

영웅서사 콘텐츠와 글로컬 스토리텔링 전략

- 웹툰 <좀비가 된 나의 딸>을 중심으로-

서성은, 강지원

국립한경대학교 일반대학원 어문학과

seongeun@hknu.ac.kr, sophia0221@gmail.com

Hero's journey content and glocal storytelling strategy

Seong-Eun Seo, Ji-won Kang

Hankyung National Univ. General Graduate School

Department of Language and Literature

요 약

본 논문의 목적은 영웅서사 콘텐츠의 글로컬 스토리텔링 전략을 탐색하고자 하는 것이다. 수많은 디지털 게임이 영웅서사를 기반적 틀로 활용한다. 그러나 게임 스토리텔링은 곧 영웅서사로 인식될 정도로 친편일률적인 것도 사실이다. 이에 본고에서는 웹툰 <좀비가 된 나의 딸>이 보여주는 새로운 영웅서사 활용방식에 주목했다. <좀비가 된 나의 딸>은 전형적인 영웅서사 플롯 위에 비전형적이며 한국적인 캐릭터를 창조했다. 세계적인 보편성을 가진 플롯과 함께 지역적 캐릭터를 내세움으로써 지역과 세계의 조화를 목표로 하는 대안적 글로컬 스토리텔링을 구현하고 있다.

ABSTRACT

This paper aims to explore the glocal storytelling strategy of hero's journey content. Many digital games use hero's journey as a framework. However, it is also true that game storytelling is so common that it is soon recognized as a hero's journey. Therefore, this paper paid attention to the new hero's journey application method of the webtoon <My Daughter Becomes a Zombie>. The story created an atypical and Korean character on a typical hero's journey plot. It implements an alternative glocal storytelling aiming at harmony between the region and the world by presenting a regional character on a global universal plot.

Keywords : hero(영웅), anti-hero(반영웅), hero's journey(영웅서사), glocalization(글로컬라이제이션), glocal storytelling(글로컬 스토리텔링)

Received: Jan. 21. 2021. Revised: Jan. 29. 2021.

Accepted: Jan. 29. 2021.

Corresponding Author: Seong-Eun Seo(Hankyung National Univ.)

E-mail: seongeun@hknu.ac.kr

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

1.1. 연구배경 및 연구목적

디지털 게임은 디지털 기술과 신화적 원형의 융합을 통해서 나타난 결과물이다. 다양한 문화원형 중에서도 특히 영웅의 원형과 여정을 기반적 서사이자 형식적 틀로 활용하는 경우가 많다[1]. 그러나 게임 스토리텔링은 곧 영웅 서사로 인식될 정도로 일반화되다 보니 그 활용 가치가 더 이상 새롭게 느껴지지 않는 것도 사실이다. 영웅서사 활용에 있어 글로벌라이제이션(globalization) 전략을 검토해야 하는 이유가 여기에 있다.

글로벌라이제이션은 세계지역화 혹은 토착화로 번역될 수 있는데, ‘글로벌 상품이나 전략이 지역에 맞도록 어떻게 변모하고 적응하느냐’라는 면과 ‘지역적인 것이 세계성을 갖도록 어떻게 변모되고 맞추어 지느냐’라는 면, 두 가지 모두가 융해되어 있다[2]. 글로벌라이제이션은 일방적인 세계화(globalization)의 폐해를 지적하며, 세계와 지역, 동질화와 이질화의 공존 또는 상호연결성에 주목하는 것이다. 인문·사회과학 분야를 비롯해 자연과학, 전자통신, 미디어 분야에 이르기까지 이미 하나의 공고한 ‘이론’으로 자리 잡아 국제적으로 널리 통용되고 있다[3].

문화콘텐츠 분야에서 글로벌 관련 연구는 주로 한류 콘텐츠와 관련지어 논의됐다. 김성수는 한류의 약세 원인을 분석하고 한류의 지속가능성을 위한 해답으로 글로벌 전략을 제시한 바 있으며[4], 이수안은 유럽의 케이팝 열풍을 세계지역화 관점에서 분석한 바 있다[5]. 김익기·장원호 또한 중국에서의 한류 지속가능성을 위해서는 기존의 문화 접변에서 혼종화로 변화해야 한다고 주장하며[6], 장원호·송정은은 케이팝이 유행하는 지역에서 한류와 유사한 문화상품이 발생하는 것을 글로벌 문화로 해석하면서 한류 콘텐츠의 혼종화와 팬덤을 분석한 바 있다[7]. 이상의 연구는 한류로 대표되는 우리 문화콘텐츠의 지속가능성에 있어서 문화혼종화로서

글로벌라이제이션을 중요한 전략으로 평가하고 있지만 대개 케이팝 중심의 연구로서 스토리텔링 관련 연구는 미흡하다는 점, 그리고 한류의 세계화 전략으로서 여전히 일방향성 문제를 극복하지 못하고 있다는 한계를 지니고 있다. 관련해서 박치완은 글로벌이 사실상 서구 강대국을 중심으로 하는 강화된 세계화의 다른 이름으로 사용되는 것을 경계해야 한다면서 지역과 세계에 대해 ‘동시에’의 관점을 견지하는 대안적 세계지역화, 지역세계화 개념을 제안한다[3].

이러한 맥락에서 웹툰 <좀비가 된 나의 딸>(이윤창 작)이 보여준 성취는 지역이 중심이 되는 대안적 글로벌 전략의 사례로서 주목할 만하다. <좀비가 된 나의 딸>(이하 좀비딸)은 2018년 8월부터 네이버웹툰에서 연재된 작품으로, 2020년 6월 완결됐다. 같은 해 9월부터 <My Daughter is a Zombie>라는 이름으로 영문판 서비스를 시작했고, 특히 중국에서 상당한 호평을 받고 있다. 스토리는 좀비 바이러스가 창궐한 현실 배경의 대한민국에서 좀비가 된 딸을 몰래 키우는 30대 아버지의 이야기다. 1년 가까이 연재되는 동안 독자 평점 9.9점을 꾸준히 유지하였으며, 2019 대한민국콘텐츠대상 만화부문 한국콘텐츠진흥원장상을 수상한 바 있다.

글로벌 전략 관점에서 <좀비딸>이 흥미로운 것은 전형적인 영웅서사의 패턴을 따르고 있으면서도 전혀 영웅답지 않은 주인공을 내세우고 있다는 점 때문이다. 사실 <좀비딸>의 스토리텔링은 언뜻 영웅서사와 거리가 멀어 보인다. 실제 팬들도 <좀비딸>을 ‘개그육아물’로 인식할 정도로 시종일관 희극적 정서를 유지한다. 그러나 좀비 바이러스를 막기 위해 군대까지 동원한 대한민국에서 좀비가 된 딸을 키우는 아버지의 이야기를 담은 총 90화의 스토리는 영웅의 여정 12단계에 상당히 부합한다. 그런데 이 여정의 주인공은 전혀 영웅이 아니다. 그는 감염병이 창궐한 시대에 공중보건법을 어기고 감염원을 무단 보호하고 있으며, 심지어 학교에 보냄으로써 모두의 안전을 위협하고, 급기야 딸을 지

키기 위해 살인까지 마다않는 캐릭터다. 전형적인 영웅의 플롯과 반영웅적인 주인공, 어쩌면 이와 같은 모순적인 이중 구조가 무수히 범람하는 좀비물 속에서 <좀비딸>의 성취를 가능하게 한 원동력은 아니었을까? 본고에서는 이를 증명하기 위해 캠벨·보글러의 영웅의 여정 이론을 통해 <좀비딸>의 플롯과 캐릭터를 분석하고 교차점과 충돌, 변형의 양상을 포착하고자 한다. 이를 통해 세계적인 보편성을 가진 플롯과 지역적 특수성을 반영한 캐릭터의 조합이 세계와 지역의 상생을 목표하는 대안적인 글로벌 스토리텔링 전략이 될 수 있음을 밝히고자 한다.

