

## 안동 브랜드 웹툰의 스토리텔링 양상과 특징\*

김 공 숙\*\*

- I. 머리말
- II. 안동 브랜드 웹툰의 현황
- III. 안동 브랜드 웹툰의 스토리텔링 양상
- IV. 안동 브랜드 웹툰의 스토리텔링 특징
- V. 맺음말

### 국문초록

전국 지자체에서 지역 스토리를 활용한 웹툰 개발에 관심이 높아지고 있다. 이 연구는 지역설화 자원을 활용한 지자체의 웹툰 개발의 방향성을 모색하는데 도움이 되고자 2013년부터 2018년까지 개발된 안동 브랜드 웹툰 7편의 스토리텔링 양상과 특징을 분석했다.

안동 브랜드 웹툰의 스토리텔링은 원천설화와 보편적 주제의 충실한 교직, 하회마을과 하회별신굿탈놀이 소재의 다양한 장르 웹툰화, 원천설화에 상상력을 발휘하여 시대의식과 트렌드를 반영하고 현대적으로 재해석하는 양상을 보인다. 매체전환 스토리텔링의 관점에서 볼 때 초기작

\* 이 논문은 2019학년도 안동대학교 국립대학 육성사업비에 의하여 연구되었음

\*\* 안동대학교 융합콘텐츠학과 조교수 / 문화산업연구소 kgs789@hanmail.net

은 설화의 수용도가 높은 편이지만, 뒤로 갈수록 원천설화의 스토리 변형 강도가 높아지고 있음을 확인하였다.

안동 브랜드 웹툰은 설화적 환상성의 구현, 다층적 융합의 스토리텔링 등 기존의 고전 서사 활용 웹툰 스토리텔링 방식을 재현한다. 지역성과 장소성을 구현한다는 면에서 일반적인 설화 웹툰과 차별화 되지만 한계도 있다. 지역의 작가를 지속적으로 발굴하고, 브랜드 웹툰의 지역성과 장소성을 기반으로 문화관광 자원화 등 웹툰의 이차적 활용에 대한 고민이 기획단계에서부터 필요하다. 본 논문은 안동 브랜드 웹툰 7편 전체의 스토리텔링 양상과 특징을 종합적으로 살펴보았다는 데 의의가 있다.

◆ 주제어

---

안동 브랜드 웹툰, 스토리텔링, 설화, 매체전환, 지역성, 장소성

## I. 머리말

각 지방자치단체가 지역의 특화자원을 적극적으로 발굴하여 다양한 형태의 문화콘텐츠로 제작하고 있다. 그 중 경상북도콘텐츠진흥원은 2013년부터 2018년까지 매년 안동의 지역 스토리를 활용한 웹툰 8편을 개발하여 네이버 등 대형 플랫폼에서 서비스하고 있다. 이들 웹툰은 지역특화콘텐츠 개발지원사업의 수혜를 받은 것인데, 넓게 보면 모두 ‘지역 브랜드 웹툰’으로 분류될 수 있다.

이 가운데 <안동 간고디><sup>1)</sup>를 제외한 7편은 안동의 지역설화를 소재로 하고 있다. 전국적으로 지역 스토리를 활용한 웹툰 개발에 관심이 높아지고 있는 추세 속에서,<sup>2)</sup> 안동처럼 설화를 소재로 한 지역 브랜드 웹툰을 선제적이고 지속적으로 개발한 사례는 드문 편이다. 본 논문<sup>3)</sup>은 설화 기반 안동 브랜드 웹툰의 스토리텔링 양상과 특징을 알아봄으로써 향후 지역설화를 소재로 한 지자체의 웹툰 개발의 방향성 모색에 도움을 주고자 한다.

