

http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2023.9.2.367

JCCT 2023-3-46

강릉지역 설화 중심으로 한 공연 개발사례연구 - 뮤지컬 <월화전>을 중심으로 -

A Case Study on Performance Development Based on Local Folk Tale in Gangneung

- Focusing on the Musical <Wolhwajeon> -

박철현

Park, Chul-Hyun

요약 본 연구는 지역 중심의 공연 콘텐츠 제작에서 스토리텔링을 위한 대본 제작과 유사 홀로그램 활용 방법을 중점에 두고 분석하였다. 이를 위해 강릉지역을 중심으로 제작된 뮤지컬 <월화전>을 사례로 살펴보고, 대본 창작 과정에서 설화의 무대 형상화를 위한 '잉어' 캐릭터 배치와 '연화'의 자기 주체성을 확립하였다. 또한 유사 홀로그램을 통해 작품에서의 인물 내면의 표현, 정보 전달, 공간성의 확장, 판타지적 장면 요소의 무대 형상화를 실제화한 사례를 중심으로 살펴보았다. 이를 통해 지역민들에게 지역 설화에 대한 교육적 정보와 지역의 자긍심을 고취시킬 수 있었고, 관객들에게 설화의 무대 형상화를 통한 공연 콘텐츠를 제공하는 기회가 되었다. 이러한 지역 중심 콘텐츠는 현대 사회의 문화적 다양성 추구를 위해 지속적인 개발이 필요하며, 앞으로 다른 지역의 전통과 문화를 콘텐츠로 제작하고 발전시키는 연구가 필요하다고 사료된다.

주요어 : 지역 문화 콘텐츠, 연화 부인, <월화전>, 강릉 설화, 뮤지컬

Abstract This study analyzed the use of scriptwriting and hologram technology for storytelling in the production of locally-centered cultural and artistic content. The musical <WolhwaJeon>, produced in the Gangneung area, was examined as a case study. The process of creating the script for the performance was used to establish the self-identity of the character "carp" and the stage visualization of the folktale "Yeonhwa." Furthermore, the use of hologram technology to actualize the inner expressions of the characters, deliver information, enhance spatiality, and visualize fantasy elements was examined. Through this approach, educational information about local folktales was provided to the local residents, and their pride in their region was heightened. This locally-centered content requires continuous development in a modern society that pursues cultural diversity, and future research is needed to produce and develop traditional and cultural content in other regions.

Key words : Local-Culture Contents, Lady Yeonhwa, <Wolhwajeon>, Gangneung Local Folk Tale, Musical

1. 서론

현재 한국은 인구감소와 지역 간의 인구 불균형 현상으로 인해 수도권과 비수도권 문화 예술 양분화 현상

이 지속되고 있음에 따라, 서울과 수도권 중심으로 집중되어 있는 문화콘텐츠 산업을 전 지역으로 균형 발전시키기 위해 정부와 각 지자체에서는 지역 문화 예술 활성화를 통한 지역 문화 분권 실현과 지역 특성 중심

*정희원, 가톨릭관동대학교 공연예술학부 조교수
접수일: 2023년 2월 9일, 수정완료일: 2023년 3월 2일
게재확정일: 2023년 3월 11일

Received: February 9, 2023 / Revised: March 2, 2023

Accepted: March 11, 2023

*Corresponding Author: krukawa11@naver.com

Dept. of Acting Art, Catholic Kwandong Univ, Korea

의 문화콘텐츠 개발사업을 시행하고 있다. 즉, 문화관광부는 ‘문화비전 2030’에서 지역 문화 분권 실현을 발표하였고, 2022년 1월부터 시행된 지방자치법 개정으로 문화, 관광도시 조성을 제시하고 있다. 매해 전국의 지자체들에서는 지역의 특성과 특수성, 문화의 다양성 등을 활용하여 지역 축제와 박람회, 공연을 기획하여 지역 문화산업의 발전과 관광산업의 발전에 몰두하고 있다.

특히 강릉시에서는 강릉문화 재단, 강릉 예총, 강릉 아트센터 등을 중심으로 지역민들의 문화 향유 기회 확대와 문화 예술 사업, 문화 예술 교육, 지역 예술가 지원 사업 등 지역 문화 발전을 위한 노력을 하고 있다.

