

The Impact of Webtoons on Korean Youth Culture

Park, Sung Hye¹⁾ · An, Nam Il²⁾

¹⁾M.A, Department of Literary Arts & Cultural Contents, Korea University

²⁾Professor, Department of Literary Arts & Cultural Contents, Korea University

This study investigates the impact of webtoons, an innovative medium in the era of digital innovation, on youth culture. It particularly focuses on how webtoons' visual appeal, the accessibility of diverse genres and themes, interactive elements, and globalization influence the formation of youth identity, social interaction, and creative expression. The study integrates analysis of various real-life examples related to content specialized for youth culture, technology-converged webtoons, webtoon communities, and the globalization of webtoons. It draws implications on the cultural impact of youth's webtoon consumption patterns. Findings suggest that elements such as content specialized for youth culture, technology-converged webtoons, and webtoon communities enhance emotional engagement in youth, serving as vital tools for self-exploration and self-expression. Furthermore, webtoons contribute to new forms of cultural exchange and empathy among global youth, potentially impacting global youth culture as significantly as K-pop and K-dramas, positively influencing Korean youths' experiences of diverse cultural backgrounds. This study provides significant insights for understanding the specific impacts of webtoons on youth culture and exploring how webtoons can contribute to the future of digital culture.

Keywords: Korea Webtoon, Webtoon Industry, Youth Digital Culture, Impact on Youth Culture, Globalization of Webtoons

Corresponding Author: An, Nam Il

Professor, Department of Literary Arts & Cultural Contents, Korea University
A-701 Hyundai ESA 2, 122 Banpodairo, Seocho-gu, Seoul, Republic of Korea
ORCID: <http://orcid.org/0009-0001-2210-3604>
Email: macani@korea.ac.kr

Received: February, 29, 2024 Revised: March, 30, 2024 Accepted: March, 30, 2024 Publication: March, 31, 2024

웹툰이 한국 청소년 문화에 미치는 영향

박성혜¹⁾ · 안남일²⁾

¹⁾고려대학교, 문화콘텐츠학과 석사과정

²⁾고려대학교 문화창의학부 문화콘텐츠전공 교수

본 연구는 디지털 시대의 혁신적 매체인 웹툰이 청소년 문화에 미치는 영향을 조사하였다. 연구는 특히 웹툰의 시각적 매력, 다양한 장르 및 테마의 접근성, 인터랙티브한 요소, 그리고 글로벌화가 청소년들의 정체성 형성, 사회적 상호작용, 창의적 표현에 어떠한 영향을 미치는지에 중점을 두었다. 이를 위해, 청소년 문화에 특화된 콘텐츠, 기술 융합형 웹툰, 웹툰의 커뮤니티, 웹툰의 글로벌화와 관련된 다양한 실제 사례 분석을 통합하여 청소년들의 웹툰 사용 패턴과 이에 따른 문화적 영향에 대한 시사점을 도출하였다. 본 연구에서 도출한 결과로, 청소년 문화에 특화된 콘텐츠, 기술 융합형 웹툰, 웹툰 커뮤니티와 같은 요소들은 청소년들의 감정적 몰입을 증대시키며, 자아 탐색과 자기표현의 중요한 수단으로 기능한다. 또한, 웹툰은 전 세계 청소년들 사이에서 새로운 문화적 교류와 공감대 형성에 기여하며, k-pop과 k-드라마와 같이 글로벌 청소년 문화에 중대한 영향을 미칠 잠재력을 지니고, 이는 한국 청소년들의 다양한 문화적 배경을 경험하는 것에 긍정적인 영향을 미칠 것이다. 본 연구는 웹툰이 청소년 문화에 미치는 영향을 더욱 요소별로 이해하고, 웹툰이 미래의 디지털 문화에 기여할 수 있는 방향을 모색하는 데 있어 중요한 시사점을 제공할 것이다.

주요어: 한국 웹툰, 웹툰 산업, 청소년 디지털 문화, 청소년 문화 영향, 웹툰의 세계화

교신저자: 안남일

고려대학교 문화스포츠대학 문화창의학부 문화콘텐츠 전공 교수

서울시 서초구 반포대로122 현대ESA 2차 A-701

ORCID: <http://orcid.org/0009-0001-2210-3604>

Email: macani@korea.ac.kr

투고일: 2024. 2. 29.

심사일: 2024. 3. 30.

게재확정일: 2024. 3. 30.

발행일: 2024. 3. 31.

I. 서론

웹툰은 인터넷 상에서 연재되는 만화로, 현대 디지털 문화의 핵심적인 구성 요소로 자리매김하고 있다. 이 장르의 탄생과 발전은 1990년대 한국 만화계의 다양한 실험과 변화에 깊이 뿌리를 두고 있다. 당시 만화계는 청소년보호법 시행, IMF 외환위기, 일본 만화의 개방 등 외부적 압력과 위기에 직면하였으며, 이러한 상황 속에서 인터넷의 대중화는 만화계에 새로운 전환점을 마련하였다.

2000년대 초, ‘웹툰’이라는 용어가 등장하며, 웹사이트(Web)와 만화(Cartoon)의 결합을 의미하게 되었다. 이는 ‘인터넷만화’, ‘디지털만화’, ‘모바일만화’ 등으로 개념이 확장되었으며, 만화가들에게 기존 출판 방식과는 다른 새로운 창작 및 전시의 기회를 제공하였다. 웹툰은 독자와의 실시간 소통을 가능하게 함으로써, 창작자와 소비자 간의 상호작용을 강화하였다.

특히 웹툰은 디지털 매체의 특성을 적극 활용하여 발전해왔다. 시각적인 효과, 예를 들어 배경음악(BGM)의 삽입, 움직이는 이미지 등을 통해 독자들에게 보다 풍부하고 몰입감 있는 경험을 제공한다. 이러한 멀티미디어 요소들은 전통적인 만화에서는 경험할 수 없는 새로운 차원의 이야기 전달 방식을 가능하게 한다. 또한, 웹툰의 스크롤 형식은 사용자에게 페이지를 넘기는 대신 스크롤만 내리면 되는 편리성을 제공하며, 이는 특히 모바일 환경에서의 콘텐츠 소비에 적합하다.

<표 1-1> 웹툰의 발전 과정

년도	흐름
1990~2002	출판 만화에서 온라인 매체 전환
	디지털 원고를 위한 기술 매체 지원 시작
	정식 웹툰 플랫폼 탄생
2003~2008	네이버 및 다양한 플랫폼에서 웹툰 사업지원 시작
	신진작가영입을 위한 다양한 공모전 추진
	수익 창출을 위해 PPL 및 영상화 시작
2009~2012	드라마 영화 등에 웹툰 시나리오 도입
	무빙툰 및 다양한 효과툰 등장
	웹툰의 부분 유료화 도입
2013~2020	웹툰 해외 시장 진출
	V.R 웹툰 등장 및 전문 플랫폼 생성
	웹툰과 인공지능 기술 및 다양한 IT 기술 접목

이와 같이 웹툰은 시각적 효과와 기술적 혁신을 통해 디지털 문화의 발전에 기여하고 있다. 만화가들에게는 창작의 자유를 확대해주고, 독자들에게는 다양한 스토리와 스타일을 쉽고 편리하게 접할 수 있는 기회를 제공하며, 이는 디지털 시대의 문화 콘텐츠로서 웹툰의 중요성을 더욱 강조한다.

