ISSN 1229-4918

日本文化研究

第4輯

특집

한국은 금후 일본문화를 어떻게 받아들일 것인가

테마연구

세키구치 야스요시　한국은 앞으로 일본의 근대문학을 어떻게 수용해야 하나
김춘미　한국은 앞으로 일본문화 · 문학을 어떻게 받아들여야 하는가
구로다 가쓰히로　한국은 금후 일본 매스컴을 어떻게 받아들일 것인가
임성철　한국은 앞으로 일본문화 · 문학을 어떻게 받아들여야 하는가
요모타 이누히코　한국은 어떻게 일본영화를 수용할 것인가
황순희　한국은 앞으로 일본의 대중문화를 어떻게 받아들여야 하는가
우마이 마사유키　한국은 금후 일본문화를 어떻게 받아들일 것인가
박정의　「일본」을 가르치는 사람의 책임

개별연구

세키네 히데유키 / 권오엽 / 정하미 / 아라키 마사즈미 / 가토 리에 / 김채수 / 박진수 / 정병호 / 나카네 다카유키 / 고선윤 / 김병두 / 김경희 / 임명수 / 김희조 / 후지타 유지 / 조미경 / 임중빈

2001년 4월

韓國日本學協會

한국은 금후 일본문화를 어떻게 받아들일 것인가

-한국 청소년의 일본 대중문화 접촉 상황을 통해 보는 수용논의의 문제성과 과제-

우마이 마사유키(馬居政幸, 시즈오카〈静岡〉대 교수)

1. 서 론

나는 경희대학교의 부백 조교수와 함께 90년대 초 이후, 한국 청소년들 사이에 퍼져 있는 만화나 애니메이션을 대표로 하는 일본의 대중문화의 실태와 그 영향, 사회적 배경에 관심을 가지고 조사를 해 왔다. 그 결과를 기반으로 96년부터 3년 계획으로, 서울대학교 사범대학의 조영달 교수와 만화가로도 저명한 덕성여자대학교 이원복 교수 등도 공동연구자로 맞아, '한국에서의 일본 대중문화에 대한 조사연구'(일본문부성 과학연구비보조금・국제학술연구)라는 테마로, 계속적인 조사와 연구를 개시하였다.

그런데 본격적인 분석을 추진하려 했던 97년에서 98년에 걸쳐, 본 연구를 준비하는 단계에서는 전혀 예측하지 못했던, 그것도 연구의 전제조건을 뒤엎을 만큼 큰 변화가 한국사회에 발생했다. 97년 후반의 경제위기와 이듬해 98년에 취임한 김대중 신대통령의 일본문화 개방정책이다.

우리들은 이 현실의 변화에 대응할 연구계획을 다시 세우는 한편, 새로운 조사연구를 위한 준비를 시작하였다. 그리고 '한국에서의 일본문화 개방에 대한 조사연구'라는 테마로 3년 계획의 조사연구를 일본문부성에 신청하고, 99년~2001년도 과학연구비보조금 대상으로 인정받았다. 올해는 그 2년째 되는 해로, 현재 96년부터 98년 3월까지와 99년도 조사를 거쳐, 경제위기 극복과 일본문화 개방의 진행에 동반된 한국사회의 변화, 특히 청소년에의 영향을 명확히 하기 위하여 조사연구를 진행하고 있다.

96년부터 시작한 두 개의 테마를 기반으로 한 조사는 다양하게 이루어졌으나, 그 중핵을 이루는 것은, 4년간 동일한 질문을 계속적으로 실시해온, 초등학교 6학년, 중학교 2학년, 고등학교 2학년을 대상으로 한 '일본 대중문화에의 접촉 상황'에 대한 질문지 조사이다.

여기에서는 본 심포지엄의 취지를 바탕으로, 이 질문지 조사를 통한 결과 중 일부를 소개하는 것으로, 지금까지의 한국의 일본문화 수용에 관한 논의에서의 문제성과 금후의 과제에 대한 사견을 제시하고자 한다. 덧붙여 질문지 조사의 개요와 조사대상에 대해서는 자료를 참고로 한다.

2. 일본문화에의 접촉 상황(99년도 조사에서)

우선, 가장 최근의 99년도 조사(99년 말부터 2002년 2월에 걸쳐서 실시) 결과부터 소개하도록 하겠다.

그림1은 한국 청소년의 생활 속에 일본 대중문화가 얼마나 퍼져 있는가를 명확히 하기 위해, ①「일본의 번역만화」 ②「일본의 영화(애니메이션 포함)」 ③「일본의 대중가요」 ④「일본의 게임」 ⑤「일본의 잡지・사진집」 ⑥「일본의 위성방송」 ⑦「인터넷에 의한 일본문화 접촉」이라는 7개 항목 각각에 대해 접촉 상황(「거의 매일」「1주 수회」「15일에 수회」「한 달에 수회」「수 개월에 수회」)을 질문한 결과를 표시한 것이다.

그림1이 나타내는 것처럼, ①「일본의 번역만화」에서는 「거의 매일」 접하고 있는 경우가 21.5%, 「1주 수회」가 29.1%이다. 만화는 월간잡지에 게재되는 것을 고려해 보면, 「거의 매일」과 「1주 수회」를 합한 50.6%, 즉 반수가 계속적으로 일본만화에 접하고 있는 것이다. 「15일에 수회」「한 달에 수회」「수개월에 수회」를 합한 일본 번역만화에 접하고 있는 청소년의 비율(총접촉도)은 88.1%이다. 일본 번역만화는 한국 청소년들 사이에 거의 정착하였다고 해도 과언이 아닌 수치라고 생각한다.

②「일본의 영화(애니메이션 포함)」에는, 매주 접하고 있는 경우가 22.2%이고, 만화 정도는 아니지만, 총접촉도 73.9%와 아울러 생각해 보면, 역시 정착도는 높다고 할 수 있다.

③「일본의 대중가요」의 경우는, 매주 접하고 있는 경우가 12.0%이지만, 총접촉도는 49.7%이다. 지금까지 완전히 금지해 왔던 일본가요도, 지금은 접하고 있는 사람이 다수파가 되려고 하는 수치이다. 나중에 다시 고찰하겠지만, 일본문화 개방의 영향을 가장 크게 받은 것이 이 대중가요라 할 수 있다.

④「일본의 게임」은, 매주 접하고 있는 경우는 만화보다 많은 41.8%, 총접촉도는 79.7%이다. 이 역시 완전히 정착했다고 할 수 있다.

⑤「일본의 잡지 · 사진집」은 역시 매주 접하고 있는 경우는 7.8%로 적지만, 그래도 총접촉도는 42.6%이다.

⑥「일본의 위성방송」에서 일본문화에 매주 접하고 있는 경우는 17.6%였지만, 총접촉도는 49.6%로 두 명 중 한 명 꼴이다.

⑦「인터넷」을 통한 일본문화 접촉도 매주는 10.8%로 10명 중 1명 꼴이지만, 총접촉도는 37.7%이다.

그림2와 그림3은 남녀별로 초등학생, 중학생, 고등학생의 총접촉도를 표시한 것이다. 남자의 경우, 일본의 번역만화만 중학생이 약간 많고, 다른 항목은 전부 연령이 올라감에 따라 총접촉도도 증가한다. 더구나 고등학생 단계에서는 가장 낮은 「인터넷」의 경우도 60.1%이다.

여자의 경우는, 총접촉도가 남자보다는 약간 낮지만, 초등학생, 중학생, 고등학생으로 연령이 올라감에 따라 총접촉도의 수치가 올라가는 경향은 남자와 같다. 그 중에서도, ⑤「일본의 잡지 · 사진집」은 고등학생에서 47.6%로 반수 이하였지만, 여고생들이 애독하는 패션잡지는 일본에서 출판되는 잡지와 거의 같은 편집 내용이라는 점에서, 실질적으로 일본문화에 접촉하는 사람의 비율은 보다 높을 것으로 예측할 수 있다. 또한 33.3%라는 가장 낮은 ⑦「인터넷」의 경우는, 일본문화와의 관계보다도 컴퓨터 보급이라는 하드 부분에서의 차이를 반영한 것이라고도 생각할 수 있다. 참고로 지난 3월에 서울시내의 중학교에서 실시한 「중학생의 생활과 미디어에 관한 조사」에서, 개인전용 컴퓨터를 소유하고 있는가를 질문한 결과, 남성 소유자가 56.8%인 것에 비해, 여성은 44.9%였다. (→표1) 앞으로 여성의 컴퓨터 소유자가 증가함에 따라, 일본문화에의 접촉빈도도 높아질 것으로 예상된다.

여기서, 금후의 경향을 고찰하는 데에 참고로 하기 위해, 다음으로 과거 3년간의 자료와 비교한 96년부터 99년에 걸친 4년간의 변화를 보기로 한다.

