

K-웹툰을 활용한 한국어 교육 방안 연구:

우즈베키스탄 한국어 교수자 사례 중심으로

악바로브 아자맛/ Azamat Akbarov .

중앙대학교 미디어 커뮤니케이션학과 박사과정

본 연구는 우즈베키스탄에서의 한국어 교육 현황과 웹툰의 교육적 효용가치를 조사하며, 한국어 교수자들이 웹툰을 효과적으로 활용하는 방안을 탐구한다. 현재 우즈베키스탄의 한국어 교육은 읽기, 듣기, 쓰기와 말하기에 중점을 두고 있으나, 내실 강화가 필요한 상태이다. 이에 우즈베키스탄 한국어 교수자들은 웹툰을 활용하여 학습자가 보다 자연스럽고 유창한 한국어 표현뿐만 아니라 한국 문화와 정서를 공감하고 이해할 수 있도록 목표를 설정한다. 한국에서 석사과정이나 박사 과정을 졸업하고 현지 우즈베키스탄에서 한국어 강사나 교수자로 활동하고 있는 참여자 10 명을 대상으로 인터뷰를 진행했다. 연구 결과, 웹툰을 통한 한국어 교육은 대체로 긍정적인 반응을 얻었다. 학습자의 관심사, 나이, 및 학습 수준에 따라 웹툰을 선정하는 것이 효과적으로 나타났다. 초급 학습자에게는 로맨스나 코미디 웹툰, 중급 학습자에게는 스릴러나 액션 웹툰이 적절한 선택으로 보인다. 그러나 학습자는 웹툰 내용을 이해하기 위해 노력해야 하며, 이를 위해서 교수자는 적극적으로 도움을 주워야 한다. 이러한 노력과 통제를 통해 웹툰은 우즈베키스탄에서의 한국어 교육에 새로운 차원의 자료로 활용될 수 있을 것으로 기대된다.

주제어: K-웹툰, 한국어 교육, 교수자, 효율성, 웹툰 장르

1. 서론

의사소통의 기본인 언어를 배울 때, 외국인의 경우 그 나라의 고유한 정서와 문화가 담긴 언어를 쉽게 이해하기 힘든 경우가 많다. 언어가 없다면 몸짓이나 그림, 기호 등으로 의사를 표현해야 하는데, 전 세계에는 다양한 언어가 존재하고 사람들은 각각의 목적을 이루기 위해 외국어를 학습한다. 외국어를 배우는 목적은 각자 다양하다(하송이, 2013). 그러나 가장 기본적인 목적은 의사소통이고, 그 언어를 통해 사람과의 대화가 매끄럽게 진행되어야 한다.

요즘 우즈베키스탄에서 가장 인기 있는 외국어 중에 하나는 바로 한국어이다. 우즈베키스탄의 대학에서 한국어 교육은 말하기, 쓰기, 듣기와 읽기에 목표를 두고 있다. 우즈베키스탄 한국어 교육의 역사와 현황을 살펴본

결과, 우즈베키스탄에서 한국어 교육은 외연적으로 확대하고 있지만, 내실이 필요한 실정이다.

한국 드라마, 노래 가사, 웹소설뿐만 아니라 웹툰 작품도 한국어 학습에 긍정적인 영향을 미칠 가능성이 있다. 현재 한국의 웹툰 산업의 생태계는 플랫폼을 중심으로 신기술을 적용한 콘텐츠를 선보이고 서비스하면서 시장을 형성하고 그와 연결된 산업군의 네트워크를 통해 다양한 가치를 창출하기에 이르렀다. 혁신으로 이룩한 생태계는 사회적·정치적·경제적 기술 환경에서 새로운 시도가 지속적으로 이루어지는 것을 찾아볼 수 있다. 이렇게 다양한 시도가 이루어지는 웹툰을 통한다면 한국어 교육에 좋은 자료가 된다. 따라서 우즈베키스탄 한국어 교수자가 웹툰을 활용하는 목적은 한국어 중·고급 외국인 학습자를 대상으로 웹툰을 활용한 교육 방안을 마련하는 것이다. 단순한 어휘 교육 연구 방안에 그치는 것이 아니라 궁극적으로 학습자가 이를 통해 더 자연스럽고 유창한 한국어를 말하고 한국인의 정서와 문화까지 공감하고 이해할 수 있도록 하는 것이 그 목적이다. 이 때문에 우즈베키스탄에서 한국어를 가르치는 교수자들이 재미있고, 더 알기 쉽게 한국어를 가르칠 수 있도록 웹툰을 활용하는 방안을 연구했다.

