

## 덕후: 자기 지각에 따른 투자 활동과 몰입 수준 차이, 덕후 활동 전후의 정서 변화

김수지<sup>1</sup>, 이흥표<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>대구사이버대학교 상담심리학과, <sup>2</sup>대구사이버대학교 미술치료학과

### Deokhu: Differences of investment activity and flow level according to self-perception, emotional change before-after deokhu activity

SU-SIE KIM<sup>1</sup>, Heung-Pyo Lee<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Daegu Cyber University Dept. of Counseling Psychology

<sup>2</sup>Daegu Cyber University Dept. of Art Therapy

**요약** 본 연구에서는 자신을 덕후라고 지각하는 덕후 집단의 덕후 활동 및 몰입 수준이 자신을 덕후로 지각하지 않는 일반 성인집단과 차이가 있는지, 덕후 활동 전후에 실제로 정서 변화의 차이가 있는지 알아보고자 하였다. 연구 대상은 성인 227명 이었고 연구 결과는 다음과 같다. 첫째, 자신을 덕후라고 지각하는 덕후 집단은 비덕후 집단에 비해 덕후 활동에 투자하는 비용 및 1일 투자 시간이 많았고 특히 1주 활동 시간 및 지속기간(년수)가 유의하게 길었다. 둘째 자신을 덕후라고 지각하는 정도 및 덕후 활동 수준이 높을수록 몰입도가 높았으며 덕후 집단은 비덕후 집단보다 몰입 수준이 높았다. 셋째, 비덕후 집단에서는 덕후 활동 전후에 따른 긍정 정서 및 부정 정서의 변화가 없었던 반면 덕후 집단에서는 덕후 활동을 하기 전보다 후에 행복감, 즐거움, 평온, 쾌감 등의 긍정 정서가 증가하고 분노, 불안, 슬픔, 수치심, 죄책감 등 부정 정서가 유의하게 감소 하였다. 덕후 지각 및 덕후 활동에는 몰입 수준을 증가시키며 부정 정서를 완화하고 긍정 정서를 고양시키는 긍정적 기능이 있는 것으로 시사된다.

**Abstract** The purpose of this study was to investigate whether there is a difference between the deokhu activities and the flow level of the deokhu group. We also tested whether there are any real differences in emotion before and after the deokhu activities. The study included 227 adults and results were as follows. First, the deokhu group had a high cost of investing and a high rate of one-day investments, particularly for one-week activities and years of duration compare to the non-deokhu group. Second, the higher the degree to which they perceived themselves as deokhu and the level of deokhu activities were higher in flow. and the group of deokhu was more absorbed than the non-deokhu group. Third, there has been no change in positive and negative feelings before and after deokhu activities in the non-deokhu group. For the deokhu group, the positive emotions of happiness, joy, tranquility, pleasure increased and negative emotions such as anger, anxiety, sadness, shame, and guilt were significantly reduced after deokhu activities. The perception of deokhu and deokhu activities have positive functions that increase the level of flow, relieve negative feelings and enhance positive emotions.

**Keywords :** Deokhu Activity, Flow, Investment, Negative Emotion, Positive Emotion

\*Corresponding Author : Heung-Pyo Lee(Daegu Cyber Univ.)

Tel: +82-53-859-7442 email: youbefree@dcu.ac.kr

Received October 1, 2018

Revised (1st November 5, 2018, 2nd November 26, 2018)

Accepted January 4, 2019

Published January 31, 2019

## 1. 서론

덕후는 일본어 ‘오타쿠(御宅)’를 한국식으로 발음한 인터넷 신조어 ‘오덕후’의 줄임말로써 “어떤 분야에 몰두해 마니아 이상의 열정과 흥미를 가지고 있는 사람”이라는 긍정적 의미로 쓰인다[1]. 원래 ‘오타쿠’는 집안에 틀어박혀 취미 생활을 하는, 특히 일본 망가(만화)와 애니메이션 및 망가와 애니메이션의 특정 캐릭터에 집착하고 사회성이 부족한 은둔형의 사람이라는 부정적 의미로 사용되었다. 그러나 최근에는 관심 있는 분야에 대한 열정과 흥미 이상의 전문가적 식견을 갖추고 있는 사람으로 인식되기도 한다[2] 또한 덕후들은 관심을 같이 하는 사람들끼리 자신들만의 온라인, 오프라인 공간을 만들어 정보를 서로 공유하며 즐긴다[2] 2011년 일본의 야노 경제연구소[3]의 조사에 따르면 ‘자신을 오타쿠로 생각하는가?’ 또는 ‘사람들로부터 오타쿠라는 말을 들은 적이 있는가?’하는 질문에 4명중 1명(10,102명중 2,581명, 25.5%)꼴로 “그렇다”고 응답했으며 이는 전년도)에 비해 5.1% 증가한 수치였다. 일본에서는 오타쿠에 대한 인식이 긍정적으로 변화하여 왔고 오타쿠 인구가 크게 증가하고 있는 것이다.

한국의 덕후 역시 다르지 않다. 최근 인크루트에서 962명의 회원들을 대상으로 ‘덕후 기질 테스트’를 실시한 결과, 응답자의 84%가 덕후 기질이 있다는 조사 결과를 발표하였다. 덕후 분야 1위로는 ‘만화, 애니메이션 관련’이 21%로 가장 많았지만 ‘영화, 드라마, 공연 관련’이 17%, ‘게임 관련’이 14%, ‘음악, 연주 관련’ 11% 순으로 많았다[4]. 또한 한 소비자 조사업체에서 남녀 성인 2000명을 대상으로 한 조사에서는 응답자의 27%가 스스로 덕후 성향이 있다고 응답하였다. 덕후 분야도 전통적인 ‘만화/애니메이션(59.3%)’에 머물지 않고 음악(59.3%), 영화(53.3%), 음식과 음료(45.4%), IT 기기(36.7%) 등에 이르기까지 매우 다양하였다[5]. 덕후 분야가 일본 애니메이션을 넘어 미식, 여행, 자동차, IT기기, 음악, 영화, 드라마, 스포츠, 예술 활동에 이르기까지 넓게 확산되고 있는 것이다. 이런 측면에서 볼 때 덕후는 이제 더 이상 소수 은둔형이나 마니아 집단의 전유물이 아니며, 관심사가 일본 애니메이션에만 국한되지 않는다. 오늘날의 덕후는 관심을 갖는 다양한 분야에 열정을 쏟고 몰입하며, 이를 통해 특정 분야/활동에 대한 지식과 능력 등의 전문성을 발달시켜 가는 사람이자, 이를 함께

공유하는 사회문화적 활동가로 발전하고 있는 것이다.

