일본 대중문화에 대한 청소년의 수용과 저항*

구 정 화**

1998년의 일본대중문화 개방과 관련하여 일본 대중문화 및 그것의 개방에 대해 청소년들이 어떻게 생각하는지를 살펴보기 위하여 고등학생 800명을 대상으로 일본대중문화 개방에 대한 의견, 일본 대중문화 접촉 등의 경험, 일본 대중문화가 미치는 영향에 대한 의견 등의 3가지 영역에 대하여 설문조사를 실시하였다.

조사결과, 일본대중문화 개방에 대해 긍정적으로 바라보는 입장이 더 많았으며, 일본대중문화의 영향에 대해서는 긍정적인 면과 부정적인 면 모두를 지적하고 있었다.

연구결과에 의한, 일본대중문화 개방에서의 청소년 일본문화 수용과 관련한 제언은 다음과 같다. 첫째, 현재 일본 대중문화가 전면적으로 개방된 것이 아니라 단계적으로 개방하기로 한 상황이다. 따라서 매 단계마다 개방과정에서 청소년들이 일본 대중문화를 수용하는 과정에서 생기는 문제와 유용성을 종합적으로 고려할 필요가 있다. 둘째, 일본대중문화 개방에 따라 우리 청소년들이 고급한 외래 문화의 사용과 향유를 위하여 문화수용 및 향유를 위한 프로그램의 제작과 교육 등이 이루어져야 할 것이다. 지금까지 일본 대중문화에 대한 저항적인 면이 감정적 수준에서 나온 것이라면, 고급 문화 향유에 대한 안내는 기존의 감정적 저항을 극복하면서도 이성적이며 합리적인 수준에서 일본 대중문화, 더 나아가 모든 대중문화를 선별할 수 있는 능력을 갖도록 도와주는 것이 될 것이다.

I. 서 론

1. 문제제기

1998년 청소년들 사이에 인기를 끈 우리영화인 '여고괴담'을 보면 한 여학생이 볼펜으로 점을 봐주는 장면이 나온다. 그러나 볼펜점을 즐기는 대부분의 청소년들은 이것이 일본에서 건너온 주술문화라는 것을 잘 알지 못한다. 우리가 알게 모르게 청소년들의 일상에 외국 문화가 들어와서 어떤 것은 일상적으로 사용되거나 표현되기도 하고 또 어떤 것은 유행처럼 흘러보내기도 하는 것이 요즘의 형편이다. 흔히 '사람들이 살아가는 삶의 양식을 문화'라고 말한다. 한 사회의 삶의 양식인 문화는 그 사회를 살아 온 사람들이 만든 연륜이 쌓인 삶의 기록으로

* 이 연구는 한국청소년개발원의 청소년육성관련 정책개발을 위한 전문과제 연구의 하나로 수행된 것임 (연구보고 99-R 05).

** 공주교육대학교 사회교육학과 교수

서 그 사회에 가장 적합한 삶의 방식이다. 그러나 종종 큰 사회적 변화나 외세의 침입, 또는 국가간 교류 등으로 인하여 외국문화가 도입될 경우 그 나라의 문화적 전통에 변화가 나타난다.

우리나라는 1900년대 들어 오랜 기간 일본의 식민지로, 또한 잠시 미군정의 통치를 받으면서 상당히 문화적 전통이 왜곡되었고, 1960년대 근대화의 과정에선 서양문화는 우월하고 우리문화는 저급한 것으로 여겨 우리의 전통적인 것을 많이 버리고 서양화한 경험이 있다. 그러나 1980년대 이후 우리의 문화적 전통에 관심을 갖기 시작하면서 최근에는 음악이나 의상, 음식 등 많은 부분에서 우리 문화의 원형을 재발견해 가는 일이 진행되고 있다.

이런 과정에 최근 청소년들의 일상생활에서 외국문화의 영향을 받은 모습이 많이 보여지면서 사회적 우려를 자아내고 있다. 그 이유 중 첫째는 외국인의 삶의 양식인 외국문화를 받아들이고 사용한다는 것은 단순히 그 문화에 익숙해지는 것이 아니라 '외국적인 삶의 방식'까지 수용할 수 있기 때문이다. 즉 청소년기는 우리 삶의 방식을 익혀가는 시기임을 고려할 때 외국문화를 접하면서 우리 문화에서 나오는 가치나 삶의 방식보다 외국의 삶의 방식이나 가치관을 익히는 것은 아닐까하고 염려하는 것이다. 둘째는 미래사회에서 갖는 문화산업의 중요성 때문이다. 최근 학자들의 논의에 의하면 21세기는 '문화산업'의 시대라고 하여 한 나라의 문화적 전통을 계승한 창조성이 그 나라의 산업성패를 결정한다고 말한다. 즉 자라나는 청소년들이 우리의 전통적인 문화를 창조적으로 수용하고 표현하는가에 따라 우리의 문화산업의 미래가 달려있다는 것인데, 외국 문화를 많이 접하는 가운데 우리의 문화적 전통을 제대로 익히기 못하는 것이 아닌가 하는 염려인 것이다.

최근 청소년들의 생활 가운데 외래문화의 모습이 상당히 많이 늘어나고 있으며, 특별히 이 중 상당량이 불법으로 들어온 일본문화여서 더욱 우려를 자아낸다. 또한 일본문화를 개방할 지에 대하여 정부 차원에서 논의되고 단계적 개방에 대한 발표가 나오면서 일본 대중문화가 청소년에게 미칠 영향에 대한 사회적 관심은 상당히 증가하고 있다.

일본에서 들어와서 청소년들이 즐겨하는 문화 내용을 살펴보면 서두에서 밝힌 볼펜점(볼펜을 잡고 "나무사바..."로 시작되는 주문을 외운 후 점을 봐주는 것)뿐만 아니라 최근 들어 여학생들 사이에 상당히 높은 인기를 차지하는 반지점(순금반지를 머리카락으로 묶고 손바닥에 올렸다 내렸다 하면서 점을 봐주는 것)도 일본에서 들어온 것이다. 그러나 사실상 청소년들이 즐기는 일본문화 중에 가장 영향력이 큰 것은 만화, 오락게임과 같은 놀이문화이다. 우리나라 청소년들의

60%이상이 접촉해 본 경험이 있는 일본만화나 오락은 보통 11세를 전후하여 처음 접하게 되며 그 이후에는 그것이 주는 중독에서 벗어나지 못해 지속적으로 접하게 된다.

많은 청소년들은 "일본만화나 오락게임이 재미있기는 하지만 야하거나 폭력적"이라고 생각하면서도 지속적으로 그것이 주는 재미와 자극에 빠져들게 된다. 또한 최근 청소년 출입여부를 두고 논란이 되고 있는 노래방도 일본문화의 영향을 강하게 받은 것이다.

또한 청소년들은 "논노" 등의 일본 패션잡지를 보고 '발목을 따라 흐르는 듯한 느슨한 양말(일명 루즈 삭스)'을 신거나 '힙-합 바지'를 입고 거리를 청소하듯이 다니는 패션을 따라 한다. NHK등의 일본 위성 TV를 통해 일본 록 그룹인 "X-재펜"의 노래에 흠뻑 빠지기도 하며, 암암리에 그들의 노래 테이프를 구하여 열심히 듣고 일본 노래를 따라하며, 간혹 노래방에서 일본어로 나오는 노래가사를 따라서 부르기도 한다. 우리 청소년들이 가진 많은 학용품과 캐릭터 용품이 거의 대부분 일본에서 들어왔다는 것은 거의 다 알려진 일로 사실상 청소년들이 일상생활에서 일본을 만나는 것은 너무나 쉬워 보인다.

그러나 최근 우리 청소년들이 보여주는 모습을 보면, 이러한 일본문화의 도입은 단순히 그러한 문화 유형을 따라 하는데서 끝나는 것 같지 않다. 일본문화를 따라 함으로써 우리 풍토에 적합하지 않은 심각한 문제들이 나타나고 있기 때문이다. 가장 대표적인 것이 최근 문제가 되고 있으며, 일본에서도 문제가 되고 있는 '원조교제(援助交際)'이다. 고등학생들이나 대학생들이 돈 많은 유부남과 교제해주는 대신 학비를 보조받는 것을 말하는 것으로 전통적인 우리나라의 도덕에 적합하지 않는 문화가 암암리에 퍼져나가고 있는 것이다. 또한 일본만화를 보고 몸에 문신을 새기는 청소년들도 늘어나고 있으며, 만화 내용을 본 뜬 폭력조직을 만들거나 잔인한 폭력 행위를 하는 등의 문제가 지속적으로 노출되고 있다.

이러한 일본문화의 유입에 대해 다른 나라 문화도 수입되고 있는데 유독 왜 일본에 대해서만 그리 문제가 되냐고 따지듯이 말하면 딱히 답할 말이 충분하지 않다. 그러나 특별히 우리사회에서 청소년들 사이에 녹아든 일본문화에 대해 걱정스러운 눈으로 바라보는 것은 '우리 사회가 장기간의 식민통치에서 우리 고유의 문화를 상실했다가 최근 문화적 전통을 복원해 가는 과정에 있는데, 청소년들의 외래문화 수용으로 인해 우리의 문화적 전통이 또 다시 상실되는 것이 아닌가하는 염려' 때문이다. 기본적으로 일본문화의 유입과 관련하여 청소년들에게 문제가 되는 것은 일본문화의 영향으로 일본의 정신적·문화적 식민지 상태에 이를지 모른다는 두려움 때문이다. 즉 일본문화 수용과 관련하여 가장 고려하고

염려하는 부분은 바로 우리 청소년들이 무분별하게 일본문화를 수용함으로써 생길 문제이다.

이와 관련하여 몇 가지 논의가 있는데, 그 내용은 다음과 같다. 첫째 논의의 방향은 일본대중문화 유입의 찬반에 관한 것으로 그 각각에 대한 주장 근거와 이에 따른 청소년에게 미칠 영향을 고려한 것이다. 둘째는 현재 불법으로 들어온 일본의 대중문화매체, 특히 만화와 오락이 청소년에게 미치는 부정적인 영향에 초점을 맞춘 것이다. 셋째는 외국문화 수용과 관련하여 청소년에게 외국문화 교육 등을 어떻게 할 것인가에 대한 논의들이다.

그러나 우리가 청소년의 일본 대중문화의 접촉과 그에 따른 영향을 고려하면서 생각해보아야 하는 것은 공식적으로 개방이 되었을 경우 현재와 어떤 다른 모습이 나타나고 그러한 모습에 대해 어떤 조치를 취할 것인가 하는 점이다. 따라서 본 연구는 일본대중문화와 청소년에 대한 여러 논의의 개별적인 방향을 통합하여 일본문화에 대한 '청소년의 수용과 저항'이라는 두 관점에서 구체적으로 청소년들이 일본문화의 유입과 관련하여 어떤 태도를 보이는지, 또한 구체적인 일본문화매체인 오락게임과 만화의 영향력에 대해서는 어떻게 평가하는지를 살펴보고자 한다.

2. 연구문제

우리나라가 근세사에서 일본의 식민지였던 이후로 일본과의 관계는 단순히 하나의 '외국'으로서 의미를 넘어 어느 정도는 적대적인 관계로 인식되었고, 최근 들어 정부가 일본대중문화의 유입을 개방해야 한다는 방향으로 의견이 정리되는 가운데서도 '일본문화의 개방'이 뜨거운 감자가 될 정도로 우리사회에서의 일본 및 일본 문화에 대한 입장은 쉽게 정리되지 않을 정도의 복합적인 것이다.

'일본대중문화 개방'에 대한 이러한 논의를 살펴볼 때 가장 많은 논의에서 제기되는 것 중 하나가 '청소년에게 미치는 영향'인데, 일본 대중문화가 청소년에게 미치는 영향과 관련해서도 일본 대중문화 개방을 주장하는 논의가 있다. 하나는 일본대중문화를 제한한 결과로 음란하고 폭력적인 불법의 일본 문화가 들어와 청소년에게 유해한 영향을 미쳤기 때문에 전반적인 일본문화의 개방을 통해 일본문화의 허실을 바로 알게 하여 음란·폭력적인 일본문화만 들어오는 것을 막아야 한다는 논의이고, 다른 하나는 국제화·세계화 시대에 전세계적으로 거세어지고 있는 문화개방의 풍토 속에서 어떻게 일본문화를 수용하지 않을 수 있을 것인가 하는 논의이다.

