한국청소년연구 제 11호 1992 겨울

일본대중문화가 한국청소년문화에 미치는 영향에 관한연구

- 일본번역만화가 청소년의 공격성에 미치는 영향을 중심으로 -

정 문 성*

Ⅰ. 서 론
Ⅱ. 이론적 배경 및 가설
Ⅲ. 연구방법
Ⅳ. 결과분석
Ⅴ. 결론 및 제언

Ⅰ. 서 론

80년대 후반부터 이루어진 해외여행자유화 등 개방화정책 이후 한국사회는 국제사회의 한 일원으로서 적극적으로 국제사회에 참여하는 긍정적인 측면과 함께 갑작스런 국제적 문화교류로 인한 혼란도 동시에 겪고 있는 것으로 보인다. 한국의 문화를 국제사회에 소개하는 반면 개방화, 국제화의 미명아래 아무런 제재없이 외래문화가 홍수처럼 밀려들어 오고 있다. 특히 이러한 외래문화는 전통유교문화에 기초한 보수적인 기성세대보다는 아직 자생적인 문화를 가지고 있지 못한 청소년층에 가장 큰 영향을 주고 있는 것으로 보인다. "동심까지 파고든 외색저질문화(조선일보, 91.5.11)", "여기가 한국인가 외국인가(세계일보, 91.10.9)", "저질 일본만화·비디오 범람(중앙일보, 91.12.10)", "다국적패션 무분별 홍내(경향신문, 92.2.23)", "일본대중문화 청소년층에 급속확산(세계일보, 92.8.11)", "청소년들 모방급급(동아일보, 92.8.18)"등의 신문 기사에서 보듯 외래문화중에서 주로 일본대중문화의 저질적인 내용이 문화적 배경이 다른 우리나라 청소년층에 악영향을 미치는 것으로 우려되고 있다. 이처럼 우리나라 청소년들에게 주로 영향을 끼치는 일본대중문화는 노래방, 음식점 등 위락업소, 일본패션, 일본가요, 비디오, 전자오락, 만화 등으로 요약될 수 있다. 언론과 시민단체의 보고서 등에 나타난 각각 유형별 실태를 몇가지 살펴보

*한국청소년연구원 연구원

면 다음과 같다.

전국에 약 8,000개로 확산된 일본식 노래방과 실내장식에서부터 식기와 술잔, 종업원의 유니폼에 이르기까지 일본식 흉내를 내고 있는 로바다야끼 음식점 등이 10대후반에서 20대초반의 청소년층을 주고객으로 계속 확장되고 있고(세계일보, 92.8.11), 가부키식 화장, 언발라스 헤어스타일, 독특한 옷차림 등 일본패션을 흉내낸 청소년들의 모습은 거리에서 흔히 볼 수 있다. 청소년에게 가장 민감한 패션부분의 일본대중문화의 영향력은 패션잡지의 판매경향으로도 알 수 있다. "논노","모어","위드","패션뉴스","하이센스" 등 일본의 패션잡지들의 판매고가 급증하여 "논노"의 경우 정식으로 수입되는 부수만도 매월 2만권에 달한다고 알려져 있다. 또한 이러한 외색의 패션을 전문적으로 취급하는 의류상들도 논앙족(논노와 앙앙의 잡지이름에서 딴 말)이라 불리우는 청소년을 주고객으로 성업중에 있다.

일본가요가 청소년들 사이에 유행하고 있는 것은 오래전의 일이다. 반입이 금지된 일본가요 음반은 주로 불법복제업자들에 의하여 노점에서 주로 청소년들에게 판매되고 있으며 음식점이나 커피숍은 물론 공공장소에서도 쉽게 들을 수 있을 만큼 보편화되고 있는 실정이다. 일본만화영화는 국내 TV에서도 수입되어 번역상영되었을 뿐만 아니라 비디오업계에 따르면 일본만화비디오들이 국내 아동물 비디오의 80%를 점하고 있는 것으로 알려져 있다.

전자오락의 경우 소프트웨어의 기술적 취약성으로 말미암아 대부분의 전자오락게임이 일본에서 수입해 온 것이며 청소년들에게 가장 인기를 끌고 있는 스트리트 파이터등 대부분의 전자오락게임이 폭력적인 내용으로 일관하여 청소년정서에 악영향을 끼치는 것으로 우려되고 있다.

만화의 경우는 가장 심각한 상태로 지적되고 있다. 서울시내 국민학교 5,6학년을 대상으로 한 조사에 의하면 응답자의 90.2%가 일본번역만화를 본 것으로 나타났고(YWCA, 1991), 중고생을 대상으로 한 조사에는 응답자의 83.5%가 일본번역만화를 본 것으로 나타났다(YMCA, 1991). 91년 한해 만화 총 발행량 일천만권 가운데 불법복사된 해적판 일본만화는 3백여만권이나 되는 것으로 밝혀졌다(세계일보, 1992.8.11). 특히 일본번역만화의 폭력성과 선정성이 청소년을 유혹하고 부정적인 영향을 줄 것으로 우려되고 있다. 뿐만 아니라 일본번역만화가 인기를 끌자 한국만화도 일본만화를 모방하는 경향까지 나타나고 있다(이재화, 1990 : 5).

이처럼 문화적 제국주의 또는 문화적 침투라고까지 불리울정도로 심각해진 일본의 저질 대중문화의 밀물에 대해서 한국 사회는 적절한 사회적 대응을 하지 못하고 있으며 그 실태조차도 제대로 파악하지 못하고 있는 형편이다. 특히 발달심리적으로 사회적 학습이 가장 활발하고, 문화적 정체성을 확립하고 있지 못한 우리나라 청소년에게 다른 서구의 문화보다 같은 동양권에 있는 일본대중문화는 더욱 그럴듯하게 판단력과 비판력이 약한 청소년들에게 스며들 가능성이 높다. 특히 문제가 되는 것은 유입되는 일본의 대중문화가 상업성에 의하여 저질적인 내용이 음성적으로 청소년들에게 스며든다는데에 있다. 그래서 본 연구는 이러한 저질의 일본대중문화가 우리 청소년들에게 어떠한 영향을 주는지를 경험적으로 밝혀보고자 한다.

일본의 대중문화와 우리나라 청소년문화에 관한 연구는 몇몇 실태조사를 제외하고는 거의 발견할 수 없으며 구체적으로 어떠한 영향을 끼치고 있는지를 연구한 예도 찾아보기 힘든 형편이다. 그래서 본 연구는 특히 우리나라 청소년들에게 음성적으로 널리 보급되고 있는 일본번역만화의 문제점이 주로 폭력적 내용을 담고 있다는 점에 착안하여 일본번역만화가 청소년들의 공격적 성격의 형성에 영향을 미칠 것이라는 가설을 세우고 이를 검증하고자 한다.

