

애니메이션 캐릭터가 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구

A Fluence of Animation Character on the Youth

김홍산(Kim, Hong-San)

정수기능대학교 시각디자인학과

신정숙(Shin, Jeong-Suk)

정수기능대학교 시각디자인학과

1. 서론

- 1-1. 연구 목적
- 1-2. 연구 내용 및 방법

2. 애니메이션 캐릭터의 특징

3. 청소년기의 발달특징과 학습과정

- 3-1. 청소년기의 발달특징
- 3-2. 학습과정

4. 애니메이션 캐릭터가 청소년에게 미치는 영향

- 4-1. 리비도 대상의 고착위기
- 4-2. 자아정체성의 위기
- 4-3. 도덕성의 위기
- 4-4. 집단화의 위기
- 4-5. 폭력성의 위기

5. 결론

참고문헌

(要約)

애니메이션 캐릭터는 대중문화의 한 요소가 아닌 대중문화를 이끌어 가는 하나의 장르가 되었다. 다양한 매체를 통해 접하게 되는 애니메이션 캐릭터는 그 영향력이 종류와 형태만큼이나 다양하고 놀랄만하다.

캐릭터와 함께 성장해 온 청소년들은 캐릭터의 다양한 성격과 행동에 지배받고 영향받고 있다.

그 결과, 다양한 경험을 습득한다라기 보다는 허황된 꿈을 추구하게 되고, 서구 지향적이 되며, 전통문화를 경멸하게 된다. 또한 유희적이고 폭력적이며 쾌락주의적인 만족을 청소년들로 하여금 마약처럼 중독시키고 있다.

(Abstract)

Animation Characters are very important in mass society because they are not a part of mass culture but the major part of mass culture.

Animation Characters varies shapes and classifications, and its influences are surprising.

The youth shares their joys and sorrows with Animation characters, and they are controlled by characters and behaviors of Animation character.

Therefore, not only they gain various experiences, but also they pursue unreliable dreams.

And native culture extincted by westernization and contemptation of traditional culture.

Also, the youth are toxicated by features of Animation Characters. Features of Animation Characters are immorality, violence, enjoyment, etc.

(Keyword)

animation character, youth, violence

1. 서론

1-1. 연구목적

청소년기는 신체적, 정서적, 심리적, 사회적 변화가 급격한 시기로, 정서적으로 기분의 변화가 잦고 심리적으로 불안하며 행동은 과격하고 극단적으로 생각하기 쉽다. 또 많은 청소년에게서 의존과 독립, 무관심과 열성, 쾌락의 추구하고 이상주의의 과대망상적 자신감과 소외감, 희망과 절망, 극단의 이기주의와 이타주의 등의 성향이 혼재되어 나타나거나 혹은 단시간 내에 변화하므로 청소년기를 폭풍과 스트레스 혹은 격동의 시기라고 하기도 한다.

격동의 시기라고 표현되는 청소년기는 한 사회, 한 국가의 미래를 이끌고 갈 사람들의 모습을 미루어 짐작해 볼 수 있는 시기이므로, 청소년들을 통해 그 모습을 미루어 그려볼 수 있다.

그러나 그 모습은 그다지 희망적으로 보이지 않는다. 그 이유는 지금의 기성세대들이 내보내고 있는 매스미디어의 내용으로 인해 청소년들이 병들고 있기 때문이다.

과거와는 달리 다양한 매스미디어 환경에 둘러싸여 많은 정보에 노출되어 있다. 다양한 매스 미디어에서 내보내고 있는 정보 등은 청소년들의 성장발달에 도움이 되는 경우도 간혹 있지만, 그렇지 못한 경우가 대부분이다.

대중문화시대에 살고 있는 청소년들은 매스미디어에서 내보내고 있는 내용에 의해 비도덕적이고, 저속하고, 소비지향적이고, 퇴폐적인 성향을 띄게 되었다.

본래 문화란 사회체제를 조절하여 개인들의 욕구를 고루 충족시키면서 사회에 필요한 계획을 수립하고 이것을 실행해 나가도록 하며 특히 사회의 일면에서 필연적으로 생기는 사회악을 제거, 조절하는 기능을 하는 것이다. 그러나 이런 내용을 갖고 있어야 하는 문화가 대중을 교화시킨다는 미명아래 대중문화의 시대가 되면서 그들의 기호만을 맞추고, 그들의 욕구만을 충족시키기 위해 자극적이고 상업적인 내용만을 담고 있는 문화의 성격으로 바뀌었다.

그러한 대중문화의 성격을 가장 잘 표현하는 것이 애니메이션 캐릭터이다. 애니메이션 캐릭터는 대중문화의 속성인 시각적이고, 동적이고, 자극적이고, 상업적이고, 매혹적이고, 선동적이고, 폭력적인 특성을 가지고 있다.

애니메이션 캐릭터에 열광하는 청소년들은 단순히 좋아하는 정도를 넘어 미쳐있다. 미국과 일본이 주도하는 애니메이션 캐릭터의 열풍은 청소년들을 충분히 미치게 하고 있다. 그들에 의해 철저히 계산된 이미지이므로 청소년들은 무방비상태로 따라갈 수 밖에 없다.

그 결과, 그것에 의해 전달되는 메시지로 인해 전통적인 가치관은 혼란에 빠지고 사회적 가치는 소비와 향락, 권력과 부, 사회적 지위 등이 대신하게 되었다. 또한 여기서 발생하는 욕구불만이나 좌절감, 나아가서 일탈행위나 비행, 범죄 등이 만연하게 되었다.

그래서 우리 미래의 모습은 그다지 희망적으로 보이지 않는 것이 사실이다.

