

## 연작 웹툰 《2013 전설의 고향》에 나타나는 상호텍스트성 연구

- I. 서론
  - II. 선행 텍스트를 재현하는 TV방송극 《전설의 고향》
    1. 해설 내레이션을 명시적 이차성
    2. 민담 원형을 계승하는 모티프 조합
  - III. 선행 텍스트를 전복하는 연작 웹툰 《2013 전설의 고향》
    1. 재현서사에서의 이탈
    2. 기능 변경과 추진 모티프의 대치
    3. 모티프 조합의 해체와 반전 서사
  - IV. 결론
- 참고문헌  
ABSTRACT

양혜림

### 초 록

《전설의 고향》(傳說的 故鄕)은 한국의 전설, 민간 설화, 민담을 바탕으로 제작되는 단막 시리즈 방송극으로 한국적 호러 장르의 대표 작품이라 할 수 있다. 1977년 KBS에서 처음 방영된 이래 책과 영화 등 다양한 분야에서 제목이 차용되어 왔으며 대중적 인기와 인지도를 확보하고 있다. 최근의 예로 2013년 7월 포털 사이트 네이버에 발표된 연작 웹툰 《2013 전설의 고향》을 들 수 있으며 본고는 이를 주요 연구 대상으로 삼았다. 본 연구는 연작 웹툰 《2013 전설의 고향》에 나타나는 상호텍스트성의 양상을 TV 방송극 《전설의 고향》과의 비교를 통해 살펴보고, 민담을 활용한 한국적 호러의 새로운 방향성을 도출하는 것을 목적으로 한다.

TV방송극 《전설의 고향》은 한국의 민담에 기반을 둔 재현서사로 해설 내레이션을 통해 상호텍스트성을 직접적으로 드러낸다. 《전설의 고향》은 민담 원형의 서사를 확장하고 변주하나 인물의 기능은 계승되며 정형화된 기능들의 결합으로 이루어진 민담의 기본적 진행(move) 역시 파괴하지 않아 서사의 설정 모티프(setting motif)와 추진 모티프(driving motif)의 조합이 그대로 유지된다. 이에 반해 연작 웹툰 《2013 전설의 고향》은 민담과 유사한 인물 기능과 설정 모티프를 통해 동일한 초반 진행을 이끌어거나 서사가 진행됨에 따라 민담 원형의 모티프 대신 새로운 추진 모티프를 도입함으로써 서사에 새로운 진행을 이끌어낸다. 원텍스트인 한국의 민담 원형과 친숙한 한국인 수용자에게 모티프 조합의 해체는 반전으로 작용해 카타르시스를 느끼게 한다. 한편 이 과정에서 모티프 조합에 내재되어 민담 원형 서사의 논리로 작용하던 인과 역시 소멸하므로 선행 텍스트인 TV방송극 《전설의 고향》에 나타났던 훈화적 성격은 약화된다. 정리하자면, 인물의 기능을 변형하고 고정된 기능의 짝을 의도적으로 위반함으로써 선행 텍스트를 통해 관습화되었던 모티프 조합을 해체하고 새로운 추진 모티프를 도입해 수용자의 예상을 뒤집는 진행을 보여주는 것이 웹툰 《2013 전설의 고향》의 상호텍스트성이 갖는 변별점이자 새로운 한국형 호러의 가능성을 보여주는 면모라 할 수 있다.

주제어 : 상호텍스트성, 모티프, 민담, 웹툰, 《전설의 고향》

## I. 서론

본고는 연작 웹툰 《2013 전설의 고향》에 나타나는 상호텍스트성의 양상을 선행 텍스트인 TV방송극 《전설의 고향》과의 비교를 통해 살펴보고, 민담을 활용한 한국적 호러의 새로운 방향성을 도출하는 것을 목적으로 한다.

2013년 7월, 포털 사이트 네이버는 여름 기획 특집 연작 웹툰 《2013 전설의 고향》을 발표했다. 2013년 7월 22일 임진국의 <삼>으로 연재를 개시한 《2013 전설의 고향》은 9월 28일 이윤창의 <가체>까지 총 49편의 단편 웹툰을 연재했다.

네이버 웹툰은 웹툰을 유통하는 주요 사이트 시장 점유율 1위를 차지하고 있으며<sup>1)</sup> 2011년 기준 시장 점유율 63.6%를 기록해 2위인 다음(15.1%)과 큰 격차를 두고 있다.<sup>2)</sup> 2012년 1월부터 7월까지의 서비스 순방문자수가 월 평균 7백만 명을 웃도는 등<sup>3)</sup> 디지털 만화뿐만 아니라 만화 콘텐츠 전체에서 가장 영향력 있는 매체로 평가된다. ‘만화 역사상 가장 많은 소비자가 이용하는 상품’<sup>4)</sup>이라는 평가를 받는 매체의 대중적인 성격을 감안할 때, 네이버 웹툰이 여름 단편 특집으로 《전설의 고향》을 기획하고<sup>5)</sup> 제작하여 대중의 호응을 얻어냈다는 사실<sup>6)</sup>은 연구의 가치가 있다.

《전설의 고향》(傳說的 故鄉)은 한국의 대표적인 한반도 지역

---

\* 이 논문은 2014년도 한국연구재단의 BK21plus사업 미래기반창의인재양성의 지원을 받아 수행된 연구임(2-2013-4546-001-2).

- 1) 문화체육관광부, 「2012 만화산업백서」, 한국콘텐츠진흥원, 2013, p.21.
- 2) 문화체육관광부, 「2011 만화산업백서」, 한국콘텐츠진흥원, 2012, p.334.
- 3) 닐슨 코리아 클릭(www.koreanclick.com), 한창완, 『만화의 문화 정치와 산업』, 커뮤니케이션북스, 2013에서 재인용.
- 4) 문화체육관광부, 「2012 만화산업백서」, 한국콘텐츠진흥원, 2013, p.13.
- 5) 《2013 전설의 고향》 연작 웹툰은 네이버에서 진행한 2011년 여름의 《2011 미스터리 웹툰》과 2012년 여름의 《2012 지구가 멸망한다면》에 이은 세 번째 여름 기획 특집으로, 주어진 테마 내에서 복수의 작가가 단편을 창작하는 형태로 연재가 이루어진다.
- 6) 네이버 웹툰에서 제공하는 별점 시스템에 의하면, 49화의 누적 별점 부여 참여자 수는 약 81만명으로, 화당 약 1만7천명이 별점 부여에 참여했다. 이는 2014년 1월 29일을 기준으로 한 통계이다.

