

차례

1. 매스커뮤니케이션 개론	3
1.1. 커뮤니케이션	3
1.1.1. 분야	3
1.1.1.1. 내인 (intrapersonal) 커뮤니케이션	3
1.1.1.2. 대인 (interpersonal) 커뮤니케이션	3
1.1.1.3. 그룹 (group) 커뮤니케이션	3
1.1.1.4. 조직 (organizational) 커뮤니케이션	4
1.1.1.5. 매스 (mass) 커뮤니케이션	4
1.2. 매스 (mass)	4
1.3. 매스커뮤니케이션	4
1.3.1. 매스커뮤니케이션 분야	4
1.4. 수업 (What we are going to learn)	4
1.5. 매스미디어와 근대사회	5
1.5.1. 사회적 통합	5
1.5.2. 사회변화	5
1.6. 매스 미디어의 사회적 기능	5
1.6.1. 환경감시	6
1.6.2. 상관조정	6
1.6.3. 사회유산 전수	6
1.6.4. 오락제공	6
2. 커뮤니케이션 이론	7
2.1. 이론이란 무엇인가?	7
2.1.1. 현상	7
2.1.2. 이론	7
2.1.3. 이론의 특성	7
2.3.1.1. 기술 (description)	7
2.3.1.2. 예측 (prediction)	7
2.3.1.3. 설명 (explanation)	7
2.3.1.4. 통제 (control)	7
2.2. 이론의 요소	7
2.2.1. 인간	7
2.2.2. 환경/사회 (+ 미디어)	7
2.2.3. 커뮤니케이션	7
2.3. 요소에 따른 이론분류 / 커뮤니케이션 이론 분류	7
2.3.1. Conjunctive (연결적 입장)	7
2.3.2. Attribute (귀속적 입장)	8
2.3.3. Situated (상황적 입장)	8
2.3.4. Active (역동적 입장)	9
2.4. 효과 이론들에 대한 소개	9
2.4.1. 강효과	9
2.1.4.1. 탄환이론 (the bullet theory)	9
2.4.2. 제한효과	9
2.2.4.1. 선별효과이론	9
2.2.4.2. 2 단계 흐름이론	9
2.4.3. 중효과	10
2.3.4.1. 이용과 충족이론	10
2.3.4.2. 논제설정 기능이론	10
2.3.4.3. 지식격차 가설	11
2.4.4. 강력효과	11
2.4.4.1. 침묵의 나선이론	11
2.4.4.2. 제 3 자 효과이론	11
2.4.4.3. 프라이밍	11

2.4.4.4. 프레이밍 (뉴스 틀짓기 이론).....	12
2.4.5. 매스미디어 폭력의 효과.....	12

1. 매스커뮤니케이션 개론

1.1. 커뮤니케이션

- 커뮤니케이션 <- 커문 (commune) 혹은 커뮤니티 (community) :: 서로 함께 한다는 뜻
- 커뮤니케이트 (communicate) =
 - 서로 함께 공유하는 행위,
 - 즉 상대방과 내가 어떤 대상을 공유해서 함께 이해한다는 것
 - 이를 위해서 절대 불가결한 것들
 - 인간
 - 언어
 - 미디어
 - 환경 (정치/경제/사회)

1.1.1. 분야

1.1.1.1. 내인 (intrapersonal) 커뮤니케이션

- 인간내부에서 일어나는 커뮤니케이션 행위
- 주로, 태도와 행동, 그리고 행위로 나타남
- 인간 내적인 면을 주로 연구하므로 (사회) 심리학과 연관
- 생각해볼 점
 - 인간 내부에서 일어나는 이 현상을 커뮤니케이션이라고 볼 수 있는가? 아닌 듯?
 - 가정: 내가 혼자서 등반을 하는 경우를 가정
 - 내가 가지고 있는 것들: 배낭, 지도, 버너, 텐트, 슬리핑 백, 등산화, 등산복, 나침반, 시계, 소형 물통, 쌀, 마른 반찬, 건빵 등의 간식 종류 (그 밖에 미디어 종류는 제외하기로 함: 단파 라디오, 예비 건전지, 핸드폰)
 - 산을 오르기 위해서 내가 해야 할 일들: 등산로 알아보기, 날씨 체크하기, 버스시간 알아보기, 등반 중 잘 장소 미리 정해보기 등등
 - 산을 오르면서 내가 하는 일들: 사람들이 지나간 흔적을 따라서 오르기, 먼저 사람이 쓴 듯이 보이는 식사장소, 캠핑장소 등을 살펴보기, 특이한 흔적이나 마크 등을 체크하기 등등
 - 커뮤니케이션?

