

# 지하국대적퇴치설화를 활용한 새로쓰기 연구

## - 그림책 서사를 중심으로

(Study of Re-writing "A Tale of the Conquest over a Big Enemy from an Underground Nation"

- Focusing on picture book narrative)

김화림\*, 김한일\*\*

Hwa-Lim Kim, Hanil Kim

### 요약

「지하국대적퇴치설화」의 서사는 세계에 분포하는 설화로 나라마다 이야기와 구조가 크게 다르지 않다. 이런 익숙한 서사구조는 다른 문화를 가진 곳에서도 큰 거부감 없이 받아들여질 수 있다. 선행연구에 따라 설화에서 추출한 요소를 가지고 스토리텔링을 진행할 경우에는 설화의 개연성과 보편성이 확보된 콘텐츠 창작이 가능하므로 설화의 요소와 구조를 이용하여 그림책 스토리텔링을 진행하였다. 설화를 콘텐츠화 하는 방식 중 하나를 새로쓰기라고 하는데 본 논문에서는 설화의 구성요소를 분석한 후 그림책의 구성요소를 문학적 관점에서 주제, 플롯, 등장인물, 배경으로 나누어 그림책 스토리텔링을 진행함으로써 「지하국대적퇴치설화」의 새로쓰기 방법을 제시하였다.

■ 중심어 : 설화 ; 그림책 ; 행위소모형 ; 새로쓰기;

### Abstract

The story of "A Tale of the Conquest over a Big Enemy from an Underground Nation" is a story that is distributed all over the world. This familiar narrative structure can be accepted without great objection even in places with different cultures. In case of storytelling with the elements extracted from the narrative according to the previous research, storytelling of the picture book was carried out using the element and structure of the narrative. One of the ways to content the story is called a re-writing. In this paper, we divided the components of picture book into literary subjects, plots, characters, and backgrounds. "A Tale of the Conquest over a Big Enemy from an Underground Nation" is analyzed in the same way. And presented storytelling of the picture book.

■ keywords : Folk tale ; Picture Book ; Actant Model ; Re-write

## I. 서론

그림책은 사람이 태어나서 가장 먼저 접하고 가장 오랫동안 접하는 책으로 인식되고 있으며 예술과 문학의 경계선에 서있다.[1] 그림책에서 그 상상력의 원천이 되는 주제들은 가족, 친구, 감정, 자아등 분야를 막론하고 그림책 안에서 새롭게 그려질 수 있다. 본고에서는 그림책의 창작소재로 흔히 옛이야기라고 불리는 설화를 활용하여 그림책 서사를 창작하는 방안을 제안한다.

구전으로 전해지는 다양한 설화들은 이미 그 원천이 콘텐츠로서 다양하게 활용이 되고 있다. 지역설화를 활용한 성공사례는 세계 각국의 여러 지역에서 찾아볼 수 있다. 그리스 로마신화는 그 원형 그대로의 내용만으로도 다양한 형태의 출판이 지

속적으로 이루어지고 있으며 이를 소재로 한 영화도 다수 제작되었다.

북유럽 신화를 토대로 만들어진 J.R.R.톨킨의 ‘반지의 제왕’ 또한 영화로 제작되어 흥행에 성공하였고, 도서 뿐만이 아닌 영화까지 흥행의 반열에 올라선 헤리포터 시리즈도 켈트신화의 요소를 많이 갖추고 있다.[2]

지브리 스튜디오에서 제작된 ‘이웃집 토토로’나 ‘원령공주’, ‘센과 치히로의 행방불명’등도 원령신앙 등 일본의 설화 요소가 포함되어 있다.[3]

이처럼 설화원형은 성공적인 문화콘텐츠로서 개발될 수 있는 가치를 지니고 있으며 다양한 방법으로 콘텐츠화가 진행되고 있다. 하지만 설화의 배경이나 등장인물만 모티브로 차용하여 콘텐츠를 제작하거나 설화의 서사와는 연관성 없이 캐릭터나 배경의 설정만을 활용하는 모습을 보이기도 하며 알려진 특정

\* 학생회원, 제주대학교 스토리텔링학과

\*\* 정회원, 제주대학교 컴퓨터교육과

이 논문은 2014년 교육부와 한국연구재단의 지역혁신창의인력양성사업의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2014H1C1A1073115).

