

# 애니메이션이 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구

서혜옥

(중앙대학교 첨단영상대학원 박사과정)

- I. 서론
- II. 애니메이션의 이론적 고찰
  - 1. 애니메이션의 개념
  - 2. 애니메이션의 시대적 환경
  - 3. 한, 미, 일 애니메이션의 특징
- III. 애니메이션과 청소년문화의 특성
  - 1. 영상시대의 청소년의 특성
  - 2. 대중매체와 청소년문화
  - 3. 애니메이션과 청소년 문화와의 관계
- IV. 애니메이션이 청소년에게 미치는 영향
  - 1. 조사목적과 조사방법
  - 2. 분석방법과 설문지 구성
  - 3. 분석결과
    - 1) 애니메이션과 선호도에 관한 기초분석결과
    - 2) 애니메이션의 영향과 인식에 관한 분석결과
  - 4. 애니메이션이 청소년에 미치는 영향
- V. 결론

## I. 서론

영상매체의 등장으로 TV뿐만 아니라 인터넷, 영화, 비디오, 게임 등은 우리 생활과 밀접하게 되었으며, 메시지의 전달방법도 인쇄매체에서 전자매체로 문자 외에 소리와 영상이라는 새로운 매체로 전달방식이 바뀌어가고 있고 인터넷에서 자료와 정보를 얻는 일들로 일상 생활에서 미디어와 접촉하는 시간이 늘어나고 있다. 대중예술의 한 영역으로서 애니메이션은 문화적 정신적 역할뿐만 아니라 문화를 바탕에 내재하고 있다는 점에서 단순히 상업적 요소만 아닌, 복합 매체로서 단순히 기계적인 작업이 아닌 내면에 숨겨져 있는 의미를 찾아 개성과 독창성을 정리하고 표현하는 기술을 가지고 있다. 그리고 단순하고 직선적인 사고와 고정관념을 갖고 이해하는 것보다 자유롭고 끝없이 호기심을 갖는 것에 익숙한 청소년들에게, 실제와 다를 것 없는 인물들과 인간관계가 펼쳐지면서도 실사 영상

보다는 아름답고, 실사 영상에서는 상상할 수 없는 그림과 재미있는 이야기가 있는 애니메이션은 최상의 엔터테인먼트 매체라고 할 수 있다. 이처럼 애니메이션의 독특한 주인공이 자신과 동일하게 현실로 받아들여지기도 하면서 애니메이션은 청소년들에게 꿈과 희망을 줄 수 있는 가장 효과적인 교육 매체가 될 수 있기 때문에 애니메이션과 청소년 관계를 심도 있게 연구해야 할 필요성이 제기 되었다.

본 논문은 애니메이션이 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구로 예전에는 저급문화로 취급하던 시각과 폭력적인 애니메이션이란 선입관으로 청소년의 문화를 긍정적으로 받아들여지지는 않았지만 전환기를 살아가는 청소년들을 좀더 이해하고 그들의 문화에 접근하고자 한다. 애니메이션이 청소년들을 이해하고 교육시키는 데 매우 중요하고 청소년에게 어떤 영향과 청소년들의 인지세계를 어떻게 바꾸고 있는지에 대한 애니메이션의 의미와 가치에 관한 연구가 이루어져야 할 문제로 제기되는 것으로 본 논문을 연구하게 되었다.

사회의 빠른 변화는 정보화의 흐름에 영향이 있으며, 각종 매체의 발달로 대표되는 정보화는 특히, 청소년들의 삶과 행동 그리고 태도의 형성에 영향을 미치고, 청소년들은 TV, 영화, 컴퓨터, 비디오, 게임 등 영상매체의 영향으로 어른들의 관점에서 잘 이해될 수 없는 그들만의 독특한 삶을 살아가고 있다. 자신들의 독특한 하위문화를 형성하면서 때로는 거친 행동을 보이며, 일탈적(逸脫的), 폭력적 행동 그리고 가출과 자살이라는 극단적 행동을 저지르기도 한다.<sup>1)</sup>

우리나라 청소년<sup>2)</sup>들이 가장 선호하는 미래 직업은 첨단 기술자, 매체종사자, 연예인, 창업가 등 이른바 신 직종으로 의사, 정치가, 공무원, 법조인 등 전통적 직종을 선호하는 미국 청소년들과 극단적 대조를 보이고, 청소년들이 컴퓨터와 인터넷 이용률 등 정보화 수준은 선진국들을 압도하는 세계 최고 수준인 것으로 파악되었다.<sup>3)</sup> 청소년 가운데 과반수가 자신이 현재 한 분야에 대해 집중적으로 관심을 쏟는 매니아(mania)이거나 혹은 장래 매니아가 되고 싶어하는 것으로 밝혀졌다. 한국 청소년상담원이 전국 중고생 1,253명을 대상으로 설문조사를 한 결과 응답자 가운데 21.3%가 자신이 현재 특정 분야의 매니아라고 생각하고 있으며 40.2%가 현재는 아니더라도 장래에 매니아가 되고 싶다고 밝혔다. 가장 선호하는 분야는 컴퓨터가 33.5%로 가장 많았고 나머지는 만화 또는 애니메이션(15%), 팬클럽 혹은 연예인(12.6%) 축구, 농구, 각종 운동(11.7%) 등의 순이었다.<sup>4)</sup> 이와 같이 오늘날 청소년을 이해하는데 인터넷으로 대표되는 사이버 세계의 실체와 영향력에 대한 이해는 필수적 과제가 되었다.<sup>5)</sup> 각종 청소년 문제는 건전한 청소년 문화 정립을 위한 대안 마련에 사이버 매체의 영향력과 여과를 간과할 수 없게 되었기 때문이다. 그 만큼 각종 사이버 매체들은 오늘날 청소년들의 ‘문화적 의식 형성과 실천’에 막강한 영향을 미치고 있다. 사이버 세계는 기존 대중매체가 지닌 정보 전달에 필요한

1) 박아청, 「청소년 유해환경 감시단의 역할과 과제」, 청소년보호위원회자료.

2) “靑少年”이라 함은 滿 19세 미만인 자를 말한다. 다만, 滿 19세에 도달하는 해의 1월 1일을 맞이한 자를 제외한다(靑少年保護法改正法律).

3) 《동아일보》 2000. 10. 10., 조재희 기자.

4) 《동아일보》 2001. 7. 9.

5) 한국청소년개발원, 『인터넷이 청소년에게 미치는 영향 및 대안연구』, 2000., 7쪽.

시간과 공간의 한계를 넘어 무제한의 정보를 대량으로 동시에 어디든 보낼 수 있는 새로운 세계이기 때문에 사이버 세계는 단순히 시간과 공간을 확장하고 전달하는 정보와 메시지의 양을 증가시키는데 그치지 않고 현대인 특히 청소년들의 삶을 근본적으로 바꾸어 놓을 만큼 새로운 가치와 규범을 창출한다는 점에서 혁명적이다. 민주사회를 살아가는데 요구되는 시민의식이 필요하듯 사이버 세계의 구성원으로서 필요한 사이버 시민의식이 필요한 이유도 여기에 있다. 컴퓨터 매체가 가져다준 효용성과 멀티미디어 세계가 가져다 준 혜택은 엄청나다. 그러나 사이버 세계가 준 역기능적 폐해 또한 무시할 수 없을 만큼 다양하고 강력한 시대적 도전으로 다가오고 있다.

또한 청소년들로 하여금 애니메이션에 대한 특성을 이해시키고 청소년들이 애니메이션을 보면서 또는 애니메이션을 관람 후에 어떤 영향과 반응을 보이는지 설문조사를 토대로 실제적으로 분석하여 체계적인 이론으로 청소년과 애니메이션의 상호관계에서 의미와 가치를 연구하고 애니메이션의 커뮤니케이션 특성으로 인하여 어떤 영향이 미치는지 연구 분석하여 긍정적인 이미지의 방향을 제시하고자 하는데 연구목적이 있다.

본 논문은 연구방법을 분석과 검증을 위해서 1차 설문조사를 통하여 청소년들이 가장 좋아했던 애니메이션, 가장 기억에 남아있는 애니메이션이 한국, 미국, 일본 중에 어느 나라에 어떤 애니메이션 인지 설문조사에 의한 자료를 통해 분석하였다. 조사대상자는 서울 소재 남녀고등학교 1, 2, 3학년 학생을 대상으로 하였으며, 총 5백 부를 배포하여 회수된 설문지 가운데 불성실하게 응답된 설문지를 제외하고 총 483부만 최종분석 자료로 사용하였다. 수집된 자료에 대한 실증 분석에는 SPSS for Window 10.0 통계프로그램을 이용하였는데 우선 청소년들이 선호하는 애니메이션이 어느 나라의 어떤 애니메이션인지, 좋아하는 애니메이션의 이유는 무엇인지, 관람하게 된 곳, 애니메이션을 보게 된 이유, 가장 선호하는 애니메이션 종류 등 10항목을 측정도구로서 축약하였다. 그중 가장 좋아하는 애니메이션 5개를 다시 서울 시내 남녀 중고등학생 2백 명에게 조사하여 애니메이션 3개를 선정했다.

다시 2차 설문조사를 통해 서울시내 남녀 중고등학생 5백 명에게 설문조사를 하였다. 2차 설문에서는 코믹, 순정, 공상과학, 폭력의 장르로 구분하여 각 장르에 모방심리, 상품구매 욕구, 생활반응, 동료와의 공감대, 습관성 등을 측정도구로 구성하였고 전체적인 주제나, 스토리 구성 등을 집약해서 직접 청소년들에 보여주며 청소년들로 하여금 2차 설문지를 작성하여 분석결과로 연구하였다.

## II. 애니메이션의 이론적 고찰

### 1. 애니메이션의 개념

애니메이션(Animation)이란 말은 희랍어의 ‘Animal(동물)’ 라틴어의 ‘Anima’라는 단어에서 유래

하였는데 영혼, 정신, 생명을 뜻한다. 이 말은 동사형인 ‘Animate’가 ‘생명을 불어넣다. 활동시키다’라는 의미임을 볼 때 넓은 의미의 ‘Animation’이란 사물에 생명정신을 부여하는 행위라 볼 수 있다. 애니메이션은 움직임이 없는 무생물적인 존재 혹은 그림을 한 프레임씩 앞의 것과 조금씩 다르게 찍어 개성화하는 영화 제작의 한 형태이다. 이러한 영상이 1초당 24~30프레임의 속도로 투사될 때 물체 혹은 그림이 움직이는 것 같이, 살아있는(Animated)것 같이 보이게 연속촬영 또는 기타 영상적 기법을 이용하여 마치 움직이는 듯한 눈의 착각을 일으키도록 하는 특수 기법으로, 움직이지 않는 재료(그림, 인형, 흙 등)를 활용하여 움직이도록 보이는 모든 기법을 애니메이션이라 한다. 일반적으로 애니메이션의 대명사처럼 불리는 만화영화는 넓은 영역의 한 분야일 뿐이며 애니메이션은 그림자 놀이, 인형극, 지점토 애니메이션 등을 총칭하는 말로, 우리말로 옮기면 동화(動畵)가 가장 근접하다고 할 수 있을 것이다.

키우네 도쿠미츠(Tokumitsu Kifune)<sup>6)</sup>는 애니메이션이란 “인간의 의지가 많이 들어간 움직임을 가진 것”이라고 정의했고 좋은 애니메이션을 만들기 위해서는 자연스러운 움직임을 만드는 것을 보았을 때 기분이 좋아지는 애니메이션을 만드는 것이 가장 중요하다고 했다.

애니메이션은 크게 셀 애니메이션, 종이 애니메이션, 페인팅 온 글라스(Painting on the Glass) 애니메이션, 컷 아웃 애니메이션, 실루엣(Silhouette) 애니메이션, 오브젝트(Objet) 애니메이션, 클레이 애니메이션, 픽셀레이션(Pixelation) 애니메이션, 샌드(Sand) 애니메이션, 애칭 페인팅 온 필름 애니메이션, 핸드메이드 애니메이션, 컴퓨터 애니메이션 등이 있다. 셀 애니메이션은 1913년에 개발된 것으로 캐릭터의 움직임을 조절하기 위해 편치방식이 개발되어 아크메, 오크스베리에 의해서 TAP(타프) 방식<sup>7)</sup>이 정식화되어 오늘에 이르고 있다.

또한 컴퓨터 그래픽의 3D 애니메이션은 모델을 만들고 만들어진 가상 캐릭터를 콘티에 따라 움직임을 주는 작업이다. 점토 애니메이션은 스톱모션 애니메이션이라고도 하며 한 프레임 한 프레임을 직접 촬영하여 이것을 연결하여 상영함으로써 움직임을 주는 작업이다. 그리고 합성 애니메이션은 실사 영화와 애니메이션을 조합하는 기법으로 실제 배우가 출현한 화면 위에 애니메이션 캐릭터가 등장하고 주로 컴퓨터를 이용해 합성작업을 하는 합성 애니메이션은 실제 연기자 와 그림에 움직임을 주고 생명을 불어넣은 애니메이션 캐릭터와의 만남을 통해 환상적인 흥미를 창출하는 다양한 기법들이 있다.

제작회사에서는 시간형식에 따른 유형으로는 ‘Full Animation’과 ‘Limited Animation’이 있는데, 촬영대상을 1초당 24매씩 촬영하는 것을 기본적으로 ‘Full Animation’이라고 한다. 이 방식은 미국 월트 디즈니의 대표적 스타일이며 세계 대부분의 촬영 방식 중 하나 이다. 기본적 초당 매수 적용을 24프레임을 기본으로 하지만 고밀도 작업에선 120프레임 이상까지도 적용하는 디지털 애니

6) 키우네 도쿠미츠(Tokumitsu Kifune)-일본 IKIF 대표 3D 애니메이션 감독 애니메이터.

7) TAP(PEG-BAR, 일본식: 타프방식): 애니메이션의 필수적인 도구로 화면 고정과 흔들림을 방지할 때 쓰인다.

메이션이 등장하고 있다. ‘Full Animation’은 제작 기간과 제작비가 ‘Limited’ 방식에 비해 상대적으로 많지만 화면상 움직임이 부드럽다는 특징을 갖고 있으며 프레임 수가 많은 만큼 화면진행 속도가 느리다. 한편, 촬영 대상을 2매(2콤마) 또는 3매(3콤마) 이상씩 반복 촬영해나감으로써 화면 진행 속도를 빠르게 하는 것을 ‘Limited Animation’이라 한다. 이 방식은 일본의 대표적인 스타일이며 셀 수가 적게 드는 것이 특징이다. 그 만큼 제작기간과 제작비가 적고, 빠른 화면의 취약점을 살리기 위한 연출과 효과의 비중이 커진다. ‘Full Animation’이 부드러운 맛을 추구한다면 ‘Limited Animation’은 딱딱하면서 절도와 스피드를 추구한다. 최근의 애니메이션들은 대개 위의 두 가지 방식을 적절히 병합한 애니메이션 기법이 사용되고 있다.

좋은 애니메이션을 만들기 위해 중요한 것은 훌륭한 감독의 역량이 충분히 발휘되었을 때 좋은 작품이 나올 수 있고 애니메이션 역시 상업적 요소를 배제 할 수 없기 때문에 제작사에서 요구하는 감독의 역량이 모두 만족되었을 때 좋은 작품이 나올 수 있는 것이다.

## 2. 애니메이션의 시대적 환경

애니메이션의 역사는 동굴의 벽화에서 시작되었다. 처음으로 애니메이션 그림, 즉 동화(動畵)가 발견된 곳은 스페인 북부 알타미라 지방의 동굴이었다. 이 동굴은 지금으로부터 기원전 1만년에서 5천 년 전쯤에 형성된 것으로 추정된다. 그곳에 그려진 벽화는 사냥꾼에게 쫓기는 멧돼지 그림이었다. 그런데 이상하게도 멧돼지의 다리는 4개가 아니라 8개로 그려져 있었다. 이것은 곧 움직임을 표현한 그림, 즉 동화였던 것이다.

