

피아제의 인지발달학적 측면에서 영화가 아동 배우에게 어떠한 영향을 미치는가?

김봉석¹⁾ · 박지웅¹⁾ · 황준원²⁾ · 유희정³⁾ · 곽영숙⁴⁾ · 반건호⁵⁾

인제대학교 의과대학 상계백병원 정신과학교실,¹⁾ 강원대학교 의학전문대학원 정신건강의학교실,²⁾
서울대학교 의과대학 정신과학교실,³⁾ 제주대학교 의과대학 제주대학교병원 정신건강의학교실,⁴⁾
경희대학교 의학전문대학원 정신건강의학교실⁵⁾

How Does the Movie Affect Child Actors (Actresses) on Piaget's Cognitive Developmental Theory?

Bongseog Kim, M.D., Ph.D.¹⁾, Jiung Park, M.D.¹⁾, Jun-Won Hwang, M.D., Ph.D.²⁾,
Hee-Jeong Yoo, M.D., Ph.D.³⁾, Young-Sook Kwack, M.D., Ph.D.⁴⁾ and Geon Ho Bahn, M.D., Ph.D.⁵⁾

¹⁾Department of Psychiatry, College of Medicine, Inje University, Sanggye Paik Hospital, Seoul, Korea

²⁾Department of Psychiatry, Kangwon National University School of Medicine, Chuncheon, Korea

³⁾Department of Psychiatry, Seoul National University College of Medicine, Seoul, Korea

⁴⁾Department of Psychiatry, Jeju National University Hospital, Jeju National University College of Medicine, Jeju, Korea

⁵⁾Department of Psychiatry, Kyung Hee University School of Medicine, Seoul, Korea

Many child actors have appeared in various movies as the Korean film industry continues to evolve. As more children appear in violent and raunchy scenes, there are more concerns about the movie's effect on child actors. In some Western countries, many strategies have been developed for child actors, but for the Korean movie industry, the conditions are still poor for them. Although children who enter the concrete operational period are able to think logically and systematically, they are yet limited by their experiences. Adolescents in the formal operational period try to deal with all of the possibilities and assumptions logically and systematically with freedom from realistic contents and experiences. This period is very important because adolescents become more sensitive to others' feelings and they should develop their ego identity. Several studies have reported the indirect experiences through media including how the movie affected children and adolescents negatively. Depending on the individual's morality, judgment and emotional status, these effects were variable and inconsistent and could be relieved by several interventions. We could anticipate much bigger emotional effect on child actors who are acting directly and then are confronting themselves in the scene. Therefore, we suggest that the emotional effects of the movies on child actors can be managed properly by considering children's cognitive ability and emotional status, and establishing protective strategies before they are exposed to problematic scenes. Of course, it should be followed by evaluating them after the exposure and with follow-up management, if necessary.

KEY WORDS : Movie · Children Actor · Adolescent Actor · Development.

들어가는 말

뤼미에르 형제가 파리의 한 지하 카페에서 영화를 세상에

접수완료 : 2013년 5월 14일 / 수정완료 : 2013년 5월 22일

심사완료 : 2013년 6월 4일

Address for correspondence: Geon Ho Bahn, M.D., Ph.D., Department of Psychiatry, Kyung Hee University School of Medicine, 23 Kyungheedaero, Dongdaemun-gu, Seoul 130-872, Korea

Tel : +82,2-958-8543, Fax : +82,2-957-1997

E-mail : mompeian@khu.ac.kr

처음 선 보인지 120여 년이 지났다. 그 사이 영화는 제작자의 의도나 당대 사회상을 반영하는 예술의 한 형태를 넘어 현대 사회에 지대한 영향력을 행사하는 사회문화적 현상으로서 자리매김하였다. 그리하여 영화로 대표되는 각종 영상물들은 시청자들에게 오락을 제공하는 본연의 기능뿐만 아니라 시청자의 사고방식과 행동양식을 변화시키고, 때로는 그 사회에 거대담론을 형성하게 하는 등 현대인에 대한 그 영향력을 더욱 키우고 있다.