이러한 지역 중심 콘텐츠 제작 과정에서 콘텐츠는 예술적 기능을 중심으로 관객 모객을 위한 기능을 담당해야 하고 인포테인먼트(infortainment)와 에듀테인먼트(edutainment)의 기능을 염두에 두고 제작되어야 한다.[1] 공연 콘텐츠의 오락적, 교육적 기능은 관객이 지역의 문화에 대한 정보 습득과 교육적 기능으로서 지역 문화를 수용하는 것에 지역 중심 콘텐츠 제작 의의가 있고, 지역민들에게 있어 지역에 대한 관심과 애郷심을 고취 시키는 기능을 하기 때문이다. 이러한 지역 중심 공연 콘텐츠 제작 과정에서 지역의 설화는 지역의 특수성과 전통을 가장 효과적으로 반영하는 기능을 한다. 이는 설화가 역사 중심의 기록이 아닌, 이야기가 고정되어 있지 않은 구비 전승을 통해 변형되어온 특징으로 인하여 새롭고 다양한 해석이 가능하고, 일상적이지 않은 환상적, 신화적 이야기를 공연을 통해 구현하는 과정에서 다양한 무대 장치와 음악, 지역 고유의 색채, 전통 무용 등 공연 요소의 활용을 극대화할 수 있는 특성이 있기 때문이다. 또한 설화는 지역의 향토문화 자원으로 지역의 역사와 문화를 보여주는 기능이 있다. 이러한 지역의 특성을 중심으로 한 공연 콘텐츠는 지역 문화의 다양성을 보여주는 역할을 하지만 제작 과정에서 지역 산업 발전을 목적으로 하는 생산 중심의 창작, 오락성을 위한 희극화와 같은 오점을 방지하기 위해 역사의 왜곡, 의미의 훼손을 방지하기 위한 연구 및 개발이 필요하다.[2]

지역 설화를 중심으로 공연 콘텐츠 제작과정에서는 설화의 스토리가 갖는 고유성을 보존함과 동시에 지역민들과 관광객에게 예술성을 중심으로 한 지역 문화를 인포테인먼트와 에듀테인먼트 기능을 반영하는 것을

제작 목적으로 한다.[3] 이러한 과정을 통해 제작된 공연 콘텐츠는 지역민들에게 양질의 공연을 제공함과 동시에 지역 예술 문화 발전에 긍정적인 역할을 한다.[4]

본 연구에서는 강릉지역의 연화 부인 설화를 중심으로 2022년 12월 제작된 뮤지컬 <월화전>에서의 판타지적 무대구현을 위한 설화의 희극화 과정에서의 변형을 분석하고, 실제 무대화 과정에서 영상을 활용한 공간 구성과 유사 홀로그램을 통해 반영된 신화적 존재의 표현 사례를 분석하고자 한다. 위와 같은 분석을 위해 설화와 홀로그램, 지역 문화콘텐츠 선행연구와 실제 공연 영상, 대본을 통해 연구하고자 하고, 이를 통해 지속적으로 제작되고 있는 지역 공연콘텐츠의 발전에 기여하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 설화 중심의 콘텐츠 개발 연구 사례

문화체육관광부 공식 집계에서 2022년 한 해 동안 944개의 축제가 개최되었고, 2023년은 covid-19 방역 지침 완화로 인해 1129개의 축제가 진행 예정되어 있음을 찾아볼 수 있다. 지역 문화콘텐츠는 크게 축제를 중심으로 진행되고 그중 공연 콘텐츠를 중심으로 축제가 기획되는 사례를 찾아볼 수 있는데, 이는 공연 퍼포먼스가 홍보수단으로 효과적이고,[5] 공연을 통해 지역 스토리텔링을 적극적으로 반영할 수 있기 때문이다. 이러한 지역 중심 공연 콘텐츠에서 활용되는 주제는 지역의 명소, 지역의 인물, 지역 고유의 역사, 지역의 설화 등이 있고, 이를 통한 다양한 연구가 진행되었다. 지역의 명소의 경우 실경을 중심으로 하는 공연을 중심으로 한 연구가 있고,[6][7] 지역의 인물, 설화를 중심으로 지역 공연 콘텐츠 제작 사례 연구 또한 찾아볼 수 있다.[8][9] 선행연구 과정에서 공통적으로 찾아볼 수 있는 주제는 스토리텔링, 지역 브랜드화, 공연 사례들이 있는데, 본고에서는 지역 설화를 중심으로 한 뮤지컬 공연의 전체 제작과정에서 스토리텔링을 위한 대본 제작과 설화에서 표현되는 상상력을 중심으로 한 판타지적 요소의 유사 홀로그램을 통한 무대 실체화 제작사례를 제시하고자 한다.

