creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

BY: **저작자표시**. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

[UCI]I804:24011-200000236641

*2008*年 *8*月
敎育學碩士(日語敎育)學位論文

日本大衆文化가 日本語學習에 미치는 影響에 관한 연구

朝鮮大學校　敎育大學院

日語敎育專攻

玄　笑　瑛

日本大衆文化가 日本語學習에 미치는 影響에 관한 연구

A Study on the Effect of Japanese Popular Culture on Japanese Learning

2008年　8月

朝鮮大學校　敎育大學院

日語敎育專攻

玄　笑　瑛

日本大衆文化가 日本語學習에 미치는 影響에 관한 연구

指導敎授　朴　靑　國

이 論文은 敎育學碩士(日語敎育)學位
請求論文으로 提出합니다.

2008年　4月

朝鮮大學校 敎育大學院

日語敎育專攻

玄　笑　瑛

玄笑瑛의 敎育學 碩士學位 論文을

認准함.

審査委員長　朝鮮大學校 敎　授　　曺 榮 錫　　印

審査委員　　朝鮮大學校 敎　授　　朴 靑 國　　印

審査委員　　朝鮮大學校 副敎授　　丁 意 祥　　印

2008年　6月

朝鮮大學校　敎育大學院

目　次

ABSTRACT ····· iii
제Ⅰ장 서론 ····· 1
제Ⅱ장 일본대중문화가 일본어학습에 미치는 영향
1. 선행연구 ····· 4
2. 일본의 대중문화
2.1 대중문화의 정의 ····· 6
2.2 일본대중문화의 형성 ····· 9
2.3 일본대중문화의 특성 ····· 11
3. 일본어학습을 위한 일본대중문화 활용
3.1 외국어학습과 대중매체
3.1.1 매체의 개념 ····· 14
3.1.2 시청각매체의 특성과 학습효과 ····· 18
3.2 대중매체를 활용한 학습 동기유발 ····· 22
3.2.1 외국어학습 동기유발 ····· 24
제Ⅲ장 일본대중문화가 일본어학습에 미치는 영향에 대한 설문조사 분석
1. 설문조사 개요 ····· 27
2. 설문조사 결과 및 분석
2.1 일본대중문화의 호감도 및 관심도 분석 ····· 29
2.2 일본대중문화와 일본어학습과의 영향관계 분석 ····· 36
제Ⅳ장 결론 ····· 51
참고문헌 ····· 54

表 目 次

【표1】 매체의 유형 ····· 15
【표2】 시청각교구의 특성 ····· 20
【표3】 야코비츠의 외국어학습자의 학습 요소 ····· 24
【표4】 설문지조사 대상자의 연령과 성별 ····· 27
【표5】 설문지 세부항목별 내용 ····· 28
【표6】 <설문 11>과 <설문 12>에 대한 비교 ····· 45

圖 目 次

【그림1】 Hoban의 시각자료 분류 ····· 18
【그림2】 Dale의 경험의 원추와 Bruner의 표상양식 ····· 19
【그림3】 일본대중문화에 대한 호감도 (전체 비율) ····· 30
【그림4】 일본대중문화 중 가장 많이 접해 본 장르 ····· 32
【그림5】 일본대중문화 중 가장 관심이 가는 장르 ····· 34
【그림6】 일본대중문화 관련 인터넷카페 가입여부 (전체 비율) ····· 35

ABSTRACT

A Study on the Effect of Japanese Popular Culture on Japanese Learning

So-Young Hyun
Advisor : Prof. Chung-guk Park Ph.D.
Major in Japanese Language Education
Graduate School of Education, Chosun University

This study identifies the factors that may have effect of Japanese popular culture on Japanese learning through presenting theoretical grounds, and analyses the correlations between tastes of Japanese learners in Japanese popular culture, their interest and Japanese learning based on the results of questionnaire survey.

Current Japanese education that focuses on nurturing communicative ability requires learner-oriented education in which learners participate in learning activities actively and learn Japanese through experiences of problem-solving. In this context, as Japanese learners can be motivated to learn and understand the culture and acquire communicative ability through Japanese popular culture, the popular culture can be used as teaching and learning media.

In learning using a medium of Japanese popular culture, as TV dramas

contain many daily-used languages, abbreviation or prosody that can not be dealt with in class is explicitly revealed, which helps learners to improve listening or speaking skills. As it is used as an audio-visual media, it motivates learners to be interested in the langage and works as a medium to lead their understanding of and interests in Japanese culture to transfer to Japanese learning.

These days, as we are more exposed to Japanese popular culture, there are worries about its bad impact on students, but in that Japanese learning through Japanese popular culture helps learners to understand a different culture and provides opportunities to experience the society, there is a high correlation between the Japanese popular culture and Japanese learning efficiency. However, the role of Japanese popular culture in Japanese learning is still insignificant. Of course, it is naturally accepted that Japanese popular culture is necessary for Japanese learning, but many teachers do not have positive images on Japanese popular culture, and as students are much interested in the culture, its impact is just recognized.

However, it is assumed that learners who are positively influenced by Japanese popular culture will be engaged in Japanese learning to learn their areas more intensively and joyously, and as a variety of Japanese textbooks on Japanese popular culture that meet such need are developed, it will play a significant role in promoting motivation of learners and their achievements. In this context, this study suggests that we need more intensive research on use of Japanese popular culture for Japanese learning.

제 I 장 서론

일본대중문화 개방이후 많은 일본영화가 개봉되었지만 1999년 개봉된 「러브레터」처럼 폭발적인 흥행성적을 올린 영화는 없었다. 그 인기의 영향으로 그 이후 텔레비전 오락프로 등에서 일본에 대한 소재가 화제꺼리로 등장하거나 알고 있는 일본어를 한마디 해보라고 하면 어김없이 「러브레터」에서 나오는 대사 "오겡끼데스까(お元氣ですか)", "와따시와 겡끼데스(わたしは元氣です)"라고 말하는 연예인들의 모습을 볼 수 있었다. 영화 한 편의 영향으로 간단한 일본어 한마디는 할 수 있게 된 것이다.

「러브레터」라는 영화로 인해 어떤 사람은 일본어 공부를 시작하게 된 경우도 있을 것이고, 또는 재미없던 일본어 공부에 흥미를 느끼게 된 사람도 있을 것이다. 또한 영화 속 장면들을 통해 일본문화를 엿볼 수도 있고, 그로 인해 문화적 지식도 쌓을 수 있었을 것이다. 물론 영화뿐만이 아니라 드라마나 가요, 애니메이션 등의 일본대중문화들을 통해서도 가능한 일이다. 이러한 것들은 복합적으로 영향을 주어 일본과 일본대중문화 더 나아가서는 일본어에 대한 거부감을 감소시켜주며 호감도 및 관심도를 상승시키는 시너지 작용으로 이어지게 된다. 더욱이 1998년부터 제1차 일본대중문화개방 이후 2004년 제4차 완전개방을 거치면서 그 양상은 더욱 뚜렷해지게 되었다. 학습자가 일본대중문화에 노출되는 상황이 점점 늘어나면서 일본어 학습 환경에도 변화의 바람이 불기 시작하였다. 각종 일본어교재에 대중문화요소가 등장하기 시작하였고, 일본대중문화 관련 교재도 다양하게 출판되었다. 또한 학습자들과 교사들은 인터넷과 방송, 음악, 영화 등에서 일본대중문화를 쉽게 접할 수 있게 되면서 이를 일본어 학습에 응용하려는 경향을 보이고 있다.

일본어 교육에 있어서 학교 교육기관은 고등학교와 대학교가 중심을 이루고 있으나 최근에는 초등학교와 중학교에서도 일본어 교육을 실시하고 있는 학교가 늘어나고 있다. 특히 2001년부터는 제7차 교육과정으로 인해 처음으

로 중학교에서 제2외국어교육의 선택과목으로서 정규과정에 일본어가 포함되었다. 제7차 교육과정에 따른 중・고등학교 일본어교육은 공통적으로 일본문화에 대한 이해와 일상생활에서 필요한 의사소통 기능을 기르는데 중점을 두며 학습자 중심의 교수・학습 활동을 강조하고 있다. 2007년에 고시된 제7차 교육과정 수정고시 교육과정은 기존의 7차 교육과정의 틀에서 크게 벗어나지는 않았지만, 언어행동과 비언어행동을 일본어 교육에 반영하도록 하였고, 일본 상호문화 이해와 다문화커뮤니케이션의 중요성을 강조함으로 일본문화와 관련된 부분이 더 세분화 되었다.

이론과 텍스트 중심의 일본어 교육에서 의사소통 및 문화중시 일본어교육으로의 변화, 학습자의 요구와 학습 환경의 변화 등에서 일본대중문화의 활용범위는 넓다고 할 수 있다. 만화, 애니메이션, 가요, 영화, 드라마, 게임 등으로 대표되는 일본대중문화는 각 분야별 특성을 살려 언어 4기능(듣기, 말하기, 읽기, 쓰기)을 기능(技能)적 관점에서 활용 가능하며, 시대적 사회모습과 문화를 반영하고, 학습자들의 관심과 흥미를 끌 수 있는 광범위하고 다양한 소재와 표현기법을 지닌 역동적 교수・학습매체로서의 성격을 지닌다. 그러므로 일본대중문화의 매체를 통해 다양한 상황의 회화표현을 습득할 수 있고 실제 일본인과 대면했을 때 적응력을 키워줄 수 있으며, 일본의 문화와 일본인의 생활 습관 및 사고방식 등을 이해할 수 있는 기회를 제공하여 언어행동과 비언어행동의 자연스런 습득이 가능하다.

이와 같이 일본대중문화는 일본어학습에 여러 가지 효과적인 학습도구로 영향을 미칠 수 있음을 알 수 있다. 본 논문은 일본대중문화가 일본어학습에 미치는 영향에 대해 구체적으로 살펴보고, 이를 바탕으로 일본어학습에 활용할 수 있는 방안을 모색해보고자 한다.

본고는 일본어학습을 위한 일본대중문화의 활용에 있어서 대중매체와 학습동기유발로 나누어 각각의 이론을 근거로 일본대중문화가 일본어학습에 미치는 영향을 살펴보고자 한다. 또한 일본대중문화가 일본어 학습에 미치는 영향에 대해 알아보고자 설문지를 통한 실태를 조사하였다.

제Ⅱ장에서는 일본대중문화의 형성 및 그 특성을 고찰하여 일본대중문화의 실체를 분석해 본다. 또한 일본대중문화가 일본어학습에 미치는 영향으로 대중매체와 이를 활용한 학습 동기유발의 이론적 배경을 살펴보기로 한다.

제Ⅲ장에서는 중・고등학생 및 대학생을 대상으로 일본대중문화에 대한 호감도및 관심도, 일본어학습에 미치는 영향에 대한 설문조사를 통해 그 결과를 분석함으로 Ⅱ장에서 제시한 이론을 바탕으로 하여 일본대중문화가 일본어학습에 미치는 영향에 대해 객관적인 자료를 바탕으로 고찰해 본다.

제 Ⅱ장 일본대중문화가 일본어학습에 미치는 영향

1. 선행연구

일본대중문화 연구는 여러 분야에서 활발히 이루어지고 있다. 본고에서는 그 동안 발표된 논문 중에서 일본대중문화와 관련하여 일본어학습에 미치는 영향에 관한 내용을 중심으로 살펴보도록 하겠다.

김옥길[1)]의 논문에서는 대중문화에 대한 정의와 우리나라에 유입된 일본대중문화의 종류와 유형을 파악하고, 일본대중문화의 유입에 따른 문제점을 조사하였다. 일본대중문화를 바르게 이해함과 동시에, 일본대중문화 유입으로 인해 일본어교육에는 어떠한 영향력을 미치는가를 알아보고 있다. 그 결과 일본대중문화가 일본어교육에 매우 긍정적인 영향을 미치고 있다고 보고, 일본어학습자에게 서로 다른 문화를 이해시킴과 동시에 그 사회에 대한 간접적 경험을 할 수 있는 기회를 제공하는 면에서 일본어 학습능률과 높은 상관관계가 있다는 결론을 내리고 있다.

조병희[2)]는 일본대중문화의 형성과 개방과정을 살펴보고,『C-JAPAN』이라는 일본대중문화 월간지에서 독자들을 대상으로 설문조사한 데이터를 근거로 결과를 분석하여 대중문화에 대한 관심과 활용도가 학습으로 연결되는 패턴을 요약하였다. 그 결과 일본어학습과 대중문화는 상호작용을 하고 있으며, 일본대중문화 개방화에 따라 그 대중문화를 접하는 인구와 학습자 수가 점차 증가할 것으로 내다보고 있다.

가시하라 유꼬[3)]의 논문은 일본대중문화가 일본어학습에 미치는 효과에 대

---

1) 김옥길, “일본대중문화에 관한 연구-대중문화가 일본어교육에 미치는 영향”(석사학위논문, 경희대학교 교육대학원, 2000)
2) 조병희, “일본대중문화가 일본어학습에 미치는 영향”(석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원, 2002)

해 연구한 것으로 일본어발음이나 일본어성적에 미치는 배경에 대해 구체적으로 조사하고자 하였다. 일본대중문화와 외국어교육으로써의 일본어교육과의 관계를 살펴보고, 전문대 관광일어학과 재학생들을 대상으로 일본대중문화에 대한 관심도를 설문조사・인터뷰하여 일본대중문화와 일본어학습과의 상관관계를 세부적으로 나누어 분석함으로 일본대중문화의 일본어학습에 있어서의 학습효과를 밝히고 있다.

