



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 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](#)

碩士學位論文

한·중 TV 프로그램에 등장한 롤 모델  
(Role Model)의 특성에 관한 비교 연구

-〈글로벌 성공시대〉와 〈감동중국(感动中国)〉을 중심으로-

濟州大學校 大學院

言論弘報學科

寧 雙 翼

2015年 12月

# 한·중 TV 프로그램에 등장한 롤 모델 (Role Model)의 특성에 관한 비교 연구

-〈글로벌 성공시대〉와 〈감동중국(感动中国)〉을 중심으로-

指導教授 朴景淑

寧雙翼

이 論文을 言論學 碩士學位 論文으로 提出함

2015年 12月

寧雙翼의 言論學 碩士學位 論文을 認準함

審査委員長 \_\_\_\_\_ ①

委 員 \_\_\_\_\_ ①

委 員 \_\_\_\_\_ ①

濟州大學校 大學院

2015年 12月

**Comparative Research on Role Model  
Characteristics between South Korea and  
China Focused on Television Programs  
Global Success Era and Touching China**

**Ning Shuangyi**

**(Supervised by professor Kyong Suk Park)**

**A thesis submitted in partial fulfillment of the  
requirement for the degree of Master of Journalism**

**2015. 12.**

**This thesis has been examined and approved.**

**Department of Journalism & Public Relations  
GRADUATE SCHOOL  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY**

# 목 차

## 국문초록

I. 서론 .....	1
1. 문제제기 및 연구목적 .....	1
II. 이론적 논의 및 선행연구 고찰 .....	5
1. 사회학습이론 .....	5
2. 롤 모델 관련 선행연구 고찰 .....	7
1) 롤 모델의 정의 .....	7
2) 롤 모델의 유형 .....	8
3) 롤 모델 관련 선행연구 .....	11
3. 가치관에 대한 논의 .....	13
1) 가치관의 정의 .....	13
2) 가치관의 분류 .....	14
3) 가치관에 관한 연구 .....	16
III. <글로벌 성공시대> 및 <감동중국(感动中国)> 프로그램 소개 .....	19
1. <글로벌 성공시대> 프로그램 소개 .....	19
1) <글로벌 성공시대> 프로그램의 방송 배경 .....	19
2) <글로벌 성공시대>에서 말하는 '성공'의 의미 .....	20
2. <감동중국(感动中国)> 프로그램 소개 .....	21
1) <감동중국(感动中国)> 프로그램의 기획 배경 .....	22
2) <감동중국(感动中国)>에서 말하는 '감동(感动)'의 의미 .....	24
3) <감동중국(感动中国)> 인물의 선발 기준 .....	25
4) <감동중국(感动中国)> 인물의 선발 절차 .....	26
5) <감동중국(感动中国)> 인물의 선발위원회 구성 .....	27

<b>IV. 연구문제 및 연구방법</b> .....	<b>28</b>
1. 연구문제 .....	28
2. 연구방법 .....	29
1) 분석대상 프로그램 .....	29
2) 연구방법 .....	30
3) 분석대상 및 분석기간 .....	30
4) 분석단위 .....	31
5) 분석유목 및 측정 .....	31
6) 신뢰도 측정 .....	36
<b>V. 연구결과 및 논의</b> .....	<b>37</b>
1. <연구문제 1>에 대한 분석결과 .....	37
2. <연구문제 2>에 대한 분석결과 .....	38
1) 롤 모델의 출생년대 .....	38
2) 롤 모델의 출생년대별 성별 .....	39
3. <연구문제 3>에 대한 분석결과 .....	41
4. <연구문제 4>에 대한 분석결과 .....	43
5. <연구문제 5>에 대한 분석결과 .....	45
1) 롤 모델의 가치관(1단계) .....	45
2) 국가와의 관계 지향적 롤 모델의 가치관(2단계) .....	46
3) 사회와의 관계 지향적 롤 모델의 가치관(2단계) .....	48
4) 가정과의 관계 지향적 롤 모델의 가치관(2단계) .....	50
5) 개인 내적 관계 지향적 롤 모델의 가치관(2단계) .....	51
6. 연구결과 요약 .....	53
<b>VI. 결론 및 제언</b> .....	<b>57</b>
1. 결론 및 논의 .....	57
2. 연구의 한계 및 제언 .....	60

【참고문헌】 .....	62
【ABSTRACT】 .....	68
【부록1: 방송리스트 1】 .....	70
【부록2: 방송리스트 2】 .....	74
【부록3: 코딩지】 .....	80

## 표 차례

<표 1> 원문빈(2009)의 롤 모델 유형 .....	9
<표 2> 롤 모델의 유형 .....	11
<표 3> 분석대상 롤 모델 수 .....	31
<표 4> 가치관의 구분 .....	35
<표 5> 프로그램별 롤 모델의 성별 .....	37
<표 6> 프로그램별 롤 모델의 출생년대 .....	38
<표 7> 프로그램별 롤 모델의 출생년대별 성별 .....	40
<표 8> 프로그램별 롤 모델의 직업 .....	42
<표 9> 프로그램별 롤 모델의 유형 .....	44
<표 10> 프로그램별 롤 모델의 가치관(1단계) .....	45
<표 11> 국가와의 관계 지향적 롤 모델의 가치관(2단계) .....	47
<표 12> 사회와의 관계 지향적 롤 모델의 가치관(2단계) .....	48
<표 13> 가정과의 관계 지향적 롤 모델의 가치관(2단계) .....	50
<표 14> 개인 내적관계 지향적 롤 모델의 가치관(2단계) .....	51



## 국문요약

### 한·중 TV 프로그램에 등장한 롤 모델(Role Model)의 특성에 관한 비교 연구 - <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>을 중심으로 -

롤 모델 시범방법(榜样示范法)은 각 나라에서 많이 쓰이고 있는 교육방법으로, 특정한 직업, 사적(事迹), 가치관 등을 가지고 있는 롤 모델을 선정하고 보여주며 다른 사람들로 하여금 롤 모델들을 본받으라는 의도를 내포하고 있다. 다채널 다매체 시대를 맞은 오늘날 사람들은 정보를 얻기 위해 다양한 미디어에 의존하는 경향이 있다. 미디어를 통하여 주변 세계를 이해하고, 사회의 규범 및 가치관을 습득하고 있는 것이다. 특히 텔레비전은 강력한 문화적 무기와 이데올로기적 도구로서 인간 생활에 영향을 미치고 있다. 따라서 이 연구에서는 한국과 중국의 TV 프로그램에 등장한 롤 모델이 어떤 특성을 가지고 있는지를 살펴보고자 했다.

이를 위해 한국 KBS가 제작한 <글로벌 성공시대>와 중국 CCTV가 제작한 <감동중국(感动中国)>을 연구대상으로 선정하였다. 구체적인 분석유목은 두 프로그램에 등장한 롤 모델들의 성별, 출생년대, 직업, 롤 모델의 유형 및 가치관 등 5가지이다. 가치관은 2단계로 분류하여 분석하였다.

분석결과, <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장한 롤 모델들의 성별은 두 프로그램 모두에서 남성이 70% 이상으로 여성보다 높게 나타났다. 출생년대에 따른 성별은 두 프로그램 모두에서 여성의 경우, 출생년대가 늦을수록 그 비율이 높아지고 있는 것으로 나타났다.

출생년대에서는 두 프로그램 모두에서 1950년대와 1960년대에 출생한 롤 모델들이 많이 나타났다. <글로벌 성공시대>의 경우에는 1940년대에 출생한 롤 모델들이 많이 등장했고, <감동중국(感动中国)>은 1920년대 이전에 출생한 인물들이 많았던 것으로 확인되었다. 특히 <감동중국(感动中国)>은 전 연령대가 골고루 나타나보다 다양한 연령대의 인물을 선택했던 것으로 나타났다.

롤 모델들의 직업은 두 프로그램에서 완전히 다르게 나타났다. <글로벌 성공시대>에 등장한 롤 모델들은 상인(商人), 문화·예술·체육 종사자, 기술전문가, 지식전문가, 정치인 순으로 등장했다. <감동중국(感动中国)>의 경우에는 지식전문가와 일

반 노동자, 군·경, 공무원, 문화·예술·체육 종사자, 교사, 학생 순으로 나타났다.

롤 모델에서는 두 프로그램 모두 개인 내적 관계 지향적인 롤 모델, 사회와의 관계 지향적인 롤 모델, 국가와의 관계 지향적인 롤 모델, 가정과의 관계 지향적인 롤 모델 순서로 높게 나타났다. 한편, <글로벌 성공시대>의 경우에는 개인 내적 관계 지향적인 롤 모델이 72.8%로 비교적 높은 비율을 점유하면서 개인의 성공을 중시하는 것으로 나타났다. 반면, 가정과의 관계 지향적인 롤 모델은 0.3%에 그친 것으로 확인되었다.

1단계 가치관에서는 두 프로그램 모두 개인적 속성, 인화력을 강조하고 있는 것으로 나타났으며, 나누는 삶이라는 가치관 또한 중요하게 표현되었다. 또한 <글로벌 성공시대>에서의 인물들은 도전적 자세를 더욱 강조한 반면, <감동중국(感动中国)>에서의 인물들은 애국을 더 강조한 것으로 나타났다. 2단계 가치관에서는 두 프로그램 모두 책임감을 중요하게 보여주고 있었는데, 특히 <글로벌 성공시대>는 도전, 진취, 근면 등을 더욱 중요하게 표현하였으며, <감동중국(感动中国)>은 애국심, 희생, 경업(敬业)이 중요하게 나타났다.

**주제어 : 사회학습이론, 글로벌 성공시대, 감동중국, TV 프로그램, 롤 모델, 가치관**

# I. 서론

## 1. 문제제기 및 연구목적

인간은 태어나면서부터 선천적으로 남의 행동을 모방하려는 경향이 있으며, 출생 후 3일이 경과하지 않은 상태에서조차 성인의 안면 표정을 따라하는 모습을 보인다고 한다(Meltzoff·Moore, 1989; 정례린·방희정, 2014, 재인용). 나이가 들면서 이런 경향은 더욱 강해지며, 사회학습이론에서는 인간의 모든 행동이 다른 사람의 행동을 직접적 혹은 간접적으로 관찰하여 학습된다고 설명한다. 실제 생활 중에서 인간들은 모두 무의식적 혹은 의식적으로 사람들의 행동을 관찰하고 모방하는 경향이 있다. 특히 학습대상이나 모방대상을 선택했을 때 그 대상은 매우 중요한 위치를 차지한다. 바람직한 모방 대상의 경우에는 사람들에게 큰 도움이 될 수 있지만, 바람직하지 않은 대상을 롤 모델로 선정했을 경우에는 사람들에게 부정적인 영향을 미칠 수도 있다. 예를 들면, 많은 청소년들은 TV 프로그램에서 부적절한 행위를 했음에도 불구하고 성공하는 사람을 자주 접할 경우, 이들의 부적절한 행위에 대한 옹고 그릇을 판단하지 못한 채 이를 추종하는 경향이 있다.

바람직한 롤 모델은 사회에서 중요한 역할을 수행한다. 중국에는 '롤 모델의 힘이 무궁하다(榜样的力量是无穷的)'라는 말이 있다. 이는 롤 모델이 마치 깃발과 같이 우리가 나아가야 할 방향을 가르쳐 준다는 것을 의미한다. 롤 모델은 한 국가의 정신적인 자원으로 무한한 힘을 가지고 있다. 따라서 어떤 롤 모델을 선택할 것인지는 매우 중요하다고 할 수 있다.

롤 모델은 인간들에 대한 감화, 인도, 격려, 조절 등의 역할을 한다. 롤 모델 시범 방법(榜样示范法)은 기타 도덕 교육방식에 비해 가치 운반체의 형상성, 생동감, 현실성 및 구체화 등의 특성이 있기 때문에 쉽게 모방할 수 있다(郑永廷, 1999). 즉, 롤 모델들은 추상적인 가치규범, 개념 등을 선명하고 생동적인 인성과 적절히 결합하여 현실 생활 중에 실제적인 사건을 보여 주고 다른 사람들에 긍정적인 영향을 미치는 것이다.

이러한 롤 모델 시범방법(榜样示范法)은 각 나라에서 많이 쓰이고 있다. 롤 모델 시범방법(榜样示范法)은 대중들에게 사회에서 인정받고 성공한 인물들을 보여줌으로써 대중들의 사상을 고취시키고 감정을 북돋아주며, 공명을 불러일으키고 성공에 대한 욕망을 끌어오르게 한다. 또한 대중들의 신념과 의지를 증가시키고, 지식과 행동의 변화를 이끌어내며 대중들에게 성공한 인물들의 도전정신과 성공의 키워드 등을 알려준다. 그리고 롤 모델 시범방법(榜样示范法)은 롤 모델을 통해 국가의 주류 이데올로기를 알리고 대중들의 사상과 여론을 이끌어내며 사회의 광범위한 관심을 불러일으킬 수 있다.

다채널 다매체 시대를 맞은 오늘날의 사람들은 정보를 얻기 위해 다양한 미디어에 의존하는 경향이 있다. 미디어를 통하여 주변 세계를 이해하고, 사회의 규범 및 가치관을 습득하고 있는 것이다. 박경숙·이관열(2014)은 오스트리아 소녀 납치 사건에 대한 연구를 통해 매스미디어 이용이 인간의 지적 발달과 감성에 중요한 역할을 하고 있다고 지적하였고, 사례연구를 통해 미디어의 교육적 기능과 역할의 중요성을 설명하였다. 특히 텔레비전은 강력한 문화적 무기와 이데올로기적 도구로서 인간생활에 강한 영향을 미치고 있다는 것이다.

한국과 중국은 이웃 나라로 1992년 정식으로 수교를 체결하였다. 이후 양국의 경제, 문화 분야에서의 교류는 나날이 빈번해지고 있으며, 발전적인 모습을 보이고 있다. 한국과 중국의 기본적인 국가제도가 상이하기는 하지만 롤 모델의 역할과 기능 측면에서 볼 때, 롤 모델은 일종의 보편성을 갖고 있다고 할 수 있다.

그러나 중국의 경우, 개혁개방이 심화되고, 사회주의 시장경제 체제가 구축되면서 여러 가지 사회문제들이 발생하였으며, 이러한 사회적 혼란은 롤 모델의 기능을 점차 쇠퇴하게 만들었다. 이러한 상황에서 <감동중국(感动中国)> 프로그램은 '감동'을 주제로 롤 모델의 사회적 기능과 역할을 보다 진화시켰고, 선발방식 등 여러 가지 부분에서 혁신적인 요소들을 과감히 보여주었다. 특히 인물 선택은 시대의 정신이 반영되었으며, 선발 영역 또한 다양해졌고, 선발과정도 민주적이라 평가되고 있다(王艳, 2013). 결과적으로 이 프로그램은 중국인들로 하여금 지속적으로 사회학습 효과를 주기 위한 의도를 내포하고 있다고 할 수 있다. 다시 말해, <감동중국(感动中国)> 프로그램을 통해 중국인들의 여론을 반영하고, 민족정신을 고취시키며 사회주의의 핵심적인 가치관을 이끌 수 있도록 하겠다는 것이다.

한국에는 IMF 금융위기를 겪던 1997년 당시 MBC가 제작한 <다큐멘터리 성공시대>라는 프로그램이 있다. 이 프로그램은 '사회적 성공'이라는 주제로 특정한 '롤 모델'들을 선정하고 교양 다큐멘터리의 형식을 통해 제작, 방송함으로써 시청자들에게 사회적인 '성공'의 개념을 유형화하여 보여주고, 시청자들로 하여금 롤 모델처럼 되고 싶다는 열정을 불러일으켰다. <다큐멘터리 성공시대>는 한국 IMF 금융위기를 성공적으로 넘기게 하는 데에 큰 영향을 미쳤다고 평가되었다(김희진, 2014).

이처럼 한국에서는 1997년 IMF 금융위기 이후 성공적인 '롤 모델'에 대한 프로그램이 다양하게 재현되었다. 대표적인 프로그램으로 2011년 KBS에서 제작한 <글로벌 성공시대>가 있다. <글로벌 성공시대>는 글로벌 무대에서 성공한 인물들의 유쾌한 도전과 성공의 키워드를 통해 국제무대로의 진출을 꿈꾸는 젊은 세대들에게 롤 모델을 제시한다. '세상은 넓고 할 일은 많다'라는 주제로 글로벌 리더를 꿈꾸는 젊은이들에게 전하는 일종의 성공지침서라고 할 수 있다.

이처럼 중국의 <감동중국(感动中国)>과 한국의 <글로벌 성공시대>는 롤 모델 시범방법(榜样示范法)을 성공적으로 안착시켰다고 평가할 수 있다.

한편, 롤 모델의 핵심 요소는 가치관이라고 할 수 있다. 롤 모델 시범방법에서 가장 중요한 것은 그들이 어떤 직업에 종사하고 있느냐가 아니라 어떤 가치관을 가지고 인생을 더 나아가 사회를 살아가고 있느냐에 관한 것이기 때문이다. 가치관은 '좋다', '옳다', '의롭다', '아름답다' 등과 같은 평가적 요소로 사물에 대한 태도에 대한 종합적인 집합체를 말한다. 이러한 가치관은 인간의 내부에 존재하면서 중개변인으로서의 역할을 담당하고 있고, 여러 가지 인간문제에 관하여 어떤 방향을 정하고 행동하도록 영향을 주는 일반화하고 조직화된 규범적인 행동 지침서 역할을 하고 있다.

한국과 중국의 TV 프로그램을 통해 롤 모델을 선정하고 보여주는 것은 시청자들로 하여금 롤 모델을 학습의 대상으로 삼는 교육적 목적이 있다고 볼 수 있다. TV 프로그램에 등장한 롤 모델의 인물상이 시청자들의 규범적 가치관을 형성해 주는 수단이 되고, 사고와 행위의 귀감이 될 수 있도록 하는 것이다. 다시 말해, 시청자들로 하여금 롤 모델들이 성취한 바람직한 가치관들을 함양하게 하는 데에 목적이 있다고 할 수 있다.

원문빈(袁文斌, 2009)에 따르면, 롤 모델은 구체적 활동 중에 나타난 시범 역할,

승고한 인격적인 매력과 가치 지향은 다른 사람에게 격려를 전달해 주는 역할, 사람들이 진보하도록 하고 선을 행하게 하는 선도 역할, 사회 규범을 전달해주는 사람들의 자율을 촉구하는 자율 역할, 자기완성을 도모하는 조정 역할 그리고 개인 역할의 편차(Role deviation)를 교정하는 교정 역할을 한다. 비록 시대 흐름에 따라 롤 모델에 대한 인식과 선택 기준 및 선호경향은 달라졌지만 롤 모델의 역할과 기능은 여전히 유효하다.

한편, 지금까지 대부분의 학자들은 롤 모델의 긍정적인 영향, 롤 모델의 유형에 대한 선호경향, 롤 모델의 교육 방법에 대해 연구해 왔다. 반면, 한국과 중국에 텔레비전 등 대중매체를 통해 수용자에게 어떤 롤 모델을 중요하게 보여주는지, 그리고 그 롤 모델이 어떤 특성과 가치관을 갖고 있는지에 선행 연구는 찾기가 어려웠다. 따라서 본 연구에서는 한국 KBS가 제작한 <글로벌 성공시대>와 중국 CCTV가 제작한 <감동중국(感动中国)>을 중심으로 이 두 프로그램에 등장하는 롤 모델의 성별, 출생년대, 직업, 롤 모델의 유형과 그들을 통해 강조하고 있는 가치관을 비교해 보고자 한다.

## II. 이론적 논의 및 선행연구 고찰

### 1. 사회학습이론

사회학습이론(Social learning theory)의 기본 개념은 개인 내적 심리와 행동, 그리고 환경적 영향력 사이의 지속적인 상호작용의 결과를 말한다(Bandura, 1977). 이 이론에 따르면, 주변 환경의 영향 속에서 간접적인 경험을 통해 학습이 이루어진다는 것을 강조한다. 즉, 주어지는 자극에 단순히 반응하는 것이 아니라 다른 사람의 행동을 관찰하여 간접적으로 경험하고, 이를 따라하는 습성이 있다는 것이다. 따라서 사회학습이론에서는 학습이 다른 사람의 행동을 직접적 혹은 간접적으로 관찰하여 모방한 결과라고 보고, 이러한 행위가 인간의 행동 및 성격에 영향을 미친다고 설명한다(김영석, 2008).

반두라(Bandura, 1977)는 사회학습이론을 관찰학습으로 정의했으며, 모방이라는 용어와 명백히 구분하여 사용했다. 이러한 관찰학습에는 관찰한 것을 모방하는 모방학습뿐 아니라, 어떤 상황을 관찰하였으나 모방하지는 않는 학습까지 포함된다. 예를 들어 눈 앞으로 돌이 날아온다고 가정할 때, 누구든지 그 돌을 맞지 않으려고 피할 것이다. 이 경우 당사자는 돌이 날아오는 것을 관찰함으로써 학습은 했지만, 모방하지는 않았는데, 반두라는 이러한 행위가 인지적인 과정 때문에 나타났다고 설명한다(두산백과).

사회학습이론은 행동주의적 접근에 기초하고 자극-유기체-반응 원리에 토대한 이론이다. 사회학습이론은 본래 행동주의의 단순한 자극-반응의 모형에 기초하고, 인간 내부의 심리과정, 의식적 경험 및 신경 생리적 과정을 포함된다. 사회학습이론에서는 대리강화와 자기강화가 사람의 행동에 더 큰 영향을 미친다고 강조한다(차배근, 1999). 예를 들어, 모국이 아닌 다른 국가에서 언어가 상이함으로 인해 의사소통이 원활하지 않고, 해당 국가의 풍습을 잘 모를 경우, 해당 지역의 사람들을 관찰하고 그들의 말이나 행동을 모방하면 여러 가지 문제를 비교적 쉽게 해결할 수 있다는 것이다.

반두라의 사회학습이론은 4개의 단계를 거친다. 첫째, 주의과정이다. 관찰학습이 이루어지기 위해서는 먼저 모델의 말과 행동 및 상황에 주의를 기울여야 한다. 그리고 관찰자의 성격, 모델과 모델 활동의 자극, 인간 상호작용의 구조적 배열 등은 주의과정에 중요한 영향을 끼칠 수 있다. 둘째, 파지과정이다. 이는 관찰을 통해 학습한 정보를 상징적으로 부호화하여 자기의 인지체계 내에 저장하는 단계이다. 이 단계는 인지과정으로, 학습한 정보가 내적으로 보유, 강화되는 단계이다. 셋째, 운동 재생 과정이다. 이는 저장된 기억을 재생하는 단계로, 학습한 내용과 관찰자의 행동을 직접 따라하는 단계라고 할 수 있다. 넷째, 동기화 과정이다. 학습한 내용대로 행동에 옮기기 전에 기대감을 갖게 만드는 동기화 단계이다(김영석, 2008).

에이커스(Akers, 1973/1985/1998)는 사람들이 자신에게 중요한 역할을 하는 다른 사람이나 집단 간의 상호작용을 통해 자신의 행동을 평가하도록 하는 이론을 사회학습이론이라고 보았다. 이는 범죄의 유발과 중단에 대한 설명을 시도하는 이론으로, '차별접촉', '차별강화', '정의', '모방' 등 네 가지 주된 개념에 대해 정의하고 설명했다(황성현, 2015).

사회학습이론에 관한 연구는 다양하게 수행되고 있다. 그리고 청소년의 폭력행위, 비행, 음주행위, 마약사범 등 부정적인 행동에 영향을 미친다는 결과를 보고하고 있다(고미수, 2011; 이재경, 2006; 김지훈, 2011; 이고은, 2014). 이고은(2014)은 모바일 메시지를 이용한 청소년 사이버 폭력 가해행동의 원인을 파악하기 위해 중·고등학교 514명의 재학생을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 그 결과, 청소년들이 폭력피해의 경험 또는 비행친구와의 상호작용을 통해 사이버 언어폭력에 대해 호의적인 태도를 형성하여 언어폭력 의도에 가장 큰 영향을 미치고 있다는 결과를 도출하였다.