2. 강릉지역 문화 콘텐츠화 사례

2020년 이후 급격한 인구감소와 서울과 수도권 중심

의 정책으로 인한 지역 양분화를 해소하기 위해 정부는 2022년 1월 지방 자치분권을 위한 지방자치법 개정안을 시행하였다. 지방의 성공적 문화 분권을 위해 각 지자체에서는 지역 마케팅, 지역 브랜드화를 통한 관광객 유치, 지역민들의 문화 예술교육 보장, 지역 문화콘텐츠 개발에 매진하고 있다. 지역 콘텐츠 공연 제작 과정에서 뮤지컬은 가장 효과적인 결과를 창출 해낸다. 이는 뮤지컬의 대중화와 문화향유 계층의 점진적 확대로 인하여 뮤지컬이 갖는 경제적 창출 효과 현상이라 할 수 있다.

강릉의 인물과 장소, 설화를 중심으로 제작된 공연 콘텐츠로는 강릉의 여류 시인 허난설헌의 삶을 그린 창작 음악극 <초희>(2015), 강릉 초당동 고택에서 실경 이머시브 콘텐츠로 제작된 <몽유가>(2021), 허균, 허난설헌을 주제로 제작된 창작 뮤지컬 <달빛 아래>(2022) 등이 있고, 강릉문화 재단의 지속적인 창작 지원을 통해 다양한 장르의 작품들이 제작되고 있다.

이를 통해 지역 예술가의 양성과 지역민의 문화 향유를 제공할 뿐만 아니라, 지역 문화에 대해 알려지지 않은 지역 고유의 전통과 문화를 통해 인포테인먼트, 에듀테인먼트 기능을 하고 있다.

이에 본 연구에서는 연화 부인 설화의 무대화를 위한 대본 수정 과정에서의 잉어 캐릭터 ‘동이’의 개입을 통한 효과적인 스토리텔링과 무대 형상화, 실제 제작에서의 사례 및 영상을 활용한 특성화 전략을 중심으로 연구하고자 한다.

3. 연화 부인 설화

설화는 신화, 전설, 민담으로 분류되고, 구전을 통한 이야기 틀의 변형이라는 특성이 있다. 설화를 중심으로 제작된 공연 콘텐츠의 다양한 성공 사례를 통해 설화의 문화원형의 가치는 증명되고 있다.[11] 이는 설화의 주제를 공연의 배경이 되는 시대에 적용하여 교육적, 대중적으로의 변형이 가능하기 때문이다.

강릉지역에서 ‘연화 부인’설화는 『고려사』 악지, 『신증 동국여지승람』, 허균의 문집 『성소 부부고』, 『강릉 김씨 파보』 등에서 기록된 이야기를 통칭하고, 가장 자세한 문헌 기록 내용은 허균의 『성소 부부고』의 「별연사고적기」이다.[12] 「별연사고적기」의 내용은 신라의 ‘무월랑’이 화랑을 이끌고 간 명주(현재의 강릉)에서 ‘연화부인’을 만나고 혼약을 맺게 된다. 이후

명주에서의 임기를 마치고 신라로 돌아간 ‘무월랑’과 연락이 닿지 않자 ‘연화부인’이 키우던 ‘잉어’가 서찰을 전달하여 혼인을 하게 된다는 이야기 구조이다. 그리고 실제 역사를 중심으로 살펴보면 두 사람의 사이에서 태어난 아들이 후에 “명주군왕”이 되는 ‘김주원’이고, 강릉 김씨의 시초가 된다는 역사이자 설화다.

