

학생 참여 교양 교과목 제안서

과목명	국문	웹툰으로 바라보는 현대사회	학점	<input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
	영문	Modern society seen through webtoons	수업언어	<input checked="" type="checkbox"/> 한국어 <input type="checkbox"/> 영어
수업방식	<input checked="" type="checkbox"/> 오프라인 <input type="checkbox"/> 원격수업 <input type="checkbox"/> 하이브리드		성적구분	<input type="checkbox"/> 상대평가 <input checked="" type="checkbox"/> 절대평가 <input type="checkbox"/> P/N
핵심역량	<input checked="" type="checkbox"/> 삶의기술	<input type="checkbox"/> 디지털AI	<input checked="" type="checkbox"/> 창의도전	<input type="checkbox"/> 소통협력
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 자기개발 ○ 자기관리 ○ 정서관리 	<ul style="list-style-type: none"> ○ AI 리터러시 ○ ICT활용 ○ 데이터분석 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 창의적 사고 ○ 도전성취능력 ○ 추진실행 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 상황분석 ○ 의사소통 ○ 협업능력
				<ul style="list-style-type: none"> ○ 시민적 참여 ○ 국제소통능력 ○ 글로벌 개방성

■ 교양 교과목 개발 사유

개발 배경	<p>21세기 디지털 시대에 한류는 전 세계 문화의 주요 흐름으로 자리 잡았다. K-팝과 K-드라마에 이어, 웹툰은 한국이 만들어낸 독창적인 문화 양식으로서 글로벌 콘텐츠 산업을 이끄는 핵심 장르로 성장하였다.</p> <p>본 교양 프로그램은 웹툰을 단순한 오락물이 아닌, 현대사회의 문화·기술·산업·소통 방식을 반영하는 거울로 바라보고자 한다. 나아가 신형 문화산업의 예술성, 경제적 가치, 사회적 영향, 젠더와 서사의 다양한 분석 관점을 통해 다층적으로 접근함으로써, 웹툰이 지닌 문화적 의미와 가능성을 심도 있게 탐구하고자 한다.</p>
개발 목적	<p>이 교과목은 웹툰을 매개로 디지털 환경 속에서 변화하는 창작 방식과 콘텐츠 소비 양식을 이해하도록 돕기 위해 개발되었다. 학생들은 작품 감상을 넘어, 스토리텔링 기법·독자 참여 구조·플랫폼 비즈니스 모델 등 웹툰 특유의 생태계를 분석하면서 문화산업 전반의 흐름을 파악할 수 있다. 또한, 글로벌 확산 과정에서 드러나는 문화 교류의 양상과 사회적 담론 형성을 살펴봄으로써, 웹툰이 단순한 오락을 넘어 시대의 가치와 정체성을 반영하는 중요한 문화 텍스트임을 인식하게 된다. 이를 통해 학생들이 창의적 해석력과 비판적 사고를 기르고, 나아가 디지털 문화의 변화를 능동적으로 이해하고 참여할 수 있는 교양적 소양을 확립하는 것을 목적으로 한다.</p>
기대 효과	<p>이 교과목의 개설을 통해 학생들은 웹툰을 단순한 대중문화 소비재가 아니라, 현대사회의 변화를 담아내는 중요한 문화 자원으로 인식할 수 있게 된다. 학습 과정에서 습득한 비판적 분석 능력과 문화 해석 능력은 다른 콘텐츠 분야에도 확장 적용 가능하며, 글로벌 문화산업의 흐름을 이해하는 데 실질적인 안목을 제공한다. 또한, 젠더·서사·사회적 담론 등 다양한 관점을 접하면서 문화적 다양성과 포용성에 대한 이해를 심화할 수 있다. 나아가 창의적 감수성과 디지털 시대의 시민적 역량을 함양함으로써, 학생들은 변화하는 문화 환경 속에서 능동적으로 대응하고 참여할 수 있는 기반을 마련하게 될 것이다.</p>

■ 현재 교내 개설 교과목과의 차별성

웹툰을 주제로 문화·산업·사회 담론을 융합적으로 다루며, 기존의 전통적 문화 교과와 달리 디지털 기발 창작 방식, 글로벌 확산 과정, 젠더·서사 분석 등을 포괄하는 점에서 차별성을 지닌다.