II. 이론적 배경 및 가설

1. 한국대중문화와 청소년문화의 특징

문화의 개념은 그 개념적 모호성으로 학자들에 따라 다양하게 정의되어 왔다. Williams는 이러한 경향을 문화와 사회라는 문맥에서 두 가지 경향으로 정리하였다(Brake, 1990 : 1-2). 하나는 부르조아사회에서 전개된 예의, 지성, 센스 등의 척도로서 사용되는 고전적 의미의 문화개념과 다른 하나는 문화인류학에 기원을 둔 의식 또는 삶의 형식을 의미하는 문화개념이다. 후자는 예술이나 학문 뿐 아니라 제도나 일상 행동들에 나타나는 의미와 가치들을 표현하는 특별한 삶의 방법들로서의 문화를 의미한다. 일반적으로 문화라 함은 후자의 개념을 의미한다.

한 사회의 문화는 그 사회의 모든 구성원들이 일반적으로 공유하는 주문화 *mainculture*와 사회구성원중의 일부분만 가지는 하위문화 *subculture*로 나눌 수 있다. 주문화는 보편적인 혹은 국가적인 문화로서 한 사회의 기간을 이루고 있는 반면에 하위문화는 사회를 구성하고 있는 수많은 하위집단에서 다른 집단과는 구분이 될 만큼 특이하게 나타나는 문화를 말한다(박성희, 1992 : 54). 이러한 하위문화는 민족이나 인종, 성별, 연령집단, 종교 등의 기준에 따라 여러 개로 나누어질 수 있다. 일반적으로 청소년문화는 연령집단에 따른 분류의 개념으로 청소년집단만이 가지는 독특한 문화로서 청소년들의 가치관, 윤리의식과 규범, 태도, 언어, 복장, 행동, 인간관계, 오락 및 여가생활 등 그들의 내면적인 의식구조 뿐 아니라 외면적인 행동양식까지 다 포함한 문화를 말한다(박성희, 1992 : 56). 그러나 청소년문화는 주문화의 영향을 받으면서 자신들의 문화를 형성하고 있기 때문에 청소년문화를 이해하기 위해서는 주문화 특히 오늘날 대중사회를 지배하고 있는 한국의 대중문화의 특성을 먼저 이해할 필요가 있다.

서구사회는 과거 귀족문화(지배계층의 문화, 엘리트문화, 고급문화)가 시민혁명 및 산업혁명을 거치면서 새로운 중산층에 의한 대중문화(고급문화의 대중화라는 측면이라는 의미)의 형성, 그리고 전통적인 서민문화(피지배계층의 문화, 향민문화, 민속문화)의 존속 등 각각의 문화가 어느정도 문화적 연속성을 지니면서 전개되어 온 데에 비하여 한국사회에서는 역사적 특수성으로 인해 심한 문화적 단절을 경험하고 있다. 과거 우리가 가졌던 고급문화(귀족문화, 양반문화, 선비문화, 유교문화)는 일제의 침략과 한국전쟁을 겪으면서 그 계층의 몰락과 함께 과거의 계급문화상태에서 화석화되고 말았다. 1960년대 이후 한국사회에 있었던 정치, 경제, 사회적 변동속에서 등장하고 있는 새로운 권력엘리트와 중산층은 전시대의 고급문화를 이어받지 못하고 새로운 고급문화를 창조하지도 못한

채 모든 대중들과 동열에 서서 외래의 대중매체의 수입에 의존한 대중문화의 소비자가 되고 말았다(강현두, 1991 : 34-37).

특히 1965년 한일회담이후 일본의 경제적·사회적·문화적 물결이 한국사회에 급격히 밀려들어 왔다. 제2차 세계대전 이후 일본사회에 형성되었던 대중문화는 미국의 것을 모델로 하고 일본적인 것으로 변형소화되었으며 특히 문화적 차원에서는 미국의 대중문화를 복제하다시피 하였다.

이와같이 일본화된 일본의 대중문화는 더욱 쉽게 한국에 받아들여졌다. 그것은 한국과 일본과의 문화적 동질성이나 유사성, 그리고 과거 일제치하의 경험에 의한 문화적 친근감때문에 더욱 그러하였을 것이다. 이러한 문화적 대중화는 급격한 근대화의 진행과 함께 부작용을 수반한 채 추진되었기 때문에 서구의 대중문화보다 더욱 거칠고 익지못한 상태로 형성되어 왔다(강현두, 1991 : 39-41). 물론 우리의 전통문화를 되살리고 서구의 대중문화를 취사선택하여 정제하고 조화하려는 노력을 병행하였으나 그러한 자생적 문화를 창출하기에는 사회환경적으로나 시간적으로 역부족이었던 것이 사실이다.

이처럼 독자적인 대중문화의 정체성을 찾지 못하고 외래문화의 급류에 우왕좌왕하는 상황에서 하위문화로서의 청소년문화의 자생적 창출은 더욱 요원한 일이며 오히려 외래의 저급한 문화의 유입이 그대로 불건전한 청소년문화를 형성하지는 않을까 염려하는 것이 오늘날의 현실이다. 특히 일본문화의 영향을 가장 많이 받기는 하였지만 일제의 침략을 가까이 경험했던 기성세대들은 일본문화를 모방하면서도 일본에 대한 강한 적대감과 일본문화의 유입에 경계심을 가지고 있는데 비하여 오늘날의 청소년들이 그런 거부감이나 경계심없이 너무 쉽게 일본문화에 젖어드는 모습에 큰 충격을 받고 있는 것으로 보인다.

한 문화가 외래문화를 접촉하였을 때 외래문화를 수용하는 과정은 단순히 일방적이고 수동적이지는 않다. 즉 문화수용자는 외래문화에 대하여 선별적인 취사선택을 통하여 자신의 문화소비욕구를 채우며 수용하는 문화의 내용도 그것을 수용하는 동기에 의하여 해석되어지는 것이기 때문이다(임희섭, 1986 : 252). 그러나 이러한 법칙이 항상 긍정적으로 작용하는 것은 아니다. 폭력성영화를 보고 인간의 잠재적인 폭력성을 대리배설하여 스트레스를 해소할 수 있는가 하면 그 영화를 흉내내어 폭력을 휘두르는 경우도 있는 것처럼, 만약 문화를 고급과 저급으로 나눌 수 있다면 수용자의 수준이나 능력 또는 필요에 따라 고급의 문화를 수용할 수도 있고 저급의 문화도 수용할 수 있을 것이다. 그러므로 최근의 일본대중문화의 유입에 대한 우려는 그러한 선별력과 판단력이 부족한 청소년층을 겨냥한 일본의 저급한 대중문화가 대중매체와 상업성을 통하여 음성적으로 유입되고 있다는 점 때문이다. 특히 이러한 현상을 문화제국주의론의 입장에서 보면 일본은 정치적, 경제적 우월성을 이용하여 한국의 문화산업을 소비적이고 향락적인 일본의 주변부적인 문화로 형성하려는 의도로 볼 수도 있는 것이다. 그리고 이러한 우려는 현실로 나타나 최근 가라오케, 노래방, 일본만화, 팬시점, 비디오, 패션잡지, 테이프 등 일본의 오락과 소비문화가 급격히 밀려들어와 청소년들에게 큰인기를 누리고 있을 뿐만 아니라 무단복제, 번역되어 국민학교에서 중, 고등학교에 이르기까지

80-90%에 이르는 청소년들이 보고 있는 폭력적이고 선정적인 일본만화는 큰 사회적 문제가 되고 있는 것이다.