그후에도 이러한 동화는 세계 여러 곳에서 많이 보여지고 있다. 프랑스 도르도뉴 지방의 라스코 동굴벽화의 동물 발자국, 오스트레일리아 알헨랜드에서 발견된 민화 속의 원주민이 던지는 창, 중국 산둥성 가상현 무량사 사당에 부조된 절하는 손님의 동작, 일본 법류사 오츠타 해체 작업장에서 나온 낙서화의 다양한 표정 등등이다. 이 그림들은 같은 시기에 그려진 것으로 추정된다. 우리나라에서도 선조(1552~1608) 목릉(穆陵)의 주작도(朱雀圖)를 보면 새의 다리가 2개가 아닌 3개로 그려져 있다. 이것은 새를 좌우로 돌린 모습을 동시에 보여 주는 동화이다.

무덤 벽화에 이처럼 동화가 많이 그려져 있다는 것은 무덤의 주인에게 생(生), 즉 움직임의 의미를 주기 위한 생존자들의 염원이라고 생각된다. 이전에도 입체파, 미래파 화가들은 정적인 그림에 불만을 품고, 여러 각도에서 다양한 시각으로 사물을 동시에 표현하려고 하였다. 그들은 시야에 들어오는 모든 사물의 움직임 자체를 다각적인 시각에서 표현하였고, 더 나아가 빛의 묘사로도 그들이 추구하는 세계를 표현하려 하였다. 이런 노력은 그후 애니메이션 발달에 디딤돌이 되었고, 빛의 예술인 사진과 영화를 탄생시킨 씨눈이 되었던 것이다.

피카소는 <만돌린을 가진 여자>에서 손의 진동을 표현하였고, 미래파 화가 버틀러(Reg Butler)

역시 한 마리의 개를 묘사하면서 발과 꼬리를 수십 개나 그려 놓았다. 이것은 캔버스 공간에 시간의 흐름을 담아 놓았다고 할 수 있다. 프랑스의 후기 인상파 화가 쇠라(Georges Seurat)는 색을 점으로 찍어 그림을 그렸다. 그의 그림을 가까이에서 보면 점으로 구성되어 있는 듯 보인다. 하지만 조금 거리를 두고 바라보면 점으로 보이는 것이 아니라, 색은 섞여 있는 것처럼 보인다. 쇠라는 색의 잔상 효과에 의한 그림, 즉 인간의 시각 결함을 이용해 자신이 의도한 색채를 표현한 것이다. 그림을 움직이게 한 것은 환등기(magic lantern)였다. 환등기는 인간이 갖고 있는 생리적인 결점인 잔상을 이용해 만들어졌다. 일찍이 아리스토텔레스(기원전 384~322)는 머리 주위로 불붙은 나뭇가지를 돌릴 때 원이 생기는 것을 보고 의문을 품었다고 한다. 레오나르도 다빈치(1452~1519)도 밝은 빛을 응시하다가 고개를 돌리면, 잠시 그 불빛이 자기 쪽으로 옮겨진 느낌을 받았다고 한다. 즉 인간의 잔상을 이야기 하고 있었다. 그 후에도 정지된 그림을 움직여 보려는 인간의 노력은 꾸준히 계속되어 왔다.

1826년 의사 존 에어튼 파리스(John Ayrton Paris)는 연속적인 동작을 나타낸 그림을 원판에 꽂고 회전시켜 그림의 움직임을 보여 주는 소마트로프(Thaumatrope)를 만들었다. 1834년에는 윌리엄 조지 호너(William George Honer)가 종이를 띠에 연속적인 동작을 그려, 이를 회전시키는 조트로프(Zoetropes)를 내놓았다. 그 후 1876년 에드워드 메이브리지(Edward Muybridge)가 사진총(Photographic Gun)을 세상에 내놓으면서 환등기 시대는 끝이 나고 영사기 시대로 돌입하게 된다.

영사기에 걸린 최초의 애니메이션 작품은 프랑스의 에밀 콜(Emile Cohl)이 1908년 제작한 <판타스마고리 Fantasmagorie>와 초단편 시리즈 <판토슈 Fantoche>이다. 이 작품들은 모두 단순한 선으로 그려졌고, 촬영도 현재의 촬영 기법과 같았다.

그 후 프랑스의 폴 그리모(Paul Grimault)는 시적이며, 경쾌한 수법으로 <사팔뜨기 폭군 La Bergere et le rapsodie>(1952)과 <마법의 피리 La Flute magique>(1940)를 제작하여 프랑스 애니메이션의 맥을 이어갔다.

미국의 윈저 맥케이(Winsor McCay)는 1909년 <리틀 니모 Little Nemo>를 4천 장의 그림으로 제작하여 미국의 첫 애니메이션 작품으로 내놓았다. 그 후 월트 디즈니는 최초의 토키 애니메이션 <증기선 윌리 Steamboat Willie>(1928)를 제작하였다. 이 작품에서 그의 영원한 캐릭터이며 전세계 어린이의 친구인 ‘미키 마우스’가 탄생되었다.

1950년대에 들어서는 텔레비전이 각 가정에 급속도로 보급되면서 극장용 애니메이션은 차츰 소외되기 시작하였다. 이에 대응하여 윌리엄 한나(William Hanna)와 조셉 바베라(Joseph Barbera)는 시리즈 형태의 TV 애니메이션을 제작하였는데, 첫 작품은 <루프와 레드 쇼 The Ruff and Reddy Show>(1957)이며, 두번째가 <허클베리 하운드 쇼 The Huckleberry Hound Show>(1958)였다.

1960년대는 현대 과학 문명의 결정체인 컴퓨터의 등장으로 컴퓨터 애니메이션이 새롭게 선보였다. 컴퓨터로 제작된 애니메이션은 2차원이 아닌 3차원의 세계를 보여준다.

### 3. 한·미·일 애니메이션의 특징

#### 1) 한국 애니메이션의 특징

1960년대 이후로 미국과 일본의 OEM<sup>8)</sup> 방식을 지속적으로 진행하면서 끊임없이 축적되어온 제작 노하우를 기반으로 한 우리나라 애니메이션 제작 기술은 세계적인 수준으로 작품생산에 대한 인프라는 이미 확보된 상태이지만, 제작 단계가 체계화되지 못했다.

40여 년이라는 짧지 않은 역사를 가지고 있지만, 미국과 일본의 OEM 생산에서 나온 뛰어난 애니메이션 작품들 대다수가 우리나라에서 만들어지고 있다는 사실은 우리의 제작기술 세계적이지만 세계적인 수준의 제작기술을 가지고도 국산 애니메이션의 수준은 안타깝다. 즉 OEM의 연속이 긴 시간 동안 캐릭터 디자인과 콘티, 스토리의 문제에 부딪히게 된다. 프로덕션(production) 단계와 제작기술의 노하우를 축적하고 있기 때문에 전문화된 스튜디오의 OEM 매뉴얼을 이용, 각 하청회사들의 지정 테크닉에 의해 작품을 제작해 낼 수 있다. 이러한 과정을 반복하면서 얻어진 노하우는 주제보다는 소재에 편향되는 스토리 설정 체계를 전제하게 되고 폭넓은 작품의 흐름을 제시하지 못하고 각 부분에 편향된 전개구조만이 강조된다는 것이다, 전체적인 작품의 굴곡이 수용자에게 접근되지 못하기 때문에 깊이 있는 작품의 담론표현에는 미숙하게 되었다. 오랫동안 자기 작품을 만들어 보지 않았기 때문에 무엇을 어떻게 만들어야 하는가에 대한 노하우가 전무한 상태라는 것이 우리나라 애니메이션이 OEM에 안주해서 자기 작품을 만들지 않았던 제작사와 단순히 수지가 맞지 않는다는 이유로 자체제작을 등한시하고 손쉽게 일본이나 미국에서 만든 애니메이션을 수입해서 마치 자체 제작인 것처럼 방영한 TV방송국의 영향이다.

그러나 영상시대인 현재는 애니메이션 교육기관의 설립 붐으로 한국 애니메이션 비전을 제시해주고 있지만, 애니메이션 제작 구조의 확대가 작품의 질적 확보로 연결되지 않는다는 점에서 더욱 강기적으로 국가 정책의 지원은 반드시 필요한 부분으로 사회적, 문화적으로 제작자의 여건이 잘 조화되어 우리나라의 애니메이션 발전으로 독자적인 애니메이션이 되어야 한다.

#### 2) 미국 애니메이션의 특징

미국 애니메이션은 유럽에서부터 시작되었다. 영국의 화가 윌리엄 호가스를 서구 역사상 최초의 만화가로 평가하고, 본격적인 미국 극장용 애니메이션은 1937년 월트 디즈니 사의 <백설공주와 일곱난장이>로 시작되었다. 이후 고전과 동물을 소재로 한 애니메이션이 디즈니 사를 중심으로 활성화되었다.

미국에는 MGM, Hanna Barbera Production, Warner Bros 등 여러 제작사가 있지만, 미국 애니

---

8) OEM(original equipment manufacturing) 상대방 상표 제품의 제조로 계약에 따라 주문자의 상표로 내놓는 상품을 제조하여 공급하는 방식.

메이션은 월트 디즈니로 대변될 정도로 애니메이션사(史)에 있어 그 성과와 영향력은 대단한 것이었다.<sup>9)</sup> 1950년대 초반 TV 보급으로 극장용 애니메이션의 전략을 적극적으로 펼쳐 1980년 후반, 디즈니에서 발표한 <인어공주>(1989) <미녀와 야수>(1991) <라이언 킹>(1994) 등이 연속으로 흥행에 성공했고 최근 발표한 <노틀담의 꼽추>(1996) <헤라클레스>(1997) 이후 다양한 소재와 지역문화로의 접근을 통해 새로운 활로를 찾고 있다. 여기에 <토이 스토리>(1995, Pixar) <벅스 라이프>(1998, Pixaar) <개미>(1998, Dream works)의 Full 3D 애니메이션과 20세기 폭스 사가 <아나스타샤>(1998)로 새롭게 극장용 애니메이션계에 진출함으로써 미국 애니메이션 업계는 새로운 국면을 맞고 있다.

미국 애니메이션은 1980년대 중반까지 주요한 작품들은 대부분 디즈니의 작품들이었으며, 1950년대 상업 텔레비전이 발전하기 시작한 이후 애니메이션은 어린이의 오락으로 자리잡게 되었다. 꿈과 행복에 맞는 주제와 소재로 디즈니의 모든 작품은 신화, 동화, 민담과 같은 이야기가 소재로 채택되는데 그것은 민담, 동화 등은 거의 모두 서술구조에 있어 전형성을 가지고 있기 때문이다. 선악구분에 의한 '권선징악'과 '가부장적 체제'에 의한 사회적 질서의 확립 등과 같은 사회가 요구하는 보편화된 이익에 부합하는 전형적인 내용이 전체적인 맥을 이루고 있다. 이러한 전형적인 형식에 담아낸 전형적인 메시지의 전달은 체제학습을 통한 정치적 이익과 함께 개개인에게 동일시(identification)라는 심리적 이익상태를 조성한다.

관객으로부터 심리적 계층을 형성하게 하고, 애니메이션에서 볼 수 있는 전형적인 상징들인 공주, 왕자, 왕국 등과 그들을 통해 표현되는 행복, 사랑, 권력 등이 관객들의 꿈을 시각화 시켜주고, 애니메이션을 통해 자신의 사회적 계층을 상상하게 된다.

미국 애니메이션이 전세계적으로 배포되어 엄청난 수익을 올릴 수 있는 것은 그들이 이미 보유하고 있는 막대한 자본과 잘 조직화된 영화 배급망이 주된 이유지만 기획단계에서 인간의 보편적 정서에 호소하는 스토리와 캐릭터를 채용해 적극적으로 시장확보에 노력을 기울이기 때문이며,<sup>10)</sup> 많은 수의 넉넉한 자본, 수준 높은 테크닉과 창조적 마인드 그리고 무엇보다 최고가 되겠다는 야심, 이런 것들이 종합되어 높은 수준의 작품이 나올 수 있는 것이다.

9) 디즈니메이션의 담론체계는 문화제국주의적인 경제적 관점과 '팍스 아메리카나'라는 정치적 관점 그리고 콤플렉스와 신드롬의 심리적 조건에 기반한 문화산업적 관점 등으로 분석된다. 이는 항상 미국 내 작품으로 기획하지 않고 세계시장 배급을 목표로 하기 때문에 미국적 사고방식에 기반하지만, 탈국적 캐릭터를 양산시킨다. 최초 동물 캐릭터를 이용하여 문화적 할인율을 극대화시킨 전략이나 최근 그리스 신화, 중국설화, 유럽의 민담 등에 기초하고 있는 것을 보더라도 외연적 코드는 세계 지향이나, 그러한 형식을 구성하는 내연적 코드를 미국식 사고방식으로 재현시키는 문화제국주의적 경향을 내재하고 있다는 것이다. (한창완, 「디즈니메이션의 표현 특징과 개념」, 세종사이버대학교, 영상강의록, 2001.

10) 윤정원, 「한·미·일 3국 애니메이션의 비교 연구(극장용 장편 애니메이션을 중심으로)」, 홍익대학교 대학원 시각디자인과 석사학위논문, 1999. 6. 30.



### 3) 일본 애니메이션의 특징

일본 최초의 애니메이션은 1917년에 제작된 <문지기 이모가와무쿠조>로 시작하여, 최초의 장편 애니메이션은 1958년에 제작한 <백사전>을 들 수 있다. 1960년대의 태동기를 지나 70년대에는 TV 만화영화의 전성기를 거쳐 1988년 <기동전사 Z-건담>의 시작으로 미야자키 하야오 감독의 <이웃의 토토로>와 다카하타 이시오 감독의 <반딧불의 묘지>가 1988년 동시에 개봉되면서 일본의 극장가가 흥행으로 세계수준의 경쟁력을 지니게 된다. <바람 계곡의 나우시카>로 환경보호와 반전주의의 메시지를 담았고 그후부터 <이웃집 토토로>? <붉은 돼지> <마녀 키키의 특급우편> 등 발표하는 작품마다 흥행과 호평을 받아오고 있다.

1990년대에 들어와서 <신세기 에반겔리온> 등 캐릭터와 섬세한 심리묘사로 어린이보다는 20대 성인층의 관객을 동원하는데 성공하여 오늘날 일본 애니메이션은 어른들도 즐길 수 있는 한 분야로서 자리를 갖추게 되었고,<sup>11)</sup> 일본 애니메이션은 1990년대를 맞아 변형과 도태의 갈림길에 있는 상황으로 OVA 시장의 탄생으로 일본 애니메이션 영화는 질 보다 양이 우선시 되는 풍조가 형성되기도 한다.

일본 애니메이션의 특징은 한국과 미국의 애니메이션의 예와 같이 선악의 구분이 뚜렷하게 보이지 않고 특히 <윙령공주>의 경우 선과 악의 구분이 없으며 단순 애니메이션에 그치지 않고 특수 촬영뿐만 아니라 그 밖의 여러 영향이 융합된 애니메이션으로 단순한 철학을 담고 있다. 일본 애니메이션은 영화로 깊게 인식되어 있는 애니메이션에 자신의 사상과 철학을 담은 것을 영화와 마찬가지로 생각하고 그것을 당연하게 받아들인다는 것이 미국 애니메이션과 차이점이자 일본 애니메이션의 특징이다.

일본 애니메이션이 지금처럼 다양한 소재와 표현으로 독자적인 영역을 구축하게 된 것은 끝없이 확장되어온 출판만화의 영향을 많이 받았고, 일본에서 히트하고 큰 인기를 얻는 작품중의 대부분 만화를 원작으로 두고 있는 것들이다. 일본 애니메이션이 타겟으로 하는 연령층은 포켓 몬스터, 도라이몽 외 대부분 중고생을 대상으로 제작하고 있다. 그러나 성인용 애니메이션은 노골적인 성 묘사가 들어가 있는 경우도 있기 때문에 이런 애니메이션은 OVA이거나 성인 전용극장에서만 상영한다. 제작기법상으로는 2D 애니메이션을 디지털화 하는 경향이 많고 예전에는 애니메이션이 히트하는 경우 모든 애니메이션이 그 방향으로만 제작되곤 했는데 최근에 들어서는 각각 개성을 가지고 애니메이션을 제작하는 경향이 있다.

세계 애니메이션 시장에서는 일본 애니메이션이 차지하는 위치는 크며, 일본 애니메이션은 차별화 된 캐릭터와 스토리, 자체 개발한 제작기법을 통해 자생력을 가지고 치열한 내부 경쟁을 뚫고 해외 시장을 진출하여 미국에서도 1960년대 초부터 일본 애니메이션은 TV를 통해 방송되기 시작되었다.

