

Оксін Н. С.

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Андріанов Д. В.

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Кіндзибала О. С.

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

КОРЕЙСЬКІ МАНХВА ТА ВЕБТУНИ: ЦИФРОВА ЕВОЛЮЦІЯ ЛІТЕРАТУРНОГО НАРАТИВУ

Стаття присвячена дослідженню корейських манхва та вебтунів як нової форми наративу, що набула значного поширення завдяки цифровим технологіям. Мета дослідження полягає в аналізі літературних особливостей вебтунів та їхнього впливу на глобальну комунікацію. Особлива увага приділяється вивченню того, як цифрові платформи сприяють популяризації корейських графічних історій та впливають на мовні процеси.

Для досягнення поставленої мети в роботі використовуються різні методи дослідження. Зокрема, застосовано порівняльний аналіз термінології, дослідження культурного та економічного впливу манхви та вебтунів, а також аналіз демографічних характеристик споживачів цього контенту. Крім того, розглянуто державну підтримку індустрії манхви та вебтунів у Кореї та механізми монетизації контенту на основних цифрових платформах.

Результати дослідження вказують на те, що корейські вебтуни є не лише новою формою наративу, але й потужним культурним феноменом, який впливає на глобальну популяризацію корейської культури (халлю). Завдяки цифровим технологіям та зручності доступу вебтуни стають популярними серед різних вікових груп, а їхній економічний ефект сприяє розвитку відповідного сектору. Очікується, що стаття розкриє вплив корейських вебтунів на міжнародну аудиторію, а також роль державної підтримки у формуванні та розвитку цієї індустрії.

Важливість дослідження полягає в тому, що воно дозволяє краще зрозуміти культурні та лінгвістичні процеси, що відбуваються в контексті стрімкого розвитку цифрових медіа. Результати можуть бути корисними для дослідників у галузі філології, літературознавства, аналітиків цифрових медіа та фахівців із глобальної комунікації, які прагнуть дослідити роль нових форматів контенту в сучасному інформаційному просторі. Це дослідження також допоможе зрозуміти, як корейські манхва та вебтуни адаптуються до міжнародного ринку та які фактори сприяють їх популяризації за межами Республіки Корея.

Ключові слова: корейська література, глобалізація, манхва, вебтун, Корея, наратив, халлю, комікси, фентезі, ісекай.

Постановка проблеми. Зростаюча цифровізація медіа та розважальної індустрії сприяла появі нових форм наративу, зокрема корейських манхва та вебтунів. Ці цифрові комікси здобули світове визнання, впливаючи не лише на індустрію розваг, а й на мовну та культурну комунікацію. Попри їхню популярність, академічні дослідження манхви та вебтунів як самостійного наративного медіуму залишаються недостатніми. Усунення цієї прогалини є важливим для розуміння мовних і культурних процесів, що формують їхній розвиток і адаптацію у глобальному контексті.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Останні дослідження цифрових історій та онлайн-медіа аналізу розглядали різні аспекти веб-коміксів, зокрема їхню структуру, доступність і вплив на сучасні читацькі звички. Дослідники, такі як І Суджі (кор. 이수지) [27], Кім Сучхоль (кор. 김수철) [23], І Хьонджі (кор. 이현지) [23], Parc J., Park H., Kim K. [15] та ін. вивчали вплив цифровізації на корейську мову. Однак, мало уваги приділялося перетину мовних особливостей, культурної ідентичності та економічних факторів, що сприяють успіху манхви та веб-

тунів. Це дослідження має на меті заповнити цю прогалину шляхом комплексного аналізу зазначених аспектів.

Постановка завдання. Метою цього дослідження є вивчення мовних та культурних особливостей корейських манхва та вебтунів, а також їхнього впливу на глобальну комунікацію. Дослідження зосереджуватиметься на тому, як цифрові платформи сприяють поширенню корейських графічних наративів та їхньому впливу на мову і культуру. Крім того, метою роботи є оцінка ролі державної політики та економічних моделей у стійкості та міжнародній експансії вебтунів як інструменту популяризації корейської мови та культури серед молоді по всьому світу.