특히 여러 사회적 자극을 예민하게 수용하며 발달 및 성장

하고 있는 아동·청소년에게 영화로 대표되는 영상매체의 영향력은 더욱 크게 작용할 것으로 예상할 수 있다. 실제로 해외에서는 매체가 만드는 사회문화적 이미지들이 아동·청소년들에게 비정상적인 성적 메시지를 자연스럽게 주입할 뿐만 아니라 소아성애증(pedophilia)을 부추기는 것으로 일찍이 보고되어 왔다.¹⁾ 이 때문에 유엔경제사회이사회 인권위원회는 1998년 1월, 상품 카탈로그나 패션쇼 모델로 어린 아이를 쓰는 것을 신중하게 고려하고 통제해야 한다고 주장했다.¹⁾

최근에는 아동·청소년기에 발생하는 몇몇 비행과 부적응(maladaptation) 사례의 직간접적 원인으로 폭력적이거나 선정적인 영화가 지목되기도 하였다. 2001년 고교생 급우 살인 사건에 인기영화 <친구>(2001)가 모델이 되었다는 것이 알려지며 영상 매체에 대한 아동·청소년의 사회적 안전 장치 강화 필요성이 대두되기도 하였다.²⁾ 이러한 사회문화적 변화에 맞추어 아동·청소년에 대한 영상 매체의 영향력에 대하여 연구가 최근 이루어지기 시작하여 영화시청과 아동·청소년의 흡연이나 폭력성향 등에 대한 유의미한 상관관계를 보고하기도 하였다.³⁻⁶⁾

한편 배우들에 대한 영화 배역의 영향에 대해서는 상대적으로 관심이 부족하였는데 몇몇 성인 연기자의 자살이 배역으로 인한 스트레스라는 일각의 주장으로 배우들의 정신건강이 막연하게나마 주목 받게 되었다. 발달 과정 중에 있는 아동·청소년 배우들의 정신건강에 대한 우려는 더욱 늦게 부각되어, 국내에서는 영화 산업이 급격히 발전하여 아동·청소년 배우들이 주연으로 본격적으로 진출한 최근에 들어서야 사회적 여론이 형성되었다.

특히 영화 <도가니>(2012)가 흥행에 성공하면서 해당 영화의 아동 성폭행 장면에서 출연한 아동·청소년 배우들의 정신건강에 대한 우려가 부상하게 되었다.⁷⁾ 또한 인기 시트콤 <순풍산부인과>(1998-2000)에 출연했던 한 아동 배우가 배역에 따른 심각한 정신적 후유증으로 자살 및 타살 사고까지 시달려온 것이 뒤늦게 알려지며 아동 배우 정신건강에 대한 사회적 관심이 증폭되었던 적이 있다.^{1,8)} 이는 아직 발달 과정 중에 있는 아동·청소년 배우들이 자신의 배역에 의하여 겪는 정신건강 문제의 심각성을 알리는 사건이었다. 그리하여 2012년 2월 영화진흥위원회는 아동·청소년 배우의 배역 후유증 예방 및 치유를 위해 대한소아청소년정신의학회와 업무제휴 협약을 맺기도 하였다. 배역에 따른 스트레스뿐만 아니라 국내 촬영 현장에서 아동 배우에 대한 열악한 처우 또한 주의를 끌게 되었다. 한 보고에 따르면 국내 촬영 현장에서 아동 배우들은 작품 선택의 자발성이 사실상 제한되고 노동권, 교육권 등이 침해되고 있는 실정이다.^{1,8)}

