

한국청소년의 일본대중문화매체 접촉 및 태도에 관한 연구

— 일본번역만화와 오락게임을 중심으로 —

조 영 달*, 구 정 화**

본 연구의 목적은 청소년들의 일본대중매체 접촉이 일본 및 일본인에 대한 태도에 어떤 영향을 주고 일본대중문화 내용에 대하여 어떻게 인식하는지를 분석하는 것에 있다. 분석을 위한 종속변인은 '일본 및 일본인에 대한 태도', '일본대중문화에 대한 태도'이며, 독립변인은 '일본대중문화매체의 최초 접촉시기'와 '일본대중문화매체의 접촉 빈도'이며, 통계방법은 t-검증과 일원변량 분석(one-way ANOVA)를 사용하였다.

자료의 분석 결과는 다음과 같다. 첫째, 일본대중문화매체의 접촉시기가 빠른 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 일본에 대한 동경, 일본인에 대한 호감 그리고 일본의 잠재력에 대한 평가가 모두 더 높게 나타나서 어린 시기에 일본대중문화를 접할수록 일본에 대하여 긍정적인 이미지를 갖는 것으로 나타났다. 또한 청소년들의 일본문화매체 접촉 빈도가 높을수록 일본 및 일본인에 대한 호감과 일본의 잠재력에 대한 평가가 상대적으로 높은 것으로 나타났다. 둘째, 청소년들은 일본대중문화매체가 재미있지만 야하며 폭력적이라고 이야기한다. 특히 일본문화매체를 초기에 접착한 청소년들은 그렇지 않은 청소년에 비해 그 내용이 재미있고 근사하며 생활에 도움이 된다고 느끼는 경향이 높으나, 반대로 야하고 폭력적이라고 느끼는 경향이나 일본번역만화나 일본오락게임을 보거나 할 때 느끼는 죄책감은 상대적으로 낮게 나타났다.

I. 서 론

최근들어 청소년문제를 다루는 대중매체의 측면을 보면, 일본 문화의 유입이 청소년의 문화 생활 및 태도에 미친 영향이 심각하다는 점에 대해 전반적으로 동의하는 태도를 보인다. 특히 학교폭력의 심각성과 이에 대한 사회의

* 서울대 사회교육학과 교수·교육학

** 한국청소년개발원 선임연구원·교육학

관심이 증가하면서 이러한 동의는 더욱 공고해지는 듯하다. 최근 모 중학교의 폭력서클이 “캠퍼스 블루”라는 일본만화의 폭력조직인 “일진회”에서 본뜬 이름을 사용하여 그 만화를 모방한 폭력을 사용한 사례와 일본만화 “할렐루야 보이”를 본떠서 “출석번호와 담배갑에 적힌 번호가 같다는 이유만으로 급우를 담배불로 지져 충격을 주는 방법”을 사용하여 급우에게 폭력을 행사한 고등학생의 사례는 폭력적인 내용이 담긴 일본만화가 청소년 폭력에 영향을 미침을 짐작하게 한다.

1년동안 국내에서 발간되는 만화는 2천5백만부, 출판문화협회에 납본되는 것이 1천8백만부이며 이 중 불법 유통되는 것이 7백만부로 시민단체는 추정하고 있다. 전체 만화 가운데 일본만화는 4만부쯤된다고 한다. 이 많은 일본만화의 내용이 천차만별이고 그 중에 좋은 만화도 있다. 그러나 무단복제되는 불량 일본만화에서 갖가지 폭력 장면을 보고 그것이 반복되면서 알게 모르게 젖어가는 중독성이 오늘날 10대 폭력과 성문제의 한가운데 놓여 있다는 데 문제의 심각성이 있다(조선일보, 97. 7. 17).

이러한 신문기사를 참고하지 않더라도 일본만화의 심각성은 이미 일반적인 사회문제로 제기되고 있다. 최근 한 불법만화업자의 창고에서 1백 30만권, 5톤 트럭 53대 분량의 일본저질만화가 발견되면서 일본만화의 유해성에 대한 논의가 가속되고 있다.

그러나 일본대중문화매체가 청소년에게 미치는 영향은 만화뿐만 아니라 오락게임에서도 다양하게 나타난다. 일본군국주의를 미화하거나 난잡한 성관계를 내용으로 하는 일본의 컴퓨터 게임이 국내에 대량으로 불법유통되면서 청소년의 정서를 해치고 있다는 심각한 염려 또한 있다. “제독의 결단”이라는 일본 고에이사의 유명한 시뮬레이션 게임은 ‘일본 해군이 일장기를 앞세워 한국을 침략’하는 내용을 담고 있으며, ‘도요토미 히데요시를 영웅으로 미화’한 “태합입지전”과 “일본전국 시대의 통일전쟁”을 다룬 “노부나가의 야망”, “태평기” 등도 불법유통되는 것이다. 또한 성인용게임으로 분류되는 “하원기의 일족”, “팰런타인 키스”, “동급생”, “애자매” 등 1천 여종의 게임이 국내 청소년을 상대로 범람하고 있는 실정이다. [조선일보, 1997. 5. 20]

한국문화정책개발원(1997. 3)의 “게임수용실태조사”는 컴퓨터 게임에서의 일본문화 유입의 심각성을 보여준다. 서울지역 중고등학생 6백85명을 대상으로 실시된 이 조사에서 응답자들은 하루에 1시간 17분 동안 게임을 즐긴다고 응답했으며, 가장 좋아하는 게임으로는 일본게임을 꼽은 이가 무려 73.1%,

미국게임이 17.2%인 반면 한국게임은 불과 6.2% 수준이었다.

이러한 일본번역만화나 일본의 오락게임은 대부분 일본문화에 대한 개방이 안된 상태에서 불법이나 무단으로 들어온 것으로 일본문화의 긍정적인 요소보다는 부정적인 요소를 더 많이 담고 있고 이것이 오늘날 청소년에게 미치는 영향이 심각하다는 점에서 사회적 문제가 되고 있다. 1990년대 들어 이러한 청소년의 일본문화수용에 관한 문제가 제기되면서 YMCA 등을 중심으로 하는 사회단체에서 일본번역만화에 대한 지속적인 모니터 활동 및 모니터 결과조사[서울YMCA, 1991 참조] 제시 등을 통해 일본번역만화가 청소년에게 미치는 해악성에 대해 경고해 왔다.

이런 가운데 최근들어 일본대중문화의 유입을 개방해야 한다는 의견을 개진하는 사람들이 나오면서 “일본대중문화의 개방”이 뜨거운 감자가 되고 있다. 즉 일본대중문화가 청소년에게 유해한 영향을 끼치는 이유는 일본대중문화를 제한한 결과로 생겼기 때문에 전반적인 일본문화의 개방을 통해 일본문화의 허실을 바로 알게 하여 음성적으로 들어오는 음란폭력적인 일본문화를 막아야 한다는 논의와 국제화 세계화 시대에 전세계적으로 거세어지고 있는 문화개방의 풍토 속에서 어떻게 일본문화를 수용하지 않을 수 있을 것인가 하는 논의들이 나오면서 일본대중문화의 개방에 대한 논쟁이 불붙기 시작했다.

이러한 논의의 대부분을 보면 일반적으로 언젠가는 일본문화를 개방해야 한다는데 의견이 모아지고 있다. 그러나 개방시기에 대해서는 아직도 시기상조라는 의견과 개방할 때가 되었다는 주장으로 양분되고 있다. 이러한 논쟁의 쟁점은 다음의 세가지로 요약할 수 있다[정문성, 1994, 299-300].

첫째, 국민의 정서와 관련된 문제로서, 개방을 반대하는 입장에서는 아직 국민정서가 일본대중문화의 개방을 허용하지 않는다는 점이다. 일제의 강점으로 인한 일본에 대한 반감, 최근의 정신대 할머니 문제, 교과서 역사왜곡, 일본 정치인들의 망언 등을 고려할 때 일본대중문화의 개방은 또 다른 제국적 침략의 근거를 제공할 수 있다는 주장이다. 개방을 찬성하는 입장에서는 과거의 국민의 정서와 오늘의 국민의 정서가 다르다는 이야기를 강조한다. 설사 국민의 정서가 일본에 대한 반감을 가지고 있다 할지라도 그것은 극복해야 할 것이라고 생각한다. 즉 반일이 아니라 극일로 가야하며 이를 위해서는 일본문화의 수용을 통해 그것의 실체를 알아야 한다는 것이다.

둘째, 경제적인 관점이다. 개방을 반대하는 입장에서는 일본대중문화의 개

방함으로 일본의 막대한 자본력과 기술이 도입되고 이로 인해 우리의 대중문화산업이 치명타를 입을 것이며, 상업적인 일본 대중문화의 중요한 소비처로 전락하여 문화적이고 정신적인 종속이 이루어질 것이라고 생각한다. 그러나 개방론자들은 일본대중문화를 개방하면 한국경제에 도움이 된다고 생각한다. 일본대중문화는 우리 정서에 적합한 것이 아니기 때문에 우리에게 문화적 호소력을 가지지 못하며 단순히 쾌락적이고 일회적인 성격이 강하기 때문에 그 상품성이 오래 가지 못할 것이라고 말한다. 또한 오히려 개방을 통해 음성적으로 불법유통되는 저질문화를 막고 쌍방의 저작권보호를 통해 우리문화 또한 일본에 수출해야 한다고 주장한다.