에 걸쳐 전해지는 전설, 민간 설화 등을 바탕으로 제작된 대한민국 KBS의 고전 형식의 방송극이다.<sup>7)</sup> 1977년부터 1989년까지 12년간 매주 방송되었으며, 6년간 공백을 둔 후 1996년부터 1999년까지 매 해 여름 한정 납량물로 기획하여 방송되었고 이후 2008년과 2009년에도 미니시리즈 드라마로 편성되었다. 한국적 호러 장르의 대표 작품으로 자리 잡은 《전설의 고향》의 제목은 책<sup>8)</sup>과 영화<sup>9)</sup> 등 다양한 분야에서 대명사처럼 사용되었으며, 상술한 《2013 전설의 고향》도 동일한 맥락에서 시리즈명을 차용하고 있다.

주네트(G. Genette)는 제목이나 소제목, 머리말, 맺음말, 주석, 표지 등 본문 외적인 요소에서 나타나는 서로 다른 텍스트간의 관계성을 파라텍스트(paratext)로 정의하여, 트랜스텍스트성(transtextuality)의 한 형태로 파악한다.<sup>10)</sup> 즉 ‘전설의 고향’은 보통명사 ‘전설’과 ‘고향’의 단순 결합을 넘어 선행 텍스트와의 관계성, 즉 이차성(二次性)을 함의하는 제목으로 볼 수 있다. 흥미로운 것은 《2013 전설의 고향》의 선행 텍스트인 TV 방송극 《전설의 고향》 역시 제목에 ‘전설’을 포함함으로써 민담의 후행 텍스트임을 명시하고 있다는 점이다.<sup>11)</sup> 따라서 연작 웹툰 《2013 전설의 고향》은 TV방송극 《전설의 고향》과 민담이라는 중층적 선행 텍스트를 갖게 된다.

당대 독자의 환영 여부가 작품의 테마를 결정한다는 토마체프

7) 위키백과, 전설의 고향, [http://ko.wikipedia.org/wiki/전설의\\_고향](http://ko.wikipedia.org/wiki/전설의_고향), 2014.1.29.

8) 태을출판사 편집부, 『전설의 고향』 1~5권, 태을출판사, 1996.

책과벗 편집부, 『책으로 보는 전설의 고향』 1~2권, 책과벗, 1996.

9) <전설의 고향> (The Evil Twin, 2006)

10) Genette, G., *Palimpsests: Literature in the second degree*, University of Nebraska Press, 1997, p.5.

11) 최인학은 설화와 신화, 전설, 민담의 이론적 정의에는 각각 차이가 있으나 실제 현장이나 자료에서는 그 구분이 모호해짐을 지적한 바 있다. (최인학, 『한국민담의 유형 연구』, 인하대학교출판부, 1994, p.3.) 본고에서 다루는 TV 방송극 《전설의 고향》의 원형 역시 신화, 전설, 민담이 구분 없이 혼용되고 있으나, 신화와 전설의 경우에도 각각의 장르적 특성이 퇴색되어 민담화 된 것이 주류를 이룬다는 판단 하에 민담으로 통칭한다.

스키(B. Tomachevsky)의 입장<sup>12)</sup>에서 볼 때 이 이중의 상호텍스트성의 변별점, 즉 민담이 TV방송극 《전설의 고향》으로 변용되는 방식과 TV방송극 《전설의 고향》이 다시 연작 웹툰으로 변용되는 방식의 차이를 분석하는 것은 2013년 이후 전개될 한국형 호러 장르의 방향성을 살펴보는 데에 의미가 있는 작업이다. 이를 위해 본고의 2장에서는 TV방송극 《전설의 고향》이 민담을 변용하는 방식을 알아보고, 3장에서는 연작 웹툰 《2013 전설의 고향》의 서사 구조를 살펴봄으로서 《2013 전설의 고향》이 갖는 상호텍스트성의 변별점을 도출한 후 이러한 양상이 새로운 서사에 미치는 영향에 대해 고찰한다.

분석 대상 텍스트로는 TV방송극 《전설의 고향》중 1990년대판<sup>13)</sup>을 선정하였으며, 특히 1996년판<sup>14)</sup>에 중점을 두었다. 1990년대 이후에 제작된 2008년 방영분과 2009년 방영분은 분석의 대상에서 제외하였다. 해당 방송극이 대중에게 환영받지 못했다는 점<sup>15)</sup>도 제외의 사유에 포함되나, 보다 주된 이유는 2000년대에 제작된 《전설의 고향》이 민담에 기초한 변용과 1990년대판 《전설의 고향》에 대한 재해석이 혼용된 형태를 띠고 있어 본고의 분석 대상으로는 부적합하다고 판단했기 때문이다.<sup>16)</sup>

텍스트 분석을 위한 연구 방법론으로는 프로프(V. Propp)의 구조 분석 방법론을 적용하되, 프로프의 방법론이 러시아 마법담에 최적화되어 있음을 감안하여 민담 유형 분석에는 최인학의 한국 전설의 모티프<sup>17)</sup>와 한국민담유형표<sup>18)</sup>를 함께 활용하였다.

---

12) Tomachevski, B., 「테마론」, Todorov, T 편, 김치수 옮김, 『러시아 형식주의』, 이화여자대학교출판부, 1997, pp.229-230.  
 13) 1996년부터 1999년까지 4년간 매 해 제작된 여름 특선 TV시리즈를 통칭한다.  
 14) 1996년 6월 26일 ~ 1996년 9월 12일에 걸쳐 총 24화로 방송된 TV시리즈로, 역대 《전설의 고향》 시리즈 중 가장 높은 시청률 (27.8%)을 기록하는 등 대중적으로 성과를 거두었다.  
 15) 2009년 제작된 《KBS월화드라마 전설의 고향》의 종영 당시 시청률은 4.5%였다. 이후 2014년 현재까지 KBS는 방송극 형태의 《전설의 고향》을 제작하지 않았다.  
 16) 1990년대판 《전설의 고향》과 2000년대판 《전설의 고향》의 서사구조 차이에 대해서는 다음 연구에서 본격적으로 다루고 있다. 이명현, 「<傳說의 故郷>에 나타난 구미호이야기의 확장과 변주」, 우리문학연구, Vol.28, 2009.  
 17) 최인학, 앞의 책, pp.90-109.

## II. 선행 텍스트를 재현하는 TV방송극 <전설의 고향>

### 1. 해설 내레이션의 명시적 이차성

화자를 매개 삼아 전송되는 과정에서 재창조와 파괴가 일어나는 구비문학의 특성을 고려할 때<sup>19)</sup> 민담 원형을 소재로 한 콘텐츠 제작이 활발한 것은 자연스러운 일이다. 설화 소재를 이용한 애니메이션 콘텐츠를 연구한 이종승은 콘텐츠는 설화에서 소재 및 주제적 자양분을 공급받으며 설화는 새로운 미디어를 통해 대중에게 접근하는 수단을 얻는다는 말로 설화와 콘텐츠가 상호간 생명력을 불어넣는 방식에 대해 설명한 바 있다.<sup>20)</sup> 1977년부터 제작된 TV방송극 《전설의 고향》 역시 같은 맥락에서 파악될 수 있으나, TV방송극 《전설의 고향》에는 다른 민담 변용 콘텐츠에서는 찾아볼 수 없는 형식상의 특징이 존재한다. 극의 중반부에 등장하는 해설 내레이션이 그 변별점이다.