2. 청소년문화와 대중매체

문화는 시간과 공간의 변화와 함께 항상 변화하기 마련이다. 문화의 변화는 한 문화에서 새로운 발명이나 발견 등에 의한 경우와 다른 문화권으로부터의 전파에 의한 두 가지 경우가 있다. 이러한 문화의 변화는 오늘날 특히 발달한 대중매체에 의해 주도되고 있다. 즉 신문, 방송, 영화, 출판물 등의 대중매체의 광범한 보급은 현대사회를 대중사회로 변모시키고 있다. 우리나라의 경우도 TV등의 대중매체의 광범한 보급과 중등교육의 보편화 등으로 본격적인 대중사회적 성격을 띠어가고 있다. 마찬가지로 오늘날의 청소년들도 거의 중등교육을 받거나 받았으며 누구나 대중매체를 접촉하고 이용하면서 청소년기를 보내게 되었다. 그래서 임희섭은 다음과 같이 기성세대의 '엘리트주의적 청소년관'을 비판하면서 청소년의 대중적 성격을 강조하고 있다(임희섭, 1986 : 117-119).

"오늘날 대부분의 청소년들은 더 이상 자신이 장래가 촉망되는 선택된 소수자라고 생각하지 않으며 또 대학에 진학하지 못하게 된다고해서 완전히 낙오자가 된다고 생각하고 있지도 않다. 대부분의 청소년들은 자신을 수많은 평범한 청소년 가운데 한 사람이라고 믿고 살아 가고 있을 뿐이다…… 그러므로 오늘날 많은 도시의 청소년들은 중압감과 열등감을 일으켜주는 가정과 학교를 외면하고 비슷한 입장의 다른 청소년들과 어울려 그들 나름으로의 생활양식과 보람을 찾으려고 하고 있는 것이다. 그들은 텔레비젼이나 영화를 통해서 알게 되는 대중문화 취향의 청소년문화를 형성하게 되며 그들의 화제도 대중문화의 스타들을 중심으로 엮어지게 된다. 그들은 알게모르게 대중문화의 스타들을 동경하게 되고, 그들을 모방하려하며 대중음악과 춤을 즐기고 서로 어울리는 가운데 청소년의 하위문화를 만들어 가고 있는 것이다."

이러한 청소년의 대중적 성격은 그 사회의 주도적인 대중문화의 영향을 받으면서도 청소년 나름의 대중적 문화를 형성하게 된다. 즉 그들의 대중적 우상을 동경하고 모방하며 그들의 공통적인 욕구에 응할 수 있는 가치관, 태도, 언어, 복장, 행동을 공유하며, 그리고 그들의 욕구를 해소할 수 있는 오락 및 여가생활을 즐기게 된다. 청소년의 대중적 성격은 자연히 그들에게 적합한 대중매체에 대한 선호를 낳게 되고 그것을 중심으로 그들의 대중문화가 형성되는 것이다.

이제까지 이러한 대중매체가 청소년에게 어떤 영향을 미치는지에 대한 연구는 주로 TV나 영화에 국한되어 이루어져왔다. 그러나 과거나 오늘날이나 청소년들에게 가장 보편적인 대중매체로서의 출판물이라고 볼 수 있는 만화에 대한 연구는 그다지 활발하지 못한 게 사실이다. 그것은 만화가 접촉빈도에 비해서 크게 청소년의 정서에 영향을 주리라고 생각하지 않았기 때문이다. 그러나 성인만화의 등장이후 만화가 청소년의 정서에 악영향을 준다는 우려가 생겨나기 시작하였고 특히 스포츠신문의 등장과 최근 폭력적이고 선정적인 내용의 일본번역만화가 청소년들에게 폭발적인 인기를 누리면서 큰 관심을 끌게 되었던 것이다. 심지어는 한국의 개방화와 국제화 정책에 편성하여 문화유출을 통하여 문화적 종속을 시도하는 정치

적·경제적 의도를 수반한 문화제국주의적 행태로까지 우려하고 있는 실정이다.

3. 한국만화의 현실과 일본번역만화의 성격

1) 만화의 기원과 특징

만화의 기원을 거슬러 올라가면 알타미라 동굴벽화에까지 이르겠지만 현대만화의 출발은 19세기에서부터 이루어졌다고 볼 수 있다. 독일의 Wilhelm Busch의 '쥐와 방해받은 휴식(1860)'이 현대만화의 효시로 알려져 있으며 미국의 경우에는 신문왕 조셉풀리쳐의 '뉴욕 월드'지에 1895년 7월부터 리처드 펠튼 아웃코트의 만화가 실리면서 본격적인 미국만화의 역사가 시작된다고 볼 수 있다. 그리고 만화(漫畵)라는 말이 처음 사용된 것은 1899년 일본의 時事新報에 時事漫畫라는 말을 사용한 것이 효시이며 우리나라는 구한말 이를 그대로 받아들여 만화라는 용어를 사용한 것으로 알려져 있다(이원복, 1992 : 223).

인쇄매체는 부호매체와 조형매체로 나눌 수 있다. 부호매체는 문자(활자)라는 상징부호를 통하여 의미가 전달하고, 조형매체는 그림이라는 조형을 사용하여 의미를 전달 한다. 부호매체는 부호를 통하여 대뇌에서 상형적 형태로 전환되는 과정에서 각 개인의 경험과 상상에 부합되어 독자적이고 다양하게 인식되는데 비하여 조형매체는 시지각을 통하여 전환의 과정 없이 직접 인식된다는 점에서 활자매체보다 신속하고 용이하다는 장점을 가지고 있다. 뿐만 아니라 가시적인 매체가 가지는 약점을 활자로 보완해주며 그림과 내용에 있어서 다른 그림체가 가지지 못하는 무한한 과장과, 생략, 왜곡을 할 수 있다는 점, 그리고 문학에서처럼 여과된 언어가 아닌 현실과 밀착된 구어체를 사용한다는 점에서 가장 강력한 흡인력을 가진 인쇄매체라고 볼 수 있다(이원복, 1992 : 183). 또한 TV나 영화 등의 영상매체는 일과성으로 한 번 보고 곧 망각되고 말지만 만화는 원하는 장면을 계속적으로 볼 수 있기 때문에 더 강한 영향력을 끼칠 수 있다는 점도 고려해야 한다.

만화는 주로 독서를 하게 되는 활자매체세대에 들어가지 못하고 있거나 활자매체의 초기세대에 있는 청소년들에게는 더욱 매력적인 매체로 인정되고 있다. 더우기 과중한 수업과 공부로 활자매체에 지루함을 느끼는 학생들로 하여금 부담없이 쉽게 보고 즐길 수 있는 것이 만화의 매력인 것이다.

2) 한국만화의 현실

우리나라의 연간 만화발행량은 약 2천 5백만권으로 추산되며 만화관련산업은 년간 1조원의 시장을 형성하고 있는 것으로 알려져 있다. 현재 국내에서 발행되고 있는 정기간행물형식의 만화전문잡지는 모두 20종(아동, 청소년용 16종, 성인용 4종)으로 주간 및 격주간 발행이 10종, 월간이 10종에 이르고 있다(손상익, 1992 : 20).