3. 일본문화 접촉 상황의 변화(96년~99년)

그림4는, 상기의 각 항목의 총접촉도와 「접하고 있지 않은」 사람의 비율의 변화를 표시한 것이다. 모든 항목이, 접촉빈도는 경제위기의 영향 때문인지, 96년부터 97년에

걸쳐 저하 또는, 보합상태를 보이고 있다. 그러나 그 후. 98년부터 99년에 걸쳐서는 상당한 각도로 증가하는 경향을 볼 수 있다. 참고로 97년도 조사는 경제위기가 한창이었던 12월에 실시한 것이기도 하다.

그 가운데 ①「일본의 번역만화」는 이미 96년 단계에서 83.1%로, 거의 전체에 퍼져 있다고 할 수 있다. 또 ②「일본의 영화(애니메이션 포함)」는 96년에는 63.2%였지만, 99년에는 73.9%이고, 마찬가지로 ④「일본의 게임」도 96년 65.8%에서 99년 79.7%로 거의 전체에 퍼진 경향이 있다. 또한, ③「일본의 대중가요」는 96년 20.0%에서 99년 49.7%, ⑥「일본의 위성방송」도 96년 37.0%에서 99년 49.6%로 증가하고, 「접하고 있지 않다」는 비율이 역전하여, 접하고 있는 사람이 다수파를 점하게 되었다.

또, ⑤「일본의 잡지・사진집」과 ⑦「인터넷에 의한 일본문화 접촉」은 증가 경향이 있지만, 99년 시점에서 「접하고 있지 않다」가 다수파이다. 그러나, ⑤「일본의 잡지・사진집」의 경우는, 앞에서 논한 바와 같이, 패션을 대표로, 실질적으로 한국 출판사가 간행하는 잡지 중에도 일본문화는 포함돼 있다. 또, ⑦「인터넷」은 하드 소유 유무가 영향을 주는 점에서, 금후, 컴퓨터 보급과 함께 급격하게 총접촉도는 증가할 것으로 예측된다.

단, 지금까지의 데이터는 「수개월에 수회」라는 대단히 넓은 범위에서 파악한 접촉빈도의 결과이다. 여기서, 보다 명확히 일본문화 수용 상황을 나타내는 소유 유무를 질문한 결과를 소개하고자 한다. (표2)

먼저, 99년을 보면, 「①한국만화 단행본」을 소유하고 있는 경우가 46.9%임에 비해 「②한국어로 번역된 일본만화 단행본」이 45.0%로 거의 비슷하다. 「③한국어로 번역되지 않은 일본만화 단행본」을 소유하고 있는 사람도 17.2%이다. 일찍이 내가 이 조사를 시작한 90년대 전반에는, 일본의 만화가 한국만화 보다 인기가 높았다. 그러나 현재는 한국의 젊은 만화가들이 일본 만화가들보다 뛰어난 작품을 산출하고 있다. 이 사실은 금후의 일본문화 수용의 문제를 생각할 때, 고려해야 할 점일 것이다.

다음으로 「가요」의 경우, 「④한국가요 테이프」가 85.3%, 「⑤한국가요 CD」가 70.0%임에 대해, 「⑥일본가요 테이프」가 20.3%, 「⑦일본가요 CD」가 20.6%로 적지 않다. 그러나, 만화와는 달리, 가요 테이프나 CD는 상당히 엄격하게 수입이 금지되어 왔다는 점을 참작한다면 이 수치는 결코 낮지 않다고 할 수 있다. 특히, 96년과의 비교나 총빈도수 증가 경향을 고려한다면, 금후, 문화개방의 진행과 함께 만화와 비슷한 경향을 밟을 것으로 예측된다.

또 「⑧한국어로 번역된 일본만화 비디오」가 26.1%인데 비해, 「⑨한국어로 번역되지 않은 일본만화 비디오」는 15.3%, 「⑩일본 비디오 드라마 테이프」도 15.7%이다. 수치적인 소수파이지만, 「번역되지 않은」이라는 조건을 생각해 보면, 낮은 수치라고는 할 수 없다. 또 「번역된」 비디오의 경우도, 만화비디오라는 상품의 특성에서, 4명 중 1명은 소유하고 있다는 사실은 평가할 만하다.

한편 「⑪한국 게임 소프트 프로그램」 55.4%에 대해, 「⑫일본 게임 소프트 프로그램」은 40.7%로 적다. 이 두 항목만은 96년과 99년에 소유율이 역전돼 있다. 이는 일본의 게임 소프트 소유율이 감소한 것이 아니라, 만화와 마찬가지로 한국측 게임 소프트 개발력을 반영하고 있는 것이다.

「⑬일본 패션잡지」는 16.4%, 「⑭일본 여성 사진집」 15.6%의 경우는 양쪽 다 미번역 만화나 비디오와 같은 경향으로 파악할 수 있을 것이다.

그에 비해, 「⑮일본 학용품」을 70.4%가 소유하고 있다. 「⑯일본에서 만들어진 옷」도 28.2%, 4명 중 한 명 이상이 소유. 또 98년부터 조사항목에 첨가한 「⑰일본의 캐릭터 상품」은 56.1%에서 65.1%로 급격히 소유자가 증가하고 있다.

이 캐릭터 상품뿐 아니라, 96년과 비교하여, 모든 항목이 증가경향을 보이고 있는 점을 지적할 수 있다. 또, 총 접촉도에서 확인한 정도는 아니지만, 한국만화와 한국어로 번역된 일본만화 소유율이 거의 동수인 사실이 상징하는 것처럼, 일본 어린이들이나 젊은층에 어필하는 상품은 거의 실시간으로 한국 어린이와 젊은층 사이에 퍼지는 경향이 있다는 사실도 지적할 수 있다.

이 점과 관련시켜, 한 가지 더 흥미로운 데이타를 소개하도록 하겠다.

표3은, 모두 일본 애니메이션이나 만화 제목이다. 단, 이것은 일본명이다. 질문에서는 한국에서의 명칭을 써서, 그것을 처음 본 연령을 질문한 결과, 평균치를 나열하여 기록한 것이다. 명확히 작자의 이름이 써진 만화와는 달리, 애니메이션은 한국어로 번역돼 있으면, 일본에서 만들어진 작품이라도, 그것을 한국제로 생각해 볼 가능성이 높다는 점에서 시도한 질문이다. 그 결과, 모두 8세 전후에 접하고 있다는 사실을 알 수 있다. 단지, ⑪~⑫는 최소의 작품이기 때문에 처음 본 연령이 높아져 있다. 또 8세 전후라는 것은, 초등학교 2학년이다. 유아용이 아니라 청소년용 애니메이션을 이해할 수 있게 되는 연령이라 할 수 있다. 그 의미에서 이른바 어느 정도 자기 인식이 확립된 시기부터, 일본문화는 한국 어린이들의 세계에 침투하고 있다고 위치지을 수 있다.

그러면 이러한 사실이 청소년에게 어떻게 영향을 주고 있는가. 그 점을 고찰하는 실마리로, 일본과 일본문화에 대한 평가에 관한 의식의 변화를 조사한 결과를 소개하겠다.

4. 일본과 일본인에 대한 평가의 변화

그림6은, 일본과 일본인에 대한 한국 청소년의 평가를 명확히 하기 위해, 26항목에 걸쳐 질문한 결과를, 긍정파(「그렇게 생각한다」+「비교적 그렇게 생각한다」)와 부정파(「그렇게 생각하지 않는다」+「비교적」으로 나누어 집계하고, 4년간의 변화를 그래프로 표시한 것이다.

우선 전체적으로 수치의 차이는 있지만, 96년부터 99년에 걸쳐 4년 동안, 어떤 항목도 일본과 일본인에 대해 긍정적으로 평가하는 경우가 증가하고, 부정파가 감소했다는 점을 지적할 수 있다. 또 그 변화 경향에서, 「(1)긍정과 부정의 비율이 역전한 항목」, 「(2)긍정과 부정의 차가 적어지고, 긍정이 증가 부정이 감소한 항목」, 「(3)부정이 많았지만, 긍정이 증가 부정이 감소하여 차가 적어진 항목」, 「(4)거의 변화가 없는 항목」의 4가지로 분류할 수 있다. 각각 99년도 조사결과의 긍정도가 높은 순으로 재나열하여, 4년간의 증감(변화)과 함께 일람표로 정리한 것이 표4이다.