덕후 활동에서는 외부의 강제적 요인에 의해서가 아니라 자발적으로 선택한 경험이나 활동에 인지적, 감정적 에너지와 시간적, 물질적 에너지를 투자한다. 그리고 덕후들은 이러한 덕후 활동 자체를 즐기며 활동에서 즐거움과 만족감을 얻는다. 이런 측면에서 볼 때 덕후 활동은 그 안에 몰입의 특성을 포함하고 있다. Csikszentmihaly[6]에 따르면 몰입(flow) 상태에서 우리는 시공간의 감각을 잊어버리고 즐거움과 만족감을 얻는다. 몰입에는 행위에 대한 집중과 더불어 행위를 수행하는 것에 따른 혹은 행위로부터 기인하는 즐거움이 포함되어 있다[7,8]. 이는 덕후 활동에서 나타나는 (내적) 보상적이고 긍정적인 심리적 경험과 유사하다. 또한 몰입에는 행위를 통해 성취를 이루는 것, 도전하고 기술이나 능력을 숙달하는 것이 포함되며[7,9] 이는 덕후 활동에서 전문성을 획득하는 것과 유사하다. 덕후 활동에서는 외적 보상보다는 내적 보상이 우선시된다. 첫째 덕후 활동 자체가 즐겁고 흥미로운 긍정 정서를 제공하는 보상적 경험이며, 둘째 자신의 기술과 능력을 증진시키는 것 역시 내적 보상이다. 이러한 덕후 활동의 개념적, 실제적 정의나 활동이 몰입과 공통성을 공유하므로, 덕후 활동은 몰입과 관련이 높을 것이다.

또한 덕후 활동이 몰입과 관련이 높다면 덕후 활동은 긍정적 정서 경험을 증진시킬 것이다. 삶의 만족감은 결과나 성과가 아니라 활동을 어떻게 받아들이고 즐기는가, 몰입하는가에 달려있다[10]. 현재의 긍정 정서는 우리가 좋아서 수행하는 활동에 의해 높아지며, 이런 활동에 심취하고 전념할 때 찾아온다[11]. 따라서 덕후 활동은 긍정적 정서 경험의 증진 및 부정적 정서의 감소와 밀접한 관계가 있을 것이다. 기본 정서가 무엇이고 몇 개인가에 학자마다 다소 차이가 있지만 대부분의 연구에서는 긍정-부정 또는 쾌-불쾌 차원으로 구분된다[12,13]. 부정 정서에는 ‘분노, 불안(두려움), 슬픔, 혐오(역겨움), 놀람’ 등의 정서가 공통적으로 포함되며 그 외 ‘죄책감, 수치심’ 등이 포함된다. 긍정 정서에는 ‘즐거움, 기쁨’이 포함되며 그 외 ‘행복, 만족감, 흥미, 사랑’ 등이 포함되기도 한다[12,14,15,16]. 국내 연구에서 이준웅, 송현주, 나은경, 김현숙[17]이 한국인의 115개 정서 단어 유사성 평가를 통해 기본 정서 차원을 연구한 결과, 기본 정서는 기쁨, 사랑, 긍지 등의 긍정 정서와 분노, 두려움, 수치, 슬픔, 좌절, 연민 등 부정적 정서로 구분되었다. 또 다른

연구[18]에서는 요인 분석을 통해 애정, 성취, 재미, 평안, 감동감사 등 5개 긍정 정서 요인과 슬픔(우울), 분노(협오), 불안(걱정), 성만(질투), 수치죄책, 권태심증, 괴로움 등 7개 부정 정서 요인을 추출하였다. 인간의 행동은 대부분 부정 감정을 회피하고 긍정적 감정을 추구하고자 하는 동기에 의해 유발된다. 즐거움과 평안함 등 긍정 정서를 추구하는 것은 자연스럽고 일차적인 인간의 본성이다[19]. 사람들은 스트레스를 받거나 힘든 일을 하고 난 후에는 휴식을 취하거나 놀이에 심취한다. 짜증이나 신경질, 불안과 같은 부정 정서 상태를 피하기 위해 좋아하는 일에 몰두하기도 한다[10]. 나아가 우리는 부정 감정을 해소하거나 즐겁게 느껴지는 감정 상태를 재경험하기 위해 특정 활동을 반복하기도 한다[20,21]. 덕후 활동은 좋아하는 일에 흥미를 갖고 집중하며, 때로는 성취감과 유대감을 얻음으로서 만족감, 즐거움, 흥분감과 같은 긍정적인 정서를 유발하고 지속시킨다. 또한 부정 감정 상태를 해소하고 좋은 감정을 재경험하기 위해 덕후 활동으로 계속 되돌아 올 수도 있다. 만일 덕후 활동이 스트레스 해소나 긍정적 삶에 기여한다면-단기적일 지도, 정서 자체는 그리 지속적이지 않다-덕후 활동 전후에 부정 정서가 감소하고 긍정적 정서가 증진될 것이다.

국내에서도 그 동안 몰입 및 덕후에 대해 상당한 연구들이 이루어졌다. 예컨대 몰입과 정서의 상호작용, 직무/과업 만족도, 활동에 관한 몰입 연구, 몰입과 삶의 질과의 관계 등 몰입과의 연관성이 몰입의 영향력 및 몰입 수준을 향상시키는 변인들을 분석하는 연구들이 진행되었다. 또한 학습, 여가나 스포츠 분야에서 몰입에 대한 연구들이 많았다. 그러나 이러한 연구들에서는 한 개인이 ‘자발적으로’ 선택한 활동/분야에 대한 것이 아니라 조직이나 직무(일), 학습 등 주어진 활동이나 영역에 대한 연구들이 많은데 이렇게 ‘부여된’ 활동들이, 즉 자발성이 배제된 활동들이 과연 몰입 현상에 부합되는지 하는 내용 타당도에 대한 의구심이 남는다. 또한 몰입이란 실제 활동이나 체험을 통해 일어나는 ‘경험’임에도 불구하고 많은 연구들이 실제 몰입 활동(분야)을 파악하기 전에 혹은 몰입 활동을 파악, 구분하지 않은 채 객관적 설문지를 통한 자기 보고로 몰입 정도를 파악하였다는 아쉬움이 있다.

덕후 연구에서는 덕후의 발생[22], 덕후에 대한 인식 및 인식의 변화[2,23], 오타쿠의 경제적 측면 및 발전과 관련된 연구[24,25] 등이 이루어져 왔다. 오타쿠의 개념

및 실제 파악과 관련된 연구에서는 오타쿠와 팬(fan), 마니아(mania), 오덕후, 게임이나 인터넷 중독 등 오타쿠와 관련된 유사 개념간의 공통점과 차이점을 밝힘으로서 오타쿠의 특징과 개념을 설명하는 노력이 기울여졌다[22]. 또한 오타쿠 문화에 대한 관심과 국내에서의 수용 그리고 정체성에 관한 연구들[26,27,28]이 진행되었다.

