

폭력성 애니메이션 금지 정책의 효과에 관한 연구

최성락*, 박경래, 노우영

초 록

정부는 청소년이 대하는 방송, 영화 등을 심의할 때 폭력성을 중요한 심의 기준 중 하나로 하고 있다. 이는 TV 및 영화 내용의 폭력성이 청소년의 실제 행위에 영향을 끼쳐 청소년 폭력성에 영향을 미치는 것을 제어하기 위해서이다. 그러나 TV 등 방송 매체의 폭력성 등이 실제 청소년의 폭력성에 얼마나 큰 영향을 미치는가에 대해서는 아직 논란이 존재한다. 그런데 한국의 경우 청소년 폭력 매체에 대한 사회 실험이 존재했다. 한국에서는 1970년대에 폭력성 애니메이션이 유행했는데, 청소년 폭력을 방지하기 위하여 1980년 9월 폭력성 애니메이션 방영을 완전히 금지하였다. 이 폭력성 애니메이션 금지 정책이 당시 청소년 폭력 범죄에 어떠한 영향을 미쳤는가를 검토하면 매체의 폭력성과 실제 폭력성과의 관계에 대해 시사점을 얻을 수 있다. 분석결과 1980년 9월의 폭력성 애니메이션 금지 정책은 청소년 폭력 범죄 추세에 유의미한 영향을 미치지 못했다. 이러한 결과로부터 폭력성 애니메이션과 청소년의 직접적인 폭력 행위와는 특정한 인과관계가 있다고 보기 힘들다는 점, 그리고 정부가 가부장적 입장에서 청소년의 대중매체 선택권을 제한하는 정책에 대해서 보다 깊이 있는 논의가 필요하다는 시사점을 얻을 수 있다.

주제어 : 폭력성, 애니메이션, 청소년, 청소년 범죄

I. 서론

정부는 TV 방송, 영화, 게임 등을 심의할 때 폭력성을 중요한 심의 기준 중 하나로 하고 있다. 이는 TV 및 영화 내용의 폭력성이 청소년의 실제 행위에 영향을 끼쳐 청소년 폭력성에 영향을 미치는 것을 제어하기 위해서이다. 그러나 TV 등 방송 매체의 폭력성 등이 실제 청소년의 폭력성에 영향을 미치는가에 대해서는 아직 논란이 존재한다.

현재 TV 등 대중 매체의 폭력성이 청소년 폭력

에 영향을 미친다는 것을 증명하는 많은 연구가 존재한다. 그러나 이런 대부분의 연구들은 실험실 실험 및 현장 조사를 통해서 이루어지고 있으며, 설문조사 등을 통해서 청소년에 폭력에 대한 인식을 조사하여 그러한 결론을 내고 있다. 하지만 폭력성에 대한 실험실 실험에서의 결과가 실제 사회에서도 일반성을 지니는지, 그리고 폭력에 대한 인식이 과연 실제 청소년의 폭력적인 행동과 직접적인 연관성을 지니는가에 대해서는 검증되지 못하고 있다. 하지만 이러한 내용은 사회 전체를 대상으로 하는 사회 실험이 불가능하기 때문에, 대부분의 연구는 실험실 연구 등을 통하여 간접적으로

대중매체의 폭력성과 청소년의 폭력성을 연관 짓고 있다.

그런데 한국의 경우 청소년 폭력 매체에 대한 사회 실험이 존재했다. 한국의 경우 1970년대에 청소년 TV 프로로 폭력성 애니메이션이 대유행했는데, 1980년 9월에 이러한 폭력성 애니메이션이 완전히 금지되었다. 실험실 연구와 달리 사회 전체가 폭력성 애니메이션에 아무 제어 없이 노출되었다가, 폭력성 애니메이션을 전혀 대할 수 없는 사회 상태로의 전환이 이루어졌다. 1980년대 초반은 현재와 달리 VCR, DVD, 케이블 TV도 존재하지 않았기 때문에 다른 방법으로 폭력성 애니메이션을 대할 수도 없었다. 즉 1980년의 폭력성 애니메이션 금지 조치는 폭력성 애니메이션의 효과에 대한 한국 사회 전체에 대한 사회실험으로서의 기능을 한다.

따라서 본 연구에서는 1980년의 폭력성 애니메이션 금지 정책이 청소년 폭력성 범죄에 어떠한 효과를 끼쳤는가를 살펴봄으로서 폭력성 애니메이션이 청소년 폭력에 미치는 효과를 간접적으로 검증하고 이에 대한 정부 규제의 타당성을 살펴보고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 폭력성 대중 매체에 대한 규제의 타당성

정부 규제가 왜 필요한가에 대하여 가장 중요한

이론적 근거로 제시되는 것은 시장 실패이다. 시장 실패는 경제적 효율성과 관련되는 것으로, 시장기구가 자원을 효율적으로 배분하는데 실패하게 되는 현상을 말한다. 시장 실패가 존재하여 사회의 경제적 효율성이 저하될 경우 정부가 개입하여 시장실패를 방지 또는 치유하여 경제적 효율성을 회복시킬 수 있다(최병선, 1992; 이승철, 1992; 배용수, 2006).

정부가 폭력성 대중 매체를 규제하는 것은 전통적인 규제의 근거로 일컬어지는 시장 실패를 방지하기 위한 규제는 아니다. 폭력성 대중 매체는 방송국 등 대중 매체와 소비자 간의 상호간 계약적 행태에 의하여 이루어지는 것으로 시장의 효율성을 저해하지는 않는다. 그럼에도 불구하고 폭력성 대중 매체에 대하여 정부 규제가 이루어지는 것은 일종의 가부장적 규제라 할 수 있다. 가부장 주의란 아버지가 그의 자녀를 아버지의 권위를 가지고 인도하고 보호하듯이 국가가 시민사회를 권위적으로 지배하는 한편 보호적 역할을 수행해야 한다는 신념 또는 사고방식을 말한다(사공영호, 1998b). 가부장 주의에 의한 정부의 규제는 국민은 무방비 상태이고 아무런 자산이 없으므로 국가의 도움을 필요로 하며, 국민은 자신의 역할에 대해 충분히 모르며 그렇기 때문에 충분히 책임을 질 수 없어서 지도를 필요로 하고, 국민은 무지하기 때문에 속기 쉽기 때문에 정부가 개입해 국민을 보호 및 지도하여 바른 방향으로 이끌어야 한다는 가정에 기반 한다(사공영호, 1998a).

즉 가부장적 규제는 경제적 질서만이 아니라 인간의 자유, 인간의 기본권, 소득분배의 공평성, 모성 보호 등과 같이 경제적인 요소만으로는 측정하

기 어려운 사회적 가치에 대하여 경제적 효율성 및 경제적 이득을 어느 정도 희생하면서도 사회 정의 및 사회 질서를 유지하기 위하여 필요로 하는 사회적 가치 및 이념을 유지하기 위하여 이루어지는 정부 규제이다. 폭력성 대중 매체의 규제는 사회의 폭력성 방지라는 사회적 가치를 위하여 이루어지는 가부장적 규제의 일환이라 할 수 있다.

2. 폭력성 애니메이션의 효과에 관한 연구

일반적으로 폭력이란 신체적인 공격 행위로 정의된다. 타인을 무기 등의 수단이나 주먹이나 발 등 신체적인 힘으로 억누름으로서 물리적으로 자신의 의사를 강제하는 힘이다. 실제 사회 생활에서 이러한 폭력의 행사는 법에 의해 강력히 규제된다. 그러나 TV, 영화 등에서는 실제 사회에서 구현되는 폭력보다 훨씬 많은 폭력이 실행된다. 이러한 TV, 영화 등의 폭력적인 내용이 실제 인간의 폭력성에 영향을 미치는가에 대해서는 크게 세 종류의 이론이 있다(오치선·조아미, 1996). 첫째는 폭력이나 공격적 행위의 시청이 인간의 공격성을 감소시킨다는 이론으로 정화 이론이다. 이는 폭력이나 공격적 행위를 영상 등을 통해서 간접 경험을 함으로서, 직접 폭력이나 공격적 행위를 하는 것을 오히려 방지해줄 수 있다고 본다. 둘째는 폭력적 장면을 보는 것은 시청자가 공격적 행위를 하도록 유도하여 유해하다는 입장이 있으며, 셋째는 폭력적인 내용의 대중 매체를 보는 것이 그 개인의 공격적 행동과는 직접적 관련이 없다는 이론이다.