먼저, 「(1)긍정과 부정의 비율이 역전한 항목」과 「(2)긍정과 부정의 차가 작아지고, 긍정이 중가 부정이 감소한 항목」란에서, 지난 4년간, 특히 경제위기에서 문화개방으로 변화한 98년 이후, 한국 청소년들 사이에 일본, 일본인, 일본문화에의 적극적이고 긍정적인 평가를 수반한 의식이 형성되었다는 점을 파악하고자 한다. 특히, 「(1)」을 구성하는 항목은, 「일본 여행」 「일본어 학습」 「만화 등을 지유롭게」를 대표로, 많은 수가 신변적이고 구체적인 행동과 직접 연결되는 내용이다. 먼저 살펴 본 한국 청소년 세계로의 일본문화 확산과 평행(반영 → 상관)하는 의식으로 판단할 수 있을 것이다.

다른 한편으로는 차이가 축소되었다고는 하나, 부정파가 지금도 많은 「(3)」을 구성하는 항목에서, 불신감 또한 뿌리깊다는 사실을 확인할 수 있다. 특히, 이 그룹을 구성하는 항목은 「(1)」과 달리, 일본이나 일본인에 대한 일반적인 이미지를 묻는 내용이 많다. 그 때문에, 조사대상자인 중고생 단계에서는, 추상도가 높고, 자신의 체험에서 판단하는 것이 어려운 내용일지는 모르나, 그런 만큼 한국사회에서 상식으로 존재하는 가치의식

의 반영이라 볼 수 있다.

그러나, 이 「(3)」의 영역에서도 변화를 볼 수 있다. 96년에는 부정파가 과반수를 차지하는 항목이 11항목 중 8항목이었고, 게다가 70~80%라는 압도적인 다수파였다. 그런데, 99년에는 과반수를 넘는 부정파가 5항목으로 줄고, 그 비율도 50% 대이다. 덧붙여, 「적대감」, 「친밀감」, 「한국인 보다 재능이 뛰어나다」, 「서양인 보다 좋다」, 「일본기업에 취직」은 모두 신중파가 지난 4년 사이에 10% 이상 늘고, 긍정은 할 수 없으나 부정할 수 없다는 층이 증가하는 점을 파악할 수 있다.

따라서, 이상의 사실로부터, 중고생들의 「일본과 일본인 평가」에 대해, 먼저, 구체적, 개별적, 체험적으로 판단할 수 있는 부분에서는 일본문화에의 접촉도가 높아짐과 함께 긍정적인 평가가 증가하는 경향이 보인다. 다른 한편, 일반적 또는 경험 밖의 문제에 대해서는, 적극적인 긍정까지는 아니더라도, 명확히 부정하는 것도 주저한다는 의식이 증가하는 경향이 있는 점을 지적할 수 있다.

이러한 회답경향 가운데, 금후의 일본과 일본인에의 평가가 변화하는 방향을 파악할 수 있지는 않을까. 적어도 앞서 소개한 접촉상황에 대한 조사결과와 더불어 이해한다면, 다음과 같은 점을 지적할 수 있을 것 같다.

i. 한국 청소년의 세계에, 일본의 같은 연대 어린이나 젊은층의 문화가 실시간으로 전파되는 기반이 이미 성립돼 있다.

ii. 그와 평행하여, 한국 청소년의 일상체험과 연결된 행동이나 문화의 레벨에서는, 일본과 일본인에 대한 긍정적이고 적극적인 흥미와 평가가 높아지는 경향이 있다.

iii. 그러한 의미에서, 일본문화 개방 시책은, 개별적인 개방방법이나 내용 또는 진행도 문제외는 별도로, 적어도 일본문화와 일본인에 대한 거부감을 완화하는 계기가 되고 있다.

이러한 경향을 바탕으로, 일본문화 수용논의의 문제성과 과제에 대한 사견을 제시해 두고자 한다.

5. 수용논의의 문제성과 과제

1) 현실에 대한 깨어있는 인식을

우선 먼저 지적하고 싶은 점은, 일본문화에 관한 논의는, 어떻게 수용할 것인가가 아

니라, 이미 한국사회 속에 재생산시스템과 유통시스템을 동반하고 넓게 침투하고 있다는 현실인식에서 시작할 필요가 있다는 사실이다.

오해를 불사하고 말하자면, 한국에서는 일본문화 수용에 관한 논의는, 한국사회에 현재, 이미 유입되어 존재하고 있는 일본 대중문화의 실태를 무시하게 되기 싶다. 또는 논의의 대상으로 하는 경우도, 마이너스 평가를 전제로 하게 되는 경향이 강하지는 않은가.

그 배경에는, 역사에 기인한 일본문화에 대한 마이너스 이미지가 있고, 그 해소의 책임을 일본 연구자로서 피할 의도는 없다. 그러나, 연구라는 차원에서는, 그러한 입장을 상대화하는 시점이 필요하다고 생각한다. 이유는 단순히 연구방법상의 모든 가치자유에 관한 차원의 문제만이 아니다. 한국 청소년들 사이에서 일본을 외국 중 하나로 위치 짓고, 그 문화를 적극적으로 선택하는 의식과 행동이, 일정한 합리성을 가지고 커지고 있다는 사실을 놓칠 위험성이 있기 때문이다. 동시에 그 점은 한국사회에 뿌리내린 새로운 문화의 창조 가능성을 무시하는 일이 되기 때문이다.

이 점은 만화, 애니메이션 등의 일본 대중문화를 적극적으로 수용해야 한다는 것은 아니다. 오히려 반대이다. 일본의 대학에서 교원 양성에 관계하는 교사로, 현재 일본의 문화 특히 미디어를 통해 대량으로 공급되는 세계에 대해, 생산·유통 시스템도 포함하여, 그 문제성을 깊게 우려하는 본인이다. 그러나 그렇기 때문에 더욱, 현재 유입되고 확대되고 있는 일본문화의 실태와 그것의 한국 청소년에의 영향, 또는 그것을 요구하는 사회적 요구나 공급시스템의 문제를 파악하기 위해서라도, 깨어있는 연구자로써의 시각이 중요하다는 사실을 강조해 두고 싶다.

2) 일본문화를 상대화하고, 이문화로 자리매김을

그러기 위해서는 플러스이건 마이너스이건, 일본문화에 특권적 위치를 부여해서는 안된다. 세계의 다양한 문화의 하나로 상대화하고, 이문화로 자리매김하는 것에서부터 시작할 필요가 있다.. 그것에 관련하여 지적해 두고 싶은 점은, 단순히 일본문화에 대해서뿐 아니라 대중문화라는 기호가 갖는 마이너스 이미지 또한 상대화해야 한다고 생각한다.

문화와 문화 사이, 그리고 문화 내부에 있어서의 가치의 서열조직(Hierarchie)을 잠깐은 괄호에 넣고, 모든 문화를 등가에 두고, 그것을 선택하는 사람들에게 있어서 의미와 가치를 되묻는 것이 중요하지 않을까. 물론, 이것은 모든 문화를 평등하게 수용하라

는 의미가 아니다. 현재와 미래를 향해, 어떠한 문화를 가치있는 것으로 하는가를 고찰하기 위해서도 그러한 물음의 존재방식과 답을 추구하는 방법을 오픈시켜야 한다고 생각하기 때문이다.

그리고 또 하나의 이유는, 아무리 특정 문화를 상위 또는 하위에 두고, 그 유입을 제한하려 하여도, 정보화의 물결은 그 경계를 넘어서 간다는 현실이 진행되고 있기 때문이다. 위성방송이나 인터넷의 보급으로 일본문화로의 직접적인 접근이 일반화되고, 문자대로 무경계(borderless) 세계의 상황으로 국경을 전제로 한 수용논의는 과거의 문제가 되지 않을 수 없다.

덧붙여, 일본에서도 지금 IT혁명이 유행어가 되고 있지만, 앞서 소개한 대로, 한국의 청소년 세계에 컴퓨터가 보급되는 속도는, 일본의 상황을 훨씬 뛰어넘는다는 사실을 다시 한 번 지적해 두고자 한다. 그러한 의미에서, 정보화에 관한한, 일본은 한국을 뒤따르는 입장에 있다는 사실을 인정하지 않을 수 없다. 그러나 여기서 정보화에 동반된 문제 또한 일본 보다 앞서 발생할 가능성이 있다는 점도 지적할 수 있다.

문제는 일본문화가 아니라 한국문화이다. 바로, 다음 시대와 사회를 짊어질 어린이들 세계의 변화이다.

3) 일본문화 수용이 아니라 한국문화 재구축의 시점에서 논의를

즉, 물어야 할 것은 일본문화를 어떻게 수용할 것인가가 아니라, 지금 자라나는 한국의 어린이들이 추구하는 문화는 무엇인가, 또는 필요한 것은 무엇인가, 그리고 현재와 미래의 한국사회를 구성하는 새로운 문화의 재구축에서 요구되는 과제는 무엇인가, 라는 문제이어야 한다고 생각한다. 그 선택항 속에는 일본, 홍콩, 대만, 중국, 싱가폴, 미국…의 문화도 있다.

