 해독될 수 있다고 설명했다.
루이 알튀세르: 이데올로기적 국가기구·호명 — 이데올로기가 개인을 주체로 호명하고 학교·가족·미디어 등의 기구를 통해 재생산된다고 설명했다.

선지별 해설

① O — 월터 옹은 전자매체가 문자문화에 의존하면서도 말하기와 듣기의 참여적 성격을 되살린 현상을 '제2의 구술성' 또는 '제2의 구술시대'로 설명했다.
② X — 틀린 연결은 자크 라캉과 '제2의 구술시대'를 연결한 부분이다. 올바르게는 라캉은 거울단계, 상상계·상징계·실재계, 언어처럼 구조화된 무의식과 연결되며, '제2의 구술시대'는 월터 옹과 연결된다.
③ X — 틀린 연결은 제임스 조이스와 '제2의 구술시대'를 연결한 부분이다. 올바르게는 조이스는 의식의 흐름 기법을 대표하는 모더니즘 작가이며, '제2의 구술시대'는 월터 옹의 개념이다.
④ X — 틀린 연결은 스튜어트 홀과 '제2의 구술시대'를 연결한 부분이다. 올바르게는 홀은 문화연구의 부호화·해독 모형과 재현 이론으로 알려졌으며, '제2의 구술시대'는 월터 옹이 제시했다.
⑤ X — 틀린 연결은 루이 알튀세르와 '제2의 구술시대'를 연결한 부분이다. 올바르게는 알튀세르는 이데올로기적 국가기구와 호명 개념으로 주체 형성을 설명했으며, '제2의 구술시대'는 월터 옹과 연결된다.

NoteBase

출제자가 노린 함정

라캉·홀·알튀세르도 언어, 미디어, 이데올로기를 다룬 이론가이므로 혼동하기 쉽다. 그러나 '구술성 대 문자성'과 '전자매체가 연 제2의 구술시대'라는 표현은 월터 옹의 고유한 연결어이다.

다시 나오면 이렇게 판단

문제에서 구술문화와 문자문화의 구분, 전자매체, 제2의 구술성이 함께 제시되면 월터 옹을 선택한다. 다른 인물은 라캉-무의식과 상징계, 조이스-의식의 흐름, 홀-부호화·해독, 알튀세르-이데올로기적 국가기구로 구분한다.

암기 포인트

월터 옹 = 구술성·문자성 = 전자매체의 제2의 구술시대이다.

NoteBase

15. 1938년 미국의 초기 라디오 방송사에서 나타난 '화성인 침입사건(Invasion from Mars)'과 관련이 없는 것은?

① 오손 웰스(Orson Welles)
② 세계의 전쟁(War of the Worlds)
③ 대중의 심리적 공황
④ CBS라디오
⑤ 제한효과 이론

정답 5번

출제 포인트

이 문제는 1938년 미국의 라디오 드라마 '화성인 침입사건'과 방송 인물·작품·방송사·매스미디어 효과 이론의 연결 관계를 묻는다.

핵심 정리

'화성인 침입사건'은 오슨 웰스가 H. G. 웰스의 소설 『세계의 전쟁』을 라디오 드라마로 각색하여 CBS를 통해 방송한 사건이다. 실제 뉴스 속보처럼 구성된 방송을 사실로 받아들인 일부 청취자가 불안을 느꼈다는 설명 때문에, 전통적으로 매스미디어가 수용자에게 직접적이고 강력한 영향을 미친다는 강효과 관점의 사례로 다루어진다.

선지별 해설

① O — 오슨 웰스는 이 라디오 드라마를 연출하고 방송을 이끈 인물이므로 사건과 관련된다.
② O — 방송극의 원작은 H. G. 웰스의 소설 『세계의 전쟁』이므로 관련된다.
③ O — 뉴스 속보 형식을 실제 상황으로 받아들인 일부 청취자의 불안과 공황이 이 사건의 대표적 논점이므로 관련된다.
④ O — 이 라디오 드라마는 미국 CBS 라디오망을 통해 방송되었으므로 관련된다.
⑤ X — '제한효과 이론'이라는 연결이 틀렸다. 이 사건은 전통적으로 미디어가 수용자에게 직접적이고 강력한 영향을 준다고 보는 강효과 이론, 특히 탄환이론의 사례로 설명된다. 따라서 '제한효과 이론'은 '강효과 이론'으로 고쳐야 한다.