이처럼 대중 매체의 폭력적 내용이 문제되는가

에 대해서 논의가 존재하지만, 특히 중요한 것은 청소년에 대한 영향이다. 비록 폭력적 내용이 성인의 폭력 성향에는 영향이 없을 수 있어도, 신체적, 정서적 성장이 이루어지며 주위 환경의 영향을 심하게 받는 청소년기에는 무엇인가 잘못되면 그 피해는 오래가며 후에 그 피해를 극복하기가 어렵다(변동현·김영기, 1993). 대중매체는 신체적, 정신적으로 과도기에 있는 청소년들에게 비판 없이 유입되어 여러 가지 문제점을 낳고 폭력을 정당화 또는 합리화시킨다(Somers, 1976). 대중 매체가 특히 정서적으로 민감하고 사물에 대한 호기심과 모방심리가 강한 청소년들에게 미치는 영향력은 지대한 것으로 본다(김수지·김현실, 1994).

그리고 청소년에게 특히 문제가 되는 대중 매체는 애니메이션이다. 애니메이션은 생동감 있는 움직임, 빠른 속도감, 광범위한 음향과 화려한 색상으로 구성되어 극적 효과나 사실감이 강하다(정유라, 1997). 따라서 애니메이션은 가장 교육의 본질을 해치는 미디어로서 작동될 수 있으며(한창완, 1997), 폭력적 장면이 반복적, 지속적으로 이루어져 폭력에 노출되는 시간이 많고 선의의 목적으로 이루어지는 폭력이 많아 폭력이 정당화될 수 있다는 메시지를 전달하며, 폭력으로 인한 희생자의 고통을 보여주지 않아 폭력의 결과에 둔감하게 한다(이영, 1998).

이러한 TV 프로그램 등 대중매체의 폭력적 내용이 실제 폭력성에 영향을 미친다는 견해로는 Surgeon General's Scientific Committee on Television and Social Behavior 보고서(1972)가 대표적으로, 청소년이 텔레비전 폭력물을 많이 시청하는 것과 범죄, 반사회적 공격행위와 상관관계가

존재한다고 보았다. Hearth et al(1989), Bandura et al(1963), McLeod et al(1972), Milavsky et al(1982), Eron(1986) 등의 연구도 폭력매체가 아동의 행동에 미치는 효과와 태도에 미치는 영향을 조사하여, 행동 면에서 폭력매체가 아동이나 청소년의 공격성을 촉진시킨다고 보았다. 우리나라에서는 변동현·김영기(1993)은 Q방법론을 활용하여 어린이들의 TV 애니메이션이 어린이 가치관에 미치는 영향을 조사하여 폭력성 경향을 높인다는 조사 결과를 발표하였고, 김수지·김현실(1994)도 폭력 매체와 청소년 비행 간의 상관관계가 있다고 보았다. 그리고 강남준·김지환(1999)는 폭력물 시청이 자기 효능감을 매개로 하여 실제 폭력성과 연관된다고 보았다.

이와 같이 폭력적 매체는 청소년들의 폭력성에 영향을 미친다는 연구가 대부분인데, 이에 대하여 폭력적 매체가 실제 폭력성에 영향을 미치지 않는다는 견해로는 Hawkins and Pingree (1980), Greenfield(1984) 연구 등이 있다. 그리고 McGuire(1986)은 미디어 폭력의 영향으로 폭력을 행사하는 사람과 그 폭력을 피하고자 하는 사람간에 상쇄 효과가 발생하여 실제 미디어 폭력의 효과는 크지 않다고 보았다.

3. 선행 연구의 한계 및 본 연구의 접근법

1) 선행 연구의 한계

폭력성 애니메이션이 청소년의 폭력성에 영향을 미치는가 여부에 대한 선행 연구들은 다음과 같은 한계점을 지니고 있다.

첫째, 폭력성 애니메이션이 청소년 폭력성에 영향을 미치는지의 여부를 검증하는 대부분의 연구는 실험실 조사 및 현장 조사 등의 분석 방법을 활용하고 있다. 실험실 조사는 실험실 내에서 실험 집단에게 폭력성 애니메이션을 시청하게 하고, 폭력성 애니메이션을 시청한 실험 집단과 통제집단 간에 폭력성에 대한 인식 변화 등을 조사한다. 그리고 현장 조사의 경우에는 실제 폭력성 애니메이션을 많이 보는 청소년들의 폭력성 경향을 조사한다. 그런데 이러한 실험실 조사 및 현장 조사의 경우 폭력성 애니메이션과 청소년 폭력 간의 명확한 인과관계 및 상관관계를 파악할 수 없다는 한계성이 존재한다. 실험실 조사는 폭력성 애니메이션을 시청한 이후의 폭력성에 대한 인식을 조사한 것으로, 폭력성에 대한 인식이 과연 폭력성이라는 행동과 직접 연결되는가에 대해서는 알 수 없다. 그리고 실험이후 시간이 경과한 다음에도 폭력성에 대한 인식이 변하지 않고 그대로 존재하는가에 대한 것을 파악하기 힘들며, 폭력성 애니메이션 시청의 장기적 효과도 알기 어렵다.

현장 조사의 경우에는 폭력성을 띄는 청소년의 경우 가정환경, 학교 환경 등 여러 가지 영향이 존재할 수 있는데, 그러한 변수와 폭력성 애니메이션 변수간의 관계를 설정하기 어렵다. 폭력성 애니메이션이 청소년 폭력의 직접적인 인과 변수인지, 매개변수인지를 구분하기 힘들다는 한계점이 존재한다.

둘째, 정부가 개입할 정도의 폭력성은 단순한 폭력에 대한 인식 내지는 폭력에 대한 성향 차이로는 부족하다. 이러한 인식 내지는 성향이 정말로 청소년 폭력적인 행동, 폭력 범죄에 영향을 주는

경우에만 정부가 사회 보호를 위해서 개입할 근거가 있다. 그런데 기존 연구에서는 청소년 폭력성을 폭력에 대한 인식, 폭력 경향을 주로 살펴보고 있으며, 직접적인 청소년의 폭력 행동, 폭력 범죄에 대한 것을 살펴보고 있지 못하다.

2) 본 연구의 접근법

그동안 폭력성 애니메이션이 청소년 폭력성에 영향을 미치는가에 대한 많은 연구가 존재했음에도 그 효과에 대해서 아직 확실한 검증이 이루어지지 못한 것은, 사회 현상에 대해서는 실험실 실험 결과를 가지고 일반화하기에는 한계가 존재하기 때문이다. 한 사회 전체에 대하여 폭력성 애니메이션을 시청한 경우와 폭력성 애니메이션을 시청하지 않은 경우를 실험하고 검증하지 아니하는 한, 폭력성 애니메이션이 폭력성에 미치는 효과에 대해서는 논란이 존재할 수밖에 없다.