적어도 내가 공동연구자와 함께 지금까지 실시한 조사연구에서, 한국사회가 공업화에서 정보화 단계로 이행되고, 어린이들의 사회적 형성 과정에 발생하고 있는 새로운 과제와 관련하여, 일본의 어린이나 젊은층이 선택(소비)하는 문화가 한국의 동세대 사람들에게도 적극적으로 선택(소비)되고 있다는 점을 지적하고자 한다. 그러한 의미에서, 일본문화 수용논의에 있어서, 일본문화 수용의 가부가 아니라, 왜 한국 청소년들이 일본문화를 적극적으로 선택하는가를 일본 청소년의 상황과 비교하여 검토할 필요가 있을

것이다.

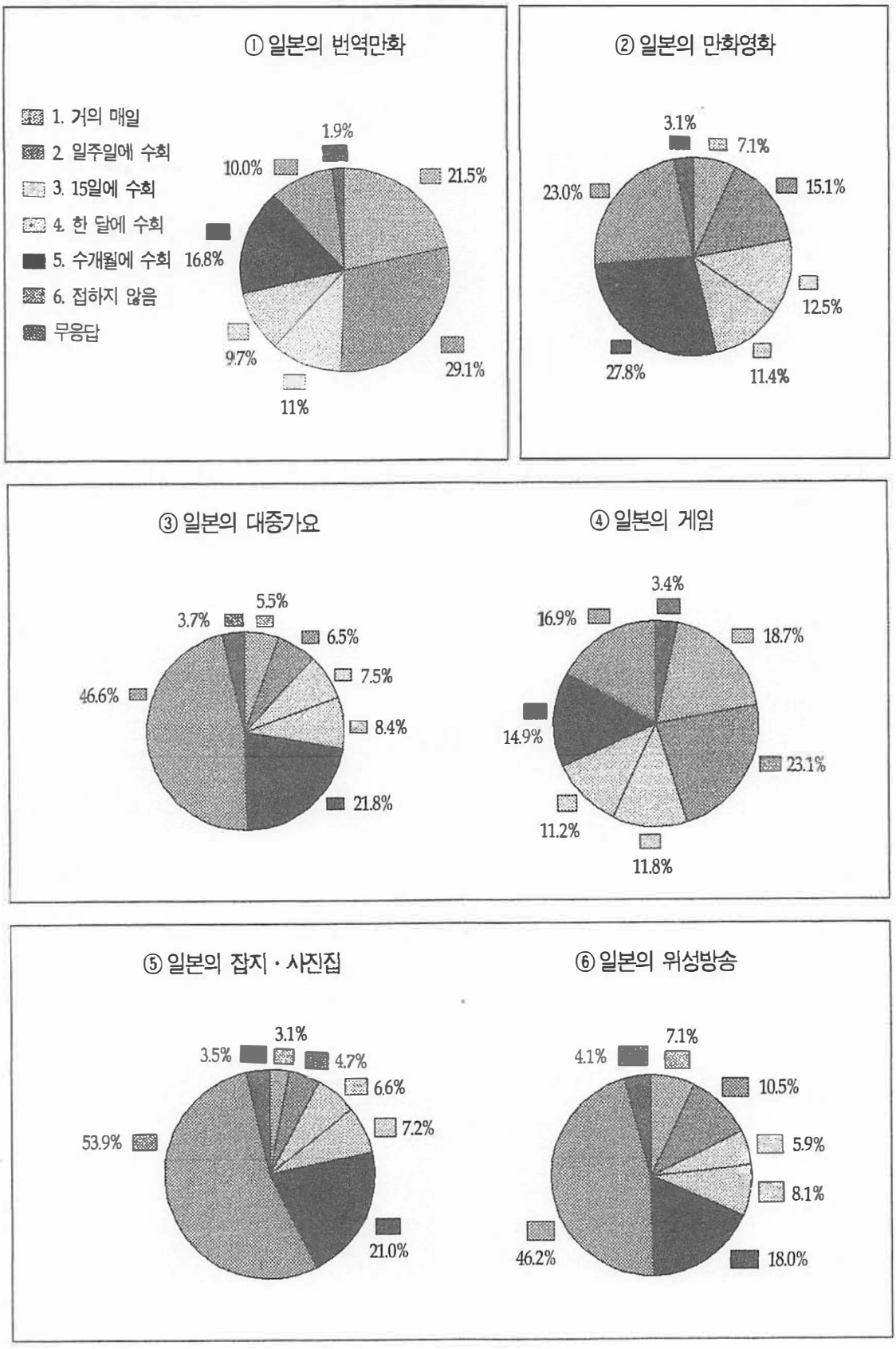
즉 일본문화를 그것을 담당하는 사람과 분리하여 다루는 것이 아니라, 한국 청소년의 사회적 형성에 있어서 어떤 문화가 적합적인가를, 그들이 실제로 선택(소비)하는 세계를 내재적으로 고찰·평가하는 관점에서 논의해야 한다.

아울러 문화의 재구축 문제와 관련하여, 역시 앞서 소개한, 일본만화나 일본제 게임의 유입이, 약간의 타이밍을 수반하여, 한국만화나 게임의 질적 향상과 양의 확대를 유인하고 있는 점도 지적하고 싶다. 금후 일본가요와 한국가요가 유사한 길을 가게 될 것이 예측된다. 즉, 일시적으로 일본가요의 점유율은 높아져도, 곧 한국가요의 질과 양 쌍방의 차원에서 향상을 유인하여, 결과적으로는 한국문화의 재구축에의 계기를 준비하게 되지 않을까.

물론 이러한 시점은, 한국문화와 일본문화 만이 아니라, 세계의 다양한 문화와의 사이에서 발생하는 것이고, 한국 청소년의 문제 뿐 아니라, 한국 땅에서 생활하는 다양한 사람들과의 관계에 있어서도 논해져야 할 과제이기도 하다는 점을 확인해 두고자 한다.

마지막으로, 상기의 관점은 어디까지나 동아시아적 세계가 서구사회에 기원한 공업화의 파도를 넘은 후, 글로벌화된 정보화의 물결을 수용하는 상황에서, 개편을 어쩔 수 없이 하고 있는 어린이 특히 사춘기에 있는 인간의 사회적 형성 문제를, 한국과 일본의 현상을 비교분석하여 고찰하는 것을 목적으로 한 나 자신의 문제의식에 기반한 것이다. 그러한 의미에서, 이런 입장 자체의 문제나 다른 입장에서의 문제도 있다는 점을 전제로 제시하였다는 사실을 나타내기 위해, 문제성이라는 단어를 사용했다는 점도 마지막으로 밝혀둔다.

그림1》 일본에 관련된 것에의 접촉빈도(1999년)