11) [http://www.jls.co.kr/japan/information/animation2\\_1.htm](http://www.jls.co.kr/japan/information/animation2_1.htm)

미국인들은 무의식적으로 보아왔던 일본 애니메이션을 일본의 문화적 상품으로 새롭게 인식하여 저패니메이션(Japenimation)이란 신조어를 사용하게 되었다. 최근에는 아니메(Anime, 애니메이션의 일본식 줄임말)라는 말까지 사용한다.

세계적인 위치까지 구축하고 있는 저패니메이션은 <건담>의 ‘로봇애니메이션’, <세일러 문> 등 ‘순정 애니메이션’, 10대 청소년들 사이에 폭발적인 인기를 누리는 저항성으로 대변되는 ‘사이버 펑크 계열의 애니메이션’ 등, 크게 3가지로 구분된다.

### III. 애니메이션과 청소년문화의 특성

#### 1. 영상시대의 청소년의 특성

영상시대인 현대사회에서는 자연스럽게 오늘의 청소년들에게 새로운 가치관과 행동양식을 가르치고 있다고 할 수 있는데 그 특성들을 간략히 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 실제보다는 가상의 세상을 살아가는데 더 익숙하기 때문에 실제 인간관계 및 사회관계를 통해서 습득해야 할 다양한 가치 및 규범 형성에 미흡한 청소년들이 늘어나고 있다. 인터넷을 통해 엄청난 양의 정보소통은 가능하지만 실제 삶 가운데서 요구되는 예의 범절 등 바람직한 인간관계를 위해 필요한 교육은 이루어지지 못하기 때문에 진정한 인간 성장이나 인간 발전은 단순한 정보나 지식뿐 아니라 이를 얼마나 지혜롭게 활용하느냐에 달려 있다는 점에서 보면 오늘날 영상시대의 가장 큰 문제점이라고 할 수도 있을 것이다.

둘째, 오늘날 대부분 청소년들의 특성이라고 할 수도 있는데 매사를 옳고 그름보다는 좋고 싫음에 판단하고 행동하는 세대적 특성으로 자신의 행동을 결정하는 경향을 보인다. 우리의 전통적 의식 속에 깊숙이 스며있는 사회윤리성을 기초로 한 가치판단보다는 개별적 감정과 평가에 기초한 가치관에 의해 생각하고 행동하기 때문이다. 이런 모습은 사회환경의 변화에 관계없이 지키고 추구해야 할 가치관이 필요하다는 입장에서는 새로운 세대에 대한 부정적 평가 근거가 되지만 보다 분명한 자기 표현과 행동을 하는 세대란 점에서는 바람직한 특성으로 이해될 수도 있는 양면성을 지닌다.

셋째, 무엇이든 기다리기보다는 찾아가는 세대로서의 적극성으로 청소년들은 스스로 판단해서 필요하다고 판단하면 주저없이 쟁취를 위해 찾아 나서는 적극성을 보이는 세대이다. 대학의 전공을 선택하는 일에서부터 직업을 정하는 일 그리고 이성 친구를 사귀는 등 모든 일에서 그들은 스스로 판단한 후에 망설이거나 남의 눈을 의식하지 않고 과감하게 찾아 나서는 능동성을 보인다. 기성세대들이 지니고 있는 체면과 양보 그리고 기다림 따위의 가치관이 그들에게는 비생산적인 걸림돌로 비치고 있을 뿐이다. 이런 적극성 역시 평가에 있어서 양면성을 지닌다. 조급한 세대적 특성으로 부정적

평가를 내릴 수도 있지만 지나치게 소극적이고 자기 방어적인 기성세대의 문제점을 극복한 바람직한 행동양식으로 평가할 수도 있기 때문이다.

넷째, 전통이나 민족보다는 지구촌이나 세계가 더 익숙한 세대라는 점이다. 언어, 의상, 행동, 생각에 이르기까지 오늘날 청소년들은 세계 속의 한사람으로 존재하고 생각하며 행동한다. 우리나라의 전통적인 관습과 가치보다는 세계 속의 일원으로 생각하고 행동하는데 더 많은 노력을 하고 실제로 그런 생각과 행동을 하고 있다. 실제 인터넷을 통해 전달되는 대부분의 정보나 프로그램 중에 출연하는 인물들의 대부분이 외모는 물론 언어, 행동, 사고에 이르기까지 세계화, 지구촌화의 전형이 되고 있는 상황이다. 승냥보다는 콜라가, ‘안녕하세요’보다는 ‘굿모닝’이, 빈대떡보다는 피자, 된장국보다는 스프, 그리고 김치보다는 치즈가 더 좋은 세대인 셈이다.

이 역시 평가에 있어서는 양면성을 지닌다. 우리에게 절대 지켜야 할 것과 하루 빨리 버려야 할 것이 있기 때문이다. 따라서 어느 것이 옳은가의 여부보다는 새로운 세기에 새로운 가치질서를 세운다는 면에서도 과거와 미래, 우리 것과 이웃의 것을 조화롭게 수용, 섭취하는 지혜가 필요하다고 할 수 있겠다.

다섯째, 영상시대는 전반적으로 명예보다는 실리를 더 중히 여기는 세대적 특성을 지니고 있다. 체면과 명예를 중히 여기는 기성세대에 비해 새로운 청소년들은 실질적인 이익을 취하는데 적극적으로 나선다. 각종 인터넷 사이트나 인터넷 방송 속의 직업을 보면 잘 알 수 있는데 과거 어린이들의 장래 희망이 주로 대통령, 장군, 선생님 등이었다면 오늘날 청소년들의 장래 희망은 연예인, 운동선수 등 부가 보장되는 스타들이거나 아니면 자신의 적성에 맞는 유망직종으로 변한 데서도 잘 알 수 있는 경향이다. 직업선택뿐 아니라 일상생활 속의 다양한 행동양식도 명예나 체면보다는 실리를 우선적으로 취하는 모습을 보이고 있다.

여섯째, 오늘날 청소년들은 과거 청소년들에 비해 투철한 책임감으로 무장되어 있다는 특성도 지닌다. 매사를 남에게 의존했던 과거에 비해 상대적으로 오늘날 청소년들은 주체적인 사고와 결정을 하는데 매우 적극적이기 때문이다. 과거 기성세대와 갈등했던 여러 이름의 청소년 세대들이 방종에 가까운 무책임한 행동들을 자유란 이름으로 표출했던 것과는 사뭇 다른 현상인 셈이다. 기성세대와는 다른 자신들만의 독창적이고 주체적인 가치와 행동을 추구하되 결코 무책임하거나 무질서한 반사회적, 비윤리적 행동에까지 이르지 않는 세대적 특성을 보이고 있기 때문이다.<sup>12)</sup>

## 2. 대중매체와 청소년문화

영상시대인 현대사회는 소수의 조직화된 미디어 생산자로부터 다수의 분산된 대중으로 일방적으

---

12) 한국청소년개발원, 「인터넷이 청소년에게 미치는 영향 및 대안연구(인터넷 미디어교육 시안제시를 중심으로)」, 2000.

로 전달되던 매스미디어의 시대로부터 탈집중화된 다양한 쌍방향 미디어의 시대로 변화해감을 의미한다. 그리고 이러한 현상은 대중문화에 있어서 적극적이고 능동적인 수용자 집단의 등장, 문화 생산자와 소비자의 구분 해체 등과 밀접히 관련된다. 또 산업사회에서 가장 중요한 권력의 주체였던 민족 국가의 역할과 힘이 점차 약화되어가는 현상과도 맥이 닿아있다. 적어도 미디어 영역에서 국가간의 경계는 이미 사실상 사라지고 있다고 해도 과언이 아니다.

다매체 다채널 시대는 또한 사회의 지배적인 담론 체계가 활자매체로부터 영상매체로 이전하고 있음과도 무관하지 않다. 문학의 위기가 논의되고 신문산업이 영상매체로의 영역확대를 통해 활로를 모색하고 있는 현실이 그 증거이다. 흔히 활자가 논리성과 합리성의 매체라면 영상은 감각과 감성이 매체라고 말한다.

1990년대 이후 한국의 신세대집단은 고도성장기를 거치면 경제적 축적의 혜택을 가장 먼저 받고 있는 세대라 할 수 있으며, 신세대집단이 가지는 또 하나의 특징은 이들이 1980년대부터 본격화하기 시작한 영상매체의 확산 속에서 성장한 세대라는 점이다. 이들은 어린 시절부터 컬러TV와 비디오, 영화, 전자게임과 컴퓨터 등의 새로운 영상매체에 익숙해 있다. 이는 이들이 이전 세대에 비해 상대적으로 논리성에 약한 대신 감각적이고 감성적인 성향을 가지고 있음을 의미한다. 흔히 활자문화 세대의 가치 기준이 '무엇이 옳고 그른가'에 있다는 평가는 그런 점을 반영한다. 또한 신세대는 성장기에 여행자유화, 문화개방 등을 겪으면서 과거 어느 세대보다 개방적이고 글로벌한 사고와 경험을 가지고 있다. 신세대 집단은 새로운 사회적 변화의 과정에서 성장하면서 기성 세대와는 여러모로 다른 문화적 감수성과 사고방식을 가지게 되었다. 그러나 우리 사회를 지탱하는 윤리와 가치관, 교육체계, 질서 등은 여전히 기성세대의 구시대적인 잣대에 의해 고수되고 있다. 이런 가운데 신세대들은 그들이 가지고 있는 새로운 욕구와 감각을 표현하고 창조할 수 있는 통로를 가지지 못하고 있고 또 그럴 만한 훈련의 기회도 가지지 못했다. 그런 가운데 신세대의 새로운 요구를 재빨리 간파한 문화산업과 소비산업에 의해 새로운 상품들이 쏟아져 나온다. 신세대 집단은 결국 주어진 상품의 소비라는 형태로써만 그들의 새로운 욕구와 감성을 소화할 수 있을 뿐이다. 이른바 '개성'을 추구한다는 신세대들이 똑같은 옷차림과 머리 모양을 하고 똑같은 배낭을 매고 다니는 것은 이른바 신세대문화가 기본적으로 가진 한계를 잘 보여주고 있다.

청소년은 신세대 사회집단의 가장 중요한 구성원으로 1990년대 이후 한국 사회에서 드러나는 문화적 갈등이 주로 신세대와 구세대의 문화적 차이에서 비롯된 것이었다면 신세대 문화의 무게 중심은 단연 청소년 문화에 있다고 할 수 있다. 그에 비하면 1980년대 진보적 하위문화의 거점 역할을 했던 대학문화는 사실상 저항적 정체성을 상실하면서 청소년문화의 주변부시장으로 전락했다. 신세대의 핵심세력으로서 청소년집단은 앞에서 말한 사회변화 과정의 한 가운데에 있으며, 따라서 신세대 문화가 일반적으로 보여주는 새로운 특성들을 가장 전형적으로 보여주고 있다. 그들은 영상적 사고에 익숙한 영상 세대로서 감각적이고 직관적인 특징을 보여주며 소비를 통한 자기 표현에 적극적이다.

그리고 그러한 소비적 자기 표현에서 가장 중요한 대상이자 통로로 기능하는 것이 대중문화라 할 수 있다. 말하자면 한국의 청소년 문화는 교육 제도로 대표되는 삶의 조건에서 가지게 된 청소년만의 독특한 문화적 성격과 신세대 문화로서 가지는 영상문화, 소비문화적 성격을 복합적으로 가지고 있다고 할 수 있다.<sup>13)</sup> 환상과 상상력을 풍부하게 해주며, 만화 속에서 자신의 감정과 사고를 투사하여 현실생활에서 대신 간접경험을 하게 해주며 정서적인 문제를 해결해줄 수도 있는 장점이 있는 애니메이션은 청소년 문화에 깊이 자리를 잡고 있는 하나의 문화의 한 영역으로 청소년들에게 관심도가 높아지고 있다.

### 3. 애니메이션과 청소년문화와의 관계

애니메이션의 강력한 문화적 침투력을 설명하려 할 때 가장 우선적으로 예를 들 수 있는 대상은 청소년들이다. 단순하고 직선적인 사고는 좋은 것은 좋은 것이고, 싫은 것은 싫은 것이다라는 고정관념을 갖고 이해하는 것보다 자유롭고 끝없이 호기심을 갖는 것에 익숙한 청소년들에게 인간 관계가 펼쳐지는 실사 영상보다 아름다운 그림과 재미있는 이야기가 있는 애니메이션은 최상의 엔터테인먼트 매체라는 사실이다. 애니메이션의 멋진 주인공과 자신을 쉽고 동일하게 현실로 받아들이기도 하며 애니메이션은 청소년들에게 꿈과 희망을 줄 수 있는 가장 효과적인 매체로 청소년 문화에 쉽게 접근되고 있다.

애니메이션을 좋아하는 청소년들과 성인들의 유아회기 본능은 윌트디즈니가 만든 전형적인 스토리 ‘신데렐라 콤플렉스’나 ‘피터팬 신드롬’을 넘어서 이제 ‘은달 콤플렉스’, ‘콩쥐 콤플렉스’ 같은 전통적인 우리의 감성구조에 적용되고 있다. 결국 애니메이션은 가장 일반적인 서사구조로 가장 통속적인 주제를 사용하지만, 그런 사용방식이 그림이라는 순수성과 결합하면서 직접적인 커뮤니케이션 채널을 형성하는 것이다. 누구나 애니메이션을 좋아하고 또 애니메이션이 재미를 주는 동안 우리는 주위에 잊혀져 가는 인간 본연의 기억들을 하나둘씩 새롭게 떠올린다.<sup>14)</sup>

청소년들은 기존의 인간관계를 벗어나려는 욕구가 크고, 가정과 사회가 이들에게 요구하는 억압적인 인간관계에 저항하고 싶어한다. 그들에게 있어서 대중문화란 그들의 억압된 욕망을 분출하는 공간으로 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 소비자로서 구매습성만 발달시키려는 요구가 더 중요한 부분을 차지하고 있다. 이윤추구의 동기에 좌우되는 대중문화의 내용들은 매스미디어의 상업화 및 인간의 지고한 가치의 상실을 초래하게 한다.<sup>15)</sup> 그 결과 청소년들의 성향을 기존 사회구조에 반발하

13) 한국청소년개발원, 「청소년 문화감수성 함양을 위한 정책적 대안 연구」, 2000.

14) <http://cinema.chosun.com> 칼럼, 한창완의 애니메틱스

기 때문에 대중문화의 내용들은 왜곡되고 편향된 세계의 이미지를 접하게 된다. 청소년들과 같이 세계관이나 의견이 확고하게 형성되어 있지 않은 시기에 대중문화의 속성을 지닌 애니메이션에 접하게 되면 그 영향은 강하므로 이를 방지하기 위해서는 청소년들의 성향을 올바르게 파악하고 청소년들의 정서함양에 도움이 되는 애니메이션을 창조해내는 노력이 필요한 것이다.

## IV. 애니메이션이 청소년에게 미치는 영향

### 1. 조사목적과 조사방법

본 연구의 목적은 청소년의 관심 대상인 애니메이션의 특성을 분석과 연구함으로써 그 청소년들과 기성세대간의 긍정적인 발전 방향을 제시하여 애니메이션 본질적 의미와 요소의 차이를 연구하여 그로 인해 생성되는 애니메이션으로 인해 청소년들의 가치관에 어떠한 영향이 미치는지 이해하고자 한다.

따라서 설문조사를 통한 실제적 응용을 체계적으로 이론화하여 청소년과 애니메이션의 상호관계에서 의미와 가치를 연구하고 애니메이션의 활성화 방향을 제시하고자 하는데 목적이 있다.

조사기간은 2001년 6월부터 8월까지로 약 60일간 실시하였고, 작성된 설문지에 대해 응답자가 직접 답변하는 것으로 하였다.

조사는 2차에 걸쳐서 실시하였으며 1차 설문에서는 우선 청소년들이 선호하는 애니메이션이 어떤 애니메이션인지 좋아하는 애니메이션의 이유는 무엇인지, 관람하게 된 곳, 애니메이션을 보게 된 이유, 가장 선호하는 애니메이션 종류 등의 10항목을 측정도구로서 축약하였다. 조사대상자는 서울 소재 남녀고등학교 1, 2, 3학년 학생을 대상으로 하였으며, 총 5백 부를 배포하여 회수된 설문지 가운데 불성실하게 응답된 설문지를 제외하고 총 483부만 최종분석 자료로 사용하였다.