본 연구의 목적은 우즈베키스탄에서 웹툰을 활용한 한국어 교육의 개선 방향을 제시하는 것이다. 해당 연구 목적을 달성하기 위해 다음 연구 문제를 설정했다.

1. 웹툰 작품이 한국어 학습의도에 영향을 미치는가?
2. 웹툰 작품이 가장 효율적인 언어능력 영역은 어떤 부분인가?
3. 한국어 학습에 가장 효율적인 웹툰 장르는 어떤 장르인가?

2. 이론적 배경

2-1. 우즈베키스탄에서 한국어 교육 현황

연구에 따르면 우즈베키스탄에서의 한국어 교육은 시대별로 다양하게 이루어졌다. 1937년에 고려인 강제 이주 후에 고려인을 중심으로 한 모국어 교육 목적에 기반을 둔 한글학교가 설립되었으며, 1938~1939년 사이에는 우즈베키스탄에 96개의 한국학교가 있었다(우즈베키스탄 교육부 고문서). 그러나 그때 우즈베키스탄은 소련 나라 중의 하나로 공식 언어는 러시아어였고 러시아어를 모르면 여기에서 생활하기가 더 어려워지기 때문에 고려인 부모님들은 자녀가 한국어보다 러시아어를 습득하기를 더 선호했다. 따라서 1938년에 설립되었던 한글학교에서 한국어 교육이 지속적으로 이루어지지 못해 한참 동안 침체되었다가 1956년에

니자미사범대학교에서 최초의 한국어학과가 개설됨으로 한국어 교육에 관한 관심이 많아지게 되었다 (갈라노바 딜로자·김영순, 2018).

2008년을 기준으로 우즈베키스탄의 초·중·고등학교 20개, 대학교 11개, 한글학교 61개, 세종학당 1개 한국교육원 1개, 기타 3개 등의 기관에서 한국어 교육을 하는 중이며, 현재 우즈베키스탄에서 인기가 많은 외국어 가운데 하나이다. 우즈베키스탄에서 한국어 교육 현황을 한국어 교육이 이루어지는 타슈켄트 국립 니자미사범대학교, 타슈켄트 국립 동방대학교, 사마르칸트 국립 외국어 대학교에서 이루어지는 한국어 교육은 주로 한국어학 개론에 초점을 두고 있으며, 한국의 언어문화 교육이나 한국문화 교육이 잘 이루어지지 않고 있다. 한국문화교육은 한국어 교육안에 한국에서 출판된 한국어 교재에 있는 한국문화와 관련된 텍스트나 정보를 통해 가르치고 있는 상태이다. 정리하자면, 앞서 설명한 우즈베키스탄의 대학에서 한국어 교육은 말하기와 쓰기보다 듣기와 읽기에 목표를 두고 있다. 우즈베키스탄 한국어 교육의 역사와 현황을 살펴본 결과, 우즈베키스탄에서 한국어 교육은 외연적으로 확대하고 있지만, 내실이 필요한 실정이다 (안여경, 2011).