전통 설화 기반 안동 웹툰은 <제비원 이야기>(주호민, 2013)와 <궁외전 - 별신의 밤>(박소희, 2014)처럼 기성 유명 작가에게 의뢰해 개발한 작품과, 2015년부터 경북의 지역 신인작가 공모전을 통해 개발된<sup>4)</sup> <별신마을 각시>, <당신의 소원은 무엇입니까>, <용이라고 불러줘>,

- 
- 1) 허영만의 <안동 간고디>(2017)는 안동 간고등어의 역사와 민속적 풍경 그리고 지금의 식재료로서 고등어와 문화적 의미에 치중해 있다.
  - 2) 부산도 웹툰을 개발하였으나 설화에서부터 명물과 장소에 이르기까지 소재와 장르의 편폭이 넓은 편이다. 울산도 지역 명소를 로맨틱 코미디 장르 웹툰에 담아냈다. 최근에는 전남에서 전통과 역사 상징성을 가진 설화 및 유적지 등 문화자원을 소재로 한 웹툰 2편을 개발하였으나, 소록도 한센인 소재와 화순을 배경으로 한 액션 히어로물이다. 안동 웹툰은 지역 전통 설화의 활용이 두드러진다는 점에서 차별적이다.
  - 3) 2018년 한국지역문화학회 추계학술대회(2018.11.09, 전남대학교)의 발표문인 심상우·김공숙, 「웹툰 ‘제비원 이야기’를 통해 본 ‘제비원 설화’의 스토리텔링 가능성 고찰」에서 연구대상의 확장 및 연구 방향을 전환하여 전면 개정하였음을 밝힌다.
  - 4) 2015년부터 경북콘텐츠진흥원의 웹툰 지원 사업의 목적이 지역문화콘텐츠 자원의 발굴·홍보와 창작 만화를 통한 다양한 산업화 기회 제공 뿐만이 아니라, ‘경북의 만화 관련 인재 육성’에도 강조점을 두게 되었기 때문이다.

<귀신이든 어때>, <호아전>이 있다. 본고는 이 웹툰 7편 전체를 연구 대상으로 하여 스토리텔링의 양상과 특징을 살펴볼 것이다. 안동 웹툰의 개별 작품을 다룬 선행연구<sup>5)</sup>가 몇 편 존재한다. 하지만 안동 웹툰 전체를 아우르는 연구는 없었기에 연구 대상의 광범위함을 무릅쓰고 안동 웹툰 전체를 대상으로 시대적 변화상과 의미를 살펴보고자 한다.<sup>6)</sup>

또한 매체전환 스토리텔링 이론으로 설화의 변용 방식을 분석할 것이다.<sup>7)</sup> 고전서사 활용 웹툰은 고전을 원천서사로 수많은 이야기가 융합돼 기존과 다른 새로운 이야기가 된다는 특징이 있다.<sup>8)</sup> 매체전환 스토리텔링 이론은 원천서사가 새로 전환되는 매체에서 어떤 방식으로 변형되는지 파악하는데 도움이 된다. 짧은 길이의 설화가 장편으로 웹툰화 되는 과정에서 서사의 변형과 추가는 불가피한데 이것이 어떻게 실행되었는지 분석할 수 있다.

지역설화는 지역의 전통과 역사가 담긴 고유의 창조적 자산이자 지역의 상징성을 포함하며 지역특화콘텐츠의 원천적 소재로서 가치가 높다. 본 연구의 결과는 설화 기반 지역특화콘텐츠에 대한 접근성과 파급력 향상 방안 및 지자체의 설화 기반 브랜드 웹툰 개발 시 참고 자료로 활용될 수 있을 것이다. 나아가 지역의 문화유산을 활용한 문화콘텐츠화 방안을 재인식하는 데에도 도움이 될 수 있을 것이라 생각한다.

