

청소년 웹툰중독에 대한 개관 및 웹툰 이용 현황 조사

조요한 고은정 오준성 신성만[†]

한동대학교 심리학과

본 연구는 청소년들의 과도한 웹툰 이용 현상에 주목하여 청소년 웹툰중독의 가능성을 논하는 것을 목적으로 한다. 이를 위하여 기존 연구들의 개관과 함께 웹툰 이용 현황 조사 결과를 제시하여 근거를 더하였다. 웹툰 사용자의 49%를 차지하는 청소년들은 심리적 스트레스, 낮은 자기통제력, 충동성 등의 심리적 취약성을 가진다. 이는 청소년들이 다른 미디어처럼 웹툰에 중독될 수 있게 만드는 요인이 된다. 정보 및 사회적 상호작용 동기, 즐거움/편리성 동기, 현실도피/긴장해소 동기 등의 웹툰 이용 동기 또한 마찬가지로 청소년들이 웹툰에 중독될 수 있는 근거가 된다. 이를 설명하기 위해서 청소년의 기본심리욕구의 불만족과 동기간의 불균형을 이론적 배경으로 삼았다. 웹툰중독이 행동중독의 하위요인으로 개념화될 것을 고려하여 기존 행동중독의 개념화 과정을 살펴봄으로써 웹툰중독 연구의 앞으로의 방향을 제시하였다. 또한, 웹툰 이용 현황 조사를 통하여 웹툰중독 위험군 청소년과 일반 이용자군 청소년 사이의 차이를 교차분석을 이용해 밝혔다. 그 결과, 성별, 웹툰 이용 기간, 일평균 웹툰 이용시간, 웹툰 결제 여부, 웹툰 이용 만족도, 주위사람으로부터 중독이라는 충고를 들은 경험, 웹툰 이용으로 관계에서의 갈등 경험에서 유의미한 차이가 나타났다. 마지막으로 본 연구결과를 바탕으로 연구의 의의와 추후연구의 방향에 대하여 논의하였다.

주요어 : 웹툰중독, 청소년, 동기균형이론, 행동중독

[†] 교신저자(Corresponding Author) : 신성만, 한동대학교 상담심리학과, (37554) 경북 포항시 북구 흥해읍 한동로 558 한동대학교 현동홀 327호, Tel : 054-260-1333, E-mail : sshin@handong.edu

서 론

웹툰(Webtoon)이란 웹(Web)과 카툰(Cartoon)의 합성어이다. 넓은 의미로는 인터넷 미디어를 통해 연재되는 모든 만화를 가리키고, 좁은 의미로는 영상과 플래시 기법, 음성 더빙과 같은 멀티미디어 효과를 동원하여 제작된 인터넷 만화를 이야기한다. 웹툰은 컴퓨터뿐만 아니라 이동성이 좋은 태블릿 PC와 모바일 기기를 사용하여 이용할 수 있고, 대부분이 무료로 제공된다. 이렇게 어디에서나 자유롭게 용이하게 즐길 수 있고, 이용하는 데 큰 제약이 없어 접근성이 좋기 때문에(윤기현, 정규하, 최인수, 최해술, 2015) 웹툰은 높은 수준의 이용률을 보이고 있다. 실제로 스마트폰을 이용하는 사람의 20%, 인터넷을 이용하는 사람의 30% 정도가 웹툰을 이용하는 것으로 조사되었고, 포털 사이트 중 접속자 수가 가장 많은 네이버의 웹툰 이용자 수는 한 달 평균 1,700만 명으로 추산된 바 있다(최민음, 전범수, 2014).

웹툰의 인기에 힘입어 웹툰 산업의 규모도 성장하고 있다. 한국콘텐츠진흥원(2015)에 따르면, 온라인 만화 제작 및 유통업의 매출액은 전년대비 22.4% 증가한 1,239억 원이었고, 2013년부터 2015년까지 매출액은 연평균 23.5% 증가했다. 이 중 인터넷 만화 콘텐츠 서비스 매출액은 가장 큰 비율을 차지하였다. 인터넷 만화 콘텐츠 서비스 매출액 또한 2013년부터 2015년까지 연평균 25.8%의 증가세를 이루었다. 2017년 우리나라에서 제작된 웹툰은 1759편에 달했고, 각종 플랫폼에 연재 중인 작가는 2950명으로 조사됐다(한국만화영상진흥원, 2018).

웹툰 산업의 급격한 성장은 웹툰이 가지는

특성과 관련하여 이해해볼 수 있다. 김민오(2016)에 따르면 웹툰은 몰입성, 접근성, 상호작용성의 특징을 가진다. 첫째, 웹툰에는 독자들의 몰입성을 높이기 위한 여러 장치들이 마련되어 있다. 웹의 속성을 고려하여 제작되기 때문에 칸의 경계를 지우거나 명확하지 않게 처리하여 그림 자체에 대한 주목도를 높이고(김재필, 성승창, 홍원균, 2013). 사물이 움직이는 듯한 효과를 줄 수 있어 만화에 몰입성을 더할 수 있다(최수완, 2007). 또한 디스플레이의 제약을 넘어서 애니메이션, 효과음 등의 요소를 넣어 사용자를 더욱 몰입시키기도 한다. 둘째, 스마트폰이 대중화되면서 웹툰의 특성 중 하나인 접근성이 극대화되어(한국콘텐츠진흥원, 2015) 사용자들은 언제 어디서든 여유시간이 생겼을 때 웹툰을 감상할 수 있게 되었다. 또한, 푸쉬알림 기능은 사용자가 관심이 있는 웹툰의 소식을 즉각적으로 알려주고 해당 웹툰으로 이동하는 경로를 줄여줘 웹툰에 대한 접근성을 높였다. 마지막으로 웹툰 이용자들은 댓글을 통해 다른 이용자들이나 웹툰 작가와 상호작용하고 이러한 상호작용은 웹툰의 흐름에도 영향을 주는 등 보다 적극적인 상호작용 형태를 띤다. 이러한 웹툰의 상호작용성은 사용자가 웹툰을 지속적으로 이용하는데 영향을 가장 많이 미치는 특성으로 나타났다(김민오, 2016).

이상의 웹툰의 특징은 사람들로 하여금 웹툰을 과도하게 사용하게 만드는 가능성을 증가시킬 수 있다. 때문에 웹툰 이용자 중 49%의 비율을 차지하고 있는 청소년에게(김민태, 2013) 웹툰이 미치는 영향을 고려하지 않을 수 없다. 청소년기란 아동기에서 성인기로 넘어가는 과도기적 시기를 지칭하며, 개인적 발달의 측면에서 보았을 때 급격한 신체·정

서·지적 성숙 과정을 겪으면서 이전과는 다른 새로운 역할 및 사회적인 요구에 직면하게 되므로 많은 심리적 갈등과 불안감을 갖게 된다(권혜진, 윤종희, 1993). 이러한 심리적 갈등과 불안감은 이들에게 스트레스로 작용하여 결과적으로 스트레스를 풀 대상이 필요하게 되는데, 그 대상으로 스마트 미디어를 과도하게 사용하게 되고 결국 미디어 중독으로 이어질 수 있다(김소라, 2017; 김해연, 2016). 또한, 청소년들은 성인들에 비해 자기통제력이 부족하기 때문에 스마트폰을 과다하게 사용하여 중독될 가능성이 있다(박명준, 2014). 청소년의 시기상의 특징과 자아실현의 방해가 충동성을 높이고, 결과적으로 스마트폰 중독과 같은 중독 행동으로 이어진다는 연구가 이를 지지한다(신성만, 송용수, 김정진, 오준성, 2018). 이처럼 청소년들이 미디어 중독에 취약한 시기인 만큼, 청소년들이 많이 이용하는 미디어의 하나인 웹툰에 대한 중독도 나타날 수 있다고 생각할 수 있다.