해설 내레이션은 1977년 첫 회 방송 이후 1990년대까지 동일한 성우에 의해 진행되며 《전설의 고향》의 상징과 같은 역할을 해왔다. 내레이션은 관례적으로 “이 이야기는 (지역)에서 전해져 내려오는 전설로 (교훈)이라 하겠습니다.” 라는 정형화된 형태를 따르기 때문에<sup>21)</sup> 지역과 교훈이라는 두 가지 정보를 기준으로 표 1과 같이 정리된다.

---

18) 앞의 책, pp.263-381.

19) 장덕순·조동일·서대석·조희웅, 『구비문학개설』, 일조각, 2006, pp.108-109.

20) 이종승, 「애니메이션 콘텐츠 창작소재와 전통 민속문화와의 만남: KBS 위성 TV <애니멘터리 한국설화>와 미셸 오슬로의 <키리쿠와 마녀>를 중심으로」, 만화애니메이션연구 통권 제19호 (2010, 6) pp.65-88

21) 구체적인 사례는 다음과 같다. “경상북도 경주시 안강 마을에 전해져 내려오는 이 이야기는 인간에게 원한을 품고 죽은 고양이의 원귀와 맞서 싸우다 주인 대신 죽어간 충성스러운 검둥개 술이에 관한 전설로서, 실리를 좇아 의리를 저버리기 일췌인 오늘날의 인간들에게 참된 충의 의미를 일깨워주는 아름다운 얘기라 하겠습니다.” 1998 KBS 《전설의 고향》 제 1화 <묘곡성>, 1998.7.6. 방송.

제목	방영일	지역 정보	교훈
떡대골	1996-07-11	충청북도 영동군 용산면	부부간의 의리
가는 이 고개	1997-07-26	경상남도 통영군 산양면	모정
묘곡성	1998-07-06	경상북도 경주시 안강 마을	충의
방울소리	1998-07-27	경상남도 합천	가족애
귀면살풍	1998-08-03	경기도 안성 땅 일대	사랑, 용서, 화해

표 1. TV방송극 <전설의 고향> 해설 내레이션 사례

지역 정보는 방송극이 민담의 재현서사임을 강조하여 텍스트의 이차성을 명시하는 역할을 한다. 여타 사극 형태의 방송극과는 달리, 《전설의 고향》 시리즈에서는 서사가 끝남과 동시에 해설자가 직접 개입하여 원천서사의 출처를 구체적으로 밝힘으로서 한 겹의 텍스트로 존재하던 서사를 상호텍스트의 영역으로 끌어낸다. 이러한 과정은 하나의 텍스트를 하나의 세계로 보는 M. 라이언의 관점으로 설명할 수 있는데<sup>22)</sup>, 위에서 인용한 방송극 <묘곡성>의 경우 방송극은 텍스트현실세계(Text Actual World), ‘경상북도 경주시 안강 마을의 민담’은 텍스트현실세계의 지시대상세계(Text Reference World)에 해당한다. 방송극의 서사를 향유하던 시청자는 해설 내레이션을 통해 텍스트현실세계가 표상하는 지시대상세계의 존재를 인지하고, 민담과 방송극간의 상호텍스트성을 파악하게 된다. 동시에, 텍스트의 의의를 단순화해서 시청자에게 직접 제시한다는 점에서 해설 내레이션은 해당 방송극의 혼화적 특성을 강조하는 역할을 수행한다.

22) Ryan, M., *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, 1991.

## 2. 민담 원형을 계승하는 모티프 조합

해설 내레이션은 해당 극이 특정 민담의 이차 텍스트임을 직접적으로 드러낸다는 점에서 의의가 있으나, 실제로 극이 민담을 어떤 식으로 확장하여 변주하고 있는지를 확인하기 위해서는 두 텍스트를 직접 비교하여 분석할 필요가 있다. 한 예로, 1996년판 《전설의 고향》 3화 <나비의 한>의 해설 내레이션은 아랑각이라는 지역 정보를 통해 <나비의 한>이 민담 <아랑각 전설>과 상호 텍스트 관계에 있음을 드러내고 있다.

“이 선비는 아랑의 시신을 거두어 후히 장사지내는 한편, 아랑각이라는 작은 사당을 세워 그녀의 효심과 정절을 칭송했습니다. 수백 년 세월이 흐른 지금, 아랑각을 찾는 젊은이들은 아랑에게 둘의 사랑을 맺게 해 달라며 소원을 빌기에 이르렀으니, 나비가 되어 자신의 억울한 죽음을 밝힌 아랑의 정절과 효심은 오늘날 젊은이들에게도 아름다운 귀감이 되고 있습니다.”<sup>23)</sup>

『한국구비문학대계』에 채록된 <아랑각 전설>에는 여러 이본이 존재하나, 공통적인 서사 구조<sup>24)</sup>를 3막 8장 구조로 정리하면 다음과 같다.

---

23) 1996 KBS 《전설의 고향》 제 3화 <나비의 한>, 1996.7.3. 방송.

24) 최정여, 『한국구비문학대계 7-13』, 한국정신문화연구원, 1985, pp.308-312. 김승찬, 『한국구비문학대계 8-9』, 한국정신문화연구원, 1983, pp.217-220.

막	장
1막	① 밀양부사의 딸 아랑을 한 남자가 흠모한다. ② 남자는 아랑을 겁탈하기 위해 음모를 꾸민다. ③ 아랑을 겁탈하려던 남자는 아랑을 살해한다.
2막	④ 이후 부임하는 밀양부사는 모두 부임한 날 밤 아랑의 원혼에 놀라서 죽는다. ⑤ 아무도 부임하려 하지 않는 밀양부사직에 용감한 사람이 자진해서 부임한다. ⑥ 새 밀양부사는 아랑의 원혼을 보지만 죽지 않고, 아랑에게 원혼을 풀어주겠다고 약속한다.
3막	⑦ 아랑의 원혼은 흰 나비가 되어 자신을 죽인 남자를 지목한다. ⑧ 나비를 본 새 밀양부사가 아랑을 죽인 남자를 처벌한다.

표 2. 민담 유형 <아랑각 전설>의 서사 구조

이본에 따라 아랑의 성장 환경, 남자(악한)의 신분, 남자의 조력자의 유무, 겁탈 시도의 성공 여부, 새 밀양부사(조력자)의 신분, 아랑의 원혼인 나비가 자신을 죽인 남자를 지목하는 시간적 공간적 배경 등의 요소는 다양하게 변화하는 모습을 보인다. 이야기의 마지막 시퀀스 역시 두 종류로 나뉘는데, 아랑의 원혼이 남자가 처벌을 받음과 동시에 다시는 나타나지 않는 판본과 새 밀양부사 앞에 다시 나타나 감사의 말을 남기는 판본이 있다.