그런데 한국의 경우 이러한 사회 실험이 존재했다. 한국은 1970년대 후반 폭력성 애니메이션이 유행하여, TV의 거의 모든 청소년용 애니메이션이 폭력성 애니메이션으로 구성되었다. 그런데 1980년에 정부의 행정지도에 의하여 폭력성 애니메이션이 완전히 금지된바 있다. 즉 한국의 경우 1970년대에는 청소년들이 폭력성 애니메이션에 아무런 제한조치 없이 노출되어 있었으나, 1980년대 초반에는 폭력성 애니메이션을 전혀 접할 수 없었다. 1980년대 초반은 현재와 달리 VTR, DVD 등도 존재하지 않았었기 때문에 TV에서 폭력성 애니메이션을 방영하지 않는 경우 다른 경로로 폭력성 애니메이션을 접할 수도 없었다. 즉 한국의 1970년대 말과 1980년대 초반은 폭력성 애니메이션이 청소년

년의 폭력성에 영향을 미치는가를 검증할 수 있는 사회실험장으로서 기능을 한다. 따라서 본 연구에서는 1980년의 폭력성 애니메이션 금지 정책이 청소년 폭력성 증감에 실제로 영향을 미쳤는지, 즉 단순히 청소년의 폭력에 대한 인식이 아니라 실제 폭력 범죄에 어떠한 영향을 끼쳤는가를 살펴봄으로서, 폭력성 애니메이션이 청소년 폭력에 미치는 효과를 간접적으로 검증하고 이에 대한 정부 규제 의 타당성을 살펴본다.

III. 한국에서의 폭력성 애니메이션 금지조치

1. 1970년대의 폭력성 애니메이션 현황

세계적으로 TV판 애니메이션이 발생하게 된 것은 1960년대 이후이다. 그 이전에는 디즈니의 극장용 애니메이션이 애니메이션의 주류였으나, 1960년대 일본에서 TV 애니메이션이 대두하면서 TV 애니메이션 시대가 열렸다. 1960년대 일본에서 유명한 만화가인 데스카 오사무의 대표작 '우주소년 아톰', '밀림의 왕자 레오', '사파이어 왕자' 등이 TV판 애니메이션으로 제작되면서 TV 애니메이션 시대가 시작되었다. 그리고 '우주소년 아톰'과 더불어 TV 애니메이션의 신기원을 이룬 것 중 하나는 1975년에 방영된 '마징가 Z'이다. 우주소년 아톰과 마징가 Z로 대표되는 로봇 만화는 1970년대 일본 애니메이션의 주류를 형성하였으며, 당시 일

본 만화를 수입하여 그대로 방영한 우리나라의 경우에도 일본 애니메이션의 추세를 그대로 따랐다.

마징가 Z, 그레이트 마징가, 그랜드이저, 정의의 캐산, 독수리 오형제 등 당시 애니메이션은 매화에 자체로 완결되는 스토리를 가지고 있었는데, 각 회는 적의 출현-적과의 다툼-적을 물리치는 일원적인 구조로 되어 있었다. 그리고 이와 같은 애니메이션들이 폭력성 애니메이션으로 규정되었다. 폭력성 애니메이션들은 매 회마다 새로운 적이 출현하였고, 이 새로운 적들을 정의의 편이 우수한 신체적 능력이나 무기등으로 파괴하였다. 각 회마다 적과 육체적, 물리적으로 싸우는 장면이 나왔고, 결국 상대 로봇 등이 완전히 물리적으로 망가지고 폭파되면서 각 회가 마무리되었다. 상대방을 물리적으로 완전히 제압하는 내용으로 주요 장면과 스토리가 전개되었는데, 이러한 것들이 폭력성 애니메이션으로 인정되었다.

| 연도 | 비폭력성 애니메이션 | 폭력성 애니메이션 |
|------|--------------------------|-------------------------------------|
| 1970 | 딱따구리 | 우주철인 사이터, 마린보이 |
| 1971 | 딱따구리, 밀림의 왕자 레오, 사파이어 왕자 | 우주의 왕자 빠빠, 황금박쥐, 우주소년 아툼, 타이거 마스크 |
| 1972 | 밀림의 왕자 레오, 뽀빠이 | 우주 삼총사, 요괴인간, 타이거마스크, 우주소년 아툼, 황금박쥐 |
| 1973 | 뽀빠이, 딱따구리 | 요괴인간, 우주소년 아툼, 우주의 왕자 빠빠, 무적 009 |
| 1974 | 딱따구리 | 우주의 왕자 빠빠, 우주소년 아툼, 원시소년 돌치 |
| 1975 | 정글집, 피노키오, | 유성가면 피터, |

| | | |
|---------|---|--|
| | 마술왕 사진 | 서부소년 차돌이, 우주삼총사, 우주의 왕자 빠빠, 마린보이, 마징가 Z |
| 1976 | 요술천사 꽃분이, 별나라 요술공주, 깐돌이, 딱따구리, 알프스소녀 하이다, 플란더즈의 개, 엄마 찾아 삼만리 | 마린보이, 달려라 번개호 |
| 1977 | 엄마 찾아 삼만리, 피노키오의 모험, 알프스 소녀 하이다, 캔디, 슬기돌이 비키 | 날아라 태극호, 이상한 나라의 빠빠, 신밧드의 모험 |
| 1978 | 개구쟁이 바니, 딱따구리, 캔디 | 이겨라 승리호, 이상한 나라의 빠빠, 달려라 차돌이, 그레이트 마징가, 태풍소년 |
| 1979 | 딱따구리, 캔디, 인어공주 니나 | 마징가 Z, 그레이트 마징가, 우주소년 아툼, 정의의 캐산, 독수리 오형제, 그로이저 X |
| 1980. 8 | 요술공주 새리, 루루, 원탁의 기사 | 독수리 5형제, 날으는 전함 V호, 오로라공주와 손오공, 그랜드이저, 그로이저 X, 마징가 Z, 하록선장 |
| 1980. 9 | 원탁의 기사, 새리 공주 | |
| 1983 | 들장미 소녀 캔디, 딱따구리, 요술공주 밍키, 엄마 찾아 삼만리, 개구리 왕눈이, 1000년 여왕, 미래소년 코난 | |

표 1. 한국에서 1970-1980년대 초반에 방영된 주요 TV 애니메이션¹⁾

2. 1980년의 폭력성 애니메이션 금지 조치

1) 당시 동아일보, 한국일보 등 신문의 TV 편성표를 기반으로 작성

1979년 10월 박정희 대통령 시해 사건, 1979년 12월의 12.12 사태, 1980년 5월의 시위 등을 거쳐 1980년 9월 전두환 대통령이 취임하였다. 당시 전두환 정권은 사회정의 구현을 정책 목표로 내걸었고, 사회정의 구현의 일환으로 폭력성 애니메이션 방영을 전면적으로 금지하였다.

1980년 9월 1일 전두환 대통령이 취임하였는데, 그날 이후 로봇이 나오고 때리고 싸우는 장면이 나오는 TV 애니메이션은 방영되지 못하였다. 대신 '밝은 노래 고운 노래', '꽃나라 별나라', '이주일의 동요', '우리들 세상', '누가누가 잘하나', '무지개 가족', '누가먼저 맞추나' 등 건전한 내용만이 TV 어린이 시간에 편성되었으며²⁾, 애니메이션으로는 '원탁의 기사', '새리 공주'와 같은 비폭력적 내용만이 방영되었다.³⁾

앞의 <표 1>에 1983년의 TV 애니메이션을 살펴보면 '들장미 소녀 캔디', '딱따구리', '요술공주 밍키', '엄마찾아 3만리' 등 순정만화 및 명작만화 중심으로 구성이 되었으며, 내용에 폭력이 존재하더라도 유머러스한 폭력만 존재하는 '미래소년 코난' 류가 방영되었다.⁴⁾

IV. 본 연구의 접근법

2) 1980년 9월 이후 MBC, TBC의 어린이 프로 내용 구성 내용임.

3) 당시 방영된 '원탁의 기사'는 데스크 오사무 '사과이어 왕자'를 제목만 바꾼 것이다. 중세 영국 기사 들 간의 다툼을 그린 애니메이션이 아니라 여자가 남자 행세를 하는 순정만화였다.