접수일자 : 2017년 08월 29일

게재확정일 : 2017년 12월 29일

수정일자 : 1차 2017년 12월 14일, 2차 2017년 12월 26일

교신저자 : 김화림, 김한일 e-mail : kh14829@gmail.com

설화들만이 계속해서 콘텐츠를 생사하는데 활용되고 있다는 문제점이 있다.

따라서 본 논문에서는 새로쓰기를 통해 설화의 서사구조와 등장인물의 유형, 배경양식을 이용한 창작법을 제시한다.

그림책을 창작하기 위해 선택한 설화는 「지하국대적퇴치설화」로, 해당 설화의 서사는 세계에 분포하며 각 나라마다 이야기와 구조가 크게 다르지 않다. 이런 낯익은 서사구조는 다른 문화를 가진 곳에서도 큰 거부감 없이 수용될 수 있다.

설화에 나타나는 변이를 단순화한 후 표상을 추출하고, 이들의 관계를 구명하는 설화의 구조론[4]을 통해 설화를 분석하는 연구는 계속 진행되어왔으나 다시쓰기를 위해 설화를 분석한 연구는 많지 않다.

다시쓰기로 설화의 내용을 그림책으로 재탄생시키기 위해 세계관, 캐릭터, 주제가 어떠한 과정으로 창작되었는지 제시하고, 구조적 특징들을 활용하여 그림책이라는 새로운 콘텐츠로 창작되는 과정을 통해 설화의 콘텐츠로서의 활용가치를 보여주고자 한다.

## II. 본 론

그림책을 구성하는 요소는 글과 그림이다. 하지만 작가의 창작의도인 주제를 독자에게 전달할 수 있는 완전한 그림책이 되기 위해선 글과 그림이 일정한 형식에 맞게 상호보완적으로 연결되어야 한다. 따라서 그림책을 완성하기에 필요한 그림책의 구성요소를 먼저 살펴봐야 할 것이다.

설화라는 기존의 서사를 가지고 그림책을 창작할 때 문학적 요소는 배제할 수 없는 성질이다. 때문에 설화를 고쳐쓰기하여 서사를 구성하는 과정에서 서사 창작의 본질을 문학의 영역으로 서사를 구성한 후 그림의 구성이 정해지는 것에 주안점을 두었다.

따라서 다음 내용에 그림책의 구성요소를 문학적 관점에서 주제, 플롯, 등장인물, 배경으로 나누어 정리해보고자 한다.

### 1. 주제

주제란 작품에서 작가가 독자에게 전달하고자 하는 메시지가 다. 그림책은 짧은 글과 그림으로 주제를 전달하며 이때 글과 그림과의 관계, 글의 표현, 그림의 표현 그리고 글과 그림사이의 공백 등 그림책이 가지고 있는 모든 표현수단을 사용하게 된다.

독자는 그림책의 글과 그림이라는 시각적인 구성요소들과 소통하면서 주제를 수용하게 된다. 이때 마치 학교라는 주제를 던질 때 선생님과 학생이 받아들이는 관점이 서로 다르듯이 그림책을 접하는 독자에 따라 수용하는 양상이 다르게 나타날 수 있다. 하지만 작가가 전하고자 하는 중요한 내용은 대체로 크게

변하지 않고 전달된다. 때문에 그림책에 있어 주제는 서사가 일관성을 가지고 진행되는 데 도움을 준다.[5]

### 2. 플롯

플롯은 작가가 전달하고자 하는 내용을 주제전달을 위해 짜임새 있게 구성한 것이다. 플롯을 간혹 줄거리와 같은 단어로 생각할 수 있지만 줄거리는 시간의 흐름에 따라 사건이 배열된 것이고 플롯은 사건이 일어나는 순서를 시간순으로 나열하지 않고 주제 전달을 위해 시간을 신경쓰지 않고 배열하는 것이다.