Для досягнення цих цілей у дослідженні використовувється міждисциплінарний підхід, що включає порівняльний мовний аналіз, оцінку економічного впливу та демографічний аналіз споживачів вебтунів. Результати цього дослідження сприятимуть глибшому розумінню того, як цифрові наративи еволюціонують у відповідь на технологічний розвиток та тенденції глобалізації.

Виклад основного матеріалу. Масштаб індустрії культурного контенту в Республіці Корея станом на 2019 рік налічував приблизно 100 трильйонів вон [23, с. 96], 1 трильйон доходу в даній індустрії надходить від коміксів [23]. У науковій літературі манхва описується як форма коміксів, подібна до японської манги та китайської маньхуа. Вона включає в себе різні жанри та стилі, які унікально розвинулися в корейській культурній сфері. Спочатку манхва стосувалася друкованих видань, але тепер, завдяки технологічному прогресу, включає також і цифрові твори (вебтуни).

Вебтун (кор. 웹툰) – підвид коміксів, які створюються для зручного читання на смартфонах. Слово вебтун (англ. webtoon) ймовірно за все з'явилося від поєднання таких англійських слів як «web» і «cartoon» [4]. Вебтуни – це художні цифрові твори з 50–60 фрагментами, які містять текст, зображення (зазвичай кольорове) та інколи мультимедіа (звук тощо). Нові глави зазвичай виходять з певною періодичністю і часто мають неочікувані закінчення; роботи можуть бути розділені на сезони. Вебтуни – це нова форма контенту, розроблена для корейського цифрового середовища [13].

У статті “The Lagged Development of the Korean Manhwa Industry from 1910 to the Present: The Formation of Negative Perceptions” автори зазначають, що: “...у Кореї термін «манхва» не розрізняє рухомі зображення (наприклад, анімаційні фільми

та мультфільми) і нерухомі (наприклад, комікси та вебтуни – корейський термін, що позначає онлайн-комікси). Межа між цими двома категоріями останнім часом розмилася через технологічний прогрес і оцифрування. Незважаючи на це, корейський уряд чітко розрізняє їх” [15, с. 171].

Надалі нами буде ототожнено значення термінів «манхва» та «вебтун» для більш комфортного викладення та сприйняття інформації. Адже вебтун – це не жанр коміксів, а лише форма графічного наративу.

Держава розробила трифазний план підтримки цього літературного жанру та економічного сектору: перша фаза – 2002–2008 роки, друга – 2009–2013, третя – 2014–2018. У 2012 році для сприяння розвитку корейських коміксів було ухвалено Закон про популяризацію манхви (кор. 만화진흥에 관한 법률), який став ключовим політичним інструментом у цій сфері. До його прийняття питання регулювання цього сектору охоплювалися Законом про сприяння видавничій справі культурного сектору (1966–1988, кор. 출판문화산업진흥법) та Актом про реєстрацію періодичних видань (1988–2011, кор. 정기간행물의등록 등에 관한 법률) [15, с. 171].

Спочатку манхва як жанр і частина культурної індустрії не сприймалася серйозно та не користувалася особливою популярністю. Однак ситуація кардинально змінилася з приходом цифрових технологій у цю сферу. По-перше, контент став доступнішим, що дало змогу авторам охоплювати ширшу аудиторію, особливо завдяки онлайн-платформам для публікації та перегляду манхви, таким як Naver Webtoon і Daum Webtoon, які в 2000-х роках були лідерами індустрії. Крім того, ці платформи почали монетизувати контент через рекламу, платні підписки та продаж мерчу. Коли формат набув популярності та знайшов свою аудиторію за межами країни, такі сервіси, як Tapjoytoon, LINE Webtoon, Kakao Page, Naver Webtoon та інші, узялися за переклад творів англійською мовою, що допомогло залучити нових читачів і здобути світову популярність.

Завдяки такій популярності велика кількість манхви була адаптована в різних форматах: аніме, дорами тощо. Наприклад, манхва “Тільки я візьму новий рівень” (кор. 나 혼자만 레벨업) [26] вперше опублікована в 2018 році на платформі Kakao Page, заснована на однойменному веб-романі вперше опублікованому в 2016 році автора Чхугонг (кор. 추공), у 2024 році отримала аніме-адаптацію від японської студії A-1 Pictures спродюсований Накашіге Шюнске (яп. 中重 俊祐). Цей твір також

має офіційний переклад українською мовою від видавництва Mimir Media [1].

