

한국 청소년의 로큰롤에 대한 의식¹

김인경² · 광금주³

²연세대학교 심리학과 · ³오산전문대 유아교육과

우리 나라 청소년의 로큰롤 음악에 대한 행동과 태도를 알아보고자 초등학교 6학년부터 대학1학년 까지의 남녀 2,016명을 대상으로 로큰롤 음악에 대한 태도와 이들의 가치관을 조사하였다. 그 결과, 첫째, 다른 장르의 대중음악을 좋아하는 청소년에 비해 로큰롤 음악을 애호하는 청소년의 비율이 상대적으로 매우 적었고, 다소 낮은 청소년 중기부터 로큰롤 음악을 즐기기 시작하였으며 비교적 지속적으로 긴 시간동안 좋아하는 경향이 있었다. 그리고 로큰롤 심취 집단일수록 가수에 대한 동일시 정도와 심리적 대리만족에 의존하는 경향을 보였다. 둘째, 로큰롤 심취 집단의 경우 음악을 친구들과 함께 즐겼고, 친구와 공연장 출입이 계기가 되어 선호하게 되었으며, 음악에 접촉하는 주요 매체로는 CD나 테이프 혹은 케이블 TV 등의 이용 빈도가 상대적으로 높았다. 셋째, 로큰롤음악을 선호하는 청소년들은 인생의 가치 덕목으로 사랑과 성취, 우정 등의 개인적 차원의 덕목을 더 중요하게 생각하였으며, 이를 실천하는 방법으로 사랑과 열린 마음, 행복 그리고 자극적인 생활, 유능함, 창의성 등을 중요하게 여기고 있었던 반면, 의무이행과 순종, 친절과 예의, 헌신, 절도와 자제력 등은 과소평가했다.

청소년들에 대한 사회화는 어느 사회에서든지 성인들의 중요한 관심이 된다. 한 사회의 안정성과 존속은 그 사회가 젊은이들에게 성인사회의 기준과 가치를 어느 정도까지 심을 수 있는가에 달려 있다. 청소년들은 자신들의 가치, 행동, 사회적 역할에 대한 개념을 다양한 사회적 문화적 경험으로부터 이끌어 낸다. 특히, 가족, 문학, 중요한 타인들, 대중문화, 또래 경험 등으로부터 대인관계 경험을 하는 원천을 얻는다. 최근 들어 기성사회가 젊은이들에게 기성문화를 전달하는 것이 쉽지

않고, 더구나 기존 사회 질서 내에 젊은이다운 특성이 잘 반영되지 않으므로 사회의 여러 차원(가족, 텔레비전, 또래문화, 학교, 성인활동에 대한 의미 있는 참여부족 등)에서 적절한 사회화 과정이 이루어지기 힘들다(Wynne & Hess, 1986).

미국의 경우 1980년대에 대중문화, 특히 대중음악이 청소년의 사회화에 미치는 영향에 다시 관심을 가지기 시작했다(Leming, 1987). 청소년들이 로큰롤 음악을 통해서 또래 집단을 동일시하기도 하고(Roe, 1990), 가수는 잠재된 역할모델로서 청소년의 정체감 발달에 중요한 역할을 했다(Strasburger, 1990). 음악이 청소년의 가치 형성에 미치는

1. 본 연구는 1996년도 학술진흥재단 인문·사회 분야 중점 연구과제로 지원된 '로큰롤과 청년문화'연구의 일부이다.

영향에 대한 관심을 불러일으킨 것은 로큰롤 음악이 실제로 청소년들로 하여금 악마숭배에 몰두하도록 만든다는 주장을 통해 관심을 끌었다(Kurtz, 1983). 이런 관심은 미국 음반 사업 연합회에서 자발적으로 공격적인 가사들을 심의하도록 하였고(Leming, 1987), 미국 성인들의 대다수(51%)는 로큰롤 음악이 아동에게 해로운 영향을 미치는 것으로 생각하고 있다(Harrington, 1986). 로큰롤 음악의 영향에 관한 우려 중 가장 큰 이유는 가사에 동시대 성인들의 도덕 기준과 가치에 저항하는 내용이 담겨져 있기 때문이다.

그러나 음악 그 자체가 청소년들의 삶에 있어 중요한 것만은 분명하다. 미국의 경우 청소년 중기 이후부터 청소년들은 TV를 통해서 주 40시간, 하루 2.5시간에서 3시간 정도 음악을 청취한다고 한다(Klein, Brown, Walsh-Chiders, Oliveri, Porter, & Dykers, 1993). 전체 방송 매체를 통한 음악 청취 시간은 하루 7시간 정도로 알려지고 있다(Christenson & Roberts, 1990).

우리 나라 청소년에 관한 연구는 일관된 결과를 보이지 않으나 청소년 대부분이 여가 시간을 TV, 비디오, 가요, 스포츠 등의 대중매체에 할애하고 있는 것으로 나타났다(박경애, 1994). 한국 청소년 연구원(1992)이 조사한 청소년의 생활 시간 조사에 따르면, 청소년의 87.8%가 매일 2시간 정도 TV를 시청하고 있었다. 그리고 반수 이상의 청소년들이 매일 1시간 이상씩 라디오를 청취하고 있었다(한국 정신문화 연구원, 1992).

로큰롤 음악이 청소년들에게 미치는 영향에 관한 연구 주제는 다음과 같이 몇 가지로 나뉘 볼 수 있다. 첫째, 음악의 내용이 청소년들의 가치 사회화에 얼마나 영향을 줄 수 있는지에 관한 것이다. 부모의 보수적인 가치를 공유한 청소년일수록 음악에 대한 해석도 보수적이었으나(Singletary, 1983), 로큰롤 음악의 가사 내용에는 폭력, 성, 약물, 여성에 대한 차별, 악마주의 등 부정적 측면을

많이 포함하고 있다(Strasburger, 1993). 또 다른 주제는 청소년들이 로큰롤 음악에 어떻게 반응하고 어떻게 해석하는지에 관한 것이다. 로큰롤 음악에 대한 이해에 있어서 연령차와 개인차를 보였는데, 일반적으로 어린 청소년의 경우는 실제로 가사를 잘 이해하지 못한 반면에 나이가 들수록 이해도가 높아졌다(Strasburger, 1990). 그래서 성인들은 ‘성, 약물, 폭력, 악마주의’ 등의 내용에 주목하고 동일시하는 반면, 십대들은 자신들이 좋아하는 ‘사랑, 우정, 성장, 삶의 투쟁, 재미, 차, 믿음’ 등의 그들의 생활과 관련된 주제들을 동일시했다(Prinsky & Rosenbaum, 1987). 끝으로 로큰롤 음악의 메시지가 은연중에 행동에 영향을 미칠 수 있다는 것이다. 이에 대한 직접적이고 일관된 증거는 없지만, 청소년들 중 특히 헤비메탈 음악에 몰두하는 문제는 약물 사용과 관련 있었다는 보고가 있다(Lewis, 1980, 1981).