1.2. 연구방법 및 연구대상

캠벨은 다양한 문화권의 방대한 신화들을 검토하며 모든 신화에 적용될 수 있는 동질적이고 보편적인 기본 구조를 발견하고 이를 ‘원질신화(monomyth)’라 명명한다. 캠벨은 인간의 일생이 무수히 반복되면서 어떤 무의식적 패턴 혹은 패턴 반복의 무의식화가 진행됐고, 이것이 곧 신화 내러티브의 보편 구조가 되었다고 본다. 모든 인간의 통과제의는 무릇 출발(Departure), 입문(Initiation), 회귀(Return)의 양식으로 구성되는데, 원질신화의 중요한 모티프인 영웅과 영웅의 여정 이야기는 바로 이 통과제의의 원형적 양식을 표준 궤도로 삼는다는 것이다[8]. 따라서 영웅의 여정은 크게 분리, 입문, 회귀의 세 단계로 구분되며, 이것은 다시 총 17단계로 나뉜다. 첫째, 분리(출발)의 단계는 ① 모험에의 소명, ②소명의 거부, ③초자연적인 조력, ④첫 관문의 통과, ⑤고래의 배로 구성되어 있다. 둘째, 입문 단계는 ⑥시련의 길, ⑦여신과의 만남, ⑧유혹자로서의 여성, ⑨아버지와의 화해, ⑩신격화, ⑪궁극적인 흥익(弘益)의 여섯 단계로 구성된다. 셋째, 회귀와 사회의 재통합 단계는 ⑫귀환의 거부, ⑬불가사의한 탈출, ⑭외부로부터의 구조, ⑮귀환관문의 통과, ⑯두 세계의 스승, ⑰삶의 자유의 여섯 단계로 구성된다.

보글러는 캠벨의 원질신화 구조가 영화 스토리

텔링의 디자인 원리가 될 수 있음에 주목한다.[9] 이에 캠벨의 영웅의 여정 17단계를 영화 스토리의 구성단위인 막(act) 개념을 사용해 3막 12단계로 축소 정리한다. 보글러가 정리한 영웅의 여정은 ① 일상세계, ②모험에의 소명, ③소명의 거부, ④정신적 스승과의 만남, ⑤첫 관문의 통과, ⑥시련, 협력자, 적대자, ⑦동굴 가장 깊은 곳으로의 접근, ⑧시련, ⑨보상, ⑩귀환의 길, ⑪부활, ⑫영약을 가지고 귀환, 이상 12단계로 구성된다.

캠벨과 보글러의 영웅 서사에 관한 많은 연구는 이와 같은 여정의 패턴에 집중했다. 다양한 문화권의 신화와 민담, 설화, 영화를 넘나드는 ‘하나의 패턴’은 매혹적인 연구주제였다. 그러나 영웅서사에 있어서 여정의 패턴만큼 중요하게 살펴야 할 것이 있다. 여정의 주인공, 영웅은 과연 누구인가? 하나의 패턴 안에 천의 얼굴을 가진 자, 영웅은 과연 누구인가?

캠벨은 영웅을 “개인적, 지방의 역사적 제약과 싸워 이를 보편적으로 타당하고 정상의 인간적인 형태로 환원시킬 수 있었던 남자나 여자”로 정의한다[10]. 영웅이란 “자기 삶을 자기보다 큰 것에 바친 사람”이다[11]. 사실 영웅의 조건에 관한 논의는 상당한 시간을 거슬러 올라가야 한다. 최석훈에 따르면 서양 극문화에서 영웅의 개념은 거의 비극의 주인공과 동일시되어 왔는데, 이는 근본적으로 비극이 보통 사람보다 나은 사람, 희극은 그보다 못한 사람을 모방하는 것으로 구분한 아리스토텔레스의 정의에서 비롯된 것이다. 그러나 아리스토텔레스가 제시한 ‘우월성’의 척도가 무엇인가에 대해서는 여전히 논란이 남아 있다. 미국의 연극학자 칼슨(Carlson)은 오이디푸스의 사례를 들며 우월성의 기준은 도덕성이라고 주장한다.¹⁾ 반면 윌슨(Wilson)은 오이디푸스는 모호한 도덕성을 지닌 인물이며, 그가 영웅적 인물로 추앙받는 것은 그의 용기, 끈질김, 지혜 그리고 매서움(ferocity)덕분이

1) 칼슨은 오이디푸스가 비록 무지와 순간의 분노로 친부를 살해하기는 하지만 나중에 진실을 알게 된 후 참회하고 테베 시민을 위해서 자신을 희생하기 때문에 도덕적 우월성을 지니고 있다고 본다.

라고 주장한다. 이에 최석훈(2017)은 칼슨과 윌슨의 견해를 절충하면서 고전적 의미의 영웅상을 ‘비범한 능력’과 ‘우월한 도덕성’의 두 가지로 규정한다[12]. 이와 같은 전통적 영웅상은 현대의 슈퍼히어로 장르 등에서 꾸준히 반복됐는데, 핑거로스(Fingeroth)는 영웅을 “자신의 두려움과 한계를 극복하고 특별한 무언가를 달성하는 사람이자 인간이 지닌 최선의 가치들을 구현하는 존재”로 정의한다[13].

영웅서사는 대중성과 상업성을 필요로 하는 문화콘텐츠에 있어서 매우 유용한 스토리텔링 전략이다. 영웅여정 패턴은 한때의 유행이나 관행을 넘어 주류 대중문화 창작의 시대적 관습으로 자리매김했다고 해도 과언이 아니다. 슈퍼히어로물을 비롯해 다양한 영화에서 창작의 원리로 기능하고 있으며, 영화뿐 아니라 게임, 만화, 다큐멘터리, 관광콘텐츠에 이르기까지 널리 사용되고 있다.

한편 영웅서사는 전형적이며 도식적이라는 비판을 받기도 한다. 이에 대해 김기홍은 원질신화에 대한 캠벨의 방대한 논의가 영웅여정 도식으로 단순화되었고, 모든 스토리텔링 콘텐츠에 적용 가능한 분석 프레임 혹은 제작 거푸집이라는 오해를 받고 있다고 우려한다[8]. 그에 따르면 일련의 원질신화 오남용 현상은 미국의 영향력 때문이다. 할리우드 영화가 대체로 단순하고 직선적 플롯의 영웅 스토리이거나 그와 유사한 방향을 추구하며, 이런 미국 영화의 영향력이 워낙 강하다보니, 국경을 초월한 원질신화나 보편신화라는 오해가 생겨났다는 것이다[8]. 영웅서사의 활용에 있어서 세계적 보편성과 함께 지역적 특수성에 대한 고려가 필요한 이유가 바로 여기에 있다.