Крім того, американська компанія Netflix останнім часом знімає свої серіали базуючись на корейських манхвах. Наприклад, “Травматологічний центр” (кор. 중증외상센터, 2025 р.), “Поклик пекла” (кор. 지옥, 2021; 2024 pp.), “Милий дім” (кор. 스위트홈, 2020 р.), “Феноменальні чутки” (кор. 경이로운 소문, 2020 р.), “Острів” (кор. 아일랜드, 2022 р.), “Всі ми мертві” (кор. 지금 우리 학교는, 2022 р.) та інші.

«Протягом 2022 року продажі вебтунів зросли на 263 мільярди вон з 1,566 трильйона вон за 2021 рік – вражаючий темп зростання на 16,8%. Примітно, що компанії-платформи зіграли ключову роль у цьому розширенні: у 2022 році продажі досягли 1,1277 трильйони вон, що на 36,8% більше порівняно з 824,1 млрд вон у 2021 році. Ця віха вперше перевищила позначку в 1 трлн вон, що сприяло зростанню в індустрії вебтунів» [20].

Так як корейські комікси стали великою частиною халлю, корейський уряд, особливо Міністерство культури, спорту та туризму, робить все можливе для популяризації даного жанру. Уряд планує створити платформу світового масштабу для публікації та популяризації даного жанру, яка не буде поступатись Netflix. У червні 2024 року Міністерство культури, спорту і туризму оголосило про прийом заявок на участь у першому Global Webtoon Awards у співпраці з Корейським агентством креативного контенту (КОССА) [5].

За період з 2022 по 2027 роки уряд планує збільшення обсягів експорту з 170 млн. доларів США до 250 млн. доларів США [12].

В 2023 році провідна корейська компанія Naver Webtoon Ltd. створила 3.2 мільярди доларів США економічної пульсації (economic ripple effect), що є величезним внеском в економіку Республіки Корея. Ефект економічної пульсації відображає грошовий розрахунок ефектів виробництва та доданої вартості. Глобальний вплив корейського веб-коміксу через платформу склав 2,46 трильйони вон [14].

Розвиток даної індустрії сприяє не тільки культурній глобалізації Республіці Корея, а й вирішенню внутрішніх питань безробіття. Так як дана індустрія створює нові робочі місця для редакторів, художників, сценаристів, розробників, маркетологів та інших. Лише корпорація Naver Webtoon створила більше 18 тисяч робочих місць. Світова популярність манхви приваблює іноземних інвесторів, зацікавлених у копродукшені або дистрибуції корейських творів по всьому світу [14].

Відповідно до демографічного дослідження “WebToons Market Size, Share & Trends Analysis Report by Type, by Platform” (Mobile & Tablets, Laptop & Computers, Television), by Monetization Model, by Demographic, by Region, and Segment Forecasts, 2024–2030” читачі від 25 до 35 років статистично є найбільшою групою, яка споживає манхва і становить 43,7% у 2023 році [21]. Ця вікова група, що характеризується технічною підкованістю та зануреністю в цифрові технології, обрала комікси як улюблену форму розваг. Зручність доступу до цікавого та візуально привабливого контенту на мобільних пристроях сприяла стрімкому зростанню популярності. Також дане дослідження вважає, що в період з 2024 по 2030 рік група читачів до 18 років буде найшвидше зростаючою, з середньорічним показником 30%. Відповідно до даних на Grand View Research ми також можемо зазначити, що, частка доходу Північної Америки в цій індустрії, станом на 2023 рік становить 25%. Дослідники зазначають, що очікують зростання ринку манхва на 27% в США в період з 2024 по 2023 роки. Зростаючий інтерес до цифрових медіа є ключовим фактором зростання ринку в США. Зміна ролі агентств, які займаються створенням мультфільмів, зосереджуючись на пошуку талантів, плануванні контенту та посередництві на платформах, сприяла розширенню ринку.