이처럼 사회학습이론에서는 부정적인 연구에 초점을 맞추는 경향을 보이고 있다. 한편, 사회학습이론은 긍정적인 측면도 있다. 사회학습이론은 특히 교육 분야에서 많이 활용되고 있다. 김현민(2014)은 미술수업 중에서 사회학습이론을 적용한 모형을 개발하여 교육현장에 적용한 결과, 긍정적인 효과가 나타났음을 보고하였다. 특히 도덕 교육과정에서 다양한 영웅을 보여주어 대리경험을 시키고, 이를 통해 학생들의 인격 형성에 긍정적인 영향을 미쳤다는 것이다.

김영석(2008)은 사회학습이론에서 학습이 대부분 모델링을 통한 관찰학습을 통해



이루어진 것이고 모델 활동을 관찰하는 동안 인지활동에 의해 간접적 강화를 받아서 태도 및 행위를 습득한 것이라고 설명하였다. 모델에 대한 관찰을 통해 사회적으로 보상받는 행동이 강화되고 그렇지 않은 행동이 약화됨으로써 특정한 강화에 동기를 부여한다는 것이다. 드폴로어(1983)는 반두라의 사회학습이론을 활용하여 '모델링이론'을 제시했다. 그리고 '수용자 개인이 매스미디어에서 묘사되는 모델적인 사람들의 행동을 생각하면서 모델링을 통해 새로운 행동양식으로 채택되어 결과적으로 수용자들의 행동을 형성한다'는 것을 기본가정으로 삼았다(차배근, 1999).

다매체 다채널 시대를 맞은 오늘날 매스미디어는 이미 인간의 생활방식, 행동, 가치관의 형성 등에 중요한 역할을 수행하고 있다. 그리고 모델링은 단순한 모방이 아니라 자신도 남들의 모델이 되도록 노력하게 한다(차배근, 1999). 현실 사회에서 국가, 방송국, 프로그램 제작자 등은 인간의 이러한 지식 습득 욕구와 매스미디어의 영향력을 바탕으로 특정한 행동, 사건, 가치관 등을 가지고 있는 모델을 선정하여 상(賞)을 수여하고 칭찬하며 성공이라는 의미를 부여하고 있다. 이처럼 다양한 방식을 통해 대리강화와 자기강화를 통해 모델링이 이루어지게 하며, 롤 모델을 통해 올바른 가치관을 학습하게 하고, 바람직한 사회적 관습 등을 배우도록 하고 있는 것이다.

## 2. 롤 모델 관련 선행연구 고찰

### 1) 롤 모델의 정의

롤 모델은 특정한 방식으로 직·간접적으로 영향력을 행사하여 다른 사람의 삶과 행동에 영향을 미치는 사람(Basow·Howe, 1980)으로 삶에 있어서 모방할 가치가 있는 사람(Pleiss·Feldhusen, 1995)을 말한다(박새미, 2009). 또한 자기에겐 본보기가 되고 모방하고 싶은 사람을 롤 모델이라 통칭하기도 한다. 롤 모델들은 직업적으로 만날 수 있거나 사회적 관계를 맺고 있는 인물일 가능성이 높다. 그러나 직접적으로 관계를 맺지 못하는 인물이 되기도 한다. 특히 롤 모델에 대한 갈망은 서서히 그 사람을 닮아가게 만들고, 롤 모델의 생각과 비슷해지게 만든다. 이러한 특성은 롤 모델이 인생을 살아가는데 매우 중요한 지침이 될 수 있음을 보여준다.

방회조·강조휘·성운뢰(彭怀祖·姜朝辉·成云雷, 2002)는 <롤 모델 이론(榜样论)>에서 롤 모델을 '조직이 인정하거나, 대중매체를 통해 광범위하게 전파되고 시대정신과 인민의 의지가 재현되며, 선진적 생산력과 선진적 문화 발전을 대표하며, 대중의 이익을 대표할 수 있는 모범적 인물'을 의미한다고 하였다. 이러한 관점은 국가와 사회의 도덕적인 기대를 더 많이 표현하였으며 이런 정의에 근거해서 뽑혔던 롤 모델은 일반적으로 국가와 사회에 유리한 선진적인 전형이었다. 또한 이러한 정의는 강력한 중국식 색채가 나타났고 중국 대표적인 롤 모델의 특성을 표현하였다.

원문빈(袁文斌, 2009)은 롤 모델을 광의와 협의로 구분하여 정의하고 있다. 광의 개념으로서의 롤 모델이란 인류의 진보에 기여한 사람, 사건, 사물을 말한다. 이는 사람일 수도 있고, 사건일 수도 있으며, 사물일 수도 있다. 협의 개념으로서의 롤 모델은 감화, 격려와 인도를 해줄 수 있으며, 자발적으로 추구 혹은 배우거나 모방을 불러일으키고 사회 집단에서 상대적인 훌륭하고 선진적인 인물을 의미한다.

이러한 선행연구들을 종합하여 롤 모델을 정의하면, '한 나라를 상징하고 가치관을 유도하며 한 시대 도덕의 가치 혹은 사람들이 존경하고 닮고 싶은 인물로서, 직·간접적으로 영향을 주는 사람'이라고 할 수 있다.

## 2) 롤 모델의 유형

롤 모델의 유형은 그 기준이 무엇이냐에 따라 다르게 나타난다. 부처와 스티어링(1977, 신미영·강현아, 2012 재인용)은 모호해질 수 있는 롤 모델의 기준을 롤 모델의 영향력에 따라 부분적(partial) 롤 모델, 카리스마적(charismatic) 롤 모델, 단계적(stepwise) 롤 모델, 대안적(option) 롤 모델, 부정적(negative) 롤 모델 등 5개로 세분화했다.

부분적 롤 모델은 가장 보편적인 유형으로 특정 부분에 영향을 주는 특정한 기술, 지식, 특성들을 보여주는 사람을 의미한다. 카리스마적 롤 모델은 매력적이고 존경스러운 인물로, 가능하면 최대한 닮고 싶고, 비슷해지고 싶은 삶의 귀감이 되는 사람을 의미한다. 또한 단계적 롤 모델은 특정 발달시점에서 영향력을 주는 인물로 특정 시점에서 무엇을 해야 하고 어떻게 해야 하는지를 알려 주고 도움을 주는 사람을 의미한다. 대안적 롤 모델은 새로운 방식의 시각과 방법을 제시해 주는 사람

을 의미한다. 마지막으로 부정적 롤 모델은 앞서 살펴본 역할모델의 유형들과 달리 모방하고 싶지 않은 가치를 보여주는 인물로서, 롤 모델처럼 되지 않기 위해서는 무엇을 해야 하며 어떻게 해야 하는지를 보여주는 사람을 말한다.

원문빈(袁文斌, 2009)은 다음의 <표 1>과 같이 롤 모델을 구분하였다.

<표 1> 원문빈(2009)의 롤 모델 유형

구분 기준	롤 모델 유형
공헌, 성과, 사회적 영향력 및 도덕적 차원	전형적인 롤 모델, 시범적인 롤 모델, 본보기적 롤 모델
도덕적 경지, 고상한 정도, 사회적으로 존경받는 정도	보통적 롤 모델, 엘리트적 롤 모델, 성현적 롤 모델
전달된 메시지의 내용 및 영향 차원	지식적 롤 모델, 기능적 롤 모델, 도덕적 롤 모델
시대적 배경, 분투 목표, 행위 사적	혁명적 롤 모델, 건설적 롤 모델, 개혁적 롤 모델
교육의 목적, 내용, 범위, 중점 등	도덕적 롤 모델, 지식적 롤 모델, 체질적 롤 모델, 심미적 롤 모델, 노동적 롤 모델
직업의 특성 및 대중에게 미치는 영향의 내용과 정도	전문적 롤 모델, 종합적 롤 모델
개관존재의 현실성 및 허구성	현실적 롤 모델, 허구적 롤 모델
지명도	대중적 롤 모델, 개인적 롤 모델
개체성, 단체성	개체적 롤 모델, 단체적 롤 모델
롤 모델을 선택한 주제	외계적으로 수립된 롤 모델, 개인적으로 선택된 롤 모델
롤 모델과 사람들 사이의 객관적 거리	근 거리적 롤 모델, 원 거리적 롤 모델
생산 방식, 사회 속성	원시사회의 롤 모델, 노예사회의 롤 모델, 봉건사회의 롤 모델, 자본주의 사회의 롤 모델, 사회주의 사회의 롤 모델

롤 모델의 유형은 절대적인 것이 아니다. 이는 롤 모델이 반드시 고정된 유형에 속하는 것이 아니며, 모든 롤 모델에 대한 이해와 평가에는 주관성이 내포되기 때

문에 롤 모델 유형 간에는 교차점이 있을 수 있다.

본 연구에서는 국민학교 교과서에 등장하는 인물이 지향하는 가치를 국가와의 관계, 사회와의 관계, 가정과의 관계 및 개인 내적 관계로 구분했던 이종진(1991)의 연구를 참조하여 롤 모델의 유형을 국가와의 관계 지향적인 롤 모델, 사회와의 관계 지향적인 롤 모델, 가정과의 관계 지향적인 롤 모델 및 개인 내적 관계 지향적인 롤 모델로 분류하였다. 그리고 가치관에서는 성공요인을 '도덕적 자세', '개인적 속성', '극복상황', '인화력', '능력위주', '나누는 삶', '기회', '미래지향적', '신 회', '가정교육'으로 범주화 한 김희진(2014)의 연구에서 사용한 유목을 참조하였다. 그 가운데 '기회', '극복상황', '가정교육' 등 3개의 상황적인 요인을 제외한 나머지 7개인 성공요인을 가치관을 구성하는 유목으로 재구성하였다. 또한 '신뢰'는 서로 믿고 의지함이라는 뜻이기 때문에 '인화력'으로 분류하였으며, '애국'과 '가정화목' 등 2개 유형을 추가하였으며 8개 가치관을 특성에 따라 4개 유형의 롤 모델에 맞추고 분류하였다.

본 연구에서 제시하고 있는 국가와의 관계 지향적인 롤 모델, 사회와의 관계 지향적인 롤 모델, 가정과의 관계 지향적인 롤 모델 및 개인 내적관계 지향적인 롤 모델에 대한 조작적 정의와 이에 따른 가치관을 설명하면 다음과 같다.

국가와의 관계 지향적인 롤 모델은 자신이 소속해 있는 국가를 사랑하고, 국가에 충성하며, 자신 국가, 민족, 문화에 대한 강력한 소속감, 동질감, 존엄성 및 명예감 등을 가지고 국가 발전에 노력하고 헌신할 수 있다는 지향성을 갖는 롤 모델을 말한다. 국가와의 관계 지향적인 롤 모델이 주로 표현하는 가치관은 애국이라고 할 수 있다.

사회와의 관계 지향적인 롤 모델은 넓은 박애심을 가지고 서로 존중하고 도와주며 심지어 자신의 이익을 희생할 수 있는 강력한 인화력을 갖고, 다른 사람과 나누는 삶 등이 평화스러운 사회 환경과 조화로운 인적관계를 유지하기 위해 노력하고 있는 것처럼 주된 가치관을 표현된 롤 모델이다. 이들이 추구하는 대표적인 가치관은 인화력과 나누는 삶이라고 할 수 있다.

가정과의 관계 지향적인 롤 모델은 자신의 가족구성원과의 관계를 중요시하는 특성이 있다. 이들은 가족을 소중히 여기고, 부부 상호간 사랑하며, 부모님을 잘 모시고, 자녀들을 정성껏 기르며, 형제자매의 우애를 강조한다. 이들이 강조하는 대표적

인 가치관은 가정화목이라고 할 수 있다.

개인 내적 관계 지향적인 롤 모델은 자신의 내적 속성을 중시하고 고상한 인품을 가지며 개인 능력을 중히 여기며 명확한 미래지향이 있는 사람을 말한다. 이들의 대표적인 가치관은 도전적 자세, 개인적 속성, 능력 및 미래지향이라고 할 수 있다.

이상과 같은 롤 모델의 유형은 다음의 <표 2>와 같다.

<표 2> 롤 모델의 유형

구분	가치관
국가와의 관계 지향적인 롤 모델	애국
사회와의 관계 지향적인 롤 모델	인화력, 나누는 삶
가정과의 관계 지향적인 롤 모델	가정화목
개인 내적 관계 지향적인 롤 모델	도전적 자세, 개인적 속성, 미래지향

### 3) 롤 모델 관련 선행연구

롤 모델에 관한 연구는 사회학습이론을 기초로 활발히 이뤄져 왔다. 롤 모델의 영향력은 각 분야에서 충분히 입증되었다. 여러 학자들의 연구들을 정리해 보면, 대부분 롤 모델의 긍정적인 영향에 대해 밝히고 있다.

해켓·벳츠(1981)는 긍정적인 롤 모델은 마치 나침반과 같이 우리에게 아름다운 미래를 보여주고 역할 모델들처럼 해낼 수 있다는 자기효능감, 자아존중감 및 직업 결정 등에 긍정적인 영향을 미치게 되어 예전에 시도해보지 않았던 과제들에 대한 기대감을 높일 수 있다고 설명하였다. 이러한 긍정적인 롤 모델의 성공적인 결과는 특정분야의 성공적인 열매를 보여줄 뿐만 아니라 미래에 다른 일들에 대한 성공소망을 가지게 되므로 성공을 위한 강건한 정신적 동기를 부여한다(Lockwood·Kunda, 1999).

또한 롤 모델들은 대학생들의 자기효능감을 높여줄 수 있다(Nauta·Epperson·Kahn, 1998; 도승이, 2009; 허미영, 2013). 도승이(2009)는 공과대학 여학생들은 공과대학에서 선배, 교수, 수업이나 과제의 예시 중에서 롤 모델을 찾은 경험이 많을수록 자기효능감이 높아지고, 진로포부에 긍정적인 영향을 미친다고 설명하였다.

허미영(2013)의 연구에서도 롤 모델들과 같이 일하는 경험과 대화할 수 있는 기회가 많을수록 중국대학생들의 창업에 대한 자기효능감 및 창업의도에 긍정적인 영향을 나타낸다고 밝혔다.

롤 모델의 긍정적인 영향에 대한 연구 중에서 진로에 대한 연구는 큰 비중을 차지하고 있다. 롤 모델은 특정직업 분야 중에서 성공한 롤 모델의 관찰을 통해 이러한 직업에 대한 선호도 및 결정을 촉진할 수 있다(Scherer·Brodzinski·Wiebe, 1991; Lent·Brown·Hackett, 1994). 노오타·코켈리(2001)는 롤 모델을 본보기로서 방향을 제시하며 지지해주는 역할을 통해 학업 및 진로발달을 촉진시키는 사람이라고 정의하였다(안진아, 2008, 재인용). 이러한 롤 모델들은 진로를 선택할 때 도움을 주기도 하고, 실패를 하더라도 희망을 주는 역할을 수행하는 것으로 나타났다. 또한 창업 롤 모델은 창업이념을 강화시키고 예비창업자들의 풍부한 상상력 및 자유창조력과 혁신의 열정을 배우게 하며 이후에 창업위험을 감소시킬 수 있다.

롤 모델 시범방법은 교육 분야에서 많이 사용되고 있다. 롤 모델 시범방법 중에 롤 모델은 사상 도덕의 캐리어로서 사람들에게 구체적인 가치규범과 행동동기를 제공한다. 롤 모델을 통해 피교육자로 하여금 쉽게 모방할 수 있도록 도덕적 행위동기를 강화시키고 사람들의 도덕 수준을 끌어올리며, 사회 풍조를 개선하여 건강한 사회 분위기를 형성할 수 있다(徐美元, 2007; 刘娟娟, 2013; 邹欣, 2011; 易莉, 2002; 王赛, 2013).

지금까지 대부분의 연구들은 롤 모델의 긍정적인 영향을 연구해 왔다. 그런데 세상에 존재하는 모든 사물은 양면적이다. 우리는 롤 모델의 긍정적인 영향을 인정함과 동시에 부정적인 롤 모델이 주는 부정적인 영향에 더욱 주의해야 한다. 예를 들어 히드(1997)는 폭력과 같은 범죄행동을 자주 하는 부정적인 롤 모델을 접한 청소년들이 살인과 같은 범죄를 더 쉽게 모방한다고 강조했다.

게다가 사람들은 롤 모델들을 선택했을 때 개인의 성별, 나이, 인종, 사회적 위치 등이 유사한 롤 모델에 관심을 갖는다(Bandura, 1986). 그 후의 많은 연구들에서 사람들이 동성 롤 모델을 선택하는 경향이 나타났고(Killian, 1988; 박새미, 2008; 신미영, 2011), 여자가 남자보다 이성의 롤 모델을 선택하는 경향이 있는 것으로 나타났다(박새미, 2008; 신미영, 2011).

또한 자신의 성별, 인종, 민족 등과 유사한 롤 모델을 선택하는 사람은 그렇지 않

은 사람보다 긍정적인 영향을 더 많이 받은 것으로 나타났다. 하스·설리반(1991)은 동일 민족인 롤 모델이 그렇지 않은 롤 모델보다 자아효능감을 증진시키고 비전통적인 직업에 대한 성 고정관념을 줄이는 데에 더 효과적임을 밝혀냈다. 오크만(1996)과 해켓(1989)은 사람들의 자아존중감에 있어 동성 롤 모델은 이성 롤 모델보다 더 많은 영향을 미친다고 하였다. 그리고 지르켈(2002)의 연구에서는 개인의 인종과 성별과 같은 롤 모델이 있는 아동들이 그렇지 않은 아동보다 학업성취와 목표달성의 수준이 더 낮게 나타났음을 밝혀냈다. 사람들은 롤 모델을 선택했을 때 롤 모델의 종류에 있어서 연예인, 유명인 및 부모님을 선호하는 경향을 보였다(신미연, 2011; 박새미, 2008; 안진아, 2008).

한편, 롤 모델 선정에 있어서 사람들은 텔레비전 등 대중매체로부터 많은 영향을 받고 있는 것으로 나타났다(김재원, 2002; 정명희, 2010 재인용). 텔레비전 등 대중매체들은 사람들이 롤 모델을 선정했을 때 중요한 역할을 맡고 있는데 각 분야에서 많은 훌륭한 롤 모델을 제시하고, 이 사람들의 '풍부한 인생'을 더욱 많은 사람들이 접할 수 있도록 알려준다. 그렇게 함으로써 사람들의 자아존중감, 효능감, 진로포부 수준 등 심지어 인생관, 가치관 등에도 많은 도움을 준다는 것이다. 반면, 라디오나 텔레비전 등 대중매체들이 우리에게 어떤 롤 모델을 보여주는지, 그리고 롤 모델이 어떤 특성과 가치관을 갖고 있는지에 관한 연구는 찾기가 어려웠다. 따라서 본 연구에서는 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>을 중심으로 양국의 TV 프로그램에서 어떤 롤 모델이 등장하는지 그 특성을 살펴보고자 한다.

### 3. 가치관에 대한 논의

#### 1) 가치관의 정의

가치관은 철학, 윤리학, 심리학, 사회학, 경영학 등 여러 분야에서 연구가 활발히 이루어져 왔으며, 가치관에 대한 개념 정의는 인간의 행동을 결정하는 중요한 요인으로서 학자들에 따라 다양하게 정의되어 왔다(김정은, 2008). 윤리학적인 가치관을 선과 악, 의와 불의, 미와 추 등에 대한 관념 즉, 여러 가지의 행동 대안이나 여러 가지의 가능한 상태 중에서 무엇이 좋고, 옳고, 바람직한 것인지에 대한 개인의

규범적, 윤리적, 또는 도덕적 아이디어를 내포하고 명확하게 가지고 있는 상태를 의미한다(이홍매, 2012; 김종길, 2007). 철학사전(2009)에서는 문화적 차원에서 구성원의 행동을 규율하는 주관적인 요소라고 정의하였다.

뉴컴은 가치관을 특정의 사물에 대한 태도의 종합적인 집합체로 정의하였으며(심규문, 2010), 린턴은 특정한 사건, 사물 및 상황에 대한 선호가 보편적으로 존재하고 개인의 내면적 반응을 환기시킬 수 있는 모든 요소라고 설명하였다(왕응연, 1975). 또한 정범모(1972)는 가치관을 여러 가지 인간문제에 관하여 어떤 방향을 정하고 행동하도록 영향을 주는 바람직한 것 또는 하여야 할 것에 대한 일반적인 개념(정범모, 1972)으로 정의하였으며 가치관은 인간행동에 매우 중요한 역할을 수행한다고 보았다.

이홍매(2012)는 '가치관은 일종의 행동 중개변인으로서의 역할을 담당한다'고 설명하였으며, 또한 가치관은 행동의 목표, 수단의 양식을 선택하여 자극과 반응이 중개하는 열쇠로서 일반화되고 조직화된 가장 핵심적인 규범표준이라고 말할 수도 있다(황응연, 1975; 김수연, 1987). 가치관은 사람의 사고방식의 중심적인 중개변인으로서 사람의 동기와 포부, 지각과 해설을 크게 좌우하고 인생의 만족과 의의, 가치 평가 기준과 직결되어 사람의 행동방향과 강도를 결정하는 데에 중요한 역할을 하고 있다(정범모, 1972; 심규문, 2010).

이상과 같이 여러 학자들의 견해들을 종합해 보면, 가치관이란 일종의 '좋다', '옳다', '의롭다', '아름답다' 등 평가적 요소로 사물에 대한 태도의 종합적인 집합체이며 인간의 내부에 존재하면서 중개변인으로서의 역할을 담당하고 있고, 여러 가지 인간문제에 관하여 어떤 방향을 정하고 행동하도록 영향을 주는 일반화하고 조직화된 규범적인 행동 지침서라고 말할 수 있다.

## 2) 가치관의 분류

한편, 가치관은 구분에 기준에 따라 그 유형도 다르게 나타난다. 김수연(1987)은 한국 전통적 가치관의 범위를 가족주의, 인정주의, 도덕주의의 세 가지 가치관으로 한정시키고 효도, 상부상조, 어른공경, 예절의 네 가지 대표적인 주요 가치로 구분하였다. 또한 울포트, 버넌, 린지는 가치의 내용을 중심으로 경험적 비판적 방법에



의해 진리를 추구하는 이론적 가치, 유용성과 실용성을 강조하는 경제적 가치, 형태, 조화, 아름다움을 강조하는 심미적 가치, 인간에 대한 애정과 협조를 강조하는 사회적 가치, 개인적인 권력, 영향력을 강조하는 정치적 가치, 우주에 대한 이해와 신비스러움을 추구하는 종교적 가치로 분류하였다(심규문, 2010). 슈바르츠(1994)는 가치의 동기 영역을 자율, 보편주의, 박애, 전통, 동조, 자극, 쾌락, 성취, 권력, 안전으로 제시하고 있으며, 이러한 10개의 가치유형은 다시 자기 향상과 자기초월, 보전, 변화 등 4개의 가치범위로 구성된다고 하였다(공혜원, 2010, 재인용). 그리고 전남진(2014)은 소비자의 가치관 요인으로 물질주의, 관계지향 가치관, 성취지향 가치관, 실용지향 가치관, 타인의식 가치관, 즐거움지향 가치관 등 6가지로 분류하였다. 또한 이종진(1991)은 국민학교 교과서에 등장하는 인물의 가치관을 국가민족과의 관계(애국, 국난극복, 독립운동, 반공), 사회와의 관계(공경, 공익봉사, 박애정신, 규칙준수, 친절, 우정, 보은, 책임), 가정과의 관계(효, 형제우애, 어머니상, 내조), 개인 내적관계(창의 진취, 자주, 불요불굴, 인내, 관용, 용기, 신념, 탐구, 사려반성, 정직, 청렴결백, 성실)로 범주화하여 분석하였다.

2007 개정 교육과정에서는 학교도덕과 교육을 통해 초등학생들이 함양해야 할 주요 가치 및 덕목으로 정직, 자주, 성실, 절제, 책임, 용기, 효도, 예절, 협동, 민주적 대화, 준법, 정의, 배려, 애국/애족, 평화/통일, 생명존중, 자연애, 사랑 등 총 18개의 가치와 덕목을 선정하였다(채경숙, 2009).