따라서 지금까지의 연구 결과들에 따르면 로큰롤 음악이 청소년들에게 미치는 영향에 대해 확실한 결론을 이룰 수는 없지만, 청소년들의 사회화에 있어 로큰롤 음악이 미치는 매우 보편적이며 중요한 영향을 무시할 수도 없다.

로큰롤 음악이 청소년에게 미치는 영향에 대한 인과적 설명과 관련하여 다음과 같은 대안적인 가설들로 축약해 볼 수 있겠다.

첫째, 로큰롤 음악은 십대들을 또래 문화로 함께 묶는데 도움을 주고 성인의 합법적인 권위에 더 저항하게 하며 따라서 그들만의 독특한 가치 체계를 강화시킬 수 있다. 둘째, 로큰롤 음악은 충동적이며 개방적이며 자유롭고 해방된 느낌을 개인들로 하여금 갖도록 할 수 있다. 셋째, 대부분의 로큰롤 음악은 사적인 경험으로서 듣게 되는데, 이는 가족과 지역사회 생활로부터 한 걸음 물러나 사생활 중심주의(privatism)적 경향을 강화시킬 수 있다.

결론적으로 로큰롤 음악이 청소년에게 미치는

영향에 대한 연구 결과는 로큰롤 음악의 부정적인 내용이 청소년들에게 미치는 직접적인 영향보다는 오히려 로큰롤 음악이 전통적인 가치 사회화의 형태를 약화시키는 개인적, 사회적인 맥락에 미치는 영향에 초점을 둘 필요가 있다는 것이다.

우리의 청소년들이 대중문화, 특히 대중가요 시장의 최대 소비자(이우용, 1996)라는 문화적 교육적 환경을 바라볼 때, 대중음악에 열광하는 우리 청소년들의 실태에 대한 과학적 조사가 반드시 시도되어야 한다. 본 연구에서는 특히 로큰롤을 좋아하는 청소년들의 행동과 태도를 조사하여 이들의 심리적 특성을 추론해 보고자 하였다.

방 법

본 연구는 우리 나라 청소년들의 로큰롤 음악에 관한 관심 정도와 특히 로큰롤 음악을 애호하는 청소년들의 태도와 행동의 특성을 조사하고자 시도되었다.

1. 조사 대상자

1) 일반 집단:

초등학교 6학년(150명, 12.8세) 중학교 1, 2, 3학년(1034명, 14.0세), 고등학교 1, 2학년(710명, 17.0세), 대학교 1학년(122명, 20.1세)에 이르기까지 남녀 2,000명을 대상으로 설문을 실시한 결과 불성실한 응답을 제외한 1937명을 분석 대상으로 삼았다.

표집방법은 비율계층표집을 원칙으로 서울시내 소재 초등학교(강남 1개, 강북 1개), 중학교(남녀 공학, 강남 3개, 강북 3개), 고등학교(남녀 공학인문, 실업고, 강남 2개, 강북 2개), 대학교(전문대 2개, 4년제 1개)에서 표집하였으나, 측정시기가 새 학기 초이어서 고교 3년생의 표집이 불가능하여 본 연구에서는 누락되었다.

일반집단에서 로큰롤 및 헤비메탈을 선호하는

집단을 따로 분리하여 '로큰롤 선호 집단'으로 지칭하여 다른 장르의 음악을 선호하는 일반 집단과 비교 자료로 삼았다¹⁾. 따라서, '로큰롤 선호 집단'에 속한 청소년은 일반집단 1,937명 중 241명으로, 이 집단의 평균 연령은 16.3세이고 남자의 비율은 62.7%이었다.

2) 로큰롤 심취 집단:

로큰롤 선호 집단 보다 더 열광적으로 로큰롤 음악에 적극적, 직접적으로 노출되어 있는 청소년 집단을 조사하고자, 로큰롤 가수 팬 클럽에 가입한 청소년들과 N 악기 상가 중심으로 아르바이트를 하며 로큰롤 음악을 하는 청소년 91명(79명을 분석, 남자 54.4%)을 대상으로 직접 설문조사를 하거나 PC통신 면담을 통해서 자료를 수집하였다.

2. 조사 내용

청소년들의 로큰롤 음악에 관한 관심과 실태를 조사하기 위해 아래와 같은 내용을 문항으로 한 설문지를 만들었다.

- ① 청소년이 즐기는 로큰롤 선호의 정도: 청소년들이 좋아하는 가수명과 곡명을 근거로 선호 장르와 선호 정도를 평가하였다.
- ② 음악을 함께 즐기는 상대 및 선호하게 된 계기: 음악을 좋아하게 된 계기와 청소년들이 이런 활동을 함께 하는 상대를 알아보도록 하였다.
- ③ 가수를 좋아하는 이유: 가수를 좋아하는 이유를 개인의 능력 차원 요소, 사회적 차원의 요소에서 가창력, 외모, 개성, 재능, 성실성, 봉사 활동 등으로 나누어 5점 척도로 자기보고하게 하였다.

1) 로큰롤과 헤비메탈이란 서로 다른 두 장르를 본 연구에서 '로큰롤 선호집단'으로 함께 묶어 분석한 이유는 이 두 장르가 다른 장르에 비해 음악외적 요인들, 특히 청소년의 심리사회적·정신건강적 측면에 미치는 관련성이 유사하며, 기존연구에서도 대체로 동일한 범주로 간주했다는 점과, 둘을 구분해 분석하기에는 사례수가 너무 적었다는 점을 이유로 들 수 있다.

- ④ 음악에 관심을 보이기 시작한 시기 및 지속기간: 관심을 보이기 시작한 때와 그 지속 상태에 대해 자기보고 하도록 하였다.
- ⑤ 음악 접촉 매체의 종류: TV, 케이블TV, CD, 라디오, 음악비디오 등
- ⑥ 공연장 활동과 가수에 대한 태도: 음악과 가수에 대한 관심과 감상행동에 대해 5점 척도로 자기보고 하게 하였다.
- ⑦ 음악 활동을 통해 얻는 긍정적, 부정적 측면: 청소년 자신들이 음악활동을 하면서 얻는 생활에서의 장, 단점을 5점 척도로 자기보고 하도록 하였다.
- ⑧ 가수에 대한 동일시 및 역할모델 기능: 애정의 상대로 떠오른 음악가에 대한 동일시와 대리만족 및 역할모델 기능(③조사항목과 ⑨조사항목에서 간접적으로 추론해 보았다)을 5점 척도로 자기보고 하도록 하였다.
- ⑨ 가수를 모델로 한 상업주의 경향: 문화 활동의 산업화에 따른 청소년들에게 영향을 미치는 상업주의 경향을 조사하고자 5점 척도로 자기보고 하도록 하였다.
- ⑩ 기타 배경자료: 부모 경제수준, 형제서열
- ⑪ 가치관 척도: Rokeach(1967)의 가치관 척도의 국내용(이훈구 등, 1985)을 이용하였다. 인생에서 가장 중요하고 가치 있다고 여기는 가치 목록과 이를 성취하기 위해 필요한 소양에 대한 내용을 로큰롤에 심취한 청소년과 일반 청소년들에게 중요성에 근거하여 3개를 골라 순서를 매기도록 하여 비교하였다.