프로프는 이러한 민담의 파생 현상을 자유 결여의 원칙과 자유의 원칙이라는 두 가지 원칙으로 설명한다.<sup>25)</sup> 즉 민담의 화자는 ①기능의 연결 순서와 배열을 지켜야 하고 ②의존 관계로 결합된 요소들을 대치할 수 없으며 ③일정한 기능이 요구되는 사건에서는 인물을 자유롭게 선택할 수 없고 ④최초의 상황과 그 뒤에 이어진 몇 개의 기능 사이의 의존관계를 존중해야 한다. 해당 네 개 영역에서는 자유로운 변형이 불가능하다.

동시에 화자는 ①생략할 기능 ②각 기능이 실현되는 수단 ③등장인물의 명명과 속성 ④언어 수단의 네 개 영역에서는 선택의 자유가 보장된다. 상술한 남자의 조력자의 유무와 겁탈 시도의

25) 츠베탕 토도로프 편, 김치수 옮김, 『러시아 형식주의』, 이화여자대학교출판부, 1997, p.138.



성공 여부 등은 ②각 기능이 실현되는 수단에, 아랑의 성장 환경이나 남자의 신분, 새 밀양부사의 신분 등은 ③등장인물의 명명과 속성에 속하여 화자에게 변형의 자유가 주어진 영역이므로, <아랑각 전설>의 다양한 판본은 한 개의 민담 원형에 속한 파생 형태임을 확인할 수 있다.

한편 KBS 홈페이지에서는 <나비의 한>의 내용을 다음과 같이 요약하고 있다.

새로 부임하는 밀양부사마다 첫날밤을 넘기지 못하고 비명횡사하는 악순환이 거듭되자 아무도 밀양골로 부임하려 하지 않는다. 그런데 남산골 이선비가 그 자리를 지원해 간다. …… 여인은 전임인 윤부사의 죽은 딸로, 평소 그녀를 연모해 오던 주기라는 관노에게 겁탈을 당하다 죽임을 당했다. 그리고 그것이 한이 되어 저승으로 가지 못하고 구천을 떠돌고 있었으며, 이제 밀양부사를 찾아와서 자신의 한을 풀어달라고 부탁을 하는 것이었다. 이에 아랑을 가엾게 여긴 이선비는 다음날로 주기를 잡기 위해 명을 내린다. …… 죽은 줄로만 안 사또가 멀쩡히 살아 있자 아전들은 놀라움을 감추지 못하고…….26)

<나비의 한> 역시 인물의 기능, 즉 주인공과 악한, 조력자의 성격에는 변화가 없음을 알 수 있다. 원형 서사의 기능은 모두 포함되어 있으며 기능을 연결하는 논리성도 유지된다. 이는 서사를 관통하는 모티프(motif)가 동일하게 유지되고 있다는 말로 바꿔 설명할 수 있다. 모티프란 요정담이나 민담을 분석하는 민속연구에서 시작된 용어로서 스토리에 반복되어 나타나는 동일한 내용 요소를 뜻한다. 모티프는 오랜 기간 여러 작품에 반복되어 나타나는 것으로, 단순한 소재적 역할을 넘어 스토리 안의 다른 내용 요소들을 하나의 서사적 논리로 통합시켜주는 역할을 한다.27)

류철균은 이를 다시 설정 모티프(setting motif)와 추진 모티

---

26) KBS, 미니시리즈 전설의 고향,

<http://www.kbs.co.kr/korea/legend/total/history.html>, 2014.1.29.

27) 류철균, 「디지털 콘텐츠 스토리 모티프 DB 필드 데이터 및 모델 연구보고서」 한국소프트웨어진흥원 정책연구 03-26호.(2004) p.4.

프(driving motif)로 구분하여 설명한다. 설정 모티프는 3장 구조의 1막에서 나타나 문제 발생을 만드는 모티프로, 작품 전체의 형식과 관련한 대변화의 모티프이다. 추진 모티프는 2막에서 나타나 시퀀스(sequence)에 작용하는 모티프로 서사의 전개를 이끌어 결론으로 나아가는 역할을 한다.<sup>28)</sup> 아랑의 억울한 죽음에 대한 복수극으로 요약되는 <아랑각 전설>은 설정 모티프 ‘유령(억울한 죽음)’ 과 추진 모티프 ‘복수’ 의 조합으로 파악할 수 있다. 방송극 <나비의 한>은 아랑각 전설이라는 민담 원형을 소재로 사용함과 동시에 해당 유형 민담의 설정 모티프와 추진 모티프 역시 유지하고 있으므로 민담의 재현서사로 판단하는 데에 무리가 없다.

<나비의 한>을 비롯한 1996년판 《전설의 고향》 21개 에피소드의 민담 유형과 모티프를 분석한 결과는 표3과 같다. 민담 유형 기준은 상술한 바와 같이 최인학의 분류를 따랐으며<sup>29)</sup> 모티프 분석은 류철균의 극영화와 애니메이션을 위한 모티프 목록을 기준으로 삼았다. 류철균은 인물, 상황, 행위의 화용론적 세 계열과 돈, 사랑, 권력, 명예, 영생의 다섯 개 내용적 계열에 따라 총 15개의 범주를 도출, 설정 모티프로 총 205개의 모티프를 제시하며<sup>30)</sup>, 이와 결합하는 20개 범주의 추진 모티프를 별도로 정의한 바 있다.<sup>31)</sup>

화	제목	방영일	민담 유형	설정 모티프 -추진 모티프
1, 2	호녀	1996-06-26 , 27	여우부인	반인반수-희생자
3	나비의 한	1996-07-03	원령과 저주(아랑형)	유령-복수

28) 이인화, 『스토리텔링 진화론』, 해냄, 2014, p.209.

29) 최인학, 앞의 책, pp.263-381.

30) 이인화, 앞의 책, pp.101-112.

31) 추구, 모험, 추적, 구출, 탈출, 복수, 수수께끼, 경쟁, 희생자, 유혹, 변신, 변모, 성장, 사랑, 금지된 사랑, 희생, 발견, 지독한 행위, 상승, 몰락의 20 가지이다. 위의 책, pp.210-219.