국내사정과 달리 해외에서는 아동·청소년 연기자들에 대

한 보호장치가 일찌감치 마련되어 있었다. 이는 아동 노동과 인권에 대한 법적 장치로서, 일례로 할리우드가 있는 캘리포니아 주에서는 아동 배우의 촬영기간 동안 관리 교사를 두어 하루 5시간의 수업을 의무적으로 하고 촬영 시간 및 환경을 감시 관리하며 정신적 스트레스에 대한 상담을 수시로 하도록 하고 있다. 영국에서도 4시간의 이상의 촬영을 금하며 3-5시간의 교육을 받아야 한다.^{1,8)} 그리하여 아동 배우가 영화 속의 연기 중에 잔혹하고 괴기스러운 상황에서 많은 심리적 영향을 받을 수 있다는 판단이 있을 경우 문제 장면에서는 대역을 쓰고 필요시 심리치료를 의뢰하는 것이 일반화되어 있다. 그러한 미국에서도 <Hounddog>(2007)에서 12세 여자 아동 배우의 강간장면이 큰 논란이 되어 영화 투자 및 상영에 대한 상당한 사회적 갈등이 빚어지고 주 검찰이 이를 조사하기도 하였다. 또한 몇몇 아동 배우 출신 유명인들이 청소년기 및 성인기에 걸쳐 알코올 및 약물 중독이나 범죄에 연루되는 소식들이 전해지기도 하였다.⁹⁾ 이렇듯 영화 출연이 아동 배우의 정서 발달에 미치는 영향에 대하여 새롭게 재조명되었지만 아직까지 이에 대하여 잘 고안된 연구가 진행되지는 않았다.

따라서 의학 논문 검색 사이트인 PubMed에서 TV 및 영화에서 아동·청소년에 대한 논문들을 child, adolescent, dream, fantasy, movie, movie actor, screen, TV 등의 단어로 검색하여 다양한 간접 경험을 통하여 영화 연기가 현실에 어떠한 영향을 미치는지에 대하여 알아보고자 하였다.

아동과 청소년의 발달학적 측면에서 본 특징¹⁰⁾

1. 아동

Piaget에 따르면 아동의 발달은 내적 성숙이나 외적 교육에 좌우되는 것이 아니라 아동자신의 능동적 행동을 통해 분화되고 포괄적인 인지구조를 수립한다. 즉, 정보의 수동적인 수용자가 아니라 태생적으로 능동적인 정보 구성자로 외부세계와의 상호작용을 통해 도식을 형성한다. Erikson 또한 후성설(epigenesis)에 입각하여 모든 발달이 정해진 순서에 따라 연속적인 단계들로 이루어진다고 주장하였는데, 그에 따르면 각 단계마다 해결되어야 할 과제들이 주어지고 이러한 과제들이 만족스럽게 해결되어야만 단계별 발달과정이 순조롭게 진행된다.

감각운동기(0-2세) 말에 유아는 직접적인 환경에 대처하기 위해 효율적이고 잘 조직화된 행동들을 발달시키고 대상 영속성을 이해하기 시작한다. 이러한 감각운동 기술은 일생 동안 계속 사용되지만 전조작기(2-7세)에 이르면 중요한 변화들이 일어난다. 아동의 정신은 새로운 수준, 즉 이미지와 단어를 포함하는 상상의 수준으로 비약적으로 발달한다. 아동의 사

고는 여전히 비체계적이고 비논리적이지만 보이지 않는 사물이나 행동을 표상하기 위해 상징을 사용하기 시작함으로써 마침내 현재의 공간과 시간에서 해방되어 더 넓은 세상으로 사고의 범위를 넓히게 되는 것이다. 상징의 주요 근원은 전조작기 초에(2-3세) 급속히 발달하는 언어이다. 언어를 통해 아동은 과거를 다시 체험할 수 있고 미래를 예기할 수 있으며 사건을 다른 사람에게 전달할 수 있다. 현재하지 않는 것을 표현할 수 있게 된 아동은 흉내내기와 상징 놀이가 가능해지지만 여전히 자아중심적이다. 자아중심성이란 자신의 조망과 다른 사람의 조망을 구별하지 못하는 것을 의미한다. 따라서 전조작기의 아동은 두 가지 차원을 고려하지 못하는 것과 마찬가지로 다른 사람들과의 관계에서 한 가지 이상의 관점을 생각하지 못한다. 이러한 자아중심적인 성향이 없어지지 않는 한 아동들은 곁에 있으면서도 따로 노는 평행 놀이(parallel play)의 형태를 띤다.