외국인들에 대한 한국어 교육의 목적은 교육을 통해서 외국인들에게 한국어로 완활하게 의사소통을 하는 능력을 기르게 하는 것이다. 한국어 교육에서 이러한 목적을 달성하기 위해서 교수자와 학습자, 교육과정과 교재 등의 요인을 고려해야 한다. 최근 몇 년간 우즈베키스탄의 한국어 교육은 눈부시게 성장하였다 (Abdukhali洛va, 2023). 현재 우즈베키스탄 내의 대부분 대학교에서는 한국어 프로그램이 다양하게 형성되어 있으며, 그 밖에 한국어 프로그램을 만들어 학생들을 가르치는 한국어 교육기관들이 꾸준히 증가하고 있다.

타슈켄트 한국교육원에서 2022년 12월 발표한 기준 통계자료 뜨라면, 한국어반이 있는 초등, 중등, 고등학교 및 학생 수는 다음과 같다.

현재 우즈베키스탄 내 한국어반이 있는 초등, 중등, 고등학교는 52개이며, 한국어 학습자 수는 10,534여 명, 교사의 수는 87여 명이다. 대학교는 17개교 5,353여 명의 학생들이 한국어를 배우고 있으며 교수진 수는 47여 명이다. 대부분의 학생들은 정규 과목으로 한국어를 배우고 있으며, 이중 4개 대학은 외국어 수업뿐만 아니라 한국어학과나 한국어 전공을 개설해 주목받고 있다. 정규 학교 외에도 타슈켄트 한국교육원 한국어강좌에 15,887여 명, 53개의 한글학교에 3,400여 명 등 전체 역 3만 명 정도 우즈베키스탄 학생들이 한국어를 학습하고 있다. 일부 대학교에서 야간 한국어반을 운영하기도 한다 (Abdukhali洛va, 2023). 이는 독립 국가 협동체 (Commonwealth of Independent States)에서 가장 많은 수이며 한국어 수준도 다른 국가 학생들과 비교하면 높은 편이다.

2-2. 웹툰의 개념

웹툰은 인터넷에 연재되는 만화로, 한국에서 처음 발생한 독특한 매체 문화로 볼 수 있다. 연구에 따르면, 한국인의 언어와 문화가 고스란히 녹아 있는 웹툰은 평소 한국인들의 생활언어를 접할 수 있는 매체일 뿐만 아니라, 그림, 사진, 플래시 등을 이용해 만든 작품이기 때문에 재미는 물론 문화도 함께 느낄 수 있다(하송이, 2013). 그러나 웹툰이 처음 등장했을 때에는 제작이나 웹툰의 소비 등에서 혁신을 이루었으나, 인터넷 상에서 무료로 서비스된다는 점에서 웹툰의 효용 가치를 인정받지 못했다. 하지만 웹툰은 새로운 기술을 꾸준히 받아들였다. 인터넷 통신의 발전에 힘입어 과거와 다른 소비 방식과 소비자의 기호에 맞는 웹툰을 제공하면서 주목받는 콘텐츠가 되었다. 이는 개방적인 태도와 기술의 상호작용을 적극적으로 수용한 것으로 만화산업에서 웹툰으로 혁신 생태계를 구축한 것으로, 웹툰 산업의 혁신적인 생태계는 생산부터 유통, 소비의 전 과정에서 새로운 기술을 적용하고 기술에 속해 있는 경제주체들이 적극적으로 상호작용한 결과, 다양한 관점에서 변화를 불러왔다.

오늘날 웹툰은 황금알을 낳는 거위로 부상했다. 웹툰이 포털 플랫폼을 통해 처음 서비스될 때, 무료로 만화를 서비스한다는 점에 대해 많은 우려가 있었다. 이는 무료 서비스로 공개된 웹툰을 불법적으로 복제하여 유통될 것이라는 걱정 등으로 인해 만화를 통한 경제적 가치 창출이 어려울 것이라고 예상했기 때문이다. 하지만 웹툰은 이런 우려를 잠재우고 다양한 기술과 융합하여 생각지도 못한 형태로 성장하고 있는 것을 볼 수 있다.