2차 설문에서는 1차 설문의 결과 선호하는 장르의 구분 순으로 코믹, 순정, 공상과학, 폭력 4가지 장르의 애니메이션을 제시하고 이에 관한 영향도를 측정하였다. 조사대상자는 서울 소재 남녀 중고등학교 1, 2, 3학년 학생을 대상으로 하였으며, 총 5백 부를 배포하여 회수된 설문지 가운데 불성실하게 응답된 설문지를 제외하고 총 493부만 최종분석 자료로 사용하였다.

---

15) 김홍산·신정숙, 「애니메이션 캐릭터가 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구」, 《디자인학 연구》, 2000, 1(통권 34호, Vol. 13 No. 1.), 186쪽.

## 2. 분석방법과 설문지 구성

자료분석은 통계변수 정리를 위해서 빈도분석(Frequency Analysis)과 각 변수들이 유의성을 살펴보기 위해 교차분석(Crosstab Analysis)을 하고 그것을 통해 가설분석을 위한 기초분석을 하고자 하며, 가설분석방법으로 상관분석 및 집단간의 유의도 분석을 실시하였다.

본 연구의 연구방법으로 수집된 자료는 통계분석도구인 SPSS for Window 10.0으로 분석하였다.

설문지의 구성은 1차 설문에서는 우선 청소년들이 선호하는 애니메이션이 어떤 애니메이션인지 좋아하는 애니메이션의 이유는 무엇인지, 관람하게 된 곳, 애니메이션을 보게 된 이유, 가장 선호하는 애니메이션 종류 등의 10항목을 측정도구로 사용하였고, 2차 설문에서는 코믹, 순정, 공상과학, 폭력의 장르로 구분하여 각 장르에 모방심리, 상품구매욕구, 생활반응, 동료와의 공감대, 습관성 등을 측정도구로 구성하였고 총 4개의 범주로 25개 문항으로 구성되어 있다. 각각의 변수는 다시 몇 개의 하위차원들로 나누어 측정되었으며, 설문항목은 Likert식 5점 척도를 병행 측정하였다.

<표 1> 설문지의 구성

분야	변수항목	문항수	설문회수
애니메이션 일반과 선호도	1. 애니메이션이란 2. 가장 기억에 남는 애니메이션 3. 기억에 남는 이유 4. 관람하게 된 곳 5. 애니메이션을 보게 된 이유 6. 가장 선호하는 애니메이션 7. 애니메이션 선호 이유 8. 애니메이션의 감정적 반응 9. 심리적, 정신적 영향 10. 애니메이션의 교육적 가치	10	1차
애니메이션의 영향	A. 경험을 통한 영향 1. 코믹 2. 순정 3. 공상과학 4. 폭력  1) 주인공처럼 행동해보고 싶은마음이 들었다. 2) 등장인물의 그림 및 관련 상품을 사서 가지고 싶다. 3) 다른 일을 하다가도 문득 영화의 한 장면이 생각 날 때가 많다. 4) 친구들과 이 영화를 소재로이야기를 자주 한다. 5) 내용이 재미있어서 이와 비슷한 종류의 영화를 좋아한다.  B. 애니메이션에 대한 인식 1. 애니메이션 영화를 더 좋아한다. 2. 외국 애니메이션이 더 재미있다. 3. 인터넷 애니메이션이 재미있다.	23	2차
인구통계학적 변수	학력, 연령, 성별	3, 2	1, 2차

### 3. 분석결과

#### 1) 애니메이션과 선호도에 관한 기초분석 결과

애니메이션이 청소년에게 어떤 영향을 미치는가에 대한 기초자료로서 청소년들이 애니메이션에 대하여 어떠한 시각을 가지고 있는가에 관하여 우선 조사할 필요가 있다. <표 2>에서 보면 청소년

<표 2> 애니메이션에 관한 인지

구분			애니메이션이란					Total	
			흥미있다	흥미없다	좋은 것이다	나쁜 것이다	기타		
남	16	Count	9		1			10	
		% of Total	4.4%		0.5%			4.9%	
	17	Count	49	4	12	1	1	67	
		% of Total	23.9%	2.0%	5.9%	0.5%	0.5%	32.7%	
	18	Count	64	5	17	1	3	90	
		% of Total	31.2%	2.4%	8.3%	0.5%	1.5%	43.9%	
	19	Count	24	4	6	1		35	
		% of Total	11.7%	2.0%	2.9%	0.5%		17.1%	
	20	Count	3					3	
		% of Total	1.5%					1.5%	
	Total	Count	149	13	36	3	4	205	
		% of Total	72.7%	6.3%	17.6%	1.5%	2.0%	100.0%	
	여	16	Count	2		4			6
			% of Total	0.7%		1.5%			2.2%
17		Count	60	5	11		1	77	
		% of Total	22.0%	1.8%	4.0%		0.4%	28.2%	
18		Count	96	15	22	2	3	138	
		% of Total	35.2%	5.5%	8.1%	0.7%	1.1%	50.5%	
19		Count	36	4	9		1	50	
		% of Total	13.2%	1.5%	3.3%		0.4%	18.3%	
20		Count	2					2	
		% of Total	0.7%					0.7%	
Total		Count	196	24	46	2	5	273	
		% of Total	71.8%	8.8%	16.8%	0.7%	1.8%	100.0%	

Chi-Square=6.762df=16p<0.05



들의 애니메이션에 대한 생각이 대체로 긍정적임을 알 수 있다. 남녀 구분 없이 모두 긍정적인 생각을 가지고 있는 것으로 나타났다. 청소년들은 남녀 모두 애니메이션을 흥미 있게 생각하고 또 긍정적인 성향을 가지고 있다고 볼 수 있다.

기억에 남는 애니메이션에 관하여 질문한 결과는 고등학교 1학년 학생이 가장 기억에 남는 애니메이션으로 첫번째로 선택한 것은 남학생의 경우 <바람의 검심> <아기공룡 둘리> <신세기 에반겔리온> <월령공주> <라이언 킹> <이웃집 토토로> 순으로 나타났다. 여학생의 경우는 <아기공룡 둘리> <이웃집 토토로> <짱구는 못말려> <슈렉> <미녀와 야수>=<베르사이유 장미> <라이언 킹> <인어공주> <물란> <월령공주>=<토이 스토리> 등의 순으로 나타났다.

한편 나이에 의한 분포는 유의미한 차이를 보이지 않았고, 남녀의 차이는 3위 이내에 남학생의 경우는 <바람의 검심> <아기공룡 둘리> <신세기 에반겔리온>이, 여학생의 경우는 <아기공룡 둘리> <이웃집 토토로> <짱구>로 나타난 것으로 보아 그 성향의 차이를 알 수 있다.

고등학교 2학년 학생 중 가장 기억에 남는 애니메이션으로 두 번째로 선택한 것은 남학생의 경우 <바람의 검심> <신세기 에반겔리온> <라이언 킹> <짱구는 못말려> <월령공주> <이웃집 토토로> 순으로 나타났다. 여학생의 경우는 <베르사이유 장미> <미녀와 야수> <인어공주> <슈렉> <라이언 킹> <달려라 하니> <짱구는 못말려> <빨강머리 앤> <이웃집 토토로> <아기공룡 둘리> <물란>=<월령공주> 등의 순으로 나타났다.

한편 나이에 의한 분포는 유의미한 차이를 보이지 않았는데, 남녀간의 차이는 3위 이내에 남학생의 경우는 <바람의 검심> <신세기 에반겔리온> <라이언 킹>이, 여학생의 경우는, 베르사이유 장미 <미녀와 야수> <인어공주>로 나타난 것으로 보아 그 성향의 차이를 보였다.

고등학교 3학년 학생 중 가장 기억에 남는 애니메이션으로 세번째로 선택한 것은 남학생의 경우 <신세기 에반겔리온> <바람의 검심> <로봇 태권V>=<월령공주> 순으로 나타났다. 여학생의 경우는 <라이언 킹> <인어공주> <이웃집 토토로> <물란> <미녀와 야수> <이집트 왕자> <짱구는 못말려> 등의 순으로 나타났다.

마찬가지로 나이에 의한 분포는 유의미한 차이를 보이지 않았고, 남녀의 차이는 3위 이내에 남학생의 경우는 <신세기 에반겔리온> <바람의 검심> <로봇 태권V>가, 여학생의 경우는 <라이언 킹> <인어공주> <이웃집 토토로>가 나타난 것으로 보아 마찬가지로 그 성향의 차이를 알 수 있다.

세번의 선택을 합산한 결과 <라이언 킹>(빈도수=98) <아기공룡 둘리>(97) <이웃집 토토로>(88) <바람의 검심>(86)과 <짱구는 못말려>(86)의 순서로 나타났다. 그러나 이것으로 순위를 평가하기에는 미흡하여 이들 5가지만으로 다시 남녀 1백 명씩 2백 명을 대상으로 설문조사를 실시한 결과 <라이언 킹>(74) <아기공룡 둘리>(51) <이웃집 토토로>(43), <바람의 검심>(18) <짱구는 못말려>(14)의 순서의 근사치로 다시 2백 명 학생으로 다시 1위에서 5위까지 재설문하였다.

애니메이션이 기억에 남는 이유로는 <표 4-3>에서 나타난 바와 같이 주제나 스토리, 캐릭터, 주인공 순으로 나타났으며 남녀 모두 거의 일치하는 정도로 유의미한 차이를 보이지 않았다.

<표 3> 기억에 남는 이유

구분			기억에 남는 이유					Total	
			주제나 스토리	주인공	캐릭터	색채	기타		
남	16	Count	7		4			11	
		% of Total	3.4%		2.0%			5.4%	
	17	Count	33	9	21		3	66	
		% of Total	16.1%	4.4%	10.2%		1.5%	32.2%	
	18	Count	54	5	29		2	90	
		% of Total	26.3%	2.4%	14.1%		1.0%	43.9%	
	19	Count	25	3	5		2	35	
		% of Total	12.2%	1.5%	2.4%		1.0%	17.1%	
	20	Count	2		1			3	
		% of Total	1.0%		0.5%			1.5%	
	Total	Count	121	17	60		7	205	
		% of Total	59.0%	8.3%	29.3%		3.4%	100.0%	
	여	16	Count	4		2			6
			% of Total	1.5%		0.7%			2.2%
17		Count	37	9	25	2	3	76	
		% of Total	13.7%	3.3%	9.2%	0.7%	1.1%	28.0%	
18		Count	75	16	39	3	5	138	
		% of Total	27.7%	5.9%	14.4%	1.1%	1.8%	50.9%	
19		Count	27	8	11	2	1	49	
		% of Total	10.0%	3.0%	4.1%	0.7%	0.4%	18.1%	
20		Count	2					2	
		% of Total	0.7%					0.7%	
Total		Count	145	33	77	7	9	271	
		% of Total	53.5%	12.2%	28.4%	2.6%	3.3%	100.0%	

Chi-Square=11.104df=12p<0.05

애니메이션을 관람하는 방법으로는 <표 4>에서 나타난 바와 같이 남녀학생 모두 TV와 비디오가 각 48.8%, 61.3%로 압도적이었다. 그러나 그 다음 순서는 남학생의 경우는 인터넷이 25.6%, 영화관이 15.8%인데 비해 여학생의 경우는 영화관이 30.3%, 인터넷의 경우는 4.4%로 나타나 큰 차이를 보였다. 이는 여학생보다 남학생이 인터넷의 활용도가 높은 데 기인한 것으로 보인다.

<표 4> 관람하는 방법

구분			관람하는 방법					Total	
			영화관	TV나 비디오	인터넷	PC통신	기타		
남	16	Count	1	6	3	1		11	
		% of Total	0.5%	3.0%	1.5%	0.5%		5.4%	
	17	Count	9	29	18	3	5	64	
		% of Total	4.4%	14.3%	8.9%	1.5%	2.5%	31.5%	
	18	Count	15	45	21	3	6	90	
		% of Total	7.4%	22.2%	10.3%	1.5%	3.0%	44.3%	
	19	Count	6	19	8	1	1	35	
		% of Total	3.0%	9.4%	3.9%	0.5%	0.5%	17.2%	
	20	Count	1		2			3	
		% of Total	0.5%		1.0%			1.5%	
	Total	Count	32	99	52	8	12	203	
		% of Total	15.8%	48.8%	25.6%	3.9%	5.9%	100.0%	
	여	16	Count	2	3	1			6
			% of Total	0.7%	1.1%	0.4%			2.2%
17		Count	20	51	2	1	2	76	
		% of Total	7.4%	18.8%	0.7%	0.4%	0.7%	28.0%	
18		Count	45	82	5	2	4	138	
		% of Total	16.6%	30.3%	1.8%	0.7%	1.5%	50.9%	
19		Count	14	30	4		1	49	
		% of Total	5.2%	11.1%	1.5%		0.4%	18.1%	
20		Count	1				1	2	
		% of Total	0.4%				0.4%	0.7%	
Total		Count	82	166	12	3	8	271	
		% of Total	30.3%	61.3%	4.4%	1.1%	3.0%	100.0%	

Chi-Square=8.471df=16p<0.05

애니메이션을 보게 된 이유로는 [표 4-5]에서 나타난 바와 같이 남녀학생 모두 TV신문광고가 각 31.9%, 51.5%로 가장 많았고 다음으로는 친구의 권유였다. 그러나 PC통신의 경우 남학생은 16.2%인데 비해 여학생의 경우는 2.2%로 나타나 큰 차이를 보였다. 이 또한 PC통신 등의 수단에 대한 남학생의 활용도가 높은 것으로 보인다.

<표 5> 애니메이션을 보게 된 이유

구분			애니메이션을 보게 된 이유					Total	
			TV나 신문광고	친구의 권유	부모의 권유	PC 통신	기타		
남	16	Count	4	4		1	2	11	
		% of Total	2.0%	2.0%		0.5%	1.0%	5.4%	
	17	Count	17	24	1	8	15	65	
		% of Total	8.3%	11.8%	0.5%	3.9%	7.4%	31.9%	
	18	Count	30	19		20	21	90	
		% of Total	14.7%	9.3%		9.8%	10.3%	44.1%	
	19	Count	14	8		4	9	35	
		% of Total	6.9%	3.9%		2.0%	4.4%	17.2%	
	20	Count		2			1	3	
		% of Total		1.0%			0.5%	1.5%	
	Total	Count	65	57	1	33	48	204	
		% of Total	31.9%	27.9%	0.5%	16.2%	23.5%	100.0%	
	여	16	Count	1	2			3	6
			% of Total	0.4%	0.7%			1.1%	2.2%
17		Count	41	7		1	25	74	
		% of Total	15.3%	2.6%		0.4%	9.3%	27.6%	
18		Count	74	17	3	3	41	138	
		% of Total	27.6%	6.3%	1.1%	1.1%	15.3%	51.5%	
19		Count	22	10	2	1	13	48	
		% of Total	8.2%	3.7%	0.7%	0.4%	4.9%	17.9%	
20		Count				1	1	2	
		% of Total				0.4%	0.4%	0.7%	
Total		Count	138	36	5	6	83	268	
		% of Total	51.5%	13.4%	1.9%	2.2%	31.0%	100.0%	

Chi-Square = 14.494df = 16p < 0.05

가장 선호하는 애니메이션의 종류로는 <표 6>에서 나타난 바와 같이 남녀학생 모두 코믹장르가 각 53.5%, 52.1%로 가장 많았다. 그러나 다음 순위에 있어서 남학생은 공상과학과 폭력장르가 각 23.0%, 17.5%로 나타난 데 비해 여학생의 경우는 순정장르가 36.2%로 나타나 큰 차이를 보였다. 이는 남녀학생의 성향차이를 보여주고 있다.