소설과 같은 다른 문학작품의 플롯이나 그림책이 가지고 있는 서사성과 문학적 요소는 크게 다르지 않다. 따라서 본 연구에서는 발단, 전개, 절정, 결말의 네 단계를 그림책의 플롯으로 고쳐쓰기를 진행하였다.

발단에서 인물과 배경을 소개하고 전개에서는 사건이 발생하는 문제가 등장하고 중심사건을 향해 이야기를 쌓아나간다. 전개에서 서사 내 명확한 갈등이 발생하며 서사가 진행되며 누적된 갈등은 절정단계에서 극에 달하며 결말에서 갈등이 해소된다.

위와 같은 구성에 맞춰 각 단계에 사건들을 적절하게 배치하여 사건의 흐름을 유연성 있게 연결하면 사건에 긴장감을 더해 주고 흥미유발까지 가능케 하는 짜임새 있는 플롯구성이 가능하다.[5]

### 3. 등장인물

그림책에서 등장인물은 이야기의 흐름에 있어 빠질 수 없는 역할을 맡게 된다. 등장인물은 주인공과 주변인물로 나누는데 이야기를 주도적으로 이끌어 나가는 역할을 하는 등장인물을 주인공이라고 하며 서사에서 보조적인 역할을 하는 등장인물을 주변인물이라 한다.

이 때 등장인물은 반드시 사람으로 한정되지 않는다. 특히 그림책은 동물이나 사물, 자연까지 등장인물을 다양하게 표현할 수 있다. 또한 등장인물의 외모나 행동, 말 등을 통해 등장인물의 성격을 드러내거나 작가의 메시지를 전달할 수 있다.[5]

그림책에서 등장인물들은 주제 전달이라는 뚜렷한 목표를 가지고 줄거리에 투입된다. 그림으로 보여지는 등장인물의 성격이나 행동은 그림책 안에서 일어나는 사건의 발단이 되기도 하고 다음 사건의 복선이 되기도 하며 전체적인 서사흐름을 관장하기도 한다. 또한 그림책 내의 등장인물은 독자의 감정입을 통해 작가와 독자가 소통을 하게 해주는 통로의 역할을 한다.[6]

### 4. 배경

배경은 이야기가 진행되는 시간과 공간으로 시간적 배경과 공간적 배경으로 나누어 볼 수 있다. 공간적 배경은 좁은 의미로 구체적이며 물리적인 장소를 의미하며 시간적 배경은 시대

에 따른 문화나 환경적인 요인들로 캐릭터의 특징과 이야기의 분위기를 결정짓는 요소이다. 따라서 시간적 배경은 작가가 표현하고자 하는 시대에 따라 그림의 구성과 표현, 등장인물의 외형 표현에 영향을 준다.

주제, 플롯, 등장인물, 배경과 같은 요소들은 모두 그림책을 구성하는 역할을 하지만 개별적이기 보다는 상호작용하여 그림책의 구성요소가 된다. 설화를 새로쓰기 할 때 이러한 구성요소들을 상충시켜 짜임새 있는 구성을 만들어 내기 위한 노력이 필요할 것이다.

### III. 스토리텔링 방안

그림책은 문학적 요소와 시각적 요소가 상호작용하며 주제를 전달하는 융합콘텐츠이다. 따라서 그림책을 제작할 때 그림책이 가지는 구성요소를 잘 활용했을 때 작가가 제시하고자 하는 주제의 의미전달이 명확해진다.

설화를 바탕으로 그림책을 스토리텔링하기 위해 다음과 같은 과정을 거친다. 우선 기본적인 요소인 글을 중심으로 설화가 가지고 있는 스토리를 재구성하여 그림책 서사의 뼈대가 되는 줄거리를 만들고 그 줄거리를 바탕으로 세부적인 등장인물과 배경을 적용하여 전체 서사를 완성하는 과정을 살펴보도록 할 것이다.