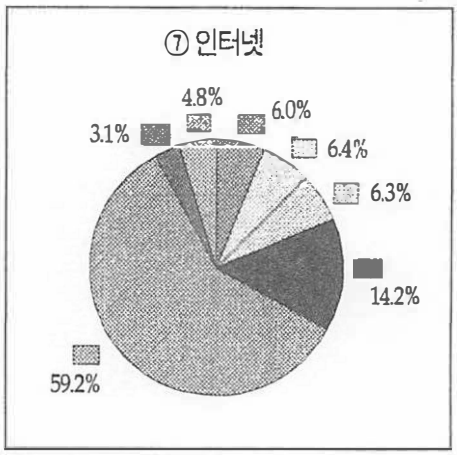


그림2》 일본에 관련한 것에의 총접촉 빈도【남자학년별】

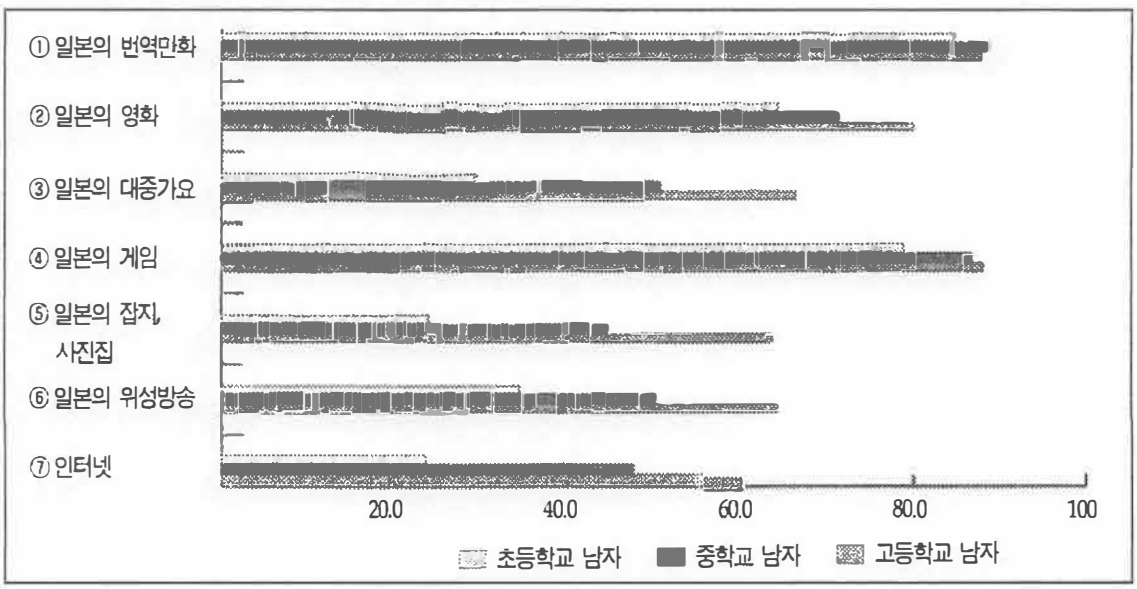


그림3》 일본에 관련한 것에의 총접촉 빈도【여자학년별】

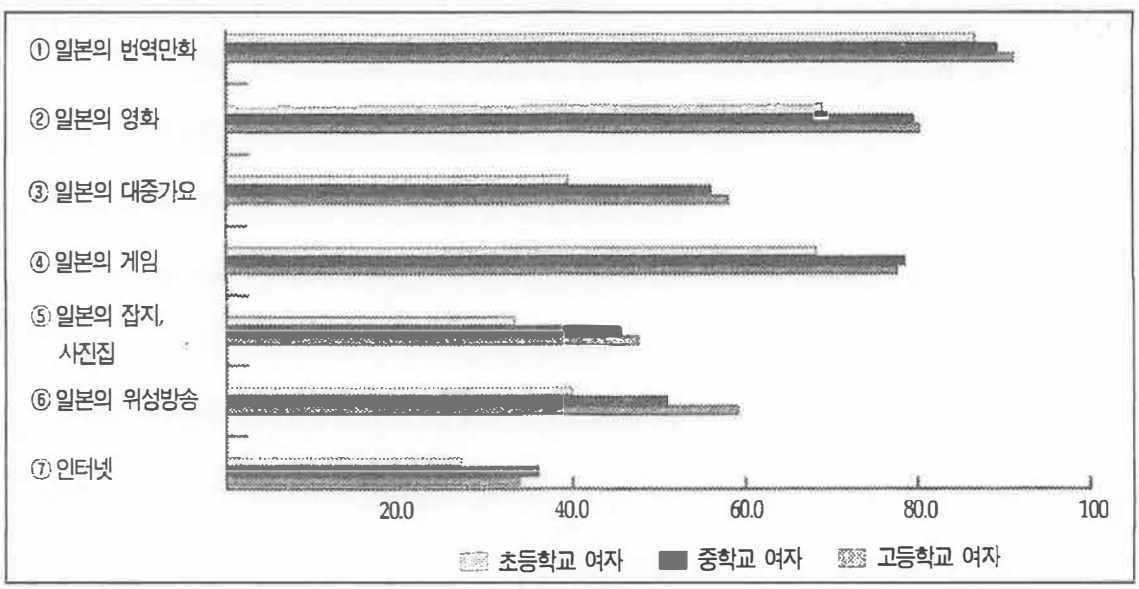
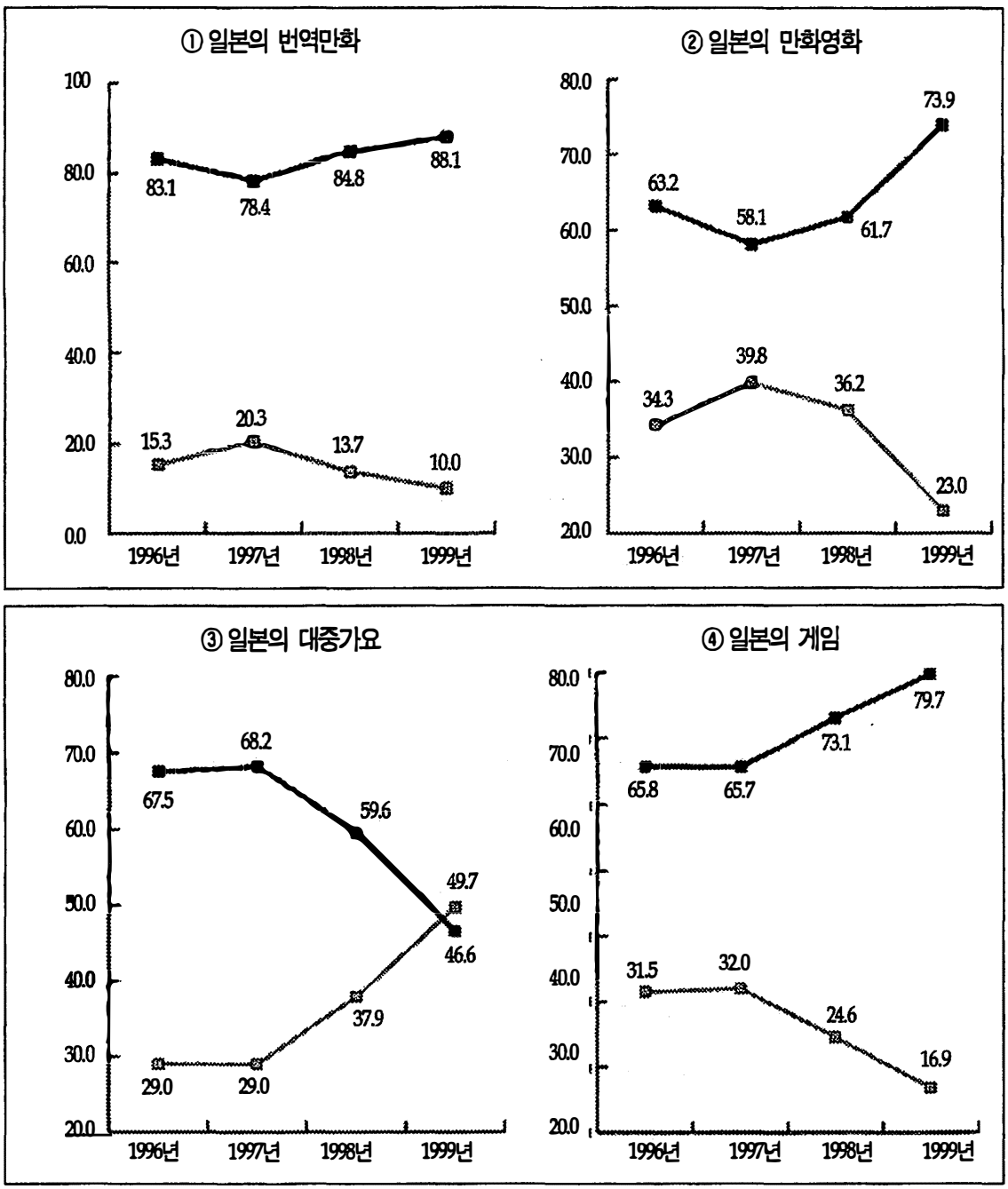


