

판타지 드라마에 나타난 전승 설화의 스토리텔링에 관한 연구

박찬익
청운대학교 멀티미디어학과

A Study on the Storytelling of Traditional Folktales in Fantasy Drama

Chan-Ik Park
Dept. of Multimedia Science, Chungwoon University

요약 본 논문은 설화적 세계관을 가지고 환생의 모티브를 차용한 판타지 드라마인 <구미호 뎀>을 고찰해 보았다. <구미호 뎀>은 과거의 운명이 현생에 반복되는 순환 구조를 가지고 있다. 특히 이 드라마의 주요 요소인 한국의 전승 설화는 같은 소재라 하더라도 지역이나 시대에 따라 조금씩 다른 변주들을 보여준다. <구미호 뎀>은 그동안 일반에게 부정적 이미지였던 구미호에 대한 인식을 바꾸어 놓았다. 더구나 남자들을 홀리던 여자의 모습에서 매력적인 남성의 모습으로 바꾸고 구미호의 초능력을 사용하여 사랑하는 사람들은 물론이고 일반 사람들을 구하려고 애쓰는 히어로의 성격을 더하여 에피소드들을 풍성하게 만들었다. 거기에 더하여 설화 속 인물인 구미호를 중심으로 여러 전승 설화의 주인공들을 등장시켜 하나의 세계관으로 통합시키는 새로운 시도를 보여주었다. 전승되는 내용에 작가의 상상력이 더해진 설화 속 인물들은 입체적이고 현대적으로 각색되어 사건을 일으키고 갈등을 만들어내는 주체가 되었다. 드라마 <구미호 뎀>을 보면 전승 설화의 스토리텔링이 어떻게 기본을 유지하면서 변형될 수 있는지를 알 수 있다. 본 연구는 전승 설화의 서사 구조가 판타지 드라마에 어떻게 차용되고 변형되었는지에 대한 분석을 통해 전승 설화의 서사와 작가의 상상력이 만나 다양한 결과물을 만들 수 있다는 것을 확인 할 수 있었다.

Abstract This study examined the fantasy drama series *Tale of the Nine Tailed*, which uses the world view of a folktale and adopts the motif of reincarnation. *Tale of the Nine Tailed* adopted a cyclical structure where the fate of the past repeats itself in modern life. The traditional Korean folktales that are used in the drama series all share the same topic, but they also vary slightly by region or era. *Tale of the Nine Tailed* changes people's common negative perception of the nine-tailed fox. First of all, the series portrays the nine-tailed fox as an attractive male, rather than a seductive female. It also incorporated various episodes to tell the story of a heroic nine-tailed fox that uses supernatural powers to save not only those whom he loves, but also the general public. Furthermore, it was a new attempt to bring the nine-tailed fox together with other characters from different folktales into a story to make different world views merge into one. This study analyzes how the narrative structures of traditional folktales are adapted and changed in fantasy drama series, and it explains how various types of result can be created from the storylines of traditional folktales and the imaginations of the authors.

Keywords : Fantasy Drama, Traditional Folktales, Nine Tailed Fox, Storytelling, New World

*Corresponding Author : Chan-Ik Park(Chungwoon Univ.)

email: butterfly9@chungwoon.ac.kr

Received December 1, 2020

Revised December 23, 2020

Accepted February 5, 2021

Published February 28, 2021

1. 서론

1.1 연구의 배경 및 목적

본 연구는 2020년 겨울 막을 내린 드라마 <구미호연>에 나타난 한국 설화의 스토리텔링에 대한 양상을 분석하고 그 의미를 밝히는 것을 목적으로 하였다.

드라마 <구미호연>은 전통적인 판타지 장르다. 판타지는 말도 안되는 이야기를 그럴싸하게 영상으로 만들어 보는 사람으로 하여금 말도 안되는 상황을 그럴 수도 있을 것 같다는 상황으로 인식하게 한다.