4a	은장도	1996-07-04	열녀의 죽음	첫눈에 반한 사랑-사랑
4b	사녀	1996-07-04	용녀	강간-복수
5	사후절부 야물	1996-07-10	열녀의 죽음	사고사-사랑
6	덕대굴	1996-07-11	지혜 있는 여인	갑작스러운 병-추구
7, 8	깡이바다	1996-07-17 , 18	적을 공격하다	오이디푸스 콤플렉스-경쟁
9	쌍태 바위	1996-07-24	금지된 사랑	근친상간-금지된 사랑
10	짜사랑각	1996-07-25	원귀(유령원 망형)	우발적 살인-복수
11	야호 (野狐)	1996-07-31	구미호와 여의주	배반자-복수
12	상정승골	1996-08-01	상민이 양반이 되다	신분상승결혼-상승
13	염라대왕 의 증언	1996-08-07	전생의 한을 씻기 위해	사고사-수수께끼
14	희생	1996-08-08	부정한 방법으로 연명	희생하는 자녀-희생
15, 16	내 혼백 남의 육신	1996-08-14 1996-08-15	부정한 방법으로 연명	환생-변신
17	동침문서	1996-08-20	지혜 있는 여인	가문의 여주인-희생자
18	숫돌바위	1996-08-21	싸움 (인간 상호)	복수-발견
19, 20	바리 데기	1996-08-28 , 29	바리공주	희생하는 자녀-희생
21	학울음	1996-09-04	우렁이 아가씨	반인반수-희생자

22	열부열비	1996-09-05	열녀의 죽음	아내 강탈-희생자
23	춘보	1996-09-11	선량한 젊은이	똑똑한 바보-성장
24	우생원	1996-09-12	소의 보은	동물과의 우정-상승

표 3. 1996년판 TV방송극 <전설의 고향> 유형 분류

분석 결과 민담 유형의 모티프와 방송극 텍스트의 모티프가 대체로 일치하는 것을 확인할 수 있었다. 즉 ‘열녀의 죽음’ 유형은 열녀가 수절을 위해 목숨을 잃은 후에도 절개를 지킨다는 내용이므로 죽음에 대한 각종 모티프와 ‘사랑’ 모티프를 내포한다고 볼 수 있는데, 해당 민담을 원형으로 둔 5화 <사후절부야물>은 ‘사고사’를 설정 모티프로, ‘사랑’을 추진 모티프로 삼아 서사를 전개하고 있어 민담의 모티프 조합 형태와 일치함을 알 수 있다. ‘우렁이 아가씨’를 민담 원형으로 하는 21화 <학울음>의 경우 우렁이가 학으로 대치되었으나 아름다운 반인반수의 아내를 타인이 욕망하여 강탈한다는 내용의 ‘반인반수-희생자’ 조합은 그대로 유지되었다.

반면 예외적으로 민담 유형과 모티프 조합이 일치하지 않은 서사도 존재했다. 1화와 2화로 방영된 <호녀>가 그 예로, ‘여우부인’의 민담 유형은 여우가 둔갑하여 인간과 결혼하나 인간에게 정체를 들키고 배신당해 복수한다는 내용이므로 모티프는 ‘반인반수-복수’ 조합에 해당한다. 반면, <호녀>에서는 여우부인이 남편에 대한 사랑으로 스스로를 희생한다는 ‘희생’ 모티프가 추진 모티프로 나타나 민담 원형과 차이를 보였다.

### Ⅲ. 선행 텍스트를 전복하는 연작 웹툰 <2013 전설의 고향>

#### 1. 재현서사에서의 이탈

선행텍스트인 TV방송극 《전설의 고향》이 해설 내레이션을 텍스트의 상징으로 삼고 있는 만큼, 연작 웹툰 《2013 전설의 고향》 49편 중 94%에 해당하는 46편이 해설 내레이션을 사용하지 않았다는 사실은 주목할 만하다.<sup>32)</sup>

해설 내레이션을 사용한 3편 중 2편(21화 <온괴>, 23화 <고려장 구렁이>)은 해설의 내용에 교훈 기능만 담고 있으므로, TV방송극 《전설의 고향》처럼 원천서사의 출처를 밝히기 위해 내레이션을 활용한 것은 한 편(31화 <빙고>)에 불과하다. 해설 내레이션의 유무와 관계없이 서사의 원형이 된 민담을 제목 혹은 텍스트 내에서 직간접적으로 드러내는 것은 총 10편 (5화 <우렁각시>, 7화 <연가 이야기>, 6화 <장산범>, 8화 <할아버지와 매화>, 18화 <반쪽이>, 37화 <아기장수 이야기>, 41화 <이여광 이야기>, 43화 <망태할아버지>, 45화 <호랑이 형님>, 46화 <애오개>)이다.

63%에 해당하는 31편은 한국의 역사적 배경<sup>33)</sup>을 서사의 배경으로 하며 민담 유형으로 분류되는 서사 구조를 가지고 있으나 민담의 원형을 표면적으로 밝히지 않는 방식을 택하고 있다. 민담 유형에 해당되지 않는 편은 총 5편으로, 5편 중 1편(16화 <마성터널 귀신>)은 현대의 서술자가 경험하는 사건에 역사적 요소를 포함하고 있으나, 나머지 네 편(9화 <상사귀>, 13화 <팔각정>, 20화 <길잡이>, 33화 <생귀신>)은 설화적 요소의 비중이 극히 낮아 도시괴담과의 차이를 찾아보기 어렵다.

이를 정리하면 <표 4>와 같다.

32) 마무리 해설 내레이션이 적용된 3편과 그 내용은 다음과 같다.

21화 <온괴> “(인간관계는) 아무리 정성을 기울여 쌓더라도 한 번 무너지면 원래의 형태로는 돌아올 수 없기 때문이다.”

23화 <고려장 구렁이> “부모는 자식을 위해서라면 오장육부 무엇 하나 아끼지 아니하니 그런 부모의 사랑을 젊은이들은 헤아리며 살아야 할 것이다.”

31화 <빙고> “광해 9년, 정지산이 죽자 예장을 치루어 주도록 명하다. 빙고 별좌로 보임한지 겨우 1년 9개월만의 일이었다. 조선왕조실록 광해군일기 중.”

33) 조선시대, 고려시대, 삼국시대 외 시대를 명확히 밝히지 않은 역사적 배경을 포함한다.

민담유형 (34)		민담유형 아님
해설 내레이션 있음	해설 내레이션 없음	
3	민담 원형 명시	민담 원형 비명시
	10	31

표 4. 명시적 이차성을 기준으로 분류한 연작 웹툰 《2013 전설의 고향》의 유형 분포

즉 텍스트의 명시적 이차성은 대폭 약화되었으며, 선행 텍스트가 텍스트 내에 녹아있음을 일컫는 아키텍스트성(architextuality)에 의해 상호텍스트성이 유지되고 있음을 알 수 있다.<sup>34)</sup>

## 2. 기능 변경과 추진 모티프의 대치

연작 웹툰 《2013 전설의 고향》이 재현서사의 성격에서 벗어났다는 것은 해설 내레이션의 부재 외에 민담 유형과 모티프를 분석할 때 더욱 분명해진다.

