청소년문화 학습문제

청소년상담심리전공 교수 이 은 준

□ 다음 중 문화를 이분법적으로 구분한 개념끼리 짝지어진 것으로 볼 수 없는 것은?

① 주류문화 - 하위문화
② 표현문화 - 내재된 문화
③ 물질문화 - 비물질문화
④ 반문화 - 대항문화

□ 다음 중 한 사회의 특수한 집단이나 영역에서 다른 것과는 구분되어 특징적으로 나타나는 문화는?

① 내재된 문화 ② 표현된 문화
③ 실재문화 ④ 하위문화

□ 다음 중 문화의 구성요소로 볼 수 없는 것은?

① 가치 ② 언어
③ 상징 ④ 국가

□ 다음 중 보기의 내용에서 괄호 안에 들어갈 알맞은 것은?

(　　)은/는 사회계급과 학력수준에 따라 문화를 향유하는 방식 및 취향에서 나타나는 차이를 설명한다.

① 하위문화 ② 청소년문화
③ 표현문화 ④ 문화자본

□ 다음이 설명하는 문화의 속성은?

자동차 엔진의 부속들은 서로 밀접한 관계를 맺으며 엔진을 작동시킨다. 부속품 하나가 정상적인 기능을 수행하지 못하면 엔진은 멈춘다. 이처럼 한 사회의 문화를 구성하고 있는 부분은 상호 관련을 맺고 있어 어느 하나가 이상이 생기면 다른 부분에도 영향을 미친다.

① 공유성 ② 축적성
③ 가변성 ④ 체계성

□ 다음의 문화의 특성에 대한 설명 중 문화특질에 관한 설명에 해당하는 것은?

① 사회성원이 새로운 문화를 발명하거나 개발 또는 발견함으로써 이루어지는 내부요인과 다른 문화의 접촉을 통하여 이루어지는 외부요인이 있다.
② 개인의 발달에 필요한 문화적 요소의 결핍 현상을 의미하는 것으로 대개 사회경제적 지위가 낮은 계층의 아동들에게 많이 발생하며, 언어장애와 학업부진, 중도탈락, 비행 등의 주요 원인으로 지적되고 있다.
③ 물질문화의 변화속도에 비추어 비물질 문화의 전파와 변동속도가 느림으로써 그 간격이 점차 커지는 현상으로, 현대사회의 가장 큰 특징 가운데 하나이며, 청소년들의 가치관 형성에도 많은 영향을 준다.
④ 한 문화의 가장 작고 가장 기본적인 요소를 말하며, 사용되는 맥락이나 이해의 범위에 따라서 어떤 상황에서는 더 이상 쪼개질 수 없는 단위로 여겨지지만 또 다른 맥락에서는 다시 여러 부분으로 나누어질 수 있는 것으로 간주된다.

□ 다음 중 보기의 내용에서 ㉠과 ㉡에 해당하는 개념은?

㉠ : 사회 내부에서 새롭게 시도되는 변화 ㉡ : 사회 외부에서 들어온 요소에 의한 변화

① ㉠ 문화전파, ㉡ 문화학습
② ㉠ 문화혁신, ㉡ 문화학습
③ ㉠ 문화학습, ㉡ 문화혁신
④ ㉠ 문화혁신, ㉡ 문화전파

□ 특정 문화유형이 다른 문화유형과 상호작용을 거쳐 또 다른 제3의 문화유형을 만들어내는 현상은?

① 문화이식 ② 문화결핍
③ 문화지체 ④ 문화결핍

□ 다음 중 문화의 속성으로 볼 수 없는 것은?

① 문화의 가변성 ② 문화의 총체성
③ 문화의 축적성 ④ 문화의 독점성

□ 다음 중 사회변동에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 도덕이나 법률, 사회제도와 같은 사회구조가 바뀌는 것이다.
② 하나의 사회질서가 다른 사회질서로 바뀌는 것이다.
③ 사회진보는 변동의 움직임이 인간이 바람직하다고 생각되는 방향으로 변해가는 것을 말한다.
④ 사회변동의 크기, 속도, 내용은 사회와 시대에 구별 없이 동일한 구조를 갖는다.

□ 다음 중 보기의 내용에서 설명하고 있는 현대사회의 변화 방향으로 옳은 것은?

* 의미 : 같은 사회 안에서도 사람들의 가치관과 생활양식이 다양해지는 현상 * 원인 : 다른 문화와의 접촉 증대 * 영향 : 다양한 가치와 행동방식 추구, 각자의 개성과 사생활 중시

① 정보화 ② 개방화
③ 기술화 ④ 다원화

□ 다음 중 현대사회의 문화변동에 대한 견해로 적절하지 않은 것은?

① 일반대중의 참여와 선택의 범위가 확대된다.
② 급격한 문화변동은 전통적인 사회제도의 혼란을 초래한다.
③ 문화의 다양성을 증가시키고 풍요로운 문화를 만든다.
④ 인간과 인간의 상호작용을 더욱 강화시킨다.

□ 다음 중 현대사회의 특징으로 볼 수 없는 것은?

① 생활의 합리화
② 조직의 거대화
③ 자원소비의 증가
④ 공동체의식의 강화

□ 다음 중 문화의 구성요소들은 전체로서 하나의 통합된 체계를 이루고 상호의존관계에 있으며, 한 요소가 다른 요소에 영향을 준다는 것과 관련이 있는 개념은?

