



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](#)

석사학위논문

고등학생의 웹툰에 대한 인식 연구

-제주도 고등학생을 중심으로-

제주대학교 교육대학원

미술교육전공

김 보 람

2019년 2월

고등학생의 웹툰에 대한 인식 연구

-제주도 고등학생을 중심으로-

지도교수 김 용 환

김 보 램

이 논문을 교육학 석사학위논문으로 제출함

2019년 2월

김보람의 교육학 석사학위논문을 인준함

심사위원장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

위 원 _____ (인)

제주대학교 교육대학원

2019년 2월

A Study on the Recognition of Webtoon
in High School Students

-Focusing on the High School Students in Jeju Island-

Bo-Ram Kim

(Supervised by professor Yong-Hwan Kim)

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

2019. 2.

This thesis has been examined and approved.

.....
Thesis director, Kim, Yong Hwan, Prof. of Art Education

.....
.....
.....
(Name and signature)

.....
Date

Department of Art Education
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

<국문초록>

고등학생의 웹툰에 대한 인식 연구

-제주도 고등학생을 중심으로-

김 보 람

제주대학교 교육대학원 미술교육전공

지도교수 김 용 환

만화 콘텐츠는 스마트폰의 발달과 보급으로 인하여 웹툰의 형태로 변화되었고, 대중들이 더욱 쉽게 접근할 수 있는 콘텐츠이다. 스마트폰의 확대와 함께 우리나라의 청소년들은 성장하고 있다. 이러한 점을 고려해 볼 때 웹툰을 교육에 활용하여 이해하기 쉽고 받아들이기 쉬운 접근법을 사용한다면 더 큰 효과를 얻을 수 있을 것이다.

따라서 본 연구는 웹툰에 대한 이해를 바탕으로 청소년기의 학생들이 웹툰에 대하여 어떻게 인식하고 있는지 탐구하고 웹툰을 즐겨보는 청소년들 중, 미술관련 특별활동에 참여하는 학생과 일반학생들의 학교생활에 있어서의 만족도와 학업적 자기효능감 수준을 비교하고자 하였다.

본 연구는 제주 도내에서 고등학교를 다니고 있는 일반학생들과 미술관련 특별활동을 하고 있는 학생들을 대상으로 약 2주 동안 설문조사를 실시하였고, 총 237부의 설문지가 분석에 사용되었다. 자료분석은 SPSS 23.0을 사용하여 빈도분석, 기술통계 분석, 요인분석, 신뢰도 분석, t-test가 사용되었다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 웹툰에 대한 청소년들의 인식을 살펴보면, 웹툰은 문화적으로 긍정적인 가

치를 가지고 있으며 자신의 생활에 많은 영향을 주는 콘텐츠로 인식하였다. 또한 웹툰을 단순한 재미 이상으로 하나의 문화로 받아들이고, 과거에 비해 만화에 대한 인식이 긍정적으로 변화한 것을 알 수 있었다.

둘째, 웹툰에 대한 인식의 조사에서 일반 학생과 미술관련 활동을 하고 있는 학생의 차이가 나타났는데 이를 살펴보면, 미술관련 활동을 하고 있는 학생들이 다른 대중매체들 보다 웹툰이 더 많은 가치를 준다고 인식하고 있었으며 이를 통해 위로를 받고 자신감이 생기며, 새로운 시도를 한 경험이 많다고 하였다.

셋째, 학교생활 만족도 조사에서도 일반 학생과 미술 관련 활동을 하는 학생의 차이가 나타났다. 미술관련 활동을 하는 학생이 일반 학생보다 교실분위기가 화목하고 친구와 원만한 관계를 가지고 있으며, 주변사람에게 관심과 인정을 받고 있으며 전반적인 학교생활에 대해서도 만족한다는 결과가 나왔다.

넷째, 학업적 자기효능감의 조사에서도 역시 위와 마찬가지로 미술 관련 활동을 하는 학생이 수업시간에 자신감을 가지고 임하며 수업내용을 잘 파악하고 기억하며 효과적인 공부법에 대한 수준이 높았으며 시험에 대한 불안감은 상대적으로 낮은 것으로 나타났다.

본 연구의 결과를 통해 웹툰을 활용한 교육이 활성화되기 위해서는 웹툰의 대중 문화적 측면과 긍정적, 부정적 측면에서의 연구도 이루어져야 하며, 교육적 부분에서는 미술 수업 안에서 학생들의 사고체계를 깊은 사고로 이끌 수 있는 수업내용의 개발과 적용 사례에 대한 지속적인 연구가 필요하다.

※ 본 논문은 2019년 2월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임

목 차

국문초록	i
I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 내용 및 방법	2
II. 이론적 배경	4
1. 미술교육에서의 만화	4
2. 웹툰의 개념과 특징 분석	8
3. 청소년과 웹툰의 관계	19
III. 연구방법	34
1. 연구대상 및 자료수집	34
2. 측정도구	35
3. 자료분석	40
IV. 연구결과	41
1. 웹툰을 본 경험이 있는 조사대상자들의 특성	41
2. 측정도구의 타당성 및 신뢰도 분석	50
3. 일반학생과 미술관련 특별활동 참여 학생 간의 차이 검증	58
4. 결과분석	62
V. 결론	63
참고문헌	66
ABSTRACT	69
부록	72

표 목 차

<표 1> 온라인 만화 이용 방법	11
<표 2> 연령별 만화 콘텐츠 이용률	21
<표 3> 웹툰에 대한 인식의 측정도구	36
<표 4> 학교생활만족도의 측정도구	37
<표 5> 학업적 자기효능감의 측정도구	39
<표 6> 조사대상자의 일반적 특성	41
<표 7> 웹툰 이용 수단 및 목적	44
<표 8> 웹툰 결제 관련	47
<표 9> 웹툰에 대한 인식	48
<표 10> 웹툰에 대한 인식의 요인분석 및 신뢰도 분석	51
<표 11> 학교생활만족도의 요인분석 및 신뢰도 분석	53
<표 12> 학업적 자기효능감의 요인분석 및 신뢰도 분석	55
<표 13> 웹툰 인식에 대한 차이검증	58
<표 14> 학교생활만족도에 대한 차이검증	59
<표 15> 학업적 자기효능감에 대한 차이검증	61

그림 목 차

<그림 1> 마린블루스(2001)	9
<그림 2> 스노우캣(2001)	9
<그림 3> 순정만화(2004)	10
<그림 4> 출판만화 형식의 예시	12
<그림 5> 스크롤식 웹툰의 예시	12
<그림 6> 옥수역 귀신(2011)	14
<그림 7> 고고고(2015)	14
<그림 8> 마주쳤다(2017)	15
<그림 9> 미생(2012)	16
<그림 10> 만화 형태별 이용 비율 연도별 변화 및 2016 세부현황	22
<그림 11> 전국의 중·고등학생 만화 공모전 등록 수	23
<그림 12> 2016년 17회 포스터	25
<그림 13> 만화 페스티벌 그림 모음집	25

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

현대 사회에서 인터넷과 스마트폰은 필수적인 요소가 되었고, 이에 만화는 종이 책에서 웹툰이라는 형태로 변화하여 이전보다 더욱 대중화가 되어가고 있다. 출판이 아닌 인터넷 상에서 자유롭게 작가들이 활동할 수 있는 바탕이 만들어지면서 많은 콘텐츠가 생산되고 있으며 또한 웹툰이 대중적으로 인기를 얻으며 영화나 드라마 등의 2차 제작으로 이어져 복합적인 경제적 성과를 이루어 내기도 한다. 이렇게 대중의 수요와 인기에 부응하기 위해서 수많은 웹툰이 제작되고 소비되고 있지만 매우 빠르게 변화해온 탓에 생겨난 부정적인 요소들에 대한 대응이 부족한 것이 사실이다. 그렇기 때문에 현대 사회에서는 수요자의 입장에서 넘쳐나는 정보에 대한 가치를 판단할 수 있는 사고와 인식을 가지는 것이 매우 중요하다.

만화는 문자에 비해서 빠르게 사람들에게 인식되고 있다. 시각적 이미지와 기호들의 조합으로 구성되어 있고 시각적 매체의 성향을 띄고 있어서 스토리텔링에 따른 화면의 진행적 구성을 가지기 때문에 영상과 같은 시각적 특성도 있다.¹⁾ 하지만 영상과 다른 점은 본인의 의지에 의해서 인식되기 때문에 수요자에게 능동성을 부여하고 이러한 특성으로 인해 만화는 웹툰이라는 형태로 변화하여 현재의 스마트폰 콘텐츠들 사이에서 선풍적인 인기를 끌고 있다.

웹툰의 최대 수요자는 우리나라의 청소년들이며 태어날 때부터 스마트폰과 함께 성장하고 있다. 이를 고려해 볼 때 웹툰은 교육적 차원에서 효과를 얻을 수 있기에 정보통신 교육에 대한 중요성과 필요성이 강조되고 있다.

또한 학생들이 학습에 있어서 능동적으로 참여하기 위해서는 즉, 자기 주도적으로 수업에 참여하기 위해 학생의 입장에서 이해하기 쉬운 방법을 선택해야 하

1) 이지연(2011), 『디지털스토리텔링의 이론과 실제: 의미, 콘텐츠, 단계별 학습요소 중심으로』, 한국미술교육학회, 미술교육논총, 25(3), pp.123-146.

는데 이를 충족시킬 수 있는 장르가 웹툰이다.

따라서 본 연구는 대중화 되고 있는 웹툰이 인격과 가치관이 형성되고 있는 시기의 청소년들에게 어떻게 인식되고 있는지 살펴보고 웹툰을 즐겨보는 청소년들 중, 특히 미술관련 특별활동에 참여하는 학생과 일반학생들의 학교생활에 있어서의 만족도와 학업적 자기효능감 수준을 비교하고자 하였다. 본 연구의 결과를 통해 웹툰이 미술교육에 있어서 더 높은 교육적 가치를 줄 수 있음을 검증함으로써, 앞으로 웹툰을 미술교육에 어떻게 적용 및 활용할 수 있는지에 대한 방안을 제시하고자 한다.

2. 연구의 내용과 방법

본 연구는 국내·외의 여러 문헌과 사례를 고찰하고, 실증적 분석을 위한 통계적 기법을 활용했다. 문헌 연구에서는 먼저 미술교육에서 만화의 교육적 가치와 웹툰의 특징을 중심으로 언급하였으며 웹툰의 교육적 효과와 청소년 문화와 웹툰의 관계, 청소년의 학교생활 만족도, 학업적 자기효능감에 대한 개념 및 기준에 진행되었던 선행연구를 검토하였다.

이러한 이론적 연구결과를 토대로 실증적인 검증을 위한 연구모형 및 연구가설을 설정하였으며 가설 검증을 위해 설문지를 이용하여 자료를 수집하고 검증하고자 하는 각 요인들 간의 관계를 파악하였고, 웹툰을 읽어본 경험이 있는 청소년들의 인식을 살펴보고 학교생활 만족도, 학업적 자기효능감 간의 영향관계를 파악하고자 한다. 설문을 통해 수집된 데이터는 SPSS 통계 패키지를 통해 가설을 검증하였다.

본 연구는 제주도 지역의 고등학교에 재학 중인 고등학생을 중심으로 하여 웹툰에 대한 인식을 파악하고, 웹툰을 즐겨 읽는 청소년들의 학교생활 만족도와 학업적 자기효능감을 파악하여 미술교육의 교육적 가치를 향상시키기 위해 웹툰 활용을 위한 기초적인 방안을 마련하고자 한다.

제1장 서론은 연구의 배경과 목적을 기술하고 연구의 내용과 방법에 대해 언급하였다.

제2장에서는 미술교육에서의 만화, 웹툰의 특징 및, 교육적 효과에 대하여 기술하였다. 또한 본 연구의 주요 대상자인 청소년의 특징과 청소년 문화와 웹툰의 관계, 청소년의 학교생활 만족도와 학업적 자기효능감에 대한 변인에 대한 개념과 각 변인의 선행연구를 검토하였다.

제3장에서는 연구의 모형과 연구가설을 제시하였다. 연구모형에 근거한 각 연구 변수들의 설문항목을 구성하였고, 본 연구의 대상과 자료의 분석방법을 제시하였다.

제4장에서는 제시된 연구모형과 가설을 실증분석을 통해 검증하였다. 이를 위해 신뢰성 및 타당성 분석을 실시하였고 이 검증은 회귀분석을 통해 이루어졌다.

제5장에서는 결론에 관한 것으로 전체 연구를 요약하고 실증분석 결과에 근거하여 시사점을 제시하였다. 그리고 연구의 한계점 및 후속연구를 위한 제언을 기술하였다.

II. 이론적 배경

본 장에서는 미술교육 안에서의 만화와 웹툰에 대한 이해를 위한 기본적 개념과 교육적 효과에 대해서 살펴보고 본 연구의 대상인 청소년의 특징과 문화와 웹툰의 관계, 그리고 주요 변인인 학교생활 만족도, 학업적 자기효능감에 대한 개념과 선행연구들에 대해 알아보하고자 한다.

1. 미술교육에서의 만화

웹툰은 만화와 디지털 매체가 결합되어 생겨난 새로운 개념이기 때문에 웹툰에 대한 이해를 위하여 그 원형인 만화에 대한 기본적 개념을 살펴볼 필요가 있다. 따라서 만화에 대한 정의 및 특징에 대해 알아보고 미술교육에서의 만화에 대해 살펴보겠다.

1) 만화의 정의 및 특징

만화의 사전적 정의는 풍자나 우스갯거리 등을 주로 선화로써 경쾌하고 익살스레 그린 그림이나 어떤 줄거리가 있는 이야기를 연속된 그림과 대화로 엮은 것을 말한다.²⁾ 또한 세계 미술 용어 사전(1989)에서는, 만화에 등장하는 대상에 대해서 성격을 과장 혹은 변형하여 사회문제나 인생을 풍자·비판하여 우스꽝스럽고 명료하게 회화형식으로 설명된 것이라고 정의하였다.

만화라는 용어는 한자조어로 일본에서 만들어진 표기가 그 어원이 되고 있다. 일본에서 만화라는 단어가 처음 등장한 것은 18세기의 일로 기록되어 있고³⁾ 현재 한국, 일본, 중국에서 공통으로 사용되고 있다.

공주대학교 만화애니메이션학부 백준기 교수는 「만화미학탐문」(2001)에서 만

2) 사전연구회(1994), 「동아새국어사전」, 두산동아, p.658.

3) 손상익(1999), 「한국만화통사」, 시공사(주), p.12.

화의 유형을 카툰, 코믹스, 일러스트레이션, 애니메이션으로 나누어서 설명하고 있다. 이 중에서 첫째, 카툰은 종이 위에 그려진 드로잉, 신문이나 정기간행물의 지면에 들어가는 1~4컷으로 이루어진 만평이나 일러스트레이션을 의미하며 작가들은 당시의 사건에 대해 해학적이고 풍자적 태도로 표현한다.

둘째, 코믹스는 서양의, 미국이나 유럽권의 만화를 지칭하는 용어이며 신문이나 잡지에 게재되는 만화를 ‘코믹 스트립’이라고 하고 서사적 구조를 가지고 진행되는 것을 ‘스트립 카툰’이라고 부르며 연재 분량이 모여 단행본 책자의 형태로 제작된 형태를 ‘코믹북스’라고 한다. 일본과 한국에서는 만화의 출판 산업화가 진행되면서 만화 전문 잡지를 중심으로 출판사에 작가가 소속되어 만화를 연재하고 단행본으로 제작되는 시스템이 정착되었다.

셋째, 일러스트레이션은 전통적 미술의 형식에 기반 하여 메시지를 담은 드로잉과 페인팅으로 표현된 이미지를 말한다. 특히 출판매체에서의 삽화, 그림, 판화, 사진 등의 이미지와 텍스트의 내용을 보충하거나 해석을 돕는 스케치, 도표, 이미지 전반을 포함한다.

넷째, 애니메이션은 라틴어의 ‘살아있는’이라는 의미를 가진 ‘anima’가 어원으로 만화드로잉을 필름매체에 옮겨서 연속적인 동작을 만들어내 생동감 있는 움직임으로 표현된 영상 예술적 영화를 지칭한다.

2) 미술교육에서의 만화의 교육적 가치

2015개정 교육과정의 미술 교육에서 추구하고 있는 것은 다양한 대상과 현상의 미적 가치를 탐구하는 미술활동을 통해 자신의 생각과 느낌을 표현하여 이해할 수 있는 ‘미적 감수성’과, 시각 이미지를 매개로 다른 사람과 소통하여 타인의 감정과 사고를 이해하고 공감할 수 있는 ‘시각적 소통능력’을 통해 인성을 함양할 것을 제시한다. 또한 새로운 시각으로 작품을 창조하고 다양한 분야와 융합하는 과정을 통해 새로운 가치를 창출 할 수 있는 ‘창의·융합 표현 능력’을 강조하고 있다.⁴⁾ 이러한 의미에서 살펴보면 만화의 교육적 가치는 다음과 같다.

첫째, 미적 감수성을 기르는데 도움이 된다. 만화는 작가의 상상력으로 존재하

4) 교육과학기술부(2018), 「고등학교 교육과정」, 교육부 고시 제 2018-162호 (별책4), 미술과 성격 제시 부분, p.791.

지 않는 세계나 혹은 현실공간에서 일어나는 이야기를 표현한 것이다. 이러한 만화적 세계관을 작가는 평면에 시각적으로 구현해야 하며, 또한 단순히 그림으로 재현하는 수준을 넘어 작가는 독자에게 자신이 의도하는 느낌의 세계를 표현해야 하기 때문에 고도의 예술적 테크닉을 필요로 한다. 아름답고 환상적이거나 무섭고 기괴하고 때로는 감동적인 다양한 이야기들이 종이 위에서 펼쳐지는 만큼 작가가 추구하는 여러 가지 미적 가치들이 존재하게 되고 학습자는 이렇게 창조된 공간을 시각적으로 경험하면서 다양한 미적 체험을 하게 되며 미적 감수성을 향상시킬 수 있다.

둘째, 시각적 소통능력을 통한 인성을 함양하는데 도움이 된다. 만화는 현실 사회의 모습을 반영하고 있다. 시대나 세계관을 새로이 만들어 낼 수는 있지만 대부분 사람과 사람 사이의 이야기를 주제로 하게 된다. 그 과정에서 작가는 여러 가지 발생할 수 있는 사건의 개연성과 사람과의 관계와 감정과 만화 작품의 주제와 가치에 대해서 깊이 고찰해야 한다. 아주 짧은 만화일지라도 독자에게 생각을 잘 전달하기 위해 고민하게 되는 것이다. 미술 교육에서는 만화 작품을 선정하여 주제에 대한 비평을 통한 학습과 만화 작품 제작을 통한 활동으로 타인에 대한 관심을 갖는 계기를 마련함으로써 학습자들이 표현하고자 하는 가치나 신념 등에 대해 간접적으로 경험할 수 있게 된다.

셋째, 여러 분야와의 창의적 융합 활동이 가능하다. 만화는 대표적인 스토리텔링 매체이다. 시각적 이미지가 넘쳐나는 현대사회에서 스토리텔링 요소는 매우 중요하다. 만화는 이미지와 문자가 결합되어 있기 때문에 많은 정보를 전달하는데 있어 장점을 가지고 있으며 스토리텔링 요소는 많은 사람들에게 쉽고 재미있게 가치를 발견하고 공유할 수 있도록 만든다. 이러한 스토리텔링적 요소는 교육, 마케팅 등 다양한 분야에서 활용되고 있으며 대중과의 소통에도 중요하게 적용되고 있고 우리 일상 속에서도 쉽게 접할 수 있다. 이렇듯 만화는 스토리텔링을 통한 소통에 적합하기 때문에 다양한 분야와의 융합에 도움이 될 수 있다.

시각적 이미지가 범람하는 시대에 살고 있는 청소년들은 시각문화에 많이 의존하게 되었으며 성인이 되는 과정에서 가치관이나 신념들이 만들어지는 시기의 다양한 시각적 경험은 중요하다. 그 중에서도 만화는 청소년들이 대중적으로 즐기고 있는 시각문화의 한 매체이고 지금도 웹툰이라는 새로운 형태로 진화하며

발전하고 있다.

따라서 만화에 대한 교육과 적용은 학생들이 시각문화에 대해 쉽게 이해할 수 있게 되는 계기가 되고 비평과 미술활동을 통해 새로운 가치를 찾고 공유할 수 있는 학습경험을 만들어 줄 수 있을 것이다.

2. 웹툰의 개념과 특징 분석

웹툰은 기존의 종이위에 그려진 만화와 인터넷이 결합되어 생겨난 진화된 형태의 만화라고 할 수 있다. 이전의 전통적인 만화와 형식에서 특이점을 가지고 있으며 이후의 만화 산업에도 큰 변화를 주었기 때문에 더 자세하게 살펴보고, 또한 웹툰의 교육적 효과에는 어떤 것이 있는지 알아보고자 한다.