중독에 빠진 청소년들은 많은 폐해를 겪게 된다. 스마트폰을 많이 사용하는 것으로 나타난 집단의 학생들은 그렇지 않은 집단의 학생들보다 불안장애, 성격장애, 분노 폭발적인 성향, 대인관계 예민성과 편집증 증후가 더 높게 나타났고(윤영숙, 2013), 삶에서의 문제 상황을 스트레스로 지각하고 그 결과 과도한 부담으로 느끼는 수준이 높은 것으로 나타났다(조현욱, 2012). 중·고등학생들을 대상으로 한 게임중독과 정신건강에 관련된 연구를 보면, 해당 연구 고위험 집단은 강박증, 공포불안, 적대감, 정신증과 편집증을 더 심하게 경험하는 것으로 드러났다(이상준, 2007). 또한, 인터넷 중독 집단의 경우 부정적인 정서적 경험을 많이 한다고 나타났고(김봉섭, 김옥태, 2017),

사회성과 대인관계에서 부정적인 영향을 보이는 것으로 나타났다(이정은, 배성만, 2015). 한편, 청소년 웹툰중독에 대한 연구는 아직 이뤄지지 않은 상황이다. 하지만, 청소년에게서 스마트폰과 게임, 인터넷 중독 등에 대한 결과로 나타나는 폐해들로 미루어봤을 때, 웹툰에 중독된 청소년들도 중독에 의한 폐해를 겪을 수 있음을 예상해볼 수 있다. 따라서 본 연구에서는 청소년 웹툰중독에 대한 가능성과 개념화 과정을 개관함에 있어서 웹툰중독 가능성에 대해서는 이용 동기와 중독의 관련성을 기반으로 논하고, 웹툰중독 개념화 과정은 기존 행동중독의 개념화 과정을 살펴봄으로써 앞으로 웹툰중독의 개념화에 필요한 단계들을 제시하였다.

청소년에게 폐해를 가져올 것으로 예상되는 청소년 웹툰중독이 실재하는지에 대해서 논하기 위해서는 그들이 웹툰을 이용하는 동기에 대하여 살펴볼 필요가 있다. 청소년의 미디어 중독은 이용 동기와 밀접한 연관이 있기 때문이다(김시연, 2016). 스마트폰 중독의 경우에는 오락추구 동기(서인균, 이연실, 2016), 정보획득, 서비스통합성, 과시 및 유행, 즉시성, 기능성 및 이용편리성, 관계유지 등의 동기(임혜진, 2015; 이선종, 이민규, 2016)와 정적인 상관관계를 가지고 있다. 또한, 인터넷 중독의 경우에는 집착동기(박지연, 양난미, 송미경, 2013)와 소일거리, 자기표현, 성자극, 자기공간, 성취 등의 사용 동기가 영향을 미치는 것으로 나타났다.

웹툰의 이용 동기와 중독과의 연관성에 대한 연구는 아직 존재하지 않지만 최민음과 전범수(2014)의 연구에 따르면 웹툰 이용 동기는 '정보 및 사회적 상호작용 동기', '즐거움/편리성 동기', '현실도피/긴장해소 동기' 등 3개 요

인으로 나타난다. 즉, 웹툰 이용자들은 다양한 정보와 타인과의 대화주제를 얻기 위해, 정기적으로 업데이트 되는 만화를 보고 쾌락을 얻기 위해, 긴장감을 해소하고 기분 전환을 하기 위해 웹툰을 찾게 된다. 한편, 휴대폰과 인터넷, 인터넷 게임, 스마트폰 등은 웹툰과 비슷한 동기로 인해 사용자들에게 이용된다. 선행연구를 살펴보면, 휴대폰의 이용 동기 중 시간 보내기 및 재미의 동기가 중독에 정적인 영향을 미쳤고(이정기, 황상재, 2009), 인터넷의 이용 동기 중 오락휴식동기나 사회적 상호작용 동기가 인터넷 중독을 유의미하게 높이는 것으로 나타났다(조한익, 2011). 또한, 게임 이용 동기 중 현실도피동기는 남성의 인터넷 게임 중독의 심각성을 높였다(정겨운, 정호진, 이인혜, 2017). 마지막으로 스마트폰 이용 동기 중 오락 및 여가, 관계 유지 동기가 스마트폰 중독에 정적인 영향을 미쳐(이선중, 이민규, 2016) 상호작용과 즐거움, 현실도피 동기가 중독을 예측하는 주요한 동기임을 알 수 있다. 위의 선행연구들을 바탕으로 보았을 때 정보 및 사회적 상호작용 동기와 즐거움/편리성 동기, 현실도피/긴장해소 동기를 포함하는 웹툰의 이용 동기 또한 중독에 이르는 요인이 될 수 있음을 추론할 수 있다. 이에 대한 보다 깊이 있는 이해를 위하여 인간 기저에 있는 근본적인 동기와 중독간의 관계에 대하여 더 살펴보고자 한다.

Ryan과 Deci(2000)에 따르면, 인간은 기본심리욕구(자율성, 유능성, 관계성)가 충족되면 행복감(wellness)을 경험한다. 여기서 행복감은 좋은 기분이라기보다는 온전히 기능하는(fully functioning)의 의미로 해석되며 스스로의 행동을 통제하고 조절하는 자기결정성이 높아지는 상태이다. 반면, 기본심리욕구가 좌절되면 개

인은 온전히 기능하는데 어려움을 겪어 진정한 자기통제를 실현할 수 없게 되는데, 최근 국내에서는 기본심리욕구의 좌절이 중독에 영향을 주고 있음을 밝히는 연구들이 활발히 진행되고 있다. 이지혜(2012)의 연구에서는 현실에서의 기본심리욕구 충족이 낮을수록 인터넷을 과도하게 사용하는 것으로 나타났고, 장소천(2014)의 연구에서는 기본심리욕구 중 자율성이 중학생의 인터넷 중독에 유의미한 영향을 주는 것으로 나타났다. 또한, 김소라(2017)의 연구에서는 자율성과 관계성이 낮은 아동일수록 인터넷 게임중독 위험성이 높은 것으로 나타났으며, 서준호(2012)의 연구에서는 중고교 남학생의 경우에 게임몰입과 게임중독의 관계에서 기본심리욕구가 유의미한 조절효과를 가진다는 사실이 밝혀졌다.

기본심리욕구의 충족과 중독 사이에 연관성이 있다는 사실에서 더 나아가 동기균형이론에서는 자율감, 유능감, 소속감에 목표감을 더한 이들 네 가지 동기 사이의 불균형이 중독을 초래할 수 있다고 이야기한다. 동기간의 균형이 무너져 이를 회복하고자 할 때 부적절하거나 비효율적인 방법을 이용하게 되면 악순환적인 동기 충족 습관인 중독이 나타나는 것이다(신성만, 2017). 예를 들어, 미디어나 스마트 기기 등을 사용하는 청소년들은 현실에서 충족할 수 없던 기본 동기를 가상세계에서 충족시키려고 할 수 있다. 하지만 현실에서의 기본 동기간의 불균형은 여전히 해소되지 않은 상태이므로 또 다시 가상세계로 돌아가 충족시키는 패턴을 반복하게 된다. 이러한 패턴이 반복될 경우에 중독에 빠지게 되는 것이다(신성만, 2017).