이처럼 거대한 만화 시장에도 불구하고 한국만화의 현실은 상당한 문제점을 가지고 있다. Lacassen 에 의해 '제 9의 예술'로까지 불리우는 대중예술 또는 대중문화로서의 만화에 대한 관심은 우리나라에 있어서는 주로 부정적인 측면에서 사회적 관심을 끌고 있다. 그것은 만화에 대한 국민들의 편견도 있었지만 우리나라에 있어서는 만화가 긍정적인 역할보다는 부정적인 역할을 더 많이 해 온 것처럼 보여졌기 때문이다. 이원복(1990)은 한국만화의 현실을 '아동만화의 부재, 섹스·폭력 등 자극의 상승화, 만화이론 및 비평의 부재, 음란·폭력·지하 해적물의 횡행, 일본만화의 상륙위협, 소수 인

〈표 I〉 만화 전문잡지 발행실태

(92, 10월 현재)

구분	매체명	창간	발행처	비고
아동 청소년	소년중앙	69.1	중앙일보사	월간
	보물섬	82.10	육영재단	월간
	만화왕국	88.8	예원문화사	월간
	르네상스	88.11	서화	월간
	아이큐 점프	88.12	서울문화사	주간
	하이센스	89.11	하얀샘	월간
	요요	91.7	엘리트	월간
	댕기	91.11	육영재단	격주간
	미르	91.11	엘리트	월간
	소년 챔프	91.12	대원	주간
	나나	92.1	예원문화사	월간
	만화개구장이	92.6	만화개구장이사	격주간
	만화여왕	92.6	한주서관	격주간
	만화천국	92.6	한주서관	격주간
	코믹점프	92.8	서울문화사	월간
	챔프	92.8	대원	월간
성인	메주만화	88.6	주간야구	주간
	주간만화	86.12	호산문화	주간
	만화선데이	88.6	생활문화	격주간
	천하만화	91.12	천하만화사	주간

출처 : 손상익 외, 한국만화 무엇이 문제인가, 만화문화연구소, 1992.

기 작가 편중과 과다 제작에 따른 질적 저하'등을 지적하였고, 임청산(1992)은 최근 2년동안의 한국 만화계의 변화를 긍정적인 면과 부정적인 면으로 나누어 진단하였다. 긍정적인 면으로는 문화부의 한국만화문화상의 제정, 한국만화가협회의 만화문화 연구소 부설, 국립공주전문대학 만화예술과의 졸업생 배출, 스포츠서울의 서울만화전, 스포츠조선의 국제만화전, 공공기관인 대전직할시의 만화예술전 등의 개최, 청산만화 예술관의 국제만화연구소 개설, 만화문학가와 만화영화가의 만협 영입 등을 들었고, 부정적인 측면으로는 만화에 대한 오해와 편견, 한국만화의 정립과 육성책 부재, 스포츠 일간지의 만화부록 발행 시비, 일본만화의 불법 유통 범람, 만화대본소의 격감, 소수 인기작가 위주의 편중된 작품활동, 연재극화물의 불량·퇴폐·선정성 문제, 음란간행물에 대한 특별단속 등을 들고 있다.

특히 일본만화의 불법 유통은 한국만화의 퇴폐성과 질적 저하문제의 중요한 원인이 되고 있다. 상업성에 민감한 한국만화현실에서 일본 번역만화의 폭발적인 인기는 결국 한국만화를

일본만화를 모방하는 일본만화의 아류로 만드는 결과를 가져오고 그것은 현실도 나타나고 있다. 한국만화가협회에서 만화관계자의 각성을 촉구하기 위해 '일본 만화불법표절복제자료집'을 발간할 정도로 한국만화는 일본만화를 모방하는 일본만화의 아류로 전락하고 있는 것이다. 특히 만화의 주 대상층이 청소년이라는 사실을 생각해 볼 때 청소년 개인에게 미치는 정서적 충격과 불건전한 청소년문화의 형성 등이 우려된다.

3) 일본번역만화의 접촉실태

우리나라에 범람하고 있는 일본번역만화는 91년 한해 만화 총 발행량 일천만권 가운데 불법복사된 해적판 일본만화는 3백여만권에 달하는 것으로 알려져 있다. 91년 현재 간행물윤리위원회의 심의를 받고 유통되고 있는 만화는 쿵후삼국지, 닥터 슬럼프, 베르사이유의 장미 3종에 불과하며 심의를 받지 않고 불법유통되는 만화는 30여종에 달하는 것으로 알려져있다(YMCA, 1991 : 6). 그러나 국내만화심의는 같은 만화라 할지라도 아동·청소년만화 단행본의 경우 간행물윤리위원회의 사전심의 사항이며, 잡지로 발행될 때는 공보처 소관이 되고, 만화영화의 경우는 공륜심의를 거치는 비일관성 때문에 간행물윤리위원회에서 심의통과가 안된 '드레곤 볼', '스트리트 파이트' 등 만화가 잡지 및 만화영화로 공보처 공륜의 심의를 거쳐 버젓이 어린이들에게 판매되는 난맥상을 보이고 있다.

국민학교 5,6학년 428명을 대상으로 한 YWCA의 보고서와 중,고생 1,823명을 대상으로 한 YMCA의 보고서를 중심으로 청소년의 일본번역만화 접촉실태를 보면 국민학생의 90.2%, 중학생 87.4%, 고등학생 80.7%가 구독경험이 있는 것으로 조사되었다. 특히 중고생의 경우는 91년 3월 이후라는 단서를 달았으므로 실제로 구독경험률은 더 높을 것으로 생각된다. 가장 구독률이 높은 인기있는 일본번역만화로는 국민학생은 드레곤볼(84.3%), 닥터 슬럼프(60.3%), 북두신권(48.8%), 시티헌터(44.6%)의 순으로 나타났으며, 중학생의 경우는 드레곤볼(83.0%), 용소야(67.1%), 닥터슬럼프(61.4%), 북두신권(61.1%), 고등학생의 경우 드레곤볼(80.5%), 북두신권(59.8%), 용소야(57.9%), 시티헌터(57.7%)의 순으로 나타났다. 일본만화를 보고 난 느낌에 대해서는 국민학생의 경우는 '저질이다'(성적인 표현이 많다)에 57.2%, '너무 폭력적이다'에 47.9%가 응답하였고, 중고생의 경우에는 '선정적이다'에 50.1%, '폭력적이다'에 71.9%가 응답하였다. 또한 국민학생에게 일본만화가 어린이들에게 미치는 영향에 대하여 질문한 결과 '나쁜 영향을 준다'에 가장 많은 35.0%가 응답하였다.

이러한 결과들이 조사대상의 한계와 조사방법과 통계처리가 다르게 때문에 정확하게 비교할 수는 없지만 분명한 것은 우리나라 청소년들이 일본번역만화에 무방비상태로 노출되어 있다는 점과 일본번역만화가 폭력적이고 선정적이라는 점을 청소년들이 스스로 지적하고 청소년 자신에게 나쁜 영향을 준다고 생각하면서도 일본 번역만화를 계속 보고 있다는 점이다.