셋째, 일본대중문화의 내용과 관련된 문제로 저급성이다. 개방을 반대하는 입장에서는 일본대중문화의 특징이 잔인하고 선정적인 것이며, 이런 것이 대대적으로 들어오면 이에 대한 충격이 엄청날 것이며 이것은 우리의 전통문화를 오염시키고 문화시장을 교란시킬 것이라고 말한다. 그러나 개방론자들은 일본대중문화의 폭력성과 음란성은 우리 국민의 문화수용 능력으로 볼 때 충분히 수용이 가능하다고 생각한다. 정식으로 개방이 되면 이에 대한 합법적인 통제와 수용을 통해 충분히 폭력성과 음란성이 걸러질 수 있다고 보는 것이다. 또한 이미 불법적으로 일본대중문화의 폭력적이고 음성적인 것이 들어올 대로 다 들어왔기 때문에 개방을 해도 별 문제가 없을 것이라고도 말한다.

그러나 이런 논의는 대부분 일본대중문화가 청소년이라는 제한된 집단에게 어떻게 수용되고 그 결과 청소년에게 미치는 영향은 무엇인가에 대한 구체적인 언급없이 전체적인 사회적 조망에서 이루어진 것이다. 지금까지 우리사회에서 많은 문제가 되었던 일본대중문화매체가 일본번역만화나 오락게임 등이라는 점을 고려한다면 분명히 일본대중문화의 주요 고객은 청소년이다.

이제 일본대중문화의 개방이라는 문제에 직면한 우리사회에서 구체적으로 청소년들이 일본대중매체를 접하면서 가질 수 있는 일본에 대한 정서나 일본 대중문화에 대한 수용능력 등은 중요한 문제의 하나로 다루어져야 한다. 그러므로 본 연구는 이러한 인식에 기초하여 청소년들의 일본대중매체 접촉이 일본 및 일본인에 대한 태도에 어떤 영향을 주고 일본대중문화 내용에 대하여 청소년들은 어떻게 인식하는지를 살펴보려 한다.

II. 연구문제

1990년들어 일본대중문화가 청소년에게 미치는 영향에 대한 사회적 논의가 대두되면서 일본대중문화가 청소년에게 구체적으로 어떤 영향을 주고 있는지 또는 일본 대중문화를 어느정도 받아들이고 있는지에 관한 실증적인 조사가 많이 이루어졌다. 이들 연구 중에서 구체적으로 청소년의 일본대중문화에 대한 접촉과 태도에 관련된 연구를 살펴보면 다음과 같다.

먼저 정문성[1992]의 “일본대중문화가 한국청소년문화에 미치는 영향”이라는 연구는 서울의 초, 중, 고 남학생 285명을 대상으로 일본번역만화의 선호도와 공격적 성격과의 관련성을 살펴본 연구이다. 이 연구의 결과를 보면, 첫째, 일본번역 만화가 우리나라 청소년들에게 이미 보편화되어 있을 뿐만 아니라 오히려 한국만화보다 일본번역만화를 더 많이 보고 있다는 점이 밝혀졌다. 조사 대상자의 94.3%가 일본 번역만화의 구독경험이 있고 한국만화와 일본번역만화의 구독비율을 조사한 결과 약 45 : 55의 비율로 일본 번역만화를 더 많이 보는 것으로 나타났다. 둘째, 일본 번역만화를 보고 난 느낌을 조사해본 결과 감각적이고 자극적인 면(재미있다, 깊이가 없다, 잔인하다, 추하다 등)에서는 긍정적인 반응을 보이나 교육적이거나 정서적인 반응에 대해서는 모두 부정적인 반응을 보였다. 셋째, 일본번역만화를 선호하는 청소년들은 그렇지 않은 청소년들에 비해 더 많은 공격적인 성향과 행동을 나타내는 것으로 밝혀졌다

또한 정문성[1994]은 “한국청소년문화에 유입된 일본대중문화 실태”라는 연구에서 서울의 중학교 4개교와 고등학교 4개교에서 전체 784명의 학생청소년을 대상으로 “일본대중문화에 대한 태도” “일본대중문화의 영향력” “일본 전파매체의 접촉정도” “일본 인쇄매체의 접촉정도” “일본이 패션이나 학용품 접촉 정도”를 조사하였다. 조사결과를 보면, 첫째, 한국청소년들은 일본문화에 대하여 부정적인 태도와 긍정적인 태도를 동시에 가지고 있다. 부정적인 면으로는 모방적이고 인공적이며 퇴폐향락적이고 소비지향적이라고 보며, 긍정적인 면으로는 자유롭고 멋있다고 한다. 둘째, 일본대중문화가 한국청소년에 많이 유입된 이유를 청소년들 스스로는 일본문화가 갖는 상업성과 호기심 때문이라고 보며 청소년의 80%가량이 일본대중문화의 영향을 받고 있는 것으로 나타났다. 셋째, 전파매체를 접해 본 경험은 24.1%가 위성방송을 본

경험이 있고, 84.3%가 가라오케나 노래방을 가 본 경험이 있고, 일본 음반을 가지고 있는 청소년은 23.7% 정도이며, 일본어로 쓰여진 전자오락을 해 본 경험을 가진 청소년은 76.0%로 나타났다. 넷째, 일본번역만화는 88.1%, 일본패션잡지는 63.1%, 일본도색잡지는 32.1%가 본 경험이 있다고 한다. 다섯째, 31.7%의 청소년들이 일본패션을 흉내내 본 경험이 있고, 일본 패션을 흉내내면서 심리적 갈등이나 너무 민감하게 반응할 필요는 없다고 생각하는 경향이 높게 나타났다. 또한 청소년의 81.1% 정도가 일제 학용품을 소지하고 있다.

최근에 이루어진 조영달[1997]의 “청소년의 일본대중문화에 대한 접촉과 태도”에 관한 연구에 의하면 우리나라 청소년들은 일본대중매체를 일주일에 여러번 접하는 비율이 상당히 높게 나타났는데, 구체적으로 보면 일본만화는 38.8%, 일본비디오는 17.3%, 일본가요는 5.9%, 오락게임은 26.8%, 잡지 및 사집집은 4.8%, 위성방송은 15.8%, 인터넷을 통한 일본문화의 접촉은 2.2%가 일주일에 몇번이상 접촉한다고 한다. 이러한 일본 대중매체의 접촉은 친구에게서 입수하거나 대여점에서 빌리는 비율이 높게 나왔다. 또한 청소년의 일본대중매체 접촉이 조기화 되는 경향을 보여 주는데, 구체적으로 만화의 경우를 보면 초등학생은 평균 9.7세에, 중학생은 10.9세, 고등학생은 12.2세에 최초 접촉한 것으로 나타나 일본만화의 접촉시기가 빨라지고 있음을 알수 있다. 일본 대중매체를 접한 후 나타난 행동의 변화를 보면 일본말 사용을 하고 있는 경우가 9.7%, 패션을 흉내내는 경우가 8.5%, 노래를 흉내내는 경우가 2.2%, 만화주인공을 흉내내는 경우가 10.8%로 나타났다.

이러한 연구를 보면 일반적으로 청소년들의 일본문화에 대한 접촉은 단순히 일본문화를 받아들이는 것에서 끝나는 것이 아니라 그 이후에 오는 일본문화에 대한 감정의 변화와 그것의 모방 그리고 그것이 주는 태도의 변화를 수반하고 있는 것이 아닌가를 추측하게 해 준다.

앞에서 우리는 일본문화개방의 쟁점을 이야기하면서 국민 정서의 문제, 경제적인 문제, 일본문화의 저급성에 관한 문제가 제기됨을 살펴보았다. 경제적인 문제는 어느정도 성인의 관심사라고 본다면, 청소년의 일본문화 도입과 관련해서는 정서의 문제와 일본문화의 저급성이 더 큰 문제가 된다.

이를 위해서는 청소년들이 일본대중문화매체를 접촉하면서 일본 및 일본에 대한 정서를 어떻게 받아들이는지 또는 접촉빈도에 따라 어떻게 다른지 등을 살펴보는 것과 일본문화매체의 저급성과 관련해서 어떤 생각을 하며, 구체적인

으로 접촉시기나 빈도에 따라 어떠한지를 살펴볼 필요가 있다. 그러므로 우리나라 청소년들이 일본문화를 접촉함으로써 갖는 일본문화에 대한 태도를 알아보려는 본 연구의 문제는 구체적으로 다음과 같다.

연구문제 1-1. 일본대중문화매체의 최초 접촉시기에 따라 일본 및 일본인에 대한 태도가 다를 것인가?

연구문제 1-2. 일본대중문화매체의 접촉 빈도에 따라 일본 및 일본인에 대한 태도가 다를 것인가?

연구문제 2-1. 일본대중문화매체의 최초 접촉시기에 따라 일본대중문화매체에 대한 태도가 다를 것인가?

연구문제 2-2. 일본대중문화매체의 접촉 빈도에 따라 일본대중문화매체에 대한 태도가 다를 것인가?

III. 연구 방법

1. 자료와 표집

설문대상은 서울, 부산, 대전을 중심으로 초(5학년), 중(2학년), 고등학교(2학년)에서 각 600명 으로 조사하였다. 각 도시내의 지역 안배 및 남녀별, 계층별 고려를 충분히 하는 다단계 군집 표집의 방식을 채택하였다. 그러나 조사 대상이 서울, 대전, 부산으로 한정되었고, 지역별로 균등하게 배분된 점을 고려한다면 서울지역 청소년의 수는 과소표집되고 부산과 대전 청소년은 과대표집된 경향이 있다. 이러한 점이 조사 결과의 해석에 어느정도 영향을 미칠 수 있으며, 중소도시 청소년의 경향은 본 조사 결과 나타나지 않았으므로 본 연구의 결과를 전체 청소년의 결과로 확대해석하기에는 무리가 있다.