① 문화접변 ② 문화특질
③ 문화전파 ④ 문화체계

□ 다음 중 문화를 구분할 때 ㉠과 ㉡에 들어갈 알맞은 것은?

(㉠)은 문화의 존재양식에 따라 문화적 가공물 및 문화재 또는 쉽게 관찰 가능한 행위를 말한다. (㉡)는 그 문화재와 행동에 부여된 의미나 가치 및 상징 등과 같이 직접적으로 관찰이 불가능한 영역의 문화를 말한다.

① ㉠ 실재문화, ㉡ 이상문화
② ㉠ 내재된 문화, ㉡ 표현문화
③ ㉠ 물질문화, ㉡ 비물질문화
④ ㉠ 표현문화, ㉡ 내재된 문화

□ 다음 중 현대사회의 변동에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 산업화는 대량 생산을 통해 물질적 풍요와 삶의 여유를 가져다 주었다.
② 정보화는 컴퓨터의 발달과 초고속통신망의 보급으로 삶의 방식을 변화시켰다.
③ 사이버공간을 통한 3차적 인간관계가 등장하였다.
④ 현대사회로 올수록 사회변동의 속도는 느려지고 있다.

□ 다음 중 현대의 문화변동에 대한 비관적인 견해에 대한 잘못된 설명을 고르시오.

① 인간과 인간의 상호작용이 점차 약화되고, 인간과 기계의 관계로 대치되고 있다.
② 개인정보의 노출, 사생활 침해, 대중조작에 이용당할 우려가 커지고 있다.
③ 전통적인 사회제도의 혼란이 초래되고, 기존의 가치 및 규범체계와 사회질서가 붕괴될 우려가 커지고 있다.
④ 일반 대중의 참여와 선택의 범위가 축소되고 있다.

□ 다음 문화의 속성 중 청소년들이 다양한 사회집단에 진입하게 되면서 사회의 규율이나 규칙 등 명시적인 문화뿐만 아니라 일반적인 관행이나 관습 및 편법 등 잠재된 문화도 배우게 되는 양상을 가리켜 무엇이라고 하는가?

① 문화의 다양성 ② 문화의 축적성
③ 문화의 공유성 ④ 문화의 학습성

□ 청소년문화를 이해하기 위해서는 청소년문화를 둘러싼 복합적인 맥락을 종합적으로 파악하는 것이 필요하다. 다음 중 이러한 관점과 관련이 있는 청소년문화의 특성은?

① 문화의 가변성 ② 문화의 다양성
③ 문화의 공유성 ④ 문화의 체계성 및 총체성

□ 다음 중 사회변동의 개념에서 ㉠ ~ ㉢에 들어갈 알맞은 말은?

- (㉠) : 움직여서 변화상태가 그대로 계속되는 정적인 개념
- (㉡) : 역동적인 움직임에 중점
- (㉢) : 변동의 움직임이 인간이 바람직하다고 생각되는 방향으로 변해감

① ㉠ 사회변동, ㉡ 사회변화, ㉢ 사회진보
② ㉠ 사회변화, ㉡ 사회진보, ㉢ 사회변동
③ ㉠ 사회변동, ㉡ 사회진보, ㉢ 사회변화
④ ㉠ 사회변화, ㉡ 사회변동, ㉢ 사회진보

□ 다음 청소년문화의 성격에 대한 다양한 시각 중 하위문화에 대한 설명으로 옳은 것은?

① 기성세대의 문화를 주류문화라고 한다면 청소년들은 기성세대의 문화를 거부하고 자신들의 새로운 문화를 대안으로 내세우면서 개혁과 변화를 요구한다고 볼 수 있다.
② 세대가 바뀜에 따라 한 사회의 문화도 바뀌어 가는데, 이러한 문화변동의 선구적 역할을 하는 것이 청소년문화로서, 새로운 기기나 매체를 다루는데 기성세대에 비해 더 유연하고 새로운 스타일의 유행문화를 이끌어낸다고 본다.
③ 청소년들은 공부나 일을 하는 것보다 놀기를 좋아하고 사회적 규범을 깨뜨리는 것에서 쾌감을 느끼며 규범적 질서를 따르지 않음으로써 청소년문화의 정체성을 찾는다.
④ 청소년문화를 독립적이고 주류적인 즉, 기성문화와 대등한 또 하나의 문화로서 보는 것이 아니라 단지 기성문화의 아류문화로서 보려는 시각이다.

□ 다음 청소년문화를 바라보는 관점 중 보기의 내용과 관련이 있는 문화는?

청소년들은 사회전체를 구성하는 하위집단이며, 그들의 문화도 전체 문화 가운데 하나의 문화를 이룬다고 보는 관점으로, 각 연령집단마다 그 연령에 맞는 문화를 가지고 있는 것이므로 청소년들에게 그들의 문화가 존재하는 것은 지극히 당연한 일로 간주된다.

① 비행문화 ② 대항문화
③ 미숙한 문화 ④ 하위문화

□ 청소년문화를 보는 시각이 아닌 것은?

① 비행문화 ② 반문화
③ 미숙한 문화 ④ 주류문화

□ 다음 중 청소년문화를 이상적으로 생각하는 상태와 실제 현실에서 나타나고 있는 상태로 구분한 것은?