4)일본번역만화의 특성

만화 자체가 좋고 나쁘다고 할 수는 없다. 만화도 다른 TV나 영화, 그리고 신문과 잡지 등과 같이 장점과 단점을 가지고 있는 대중매체의 하나에 불과하다. 폭력적이고 잔인한 무술만화가 아니라 의리와 용기,정의감이 넘치는 무술만화로, 폭력만 난무하는 공상과학만화가

아니라 꿈과 희망이 넘치는 공상과학만화로, 배금사상과 복수심을 심어주는 스포츠만화가 아니라 선의의 경쟁과 의지가 넘치는 스포츠만화로, 얼마든지 훌륭한 대중매체로서 청소년의 정서에 좋은 영향을 끼칠 수도 있다.

그러나 최근 청소년들에게 인기를 끌고 있는 일본번역만화들은 정의를 빙자한 잔인한 폭력과 선정성으로 우리나라 청소년들의 정서를 크게 해칠 것으로 우려되는 내용을 담고 있다. 만화에서의 폭력과 섹스에 대하여 이원복은 다음과 같이 경고하고 있다. (이원복, 1992 : 235)

> "대중오락매체에서 배제하기 어려우며 가장 흔히 상품화되는 것은 특히 상업주의가 팽배한 사회에서의 섹스와 폭력이다…… TV와 영화에서의 섹스와 폭력은 이미 오래 전부터 사회문제화되고 있으나 영화는 입장을 제한할 수 있는 폐쇄성과 TV는 공공매체로서의 도덕성으로 인하여 그 한계의 선이 분명히 그어져 있다. 그러나 만화의 경우 섹스와 폭력은 자칫하면 TV나 영화보다 더 위험한 것으로 대두될 수 있다. 만화는 다독성과 정지성으로 한 장면을 두고 언제든지 감상(?)할 수 있으며, 영화나 TV가 표현할 수 없는 극단적인 묘사가 가능하기 때문이다."

출판의 자유가 무한이다시피한 일본의 경우에는 만화에 있어서도 우리가 상상하기 힘든 폭력과 섹스의 장면이 수없이 많으며 그런한 것에 익숙하지 않은 우리나라 청소년들에게는 큰 충격을 줄 수 있다. 이것은 일본과 우리나라의 역사와 문화적 차이에서 기인된다.

일본은 12세기 가마쿠라 막부의 성립에서부터 1945년 패망하기까지 수백년간을 무인중심의 군국주의속에서 살아왔다(이희영, 1990 참고). 수백년간 무인들이 집권한 일본 사회는 자연히 군국주의문화가 지배해 왔다. 군국주의문화는 전쟁, 살인, 약탈 등 폭력성을 일본인들의 생활속에 일상화시켜왔다. 일본 봉건시대의 각 영주들은 자신들의 세력을 확장하기 위하여 전쟁과 살인, 약탈을 일삼았으며, 근대화이후에도 한반도와 만주침략, 2차세계대전까지 끊임없는 전쟁과 살인, 폭력, 약탈 등을 경험해 왔다. 그러므로 일본인들에게 있어 폭력적이고 잔인한 장면은 일상적인 일이었으며 익숙해 있는 것이었다. 이러한 일본의 역사적, 문화적 배경속에서 사무라이나 닌자등 검객물은 만화의 가장 보편적인 소재로 이용되며 여기에 상업성이 가미되어 더욱 과장되고 흉악하고 잔인한 장면들이 등장되고 있는 것이다.

> "사실상 이 세계에서 일본만화처럼 흉악, 잔인한 장면이 자주 나오는 만화는 찾아보기 어려울 정도이다. 잘라진 목이 나뒹굴고 배에서 내장이 터져나오는가 하면 머리에서 골이 쏟아지는 등, 충격적이고 혐오스러운 장면이 일본만화에는 비일비재하다(이원복, 1992 : 196)"

반면에 우리나라 국민에게 있어서 폭력적이고 잔인한 장면은 혐오의 대상이 되고 있다. 그것은 오랜 역사동안 평화를 사랑하는 민족으로 문과 무를 분리하여 철저하게 문인중심의 정치를 해옴으로써 '武의 문화'보다는 '文의 문화'를 형성해왔기 때문이다. 그래서 일본문화와 한국의 문화를 '칼의 문화와 붓의 문화(김용운, 1985 : 157)'로 비유하기도 한다.

이처럼 폭력적이고 선정적인 일본문화가 그대로 담겨진 일본의 번역만화들을 YMCA에서 모니터조사한 문제점을 정리해보면 다음과 같다.

폭력성
- 선은 폭력과 물리적인 힘으로만 지켜질 수 있다는 논리
- 자신의 목적을 위해서라면 형제 뿐 아니라 어린이와 여자까지 누구도 죽일 수 있다는 목적지상주의
- 폭력적이고 잔인한 언어구사
- 폭력적이고 잔인한 그림과 언어
- 격투기라는 스포츠를 살상을 정당화하는 것으로 이용

선정성
- 여성과 남성의 성기에 대한 잘못된 호기심 유발
- 여성의 특정부위나 각선미를 강조한 부분
- 여성이 남성을 또는 남성이 여성을 유혹하는 장면

성에 대한 왜곡
- 성을 상품화시키는 대사
- 불륜한 사랑 표현
- 동성연애
- 여성관에 대한 잘못된 인식

유치, 저속성 및 기타
- 저속한 말장난
- 유치한 행동으로 선정성을 무마
- 흥미위주의 황당무계한 사건의 반복
- 단순한 소재의 재탕 삼탕
- 어른에 대한 아이의 태도(반말)
- 똥에 대한 이야기 자주 등장

3. 가설

본 연구는 최근 청소년들 사이에 폭발적인 인기를 얻고 있는 일본번역만화가 그 내용상 폭력성과 선정성으로 청소년에게 정서적으로 나쁜 영향을 주고 있음을 경험적으로 밝히려는 것이 목적이다. 실제 몇 차례의 조사에서 일본번역만화를 구독한 청소년 스스로도 그 내용이 폭력적이고 선정적이며 나쁜 영향을 준다고 응답하고 있을 뿐 아니라 여러 차례 언론에서도 이 문제를 심각하게 다루기도 하였다. 그러나 과연 일본번역만화가 청소년에게 어떤 정서적 영향을 주는 지에 대한 경험적 검증을 통한 학문적 연구는 거의 없었다. 그래서 본 연구는 일본번역만화의 내용상 특히 문제가 되고 있는 폭력성에 관련하여 일본번역만화를 선호하는 청소년은 그렇지 않은 청소년에 비해 공격적 성격과 행동을 나타낼 것이라는 가설을 검증하고자 한다.

III. 연구방법

1. 표집

본 연구를 수행하기 위해서 1992년 11월 서울 시내의 강남, 강북의 초, 중, 고 남녀 700명의 청소년을 대상으로 설문표집을 하였다. 그러나 여학생의 경우는 만화의 구독율이 낮고 또한 주로 폭력성이 짙은 만화보다 순정만화를 보는 것으로 나타나 폭력성이 많은 일본번역만화의 선호도와 공격적 성격과의 관계를 밝히려는 본 연구의 목적에 적합하지 않다고 판단되어 분석과정에 제외하였다. 그래서 분석에 사용된 사례수는 남자 청소년으로서 부실한 설문응답지를 제외한 초, 중, 고 모두 285명이다.