반대로 일부 학자들은 일본대중문화 개방이 미칠 악영향을 이야기하며 반대하기도 한다. 그러나 최근에 나온 일본대중문화 개방과 관련된 논의의 대부분을 보면 일반적으로 언젠가는 일본문화를 개방해야 한다는데 의견이 모아지고 있다. 개방시기에 대해서는 아직도 시기상조라는 의견과 개방할 때가 되었다는 주장으로 양분되었는데, 이러한 논쟁의 쟁점은 다음의 세 가지로 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 일본대중문화를 개방함으로써 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 불법 유통되는 저질문화를 막고 쌍방의 저작권보호를 통해 우리문화 또한 일본에 수출해야 한다고 주장한다.

셋째, 일본대중문화의 내용과 관련된 문제로, 저급성이다. 개방을 반대하는 입장에서는 일본대중문화의 특징이 잔인하고 선정적이며, 이런 것이 대대적으로 들어오면 이에 대한 충격이 엄청날 것이며 이것은 우리의 전통문화를 오염시키고 문화시장을 교란시킬 것이라고 말한다. 그러나 개방론자들은 일본대중문화의 폭력성과 음란성은 우리 국민의 문화수용능력으로 충분히 수용이 가능하다고 생각한다.

정식으로 개방이 되면 이에 대한 합법적인 통제와 수용을 통해 충분히 폭력성과 음란성이 걸러질 수 있다고 보는 것이다. 또한 이미 불법적으로 일본대중문

화의 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 어떤 영향을 미치는 지에 대한 구체적인 언급 없이 전체적인 사회적 조망에서 이루어진 이야기이다. 지금까지 우리사회에서 많은 문제가 되었던 일본 대중문화매체가 일본번역만화나 오락게임 등이라는 점을 고려한다면 분명히 일본대중문화의 주요 고객은 청소년이다.

따라서 일본문화 개방 논의는 우리 청소년들이 일본문화를 수용하고 있는 양태에 대한 이해와 청소년에게 미치는 영향 등을 다각도로 분석한 결과 위에서 이루어져야 한다. 90년대 들어 개인적인 관심이나 정부의 정책적 관심 등으로 인해 일본대중문화가 청소년에게 미치는 영향에 대해 여러 번의 실태조사가 있었으나, 일본대중문화에 대한 청소년의 수용과 그 저항에 대한 종합적인 논의는 아니었다. 그러므로 본 연구는 우리 청소년들이 일본문화에 대한 수용 정도와 그 가운데서 나타나는 저항 내용을 살펴보고, 이에 기초하여 일본 대중문화 개방시 나타날 수 있는 문제점에 대한 논의와 대응 방안 등을 제안해보려 한다.

3. 연구의 한계

청소년의 일본 대중문화 접촉과 관련된 일본문화의 수용 및 저항을 살펴보려는 본 연구는 다음과 같은 한계를 지닌다.

첫째, 연구 대상을 서울에 사는 중·고등학생으로 한정하였다. 이에 따라 본 연구의 결과를 전국의 청소년으로 확대하여 적용하기엔 한계가 있다.

둘째, 일본대중문화가 청소년에게 미치는 영향과 관련하여 전체 매체나 문화 내용을 다 고려하지 않고 본 연구에서는 청소년에게 가장 큰 영향을 미칠 것으로 보이는 만화와 오락게임만으로 제한하여 일본 대중문화가 미치는 총체적인 영향을 파악하는 데는 한계가 있다.

II. 이론적 논의

1. 우리사회에서의 일본대중문화

1) 일본대중문화의 의미와 내용

일반적으로 문화란 '삶의 양식'이라는 넓은 의미로 이해되며, 가치관이나 행동

양식을 총괄하는 것을 말한다. 또한 대중문화는 이러한 문화 중에서 대중매체인 매스컴에 의해 형성되는 하위문화적 성격을 지니는 것으로 보통 매스컴에 의해 획일적으로 전도되기 때문에 유행성이 강하고 그것을 수용하는 사람의 의식을 배제한 채 일방적으로 강요되는 성격을 지닌다.

이러한 대중문화는 일반적으로 매스컴의 가장 큰 소비자가 청소년이라는 점에서 청소년문화와 종종 일치되는 경향을 보이나 청소년문화와 동일하지는 않다. 청소년문화는 청소년이라는 하위집단에서 갖는 독특한 삶의 양식으로서, 한 사회의 하위문화적 성격을 갖는다.

대중문화에 일본이라는 국명을 합하여 만들어진 일본대중문화는 두 가지 의미를 지닌다. 일본이라는 사회의 대중문화라는 의미와 일본에 의해 이루어지는 대중문화라는 것인데, 본 연구에서 사용하는 일본 대중문화는 후자의 의미로서 '우리나라에 들어 온 일본 문화 양식에 의해 우리나라에 형성된 왜래 문화의 일종이면서 하위문화적 성격을 지니는 것'으로 한정하고자 한다.

과거의 국가간 문화교류는 나라별 상업적인 교류나 인적교류를 통해 그 나라의 생활 양식이 옮겨가는 것을 말하나 최근에는 통신과 위성의 발달로 인해 인적교류가 없이도 통신과 위성을 통해 충분히 교류가 가능해지면서 다양한 외국의 문화가 들어오는 시대이다. 그러나 이웃국가인 일본의 문화, 특히 대중문화와 관련하여 우리나라는 과거의 역사적 관계로 인해 국민정서와 더불어 예민하게 생각해 왔으며, 이미 다양한 경로를 통해 일본대중문화가 들어와 있음에도 불구하고 이 것에 대해 열린 논의를 하는 것에 대해서는 상당히 꺼려온 감이 있다. 따라서 일본대중문화에 대한 비공식적 및 공식적 논의가 상당히 있었는데도 불구하고 '일본대중문화'라는 표현으로 포괄적으로 설명하고 있을 뿐 그 구체적인 내용이나 분류에 대해서는 하나의 기준을 정해 놓지 못한 형편이다.

그러나 몇몇 연구에서 일본 문화 또는 대중문화를 영역화하려는 노력이 보인다. 정문성(1994)은 일본의 대중문화를 청소년과 연관시켜서 크게 전파매체에 의한 것과 인쇄매체에 의한 것으로 구분하고 있다.

전파매체에 의한 것으로는 위성방송, 가요, 전자오락이며, 인쇄매체에 의한 것으로는 번역만화, 일본패션잡지, 일본소설이나 수필, 영화잡지, 도색잡지로 구분하고 있다. 최진권(1995)의 경우는 일본 대중문화를 가요나 음반, 만화와 잡지, 소설, 비디오, 영화의 다섯 가지 영역으로 분류하고 있으며, 이경태(1995)는 일본대중문화를 분석하는 과정에서 만화, 만화영화, 잡지, 가요 및 음반, 유행하는 머리나 복장 스타일로 나누고 있다.

한국문화정책개발원의 한 연구(김용범 외, 1997)에서는 우리나라에 유입된 일

본문화를 크게, 언어생활, 생활문화, 대중문화의 세 영역으로 구별하고 생활문화에 대해서는 의생활, 식생활 그리고 놀이문화로 재분류하였고, 대중문화에 대해서는 만화영화, 오락게임, 영화로 구분하고 있다. 조영달(1997)은 일본 대중문화를 만화, 비디오, 가요, 오락게임, 잡지 및 사진첩, 위성방송, 인터넷을 통한 접촉으로 구분하고 있다.

이러한 분류를 보면 대체로 만화, 오락게임에 대해서는 모든 분류에 포함되어 있으며, 잡지, 가요 및 음반, 비디오, 위성방송 등도 많이 포함되어 있다. 1998년 들어 정부가 일본문화 개방을 이야기하면서 가장 많이 이야기하는 영역은 가요-음반-영화-비디오-방송 등이다. 그러므로 본 연구에서도 일본대중문화의 영역과 관련하여 만화와 오락게임을 가장 기본으로 하며, 이에 더해 만화영화, 위성방송, 대중가요, 잡지를 포함하고 또한 청소년들이 많이 접촉할 것으로 보이는 학용품, 장난감, 그리고 패션도 첨부하고자 한다.

2) 일본대중문화 개방 논의의 역사

근대 역사에 있어 일본이 우리를 식민화하였던 사건은 단순히 일본의 식민지였다는 오명을 남겨둔 것에서 끝난 것이 아니라 우리의 정서와 문화에 상당한 영향을 끼쳤다.

35년간의 일본식민지에서 역사 및 사관의 왜곡으로 인한 혼란, 그리고 1930년대 이후의 문화혁명 및 내선일체로 인한 '언어의 혼란'과 '일본 놀이문화'의 유입은 우리의 전통문화의 뿌리를 흔들어 놓았고, 최근까지 이어지고 있는 과거청산 문제와 일본의 역사왜곡 등은 일본에 대한 우리 국민의 감정에서 '일본과 일본문화'를 단순히 하나의 외국과 외국문화로 성격 규정하는데 큰 장애가 되고 있다.

의식적으로 일본과 일본인, 그리고 일본 문화에 대한 부정적 감정은 민족적 정서로서 '저항의식'을 형성시켰으며 정부에서도 공식적으로 일본문화 개방에 대하여 언급할 때에는 '한국적 미풍양속을 해친다'라는 표현으로 국민적 정서로 돌려서 표현해 온 것이 사실이다. 우리나라 사람들이 이렇게 일본 문화에 대해 무의식에 가깝게 거부하는 반응을 나타내는 것은 다음과 같은 이유 때문으로 볼 수 있다.

첫째, 일제 식민지하에 있었던 근대사의 굴절을 회복하기 위해서라도 일본에 대한 저항과 이를 통한 반일감정은 상대적으로 민족의 통합과 주체성 형성에 중요한 역할을 했고 이에 따라 일본문화 또한 일본과 동일시되어 저항의 대상이었다.

둘째, 끊임없이 고대사 연구를 통해 우리가 일본에 문화를 전해준 우수한 문

화민족임을 강조함으로써 과거에 우리가 일본에게 문화를 전파한 민족인데 현재 들어서 일본문화를 수용하는 역전된 상황을 만들 수 없다는 의식이 어느 정도는 들어 있다.

전경수(1996)는 이러한 우리의 감정을 '일본 이기기'라는 표현으로 설명한다. 따라서 우리 국민에게 있어 '일본(대중)문화의 수용'은 단순히 문화의 차원에서 논의되는 것이 아니라 국가적 체면과 주체성의 문제와 연관되어 있다.

그럼에도 불구하고 또 한편에서는 일본문화에 대한 개방 논의가 국제관계와 경제적인 문제로 인해 논외가 될 수 없는 중요한 사항이었다. 이에 따라 일본과의 국교문제나 경제교류가 논의될 때 함께 논의된 것이 '일본문화 개방'이었고, 1965년 한일국교 정상화 이후 일본문화개방은 지속적인 논쟁거리였다. 1965년 이후로 정권 교체에 따라 일본대중문화에 대한 개방 또는 해금에 대한 논의가 나왔으나 '국민 정서'로 대변되는 여론에 밀려 아직까지 개방되지 못한 채로 있다가 1998년 들어 '국민의 정부'에서 공식적으로 일본문화개방을 논의하기에 이른 것이다.

이러한 일본문화 개방과 관련된 논의 과정을 연대기적으로 정리하면 다음의 표 1과 같다.

표 1 : 일본 문화개방에 관련된 정부 논의의 역사

연 도	논의 내용
1965년	- 6월 22일 한일국교 정상화
	- 12월 18일 대한민국과 일본의 문화재 및 문화협력에 관한 협정
1967년	- 한일 문화교류협정 추진, 여론 반대로 후퇴
1971년	- 주한 일본대사관 공보관실 설치
1981년	- 한일 의원연맹 제 9차 합동 총회 '문화교류기금 설정' 합의
1983년	- 나카소네 일본총리 방한 때 "한일간 문화적 국경을 없앨 것" 공언
	- 12월 제 1회 한일 문화교류 실무자간 협의
1984년	- 전두환 대통령 일본방문 때 일본측 일본문화 개방 요구
1988년	- 3월 21일 외무장관 회담서 '21세기 한일위원회' 발족
	- 다케시다 총리 양국간 문화교류 적극 추진
	- 사립대학에 100만 달러 기증 일본어 연수시설 설치 구상
	- 12월 노태우 대통령 일본대중문화 해금설 시사
1992년	- 10월 일본 음악, 일본영화 개방 의사
1994년	- 1월 30일 공주명 주일대사, '일본문화개방' 발언
1995년	- 2월 28일 이홍구 총리 입시국회에서 일본문화 개방 발언
1997년	- 10월 27일 김대중 총재 일본문화 개방 발언
1998년	- 4월 17일 문화관광부 대통령 업무보고에서 일본대중문화 개방 공식 확인
	- 5월 13일 한일 문화교류정책 자문위원회 설치

자료 : 이 자료는 문화방송이 1998년 6월 한달 동안 홈페이지에 올렸던 자료로 홈페이지 주소는 http://www.mbc.co.kr/NETTOP/9806/japan.html였음.