1) 웹툰의 정의와 등장 배경

웹툰이란 웹과 카툰의 합성어로 2000년대 초반 등장하기 시작한 한국 만화의 형태를 지칭한다. 인터넷 환경을 뜻하는 'Web'과 만화를 뜻하는 'Cartoon'이 합쳐진 형태의 새로운 만화 형식으로 현재 네이버와 다음과 같은 포털 사이트에 게재 되어 있는 만화들과 만화 애플리케이션, 블로그나 트위터 등의 SNS, 웹페이지 상에 업로드 되어 있는 만화들을 말한다. 2000년대 초, 당시 정부에서 실시한 정보화 정책의 일환으로 초고속 인터넷망의 가정 보급이 활성화되고 벤처 창업 붐이 일어나면서 만화와 애니메이션의 디지털화도 빨라졌다.⁵⁾ 웹툰은 기존의 만화 잡지의 출판물을 스캔하여 업로드 한 것이 아닌 웹 플랫폼에 알맞은 형태로 만들어지기 시작한 새로운 만화의 형식을 말한다. 등장 초기에는 인터넷 만화, 온라인 만화 등으로 불리기도 했으며 포털 사이트인 네이버와 다음에서 웹툰 관련 페이지를 개설하여 만화의 주간 연재를 시작하면서 '웹툰'이라는 용어를 직접적으로 사용하기 시작하였고 그것이 보편화 되었다.

이승진의 「웹툰 열 가지로 보기」(2018)에서 “국내 웹툰의 초기의 모습은 1996년 ‘인터넷 만화방(www.manhwa.co.kr)’이 개설되고 대형 출판사가 자사의 오프라인 출간 잡지 등을 인터넷에 서비스 하면서 발전하였고 이후에 순수 온라인 기반의 웹툰이 등장했다.”⁶⁾고 설명한다. 이 당시에는 기존의 유명 출판 만화들을 cd-rom화 시키거나 디지털 데이터화를 위해 스캔을 하여 콘텐츠를 제작하고 모니터 화면에 출력되는 형태로 페이지뷰⁷⁾형식이었다. 이는 출판만화가 웹상

5) 박석환(2018), 「웹툰 콘텐츠 플랫폼」, 커뮤니케이션북스(주), p.24.

6) 이승진(2018), 「웹툰 열 가지로 보기」, 커뮤니케이션북스(주), p.viii.

7) 만화의 전체 페이지를 보여주는 형식.

으로 옮겨졌을 뿐 기존의 만화의 형식이 변화된 것은 아니었다. 이러한 와중에 4컷 형태의 만화가 웹상에 나타나기 시작했는데 4컷 만화는 컷을 옆으로 배치하는 것이 아닌 상하로 배치하여 밑으로 읽어나가면서 내용을 이해할 수 있도록 구성하는 형식으로, 스토리가 단순하고 짧은 시간에 이해할 수 있어 코믹적인 요소를 활용하기 쉽고 또한 짧은 에피소드를 연결하여 긴 스토리로 만들 수도 있는 가능성도 가지고 있다.



<그림 1> 마린블루스, (2001)



<그림 2> 스노우캣, (2001)

<그림 1>과 <그림 2>는 이러한 초기 웹툰의 대표적인 형식을 보여주고 있는 예시이다. <그림 1>은 개인 홈페이지에서 연재를 시작했던 정철연의 「마린블루스」(2001)⁸⁾이고 <그림 2>의 권윤주의 「스노우캣」(2001)⁹⁾이다.

또한 기존의 만화에서 다루는 서사적 스토리가 아닌 작가의 일상생활을 소재로 사용하여 배경내용을 만들고 그 안에서 움직이는 주인공 캐릭터를 만들어낸 것이 아니라 작가 스스로를 대변하는 캐릭터를 만들어서 자신의 생활 속 희노애락을 담은 내용이 대중의 큰 공감을 이끌어 냈다.

이 두 작품의 경향은 이후에 ‘일상툰’이라는 웹툰의 장르로 시작되었다. 두 작가의 다른 특징은 포털사이트에서 연재된 것이 아닌 개인 홈페이지에서 게재를 시작하여 인기를 끌었다는 것이다. 기존의 만화 시장은 작가의 문하생으로 활동

8) 디자이너 정철연의 2001년부터 2007년까지 ‘마린블루스’ 웹사이트에서 연재되었던 웹툰.
9) 디자이너 권윤주의 개인홈페이지에서 연재되고 있는 웹툰.

을 하다가 출판사의 만화 전문잡지에서 데뷔를 하는 것이 일반적이었고 출판사가 만드는 잡지의 수요는 인터넷의 발달로 인해서 점점 줄어들고 있다. 이로 인해 작가가 직접 작품을 보여줄 수 있는 지금은 만화가로 데뷔하고 싶은 작가 지망생들에게 새로운 통로가 되고 있다.



<그림 3> 순정만화, (2004)

<그림 3>은 이후 2004년 다음에서 연재되었던 강풀의 「순정만화」(2004)¹⁰⁾로 장편 웹툰의 가능성을 열어주는 작품이었다. 초기의 웹툰은 적은 스크롤로 볼 수 있는 1~4컷에 불과하던 내용이었는데 강풀의 「순정만화」는 종이 페이지로 환산했을 때 6페이지에서부터 20페이지 정도의 스토리를 스크롤형식으로 보여주었고 이것은 웹툰 역사에 새로운 혁신이었다.

그 뿐만 아니라 「순정만화」는 이후에 세로 스크롤 웹툰의 전형으로 인식되어 국내에 ‘웹툰’이라는 용어를 확산시키는 데 큰 역할을 했다.¹¹⁾ 또한 2000년대에 들어서면서 리프레시 타임 기술¹²⁾이 발전하면서 스크롤 기능을 사용하여 많은 내용을 웹페이지 상에 보여줄 수 있게 된 것은 장편 웹툰이 생길 수 있는 기반이 되었다.

10) 2004년 미디어 다음 웹사이트에서 연재되었던 강풀의 웹툰.

11) 이승진(2018), 전계서, p.xi.

12) 리프레시 타임(refresh time) 초당 화면의 프레임을 업로드 시키는 픽셀 업데이트기술.

2) 웹툰의 특징

시장조사업체 TNS와 KT경제연구소가 발표한 자료에 따르면 지난 2016년 상반기 전 세계 스마트폰 보급률은 약 70%에 이르렀으며, 특히 국내 스마트폰 보급률은 91%를 기록했다.¹³⁾ 누구나 인터넷을 사용하고 손안의 컴퓨터인 스마트폰과 함께 생활하는 시대가 되었다. 사회의 거의 모든 부분들과 많은 문화콘텐츠들은 새로운 플랫폼에 맞도록 많은 변화를 진행해 나갔다. 그 중에서도 웹툰은 기존의 출판 만화 형식을 웹 플랫폼에 맞도록 성공적으로 변화시킨 사례라고 할 수 있다.

<표 1>은 2016 만화 산업백서¹⁴⁾에 실린 2010년도와 2016년도의 ‘온라인 만화의 이용 방법’에 대한 통계자료를 정리한 것이다.

<표 1> 온라인 만화 이용 방법

구분	포털사이트 웹툰	만화전문 플랫폼	포털사이트 스캔만화	IPTV	만화출판 사이트	신문사 사이트	E-book	기타
2010(%)	45.3	-	-	-	12.1	-	3.1	41.6
2016(%)	88.9	3.0	2.7	2.2	1.2	1.0	1.0	-

출처: 한국콘텐츠진흥원 「2016 만화산업백서-온라인 만화 이용 방법」 (182쪽 편집)

2016년 만화 이용자 동향에 대한 실태조사를 실시한 결과 만화 이용자 중 75.5%가 온라인에서 만화를 이용하고 있다고 조사되었다. 이 중에서 포털사이트에서 웹툰을 이용하는 방법은 88.9%로 지난 2010년의 45.3%와 비교하면 압도적으로 증가하였음을 알 수 있다. 단순히 웹툰을 접할 수 있는 환경이 늘어나고 콘텐츠가 증가했다고 해서 웹툰의 이용자가 늘어나지는 않는다. 웹툰이 이렇게 빠른 시간에 대중적인 인지도를 얻을 수 있었던 특징은 스크롤 방식의 도입, 그리고 웹툰의 접근성과 기능이며 이를 살펴보면 다음과 같다.

13) 동아닷컴 <http://it.donga.com>, 국내 앱 동향, 2018.4.2.

14) 한국콘텐츠진흥원 산업진흥정책본부(2017), 「2016 만화산업백서」, 한국콘텐츠진흥원, p.182.

(1) 스크롤 방식의 도입

2004년 3월 3일 다음 포털 사이트에서 연재를 시작한 강풀의 「순정만화」(2004)는 한국 웹툰의 새로운 가능성을 보여주는 작품이다. 「순정만화」는 세로 스크롤이라는 새로운 형식을 선보이며 출판만화와 다른 디지털 만화의 형식적 특징을 정착시켰다.¹⁵⁾ <그림 4>와 <그림 5>를 보면 형식적 특징의 변화를 알 수 있다.



<그림 4> 출판만화 형식의 예시



<그림 5> 스크롤식 웹툰의 예시

<그림 4>는 출판만화 형식으로 제작된 김혜린의 「비천무」(2000)의 부분 이미지이다. 대표적인 페이지식 칸만화로 잉크 인쇄 형식이기 때문에 흑백으로 만들어지고 나중에 단행본으로 제작된다. <그림 5>는 강풀의 「순정만화」(2004)로 세로로 읽는 스크롤식 웹툰으로 인터넷 웹사이트에서 연재가 이루어졌으며 전부 컬러로 제작되었다. 세로 스크롤 형식은 만화의 연속성에 기초한 것으로 두루마리식 읽기와 비슷한 특성을 가진다. 이것은 기존 출판만화의 종이페이지 형식에서 과감히 벗어난 것으로 단순히 세로로 컷을 배열하는 것이 전부 아니라 페이지의 제한을 없애면서 시간의 흐름을 표현할 수 있게 된 것이다. 이것은 짧은 에피소드에서 스토리의 서사적 장편 에피소드로의 발전으로 이어지게 되는데 초기에는 마우스 휠을 이용한 스크롤이 대부분이었지만 현재는 스마트폰의 보급

15) 박인하(2011), 『한국 디지털 만화의 역사와 발전 방향성 연구』, 한국애니메이션학회, 애니메이션연구 7(2), pp.64-82.

으로 터치 스크롤, 터치를 이용한 컷 이동 등으로 발전되었다. 컴퓨터 모니터 화면과 스마트폰에서 손끝으로 장면을 이동하며 보는 방식은 동일하게 적용되고 이러한 세로 구조의 특성은 영상의 스토리 보드를 읽는 것과 비슷한 양상을 가지고 있다. 화면을 스크롤하게 되면서 보이는 이미지의 연속성이 영상프레임처럼 보이기 때문이다. TV와 영화 같은 영상물에 더욱 익숙한 대중들에게 기존의 만화를 보던 수요자들까지 포함하여 더욱 더 친근한 전개 방식으로 다가오게 된 것이며 지금의 청소년들은 TV영상에 훨씬 익숙하기 때문에 거부감 없이 받아들여지는 것이다. 하지만 영상물은 한번 재생되기 시작하면 끝날 때까지 영상 프레임이 시간의 주도성을 가지고 있지만 웹툰은 보는 독자가 손끝으로 자신의 페이스에 맞추어 이동을 하고 자신의 속도대로 이야기를 보는 것이기 때문에 독자가 주도성을 가지고 있다. 이것은 만화의 특성과 스크롤이 합쳐진 결과이기도 한데 즉, 보이는 것을 수동적으로 받아들여야 하는 영화와 달리 만화는 독자가 능동적으로 조절하면서 읽을 수 있다. 또한, 정해진 시간을 통해 행위를 표현하는 영화와 달리 만화는 특정 장면을 선택하여 행위를 대표할 수 있고 정해진 행위는 작가의 의도에 따라 만들어진 시간감각을 가진다.¹⁶⁾ 독자는 이러한 과정을 만화를 읽으며 체감하게 되는 것이다. 작가의 의도와 독자의 상상력이 결합되는 작용이 일어나기 때문에 영상을 볼 때와는 또 다른 느낌을 받게 되는 것이다.

이러한 웹상에서의 스크롤식 읽기가 가능해지고 발전할 수 있었던 배경은 픽셀 업데이트, 바로 리프레시 타임(refresh time)의 기술 발달을 기반으로 한다. 리프레시 타임은 실시간 업데이트 되는 시간으로, 화면이 최소한 1초에 15~30회 이상 리프레시 되어야 한다. 스크롤링에 따라 그림이 리프레시 되어야 작가의 의도에 대로 웹 만화 속에 감정을 표현할 수 있다. 2000년대 들어서서 리프레시 타임은 빨라졌고, 이를 기반으로 비로소 장편 웹 만화가 창작될 수 있었던 것이다.¹⁷⁾ 기술적 발전으로 웹툰 플랫폼이 정착될 수 있는 인터넷 상의 기반이 마련되었고 많은 사람들이 빠르고 안정적으로 웹툰을 즐길 수 있는 환경이 마련되었다.

웹툰 플랫폼이 정착되기 시작하면서 웹툰 작가들도 세로로 감상하는 새로운 문법 방식에 맞는 여러 가지 아이디어와 구성을 생각하고 효과적인 화면표현을

16) 권경민(2013), 「만화학개론」, 북코리아, pp.16-17.

17) 이승진(2018), 전게서, pp. x - xi.

위한 다양한 시도가 나타났다. 스크롤을 내리다가 원하는 장면에서 배경음악이 흐르게 하기도 하고 특정 장면에서 스마트폰의 진동을 이용하기도 하며 플래시 기능으로 움직임에 넣어 단순히 장면을 보여주는 화법이 아닌 새로운 표현방식들이 등장하고 있다. 네이버는 ‘스마트툰’, ‘웹툰 효과 에디터’등의 프로그램을 작가에게 제공하여 작가가 스스로 여러 가지 시도를 할 수 있도록 지원하고 있다.



<그림 6> 옥수역 귀신, (2011)



<그림 7> 고고고, (2015)

<그림 6>은 네이버에서 미스터리 단편으로 연재되었던 호랑작가의 「옥수역 귀신」(2011)으로 이 작품은 플래시 프로그램을 이용하여 스크롤을 내리는 순간 그림이 움직이면서 공포스러운 장면을 연출하는 사례를 보여주었고 <그림 7>은 하일권 작가의 「고고고」(2015)라는 작품으로 스크롤이 내려가면서 지정된 것으로 이동할 때 효과음이 순간적으로 나타나거나 스마트폰 진동을 사용하는 등의 흥미로운 방법을 보여주었다.



<그림 8> 마주쳤다, (2017)

최근에 하일권 작가는 「마주쳤다」(2017)(<그림 8>)에서 독자가 직접 등장 인물이 되어 이름을 만들고 만화 속 캐릭터와 같이 스토리를 진행에 참여하고 독자의 스마트폰의 카메라를 이용하기도 하면서 독자가 스토리의 일부가 되게 만드는 참신한 방식을 선보여 인기를 끌었다.

(2) 웹툰의 접근성과 기능

1997년 초고속 인터넷이 가정에 보급되기 시작하고 스마트폰 보유율이 증가하면서 국내 청소년 스마트폰 보급률도 80% 가까이 증가했다. 불과 몇 년 전만 해도 만화를 보려면 집근처의 만화 대여점이나 서점에서 사야 했다. 만화책을 다른 책처럼 구매하여 보지는 않았지만 만화는 종이 책이라는 인식이 일반적이었다. 매일 5~6시가 되면 전국적으로 TV만화영화를 방영해 주었고 시간이 되면 만화 영화를 보기 위해서 친구들과 놀다가도 집으로 돌아가곤 했었다. 지금의 청소년들은 학교가 끝나면 학원으로 가고 대여점들도 점점 문을 닫아 주변에서 사라져 갔다. 이때 만화잡지의 기능을 대신하기 시작한 것이 포털 사이트의 웹툰이다. 대중은 항상 새로운 것을 원하고 있으며 기술의 발전으로 생활리듬도 빨라졌다. 누구든지 접근하기 쉬운 인터넷에 예전에는 아동지, 순정지, 소년지, 성인지등으

로 나누어져 출판되던 작품들이 포털 사이트의 웹툰 페이지를 클릭하기만 하면 모두 볼 수 있다. 이른바 온라인 만화방의 기능을 하고 있는 것이다. 손가락만 움직이면 취향대로 다양한 작품들을 만날 수 있게 된 것이다. 접근성이 용이한 점은 공감대가 큰 작품일 경우 대중적 인기로 이어지는 효과가 증폭되는데 큰 영향을 미쳤다.



<그림 9> 미생, (2012)

윤태호의 「미생」(2012)¹⁸⁾은 (<그림 9>), 남녀노소를 불문하고 인기가 있었다. 작품의 역량이 큰 것도 있었지만 입소문으로 작품을 모르던 독자들도 손쉽게 작품을 찾아 볼 수 있었기 때문이었다. 예전처럼 책을 사거나 빌리지 않아도 내 손안의 스마트폰 화면에서 내 옆 사람이 재미있어하는 이야기를 바로 같이 볼 수 있게 되었다. 또한 댓글을 통하여 작가들도 독자와 가까워 질 수 있었다. 인터넷 댓글 문화에는 순기능과 역기능이 존재한다. 익명성을 악용하는 사람들 때문에 작가들이 상처를 받는 경우도 있고 댓글을 사용하여 작가와 독자가 즉각적으로 소통할 수 있다는 점도 있다. 작가가 만화 잡지를 통해서만 소통하는 시대에서는 작품에 대한 반응을 바로 알 수 없었지만 이제는 댓글이라는 시스템을 통해서 작품에 대한 독자들의 반응을 보고 바로 작품에 반영하기도 한다. 작가와 독자 간의 거리를 줄여 준 것이다.

18) 다음 웹툰, 포털 사이트 다음에 2012년부터 2013년 까지 연재한 웹툰, 특히 2014년 드라마화 되면서 전국적인 미생 신드롬을 일으킴 (네이버 시사상식사전) <http://terms.naver.com>.

웹툰이 정착하기 시작하면서 새롭게 생겨난 기능은 작가를 양성하는 것이다. 예전에는 만화가로 데뷔하려면 만화가의 문하생으로 시작해 작업을 도우면서 실력이 쌓이면 데뷔작을 준비하여 직접 출판사에 가거나 잡지 공모전에서 입상하는 것이 정석이었었는데 지금은 네이버의 ‘도전 만화’나 다음의 ‘나도 만화가’라는 페이지를 통해서 스스로 작품을 업로드 하고 대중에게 바로 검증을 받고 인지도가 쌓이면 포털 사이트에서 연재 의뢰가 오는 시스템으로 되어있다. 포털 사이트에서 출판사의 작가 발굴 기능을 대체하기 시작한 것이다.

스마트 기기의 보급으로 작가와 독자, 출판사와 작가의 경계가 허물어지고 새로운 환경이 만들어졌기 때문에 포털 사이트의 웹툰 페이지는 다양한 작품들이 독자와 가까워질 수 있도록 해주었고 이전의 만화잡지의 기능을 수행하며 한국만화의 새로운 지평을 열고 있다.

3) 웹툰의 교육적 효과

앞서 설명했듯이 만화는 디지털 산업의 발전과 더불어 웹툰이라는 형태로 진화하였고 인터넷, 스마트폰의 보급으로 디지털 매체에 익숙해진 청소년들 사이에서 빠르게 대중화되었다. 이전부터 만화가 학교 수업에서 활용되어 온 것은 사실이다. 임묘진과 김성일(2006)의 연구에서는 만화가 교과활동에 활용되어 학습자의 학습효과를 높이는데 도움이 되지만 그 이용 형태가 수업 도입단계의 동기유발 자료나 어휘수업의 보조 자료로써의 수단 정도로 그치고 있다고 비판하였다. 또한 만화를 이러한 소극적인 활용보다는 조금 더 적극적으로 수업에 활용하기 위한 다양한 가능성을 탐색해야 한다고 제시하였다.¹⁹⁾ 이렇듯 만화는 흥미유발이 쉽고 정보전달이 용이하다는 매체적 특성 뿐 만이 아니라 작품 자체의 활용과 학습자의 생각을 표현할 수 있는 수단으로서의 가능성이 있다.

만화는 그 시대의 문화와 감성을 포괄적으로 지닌 대중문화를 반영하고 있다. 그래서 웹툰은 지금의 사회의 모습과 현실을 담고 있다고 볼 수 있으며 웹툰을 접하는 학습자들에게도 영향을 미친다. 광노경(2004)의 연구에서 만화는 교육 자료로서 글과 그림의 장점을 효과적으로 결합한 매체라고 언급하고 있다.²⁰⁾ 만화속의

19) 임묘진, 김성일(2006), 『만화를 활용한 과학학습이 흥미 및 학업성취에 미치는 영향』, 한국교육심리학회, 교육연구, 20(3), pp.549-569.

언어는 실제적 언어재료로 구성되어 있고 미국의 심리 언어학자인 굿맨(Nelson Goodman)²¹⁾과 다른 학자들은 읽기, 쓰기, 구어적 의사소통에서 언어능력은 실제적이고 현실적인 틀 내부에서 학습자들에게 제시되는 것이 좋다고 주장했으며 이 연구에서는 웹툰의 교육적 활용에 있어 다음과 같은 장점을 제시하였다.

첫째, 우선 웹툰은 일반 사람들이 보편적으로 사용하고 있는 실제적 언어로 되어 있기 때문에 학습자는 언어를 온전히 체험할 수 있다.