최경순(1999)은 '매스 미디어에 나타난 한국사회의 성공신화분석' 중에서 성공신화의 성공요인을 정열, 인내, 창의/개성, 성실/노력, 조력자, 도전, 완벽주의, 긍정적인 사고, 인화, 현실인정, 재능, 국제경쟁력, 원칙, 가정교육, 양심/정의, 신용, 현장중심, 검소, 학구열, 여성성 등 20개로 분류하였다. 이 가운데 조력자, 재능 및 국제경쟁력 등 3가지 요인을 제외하고 남은 17개 요인 모두 가치관으로 볼 수 있다. 그리고 김희진(2014)은 신화성공을 대범주로는 도전적 자세(도전, 목표지향, 열정, 진취, 집념), 개인적 속성(개성, 겸손, 근검절약, 근면, 긍정적, 끈기, 낙천, 섬세함, 성실, 완벽주의, 원칙주의, 인내, 자기주관, 자상함, 창의, 책임감), 인화력(배려심, 인간존중, 친화력, 협업), 능력위주(경험, 술선수범, 재능, 지도력), 나누는 삶(기부, 봉사), 기회, 미래지향적(개혁정신, 무에서 유를 창조, 변화), 신뢰, 극복상황, 가정교육 등 10가지 성공요인을 지적하였으며, 그 중에서 극복상황, 기회, 가정교육 등 3개

상황적인 요인을 제외한 나머지 7개 성공요인 모두 가치관으로 분류가 가능하다.

서진익(徐进毅, 2012)의 연구에서는 가치관을 국민을 위하여 집행하는 정신(执政为民), 노인을 존경하고 어린이를 사랑함(尊老爱幼), 정의를 지키는 정신(维护正义), 자신을 돌보지 않고 남을 구하는 정신(舍己救人), 자강불식(自强不息), 애국심(爱国心), 서비스 정신(奉献精神), 맡은 바 업무에 온 힘을 다하려는 정신(敬业精神), 지은보은(知恩图报), 신의성실(信义诚实) 등 10개로 분류하였다. 이런 가치관의 구분은 중국당대의 애국심(爱国心), 경업(敬业), 성신(诚信), 우선(友善)이라는 핵심적인 가치관을 충분히 구현하였다고 할 수 있다.

본 연구는 한국과 중국 TV가 선정한 롤 모델을 통해서 보여주고자 하는 가치관이 무엇인지를 살펴보기 위해 이종진(1991), 김희진(2014) 및 서진익(徐进毅, 2012) 등의 견해들을 종합하여 가치관을 애국심, 국난극복, 기부, 봉사, 배려심, 인간존중, 책임감, 경업,<sup>1)</sup> 희생, 독창, 진취, 도전, 불요불굴, 사려반성, 낙천, 근면, 끈기, 목표지향, 협업, 겸손, 신의, 신뢰, 보은, 관용, 재능, 지도력, 정의, 근검절약, 숭선수범, 위민정신, 청렴결백, 어머니상, 형제우애, 효도, 경로, 애정 등 36개로 세분화하였다.

### 3) 가치관에 관한 연구

지금까지 가치관에 대한 연구는 특히 교육 분야에서 많이 진행해 왔으며 언론학 분야에서 가치관에 대한 연구는 많지 않았다. 언론학 분야에서는 대부분 광고를 대상으로 연구해 왔다. 한상필(1995)은 가치관을 한국인의 전통적인 가치관은 집단주의-서구적 가치관인 개인주의, 도덕(인본)주의-물질주의, 권위주의-평등주의, 전통적 가족 가치관-서구적 가족 가치관, 숙명적 자연관-정복 지향적 자연관, (광고 표현상) 전통주의 가치관-(광고 표현상) 서구주의적 가치관으로 구분하였다. 1960년대 말부터 1990년대 초까지 한국의 광고에 나타난 가치관이 전통적 가치관인 집단주의, 권위주의, 도덕주의, 전통적 가족관, 숙명적 자연관에서 서구적 가치관인 개인주의, 평등주의, 물질주의, 현대적 가족관, 정복 지향적 자연관으로 큰 변화를 이루

1) 경업(敬业)은 맡은 바 업무에 온 힘을 다하려는 정신이다. 뒷부분에 나타난 맡은 바 업무에 온 힘을 다하려는 정신은 모두 경업으로 대신한다.

고 있는 것으로 나타났다. 게다가 손점옥(2000)은 같은 맥락에서 IMF 관리체제 전후의 여성잡지를 중심으로 광고에 나타난 가치관의 변화를 살펴보았다. IMF 관리체제를 전후한 1996년에서 1999년까지 여성잡지광고에 나타난 서구적 가치관인 물질주의, 개인주의, 정복 지향적 자연관, 광고표현상 서구주의적 가치관이 전통적 가치관인 도덕(인본)주의, 집단주의, 숙명적 자연관, 광고표현상 전통주의적 가치관보다 전체적으로 높게 나타나고 지속적으로 월등히 강조되었음을 밝혀냈다. 또한 김연하(2007)는 1995년-2005년 여성잡지 광고에 나타난 가치관은 종합적으로 서구적 가치관이 상대적으로 높았다고 하였다.

김병희(2006)는 한국 텔레비전 광고와 미국 텔레비전 광고에 나타난 가치관에 대해 살펴보았다. 한·미 양국 텔레비전 광고에서는 실용적/상징적 가치 및 서양적/동양적 가치관에 있어서 통계적으로 유의한 차이가 나타났는데, 수평적/수직적 가치에 있어서 한국 텔레비전 광고에는 수평적인 가치가 더 많이 나타났으며 미국 텔레비전 광고에서는 수직적 가치가 더 많이 나타났다.

송홍위(2011)의 연구에 따라 중국 개혁개방 이후 신문광고는 개인주의 가치관과 현대주의가치관 및 상징주의 가치관의 비중은 높아지고 있는 것으로 나타났다. 그리고 인간과 자연의 관계에서는 자연지배나 물질주의가치관을 표현한 광고의 비중은 1980년대부터 1990년대까지 높아졌는데 2000년대 들어서면서 그 비중은 낮아진 것으로 나타났다.

홍재욱(2002)의 연구결과에 따르면, 한국과 중국의 텔레비전 광고에서 정서적 가치가 실용적 가치보다 더 많이 나타났으며 서양적 가치보다 동양적 가치를 더 많이 활용하고 있는 것으로 나타났는데 중국 텔레비전 광고가 실용적인 가치를 상대적으로 더 많이 사용하고 있다고 하였다. 한국, 중국 모두 글로벌화하면서 광고 분야에서는 서구적 가치관으로부터 많은 영향을 받는 것으로 나타났다.

한편 박종민·조의현·김의기(2008)는 기업 소개 웹 사이트에서 사회 공헌과 환원이라는 가치관으로 구성되며 사회드라마 안에 미래지향적이고 우호지향적이라는 환상주제까지 포함되어 방문객들에게 반복적으로 전달되면서 기업의 긍정적 이미지에 관한 사회 구성원의 집단적의식이 발현되도록 유도하고 있다고 설명하였다.

또한 대인 커뮤니케이션 및 미디어 이용이 많을수록 이주민은 한국사회가 물질지향적이라는 인식이 강해지며 한국 사회에 대한 호의적인 태도와도 유의미한 연관

이 있었다(양혜승, 2011). 그리고 양혜승(2011)은 드라마 시청은 한국사회가 물질 지향적이라는 인식을, 뉴스프로그램 시청은 한국사회가 가족지향적이라는 인식을 형성시킨다고 하였다.

박경숙(2002)은 2000년과 2001년 KBS, MBC, SBS TV 저녁 의약 분업 관련 뉴스를 대상으로 집단 갈등 이슈의 방송 뉴스 프레임에 대한 연구를 진행하였다. 연구결과에서는 '권위주의 정책 뉴스 프레임'과 '대항적 뉴스 프레임'이 높게 검출되었으며 한국 방송은 권위주의적 성격과 민주적 요소가 혼재하는 형식으로 존재한다고 지적하였다.

김수연(1987)은 텔레비전 만화프로그램에 나타난 전통적 가치관에 대하여 연구하였다. 연구결과에서는 각 만화유형마다 강조하는 가치관이 다르게 나타났으며 전체적인 만화에서 예절이 가장 많이 나타났고 가족주의 가치관이 가장 부족한 것으로 확인되었다. 또한 양혜승(2010)은 한국드라마에서 나타난 가치관을 가족지향성, 사랑지향성, 개인지향성, 사회지향성, 물질지향성을 구분하였다. 연구결과에서는 등장인물들이 표출하는 가치로 가족지향성, 개인지향성, 사랑지향성이 상대적으로 높게 나타났는데, 휴먼다큐 등장인물과 비교했을 때 드라마 등장인물의 사랑지향성과 물질지향성이 높게 나타났고 여성 등장인물은 남성 등장인물에 비해 개인지향성이 상대적으로 낮게 나타났으며 30대~50대 등장인물, 그리고 재벌 혹은 경영자의 물질지향성이 가장 높게 나타났다고 하였다. 그리고 양혜승(2006)은 텔레비전 오락 프로그램은 시청자들의 관심과 흥미를 유발하기 위해 부(富)와 관련된 이미지 세계는 상당부분 비현실적이거나 과장, 왜곡되어 있어 시청자들은 물질주의적 가치관을 배양하고 개인 삶에 대한 만족도, 나아가 사회에 대한 만족도를 저하시킨다는 문제를 지적하였다.

매스미디어는 현대 사회에서 중요한 위치를 차지하고 있다. 특히 텔레비전은 현실 사회에서 보편적으로 존재하고 있는 가치관들이 투영되며 동시에 우리 사회구성원들의 가치관 형성 및 변화에 중요한 영향을 미치는 사회화 도구로 기능한다. 따라서 텔레비전 프로그램을 대상으로 한 연구는 사회가치관의 변화 방향을 파악하는데 유용하다고 판단된다. 그럼에도 지금까지 텔레비전에 표현되고 있는 가치관에 관한 연구는 많지 않았다.

### Ⅲ. <글로벌 성공시대> 및 <감동중국(感动中国)> 프로그램 소개

#### 1. <글로벌 성공시대> 프로그램 소개

<글로벌 성공시대> 프로그램은 KBS가 제작한 다큐멘터리 TV 프로그램으로 2011년 6월 4일부터 2013년 10월 19일 종영까지 총 114회 방송하였다. 매주 토요일(사정에 따라 방송시간이 다름) 저녁 7시 10분부터 약 50분 동안 방영되었으며, 시청률이 5.8%((2013.10.19 기준, AGB닐슨 제공)대로 시청자들의 꾸준한 사랑을 받았다.

##### 1) <글로벌 성공시대> 프로그램의 방송 배경

1997년 IMF 금융위기는 전쟁만큼이나 한국 사회에 큰 충격을 주었다. 한국 경제 개발 과정에서 많은 외국 자본을 썼으나, 외환 관리 정책을 잘 펼치지 못하여 외환 보유고가 바닥나고, 국가 신용도가 떨어지면서 국제적 경제 활동에 어려운 상황에 처하였다. 화폐 가치와 주식 가치가 떨어지자 금융 기관이 망하게 되었고, 이어서 기업이 줄줄이 문을 닫으면서 실업자 또한 많아져 사회는 점점 더 불안해져 갔다.

이러한 시대상황 속에서 MBC-TV에서 제작한 주말프로그램인 <다큐멘터리 성공시대>는 사람의 눈길을 사로잡는데 손색이 없었다. 이 프로그램은 '사회적 성공'이라는 주제로 특정한 '롤 모델'들을 선정하고 교양 다큐멘터리의 형식을 통해 제작, 방송함으로써 시청자들에게 사회적인 '성공'의 개념을 유형화하고, 시청자들로 하여금 '롤 모델'이 되고 싶다는 열정을 불러일으켰다. 이 프로그램은 1997년 11월 23일부터 2001년 11월 4일까지 3년 동안 총 189회가 방영되고 비교적 높은 시청률을 유지하였다. <다큐멘터리 성공시대>는 한국 IMF 금융위기를 성공하게 넘기는 데에 있어서 간과할 수 없는 영향을 미쳤다고 할 수 있다.

특히 글로벌화와 함께 한류 바람을 일으키고, 한국인들이 높은 자긍심을 가지고 절대 포기하지 않은 도전과 성공 키워드를 통해 국제무대에 진출하고 세계의 이목을 집중시켰다. 이런 시대적인 환경 속에서 KBS에서는 <글로벌 성공시대>를 제작

했는데 글로벌 시장에 초점을 맞춰 '롤 모델'의 무대를 더 큰 무대로 이동시켰다. <글로벌 성공시대>는 글로벌 무대에서 성공한 인물들의 유쾌한 도전과 성공의 키워드를 알아봄으로써 국제무대 진출을 꿈꾸는 젊은 세대들에게 '롤 모델'을 제시한다. '세상은 넓고 할 일은 많다'라는 주제로 글로벌 리더를 꿈꾸는 젊은이들에게 전하는 일종의 성공지침서라고 할 수 있다.

<글로벌 성공시대>는 '롤 모델'의 신뢰도를 높이기 위해 현실을 직접적으로 다루고 현실의 허구적인 해석 대신 현실 그대로를 전달하는 다큐멘터리 장르를 선택하였으며 '현재-과거-미래' 형태로 구성된다. <글로벌 성공시대>는 내레이션, 인터뷰, 자막의 기법으로 수용자들에게 전달된다. 이야기는 남자 아나운서의 '내레이션'으로 따뜻하면서 정확한 목소리로 성공한 사람들에 대한 재현을 분명하게 전달하며, 프로그램 중간에 여자 아나운서가 추가적인 설명과 성공인사들의 키워드를 다시금 짚어준다. 그리고 계속되는 주인공들의 일상생활을 보여주며 중간의 주요장면에서 주인공들의 인터뷰를 덧붙인다. 인터뷰를 통해 주인공들의 심정이나 성공에 대한 각오를 들을 수 있다. 다른 다큐멘터리와 다른 점은 주변인들의 인터뷰가 추가로 들어간다는 것이다. 즉, 타인의 관점에서 주인공이 성공할 수밖에 없는 요인을 주변 사람들의 인터뷰를 통해 시청자들에게 전달한다. 마지막으로 주인공들의 위기상황이나 주요 장면에서 자막을 이용하여 메시지를 전달한다(김희진, 2014).

한편, <글로벌 성공시대> 제작진은 인물 선정의 다양성을 확보하기 위해 시청자들로부터 주인공 공모를 실시하였다. 2012년 1월 31일에 처음으로 댓글을 올렸을 때부터 2013년 11월 9일까지 총 408건의 댓글이 올라왔다. 이러한 결과는 <글로벌 성공시대>의 시청률이 높음을 간접적으로 보여준다. 프로그램에서 나온 '롤 모델' 이외에도 수많은 '롤 모델'이 세계 각지에서 뛰어난 업적을 보여주고 있다.

## 2) <글로벌 성공시대>에서 말하는 '성공'의 의미

<라이프성경사전>에 따르면, 성공이란 '목적한 바를 이루거나 사회적인 지위를 얻는 것을 가리킨다'라고 정의하고 있다. 하지만 목표를 달성하거나 재물을 많이 가지고 있거나 높은 사회적인 지위를 누린다고 해서 다 성공을 이뤘다고 할 수는 없다. 윤제중(2006)은 '성공은 정직하고 성실한 과정을 거쳐서 목적한 바를 이루는

것'이라고 정의한다. 참된 성공은 '정직하고 성실한 과정을 거쳐서 이뤄야 되고 불법의 방법을 이용하여 얻은 성공은 참된 성공이 아니라는 것이다.

또한 쿤신(1985)에 따르면, 성공이란 자신이 선택한 카테고리에서 많은 사람들의 인정을 받으며 자존심을 키우고 강하게 되는 상태를 말한다(Kundsin, 1985; 이해성·김태련, 1995 재인용). 그리고 성공은 카테고리의 크기에 따라 개인적 성공, 집단이나 조직의 성공 그리고 사회적 성공으로 나눌 수 있다고 보았다.

한편, 고영규(2004)는 개인적 성공은 한 개인이 추구하고 도달하려고 하는 어떤 것을 달성하고 얻었을 때, 집단이나 조직의 성공은 그 집단이나 조직이 정한 바람직한 목표나 성과를 이루었을 때, 사회적 성공 또한 개인이나 집단(조직)이 성공을 거두기 위해 노력하고 도전하는 일련의 과정들로 이뤄지고 그러한 도전과 일련의 과정들을 통해 얻게 되는 결과와 성취물들이 사회구성원과 사회단체의 평가를 정당하게 획득했을 때에 나타난다고 보았다. 또한 최경순(1999)은 사회적 성공을 이룬 사람들은 부와 획득에 멈추지 않고 자신의 주변 구성원들과 그 사회로부터 인정받고자 하는 삶을 살고자 희망한다고 하였다.

세계가 지역을 넘어 글로벌화 되면서 더욱 더 많은 한국인 리더들은 세계무대에서 빛을 발하고 있다. 그들은 높은 자긍심을 가지고 절대 포기하지 않는 도전, 뜨거운 열정, 성공한 키워드를 통해 돈, 지위, 명예 등을 얻은 후에도 현실에 안주하지 않고 또 다른 꿈을 향해서 나아간다. 그리고 이러한 끊임없는 노력은 이들이 세계무대에서 더 큰 성공을 이루게 하는 원동력이 되었다.

## 2. <감동중국(感动中国)> 프로그램 소개

<감동중국(感动中国)> 프로그램은 CCTV에서 제작한 프로그램으로서 매년 정월 대보름이 지난 후에 방송하고 있으며, 2015년 2월 27일 현재까지 총 13회 방송됐다. 이 프로그램은 '중국인들의 정신적인 양식'으로 불릴 만큼(麦尚文·王昕, 2009) 중요한 프로그램으로 기능하고 있다. <감동중국(感动中国)>은 CCTV에서 주최하고 다른 방송국과 신문사가 후원하며, 대중들도 참여하는 복합적인 모델로 운영되어 오고 있으며, 각종 직업 종사자들 중에서 가장 감동적인 인물 10명을 뽑는다. 그 가운데 어떤 사람은 시대의 발전을 촉진하는 데에 힘을 바쳤고, 어떤 사람은 평범

한 직장에서 뛰어난 업적을 이루는 등 그 내용도 다양하다.

### 1) <감동중국(感动中国)> 프로그램의 기획 배경

각종 수상식은 연말 행사에서 빠지지 않는 단골 메뉴다. 각종 분야에서 최고의 영예를 얻는다는 것은 매우 의미 있는 일이다. 2002년 중국 CCTV 뉴스평론본부의 관계자들은 미국의 <TIME>, <Newsweek>, <Cable News Network (CNN)>, <American Online(AOL)> 등 대표적인 매체들이 해마다 중요한 인물을 선발하는 것을 지켜보면서 자기반성을 하게 되었다고 고백한다. 이러한 반성은 특정 인물을 선정하자는 것에 대한 막연한 꿈을 키우게 했다. 제1회 <감동중국(感动中国)> 프로그램의 집행 편집인 장항동(张向东)은 이 프로그램을 기획하면서 중국의 뉴스 법규에 어긋나지 않는 범위에서 참다운 인물을 선발해내고자 했다. 이에 이 프로그램의 담당자들은 이 프로그램을 통하여 중화민족의 전통적인 가치관과 세계관을 널리 알리고, 현대 중국인들의 도덕적이고 고결한 정서를 세계인들에게 보여주겠다는 공감대를 형성하였다(陈卫亮, 2011).

현재 중국은 개혁과 개방에 있어서 매우 중요한 시기에 있다. 이에 따라 사회구조도 급변하고 있고, 이익 분배에 있어서도 많은 부분 조정되었으며, 사상 또한 변화를 맞이하고 있다. 이런 특별한 시기에 여러 가지 모순이 부딪치고 다원적인 가치관이 생기면서 사회 각계각층의 사람들은 가치관의 혼란에 빠지게 되고 심리적인 균형도 잃어버리게 되었다. 기존의 가치관과 도덕적 기준은 엄준한 도전에 당면하게 되었고, 이는 사회경제의 발전에도 부정적인 영향을 끼치게 되었다. 이런 사회환경 속에서 2002년 무렵 CCTV는 <감동중국(感动中国)> 프로그램을 제작하여 방송하기 시작했다. 이는 <감동중국(感动中国)> 프로그램의 탄생이 우연한 사건이 아니라 중국의 역사 발전 과정에서 생겨났음을 보여준다.

처음 이 프로그램에 이름을 지을 때는 제작자들은 <중국에 영향을 끼친다>, <중국을 변화시킨다>, <중국을 떨친다> 등 여러 개의 이름을 고려하였으나, 여러 차례의 토론 끝에 <감동중국(感动中国)>이라는 이름이 선정되었다. 왜냐하면 '감동(感動)'이라는 말은 가능한 모든 인물의 특성을 공통성적으로 포함하기 때문이다. '감동'을 주제로 삼은 이유는 중국의 '덕'으로 정치하는 방침에 맞고 중화민족의 전통적



인 가치관과 도덕관을 고취시키며 신세대에 중국인들의 고결한 정서와 정신을 알려 주기 위해서이다.

서로 다른 기준에 따른 연도 인물은 CCTV 뉴스채널의 운영 이념도 다르다. 그러므로 연도 인물의 선발 기준은 매우 중요하다. CCTV에서는 선발 기준을 '감동 여부'로 정했다. 1년 동안에 전국에서 발생했던 일, 그리고 그 일과 관련된 평범하고 대단한 인물들을 정리하여 감동의 정도를 평가한다.

<감동중국(感动中国)> 프로그램의 트로피 디자인도 남다르다. 투명한 수정 재질은 마음의 순결함을 나타내며, 하트 모양의 디자인은 '중국을 감동시킨다'는 의미가 담겨있다. 양시망(央视网, 2012)은 중국 국민들이 <감동중국(感动中国)> 프로그램에 등장한 인물들의 행위를 통해 감동을 받는 데에 그치지 말고 이들을 모방하여야 한다고 하였다. 사회주의 핵심적인 가치관과 중화민족의 전통적인 미덕을 발양하는 것을 목적으로 하는 <감동중국(感动中国)> 프로그램의 투명한 트로피는 문화적인 기호로 인식됨과 동시에 그 의미를 효과적으로 전달함으로써 시청자들에게 깊은 감동을 주었다고 평가되었다.

<감동중국(感动中国)> 프로그램의 포맷은 '다큐멘터리 방송+ 인터뷰+ 수상식' 형태로 구성된다. 매년 <감동중국(感动中国)> 프로그램 수상식을 방송하고 난 다음에는 등장인물뿐만 아니라 프로그램도 그 기간 동안에 사람들에게 인기 화제가 되기 마련이다. 기록 영화는 각 방송국에서 애용하는 방송 형식으로서 사회주의 핵심 가치관을 수립하는 데에 적극적인 역할을 하고 있다. <감동중국(感动中国)> 프로그램의 수상식을 시작하기 전에 방송하는 기록 영화는 사람들로 하여금 즐겨 볼 수 있게 함과 동시에 너무 감동한 나머지 눈물까지 흐르게 하곤 한다. 기록 영화를 내보낸 다음에는 인터뷰가 등장한다. <감동중국(感动中国)> 프로그램에서의 인터뷰는 약 5분 정도 소요되고 프로그램 진행자와 등장인물이 얼굴을 맞대어 이야기하는 형식으로 진행된다. 진행자와 등장인물이 대화하는 것은 순간적으로 서로의 거리감을 없애 공감모드를 형성시킨다. 마지막으로 수상식이 이뤄진다. 수상식은 프로그램에서 가장 성대한 코너로서 사람들이 실컷 보고 더 즐길 수 있도록 구성되어 있다.