그러나 '일본문화에 대한 단계적 개방'이라는 정부의 공식적인 입장에도 불구하고 여전히 일본대중문화 개방은 우리사회에서 뜨거운 감자이다. 1998년 말에 들어 일본 영화에 대한 공식적인 개방이 시작되었으나 아직도 어느 부분까지 또는 어떤 단계를 거쳐서 개방해야 하고, 이러한 일본 대중문화 개방이 청소년에게 미치는 영향에 대해서는 아직도 공방이 많이 있다.

3) 일본대중문화 개방에 대한 최근 논의

일본대중문화 개방에 대한 논의는 1990년대 들어 여러 학자들간에도 중요한 논쟁거리로 등장하였다. 정현민(1996)은 다양한 자료를 통하여 지금까지 전개된 우리사회에서의 일본대중문화개방에 대한 논의를 정리하고 있다. 우선 개방반대론자의 경우 주요 논점은 문화적 동질화에 대한 우려, 일본의 저질 대중문화로 인한 폐해, 개방으로 인한 국내 문화산업의 위축, 일본과 갖는 역사적 특수성 때문이라고 주장한다. 반대로 개방찬성론의 경우 세계화의 조류와 함께 문화개방을 거역하기 어려울 뿐만 아니라 근본적으로 문화개방에 따른 손실보다는 이익이 더 크다고 주장하며 구체적으로 현실상황의 불가피성, 문화의 고유한 성격과 국가간 형평성의 문제, 일본대중문화의 음성적 개방에 따른 역기능의 최소화, 국내문화산업의 발전을 위해서는 개방이 필요하다고 주장한다(정현민, 1996 : 26~36).

이러한 개방반대론자와 개방찬성론자의 주요 주장을 정리해 보면 다음의 표 2와 같다.

표 2 : 개방반대론과 개방찬성론의 주요 주장 비교

개방반대론		개방찬성론	
논 자	주요 주장	논 자	주요 주장
신용하 · 이지원 (1993)	민족 자주성의 약화 및 일본의 영향력 확대 전략	김문환 (1994)	개방은 세계적 추세. 단계적 개방으로 국내 문화산업의 경쟁력 제고
이시재 (1994)	일본 대중문화 자체의 선정성, 폭력성 강조	이각범 (1994)	정보통신기술의 발달로 인위적 폐쇄는 불가능
정홍택 (1994)	일본의 대중문화는 오염된 문화임	박정진 (1994)	일본 대중문화만의 폐쇄는 편협한 시대주의의 소산
곽대원 (1994)	일본 만화의 개방시에는 국내 만화산업이 일본에 잠식	김문환 (1994)	일본 만화의 개방은 공개적 경쟁을 통해 국내 만화산업 발전에 기여
주윤탁 (1993)	일본 영화 개방은 국내 영화산업의 기반 파괴	조희문 (1994)	일본 영화개방은 양국 영화산업간 협력관계의 계기가 됨
김종엽 (1998)	문화의 문제가 아니라 우리의 산업이 파괴됨	김창남 (1998)	우리 문화 및 산업이 발전할 수 있는 계기

자료 : 정현민(1996 : 37)의 자료에 기초하여 1998년 자료를 첨부한 것임.

개방반대론자의 가장 큰 주장 중에 하나는 일본대중문화가 갖는 저급성과 선정성으로 인하여 수용자인 우리 국민, 특히 청소년들에게 미치는 부정적인 영향을 우려하는 목소리이다. 이러한 우려는 이미 여러 연구(정문성, 1992 ; 김수희, 1994 ; 조영달 · 구정화, 1997)에서 밝혀진 결과인 일본의 만화나 오락게임이 청소년에게 폭력성이나 선정성을 심화시키거나 무력화시킨다는 것에 의해 더 지지를 받고 있다. 또 다른 이유로 심각하게 제기되는 것은 일본 대중문화의 수용이 단순히 문화적인 수용으로서 그치는 것이 아니라 문화산업을 수용하는 경제적인 문제라는 것이다. 일본(대중)문화를 개방하는 것은 이미 문화산업이 발전할 대로 발전한 일본의 문화산업이 우리의 문화산업을 잠식하는 것이고 이에 따라 우리 문화산업의 경쟁력이 더 약화될 것이라는 것이다.

이러한 주장에도 불구하고 최근에 제기된 적극적인 개방의 필요성 강조는 다원주의의 논조 속에서 "일본만" 안된다고 주장할 근거가 없다는 것이다. 세계화 · 국제화에 기초한 문화적 상대주의를 주장하고 다원성을 강조하면서 가장 가까이 있는 일본문화만 안 된다고 할 수 없다는 것이다. 우리나라에 여러 면으로 영향을 미치는 미국의 대중문화 또한 일본의 것 만큼이나 폭력적이고 선정적인 면이 많이 부각되고 있는데도 미국에는 전혀 반대의사를 표현하지 않으면서 일본문화에 대해서만 부정적인 연구결과가 나오고 있다는 것이다. 이미 다양한 통로를 통해 대부분의 분야에서 일본문화가 들어와서 영향을 미치고 있으며, 특히 위성방송이 시작된 이후로는 많은 사람들이 방송을 통해 일본을 접할 수 있는 상황에서 아무리 '국민적 감정'이 강하다고 할지라도 현실적으로 수용할 수밖에 없다는 것이다. 그러나 일본 문화 개방에 대한 최근 논의에서 가장 주의 깊게 살펴보아야 하는 것은 '국민의 정서'와 관련된 부분이다. 지금까지 '일본 문화개방'과 관련하여 항상 걸림돌이 되었던 것은 '일본문화에 대한 강한 반발로 표현되는 국민의 여론'이었다. 그러나 1990년도 들어서면서 이러한 '국민의 여론'은 서서히 변화하고 있다. 이렇게 변해 온 '일본문화개방'과 관련된 여론의 방향을 살펴보기 위하여 각종 여론 조사 결과를 정리해 보면 다음의 표 3과 같다.

이러한 조사결과를 보면 여론 1992년까지는 일본대중문화 개방에 대한 찬성비율이 대부분 50% 미만으로 반대하는 여론이 압도적이었으나, 1993년에서 1995년 초에는 일본 문화개방에 대해 50%를 전후하여 찬성과 반대 의견이 엇갈리는 현상이 나타나다가 정신대 및 교과서 왜곡 사건 등의 문제가 많이 나왔던 1995년 후반부터 1996년 사이에는 다시 찬성 의견이 30%내외로 상당히 줄어들었다. 그러나 1998년 일본 대중문화 개방에 대한 정부의 입장이 발표된 이후에 대부분의 여론 조사에서 70%이상의 찬성을 보이고 있다.

표 3 : 일본 대중문화 개방에 대한 각종 여론조사 결과 비교

조사 기관/시기	찬성	모르겠다	반대	조 사 대 상
영화진흥공사 (1989. 12. 25)	48.4		39.7	전국의 중학생 이상 1,500여명
한국여론연구소/세계일보 (1992. 1. 20)	19.0	1.7	79.3	20세 이상의 전국 성인 남녀 822명 (전화조사)
한국리서치/mbc (1992. 7. 18)	21.0	11.0	68.0	
KBS여의도법정 (1992. 10. 28)	22.5		78.0	무작위 추출한 409명
뉴스위크지한국판 (1993. 10. 27)	58.4	2.8	38.8	6대 도시 거주 만 20세 이상의 성인 남녀
월간중앙-JOINS (1994. 3)	54.0	8.5	37.5	전국 성인 남녀 1,000명(전화조사)
극동조사연구소 (1994. 3. 17)	24.2	20.3	55.5	전국 성인 남녀 700명
예총 (1994. 3. 25)	63.0		37.0	예총회원 2,000명(회수 1,428명)
문공위 입채정의원 (1994. 4)	46.5		53.3	문화예술인
영화진흥공사/서강대 언론문화연구소(1994. 5)	62.0	1.1	36.9	영화인 270명
문예진흥원 문화발전연구소 (1994. 6. 24~26)	53.6	14.0	32.4	전국 6대 도시지역 만 10세 이상의 남녀 500명
한국문화정책개발원 (1994. 10. 18~27)	14.6	25.2	60.2	서울시내 거주, 자녀를 둔 주부 1,430명
문화체육부/한국갤럽조사연구소 (1995. 2. 20~23)	81.1	0.6	18.3	전국 성인 남녀 1,016명
KBS1 라디오 (1995. 7. 21~22)	33.4		66.6	10대 도시 거주 성인 남녀 1,000명
정동채의원 (1996. 9)	26.0		74.0	학생 및 교사 대상
한솔PCS/동아일보 (1998. 1. 31~2. 2)	77.3		21.8	PCS사용자 1,039명 대상 일본영화 부문만 질문
서울대학교 신문 (1998. 3. 16)	69.5	12.5	18.0	재학생 256명
나우누리 (1998. 4. 23)	78.0		22.0	나우누리 통신 사용자 97명
천리안 (1998. 4. 23)	71.0		29.0	천리안 통신사용자 522명
MBC (1998. 5. 14~19)	73.9		26.1	전체 국민 1,621명

* 각 자료나 조사마다 찬성에 단계적 찬성, 부분적 찬성도 있으나 일괄적으로 합하여 찬성이라고 표시함.

자료 : 정현민(1996 : 43)의 자료에 기초하여 김용범(1997 : 3~10)의 자료와 신문기사 (1998년의 조선일보 및 동아일보)로 나온 자료를 재조직하여 첨부한 것임.

이러한 결과에서 우리는 두 가지 점을 주목할 수 있다. 일본 대중문화에 대한 찬성 및 반대 의견이 시기별로 일본과의 관계 및 사건 등에 의해 좌우된다는 점에서 첫째는 지금의 찬성 의견이 일본과 또 다른 마찰이 생길 경우 반대의견이 개진될 가능성이 크다는 것이며, 또 하나는 일본문화 개방에 이렇게 감정 개입이 심한 것을 보면 여전히 일본문화개방의 문제를 이성적 판단에서가 아니라 감정적 판단에서 하고 있다는 점이다.

이런 의미에서 여전히 '일본문화의 개방'은 '국민정서'와 관련된 문제가 해결되지 않고 있으며, 여전히 '문화는 수용'하지만 '일본은 거부'할 수밖에 없는 수용과 저항의 이중성을 보인다는 점이다.

2. 청소년의 일본대중문화에 대한 수용과 저항

1) 일본대중문화가 청소년에게 미치는 영향

일본 대중문화가 청소년에게 미치는 영향은 상당 부분 설문 조사를 통해 이루어졌으며, 이런 연구의 대부분은 일본 대중문화의 내용이 너무나 다양하고, 불법적으로 도입되어 있어 종합적인 영향력이 정확하게 측정되기가 곤란하여 연구들 간에 상충되는 부분도 있고 조금씩 차이를 보이기도 한다. 그러나 이런 연구들의 공통점은 대부분의 결과가 일본문화가 청소년에게 미치는 부정적인 면을 드러내고 있다는 점이다.

먼저 정문성(1992)의 "일본대중문화가 한국 청소년문화에 미치는 영향"이라는 연구는 서울의 초·중·고 남학생 285명을 대상으로 일본번역만화의 선호도와 공격적 성격과의 관련성을 살펴본 연구이다. 이 연구의 결과를 보면, 첫째, 일본번역만화가 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 일본번역만화를 더 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(1994년)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 하여 청소년의 정서에 부합되는 문화적 성격을 가지고 있다. 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 일주일에 몇 번 이상 접하는 일본대중매체의 비율이 상당히 높게 나타났는데, 구체적으로 보면 일본만화는 38.8%, 일본비디오는 17.3%, 일본가요는 5.9%, 오락게임은 26.8%, 잡지 및 사진집은 4.8%, 위성방송은 15.8%, 인터넷을 통한 일본문화의 접촉은 2.2%로 나타났다. 이러한 일본 대중매체의 접촉은 친구에게서 입수하거나 대여점에서 빌리는 비율이 높게 나왔다. 또한 청소년의 일본대중매체 접촉이 조기화되는 경향을 보여주는데, 구체적으로 만화의 경우를 보면 초등학생은 평균 9.7세에, 중학생은 10.9세, 고등학생은 12.2세에 최초 접촉한 것으로 나타나 일본만화의 접촉시기가 빨라지고 있음을 알 수 있다. 일본 대중매체를 접한 후 나타나 행동의 변화를 보면 일본말을 사용하고 있는 경우가 9.7%, 패션을 흉내내는 경우가 8.5%, 노래를 흉내내는 경우가 2.2%, 만화주인공을 흉내내는 경우가 10.8%로 나타나 일본문화를 흉내내는 정도가 10%정도에 이름을 알 수 있다. 이렇게 볼 때 일본 대중문화는 청소년층에 다양하게 스며들어 있으며 그들의 일상생활에 다양한 영향을 미치고 있음을 짐작할 수 있다. 특히 일본만화와 오락게임이 미치는 영향이 심각한 편이며, 일본 대중문화의 수용은 점점 조기화되고 접촉하는 매체도 다양화되는 양상을 보이고 있음을 알 수 있다.