드라마 <구미호 연>은 한국의 전승 설화와 무속 신화, 그리고 저승관을 소재로 2020년 10월 7일부터 같은 해 12월 3일 까지 tvN에서 방송 된 판타지 드라마다. 전승 설화인 구미호 이야기를 현대적으로 재해석하여 재미를 인정 받았지만 그에 못지않게 드라마의 전개가 개인성이 부족하다는 평가도 받았던 작품이다. 절반의 성공작인 <구미호 연>을 연구의 주제로 삼은 것은 전승 설화의 대중화 측면에서 볼 때 시사하는 바가 크기 때문이다. 전승 설화나 무속 신화가 이야기로서의 가치와 다양성은 학계에서 널리 알려졌지만, 이를 대중화 시키는 것은 또 다른 문제였다[1]. <구미호 연>은 전승 설화 모티브를 현대적으로 해석하여 신과 요괴, 그리고 인간이 공존하면서 상호 영향을 주는 세계관에 독립적으로 존재하던 설화 속 등장 인물들을 등장시킴으로써 새로운 문화콘텐츠 스토리텔링의 방향을 제시했다고 할 수 있다.

본 연구는 전승 설화의 등장 인물들이 하나의 통일된 세계관에 등장하여 상호 작용하는 전통 문화 원형의 스토리텔링을 차용한 <구미호 연>의 서사를 분석하여 설화의 대중화를 위한 전승 설화의 재해석과 스토리텔링 방식을 살펴보고자 한다.

1.2 연구방법 및 기대효과

연구의 내용 및 방법은 앞에서 언급했던 연구 목적에 따라 총 16부작으로 구성 된 <구미호 연>의 스토리텔링을 분석하고 드라마에 등장하는 전승 설화의 등장 인물의 관계도를 통해 각각의 전승 설화가 하나에 세계관에서 어떻게 유기적으로 관계를 맺어 나가는지를 분석한다. 이를 위해 기존에 방송됐던 설화 원형의 드라마를 장르 별로 구분하여 향후 설화 원형 스토리텔링의 제작에 대한 이론적 기준을 세운다.

연구 동향 및 선행 연구 조사를 통하여 전승 설화의 스토리 원형에 대해 조사하고, 문화 콘텐츠 중에서 TV드

라마에 적용 된 스토리텔링에 대한 사례를 분석한다.

분석 결과에 따른 설화 원형 스토리텔링의 적용 방법을 도출하여 신규 콘텐츠에 적용할 수 있도록 이론적 근거를 만든다.

본 연구는 문화 콘텐츠 중에서도 TV드라마에 차용된 전승 설화 원형의 서사 구조를 분석하여 앞으로 만들어 질 전승 설화 원형 드라마에 체계화 된 스토리텔링 이론을 적용하여 재미와 작품성을 갖춘 콘텐츠 제작에 대한 방향을 제시하는 것을 목적으로 한다.

연구의 결과에 대한 활용방안 및 기대 효과는 다음과 같을 것으로 전망한다.

판타지 드라마 장르에서 전승 설화 원형의 서사 구조 차용에 관한 이론 정립과 전승 설화 원형 스토리텔링 분석 및 이론적 정립으로 판타지 장르 뿐만 아니라 다른 장르로의 활용 가능성이 증대될 수 있으며, 기승전결로만 들어지는 서사형 스토리텔링의 이론적 근거 제시할 수 있다.