설문조사를 위한 면접은 1997년 3월에 이루어졌으며, 일부의 설문은 파일럿 스타디의 형식을 위해 1996년 겨울에 조사되었다. 총 표본의 크기는 1,800명이었다. 이중 불충분한 내용의 설문을 제외하고 분석에 사용한 설문은 총 1,701부였다. 성별로 보면 남자가 49.4%이고, 여자는 50.6%이며, 학교 급별로는 초등학교생이 32.8%, 중학생이 34.3%, 고등학생이 32.9%이다(표 1 참조).

표 1 : 표집의 구성

배 경 변 인		사례수(명)	비율(%)
전	체	1,701	100.0
성 별	남 자	884	49.4
	여 자	907	50.6
학교급	초등학교	588	32.8
	중학교	614	34.3
	고등학교	589	32.9

2. 종속변인

본 연구의 종속변인은 크게 두가지로 구별된다. “일본 및 일본인에 대한 태도” “일본대중문화매체에 대한 태도”가 그것이다.

1) 일본 및 일본인에 대한 태도

일반적으로 일본 및 일본인에 대한 태도는 친밀감이나 호감 또는 일본에 대한 동경과 같은 긍정적인 것과 적대감, 질투 등 부정적인 요소 등으로 구성되며 그들의 근면성이나 예절에 대해서는 일반적으로 긍정적으로 평가하지만 여전히 믿을수 없는 민족으로 보는 경향이 있다. 우리나라 청소년의 외국인에 대한 인식조사 결과[이용교·구정화, 1995, 51-52 참조]를 보면, 일본인에 대해서 매우 근면하며(80.1%), 현실적이며(69.4%), 예의가 바른(51.4%) 반면 대체로 믿을 수 없고(41.4%) 오만하고(40.2%) 관대하지 못하다(33.7%)고 생각하는 경향이 있다. 본 연구에서는 이런 구체적인 경향을 알아보기 보다는 전체적으로 일본 및 일본인에 대한 전반적인 느낌을 표현할 수 있도록 구성한 전체 17문항으로 되어 있다.

17문항 각각은 5점 척도로 구성되어 있으며, “확실하게 그렇게 생각한다(2점)” “그렇게 생각한다(1점)” “어느쪽도 말할 수 없다(0점)” “그다지 그렇게 생각하지 않는다(-1점)” “전혀 그렇게 생각하지 않는다(-2점)”로 구

표 2 : 일본 및 일본인에 대한 태도의 하위영역 설정을 위한 요인분석 결과

문항	요인1	요인2	요인3	요인4	공통치
· 일본이나 일본인에 대해 강한 관심을 갖고 있다.	.480				.414
· 일본으로 여행을 가고 싶다.	.784				.659
· 일본의 대학이나 대학원에 가고 싶다.	.641				.561
· 일본 국적의 회사에 취직해서 일하고 싶다.	.493				.521
· 일본에서 조금 생활해 보고 싶다.	.816				.701
· 일본인과 친구가 되고 싶다.	.788				.665
· 일본국민에 대해 친밀감을 느낀다.		.674			.564
· 중국인보다 일본인이 더 좋다.		.514			.498
· 서구인보다 일본인이 좋다.		.725			.604
· 일본국민의 재능이 한국국민보다 뛰어나다.		.622			.492
· 장래에 급속히 발달할 가능성이 큰 나라이다.			.756		.642
· 근면해서 다방면에 걸쳐 뛰어난자질을 가진 국민이다.			.626		.551
· 장래에 한국의 존재를 위협하게 될 나라이다.			.666		.515
· 한국이 발전하기 위해 협력하지 않으면 안 될 나라이다.			.589		.463
· 일본국민에 대해 적대감을 느낀다.				.679	.549
· 지금부터 점차로 경제가 쇠퇴해서 국력이 약해질 것이다.				.664	.564
· 무엇을 하고 있는지 이해할 수 없는 나라이다.				.656	.453
아 이 겐 값(고 유 치)	5.86	2.00	1.55	1.20	
고 유 변 량	29.3%	10.0%	7.8%	6.0%	
전 체 변 량	29.3%	39.4%	47.1%	53.2%	

분하였다. 17문항을 관련된 것끼리 영역을 묶어 분석하기 위하여 요인분석을 실시하였다. 요인분석 방법은 고유치가 1이상인 요인을 설정하도록 하였으며, 주요인분석방법을 통해 varimax방법으로 직교회전시켰으며 전체 설명변량은 53.2%이며, 설정된 영역은 다음의 표와 같다.

요인 1로 묶인 문항은 6개이며, 요인 2와 요인 3은 각각 4개의 문항, 요인 4로 묶인 것은 3문항이며, 문항의 내용을 고려하여 요인 1의 경우는 “일본에 대한 동경” 요인2는 “일본인에 대한 호감” 요인 3은 “일본의 잠재력” 요인 4는 “일본에 대한 적대감”으로 설정하였다.

각 요인으로 묶인 하위영역의 점수는 전체 문항의 점수에 문항수를 나눈 평균값을 사용하였으며 점수는 최저점 -2점에서 최고점 2점까지이며 중간점은 0점이며, 향후 분석에 있어 하위영역의 (-)점수는 부정적인 경향을, (+)점수는 긍정적인 경향을 보이는 것이다. 하위영역에 대한 평균 점수 경향과 신뢰도는 다음 표 3과 같다.

“일본에 대한 호감”은 .8379의 높은 신뢰도를 나타내며 -.55의 평균으로 약간 부정적인 감정을 보인다. “일본인에 대한 호감”은 .7261의 높은 신뢰도를 보여주며, -1.15로서 상당히 호감을 갖지 않음을 보여준다. “일본의 잠재력”에 대해서는 .7091의 높은 신뢰도를 보이며, 평균값은 -0.02로서 잠재력에 대한 평가도 어느정도 부정적이다. “일본에 대한 적대감”은 .4985의 낮은 신뢰도를 보여 어느정도 문제가 있으며, 평균값은 0.10을 나타내 어느정도 높은 적대감을 표현한다(표 3. 참조). “일본에 대한 적대감” 영역의 낮은 신뢰도를 고려하여 분석에서는 이 하위영역을 제외시키고 3개 하위영역에 대해서만 분석하였다.

표 3 : 일본 및 일본인에 대한 태도의 하위영역에 대한 신뢰도 및 평균값

하위영역	표준화된 α 값	평균값
일본에 대한 동경	.8379(6문항)	- 0.55
일본인에 대한 호감	.7261(4문항)	- 1.15
일본의 잠재력	.7091(4문항)	- 0.02
일본에 대한 적대감	.4985(3문항)	0.10

2) 일본대중문화매체에 대한 태도

일본대중문화매체에 대한 태도는 크게 6개 항목에 걸쳐 조사 되었으며, 그 영역은 긍정적 반응인 “재미있다” “근사하다” “생활에 도움이 된다”와 부정적 반응인 “야하다” “폭력적이다” “죄책감을 느끼게 한다”이다. 각 항목에 대하여 “그렇게 생각한다(5점)” “조금 그렇게 생각한(4점)” “모르겠다(3점)” “그다지 그렇게 생각하지 않는다(2점)” “전혀 그렇게 생각하지 않는다(1점)”로 질문하였다.

이러한 일본대중문화매체에 대한 태도를 위해 설정된 문화매체는 2개로서 “일본번역만화” “일본오락게임”이다. 각 매체에 대한 6개 태도항목의 평균 점수는 아래의 표 4와 같다.

표 4 : 일본 대중문화매체의 하위영역에 대한 태도의 평균값

태 도	번역만화	오락게임
재미있다	3.30	3.06
근사하다	2.61	2.69
생활에 도움이 된다	1.90	1.84
야하다	3.63	3.07
폭력적이다	3.78	3.42
죄책감을 느끼게 한다	2.45	2.36

3. 독립변인

본 연구에 사용된 독립변인은 두가지이다. 하나는 “일본대중문화매체의 최초 접촉시기”이며, 다른 하나는 “일본대중문화매체의 접촉 빈도”이다.

1) 일본 대중문화매체의 최초 접촉시기

일반적으로 문화를 익히는데 있어 연령은 중요한 변인이다. 일반적으로 언어나 문화를 어릴 때 접할수록 그 내용을 잘 수용하고 따르는 경향을 고려할 때 일본 문화매체에 대한 최초의 접촉 시기는 우리나라 청소년의 일본문화에 대한 접촉과 태도를 살펴보려는 본 연구에서 중요한 독립변인이다.

본 연구에 사용된 일본 문화매체의 최초 접촉 시기는 일본매체에 대한 접촉 경험이 있는 청소년만을 대상으로 한 것이다. 일본번역만화의 경우 최초 접촉 연령은 평균은 11.01세로 나타났고 81.4%가 접촉하고 있다. 일본오락게임의 경우는 평균적으로 11세에 최초 접촉하는 것으로 나타났으며 전체의 59.1%가 접촉한 것으로 나타났다(표 5 참조).

표 5 : 일본 대중문화매체별 최초 접촉시기

일본문화매체의 종류	최초접촉연령의 평균	접촉자 수(전체에 대한 빈도)
일본번역만화	11.01세	1,385 (81.4%)
일본오락게임	11.00세	1,005 (59.1%)

분석을 위한 독립변인의 집단의 구분은 최초 접촉 연령을 기준으로 하였다. 일본번역만화와 일본오락게임 모두 11세를 기준으로 최초 접촉이 11세 미만 에 이루어진 집단과 11세 이후 이루어진 집단의 두집단으로 구분하였다.

2) 일본 대중문화매체의 접촉 빈도

두 번째 독립변인인 일본 문화매체에 대한 접촉 정도는 각 일본 대중문화 매체에 대하여 “거의 매일 접하고 있다” “1주일에 몇번” “반개월에 몇번” “1개월에 몇번” “수개월에 몇번” “접해본 적이 없다”의 6점 척도로 구성하여 질문하였으나 분석 과정에서 1주일에 몇번과 반개월에 몇번을 묶어 “이주일에 몇번”으로, 1개월에 몇번과 수개월에 몇번을 합하여 “수개월에 몇번”으로 그리고 “거의 매일 접촉함”과 “거의 접촉 안함”의 네 집단으로 분류하였다.