둘째로 웹툰에는 구어체나 문어체, 직접, 간접화법 등의 여러 언어유형이 복합적으로 구성되어 있어 다양한 화법을 접할 수 있다.

셋째, 웹툰의 내용에는 제한된 상황 안에서의 일정한 유형의 언어를 사용하고 문화를 반영하기 때문에 학습자들은 다양한 장르를 체험할수록 새로운 어휘 영역을 학습하게 된다.

넷째, 언어적 학습과 동시에 이야기가 진행되는 칸 속의 그림을 해석하면서 우뇌의 활동이 활발해진다.

장진철, 이문용(2012)의 연구에서도 텍스트와 이미지를 동시에 활용함으로써 학습기억 강화에 도움이 된다고 제시하였다.²²⁾ 이것은 캐나다의 심리학자인 파이비오(Allan Paivio)²³⁾의 시각정보와 언어정보를 동시에 학습할 경우 효과가 있다는 이중부호이론²⁴⁾을 바탕으로 한 연구로 특히 개념을 이해하는 학습활동의 경우 기억강화에 더 성과를 보였다. 즉, 하나의 칸 안에 들어있는 그림과 언어들을 인식하고 그 칸들이 연결되어 만들어지는 스토리를 해석하는 과정에서 많은 인지기억정보들을 이해하고 학습하게 되는 것이다.

따라서 학습자들은 웹툰에 등장하는 인물들과 제시된 스토리를 통해 간접적으로 상황을 체험하며 동시에 자신의 경험과 비교하는 과정에서 다양한 사회적 영역이나 상황을 학습하게 되고 웹툰에 사용되는 언어적, 시각적 정보들을 복합적으로 해석하는 과정에서 흥미를 가지고 정보를 받아들일 수 있게 된다.

20) 박노경(2004), 『불어 텍스트 수업의 대안 방안(만화를 활용한 교육적 활용)』, 한국프랑스학회 학술발표회, pp.127-148.

21) 넬슨 굿맨(1306-1998), 미국의 언어심리학자로 인지론, 언어철학, 미학 등 다양한 분야를 연구하였다.

22) 장진철, 이문용(2012), 『관찰학습 이론에 기반한 텍스트와 이미지 활용 학습 기억 강화 효과에 관한 연구』, 한국HCI학회 학술대회, pp.885-888.

23) 앨런 파이비오(1925-2016), 캐나다의 심리학자로 이중부호이론을 연구하였다.

24) 시각적 정보와 언어적 정보는 서로 독립된 기억 처리과정을 거치고 동시에 연상적 작용을 일으키기 때문에 기억향상에 도움이 되며 두 가지 정보를 동시에 제공하는 멀티미디어 학습을 제시한 이론.

3. 청소년과 웹툰의 관계

앞에서 살펴본 것과 같이 웹툰은 급속도로 발전하고 있는 인터넷 시장에서 대중성을 확보할 수 있는 시스템을 구축하고 있다. 이렇게 시각적 대중문화의 한 부분을 차지하고 있는 웹툰의 주 수용자는 청소년기의 학생들이기 때문에 이들을 살펴 볼 필요가 있다. 이를 위해 그들의 특징과 웹툰과 청소년 문화의 연관관계, 그리고 제주도 청소년들의 만화 활동 현황 및 청소년의 직접적인 학교생활과 연관된 변인인 ‘학교생활 만족도’와 ‘학업적 자기효능감’의 개념과 구성요인에 대해서도 설명하고자 한다.

1) 청소년의 특징

청소년에 대한 정의는 사회, 문화 혹은 법이나 규범에 따라 조금씩 차이가 있는데, 일반적으로 13세에서 19세 사이, 중학교와 고등학교에 재학 중인 나이의 학생들을 청소년이라 하고 발달 단계에서는 아동기에서 성인기로 탈바꿈해 나가는 불안정한 과도기에 있는 사람들을 말한다.²⁵⁾ 청소년기에는 여러 가지 변화가 다양한 영역에서 나타나게 되고 청소년기에는 이전과는 다른 신체적, 정서적, 인지적 변화를 경험하게 되며, 이러한 변화는 청소년들이 어떠한 환경이나 맥락에 있는가에 따라 변화의 정도는 달라진다.²⁶⁾ 청소년기는 급격한 변화가 시작되면서 불안정하기도 하지만 많은 것을 경험하고 느끼면서 신체적, 정신적으로 성장하여 성인이 되는 준비를 해 나가는 중요한 시기이며 그 특징은 다음과 같다.

첫째, 신체적으로 급격한 성장을 겪는 시기이다. 개인에 따라서 정도의 차이는 있지만 신장과 체중이 증가하고 2차 성징이 나타나며 청소년들은 이 시기에 사춘기를 지나 성인기로 들어가는 과정의 갑작스런 신체변화로 심리적·사회적으로 부적응 현상을 일으키기도 한다.²⁷⁾

둘째, 청소년기는 정서적으로 많은 변화를 겪는다. 신체의 성장과 사회적 요인의 변화에 영향을 받는 시기이기 때문에 내적으로 많은 심리변화를 느끼게 된다.

25) F.Phillip Rice(2001), 「청소년 심리학」, 정영순, 심민섭 역, 시스마프레스, p.46.

26) 박신자, 박윤미(2011), 「청소년을 위한 미술치료의 이해와 적용」, 한국학술정보(주), p.17.

27) 한국청소년개발원(2004), 「청소년 심리학」, 교육과학사, p.83.

청소년기는 지적발달이 가속화되면서 수행해야 할 과제들이 늘어나기 때문에 적응 하는데 어려움을 겪기도 하고 상황의 변화에 현실적으로 대처할 능력이 부족해 불안감과 긴장감을 겪게 된다. 이런 불안정한 정서에서 자아의식은 높아지고 외부의 반응에 민감해지게 되면서 부정하거나 반항을 하기도 한다. 대부분의 청소년들은 잘 적응해 나가지만 부적응 행동을 보이기도 한다.²⁸⁾ 이러한 과정이 청소년기에 일어나면서 자아 정체성이 확립되는 시기라고 할 수 있다.

셋째, 청소년기는 인지적 변화가 나타나는 시기이다. 청소년기는 스위스의 아동 심리학자인 피아제(Jean Piaget)²⁹⁾의 인지발달 단계 중에서 형식적 조작기(formal operational stage: 11세 혹은 사춘기에서 성인까지)에 해당하는데 이 시기에는 가설을 세워 생각하기 시작하며 현실적인 것과 비현실적인 것에 대해서도 추론할 수 있는 능력을 가지게 된다. 또한 추상적인 문제를 체계적으로 사고하고 그 결과를 일반화 하는 것도 가능하다. 더불어 이 단계에서 삼단논법의 이해도 이루어지며, 문제 상황에서 변인을 확인하여 분류할 수 있고 이를 통제 혹은 제어할 수 있다.³⁰⁾ 지금 시대의 청소년들은 정보통신 기술의 발전과 함께 성장하고 있으며 순히 지식을 흡수하는 것뿐만 아니라 습득한 지식들을 통해서 새로운 가치를 발견해 내는 고차원적 사고가 가능하다.

이러한 청소년기의 정서적 불안정함을 보완하고 다양한 인지적 발달을 위해서 미술교육이 이루어져야 하지만 경쟁위주, 결과위주의 풍조가 학습자들을 위축시키고 있다. 자신을 표현하는데 있어서 누가 잘했고 누가 못했는지의 비교보다는 자연스럽게 자신의 생각을 표현할 수 있고 다양한 타인의 생각들을 이해하는 계기를 미술 교육에서 만들어 줄 수 있다면 갈수록 정보로 넘쳐나고 혼란스러워지는 사회 속에서 올바르게 판단하고 새로운 가치를 발견할 수 있는 성인으로 성장하는데 도움이 될 것이다.

28) 한국청소년개발원(2004), 전계서, p.246.

29) 피아제(1896-1980), 스위스의 아동심리학자로 아동의 인지발달단계에 대해 연구하였다.

30) 성태제 외(2007), 「최신 교육학개론」, 학지사, p.130.

2) 청소년 문화와 웹툰의 관계

지금 시대의 청소년들을 ‘디지털 네이티브 세대’라고 부른다. 디지털 네이티브란, 미국의 교육학자인 마크 프렌스키(Marc Prensky)³¹⁾가 2001년에 처음으로 제시한 개념으로 태어날 때부터 디지털 기기에 둘러싸여 성장하고 디지털 시대의 언어를 자유롭게 사용하는 디지털 모국어 사용자(native speakers of digital language)라고 의미한다.³²⁾ 디지털 기기를 사용하기 시작했던 세대가 부모가 되고 지금의 청소년들은 태어나면서부터 자연스럽게 인터넷과 스마트폰을 사용하는 생활에 익숙해지고 학교에서도 컴퓨터와 인터넷을 활용한 수업이 활발하게 이루어지고 있다. 실질적으로 경험하게 되는 시각 문화도 텍스트가 아닌 화면속의 그림이나 영상이 대부분이며 요즘에는 특히 모든 정보를 스마트폰과 인터넷에 의지하고 있다. 그렇기 때문에 만화도 종이로 된 책 보다는 인터넷 포털사이트의 웹툰을 더 자연스럽게 접하게 되는 것이다.

다음의 <표 2>는 2016년 한국콘텐츠진흥원에서 실시한 만화 이용자 실태조사로 만 10-59세 중에서 최근 1년간 만화 콘텐츠를 이용해본 경험자 1200명을 대상으로 조사되었다.

<표 2> 연령별 만화 콘텐츠 이용률

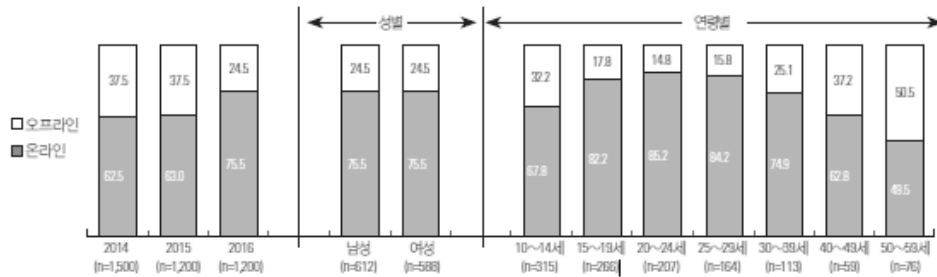
연령	10-14세	15-19세	20-24세	25-29세	30-39세	40-49세	50-59세	계
만화 콘텐츠 이용률	26.3%	22.2%	17.3%	13.7%	9.4%	4.9%	6.3%	100.0%

출처. 한국콘텐츠진흥원(2016)

<표 2>에서 보면, 연령별 만화 콘텐츠를 이용하는 연령대 중, 10-14세가 1위, 15-19세가 2위로 초, 중, 고등학생 청소년들이 만화 콘텐츠를 가장 많이 이용하는 것으로 나타났다.

31) 마크 프렌스키(1946-), 미국의 작가이자 교육학자로 2001년에 자신의 논문에서 ‘디지털 네이티브 세대’와 ‘디지털 이민자’라는 개념을 제시하였다.

32) 김정우(2011), 『디지털 네이티브의 미디어 인식에 대한 연구: 스마트폰을 중심으로』, 소통과 인문학, Vol.13, No.-, pp.5-27.



출처. 한국콘텐츠진흥원(2016)

<그림 10> 만화 형태별 이용 비율 연도별 변화 및 2016 세부현황

<그림 10>은 만화 형태별(온라인, 오프라인) 이용 비율 연도별 변화를 조사한 결과로, 만화 형태별 이용 비율에서는 전체 연령에서 75.5%가 온라인 만화를 이용한다고 응답하였고 연령대별 결과에서 10~19세의 응답자 비율이 높은 것으로 나타났다. 이와 같이 청소년들이 온라인 만화 콘텐츠를 많이 이용하고 있다는 것을 알 수 있다.

초기의 청소년들이 만화를 향유하던 형태는 만화잡지에 독자 엽서를 보내거나 다른 사람과 만화에 대한 관심사를 공유하기 위해 학교의 만화동아리에서 활동하거나 수도권지방에 집중된 만화축제 정도였는데 현재는 디지털 문화와 결합하면서 새로운 형태로 나타나기 시작했다. 웹툰을 주로 이용하고 있는 청소년들은 이를 재미있게 감상하는 것에서 끝나지 않고 온라인 유머 커뮤니티 등에서 직접 그리기도 하면서 그들만의 커뮤니케이션 방식을 만들어 나가는데 이러한 활동은 시각문화의 다양한 생태계를 만들어가기 시작했다. 예를 들어 디시인사이드(www.dcinside.com)는 인터넷의 대표적인 하위문화 커뮤니티 사이트로 회원이 직접 커뮤니티를 만들어가는 사이트이다. 여기에 회원이 직접 만화를 그려서 올리는 카툰-연재 게시판이 신설되었고 이 공간에서는 회원들이 상업적 목적 없이 순수하게 창작물을 게시하고 즐기며 댓글을 통해 의견을 나누기도 한다.³³⁾ 그리고 트위터나 블로그, 페이스북등의 소셜 네트워크 서비스(Social Network Services)인 SNS를 통해서 자신이 좋아하는 작품에 대한 의견을 표현하기도 하고 작품을 주제로 그림이나 글을 만들어서 2차 창작³⁴⁾을 하기도 하며 비슷한 장

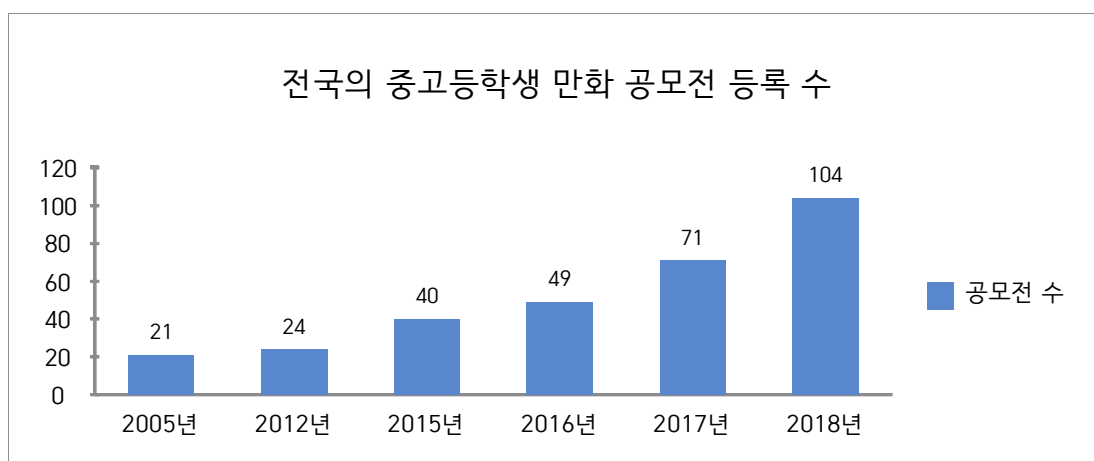
33) 이희정(2018), “웹툰을 활용한 고등학교 미술교육의 방향 탐색”, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, pp.46-48.

르를 좋아하는 사람들과도 쉽게 정보 교환이나 소통이 가능하게 되었다.

이렇듯 청소년들은 그들이 즐기고 있는 문화를 수동적으로만 받아들이지 않고 적극적으로 의미를 찾고 타인과 소통하며 독자적인 문화를 형성해 나가고 있다. 웹툰도 단순히 보는 것에 그치지 않고 디지털 세대의 장점을 이용하여 그들만의 독특하고 자유로운 감성을 통해 새로운 문화적 향유 방법을 만들어나가고 있다.

3) 제주도 고등학생의 만화관련 활동

2000년대로 들어오면서 한국 만화가 웹툰이라는 새로운 플랫폼을 통해 다시 대중적 인기를 끌게 되고 경제적 성과가 나타나면서 만화의 콘텐츠적 장점들이 부각되기 시작되고 브랜드 마케팅이나 광고, 교육용 자료 등의 다양한 분야에서 만화·웹툰 콘텐츠가 활용되고 있다. 이러한 부분을 확인할 수 있었던 것이 공모전 분야의 증가이다. 전국의 공모전 정보를 모아서 알려주는 인터넷 공모전 사이트인 ‘알럽콘’³⁵⁾에 등록된 중·고등학생을 대상으로 한 만화·애니메이션 공모전의 수는 다음과 같다.



<그림 11> 전국의 중·고등학생 만화 공모전 등록 수

34) 원작을 변형, 또는 각색한 것으로 패러디라고도 할 수 있다.

35) 알럽콘 : 공모전 정보를 모아서 알려주는 사이트 <http://www.ilovecontest.com>

앞의 <그림 11>을 보면 2005년도에 공모전 사이트에 등록된 학생을 대상으로 한 만화 공모전 등록 건수는 21개였고 2010년도 초반까지는 비슷한 수치를 보이다가 중반을 지나면서 등록 수가 점점 증가하기 시작했고 최근 2018년도에는 104개로 2005년도와 비교했을 때 5배가 증가하였다. 공모전은 본래 문학이나 미술, 음악 등의 분야에서 작품 콘테스트의 목적으로 주로 열렸지만 최근에 들어서는 특정 분야의 마케팅이나 공공 정보의 홍보의 목적으로 지역 홍보나 환경, 미술관련 대학 실기대회, 안전, 공익광고 등의 다양한 주제로 모집되고 있다.

제주 지역에서는 특히 <2018 세계자연유산 제주 만화·캐릭터 공모전>이나 <전국 청소년 4.3 문예공모>등의 학생들을 대상으로 한 지역 홍보 공모전이 개최되었으며, 모집 분야에서 만화나 웹툰, 캐릭터가 포함되기 시작했다. 이는 제주도 중·고등학생 중에 만화분야에 참가할 만한 수요가 있다는 것을 보여주며 학생들의 만화에 대한 관심도와 인지도가 높아졌다는 것을 알 수 있다.

또한 제주도는 99년도부터 학생들이 중심이 되어 운영하고 있는 ‘제주고교만화연합’을 주축으로 꾸준히 청소년 만화축제가 열리고 있고, 제주도 만화교육연구회에서 현직 교사들이 교육적 측면에서 다방면으로 만화를 활용하기 위해 연구하고 노력하고 있다.

(1) 제주 청소년 만화 페스티벌

<제주 청소년 만화 페스티벌>은 99년도에 제주 도내의 고등학교의 만화 동아리 6팀이 모여서 최초의 연합 전시를 연 것을 시작으로 2000년에 제주도 중등 미술 교육연구회가 주관하고 고등학교와 중학교 23팀이 참가하여 <제1회 제주 청소년 만화 페스티벌>을 개최하였으며 2018년 제19회를 맞이하였다.



<그림 12> 2016년 17회 포스터



<그림 13> 만화 페스티벌 그림 모음집

<그림 12>은 2016년도의 17회 만화축제 포스터이고, <그림 13>은 축제 때마다 발행되는 무료 배포용 동아리 학생들의 그림 모음집이다. 이 축제는 ‘제주교만화연합’이라는 제주도 고등학교의 만화동아리가 중심이 되어 기획, 운영하고 있다. 매년 축제의 만화 전시 주제를 연합 회의를 통해 정하며 각각의 고등학교의 동아리 학생들이 중심이 되어 축제를 만들어 나간다. 이 축제는 서울이나 부산의 큰 만화축제에 참가할 수 없고 만화에 대한 정보도 쉽게 구할 수 없었던 제주도에서 만화를 좋아하고 그림을 그리는 청소년들에게 오아시스 같은 곳으로 20년 가까이 학생들의 표현의 장이 되어왔으며 서로의 작품을 공유하고 다양한 체험활동을 할 수 있는 기회가 되고 있다. 기간은 여름방학 기간인 8월 초에 2일 동안 열리며 만화 공모전, 만화 전시, 코스튬플레이 경연대회, 동아리별 캐릭터 및 회지 판매 등의 행사도 함께 진행하고 있다.

(2) 제주만화교육연구회

제주만화교육연구회는 제주도의 중등교사들이 미술교사들의 전문성 향상과 만화의 교육적 활용, 청소년의 건전한 만화 문화 정착을 위해서 연구하는 단체이다. 청소년들에게 친근한 만화를 교육에 적극적으로 활용하여 학습의욕을 증대시키고 건전한 만화 문화를 형성하여 자아표현과 진로탐색을 통해 청소년들의 성장에 도움이 되도록 교육적 차원에서 지원하고 있다. 만화를 활용한 수업모형개발과 실기 수업자료 개발, 동아리 활동 지원, 만화특기적성 프로그램 개발, 미술캠프, 각종

실기대회 운영 및 2000년부터 매년 열리고 있는 <제주 청소년 만화페스티벌>을 주관하고 있으며 최근에는 제주 중등미술교육연구회와 함께 <제주 유스 아트 페스티벌>이라는 제주 지역과 미술교육을 연계하는 행사도 개최하였다.