2. 본론

2.1 TV드라마와 판타지

한국의 TV드라마에서 본격적인 판타지 장르가 각광 받기 시작한 것은 2010년 말에서 2011년초 까지 방영된 <시크릿 가든>이 성공한 이후로 보는 견해가 지배적이다. 백화점 사장인 남주인공과 스텐트 우먼이 여주인공의 영혼이 바뀌면서 일어나는 에피소드는 당시, 리얼리즘에 충실했던 한국 문화 콘텐츠의 환경에서 상당히 센세이션을 일으켰고, 이 말도 안되는 설정을 그럴듯하게 보여줌으로써 사람들은 무리없이 이 드라마를 수용했고 심지어는 높은 시청률을 기록하게 된다. <시크릿 가든>에서 시작된 판타지 장르의 유행은 우연히 지구에 불시착해 수백년을 산 외계인의 사랑을 그린 <별에서 온 그대>로 이어졌고, 2017년 <도깨비>로 정점을 찍었다. 이후에도 판타지 장르의 인기는 여세를 몰아 <시카고 타자기>로 이어졌고, 2020년 초반 <더킹: 영원한 군주>와 2020년 후반 다시 <구미호 연>으로 이어졌다. 과거에는 드라마 내러티브속에 내재되어 있던 환상적 요소들이 현재에는 드라마 서사의 중심적 요소가 된다는 점에서 장르적 특성을 형성하게 되었다[2].

판타지라는 것은 논리적으로 설명될 수 있는 것이 아니기 때문에 판타지 드라마 장르는 서사 구조상에 개인성이 결여될 수 밖에 없는 이야기 구조다. 비가 올 때마

다 영혼이 바뀌는 <시크릿 가든>, 먼 별에서 온 외계인이 수백 년을 살아가는 <별에서 온 그대>, 가슴에 검이 꽂힌 채로 구백 년을 살아 온 <도깨비>, 공간의 문을 통해 평행 세계로 이동하는 <더킹: 영원한 군주> 등 판타지 장르의 드라마는 판타지에 대한 설정은 있으나 그것이 왜 발생하고, 어떻게 작동하는지에 대한 설명은 생략한다. 그러나 시청자들은 이 모든 허점을 파고들어 개연성에 대한 문제를 제기하기 보다는 묵인하고 수용한다는 점에서 판타지 드라마의 제작은 앞으로도 지속될 것으로 예상된다.

2.2 판타지 드라마의 유형

'백경선'은 그의 논문 "한국 텔레비전드라마에 나타난 판타지의 유형과 의의"에서 드라마에 나타난 판타지의 유형을 모티브에 따라 시간, 공간, 육체, 인간, 역사의 5 가지 형태로 구분했다. 이중 시간 모티브를 텔레비전 드라마에 가장 빈번하게 나타나는 형태로 보고 이것을 다시 시간 여행, 시간 교섭, 환생 모티브의 세 가지로 구분했다.

시간 여행의 모티브는 과거에서 현재로 오는 경우보다는 현재에서 과거로 가는 경우가 많고 "불만족스럽거나 불행하다고 생각되는 현실을 타개해 보려는 욕망"으로 과거를 바꾸려 한다. 시간 여행 모티브는 주인공의 시간 여행을 통해 현재를 다시 한번 되돌아보게 만들고 중요한 것은 바로 '현재'라고 느끼게 해준다.

시간 교섭의 모티브는 현재의 시간을 왜곡시켜 과거, 혹은 미래의 어느 시간대와 맞닿게 한다. 주인공은 다른 시간대로 육체가 이동하지는 않지만 다른 시간대의 인물과 접촉하고 대화나 의식을 나누면서 서로 다른 두 시간대가 공존하게 된다. 이는 어떤 연결고리에 의해 이루어 지는데 이것은 시간 교섭 모티브의 중요한 장치다.

환생의 모티브는 시공간을 뛰어넘어 이어지는 운명적 사랑의 메시지를 전달하는 탁월한 구조다. 거기에 더하여 타임 슬립이나 불사의 존재를 결합시켜 서사의 구조를 더욱 공고하게 만든다. 일반적으로 남녀 주인공 중 한 명이 오랜 세월이 지나 환생을 하게 되면 다른 한 명은 불사의 존재로 몇백 년을 지내다가 다시 만나게 된다. 그렇게 전생의 연인이 다시 재회하여 사랑을 이루게 되면서 운명적 사랑을 완성하게 되는 것이다[3].

드라마 <구미호 뎀>은 판타지 드라마에 나타난 판타지의 유형 중 시간의 모티브 중 하나인 환생의 모티브를 차용하고 거기에 더하여 한국 전승 설화속의 등장 인물들을 소환하여 판타지에 더욱 극적인 흥미로운 요소가 더해졌다.