신길섭[4]은 일본대중문화의 개방에 맞추어 중학생들의 일본대중문화에 대한 관심과 그들이 선호하는 대중문화 분야 및 관심도가 일본어 학습동기의 유발로 이루어지는 과정을 고찰하고 있다. 이를 바탕으로 대전 시내 남녀 508명의 중학생을 대상으로 설문조사를 실시하여, 일본대중문화와 일본어학습과의 관계를 5개 분야의 세부항목별로 분석하고 있다.

오진경[5]은 제7차 교육과정에서 일본어교육은 단순 언어 습득뿐만 아니라 문화의 이해를 동반하는 문화교육의 중요성을 바탕으로, 문화교육과 언어습득이 함께 이루어져야 한다고 주장하고 있다. 일본의 대중문화를 중심으로 청소년들의 일본에 대한 인식과 어떠한 매체가 일본어 학습 욕구에 가장 큰 영향을 미치며, 또한 청소년들이 가장 선호하는 대중매체가 무엇인지 알아보고 이를 문화수업에 이용할 수 있는 방안을 찾는 설문조사를 하였다. 그 결과 한국과 일본의 관계 개선과 적극적인 교류를 긍정적으로 생각하고 있는 것으로 나타났으며, 일본문화 완전 개방으로 범람하는 대중문화를 제대로 접할 수 있도록 문화교육이 필요한 것으로 나타났다.

이들 논문은 일본대중문화개방과 그에 따른 우리나라로의 일본대중문화 유입현황을 토대로 일본어학습과의 상관관계를 살펴보고, 일본대중문화가 일본

---

3) 가시하라 유꼬, “일본대중문화가 일본어학습에 미치는 효과”(석사학위논문, 경남대학교 교육대학원, 2005)
4) 신길섭, “일본대중문화가 일본어 초보학습자에게 미치는 영향-대전지역중학생을 중심으로”(석사학위논문, 한남대학교 교육대학원, 2007)
5) 오진경, “일본문화가 일본어학습자에게 미치는 영향-대중문화를 중심으로”(석사학위논문, 원광대학교 교육대학원, 2007)

어학습에 긍정적인 영향을 미치고 있다는 공통적인 결론을 내리고 있다 . 하지만 흥미위주의 일본대중문화를 활용한 일본어학습으로 내용이 흐르거나, 문화적인 면만을 강조하여 일본대중문화가 일본어학습에 어떠한 근거로 영향을 미치고 있는지에 대한 구체적인 제시를 하지 못하고 있었다. 이러한 점을 바탕으로 본 논문에서는 보다 구체적인 이론의 제시를 통해 어떠한 점에서 일본대중문화가 일본어학습에 영향을 미치고 있는가에 대해 구체적으로 살펴보고자 한다.

2. 일본의 대중문화

2.1 대중문화의 정의

우리는 대중문화라는 말을 쉽게 쓰고 쉽게 듣는다. 그러나 문화라는 말이 그러하듯 대중문화 역시 복잡하고 모호한 개념이기는 마찬가지이다. 먼저 우리가 상식적으로 알고 있는 대중문화의 개념에 대해 생각해보자.

우리가 생각하기에 대중문화의 범주에 속한다고 보는 라디오, TV, 영화, 비디오, 잡지, 만화, 전자오락 등의 내용물을 즐기는 일은 공부를 하는 것과는 전혀 다르다. 그저 그 앞에 가만히 앉아 있기만 해도 모든 것이 머릿속에 쏙쏙 들어온다. 우리가 대충 이해하고 있는 대중문화는 그 정도다.

‘대중문화’란 대중이 ‘즐기는 문화’라고 할 수 있다. TV방송, 신문, 서적, 잡지, 영화, 가요, 애니메이션 등은 대중문화의 대표적인 예라고 할 수 있는데, 이들의 공통점을 우리가 일상생활에서 쉽게 접할 수 있다는 것이다. 남녀노소, 경제적 격차, 사회적 지위 고하를 막론하고 누구나 접할 수 있는 대중매체라는 점, 이것이 바로 대중문화의 핵심이라고 할 수 있다. 대중문화의 특

성을 살펴보면 다음과 같다.[6)]

1) 대중문화의 상품은 유행성을 지닌다.

2) 대중문화산업은 시장점유율을 높임으로써 더 큰 이윤을 창출하기 위해 대중문화 상품에 부담없이 소비하고 흥미로움을 느끼게 한다.

3) 대중문화는 복제기술의 발달과 함께 성장해 왔으며, 개인의 산물이 아니라 대중문화산업이라는 복합조직이 생산하는 제품이다.

4) 대중문화 상품은 대량생산되는 것이므로 상품이 규격화되지 않으면 안 된다.

5) 대중문화산업이 이윤창출을 목적으로 생산되는 상업주의 문화이므로 그 문화상품의 유통과정은 일반소재와 마찬가지로 자유시장의 경쟁원리에 따르게 된다.

6) 대중문화의 창조자는 대중문화산업에 고용되어 있거나 계약관계에 있다.

7) 문화의 생산자자와 소비자가 분리되어 있다.

대중문화에 대한 시각과 영역에 따라 대중문화에 대한 정의를 내리는 방법은 다양하다. 대중문화를 학자들은 어떻게 정의를 내리고 있는가.

“대중이라는 말의 의미는 단순히 사람의 총계를 의미하는 것이 아니다. 대중은 내연적인 연관성을 가지고 어떤 공통성에 의해서 외부적인 자극과 열정이나 희망에 쉽게 반응하는 무리를 의미한다.”[7)] 이런 점에서 대중문화에 대한 개념 및 정의는 국내외 학자의 관점에 따라서 각각의 차이가 있다.

하버드 갠즈(Herbert Gans)는 대중문화는 그 어원이 독일어 대중(Mass)과 문화(Kultur)에서 비롯되었다고 하면서 ‘Mass’는 유럽사회에서 비귀족적이고 교육받지 못한 계층으로 노동자와 빈곤층을 뜻하는 말이고 ‘Kultur’는 현대 인류학이나 사회학이 말하는 행동양식으로서의 문화가 아니고 미국식의

---

6) 포유 편집부 편저, 『일본대중문화론』(서울: 포유, 2007), p.8.
7) 박순영, 김주연편,『대중문학과 민중문학』 (서울: 민음사, 1980), p.35.

고급문화(High culture)에 가까운 뜻으로 서구사회에서 귀족과 엘리트들이 즐기던 고상한 예술 및 문화를 나타내는 것인데, 이와 같은 고상한 문화의 뜻인 Kultur에 교육적으로 열등한 집단을 의미하는 mass를 덧붙여 탄생한 mass culture는 문화적으로 세련되지 못한 다수가 수용하는 문화를 뜻한다고 하였으며, 대중문화의 개념으로 Mass Culture 보다는 Popular Culture라는 말이 더 적절하다고 주장한다.[8] 그에 의하면 Popular Culture 라는 용어를 사용함으로써 대중문화의 부정적 이미지를 극복할 수 있다는 것이다.

드와이트 맥도널드(Dwight MacDonald)는 "대중문화는 Popular Culture 보다는 Mass Culture 라는 표현이 적절하다. 왜냐하면 대중문화란 대량생산되고 대량 소비되며. 대중이 즐기는 상품이기 때문이다."[9]라고 정의를 내리고 있다.

한편, 마이클 릴(Michael R. Real)은 대중문화를 Mass Mediatea Culture 라고 표현하였다. 즉 대중매체를 통해서 전달되는 문화라는 의미이다. 그는 오늘날 대중문화뿐 아니라 고급문화, 민속문화 할 것 없이 매스 미디어에 의하여 매개되지 않은 것은 거의 존재하지 않는다고 하며, 이와 같이 다양한 문화가 매스 미디어란 동일한 속성으로 전달됨으로써 이들 문화 간의 전통적인 구분은 사실상 희미해졌으며 그 결과 모든 문화가 매스 미디어에 의해 전달될 때 그것이 곧 대중문화가 된다고 주장하고 있다..[10]

이와 같이 대중문화의 뜻은 학자들의 견해와 시각에 따라서 차이를 보여주고 있는데, 현대사회에서 생성된 특수한 문화 현상을 공통적으로 지칭하고 있다. 대중문화의 공통된 주 관심은 대중문화가 사회와 어떠한 영향을 받는가하는 문제와 대중매체와의 관계라고 할 수 있을 것이다.

---

8) Herbert Gans, 『Populal Culture & High Culture』, Basic Books Inc, publishers, N.Y., 1974, p.10, 이영춘, "청소년의 일본대중문화 수용태도에 관한 연구" (석사학위논문, 대구대학교 교육대학원, 1995), pp.5에서 재인용.
9) 강현두 『대중문화이론』, (서울: 민음사, 1986), p.14..
10) "김옥길, 前揭書, p.15."

2.2 일본대중문화의 형성

일본 근대사에 있어서 '문화'라는 것이 어떻게 생각되어 왔으며, 지금 말하는 일본에서의 '문화'의 개념은 언제쯤 생겨났는가. 특히 최근 대중문화, 생활문화의 범란에 관해 그 원류를 어디에서 구하면 되는 것일까. 현대 일본의 문화를 생각하는데 있어서 이러한 소박한 의문들은 다이쇼(大正) 문화[11]라는 시대에 주목하게 만들었다.

일본은 1920년대에는 이미 대중문화가 개화하고 있었다. '다이쇼(大正) 데모크라시라'[12]는 시대적 상황을 배경으로 백화점이나 빌딩이 난립하는 대도시가 출현하였고, 라디오방송이 개시되었으며, 카이조우샤가 발행한 1엔짜리 문학전집이 붐을 이루고 있었다. 그러나 그 당시의 대중문화는 소위 샐러리맨 사회와 가정의 중간에 위치하는 '가두'적 상황으로서의 출현이었고 그런 의미에서 아직까지는 제한적 위치에 있었다고 할 수 있다.

제한된 공간에서 꽃피기 시작한 대중문화는 1940년대 들어서 상황이 보다 더 진전된다. 서민들의 관심 속에 조금씩 영역을 넓혀가기 시작했던 것이다. 1949년 동경에서는 3대 일간지의 석간이 부활했고, 도쿄와 오사카 사이에는 특급열차 '평화(平和)'가 등장하였으며, 일본의 전통씨름인 스모가 6년 만에 부활되었고, 프로야구가 양대 리그로 나누어지면서 대중들의 오락문화에 불길을 당기기 시작하였다. 전후의 순조로운 복구와 더불어 국민들의 생활문화에서 서서히 여유가 생기기 시작하면서 바야흐로 대중문화도 서민들의 생활 속으로 점차 폭넓게 파고 들어가기 시작했고, 일본사회에서 '대중문화'라는 용어가 생명력을 갖고 더욱 보편적으로 회자되기 시작된 것은 1950년대 후반부터였다. 1950년대 중・후반 무렵부터 철도를 비롯한 대중교통이나 전신전화,

---

11) 미나미 히로시, 『다이쇼문화-일본대중문화의 기원』 (서울: 제이앤씨, 2007), p.13.

12) 러・일전쟁이후부터 1920년대에 걸쳐 정치를 중심으로 사회・문화의 각 분야에 현저하게 나타나기 시작한 자유・민주주의적 경향을 말한다.

사회복지시설등 사회적 공공시설과 서비스 분야의 발달, 그리고 가전제품이 대중적으로 보급되었다.

1980년대에 접어들면서 일본사회는 영국의 경제학자 빌에모트가 지적한 것처럼 '소비자의 나라', '쾌락추구자의 나라', '투기자의 나라', 그리고 '레저대국'의 나라로 변모하기 시작했고 이러한 변모 속에서 대중문화 사회에도 커다란 변화가 일기 시작했다. 땀과 피의 결실로 일본의 풍요로움을 구축하고 그러면서 동시에 전후 대중문화의 흐름을 주도하던 주체적인 세대들은 이제 물러나고 1980년대 이후 속성의 변화와 함께 대중문화를 향유하는 주체도 청소년층으로 바뀌기 시작한 것이다. 이로 인해 1950·60년대를 거치면서 각 분야에서 폭넓은 대중들의 지지를 획득하며 성장해온 성인중심의 대중문화는 1980년대에 접어들어 서서히 '탈대중화' 현상을 보이면서 그 존재기반에 큰 변화를 불러오게 된다. 소위 마니아층과 청소년을 중심으로 한 세력에게로 무게 중심이 옮겨오기 시작했던 것이다. 대중문화 속에서 청소년들이 차지하는 소비문화의 비중은 1990년대에 접어들면서부터 보다 심화된 형태로 나타나고 있다.[13)]

최근의 일본의 대중문화와 그 관련산업은 21세기 문화전쟁을 주도하는 첨단산업으로 위용을 세계에 떨치고 있는 분야이다. 특히, 게임과 만화는 세계시장을 주도하는 리더 역할을 하고 있으며, 영화와 음악분야에서도 두각을 나타내고 있다. 애니메이션 경우 재패니메이션(Japanimation)이라 칭할 정도로 세계적으로도 인정받고 있는 상당한 영향력을 가지고 있다.

---

13) 김필동, 『그때 일본은 울었다』(서울: 새움, 2000), pp.84-138.

2.3 일본대중문화의 특성

일본대중문화의 특성에 대해 김필동은 다음과 같이 정의하고 있다.

1) 일본대중문화는 일본의 고도경제성장과 더불어 융성하면서 항상 국민과 함께 호흡을 같이 하며 성장하고 발전해 왔다.

2) 일본대중문화는 일본사회로부터 매우 존중받는 세계로 자리 잡고 있다.

3) 일본의 대중문화계는 대중들의 욕구와 그들이 이 시대에 요구하고 있는 것이 무엇인가를 정확히 차악하여 그것을 적극적으로 반영함으로써 대중들의 확실한 지지를 이끌어내고 있다.