이처럼 만화 관련 공모전 모집 통계자료의 결과로 볼 때, 전국적으로나 제주지역에서 만화에 대한 학생들의 관심과 인지도가 높아지고 있는 것을 알 수 있었다. 그리고 교육적 차원에서도 <제주만화교육연구회>를 중심으로 만화를 학습적으로 활용하기 위한 연구가 이루어지고 있으며 학생들이 중심이 되어 매년 개최하고 있는 <제주 청소년 만화페스티벌>을 통해 지역적으로 청소년 만화 문화가 활성화 되도록 노력하고 있다. 이렇게 공교육과 학생간의 상호작용이 바탕이 된 연구와 지원이 지속적으로 이루어진다면 제주도에 건전한 청소년 만화 문화가 정착될 수 있을 것이다.

4) 청소년의 학교생활 만족도

(1) 학교생활 만족도의 개념

학교생활만족의 개념에 대해 설명하기 전에 먼저 학교생활에 대한 정의를 살펴보면 학교생활은 학교에서 받는 교육적 영향의 총체를 말하며, 넓은 의미에서는 비교육적인 영향도 학교생활이라고 할 수 있다. 학생들은 학교에서 정규교과 활동, 특별활동, 체험학습, 학생자치회 등의 활동 외에도 교사나 친구들과의 관계에서의 상호작용, 교칙준수 등의 생활을 하게 되며 학교생활의 구성요소는 학생과 교사와의 관계, 학생 상호간의 관계, 학급생활 등이 있다.³⁶⁾ 이러한 학교생활에 대한 정의를 바탕으로 했을 때 학교생활만족도는 학생들이 현재 속해있는 학교 환경에서의 학업적, 생활적, 행정적, 개인적 활동 부분에 대하여 스스로 느끼는 주관적 인지적 평가의 충족 정도를 말하며³⁷⁾, 학생들의 생활공간 안에서 또래 집단과 교사들과의 상호작용을 하며 느끼는 긍정적 감정이라고 할 수 있다.

중·고등학교는 청소년들이 성장하면서 사회화 과정을 경험하는 장소로 친구들

36) 교육학사전 편찬위원회(1992), 「교육학대사전」, 교육출판공사, p.831.

37) 손경애, 이덕로 공저(2015), 「한국대학생의 학교생활 만족도」, 미래한국재단, p.64.

과 교사간의 사회관계가 형성됨과 동시에 학업성취라는 과제를 수행해야 한다. 그렇기 때문에 대인관계나 학교 분위기에 대한 적응과 시험을 치르거나 학업 과제의 성취과정에서 그에 따른 부담을 느낄 수 있다. 청소년들은 하루 중 학교에서 가장 많은 시간을 보내고 있으며 학교생활만족도는 학생의 종합적 학교생활에서 개인의 목적이나 욕구가 만족되었을 때 생겨난다고 할 수 있기 때문에 학교교육은 학생들의 학교생활이 만족감을 느낄 수 있도록 지속적인 노력을 해야 한다. 그렇기 때문에 학교생활 만족도는 오늘날 청소년들의 삶의 질과 연관되어 있다고 할 수 있다.

급격하게 변화하고 있는 현대 사회 속에서 생겨난 경쟁위주의 사회 분위기나 ‘금수저’, ‘흙수저’로 대변되는 물질 만능 주의적 사회 풍조, 또는 가정의 붕괴 등의 사회적 문제들은 청소년들의 생활에도 많은 영향을 미치고 있는데 학교에서는 대학 진학을 위한 입시 위주의 보수적인 교육방식으로 교육 문제들이 발생하고 결국 적응하지 못하는 청소년들은 학교에서 소외되거나 비행청소년이 되는 등의 사회문제로 다시 이어지고 있다. 청소년의 삶의 대부분을 차지하고 있는 학교라는 공간에서 교우관계나 학업활동, 학교·학급 환경 등의 종합적 학교생활에서 개인의 욕구가 만족되지 못하면 학생들은 학교시스템에 적응하지 못하고 고립되는 경우가 생기기도 하며 일탈로 이어지기도 한다. 그렇기 때문에 학교생활에 대한 만족도는 학생 개인에 국한되지 않고 학부모, 교사, 사회 등 모든 분야에서 관심을 가져야 한다.

통계청에서는 2000년대부터 국가 주요 지표 중에서 교육부분의 학교생활만족도에 대한 조사를 중, 고등학생과 대학생을 대상으로 실시해왔으며 2016년도까지의 조사내용을 요약하면 ‘물리적인 환경 및 시설의 수준만으로는 교육의 질적 조건과 과정을 측정하기 어려우며 교육은 본질적으로 상호작용으로 이루어지는 것이기 때문에 학생들의 학교생활만족도를 통해 학교 교육의 질을 평가할 필요가 있다. 지난 10여 년간 학교생활에 대한 만족도는 40%보다 높은 수준에서 유지되었고 2016년에는 52.3%까지 높아졌지만 아직도 학교생활에 개선할 점이 많다는 점을 시사하고 있다.’³⁸⁾고 해석하고 있다.

학교의 교육환경을 구성하고 있는 것은 교육과정 중심의 교육내용과 학생과

38) 통계청, 국가주요지표중 학교생활만족도 조사(<http://www.index.go.kr/unify/idx-info.do?idxCd=4048>).

교사로 이루어진 인적 구성, 그리고 교육활동이 잘 이루어질 수 있도록 뒷받침하는 시설과 복지 등이 있다. 이러한 환경들의 현실적인 문제를 인식하고 개선해 나간다면 학생들이 만족감을 느낄 수 있을 것이다.

(2) 학교생활 만족도 구성요인

앞에서 설명한 학교생활 만족도에 대한 개념을 바탕으로 학교생활 만족도의 척도영역을 살펴보면 학교의 물리적 환경, 수업과 학습에 대한 영역, 대인관계, 학급의 분위기, 학교생활 전반 등으로 구분되고, 또한 만족도에 영향을 주는 변인에는 학교 환경적 요인, 사회·심리적 요인, 가정 환경적 요인, 개인적 요인 등이 있다. 이러한 요인들을 종합하여 구분하면 학교생활 만족도와 관련된 요인들을 수업·학습활동, 대인관계, 학급환경, 사회지지 체계로 나눌 수 있다.

가. 수업·학습활동

청소년에 대한 연구 중에 공통적으로 학생들이 많이 고민하는 문제 가운데서 가장 대두되는 것이 공부와 성적에 관한 것으로 학업의 결과는 개인의 자신감과 긍정적 자아 형성에 많은 영향을 주기 때문에 매우 중요한 요인이라고 할 수 있다. 우리나라의 학업 풍토는 대체적으로 치열한 입시경쟁으로 인한 시험, 보충수업, 자율학습, 과외 등의 입시공부에 시간을 많이 할애하기 때문에 수업·학습활동에 관련된 만족도는 학교생활 만족의 큰 부분을 차지한다.

나. 대인관계

대인관계는 학교생활에서 중요한 요인 중에 하나이며 이를 분류하면 친구와의 관계와 교사와의 관계가 있다. 친구관계는 또래집단 안에서 사회적 상호작용을 일으켜 청소년기에 사회적 관계를 발달시키면서 독립적이고 사회적으로 유능한 사람으로 성장시키는데 필요하다.³⁹⁾ 학생들이 심리적, 사회적으로 안정되어 있는 정서를 가지기 위해서는 원만한 친구관계가 이루어져야 하고 이런 학생들의 경

39) 계선자 외(2001), 『청소년의 학교생활실태 및 학교생활 만족도』, 대한가정학회지, 39(2), pp.57-72.

우 학업에서도 성취감을 느끼며 긍정적 자존감을 가질 수 있다. 반면에 이러한 친구관계가 잘 형성되지 않으면 따돌림을 경험하게 될 수도 있으며 불안감을 느끼게 되어 일탈하게 될 수도 있다.

또한 학생과 교사의 관계에서는 두 가지의 유형이 나타나는데, 첫째는 개인의 사회적, 심리적 욕구가 충족 가능한 개인적이면서 자유로운 인간관계이고, 두 번째로는 학업의 성취 목적을 위한 인간관계이다.⁴⁰⁾ 이 관계는 동등한 또래집단이 아닌 성인과 청소년간의 상호작용이 일어나는 관계로 아직 성장 시기에 있는 청소년들에게 가족 외의 성인과 관계를 시작하는 첫 단계이기 때문에 중요하다.

다. 학급환경

학급은 학교 안에서도 학생의 생활이 직접적으로 이루어지는 사회적 장소이며 학급의 환경은 학생의 심리적, 정서적 환경에도 영향을 줄 수 있다. 학생들은 학급에서 또래집단과 교사로 구성된 학급 구성원들과 일정 기간 동안 다양한 활동을 하며 사회화 과정을 경험하게 된다. 이때 구성원간의 원활한 상호작용이 학급의 분위기를 형성해 나가는데 중요하게 작용한다.

학급의 분위기를 형성하는 요인에는 학생의 구성, 학생 수, 개인의 특성 등이 있고 학급 안에서 일어나는 교사와의 학습활동, 협동학습, 교사의 교육지도 유형, 학생간의 교류, 청소 활동 등이 있으며 외적으로는 교실의 위치, 교실의 환경적 설비, 등하교 길의 학교 주변의 환경과 그밖에 학교 교칙, 타 학급이나 학년과의 관계 등이 있다. 이러한 요인들은 학급 안에서 직접적으로 이루어지기 때문에 학생들이 느끼는 학교생활 만족도에 영향을 줄 수 있다.

또한 학급에서 수업이 이루어 질 때 학생과 교사 사이에 상호작용이 일어나며 교사의 행동은 학생의 동기부여를 이끌어 내는 중요한 역할을 하기 때문에 교사의 역할수행 모습에 따라서 교실 분위기의 특성이 달라 질 수 있다.

학생들이 즐겁고 만족스러운 학교생활을 하기 위해서는 교실의 사회 심리적 분위기가 긍정적으로 형성되어야 하며 이러한 분위기는 학습의 성취도와 학생집단 사이의 바람직한 관계 형성에 도움이 된다.

40) 계선자 외(2001), 전계서, pp.57-72.

라. 사회지지 체계

사회적지지(social support)란 ‘어떤 사람의 사회적 체계, 즉 그 사람이 살고 있는 사회적 환경 또는 생태적 환경 내에서의 적극적인 상호작용’이다(Lambert, Maguire, 1996,⁴¹⁾ 김지혜, 1998, 재인용).⁴²⁾ 사회적 지지는 예방심리학이 대두되기 시작한 1970년대 중반부터 주목받기 시작했으며 이러한 사회적 지지가 인간의 신체적, 심리적 부분에 영향을 미친다는 연구가 보고되었다. 청소년기는 아동기에 비해서 가정에서 보내는 시간보다 학교에서 생활하는 시간이 늘어나기 때문에 가족 관계 이외의 사람들과의 관계 형성이 증가하게 되고, 이 때 만들어지는 대인 관계는 사회적으로 적응하는 과정에 영향을 줄 수 있다.

청소년의 학교생활을 구성하는 부모, 교사, 친구 등의 체계는 사회적 지지를 제공하는 주요 체계이며 청소년들의 삶에 가장 밀접한 가정과 학교의 구성원들의 지지는 외부에서 바라보는 자신의 모습에 대한 긍정적인 평가로 연결이 되어 내적인 자신감이 형성되고 자신도 타인의 사회적 지지체계가 되어 도움을 주고받는 과정에서 관계의 질이 향상될 수 있는 것이다.

이처럼 사회지지 체계는 청소년이 사회화 되어가는 과정에서 주변 사람들과의 관계형성과 개인의 내적 성장에 긍정적인 영향을 미칠 수 있으며 만족스러운 학교 생활에 필요한 요인이라고 할 수 있다.

5) 청소년의 학업적 자기효능감

(1) 학업적 자기효능감의 개념

학업적 자기효능감의 개념에 들어가기 전에 먼저 자기효능감의 개념에 대해서 알아보면 자기효능감에 대해서 반두라(Albert Bandura)⁴³⁾는 학습자가 어떤 과제

41) Lambert, Maguire(1996), 「사회지지체계론:기초이론과 실천사례」, 장인협, 오세란 역, 서울사회복지실천연구소.

42) 김지혜(1998), “청소년 학교 적응에 영향을 미치는 사회지지체계에 관한 연구”, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p.8.

43) 알버트 반두라(1925-), 캐나다의 심리학자로 ‘사회학습이론’으로 잘 알려져 있으며 관찰학습과 자기효능등에 대해서 연구하였다.

수행을 하는 과정에서 목적을 달성하기 위해 실천할 수 있는 자신의 능력에 대한 판단이라고 설명했다. 이것은 스스로의 행동 목적을 결정하는 능력에 대한 판단으로 개인의 능력에 대한 신념이며 개인의 행동을 지배한다. 그렇기 때문에 개인이 자신의 능력과 효율성에 대해 어떻게 지각하고 판단하느냐가 그의 행동에 영향을 미치며, 수행수준을 결정하는 자기참조적사고가 바로 자기효능감이다.⁴⁴⁾ 학업적 자기효능감은 일반적 자기효능감에서 발전한 것으로 학습자가 학업적 과제의 수행을 위해 필요한 행위를 조직하고 실행해 나가는 자신의 능력에 대한 판단이라고 할 수 있다.

학업적 자기효능감은 학습자가 학업적 과제를 성공적으로 수행하기 위한 선택이나 노력의 질과 양, 그리고 문제 상황이 발생했을 때 해결하고자 하는 끈기, 학습 전략 등의 행동에 영향을 미친다. 따라서 학업적 자기효능감은 학업에 대한 과제 수행의 결과와는 별개로 학습자가 학업적 과제를 해결해 나가기 위한 행동을 계획하고 실천하는 자신의 능력에 대한 긍정적 판단이라고 할 수 있다.

그렇기 때문에 학업적 효능감이 높을 경우 학습자는 문제 상황에 대한 대처능력이 있기 때문에 문제를 회피하지 않고 자신이 가지고 있는 학업적 능력을 더 보완하고 노력하면서 문제를 해결하기 위해 긍정적인 자세로 임하게 된다. 또한 원하는 만큼의 결과가 나오지 않았을 때에도 자신의 문제점을 인식하고 적극적으로 도전하며 호기심을 가지고 과제를 수행하게 된다.

학업적 자기효능감은 학습자에게 학습과제를 수행하도록 행동을 일으키는 중요한 요소로 작용하기 때문에 학습자가 새로운 과제와 기술을 수행할 수 있도록 유도하는 원동력이 되고, 학습자가 과제를 수행하면서 느끼는 다양한 심리적 상태와도 연관이 있다.

(2) 학업적 자기효능감의 구성요인

앞에서 설명한 학업적 자기효능감의 개념을 바탕으로 학업적 자기효능감을 구성하고 있는 요인을 김아영과 박인영(2001)의 연구⁴⁵⁾에서는 과제난이도 선호와 자기조절 효능감, 그리고 자신감으로 설정하였다.

44) 김아영(2007), 「학업적 자기효능감」, 학지사, p.20.

45) 김아영, 박인영(2001), 『학업적 자기효능감 척도 개발 및 타당화 연구』, 교육학연구, 39(1), pp.95-213.

첫째, 과제 난이도 선호는 학습자가 학업적 과제 수행을 시작하기 전에 목표의 수준을 어떤 난이도로 설정하는지 측정하는 것으로 자기효능감이 높은 학습자의 경우에는 도전적이면서 구체적으로 목표를 설정하지만 자기효능감이 낮은 경우, 자신이 생각하고 있는 능력 이상의 상황을 회피하며 통제 가능한 상황이라고 생각되는 수준의 목표를 선택한다. 과제난이도 선호는 학습자가 스스로 조절 가능하다고 생각되는 과제를 선택하는 과정에서 나타나는 것이다.

둘째로, 자기조절 효능감은 학습자가 과제 수행 과정에 필요한 자기관찰, 자기판단, 자기반응과 같은 자기조절적 기제를 제대로 사용할 수 있는가에 대한 기대라고 할 수 있다. 자기관찰(self-observation)은 자신이 하고 있는 과제에 대한 목표 설정이나 정보제공, 과제의 수행 정도를 평가하는 기능을 하고 행동을 변화시키는 동기로 작용하며 자기판단(self-judgement)은 설정한 목표와 현재의 수행 정도를 비교·판단하는 것으로 목표의 특성이나, 기준, 중요성, 수행 원인에 따라 과제 수행의 긍정성이나 부정성 여부를 판단한다. 자기반응(self-reaction)은 과제를 수행하는 과정의 만족도에 따라 더 나은 방향으로 행동을 조절하는 것이다.

셋째, 자신감은 개인이 가지고 있는 능력과 가치에 대한 확신이나 신념이 나타나는 것이며, 학업적 자기효능감은 개인의 학습능력에 대한 확신과 신념의 의미로 적용되며 자신감은 학습자가 자신의 능력을 인지적으로 판단하면서 형성하는 정서적 반응이다.

이처럼 학업적 자기효능감은 학습자 스스로 자신의 능력에 대해 가지는 긍정적인 느낌이며 학습과제의 효과적인 수행을 위해서는 학습자가 학업적 자기효능감을 높게 가져야 한다. 미래 사회는 단순히 지식의 습득 보다는 자신의 과제를 창의적으로 해결해야 하기 때문에 학습자들이 다양한 과제를 경험하며 학업적 자기효능감을 높일 수 있는 교육이 필요하다.

청소년기의 학생들은 신체적, 정서적, 인지적 변화를 경험하게 되고 성인이 되어가는 준비를 하는 중이기 때문에 이 때 경험하게 되는 대중문화는 청소년들에게 많은 영향을 미친다.

또한 지금 시대의 청소년들은 디지털 기기와 디지털 언어에 매우 익숙하며 청소년 문화도 스마트 기기를 중심으로 변화하고 있다. 그 중에서도 청소년들이 즐겨보는 웹툰은 대표적인 스마트 기기 문화라고 할 수 있으며 웹툰을 통해 소통

하고 독창적인 향유 문화를 만들어 나가고 있다. 그래서 웹툰에 대한 인식이 청소년들의 생활에 어떤 영향을 미치고 있는지 알아보기 위한 변인으로 학교생활 만족도와 학업적 자기효능감을 설정하여 개념과 구성요인에 대해 살펴보았다. 다음 장에서는 앞에서 설명한 개념들을 바탕으로 웹툰에 대한 청소년들의 인식을 알아보기 위한 연구 방법에 대해서 설명하고자 한다.

Ⅲ. 연구 방법

본 장에서는 연구대상과 측정도구, 그리고 자료 분석 방법에 대해 설명하고자 한다. 연구대상은 제주 도내에서 고등학교를 다니고 있는 학생 중에서 일반학생과 미술관련 활동을 하고 있는 학생들을 대상으로 진행하였고 주요 변인으로는 웹툰에 대한 일반적 인식과 학교생활 만족도 및 학업적 자기 효능감이 있다. 그리고 각각의 변인에 대한 상세 문항과 자료 분석 방법에 대해 살펴보고자 한다.

1. 연구대상 및 자료수집

본 연구는 제주 도내 청소년들의 일반적 사항, 웹툰 이용 수단 및 목적, 웹툰 결제 관련 현황, 웹툰에 대한 일반적인 인식, 학교생활 만족도, 학업적 자기효능감에 대해 알아보기 위하여 설문조사를 실시하였다. 설문조사는 2018년 8월 20일부터 2018년 9월 7일까지 제주 도내에서 고등학교를 다니고 있는 청소년을 대상으로 실시하였고, 웹툰을 보지 않는 청소년은 설문대상에서 제외하였다. 연구 대상의 연령은 16세부터 19세 사이의 고등학생으로 선정하였다.

설문지는 응답자가 직접 기입하는 자기기입식 방법을 통하여 이루어졌으며 배부된 설문지 250부 가운데 241(96.4%)부가 회수되었고 이 가운데 무응답치나 연구의 가치가 없다고 판단된 설문 자료 4부는 분석에서 제거되고 총 237(94.8%)부가 실증분석에 사용되었다.

2. 측정도구

1) 웹툰 이용 실태

이용 실태는 웹툰을 얼마나 이용하고 있는지, 웹툰을 이용할 때 어떤 기기를 사용하는지, 또 웹툰을 선택하는 기준과 유료 웹툰 이용 경험을 조사하였다.

웹툰의 이용량과 이용 실태를 측정하기 위해서 ‘일주일에 웹툰을 얼마나 자주 이용하나요?’, ‘웹툰을 몇 편정도 보나요?’, ‘어디에서 주로 웹툰을 보나요?’, ‘웹툰을 볼 때 주로 이용하는 장소는?’의 문항으로 총 6문항으로 구성하였다. 웹툰을 볼 때 주로 이용하는 기기를 알아보기 위해서 선행연구 홍수지(2015)⁴⁶⁾의 문항을 인용하여 스마트폰 보유 여부, 스마트폰 사용시간, 웹툰 이용 목적, 웹툰 이용만족도, 웹툰 선택 기준 등 총 9문항으로 구성하였다. 또한 웹툰의 결제와 관련한 현황을 알아보기 위하여 웹툰을 결제한 경험 여부, 웹툰 결제 방식, 웹툰 유료결제 목적에 대한 총 3문항으로 구성하였다.

