

학원물 웹툰에 나타난 폭력의 양태와 맥락에 대한 내용분석

A Study on Frequency, Type, and Context of Violence in School-Life Webtoon

김윤종*, 문안나**
동아일보*, 충북대학교**

Youn-jong Kim(zozo@donga.com)*, Anna Mun(aloft2013@naver.com)**

요약

이 연구는 한국 포털사이트 네이버에 연재된 학원물 웹툰 열편의 폭력 장면에서 나타난 폭력의 빈도, 유형, 그리고 맥락을 분석했다. 내용 분석 결과 작품 1회 당 2.15건의 PAT(Perpetrator-Action-Target)이 나타났다. 폭력의 유형으로는 물리적 폭력이 전체 PAT의 73.2%를 차지하며 가장 많이 나타났다. 등장인물의 캐릭터 특성을 보면 폭력 가해자의 외모가 뛰어난 것으로 설정된 경우가 53.6%인 것으로 나타났다. 폭력 가해자의 캐릭터가 영웅인 경우가 35.9%, 악당인 경우는 37.3%인 것으로 나타났다. 가해자와 피해자가 친구 사이인 경우가 60.8%를 차지했다. 과도한 신체표현, 오버액션, 말풍선과 같은 표현 기법으로 폭력 장면을 희화한 한 장면이 66.7%인 것으로 나타났다. 폭력 동기로는 개인과 집단의 이익과 신념을 위한 수단(29.4%)이 가장 많은 것으로 나타났고, 단순 재미(20.9%)가 그 다음을 차지했다. 폭력에 대한 처벌이나 보상을 알 수 없는 경우(79.9%)가 많은 것으로 나타났다.

■ 중심어 : | 미디어 | 웹툰 | 학원물 | PAT(Perpetrator-Action-Target) | 폭력의 맥락 |

Abstract

The study analyzed the frequency, type, and context of violence in 10 school-life webtoon published on Korean portal-site, Naver. Results of content analysis showed 2.15 PAT(Perpetrator-Action-Target) per 1 episode. As for the types of violence, physical violence accounted for 73.2 percent of PATs. As for the characteristics of characters, 53.6 percent of those who committed violence were set to have good-looking. 35.9% of those who committed of violence were heros and 37.3% were villains. The case that perpetrator and target were friends accounted for 60.8%. The case that a travesty is made of the violent scenes adopting excessive expressions, overtures, and balloons accounted for 66.7%. The most common motive for violence was the means for the interests and beliefs of individuals and groups (29.4%), followed by fun (20.9%). The case that the punishment or compensation for violence is absent accounted for 79.9%.

■ keyword : | Media | Webtoon | School-life Comics | PAT(Perpetrator-Action-Target) | Context of Violence |

I. 서론

한국의 '웹툰'은 일본의 '아니메'를 뛰어넘을 성장 산

업으로 관심받고 있다. KT경제경영연구소는 2020년 국내 웹툰 자체 시장만 1조원이 될 것으로 전망했다[1]. 만화 산업은 네이버에서 분사한 네이버웹툰주식회사와

접수일자 : 2019년 10월 14일
수정일자 : 2019년 11월 14일

심사완료일 : 2019년 11월 14일
교신저자 : 문안나, e-mail : aloft2013@naver.com

카카오의 자회사 포도트리(웹툰컴퍼니)가 성장을 주도했다. 네이버웹툰은 세계 기준 사용자가 4000만명을 넘어섰다. 국내의 일일 평균 이용자 수는 620만 명, 월 평균 이용자 수는 1700만 명에 달한다. 카카오페이지와 다음웹툰을 운영하는 포도트리는 국내 월간 사용자가 1000만명을 넘어섰다. 특히 카카오페이지는 누적 매출액이 1억원 이상인 작품만 614개에 달한다. 콘텐츠진흥원은 카카오페이지 '기다리면 무료'서비스가 웹툰 산업 전체 매출을 이끌었다고 봤다.¹⁾ 스마트폰 사용자의 20%가 웹툰을, 전체 인터넷 이용자의 30%가 웹툰을 이용하는 것으로 나타났다[1].

웹툰의 인기와 함께 소재와 표현에 대한 사회적 비판 또한 커지고 있다. 폭력을 미화한다는 지적이 많다. 아마추어 웹툰(webtoon) 작가 김수찬이 2015년 본인 페이스북 페이지에 연재한 <상남자 만화>는 첫 화를 포스팅한 후 56000개의 '좋아요'를 받고 1300회 이상 '공유'되었을 정도로 인기를 끌었다. 이 웹툰의 유머 코드는 '여성에 대한 폭력'이다. 첫 화에는 이런 장면이 나온다. 한 여성이 남자친구에게 "자기야, 우리 벚꽃 보러 가자"라고 한다. 그러자 남자친구는 이 여성에게 욕을 하고 여성의 얼굴을 가격한 후 머리채를 잡고 거울 앞으로 끌고 가 "거울을 봐. 니가 꽃이잖아"라고 한다. 결말은 유머로 마무리되지만 '데이트 폭력을 희화화(戲畵化)했다'는 누리꾼들의 비난을 받았다.²⁾

웹툰의 폭력성이 사회적 이슈가 된 것은 수 년 전부터이다. 2012년 1월 야후코리아에 연재된 웹툰 <열혈 초등학교>가 지나치게 폭력적이라는 지적이 제기됐다. 총과 칼로 사람을 죽이는 모습을 적나라하게 표현한 네이버 연재 웹툰 <소녀 케이>, 공공장소에서 패싸움을 하는 사람들에게 모범시민상을 주는 장면을 실은 다음 연재 웹툰 <이말년>과 같은 네이버, 다음 연재 웹툰도 연달아 논란이 됐다. 이들 웹툰은 대부분이 연령 제한 없이 누구나 볼 수 있는 전체 관람가여서 더욱 문제가 됐다. 논란이 커지자 방송통신심의위원회가 웹툰에 대해 중점 모니터링을 시작했고 웹툰 작가들은 검열을 반대하는 1인 시위를 벌였다. 같은 해 4월 방송통신심의 위원회는 웹툰을 만화계의 자율에 맡기기로 하고 한국

만화가협회와 '웹툰 자율규제 협력을 위한 협약(MOU)'을 체결했다.

그러나 이후에도 계속 웹툰의 폭력성에 대한 문제가 발생했다. 2012년 6월 네이트 웹툰 <개미잡이>에서는 여학생을 납치·감금해 성폭행하는 장면이 그려졌다. 네이버 웹툰 <노이즈>에서는 소아성애자인 성인남자가 초등학생을 성폭행하는 장면이 나와 네이버가 공식 사과하는 사태가 발생했다.³⁾ 방송통신심의위원회가 웹툰 전문 사이트 레진코믹스가 연재하는 웹툰 작품의 폭력성과 선정성이 지나치다는 이유로 사이트 전체를 접속 차단했다. 이에 표현의 자유와 인터넷 세대의 자발적 문화를 침해할 수 있다는 근거로 웹툰의 내용 규제를 반대하는 목소리도 커졌다.

폭력은 특히 '학원물 웹툰'에서 중심 소재로 사용되는 경우가 많다. '학원물'은 학교를 배경으로 전개되는 애니메이션, 드라마, 소설 등을 총칭한다. 10대 학생이 주인공, 학교가 배경인 것이 특징이고, 로맨스·미스터리·액션 등 다양한 장르 형태를 보인다. 청소년들이 즐겨 보는 학원물 웹툰은 일진문화, 집단따돌림과 같은 폭력을 미화한다는 비판이 가장 많이 나오는 장르다. 네이버에서 연재한 인기 웹툰 <외모지상주의>에서는 왕따, 음주, 흡연과 같은 행위와 함께 고등학생들 간의 싸움이 수시로 등장한다. 인기 웹툰 <프리 드로우>는 학교 일진이 주인공으로 등장하며 교복 입은 학생들 간의 폭력을 생생하게 묘사한다. 청소년보호법의 경우 어린이·청소년에게 유해한 폭력성, 반사회성 내용이 표현된 간행물을 '유해 간행물'로 지정해 따로 관리하지만, 웹툰은 정식으로 출판된 간행물이 아닌 탓에 실질적으로 청소년법의 적용 범위에 포함되지 않는다.