4. 분석방법

본 연구에서는 독립변인의 집단에 따른 종속변인의 평균차 검증을 하였으며, 이를 위해 크게 두가지 통계방법이 사용되었다. 일본대중문화매체의 최초 접촉연령별 차이 검증을 위해서는 독립변인이 두 집단이므로 t-검증을 사용하였으며, 일본대중문화매체의 접촉 정도에 따른 차이 검증을 위해서는 독립

변인이 4집단이기 때문에 일원변량 분석(one-way ANOVA)를 사용하였고, 사후 검증으로는 Scheffé검증을 사용하였다. 유의도 수준은 모두 $p < .05$ 수준으로 하였으며 검증을 위한 통계 패키지는 윈도우용 SPSSWIN(ver 6.0)을 사용하였다. 분석 결과에 따른 표 제시에 있어 일원변량분석 결과는 변량분석표를 생략하고 집단간 평균과 F값, 그리고 유의도만 제시하였으며, 사후 검증결과는 표밑에 기록하였다.

IV. 연구결과

1. 일본대중문화매체 접촉에 따른 일본 및 일본인에 대한 태도

1) 일본대중문화매체의 최초 접촉 시기에 따른 차이

연구문제 1-1. 일본대중문화매체의 최초 접촉시기에 따라 일본 및 일본인에 대한 태도가 다를 것인가?

연구문제 1-1을 살펴보기 위하여 일본번역만화, 일본오락게임의 최초 접촉 시기별 집단에 따른 태도를 살펴 보았다. 먼저 일본번역만화의 경우 11세 이전에 최초로 접촉한 집단의 “일본에 대한 동경”의 평균값은 -0.37 이며, 11세 이후에 최초로 접촉한 집단의 평균은 -0.56 으로 나타나 두 집단 모두 일본에 대해서 부정적으로 생각하고 있긴 하지만, 어린 나이에 일본번역만화를 접촉한 청소년들이 그렇지 않은 청소년에 비해 일본에 대한 동경이 조금 더 높다. 이러한 차이는 $p < .05$ 수준에서 유의한 것(t 값= 2.78 , $p=.006$)으로 나타났다.

또한 “일본인에 대한 호감”은 11세 이전에 일본 번역만화를 접촉한 청소년들의 평균은 -1.04 , 11세 이후에 접촉한 집단의 평균은 -1.19 로 나타나서 일본인에 대한 호감은 두집단 모두 상당히 부정적이다. 그러나 11세 이전에 접촉한 청소년들이 그렇지 않은 집단에 비해 조금 더 높은 호감을 보이고 있으며, 이러한 차이는 통계적으로 $p < .05$ 수준에서 유의미하다(t 값= 2.69 , $p=.007$).

“일본의 잠재력”에 대한 평가는 11세 이전에 일본 번역만화를 접해본 집단은 1.13 으로 아주 긍정적으로 평가하는 반면, 11세 이후에 접해 본 집단은

표 6 : 일본번역만화 최초 접촉 연령별 집단간의 일본 및 일본인에 대한 태도 차이 분석

일본 및 일본인에 대한 태도 하위영역	11세 미만 접촉 집단(A)의 평균	11세 이후 접촉 집단(B)의 평균	t값	유의도
일본에 대한 동경	- 0.37	- 0.56	2.78	.006
일본인에 대한 호감	- 1.04	- 1.19	2.69	.007
일본의 잠재력	1.13	- 0.08	3.30	.001

주 : A집단의 사례수 : 322명, B집단의 사례수 : 636명

-0.08로서 부정적으로 평가하고 있다. 이러한 차이는 $p < .05$ 수준에서 유의미하다($t_{값} = 3.30$, $p = .001$).

이렇게 볼 때 일본번역만화를 11세 이전에 접촉한 청소년들은 그렇지 않은 청소년들에 비해 일반적으로 일본과 일본인에 대하여 더 높은 호감을 보이고, 일본의 잠재력에 대해서도 긍정적으로 평가하고 있다.

또한 일본오락게임의 최초 접촉 연령별 일본 및 일본인에 대한 태도를 보면, 11세 미만에 일본오락게임을 접촉한 집단은 “일본에 대한 동경”에 - .25, 11세 이후에 접촉한 집단의 평균은 - .49로 나타나 두 집단 모두 일본에 대해 부정적인 감정을 표현하지만, 11세 미만에 일본오락게임을 접촉한 집단이 일본에 대한 동경 정도가 더 높게 나타났는데, 이러한 차이는 통계적으로 $p < .05$ 수준에서 유의미하다($t_{값} = 2.96$, $p = .003$).

“일본인에 대한 호감”에 대해서는 11세 미만에 일본오락게임을 접촉한 집단의 평균은 -1.00, 11세 이후에 접촉한 집단의 평균은 -1.12로 두 집단 모두 일본인에 대해 부정적인 태도를 보이지만, 일본오락게임에 늦게 접촉한 집단이 부정적인 태도가 더 높다. 그러나 이러한 차이는 $p < .05$ 수준에서 통계적으로 유의미하지는 않다($t_{값} = 1.83$, $p = .067$).

표 7 : 일본오락게임 최초 접촉 연령별 집단간의 일본 및 일본인에 대한 태도 차이 분석

일본 및 일본인에 대한 태도 하위영역	11세 미만 접촉 집단(A)의 평균	11세 이상 접촉 집단(B)의 평균	t값	유의도
일본에 대한 동경	- 0.25	- 0.49	2.96	.003
일본인에 대한 호감	- 1.00	- 1.12	1.83	.067
일본의 잠재력	0.08	0.01	.89	.375

주 : A집단의 사례수 : 251명, B집단의 사례수 : 418명

“일본의 잠재력”에 대한 평가의 경우 11세 이전에 일본오락게임을 접촉한 집단의 평균은 .08, 11세 이후에 접촉한 집단의 평균은 .01로서 양집단 모두 긍정적으로 평가하며 집단간 큰 차이를 보이지 않는다. 이러한 결과는 $p < .05$ 수준에서 통계적으로 유의미하지 않다($t_{값} = .89, p = .375$).

이러한 결과를 볼 때 일본 오락게임의 최초 접촉시기에 따른 일본 및 일본인에 대한 태도의 집단간 차이는 일반적으로 어린시기에 일본 오락게임을 접촉한 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 일본에 대해 더 긍정적으로 평가하고 있으나, 통계적으로 유의미한 차이를 보인 것은 “일본에 대한 동경” 영역만이었다.

위에서 살펴본 일본번역만화와 일본오락게임의 접촉시기에 따른 일본 및 일본인에 대한 태도의 차이를 살펴 본 결과는, 대체로 초기에 일본대중문화매체를 접촉한 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 일본 및 일본인에 대하여 상대적으로 긍정적인 평가하고 있다. 그러나 이러한 차이는 일본번역만화의 조기 접촉자와 후기 접촉자 간에 더 많이 나타나 “일본에 대한 동경” “일본인에 대한 호감” “일본의 잠재력” 모두에서 통계적으로 유의미한 차이를 나타냈으며, 일본오락게임의 경우는 “일본에 대한 동경” 부분만 통계적으로 의미있는 차이를 나타냈다.

결국 “일본대중문화매체의 최초 접촉시기에 따라 일본 및 일본인에 대한 태도가 다를 것인가?”라는 질문에 대하여 일찍 일본대중문화매체를 접하는 청소년 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 일본에 대한 긍정적인 이미지를 형성하고 있으며, 이러한 조기 접촉에 의한 긍정적인 이미지의 형성에는 오락게임보다 번역만화가 더 영향을 미치는 것으로 보인다.

2) 일본대중문화매체 접촉빈도에 따른 차이

연구문제 1-2. 일본대중문화매체의 접촉 빈도에 따라 일본 및 일본인에 대한 태도가 다를 것인가?

연구문제 1-2를 해결하기 위해 청소년의 접촉 빈도에 따른 일본 및 일본인에 대한 태도를 살펴보았다. 먼저 일본 번역만화의 접촉 빈도에 따른 일본에 대한 동경정도를 살펴보면, “거의 접촉하지 않는 집단”의 평균은 $-.94$, “수개월에 몇번 접촉하는 집단”의 평균은 $-.59$, “2주일에 몇번 접촉하는 집단”

은 $-.47$, “거의 매일 접촉하는 집단”은 $-.23$ 으로 모두 부정적으로 생각하고 있지만 일본 번역만화에 대한 접촉 빈도가 높은 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 상대적으로 호감을 더 보인다. 이러한 차이는 통계적으로 $p < .05$ 수준에서 유의미하다($F_{값}=15.22$, $p=.000$)

일본번역만화 접촉 빈도별 “일본인에 대한 호감” 정도를 보면, 거의 접촉하지 않는 집단은 -1.24 , 수개월에 몇번 접촉하는 집단은 -1.24 , 2주일에 몇번 접촉하는 집단은 -1.10 , 거의 매일 접촉하는 집단은 $-.98$ 로 모두 부정적으로 평가하지만 거의 매일 접촉하는 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 상대적으로 더 호감이 있는 것으로 나타났다. 이러한 차이는 $p < .05$ 수준에서 유의미하다($F_{값}=6.12$, $p=.000$).