학생 참여 교양 교과목 수업계획서

I. 교과목 개요

수업개요

이 교과목은 한국 웹툰을 21세기 디지털 문화산업의 대표적인 산물로 바라보며, 그 형성과 발전, 그리고 세계적 확산 과정을 탐구한다. 웹툰을 단순한 대중 오락물이 아니라 사회·문화·경제적 맥락 속에서 분석 대상으로 삼아, 한류의 흐름 속에서 웹툰이 담당하는 역할을 다각도로 고찰한다. 특히 예술성, 산업적 가치, 글로벌 경쟁력, 젠더와 서사 분석 등 다양한 접근법을 활용하여 웹툰이 지닌 복합적인 의미를 이해하고자 한다. 이를 통해 학생들은 웹툰을 매개로 현대사회의 문화 현상을 비판적으로 이해하며, 새로운 문화산업에 대한 폭넓은 시각과 분석적 사고를 기를 수 있다.

교과 목표

- 한국 웹툰의 형성과 발전 과정을 이해한다.
- 웹툰이 세계 시장에서 차지하는 위상과 영향력을 분석한다.
- 웹툰을 통해 현대사회의 사회적, 문화적, 경제적 의미를 탐구한다. 한류의 확산 과정 속에서 웹툰이 담당하는 역할을 비판적으로 고찰한다.
- 웹툰을 둘러싼 예술적 실험, 산업적 전략, 사회적 담론을 균형 있게 조망함으로써 학생들이 새로운 문화 현상을 다면적으로 해석하고 비판적 시각을 기를 수 있도록 한다.

수업 운영 방법

본 교과목은 이론 강의와 사례 분석, 토론 및 발표 활동을 병행하는 방식으로 운영된다. 먼저 한국 웹툰의 역사적 형성과 산업적 발전 과정을 이해하기 위해 기초 이론과 주요 작품을 다룬다. 이어서 글로벌 시장에서의 성공 사례와 문화적 파급 효과를 살펴보고, 젠더·서사 분석, 독자와의 소통 방식, 산업적 전략 등 다양한 주제를 심층적으로 탐구한다. 수업 과정에서는 학생들이 팀을 이루어 특정 작품이나 현상을 분석·발표하도록 하여 협력적 학습을 유도하고, 실제 산업 동향이나 전문가 강연을 연계하여 현장성을 강화한다. 이를 통해 단순한 지식 습득을 넘어 비판적 사고와 창의적 해석 능력을 함양하는 것을 목표로 한다.

교수·학습법

총합	강의	토의/토론	PBL	팀기반학습	협동/개별학습
100%	10 %	30 %	0 %	20 %	40 %
	실험/실습	현장학습	캡스톤디자인	특강/세미나	기타
	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %

성적 반영 비율

총합	출석점수	과제점수	중간점수	기말점수	기타	
					비율	상세내용
100%	20 %	20 %	30 %	30 %	0 %	

교재 및 참고도서(자료)

참고도서(논문)

- 문화산업에서의 플랫폼화: 웹툰 산업을 중심으로 (저자: 건국대학교 김수철, 이현지)
- 브랜드 웹툰의 디지털 스토리텔링구성 요인이 사용자 태도와 구전의도에 미치는 영향: 준사회적상호작용의 매개 효과 (저자: 연세대학교 이희준, 조창환)
- 웹툰 기반 좀비 아포칼립스 드라마 <지금 우리 학교는>에 나타난 감정 윤리와 각색의 정동적 구조 (저자: 경희대학교 조한기)
- K-웹툰산업의 IP 확대와 글로벌 진출 시사점 (저자: 산업연구원 박지혜)