2. 설문도구 및 통계처리

본 연구를 위하여 제작된 설문지는 크게 두 가지 영역으로 구성되어 있다. 하나는 청소년의 일본번역만화 접촉정도와 일본번역만화에 대한 느낌에 대한 부분과 다른 하나는 공격성 척도이다.

〈표 2〉 공격성 척도

하위척도	질 문 내 용
폭	나는 누가 나를 때린다고 할지라도 좀처럼 맞서서 같이 때리지 않는다
	나는 무슨 일이든지간에 다른 사람을 때려서는 안된다고 생각한다
행	나는 누구하고나 자주 싸운다
	나는 나보다 힘이 약한 아이들을 때려줄 때가 자주 있다
성	나는 나도 모르게 사람을 때려주고 싶을 때가 많다
간	나는 좀처럼 사람들에게 모욕을 주거나 화나게 하지 않는다
접	나는 너무나 화가나서 주위에 있는 물건을 집어던진 적이 있다
공	나는 짓궂은 장난으로 다른 사람을 골려주는 일이 자주 있다
격	나는 때때로 다른 사람에게 시비를 걸 때가 있다
성	나는 때때로 다른 사람에게 공갈협박할 때가 있다
흥	나는 쉽게 화를 내지만 또한 쉽게 풀어지는 편이다
	나는 종종 나 자신이 폭발하려고 하는 화약과 같다는 느낌을 갖는다
분	나는 신경질을 잘 내는 편이다
	나는 화가나도 침묵으로 참고마는 편이다
성	나는 성격이 급한 편이다
원	나는 다른 사람들은 항상 운이 좋은 것 같다고 생각한다
	나는 거의 매주 내가 싫어하는 사람을 만난다
	나는 일상생활에서 부당한 취급을 받고 있다는 생각이 자주 든다
	많은 사람들이 나를 시기하는 것 같다
한	나는 다른 사람의 잘못을 잘 용서해 주는 편이다
의	나는 지나치게 친절한 사람에게는 경계심이 일어난다
	나는 사람들이 주위에 있으면 때때로 불안해진다
	나는 다른 사람이 나를 놀리거나 해를 가할까봐 신경을 쓰는 일이 많다
	나는 낯선 사람은 결코 믿지 않는다
심	나는 다른 사람에 대해 의심을 많이 하는 편이다
언	나는 논쟁할 때 언성을 높이는 경향이 있다
어	나는 다른 사람에게 욕을 잘 하는 편이다
적	나는 화가 났을 때 심한 말을 하는 편이다
폭	나는 때때로 싫어하는 사람에 대한 험담을 늘어 놓는다
행	나는 다른 사람에 대해 큰소리로 욕을 한 적이 거의 없다
죄	나는 가끔 나 자신조차도 부끄럽게 여길 정도로 나쁜 생각을 한다
	나는 내가 올바르게 살지 못하고 있다는 생각이 자주 든다
의	내가 지은 잘못때문에 다른 사람이 피해를 당할것을 생각하면 매우미안하다
	나는 내가 한 일의 잘잘못에 대해 반성을 많이 하는 편이다
식	나는 나쁜 일을 하였을 때 양심의 가책을 많이 느낀다

첫번째 영역은 일본번역만화의 구독경험, 한국만화와 일본번역만화의 구독비율, 일본번역만화의 느낌, 최근에 재미있게 읽고 있는 만화에 대한 조사로 구성되어 있다. 일본번역만화의 느낌은 강제선택문항 8개로 구성되었다(결과분석 참고). 그리고 일본번역만화의 접촉정도는 청소년들의 주관적인 선호도를 고려하여 '요즈음 읽은 만화 중에 제일 재미있는 것을 적어주십시오'라는 설문을 하여 일본번역만화를 적은 집단과 그외의 집단을 구분하여 t검증을 실시하였다. 이처럼 일본번역만화의 단순한 접촉빈도나 접촉량을 측정하지 않고 청소년들의 주관적인 선호도를 측정한 것은 앞서 지적한 것처럼 문화의 수용은 단순한 계량적인 차원으로 측정될 수 있는 것이 아니고 문화수용자의 주관적인 선별과정을 통하여 취사선택되는 것이다. 따라서 일본번역만화의 접촉빈도나 접촉량보다는 일본번역만화를 선호하고 탐닉하는 청소년들이 그 일본번역만화에 내재된 폭력성의 영향을 더욱 많이 받을 것이기 때문이다.

두번째 영역은 공격성의 척도이다. 공격성 척도는 Buss & Durkee(1957)가 제작한도구를 노안녕(1983)이 번안한 공격성 검사(재검사 신뢰도 .93)를 초,중고등학생의 수준으로 재조정하여 사용하였다(중앙교육평가원, 1988 : 147-152 참조). 여기서 사용된 척도는 폭행성(사람들에게 하는 육체적 폭력행위), 간접적 공격성(공격성을 간접적으로 표현하는 것으로 악의 있는 험담이나 짓궂은 장난), 흥분성(쉽게 화를 내거나 모욕을 주는 것), 원한(실제적 혹은 상상적인 확대로 인해 현실에 대해 갖는 분노의 감정으로 타인을 질투하고 증오하는 것), 의심(타인을 믿지 못하며 지나치게 세심하여 다른 사람에게 적개심을 투사하는 것), 언어적 공격성(언어를 매개로 하여 위협하고 저주하는 것), 죄의식(자신의 행동이나 생각이 나쁘다고 느끼는 정도)의 7가지 하위척도로 구성되어있다. 모두 각각 5문항으로 총 35문항(도치문항 11문항)으로 구성하였으며 각 질문에 O 또는 X로 답하여 O를 1점 X를 0점으로 하여 공격성 점수를 계산하였다.

IV. 결과분석

본 연구는 폭력적 내용을 많이 담고 있는 일본번역만화가 우리나라 청소년들의 정서를 공격적으로 만들 수 있다는 가설을 검증하기 위한 목적으로 이루어졌다. 그래서 본 연구에서는 독립변수를 일본만화선호도로 하고 종속변수를 공격성점수로 하여 분석하였다. 특히 일본만화선호도는 단순한 일본만화구독량에 초점을 두지 않고 문화수용자의 태도를 중시하여 일본번역만화를 선호하는 청소년집단과 한국만화를 선호하거나 만화를 보지 않는다고 응답한 집단을 구분하여 두 집단을 비교하여 가설을 검증하고자하였다. 통계방법은 t검증을 사용하였다. 우선 일본번역만화의 접촉실태와 느낌을 먼저 살펴보고 다음으로 가설검증결과를 살펴보기로 한다.

1. 일본번역만화 접촉실태와 느낌

일본번역만화의 접촉실태를 알기 위하여 '일본번역만화를 읽은 적이 있습니까?'라는 질문으로 일본번역만화 구독경험을 조사한 결과, 응답자 중에서 국민학교 92.7%, 중학교 93.7%, 고등학교 95.2%가 경험이 있다고 응답하였으며 총 응답자의 94.3%가 경험이 있다고 대답하여 일본번역만화가 청소년들에게 이미 보편화되어있음을 알 수 있다. 이러한 결과

〈표 3〉 일본번역만화 구독경험

단위 : %

	있음	없음	계
국민학교	92.7	7.3	100.0
중 학 교	93.7	6.3	100.0
고등학교	95.2	4.8	100.0
계	94.3	5.7	100.0

N=285

는 기존의 여러 조사와도 일치하는 것이다.