이에 본고에서는 먼저 캠벨·보글러의 이론에 따라 웹툰 <좀비딸>의 영웅서사 구조를 분석하고, 플롯과 캐릭터의 조합이 세계화와 지역화 및 보편과 특수 공존이라는 난제를 어떻게 해결하고 있는지를 살펴보도록 하겠다. 먼저 2장에서는 보글러가 정리한 영웅의 여정 12단계를 중심으로 <좀비딸>의 플롯을 분석한다. 3장에서는 <좀비딸>의

주인공(이정환) 캐릭터 분석을 통해 전형적인 영웅이 아닌 새로운 지역적 영웅을 어떻게 생성하고 있는지를 살펴본다. 4장에서는 이와 같은 플롯과 캐릭터의 상반된 영웅서사 전략의 함의를 글로컬 전략의 관점에서 정리할 것이다.

최근 웹툰은 문화콘텐츠 분야에서 ‘시나리오 생산기지’라고 일컬어질 정도로 IP 활용 산업의 원천 소스로 기능하고 있다. 웹툰 <좀비딸>에 나타난 영웅서사의 글로컬 전략에 관한 논의를 통해 향후 영웅서사 콘텐츠 연구와 창작 실천에 유용한 시사점을 제공할 수 있기를 기대한다.

2. <좀비딸>의 글로벌 플롯 전략:

전형적인 영웅의 여정

좀비 콘텐츠로 최초의 대중적 성공을 거둔 영화 <살아있는 시체들의 밤>(1969) 이후 반세기가 훌쩍 넘은 지금 좀비물은 다양한 스펙트럼의 세계관과 장르로 진화해왔다. 사실 국내에서 좀비물은 꽤 오랫동안 꾸준한 시도와 실패를 반복해왔는데, 2016년 영화 <부산행>의 성공 이후 관련 콘텐츠들이 우후죽순 등장하기 시작했다. 최근 웹툰 분야에서는 ‘좀비 웹툰 전성시대’라는 말이 있을 정도로 연재중인 작품만 십여 편에 달한다[14].

범람하는 좀비물 홍수 속에서 더 이상 새로운 것이 가능할까 싶지만, 웹툰 <좀비딸>은 “장르 전형의 빈틈을 노리는 초장르적 침투성”으로 주목받고 있다[15]. 정병욱에 따르면 과거 가장 흔한 좀비 영화 포맷은 좀비들이 창궐한 바깥 세상의 공격을 스스로 차단하고 고립된 주요 인물들이 하나 둘 죽게 되는 형태였다. 반면 <좀비딸>의 공간적 특성은 ‘좀비’를 제거하려는 세상으로부터 좀비를 보호하는 장소로 재정립된다. 정환이 좀비를 보호하려는 이유는 그가 바로 자신의 딸이기 때문이다. 좀비 바이러스로부터 세상을 지키겠다는 대의가 아닌, 좀비가 된 딸을 죽이지 않고 지키겠다는 이기적인 선택이라는 점에서 <좀비딸>의 장르 변주는

더욱 가속화된다. 또한 <좀비딸>은 이와 같은 무거운 주제를 ‘개그’와 ‘일상’이라는 모티프를 통해 풀어냄으로써 시종일관 희극의 색채를 유지하고 있다[15]. <좀비딸>은 좀비를 키우는 아빠의 일상툰, 개그툰이라고 해도 무방할 정도다.

무엇보다도 <좀비딸>의 정교한 스토리텔링 전략은 장르 혼종성에서 그치지 않는다. 일상툰의 기저에 치밀한 영웅의 여정 패턴을 구성함으로써 팬들의 표현을 빌리면 ‘웃다가 울리고’, ‘웃다가 놀라’는 그래서 엔딩을 보자마자 다음 회차를 기다리게 되는 몰입감을 제공하고 있다. 총 90화에 달하는 <좀비딸>의 전체 스토리는 캠벨·보글러의 영웅여정을 교과서적으로 활용한다. 사실 캠벨과 보글러 스스로 밝혔듯이 영웅의 여정은 스토리에 따라 일부 단계가 생략되거나 부분 변형될 수 있는 가변성이 특징인데, <좀비딸>의 스토리는 영웅의 여정 12단계에 이견 없이 들어맞는다. 다음은 <좀비딸>의 전체 스토리를 영웅의 여정 12단계로 분석한 것이다.

1. 일상세계 (제1화)

a. 30대 프리랜서 번역가 정환은 서울에서 중학생 딸 수아와 살고 있다.

2. 모험에의 소명 (제2화~제6화)

a. 서울을 중심으로 좀비 바이러스가 퍼지고, 정환은 수아를 데리고 시골에 사는 어머니집으로 피난한다.

b. 피난 도중 수아가 좀비 바이러스에 감염되고, 어머니의 집에 도착한 정환은 수아를 고치기 위해 읍내 병원을 찾아가지만, 그곳에서 좀비 바이러스에 걸린 모자(母子)가 사살되는 장면을 목격한다.

3. 소명의 거부 (제7화~제8화)

a. 정부는 좀비를 시체로 정의하고, 즉결사살할 것을 발표한다. 절망한 정환은 수아와 동반자살을 시도한다.

4. 정신적 스승과의 만남 (제8화)

a. 정환의 모친(밤순)이 정환과 수아의 죽음을 막는다.

b. 모친은 수아가 마치 야생동물 같다고 말하고, 이에 정환은 번역하고 있던 야생동물 훈련 서적을 참조하여 수아를 길들이기로 결심한다.

5. 첫 관문의 통과 (제9화~제19화)

a. 마을을 수색하던 군인이 정환의 차를 발견하고 모친의 집을 수색하지만 고양이가 애용의 도움으로 위기를 모면한다.

b. 정환의 고향친구이자 수의사인 동배가 수아의 정체를 알아차리면서 위기에 빠지지만, 동배는 정환과 수아와의 추억을 회상하고 정환을 돕기로 한다.

c. 정환은 동배의 도움을 받아 수아를 길들이고 수아는 1년 동안 사람을 몰지 않는다.

6. 시험, 협력자, 적대자 (제20화~제45화)

a. 좀비혐오자이자 정환의 소꿉친구 연화가 옆집으로 이사 온다. 다행히 연화는 수아의 정체를 알아차리지 못한다.

b. 중학교 교사인 연화는 수아의 복학을 제안하고, 정환은 수아를 학교에 보낸다. 수아의 짝꿍이 수아의 정체를 의심하지만 다행히 알아차리지 못한다.

c. 동네 이장의 손자 한솔이 수아의 정체를 의심하고, 관찰일지를 쓰기 시작한다.