설화를 재구성 하는 방법을 서정오는 다시쓰기(재화)나 고쳐쓰기(개작), 새로쓰기(창작) 세 가지로 구분하였는데 옛이야기를 창작에 응용하여 아예 새로운 이야기를 창작해 내는 것을 새로쓰기, 중요한 화소를 빼거나 보태어 줄거리를 변형하는 것을 고쳐쓰기, 줄거리는 그대로 두되 사건을 다듬고 이야기를 전달하는 어조를 손질하는 것을 다시쓰기로 정의하였다. 세 가지의 분류는 작가의 창작의도의 개입의 정도가 달라진다. 작가의 의도나 이야기의 요소가 변화하는 모습은 다시쓰기보다 고쳐쓰기와 새로쓰기에서 빈번하게 일어난다.[7]

본 연구에서는 서사구조와 요소를 바탕으로 설화를 재구성하는데 작가의 창작의도를 개입시키는 새로쓰기의 방식을 선택하였다. 그림책의 서사 구조는 그림책의 플롯에서 제시한 발단, 전개, 절정, 결말을 바탕으로 작성할 것이며 「지하국대적퇴치설화」가 가지고 있는 서사적인 특징을 반영하고자 한다.

그레마스는 등장인물이 수행하는 역할이 총 6개로 모든 서사에서 반복된다고 하였으며 이야기를 이끌거나 서사에 영향을 미치는 인물이나 사물을 행위자 또는 행동자(actant)로 정리하였고[8]\*, 알렌 던테스는 민담의 구조를 ‘결핍-결핍의 해소’가

순차적으로 나타나는 연쇄구조로 규정하였다.[9]

본 연구에서는 각 등장인물들의 역할을 살펴보고, 설화의 구조를 ‘문제발생 - 문제의 해결’의 상황으로 스토리에 적용하여 설화를 새로쓰기하는 방안을 제시하고자 한다.

#### 1. 주제

본 작품에서는 일차적으로 감정을 통한 소통을 다루고자 한다. 본고에서 제시할 새로쓰기의 결과물 「누가 그랬을까?」는 장난감이 제자리에 놓아지지 않는 사건을 발단으로 하여 시작된 내기에서 등장인물간 이해와 화해의 모습을 보여주기로 했다. 따라서 「지하국대적퇴치설화」에서 나타나는 선악의 대립이 아닌 선악의 화해로 큰 주제가 변환된다. 이 점을 바탕으로 주인공이 대립했던 상대와 화해하게 되는 모습을 보이게 될 것이다.

#### 2. 플롯

본 논문에서 그림책 창작 소재로 사용하기 위해 선택한 설화는 「지하국대적퇴치설화」이다. 해당 설화는 다양한 이본을 가지고 있지만 일반적으로 전달되고 있는 구조를 새로쓰기에 사용하였으며 시퀀스는 아래와 같다.[10]

- ① 여인이 대적에게 납치된다.
- ② 젊은이가 여인을 구하기 위해 떠난다.
- ③ 지하국에 도착한다.
- ④ 여인과 대적을 물리친다.
- ⑤ 여인을 구출하여 귀환한다.

설화가 가지고 있는 요소 중 반복과 대립은 설화가 가지는 흔한 표현 양식이다. 이러한 반복은 이야기가 점점 고조되어 흥미도를 높일 수 있는 강조의 수단이 된다. 그림책의 서사가 유사한 사건들의 반복으로 이루어지되, 이전의 행위가 원인이 되어 다음 행위가 이어져야 한다는 것이다.[11]

보통 설화는 3승구조를 보이는데, 시도와 실패가 3번 반복되는 구조는 전형적인 민담의 구조로 설화서사의 원형에 가깝다. 결핍과 해소가 세 번 반복되는 것은 이야기의 의미가 강조될 뿐 아니라 서사의 내용을 기억하는데 용이하며 반복을 통해 몰입과 흥미가 커지게 되는 효과를 가져다준다[11]. 따라서 설화가 가진 3승 구조는 그 생명력과 생동감으로 인해 고쳐쓰기를 할 지라도 여전히 살려내야 할 요소가 될 것이다.