2) 청소년의 일본대중문화 수용과 저항

"그는 지금 서울 압구정동의 일본만화 카페로 향하고 있다. 짧게 깍은 머리, 그 위에 얹힌 노랑알 선글레스, 알록달록한 꽃무늬 프린트 셔츠와 착 달라 붙는 나팔바지에 큼직한 운동화, 머리부터 발끝까지 복고 분위기가 줄줄 흐르는 촌티 패션이다. 귀에 꽂힌 이어폰에서는 일본 록그룹 「엑스재팬」이 나오고 있다. 취미는 「재패니메이션(Japanimation)」 비디오 테이프 수집이고 좋아하는 음식은 주먹밥(오니기리)과 우동. 그는 20대 초반의 「어린 친일파」 다.(한국일보, 1998. 4. 14)"라는 표현에서 알 수 있는 것처럼 일본의 생활양식은 청소년들에게 상당히 유입되어 있다.

그러나 이러한 일본문화를 즐기는 청소년들은 자신들이 일본문화에 빠져있다는 사실을 성인들이 지적해 주기 전에는 잘 인지하지 못한다. 다만 자기들의 생활에 잘 들어맞는 생활방식을 즐길 뿐이다. 그러나 성인들에 의해 그것이 일본문화이고 그것을 즐기는 행위에 대한 질책이라도 받으면 매국노라도 된 듯한 느낌을 받는 것이 우리의 현실이다. 그럼에도 불구하고 일본 대중문화를 즐기는 신세대들은 자신들이 「친일파」는 아니라고 강변한다. "일본 대중문화에 아무리 푹 빠져든 신세대라도 한일 축구전을 보면서 일본을 편드는 사람은 아무도 없습니다." 결국 "일본 문화와 대일 감정 사이에서 청소년들은 이중적 혼란을 겪고 있다고 할 수 있다"라는, 일본대중문화에 빠진 청소년에 대한 한 대학생의 진단은 우리 청소년들이 '일본문화와 일본'이라는 것에 대하여 정확한 정체성이 형성되지 못한 혼란상태임을 보여주는 것이다.

즉 청소년들은 일상생활 속에서 일본대중문화를 무의식적으로 접하고 수용하며 공식적으로 '일본이나 일본대중문화 자체'의 유입에 대해서는 반발하는 무의식적인 수용과 의식적인 저항의 이중적 모습을 보이고 이면에서 문화생활의 혼란을 경험한다.

일본 문화에 대한 무의식적인 수용과 의식적인 저항이라는 이런 이중적 현상들은 최근에 청소년을 대상으로 한 설문조사 결과를 보면 조금 더 분명하게 드러나며 수용에서도 서서히 의식적인 면이 나타나 수용과 저항이 공존하는 모습을 보인다.

1998년 3월에 서울대 재학생을 대상으로 '일본대중문화 개방'에 대한 설문조사 결과(대학신문, 1998. 3. 16)를 보면 69.5%가 개방에 찬성하지만 일본대중문화가 국내에 유입되면 '국내문화산업에 큰 타격을 줄 것'이라고 우려한 비율이 59.4%나 되었다. 그면서도 55.1%의 응답자가 '기회가 있으면 일본 문화를 접하겠다'고 밝히고 있다. 이러한 설문 결과는 최근에 청소년을 대상으로 이루어진 전화 설

문이나 신문사 및 통신 채널을 통해 이루어진 다양한 설문조사 결과에서도 나타난다.

이렇게 일본대중문화에 대한 이중적인 의식의 형성은 어디에서 연유하는가를 생각해 볼 필요가 있다. 즉 청소년들이 일본이나 일본인을 거부하는 양상을 보이면서도 일본대중문화를 수용할 수밖에 없는 이유를 살펴보아야 하는데, 이는 일본문화가 갖는 특성에서 찾아야 할 것이다. 하나는 일본대중문화가 갖는 우수성이다. 사실 만화의 경우 전 세계에 방영되는 TV애니메이션 중 65%는 일본에서 제작되었다. 전 세계 어린이 중 3분의 2가 TV만화를 통해 어릴 때부터 일본문화를 전달받는 것이다. 또한 오락게임의 경우도 마찬가지이다. 그래서 만화나 오락게임과 같은 매체는 대부분 우리나라뿐만 아니라 외국에도 상당한 영향력을 행사하고 있다. 또 다른 하나는 일본대중문화의 대부분이 '신세대'로 불리는 지금의 청소년에게 부합하는 내용을 보인다는 점이다. "일본대중문화가 만화주인공에서부터 패션잡지와 댄스음악에 이르기까지 너무 예쁘고 달콤하다"는 청소년들의 표현은 그들이 왜 일본대중문화에 빠져있는가를 설명해 주는 가장 분명한 표현이다.

이러한 일본 대중문화의 매력에도 불구하고 우리나라에서 일본 대중문화가 드러나게 환호를 받지 못했던 것은 청소년들도 의식적으로 갖는 일본과 일본인에 대한 저항이며, 이는 우리나라 국민이 전체적으로 갖는 의식 때문이다. 그러므로 일본 대중문화가 공식적으로 도입될 때는 이러한 의식적 저항이 점점 약화될 것이며, 일본 대중문화에 대한 혼란 또한 줄어들 것이다. 우리 청소년들이 미국 대중문화에 무의식적으로 익숙해져 있듯이. 이것은 문화의 사용과정에서 나타나는 혼란성과 일본 대중문화에 대한 무조건적인 수용이라는 문제점을 일으킬 수 있다.

따라서 일본 대중문화 개방에 따라 이제는 일본 대중문화에 대한 '저항'적 자극이 단순히 역사적 감정에서 나타나는 것을 대신할 그 무엇이 필요하다. 즉 청소년 스스로 일본 대중문화를 수용하는 과정에서 합리적이고 이성적인 판단에 따라 그것의 무조건적인 수용을 제한할 수 있는 내부적 기제가 필요한 것이다. 우리 청소년들이 균형적인 문화수용을 할 수 있도록 환경을 조정해주기 위한 새로운 합리적인 기제를 형성하기 위해서는 현재 청소년들이 갖는 일본대중문화에 대한 수용정도와 그 가운데 나타나는 저항적인 면의 이해가 우선되어야 한다.

III. 연구방법

1. 연구대상

일본대중문화에 대한 청소년들의 의견 조사를 기초로 본 연구문제를 해결하기 위하여 선정된 연구대상은 서울 시내 중·고등학생(각 2학년) 800명이었으며, 분석대상자는 737이었다. 지역분포에 따른 편차를 줄이기 위하여 강남지역과 강북지역을 각각 반으로 분배하여 표집하였고, 학교급별 및 성별로도 50%씩 배분하였다. 고등학생의 경우 인문계 고등학생만을 대상으로 하여 실업계 등 다른 계열 고등학생의 의견은 정확하게 반영되지 못했다.

본 연구대상의 구체적인 특징을 살펴보면 아래의 표 4와 같다.

표 4 : 연구대상의 특징

변	인	사례수(명)	비율(%)
전	체	737	100.0
성 별	남 자	368	50.1
	여 자	367	49.9
학교급별	중학교	333	45.3
	고등학교	402	54.7
학교성적	잘하는편	136	18.6
	보통임	416	57.0
	잘하는 편	178	24.4
경제수준	잘사는 편	69	9.4
	보통임	604	82.4
	잘못사는 편	60	8.2
일본에 다녀온 경험	유	59	8.0
	무	674	92.0

전체 737명 중 성별로 보면 남자는 50.1%, 여자는 49.9%로 반반이며, 학교급별로는 중학생이 45.3%, 고등학생이 54.7%로 고등학생의 비율이 조금 더 높다. 일본에 다녀온 유무에 대해서는 8.0%가 일본에 다녀온 경험이 있으며, 92.0%는 없다고 하였다.

2. 자료수집 방법

본 연구를 위하여 기존의 일본문화개방과 관련된 논의 및 연구경향을 조사하

였으며, 이에 기초하여 설문지를 제작한 후 청소년들의 일본문화에 대한 의식과 접촉실태를 구체적으로 파악하기 위하여 직접 청소년들을 대상으로 조사하였다. 청소년 가운데서도 구체적으로 일본대중문화에 접촉경험이 어느 정도 있어 그것에 관해 평가할 수 있는 중학생과 고등학생을 대상으로 하였고 초등학생은 제외하였다. 이를 위해 서울시내 4개 중학교 2학년생 400명과 4개 고등학생 400명 전체 800명을 임의로 표집하였다.

1998년 6월 15일에서 6월 30일까지 15일에 걸쳐 학교의 담임교사에게 부탁하여 설문조사를 실시하였으며, 이 중 회수된 설문은 745부로 93.1%의 회수율을 보였다. 회수된 설문 중에서 연구자가 분석에 접합하지 않다고 생각되거나 불성실한 응답을 한 설문지 8부를 제외하고 737부만을 분석대상으로 하였다. 분석대상의 코딩 및 편칭은 외부전문기관에 의뢰하였으며, 잘못된 입력내용에 대해서는 오류검증을 통해 재코딩하여 자료를 정리하였다.

3. 설문지 구성

일본 대중문화에 대한 청소년들의 인식을 살펴보려는 본 설문지는 크게 4가지 영역 : 일본대중문화 개방에 대한 의견, 일본 대중문화 접촉 등의 경험, 일본 대중문화가 미치는 영향에 대한 의견, 그리고 응답자의 개인적 배경을 질문하는 문항으로 구성되어 있다.

첫째, '일본 대중문화 개방에 대한 의견'을 살펴보는 문항은 일본 대중문화에 대한 개방에 관한 질문 1문항, 일본 대중문화 개방 후의 상황에 대한 인식에 관한 8문항으로, 전체 9문항으로 구성되어 있다.

둘째, '일본 대중문화 접촉 등 경험'을 조사한 문항은 일본 대중문화가 청소년에게 인기 있는 이유에 관한 12문항, 일본문화접촉경험 유무 8문항, 최초의 경험시기 8문항, 접촉 빈도 8문항, 접촉에 가장 영향을 준 것에 대한 9문항으로, 전체 45문항이다.

셋째, '일본 대중문화가 미치는 영향'에 대한 질문은 일본번역만화를 보고 난 후의 영향에 대한 10문항, 일본에서 들어온 전자오락게임을 즐긴 후의 영향에 대한 10문항, 일본프로그램이나 가요 표절에 대한 느낌 1문항으로, 전체 21문항으로 이루어져 있다.

넷째, 응답자의 개인적 배경에 대한 질문은 전체 7문항으로 이루어져 있으며, 성별, 학교급별, 학교성적별, 경제수준 등의 일반적인 질문과 일본에 다녀온 경험유무, 일본인 중에 잘 아는 사람이 있는가, 부모님이 일본에 대해 이야기하는

방향 등 일본과 관련한 문항 3문항이다.

이러한 설문지의 구성에서는 기존에 관련 연구물 중 한국문화정책개발원의 보고서(김용범 외, 1997)와 조영달(1997)의 설문내용을 참고하였다.

4. 통계분석방법

일본대중문화에 대한 청소년들의 수용과 저항을 살펴보려는 본 연구는 모든 분석에서 단순 빈도분석을 통해 그 경향을 살펴보는데 중점을 두었다. 다만 일본대중문화의 접촉과 관련하여 최초의 접촉시기를 살펴보는 과정에서 평균연령을 고려하였는데 이를 위해서는 통계처리에서 means 처리를 하였고, 이 모든 분석은 spsswin(ver 7.0)을 통해 본 연구자가 하였다.

IV. 결과분석 및 논의

1. 일본 대중문화 개방에 대한 의견

1) 일본대중문화 개방에 대한 찬반의견

일본 대중문화개방에 대하여 청소년들이 어떻게 생각하는 지를 살펴보기 위하여 일본 대중문화 개방에 대한 찬반의견을 질문한 결과는 다음의 표 5와 같다.