2005년도의 <감동중국(感动中国)>의 수상식을 살펴보면, 수상식이 방영된 첫날에만 해도 5.9%의 시청률을 기록했고 시청자는 무려 2.3억에 이르렀다. 이 프로그램 덕분에 CCTV1의 총 시청률은 14.6%로 나타났다(杨肖文, 2013). 이렇게 높은

시청률은 광고주의 관심도 증대시켰다. 중국 이동통신사, 중화자동차, 공상은행 등 중국에서 이름난 대기업들이 <감동중국(感动中国)> 프로그램의 방영 전과 후의 광고를 내보냈다. 방송시간은 2시간에 불과했지만 광고 수익은 무려 1500만 위안에 달한 것으로 파악되고 있다(张向东, 2009). 이는 <감동중국(感动中国)>의 성공을 증명한다고 할 수 있다.

## 2) <감동중국(感动中国)>에서 말하는 '감동(感动)'의 의미

'감동'이라는 말은 현대사회에서 매우 중요한 단어 가운데 하나이다. 감동은 <감동중국(感动中国)> 프로그램을 통해 재조명되면서 시청자들의 믿음과 각광을 이끌어냈다. <감동중국(感动中国)>은 남들을 감동시킬 수 있는 인물을 선발하는 프로그램으로서 그 선발 기준은 매우 명료하고, 그 내용은 다양하다. 즉, 사람들로 하여금 감동을 불러일으키는 이유가 다양하다는 것이다. 이런 측면에서 볼 때, 감동은 수량화할 수는 없지만 세분화는 가능하다. 그리고 감동은 사람들의 정신적인 추구를 만족시킬 수 있다.

CCTV뉴스 평론부 주임이면서 <감동중국(感动中国)>의 총 제작자인 양건증(梁建增)은 '감동이란 아주 아름다운 순간, 영혼을 정하게 하는 과정, 눈가가 촉촉해지게 하는 순간, 마음으로 깨달을 수 있지만 말로는 설명할 수 없는 일종의 느낌이 다'라고 말했다(梁建增·陈虹, 2004). 또한 <동바지자>의 제작자인 장조훅은 '감동이란 사람과 사람 사이에 서로 전달할 수 있는 지속적인 따뜻함인데 이는 우리의 마음을 따뜻하게 해주고 우리의 앞길을 밝게 해준다'고 말했다(梁建增·陈虹, 2004).

또한 <감동중국(感动中国)> 프로그램의 감독은 어떤 때는 감동이 사람들로 하여금 취약하게 한다고 말했다. 왜냐하면 감동은 마음의 가장 약한 부분을 감동시키기 때문이다. 반면에 감동은 사람들을 강인하게 만들기도 한다. 왜냐하면 주변의 수많은 사람들이 존엄하고 질서있게 살고 있는 모습을 통해 자신이 계속 앞으로 나갈 수 있는 용기를 주기 때문이다(白岩松, 2006).

2002년에 <감동중국(感动中国)> 프로그램이 처음 방송되었을 때, 주최 측은 당선자들이 공통적으로 사람들의 마음을 감동시키는 힘을 가지고 있다고 강조했다. 또한 2004년도의 <감동중국(感动中国)>은 감동이 내포하고 있는 의미에 대해 더

깊이 있는 해석을 내놓았다. 당선 인물들의 신분, 배경, 경력 등에 있어서 차이가 있다 하더라도 지난 1년 동안에 그들이 해 온 일은 대중을 감동하게 했을 뿐만 아니라 중국도 감동시켰다. 그 중에서 어떤 사람은 자신의 힘으로 사회의 발전을 촉진하고 또 어떤 사람은 자기의 이야기로 사람과 사람 사이에 존재해야 하는 것을 느끼게 해 주었다. 2005년도에 들어와서 <감동중국(感动中国)>의 구호는 '우리의 마음을 감동하게 하는 힘이 있다'로 더욱 강화되었다.

사람과 사람의 관계가 날로 냉담해져 가고 고상한 사회도덕은 점점 없어져 가는 현대사회에서 라이프사이클은 점점 빨라지고 경쟁은 더욱 심해지고 있다. 이런 환경에서 <감동중국(感动中国)> 프로그램은 여전히 수많은 사람들로 하여금 감동적인 눈물이 흐르게 하고 일상에 지친 사람들의 마음을 다시 추스르게 하였다. 왜냐하면 이 프로그램의 주제는 인간들이 다 가지고 있는 감정에 두고 있기 때문이다. 더 나아가 <감동중국(感动中国)> 프로그램은 선정된 인물들을 비롯하여 중국인들의 정신적 이미지와 도덕적인 힘을 세계인들에게 보여주고 있다.

### 3) <감동중국(感动中国)> 인물의 선발 기준

<감동중국(感动中国)> 프로그램에 등장하는 인물들은 서로 다른 경력과 생활 배경을 가지고 있다. 깊은 영향력을 가지고 있는 인물이 있기도 하고 평범한 백성들도 있기도 한다. 그들은 지난 1년 동안 사회 발전을 촉진하면서 신세대의 주된 가치관을 잘 드러냈고 가장 중요한 시기에 강한 책임감을 보여줌으로써 중화민족의 중추적 역할을 맡았다.

선발위원회에서 설명하는 당선 인물은 다음과 같은 몇 가지 특성이 요구된다. <감동중국(感动中国)>의 당선자는 서로 다른 인생 경력과 생활환경을 가지고 있지만 그들은 지난 1년 동안에 자기의 힘으로 사회의 발전을 촉진함으로써 현대 사회의 주류 가치관을 보여주었다. 가장 중요한 시점에 그들은 중국인으로서의 주인공 의식과 나라에 대한 강한 책임감을 보여준 것이다.

년도 인물 선발위원회는 당선 인물의 공통적인 특성에 대해 다음과 같이 설명하고 있다. 첫째, 사회의 진보나 경제의 발전을 촉진에 있어 뛰어나게 공헌한다. 둘째, 각 업무에서 열심히 일해 남다른 업적을 이룬다. 셋째, 맡은 바 업무에 온 힘을 다

하고, 직장을 사랑하며 평범한 직장에서 평범하지 않은 업적을 이룬다. 넷째, 자신의 보잘 것 없는 힘이라 하더라도 정의를 지키고 인간 생존 환경을 개선한다. 다섯째, 개인적인 경력이나 행위는 사회의 발전 방향을 이끌어 가거나 남들로 하여금 감동을 받게 한다(央视网, 2008)

이런 선발 기준에 따라 원자탄과 수소탄의 발명자, 뛰어난 업적을 이룬 혁명 선배들, 공무원, 세계 챔피언, 장사꾼, 노동자, 군인, 변호사, 의사, 교사, 학생 등 사회 각계계층의 사람들이 선발될 수 있었다.

#### 4) <감동중국(感动中国)> 인물의 선발 절차

<감동중국(感动中国)>에 등장한 인물들의 선발 절차는 매우 규범적이고 엄격하다. 선별 절차는 다음과 같이 4단계로 나뉜다. 1단계는 약 10월 말부터 11월 말 사이에 이루어진다. 이 단계에서는 후보자들에 대한 자료 수집 작업을 실시한다. 구체적으로는 주최 측이 1년 동안에 발생한 중요한 뉴스를 정리하여 선발 기준에 따라 사람들을 선별하고, 이들의 업적에 대해 간단하게 정리하여 대략적인 후보자 명단을 추린다. 2단계는 12월 초에 진행한다. 주최 측에서는 공식적으로 인물 선발 일정에 대해 공지하고, 1단계에서 선별된 명단에서 가장 큰 감동을 주는 20명의 후보자를 추려내어 이들에 대해 보다 구체적으로 소개한다. 그리고 최종 후보 명단을 사이트에 올려 대중들의 평가를 받는데, 이 단계에서 네티즌들은 인물 선발 기준에 적합한 후보자를 뽑는다. 3단계에서는 12월 중순부터 내년 1월 초 사이에 진행된다. 먼저 사이트에서 년도 인물 선발 투표 경로를 개설하여 네티즌들의 투표를 받는다. 네티즌들이 투표함으로써 20명의 후보자를 뽑으며, 주최 측에서는 이 20명 후보자에 대한 정보와 평가를 수집한다. 한편에는 12월 말에 주최 측에서는 20명 후보자 중에서 비교적 우수한 후보자를 뽑아 상세한 명단을 만들어 40여명의 사회 각계각층에서 온 인사들로 구성된 선발위원회 회원에게 보낸다. 위원회 구성원들은 자기의 선발 기준에 따라 자신을 가장 감동시킨 인물을 선발한 후, 자신의 의견을 주최 측에 보낸다. 마지막으로 4단계는 내년 1월부터 선발 마감일까지이다.

이 기간에 주최 측은 주로 두 가지 일을 한다. 하나는 <감동중국(感动中国)> 연도 인물 수상식을 준비하고 다른 하나는 네티즌들의 의견과 선발위원회의 의견을

기반으로 10명의 인물과 한 명의 특별상을 선발한다. 선발이 완료된 이후에는 중앙  
홍보부에 보고하여 최종 명단을 확정한다.

#### 5) <감동중국(感动中国)> 인물 선발위원회 구성

<감동중국(感动中国)> 인물 선발위원회는 사회 각계각층에서 뛰어난 업적을 이룬  
인사로 구성된다. 예를 들어 CCTV에서 유명한 프로그램 사회자인 백염송(白岩松),  
'광명일보'의 하동평 총 편집인, 중국예술연구원 '추수서원'의 우추우 원장, 베이징연  
화대학교 장회군 총장, 유명한 가사 작가인 염소, '독자' 잡지사 풍장성 사장, 베이  
징사범대학교 우단 교수, 중국문학연맹 풍역재 부회장 등으로(央视网, 2012), 이들  
은 모두 높은 인지도와 학력을 가지고 있는 대중적인 인물이다.

## IV. 연구문제 및 연구방법

### 1. 연구문제

롤 모델의 긍정적인 영향은 이미 많은 연구들을 통해 확인되었다. 또한 현실에서도 롤 모델의 강력한 영향력을 통해 사람들에게 바람직한 가치관을 형성하게 하고, 보다 좋은 사회 분위기를 만들기도 한다. 그리고 사람들은 자신의 성별, 나이, 인종, 사회적 위치 등과 유사한 롤 모델을 찾는 경향이 있으며, 유사한 롤 모델의 경우에는 그렇지 않은 사람보다 더 긍정적인 영향을 주는 것으로 확인되었다.

따라서 본 연구에서는 한국과 중국 TV 프로그램에서 어떤 롤 모델을 선정하였으며 그들이 어떤 특성을 보이는지 살펴보고자 한다. 이에 따른 연구문제는 다음과 같다.

- 연구문제 1. <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장하는 '롤 모델'들의 성별은 어떤 차이를 보이는가?
- 연구문제 2. <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장하는 '롤 모델'들의 출생년대는 어떤 차이를 보이는가?
- 연구문제 3. <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장하는 '롤 모델'들의 직업은 어떤 차이를 보이는가?
- 연구문제 4. <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장하는 '롤 모델'들의 유형은 어떤 차이를 보이는가?
- 연구문제 5. <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장하는 '롤 모델'들의 가치관은 어떤 차이를 보이는가?

## 2. 연구방법

### 1) 분석대상 프로그램

본 연구에서는 한국과 중국의 TV 프로그램이 선정한 롤 모델의 특성을 비교, 분석하고자 하였다. 이를 위한 분석대상 프로그램은 한국의 공영방송인 KBS가 제작한 <글로벌 성공시대>과 중국의 국영방송인 CCTV가 제작한 <감동중국(感动中国)>이다.

<글로벌 성공시대>는 글로벌 리더를 꿈꾸는 사람들에게 성공지침서를 제시하기 위해 '성공'이라는 주제로 글로벌 무대에서 성공한 한국인을 '롤 모델'로 선정하여 그들이 어떻게 성공했는지에 초점을 맞추고 있다. 또한 '롤 모델'에 대한 신뢰도를 높이기 위해 현실을 있는 그대로 전달할 수 있는 다큐멘터리 장르를 선택하였다. <글로벌 성공시대>는 2011년 6월 4일에 처음 방송하여 2013년 10월 19일 종영하기까지 총 114회를 방송하였다. 방송시간은 매주 토요일 저녁 7시 10분부터 약 50분 정도이다.

<감동중국(感动中国)>은 당대 중국의 전통적인 가치관과 세계관을 함양시키기 위해 '감동'이라는 주제에 초점을 맞추고 있다. 이 프로그램은 CCTV가 주최하고 타 방송국과 신문사가 후원하며, 국민들이 함께 참여하는 모델로 운영된다. <감동중국(感动中国)>은 매년 정월 대보름이 지난 후 저녁 8시부터 약 2시간 정도 방영된다. 매해 가장 감동적인 인물 10명을 선발하고, 1명의 특별상(상황에 따라 특별상의 개수가 다르기도 함)을 선정한다. 이 프로그램은 2003년 2월 14일에 처음 방송되어 현재까지도 방송되고 있으며, 2015년 2월 27일까지 총 13회(총 수상자 144명)에 걸쳐 방송됐다. <감동중국(感动中国)>의 포맷은 '다큐멘터리 방송+ 인터뷰+ 수상식' 형태로 구성되어 있다.

한국의 <글로벌 성공시대>와 중국의 <감동중국(感动中国)>은 주제와 선정기준, 그리고 방송기간이 다르기는 하지만, 두 프로그램 모두 '롤 모델'들을 제시한다는 점에서 공통점을 갖고 있다. 그리고 이러한 롤 모델들이 보여주는 가치관은 국민들에게 훌륭한 본보기가 될 수 있다는 점에서 의미가 있다. 또한 두 프로그램 모두 비교적 높은 시청률을 유지하고 있어 시청자들로부터 꾸준한 사랑을 받았다는 공통

점이 있다. 따라서 두 프로그램을 통해서 한국과 중국의 프로그램에 등장한 롤 모델들의 지향하는 가치관의 차이를 비교할 수 있을 것이다.

## 2) 연구방법

본 연구에서는 한국과 중국의 TV프로그램이 선정한 롤 모델의 특성을 비교하기 위해 내용분석을 실시하였다. 차배근(1990)에 따르면, 분석이란 메시지의 특정한 특성(specified characteristics of message)을 객관적이고 체계적으로 분석해서 누가, 왜, 무엇을, 어떻게, 누구에게 전달해서 어떠한 효과를 가져 왔는가를 추론(making inferences)하는 문헌적 연구방법을 말한다. 이러한 내용분석 연구방법은 특정 커뮤니케이터의 메시지 분석을 통해 메시지가 표상하고 있는 현재적 내용뿐만 아니라 내포하고 있는 잠재적 내용 또한 분석할 수 있다는 장점이 있다.

따라서 본 연구에서는 한국의 <글로벌 성공시대>와 중국의 <감동중국(感动中国)>에 등장하고 있는 롤 모델을 중심으로 양국이 주로 어떤 사람들을 롤 모델로 제시하고 있는지 성별과 출생년대, 직업, 롤 모델의 유형과 이들을 통해 보여주고자 하는 가치관이 무엇인지를 비교함으로써 양국이 지향하는 바를 추론해 보고자 한다.

## 3) 분석대상 및 분석기간

본 연구의 연구대상은 한국 KBS의 <글로벌 성공시대>와 중국 CCTV의 <감동중국(感动中国)>이다. 분석을 위한 자료는 KBS와 CCTV 홈페이지에서 검색하여 확보하였다.

<글로벌 성공시대>의 경우에는 2013년에 이미 종영하였기 때문에 분석기간은 2011년 6월 4일 첫 방송을 시작한 방송분부터 2013년 10월 19일 종영할 때까지로 선정했다. 총 방송분은 114회이다. 반면, <감동중국(感动中国)>의 경우에는 지금도 방영하고 있기 때문에 분석기간은 2003년 2월 14일 첫 방송부터 2015년 2월 27일 현재까지로 선정했다. 총 방송분은 13회이며, 총 수상자는 144명이다.



#### 4) 분석단위

본 연구의 분석을 위한 분석단위는 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에서 등장하는 롤 모델이다. 대부분의 롤 모델은 1명의 인물을 집중 조명하고 있는 것으로 확인되었으나, 간혹 2명 이상의 인물이 등장하기도 하였다. 따라서 2명 이상이 등장하는 경우에는 1명으로 간주하여 코딩하였다. 또한 성별을 판별하는 경우에는 2명 이상으로 구성된 팀을 분석대상에서 제외하였다. 그리고 롤 모델이 제시하고 있는 가치관은 인물과 관련하여 강조하여 제시되고 있는 가치관을 순서대로 3개씩 추출하였다.

최종적으로 분석에 사용된 분석대상 롤 모델은 다음의 <표 3>과 같다.

<표 3> 분석대상 롤 모델 수

구분	글로벌 성공시대	감동중국(感动中国)	비고
성별	108명	115명	특집방송, 단체상, 특별상 제외
출생년도	108명	115명	
직업	109명	144명	2명 이상으로 구성된 팀 포함
가치관	109명(327개)	144명(432개)	

#### 5) 분석유목

한국과 중국의 TV 프로그램이 선정한 롤 모델의 특성을 살펴보기 위한 유목은 롤 모델의 성별, 출생년대, 직업, 롤 모델의 유형과 롤 모델의 가치관을 알아보기 위한 것으로 크게 5가지로 구분할 수 있다.

등장인물의 특성을 정확하게 파악하기 위해 해당 방송국의 홈페이지에서 기초 자료를 수집하였으며, 이외에 바이두(Baidu) 및 유튜브(Youtube) 등에서 해당 방송 프로그램을 검색하여 직접 시청하는 방법을 통해 관련 자료를 수집하고 종합하여 분석유목을 체계화했다.

## 가. 성별

성별은 ① 남성 ② 여성 등이다. 롤 모델의 성별은 각각의 프로그램을 직접 시청하여 파악하였다.

## 나. 출생년대

출생년대의 경우에는 한국과 중국 양국의 프로그램의 방영시점이 다르다는 점을 감안하여 출생년대로 구분하였다. 구체적인 분석유목은 ① 1920년대 이전 ② 1930년대 ③ 1940년대 ④ 1950년대 ⑤ 1960년대 ⑥ 1970년대 ⑦ 1980년대 ⑧ 1990년대 이후 등이다.

출생년대의 측정은 일차적으로 해당 방송국의 홈페이지에서 출생년도를 확인하였고, 출생년도에 대한 정보를 제공하지 않을 경우에는 다른 홈페이지 등을 통해 파악하였다.

## 다. 직업

롤 모델의 직업 특성을 알아보기 위해 먼저 양국의 프로그램에 등장하는 롤 모델의 직업을 일일이 확인하였다. 그리고 이를 바탕으로 양국에서 제시하고 있는 표준직업표를 기준으로 유목화했다. 한국의 경우에는 통계청<sup>2)</sup>에서 제시하고 있는 '한국표준직업분류'를 참조하였고, 중국의 경우에는 중국인민공화국 국가통계국(中华人民共和国国家统计局)<sup>3)</sup>에서 제시하고 있는 '국민경제업종분류'를 참조하였다.

먼저 양국의 프로그램에 등장하는 롤 모델의 직업을 유사한 것끼리 묶은 결과, 군·경(군인, 경찰, 소방관), 기술자, 과학자(과학자, IT), 교수·학자, 상인(상인, 기업가), 공무원, 문예 및 체육업계 종사자, 교사, 의사, 학생, 우체부, 일반 노동자, 법조계(검사, 판사, 변호사 등), 요리사, 정치인, 건축가, 디자이너(패션, 보석), 파티 기획자, 승무원, 대학 총장 등 20개의 직업유형으로 분류할 수 있었다.

이러한 직업유형을 바탕으로 양국의 표준분류표를 참조하여 최종 분석유목을 도출했다. 여기서 전문가는 크게 2가지로 구분하였는데, 먼저 의사, 과학자, 학자 등과 같이 고도의 전문적인 지식을 요하는 경우에는 지식전문가로 분류하였고, 요리

2) [https://kssc.kostat.go.kr:8443/ksscNew\\_web/index.jsp#](https://kssc.kostat.go.kr:8443/ksscNew_web/index.jsp#)

3) <http://www.stats.gov.cn/tjsj/tjbz/hyflbz/>

사, 디자이너, 파티 기획자 등의 경우에는 지식보다는 기술이 중요하기 때문에 기술 전문가로 분류하였다. 군인, 경찰, 군인, 경찰, 소방관 등과 같이 사회의 안정을 유지하고 국민들의 생명과 재산을 지키는 존재로 이를 집합하여 군·경으로 분류하였다. 상인, 기업가 등과 같이 이윤을 창출하기 위해 상품과 서비스를 판매하는 사람들은 상인으로 구분하였다. 공무원의 경우에는 국가 또는 지방공공계의 사무를 담당한다는 특수성으로 인해 다른 유목에 포함시키지 않고 별도의 유목으로 분류했다. 음악가, 연극인, 스포츠 선수, 지휘가, 배우 등 문화·예술·체육에 종사하는 사람은 문화·예술·체육 종사자로 분류하였다. 교사는 주로 초등학교·중학교·고등학교에서 학생을 가르치는 사람으로 일정한 자격을 가지거나 교육 봉사자들(교육 지원 등) 포함한다. 다만, 교수는 지식전문가로 분류하였다. 초등학교, 중학교, 고등학교, 대학 등에 다니고 있는 사람들은 학생으로 분류하였으며, 농민, 노동자, 주부, 광부, 승무원 등 평범한 직업에 종사하고 사람들은 일반 노동자로 분류하였다. 판사, 검사, 변호사 등 법률에 관한 실무에 종사하는 사람들을 법조계로 분류하였다. UN 사무총장, UN 특별대표, 시장 등 사회적 지위가 높고 영향력이 큰 사람들은 정치인으로 분류하였다.

이상의 기준에 따라 직업을 ① 지식전문가(과학자, 교수/학자, 의사, 대학 총장 등) ② 기술전문가(기술자, 요리사, 건축가, 디자이너, 파티 기획자 등) ③ 군·경(군인, 경찰, 소방관) ④ 공무원 ⑤ 상인(상인, 기업가) ⑥ 문화·예술·체육 종사자 ⑦ 교사 ⑧ 학생 ⑨ 일반 노동자(일반 노동자, 우체부, 승무원 등) ⑩ 법조계(검사, 판사, 변호사 등) ⑪ 정치인 등으로 구분하였다.

비교결과의 공정성을 유지하기 위해 2명 이상이 등장하는 경우에는 1개로 간주하였고, 최종적으로 분석대상에 포함된 인물은 <글로벌 성공시대>의 경우 총 109명, <감동중국(感动中国)>의 경우에는 144명이다.

#### 라. 롤 모델의 유형

선행연구를 참조하여 롤 모델의 유형은 ① 국가 관계 지향적 롤 모델 ② 사회 관계 지향적인 롤 모델 ③ 가정 관계 지향적인 롤 모델 ④ 개인 내적 관계 지향적인 롤 모델 등으로 구분하였다.

국가와의 관계 지향적인 롤 모델은 자신이 소속해 있는 국가를 사랑하고, 국가에

충성하며, 자신 국가, 민족, 문화에 대한 강력한 소속감, 동질감, 존엄성 및 명예감 등을 가지고 국가와 민족의 발전을 위해 노력하고 헌신할 수 있다는 지향성을 갖는 롤 모델이다. 사회와의 관계 지향적인 롤 모델은 박애심을 가지고 서로 존중하고 도와주며 심지어 자신의 이익을 희생할 수 있는 강력한 인화력을 갖고, 다른 사람과 나누는 삶 등이 평화스러운 사회 환경과 조화로운 인적관계를 유지하기 위해 노력하고 있는 것처럼 주된 가치관을 표현된 롤 모델을 말한다. 가정과의 관계 지향적인 롤 모델은 자신의 가족구성원의 위치나 역할을 충실하게 이행하는데 가족들을 소중히 여기고 부부 상호간 사랑하며 부모님을 잘 모시고 아이들을 정성껏 기르며 그리고 형제자매가 서로 돕는 등 가정화목을 위해 노력하는 롤 모델을 의미한다. 개인 내적 관계 지향적인 롤 모델은 자신의 내적 속성을 중시하고 고상한 인품을 가지며 개인 능력을 중히 여기며 명확한 미래지향이 있는 품성 등 주된 가치관이 표현된 롤 모델을 말한다.

#### 마. 가치관

한국과 중국의 TV 프로그램이 롤 모델을 통해서 보여주고자 하는 가치관이 무엇인지를 살펴보기 위해 김희진(2014), 서진毅(徐进毅, 2012), 이종진(1991) 등의 연구에서 활용한 분석유목을 참조하여 가치관을 2단계로 구분하였다.