그렇다면 대중문화의 속성을 가장 잘 표현하고 있고 또한 청소년들이 열광하는 애니메이션 캐릭터의 어떤 특징들이 청소년들에게 어떤 영향을 미치는지 알아볼 필요가 있을 것이며,

그에 대한 우리의 대안을 제시해 보고자 한다.

1-2. 연구내용 및 방법

다양한 체험을 통해 무한한 상상력을 펼칠 수 있는 꿈이 있는 청소년으로 자라야 한다. 그러나 대중문화의 표준화, 의사개별성, 순응성, 상품화, 물신숭배, 문화 등의 속성이 그것을 불가능하게 만들고 있다.

또한, 대중문화의 내용을 수동으로 받아들이는 일이 많아지게 되므로 자주적이고 비판적인 태도를 잃게 되는 경향이 많아지게 된다.

그리고 대중문화를 통해 전달되는 메시지가 중립적이지 아니라 그것을 이용하는 사람들의 세계관, 사상, 이념, 가치 등이 반영되어 고유한 가치나 미풍양속 등이 말살되고 있다.

그러나 의도적이든 아니든간에 청소년을 현혹시키는 애니메이션 캐릭터는 그 역할을 충분히 하고 있다.

다양한 매체를 통해 접하게 되는 애니메이션 캐릭터는 그 종류와 형태 만큼이나 영향력이 크다. 캐릭터와 함께 성장해온 청소년들은 캐릭터의 다양한 성격과 행동에 지배받고 영향받고 있다.

미국의 경우 20세기를 빛낸 스타 중 10위에 애니메이션 캐릭터인 '심슨 가족'이 선정되었다. 선정위가 미국이기 때문에 미국중심의 인물들이 많이 선정되기는 하였어도 실존인물이 아닌 인간에 의해 창조된 애니메이션 캐릭터가 선정되었다는 사실은 애니메이션 캐릭터의 영향력이 비단 우리나라만의 현상이 아니라는 것을 증명하는 예이기도 하다.

이에 캐릭터를 통해 영향받는 정서적 측면의 태도변화에 중점을 두고 문헌조사를 통해 청소년들의 태도변화의 위기가 어떻게 진행되고 있으며 어떤 과정을 통해 습득되고 인지되는지, 또한 그에 대한 대안을 어떤 것이 있는지 분석해 보고자 한다.

2. 애니메이션 캐릭터의 특징

1928년 태어난 미키마우스는 캐릭터 산업의 효시이다. 처음엔 사계에 캐릭터가 인용되는 정도로 시작되었지만, 1999년 현재, 미키 마우스는 우리 생활의 곳곳에 빠짐없이 등장하는 가족과 같은 존재가 되었다. 70년을 뛰어넘어 시간과 장소를 불문하고 미키 마우스는 만인에게 사랑받는 인간 그 이상의 존재가 되었다.

어린이나 청소년을 대상으로 만들어진 애니메이션 캐릭터는, 1990년 '심슨 가족'이라는 성인대상의 애니메이션 캐릭터를 계기로 다양한 연령층을 대상으로 한 캐릭터들이 다양하게 등장하고 있다.

그리고 단순히 만화나 극영화의 등장인물로만 만들어졌던 것이 이제는 사이버 공간상에 존재하는 인물로 진짜 사람과 같은 역할을 하는 사이버 캐릭터까지 등장하였다. 사이버 캐릭터의 경우 우리나라에서도 사이버 가수 아담을 시작으로 현재는 루루라라, 나잘난 박사, 팡팡, 풍실이 등 매체를 통해 실제 사람처럼 활동하는 캐릭터 등장하게 되었다.

또한 그 영향력으로 인해 캐생명력을 부여받고 나라를 대표하는 역할을 하는 경우까지도 생기게 되었다. 3차원 액션 어드벤처 게임 '툼 레이더'의 주인공인 '라라 크로프트'는 계

임을 좋아하는 사람들을 대상으로 연령층에 상관없이 인기가 높아 영국 정부가 사이버 과학대사로 임명할 만큼 그 생명력을 인정받고 있다.

이제 애니메이션 캐릭터는 단순한 2.3차원 상의 그림이나 물체가 아닌 생명력이 있는 사람과 동일한 존재로 대접받는 시대인 것이다.

그렇다면 애니메이션 캐릭터가 환영받는 이유는 무엇일까?

먼저 애니메이션 캐릭터는 언어적 표현의 제한을 받지 않기 때문에 시간과 장소, 소구대상 등에 구애받지 않고 존재할 수 있다. 그리고 실제인물과 달리 이미지를 훼손할 수 있는 스캔들에 휘말릴 걱정이 없기 때문에 캐릭터들은 변하지 않는 우상의 이미지로 영원히 존재할 수 있다.

위와 같은 특징 이외에도 애니메이션 캐릭터가 사랑받는 많은 이유가 있지만 여기서는 애니메이션 캐릭터의 부정적인 측면을 주로 언급하고자 한다.

우선, 애니메이션 캐릭터가 활동하는 주된 환경에 대해 언급하면, 파괴적이며, 폭력과 성을 강조하며, 저속한 행동과 말이 과장되며, 현실도피적이다.

이는 사실을 너무나 비사실적으로 묘사하여 실제적 위험을 왜곡시키거나 폭력을 무방한 것으로 제시하며, 유머의 원천으로 폭력과 거친 행동, 갈등 등을 통해 관심을 끌고자 한다.

이와 같은 부정적인 특징들은 플루겔(Flugel)의 연구에서 잘 나타내고 있다¹⁾.