У згаданому демографічному дослідженні також підраховали, що ринок веб-мультфільмів у Європі збільшиться на значні 29% у період з 2024 по 2030 роки. Зростання в регіоні зумовлене поширенням смартфонів і збільшенням доступу до мережі Інтернет. Таке зростання можна пояснити зручністю доступу до контенту на мобільних пристроях, різноманітністю форматів розповіді та можливістю для творців охопити глобальну аудиторію. Платформи, що пропонують перекладені та локалізовані комікси, ще більше сприяли розширенню ринку [21].

У своїй книзі Фара Мендлсон «Rhetorics of Fantasy» [11] пропонує таксономію фентезі, яка «визначається засобами, за допомогою яких фантастичне входить у світ розповіді», водночас зазначаючи, що існують фентезі, які не відповідають жодній із моделей. Мендлсон виділяє 4 типи фентезі, а саме: 1) портальне фентезі; 2) імерсивне фентезі; 3) фентезі вторгнення; 4) лімінальне фентезі.

Портальне фентезі в Японії більш відоме під назвою “ісекай”, проте не кожне портальне фентезі може бути “ісекаєм”. Ісекай (яп. 異世

界) – в перекладі з японської мови означає «інший світ». Цей термін використовується для позначення історій жанру фентезі, основні події яких відбуваються за межами «реального», повсякденного світу [18]. Поняття «інший світ» може бути просторовим (інша планета, інший вимір), часовим (потрапляння головного героя в майбутнє або минуле) [16].

Таким чином, історії «ісекай» можуть містити у собі такі елементи:

- Подорож (під час неї головний герой дізнається деталі про світ в який потрапив);
- Бойові історії (під час яких розкриваються деталі силового балансу фантастичного світу, розказується про магію або її альтернативу в залежності від світу);
- Наукова фантастика (наприклад, потрапляння у світ гри або подорожі у часі за допомогою технологій).

Жанр почав розширюватись і вбирати в себе нові особливості, які стали класичними тропами для формування фентезі історії ісекай. Більшість ісекай історій про людину з Землі (з реального світу) [18]. Ці люди можуть потрапити в інший світ декількома шляхами: 1) переродитись (ісекай тенсей – яп. 異世界転生); 2) бути переміщеними (ісекай тен'і – яп. 異世界転移); 3) самостійно знайти шлях в інший світ (портал, магічний предмет тощо) [8].

Портальне фентезі або портально-квестове фентезі характеризується тим, що головний герой (і не тільки) переміщуються із свого звичайного, повсякденного світу в магічний світ через портал, який може бути фізичним, як наприклад, шафа із роману “Хроніки Нарнії: Лев, Чаклунка і стара шафа” авторства К.С. Льюїса, або символічним актом переходу між двома світами. Проте, портали можуть служити не тільки проходами між світами; вони сприяють в пошуках ідентичності персонажа, пропонуючи втечу від реального світу та надаючи доступ до альтернативної реальності, де вони можуть відкрити себе.

Хоч ісекай і портальні фентезі мають такі спільні риси як: подорожування в інші світи; портальне переміщення тощо. Герої портальних фентезі мають зв'язок з реальним світом і завжди мають можливість повернутись у свій світ. У ісекай історії можливість повернутися додому і продовжити будь-що, що наближається до нормального життя, є менш ймовірною, якщо не неможливою. Багато героїв ісекай реінкарнуються в цьому новому світі після їхньої смерті на Землі, зберігаючи при цьому свої минулі спогади, нави-

чки та особистості. Вони повинні почати будувати нове життя в незнайомому світі.

Портальні фентезі не лише про ескапізм від реальності, а й про початок нового мисленнєвого процесу чи квесту. Вони кидають виклик статусу-кво, штовхаючи героїв і читачів у нові ситуації та способи мислення. Подорож через портал є символічною, центральною для побудови уявних світів і ситуацій. У портальному фентезі персонажі часто мають шанс повернутися до свого первісного світу після завершення своєї пригоди. Подорож служить засобом для особистісного зростання або вирішення проблем з попереднього життя.