출제자가 노린 함정

방송의 영향이 모든 사람에게 똑같이 나타난 것은 아니라는 후대의 비판과, 교과서에서 이 사건을 어떤 효과 이론의 대표 사례로 분류하는지를 혼동하게 만든다. 이 문항에서는 '대중의 심리적 공황'이라는 표현이 직접적이고 강력한 미디어 효과를 가리키므로 제한효과 이론과 연결되지 않는다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

‘화성인 침입사건’이 나오면 오슨 웰스, 『세계의 전쟁』, CBS, 뉴스 속보 형식, 강효과 이론을 한 묶음으로 연결한다. 제한효과 이론은 대인관계와 선택적 노출 등으로 미디어의 직접 효과가 제한된다고 보는 관점이므로 이 묶음과 구분한다.

암기 포인트

화성인 침입사건 = 오슨 웰스·『세계의 전쟁』·CBS·공황·강효과 이론이다.

NoteBase

16. 보편적 시청권이 보장되는 국민관심행사가 아닌 것은?

① AFC 주관 경기 중 성인여자 국가대표팀 출전 경기
② FIFA 주관 월드컵 중 성인여자 국가대표팀 출전 경기
③ AFC 주관 경기 중 성인남자 국가대표팀 출전 경기
④ FIFA 주관 월드컵 중 성인남자 국가대표팀 출전 경기
⑤ 야구 WBC 중 국가대표팀 출전 경기

정답 1번

쟁점

이 문제는 보편적 시청권이 보장되는 국민관심행사등의 범위에 관한 문제이다. 핵심은 축구대회의 주관 단체별로 성인여자 국가대표팀 경기까지 포함되는지를 구별하는 것이다.

용어 풀이

보편적 시청권 = 국민적 관심이 매우 큰 체육경기대회나 주요행사를 많은 국민이 시청할 수 있도록 보장하는 권리이다.
국민관심행사등 = 보편적 시청권 보장 대상이 되는 국민적 관심이 큰 체육경기대회와 국가적 차원의 주요행사이다.

핵심 구분

「국민적 관심이 큰 체육경기대회 및 그 밖의 주요행사」 제3조에 따르면 FIFA 월드컵은 성인남자 및 성인여자 국가대표팀 출전 경기가 모두 대상이다. 반면 AFC 및 EAFF 주관 경기는 성인남자 국가대표팀 출전 경기만 대상이다. 야구 WBC는 국가대표팀이 출전하는 경기가 대상이다.

NoteBase

선지별 해설

① X
- AFC 주관 경기 중 보편적 시청권 보장 대상은 성인남자 국가대표팀이 출전하는 경기이므로 성인여자 국가대표팀 출전 경기는 해당하지 않는다.
- 틀린 표현: AFC 주관 경기 중 성인여자 국가대표팀 출전 경기
- 올바른 표현: AFC 주관 경기 중 성인남자 국가대표팀 출전 경기

② O
- FIFA 주관 월드컵은 성인남자뿐 아니라 성인여자 국가대표팀이 출전하는 경기도 보편적 시청권 보장 대상이다.

③ O
- AFC 주관 경기 중 성인남자 국가대표팀이 출전하는 경기는 보편적 시청권 보장 대상이다.

④ O
- FIFA 주관 월드컵 중 성인남자 국가대표팀이 출전하는 경기는 보편적 시청권 보장 대상이다.

⑤ O
- 야구 WBC 중 국가대표팀이 출전하는 경기는 보편적 시청권 보장 대상이다.

오답 포인트

FIFA 월드컵과 AFC 주관 경기의 성별 범위를 같다고 생각하기 쉽다. FIFA 월드컵은 성인남자와 성인여자를 모두 포함하지만, AFC 주관 경기는 성인남자만 포함한다는 차이가 함정이다.

다시 나오면 이렇게 판단

주관 단체와 대표팀 성별을 함께 확인한다. FIFA 월드컵은 성인남자·성인여자 모두, AFC·EAFF 주관 경기는 성인남자만, WBC는 국가대표팀 출전 경기로 판단한다.

암기 포인트

FIFA 월드컵은 남녀 모두, AFC·EAFF는 성인남자만, WBC는 국가대표팀이다.

NoteBase

17. 수동적 수용자의 특성과 관계가 없는 것은?

① 상호 고립된 존재
② 이용과 충족 효과 이론
③ 마법의 탄환 이론
④ 대중 사회
⑤ 익명성

정답 2번

출제 포인트

수동적 수용자 관점과 능동적 수용자 관점을 구별하는 문제이다.

핵심 개념

수동적 수용자 관점: 수용자를 미디어 메시지의 영향을 일방적으로 받는 고립되고 동질적인 대중으로 본다.
키워드는 원자화, 익명성, 대중사회, 강력한 미디어 효과이다.
능동적 수용자 관점: 수용자가 자신의 욕구와 목적에 따라 미디어를 선택하고 이용하며 의미를 해석한다고 본다.
대표적인 접근이 이용과 충족 이론이다.