뮤지컬 <월화전>의 대본 제작 과정에서는 연인의 사랑과 이별이라는 단조로운 이야기 구성에서 탈피하기 위해 당시 신라 시대 역사를 고증하여 지방 세력 간의 갈등을 ‘연화 부인’의 정혼자 캐릭터, ‘무월랑’과 ‘무월랑’의 정혼자 캐릭터의 배치를 통한 자유를 갈망하는 연인의 이야기를 구성하였다. 그리고 설화에서 신화적 요소이자 우화적 존재인 ‘잉어’를 단순한 의인화된 캐릭터가 아닌, 신선(용)이 되기 위해 천 개의 소원을 들어 줘야 하는 인간세계에 공존하는 ‘잉어’ 캐릭터 ‘동이’를 배치하여 연인의 혼인을 도우며 희생하는 조력자의 극적 장치로서의 배치를 통해 극의 갈등을 극대화하였다. 이러한 배경에는 설화 내용에서 ‘잉어’가 편지를 전달한다는 이야기 자체가 갖는 개연성과 꺾진성을 충족시키기 위함이기도 하다. 본 연구에서 다루는 뮤지컬 <월화전>은 ‘연화 부인’의 설화를 중심으로 제작되었지만 설화가 갖는 이야기의 구성만을 따라가는 것이 아닌, 현 시대에서의 중시되는 주체적 삶과 정치적 지배와 갈등, 도덕성을 사회적 메시지로 하여 공연 콘텐츠로 개발하였고, 이를 뮤지컬의 시청각적 요소를 활용하여 공연화 하였다.

III. 뮤지컬 <월화전>의 실제화

1. 스토리텔링의 방향성

1) 잉어 캐릭터의 배치

한국에서 ‘잉어’는 효자, 풍요, 다산, 장수를 상징하고, 동서양을 막론하고 길한 물고기로 여겨져 왔으며 제의에서 제물로 바치는 사례를 찾아볼 수 있는 상징적 동물이고, 또한 중국의 역사에서는 ‘잉어’를 신성시 한 기록도 찾아볼 수 있다.[13] ‘연화부인’ 설화에서 ‘잉어’는 연이 끊어진 연인을 이어주는 조력자의 역할을 한다. 뮤지컬 <월화전>의 대본 창작 과정에서 ‘잉어’에 대한 과학적 근거 불충분으로 인한 개연성과 꺾진성의 불일치를 해소하기 위해 ‘동이’라는 캐릭터를 통한 스토리텔링의 기능과 사건의 갈등과 해소를 담당하는 기능

을 배치하였다. 이를 통해 사건의 개연성을 강화하고 시대적 배경을 고증하는 과정에서 중요한 역할을 담당하였다.

2) '연화'의 주체성

'연화 부인' 설화는 연인의 사랑 이야기를 담고 있지만, 제목에서와 같이 '연화'를 중심으로 하고 있다. 『성소부부고』의 전개 과정이 '연화 부인'을 중심으로 하고 있는 것과 별개로 본인의 사랑과 혼인까지 주체적으로 이뤄내는 인물이다. 작품의 대본 집필 과정에서 이러한 '연화'의 주체적이고 능동적인 여성상을 반영하여 배치하였다. 극 중 '연화'의 자유를 갈망하고 정략결혼을 거부하는 행동은 귀족 신분의 '연화'가 신분을 숨기고 사당패에서 춤을 추는 장면과 양어지에서 잉어들을 보살피는 장면, '무월랑'을 기다리며 서찰을 쓰는 장면을 중심으로 표현되었다. 이러한 주체적 양상은 현대 사회에서도 충분히 설득력 있는 캐릭터로 구성되었다.