“디즈니의 작품을 살펴 보면 정상적인 상황에서는 공포와 연민을 자아낼 매우 잔인하고 가학적인 사건이 도리어 웃음을 야기하고 있음을 발견할 수 있다. 왜냐하면 그것은 사용된 만화기법에 의해 우리로 하여금 살아 있는 인물의 고통을 실제로 보고 있는 것이 아니라는 의식을 갖게 해 주어 그 상황이 재미있고 용인할 수 있는 것이라고 느끼도록 해 주기 때문이다”

“게다가 인물들 자신들의 행동은 우리로 하여금 그들이 어떤 심각한 타격을 받고 있는 것이 아니라는 점을 거의 즉석에서 재확인시켜 주고 있다”

이러한 부정적인 특징을 부각시켜 애니메이션 캐릭터를 세계화시킨 예로 일본의 ‘공각기동대’를 들 수 있다.

이는 사무라이 폭력미학에 시각적 효과를 극대화시켜 만든 애니메이션으로, 디즈니 스타일인 미국 애니메이션과는 다른 폭력성, 선정성, 테마성 그리고 드라마성이 강한 일본 애니메이션만의 특징을 살린 것으로, 전세계에 Japanimation 붐을 일으켰다. 미국에서는 오다쿠족을 자처하는 사람들이 많아지고, 프랑스에서는 일본 애니메이션 캐릭터 전문점이 대성황을 이루었다고 한다.

다음으로는 내용적인 측면에서 애니메이션 캐릭터가 대중문화의 특성을 가장 잘 표현하고 있다는 점이다. 대중문화의 해악으로 일컬어지는 오락성, 향락성, 소비지향성 등의 특징을 그대로 드러내어 내용에 깊이가 없고 피상적이며, 천박한 내용이 많다는 점이다. 이는 교육적이나 정치적인 목적에 의해 만들어진 것이 아니라 대중의 기호를 맞춘 것이기 때문에 오락물 성향의 애니메이션 캐릭터가 주를 이룬다.

그리고, 문화의 획일화에 대한 측면이다. 이는 자국의 전통문

화 대신 서구의 물질만능주의적 문화가 최상인 것으로 인식되어 전통문화는 사라지고 미국, 영국, 일본 등의 문화가 특징없이 혼재한 문화의 획일화가 초래된다는 점이다. 그 결과 서구적인 것에 대한 욕구가 인위적으로 자극된다는 것인데, 이는 전통적인 것은 진부하거나 안 좋은 것으로 인식되는 반면 서구적인 것은 좋은 것으로 인식된다는 것이다.

그리고, 현실성에 대한 측면을 보면, 애니메이션 캐릭터는 현실성이 거의 없다는 점이다. 현실에서는 불가능한 것들이 애니메이션 캐릭터 환경에서는 모두 가능하기 때문에 현실에서는 무력감을 느끼게 된다는 것이다. 그 결과 이를 수 없는 과대한 기대감을 불러 일으켜 상대적인 좌절로 인한 의욕상실을 초래하게 된다.

마지막으로, 애니메이션 캐릭터를 제작한 국가에 호의적인 내용이다. 일례로, 미국에서 만들어진 애니메이션 캐릭터들은 미국 제일주의, 영웅주의 등을 표방하고 미국에 대한 저항을 약화시키는 역할을 한다고 한다. 또한 백인이나 엘리트, 미국인들만이 갖는 우월감이나 그들이 소수민족이나 타인종에 대해 갖는 편견 등이 애니메이션 캐릭터들에게 이입되어 나타난다. 그 결과 미국에 무조건적인 호의감이나 숭배감, 미국인이 아니기 때문에 갖는 자기비하의식, 모멸감 등을 그대로 이입받는다라는 것이다.

3. 청소년기의 발달특징과 학습과정

3-1. 청소년기의 발달특징

생식능력의 발달을 중심으로 성적 성숙이 이루어지는 시기인 청소년기는 노도와 긴장이라는 말로 표현되기도 한다. 이는 청소년의 장래를 결정하는 중요한 시기로, 인생의 위기를 겪는 시기이기 때문이다.

외관상으로는 성인의 모습을 하고 있으나, 정신적인 면에서는 겨우 아동기를 벗어난 시기이므로 감정적으로 불안하고, 사회적으로도 불안정한 시기인 것이다.

청소년기에서는 성인기와 유사한 시기로 자신을 성인이라고 생각하며 이를 주위에서도 인정해 주기를 바란다. 그에 따라 행동판단의 기준이 자기 중심적이며, 그 기준에 맞지 않는 경우에는 경쟁적인 반항을 하게 된다.

그리고 이상이 가장 높은 시기로 성인들에 의한 간섭이나 제약으로 불행감이나 좌절감을 느끼기도 하면서 거부나 반항을 하게 된다.

또한 개인화가 시작되어 완성되는 시기로 여러 문제들에 대해 고민하며, 해결방안을 찾는다. 이 시기에 주로 고민하는 문제들은 사회적응 문제, 가족에 대한 문제, 경제적 독립을 위한 직업선택의 문제, 학업 문제, 이성 문제 등이 있다. 이러한 문제들의 고민과 해결 과정을 통해 청소년들은 내적 성장을 하는 계기가 되어 자기주체성이나 도덕관·인생관 등을 확립하고, 독자적이고 독립적인 인간으로서의 준비를 하게 되는 것이다.

청소년기의 발달특징을 정리하면 다음과 같다²⁾.

첫째, 자기의 성격을 인정하며, 성별의 역할을 인정한다.

둘째, 동년배이성 친구와 새로운 관계가 생긴다.

셋째, 부모나 다른 성인에게서 정서적으로 독립된다.