- 
- 5) 심상우·김공숙은 웹툰 <제비원 이야기>를 대상으로 제비원 관련 설화들의 융합과 변형을 통해 제비원 설화의 스토리텔링 확장 가능성을 고찰하였다. 안창현, 「웹툰 안동을 클릭하다」, 『안동학연구』 Vol.17, 2018.에서는 웹툰 <제비원 이야기>와 <별신마을 각시> 등의 스토리텔링과 의의를 논하고 있다. 또한 <제비원 이야기> 등을 지역 자원 홍보 수단으로서 ‘광고적인’ 브랜드 웹툰의 시각으로 분석한 장예준, 「지역 자원 홍보 수단으로서 브랜드 웹툰(Brand webtoon)의 성격과 과제 - 광고 구조와 광고 내용적인 측면을 중심으로」, 『고전문학연구』 55집, 한국고전문학회, 2019.가 있다.
  - 6) 개별 작품의 세세한 스토리텔링 분석보다 전체 스토리텔링의 양상과 특징에 집중한다.
  - 7) 서성은, 「트랜스미디어 스토리텔링의 캐릭터 구축 전략 연구 - 영화 <신과 함께> 시리즈를 중심으로-」, 『인문콘텐츠』 제51호, 인문콘텐츠학회, 2018.
  - 8) 이명현, 「웹툰의 고전서사 수용과 변주」, 『동아시아고대학』 제52집, 동아시아고대학회, 2018.

## II. 안동 브랜드 웹툰의 현황

### 1. 안동 브랜드 웹툰의 개념과 정의

모바일과 웹을 기반으로 매체를 종횡하며 콘텐츠가 확장되고 있는 시대이다. 이런 환경에서 웹툰은 상대적으로 저렴한 제작비에 디지털 원주민 세대를 겨냥한 무한한 창작력의 보고이자 스토리 IP(Intellectual Property)를 확보할 수 있는 최적의 콘텐츠로 주목 받고 있다.

웹툰은 브랜드 마케팅에서도 활용되고 있다. 바로 웹툰과 광고를 결합한 브랜드 웹툰을 통해서이다. 브랜드 웹툰은 기업과 기관이 광고하고자 하는 브랜드 및 제품의 속성을 중심으로 기획하여 연재하는 만화이다. 장점은 입체적인 스토리를 통해 브랜드를 홍보할 수 있고, 만화의 친근함을 활용하여 거부감 없이 광고 효과를 높일 수 있다는 것이다. 장르와 캐릭터 표현에 한계가 없어 다양한 연령층을 공략할 수 있고, 수용자 스스로 콘텐츠를 능동적으로 선택하고 수용할 수 있다는 것도 장점이다.<sup>9)</sup>

새로운 미디어 기술에 따른 소비문화의 변화와 웹 콘텐츠 중심의 변화 경향은 지역문화콘텐츠의 지형과 생태계 재편에도 영향을 미치고 있다. 지자체도 효과적이고 새로운 지역 브랜드 마케팅의 수단으로서 브랜드 웹툰의 장점을 수용하여 지역 홍보에 활용하고 있다. 웹툰은 드라마나 영화에 비해 적은 비용으로 다양한 소재의 스토리를 제작할 수 있어 지역 소재 콘텐츠를 만들기에 적합한 매체라고 할 수 있다.

지역 브랜드 웹툰이란 지역의 소재와 모티프를 흥미롭게 재구성하여 제작한 웹툰을 말한다. 본고는 ‘안동 브랜드 웹툰’을 경북의 지역특화콘텐츠 개발 지원을 받은 안동 웹툰 중 ‘설화’를 활용한 창작 웹툰으로 한정하고자 한다. 안동 브랜드 웹툰은 지역 설화의 발굴 및 홍보에 효과적으로 기여하며 다양한 문화산업화의 토대가 될 원천 콘텐츠의 확보라는 기대감 속에서 개발되었다.

---

9) 장예준, 앞의 논문, 238~239쪽.