Sarah Savannah Watkins [19] в своїй роботі зазначає, що “Портальне фентезі дозволяє читачеві переходити між відомим у місце фантастичного невідомого. Вони так само загублені, як і персонажі, і їм легше стати персонажем, який, як і вони, чужий цій новій світовій системі” [19]. Портали часто являють собою метафоричну втечу від реальності, надаючи персонажам можливості для самопізнання та формування особистості. Ці історії досліджують теми приналежності, зростання та контрасту між буденністю та надзвичайним [2; 19].

Прикладами популярних портальних фентезі серед корейської манхва є “Тільки я візьму новий рівень” (кор. 나 혼자만 레벨업), “Влада читача, який знає все” (кор. 전지적 독자 시점), “Башта Бога” (кор. 신의 탑), S-класи, яких я виховав” (кор. 내가 키운 S급들), “Травець, який повернувся через 10 тисяч років” (кор. 만 년 만에 귀환한 플레이어), “Мисливець-самогубець SSS-рангу” (кор. Sss급 자살헌터) та інші. Деякі історії в жанрі портального фентезі, як наприклад, “Тільки я візьму новий рівень”, або “Влада читача, який знає все” інтегрують в собі механіки рольової гри RPG (англ. абр. role-playing game), де головний герой може покращувати свої віртуальні характеристики, як в звичайній комп'ютерній грі.

Відповідно до статті та порталі Techopedia [3] традиційні рольові відеоігри (RPG), система яких застосована в манхва, що досліджуються в даній роботі, мали п'ять основних елементів:

1. Можливість покращувати свого персонажа протягом гри, підвищуючи його статистику або рівень.

2. Бойова система на основі меню з декількома варіантами навичок, заклинань та активних сил, а також активна система інвентарю з ношеним спорядженням.

3. Центральний квест, який проходить через всю гру у вигляді сюжетної лінії та побічних квестів.

4. Можливість взаємодіяти з елементами оточення або сюжетної лінії за допомогою додаткових здібностей.

5. Існування певних класів персонажів, які визначають характеристики, навички, вміння та заклинання персонажа (наприклад, чарівник, злодій, воїн тощо).

Проте, автори жанру манхва використовують не всі характеристики рольових ігор в своїх роботах. Наприклад, у роботі “S-ранги, яких я виховав” [22] автор поєднує систему підвищення рівнів і статистики за певними критеріями та можливість взаємодіяти з іншими персонажами за допомогою спеціальних здібностей, які напряму впливають на них.

«Влада читача, який знає все» – це манхва, яка поєднує елементи портального фентезі з темами бойовика та виживання. Історія розповідає про Кім Докджа, звичайного офісного працівника, який завзято читає веб-роман під назвою «Три способи вижити в апокаліпсисі». Коли події цього роману раптово стають реальністю, Докджа опиняється в антиутопічному світі, де він єдиний знає про розвиток сюжету та результати. Розповідь обертається навколо злиття реальності зі штучно створеним світом веб-роману, який служить порталом у нове небезпечне середовище, наповнене вигаданими, подекуди страшними, героями та важкими викликами.

Висновки. У результаті проведеного дослідження встановлено, що манхва та вебтуни є не лише цифровими версіями традиційних коміксів, а й самостійними культурними явищами, що формують нові підходи до наративу та взаємодії з аудиторією. Вони активно використовують мультимедійні можливості цифрових платформ, що розширює спосіб подачі історії та робить її доступнішою для глобальної спільноти.

Дослідження показало, що вебтуни мають значний економічний потенціал, сприяючи розвитку медіа індустрії Республіки Корея та залученню міжнародних інвесторів. Крім того, вони відіграють важливу роль у просуванні корейської культури, що підтверджується їхньою адаптацією у вигляді аніме, дорам та кінофільмів. Монетизація контенту через підписки, рекламу та продаж ліцензій також є ключовим чинником їхньої стійкості та розвитку.

Майбутні дослідження можуть бути зосереджені на більш детальному аналізі впливу манхви та вебтунів на мовні процеси, їхньої ролі в міжкультурній комунікації та взаємодії з іншими формами цифрового контенту. Важливим напрямом буде також вивчення адаптації цих форматів у європейському та американському ринках, що дозволить оцінити перспективи їхнього подальшого розвитку в умовах глобалізації.