<표 6> 가장 선호하는 애니메이션의 종류

구분			가장 선호하는 애니메이션의 종류					Total	
			공상 과학	코믹	폭력	순정	교육		
남	16	Count	2	7	1			10	
		% of Total	1.0%	3.5%	0.5%			5.0%	
	17	Count	14	36	11	3		64	
		% of Total	7.0%	18.0%	5.5%	1.5%		32.0%	
	18	Count	21	46	13	6	2	88	
		% of Total	10.5%	23.0%	6.5%	3.0%	1.0%	44.0%	
	19	Count	9	15	10	1		35	
		% of Total	4.5%	7.5%	5.0%	0.5%		17.5%	
	20	Count		3				3	
		% of Total		1.5%				1.5%	
	Total	Count	46	107	35	10	2	200	
		% of Total	23.0%	53.5%	17.5%	5.0%	1.0%	100.0%	
	여	16	Count	1	2		2		5
			% of Total	0.4%	0.8%		0.8%		1.9%
17		Count	3	37	2	31	2	75	
		% of Total	1.1%	14.0%	0.8%	11.7%	0.8%	28.3%	
18		Count	9	70	5	48	2	134	
		% of Total	3.4%	26.4%	1.9%	18.1%	0.8%	50.6%	
19		Count	5	28	1	15	1	50	
		% of Total	1.9%	10.6%	0.4%	5.7%	0.4%	18.9%	
20		Count		1				1	
		% of Total		0.4%				0.4%	
Total		Count	18	138	8	96	5	265	
		% of Total	6.8%	52.1%	3.0%	36.2%	1.9%	100.0%	

Chi-Square = 11.269 df = 16 p < 0.05

특정 애니메이션을 선호하는 이유로는 <표 7>에서 나타난 바와 같이 여러 가지 응답이 있었으나 남녀학생 모두 “재미있어서”가 각 58.7%, 64.9%로 가장 많았다. 그리고 다음 순위에 있어도 남학생과 여학생의 경우가 모두 “좋아해서”로 나타났고 나머지 감동을 준다, 신난다, 스트레스해소 등의 응답이 있었으며 남녀간에 유의미한 차이는 보이지 않았다.

<표 8> 특정 애니메이션을 선호하는 이유

구분	특정 애니메이션을 선호하는 이유														Total	
	재미있어서	신난다	좋아한다	세심한 선이나 스토리	기억에 남아서	스릴있어서	캐릭터가 이뻐서	상상할 수 있어서	시간 보내기 쉬워서	감동을 준다	스트레스 해소	유익하니까	음악이 좋아서	동심의 세계로		
남	16	C	7	1	1			1	1							11
		%	3.6	0.5	0.5			0.5	0.5							5.6
	17	C	37	4	6	2		1	1	3	1	1	3		1	60
		%	18.9	2.0	3.1	1.0		0.5	0.5	1.5	0.5	0.5	1.5		0.5	30.6
	18	C	50	4	11	3		1	2	6		5	7			89
		%	25.5	2.0	5.6	1.5		0.5	1.0	3.1		2.6	3.6			45.4
	19	C	19	1	1	3	1	4		1	1		2			33
		%	9.7	0.5	0.5	1.5	0.5	2.0		0.5	0.5		1.0			16.8
	20	C	2						1							3
		%	1.0						0.5							1.5
	Total	C	115	10	19	8	1	6	5	11	2	6	12		1	196
		%	58.7	5.1	9.7	4.1	0.5	3.1	2.6	5.6	1.0	3.1	6.1		0.5	100
	여	16	C	5												5
			%	2.0												2.0
17		C	48		12	3		1	1			4	3	1		73
		%	19.1		4.8	1.2		0.4	0.4			1.6	1.2	0.4		29.1
18		C	80	4	23	3		1	3	2		6	6	1	1	130
		%	31.9	1.6	9.2	1.2		0.4	1.2	0.8		2.4	2.4	0.4	0.4	51.8
19		C	29	1	4	1	1				2	3	1			42
		%	11.6	0.4	1.6	0.4	0.4				0.8	1.2	0.4			16.7
20		C	1													1
		%	0.4													0.4
Total		C	163	5	39	7	1	1	4	3	2	13	10	2	1	251
		%	64.9	2.0	15.5	2.8	0.4	0.4	1.6	1.2	0.8	5.2	4.0	0.8	0.4	100

선호하는 애니메이션을 볼 때 감정적인 반응으로는 <표 8>에서 나타난 바와 같이 남녀학생 모두 “재미있다”가 각 73.4%, 78.6%로 가장 많았다. 그러나 다음 순위에 있어서 남학생의 경우는 “꼭 해보고 싶다”와 “해보고 싶다”가 각각 10.8%, 10.3%로 나타난 데 비해, 여학생의 경우는 “해보고 싶다”와 “꼭 해보고 싶다”가 각각 11.8%, 3.7%로 나타나 남학생의 경우보다 실제 행동에서는 현저히 자제되는 경향이였다.

<표 8> 선호하는 애니메이션을 볼 때 감정적인 반응

구분			선호하는 애니메이션을 볼때 감정적인 반응					Total	
			꼭 해보고 싶다	해보고 싶다	재미 있다	아무런 반응없다	기타		
남	16	Count	1	2	6		1	10	
		% of Total	0.5%	1.0%	3.0%		0.5%	4.9%	
	17	Count	10	6	46	1	2	65	
		% of Total	4.9%	3.0%	22.7%	0.5%	1.0%	32.0%	
	18	Count	7	9	70	2	2	90	
		% of Total	3.4%	4.4%	34.5%	1.0%	1.0%	44.3%	
	19	Count	4	4	24	1	2	35	
		% of Total	2.0%	2.0%	11.8%	0.5%	1.0%	17.2%	
	20	Count			3			3	
		% of Total			1.5%			1.5%	
	Total	Count	22	21	149	4	7	203	
		% of Total	10.8%	10.3%	73.4%	2.0%	3.4%	100.0%	
	여	16	Count		1	5			6
			% of Total		0.4%	1.8%			2.2%
17		Count	6	10	55	3	2	76	
		% of Total	2.2%	3.7%	20.3%	1.1%	0.7%	28.0%	
18		Count	3	17	109	4	5	138	
		% of Total	1.1%	6.3%	40.2%	1.5%	1.8%	50.9%	
19		Count	1	4	43	1	1	50	
		% of Total	0.4%	1.5%	15.9%	0.4%	0.4%	18.5%	
20		Count			1			1	
		% of Total			0.4%			0.4%	
Total		Count	10	32	213	8	8	271	
		% of Total	3.7%	11.8%	78.6%	3.0%	3.0%	100.0%	

Chi-Square=7.415df=16p<0.05

애니메이션이 청소년에게 심리적, 정신적으로 미치는 영향으로는 <표 9>에서 나타난 바와 같이 남녀학생 모두 “보통이다”가 각 53.2%, 55.7%로 가장 많았다. 또한 다음 순위에 있어서도 “크다”가 30.7%, 30.0%로 남녀학생 모두 같은 응답을 하였다. “크다”라는 비율이 적지않은 것으로 보아 “보통이다”와 함께 생각해볼 때 애니메이션이 청소년들에게 미치는 영향은 상당히 큰 것으로 나타났다고 볼 수 있다.

<표 9> 청소년에게 심리적, 정신적으로 미치는 영향

구분			애니메이션이 청소년에게 심리적, 정신적으로 미치는 영향					Total	
			크다	보통이다	적다	영향력 없다	기타		
남	16	Count	6	3	1			10	
		% of Total	2.9%	1.5%	0.5%			4.9%	
	17	Count	21	34	5	6	1	67	
		% of Total	10.2%	16.6%	2.4%	2.9%	0.5%	32.7%	
	18	Count	22	57	9	2		90	
		% of Total	10.7%	27.8%	4.4%	1.0%		43.9%	
	19	Count	13	14	5	3		35	
		% of Total	6.3%	6.8%	2.4%	1.5%		17.1%	
	20	Count	1	1		1		3	
		% of Total	0.5%	0.5%		0.5%		1.5%	
	Total		Count	63	109	20	12	1	205
			% of Total	30.7%	53.2%	9.8%	5.9%	0.5%	100.0%
	여	16	Count	2	4				6
			% of Total	0.7%	1.5%				2.2%
17		Count	19	48	7	3		77	
		% of Total	7.0%	17.6%	2.6%	1.1%		28.2%	
18		Count	47	72	13	4	2	138	
		% of Total	17.2%	26.4%	4.8%	1.5%	0.7%	50.5%	
19		Count	14	26	8	2		50	
		% of Total	5.1%	9.5%	2.9%	0.7%		18.3%	
20		Count		2				2	
		% of Total		0.7%				.7%	
Total		Count	82	152	28	9	2	273	
		% of Total	30.0%	55.7%	10.3%	3.3%	0.7%	100.0%	

Chi-Square=20.105df=16p<0.05



애니메이션의 교육적 가치로는 <표 10>에서 나타난 바와 같이 남녀학생 모두 “크다”가 각 51.2%, 47.3%로 가장 많았다.

<표 10> 애니메이션의 교육적 가치

귀하의 성별은?			애니메이션의 교육적 가치					Total		
			크다	적다	없다	모르겠다	기타			
남	나이	16	Count	5	1	1	3		10	
			% of Total	2.4%	0.5%	0.5%	1.5%		4.9%	
		17	Count	32	13	8	11	3	67	
			% of Total	15.6%	6.3%	3.9%	5.4%	1.5%	32.7%	
		18	Count	48	17	6	18	1	90	
			% of Total	23.4%	8.3%	2.9%	8.8%	0.5%	43.9%	
		19	Count	18	6	2	9		35	
			% of Total	8.8%	2.9%	1.0%	4.4%		17.1%	
		20	Count	2		1			3	
			% of Total	1.0%		0.5%			1.5%	
		Total	Count	105	37	18	41	4	205	
			% of Total	51.2%	18.0%	8.8%	20.0%	2.0%	100.0%	
	여	나이	16	Count	2			4		6
				% of Total	0.7%			1.5%		2.2%
17			Count	41	13	1	18	4	77	
			% of Total	15.0%	4.8%	0.4%	6.6%	1.5%	28.2%	
18			Count	62	23	7	43	3	138	
			% of Total	22.7%	8.4%	2.6%	15.8%	1.1%	50.5%	
19			Count	24	11	2	9	4	50	
			% of Total	8.8%	4.0%	0.7%	3.3%	1.5%	18.3%	
20			Count				1	1	2	
			% of Total				0.4%	0.4%	0.7%	
Total			Count	129	47	10	75	12	273	
			% of Total	47.3%	17.2%	3.7%	27.5%	4.4%	100.0%	

Chi-Square=10.624df=16p<0.05

(1) 결과분석의 종합

지금까지 조사의 결과에서 청소년들의 애니메이션과 선호도를 알 수 있었으며 남녀간의 차이가 있음을 발견할 수 있었다. 이들을 종합하여 정리하면 다음과 같다.

- (1) 남녀 모두 애니메이션을 흥미 있게 생각하고 또 긍정적인 성향을 가지고 있다.
- (2) 기억에 남는 애니메이션에 있어서 남녀학생이 성향 차이를 보였다.
- (3) 기억에 남는 이유로는 남녀모두 주제나 스토리, 캐릭터, 주인공 순으로 나타났다.
- (4) 관람하는 방법으로는 남녀학생 모두 TV와 비디오가 압도적이었으나 그 다음 순서는 남학생의 경우는 인터넷이, 여학생의 경우는 영화관이 더 선호되었다.
- (5) 애니메이션을 보게 된 이유로는 남녀학생 모두 TV신문광고, 친구의 권유였으나, PC 통신의 경우 남학생의 활용도가 높았다.
- (6) 가장 선호하는 애니메이션의 종류는 남녀학생 모두 코믹장르가 가장 많았으나 다음순위에 있어서 남학생은 공상과학과 폭력장르를 여학생의 경우는 순정 장르를 선호하였다.
- (7) 특정 애니메이션을 선호하는 이유는 남녀학생 모두 “재미있어서”가 가장 많았다.
- (8) 선호하는 애니메이션을 볼 때 감정적인 반응은 남녀학생 모두 “재미있다”가 가장 많았으나 다음 순위에 있어서 여학생의 경우가 실제 행동에서는 현저히 자제되는 경향 이었다.
- (9) 애니메이션이 청소년들에게 미치는 영향은 상당히 큰 것으로 나타났다.
- (10) 청소년들은 애니메이션의 교육적 가치가 크다고 생각하고 있는 것으로 나타났다.

2) 애니메이션과 영향과 인식에 관한 분석결과

(1) 응답자의 일반적 특성

<표 10> 응답자의 일반적 특성(2차)

구분		빈도	비율(%)	누계율(%)
성별	남	228	46.2	46.2
	여	265	53.8	100.0
	Total	493	100.0	
나이	13	31	6.3	6.3
	14	102	20.7	27.0
	15	133	27.0	54.0
	16	113	22.9	76.9
	17	104	21.1	98.0
	18	10	2.0	100.0
	Total	493	100.0	

<표 10>에서 보면 성별 남자 228명(46.2%), 여자 265명(53.8%)으로 표집되었고, 나이는 13세 31명(6.3%), 14세 102명(20.7%), 15세 133명(27.0%), 16세 113명(22.9%) 17세 104명(21.1%), 18세 10명(2.0%)로 분포되었다.

(2) 애니메이션의 영향과 인식 분석

애니메이션이 청소년에게 어떤 영향을 미치는가에 대하여 코믹, 순정, 공상과학, 폭력의 장르로 구분하여 각 장르에 모방심리, 상품구매욕구, 생활반응, 동료와의 공감대, 습관성 등을 측정도구로 구성된 설문자료를 분석해보면 다음과 같다.

□ 코믹

코믹의 경우는 <아기공룡 둘리> <또또와 유령친구> <보리와 짜구> <짱구는 내친구> <토이 스토리> <달려라 하니> <영심이> <개미> 등을 예로 하였다.

<표 11>에서 ‘주인공처럼 행동해보고 싶은 마음이 들었다’에 관한 질문의 응답은 남학생의 경우 “보통이다”가 많았고, 여학생의 경우는 “약간 타당치 않다”가 많은 것으로 나타났으나, 전체적으로 소극적인 응답비율이 높았다.

<표 11> 코믹-1

구분		주인공처럼 행동					Total	
		전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통이다	약간 타당하다	매우 타당하다		
성별	남	Count	60	51	69	23	25	228
		% of Total	12.2%	10.3%	14.0%	4.7%	5.1%	46.2%
	여	Count	68	77	63	44	13	265
		% of Total	13.8%	15.6%	12.8%	8.9%	2.6%	53.8%
Total		Count	128	128	132	67	38	493
		% of Total	26.0%	26.0%	26.8%	13.6%	7.7%	100.0%

Chi-Square=13.726df=4p<0.01

<표 12>에서 ‘등장인물의 그림(사진 등) 및 관련 상품을 사서(구매하여) 가지고 싶다’에 관한 질문의 응답은 남학생의 경우보다 여학생의 경우가 보다 적극적인 것으로 나타났다. 하지만 전체적으로 구매의욕이 높지는 않은 것으로 볼 수 있다.

<표 12> 코믹-2

구분		상품 등 구매욕구					Total	
		전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다		
성별	남	Count	102	36	67	9	14	228
		% of Total	20.7%	7.3%	13.6%	1.8%	2.8%	46.2%
	여	Count	76	50	72	54	13	265
		% of Total	15.4%	10.1%	14.6%	11.0%	2.6%	53.8%
Total		Count	178	86	139	63	27	493
		% of Total	36.1%	17.4%	28.2%	12.8%	5.5%	100.0%

Chi-Square=35.863df=4p<0.01

<표 13>에서 '다른 일을 하다가도 문득 영화의 한 장면이 생각날 때가 많다'에 관한 질문의 응답은 남학생의 경우와 여학생의 경우가 모두 보통인 것으로 나타났다. 이는 전체적으로 코믹 애니 메이션을 자주 회상하지는 않는 것으로 볼 수 있다.

<표 13> 코믹-3

구분		장면 회상 빈도					Total	
		전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다		
성별	남	Count	51	27	63	55	32	228
		% of Total	10.3%	5.5%	12.8%	11.2%	6.5%	46.2%
	여	Count	49	57	86	52	21	265
		% of Total	9.9%	11.6%	17.4%	10.5%	4.3%	53.8%
Total		Count	100	84	149	107	53	493
		% of Total	20.3%	17.0%	30.2%	21.7%	10.8%	100.0%

Chi-Square=13.974df=4p<0.01

<표 14>에서 ‘친구들과 이 영화를 소재로 이야기를 자주한다’에 관한 질문의 응답은 남학생의 경우와 여학생의 경우가 모두 소극적인 것으로 나타났다. 이는 전체적으로 코믹 애니메이션을 대화의 소재로 하지는 않는 것으로 볼 수 있다.