4) 일본의 대중문화계는 각 분야에서 스타의 계보를 형성하여 지속적으로 스타를 양산해 내고 있으며, 그 떠오른 스타를 통해 대중문화의 중단 없는 발전을 추구하고 아울러 그 지지기반을 재생산해 가는 특성을 갖고 있다.

5) 일본대중문화의 각 분야는 스타를 의식적으로 철저히 관리하는 시스템을 구축하고 있다.

6) 일본의 대중문화계를 대표하는 스타들은 자신의 분야에서 영광스런 일생을 마감하기를 원하고 있고, 국민들 또한 그것을 당연시 하고 있다.

7) 일본의 대중문화계는 일본 사회에 엄청난 경제적 파급효과를 미치고 있다.[14)]

대중문화에 일본이라는 국명을 합하여 만들어진 일본대중문화는 두 가지 의미를 지닌다. 일본이라는 사회의 대중문화라는 의미와 일본에 의해 이루어지는 대중문화라는 것인데, 일본대중문화는 우리나라에 들어온 일본문화양식

14) "김필동, 上揭書, pp.236-242."

에 의해 우리나라에 형성된 문화의 외래문화의 일종이면서 하위 문화적 성격을 지니는 것으로 본다.[15]

과거의 국가 간 문화교류는 나라별 상업적인 교류나 인적 교류를 통해 그 나라의 생활양식이 옮겨가는 것을 말하나 1990년대에 들어서 통신과 위성의 발달로 인해 인적 교류가 없어도 통신과 위성을 통해 충분히 교류가 가능해지면서 다양한 외국의 문화가 들어오기 시작했다. 그러나 이웃국가인 일본의 문화, 특히 대중문화와 관련하여 우리나라는 과거의 역사적 관계로 인해 국민정서와 더불어 예민하게 생각하여 왔으며, 이미 다양한 경로를 통해 일본 대중문화가 들어와 있음에도 불구하고 이것에 대해 열린 논의를 하는 것에 대해서는 상당히 꺼려하는 감이 있었다. 일본대중문화 개방과 더불어 2000년대에 들어서는 인터넷의 발달로 인해 통제할 수 없는 사이버 공간 속에서 손쉽게 일본대중문화를 접하고 그 문화에 심취해 가고 있는 것이 현실이다. 그럼에도 일본 대중문화에 대한 비공식적 및 공식적 논의가 상당히 있었는데도 '일본대중문화'란 표현으로 포괄적으로 설명하고 있을 뿐 그 구체적인 내용이나 분류에 대해서는 하나의 기준을 정해놓지 못한 형편이다. 그러나 몇몇 연구에서 일본문화 또는 대중문화를 영역화하려는 노력을 엿볼 수 있다.

정문성[16]은 일본의 대중문화를 청소년과 연관시켜 크게 전파매체에 의한 것과 인쇄매체에 의한 것으로 구분하고 있다. 전파매체에 의한 것으로는 위성방송, 가요, 전자오락이며, 인쇄매체에 의한 것으로는 번역만화, 일본 패션잡지, 일본 소설이나 수필, 영화잡지, 도색잡지로 구분하고 있다.

최진권[17]의 경우는 일본 대중문화를 가요나 음반, 만화와 잡지, 소설, 비디오, 영화의 다섯 가지 영역으로 분류하고 있으며, 이경태[18] 는 일본대중문화

---

15) 김종신, "일본대중문화에 대한 개방과 수용태세에 관한 연구"(석사학위논문, 중앙대학교 행정대학원, 2001), p.14.
16) 정문성, 『청소년육성 관련정책 개발연구』 (한국청소년개발원, 1998), p.291.
17) 최진권, "일본 대중문화 개방에 대비한 대응방안" (석사학위논문, 경상대학교 교육대학원, 1995), p.43
18) 이경태, "청소년의 일본 대중문화 수용태도에 관한 연구" (석사학위논문, 대

를 분석하는 과정에서 만화, 만화영화, 잡지, 가요 및 음반, 유행하는 머리나 복장스타일로 나누고 있다. 조영달[19]은 일본 대중문화를 만화, 비디오, 가요, 오락게임, 잡지 및 사진첩, 위성방송 인터넷을 통한 접촉으로 구분하고 있다.

1998년부터 정부가 일본대중문화 개방을 이야기하면서 가장 많이 언급하는 영역은 가요-음반-비디오-방송 등이었다.[20]

구대학교 교육대학원, 1996) p.64.

19) 조영달, 구정화, "한국 청소년의 일본 대중문화 매체접촉과 태도에 관한 연구"(한국청소년 개발원,1997). p.95.

20) 최정은, "일본대중문화 개방영향 분석 및 전망"(석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원, 2004) pp.8-9.

3. 일본어학습을 위한 일본대중문화 활용

3.1 외국어학습과 대중매체

3.1.1 매체의 개념

매체의 사용 목적이나 형태에 따라 대중매체(mass media), 다중매체(multimedia), 교수매체(instruction media)등으로 구분될 수 있다. 대중매체는 많은 사람들에게 정보와 지식을 전달하는 매체로서 신문, 방송(라디오와 TV), 영화, 출판 따위를 말한다. 다중매체는 문자(Text), 그림, 사운드, 동영상 등이 동시에 사용되는 혼합매체(mixed media)로서 컴퓨터와 정보통신기술의 발달과 함께 그 활용도가 점차 높아지고 있다. 교수매체는 수업효과를 높이기 위해 사용되는 시청각 기자재와 수업자료를 통칭하여 일컫는다.

인간 커뮤니케이션 수단의 발달과 문화의 관점에서 역사를 되돌아보면, 우리의 역사는 크게 '말'중심의 구술 커뮤니케이션 문화, '글'중심의 문자 커뮤니케이션 문화, 그리고 라디오와 텔레비전 등을 주요 수단으로 하는 '전파 ' 커뮤니케이션 문화라는 세 단계의 문화적 변화를 겪었음을 알 수 있다.(황인성, 1999). 말 중심의 커뮤니케이션 시대에는 인간의 오관이 모두 커뮤니케이션 과정에 이용되었지만, 문자 중심의 커뮤니케이션 시대에는 시각만을 이용하는 단일 감각의 커뮤니케이션이 이루어졌다. 전파 커뮤니케이션 시대는 라디오시대와 텔레비전 시대로 나누어 볼 수 있는데, 라디오 시대에는 청각만을 이용하는 단일 감각의 커뮤니케이션이, 텔레비전 시대에는 청각과 시각을 이용한 복수 감각의 커뮤니케이션이 이루어지고 있다. 정보화시대라고 불리는 요즈음은 컴퓨터를 매개로 한 뉴미디어들이 속속 출현하고 있으며, 갈수록 더 큰 비중을 차지해 가고 있다.

먼저, 오관에서 시각으로 시각에서 청각으로, 그리고 시각과 청각을 모두

사용하는 시기로 발전되었다. 의사소통에 이용된 인간의 감각 기관에 따라 매체의 유형을 분류하면 다음과 같다.[21]

【표 1】 매체의 유형

구분	감각기관	언어의 유형	매체의 종류
단일감각	시각	문자언어	신문, 서적, 광고, 잡지
	청각	음성언어	라디오, 가요, 광고
복수감각	시각・청각	문자언어 음성언어	TV, 영화, 비디오, 광고

각 분류별 매체의 특성을 정의하면 다음과 같다. [22]

1) 시각만을 이용하는 매체의 언어적 특성

- 시각만을 이용하는 대중매체에는 신문, 서적(대중문학, 만화), 잡지, 광고(인쇄매체광고) 등이 있다. 이러한 매체들의 특성은 메시지를 기호화하는 과정에서 주로 문자언어가 사용된다는 점이다. 시각만을 이용하는 매체가 주로 문자언어를 사용하는 매체임에도 불구하고 매체의 특성에 따라서 정보가 추구하는 지향점은 서로 다르다.

2) 청각만을 이용하는 매체의 언어적 특성

- 청각만을 이용하는 대중매체로는 라디오와 광고가 있다. 라디오의 특성은 메시지를 기호화하는 과정에서 음성언어만이 사용된다는 사실이다. 어떤 의미에서 라디오는 정보 전달 코드가 가장 제한되어 있다고 할 수 있다. 라디오에서 사용되는 비언어적 커뮤니케이션의 요인은 음악, 소리, 침묵, 방송 진행자나 참여자의 목소리의 톤이 있을

21) 이태영 공저, 『언어와 대중매체』(전주: 신아출판사, 2000), pp.34-35.
22) "이태영 공저, 上揭書, pp.35-36. "

뿐이다. 라디오에서는 방송언어와 마찬가지로 구어체가 사용되며, 방송 진행자는 다른 정보전달 코드의 부재 때문에 방송 출연자의 외모라든지, 분위기 그리고 녹화 진행실의 분위기 등 상황적 맥락을 끊임없이 청취자에게 설명해 주어야 한다. TV나 영화에서는 이러한 상황적 맥락은 비언어적 요소에 의해서 전달된다.

3) 시각과 청각을 모두 사용하는 매체의 언어적 특성

- 시각과 청각을 모두 사용하는 매체로는 TV와 영화, 비디오, 광고 등을 들 수 있다. 이러한 매체들은 메시지를 기호화하는 과정에서 문자언어, 음성언어를 통한 언어적 커뮤니케이션과 비언어적 커뮤니케이션이 동시에 이루어진다는 점에서 다른 매체들과는 구별되는 특징이다. 물론 다른 매체들 또한 언어적 요소와 비언어적 요소가 정보의 기호화에 이용되지만 인상, 의복 등과 같은 비언어적 요소와 카메라 앵글, 숏, 조명기와 같은 기호적 요소들이 영상 이미지에 포장되어 동시에 전달된다. 드라마의 언어가 일상성을 향해 있다면, 영화의 언어는 예술성을 향해 놓여있다. 따라서 드라마의 언어는 미디엄 숏이나 클로즈업 숏을 통해서, 카메라 각도는 대개 눈높이에서 시청자들에게 다가감으로써 일상성을 추구하며, 연기자들이 사용하는 음성언어는 상징적이기보다는 우리 삶의 현장을 그려내는 데 그 초점이 맞춰져 있다. 그러난 영화의 언어는 롱 숏이나 풀 숏을 통해서, 카메라의 각도는 높은 각도나 낮은 각도에서 관객들에게 다가감으로써 상징성을 추구하며(리얼리티를 추구하는 영화는 사실성을 추구하기 위해 눈높이 각도를 많이 사용한다), 배우들이 사용하는 언어는 드라마 언어에 비해 훨씬 상징적이고 함축적이다. 특히 TV는 뉴스, 코미디, 다큐멘터리 등 다양한 장르로 구성되어 있어, 그 언어적 특성 또한 장르에 따라서 다르게 나타날 수밖에 없다.

Gerlach와 Ely(1980)는 교수매체의 개념을 광의와 협의로 나누어 정리하는

데, 즉 학습자에게 지식과 기능, 태도를 습득시키기 위하여 제시되는 모든 것, 즉 학교, 교사 교과서 등에 이르는 모든 교육적 환경을 교수매체로 보는 광의의 개념과 시각정보, 언어정보를 파악, 처리하여 재현시키는데 쓰이는 그림, 사진을 비롯한 전자적 기계적 수단이 협의의 개념이다. 학습에 있어서는 전통적인 문법교수식의 교수방법을 지양하면서 새로 습득한 어휘나 문형에 대한 학습자의 기억을 영속시키는 데에 큰 도움을 준다. 학습목표를 달성하고 효율적인 수업을 위해서 교수매체의 선택은 매우 중요하다.[23] 교수매체는 학생들의 나이, 발달 수준과 지적 흥미에 알맞은 내용으로 구성되어야 하며 선정된 목표도달에 적합하게 내용이 선정되어야 한다.

인간은 듣는 것의 20%, 보는 40% 그리고 보고, 듣고, 만져본 것의 75%를 기억한다고 한다. 바꾸어 말하면, 듣기만 하는 것의 80%, 보기만 하는 60% 그리고 보고, 듣고 만져보는 것의 25%가 잊혀 진다. 이것은 청각보다는 시각교육의 중요성 및 직접경험의 중요성을 강조하는 말이다. 대부분의 학습은 시청각적 방법을 통해서 이루어진다고 볼 수 있다. 교사는 수업의 효과를 높이기 위해 여러 가지 방법을 사용한다. 학습 진단의 특성과 크기, 학습주제 등에 따라서 수업방법을 달리하기도 하며, 교수매체를 활용하여 수업이 효과적이고 효율적이며 매력적이도록 수업을 설계한다. 교사는 교수매체의 특성과 유형 등을 잘 숙지하여 과제의 내용에 따라 적절한 수업활동과 시청각매체를 선택 및 활용할 수 있는 능력을 갖추어야 할 것이다.[24]

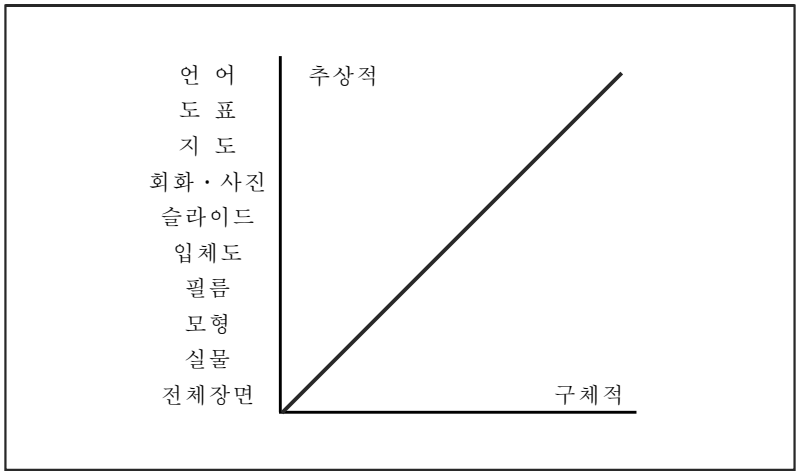
---

23) 한치영, “초등학교 영어교육의 효율적인 지도방법 연구”(석사학위논문, 성균관대학교, 1986), 변숙영, “시청각 교수매체와 멀티미디어 교수매체의 영어조기교육 효과연구”(석사학위논문, 성균관대학교 교육대학원, 1997), p.13.
24) 백영균 외, 『교육방법 및 교육공학』(서울: 학지사, 2003), pp.149-151.