Список літератури:

1. Чхугонг. Тільки я візьму новий рівень / ред. А. Матвієнко ; пер. з кор. А. Левчук ; Коректор К. Самченко. Київ: MIMIR MEDIA, 2021. Т. 1. 316 с.
2. Artyushenko A. Portal Fantasies: The Quest for Identity. *Arcadia*. URL: <https://www.byarcadia.org/post/portal-fantasies-a-quest-for-one-s-identity> (дата звернення: 16.02.2025).
3. Beal V. Role-Playing Game (RPG). *Techopedia*. URL: <https://www.techopedia.com/definition/27052/role-playing-game-rpg> (дата звернення: 16.02.2025).
4. Cho H. The Webtoon: A New Form for Graphic Narrative – The Comics Journal. *The Comics Journal*. URL: <https://www.tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative/> (дата звернення: 14.02.2025).
5. Israa Mohamed. First Global Webtoon Awards to honor works in 10 categories. Korea.net: The official website of the Republic of Korea. URL: <https://www.korea.net/NewsFocus/Culture/view?articleId=254020> (дата звернення: 15.02.2025).
6. Jay Jordan, Justin G. Whitney. “The Internet in “Their” Language: South Korea and the Internationalizing Web”. *Computers and Composition*, Volume 42, 2016, p. 95-109. <https://doi.org/10.1016/j.compcom.2016.08.005>.
7. Lee M. J., Kim S. Webtoons Are South Korea’s Latest Viral Cultural Export. *Bloomberg.com*. URL: <https://surl.li/mbgqkj> (дата звернення: 14.02.2025).
8. Levy T. Entering Another World: A Cultural Genre Discourse of Japanese Isekai Texts and Their Origin in Online Participatory Culture. *Japan’s Contemporary Media Culture between Local and Global: Content, Practice and Theory* / ред.: М. Roth, Н. Yoshida, М. Picard. Heidelberg, 2021. С. 85–116. URL: <https://doi.org/10.11588/crossasia.971.c12880> (дата звернення: 15.02.2025).
9. Lu C. The Darker Sides of the Isekai Genre: An Examination of the Power of Anime and Manga : магістерська робота. 2020. 37 р. URL: https://repository.usfca.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2190&context=caps_tone (дата звернення: 16.02.2025).
10. Manhwa – Anime News Network:W. *Anime News Network*. URL: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=67> (дата звернення: 15.02.2025).