<표 14> 코믹-4

구분		소재로 대화 정도					Total	
		전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다		
성별	남	Count	85	44	47	42	10	228
		% of Total	17.2%	8.9%	9.5%	8.5%	2.0%	46.2%
	여	Count	105	77	57	12	14	265
		% of Total	21.3%	15.6%	11.6%	2.4%	2.8%	53.8%
Total		Count	190	121	104	54	24	493
		% of Total	38.5%	24.5%	21.1%	11.0%	4.9%	100.0%

Chi-Square=26.774df=4p<0.01

<표 15>에서 ‘너무 재미있어서 이와 비슷한 영화를 좋아한다’에 관한 질문의 응답은 남학생의 경우와 여학생의 경우가 모두 소극적인 것으로 나타났다. 이는 전체적으로 코믹 애니메이션을 특히 습관적으로 좋아하지는 않는 것으로 볼 수 있다.

<표 15> 코믹-5

구분		같은 종류 선호 정도					Total	
		전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다		
성별	남	Count	53	45	68	39	23	228
		% of Total	10.8%	9.1%	13.8%	7.9%	4.7%	46.2%
	여	Count	58	84	62	49	12	265
		% of Total	11.8%	17.0%	12.6%	9.9%	2.4%	53.8%
Total		Count	111	129	130	88	35	493
		% of Total	22.5%	26.2%	26.4%	17.8%	7.1%	100.0%

Chi-Square=14.189df=4p<0.01

□ 순정

순정의 경우는 <빨강머리 앤> <율령공주> <달려라 하니> <성춘향전> <인어공주> <물란> <알라딘> <미녀와 야수> <라이언 킹> <베르사이유 장미> 등을 예로 하였다.

<표 16>에서 ‘주인공처럼 행동해보고 싶은 마음이 들었다’에 관한 질문의 응답은 남학생의 경우 “타당치 않다”가 많았고, 여학생의 경우는 “약간 타당하다”와 “보통이다”가 많은 것으로 나타났다. 여학생이 순정 애니메이션에 있어서는 적극적인 응답비율이 높았다.

<표 16> 순정-1

구분			주인공처럼 행동					Total
			전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통이다	약간 타당하다	매우 타당하다	
성별	남	Count	73	60	33	48	14	228
		% of Total	14.8%	12.2%	6.7%	9.7%	2.8%	46.2%
	여	Count	24	41	69	95	36	265
		% of Total	4.9%	8.3%	14.0%	19.3%	7.3%	53.8%
Total		Count	97	101	102	143	50	493
		% of Total	19.7%	20.5%	20.7%	29.0%	10.1%	100.0%

Chi-Square = 63.742df=4p<0.01

<표 17>에서 ‘등장인물의 그림(사진 등) 및 관련 상품을 사서(구매하여) 가지고 싶다’에 관한 질문의 응답은 남학생의 경우보다 여학생의 경우가 보다 적극적인 것으로 나타났다. 하지만 전체적으로 구매의욕이 높지는 않은 것으로 볼 수 있다.

<표 17> 순정-2

구분			상품 등 구매욕구					Total
			전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통이다	약간 타당하다	매우 타당하다	
성별	남	Count	92	57	48	17	14	228
		% of Total	18.7%	11.6%	9.7%	3.4%	2.8%	46.2%
	여	Count	37	74	49	81	24	265
		% of Total	7.5%	15.0%	9.9%	16.4%	4.9%	53.8%
Total		Count	129	131	97	98	38	493
		% of Total	26.2%	26.6%	19.7%	19.9%	7.7%	100.0%

Chi-Square = 67.698df=4p<0.01

<표 18>에서 ‘다른 일을 하다가도 문득 영화의 한 장면이 생각날 때가 많다’에 관한 질문의 응답은 남학생의 경우는 소극적이었으나 여학생의 경우는 적극적인 것으로 나타났다. 이는 여학생의 경우가 순정 애니메이션을 더 선호하기 때문인 것으로 볼 수 있다.

<표 18> 순정-3

구분			장면 회상 빈도					Total
			전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다	
성별	남	Count	72	40	58	36	22	228
		% of Total	14.6%	8.1%	11.8%	7.3%	4.5%	46.2%
	여	Count	41	44	90	74	16	265
		% of Total	8.3%	8.9%	18.3%	15.0%	3.2%	53.8%
Total		Count	113	84	148	110	38	493
		% of Total	22.9%	17.0%	30.0%	22.3%	7.7%	100.0%

Chi-Square=27.064df=4p<0.01

<표 19>에서 ‘친구들과 이 영화를 소재로 이야기를 자주 한다’에 관한 질문의 응답은 남학생의 경우와 여학생의 경우가 전체적으로는 소극적인 것으로 나타났다. 그러나 여학생의 경우가 보다 적극적으로 순정 애니메이션을 대화의 소재로 하는 것으로 볼 수 있다.

<표 19> 순정-4

구분			소재로 대화 정도					Total
			전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다	
성별	남	Count	85	64	52	18	9	228
		% of Total	17.2%	13.0%	10.5%	3.7%	1.8%	46.2%
	여	Count	49	57	105	45	9	265
		% of Total	9.9%	11.6%	21.3%	9.1%	1.8%	53.8%
Total		Count	134	121	157	63	18	493
		% of Total	27.2%	24.5%	31.8%	12.8%	3.7%	100.0%

Chi-Square=36.971df=4p<0.01

<표 20>에서 ‘너무 재미있어서 이와 비슷한 영화를 좋아한다’에 관한 질문의 응답은 남학생의 경우는 소극적인 것으로 나타났으나, 여학생의 경우가 적극적인 것으로 나타났다. 이는 여학생의 경우 순정 애니메이션을 선호하는 성향에 부응하는 것으로 볼 수 있다.

<표 20> 순정-5

구분		같은 종류 선호 정도					Total	
		전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다		
성별	남	Count	80	47	59	27	15	228
		% of Total	16.2%	9.5%	12.0%	5.5%	3.0%	46.2%
	여	Count	26	46	84	76	33	265
		% of Total	5.3%	9.3%	17.0%	15.4%	6.7%	53.8%
Total		Count	106	93	143	103	48	493
		% of Total	21.5%	18.9%	29.0%	20.9%	9.7%	100.0%

Chi-Square=59.510df=4p<0.01

□ 공상과학

공상과학의 경우는 <공각기동대> <철인사천왕> <로봇 태권V> <바람의 계곡 나우시카> <천공의 성 라퓨타> <신세기 에반게리온> <스파이더맨> 등을 예로 하였다.

<표 21>에서 ‘주인공처럼 행동해보고 싶은 마음이 들었다’에 관한 질문 응답은 남학생의 경우 적극적인 응답이 많았고, 여학생의 경우는 “전혀 타당치 않다”가 많은 것으로 나타나 남녀간의 성향 차이를 보여주었다.

<표 21> 공상과학-1

구분		주인공처럼 행동					Total	
		전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다		
성별	남	Count	47	37	51	55	38	228
		% of Total	9.5%	7.5%	10.3%	11.2%	7.7%	46.2%
	여	Count	136	61	32	24	12	265
		% of Total	27.6%	12.4%	6.5%	4.9%	2.4%	53.8%
Total		Count	183	98	83	79	50	493
		% of Total	37.1%	19.9%	16.8%	16.0%	10.1%	100.0%

Chi-Square=76.852df=4p<0.01



<표 22>에서 ‘등장인물의 그림(사진 등) 및 관련 상품을 사서(구매하여) 가지고 싶다’에 관한 질문의 응답은 여학생의 경우보다 남학생의 경우가 보다 적극적인 것으로 나타났다. 하지만 전체적으로 구매의욕이 높지는 않은 것으로 볼 수 있다.

<표 22> 공상과학-2

구분		상품 등 구매욕구					Total	
		전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다		
성별	남	Count	61	32	65	31	39	228
		% of Total	12.4%	6.5%	13.2%	6.3%	7.9%	46.2%
	여	Count	139	44	46	28	8	265
		% of Total	28.2%	8.9%	9.3%	5.7%	1.6%	53.8%
Total		Count	200	76	111	59	47	493
		% of Total	40.6%	15.4%	22.5%	12.0%	9.5%	100.0%

Chi-Square=53.692df=4p<0.01

<표 23>에서 ‘다른 일을 하다가도 문득 영화의 한 장면이 생각날 때가 많다’에 관한 질문의 응답은 남학생의 경우가 여학생의 경우보다 적극적인 것으로 나타났다. 이는 공상과학 애니메이션은 남학생의 경우가 더 선호하여 자주 회상하는 것으로 볼 수 있다.

<표 23> 공상과학-3

구분		장면 회상 빈도					Total	
		전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다		
성별	남	Count	37	47	59	50	35	228
		% of Total	7.5%	9.5%	12.0%	10.1%	7.1%	46.2%
	여	Count	133	68	32	28	4	265
		% of Total	27.0%	13.8%	6.5%	5.7%	0.8%	53.8%
Total		Count	170	115	91	78	39	493
		% of Total	34.5%	23.3%	18.5%	15.8%	7.9%	100.0%

Chi-Square=94.660df=4p<0.01

<표 24>에서 ‘친구들과 이 영화를 소재로 이야기를 자주 한다’에 관한 질문의 응답은 남학생의 경우가 여학생의 경우에 비해 적극적인 것으로 나타났다. 전체적으로는 소극적인 경향이 높으나 공상과학의 성격상 이야기 소재로는 비교적 높다고 할 수 있다.

<표 24> 공상과학-4

구분			소재로 대화 정도					Total
			전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다	
성별	남	Count	64	26	65	51	22	228
		% of Total	13.0%	5.3%	13.2%	10.3%	4.5%	46.2%
	여	Count	140	53	52	16	4	265
		% of Total	28.4%	10.8%	10.5%	3.2%	0.8%	53.8%
Total		Count	204	79	117	67	26	493
		% of Total	41.4%	16.0%	23.7%	13.6%	5.3%	100.0%

Chi-Square=67.334df=4p<0.01

<표 25>에서 ‘너무 재미있어서 이와 비슷한 영화를 좋아한다’에 관한 질문의 응답은 남학생의 경우가 여학생의 경우에 비해 적극적인 것으로 나타났다. 이는 전체적으로 공상과학 애니메이션을 남학생이 선호하는 것으로 볼 수 있다.

<표 25> 공상과학-5

구분			같은 종류 선호 정도					Total
			전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다	
성별	남	Count	40	35	73	37	43	228
		% of Total	8.1%	7.1%	14.8%	7.5%	8.7%	46.2%
	여	Count	136	53	48	12	16	265
		% of Total	27.6%	10.8%	9.7%	2.4%	3.2%	53.8%
Total		Count	176	88	121	49	59	493
		% of Total	35.7%	17.8%	24.5%	9.9%	12.0%	100.0%

Chi-Square=84.018df=4p<0.01

□ 폭력

폭력의 경우는 <아마게돈> <공각기동대> <로봇 태권V> <뿔이장군> <황금날개> <붉은 돼지> <에반게리온> <철인사천왕> <바람의 검심> 등을 예로 하였다.

<표 26>에서 '주인공처럼 행동해보고 싶은 마음이 들었다'에 관한 질문의 응답은 남학생의 경우 적극적인 경향이었고, 여학생의 경우는 전체적으로 소극적인 응답비율이 높았다. 남학생과 여학생의 성향의 차이가 나타났다고 할 수 있다.

<표 26> 폭력-1

구분		주인공처럼 행동					Total	
		전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다		
성별	남	Count	37	24	68	52	47	228
		% of Total	7.5%	4.9%	13.8%	10.5%	9.5%	46.2%
	여	Count	119	54	52	16	24	265
		% of Total	24.1%	11.0%	10.5%	3.2%	4.9%	53.8%
Total		Count	156	78	120	68	71	493
		% of Total	31.6%	15.8%	24.3%	13.8%	14.4%	100.0%

Chi-Square=80.963df=4p<0.01

<표 27>에서 '등장인물의 그림(사진 등) 및 관련 상품을 사서(구매하여) 가지고 싶다'에 관한 질문의 응답은 여학생의 경우보다 남학생의 경우가 보다 적극적인 것으로 나타났다. 하지만 전체적으로 구매의욕이 높지는 않은 것으로 볼 수 있다.

<표 27> 폭력-2

구분		상품 등 구매욕구					Total	
		전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다		
성별	남	Count	71	21	51	45	40	228
		% of Total	14.4%	4.3%	10.3%	9.1%	8.1%	46.2%
	여	Count	140	32	36	29	28	265
		% of Total	28.4%	6.5%	7.3%	5.9%	5.7%	53.8%
Total		Count	211	53	87	74	68	493
		% of Total	42.8%	10.8%	17.6%	15.0%	13.8%	100.0%

Chi-Square=30.405df=4p<0.01

<표 28>에서 ‘다른 일을 하다가도 문득 영화의 한 장면이 생각날 때가 많다’에 관한 질문의 응답은 남학생의 경우가 여학생의 경우보다 적극적인 것으로 나타났다. 이는 전체적으로 폭력 애니메이션을 남학생이 선호하며 회상 정도도 높은 것으로 볼 수 있다.

<표 28> 폭력-3

구분		장면 회상 빈도					Total	
		전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다		
성별	남	Count	42	44	66	49	27	228
		% of Total	8.5%	8.9%	13.4%	9.9%	5.5%	46.2%
	여	Count	116	65	40	24	20	265
		% of Total	23.5%	13.2%	8.1%	4.9%	4.1%	53.8%
Total		Count	158	109	106	73	47	493
		% of Total	32.0%	22.1%	21.5%	14.8%	9.5%	100.0%

Chi-Square=52.203df=4p<0.01

<표 29>에서 ‘친구들과 이 영화를 소재로 이야기를 자주 한다’에 관한 질문의 응답은 전체적으로 모두 소극적인 것으로 나타났다. 그러나 남학생의 경우가 여학생의 경우보다 폭력 애니메이션을 대화의 소재로 여기는 것으로 볼 수 있다.

<표 29> 폭력-4

구분		소재로 대화 정도					Total	
		전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다		
성별	남	Count	52	24	88	40	24	228
		% of Total	10.5%	4.9%	17.8%	8.1%	4.9%	46.2%
	여	Count	136	33	56	20	20	265
		% of Total	27.6%	6.7%	11.4%	4.1%	4.1%	53.8%
Total		Count	188	57	144	60	44	493
		% of Total	38.1%	11.6%	29.2%	12.2%	8.9%	100.0%

Chi-Square=50.603df=4p<0.01

<표 30>에서 ‘너무 재미있어서 이와 비슷한 영화를 좋아한다’에 관한 질문의 응답은 남학생의 경우가 여학생의 경우보다 소극적인 것으로 나타났다. 이는 전체적으로 폭력 애니메이션을 남학생이 선호하는 것으로 볼 수 있다.

<표 30> 폭력-5

구분			같은 종류 선호 정도					Total
			전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다	
성별	남	Count	33	23	74	51	47	228
		% of Total	6.7%	4.7%	15.0%	10.3%	9.5%	46.2%
	여	Count	124	52	33	28	28	265
		% of Total	25.2%	10.5%	6.7%	5.7%	5.7%	53.8%
Total		Count	157	75	107	79	75	493
		% of Total	31.8%	15.2%	21.7%	16.0%	15.2%	100.0%

Chi-Square=88.902df=4p<0.01

□ 종합적인 비교

이상의 결과에서 볼 때, 청소년은 애니메이션에 영향은 받으나 비교적 소극적으로 반응하는 것으로 나타났다.

<표 31> ~ <표 35>에서 볼 수 있는 바와 같이 모방심리의 경우에 있어서는 전반적으로 소극적이었으나 순정의 경우는 비교적 적극적이었다. 상품구매욕구 또한 전반적으로 소극적인 경향이 강했다. 생활반응은 코믹, 순정의 경우가 비교적 적극적이었고, 애니메이션을 통한 동료와의 공감대 형성은 비교적 소극적이었다. 또한 습관적 경향은 순정의 경우가 가장 적극적이었다.

그러나 한가지 주목해야 할 것은 남녀간의 성향의 차이가 뚜렷해서, 보편적 애니메이션의 효과보다는 그 성격별 즉, 코믹, 순정, 공상과학, 폭력 등의 장르에 의해 남녀학생에게 미치는 영향이 다르다는 것이다. 이러한 경향은 애니메이션의 교육적 활용에 있어서 참고될 만한 자료가 될 수 있을 것이다.