대한민국에서 살아가는 청소년에게도 스마트폰을 통한 콘텐츠 소비는 일상이 되었다. 정보통신정책연구원의 '미디어보유와 이용행태 변화' 보고서에 따르면 초등학교 4~6학년생의 60%, 중·고등학생의 90% 이상이 스마트폰을 보유하고 있다. 제일기획의 빅데이터 분석 전문조직 제일DnA센터가 2015년 9월 전국 스마트폰 사용자 4442명을 대상으로 7만 여개의 앱에 대한 사용자 로그 2억여 건을 분석한 결과 10대가 스마트폰 앱을 사

1) 조선비즈 (2018년 2월 15일자) 만화 시장 1조시대 연1등 공신... K웹툰 열풍도 이끌어.

2) 동아일보 (2015년 9월 9일자) 이성협오시대. 23면.

3) 머니투데이 (2012년 6월 21일자) 아동성폭행' 다룬 '노이즈' 웹툰 논란, 온라인판

용하는 시간은 2시간 50분인 것으로 나타났다. 웹툰·게임과 같은 '디지털 놀이'에 할당하는 시간은 전체 스마트폰 이용 시간의 36.7%(52분)인 것으로 보고되었다. 네이버 웹툰의 일일 이용자 중 10대 청소년은 300만 명이 넘는다.

웹툰 내용에 대해 탐구한 연구는 많지 않은 듯하다. 2010년 이후에 웹툰 연구가 이루어지긴 했지만, 주로 웹툰 제작과 연출의 특징, 매체의 기술적 특징과 발전에 대한 것이다. 채희상(2014)은 영화화와 같이 매체 전환의 대상이 되고 있는 웹툰의 특징을 분석했다[2]. 웹툰의 현황과 발전 모델, 마케팅, 광고 활용 등 산업화 확대를 다룬 연구도 있다[3]. 만화매체의 디지털 전환과 발전을 살핀 연구[4-6], 웹툰 산업의 특징에 관한 연구도 있다[7]. 미디어 폭력성 연구는 TV·뮤직비디오·영화와 같은 장르를 주로 다루었다[8-12].

하지만 웹툰은 국내에서 탄생한 새로운 형식의 만화 콘텐츠이어서인지 해외 연구도 찾기 힘들다. 뉴미디어 중에서는 그나마 게임의 폭력성에 대한 연구가 이루어졌다. 폭력적인 장면이 많은 게임 콘텐츠를 자주 접할 때 과연 실제 폭력성이나 폭력 발생이 많아지는 지를 알아본 연구들이다. 현재 많은 청소년들이 게임만큼 웹툰을 많이 접한다. 그럼에도 웹툰의 폭력성에 대한 연구는 거의 이루어지지 않았다. 이러한 지적 공백을 채우고자 이 연구는 학원물 웹툰에 나타난 폭력성을 탐구했다. 특히 어떠한 맥락에서 폭력을 소재로 사용하는지를 알아보았다. 학원물 웹툰은 청소년이 주 소비층인데, 주요 등장 인물이 학생이고, 학교를 무대로 스토리가 전개되기 때문에 청소년 수용자의 몰입도가 높을 가능성이 크다. 이 연구는 학원물 웹툰의 폭력성에 대한 탐색의 의미가 있다. 이어지는 글의 순서는 다음과 같다. 2장에서 관련 연구와 이론을 살펴보고, 3장에서 연구문제를 제시한 후, 4장에서 연구방법을 설명한다. 5장에서 연구결과를 보고하고, 6장에서 결론을 서술한다.

II. 문헌검토

1. 웹툰 및 학원물 웹툰의 특징

웹툰은 웹(web)과 카툰(cartoon)의 합성어로, 디지

털 방식으로 제작돼 온라인상에서 보는 만화를 의미한다[1]. 박석환(2009)은 웹툰의 등장 과정을 '출판 만화 → 디지털만화 → 인터넷 만화 → 웹툰'의 순으로 규정했다[3]. 디지털만화는 출판(종이)만화책을 디지털기기로 스캔해 PDF로 변형한 후 이미지 파일로 감상하는 형태이다. 인터넷 만화는 기존의 출판 만화를 그대로 옮긴 것이 아니라 제작 단계에서부터 이미지 파일로 제작된 만화이다.

웹툰이란 용어가 처음 사용된 것은 2000년 8월 천리안이 <웹툰>이라는 만화사이트를 개설하면서부터다.⁴⁾ 당시 이 사이트 속 만화는 기존의 가로읽기 칸막이식 출판만화와 차이가 없었다. 현재의 웹툰과 용어는 같지만 모습이 달랐던 셈이다. 지금과 같은 웹툰이 처음 등장한 것은 미디어 다음(daum)에서 만화서비스를 개설한 2003년이고, 이후 네이버를 필두로 대형 포털사이트가 웹툰을 무료로 제공하면서 대중화되기 시작했다. 세로 스크롤로 보는 방식과 같이 웹에 적합한 연출 방식이 2005년부터 본격적으로 개발됐다.

웹툰은 영화 제작 시 사용되는 '스토리보드'와 형태가 유사하다. 스토리보드는 영화 제작 시 시나리오 내용을 쉽게 이해하고 영상화할 수 있도록 주요 장면을 그림으로 정리한 계획표다. 스토리보드에는 주제, 화면제목, 화면 구성, 화면설명, 연결화면 등을 기록한다. 웹툰을 마우스 스크롤로 내리며 횡적으로 감상하면 영화의 장면 장면을 잘라서 수직적으로 배열한 것처럼 보인다. 현장의 영화감독들도 "웹툰 한 장면 장면을 그대로 영상으로 구성하면 영화가 된다. 웹툰을 영화로 옮기기는 쉬운 편"이라고 말할 정도다. 실제 '은밀하게 위대하게', '이끼' 등 많은 웹툰이 영화화되고 있다.

학원물 웹툰에 대한 연구는 최근에 출판된 편이다. 스토리텔링과 트랜스미디어 특징에 대한 고찰을 통해 한국의 학원물 콘텐츠가 사용자 몰입을 유도하는 현실 모방적 서사와 매체의 특징을 바탕으로 독자적인 장르를 생성해가고 있다고 해석한 연구[13], 학원물과 재난물이 결합된 웹툰의 스토리텔링 방식을 분석하여 청소년이 재난에 대처하는 방식의 구현을 설명한 연구[14]가 있다. 학원물 웹툰의 폭력을 분석한 연구는 찾아볼 수 없었다.

4) 매일경제 (2010년 8월 8일자) 한국 웹툰의 발전사. 14면.

2. 미디어 폭력성 범위와 측정

미디어 폭력성 연구 초기에는 주로 폭력의 물리적 행위에 초점을 맞췄다. 거브너와 그의 동료들(1980)은 폭력을 '자기 자신이나 타인에 대한 물리적인 힘의 표출 혹은 상대방의 의지에 반하는 강제적 행동인 상해와 살인'으로 정의했다[15].

미디어 폭력성 연구에서 가장 많이 연구된 대상은 TV 프로그램이다. 거브너와 동료들(1980)은 20년 동안 TV프로그램의 폭력성을 분석했다[15]. 전미TV폭력 연구도 TV의 폭력성을 분석한 대표적 연구이다[16]. 국내에서는 한국방송영상산업진흥원이 지상파 방송사의 TV프로그램 폭력성을 분석했다[17]. TV 프로그램 폭력성에 대한 연구는 대체로 사회학습이론(social learning theory)을 지지한다. 이 이론에 따르면 수용자는 미디어 속 폭력 행위를 간접적으로 체험하는 '관찰'을 하고, 이를 통해 학습한 다음 폭력을 모방하게 된다. 반두라는 실험을 통해 아동은 미디어에서 재현한 공격적인 행동을 본 후 그 행동 방식을 모방하는 것을 밝혔다[18]. 수용자는 가해자가 보상을 받는 것을 관찰한 후에 공격 행동을 더 강화했다.

이후 물리적 행위를 넘어 다양한 종류의 폭력 유형을 파악하려는 시도가 이어져 폭력성의 범위가 넓어졌다. 그린버그와 동료들(1980)은 미디어 속 인물에 대한 주변의 심리적 공격과 같은 비(非)물리적 폭력도 육체적 폭력 이상으로 수용자에게 영향을 미칠 수 있다고 지적했다[19]. 윌리엄스, 자브랙, 조이(1982)는 아예 폭력을 '물리적 뿐 아니라 심리적으로 타격을 가하는 행위'로 정의했다[20]. 포터와 워렌(1996)은 폭력을 '심리적, 사회적, 감정적 차원에서 해를 가하는 행동'으로 규정했고[21], 후속 연구에서는 사회적 폭력까지도 폭력으로 규정했다[22]. 육설·모욕·조롱·위협을 가하는 행위까지도 폭력으로 보고 지상파 방송사 3사의 주 시청 시간대 프로그램에 대한 폭력성을 분석한 연구도 있다[8].