① 주류문화와 하위문화
② 표현된 문화와 내재된 문화
③ 물질문화와 비물질문화
④ 이상문화와 실재문화

□ 다음 중 청소년들의 문화적 자율성을 최대한 보장하면서 이들이 지불해야 하는 문화적 비용을 사회적으로 부담하는 제도들을 만들어 가는 것을 무엇이라고 하는가?

① 청소년문화의 소비성
② 청소년문화의 효율성
③ 청소년문화의 생산성
④ 청소년문화의 공공성

□ 다음 중 현대사회에서 나타나는 청소년문화의 특징과 가장 거리가 먼 것은?

① 청소년문화는 사회의 신드롬을 주도하고 있다.
② 청소년문화는 기술문명의 발달과 밀접한 관련이 있다.
③ 청소년문화는 국경이나 지역의 경계를 뛰어넘는다.
④ 청소년들은 문화의 소비자 역할에 국한되어 있다.

□ 다음 중 현대사회에서 나타나고 있는 청소년문화를 올바르게 이해하기 위한 관점으로 보기 어려운 것은?

① 청소년의 입장에서 그들의 문화를 이해하려는 문화상대주의적 관점
② 청소년들은 다양한 문화들과의 관계 속에서 나름대로의 문화를 생산하고 있다는 관점
③ 청소년문화 안에는 다양한 하위문화가 존재하고 있다는 관점
④ 청소년문화의 형성과정에서 청소년들을 수동적인 대상으로 인식하려는 관점

□ 청소년문화를 이해하기 위한 시각으로 옳지 않은 것은?

① 다양성을 염두에 두어야 한다.
② 문화상대주의적 관점이 필요하다.
③ 청소년기에 대한 다원적이고 융통성 있는 접근이 필요하다.
④ 주류문화를 수용하는 수동적 대상으로 청소년을 파악해야 한다.

□ 청소년의 발달심리학적 측면에서 대중스타 수용에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 현실세계의 억압된 불만과 욕구를 효과적으로 해소하거나 혹은 도피의 현상으로 인식되었다.
② 청소년기는 부모 이외에 다양한 역할모델의 대상을 추구하는 시기이다.
③ 청소년기에 수용되는 대중스타는 수용자 자신의 자아정체성 형성과 수립에도 영향을 미친다.
④ 청소년기에는 대중스타에 대한 집단적 추구를 통해 대인관계가 협소해진다.

□ 대중문화가 청소년에게 미치는 부정적 가치관이 아닌 것은?

① 배금주의 가치관
② 현실도피적 가치관
③ 소비지향적 가치관
④ 자주적 가치관

□ 다음 중 대중스타 수용이 청소년에게 미치는 부정적인 영향에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 청소년팬의 스타에 대한 지나친 수용과 의존적 경향은 편집증적 성향을 불러올 수 있으며 이로 인해 이 시기의 다른 발달과업수행에 악영향을 미칠 수 있다.
② 문화산업의 함정 즉, 소비산업사회의 상업성에 성장세대가 포착되어 희생자가 되기 싶다.
③ 지나친 집단적 동질성은 청소년팬클럽들을 새로운 '이익단체'로까지 변모시키며 이들이 지지하는 연예인의 '보호'와 '위상확립'
④ 청소년들의 대중스타 수용은 아직까지 대부분은 소극적인 개인적 수용에 머물고 있으며, 소극적인 사회참여의 기회를 가지게 하는 경향을 나타낸다.

□ 대중스타 수용이 청소년에게 미치는 긍정적 영향이 아닌 것은?

① 대중스타 수용은 청소년들이 다양한 문화경험을 체득하게 하는 기회이자 공간으로 작용할 수 있다.
② 청소년기의 긴장과 갈등, 현실에 대한 불만과 억압되었던 욕구들을 대리 분출하는 스트레스 해소와 통로의 기능까지 수행한다.
③ 자기인식을 촉진하는 계기가 되어 청소년 자신이 자아정체감의 형성과 수립에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다.
④ 지나친 집단적 동질성은 청소년 팬클럽들을 새로운 이익단체로까지 변모시킬 수 있다.

□ 청소년여가의 기능 중 사회적 측면에서의 기능이 아닌 것은?

① 사회적 학습 기능
② 사회적 통합 기능
③ 범죄방지 등 사회문제 해결 기능
④ 정서적 · 사회적 보상 기능

□ 매스 컬쳐(Mass Culture)에 관한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 시민혁명과 산업혁명 이후에 생겨났다.
② 불특정 다수에 의해 향휴되는 문화이다.
③ 상업성, 획일성, 저속성의 성격을 갖는다.
④ 엘리트 문화에 대한 기대와 희망이 담겨있다.

□ 대중스타 수용현상이 청소년에게 미치는 부정적 영향이 아닌 것은?

① 스타에 대한 과의존성
② 대중문화 포플리즘에 대한 종속
③ 소비산업사회 상업성에 의한 지나친 소비형태
④ 대리만족과 대리체험

□ 대중매체의 순기능이 아닌 것은?

① 새로운 문화를 창출하는 기능이 있다.
② 문화적 동질화로 통합의 기능을 수행한다.
③ 문화를 전승하며 전파시키는 기능을 가진다.
④ 문화를 직접적으로 체험하게 한다.

□ 여가가 청소년에게 미치는 영향이 아닌 것은?

① 사회성 발달에 기여한다.
② 타인과 협력하는 태도를 길러준다.
③ 에너지 재충전을 통해 재생산 능력을 향상시킨다.
④ 현실적 불만족과 불안을 해소하기 어렵다.