1.1.1.2. 대인 (interpersonal) 커뮤니케이션

- 두 사람 이상의 대화에서 일어나는 커뮤니케이션 행위
- 일반적으로 한 사람은 전송자 (s, sender); 다른 사람은 수신자 (r, receiver); 그리고 메시지의 내용 전달이 필요
- 살펴 볼 것들:
 - s 와 r 이 공유하고 있는 사회, 문화적 배경
 - s 와 r 의 커뮤니케이션과 관련된 의도, 의지
 - 메시지 내용
 - 메시지 전달 결과 (s 의 송신 메시지와 r 의 수신된 메시지가 일치하는가?)
 - 어떤 미디어를 쓰는가?
 - 교과서는 직접적으로 이루어지는 면대면 커뮤니케이션만을 대인 커뮤니케이션으로 분류하는 듯. 그러나, 두 사람 이상의 개인간에 일어나는 어떤 종류의 커뮤니케이션도 대인 커뮤니케이션으로 분류하는 것이 좋을 듯

1.1.1.3. 그룹 (group) 커뮤니케이션

- 대인 커뮤니케이션을 (최소한의) 사회적/조직적 단위로 모아서 분석하는 것
- 살펴 볼 것들
 - 위에서 말한 것들 플러스,
 - 그룹 norm (norm, 규범), 규칙, 격식, 혹은 형식
 - Decision-making :: 그룹에서 일어날 수 있는 혼란 사회적 상황 -> 의사결정
 - 참고: 사실 그룹 커뮤니케이션 분야가 발달할 수 있었던 결정적 배경은 제 2 차 세계대전
 - 특히 미국에서

- 작전 수행에 있어서의 그룹간 (소대, 중대: 주로 소대와 같은 소규모 그룹)의 커뮤니케이션이 어떻게 이루어지며, 그룹 구성원간의 갈등/분열은 어떤 식으로 표출되는가? 그룹에서의 의사결정은 어떤 식으로 이루어지며, 어떤 특성을 갖는가? 왜곡 (혹은 반항) 없는 명령전달을 위해서는 어떤 것들을 연구해야 하는가? (예, 폭탄 투하)

1.1.1.4. 조직 (organizational) 커뮤니케이션

- 주로 경제적 조직내 혹은 조직간에 이루어 지는 커뮤니케이션을 연구
- 조직은 목적/목표를 갖고 있는 것이 일반적이며,
- 그룹보다 더 견고하고 가시적인 명문화된 규범, 규칙이 존재 (회사 규약, 규칙)하고,
- 대외적으로 알려진 조직도 (organizational chart)가 존재하여
- 직무의 흐름, 커뮤니케이션의 흐름 등이 (일목요연하고 질서정연하게) 통제되고 있는 것처럼 보임
- 그러나 비공식적 커뮤니케이션 통로 등이 중요

1.1.1.5. 매스 (mass) 커뮤니케이션

- 산업화 이후 일어난 매스 미디어와 관련된 현상들을 연구하는 분야
- 일반적 모델 (커뮤니케이션이 어떻게 이루어지는가를 도식화한 것)
- 살펴보는 것들
 - 전달자 (c, communicator)
 - 수용자 (a, audience)
 - 수신자 (receiver)대신에 수용자 (audience)를 쓴 이유는 매스커뮤니케이션에서는 메시지를 받는 사람이 불특정 다수인 경우가 대부분.
 - 내용 (c, contents, message)
 - 미디어 (m, 매체, media)
 - 효과 (e, effects) 등의 영역
 - 따라서, 전통적으로 (매스) 커뮤니케이션을 연구한다는 것은
 - 누가
 - 어떤 내용을
 - 무엇을 매체로 하여
 - 누구에게 전달하였으며, 그것이
 - 어떤 효과를 가지는가를 의미했던 시기가 있음
 - 이후, feedback 과 같은 송신 -> 수신의 일방향성 전체에 대한 비판이 있어 왔음