TV뿐 아니라 뮤직비디오, 영화 등에 나타난 폭력성도 물리적 폭력 외에 심리적 언어적 차원에서 연구됐다[8][10-12]. 비(非) 물리적 폭력은 물리적 폭력에 비해 객관적인 측정이 쉽지 않지만 미디어 폭력성은 비(非) 물리적 폭력까지 포괄한다는 데 어느 정도 합의가 이루어진 셈이다.

전통 미디어와 달리 뉴미디어 콘텐츠 속의 폭력성에 대한 연구는 주로 게임을 중심으로 이뤄졌다. 앤더슨과 그의 동료들은 온라인 게임 콘텐츠의 이용과 폭력성을 연구한 결과 폭력적인 게임에 장기적으로 노출되면 공격적인 감정과 사고, 행동이 상승했다[23]. 국내에서도 습관적으로 폭력적인 액션 게임을 하는 청소년이 공격성과 폭력성이 더 커지고, 폭력적 태도를 형성해 학교 폭력을 높이거나 이런 게임에 몰두 할수록 학교 폭력 가해 행동 발생빈도가 높아진다는 연구들이 행해졌다[24][25].

이 연구는 미디어 폭력성 측정을 위해 PAT 분석틀을 활용했다. PAT는 Perpetrator-Action-Target의 앞글자만 따온 용어이다. 우리말로는 '가해자-폭력 행위-피해자' 정도로 해석할 수 있다. 예를 들어 TV 프로그램에서 남자가 여자의 뺨을 때리는 장면이 나왔다고 치자. 한 연구자가 가해자와 피해자 발생을 근거로 뺨 때리는 행위를 A로 보았다. 그러면 남자를 P, 뺨때리는 행위를 A, 여자를 T로 하여 한 단위의 PAT를 측정할 수 있다.

미디어의 폭력성에 대한 연구가 발전하면서 단순히 폭력 행위만을 측정하는 것을 넘어 폭력 행위를 둘러싼 상황, 즉 폭력이 발생한 맥락까지 고려하게 되었다. "폭력이 나오게 된 맥락이 어떠한지가 수용자에게 미치는 영향이 크다"라고 보았기 때문이다[26]. 예를 들어 가해자와 피해자의 성별은 수용자가 폭력성을 평가하는 데 영향을 미친다. 수용자는 대체로 여성이 남성에게 가하는 폭력보다 남성이 여성에게 행하는 폭력을 더욱 폭력적으로 받아들인다[27]. 또 호감이 가고 긍정적인 인물이 행하는 폭력은 부정적 인물이 행한 폭력보다 긍정적으로 받아들인다[28]. 폭력을 행하는 가해자가 매력적일수록 가해자에게 더 쉽게 감정이입을 한다[16]. 피해자를 평가할 때도 마찬가지로이다. 수용자는 매력적인 피해자를 더 동정한다[29].

건터(1985)는 폭력이 발생한 맥락을 '프로그램 장르', '폭력행위 주체(가해자)와 피해자(객체) 정보', '폭력이 발생하는 도구', '폭력의 유해정도', '폭력이 발생하는 환경'으로 세분화했다[26]. 윌리엄스와 동료들은 '폭력의 고의 여부', '폭력행위의 결과', '폭력묘사에 유머 가미 여부'를 폭력성 측정 범위에 포함했다[20]. 포터와 워렌

(1998)은 물리적 폭력과 함께 ‘폭력에 대한 보상 유무’, ‘폭력의 정당성 정도’, ‘폭력의 동기와 의도’, ‘등장인물의 성격’, ‘폭력적 행위에 대한 후회 정도’, ‘폭력의 표현 방식’을 측정했다[22]. 하승태·김창숙·유성훈(2007)은 케이블TV 프로그램의 폭력성을 분석하면서 ‘등장인물의 특성’, ‘폭력이 발생하는 환경’, ‘가해자에 대한 처벌 여부’를 물리적 폭력과 함께 측정했다[30].

III. 연구문제

학원물 웹툰은 학생들이 주요 등장인물이고, 학교를 배경으로 이야기가 전개된다. 청소년 수용자의 동질감과 몰입감이 높을 가능성이 크다. 청소년은 10~19세까지의 자아 형성기를 세대를 지칭한다. 이들은 주로 타인의 행동을 관찰함으로써 자신을 둘러싼 문제를 해결하려 한다. 이 때 청소년이 선호하는 TV나 영화 속 스타가 폭력적인 행동을 보이면 이를 모방하는 행동을 하는 경우가 있다[31]. 미디어 속 또래의 행동방식을 자신에게 대입해 유사한 상황에서 비슷하게 행동하기 때문이다[32]. 이 연구는 기존 연구 결과가 주는 함의를 받아들여 국내 포털사이트에 연재된 학원물 웹툰의 폭력성이 어떠한지를 분석한다.

우선 웹툰에 나타난 폭력의 양과 유형이 어떠한지를 탐색할 필요가 있다. 그리고 폭력의 맥락에 따라 수용자의 평가가 달라진다는 선행연구 결과에 따라 웹툰에 나타난 폭력의 맥락을 다각도로 분석할 것이다. 기존 연구를 보면 폭력의 맥락은 일곱 가지 정도로 파악할 수 있었다: ① 폭력 가해자와 피해자의 특성, ② 폭력 가해자와 피해자의 지위 관계, ③ 폭력의 희화화(戲畫化), ④ 폭력의 동기, ⑤ 폭력의 처벌 또는 보상, ⑥ 폭력에 따른 피해, ⑦ 폭력의 현실성.

등장인물의 캐릭터 특징에 따라 수용자의 폭력성 평가는 달라질 수 있다. 예컨대, 수용자는 잔혹하고 사악한 캐릭터보다 선한 캐릭터가 행한 폭력에 대해 더 긍정적인 평가를 내린다[28]. 폭력을 행한 가해자가 선하거나 영웅 캐릭터인 경우, 중립적이거나 악당 캐릭터인 경우에 비해 수용자가 폭력을 모방할 가능성이 높았다[33]. 그렇다면 학원물 웹툰 속 ‘얼짱’ 남학생이 가하는

폭력은 여드름투성이의 비호감 남학생이 행하는 폭력보다 긍정적으로 받아들여질 가능성이 있다.

폭력 가해자와 피해자의 지위 관계에 따라서도 수용자의 폭력성 평가는 달라진다. 예를 들어, 수용자는 강자-약자, 갑-을, 상-하와 같이 등장인물의 지위 서열이 있는 관계 속에서 발생하는 폭력을 동등한 지위에서 발생하는 폭력보다 더 폭력적이라고 생각했다[34]. 학원물 웹툰에서도 지위 서열은 자주 나타난다. 실제 학교에서도 일진들의 득세, 교실 내 갑을관계 형성과 그에 따른 복종과 폭력적 계도, 성적에 따른 서열화 등이 일어나고 있다.

폭력의 희화화 여부도 중요하다. 포터와 워렌(1998)은 코미디 프로그램 분석을 통해 폭력이 희화화 될 경우 수용자가 폭력을 사소한 것으로 생각하게 된다고 지적했다[22]. 배론과 볼(1974)의 실험에서도 우스꽝스러운 유머 형식의 영상물에 드러난 폭력은 수용자가 느끼는 폭력성 정도를 크게 낮췄다[35]. 폭력이 유머가 결합될 경우 수용자들이 폭력으로 인한 결과를 비현실적으로 받아들였고, 폭력을 심각하게 인식하지 않는다는 연구결과도 있다[16]. 만화는 특성상 영화·드라마와 같은 장르에 비해 웃음을 유발하는 장면이 많다. 또 폭력 가해자나 피해자의 행동이 만화 특유의 표현양식에 따라 과장되어 우스꽝스럽게 표현될 가능성이 높다[36].