1) Randall P.Harrison, 하종원 역, 만화와 커뮤니케이션, 1989, p123

2) 한국 청소년 연구원, 청소년 심리학, 1992, p36

넷째, 경제적 독립의 필요성을 절실히 느낀다.
다섯째, 직업의 선결과 직업준비를 한다.
여섯째, 시민생활에 필요한 지식과 개념을 갖는다.
일곱째, 사회적으로 책임있는 행동을 하려고 하고 또 이를 실천한다.

3-2. 학습과정

인간의 행동은 경험을 통해 습득되고 그 경험은 앞으로의 행동에 직·간접으로 영향을 주게 된다. 이러한 경험에서 얻어진 인간행동의 변화를 학습이라고 한다. 즉 학습이란 동기, 경험, 그리고 반복 등 세 요소가 결합되어 나타난 결과라고 할 수 있다³⁾.

동기화 → 경험 → 반복의 과정으로 이루어지는 학습은 경험이나 반복된 연습의 결과에서 오는 비교적 지속적인 행동의 변화라고 할 수 있다.

학습의 대부분은 일상생활을 영위해 가는 과정 속에서 자연스럽게 이루어지며, 항상 의도적이고 형식적인 절차를 밟지 않는다. 그 결과 우리는 학습과정의 진행을 거의 인지할 수 없게 만든다.

이러한 학습과정은 정서의 영향을 크게 받는다.

개체의 혼동상태라고 정의되는 정서는 개인이 어떤 갈등이나 긴장 상태에 놓일 때 생겨나는 것이다. 즉 정서란 개체가 어떤 사태에 처해서 기성의 반응양식으로 조정할 수 없을 경우에 일어나는 행동양식으로 강렬한 반응과 심한 교란을 나타낸다⁴⁾.

선천적인 정서반응을 제외한 다른 정서반응은 성숙함에 따라 자연히 발달하기도 하지만 대부분 학습과정에 따라 다르게 나타난다.

예를 들면, 정서반응인 표정이나 제스처들은 특정 문화에 따라 다르게 특징지어지고 있다는 사실이다. 동일한 정서라도 우리나라 사람과 다른 나라 사람들간에는 그 표현 양식이 다르게 나타난다.

또한 연령에 따라 정서를 일으키는 대상이나 상황이 달라진다.

인간의 정서는 성숙과 학습에 의해 이룩되는데 대부분의 사람은 건전한 정서생활을 영위해 나가고 있지만, 정서적인 문제로 고통을 받고 있는 경우도 흔하게 볼 수 있다. 이러한 문제들의 원인은 대부분 경험에 기인한다. 건전치 못한 경험에서 형성된 잘못된 반응양식은 쉽게 고칠 수 없다.

본능에 따라 행동하는 동물과는 달리 인간은 학습과정을 통해 일련의 기본적인 가치나 행동 등을 습득하게 된다. 청소년기의 건전한 정서확립을 위해 우리 생활의 건전화를 지속해가야 할 것이다. 또한 청소년기에 접하게 되는 대중매체의 내용들이 지나치게 폭력적이거나 편파적이거나 성적이거나 하는 등의 내용은 지양하고 건전한 내용들이 담기도록 노력해야 할 것이다.

4. 애니메이션 캐릭터가 청소년에게 미치는 영향

4-1. 리비도 대상의 고착 위기

3) 최병용, 최신 광고론, 1984, p240~243

4) 서봉연 등, 심리학 개론, 1984, p146

프로이드에 의하면 구강기, 항문기, 성기기에 이르는 정상적인 성장발달의 모든 단계를 통하면서 리비도⁵⁾를 향해서 사랑의 대상을 발견해간다고 한다. 즉 정상적인 경우의 리비도는 자신, 부모, 동성의 친구, 이성의 친구로의 경로를 거치게 된다.

그러나 정상적인 발달단계를 거치지 않고 어떤 단계에서 그 발달이 정지하거나 고착해버리는 경우, 정상적인 발달단계를 요구하는 사회환경과는 달리 내적으로는 그에 적응하지 못하는 본능과의 갈등속에 빠지게 된다. 그 결과 공부에의 집중력 부족, 신경증상, 신체의 질병, 범죄와 연결되는 반사회적 행위, 공포증, 히스테리증, 강박현상, 나르시즘, 오이디프스 콤플렉스, 레즈비언, 호모, 성적체성의 위기 등 다양한 결과가 유도될 수 있다.

인간에게 성욕은 식욕 다음으로 중대한 의미가 있으며, 식욕과는 달리 성욕에 대해서는 법이나 관습에 의해 엄격히 제재된다.

또한 성적 활동은 종족보존에 있어 반드시 필요한 것이지만 생존을 유지하는 데 있어서는 반드시 필요한 것이 아니다. 그러나 요즘에 와서는 대부분의 정신과 의사나 심리학자들은 성적 만족이 신체나 정신건강에 중대한 기여를 한다고 믿고 있다.

청소년기는 신체적·정신적으로 이성에 대해 관심을 갖게 된다. 그러나 사회적인 제약과 금지, 또는 편견 등으로 성문제는 복잡미묘하게 되어 많은 사춘기 청소년들을 괴롭히고 있다.

성장과정 중 어떤 단계에서 극심한 갈등과 난관을 겪게 되면 그 시기에 고착(fixation)하게 된다. 그 결과 많은 심적 에너지가 그 문제를 해결하는데 투입되게 되어 그다음 단계로의 발전에 사용될 에너지 양까지 소모하게 만든다고 한다. 그리고 보다 심한 경우는 현재의 단계보다 어린시절의 행동으로 물러나는 퇴행(regression)으로 까지 나아가게 된다.

위와 같은 극단적인 경우는 아니더라도 성문제로 인한 청소년 문제는 이미 한계에 까지 와 있다고 한다. 건전한 성문제가 존재하지 않고, 올바른 성교육이 이루어지지 않기 때문이다.