## 2. 안동 브랜드 웹툰의 현황

안동 브랜드 웹툰은 일반적인 연재 웹툰에 비하면 상대적으로 매우 적은 회차로 구성되어 있다. 장르는 시대극, 로맨스, 드라마, 일상, 순정 등 다양하며 대부분 판타지를 포함하고 있다. (표 1)

〈표 1〉 안동 브랜드 웹툰 현황

웹툰	작가	장르	내용	플랫폼	조회수 /평점 <sup>10)</sup>
제비원 이야기 (2013, 12화)	주호민	시대극, 드라마, 판타지	안동시 이천동 제비원 미륵불 관련 설화를 엮은 형제 갈등 이야기	네이버	750만 /9.9
별신의 밤 (2014, 12화)	박소희	로맨스, 판타지	<궁>의 인물과 하회마을 허도령 전설이 엮힌 이야기	~	670만 /9.9
별신마을 각시 (2015, 25화)	류성곤	판타지, 모험	소녀가 하회마을의 요괴가 사는 별신마을에 갔다가 인간세계로 돌아오는 이야기	다음	758만 /9.8
당신의 소원은 무엇입니까 (2016, 24화)	말랑멜로 (글)/채덕 (그림)	일상, 드라마, 소원, 판타지	소녀가 하회마을 삼신당 소원 들어주는 신목(神木)과 교류하는 이야기	~	680만 /9.9
용이라고 불러줘 (2016, 24화)	분홍곰	드라마, 판타지, 용	안동 선어대 이무기 설화 소재로 용이 되고 싶은 이무기 여교사와 남고생의 연애	~	650만 /9.6
귀신이면 어때 (2017, 32화)	규규	순정, 판타지, 귀신	안동 처녀당 설화 소재로 취준생 청년과 여귀의 연애	~	1800만 /9.1
호아전 (2018, 32화)	거북이 (글)/진영 (그림)	드라마, 순정, 시대극	안동 각시당 설화 소재로 일제강점기 독립적 여성의 삶을 그린 가상 시대극	~	500만 /9.9

10) 웹툰 서비스 플랫폼과 경북콘텐츠진흥원에 확인한 결과이다. <귀신이면 어때>의 조회 수가 유독 높은 이유는 미리보기 서비스의 제공 때문으로 파악되었다. 경북콘텐츠진흥원 지역 웹툰 개발 담당자 전화 취재, 2020.07.15.

판타지가 많은 이유는 설화 바탕의 웹툰이 환상을 창출하기가 용이하며 환상적 시공간의 확장과 창조적 인물 설정으로 독자의 공감을 유도하기에 좋기 때문이다.<sup>11)</sup>

초기작에 해당하는 것은 안동시 제비원 관련 설화를 형제 갈등 이야기로 엮은 <제비원 이야기>와, 인기 만화 <궁>의 여주인공과 하회마을 허도령 전설 속의 인물을 현생 인물과 교차시킨 <궁 외전-별신의 밤>(이하 <별신의 밤>)이다. 이 웹툰들은 유명 작가를 기용한 덕분인지 독자의 반응 또한 호의적이었다.

2015년부터 지역 신인작가들의 작품인 <별신마을 각시>에 이어 <당신의 소원은 무엇입니까>가 나오는데, 앞서 <별신의 밤>까지 모두 하회마을이 배경이다. 아마도 대외적으로도 가장 많이 알려진 하회마을과 별신굿 탈놀이 소재가 웹툰의 원천서사로서 보편적 관심을 끌기에 유리하다고 판단하였기에 이런 결과가 나왔을 것이다. <별신마을 각시>는 소녀가 하회마을의 요괴가 사는 별신마을에 갔다가 인간세계로 돌아오는 이야기로 한국적 요괴세계를 탁월하게 구축했다는 평가를 받았다.<sup>12)</sup> <당신의 소원은 무엇입니까>는 하회마을 삼신당의 소원 들어주는 신목(神木)의 신령과 나무를 돌보는 소녀가 교류하는 이야기이다.

2016년부터는 하회탈놀이를 넘어 다양한 설화가 웹툰에 차용되기 시작한다. <용이라고 불러줘>는 안동시 선어대의 이무기 설화를 현대적으로 재해석해 용이 되고 싶은 이무기 여교사와 남자 고교생의 로맨스를 다룬 웹툰이다. <귀신이면 어때>는 안동 처녀당 설화에 바탕해 취업준비생 청년과 500년 전 혼례를 치르기 전에 죽은 처녀귀신의 연애 이야기를 담고 있다. <호아전>은 안동 각시당 설화를 소재로 일제강점기의 독립적 여성의 삶을 그린 가상 시대극이다.