표 5 : 일본 대중문화 개방에 대한 의견

	사례수(명)	비율(%)
매우 찬성한다	82	11.2
찬성한다	255	34.7
그저 그렇다	285	38.8
반대한다	83	11.3
매우 반대한다	30	4.1
전 체	735	100.0

일본 대중문화의 개방에 대하여 11.2%가 '매우 찬성한다'고 하며, 34.7%가 '찬성한다'고 하여 45%정도가 찬성 의사를 표시하고 있으며, '반대한다'에 11.3%, '매우 반대한다'에 4.1%가 응답하여 15%정도가 반대 의사를 보이고 있으며 38.8%는 '그저 그렇다'고 응답하여 많은 청소년들이 일본 대중문화 개방에 찬성하고 있는 것을 볼 수 있으며, 반대 비율은 상당히 낮은 편이다.

일본 대중문화 개방에 이렇게 다수의 청소년들이 호의적인 반응을 보이는 이러한 결과는 최근 우리 정부의 일본문화 개방과 관련하여 기존의 조사들에서도 찬성의 비율이 높은 것과 같은 결과로 볼 수 있다. 이렇게 일본문화 개방에 대하여 찬성 비율이 높은 이유로 공식적인 채널로 일본문화가 유입될 경우 저질문화의 유입을 방지할 것이라는 생각과 이미 개방된 것과 마찬가지라는 등의 현재 우리사회 음성적인 일본문화 유입 실태와 관련하여 설명하는 경향이 높다.

2) 일본 대중문화 개방시 발생할 수 있는 현상에 대한 의견

구체적으로 청소년들이 일본 대중문화 개방과 관련하여 이루어질 수 있는 상황들에 대해서는 어떻게 생각하는지 살펴본 결과는 다음의 표 6과 같다.

표 6 : 일본 대중문화 개방 결과에 대한 의견

	매우 반대	반대	보통	찬성	매우 찬성	사례수
· 일본 문화의 좋은 점을 배울 수 있다.	3.0	7.2	34.1	42.7	12.9	735
· 일본 문화와의 경쟁으로 우리 문화 산업이 더욱 발달할 것이다.	2.9	12.1	27.0	36.8	21.2	736
· 우리 문화도 일본에 수출하여 각광을 받을 것이다.	4.8	14.0	31.3	30.5	19.5	735
· 국내에서 이루어지는 다양한 일본 문화 표절을 막을 수 있다.	2.9	9.2	26.6	42.0	19.3	736
· 저급한 일본 문화 유입이 줄어들 것이다.	8.5	20.7	37.0	21.7	12.1	733
· 청소년에게 폭력이나 음란적인 영향을 더 끼칠 것이다.	7.9	18.5	26.9	31.4	15.4	736
· 일본 문화로 인해 우리 문화가 일본색을 더 많이 띌 것이다.	10.3	16.2	25.2	33.1	15.2	735
· 이미 개방된 것이나 다름없기 때문에 현재와 큰 차이가 없을 것이다.	4.9	26.9	41.6	20.9	5.7	736

일본 대중문화의 개방의 결과에 대한 의견과 관련하여 "이미 개방된 것이나 다름없기 때문에 현재와 큰 차이가 없을 것이다"라는 것에 대해 찬성하는 비율은 26.6%(매우 찬성 5.7%, 찬성 20.9%)이며, 반대하는 비율은 31.8%(매우 반대 4.9%, 반대 26.9%)로 나타나 일본 문화 개방에 따른 변화를 생각하는 비율이 더 높다.

구체적으로 나타날 수 있는 변화 중 먼저, "일본 문화의 좋은 점을 배울 수

있다"라는 것에 대해서 12.9%가 매우 찬성하고 있으며, 42.7%가 찬성하여 55.6%가 긍정적인 의사를 보인다. "일본 문화와의 경쟁으로 우리 문화산업이 더욱 발달할 것이다"에 대해서는 21.2%가 매우 찬성하며, 36.8%가 찬성하여 58.0%가 긍정적으로 생각하고 있다. 또한 "우리 문화도 일본에 수출하여 각광을 받을 것이다"에 대하여 19.5%가 매우 찬성하며 30.5%가 찬성하여 50%가 긍정하고 있다. 이렇게 볼 때 다수의 청소년들은 일본문화 개방에 따라 우리가 일본문화의 좋은 점을 배울 수 있으며, 우리문화 또한 일본에 영향을 줄 수 있다고 생각하고 있음을 알 수 있다.

일본대중문화 개방과 관련하여 지금까지 이루어진 불법적인 일본문화에 대해 미칠 영향과 관련하여 "국내에서 이루어지는 다양한 일본문화 표절을 막을 수 있다"에 19.3%가 매우 찬성하며 42.0%가 찬성하고 있어 51.3%가 그렇다고 생각하며, "저급한 일본문화의 유입이 줄어들 것이다"에 대해 찬성하는 비율은 33.8%(매우 찬성 12.1%, 찬성 21.7%)이며 반대하는 비율 또한 29.2%(매우 반대 8.5%, 반대 20.7%)로 나타났다. 이렇게 볼 때 일본문화 개방에 따라 우리의 표절을 막을 수 있을 것이라는 데는 다수가 긍정하고 있으나, 저급한 일본문화의 유입이 줄어들 것이라는 것에 대해서는 찬반 비율에서 큰 차이가 나지 않는다.

일본 대중문화 유입으로 올 부정적인 영향인 "청소년에게 폭력이나 음란적인 영향을 더 끼칠 것이다"에 대해 15.4%가 매우 찬성, 31.4%가 찬성하여 46.8%가 일본 대중문화가 우리청소년에게 부정적인 영향을 줄 것이라고 생각하며, "일본문화로 인해 우리 문화가 일본색을 더 많이 띨 것이다"에 대해서는 15.2%가 매우 찬성, 33.1%가 찬성하여 48.3%가 우리문화의 일본화 가능성에 대해 긍정하고 있다.

전체적으로 우리 청소년들은 일본대중 문화개방이 우리의 문화산업 및 일본과의 문화교류 면에서는 긍정적인 영향으로 작용할 수 있지만, 청소년이나 우리문화 차제에 미치는 영향을 부정적일 수도 있음을 인식하고 있어 일본대중문화에 대한 '수용과 저항'의 이중적인 입장을 표현하고 있다.

2. 일본대중문화 접촉 및 경험 정도

1) 일본 대중문화가 청소년층에 인기있는 이유

일본대중문화가 지금까지 공식적으로 개방되지는 않았지만 일본 오락게임이나 만화 등은 상당수 유입되어 있는 것이 현실이고, 또한 일본의 캐릭터 산업 또한 다양하게 유입되어 있다. 최근에는 유선 방송 등에서 NHK 등 일본 방송 주파

수가 잡힘에 따라 일본 텔레비전을 수신할 수 있을 뿐만 아니라 우리나라에서 일본 가수의 음반 또한 불법으로 구할 수 있어 일본 대중문화의 접촉 정도는 상당하다. 또한 기존의 연구(정문성, 1994; 김용범 외, 1997)에서 이미 상당수의 청소년들이 일본 대중문화에 접촉하고 있음을 보여 준다.

본 연구에서도 그 구체적인 상황을 살펴보았는데, 우선 "일본 대중문화가 청소년층에 인기 있는 이유"에 관해서는 다음의 표 7과 같다.

표 7: 일본 대중문화가 청소년층에 인기있는 이유

	매우 반대	반대	보통	찬성	매우 찬성	사례수
· 청소년들의 정서에 부합하기 때문	3.4	16.4	37.1	33.2	9.9	736
· 반항적이고 공격적인 특성 때문	3.1	19.2	31.0	37.3	9.4	735
· 유행감각이 뛰어나기 때문	2.2	10.1	21.0	39.9	26.8	734
· 세련된 디자인과 모양 때문	2.3	8.2	19.4	40.1	30.0	733
· 야하고 충격적이기 때문	8.6	19.2	29.8	25.3	17.3	736
· 남들과 달리 될 수 있기 때문	9.7	18.3	38.7	22.1	11.2	733
· 우리보다 선진문화이기 때문	10.5	23.9	32.1	23.2	10.4	733
· 우리나라 것보다 더 재미있기 때문	3.8	9.7	22.8	37.3	26.3	731
· 일본에 대해 더 잘 알 수 있기 때문	15.2	30.5	31.8	15.3	7.2	732
· 품질이나 내용이 좋기 때문	4.2	12.2	28.3	33.2	22.0	735
· 쉽게 구하거나 접할 수 있기 때문	6.0	12.4	36.9	31.7	13.1	735
· 실용적이고 대중적이기 때문	4.0	16.9	38.3	28.3	12.5	734

일본 대중문화가 우리 청소년에게 인기있는 이유 중 "청소년들의 정서에 부합하기 때문에"라는 것에 대해 9.9%가 매우 찬성하며, 33.2%가 찬성하고 있어 43.1%가 일본대중문화가 우리 정서와 부합한다고 생각하며, 19.8%(매우 반대 3.4%, 반대 16.4%)가 그렇지 않다고 생각하고 있다. 구체적으로 청소년들이 보는 것은 일본대중문화의 어떤 특징 때문인가를 보면 다음과 같다.

먼저 "반항적이고 공격적인 특성 때문"이라는 것에 대해서는 47.7%가 찬성(매우 찬성 9.4%, 찬성 37.3%)하며 21.3%가 반대(매우 반대 3.1%, 반대 19.2%)하고 있다. "유행감각이 뛰어나기 때문"이라는 것에 대해서는 66.7%(매우 찬성 26.8%, 찬성 39.9%)가 찬성하고 있으며, 12.3%(매우 반대 2.2%, 반대 10.1%)로 나타나 일본 대중문화가 갖는 유행감각에 높은 비율이 찬성하고 있다. "세련된 디자인과 모양 때문에"라는 것에 대해서는 70.1%가 찬성(매우 찬성 30.0%, 찬성

40.1%)하고 있으며, 10.5%가 반대(매우 반대 2.3%, 반대 8.2%)하고 있다. 또한 "야하고 충격적이기 때문에"라는 것에 대해서는 42.6%(매우 찬성 17.3%, 찬성 25.3%)가 찬성하고 있으며, 27.8%(매우 반대 8.6%, 반대 19.2%)가 반대하고 있으며, "남들과 달리 될 수 있기 때문"에 대해서는 33.3%(매우 찬성 11.2%, 찬성 22.1%)가 찬성하며, 28.0%(매우 반대 9.7%, 반대 18.3%)가 반대하고 있다. 이런 결과를 종합할 때 청소년들은 일본대중문화가 아주 '세련되고 유행감각이 뛰어나다'고 생각하며, 또한 어느 정도 '반항적이고 공격적이면서 야하고도 충격적이고 될 수 있어서' 인기를 누린다고 생각하고 있다.

또한 일본대중문화가 우리 것과 비교하여 "우리보다 선진문화이기 때문에"라는 것에 대해서는 33.6%(매우 찬성 10.4%, 찬성 23.2%)가 찬성하며, 34.8%(매우 반대 10.5%, 반대 23.9%)는 반대하고 있으며, "우리나라 것 보다 더 재미있기 때문에"에 대해서는 66.6%(매우 찬성 26.3%, 찬성 37.3%)가 찬성하며, 13.5%(매우 반대 3.8%, 반대 9.7%)가 반대하고 있어 일본문화가 우리보다 재미있다고 생각하지만 우리보다 선진이라는 것에 대해서는 의의를 제시하는 비율이 더 높다.

일본 문화가 청소년에게 인기있는 이유 중에서 실제적인 이유로서 "일본에 대해 더 잘 알 수 있기 때문"에 대해서는 22.5%(매우 찬성 7.2%, 찬성 15.3%)가 찬성하며, 45.7%(매우 반대 15.2%, 반대 30.5%)가 반대하고 있어 일본문화를 통해 일본을 이해하는 데 크게 도움을 받는 것은 아닌 것으로 나타났다. "품질이나 내용이 좋기 때문에"에 대해서는 55.2%가 찬성(매우 찬성 22.0%, 찬성 33.2%)하며, 16.4%(매우 반대 4.2%, 반대 12.2%)가 반대하고 있어 품질이나 모양이 좋다고 생각하는 비율이 높다.

"쉽게 구하거나 접할 수 있기 때문"에 대해서는 43.8%(매우 찬성 13.1%, 찬성 31.7%)가 찬성하며, 18.4%(매우 반대 6.0%, 반대 12.4%)가 반대하여 접촉의 용이성 또한 일본 대중문화가 인기있는 이유라고 생각한다. "실용적이고 대중적이기 때문에"에 대해서는 40.8%(매우 찬성 12.5%, 찬성 28.3%)가 찬성하며, 20.9%(매우 반대 4.0%, 반대 16.9%)가 반대하고 있다. 전체적으로 볼 때 반 정도의 청소년들은 일본 대중문화는 청소년에게 품질이나 내용이 좋고, 쉽게 구할 수 있으며, 실용적이고 대중적이어서 청소년에게 인기가 있다고 생각함을 알 수 있다.