한국의 청소년 문화는 정보화 강국인 한국의 특성과 밀접한 관계를 가지고 있다. 디지털 매체의 빠른 성장과 일반 국민들의 매체 이용 문화의 급속한 확산은 청소년들의 문화에도 상당한 영향을 미쳤다. 청소년들은 정보화 매체에 대한 적응력이 높고, 인터넷 기술의 확산과 청소년 문화는 동시에 발전하며 서로 상호작용하는 관계를 맺고 있다.

김형주(2012)의 연구 「청소년의 디지털 활동문화 실태와 정책적 함의」에 따르면[2], 청소년들은 컴퓨터와 모바일 폰을 주로 음악 감상, 텍스트 메시지, 소셜 네트워킹 서비스(SNS) 사용, 온라인 채팅 등을 위해 사용하며, 이러한 디지털 매체의 사용은 그들의 일상생활과 밀접하게 연결되어 있다. 특히 SNS 사용률은 약 90%, 온라인 채팅 사용률은 약 50%에 달하는 것으로 나타났다. 이는 청소년들이 디지털 환경에서의 문화적 소통과 교류에 익숙하며, 청소년 문화에 있어 중요한 부분을 차지하고 있음을 시사한다.

청소년 문화를 이해하기 위해서는 이들이 어떻게 디지털 기술을 활용하고 경험하고 있는지에 대한 충분한 이해가 필요하다. 현대 청소년들은 디지털 문화와 밀접하게 연결되어 있으며, 이러한 기술은 그들의 일상, 소통, 학습 방식에 깊숙이 영향을 미치고 있다. 소셜 미디어, 온라인 게임, 디지털 학습 도구 등은 청소년들의 삶에 필수적인 요소로 자리 잡았으며, 이는 그들의 사회적 상호작용 및 자아 정체성 형성에 중대한 역할을 한다.

웹툰은 한국 청소년 문화에 깊이 뿌리를 내리고 있으며, 그 매력은 다음과 같은 여러 요소에서 비롯된다.

첫째, 웹툰의 시각적 매력과 접근성이 청소년들에게 큰 매력을 발휘한다. 풍부한 색채와 시각적 요소는 청소년들의 시선을 사로잡으며, 스마트폰과 태블릿 등 디지털 기기를 통한 쉬운 접근은 그들이 언제 어디서나 웹툰을 즐길 수 있게 한다.

둘째, 웹툰은 다양한 장르와 주제를 탐구한다. 각기 다른 스토리라인과 캐릭터들은 청소년들이 자신들의 삶과 관련된 주제에 깊이 공감하고, 자신만의 가치관을 형성하는 데 도움을 준다. 로맨스, 액션, 공포, 일상 등 다양한 장르의 웹툰은 청소년들의 감정과 생각을 반영하며, 그들의 경험에 깊이 공감할 수 있는 토대를 제공한다.

셋째, 웹툰은 현실적인 스토리텔링과 공감대 형성을 가능하게 한다. 청소년들의 일상과 밀접한 스토리를 다루는 웹툰은 그들이 일상 속에서 겪는 다양한 감정과 상황을 현실적으로 반영한다. 이를 통해 청소년들은 자신의 경험을 웹툰 속 이야기와 연결 지으며 깊은 공감을 느낀다.

넷째, 인터랙티브한 요소와 커뮤니티 참여는 웹툰의 또 다른 매력이다. 온라인 플랫폼을 통해 작가와 독자들이 직접 소통하고 의견을 나누며, 이는 청소년들에게 강한 소속감과 참여 의

식을 불러일으킨다. 댓글과 토론을 통해 형성되는 웹툰 커뮤니티는 청소년들에게 사회적 소통과 교류의 장을 제공한다.

마지막으로, 웹툰은 문화적 트렌드를 반영하고 때로는 새로운 트렌드를 창출한다. 현대 사회의 사회적, 문화적 이슈를 반영하는 웹툰은 청소년들이 자신들의 정체성을 탐색하고 형성하는데 중요한 역할을 한다.

이처럼 웹툰은 청소년들에게 시각적, 내용적, 상호작용적인 매력을 제공하며, 그들의 문화적 표현과 소통의 방식을 형성하는 데 중요한 기여를 한다. 웹툰은 단순한 엔터테인먼트를 넘어서, 청소년들의 사회적 상호작용, 정체성 형성, 그리고 문화적 참여에 중대한 영향을 미치는 매체로 자리매김하고 있다.

본 연구는 웹툰이 한국 청소년 문화에 미치는 영향을 분석한다. 청소년 문화에 있어 웹툰의 중요성을 인식하고, 이를 바탕으로 웹툰이 청소년들의 정체성 형성, 사회적 상호작용, 그리고 문화적 참여에 어떠한 역할을 하는지에 대한 통찰을 제공하는 것이 본 연구의 목적이다. 특히, 웹툰이 청소년들에게 제공하는 다양한 장르와 주제, 현실적인 스토리텔링, 인터랙티브한 요소, 그리고 문화적 트렌드와의 연계성에 초점을 맞추어, 청소년 문화 내에서 웹툰이 차지하는 독특한 위치와 그 매력적인 요소들을 탐구하고자 한다.

II. 본론

웹툰이 청소년 문화에 미치는 영향력에 대한 연구는 디지털 시대의 문화적 변화와 청소년들의 사회화 과정을 이해하는 데 중요한 창으로서 기능한다. 디지털 매체의 발전은 청소년들이 정보를 얻고, 사회적 관계를 맺으며, 자신을 표현하는 방식에 혁명적 변화를 가져왔다. 이러한 변화의 중심에 웹툰이 자리 잡고 있으며, 이는 청소년 문화의 주요한 구성 요소로서의 역할을 수행한다. 웹툰은 기존 만화의 형식을 넘어서 디지털 기술의 진보를 반영한 새로운 스토리텔링 방식을 제공한다. 이는 텍스트와 이미지, 때로는 소리와 움직임을 결합하여, 독자에게 더욱 몰입감 있는 경험을 제공한다. 이와 같은 멀티미디어적 특성은 청소년들에게 특히 큰 매력을 발휘하며, 그들의 정서적, 인지적 발달에 영향을 미친다.

그러나 현재까지 웹툰의 이러한 영향력을 심도 있게 탐구하는 연구는 상대적으로 부족한 실정이다. 특히, 청소년들이 어떻게 웹툰을 소비하며, 이것이 그들의 사회적 상호작용, 정체성 형성, 창의적 사고에 어떤 영향을 미치는지에 대한 학문적 이해는 아직 초기 단계에 있다. 이러한 현황은 웹툰이 청소년 문화에 미치는 광범위한 영향을 고려할 때, 본 연구의 필요성이 강화된다.

기존의 선행 연구들은 디지털 매체가 청소년들의 사회적 관계와 학습, 자아 개념에 미치는

영향을 다루어 왔다. 예를 들어, Aaron Haddock et al(2022)은 디지털 기술이 청소년들의 문제 해결 능력과 창의력에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다고 지적한다[3] 유사하게, Granic et al(2020)은 SNS 사용이 청소년들의 사회적 상호작용과 자아 정체성 형성에 중요한 역할을 한다고 주장한다[4] 그러나 이러한 연구는 주로 디지털 게임과 SNS에 초점을 맞추고 있으며, 웹툰과 같은 새로운 디지털 콘텐츠의 영향을 구체적으로 다루지 않는다. 본 연구에서는 다음과 같은 네 가지 영역을 기준으로 웹툰이 청소년 문화에 미치는 영향력을 분석하여 기존 연구와 다르게 웹툰에 초점을 맞춘 시사점을 네가지로 제공하고자 한다.