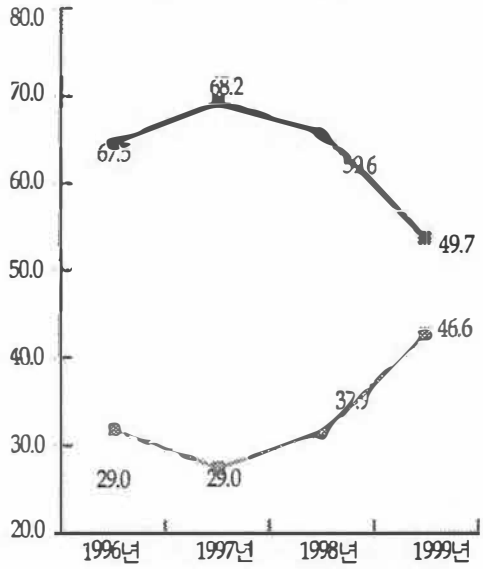
표1》 개인 컴퓨터의 소유율 : 중학생

	남자	여자
한국	56.8	44.9
일본	6.3	4.5

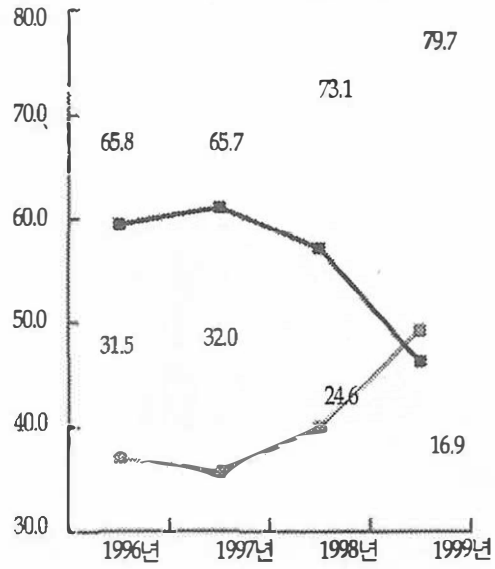
그림4》 일본에 관련한 것에의 충접촉 빈도의 변화



⑤ 일본의 잡지, 사진집



⑥ 일본의 위성방송



⑦ 인터넷을 통한 일본문화의 접촉

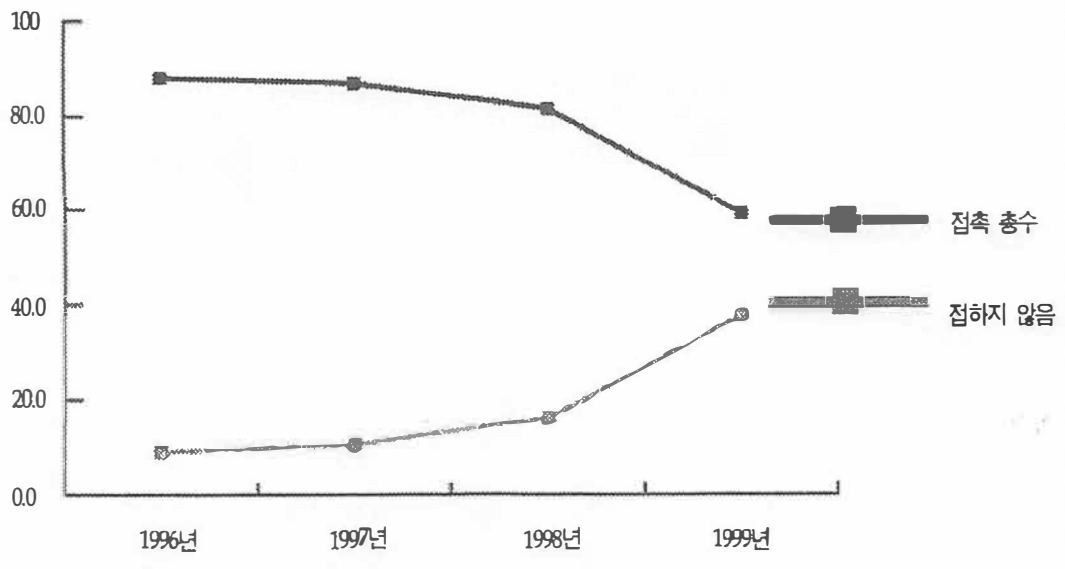


표2》 소유하고 있는 비율

	1996년	1997년	1998년	1999년
① 한국어 만화 단행본	45.0	45.5	44.5	46.9
② 한국어로 번역된 일본만화 단행본	41.2	38.9	41.3	45.0
③ 한국어로 번역되지 않은 일본만화 단행본	10.4	12.1	11.8	17.2
④ 한국가요 테이프	84.5	85.1	88.2	85.3
⑤ 한국가요 CD	53.1	56.0	64.1	70.0
⑥ 일본가요 테이프	11.4	12.2	15.5	20.3
⑦ 일본가요 CD	8.4	10.4	13.6	20.6
⑧ 한국어로 번역된 일본만화 비디오	13.9	17.5	19.6	26.1
⑨ 한국어로 번역되지 않은 일본만화 비디오	7.3	9.7	11.2	15.3
⑩ 일본 비디오드라마 테이프	6.7	11.1	11.5	15.7
⑪ 한국게임 소프트 프로그램	26.2	46.2	48.3	55.4
⑫ 일본게임 소프트 프로그램	34.7	28.2	33.1	40.7
⑬ 일본 패션잡지	11.6	12.1	12.5	16.4
⑭ 일본여성 사진집	9.2	10.2	13.9	15.6
⑮ 일본 학용품	67.3	69.4	67.0	70.4
⑯ 일본에서 만들어진 옷	21.9	23.1	24.3	28.2
⑰ 일본 캐릭터상품			56.2	65.1

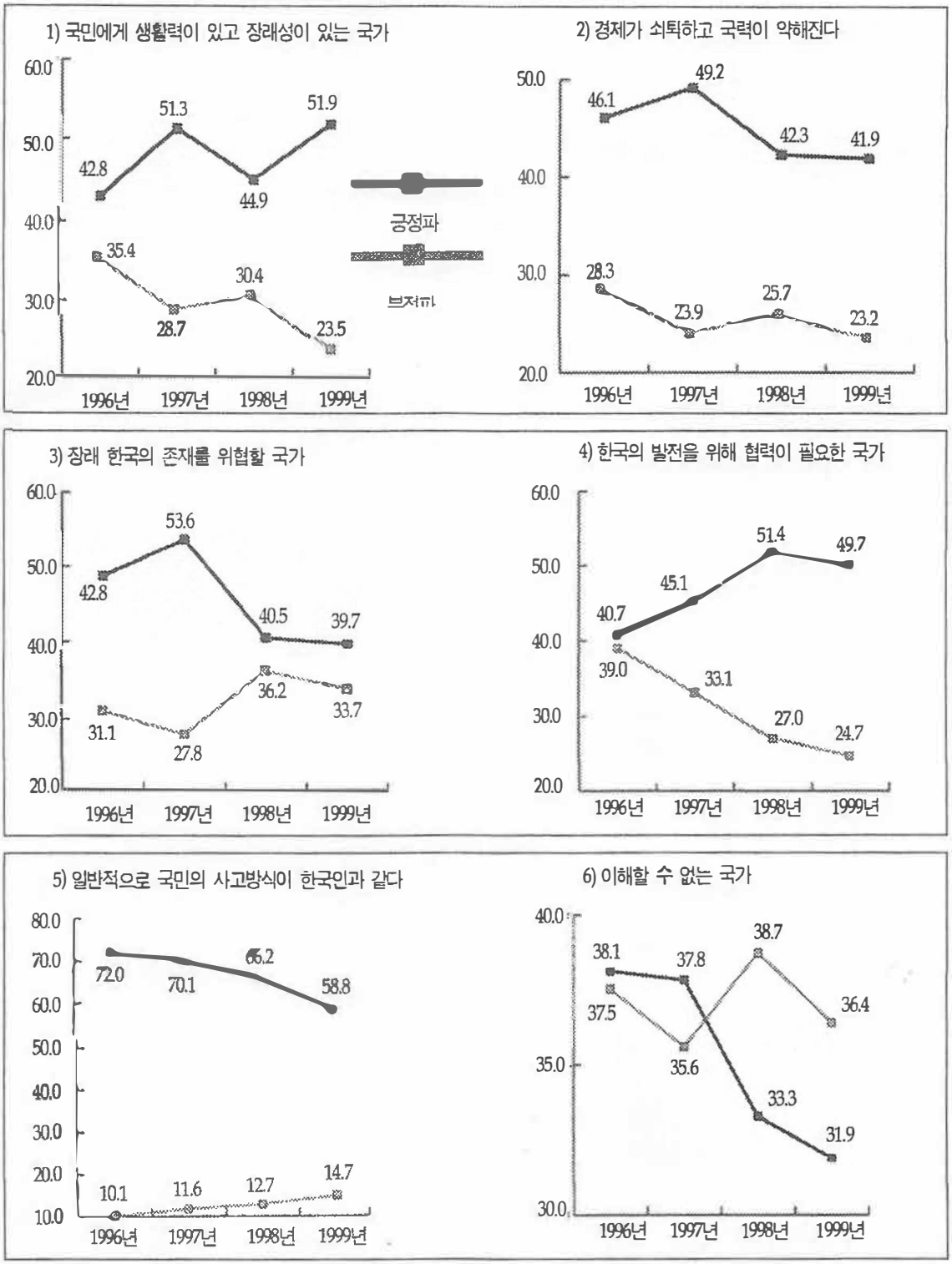
*수치는 한 개 이상 가지고 있는 사람의 비율 (%)

표3》 처음 애니메이션과 만화를 접한 연령

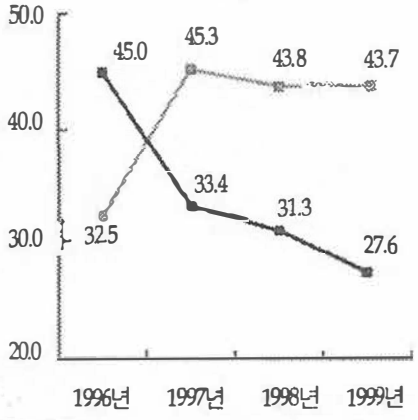
초등학교 (세)