《2013 전설의 고향》 5화 <우렁각시>는 제목을 통해 ‘우렁이 아가씨’ 형 민담과 관계성을 지닌 텍스트임을 드러내고 있다. 『한국구비문학대계』에 채록된 <우렁이 각시>의 서사 구조를 3막 8장 구조로 분석하면 <표 5>와 같다.<sup>35)</sup>

34) 주네트는 텍스트가 다른 텍스트와 맺는 관계를 다음의 다섯 가지로 분석한다.

- ① 인터텍스트(intertextuality): 텍스트간의 관계가 분명하게 드러나 있는 경우
- ② 파라텍스트(paratext): 제목, 소제목, 머리말, 맺음말, 주석, 표지 등 본문에 관련된 텍스트
- ③ 메타텍스트(metatextuality): 인용 없이 타 텍스트를 비판하거나 해설(commentary)을 하는 경우
- ④ 하이퍼텍스트/하이포텍스트(hypertext/hypotext): 후속 텍스트와 선행 텍스트의 관계
- ⑤ 아키텍스트(architextuality) : 텍스트간의 관계가 원텍스트에 녹아있는 경우, Genette., G, 앞의 책, p.6.

35) 정상박, 『한국구비문학대계 8-7』, 한국정신문화연구원, 1983, pp.541-545.

막	장	모티프
1막	① 한 총각이 받을 때며 신세한탄을 하자 우렁이가 답한다. ② 총각은 말하는 우렁이를 신기하게 여겨 집에 가져온다. ③ 이후 총각이 집을 비웠다가 돌아오면 진수성찬이 차려진다.	반인반수 (설정 모티프)
2막	④ 총각은 집을 비우는 척 하고 우렁이에서 아가씨가 나오는 것을 확인한다. ⑤ 총각과 아가씨는 함께 살게 된다. ⑥ 권력자는 아가씨의 미모를 보고 아가씨를 빼앗아가려 한다.	수수께끼 사랑 희생자
3막	⑦ 총각은 아가씨의 기지로 권력자를 물리친다. ⑧ 둘은 행복하게 산다.	탈출

표 5. 민담 유형 <우렁이 아가씨>의 서사 구조

이본에 따라 권력자의 속성이 임금이나 원님, 이웃사람 등으로 변형되며, 세부 내용 역시 아가씨를 강탈하려는 시도가 성공하는 판본과 실패하는 판본, 성공했으나 되찾는 판본 등 다양하다. 그러나 ‘반인반수’ 모티프가 사건에 동력을 부여하는 설정 모티프로 나타난다는 사실은 공통적이다. 이어지는 전개가 아가씨의 정체에 대한 ‘수수께끼’ 모티프와 ‘사랑’ 모티프, 아내 강탈 시도로 인한 ‘희생자’ 모티프의 결합으로 나타난다는 점도 대체로 동일하게 나타난다.

그러나 웹툰 <우렁각시>는 민담 <우렁이 각시>와 마찬가지로 ‘반인반수’ 모티프를 설정 모티프로 갖지만 이어지는 추진 모티프에서 상이한 양상을 보인다. 웹툰 <우렁각시>의 서사 구조는 <표 6>과 같이 나타낼 수 있다.<sup>36)</sup>

36) 김우준, <우렁각시>, 네이버웹툰, 2013.

막	장	모티프
1막	① 한 총각이 받을 때며 신세한탄을 하자 우렁이가 답한다. ② 총각은 말하는 우렁이를 신기하게 여겨 집에 가져온다. ③ 이후 총각이 집을 비웠다가 돌아오면 진수성찬이 차려진다.	반인반수 (설정 모티프)
2막	④ 총각은 집을 비우는 척 하고 우렁이에서 아가씨가 나오는 것을 확인한다. ⑤ 총각과 아가씨는 함께 살게 된다. ⑥ 총각은 이웃사람의 이간질로 인해 아가씨를 의심한다.	수수께끼 사랑 유혹
3막	⑦ 총각은 이웃사람의 반복되는 이간질에 우렁이를 밟아 부순다. ⑧ 총각은 머리가 부서진 채로 나타난 아가씨의 모습에 경악한다.	지독한 행위

표 6. 웹툰 <우렁각시>의 서사 구조

①부터 ⑤까지의 진행은 민담 원형과 동일하나 ⑥ 이후로는 새로운 진행이 나타난다. 이는 민담 원형의 악한인 권력자가 이웃사람으로 대체되며 그 기능이 바뀌었기 때문이다. 이웃사람은 아가씨를 강탈하려고 시도하는 대신 총각에게 아가씨에 대한 의심을 불어넣어 둘의 관계에 파국을 불러오는 역할을 한다. 특정 기능을 수행해야 할 인물은 유지되어야 한다는 프로프의 자유 결여의 원칙을 위배했기에 <우렁이 아가씨>의 민담 원형은 웹툰에서 깨어진다. 압도적인 힘 앞에서 평범한 주인공이 희생당할 위기에 놓이는 ‘희생자’ 모티프 대신 이간질과 의처증에 해당하는 ‘유혹’ 모티프가 그 자리를 차지하며, 자연스럽게 서사의 결말도 전혀 다른 형태로 나타난다. 웹툰 <우렁각시>는 민담 원형의 파생형에서 벗어나 ‘우렁이 아가씨’ 라는 민담 유형을 소재를 활용한 새로운 서사로 인지된다.

등장인물 기능의 변경으로 인한 추진 모티프의 변화는 민담에



원형을 둔 다른 웹툰에서도 동일하게 나타난다. ‘홍부놀부’ 민담유형을 활용한 웹툰 <연가 이야기>에서는 민담 원형에서 증여자 기능을 수행하는 제비가 비속 살해를 부추기는 악한으로 기능한다. 자연스럽게 제비의 보은으로 부자가 되는 ‘상승’ 모티프가 사라지고 ‘유혹’ 모티프가 그 자리를 차지한다. ‘반쪽이’ 민담에서는 주인공이자 영웅이었던 반쪽이가 웹툰 <반쪽이>에서는 퇴치해야 할 악한으로 등장한다. 그에 따라 반쪽이의 ‘모험’과 ‘신분상승’에 대한 이야기였던 민담과 달리 웹툰은 반쪽이의 범죄 행각에 대한 ‘복수’, 그리고 그 실패로 인한 ‘몰락’으로 서사가 전개된다.