한편, 웹툰중독은 물질중독이 아닌 행동중독으로 이해해야 할 것이다. 행동중독은 미국 정

신의학 분야의 새로운 개념이다. 정신장애의 진단 및 통계 편람 5판(Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition, DSM-5)에서 행동중독(behavioral addictions)이라는 용어가 공식적으로 정신의학 진단 목록에 포함되었고, 이는 중독의 개념화에 새로운 시대를 열게 했다.

중독은 신체적 의존 그 이상으로서, 중독과 관련이 있는 갈망, 불법, 자아-비치화성(ego-dystonic)인 행동들이 중독에 대한 진단을 내리는 데 중요하게 이용된다. DSM-5에서 물질 남용과 의존의 구분은 삭제되었고, 물질 사용 장애(substance use disorder)에는 이전의 진단 증거와는 달리 더 이상 법적 처벌 관련 내용을 포함하지 않게 되었고, 갈망과 통제 불가능 행동에 더 초점을 둔다(American Psychiatric Association, 2013). 또한, 전문가 집단은 특정 중독 물질, 기질, 또는 행동과 상관없이 통합적으로 적용될 수 있는 하나의 신경생물학적 중독 기제를 뒷받침한다는 새로운 신경과학의 연구 결과들을 보고하였으며, 결국 물질중독 뿐 아니라 행동중독도 정신장애에 포함시키게 되었다.

현재 연구되고 있는 행동중독으로는 인터넷 게임, 인터넷, SNS, 도박, 성, 쇼핑, 운동, 공부 등이 있다. 이러한 행동중독들의 개념화 과정을 살펴봄으로써 웹툰중독의 개념화 가능성을 논할 수 있다.

인터넷 게임장애는 1980년대부터 학교 상담사들 사이에서 지나친 비디오 게임 사용이 중독에 이를 수 있는 만큼 주의 깊게 다루어져야 한다는 의견에서부터 그 가능성이 제시되었다(Soper & Miller, 1983). Young(1998)은 인터넷 중독의 개념을 밝히며 인터넷을 이용하여 즐기는 콘텐츠 중 하나로 게임을 이야기했다.

근래에 이르러 DSM-5에서는 인터넷 게임장애를 앞으로 중요하게 다뤄야 할 필요가 있는 것으로 여겨지는 현상들로 분류하였다(American Psychiatric Association, 2013).

인터넷 중독의 개념은 1995년에 처음 등장하였는데(Goldberg, 1996), Goldberg는 DSM-IV에 제시된 진단준거에 비취볼 때 지나친 인터넷 사용으로 인해 유발되는 증상들이 물질의존과 유사하다고 이해하였다. 이에 기초해서 Young(1998)이 인터넷 중독에 대한 경험적 연구를 시작하였고, DSM-IV의 병적 도박 진단 기준을 토대로 인터넷 중독을 처음으로 규정하였다.

SNS 중독은 2000년대 후반 Facebook, MySpace 등을 지나치게 사용하는 젊은 성인들에 대한 연구를 기점으로 시작된 것으로 보인다(Spraggins, 2009; Wilson, Fornasier, White, 2010). 이후 Facebook이 대표적인 SNS 웹사이트로 발전하면서 Facebook 중독 척도들이 개발되었다(Andreassen, Torsheim, Brunborg, & Pallesen, 2011; Emre & Isbulan, 2012).

도박장애는 20세기 초 Kraepelin과 Bleuler에 의하여 지나치게 도박에 빠진 사람들을 gambling mania로 표현하며 알려지게 되었고, DSM-III에 이르러 충동조절 장애의 하위 범주에 포함된 병리적 도박으로 공식적으로 인정되었다(Black & Moyer, 1998).

운동 중독은 Sachs와 Pargman(1984)가 달리기 중독이라는 용어를 사용하면서부터 개념화되었다. 이후에 달리기에만 국한되는 것이 아니라 여러 다른 운동에서도 지나치게 운동하는 사람들이 중독적인 현상을 보인다는 연구들이 진행되었다(Griffiths, 1997; Hurst, Hale, Smith & Collins, 2000).

이렇게 행동중독에 대한 개념화 과정들이 이뤄져 온 과정들을 살펴보면, 지나친 행동에

대한 관찰이 이뤄지고, 그에 대한 나름의 이해를 통해 중독 가능성에 대한 이론적 근거를 제시한 것을 알 수 있다. 그리고 제시된 가능성을 경험적인 연구들을 통해 확증하여 행동 중독을 진단에까지 포함시키게 되었다. 이를 통해 웹툰중독의 가능성 또한 행동의 관찰하고 이해를 제시한 뒤, 증명해 나가는 과정을 거쳐야 할 것이라 생각할 수 있다. 본 연구에서는 연구들을 개관하여 웹툰중독의 이론적 근거를 마련함과 동시에 웹툰 이용 현황 조사를 실시하여 청소년 웹툰중독의 가능성에 대한 근거를 더하고자 한다.

방 법

조사 대상

본 연구에서는 청소년의 웹툰 이용 현황에 대해 조사하고, 청소년 웹툰중독의 가능성을 살펴보고자 고등학생을 대상으로 설문을 실시하였다. 설문 조사는 P지역에 있는 고등학교 6곳을 선정하여 설문지를 배포하고 자료를 수집하였다. 총 400부를 배부하였고, 이 중 불성실하게 응답한 설문지 44부를 제외하고 총 356부를 본 연구를 위한 최종적인 분석 자료로 사용하였다.

본 설문의 조사는 2018년 1월 9일부터 2018년 1월 10일까지 진행되었으며, 참여한 대상자의 학년은 1학년이 180명(50.6%), 2학년이 161명(45.2%), 3학년이 15명(4.2%)이었다. 대상자의 성별은 남성이 223명(62.6%), 여성이 133명(37.4%)이었다. 빈도분석, 교차분석에서 결측값은 제외하였다.

측정 도구

본 연구에서는 웹툰 이용 현황을 조사하기 위하여 게임 중독(강대승, 2004), 인터넷 중독(박영순, 2002), 스마트폰(신은수, 2013) 실태조사에서 사용한 설문의 문항을 재구성하여 자기보고식 설문을 구성하였다. 설문지는 인구통계 5문항, 웹툰 이용 현황 17문항으로 총 22 문항으로 구성하였다.

결 과

조사 대상자들에 대한 인구통계학적 분석

본 설문 조사에 응답한 연구 대상자들의 인구통계학적 특성을 살펴보기 위해 빈도분석을 실시한 결과, 표 1과 같이 나타났다. 조사 대상자의 성별을 살펴보면, 남성(62.6%)이 여성(37.4%)보다 많았으며, 학년의 경우 고등학교 1학년이 50.6%, 고등학교 2학년이 45.2%, 그리고 고등학교 3학년은 4.2%인 것으로 나타났다.