다음으로 우리나라 청소년들이 한국만화와 비교하여 일본번역만화를 얼마나 읽는지를 알기 위해서 '한국만화와 일본번역만화를 합쳐서 100이라고 한다면 어느정도의 비율로 읽었습니까?'라고 질문할 결과, 한국만화와 일본번역만화의 비율이 국민학교 약 50 : 50, 중학교 약 49 : 51, 고등학교 약 42 : 58로 나타났고, 총 비율을 보면 약 45 : 55로 우리나라 청소년들이 한국만화보다 일본만화를 더 많이 보고 있는 것으로 나타났다. 한국만화의 출판량이 일본번역만화의 출판양보다 많다고는 하나 출판량이 곧 구독량이 아님을 생각할 때 이러한 결과는 심각한 문제가 아닐 수 없다.

〈표 4〉 한국만화와 일본번역만화의 구독비율

단위 : %

	한국만화	일본번역만화	계
국민학교	49.74	50.26	100.0
중 학 교	49.04	50.96	100.0
고등학교	41.55	58.45	100.0
계	45.24	54.76	100.0

N=285

일본번역만화를 보고 난 느낌을 조사해본 결과가 〈표 5〉에 나타나 있다. 조사결과를 보면 '재미있다'에는 전체 96.9%가 응답하였고, 83.1%가 '독특하다'에, 66.7%가 '상쾌하다'에 응답하여 흥미성 (재미있다 : 지루하다)과 독특성 (독특하다 : 무미건조하다), 그리고 상쾌감(상쾌하다 : 불쾌하다)등 감각적이고 자극적인 면에서는 긍정적인 반응을 보였다. 그러나 그외에 교육적이거나 정서적인 면에서는 모두 부정적인 느낌을 나타내었다. 교육적인 측면에서는 '배울게 없다'에는 88.1%, '저질이다'에는 86.4%, '깊이가 없다'에는 73.1%가 응답하였으며, 정서적인 측면에서는 '잔인하다'에는 87.6%, '추하다'에는 50.9%가 응답하였다.

〈표 5〉 일본번역만화에 대한 느낌

단위 : %

	초	중	고	전체
재미있다	96.9	92.0	100	96.9
지루하다	3.1	8.0	0	3.1
부드럽다	14.3	13.3	11.3	12.4
잔인하다	85.7	86.7	88.7	87.6
교훈적이다	9.7	12.8	11.8	11.9
배울게없다	90.3	87.2	88.2	88.1
건전하다	12.5	14.3	13.5	13.6
저질이다	87.5	85.7	86.5	86.4
독특하다	69.7	82.9	86.5	83.1
무미건조하다	30.3	17.1	13.5	16.9
깊이가 있다	34.4	30.4	22.8	26.9
깊이가 없다	65.5	69.6	77.2	73.1
아름답다	46.7	48.8	50.0	49.1
추하다	53.3	51.3	50.0	50.9
상쾌하다	60.0	74.4	63.4	66.7
불쾌하다	40.0	25.6	36.6	33.3

N=285

이처럼 일본번역만화는 교육적인 측면이나 정서적인 면에서 청소년들에게서조차 부정적인 반응을 받고 있는데 비하여 감각적이거나 자극적인 면에서는 긍정적인 반응을 받고 있기 때문에 자제력이 부족한 청소년 스스로가 이러한 일본번역만화의 구독을 자제하기는 힘들 것으로 생각된다.

2. 일본번역만화 수용집단과 비수용 집단의 비교

본 연구에서는 '일본번역만화를 선호하는 청소년은 그렇지 않은 청소년에 비해 공격적 성격과 행동을 나타낼 것'이라는 가설을 검증하기 위하여 '요즈음 읽은 만화 중에서 제일 재미있게 읽은 것을 적으시오'라는 질문을 하여 일본번역만화를 적은 집단(A집단)과 한국만화를 적거나 만화를 보지 않은 집단(B집단)을 구별하여 〈표 6〉와 같이 두 집단으로 나누었다.

〈표 6〉 일본번역만화 선호집단과 비선호집단의 구성

단위 : %

	A집단	B집단	계
국민학교	65.9	34.1	100.0
중 학 교	59.8	40.2	100.0
고등학교	57.1	42.9	100.0
계	59.3	40.7	100.0

N=285

〈표 6〉과 같이 응답자의 59.3%(A집단)가 일본번역만화를 제일 재미있게 읽었다고 대답하였고, 40.7%(B집단)가 한국만화를 제일 재미있게 읽었거나 만화를 읽지않는다고 대답하였다. 이것은 두 집단의 구분이 일본번역만화의 구독경험여부나 접촉빈도가 아니라 일본번역만화를 선호하는 집단과 그렇지 않은 집단의 구별을 의미한다.

본 연구의 가설을 검증하기 위하여 이 두 집단의 공격성 점수를 t검증한 결과가 〈표7〉에 나타나 있다. 〈표 7〉에서처럼 공격성 점수는 A집단(.4365)이 B집단(.3911)보다 높은 것으로 나타났으며 $p < .01$ 수준에서 통계적으로 유의미한 차이를 나타내었다. 즉 일본번역만화를 선호하는 집단은 비선호집단에 비해서 훨씬 공격적인 성격과 행동을 하는 것으로 나타났다. 이는 가설 '일본번역만화를 선호하는 청소년은 그렇지 않은 청소년에 비해 공격적 성격이나 행동을 나타낼 것'이라는 가설이 검증되었음을 의미한다. 공격성 척도의 하위척도를 보면 '의심', '죄책감', '공갈협박'의 세 척도를 제외하고 '폭력', '간접 폭력', '험담', '언어적 폭력'의 네 척도에서도 $p<.05$ 수준에서 유의미한 차이를 나타내었다. 즉 일본번역만화를 선호하는 청소년은 그렇지 않은 청소년에 비해 폭력 또는 간접 폭력행동들을 많이 하며 험담이나 언어적 폭력을 많이 한다는 것을 의미한다.