4) 일본의 애니메이션은 1975년 마징가Z 이후 선과 악이 다투는 폭력성 애니메이션이 주류가다가, 1980년대에는 마크로스, 기동전사 건담이 방영되면서 단순한 폭력이 아니라 선과 악의 대립이 없는 철학적 내용으로 진화한다. 따라서 세계적으로 로봇이 나오는 폭력성 애니메이션이 주류였던 시기는 1970년대 후반에서 1980년대 초반 시기이다.

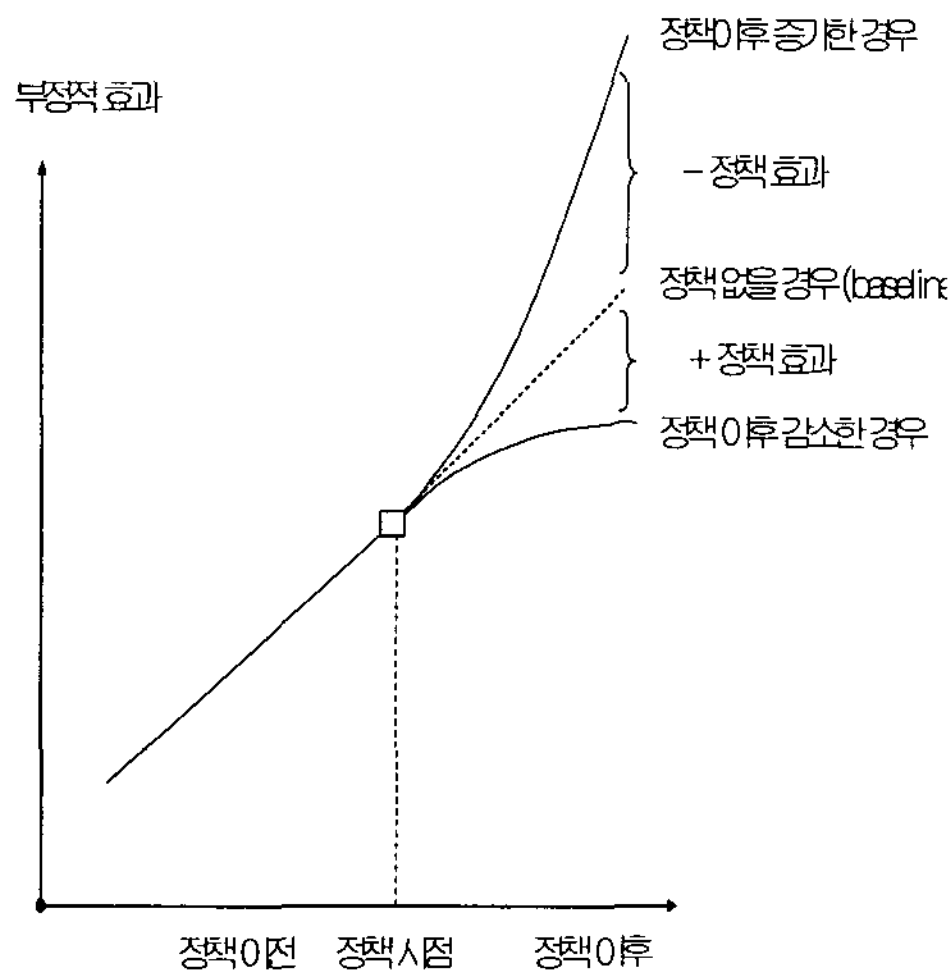
1. 분석 방법

본 연구에서는 1970년대 후반 폭력성 애니메이션이 주로 방영되다가 1980년대 초반 폭력성 애니메이션이 전면 금지된 폭력성 애니메이션 금지 정책이 과연 그 당시 청소년 폭력성 저하에 영향을 미쳤는가를 살펴보고자 한다. 폭력성 애니메이션 금지 정책의 정책 효과 평가는 폭력성 애니메이션 시청이 과연 청소년 폭력에 영향을 주는가, 그리고 이러한 사항에 대한 정부 개입이 과연 필요한가에 대한 시사점을 줄 수 있을 것이다.

정책평가의 주요 모형으로는 목적달성 평가모형, 부수적 효과 평가모형, 비목적 평가모형, 고객지향적 평가모형, 종합적 평가모형 등이 있다(노화준, 2001). 목적달성 평가모형은 최초에 정책이 추구한 목적의 달성 정도를 파악하고자 하는 것이며, 부수적 효과 평가모형은 정책으로 인한 부수적 효과(side effect)를 함께 고려하는 평가모형이다. 비목적 평가모형은 정책범위를 넘어서서 정부의 간여가 만들어낸 모든 효과를 관찰하는 모형이며, 고객지향적 평가모형은 정책 수혜자들의 관점에서 정책을 평가한다. 종합적 평가모형은 정책기획과 집행과정까지 포함하여 평가한다. 본 연구에서는 이러한 모형 중에서 목적달성 평가방법을 평가모형으로 사용하고자 한다. 따라서 폭력성 애니메이션 금지 정책의 다른 부수적 효과 내지 정치적 효과를 제외하고 청소년의 폭력에 어떠한 영향을 미쳤는가를 중점적으로 살펴본다.

그리고 본 연구의 분석 방법으로는 단절적 시계

열 설계(interrupted time series design) 방법을 활용한다. 1970년부터 1990년까지의 시계열 데이터를 정책이 시행된 1980년을 기준으로 이전과 이후로 비교하여 평가한다. 본 연구에서 살펴보고자 하는 청소년 폭력은 사회에 부정적인 효과이기 때문에, 정책 시행 이후에 해당 효과가 증가한다면 정책 효과는 -가 되며, 정책 시행 이후 해당 효과가 감소한다면 정책 효과는 +가 된다. 정책의 효과를 그림으로 표시하면 다음의 <그림 1>과 같다).



5) 청소년 폭력성에 미치는 기타 변수들의 변화를 고려하지 않고 단지 폭력성 애니메이션 금지 정책이 시행된 1980년도를 기준으로 범죄율의 이전과 이후만을 비교하는 것은 연구의 함의에 한계가 있을 수 있다. 그러나 청소년 폭력성에 영향을 미치는 사회 변수가 무엇인가 하는 것에 대해서는 아직 완전히 검증된 폭력성 원인 변수는 존재하지 않는다. 본 연구를 수행하면서 폭력 범죄에 영향을 미치는 요소로 많이 논의되는 1인당 소득, 주택 보급률 등 소득 변수, 고등학교 졸업률, 대학 입학률 등 교육 변수, 이혼 건수 등 가정 변수, 경찰 예산 및 인원 등 경찰 정책 변수 등을 추가하여 보았으나, 이러한 변수들은 모두 폭력 범죄율에 대하여 유의미한 결과를 보여주지 않았다. 따라서 여기서는 이러한 변수들의 결과를 제외하고 폭력성 애니메이션 정책 시행 이전과 이후의 범죄율 변화만을 살펴보았다.

그림 1. 정책 방안의 효과 평가 방법

2. 분석 자료

본 연구에서는 폭력성 애니메이션 금지정책이 실제로 청소년의 폭력 실행에 영향을 주었는가를 검증하고자 한다. 사회에서 실제로 폭력이 실행될 경우에는 범죄로서 신고 되고 처벌을 받는다. 본 연구에서는 객관적으로 폭력성이 외부로 표현되는 폭력성 범죄 건수를 기준으로 사회의 폭력성 여부를 판단하고자 한다. 물론 사회에서 실행된 모든 폭력 범죄가 신고 되어 검찰에 의하여 처리되는 것은 아니다. 그러나 범죄 미신고율에 큰 차이가 없는 상황에서 폭력 범죄 수는 사회의 전반적인 폭력 성향에 대한 객관적인 지표가 될 수 있다.