웹툰은 언제 어디서나 만화를 볼 수 있고, 많은 독자를 유입하고 댓글 쓰는 독자들과 소통하며 그들의 참여도를 높였을 뿐 아니라 독자도 직접 만화가가 될 수 있는 환경을 구축했다(이선영·이승진, 2021). 또한, 웹툰 산업은 변화를 거듭해 웹툰이 갖는 원천 콘텐츠의 힘이 막강해졌다. 특히, 코로나 팬데믹 이후 온라인 콘텐츠에 대한 소비가 증가하면서 해외 시장에서도 한국의 웹툰 이용자가 증가했고, 넷플릭스 등의 다양한 OTT 산업이 발달하면서 다양한 플랫폼에서 웹툰을 영상으로 재구성하는 작업이 이루어지고 있다. 웹툰을 기반으로 한 2차 창작물이 발달하면서 웹툰을 원작으로 하는 콘텐츠로서의 가능성은 ‘넷플릭스’, ‘유튜브’, ‘웨이브’ 등 OTT 산업의 발전과 함께 더욱 두드러지고 있다. 한국에서 개발한 OTT 서비스 ‘웨이브’는 혜진양 작가의 웹툰 <녹두전>을 지상파와 협력하여 자체적으로 제작해 호평을 받았다(김현선, 2022).

정리하자면, 웹툰 산업은 플랫폼을 중심으로 신기술을 적용한 콘텐츠를 선보였다. 이를 서비스하면서 다양한 시장을 형성하고 그와 연결된 산업군의 네트워크를 통해 수많은 가치를 창출했다. 혁신적으로 이룩한 생태계는

사회적·정치적·경제적 기술 환경에서 새로운 시도를 멈추지 않는다는 것을 알 수 있다.(이선영·이승진, 2021)

2-3. 웹툰의 교육적 효용가치

앞서 우즈베키스탄의 한국어 교육은 말하기, 쓰기, 듣기와 읽기에 목표를 두고 있다. 연구에 따르면 한국어를 배우는 외국인은 초급, 중급, 고급으로 수준을 나눌 수 있는데, 고급 수준의 학습자라 해도 한국 사람이 쓰는 어휘를 다 알기에는 역부족이다. 왜냐하면 언어에는 그 나라의 고유한 문화와 정서가 담겨 있는데, 그 고유한 문화와 정서가 더 많이 담겨있는 의성어와 의태어에서 어려움을 많이 느끼기 때문이다. 그래서 한국에서 처음 등장한 독특한 매체 문화인 '웹툰'을 이용한다면 한국 고유의 문화와 정서는 물론, 웹툰에 사용되는 의성어와 의태어 등을 배우는 데 있어 큰 도움을 받을 수 있다(하송이, 2013).

나라마다 소리를 문자로 나타내는 의성어·의태어는 그 언어를 나타내는 과정이 다르고, 의태어의 경우, 글만 봐서는 어떤 모양을 나타내는 뜻인지 짐작하기 어렵다. 그래서 한국어를 배우는 외국인들은 이런 어휘를 학습하는데 많은 어려움을 느낀다. 현재 한국어 교육 방법으로 여러 가지 매체를 사용하고 있는데, 드라마나 영화, 소설이나 시 등 문학작품, 어휘용 교재들이 그것이다.