1단계에서는 성공요인을 도덕적 자세, 개인적 속성, 극복상황, 인화력, 능력위주, 나누는 삶, 기회, 미래지향적, 신뢰, 가정교육 등으로 범주화한 김희진(2014)의 연구에서 사용한 유목을 참조하였다. 그 가운데 기회, 극복상황, 가정교육 등 3개의 상황적인 요인을 제외한 나머지 7개 성공요인을 가치관을 구성하는 유목으로 재구성하였다. 또한 ‘신뢰’는 서로 믿고 의지한다는 것을 의미하기 때문에 ‘인화력’으로 분류하였으며, 여기에 ‘애국’과 ‘가정화목’ 등 2개 유형을 추가하였다. 2단계에서는 이종진(1991), 김희진(2014) 및 서진毅(徐进毅, 2012) 등의 연구를 참조하여 가치관을 애국심, 국난극복, 기부, 봉사, 배려심, 인간존중, 책임감, 경업(맡은 바 업무에 온 힘을 다하려는 정신), 희생, 독창, 진취, 도전, 불요불굴, 사려 반성, 낙천, 근면, 끈기, 목표지향, 협업, 겸손, 신의, 신뢰, 보은, 관용, 재능, 지도력, 정의, 근검절약, 솔선수범, 위민정신, 청렴결백, 어머니상, 형제우애, 효도, 경로, 애정 등 36가지로 세분화하였다.

그 중에서는 애국심에서는 이종진(1991)의 연구에서 국가민족과의 관계의 애국, 국난극복을 인용하고 위민정신, 정의 등 두 가지 가치관이 포함되었다. 인화력에서는 김희진(2014)의 연구 중 인화력 차원의 배려심, 인간존중, 신뢰, 협업을 참조하였으며, 이종진(1991)의 연구에서는 사회와의 관계의 보은을 참조하고 경로, 희생, 신의, 관용 등 가치관을 포함하였다. 나누는 삶에서는 기부와 봉사를 참조하였다. 가정화목에서는 이종진(1991)의 연구에서 가정과의 관계에서 효도, 형제우애, 어머니상을 인용하고 부부 간 상호 믿고 사랑하는 애정을 포함하였다. 도전적 자세에서는 김희진(2014)의 연구 중 도전적 자세 차원의 도전, 목표지향, 진취를 인용하고 곤란에 직면하는 불요불굴을 포함하였다. 개인적 속성에서는 김희진(2014)의 연구 중 개인적 속성차원의 겸손, 근검절약, 근면, 끈기, 낙천, 책임감을 참조하고 이종진(1991)의 연구에서 개인 내적 관계의 사려반성, 청렴결백을 참조하여 맡은 바의 업무에 온 힘을 다하는 경업을 포함하였다. 노력에서는 김희진(2014)의 연구 중 능력 차원의 술선수범, 재능, 지도력을 참조하였다. 미래지향에서는 김희진(2014)의 연구 중 미래지향차원의 독창을 참조하였다.

이상과 같은 가치관의 유형 구분은 다음 <표 4>와 같다.

<표 4> 가치관의 구분

롤 모델	가치관	
	1단계	2단계
국가와의 관계 지향적 롤 모델	애국	애국심, 국난극복, 위민정신, 정의
사회와의 관계 지향적 롤 모델	인화력	배려심, 인간존중, 협업, 보은, 경로, 희생, 신의, 신뢰, 관용
	나누는 삶	기부, 봉사
가정과의 관계 지향적 롤 모델	가정화목	효도, 형제우애, 어머니상, 애정
개인 내적 관계 지향적 롤 모델	도전적 자세	도전, 목표지향, 진취, 불요불굴
	개인적 속성	겸손, 근검절약, 근면, 끈기, 낙천, 책임감, 사려 반성, 청렴결백, 경업
	능력	술선수범, 재능, 지도력
	미래지향	독창

## 6. 신뢰도 측정

수집된 자료는 데이터 코딩과정을 통해 SPSS 20.0 통계 프로그램을 사용하여 빈도분석 및 교차분석을 실시하였다. 또한 분석유목 간 코딩의 신뢰도를 검증하기 위해 언론홍보학과 석사과정에 재학 중인 동료 중국인 유학생 1명과 함께 분석대상 자료의 10%에 대한 신뢰도 검증을 실시하였다. 신뢰도 검증을 실시하기 이전에 본 연구자와 함께 분석내용과 분석유목, 측정방법 등에 대해 충분히 의견을 공유하였다. 신뢰도 검증은 홀스티(Holsti, 1969)의 검증공식을 활용하였으며,<sup>4)</sup> 코더 간 신뢰도는 0.8로 나타났다.

---

4) 코더 간 신뢰도를 구하는 공식은  $CR=2M/(N1+N2)$ 이다. M은 코더 간에 일치한 코딩 수, N1은 코더 1이 코딩한 코딩 수, N2는 코더 2가 코딩한 수를 의미한다.

## V. 연구결과 및 논의

### 1. <연구문제 1>에 대한 분석결과

#### 연구문제 1. <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장하는 '롤 모델'들의 성별은 어떤 차이를 보이는가?

다음의 <표 5>는 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장한 롤 모델의 성별 특성을 비교한 결과이다. 분석결과, 두 프로그램에서 등장한 롤 모델의 성별은 국가 간에 통계적으로 유의미하지 않은 것( $p>0.05$ )으로 나타났다.

<표 5> 프로그램별 롤 모델의 성별(단위: 명(%))

구분	글로벌 성공시대	감동중국(感动中国)
남성	83(76.9)	84(73.0)
여성	25(23.1)	31(27.0)
합계	108(100.0)	115(100.0)

\* $\chi^2=.430$ ,  $df=1$ ,  $p=.512$

<표 5>에서와 같이 <글로벌 성공시대>에서는 남성 76.9%, 여성 23.1%로 나타났다. <감동중국(感动中国)>에서는 남성 73.0%, 여성 27.0%로 나타났다.

이처럼 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장한 인물의 성별에서는 두 프로그램 모두 남성의 비율이 여성보다 높게 나타났으며, 특히 남성의 경우, 그 비율이 70% 이상인 것으로 나타났다. <감동중국(感动中国)>은 27.0%대 23.1%로 <글로벌 성공시대>보다 상대적으로 여성의 비율이 높은 것으로 나타났지만 큰 의미를 갖지 못한다. 이러한 결과는 양성평등이라는 사회적 개념들과 다른 양상을 보여주는 것이라 할 수 있다.

## 2. <연구문제 2>에 대한 분석결과

연구문제 2. <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장하는 '롤 모델'들의 출생년대는 어떤 차이를 보이는가?

### 1) 롤 모델의 출생년대

다음의 <표 6>에서는 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)> 프로그램에 등장한 인물들의 출생년대 특성을 살펴보았다. 분석결과, 두 프로그램에서 등장한 롤 모델의 출생년대는 국가 간에 통계적으로 차이가 있는 것( $p < 0.05$ )으로 확인되었다.

<표 6> 프로그램별 롤 모델의 출생년대(단위: 명(%))

구분	글로벌 성공시대	감동중국(感动中国)
1920년대 이전	0(0.0)	19(16.5)
1930년대	1(0.9)	9(7.8)
1940년대	24(22.2)	12(10.4)
1950년대	35(32.4)	24(20.9)
1960년대	25(23.1)	21(18.3)
1970년대	16(14.8)	13(11.3)
1980년대	7(6.5)	15(13.0)
1990년대 이후	0(0.0)	2(1.8)
합계	108(100.0)	115(100.0)

\* $\chi^2=36.835$ ,  $df=7$ ,  $p=.000$

<표 6>에서 보여지듯이 <글로벌 성공시대>에서는 1920년대 이전과 1990년대 이후에 출생한 사람이 나타나지 않았으며 1930년대는 0.9%, 1940년대는 22.2%, 1950년대는 32.4%, 1960년대는 23.1%, 1970년대는 14.8%, 1980년대는 6.5%로 나타났다. <감동중국(感动中国)>에서는 1920년대 이전은 16.5%, 1930년대는 7.8%, 1940년대 10.4%, 1950년대는 20.9%, 1960년대는 18.3%, 1970년대는



11.3%, 1980년대는 13.0%, 1990년대 이후는 1.8%로 나타났다.

이런 결과를 종합적으로 살펴보면, <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장한 롤 모델들의 출생년대는 두 프로그램 모두에서 1950년대와 1960년대에 출생한 롤 모델들이 가장 많이 나타났다. 그 다음으로 많이 등장한 롤 모델의 출생년대는 <글로벌 성공시대>의 경우에는 1940년대였으며, <감동중국(感动中国)>은 1920년대 이전이었던 것으로 나타났다.

전체적인 수치로 볼 때, <글로벌 성공시대>에는 1950년대 출생한 롤 모델은 32.4%로 가장 높은 비율로 나타났고, 그 다음으로는 1960년대(23.1), 1940년대(22.2%), 1970년대(14.8%), 1980년대(6.55%), 1930년대(0.9%) 순으로 나타났다. 1920년대 이전 및 1990년대 이후 출생한 롤 모델은 등장하지 않았으며, 1930년대 출생한 사람은 단 한명밖에 없었다.

<감동중국(感动中国)>은 1950년대 출생한 롤 모델이 20.9%로 가장 높게 나타났고, 그 다음으로는 1960년대(18.5%), 1920년대 이전(16.5%), 1980년대(13.0%), 1970년대(11.3%), 1940년대(10.4%), 1930년대(7.8%), 1990년대 이후(0.9%) 순으로 나타났다. <감동중국(感动中国)>의 경우에는 1920년대 이전 출생한 롤 모델은 16.5%로 조금 높게 나타났으며, 1990년대 이후 출생한 롤 모델은 2명으로 나타났다. 1920년대 이전 출생한 롤 모델은 대부분 중국 과학발전에 공헌했던 전문가로 확인되었다. 그리고 1990년대 이후 출생한 학생도 등장하여 중국의 젊은 세대가 흥미할 수 있는 계기가 되기도 하였다.

전체적으로 <감동중국(感动中国)>에 등장한 롤 모델의 출생년대는 <글로벌 성공시대>에 등장한 롤 모델보다 더 다양하게 나타난 것으로 확인되었다.

## 2) 롤 모델의 출생년대별 성별

다음의 <표 7>에서는 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)> 프로그램에 등장한 인물의 출생년대별 성별 특성을 살펴보았다. 분석결과, 두 프로그램에서 등장한 롤 모델의 출생년대별 성별은 국가 간에 통계적으로 차이가 있는 것( $p < 0.05$ )으로 나타났다.

<표 7> 프로그램별 롤 모델의 출생년대별 성별(단위: 명(%))

구분	글로벌 성공시대		감동중국(感动中国)	
	남성	여성	남자	여자
1920년대 이전	0(0.0)	0(0.0)	15(17.9)	4(12.9)
1930년대	1(1.2)	0(0.0)	8(9.5)	1(3.2)
1940년대	21(25.3)	3(12.0)	10(11.9)	2(6.5)
1950년대	31(36.1)	5(20.0)	18(21.4)	6(19.4)
1960년대	18(21.7)	7(28.0)	18(21.4)	3(9.7)
1970년대	11(13.3)	5(20.0)	6(7.1)	7(22.6)
1980년대	2(2.4)	5(20.0)	9(10.7)	6(19.4)
1990년대 이후	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	2(6.5)
합계	83(100.0)	25(100.0)	84(100.0)	31(100.0)

\*글로벌 성공시대:  $\chi^2=13.469$ ,  $df=5$ ,  $p=.019$

\*감동중국:  $\chi^2=15.378$ ,  $df=7$ ,  $p=.031$

<표 7>에서 보여지듯이 <글로벌 성공시대>의 경우, 남성은 1920년대 이전과 1990년대 이후 출생한 사람이 나타나지 않았으며, 1930년대가 1.2%, 1940년대가 25.3%, 1950년대가 36.1%, 1960년대가 21.7%, 1970년대가 13.3%, 1980년대가 2.4%로 나타났다. 여성의 경우에는 1920년대 이전, 1930년대 및 1990년대 이후 출생한 사람이 나타나지 않았으며, 1940년대가 12.0%, 1950년대가 20.0%, 1960년대가 28.0%, 1970년대가 20.0%, 1980년대가 20.0%로 나타났다.

<감동중국(感动中国)>에서는 남성의 경우, 1990년대 이후 출생한 인물은 등장하지 않았으며, 1920년대 이전이 19.7%, 1930년대가 9.5%, 1940년대가 11.9%, 1950년대가 21.4%, 1960년대가 21.4%, 1970년대가 7.1%, 1980년대가 10.7%로 나타났고, 여성은 1920년대 이전이 12.9%, 1930년대가 3.2%, 1940년대가 6.5%, 1950년대가 19.4%, 1960년대가 9.7%, 1970년대가 22.6%, 1980년대가 19.4%, 1990년대 이후가 6.5%로 나타났다.

이상의 결과를 종합해보면, <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장하는 '롤 모델'들의 출생년대별 성별에서 두 프로그램 모두 1960년대 이전에 출생한

남성은 여성보다 모두 높은 비율을 차지하는 것으로 나타났다. 반면, 여성의 경우에는 출생년대가 늦을수록 그 비율이 높은 것으로 나타났다.

특히 <글로벌 성공시대>에서는 1980년대 출생한 여성의 수가 남성보다 높게 나타났다. 그들 가운데에는 ‘유럽 발레계의 신데렐라’라고 불리는 강효정, ‘뉴욕을 매혹시킨 패션모델’이라고 불리는 강승현, ‘스포츠 클라이밍의 여제’라고 불리는 김자인, ‘세계를 놀라게 한 피아니스트’라고 불리는 임형정, ‘세계를 제패한 배구여왕’이라고 불리는 김연경이 있다. 이들은 대부분 문화예술체육계에 진출하여 주목을 받았던 사람들이었다.

한편, <감동중국(感动中国)>의 경우, 1970년대 출생한 인물에서 여성의 비율이 남성보다 높게 나타났다. 그들은 ‘두메산골에 사람 건강을 위해 청춘을 바친 민간 의사’, ‘아무 소리도 들리지 않는 장애인 무용가’, ‘올림픽 성화를 지구 최고점에 올린 성화주자’, ‘티베트 맹인 아이들을 위해 티베트 점자를 발명하고 학교를 세운 독일 처녀’, ‘암에 걸렸음에도 자녀의 학비를 마련하기 위해 3년 동안 22미터가 넘는 그림에 손수 자수를 놓은 어머니’, ‘가장 아름다운 티베트 두메산골 교사’, ‘10년을 하루같이 전신 마비된 아버지를 보살핀 효녀’ 등이었다. 그리고 1990년대 이후에 출생한 사람이 두 명밖에 없었으며, 모두 여성이었다. 또한 ‘8살부터 혼자 전신 마비된 어머니를 모신 효자’와 ‘병으로 세상을 떠나면서 다른 사람들을 위해 장기를 기증한 12살 초등학생’도 있었다.

### 3. <연구문제 3>에 대한 분석결과

#### 연구문제 3. <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장하는 '롤 모델'들의 직업은 어떤 차이를 보이는가?

다음의 <표 8>에서는 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에서 롤 모델들이 어떤 직업에 종사하고 있는지 살펴보았다. 분석결과, 두 프로그램에서 등장한 롤 모델의 직업은 국가 간에 통계적으로 차이가 있는 것( $p < 0.05$ )으로 나타났다.

<표 8> 프로그램별 롤 모델의 직업(단위: 명(%))

구분	글로벌 성공시대	감동중국(感动中国)
군·경	0(0.0)	27(18.8)
지식전문가	7(6.4)	32(22.2)
기술전문가	14(12.8)	2(1.4)
상인	52(47.7)	3(2.1)
공무원	1(0.9)	14(9.7)
문화·예술·체육 종사자	27(24.8)	13(9.0)
교사	0(0.0)	12(8.3)
학생	0(0.0)	4(2.8)
일반 노동자	0(0.0)	32(22.2)
법조계	2(1.8)	3(2.1)
정치인	6(5.5)	0(0.0)
합계	109(100.0)	144(100.0)

\* $\chi^2=166.261$ ,  $df=10$ ,  $p=.000$

<표 8>에서 보여지듯이 <글로벌 성공시대>에서는 군·경, 교사, 학생, 일반 노동자가 나타나지 않았으며, 지식전문가가 6.4%, 기술전문가가 12.8%, 상인이 47.7%, 공무원이 0.9%, 문화·예술·체육 종사자가 24.8%, 법조계가 1.8%, 정치인이 5.5%로 나타났다. <감동중국(感动中国)>에서는 정치인이 단 한명도 나타나지 않았으며 군·경이 18.8%, 지식전문가가 22.2%, 기술전문가가 1.4%, 상인이 2.1%, 공무원이 9.7%, 문화·예술·체육 종사자가 9.0%, 교사가 8.3%, 학생이 2.8%, 일반 노동자가 22.2%, 법조계가 2.1%로 나타났다.

위의 결과를 종합적으로 살펴보면, <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장한 롤 모델의 직업은 완전히 다르게 나타났다.

<글로벌 성공시대>의 경우에는 상인이 47.7%로 가장 높게 나타났고, 그 다음은 문화·예술·체육 종사자(24.8%), 기술전문가(12.8%) 순으로 나타났다. 이들은 전체 등장인물의 85.3%를 차지하고 있었다. 그 다음은 지식전문가(6.4%), 정치인(5.5%),

법조계(1.8%), 공무원(0.9%) 순으로 나타났으며, 군·경과 교사, 학생, 일반 노동자는 단 1명도 등장하지 않았다.

<감동중국(感动中国)>의 경우, 가장 높은 비율을 차지한 직업은 지식전문가(22.2%), 일반 노동자(22.2%), 군·경(18.8%) 순으로 나타났으며, 이들은 전체 등장 인물의 63.2%를 차지하고 있었다. 그 다음은 공무원(9.7%), 문화·예술·체육 종사자(9.0%), 교사(8.3%), 학생(2.8%), 상인(2.1%), 법조계(2.1%), 기술전문가(1.4%) 순으로 나타났고, 정치인은 등장하지 않았다.

한편, <글로벌 성공시대>에 등장한 롤 모델의 경우, 지식전문가의 비율이 6.4%로 집계되어 <감동중국(感动中国)>의 지식전문가(22.2%)보다 비교적 낮게 나타났다. 정치인은 <글로벌 성공시대>에만 등장했으며, 그 비율은 5.5%였다. 법조계는 <감동중국(感动中国)>에서와 같은 비율인 것으로 확인되었다. 공무원은 1명이 등장했는데 그는 가봉 대통령 경호 실장(박상철)이었다. 반면, 군·경, 교사, 학생, 일반 노동자 등 4가지 직업은 단 1명도 등장하지 않았다.

<감동중국(感动中国)>에서는 공무원이 9.7%로 확인되어 <글로벌 성공시대>의 공무원보다 압도적으로 높게 나타났다. 또한 교사 및 학생이 각각 8.3%, 2.8%로 <감동중국(感动中国)>에서만 등장했다. 그런데 기술전문가, 상인, 문화·예술·체육계 종사자, 정치인 등 4가지 직업은 <글로벌 성공시대>보다 절대적으로 낮게 나타났으며, 정치인은 단 한명도 등장하지 않았다.

#### 4. <연구문제 4>에 대한 분석결과

##### 연구문제 4. <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장하는 '롤 모델'들의 유형은 어떤 차이를 보이는가?

다음의 <표 9>에서는 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장한 롤 모델의 유형을 비교하였다.

〈표 9〉 프로그램별 롤 모델의 유형(다중처리, 단위: 명(%))

구분	글로벌 성공시대	감동중국(感动中国)
국가와의 관계 지향적 롤 모델	24(7.3)	68(15.7)
사회와의 관계 지향적 롤 모델	64(19.6)	135(31.3)
가정과의 관계 지향적 롤 모델	1(0.3)	22(5.1)
개인 내적 관계 지향적 롤 모델	238(72.8)	207(47.9)
합계	327(100.0)	432(100.0)

〈표 9〉에서 보여지듯이 〈글로벌 성공시대〉에서는 국가와의 관계 지향적 롤 모델이 7.3%, 사회와의 관계 지향적 롤 모델이 19.6%, 가정과의 관계 지향적 롤 모델이 0.3%, 개인 내적 관계 지향적 롤 모델이 72.8%로 나타났다. 〈감동중국(感动中国)〉의 경우에는 국가와의 관계 지향적 롤 모델이 15.7%, 사회와의 관계 지향적 롤 모델이 31.3%, 가정과의 관계 지향적 롤 모델이 5.1%, 개인 내적 관계 지향적 롤 모델이 47.9%로 나타났다.

이러한 결과를 종합적으로 살펴보면, 〈글로벌 성공시대〉와 〈감동중국(感动中国)〉 모두 개인 내적 관계 지향적 롤 모델, 사회와의 관계 지향적 롤 모델, 국가와의 관계 지향적 롤 모델, 가정과의 관계 지향적 롤 모델 순으로 높게 나타났다. 이는 개인의 착실한 인품을 통하여 안정적이고 평화로운 사회를 이룩하며 국가에 대해 충성하고 건강한 가정을 유지하는 사람이 되도록 인도한다는 의도를 내포한다.

개인 내적관계 지향적 롤 모델은 〈글로벌 성공시대〉가 72.8%로 나타나 압도적으로 높은 비율을 차지한 것으로 나타났으며, 〈감동중국(感动中国)〉에서도 절반에 가까운 47.9%로 나타났다. 반면, 국가와의 관계 지향적 롤 모델, 사회와의 관계 지향적 롤 모델 및 가정과의 관계 지향적 롤 모델은 낮은 비율로 나타났다. 〈글로벌 성공시대〉와 비교하면 〈감동중국(感动中国)〉은 사회와의 관계 지향적 롤 모델(31.3%대 19.6%), 국가와의 관계 지향적 롤 모델(15.7%대 7.3%), 가정과의 관계 지향적 롤 모델(5.1%대 0.3%)에서 비교적 높게 나타났다. 특히 〈글로벌 성공시대〉의 경우에는 가정과의 관계 지향적 롤 모델은 한명 밖에 나타나지 않았다.

## 5. <연구문제 5>에 대한 분석결과

연구문제 5. <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장하는 '롤 모델'들의  
가치관은 어떤 차이를 보이는가?

### 1) 롤 모델의 가치관(1단계)

다음의 <표 10>에서는 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장한 롤 모델이 어떤 가치관을 보여주는지 1단계의 수준에서 파악해 보았다.

<표 10> 프로그램별 롤 모델의 가치관(1단계)(다중처리, 단위: 개(%))

롤 모델	가치관(1단계)	글로벌 성공시대	감동중국(感动中国)
국가와의 관계 지향적 롤 모델	애국	24(7.3)	68(15.7)
사회와의 관계 지향적 롤 모델	인화력	40(19.6)	90(20.8)
	나누는 삶	24(7.3)	45(10.4)
가정과의 관계 지향적 롤 모델	가정화목	1(0.3)	22(5.0)
개인 내적 관계 지향적 롤 모델	도전적 자세	104(31.8)	55(12.7)
	개인적 속성	106(32.4)	141(35.0)
	능력	10(3.1)	11(2.5)
	미래지향	18(5.5)	0(0.0)
합계		327(100.0)	432(100.0)

<표 10>에서 보여지듯이 <글로벌 성공시대>에서는 애국이 7.3%, 인화력이 19.6%, 나누는 삶이 7.3%, 도전적 자세가 31.8%, 개인적 속성이 32.4%, 능력이 3.1%, 미래지향이 5.5%로 나타났다. <감동중국(感动中国)>에서는 미래지향이 나타나지 않았고 애국이 15.7%, 인화력이 20.8%, 나누는 삶이 10.4%, 가정화목이 5.0%, 도전적 자세가 12.7%, 개인적 속성이 35.0%, 능력이 2.5%로 나타났다.