7. 동굴 가장 깊은 곳으로의 접근 (제45화~제52화)

a. 동네 이장이 손자의 관찰일지를 통해 수아의 정체를 알게 된다.

b. 이장은 과거 마을의 안전을 위해 좀비가 된 친딸을 죽인 인물로 수아도 죽이려 하지만, 정환은 이장의 공격을 온몸으로 막아낸다.

c. 정환의 부성애를 본 이장은 수아의 일을 모른척 해주며, 친딸을 죽인 과거를 후회한다.

8. 시련 (제53화~제71화)

a. 수아의 친부(親父) 이문기가 등장하면서 사실 정환은 수아의 외삼촌이며, 죽은 누나의 딸을 키우고 있는 것이 밝혀진다.

b. 문기는 좀비 포상금을 노리고 수아를 납치한다. 절체절명의 위기에 몰린 정환은 수아를 통해 문기를 좀비로 만들어 살해한 뒤 산속에 유기한다.

9. 보상 (제72화~제78화)

a. 정환과 연화는 교제를 시작하고, 수아는 안전

하다. 정환은 연화, 수아와 함께 행복한 미래를 꿈꾼다.

10. 귀환의 길 (제78화~제84화)

- a. 경찰이 이문기 실종사건을 수사하기 시작하고, 정환의 집에 방문하지만 정환은 문기를 보지 못했다고 진술한다.
- b. 수사망이 점점 좁혀지고 경찰은 좀비가 된 문기의 시신을 발견하고, 군인들이 정환의 집을 찾아온다.

11. 부활 (제85화~제87화)

- a. 군인들이 집을 포위하자 정환은 저항을 포기하고 수아에게 자신을 물어 좀비로 만들어 달라고 부탁한다.
- b. 좀비가 된 정환이 군인들로부터 수아를 지키려다 사살당한다.
- c. 수아는 정환의 죽음에 충격받고 그런 수아의 모습에서 인간적 면모를 발견한 군인은 수아를 사살하지 않고 생포한다.
- d. 정환이 좀비를 숨기고 보호했다는 것이 뉴스로 보도되고 수많은 사람들이 정환을 비난한다.

12. 영약을 가지고 귀환 (제88화~제89화)

- a. 질병관리센터에서 정환의 혈액 속 좀비 항체를 이용해 치료제를 개발한다. 수아가 치료를 받고 인간으로 돌아온다.
- b. 정부에서 좀비 치료제의 개발을 알리자, 전국에서 좀비 신고가 들어온다. 좀비가 된 가족을 보호하고 있다며 자신의 가족을 치료해달라는 것. 이로써 대한민국 좀비 사태가 종료된다.
- c. 정환의 부성애가 사람들에게 알려지고, 정환의 아들을 낳은 연화는 정환의 모친과 수아와 가족이 되어 함께 산다.

평범한 번역가인 주인공 이정환은 ‘좀비가 된 딸(수아)을 지켜야 하는’ 모험을 시작하고, 서울에서 어머니가 살고 있는 고향집(은봉리)으로 이동한다. 은봉리 고향집은 본격적인 모험이 시작되는 세계다. 좀비가 된 딸을 야생동물처럼 길들이려는 정환의 노력은 딸의 정체를 의심하는 주변인들이 하나 둘 등장하면서 각종 시험대에 오르고, 이 과정에서 협력자(모친, 동배, 연화)와 적대자(동네사람들, 수아의 학교친구들)가 구분되기 시작한다. 좀비가 된 친딸을 무참히 살해한 전력을 가지고 있는 이장의

등장은 본격적인 위기의 시작이고, 수아의 친부 이문기의 존재는 궁극의 시련이다. 이문기를 제거하면서 죽음과 재생의 과정을 거친 주인공은 짧은 평화와 보상을 누린다. 그러나 경찰이 이문기 실종 사건을 수사하기 시작하면서 정환의 모험은 다시 선택과 두려움의 기로에 서게 되고, 결국 정환은 수아를 지키기 위해 스스로 좀비가 되는 길을 선택하고 죽음을 맞는다. 그러나 정환의 죽음은 좀비 치료제 개발과 좀비 사태 종식이라는 영약으로 이어지고, 정환이 그토록 지키고자 했던 수아는 치료를 받고 인간으로 돌아오고 남은 가족과 함께 정환을 그리워한다.

주인공 정환의 여정은 전형적인 영웅비극이다. 보글러에 따르면 비극적 영웅은 2단계 ‘모험에의 소명’에서 긍정적 부름을 받는 다른 영웅과 달리 참혹한 운명에 대한 부정적 경고를 듣게 된다[9]. 정환의 경우엔 수아를 치료하려 간 읍내 병원에서 좀비 바이러스에 걸린 모자 사살장면을 목격(2-b)하는 것이 여기에 해당한다. 이것은 정환이 수아를 포기하지 않는다면, 언젠가 그들과 같은 비극적 죽음을 맞이할 것이라는 강력한 경고다.

비극적 영웅은 또한 ‘부활’ 단계에서 실제로 죽음을 맞이한다. 그러나 보글러는 실제로 죽음을 겪는 비극적인 영웅도 부활로 해석할 수 있다며, 그들의 죽음이 살아남은 자들의 기억 속에 남아있기 때문이라고 설명한다[9]. 비극적 영웅으로서 정환도 11단계에서 실제로 죽음을 맞이한다. 수아를 지키기 위해 스스로 좀비가 되어 군인에게 사살당하는 것이다. 그러나 그의 죽음은 결과적으로 군인이 수아를 생포하는 계기가 되었고 수아의 치료를 가능하게 했다는 점에서 진정한 부활이라고 할 만하다.

이상에서 <좀비딸>은 좀비를 소재로 한 전형적인 장르물과 달리 일상툰과 코미디의 경계를 오가는 장르 혼종성을 보여주고 있으며, 그 이면에는 전형적인 영웅의 여정 플롯을 사용함으로써 글로벌 보편성과 함께 연속적인 몰입감을 확보하고 있음을 알 수 있었다. 다음 장에서는 주인공으로서 이정환 캐릭터가 가지고 있는 지역적 특성에 관해 본격적

으로 분석하고자 한다.