1.2. 매스 (mass)

- Mass <- mass production (대량생산); mass media (대중매체)
- 따라서, 매스커뮤니케이션이 의미하는 것은

1.3. 매스커뮤니케이션

- 커뮤니케이션에 대량의 정보가 유통되는 사회/경제적 현상
- 이런 현상의 시작은, printing (인쇄술)의 발달, 발전
- 이 후, 책, 신문, 라디오, 텔레비전, 광고/PR 등으로 확산

1.3.1. 매스커뮤니케이션 분야

- 책 (books)
- 신문 (newspaper)
- 잡지 (magazine)
- 음반 (recording)
- 라디오 (radio)
- 텔레비전 (television) / 비디오 (video)
- 인터넷 (the Internet)
- 광고/홍보 (advertisement/PR)

1.4. 수업 (What we are going to learn)

- 각 매스커뮤니케이션 분야 (역사, 산업) -- 미디어 조직 (기능) -- 메시지 -- 수용자 -- 사회적/경제적 영향
- 교과서 그림 2-1, 표 2-1 참조

1.5. 매스미디어와 근대사회

1.5.1. 사회적 통합

- 대중사회: 대중사회 (mass society)의 특징
- 산업혁명후의 산업화와 더불어서 생긴 도시화로 생긴 사회집단
- 도시화로 생긴 사회생활의 변화
 - 개성의 소멸,
 - 익명성,
 - 느슨한 결속력
- 즉, 다양한 집단으로 이루어진 대중사회는 사회적 통합이 단단하지 못한 단점이 내재되어 있음
- 이 단점을 보충해 주는 매스 미디어의 기능을 “사회적 통합”의 기능이라고 함
- 이런 사회적 통합을 가능하도록 한 요소
 - 문맹을 해소
 - 미디어 접근의 용이성 증가
- 위 두 조건이 충족되면서 매스 미디어가 사회질서 유지/통합에 기여
- 생각해볼 점:
 - 매스 미디어가 가진 사회적 통합의 기능을 교재에서와는 다르게 해석할 수 없을까?
 - 산업화 -> 근대화 (modernization)
 - 근대화의 특징은 조직화와 감시 (organization and surveillance)
 - **조직화**: 보다 체계적인 행정, 복지 서비스가 가능해 지도록 사회가 체계적으로 정리됨
 - **감시**: 그러나, 이를 위해서 개인은 많은 부분을 “국가” 혹은 “국가권력”에 노출, 양보
 - 예, 나에 대한 정보 (번호화, 출생기록, 학생기록, 병원기록 (병력) 등등)는 더 이상 “나”에게 귀속되지 않고 권력의 것이 됨.
 - 즉, 근대화 (혹은 현대화)는 야누스와 같은 양면성을 가짐
 - 그렇다면, 매스미디어의 기능인 “사회통합의 기능”은 결국 위에서 말한 “국가권력”의 조직화와 감시의 한 부분이 아닐까?
 - 예, 3S 산업 (sex, sports, screen)은 근대 국가가 근대 국민을 “용이하게” 통제하기 위한 최고의 수단.

1.5.2. 사회변화

- 사회변화와 매스 미디어의 관계
 - 사회변화 -> 매스미디어에 투영
 - 매스미디어의 현 사회의 투영 -> 사회변화
- 오락섭의 입장: 두 가지 모두 옳은 해석
- 사회전반의 역학관계에 따라서 (다른 변수들의 영향을 받아서) 매스 미디어의 사회변화 역할에 차이점이 있을 것이라고 설명.
 - 예, 5공 등장시의 미디어 침묵 / 워터게이트 사건으로 인한 닉슨의 사임
- 또 다른 접근,
 - 매스 미디어 (technology)의 발달 -> 사회변화의 유도 [기술 결정론적인 시각]
 - 사회의 변화 -> technology 의 발달

1.6. 매스 미디어의 사회적 기능

- 사회적 기능 4 종류 -> 환경감시, 상관조정, 사회유산의 존속, 오락
- 대상 4 종류 -> 사회, 하부집단, 개인, 문화세계
- 현재적 (manifest) / 잠재적 (latent) 기능
- Positive / Negative 한 기능
- 32 가지의 기능 분류 (머리아픔)
- 잠재적 기능. . . Merton (사회학자)의 주장 (구조기능주의자: Not much of importance).