선지별 해설

① O — 상호 고립된 존재라는 설명은 개인들이 서로 분리되어 미디어의 영향을 직접 받는 원자화된 대중이라는 수동적 수용자 관점에 해당한다.
② X — 이용과 충족 효과 이론은 수용자가 욕구 충족을 위해 미디어를 선택적으로 이용한다고 보므로 능동적 수용자 관점에 해당한다. 틀린 표현인 '수동적 수용자의 특성'은 '능동적 수용자의 특성'으로 고쳐야 한다.
③ O — 마법의 탄환 이론은 미디어 메시지가 수용자에게 직접적이고 강력하게 작용한다고 전제하므로 수용자를 수동적으로 본다.
④ O — 대중사회 관점은 전통적 유대가 약화된 원자화된 대중이 강력한 미디어 영향에 노출된다고 보므로 수동적 수용자 관점과 연결된다.
⑤ O — 익명성은 개인의 정체성과 상호 관계가 약한 불특정 대중의 성격을 나타내며, 고립되고 원자화된 수동적 수용자상과 관련된다.

오답 포인트

'효과 이론'이라는 말만 보고 ②를 강력효과론과 혼동하기 쉽다. 이용과 충족 이론의 핵심은 미디어가 수용자에게 무엇을 하는가가 아니라 수용자가 미디어로 무엇을 하는가에 있으므로 능동적 수용자 이론이다.

NoteBase

다시 나오면 이렇게 판단

수용자가 메시지를 일방적으로 받아들이고 강한 효과를 받으면 수동적 관점, 자신의 욕구에 따라 매체와 내용을 선택하고 해석하면 능동적 관점으로 판단한다.

암기 포인트

탄환·대중사회·고립·익명은 수동적 수용자, 이용과 충족은 능동적 수용자이다.

NoteBase

18. '시뮬라시옹(simulation)', '시뮬라크라(simulacra)' 라는 용어로 복사본과 실재 간 구분이 불명확해지는 탈근대 문화의 양상을 설명한 학자는?

① 장 폴 싸르트르(Jean Paul Sartre)
② 아르망 마텔라르(Armand Mattelart)
③ 자끄 라깡(Jacques Lacan)
④ 앙뚜안 드 쌩택쥐베리(Antoine Marie Roger De Saint Exupery)
⑤ 장 보드리아르(Jean Baudrillard)

정답 5번

출제 포인트

이 문제는 복사본과 실제의 구분이 흐려지는 탈근대 문화 현상을 '시뮬라시옹'과 '시뮬라크라'로 설명한 학자를 찾는 문제이다.

핵심 정리

장 보드리야르: 시뮬라크라는 원본을 모방한 단순한 복사물이 아니라 원본과 복제의 경계가 무너진 기호·이미지이며, 시뮬라시옹은 그러한 이미지와 기호가 현실을 대신하는 과정을 뜻한다.
장 폴 사르트르: 인간의 자유와 선택, 책임을 강조한 실존주의 철학자이다.
아르망 마텔라르: 미디어·커뮤니케이션 산업과 정보사회를 정치경제학적·비판적으로 분석한 학자이다.
자크 라캉: 상상계·상징계·실재계와 거울단계 등으로 인간의 주체와 무의식을 설명한 정신분석학자이다.
앙투안 드 쌩텍쥐베리: 『어린 왕자』로 대표되는 작가이며, 시뮬라시옹 이론의 제창자가 아니다.

선지별 해설

① X — 장 폴 사르트르는 자유·선택·책임을 강조한 실존주의와 연결된다. '시뮬라시옹·시뮬라크라로 복사본과 실제의 구분이 흐려지는 현상을 설명한 학자'라는 연결은 틀렸으며, 올바르게는 장 보드리야르이다.
② X — 아르망 마텔라르는 미디어와 커뮤니케이션의 정치경제학적 분석으로 알려진 학자이다. 해당 현상을 시뮬라시옹·시뮬라크라로 설명한 인물이라는 연결은 틀렸으며, 올바르게는 장 보드리야르이다.
③ X — 자크 라캉은 상상계·상징계·실재계와 거울단계 등을 제시한 정신분석학자이다. 시뮬라시옹·시뮬라크라의 학자라는 연결은 틀렸으며, 올바르게는 장 보드리야르이다.
④ X — 앙투안 드 쌩텍쥐베리는 『어린 왕자』로 대표되는 작가이다. 탈근대의 시뮬라시옹 이론을 설명한 학자라는 연결은 틀렸으며, 올바르게는 장 보드리야르이다.
⑤ O — 장 보드리야르는 시뮬라시옹과 시뮬라크라를 통해 기호와 이미지가 현실을 대체하고 원본과 복제의 구분이 흐려지는 탈근대 문화의 양상을 설명하였다.