2.3 한국 전승 설화의 재해석

설화는 일상적인 언어와 말로써 전달되며 이야기의 구조를 바탕으로 전승된다. 즉 화자는 이야기의 모든 세세한 것들을 기억하여 전달하는 것이 아니라 그 이야기의 핵심 구조를 기억하여 나머지 부분은 나름의 창작이나 수사를 덧붙여서 전승한다. 이 때문에 설화는 단순하면서도 잘 짜여진 기동 스토리를 가지고 있으며 표현 역시 단순하다.

본 논문에서 다루고자 하는 구미호 설화는 이미 영화 <구미호>, <구미호 가족>과 드라마 <전설의 고향>, <구미호 외전>, <여우 누이전>, <내 여자 친구는 구미호> 등으로 많이 만들어진 바 있다[4]. 구미호 설화가 이렇게 많은 콘텐츠로 만들어졌다고 하는 것은 구미호의 캐릭터와 메인 스토리가 그만큼 재미있는 요소가 많다는 방증이 될 수 있다.

드라마 <구미호 뎀>에서 가장 흥미로운 요소는 작품의 제목에서도 알 수 있듯이 구미호에 관한 것이다. 그런데 이 구미호는 우리가 일반적으로 알고 있는, 한이 맺혔다거나 사람을 흘려 간을 빼먹는 여자 모습의 구미호가 아니다. 일반의 상식을 깨고 <구미호 뎀>의 주인공은 매력적인 남자의 모습이다. <구미호 뎀>의 로그라인을 보면 "도시에 정착한 구미호와 그를 쫓는 방송국 프로듀서가 만들어내는 판타지 액션로맨스"다. 로맨스 장르를 표방하고 있지만 판타지 액션이 덧붙여졌기에 복합 장르 드라마가 볼 수 있다. 남자 구미호와 인간, 반인반요 구미호, 거기에 더해 전설과 민담, 동화 등의 주인공인 한국의 토종요괴들이 등장하면서 새롭고 흥미로운 세계관을 만들어냈다[5].

2.4 <구미호 뎀>에서 차용된 전승 설화

드라마 <구미호 뎀>은 총 16부 작으로 만들어진 미니 시리즈로 매회 마다 소재목이 타이틀로 보여지며 관련된 에피소드들을 보여준다. 1화의 타이틀은 '여우고개에서 생긴 일'이다. 이야기의 시작이라고 할 수 있는 1화는 남자 주인공인 구미호의 소개와 여자 주인공이 부모를 잃게 되는 배경을 보여준다.

구미호는 한·중·일 삼국에서 공통적으로 등장하는데 꼬리가 아홉 개 달린 신통력을 가진 여우다. 매혹적인 여성으로 변신하여 남자를 잘 홀리는 것으로 알려졌다. 구미호에 관련된 최초의 기록은 중국의 춘추전국시대에 편찬된 것으로 추정되는 '산해경(山海經)이다. 산해경 중에 남산경(南山經)의 내용에 '다시 동쪽으로 300리를 가면

청구산(靑邱山)이라는 곳인데 그 남쪽에는 옥(玉)이, 북쪽에는 푸른 흙이 많이 난다. 이곳의 어떤 짐승은 생김새가 여우 같은데 아홉 개의 꼬리가 있으며 그 소리는 마치 어리에 같고 사람을 잘 잡아먹는다. 이것을 먹으면 요사스러운 기운에 빠지지 않는다.’ 라는 기록이 있다.

또한 서진 시대의 박물지인 현중기(玄中記)에도 다음과 같은 기록이 전해진다. ‘여우는 50년을 넘기면 여성으로 변신할 수 있으며 1백 세가 되면 미녀나 무녀로 변신할 수 있다고 한다. 또는 남자로 변신하여 여성과 성관계를 갖기도 한다. 또한 멀리 떨어진 곳의 일을 알고 있으며 사람을 홀린다. 1천 세가 되어 하늘과 통하게 되면 여우의 최고 단계인(天狐)가 된다’[6] 한국의 구미호는 판타지 호러물의 시초라 할 수 있는 ‘전설의 고향’이나 그 외의 다른 콘텐츠에서도 많이 다루어졌던 소재지만 구미호를 남자로 설정을 한 것은 <구미호 연>이 최초다.