2. 설화의 무대 형상화

뮤지컬 <월화전> 제작 과정에서 무대 형상화에 있어 가장 많이 논의된 부분은 '동이'의 신선(용)으로의 변화와 '잉어'로의 변화 장면, 연화의 서찰 내용을 관객에게 정보로 전달하는 방법, 지역민들에게 작품의 교육적 정보를 전달하는 방법, 다양한 장소의 이동과 시공간의 확장에 관한 장면들이다. 이러한 장면들은 유사 홀로그램을 활용한 정보 전달, 신화적 장면의 무대 형상화 과정에서 판타지 영상 요소의 투사를 통해 제작되었고, 인물의 내적 상태 형상화 과정에서는 무용수들을 무용을 통한 신체적 표현을 통해 구체화되었다. 공연, 홍보, 테마파크 등에 본격적으로 상용화되고 있는 유사 홀로그램은 메쉬 스크린을 사용하여 직접·간접 투사 방식을 통해 대형 투명막에 고해상도 영상을 투사하여 입체적인 장면을 구현하는 방식이다.[14]

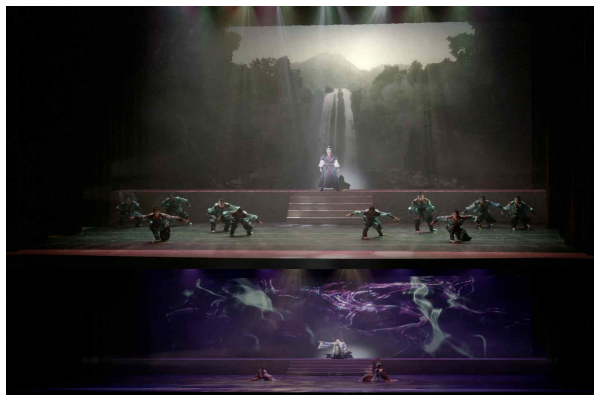


그림 1. 공간의 확장과 인물의 내면 형상화.
 Figure 1. Expansion of Space and Internal Characterization of Individuals.

뮤지컬 <월화전>은 총 16개 장면으로 구성되어 있고, 4개의 인물의 내면 중심 장면, 14번의 장소의 이동이 있다. 무대공연의 특성상 장소의 이동은 조명과 무대 세트를 통한 장면 전환을 통해서 이루어지지만 유사 홀로그램의 활용을 통해 자연의 절경부터 고증된 신라 시대의 저택, 화려한 왕궁을 형상화함에 있어 효과적이었다. 또한 인물의 내면 상태를 표현하기 위해 노래의 내용에 적합한 형태의 영상을 투영함과 동시에 무용수의 신체적 표현을 통한 인물 내면의 형상화를 연출하였다.

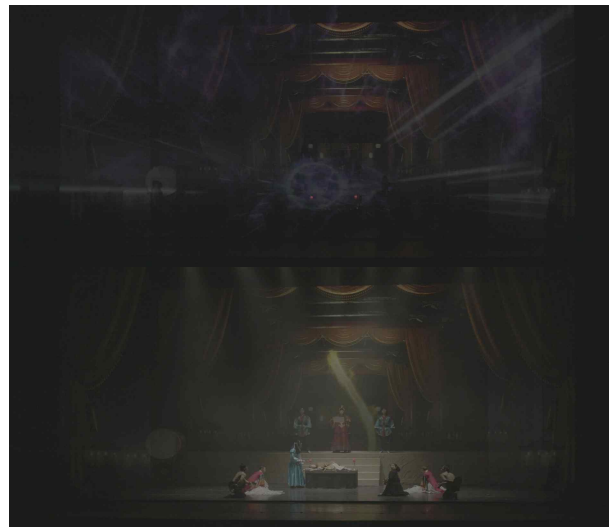


그림 2. '동이'의 희생과 신선으로의 승화.
 Figure 2. The Sacrifice of Dong-yi and her Ascension to Divinity

설화에서의 상상력을 기반으로 한 신화적인 장면, VFX, 애니메이션에서의 인물의 변화와 같은 장면의 경우 무대의 형상화 과정에서 표현이 어려운 장면에 포함된다. <월화전>에서 '동이'가 명주(강릉)에서 신라까지 헤엄쳐가는 과정과 신라 왕궁에서 자신의 목숨을 희생하여 '연화'의 서찰을 전달하는 장면은 유사 홀로그램을 통해 가장 효과적인 표현을 연출해 낼 수 있었다. 이 장면이 갖는 가장 큰 의미는 소원을 자신의 목적만을 위해 들어주던 '동이'가 숭고한 희생을 통해 연인의 사

량을 이어주고 작품의 갈등을 해소하는 장면으로 유사 홀로그램의 활용을 통해 작품의 주제적 의미 형상화를 연출하였다.