3. <좀비딸>의 로컬 캐릭터 전략:

반영웅과 대체가능한 성정영웅

3.1. 반(反)영웅 : 동정을 유발하는 악인

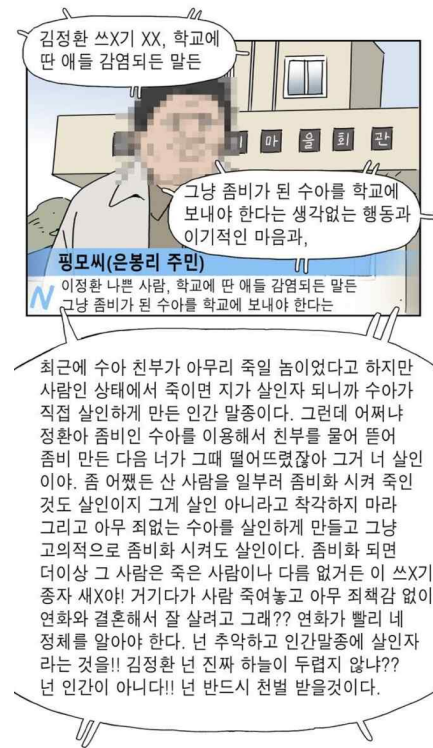
영웅이란 초인적인 능력과 뛰어난 도덕성을 지닌 특정 소수만이 될 수 있는 특권이었다. 영웅의 자질에 있어서 도덕성이 중요한 것은 그것이 영웅과 악당을 구분 짓는 핵심적인 기준이 되기 때문이다. 영웅과 악당은 모두 비범한 인물들이지만 그들의 선택과 행동의 옳고 그름에 따라 사회정의 실현하고 남을 돕는 영웅이 되거나 혹은 이와 반대로 사회에 해를 끼치는 악당이 될 수 있다[12]. 핑거로스(Fingeroth)도 “영웅과 악당은 공통적으로 비범한 능력, 강인한 성격 그리고 결단력을 가진다”면서 “진정한 영웅만이 무엇이 옳은지를 안다”고 지적한다[13].

영웅의 제일 조건이 우월한 도덕성이라면 이정환은 결코 영웅이라고 할 수 없다. 정환은 정부의 지시를 무시하고, 좀비인 딸 수아를 숨기고 보호한다. 심지어 1년이 지난 후엔 수아의 사회성을 염려하여 학교에 보내고, 급기야 수아에게 살아있는 사람을 물 것을 명령하기까지 한다. 많은 독자들은 댓글을 통해 정환의 행동이 이기적이라고 비난한다. 이정환은 사실 영웅이 아니라 사회 안전을 심각하게 위협하는 범법자다.

보글러는 이와 같은 캐릭터를 영웅의 특별한 유형으로서 ‘반(反)영웅’으로 소개한다. 반영웅은 사회적으로 범법자 혹은 악한일 수 있지만, 근본적으로는 관객의 동정을 유발한다[9]. 이동은(2013)도 반영웅은 세계에 편입하지 못하고 세계적 질서로부터 벗어나고자 하는 일탈의 욕망을 꿈꾸지만 결국 패배하고 마는 자라고 정의한다[16]. 반영웅은 사회적으로 고립되어 있으며, 윤리적으로 모호한 면을 보이며 인간적으로 약한 모습을 보인다. 하지만 반영웅들은 개인적인 윤리와 타인들과 구별되는 순

수함과 고결성을 지니고 사회의 흐름에 의도적으로 무관심하기 때문에 충돌하며 갈등을 겪는다고 한다 [17].

반영웅으로서 이정환의 선택은 독자들의 거센 비난을 받았다. 특히 웹툰 후반부 연재 시기가 현실의 코로나19 사태와 맞물리며 더욱 거센 비난을 받았다. 이정환의 행동을 비난하는 댓글은 수아의 친부 이문기를 살해하는 장면에서 극에 달했다. 이에 작가 이윤창은 극중 이정환의 죽음을 보도하는 뉴스 중 시민 인터뷰 장면(제88화)에서 실제 독자가 단 댓글을 그대로 활용해 화제가 되기도 했다.



[Fig. 1] a scene from <My Daughter is a Zombie> ep.88

스토리를 견인하는 주인공의 영향력을 감안할 때, 이와 같은 치명적인 윤리 문제는 독자들의 집단 보이콧으로 이어지기 쉽다. 그러나 웹툰 <좀비 딸>은 코로나 시국에도 불구하고 꾸준히 독자관객의 사랑을 받았다. 이창우는 반영웅은 인간적 공감을 불러일으킴으로써 영화의 상업적 성공을 촉진하

기도 한다면서 사회가 부조리하기 때문에 관객은 차라리 범죄를 저지르는 반영웅과의 동일시를 통해 전복적 쾌감을 누리기도 한다고 말한다[18].

그러나 <좀비딸>의 주인공 이정환에 대한 독자 관객들의 반응은 동일시나 대리만족, 부조리한 세계 전복에 대한 쾌감이 아니었다. 그것은 동정이었다. 보글리는 반영웅은 근본적으로 관객의 동정을 유발한다면 이 관객 누구든 자신을 아웃사이더로 느꼈던 경험이 있기 때문이라고 설명한다[9]. <좀비딸>의 독자관객들도 마찬가지였다. 좀비를 무조건적으로 타자화하는 기존 장르물과 달리 '나'와 '좀비가 된 나의 가족' 문제를 파고드는 스토리를 보면서, 독자관객들은 '만일 내가 이정환이라면? 내 딸이, 내 부모가 좀비가 되었다면 나는 과연 망설임 없이 그들을 살아있는 시체로 규정하고 죽음으로 내몰 수 있을까?'하는 물음을 스스로에게 던질 수밖에 없었다. 독자관객들의 이러한 공감은 이정환의 선택을 비난하는 댓글에 맞서 거대한 옹호론을 형성했다. 아래 인용하는 댓글들은 이정환 캐릭터를 옹호하는 내용으로서 적게는 1만 명, 많게는 3만 명 가까운 독자들이 '좋아요'를 누른 베스트댓글들이다.

이승진(fame****): 아빠 심정도 이해가는데? 아무리 이기적일지라도 이 세상 사람 전부 <내 가족>. 이게 현실임. 본인은 안 그럴 거 같지? 세상을 위해서 내 가족 희생시킬 수 있을 거 같지? 절대 안 그런다 (2018-08-29 23:44)

chos****: 인류 입장에서는 당연히 딸은 사라져야 할 존재지만, 아버지 입장에서는 딸을 죽여야 할지 고민조차 못했을 듯. 아무리 좀비의 형태라도 자기 딸을 세상에서 사라지게 하는 일인데... 무작정 무개념 이기주의자라고 비난할 수는 없을 거 같아요. 개그코드를 빼고 본다면 오히려 엄청 슬픈 상황인듯... 좀비 바이러스가 아니라 다른 전염병으로 치환해보세요. 백신이 없다고 자기 딸을 죽일 수 있을지 ㅠㅠ (2018-08-29 23:48)

얼짱천재: 배뎃 너무 슬프다.. 딸이니까.. 자식이니까.. 좀비가 돼서 남한테 폐 끼치지 않으려 노력해야하는 부분에 무책임하게 방문 열어둔 건 지탄받아 마땅하지만, 살려둔 거 자체로서 민폐일까? 아무리 좀비여도 내 딸자식 내가 어떻게 손수 죽이겠어 ㅠㅠ 길들이면 길들였지 어떻게 죽여 ㅠㅠ (2018-10-18 05:13)

실제로 일 년 넘게 이어지는 팬데믹 상황에서 독자관객들은 누구나 감염병의 희생자가 될 수 있음을 실감했다. 코로나19에 감염된 환자들이 언론 보도에서 '확진자'가 아닌 '피해자', '희생자'라는 용어를 사용해줄 것을 요청한 것도 같은 이유에서다. 누구나 감염병의 피해자가 될 수 있는 현실 상황에서 <좀비딸>의 스토리는 현실의 모사였고, 이정환의 문제는 나와 우리들의 이야기가 될 수 있었다. "좀비 바이러스가 아니라 다른 전염병으로 치환해 보세요. 백신이 없다고 자기 딸을 죽일 수 있을지"라는 댓글은 이와 같은 독자들의 공감을 잘 대변하고 있다.