결 과

1. 청소년이 즐기는 로큰롤 선호의 정도

우리 나라 청소년들이 로큰롤 음악을 얼마나 즐기고 있는지에 대한 연령별, 성별 선호도는 다음과 같다.

전반적인 대중음악의 각 장르에 따른 청소년들의 선호도는 발라드와 켄트(43.1%), 댄스(38.5%), 로큰롤과 메탈(11.6%)의 순으로 댄스와 발라드의 장르가 전체의 80%를 차지하고 있었고, 전체적으로 볼 때 우리 나라 청소년들의 로큰롤 음악에 대한 선호도는 상대적으로 낮았다($\chi^2=133.551$, $p<.001$).

연령별로 보면, 초등학교와 중학교에서는 댄스, 발라드, 로큰롤 순서의 선호를 보이나 고등학교에서는 로큰롤, 발라드, 댄스로 선호 순위의 변화가 일어났고 대학에서는 발라드, 댄스, 로큰롤의 순서로 옮겨갔다. 자세히 들여다보면, 로큰롤 음악은 나이가 들수록 선호하는 경향을 보였는데, 15세에서 19세의 청소년들(평균 16.30세)이 주 계층을 이루고 있었다.

반면, 다른 장르의 음악을 선호하는 청소년들의 연령은 13세에서 15세의(평균 14.64세) 상대적으로 어린 청소년들로 구성되어 있었다. 특히 로큰롤 심취 집단의 연령은 평균 17.21세로 가장 높았다.

성별에 따른 선호도의 차이는 남, 녀 모두 발라드, 댄스, 로큰롤의 순서를 보였으나 로큰롤을 선호하는 남녀의 성비는 60.6% 대 39.4%로 남학생의 선호가 더 강하였다($\chi^2=27.012$, $p<.001$).

2) 로큰롤 음악을 함께 듣는 사람

로큰롤 음악을 함께 감상하는 상대로는 혼자(65.3%)라고 답한 경우가 대부분이었으며, 친구들과(16.5%), 형제들과(10.8%) 함께 한다가 다소 있었고, 이성 친구들과(0.5%) 즐긴다는 경우는 소수이었다. 그러나 로큰롤 심취 집단은 혼자(58.2%), 친구들과(53.4%), 형제들과(1.8%) 함께 즐긴다고 응답해서, 친구들과 함께 로큰롤 음악을 즐기는 일이 다른 집단에 비해 특히 많았다($\chi^2=31.807$, $p<.001$).

3) 로큰롤 음악 및 대중음악을 선호하는 계기 및 이유

대중음악을 선호하게 된 주요 계기는, 대체로

표 1. 함께 듣는 상대

유 형	집 단			합 계
	심 취	선 호	일 반	
혼 자	46	99	864	1009
	4.6%	9.8%	85.6%	100.0%
	58.2%	74.4%	64.9%	65.3%
	3.0%	6.4%	56.0%	65.3%
친 구	28	18	208	254
	11.0%	7.1%	81.9%	100.0%
	35.4%	13.5%	15.6%	16.5%
	1.8%	1.2%	13.5%	16.5%
형 제	3	9	155	167
	1.8%	5.4%	92.8%	100.0%
	3.8%	6.8%	.6%	10.8%
	.2%	.6%	.5%	10.8%
이 성			8	8
			100.0%	100.0%
			.6%	.5%
			.5%	.5%
무응답	2	7	97	106
	1.9%	6.6%	91.5%	100.0%
	.9%	9.3%	45.8%	50.0%
	2.5%	5.3%	7.3%	6.9%
전 체	79	133	1332	1544
	5.1%	8.6%	86.3%	100.0%
	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
	5.1%	8.6%	86.3%	100.0%

TV나 라디오를 듣고(85.6%) 좋아하게 된 경우가 대부분이었고, 소수의 경우 친구 따라(3.0%), 공연장에 가보고(1.7%) 좋아하게 되었다. 로큰롤 심취 집단과 선호 집단의 경우도 역시 TV나 라디오를 듣고(79.7%/ 87.9%) 좋아하게 된 경우가 대부분이었고, 친구 따라(6.3%/ 5.3%), 공연장에 가보고(8.9%/ 0%) 좋아하게 된 경우는 소수이었다. 다른 장르의 음악을 선호하는 경우에도 TV나 라디오를 듣고(85.6%), 친구 따라(2.6%), 공연장에 가보고(1.4%) 좋아하게 되었다. 이렇듯 선호 계기는 대중매체의 청취가 압도적이었으나, 로큰롤 심취 집단과 선호 집단의 경우는 친구나 공연장 출입 경험 또한 상대적으로 중요한 계기로 작용하고 있었다($\chi^2=93.460, p<.001$).

표 2. 음악을 좋아하게 된 계기

유 형	집 단			합 계
	심 취	선 호	일 반	
친구따라	5	7	34	46
	10.9%	15.2%	73.9%	100.0%
	6.3%	5.3%	2.6%	3.0%
	.3%	.5%	2.2%	3.0%
TV보고	28	52	810	890
	3.1%	5.8%	91.0%	100.0%
	35.4%	39.4%	60.8%	57.7%
	1.8%	3.4%	52.5%	57.7%
공연 보고	7		19	26
	26.9%		73.1%	100.0%
	8.9%		1.4%	1.7%
	.5%		1.2%	1.7%
라디오듣고	35	64	331	430
	8.1%	14.9%	77.0%	100.0%
	44.3%	48.5%	24.8%	27.9%
	2.3%	4.1%	21.5%	27.9%
무응답	4	10	138	152
	2.6%	6.6%	45.4%	100.0%
	1.3%	3.3%	.1%	50.0%
	5.1%	7.5%		
전 체	79	133	1332	1544
	5.1%	8.6%	86.3%	100.0%
	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
	5.1%	8.6%	86.3%	100.0%

표 3. 기수를 좋아하는 이유 () 표준편차

이 유	집 단		
	심취(79)	선호(241)	일반(1696)
가 장 력	4.06	4.36	4.16
	(1.35)	(.88)	(1.13)
멋진 외모	3.56	3.70	3.71
	(1.41)	(1.14)	(1.29)
개 성	3.76	4.22	3.88
	(1.51)	(.97)	(1.25)
재 능	4.30	4.29	4.02
	(.92)	(1.01)	(1.21)
성 실 성	3.67	4.18	4.06
	(1.52)	(1.06)	(1.20)
봉사활동	2.66	3.00	3.21
	(1.40)	(1.10)	(1.25)

로큰롤 음악을 선호하는 이유에 대해 집단간 차

이를 보였는데, 로큰롤 심취 집단은 가수의 재능, 가창력을, 로큰롤 선호 집단은 가창력, 재능, 개성, 성실성을, 일반 집단은 가창력, 성실성, 재능 및 상대적으로 사회봉사활동에도 높은 응답을 보여 가수의 선호 이유에서 집단간 다소 차이를 보였다.