2) 일본 대중문화 매체 접촉 경험 유무

우리 청소년들이 구체적으로 일본대중문화를 접할 수 있는 매체에 대한 접촉 경험 유무를 살펴본 결과는 다음의 표 8과 같다.

표 8 : 일본 대중문화매체 접촉 경험 유무

일본 대중문화 매체	경험 있음	경험 없음	사례수
· 일본 학용품	92.6	7.4	729
· 일본 만화책	89.7	10.3	719
· 일본 만화영화	89.6	10.4	721
· 일본 오락게임	75.6	24.4	709
· 일본 장난감	56.3	43.7	705
· 일본 위성방송	49.8	50.2	701
· 일본 대중가요	48.1	51.9	696
· 일본 잡지	42.4	57.6	698

'일본 학용품'의 경우 92.6%가 접해본 경험이 있으며, '일본 만화책'은 89.7%, '일본 만화영화'는 89.6%, '일본 오락게임'은 75.6%, '일본 장난감'은 56.3%, '일본 위성 방송'은 49.8%, '일본 대중가요'는 48.1%, '일본 잡지'는 42.4%가 접해본 경험이 있다고 하여 대부분의 일본 대중매체에서 청소년들은 50%이상의 접촉 경험이 있는 것으로 나타났다. 특히 '일본 학용품'과 '일본만화책', '일본 만화영화'는 이미 우리가 잘 알듯이 거의 대부분의 청소년이 접촉하고 있는 것으로 나타났다. 또한 본 조사가 시행되었던 시기가 아직 일본 문화가 개방되기 전인 점을 고려할 때 청소년들의 '일본 대중가요' 접촉 비율이 거의 50%에 이르고 있다는 사실은 일본의 대중문화가 이미 우리 청소년들에게 깊이 들어와 있음을 알 수 있다.

이렇게 청소년들이 일본 대중문화매체와 접촉률이 높을 수밖에 없는 이유는 우리나라 TV 만화의 방영 분 중 일본만화가 60%이상을 차지하며, 도서만화의 경우 약 80%가 일본 복제만화이며. 일본 게임의 20%가 우리나라에 유입되어 음성적으로 복제되고 있다는 점 때문이다(김용범 외, 1997 : 87). 또한 일본 NHK 위성방송을 볼 수 있는 파라볼라 안테나의 수는 약 1백만대로 추정되고 있으며, 우리나라 가요의 경우 일본 가요시장의 복사판이라 할만큼 표절이 일반화되어 있는 상황에서 청소년들의 이러한 일본 대중문화에 대한 높은 접촉은 당연한 것처럼 보인다.

3) 일본 대중문화 매체 접촉 시기

위와 같은 나타난 높은 접촉률과 함께 고려해야 할 것은 최초로 일본 대중문화를 접촉한 시기는 언제인가 하는 점이다. 일본 대중문화접촉의 평균 연령과 최초 접촉 연령대별 비율을 살펴보면 다음의 표 9와 같다.

표 9 : 일본 대중문화매체 최초접촉 시기

일본 대중문화매체	평균연령	6세 이하	7~9세	10~12세	12~15세	16세 이상	사례수
· 일본 장난감	9.46	22.2	25.0	33.0	15.1	4.8	353
· 일본 만화영화	9.77	19.8	23.5	29.2	24.6	2.9	586
· 일본 오락게임	11.02	4.4	23.4	39.2	30.6	2.4	500
· 일본 학용품	11.48	5.2	13.5	37.7	41.5	2.0	636
· 일본 만화책	12.00	1.7	11.6	38.3	45.8	2.6	605
· 일본 잡지	13.86	0.7	2.5	16.2	59.6	20.9	277
· 일본 위성방송	13.99	1.2	3.6	13.7	53.5	28.0	329
· 일본 대중가요	14.21	0.0	1.9	14.4	57.4	26.3	312

'일본 장난감'의 경우는 평균 9.46세에 최초로 접촉한 것으로 나타났으며, '일본 만화 영화'는 9.77세로 나타나 아주 어린 나이에 접촉한 것으로 보인다. 그 다음으로는 '일본 오락게임'이 11.02세, '일본 학용품'은 11.48세에 접촉한 것으로 보이며, '일본 만화책'은 12.00세에, '일본 잡지'는 13.86세, '일본 위성방송'은 13.99세, '일본 대중가요'는 14.21세에 접촉한 것으로 나타나 잡지나 대중가요 같이 음성적으로 접촉하는 부분은 접촉 시기가 다른 것에 비해 늦는다는 것을 알 수 있다.

4) 일본 대중문화 접촉 빈도

일본 대중문화매체를 접촉한 경험이 있는 청소년만을 대상으로 일본 대중문화매체를 접촉하는 빈도를 살펴 본 결과는 다음의 표 10과 같다.

표 10 : 일본 대중문화매체 접촉 빈도

일본 대중문화매체	거의 매일	1주일에 몇번	반개월에 몇번	1개월에 몇번	수개월에 몇번	사례수
· 일본 학용품	35.9	11.1	9.0	15.3	28.7	655
· 일본 만화영화	24.3	29.5	8.9	11.7	25.6	597
· 일본 위성방송	18.6	29.3	9.0	11.3	31.8	311
· 일본 오락게임	15.5	24.3	11.5	16.1	32.5	477
· 일본 만화책	8.9	27.4	13.8	18.4	31.6	610
· 일본 대중가요	8.7	20.1	11.0	18.1	42.1	299
· 일본 장난감	5.0	9.1	10.4	14.4	61.1	298
· 일본 잡지	3.0	7.0	16.7	17.4	55.9	270

전체적으로 '거의 매일' 접촉하는 것에 대한 비율만을 비교하여 순서를 살펴보면 '일본 학용품(35.9%) > 일본 만화영화(24.3%) > 일본 위성방송(18.6%) > 일본 오락게임(15.5%) > 일본 만화책(8.9%) > 일본 대중가요(8.7%) > 일본 장난감(5.0%) > 일본 잡지(3.0%)'와 같은 순서이다.

'일본 학용품'과 '일본 만화영화'의 경우는 거의 매일 접하는 비율과 수개월에 몇 번 접하는 비율이 가장 높은 양극화된 접촉현상을 보이며, '일본 위성방송', '일본 오락게임', '일본 만화책', '일본 대중가요'는 1주일에 몇 번과 수개월에 몇 번에 비율이 높게 나타나며, '일본 장난감'과 '일본잡지'는 자주 접촉하는 비율은 낮고 상대적으로 빈도가 낮게 나타났다.

5) 일본 대중문화 매체 접촉 경로

청소년들이 일본 대중문화매체를 접촉하는 경로를 보면 다음의 표 11과 같다. '일본 학용품'의 경우는 '친구를 통해서'가 41.4%로 가장 높으며, '우연히 선택하여'가 35.8%로 나타났다. '일본 만화책'의 경우는 53.8%가 '친구를 통해서'라고 하며 '만화방을 통해서'가 15.1%, '우연히 선택하여'에 12.5%가 응답하였다. '일본 만화영화'의 경우는 60.4%가 '텔레비전 방송을 통해서' 접했으며, 18.2%는 '친구를 통해서'라고 응답하였으며, '일본오락게임'은 48.5%가 '친구를 통하여', 12.9%가 '형제자매를 통하여', 11.3%가 '우연히 선택하여'라고 응답하였다.

표 11 : 일본 대중문화매체 접촉경로

일본 대중문화매체	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	⑬	사례수
· 일본 학용품	3.9	7.6	41.4	0.3	0.3	0.2	0.2	6.9	2.3	0.6	0.5	0.2	35.8	662
· 일본 만화책	0.5	8.0	53.8	1.0	0.3	0.5	0.2	6.7	0.5	0.8	15.1	0.2	12.5	624
· 일본 만화영화	0.6	5.0	18.2	0.6	0.5	60.4	0.3	1.6	3.2	0.8	0.6	0.5	7.5	616
· 일본 오락게임	3.4	12.9	48.5	1.0	0.0	1.4	0.8	5.0	4.8	2.4	4.0	4.4	11.3	497
· 일본 위성방송	3.8	1.3	7.5	0.3	0.3	58.9	0.9	0.0	11.9	0.3	2.5	1.9	10.3	319
· 일본 대중가요	1.0	8.6	41.4	1.9	0.0	20.4	0.0	1.0	3.2	1.0	10.2	3.5	8.0	314
· 일본 잡지	1.8	9.4	49.3	2.9	0.4	1.1	0.7	3.3	4.3	10.1	2.5	2.9	11.2	276
· 일본 장난감	21.0	8.5	18.7	0.6	0.6	1.5	0.6	16.9	4.4	2.0	0.3	0.3	24.8	343
· 일본 패션	1.1	3.4	23.8	1.3	0.4	16.6	1.1	0.8	0.4	38.1	0.8	2.1	10.1	475

* ① 부모를 통해서 ② 형제자매를 통해서 ③ 친구를 통해서 ④ 선배를 통해서 ⑤ 교사를 통해서 ⑥ 텔레비젼 방송을 통해서 ⑦ 신문을 통해서 ⑧ 가게주인을 통해서 ⑨ 집에 있어서 ⑩ 잡지를 통해서 ⑪ 만화방, 레코드점, 노래방을 통해서 ⑫ PC통신이나 인터넷을 통해서 ⑬ 우연히 선택하여

'일본 위성방송'에 대해서는 '텔레비전 방송을 통해'에 58.9%가 응답하였으며, '집에 있어서'라고 응답한 비율은 11.9%이다. '일본 대중가요'의 경우는 '친구를 통해서'에 41.4%, '텔레비전 방송을 통해서'20.4%, '레코드점이나 노래방에서'에 10.2%가 응답하였으며, '일본 잡지'의 경우는 '친구를 통해서'에 49.3%, '우연히 선택하여'에 11.2%가 응답하였다. '일본 장난감의 경우'는 24.8%가 '우연히 선택하여'서라고 하며, 21.0%는 '부모를 통하여'라고 하며, 18.7%는 '친구를 통해서', 16.9%가 '가게 주인을 통해서' 접촉하게 되었다고 하며, '일본 패션'은 '잡지를 통해서'에 38.1%, '친구를 통해서'에 23.8%, '텔레비전 방송을 통해서'에 16.6%가 응답하였다.

이런 접촉 경로를 보면 대부분의 대중문화 매체에서 가장 많이 나타나는 접촉 경로는 '친구를 통해서'와 '우연히 선택하여'라고 하여 청소년들이 공식적인 통로보다는 '친구'를 통한 개인적인 교류를 통해 접하고 있으며, 이것은 청소년기의 특성상 또래집단의 영향이 높다는 점을 고려하더라도 일본대중문화가 상당히 또래집단을 통해 비공식적으로 전달되고 있음을 알게 해준다.

3. 일본 대중문화가 미치는 영향에 대한 인식

1) 일본 '번역만화'를 접할 경우

일본 대중문화에 대한 우리 청소년들은 어떤 생각을 하고 있는가를 살펴보기 위하여 '일본 번역만화'를 접할 경우 어떤 영향을 받을 것인지에 대하여 살펴본 결과는 표 12와 같다.

우선 '일본 번역만화'의 경우, 청소년의 시간 등의 자기 통제와 관련하여 '학교 공부에 집중을 못하거나 시간을 낭비하게 된다'에 대해서 13.9%가 매우 반대하며 23.4%는 반대하고 28.8%는 보통이라고 하며 22.1%가 찬성하며 11.8%가 매우 찬성하여 찬반 의견이 비슷하다. 또한 '재미있는 것만 하게 되고 힘든 일이 하기 싫다'에 대해서는 14.1%가 매우 반대하며 22.4%는 반대하고 27.7%는 보통이라고 하며 24.4%가 찬성하며 11.4%가 매우 찬성하여 이 또한 찬반 의견이 비슷하게 나타났다.

'일본 번역만화'를 본 후 타인에 대한 행동 변화와 관련하여 '폭력적이고 과격한 행동을 하게 된다'에 대해 17.6%가 매우 반대하며 24.3%가 반대하고 29.7%는 보통이라고 하며 19.3%가 찬성하며 9.1%가 매우 찬성하였으며, '야한 행동을 하게 된다'에 대해서는 13.9%가 매우 반대하며 23.4%는 반대하고 28.8%는 보통이라고 하며 22.1%가 찬성하며 11.8%가 매우 찬성하여 찬반 의견이 비슷하다.