반영웅적 캐릭터는 특히 웹툰이라는 플랫폼 환경에서 효과적인 스토리텔링으로 기능했다. 백지희(2016)등은 글로컬라이제이션 전략 수립을 위해 한국의 문화차원을 분석하면서 단일민족이라는 자부심을 바탕으로 한 집단주의와 국가적 응집력을 뚜렷한 특징으로 가지고 있지만, 최근 젊은 세대 사이에는 전통적 집단주의에 대한 반발로 개인주의적인 욕구를 충족시키고자 하는 것이 하나의 흐름을 형성하고 있다고 말한다[19]. 따라서 웹툰의 주요 독자층이 MZ세대라는 점을 감안할 때, 무조건적인 집단주의 강요에 반발하는 주인공의 선택은 MZ세대 사이에 흥미로운 찬반 논쟁을 유발하면서 화제가 될 수 있었다.

그럼에도 불구하고 스토리의 결말에서 이정환의 죽음은 사실 피할 수 없는 것이었다. 살인까지 저지른 행위에 대해 면죄부를 주는 것은 불가능한 일이었고, 작가의 말마따나 '이정환이 죽음으로 깊어져야 할 뭉'이었다. 하지만 영웅비극에서 반영웅의 죽음은 단순한 실패나 책임에서 끝나지 않고,

‘승고한 패배’로 승격되기도 한다. 웨이퍼 등은 반영웅은 여러 결점과 비도덕적인 행동으로 관객들의 의구심을 자아내지만 일반적으로 극의 서사에서 선의 군대(forces of good)로 기능하며 문제를 해결하는데 핵심적인 역할을 수행한다고 말한다[20]. 최석훈도 반영웅은 자신을 억압하는 기존의 가치체계와 사회의 부조리를 들추어내는 역할을 한다는 점에서 의의가 있다고 본다[12].

이정환의 죽음은 결과적으로 영웅의 ‘영약’이 되었다. 이정환의 사체에서 발견된 항체를 이용해 치료제가 개발됐고, 이를 통해 수아가 회복됐으며, 대한민국의 좀비 사태를 종식시켰다. 이러한 결말은 텍스트 바깥의 독자들에게 오랜 도덕적 딜레마를 숙고하게 만드는 계기가 되기도 했다. 공리(公利)와 개인의 행복이 상충될 때 무엇을 선택해야 하는가? 타인의 행동은 쉽게 공리를 목표로 정죄하고 비난할 수 있지만, 막상 내가 딜레마 상황에서 빠졌을 때, 나는 어떤 선택을 할 것인가? <좀비딸>의 반영웅, 이정환의 죽음은 현실의 팬데믹 상황에서 우리 사회의 보다 나은 대처에 대해 고민하게 만드는 승고한 패배로 격상될 수 있었다.

3.2. 대체가능한 성정(性情)영웅

한혜원&장세연은 포스트 아포칼립스 게임 서사의 플레이어 특성을 분석하면서 생존에 내몰린 주인공은 ‘호모 사케르’로서 정체성을 경험하게 된다고 말한다. 호모 사케르는 거대 권력에 의해 법의 테두리 외부로 추방당한 존재로서 존엄과 저주, 승고와 공포라는 양가성을 가지는 존재다[21]. <좀비딸>의 주인공 이정환은 호모 사케르로서 법적 권력에 의해 희생(sacrificed)되는 동시에 신성한(sacred) 존재적 지위를 획득한다.

보다 흥미로운 것은 <좀비딸>은 이정환 개인의 죽음으로 스토리를 끝맺지 않았다는 점에 있다. 그것은 바로 결말에서 드러나는 주인공의 대표성 혹은 복수성(複數性)이다. 웹툰 마지막 회차인 89화에는 정환의 죽음 이후의 이야기가 그려진다. 정환의 사체에서 발견된 항체를 통해 좀비 백신이 개

발되자, 대통령은 좀비특별법 폐지를 선언하면서 혹시라도 좀비를 은닉하고 있는 사람이 있다면 즉시 당국에 신고하고 치료받게 할 것을 권고한다. 대통령의 연설 이후 질병관리센터에서는 놀라운 일이 벌어진다. 전국에서 전화가 빗발치면서 제2의 이정환, 제3의 이정환이 등장한 것이다. 좀비가 된 자신의 부모, 자식들을 치료해달라는 전화였다.



[Fig. 2] scenes from ep.89

이때 주인공 정환의 처음 독백이었던 “나의 딸은 좀비다. 이 세상 마지막 남은, 유일한 좀비...!”는 무의미해진다. 정환은 좀비를 숨겨 키우는 선택을 한 남다른 의지의 개인이 아닌, 가족이라는 이름으로 ‘살아있는 시체’를 버릴 수 없었던 수많은 인물 중의 하나가 된다. 정환이 겪은 영웅의 여정은 정환만이 할 수 있었던 유일무이한 여정이 아니라 가족을 버릴 수 없었던 수많은 이들의 여정이었다. 그저 이정환은 남들보다 빨리 발각되어 죽음을 맞았고, 질병관리센터의 도움으로 ‘영약을 가지고 귀환’함으로써 집단의 대표가 될 수 있었다.

이것은 오직 특별한 능력을 가진 소수만이 부름을 받고 영웅의 여행을 완수한다는 캠벨과 보글러의 이론으로는 설명되지 않는 사실이다. 이 대체가능한 집단영웅은 근래 한국영화에서도 자주 나타나는 특징이다. 영화 <택시운전사>(2017)의 주인공 김사복(송강호 분)은 영화 마지막에서 끝까지 자신의 이름을 알리지 않는데, 이는 익명성을 통해 누

구나 영웅이 될 수 있음을 강조하기 위함이다. 그 익명성(nobody)은 다수성(everybody)을 상징한다. 그가 어떤 사람이지만 꼭 그 사람이 아닐 수도 있다는 것을 암시하는 것이다[22].

이러한 소시민적 영웅 캐릭터는 영화 <베테랑>(2015)의 주인공 서도철(황정민 분) 형사에게서도 찾을 수 있는데, 관련하여 김상남은 소시민적 영웅 캐릭터의 세 가지 특징을 설명한다. 첫째, 전형적인 영웅담의 주인공은 비자발적인 행위자인²⁾ 반면에 소시민적 영웅캐릭터는 그 자체의 도덕성 혹은 사명을 가지고 회피나 소명의 거부 단계를 거치지 않는 자발적 행위자다. 둘째, 일상세계와 모험세계가 분명하게 구분되는 신화 영웅 캐릭터와 달리 소시민적 영웅 캐릭터의 공간은 서로 분리 불가능한 영역을 공유하고 있다. 셋째, 소시민적 영웅은 소속 집단에서 대표성을 가진다. 이러한 특징은 영웅은 특별한 것이 아니라 현실 속의 누구라도 영웅이 될 수 있음을 확인시켜주는 것이다[23].