이러한 결과를 종합해 보면, 1단계에서 국가와의 관계 지향적 롤 모델의 가치관

인 애국에 있어서 <감동중국(感动中国)>은 15.7%로 집계되어 <글로벌 성공시대>가 7.3%로 나타난 것과 비교할 때 두 배 높게 확인되었다. 사회와의 관계 지향적 롤 모델에 있어서 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>은 모두 인화력, 나누는 삶의 순으로 나타났다. 그리고 인화력이 두 프로그램에서 각각 19.6%와 20.8%로 거의 비슷한 비율로 나타났다. 나누는 삶에 있어 <감동중국(感动中国)>은 <글로벌 성공시대>보다 조금 높게 나타났다. 그 중에 '나누는 삶'이라는 정신과 행위는 현대사회에서 더욱 중요해지고 있다. 반면, 이러한 정신과 행위에 대한 홍보는 부족한 실정이다. 가정과의 관계 지향적 롤 모델의 가치관인 가정화목에 있어서 <글로벌 성공시대>가 0.3% 대 5.1%로 <감동중국(感动中国)>보다 매우 낮게 나타났다. 개인 내적 관계 지향적 롤 모델에 있어서 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>은 모두 개인적 속성이 높은 비율을 차지하고 있었다. 그런데 도전적 자세 차원에서 <글로벌 성공시대>는 <감동중국(感动中国)>보다 압도적으로 높은 것으로 나타났다. <글로벌 성공시대>는 <표 10>에서와 같이 개인적 속성(32.4%), 도덕적 자세(31.8%), 미래지향(16.5%), 능력(3.1%) 순으로 나타났다. <감동중국(感动中国)>은 개인적 속성(32.9%), 도덕적 자세(12.5%), 능력(2.5%) 순으로 나타났다. 두 프로그램은 개인적 속성에서 개인적 속성 및 능력이 거의 비슷하게 나타났고, 도덕적 자세차원에서 <글로벌 성공시대>가 <감동중국(感动中国)>보다 압도적으로 높게 나타났다. <글로벌 성공시대>에 도전적 자세를 가진 진취적인 롤 모델들이 많이 등장하였다. <감동중국(感动中国)>의 경우에는 미래지향과 관련된 내용은 단 1명도 나타나지 않았다.

## 2) 국가와의 관계 지향적 롤 모델의 가치관(2단계)<sup>5)</sup>

다음의 <표 11>에서는 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장한 국가와의 관계 지향적 롤 모델의 가치관이 2단계 수준에서 어떻게 나타나는지 살펴보았다.

5) 롤 모델이 제시하고 있는 가치관은 인물과 관련하여 강조하여 제시되고 있는 가치관을 순서대로 3개씩 추출하였다. 이에 따라 분석된 가치관의 합은 롤 모델의 3배가 된다. 따라서 2단계 수준에서의 가치관의 비율은 300%로 계산했다.



<표 11> 국가와의 관계 지향적 롤 모델의 가치관(2단계)(다중처리, 단위: 개(%))

롤 모델	가치관		글로벌 성공시대	감동중국(感动中国)
	1단계	2단계		
국가와의 관계 지향적 롤 모델	애국	애국심	17(13.2)	37(25.7)
		국난극복	0(0.0)	3(2.1)
		위민정신	4(3.7)	18(12.5)
		정의	3(2.8)	10(6.9)
합계			24(7.3)	68(15.7)

<표 11>에서 보여지듯이 <글로벌 성공시대>에서는 국난극복이 나타나지 않았으며 애국심 13.2%, 위민정신이 3.7%, 정의가 2.8%로 나타났다. <감동중국(感动中国)>에서는 애국심이 25.7%, 국난극복이 2.1%, 위민정신이 12.5%, 정의가 6.9%로 나타났다.

이상의 결과를 종합적으로 살펴보면, 2단계에서는 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장하는 인물 모두 애국심이 가장 높은 비율로 나타났다. 이러한 결과는 한국과 중국 모두 국가에 대해 충성한다는 의미를 보여준다 하겠다.

<글로벌 성공시대>에서는 애국심이 15.6%로 높게 나타났고, 그 다음으로는 위민정신(3.7%), 정의(2.8%) 순으로 나타났다. <감동중국(感动中国)>의 경우에는 애국심이 25.7%로 높은 비율을 차지했으며, 그 다음으로는 위민정신(12.5%), 정의(6.9%), 국난극복(2.1%) 순으로 나타났다. 전체적으로 <감동중국(感动中国)>은 <글로벌 성공시대>보다 애국심, 국난극복, 위민정신, 그리고 정의에서 모두 높게 나타났다. 국난극복은 <글로벌 성공시대>에서는 나타나지 않았으며, <감동중국(感动中国)>에서는 3명이 등장했다. 그들은 ‘사스(SARS)’가 유행했던 당시 탁월하게 대처했던 중국 공정원 원사인 중남산(钟南山), ‘중국 주도의 석유축매제 개발자’라고 부르는 민은탁(闵恩泽), 2008년 남부 폭설과 사천 대지진이 일어났을 때 아무런 관련이 없으면서도 국난 극복에 힘쓴 13명의 농민들이었다.

위민정신은 <감동중국(感动中国)>에서 <글로벌 성공시대>보다 많이 나타났으며, 대부분의 롤 모델은 공무원과 군·경으로 나타났는데, 중국에서는 공무원과 군·경에게 위민정신을 요구함을 보여준다.

### 3) 사회와의 관계 지향적 롤 모델의 가치관(2단계)

다음의 <표 12>에서는 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장한 사회와의 관계 지향적 롤 모델의 가치관 특성이 2단계의 수준에서 어떻게 나타나는지 살펴보았다.

<표 12> 사회와의 관계 지향적 롤 모델의 가치관(2단계)(다중처리, 단위: 개(%))

롤 모델	가치관		글로벌 성공시대	감동중국(感动中国)
	1단계	2단계		
사회와의 관계 지향적 롤 모델	인화력	배려심	13(11.9)	23(16.0)
		인간존중	18(16.5)	5(3.5)
		협업	3(2.8)	4(2.8)
		보은	0(0.0)	6(4.2)
		경로	0(0.0)	1(0.7)
		희생	0(0.0)	42(29.2)
		신의	3(2.8)	7(4.9)
		신뢰	3(2.8)	1(0.7)
		관용	0(0.0)	1(0.7)
	나누는 삶	기부	13(11.9)	21(14.6)
		봉사	11(10.1)	24(16.7)
합계			64(19.6)	135(31.3)

<표 12>에서 보여지듯이 <글로벌 성공시대>에서는 인화력에 있어서 보은, 경로, 관용이 나타나지 않았고, 배려심이 11.9%, 인간존중이 16.5%, 협업이 2.8%, 신의가 2.8%, 신뢰가 2.8%로 나타났으며, 나누는 삶에 있어서 기부가 11.9%, 봉사가 10.1%로 나타났다. <감동중국(感动中国)>에서는 인화력에 있어서 배려심이 16.0%, 인간존중이 3.5%, 협업이 2.8%, 보은이 4.2%, 경로가 0.7%, 희생이 29.2%, 신의가 4.9%, 신뢰가 0.7%, 관용이 0.7%로 나타났으며, 나누는 삶에 있어서 기부가 14.6%, 봉사가 16.7%로 나타났다.

이러한 결과를 종합적으로 살펴보면, 2단계에서는 인화력 차원에서는 총 9가지로 분류해서 <글로벌 성공시대>는 <표 14>에서 보는 바와 같이 인간존중, 배려심, 협

업, 신의, 신뢰의 순으로 나타났으며, <감동중국(感动中国)>는 희생, 배려심, 신의, 보은이 강조된 것으로 나타났다. 이처럼 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장한 롤 모델들의 인화력은 그 분포가 다르게 나타났다.

<글로벌 성공시대>에 등장한 롤 모델은 인간존중이 16.5%로 높게 나타났고, 그 다음으로는 배려심(11.9%), 협업(2.8%), 신의(2.8%), 신뢰(2.8%) 순으로 나타났으며 보은, 경로, 희생, 관용이 나타나지 않았다. <감동중국(感动中国)>은 희생이 29.2%로 가장 많이 나타났고, 그 다음으로 배려심(16.0%), 신의(4.9%), 보은(4.2%), 인간존중(3.5%), 협업(2.8%), 경로와 신뢰, 관용이 각각 0.7%의 순으로 나타났다.

<글로벌 성공시대>에서는 인간존중이 16.5%로 가장 많이 나타난 반면, <감동중국(感动中国)>에서는 3.5%에 그친 것으로 확인되었다. 인간존중은 사람들 간의 평등관계나 소외 계층에 대한 존중 등의 뜻을 갖고 있으며 <글로벌 성공시대>는 이런 뜻을 강하게 드러내고 있는 반면, <감동중국(感动中国)>은 이에 대한 관심이 부족했던 것으로 해석할 수 있다. 배려심은 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에서 모두 비교적 높은 비율로 나타났다. 협업은 두 프로그램에서 같은 비율인 2.8%로 나타났다. <감동중국(感动中国)>에서는 ‘희생’이라는 가치관이 29.2%로 가장 높게 나타났다. 반대로 <글로벌 성공시대>는 전혀 나오지 않았다. ‘희생’은 ‘다른 사람이나 어떤 목적을 위하여 목숨, 재산, 명예, 이익 따위를 바치거나 버리는 정신’을 의미하는 것으로 이는 집단의 이익이 개인의 이익보다 우선시되어야 한다는 사회적 통념을 표현한 것이라 할 수 있다. 또한 <글로벌 성공시대>에서는 신의와 신뢰가 각각 2.8%의 비율로 동일하게 나타났다. <감동중국(感动中国)>은 신의(4.9%)가 신뢰(0.7%)보다 상대적으로 높게 나타났다. 그런데 <글로벌 성공시대>는 보은, 경로, 관용 등 3개 가치관은 나타나지 않았으며, <감동중국(感动中国)>에서는 보은(4.2%), 경로(0.7%), 관용(0.7%) 순으로 나타났다.

'나누는 삶'이라는 차원에서 <글로벌 성공시대>는 <감동중국(感动中国)>보다 기부 11.9% 대 14.6%, 봉사가 10.1% 대 16.7%로 조금 낮게 나타났지만 한국과 중국이 나누는 삶이라는 생활상태 및 가치지향에 대한 염원을 구현하였다.

#### 4) 가정과의 관계 지향적 롤 모델의 가치관(2단계)

다음의 <표 13>에서는 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장한 가정과의 관계 지향적 롤 모델의 가치관 특성이 2단계 수준에서 어떻게 나타나는지 살펴보았다.

<표 13> 가정과의 관계 지향적 롤 모델의 가치관(2단계)(다중처리, 단위: 개(%))

롤 모델 유형	가치관		글로벌 성공시대	감동중국(感动中国)
	1단계	2단계		
가정과의 관계 지향적 롤 모델	건강한 가정	효도	1(0.9)	5(3.5)
		형제우애	0(0.0)	3(2.1)
		어머니상	0(0.0)	6(4.2)
		애정	0(0.0)	8(5.6)
합계			1(0.3)	22(5.1)

<표 13>에서 보여지듯이 <글로벌 성공시대>에서는 형제우애, 어머니상, 애정이 나타나지 않았고 효도가 0.9%로 나타났으며 <감동중국(感动中国)>에서는 효도가 3.5%, 형제우애가 2.1%, 어머니상이 4.2%, 애정이 5.6%로 나타났다.

이러한 결과를 종합해 보면, 2단계에서 <글로벌 성공시대>는 효도, 형제우애, 어머니상, 애정 등 4가지 가치관 중에 효도만 나타났으며, 그 비율도 0.9%에 그쳤다. 이러한 결과는 한국인이 소중하게 여기는 전통적인 가정관, 효도문화 등이 나타나지 않았음을 보여준다. <감동중국(感动中国)>은 애정이 5.6%로 높게 나타났으며, 그 다음은 어머니상(4.2%), 효도(3.5%), 형제우애(2.1%) 순으로 나타났다. 그 동시에 <감동중국(感动中国)>은 중국 전통 가정문화를 전승하는 역할을 담당하고 있다는 것을 보여주었다.

### 5) 개인 내적 관계 지향적 롤 모델의 가치관 특성(2단계)

다음의 <표 14>에서는 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장한 개인 내적 관계 지향적 롤 모델의 가치관 특성이 2단계 수준에서 어떻게 나타나는지 살펴보았다.

<표 14> 개인 내적 관계 지향적 롤 모델의 가치관(2단계)(다중처리, 단위: 개(%))

롤 모델 유형	가치관		글로벌 성공시대	감동중국(感动中国)	
	1단계	2단계			
개인 내적 관계 지향적 롤 모델	도전적 자세	도전	50(45.9)	21(14.6)	
		목표지향	8(7.3)	3(2.1)	
		진취	25(22.9)	8(5.6)	
		불요불굴	21(19.3)	23(16.0)	
	개인적 속성	겸손	9(8.3)	10(6.9)	
		근검절약	2(1.8)	5(3.5)	
		근면	29(26.6)	8(5.6)	
		끈기	15(13.8)	21(14.6)	
		낙천	4(3.7)	12(8.3)	
		책임감	38(34.9)	44(30.6)	
		사려반성	2(1.8)	0(0.0)	
		청렴결백	1(0.9)	4(2.8)	
		경업	6(5.5)	37(25.7)	
	능력	술선수법	3(2.8)	4(2.8)	
		재능	2(1.8)	3(2.1)	
		지도력	5(4.6)	4(2.8)	
	미래지향	독창	18(16.5)	0(0.0)	
	합계			238(72.8)	207(47.9)

<글로벌 성공시대>에서는 도전적 자세에서 도전이 45.9%, 목표지향이 7.3%, 진취가 22.9%, 불요불굴이 19.3%로 나타났고, 개인적 속성에서 겸손이 8.3%, 근검절약이 1.8%, 근면이 26.6%, 끈기가 13.8%, 낙천이 3.7%, 책임감이 34.9%, 사려반

성이 1.8%, 경업이 5.5%로 나타났으며, 능력에서는 술선수범이 2.8%, 재능이 1.8%, 지도력이 4.6%로 나타났고 미래지향에 있어서 독창이 16.5%로 나타났다.

<감동중국(感动中国)>에서는 도전적 자세에 있어서 도전이 14.6%, 목표지향이 2.1%, 진취가 5.6%, 불요불굴이 16.0%로 나타났고, 개인적 속성에서 사려반성이 나타나지 않았으며, 겸손이 6.9%, 근검절약이 3.5%, 근면이 5.6%, 끈기가 14.6%, 낙천이 8.3%, 책임감이 30.6%, 청렴결백이 2.8%, 경업이 25.7%로 나타났고 능력에 있어서 술선수범이 2.8%, 재능이 2.1%, 지도력이 2.8%로 나타났으며 미래지향에서 독창은 나타나지 않았다.

이런 결과를 종합적으로 살펴보면, 2단계의 도전적 자세에서 <글로벌 성공시대>는 <표 14>에서 보는 바와 같이 도전, 진취, 불요불굴, 목표지향 순서로 높게 나타났다. 또한 <감동중국(感动中国)>에서는 도전, 불요불굴, 진취, 목표지향이 높게 나타났다. 한편, <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)> 두 프로그램 모두 도전적 자세에서 도전이 높게 나타났다. <글로벌 성공시대>에서는 도전이 45.9%로 가장 많이 나타났고, 그 다음은 진취(22.9%), 불요불굴(19.3%), 목표지향(7.3%) 순으로 나타났다. 반대로 <감동중국(感动中国)>에서는 불요불굴이 15.3%로 가장 많이 나타났고, 그 다음은 도전(14.6%), 진취(5.6%), 목표지향(2.1%) 순으로 나타났다.

개인적 속성 차원에서 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>은 책임감이 34.9% 및 30.6%로 가장 높게 나타났다. 그리고 두 프로그램에 세 번째 많이 나왔던 가치는 끈기로 각각 13.8%와 14.6%를 점유하면서 양국간 유사한 비율을 보여주었다. 이러한 결과는 한국과 중국의 책임감과 끈기에 대한 정체성이 일치한 것이라 볼 수 있다. 그런데 <글로벌 성공시대>에 두 번째로 많이 나타난 가치는 근면(26.6%)이었으며, <감동중국(感动中国)>은 경업이 27.1%로 높게 나타났다. <글로벌 성공시대>에 선정한 롤 모델들 중에 성공적인 상인이 높은 비율을 차지하기 때문에 성공을 위해 근면은 불가결한 가치이기 때문에 많이 등장한 것이라 판단된다. 게다가 <감동중국(感动中国)>에서는 상인이 3명밖에 없었으며, 대부분 종업원으로 일하고 있는 사람이기 때문에 '경업'이라는 가치는 각 직업에 종사하는 사람에게 요구되는 기준이라고 설명할 수 있다. 이러한 이유로 인해 '근면'과 '경업'이 많이 나타났다고 판단된다. <글로벌 성공시대>에 남은 가치는 겸손(8.3%), 경업(5.5%), 낙천(3.7%), 근검절약(1.8%), 사려반성(1.8%), 청렴결백(0.9%) 순으로 나타

났으며, <감동중국(感动中国)>은 낙천(8.3%), 겸손(6.9%), 근면(5.6%), 청렴결백(2.8%), 근검절약(2.8%) 순으로 나타났다.

능력차원에서 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>은 거의 비슷한 결과를 보여주었다. <글로벌 성공시대>는 지도력(4.6%), 술선수범(2.8%), 재능(1.8%) 순으로 나타났고, <감동중국(感动中国)>도 지도력(2.8%), 술선수범(2.8%), 재능(2.1%) 순으로 나타났다.

한편, 미래지향 차원에서는 <글로벌 성공시대>는 16.5%로 나타났는데, <감동중국(感动中国)>은 전혀 나타나지 않았다.

## 6. 연구결과 요약

본 연구는 한국과 중국의 TV가 선정한 롤 모델의 특성과 가치관을 비교하기 위해 한국 KBS가 제작한 <글로벌 성공시대>와 중국 CCTV가 제작한 <감동중국(感动中国)>을 선정하고 성별, 출생년대, 직업, 롤 모델의 유형 및 가치관 등 5가지 유목에 대해 분석하였다. 연구결과는 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫째, <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장한 롤 모델의 성별에 있어서 두 프로그램 모두 남성의 비율이 70% 이상으로 여성보다 높게 나타났다. <감동중국(感动中国)>은 27.9% 대 23.1%로 <글로벌 성공시대>보다 여성의 비율이 상대적으로 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 사회활동에 있어서 남성보다 여성이 여전히 취약하다는 것을 보여준다.

한편, <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장하는 '롤 모델'들의 출생년대별로 성별을 살펴보면, 두 프로그램에서 여성의 경우에는 출생년대가 늦을수록 차지하는 그 비율이 높아지고 있는 것으로 나타났다. 특히 <글로벌 성공시대>의 경우, 1980년대 출생한 여성의 비율이 남성보다 높게 나타났다. <감동중국(感动中国)>에서도 1970년대 출생한 여성의 비율이 남성보다 높은 것으로 나타났고, 1990년 이후 출생한 사람 2명 모두 여성이었던 것으로 확인되었다.

둘째, <글로벌 성공시대>과 <감동중국(感动中国)>에 등장한 롤 모델들의 출생년대에서는 두 프로그램 모두 1950년대와 1960년대에 출생한 롤 모델들이 많이 나타났다. 반면, 그 다음으로 많이 등장한 롤 모델은 <글로벌 성공시대>의 경우에는

1940년대이며, <감동중국(感动中国)>은 1920년대 이전으로 양국간에 차이가 나타났다. 그리고 <글로벌 성공시대>는 1920년대 이전 및 1990년대 이후 출생한 롤 모델은 등장하지 않았으며, 1930년대에 출생한 사람은 1명밖에 없었던 것과 비교할 때, <감동중국(感动中国)>은 전 연령대에서 골고루 나타나 보다 다양한 인물을 선택했음을 보여준다.

셋째, <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장한 롤 모델들의 직업에 서는 두 프로그램이 완전히 다르게 나타났다. <글로벌 성공시대>에 등장한 롤 모델들은 상인(商人)이 절반에 가까운 비율로 나타났고, 그 다음으로는 문화·예술·체육 종사자, 기술전문가, 지식전문가, 정치인, 법조계, 공무원 순으로 등장했다. 반면, 군·경, 교사, 학생, 일반 노동자 등 4가지 직업은 나타나지 않았다. <감동중국(感动中国)>의 경우에는 지식전문가와 일반 노동자가 같은 비율로 높게 나타났고, 그 다음으로는 군·경, 공무원, 문화·예술·체육 종사자, 교사, 학생, 상인, 법조계, 기술전문가 순으로 나타났으며, 정치인은 등장하지 않았다. 이처럼 <감동중국(感动中国)>의 경우에는 <글로벌 성공시대>에 비해 보다 다양한 직업군이 등장한 것으로 확인되었다.

넷째, <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>의 롤 모델 유형에서는 양국에서 모두 개인 내적 관계 지향적인 롤 모델, 사회와의 관계 지향적인 롤 모델, 국가와의 관계 지향적인 롤 모델, 가정과의 관계 지향적인 롤 모델로 순서로 높게 나타났다. 이는 개인의 착실한 인품을 통하여 안정적이고 평화스러운 사회를 이룩하며 국가에 대해 충성하고 건강한 가정을 유지하는 사람이 되도록 인도한다는 의도를 내포한다고 해석할 수 있다.

그런데 개인 내적관계 지향적인 롤 모델은 <글로벌 성공시대>가 72.8%로 나타나 높은 비율을 점유하면서 개인의 성공을 중시하는 것으로 나타난 반면, 가정과의 관계 지향적인 롤 모델은 0.3%로 나타났다.

1단계에서는 국가와의 관계 지향적인 롤 모델의 가치관인 애국은 <글로벌 성공시대>가 <감동중국(感动中国)>보다 낮게 나타났다. 사회와의 관계 지향적인 롤 모델에 있어서 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>은 모두 인화력, 나누는 삶 순으로 나타났으며, 양국 간에 유사한 비율로 나타났다. 이는 개인주의가 심각해지고 있는 현대사회에서 인화력 및 나누는 삶에 대한 관심이 증가하고 있음을 보여준



다. 가정과의 관계 지향적인 롤 모델의 가치관인 가정화목에 있어서는 <글로벌 성공시대>가 <감동중국(感动中国)>보다 낮게 나타났다. 개인 내적관계 지향적인 롤 모델에 있어서 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>은 모두 개인적 속성과 도전적 자세라는 가치지향이 높게 나타나고 능력이라는 가치지향은 양국 간에 거의 비슷하게 낮게 나타났다. 반면, 미래지향 차원의 경우, <감동중국(感动中国)>에서는 단 1건도 나타나지 않았다.

<글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 등장한 롤 모델의 가치관을 2단계에서 살펴본 결과는 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫째, 국가와의 관계 지향적인 롤 모델의 2단계 가치관의 분석결과를 전체적으로 살펴보면 두 프로그램 모두 애국심, 위민정신, 정의, 국난극복 순으로 높게 나타났다. 그러나 <글로벌 성공시대>의 경우에는 애국심, 위민정신, 정의 3가지 차원에서 <감동중국(感动中国)>보다 그 비율이 모두 낮게 나타났고, 국난 극복이라는 가치관은 나타나지 않았다.

둘째, 사회와의 관계 지향적인 롤 모델의 인화력 차원에서 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>은 서로 다르게 나타났다. <글로벌 성공시대>은 인간존중, 배려심, 협업, 신의, 신뢰의 순으로 높게 나타났고, <감동중국(感动中国)>은 희생, 배려심, 신의, 보은에서 매우 높게 나타났다. <글로벌 성공시대>는 인간존중이 가장 많이 나타났으며, 반대로 <감동중국(感动中国)>은 사람들 간의 평등관계나 소외 계층에 대한 존중 등에 대한 관심이 부족한 것으로 나타났다. 배려심은 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)> 모두에서 높게 나타났다.