웹툰은 한국의 생활과 문화, 그리고 한국인의 언어가 고스란히 녹아 있어 평소 한국인의 생활언어를 접할 수 있는 매체이다. 또, 그림, 사진, 플래시 등의 시각 효과를 통해 재미와 흥미는 물론 내용의 이해력을 높일 수 있다. 또한, 직접 말하는 구어체와 같은 생활언어를 자연스럽게 접할 수 있다. 그래서 한국인들이 평소 사용하는 어휘가 일상생활에서 어떻게 표현되고 사용되는지 알 수 있고, 그림에서 소리나 모양을 표현할 때 부족한 부분을 글을 통해 의성어, 의태어로 나타내기 때문에 어떤 상황에 어떤 의태어 또는 의성어가 쓰이는지 쉽게 학습할 수 있다(하송이, 2013). 뿐만 아니라 의성어·의태어 분석 및 교육에 만화는 좋은 자료가 된다. 한국어의 의성어·의태어 수업에 웹툰을 활용하고자 하는 이유도 이 때문이다. 따라서 우즈베키스탄 한국어 교수자가 웹툰을 활용하는 목적은 중·고급 수준의 한국어 외국인 학습자를 대상으로 웹툰을 활용한 교육 방안을 마련하는 것이다. 단순하게 어휘를 교육하는 연구 방안에 그치는 것이 아니라, 학습자가 웹툰을 통해 더 자연스럽고 유창한 한국어를 말하고, 한국인의 정서를 이해하고, 문화도 공감할 수 있도록 하는 것이 그 목적이다.

3. 연구 대상 및 방법

3-1. 연구 대상

본 연구를 위해 우즈베키스탄에서 한국어 교육자로 1년 이상의 경험이 있고, 한국 웹툰 독서 경험이 있는 자 10 명을 연구참여자로 선정하였다. 연구참여자들의 선정 기준은 다음과 같다. 첫째, 한국어 교육을 1년 이상 교육해 본 적이 있는 사람을 선정하였다. 한국어 교육을 해본 적이 있는 사람을 선정한 이유는 교육 과정에 대해 어느 정도 이해하고 한국어에 대한 이해도가 있어야 하기 때문이다. 대부분 교육을 목적으로 한국어를 알고 있다면 일정 수준의 한국어 문법뿐만 아니라 한국의 문화적인 측면을 이해하고 있기 때문이다. 둘째, 한국어로 된 웹툰을 2번 이상 읽어본 적이 있는 사람을 선정하였다. 자신이 좋아하는 문화 콘텐츠들을 단순히 수용한 것이 아니라 적극적으로 찾아보고 그 안에서 한국 문화와 언어 등을 습득한 사람으로 선정하였다. 연구 참여자들의 특성은 다음 <표 1>과 같다.

표 1. 연구 참여자들의 인구통계 특성

참여자	성별	나이	전공	과정	한국어 강사/교사 경력
참여자 A	여성	41	외국어로서의 한국어 교육	박사	18년
참여자 B	남성	39	국어국문	박사	5년
참여자 C	여성	40	국어국문	박사	3년
참여자 D	여성	39	외국어로서의 한국어 교육	박사	11년
참여자 E	여성	40	국어국문	박사	3년
참여자 F	남성	27	국어국문	석사	2년
참여자 G	남성	23	교육	석사	1년
참여자 H	여성	34	외국어로서의 한국어 교육	석사	5년
참여자 I	남성	24	국어국문	석사	3년
참여자 J	여성	38	교육	석사	2년

연구 참여자들의 특성을 살펴보면, 총 10명이며 여자 참여자들은 6명, 남자 참여자들은 4명이다. 이들의 연령은 23세부터 41세까지이다. 전공은 교육 2명, 국어국문 5명, 외국어로서의 한국어 교육이 3명으로 이들의 한국어 강사 경력이 길게는 18년 1명, 11년 1명이며 적게는 최소 1년이다. 참여자들은 모두 한국의 웹툰을 1번 이상 독서 경험이 있으며, 각자 다양한 웹툰을 접한 경험이 있다. 이들이 현재 웹툰을 접하는 빈도와 작품은 다음 <표 2>와 같다.