하지만 앞에서 살펴본 「지하국대적퇴치설화」는 3번의 시련을

\* 그레마스가 제시한 행위소 모형은 ‘주체와 대상’, ‘발신자와 수신자’, ‘조력자와 대립자’ 등 욕망, 전달, 권력에 따라 세 쌍의 대립 쌍으로 구성된다. 여기서

프로프의 인물군과 비교하면 주체는 이야기의 주인공에, 대상은 찾는 인물이나 가치, 발신자는 위임자, 수신자는 주인공, 조력자는 증여자나 원조자, 반대자는 악한이나 거짓 주인공에 인물군이 해당된다.

살펴볼 수 없어 설화에 다른 이야기 요소가 첨가되어야 한다.

설화를 재구성할때 전체적인 시퀀스와 대립의 모습은 원전에 바탕을 두었지만 주요 등장인물, 갈등의 모습, 해결 방법을 추가 하는데 있어 작가의 창작이 다수 삽입되기 때문에 설화를 고쳐 쓰기 하기보다 새로쓰기 하였으며 다음과 같이 그림책의 플롯을 완성하였다.

- ① 장난감이 자꾸 이상한 위치로 사라져 엄마에게 혼남
- ② 바람 부는 날, 도깨비 감투가 벗겨진 도깨비 발견
- ③ 장난감을 이상한 곳에 둔 것이 도깨비임을 눈치 챈
- ④ 도깨비가 제 장난감을 가지고 놀지 않아야 엄마한테 혼나지 않음에 고민하는 아이
- ⑤ 장난감을 갖고 놀지 않는 조건으로 내기를 진행
- ⑥ 집 청소를 제안하는 아이
- ⑦ 도깨비 방망이로 빠르게 집안을 청소함
- ⑧ 도깨비 방망이가 없다면 정원 가꾸기 내기를 하자고 함
- ⑨ 정원에 나비며 동물들이 몰려들면서 정원 가꾸기를 도움
- ⑩ 동물 친구들이 없다고 말하며 마지막으로 씨름을 제안하는 아이
- ⑪ 동물 친구들을 주변에 두고 도깨비와 아이가 씨름을 진행
- ⑫ 씨름에서 이기고 장난감을 갖고 놀지 않기로 약속을 받는다
- ⑬ 할머니가 말해줬던 얘기로 이길 수 있었다며 비결을 말해줌
- ⑭ 친구가 없는 도깨비를 위해 장난감을 갖고 놀 수 있게 허락 함
- ⑮ 집안이 깨끗하다며 웃는 엄마와 뿌듯해하는 아이
- ⑯ 잠들기 전 장난감을 가지고 노는 도깨비를 발견하고 신호를 보냄

위와 같이 원전설화인 「지하국대적퇴치설화」의 구조를 이용해 ‘갈등-갈등의 해소’가 갖는 설화의 보편적인 모습을 잃지 않으면서 설화가 가지는 3승구조의 개연성과 보편성을 잃지 않는 플롯을 구성할 수 있었다.

### 3. 등장인물

「지하국대적퇴치설화」는 앞에서 제시한 그레마스의 여섯 가지 인물군이 모두 충족된다. 행위소는 반드시 사람이 아니라 무생물이나 관념도 해당될 수 있다.[12] 이러한 이론에 맞추어 설화에 등장하는 인물군과 이를 새로쓰기 했을 때 변화양상을 살펴보면 아래의 표와 같다.

표 1. 행위소 모형에 따른 등장인물 비교

구분	「지하국대적퇴치설화」	「누가 그랬을까?」
주체	젊은이	남자아이
대상	여인	장난감의 정리정돈
발신자	여인의 아버지	엄마
수신자	젊은이	남자아이, 엄마
대립자	대적	도깨비
조력자	산신령	할머니

또한 새로 창작된 그림책 서사에 맞춰 등장인물들의 외향, 성격 등을 표로 정리하면 아래와 같다.