〈표 7〉 일본번역만화선호집단(A)과 비선호집단(B)과의 공격성점수 비교

하위척도 청소년집단	A집단	B집단	t	p
폭력	.3917	.3310	2.15	.033
간접폭력	.3775	.3103	2.26	.025
험담	.5858	.5224	2.04	.042
공갈협박	.4485	.4241	.89	.376
의심	.4095	.3707	1.21	.227
언어적 폭력	.6201	.5362	2.32	.021
죄책감	.2225	.2431	.75	.457
공격성 전체점수	.4365	.3911	2.89	.004

N=285

V. 결론 및 제언

오늘날의 사회는 대중매체에 의해서 주도되고 있는 대중사회이며 대중매체는 대중문화를 창조하고 변화시킨다. 주문화의 하위문화인 청소년문화도 대중매체의 영향을 크게 받아 대중적 성격을 띠어가고 있다. 특히 청소년기는 가장 활발하게 사회적 학습이 이루어지는 시기이며 사회적 학습의 가장 보편적인 방식은 모방이다. 그런데 주문화로서의 우리나라 대중문화가 정체성을 찾지 못하고 서구와 일본 대중문화의 주변부적 소비자로 전락하고 있는 가운데 우리나라 청소년들이 물밀듯이 밀려오는 저급한 일본대중문화를 모방하고 있다는 우려의 목소리가 높아지고 있다. 특히 우리나라 만화시장의30%이상을 점령하고 청소년의 90%이상이 보고 있는 일본번역만화는 그 폭력성과 선정성으로 청소년의 정서에 악영향을 주고 불건전한 청소년문화를 형성할 것으로 우려되고 있을 뿐만아니라 그 상업성으로 한국만화를 일본만화의 아류로 만드는 현상을 낳고있다.

만화는 활자매체 초기세대인 청소년을 주로 대상으로 하는 조형적 인쇄매체로서 청소년문화를 형성하는 중요한 역할을 하고 있음에도 불구하고 우리나라에서는 별로 중요한 연구대상으로 다루어지지 않았다. 그러나 성인만화의 등장과 스포츠신문만화의 외설시비, 그리고 최근 폭력적이고 선정적인 일본번역만화의 범람 등이 청소년의 정서에 악영향을 끼칠 것이라는 사회적 인식으로 큰 사회적 문제로 등장하게 되었다. 그러나 이러한 일본번역만화가 청소년들에게 구체적으로 어떤 영향을 끼치고 있다는 학문적 연구는 거의 찾아볼 수 없었다. 그래서 본 연구는 청소년들의 일본번역만화 접촉실태와 느낌에 대한 조사와 함께 폭력적 내용을 많이 담고 있는 일본번역만화가 우리나라 청소년들의 정서를 공격적으로 만들 수 있다는 가설을 세우고 이를 검증하고자 하였다.

본 연구의 주요결과와 그 의미, 그리고 그에 따른 제언을 정리해보면 다음과 같다. 첫째 일본번역만화가 우리나라 청소년들에게 이미 보편화되어 있을 뿐 아니라 오히려 한국만화보다 일본번역만화를 더 많이 보고 있다는 점이 밝혀졌다. 조사대상자의94.3%가 일본번역만화의 구독경험이 있는 것으로 나타났고, 한국만화와 일본번역만화의 구독비율을 조사한 결과 약 45 : 55의 비율로 일본번역만화를 더 보는 것으로 조사되었다. 한국만화의 출판량이 일본번역만화의 출판량보다 많다고는 하나 출판량이 곧 구독량이 아님을 생각할 때 이러한 결과는 심각한 문제가 아닐 수 없다. 더우기 대부분의 일본만화가 불법적으로 제작 유통되고 있는데도 불구하고 이처럼 범람하도록 방치한 것은 만화가 청소년문화를 형성하는 중요한 인쇄매체라는 사실을 기성세대가 인지하지 못했거나 또는 청소년문화에 대한 기성세대의 무관심을 반영하는 것이다.

둘째 일본번역만화를 보고 난 느낌을 조사해 본 결과 감각적이고 자극적인 면에서는 긍정적인 반응을 보인 반면에 교육적이거나 정서적인 면에서는 모두 부정적인 반응을 나타내었다는 점이다. 즉 일본번역만화를 본 청소년은 재미있다, 독특하다, 상쾌하다는 느낌을 보인 반면 배울 게 없다, 저질이다, 깊이가 없다, 잔인하다, 추하다는 느낌을 받았다고 응답하였다. 이처럼 일본번역만화는 교육적인 측면이나 정서적인 면에서 청소년들에게서조차 부정적인 반

응을 받고 있는데 비하여 감각적이거나 자극적인 면에서는 긍정적인 반응을 받고 있기 때문에 일본번역만화가 나쁜 줄 알면서도 자제력이 부족한 청소년 스스로가 이러한 일본번역만화의 구독을 자제하기는 힘들 것으로 생각된다. 따라서 청소년의 만화구독 문제는 전적으로 청소년 스스로의 판단과 취사선택에 맡길 성질의 것이 아니라는 점을 인식해야 한다. 교육및 국민정서적적 차원에서 국가나 사회가 불건전한 불법 일본번역만화의 유통을 막고 건전한 청소년 만화의 육성을지원해야 할 것이다.

셋째 일본번역만화를 선호하는 청소년은 그렇지 않은 청소년보다 훨씬 공격적인 성격과 행동을 하는 것으로 밝혀졌다. 일본번역만화를 선호하는 청소년은 그렇지 않은 청소년보다 폭력, 및 간접적 폭력행동을 많이 하며 험담이나 언어적 폭력도 많이 하는 것으로 나타났다. 이는 일본번역만화가 폭력적 내용이 많고 그것이 청소년정서에 나쁜 영향을 끼칠 것이라는 우려가 사실로 나타났다는 것을 의미한다. 따라서 국가나 사회는 만화가 청소년정서에 큰 영향을 끼칠 수 있다는 사실과 만화가 청소년문화에서 얼마나 중요한 역할을 하고 있는지를 인식하고 하루빨리 일본번역만화의 불법 유통을 저지하고 심의를 강화해야 할 것이다.

참고문헌

강현두(1987), 한국의 대중문화, 서울 : 나남

김용운(1985), 일본인과 한국인의 의식구조, 서울 : 한길사

김희영(1990), 이야기 일본사, 서울 : 청아출판사

노안령(1983), "비행청소년에 있어서 공격성과 불안의 감소에 미치는 주장훈련의 효과", 서울대 대학원 석사학위논문

박성희(1982), "청소년문화에 대한 인류학적 접근", 한국청소년연구 3권 3호

이원복(1983), 세계의 만화, 만화의 세계, 서울 : 미진사

이원복 외(1992), 만화문화, 무엇이 문제인가, 한국간행물윤리위원회

이재화(1990), 만화백과, 서울 : 서린문화사

임청산 외(1992), 한국만화 무엇이 문제인가, 만화문화연구소

임희섭(1986), 사회변동과 가치관, 서울 : 정음사

서울YWCA(1991), 일본번역만화에 대한 어린이 의식 설문조사 보고서

서울YMCA(1991), 청소년 불량만화(일본번역만화)접촉에 대한 설문조사 보고서

서울YMCA(1991), 청소년 불량만화(일본번역만화)접촉에 대한 모니터조사 보고서

중앙교육평가원(1988), 정의적 특성의 측정도구 편람

한국청소년문화연구소(1992), 청소년 문화활동의 문제와 발전과제

Buss, A.H., & Durkee, A., (1957) *An inventory for assessing different kinds of hostility,* Journal of Counsulting Psychology, 21.

Brake, M. (1985), *Comparative Youth Culture,* N.Y.: Routledge.

Williams, R. (1973), *Culture and Society,*

Harmondsworth: Penguin.
경향신문, 92. 2.23
동아일보, 92. 8.18
세계일보, 91.10. 9
세계일보, 92. 8.11
조선일보, 91. 5.11
중앙일보, 91.12.10