첫째, 청소년 문화에 특화된 콘텐츠이다.

청소년 문화에 특화된 콘텐츠를 분석하기 위해, 본 연구는 다음의 분석 기준을 설정하였다: (1) 청소년들의 관심사와 연관성, (2) 창의적 표현과 자기표현의 기회 제공 여부, (3) 사회적 상호작용과 정체성 형성에 미치는 영향. 이러한 기준에 따라, 대표적인 웹툰 작품들을 선정하고, 해당 작품들이 청소년들의 문화적 관심사와 어떻게 연결되며, 청소년들의 사회적 상호작용과 정체성 형성에 어떠한 긍정적 영향을 미치는지를 분석하였다.

둘째, 기술 융합형 웹툰이다.

기술 융합형 웹툰의 영향력을 평가하기 위해서, 본 연구는 웹툰이 청소년들에게 제공하는 새로운 경험과 몰입도를 증가시키는 멀티미디어 요소들의 활용을 검토하였다. 특히, 웹툰이 어떻게 기술의 진보를 반영하여 독자들에게 창의적이고 상호작용적인 경험을 제공하는지에 대한 실례를 제시한다.

셋째, 커뮤니티를 통한 웹툰 문화 교류이다.

웹툰 커뮤니티에서의 문화 교류와 상호작용이 청소년들의 사회적 소속감과 정체성 형성에 미치는 영향을 분석하기 위해, 본 연구는 온라인 플랫폼상의 독자 참여 메커니즘을 조사하였다. 이는 웹툰 플랫폼들이 어떻게 사용자 참여를 촉진하고, 청소년들이 자신의 의견을 공유하고 다른 독자와 소통할 수 있는 환경을 제공하는지를 분석하고자 한다.

넷째, 웹툰의 글로벌화이다.

웹툰의 글로벌화가 청소년 문화에 미치는 영향력을 입증하기 위해, 본 연구는 한국 웹툰이 글로벌 시장에 어떻게 진출하고 있는지, 그리고 이러한 글로벌 진출이 다양한 문화적 배경을 가진 청소년들에게 어떤 새로운 문화적 경험과 교류 기회를 제공하는지를 조사하였다. 이를 통해, 한국 웹툰이 글로벌 문화 교류의 플랫폼으로서 어떻게 기능하고 있는지에 대한 실증적 근거를 제시한다.

이러한 네가지 관점 아래 본 연구는 웹툰이 청소년 문화와 개인 발달에 미치는 영향을 탐구함으로써 웹툰 문화 연구에 기여하고자 한다. 이는 웹툰의 교육적, 사회적, 심리적 영향을 이해하는 데 필수적인 단계로 청소년들이 디지털 시대에 적응하고 성장하는 데 중요한 통찰을 제공할 것이다.

1. 청소년 문화에 특화된 콘텐츠

웹툰은 청소년 문화에 깊이 뿌리내린 매체로, 청소년들의 일상, 꿈, 사회적 관계를 중심으로 한 스토리텔링을 통해 이들의 관심을 사로잡고 있다. 특히 ‘신의 탑’, ‘노블레스’, ‘외모 지상주의’, ‘연애혁명’과 같은 작품들은 청소년들의 사고와 감성을 풍부하게 하며, 그들의 정체성 형성과 사회적 상호작용에 중요한 역할을 하고 있다.[3]

‘신의 탑’과 ‘노블레스’와 같은 웹툰은 전통적인 소년 만화의 서사 구조를 따르면서도 복잡한 세계관과 다채로운 캐릭터들을 통해 청소년들의 상상력을 자극한다. 이러한 작품들은 모험, 용기, 우정과 같은 주제를 다루며, 청소년들에게 강한 울림을 제공한다. 이는 일본의 유명 소년 만화와 비교될 정도의 매력을 지니며, 청소년들 사이에서 큰 인기를 끌고 있다.



[그림 2-1] 전통적인 소년만화 ‘신의 탑’, ‘노블레스’

‘외모 지상주의’와 ‘연애혁명’은 청소년들의 일상과 사회적 관계를 보다 사실적으로 반영한다. 이 웹툰들은 현실적인 청소년의 삶을 그리며, 그들의 고민과 갈등, 성장의 과정을 섬세하게 표현한다. 청소년들은 이러한 스토리텔링을 통해 자신의 경험과 감정을 연결 지으며 깊은 공감을 느낀다. 또한, 이러한 웹툰은 청소년들이 자신의 정체성을 탐색하고, 사회적 문제에 대해 더 깊이 생각하게 하는 기회를 제공한다.

웹툰은 단순한 오락거리 이상의 의미를 지니며, 청소년들의 일상생활, 사회적 상호작용, 정체성 형성에 깊은 영향을 미친다. 특히, ‘신의 탑’, ‘노블레스’, ‘외모 지상주의’, ‘연애혁명’과 같은 웹툰은 청소년들의 정체성 형성, 사회적 상호작용, 정서적 발달에 있어 핵심적인 역할을 하고 있다. 이러한 웹툰들은 단순한 스토리텔링을 넘어서, 청소년들이 자신의 경험과 감정을 탐색하고, 사회적 문제에 대해 보다 깊이 사유하는 데 중요한 도구로 작용한다.



[그림 2-2] 학교 일상물 '연애혁명', '외모지상주의'

더욱이, 이러한 웹툰들은 청소년들에게 현실과 이상 사이의 긴장을 탐구하고, 다양한 사회적 상황에 대한 이해를 증진시키는 매개체로서의 기능을 한다. 예를 들어, '외모 지상주의'는 외모에 대한 사회적 인식과 그로 인한 개인적 갈등을 섬세하게 다루며, 청소년들에게 자아존중감과 사회적 인식에 대한 중요한 교훈을 제공한다. 반면, '연애혁명'은 청소년들의 사랑과 우정, 그리고 이들 관계가 개인의 성장에 어떠한 영향을 미치는지를 탐구한다.

이러한 분석을 통해, 본 연구는 웹툰이 청소년들의 심리적, 사회적 발달에 있어 중추적인 역할을 한다는 것을 명확하게 주장한다. 웹툰은 현대 청소년 문화의 변화와 발전에 있어서 중요한 역할을 하고 있으며, 이는 단지 대중문화의 한 현상으로 간주될 수 없는, 깊은 학술적, 사회적 의미를 지닌다. 따라서, 웹툰이 청소년들에게 미치는 영향을 학술적으로 깊이 탐구하는 것은 이 분야의 연구자들에게 중요한 과제이며, 본 연구는 이러한 과제에 기여하는 중요한 단계로서의 역할을 한다.

2. 기술 융합형 웹툰

기술 융합형 웹툰의 영향력을 평가하기 위해서, 본 연구는 웹툰이 청소년들에게 제공하는 새로운 경험과 몰입도를 증가시키는 멀티미디어 요소들의 활용을 검토하였다. 특히, 웹툰이 어떻게 기술의 진보를 반영하여 독자들에게 창의적이고 상호작용적인 경험을 제공하는지에 대한 사례를 제시하였다.