4) 음악을 선호하기 시작한 시기 및 지속기간

청소년들이 대중음악을 선호하기 시작한 연령에서는, 로큰롤 선호 집단 경우는 중학 1학년 후반, 로큰롤 심취 집단은 중학 2학년 중반으로 나타난 반면, 다른 음악 선호 집단의 경우는 초등학교 5학년 후반으로 그 시작 시기에서 차이를 보였다. 대체로 로큰롤 음악을 선호하는 청소년들이 낮은 나이에 관심을 갖기 시작하였다.

선호했던 전체 기간에서는 로큰롤 음악 선호 집단(평균 2.97년)이 다른 음악 선호 집단(평균 1.87년)에 비해 그 지속기간이 상대적으로 길었다.

5) 주로 접촉하는 매체의 종류(TV, 케이블TV, CD, 라디오, 음악비디오 등)

매체유형에 따른 이용빈도에서는 일반적으로 CD나 Tape(49.1%), TV(24.3%), 라디오(16.3%), 케이블 TV(1.9%), 방송국(1.5%), 뮤직비디오(0.1%) 순서로 많은 사용을 보고했다($\chi^2=51.037, p<.001$). TV나 라디오의 이용에서 다른 장르 선호 집단(43.4%)에 비해 로큰롤 선호 집단(23.4%)이 이용빈도가 낮았던 반면, 로큰롤 선호 집단에서 CD와 Tape(68%: 46%) 그리고 케이블 TV(3%: 1.7%) 이용 빈도는 상대적으로 높았다. 로큰롤 음악을 청

표 5. 음악 접촉 매체의 종류

매체종류	집 단			합 계
	심 취	선호	일반	
라디오	10	17	225	252
	4.0%	6.7%	89.3%	100.0%
	12.7%	12.8%	16.9%	16.3%
	.6%	1.1%	14.6%	16.3%
TV	9	13	353	375
	2.4%	3.5%	94.1%	100.0%
	11.4%	9.8%	26.5%	24.3%
	.6%	.8%	22.9%	24.3%
CD,TAPE	55	90	613	758
	7.3%	11.9%	80.9%	100.0%
	69.6%	67.7%	46.0%	49.1%
	3.6%	5.8%	39.7%	49.1%
케이블TV	3	3	23	29
	10.3%	10.3%	79.3%	100.0%
	3.8%	2.3%	1.7%	1.9%
	.2%	.2%	1.5%	1.9%
뮤직비디오		1	1	2
		50.0%	50.0%	100.0%
		.8%	.1%	.1%
		.1%	.1%	.1%
방송국	1	1	21	23
	4.3%	4.3%	91.3%	100.0%
	1.3%	.8%	1.6%	1.5%
	.1%	.1%	1.4%	1.5%
무응답	1	8	96	105
	.0%	7.6%	91.4%	100.0%
	1.3%	6.0%	7.2%	6.8%
	.1%	.5%	6.2%	6.8%
전 체	79	133	1332	1544
	5.1%	8.6%	86.3%	100.0%
	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
	5.1%	8.6%	86.3%	100.0%

표 4. 음악을 좋아하게 된 시기와 기간

	단위/ 년 () 표준편차		
	집 단		
	심취(79)	선호(241)	일반(1696)
평균연령	17.21 (1.73)	16.30 (1.88)	14.64 (2.12)
시작연령	13.53 (2.94)	12.87 (2.57)	11.95 (2.94)
지속기간	2.47 (2.41)	2.97 (2.18)	1.87 (2.06)

취하는 경우, 음악취취 매체의 선택에 있어서도 적극적이었다.

6) 공연장 활동과 가수에 대한 태도

공연장 관람, 팬 클럽 활동, 테이프나 CD사기 등 적극적인 행동은 로큰롤 심취 집단일수록 적극적이었다.

감상 행동에서도 소리 지르고, 프랭카드 흔드는,

표 6. 음악과 가수에 대한 관심 () 표준편차

유 형	집 단		
	심취(79)	선호(241)	일반(1696)
공연장 관람	2.00 (1.11)	1.33 (.77)	1.37 (.91)
펜클럽활동	1.57 (1.40)	1.04 (.65)	1.15 (.85)
스타자료수집	2.46 (1.38)	2.20 (1.34)	2.22 (1.44)
CD,Tape 구입	3.15 (.85)	2.65 (.82)	2.45 (1.06)

표 7. 음악과 가수에 대한 반응 () 표준편차

유 형	집 단		
	심취(79)	선호(241)	일반(1696)
조용히 감상	3.05 (1.41)	2.75 (1.35)	2.65 (1.46)
손뼉친다	2.89 (1.30)	3.44 (1.23)	3.08 (1.45)
노래따라하기	2.86 (1.43)	3.54 (1.35)	3.27 (1.48)
소리지른다	3.08 (1.49)	2.56 (1.50)	2.45 (1.56)
프랭카드 흔든다	3.77 (1.48)	1.64 (1.13)	1.86 (1.37)
흥분해서 운다	3.22 (1.82)	1.28 (.84)	1.32 (.99)

흥분해서 우는 등의 열렬한 호응을 보이는 경우는 심취 집단일수록 적극적이었던 반면 로큰롤 선호 집단과 일반 집단의 경우는 손뼉 치고, 노래 따라하기 등의 반응을 더 많이 보였다.

7) 음악 활동을 통해 얻는 장점과 단점

청소년들이 음악 활동을 통해서 얻게 되는 장점을 보고한 바에 의하면, 일반적으로 청소년들은 음악을 즐기면서 기분전환과 생활의 활력을 얻는다고 생각하고 있었다. 로큰롤 심취 및 선호 집단은 상대적으로 구체적인 장점을 더 많이 보고하였는데, 기분전환 및 생활의 활력 이외에도 친구들과의 우정, 외국어 습득과 악기 연주 능력 등 구체적인 잇점을 강조하였다.

일반 집단의 경우는 기분전환을 장점으로 든 반

표 8. 음악 활동을 통해 얻는 장점과 단점 () 표준편차

	집 단		
	심취(79)	선호(241)	일반(1696)
장점			
친구와의 우정	2.94 (1.39)	3.09 (.99)	2.98 (1.18)
기분전환	3.86 (1.15)	4.09 (.86)	3.78 (1.19)
생활의 활력	3.38 (1.34)	3.36 (1.09)	3.06 (1.22)
외국어 습득	2.72 (1.33)	2.38 (1.17)	2.01 (1.08)
악기 습득	2.78 (1.53)	2.04 (1.21)	1.67 (.97)
긍정적 효과	3.05 (.75)	2.86 (.64)	2.60 (.78)
단점			
공부지장	2.43 (1.30)	2.20 (.99)	2.33 (1.08)
돈과 시간소모	2.75 (1.33)	2.37 (1.15)	2.37 (1.18)
부모님의 꾸지람	2.18 (1.22)	2.05 (1.10)	2.08 (1.12)
친구와 다툼	1.96 (1.16)	1.67 (1.01)	1.70 (.99)
성적하락	1.96 (1.15)	1.70 (.89)	1.88 (1.03)
부정적 효과	2.26 (1.00)	1.99 (.79)	2.07 (.84)

면에 친구와의 우정을 장점으로 생각하였다. 반면에, 단점에 대한 집단간 차이는 뚜렷하지 않았다. 구체적으로 돈과 시간소모가 많고 공부에 지장을 주며, 부모님의 꾸지람을 듣고 있다.