그리고 주요 인물들이 등장하는데 주인공의 조력자 역할을 하는 ‘탈의파’와 ‘현의옹’이 그들이다. ‘탈의파’와 ‘현의옹’은 불교의 설화와 관계가 있는데 저승과 이승의 경계인 삼도천을 지키는 인물들이다. 이름 그대로 ‘탈의파’는 망자의 옷을 벗기는 할머니다. 그러면 ‘현의옹’이라는 할아버지가 의령수에 옷을 걸어 죄의 무게를 단다. 의령수 가지가 처지는 정도에 따라 이승에서 지은 죄를 판별하여 다음 관문으로 보내는 역할을 한다. 드라마에서는 두 인물을 부부로 설정하여 현대적인 도구를 사용하여 죄를 판별하고 망부를 작성하는 일을 하지만 컴퓨터에 적응을 잘 못하는 모습을 보여주기도 한다.

드라마 1화에는 또 우렁각시와 장승이 등장하는데 이 두 인물은 전혀 다른 민담으로 전해오는 이야기다. 특히 우렁각시는 다양한 유형으로 존재하는 설화다. 금기와 관탈민녀의 모티브를 활용하여 다양한 이야기를 만들어내는데[7], 드라마에서는 정갈한 식당의 주인으로 등장한다. 2화의 등장 인물은 ‘불가살의’와 ‘당산나무 영’이다. 불가살의는 세상이 어지러울 때 나타난다는 전설속의 동물로 악몽을 먹고 산다고 전해진다. 드라마에서 ‘불가살의’는 별 힘이 없는 존재로 그려지는데 현대적으로 정장을 차려입은 경비원으로 등장한다. 3화에서는 주인공인 구미호의 적대자인 ‘이무기’가 등장한다. 이무기의 사전적인 뜻은 생물이 용이 되기 직전의 과도기적 형태를 지칭한다. 혹은 용이 되려다 실패하여 타락한 요괴를 이무기라 부르기도 한다. 이무기는 호수나 연못, 또는 강과 같은 담수에 사는 생물들의 왕이다. 특히 헤엄치는 동물은 모두 이무기가 지배한다고 전해진다. 물고기의 무리가 2,500마리를 넘으면 어디선가 이무기가 나타나 그들의

왕이 된다고 한다[8]. 물속의 존재인 이무기는 물과 깊은 관계가 있다. 드라마에서는 산의 신인 구미호와 물의 신인 이무기가 같은 세계관에 등장하여 한 여자를 사이에 두고 갈등을 일으키는 것이 주 내용이다. 8화에 등장하는 ‘어둡시니’는 존재감을 확실하게 각인시킨 캐릭터다. 한국의 민담에 등장하는 ‘어둡시니’는 ‘어덕시니’, ‘아독시니’, ‘어덕서니’ 등으로 불리는 요괴로 명확한 실체가 존재하는 것이 아닌 ‘밤에 보이는 헛 것’이라는 개념이다. 고려시대에 기록되기 시작해서 조선시대에 요괴로 정착했다는 설이 정설이다. 기본적으로 어둠을 상징하며, 사람이 지켜보고 있으면 점점 더 커진다고 한다[9]. 드라마에서는 ‘우렁각시’와 악연을 보여준다. ‘어둡시니’는 전래 동화에서 예쁘고 고운 모습으로 그려지는 ‘우렁각시’에 대한 질투심에 ‘우렁각시’의 남편을 공포를 이용해서 죽인 것으로 설정했다. ‘우렁각시’와 ‘어둡시니’는 전해내려오는 시기도 다르고 전래되는 장소도 차이가 있지만 <구미호 연>의 세계관에서 자연스러운 존재감들을 보여준다.