- 사회제도에는 현재적 기능과 잠재적 기능이 있는데, 사회학자는 잠재적 기능에 대해 인지할 수 있어야 한다고 주장.
- 예, 자본주의 사회의 발전 -> 지역주의, 인종편견 등의 감소

1.6.1. 환경감시

- 각각의 정치, 경제, 사회적 사건 (event)에 대한 정보를 제공함으로써
- 어떤 일이 내가 사는 세상에서 돌아가고 있는가를 알려주는 기능
 - 개인 -> 참여를 유도
 - 리더 -> 제도의 운영/제도의 결정에 도움

1.6.2. 상관계정

- 이해관계에 설 수 있는 사회적, 경제적 집단에게 상대방의 정보를 공급하여
- 서로를 이해할 수 있도록 하는 기능

1.6.3. 사회유산 전수

- 그 시대의 사회적 유산에 대한 정보를 전수하는 기능
- 사회구성원간에 통용되는 규범, 가치관 등을 제시하여 간접경험을 할 수 있도록 하는 기능

1.6.4. 오락제공

- 스포츠, 영화, 쇼 (talk show)
- 사회 구성원의 긴장완화, 편안함, 스트레스 해소 등을 가능케 하는 기능
- 역기능에 대한 연구도 활발
 - 3S
 - 문화적 식민화 (문화제국주의)

2. 커뮤니케이션 이론

2.1. 이론이란 무엇인가?

- 현상과 이론:

2.1.1. 현상

- 개인의 마인드에 지각될 수 있는
- 사실 (fact), 행위 (behavior), 상태 (state), 또는 사건(event)

2.1.2. 이론

- 위의 현상을 이해할 수 있도록 도와주는 사고의 틀
- 반복되는 현상 / 서로 상관없는 듯이 지각되는 현상 등을 묶어서 이해의 틀을 제시해 주고,
- 이런 현상들의 이해를 위해서 무엇을 “살펴 (관찰, observe)”볼 것인가를 제시해 주는 학문적 장치

2.1.3. 이론의 특성

2.1.3.1. 기술 (description)

- 현상을 경험한대로 기술하는 것

2.1.3.2. 예측 (prediction)

- 이론을 기반으로 앞으로 일어날 현상의 전개과정을 예측하는 것

2.1.3.3. 설명 (explanation)

- 어떤 현상에서 그 원인 (cause)과 결과 (result), 그리고 그 둘간의 관계 (relationships)를 명확히 하여 이해를 돕는 것
- 무관계하게 보이는 (보였던) 현상들을 이론의 범주에서 공통적인 점을 발견하여 이해할 수 있도록 설명하는 것

2.1.3.4. 통제 (control)

- 이해 (설명)와 예측을 기반으로 앞으로 일어날 현상을 제어하는 것
- 대개의 경우, 통제는 (예기치 않은) 새로운 현상을 부르게 된다 (latent function)
 - Latent function 은 머튼 (Merton)에 의해서 제기된 문제
 - Merton 은 구조기능주의적 입장의 사회이론가
 - 그는 사회제도의 Latent / Manifest (잠재적 / 현재적) 기능에 깊은 관심을 가지고, (신문방송학자를 포함한) 사회학자는 보이지 않는 잠재적 기능에 대해 보다 민감해야 한다고 주장.
 - 한 편으로, Clarke 와 같은 사회학자는 현대사회에 있어서의 조직이 당면하는 “사고”는 수많은 정교한 제어를 거친 현상 이후의 사고이기 때문에 그 결과 (consequence)의 규모가 기하급수적으로 커진다는 주장.