표 2. 등장인물의 특징 및 외형

구분	등장인물	특징
주인공	남자 아이	5~6살의 아이로 호기심이 많고 할머니의 옛 이야기를 모두 기억할 만큼 기억력이 좋다. 엄마의 관심과 칭찬이 필요하며, 종종 장난감을 제자리에 두지 않아 혼난 전적이 있다.
적대/우호 인물	도깨비	친구가 없는 외로운 도깨비로, 내기를 좋아하며 자신이 가진 능력에 자부심을 가진 도깨비다. 장난감을 뺏어 놀지만 정리정돈과는 거리가 멀어 이곳저곳 아이의 장난감을 훔뜨려 놓아 아이와 내기를 하게 된다.
조력자	할머니	옛 이야기를 소년에게 전달해주는 사람으로 도깨비와의 대화법과 이기는 법 등 다양한 이야기를 전달해 주었다. 이야기에 직접적으로 나타나지는 않는다.
보조 인물	엄마	직접적인 이야기 흐름 상 직접적 개입을 하지는 않는다. 주인공의 행동의 방향이 되어 이야기의 시작과 끝을 장식한다.
	숲 속 동물들	주인공의 관계에 영향을 미치는 것이 아니라 도깨비의 조력자 느낌으로, 정원 가꾸기 내기를 할 때 도깨비를 도와주며 씨름을 할 때 관찰자가 된다.

표에 제시된 등장인물 중에 스토리에 직접적으로 개입되는 등장인물은 남자아이, 도깨비, 엄마이다. 또한 주체와 연관시켜 본다면 각 등장인물들은 사건발생과 그 행위의 결과에 대한 보상을 받게 된다. 이러한 주요 사건과 감정을 중심으로 등장인물의 관계를 도식화하면 그림1과 같다.

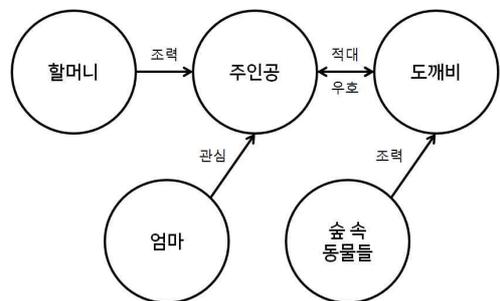


그림 1. 등장인물 관계도

#### 4. 배경

설화의 경우는 아주 오래된 이야기지만 배경이 되는 정확한 시점이 불분명해 등장인물의 복장과 같은 시각적 요소는 옛날, 하면 통용되는 과거의 이미지로 표현이 된다. 하지만 새로쓰기를 적용하면 이러한 배경에까지 영향을 줄 수 있다.

「지하국대적퇴치설화」에서는 지하국이라는 새로운 공간이 존재했지만 「누가 그랬을까?」에서는 도깨비가 존재하는 새로운 공간의 존재로 현실과는 동떨어진 특수한 공간을 둘 수 있어 지하국과 같은 특수한 공간의 존재를 표현할 수 있다.

또한 시간적 배경도 옛날 옛적이라는 불분명한 시간 대신 현재로 변경이 되었으며 해질녘에서 다음날 해가 질 때까지의 시간대로 사건이 진행되는 순차적인 흐름을 제시하였다.

다음 제시되는 사진은 실제 제작된 그림책으로 서사의 시작인 해질녘과 그림책의 사건이 낮 동안 진행되어 서사가 마무리되는 밤의 장면이다.



그림 2. 서사의 시작 모습



그림 3. 서사의 마무리 장면

#### IV. 결 론

본 논문에서는 그림책이 가지는 특징과 이론적인 구성요소를 알아보고 그림책을 제작하기에 설화를 활용하는데 있어 설화 구조의 활용가치와 모티브를 분석한 후 새로쓰기를 진행하여 설화가 그림책이라는 새로운 콘텐츠로 변모하는 과정을 보여주었다.

설화원형은 성공적인 문화콘텐츠로서 개발될 수 있는 가치를 지니고 있다. 따라서 스토리 작업은 원전설화를 바탕으로 그림

책으로 제작하기에 있어 설화를 옮겨쓰는 방법 중 새로쓰기 방식을 사용하여 진행하였다.

그림책 창작을 위한 원전설화는 「지하국대적퇴치설화」로 해당 설화의 서사는 전 세계에 분포하는 보편성을 가지고 있다. 따라서 해당 설화에 나타나는 요소들을 단순화하여 등장인물, 주제가 어떠한 과정으로 창작되는지, 구조적 특징들을 활용하여 이야기로 재구성된 설화가 새로운 콘텐츠로 창작되는 과정을 통해 설화의 콘텐츠로서의 활용가치를 보여주하고자 하였다.