어린 아동의 정신은 아주 급속도로 확장되기 때문에 이치에 맞는 논리성이 결여되어 있다. 이 시기의 아동들은 생명이 없는 대상에게 생명과 감정을 부여하는데 4세와 6세 사이의 아동은 활동하는 것은 모두 살아 있는 것으로 여긴다. 초기 구체적 조작기인 8세경이 지나서야 아동은 비로소 스스로 움직이는 것에 한해서 생명을 부여한다. 전조작기 아동들은 일반적 유개념을 갖지 못하므로 추론은 특수한 것에서 특수한 것으로 발전하는 변환적인 특성을 갖는다.

논리는 언어 대신에 행동으로부터 유래한다. 유아는 말하기 전인, 감각운동기 동안에 논리적으로 일관된 행동체계를 발달시키며, 나중에 논리는 보다 내적인 종류의 단순히 조직화된 행위이다. 아동은 7세 정도에 상징적 수준의 사고가 조직화되며 보존 개념을 획득하여 구체적 조작기(7-11세)의 단계로 들어가게 된다. 아동은 이제 동일성(identity), 보상성(compensation), 그리고 역조작(inversion)이라는 세 가지 개념을 가지게 된다. 동일성이란 컵에 액체를 더하거나 빼지 않았다면 그 컵에 담긴 액체의 양은 같다는 개념이고, 보상성이란 한쪽 컵이 긴 반면에 다른 컵은 넓기 때문에 두 컵의 양은 같다는 개념이며, 마지막으로 역조작은 한 컵의 액체를 이전 컵에다 다시 부을 수 있으므로 액체의 양은 궁극적으로 같다는 개념이다. 그리하여 어떠한 대상이 변화나 변형에도 그 본연의 가치(values)가 유지되는 것을 이해한다. 이를 가역적 정신활동이라 하며 이는 마음속으로 보상성 또는 가역성을 수행한다.

이 무렵 아동은 점차 또래들과 상호작용을 하면서 자아중심성을 극복한다. 때로는 다투고, 때로는 타협하여 협동하면서 상이한 관점과 도식들을 통합하기 시작한다. 아동 자신이 상이한 관점이 있다는 사실을 파악하는 데 능동적인 역할을 하게 되는데 이는 사회적 사고 및 과학적 사고의 기초에 매우

중요하다. 한편 10세까지 아동은 규칙이 고정되어 있어서 변화할 수 없다고 생각한다. 10세가 지나면 아동들은 좀더 상대주의적인 면모를 갖추어 규칙은 단지 게임을 하기 위해 상호 합의된 약속이라고 생각한다.

구체적 조작기는 Erikson의 학령기에 해당하는 시기로 이때 아동은 생산적인 일에 대한 즐거움을 알게 된다. 아동은 학교생활이라는 집단경험을 통하여 사회적 적응기술을 배우는 동시에 자신의 과업을 완수할 수 있는 근면성(industry)을 확립하고 그 결과로서 칭찬과 인정 등을 통해 대하여 자부심(pride)을 가지게 된다. 근면성은 이 시기의 중요한 발달과제로 제대로 이루어지지 않으면 아동은 열등감에 젖게 되는데 Erikson은 이 시기야말로 사회적으로 가장 결정적인 단계라고 언급하였다. 즉, 근면성이란 다른 사람과 함께 하는 활동을 포함하므로, 분업과 차별적 기회라는 문화의 기술과학적 에토스(ethos)에 대한 첫 감지가 이루어진다. 아동은 체계적인 교육을 받고 여러 도구를 적용하여 작업을 함으로써, 스스로를 선생님과 동일시하고 다양한 직업적 역할의 자신을 상상한다.

2. 청소년기

구체적 조작기의 아동들은 실제 행위가 가해질 수 있는 구체적 사물들에 대해서만 논리적이고 체계적으로 사고할 수 있다. 구체적 조작기의 아동들은 두 가지 차원을 동시에 생각할 수 있는 체계적인 행동으로 예기할 수 있지만 아직도 경험에 기초하여 제한된 범위의 가능성(the empirical givens)만을 고려한다. 반면에 형식적 조작기의 청소년들은 실제적 내용과 경험에서 해방되어 모든 가능성과 가정에 대해 논리적이고 체계적으로 다룰 수 있게 된다. 즉, 구체적 조작기에서의 가역적 사고는 형식적 조작기(11세 이후)에서 실제(the real)와 가능성(the possible) 관계로 발달하여 추상적 사고가 가능하게 한다. 초기일수록 실체가 우위에 있어 가능성을 실제 조작(real operation)의 연장으로 인식하지만, 이후 나이가 들면서 가능성이 우위를 차지하여 실제(the real)는 가능성(the possible)의 한 특징에 불과하다는 등 가능성에서 실제로 사고가 전개되는 가설-연역적 사고로 확대된다. 그리하여 한 상황에서 여러 가지 가능성(the possible), 가설들을 미리 생각해보고 나서 그것들을 체계적으로 현실 검증하는 것이 추리의 핵심이 된다.