미디어 속 등장인물이 어떠한 동기에서 폭력적인 행동을 했는지도 수용자가 폭력성을 파악하는데 영향을 미친다[16][21]. 정당하지 못한 폭력이라고 판단되는 경우 정당한 폭력이라고 판단되는 경우보다 폭력 행위를 더 폭력적이라고 인식할 수 있다[27]. 예를 들어, 자기 방어 차원에서 행해진 폭력이 나타난 TV 프로그램 수용자는 폭력을 정당한 것으로 인식하고 오히려 자기 방어를 위한 폭력을 학습한다[16]. 경찰과 범인이 동시에 폭력을 휘두를 경우 수용자는 경찰이 행하는 폭력이 덜 폭력적이라고 생각했다[26].

폭력에 대한 보상이나 처벌의 유무도 수용자가 폭력성을 인식하는 데 영향을 미칠 수 있다. 폭력이 처벌되지 않는 장면을 본 TV 프로그램 수용자는 폭력을 학습하고 모방할 가능성이 높은 반면 처벌되어 가해의 결과를 두려워할만한 요소가 전달된 경우 수용자의 폭력 행동 모방 가능성은 감소했다[16]. 또한 가해자의 폭력행

위에 대한 보상이 따르는 경우엔 처벌이 있는 경우에 비해 폭력을 모방할 가능성이 높았다[18]. 이 연구를 위한 기초 작업으로 네이버 인기 웹툰 <외모지상주의>, <일진의 크기>, <폭풍의 전학생>, <센 놈>, <프리드로우>를 사전 분석한 결과 가해자의 폭력에 대해서 교사나 학교가 처벌하는 장면은 적었다. 반면, 폭력을 행한 가해자가 친구들 사이에서 영웅이 되거나 이성에게 인기를 끄는 것과 같이 보상을 받는 경우는 많았다.

폭력을 당한 피해자에게 발생한 상해·장애·심리적 좌절과 같은 결과물이 미디어에서 나타나는지 여부도 수용자가 폭력성을 판단하는 데 영향을 미칠 수 있다. 수용자는 미디어에서 재현한 폭력의 결과로써 고통이나 피해가 명확하게 제시되는 경우에 그렇지 않는 경우보다 가해 행위를 더욱 폭력적이며 심각한 것으로 해석했다[26]. 특히 청소년이 자아를 형성해 가는 시기인 점을 고려할 때 명백한 물리적 피해가 없다 할지라도 폭력 피해자가 겪는 심리적인 고통은 성인에 비해 그 여파가 더 클 가능성이 있다. 사전 분석에 따르면 학원물 웹툰에서 심리적인 고통이 제시된 경우는 적었다.

마지막으로 폭력이 얼마나 현실적으로 미디어에 재현되었는지도 수용자가 폭력성을 인식하는 데 영향을 줄 수 있다. 뉴스 속 폭력을 본 수용자가 광고 속 폭력을 본 수용자보다 더 높은 공격성을 드러냈다는 보고가 있다[37]. 비슷한 예로 사람끼리 주먹으로 싸우는 장면을 보여주며 “연출된 것”이라고 설명할 때보다 “실제 사건”이라고 설명할 때 수용자는 더 높은 공격성을 보였다[38]. 미디어 재현의 현실성 분석을 하는 배경에는 수용자의 감정처리와 모방이 연관되어 있다. 예를 들어, 청소년 독자가 학원물 웹툰의 폭력 피해자에게 감정이입을 깊게 할 경우 학교폭력에 대한 공포감은 증가할 수 있다. 한편 폭력 가해자에게 감정이입을 한 경우에는 현실에서 더욱 폭력적인 행동을 할 수 있다.

이상의 논의를 토대로 다음과 같은 연구문제를 제시한다.

- 연구문제 1. 학원물 웹툰에 나타난 폭력의 양과 유형은 어떠한가?
 연구문제 2. 학원물 웹툰에 나타난 폭력 가해자와 피해자의 캐릭터 특징은 어떠한가?

연구문제 3. 학원물 웹툰에 나타난 폭력 가해자와 피해자의 관계는 어떠한가?

연구문제 4. 학원물 웹툰에 나타난 폭력의 희화화는 어떠한가?

연구문제 5. 학원물 웹툰에 나타난 폭력의 동기는 무엇인가?

연구문제 6. 학원물 웹툰에 나타난 폭력에 대한 처벌 및 보상은 어떠한가?

연구문제 7. 학원물 웹툰에 나타난 폭력에 따른 피해 양상은 어떠한가?

연구문제 8. 학원물 웹툰에 나타난 폭력은 사실적으로 묘사되었는가?

IV. 연구방법

1. 분석대상

이 연구는 기존 미디어 폭력성 연구를 참고하여 국내에서 시장 점유율이 높은 네이버 웹툰 사이트 중 조회수가 가장 높은 작품을 분석대상으로 삼았다. 웹툰 산업 현황 및 실태조사 보고서(2015)에 따르면 국내 웹툰 시장에서 네이버 웹툰의 시장 점유율은 53.6%이다[39]. 이어 다음카카오가 37.3%의 점유율을 보였다. 두 포털이 웹툰시장의 90%를 차지하고 있다. 나머지 10%는 네이버와 같은 포털형 웹툰과 레진코믹스·탑툰과 같은 웹툰 전문사이트가 차지하는데, 이들 웹툰 서비스는 시장 점유율도 낮고 19세 이상의 성인물 웹툰이 많은 데다 유료 회원제로 운영되는 경우가 대부분이다.

기존 미디어 폭력성 연구의 분석대상은 사람들이 콘텐츠를 접하는 ‘양’을 기준으로 정했다. 미국 텔레비전 프로그램의 폭력성을 분석한 거브너와 동료들(1980)은 ‘주시청시간대’ 프로그램을 분석했다[15]. 민영 등의 ‘주시청시간대 지상파 텔레비전의 폭력성 연구’(2007) 역시 주시청시간대에 방영된 지상파 TV프로그램을 모집단으로 삼았다[9]. 서영남과 그의 동료들(2009년)은 대중에게 노출 빈도가 가장 높은 작품을 대상으로 뮤직비디오의 폭력성을 분석했다[10]. TV프로그램으로 비유하면 지상파 케이블 등 채널은 특정 웹툰 사이트에 해당된다. 개별 TV프로그램은 각각의 웹툰 작품이다. 시

청률은 웹툰의 '조회수'다.

네이버 웹툰을 선택한 이유는 청소년이 네이버 웹툰을 가장 많이 보기 때문이다. 네이버 웹툰 이용자 중 10~20대가 차지하는 비중은 53%에 달한다[39]. 특히 10대는 22%로, 모든 국내 웹툰 서비스 중 가장 높은 비율을 보였다. 반면 다음카카오톡을 통해 웹툰을 보는 사람은 주로 30~40대이다. 30대가 42%, 40대 이상이 39%, 10대는 6% 정도가 다음에서 웹툰을 이용했다.

네이버 웹툰은 '도전만화 코너', '도전베스트 코너', '웹툰 코너'라는 3단계의 리그제를 운영 중이다. 우선 일반인이나 신인작가들이 자율적으로 '도전만화 코너'에 작품을 게재한다. 이후 '도전만화 코너'에서 인기를 얻은 작품은 다음 단계인 '도전베스트 코너'에 게재할 수 있다. '도전베스트 코너'에서도 큰 인기를 얻으면 '웹툰 코너'에 연재할 수 있다. 높은 조회수를 기록하고, 해당 작가가 유명해지는 웹툰은 대부분 최종 단계인 '웹툰 코너'에 게재된 작품들이다. '웹툰 코너'에는 월요웹툰, 화요웹툰, 수요일웹툰 식으로 매일 25~30편 가량의 작품이 연재된다. 일주일 단위로 보면 매주 200편 가량의 웹툰이 연재되는 셈이다.

'웹툰 코너'의 오른쪽에는 연령별, 성별 조회수가 높은 1~5위 작품이 실시간으로 올라온다. 예를 들어 월요일 웹툰 중 10대 남성에게 인기가 높은 1~5위는 1위 <뷰티풀 군바리>, 2위 <신의 탑>, 3위 <평범한 8번> 식으로 순위가 나온다. 연구자는 2015년 요일별로 10대가 많이 본 1~5위 웹툰 10개 작품(남성 5개 작품, 여성 5개 작품)을 정리했다. 일주일 치를 합치면 총 70개 작품(남성 35편·여성 35편), 2주치를 합치면 140개 작품이 됐다. 이 중 상당수가 중복되어 1~5위 작품이 52개로 정리되었다. 그 다음 웹툰의 제목과 주제를 참고하고 1~3회를 구독한 후 총 12편의 학원물 웹툰을 선별했다. 이중 연재 횟수가 20회 이하인 <서복의 저승사자>를 제외했다. 전작인 <패션왕>과 달리 대학교를 무대로 한 <복학왕>도 제외했다. 최종 분석 대상은 [표 1]과 같이 총 10편으로 선정되었다.