□ 청소년의 소비문화의 특성으로 옳지 않은 것은?

① 청소년은 아동보다는 부모의 영향을 덜 받으면서 독립적으로 소비행동을 한다.
② 청소년기에 형성된 소비방식이 성인이 되었을 때에도 지속될 수 있다.
③ 청소년을 대상으로 하는 소비시장이 크게 성장하고 있다.
④ 청소년은 유행에 민감하고 충동적이지만, 합리적인 소비성향을 보인다.

□ 다음 중 21세기의 여가문화에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 지역생활 공간이 소규모로 변화됨으로써 지역사회중심형 여가생활이 증대되었다.
② 고령화사회에 들어섬으로 노인 계층의 여가생활이 증대되었으며, 자기계발에 힘쓰는 자아실현형 여가생활이 보편화되었다.
③ 삶의 질을 추구하기 위한 시간소비형 여가생활이 증대되었다.
④ 사회의 기본시스템을 과학적 합리성에 의한 분업이 장악하기 시작하였다.

□ 소비문화론에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 물질문화의 특수한 형태로 소비양식의 유형화 과정과 밀접하게 관련되어 있다.
② 특정유형의 소비양식은 특정한 사회적 행위와 문화적 가치 및 정체성 유형의 형성에 많은 영향을 미친다.
③ 높은 소비수준을 개인의 사회적 성공과 행복의 지표로 삼으면서 소비를 삶의 최우선적인 목표로 설정한다.
④ 소비는 생산에 비해 부차적이고 주변적이다.

□ 쾌락주의적 소비문화론에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 소비문화적 상상과 특정한 소비공간이 직접적으로 육체적 흥분과 미학적 즐거움을 생성시키는 것에 주목하였다.
② 소비를 통해 체험하게 되는 정서적 즐거움, 꿈과 욕망의 중요성을 강조하였다.
③ 소비는 자발적이며, 자아지향적이고 창조적인 과정이다.
④ 정체성이란 상품화에 의해 조작된 허위적 혹은 가상적인 정체성이다.

□ 청소년소비문화의 특징에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 기성세대와 학교에 대한 거부를 토대로 한 청소년의 반문화는 상업화된 대중문화로 순응한다.
② 광고나 영상매체는 소비문화를 다수의 청소년들에게 확산시키는 역할을 한다.
③ 청소년들은 차별성과 정체성 획득의 수단으로 소비를 이용한다.
④ 청소년소비문화는 자생적이다.

□ 청소년의 여가형태에 대한 문제점과 가장 거리가 먼 것은?

① 청소년만을 위한 여가공간과 시설이 부족하다.
② 여가의 형태가 대부분 인터넷, TV 등과 같은 대중매체에 집중되어 있다.
③ 방과 후 사교육으로 인해 여가시간이 절대적으로 부족하게 된다.
④ 청소년들은 경제적 문제보다 시간부족 때문에 여가를 즐기지 못하고 있다.

□ 가족여가활동의 기능에 관한 설명으로 옳은 것은?

① 삶의 질을 낮춘다.
② 상호 이해와 친밀감을 감소시킨다.
③ 가족 구성원 간의 의사소통을 방해한다.
④ 청소년 비행을 줄여줄 수 있다.

□ 다음 중 청소년 소비문화의 특징에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 기성세대와 학교에 대한 거부를 토대로 하는 청소년의 반문화는 상업화된 대중문화에 순응한다.
② 광고에 대한 관심이 높고 광고내용을 사실적이라고 지각하는 청소년일수록 제품의 지위상징성을 크게 인식한다.
③ 차별화의 추구는 개성을 추구하면서도 끊임없이 타인을 의식하는 소비형태로 나타나며, 비싼 옷이나 유행상표가 규범적 표준으로 작용하여 이것을 입지 않으면 소외되는 상황으로까지 나타난다.
④ 청소년의 즉흥적, 충동적 소비경향은 새로운 상품의 구매를 지속하지 못하고 중단하게 하는 원인이 된다.

□ 다음은 여가활동을 유형별로 분류한 것이다. 각 분류의 개념적 명칭을 옳게 연결한 것은?

(㉠) : 운동, 낚시, 등산, 여행, 견학, 답사, 봉사활동, 종교활동, 동아리 활동, 단체활동, 예능활동 등
(㉡) : 독서, 음악감상, 사색, 공상, 라디오 청취, 텔레비전 시청, 바둑, 장기, 영화관람, 연극관람, 스포츠 관람, 잡담 등
(㉢) : 집안일 돕기, 산책, 쇼핑, 데이트, 취미활동, 공작활동, 수예, 뜨개질 등
(㉣) : 전자오락, 낮잠, 당구장, 음주, 화투, 카드놀이 등

① ㉠ 활동형, ㉡ 중간형, ㉢ 소극형, ㉣ 부정형
② ㉠ 활동형, ㉡ 중간형, ㉢ 부정형, ㉣ 소극형
③ ㉠ 활동형, ㉡ 부정형, ㉢ 소극형, ㉣ 중간형
④ ㉠ 활동형, ㉡ 소극형, ㉢ 중간형, ㉣ 부정형

□ 다음 청소년여가의 개인적 차원의 기능 중 여가활동을 통해 자신뿐만 아니라 다른 세계와 타자를 직접 또는 간접적으로 경험하게 되며, 이를 통해 사회적 자아를 점차 확립해 나가는 것을 가리켜 무엇이라고 하는가?