더 넓은 세계(가능성의 세계)에 들어서게 된 청소년에게는 다시 자아중심성이 나타난다. 이때의 자아중심성은 청소년들이 자신의 사고에 무한한 힘을 부여하는 데서 엿볼 수 있다. 자신의 생각을 현실적으로 검증해보려 하지 않고 굉장한 미래를 그리거나 관념을 통한 세계의 변혁을 꿈꾸게 된다. 그들은 가설적 사고를 진행하고 타인의 관점을 이해하는 능력을 획득했음에도 불구하고 초기에는 타인이 자신을 주시하고 있다고

비현실적으로 추측하는 특성을 가진다. 이는 사회 불안증, 자기애적 반응, 과도한 예민성으로 이어질 수도 있다. 형식적 조작이 가능하다는 것은 부모와 선생님 같은 실제적 인물이 이상화된 인물들의 잠재적 예시라는 것을 암시한다. 이는 청소년기 반항과 이상주의의 몇몇 특성의 기저를 이룰 수도 있다. 청소년들이 실제로 성인역할을 수행하게 될 때에야 비로소 최종적인 탈중심화가 이루어진다.

Erikson에 따르면 청소년기(11세 이후)는 소위 심대의 반항과 방황을 보이는 시기로 이 시기의 가장 주된 발달과제는 정체성(identity)의 확립이다. 이 시기에 청소년들은 아동도 아니고 어른도 아닌 애매모호한 상태로 독립과 의존 사이의 딜레마, 강요된 학업 등으로 여러 가지 고민을 하게 된다. 청소년은 스스로 느끼는 자신의 모습과 비교하여 타인의 눈에 보이는 자신의 모습에 주된 관심을 가지게 되고 자신이 과연 누구이며 무엇을 위해 사는지, 그리고 자신의 역할과 기술이 장래의 진로와 어떻게 연결될지 깊이 생각하며 자신의 정체성에 관한 질문을 던지게 된다. 청소년이 무리를 형성하고 전체주의적 양상을 가지는 것은 정체성 혼란을 피하기 위한 청소년의 노력일 수도 있다. 이 시기에 이러한 정체성의 확립에 실패하고 자신과 세계에 대하여 혼란에 빠지게 되면 여러 청소년기 문제를 야기할 수 있다.

간접경험의 영향

아동·청소년이 영화나 미디어 또는 인터넷을 통한 간접경험에 영향을 많이 받는 것은 이미 많이 알려진 사실이다. 아동·청소년의 발달 특성상 이러한 간접경험은 개인적인 영향을 넘어서 아동·청소년 집단 문화 내에서 공유되고 전파되고, 때로는 또래 압력을 형성하며 개인에 대한 영향력이 더욱 증대된다. 아동·청소년이기의 가치관 및 유행뿐만 아니라 기분이나 정체성의 전파성에 대해서는 이미 몇몇 외국 연구에서 언급된 적이 있다. 흥미롭게도 10대 여성에게서 이러한 영향력은 더욱 큰 것으로 생각되는데 절친한 친구 사이에서 우울증상의 유사성이 발견되고,¹¹⁾ 인터넷상에서는 소문 유포, 따돌림 등 또래 남성과는 구분되는 관계중심적인 패턴이 주목받기도 하였다.¹²⁾