당시 방영된 애니메이션에 관한 자료는 한국일보, 동아일보 등의 TV 편성표에서 추출하였으며, 전체 인구나 청소년 인구수에 대해서는 통계청의 인구 추계 자료를 활용하였다. 그리고 범죄 자료는 대검찰청이 매 분기마다 발표하는 '범죄분석'의 범죄 건수 자료를 활용하였다. 대검찰청은 매 분기 전체 범죄 건수, 강력범죄 등 세부 범죄건수를 취합하여 발표하며, 전체 인구에 대한 발생률, 범죄의 주요 동기 등도 발표하고 있다. 그리고 청소년 범죄에 대해서는 분기별로 범죄건수와 범죄 주요 동기가 발표되고 있다.

그리고 본 연구의 시간적 범위는 1970년부터 1985년까지로 한정하였다. 1970년 이전에는 TV 자체도 많이 보급되지 않았고, 폭력성 애니메이션도 방영되지 아니하였다. 그리고 1985년 이후에는 '스

트리트 화이터' 등의 폭력성 게임 및 '드래곤 볼' 등의 일본의 폭력성 만화가 한국에 대거 유입 된다⁶⁾. 폭력성 만화, 폭력성 게임 등은 폭력성 TV 애니메이션과 더불어 청소년의 폭력성에 영향을 미치는 주요한 요소로 인식되고 있는데, 1985년 이후에는 이러한 게임 및 만화의 영향이 추가적 요소로 고려되어야 한다. 따라서 본 연구에서는 한국에서 아직 폭력성 게임 및 만화가 본격적으로 유입되기 전인 1985년까지를 시간적 범위로 하고자 한다.

V. 폭력성 애니메이션 금지정책의 효과 분석

1. t 검정

본 연구에서는 1980년 9월 폭력성 애니메이션 금지 조치 이전과 이후의 폭력성 범죄율에 차이가 존재하는지를 살펴보기 위하여, 먼저 1980년 9월 이전의 각종 범죄율과 이후의 각종 범죄율의 차이 여부를 검증해보았다.

범죄는 전체 범죄수와 청소년 범죄수를 구분하

여 살펴보았다. 전체 범죄에는 절도 등 재산과 관련된 범죄, 사기, 횡령 등 경제범, 마약 등 특수범이 모두 포함된다. 그러나 이러한 범죄들은 본 연구의 대상이 되는 폭력성과는 특별한 관련성이 적다. 본 연구의 대상인 폭력성과 가장 밀접한 연관성을 지니는 범죄의 종류는 사람의 신체와 관련된 범죄인 강력 범죄이다. 그리고 강력범죄에는 살인, 강간, 강도, 폭행, 상해 등이 포함되는데, 이 중에서 폭력과 가장 밀접한 관련을 가지는 범죄는 폭행과 상해이다. 폭행은 단순히 상대방에게 폭력을 휘두른 경우이고, 상해는 상대방에게 폭력 등으로 신체적으로 다치기까지 한 경우이다. 본 연구에서는 범죄를 전체 범죄, 강력범죄, 폭행, 상해로 구분해서 살펴보고, 인구 변화에 의한 편차를 제외하기 위해 범죄율을 기준으로 검토하였다.⁷⁾

전체 범죄, 강력 범죄, 폭행, 상해 등의 범죄에 대하여, 1980년 9월 이전의 범죄율과 이후의 범죄율이 차이가 존재하는가에 대하여 t 검정을 시행한 결과는 다음의 <표 2>와 같다.

6) '스트리트 화이터', '스트리트 화이터 2' 등의 게임은 게이머가 상대방과 직접 격투를 벌이고 상대방을 쓰러뜨려야 이기는 게임이다. 이전의 게임과 달리 직접 격투를 벌이는 것을 내용으로 하는 게임으로 1980년대 후반부터 시작되어 현재까지 아케이드 게임의 주류로 자리 잡고 있다. 드래곤 볼은 1980년대 후반에 일본에서 처음 연재를 시작한 이후 아시아 전체에서 크게 히트한 만화이다. 주인공들 사이의 대결 구도로 내용이 진행되며, 한 단계를 넘어설 때마다 점점 더 강한 적들이 나타나는 구조로 되어 있어, 폭력성의 강도가 점점 더 세어진다.

7) 범죄율은 인구 10만 명당 범죄수로 계산된다.

| | | '75.3 -'80.6 (분기별) | '80.12 -'85.12 (분기별) | t 통계 량 | 양측 검정 P값 |
|-----|-------------|--------------------------|----------------------------|--------------|----------------|
| 전체 | 범죄 발생률 | 385.23 | 494.8 | -5.679 | 1.23E |
| | 강력범죄 발생률 | 23.45 | 25.18 | -1.09 | 0.279 |
| | 폭행 발생률 | 9.35 | 7.16 | 3.46 | 0.001 |
| | 상해 발생률 | 8.08 | 10.41 | -278 | 0.008 |
| 청소년 | 범죄 발생률 | 144.46 | 179.01 | -4.09 | 0.000 |
| | 강력범죄 발생률 | 9.45 | 13.94 | -6.66 | 4.98E |
| | 폭행 발생률 | 1.51 | 1.16 | 2.65 | 0.01 |
| | 상해 발생률 | 2.27 | 2.55 | -1.32 | 0.19 |

표 2. 정책 이전과 이후 t 검정 (분기별 기준)

<표 2>에서 보듯이 1980년대 이전의 범죄율과 1980년대 이후의 범죄율 사이에 차이가 존재한다고 인정되는 것은 전체 범죄 발생률, 전체 폭행 발생률, 전체 상해 발생률, 청소년 범죄 발생률, 청소년 강력범죄 발생률, 청소년 폭행 발생률이다. 그런데 전체 범죄의 경우, 전체 범죄 발생률과 상해 발생률은 1980년대에 1970년대보다 감소한 것이 아니라 오히려 증가하였다. 폭행 발생률은 유의미하게 감소되었다고 볼 수 있는데, 폭행과 상해를 포함한 강력범죄 발생률은 감소했다고 볼 수 없다. 즉 강력범죄 발생률은 그대로인데 폭행은 감소하고 상해는 증가했다. 이러한 결과에서 추론할 수 있는 것은, 폭행·상해 등의 범죄는 동일하게 발생하고 있지만 상대에게 상처를 입히지 않는 폭행은 감소하고 상대에게 상처를 입히는 상해는 증가했다는 것이다. 즉 폭력 건수가 감소한 것이 아니라

폭력의 질이 더욱 악화되었다는 것을 뜻한다.

본 논문에서 주로 살펴보고자 하는 청소년 범죄의 경우에도 전체 범죄와 동일한 패턴을 보이고 있다. 청소년 범죄 발생률은 증가하였으며, 강력범죄 발생률도 증가하였다. 상해 발생률은 큰 차이가 없으나 폭행은 감소하였다. 그리고 폭행은 감소하였으나 폭행이 포함되어 있는 강력범죄가 증가하였다는 것은, 폭행보다 더욱 신체 상해가 큰 살인, 강간, 상해 등이 증가하였다는 것을 의미한다. 결국 1980년 9월 폭력성 애니메이션 금지 조치는 이후에 청소년 폭력 범죄를 악화시키는데 큰 효과가 없었다고 볼 수 있다.