한국 만화 장르의 혁신적 아이콘으로 자리매김한 웹툰은 기술의 발전과 함께 새로운 변모를 거듭해 왔다. 초고속 인터넷 확산과 공공장소에서 쉽게 접할 수 있는 무료 Wi-Fi 환경이 조성되면서, 전통적인 PC 브라우저를 넘어 스마트폰이 웹툰 접근의 주요 수단으로 부상하게 되었는데

데, 이러한 변화에 발맞추어, 스마트 기기와 애플리케이션을 기반으로 하는 새로운 융합 기술이 개발되기 시작하였다. 가로 형식의 스토리텔링, 멀티미디어 기술을 활용한 음성 및 애니메이션 효과의 융합 등, 웹툰은 기술의 진보를 반영하며 다양한 형태로 진화하고 있다. 이러한 기술 융합형 웹툰은 독자들에게 새로운 경험을 제공하며, 웹툰의 영역을 지속적으로 확장시키고 있다.

특히 이러한 변화는 청소년들에게 중대한 영향을 미치고 있다. 청소년들은 기술에 익숙하고 새로운 형태의 엔터테인먼트에 빠르게 적응하는 경향이 있어, 기술 융합형 웹툰은 그들에게 매우 매력적인 매체로 부각되고 있다. 이러한 웹툰은 청소년들이 스토리에 더 깊이 몰입하고, 다층적인 감각적 경험을 통해 스토리를 이해하며, 감정적으로 반응하는 데 도움을 준다. 또한, 이는 청소년들이 문화적 경험을 통해 자신의 감성과 사고를 확장하는 데 중요한 역할을 하고 있다. 기술 융합형 웹툰은 단순한 엔터테인먼트를 넘어서, 청소년들이 자신의 정체성을 탐색하고 사회적 상호작용을 경험하는 중요한 플랫폼으로 자리 잡고 있다.

기술 융합형 웹툰은 다양한 기술과 웹툰이 융합된 결과물로, 2012년부터 현재까지 스마트툰, 컷툰, AR툰, VR툰, 인터랙션툰 등이 등장하였으며, 4차 산업 혁명을 대비하는 새로운 형태의 웹툰으로, 스마트 기기에 최적화된 연출방식을 채택하고 있다. 기술 융합형 웹툰의 개념은 이승진의 학술 논문에서 처음 언급되었으며[4], 디지툰, 이펙툰, 트윗툰, 웹툰니메이션 등으로 구분된다. 기술 융합형 웹툰은 웹툰과 다양한 디지털 기술의 융합을 통해 새로운 스토리텔링의 가능성을 탐구하는 혁신적인 장르이다. 이러한 융합의 사례들은 웹툰의 역사 속에서 중요한 변곡점을 제시했으며, 독자들에게 새로운 경험을 제공하였다.

백은지와 손기환(2018)의 연구 「기술 융합형 웹툰의 몰입도 연구: 인터랙션 툰 마주쳤다면 중심으로」에 따르면[6], 현재 웹툰 시장은 첨단 기술의 융합을 통해 지속적으로 진화하고 있음을 표명하였다. 이 연구에서 정리된 <표 2>는 다양한 기술 융합형 웹툰을 체계적으로 나열하고 있다. 이러한 시장의 특성상, 웹툰 작가들은 변화하는 플랫폼의 요구와 에이전시의 조율에 따라 자신의 장르와 장점을 살린 창작 방식을 선택하거나, 플랫폼의 새로운 시도에 맞춰 다양한 게재 방식을 경험하고 있음을 강조한다.

기술 융합형 웹툰의 초기 형태는 웹툰 내에 배경음악을 삽입하는 방식에서 그 시작을 찾을 수 있다. 호랑 작가의 2009년 작품인 <구름의 노래>는 기술융합형 웹툰의 초기 형태 중 하나로 볼 수 있다. 이 작품에서는 각 등장인물의 마무리 에피소드에 배경음악을 삽입함으로써 스토리의 몰입도를 높였다. 이러한 시도는 단순한 이미지와 텍스트의 조합을 넘어서 음악이라는 오디오 요소를 추가함으로써 웹툰이 갖는 감정적 표현의 폭을 확장시켰다.

<2011년 미스터리 단편>의 <옥수역 귀신>과 <봉천동 귀신>에서는 플래시 기법을 사용하여 웹툰에 동적 효과를 추가하였다. 이러한 기법은 전통적인 웹툰의 정적인 특성을 넘어선 것으로, 스토리의 긴장감과 서스펜스를 극대화하는데 크게 기여하였다.

<표 2-1> 기술 융합형 웹툰 사례[5]

년도	특성	작품 예시
스마트툰	스마트 기기의 세로 화면에 최적화된 기술 융합형 웹툰으로 화면 전환시 컷과 말풍선에 시각효과를 부여한다.	조석 <조의 영역> 김규삼 <하이브>
컷툰	모바일 애플리케이션에 최적화된 방식으로 터치를 이용한 좌우 화면 전환 연출을 사용한다.	박성용 <스페이스 킹>
효과툰	스크롤 속도에 맞춘 패럴랙스 효과 및 애니메이션, 배경음악, 진동 효과 등의 다양한 연출이 가능한 웹툰을 통틀어 말한다.	하일권 <고고고- 해골물의 비밀>
더빙툰	대사를 녹음하여 웹툰에 없는 방식, 배경음악과 효과음이 함께 들어간다.	소통 스튜디오 <양말 도깨비>
채팅툰	메신저 애플리케이션 채팅창 표현을 중심으로 인물들의 대화에 중점을 둔다.	무적핑크 <조선왕조실록>
AR툰	증강현실 효과 연출이 들어간 웹툰이다. 스마트 기기에 내장된 센서 정보를 활용한다.	포고, 호랑 외 <폰령>
VR툰	가상현실로 볼 수 있는 웹툰이며 VR의 최대 장점인 생생한 체험감이 돋보인다.	<와라, 편의점 VR> <온 더 마스크>
인터랙션툰	얼굴인식 기능, 증강현실기술, 360도 파노라마 기술, 햅틱 기술 등을 웹툰에 접목 독자가 캐릭터와 상호 작용함으로써 몰입을 유도한다.	하일권 <마주쳤다>

2012년에는 ‘스마트툰’이라는 새로운 연출 방식이 등장하였다. 조석 작가의 <조의 영역>을 통해 처음 선보인 이 기법은 스마트 단말기의 화면을 터치하면 여러 방향으로 장면이 전환되는 혁신적인 방식을 도입하였다. 이러한 기법은 스토리 전개에 따라 줌인-줌아웃, 상하좌우 이동 등 다양한 효과를 구현할 수 있어, 웹툰의 시각적 경험을 한층 더 풍부하게 만들었다.

또한, <고고고>에서는 효과 에디터를 사용하여 웹툰에 다층적인 시각 효과를 추가했다.[8] 이러한 효과는 웹툰의 각 장면에 생동감을 불어넣는 동시에, 스토리의 전개에 더욱 깊이를 더하는 역할을 하였다.

앞서 언급된 바와 같이, 기술 융합형 웹툰은 청소년들의 문화적 경험을 확장하고 그들의 감성과 사고를 풍부하게 하는 중요한 역할을 하고 있다. 청소년들이 기술에 익숙하고 새로운 형태의 엔터테인먼트를 빠르게 수용하는 성향을 고려할 때, 이러한 웹툰은 그들에게 매우 효과적인 매체로 작용하고 있다. 청소년들은 이를 통해 보다 창의적이고 상호작용적인 방식으로 스토

<표 2-2> 웹툰 '고고고'에서 사용된 인터랙션 효과[7]

인터랙션	인터랙션 구간	예시
무빙효과		편지를 전하러는 새가 날아온다, 또는 기차 속 창문의 배경이 달라진다.
햅틱효과		총을 쏘면 기관총처럼 핸드폰에 진동이 온다, 또는 캐릭터가 넘어질 때 핸드폰에 진동이 온다.
효과음		주인공이 다급하게 창문을 두드리는 소리가 난다. 주인공이 중요한 도자기를 깰 때 깨지는 효과음이 들린다.