최근에는 인터넷이 청소년들의 사회정체성과 자아정체성을 형성하는 공간으로 주목 받고 있으며, 이를 통해 상당수의 청소년이 음주 등 부정적인 영향을 받는다는 연구가 보고되기도 하였다.¹³⁾ 미국에서는 아동이 인터넷상에서 상업적 사이트의 주요 대상이 되면서 부적절하고 공격적인 내용에 노출된다는 우려에 따라 13세 미만의 아동에 있어서는 상업사이트 접속시 반드시 부모의 허락이 요구되는 법안이 1990년대 후

반에 통과되었다.¹⁴⁾

또한 많은 아동·청소년들이 자연스럽게 비디오게임을 즐기고 있는데, 자신감이 적고 어릴 적 고통을 경험하였거나 부정적인 자존감을 가지고 있는 아동·청소년들에게는 비디오게임이 위험할 수 있다는 보고가 프랑스에서 있었다.¹⁵⁾ 미국에서는 학내 총기난사 사건의 가해자가 폭력적 게임에 빠져있었다는 사례가 몇 차례 보고되면서 폭력적 게임의 위험성에 대한 논란이 대두된 적이 있었고 2001년 메타분석에서 폭력적 게임이 아동·청소년과 젊은 성인에게서 공격적인 행동을 증가시킨다는 근거를 제시하였다. 이 분석에서는 또한 폭력적 게임이 생리적인 각성과 함께 공격성과 연관된 사고 및 감정도 증가시키는 반면 친사회적 행동은 감소시킨다는 점도 밝혔다.¹⁶⁾

폭력적인 TV나 영화 장면의 노출에 대한 연구는 더욱 일찍이 이루어졌는데 잠깐의 노출에도 공격성의 유의한 증가를 초래하고, 어릴 적 반복된 노출이 초기 성인기의 공격성을 증가시키는 등 매체의 폭력성이 청소년 폭력의 유의한 위험인자로 알려져 있다.^{3,4)} 그리고 아동·청소년에서 TV 폭력을 좋아하거나, 이를 현실로 인식하고, 폭력적 주인공과 동일시하는 경향이 있을 경우, TV 폭력과 신체적 공격성 사이의 연관성이 매개된다고 보고하였다.⁵⁾ 또한 미디어 속 폭력이 매우 현실적이고 반복적이며, 처벌 받지 않을 경우, 아동·청소년이 이를 따라할 가능성이 커지고, 특히 정서, 행동, 학습 또는 충동 조절에 문제가 있을 경우 미디어 속 폭력에 더욱 쉽게 영향을 받을 수 있다.¹⁷⁾

흡연과 청소년 사이의 연관성을 규명한 한 연구에서는, 흡연하는 가족과 친구에게 노출되는 정도까지는 못 미치지만, 배우의 영향으로 인해 청소년 비흡연자의 흡연이 유의하게 조장될 수 있다는 것을 보여주었다.⁶⁾ 이는 배우나 영상 매체가 청소년의 행동에 얼마나 큰 영향을 미칠 수 있는지 보여준다.

간접경험 이후 현실에 적응하도록 하는 요인

전조작기의 아동들은 두 가지 관점을 동시에 고려할 수 없어 논리적인 사고를 기대할 수 없다. 하지만 사실과 허구를 파악하는 능력은 생각보다 일찍 형성되어, 4세가 되기 전에 이미 아동은 거짓말을 하는 사람의 눈짓을 통해 사실과 허구를 파악할 수 있다는 것을 이해한다.¹⁸⁾ 또한 학령기 아동들을 대상으로 효과적으로 시행되고 있는 다양한 영상기법적 개입은 아동들이 사실과 허구 사이에서 변증법적인 학습이 가능하다는 이론적 전제하에 이루어지고 있다.¹⁹⁾ 실제 초등학교 아동은 대인관계 사건에 대한 다양한 설명을 할 수 있고 특정 행동의 문맥과 성질에 따라 유연하게 사용하고, 이후 성장 과정을 거치면서 이를 더욱 잘 인지하게 된다.²⁰⁾