표 2. 연구 참여자들의 웹툰 독서 경험

참여자	웹툰 경험	독서한 웹툰
참여자 A	네, 있습니다	무빙, 신과 함께
참여자 B	많지는 않습니다	이태원 클라스, 신과 함께
참여자 C	꾸준히 독서한다	여신강림, 연애혁명, 경이로운 소문
참여자 D	자주 보는 편이다	아가씨와 우렁총각, 외모지상주의
참여자 E	매일 봅니다	바른 연애 길잡이, 채벌집 막내 아들

참여자 F	경험이 많습니다	호랑이형님, 빔부장, 배수세끼
참여자 G	웹툰 독서는 내 취미다	연애혁명, 여신강림, 마음의 소리, 지옥
참여자 H	거의 매일 봅니다	올가미, 이게 웬 떡, 전생연분, 아슈타르테
참여자 I	자주 보는 편이다	원주민공포만화, 청춘 블라썸, 이두나
참여자 J	네, 있습니다	학사신공, 신과 함께

연구 참여자 중 2 명은 매일 웹툰을 보고 있으며, <아가씨와 우령총각>, <외모지상주의>, <올가미>, <이게 웬 떡>, <전생연분>, <아슈타르테> 등 다양한 장르의 웹툰 작품을 알고 있었다.

3-2. 연구 방법

본 연구는 문헌 연구와 심층 인터뷰를 통해 자료를 수집했다. 본 연구를 위해 한국어 교육자 10 명을 연구참여자로 설정하고 그들을 심층 인터뷰하였다. 먼저 인터뷰를 시작하기 전, 연구참여자들에게 연구에 대한 내용과 인터뷰 시 녹음한다는 것을 설명하고 연구동의서를 받았다. 인터뷰는 연구참여자들의 편한 언어로 30 분에서 60 분까지 진행되었다. 장소 및 시간은 연구 참여자를 최대한 배려하면서 잡았다. 인터뷰 방식은 미리 준비한 질문지를 중심으로 반구조화하여 개방적으로 진행했다.

질문은 크게 세 가지로 이루어졌다. 첫째, 한국어 교육자로서 웹툰 작품이 한국어 학습 의도에 영향을 미쳤는지를 탐색하였다. 둘째, 웹툰 작품을 통한다면 가장 효율적인 언어능력 영역은 어떤 부분인지를 알아봤다. 셋째, 한국어 학습에 가장 효율적인 웹툰 장르에 대해 질문하였다.

4. 연구 결과

웹툰 작품이 한국어 학습 의도에 미치는 영향을 분석해 보았을 때 대부분 참여자는 “영향을 미친다”고 답했다. 참여자 C 는 웹툰 내용을 이해하기 위해 모르는 단어들도 뜻을 찾아서 보고 그 무엇보다 그림과 함께 글을 접하기 때문에 특정 상황에서 이런 대화를 하는지를 쉽고 정확하게 파악하고 이해할 수 있는 면이 가장 큰 장점이라고 대답했다. 이는 한국어 학습에 미치는 긍정적인 영향이라고 생각한다.

그러나 한국어 교육 경력이 가장 오래된 참여자 A 는 어휘를 배울 때는 효과가 있지만, 웹툰의 내용이 자극적이고 잔인한 내용들도 있어 오히려 한국어 학습자에게 안 좋은 영향이 미칠 수 있다고 대답했다. 때문에 영화나 드라마처럼 웹툰을 자체적으로 검열하여 자극적이거나 선정적인 내용들을 통제한다면 건전한 한국어 학습에 도움이 될 수 있다고 말했다.

참여자 D 는 웹툰 작품에 나오는 어휘와 단어는 소설이나 동화만큼 어렵지 않기 때문에 독자의 읽기 능력을 향상 시키고 어휘력을 넓혀준다고 말했는데, 실제 한국어 교육 시 학생들에게 읽은 웹툰의 내용을 서로에게 이야기 해주는 수업을

통해 말하기 능력을 향상시켰고, 학생들 3~4 명이 짹을 지어 웹툰 작품에 대해 토론하는 시간을 가지면서, 말하기 실력이 향상된 경험을 갖고 있다고 말했다.