3.1.2 시청각매체의 특성과 학습효과

교육과정의 시각화와 시청각자료의 활용에 이론적 토대를 제시한 학자로는 호반(1937)과 데일(1969)이 있다.

먼저, 호반(Horban,1937) 은 교육의 목적은 지적 경험을 일반화시키는데 있으며, 이를 위해서 교재의 시각화가 필요하다고 주장하였다. 호반은 시청각자료는 그 자료가 보여주는 사실성에 따라 그 가치가 정해진다고 주장하고, 추상적인 내용을 사실적이고 구체적으로 제시하여 학생들의 이해를 돕기 위한 방안인 교육과정의 시각화(visualizing curriculum)를 주장하였다. 호반은 시각자료를 가장 구체적인 매체로서 맨 아래의 전체장면으로부터 시작하여 가장 추상적인 매체로서 맨 위의 언어의 순서로 나열하였다. 25)



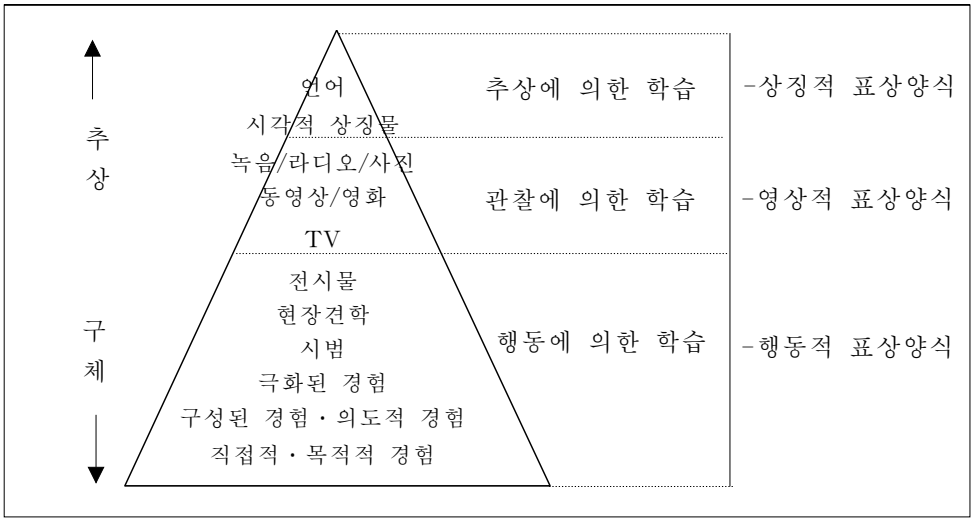
【그림 1】Hoban의 시각자료 분류

시청각교육 이론의 정립과 학교에서의 시청각자료의 활용에 기여한 모형이 데일(Dale,1969)이 제시한 '경험의 원추(Cone of Experience)'이다. 데일에 의하면 학습자들이 현실세계를 얼마나 구체적으로 경험했는가의 정도에 따라서

25) "백영균외, 上揭書, p.162."

추상적인 수업활동의 효과성이 결정될 수 있다. 경험의 원추에서 위로 올라갈수록 일반적으로 매체의 추상성이 증대되고 짧은 시간에 보다 많은 정보가 압축될 수 있다.

심리학자인 Bruner는 Dale과는 관점은 다르지만 교수활동은 분류하기 위한 유사한 설명적 도식을 고안했다. 그는 자신의 교수이론을 개발하는 과정에서 교수는 행동적(또는 직접적)경험에서부터 점차 경험의 영상적 표상(예: 사진이나 비디오테이프의 활용)으로, 그리고 상징적 표상(예: 어휘의 사용)으로 진행되어야 함을 주장하였다. 또한 학습자가 직면할 학습 자료의 계열은 학습자가 과제를 성공적으로 성취하는데 직접적으로 영향을 준다고 지적하였다.



【그림 2】Dale의 경험의 원추와 Bruner의 표상양식

Bruner에 의하며 이러한 이론은 어린 아동은 물론 모든 학습자에게 적용된다. 학습과제와 관련하여 적절한 선행 경험이 없는 성인 학습자들에게 학습과제를 제공할 때는 실제 경험에서부터 영상적 표상으로 그리고 상징적 또는 추상적 표상으로 계열화 된 수업활동으로 구성하는 것이 학습을 더욱 촉진시

킬 수 있다.[26] Dale은 개념형성에 있어서는 '직접경험'과 '언어적 경험'을 연결시켜 줄 수 있는 '관찰에 의한 경험'이 중요하다고 보았다.

외국어교육에 있어서의 시청각교육의 필요성을 요약하면 다음과 같다.[27]

1) 배경문화의 이해를 들 수 있다. 외국어를 배움에 있어서 배우는 언어의 문화를 이해하는 것은 매우 중요하다. 언어 속에 그 나라의 문화가 담겨 있기 때문에 그 나라의 문화를 이해하지 못하면 언어 또한 완벽하게 이해할 수 없다. 문화는 언어만으로 설명하기 어려운 부분이 많으며 비슷하게나마 간접적으로 체험하기 위해서는 시청각적 방법이 필요하다.

2) 동기부여의 필요성을 들 수 있다. 외국어학습은 일반적으로 모어를 가지고 있는 상황에서 다른 언어를 배우는 것이므로 모어만큼의 강한 외적 동기가 필요하지 않기 때문에 학습을 위해서 동기 부여가 필요하다. 시청각적 방법은 배우고자 하는 외국어의 상황을 교실로 끌어들일 수 있기 때문에 동기유발을 높일 수 있다.

【표 2】 시청각교구의 특성

	청각	시각	시각 + 청각
인식의 배율	11 %	83 %	94 %
기억량 (3일 후)	10 %	20 %	65 %
미디어	라디오	교과서	TV
	오디오	OHP	VTR
	카세트	슬라이드	CAI
		컴퓨터 도구(CAI)	영화

26) 설양환 외, 『교육공학과 교수매체』(서울: 아카데미프레스, 2005), pp.13-14, 전태련 편저, 『함께하는 교육학』(서울: 마이쌤, 2007), pp.214-215.
27) 김현정, "시청각교재를 이용한 일본문화이해 수업연구"(석사학위논문, 경상대학교 교육대학원, 2002), pp.25-26.

3) 기억의 정착을 들 수 있다. 【표 3】[28]에서도 알 수 있는 바와 같이 시청각적 방법은 학습에 있어 유용하나 자극을 만들어 낼 수가 있다.

4) 언어행동의 시청각성을 들 수 있다. 본래 언어행동은 문자가 아닌 시청각적인 상황에서 이루어지므로 시청각적 자료를 이용할 경우 학습의 효과를 극대화시킬 수 있다.

전예순[29]이 중학교 1학년 학생들을 대상으로 실시한 「시청각 자료의 사용이 영어수업에 미치는 영향에 관한 연구」에서도 시청각 자료가 영어학습에 도움이 된다고 대답한 학생의 비율이 92.6%로 나타나 외국어 학습에 있어서 시청각 자료가 학생들의 호기심과 흥미를 자극, 동기를 유발시키고 성취도와 관계도 시청각 자료를 사용한 수업 집단이 시간이 지남에 따라 유의하게 정적 상관관계가 나타남으로써 시청각 자료의 사용이 학생들의 흥미뿐 아니라 성취도와도 깊은 관계가 있음이 드러나고 있다.

이상과 같이 언어만으로 하는 학습보다 시청각자료를 통해 학습자의 흥미를 환기시키고 그들의 주의를 집중시킬 수 있기 때문에 강한 학습동기를 유발하여 학습자로 하여금 자발적이고 능동적으로 학습에 임할 수 있도록 한다.

---

28) 淸水康敬編, 『教育情報メティアの活用』第一法規,1993, “김현정, 上揭書, 2002.”에서 재인용

29) 전예순, “시청각 자료가 영어과 학습 형성에 미치는 효과” (석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원, 1989)

3.2 대중매체를 활용한 학습 동기유발

일찍이 심리학자들은 학습과정에서 학습동기가 차지하는 의미가 대단히 중요하다는 것을 인정해왔다. 그럼에도 일반적으로 학습자가 배우는 일보다 교사가 가르치는 일을 중요하게 생각해왔다. 좋은 교육의 성과를 위해서는 무엇보다도 잘 가르쳐야 한다는 주장이 지배적인 경향이었다고 할 수 있다. 그러나 근래와 와서 이러한 생각은 바뀌어 가고 있다. 먼저, 학습자가 잘 배워야한다는, 즉 교수보다 학습을 우선 고려해야 한다는 견해가 우세하게 대두되고 있다. 모든 학습에서 동기가 차지하는 비중이 크다는 점을 인정한다면 그러한 동기의 작용을 밝히고 학습에 미치는 동기의 영향에 관해서 다소 구체적으로 생각해보아야 할 필요가 있다.

언어학습에서 동기(動機, Motivation)란 일반적으로 "어떤 행동을 하기위해서 인간 내부에서 일어나는 욕구"를 의미하는 것으로 외국어 학습을 하는데 있어서 성공을 좌우한다고 할 만큼 중요한 역할을 한다.

정의(情意,affect)적 변인인 동기는 외국어학습 성취에 상당한 영향과 관련성을 가지고 있다. 정의란 정서나 감정을 의미하는 것으로, 어떤 결정을 내리고 어떤 결론에 도달하는 인간 사고나 행동은 이성보다는 감정에 의해서 작동된다고 믿기 때문에 정의적 영역을 주장하는 학자들은 타인에 대한 감정뿐만 아니라 자신에 대한 감정 등을 연구 대상에 포함한다. 이들 학자들은 인지적 요인만으로 외국어 학습론과 교수법에 접근하는 것은 인간 행위의 가장 기본적이고 중요한 요인을 무시하는 행위라고 주장하면서 외국어 학습에서 인간 내면을 연구대상으로 삼고 있다.[30]

외국어 학습에서 동기[31]는 일반적으로 통합적, 도구적인 동기와 외재적, 내

---

30) 허윤영, "정의적・문화적 요인이 외국어학습에 미치는 영향" (석사학위논문, 계명대학교 국제대학원, 2001), p.3.
31) 류경남, "외국어 학습에 미치는 정의적 변인에 관한 연구-태도와 동기중심으로" (석사학위논문, 강원대학교 대학원, 2004), pp.7-8.

재적인 동기로 다음과 같이 구별된다.

1) 통합적 동기(Intergrative Motivation) : 외국어에 대한 관심, 외국어를 배우려는 욕망, 목표언어 학습에 대한 태도, 학습상황에 대한 태도, 목표언어를 사용하는 집단과 의사소통을 하려는 욕망 그리고 목표언어를 사용하는 집단에 대해 적응하려는 욕망 그리고 목표언어를 사용하는 집단에 대해 적응하려는 태도와 같은 구성 요소들과 관련되어 있다.

2) 도구적 동기(Instrumental Motivation) : 의도하는 과업에 대하여 성공적으로 수행하며, 학습 성취에 따라 긍정적 보상을 주는 것으로 간주하고 있다.

3)외재적 동기(Extrinsic Motivation) : 외재적 동기는 외부적인 요인에 의해 외부로부터 보상을 기대하는 것이다.

4)내재적 동기(Intrinsic Motivation) : 학습자가 가진 일반적인 이유가 학습동기를 결정하는 핵심적인 역할을 하는 경우를 말한다. 즉, 내재적 동기란 호기심을 일으키고 유지하는 것을 포함하며, 학습활동에 학습자 자신이 개인적으로 느끼는 정도에 따라 학습의 성패가 달려있다.

브라운(Brown, 1994)에 의하면 동기는 복잡한 일에서의 성공이나 실패를 설명하는데 가장 빈번히 사용되는 용어이고, 학습자가 적절히 동기 부여되면 외국어학습에 있어서 성공적일 수 있다. 즉, 강한 동기는 외국어 학습의 성공에 거의 절대적인 것이라고 표현하고 있다.

야코비츠(Leon Jakobovits, 1970)는 미국과 캐나다의 언어심리학자들의 이론과 많은 객관적 테스트의 결과에 기초해서 외국어 학습자의 성공이나 실패의 원인을 설명하는 학습요소를 크게 4가지로 다음과 같이 구별해서 백분율을 냈다.[32)]

32) “허윤영, 上揭書, pp.12-13.”

【표 3】 야코비츠의 외국어학습자의 학습 요소

학습 요소 항목	백 분 율
언어적성	33 %
지능	20 %
동기	*33 %*
기타요소	14 %

여기서 주목할 만한 사실은 언어적성과 동기의 비율이 33%로 같으며, 동시에 지능 요인(20%)보다 오히려 높은 비율을 차지한다는 것이다. 이 사실은 학습에 있어서 동기요인의 중요성을 나타내고 있다. 일반적으로 외국어의 습득에 성공하느냐 못하느냐는 학습자의 지능이나 언어적성, 연령, 학습환경, 학습방법 등에 기인한다는고 여겨졌는데, 학습자의 심리상태도 그것과 같은 정도나 그 이상으로 중요하다는 것을 알 수 있다.