민담 원형이 명시되어 있지 않은 경우에도 등장인물 기능의 변경을 통한 추진 모티프의 대치는 동일하게 찾아볼 수 있다. 대표적인 예로 한국 민담에서 후원자나 조력자의 기능을 하는 인물인 의원(醫員)이나 고승(高僧)은 연작 웹툰 《2013 전설의 고향》에서 악한이나 희생자로 등장하는 경우가 대부분이다. 24화 <갓끈 동전>에서 어린아이의 목숨을 구해주겠다고 방책을 내놓는 고승은 민담에서 익숙한 인물유형이지만 실상은 인육(人肉)을 노리는 악한이며, 4화 <이이(啾啾)>에서는 요괴를 퇴치하고 문제를 해결해야 할 의원이 도리어 요괴에게 목숨을 잃는다. 39화 <탈귀>는 원님이 고을의 문제를 해결하는 전형적인 ‘현명한 원님’ 유형 구조로 이야기를 시작하고, 원님은 <장화홍련전>이나 <아랑각 전설>처럼 ‘추구’ 모티프에 따라 담대하게 문제를 해결해 나가지만 종막에는 자신이 퇴치해야 할 요괴에 희생되고 만다.

### 3. 모티프 조합의 해체와 반전 서사

앞서 살펴본 추진 모티프의 대치는 선행 텍스트인 민담에 적용된 모티프 조합의 해체로 이어진다. 연구 대상 웹툰 49편 중 36편에 귀신을 비롯한 초자연적 이미지가 등장함에도 ‘유령’에 의한 직접적인 ‘복수’가 추진 모티프로 작용하는 서사는 11%에 해당하는 4편(15화<원혼>, 31화 <빙고>, 42화 <천의 노래>, 49화 <가체>)에 불과하다. 이러한 사실은 민담의 대표적인 모티프 조

합 중 하나인 ‘원귀’, 즉 ‘유령-복수’ 조합의 해체를 단적으로 보여준다.

원한령-인간	인간-인간	초자연적 존재 <sup>37)</sup> -인간	기타
4	18	18	7 (동물-인간, 인간-초자연적 존재, 환각)

표7. 《2013 전설의 고향》의 가해자-피해자 구도<sup>38)</sup>

TV방송극 《전설의 고향》의 서사 방식에 익숙한 수용자는 웹툰 《2013 전설의 고향》에 귀신의 이미지가 등장하는 순간 자연스럽게 민담 유형 ‘원령과 저주’를 선행 텍스트로 인지하고, ‘유령’이 설정 모티프로 작용하는 것을 확인함과 동시에 추진 모티프로 원령에 의한 ‘복수’가 올 것을 확신한다. 그 예상이 빚나갔을 때 수용자는 해당 전개를 반전 서사로 인지하여 놀라움과 즐거움을 경험한다. 부부가 개의 생명을 구해주는 26화 <고기>의 초반 진행은 민담 유형 중 ‘동물의 보은’과 일치하며, 웹툰의 설정 모티프 역시 민담과 동일한 ‘동물과의 우정’에 해당하므로 서사의 수용자는 이어지는 추진 모티프로 ‘성장’이나 ‘상승’이 자연스럽다고 느낀다. 그러나 해당 텍스트 2막의 결정적인 추진 모티프는 개가 남편의 생명을 해치는 ‘몰락’으로 전개되므로 수용자는 전개에 의외성을 느끼게 된다.

반전 서사의 또 다른 측면은 인과의 해체에서 찾아볼 수 있다. 앞서 살펴본 ‘유령-복수’ 조합과 ‘동물과의 우정-상승’ 조합에서도 알 수 있듯이 모티프 조합은 그 자체로 서사의 논리를 포함하기에, 모티프 조합의 파괴는 서사 내 인과의 회색으로 이어질 가능성이 높다. 개를 구해주고 구명에 대한 보은을 받는 것이

37) 신, 악마, 동물, 뱀파이어, 좀비 등이 이에 해당한다.

38) 명시적인 가해자가 존재하지 않는 두 편(10화 <망부석>, 12화 <애기벌레>)은 제외하였다.

인과응보에 기반한 민담 원형적 성격의 서사라면 목숨을 구해준 개가 가해자로 돌변하는 것은 인과-응보 짝의 해체이며, 이는 서사의 수용자에게 반전으로 받아들여진다.

인과의 해체는 《2013 전설의 고향》에 나타나는 가해자와 피해자 구도를 분석할 때 한층 분명해진다. 총 49편 중 96%에 해당하는 47편에 가해 주체와 피해 주체가 존재하는데, 그 중 가해자의 동기가 복수인 경우는 47편 중 7편에 불과하다. 나머지 40편은 피해자가 본인의 과실이나 은원 여부와 상관없이 피해를 입는 서사로 진행되어 ‘인과-응보’의 조합이 해체되어 있음을 보여준다. 이는 연작 웹툰 《2013 전설의 고향》이 선행 텍스트인 TV 방송극 《전설의 고향》에서 나타나던 훈화적 성격을 완전히 상실하는 결과로 이어진다.

주목해야 할 것은 모티프 조합과 인과의 해체로 인해 발생하는 《2013 전설의 고향》의 반전서사가 텍스트의 상호텍스트성에 기반하여 성립하고 있다는 점이다. 아리스토텔레스에 의하면 반전은 ‘사태가 반대방향으로 변환되는 것’이며, 서사에 있어서의 반전은 수용자가 예상했던 것과 다른 방향으로 서사가 진행되는 것을 말한다. 다시 말해 예상이 불가능하다면 반전도 성립하지 않는다.

민담-TV방송극 《전설의 고향》의 상호텍스트성이 민담의 모티프 조합을 계승한 재현서사적 성격으로 드러나는 것에 친숙한 수용자는 《2013 전설의 고향》이라는 제목을 통해 해당 웹툰과 TV 방송극 《전설의 고향》의 관계성을 인지하고, 동일한 종류의 상호텍스트성이 TV방송극 《전설의 고향》-《2013 전설의 고향》에 적용될 것이라고 예상한다. 결과적으로 선행 텍스트가 없는 웹툰에서라면 수많은 진행 가능성 중 하나에 불과해 반전으로 인식되지 않을 진행이라도, 《2013 전설의 고향》이 지닌 중층적 상호텍스트성과 결합하며 예상을 뒤집는 반전으로 작용하는 것이다. 앞서 다룬 인물의 기능 변경 양상 역시 동일한 맥락에서 파악할 수 있는데, 민담 원형에 따라 조력자의 기능을 할 것으로 예상한 인물이 악한으로 밝혀지거나 주인공의 기능을 할 것으로 예상한

인물이 인과와 상관없이 희생되는 진행은 모두 《2013 전설의 고향》이 갖는 중층적 상호텍스트성으로 인해 반전 서사로 인식된다.

정리하자면, TV방송극 《전설의 고향》-웹툰 《2013 전설의 고향》의 상호텍스트성은 민담-TV방송극 《전설의 고향》과는 달리 모방적 재현서사의 성격으로 나타나지 않는다. 인물의 기능을 변형하고 관습화된 모티프의 조합을 의도적으로 위반함으로써 선행 텍스트를 전복하고, 이를 통해 수용자의 예상을 뒤집는 새로운 진행을 보여주는 것이 웹툰 《2013 전설의 고향》의 상호텍스트성이 갖는 변별점이자, 새로운 한국형 호러의 가능성을 보여주는 면모라 할 수 있다.