“일본의 잠재력”에 대해서는 일본번역만화를 거의 접촉하지 않은 집단은 $-.16$, 수개월에 몇번 접촉하는 집단은 $-.05$ 로서 어느정도 부정적으로 평가하는 반면, 2주일에 몇번 접촉하는 집단은 $.00$ 으로 중립적이고, 거의 매일 접촉하는 집단은 $.10$ 으로 긍정적으로 평가하고 있어 접촉 정도에 따라 큰 차이를 보인다. 이러한 차이는 통계적으로 $p < .05$ 수준에서 유의미하다($F_{값}=6.12$, $p=.009$).

이렇게 볼 때 일본번역만화의 접촉 빈도가 높을수록 그렇지 않은 집단에 비해 상대적으로 일본 및 일본인 대한 호감과 일본의 잠재력에 대한 평가가

표 8 : 일본번역만화 접촉 빈도별 집단간의 일본 및 일본인에 대한 태도 차이 분석

일본 및 일본인에 대한 태도의 하위영역	거의 접촉 않는 집단(A)의 평균	수개월에 몇번 접촉 집단(B)의 평균	2주일에 몇번 접촉 집단(C)의 평균	거의 매일 접촉 집단(D)의 평균	F값	유의도
① 일본에 대한 동경	-0.94	-0.59	-0.47	-0.23	15.22	.000
② 일본인에 대한 호감	-1.24	-1.24	-1.10	-0.98	6.12	.000
③ 일본의 잠재력	-0.16	-0.05	0.00	0.10	2.15	.009

주 : 사례수 A-162명, B-426명, C-391명, D-169명

사후검증결과 : ① A*B A*C A*D B*D

② A*D B*D

긍정적이었다.

또한 일본오락게임 접촉 정도에 따른 일본 및 일본인에 대한 태도를 살펴 보면, 먼저 접촉빈도에 따른 “일본에 대한 동경”의 경우는 거의 접촉하지 않는 집단의 평균은 -1.81이고, 수개월에 몇번 접촉하는 집단은 -.53, 2주일에 몇번 접촉하는 집단은 -.40, 거의 매일 접촉하는 집단의 평균은 -.20으로 오락게임의 접촉빈도가 많을수록 일본에 대한 동경 정도가 상대적으로 높은편이다. 이러한 차이는 $p < .05$ 수준에서 유의미하다($F_{값} = 15.23, p = .000$).

일본오락게임의 접촉빈도에 따른 “일본인에 대한 호감”정도를 보면 거의 접촉하지 않는 집단의 평균은 -1.31, 수개월에 몇번 접촉하는 집단의 평균은 -1.22, 2주일에 몇번 접촉하는 집단은 -.96, 거의 매일 접촉하는 집단의 평균을 보면 -.94로서 일본오락게임을 더 자주 접촉하는 청소년이 그렇지 않은 청소년에 비해 상대적으로 일본인에 대한 호감이 높은 편이다. 이러한 차이는 $p < .05$ 수준에서 유의미하다($F_{값} = 5.30, p = .000$).

“일본의 잠재력”에 대한 평가를 보면 일본오락게임을 거의 접촉하지 않는 집단의 평균은 -.11, 수개월에 몇번 접촉하는 집단의 평균은 -.07, 2주일에 몇번 접촉하는 집단의 평균은 .07, 거의 매일 접촉하는 집단의 평균은 .13으로 나타났다. 이것은 일본오락게임에 대한 접촉빈도가 높은 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 일본의 잠재력을 긍정적으로 평가하는 경향을 보여주며, 이러한 차이는 $p < .05$ 수준에서 유의미하다($F_{값} = 3.40, p = .017$).

표 9 : 일본오락게임 접촉 빈도별 집단간의 일본 및 일본인에 대한 태도 차이 분석

일본 및 일본 인 에 대 한 태도 하위영역	거의 접촉 않 는 집단(A)의 평균	수개월에 몇번 접촉 집단(B) 의 평균	2주일에 몇번 접촉 집단(C) 의 평균	거의 매일 접 촉 집단(D)의 평균	F값	유의도
① 일본에 대 한 동경	- 1.81	- 0.53	- 0.40	- 0.20	15.23	.000
② 일본인에 대한 호감	- 1.31	- 1.22	- 0.96	- 0.94	5.30	.000
③ 일본의 잠 재력	- 0.11	- 0.07	0.07	0.13	3.40	.017

주 : 사례수 A-347명, B-389명, C-272명, D-129명

사후검증결과 : ① A*B A*C A*D B*D ② A*C A*D B*C B*D

이렇게 볼 때 청소년들의 일본오락게임 접촉 빈도에 따라 일본 및 일본인에 대한 호감, 일본의 잠재력에 대해서는 차이를 보인다. 즉 일본오락게임에 대한 접촉빈도가 높을수록 일본 및 일본인에 대해 상대적으로 긍정적인 평가를 하는 경향이 있고 이러한 경향은 통계적으로 유의미하다. 그러나 일본에 대한 적대감 영역의 평가는 큰차이를 보이지 않았다.

이러한 결과를 볼 때 “일본문화매체의 접촉 빈도에 따라 일본 및 일본인에 대한 태도가 다를 것인가?”라는 문제에 대해 일반적으로 그런 경향을 갖는다고 할 수 있다. 즉 청소년이 일본번역만화나 일본오락게임을 매일 또는 2주일에 몇번 정도로 자주 접하는 청소년들이 그렇지 않는 청소년들에 비해 일본이나 일본인에 대해 긍정적으로 평가하고 있다.

2. 일본대중문화매체 접촉에 따른 일본대중문화에 대한 태도

1) 일본대중문화매체 최초 접촉시기에 따른 차이

청소년들은 자신들이 접촉하는 일본대중문화매체를 어떻게 평가하는가? 특히 이러한 평가는 그 문화매체를 어린 나이에 접촉하는 것과 그렇지 않은 집단간에 차이가 있는가? 이를 위해 연구문제 2-1에 대한 답을 찾기위해 일본번역만화와 일본오락게임의 접촉시기에 따른 일본문화매체에 대한 태도를 살펴해보았다.

연구문제 2-1. 일본대중문화매체의 최초 접촉시기에 따라 일본대중문화매체에 대한 태도가 다를 것인가?

일본번역만화가 “재미있다”는 것에 대해 11세 미만에 일본번역만화를 접한 집단의 평균은 3.59, 11세 이후에 접한 집단의 평균은 3.52로 나타나 더 어린 나이에 일본번역만화를 본 청소년들이 조금 더 재미있다고 생각하지만 이러한 차이는 통계적으로 유의미하지 않다($t_{값}=.81$, $p=.416$). 일본번역만화가 “근사하다”라는 것에 대해서는 11세 이전에 일본번역만화를 접한 집단의 평균은 2.98, 11세 이후에 접한 집단의 평균은 2.75로서, 상대적으로 어린 시기에 일본번역만화를 접해 본 집단이 더 근사하다고 생각하며, 이러한 차이는 $p<.05$ 수준에서 통계적으로 유의미하다($t_{값}=2.86$, $p=.004$). 일본번역만화가 “생활에 도움이 된다”는 것에 대해 11세 미만 최초 접촉집단

의 평균은 2.01, 11세 이후에 최초 접촉한 집단의 평균은 1.93으로 나타났으나 이 차이는 $t_{값}=1.13(p=.260)$ 으로 $p<.05$ 수준에서 유의미하지 않다.

일본번역만화가 “야하다”는 것에 대해 11세 이전에 접촉한 집단의 평균은 3.06, 11세 이후에 접촉한 집단의 평균은 3.90으로 나타나 어린 시기에 일본번역만화를 접한 집단은 그렇지 않은 집단에 비해 “야하다”는 인식이 조금 낮다. 이러한 차이는 $p<.05$ 수준에서 통계적으로 유의미하다($t_{값}=-4.18, p=.000$).

일본번역만화가 “폭력적이다”는 것에 대해 11세 이전에 일본번역만화를 접촉한 집단의 평균은 3.87, 11세 이후에 일본번역만화를 접촉한 집단의 평균은 3.94로서 이른 나이에 접촉한 집단보다 늦은 나이에 접촉한 집단이 일본만화의 폭력성에 대한 인식이 낮다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의미한 것은 아니다($t_{값}=-.93, p=.354$).

일본번역만화가 “죄악감을 느끼게 한다”는 것에 대해서는 11세 이전에 접촉한 집단의 평균은 2.31, 11세 이후 접촉집단의 평균은 2.54로서 늦게 일본번역만화를 접한 집단이 죄악감을 더 느끼고 있으며, 이러한 차이는 통계적으로 $p<.05$ 수준에서 유의미하다($t_{값}=-2.63, p=.009$).

이렇게 볼 때, 일본번역만화를 상대적으로 어린 나이에 접촉한 청소년들은 그렇지 않은 집단에 비해 “재미있다” “근사하다” “생활에 도움이 된다” 등에 대해서는 더 높이 평가하고, “야하다” “폭력적이다” “죄악감을 느낀다” 등에 대해서는 낮게 생각하는 경향이 있다. 특히 근사하다, 야하다, 죄악감을

표 10 : 일본번역만화 최초접촉 연령별 집단간의 일본번역만화에 대한 태도 차이 분석

일본번역만화에 대한 태도 하위영역	11세 미만 접촉 집단(A)의 평균	11세 이상 접촉 집단(B)의 평균	t값	유의도
재미있다	3.59	3.52	.81	.416
근사하다	2.98	2.75	2.86	.004
생활에 도움이 된다	2.01	1.93	1.13	.260
야하다	3.06	3.90	- 4.18	.000
폭력적이다	3.87	3.94	- .93	.354
죄악감을 느끼게 한다	2.31	2.54	-2.63	.009

주 : A집단의 사례수 : 588명, B집단의 사례수 : 809명

느낀다는 평가에 대해서는 이러한 차이가 통계적으로 유의하게 나타난 점을 고려할 때, 어린 나이에 일본번역만화를 접한 청소년들은 일본번역만화의 야한 점이나 그것을 볼 때 느낄 수 있는 죄악감에 어느정도 무감각해 지는 것으로 보인다.