	1996년	1997년	1998년	1999년
① 미래소년 코난	9.32	8.07	7.73	8.07
② 갓챠맨	9.16	8.23	8.81	8.29
③ 철인28호	10.17	8.76	8.69	8.29
④ 은하철도999	10.21	9.91	9.29	8.85
⑤ 곤조가에루	10.20	9.20	8.81	8.91
⑥ 베르사이유의 장미	9.46	9.27	9.15	8.69
⑦ 천년여왕	8.54	7.99	8.36	8.21
⑧ 밍키-모모	8.59	8.40	8.29	8.10
⑨ 마징가Z	7.49	7.37	7.59	7.75
⑩ 에반게리온			10.67	10.16
⑪ 세일러문			10.79	10.30
⑫ 슬램덩크			11.19	10.17

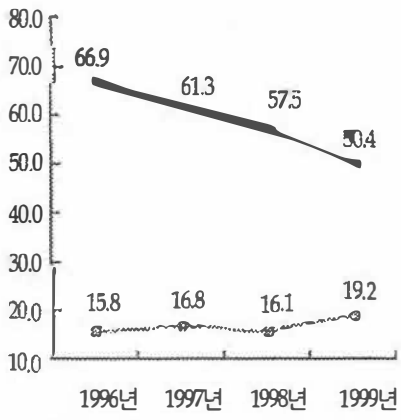
그림5) 「일본과 일본인에 대한 평가」의 〔긍정파〕와 〔부정파〕의 변화율