최종분석 대상 10개 작품의 연재 회수를 합하면 총 705회가 된다. [표 1]에 제시되었듯 작품별로 연재 횟수는 차이가 있었다. 웹툰은 주 1회 연재되고 연재 횟수가 작품 별로 다르기 때문에 연재 기간 전체의 10%

에 해당되는 회수를 무작위로 추출해서 총 71회 분석했다.

표 1. 학원물 웹툰 분석 대상

	제목	저자	연재 횟수
1	윈드브레이커	조용석	91회
2	여중생A	허5파6	38회
3	오주예수여	아현	21회
4	미래소녀	황준호	23회
5	최강전설 강해효	최병열	116회
6	외모지상주의	박태준	49회
7	프리드로우	전선욱	99회
8	전설의 레전드	강병이	25회
9	소녀더와일드	훈,제나	209회
10	달수 이야기	산삼	34회

2. 분석단위

웹툰의 폭력성을 측정하는 분석단위로는 '전미TV폭력연구'에서 사용된PAT(pepetrator-action-target)를 적용했다[17]. PAT는 가해자(pepetrator), 행위(action), 피해자(target) 세 요소로 폭력 장면을 측정한다. 세 요소 모두 있어야 폭력 장면이 구성된 것으로 본다.

3. 변수의 조작적 정의

이 연구는 [표 2]에 제시된 것과 같이 기존 연구를 참고해 '폭력 유형', '캐릭터 특징', '폭력 행위 맥락', '폭력 결과', '폭력 현실성' 유목에 해당하는 변수를 구성했다.

1.1 폭력 유형

표 2. 변수의 조작적 정의

	변수	조작적 정의	참고한 선행연구
폭력 유형	폭력의 유형	물리적·언어적·심리적·성적으로 피해자에게 해를 가하거나 압박하는 행위	Williams, Zabrack & joy(1982)
	캐릭터	가해자와 피해자의 캐릭터: 영웅/악당	Gunter(1985)
캐릭터 특징	역할	가해자와 피해자의 극중 역할	Gunter(1985)
	위상	가해자와 피해자의 학교 커뮤니티 내 위치	Liss, Reinhardt(1983)
	외모	가해자와 피해자의 묘사된 외모	Zillmann(1991)
폭력 행위	폭력의 회화화	폭력 묘사 시 유머·액션성·효과음 등 사용 여부	Zillmann & Bryant(1991)

맥락	폭력에 대한 처벌/보상	폭력에 대한 처벌/보상 또는 간과 여부	Potter & Warren(1998)
	폭력 동기	기방어·유죄·우연·보복·사적 이익 등 폭력을 가하게 된 동기나 목적	Potter & Warren(1996)
폭력 결과	폭력에 따른 결과	폭력으로 인한 가해자와 피해자의 물리적·심리적 상태 묘사	Van der voort(1986)
폭력 사실성	폭력 주제와 행위의 리얼리티	폭력 상황의 현실성 정도	Atkin(1983)

폭력은 중범위 수준까지로 보고 물리적 폭력과 언어·심리적인 통한 비(非)물리적 폭력까지를 파악했다. 물리적 폭력의 구체적 유형은 다음과 같다: ① 신체를 사용한 공격 ② 책상, 의자 등 도구를 사용한 공격 ③ 자상이나 칼로 위협 ④ 납치·유괴. 언어폭력의 구체적 유형은 다음과 같다: ① 빈정거리는 혼잣말 ② 욕설·비속어·조롱·공격적인 말투 등의 모욕적인 말 ③ ‘너 그럼 죽는다’, ‘확 배를 찌서줄까’와 같은 신변의 위협을 표현하는 말.

심리적 폭력은 직접 물리적·언어적 폭력을 가하지 않더라도 피해자를 압박하여 폭력을 가한 것으로 볼 수 있는 상황이다. 예를 들면 왕따를 시켜 아무도 말을 걸지 않는다는지, 학교 화장실 등에서 일진에게 괴롭힘을 당할 때 도움의 눈빛을 보내도 외면하는 행위를 통해 피해자의 정신에 타격을 주는 행위를 심리적 폭력으로 규정했다. 심리적 폭력의 구체적 유형은 다음과 같다: ① 바보 취급·빈정거림·면박주기 등 ‘놀리기’ ② 매점 심부름과 같은 일명 빵 서툰·돈 뺏기·잡은 폭행 위협과 같은 괴롭힘 ③ 교실에 없는 듯 무시하는 따돌림.

이 연구는 폭력 유형에 ‘성(性)적 폭력’을 추가했다. 성적 폭력은 물리적·언어적·심리적 폭력 유형으로도 포함시킬 수 있지만 폭력의 특징이 확실하게 나타나기 때문에 별도로 분석했다. 성적 폭력의 구체적 유형은 다음과 같다: ① 성적으로 수치심을 주는 성희롱 ② 피해자 신체 중 일부를 더듬는 등 성추행 ③ 상대방의 동의를 구하지 않은 성관계 시도하는 강간.

두개 이상의 폭력이 동시에 발생하면 주된 폭력으로 측정하되 비중이 비슷할 경우 ‘복합 폭력’으로 코딩했다.

1.2 캐릭터 특징

가해자와 피해자의 캐릭터는 ① 나쁜 의도의 폭력을 일삼는 ‘악당’ ② 보통(평범한 인물) ③ 강하면서 심성이 좋은 영웅으로 분류했다.

캐릭터 역할은 ① 주인공 ② 상대역 ③ 조연으로 분류했다. 주인공은 극을 이끌어가는 중심인물이다. 상대역은 주인공과 대척점에 있는 중심인물이다. 조연은 큰 비중은 없이 주인공의 친구나 선생, 부모와 같이 주변인 격으로 등장하는 인물이다.

가해자와 피해자의 위상은 ① 학급, 학교 밖 등 학생들 사이에서 갑의 위치에 있는 ‘강자’ ② 평범한 학생들 ③ 교실 내 왕따, 성적 하위권, 외톨이 등으로 표현되는 ‘약자’로 분류했다.

가해자와 피해자의 외모를 ① 미남, 미녀를 비롯한 ‘호감형’ ② 주인공에 비해 떨어지면서 평범한 외모 ③ 크고 사나운 인상, 두꺼운 입술, 거친 피부가 특징인 ‘비호감형’으로 분류했다.

1.3 폭력의 맥락

폭력의 희화화는 다음과 같이 구체적인 항목을 정했다: ① 언어를 이용해 웃음을 유발하는 경우 ② 고통이나 아픔을 과장된 표현, 결투 장면 속 액션으로 인한 통쾌한 타격감으로 한편의 무술, 액션 영화를 보는 듯한 느낌을 주는 신체적 희화화 ③ ‘훅~, 퍽~’ 등 폭력행위가 일어났을 때 말풍선이나 그래픽, 자막, 효과음으로 액션을 강조하는 희화화 ④ 복합적 희화화.

폭력 행동의 동기는 다음과 같이 구체적인 항목을 정했다: ① 자신이나 타인의 물리적 공격로부터 보호하기 위한 폭력(자기방어) ② 상대방에 대한 적개심에 따른 폭력(분노) ③ 물리적 폭력에 대한 보복심에 의해 행해지는 폭력(보복) ④ 개인 및 집단의 물질적 이득, 권력, 신분, 인기, 영향력 획득을 위해 폭력(이익·신념) ⑤ 자신이나 다른 사람을 즐겁게 하기 위한 폭력(재미).

폭력 행동 후 가해자가 돈, 명예, 지위, 권력을 획득하는 경우, 타인으로부터 인정, 칭찬, 격려 등을 받는 경우는 ‘보상’으로 분류했다. 반면 법적 제재를 받는 경우, 돈·명예·지위·권력을 상실한 경우, 친구·가족·제3자로부터의 외면·비난·질책을 받는 경우는 ‘처벌’로 규정했다.

1.4 폭력의 결과 및 현실성

폭력으로 인한 가해자와 피해자의 신체적·심리적 상해가 묘사되었는지 여부를 측정했다.