① 건강 및 체력증진 기능
② 긴장완화 기능
③ 정서적 · 사회적 보상 기능
④ 자아형성 기능

□ 다음은 어떤 문화에 대한 설명인가?

이것은 단순히 상품 · 서비스를 소비하는 행위나 관행을 가리키는 것이 아니며, 오히려 현대사회의 사회적 관계를 형성하는 중요한 과정으로서 인간과 집단의 행동양식 및 개인적이고 집단적인 자기정체성의 형성과정의 핵심적 기제로서 의미를 지닌다.

① 이상문화 ② 표현문화
③ 실재문화 ④ 소비문화

□ 다음 중 불특정 다수에 의해 향유되는 문화를 가리켜 무엇이라고 하는가?

① 파퓰러 컬처 ② 퓨전문화
③ 크로스오버 ④ 매스 컬처

□ 다음 청소년의 대중매체 참여방법 중 청소년이 대중매체에 대한 협력자, 비판자, 피해자로서 매체에 접근권을 행사하는 참여행위를 가리켜 무엇이라고 하는가?

① 매체의 수용 ② 공동참여
③ 직접참여 ④ 간접참여

□ 다음 중 청소년여가의 개인적 차원의 기능에 해당하는 것을 모두 고르시오.

㉠ 교육과의 상호관련성 ㉡ 건강 및 체력증진 기능 ㉢ 문화적 기능 ㉣ 긴장완화 기능 ㉤ 기분전환 기능

① ㉠, ㉡, ㉢ ② ㉠, ㉢, ㉣
③ ㉡, ㉢, ㉣ ④ ㉡, ㉣, ㉤

□ 다음 중 파퓰러 컬처(Popular Culture)에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 파퓰러(popular)라는 단어는 대중문화의 민주적 성격에 대한 기대와 희망을 내포한다.
② 다수에 의해 일반적으로 동의하면서 인기 있는 문화를 말한다.
③ 문화의 소비 내지 수용과정에 초점을 둔다.
④ 파퓰러(popular)라는 의미는 매스(mass)보다 편견적이거나 부정적인 의미를 내포한다.

□ 다음 중 대중스타 수용이 청소년에게 미치는 긍정적인 영향에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 자기인식을 촉진하는 계기가 되어 청소년 자신이 자아정체감의 형성과 수립에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다.
② 대중스타 수용은 청소년들로 하여금 다양한 문화경험을 체득하는 기회이자 공간으로 작용할 수 있다.
③ 청소년기의 긴장과 갈등, 현실에 대한 불만과 억압되었던 욕구들을 대리분출 하는 스트레스 해소의 기능 및 통로까지 수행한다.
④ 청소년팬의 스타에 대한 수용과 의존적 경향은 이 시기의 다른 발달과업 수행에 긍정적인 영향을 미치게 된다.

□ 청소년여가의 사회적 차원의 기능 중 청소년들이 집단적 여가를 통해 집단을 알아가며 사회 전체의 조화와 통합의 중요한 의미를 확인해 가는 기능을 가리켜 무엇이라 하는가?

① 사회적 학습기능
② 사회문제해결기능
③ 재생산기능
④ 사회적 통합기능

□ 다음 중 청소년 소비문화의 특징에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 청소년들은 제품이 지위를 상징한다고 인식하고 제품을 통해 타인의 인정을 받으려는 경향을 보인다.
② 청소년의 즉흥적 · 충동적 소비경향은 계속 새로운 상품의 구매를 부추긴다.
③ 청소년들은 다양한 영상매체와 친숙하며, 광고와 영상매체는 소비문화를 다수의 청소년들에게 확산시키는 역할을 한다.
④ 청소년소비문화는 상업적 노력의 산물이라기보다는 자생적인 것이라고 할 수 있다.

□ 다음 청소년의 문화활동영역에 따른 주체형성의 관계 중 동일하지는 않지만 서로 전제되어 있는 관계를 가리켜 무엇이라고 하는가?

① 모순관계 ② 대립관계
③ 보완관계 ④ 함축관계

□ 다음 소비문화에 대한 세 가지 관점 중 생산주도적 소비문화론에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 소비문화의 출현은 자본주의 상품생산의 확장에 기초한다.
② 자본가의 무한한 이윤추구로 인한 다양한 종류의 상품생산이 소비의 양식화를 가능케 하였다.
③ 소비문화의 생산주도적 접근은 자본의 논리로부터 도출되는 상품의 생산방식, 노동조직의 특성, 허위욕구의 창출과 이데올로기적 조작에 초점을 맞춘다.
④ 대중들의 소비를 증대시키고 소비양식화를 추동시켜 생산영역의 매커니즘을 조명하는데 기여함으로써 소비자의 역할을 능동적으로 다루었다.

□ 다음 중 산업경제적 측면에서 볼 때 사이버공간의 긍정적인 양상으로 옳은 것을 모두 고르시오.

㉠ 스트레스의 해소
㉡ 소비자중심의 경제
㉢ 창의성 · 자율성 중시
㉣ 공정의 합리화

① ㉠, ㉡ ② ㉠, ㉢, ㉣
③ ㉡, ㉢ ④ ㉡, ㉢, ㉣

□ 다음 중 관념론적 관점에서 청소년문화의 개념을 정의한 것으로 옳은 것은?