조사 대상자의 일반적인 특성을 알아보기 위해 스마트폰 보유 여부, 하루 평균 스마트

표 1. 성별 및 학년

	변인	사례 수 (N)	백분율 (%)
성별	남성	223	62.6
	여성	133	37.4
학년	고등학교 1학년	180	50.6
	고등학교 2학년	161	45.2
	고등학교 3학년	15	4.2

표 2. 일반적 특성

	변인	사례 수(N)	백분율(%)
스마트폰 보유 여부	예	321	90.2
	아니오	35	9.8
스마트폰 사용 시간	1시간 미만	38	10.7
	1-3시간 미만	104	29.2
	3-5시간 미만	122	34.3
	5-10시간 미만	49	13.8
	10시간 이상	5	1.4
컴퓨터 보유 여부	예	334	93.8
	아니오	19	5.3
컴퓨터 보유 유형	공용	225	63.2
	개인용	40	11.2
	둘 다 보유	68	19.1
용돈 수령 여부	예	258	72.5
	아니오	98	27.5
용돈 금액	5만원 미만	106	29.8
	5-10만원 미만	107	30.1
	10-15만원 미만	33	9.3
	15-20만원 미만	9	2.5
	20-30만원 미만	4	1.1

폰 사용 시간, 컴퓨터 보유 여부, 용돈 수령 여부, 용돈 금액을 조사하였다. 그 결과, 표 2와 같이 나타났다. 응답자의 90.2%가 스마트폰을 보유하고 있으며, 하루 평균 스마트폰 사용 시간을 살펴보면, 3-5시간 미만(34.3%)이 가장 많았고, 그 다음으로 1-3시간 미만(29.2%), 5-10시간 미만(13.8%), 1시간 미만(10.7%), 10시간 이상(1.4%)인 것으로 나타났다.

또한 컴퓨터 보유 여부를 살펴보면 응답자의 93.8%가 보유하고 있으며, 컴퓨터 보유 유형을 살펴보면 가족 공용이 63.2%로 가장

많았고, 둘 다 보유(19.1%), 개인용(11.2%)의 순으로 나타났다.

조사 대상자들의 웹툰 이용 현황

조사 대상자들의 웹툰 이용 현황을 알아보기 위해 웹툰 이용 여부, 이용기간, 하루 웹툰 이용 시간, 웹툰 최초 경험 시기, 주로 웹툰을 이용하는 시간과 장소를 조사한 결과는 표 3과 같았다. 응답자 중 대부분은 웹툰을 이용하였으며(89.9%), 웹툰을 이용한 기간은 3-5년

표 3. 웹툰 이용 기간 및 시간, 최초 경험 시기

	변인	사례 수(N)	백분율(%)
웹툰 이용 여부	예	320	89.9
	아니오	35	9.8
웹툰 이용 기간	6개월 미만	31	8.7
	6개월- 1년	16	4.5
	1-2년	21	5.9
	2-3년	43	12.1
	3-5년	114	32.0
	5년 이상	96	27.0
하루 웹툰 이용 시간	10분 미만	125	35.1
	10-30분	136	38.2
	30분-1시간	43	12.1
	1-2시간	11	3.1
	2시간 이상	5	1.4
최초 경험 시기	초등학교 1-3학년	12	3.4
	초등학교 4-6학년	132	37.1
	중학교 1학년	88	24.7
	중학교 2학년	57	16.0
	중학교 3학년	21	5.9
	고등학교 1학년	8	2.2
	고등학교 2학년	1	.3

이 32.0%로 가장 많고, 5년 이상(27.0%), 2-3년(12.1%), 6개월 미만(8.7%), 1-2년(5.9%), 6개월-1년(4.5%) 순으로 나타났다.

또한, 하루 총 웹툰 사용 시간의 특성을 살펴보면 10-30분(35.1%)이 가장 많은 것으로 나타났다으며, 10분 미만(35.1%), 30분-1시간(12.1%), 1-2시간(3.1%), 2시간 이상(1.4%)순으로 나타났다.

웹툰을 처음으로 사용한 시기의 경우 초등학교 4-6학년이 37.1%로 가장 많았고, 중학교

1학년(24.7%), 중학교 2학년(16.0%), 중학교 3학년(5.9%), 초등학교 1-3학년(3.4%), 고등학교 1학년(2.2%)순으로 나타났다.

주로 웹툰을 이용하는 시간과 장소를 조사한 결과는 표 4와 같이 나타났다. 주로 웹툰을 이용하는 시간은 취침 전이 47.5%로 가장 많았으며, 업데이트 되자마자(16.9%), 쉬는 시간(6.5%), 생각날 때(4.2%), 기상 후(2.5%), 휴일(2.2%), 시간 날 때(1.1%)로 나타났다. 주로 웹툰을 이용하는 장소는 집이 82.9%로 가장 많

표 4. 웹툰 이용 주요 시간 및 이용 장소

	변인	사례 수(N)	백분율(%)
주요 웹툰 이용 시간	업데이트 되자마자	60	16.9
	기상 후	9	2.5
	취침 전	169	47.5
	등-하교길	21	5.9
	쉬는 시간	23	6.5
	생각날 때	15	4.2
	귀가할 때	7	2.0
	시간 날 때	4	1.1
	휴일	8	2.2
주요 웹툰 이용 장소	집	295	82.9
	학교	2	.6
	학원	1	.3
	독서실	3	.8
	대중교통	10	2.8
	화장실	3	.8
	아무 곳에서나	3	.8

있고, 대중교통(2.8%), 화장실, 독서실, 학교, 학원 순으로 나타났다.

선호하는 웹툰 장르에 대한 조사는 표 5와 같이 나타났는데, 로맨스(15.7%)가 가장 많았으며, 일상(15.4%), 개그(12.6%), 액션(10.4%), 학원물(10.1%), 판타지(8.7%), 드라마(4.2%), 공포(2.8%), 스릴러(2.2%), SF(1.7%), 시대극(1.1%), 스포츠(0.8%)순으로 나타났다.

또한, 웹툰 이용 방법에 대해 조사하기 위해 웹툰 결제 경험 여부, 결제 방식, 결제 목적, 웹툰 미리 보기 이용 여부, 미리 보기 이용 경로에 대해 조사하여 표 6과 같이 나타났다. 우선 웹툰 이용을 위해 결제한 경험에는 없음(80.9%)이 가장 많았다.

표 5. 선호하는 웹툰 장르

	변인	사례 수(N)	백분율(%)
선호하는 웹툰 장르	일상	55	15.4
	개그	45	12.6
	학원물	36	10.1
	판타지	31	8.7
	액션	37	10.4
	SF	6	1.7
	드라마	15	4.2
	로맨스	56	15.7
	공포	10	2.8
	스릴러	8	2.2
	시대극	4	1.1
	스포츠	3	.8

표 6. 웹툰 결제 관련 변인

	변인	사례 수(N)	백분율(%)
웹툰 결제 경험 여부	예	34	9.6
	아니오	288	80.9
결제 방식	휴대폰 소액결제	4	1.1
	신용-체크카드	7	2.0
	도서-문화 상품권	19	5.3
결제 목적	유료성 웹툰 이용	8	2.2
	미리보기	15	4.2
	완결된 웹툰 다시보기	6	1.7
미리보기 이용 여부	예	107	30.1
	아니오	213	59.8
미리보기 이용 경로	정식 유료 서비스 이용	19	5.3
	쿠폰 이용	32	9.0
	친구와 공유	8	2.2
	다른 무료 사이트	28	7.9
	불법 사이트	6	1.7
	밤토끼	4	1.1
	페이스북	4	1.1

결제 경험이 있는 대상자들의 결제 방식에는 도서-문화 상품권(5.3%) 이용이 가장 많았고, 신용-체크카드(2.0%) 이용, 휴대폰 소액 결제(1.1%)순으로 나타났다. 결제 목적의 경우, 미리 보기(4.2%) 이용이 가장 많았고, 유료성 웹툰 이용(2.2%), 완결된 웹툰 다시보기(1.7%) 순으로 나타났다.

웹툰 미리보기 이용 여부는 대상자의 30.1%가 있다고 했으며, 미리보기를 이용한 경로는 쿠폰 이용(9.0%)이 가장 많았으며, 다른 무료 사이트(7.9%), 정식 유료 서비스(5.3%), 친구와 공유(2.2%), 불법사이트(1.7%), 페이스북(1.1%), 밤토끼(1.1%) 등으로 나타났다.