결과적으로 음악 활동을 통해서 얻는 단점보다는 장점이 더 많다고 생각하고 있었다.

8) 가수에 대한 동일시와 대리 만족 및 역할모델 기능

청소년 자신들이 좋아하는 가수와 청소년의 관제에 대한 심리적 의미부여에 관한 응답을 동일시 경향과 심리적 대리 만족 경향 및 역할모델 기능을 분석하였다.

동일시 경향에 있어서 로큰롤 심취 집단이 다소 강한 경향을 보여 좋아하는 가수의 생활방식과 가치에 관심을 더 많이 보였다.

좋아하는 가수의 활동을 보면서 청소년들은 심리적 대리만족을 하는 경향을 보이는데, 특히 자

표 9. 스타 우상화의 심리적 영향(동일시 및 대리만족) 및 상업화 영향 () 표준편차

내 용	집 단		
	심취(79)	선호(241)	일반(1696)
동일시	2.67 (1.13)	2.56 (1.01)	2.44 (1.10)
가수의 생활방식이 마음에 든다.	2.82 (1.42)	2.70 (1.21)	2.70 (1.35)
가수의 취미,여가에 맞춘다.	2.22 (1.18)	2.10 (1.14)	2.06 (1.19)
가수의 사생활에 관심이 많다.	2.87 (1.52)	2.72 (1.39)	2.66 (1.46)
상업화	2.17 (.92)	2.01 (.91)	1.92 (.88)
좋아하는 가수의 광고제품을 산다.	2.18 (1.39)	2.17 (1.20)	2.14 (1.22)
가수의 머리모양에 맞추어 바꾼다.	2.00 (1.26)	1.74 (1.05)	1.61 (.95)
비슷한 체형을 위해 다이어트를 한다.	1.90 (1.19)	1.68 (.95)	1.69 (1.02)
비슷한 악세사리를 구입한다.	2.18 (1.28)	2.23 (1.28)	2.10 (1.26)
제스처를 흉내낸다.	2.59 (1.43)	2.24 (1.24)	2.08 (1.25)
대리만족	2.87 (1.18)	2.77 (1.06)	2.54 (1.08)
마음에 소유하고 싶은 대상이다.	2.96 (1.43)	2.84 (1.33)	2.87 (1.42)
내마음의 연인이다.	2.13 (1.30)	2.05 (1.24)	2.18 (1.35)
내정열과 관심의 대상이다.	2.58 (1.40)	2.54 (1.32)	2.32 (1.34)
내 삶의 희망이다.	2.39 (1.42)	2.15 (1.19)	2.05 (1.23)
나의 무능력을 대신해준다.	3.23 (1.42)	3.46 (1.25)	3.31 (1.35)
내마음의 대변자다.	2.85 (1.39)	2.76 (1.40)	2.33 (1.31)
내 꿈의 실현자다.	2.53 (1.46)	2.10 (1.21)	1.99 (1.21)

신의 무능력을 대신해주는 사람, 마음에 간직하고 있고, 자신의 꿈을 실현해주는 사람으로 여기는 경향이 있었다. 로큰롤 심취 집단의 경우 이런 경향이 다른 집단에 비해 상대적으로 강했으며, 자신의 꿈을 실현해주는 대리적 만족을 강하게 표현한 반면, 다른 집단의 경우는 자신의 무능력을 대신해준다는 보상적 만족을 얻는다고 하였다.

청소년 자신들이 좋아하는 로큰롤 가수가 청소년의 역할모델 기능을 하는 정도는 가수를 좋아하는 이유(표 3. 참조)와 가수의 구체적 행동 모습(표 9. 참조)에 대한 결과를 통해 살펴보았다.

로큰롤 심취 집단의 경우 가수의 외모를 흉내내어 본 적이 있거나 가수의 제스처를 흉내낸 적이 있다는 응답이 다소 많았고, 가수의 성실성이나 봉사활동 등에 대한 선호는 상대적으로 낮았다. 반면, 일반집단의 경우 멋진 외모에 대한 반응에 비해 성실성과 봉사활동에 대한 응답이 더 많아 이런 내용들이 은연중에 청소년의 행동과 가치에 영향을 미칠 것으로 보인다.

9) 로큰롤 가수를 모델로 한 상업주의 경향

대중 소비문화 내에서 음악을 이용한 상업주의 영향을 조사한 결과, 로큰롤 심취 집단에서는 더 큰 영향을 받고 있었다.

10) 기타 배경자료(형제 서열, 부모 경제력 및 용돈수준)

기타 자료에서의 집단간 차이를 살펴보면, 타 집단에 비해 로큰롤 심취 집단의 형제서열이 낮았다. 반면, 타 집단에 비해 로큰롤 심취 집단이 경

표 10. 배경자료(형제서열, 부모의 경제수준, 용돈수준) () 표준편차

내 용	집 단		
	심취(79)	선호(241)	일반(1696)
형제서열	1.84 (.91)	1.68 (.97)	1.60 (.83)
부모의 경제력	2.86 (1.21)	2.48 (1.25)	2.29 (1.22)
용돈수준	4.04 (1.31)	3.10 (1.15)	2.68 (1.22)

표 11. 가치관 덕목에 대한 평가 (숫자는 각 가치에 대한 중요도를 1순위로 평정한 사례수. ()안은 집단내 비율)