2. 추세선 분석

1) 청소년 전체 범죄율

청소년의 전체 범죄율에 대한 시계열 추세선을 구하면 다음의 <그림 2>와 같다.⁸⁾

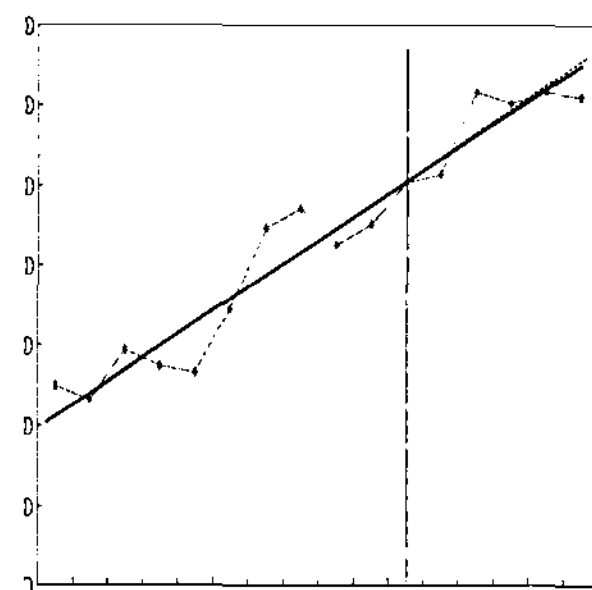


그림 2. 청소년 전체 범죄율 추세선

8) 1970년부터 1980년도까지의 실선은 1970년부터 1980년까지의 범죄율을 기반으로 그려진 추세선이다. 1981년도 이후의 실선은 1970-1980년까지의 추세선을 그대로 연장하였다. 1980년도 이후의 실선은 1980년 이전의 추세가 계속된다면 예상되는 예측선이다. 1980년도 이후의 점선은 1981년부터 1985년도까지의 범죄율을 기반으로 그려진 추세선이다.

<그림 2>를 보면 1970년부터 1980년도까지 청소년 전체 범죄율은 꾸준히 상승하고 있었다. 그리고 1980년도 이후 1985년까지도 청소년 범죄율은 지속적으로 상승하고 있다. 1980년 이전 청소년 전체 범죄율의 추세선을 연장한 추세 예측선은 실제 1981년 이후의 청소년 범죄율 추세선과 거의 차이가 나지 않는다. 즉 1980년 9월의 폭력성 애니메이션 금지 정책 시행 이전과 이후의 청소년 범죄율은 특별한 차이점이 나타나지 않는다. <그림 2> 청소년 전체 범죄율 변화를 볼 때, 1980년의 폭력성 애니메이션 금지 정책이 청소년 범죄율에 미치는 특별한 효과는 없는 것으로 판단된다.

2) 청소년 강력범죄 범죄율

청소년의 강력 범죄율에 대한 시계열 추세선을 구하면 다음의 <그림 3>과 같다.

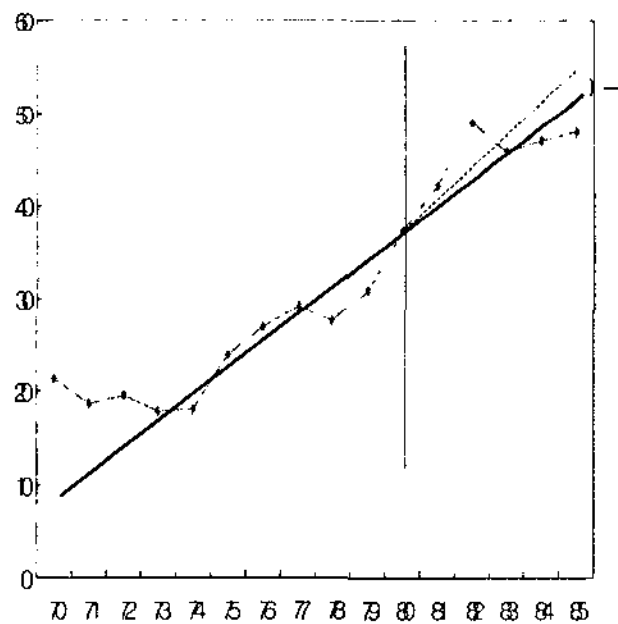


그림 3. 청소년 강력범죄율 추세선

1970년부터 1980년도까지 청소년 강력범죄율은 지속적인 증가 추세를 보인다. 1970년대 초반에는 감소 추세였지만, 1975년 이후 급속한 증가세로 변환되었다. 1980년까지의 추세선을 연장한 실선 추세 예측선과, 1981년 이후의 청소년 강력범죄 추세선인 점선을 비교하면, 점선이 실선보다 높게 나타난다. 1980년 이후의 강력범죄 범죄율이 1980년도

이전의 범죄율 추세보다 더 높다. 즉 1980년도를 기준으로 할 때, 전반적인 범죄율 증가 추세가 더 높아졌다고 볼 수 있다. 1980년의 폭력성 애니메이션 금지 정책이 청소년 강력범죄율 감소에 아무런 영향을 미치지 못한 것으로 판단될 수 있다.

3) 청소년 폭행범죄 범죄율

청소년의 폭행 범죄율에 대한 시계열 추세선을 구하면 다음의 <그림 4>와 같다.

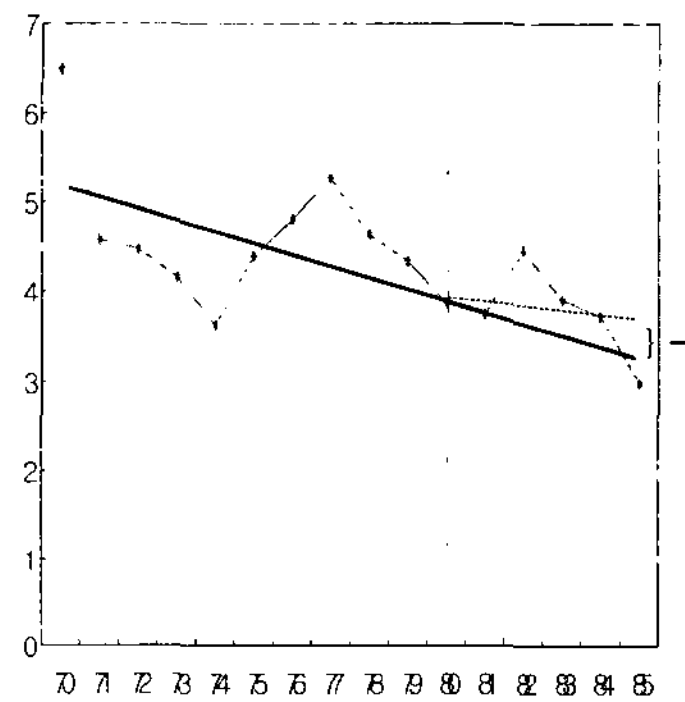


그림 4. 청소년 폭행범죄율 추세선

청소년 전체 범죄율 및 청소년 강력범죄율은 1970년부터 지속적인 상승 추세에 있지만, 청소년 폭행 범죄율은 이와 반대로 점차 하락 추세에 있다. 1980년 이후에도 청소년 폭행 범죄율은 하락 추세에 있는데, 그 하락폭의 정도는 1980년도 이전보다 감소되었다. 즉 1980년도 이전의 하락 추세가 1980년도 이후에도 지속적으로 계속되지 않고, 1980년도 이후에는 폭행 범죄율이 전반적으로 약간 상승 추세를 보이게 된다.

앞에서 살펴본 t 검정에서는 1980년 이후 폭행 범죄율 자체가 감소한 것으로 나타났지만, 위 추세선을 살펴보면, 1980년 이후의 폭행 범죄율 감소는 실제로 감소 추세가 이어진 것은 아니라는 것을 보여준다. 1980년도 이후에 청소년 폭행 범죄는

하락하였지만, 이는 지속적인 하락 추세에 의한 것이며, 1980년의 폭력성 애니메이션 금지 정책에 의해서 하락한 것은 아니라는 것을 보여준다. 그리고 추세선의 상태를 비교할 때, 1980년의 폭력성 애니메이션 금지 정책이 이 하락 추세를 더 강화하여 폭행 범죄 감소에 특정한 기여를 하고 있다고 보기는 힘들다.

4) 청소년 상해범죄 범죄율

청소년의 상해 범죄율에 대한 시계열 추세선을 구하면 다음의 <그림 5>과 같다.