그러나 그에 앞서 건전한 성문화가 확보되기 위해서는 사회적으로 올바른 성문화가 형성되어야 한다. 하지만 현재의 상황에서는 청소년들이 접하는 많은 대중 매체에서 지나치게 성을 노출하고 있다. 심지어 성을 유희적이고 쾌락적이고 오락적인 가치없는 것으로 여기고 있다.

더군다나 애니메이션 캐릭터가 활동하는 장의 경우 내용상의 많은 문제점을 내포하고 있다. 남성과 여성이 각각의 동성을 사랑하는 경우나 극단적인 경우 형제, 부모까지 성의 대상으로 객관화시키는 경우가 많다. 물론 자극적인 내용이어서 어필할 수 있다는 캐릭터의 성격상 불가피하게 표현하겠지만, 성에 대해 확고한 상이 정립되지 않은 청소년의 경우 그를 모방하거나 동경하는 경우가 많아 문제가 되고 있는 것이다.

동성애나 나르시즘, 새디즘, 매저키즘 등 다양한 형태로 표현되는 성의 문제를 아무 거름장치없이 표현하는 애니메이션 캐릭터들은 다양한 매체를 통해 청소년들이 쉽게 접근할 수 있

5) 리비도는 원시적 충동으로부터 유발되는 에너지로, 정신분석에서는 성적 생활의 기동력, 프로이드파 심리학에서는 정신력의 총칭으로 사용되며, 일반적으로 성적 에너지로 일컬어진다.

기 때문에 그에 대한 제한이 필요한 것이다.

4.2. 자아정체성의 위기

에릭슨(Erikson)에 의하면, '자아정체감'이란 개인의 자아가 그의 인격체계 즉 원초아와 자아 그리고 초자아의 세 체계를 통합하는 방식에 있어서 동질성과 연속성이 유지되고 있다는 사실을 자각하는 동시에, 자신의 자아의 통합방식이 개인적인 존재적 의미의 동질성과 연속성을 견지해 나가는데 유효하다는 것을 자각하는 것이라고 한다⁶⁾.

또한 무의식적으로 진행되는 발달 과정에서는 기본신뢰감, 자율성, 주도성, 근면성을 바탕으로 미숙한 형태로나마 각자 나름대로의 자기상을 형성한다. 자아정체감이 형성되는 단계에 접어들면 자아정체감 정립의 문제가 의식적인 수준으로까지 올라갈 만큼 심각해진다. 이 시기의 청소년들은 아직 자신의 존재에 대한 굳건한 확신을 갖고 있지 못하기 때문에 확신을 가질 수 있는 대상을 찾게 된다. 그 대상이란 나름대로 생각하고 있는 미래의 자기상이나 희망하는 모습을 실현한 사람들로, 주변에서 접하고 있는 대상을 정하는 경우가 많다.

자아형성의 과정중 대상을 정하는 행동기제인 동일화는 정상적인 경우 가까운 가족이나 주변인물, 역사적 인물 등을 그 대상으로 하지만 대중문화 시대의 청소년들은 그보다는 그들이 항상 접하고 있는 애니메이션 캐릭터를 이상화하며 동일화를 꾀하고 있다. 이는 동일화의 대상을 보다 쉽고 많이 접하게 되고 그의 성격이 우상이 될 만큼 매력적인 요소를 지니고 있기 때문이다.

애니메이션 캐릭터를 동일화의 대상으로 삼는 경우 극적인 상황에서 표현되는 캐릭터의 성격은 현실과는 맞지 않게 되므로 그로 인한 좌절감이나 괴리감으로 현실감이 없는 성격으로 나아가갈 가능성이 많아지게 된다.

경우에 따라서는 자신을 갖게 하고 발전할 수 있는 소지를 마련해 주기도 한다. 그러나 이러한 행동이 지나치게 습관화될 때는 문제가 된다. 극단적인 예로서 과대망상증 환자와 같은 경우가 그것이다.

그러나 이 동일화의 행동이 남의 성공이나 안정을 흉내내는 것이지만 제대로 하는게 아니라 표면에 나타난 가치없는 것만 흉내내는데 그치는 경우가 많으므로 진정한 의미의 동일화는 어려운 행동기제인 것이다.

4.3. 도덕성의 위기

도덕성은 도덕적 행동과 도덕적 개념 및 판단을 포함하며, 이는 보상체계에 의한 학습과정과 부모에 대한 동일시와 위반행위에 대한 죄의식 등의 경험과 관련하여 발달한다.

개인의 도덕성은 행동의 방향성과 양태를 결정하는 주요한 요인이 된다. 그러한 의미에서 도덕성 발달은 대인 관계라든가 성격 발달과도 밀접한 관련을 갖는다.

개인의 행동을 결정하는 도덕성은 다음과 같은 단계를 거쳐 발달된다고 한다⁷⁾.

1단계: 벌을 피하기 위해 권위의 규율에 복종한다.

2단계: 상과 칭찬을 받기 위해 동조한다.

6) 한국 청소년 연구원, 청소년 심리학, 1992, p61

7) 서봉연 등, 심리학 개론, 1984, p126-128

3단계: 타인으로부터의 비난을 피하기 위하여 행동하고, 인생의 가치를 가족과 타인에 대한 애정과 연민에 둔다.

4단계: 권위자의 규칙에 따르며 행동 결과로 인해 생기는 죄를 피하기 위해 행동한다.

5단계: 사회복지적인 면에서 공명정대한 제삼자의 입장을 취하여 인생을 사회 복지와 보편적인 권리와와의 관계에서 평가한다.

6단계 :인생을 보편적인 인간의 가치를 갖는 신성한 것으로 믿으며 자책감을 피하려는 개인적인 양심의 원리에 입각한 도덕성을 가지게 된다.