① 청소년들의 인간적 작용에 의해 만들어진 산물의 총체
② 구체적으로 관찰된 청소년들의 행위 그 자체
③ 청소년집단의 생활양식의 총체
④ 청소년들의 행위를 규제하는 규칙체계

□ 다음 중 청소년의 하위문화에서 스타와의 일방적 관계에서 벗어나 팬의 주체적 참여성향이 뚜렷해지면서 자신들의 문화지대를 창조하고 확장하는 것을 가리켜 무엇이라 하는가?

① 오타쿠 문화 ② 매스 컬처
③ 파퓰러 컬처 ④ 팬덤

□ 다음 중 소비문화론의 출현에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 현대사회에서 핵심적인 사회적 실천과 문화적 가치, 이념, 정체성 등이 다른 사회적 차원들, 예를 들어 일과 시민권 혹은 종교적 세계관보다도 소비와 관련되어 규정된다는 전체가 깔려 있다.
② 사람들은 높은 소비수준을 개인의 사회적 성공과 행복의 지표로 삼으면서 소비를 삶의 최우선적인 목표로 설정한다.
③ 소비문화는 물질문화의 한 특수한 형태로서 소비양식의 유형화 과정과 밀접히 관련되어 있으며, 특정 유형의 소비양식은 특정한 사회적 행위와 문화적 가치 및 정체성 유형의 형성에 많은 영향을 미친다.
④ 소비는 '다 써버리다', '소진하다', '낭비하다' 등의 부정적 의미를 갖고 있을 뿐만 아니라 생산에 비해 부차적이고 주변적이다.

□ 학교생활과 관련한 청소년문화 유형 중 보기의 내용이 설명하고 있는 유형은?

* 학교규율에 대한 반감
* 공부에 대한 무관심
* 비교적 낮은 학업성취도
* 학교생활에 대한 낮은 만족도

① 순응형 ② 관심형
③ 순종형 ④ 저항형

□ 부모와 자녀 간의 커뮤니케이션이나 상호관심이 적고, 개념과 관계를 모두 강조하지 않는 의사소통방식은?

① 동의형 ② 보호형
③ 다원형 ④ 방임형

□ 다음의 청소년의 사회적 행동 성향에 영향을 미치는 부모의 유형을 올바르게 연결한 것을 고르시오.

(㉠) 부모 : 비효율적인 대인관계를 가지며 사회성이 부족하고, 의존적 · 복종적 · 반항적인 성격을 가진다.
(㉡) 부모 : 독립심이 없고 자기통제력이 부족하며 문제행동을 많이 보인다.
(㉢) 부모 : 자신감이 있고 적응을 잘하는 편이나, 규율을 무시하고 제멋대로 행동한다.
(㉣) 부모 : 책임감, 자신감, 사회성이 높다.

① ㉠ 권위주의적, ㉡ 허용적, ㉢ 무관심한, ㉣ 권위있는
② ㉠ 권위있는, ㉡ 허용적, ㉢ 무관심한, ㉣ 권위주의적
③ ㉠ 권위있는, ㉡ 무관심한, ㉢ 허용적, ㉣ 권위있는
④ ㉠ 권위주의적, ㉡ 무관심한, ㉢ 허용적, ㉣ 권위있는

□ 변화하는 가족제도에 따른 청소년의식이 잘못 설명된 것은?

① 민주적 가족의사결정 선호
② 가족 간의 대화빈도 감소
③ 남녀 간의 성별역할에 대한 태도는 진보적
④ 결혼과 이혼에 대해 보수적 태도 견지

□ 학교생활과 청소년문화유형에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 순응형 – 학교성적을 중시하는 학업지향형
② 중간형 – 순응형과 저항형의 특성들을 공유하는 중간적 위치
③ 저항형 – 학교성적을 고려하지 않고, 외모나 패션을 중시
④ 포기형 – 공부에 대해 무관심

□ 다음의 가족 간 의사소통 방식에 대한 설명 중 옳지 않은 것은?

① 보호형 : 관계중심의 커뮤니케이션 패턴을 보이는 가족으로서 가정 내에서 부모와 반대의견을 표현하는 것이 잘 허용되지 않을 뿐 아니라 자신만의 생각을 형성하는데 기반이 될 수 있는 다양한 정보에 대한 노출기회도 제한된다.
② 방임형 : 부모와 자녀 간의 커뮤니케이션이 적고, 상호관심도 낮은 특성으로 개념과 관계를 모두 강조하지 않는 형태이다.
③ 동의형 : 개념과 관계 두 가지 모루 강조하는 형태로 아이들은 부모와의 대화시 자신의 의견을 자유롭게 말하는 분위기에서 자라며, 다른 사람의 입장을 고려하는 태도를 보이지만, 어른들에게 말대꾸를 하거나 부모에게 반대의견을 주장하지 않는 편이다.
④ 다원형 : 개념보다는 관계를 강조하는데, 어른이나 부모님에게 자신의 생각이 옳다면 말할 수 있는 커뮤니케이션보다는 다른 사람이 옳지 않더라도 관계를 고려해 그 의견을 따르는 특성을 보인다.

□ 오늘날 학교문화의 특성에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 청소년들의 문화적 감수성을 인정하지 않는다.
② 학교문화의 갈등적 요소를 구조적으로 갖고 있다.
③ 청소년의 개인적 삶의 주체성과 자율성을 인정하지 않는다.
④ 청소년문화는 학교문화에 영향을 주지 않는다.