일본오락게임의 최초접촉 시기에 따른 태도를 살펴보면 먼저 “재미있다”는 점에 대해 11세 이전에 일본오락게임을 접한 집단의 평균은 3.88로 아주 높으며, 11세 이후에 접한 집단의 평균은 3.49로 두집단간의 평균은 큰 차이를 보인다. 이러한 두 집단간의 평가의 차이는 통계적으로도 $p < .05$ 수준에서 유의미하다($t_{값}=4.00, p=.000$).

일본 오락게임이 “근사하다”는 것에 대해서는 11세 이전에 일본오락게임을 최초로 접촉한 집단의 평균은 3.29이며, 11세 이후에 접촉한 집단의 평균은 3.06으로 나타나 어린 나이에 일본오락게임을 접촉한 집단이 일본오락게임의 근사함을 높이 평가한다. 이러한 차이는 통계적으로도 $p < .05$ 수준에서 유의미하다($t_{값}=2.19, p=.029$).

일본오락게임이 “생활에 도움이 된다”는 것에 대해서는 11세 이전에 최초접촉한 집단의 평균은 2.15이며, 11세 이후에 접촉한 집단의 평균은 1.97로서 어린시기에 최초 접촉한 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 일본오락게임이 생활에 도움을 준다고 생각하는 경향이 더 높다. 이러한 차이는 $t_{값}=2.26$ 으로 $p=.024$ 로서 $p < .05$ 수준에서 유의미하다.

일본오락게임의 내용이 “야하다”는 것에 대해 11세 이전에 접촉한 집단의

표 11 : 일본오락게임 최초접촉 연령별 집단간의 일본오락게임에 대한 태도 차이 분석

일본오락게임에 대한 태도 하위영역	11세 미만 접촉 집단(A)의 평균	11세 이상 접촉 집단(B)의 평균	t값	유의도
재미있다	3.88	3.49	4.00	.000
근사하다	3.29	3.06	2.19	.029
생활에 도움이 된다	2.15	1.97	2.26	.024
야하다	3.18	3.30	- 1.21	.228
폭력적이다	3.68	3.70	- .24	.808
죄악감을 느끼게 한다	2.18	2.48	- 2.95	.003

주 : A집단의 사례수 : 430명, B집단의 사례수 : 545명

평균은 3.18, 11세 이후에 접촉한 집단의 평균은 3.30으로 나타나 어린시기에 일본오락게임을 접한 집단은 그렇지 않은 집단에 비해 그 내용이 “야하다”는 인식이 조금 낮다. 그러나 이러한 차이는 $p < .05$ 수준에서 통계적으로 유의미하지 않다($t_{값} = -1.21$, $p = .228$).

일본오락게임이 “폭력적이다”는 것에 대해 11세 이전에 접촉한 집단의 평균은 3.68, 11세 이후에 일본번역만화를 접촉한 집단의 평균은 3.70으로 이른 나이에 접촉한 집단보다 늦은 나이에 접촉한 집단이 일본오락게임 내용의 폭력성에 대한 인식이 낮다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의미한 것은 아니다($t_{값} = -.24$, $p = .808$).

일본오락게임이 “죄악감을 느끼게 한다”는 것에 대해서는 11세 이전의 접촉집단의 평균은 2.18, 11세 이후 접촉집단의 평균은 2.48로서 상대적으로 늦은 시기에 일본오락게임을 접촉한 집단이 죄악감을 더 느끼고 있으며, 이러한 차이는 통계적으로 $p < .05$ 수준에서 유의미하다($t_{값} = -2.95$, $p = .003$).

이런 결과를 볼 때 어린시기에 일본대중문화매체를 접촉한 청소년들은 그렇지 않은 청소년들에 비해 그 내용이 재미있고 근사하며 생활에 도움이 등의 긍정적인 내용에 대해서는 상대적으로 높게 평가하고, 그 내용이 야하거나 폭력적이고 죄악감을 느끼게 한다는 등의 부정적인 내용에 대해서는 상대적으로 낮게 평가하고 있다. 그러나 이렇게 상대적으로 야하거나 폭력적이라는 것에 낮게 평가하는 ‘조기 접촉 청소년’들도 절대적인 수치로는 그 내용이 야하거나 폭력적이라고 생각하고 있다. 즉 대부분의 청소년들이 자신이 보는 일본 번역만화나 오락게임이 야하거나 폭력적이라고 생각하면서도 그것이 주는 재미에 빠져 있음을 추측할 수 있게 해 준다.

2) 일본대중문화매체 접촉빈도에 따른 차이

연구문제 2-2. 일본대중문화매체의 접촉 빈도에 따라 일본대중문화매체에 대한 태도가 다를 것인가?

청소년들이 일본문화매체를 접촉하는 빈도의 차이에 따라 그 내용이나 형식에서 받는 느낌이나 태도에는 차이가 있을 것인가?

먼저 일본 번역만화가 “재미있다”는 것에 대해 일본번역만화를 거의 접촉하지 않은 집단의 평균은 2.05, 수개월에 몇번 접촉한 집단의 평균은 3.15, 2

주일에 몇번 접촉한 집단의 평균은 3.67, 거의 매일 접촉하는 집단의 평균은 4.06으로 나타나, 접촉빈도가 높을수록 일본번역만화가 재미있다고 생각한다. 이러한 차이는 통계적으로 $p < .05$ 수준에서 유의미하다($F_{값} = 101.96, p = .000$).

일본번역만화가 “근사하다”라는 것에 대해 일본번역만화를 거의 접촉하지 않는 집단의 평균은 1.74, 수개월에 몇번 접촉하는 집단의 평균은 2.45, 2주일에 몇번 접촉하는 집단의 평균은 2.97, 거의 매일 접촉하는 집단의 평균은 3.46으로 나타났으며, 이를 볼 때 접촉빈도가 높을수록 일본번역만화의 근사함을 높게 평가한다. 이러한 차이는 통계적으로 $p < .05$ 수준에서 유의미하다($F_{값} = 80.93, p = .000$).

일본번역만화가 “생활에 도움이 된다”는 것에 대하여 거의 접촉하지 않는 집단의 평균은 1.39로 아주 낮고, 수개월에 몇번 접촉하는 집단의 평균은 1.68, 2주일에 몇번 접촉하는 집단의 평균은 2.08, 거의 매일 접촉하는 집단의 평균은 2.43으로 모두 중간점인 3.0보다 낮아 일본번역만화가 생활에 도움을 주는 것에 대해 그렇지 않다고 이야기한다. 그럼에도 불구하고 접촉빈도가 높을수록 생활에 도움이 된다는 것에 대해 상대적으로 높게 평가하는

표 12 : 일본번역만화 접촉 빈도별 집단간의 일본번역만화에 대한 태도 차이 분석

일본번역만화에 대한 태도의 하위영역	거의 접촉 않는 집단(A)의 평균	수개월에 몇번 접촉 집단(B)의 평균	2주일에 몇번 접촉 집단(C)의 평균	거의 매일 접촉 집단(D)의 평균	F값	유의도
① 재미있다	2.05	3.15	3.67	4.06	101.96	.000
② 근사하다	1.74	2.45	2.97	3.46	80.93	.000
③ 생활에 도움이 된다	1.39	1.68	2.08	2.43	50.67	.000
④ 야하다	3.04	3.66	3.82	3.71	19.67	.000
⑤ 폭력적이다	3.17	3.85	4.00	3.71	25.08	.000
⑥ 죄악감을 느낀다	2.53	2.44	2.48	3.74	1.21	.302

주 : 사례수 A-272명, B-590명, C-575명, D-282명

사후검증결과 : ① A*B A*C A*D B*C B*D C*D

② A*B A*C A*D B*C B*D C*D

③ A*B A*C A*D B*C B*D C*D

④ A*B A*D A*C

⑤ A*B A*D A*C

경향을 보이는데, 이러한 집단간 차이는 통계적으로 $p < .05$ 수준에서 유의미하다($F_{값} = 50.67$, $p = .000$).

일본번역만화가 “야하다”라는 것에 대해 거의 접촉하지 않는 집단의 평균은 3.04, 수개월에 몇번 접촉하는 집단의 평균은 3.66, 2주일에 몇번 접촉하는 집단의 평균은 3.82, 거의 매일 접촉하는 집단의 평균은 3.71로서 대체로 접촉빈도가 높을수록 일본만화가 야하다는 데 더 동의한다. 이러한 집단간 차이는 통계적으로도 $p < .05$ 수준에서 유의미하다($F_{값} = 19.67$, $p = .000$). 그러나 접촉빈도가 높은 집단 중 매일 접촉하는 집단의 평균이 2주일에 몇번 접촉하는 집단의 평균보다 낮은 것을 볼 때 거의 매일 일본번역만화를 보는 청소년 집단은 서서히 ‘일본번역만화의 야한 내용’에 중독되어 그것에 대해 무감각해지고 있는 것이 아닌가하는 추측을 가능하게 한다.

일본번역만화가 “폭력적이다”에 대해 거의 접촉하지 않는 집단의 평균은 3.17, 수개월에 몇번 접촉하는 집단의 평균은 3.85, 2주일에 몇번 접촉하는 집단의 평균은 4.00, 거의 매일 접촉하는 집단의 평균은 3.71로 나타나 일본번역만화를 접촉하는 빈도가 높을수록 일본번역만화가 폭력적이라고 생각한다. 이러한 집단간 인식의 차이는 통계적으로도 $p < .05$ 수준에서 유의미하다($F_{값} = 25.08$, $p = .000$). 그러나 위에서 살펴본 “야하다”는 것에 대한 인식과 동일하게 거의 매일 접촉하는 집단의 ‘폭력적이다’에 대한 인식보다 2주일에 몇번 접촉하는 집단의 인식이 더 낮은 점을 고려할 때, 거의 매일 일본번역만화를 접촉하는 청소년은 일본번역만화가 주는 폭력성에 대한 인식이 서서히 감소함을 알 수 있다.