그러나 기본적으로 덕후 활동에 심리적 측면이 요소가 매우 강함에도 불구하고 이에 대한 연구는 적절히 이루어지지 못하였다. 특히 덕후에 몰입의 특성이 내포되어 있거나 상관관계가 높음에도 불구하고 이에 대한 실증적, 심리학적 연구는 이루어지지 않았다. 적어도 자신을 덕후라고 지각하거나 덕후라고 확신할 수 있기 위해서는 활동 자체에 대한 즐거움과 성취감 등 몰입의 특성이 포함되어 있을 것이다. 또한 상당한 정도의 실제적(시간적, 경제적), 심리적 투자가 있어야 할 것이다. 특히 덕후 활동이 심리적 투자와 연관이 높다면 덕후 활동이 몰입과 연관이 높고, 부정 정서를 경감시키고 긍정 정서 경험을 증진시키는 효과가 있어야 할 것이다. 이러한 세 가지 요인들에 유의한 차이가 있어야 진짜 덕후라고 할 수 있을 것이다.

본 연구에서는 자신을 덕후라고 지각하는 사람들과 그렇지 않은 사람들을 구분한 후 자신을 덕후로 지각하는 사람들이 주로 선택하고 즐기는 ‘덕후 활동과 분야’ 및 실제적 투자 정도가 자신을 덕후로 지각하지 않는 일반 성인들과 차이가 있는지 알아보았다. 또한 덕후 활동과 몰입이 실제로 관계가 있는지, 덕후 집단과 비덕후 집단에서 몰입 수준의 차이가 있는지 알아보았다. 또한 덕후 집단과 비덕후 집단에서 덕후 활동을 전후로 하여 정서 상태의 변화가 있는지 알아보았다.

## 2. 연구방법

### 2.1 참여자

본 연구의 참여자는 만 18세, 대학생 재학 이상 성인이었다. 총 238명의 응답자 중 무응답 및 성실히 응답하지 않은 11명의 자료를 제외한 227명의 자료를 분석 대상으로 하였다. 성별 구성은 남성 112명(49.3%), 여성 115명(50.78%)이었다. 연령 범위는 만 19세~39세였고 평균 연령은 29.67세(SD=6.54)였다.

## 2.2 연구도구

### 2.2.1 덕후 활동 유형 및 수준 평가

덕후 유형 조사에서는 먼저 대학생 30명을 대상으로 “자신이 특별하게 관심을 갖고 즐기거나 열중하는 분야 5개”를 적게 한 다음 총응답수에서 5개 이상 응답이 나온 분야들을 24개 분야로 분류하였다. 여기에는 만화/애니메이션, 드라마/영화, 연예인/유명인, 음악(듣기, 연주), 독서(책), 요리(음식, 식도락), 게임오락, 피규어/레고, 미니어처, 의상(신발, 모자), 디자인, 자전거/자동차, 여행/지리, 색채, 뷰티(피부, 손톱), 애완동물, 수집(우표, 골동품), 응모(TV, 라디오), UFO/미스터리, 공부(학습), 스포츠, 작품 활동(미술, 창작), 봉사 등 24개 활동이 구분, 제시되어 있고 그 외에 기타 사항을 추가, 직접 기재하도록 하였다. 또한 중복 표시가 가능하도록 하였으며 선호 순서대로 세 가지를 적도록 하였다. 덕후 수준(실제적 투자)을 평가하는데 있어 덕후 활동의 빈도(1주내), 시간(1일내), 소요 비용(1달내), 덕후 지속 기간 등 네 가지 변인을 평가하였고 1-10점으로 초과하는 경우(예컨대 1일 덕후 활동 시간이 10시간이 넘는 경우)에는 자유롭게 적도록 하였으며, 본인을 덕후라고 생각하는 정도(자기 평가)를 7점 척도로 평가하게 하였다.

### 2.2.2 몰입 척도

몰입 척도는 Csikszentmihalyi([10]의 몰입 개념을 토대로 Waterman, Schwartz, Golbacher, Green, Miller & Philip[29]이 제작하고 장훈[28]이 번안, 타당화한 척도를 사용하였다. 몰입 척도는 전체 9문항, 7점 척도(1=‘전혀 그렇지 않다’, 7=‘매우 그렇다’)로 구성되어 있고 장훈[30]의 연구에서 내적 일치도 Cronbach’s  $\alpha$ 는 .77이었다.

### 2.2.3 긍정 정서 및 부정 정서

덕후 활동 사전과 사후의 정서 변화를 측정하기 위해 긍정 정서와 부정 정서를 구분하였다. 부정 정서에는 덕후 활동에 타당하지 않은 놀람, 혐오감을 제외하고 분노, 수치, 불안, 죄책감, 슬픔 등의 5가지 부정 정서가 포함되어 있다. 또한 긍정 정서에는 즐거움(기쁨), 행복감과 평온함, 쾌감 등 4가지 긍정 정서를 포함하였다. 각 정서 상태는 전혀 그렇지 않다에서 매우 그렇다까지 5점 척도로 표시하도록 하였다.

## 2.3 자료 처리 및 분석

분석에서는 먼저 자신을 덕후라고 지각하는 정도를 구분하였다. 자신을 덕후라고 생각하는지 묻는 문항에 ‘그렇다. 매우 그렇다’라고 응답한 집단은 덕후 집단으로, ‘그렇지 않다. 매우 그렇지 않다’라고 응답한 집단은 비덕후 집단으로 구분하였으며 “보통이다, 조금 그렇다, 조금 아니다”에 응답한 대상은 분석 대상에서 제외하였다. 이러한 기준에 따라 덕후 집단 17명과 비덕후 집단 97명이 분류되었고 이 두 집단 간의 덕후활동에 투자되는 시간적 투자(덕후 활동의 빈도, 시간, 지속기간)과 경제적 투자(비용)를 t검증(집단간 비교)하였다. 또한 덕후 집단과 비덕후 집단에 덕후/취미 활동 유형이나 종류가 다른지 빈도 분석을 시행하였다. 이후 덕후 자기 지각, 덕후 활동에의 시간적, 경제적 투자와 몰입과의 상관관계를 알아보았고 덕후 집단과 비덕후 집단의 몰입 차이를 t검증하였다.

또한 반복 측정 분석을 통해 덕후 집단과 비덕후 집단 간의 덕후 활동 전후에 따른 긍정 정서와 부정 정서의 변화나 증감이 있는지 알아보았다. 이를 위해 먼저 9개 정서들이 긍정 정서와 부정 정서로 구분되는지 알아보기 위해 탐색적 요인 분석을 수행하였고 요인 분석에서는 주성분 요인 분석, 베리 맥스 직교 회전을 적용하였다. 반복 측정 분석 후에는 상호작용 효과 분석을 위해 덕후 활동 전 및 덕후 활동 후에 덕후 집단과 비덕후 집단 간의 정서 차이가 있는지 집단간 검증(독립집단 t검증)하였고 동일 집단 내에서 정서 변화의 차이가 있는지 집단 내 검증(동형집단 t검증)하였다. 분석 프로그램은 SPSS 18.0을 사용하였다.