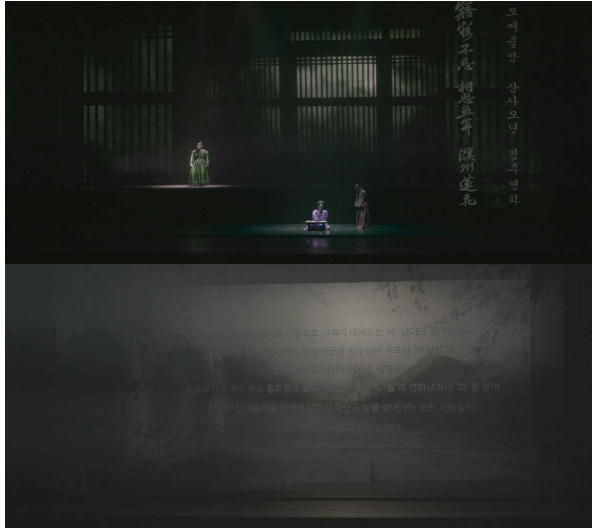


그림 3. '연화'의 서찰 작성 정보와 작품의 정보 투영
Figure 3. Reflection on the Creation Process of 'Yeonhwa' and Projection of its Artistic Aspects"

<월화전>에서 '연화'가 처한 위기에서 구원하기 위해 '동이'는 '잉어'로 변해 서찰을 전달한다. 이 과정에서 '연화'의 서찰 내용으로 '오매불망 상사오년 명주연화(寤寐不忘 相思午年 溟州蓮花)로 '연화'가 '무월랑'을 그리워하는 마음을 표현한 장면이다. 이 장면을 통해 인물의 내면을 투영해야 하고, 극 중에서 가장 서정적인 분위기를 연출해야 하기에 서찰의 내용이 관객에게 투영될 필요성이 있었다. 이 장면을 관객에게 투영하기 위해 유사 홀로그램을 통해 등장하는 배우의 글 작성 속도와 동시에 무대에 투사하였고, 정보의 제공과 영상, 음악의 앙상블을 이뤘다. 공연의 마지막에 이르러 사건의 해결과 동시에 '연화부인' 설화에 대한 정보와 강릉 김씨의 기원에 대한 정보의 투사를 통해 지역민들의 애郷심을 고취시키는 기능을 하였다.

IV. 결론

본 연구는 지역 설화를 중심으로 한 공연 콘텐츠 제작 과정에서의 스토리텔링을 위한 대본 제작과 신화적 장면, 정보 전달을 위한 방법으로 유사 홀로그램을 활용한 사례를 중심으로 진행되었다. 현재 한국의 인구 감소와 서울과 수도권 중심의 지역 양분화로 인하여 지자체들의 지역 중심의 문화 예술 콘텐츠 제작은 매해

끊임없이 개발되어 오고 있고, 그 과정에서 지역의 특색과 지역 고유문화, 전통의 계승을 목적으로 한 공연 콘텐츠 제작 사례를 찾아볼 수 있다. 그중 설화는 이야기의 형태가 고정적이지 않고 다양한 해석이 가능한 특성이 있고, 지역 고유의 전통과 지역민들의 문화 향유 제공에 있어 효과적인 원형이다. 이러한 설화를 공연으로 형상화하는 과정에서 예술적 기능을 중심으로 에듀테인먼트와 인포테인먼트의 기능을 염두하에 제작해야 한다.

이러한 지역 설화를 중심으로 한 공연 콘텐츠 개발 중, 본 고에서는 강릉지역 설화를 중심으로 제작된 뮤지컬 <월화전>을 중심으로 사례를 분석하였다. 선행연구로 지역 특성을 중심으로 제작된 지역 기반 콘텐츠 연구와 설화를 중심으로 제작된 공연 사례를 살펴보고 강릉지역 중심 공연과 '연화부인' 설화의 분석을 진행하였다. 공연 대본 창작 과정에서 설화의 무대 형상화를 위한 '잉어' 캐릭터의 배치와 '연화'의 자기 주체성을 확립하였고, 작품에서의 인물의 내면의 표현, 정보 전달, 공간성의 확대, 설화에서의 판타지적 장면 요소의 무대 형상화를 유사 홀로그램을 통해 실제화한 사례를 중심으로 살펴보았다.