위의 각 단계는 모방과 관찰을 통해 각각의 단계에서 행동의 기준이 되는 도덕성을 학습하는 것이며, 어떤 심리적 특징이나 기제 때문에 일어나는 것이 아니라고 한다. 즉, 보고, 듣고, 경험하는 것이 한 개인의 도덕적 특징을 결정한다는 것이다. 함께 어울려 살아가는데 필요한 도덕성의 기준은 자신만이 아니라 우리라는 개념을 먼저 생각하게 하지만, 애니메이션 캐릭터의 환경에서는 그렇지 않다.

애니메이션 캐릭터의 환경에서는 도덕성의 기준을 목적달성을 위해 한 행동이 무엇이든간에 정당하다고 생각되면 자신이 무조건 옳다고 하는 도덕성의 기준을 가진다. 그 결과 목적성취를 위한 방법이 현실에서는 비도덕적인 행동이지만 애니메이션 캐릭터가 활동하는 환경에서는 용납되는 행동으로 받아들여지므로 캐릭터를 보는 청소년들은 모방이라는 학습과정을 통해 도덕성의 기준을 캐릭터와 동일하게 가지게 된다는 것이다. 앞서 언급한 동일화 등의 적응기제로 인한 경험학습에 의해서이다.

4.4. 집단화의 위기

어려서부터 사회적 환경 속에서 살아온 인간은 혼자가 되는데 대해 큰 불안을 갖는다. 이러한 소속의 욕구는 청소년기에 있어 특히 커져서 무리에 끼지 못한다는 것은 무엇보다도 괴롭고 쓰라린 일이기 때문에 함께 어울리는 집단의 성질은 그들의 행동에 중대한 영향을 가져온다.

집단의 특징을 살펴보면 다음과 같다.

집단을 이루는 개인들은 그가 누구이든지 간에, 그들의 생활양식, 직업, 성격 등이 어떻든간에, 한 집단으로 바뀌게 되었다는 사실이 개인이 개별적으로 혼자 떨어져 있을 때 느끼고, 생각하고, 행동하는 것과는 아주 다른 의식을 갖게 한다. 또한 개인들이 가진 특정한 지식이나 특징이 사라지고 만다.

위와 같은 특징을 보여주는 이유는 다음과 같다⁸⁾.

첫째는 숫자로 인한 힘의 크기에 자신을 가지게 된다.

한 집단안의 일원이라는 익명성으로 인해 책임감이 완전히 소멸되기 때문에, 개인은 스스로를 잘 제어하지 못하게 된다.

둘째는 전염성이다.

집단 속에서는 모든 느낌과 행동이 전염되며, 개인의 사사로운 이익은 집단의 이익을 위하여 쉽게 희생할 정도로 전염성이 강하다.

셋째, 암시감응성이다.

개인이 혼자 있을 때와는 전연 반대가 되는 특별한 성격을 개인이 집단 속에 들어가 있을 때 나타내 보이도록 결정짓는 것

8) Sigmund Freud, 박영신 역, 집단심리학, 1980, pp29-32

을 가리킨다. 이 암시 감응성의 결과가 전염성이라고 한다. 집단의 모든 개인에게 암시가 똑같이 되어, 그것이 상호 교환되어 더 강하게 된다. 무의식 선상의 성격이 지배하며, 암시와 전염으로 감정 및 이념은 똑같은 방향으로 나아가게 되고, 암시된 이념을 즉각 행동으로 옮기고자 하는 경향이 그것이다. 집단은 거의 무의식적으로 충동적이고, 변하기 쉽고, 흥분하기 쉽다. 또한 그들은 비판능력이 없으므로 특별히 남의 말을 잘 믿고, 영향을 잘 받으며, 그들의 감정은 항상 단순하고 과장되어 있다.

집단이 그의 영웅에게 요구하는 것은 힘이고, 심지어 폭력이다. 집단은 그의 지도자에게 지배받고 억눌리기를 원하며, 지도자를 겁내고자 한다.

애니메이션 캐릭터는 집단이 원하는 힘을 가진 영웅이 대부분이다. 목적달성을 위해 폭력이 정당화되고, 힘있는 사람만이 폭력의 정당성을 입증할 수 있기 때문에 애니메이션 캐릭터의 대다수가 그러한 속성을 지니지 않을 수가 없는 것이다. 또한 그 힘을 추종하는 집단의 성립은 애니메이션 캐릭터의 환경에서도 자연스럽게 이루어지므로 모방을 통한 과정에서 청소년들은 자연스럽게 집단의 성립 과정을 배우게 되는 것이다.

학원가의 폭력집단이 이를 모방한 것이고, 또한 이 집단에 들지 못한 청소년들의 경우 괴롭힘이나 무시를 당하면서 자멸감이나 비열함으로 자신을 확대하면서 극한 경우 자살에 이르는 경우도 종종 발생하고 있다.

힘을 추종하는 폭력집단외에도, 집단의 형태는 다양하다. 자신들과 다른 어떤 특징을 가진 사람을 무시함으로써 자신들은 정상이고 다른 특징을 가진 사람은 비정상이라고 따돌리는 등 집단 따돌림, 즉 왕따의 형태는 너무도 다양하게 나타나고 있다.

4-5. 폭력성의 위기

청소년의 일탈행위와 매스미디어의 폭력문제가 대두되는 이유는 청소년기가 흔히 심리적 공백기, 갈등, 혼란과 감상의 시기로 특징지어지며, 이러한 특성으로 인해 외적 자극으로부터 쉽게 영향받고 변화되기 쉬운 시기이기 때문이다. 따라서 청소년들은 매스미디어의 영향을 받기 쉬우며, 특히 그들의 욕구좌절은 매스미디어의 폭력물에 대한 노출을 통해 공격성으로 표현될 가능성이 높다. 이같은 추론은 청소년 비행이 매스미디어의 폭력 또는 비행을 모방한 것이라는 비공식적 관찰과 많은 선행 연구를 통해 그 같은 결과가 제시되고 있다.