폭력 사실성은 다음과 같이 구분했다: ① 학교·집·운동장·도서관·게임방 등 실제 발생했던 폭력을 그대로 묘사한 폭력 ② 허구이지만 개연성이 높아 실제 벌어질법한 폭력 ③발생할 가능성이 극히 적은 비현실적 폭력. 가해자와 피해자의 캐릭터를 통해 사실성을 구분하는데 참조했다. 현실적인 캐릭터는 학교 내 학급에서 쉽게 볼 수 있는 유형으로, 예를 들어 평범한 학생, 공부 잘하는 반장, 싸움 잘하는 일진, 끼어들기 좋아하고 행동이 방정맞은 유형, 잘난 체하는 푼푼이 등이 이에 해당한다. 비현실적 캐릭터는 현실에서 쉽게 찾아볼 수 없는 유형으로, 예를 들어 남자 여러 명보다 싸움을 잘하는 여학생. 배우 같은 외모에 싸움을 잘하고 집도 부자이고 반장을 맡고 있는 남학생 등이 이에 해당한다.

4. 코더 간 신뢰도

커뮤니케이션 전공자 2명을 대상으로 코딩절차와 코딩 스킴을 숙지하게 한 후, 분석대상의 10%에 해당되는 웹툰 7회를 임의로 선정하여 코딩을 실시했다.

코더 간 신뢰도계수(Cohen's Kappa)를 산출한 결과 대체로 신뢰할 만한 수준으로 나타났다: △물리, 언어, 심리, 성적 등 폭력 유형(.71~.90), △가해자 피해자의 역할, 캐릭터, 외형, 위상(.62~.77), △폭력의 희화화(.79), △폭력의 동기(.82), △가해자의 처벌/보상(.87), △폭력의 결과 묘사(.74). 가해자 피해자의 캐릭터와 가해자·피해자 외형은 다소 낮게 신뢰도가 산출되기도 했다. 웹툰이나 만화, 애니메이션을 많이 본 사람과 그렇지 않은 사람 간 만화에 대한 이해가 다르기 때문인 것으로 판단되어 몇 차례 더 코딩 스킴을 수정해가면서 신뢰도를 높였다.

V. 연구결과

분석대상 중에서 총 153개의 PAT이 추출됐다. 분석대상이 총 71회이므로 청소년들이 인기 웹툰 1회를 볼 때 2.15번의 폭력 장면에 노출된다는 의미로 해석할 수 있다.

1. 폭력의 양과 유형 (연구문제 1)

폭력 행동 유형에 대한 결과는 [표 3]에 제시했다. 전체 PAT 중 물리적 폭력이 73.2%, 언어 폭력이 5.2%인 것으로 나타났다. 여러 유형이 복합적으로 나타난 경우가 17.6%, 심리적·성적 폭력이 각각 1.3%인 것으로 나타났다.

물리적 폭력에서는 ‘신체를 이용한 폭력(75.8%)’이 많은 비중을 차지했다. 책상·결상·마대자루 등 교실에서 쉽게 볼 수 있는 도구를 사용한 폭력은 9.8%였다. 학원물인 만큼 총, 칼과 같은 무기류를 사용한 폭력이나 독살은 없었지만 유괴·납치·목조르기·자기상해·자살은 일부(0.7%) 나타나기도 했다.

언어적 폭력에서는 ‘모욕이나 비난(15%)’과 ‘위협(9.8%)’이 많이 나타났다. 심리적 폭력에서는 ‘괴롭힘’이 13.7%로 가장 많았고 이어 ‘놀림(1.3%)’, ‘따돌림(0.7%)’ 순으로 나타났다.

언어적·심리적 폭력이 적게 나타난 것은 두 가지 이유로 설명할 수 있다. 폭력 장면은 물리적 폭력을 중심으로 언어적·심리적 폭력이 동시에 발생하는 경우가 많았다. 상당수 폭력 장면에는 낮은 수위의 비속어와 욕설 등의 언어적 폭력을 비롯해 괴롭힘과 놀림 등 심리적 폭력이 같이 나타났다. 그럼에도 불구하고 중심 폭력이 물리적 폭력으로 구별되는 경우가 많았다. 웹툰은 그림이 중심이 된 콘텐츠이므로 등장인물의 행동을 중심으로 폭력을 표현한 장르적 특징인 것으로 보인다.

표 3. 학원물 웹툰에 나타난 폭력 행동 유형

물리적	복합적	언어	심리적	성적	합계
73.2%	17.6	5.2	1.3	1.3	100%

총 PAT: 153건

2. 가해자와 피해자의 캐릭터 특징(연구문제 2)

폭력 가해자와 피해자의 캐릭터 특징은 [표 4]에 제시했다. 역할을 보면 폭력의 가해자(40.5%)와 피해자(45.8%) 모두 주인공이 경우가 많았다. 폭력 가해자 캐릭터가 영웅인 경우가 35.9%인 것으로 나타났다. 악당(37.3%)인 경우와 큰 차이가 없다.

위상을 보면 강자에 의한 폭력이 77.1%인 것으로 나타났다. 약자를 대상으로 한 폭력(20.3%)이 강자를 대

상으로 한 폭력(55.6%)보다 적었다. 강자인데도 폭력을 당하는 대상이 되는 것은 전형적인 만화의 이야기 구조 때문인 것으로 보인다. 특히 학원물에서는 주인공이 폭력을 행하는 상대는 일진이나 불량배 등이다.

이들은 일반 학생보다 강자이기 때문에 강자를 대상으로 한 폭력이 많을 수밖에 없다고 판단된다. 또 폭력 가해자는 외모가 뛰어난 호감형(53.6%)이 비호감형(26.1%)인 경우보다 많은 것으로 나타났다.

표 4. 학원물 웹툰에 나타난 폭력 가해자와 피해자의 특징

역 할	주인공	상대역	조연	알 수 없음	합계
가해자	40.5	19.0	34.6	5.9	100%
피해자	45.8	15.7	32.0	6.5	100%

캐 릭 터	약당	중립	영웅	알 수 없음	합계
가해자	37.3	20.3	35.9	6.5	100%
피해자	26.1	34.0	31.4	8.5	100%

위 상	강자	보통	약자	알 수 없음	합계
가해자	77.1	11.8	7.2	3.9	100%
피해자	55.6	15.0	20.3	9.2	100%

외 모	호감형	평범	비호감형	알 수 없음	합계
가해자	53.6	17.6	26.1	2.6	100%
피해자	49.0	23.5	21.6	5.9	100%

총 PAT 건수: 153건

3. 가해자와 피해자의 관계 (연구문제 3)

폭력 가해자와 피해자 관계는 [표 5]에 제시했다. 둘 관계는 친구 사이(60.8%)가 가장 많은 것으로 나타났다. 아무 관계없는 사이에서 발생한 폭력도 34.6%를 차지했다.

표 5. 학원물 웹툰에 나타난 폭력 가해자-피해자 관계

친구	관계 없음	부모 자식	알 수 없음	부부	선생 제자	연인	합계
60.8	34.6	3	0.76	0.7	0.7	0.7	100%

총 PAT 건수: 153건

4. 폭력의 희화화 (연구문제 4)

폭력의 희화화에 대한 결과는 [표 6]에 제시했다.

PAT의 66.7%에서 폭력의 희화화가 나타났다. 언어적 희화화(0.7%)에 비해 신체적 희화화(43.8%)가 월등히 많았다. 그래픽이나 자막을 통한 희화화는 13.1%로 나타났다.

희화화 대상은 피해자(26.1%)가 가장 높은 것으로 나타났다. 피해자와 가해자 모두를 희화화 한 경우는 22.2%, 가해자를 희화화 한 경우는 18.3%인 것으로 나타났다.

표 6. 학원물 웹툰에 나타난 폭력행위에 대한 희화화

신체적	없음	그래픽자막	복합적	언어	합계
43.8	33.3%	13.1	9.2	0.7	100%

총 PAT 건수: 153건

5. 폭력의 동기 (연구문제 5)

폭력의 동기에 대한 결과는 [표 7]에 제시했다. 폭력의 동기로는 개인과 집단의 이익·신념(29.4%)을 위한 경우가 가장 많았다. 순전히 재미(20.9%)로 폭력을 가하는 경우가 그 다음 많았다. 폭력 장면 5건 중 1건이 재미를 위해 이루어지는 것으로 묘사됐다는 뜻이다.