표 12: 일본의 번역만화가 미치는 영향에 대한 의견

	매우 반대	반 대	보 통	찬 성	매우 찬성	사례수
· 학교 공부에 집중을 못하거나 시간을 낭비하게 된다.	13.9	23.4	28.8	22.1	11.8	736
· 재미있는 것만 하게 되고 힘든 일이 하기 싫다.	14.1	22.4	27.7	24.4	11.4	737
· 폭력적이고 과격한 행동을 하게 된다.	17.6	24.3	29.7	19.3	9.1	737
· 야한 행동을 하게 된다.	21.8	26.6	26.2	17.0	8.4	737
· 욕을 많이 하게 되고 말이 거칠어 진다.	14.9	19.9	24.2	24.0	17.0	737
· 반칙을 해서라도 이기려고한다.	21.9	33.0	28.5	11.0	5.6	736
· 의리를 지키기 위해 무엇이든 해야 한다고 생각한다.	10.5	21.9	43.3	16.2	8.2	736
· 일본은 강하고 늘 이긴다는 생각을 갖는다.	30.3	32.0	20.4	11.3	6.1	737
· 풍부한 상상력을 갖는다.	11.6	21.8	30.9	23.8	12.0	735
· 스트레스를 해소함으로써 공부에 도움이 된다.	13.0	24.7	31.8	19.7	10.9	737

'욕을 많이 하게 되고 말이 거칠어진다'에 대해서는 14.9%가 매우 반대하며 19.9%는 반대하고 24.2%는 보통이라고 하며 24.0%가 찬성하며 17.0%가 매우 찬성한다. 또한 '반칙을 해서라도 이기려고 한다'에 대해서는 21.9%가 매우 반대하며 33.0%는 반대하고 28.5%는 보통이라고 하며 11.0%가 찬성하며 5.6%가 매우 찬성하여 반대하는 비율이 상당히 높다. '의리를 지키기 위해서는 무엇이든 해야 한다고 생각한다'에 대해서는 10.5%가 매우 반대하며 21.9%는 반대하고 43.3%는 보통이라고 하며 16.2%가 찬성하며 8.2%가 매우 찬성하여 다른 항목에 비해 보통이라고 한 비율이 높다. 전체적으로 일본 번역만화를 본 후 타인에 대한 자신의 행동변화에 대한 영향과 관련하여 욕을 많이 하고 말이 거칠어지는 것에는 찬성하는 비율이 반대하는 비율보다 높게 나타났으나 다른 항목에서는 찬반 비율이 비슷하게 나타났다.

일본 번역만화를 본 후 '일본은 강하고 늘 이긴다는 생각을 갖는다'에 대해 30.3%가 매우 반대하며 32.0%는 반대하고 20.4%는 보통이라고 하며 11.3%가 찬성하며 6.1%만이 매우 찬성하여 일본을 강하게 보는 것에 대해서는 반대 의견이 매우 강하게 나타났다.

일본 번역만화를 본 후의 긍정적인 변화로서 '풍부한 상상력을 갖는다'에 대해서 11.6%가 매우 반대하며 21.8%는 반대하고 30.9%는 보통이라고 하며 23.8%가 찬성하며 12.0%가 매우 찬성하며, '스트레스를 해소함으로써 공부에 도움이

된다'에 대해 13.0%가 매우 반대하며 24.7%는 반대하고 31.8%는 보통이라고 하며 19.7%가 찬성하며 10.9%가 매우 찬성하는 것으로 나타났다. 일본 번역만화가 주는 상상력 부분에서는 어느 정도 긍정적으로 보는 비율이 높지만 스트레스 해소에서는 반대의견이 더 높게 나타났다.

2) 일본 '전자 오락게임'을 접할 경우

'일본 전자 오락게임'을 접할 경우 어떤 영향을 받을 것인지에 대하여 살펴본 결과는 표 13과 같다.

표 13 : 일본의 전자오락게임이 미치는 영향에 대한 의견

	매우 반대	반 대	보 통	찬 성	매우 찬성	사례수
· 학교공부에 집중을 못하거나 시간을 낭비하게 된다.	15.3	23.3	29.6	21.7	10.1	705
· 재미있는 것만 하게 되고 힘든 일이 하기 싫다.	16.0	24.5	27.2	22.3	9.9	705
· 폭력적이고 과격한 행동을 하게 된다.	18.6	28.2	27.8	17.1	8.4	706
· 야한 행동을 하게 된다.	22.1	35.1	26.5	10.1	6.2	706
· 욕을 많이 하게 되고 말이 거칠어 진다.	17.5	23.0	25.4	20.7	13.4	704
· 반칙을 해서라도 이기려고한다.	22.0	35.9	24.8	11.8	5.4	701
· 의리를 지키기 위해 무엇이든 해야 한다고 생각한다.	16.9	28.9	36.9	12.9	4.4	705
· 일본은 강하고 놀 이긴다는 생각을 갖는다.	30.5	33.4	22.0	9.5	4.7	706
· 풍부한 상상력을 갖는다.	14.1	24.5	28.2	23.8	9.5	703
· 스트레스를 해소함으로써 공부에 도움이 된다.	11.9	20.1	32.0	22.9	13.0	706

일본 '전자 오락게임'의 경우, 자기 통제와 관련하여 '학교 공부에 집중을 못하거나 시간을 낭비하게 된다'에 대해서 15.3%가 매우 반대하며 23.3%는 반대하고 29.6%는 보통이라고 하며 21.7%가 찬성하며 10.1%가 매우 찬성하여 반대의견이 조금 높다. 또한 '재미있는 것만 하게 되고 힘든 일이 하기 싫다'에 대해서는 16.0%가 매우 반대하며 24.5%는 반대하고 27.2%는 보통이라고 하며 22.3%가 찬성하며 9.9%가 매우 찬성하여 이 또한 반대 의견이 조금 더 높게 나타났다.

일본 '전자 오락게임'을 한 후 타인에 대한 행동 변화와 관련하여 '폭력적이고 과격한 행동을 하게 된다'에 대해 18.6%가 매우 반대하며 28.2%가 반대하고

27.8%는 보통이라고 하며 17.1%가 찬성하며 8.4%가 매우 찬성하였으며, '야한 행동을 하게 된다'에 대해서는 22.1%가 매우 반대하며 35.1%는 반대하고 26.6%는 보통이라고 하며 10.1%가 찬성하며 6.2%가 매우 찬성하여 반대의견이 상당히 높다. '욕을 많이 하게 되고 말이 거칠어진다'에 대해서는 17.5%가 매우 반대하며 23.0%는 반대하고 25.4%는 보통이라고 하며 20.7%가 찬성하며 13.4%가 매우 찬성한다. 또한 '반칙을 해서라도 이기려고 한다'에 대해서는 22.0%가 매우 반대하며 35.9%는 반대하고 24.8%는 보통이라고 하며 11.8%가 찬성하며 5.4%가 매우 찬성하여 반대하는 비율이 상당히 높다. '의리를 지키기 위해서는 무엇이든 해야 한다고 생각한다'에 대해서는 16.9%가 매우 반대하며 28.9%는 반대하고 36.9%는 보통이라고 하며 12.9%가 찬성하며 4.4%가 매우 찬성이라고 하여 반대하는 비율이 높다. 이렇게 볼 때 일본 번역만화와 마찬가지로 전자오락게임에 대해서 타인에 대한 자신의 행동변화에 대한 영향과 관련하여 찬반 비율이 비슷하게 나타났다.

일본 오락게임을 하고 난 후 '일본은 강하고 늘 이긴다는 생각을 갖는다'에 대해 30.5%가 매우 반대하며 33.4%는 반대하고 22.0%는 보통이라고 하며 9.5%가 찬성하며 4.7%만이 매우 찬성하여 일본을 강하게 보는 것에 대해서는 반대 의견이 매우 강하게 나타났다. 또한 일본 오락게임을 한 후의 긍정적인 변화로서 '풍부한 상상력을 갖는다'에 대해서 14.1%가 매우 반대하며 24.5%는 반대하고 28.2%는 보통이라고 하며 23.8%가 찬성하며 9.5%가 매우 찬성하며, '스트레스를 해소함으로써 공부에 도움이 된다'에 대해 11.9%가 매우 반대하며 20.1%는 반대하고 33.0%는 보통이라고 하며 22.9%가 찬성하며 13.0%가 매우 찬성하는 것으로 나타나 만화와는 달리 상상력 부분에서는 어느 정도 부정적으로 보는 비율이 높지만 스트레스 해소에서는 찬성 의견이 더 높게 나타났다.

3) 우리나라 대중매체가 일본의 대중매체를 표절한 것에 대한 생각

최근 문제가 되면서도 청소년들이 직접적인 행위 당사자가 아닌 우리나라 방송이나 프로그램이 일본 것을 표절한 것에 대한 느낌을 살펴보면 다음의 표 14와 같다.

일본 표절에 대해 '이 정도밖에 안되나 하는 자존심이 상한다'에 54.6%가 가장 많이 응답하였고, 그 다음으로는 '왜 하필이면 일본이냐는 생각이 든다'에 20.0%가 응답하였으며, '좋은 내용을 위해서는 그럴 수 있다고 생각한다'에 대해서 7.9%, '정서적으로 비슷해서 그럴 수 있다고 생각한다'에 7.0%가 응답하여 강한 반발을 보이는 비율이 상당히 높게 나타났다.

표 14: 우리 방송이나 프로그램이 일본 것을 표절한 것에 대한 느낌

	비 율	사례수
좋은 내용을 위해서는 그럴 수 있다고 생각한다.	7.9	57
이 정도밖에 안되나 하는 자존심이 상한다.	54.6	396
왜 하필이면 일본이냐는 생각이 든다.	20.0	145
정서적으로 비슷해서 그럴 수 있다고 생각한다.	7.0	51
일본문화를 표절하면 인기가 있구나라고 생각한다.	4.1	30
다시는 그것을 듣거나 보고 싶지 않다.	6.3	46
전 체	100.0	725

4. 논의

지금까지 청소년들이 일본 대중문화 수용과 그 과정에서 나타나는 저항적인 면을 살펴보기 위하여 설문 조사한 내용을 분석하였다.

일본 대중문화 개방에 대하여 45.9%가 찬성하고 있으며, 반대하는 비율은 15.4%로 나타나 1998년 들어 실시한 다른 조사에서는 개방에 찬성하는 비율이 대부분 70%를 상회하는 결과(표 3 참조)와 비교할 때 찬성 비율이 그리 높은 편은 아니지만 본 연구의 조사 집단인 청소년 내에서 비교하면 반대하는 비율보다는 찬성하는 비율이 높게 나타났고, 또한 유보적인 판단인 '그저 그렇다'에도 상당히 높은 비율인 38.7%가 응답하여 반대하지는 않지만 그렇게 열렬히 찬성하는 것도 아닌 입장을 보여주고 있다.

아마 이러한 입장에는 청소년 스스로 일본문화 개방에 따른 모습을 예상하는 것과 관련 있을 것이다. 일본과 문화교류가 좋아지거나 우리 문화산업이 발달할 것이라는 낙관적인 면에서의 고려는 찬성이 50%정도에 이르며, 또한 음란성이나 폭력적인 영향을 받을 것이라거나 우리 문화가 일본색을 많이 가지게 될 것이라는 것에도 50%가 찬성하고 있어 일본 문화 개방에 따라 긍정적인 면과 부정적인 면 모두에서 50%를 넘는 지지를 받아 어느 한쪽에 치우친 고려를 하기보다는 긍정적인 면과 부정적인 면 모두에서의 가능성을 고려하고 있음을 알 수 있다.

일본문화에 대해 청소년들이 좋아하는 이유에서는 세련된 모양과 디자인, 유행감각이 탁월하다는 점, 품질이나 내용이 좋기 때문에, 쉽게 구하고 접할 수 있기 때문에 등의 매우 긍정적인 이유를 들고 있다. 그리고 우리 청소년들은 대부분 9세에서 12세 사이에 일본 대중문화를 가장 많이 접하는 것으로 보이며, 잡지, 가요 방송 등은 50% 정도의 청소년들이 접한 경험이 있으며 만화영화, 만

화, 오락게임은 75~95%정도의 접촉 경험을 보여 상당히 많은 청소년들이 일본 문화를 직간접적으로 경험한 것으로 나타났다.

다양한 면에서 일본 대중문화와 그 매체는 우리 청소년들에게 호감을 주고 있고 이에 따라 청소년들의 일본 대중문화에 대한 접촉 시기와 빈도가 과거에 비해 더 빨라지고 많아지고 있다. 그러나 이런 가운데서도 청소년들은 '일본'이라는 나라가 주는 부담감과 일본 대중문화의 상당량이 '불법'으로 유통된다는 점에서 거부감을 가질 수밖에 없었으며, 이러한 가운데 일본 대중문화에 대한 저항이 생겨날 수밖에 없다. 그러나 일본 대중문화는 외국의 어떤 문화보다 심지어 우리 문화보다 그 내용이나 모양 등에 있어 청소년의 기호와 욕구에 부응하여 사랑을 받고 있다. 그러므로 지금까지 청소년들이 일본 대중문화를 접하면서 실제적으로는 수용에 대한 깊은 호감을 가지고, 더불어 감정적으로는 'Made in Japan'이라는 이유로 저항할 수밖에 없는 이중적 상태에 있었다.