## 3. 결과

### 3.1 덕후 지각에 따른 덕후 활동 및 몰입의 차이

227명의 응답자 중에서 자신을 덕후라고 묻는 문항에 “그렇다. 매우 그렇다”라고 응답한 덕후 집단은 17명, 7.4%이었고 “그렇지 않다. 매우 그렇지 않다”라고 응답한 비덕후 집단은 97명, 38.6%이었다. 비덕후 집단 97명에서는 남성이 44.3%(43명), 여성이 55.7%(54명)이었고 덕후 집단 17명에서는 남성 82.4%(14명), 여성 17.6%(3명)으로 남성이 여성에 비해 두 배 가량 많았다. 먼저 덕후 집단과 비덕후 집단의 덕후 활동 투자 정도를 알아본

결과는 Table 1과 같다. 덕후 집단은 하루에 덕후 활동에 투자하는 시간이 3.35시간으로 비덕후 집단의 2.03시간에 비해 유의하게 많았다. 특히 한주에 덕후 활동을 하는 횟수(빈도)가 6.69회로 비덕후 집단의 3.47회에 비해 유의하게 많았고 덕후 활동을 지속해 온 전체 기간(년수)도 9.00년으로 비덕후 집단의 4.76년에 비해 유의하게 길었다. 또한 한달에 소요하는 비용도 덕후집단은 7.59만원으로 비덕후 집단의 4.32만원에 비해 유의하게 많았다.

다음으로 덕후 집단과 비덕후 집단이 참여하는 활동이나 분야를 알아본 결과, 비덕후 집단에서는 영화와 드라마 33.2%(32명), 음악(듣기, 연주) 17.5%(17명)이 가장 많았고 그 다음이 만화와 애니메이션 17.5%(16명), 스포츠 5.2%(5명), 독서 5.2%(5명), 요리와 음식 5%(5명), 오락과 게임 4.1%(5명) 순이었다. 1인당 선호하거나 즐기는 활동이나 분야는 2개가 22.7%(22명)로 가장 많았고 1개 26.8%(26명), 3개 18.6%(18명) 순이었다. 덕후 집단에서는 영화와 드라마 23.5%(4명), 만화와 애니메이션이 17.6%(3명)으로 가장 많았고 그 다음이 스포츠 17.6%(3명), 오락과 게임 11.8%(2명), 디자인 1.8%(2명)이었다. 선호하거나 즐기는 활동이나 분야는 1개가 29.4%(5명)가 가장 많았고 2개 23.5%(4명), 4개 23.5%(4명) 순이었다.

Table 1. Difference in activity Level of deokhu group and Non-deokhu group

| Activity                         | Group     | N   | Range | Mean(SD)   | t        |
|----------------------------------|-----------|-----|-------|------------|----------|
| Time<br>(Hours at a time)        | Deokhu    | 17  | 8.00  | 3.35(2.52) | -2.13*   |
|                                  | Non-Dokhu | 97  | 5.00  | 2.03(1.04) |          |
| Frequency<br>(Times a week)      | Deokhu    | 17  | 9.00  | 6.69(1.97) | -5.78*** |
|                                  | Non-Dokhu | 197 | 9.00  | 3.47(2.50) |          |
| Duration<br>(Years)              | Deokhu    | 17  | 15.00 | 9.00(3.97) | -3.96*** |
|                                  | Non-Dokhu | 197 | 22.00 | 4.76(4.60) |          |
| Cost<br>(Thousand won per month) | Deokhu    | 17  | 30.00 | 7.59(8.99) | -1.94*   |
|                                  | Non-Dokhu | 197 | 40.00 | 4.32(5.87) |          |

\*p<.05 \*\*\*p<.001

자신을 덕후라고 지각하는 정도와 덕후 활동 수준 및 몰입과의 상관관계를 알아보았으며 그 결과가 Table 2에 제시되어 있다. 하루에 특정활동에 투자하는 시간은 자신을 덕후라고 지각하는 정도(.193)을 제외하고 빈도

(주), 지속기간,투자 비용 및 몰입 정도와 유의한 관계가 없었다. 그러나 자신을 덕후라고 지각하는 정도는 빈도, 시간, 비용, 기간 등의 덕후 활동 투자와 .151~.398의 유의한 상관을 보였다. 특히 자신을 덕후라고 지각하는 자기 지각 수준과 몰입과의 상관계수는 .422로 상관계수가 유의하게 높았다. 덕후 활동 투자도 하루에 투자하는 시간은 몰입과 상관이 없었으나(.073) 빈도(주), 지속기간, 투자 비용 등은 몰입과 .188~.242의 유의한 상관을 보였다. 이에 따라 덕후 집단과 비덕후 집단 간의 몰입 차이를 알아보았고 Table 3을 보면 덕후 집단은 비덕후 집단에 비해 몰입 수준이 유의하게 높았다.

Table 2. The Relationship between degree of percept as Deokhu and deokhu activity, Flow

|                   | Percept as Deokhu | Time | Frequency | Duration | Cost   | Flow |
|-------------------|-------------------|------|-----------|----------|--------|------|
| Percept as Deokhu | 1                 |      |           |          |        |      |
| Time              | .193**            | 1    |           |          |        |      |
| Frequency         | .398**            | .117 | 1         |          |        |      |
| Duration          | .311**            | .110 | .172**    | 1        |        |      |
| Cost              | .151*             | .027 | -.006     | .263**   | 1      |      |
| Flow              | .422**            | .073 | .188**    | .242**   | .235** | 1    |

\* p<.05 \*\* p<.01

Table 3. Comparison of flow level of deokhu group and non-deokhu group

| Group      | Mean(SD)     | F        |
|------------|--------------|----------|
| Deokhu     | 41.00( 9.69) | -4.75*** |
| Non-deokhu | 28.29(10.24) |          |

\*\*\* p<.001

### 3.2 덕후 활동 전후의 정서 변화

본 연구에서는 9개의 정서가 제시되었으며 이러한 정서 상태가 어떤 정서 요인으로 수렴되고 구분되는지 알아보기 위해 경험적, 탐색적 요인분석을 시행하였다. 회전 후의 요인 분석 결과는 Table 4와 같다. 주성분 분석 결과, 분노, 수치, 불안, 죄책감, 슬픔 등의 부정 정서와 행복, 즐거움, 평온, 쾌감 등의 긍정 정서 등 2개의 요인이 추출되었다. 첫 번째 요인의 설명 분산은 39.33%이었고 두 번째 요인 32.41%로 2개 요인이 총 71.75%를 설명하였다.