안동 브랜드 웹툰은 문화콘텐츠의 원천소재로서 고전서사의 가치를 형제 갈등, 애정의 삼각관계, 소녀의 성장, 소원성취, 청춘남녀의 애정,

11) 이명현, 「문화콘텐츠 소재로서 고전서사의 가치」, 『우리문화연구』 제25집, 우리문화회, 2008, 97쪽.

12) 안창현, 앞의 논문, 118쪽.

여성의 주체적 삶 등 시대를 초월한 보편성을 가진 익숙한 주제에 담아내고 있다. 현재 네이버와 다음 등 대형 포털에서 서비스 되고 있으며, <별신의 밤>을 제외하고는 모두 무료로 볼 수 있다. 안동 브랜드 웹툰은 지역 브랜드 웹툰이라는 한계<sup>13)</sup>에도, 조회 수와 평점은 꽤 높은 편이다.

### Ⅲ. 안동 브랜드 웹툰의 스토리텔링 양상

설화를 소재로 한 웹툰은 설화의 분량이 짧으므로 설화 외 다수의 스토리 요소가 융합되면서 원천서사의 변형이 다양한 방식으로 일어난다. 매체전환 스토리텔링의 이론은 원천서사가 새로운 매체의 스토리로 만들어질 때 반복, 압축, 연장, 확장, 수정, 치환, 인용의 방식이 일어난다고 설명한다. 스토리의 변형 강도는 뒤의 방식이 적용될수록 높아진다.<sup>14)</sup> 안동 브랜드 웹툰을 발표 시기와 특징으로 구분해 스토리텔링의 양상을 살펴보고자 한다.

#### 1. 원천설화와 보편적 주제의 충실한 교직

2013년의 <제비원 이야기><sup>15)</sup>는 최초의 안동 브랜드 웹툰으로 지역

---

13) 독자들은 지역 브랜드 웹툰이 지역 소재 전달의 목적 때문에 재미나 질이 떨어진다고 생각하는 경우가 많아 백안시하는 경향이 있다. 이재훈, 「지역 소재 웹툰의 활용 방안에 관한 연구 : 각 지역 진흥원에서 제작 지원된 지역 소재 웹툰을 중심으로」, 조선대학교 만화애니메이션대학원 석사학위논문, 2018, 4쪽.

14) 반복은 충실한 각색이다. 압축은 스토리 일부의 생략, 선택, 혼합, 통합이다. 연장은 스토리 세계와 플롯을 유지하되 세부 요소의 생략, 추가하는 것이다. 확장은 원작 스토리에 새로운 관점, 통찰, 평행세계 제시로 스토리 세계를 넓히는 것이다. 수정은 스토리의 재구성, 개선을 위한 수정, 원작과 다른 이야기를 목표로 한다. 치환은 스토리 세계와 플롯을 유지하되 다른 시공간에 배치하는 것, 인용은 맥락과 상관없는 원작의 특정 스토리 요소를 단순히 가져다 쓰는 것이다. 서성은, 앞의 논문, 72쪽.

설화를 충실히 적용하고 있다. <신과 함께>로 유명한 작가 주호민은 안동의 불교 유적지인 제비원<sup>16)</sup>와 안동 이천동 석불상<sup>17)</sup> 관련 설화 여럿을 원용하였다.