아동을 대상으로 한 연구에 따르면 폭력적인 만화를 보았을 때 여아와 달리 남자아이들은 공격성이 증가되는데, 희생자의 기분에 대한 공감을 조성하는 중재를 미리 받을 경우에는 공격성이 증가되지 않았다.²¹⁾ 이와 비슷하게 공격적 상상을 낫출 경우 폭력에 노출되더라도 공격적 행동이 나타나지 않는 등, 아동·청소년의 행동 심리적 영향에 대하여 노출 전후로 여러 심리적 기법을 적용해볼 수 있을 것이다.^{22,23)} 미디어에서의 폭력 외에 흡연을 다룬 연구에서는 흡연 장면이 나오는 영화를 보기 전에 금연광고를 틀어줄 경우, 흡연하는 영화배우의 청소년 흡연에 대한 영향은 줄어드는 것을 입증하였고,²⁴⁾ 실제 호주에서는 금연 캠페인에 이와 같은 원리가 도입되어 좋은 반응을 얻은 적이 있다.²⁵⁾

미디어를 통한 폭력의 시청은 아동·청소년의 공격성과 폭력의 중요한 요인임을 강조하며 미국 소아청소년정신의학회에서는 아동이 미디어를 통해 폭력에 노출될 경우 부모가 적극적으로 개입할 것을 권하고 있다.¹⁷⁾ 단순히 시청을 제한하는 것이 아니라 폭력에 동의하지 않음을 알리고 현실 세계에서 폭력의 위험성을 지적해주는 등 교육을 증시하고 있으며 필요하다면 소아청소년정신과 의사의 자문을 권하고 있다. 이는 발달 과정 중에 있는 아동·청소년이 허구적 상황에서 벗어나 현실적 상황을 인식하고 적응하는 데 있어서 부모를 포함한 성인의 역할이 중요함을 시사한다.¹⁷⁾

결 어

우리는 모든 것을 경험해볼 수 없다. 따라서 많은 간접 경험을 통하여 성숙과 발달을 이루게 된다. 그러한 간접경험으로서 영화의 역할도 빼놓을 수 없다. 전조작기, 구체적 조작기 및 형식적 조작기의 인지 발달 시기에 놓여 있는 아동 및 청소년들은 성인과는 다른 방식으로 간접 경험을 통하여 여러 가지를 인지하게 된다.

여러 연구에서 영화 등 미디어를 통한 간접 경험이 아동과 청소년에게 악영향을 주는 경우를 볼 수 있었으나 이는 개개인의 연령과 성별과 발달력, 도덕과 판단능력, 정서적 상태 등에 따라 다르게 영향을 받고 여러 개입을 통해 완화되기도 한다.

직접 연기를 하고 이후 화면 속의 자신과 직면하는 아동 배우들에게 영화의 정서적 영향은 더욱 클 것으로 예상할 수 있다. 따라서 아동의 연령과 성별, 지지 체계, 인지적 능력, 정서적 상태를 고려하고 문제 장면 이전의 철저한 평가 및 사전 조치와 노출 이후의 평가 및 사후 관리를 행한다면 아동 배우의 배역에 따른 정서적 영향이 충분히 다루어질 수 있을 것이다. 또한 영화 촬영 동안에 아동 배우의 교육을 의무적으로

보장하고 촬영 시간과 촬영 환경을 관리하는 것을 보장하는 법적, 행정적 뒷받침도 필요하다. 스크린에서 아동 배우들의 비중이 최근 더욱 커지고 있지만 이들의 교육, 노동, 정신건강에 대한 기본적 인권을 위한 안전장치는 아직 부족한 것이 현실이다. 최근 국내에서 증가하는 아동 배우들의 정신건강에 대한 관심은 이들의 정서적 안정뿐만 아니라 국내 영화산업 발전에도 긍정적인 신호로 생각할 수 있을 것이다. 추후 국내 아동 배우들의 촬영 환경에 대한 기본적 실태 조사와 더불어 이들의 정신건강에 대한 면밀한 평가가 이루어져야 할 것이다.

중심 단어: 영화 · 아동 배우 · 청소년 배우 · 발달.