이상의 논의를 적용하면 이정환 캐릭터는 소시민적 영웅 캐릭터라 할 수 있다. 그는 누군가의 강권에 의해서가 아닌 자발적인 행위자이며, 현실의 공간에서 고초를 겪고 있으며, 집단의 대표성을 가지고 있기 때문이다. 그러나 이정환 캐릭터를 소시민적 영웅 캐릭터라 하기에는 ‘시민(市民)’이라는 이름의 무게가 버겁게 느껴진다. 시민은 민주사회의 구성원으로서 권력 창출의 권리와 의무를 가지며 자발적으로 공공정책에 참여하는 주체임을 상기할 때, 공공의 안전을 위협하고 범법행위도 마다하지 않은 이정환의 행동은 시민영웅으로 추앙될 수 없는 성질의 것이다.

오히려 이정환의 선택은 한국 영웅비극에서 자주 나타나는 성정(性情)영웅에 가깝다고 할 수 있다. 김창현은 한국 영웅비극을 작가와 향유층에 따라 상층(上層)비극과 기층(基層)³⁾비극으로 나누고, 주인공이 지향하는 가치에 따라 이념(理念)영웅과 성정(性情)영웅으로 구분하는데, 이념영웅은 사회적으로 공인된 가치에 대한 강한 신념을 추구하는 영웅이며, 성정영웅은 그 반대로 인간이 지닌 본성

에 의해 긍정되는 가치를 지향하는 인물이다. 이념영웅은 상층비극에서 자주 나타나고, 성정영웅은 기층비극에서 자주 나타나는 형상이다[24]. <좁비딸>은 웹툰이라는 대중적인 플랫폼과 향유층, 스토리 내용을 감안할 때 기층비극이라 할 수 있으며, 이정환은 기층비극의 주인공으로서 부성애라고 하는 인간 본성을 극한까지 추구한 성정영웅이라 할 수 있다.

서구 고전비극의 영웅들이 보통 죽음 혹은 파멸을 받아들이는 반면에 한국 기층비극의 주인공인 성정영웅들은 대개 비극적 운명을 달게 받아들이지 않고 저항한다. 저항은 끝내 실패하고 비극적 한을 남긴다. 이러한 결말은 청중들에게 주인공을 둘러싼 세계와 그 위험을 재인식하게 하는 효과를 낳는다.⁴⁾ 또한 상층비극인 서구 고전비극의 경우, 관객들은 작중 주인공과 자신을 동일시하며 작중 세계에 몰입하는 반면에, 한국 고전비극의 수용자들은 결코 자신과 주인공을 동일시하지 못한다. 그렇다고 주인공을 박해하는 세력과 자신을 동일시하는 것도 아니다. 따라서 청중들은 작중 세계와 자신을 분리한 채 작품을 감상하는 일종의 소격화 효과를 가지게 된다. 이 때문에 청중들은 작품의 메시지를 더욱 정확하고 강렬하게 인식하게 되며 이것은 한국비극문화의 중심 줄기인 하층민중비극의 일반적 특징이라고 할 수 있다[25].

한국 기층비극의 성정영웅으로서 정환은 자신의 비극적 운명에 쉽게 굴복하지 않는다. 그는 스스로 좁비가 되면서까지 딸을 지키려 하고, 끝내 죽음에 이른다. 이 죽음은 부성애라는 보편적 욕망으로 인한 것이므로 결코 관조의 대상이 될 수 없다. 정환의 죽음은 남은 이들에게 비극적 한을 남기고, 독

2) 보글러와 보이틸라에 따르면 전형적인 영웅담에서는 항상 소명의 거부 단계가 나타나고, 예비 영웅은 타의에 의해 비자발적으로 영웅의 여정을 떠나는 경우가 많다.

3) 김창현은 상층의 반대로서 하층이 더 선명한 용어지만, 기층은 하층과 그 상위의 서민들까지 포괄하는 장점이 있고, 더 널리 사용되어 왔다면서 기층이라는 용어를 사용한다.

4) 김창현은 오이디푸스와 햄릿이 죽음으로써 비로소 고결해지는 것에 반해 한국 기층비극의 대표 사례인 아기장수 설화의 주인공은 어떤 경우에도 자살하지 않고 자기의 죽음을 달게 받지 않는다고 말한다.

자관객들로 하여금 주인공의 선택과 주인공을 둘러싼 세계를 돌아보게 만든다. <좀비딸>의 관객들은 주인공 정환과 동일시하지 않았으며, 그렇다고 정부와 이장 등 강경론자들의 편에 서지도 않았다. 작가가 즐겨 사용한 판타지와 개그 요소는 이러한 소격 효과를 더욱 강화시켰다. 이와 같은 거리두기 전략을 통해 관객들은 작품의 메시지를 더욱 정확하고 강렬하게 인식할 수 있었으며, 동시에 작품은 위험한 윤리관의 함정에 빠지지 않고 독자들의 꾸준한 지지를 받을 수 있었다.

이상의 캐릭터 분석을 통해 <좀비딸>의 주인공은 글로벌 플롯과 달리 뚜렷한 지역화 경향을 띠고 있음을 알 수 있었다. 지역화는 단순히 공간의 이동만을 의미하는 것이 아니다. 그것은 '지금, 여기'라는 시공간을 동시에 포괄하는 것이다. <좀비딸> 주인공의 반영웅적 선택은 팬데믹의 위협이 반복되는 현실 속에서 당면한 문제를 숙고하게 만드는 새로운 관점을 제공했고, 극한의 부성애를 보여주는 한국적 성정영웅이라는 특질은 지역 사용자의 스위트 스폿(sweet spot), 즉 문화 DNA를 효과적으로 자극함으로써 독자관객의 공감과 상업적 성공을 견인했다고 할 수 있다.

4. 결론

영웅서사는 강력한 스토리텔링 도구다. 웹툰, 게임, 영화를 막론하고 다양한 문화콘텐츠에서 캠벨·보글러의 영웅공식을 차용해 새로운 '영웅 만들기'를 시도한다. 그러나 사실 '새로운 영웅'은 찾아보기 힘들다. 한 꺼풀만 벗기면 결국 똑같은 캐릭터 똑같은 플롯의 비슷비슷한 영웅서사가 난무하고 있다.

영웅은 절대적이며 고정된 개념이 아니라 특정한 시대적 요구나 사회적 가치에 의해 생성되는 가변적 개념이다[11]. 시대가 요구하는 영웅은 언제든 달라질 수 있다는 뜻이며, 따라서 새로운 영웅의 탄생은 동시대 사용자들의 욕망과 요구를

투영할 때 가능하다.