첫 번째 요인에는 분노, 불안, 수치심, 죄책감, 슬픔 등 5개의 정서 상태가 포함되어 있는 바, 이를 부정 정서라고 명명하였다. 첫 번째 요인에 적재된 정서들의 요인

적재량은 .758 이상이었고 요인의 Cronbach  $\alpha$ 는 .874이었다. 두 번째 요인은 행복, 즐거움(기쁨), 평온(안도감), 쾌감 요인은 행복, 즐거움(기쁨), 평온(안도감), 쾌감 등 4개 정서가 적재되어 있었는데, 이를 긍정 정서라고 명명하였다. 두 번째 요인에 부하된 정서들의 요인 적재량은 .790 이상이었으며 Cronbach  $\alpha$ 는 .896이었다.

Table 4. The result of Exploratory factor analysis of positive and negative emotions

| Factor           | Item          | Factor1 | Factor2 | Cronbach $\alpha$ |
|------------------|---------------|---------|---------|-------------------|
| Negative emotion | Anger         | .801    |         | .874              |
|                  | Shame         | .825    |         |                   |
|                  | Anxiety       | .869    |         |                   |
|                  | Guilty        | .840    |         |                   |
|                  | Sadness       | .758    |         |                   |
| Positive emotion | Happiness     |         | .914    | .896              |
|                  | Joy           |         | .915    |                   |
|                  | Tranquility   |         | .871    |                   |
|                  | Pleasure      |         | .790    |                   |
|                  | Eigenvalues   | 3.54    | 2.92    |                   |
|                  | % of variance | 39.34   | 32.41   |                   |
|                  | Cumulative %  | 39.34   | 71.75   |                   |

다음으로 반복 측정 분석을 통해 덕후 활동 전후에 따른 긍정 정서와 부정 정서의 변화를 알아보았으며 그 결과는 Table 5와 6, Figure 1., 2와 같다. Table 5에서 긍정 정서를 보면 덕후 활동 전후에 따른 유의한 차이가 있었으며 덕후 집단과 비덕후 집단 간의 차이가 유의하였다. 나아가 긍정 정서와 덕후/비덕후 집단 간의 상호작용 효과가 있었다. 이러한 차이를 구체적으로 알아보기 위해 시간 별로 두 집단 간의 차이가 있는지 t검증을 실시한 결과, 덕후 활동 전에는 덕후 집단과 비덕후 집단의 긍정 정서의 차이가 없었으나(비덕후:  $M=10.45$  ( $SD=3.86$ ), 덕후:  $M=11.53$  ( $SD=5.73$ ),  $t=-.74$ ,  $ns$ ) 덕후 활동 후에는 덕후 집단이 비덕후 집단에 비해 긍정 정서가 유의하게 높았다(비덕후:  $M=11.87$  ( $SD=3.72$ ), 덕후:  $M=14.94$  ( $SD=4.29$ ),  $t= 3.07$ ,  $p<.01$ ). 덕후 집단과 비덕

후 집단에 대한 집단별 검증 결과, 덕후 집단에서는 덕후 활동 전보다 후에 긍정 정서가 유의하게 높아진 반면에(사전:  $M=11.53$  ( $SD=5.73$ ), 사후:  $M=14.94$  ( $SD= 4.29$ ),  $t=-2.87$ ,  $p<.01$ ). 비덕후 집단에서는 덕후활동 전과 후의 차이가 유의하지 않았다(사전:  $M=10.45$  ( $SD=3.86$ ), 사후:  $M=11.87$  ( $SD=3.72$ ),  $t=- 1.72$ ,  $ns$ ).

부적 정서의 경우 Table 5와 6에서 덕후 활동에 따른 사전-사후의 정서 변화 차이가 유의하였다. 또한 덕후/비덕후 집단간의 차이는 유의하지 않았다. 그러나 상호작용 효과가 있었는데, 이를 알아보기 위해 시간별로 두 집단간의 차이를 알아본 결과, 덕후 활동 전에는 덕후 집단과 비덕후 집단 간에 차이가 없었다(비덕후:  $M=7.42$  ( $SD=3.58$ ), 덕후:  $M=7.94$  ( $SD=3.47$ ),  $t= -.56$ ,  $ns$ ). 덕후 활동 후에도 덕후 집단과 비덕후 집단 간의 차이는 유의하지 않았다(비덕후:  $M=7.10$  ( $SD=3.45$ ), 덕후:  $M=6.00$  ( $SD=1.87$ ),  $t=1.93$ ,  $ns$ ). 집단별 검증 결과, 덕후 집단에서는 덕후 활동 전보다 후에 부적 정서가 유의하게 감소하였다(사전:  $M=7.94$  ( $SD=3.47$ ), 사후:  $M=6.00$  ( $SD=1.87$ ),  $t=-2.41$ ,  $p<.05$ ). 비덕후 집단에서는 덕후활동 전과 후의 차이가 유의하지 않았다(사전:  $M=7.42$  ( $SD=3.58$ ), 사후:  $M=7.13$  ( $SD= 3.46$ ),  $t=1.29$ ,  $ns$ ). 그 결과는 Figure 1 및 2와 같다.

Table 6. Differences in emotional change of before and after deokhu activity: between subject effect

|                  | Group              | MS       | F         |
|------------------|--------------------|----------|-----------|
| Positive Emotion | Intercept          | 17216.73 | 648.89*** |
|                  | Deokhu /Non-deokhu | 124.62   | 4.70*     |
|                  | Error              | 26.53    |           |
| Negative Emotion | Intercept          | 5858.39  | 284.79*** |
|                  | Deokhu /Non-deokhu | 2.60     | .13       |
|                  | Error              | 20.07    |           |

\*  $p<.05$  \*\*\*  $p<.001$

Table 5. Differences in emotional change of before and after deokhu activity: In subject effect

|                  | Group      | M(SD)       |             | MS     | F        |
|------------------|------------|-------------|-------------|--------|----------|
| Positive Emotion | Before     | Before      | After       |        |          |
|                  | Deokhu     | 11.52(5.73) | 14.94(4.29) | 168.32 | 30.96*** |
|                  | Non-deokhu | 10.45(3.86) | 11.87(3.72) |        |          |
|                  | Time*Group |             |             | 28.91  | 5.32*    |
| Negative Emotion | Before     | Before      | After       |        |          |
|                  | Deokhu     | 7.94(3.47)  | 6.00(1.87)  | 36.02  | 12.43*** |
|                  | Non-deokhu | 7.42(3.58)  | 7.13(3.46)  |        |          |
|                  | Time*Group |             |             | 19.65  | 6.79**   |