NoteBase

출제자가 노린 함정

선지에 철학자·정신분석학자·미디어 연구자·작가를 함께 배치하여 익숙한 서구 인물 이름만으로 고르게 한 것이 함정이다. 특히 미디어 연구자인 아르망 마텔라르를 장 보드리야르와 혼동하기 쉽지만, '시뮬라시옹·시뮬라크라'라는 고유한 용어가 직접적인 판별 기준이다.

다시 나오면 이렇게 판단

인물·이론 매칭형에서는 문제에 제시된 고유 용어를 먼저 찾는다. '시뮬라시옹·시뮬라크라·원본과 복제의 경계 붕괴'가 함께 나오면 장 보드리야르로 판단한다.

암기 포인트

보드리야르 = 시뮬라시옹·시뮬라크라 = 기호와 이미지가 현실을 대신함이다.

NoteBase

19. 사회경제적 지위가 낮은 사람이 디지털 전환의 혜택을 보지 못해서 사회적 약자로 남게 된다는 개념은?

① 디지털 컨버전스(digital convergence)
② 디지털 리터러시(digital literacy)
③ 디지털 헤게모니(digital hegemony)
④ 디지털 디바이드(digital divide)
⑤ 디지털 디아스포라(digital diaspora)

정답 4번

출제 포인트

사회경제적 조건에 따라 디지털 기술에 접근하고 활용하며 그 혜택을 얻는 정도가 달라지는 현상을 구별하는 문제이다.

핵심 개념

디지털 디바이드는 소득·교육·지역·연령 등 사회경제적 조건에 따라 디지털 기술의 접근·활용 능력과 그 혜택에 격차가 생기는 현상이다.
디지털 컨버전스는 기술·미디어·서비스의 융합, 디지털 리터러시는 디지털 정보를 이해·평가·활용하는 능력, 디지털 헤게모니는 디지털 공간에서 형성되는 지배적 영향력, 디지털 디아스포라는 흩어진 집단이 디지털 네트워크로 정체성과 관계를 유지하는 현상이다.

선지별 해설

① X — 틀린 표현은 '디지털 컨버전스'이다. 디지털 컨버전스는 서로 다른 디지털 기술·미디어·서비스가 융합되는 현상이며, 올바르게는 '기술과 미디어의 융합'에 해당한다.
② X — 틀린 표현은 '디지털 리터러시'이다. 디지털 리터러시는 디지털 정보에 접근하여 이해·평가·활용하는 능력이며, 올바르게는 '디지털 정보 활용 역량'에 해당한다.
③ X — 틀린 표현은 '디지털 헤게모니'이다. 디지털 헤게모니는 디지털 공간에서 특정 세력이나 가치가 지배적 영향력을 갖는 현상이며, 올바르게는 '디지털 영역의 지배적 영향력'에 해당한다.
④ O — 디지털 디바이드는 사회경제적 지위 등에 따른 디지털 접근·활용·혜택의 격차로 인해 일부가 사회적 약자로 남는 현상을 뜻한다.
⑤ X — 틀린 표현은 '디지털 디아스포라'이다. 디지털 디아스포라는 고향이나 본래 공동체를 떠나 흩어진 집단이 디지털 네트워크를 통해 정체성과 관계를 유지하는 현상이며, 올바르게는 '분산된 공동체의 온라인 연결'에 해당한다.

NoteBase

오답 포인트

‘디지털’이 붙은 유사 용어를 모두 정보사회 문제로 묶으면 혼동하기 쉽다. 이 문항의 결정적 표현은 ‘사회경제적 지위가 낮은 사람’과 ‘혜택을 보지 못함’이며, 이는 개인의 활용 능력인 디지털 리터러시가 아니라 집단 간 격차인 디지털 디바이드를 가리킨다.

다시 나오면 이렇게 판단

접근·활용·혜택의 집단 간 격차가 제시되면 디지털 디바이드, 개인의 정보 활용 능력이 제시되면 디지털 리터러시, 기술과 매체의 결합이 제시되면 디지털 컨버전스로 판단한다.

암기 포인트

격차는 디바이드, 능력은 리터러시, 융합은 컨버전스이다.

NoteBase

20. 다음의 사례를 설명하는 이론은?