웹툰 <좀비딸>은 좀비물, 재난물의 전형적인 장르 공식에 안주하지 않고 세계적 보편성을 가진 영웅서사의 프레임워크 위에 반영웅, 대체가능한 성정영웅이라는 한국적 영웅 캐릭터를 창조했다. 비범한 능력과 우월한 도덕성을 가진 전형적인 영웅이 아니라 동정을 유발하는 악인으로서 '반영웅', 극한의 부성애를 보여주는 대체가능한 '성정영웅'의 특징을 가진 주인공은 '지금 그리고 여기'라는 우리 시대 독자관객들의 요구를 적극 반영하면서 커다란 공감을 이끌어냈다. 영웅서사 콘텐츠에서 글로벌 플롯과 로컬 캐릭터의 이와 같은 이중적 조합은 세계와 지역에 대해 동시성의 관점을 견지하는 대안적 글로벌 스토리텔링 전략을 구축하는 하나의 열쇠가 될 수 있을 것이다.

ACKNOWLEDGMENTS

본 연구는 2019년도 한경대학교 연구년 경비의 지원에 의한 것임.

This work was supported by a research grant from Hankyong National University for an academic exchange program in 2019.

REFERENCES

- [1] Hye-Won, Han, "Heroism of Female Protagonists in Digital Games", Korean Classical Woman Literature Studies, no.37, The Society Of Korean Classical Woman Literature, 2018.
- [2] Tchi-Wan Park, Soung-Su Kim, So-Yeon Cho, Glocal cultural contents, How and Why?, Hankuk UNiv. of Foreign Studies Knowledge Press, p.5, 2009.
- [3] Tchi-Wan Park, "Locallobalization: Locally Oriented Alternative Globalization Planning", Humanities Contents, vol.58, Korea Humanities Content Society, p.32, 2020.
- [4] Soung-Su Kim, "Re-evaluation of the Korean

- Wave : A glocal perspective”, *Humanities Contents*, vol.18, Korea Humanities Content Society, 2010.
- [5] Su-An Lee, “Hallyu in Europe as a Phenomenon of Cultural Hybridization-with the analysis on K-pop Craze”, *Zeitschrift der Koreanisch-Deutschen Gesellschaft fur Sozialwissenschaften*, vol.22 No.1, Koreanisch-Deutsche Gesellschaft Fuer Sozialwissenschaften, 2012.
- [6] Ik-Ki Kim, Won-Ho Jang, “Korean Wave and Anti-Korean Wave in China From Acculturation to Hybridization”, *Korean regional sociology*, vol.14 No.2, Korean Association of Regional Sociology, 2013.
- [7] Won-Ho Jang, Jung-Eun Song, “The Glocal Culture and the Korean Wave”, *The Journal of Culture Contents*, vol.8, Research Institute of Creative Contents, 2016.
- [8] Ki-Hong Kim, “Joseph Campbell’s Monomyth and Cultural Contents”, *The Journal of the Humanities for Unification*, vol.66, The Institute of Humanities Research in Konkuk Univ., p.135, 2016.
- [9] Christopher, V., *The writer’s journey : mythic structure for writers*, trans by Choon-Sung, Ham, Vizandbiz, pp.35-38, 2019.
- [10] Cambell, J., *The Hero with a Thousand Faces*, trans by Yoon-Gi, Lee, Minumsa, p.30, 2018.
- [11] Cambell, J., Moyers, B., *(The)Power of Myth*, trans by Yoon-Gi Lee, Koreaone, p.238, 1992.
- [12] Seok-Hun Choi, “The City, Spiderman, and Doorman - The Antihero and the Information Age in Kenneth Lonergan’s Lobby Hero -”, *KOREAN THEATRE STUDIES ASSOCIATION*, Vol.1 No.63, *JOURNAL OF KOREAN THEATRE STUDIES ASSOCIATION*, pp.100-101, 2017.
- [13] Fingeroth, D., *Superman of the Couch*, New York: Continuum, p.14, 2004.
- [14] Ki-Yoon Kim, Dong-A ILBO, 2019.10.14., <https://www.donga.com/news/article/all/20191024/98042572/1>
- [15] Byung-Wook Jung, Regarding the super-generic permeability aimed at the gap of genre selection, *Now, Comics*, KOCCA
- [16] Dong-Eun Lee, “Hero, Anti-Hero, Non-Hero Persona in Digital Games”, *Journal of The Korean Society for Computer Game*, vol.26 No.1, Korean Society For Computer Game, pp.15-16, 2013.
- [17] Seung-Suk Nam, “The Change Aspect of the Anti-Hero Character in Film Noir: Focusing on Travis Bickle of Taxi Driver(1976)”, *Cineforum*, vol.12, Dongguk University Research Center for Image, p.52, 2011.
- [18] Chang-Woo Lee, “Crime Movies and Futures Economy-Unfair Trade and the Yellow Sea”, *Culture Science*, 2011.03. pp.325-339
- [19] Ji-hee Baek, Jae-yong Park, Eun-Jung Kim, Sang-hoon Ji, Han-na Bang, Oxana ,Rakova, Zhenhua, Jin Glocalization, *culture code*, p.91, 2016.
- [20] Shaper, D., Raney, A., “Expolring How We Enjoy Antihero Narratives”, *Journal of Communication*, vol.62, pp.1029-1030, 2012.
- [21] Hwe-Won Han & Se-Yeon Jang, “Study on the player identity in post-apocalyptic games”, *Korean Society For Computer Game*, Vol. 28, No. 4, 2015, pp. 149-157
- [22] Young-Soon Ahn, Jeong-Wook Lee, “Narrative Strategy in the Film <A Taxi Driver>”, *Humanities Contents*, vol.53, Korea Humanities Content Society, p.300, 2019.
- [23] Sang-Nam Kim, “A Study on the petit bourgeois Hero Charater in “Veteran””, *The Journal of Image and Cultural Contents*, vol.10, Research Institue for Image & Cultural Contents, pp.90-91, 2016.
- [24] Chang-Hyun Kim, “The Pedigree and Aesthetic Characteristic of Korean Hero Tragic Novel”, *Comparative Korean Studies*, vol.17 No.1, The International Association of Comparative Korean Studies, p.330, 2009.
- [25] Chang-Hyun Kim, “An Opinion regarding the Characteristics of Tragic Novel such as ‘Broken-down Hero’ and Understanding of its Lineage - Based on the Generality of ‘Tragedy’ and Distinctiveness of Korean Situation focusing on ‘Agijangsu Fable’ -”, *The Association Of East Asian Ancient Studies*, vol.13, The Association Of East Asian Ancient Studies, pp.93-96, 2006.



서성은 (Seo, Seong Eun)

약 력: 1999 이화여대 국어국문학과 학사
1999-2007 前 MBC 시사교양국 방송작가
2009 이화여대 대학원 디지털미디어학부 석사
2015 이화여대 대학원 디지털미디어학부 박사
2011-현재 국립환경대학교 인문융합공공인재학부
문예창작미디어콘텐츠홍보전공 교수

관심분야 : 트랜스미디어 스토리텔링, 게임 스토리텔링



강지원 (Kang, Ji Won)

약 력 : 2020 대구가톨릭대학교 언론광고학부
언론영상전공 학사
2020-현재 국립환경대학교 일반대학 어문학과
미디어문예창작학전공 석사과정

관심분야 : 트랜스미디어 스토리텔링, 게임 스토리텔링

— 영웅서사 콘텐츠와 글로컬 스토리텔링 전략 -웹툰 <좀비가 된 나의 딸>을 중심으로- —