2) 웹툰에 대한 인식

본 연구의 웹툰에 대한 인식을 측정하기 위한 항목은 ‘2016 만화산업백서’⁴⁷⁾에서 사용한 웹툰에 대한 인식 척도와 선행연구를 참고하여 본 연구에 적합한 내용을 수정·보완하여 총 32문항으로 설문지를 작성하였다. 웹툰에 대한 인식 설문 문항은 Likert 5점 척도를 사용하여 ‘1점=전혀 그렇지 않다’, ‘5점=매우 그렇다’로 측정하였고, 점수가 높을수록 학교생활만족도 수준이 높은 것을 의미한다.

46) 홍수지(2015), “웹툰의 만족도와 이용의향, 유료구매 의사에 관한연구”, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문, p.22.

47) 한국콘텐츠진흥원(2017), 전개서, pp. 216-220.

<표 3> 웹툰에 대한 인식의 측정도구

문항내용		출처
인식1	만화는 어린이 들이나 보는 것이다.	2016 만화산업 백서
인식2	만화를 보는 것은 웬지 지적이지 않은 것 같다.	
인식3	성인용 만화는 대부분 선정적이고 저급한 내용이 많다.	
인식4	만화는 지식, 정보를 더욱 쉽게 접할 수 있는 도구이다.	
인식5	만화에 나오는 캐릭터에 관심이 많은 편이다.	
인식6	홍보/광고가 만화로 나오면 관심이 더 가는 편이다.	
인식7	오프라인 만화(출판만화) 보다는 웹툰이 더 좋다.	
인식8	웹툰을 보고 만화에 대한 관심도가 증가했다.	
인식9	웹툰은 재미 이상의 가치가 있다.	연구자
인식10	웹툰은 다른 대중매체 (소설, 영화, 음악 등) 보다 더 흥미롭고 재미있다.	
인식11	웹툰은 나의 가치관에 영향을 준다.	
인식12	웹툰은 한 문화로서의 역할을 하고 있다.	
인식13	나는 좋아하는 스타일의 웹툰이 있다.	
인식14	학교폭력이나 왕따 등의 문제는 웹툰의 영향을 받는다.	
인식15	웹툰을 보다가 내용이나 소재가 불편하다고 느낀 적이 있다.	
인식16	일본 만화와 비교하였을 때 웹툰이 더 낫다.	
인식17	웹툰의 소재들은 다양하다.	
인식18	인기 웹툰은 무조건 재미가 있을 것이다.	
인식19	웹툰에 나오는 캐릭터에 감정 이입을 한 적이 있다.	
인식20	웹툰의 등장인물과 자신을 동일시 한 적이 있다.	
인식21	웹툰을 보고 위로를 받은 적이 있다.	
인식22	웹툰을 보고 생각이 바뀐 적이 있다.	
인식23	웹툰을 보고 새로운 시도를 한 적이 있다.	
인식24	웹툰을 보면 자신감이 생긴다.	
인식25	만화를 보다가 성인 사이트에 노출된 적이 있다.	
인식26	웹툰을 볼 때 성인물이나 음란물에 자주 노출된다고 생각한다.	
인식27	학교에서 웹툰, 혹은 다른 대중문화에 관련한 교육이 잘 이루어지고 있다고 생각한다.	
인식28	학교에서 사이버 에티켓에 관한 교육이 잘 이루어지고 있다고 생각한다.	
인식29	P2P 사이트를 이용하여 만화를 이용하는 것은 불법이라고 생각한다.	2016 만화산업 백서
인식30	웹하드를 통해 만화를 이용하는 것은 불법이라고 생각한다.	
인식31	만화를 친구나 주변인에게 메신저나 이메일로 받아서 이용하는 것은 불법이다.	
인식32	카페, 블로그, sns등을 통해 만화를 이용하는 것은 불법이라고 생각한다.	

3) 학교생활 만족도

본 연구의 학교생활 만족도를 측정하기 위한 항목은 한주희(2000)⁴⁸⁾, 강운정(2006)⁴⁹⁾에서 사용한 학교생활만족도 척도를 본 연구에 맞도록 수정·보완하여 학교생활 전반 5문항, 대인관계 9문항, 수업·학습 활동 7문항, 교육환경 8문항, 학교규칙·특별활동 7문항, 지지체계 9문항의 6개의 하위요인으로 총 45문항으로 설문지를 구성하였다. 학교생활 만족도 설문문항은 Likert 5점 척도를 사용하여 ‘1점=전혀 그렇지 않다’, ‘5점=매우 그렇다’로 측정하였고, 점수가 높을수록 학교생활만족도 수준이 높은 것을 의미한다.

<표 4> 학교생활 만족도의 측정도구

구성요인	내용
학교생활 전반	나는 학교생활을 전반적으로 매우 만족한다.
	나는 우리 학교에 다니는 것을 만족스럽게 생각한다.
	나는 학교에 등교할 때마다 신바람이 난다.
	나는 학교에만 오면 피곤한 줄 모르고 시간이 잘 간다.
	우리 학교에 다니는 것이 자랑스럽다.
대인관계	나는 친구들에게 인기가 많다.
	우리 학교에는 나를 이해하고 인정해 주시는 선생님이 계신다.
	우리 학교 선생님들은 가까이 대하기가 편하다.
	책임감이 많은 학생들이 많아서 학교생활이 편하다.
	우리 반 친구들은 편을 가르치지 않고 모두 잘 어울려 지낸다.
	학교에서 반 친구들과 잘 어울려 생활하는 편이다.
	학교에는 내가 본받을 친구들이 많다.
	우리 반 친구들은 어려운 일을 당하면 서로 위로하고 도와준다.
학교에는 나와 사이좋은 친구들이 많다.	
수업·학습 활동	수업시간에 배우는 내용은 나의 진로에 적합한 내용들이다.
	각 교과목의 수업내용을 잘 이해한다.
	한 시간당 수업의 분량이 적당하다.
	나는 학교 수업시간 중 선생님의 질문에 편안하게 대답한다.
	나는 수업시간에 궁금한 사항이 있으면 자유롭게 질문한다.

48) 한주희(2000), “인간관계 집단 상담이 자아존중감과 학교생활만족도에 미치는 영향”, 아주대학교 교육대학원 석사학위논문, p.41.

49) 강운정(2006), “아동이 지각한 교사의 훈육유형과 학교생활만족도와의 관계”, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문, pp.53-59.

	수업시간에 집중이 잘 된다.
	나는 수업시간에 배운 내용을 대부분 이해한다.
교육 환경	우리 교실 분위기는 화목하다.
	우리 학급 친구들은 협동심이 강하다.
	우리 학교 시설은 안전하다.
	교실은 공부할 조건과 시설을 잘 갖추고 있다고 생각한다.
	우리 학교 주변은 조용한 편이다.
	등하교 길은 안전하며 교통수단 이용이 편리하다고 생각한다.
	쾌적한 우리 학교의 환경은 나의 정서 안정에 도움을 준다.
	교실마다 냉난방 시설이 되어 있어서 좋다.
학교 규칙·특별 활동	우리 학교의 교칙에는 학생들의 의견이 많이 반영되어 있다.
	우리 학교는 교칙위반 시 처벌보다는 대화로 선도한다.
	우리 학교는 두발 및 복장에 대해 학생들의 자율성을 존중한다.
	학교에서 하는 각종 행사에 관심을 가지고 적극 참여한다.
	점심시간에 자유로운 외출이 가능하다.
	특기적성시간에는 많은 것들을 배울 수 있는 기회가 되고 있다.
	내가 원하는 특별활동 부서에 소속되어 활동하고 있다.
지지체계	선생님은 나를 인격적으로 존중해 주신다.
	선생님은 내가 문제를 해결할 수 있도록 정보를 제공해 주신다.
	어려운 문제가 발생했을 때 상담을 해 주시는 선생님이 계신다.
	선생님들은 나에게 관심을 많이 가져 주신다.
	선생님은 내가 한 행동의 옳고 그름을 객관적으로 평가해 주신다.
	나는 친구들로부터 인정과 관심을 받고 있다.
	친구들은 나의 일에 관심을 갖고 걱정해준다.
	친구들은 내가 도움이 필요할 때 생각이나 의견을 말해준다.
	친구들은 나의 의견을 존중해 주고 긍정적으로 받아들여 준다.

4) 학업적 자기효능감

본 연구의 학업적 자기효능감 척도는 고등학생을 대상으로 한 학업적 자기효능감 척도(김아영, 박인영, 2001)⁵⁰⁾를 5점 리커트 척도로 변환하여 사용한 유미영(2010)⁵¹⁾의 ‘한국형 학업적 자기효능감 척도’를 사용하였다. 학업적 자기효능감은 과제난이도 선호 10문항, 자기조절효능감 10문항, 자신감 8문항으로 3개의 하위

50) 김아영, 박인영(2001), 전계서, p.95-213.

51) 유미영(2010), “아동이 지각한 부모양육태도와 학업성취의 관계에서 정서지능과 학업적 자기효능감의 매개효과”, 명지대학교 사회교육대학원 석사학위논문, pp.25-26.

요인, 총 28문항으로 구성되었다. 학업적 자기효능감 설문문항은 Likert 5점 척도를 사용하여 '1점=전혀 그렇지 않다', '5점=매우 그렇다'로 측정하였고, 점수가 높을수록 학업적 자기효능감 수준이 높은 것을 의미한다.

<표 5> 학업적 자기효능감의 측정도구

구성요인	내용
과제난이도 선호	학교 공부는 무조건 쉬울수록 좋다.
	가능하다면 어려운 문제는 피해가고 싶다.
	나는 깊이 생각해야 하는 문제보다 쉽게 풀 수 있는 문제를 더 좋아한다.
	만약 여러 문제 중 몇 문제만을 선택할 수 있다면, 쉬운 문제만을 선택할 것이다.
	시간이 많이 들더라도 깊이 생각하게 만드는 문제가 더 재미있다.
	비록 실패하더라도 다른 친구들이 풀지 못한 문제에 도전하는 것이 즐겁다.
	나는 복잡하고 어려운 문제에 도전하는 것이 재미있다.
	쉬운 문제보다는 조금 틀리더라도 어려운 문제를 푸는 것이 더 좋다.
	나는 쉬운 문제를 여러 개 푸는 것 보다 어려운 문제를 하나 푸는 것을 더 좋아한다.
	나는 쉬운 문제보다 어려운 문제를 더 좋아 한다.
자기조절효능감	나는 수업시간에 새로운 것들을 이미 알고 있는 것과 쉽게 연결시킬 수 있다.
	나는 보통 공부를 시작하기 전에 계획을 세우고, 거기에 맞추어 공부 할 수 있다.
	나는 수업 시간 중에 중요한 내용을 잘 기록할 수 있다.
	내가 싫어하는 수업시간에도 주의집중을 잘 할 수 있다.
	나는 복잡하고 어려운 내용을 기억하기 쉽게 바꿀 수 있다.
	나는 수업시간에 배운 내용을 잘 기억할 수 있다
	나는 어떻게 공부하는 것이 효과적인 방법인지 잘 안다.
	나는 정해진 시간 안에 주어진 과제를 잘 마칠 수 있다.
	나는 수업시간에 배운 내용 중 내가 무엇을 알고, 무엇을 모르는지 정확히 판단할 수 있다.
	나는 수업시간에 배운 내용 중 중요한 것이 무엇인지 잘 파악할 수 있다.
자신감	선생님과 친구들 앞에서 발표하는 것은 내게 너무 큰 스트레스이다.
	시험을 치르기 전에는 시험을 망칠 것 같은 생각이 든다.
	수업 시간 중에 선생님이 문제를 풀라고 시킬까봐 불안하다.
	토론을 할 때, 혹시 장피 당할까봐 내 의견을 제대로 발표하지 못한다.
	수업시간에 발표를 할 때, 실수할 것 같아 불안하다.
	선생님이 모두에게 질문을 할 때 답을 알아도 대답하지 못한다.
	시험이 다가오면 불안해서 잠을 이룰 수가 없다.
	나는 시험 때만 되면 우울해 진다.

3. 자료분석

본 연구의 결과를 도출하기 위하여 통계패키지 SPSS 23.0을 사용하여 다음과 같은 통계 분석 방법을 사용한다.

첫째, 이 연구 응답자들의 인구통계학적 특성과 웹툰에 대한 일반적 인식을 파악하기 위한 빈도분석을 실시한다.

둘째, 수집된 학교생활 만족도, 학업적 자기효능감의 측정도구의 객관성을 입증하기 위한 타당성 및 신뢰성 검증하기 위해 요인분석과 신뢰도 분석을 실시한다.

셋째, 웹툰을 보는 학생들 중, 미술관련 특별활동에 참여하는 학생과 일반학생에 따라 웹툰에 대한 인식, 학교생활만족도와 학업적 자기효능감에 차이가 있는지 알아보기 위해 t-test를 실시하였다.

IV. 연구결과

본 장에서는 연구 방법을 기반으로 진행한 설문조사에 대한 결과에 대하여 살펴보고자 한다. 먼저 웹툰을 본 경험이 있는 전체 응답자들의 특성과 인식에 대한 결과 내용과 측정도구의 신뢰도 및 타당성에 대한 검증 결과, 그리고 일반 학생과 미술 관련 학생 간의 웹툰에 대한 인식과 학교생활에 대한 만족도, 학업적 자기 효능감의 수치에 대한 비교 결과에 대해 설명하고자 한다.

1. 웹툰을 본 경험이 있는 조사대상자들의 특성

1) 조사대상자의 일반적 특성

본 연구 조사대상자들의 일반적 특성을 살펴보면, 다음의 <표 6>과 같다.

<표 6> 조사대상자의 일반적 특성

		(N=201)	
		빈도	퍼센트
미술관련 특별활동 참여여부	일반학생	100	49.8
	미술관련특별활동 참여 학생	101	50.2
학년	고등학교 1학년	55	27.4
	고등학교 2학년	124	61.7
	고등학교 3학년	22	10.9
성별	남성	66	32.8
	여성	135	67.2
웹툰 이용기간	6개월 미만	13	6.5
	6개월-1년 미만	5	2.5
	1년-2년 미만	15	7.5
	2년-3년 미만	17	8.5
	3년-5년 미만	46	22.9
	5년 이상	105	52.2
하루 웹툰	10분 미만	36	17.9

이용시간	10분-30분 미만	89	44.3
	30분-1시간 미만	46	22.9
	1시간-2시간 미만	17	8.5
	2시간-3시간 미만	8	4.0
	3시간 이상	5	2.5
주요 웹툰 이용시간	업데이트 되자마자	42	20.9
	기상 후	9	4.5
	취침 전	62	30.8
	등교길	7	3.5
	하교길	7	3.5
	학교 쉬는 시간	2	1.0
	시간 날 때 마다	72	35.8
주요 웹툰 이용장소	집	130	64.7
	학교	11	5.5
	학원	1	0.5
	독서실	1	0.5
	대중교통	14	7.0
	화장실	1	0.5
	아무 곳이나	43	21.4
웹툰을 보기 위한 주요 전자기기	스마트폰	180	89.6
	개인용 컴퓨터	12	6.0
	공용 컴퓨터	5	2.5
	태블릿 PC	2	1.0
	노트북	1	0.5
	기타	1	0.5
최초 웹툰 경험시기	초등학교 1-3학년	19	9.5
	초등학교 4-6학년	109	54.2
	중학교 1학년	40	19.9
	중학교 2학년	11	5.5
	중학교 3학년	12	6.0
	고등학교 1학년	9	4.5
	고등학교 2학년	1	0.5
선호하는 웹툰 장르	일상	24	11.9
	개그	20	10.0
	학원물	7	3.5
	판타지	67	33.3
	액션	14	7.0
	SF	3	1.5
	드라마	8	4.0

	로맨스/연애	40	19.9
	공포	6	3.0
	스릴서	8	4.0
	시대극	3	1.5
	스포츠	1	0.5

미술관련 특별활동 참여여부 중에서 참여하지 않는 일반학생은 49.8%(100명), 미술관련 특별활동에 참여하는 학생은 50.2%(101명)으로 나타났다. 대상자들의 학년은 고등학교 2학년이 61.7%(124명)로 가장 많았고, 그 다음으로 고등학교 1학년이 27.4%(55명), 고등학교 3학년이 10.9%(22명) 순으로 나타났다. 대상자들의 성별은 남성이 32.8%(66명), 여성이 67.2%(135명)로 여성이 남성보다 더 많은 분포를 보였다.

웹툰을 이용한 기간은 '5년 이상'이 52.2%(105명)로 가장 많았고, 그 다음으로 '3년-5년 미만'이 22.9%(46명), '2년-3년 미만'이 8.5%(17명), '1년-2년 미만'이 7.5%(15명), '6개월 미만'이 6.5%(13명), '6개월-1년 미만'이 2.5%(5명) 순으로 나타났다.

하루 웹툰을 이용하는 시간은 '10분-30분 미만'이 44.3%(89명)로 가장 높은 비중을 차지하였고, 그 다음으로 '30분-1시간 미만'이 22.9%(46명), '10분 미만'이 17.9%(36명), '1시간-2시간 미만'이 8.5%(17명), '2시간-3시간 미만'이 4.0%(8명), '3시간 이상'이 2.5%(5명) 순으로 나타났다. 웹툰을 이용하는 시간을 살펴보면, '시간 날 때 마다'가 35.8%(72명)로 가장 많았고, 그 다음으로 '취침 전'이 30.8%(62명), '업데이트 되자마자'가 20.9%(42명), '기상 후'가 4.5%(9명), '등교 길'과 '하교길'이 각각 3.5%(7명), '학교 쉬는 시간'이 1.0%(2명) 순으로 나타났다.

웹툰을 이용하는 주요 장소는 '집'이 64.7%(130명)로 가장 높은 비중을 차지하였고, 그 다음으로 '아무 곳이나'가 21.4%(43명), '대중교통'이 7.0%(14명), '학교'가 5.5%(11명), '학원', '독서실', '화장실'이 각각 0.5%(1명) 순으로 나타났다.

웹툰을 보기 위한 주요 전자기기는 '스마트폰'이 89.6%(180명)으로 압도적인 비율을 차지하였고, 그 다음으로 '개인용 컴퓨터'가 6.0%(12명), '공용 컴퓨터'가 2.5%(5명), '태블릿 PC'가 1.0%(2명), '기타'가 0.5%(1명) 순으로 나타났다.

웹툰을 최초로 경험한 시기에 대해 살펴보면, '초등학교 4-6학년'이 54.2%(109

명)로 가장 많았고, 그 다음으로 ‘중학교 1학년’이 19.9%(40명), ‘초등학교 1-3학년’이 9.5%(19명), ‘중학교 3학년’이 6.0%(12명), ‘중학교 2학년’이 5.5%(11명), ‘고등학교 1학년’이 4.5%(9명), ‘고등학교 2학년’이 0.5%(1명) 순으로 나타났다.

조사대상자들이 선호하는 웹툰 장르를 살펴보면, ‘판타지’가 33.3%(67명)로 가장 높은 비중을 차지하였고, 그 다음으로 ‘로맨스/연애’가 19.9%(40명), ‘일상’이 11.9%(24명), ‘개그’가 10.0%(20명), ‘액션’이 7.0%(14명), ‘드라마’와 ‘스릴러’가 각각 4.0%(8명), ‘학원물’이 3.5%(7명), ‘공포’가 3.0%(6명), ‘SF’와 ‘시대극’이 각각 1.5%(3명), ‘스포츠’가 0.5%(1명) 순으로 나타났다.

2) 웹툰 이용 수단 및 목적

본 연구 조사대상자들의 웹툰 이용 수단 및 목적을 살펴보면, 다음의 <표 7>과 같다.

<표 7> 웹툰 이용 수단 및 목적

		(N=201)	
		빈도	퍼센트
스마트폰 보유유무	스마트폰 보유	198	98.5
	사용 시간		
	1시간 미만	7	3.5
	1시간-3시간 미만	70	34.8
	3시간-5시간 미만	66	32.8
	5시간-10시간 미만	49	24.4
	10시간 이상	6	3.0
스마트폰 미보유	3	1.5	
컴퓨터 보유유무	컴퓨터 보유	176	87.6
	컴퓨터 유형		
	공용 컴퓨터	52	25.9
	개인용 컴퓨터	103	51.2
	둘다 보유	21	10.4
	컴퓨터 사용시간		
	1시간 미만	81	40.3
	1시간-3시간 미만	54	26.9
	3시간-5시간 미만	22	10.9
5시간-10시간 미만	10	5.0	
10시간 이상	9	4.5	

	컴퓨터 미보유	25	12.4
웹툰 이용 목적	최근 유행이라서	1	0.5
	학업에 도움이 되어서	3	1.5
	시간을 보내기 위해서	22	10.9
	재미가 있어서	151	75.1
	스트레스를 풀기 위해서	12	6.0
	성취감을 위해서	1	0.5
	진로설정을 위해서	4	2.0
	기타	7	3.5
웹툰 이용만족도	매우 만족	75	37.3
	만족	103	51.2
	보통	22	10.9
	불만족	1	0.5
웹툰 선택기준	그림체	43	21.4
	스토리	109	54.2
	인기작	8	4.0
	장르	15	7.5
	특정 작가	3	1.5
	작품성	23	11.4
웹툰 이용 후, 느낀점	별다른 느낌이 없다	15	7.5
	재미가 있다	147	73.1
	스트레스가 해소 된다	15	7.5
	따라 하고 싶은 충동을 느꼈다	3	1.5
	성취감이 든다	2	1.0
	반성을 하게 된다	4	2.0
	간접 경험을 하는 것 같다	10	5.0
	진로 결정에 도움이 된다	3	1.5
	기타	2	1.0

먼저 스마트폰 보유유무를 살펴보면, 스마트폰을 보유한 대상자는 98.5%(198명)로 조사대상자 대부분을 차지하였다. 그 중 스마트폰의 하루 사용 시간은 ‘1시간-3시간 미만’이 34.8%(70명)으로 가장 많았고, 그 다음으로 ‘3시간-5시간 미만’이 32.8%(66명), ‘5시간-10시간 미만’이 24.4%(49명), ‘1시간 미만’이 3.5%(7명), ‘10시간 이상’이 3.0%(6명) 순으로 나타났다.