3.2.1 외국어학습 동기유발

외국어학습의 동기에 관해서 알려진 연구로는 Robert Gardner와 Wallace Lambert의 연구를 들 수 있는데, 그들은 도구적 동기와 통합적 동기의 두 종류로 구분해서 설명하고 있다. 20여 년 동안 그들은 학습 태도와 동기 요인이 언어 학습과정에 어떻게 영향을 미치고 있는가를 알기 위해서 몇 가지 다른 종류의 가변적인 태도의 요인으로써 동기를 조사했다.

먼저, 도구적 동기는 도구적 목표달성을 위한 수단으로서 언어를 습득하는 동기를 가리킨다. 이는 외국어를 학습하는데 있어서 더욱 기능적인 면과 관련지을 수 있다. 즉, 직업적 필요성, 전문서적 읽기, 번역, 진학, 여행들이 포함된다. 도구적으로 동기화 된 학습자는 위에 열거한 사회 직업적 필요에 의해서 언어를 배우는 데에 흥미가 있다.

반면 통합적 동기는 그 언어를 사용하는 사람들과 그 문화에 대한 진지한 관심(Lambert 1974)이라 할 수 있다. 즉 제 2 언어의 문화권 안으로 자기 자신을 통합시키고 그 사회와 자신을 동화해 나가며 그 문화의 일원이 되고자 할 때 유발되는 동기이다. 통합적 동기를 가지고 있으면 성적이 크게 오르지 않더라도 목표 언어 학습을 게을리 하지 않으며, 목표 언어의 사용권의 친구 사귐을 중시 하여서 의사소통하고 만나기 위해 언어를 배우는 데에 흥미를 느낀다.[33] Gardner는 통합적 동기는 제2언어 습득이 필요하지도 않고 생활의 일부도 아닌 문화적 여건에서 특히 효과적인 것 같다고 했다.

Gardner가 제시했던 동기를 기반으로 통합적 지향과 도구적 지향으로 외국어학습에 대한 동기가 많이 연구되었다. 그것이 외국어 학습동기에 대한 설명에 중요한 영향을 미친 것은 사실이다. 그러나 그것만으로 외국어 학습에 대한 모든 동기를 다 설명해 줄 수는 없다.

Galisson은 도구적 동기와 통합적 동기 이외에 학습자의 요구에서 비롯된 내적 동기가 있다는 것이다. 외국어의 구사력은 학습자의 개인적 요인인 지능, 언어 적성 등에만 달린 것이 아니라, 목표어의 문화나 언어 자체에 대해 학습자가 갖는 관심과 관련이 있다. 학습자가 목표 언어의 문화나 그 나라 국민에 대해 관심을 갖고 친밀감을 느끼는 것은 통합적 시야인 것이다. 그리고 학습자가 이렇게 동기를 부여받는 것은 외국어를 구사할 필요성을 비교적 오래 긍정적으로 유지하게 된다. 연구에 따르면 목표 언어의 문화나 구성원에 대한 정보의 부족은 외국어 학습에 부정적인 영향을 미치며, 학습의 실패는 다음 학습에 대한 동기를 저하시킨다고 한다.[34]

한편, 외적 동기는 자기 자신이 아닌 자신의 외부에서 오는 보상을 기대하

---

33) 윤정혜, “영어 학습동기 및 태도와 학습성취도간의 상관 관계” (석사학위논문, 명지대학교 교육대학원, 2000), p.7.

34) Gisela Hermann(1980), "Attitude and Success Learning of English as a Second Language:the Motive Resulative Hypothesis", English Language Journal, pp.247-254,유예령, “동기유발과 외국어 학습-고등학교 불어 교과서를 중심으로” (석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원, 1992), p.22 에서 재인용.

면서 이루어진다. 외부적 보상이라 함은 상, 성적, 등급, 더 나아가서는 긍정적인 피드백의 유형도 포함된다. 처벌에 대해 생각해 보면 처벌은 피하려는 행동이 자신의 능력의 도전의 기회로 보는 내재적인 역할을 할 수도 있지만 단지 처벌을 피하려고 행해지는 행동은 외재적으로 동기화 된 것이다.

Brown(1994)은 학교 교육에서 이루어지는 교과 과정, 부모의 기대, 사회의 기대, 각종시험, 단기적인 만족, 돈을 모으는 것, 경쟁하는 것과 같은 외부의 압력이 외적동기를 지나치게 배양하게 된다고 지적하였다.[35]

배두본은 내적 동기는 어떠한 보상도 기대하지 않는 것이며 내적 동기가 일어난 행동은 자기 마음속으로 보상하는 것에 목적을 둔다고 보았다. 즉 자기 성취감과 자기 만족감 등에 의해서 일어나는 동기를 말하는 것이다.[36]

이러한 논의들은 모두 외국어학습에 있어서 동기를 중요시하고 있음을 보여준다. 효과적인 외국어학습을 하기 위해서는 무엇보다도 학습자가 언어학습에 관하여 동기를 지니고 있는지가 중요하다. 아무리 좋은 학습상황에 있다고 하더라도 학습의 동기가 일어나지 않으면 학습의 능률을 높일 수가 없다.

---

35) 양아목, “고등학교 학생들의 영어학습동기와 학습전략에 관한 연구”(석사학위논문, 한양대학교 교육대학원, 2005), p.20.
36) 배두본, 『제 7차 고등학교 영어과 교육과정』(서울: 대한출판사, 1997), “양아목,上揭書”에서 재인용.

제 Ⅲ 장. 일본대중문화가 일본어학습에 미치는 영향에 대한 설문조사 분석

1. 설문조사 개요

본 연구의 설문조사는 일본어학습자가 일본대중문화를 접하면서 느끼는 호감도 및 관심도를 조사해보고, 일본대중문화가 일본어학습자에게 실제적으로 어떠한 영향을 미치고 있는지를 분석하여 일본어학습에 보다 효율적으로 활용하는데 의의가 있다. 중・고등학교 및 대학교에 재학 중인 10~20대의 학생을 대상으로 연령대와 성별로 설문조사의 문항별 응답이 다르게 나올 것으로 예상하고 설문조사를 실시하였다.

설문조사는 2007년 10월부터 2008년 2월까지의 기간 동안 광주광역시 소재 중・고등학교 및 대학교와 대전광역시 소재 대학교를 포함 5곳에서 총 327명을 대상으로 이루어졌으며, 설문조사 대상의 구성원은 다음과 같다.

【표 4】설문지조사 대상자의 연령과 성별 (단위 : 명)

항목	남학생	여학생	합계
중학생	40	31	71
고등학생	80	80	160
대학생	25	71	96
합계	145	182	327

중학생은 방과 후 특기적성과목으로 일본어를 선택하여 배우고 있는 남・여학생 71명을 대상으로 했다. 다음으로 고등학생에 대한 설문지조사는 인문계 고등학생으로 제 2외국어 선택과목으로 일본어를 배우고 있는 남・여학생 160명을 대상으로 했다. 마지막으로 대학생은 교양과목으로 교양일본어를 수

강하고 있는 일본어 비전공자들을 대상으로 남・녀 96명에게 이루어 졌다.

조사대상자의 전체적인 특징은 첫째, 현재 학교에서 일본어를 학습하고 있는 사람들이며 둘째, 일본어를 학습한 기간은 다르지만 어느 정도 일본어를 학습한 사람들이다. 조사대상자들은 중・고등학생 및 대학생으로 새로운 문화의 수용에 적극적인 연령대로 일본의 대중문화 수용에 대해 비교적 긍정적이었으며, 어느 정도 일본 대중문화와의 접촉이 이루어지고 있는 사람들이다. 설문조사의 문항을 항목별로 크게 세 부분으로 나누면 다음과 같다.

1) 일본대중문화에 대한 호감도 및 관심도

2) 일본대중문화가 일본어학습에 미치는 영향

3) 일본대중문화와 일본어학습과의 관계

【표 5】 설문지 세부항목별 내용

번호	문항 항목	문항
1	일본대중문화에 대한 호감도 및 관심도	일본대중문화에 대한 호감도
2		가장 많이 접한 일본대중문화 장르(경험도)
3		가장 관심이 가는 일본대중문화 장르(관심도)
4		일본대중문화 관련 인터넷 카페 가입여부(관심도)
5	일본대중문화가 일본어학습에 미치는 영향	일본대중음악으로 인한 동기유발
6		일본영화로 인한 동기유발
7		일본만화로 인한 동기유발
8		일본애니메이션으로 인한 동기유발
9		일본드라마로 인한 동기유발
10		일본게임으로 인한 동기유발
11		처음 일본어학습을 시작한 곳(수단)
12	일본대중문화와 일본어학습과의 관계	일본대중문화가 계기가 된 일본어학습
13		계기가 된 일본대중문화 장르
14		일본어학습에 활용한 일본대중문화 장르
15		일본대중문화를 접한 후 일본어에 대한 관심도
16		향후 일본어학습의 계속 여부
17		향후 학습에 활용하고 싶은 일본대중문화 장르

2. 설문조사 결과 및 분석

2.1 일본대중문화의 호감도 및 관심도 분석

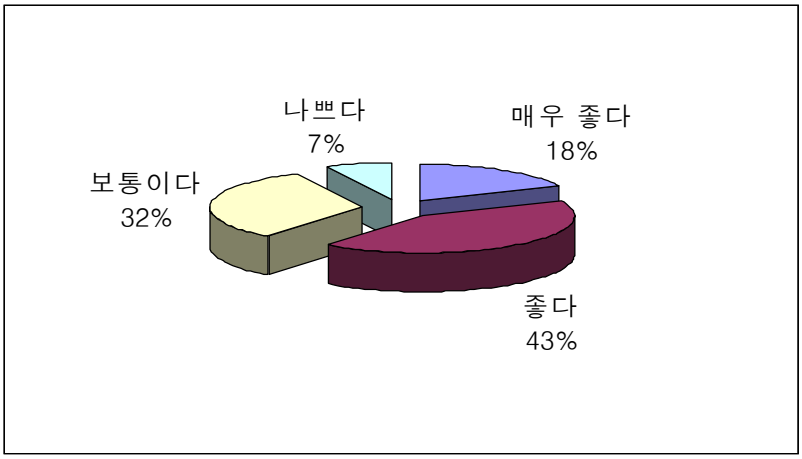
일본대중문화에 대한 호감도 및 관심도를 알아보기 위해서 4문항으로 구성하였으며, 중・고등・대학생에서 남・녀의 분류로 나누었다. 질문에 대한 구체적은 대답은 다음과 같다.

<설문 1>. 자신이 생각하기에 일본대중문화에 대한 호감도는 어떠한가?

1) 매우 좋다　　2) 좋다

3) 보통이다　　4) 나쁘다

항목	중학교		고등학교		대학교	
	남학생	여학생	남학생	여학생	남학생	여학생
매우 좋다	8	5	21	17	1	8
	20%	16.1%	26.3%	21.3%	4.3%	11.3%
좋다	11	7	32	35	15	38
	27.5%	22.6%	40.0%	43.8%	60.9%	53.5%
보통이다	13	16	20	25	8	24
	32.5%	51.6%	25%	31.3%	30.4%	33.8%
나쁘다	8	3	7	3	1	1
	20%	9.7%	8.8%	3.8%	4.3%	1.4%
합계	40	31	80	80	25	71



【그림 3】 일본대중문화에 대한 호감도 (전체 비율)

먼저, 일본대중문화에 대한 호감도를 알아보는 문항으로 전체적으로 과반수가 '좋다(43%)'와 '매우 좋다(18%)'라고 답하였다. 호감도가 '나쁘다'는 대답은 각 연령대별로 남자 중학생을 제외하고 10%를 밑도는 수준으로써 전체에서 보면 7%만이 일본대중문화에 대해 부정적 의견을 보였다

조사대상자들은 빠르면 유아기 때부터 일본대중문화와 관련된 매체와의 접촉이 있었던 세대라고 할 수 있다. 텔레비전에서 방영되는 만화영화나 캐릭터 상품 등을 통해 자연스럽게 일본대중문화와의 접촉이 있었고, 그것을 거부감없이 수용할 수 있는 것이다. 이 결과로 일본대중문화에 대해 대체적으로 긍정적이고 '매우좋다'라는 답변을 통해 적극적 수용 자세를 엿 볼 수 있었다.

다음은 일본대중문화의 장르를 대중음악, 영화, 만화책, 애니메이션, 드라마, 게임, 서적, 기타의 분류로 나누어 학생들이 가장 많이 접해 본 장르에 대한 조사결과이다.

<설문 2>. 다음 중 자신이 가장 많이 접한 일본 대중문화 장르는 무엇인가?