□ 학교문화 중 교사와 학생간의 문화를 무엇이라고 하는가?

① 교사문화 ② 학생문화
③ 교육문화 ④ 수업문화

□ 학생문화에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 학생으로서 당연히 기대되는 일련의 행동 지침이자 지표
② 학생이란 사회적 지위에 의한 일정한 문화 지대
③ 학교라는 제한된 공간에서 이루어지는 청소년들의 삶의 양식
④ 청소년시기에 만끽하는 자유로운 문화적 향유

□ 교육의 책무성이 연장되는 공간이자 학업의 성취도를 확인받는 공간을 지칭하는 것은?

① 교실문화 ② 학생문화
③ 교사문화 ④ 수업문화

□ 학교문화에 관한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 학생문화는 다중적인 문화특성이 있다.
② 교사문화는 준거문화적 특징을 지닌다.
③ 집단의 특성에 따라 교사문화, 수업문화, 학생문화가 있다.
④ 수업문화는 대안적 문화의 특성이 있다.

□ 청소년기 동료집단에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 같은 취미와 비슷한 활동에 관심을 나타내는 친구들 간에 유지된다.
② 사회적 환경을 제공하는 친구관계를 의미한다.
③ 구성원들끼리 서로 끌어당겨 집단에 머무르게 한다.
④ 청소년기 말기에 형성되며 강한 응집력을 갖는다.

□ 다음 사이버공간의 특징 중 보기의 내용이 설명하고 있는 것은 무엇인가?

> 간접적 체험보다는 직접적 체험을 강조하는 행위로서 탈주체화 시대의 주체확인 방안의 하나인데, 다양한 동호회 참여를 통해 각종 매니아층의 확산을 대표적인 예로 들 수 있다.

① 표출주의 ② 개방주의
③ 표현주의 ④ 관여주의

□ 다음 중 가상공간에서는 익명성을 바탕으로 자유로운 여행이 가능하며, 곳곳에 구성되어 있는 동호회에 가입하고 탈퇴하는 것이 자유로운 특징을 가리켜 무엇이라고 하는가?

① 저항의 문화
② 자율성의 문화
③ 다양성의 문화
④ 신부족주의의 문화

□ 다음 중 사이버공간의 특성에 따른 청소년 사이버문화의 특징으로 옳은 것은?

㉠ 사이버공간의 개방성 ㉡ 커뮤티케이션의 단방향성 ㉢ 문자를 기반으로 한 커뮤니케이션 방식 ㉣ 커뮤니케이션의 익명성

① ㉠, ㉡ ② ㉠, ㉢
③ ㉡, ㉢, ㉣ ④ ㉠, ㉢, ㉣

□ 다음 중 바람직한 청소년 사이버문화의 방향에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 가상공간에 대한 중독 증세를 예방하고 치료해주기 위한 구체적인 프로그램을 구성하여 실행해야 한다.
② 청소년 사이버문화를 보다 풍요롭게 해줄 건전한 콘텐츠의 개발과 보급이 보다 활성화되어야 한다.
③ 게임에 대한 청소년들의 높은 선호도를 고려하여 오락적 기능뿐만 아니라 교육적 · 치료적 기능을 갖는 게임의 개발을 지원하고 학교 및 청소년기관 등에서 활용할 수 있도록 해야 한다.
④ 청소년들의 일상생활에서 게임이 불가결한 요소가 되고 있는 상황이지만 게임에 대한 획일적인 규제와 통제는 강화해야 할 필요가 있다.

□ 다음 중 가상공간에서의 다양한 인터넷 커뮤니케이션을 통해 형성되는 문화 또는 디지털콘텐츠로 이루어진 문화를 가리켜 무엇이라고 하는가?

① 표현문화 ② 실재문화
③ 물질문화 ④ 사이버문화

□ 다음 중 온라인게임의 부정적인 측면에 대한 설명으로 볼 수 없는 것은?

① 가상과 현실의 몰구분
② 게임에서의 대리만족에 의한 현실적 공허감
③ 충동적 행동
④ 부정적 사회화 경험

□ 다음 중 사이버공간 접속에 필요한 컴퓨터와 인터넷환경, 채팅언어, 게임, 사이버에티켓 등이 사이버 스페이스를 중심개념으로 밀접하게 연결되어 있다는 점과 관련이 있는 용어는?

① 문화접변 ② 문화특질
③ 문화전파 ④ 문화복합

□ 다음 중 사회문화적 측면에서 볼 때 사이버공간의 부정적인 양상으로 볼 수 없는 것은?

① 세대 · 계층간 불평등 심화
② 생활의 탈인간화
③ 정보의 홍수
④ 사회적 협력의 축소

□ 다음 중 각종 디지털화된 정보가 자유롭게 생산되고 소비될 수 있는 디지털미디어와 그 미디어를 매개로 형성되는 공간은 무엇인가?

① 교육공간 ② 자유공간
③ 문화공간 ④ 사이버공간

□ 다음 중 온라인게임의 긍정적인 측면으로 볼 수 없는 것은?

① 독립적 사고 및 문제해결능력 강화
② 학습동기 부여
③ 스트레스 해소
④ 평등적 성역할 강화

□ 다음 중 청소년들에게 사이버공간이 주는 의미로서 보기의 내용이 설명하고 있는 것은?