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

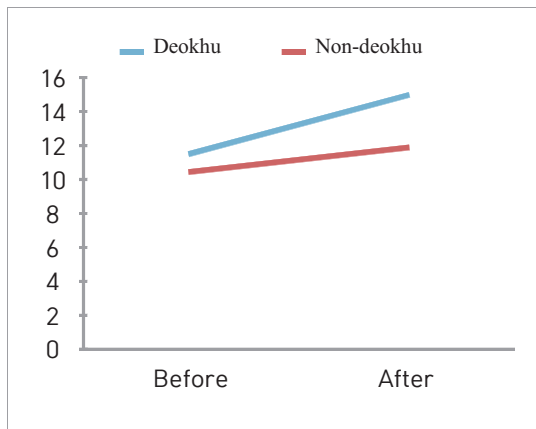


Fig. 1. Analysis of Interaction effect about positive and negative emotion of deokhu group and non-deokhu group: positive emotion

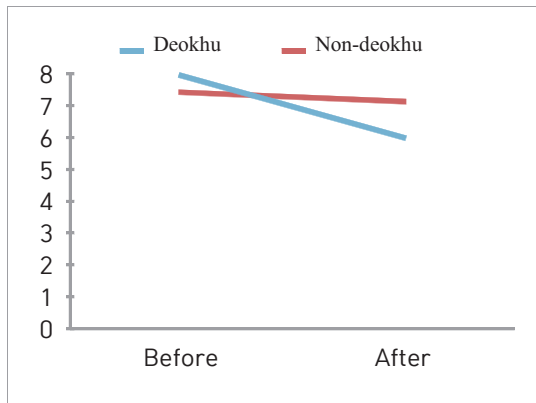


Fig. 2. Analysis of Interaction effect about positive and negative emotion of deokhu group and non-deokhu group: negative emotion

#### 4. 결론 및 논의

본 연구에서는 성인을 대상으로 자신을 덕후로 지각하는 사람들과 그렇지 않는 사람들을 구분한 후 자신을 덕후라고 지각하는 사람들이 선택하고 즐기는 ‘덕후 활동과 분야’ 및 실제적 투자 정도가 자신을 덕후로 정의하지 않는 일반 성인들과 차이가 있는지 알아보았다. 또한 덕후 활동과 몰입에 실제로 유의한 관계가 있는지, 덕후 집단과 비덕후 집단에서 몰입 수준의 차이가 있는지 알아보았다. 나아가 덕후 집단과 비덕후 집단에서 덕후 활동 전과 후에 등 정서 상태의 변화가 있는지 알아보았

다.

첫째, 자신을 덕후라고 지각하는 덕후 집단과 비덕후 집단으로 구분한 후 덕후 활동에 관여하는 정도를 비교 분석한 결과, 덕후 집단은 비덕후 집단에 비해 한회에 활동하는 시간과 한 달 동안 덕후 활동에 투자하는 비용이 많았다. 특히 덕후 활동을 지속해 온 기간(년) 및 일주일에 덕후 활동을 하는 빈도가 길었다. 즉 자신을 덕후로 지각하고 정의하는 집단은 자신을 덕후로 지각하지 않는 평범한 일반 성인들과 비교하여 덕후 활동에 시간적 투자와 경제적 투자를 많이 하고 있었다.

둘째, 자신을 덕후로 지각하는 정도와 덕후 활동 수준 및 몰입과의 상관관계를 알아본 결과, 하루에 특정 활동에 소비하는 시간은 시간적, 경제적 투자 변인 및 몰입과 상관이 없었다. 즉 하루에 투자하는 시간만으로는 몰입이나 관여 수준을 평가할 수 없었으며 특정 활동이나 분야에 대한 관여나 덕후 수준을 평가하기 위해서는 한 주나 한 달 동안 관심을 갖고 실제로 여기에 투자하는 빈도와 시간, 지속 기간 등 지속성과 경제적 투자 비용 등에 대한 평가가 필요하였다. 그러나 하루에 투자하는 시간을 제외하고는 덕후 활동에 대한 시간적 투자와 경제적 투자 정도가 높을수록 몰입과 상관관계가 높았다. 특히 자신을 덕후라고 지각하는 정도가 높을수록 몰입 수준(.42)이 높았으며 덕후 집단은 비덕후 집단에 비해 특정한 과제에 집중하고 몰입하는 정도가 유의하게 높았다.

이러한 결과들로 볼 때 덕후 집단은 일반 성인과는 다른 덕후만의 심리적 특성을 가지고 있다고 할 수 있다. 덕후 집단은 자신들이 자발적으로 관심을 갖고 선택한 특정 활동에 시간적, 경제적 투자를 많이 하고 있었다. 이와 더불어 몰입도 역시 높은 바, 심리적 투자 정도도 높다고 할 것이다. 덕후 활동에서는 외적 보상보다 내적 보상이 우선시된다. 특정 활동을 통해 즐거움과 숙달감을 얻고자 하며, 이는 몰입 상태에서 행위에 집중하며 시공간의 감각을 잊고 즐거움이나 만족감을 얻는 것 {7,8,9,10}과 유사하다. 덕후 활동은 실질적, 심리적 투자를 유발하며 만족감과 즐거움을 높이고 몰입도를 증가시킨다.

셋째, 덕후 활동 전과 후에 긍정 정서와 부정 정서의 변화가 있는지 알아보았다. 본 연구에서는 9개 정서 상태에 대한 요인 분석 결과, 긍정 정서와 부정 정서의 두 가지 요인이 도출되었으며 긍정 정서와 부정 정서의 두

가지 정서로 구분하여 그 변화를 알아보았다. 그 결과, 자신을 덕후로 지각한 덕후 집단에서는 덕후 활동 전보다 후에 긍정 정서가 증가한 반면 부정 정서는 유의하게 감소하였다. 이에 비해서 자신을 덕후로 지각하지 않는 일반(비덕후) 성인 집단에서는 덕후 활동을 하기 전이나 후에 긍정 정서 및 부정 정서의 변화가 없었다. 이러한 결과는 덕후 집단의 경우에는 자신들이 좋아하고 열정을 쏟는 덕후 활동이 즐거움, 행복, 안도감, 쾌락 등의 긍정적 정서 경험을 유발하고 증진시키는 긍정적 효과가 있음을 시사된다. 또한 분노나 불안, 슬픔의 등의 부정적 정서를 감소시켜 주는 효과가 있음을 알 수 있다. 그러나 특정한 활동/분야에 관심과 흥미가 낮거나 별로 없는 일반(비덕후) 집단의 경우에는 긍정 정서나 부정 정서에 미치는 영향이 별로 없었다. 일반 성인들에게는 특정 활동을 한다고 해도 이러한 긍정 정서의 증가나 부정 정서의 경감이 두드러지지 않으며, 이는 특정한 분야에 대한 열정과 관심, 흥미를 갖는 것이 부정 정서를 해소하고 긍정 정서를 증가시키는데 중요한 요인임을 시사한다.