리를 경험하고, 이는 그들의 사회적 이해와 창의적 표현 능력을 발전시키는 데 중요한 기여를 한다.

기술 융합형 웹툰은 청소년들에게 다양한 감각적 경험을 제공하며, 이를 통해 스토리에 대한 이해와 감정적 반응을 높인다. 이러한 경험은 청소년들이 자신의 정체성을 탐색하고, 사회적 상호작용에 대한 이해를 넓히는 데 도움을 준다. 청소년들은 이러한 혁신적인 웹툰 형식을 통해 스토리와 더 깊이 연결되며, 이는 그들의 문화적 참여와 사회적 이해를 증진시키는 중요한 요인이 된다.

홍은정과 엄주희(2015)의 연구 「웹툰의 UX 특성과 사용자 몰입 및 만족 간의 구조적 관계 분석」은[9] 통찰력 있는 발견을 제공한다. 연구자들은 웹툰의 UX를 시각적 요소, 상황적 맥락, 정보 제공, 그리고 인터랙션의 네 가지 주요 요소로 분류했다. 특히, 인터랙션은 사용자 경험에 가장 큰 영향을 미치는 것으로 나타났다. 웹툰에서의 인터랙션 요소는 단순한 스크롤링 이상의 경험을 제공한다. 이러한 요소들은 웹툰의 서사와 사용자 간의 원활한 상호작용을 촉진하며, 결과적으로 사용자의 몰입도와 만족도를 증가시킨다. 연구는 이러한 인터랙션 효과 요소들이 웹툰 사용자 경험에 미치는 중요한 영향을 입증한다. 이는 사용자가 웹툰의 서사를 더 깊이 이해하고 경험할 수 있게 함으로써, 전반적인 웹툰 소비 경험을 풍부하게 만드는 중요한 요인임을

시사한다.

이와 같이, 기술 융합형 웹툰은 청소년들에게 깊은 경험을 제공하고 있다. 인터랙티브하고 멀티미디어적인 요소들의 통합은 청소년들이 스토리에 더욱 몰입하고, 다층적인 감각적 경험을 통해 스토리를 이해하는 데 도움을 준다. 이러한 경험은 청소년들의 사고를 확장시키고, 그들의 창의력을 발전시키는 데 중요한 역할을 한다.

기술 융합형 웹툰이 청소년 문화에 미치는 영향은 매우 광범위하다. 이는 단지 새로운 스토리텔링 기법의 도입을 넘어서, 청소년들의 사회적 이해와 창의적 표현 능력을 증진시키는 중요한 수단이 되고 있다. 청소년들은 이러한 웹툰을 통해 자신들의 감정과 사고를 표현하고, 다양한 사회적, 문화적 문제에 대해 더 깊이 사고하게 된다. 이는 전통적인 스토리텔링의 경계를 넘어서는 것으로, 청소년들이 더욱 다양하고 복잡한 세계를 이해하고 탐색하는 데 기여한다.

본 연구는 이러한 기술 융합형 웹툰이 청소년들의 문화적 성장과 사회적 참여에 어떠한 영향을 미치는지를 심도 있게 탐구한다. 이를 통해, 기술 융합형 웹툰이 청소년들의 정서적, 인지적 발달에 미치는 중요한 역할을 밝히며, 이 장르가 청소년 문화의 진화에 기여하는 방식을 분명히 드러낸다. 이러한 분석은 청소년 문화에 대한 이해를 증진시키고, 청소년들이 현대 사회에서 마주하는 다양한 문제에 대한 해결책을 모색하는 데 중요한 기여를 한다.

3. 커뮤니티를 통한 웹툰 문화 교류

오늘날의 미디어 환경에서 사용자들은 양방향 소통을 일상적인 콘텐츠 소비 방식으로 받아들이고 있다.[10] 이러한 환경에서 사용자들 간의 상호작용은 실시간으로 이루어지며, 이들은 소통의 형식과 내용을 자유롭게 수정할 수 있다. 이 과정은 수용, 표현, 공유의 다양한 행위를 포함하며, 이를 통해 커뮤니티를 형성하는 데 기여한다.

이처럼 청소년들 사이에서도 소셜 미디어와 온라인 커뮤니티를 통한 웹툰의 토론과 공유가 문화적 교류의 새로운 형태로 자리 잡고 있다. 이러한 현상은 웹툰이 가진 독특한 소통 방식, 특히 댓글 시스템의 역할을 강조한다. 시각 정보 중심의 웹툰 콘텐츠에서 댓글은 콘텐츠와 독자 간의 간극을 메우는 핵심적인 수단으로 작용한다. 대다수의 독자에게 웹툰을 읽는 경험은 댓글을 읽는 행위와 밀접하게 연결되어 있다. 이는 댓글이 웹툰의 대화적 성격을 형성하는 중요한 장르적 요소로 기능하기 때문이다.[11]

웹툰의 댓글은 독자들이 모여 작품에 대한 답론을 생성하고, 함께 내용을 해석하며, 그들의 팬덤 문화를 충족시키는 역할을 한다. 적극적인 웹툰 독자들, 즉 웹툰 팬덤은 댓글을 통해 작품의 전개 방향과 주제에 대해 토론하고 논쟁한다. 이러한 활동은 적극적인 비평 활동으로 이어지며, 한 회차의 내용에 대한 궁금증을 다른 독자들과 댓글을 통해 풀어가거나, 지금까지의 내용에 대한 감상을 공유함으로써 자신의 의견을 표현한다.

청소년들은 커뮤니티를 통해 자신의 의견을 공유하고, 다른 이들의 생각을 듣고, 웹툰 콘텐츠에 대한 깊이 있는 이해를 구축한다. 이 과정에서 청소년들은 비판적 사고와 창의적 표현 능력을 키우며, 문화적 다양성과 창의성을 한층 더 강화하는 요소로 작용한다. 이는 웹툰이 단순한 엔터테인먼트를 넘어서 청소년들의 문화적 소통과 창의적 사고의 확장에 중요한 역할을 하는 매체임을 보여준다.

4. 웹툰의 글로벌화로 인한 영향력 확대

독특한 스토리텔링과 창의적인 표현 방식을 가진 한국 웹툰은 청소년들의 열렬한 지지를 받으며 전 세계적으로도 큰 관심을 받고 있다.[12] 한국 웹툰은 K-POP과 K-드라마에 이은 새로운 한류 콘텐츠의 핵심으로 자리 잡고 있으며, 미국, 일본, 유럽, 중국, 동남아시아 등 세계 시장에서의 글로벌 진출을 촉진하고 있다.

신준식(2023)의 연구 「한국 웹툰의 해외시장 진출 현황을 통한 한국 웹툰의 과제 발견」에서 는[13] 한국 웹툰의 해외 시장 진출 현황을 권역별로 다음과 같이 정리하였다.

1) 북미

북미에서 웹툰의 성장은 주로 젊은 세대를 중심으로 이루어지고 있으며, 세로 스크롤 방식과 댓글 시스템과 같은 독특한 특성을 통해 주목받고 있다. 특히, 한국의 대표 웹툰 플랫폼 ‘네이버 웹툰’은 북미 시장에서 활발한 활동을 펼치고 있으며, 북미의 유명 만화 제작사 ‘DC 코믹스’와 크리에이티브 파트너십을 맺고, 인기 있는 캐릭터와 세계관을 웹툰으로 재창조하는 프로젝트를 진행 중이다. 이러한 노력은 북미 시장에서 웹툰의 인지도를 높이고 새로운 시장 기회를 창출하는 중요한 단계로 평가된다.