설화의 구조는 '결핍-결핍의 해소'에 초점을 맞추어 '문제-문제의 해결'의 서사흐름을 갖게 했으며 등장인물, 배경 등의 모티브가 서사에 가져다주는 개연성과 보편성을 잃지 않도록 각 모티브가 가지는 특징을 반영해내는데 노력하였다. 또한 그림책의 플롯구조에 맞추어 화소를 조절하여 즐거리의 변형을 통해 원전 설화의 주제가 아닌 작가가 전달하고자 한 새로운 주제를 전달할 수 있었다.

마지막으로 설화는 다양한 이본이 존재하는데, 다양한 이본 중 그림책을 창작하는데 도움이 되는 원전 설화를 선택하는 방법이 제시된다면 설화를 다시쓰기 할 때, 스토리텔링에 좀 더 적합한 원전을 선정 할 수 있을 것이라 기대한다.

#### REFERENCES

- [1] <http://www.picturebook.or.kr/notice/?uid=9&mod=document> 그림책 협회 홈페이지
- [2] 김윤아, 이종승, 문현선, "신화, 영화와 만나다," *야모르문디*, 2015.
- [3] 김윤아, "미야자키 하야오," *살림*, 2005.
- [4] 윤승준, "설화의 구조와 형식, 설화문학연구(上)," *단국대학교 출판부*, p.260, 1998.
- [5] 윤혜원, "제주 산방산 설화를 활용한 그림책 스토리텔링," *제주대학교 석사학위 논문*, 2016.
- [6] 페리 노들먼, "그림책론," *보림*, 2011.
- [7] 서정오, "옛이야기 되살리기," *보리*, 2011.
- [8] 김영도, "융합콘텐츠의 의미 생성 구조에 관한 연구 : 이항대립 개념을 중심으로," *국민대학교 박사학위 논문*, 2008.
- [9] 김보경, "설화다시쓰기를 통한 서사적 글쓰기 지도 방안 연구," *조선대학교 석사학위 논문*, 2010
- [10] 강은미, "<지하국대적퇴치설화>의 연구," *교원대학교 석사학위 논문*, 1997.
- [11] 어수정, "<호랑이와 꽃감>의 다시쓰기를 위한 연구," *한국교원대학교 석사학위 논문*, 2015.
- [12] 김성도, "구조에서 감성으로 - 그레마스의 기호학 및 일반 의미론의 연구," *고려대학교 출판부*, 2002.
- [13] 공현희, "행위소 모형과 애니어그램으로 본 캐릭터의 역할과 성격의 상관성 연구," *중앙대학교 박사학위 논문*, 2015.

사학위논문, 2010.

- [14] 한교경, "문화원형의 스토리텔링 전략과 분석," *북코리아*, 2013.
- [15] V. Propp, 유영대, "민담형태론," *새문사*, 1987.
- [16] 김현생, "한국 괴물퇴치담의 연구," *영남대학교 박사학위 논문*, 2010.
- [17] 김영연, "이란의 지하국 대적 퇴치 유형 설화에 관한 연구," *중동연구*, 제29권 제3호, 2011.
- [18] 권혁래, "일제강점기 설화,동화집 수록 지하국 대적퇴치담의 환상성 연구-인물, 공간, 해결방식을 중심으로-, *濫知論叢*," 제38집, 2014.

---

저 자 소 개

---

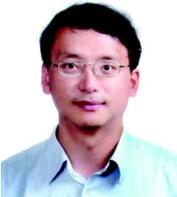
김화림(정회원)



2014년 제주대학교 컴퓨터교육과 학사 졸업.  
2017년 제주대학교 스토리텔링 학과 석사 졸업.

<주관심분야 : 스토리텔링, 게임, 서사구조>

김한일(정회원)



1995년-현재  
제주대학교 컴퓨터교육과 교수  
2007년-현재  
제주대학교 스토리텔링학과 교수

<주관심분야 : 디지털 스토리텔링, 그림책>