<표 31> 종합비교-1

구분		주인공처럼 행동					Total	
		전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다		
코믹	남	Count	60	51	69	23	25	228
		% of Total	12.2%	10.3%	14.0%	4.7%	5.1%	46.2%
	여	Count	68	77	63	44	13	265
		% of Total	13.8%	15.6%	12.8%	8.9%	2.6%	53.8%
Total		Count	128	128	132	67	38	493
		% of Total	26.0%	26.0%	26.8%	13.6%	7.7%	100.0%
순정	남	Count	73	60	33	48	14	228
		% of Total	14.8%	12.2%	6.7%	9.7%	2.8%	46.2%
	여	Count	24	41	69	95	36	265
		% of Total	4.9%	8.3%	14.0%	19.3%	7.3%	53.8%
Total		Count	97	101	102	143	50	493
		% of Total	19.7%	20.5%	20.7%	29.0%	10.1%	100.0%
공상과학	남	Count	47	37	51	55	38	228
		% of Total	9.5%	7.5%	10.3%	11.2%	7.7%	46.2%
	여	Count	136	61	32	24	12	265
		% of Total	27.6%	12.4%	6.5%	4.9%	2.4%	53.8%
Total		Count	183	98	83	79	50	493
		% of Total	37.1%	19.9%	16.8%	16.0%	10.1%	100.0%
폭력	남	Count	37	24	68	52	47	228
		% of Total	7.5%	4.9%	13.8%	10.5%	9.5%	46.2%
	여	Count	119	54	52	16	24	265
		% of Total	24.1%	11.0%	10.5%	3.2%	4.9%	53.8%
Total		Count	156	78	120	68	71	493
		% of Total	31.6%	15.8%	24.3%	13.8%	14.4%	100.0%

<표 32> 종합비교-2

구분		상품 등 구매욕구					Total	
		전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다		
코믹	남	Count	102	36	67	9	14	228
		% of Total	20.7%	7.3%	13.6%	1.8%	2.8%	46.2%
	여	Count	76	50	72	54	13	265
		% of Total	15.4%	10.1%	14.6%	11.0%	2.6%	53.8%
Total		Count	178	86	139	63	27	493
		% of Total	36.1%	17.4%	28.2%	12.8%	5.5%	100.0%
순정	남	Count	92	57	48	17	14	228
		% of Total	18.7%	11.6%	9.7%	3.4%	2.8%	46.2%
	여	Count	37	74	49	81	24	265
		% of Total	7.5%	15.0%	9.9%	16.4%	4.9%	53.8%
Total		Count	129	131	97	98	38	493
		% of Total	26.2%	26.6%	19.7%	19.9%	7.7%	100.0%
공상과 학	남	Count	61	32	65	31	39	228
		% of Total	12.4%	6.5%	13.2%	6.3%	7.9%	46.2%
	여	Count	139	44	46	28	8	265
		% of Total	28.2%	8.9%	9.3%	5.7%	1.6%	53.8%
Total		Count	200	76	111	59	47	493
		% of Total	40.6%	15.4%	22.5%	12.0%	9.5%	100.0%
폭력	남	Count	71	21	51	45	40	228
		% of Total	14.4%	4.3%	10.3%	9.1%	8.1%	46.2%
	여	Count	140	32	36	29	28	265
		% of Total	28.4%	6.5%	7.3%	5.9%	5.7%	53.8%
Total		Count	211	53	87	74	68	493
		% of Total	42.8%	10.8%	17.6%	15.0%	13.8%	100.0%

<표 33> 종합비교-3

구분			장면 회상 빈도					Total
			전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다	
코믹	남	Count	51	27	63	55	32	228
		% of Total	10.3%	5.5%	12.8%	11.2%	6.5%	46.2%
	여	Count	49	57	86	52	21	265
		% of Total	9.9%	11.6%	17.4%	10.5%	4.3%	53.8%
Total		Count	100	84	149	107	53	493
		% of Total	20.3%	17.0%	30.2%	21.7%	10.8%	100.0%
순정	남	Count	72	40	58	36	22	228
		% of Total	14.6%	8.1%	11.8%	7.3%	4.5%	46.2%
	여	Count	41	44	90	74	16	265
		% of Total	8.3%	8.9%	18.3%	15.0%	3.2%	53.8%
Total		Count	113	84	148	110	38	493
		% of Total	22.9%	17.0%	30.0%	22.3%	7.7%	100.0%
공상과학	남	Count	37	47	59	50	35	228
		% of Total	7.5%	9.5%	12.0%	10.1%	7.1%	46.2%
	여	Count	133	68	32	28	4	265
		% of Total	27.0%	13.8%	6.5%	5.7%	.8%	53.8%
Total		Count	170	115	91	78	39	493
		% of Total	34.5%	23.3%	18.5%	15.8%	7.9%	100.0%
폭력	남	Count	42	44	66	49	27	228
		% of Total	8.5%	8.9%	13.4%	9.9%	5.5%	46.2%
	여	Count	116	65	40	24	20	265
		% of Total	23.5%	13.2%	8.1%	4.9%	4.1%	53.8%
Total		Count	158	109	106	73	47	493
		% of Total	32.0%	22.1%	21.5%	14.8%	9.5%	100.0%



<표 34> 종합비교-4

구분		소재로 대화 정도					Total	
		전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다		
코믹	남	Count	85	44	47	42	10	228
		% of Total	17.2%	8.9%	9.5%	8.5%	2.0%	46.2%
	여	Count	105	77	57	12	14	265
		% of Total	21.3%	15.6%	11.6%	2.4%	2.8%	53.8%
Total		Count	190	121	104	54	24	493
		% of Total	38.5%	24.5%	21.1%	11.0%	4.9%	100.0%
순경	남	Count	85	64	52	18	9	228
		% of Total	17.2%	13.0%	10.5%	3.7%	1.8%	46.2%
	여	Count	49	57	105	45	9	265
		% of Total	9.9%	11.6%	21.3%	9.1%	1.8%	53.8%
Total		Count	134	121	157	63	18	493
		% of Total	27.2%	24.5%	31.8%	12.8%	3.7%	100.0%
공상과 학	남	Count	64	26	65	51	22	228
		% of Total	13.0%	5.3%	13.2%	10.3%	4.5%	46.2%
	여	Count	140	53	52	16	4	265
		% of Total	28.4%	10.8%	10.5%	3.2%	.8%	53.8%
Total		Count	204	79	117	67	26	493
		% of Total	41.4%	16.0%	23.7%	13.6%	5.3%	100.0%
폭력	남	Count	52	24	88	40	24	228
		% of Total	10.5%	4.9%	17.8%	8.1%	4.9%	46.2%
	여	Count	136	33	56	20	20	265
		% of Total	27.6%	6.7%	11.4%	4.1%	4.1%	53.8%
Total		Count	188	57	144	60	44	493
		% of Total	38.1%	11.6%	29.2%	12.2%	8.9%	100.0%

<표 35> 종합비교-5

구분		같은 종류 선호 정도					Total	
		전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다		
코믹	남	Count	53	45	68	39	23	228
		% of Total	10.8%	9.1%	13.8%	7.9%	4.7%	46.2%
	여	Count	58	84	62	49	12	265
		% of Total	11.8%	17.0%	12.6%	9.9%	2.4%	53.8%
Total		Count	111	129	130	88	35	493
		% of Total	22.5%	26.2%	26.4%	17.8%	7.1%	100.0%
순정	남	Count	80	47	59	27	15	228
		% of Total	16.2%	9.5%	12.0%	5.5%	3.0%	46.2%
	여	Count	26	46	84	76	33	265
		% of Total	5.3%	9.3%	17.0%	15.4%	6.7%	53.8%
Total		Count	106	93	143	103	48	493
		% of Total	21.5%	18.9%	29.0%	20.9%	9.7%	100.0%
공상과 학	남	Count	40	35	73	37	43	228
		% of Total	8.1%	7.1%	14.8%	7.5%	8.7%	46.2%
	여	Count	136	53	48	12	16	265
		% of Total	27.6%	10.8%	9.7%	2.4%	3.2%	53.8%
Total		Count	176	88	121	49	59	493
		% of Total	35.7%	17.8%	24.5%	9.9%	12.0%	100.0%
폭력	남	Count	33	23	74	51	47	228
		% of Total	6.7%	4.7%	15.0%	10.3%	9.5%	46.2%
	여	Count	124	52	33	28	28	265
		% of Total	25.2%	10.5%	6.7%	5.7%	5.7%	53.8%
Total		Count	157	75	107	79	75	493
		% of Total	31.8%	15.2%	21.7%	16.0%	15.2%	100.0%

□ 애니메이션의 인식

<표 36>에 나타난 바처럼 ‘일반 영화보다 애니메이션 영화를 선호하는가’에 대해서는 소극적인 경향이였다.

<표 36> 애니메이션 인식-1

구분		일반 영화보다 선호					Total	
		전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다		
성별	남	Count	68	56	38	42	24	228
		% of Total	13.8%	11.4%	7.7%	8.5%	4.9%	46.2%
	여	Count	67	72	62	36	28	265
		% of Total	13.6%	14.6%	12.6%	7.3%	5.7%	53.8%
Total		Count	135	128	100	78	52	493
		% of Total	27.4%	26.0%	20.3%	15.8%	10.5%	100.0%

Chi-Square=5.792df=4p<0.05

<표 37>에 나타난 바처럼 ‘국내 애니메이션보다 외국 애니메이션이 더 재미있다’고 응답한 경우가 많았다.

<표 37> 애니메이션 인식-2

구분		외국 애니메이션이 더 재미있다					Total	
		전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다		
성별	남	Count	37	17	31	64	79	228
		% of Total	7.5%	3.4%	6.3%	13.0%	16.0%	46.2%
	여	Count	25	24	45	98	73	265
		% of Total	5.1%	4.9%	9.1%	19.9%	14.8%	53.8%
Total		Count	62	41	76	162	152	493
		% of Total	12.6%	8.3%	15.4%	32.9%	30.8%	100.0%

Chi-Square=10.753df=4p<0.02

<표 38>에 나타난 바처럼 인터넷 애니메이션(예, 엽기토키, 졸라맨, 우비소년 등)이 TV, 극장용 애니메이션의 재미에는 아직 미치지 못하는 것으로 나타났다.

<표 38> 애니메이션 인식-3

구분			인터넷 애니메이션이 더 재미있다					Total
			전혀 타당치 않다	약간 타당치 않다	보통 이다	약간 타당하다	매우 타당하다	
성별	남	Count	58	32	77	16	45	228
		% of Total	11.8%	6.5%	15.6%	3.2%	9.1%	46.2%
	여	Count	48	52	79	56	30	265
		% of Total	9.7%	10.5%	16.0%	11.4%	6.1%	53.8%
Total		Count	106	84	156	72	75	493
		% of Total	21.5%	17.0%	31.6%	14.6%	15.2%	100.0%

Chi-Square=28.336df=4p<0.01

### (3) 결과분석의 종합

지금까지 조사의 결과에서 청소년들의 애니메이션의 영향과 인식정도를 알 수 있었으며 남녀간의 차이가 있음을 발견할 수 있었다. 이들을 종합하여 정리하면 다음과 같다.

(1) 청소년은 애니메이션에 영향은 받으나 비교적 소극적으로 반응하는 것으로 나타났다.

(2) 모방심리의 경우에 있어서는 전반적으로 소극적이었으나 순정의 경우는 비교적 적극적이었다. 상품구매욕구 또한 전반적으로 소극적인 경향이 강했다. 생활반응은 코믹, 순정의 경우가 비교적 적극적이었고, 애니메이션을 통한 동료와의 공감대 형성은 비교적 소극적이었다. 또한 습관적 경향은 순정의 경우가 가장 적극적이었다.

(3) 남녀간의 성향의 차이가 뚜렷해서, 보편적 애니메이션의 효과보다는 그 성격별 즉, 코믹, 순정, 공상과학, 폭력 등의 장르에 의해 남녀학생에게 미치는 영향이 다르다.

(4) 청소년은 외국 애니메이션을 선호하였고, 일반영화를 더 선호하였으며, 인터넷애니메이션보다는 TV, 극장 애니메이션을 선호하였다.

## 4. 애니메이션이 청소년에게 미치는 영향

애니메이션의 강력한 문화적 침투력을 설명하려 할 때 가장 우선적으로 예를 들 수 있는 대상은

청소년들이다. 단순하고 직선적인 사고는 좋은 것은 좋은 것이고, 싫은 것은 싫은 것이다 라는 고정관념을 갖고 이해하는 것보다 자유롭고 끝없이 호기심을 갖는 것에 익숙한 청소년들에게 인간 관계가 펼쳐지는 실사 영상보다 아름다운 그림과 재미있는 이야기가 있는 애니메이션은 최상의 엔터테인먼트 매체라는 것은 두말할 필요도 없는 사실이다. 애니메이션의 멋진 주인공과 자신을 쉽고 동일하게 현실로 받아들이기도 하다. 그래서 애니메이션은 청소년들에게 꿈과 희망을 줄 수 있는 가장 효과적인 매체이다.

애니메이션을 좋아하는 청소년들과 성인들의 유아회기 본능은 월트디즈니가 만든 전형적인 스토리 ‘신데렐라 콤플렉스’ 나 ‘피터팬 신드롬’을 넘어서 이제 ‘온달 콤플렉스’, ‘콩쥐 콤플렉스’ 같은 전통적인 우리의 감성구조에 적용되고 있다. 결국 애니메이션은 가장 일반적인 서사구조로 가장 통속적인 주제를 사용하지만, 그런 사용방식이 그림이라는 순수성과 결합하면서 직접적인 커뮤니케이션 채널을 형성하는 것이다. 누구나 애니메이션을 좋아하고 또 애니메이션이 재미를 주는 동안 우리는 주위에 잊혀져 가는 인간 본연의 기억들을 하나둘씩 새롭게 떠올린다.<sup>16)</sup>

청소년들은 기존의 인간관계를 벗어나려는 욕구가 크고, 가정과 사회가 이들에게 요구하는 억압적인 인간관계에 저항하고 싫어한다. 그들에게 있어서 대중문화란 그들의 억압된 욕망을 분출하는 공간인 것이다.

청소년들은 극적으로 고양된 기성문화의 영향 하에 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 소비자로서 구매습성만 발달시키려는 요구가 더 중요한 부분을 차지하고 있다. 이윤추구의 동기에 좌우되는 대중문화의 내용들은 매스미디어의 상업화 및 인간의 지고한 가치의 상실을 초래하게 한다.<sup>17)</sup> 그 결과 청소년들의 성향을 기존 사회구조에 반하게 만들고, 항구가치의 부재로 인한 윤리적 상대주의를 유발하며, 극단적인 경우 마약중독, 성 문란, 자살 등의 현상을 확산시키게 된다.

또한 대중문화의 내용들은 왜곡되고 편향된 세계의 이미지를 제시한다. 이는 여성보다는 남성의 세계, 타종족 보다는 백인종의 세계, 현실적 구조와 일치하는 세계라기보다는 특수한 직업적 구조의 세계, 폭력과 범죄의 정도가 현실세계의 그것보다 훨씬 과장된 세계 등이다. 특히 미국 중심의 애니메이션 캐릭터들은 백인 우월주의, 영웅주의, 무력찬양, 폭력의 정당화 등을 표현하고 있다. 이에 비해 일본의 애니메이션은 향락성과 퇴폐성을 특징으로 한다.

따라서 청소년들과 같이 세계관이나 의견이 확고하게 형성되어 있지 않은 시기에 대중문화의 속성을 지닌 애니메이션에 접하게 되면 그 영향은 강하고 또 효과적이다. 그러므로 이를 방지하기 위해서는 청소년들의 성향을 올바르게 파악하고 청소년들의 정서함양에 도움이 되는 애니메이션을 창

16) <http://cinema.chosun.com> 칼럼, 한창완의 애니메틱스

17) 김홍산·신정숙, 「애니메이션 캐릭터가 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구」, 《디자인학연구》 2000., 1, 통권 34호, Vol.13 No.1., 186쪽.

조해내는 노력이 필요한 것이다.