가 치 덕 목	집 단			합 계
	심 취	선 호	일 반	
편안하고 풍족한 생활	8(10.1)	17(12.8)	188(14.1)	213(13.8)
짜릿하고 자극적이고 활동적인 생활	2(2.5)	4(3.0)	13(1.0)	19(1.2)
무언가 가치있는 일에 대한 성취감	10(12.7)	21(15.8)	81(6.1)	112(7.3)
세계의 평화	2(2.5)	3(2.3)	77(5.8)	82(5.3)
자연과 예술 속의 아름다움에의 추구	1(1.3)		6(.5)	7(.5)
기회의 평등	3(3.8)	2(1.5)	13(1.0)	18(1.2)
사랑하는 사람이나 가족의 안전	15(19.0)	24(18.0)	429(32.2)	468(30.3)
자유, 독립, 자유로운 선택	2(2.5)	7(5.3)	51(3.8)	60(3.9)
행복, 만족감	10(12.7)	6(4.5)	89(6.7)	105(6.8)
(내적 갈등이 해소된) 내면적 조화	1(1.3)	2(1.5)	13(1.0)	16(1.0)
성숙한 사랑, 진정한 친밀감	1(1.3)	7(5.3)	69(5.2)	77(5.0)
(외부의 위협으로부터) 국가의 안전			15(1.1)	15(1.0)
즐거움, 기쁨, 쾌감	2(2.5)		19(1.4)	21(1.4)
구원, 영생을 얻음	7(8.9)	9(6.8)	66(5.0)	82(5.3)
자존심, 자기 존중감	1(1.3)	2(1.5)	17(1.3)	20(1.3)
사회적 인정, 명예		4(3.0)	12(.9)	16(1.0)
진정한 우정, 동료애	6(7.6)	12(9.0)	71(5.3)	89(5.8)
지혜, 인생에 대한 성숙된 이해	1(1.3)	5(3.8)	38(2.9)	44(2.8)

제수준 및 용돈 수준에 있어서는 상대적으로 높았다.

11) 가치관 척도

청소년들이 인생의 주요 가치 덕목에 대해 가장 중요하다고 생각하는 항목을 3개 고르고 순위를 매기도록 한 자료를 분석 한 결과, 1순위로 중요하다고 보고한 항목을 집단 별로 정리해 보았다. 모든 청소년 집단이 '사랑하는 사람과 가족의 안전'(468명 / 30.3%)을 꼽았다. '편안하고 풍족한 생활'(213명 / 13.8%)과 '무언가 가치있는 일에 대한 성취'(112명 / 7.3%)를 그 다음으로 '행복, 만족감'(105명 / 6.8%) 그리고 '진정한 우정과 동료애'(89명 / 6.6%) '구원, 영생을 얻음'(82명 / 5.3%) 등이 가치 있다고 보고하였다.

그러나 각 집단이 상대적으로 중요한 가치 덕목으로 꼽은 상위 5-6개 항목은 내용이 거의 유사하나, 그외 항목에서는 집단 간 특성이 나타나고 있었다.

로큰롤을 좋아하는 집단의 경우에 일반 집단에

비해 '국가의 안전'과 같은 항목을 선택한 경우가 없었고, 로큰롤 심취 집단의 경우는 사례수가 적어 설명력이 적으나, '짜릿하고 자극적인 활동적 생활'을 꼽은 비율이 높았고 집단 특성으로 보이는 '사회적 인정과 명예'에 대한 응답은 없었다.

덕목을 성취하기 위한 수단에 대한 청소년의 평정에서 모든 청소년들이 가장 중요하다고 생각한 수단으로 '사랑과 애정'(18.9%)이 꼽혔다. '넓은 마음과 열린 사고'(15.7%), '능력과 유능함'(8.1%)을 중요시했다.

특히 로큰롤 심취 집단은 '창의성과 대담함'(10.1%)을 중요한 차원으로 평가한 반면에, '지적 능력'과 '순종', '예의'는 응답 사례가 없었고, '논리성, 헌신, 정결함, 자신감, 자기통제력' 등의 항목이 상대적으로 덜 중요하다고 평가되고 있었다. 한편 일반집단은 '상상력' 등이 덜 중요시되고 '책임감, 자제력, 독립성' 등의 항목이 더 가치 있는 수단으로 나타나 집단적 특성이 나타나고 있었다.

전체적으로 우리 청소년들이 중요시하는 가치

표 12. 가치관 심취수단에 대한 평가

(숫자는 각 항목을 중요도 1순위로 평정한 사례수. ()안은 집단내 비율)

가 치 덕 목	집 단			합 계
	심 취	선 호	일 반	
야망, 야심, 전력투구	4(5.1)	11(8.3)	48(3.6)	63(4.1)
넓은 마음, 열림 마음	7(8.9)	19(14.3)	220(16.5)	246(15.9)
능력, 유능함	6(7.6)	15(11.3)	92(6.9)	113(7.3)
유쾌한 성격	4(5.1)	6(4.5)	68(5.1)	78(5.1)
정결함, 깔끔함, 간결함	2(2.5)		15(1.1)	17(1.1)
용기, 자기신념을 고수하려는 의지	6(7.6)	10(7.5)	53(4.0)	69(4.5)
관용, 용서하는 마음	6(7.6)	6(4.5)	52(3.9)	64(4.1)
헌신, 다른 사람을 위해 일하는 태도	1(1.3)	5(3.8)	38(2.9)	44(2.8)
정직성, 성실성	6(7.6)	6(4.5)	107(8.0)	119(7.7)
상상력, 창조력, 대담성	8(10.1)	3(2.3)	36(2.7)	47(3.0)
독립성, 자신감	2(2.5)	6(4.5)	53(4.0)	61(4.0)
지적 능력, 사고력			16(1.2)	16(1.0)
논리성, 일관성, 합리성	1(1.3)	2(1.5)	5(.4)	8(.5)
사랑, 애정	13(16.5)	19(14.3)	251(18.8)	283(18.3)
순종, 의무이행, 공손함		1(.8)	10(.8)	11(.7)
친절함, 예의바름, 매너		2(1.5)	35(2.6)	37(2.4)
책임감, 신뢰성	5(6.3)	5(3.8)	83(6.2)	93(6.0)
자제력, 절도있는 모습, 자기통제력	2(2.5)	9(6.8)	68(5.1)	79(5.1)

덕목은 청소년들의 일상적 경험과 밀접한 관계를 보여 개인적 차원의 '안전과 행복한 생활 그리고 우정과 성취'가 중요시 된 반면, 이 '내면적 성숙과 자존심, 사회적 인정과 인생에 대한 지혜 그리고 국가의 안전'에 대한 관심이 적었다.

그리고 가치 덕목을 달성하기 위한 수단에 있어서는 '사랑과 열린 사고, 능력과 성실성'을 중요하게 생각한 반면에 '순종과 예의, 헌신, 정결함 그리고 지적 능력과 논리성' 등을 덜 중요하게 여기고 있었다.

논 의

우리 나라 청소년의 로큰롤 음악에 대한 행동과 태도에 대한 본 연구의 결과는 다음 몇 가지로 요약될 수 있다.