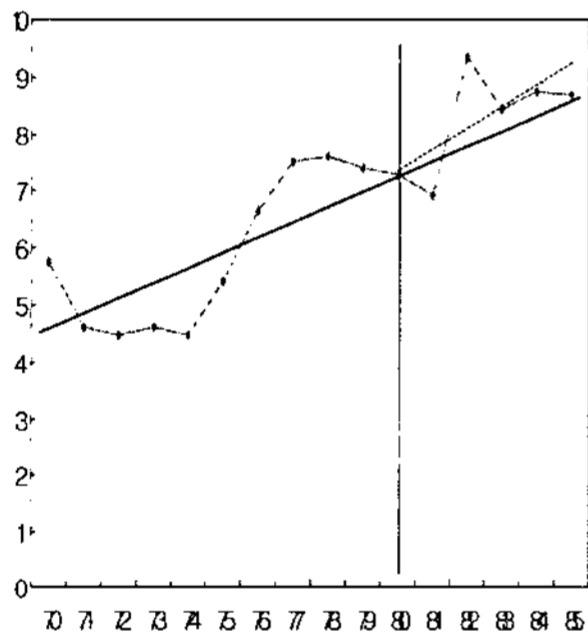


그림 5. 청소년 상해범죄율 추세선

청소년 상해 범죄도 청소년 일반 범죄, 청소년 강력 범죄와 같이 1970년도 이후 지속적으로 증가하는 추세를 보이고 있다. 1980년도 이후에도 상해 범죄율은 증가하고 있는데, 전반적인 추세선을 보면, 1980년도 이후가 더 높은 기울기를 보여주고 있다. 즉 1980년도 이후에는 상해 범죄율의 증가 속도가 더 높아진 것으로 볼 수 있다.

또한 [그림 4]에서 청소년 폭행 범죄는 감소 추세에 있는데, [그림 5]에서 청소년 상해 범죄는

증가 추세에 있다. 그리고 청소년 폭행과 상해를 모두 포괄하는 청소년 강력범죄도 [그림 3]에서

나타나듯이 증가 추세에 있다. 폭행은 감소하고 상해와 강력범죄가 증가하는 추세라는 것은, 앞의 t 검정에서 검토하였듯이 폭력의 상태가 감소되지 않으면서 폭력의 질이 더욱 악화되었다는 것을 뜻한다. 폭행 범죄는 1980년도 이후에 감소하고 있지만, 이는 폭력성이 감소되었다는 것을 뜻하는 것은 아니다. 단순 폭력이 감소하고 상대방에서 상처를 입히는 폭력이 증가하였다는 것으로, 전체적인 폭력성이 낮아진 것은 아니다.

결론적으로 추세선 분석에서 볼 때 폭력성 애니메이션 금지 정책 이후에 청소년 폭력성이 낮아지지 않았다. 이것이 간접적으로 의미하는 바는, 1970년 이후 1980년도까지 청소년 폭력 범죄가 계속 상승하고 있기는 하지만, 이 청소년 폭력 범죄 증가의 원인이 폭력성 애니메이션이라고 보기는 힘들다는 것이다. 즉 청소년이 폭력성 애니메이션을 많이 시청하였기 때문에 청소년 폭력 범죄가 증가한 것은 아니며, 청소년 폭력의 원인에는 기타 다른 사회적 요인이 있다는 것을 의미한다. 따라서 청소년 폭력을 감소시키기 위한 폭력성 애니메이션 금지 정책은 궁극적으로 청소년의 폭력성을 감소시키지 못하였으며, 청소년 폭력성 변화 추세에도 별다른 영향을 미치지 못한 것으로 판단할 수 있다.

VI. 결론

이상에서 1980년 9월, 청소년이 주로 보는 폭력성 애니메이션 금지 정책이 청소년 폭력 범죄에 영향을 미쳤는가를 살펴보았다. 폭력성 애니메이

선 금지 정책의 이전과 이후를 비교 분석한 결과, 폭력성 애니메이션 금지 정책이 청소년 폭력 범죄 추세에 별다른 영향을 미치지 못했다는 것을 확인할 수 있었다. 폭력성 애니메이션 금지 정책 이후 비록 청소년 폭행 범죄는 감소하였지만, 상해 범죄 및 강력범죄는 오히려 증가하여 폭력의 질이 악화되었다는 것을 추정할 수 있었다. 그리고 변화 추세를 살펴보면, 실질적으로는 폭행 범죄가 정책으로 인하여 감소되었다고 보기도 힘들다.

이러한 결론이 의미하는 본 연구의 함의 및 정책적 시사점은 다음과 같다. 첫째, 기존 연구에서는 폭력성 애니메이션이 청소년의 폭력에 대한 인식에는 영향을 미칠 수 있다는 점을 강조하고 있는데, 비록 폭력성에 대한 인식에는 영향을 줄 수 있어도 청소년의 직접적인 폭력적 행위와는 연관이 없을 수 있다. 1970년대 말에 크게 유행했던 청소년 폭력 애니메이션이 직접 청소년 범죄 행위의 증가를 가져오지는 못하였으며, 청소년들이 폭력성 애니메이션 시청을 완전히 금지한 정책적 조치도 청소년 범죄행위의 감소행위를 가져오지 못했다. 즉 폭력성 애니메이션과 청소년의 직접적인 폭력 행위와는 특정한 인과관계가 있다고 보기 힘들다.

둘째, 청소년의 대중 매체 접촉성을 감소시킴으로서 정책적 효과를 얻고자 하는 정부 정책은 한계를 가질 수 있다. 정부는 가부장적 입장에서 청소년을 바른 길로 이끌기 위하여 대중 매체의 내용에 대하여 간여하고 있는데, 이러한 정부의 정책적 조치는 정부의 의지를 보여주고 있을 뿐, 실제 청소년을 이끌지는 못하고 있다. 정부가 가부장적 입장에서 청소년의 대중매체 선택권을 제한하는

정책의 허용 여부와 그 정책 효과에 대하여 보다 깊이 있는 논의가 요구된다.

셋째, 1980년의 폭력성 애니메이션 금지 정책은 사회의 폭력성 감소라는 긍정적 효과는 발생시키지 못하면서 이후 한국의 애니메이션 산업 발전에 큰 악영향을 미친 정책으로 평가될 수 있다. 1970년대 한국의 TV 애니메이션 산업은 비록 수입물이 방영된 것이기는 하지만 충분한 국민적 수요와 시장이 존재했다. 그러나 1980년 이후의 TV 애니메이션 방영 편수 및 종류의 급감에서 보듯이 1980년대에 들어서면서 TV 애니메이션 시장이 급속히 위축되었는데 이러한 시장 위축의 가장 직접적인 원인이 폭력성 애니메이션 금지 조치였다. 한국 자체 제작 TV 애니메이션이 1987년에야 나올 수 있게 되고 세계적 수준과 큰 격차를 보이게 된 원인 중 하나로 이 1980년 폭력성 애니메이션 금지 조치가 논의될 수 있을 것이다. 만약 폭력성 애니메이션 금지 조치가 실제 사회와 청소년 폭력성을 감소시켰다면 정책적 의의가 인정될 수 있지만, 실제로는 폭력성 방지 효과 없이 애니메이션 시장만을 위축시킨 정책으로 평가될 수 있다.