2.2. 이론의 요소

2.2.1. 인간

2.2.2. 환경/사회 (+ 미디어)

2.2.3. 커뮤니케이션

2.3. 요소에 따른 이론분류 / 커뮤니케이션 이론 분류

2.3.1. Conjunctive (연결적 입장)

- 환경/사회 (structure/environment/society/institution) 가
- 인간 (agents)에게
- 가시적, 비가시적 영향을 미침
- 예,
 - Marxism (막시즘)

- System Theory (체제이론)
 - 사회를 하나의 유기체적인 체제로 보는 이론 (organic structure)
 - 물리학 / 생물학에서 차용
 - 체제는 그 체제를 구성하는 구성요소의 합보다 더 큰 것으로,
 - 체제는 항상성 (homeostasis) 유지를 기본 원칙으로 함 (The whole is greater than the sum of its parts).
 - 체제는 하부체제로 구성되며 이 하부체제들간의 관계 (relation)에 따라서 그 성격이 결정됨 (A system is a set of elements and their relations).
 - 하부 체제는 각기 그 기능 (function)을 가지게 됨
 - 항상성 유지라는 원칙에 따라서 구성요소 (인간, 커뮤니케이션)가 움직이게 됨
- Functionalism (기능주의)
- Structuralism (구조주의)
 - 언어학에서 활발히 논의되어 왔던 이론 (현재는 post-structuralism, post-modernism 등으로 변환, 확대됨)
 - Levi-Strauss, Foucault, Derrida 등등
 - 언어에는 구조 (structure)가 있는데, 이 구조가 커뮤니케이션의 행태를 결정함
 - 따라서, 모든 언어를 자세히 연구하면, 동일한 구조를 발견할 수 있음
 - 신화도 마찬가지 (Levi-Strauss 경우)
- Structural-functionalism (구조기능주의)
- 지식격차가설
- 논제설정이론
- 계발 (배양) 이론
- 맥루한의 MM :
 - 기술결정론적 접근
 - 미디어 (communication technology)가 사람의 사고방식과 커뮤니케이션 행태의 변화를 초래함
- 미디어 체계모니론
- Frankfurt 학파의 주장: 미디어산업론

2.3.2. Attribute (귀속적 입장)

- 심리학적인 접근
- 인간의 심리 (공통 분모적)에 대한 앎이 전체 (사회/구조/전체)를 알도록하는 기반이 됨
- 기제 (인간 행동의 원칙)로서의 인간심리 법칙을 발견하는 것이 주 목적
- 행동 (behavior), 지각 (perception), 인지 (cognition)등에 관한 연구
- 좀더 나아가서는 위의 것들이 특정한 사회적 상황 (social settings)과 어떻게 연관되는가를 보기도 함 (social psychology, 사회심리학)
- 예,
 - 태도연구 (설득 커뮤니케이션)와 관련된 이론들
 - 태도형성
 - 인지정교화
 - 정보처리
 - 스키마
 - 제 3자 효과
 - TV 폭력물의 영향에 관한 연구
 - 이용과 충족이론
 - 인지일관성 이론들
 - 사물, 현상에 관한 개인의 인지 (cognition)는 일관성을 갖는 방향으로 움직인다는 이론 . . . (:-) = ^^;;)
 - 개인의 인지에 불균형이 오면, 균형상태로 돌아오려는 커뮤니케이션 / 정보습득 등의 행동을 보이게 됨 (법칙 (law))
 - Heider, Newcomb, Osgood, Festinger 등등의 심리학계보의 학자들

2.3.3. Situated (상황적 입장)

- 인간이 경험하는 것은 실제 (reality) 그 자체와는 거리가 있음
- 따라서, 인간이 사물 (더 나가서는 사회/세상)에 대해서 안다는 것 (knowledge)은
- 경험을 심볼화한다는 것
- 이런 심볼화된 경험을 토대로 인간은 커뮤니케이션을 함
- 따라서, 세상/환경/사회에 대한 지식은 “해석”에 좌우될 수 있으며
- 이런 “해석”은 “단서 (context)”와 밀접한 관계를 맺음
- 즉, 커뮤니케이션을 하는 당사자간이 공유한 환경을 어떻게 해석하고 이를 바탕으로 어떻게 커뮤니케이션을 하는가를 연구하는 분야
- 따라서
- 인간 (agents)은 해석을 통해서 커뮤니케이션의 환경을 구성한다고 보는 입장
- 예,
 - SCR (현실의 사회적 구성)
 - 틀짓기 (Goffman 류의)
 - 사회영향 이론 (Social Influence)
 - Framing (틀짓기) 이론 ***