2) 중남미

중남미 만화 시장은 주로 출판 만화가 중심이며, 대부분 북미 및 일본 만화에 의존하는 상황이다. 디지털 만화 콘텐츠의 확산은 아직 초기 단계에 있으며, 로컬 만화 제작 기업이 드물어 대부분 해외 만화 판권을 구매하여 유통하고 있다. 그러나 한국의 웹툰 플랫폼들은 이 시장에 빠르게 진출하여, ‘네이버 웹툰’과 ‘레진코믹스’ 등이 서비스를 제공하며 시장을 선점하고 있다. 특히 멕시코에서는 ‘네이버 웹툰’의 결제 모델을 도입해 인기를 얻고 있고, 브라질에서는 ‘Social Comics’ 앱이 ‘네이버 웹툰’과 연계하여 한국 웹툰을 제공하고 있다. 그럼에도 불구하고, 중남미의 디지털 만화시장은 아직 초기 단계에 있으며, 디지털 만화 시장 규모가 비교적 작다. 인프라 확충과 모바일 기기 보급이 필요한 상태이며, K-POP 인기에 힘입어 한국 웹툰에 대한 관심은 늘고 있지만, 아직은 제한된 사용자층에 국한된 시장임을 알 수 있다.

3) 유럽

한국 웹툰 플랫폼의 유럽 시장 현황은 프랑스를 중심으로 성과를 보이고 있다. ‘네이버 웹툰’은 2022년 프랑스에 유럽 법인을 설립하고, 프랑스어 및 스페인어로 서비스를 제공하기 시작했으며 ‘나 혼자만 레벨업’, ‘버림받은 황후’와 같은 작품들이 현지에서 인기를 얻고 있다. 이러한 움직임은 유럽에서도 현지화된 웹툰 콘텐츠의 제작을 촉진하고 있다. 유럽 시장은 아직 디지털화의 초기 단계이지만, 발전 가능성이 높은 지역으로, 다양한 언어와 문화가 공존하는 환경에서의 번역과 콘텐츠 선별의 중요성이 강조되고 있다. 현재 한국 웹툰 플랫폼들은 프랑스를 시작으로 유럽 전역으로의 확장을 모색하고 있다.

4) 아시아·태평양

일본의 만화시장은 인쇄 만화의 쇠퇴와 디지털 만화시장의 빠른 성장이 동시에 진행되고 있다. 특히 한국의 카카오 자회사인 픽코마와 네이버 웹툰의 라인망가가 이 시장을 주도하고 있다. 아시아 태평양 권역은 디지털 만화로의 전환이 북미 권역과 비교해 더욱 빠르게 이루어지고 있으며, 디지털 만화시장이 꾸준히 확대될 것으로 예상된다. 이 지역에서 디지털 만화의 주요 소비 국가인 한국, 중국, 일본은 디지털화가 더욱 높은 비중을 차지하고 있으며, 향후에도 전자 만화를 선도하는 시장이 될 것으로 보인다. 네이버와 카카오는 일본을 비롯하여 대만, 태국, 필리핀, 베트남 등 한국 콘텐츠에 대한 관심이 높은 시장에 웹툰 개념을 도입하여 디지털 만화시장을 선점하고 있다. 아시아태평양 시장은 한국 문화에 대한 높은 관심으로 인해 해외 시장 개척의 우선순위 지역이며, 중국 시장은 디지털 만화시장이 급성장하고 있지만, 정부의 검열과 자국 콘텐츠 우선 소비 경향으로 인해 콰이칸, 빌리빌리, 텐센트 동만 등 로컬 플랫폼과의 경쟁에서 어려움을 겪고 있다.

5) 중동·아프리카

중동·아프리카 만화시장의 특징은 디지털 만화로의 전환이 더딘 편이며, 대부분 인쇄 만화를 스캔하여 제공하는 기초적인 방식으로 운영되고 있다. 이 권역에서는 정식 출시되거나 아랍어 서비스를 제공하는 업체가 적어, 중국의 ‘빌리빌리’와 한국의 ‘네이버 웹툰’ 등에 연재되는 콘텐츠가 자체 번역되어 소비되는 형태를 띠고 있다. 이 지역은 아직 한국 웹툰 플랫폼이 공식적으로 진출하지 않았으나, 다양한 경로를 통해 한국 웹툰이 소비되고 있다. 예를 들어, ‘네이버 웹툰’은 2015년에 소비자가 자발적으로 웹툰 번역에 참여하는 서비스를 출시한 이후 <신의 탑>, <나 혼자만 레벨업> 등이 비공식 번역을 통해 큰 관심을 받았다.



[그림 2-3] 망가렉(MAngalek)화면 중 아랍어 번역 웹툰

그러나 중동 및 아프리카는 불법 복제의 문제로 디지털 출판에 대한 망설임이 있으며, 디지털 플랫폼 도입과 관련된 기술 적용에 어려움을 겪고 있다. 문화적 제약으로 인해 글로벌 플랫폼의 진출이 더딘 상황이며, 디지털 만화로의 전환도 다양한 문제로 인해 빠른 성장을 기대하기 어려울 것으로 예상된다.

<표 2-3> 권역별 웹툰 시장의 주요 특징과 현황

권역	웹툰 시장의 주요 특징과 현황
북미	<ul style="list-style-type: none"> - 젊은 세대 중심의 성장 - 세로 스크롤 방식, 댓글 시스템으로 주목 - '네이버 웹툰'과 'DC 코믹스' 파트너십 등으로 시장 확장
중남미	<ul style="list-style-type: none"> - 출판 만화 중심, 디지털 만화 시장 초기 단계 - '네이버 웹툰', '레진코믹스' 등 한국 플랫폼의 시장 선점 - 인프라 확충과 모바일 기기 보급 필요
유럽	<ul style="list-style-type: none"> - 프랑스 중심의 한국 웹툰 플랫폼 진출 - 다양한 언어와 문화 공존, 번역과 콘텐츠 선별 중요 - 디지털화 초기 단계, 발전 가능성 높음
아시아·태평양	<ul style="list-style-type: none"> - 일본에서 디지털 만화 시장 성장 - 픽코마, 라인망가 등 한국 플랫폼 주도 - 디지털 만화로의 전환 빠름 - 중국 시장은 로컬 플랫폼과 경쟁
중동·아프리카	<ul style="list-style-type: none"> - 디지털 만화로의 전환 더딘 편 - 불법 복제 문제, 디지털 출판에 대한 망설임 - 문화적 제약, 글로벌 플랫폼 진출 어려움

세계 만화시장은 아시아, 북미, 유럽을 중심으로 성장하고 있으며, 특히 일본의 ‘망가’와 미국의 ‘그래픽 노블’에 비해 웹툰은 아직 세계 시장에서 초기 단계에 있다는 것을 알 수 있다. 그러나 디지털 콘텐츠의 특성인 접근성과 짧은 시간 동안의 소비 용이성을 바탕으로 점차 확대될 것으로 예상된다. 또한 젊은 세대의 스마트폰 사용 증가는 웹툰 시장의 확대에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대된다.