2.5 <구미호 연> 세계관 속 설화의 관계

드라마 <구미호 연>에 등장하는 불교 신화와 전승 설화속의 인물들을 시청자의 입장에서 분류해 보면 구미호 ‘이연’에게 우호적인 인물과 적대적인 인물로 구분 할 수 있다. ‘이연’에게 우호적인 인물로는 동생인 반인반수 여우 ‘이랑’이 대표적인 인물이다. 극 중반까지는 주인공과 가장 큰 갈등을 일으키는 적대자로 나오지만 진짜 적대자인 구미호가 등장하면서 우호적으로 변하는 인물이다. 불교 신화 속 인물인 ‘탈의파’와 ‘현의옹’은 저승과 이승의 경계인 삼도천을 지키는 인물들이다. 냉정하게 저승의 율법을 집행하지만 ‘이연’의 운명을 동정하며 결국 저승의 율법을 깨고 ‘이연’을 도와 이무기를 물리치는데 일조한다. ‘이연’의 적대자로 등장하는 이무기는 여러 민담 설화에서 마지막 순간에 용이 되지 못한 비운의 구렁이라는 이야기가 가장 많이 전해진다. 드라마에서도 이무기는 마지막 순간에 뜻을 이루지 못하고 ‘이연’과 함께 삼도천에 떨어져 소멸한다. 관탈민녀의 모티브로 많이 전해지는 ‘우렁각시’는 설화에서와는 달리 현세에서 조용히 살아가는 인물로 주인공 ‘이연’을 돕는 조력자로 등장한다. 그러다가 죽은 남편이 환생한 남자를 만나 결국 헤피엔딩을 이룬다. <구미호 연>에 등장한 가장 강렬한 인상을 남긴 존재는 ‘어둡시니’다. 원래 실체가 없는 공포의 가상적인 형태로 대중이 잘 모르는 설화 속 존재지만 드라마에서는 녹즙 아줌마로 실체를 형상화했다. 인간 각자가 가지는 공포를 극대화하여 결국 죽음에 몰아넣는 ‘어둡시니’

의 존재는 설화 속에서 좋고 예쁜 모습으로 그려지는 '우렁각시'를 질투하여 그 남편을 죽게 했다는 스토리를 만들어 두 개의 설화를 연결 시킨다. 드라마에서 이무기의 편에 서서 '이연'에게 위해를 가하는 적대자로 그려진다. 그밖에 하나의 에피소드를 담당했던 '불가살이'와 '장승'의 존재도 등장하는데, 이 두 존재는 단편적으로 등장하여 전체의 스토리에 녹아들지 못하는 아쉬움을 남겼다.

3. 결론

본 논문은 설화적 세계관을 가지고 환생의 모티브를 차용한 판타지 드라마인 <구미호 댄>을 고찰해 보았다. <구미호 댄>은 과거의 운명이 현생에 반복되는 순환 구조를 가지고 있다. 특히 이 드라마의 주요 요소인 한국의 전승 설화는 같은 소재라 하더라도 지역이나 시대에 따라 조금씩 다른 변주들을 보여준다. 그렇지만 대부분 무언가를 조심하거나 금기시하는 내용이 많기에 그것을 어겼을 때의 결과가 다양한 이야기를 만들어 낼 수 있다는 장점이 있다.

<구미호 댄>은 그동안 일반에게 부정적 이미지였던 구미호에 대한 인식을 바꾸어 놓았다. 더구나 남자들을 홀리던 여자의 모습에서 매력적인 남성의 모습으로 바꾸고 구미호의 초능력을 사용하여 사랑하는 사람들은 물론이고 일반 사람들을 구하려고 애쓰는 히어로의 성격을 더하여 에피소드들을 풍성하게 만들었다. 거기에 더하여 설화 속 인물인 구미호를 중심으로 여러 전승 설화의 주인공들을 등장시켜 하나의 세계관으로 통합시키는 새로운 시도를 보여주었다. 전승되는 내용에 작가의 상상력이 더해진 설화 속 인물들은 입체적이고 현대적으로 각색되어 사건을 일으키고 갈등을 만들어내는 주체가 되었다. 물론 맥락없이 등장했던 '불가살이'나 '장승'의 존재가 이야기를 산만하게 만들었다는 지적이 있을 수 있지만 독립적으로 흩어져 있던 설화에 대한 대중적인 관심을 불러 일으켰다는 긍정적인 평가를 할 수 있다.