클래퍼(J.T.Klapper)는 폭력이 매스미디어의 사회적 학습과정을 통해 청소년에게 모방되거나 그들의 공격 충동을 유발시킨다고 하며, 다음과 같이 정리하고 있다⁹⁾.

첫째, 매스미디어의 폭력적 내용은 직접적이며 모방적인 행동을 유발한다.

둘째, 매스미디어에 나타나는 폭력의 묘사는 소위 일종의 범죄학교를 이루게 된다. 즉 매스미디어의 폭력적 내용은 직접적이며 비합리적인 모방을 일으키는 것이 아니라 오히려 청소년에게 빛나간 욕망의 축적과 흉악한 행동을 유발하는 경향을 서서히 진전시킨다.

9) 박천일, 청소년 일탈행위에 미치는 대중매체 효과 연구, 1986, pp7-9

셋째, 매스미디어에 나타나는 폭력은 도덕적 의식이 약화되어 있는 사람들에게는 일종의 조건반사와 같은 방아쇠 효과를 미치게 된다.

넷째, 매스미디어의 폭력물에 의하여 청소년들은 범죄와 폭력은 어른들 세계에서는 정상적이고 예사로 일어나는 것이라고 생각하게 된다는 것이다.

다섯째, 매스미디어에서 등장하는 폭력적인 인물에 대한 대리적 동일시(vicarious identification)가 청소년들에게 나타나게 된다.

결론적으로, 매스미디어의 폭력물은 특정의 청소년들 뿐만 아니라 많은 청소년들에게 영향을 미치고 있어서 그들로 하여금 매스미디어의 폭력물을 접촉하지 않은 경우보다도 더욱 공격적으로 만든다는 것이다.

애니메이션 캐릭터의 환경에서는 폭력이 일상화되어 있다. 스토리 전개를 위해서는 폭력이 필수불가결하기 때문이다. 이는 자극적인 것을 원하는 청소년들의 취향과도 부합된다.

또한 폭력은 목적달성을 위한 정당한 수단이 되므로 비난의 대상이 되지 않는다. 그리고 폭력을 사용하여 목적을 달성한 캐릭터는 영웅이 되는 것이다. 집단화의 위기에서 언급한 바와 같이 그 폭력을 추종하는 집단이 형성되면 그 집단은 영웅 집단이 된다.

그리고 폭력이 미화되어 있다. 실제의 폭력은 끔찍하고 상상할 수조차 없는 고통이 따르는 것이지만, 애니메이션 캐릭터의 환경에서는 그 고통이 실제와는 전혀 다르게 경감되어 표현된다는 것이다.

현재 애니메이션 캐릭터의 폭력행위를 모방한 범죄나 비행이 청소년들에 의해 저질러지고 있으며, 폭력을 구심점으로 만들어진 폭력집단이 학원가에 폭넓게 형성되어 있다. 이들은 자기 집단의 성향과 다른 폭력집단은 폭력으로 굴복시키려고 하고 폭력으로 응징하곤 한다. 그리고 폭력을 행하지 않는 집단에 대해서는 자신들보다 못한 존재로 비하시키고 우월감을 가지기도 한다.

폭력이 미화되고, 정당화된 사회환경을 청소년들이 인식하는 것은 애니메이션 캐릭터 환경 등을 만드는 기성세대의 표현방법을 바꾸어야 한다.

5. 결론

지나친 입시경쟁과 엄격한 선도 조치 등 일련의 교육정책은 청소년을 모든 유해한 환경에서 보호하고 차단하려 하지만 이는 오히려 청소년의 일탈행위 등을 조장하는 결과를 초래했다.

청소년들은 기존의 인간 관계를 벗어나려는 욕구가 크고, 가정과 사회가 이들에게 요구하는 억압적인 인간 관계에 저항하고 싶어한다. 그들에게 있어서 대중 문화란 그들의 억압된 욕망을 분출하는 공간인 것이다.

청소년들은 극적으로 고양된 기성문화의 영향하에 종속되고, 그것을 소비하는 수용자로서 그 세계를 보고 싶어한다. 그러나 대중문화에는 교묘한 왜곡이나 도덕적 혼란이 존재하고, 청소년의 환상이나 역할수행, 호기심, 불안감, 반항심 등에는 관심이 없고, 오직 소비자로서의 구매성만을 발달시키려는 요구가 더 중요한 부분을 차지하고 있다.

이윤추구의 동기에 좌우되는 대중문화의 내용들은 매스미디어의 상업화 및 인간의 지고한 가치의 상실을 초래하게 한다. 그 결과 청소년들의 성향을 기존 사회구조에 반하게 만들고, 항구가치의 부재로 인한 윤리적 상대주의를 유발하며, 극단적인 경우 마약중독, 성문란, 자살 등의 현상을 확산시키게 된다.

또한 대중문화의 내용들은 왜곡되고 편향된 세계 이미지를 제시한다. 이는 여성보다는 남성의 세계, 타종족보다는 백인종의 세계, 현실적 구조와 일치하는 세계라기 보다는 특수한 직업적 구조의 세계, 발전도상국가들의 문제에는 거의 관심이 없는 전통적 가치의 세계이며, 폭력과 범죄의 정도가 현실 세계의 그것보다 훨씬 과장된 세계 등이다.