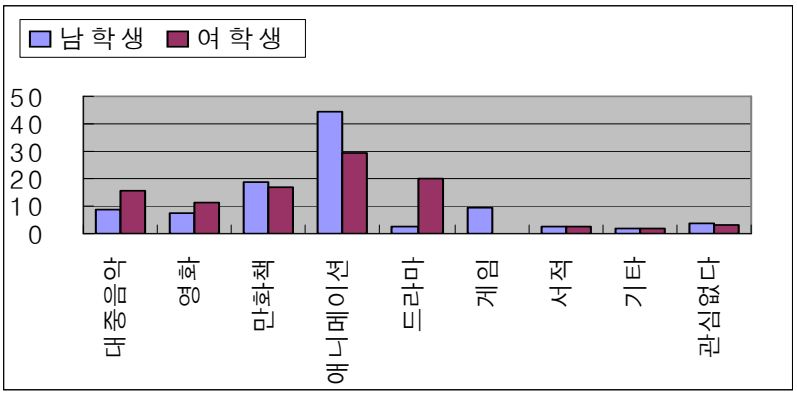
1) 대중음악　　2) 영화　　3) 만화책

4) 애니메이션　　5) 드라마　　6) 게임

7) 서적　　8)기타 (　　)

9) 관심없다

항목	중학교		고등학교		대학교	
	남학생	여학생	남학생	여학생	남학생	여학생
대중음악	1	3	8	13	4	12
	2.5%	9.7%	10.0%	16.3%	16%	16.9%
영화	1	2	8	9	2	10
	2.5%	6.5%	10%	11.3%	8%	14.1%
만화책	6	3	15	11	6	17
	15%	9.7%	18.8%	13.8%	24%	21.1%
애니메이션	*22*	*10*	*35*	*25*	*7*	*18*
	55%	*32.3%*	*43.8%*	*31.3%*	*28%*	*23.9%*
드라마	0	5	3	18	1	13
	0%	16.1%	3.8%	22.5%	4%	16.9%
게임	5	0	6	0	3	0
	12.5%	0%	7.5%	0%	12%	0%
서적	0	3	3	1	1	0
	0%	9.7%	3.8%	1.3%	4%	0%
기타	2	2	0	1	1	0
	5%	6.5%	0.%	1.3%	4%	0%
관심없다	3	3	2	2	0	1
	7.5	9.7	2.5%	2.5%	0%	1.4%
합계	40	31	80	80	25	71



【그림 4】 일본대중문화 중 가장 많이 접해 본 장르
(남・여학생 분류 , 단위 : %)

위 <설문 2>결과에서는 중・고등・대학생 모두 자신이 가장 많이 접한 일본대중문화의 장르로 '애니메이션'이라는 응답을 가장 많이 하였다. 그리고 여학생보다는 남학생의 비율이 더 높게 나왔음을 알 수 있다. 또한 일본 애니메이션을 접한 비율이 '중학생-고등학생-대학생'의 순으로 높게 나옴으로써 연령대가 낮을수록 일본 애니메이션을 많이 접하고 있음을 알 수 있다.

그리고 남・여학생 분류에 의한 【그림 4】를 보면 남학생은 '애니메이션(44%)- 만화책(19%)- 게임(10%)- 대중음악(9%)- 영화(8%)' 등의 순으로 나타났고, 여학생은 '애니메이션(29%)- 드라마(20%)- 만화책(17%)- 대중음악(15%)- 영화(12%)' 등의 순으로 나타났다.

<설문3>. 다음 중 자신이 가장 관심이 가는 일본대중문화 장르는 무엇인가?

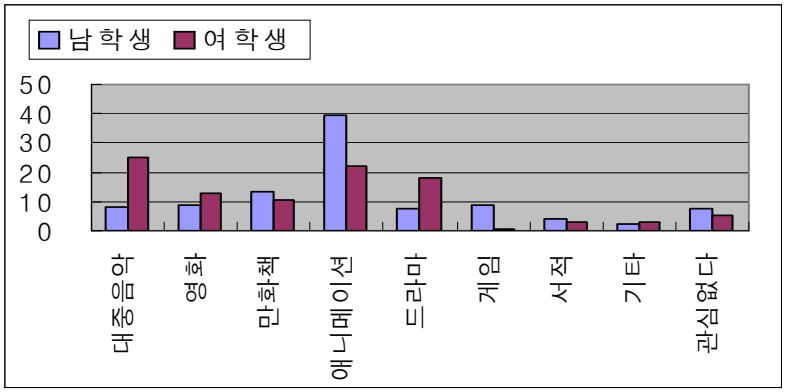
1) 대중음악　　2) 영화　　3) 만화책

4) 애니메이션　　5) 드라마　　6) 게임

7) 서적　　8)기타 (　　)

9) 관심없다

항목	중학교		고등학교		대학교	
	남학생	여학생	남학생	여학생	남학생	여학생
대중음악	1	***7***	5	***22***	6	***17***
	2.5%	***22.6%***	6.3%	***27.5%***	24%	***23.9%***
영화	1	3	10	11	2	9
	2.5%	9.7%	12.5%	13.8%	8%	12.7%
만화책	7	3	11	6	1	10
	17.5%	9.7%	13.8%	7.5%	4%	14.1%
애니메이션	***18***	5	***29***	19	***10***	16
	45%	16.1	***36.3***	23.8%	***40%***	22.5%
드라마	1	4	10	17	0	12
	2.5%	12.9%	12.5%	21.3%	0%	16.9%
게임	4	0	6	0	3	1
	10%	0%	7.5%	0%	12%	1.4%
서적	1	4	2	0	3	1
	2.5%	12.9%	2.5%	0%	12%	1.4%
기타	1	1	2	3	0	1
	2.5%	3.2%	2.5%	3.8%	0%	1.4%
관심없다	6	4	5	2	0	4
	15%	12.9%	6.3%	2.5%	0%	5.6%
합계	40	31	80	80	25	71



【그림 5】 일본대중문화 중 가장 관심이 가는 장르
(남・여학생 분류, 단위 : %)

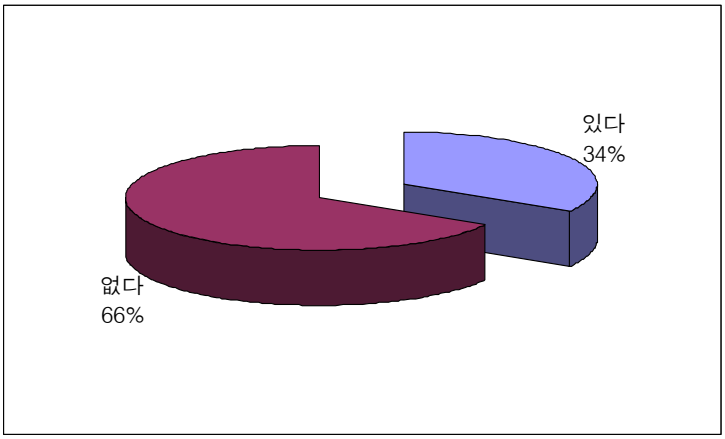
가장 관심이 가는 일본대중문화의 장르에 대한 설문은 남・여학생의 차이가 뚜렷이 드러나고 있다. 중・고등・대학생 모두 남학생은 애니메이션을 선호하고, 여학생은 대중음악을 선호한다는 결과가 나왔다. 남학생은 가장 많이 접한 장르와 선호하는 장르가 일치하는 결과가 나왔지만, 여학생의 경우는 일치하지 않았다. 【그림 5】를 보면 남학생은 '애니메이션(39%)- 만화책(13%)- 게임(9%)- 영화(9%)- 대중음악(8%)- 드라마(8%)'등의 순이며, 여학생은 '대중음악(25%)- 애니메이션(22%)- 드라마(18%)- 영화(13%)- 만화책(10%)'등의 순으로 나타났다. 기타의견으로는 '일본패션'에 관심이 있다고 답한 학생들도 있었다.

<설문 4>. 일본대중문화에 대한 관심으로 가입한 인터넷 카페나 동호회가 있는가?

1) 있다

2) 없다

항목	중학교		고등학교		대학교	
	남학생	여학생	남학생	여학생	남학생	여학생
있다	10	8	21	27	7	***37***
	25%	25.8%	26.3%	33.8%	28%	***52.1%***
없다	30	23	59	53	18	34
	75%	74.2%	73.8%	66.3%	72%	47.9%
합계	40	31	80	80	25	71



【그림 6】 일본대중문화 관련 인터넷카페 가입여부 (전체 비율)

일본대중문화 관련 인터넷 카페나 동호회 가입여부를 묻는 조사에서 가입한 곳이 '있다'라고 답한 사람이 전체의 34%를 차지하였다. 특히 여자 대학생의 52% 정도가 '있다'라는 답을 하여 일본대중문화에 대한 관심이 상당히 높다는 것을 알 수 있다. 또한, 남학생보다는 여학생의 비율이 높다는 것을 알

수 있다.

현재 대한민국에 살아가고 있는 청소년들을 비롯한 젊은이들에게 인터넷의 세계는 그들의 모습을 가장 잘 반영해주는 매개물이다. 인터넷 커뮤니티 활동에 있어 활발하고 적극적 자세의 10-20대 연령층에 해당하는 중・고등학생 및 대학생들에게서는 그들의 최대 관심 영역을 엿볼 수 있는 곳이 가입한 인터넷 카페나 동호회의 종류를 통해서이다. 일본대중문화에 대한 관심을 갖게 되면 인터넷에서 그 관련 정보를 검색하고, 관련 인터넷 카페나 동호회를 통하여 관심영역에 대해 궁금증을 해소하며 정보교류의 장으로 이용하고 있기 때문이다. 인터넷이란 깊이를 알수 없는 무한한 정보의 바다에서 일본대중문화를 접하는 것은 가장 손쉬운 방법이기에 앞으로 더욱 인터넷을 통한 일본대중문화의 접촉은 늘어날 것으로 보인다.

2.2 일본대중문화와 일본어학습과의 영향관계 분석

일본대중문화의 장르별로 해당 장르를 통해 일본어학습에 대한 학습동기유발을 일으키는지에 대한 설문조사이다.

먼저, 일본대중음악을 통한 일본어학습과의 동기유발에 대한 설문이다.

<설문 5>. 일본대중음악을 들으면서 일본어공부를 해보고 싶다는 생각을 한 적이 있는가?

1) 있다

2) 없다

항목	중학교		고등학교		대학교	
	남학생	여학생	남학생	여학생	남학생	여학생
있다	16	***18***	34	***44***	***18***	***53***
	40%	***58.1%***	42.5%	***55%***	***72%***	***74.6%***
없다	***24***	13	***46***	36	7	18
	60%	41.9 %	***57.5%***	45%	28%	25.4%
합계	40	31	80	80	25	71

위와 같이 여학생은 중・고등・대학생 모두 과반수가 '있다'라는 답을 하였다. 남학생의 경우는 대학생(72%)을 제외하고, 그 외는 '없다'라는 의견이 과반수를 차지하였다.

<설문 3>의 결과를 보면 여학생들은 자신이 가장 관심이 가는 장르로 일본대중음악이라고 답하였다. 이를 통해 대중음악의 영향이 일본어학습으로 자연스럽게 연결됨을 알 수 있다. 특히, 쟈니스 쥬니어로 대변되는 일본아이돌문화가 일본대중음악을 통해 가장 널리 알려져 있는 것과 관련지어 생각해 볼 수 있다. 자신들이 좋아하는 가수들의 노래를 듣기도하고 따라 부르면서, 그 노래의 가사가 어떤 내용인지 알고 싶어지면서 일본어 공부를 하고 싶은 동기가 생기게 되는 것이다.

<설문 6>. 일본영화를 보면서 일본어 공부를 해보고 싶다는 생각을 한 적이 있는가?

1) 있다

2) 없다

항목	중학교		고등학교		대학교	
	남학생	여학생	남학생	여학생	남학생	여학생
있다	15	***18***	35	***46***	17	***59***
	37.5%	***58.1%***	43.8%	***57.5%***	68%	***83.1%***
없다	25	13	45	34	8	12
	62.5%	41.9%	56.3%	42.5%	32%	16.9%
합계	40	31	80	80	25	71

이어서 일본영화를 통하여 일본어학습에 대한 동기유발의 설문으로 여학생들의 비율이 남학생들보다 높게 나왔음을 알 수 있다. <설문 2>나 <설문 3>의 결과에서 여학생이 남학생보다 영화에 대한 비율이 높게 나온 것으로, 영화를 통해서 일본어학습으로 이어지는 동기가 여학생이 더 높다는 것을 보여준다.

<설문 7>. 일본만화책를 보면서 일본어 공부를 해보고 싶다는 생각을 한 적이 있는가?

1) 있다

2) 없다

항목	중학교		고등학교		대학교	
	남학생	여학생	남학생	여학생	남학생	여학생
있다	***20***	11	***34***	32	***16***	41
	50%	35.5%	***42.5%***	40%	***64%***	57.7%
없다	20	20	42	48	9	30
	50%	64.5%	52.5%	60%	36%	43.7%
합계	40	31	80	80	25	71

일본만화책을 통하여 일본어 학습에 대한 동기 유발의 설문으로 남학생의 비율이 여학생보다 높다는 것을 알 수 있다. 이 또한 <설문 2>나 <설문 3>의 결과에서 남학생이 여학생보다 만화책에 대한 비율이 더 높게 나온 것으로, 만화책을 통하여 일본어학습으로 이어지는 동기가 남학생이 더 높다는 것을 알 수 있다.

<설문 8>. 일본애니메이션을 보면서 일본어 공부를 해보고 싶다는 생각을 한 적이 있는가?

1) 있다

2) 없다

항목	중학교		고등학교		대학교	
	남학생	여학생	남학생	여학생	남학생	여학생
있다	*25*	*19*	*45*	*54*	*21*	*51*
	62.5%	*61.3%*	*56.3%*	*67.5%*	*84%*	*71.8%*
없다	15	12	35	26	4	20
	37.5%	38.7%	43.8%	32.5%	16.0%	28.2%
합계	40	31	80	80	25	71

위는 애니메이션을 보고 일본어학습을 하고 싶은 생각을 한 적이 있는가 하는 설문으로 전체의 과반수가 애니메이션을 보고 일본어학습에 대한 동기유발이 생겼다는 것을 알 수 있다.