조사대상자들의 컴퓨터 보유유무를 살펴보면, 컴퓨터를 보유하고 있는 대상자는 87.6%(176명), 컴퓨터를 보유하고 있지 않은 대상자는 12.4%(25명)로 나타났다. 컴퓨터를 보유하고 있는 176명에 대해서 컴퓨터 유형을 살펴본 결과, ‘개인용 컴퓨터’는 51.2%(103명), ‘공용 컴퓨터’는 25.9%(52명), ‘둘 다 보유’는 10.4%(21명)로 나타났다. 또한 컴퓨터 사용시간은 ‘1시간 미만’이 40.3%(81명)로 가장 많았고, 그 다음으로 ‘1시간-3시간 미만’이 26.9%(54명), ‘3시간-5시간 미만’이 10.9%(22명), ‘5시간-10시간 미만’이 5.0%(10명), ‘10시간 이상’이 4.5%(9명) 순으로 나타났다.

조사대상자들의 웹툰 이용 목적을 살펴보면, ‘재미가 있어서’가 75.1%(151명)로 가장 높은 비중을 차지하였고, 그 다음으로 ‘시간을 보내기 위해서’가 10.9%(22명), ‘스트레스를 풀기 위해서’가 6.0%(12명), ‘기타’가 3.5%(7명), ‘진로설정을 위해서’가 2.0%(4명), ‘학업에 도움이 되어서’가 1.5%(3명), ‘최근 유행이라서’와 ‘성취감을 위해서’가 각각 0.5%(1명) 순으로 나타났다.

웹툰을 이용하는 데에 있어서 만족도를 살펴보면, ‘만족’이 51.2%(103명)로 가장 많았고, 그 다음으로 ‘매우 만족’이 37.3%(75명), ‘보통’이 10.9%(22명), ‘불만족’이 0.5%(1명) 순으로 나타나 대부분 웹툰에 대해서 만족하는 것으로 나타났다.

웹툰을 이용할 때 선택하는 기준에 대해서 살펴보면, ‘스토리’가 54.2%(109명)로 가장 많았고, 그 다음으로 ‘그림체’가 21.4%(43명), ‘작품성’이 11.4%(23명), ‘장르’가 7.5%(15명), ‘인기작’이 4.0%(8명), ‘특정 작가’가 1.5%(3명) 순으로 나타났다. 웹툰을 이용 후, 느낀 점에 대해서 살펴보면 ‘재미가 있다’가 73.1%(147명)로 가장 높은 비율을 나타내었고, 그 다음으로 ‘별다른 느낌이 없다’와 ‘스트레스가 해소 된다’가 각각 7.5%(15명), ‘간접 경험을 하는 것 같다’가 5.0%(10명), ‘반성을 하게 된다’가 2.0%(4명), ‘따라하고 싶은 충동을 느꼈다’와 ‘진로결정에 도움이 된다’가 각각 1.5%(3명), ‘성취감이 든다’와 ‘기타’가 각각 1.0%(2명) 순으로 나타났다.

3) 웹툰 결제 관련

본 연구 조사대상자들의 웹툰 결제 관련 현황을 살펴보면, 다음의 <표 8>과 같다.

<표 8> 웹툰 결제 관련

		(N=201)	
		빈도	퍼센트
웹툰 결제 경험 유무	웹툰을 결제한 경험이 있다	63	31.3
	결제 방식		
	휴대폰 소액 결제	15	7.5
	신용-체크 카드	23	11.4
	도서 문화 상품권	20	10.0
	기타	5	2.5
	결제 목적		
	유료성 웹툰 이용 소액결제	18	9.0
	미리보기 위해	32	15.9
완결된 웹툰 다시보기	13	6.5	
웹툰을 결제한 경험이 없다	138	68.7	

웹툰을 결제한 경험에 대해서 ‘웹툰을 결제한 경험이 있다’는 31.3%(63명), ‘웹툰을 결제한 경험이 없다’는 68.7%(138명)로 나타났다. 웹툰을 결제한 경험이 있는 63명에 대해서 결제 방식에 대해 살펴본 결과, ‘신용-체크 카드’가 11.4%(23명)로 가장 많았고, 그 다음으로 ‘도서 문화 상품권’이 10.0%(20명), ‘휴대폰 소액 결제’가 7.5%(15명), ‘기타’가 2.5%(5명) 순으로 나타났다. 결제목적에 대해 살펴본 결과, ‘미리 보기 위해’가 15.9%(32명), ‘유료성 웹툰 이용 소액결제’가 9.0%(18명), ‘완결된 웹툰 다시보기’가 6.5%(13명) 순으로 나타났다.

4) 웹툰에 대한 인식의 기술통계

본 연구 조사대상자들의 웹툰에 대한 인식을 살펴보면 다음의 <표 9>와 같다.

<표 9> 웹툰에 대한 인식

		(N=201)	
		M	SD
인식1	만화는 어린이 들이나 보는 것이다.	1.35	0.590
인식2	만화를 보는 것은 왠지 지적이 지 않은 것 같다.	1.55	0.848
인식3	성인용 만화는 대부분 선정적이고 저급한 내용이 많다.	2.43	1.089
인식4	만화는 지식, 정보를 더욱 쉽게 접할 수 있는 도구이다.	3.69	0.973
인식5	만화에 나오는 캐릭터에 관심이 많은 편이다.	3.82	1.057
인식6	홍보/광고가 만화로 나오면 관심이 더 가는 편이다.	3.15	1.087
인식7	오프라인 만화(출판만화) 보다는 웹툰이 더 좋다.	3.39	0.953
인식8	웹툰을 보고 만화에 대한 관심도가 증가했다.	3.76	0.967
인식9	웹툰은 재미 이상의 가치가 있다.	3.99	0.900
인식10	웹툰은 다른 대중매체 (소설, 영화, 음악 등) 보다 더 흥미롭고 재미있다.	3.22	0.907
인식11	웹툰은 나의 가치관에 영향을 준다.	3.28	1.011
인식12	웹툰은 한 문화로서의 역할을 하고 있다.	4.23	0.755
인식13	나는 좋아하는 스타일의 웹툰이 있다.	4.27	0.712
인식14	학교폭력이나 왕따 등의 문제는 웹툰의 영향을 받는다.	2.90	1.183
인식15	웹툰을 보다가 내용이나 소재가 불편하다고 느낀 적이 있다.	3.75	1.109
인식16	일본 만화와 비교하였을 때 웹툰이 더 낫다.	3.15	0.904
인식17	웹툰의 소재들은 다양하다.	4.09	0.879
인식18	인기 웹툰은 무조건 재미가 있을 것이다.	2.32	1.053
인식19	웹툰에 나오는 캐릭터에 감정 이입을 한 적이 있다.	3.67	1.146
인식20	웹툰의 등장인물과 자신을 동일시 한 적이 있다.	2.87	1.215
인식21	웹툰을 보고 위로를 받은 적이 있다.	3.55	1.272
인식22	웹툰을 보고 생각이 바뀐 적이 있다.	3.48	1.225
인식23	웹툰을 보고 새로운 시도를 한 적이 있다.	3.18	1.195
인식24	웹툰을 보면 자신감이 생긴다.	2.92	1.019
인식25	만화를 보다가 성인 사이트에 노출된 적이 있다.	2.41	1.242
인식26	웹툰을 볼 때 성인물이나 음란물에 자주 노출된다고 생각한다.	2.27	1.076
인식27	학교에서 웹툰, 혹은 다른 대중문화에 관련한 교육이 잘 이루어지고 있다고 생각한다.	2.26	0.998
인식28	학교에서 사이버 에티켓에 관한 교육이 잘 이루어 지고 있다고 생각한다.	2.54	1.053
인식29	P2P 사이트를 이용하여 만화를 이용하는 것은 불법이라고 생각한다.	3.86	1.051
인식30	웹하드를 통해 만화를 이용하는 것은 불법이라고 생각한다.	3.82	1.014
인식31	만화를 친구나 주변인에게 메신저나 이메일로 받아서 이용하는 것은 불법이다.	3.91	0.986
인식32	카페, 블로그, sns 등을 통해 만화를 이용하는 것은 불법이라고 생각한다.	3.84	1.037

32가지의 웹툰에 대한 인식 문항 중, ‘좋아하는 스타일의 웹툰이 있다’가 평균 4.27(SD=.712)로 가장 높은 수준을 보였다. 그 다음으로 ‘웹툰은 한 문화로서의 역할을 하고 있다’(M=4.23, SD=.755), ‘웹툰의 소재들은 다양하다’(M=4.09, SD=.879), ‘웹툰은 재미 이상의 가치가 있다’(M=3.99, SD=.900), ‘만화를 친구나 주변인에게 메신저나 이메일로 받아서 이용하는 것은 불법이다’(M=3.91 SD=.986)의 순으로 웹툰에 대한 인식 수준이 나타났다. 따라서 웹툰이 단지 재미를 추구하기 보다는 하나의 문화로서 다양한 가치를 줄 수 있다는 것에 동의하는 의견이 많은 것을 알 수 있었다.

웹툰에 대한 인식이 매우 낮은 문항을 살펴보면, ‘만화는 어린이들이나 보는 것이다’(M=1.35, SD=.590)와 ‘만화를 보는 것은 왠지 지적이지 않은 것 같다’(M=1.55, SD=.848)로 나타나 많은 청소년들이 인식하길, 웹툰이 아이들이나 보는 부정적인 매체라는 것을 부정하는 것을 알 수 있었다.

2. 측정도구의 타당성 및 신뢰도 분석

본 연구에 이용된 변수들을 측정하는 개별항목들은 대부분 선행연구를 기반으로 하고 있고, 이러한 선행연구에서는 각 변수를 측정하는 설문항목들을 제시하고 있기 때문에 본 연구의 측정도구들은 내용타당성(content validity)이 확보되었다고 볼 수 있다.

본 연구에서는 SPSS 22.0을 사용하여 요인분석(Factor Analysis)과 신뢰성 분석을 실시하였다.

본 연구의 요인분석은 각 구성개념별로 주성분 분석을 통하여 실시하였으며, 요인회전은 배리맥스(varimax) 회전법을 사용하였다. 그리고 요인추출의 판단기준은 회전된 요인 혹은 단일요인에 대한 고유값이 1.0 이상으로 나타나는지를 평가하였다. 또한 본 연구에서의 요인분석은 다음과 같은 기준으로 변수를 정제하여 타당성과 신뢰성을 확보하고자 하였다.

첫째, 본 연구에서는 요인분석 결과 요인적재값이 0.5 이하인 문항들은 타당성이 결여된 항목으로 판단하고 이를 제거한다.

둘째, 0.5 이상의 요인적재값이 두 개 이상의 요인에 적재된 경우 개념적으로 불투명하고 판별타당성을 저해하는 항목으로 판단하고 이러한 항목들은 제거한다.

셋째, 각 요인의 신뢰성을 판단하기 위한 Cronbach's alpha 계수는 0.6 이상을 기준으로 한다.

넷째, 적재된 요인의 항목들이 이론적으로 정당성이 확보될 수 있는지를 검토한 후 이론적으로 정당성이 결여되고 적합하지 않은 항목들은 제거시킨다.

본 연구에서는 이러한 기준을 적용하여 측정항목을 정제하고 개념타당성을 확보하고자 하였으며, 요인분석 결과로 추출된 요인과 측정항목을 추후 가설검증을 위한 회귀분석의 변수로 활용하였다.

1) 웹툰에 대한 인식

본 연구의 변수인 웹툰에 대한 인식에 대한 요인분석 및 신뢰성 분석을 실시한 결과 최종적인 요인분석 결과는 <표 10>과 같이 나타났다.

<표 10> 웹툰에 대한 인식의 요인분석 및 신뢰도 분석

요인명	문항	요인 적재값	고유값	분산 설명력	Cronbach's α
FAC. 1 인식전환 및 새로운시도	웹툰을 보고 생각이 바뀐 적이 있다.	.840	6.611	30.050	.890
	웹툰을 보면 자신감이 생긴다.	.821			
	웹툰을 보고 새로운 시도를 한 적이 있다.	.820			
	웹툰을 보고 위로를 받은 적이 있다.	.763			
	웹툰은 나의 가치관에 영향을 준다.	.577			
FAC. 2 다양한 가치제공	웹툰은 재미 이상의 가치가 있다.	.772	3.086	14.027	.832
	나는 좋아하는 스타일의 웹툰이 있다.	.671			
	만화에 나오는 캐릭터에 관심이 많은 편이다.	.670			
	웹툰은 한 문화로서의 역할을 하고 있다.	.665			
	만화는 지식, 정보를 더욱 쉽게 접할 수 있는 도구이다.	.626			
	웹툰을 보고 만화에 대한 관심도가 증가했다.	.590			
	웹툰은 다른 대중매체 (소설, 영화, 음악 등) 보다 더 흥미롭고 재미있다.	.556			
FAC. 3 웹툰 이용방식별 불법성 인식	웹하드를 통해 만화를 이용하는 것은 불법이라고 생각한다.	.892	1.732	7.874	.908
	p2p사이트를 이용하여 만화를 이용하는 것은 불법이라고 생각한다.	.871			
	만화를 친구나 주변인에게 메신저나 이메일로 받아서 이용하는 것은 불법이다.	.863			
	카페, 블로그, sns등을 통해 만화를 이용하는 것은 불법이라고 생각한다.	.858			
FAC. 4 성인물노출	웹툰을 볼 때 성인물이나 음란물에 자주 노출된다고 생각한다.	.894	1.510	6.862	.774
	만화를 보다가 성인 사이트에 노출된 적이 있다.	.887			
FAC. 5 어린이용이 라는 인식	만화를 보는 것은 웬지 지적이지 않은 것 같다.	.900	1.224	5.566	.745
	만화는 어린이 들이나 보는 것이다.	.799			
FAC. 6 부정적 영향력	웹툰을 보다가 내용이나 소재가 불편하다고 느낀 적이 있다.	.780	1.144	5.198	.602
	학교폭력이나 왕따 등의 문제는 웹툰의 영향을 받는다.	.757			

KMO = .820

요인추출방법 : 주성분 분석

Approximated- $\chi^2=2332.068$, $df=231$, $p=.000$

회전방법 : 배리맥스

누적분산설명력 = 69.577%

고유값 1.0 이상으로 추출된 요인은 총 6개의 요인으로 구분되었으며 각각의 요인명은 ‘인식전환 및 새로운 시도’, ‘다양한 가치제공’, ‘웹툰 이용 방식별 불법성 인식’, ‘성인물 노출’, ‘어린이용이라는 인식’, ‘부정적 영향력’으로 명명하였다. 표본 적합도를 판단하는 KMO는 .820으로 나타났으며, 요인분석을 위한 측정항목간의 상관행렬에 대한 단위행렬여부를 검증하는 Bartlett의 구형성 검정 결과 Approximated- $\chi^2=2332.068$ 로 $df=231$, 유의수준 $\alpha<0.05$ 에서 $p=0.000$ 으로 나타나 수집된 데이터와 측정항목은 요인분석을 수행하기에 적합한 것으로 나타났다. 그리고 총 분산 설명력은 69.577%로 나타나 웹툰에 대한 인식은 6개의 하위요인에 의하여 잘 설명되어지는 것으로 판단되었다.

한편, 각 요인에 적재된 측정항목의 요인적재값은 모든 항목이 0.5이상으로 나타났으며, 본 연구의 요인분석 결과로 웹툰에 대한 인식에 대한 측정항목은 집중타당성과 판별타당성이 충분한 것으로 평가되었으며, 이를 토대로 웹툰에 대한 인식의 개념타당성이 확보되었다. 또한, ‘인식전환 및 새로운 시도’ 항목의 Cronbach’s $\alpha=.890$, ‘다양한 가치제공’ 항목의 Cronbach’s $\alpha=.832$, ‘불법이용’ 항목의 Cronbach’s $\alpha=.908$, ‘성인물 노출’ 항목의 Cronbach’s $\alpha=.774$, ‘어린이용이라는 인식’ 항목의 Cronbach’s $\alpha=.745$, ‘부정적 영향력’ 항목의 Cronbach’s $\alpha=.602$ 으로 모두 기준치인 0.6보다 높게 나타나고 있어서 내적일관성이 있는 것으로 평가되어 측정항목에 대한 신뢰성이 확보되었다.

2) 학교생활만족도

본 연구의 변수인 학교생활만족도에 대한 요인분석 및 신뢰성 분석을 실시한 결과 최종적인 요인분석 결과는 <표 11>과 같이 나타났다.

<표 11> 학교생활만족도의 요인분석 및 신뢰도 분석

요인명	문항	요인 적재값	고유값	분산 설명력	Cronbach's α
FAC. 1 교실환경 및 대인관계	우리 학급 친구들은 협동심이 강하다.	.813	11.981	34.230	.884
	우리 교실 분위기는 화목하다.	.795			
	우리 반 친구들은 편을 가르지 않고 모두 잘 어울려 지낸다.	.769			
	책임감이 많은 학생들이 많아서 학교생활이 편하다.	.673			
	우리 반 친구들은 어려운 일을 당하면 서로 위로하고 도와준다.	.665			
	학교에는 내가 본받을 친구들이 많다.	.561			
	우리 학교 시설은 안전하다.	.523			
	교실은 공부할 조건과 시설을 잘 갖추고 있다고 생각한다.	.507			
FAC. 2 선생님에 대한 지지	선생님은 내가 한 행동의 옳고 그름을 객관적으로 평가해 주신다.	.762	2.785	7.958	.904
	선생님은 내가 문제를 해결할 수 있도록 정보를 제공해 주신다.	.760			
	어려운 문제가 발생했을 때 상담을 해 주시는 선생님이 계신다.	.755			
	선생님들은 나에게 관심을 많이 가져 주신다.	.740			
	선생님은 나를 인격적으로 존중해 주신다.	.714			
	우리 학교에는 나를 이해하고 인정해 주시는 선생님이 계신다.	.621			
FAC. 3 친구에 대한 지지	우리 학교 선생님들은 가까이 대하기가 편하다.	.576	2.416	6.903	.909
	친구들은 나의 일에 관심을 갖고 걱정해준다.	.859			
	친구들은 내가 도움이 필요할 때 생각이나 의견을 말해준다.	.843			
	친구들은 나의 의견을 존중해 주고 긍정적으로 받아들여 준다.	.833			
	나는 친구들로부터 인정과 관심을 받고 있다.	.789			
	학교에는 나와 사이좋은 친구들이 많다.	.565			
학교에서 반 친구들과 잘 어울려 생활하는 편이다.	.536				

FAC. 4 수업· 학습활동	나는 수업시간에 배운 내용을 대부분 이해한다.	.837	2.163	6.179	.864
	수업시간에 집중이 잘된다.	.785			
	각 교과목의 수업내용을 잘 이해한다.	.776			
	나는 학교 수업시간 중 선생님의 질문에 편안하게 대답한다.	.675			
	나는 수업시간에 궁금한 사항이 있으면 자유롭게 질문한다.	.669			
한 시간당 수업의 분량이 적당하다.	.538				
FAC. 5 학교규칙· 특별활동	우리 학교는 교칙위반 시 처벌보다는 대화로 선도한다.	.779	1.988	5.681	.772
	우리 학교는 두발 및 복장에 대해 학생들의 자율성을 존중한다.	.717			
	우리 학교의 교칙에는 학생들의 의견이 많이 반영되어 있다.	.713			
	우리 학교 주변은 조용한 편이다.	.574			
	교실마다 냉난방 시설이 되어 있어서 좋다.	.531			
FAC. 6 학교생활 전반	나는 우리 학교에 다니는 것을 만족스럽게 생각한다.	.798	1.643	4.695	.824
	우리 학교에 다니는 것이 자랑스럽다.	.705			
	나는 학교생활을 전반적으로 매우 만족한다.	.603			

KMO = .891

요인추출방법 : 주성분 분석

Approximated- $\chi^2=4659.835$, $df=595$, $p=.000$

회전방법 : 배리맥스

누적분산설명력 = 65.646%

고유값 1.0 이상으로 추출된 요인은 총 6개의 요인으로 구분되었으며 각각의 요인명은 ‘교실환경 및 대인관계’, ‘선생님에 대한 지지’, ‘친구에 대한 지지’, ‘수업·학습활동’, ‘학교규칙·특별활동’, ‘학교생활전반’으로 명명하였다. 표본 적합도를 판단하는 KMO는 .891으로 나타났으며, 요인분석을 위한 측정항목간의 상관행렬에 대한 단위행렬여부를 검증하는 Bartlett의 구형성 검정 결과 Approximated- $\chi^2=4659.835$ 로 $df=595$, 유의수준 $\alpha<0.05$ 에서 $p=0.000$ 으로 나타나 수집된 데이터와 측정항목은 요인분석을 수행하기에 적합한 것으로 나타났다. 그리고 총 분산 설명력은 65.646%로 나타나 학교생활만족도는 6개의 하위요인에 의하여 잘 설명되어지는 것으로 판단되었다.