- 학습관련 과제나 관련 자료를 찾는 일 - 학교 또는 가정에서의 일상생활의 부적응, 진로, 성, 친구관계 등에 대한 상담의 공간으로서 사이버공간을 활용 - 자신의 취미와 자료를 검색하고 교류하는 활동

① 놀이를 위한 공간으로서 사이버공간
② 게임을 위한 공간으로서 사이버공간
③ 정보획득을 위한 공간으로서 사이버공간
④ 문제해결을 위한 공간으로서 사이버공간

□ 다음 중 보기의 내용에서 ㉠과 ㉡에 들어갈 알맞은 개념은?

게이머의 개인적 차원에서 볼 때 (㉠)은/는 게임의 순기능과 관계된 제반현상들을 나타나게 하는 출발점이고, (㉡)은/는 게임의 역기능을 나타나게 하는 출발점이다.

① ㉠ 중독, ㉡ 몰입
② ㉠ 중독, ㉡ 우상
③ ㉠ 몰입, ㉡ 우상
④ ㉠ 몰입, ㉡ 중독

□ 사이버문화의 특징으로 옳지 않은 것은?

① 사이버문화의 영역은 현실세계에서의 문화역영역보다 더욱 광범위하다.

② 행위에 있어서는 가치의 절대적 기준이 무너지고 어떠한 행위든지 가능하다고 하는 방향으로 전환되어지고 있다.

③ 현실세계의 다양한 문화행위가 실제적으로 재현될 수 있는 공간이기도 하다.

④ 국가와 문화적 경계선이 더욱 강화되어 사람들의 의식은 과거에 비해 절대적으로 재형성되고 있다.

□ 게임에 몰입함으로써 갖게 되는 온라인 게임의 순기능이 아닌 것은?

① 스트레스 해소, 긴장 완화, 휴식, 여가

② 다양한 정체성 체험, 긍정적 사회화 경험

③ 독립적 사고 및 문제해결능력 강화

④ 게임상 대리만족에 의한 자의식 성숙

□ 게임중독에 기인한 온라인 게임의 부정성이 아닌 것은?

① 매체의존성 강화, 물질주의 가치 강화 등에 의한 탈인간화

② 가족과의 대화 단절

③ 충동적 행동

④ 기술문명에 대한 친숙감 증가

□ 다음 중 청소년의 대중문화 수용과 관련하여 컴퓨터와 인터넷에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 컴퓨터는 이전의 메시지 송신자와 수용자의 일방적 커뮤니케이션 관계를 쌍방적 커뮤니케이션 관계로 전환함으로써 수용자인 대중의 참여를 가능케 하였다.

② PC통신과 인터넷은 팬들의 스타에 대한 소통을 원활하고 용이하게 하였으며 단위 집단의 게토(Ghetto)를 형성할 수 있게 하였다.

③ 사이버커뮤니티는 팬에 대한 스타의 일방적 영향력을 제어하는 기반이 되었으며, 팬과 스타 간의 상등성을 가능하게 하였고, 어떤 점에 있어서는 오히려 스타에 대한 팬의 방어·제어적 장치의 기능까지 가능하게 하였다.

④ 인터넷은 가상현실을 창출하면서 현실의 시간과 공간을 확장하였으나 수용자 대중의 기능을 생산의 영역까지 넓히는 데는 한계를 가지고 있다.

□ 다음 중 청소년 문화의 특성으로 볼 수 없는 것은?

① 공유성 ② 다양성

③ 축적성 ④ 불변성

□ 가상현실의 특성으로 옳지 않은 것은?

① 새로운 놀이공간

② 정보의 빠른 공유

③ 시공을 초월한 새로운 공동체 형성

④ 일탈행위에 대한 사회통제력 강화

□ 다음 중 청소년문화의 올바른 이해를 위한 태도로 옳지 않은 것은?

① 독특한 청소년문화가 형성되는데 영향을 끼치는 다양한 문화들의 특성을 알아야 한다.

② 청소년문화 형성과정에서 청소년은 행위자(Actor), 의지를 가진 주체(Agent)로 고려되어야 한다.

③ 청소년문화는 닫힌 체계가 아니고 지속적으로 변화하는 과정에 있다.

④ 청소년들을 차별 없이 동질적인 집단으로 바라보아야 한다.

□ 청소년문화의 발전과제로 볼 수 없는 것은?

① 미래를 대비한 청소년 정책기반을 구축한다.

② 글로벌 사회를 이끌어갈 청소년 역량을 강화한다.

③ 사회적 지원이 필요한 청소년에게 복지서비스를 강화한다.

④ 청소년 문화현상에 대해 일원화된 시각으로 접근한다.

□ 청소년들의 문화활동에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

① 인터넷의 다양한 문화커뮤니티가 활성화되고 있다.

② 청소년은 이제 문화영역에서 단순히 소비주체가 아니라 생산주체로 발돋움하고 있다.

③ 대중문화에 청소년들의 참여가 확대되면서 청소년소비문화 시장이 급속히 증가하고 있다.

④ 청소년문화는 자율성의 측면에서 사회적으로 상당 부분 보장받고 있다.

□ 청소년문화활동 중 청소년활동진흥법상 지원대상이 아닌 것은?

① 전통문화의 계승

② 청소년축제의 발굴지원

③ 청소년동아리활동의 활성화

④ 청소년 창의적 체험활동의 활성화