가장 많이 접한 일본대중문화 장르로도 애니메이션이 남・여학생 모두 가장 높은 비율이 차지하였는데, 그 만큼 일본어학습에 부담없이 접근할 수 있어 동기유발도가 높음을 알 수 있다.

이 결과는 일본애니메이션은 우리 사회 문화 속에 깊이 침투해 있으며, 어렸을 때부터 텔레비전 만화영화 등을 통해 이미 잠재적으로 일본 애니메이션에 길들여진 청소년층에는 많은 영향을 끼치고 있음을 알 수 있다. 이미 접했던 것에 대한 친숙함에 거부감없이 애니메이션을 통해 일본어 학습에 대한 흥미를 유발하고 있다고 볼 수 있다.

<설문 9>. 일본드라마를 보면서 일본어 공부를 해보고 싶다는 생각을 한 적이 있는가?

1) 있다

2) 없다

항목	중학교		고등학교		대학교	
	남학생	여학생	남학생	여학생	남학생	여학생
있다	4	***14***	28	***43***	15	***60***
	10%	***45.2%***	35%	***53.8%***	60%	***84.5%***
없다	36	17	52	37	10	11
	90%	54.8%	65%	46.3%	40%	15.5%
합계	40	31	80	80	25	71

위 설문은 드라마를 보고 일본어 학습으로 이어지는 동기유발이 생겼는가를 알아보는 조사로 여학생의 비율이 남학생보다 상대적으로 높게 나타났다. <설문 2>나 <설문 3>의 결과에서 드라마에 대한 비율이 남학생보다 높게 나온 것으로 보아, 이 역시 드라마를 통해 일본어학습의 관심도가 높음을 보여준다.

이는 국내드라마에 비해 일본드라마들은 다양하고 특이한 소재의 작품들이 많아 여학생들이 호기심을 자극하고 관심을 끌기에 충분하 요소를 갖추고 있기 때문인 것으로 풀이된다.

<설문 10>. 일본게임을 하면서 일본어 공부를 해보고 싶다는 생각을 한 적이 있는가?

1) 있다　　2) 없다

항목	중학교		고등학교		대학교	
	남학생	여학생	남학생	여학생	남학생	여학생
있다	***19***	7	***30***	19	***17***	17
	47.5%	22.6%	***37.5%***	23.8%	***68%***	23.9%
없다	21	24	50	61	8	54
	52.5%	77.4%	62.5%	76.3%	32%	76.1%
합계	40	31	80	80	25	71

위는 만화책과 같은 경우로 남학생의 비율이 여학생보다 높이 나왔음을 알 수 있다. 게임은 관심도나 경험도에서 보았듯이 여학생의 비율은 상당히 낮게 나왔었는데, 그로 인해 일본게임을 통한 일본어학습으로의 동기유발 역시 여학생의 비율은 낮다는 것을 알 수 있다.

최근에는 소니와 닌텐도의 다양한 게임들이 대단한 인기몰이를 하고 있는데, 친구들과 어울려 승부욕을 겨루는 것을 즐기는 남학생들의 특성상 게임을 많이 접했을 것이고, 게임을 접할수록 자연스럽게 일본어학습의 동기유발로도 이어지는 것으로 보여진다.

<설문 11>. 일본어는 어디에서 배우기 시작했는가?

1) 학교　　2) 학원　　3) 방송　　4) 인터넷

5) 개인지도　　6) 독학　　7) 기타 (　　)

항목	중학교		고등학교		대학교	
	남학생	여학생	남학생	여학생	남학생	여학생
학교	*30*	*21*	*68*	*60*	*12*	*53*
	73.2%	*67.7%*	*85%*	*75%*	*48%*	*71.8%*
학원	1	1	4	5	6	4
	2.5%	3.2%	5%	6.25%	24%	5.6%
방송	0	0	0	0	0	0
	0%	0%	0%	0%	0%	0%
인터넷	2	1	2	3	1	0
	5%	3.2%	2.5%	3.8%	4%	0%
개인지도	0	1	1	2	1	0
	0%	3.2%	1.25%	2.5%	4%	0%
독학	7	5	2	9	5	12
	17.5%	16.1%	2.5%	11.3%	20%	16.9%
기타	0	2	0	1	0	2
	0%	6.5%	0%	1.3%	0%	2.8%
합계	40	31	80	80	25	71

위의 결과에서 학생들의 대부분이 학교에서 일본어학습을 시작하게 되었음을 알 수 있다. 이는 학교에서의 일본어교육이 많은 비중을 차지하고 있음을 보여주는 것으로 학교 교사의 재량이나 교수매체를 통해 학생들의 일본어학습에 큰 영향을 미칠 것으로 보인다.

<설문 12>. 일본대중문화가 계기가 되어 일본어 공부를 시작하게 되었는가?

1) 예

2) 아니오

항목	중학교		고등학교		대학교	
	남학생	여학생	남학생	여학생	남학생	여학생
예	19	15	16	28	9	33
	47.5%	48.4%	20%	35%	36%	46.5%
아니오	21	16	55	52	16	45
	52.5%	51.6%	68.8%	65%	64%	63.4%
합계	40	31	80	80	25	71

위 설문은 일본대중문화가 직접적인 계기가 되어 일본어학습으로 이어지는가에 대한 것으로 중학생과 대학생은 과반에 가까운 비율이 일본대중문화가 일본어학습의 계기가 된다고 답하였다.

고등학생은 현재 일본어학습을 자신의 선택이기 보다는 교육과정에 의한 것으로 배워야만하기에 배우고 있는 상황이라 할 수 있다. 하지만 여자 고등학생의 일본대중문화가 계기가 되었다는 대답의 비율이 낮지는 않다는 점을 통해서나 전체적으로 보아도 여학생에게 남학생보다는 일본대중문화가 직접적 계기기 되었다는 비율이 높게 나왔음을 알 수 있다.

이는 앞선 설문들에서 여학생들이 일본대중문화로 인한 학습관심도가 높게 나왔듯이, 남학생보다는 여학생이 일본대중문화에 쉽게 영향을 받고 관심을 갖는다는 것을 알 수 있다.

일본대중문화가 계기가 되어 일본어를 배우게 된 학생들은 <설문 11>에서 어디에서 일본어를 배우기 시작했는가에 대한 설문과도 관계가 있다고 보고, <설문 11>에서 학교 이외의 방법으로 통해 일본어공부를 시작하게 된 학생들과 <설문 12>에 대한 대답을 비교해보았다.

【표 6】<설문 11>과 <설문 12>에 대한 비교

항목	중학교		고등학교		대학교	
	남학생	여학생	남학생	여학생	남학생	여학생
①<설문 11>의 학교이외의 인원	10	10	12	20	13	18
②<설문 12>의 '예'를 답한 인원	19	15	16	28	9	33
①의 학생 중 ②에 대한 인원	10	10	9	19	7	15

학교에서 일본어를 배우기 시작하는 것은 비록 학생자신의 선택일지라도 수동적이고 소극적인 반면 학교이외의 방법을 택해 일본어공부를 시작하는 경우는 본인의 적극적이며 자발적 의사에 의한 것으로 일본어에 대한 더 강한 필요에 의해서 학습이 이루어진다고 볼 수 있다.

학교이외의 방법으로 일본어학습을 시작하게 된 중학생은 남・녀 모두가 일본대중문화가 계기가 되었음을 알 수 있다. 또한, 고등학생 역시 모두는 아니지만 대부분의 학생들이 일본대중문화가 계기가 되어 학교이외의 다른 방법으로 일본어 공부를 시작하였다고 대답하였다. 그에 비해 남자 대학생들의 대답은 중・고등학생과 여자 대학생보다는 일본대중문화가 계기가 된 비율은 낮게 나왔다.

물론, 학교 이외의 곳에서 일본어 공부를 시작했다는 학생이 모두 일본대중문화가 계기가 되는 것은 아니다. 하지만 높은 비율의 학생들이 자신의 일본대중문화에 대한 관심과 흥미가 자발적인 일본어학습으로 이어지는 것으로 나타남을 알 수 있다.

<설문 13>. 위 12번 질문에 해당한다면 그 장르는?

1) 대중음악 2) 영화 3) 만화책 4) 애니메이션

5) 드라마 6) 게임 7) 서적 8)기타 ( )

9) 해당사항 없음

항목	중학교		고등학교		대학교	
	남학생	여학생	남학생	여학생	남학생	여학생
대중음악	0	***4***	3	***9***	2	***10***
	0%	***26.7%***	13%	***32.1%***	22.2%	***30.3%***
영화	1	1	4	2	1	1
	5.3%	6.7%	17.4%	7.1%	11.1%	3.3%
만화책	6	2	3	3	0	3
	31.6%	13.3%	13.0%	10.7%	0%	9.1%
애니메이션	***10***	3	***8***	8	***4***	6
	52.6%	20%	***34.8%***	28.6%	***44.4%***	18.2%
드라마	0	3	2	5	0	7
	0%	20%	8.7%	17.9%	0%	21.2%
게임	1	0	2	0	2	2
	5.3%	0%	8.7%	0%	22.2%	6.1%
서적	1	2	0	0	0	3
	5.3%	13.3%	0%	0%	0%	9.1%
기타	1	0	1	1	0	1
	5.3%	0%	4.3%	3.6%	0%	3%
해당사항없음	0	0	0	0	0	0
합계	19	15	23	28	9	33

흥미롭게도 남학생은 애니메이션, 여학생은 대중음악이라는 장르가 가장 높은 비율을 나타내고 있다. 이는 가장 관심이 가는 일본대중문화 장르에 대한 설문과 같은 양상으로 볼 수 있다. 일본대중문화에 대한 관심도가 높은 장르일수록 학습관심도가 높아 학습으로 이어짐을 보여주는 것이다.

<설문 14>. 일본어학습을 하는데 있어 일본대중문화를 통해 한 적이 있다면 어떤 것인가?

1) 대중음악　2) 영화　3) 만화책　4) 애니메이션

5) 드라마　6) 게임　7) 서적　8)기타 (　　)

9) 해당사항 없음

항목	중학교		고등학교		대학교	
	남학생	여학생	남학생	여학생	남학생	여학생
대중음악	1	***7***	6	***17***	3	14
	2.5%	***22.6%***	7.5%	***21.3%***	12%	19.7%
영화	0	4	8	8	***6***	4
	0%	12.9%	10%	10%	***24%***	5.6%
만화책	1	1	4	2	0	1
	2.5%	3.2%	5%	2.5%	0%	1.4%
애니메이션	***18***	6	***18***	14	5	11
	45%	19.4%	***22.5%***	17.5%	20%	15.5%
드라마	0	6	8	16	3	***18***
	0%	19.4%	10%	20%	12%	***25.4%***
게임	1	0	2	0	3	0
	2.5%	0%	2.5%	0%	12%	0%
서적	1	1	3	2	0	5
	2.5%	3.2%	3.8%	2.5%	0%	7%
기타	2	0	1	1	0	0
	5%	0%	1.3%	1.3%	0%	0%
해당사항없음	16	6	28	20	5	18
	40%	19.4%	35%	25%	20%	25.4%
합계	40	31	80	80	25	71

일본어학습을 하는데 있어 활용한 일본대중문화장르에 대한 중학생과 고등학생의 답변은 계기가 된 장르나 관심이 가는 장르와 비슷한 답변이 나왔다. 대학생의 경우는 남녀 각각 영화와 드라마를 통해 일본어 학습을 한 비율이 가장 높게 나왔다. 하지만 전체적으로 해당사항이 없다는 의견도 상당부분 차지하고 있어 아직은 일본대중문화를 일본어학습에 활용함에 있어서는 미비하다는 것을 알 수 있다.

<설문 15>. 대중문화를 접한 후 일본어에 대한 관심이 높아졌는가?

1) 매우 높아졌다　　2) 높아졌다

3) 별 차이없다　　4) 모르겠다

항목	중학교		고등학교		대학교	
	남학생	여학생	남학생	여학생	남학생	여학생
매우높아졌다	6	3	18	21	6	16
	15%	9.7%	22.5%	26.3%	24%	22.5%
높아졌다	12	15	30	39	14	34
	30%	48.4%	37.5%	48.8%	56%	47.9%
별차이없다	15	4	21	12	2	17
	37.5%	12.9%	26.3%	15%	8%	23.9%
모르겠다	7	9	11	8	3	4
	17.5%	29%	13.8%	10%	12%	5.6%
합계	40	31	80	80	25	71

대체적으로 일본대중문화로 인해 일본어에 대한 학습관심도가 높아졌다는 결과를 나타내고 있다. 그만큼 일본대중문화가 일본어학습에 긍정적으로 영향을 미치고 있다고 할 수 있겠다. 또한 일본대중문화를 교수매체로 활용함으로 일본어학습과의 관계도 긍정적으로 생각해 볼 수 있겠다.

<설문 16>. 향후에도 계속 일본어를 배우고 싶은 생각이 있는가?

1) 있다

2) 없다

항목	중학교		고등학교		대학교	
	남학생	여학생	남학생	여학생	남학생	여학생
있다	*26*	*19*	*55*	*57*	*23*	*66*
	65%	*61.3%*	*68.8%*	*71.3%*	*92%*	*93%*
없다	14	12	25	23	2	5
	35%	38.7%	31.3%	28.8%	8%	7%
합계	40	31	80	80	25	71

일본어학습에 있어서 적극성을 엿볼 수 있는 설문으로 중학생보다는 고등학생이, 고등학생보다는 대학생의 비율이 높게 나타나고 있음을 알 수 있다. 전체적으로 과반수가 일본어 학습을 계속하고 싶다는 생각을 가지고 있는 것을 나타났으며, 대학생의 경우는 92-93%로 아주 높은 비율을 차지하고 있다.