한편, 각 요인에 적재된 측정항목의 요인적재값은 모든 항목이 0.5이상으로 나타났으며, 본 연구의 요인분석 결과로 학교생활만족도에 대한 측정항목은 집중타당성과 판별타당성이 충분한 것으로 평가되었으며, 이를 토대로 학교생활만족도의 개념

타당성이 확보되었다. 또한, ‘교실환경 및 대인관계’ 항목의 Cronbach’s α =.884, ‘선생님에 대한 지지’ 항목의 Cronbach’s α =.904, ‘친구에 대한 지지’ 항목의 Cronbach’s α =.909, ‘수업·학습활동’ 항목의 Cronbach’s α =.864, ‘학교규칙·특별활동’ 항목의 Cronbach’s α =.772, ‘학교생활전반’ 항목의 Cronbach’s α =.824로 모두 기준치인 0.6보다 높게 나타나고 있어서 내적일관성이 있는 것으로 평가되어 측정항목에 대한 신뢰성이 확보되었다.

3) 학업적 자기효능감

본 연구의 변수인 학업적 자기효능감에 대한 요인분석 및 신뢰성 분석을 실시한 결과 최종적인 요인분석 결과는 <표 12>와 같이 나타났다.

<표 12> 학업적 자기효능감의 요인분석 및 신뢰도 분석

요인명	문항	요인 적재값	고유값	분산 설명력	Cronbach's α
	나는 복잡하고 어려운 문제에 도전하는 것이 재미있다.	.857			
	나는 쉬운 문제보다 어려운 문제를 더 좋아한다.	.834			
	나는 쉬운 문제를 여러 개 푸는 것 보다 어려운 문제를 하나 푸는 것을 더 좋아한다.	.825			
	쉬운 문제보다는 조금 틀리더라도 어려운 문제를 푸는 것이 더 좋다.	.823			
FAC. 1 과제난이도 선호	시간이 많이 틀리더라도 깊이 생각하게 만드는 문제가 더 재미있다.	.784	8.852	31.615	.925
	가능하다면 어려운 문제는 피해가고 싶다(R).	.728			
	만약 여러 문제 중 몇 문제만을 선택할 수 있다면, 쉬운 문제만을 선택할 것이다(R).	.714			
	비록 실패하더라도 다른 친구들이 풀지 못한 문제에 도전하는 것이 즐겁다.	.714			
	나는 깊이 생각해야 하는 문제보다 쉽게 풀 수 있는 문제를 더 좋아한다(R).	.675			
	학교 공부는 무조건 쉬울수록 좋다(R).	.570			

	나는 수업시간에 배운 내용 중 중요한 것이 무엇인지 잘 파악할 수 있다.	.833			
	나는 수업시간에 배운 내용을 잘 기억할 수 있다	.784			
	나는 수업시간에 배운 내용 중 내가 무엇을 알고, 무엇을 모르는지 정확히 판단할 수 있다.	.775			
	나는 수업 시간 중에 중요한 내용을 잘 기록할 수 있다.	.770			
	나는 복잡하고 어려운 내용을 기억하기 쉽게 바꿀 수 있다.	.751			
FAC. 2 자기조절 효능감	나는 어떻게 공부하는 것이 효과적인 방법인지 잘 안다.	.715	3.605	12.875	.906
	나는 보통 공부를 시작하기 전에 계획을 세우고, 거기에 맞추어 공부 할 수 있다.	.699			
	나는 정해진 시간 안에 주어진 과제를 잘 마칠 수 있다.	.639			
	나는 수업시간에 새로운 것들을 이미 알고 있는 것과 쉽게 연결시킬 수 있다.	.609			
	내가 싫어하는 수업시간에도 주의집중을 잘 할 수 있다.	.597			
	수업시간에 발표를 할 때, 실수할 것 같아 불안하다.	.818			
	토론을 할 때, 혹시 창피 당할까봐 내 의견을 제대로 발표하지 못한다.	.790			
	수업 시간 중에 선생님이 문제를 풀라고 시킬까 봐 불안하다.	.716			
FAC. 3 자신감	선생님이 모두에게 질문을 할 때 답을 알아도 대답하지 못한다.	.712	3.539	12.641	.853
	선생님과 친구들 앞에서 발표하는 것은 내게 너무 큰 스트레스이다.	.675			
	시험이 다가오면 불안해서 잠을 이룰 수가 없다.	.611			
	나는 시험 때만 되면 우울해 진다.	.599			
	시험을 치르기 전에는 시험을 망칠 것 같은 생각이 든다.	.563			

KMO = .881

요인추출방법 : 주성분 분석

Approximated- $\chi^2=3721.043$, $df=378$, $p=.000$

회전방법 : 배리맥스

누적분산설명력 = 57.131%

고유값 1.0 이상으로 추출된 요인은 총 3개의 요인으로 구분되었으며 각각의 요인명은 ‘과제난이도 선호’, ‘자기조절 효능감’, ‘자신감’으로 명명하였다. 표본 적합도를 판단하는 KMO는 .881으로 나타났으며, 요인분석을 위한 측정항목간의 상관행렬에 대한 단위행렬여부를 검증하는 Bartlett의 구형성 검정 결과 Approximated- $\chi^2=3721.043$ 로 $df=378$, 유의수준 $\alpha<0.05$ 에서 $p=0.000$ 으로 나타나

수집된 데이터와 측정항목은 요인분석을 수행하기에 적합한 것으로 나타났다. 그리고 총 분산 설명력은 57.131%로 나타나 학업적 자기효능감은 3개의 하위요인에 의하여 잘 설명되어지는 것으로 판단되었다.

한편, 각 요인에 적재된 측정항목의 요인적재값은 모든 항목이 0.5이상으로 나타났다으며, 본 연구의 요인분석 결과로 학업적 자기효능감에 대한 측정항목은 집중타당성과 판별타당성이 충분한 것으로 평가되었으며, 이를 토대로 학업적 자기효능감의 개념타당성이 확보되었다. 또한, ‘과제난이도 선호’ 항목의 Cronbach’s α =.925, ‘자기조절 효능감’ 항목의 Cronbach’s α =.906, ‘자신감’ 항목의 Cronbach’s α =.853으로 모두 기준치인 0.6보다 높게 나타나고 있어서 내적일관성이 있는 것으로 평가되어 측정항목에 대한 신뢰성이 확보되었다.

3. 일반학생과 미술관련 특별활동 참여 학생 간의 차이 검증

1) 웹툰에 대한 인식의 차이

본 연구에서는 웹툰에 대한 인식에 대해서 미술관련 특별활동에 참여하는 학생과 그렇지 않은 학생(이하 일반학생)에 따라 어떠한 차이가 있는지 검증하기 위해 *t*-test를 실시하였다<표 13>.

<표 13> 웹툰 인식에 대한 차이검증

요인	(N=201)				<i>t</i>
	일반학생 (n=100)		미술관련 특별활동 참여 학생 (n=101)		
	M	SD	M	SD	
인식전환 및 새로운 시도	3.00	.981	3.56	.852	-4.309***
다양한 가치제공	3.65	.671	4.06	.530	-4.845***
웹툰 이용 방식별 불법성 인식	3.73	.891	3.99	.903	-2.075*
성인물 노출	2.33	1.067	2.36	1.038	-.212
어린이용이라는 인식	1.58	.698	1.33	.581	2.741**
부정적 영향력	3.24	.895	3.41	1.001	-1.314

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

분석결과 웹툰에 대한 인식 중, 인식전환 및 새로운 시도, 다양한 가치 제공, 웹툰 이용 방식별 불법성 인식, 어린이용이라는 인식 요인에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

구체적으로 살펴보면, 첫째, 웹툰에 대한 인식 중, 인식전환 및 새로운 시도에 대해서 미술관련 특별활동에 참여하는 학생(M=3.56)은 일반학생(M=3.00)에 비해 웹툰을 보고 위로를 받고, 자신감이 생기며 새로운 시도를 한 경험이 더 많다고 하였다.

둘째, 웹툰에 대한 인식 중, 다양한 가치 제공에 대해서 미술관련 특별활동에 참여하는 학생(M=4.06)은 일반학생(M=3.56)에 비해 웹툰이 한 문화로서 역할을 하

고, 다른 대중매체보다 더 많은 가치를 준다고 인식하는 수준이 더 높았다.

셋째, 웹툰에 대한 인식 중, 웹툰 이용 방식별 불법성 인식에 대해서 미술관련 특별활동에 참여하는 학생(M=3.99)은 일반학생(M=3.73)에 비해 웹하드, P2P, SNS 등을 통해서 웹툰을 보는 것에 대해 불법이라고 인식하는 수준이 더 높은 것으로 나타났다.

반면, 웹툰에 대한 인식 중, 어린이용이라는 인식에 대해서 일반학생(M=1.58)은 미술관련 특별활동에 참여하는 학생(M=1.33)에 비해 웹툰을 보는 것이 지적이지 않다고 인식하는 것으로 나타났다.

2) 학교생활만족도의 차이

본 연구에서는 학교생활만족도에 대해서 미술관련 특별활동에 참여하는 학생과 그렇지 않은 학생(이하 일반학생)에 따라 어떠한 차이가 있는지 검증하기 위해 *t*-test를 실시하였다<표 14>.

<표 14> 학교생활만족도에 대한 차이검증

요인	(N=201)				<i>t</i>
	일반학생 (n=100)		미술관련 특별활동 참여 학생 (n=101)		
	M	SD	M	SD	
교실환경 및 대인관계	3.19	.717	3.44	.740	-2.430*
선생님에 대한 지지	3.40	.653	3.56	.760	-1.601
친구에 대한 지지	3.25	.705	3.59	.757	-3.025**
수업학습활동	3.02	.718	3.25	.694	-2.285*
학교규칙특별활동	3.11	.765	2.96	.729	1.438
학교생활전반	3.17	.943	3.42	.818	-3.492***

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

분석결과 학교생활만족 중, 교실환경 및 대인관계, 친구에 대한지지, 수업학습활동, 학교생활 전반 요인에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

구체적으로 살펴보면, 첫째, 학교생활만족도 중, 교실환경 및 대인관계에 대해서 미술관련 특별활동에 참여하는 학생(M=3.44)은 일반학생(M=3.19)에 비해 교실 분위기가 더 화목하고, 학교 친구들과의 관계가 더 좋은 것으로 나타났다.

둘째, 학교생활만족도 중, 친구에 대한 지지에 대해서 미술관련 특별활동에 참여하는 학생(M=3.59)은 일반학생(M=3.25)에 비해 주변 친구들로부터 인정과 관심을 더 많이 받고 있고, 친구들이 나의 일에 관심을 갖고 더 많이 걱정해주는 것으로 나타났다.

셋째, 학교생활만족도 중, 수업학습활동에 대해서 미술관련 특별활동에 참여하는 학생(M=3.25)은 일반학생(M=3.02)에 비해 수업시간의 집중도, 이해도, 수업내용의 활용도 등의 수준이 더 높은 것으로 나타났다.

마지막으로 학교생활만족도 중, 학교생활전반에 대해서 미술관련 특별활동에 참여하는 학생(M=3.42)은 일반학생(M=3.17)에 비해 학교생활에 대해 전반적으로 더 많이 만족하는 것을 알 수 있었다.

3) 학업적 자기효능감의 차이

본 연구에서는 학업적 자기효능감에 대해서 미술관련 특별활동에 참여하는 학생과 그렇지 않은 학생(이하 일반학생)에 따라 어떠한 차이가 있는지 검증하기 위해 *t*-test를 실시하였다<표 15>.

<표 15> 학업적 자기효능감에 대한 차이검증

요인	(N=201)				<i>t</i>
	일반학생 (n=100)		미술관련 특별활동 참여 학생 (n=101)		
	M	SD	M	SD	
과제난이도 선호	2.75	.758	2.80	.855	-.456
자기조절 효능감	3.05	.727	3.38	.717	-3.413***
자신감	3.03	.765	3.30	.846	-3.069**

p*<.01, *p*<.001

분석결과 학업적 자기효능감 중, 자기조절 효능감, 자신감 요인에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

구체적으로 살펴보면, 첫째, 학업적 자기효능감 중, 자기조절 효능감에 대해서 미술관련 특별활동에 참여하는 학생(M=3.38)은 일반학생(M=3.05)에 비해 수업시간의 내용을 잘 파악하고 기억하며, 어떻게 공부하는 것이 효과적인 방법인지에 대한 수준이 더 높은 것으로 나타났다.

둘째, 학업적 자기효능감 중, 자신감에 대해서 미술관련 특별활동에 참여하는 학생(M=3.30)은 일반학생(M=3.03)에 비해 수업시간에 자신의 의견을 제대로 발표하고, 자신감이 더 높으며, 시험에 대한 불안감이 더 낮은 것을 알 수 있었다.

4. 결과분석

본 연구는 제주 도내 고등학생 237명을 대상으로 설문조사를 통해 진행하였다. 연구자료 분석은 SPSS 23.0을 사용하여 빈도분석, 기술통계 분석, 요인분석, 신뢰도 분석, t-test를 사용하였으며 연구 결과를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 웹툰에 대한 학생들의 인식을 살펴보면, 웹툰은 문화적으로 긍정적 가치가 있으며 자신의 생활에 영향을 주고 있다고 인식하고 있었다. 학생들은 웹툰을 단순한 재미가 아니라 하나의 문화로서 받아들이고 있다고 응답했으며 이는 과거의 만화에 대한 부정적 인식이 긍정적으로 변화한 것을 보여준다.

둘째, 본 연구의 주요 변인인 웹툰에 대한 인식, 학교생활 만족도, 학업적 자기효능감에 대한 타당성과 신뢰도를 검증한 결과, 각 요인의 신뢰도가 기준치보다 크게 나타났기 때문에 타당성과 신뢰도를 검증할 수 있었다.

셋째, 일반 학생과 미술관련 활동을 하는 학생의 웹툰에 대한 인식의 차이를 살펴보면, 미술관련 특별활동 참여 학생이 일반학생에 비해 웹툰이 다른 대중매체들 보다 가치가 있다고 인식하며 웹툰을 보고 생각이 바뀌거나 새로운 시도를 한 경험이 많다고 응답하였다.

넷째, 학교생활 만족도의 차이를 비교해 보면, 미술관련 특별활동 참여 학생이 일반학생보다 교실분위기가 화목하고 친구와 원만한 관계를 가지고 있으며, 주변 사람들에게 관심과 인정을 받고, 전반적인 학교생활에 대해서도 만족감을 느끼고 있었다.

다섯째, 학업적 자기효능감에서는, 미술관련 활동을 하고 있는 학생의 자기조절 효능감과 자신감 수준이 더 높은 것을 알 수 있었다. 미술관련 활동을 하고 있는 학생은 일반학생보다 자신감 있게 수업에 참여하며 수업내용을 잘 파악하고 시험에 대한 불안감은 상대적으로 낮았다.

위의 결과로 보았을 때, 웹툰은 학생들에게 긍정적인 대중문화로 인식되고 있는 것을 알 수 있으며 미술관련 활동을 하는 학생이 일반학생보다 학교생활 만족도와 학업적 자기효능감이 높은 것을 확인할 수 있었다. 따라서 웹툰을 미술교육에 다양하게 활용한다면 학생들이 학습에 흥미를 느끼고 정서적으로도 긍정적인 학교생활을 하는데 도움이 될 것이다.

V. 결 론

본 연구는 최근 대중화되고 있는 웹툰에 대해 현재의 고등학생들이 어떻게 인식하고 있는지 알아보고, 웹툰을 즐겨보며 그에 관련된 미술 활동을 하고 있는 학생들과 일반학생들의 웹툰에 대한 인식, 학교생활에 대한 만족도와 학업적 자기효능감을 비교하여 웹툰의 미술 교육적 가치를 검증하고자 하였다.

본 연구는 제주 도내에서 고등학교를 다니고 있는 일반학생들과 미술관련 특별활동을 하고 있는 학생들을 대상으로 2018년 8월 20일부터 2018년 9월 7일까지 설문조사를 실시하였다. 회수된 설문지 중 무응답치나 연구의 가치가 없다고 판단된 설문자료를 제외하고 총 237부가 실증분석에 사용되었다. 본 연구의 자료 분석은 SPSS 23.0을 사용하여 빈도분석, 기술통계 분석, 요인분석, 신뢰도 분석, t-test가 사용되었다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 웹툰은 문화적으로 긍정적 가치를 가지고 있으며 자신의 생활에 어느 정도 영향을 주고 있다고 학생들이 인식하고 있었다. 학생들은 웹툰을 보면서 단순한 재미 이상의 하나의 문화로서의 다양한 가치를 얻을 수 있다는 것에 동의하였고 아이들이나 보는 하급문화라는 질문에는 낮은 반응을 보였는데 이는 과거의 만화에 대한 부정적 인식이 긍정적으로 변화한 것이다.

둘째, 본 연구의 주요 변수인 웹툰에 대한 인식, 학교생활 만족도, 학업적 자기효능감에 대한 타당성과 신뢰도를 검증한 결과, 먼저 웹툰에 대한 인식은 인식전환 및 새로운 시도, 다양한 가치제공, 웹툰 이용방식별 불법성 인식, 성인물 노출, 어린이용이라는 인식, 부정적 영향력인 6개 요인으로 구분되었고, 각 요인의 신뢰도가 기준치보다 크게 나타났으므로 타당성과 신뢰도를 검증하였다. 학교생활 만족도는 교실환경 및 대인관계, 선생님에 대한 지지, 친구에 대한 지지, 수업·학습활동, 학교규칙·특별활동, 학교생활 전반인 6개의 요인으로 구분되었고, 각 요인의 신뢰도가 기준치보다 크게 나타났으므로 타당성과 신뢰도를 검증하였다. 마지막으로 학업적 자기효능감은 과제난이도 선호, 자기조절 효능감, 자신감인 3

개의 요인으로 구분되었고, 각 요인의 신뢰도가 기준치보다 크게 나타났으므로 타당성과 신뢰도를 검증하였다.

셋째, 일반 학생과 미술관련 활동을 하는 학생들에 따라 웹툰에 대한 인식의 차이를 살펴보면, 미술관련 특별활동 참여 학생이 일반학생에 비해 인식전환 및 새로운 시도, 다양한 가치제공, 웹툰 이용 방식별 불법성 인식, 어린이용이라는 인식 수준이 더 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 미술관련 활동을 하고 있는 학생들은 일반학생들에 비해 웹툰이 다른 대중매체들 보다 더 많은 가치를 준다고 인식하고 있었으며 웹툰에 위로를 받고 자신감이 생기며, 새로운 시도를 한 경험이 많다는 것을 의미한다.

넷째, 일반 학생과 미술관련 활동을 하는 학생들에 따라 학교생활 만족도의 차이를 살펴보면, 미술관련 특별활동 참여 학생이 일반학생에 비해 교실환경 및 대인관계, 친구에 대한 지지, 수업학습활동, 학교생활전반 수준이 더 높은 것을 알 수 있었다. 이러한 결과는 미술관련 활동을 하는 학생들은 일반학생들에 비해 학교생활 만족도 부분에서 교실분위기가 화목하다고 느끼며 친구들과의 관계도 좋다고 응답하였고 주변사람들에게 관심과 인정을 받고 있다고 생각했으며 전반적인 학교생활에 대해서도 만족하였다.

다섯째, 일반 학생과 미술관련 활동을 하는 학생들에 따라 학업적 자기효능감의 차이를 살펴보면, 자기조절 효능감과 자신감 수준이 더 높은 것을 알 수 있었다. 이러한 결과는 미술관련 활동을 하고 있는 학생들은 일반학생들에 비해 학업적 자기효능감 부분에서는 수업시간에 자신감을 가지고 임하며 수업내용을 잘 파악하고 기억하며 효과적인 공부법에 대한 수준이 높았으며 시험에 대한 불안감은 상대적으로 낮다는 것을 의미한다.

따라서 본 연구의 결과를 살펴보면 교육적 측면에서 다음과 같은 시사점이 있다. 우선 웹툰을 단순히 학습의 흥미나 동기유발의 도구로서만 사용하는 것이 아니라 좀 더 적극적으로 미술 교육에 반영할 수 있다고 생각한다. 또한 작품을 분석하고 비평하는 과정을 통해, 사회적 시각을 넓히고 타인을 이해하면서 학생들의 정서적 인성함양에 도움을 줄 수 있을 것이며 또한, 작품 제작을 통해서 창조적인 자기표현의 기회를 가지고 다양한 분야에서 새로운 가치를 발견해 내는 경험을 할 수 있을 것이다.

이러한 웹툰을 활용한 교육이 활성화되기 위해서는 웹툰의 대중 문화적 측면과 긍정적, 부정적 측면의 연구도 이루어져야 하며, 교육적 부분에서는 미술 수업에서 학생들의 사고체계를 폭넓게 이끌 수 있는 수업내용의 개발과 적용 사례에 대한 지속적인 연구가 필요하다고 생각한다.