일본번역만화가 “죄악감을 느끼게 한다”는 것에 대해 거의 접촉하지 않는 집단의 평균은 2.53, 수개월에 몇번 접촉한다는 집단의 평균은 2.44, 2주일에 몇번 접촉한다는 집단의 평균은 2.48, 거의 매일 접촉하는 집단의 평균은 3.74로 나타나, 거의 매일 접촉하는 집단이 죄악감을 가장 강하게 느끼며, 그다음은 거의 접촉하지 않는 집단으로 나타났다. 그러나 이러한 집단간 차이가 통계적으로 유의미한 것은 아니다($F_{값} = 1.21$, $p = .302$).

일본번역만화의 접촉빈도에 따른 일본번역만화에 대한 느낌을 종합적으로 보면 대체로 거의 매일 일본번역만화를 접촉하는 청소년들은 그렇지 않은 청소년들에 비해 상대적으로 그것이 주는 재미나 근사함, 생활에의 도움은 높게 평가한다. 반면에 그 내용이 야하거나 폭력적인 것에 대해서는 2주일에 몇번 접촉하는 집단에 비해 낮게 평가하여 일본번역만화의 야함과 폭력성에 대한

인식이 서서히 줄어들고 있다는 점에서 심각한 문제가 된다. 더불어 매일 접촉하는 집단의 청소년들이 죄악감을 제일 높게 느끼는 것으로 나타나 청소년 시기에 부정적인 자의식을 가질 수 있다는 점에서 문제가 된다.

그렇다면 일본오락게임에 대한 접촉빈도별 차이는 어떠한가? 일본오락게임이 “재미있다”는 것에 대해 거의 접촉하지 않는 집단의 평균은 1.93, 수개월에 몇번 접촉하는 집단의 평균은 3.22, 2주일에 몇번 접촉하는 집단의 평균은 3.83, 거의 매일 접촉하는 집단의 평균은 4.43으로 나타나 일단 청소년들이 일본오락게임을 약간이라도 즐긴다면 그것이 주는 재미에 흠뻑 빠진다는 것을 알게 한다. 이러한 집단간 차이는 $p < .05$ 수준에서 통계적으로 유의미하다($F_{값} = 229.11$, $p = .000$).

일본오락게임이 “근사하다”는 것에 대해서 거의 접촉하지 않는 집단의 평균은 1.81, 수개월에 몇번 접촉하는 집단의 평균은 2.66, 2주일에 몇번 접촉하는 집단의 평균은 3.36, 거의 매일 접촉하는 집단의 평균은 4.04로 나타나 일본오락게임을 접촉하는 빈도가 높을수록 일본오락게임이 근사하다고 인식한다. 이러한 차이는 통계적으로 $p < .05$ 수준에서 유의미하다($F_{값} = 162.97$, $p = .000$).

표 13 : 일본오락게임 접촉 빈도별 집단간의 일본오락게임에 대한 태도 차이 분석

일본오락게임에 대한 태도의 하위영역	거의 접촉 않는 집단(A)의 평균	수개월에 몇번 접촉 집단(B)의 평균	2주일에 몇번 접촉 집단(C)의 평균	거의 매일 접촉 집단(D)의 평균	F값	유의도
① 재미있다	1.93	3.22	3.83	4.43	229.11	.000
② 근사하다	1.81	2.66	3.36	4.04	162.97	.000
③ 생활에 도움이 된다	1.43	1.71	2.10	2.85	89.12	.000
④ 야하다	2.72	3.17	3.28	3.40	16.97	.000
⑤ 폭력적이다	3.00	3.56	3.70	3.71	24.07	.000
⑥ 죄 악 감 을 느낀다	2.34	2.41	2.36	2.19	.99	.395

주 : 사례수 A-580명, B-507명, C-407명, D-188명

사후검증결과 : ① A*B A*C A*D B*C B*D C*D

② A*B A*C A*D B*C B*D C*D

③ A*B A*C A*D B*C B*D C*D

④ A*B A*D A*C

⑤ A*B A*D A*C

일본 오락게임이 “생활에 도움이 된다”에 대해 거의 접촉하지 않는 집단은 1.43, 수개월에 몇번 접촉하는 집단의 평균은 1.71, 2주일에 몇번 접촉하는 집단의 평균은 2.10, 거의 매일 접촉하는 집단의 평균은 2.85로 나타나 접촉 빈도가 높을수록 일본오락게임이 생활에 도움이 된다고 생각하는 경향이 높으며, 이러한 차이는 통계적으로도 $p < .05$ 수준에서 유의미하다($F_{값} = 89.12$, $p = .000$).

또한 일본오락게임이 “야하다”는 것에 대해서는 거의 접촉하지 않는 집단의 평균만 2.72로서 낮고, 수개월에 몇번 접촉하는 집단의 평균은 3.17, 2주일에 몇번 접촉하는 집단의 평균은 3.27, 거의 매일 접촉하는 집단의 평균은 3.40으로 나타나 일본오락게임을 자주 접할수록 일본오락게임의 내용이 야하다고 인식하는 경향이 크다. 이러한 차이는 통계적으로 $p < .05$ 수준에서 유의미하다($F_{값} = 16.97$, $p = .000$).

일본오락게임이 “폭력적이다”는 것에 대해 거의 접촉하지 않는 집단의 평균은 3.00, 수개월에 몇번 접촉하는 집단의 평균은 3.56, 2주일에 몇번 접촉하는 집단의 평균은 3.70, 거의 매일 접촉하는 집단의 평균은 3.71로서 일본 오락게임을 더 자주 접하는 청소년들이 그렇지 않은 청소년들에 비해 더 폭력적이라고 인식하는데, 이러한 차이는 $p < .05$ 수준에서 유의미하다($F_{값} = 24.07$, $p = .000$).

일본오락게임으로 인해 “죄악감을 느낀다”는 것에 대해 거의 접촉하지 않는 집단의 평균은 2.34, 수개월에 몇번 접촉하는 집단의 평균은 2.41, 2주일에 몇번 접촉하는 집단의 평균은 2.36, 거의 매일 접촉하는 집단의 평균은 2.19로 나타나 거의 매일 접촉하는 집단이 상대적으로 가장 낮은 죄악감을 느끼는 것으로 나타났다. 그러나 이러한 차이는 통계적으로 유의미하지 않다($F_{값} = .99$, $p = .395$).

전체적으로 일본오락게임에 대한 접촉빈도에 따른 청소년들의 일본대중문화매체에 대한 인식은 일본오락게임을 접촉하는 빈도가 높을수록 재미있고 더 근사하며, 생활에 도움을 받는다고 생각하며, 또한 그 내용이 야하고 폭력적이라고 인식하는 경향이 높긴하지만 그런 오락을 할 때 느끼는 죄악감은 접촉빈도 낮은 집단에 비해 더 낮다.

일본번역만화와 일본오락게임에 대한 청소년들의 전반적인 입장은 대체로 많이 접해볼수록 더 재미있고 더 근사하고, 더 생활에 도움이 되지만, 야함이 나 폭력적이라는 것에 대한 인식 또한 높다. 다만 그것을 경험할 때 느끼는

죄악감에 대해서는 접촉빈도가 높은 집단의 경우에 일본번역만화의 경우는 아주 높은 죄악감을 느끼지만 상대적으로 일본오락게임은 낮은 죄악감을 나타내고 있어 비교가 된다.

V. 논의 및 결론

현대는 대중매체에 의해 많은 부분이 지배되는 대중문화사회이고, 개방화의 물결에 의해 다양한 외국문화가 유입되어 우리 삶의 한 부분을 이루는 것이 현실이다. 이러한 가운데서 아직 우리사회는 민족적 정서로 인해 유독 일본대중문화에 대해 부정적으로 생각하고 개방을 꺼리고 있으나, 불법으로 유통되는 일본대중문화매체들은 청소년 사회에 깊게 들어와 있고 최근의 다양한 청소년 문제의 주범은 이러한 일본대중문화매체 탓이라고 이야기되고 있다. 한편으로 일본대중문화의 유입은 청소년들의 의식 및 가치관의 변화에 영향을 끼칠 것이라는 논란도 많고, 일본의 대중문화의 폭력성과 오락성에 청소년들이 중독되어 있다는 이야기도 나온다.

그러므로 본 연구에서는 청소년들이 일본대중문화매체를 접촉하는 것에 따라서 일본 및 일본인에 대한 감정이 어떻게 달라지는지, 접촉 정도에 따라서 일본대중문화를 보는 정도는 어떻게 다른지를 알아보고자 하였다. 지금까지 청소년들의 일본대중문화매체 접촉과 그에 따른 일본 및 일본인, 그리고 일본문화에 대한 태도를 살펴보기 위하여 일본번역만화와 일본오락게임을 중심으로 결과를 분석해 보았다. 그 내용을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 청소년의 일본대중문화 접촉과 일본 및 일본인에 대한 결과를 보면, 전반적으로 일본 및 일본인에 대한 호감은 낮게 평가하고 있어 청소년들도 일본에 대한 정서가 그렇게 긍정적이지 않다. 그러나 일본대중문화매체의 접촉시기가 빠를수록 그렇지 않은 집단에 비해 일본에 대한 동경, 일본인에 대한 호감 그리고 일본의 잠재력에 대한 평가가 모두 더 높게 나타나 어린시기에 일본대중문화를 접할수록 일본에 대하여 긍정적인 이미지를 갖는 것으로 나타났다.