2.3.4. Active (역동적 입장)

- 제 3 의 입장
- 연결적 입장에 대한 비판
- 상황적 입장에 대한 비판
- 이 둘간이 서로 역동적으로 상호작용을 하는 관계자체가 사회화 과정이며 커뮤니케이션 과정이라는 입장
 - 기든스의 구조화과정 이론 (Structuration Theory)
 - 폴의 변형된 구조화과정 이론 (Adaptive Structuration)
 - Barley 의 구조화과정 이론
 - Rice 구조화과정 이론

2.4. 효과 이론들에 대한 소개

2.4.1. 강효과

2.4.1.1. 탄환이론 (the bullet theory)

- 20-40 년대 초반까지
- 매스미디어의 효과가 강력할 것이라는 전제, 가정
- 예,
 - “화성인의 침입,” Orson Welles
 - 신문의 발달: 신문왕 Hearst (영화: Citizen Kaine)
 - Payne Funded Study
 - 1929-1932; film content, audience, effects on children
 - Skms 자라나는 아이들에게 학습과 태도형성에 영향을 주는 것으로 ...
 - Power Ranger!

2.4.2. 제한효과

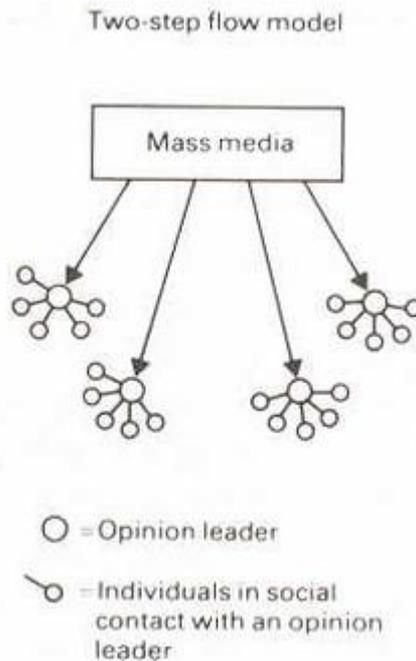
2.4.2.1. 선별효과이론

- 메시지에 노출되면 그 메시지의 영향력을 직접 받는 것이 아니라
- 특정한 부분만이 효과적일 수 있음
- 예, 홍보영화 ->
 - 정보만이 전달, 영화가 계획한 개인의 태도변화에는 무효과 (Hovland 의 태도연구)
 - 신뢰도 연구 -> 수면자 효과

2.4.2.2. 2 단계 흐름이론

- 선거연구
- 선거캠페인의 영향을 개인이 직접 받는 것이 아니라
- 지역사회 오피니언 리더에 의해서

- 오피니언 리더가 캠페인의 메시지와 상황을 전달 :: 따라서 2 Step Flow 이론



- Who are they? What are their influences? How does their influence work?
 - Persuasion to do something without conviction
 - Personal trust amplifies persuasion

2.4.3. 중효과

2.4.3.1. 이용과 충족이론

- Blumner & E. Katz
 - Information
 - Personal identity
 - Integration and social interaction
 - Entertainment
- 수용자는 미디어를 왜 선택하고 이용하는가? 의 문제로 전환
- 크게 보면, 위의 제한효과 결과는 수용자의 태도변화를 기대했기 때문 (그러나 태도 변화는 그리 쉽게 이루어지지 않음) 따라서 연구의 초점을
- 수용자의 인지로 변환하여
- 미디어 선택의 문제, 미디어 선택에 따른 만족의 문제 등으로 변환
- 이론의 요체는 미디어 수용자는 자신의 Needs 에 맞는 미디어를 선택하고 그럼으로써 만족을 얻는다는 주장
- 예, 왜 드라마를 보는가?
 - Entertaining from works and regular routine
 - Escape
 - Launchpad for social/personal interaction
 - Identification of and comparison with characters
 - Critical game for plotting and genre