연구 대상자의 웹툰 이용 목적, 만족도, 웹툰을 이용한 후 느낌을 조사한 결과는 표 7과 같이 나타났다. 웹툰을 이용하는 목적은 ‘재미가 있어서’(79.2%)가 가장 많았고, ‘스트레스를 풀기 위해서’(2.8), ‘시간을 보내기 위해서’(3.7%) 등으로 나타났다.

또한, 웹툰 이용의 만족도 조사에서는 만족이 49.4%로 가장 많았고, 매우 만족(30.9%), 그저 그렇다(9.3%), 불만족(0.3%)순으로 나타났다. 전반적으로 웹툰을 이용하는 것에 만족하는 것으로 나타났다.

웹툰을 이용한 후 느낌에는 ‘재미가 있다’(71.3%)가 가장 많았고, ‘별다른 느낌이 없

표 7. 웹툰 이용 목적, 만족도 및 이용 후 느낌

	변인	사례 수(N)	백분율(%)
웹툰 이용 목적	최근 유행이라서	4	1.1
	학업에 도움이 되어서	1	.3
	시간을 보내기 위해서	13	3.7
	재미가 있어서	282	79.2
	스트레스를 풀기 위해서	10	2.8
	성취감을 느낄 수 있어서	2	.6
웹툰 이용 만족도	매우 만족	110	30.9
	만족	176	49.4
	그저 그렇다	33	9.3
	불만족	1	.3
웹툰 이용 후 느낌	별다른 느낌이 없다	32	9.0
	재미가 있다	254	71.3
	스트레스가 해소된다	15	4.2
	따라 하고 싶은 충동을 느낀다	2	.6
	성취감이 든다	1	.3
	죄책감이나 수치심이 든다	1	.3
	간접 경험을 하는 것 같다	10	2.8

다(9.0%), ‘스트레스가 해소된다’(4.2%), ‘간접 경험을 하는 것 같다’(2.8%) 등의 순으로 나타났다.

연구 대상자의 웹툰 이용 경험 공유 여부, 공유 경험에 따른 이용 빈도의 변화, 웹툰에 중독되었다고 느낀 경험, 웹툰 이용으로 관계에서의 갈등 경험, 주위 사람으로부터 중독이라는 충고를 들은 경험을 조사한 결과는 표 8 과 같이 나타났다.

웹툰 이용 경험을 공유한 적이 있는가에 대한 질문에는 ‘있다’(81.2%)가 가장 많았다. 이러한 공유 경험에 따른 웹툰 이용 빈도 변화에는 ‘영향이 없었다’(47.2%)가 가장 많았고,

‘이용 빈도가 늘어났다’(30.1%), 줄어들었다(0.6%)순으로 나타났다.

웹툰에 중독되었다고 느낀 경험은 ‘전혀 그렇지 않다’(38.1%)가 가장 많았으며, ‘별로 그렇지 않다’(30.8%), ‘보통이다’(14.0%), ‘조금 그렇다’(6.7%), ‘아주 그렇다’(0.9%) 순으로 나타났다.

웹툰 이용으로 관계에서의 갈등 경험은 ‘전혀 그렇지 않다’(72.2%)가 가장 많았고, ‘별로 그렇지 않다’(13.2%), ‘조금 그렇다’(3.1%), ‘보통이다’(1.7%), ‘아주 그렇다’(0.3%) 순으로 나타났다.

주위 사람으로부터 중독이라는 충고를 들은

표 8. 웹툰 경험 공유 및 중독 관련 변인

	변인	사례 수(N)	백분율(%)
웹툰 경험 공유 여부	예	289	81.2
	아니오	33	9.3
공유 경험에 따른 이용 빈도 변화	이용 빈도가 늘어났다	107	30.1
	이용 빈도가 줄어들었다	2	.6
	영향이 없었다	168	47.2
웹툰에 중독되었다고 느낀 경험	전혀 그렇지 않다	136	38.1
	별로 그렇지 않다	108	30.8
	보통이다	50	14.0
	조금 그렇다	23	6.7
	아주 그렇다	3	.9
웹툰 이용으로 관계에서의 갈등 경험	전혀 그렇지 않다	257	72.2
	별로 그렇지 않다	47	13.2
	보통이다	6	1.7
	조금 그렇다	11	3.1
	아주 그렇다	1	.3
주위 사람으로부터 중독이라는 충고를 들은 경험	전혀 그렇지 않다	244	68.5
	별로 그렇지 않다	51	14.3
	보통이다	13	3.7
	조금 그렇다	10	2.8
	아주 그렇다	4	1.1

경험에는 ‘전혀 그렇지 않다’(68.5%)가 가장 많았으며, ‘별로 그렇지 않다’(14.3%), ‘보통이다’(3.7%), ‘조금 그렇다’(2.8%), ‘아주 그렇다’(1.1%) 순으로 나타났다.

교차분석 결과

웹툰중독을 진단할 수 있는 도구가 개발되지 않은 상황에서 웹툰중독의 가능성이 있는 집단의 특성을 밝혀 탐색적 근거를 마련하기

위하여 조사대상자가 보고한 웹툰중독 정도를 기준으로 집단을 나누고자 하였다. 이를 위해 조사대상자 중 웹툰에 중독되었다고 느낀 경험 여부에 대한 질문에서 조금 그렇다, 아주 그렇다라고 답한 학생들을 웹툰중독 위험군으로, 전혀 그렇지 않다, 별로 그렇지 않다, 보통이라고 답한 학생들을 일반 이용자군으로 나누어 다른 변인들과 교차분석을 실시하였다. 교차분석 결과 성별, 웹툰 이용 기간, 일평균 웹툰 이용시간, 웹툰 결제 여부, 웹툰 이용 만

표 9. 교차 분석표

		일반 이용자군(%)	웹툰중독 위험군(%)	계
성별	남자	186(65.3)	10(38.5)	
	여자	99(34.7)	16(61.5)	
	계	285	26	311
Pearson 카이제곱 (X^2)		7.344*		
웹툰 이용 기간	6개월 미만	29(10.2)	1(3.8)	
	6개월에서 1년	15(5.3)	1(3.8)	
	1년에서 2년	19(6.7)	0(0)	
	2년에서 3년	41(14.4)	1(3.8)	
	3년에서 5년	104(36.6)	5(19.2)	
	5년 이상	76(26.8)	18(69.2)	
	계	284	26	310
Pearson 카이제곱 (X^2)		21.021**		
일평균 웹툰 이용시간	10분 미만	117(41.3)	3(11.5)	
	10분에서 30분	130(45.6)	4(15.4)	
	30분에서 1시간	27(9.5)	13(50.0)	
	1시간에서 2시간	6(2.1)	4(15.4)	
	2시간 이상	3(1.1)	2(7.7)	
	계	284	26	310
Pearson 카이제곱 (X^2)		60.115***		
웹툰 결제 여부	예	27(9.5)	6(24.0)	
	아니오	258(90.5)	19(76.0)	
	계	285	25	310
Pearson 카이제곱 (X^2)		5.099*		
웹툰 이용 만족도	매우 만족	87(30.7)	17(68.0)	
	만족	162(57.2)	8(32.0)	
	그저 그렇다	33(11.7)	0(0.0)	
	불만족	1(0.4)	0(0.0)	
	계	283	25	308
Pearson 카이제곱 (X^2)		15.099**		

표 9. 교차 분석표

(계속)

		일반 이용자군(%)	웹툰중독 위험군(%)	계
주위사람으로부터 중독이라는 충고를 들은 경험	전혀 그렇지 않다	229(80.4)	8(30.8)	
	별로 그렇지 않다	44(15.4)	5(19.2)	
	보통이다	8(2.8)	5(19.2)	
	조금 그렇다	4(1.4)	5(19.2)	
	아주 그렇다	0(0.0)	3(11.5)	
	계	285	26	311
Pearson 카이제곱 (X^2)		82.330***		
웹툰 이용으로 관계에서의 갈등 경험	전혀 그렇지 않다	235(82.5)	13(50.0)	
	별로 그렇지 않다	41(14.4)	5(19.2)	
	보통이다	3(1.1)	2(7.7)	
	조금 그렇다	6(2.1)	5(19.2)	
	아주 그렇다	0(0.0)	1(3.8)	
	계	285	26	311
Pearson 카이제곱 (X^2)		40.777***		

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

죽도, 주위사람으로부터 중독이라는 충고를 들은 경험, 웹툰 이용으로 관계에서의 갈등 경험에서 웹툰중독 위험군과 일반 이용자군 사이에 유의한 차이가 나타났다.