> 지난 2006년 2월 12일 오후 6시, 한 인터넷동호회에 '리니지에 명의도용'이라는 글이 올라왔다. 몇 시간 내에 각종 포털사이트로 급속히 퍼져 나갔다. 다음날 , 주요 일간지와 포털 사이트에 관련 뉴스가 게재되었다. 수천 개의 댓글을 통해 정부차원의 진상조사와 대책마련을 촉구하는 여론이 일자 바로 다음날인 14일 경찰이 수사에 나섰다. 16일에는 정보통신부가 인터넷상에서 주민등록번호를 수집하는 일을 금하는 방안을 내놓았다. 온라인에 처음 제보가 있은 후, 정확하게 4일 만에 정부 법안까지 이끌어 낸 것이다.

① 제3자 효과 이론
② 사회침투 이론
③ 역(逆)의제설정 이론
④ 개혁확산 이론
⑤ 다원적 무지 이론

정답 3번

출제 포인트

이 문제는 온라인 공중의 의제가 언론과 정부의 의제로 이어지는 현상을 역의제설정 이론과 연결하는 문제이다.

핵심 정리

역의제설정 이론: 전통적인 의제설정의 흐름과 반대로, 시민이나 온라인 공동체가 먼저 제기하고 확산한 문제가 언론 의제와 정책 의제로 채택되는 현상을 설명한다.
제3자 효과 이론: 사람들은 미디어 메시지가 자신보다 다른 사람에게 더 큰 영향을 준다고 지각하며, 그 인식이 규제 요구 같은 행동으로 이어질 수 있다고 본다.
사회침투 이론: 대인관계가 상호적 자기노출을 통해 피상적 수준에서 친밀한 수준으로 점차 깊어진다고 본다.
개혁확산 이론: 새로운 아이디어나 기술이 시간의 흐름에 따라 의사소통 경로를 거쳐 사회체계의 구성원에게 채택되는 과정을 설명한다.
다원적 무지 이론: 다수의 구성원이 어떤 규범에 개인적으로 동의하지 않으면서도 다른 사람들은 동의한다고 잘못 추정하여 겉으로 순응하는 현상을 설명한다.

NoteBase

선지별 해설

① X — 제3자 효과 이론은 미디어가 타인에게 더 강한 영향을 미친다고 보는 지각의 편향을 설명한다. 이 사례에서 핵심인 '온라인 공중의 문제 제기 → 언론 보도 → 정부 대응'의 흐름을 설명하는 이론은 역의제설정 이론이다.
② X — 사회침투 이론은 자기노출의 폭과 깊이가 커지면서 대인관계가 친밀해지는 과정을 설명한다. 이 사례는 대인관계의 발달이 아니라 공중 의제가 언론·정책 의제로 이동한 역의제설정 사례이다.
③ O — 인터넷 동호회에서 처음 제기된 사안이 포털과 주요 언론의 뉴스로 확산되고, 여론의 압력으로 경찰 수사와 정부 법안 마련까지 이어졌다. 공중의 의제가 미디어 의제와 정책 의제를 움직였으므로 역의제설정 이론에 해당한다.
④ X — 개혁확산 이론은 혁신이 시간과 의사소통 경로를 통해 사회 구성원에게 알려지고 채택되는 과정을 설명한다. 이 사례의 소문 확산 자체보다 공중이 언론과 정부의 의제를 형성했다는 점이 핵심이므로, 올바른 이론은 역의제설정 이론이다.
⑤ X — 다원적 무지 이론은 개인들이 실제로는 동의하지 않으면서도 다른 사람들은 동의한다고 오인해 지배적 규범에 순응하는 현상을 설명한다. 이 사례에는 그러한 인식의 불일치가 나타나지 않으며, 공중에서 시작된 의제가 언론과 정책으로 올라간 역의제설정이 나타난다.

출제자가 노린 함정

사례에 소문, 댓글, 여론이 등장하므로 미디어 효과나 집단 인식 이론을 고르기 쉽다. 그러나 결정적 단서는 최초 제보가 온라인 공중에서 시작되어 주요 언론 보도와 정부 대응을 연속적으로 촉발했다는 의제의 이동 방향이다.

다시 나오면 이렇게 판단

의제가 어디에서 시작해 어디로 이동했는지를 확인한다. 언론이 공중의 관심을 정하면 의제설정이고, 공중이나 온라인 공동체가 먼저 제기한 사안을 언론과 정부가 뒤따라 다루면 역의제설정이다.

암기 포인트

공중·온라인 의제 → 언론 의제 → 정책 의제 = 역의제설정이다.

NoteBase