이처럼 글로벌 시장에서의 진출 현황을 통해 볼 때, 한국 웹툰은 세계 각지에서 자리매김하고 있으며, 각 지역의 문화적 특성과 시장 상황에 맞추어 다양한 방식으로 소비되고 있다는 것을 확인할 수 있다. 이는 한국 웹툰이 단순히 국내에서의 인기에 그치지 않고, 세계적인 문화 콘텐츠로 자리매김하고 있음을 의미한다.

이러한 글로벌 시장에서의 한국 웹툰의 확산은 청소년 문화에도 중대한 영향을 미치고 있다. 세계 각지에서 자리 잡은 한국 웹툰은 다양한 문화적 배경을 가진 청소년들에게 새로운 이야기와 경험을 제공함으로써, 글로벌 문화 교류의 중심축으로 작용하고 있다. 이는 청소년들이 다양한 문화적 관점을 접하고 이해하는 데 도움을 줌으로써, 그들의 세계관을 넓히고 다문화 감수성을 키우는 중요한 역할을 한다.

또한, 한국 웹툰의 세계적인 인기는 청소년들 사이에서 새로운 커뮤니티를 형성하는 데 기여하고 있다. 전 세계 청소년들이 웹툰을 매개로 소통하고 공감대를 형성함으로써, 국경을 초월한 글로벌 청소년 문화가 탄생하고 있다. 이러한 교류는 청소년들이 다른 문화를 더 개방적이고 적극적으로 받아들이는 데 중요한 역할을 한다.

아울러, 한국 웹툰의 글로벌 확산은 청소년들에게 새로운 진로와 창의적인 표현 방식을 탐색할 기회를 제공한다. 세계적으로 주목받는 한국 웹툰은 청소년들에게 문화적, 예술적 영감을 주며, 이는 미래의 창작자, 예술가, 문화 산업 종사자로 성장하려는 청소년들에게 중요한 자극이 된다.

결론적으로, 한국 웹툰의 글로벌화는 청소년 문화에 긍정적인 영향을 미치며, 세계 각지의 청소년들이 다양한 문화를 경험하고 이해하는 데 중요한 역할을 하고 있다. 이는 청소년들이 더 넓은 세계를 인식하고, 다양한 문화적 배경을 가진 사람들과 소통하는 능력을 키우는 데 기여하고 있다.

Ⅲ. 결론

본 연구는 한국 청소년 문화에서 웹툰이 차지하는 중요성과 그 영향력을 조명하는 데 중점을 두었다. 웹툰의 장르적 요소는 청소년 문화에 깊이 뿌리를 내리고 있으며, 청소년들의 일상 생활, 사회적 상호작용, 정체성 형성에 깊은 영향을 미치고 있다. 기술 융합형 웹툰의 발전은

이러한 경향을 더욱 강화하고 있으며, 청소년들에게 더욱 다층적이고 몰입도 높은 경험을 제공하고 있다. 웹툰의 연출방식과 접근성은 이 매체가 청소년 문화에 미치는 영향의 핵심 요소로, 웹툰이 청소년들에게 끼치는 효과를 극대화하는데 그 내용을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 웹툰의 연출방식 및 웹 플랫폼의 특성.

단행본이나 카툰과 달리, 웹툰은 스크롤 방식을 통해 연속적인 이야기 전달이 가능하다. 이는 청소년들이 스토리에 더욱 몰입하고, 연속적인 감정의 흐름을 경험할 수 있게 한다. 또한, 웹툰은 패럴랙스 스크롤링, 애니메이션 삽입, 음향 효과 등 다양한 멀티미디어 요소를 활용하여 이야기에 깊이와 생동감을 더한다. 이러한 요소들은 단행본 또는 카툰과 같은 기존의 방식에서는 경험할 수 없는 새로운 차원의 스토리텔링을 가능하게 하며, 청소년들의 감정적 몰입을 증대시킨다.

둘째, 웹툰의 접근성 및 편의성.

웹툰은 스마트폰, 태블릿, PC 등 다양한 디지털 기기를 통해 언제 어디서나 쉽게 접할 수 있다. 이러한 접근성은 청소년들이 자유롭게 웹툰을 즐길 수 있게 하며, 그들의 일상생활과 밀접하게 통합되게 한다. 또한, 많은 웹툰 플랫폼이 무료 또는 유료 구독 모델을 제공하여, 경제적 부담 없이 다양한 작품을 접할 수 있는 환경을 제공한다.

셋째, 웹툰의 커뮤니티 환경 구축.

웹툰은 사용자 참여를 촉진하는 인터랙티브한 요소를 포함한다. 댓글 시스템, 평점, 추천 기능 등을 통해 청소년들은 작가와 다른 독자들과 소통하고, 자신의 의견을 나눌 수 있다. 이러한 상호작용은 청소년들에게 소속감과 참여 의식을 불러일으키며, 커뮤니티 형성에 기여할 수 있다.

또한, 한국 청소년들에게 웹툰은 단순한 오락거리가 아니라, 자아 탐색과 자기표현의 중요한 수단으로 기능하고 있다. 다양한 장르와 주제를 통해 청소년들은 자신들의 삶과 관련된 주제에 깊이 공감하고, 자신만의 가치관을 형성하는 데 도움을 받고 있다. 또한, 웹툰은 청소년들 사이의 공동체 형성과 문화적 교류에 중요한 역할을 하고 있으며, 이러한 상호작용은 청소년들의 사회적 소속감을 강화시키는 중요한 요소로 작용하고 있다.

웹툰은 기존의 단행본 및 카툰과는 다른 독특한 스토리텔링과 연출 방식, 그리고 디지털 기술과의 융합을 통해 글로벌 청소년들에게 새로운 형태의 문화적 경험을 제공하고 있다. 이러한 웹툰의 특성은 전 세계의 청소년들이 공감하고 쉽게 접근할 수 있는 콘텐츠로 자리매김할 수 있는 기반을 마련한다. 또한, 웹툰은 언어와 문화의 장벽을 넘어서는 특성을 가지고 있으며, 이를 통해 글로벌 청소년들의 문화적 다양성과 창의성을 증진시키는 역할을 할 수 있다.

넷째, 웹툰의 글로벌화.

한국 웹툰의 글로벌 시장에서의 성공은 이러한 가능성을 현실로 만들고 있다. 다양한 국가에서 웹툰이 소비되고 있으며, 이를 통해 전 세계 청소년들 사이에서 새로운 문화적 교류와 공감

대 형성이 이루어지고 있다. 웹툰이 제공하는 새로운 스토리텔링과 창의적인 표현 방식은 전세계 청소년들에게 특히 매력적이며, 이는 글로벌 청소년 문화에 중대한 영향을 미칠 잠재력을 가지고 있다.

그리고 본 연구에서 주요 연구주제로 다룬 웹툰의 청소년 문화에 대한 중요성과 영향력을 바탕으로, 청소년들의 문화 활동과 웹툰을 연계하여 활용할 수 있는 구체적인 방안을 모색할 수 있다. 웹툰을 청소년 활동에 통합하는 것은 청소년의 창의적 사고, 문화적 이해력 및 사회적 기능의 강화에 기여할 수 있다.

첫째, 청소년 시설 및 학교에서 웹툰을 활용한 교육 프로그램을 개발하여, 청소년들이 다양한 사회적 이슈와 개인적 감정을 탐색하고 표현할 수 있는 기회를 제공한다. 이러한 프로그램은 청소년들이 웹툰을 창작하거나 분석하는 활동을 포함하여, 그들의 문해력, 비판적 사고력 및 창의력을 증진시킬 수 있다.