웹툰중독 위험군과 일반 이용자군의 성별은 유의한 차이를 보였다. 자신이 웹툰중독이라 보고한 인원은 남자의 경우 196명 중 10명(38.5%)인 반면, 여자는 115명 중 16명(61.5%)으로 나타나 여학생의 웹툰중독 비율이 남학생에 비해 유의하게 높은 수준으로 나타났음을 알 수 있다($X^2 = 7.344, p = .007$).

웹툰 이용기간에서 일반 이용자군의 경우 284명 중 76명(26.8%)이 5년 이상 이용해왔다고 보고한 반면에, 웹툰중독 위험군은 26명 중 18명(69.2%)으로 나타나 웹툰중독 위험군이

일반 이용자군보다 유의하게 높은 수준으로 나타났음을 알 수 있다($X^2 = 21.021, p = .001$).

웹툰 결제 여부에서는 결제를 해본 경험이 있다고 보고한 웹툰중독 위험군(24%)이 일반 이용자군(9.5%)보다 유의미하게 많은 것으로 나타났다.

웹툰 이용 만족도에서도 일반 이용자군은 283명 중 87명(30.7%)만이 매우 만족한다고 응답했으나 웹툰중독 위험군은 25명 중 17명(68.0%)이 매우 만족한다고 응답하여 웹툰중독 위험군의 웹툰 이용 만족도가 일반 이용자군보다 유의하게 높은 수준으로 나타났음을 알 수 있다($X^2 = 15.099, p = .002$).

주위사람으로부터 중독이라는 충고를 들은 적이 있는 가에 대한 질문에서는 전혀 그렇지

않다고 보고한 일반 이용자군이 285명 중 229명(80.4%)인 반면, 웹툰중독 위험군은 26명 중 8명(30.8%)만이 전혀 그렇지 않다고 보고한 것으로 나타났다($X^2 = 82.330$, $p = .000$). 또한, 웹툰 이용으로 관계에서의 갈등 경험에 있어서도 그렇다고 응답한 웹툰중독 위험군이 26명 중 6명(23%)으로 일반 이용자군 285명 중 6명(2.1%)에 비해 유의하게 높은 수준으로 나타났다($X^2 = 40.777$, $p = .000$).

논 의

본 연구에서는 청소년 웹툰중독의 가능성을 논하고 웹툰중독에 빠지게 되는 이유를 밝히기 위해 선행연구의 개관과 함께 웹툰 이용 현황 조사 자료를 제시하였다.

선행연구의 개관을 통하여 웹툰산업의 성장과 함께 이용자의 절반을 차지하고 있어 웹툰에 노출이 잦은 청소년들에게 웹툰의 중독적인 사용이 나타날 수 있음을 논하였다. 그 근거로 청소년이 미디어에 중독되는 이유인 심리적 스트레스, 낮은 자기통제력, 충동성 등의 심리적 취약성이 청소년이 웹툰에 중독될 수 있음을 제시했다. 또한, 웹툰이 가지는 특성인 몰입성, 접근성, 그리고 상호작용성과 웹툰의 세 가지 주요 이용 동기인 정보 및 사회적 상호작용 동기, 즐거움/편리성 동기, 현실도피/긴장해소 동기가 청소년이 웹툰에 중독되게 만드는 요인이 될 수 있음을 설명하였다. 이를 위한 이론적 배경으로 인간의 세 가지 기본심리욕구인 자율성, 유능성, 관계성과 목표감을 더한 동기균형이론을 사용하여 기본심리욕구의 불만족과 동기간의 불균형이 청소년을 중독에 이르게 한다는 이론적 틀을 마련하였다.

또한, 행동중독의 일환으로 웹툰중독을 이해하였다. 따라서 웹툰중독의 개념화를 위해서 필요한 과정들을 기존 행동중독의 개념화 과정들을 토대로 살펴본 결과, 지나친 행동에 대한 관찰이 이뤄지고 중독 가능성에 대한 이론적 틀을 제시한 뒤 경험적 연구를 통한 확증이 필요하다고 논하였다.

청소년 웹툰중독에 대한 탐색적 근거를 마련하기 위한 웹툰 이용 현황 조사에서는 P지역의 고등학생 1~3학년을 대상으로 설문을 실시하였다. 이 중 웹툰에 중독되었다고 느낀 경험이 있다고 답한 청소년은 조금 그렇다가 23명(6.7%), 아주 그렇다가 3명(9%)으로 총 26명(7.6%)로 나타났다. 이는 스마트폰이나 인터넷 중독 위험군의 비율과 비슷한 수준이다. 이에 웹툰에 중독되었다고 느낀 경험이 있다고 보고한 26명의 학생을 웹툰중독 위험군으로, 나머지 학생들을 일반 이용자군으로 나누어 다른 변인들과 교차분석을 실시하였다. 그 결과 성별, 웹툰 이용 기간, 일평균 웹툰 이용 시간, 웹툰 결제 여부, 웹툰 이용 만족도, 주위사람으로부터 중독이라는 충고를 들은 경험, 웹툰 이용으로 관계에서의 갈등 경험에서 웹툰중독 위험군과 일반 이용자군 사이에 유의미한 차이가 나타났다.

교차분석 결과에 따르면 여학생 중 웹툰중독 위험군 비율은 남학생 중 웹툰중독 위험군 비율에 비하여 유의미하게 많은 것으로 나타났다. 이를 통하여 본 웹툰 이용 현황 조사에서 여학생이 남학생에 비하여 웹툰중독에 취약한 모습을 보인다고 해석할 수 있다. 이러한 결과의 일반화를 위해서는 추후에 확률 표집을 사용한 집단 간 비교 연구가 필요할 것이다.

웹툰중독 위험군은 웹툰 이용 기간과 일평

균 웹툰 이용시간은 일반이용자군과 비교하여 유의미하게 길었다. 이는 다른 중독에서와 마찬가지로 오래된 사용기간과 많은 사용시간이 웹툰중독 위험군의 특징으로 나타난 것으로 이해할 수 있다.

웹툰중독 위험군에는 일반이용자군에 비하여 웹툰 결제 경험이 있는 학생이 많았다. 웹툰 결제는 다음 편에 대한 궁금증을 구매유도 전략으로 사용하여 매출액을 늘리는 전략을 사용하는 카카오페이지의 '기다리면 무료', 네이버웹툰의 '미리보기' 등에서 이뤄지고, 웹툰 산업 전체의 매출을 이끌고 있다고 평가받고 있다(콘텐츠진흥원, 2018). 웹툰중독 위험군 청소년이 일반사용자군에 비하여 웹툰 결제 경험이 많은 것으로 드러난 것은 그저 결제 경험이 있다는 해석보다는 이후에 결제액, 결제 수단 등을 추가로 조사하여 웹툰중독인 학생들이 과도한 지출을 하고 있는지 확인할 필요가 있다.