넷째, 위 결론은 폭력성과 관련된 방송 심의, 영등위 심의, 게임 심의 등 정부의 심의 정책에 어느 정도 시사점을 줄 수 있다. 폭력성이라 해도 단순한 신체 폭력, 무기를 활용하여 신체를 직접 공격하는 폭력, 무기를 활용하여 상대 무기를 공격하는 폭력, 피까지 표현되는 폭력 등 그 폭력성의 정도에는 큰 차별성이 있다. 1970년대 애니메이션은 비록 폭력적이라 하더라도 대부분 로봇, 무기 등을 활용하여 상대방의 로봇 및 무기를 부수는 폭력이었으며 사람에게 대한 직접적 폭력, 피 등이 표현되

는 폭력은 거의 없었다. 본 연구는 모든 폭력성 애니메이션이 실제 폭력을 야기하지 않는다는 결론 이라기보다는, 단순 폭력, 로봇 및 무기 등을 활용 하여 로봇 및 무기를 파괴하는 폭력에는 큰 부작용이 없었다는 정도의 의미를 가진다고 할 수 있다. 따라서 사람에 대한 직접적인 폭력 및 피 등이 나오는 심한 폭력성 애니메이션 대상으로는 다른 결론이 나올 수 있다. 이러한 결론의 함의는 폭력성 심의에서 보다 세부적인 연구 및 폭력성 기준이 필요하다는 정책적 시사점을 준다. 모든 폭력적인 내용에 대하여 부정적인 인식을 갖고 대하는 것 보다는 어느 정도의 폭력적 표현이 어느 정도의 부작용을 발생시킬 수 있는가 하는 보다 세부적인 연구 및 심의 기준이 요구된다.

참고문헌

- 강기철, 「일본만화 유행론의 사회적 성격 변화 연구」, 『일어교육』 제26집, 2003.
- 강남준·김지환, 「폭력물 시청과 청소년 폭력성 간의 관계에서 중재변인으로서 자기 효능감 역할」, 『한국방송학보』 제13권, 1999.
- 곽진희, 「TV 폭력의 맥락차원과 시청자의 폭력성 지각에 관한 연구」, 『한국방송학보』 제15권 제2호, 2001.
- 김수지·김현실, 「폭력매체와 청소년 비행」, 『대한간호학회지』 제24권 제1호, 1994.
- 나은영, 「미디어 폭력이 청소년에게 미치는 심리적 효과」, 『방송학 연구』 통권 6호, 1995.
- 문성기 외, 『한국 애니메이션은 없다』, 예술, 1998.
- 박아청·구정화, 「아동 청소년의 폭력성 멀티미디어의 수용정도가 폭력 성향에 미치는 영향」, 『교육심리연구』 제15권 제3호, 2001.
- 배용수, 『규제정책론』, 대영문화사, 2006.
- 변동현·김영기, 「어린이들의 텔레비전 만화영화 수용과 관련한 가치관의 유형 연구」, 『한국언론학보』 제30호, 1993.
- 사공영호, 「가부장적 행정문화와 규제관료의 포획에 관한 연구」, 『서울대학교 박사학위논문』, 1998a.
- 사공영호, 「가부장적 행정문화 속에서의 규제기관 및 관료의 포획현상 연구」, 『한국행정학보』 제32권 제2호, 1998b.
- 서명석·이금룡, 「청소년 폭력에 영향을 미치는 요인에 관한 연구」, 『상명대학교 사회과학연구』 제12집, 1999.
- 서혜옥, 「애니메이션이 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구」, 『만화애니메이션 연구』 제5호, 2001.
- 여은호·박경우, 「유머러스한 폭력물이 수용자의 폭력성에 미치는 프레이밍 효과에 대한 연구」, 『한국방송학보』 제19권 3호, 2005.
- 오치선·조아미, 「전자영상매체가 청소년의 폭력성에 미치는 영향에 관한 연구」, 『한국인간관계학보』 제1권, 1996.

- 이승철, 「정부규제의 근거로서의 시장실패에 관한 연구」, 『한국행정연구』 제1권 제2호, 1992.
- 이영, TV 「만화영화의 문제점과 개선방향」, 『만화애니메이션 연구』 통권 제2호, 1998.
- 전평국, 「최근 한국영화의 폭력성과 그 수용성에 관한 고찰」, 『영화교육연구』 제3권, 2001.
- 정유라, 「한국 만화영화 텍스트 연구-폭력양성 메커니즘을 중심으로」, 『만화애니메이션 연구』 제1권, 1997.
- 최덕경·강기정, 「청소년의 학교폭력 실태 및 관련 변인에 대한 탐색적 연구」, 『청소년 복지연구』 제3권 제2호, 2001.
- 최병선, 『정부규제론』, 법문사, 1992.
- 한창완, 「교육환경으로서의 만화와 애니메이션 산업에 대한 토론」, 『한국아동학회 춘계학술대회』, 1997
- 대검찰청, 범죄분석, 1970-1990.
- 동아일보, 1970-1985.
- 한국일보, 1970-1985.
- Bandura A, Ross D & Ross S, *Imitation of film-mediated models*, J Abnorm Soc Psychol, 66, 1963.
- Eron L, *Interventions to mitigate the psychological effects of media violence on aggressive behavior*, J Soc Issu, 42, 1986.
- Greenfield, P.M., *Mind and media: The effects of television, computers and video games*, William Collins: Sons, 1984.
- Hearth L, Bresolin LB & Rinaldi RC, *Effects of media violence on children*, Arch Gen Psychiatry, 46., 1989.
- Friedman, Milton, "The Role of Government in a Free Society'" in Edmund S. Phelps, (ed.), *Private Wants and Public Needs: Issues Surrounding the Size and Scope of Government Expenditure*, New York: WWNorton & Company Inc, 1965.
- McGuire, W. J., "The Myth of Massive Media Impact : Savagings and Salvagings," in Constock, G. (ed.), *Public Communication and Behavior* (San Diego, CA : Academic Press, 1986.
- McLeod Atkin C & Chaffee S, Adolescents, Parents and television use, in Comstock GA, Rubinstein EA(eds): *Television and Social behavior*, Washington D.C., US Government Printing Office, Vol.3, 1972.
- Milavsky J, Kessler R, Stipp H, Cook TD, Wharton JD and Calder B, *Television and aggression*, New York, Academic Press Inc, 1982.
- Levit, Steven, *Understanding Why Crime Fell in the 1990's: Four Factors that Explain the Decline and Six that do not*, Journal of Economics Perspectives 18, 2004.
- U. S. Government Printing Office, *Surgeon General's Scientific Advisory Committee on Television and Social Behavior*,

Television and Growing up: The Impact of Televised Violence, Washington, D. C, 1972.

VanDeVeer, Donald, *Paternalistic Intervention: The Moral Bounds on Benevolence*, Princeton University Press, 1986.

ABSTRACT

Research on Effectiveness of Policy to Ban Violent Animation

Choi, Seong Rak*, Park, Kyoung Lae, No, Woo Young

Government set violence as one of the important criteria when it rates movies or TV programs for juveniles. The purpose of setting this criteria is to prohibit the violence in TV programs or movies from affecting the actual behavior of juveniles. However, it is still under discussion how much the violence in broadcasting media actually affects juvenile violence.

Korea once carried out a social experiment on juvenile violence media. Back in 1970, violent animation was popular in Korea and Korean government completely banned televising violent animations from September 1980 in an effort to prevent juvenile violence. Investigating the effect of this policy on juvenile violence would draw some implications. The result shows that the policy to ban violent animation in September 1980 didn't have meaningful effect on the trend of juvenile violence.

The implication from this paper is that there is no certain cause-and-effect relationship between violent animation and juvenile violence. Another implication is that in-depth discussion is needed if this government policy is violating the juvenile's right to choose public media.

Key Word : animation, juvenile violence, violent animation

최성락
동양공전 경영학부 전임강사
(152-714) 서울시 구로구 고척동 62-160
Tel : 02-2610-5247, haihaba@chol.com

박경래
한국형사정책연구원 부전문위원
(137-715) 서울시 서초구 태봉로 114
Tel : 02-3460-5174, krpark@kic.re.kr

노우영
서울대 행정대학원 박사과정
(151-742) 서울시 관악구 관악로 599
woono@snu.ac.kr