본 연구는 연구 대상이 제주 지역의 고등학생들로만 구성되어 있기 때문에 연구의 제한점을 가지고 있다. 후속연구에서 연구 지역을 확대한다면 청소년들의 웹툰에 대한 인식과 학교생활, 학업성취도 등 더욱 유의미한 결과를 도출할 수 있을 것이다.

그리고 실제적인 적용 방안에 대한 연구가 활발히 이루어져 웹툰을 활용한 미술교육을 통해 학업적 부담이 많은 청소년 시기의 학생들이 주변 사회에 대해서 더욱더 관심을 가지고 참여하는 계기를 마련해 주고, 이를 통해 올바른 가치 판단력을 기르며 정서적으로도 풍부한 시기를 보내는 데 도움이 되기를 기대한다.

참 고 문 헌

<단 행 본>

- 교육학사전 편찬위원회(1992), 「교육학대사전」, 교육출판공사.
- 권경민(2013), 「만화학개론」, 북코리아.
- 김아영(2007), 「학업적 자기효능감」, 학지사.
- 사전연구회(1994), 「동아새국어사전」, 두산동아.
- 박석환(2018), 「웹툰 콘텐츠 플랫폼」, 커뮤니케이션북스(주).
- 박신자, 박윤미(2011), 「청소년을 위한 미술치료의 이해와 적용」, 한국학술정보(주).
- 백준기(2001), 「만화미학탐문」, 다섯수레.
- 서울중앙일보사(1989), 「세계미술용어사전」, 월간미술.
- 성태제 외(2007), 「최신 교육학개론」, 학지사.
- 손경애, 이덕로 공저(2015), 「한국대학생의 학교생활 만족도」, 미래한국재단.
- 손상익(1999), 「한국만화통사(상)」, 시공사.
- 이승진(2018), 「웹툰 열 가지로 보기」, 커뮤니케이션북스(주).
- 한국청소년개발원(2004), 「청소년 심리학」, 교육과학사.
- 한국콘텐츠진흥원 산업진흥정책본부(2017), 「2016 만화산업백서」, 한국콘텐츠진흥원.
- F.Phillip Rice(2001), 「청소년 심리학」, 정영순, 심민섭 역, 시스마프레스.
- Lambert, Maguire(1996), 「사회지지체계론 : 기초이론과 실천사례」, 장인협, 오세란 역,
서울사회복지실천연구소.

<학술논문 및 정기간행물>

- 계선자 외(2001), 『청소년의 학교생활실태 및 학교생활 만족도』, 대한가정학회지, 39(2).
- 곽노경(2004), 『불어 텍스트 수업의 대안 방안(만화를 활용한 교육적 활용)』, 한국프랑스
학회 학술발표회.

- 김아영, 박인영(2001), 『학업적 자기효능감 척도 개발 및 타당화 연구』, 교육학연구,39(1).
- 김정우(2011), 『디지털 네이티브의 미디어 인식에 대한 연구: 스마트폰을 중심으로』, 소통과 인문학, Vol.13, No.-.
- 박인하(2011), 『한국 디지털 만화의 역사와 발전 방향성 연구』, 한국애니메이션학회, 애니메이션 연구 7(2).
- 이지연(2011), 『디지털스토리텔링의 이론과 실제: 의미, 콘텐츠, 단계별 학습요소 중심으로』, 한국미술교육학회, 미술교육논총, 25(3).
- 임묘진, 김성일(2006), 『만화를 활용한 과학학습이 흥미 및 학업성취에 미치는 영향』, 한국교육심리학회, 교육연구, 20(3).
- 장진철, 이문용(2012), 『관찰학습 이론에 기반한 텍스트와 이미지 활용 학습 기억 강화 효과에 관한 연구』, 한국HCI학회 학술대회.

<학 위 논 문>

- 강윤정(2006), “아동이 지각한 교사의 훈육유형과 학교생활만족도와와의 관계”, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 김지혜(1998), “청소년 학교 적응에 영향을 미치는 사회지지체계에 관한 연구”, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 유미영(2010), “아동이 지각한 부모양육태도와 학업성취의 관계에서 정서지능과 학업적 자기효능감의 매개효과”, 명지대학교 사회교육대학원 석사학위논문.
- 이희정(2018), “웹툰을 활용한 고등학교 미술교육의 방향 탐색”, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 한주희(2000), “인간관계 집단 상담이 자아존중감과 학교생활만족도에 미치는 영향”, 아주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 홍수지(2015), “웹툰의 만족도와 이용의향, 유료구매 의사에 관한연구”, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.

<기 타 문 헌>

- 교육과학기술부(2018), 「고등학교 교육과정」, 교육부 고시 제 2018-162호 (별책4).

<참고 사이트>

동아닷컴 <http://it.donga.com>

네이버 시사상식사전 <http://terms.naver.com>

알럽콘 <http://ilovecontest.com>

통계청 <http://www.index.go.kr/unify/idx-info.do?idxCd=4048>

<ABSTRACT>

A Study on the Recognition of Webtoon in High School Students
-Focusing on the High School Students in Jeju Island-

Bo-Ram Kim

Department of Art Education Major
Graduate School of Education, Jeju National University, Jeju, Korea
Supervised by Professor Yong-Hawn Kim

Cartoon contents have evolved into the form of web-toons due to the advance and penetration of smart phones. As such, these contents have been made more readily accessible to the public. The widespread use of smart phones accompanies the growth of the teenagers of South Korea. In consideration of this, it would be of a significant effect if we can adapt an approach that is easier to understand and accept by utilizing these web-toons in education.

The purpose of this study, therefore, is to explore how these web-toons are perceived and appreciated by the teenager students based on the understanding in the web-toons, and, among the students who enjoy these web-toons, the satisfaction in their school lives and the sense of self-efficacy in terms of their academic performance were compared between ordinary students and those students who participated in extracurricular activities.

For this study, a survey was conducted with the ordinary high school

students who go to high schools in Jeju Island and those students who are engaged in art-related extracurricular activities. The survey was conducted over a period of two week, during which a total of 237 questionnaires were collected to be used in our analysis. As for the data analysis, the researcher used SPSS 23.0 to perform a frequency analysis, descriptive statistical analysis, factor analysis, confidence analysis, and t-test.

The result of this study was as follows;

First, as for the awareness on the web-toons among the teenager, the web-toons turned out to have a positive value in terms of the cultural aspects. and, the students perceived them as a type of contents that influenced their lives significantly. Also, they were considering these web-toons as a form of culture rather than a simple type of entertainment. The researcher noticed that the awareness on the cartoons became much more positive compared to the past.

Second, a survey on the awareness on the web-toons revealed a difference between ordinary students and the students who were participating in extracurricular activities that were related to art. To be more specific, the students who are engaged in these art-related activities thought the web-toons delivered them more values than the mass-media did. Many of these students stated that they were comforted by these web-toons, which also made them feel more confident and motivated them to try new things.

Third, there were differences revealed in the study between the ordinary students and the students engaged in art-related activities in terms of the satisfaction surveys/ The art students were more likely answer that their class rooms had a good atmosphere and they were in a good social relationship with their friends. Also, they believed they received more attention and recognition from the people around them,

while they were more satisfied with their school life in general.

Fourth, the survey on the self-efficacy of them also revealed that the art students were feeling more confident in their classes, understood the contents of the classes better, and remembered them well. Also, they were more skilled in effective studying methods, while feeling less malaise about their tests.

The result of this study showed that, in order to invigorate the education through web-toons, more studies needs to be conducted on the negative and positive aspects of the web-toons as well as the web-toons as a form of popular culture. Also, in terms education, it would be necessary to develop learning contents that will lead the students into a higher level of thinking and continuously study the related cases of their application.

※ A thesis submitted to the Committee the Graduate School of Education, Jeju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in 2019. 2

부록(설문지)

통계법 제33조(비밀의 보호 등)

- ① 통계작성과정에서 알려진 사항으로서 개인 또는 법인이나 단체의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.
- ② 통계작성을 위하여 수집된 개인 또는 법인이나 단체의 비밀에 속하는 기초 자료는 통계작성의 목적 외에 사용하여서는 아니 된다.

『고등학생의 웹툰에 대한 인식 연구: 제주도 고등학생을 중심으로』

안녕하십니까?

본 설문은 「고등학생의 웹툰에 대한 인식 연구: 제주도 고등학생을 중심으로」 연구를 수행하기 위하여 실시하는 조사입니다. 응답해주신 의견은 소중한 자료로 활용될 것입니다. 설문 항목들에 대한 응답 지침에 따라 귀하의 경험과 고견을 솔직하게 응답하여 주시길 부탁드립니다.

귀하의 응답은 통계법 제33조에 따라 본인이나 소속 기관을 식별할 수 있는 정보와 분리되어 따로 처리되기 때문에 응답의 익명성이 보장됩니다. 또한 응답 내용은 연구 이외의 용도로는 사용하지 않습니다. 응답 시 불편한 점이나 궁금하신 사항은 아래 문의처로 연락주시기 바랍니다.

귀한 학업 시간을 할애 하여 설문에 응해 주셔서 대단히 감사합니다.

2018년 8월

조사문의	<ul style="list-style-type: none">▪ 연구자 : 김 보 람▪ 소 속 : 제주대학교 교육대학원 석사과정▪ 지도교수 : 김 용 환(제주대 교육대학원 교수)▪ 연락처 및 E-mail: 010-2659-0665/sintayusu@naver.com
------	---

IV. 다음은 [웹툰에 대한 인식]과 관련된 문항입니다. 각각의 문항에 대하여 동의하는 정도를 오른쪽에 ‘√’ 표시하여 주시기 바랍니다.

웹툰에 대한 인식		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통	그렇다	매우 그렇다
1	만화는 어린이 들이나 보는 것이다.	①	②	③	④	⑤
2	만화를 보는 것은 왠지 지적이 지 않은 것 같다.	①	②	③	④	⑤
3	성인용 만화는 대부분 선정적이고 저급한 내용이 많다.	①	②	③	④	⑤
4	만화는 지식, 정보를 더욱 쉽게 접할 수 있는 도구이다.	①	②	③	④	⑤
5	만화에 나오는 캐릭터에 관심이 많은 편이다.	①	②	③	④	⑤
6	홍보/광고가 만화로 나오면 관심이 더 가는 편이다.	①	②	③	④	⑤
7	오프라인 만화(출판만화) 보다는 웹툰이 더 좋다.	①	②	③	④	⑤
8	웹툰을 보고 만화에 대한 관심도가 증가했다.	①	②	③	④	⑤
9	웹툰은 재미 이상의 가치가 있다.	①	②	③	④	⑤
10	웹툰은 다른 대중매체 (소설, 영화, 음악 등) 보다 더 흥미롭고 재미있다.	①	②	③	④	⑤
11	웹툰은 나의 가치관에 영향을 준다.	①	②	③	④	⑤
12	웹툰은 한 문화로서의 역할을 하고 있다.	①	②	③	④	⑤
13	나는 좋아하는 스타일의 웹툰이 있다.	①	②	③	④	⑤
14	학교폭력이나 왕따 등의 문제는 웹툰의 영향을 받는다.	①	②	③	④	⑤
15	웹툰을 보다가 내용이나 소재가 불편하다고 느낀 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
16	일본 만화와 비교하였을 때 웹툰이 더 낫다.	①	②	③	④	⑤
17	웹툰의 소재들은 다양하다.	①	②	③	④	⑤
18	인기 웹툰은 무조건 재미가 있을 것이다.	①	②	③	④	⑤
19	웹툰에 나오는 캐릭터에 감정 이입을 한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
20	웹툰의 등장인물과 자신을 동일시 한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
21	웹툰을 보고 위로를 받은 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
22	웹툰을 보고 생각이 바뀐 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
23	웹툰을 보고 새로운 시도를 한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
24	웹툰을 보면 자신감이 생긴다.	①	②	③	④	⑤
25	만화를 보다가 성인 사이트에 노출된 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
26	웹툰을 볼 때 성인물이나 음란물에 자주 노출된다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤

27	학교에서 웹툰, 혹은 다른 대중문화에 관련한 교육이 잘 이루어지고 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
28	학교에서 사이버 에티켓에 관한 교육이 잘 이루어지고 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
29	p2p사이트를 이용하여 만화를 이용하는 것은 불법이라고 각한다.	①	②	③	④	⑤
30	웹하드를 통해 만화를 이용하는 것은 불법이라고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
31	만화를 친구나 주변인에게 메신저나 이메일로 받아서 이용하는 것은 불법이다.	①	②	③	④	⑤
32	카페, 블로그, sns등을 통해 만화를 이용하는 것은 불법이라고 생각한다.	①	②	③	④	⑤

V. 다음은 학교생활 만족도와 관련된 질문입니다. 각각의 문항에 대하여 동의하는 정도를 오른쪽에 '√' 표시하여 주시기 바랍니다.

학교생활 전반		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통	그렇다	매우 그렇다
1	나는 학교생활을 전반적으로 매우 만족한다.	①	②	③	④	⑤
2	나는 우리 학교에 다니는 것을 만족스럽게 생각한다.	①	②	③	④	⑤
3	나는 학교에 등교할 때마다 신바람이 난다.	①	②	③	④	⑤
4	나는 학교에만 오면 피곤한 줄 모르고 시간이 잘 간다.	①	②	③	④	⑤
5	우리 학교에 다니는 것이 자랑스럽다.	①	②	③	④	⑤
대인관계		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통	그렇다	매우 그렇다
6	나는 친구들에게 인기가 많다.	①	②	③	④	⑤
7	우리 학교에는 나를 이해하고 인정해 주시는 선생님이 계신다.	①	②	③	④	⑤
8	우리 학교 선생님들은 가까이 대하기가 편하다.	①	②	③	④	⑤
9	책임감이 많은 학생들이 많아서 학교생활이 편하다.	①	②	③	④	⑤
10	우리 반 친구들은 편을 가르치지 않고 모두 잘 어울려 지낸다.	①	②	③	④	⑤
11	학교에서 반 친구들과 잘 어울려 생활하는 편이다.	①	②	③	④	⑤
12	학교에는 내가 본받을 친구들이 많다.	①	②	③	④	⑤
13	우리 반 친구들은 어려운 일을 당하면 서로 위로하고 도와준다.	①	②	③	④	⑤
14	학교에는 나와 사이좋은 친구들이 많다.	①	②	③	④	⑤

수업·학습 활동		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통	그렇다	매우 그렇다
15	수업시간에 배우는 내용은 나의 진로에 적합한 내용들이다.	①	②	③	④	⑤
16	각 교과목의 수업내용을 잘 이해한다.	①	②	③	④	⑤
17	한 시간당 수업의 분량이 적당하다.	①	②	③	④	⑤
18	나는 학교 수업시간 중 선생님의 질문에 편안하게 대답한다.	①	②	③	④	⑤
19	나는 수업시간에 궁금한 사항이 있으면 자유롭게 질문한다.	①	②	③	④	⑤
20	수업시간에 집중이 잘 된다.	①	②	③	④	⑤
21	나는 수업시간에 배운 내용을 대부분 이해한다.	①	②	③	④	⑤
교육 환경		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통	그렇다	매우 그렇다
22	우리 교실 분위기는 화목하다.	①	②	③	④	⑤
23	우리 학급 친구들은 협동심이 강하다.	①	②	③	④	⑤
24	우리 학교 시설은 안전하다.	①	②	③	④	⑤
25	교실은 공부할 조건과 시설을 잘 갖추고 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
26	우리 학교 주변은 조용한 편이다.	①	②	③	④	⑤
27	등하교 길은 안전하며 교통수단 이용이 편리하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
28	쾌적한 우리 학교의 환경은 나의 정서 안정에 도움을 준다.	①	②	③	④	⑤
29	교실마다 냉난방 시설이 되어 있어서 좋다.	①	②	③	④	⑤
학교 규칙·특별 활동		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통	그렇다	매우 그렇다
30	우리 학교의 교칙에는 학생들의 의견이 많이 반영되어 있다.	①	②	③	④	⑤
31	우리 학교는 교칙위반 시 처벌보다는 대화로 선도한다.	①	②	③	④	⑤
32	우리 학교는 두발 및 복장에 대해 학생들의 자율성을 존중한다.	①	②	③	④	⑤
33	학교에서 하는 각종 행사에 관심을 가지고 적극 참여한다.	①	②	③	④	⑤
34	점심시간에 자유로운 외출이 가능하다.	①	②	③	④	⑤
35	특기적성시간에는 많은 것들을 배울 수 있는 기회가 되고 있다.	①	②	③	④	⑤
36	내가 원하는 특별활동 부서에 소속되어 활동하고 있다.	①	②	③	④	⑤
지지체계		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통	그렇다	매우 그렇다
37	선생님은 나를 인격적으로 존중해 주신다.	①	②	③	④	⑤
38	선생님은 내가 문제를 해결할 수 있도록 정보를 제공해 주신다.	①	②	③	④	⑤

39	어려운 문제가 발생했을 때 상담을 해 주시는 선생님이 계신다.	①	②	③	④	⑤
40	선생님들은 나에게 관심을 많이 가져 주신다.	①	②	③	④	⑤
41	선생님은 내가 한 행동의 옳고 그름을 객관적으로 평가해 주신다.	①	②	③	④	⑤
42	나는 친구들로부터 인정과 관심을 받고 있다.	①	②	③	④	⑤
43	친구들은 나의 일에 관심을 갖고 걱정해준다.	①	②	③	④	⑤
44	친구들은 내가 도움이 필요할 때 생각이나 의견을 말해준다.	①	②	③	④	⑤
45	친구들은 나의 의견을 존중해 주고 긍정적으로 받아들여 준다.	①	②	③	④	⑤

VI. 다음은 학업적 자기효능감과 관련된 질문입니다. 각각의 문항에 대하여 동의하는 정도를 오른쪽에 ‘√’ 표시하여 주시기 바랍니다.

학업적 자기효능감		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통	그렇다	매우 그렇다
1	학교 공부는 무조건 쉬울수록 좋다.	①	②	③	④	⑤
2	가능하다면 어려운 문제는 피해가고 싶다.	①	②	③	④	⑤
3	나는 깊이 생각해야 하는 문제보다 쉽게 풀 수 있는 문제를 더 좋아한다.	①	②	③	④	⑤
4	만약 여러 문제 중 몇 문제만을 선택할 수 있다면, 쉬운 문제만을 선택할 것이다.	①	②	③	④	⑤
5	시간이 많이 들더라도 깊이 생각하게 만드는 문제가 더 재미있다.	①	②	③	④	⑤
6	비록 실패하더라도 다른 친구들이 풀지 못한 문제에 도전하는 것이 즐겁다.	①	②	③	④	⑤
7	나는 복잡하고 어려운 문제에 도전하는 것이 재미있다.	①	②	③	④	⑤
8	쉬운 문제보다는 조금 틀리더라도 어려운 문제를 푸는 것이 더 좋다.	①	②	③	④	⑤
9	나는 쉬운 문제를 여러 개 푸는 것 보다 어려운 문제를 하나 푸는 것을 더 좋아한다.	①	②	③	④	⑤
10	나는 쉬운 문제보다 어려운 문제를 더 좋아 한다.	①	②	③	④	⑤
11	나는 수업시간에 새로운 것들을 이미 알고 있는 것과 쉽게 연결시킬 수 있다.	①	②	③	④	⑤
12	나는 보통 공부를 시작하기 전에 계획을 세우고, 거기에 맞추어 공부 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
13	나는 수업 시간 중에 중요한 내용을 잘 기록할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
14	내가 싫어하는 수업시간에도 주의집중을 잘 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

학업적 자기효능감		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통	그렇다	매우 그렇다
15	나는 복잡하고 어려운 내용을 기억하기 쉽게 바꿀 수 있다.	①	②	③	④	⑤
16	나는 수업시간에 배운 내용을 잘 기억할 수 있다	①	②	③	④	⑤
17	나는 어떻게 공부하는 것이 효과적인 방법인지 잘 안다.	①	②	③	④	⑤
18	나는 정해진 시간 안에 주어진 과제를 잘 마칠 수 있다.	①	②	③	④	⑤
19	나는 수업시간에 배운 내용 중 내가 무엇을 알고, 무엇을 모르는지 정확히 판단할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
20	나는 수업시간에 배운 내용 중 중요한 것이 무엇인지 잘 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
21	선생님과 친구들 앞에서 발표하는 것은 내게 너무 큰 스트레스이다.	①	②	③	④	⑤
22	시험을 치르기 전에는 시험을 망칠 것 같은 생각이 든다.	①	②	③	④	⑤
23	수업 시간 중에 선생님이 문제를 풀라고 시킬까봐 불안하다.	①	②	③	④	⑤
24	토론을 할 때, 혹시 창피 당할까봐 내 의견을 제대로 발표하지 못한다.	①	②	③	④	⑤
25	수업시간에 발표를 할 때, 실수할 것 같아 불안하다.	①	②	③	④	⑤
26	선생님이 모두에게 질문을 할 때 답을 알아도 대답하지 못한다.	①	②	③	④	⑤
27	시험이 다가오면 불안해서 잠을 이룰 수가 없다.	①	②	③	④	⑤
28	나는 시험 때만 되면 우울해 진다.	①	②	③	④	⑤

♣ 끝까지 설문에 협조하여 주셔서 대단히 감사합니다. ♣