그런데 <감동중국(感动中国)>에서는 '희생'이라는 가치관이 높게 나타났다. 이는 집단의 이익이 개인의 이익보다 중요하다는 사회적 통념을 보여주는 것이라 할 수 있다. 반면, 희생이라는 가치관은 <글로벌 성공시대>에서 등장하지 않았다. 그리고 <글로벌 성공시대>에서는 보은, 경로, 관용 등 3가지 가치관이 나타나지 않았으며, <감동중국(感动中国)>에서는 인화력 차원에서 더 다양한 가치관이 나타났다. 또한 '나누는 삶'이라는 차원에서 <글로벌 성공시대>는 <감동중국(感动中国)>보다 조금 낮게 나타났지만 한국과 중국 양국은 모두 나누는 삶이라는 가치를 지향한 것으로 확인되었다.

셋째, 가정과의 관계 지향적인 롤 모델의 2단계 가치관에서는 <글로벌 성공시대>

의 경우에는 효도, 형제우애, 어머니상, 애정 등 4가지 가치관 가운데 효도(0.9%)만 나타났으며, <감동중국(感动中国)>에서는 애정이 5.6%로 높게 나타났다. 이러한 결과는 한국과 중국 모두 전통적인 가정관과 효도문화 등을 중시함에도 불구하고 양국의 두 프로그램에서는 이러한 가치를 강조하는 인물들을 중요하게 다루지 않았음을 보여준다.

넷째, 개인 내적관계 지향적인 롤 모델의 도전적 가치관은 <글로벌 성공시대>는 <감동중국(感动中国)>보다 매우 강하게 나타났다. <글로벌 성공시대>는 도전, 진취, 불요불굴, 목표지향 순으로 나타났으며, <감동중국(感动中国)>은 도전, 불요불굴, 진취, 목표지향 순으로 높게 나타났다.

개인적 속성 차원에서 <글로벌 성공시대>는 책임감, 근면, 끈기, 겸손, 경업(敬業), 낙천, 근검절약, 사려 반성, 청렴결백 순으로 나타났고, <감동중국(感动中国)>은 책임감, 경업, 끈기, 낙천, 겸손, 근면, 근검절약, 청렴결백 순으로 나타났으며, 이러한 결과는 양국간 유사성을 보여주었다. 책임감이라는 가치관은 두 프로그램에서 모두 높게 나타났다.

근면이라는 가치관은 <글로벌 성공시대>에서 <감동중국(感动中国)>보다 높게 나타나면서 성공을 위해 끊임없이 노력한다는 근면의 필요성이 강조되었다. 반면, <감동중국(感动中国)>에서는 경업이라는 가치관이 <글로벌 성공시대>보다 높게 나타났다. 이는 <감동중국(感动中国)>에 등장한 롤 모델의 경우, 다양한 분야에 종사하는 인물들이 등장하고 있는 만큼 자신이 하는 일에 대한 책임을 강조하는 경향을 보였기 때문이다.

능력이라는 가치관은 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)> 모두에서 낮은 비율로 나타났다. 개인의 능력에 대해서는 두 프로그램 모두에서 높게 노출되지 않았다. 미래지향 가치관은 <글로벌 성공시대>에서는 16.5%로 나타난 반면, <감동중국(感动中国)>에서는 전혀 나타나지 않았다.

## VI. 결론 및 제언

### 1. 결론 및 논의

다매체 다채널 시대의 사람들은 정보를 얻기 위해 다양한 미디어에 의존하는 경향이 있다. 미디어를 통하여 주변 세계를 이해하고, 사회의 규범 및 가치관을 습득하고 있는 것이다. 특히 텔레비전은 강력한 문화적 무기와 이데올로기적 도구로서 인간생활에 영향을 미치고 있다.

롤 모델 시범방법(榜样示范法)은 각 나라에서 많이 쓰이고 있는 교육방법이다. 주로 특정한 직업, 사적, 가치관 등을 가지고 있는 롤 모델을 선정하고 보여줌으로써 사람들로 하여금 롤 모델처럼 되게 만들고자 하는 의도를 담고 있다. 특히 TV 프로그램을 통한 롤 모델의 제시는 TV의 영향력과 파급력을 고려할 때, 중요한 전달 도구가 될 수 있다.

이러한 논의들을 바탕으로 본 연구에서는 한국과 중국의 TV 프로그램을 통해 제시하고 있는 롤 모델의 특성을 비교해 보고자 했다. 비교를 위한 프로그램은 한국 KBS가 제작한 <글로벌 성공시대>와 중국 CCTV가 제작한 <감동중국(感动中国)>이다. 구체적으로 롤 모델의 성별, 출생년대, 직업, 롤 모델의 유형 및 가치관 등 5가지 유목을 중심으로 롤 모델의 특성을 분석하였다. 분석결과는 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫째, <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>이 선정한 롤 모델은 주로 남성 위주로 선정되고 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 ‘남녀평등’, ‘양성평등’ 등을 강조하는 현실사회와 다소 다른 양상을 보여주었다고 할 수 있다. ‘남녀평등’은 인류 이내 지금까지 끊임없는 논쟁을 불러일으킨 주제이다. 특히 정치, 경제, 문화 등 사회 각 분야의 성장은 ‘남녀평등’이라는 주제에 대해 다시금 생각하게 하였다.

18세기 프랑스 철학자 루소는 <인간 불평등 기원론>을 통해 자연법 아래에서 인간에게 불평등이 있는 것은 정의에 어긋난다고 하였다(두산백과). 현실적으로 남녀 불평등이 존재하고 있기 때문에 남녀평등이라는 화제에 대한 관심이 크다. 한국에서 1999년 국회에서 교육기본법 '남녀평등교육의 중심'이라는 조항이 새롭게 신설

되었으며(이표상, 2001), 한국의 <헌법>에서는 '모든 국민은 법 앞에 평등하다. 누구든지 성별·종교 또는 사회적 신분에 의하여 정치적·경제적·사회적·문화적 생활의 모든 영역에서 차별을 받지 아니한다'라며 누구나 법 앞에 평등함을 명시하고 있다(실무노동용어사전, 2014). 이처럼 한국은 정치, 경제, 문화 등 많은 분야에서 남녀 평등을 실현하도록 노력하고 있다.

중국에서도 남녀평등을 실천하기 위해 계속 노력하고 있으며, 1954년에는 남녀 평등을 헌법에 포함시켰다. 강택민 주석은 1995년에 개최된 '제4회 세계부녀대회' 개막식에서 처음으로 명확하게 남녀평등이라는 화두를 던졌다. 2012년 중국 공산당 '제18회 대표대회'에서 남녀평등을 국가정책 보고서에 기재하였고, 비로소 남녀 평등은 사회적으로 인정을 받게 되었다.

분석결과, 여성의 등장 비율은 출생년대가 늦어질수록 그 비율이 높아지고 있는 것으로 나타났다. 이러한 현상은 남녀평등을 위한 한국과 중국정부의 노력을 간과할 수 없을 뿐만 아니라 현대 여성의 지적 능력 향상과 사회활동의 증가 등과 함께 미디어에 대한 노출빈도가 증가했기 때문이라고 해석할 수 있다.

둘째, 한국과 중국은 1950-60년대에 출생한 사람을 선호하는 것으로 나타났다. 또한 1940년대 혹은 1940년대 이전에 출생한 사람들도 많이 등장하였다. 반면, 청·장년 및 아동 시기에 출생한 인물의 노출 비율은 상대적으로 낮은 것으로 나타났다. Bandura(1986)는 롤 모델의 선택에 있어 개인의 성별, 나이, 인종, 사회적 위치 등과 유사한 롤 모델을 선택하는 경향이 있다고 말했다(신미연, 2011, 재인용). 이는 젊은이들이 자신의 준거집단과 유사한 롤 모델을 선망할 수 있도록 그들과 유사한 롤 모델의 제시가 필요하다는 것을 의미한다. 이러한 논의에 비춰볼 때, <감동중국(感动中国)>은 <글로벌 성공시대>에 비해 등장인물의 연령 범위가 넓지만 상대적으로 젊은층 롤 모델의 노출은 부족하다는 문제점을 갖고 있다고 할 수 있다.

셋째, 롤 모델의 직업에서는 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에 뚜렷한 차이가 나타났다. <글로벌 성공시대>에서는 상인, 문화·예술·체육 종사자, 요리사, 건축사, 디자이너, 파티 기획자, 기술전문가 등이 많이 등장했다. 이는 사람들의 성공에 대한 욕망을 불러일으킬 수 있는 물질주의와 성과주의에 빠질 가능성도 갖고 있다. 따라서 나중에 롤 모델 선정할 때 직업범위와 '성공'에 대한 정의를 다시

내릴 필요가 있다. <감동중국(感动中国)>에서 선정된 롤 모델들은 여러 분야 특히 일반 노동자, 학생 및 교사의 비율이 높게 나타났다. 이처럼 <감동중국(感动中国)>에서는 직업이 다양하게 나타나는 동시에 사회주의국가 국영방송의 기능을 충분히 발휘하고 있다는 것을 강하게 보여주었다. <감동중국(感动中国)>을 통해서 국가는 각 직종에 대한 기대와 책임을 모두 표현하였다고 할 수 있다.

넷째, <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>에서는 모두 개인 내적관계 지향적인 롤 모델, 사회와의 관계 지향적인 롤 모델, 국가와의 관계 지향적인 롤 모델, 가정과의 관계 지향적인 롤 모델로 순서로 높게 나타났다. 두 프로그램은 모두 개인의 착실한 인품을 통하여 안정적이고 평화스러운 사회를 이룩하며 국가민족에 대해 충성하고 건강한 가정을 유지하는 사람이 되도록 인도한다는 의도를 내포하고 있었다. 동시에 두 프로그램은 모두 개인 내적관계 지향적인 롤 모델을 강조하였는데 전통적인 가정 가치관에 대한 관심이 부족한 것으로 나타났다. 가정 관념이 약화된 현대사회에서 가정기능의 회복은 절실히 요구되고 있다(이종진, 1991). 건강하고 화목한 가정을 이루기 위해 순결하고 변치 않는 애정, 자녀는 부모에 대한 효도, 부모는 자녀에 대한 사랑, 형제자매 간의 우정 등 모두 불가결의 것으로 존재하고 있었다. 따라서 향후 가정지향차원 측면에서의 롤 모델 선정도 적극 고려할 필요가 있다.

다섯째, 사회와의 관계 지향적인 롤 모델에 있어서 <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>은 안정적이고 평화스러운 사회를 이루기 위해 인화력과 나눔 정신을 부각시킨 것으로 나타났다. <감동중국(感动中国)>에서는 인화력 가치관 중에서 다른 사람이나 어떤 목적을 위하여 목숨, 재산, 명예, 이익 따위를 바치거나 버리는 희생정신이 많이 노출되었다. 이는 집단의 이익이 개인의 이익보다 중요하다는 사회적 통념이 반영된 결과라고 할 수 있다. <글로벌 성공시대>는 인간존중 및 배려심이라는 박애정신을 더 추구하는 경향이 나타났다. 물론 <감동중국(感动中国)>에서도 이를 부각시켰지만 <글로벌 성공시대>와 비교한다면, 상대적으로 부족하다고 판단된다. 이러한 결과는 한국과 중국, 양국 모두 고려해야 할 부분이라고 할 수 있다. 나누는 삶이라는 생활방식이 주목받고 있고, 부의 획득과 명예를 추구하는 동시에 성공을 통한 사회 환원이라는 새로운 가치를 표현하고 있으며, 사회구성원들의 단결과 협동정신을 지향하는 것으로 나타났다.

여섯째, 개인내적 관계 지향적인 롤 모델에 있어서는 두 프로그램 모두 책임감과 끈기 있는 개인적 속성에 대해 강조했다. <글로벌 성공시대>는 성공을 위한 도전적인 자세를 강조하였는데, 이를 통해 과도한 경쟁 심리를 심어 주었다고 판단된다. 반면, <감동중국(感动中国)>의 경우에는 자신의 본분(本分)을 지키고 직무를 다하여 맡은 일에 최선의 노력을 기울이는 정신을 강조하였을 뿐만 아니라, 강력한 국가의 식도 표현되었다. 그러나 현재의 중국 경제가 중요한 전환기에 처한 만큼 향후 도전, 진취 등을 보여줄 수 있는 롤 모델을 적극 발굴할 필요가 있다.

일곱째, <글로벌 성공시대>와 <감동중국(感动中国)>은 현실사회를 지나치게 미화함에 따라 사회구조 속에 존재하고 있는 모순과 문제 등은 은폐되었다고 설명할 수 있다.

## 2. 연구의 한계 및 제언

본 연구는 한국과 중국의 롤 모델 프로그램을 중심으로 양국이 어떤 인물들을 롤 모델로 제시하고 있는지 그 특성을 살펴보았다는 데에 의의가 있다고 할 수 있다. 그러나 양국의 비교 대상 프로그램의 특성 등에 있어서 한계점을 갖고 있다.

첫째, 비교 대상 프로그램의 성격이 다소 상이했다는 점을 들 수 있다. 한국의 경우, <글로벌 성공시대>는 해외에서 성공한 한국인을 대상으로 하고 있는 반면, 중국의 <감동중국(感动中国)>은 감동을 준 인물을 대상으로 하고 있다. 롤 모델의 선정 기준이 유사했다라면 양 국의 차이를 더욱 명확하게 비교할 수 있었을 것이라 판단된다. 따라서 향후에는 프로그램의 포맷과 내용 측면에서 보다 유사한 프로그램을 대상으로 연구한 필요가 있다.

둘째, 비교 대상 프로그램의 방송연도가 다르다는 한계가 있다. <글로벌 성공시대>는 이미 종영된 프로그램이었고, <감동중국(感动中国)>은 여전히 방영되고 있다. 이와 같이 프로그램 편성시기가 다르기 때문에 동 시대의 사회적 흐름이나 맥락을 완전하게 배제하지 못했다는 한계가 있다. 따라서 향후 유사연구에서는 이러한 한계를 고려할 필요가 있다.

셋째, 본 연구의 주된 분석유목인 가치관의 경우, 연구자의 주관성이 많이 개입될 수 있는 소지가 있다. 이 부분의 경우, 연구자의 주관성을 가급적 배제하기 위해 지

도교수와 코더로 참여한 대학원생과 충분한 논의를 거쳤다. 따라서 향후 연구에서는 연구자의 주관성을 줄일 수 있는 분석유목 개발이 필요하다고 본다.

마지막으로 본 연구와 관련된 선행연구가 많지 않았다는 점이다. 특히 TV 프로그램에 나타난 롤 모델 관련 연구는 찾아보기가 어려웠다. 따라서 이 연구가 해당 분야에 조금이나마 도움이 되길 바란다.

## 【참고문헌】

- 고영규(2004). <TV다큐멘터리에서 성공신화의 의미 연구 : KBS <신화창조의 비밀>을 중심으로>. 동국대학교. 석사학위논문.
- 공혜원(2010). <가치관, 소비가치 및 환경의식적 행동이 친환경제품에 대한 태도와 구매행동에 미치는 영향>. 중앙대학교. 석사학위논문.
- 김병희(2006). 가치관의 차이가 국제광고 표현에 미치는 영향. <한국광고홍보학보>, 8(3), 179-209.
- 김성태·이영환(2006). 인터넷을 통한 새로운 의제 설정 모델의 적용. <한국언론학회>, 50(3), 175-204.
- 김수연(1987). <텔레비전 만화프로그램에 나타난 전통적 가치관에 관한 연구>. 이화여자대학교. 석사학위논문.
- 김연하(2007). <잡지광고의 내용분석을 통해 본 한국인의 가치관 변화에 관한 연구>. 홍익대학교. 석사학위논문.
- 김영석(2008). <설득 커뮤니케이션>. 나남출판.
- 김정은(2008). <성인남성의 사회적 가치관에 따른 의복추구혜택과 의복구매행동 연구>. 숙명여자대학교. 석사학위논문.
- 김종길(2007). <가치관, 일과 가정의 균형 (BWF) 및 조직효과성의 관계>. 동양대학교. 박사학위논문.
- 김희진(2014). <미디어에 나타난 성공신화와 의미구성: <글로벌 성공시대>에 대한 분석을 중심으로>. 성균관대학교. 석사학위논문.
- 김지훈(2011). <사회학습이론의 검증을 통한 마약사범 발생 원인에 대한 연구>. 한세대학교. 석사학위논문.
- 김현민(2014). <Bandura의 사회학습이론을 적용한 미술수업모형 개발>. 단국대학교. 석사학위논문.
- 도승이(2009). 여성공학도의 역할모델과 성역할기대, 학업동기, 진로동기 간의 구조적 관계. <교육심리연구>, 23(4), 769-785.
- 박새미(2009). <청소년의 역할모델이 자아존중감과 행동문제에 미치는 영향>. 성균관대학교. 석사학위논문.



- 손점옥(2000). <광고에 나타난 가치관의 변화 연구: IMF관리체제 전후의 여성잡지를 중심으로>. 동아대학교. 석사학위논문.
- 박경숙(2002). 집단 갈등 이슈의 방송 뉴스 프레임 분석. <한국언론학보>, 46(2), 310-340.
- 박경숙·이관열(2014). 특수한 상황에서의 미디어 이용과 인지 발달 및 감성에 관한 연구-오스트리아 소녀 납치 사건을 중심으로. <사회과학연구>, 27(1), 281-300. 국민대학교.
- 박종민·조의현·김의기(2008). 기업 소개 웹 사이트가 환상주제와 상징수렴. <한국언론학보>, 52(1), 141-172.
- 송홍위(2011). <중국 신문광고의 문화적 가치관에 관한 시대별 비교연구: 1980년대 이후 신문광고를 중심으로>. 건국대학교. 석사학위논문.
- 심규문(2010). <스포츠가치관과 스포츠미디어 수용의 관계>. 한양대학교. 석사학위논문.
- 신미영·강현아(2012). 시설보호아동의 역할모델에 따른 학교적응 및 미래관의 차이. <Family and Environment Research>, 50(4), 73-87.
- 윤제중(2006). <효와 성공의 연관성에 대한 연구>. 성산효도대학원대학교. 석사학위논문.
- 안진아(2008). <역할모델 및 다중역할계획에 대한 태도와 진로포부의 관계: 여대생을 대상으로>. 이화여자대학교. 석사학위논문.
- 양혜승(2006). 텔레비전 오락 프로그램 시청이 개인들의 물질주의적 가치관 및 삶과 사회에 대한 만족도에 미치는 영향. <한국방송학보>, 20(4), 121-155.
- 양혜승(2010). 우리 텔레비전 드라마에 투영된 가치(value) 분석. <한국언론학보>, 54(2), 163-186.
- 양혜승(2011). 이주민의 대인커뮤니케이션 및 미디어 이용이 한국사회의 가치(value)에 대한 인식 및 한국 사회에 대한 태도에 미치는 영향. <한국언론학보>, 55(6), 181-205.
- 이고은(2014). 청소년의 사이버 폭력 행위에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. <사이버커뮤니케이션 학보>, 31(2), 129-162.
- 이종진(1991). <국민학교 교과서에 등장하는 인물상에 관한 연구 : 도덕, 국어과를

- 중심으로>. 경기대학교. 석사학위논문.
- 이재경(2006). <사회학습이론에 근거한 청소년 음주행위 영향요인 간의 관계>. 중앙대학교. 석사학위논문.
- 이홍매(2012). <한국 대학생과 중국 조선족 및 한족 대학생의 가치관, 성취목표지향성 비교>. 한국교원대학교. 석사학위논문.
- 이혜성·김태련(1995). 성공과 역할 갈등. <한국문화연구원논총>, 66권, 1-3호, 214~245.
- 정명희(2010). <기독교대학 재학생의 역할모델에 관한 연구>. 고신대학교. 석사학위논문.
- 정범모(1972). <가치관과 교육>. 서울: 배영사.
- 정혜린·방희정(2014). <관찰 학습에서 나타나는 아동의 모방특성: 인과적 이해를 중심으로>. 이화여자대학교. 석사학위논문.
- 차배근(1990). <사회과학연구방법>. 서울: 세영사.
- 차배근(1999). <매스커뮤니케이션 효과이론>. 서울: 나남.
- 채경숙(2009). <<격몽요결(擊蒙要訣)>에 나타난 가치 및 덕목에 관한 연구>. 경인교육대학교. 석사학위논문.
- 최경순(1999). <매스 미디어에 나타난 한국사회의 성공신화분석 : MBC-TV <다큐멘터리 성공시대>를 중심으로>. 성균관대학교. 석사학위논문.
- 최원석(2005). <뉴스 미디어의 공중 의견과 행동에 대한 2차 의제설정 효과와 프라이밍 효과 연구>. 인천대학교. 석사학위논문.
- 한상필(1995). 잡지 광고의 내용분석을 통해본 한국인의 가치관 변화. <광고학연구>, 6(1), 35-77.
- 허미영(2014). <중국대학생의 역할모델이 창업의도에 미치는 영향: 창업 자기효능감의 매개효과를 중심으로>. 숭실대학교. 석사학위논문.
- 홍재욱(2002). 광고와 문학적 가치: 중국과 한국의 TV 광고 비교. <광고학연구>, 13(4), 111-130.
- 황성현(2015). 청소년 비행이론의 상대적인 영향력 검증: 아동·청소년 패널자료를 중심으로. <경호경비연구>, 44, 225-250.
- 황응연(1974). <대학생의 가치관 및 관련된 변인에 관한 연구>. 이화여자대학교 박사

사학위논문.

- 白岩松(2006). 感动是一种支撑. <意林>, 6, 035.
- 陈卫亮(2011). “国家价值观的个人呈现”——对央视“感动中国”栏目的解读. <新闻记者>, 7, 84-87.
- 梁建增·陈虹(2004). 感动中国. <中国社会科学出版社>, 2004年版.
- 刘娟娟(2013). <中小生榜榜教育的困境与对策研究>. 山西师范大学. 硕士学位论文.
- 麦尚文·王昕(2009). 媒介情生产与社会认同——《感动中国》社会传播机制及效应调查分析. <电视研究>, 6, 69-71.
- 彭懷祖·姜朝輝·成云雷(2002). <榜样论>. 人民教育出版社.
- 王賽(2013). <多元化背景下榜样育中的榜样选取问题>. 河南大学. 硕士学位论文.
- 王艳(2013). <《感动中国》及其对思想政治教育榜样示范法的启示>. 四川师范大学. 硕士学位论文.
- 徐进毅(2012). 框架语境下典型人物报道与国家形象的构建——《感动中国》年度人物评选栏目的深层解析. <现代视听>, 4.
- 徐美元(2007). <榜样的力量是无穷的——对我国榜样教育的反思与构想>. 湖南师范大学. 硕士学位论文.
- 闫云霄(2008). “感动中国”创新典型人物报道. <传媒观察>, 6, 35-36.
- 杨肖文(2013). <政治传播视域下的《感动中国》研究>.湘潭大学. 硕士学位论文.
- 易莉(2005). <思想政治教育榜样示范法的发展研究>. 西南师范大学. 硕士学位论文.
- 袁文斌(2009). <当代中国榜样教育研究>. 河北师范大学. 硕士学位论文.
- 张鑫(2005). 论大众传媒议程设置功能的发挥. <长沙理工大学学报(社会科学版)>, (1), 116-118.
- 张向东(2009). “感动中国”年度人物评选的多重价值与媒体资源媒体资源整合的启示. <新闻记者>, 3, 15-17.
- 郑永廷(1999). <思想政治教育方法论>. 高等教育出版社.
- 邹欣(2011). <新时期大学生榜样教育存在的问题及对策>. 华中师范大学. 硕士学位论文.

- Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action: A social cognitive theory. *Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.*
- Buhrman, H. G. (1977). Athletics and deviance: an examination of the relationship between athletic participation and deviant behavior of high school girls. *Review of Sport and Leisure, 2*, 17-35.
- Haas, N. S., & Sullivan, H. (1991). Use of ethnically matched role models in career materials for Hispanic students. *Contemporary Educational Psychology, 16*(3), 272-278.
- Hackett, G., & Betz, N. E. (1981). A self-efficacy approach to the career development of women. *Journal of Vocational Behavior, 18*(3), 326-339.
- Hackett, G. (1989). The Relationship of Role Model Influences to the Career Salience and Educational and Career plans of College Women. *Journal of Vocational Behavior, 35*, 164-180.
- Heide, K. M. (1997). Juvenile homicide in America: how can we stop the killing?. *Behavioral Sciences & the Law, 15*(2), 203-220.
- Holsti, O. R. (1969). Content analysis for the social sciences and humanities.
- Killian, J. N. (1988). Effect of model characteristics on musical preference of junior high students. *Journal of Research in Music Education, 38*, 115-123.
- Lent, R. W., Brown, S. D. & Hackett, G. (1994). Toward a unifying social cognitive theory of career and academic interest, choice, and performance. *Journal of Vocational Behavior, 45*: 79-122.
- Lippmann, W. (1946). Public opinion. Transaction Publishers.
- Lockwood, P., & Kunda, Z. (1999). Increasing the salience of one's best selves can undermine inspiration by outstanding role models. *Journal of personality and social psychology, 76*(2), 214.
- Nauta, M. M., Epperson, D. L., & Kahn, J. H. (1998). A multiple-groups analysis of predictors of higher level career

- aspirations among women in mathematics, science, and engineering majors. *Journal of counseling Psychology*, 45(4), 483.
- Nauta, M. M., & Kokaly, M. L. (2001). Assessing role model influences on students' academic and vocational decisions. *Journal of Career Assessment*, 9(1), 81-99.
- McCombs, M. E., & Shaw, D. L. (1972). The agenda-setting function of mass media. *Public opinion quarterly*, 176-187..
- Ochman, J. M. (1996). The effects of nongender-role stereotyped, same-sex role models in storybooks on the self-esteem of children in grade three. *Sex Roles*, 35(11-12), 711-735.
- Scherer, R. F., Brodzinski, J. D., & Wiebe, F. A. (1991). Assessing perception of career role-model performance: the self-employed parent. *Perceptual and Motor Skills*, 72(2), 555-560.
- Zirkel, S. (2002). Is there a place for me? Role models and academic identity among white students and students of color. *The Teachers College Record*, 104(2), 357-376.
- 두산백과. 사회학습이론. URL: <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1232659&cid=40942&categoryId=31531>
- 통계청 통계분류 포털. URL: [https://kssc.kostat.go.kr:8443/ksscNew\\_web/index.jsp#](https://kssc.kostat.go.kr:8443/ksscNew_web/index.jsp#)
- 《感动中国》人物评选活动举办10周年-李长春致贺. URL: <http://news.cntv.cn/china/20120204/101807.shtml>
- “感动中国年度人物”推选标准及办法. URL: <http://news.cctv.com/special/2008gandongzhongguo/20081111/112720.shtml>
- 中华人民共和国国家统计局. URL: <http://www.stats.gov.cn/tjsj/tjbz/hyflbz/>

## 【ABSTRACT】

### Comparative Research on Role Model Characteristics between South Korea and China Focused on Television Programs Global Success Era and Touching China

Role Model Method of Demonstration is widely applied to education system all over the world. The person with specific careers, achievements or values are chosen to regard as models for other people to learn from. Nowadays, with the coming of the multimedia era, people begin to use multimedia to obtain information and intelligence, as well as to learn about the surrounding world, to study the social norms and values. Among the multimedia, television is especially a strong power to spread the culture and ideology, which has a huge influence on people's daily life. In this essay, competitive research of TV programs between China and South Korea is developed which aims to illustrate the importance of role model.

Global Success Era of KBS in South Korea and Touching China of CCTV in China are two programs chosen to be objectives to make the competitive research. The comparison is developed from three sections, background of role model, and type of role model and value of role model. Background mainly consists of gender, age, time and career, and value consists of two stages.

The analysis shows that over 70% of the role models of two programs are male. The analysis also shows that age has a positive effect on female role model, which means the older of the female is, the increasing ratio of their shows in the program.

It shows that the majority of role model in the two programs are born in 1950s and 1960s. The ratio of 1940s in Global Success Era and the ratio of before 1920s in Touching China are also important parts of the role models. Based on the comparison, it shows that the age of Touching China is relatively average and the role model are more diverse.

The careers of the role model in two programs are totally different. In sequence, the role models of Global Success Era are businessman, scholar, artist, athlete, technician and politician. While the role models of Touching

China are technician, ordinary worker, soldier, policeman, scholar, artist, athlete, teacher and student.

As for the types of role model, two programs are concentrated on individual internal relation oriented model, social relation oriented model, national relation oriented model and family relation oriented model. The ratio of individual internal relation oriented model in Global Success Era is 72.8%, which shows the importance of individual success, while, the family relation oriented model is just 0.3%.

In the first stage of values research, two programs both emphasize individual attributes and affinities, and the values are concentrated on life sharing. In addition, Global Success Era is focused on challenging spirits, while Touching China are more focused on patriotism, work devotion and spirits of sacrifice.

**Key words:** Social learning theory, Global Success Era, Touching China, TV program, role model, value

【부록: 방송리스트 1】

<글로벌 성공시대> 방송리스트

회차	방송일	출연자	주제
1	20110604	홍원서	꿈을 설계하다
2	20110611	최경주	필드의 개척자
3	20110617	권영호	유럽 최고의 한상
4	20110625	강효정	유럽 발레계의 신데렐라
5	20110702	윤윤수	400만 마일의 사나이
6	20110716	나윤선	유럽을 매혹시킨 재즈아티스트
7	20110723	김욱진	멕시코 푸드왕이 된 노정상 소년
8	20110730	최영진	한국인 최초 UN 특별대표
9	20110806	박태환	마린보이의 위대한 도전
10	20110813	백승욱	라스베이거스 최고의 요리사
11	20110820	임선혜	노래하는 작은 거인
12	20110910	김종훈	살아 있는 IT 신화
13	20110917	승은호	밀람의 개척자
14	20110924	도미닉 평본	디트로이트를 디자인한 남자
15	20111001	캐빈 리	할리우드가 선택한 남자
16	20111008	강승현	뉴욕을 매혹시킨 패션모델
17	20111015	김효섭	일본 막걸리 한류의 주역
18	20111022	김성주	세계가 주목하는 여성 CEO
19	20111029	강석희	미국인의 마음을 빼앗은 리더
20	20111105	이숙진	클린 호주를 만든다
21	20111112	김의신	세계 핵의학계의 선구자
22	20111119	박지성	더 큰 나라 위해 나를 버리다
23	20111126	차인홍	휠체어 탄 지휘자
24	20111203	배효섭	타조왕이 된 펀드매니저
25	20111210	박상철	가봉 대통령 경호 실장
26	20111217	임재식	스페인을 한국노래로 물들이는 지휘자
27	20111224	김영완	캘리포니아를 접수한 생선왕



28	20120107	신년기획	Global leaders 성공노트
29	20120114	전미자	오스트리아의 입맛을 사로잡다
30	20120121	오영석	일본, 음식 한류의 개척자
31	20120128	이원규	맨손으로 일군 브라질 패션신화
32	20120204	이채욱	세계 1등 공항 CEO
33	20120211	홍수진, 홍수경	북유럽 최고의 음악트리오
34	20120218	윤형구	브라질이 선택한 최고 보안업체 CEO
35	20120225	윤화경	뉴욕을 매혹시킨 보석디자이너
36	20120303	특집	나보다 더 큰 나를 발견하다
37	20120310	문대동	텍사스에 일군 코리아 왕국
38	20120317	문영희	파리의 패션 리더
39	20120324	최웅섭	불의 나라를 빛낸 한국인
40	20120331	윤정환	J리그를 달군 한국인 감독
41	20120407	이대봉	백두산에서 하노이까지, 독심으로 일군 레저 왕국
42	20120414	문대원	멕시코의 대사부
43	20120421	오세영	메콩강의 거상
44	20120428	정장훈	청바지 CEO로 변신한 월가 변호사
45	20120505	남기영	세계 전기차의 개척자
46	20120512	이장수	대륙의 별
47	20120519	정흥원	페루 아마존의 한인시장
48	20120526	김자인	스포츠 클라이밍의 여제
49	20120602	플뢰르 펠르랭	프랑스 장관이 된 입양인
50	20120609	박동희	인도네시아 조선산업의 작은 거인
51	20120616	송창근	미스터 신발왕
52	20120623	최정범	美 연방정부의 입맛을 사로잡은 한국인
53	20120630	우규승	보스턴 건축의 거장
54	20120707	신학철	샬러리맨의 성공신화
55	20120714	장영식	일본 유통업계의 작은 거인
56	20120721	조평규	대륙의 꿈
57	20120811	마 짐	호주 패스트 패션의 개척자
58	20120818	반기문	세계의 리더

59	20120825	허승회	미국 미네소타주를 설계한 남자
60	20120901	유철수	300달러로 이룬 아메리칸 드림
61	20120908	김소영	치즈 명장이 된 과학자
62	20120915	이기석	양궁 한류의 주역
63	20120922	김태연	실리콘 밸리의 작은 거인
64	20121006	이지연	동양인 최초의 와인 마스터
65	20121013	임현정	세계를 놀라게 한 피아니스트
66	20121020	방찬영	카자흐스탄 최고 대학의 총장
67	20121027	영송 마틴	미국을 감동시킨 파티 디자이너
68	20121103	이 헌	세르비아 국민 오페라 가수
69	20121110	정재훈	미국 우주산업의 숨은 영웅
70	20121117	이돈태	디자인 종주국 영국을 사로잡은 한국인
71	20121124	김은미	아시아를 누비는 여성 CEO
72	20121201	김연경	세계를 제패한 배구 여왕
73	20121208	조 순	브라질 무역왕을 꿈꾸는 청년 CEO
74	20121215	김해동	행복 경영의 선구자
75	20121222	특집	열정은 성공의 또 다른 이름이다
76	20130105	김보미	빈소년합창단 최초의 여성 지휘자
77	20130112	장준택	요거트로 미대륙을 정령한 남자
78	20130119	하경서	엘살바도르의 한인 거상
79	20130126	정문현	캐나다 최대 교육그룹의 리더
80	20130202	김미화	를 케이크로 일본 열도를 사로잡은 여성 CEO
81	20130209	설날 기획	나눔으로 행복한 글로벌 리더들
82	20130216	하형록	미국 주차 빌딩의 혁신가
83	20130223	이동민	주방보조에서 스타 셰프가 된 청년
84	20130302	김청자	아프리카로 간 프리마돈나
85	20130309	최석호	미국을 놀라게 한 정치가
86	20130316	김홍렬	이구아수를 품은 남자
87	20130323	이해언	라스베이거스의 거상
88	20130330	채동석	유통업계 거상이 된 트럭 배달부
89	20130406	배무한	3번의 실패 끝에 이룬 청바지 왕국
90	20130413	김윤정	브라질의 강철 여검사

91	20130420	백건우	세계를 빛낸 피아니스트
92	20130427	허윤	바다를 파는 거상
93	20130504	박화영	화장품 산업에 돌풍을 일으킨 성악가
94	20130518	문용철	베트남 아이들의 삶을 바꾼 기업가
95	20130525	장재중	사랑을 운송하는 항만사업가
96	20130601	강효	천재 음악가를 키워낸 바이올리니스트
97	20130608	장대건	스페인을 사로잡은 클래식 기타리스트
98	20130615	박은선	이탈리아가 사랑한 조각가
99	20130629	최상민	아이티를 밝히는 전력사업가
100	20130706	100회 기획	세계를 움직이는 리더들
101	20130713	이혜식	몽골 녹색 혁명의 선구자
102	20130720	박윤정	프랑스가 사랑한 스타 디자이너
103	20130803	강상구	미국을 사로잡은 태권 마스터
104	20130810	박영무	아마존을 닮은 남자
105	20130817	이기영	13억의 입맛을 사로잡은 경영자
106	20130824	나민수	미국을 사로잡은 건축외관 전문가
107	20130831	최광영	키르기스 금융산업의 개척자
108	20130907	노승정	오사카의 거상
109	20130914	최영태	보석보다 빛나는 주얼리 사업가
110	20130921	김우재	인도네시아에 핀 무궁화
111	20130928	이상하	안데스의 여걸
112	20131005	유근상	피렌체를 사로잡은 빛과 색채의 예술가
113	20131012	윤태현	14번의 실패 끝에 유럽 정상에 선 남자
114	20131019	주디 드레이퍼	차별을 딛고 선 한인판사

【부록: 방송리스트 2】

<감동중국(感动中国)> 방송리스트

년도	방송일	출연자	주제
2002년	20030214	정배민	국민을 위한 집정하는 후난성 부서기
		장영쇄	신시대의 우공(愚公)
		왕선	중국 세균전 피해자 소송 원고단 단장
		유주위	난전(藍田) 신화를 타파하는 연구원
		장서민	하이얼 그룹 CEO
		장전동	자신을 돌보지 않고 남을 구하는 광부
		황곤	중국 반도체 기술의 창시자
		야오밍	농구계의 동방 거인
		조신민	악당과 용감히 싸워 산화한 경찰
	복존흔	에이지 예방의 선전원	
	특별상	삼협 이민	국가을 위해 자신의 집을 버림
2003년	20040212	양이위	'하늘을 나는 꿈'을 이루는 우주 영웅
		종남산	사스(SASS)랑 싸운 영웅
		진충화	중국 여자 배구 팀을 이끌고 17년만에 월드컵 챔피언스리그를 땀
		미산광	국가와 민족의 경계를 넘은 일본 변호사
		양우윤	백성 서기(百姓书记)
		파금	수많은 청년연혼을 환히 비춘 세기 작가
		고요결	민간 에이지 예방 제일인자
		달오제·아서목	지진 재나 중 가족 다섯 식구 조난하지만 민중을 이끌고 구제한 사나이
		성릉	중국문화를 전파하고 공익사업에 힘을 쏟는 월드 스타
힘양 무장경찰	인민의 생명과 재산을 급히 구조하기 위해 헌신함		
2004년	20050217	임장하	정의의 화신은 여경찰
		우옥유	신시대에 중국 공산당의 롤 모델
		전세국	자기의 신장으로 모친을 구한 효자
		유상	아사아의 비인
		원응평	교잡 법씨의 아버지
		손필간	위급한 상화에 명령을 받고 육인 중국 인질을 구하는 외교관

		서본우	빈곤 삼산에서 교육봉사하는 청년 지원자
		량만준	위급한 고비에 평정을 잃지 않고 비행기적을 창조함
		명정빈	적지 내부에 침투한 마약 단속 영웅
		계획은	양심으로 진상을 밝혀진 에이즈 예방의사
	특별상	중국 여자 배구 팀	아테네 올림픽에서 공지반격
2005년	20060209	외청강	3번씩 격랑에 뛰어들어 사람을 구함
		총비	중병에 걸렸지만 공부하는 가난한 아이를 계속 도와준 가수
		황백운	'국가급 기술 발명 상'의 수상자
		이준연	두메산골에 사람 건강을 위해 청춘을 바친 민간 의사
		홍전휘	12년동안에 여동생을 데리고 학교에 다닌 대학생
		진건	한 마디 승낙, 37년간 시묘함
		태려화	아무 소리도 들리지 않은 장애인 무용가
		양업공	국궁진척하는 사령원
		왕순우	세계 우체부의 롤 모델
		비순롤, 섭해성	우주에 5박 5일 동안에 보낸 영웅
	특별상	칭짱철도 건설자	세계 가장 위대한 철도의 건설자
2006년	20070226	정효병	공배팔이 영웅
		왕백성	백성을 염려한 폭발물 전문가
		화익위	인민의 좋은 군의관
		곽영동	자선 사업에 힘을 쓴 애국자
		계선임	중국 학계의 거인
		엽독정	중국 현대 기상학의 선도사
		공상서	공인 계층의 블루칼라 전문가
		임수정	사람의 큰누이
		황가	보은 노상의 양관 소년
		미진	민간 사선가 단체
	특별상	중국 공농 홍군	늙은 세대 혁명 군인에 정의를 표함
2007년	20080205	전학삼	중국 우주 비행 사업의 창시자
		민은탁	국가 과학기술상 수상자

		방영강	공산당 이론의 선전자
		사연신	33년 동안 망치 식구를 모셔온 공인
		종기영, 호홍열	홍콩 교육계의 전설적인 부부
		나양진	사랑하는 마음으로 영웅을 일깨운 와이프
		이경영	시민의 생명과 재산을 보호하기 위해 희생한 비행사
		이리	헬체어 탄 천사
		진효난	의덕(医德)을 굳게 지키는 의사
		맹상빈	물에 빠진 자를 구출하기 위한 희생했던 젊은 군인
	특별상	창어 1호 개발 팀	중국의 달에 오른 꿈을 실현함
2008년	20090205	탕산 13명 농민	빙설, 지진 재해의 전선에서 뛰는 자원자
		이룡	생명의 위험을 무릅쓰고 구제 전선에 뛰는 소방원
		경대총	인민을 이끌고 지진과 싸운 현장
		무문빈	구제 전선에서 힘들어 준은 청년 전사
		김정	올림픽 성화를 지키는 장애인 성화주자
		길길	올림픽 성화를 지구 최고점에 올린 성화주자
		장이머우 올림픽 팀	전 세계에게 중국문화를 보여 줌
		선저우 7호 우주 비행사	중국인 처음으로 우주에서 걸음
		한혜민	34년간 마비된 여자친구를 보살핌
	이계임, 육건분	18년간 현애절백에서 교육 지원한 부부	
	특별상	전체 '중국인'	폭풍우 속에 한 배를 타고 빛나는 성공을 창조함
2009년	20100211	탁임	덩샤오핑의 여자
		송문총	청두 J-10 설계사
		아리파·아력 마홍	다 민족 고아의 어머니
		장정상	26년간 의무적으로 천지 환경을 지키는 노민

2010년		사부레아·탄 패금	티베트 맹인아이에게 관명을 주는 돌일 처녀
		진옥용	자신 간장을 떼 족주 어머니(暴走妈妈)
		주방월	18년간 변함없이 불치병에 걸린 가존들을 보살펴 왔는 퇴직 근로자
		심호	소강촌 인민의 절친한 사람
		이령	부모를 따라 외출하지 못하고 집에 남아있는 아이에게 하교를 창설한 대학생
		적미	환해항행 최초의 중국인
	특별상	창장대학 학생	자신의 생명을 내걸고 불에 빠지는 사람을 구함
	20110214	전위장	국가이익을 중시한 과학태두
		손수임, 손동임	신의 형제
		재와	위수지역 사람은 잊지 못한 사나이
		곽명익	현대 뢰봉
		왕위	국가의 초석
왕만청		초원에 뿌리를 내린 상해 의사	
왕무화, 담양재		불바다에 뛰어들어 5명 아이를 구함	
하상미		육해공 선봉	
유려		37명 빈곤한 학생들에게 경제적인 도움을 주는 발을 씻는 처녀	
손염명		그양스럽게 일하는 불치병 환자인 경찰	
특별상	아이티 평화 유지군	세계 평화를 유지하는 영웅	
	K165 열차 승무조	기적 창조자	
	중국 자원자	봉사 정신의 대표	
2011년	20120203	주광아	중국 책 사업에 이바지한 과학자
		호충, 사효군	고원지구에서 뿌리내고 교육 지원한 부부
		오맹초	아흔 살 넘어서 수술대에 일하는 ‘중국 감담 외과의 아버지’
		유위	팔이 없는 피아니스트
		양선주	대중에 평생을 바치는 공산당 말단 간부
		아리목	양꼬치 장사하는 풀뿌리 자선가

		장평의	12년간 한센병 마을을 변화시킨 타이완 자선가
		맹패걸	8살부터 12년간 마비된 양어머니를 보살피는 호녀
		오국평	가장 아름다운 어머니
		유금국	국민의 공복
	특별상	백방리들	삼륜차를 탄 자선가
2012년	20130219	임순덕	중국 핵 사업을 위해 죽는 날까지 일하는 과학자
		진빈강	어머니를 업고 출근한 효자
		하울	자원적으로 정기 기증하는 12살 천사
		진가순	농민공으로 변장하는 '노동자 국장'
		고속진	14년간에 100 여명 장애아동을 모아서 기르는 어머니
		장려리	학생을 구하기 위해 두다리를 절단하게 된 '가장 아름다운 성생님'
		이문파	20년간의 산사에서 암초를 지키고 기상 모니터링에 바치는 해군
		고병함	100 여명 노병의 유골을 중국 고향으로 보내준 타이완 변호사
		주월화, 애기	20년간 소아마비인 아내를 업고 산 고개를 넘어 진출한 시골 의사 부부
	라양	목숨으로 청두 J-10을 들러옴	
	특별상	메공강 '10·5' 전담반	국가존엄과 이민이익의 수호자
2013년	20140210	황옥화	30년간 묵묵히 헌신하는 중국 핵 잠수함의 아버지
		류성란	아흔 살 넘어서 낭망을 주웁으며 공부하는 사람을 도와준 노인
		진준귀	전우의 은정을 보답하기 위해 수십 년을 하루와 같이 열사 모역을 지키는 퇴역 군인
		단애편	시골의 면모를 변화하기에 힘을 쓰는 기층간부
		심극천,	35년간 끊임없이 이상을 추구하는 유채꽃



2014년		심창건	부자
		칸상덕길	가장 아름다운 티베트 두메산골 교사
		호패란	퇴임 20년간 매일 왕진하는 의사
		야오후지	중병을 걸렸는데 자녀에게 학비를 마련하기 위해 3년에 '청명상하도'를 주수하는 어머니
		망순명	명에 20년 늦게 왔는 영웅
		공전진	개국 장국의 꿈을 지키고 사회에 봉사하는 도덕적 롤 모델
	특별상	유인 우주 영웅	세계 우주 비행 역사의 심전심미
	20150227	우민	소소 폭탄의 아버지
		주민재, 손어나	인일한 생활을 그만두고 구이저우 산골에 의미 교육을 지원하는 퇴직 외교관 부부
		조구부	남수북조공정에 위해 희생한 수많은 이민의 축소판
		장기청	20년간 묵묵히 기부해 온 '도시 정신의 좌표'
도염파		청각 장애 아들랑 16년간에 동석한 사랑의 어머니	
무라트·서일 포강		폭동, 테러 분자를 타격하는 사막 사냥매	
소경부		수십 년을 하루 같이 문동병자를 지진 의사	
주효취		10년을 하루같이 전신 마비된 아버지를 보살핀 효녀	
사정서		평생을 중국 과학 사업에 바치는 애국자	
룽해동네		사랑의 동네	
특별상	에볼라 바이러스 아프리카에 지원하는 중국의료팀	의사의 사명, 대국의 담당	

**【부록: 코딩지】**

**1. 프로그램**

- 1) <글로벌 성공시대>
- 2) <감동중국(感动中国)>

**2. 등장인물의 성별**

- 1) 남성
- 2) 여성

**3. 등장인물의 출생년대**

- 1) 1920년대 이전
- 2) 1930년대
- 3) 1940년대
- 4) 1950년대
- 5) 1960년대
- 6) 1970년대
- 7) 1980년대
- 8) 1990년대 이후

**4. 등장인물의 직업**

- 1) 군·경(군인, 경찰, 소방관)
- 2) 지식전문가(과학자, 교수/학자, 의사, 대학 총장, IT 등)
- 3) 기술전문가(기술자, 요리사, 건축가, 디자이너, 파티 기획자 등)
- 4) 공무원
- 5) 상인(상인, 기업가)
- 6) 문화·예술·체육 종사자
- 7) 교사
- 8) 학생

- 9) 일반 노동자(일반 노동자, 우체부, 승무원 등)
- 10) 법조계(검사, 판사, 변호사 등)
- 11) 정치인

5. 등장인물의 롤 모델 유형 및 가치관

롤 모델	가치관	
	1단계	2단계
국가와의 관계 지향적 롤 모델	애국	애국심, 국난극복, 위민정신, 정의
사회와의 관계 지향적 롤 모델	인화력	배려심, 인간존중, 협업, 보은, 경로, 회생, 신의, 신뢰, 관용
	나누는 삶	기부, 봉사
가정과의 관계 지향적 롤 모델	가정화목	효도, 형제우애, 어머니상, 애정
개인 내적 관계 지향적 롤 모델	도전적 자세	도전, 목표지향, 진취, 불요불굴
	개인적 속성	겸손, 근검절약, 근면, 끈기, 낙천, 책임감, 사려 반성, 청렴결백, 경업
	능력	솔선수범, 재능, 지도력
	미래지향적	독창