표 7. 학원물 웹툰에 나타난 폭력의 동기

이익·신념	재미	보복	분노	자기 방어	명령	우연한 사건	알수 없음	합계
29.4	20.9	20.3	19.6	6.5	1.3	1.3	0.7	100%

총 PAT 건수: 153건

6. 폭력에 대한 처벌 (연구문제 6)

폭력에 대한 처벌에 대한 결과는 [표 8]에 제시했다. 폭력에 대한 처벌이나 보상을 알 수 없는 경우가 대다수(79.7%)인 것으로 나타났다. 처벌을 받는 것으로 그려진 경우는 15.7%에 그쳤다.

표 8. 학원물 웹툰에 나타난 폭력에 대한 처벌/보상

알 수 없음	처벌	보상	합계
79.7	15.7	4.6	100%

총 PAT 건수: 153건

7. 폭력의 피해 양상 (연구문제 7)

폭력의 피해 양상에 대한 결과는 [표 9]에 제시했다. 폭력의 피해 양상이 명시적(49.7%)으로 묘사되는 경우가 그렇지 않은 경우(31.4%)에 비해 많았다. 폭력의 피해 양상으로는 코피·행동장애·의식불명과 같은 물리적 상해가 60.8%, 분노·자살시도와 같은 심리적 상해가 14.4% 나타났다.

표 9. 학원물 웹툰에 나타난 폭력행위에 따른 결과 묘사 빈도

명시적	없음	암시적	합계
49.7	31.4	19.0	100%

총 PAT 건수: 153건

8. 폭력의 사실성 (연구문제 8)

폭력의 사실성에 대한 결과는 [표 10]에 제시했다. 폭력 장면은 대체로 충분히 일어날법한 경우, 즉 '개연적 허구'로 표현되었다(58.8%). 폭력 장면에 등장하는 캐릭터가 현실적이고, 재현된 폭력이 실제 언론보도에 나온 학교 폭력과 유사하게 그려져 '사실적'인 경우가 26.8%인 것으로 나타났다.

표 10. 학원물 웹툰에 나타난 폭력의 사실성

개연적 허구	사실적	비현실적	합계
58.8	26.8	13.7	100%

총 PAT 건수: 153건

VI. 결론

이 연구는 학원물 웹툰 속 폭력적 장면의 빈도와 유형 그리고 이를 둘러싼 다양한 맥락을 분석했다. 분석 결과 학원물 웹툰 속 PAT 빈도는 작품 1회 당 2.15건인 것으로 나타났다. 거브너와 동료들(1986)의 연구에서 TV 프로그램 1시간당 8.4건의 폭력장면이 나왔다[40]. 스미스와 동료들(2002)은 TV프로그램 한편 당 9회 이상의 폭력성이 나타나면 '폭력성의 포화(saturation)' 상태라고 규정했다[41]. 웹툰 속 폭력성 포화에 대한 기준은 없다. 기존 TV프로그램은 10분~60분 간 진행된다. 반면 60~70컷으로 구성된 웹툰 1회를 빨리 보면 1~2분 내외로도 볼 수 있다. 즉 방송 분량이 정해져있고 시간을 기다려야 볼 수 있는 TV드

라마 혹은 극장에서 볼 때만 폭력장면에 노출되는 영화와 달리 웹툰은 출퇴근길, 잠자기 전 침대, 화장실 용변 볼 때 등 스마트폰을 통해 언제 어디서나 짧은 시간 내에 여러 편을 한꺼번에 보면서 폭력성이 더 많이 노출될 수 있다. 웹툰이 더욱 '폭력성이 포화된 콘텐츠'로 진단할 수 있는 이유다. 폭력의 유형별 분석에서는 물리적 폭력이 가장 많이 나타났다. 언어적·심리적 폭력은 물리적 폭력과 함께 일어난 경우가 많았다.

등장인물의 캐릭터 특성에서 주목할 요소는 '영웅적 가해자', '호감형 가해자'가 주를 이뤘다는 점이다. 폭력 가해자의 외모가 뛰어난 경우(53.6%)가 많았고 폭력 가해자의 캐릭터가 대중이 선호하는 영웅(35.9%)인 경우가 악당(37.3%)인 경우와 차이가 없었다. 가해자와 피해자가 친구 관계인 경우(60.8%)가 많이 나타났다. 또 언어, 과도한 신체표현과 오버액션, 말 풍선, 그래픽을 통한 폭력의 희화화가 PAT 중 66.7%를 차지했다. 개인과 집단의 이익을 위한 폭력이 많이 나타났고, 특히 아무 이유 없이 재미로 가하는 폭력도 높은 수치로 나타났다. 폭력행위에 대한 처벌이 있는 경우가 보상이 있는 경우보다 높게 나타났다. 하지만 그 수준은 15.7%에 불과했다. 즉 폭력의 결과로 처벌을 받는 경우가 적다는 의미다. 오히려 폭력의 결과로 처벌과 보상 중 어떤 것도 나타나지 않은 경우가 많았다. 폭력 결과로 처벌이 적게 이뤄지거나 어떤 결과도 나타나지 않을 경우 웹툰에 익숙한 청소년들은 폭력에 무감각해질 수 있다.

종합해보면, 학원물 웹툰에서 재현된 폭력의 양태나 맥락이 청소년 수용자들의 폭력성 인식에 부정적인 영향을 줄 수 있는 것으로 보인다. 우선, 학원물 웹툰에 폭력적 내용이 많아지고 그 폭력이 미화 혹은 정당화된다면 반복적으로 노출된 청소년들은 현실 속 학교 폭력의 심각성에 둔감해지는 부작용이 생길 수도 있다[23]. 린츠, 도너스테인, 그리고 펜로드(1984)가 대학생들에게 여성을 대한 폭행이 담긴 영상을 5일간 보여준 결과 초기에 분개하던 학생들은 시간이 지남에 따라 폭력에 둔감해졌다[42]. 학원물 웹툰 속 폭력 묘사를 반복적으로 접한 청소년 역시 현실에서 발생하는 실제 학교 폭력을 일상적인 것으로 생각할 수도 있다. 게다가 폭력의 희화화를 자주 접함으로써 폭력을 재미의 수단으로

생각할 수도 있다. 웹툰에서는 주인공이 주먹으로 상대는 때리는 장면은 소리를 “퍽” “꽉”이라는 식으로 표현하고 맞는 사람의 얼굴을 과장되고 웃기게 그리며 희화화 한다. 이로 인해 폭력이 고통스럽고 하지 말아야 할 심각한 것이 아니라 웃기고 즐겁고 통쾌하다는 기분을 들게 한다. 버코워츠(1970)는 “웃음으로 포장된 폭력일지라도 수용자 인지 속 폭력과 연결된 다른 생각들을 증폭시켜 폭력을 활성화시키는 ‘점화효과(priming effect)’가 일어날 수 있다”고 지적했다[43].

이 연구의 의의는 세 가지로 볼 수 있다. 첫째, 웹툰의 폭력성에 대한 시사점을 제시했다. 웹툰 내용 심의와 관련된 정책 구성에도 활용가치가 있다. 웹툰에 대한 사회적, 제도적 보완이 이뤄지는데 이 연구가 실용적 함의를 주길 바란다. 둘째, 이 연구는 TV와 영화에 집중되었던 미디어 폭력성 연구 흐름 속에서 웹툰이라는 장르의 폭력성을 연구해 지적 공백을 메웠다. 웹툰의 폭력성 수준을 다른 미디어의 폭력성과 비교할 수 있는 근거를 마련했다. 셋째, 폭력의 맥락을 다양하게 분석하여 연구들의 저변을 넓혔다.

네이버 웹툰으로 연구대상을 한정된 부분은 이 연구의 한계이다. 웹툰 전문 사이트, 다음카카오도 웹툰 시장 점유율을 높이는 추세이다. 후속 연구에서는 모집단의 범위를 확대할 필요가 있다. 또 학원물 웹툰 뿐 아니라 보다 다양한 장르의 웹툰을 분석해 웹툰 서비스 업체별, 웹툰 장르별, 세대별 비교분석을 한다면 웹툰 내 폭력성에 대한 보다 세밀하고 구조적인 분석이 이루어질 것이다.