특히 한국의 전승 설화는 선악의 대립 구조가 분명하고 다양한 존재들이 등장하고, 현실과 밀접한 관계를 가지고 있어서 현대 문화 콘텐츠에 다양하게 수용할 수 있는 여지가 많다.

드라마 <구미호 댄>을 보면 전승 설화의 스토리텔링이 어떻게 기본을 유지하면서 변형될 수 있는지를 알 수 있다. 분석 결과를 토대로 다음과 같은 결론을 도출할 수 있었다.

첫째는 전승 설화의 내용을 충실하게 따르면서 각색된 이야기를 만들어내는 경우다. <전설의 고향>시리즈가 대표적이다.

둘째는 전승 설화의 모티브를 차용하여 새로운 이야기를 만들어내는 경우가 있는데, <구미호 댄>이 대표적인 경우다.

첫 번째의 경우는 일반적으로 하나의 설화를 가지고 전통적인 서사구조를 보여주는데 반해 두 번째는 여러 설화의 등장인물들을 다양하게 변주하여 활용할 수 있는 장점이 있다.

본 연구는 전승 설화의 서사 구조가 판타지 드라마에 어떻게 차용되고 변형되었는지에 대한 분석을 통해 전승 설화의 서사와 작가의 상상력이 만나 다양한 결과물을 만들 수 있다는 것을 확인할 수 있었다.

References

- [1] M. S. Kang, Myth, The mythical imagination shown in webtoons, *Journal of Digital Contents & Cultural Policy*, Vol.5, pp.89-115, Feb. 2011.
- [2] J. A. Park, Y. J. Won, How Fantasy Becomes a Television Genre An Exploratory Study on the Genre Formation Process of Fantasy Drama, *Journal of Journalistic Culture Research*, Vol.27, pp.1-63. Dec. 2019.
- [3] K. D. Baek, A Study on the Type and Meaning of Fantasy in Korea Television Drama, *Journal of Korea Literature Criticism Research*, Vol.58, pp.215-257, June. 2018.
- [4] Y. W. Park. Utilization of Creative Material into Culture Contents, *Seogang Humanities*, Vol.30, 121-146, April. 2011.
- [5] tvN, Story of Kumiho
<http://program.tving.com/tvn/tvnninetailed/7/Contents/Html> (accessed Dec. 11. 2020)
- [6] M. H. Lee, Multi-Layered Imagination and Cultural Hybrid about a Legendary Fox with Nine Tails, *Journal of International Language*, Vol.82, pp.35-58. Sep. 2019. DOI: <http://doi.org/10.31147/IALL.82.2>
- [7] Y. M. Kim, A study on the 'Fantasticity' and 'Rumor' Motif in the Tale of Ureonggaksy, *Korean language literature*, Vol.88, pp.147-176, June. 2020. DOI: <http://doi.org/10.31821/HEM.88.6>
- [8] ko.wikipedia.org
<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9D%B4%EB%AC%B4%EA%B8%B0> (accessed Dec. 12, 2020)
- [9] namu.wiki
<https://namu.wiki/w/%EC%96%B4%EB%91%91%EC%8B%9C%EB%8B%88> (accessed Dec. 13, 2020)

박 찬 익(Chan-ik Park)

[정회원]



- 1987년 2월 : 서울산업대학교 시각디자인학과 (미술학사)
- 1994년 2월 : 홍익대학교 산업디자인학과 (미술학석사)
- 2000년 3월 ~ 현재 : 청운대학교 멀티미디어학과 교수

<관심분야>

Storytelling, VR, AR, 3D Animation, CG