#### IV. 결론

웹툰은 창작과 소비의 시간 간격이 매우 짧은 ‘빠른’ 매체이다. 그만큼 수용자의 환영 여부가 확실하게 드러나고 욕망이 분명하게 반영된다. 장르가 수용자의 기대에 맞추어 변화한다는 점을 감안할 때, 연작 웹툰 《2013 전설의 고향》이 보이는 민담 원형의 전복적 성격은 수용자의 선호에 부응해 등장한 것으로 보는 것이 타당하다.

2013년 현재 서사의 수용자는 방송극 《전설의 고향》으로 대표되는 한국형 호러에 대해 민담의 재현이나 변형을 원하지 않으며, 소재가 익숙할수록 낯선 진행이 이루어질 것을 기대한다. 따라서 방송극 《전설의 고향》으로 대표되는 민담의 재현서사 대신, 민담 원형의 설정 모티프는 유지하되 추진 모티프를 대치하여 새로운 서사를 만들어내는 방식이 선호된다. 민담 유형 내에서 정형화되었던 모티프 조합이 해체되면서 서사의 인과는 느슨해지고 혼화적 성격은 함께 소멸한다. 한편 새로운 서사 역시 민담과 동일한 설정 모티프를 사용하고 있기에 서사의 수용자는 다음 진행을 자연스럽게 떠올리나, 선행 텍스트와는 다른 추진 모티프가 적용되어 있으므로 결말에 대한 수용자의 예상은 빛나간

다. 이는 민담을 선행 텍스트로 하는 《전설의 고향》의 중층 구조로 인해 가능한 반전 서사이다.

다만 이 경우 모티프 조합의 해체로 인해 느슨해진 인과를 대신할 논리를 서사에 부여하여 새로 도입한 추진 모티프의 개연성을 보강할 필요가 있다. 이 작업이 성공적이지 못할 경우 서사는 설득력을 잃으며 반전 서사로서의 매력도 반감된다. 본고의 분석 대상인 연작 웹툰 《2013 전설의 고향》에서도 변경된 추진 모티프에 대한 개연성 보강은 다양한 형태로 나타나는 바, 이에 대한 분석은 후속 연구를 통해 보완하고자 한다.

## 참고문헌

- 곽진석, 『한국민속문학형태론』, 도서출판월인, 2000.
- 이인화, 『스토리텔링 진화론』, 해냄, 2014.
- 장덕순·조동일·서대석·조희웅, 『구비문학개설』, 일조각, 2006.
- Todorov, T. 편, 김치수 옮김, 『러시아 형식주의』, 이화여자대학교출판부, 1997.
- 최인학, 『한국민담의 유형 연구』, 인하대학교출판부, 1994.
- 한창완, 『만화의 문화 정치와 산업』, 커뮤니케이션북스, 2013.
- Hutcheon, L., *A theory of adaptation*, Routledge, 2005.
- Genette, G., Channa Newman & Claude Doubinsky 역, *Palimpsests: Literature in the second degree*, University of Nebraska Press, 1997.
- Ryan, M., *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, 1991.
- 문화체육관광부, 「2011 만화산업백서」, 한국콘텐츠진흥원, 2012.
- 문화체육관광부, 「2012 만화산업백서」, 한국콘텐츠진흥원, 2013.
- 김양지, 「한국 공포영화 관습의 반복과 변화: 1960-80년대와 1990년대 비교분석」, 이화여자대학교대학원 신문방송학과 석사학위 논문, 2000.
- 송아름, 「인간이 지닌 공포의 근원과 텔레비전 드라마의 ‘이미지’ :

- ‘서스펜스 호러 사극’ <구미호-여우누이뎐>을 중심으로」, 한국  
극예술연구 제41집 (2013), pp.379-420.
- 이명현, 「<傳說的 故鄕>에 나타난 구미호이야기의 확장과 변주」, 우리  
문학연구, Vol.28 No.-, (2009), pp.67-95.
- 이종승, 「애니메이션 콘텐츠 창작소재와 전통 민속문화와의 만남: KBS  
위성 TV <애니멘터리 한국설화>와 미셸 오슬로의 <키리쿠와 마녀>  
를 중심으로」, 만화애니메이션연구 통권 제19호 (2010, 6)  
pp.65-88.
- KBS, 미니시리즈 전설의 고향, <http://www.kbs.co.kr/korea/legend>,  
2014.1.29.
- KBS, 수목드라마 전설의 고향, <http://www.kbs.co.kr/drama/gohayang>,  
2014.1.29.
- KBS, 월화 미니시리즈 2009 전설의 고향,  
<http://www.kbs.co.kr/drama/gohyang2009>, 2014.1.29.
- NAVER, 2013 전설의 고향,  
<http://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=574303>,  
2014.1.29.
- 위키백과, 전설의 고향, [http://ko.wikipedia.org/wiki/전설의\\_고향](http://ko.wikipedia.org/wiki/전설의_고향),  
2014.1.29.
- <전설의 고향> (The Evil Twin, 2006).

## ABSTRACT

### A Study on Intertextuality in <2013 Home of the Legends>

Yang, Hyelim

<Home of the Legends>(傳說의 故鄉) is a broadcast play as one-act play series based on Korean legends and folktales. It was first aired in 1977 from KBS and there has been borrowed from this play in a variety of genres such as books and movies as the name of this series securing its popularity and awareness of the public. In this context, this is a representative work for Korean horror genre. Recently, for example, a series webtoon <2013 Home of the Legends> is published on one of the main portal websites, NAVER from July, 2013. This webtoon is main subject of this study. The purpose of this study is to discuss how the genre characteristics of Korean horror in TV serial play <Home of the Legends> transmitted and changed in series webtoon <2013 Home of the Legends>.

TV serial play <Home of the Legends> is a representative narrative based on Korean folktales, trying to change its narrative in the range of undestroyed folktale basic move with combining the original motifs. Serial webtoon <2013 Home of the Legends>, however, deconstructs this combination motif in folktale form and leads to new move in narrative. For Korean users accustomed to Korean folktale form as the architext, this will be expected as reversal and make catharsis. Meanwhile, the deconstruction of combination motif leads to extinction of its cause-and-effect, which consists the axis of original narrative form, with resulting powerless theme, good overcoming evil and punitive justice. The aspects of changes in <2013 Home of the Legends> represent new orientation of Korean horror.

Key Word: intertextuality, folktale, motif, webtoon, <Home of the Legends>

양혜림  
이화여자대학교 디지털미디어학부 석사과정  
(120-750) 서울특별시 서대문구 대현동 11-1 SK텔레콤관 101-2호  
Tel: 02-3277-5994  
hyelim.y@gmail.com

논문투고일 : 2014.02.01

심사종료일 : 2014.03.03

게재확정일 : 2014.03.10