사람들은 나쁜 기분을 감소시키거나 기분을 변화시키기 위해 혹은 성취감이나 즐거운 기분을 얻기 위해 무엇인가를 하거나 몰두한다[20, 31]. Csikszentmihalyi[6]는 활동에 몰입하면서 자신을 잊고 몰아일체의 심리 상태를 경험한다고 하였다. 특히 덕후 활동처럼 자기가 좋아하는 일이 분명하고 여기에 열정을 쏟는 경험은 즐거움과 성취감 및 통제감을 유발하며 긍정적 정서를 고양시킬 것이다. 아마도 덕후 집단은 덕후 활동 자체를 통해 즐거움과 만족감 등 내적 보상을 얻기도 하지만 긍정 정서를 고양하고 부정 정서를 감소시키기 위한 목적으로 덕후 활동에 깊이 관여할 수도 있다. 이러한 정서 효과가 단기적으로 그칠 수도 있지만 덕후 활동 및 이를 통한 몰입에는 스트레스를 경감하고 정서를 안정되게 하는 역할이 있을 것으로 시사된다.

이상의 연구 결과로 볼 때, 오늘날의 덕후는 더 이상 ‘폐인’이나 ‘은둔자’가 아닐 수 있다. 다른 사람들과 고립되어 자신들만의 것을 추구하고 여기에 광적으로 집착하는 사람이 아닐 수도 있는 것이다. 오히려 오늘날의 덕후는 자신이 관심을 갖는 분야에 선호도를 갖고 집중하고 심취하며, 이를 통해 즐거움과 통제감, 만족감 등 내적 보상을 즐기고 얻는 사람으로 시사된다. 또한 자신들이 좋아하는 활동을 통해 쾌감뿐 아니라 만족감, 행복감과 즐거움 같은 긍정 정서가 증진되는 효과를 얻는 등

정신 건강과 삶의 질에 일정 부분 상당한 기여를 할 수 있음을 시사한다.

넷째, 주로 참여하고 즐기는 활동/분야를 비교, 조사한 결과, 비덕후 집단에서는 1순위가 영화와 드라마 33.2%였고 2순위 음악(듣기, 연주) 17.5%, 3순위 만화와 애니메이션 17.5% 순이었다. 이에 비해 덕후 집단에서는 1순위가 영화와 드라마 23.5%이었으며 2순위 만화와 애니메이션이 17.6%, 3순위 스포츠 17.6%(3명)이었다. 덕후 집단은 비덕후 집단과 비교하여 1순위가 영화와 드라마라는 공통점이 있었으며 2순위가 만화와 애니메이션이라는 차이점이 있었다. 2순위가 만화와 애니메이션이라는 점은 일본 만가(만화)와 애니메이션과 캐릭터에 열광하는 오타쿠에서 출발한 덕후의 특성과 일치한다. 그러나 영화와 드라마, 스포츠 분야는 일반 성인들이 보편적으로 흔하게 선택하고 즐기는 취미나 여가 생활이라는 점에서 덕후집단과 비덕후 집단의 차이점이 분명하게 드러나 있지 못하다. 이러한 결과는 덕후 집단의 추구하는 분야나 활동이 여가나 취미 활동에 머물지 않고 매우 다양해지고 있는 최근 일본 오타쿠에 대한 연구 결과 [2]와 다소 다르다. 이는 일본의 오타쿠에 비해 우리나라 오타쿠의 다양성이 부족하기 때문일 수 있으며 문화에 따라 오타쿠 문화의 발전 양상이나 속도가 다르기 때문일 수도 있다. 그러나 본 연구에서 덕후 집단과 비덕후 집단을 분류할 때 자신을 덕후로 분명하게 정의한 성인들로 덕후 집단을 엄격히 한정하였으며, 이로 인해 덕후 집단의 표본 수가 적었기 때문일 가능성도 높다.

본 연구는 자신을 명백하게 덕후로 정의한 성인들을 대상으로 하여 일반 성인과 비교하여 실제 이들을 덕후라고 명명할 만 한지 실제적 투자와 몰입 수준을 알아보았는데, 또한 덕후 지각이나 활동 수준이 정서적 건강에 일정한 긍정적 기여를 하는지 실증적으로 알아보았는데 의미가 있다. 기존 연구에서는 오타쿠나 덕후 문화 및 활동을 연구한 경우, 이론적, 사회문화적 분석이나 덕후 패턴/양상 조사에 한정된 경우가 많았으나 본 연구에서는 심리적 측면에서 덕후의 자기 지각, 이와 연관된 덕후 활동이 심리적 투자 및 정신 건강에 미치는 영향력을 알아보았다.

본 연구에서는 자신을 덕후라고 명확하게 정의한 사람들로 덕후 집단을 한정하였고 덕후 집단의 표본 수가 부족하였다는 한계점이 있는 바, 추후 연구에서는 보다 많은 표집이 필요할 것이다. 본 연구 역시 조사에 머물렀

고 실제 덕후 몰입이나 덕후 활동 후의 감정 및 인지 변화 등을 측정하지 못하였다는, 즉 경험 표집법이 아니라는 한계점이 있다. 국내에서도 덕후나 몰입 등에 대해 조사 연구가 아니라 경험 표집법 등을 통해 좀 더 명확하고 객관적으로 현상을 제시하고 설명하는 연구가 필요할 것이다. 또한 활동 및 분야에 대한 대분류는 수행하였지만 구체적인 소분류는 이루어지지 못하였다. 예를 들어 만화와 애니메이션, 연예인과 유명인 등의 대분류가 이루어졌으나 대분류 항목 아래 속하는 하위 분류 체계에 대한 세부적인 구분은 이루어지지 못하였다. 아직 국내에서는 덕후의 실증적, 심리적 개념 정립이 명확하지 않고 모호하다. 앞으로 덕후에 대한 심리학적 측면에서의 정의, 덕후의 자기 인식(자기 평가; 자기 표상)에 대한 기준점이나 분류 기준 정립 등이 필요할 것이다. 마지막으로 덕후 활동이 몰입을 유발하며 부정 정서를 감소시키고 동시에 긍정 정서를 고양시키지만 과연 이러한 긍정적 고양 효과가 지속될 수 있는지, 삶의 중요한 다른 영역들에 긍정적 인 파급 효과를 미치고 생산적인 활동으로 이어질지는 미지수일 것이다. 추후 연구에서는 긍정적 전환의 지속성 및 삶에 미치는 효과에 대한 검증이 필요할 것이다.