웹툰중독 위험군은 웹툰 이용 만족도가 일반이용자군에 비하여 유의미하게 높았는데, 이는 웹툰중독 위험군이 웹툰을 통하여 그들이 필요한 욕구를 충족시킨다고 해석할 수 있다. 앞에서 청소년이 웹툰중독에 빠지게 되는 이유는 기본심리욕구의 불만족과 동기간의 불균형에서 비롯된다고 논하였는데, 웹툰중독 위험군에 해당하는 청소년들이 구체적으로 어떤 영역에서 만족을 얻는지는 추후 연구를 통하여 밝혀낼 필요가 있다.

웹툰중독 위험군은 일반이용자군에 비하여 주위사람으로부터 중독이라는 충고를 받은 경험이 유의미하게 높았다. 이는 웹툰중독 위험군인 청소년들이 웹툰을 이용함에 있어서 주위사람이 관찰할 수 있는 중독적 행동을 보인다는 의미로 해석할 수 있고, 후속 연구를 통

하여 웹툰을 이용함에 있어서 나타나는 중독적인 행동을 평가할 수 있는 근거가 되는 것이라 판단된다.

웹툰중독 위험군은 일반이용자군에 비하여 웹툰 이용으로 인해 관계에서 갈등을 경험한 횟수가 유의미하게 많았다. 이는 다른 중독에서 나타나는 일반적인 특징 중 하나인 대인관계 갈등이 웹툰중독에서도 동일하게 나타나는 것으로 이해할 수 있기 때문에 웹툰중독의 가능성을 지지하는 결과라 할 수 있다.

의의

본 연구는 첫째, 청소년 웹툰중독의 가능성을 처음으로 제시하였다는 것에 의의가 있다. 웹툰중독에 대한 논의가 전무한 상황에서 본 연구의 선행연구의 개관과 웹툰 이용 현황 조사를 통해 웹툰중독은 개념화의 첫발을 내딛게 되었다. 추후의 실증적인 연구를 통하여 검증되어야 하는 부분들이 아직 남아있지만, 새로운 영역에서의 중독의 가능성을 엿본 연구라는 점에서 그 가치를 찾을 수 있다.

둘째, 웹툰중독의 이유를 청소년들의 기본심리욕구의 좌절과 동기의 불균형에서 찾았다는 점에서 의의가 있다. 이는 청소년들이 웹툰을 많이 보는 이유에 대해서 설명해주는 도구가 된다. 기본심리욕구의 좌절이나 불만족이 웹툰중독으로 이어진다는 사실을 밝힘으로써 현장에서 웹툰중독이라는 새로운 문제에 접근함 있어서 현실에서 좌절된 청소년들의 심리욕구를 채워주고, 동기간의 균형을 맞춰주는 방향으로 치료적 목표를 세워나갈 수 있는 교두보가 되어줄 것이다.

추후 연구 과제

본 연구에서 개관한 연구들과 웹툰 이용 현황 조사를 바탕으로 웹툰중독의 가능성에 대해 논할 수 있었으나, 앞으로 연구되어야 할 많은 과제들이 남아있다. 무엇보다, 기본심리 욕구와 목표감의 불균형과 웹툰중독 사이의 관계에 대한 실증적인 연구가 필요하다. 이를 위해 필요한 연구 과제는 다음과 같다.

첫째, 웹툰중독에 대한 척도의 개발과 타당화가 필요하다. Griffiths(2005)는 현저성(salience), 기분 변화(mood modification), 내성(tolerance), 금단 증상(withdrawal symptoms), 갈등(conflict), 재발(relapse)이라는 6가지 주요 구성요소들로 행동중독을 정의하면서 어떤 행동이든지 위의 6가지 요소를 만족시킨다면 기능적으로 중독이라 정의할 수 있다고 주장하였다. 최근 여러 행동중독 척도들이 행동중독에 대한 6가지 기준을 적용하여 개발되고 있는 추세를 보이고 있다(Szabo & Griffiths, 2004; 이중환, 임종민, 손한백, 박호완, 장문선, 2016). 이는 실제적으로 나타나는 증상에 대한 관찰을 통하여 중독을 정의함으로써 행동중독의 진단에 도움이 되고 있다. 웹툰중독도 마찬가지로 6가지 주요 구성요소들을 토대로 척도를 개발하고 타당화한다면 웹툰중독에 대한 실증적인 연구와 진단이 가능해질 것이다.

둘째, 웹툰중독과 기본심리욕구, 그리고 목표감의 관계를 밝힐 실증적인 연구가 필요하다. 본 연구에서는 선행연구들을 토대로 웹툰중독은 기본심리욕구의 불만족과 목표감의 부재로 인하여 유발될 수 있음을 밝혔고, 이를 유능감, 소속감, 자율감, 목표감의 균형이 무너진 동기균형적 관점에서 해석을 시도하였다. 이는 증상을 통하여 행동중독을 판단하는 진

단적 해석과는 달리 웹툰중독에 이르게 되는 이유를 이용 동기의 측면에서 접근하려는 이론적 해석의 시도으로써 그 가치를 지닌다. 이러한 이론적 해석을 뒷받침하기 위해서는 추후 실증적인 연구를 통하여 그 근거를 확보할 필요성이 있다.

참고문헌

- 강대승 (2004). 청소년의 인터넷 게임중독실태조사 및 대처방안에 관한 사례연구. 동국대학교 석사학위논문.
- 권혜진, 윤종희 (1993). 모-자녀간의 의사소통 유형과 청소년의 자아정체감에 관한 연구. 아동학회지, 14(1), 167-177.
- 김민오 (2016). 모바일 웹툰의 정보추구행동 모형화. 홍익대학교 석사학위논문.
- 김민태 (2013). 웹툰의 이용 동기 및 효과: 출판만화와 비교를 중심으로. 성균관대학교 석사학위논문.
- 김봉섭, 김옥태 (2017). 청소년의 미디어 중독 연구. 통합인문학연구, 9(1), 25-54.
- 김소라 (2017). 아동의 일상적 스트레스 및 기본심리욕구가 인터넷 게임중독 위험성에 미치는 영향. 숙명여자대학교 석사학위논문.
- 김시연 (2016). 청소년의 스마트폰 사용시간 및 이용 동기와 스마트폰 중독과의 관계분석. 고려대학교 석사학위논문.
- 김재필, 성승창, 홍원균 (2013). 웹툰 플랫폼의 진화와 한국 웹툰의 미래. 서울: kt경제경영연구소
- 김혜연 (2016). 청소년의 스트레스, 우울 요인이 스마트폰 게임중독에 미치는 영향 연구: 시