참 고 문 헌

- [1] 김재필, 성승창, 홍원균, *웹툰 플랫폼의 진화와 한국 웹툰의 미래*, 서울:kt경제경영연구소, 2013.
- [2] 채희상, “웹툰의 매체전환 과정에 관한 연구,” *한국애니메이션연구*, 제10권, 제2호, pp.194-210, 2014.
- [3] 박석환, “웹툰 산업의 실태와 문제점,” *디지털콘텐츠와 문화정책*, 제4권, pp.123-158, 2009.
- [4] 김재필, 성승창, 홍원균, *웹툰 플랫폼의 진화와 한국 웹툰의 미래*, KT경제경영연구소, 2013.
- [5] 이승연, 박지훈, “웹툰이 재현하는 청년문제와 재현방식,” *스피치와커뮤니케이션*, 제23호, pp.209-242, 2014.
- [6] 이종승, “TV드라마-웹툰에서 반영된 감을관계/청년세대 문제와 법제(개)정의 관계,” *씨네포럼*, 제18호, pp.309-343, 2014.
- [7] 윤기현, 정규하, 최인수, 최해술, “웹툰 통계 분석을 통한 한국 웹툰의 특징,” *만화애니메이션연구*, 제38호, pp.177-194, 2015.
- [8] 김정선, 윤영민, “욕설로 대화하는 한국영화,” *한국언론학보*, 제55권, 제5호, pp.82-104, 2011.
- [9] 민영, 이정교, 김태용, “주시청 시간대 지상파 텔레비전의 폭력성 연구: 폭력의 양과 유형을 중심으로,” *한국방송학보*, 제21권, 제5호, pp.84-126, 2007.
- [10] 서영남, 김창숙, 한군태, “한국무직비디오의 폭력성 연구,” *방송문화연구*, 제21권, 제1호, pp.187-221, 2009.
- [11] 하승태, 곽은경, 정기완, “국내 지상파TV 드라마에 나타난 폭력성: 폭력의 양태와 맥락을 중심으로,” *사회과학연구*, 제23집, 제2호, pp.77-104, 2009.
- [12] 한군태, 하승태, 서영남, 조의현, “지상파 텔레비전의 어린이 프로그램에 나타난 폭력성 연구,” *한국방송학보*, 제21권, 제1호, pp.311-351, 2007.
- [13] 정유경, 조민선, “한국 학원물 콘텐츠의 트랜스미디어 스토리텔링 연구,” *만화애니메이션연구*, 제55호, pp.365-394, 2019.
- [14] 전지니, “학원물과 재난물의 조우, ‘학원재난’ 웹툰의 스토리텔링 연구,” *우리문학연구*, 제60집, pp.379-412, 2018.
- [15] G. Gerbner, L. Gross, M. Morgan, and N. Signorielli, “The ‘Mainstreaming’ of America: Violence Profile No. 11,” *Journal of Communication*, Vol.30, No.3, pp.10-29, 1980.
- [16] National Television Violence Study, *National Television Violence Study*, Thousands Oaks, CA: Sage, 1997a, 1997b, 1998.
- [17] 한국방송영상산업진흥원, *2000년 지상파TV프로그램의 폭력성 분석 결과*, KBI 분석리포트, 2001.
- [18] A. Bandura, *Social Learning Theory*, Englewood Cliffs, N.J.:Prentice Hall, 1971.
- [19] B.S. Greenberg, N. Edison, F. Korzenny, C. Fernandez-Cllado, and C.K. Atkin, “Antisocial and Prosocial Behaviors on Television,” In B. S. Greenberg (Ed.), *Life on Television: Content*

- Analyses of U. S. TV Drama*, NJ: Ablex Publishing, pp.99-128, 1980.
- [20] T. Williams, M. Zabrack, and L. Joy, "The Portrayal of Aggression on North American Television," *Journal of Applied Social Psychology*, Vol.12, No.5, pp.360-380, 1982.
- [21] W. Potter and R. Warren, "Considering Policies to Protect Children from TV Violence," *Journal of Communication*, Vol.46, No.4, pp.40-57, 1996.
- [22] W. Potter and R. Warren, "Humor as Camouflage of Televised Violence," *Journal of Communication*, Vol.48, No.2, pp.40-57, 1998.
- [23] C. A. Anderson, L. Berkowitz, E. Donnerstein, L. R. Huesmann, J. D. Johnson, D. Linz, N. M. Malamuth, and E. Wartella, "The Influence of Media Violence on Youth," *Psychological Science in the Public Interest*, Vol.4, No.3, pp.81-110, 2003.
- [24] 김재엽, 송아영, 이지혜, "청소년의 학교폭력피해경험이 인터넷게임중독에 미치는 영향," *정신보건과 사회사업*, 제29권, pp.150-176, 2008.
- [25] 정지혜, 한지아, 최종복, "학교폭력 가해경험 청소년들의 충동성, 우울 및 학교 참여에 관한 연구," *한국웰니스학회지*, 제8권, 제4호, pp.271-280, 2013.
- [26] B. Gunter, *Dimensions of Television Violence*, England: Gower Publishing Company Limited., 1985.
- [27] B. Gunter, "The Question of Media Violence," In J. Bryant(ed.), *Media effects Advances in Theory and Research*, Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, pp.163-211, 1994.
- [28] C. Hoffner and J. Cantor, "Developmental Differences in Responses to an Television Characters Appearance and Behavior," *Developmental Psychology*, Vol.21, No.6, pp.1065-1074, 1985.
- [29] D. Zillmann and J. Bryant, "Responding to Comedy : The Sense and Non-sense in Humor," J. Bryant and D. Zillmann (Eds.), *Responding to the Screen*, Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, pp.261-279, 1991.
- [30] 하승태, 김창숙, 유성훈, "케이블TV에 나타난 폭력성 연구," *한국언론정보학보*, 통권41호, pp.200-231, 2008.
- [31] 나은영, "미디어 폭력이 청소년에게 미치는 심리적 효과," *한국방송학보*, 통권6호, pp.41-77, 1995.
- [32] 김정기, "청소년과 성인집단의 휴대전화 이용 특성 비교," *한국언론학보*, 제28권, 제3호, pp.252-290, 2005.
- [33] A. Bandura, "Influence of models reinforcement contingencies on the acquisition of imitative responses," *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.1, pp.589-595, 1965.
- [34] A. Mustonen and L. Pulkkinen, "Television Violence: A Development of Coding Scheme," *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Vol.47, pp.168-187, 1997.
- [35] Baron and Ball, "The Aggression-Inhibiting Influence of Nonhostile Humor," *Journal of Experimental Social Psychology*, Vol.10, No.1, pp.23-33, 1974.
- [36] 강남준, 김지환, "폭력물 시청과 청소년 폭력성간의 관계에서 중재변인으로서의 자기효능감의 역할," *한국방송학보*, 제13권, pp.47-86, 1999.
- [37] C. Atkin, "Effects of Realistic TV Violence vs. Fictional Violence on Aggression," *Journal Quarterly*, Vol.60, No.4, pp.615-421, 1983.
- [38] R. G. Geen, "The Meaning of Observed Violence," *Journal of Research in Personality*, Vol.9, No.4, pp.270-281, 1975.
- [39] 한국콘텐츠진흥원, *웹툰 산업 현황 및 실태조사*, 2015.
- [40] G. Gerbner, L. Gross, N. Signorielli, and M. Morgan, *Television's Mean World: Violence Profile no. 14-15*, Unpublished manuscript. University of Pennsylvania at Annenberg School of Communication, 1986.
- [41] S. L. Smith, A. I. Nathanson, and B. J. Wilson, "Prime-time Television: Assessing Violence during the Most Popular Viewing Hours," *Journal of Communication*, Vol.52, No.2, pp.84-111, 2002.
- [42] D. Linz, E. Donnerstein, and S. Penrod, "The Effects of Multiple Exposure to Filmed

Violence against Women," Journal of Communication, Vol.34, No.3, pp.130-147, 1984.

[43] L. Berkowitz, "Aggressive Humor as a Stimulus to Aggressive Response," Journal of Personality and Social Psychology, Vol.16, pp.710-717, 1970.

저 자 소 개

김 윤 중(Youn-jong Kim)

정회원



- 2016년 8월 : 고려대학교 언론학 박사과정 수료
- 2004년 10월 ~ 현재 : 동아일보 기자
- 2019년 7월 ~ 현재 : 동아일보 유럽특파원, 채널A 유럽 특파원 겸직

〈관심분야〉 : 저널리즘, 뉴미디어 수용자 분석, 헬스커뮤니케이션

문 안 나(Anna Mun)

정회원



- 2016년 8월 : 고려대학교 언론학 박사
- 2018년 3월 ~ 현재 : 충북대학교 강사
- 2019년 9월 ~ 현재 : 레인보우 리스크 커뮤니케이션 연구소 선임연구원

〈관심분야〉 : 전략 커뮤니케이션, Public Relations, 위험 커뮤니케이션, 미디어글쓰기