References

- 1) Kim HS, Yang JH. A Review about guaranteed rights for the child actors. J Korean Policy Studies 2007;7:71-93.
- 2) Lee GH. An argument about violent movies' bad effect on adolescents. Kukmin Ilbo. 2001 Oct 15. Available from URL: <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=005&aid=0000073640>.
- 3) Bushman BJ, Huesmann LR. Effects of televised violence on aggression. In: Singer DG, Singer JL, editors. Handbook of children and the media. Thousand Oaks: Sage;2001. p.223-254.
- 4) Huesman LR, Anderson CA, Berkowitz L, Donnerstein E, Johnson JD, Linz D, et al. Media violence influences on youth: Expert panel report to the U.S. Surgeon General. Unpublished manuscript, Institute for Social Research, University of Michigan, Ann Arbor; 2000.
- 5) Matos AP, Ferreira JA, Haase RF. Television and aggression: a test of a mediated model with a sample of Portuguese students. J Soc Psychol 2012;152:75-91.
- 6) Distefan JM, Gilpin EA, Sargent JD, Pierce JP. Do movie stars encourage adolescents to start smoking? Evidence from California. Prev Med 1999;28:1-11.
- 7) Min BS. The movie unveiling child sexual abuse. the sequelae of child actors? Dong-A Ilbo. Sep 26, 2011. Available from URL: <http://bit.ly/nlbU2h>.
- 8) Hwang EN. Child Actors: How to Develop them? CERJ Entertain Rev 2008;9:117-146.
- 9) Ra JG. Who dare become child stars? Hankook Ilbo. July 26, 2006. Available from URL: <http://news.hankooki.com/lpage/culture/200607/h2006072618141984300.htm>
- 10) Crain WC. Theories of Development Concepts and Applications. New Jersey: Prentice-Hall;1980. p.73-103.
- 11) Giletta M, Scholte RH, Burk WJ, Engels RC, Larsen JK, Prinstein MJ, et al. Similarity in depressive symptoms in adolescents' friendship dyads: selection or socialization? Dev Psychol 2011;47:1804-1814.
- 12) Chisholm JF. Cyberspace violence against girls and adolescent females. Ann N Y Acad Sci 2006;1087:74-89.
- 13) Griffiths R, Casswell S. Intoxicogenic digital spaces? Youth, social networking sites and alcohol marketing. Drug Alcohol Rev 2010;29: 525-530.
- 14) Montgomery KC. Children's media culture in the new millennium: mapping the digital landscape. Future Child 2000;10:145-167.
- 15) Tisseron S. [Videogames risks: diagnosis and management]. Arch Pediatr 2009;16:73-76.
- 16) Anderson CA, Bushman BJ. Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature. Psychol Sci 2001;12:353-359.

- 17) **American academy of child and adolescent psychiatry.** Facts for families. [updated March 2011]. Available from URL: http://www.aacap.org/cs/root/facts_for_families/children_and_tv_violence.
- 18) **Freire A, Eskritt M, Lee K.** Are eyes windows to a deceiver's soul? Children's use of another's eye gaze cues in a deceptive situation. *Dev Psychol* 2004;40:1093-1104.
- 19) **Joronen K, Rankin SH, Astedt-Kurki P.** School-based drama interventions in health promotion for children and adolescents: systematic review. *J Adv Nurs* 2008;63:116-131.
- 20) **Lovett SB, Pillow BH.** Age-related changes in children's and adults' explanations of interpersonal actions. *J Genet Psychol* 2010;171:139-167.
- 21) **Nathanson A, Cantor J.** Reducing the aggression-promoting effect of violent cartoons by increasing children's fictional involvement with the victim. *J Broadcast Electron Media* 2000;44:125-142.
- 22) **Smith CE, Fischer KW, Watson MW.** Toward a refined view of aggressive fantasy as a risk factor for aggression: interaction effects involving cognitive and situational variables. *Aggress Behav* 2009;35:313-323.
- 23) **Lennings CJ.** Adolescent aggression and imagery: contributions from object relations and social cognitive theory. *Adolescence* 1996;31:831-840.
- 24) **Edwards CA, Harris WC, Cook DR, Bedford KE, Zuo Y.** Out of the Smokescreen: does an anti-smoking advertisement affect young women's perception of smoking in movies and their intention to smoke? *Tob Control* 2004;13:277-282.
- 25) **Wood L, Hannaby L, James R, Leivers S.** Using cinema advertising to promote health. *Health Promot J Austr* 1996;6:53-54.