- 간통제감 조절효과를 중심으로. 중앙대학교 석사학위논문.
- 박명준 (2014). 청소년의 미디어를 통한 중독행동과 영적 안녕감 및 사회적 지지 간의 관계: 인터넷 게임, 스마트폰, 사이버섹스를 중심으로. 한동대학교 석사학위논문.
- 박영순 (2002). 인터넷 중독의 실태와 영향요인에 관한 연구: 부모의 통제를 기준으로. 연세대학교 석사학위논문.
- 박지연, 양남미, 송미경 (2013). 대학생의 인터넷 사용에 대한 이해. 한국심리학회지: 학교, 10(1), 111-137.
- 서인균, 이연실 (2016). 청소년기 스마트폰 이용동기가 스마트폰 중독에 미치는 영향. 재활심리연구, 23(4), 857-875.
- 서준호 (2012). 게임몰입과 게임중독의 관계에서 기본 심리 욕구의 조절효과. 가톨릭대학교 대학원 석사학위논문.
- 신성만 (2017). 중독행동의 이해를 위한 동기 균형이론. 한국심리학회지: 중독, 2(1), 1-12.
- 신성만, 송용수, 김정진, 오준성 (2018). 청소년의 충동성과 스마트폰 중독간의 관계. 한국심리학회지: 건강, 23(2), 345-363.
- 신은수 (2013). 청소년의 스마트폰 사용실태와 중독. 충남대학교 석사학위논문.
- 윤기현, 정규하, 최인수, 최해솔 (2015). 웹툰 통계 분석을 통한 한국 웹툰의 특징. 만화 애니메이션 연구, 177-194.
- 윤영숙 (2013). 중학생의 스마트폰 사용과 정신건강의 상관관계: 인천광역시 동부교육지원청 관내 학교를 중심으로. 인하대학교대학원 석사학위논문.
- 이상준 (2007). 인터넷게임 이용 고위험 청소년들의 정신건강 분석. 한국정신보건사회 복지학회 학술발표논문집, 219-237.
- 이선종, 이민규 (2016). 스마트폰 사용자의 성격과 이용 동기가 스마트폰 중독에 미치는 영향. 한국심리학회지: 건강, 21(2), 357-572.
- 이정기, 황상재 (2009). 10대의 휴대폰 이용 동기와 중독에 관한 연구: 서울·경기지역 초·중·고등학생을 중심으로. 한국방송학회, 23(5), 296-333.
- 이정은, 배성만 (2015). 대인관계 만족도, 인터넷 게임중독 및 정서적 문제간의 관계. 한국심리학회지: 건강, 20(3), 687-701.
- 이종환, 임종민, 손한백, 곽호완, 장문선 (2016). 행동중독 준거기반 스마트폰 중독 척도의 개발 및 타당화 연구. 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 28(2), 425-433.
- 이지혜 (2012). 현실에서의 기본심리욕구 충족 정도와 인터넷 과다 사용과의 관계. 부산대학교 석사학위논문.
- 임혜진 (2015). 중학생의 스마트폰 이용 동기와 열정, 자존감이 스마트폰 중독에 미치는 영향. 경남대학교 석사학위논문.
- 장소천 (2014). 중학생의 불안정애착과 인터넷 중독 성향간의 관계: 기본심리욕구만족의 매개효과. 숙명여자대학교 석사학위논문.
- 정겨운, 정호진, 이인혜 (2017). 대인관계 불만족과 인터넷 게임 중독의 대인관계 불만족과 인터넷 게임 중독의 관계에서 게임 이용 동기의 매개효과: 성별 간 차이. 한국심리학회지: 건강, 22(2), 417-432.
- 조한익 (2011). 문화콘텐츠 연구동향 분석. 중앙대학교 석사학위논문.
- 조현욱 (2012). 중학생의 스마트폰 중독수준에 따른 자아존중감, 충동성 및 지각된 스트레스의 차이. 계명대학교대학원 석사학위

- 논문.
- 최민음, 전범수 (2014). 웹툰 이용동기 및 구성 요소가 이용 만족도에 미치는 영향. *방송 문화연구*, 26(2), 93-120.
- 최수완 (2007). 한국 웹툰의 문학성 - 사랑을 통한 주체 확립 과정을 중심으로-. *이화어문학회*, 25, 403-423.
- 한국만화영상진흥원 (2018). 2017 만화 통계 카드뉴스. 경기도: 한국만화영상진흥원.
- 한국콘텐츠진흥원 (2015). 웹툰 산업 현황 및 실태조사. 전남: 한국콘텐츠진흥원.
- Andreassen, C. S., Griffiths, M. D., Gjertsen, S. R., Krossbakken, E., Kvam, S., & Pallesen, S. (2013). The relationships between behavioral addictions and the five-factor model of personality. *Journal of behavioral addictions*, 2(2), 90-99.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Pub.
- Black, D. W., & Moyer, T. (1998). Clinical features and psychiatric comorbidity of subjects with pathological gambling behavior. *Psychiatric Services*, 49(11), 1434-1439.
- Emre, Ç. A. M., & Isbulan, O. (2012). A new addiction for teacher candidates: Social networks. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 11(3), 14-19.
- Goldberg, I. (1996). Internet Addiction Disorder. Retrieved November 24, 2004 from www.psychcom.net/iadcriteria.html.
- Griffiths, M. D. (1997). Exercise addiction: A case study. *Addiction Research & Theory*, 2(2), 161-168.
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance use*, 10(4), 191-197.
- Hurst, R., Hale, B., Smith, D. & Collins, D. (2000). Exercise dependence, social physique anxiety, and social support in experienced and inexperienced bodybuilders and weight lifters. *British Journal of Sports Medicine*, 34(6), 431-435.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
- Sachs, M. L. & Pargman, D. (1984). *Running addiction*. In M. L. Sachs & G. W. Buffone (Eds.), *Running as therapy: An integrated approach* (pp. 231-252), Lincoln, NE: University of Nebraska Press.
- Soper, W. B., & Miller, M. J. (1983). Junk-time junkies: An emerging addiction among students. *The School Counselor*, 31(1), 40-43.
- Spraggins, A. (2009). *Problematic use of online social networking sites for college students: Prevalence, predictors, and association with well-being*. University of Florida.
- Szabo, A., & Griffiths, M. D. (2004). The exercise addiction inventory: A new brief screening tool. *Addiction research and theory*, 12(5), 489-499.
- Wilson, K., Fornasier, S., & White, K. M. (2010). Psychological predictors of young adults' use of social networking sites. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(2), 173-177.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The

한국심리학회지: 중독

emergence of a new clinical disorder.
Cyberpsychology & behavior, 1(3), 237-244.

원 고 접 수 일 : 2018. 03. 19.

수정원고접수일 : 2018. 05. 09.

최종게재결정일 : 2018. 06. 03.

An Overview on the Webtoon Addiction of Adolescent and the Survey on Webtoon Use Status

Yo-Han Cho Eun-Jeong Ko Jun-Sung Oh Sung-Man Shin

Handong Global University

This study aims to discuss the possibility of adolescent webtoon addiction by paying attention to the phenomenon of excessive use of webtoon by young people. To this end, we have added the basis by presenting the results of the survey on the use of webtoon along with the overview of existing studies. Young people, who account for 49% of webtoon users, have psychological vulnerability such as psychological stress, low self-control, and impulsiveness. This is a factor that makes young people addict to webtoons like other media. The motivations for using webtoons such as information and social interaction motivation, pleasure/convenience motivation, and motivation to escape/relieve tension are also the basis for adolescents to be addicted to webtoons. To explain this, the dissatisfaction of the basic psychological needs and motivational imbalance of the youth was made as a theoretical background. Considering that webtoon addiction will be conceptualized as a subfactor of behavioral addiction, we have presented the future direction of webtoon addiction research by examining the conceptualization process of existing behavioral addiction. In addition, through the survey on the use of webtoons, the difference between the youth of the risk group of the webtoon addiction and the youth of the general user group was analyzed using cross analysis. As a result, there were significant differences in gender, duration of webtoon use, daily average webtoon usage time, whether to pay for webtoons, satisfaction with using webtoons, experience of advice about addiction from people around them, and conflict experience in relationships through using webtoons. Finally, based on the results of this study, we discussed the significance of the study and the direction of future research.

Key words : *Webtoon Addiction, Adolescent, Motivational Balancing Theory, Behavioral Addiction*