둘째, 청소년들이 자신만의 웹툰을 기획하고 창작할 수 있는 워크숍을 정기적으로 개최한다. 이는 청소년들에게 자기표현의 수단을 제공함과 동시에, 그들의 예술적 재능과 스토리텔링 능력을 개발하는 데 도움이 될 수 있다.

셋째, 청소년들이 웹툰을 매개로 한 사회적 활동에 적극적으로 참여하도록 장려한다. 예를 들어, 사회적 이슈를 다룬 웹툰을 통해 청소년들이 해당 이슈에 대해 더 깊이 이해하고, 관련 토론이나 봉사 활동에 참여하도록 유도할 수 있다.

넷째, 청소년 시설에서 디지털 문화와 예술에 대한 교육 프로그램을 운영할 때 웹툰을 포함시켜 청소년들이 디지털 시대의 새로운 예술 형태와 문화적 표현을 이해하고 경험할 수 있도록 한다.

웹툰은 청소년들의 문화적 표현과 소통의 중요한 수단이 될 수 있으며, 이를 청소년 활동과 프로그램에 적극적으로 통합함으로써, 청소년들의 사회적 기능과 문화적 참여를 증진시킬 수 있다. 따라서, 웹툰을 기반으로 한 다양한 교육적 및 사회적 활동은 청소년들이 더욱 활발하고 의미 있는 방식으로 사회에 참여하도록 돕는 중요한 역할을 할 수 있을 것이다.

본 연구를 통해 웹툰이 한국 청소년 문화에 미치는 영향과 그 매력적인 요소에 대한 심도 있는 분석을 진행하였지만, 여전히 탐구해야 할 영역들이 남아 있다.

향후 연구에서는 한국 웹툰의 글로벌 확장성과 청소년 문화에 미치는 영향을 더욱 깊이 있게 탐구할 필요가 있다. 특히, 다양한 문화적 배경을 가진 청소년들이 웹툰을 어떻게 소비하고, 이러한 소비가 그들의 문화적 이해와 창의력 발달에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 국제적 연구가 필요하다. 또한, 웹툰의 다양한 기술 융합 형태와 이러한 형태가 청소년들의 몰입도와 창의적 표현에 미치는 영향을 체계적으로 분석하는 것이 중요하다. 이를 통해 웹툰이 청소년 문화에 미치는 영향을 더욱 정교하게 이해하고, 웹툰이 미래의 디지털 문화에 기여할 수 있는 방향을 모색할 수 있을 것이다.

참고문헌

1. 윤기현, 정규하, 최인수, 최해솔 (2015). 웹툰 통계 분석을 통한 한국 웹툰의 특징. 만화애니메이션 연구 38호, pp177-194. (Yoon KH, Jeong GH, Choi IS, Choi HS. (2015). Features of Korean Webtoons through the Statistical Analysis, Cartoon and animation studies, no. 38, pp177-194.)
2. 김형주 (2012). 청소년의 디지털 활용문화 실태와 정책적 함의. 청소년시설환경학회, 청소년시설환경 제10권 제4호, pp53-59. (Kim HJ. (2012). The Actual Condition of Youth Digital Culture and Political Implication, Korea Institute of Youth Facility & Environment 10(4), pp53-59.)
3. Haddock, A., Ward, N., Yu, R., & O'Dea, N. (2022). Positive Effects of Digital Technology Use by Adolescents: A Scoping Review of the Literature. International Journal of Environmental Research and Public Health, 19(21), 14009.
4. Granic, I., Morita, H., & Scholten, H. (2020). Digital Media and the Dual Aspect of Adolescent Identity Development. In Handbook of Adolescent Digital Media Use and Mental Health. Cambridge University Press.
5. 위근우 (2015). 웹툰은 어떻게 10대의 목소리를 담게 되었나. 창비어린이, 13(4), pp42-48. (Wi KW. (2015). Webtoons and the Representation of Teen Voices: Insights from Changbi Children, 13(4), pp. 42-48.)
6. 이승진 (2012). 만화를 기반으로 한 융합콘텐츠 모델 연구. 애니메이션연구학회, 8(1), pp90-111. (Lee SJ. (2012). A Study on the Convergent Content Model Based on Comics. Animation Research Society, 8(1), pp. 90-111.)
7. 강소라 (2021). 기술융합형 웹툰의 컷툰 연출방식 연구. 세종대학교 대학원, 국내석사학위논문.(Kang SR. (2021). A Study on the Directing Techniques of Cuttoon in Technological Convergent Webtoons. Sejong University Graduate School, Domestic Master's Thesis.)
8. 백은지, 손기환 (2018). 기술 융합형 웹툰의 몰입도 연구. 만화애니메이션 연구, pp101-130. (Baek EJ, Son KH. (2018). A Study on Immersion in Technologically Convergent Webtoons. Comics & Animation Research, pp. 101-130.)
9. 한진경 (2021). 인터랙션 효과에 대한 사용자 경험 연구. 홍익대학교 대학원, 국내석사학위논문. (Han JK. (2021). A User Experience Study on Interaction Effects. Hongik University Graduate School, Domestic Master's Thesis.)
10. 김정연, 이하나 (2016). 웹툰에 적용된 최근 IT기술의 동향에 관한 연구. 한국디자인문화학회지, 22(4), pp99-109. (Kim JY, LEE HN. (2016). A Study on Recent Trends of IT Technologies

- Applied in Webtoons. Journal of Korean Design Culture Society, 22(4), pp. 99-109.)
11. 홍은정, 엄주희 (2015). 웹툰의 UX 특성과 사용자 몰입 및 만족 간의 구조적 관계 분석. 디지털디자인학연구, 15(4), pp293-306. (Hong EJ, Eom JH. (2015). Analysis of the Structural Relationship between UX Characteristics of Webtoons and User Immersion and Satisfaction. Journal of Digital Design Studies, 15(4), pp. 293-306.)
 12. 방우송 (2016). 만화산업의 현황분석 및 발전 방향모색. 애니메이션연구, 12(2), pp101-122. (Bang WS. (2016). Analysis of the Current Status and Future Directions of the Comic Industry. Animation Research Society, 12(2), pp. 101-122.)
 13. 김태은, 마예진, 오나영, 김건동 (2023). 새로운 댓글 체계 적용을 통해 독자 간 소통을 강화하는 웹툰 플랫폼. 디지털콘텐츠학회논문지, 24(5), 955-965, 10.9728/dcs.2023.24.5.955. (Kim TE, Mah YJ, Oh NY, KIM GD. (2023). Enhancing Reader Interaction through the Implementation of a New Commenting System on Webtoon Platforms. Journal of Digital Contents Society, 24(5), 955-965, DOI: 10.9728/dcs.2023.24.5.955.)
 14. 박지혜 (2022). K-웹툰산업의 IP 확대와 글로벌 진출 시사점. 산업연구원. (Park JH. (2022). Implications of Expanding Intellectual Property (IP) and Global Expansion in the K-Webtoon Industry. Industrial Research Institute.)
 15. 신준식 (2023). 한국 웹툰의 해외시장 진출 현황을 통한 한국 웹툰의 과제 발견. 만화애니메이션 연구, pp131-159, 10.7230/KOSCAS.2023.73.131. (Shin JS. (2023). Discovering Challenges of Korean Webtoons Through an Analysis of their Overseas Market Expansion Status. Comics & Animation Research, pp. 131-159, DOI: 10.7230/KOSCAS.2023.73.131.)