참고도서(도서)

- 만화와 웹툰에서 표현된 폭력과 선정성의 이해 (저자: 김치훈)
- 웹툰PD가 되고 싶습니다 (저자: 정영훈)
- 고전서사와 웹툰 스토리텔링 (저자: 이명현, 강명주, 김선현 외 4인)

II. 주차 별 수업계획

1주차	주요 학습 내용	오리엔테이션 • 강의 목표 및 진행 방식 소개 • 웹툰을 바라보는 다양한 관점
	수업 방법	강의 중심 학습: 주요 학습 내용을 기반으로 강의자료 제공, 개념 설명 사례 분석: 주제별 사례 분석 토론 및 발표: 특정 주제를 중심으로 소그룹 토론과 발표 진행 참여형 활동: 학생 참여형 과제 부여
2주차	주요 학습 내용	웹툰의 탄생 - 웹툰의 역사 알아보기 • 웹툰의 등장 배경 • 디지털 환경과 웹툰 형식의 혁신
	수업 방법	강의 중심 학습: 주요 학습 내용을 기반으로 강의자료 제공, 개념 설명 사례 분석: 주제별 사례 분석 토론 및 발표: 특정 주제를 중심으로 소그룹 토론과 발표 진행 참여형 활동: 학생 참여형 과제 부여
3주차	주요 학습 내용	웹툰과 한류 - K팝, K드라마와 나란히 세계로 • 한류 확장 과정 속 웹툰의 위치 • 글로벌 문화 파급력 비교
	수업 방법	강의 중심 학습: 주요 학습 내용을 기반으로 강의자료 제공, 개념 설명 사례 분석: 주제별 사례 분석 토론 및 발표: 특정 주제를 중심으로 소그룹 토론과 발표 진행 참여형 활동: 학생 참여형 과제 부여
4주차	주요 학습 내용	해외 웹툰의 시계 - 일본 만화, 미국 코믹스, 글로벌 웹툰 비교 • 각 나라와의 차이점과 현황 • 한국 웹툰의 경쟁력과 차별성
	수업 방법	강의 중심 학습: 주요 학습 내용을 기반으로 강의자료 제공, 개념 설명 사례 분석: 주제별 사례 분석 토론 및 발표: 특정 주제를 중심으로 소그룹 토론과 발표 진행 참여형 활동: 학생 참여형 과제 부여
5주차	주요 학습 내용	웹툰의 장르와 다양성 - 로맨스, 판타지, 스릴러의 확장 • 장르별 발전사 및 독자층 • 글로벌 시장에서 강세 장르 분석
	수업 방법	강의 중심 학습: 주요 학습 내용을 기반으로 강의자료 제공, 개념 설명 사례 분석: 주제별 사례 분석 토론 및 발표: 특정 주제를 중심으로 소그룹 토론과 발표 진행 참여형 활동: 학생 참여형 과제 부여
6주차	주요 학습 내용	웹툰 속 사회 읽기 - 청년세대, 젠더, 계급, 도시 문제 반영 • 사회학적 관점에서의 웹툰 분석 • 특정 작품을 통한 사례 연구
	수업 방법	강의 중심 학습: 주요 학습 내용을 기반으로 강의자료 제공, 개념 설명 사례 분석: 주제별 사례 분석 토론 및 발표: 특정 주제를 중심으로 소그룹 토론과 발표 진행 참여형 활동: 학생 참여형 과제 부여