그렇다면 한국어 학습에 가장 효율적인 웹툰 장르는 무엇일까? 학습자의 수준이나 관심사에 따라 웹툰의 장르는 달라질 수 있지만, 대부분 로맨스 장르나 역사와 관련한 웹툰 장르를 추천했다. 참여자 F는 전체적으로 보면 로맨틱, 코미디, 추리, 일상처럼 한국 사람들의 일반적인 생활을 잘 보여주는 웹툰이 효과적인 것 같다고 말했다. 이런 장르의 웹툰을 통해 학습자들은 읽기 능력을 향상시킬 수 있었고, 뿐만 아니라 한국의 문화, 한국 사람들의 사고방식까지 알 수 있으며 일상생활에 필요한 어휘까지 배울 수 있어서 좋다고 답변했다.

5. 결론 및 한계점

한국어 교육을 위해 웹툰을 활용하는 방안은 대체로 긍정적인 반응이었다. 따라서 학습자의 관심사와 나이, 학습 수준을 고려하여 웹툰을 선정하고 초급 학습자의 경우, 일상적인 표현과 구문을 익힐 수 있는 로맨스 웹툰이나 코미디 웹툰을 활용하는 것이 효과적일 수 있다. 중급 학습자의 경우, 어휘력과 문법을 늘릴 수 있는 스릴러 웹툰이나 액션 웹툰이 효과적인 것으로 보인다.

웹툰 내용을 이해하기 위해 학습자 스스로도 웹툰에 나오는 모르는 어휘들을 뜻을 알기 위해 분석하는 노력이 필요하다. 그 활동을 돋는 것이 웹툰에 그려진 상황 묘사이다. 그러나 웹툰 중에는 자극적이고 잔인한 내용을 담고 있는 작품이 있어 한국어 교수자가 이런 내용들은 미리 파악하여 자체적으로 잔인하거나 선정적인 내용들을 통제해야 한다. 내용의 통제 없이 무분별한 작품으로 한국어 교육을 한다면 한국의 현재 상황, 한국이라는 나라에 대한 인식에 좋지 않은 영향을 끼칠 수 있기 때문이다.

따라서 본 연구에서 우즈베키스탄인에게 한국어 교육을 진행할 시 웹툰이 미치는 영향을 탐색해 보았다. 이 목적을 달성하기 위해 우즈베키스탄에서 한국어 교육을 했던 경험이 있는 10 명을 연구 참여자로 선정하고 그들을 대상으로 심층 인터뷰를 실시하였다. 그리고 심층 인터뷰 내용을 질적 사례연구 방법을 활용하여 분석하였다.

6. 참고 문헌

1. 金賢宣(2022). 웹툰 원작 OSMU 드라마 시청의도에 영향을 미치는 요인 연구. / 成均館大學校 미디어文化融合大學院 미디어커뮤니케이션 學科 文化콘텐츠 專攻.
2. 하송이(2014). 웹툰을 활용한 의성어.의태어 교육 방안 연구. / 충남대학교 교육대학원 한국어 교육전공.

3. 반예단(2022). 한중 웹툰 산업의 경쟁력에 대한 비교연구. PEST 및 SWOT Matrix 모델을 중심으로. 건국대학교 대학원 국제통상비즈니스학과.
4. 갈라노바딜로자, 김영순, 아지조바 피루자(2017). 우즈베키스탄 청소년의 한국드라마 팬 경험에 관한 질적 연구. 여가학연구.
5. 이선영, 이승진(2021) 웹툰 산업의 기술 혁신에 따른 혁신생태계 환경에 관한 연구. 백석문화대학교만화·애니메이션학부.
6. 유낭우 (2023). 한국과 중국 대학생들의 웹툰 원작 영화 관람의도 결정요인 연구.- 웹툰 이용동기, 장르별 관심도, 계획행동이론, 웹툰 영화 만족도를 중심으로. 동명대학교대학원 언론영상광고학과.
7. Abdukhali洛va (2023). 우즈베키스탄의 교육 현황 분석을 기반으로 하는 한국어 교육 개선 방안. 중부재학교 박사학위 논문.