첫째, 다른 대중음악 장르에 비해 로큰롤 음악을 애호하는 청소년의 비율이 상대적으로 매우 적은 반면, 애호 연령과 관련해서는 다른 장르에 비

해 다소 늦은 청소년 중기부터 선호하기 시작하여 후기까지 상대적으로 긴 기간동안 지속되고 있었다. 그리고 로큰롤 심취 집단일수록 음악을 통한 영향을 적극적으로 받는 것으로 여겨진다. 즉, 가수에 대한 동일시 정도와 심리적 대리만족을 많이 얻고 있었다. 둘째, 로큰롤 심취 집단의 경우 로큰롤 음악을 친구들과 함께 즐겼고, 친구와 공연장 출입이 계기가 되어 선호하게 되었으며, 음악에 접촉하는 주요 매체 중에서 음악만을 자유롭게 선택할 수 있는 CD나 테이프 혹은 케이블 TV 등의 이용 빈도가 상대적으로 높았다. 셋째, 로큰롤 심취 집단의 경우 인구학적 배경에서 형제서열이 낮은 반면, 부모의 경제 수준은 상대적으로 높았다. 장자보다는 차자이면서 부모의 경제력이 높은 환경적 배경은 로큰롤 음악을 선호할 가능성이 높여주는 것으로 보인다. 넷째, 다른 음악 장르를 선호하는 집단의 경우 다소 어린 초등학교 6학년부터 음악을 좋아하였으나 지속 기간이 짧고, 주로 TV를 통해서 음악과 접촉하고 있었으며 부모의 경제

수준이 상대적으로 낮았다. 다섯째, 우리 청소년들은 인생의 가치 덕목으로 사랑과 성취, 우정 등의 개인적 차원이 우위를 차지하였고 이를 실천하는 방법으로 사랑과 열린 마음 그리고 유능함을 중요하게 생각하고 있었다.

로큰롤 심취 집단은 짜릿하고 자극적인 활동적 생활에 가치를 둔 반면, 국가의 안전과 사회적 인정 같은 기성세대의 가치는 등한시하는 것으로 나타났다. 가치 덕목을 성취하는 수단으로서 창의성을 중요시 한 반면에 순종과 의무이행, 친절과 예의, 헌신과 절도와 자기통제력을 무시하는 경향을 보였다.

이런 결과들은 다음과 같이 해석해 볼 수 있겠다. 첫째, 로큰롤 음악의 선호 연령이 상대적으로 높은 것은, 전달하려는 메시지와 음악적 특징이 기성문화에 저항적이고 전위적 특성을 가진다는 기존 연구(Greenfield, Bruzzone, Koyamatsu, Satuloff, Nixon, Brodie, & Kingsdale, 1987, Strasburger, 1993)에서 처럼, 로큰롤 음악의 음악적 특성은 청소년기적 발달 특성에 부합되는 점이 있다. 인지적으로 유능해진 청소년들이 자신의 내면과 현실을 객관적으로 볼 수 있게 되면서 이상과 현실의 괴리를 느끼고 기성의 부조리에 반기를 드는 저항 심리와 맞물린다고 볼 수 있다. 그래서 로큰롤 음악은 젊은이들을 매료시키고 또한 젊은이의 음악이 될 수밖에 없다. 또한 시각적 이미지를 포함한 시청 매체(TV, 음악 비디오) 보다 음향 매체를 통한 내용의 이해에서 더 많은 인지적 몰입과 역량이 필요하기 때문에 청소년들의 인지발달은 이를 충족시킬 수 있다(Sun & Lull, 1986).

한편으로 우리 나라 청소년들의 경우 로큰롤 음악을 접할 절대적 기회가 적다는 환경적 제한이 있다. 로큰롤과 헤비메탈 음악은 언더그라운드 음악으로 대중매체를 통해 소개되는 경우가 드물고 대학문화를 중심으로 소규모 공연장을 중심으로 활동하기 때문에 어린 청소년들이 이를 접할 기회

는 상대적으로 적다. 따라서 이런 이유로 로큰롤을 선호하는 청소년의 연령이 상향화되어 있을 수도 있다.

둘째, 로큰롤 심취자 일수록 또래집단과 음악 활동에 몰입하였다. 그리고 적극적으로 자신이 선호하는 음악을 자유롭게 선택할 수 있는 음향매체(CD, 테이프, 케이블 TV)를 선호하였다. 이런 음향 매체는 그 특성 상 보다 강한 정서적, 인지적 몰입을 요구하고, 높은 동기 유발과 흥분 그리고 개방적 태도를 느낄 수 있기 때문이기도 하다(Sun & Lull, 1986, Larson & Kubey, 1983). 그리고 TV 시청에서부터 전문 음향 매체 청취로의 접촉 매체의 변화는 부모의 통제로부터 벗어나 성인세계를 향한 자율성과 해방을 표현한다는 의미를 지닌다는 연구(Larson & Kubey, 1983)가 있다. 가정의 TV 보유대수는 가족 내의 의사소통의 유형을 바꾸기도 하는데, 거실의 TV 1대는 가족을 모이게 하지만, 여러 대의 TV와 개인용 음향 기기의 사용은 취미에 따라 자유로운 선택적 청취가 가능하므로 가족이 함께 하는 시간 보다 개인적으로 향유하는 시간을 늘리면서 가족 내의 의사소통을 줄이고 부모의 관리, 감독에서 벗어나는 환경을 만든다. 그리고 같은 음악적 취미를 가진 친구와의 제한된 음반 및 음악 정보를 교환하다 보면 다른 청소년들에 비해 또래접촉이 촉진될 수도 있다.

셋째, 로큰롤 심취 집단의 경우 차자가 많고 부모의 경제 수준이 높다는 것은 이들이 로큰롤 음악에 접근하기 쉽게 하는 원인일 수도 있다. 형제 서열에서 차자는 부모의 전통적인 기대에서 다소 벗어날 수 있는 위치이고 상대적으로 풍요한 부모의 경제적 배경은 음악에 필요한 도구 구입(음향 매체나 악기 구입, 관련 서적이나 공연장 입장권 구입 등등)을 용이하게 해주기 때문이다.

넷째, 로큰롤 선호 집단에 비해 다른 음악 장르 선호 집단은 보다 어린 나이에 대중음악을 좋아하기 시작하나, 그 선호 기간이 상대적으로 짧고, 주

로 TV를 시청하는 방송국 프로그램 수용이 주요 음악활동이다. 이는 오늘날 우리 나라 청소년들의 대중음악에 대한 단편적 특성으로 볼 수 있다(김인경·곽금주, 1997).

다섯째, 음악활동을 통한 심리적 의미를 살펴볼 때, 로큰롤에 심취한 청소년들의 경우 가수의 음악과 활동을 통해서 자신의 대변자이자, 꿈의 실현자가 되어준다고 여기고 있으며, 우상인 가수는 역할모형을 제공하여 청소년들의 모방 행동을 유발하고 있었다. 이런 모습은 청소년들이 자신들의 성장 갈등(정체감, 대리만족, 사회발달 등)을 대중 소비 문화를 통해 수동적으로 해결하는 경우로 볼 수 있다. 음악에 대한 몰입과 음악적 취향은 또래 집단 형성의 밑천을 제공하며, “문화적 악세사리”를 생산해 놓았다(Lull, 1987). 따라서 Leming (1987)의 주장처럼 음악활동은 십대들에게 또래와의 연대감을 갖게 하며 가족과 지역사회 생활보다 사생활 중심주의(privatism)적 경향을 강화시키고 있다. 다른 한편으로는 청소년기의 소외가 음악과 약물의 사용으로 표현된다는 연구(Roe, 1990)가 시사하듯이, 학교생활에서 흥미를 느끼지 못하는 청소년들은 이에 대한 학교저항적(antischool) 활동으로 음악활동에 몰입할 수도 있다. 자신의 학업적 실패와 가정 경제 등에서 생겨난 상대적 박탈감을 보상받기(박경애, 1994) 위한 적응적 반응으로 볼 수도 있다.