7주차	주요 학습 내용	웹툰의 2차 콘텐츠 - 드라마, 영화, 게임화의 흐름 • 원작 IP의 확장 과정 • 성공 사례와 실패 사례 비교
	수업 방법	강의 중심 학습: 주요 학습 내용을 기반으로 강의자료 제공, 개념 설명 사례 분석: 주제별 사례 분석 토론 및 발표: 특정 주제를 중심으로 소그룹 토론과 발표 진행 참여형 활동: 학생 참여형 과제 부여
8주차 (중간 고사)	주요 학습 내용	종합 토론 및 발표 - 중간 • 학생 발표 및 토론
	수업 방법	작품의 재해석 발표 강의 중심 학습: 주요 학습 내용을 기반으로 강의자료 제공, 개념 설명 사례 분석: 주제별 사례 분석 토론 및 발표: 특정 주제를 중심으로 소그룹 토론과 발표 진행 참여형 활동: 학생 참여형 과제 부여
9주차	주요 학습 내용	웹툰 산업의 현재와 미래 - 글로벌 플랫폼 경쟁과 IP 비즈니스 • 네이버, 카카오 글로벌 전략 • 향후 웹툰 시장 전망
	수업 방법	강의 중심 학습: 주요 학습 내용을 기반으로 강의자료 제공, 개념 설명 사례 분석: 주제별 사례 분석 토론 및 발표: 특정 주제를 중심으로 소그룹 토론과 발표 진행 참여형 활동: 학생 참여형 과제 부여
10주차	주요 학습 내용	웹툰 작가 초청 • 창작 과정과 산업 현장의 실제 이야기 • 질의응답 세션
	수업 방법	강의 중심 학습: 주요 학습 내용을 기반으로 강의자료 제공, 개념 설명 사례 분석: 주제별 사례 분석 토론 및 발표: 특정 주제를 중심으로 소그룹 토론과 발표 진행 참여형 활동: 학생 참여형 과제 부여
11주차	주요 학습 내용	캐릭터 심리학-1 (기본 유형과 몰입 구조) • 주인공/조연/빌런의 역할 구조 • 아키타입 분석 • 독자와 감정 이입
	수업 방법	강의 중심 학습: 주요 학습 내용을 기반으로 강의자료 제공, 개념 설명 사례 분석: 주제별 사례 분석 토론 및 발표: 특정 주제를 중심으로 소그룹 토론과 발표 진행 참여형 활동: 학생 참여형 과제 부여
12주차	주요 학습 내용	캐릭터 심리학-2 (극단적 캐릭터와 사회적 의미) • 선정성, 폭력성을 가진 캐릭터 심리 분석 • 캐릭터와 사회적 수용
	수업 방법	강의 중심 학습: 주요 학습 내용을 기반으로 강의자료 제공, 개념 설명 사례 분석: 주제별 사례 분석 토론 및 발표: 특정 주제를 중심으로 소그룹 토론과 발표 진행 참여형 활동: 학생 참여형 과제 부여

13주차	주요 학습 내용	콘텐츠 비평 • 장르문학 비평의 틀 적용 • 원작과 각색 비교
	수업 방법	강의 중심 학습: 주요 학습 내용을 기반으로 강의자료 제공, 개념 설명 사례 분석: 주제별 사례 분석 토론 및 발표: 특정 주제를 중심으로 소그룹 토론과 발표 진행 참여형 활동: 학생 참여형 과제 부여
14주차	주요 학습 내용	장면 설계와 연출 • 컷 구성, 시각적 연출 기법 • 드라마적 요소와 서사
	수업 방법	강의 중심 학습: 주요 학습 내용을 기반으로 강의자료 제공, 개념 설명 사례 분석: 주제별 사례 분석 토론 및 발표: 특정 주제를 중심으로 소그룹 토론과 발표 진행 참여형 활동: 학생 참여형 과제 부여
15주차 (기말 고사)	주요 학습 내용	기말 평가 및 종합 정리 • 기말시험 • 전체 수업 피드백
	수업 방법	강의 중심 학습: 주요 학습 내용을 기반으로 강의자료 제공, 개념 설명 사례 분석: 주제별 사례 분석 토론 및 발표: 특정 주제를 중심으로 소그룹 토론과 발표 진행 참여형 활동: 학생 참여형 과제 부여