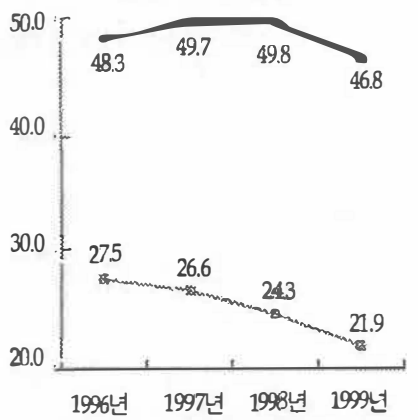
7) 근면하고 우수한 자질을 가진 국가



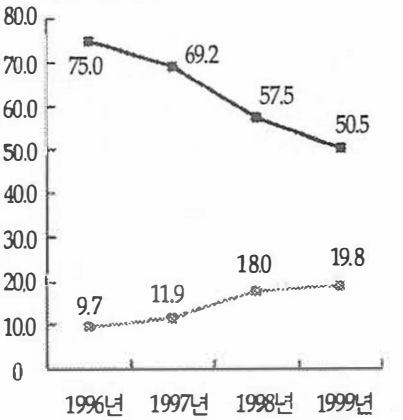
8) 일본국민의 재능이 한국국민보다 우수하다



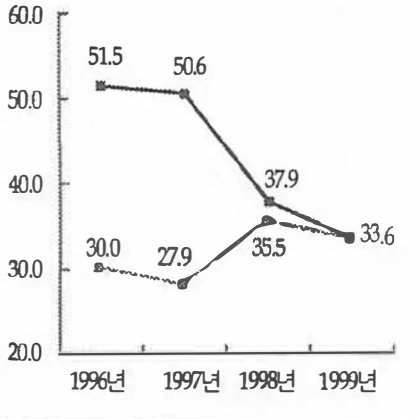
9) 한국은 장래 일본과 대등하게 된다



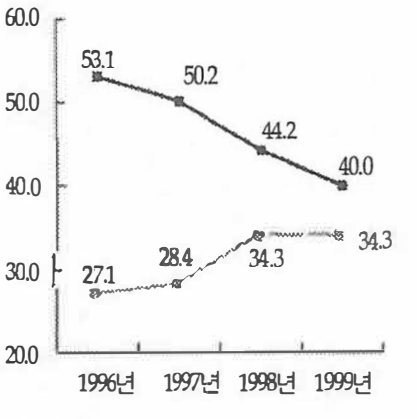
10) 일본인에 대해서 친밀감을 느낀다



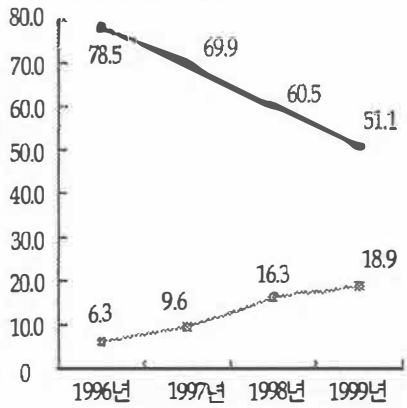
11) 일본인에 대해 적대감을 느낀다



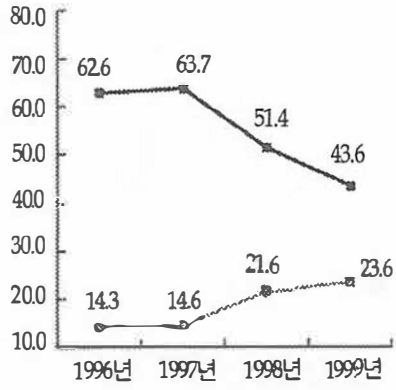
12) 일본과 일본인에게 강한 관심을 갖고 있다



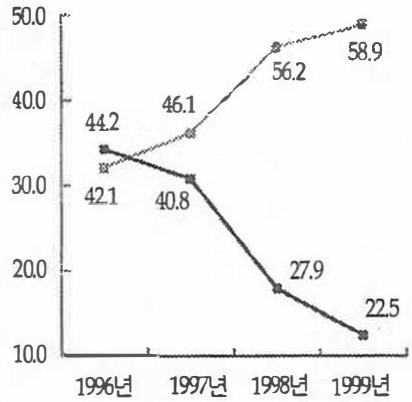
13) 서구인보다 일본인이 좋다



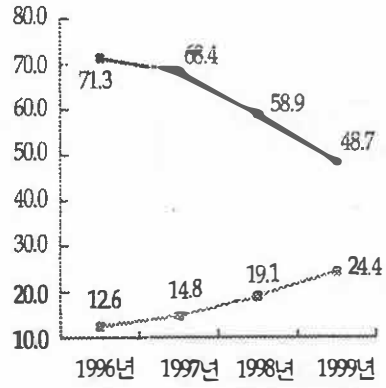
14) 중국인보다 일본인이 좋다



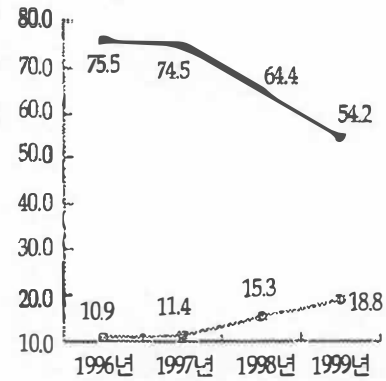
15) 일본에 여행가고 싶다



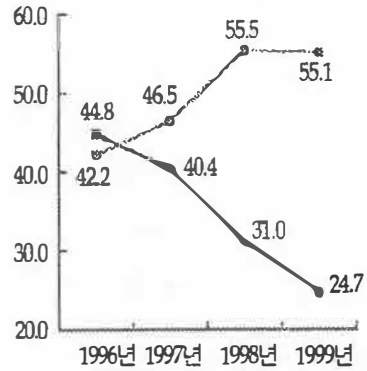
16) 일본의 대학, 대학원에 가고 싶다



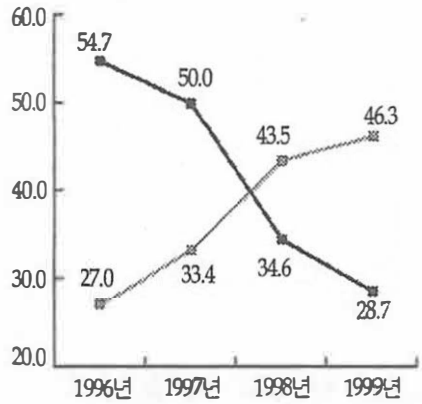
17) 일본기업에 취직해서 일하고 싶다



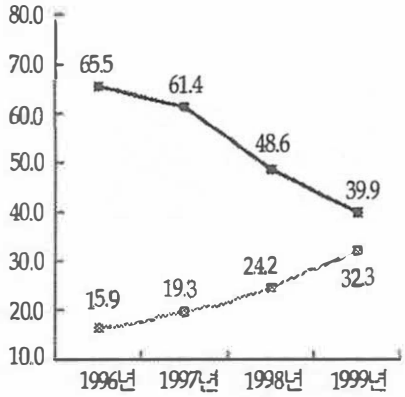
18) 일본에서 한동안 생활해보고 싶다



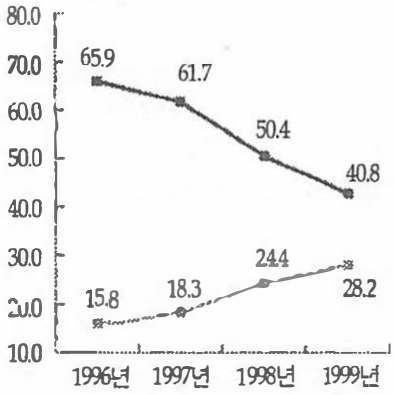
19) 일본인과 친구가 되고 싶다



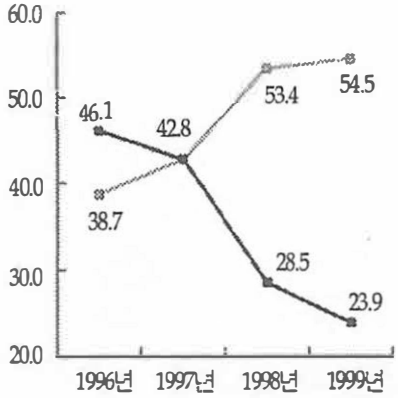
20) 일본인을 집에 초대하고 싶다



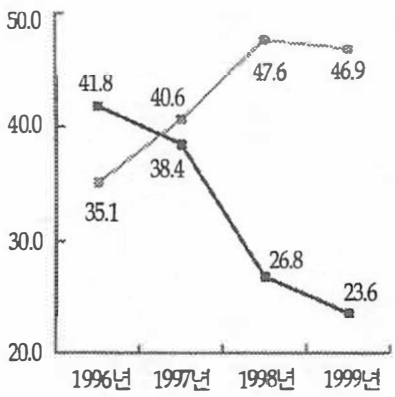
21) 일본인과 함께 일하고 싶다



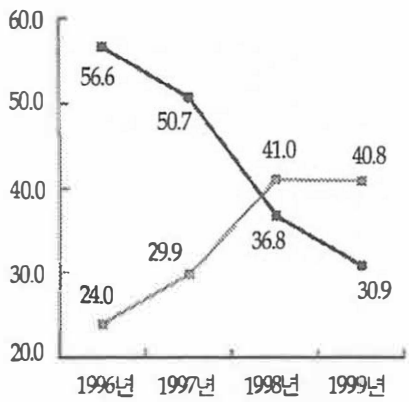
22) 일본어를 공부하고 싶다

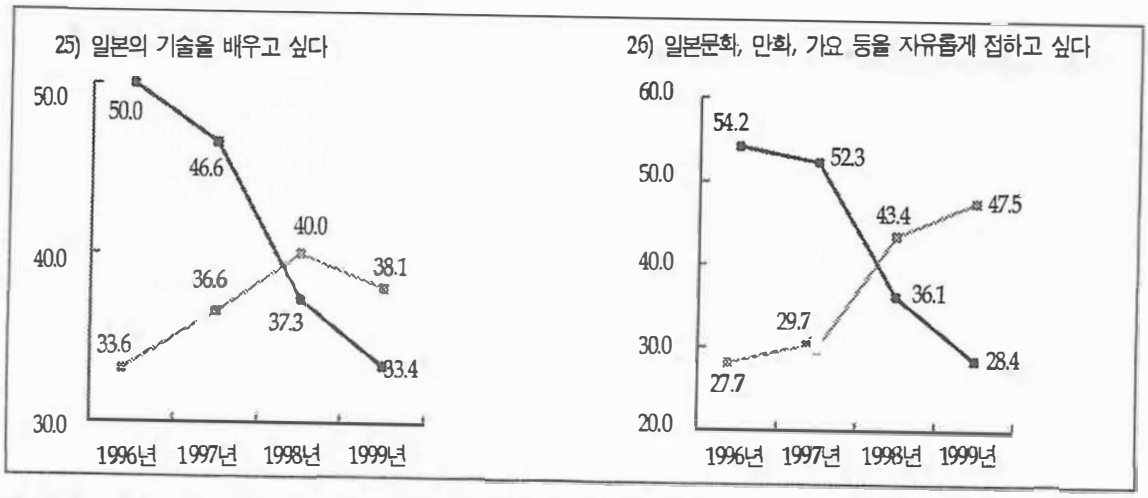


23) 양국의 관계를 위해 노력하고 싶다



24) 일본의 문화를 배우고 싶다





[긍정파]는, 「그렇게 생각한다」와 「비교적 그렇게 생각한다」, [부정파]는 「그렇게 생각하지 않는다」와 「비교적 그렇게 생각하지 않는다」의 합계치

표4) 「일본과 일본인에 대한 평가」의 [긍정파], [부정파], [신중파]의 4년간의 변화율

	항목	긍정파		부정파		신중파
		96→99	변화율	96→99	변화율	변화율(99)
1	15) 일본에 여행가고 싶다	42.1→58.9	+16.8	44.2→22.5	-21.7	+2.5(13.4)
	7) 근면하고 우수한 자질을 가진 나라	32.5→43.7	+11.2	45.0→27.6	-17.4	+3.8(23.5)
	18) 일본에서 한동안 생활해보고 싶다	42.2→55.1	+12.9	44.8→24.7	-20.1	+5.0(15.0)
	22) 일본어를 공부하고 싶다	38.7→54.5	+15.8	46.1→23.9	-22.2	+4.5(16.5)
	26) 일본문화와 만화 등을 자유롭게 접하고 싶다	27.7→47.5	+19.8	54.2→28.4	-25.8	+3.9(19.3)
	19) 일본인과 친구가 되고 싶다	27.0→46.3	+19.3	54.7→28.7	-26.0	+4.7(19.9)
	23) 양국의 관계를 위해 노력하고 싶다	35.1→46.9	+11.8	41.8→23.6	-18.2	+4.4(24.6)
	24) 일본의 문화를 배우고 싶다	24.0→40.8	+16.8	56.6→30.9	-25.7	+6.7(23.2)
	25) 일본의 기술을 배우고 싶다	33.6→38.1	+4.5	50.0→33.4	-16.6	+10.0(23.2)
2	1) 국민에게 생활력이 있고 장래성이 있는 국가	42.8→51.9	+9.1	35.4→23.5	-11.9	+0.3(19.7)
	4) 한국의 발전을 위해 협력할 필요가 있는 국가	40.7→49.7	+9.0	39.0→24.7	-14.3	+3.8(21.1)
3	12) 일본과 일본인에게 강한 관심을 갖고 있다	27.1→34.3	+7.2	53.1→40.0	-13.0	+4.0(20.6)
	*3) 장래, 한국의 존재를 위협할 국가	48.7→39.7	-9.0	31.1→33.7	+2.6	+4.7(21.9)
	*11) 일본인에 대해 강한 적대감을 느낀다	51.5→33.6	-17.9	30.0→33.5	+3.5	+12.1(27.8)
	21) 일본인과 함께 일을 하고 싶다	15.8→28.2	+12.4	65.9→42.8	-23.1	+8.4(23.7)
	16) 일본의 대학과 대학원에 가고 싶다	12.6→24.4	+11.8	71.3→48.7	-22.6	+8.3(21.6)
	14) 중국인보다 일본인이 좋다	14.3→23.6	+9.3	62.6→43.6	-19.2	+7.4(27.6)
	10) 일본인에 대해서 친밀감을 느낀다	9.78→19.8	+10.1	75.0→50.5	-24.5	+12.0(24.0)
	8) 국민의 재능이 한국인보다 우수하다	15.0→19.2	+3.4	66.9→50.4	-16.5	+10.9(25.4
	13) 서구인보다 일본인이 좋다	6.3→18.9	+12.6	78.5→51.1	-27.4	+12.4(24.6)
	17) 일본기업에 취직하고 싶다	10.9→18.8	+7.9	75.5→54.2	-21.3	+10.7(21.7)
	5) 일반적으로 국민의 사고방식이 한국과 같다	10.1→14.7	+4.6	72.0→58.8	-13.2	+6.2(21.3)
4	*2) 경제가 쇠퇴하고 국력이 약해진다	28.3→23.2	-5.1	46.1→41.9	-4.2	+7.3(30.3)
	*6) 이해할 수 없는 국가	38.1→31.9	-6.2	37.5→36.4	-1.1	+5.12(26.3)
	*9) 한국은 장래 일본과 대등해진다	48.3→46.8	-1.5	27.5→21.9	-5.6	+5.0(26.2)

주1 [긍정파], [부정파]는 그림5 참조. [신중파]는 「어느쪽이라고도 할 수 없다」의 비율.

주2 「변화율」은 99년과 96년의 차이를 산출한 것.
주3*은 부정적 이미지에 대한 질문으로 긍정과 부정이 역전한다.
(1) 〔긍정파〕와 〔부정파〕의 비율이 역전한 항목
(2) 〔긍정파〕와 〔부정파〕의 차이는 적었지만, 〔긍정파〕의 증가, 〔부정파〕의 감소에 의해, 차이가 확대한 항목
(3) 〔부정파〕가 많았지만, 〔부정파〕가 감소하고, 〔긍정파〕가 증가함에 따라, 양자의 차이가 축소한 항목
(4) 거의 변화하지 않은 항목