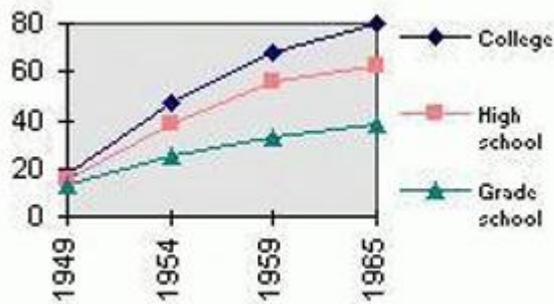
2.4.3.2. 의제설정 기능이론

- Agenda-setting: 미디어가 개인의 태도를 변화시키는 등의 강력한 기능을 갖지는 않지만, 사람들에게 무엇을 생각하고, 무엇이 중요한 문제인가를 던져주는 기능을 가지고 있다는 주장
- McComb & Shaw
 - Media coverage :: What people think important (우선순위)
 - Media agenda (미디어)
 - Public agenda (공공)

- Policy agenda (정책) 등등...

2.4.3.3. 지식격차 가설

- 사회경제적 지표 (Socio-economic Status Indicator)의 차이는
- 미디어에 대한 접근권의 차이를 결과하고 이는 곧
- 미디어를 통해서 얻는 지식의 차이를 결과하며,
- 시간이 경과할 수록
- 초기의 사회경제지위의 차이가 더욱 벌어지게 된다는 이론
- Tichenor, Donohue, and Olien (UM)

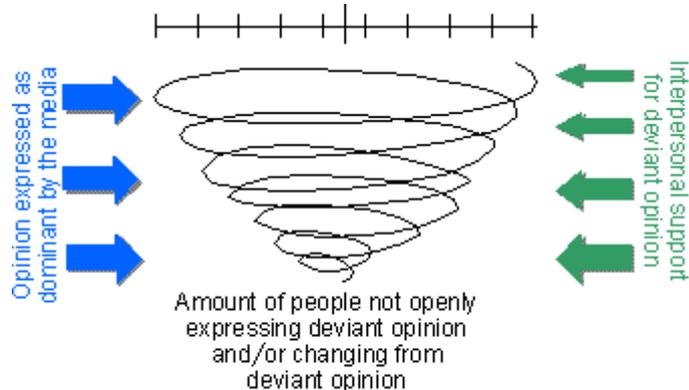


- Digital gap (Rice & Katz)

2.4.4. 강령효과

2.4.4.1. 침묵의 나선이론

- 인간의 기본적 내성에는
- 자신이 소수의 의견을 가지고 있다고 판단되고
- 다수의 의견이 가시적이고 즉각적일 때
- 자신의 의견을 감추어 두고 침묵하는 경향이 있다는 이론



- Noelle-Neumann's Spiral of Silence
- N. Neuman
 - Explains vocal minority.
 - Those who have higher education, greater influence, not have fear of isolation speak out.

2.4.4.2. 제 3자 효과이론

- 미디어의 효과를 생각할 때, 개인은
- 자기 자신에게 미치는 영향력에 대해서는 작게 평가하고
- 다른 사람에게 미치는 영향력에 대해서는 높게 평가하는
- 경향이 있다는 이론

2.4.4.3. 프라이밍

- 개인이 어떤 선택 혹은 결정을 하게 될 때,

- 미디어가 그 선택/결정에 있어서 중요한 요소들이 무엇인가를 정해준다는 이론
- 대통령 선거
 - 경제 ... 경제 ... 경제 ... 경제 ...
 - 윤리 ... |

2.4.4.4. 프레임 (뉴스 틀짓기 이론)

- 뉴스의 생산과정은 일종의 틀 (형태)에 따르게 되며,
- 이런 틀이 뉴스 생산과정에 관련된 개인들에게 지배적인 영향을 미친다는 이론
- 조선일보에 대한 설명....
- Relation with Agenda Setting?

2.4.5. 매스미디어 폭력의 효과

- 정화이론 (catharsis)
- 모방이론 (imitation)
- 강화이론 (reinforcement)
- 흥분전이이론 (excitation transfer theory)