또한 청소년들의 일본문화매체 접촉 빈도가 높을수록 일본 및 일본인에 대한 호감이 상대적으로 높으며, 일본의 잠재력에 대한 평가도 상대적으로 높은 것으로 나타났다. 특히 거의 매일 접촉하는 집단과 거의 접촉하지 않는 집단 간의 일본 및 일본인에 대한 호감이나 잠재력 평가는 상당한 차이를 보이고

있어 자주 일본대중매체를 접촉하는 경우에 일본에 대한 좋은 이미지 형성과 관련이 있음을 보여 준다.

이런 결과를 볼 때 전체 청소년들의 경우 아직도 일본에 대한 정서가 그리 좋지 않음에도 불구하고 조기에 일본문화를 접했거나 현재 일본문화의 접촉빈도가 높을수록 서서히 일본에 대한 감정이 긍정적인 방향으로 변할 가능성이 있음을 알려 준다. 이러한 일본에 대한 청소년의 정서의 변화를 누군가가 좋게 평가하여 “일본문화를 통해 일본의 실체를 알아감으로써 ‘반일’ 감정을 극복하고 ‘극일’의 한 방향으로 가는 것”이라고 강변한다면, 아무리 청소년 세대의 ‘극일’이 중요하다고 할지라도 극일의 과정이 대부분 불법으로 유통되는 일본대중문화매체(일본번역만화, 일본오락게임)의 꾸준한 접촉에 의해 이루어지는 것은 청소년들의 발달을 고려할 때 좋지 않다. 오히려 아직 문화감수성이 완전히 형성되지 않은 청소년들이 일본의 전체적인 문화특성이나 그들의 장점을 알아감으로써 일본 및 일본인에 대한 감정이 변화되는 것이 마땅할 것이지 단순히 일본대중문화를 통해 일본에 대한 감정이 변화되는 것은 또 다른 일본에 대한 정신적인 종속이 아닌가 하는 의심이 들기 때문이다. 즉 일제 시기에 민족의 정기를 없애기 위하여 우리 땅에 일본이 말뚝을 박았던 것 처럼 지금 일본대중문화는 보이지 않는 말뚝으로 우리 청소년들의 정기를 없애는 것은 아닌가 하는 의심 때문이다.

둘째, 청소년의 일본대중문화의 접촉과 그에 따른 문화내용에 대한 평가이다. 전반적으로 청소년들은 일본대중문화매체가 재미있지만 야하며 폭력적이라고 이야기 한다. 특히 일본문화매체를 조기에 접촉한 청소년들은 그렇지 않은 청소년에 비해 그 내용이 재미있고 근사하며 생활에 도움이 된다고 느끼는 경향이 높으나, 반대로 야하고 폭력적이라는 것과 일본번역만화나 일본오락게임을 보거나 할 때 느끼는 죄책감은 상대적으로 낮게 나타나 조기에 일본대중매체를 접한 청소년들은 재미에 빠져서 그것이 주는 나쁜 점(야한 내용, 폭력성)에 무감각해지는 경향을 보여 준다.

또한 일본대중문화매체의 접촉 빈도가 일본문화에 대한 태도와와의 관련성에 있어 거의 매일 보는 청소년과 2주일에 한번 정도 보는 청소년을 비교해 보면 거의 매일 보는 청소년들이 재미나 근사한 느낌에 더 높은 동조를 보이지만 그 내용이 야하거나 폭력적이라는 데 대해서는 비슷하거나 낮게 동조하는 경향을 보여 일본대중문화매체를 매일 접촉하는 청소년들이 재미에 빠져 그것이 주는 폭력성이나 선정성에 어느 정도 무감각해지고 있음(특히 번역만화

부분에서)을 알게 한다. 일본의 대중문화매체를 접촉함으로써 그것이 주는 선정성이나 폭력성에 대한 비판의식이 생겨날 것이라는 일부 개방론자들의 기대를 완전히 어긋나게 하는 결과이다.

이러한 결과를 볼 때 위의 논의에서 밝혔듯이 일본의 대중문화매체가 청소년의 의식 형성에 미치는 영향력은 상당히 심각하다. 최근에 일본에서 한 어린이가 오락게임을 모방하여 토막살인사건을 저질렀던 것을 고려한다면, 일본대중문화의 폭력성과 선정성에 무감각해지고 있는 우리 청소년 또한 그런 일을 일으키지 않을 것이란 보장은 없다. 앞에서도 이야기 되었는데 최근에 청소년문제의 대부분이 일본번역만화를 본뜬 것이었고 청소년들은 다만 따라했을 뿐이라고하여 자신들의 행동에 죄책감을 거의 느끼지 않고 있는 것을 고려할 때 일본대중매체를 날마다 접촉하는 결과로 나타나는 중독증은 폭력이나 선정적인 것에 무감각해진다는 점에서 상당히 문제가 된다.

비록 일본에서 나오는 만화도 좋은 것이 많고 청소년들이 일본오락게임을 통해 자신의 스트레스를 푸는 좋은 기제가 된다고 할지라도 일본대중문화매체가 청소년에게 미치는 이런 부정적인 면을 고려한다면 일본문화의 개방은 아직 시기상조일 것이다. 비록 일본문화의 개방이 지금 이루어져야 한다 할지라도 청소년부문에 대해서만은 다양한 방법으로 그것에 대한 접촉을 줄일 수 있는 방법이 고려되어야 하고, 청소년들에게 올바른 문화비평 교육을 통해 이를 극복하도록 도와주어야 한다. 이를 위해 몇가지 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 일본문화매체에 대한 다양한 모니터링 활동 및 규제활동이 이루어져야 한다. 지금까지는 사회단체를 중심으로 일본번역만화에 대한 모니터링 활동이 주를 이루어 왔고 다만 그 결과를 밝히는 수준이었다. 일본번역만화가 사실상 가장 문제가 되고 있기는 하지만 이외에도 오락게임(휴대용 포함), 일본잡지, 사집집, 위성방송 등에 대한 꾸준한 모니터링 활동이 이루어져야 하고, 특히 가정과 학교에서는 청소년들이 일본대중문화에 노출되는 것을 막기 위한 가능한 노력을 해야 한다.

둘째, 알찬 우리문화를 형성하여 유지하고 우리 문화산업을 육성하는 길이다. 청소년들에게 무조건 일본대중매체 접촉을 그만두라고 하기 전에 우리 문화산업의 육성을 통해 건전하고 알찬 문화를 누릴 수 있도록 하여야 한다. 사실상 일본은 만화를 비롯한 문화산업에 엄청난 투자를 하고 있으며 이를 세계시장에 판매함으로써 막대한 부를 쌓고 있다. 청소년들이 저급한 일본대중문화에 빠지지 않게 하는 것, 그리고 그러한 문화가 들어오더라도 그것에 넘

여가지 않게 하는 일은 우리의 문화를 잘 보전하는 것에서부터 시작된다.

셋째, 청소년들이 일본대중문화에 대한 비판의식을 갖도록 해야한다. 사실상 청소년들은 자신들이 사고 즐기는 문화가 일본대중문화인줄 모르는 경우가 많으며, 비록 알지라도 그것이 주는 재미와 쾌락을 선호한다. 그러나 그런 접촉이 최악의 경우에 문화 종속으로 까지 갈 수있다는 점을 고려한다면 청소년들에게 문화비판의식을 기를 수 있는 교육이 필요하다. 예를 들어 학교수업시간에 “일본문화의 유입에 대한 토론” 등의 장을 통해 일본문화의 유입에 대해 논의를 해보도록 하고, 그것이 진정한 일본의 모습인가 등에 대한 논의를 통해 타문화 수용에 있어 문화비판의식을 기를 자세를 가르쳐야 한다.

넷째, 일본대중문화 유입에 따른 다양한 법적인 제재 강화가 있어야 한다. 최근에 불법으로 번역된 만화를 판매한 사람에게 엄격한 법을 적용한다고 했는데, 이러한 법적인 강화조치는 지속적으로 이루어져야 한다. 비록 일본문화에 대한 개방이 이루어질지라도 청소년에게 유해한 문화매체를 유입시키는 행위에 대해서는 적극적인 법적 제재를 통해 이러한 매체가 청소년에게 들어가지 못하도록 막아야 할 것이다.

그러나 이런 모든 제재나 비판의식의 함양은 단지 그것이 일본문화이기 때문이 아니라 저급한 대중문화로서 청소년에게 해악을 끼치기 때문이라는 원칙 위에서 이루어져야 한다. 이 원칙은 바로 우리 청소년을 세계화, 개방화 시대에 건전한 문화를 창조하고 향유하는 사회구성원으로 성장 할 수 있도록 하는 지침이 되기 때문이다.

참 고 문 헌

- 서울YMCA(1991), 「청소년 불량만화(일본번역만화) 접촉에 대한 모니터 조사 보고서」, 서울YMCA.
- 서울YMCA(1991), 「청소년 불량만화(일본번역만화) 접촉에 대한 설문 조사 보고서」, 서울YMCA.
- 서울YWCA(1991), 「일본번역만화에 대한 어린이 의식 설문조사 보고서」, 서울YWCA.
- 정문성(1992), “일본대중문화가 한국청소년문화에 미치는 영향에 관한 연구”, 「한국청소년연구」, 3(4).
- 정문성(1994), “한국청소년문화에 유입된 일본대중문화의 실태,” 「청소년육성 관

- 「연 정책개발 및 연구(2)」, 한국청소년개발원.
- 조영달(1997), “청소년의 일본대중문화에 대한 접촉과 태도,” 『사회와 교육』, 제 25집
- 한국문화정책개발원(1997), 『게임수용실태조사』, 한국문화정책개발원.