## V. 결론

현대의 우리들은 TV 및 영상 속에서 생활하며 컴퓨터 화면을 보면서 일을 한다. 특히 TV는 이미 우리들의 일상생활 안에 깊이 뿌리내려 있어서 TV와 인간의 관계는 결코 단순한 것은 아니다. TV의 역사는 아직 길지는 않지만 그래도 그 짧은 역사 안에서 시대에 따라 TV와 인간의 관계는 다른 양상을 나타내고 있음에 틀림없다.<sup>18)</sup>

그러나 최근 미디어는 “생각의 속도”라고 표현되는 통신, 네트워크에 기반을 둔 혁명적 정보 전달로서의 인터넷 등과 같은 미디어가 새로이 등장함에 따라 이들과의 연계가 중요한 역할을 해나갈 것이 분명하다. 이러한 멀티미디어 전성시대는 기존의 아날로그식 사고에서 점차 디지털 방식의 새로운 사고를 요구한다. 이는 본 논문에서 살펴본 바와 같이 기호학적 의미의 이미지를 요구하고, 이에 다시 애니메이션이라는 기존의 아날로그 틀에서 볼 때 “만화”의 개념이 확장되어 “캐릭터”를 포함하는 좀더 광범위한 디지털 애니메이션의 활용가능성을 제시한다.

이미 우리 곁에 디지털 애니메이션은 가까이 다가와서 여러 방면에서 우리를 즐겁게 하거나 또는 불가피한 요소로서 기능하기도 한다. 더욱이 애니메이션은 기본적으로 청소년과 가깝고 “만화”라는 개념으로 더 접근하기가 쉬운 것임이 틀림없다. 따라서 애니메이션의 성향과 이용은 교육적 차원에서도 중요한 의미를 지닌다. 애니메이션이 이렇게 청소년에 가깝다면 그 영향과 인식에 주의할 필요가 있다. 무분별한 폭력과 혐오적 애니메이션은 청소년기의 성격형성에도 한 부분을 차지하기 때문이다.

본 연구를 통해 얻어진 청소년들의 애니메이션에 대한 의식은 비교적 건전하였다고 할 수 있다. 모방심리와 충동구매라는 유혹에 대해서도 상당히 자제되는 경향을 보였으며 친구들과의 공감대 형성이나 습관적 행태에 있어서도 안정적인 경향을 유지했다. 하지만 애니메이션이 청소년에게 미치는 영향은 컸으며, 교육적 효과 또한 클 수 있다는 잠재적 가능성을 확인할 수 있었다.<sup>19)</sup>

따라서 청소년들과 같이 세계관이나 의견이 확고하게 형성되어 있지 않은 시기에 대중문화의 속성을 지닌 애니메이션에 접하게 되면 그 영향은 강하고 또 효과적이다. 그러므로 이를 방지하기 위해서는 청소년들의 성향을 올바르게 파악하고 청소년들의 정서함양에 도움이 되는 애니메이션을 창조해내는 노력이 필요한 것이다.

18) 片岡直樹, 『テレビ、ビデオが子どもの心を破壊している!』, メタモル出版, 2001. 7.

19) 애니메이션 영화 마케팅 수요예측에 관한 리서치 자료에 의하면 청소년의 1년간 영화관람 횟수가 평균 2회 이상으로 나타났고, 공포영화 다음으로 애니메이션 영화를 선호하는 것으로 나타났다. 미래리서치 앤 컨설팅, 「‘더킹’ 애니메이션 영화에 관한 마케팅 수요예측조사 보고서」, 2000. 11. 8쪽.

또한 본 연구는 애니메이션이 청소년에게 미치는 영향을 연구하기 위하여 영상 애니메이션을 그 분석자료로 활용하였다. 그러나 애니메이션의 범위가 무척 넓어서 다양한 미디어를 활용한 애니메이션의 분석과 비교연구가 진행되어야 할 것이다.

우리 사회에서 애니메이션은 여러 분야에서 많이 활용되고 있는데 반해 이에 관한 체계적 연구는 많이 부족한 실정임을 느낄 수 있었다. 본 논문에서 실증되었듯이 애니메이션은 청소년에게 크게 영향을 주며, 그 교육적 효과도 기대할 수 있다.

따라서 애니메이션을 청소년의 교육분야에 활용하는 구체적 방안 등과 이를 위한 애니메이션의 발전적 미디어 활용에 관하여는 계속적으로 연구되어야 할 것이다.

## 참고문헌

- 김홍산·신정숙, 「애니메이션 캐릭터가 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구」, 《디자인학연구》, 2000, 1, 통권 34호, Vol.13 No.1.
- 김홍규 외 역, 『현대 매스커뮤니케이션 개론』, 나남출판, 2000.
- 《동아일보》 2000. 10. 10, 2001. 7. 9.
- 로스빅, 『감성과 커뮤니케이션』, 정환성·조전근 공역, 나남출판, 2000.
- 문성기 외, 『한국 애니메이션은 없다』, 예술, 1998.
- 민경우, 『디자인의 이해』, 미진사, 1995.
- 박기성, 『문화커뮤니케이션과 대중문화』, 평민사, 1983.
- 박아청, 「청소년 유해환경 감시단의 역할과 과제」, 청소년보호위원회자료.
- 송락현, 『애니스쿨』 1,2권, 서울문화사, 1997.
- 이원복, 『한일만화비교론』, 한일문화교류기금, 1995.
- 한창완, 『한국만화산업연구』, 글논그림발, 1995.
- 오세인, 「텔레비전 영상의 문학적 의미와 미학적 가치에 대한 연구」, 중앙대 박사학위논문, 1999.
- 윤정원, 「한·미·일 3국 애니메이션의 비교 연구 -극장용 장편 애니메이션을 중심으로」, 홍익대학교 대학원 시각디자인과, 1999. 6. 30.
- 정유선, 「한·일 만화가 청소년에게 미치는 영향 비교」, 《만화·애니메이션 연구》, 1997. 봄.
- 한국청소년개발원, 「인터넷이 청소년에게 미치는 영향 및 대안연구(인터넷 미디어교육 시안제시를 중심으로)」, 2000..
- 한국청소년개발원, 「청소년 문화감수성 함양을 위한 정책적 대안 연구」, 2000.

靑少年保護法改正法律

James W. Carey, *Communication As Culture*, MA: Unwin Hyman, Inc., 1989.  
 Litman. B.R., *The television networks. competition and program diversity*, 1979.  
 Maureen Furniss, *Art in Motion*, London: John libbey, 1998.  
 Ross Buck, *The Communication of Emotion*, New York: Guilford Press, 1984.  
 片岡直樹, 『テレビ、ビデオが子どもの心を破壊している!』, メタモル出版, 2001.  
 兒島和人, 橋元良明, 『變わるメディアと社會生活』, ミネルブア書房, 1996.  
 橋元良明, 『映像メディアの展開と社會心理』, 北樹出版, 1999.

[http://www.jls.co.kr/japan/information/animation2\\_1.htm](http://www.jls.co.kr/japan/information/animation2_1.htm)  
<http://cinema.chosun.com> 칼럼, 한창완의 애니메이션

## 부록-설문지

- 1차 설문지 -설문에 체크해 주세요.

학년:                      나이:                      성별: 남,여

1. 애니메이션 이란:
  - 1) 흥미 있다    2) 흥미 없다    3) 좋은 것이다    4) 나쁜 것이다    5) 기타
2. 가장 기억에 남는 애니메이션은:
  - 1)                      2)                      3)                      4) 그 외
3. 기억에 남는 이유:
  - 1)주제나 스토리    2)주인공    3)캐릭터    4)색채    5) 기타
4. 관람하게 된 곳:
  - 1) 영화관                      2) TV나 비디오    3) 인터넷    4) PC통신    5) 기타
5. 애니메이션을 보게 된 이유:
  - 1) TV나 신문광고    2) 친구의 권유    3) 부모의 권유    4) PC통신    5) 기타
6. 가장 선호하는 애니메이션 종류는:
  - 1) 공상과학                      2) 코믹    3) 폭력    4) 순정    5) 교육
7. 6번 애니메이션을 선호하는 이유:
8. 6번 선호하는 애니메이션을 보며 어떤 감정적인 반응이 오는지:
  - 1) 꼭 해보고 싶다    2) 해보고 싶다    3) 재미있다    4) 아무런 반응이 없다    5) 기타
9. 애니메이션이 청소년에게 심리적, 정신적으로 미치는 영향은:



- 1) 크다 2) 보통이다 3) 적다 4) 영향력이 없다 5) 기타
10. 애니메이션의 교육적 가치는:
- 1) 크다 2) 적다 3) 없다 4) 모르겠다 5) 기타

- 2차 설문지 -

I. 다음은 귀하께 드리는 일반적인 질문 사항입니다.

1. 귀하의 나이는? 만( ) 세 2. 귀하의 성별은? ① 남( ) ② 여( )

II. 다음은 경험을 통한 애니메이션의 영향에 관련된 질문입니다.

귀하의 생각과 가장 일치하는 항목에(√) 표로 기재하여 주시기 바랍니다.

1. 코믹애니메이션을 보았을 때의 느낌을 응답해주시기 바랍니다.

(아기공룡 둘리, 또또와 유령친구, 보리와 찌구, 짱구는 못말려, 토이스토리, 달려라하니, 영심이, 개미 등)

- 1-1. 주인공처럼 행동해보고 싶은 마음이 들었다.

전혀 타당치 않다    약간 타당치 않다    보통이다    약간 타당하다    매우 타당하다

1 ----- 2----- 3 ----- 4 ----- 5

- 1-2. 등장인물의 그림(사진 등) 및 관련 상품을 사서(구매하여) 가지고 싶다.

전혀 타당치 않다    약간 타당치 않다    보통이다    약간 타당하다    매우 타당하다

1 ----- 2----- 3 ----- 4 ----- 5

- 1-3. 다른 일을 하다가도 문득 영화의 한 장면이 생각날 때가 많다.

전혀 타당치 않다    약간 타당치 않다    보통이다    약간 타당하다    매우 타당하다

1 ----- 2----- 3 ----- 4 ----- 5

- 1-4. 친구들과 이 영화를 소재로 이야기를 자주 한다.

전혀 타당치 않다    약간 타당치 않다    보통이다    약간 타당하다    매우 타당하다

1 ----- 2----- 3 ----- 4 ----- 5

- 1-5. 내용이 재미있어서 이와 비슷한 종류의 영화를 좋아한다.

전혀 타당치 않다    약간 타당치 않다    보통이다    약간 타당하다    매우 타당하다

1 ----- 2----- 3 ----- 4 ----- 5

2. 순정애니메이션을 보았을 때의 느낌을 응답해주시기 바랍니다.(빨강머리앤, 율령공주, 달려라 하니, 성춘향전, 인어공주, 물란, 알라딘, 미녀와 야수, 라이온 킹, 베르사이유 장미)

등)

2-1. 주인공처럼 행동해보고 싶은 마음이 들었다.

전혀 타당치 않다    약간 타당치 않다    보통이다    약간 타당하다    매우 타당하다  
1 ----- 2----- 3 ----- 4 ----- 5

2-2. 등장인물의 그림(사진 등) 및 관련 상품을 사서(구매하여) 가지고 싶다.

전혀 타당치 않다    약간 타당치 않다    보통이다    약간 타당하다    매우 타당하다  
1 ----- 2----- 3 ----- 4 ----- 5

2-3. 다른 일을 하다가도 문득 영화의 한 장면이 생각날 때가 많다.

전혀 타당치 않다    약간 타당치 않다    보통이다    약간 타당하다    매우 타당하다  
1 ----- 2----- 3 ----- 4 ----- 5

2-4. 친구들과 이 영화를 소재로 이야기를 자주 한다.

전혀 타당치 않다    약간 타당치 않다    보통이다    약간 타당하다    매우 타당하다  
1 ----- 2----- 3 ----- 4 ----- 5

2-5. 내용이 재미있어서 이와 비슷한 종류의 영화를 좋아한다.

전혀 타당치 않다    약간 타당치 않다    보통이다    약간 타당하다    매우 타당하다  
1 ----- 2----- 3 ----- 4 ----- 5

3.공상과학 애니메이션을 보았을 때의 느낌을 응답해주시기 바랍니다.(공각기동대, 철인사천왕, 로봇 태권V, 바람의계곡 나우시카, 천공의성 라퓨타, 에반게리온, 스파이더맨 등)

3-1. 주인공처럼 행동해보고 싶은 마음이 들었다.

전혀 타당치 않다    약간 타당치 않다    보통이다    약간 타당하다    매우 타당하다  
1 ----- 2----- 3 ----- 4 ----- 5

3-2. 등장인물의 그림(사진 등) 및 관련 상품을 사서(구매하여) 가지고 싶다.

전혀 타당치 않다    약간 타당치 않다    보통이다    약간 타당하다    매우 타당하다  
1 ----- 2----- 3 ----- 4 ----- 5

3-3. 다른 일을 하다가도 문득 영화의 한 장면이 생각날 때가 많다.

전혀 타당치 않다    약간 타당치 않다    보통이다    약간 타당하다    매우 타당하다  
1 ----- 2----- 3 ----- 4 ----- 5

3-4. 친구들과 이 영화를 소재로 이야기를 자주 한다.

전혀 타당치 않다    약간 타당치 않다    보통이다    약간 타당하다    매우 타당하다  
1 ----- 2----- 3 ----- 4 ----- 5

3-5. 내용이 재미있어서 이와 비슷한 종류의 영화를 좋아한다.

전혀 타당치 않다    약간 타당치 않다    보통이다    약간 타당하다    매우 타당하다  
1 ----- 2----- 3 ----- 4 ----- 5

4. 폭력애니메이션을 보았을 때의 느낌을 응답해주시기 바랍니다.(아마게돈, 공각기동대, 로봇 태권V, 돌이장군, 황금날개, 붉은돼지, 에반젤리온 철인사천왕, 바람의 검심, 등)

4-1. 주인공처럼 행동해보고 싶은 마음이 들었다.

전혀 타당치 않다    약간 타당치 않다    보통이다    약간 타당하다    매우 타당하다  
1 ----- 2----- 3 ----- 4 ----- 5

4-2. 등장인물의 그림(사진 등) 및 관련 상품을 사서(구매하여) 가지고 싶다.

전혀 타당치 않다    약간 타당치 않다    보통이다    약간 타당하다    매우 타당하다  
1 ----- 2----- 3 ----- 4 ----- 5

4-3. 다른 일을 하다가도 문득 영화의 한 장면이 생각날 때가 많다.

전혀 타당치 않다    약간 타당치 않다    보통이다    약간 타당하다    매우 타당하다  
1 ----- 2----- 3 ----- 4 ----- 5

4-4. 친구들과 이 영화를 소재로 이야기를 자주 한다.

전혀 타당치 않다    약간 타당치 않다    보통이다    약간 타당하다    매우 타당하다  
1 ----- 2----- 3 ----- 4 ----- 5

4-5. 내용이 재미있어서 이와 비슷한 종류의 영화를 좋아한다.

전혀 타당치 않다    약간 타당치 않다    보통이다    약간 타당하다    매우 타당하다  
1 ----- 2----- 3 ----- 4 ----- 5

III. 다음은 애니메이션에 대한 인식에 관련된 질문입니다.

귀하의 생각과 가장 일치하는 항목에(√) 표로 기재하여 주시기 바랍니다.

1. 일반 영화보다 애니메이션 영화를 더 좋아한다.

전혀 타당치 않다    약간 타당치 않다    보통이다    약간 타당하다    매우 타당하다  
1 ----- 2----- 3 ----- 4 ----- 5

2. 외국 애니메이션 영화가 우리나라 애니메이션 영화보다 더 재미있다.

전혀 타당치 않다    약간 타당치 않다    보통이다    약간 타당하다    매우 타당하다  
1 ----- 2----- 3 ----- 4 ----- 5

3. 인터넷의 단편 애니메이션(예, 엽기토키, 즐라맨, 우비소년 등)이 극장용, TV용 애니메이션보다 더 재미있다.

전혀 타당치 않다    약간 타당치 않다    보통이다    약간 타당하다    매우 타당하다  
1 ----- 2----- 3 ----- 4 ----- 5

IV. 귀하께서는 애니메이션이 좋다고 생각되면 왜 좋은지 의견을 써 주세요.

\* 수고하셨습니다. 성심껏 답변해주셔서 감사합니다.