그리고 진실이 아니거나 반쯤만 진실인 이미지를 투사하며, 대중이라는 평균적 구미에 맞추려 정보의 질을 낮추기 때문에 정보 쓰레기라고 하는 것들이 많다.

물론 이와는 반대로 대중문화의 긍정적 측면에서 확산적 발전을 가져올 수도 있다. 예를 들면 제2차 세계 대전으로 일본의 산업과 미디어의 하부구조가 파괴되어 프로그램 등을 미국으로부터의 수입에 의존하게 되었는데, 일본의 시청자는 프로그램을 통한 후랭크 시나트라와 노래나 문화적 노출도보다는 오히려 무대의 세팅기술, 냉장고 등에 관심이 높았고, 실제로 일본의 산업발전에 촉진제가 되는 긍정적 역할을 했다고 한다¹⁰⁾. 위와 같은 대중문화의 폐해는 대중문화의 속성을 가장 표현하고 있는 애니메이션 캐릭터에서도 동일하게 나타나고 있다.

특히 미국중심의 애니메이션 캐릭터들은 백인우월주의, 주인공의 이상화를 통한 영웅주의, 호전적인 무력찬양, 맹목적 애국주의, 무참한 대량살륙도 미화할 수 있는 폭력의 정당화, 사전전개의 단순성과 허위 등의 내용을 표현하고 있다.

이에 비해 일본 애니메이션 캐릭터는 미국을 모방한 이차적 문화에서 발생되는 향락성과 퇴폐성을 특징으로 한다. 미국 애니메이션 캐릭터와의 차별화를 위해 무자비한 사무라이 정신을 가미하거나 폭력의 정도를 더하거나 성적인 부분을 강조하기도 한다.

따라서 청소년들과 같이 세계관이나 의견이 확고하게 형성되어 있지 않은 시기에 대중문화의 속성을 지닌 애니메이션 캐릭터에 접하게 되면 그 영향은 그만큼 강하고 또 효과적이다. 이제 우리가 할 일은 최대한의 정직성을 유지하고 여러 최고 가치를 객관적으로 제시함으로써 청소년들이 그 가치를 인식하고 정서적으로 그것을 수용할 수 있도록 기회를 제공하는 일이며 그렇게 함으로써 그들의 자발적 선택과 선택된 가치의 내화를 가져오게 해야 한다.

그리고 우리 정서에 맞는 애니메이션 캐릭터를 우리 스스로 만들어 내야 할 것이다. 우리의 전통을 바탕으로 우리의 미덕을 살리는 캐릭터를 창조하여 우리 청소년들의 정서함양에 도움이 되는 올바른 캐릭터 문화를 창조해내야 할 것이다. 외국 것에만 길들여져 서구지향적이 되어 우리의 것을 모르는 우리 청소년을 위기 속에서 구해낼 수 있는 유일한 방법일 것이다.

10) 이정춘, 매스미디어 효과이론, 1994, p455

참고문헌

- David L. Lauge, Robert K. Barker, Sandra J. Ball, Mass Media and Violence. vol.XI, Washington, 1969
- Edgar E. Willis, Garnet R. Garrison, Giraud Chester, Television and Radio, Meredith Corporation, New York, 1971
- J. Baldrige, 이효재, 장하진 공역, 사회학, 경문사, 1982
- J. Halas, Graphics in Motion. From the Special Effects Film to Holographics, Van Nostrand Reinhold, 1981
- L. A. Cosner, 신용하, 박명규 역, 사회사상사, 일지사, 1979
- M. Coulson & Riddle, 박영신 역, 사회학에의 접근, 대명사, 1979
- Martin Esslin, The Age of Television, Stanford Alumni Association, 1981
- P. Berger, 한완상 역, 사회학에의 초대, 대명사, 1977
- Patrick D. Hazard, TV as Art: Some Essays in Criticism, National Council of Teachers of English, 1966
- Rachel Baker, 이경준 역, 프로이드의 심리학, 학문과 사상사, 1978
- Randall P. Harrison, 하종원 역, 만화와 커뮤니케이션, 이론과 실천, 1989
- Sigmund Freud, James Strachey 역, 집단 심리학, 학문과 사상사, 1980
- 김경동, 현대의 사회학, 박영사, 1982
- 김재은 외, 일반심리학, 이화여자대학교 출판부, 1979
- 박기성, 문화커뮤니케이션과 대중문화, 평민사, 1983
- 서봉연 외, 심리학 개론, 박영사, 1984
- 서정우, 국제커뮤니케이션론, 나남, 1987
- 양영종, 마케팅, 서울디자인아카데미, 1990
- 이강수, 대중문화와 문화산업론, 나남, 1998
- 이강수, 미국 대중문화의 전파와 수용에 대한 고찰, 미국학논집, 13집, 한국아메리카학회, 1981
- 이강수, 현대 매스커뮤니케이션 이론, 나남, 1991
- 이장현 외, 사회학의 이해, 법문사, 1983
- 이정균, 정신의학, 일조각, 1982
- 이정춘, 매스미디어 효과이론, 나남, 1994
- 이형희 외, English-Korean Medical Dictionary, 서문사, 1982
- 임상원, 원우현, 매스커뮤니케이션의 전파와 문화, 고려대학교 출판부, 1979
- 찰스 패너티, 이용용 역, 문화와 유행상품의 역사, 자작나무, 1997
- 최병용, 최신 광고론, 박영사, 1984
- 태혜숙, 문화로 접근하는 미국, 증명, 1998
- 프리츠 파펜하임, 진덕규 역, 현대인과의 소외, 학문화 사상사, 1983
- 한국 청소년 연구원, 청소년 심리학, 한국청소년 연구원, 1992
- 홍기선, 커뮤니케이션론, 나남, 1984