여섯째, 이들의 자유롭고 개인적 측면의 가치 덕목과 수단은 청소년과 기성세대의 차이를 구분짓는 특성으로 나타나 있으나, 대 사회적 관계에 있어서 결코 바람직하다고 할 수는 없다. ‘순종과 의무이행, 친절과 예의, 헌신, 지적 능력과 합리성’ 등은 더불어 사는 사회생활의 기본수칙이기 때문이다. 그러나 청소년들의 가치 덕목이 개인적 차원이 우위를 점하는 것을 전통적인 거시적 가치에서 소시민적 가치에 대한 선호 혹은 기성세대의 가치에 대한 저항으로 표현된 가치관의 변화라고

단정하는데는 직접적 증거가 없다. 반면에 이는 청소년들이 선호하는 음악의 내용을 조사한 연구에서 보듯이 동일한 노래에 대해 서로 다른 인생 시기에 놓인 개인들이 주제에 대해 서로 다른 이해를 했다는 연구(Prinsky & Rosenbaum, 1987) 결과처럼, 청소년들의 이런 가치 덕목들이 그들의 생활과 밀접한 관련이 있을 뿐 아니라 이들의 사고 영역 범위 내에서 추론 가능한 내용들이자 이 시기의 주요 관심사이기 때문이라고 해석 할 수도 있다.

본 연구의 의의 및 제한점은 다음과 같다.

첫째, 로큰롤 음악이 이를 즐기는 청소년들에게 미치는 심리적 영향에 대한 과학적 자료를 얻기 위해 우리 나라에서 시도된 초기 연구라는 점이다. 미흡한 점이 많으나 이를 토대로 추후 많은 객관적 자료를 얻어 로큰롤 음악이 청소년 발달에 미치는 영향을 규명하고 청소년을 이해하고 지도하는데 유용한 근거를 마련할 수 있을 것으로 본다. 둘째, 표집의 대표성 문제를 들 수 있을 것이다. 로큰롤 음악을 즐기는 청소년들이 상대적으로 소수 이어서, 심취 집단의 경우 악기 상가와 펜클럽 등의 특수한 표집을 추가하여 비교하였기 때문에 일반화의 문제를 지니고 있다. 셋째, 조사 연구의 한계로서 보다 심리 측정적 척도를 활용한 결과를 얻지 못하였다. 따라서 음악에 심취한 집단의 심리적 특성을 추론하는데는 많은 한계를 지닌다.

참 고 문 헌

- 김인경·곽금주(1997). 대중 스타에 열광하는 청소년기의 심리적 특성과 적응: 삶의 문제와 적응의 심리학. 일경 최정훈 교수 정년퇴임 기념 논문집, 82-108.
- 박경애(1994). 청소년의 문화 풍속도. 청소년 대화의 광장.

- 이우용(1996). 우리 대중음악 알기. 서울: 창공사.
- 한국 정신문화 연구원(1992). 청소년 문화의 실상과 문제. 상, 하.
- 한국 청소년 연구원(1992). 청소년 문화론.
- Christenson, P. G., & Roberts, D. F.(1990). Popular music in early adolescence. wasington, DC.: *Carnegie council on Adolescent Development*.
- Greenfield, P. M., Bruzzone, L., Koyamatsu, K., Satuloff, W., Nixon, K., Brodie, M., & Kingsdale, D.(1987). What is rock music doing to the minds of our youth? a first experimental look at the effects of rock music lyrics and music videos. *Journal of Early Adolescence*, 7, 315-329.
- Grossberg, L.(1992). Rock and roll in search of an audience. In J. Lull(Ed.), *Popular music and communication*. Newbury Park, CA: Sage.
- Harrington, R.(1986). A porn lyric survey. *Washington Post(January 22)*: C7.
- Klein, J. O., Brown, J. D., Walsh-Childers, K., Oliveri, J., Porter, C., & Dykers, C.(1993). Adolescents' Risk Behavior and Mass Media Use. *Pediatrics*.
- Kurtz, J.(1983). No sympathy for the devil. *Progressive*, 47: 19.
- Larson, R., & Kubey, R.(1983). Television and music: Contrasting media in adolescent life. *Youth and Society*, 15, 13-31.
- Leming, J. S.(1987). Rock music the socialization of moral values in early adolescence, *Youth and Society*, 18, 363-383.
- Lewis, G. H.(1981). Toward a uses and gratifications approach: an examination of commitment and involvement in popular music. *Popular music and Society*, 8, 10-18.
- Lewis, G. H.(1980). Popular music, music preference and drug use among youth. *Popular music and Society*, 7, 176-181.
- Lull, J.(1987). Listeners' communicative uses of popular music. In J. Lull(Ed.), *Popular music and communication*. Newbury Park, CA: Sage.
- Prinsky, L. E., & Rosenbaum, J. L.(1987). "Leerics" or lyrics: Teenage impressions of rock' n' roll. *Youth and Society*, 18, 384-397.
- Roe, K.(1990). *Youth and Music in Sweden: Results from a longitudinal study of teenagers' media use*. Lund, Sweden: Sociologies Institutionen.
- Singletary, M. W.(1983). Some perceptions of the lyrics of three types of recorded music: rock, country and soul. *Popular music and Society*, 9, 51-63.
- Strasburger, V. C.(1990). Television and adolescents: sex, drugs, rock' n' roll. *Adolescent Medicine: State of the Art Reviews*, 1, 161-194.
- Sun, S-W., & Lull, J.(1986). The adolescent audience for music videos and why they watch. *Journal of Communication*, 36, 115- 125.
- Wynne, E. A., & Hess, M.(1986). Long-term trends in youth conduct and the revival of traditional value patterns. *Educational Evaluation and Policy Analysis*, 8, 294-308.

The Attitude of Korean Adolescents on Rock'n Roll

In-Kyung Kim¹ and Keumjoo Kwak²

¹ Department of Psychology, Yonsei University

² Department of Early Childhood Education, Osan College

This study was examined to explore the behavior and value of Korean adolescents who prefer the rock'n roll music in detail. A total of 2016 students were administered multifaceted questionnaires measuring the value and behavior. As the result, the rate of Korean adolescents who prefer rock music was lower than the other kind of music. The adolescents who prefer rock music were psychologically identified and vicariously satisfied their desires with the music star more than other group. Also they enjoyed rock music with friends and had high SES and high educated. And the rock preference group thought love, achievement, friendship, stimulation, creativity, and open mind as valuable one. In contrast, they ranked obligation, obedience, kindness, manner, devotion, self control, discipline as less important than other group. In compared with other research the result of this study were explained and discussed in detail.