<설문 17>. 향후 일본대중문화로 일본어를 학습할 경우 어떤 장르가 좋을까?

1) 대중음악　　2) 영화　　3) 만화책　　4) 애니메이션

5) 드라마　　6) 게임　　7) 서적　　8)기타 (　　)

항목	중학교		고등학교		대학교	
	남학생	여학생	남학생	여학생	남학생	여학생
대중음악	1	6	1	10	4	6
	2.5%	19.4%	1.3%	12.5%	16%	8.5%
영화	1	6	17	12	2	10
	2.5	19.4%	21.3%	15%	8%	14.1%
만화책	7	0	9	2	0	1
	17.5%	0%	11.3%	2.5%	0%	1.4%
애니메이션	***18***	6	***22***	21	***9***	17
	45%	19.4%	***27.5%***	26.3%	***36%***	23.9%
드라마	1	***7***	13	***25***	6	***28***
	2.5%	***22.6%***	16.3%	***31.3%***	24%	***39.4%***
게임	5	0	6	7	2	0
	12.5%	0%	7.5%	8.75%	8%	0%
서적	4	2	8	8	2	8
	10%	6.5%	10%	10%	8%	11.3%
기타	3	4	3	2	0	1
	7.5%	12.9%	3.8%	2.5%	0%	1.4%
합계	40	31	80	80	25	71

남학생은 애니메이션을 여학생은 드라마를 향후 일본어학습에서 가장 좋은 교수매체라고 답하였다. 애니메이션이나 드라마는 시청각매체로서 일본어학습에서 좋은 효과를 거둘 수 있을 것으로 본다. 이런 효과를 극대화하기 위해서 성(性) 별로 선호하는 매체를 선택하는 게 좋을 것이다.

Ⅳ. 결론

본 논문에서는 일본대중문화가 일본어학습에 미칠 수 있는 영향을 이론적 배경을 바탕으로 고찰하였고, 일본대중문화에 대한 일본어학습자의 기호도 및 관심도 그리고 일본어학습과의 관계를 설문지 조사의 결과를 토대로 분석하여보았다.

제Ⅱ장에서는 일본대중문화가 일본어학습에 미칠 수 있는 영향으로 대중매체의 활용과 학습 동기유발이라는 이론적 배경을 통해 고찰해보았다. 먼저 일본어학습에 있어서 대중매체의 활용이 미치는 영향을 살펴보았다. 각 매체별 특성을 알아보고, 특히 시청각 매체의 특성과 필요성을 정리해 본 결과 시청각매체는 외국어학습에 있어서 긍정적인 영향을 미치고 있다는 점을 알 수 있었다. 텍스트 중심의 교과서 위주 일본어학습보다는 일본대중문화의 매체별 특성을 파악하고, 그 특성에 맞는 교수・학습매체로 일본어학습에 활용하였을 경우 높은 학습효과를 기대해 볼 수 있겠다.

다음으로는 대중매체를 활용한 학습 동기유발의 영향을 살펴보았다. 교수보다 학습을 우선시하는 견해가 우세하면서 외국어학습에서 동기의 비중이 크다는 점에 중점을 두었다. 외국어학습에서 동기의 작용을 4가지 기능으로 분류・분석하여 보았고, 일본대중문화가 일본어학습자에게 충분한 학습동기유발의 영향을 미칠 수 있다는 점을 알 수 있었다. 이 점을 바탕으로 일본대중매체를 일본어학습에 효율적으로 활용하면, 학습 동기유발과 동시에 학습의 능률을 높일 수 있을 것이다.

제Ⅲ장에서는 중・고등・대학생의 일본어학습자를 대상으로 실시한 일본대중문화가 일본어학습에 미치는 영향에 대한 설문지조사의 결과를 분석해보았다. 설문대상자의 전체 93%가 일본대중문화에 대해 보통이상(보통 32%, 좋다 43%, 매우좋다 18%)의 매우 우호적인 호감도를 갖고 있어 일본대중문화에 대한 열린 생각을 가지고 있는 것을 알 수 있었다.

일본대중문화로 인한 일본어학습 동기유발 장르에 대한 설문은 남・여학생에 따라 그 대답이 상이하게 나타났다. 남학생은 만화책-게임을 통하여, 여학생은 대중가요-영화-드라마를 통하여 일본어학습에 대한 높은 동기유발을 한다는 결과가 나왔다. 애니메이션의 경우는 남・여학생 공통적으로 높은 학습동기를 유발한다고 답하였다.

어디에서 일본어를 배우기 시작했는가에 대한 설문에서는 설문대상자의 70%가 학교에서 일본어를 배우기 시작한 것으로 나타나, 학교 일본어교육의 비중이 높다는 것을 알 수 있었다. 또한, 일본대중문화가 계기가 되어 일본어학습을 시작한 학생들 중 많은 학생들이 학교에서 일본어를 배우기에 앞서 독학, 학원, 개인지도 등을 통하여 자발적 일본어학습의 방법을 택하고 있었다. 이를 통해 일본대중문화는 일본어학습에 긍정적 영향을 미치고 있다는 것을 알 수 있다. 하지만 일본대중문화를 일본어학습에 활용 데 있어서 아직 소극적 자세를 가지고 있다는 점 또한 알 수 있게 되었다.

최근 의사소통 능력의 양성을 중시하고 있는 일본어교육에서는 학습자가 능동적으로 학습 활동에 참가하고 체험과 문제해결을 통해서 일본어를 습득해 가는 학습자 중심의 교육이 요구된다. 이러한 점에서 일본어학습자가 가장 손쉽게 접할 수 있는 일본대중문화는 학습자에게 능동적인 학습동기유발을 일으키고, 동시에 그 나라의 문화이해와 의사소통 기능을 습득할 수 있는 교수・학습매체의 성격을 지니고 있다.

일본대중문화의 매체를 활용한 학습에서 드라마의 경우는 일상생활 언어를 담고 있기 때문에 수업시간에 잘 다루지 못하는 축약표현이나 문음조의 구별이 확연히 드러나 학습자들의 듣기나 말하기 능력향상에 도움이 된다. 시청각매체라는 점에서는 학습자들의 흥미를 유발 시키고 간접적인 문화체험을 통해 일본사회에 대한 이해와 관심을 일본어 학습으로 전이 될 수 있도록 매개체 역할을 한다.

또한, 영화 장명 속에는 일본의 다양한 생활모습과 문화, 언어표현이 담겨있다. 학습자들이 한번 보고 넘기는 장면들을 주의 깊게 관찰하면 학습 도구로

서 활용될 수 있는 요건을 충분히 가지고 있는 학습 자료가 된다. 여러 각도에서 관심을 가지고 관찰하여 학습자들에게 실질적인 언어 능력 향상에 영향을 주는 효과적인 학습방안의 연구가 진행되어야 하겠다. 또한 대중문화 소재의 일본어 교재가 다양하게 개발되면서 일본어 학습에의 동기와 목표달성에 큰 몫을 할 수 있을 것이라는 추측에 도달할 수 있겠다.

이상과 같이 일본대중문화가 일본어학습에 미치는 영향에 관하여 연구해보았다. 본 논문은 일본대중문화가 미치는 영향을 고려한 일본어학습에 대한 구체적인 지도방안을 제시하지 못한 점이 한계라고 할 수 있겠다. 이러한 점에서 일본어학습에 있어서 일본대중문화의 활용에 대해 좀 더 깊이 연구해보고, 구체적인 지도방안을 제시해보는 것이 차기 연구의 과제라 할 수 있겠다.

참고문헌(參考文獻)

Ⅰ. 단행본(單行本)

박순영, 『대중문학과 민중문학』 김주연편 , 서울, 믿음사, 1980.

강현두,『대중문화이론』, 서울, 믿음사, 1986.

강준만. 『대중문화의 겉과 속Ⅰ』. 서울: 인물과사상사, 1999.

김창남. 『대중문화의 이해』. 전면개정출판. 서울: 한울, 2003.

김필동. 『그때 일본은 울었다』. 서울: 새움, 2000.

포유편집부 편저. 『핵심 일본대중문화론』. 서울: 포유, 2007.

미나미히로시, 정대성 역. 『다이쇼문화』. 서울: 제이앤씨, 2007.

정원식. 『인간의 동기』. 서울: 교육과학사, 2001.

한덕웅. 『인간의 동기심리』. 서울: 박영사, 2004.

백영균, 박주성 (등)외. 『교육방법 및 교육공학』. 서울: 학지사, 2003.

이화여자대학교교육공학과. 『교육공학』. 서울: 교육과학사. 2004.

설양환, 권혁일 (등)외.『교육공학과 교수매체』. 서울: 아카데미프레스, 2005.

이태영 외. 『언어와 대중매체』. 전주: 신아출판사, 2000.

東海大學留學生教育センター. 『일본어교육 방법론』. 서울: 시사일본어사, 2006.

이덕봉 외. 『현대 일본어교육의 이해』. 서울: 제이앤씨, 2008.

Ⅱ. 학위논문(學位論文)

최진권. “일본 대중문화 개방에 대비한 대응방안.” 석사학위논문, 경상대학교 교육대학원, 1995.

이영춘. “청소년의 일본대중문화 수용태도에 관한 연구.” 석사학위논문, 대구

대학교 교육대학원, 1995.
이경태. “청소년의 일본 대중문화 수용태도에 관한 연구.” 석사학위논문, 대구대학교 교육대학원, 1996.
김옥길. “일본대중문화에 관한 연구-대중문화가 일본어교육에 미치는 영향.”, 석사학위논문, 경희대학교 교육대학원, 2000.
조병희. “일본대중문화가 일본어학습에 미치는 영향.” 석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원, 2002.
김종신. “일본대중문화에 대한 개방과 수용태세에 관한 연구.” 석사학위논문, 중앙대학교 행정대학원, 2001.
윤인창. “일본대중문화개방과 고등학교 일본어학습과의 관계 연구.” 석사학위논문, 동아대학교 교육대학원, 2004.
최정은. “일본대중문화 개방영향 분석 및 전망.” 석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원, 2004.
가사하라 유꼬. “일본대중문화가 일본어학습에 미치는 효과.” 석사학위논문, 경남대학교 교육대학원, 2005.
신길섭. “일본대중문화가 일본어 초보학습자에게 미치는 영향-대전지역중학생을 중심으로.” 석사학위논문, 한남대학교 교육대학원, 2007.
오진경. “일본문화가 일본어 학습자에 미치는 영향.” 석사학위논문, 원광대학교 교육대학원, 2007.
박은주. “영상매체를 활용한 일본어 지도방안 연구-영화<いま、會いにゆきます>를 중심으로.” 석사학위논문, 수원대학교 교육대학원, 2006.
전예순. “시청각자료가 영어과 학습형성에 미치는 효과.” 석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원, 1989.
변숙영. “시청각 교수매체와 멀티미디어 교수매체의 영어조기교육 효과연구.” 석사학위논문, 성균관대학교 교육대학원, 1997.
김현정, “시청각교재를 이용한 일본문화이해 수업연구.” 석사학위논문, 경상대학교 교육대학원, 2002.

유예령. “동기유발과 외국어 학습-고등학교 불어 교과서를 중심으로.” 석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원, 1992.
윤정혜. “영어 학습동기 및 태도와 학습성취도 간의 상관 관계.” 석사학위논문, 명지대학교 교육대학원, 2000.
허윤영. “정의적・문화적 요인이 외국어학습에 미치는 영향.” 석사학위논문, 계명대학교 국제대학원, 2001.
류경남. “외국어 학습에 미치는 정의적 변인에 관한 연구-태도와 동기중심으로.” 석사학위논문, 강원대학교 대학원, 2004.
양아목. “고등학교 학생들의 영어학습동기와 학습전략에 관한 연구.” 석사학위논문, 한양대학교 교육대학원, 2005.

저작물 이용 허락서

학 과	일어교육전공	학 번	20058230	과 정	석사
성명	한글 : 현소영 한문 : 玄笑瑛 영문 : Hyun So-Young				
주소	광주광역시 동구 서석동 10-8번지				
연락처	010) 4944-0911 E-MAIL: soblack8@hanmail.net				
논문제목	한글 : 일본대중문화가 일본어학습에 미치는 영향에 관한 연구 영문 : A Study on the Effect of Japanese Popular Culture on Japanese Learning				

본인이 저작한 위의 저작물에 대하여 다음과 같은 조건 아래 조선대학교가 저작물을 이용할 수 있도록 허락하고 동의합니다.

- 다 음 -

1. 저작물의 DB구축 및 인터넷을 포함한 정보통신망에의 공개를 위한 저작물의 복제, 기억 장치에의 저장, 전송 등을 허락함.
2. 위의 목적을 위하여 필요한 범위 내에서의 편집・형식상의 변경을 허락함. 다만, 저작물의 내용변경은 금지함.
3. 배포・전송된 저작물의 영리적 목적을 위한 복제, 저장, 전송 등은 금지함.
4. 저작물에 대한 이용기간은 5년으로 하고, 기간종료 3개월 이내에 별도의 의사표시가 없을 경우에는 저작물의 이용기간을 계속 연장함.
5. 해당 저작물의 저작권을 타인에게 양도하거나 또는 출판을 허락을 하였을 경우에는 1개월 이내에 대학에 이를 통보함.
6. 조선대학교는 저작물의 이용허락 이후 해당 저작물로 인하여 발생하는 타인에 의한 권리 침해에 대하여 일체의 법적 책임을 지지 않음.
7. 소속대학의 협정기관에 저작물의 제공 및 인터넷 등 정보통신망을 이용한 저작물의 전송・출력을 허락함.

2008 년 7 월 일

저작자 : 현 소 영 (서명 또는 인)

조선대학교 총장 귀하