본 공연을 통해 지역민들에게 지역 설화에 대한 교육적 정보와 지역의 자긍심을 고취시킬 수 있었고, 관객들에게 설화의 무대 형상화를 통한 공연 콘텐츠를 제공하는 기회가 되었다.

지역의 고유 전통과 문화의 계승을 위한 지역 중심 콘텐츠는 문화적 다양성을 추구하는 현대 사회에 있어 지속적인 개발을 필요로 한다. 그중 설화가 갖는 교육적 가치와 고유성은 글로컬 라이징을 추구하는 현재 시점에서 문화원형으로서의 가치가 무궁하다고 사료된다. 앞으로 강릉지역을 포함한 다른 지역 전통과 문화가 다양한 콘텐츠로 제작되어 발전하길 바라며, 이에 관한 지속적인 후속 연구를 기대해 본다.

References

- [1] Cho, Joon-Hui, "A Study of Directorial Ways of Theme Performance as a Centered Program of Mega Events: Focused on the Theme Performance, Musical <A Millenium Garden> of Suncheon Bay Garden Expo 2013", Humanities Contents, vol. 30, pp.153-179, 2013.

- [2] Yun, Yu-Seok, "Storytelling Method to Popularization of the Historical Person as Regional Resources - Focusing on Choi Yong Shin's Cultural - Contents at An - San -", *Humanities Contents*, vol. 19, pp.301-325, 2010.
- [3] Oh, Young-hwan and Lee, Soo-wook, "A Study on the Affect of Tourism Motivation on Tourism Satisfaction : Focused on Senior Tourists", *The International Journal of Advanced Culture Technology*, vol. 5, no. 4, pp.10-14, 2017.
- [4] Baik, Seung-Kuk, "Planning of the festival in methode of cultural semiotic", *Humanities Contents*, vol. 6, pp.,249-267, 2005.
- [5] Kim, Gyun Hyeong, "L' etude sur le Musical en tant que lee program principal de la fete regionale", *Drama Research*, vol. 19, pp.411-435, 2002.
- [6] Shin, Chun-ho, "A Quest on Successful Factor of Zhang Yimou-styled <Impression Project> and on Possibility of Korean-styled <Silgyeongsansugongyeon>", *Global Cultural Contents*, vol. 0, no. 5, pp.299-300, 2012.
- [7] Jeon, Young-Rok, Park, Sang-Hun, "Local image improvements through Local cultural contents and comparisons of Local development result expectations -Focusing on spectators of panoramic musical titled "King's Land"-". *International Journal of Tourism Management and Sciences*, vol. 27, no. 6, pp.367-384, 2013.
- [8] Lee Jeong-jin, "A Study on Storytelling of 'Baudeogi' Contents : For Development of Festival Event Program", *Humanities Contents*, vol. 25, pp.211-237, 2012.
- [9] Han, Jung-Soo, Oh, Jin-Ho, "A Case Study of the Development of Performance Content Focusing on Historical Figures in the Chungbuk Region - Focused on the Performance -", *Journal of acting studies*, vol. 25, pp.75-90, 2022.
- [10] Lee, Myoung-ja, "A Study on the Creation Method of Cultural Content - TRIZ Training using Folklore Edutainment -", *The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT)*, vol. 6, no. 2, pp.91-98, 2020.
- [11] Han, Myeong-Hee, "The Vaieu of Storytelling in the Yeonhwa Lady's Epic and Its Application", *Humanities Contents*, vol. 57, pp.115-131, 2020.
- [12] Lee, Min-Suk, "Carp Story: Every Man Dreams of Abundance and Happiness— Focused on Bìjìxiǎoshuō(筆記小說)", *The Journal of the Research of Chinese Novels*, vol. 58, pp.209-231, 2019.
- [13] Kim, Du-beom, Hong, Sung-dae, (2022). "A Case Study on Local festivals applied advanced technology", *Korea Society of Exhibition Design Studies*, vol. 37, pp.81-90, 2022.