그러나 일본 대중문화가 공식적으로 개방되었을 경우 기본적인 저항감은 줄어들면서 일본 대중문화에 대한 이중적 감정이 주는 혼란은 없애주겠지만 몇 가지 점에서 또 다른 문제를 야기시킬 수 있다.

첫째는 현재까지 비공식적인 상황에서 청소년들이 접촉한 일본 대중문화의 내용이 폭력적이거나 퇴폐적인 것이 많았는데, 공식적인 일본문화를 도입할 때 이것이 많이 제거될 것인가에 대해서는 그렇게 낙관할 수 없다는 점이다. 기존 연구(조영달 · 구정화, 1997)에 의하면 청소년들은 조기에 일본 대중문화를 접한 경우에 폭력성과 선정적인 면에 대해 무감각해지는 모습을 보였는데, 이렇게 중독이 된 청소년들이 갑자기 좋은 일본 대중문화를 선별해 볼 능력을 가질 수 있을까 의문이 생기기 때문이다.

둘째는 일본 대중문화가 공개적으로 들어온 상황에서도 우리문화가 정말 입지를 가질 수 있을까하는 점이다. 몇 몇 학자들은 일본 대중문화 외에도 서구의 다양한 문화 중에 폭력적이고 선정적인 내용이 많은데, 일본 대중문화에 대해서만 유독 반대하는 경향을 보인다고 말하지만 이것은 일본 대중문화가 같은 동양문화권이라는 점을 간과한 분석이다.

셋째는 공식적으로 일본 대중문화를 개방했다고 해서 기존의 것과 같은 불법의 퇴폐적이고 폭력적인 일본 대중문화가 완전히 제거될 것인가 하는 점이다. 어떤 경로를 통해서라도 저급한 일본 대중문화가 들어온다면 우리는 일본에게 문화시장만 개방한 것이지 다른 좋은 점은 잘 수용되지 못하지 않을까라는 염려가 생기기 때문이다.

이러한 모든 염려는 정말 일본대중문화 개방이 청소년들에게 이전에 비해 긍

정적인 영향을 미칠 수 있을 것인지에 대해서 여전히 확신에 찬 답을 찾기가 어렵다는 점이다. 이러한 불안은 이 설문에 참여한 청소년들 또한 마찬가지로 나타내 보이고 있다(표 6 참조). 그러므로 일본대중문화를 단계적으로 개방하는 과정에서 이러한 문제에 대한 조금 더 깊이있는 분석이 이루어져야 하고 이에 따른 대응전략이 함께 모색되어야 할 것이다. 즉 지금까지 청소년들이 일본 대중문화를 수용하는 과정에서 '일본'에 대한 우리 사회의 저항적인 면이 청소년에게 그대로 채색되어 일본 대중문화의 급속한 확산을 막는 방패 역할을 했다면, 공식적으로 일본 대중문화를 수용하는 과정에서는 이런 감정적인 '저항'장치가 아니라 새로운 이성적인 장치에 의해서 일본 대중문화를 분별할 수 있는 능력을 길러주어야 한다는 것이다.

V. 결 론

본 연구는 일본 대중문화 개방을 앞두고 우리 청소년들은 일본 대중문화 및 그것의 개방에 대해 어떻게 생각하는지를 살펴보기 위하여 서울에 사는 고등학생 800명을 대상으로 2주에 걸쳐 일본대중문화 개방에 대한 의견, 일본 대중문화 접촉 등의 경험, 일본 대중문화가 미치는 영향에 대한 의견 등의 3가지 영역에 대하여 설문조사를 실시하였다.

본 연구의 조사 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 일본 대중문화 개방에 대해 찬성하는 비율은 45.9%(매우 찬성 11.2%, 찬성 34.7%)로 나타나 반대하는 비율보다 훨씬 높게 나타나서 일본 대중문화의 개방에 대해 긍정적으로 보는 입장이 더 많다. 그럼에도 불구하고 최근 들어 이루어진 다양한 여론조사의 경우 찬성이 70%를 상회하는 것과 비교할 때 찬성 비율이 그리 높지는 않아서 일본 대중문화 개방에 관하여 청소년들의 의사결정은 분명하게 하나의 입장을 정하지 못한 것으로 보인다.

둘째, 일본 대중문화 개방에 따른 변화 중에서 일본 문화의 좋은 점을 배울 수 있을 것이라는 점과 우리 문화 산업 발전에 도움이 될 것이라는 점, 그리고 일본문화 표절을 막을 수 있을 것이라는 점에 대해 50%를 상회하는 지지를 받아, 일본 대중문화 개방이 우리 문화에 긍정적인 영향을 미칠 것이라는 생각을 갖는 청소년들이 많다. 그러나 이와 더불어 일본문화의 특성인 음란한 면과 폭력적인 모습 등의 전반적인 일본색을 많이 띄게 될 것이라고 우려하는 비율이 50%를 상회하고 있어 일본대중문화가 미치는 영향의 두 가지 면을 다 생각하고

있음을 알 수 있다.

셋째, 청소년들의 일본문화 접촉 내용은 두 가지 종류로 구별이 되는데, 만화, 전자오락게임, 만화영화, 학용품 등은 70%이상이 접촉을 경험했으며 보통 9세에서 11세 사이에 최초로 접촉하였으며 거의 매일 접촉한다는 비율이 10%이상이다. 잡지, 위성방송, 대중가요 등은 50%정도가 접촉한 경험이 있으며 보통 13세에서 14세 사이에 최초 접촉하였으며 5%정도가 현재에도 거의 매일 접촉하고 있는 것으로 나타났다.

대체로 청소년들은 일본 대중문화를 일상 생활에서 많이 이용하면서도 지금까지는 그것이 '일본의 것'이라는 감정적인 면에서의 저항과 '유통 면에서의 불법적인 것'이라는 점에서의 제도적인 저항을 통해 일본 대중문화에 대한 '수용과 저항'이라는 이중적 감정을 가지고 있다. 즉 일본 대중문화가 주는 실용적인 면과 기호적인 면에서의 수용적인 요소와 그것이 갖는 감정적인 저항에서 혼란을 가졌고 이를 통해 일본 대중문화가 상당히 많이 불법적으로 우리나라에 들어왔음에도 불구하고 전면적으로 일본화 되는 것을 막는 중요한 기제였다.

본 연구에서 살펴본 일본 대중문화의 개방에 대한 의견 제시에서도 이러한 수용과 저항이라는 이중적인 요소가 그대로 드러나고 있다. 일본 대중문화 개방에 대한 찬성 비율도 높지만 여전히 유보적인 응답이나 반대 응답 비율을 합할 경우 더 높은 비율을 보이며, 일본 대중문화 개방 이후의 영향에 있어서도 긍정적인 평가와 부정적인 평가가 공존하고 있다.

결국 지금 현재의 설문 결과만을 가지고 일본 대중문화 개방에 따른 청소년의 수용 정도의 변화나 의식에 대한 예측은 상당히 어려운 편이지만 이 결과를 통해 몇 가지 고려할 점을 정리하면 다음과 같다. 첫째, 일본 대중문화의 개방에 따른 저급문화의 유입이 더 이상 없을 것인가 하는 점에 대해서는 아직 확신이 없다는 점이며, 둘째, 같은 동양권 문화이면서 음성적으로 상당량의 문화가 들어와 있다는 점에서 일본문화의 유입은 기존의 다른 문화(예를 들어 미국문화 등)와 달리 유입이 훨씬 빠를 것이라는 점이며, 셋째는 일본 대중문화에 대한 우리 청소년들의 선별적 수용 능력이 정말 발휘될 수 있는가하는 점이다.

따라서 이 세 문제를 동시에 고려하면서 해결해 나가는 방식은 우리 청소년이 청소년에게 문화수용 및 향유 능력을 가질 수 있도록 다양한 교육 및 프로그램이 고려되어야 한다는 것이다. 이는 일본 대중문화를 개방하는 우리에게도 큰 도움이 되며, 일본 대중문화를 제공하는 일본에게도 유용하다. 왜냐하면 우리 스스로도 괜찮은 외래 문화의 유입이 우리에게 도움이 될 것이며, 제공하는 일본의 경우도 공식적인 통로를 통해 고급한 문화 제공을 통해 일본에 대한 제대로

된 인식을 우리 청소년들이 가질 수 있을 때 양국의 관계 변화에 도움이 될 것이기 때문이다. 즉 일본 대중문화의 개방이 양국의 오래된 감정적 문제를 해결하기 위해서는 기존의 '무역역조'와 경제적 어려움으로 그 묵은 감정이 제거되지 않듯이 양국이 모두 고급한 문화의 제공 및 이의 유입을 통해 우리 문화에 긍정적인 영향을 갖도록 노력할 때 단순히 문화유입이 아닌 문화교류의 성격을 가질 수 있을 것이다.

이러한 연구 결과를 고려할 때 일본대중문화 개방에서의 청소년 일본문화 수용과 관련한 제언은 다음과 같다. 첫째, 현재 일본 대중문화가 전면적으로 개방된 것이 아니라 단계적으로 개방하기로 한 상황이다. 따라서 매 단계마다 개방과정에서 청소년들이 일본 대중문화를 수용하는 과정에서 생기는 문제와 유용성을 종합적으로 고려할 필요가 있다. 둘째, 일본대중문화 개방에 따라 우리 청소년들이 고급한 외래 문화의 사용과 향유를 위하여 문화수용 및 향유를 위한 프로그램의 제작과 교육 등이 이루어져야 할 것이다. 지금까지 일본 대중문화에 대한 저항적인 면이 감정적 수준에서 나온 것이라면, 고급 문화 향유에 대한 안내는 기존의 감정적 저항을 극복하면서도 이성적이며 합리적인 수준에서 일본 대중문화, 더 나아가 모든 대중문화를 선별할 수 있는 능력을 갖도록 도와주는 것이 될 것이다.

참 고 문 헌

김수희(1994). 일본 만화가 아동의 태도에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.

김용범 외(1997). 일본 문화의 유입실태 조사 및 대응방안 연구. 서울 : 한국문화정책개발원.

이경태(1995). 청소년의 일본대중문화 수용 태도에 관한 연구. 대구대학교 교육대학원 석사학위논문.

전경수(1996). 한국여성의 재발견. 21세기 문화연구회 편, 교수 10인이 풀어 본 한국과 일본 방정식. 서울 : 삼성경제연구소.

정문성(1992). 일본 대중문화가 한국 청소년문화에 미치는 영향에 관한 연구. 한국청소년연구, 제3권 제4호, pp. 19-35.

정문성(1994). 한국 청소년 문화에 유입된 일본 대중문화의 실태. 한국청소년개발원 편, 청소년육성 관련 정책 개발 및 연구(pp. 291-359). 서울 : 한국청소년개발원.

정현민(1996). 일본 대중문화의 개방에 관한 연구. 부산대학교 석사학위논문.

조영달(1997). 청소년의 일본대중문화에 대한 접촉과 태도. 사회와 교육, 제25집. 서

율 : 한국사회과교육학회.

조영달 · 구정화(1997). 한국 청소년의 일본 대중문화매체 접촉과 태도에 관한 연구. 한국청소년연구, 제8권 제1호, pp. 43-72.

최진권(1995). 일본 대중문화 개방에 대비한 교육적 대응방안 연구. 경상대학교 교육대학원 석사학위논문.

ABSTRACT

A Study on Korean Teenagers' Acceptance and Resistance to the Japanese Culture

Koo, Jeoug-Hwa*

This study purpose to explore Korean teenagers' response to the influx of Japanese culture. In=1998, Korean government decided to gradually open the market to Japanese culture. But actually, long before such official decision, most Korean including sensitive teenagers have already experienced Japanese culture through comic books, popular songs, and software widespread in Korea.

The research topics are as follows;

1) Do Korean teenagers agree on their government's decision to accept Japanese culture?
2) How do they feel about Japanese culture's impact?
3) How often have they experienced Japanese culture?

This study is used the questionnaire. And the target group in this study consisted of 800 high school students who correspond to eight grader in America.

The major findings are as follows:

1) More students are in favor of the government policy to accept Japanese culture.
2) More students guess that such a policy will have a positive effect on Korean culture.
3) We can find out two ways that Korean teenagers absorb Japanese culture in their early childhood through comic books, computer games, animation and stationary. Second, about 50% of Korean students over the age 13 tend to easily experience various magazines, satellite broadcast, and folk songs from Japan.

* Department of Social Studies Education, Kongju National University of Education