## References

- [1] Current Affairs Dictionary. Naver Wikipedia 'Deokhu'. <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3440398&cid=43667&categoryId=43667>, 2016.
- [2] H. M. Jo. Study on the cognition of otaku. Dissertation of doctor's degree, Kyungseong University, 2012.
- [3] Contemporary Japanese Culture Research Team. New products and new industry of Korea and Japan. Seoul: Sowa-dang, 2012.
- [4] W. A. O, 84% of Adults, "I am deokhu". The top ranked field in the deokhu?. EDaily [http://www.edaily.co.kr/news/news\\_detail.asp?newsId=0145632660956.5392](http://www.edaily.co.kr/news/news_detail.asp?newsId=0145632660956.5392), 2015.
- [5] Maekyung Economy. Newly illuminated Deokhu? No, Capable person, <http://news.mk.co.kr/v2/economy/view.php?sc=50000006&cm=%C4%AE%B7%B3&year=2016no=693678&relatedcode>, 2016.
- [6] M. Csikszentmihalyi, "Play and intrinsic rewards", *Journal of Humanistic Psychology*, Vol. 15, No.3, pp.41-63, 1975.  
DOI: <http://dx.doi.org/10.1177/002216787501500306>
- [7] J. A. Ghani, S. P. Deshpande, "Task characteristics and the experience of optimal flow in human computer interaction", *The Journal of Psychology*, Vol.128, No.4, pp.381-391, 1994.  
DOI: <https://doi.org/10.1080/00223980.1994.9712742>
- [8] G. Prevette, C. M. Bundrick, "Measurement of Experience: Construct and Content Validity of the Experience Questionnaire", *Perceptual and Motor Skills*, Vol.65, No.1, pp.315-332, 1987.  
DOI: <https://doi.org/10.2466/pms.1987.65.1.315>
- [9] S. Clarke, J. Haworth, "Flow' experience in the daily lives of sixth-form college students". *British Journal of Psychology*, Vol.85, pp.511-523, 1994.  
DOI: <https://doi.org/10.1111/j.2044-8295.1994.tb02538>
- [10] M. Csikszentmihalyi. Finding Flow. New York: Basic Books, 1997.
- [11] M. E. P. Seligman. Authentic Happiness: Using the New Positive Psychology to Realize Your Potentia for Lasting Fulfillment. New York: Free Press/Simon and Schuster, 2002.
- [12] P. Ekman, R. J. Davidson. The Nature of Emotion: Fundamental Questions. Series in affective science. New York: Oxford University Press, 1994.
- [13] J. A. Russell, L. P. Barrett, "Core affect, proto-typical emotional episodes, and other things called emotion: Dissecting the Elephant", *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.76, No.5, pp.805-819, 1999.  
DOI: <https://dx.doi.org/10.1037/0022-3514.76.5.805>
- [14] C. E. Izard. Human Emotions. New York: Plenum, 1997.
- [15] R. Plutchik. *Emotion: A Psychoevolutionary Synthesis*. New York: Harper & Row, 1980.
- [16] S. Epstein. A research paradigm for the study of personality and emotions. In M. M. Page (Ed.), *Personality—Current theory and research: 1982 Nebraska Symposium on Motivation*, pp.91-154. Lincoln: University of Nebraska Press, 1983.
- [17] J. W. Rhee, H. J. Song, E. K. Na, H. S. Kim, "Classification of Emotion Terms in Korean", *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, Vol.52, No.1, pp.85-116. 2008.  
UCI: G300-jX984818.v52n1p85
- [18] H. Y. Choi, J. A. Choi, "The structure and measurement of Koreans' emotion", *The Journal of Social and Personality Psychology*, Vol.30, No.2, pp.89-114, 2016.  
DOI: <https://dx.doi.org/10.21193/kjspp.2016.30.2.006>
- [19] R. M. Ryan, E. L. Deci, "On happiness and human potentials: A review of research on hedonic and eudaimonic well-being", *Annual Review of Psychology*, Vol.52, pp.141-166, 2001.  
DOI: <https://www.annualreviews.org/doi/10.1146/annurev.psych.52.1.141>
- [20] R. de Charms, R. Personal Causation : The Internal Affective Determinants of Behavior. New York: Academic Press, 1968.
- [21] E. L., Deci, R. M. Ryan, M. Intrinsic Motivation and Self-determination in Human Behavior. New York: Plenum, 1985.
- [22] H. M. Jo, B. K. An, "A study on the causes for the otaku's occurrence from the social perspectives", *The Japanese Modern Association of Korea*, Vol.32, pp.131-148, 2011.  
UCI: I410-ECN-0102-2012-830-002993078

- [23] J. Y. Park, T. H. Jeon, "Share space of otaku formed based on light novel", *Japanese Cultural Studies*, Vol.35, pp.161~182, 2010.  
DOI: <https://dx.doi.org/10.18075/jcs.35.201007.161>
- [24] J. R. Kim, "Present situation of Japanese cartoon animation task of Korean industry", *Journal of Cultural Economics*, Vol.2, No.1, pp.84-93, 1999.  
UCI: G701:A-00099721377
- [25] H. M. Cho, B. G. An, "An era-specific feature study on otaku", *Japanese Cultural Studies*, Vol.42, pp.513~533, 2012.  
UCI: G704-001099.2012.42.026
- [26] B. C. Lee. A study on the modality of subculture and otaku culture of Korean modern poetry in the 2000S. Dissertation of master's degree, Jungang University, 2014.
- [27] Y. J. Lee. A study on comparisons of South Korean and Japanese Otaku. Dissertation of master's degree, Jungang University, 2013.
- [28] S. A. Hwang, S. H. Yun, "A Study on the Artistic Characteristics of Otaku in the Cultural Contents Space-A Case Study of Toy Shop Spaces". *Journal of Korean Institute of Spatial Design*, Vol.43, No.1, pp.103-113, 2017.  
UCI: I410-ECN-0102-2018-600-000445944
- [29] A. S. Waterman, S. J. Schwartz, E. Goldbacher, H. Green, C. Miller, S. Philip. Predicting the subjective experience of intrinsic motivation: the roles of self-determination, 2003.
- [30] H. Jang, S. Y. Han, "Reconstructing the function of flow: Moderate effects of significant other on relationship between flow and happiness," *The Korean Journal of Social and Personality Psychology*, Vol.24, No.4, pp.43~62, 2010.  
DOI: <https://dx.doi.org/10.21193/kjspp.2010.24.4.003>
- [31] M. Csikszentmihalyi, I. S. Csikszentmihalyi. eds. Optimal Experience. Cambridge: Cambridge University Press, 1988.

## 이 흥 표(Heung-Pyo Lee)

[정회원]



- 1994년 8월 : 고려대학교 대학원 석사(임상심리)
- 2003년 2월 : 고려대학교 대학원 박사(임상심리)
- 2001년 2월 ~ 2006년 10월 : KRA 유켄센터 수석심리학자
- 2006년 11월 ~ 현재 : 대구사이버 대학교 미술치료학과 부교수

<관심분야>

정서중심치료, 진화심리, 외상후 스트레스, 외상후 성장

## 김 수 지(SU-SIE KIM)

[정회원]



- 1992년 8월 : 고려대학교 대학원 석사(임상심리)
- 1999년 8월 : 고려대학교 대학원 박사(임상심리)
- 2006년 3월 ~ 현재 : 대구사이버 대학교 상담심리학과 교수

<관심분야>

심리학, 상담, 영화평론 및 영화치료, 사진치료