11. Mendlesohn F. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown : Wesleyan University Press, 2014. 306 p. URL: <https://muse.jhu.edu/book/21231>.
12. Ministry of Culture, Sports and Tourism. Press Releases: Korea.net : The official website of the Republic of Korea. Korea.net: The official website of the Republic of Korea. URL: <https://surl.li/zuqwg1> (дата звернення: 14.02.2025).
13. Mirae Asset Daewoo Co., Ltd. Media Webtoons: The next frontier in global mobile content. ReadkonG.com URL: <https://www.readkong.com/page/media-webtoons-the-next-frontier-in-global-mobile-content-9926012> (дата звернення: 14.02.2025).
14. Naver Webtoon's economic ripple effect reaches \$3.2 bn in 2023 – 매일경제 영문뉴스 펄스 (Pulse). *Pulse*. URL: <https://pulse.mk.co.kr/news/english/11108444> (дата звернення: 15.02.2025).
15. Parc J., Park H., Kim K. The Lagged Development of the Korean Manhwa Industry From 1910 to the Present. *Archiv orientální*. 2023. T. 91, № 1. С. 169–196. URL: <https://doi.org/10.47979/aror.j.91.1.169-196> (дата звернення: 14.02.2025).
16. Price P. Survey of the Story Elements of Isekai Manga. *The Journal of Anime and Manga Studies*. 2021. T. 2. С. 57–91. URL: <https://doi.org/10.21900/j.jams.v2.808> (дата звернення: 14.02.2025).
17. South Korea's webtoons become first movers 20 years on. *nationthailand*. URL: <https://www.nationthailand.com/international/ann/40018879> (дата звернення: 16.02.2025).
18. T K. The Literary History and Significance of Isekai. EX/POST MAGAZINE. URL: <https://surl.li/nmzurw> (дата звернення: 15.02.2025).
19. Watkins S. S. Between W Between Worlds & A Conv orlds & A Conversation on F ersation on Fantasy, Portals, and tals, and Escape : магістерська робота. 2020. 84 с. URL: https://open.clemson.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4338&context=all_theses (дата звернення: 16.02.2025).
20. Webtoon Industry Revenue in 2022 Reaches KRW 1.829 Trillion, Setting New Record. *Ministry of Culture, Sports and Tourism*. URL: <https://www.mcst.go.kr/english/policy/pressView.jsp?pSeq=354> (дата звернення: 15.02.2025).
21. Webtoons Market Size, Share & Trends Analysis Report 2030. *Market Research Reports & Consulting | Grand View Research, Inc.* URL: <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/webtoons-market-report> (дата звернення: 15.02.2025).
22. Seri, 비완, 근서. 내가 키운 S급들. 네이버 웹툰. URL: <https://comic.naver.com/webtoon/list?titleId=784248> (дата звернення: 15.02.2025).
23. 김수철, 이현지. 문화산업에서의 플랫폼화: 웹툰사업을 중심으로 / 김수철, 이현지 // 한국문화사학회. 2019. 문화 사회 27(3). 95–142.
24. 최용록. 전자무역의 활성화를 위한 Metamediary의 기능과 역할. 무역학회지 (Yong-Rok Choi. The Role and Function of the Metamediary to Promote the e-Trade. *Korea Trade Review*), 27(4), 2002, P. 91–108.
25. 추공, 현균, 장성락 (REDICE STUDIO). 나 혼자만 레벨업. 카카오페이지. URL: https://page.kakao.com/content/50866481?tab_type=product (дата звернення: 16.02.2025).
26. 홍윤표. 디지털 시대의 국어학. 국어국문학 (Hong Yun-Pyo. *Korean Linguistics in the Digital Age. The Korean Language and Literature*), 143, 2006. P. 9–31.
27. 이수지. 웹툰 2.0 의 서비스 현황과 발전 방향: 사용자 인터페이스 변화와멀티미디어 효과 적용을 중심으로 (The Current Service Status and the Developmental Direction of Webtoon 2.0: Focusing on the Changing of User Interface and the Applying of Multimedia Effects) / 이수지, 전봉관. // The Journal of the Korea Contents Association. №15, 2015. С. 96–108.

Oksin N. S., Andrianov D. V., Kindzhybala O. S. KOREAN MANHWA AND WEBTOONS: THE DIGITAL EVOLUTION OF LITERARY NARRATIVE

The article is dedicated to the study of Korean manhwa and webtoons as a new form of narrative that has gained significant popularity due to digital technologies. The aim of the study is to analyze the literature features of webtoons and their impact on global communication. Particular attention is given to examining how digital platforms contribute to the popularization of Korean graphic stories and influence linguistic processes.

To achieve the stated objective, various research methods are employed in the study. In particular, a comparative analysis of terminology, an examination of the cultural and economic impact of manhwa and webtoons, as well as an analysis of the demographic characteristics of the consumers of this content, are conducted. Additionally, government support for the manhwa and webtoon industry in South Korea and the mechanisms of content monetization on major digital platforms are considered.

The research findings indicate that Korean webtoons are not only a new form of narrative but also a powerful cultural phenomenon that influences the global popularization of Korean culture (Hallyu). Due to digital technologies and ease of access, webtoons have become popular among different age groups, and their

economic impact contributes to the development of the respective sector. It is expected that the article will reveal the influence of Korean webtoons on the international audience, as well as the role of government support in shaping and developing this industry.

The significance of the study lies in its ability to provide a deeper understanding of cultural and linguistic processes occurring in the context of the rapid development of digital media. The findings may be useful for researchers in the field of philology, literature studies, digital media analysts, and global communication specialists who seek to explore the role of new content formats in the modern information space. This study will also help to understand how Korean manhwa and webtoons adapt to the international market and what factors contribute to their popularization beyond the Republic of Korea.

Key words: Korean literature, globalization, manhwa, webtoon, Korea, narrative, Hallyu, comics, fantasy, isekai.