주요 등장인물은 셋이다. 안동의 석공형제 전설에서 가져온 비운과 비몽 형제, 연이쳐녀 전설에서 차용한 연이 낭자이다. 형제는 뛰어난 건축장인이다. 비운은 목공에 특히 뛰어나 목비운, 동생 비몽은 석공이 뛰어나 석비몽으로 불린다. 형은 동생을 소중하게 여기지만 동생은 형을 이기려고 한다. 여기에 동생의 승부욕이 가져온 불필요한 경쟁과 연이쳐녀를 사이에 둔 삼각관계가 겹쳐진다. 동생은 석불 조각 경쟁에서는 형에게 지지만 절 짓기 시험에서는 이긴다. 하지만 연이가 승려가 되자 혼인하려던 열망을 이룰 수 없게 되고, 자신이 세운 절을 무너뜨리며 형과 함께 죽는다. 형제의 시신은 발견되지 않았다. 형제가 어디로 갔는지 모른다는 결말은 전기(傳奇)의 부지소종(不知所終) 같은 환상적 반전이라고 생각된다. 마지막 장면은 비구니가 된 연이에게 제비 두 마리가 날아왔다가 멀리 커다란 미륵불이 보이는 하늘로 날아가며 끝난다.

형제간 경쟁에서 동생의 열등감이 한 여성을 둘러싼 애정 갈등으로까지 비화되는 비극적 정서의 멜로드라마는 익숙하고 보편적이다. 이 웹툰은 원전설화에 공통적으로 등장하는 ‘제비’(제비원, 연이쳐녀, 연미사)를 이야기 줄기로 삼은 후 기존 설화의 인물을 개성 있는 캐릭터로 변형해 개연성 있는 스토리의 멜로드라마를 전개한다. 연이쳐녀, 석공형제 전설을 중심에 두고 목수대결, 난간붕괴 전설의 일부 요소를 융합하여 제비

15) 웹툰 <제비원 이야기>, 검색일자 : 2020.07.24, <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=605137>

16) 옛날 영남에서 충청, 경기, 서울로 가려면 안동을 거쳐 소백산맥을 넘어야 했는데 그 길목에 관리들의 숙소인 ‘제비원’이 있었다. 제비원은 이천동 석불 상 뒤 ‘연미사(燕尾寺)’의 연(燕) 즉 제비와 원이 결합해 만들어진 이름으로 보는 것이 일반적이다.

17) 보물 제115호. 안동시 북쪽 이천동 태화산 산록 제비원에 있다. 11세기에 조성된 마애불로 독특하게도 거대한 암벽 위에 머리 부분만을 조각하여 없어 놓은 입상이다. 미륵불이 있던 연미사는 신라 때인 634년(선덕여왕 3) 명덕(明德)이 세운 사찰로 오랫동안 폐사였으나 1918년 복원하였다.

원 미륵불을 조각한 새로운 형제 이야기를 만들고 있다.<sup>18)</sup>

이 웹툰은 매체전환의 관점에서 볼 때 원천설화들의 여러 구성 요소를 합치고 혼합하여 ‘압축(condensation)하고 있다.<sup>19)</sup> 가장 핵심적인 형제간 경쟁 구도는 석공형제 전설과 목수대결 전설을 혼합해 압축하였다. 형제의 대결 구도는 다른 전설들의 요소를 혼합하여 미륵불 조각, 연미사 짓기, 연이에 대한 사랑의 쟁취 등 세 번에 걸쳐서 긴장감 있게 구축하였다. 여기에 열등감, 실연, 보은 등의 보편적 스토리 요소를 추가해 내용을 입체화하고, 결말에서는 난간봉괴 전설 등에서 창의력을 발휘하여 형제가 같이 죽어 제비가 되었다는 비극으로 마무리하였다. <제비원 이야기>는 설화의 모티프를 씨실로 삼고 보편적 주제를 날실로 삼아 그 렷듯한 한 편의 드라마로 엮여졌다.

## 2. 하회마을과 하회별신굿탈놀이 소재의 다양한 장르화

<제비원 이야기>에 이어 안동의 유산으로 외부에 많이 알려진 하회별신굿 탈놀이와 하회마을을 배경으로 한 다양한 장르의 웹툰 세 편이 발표되었다. 순서대로 살펴본다.

### 1) <별신의 밤><sup>20)</sup>

2014년의 <별신의 밤>은 드라마로도 제작된 박소희 작가의 로맨틱 코미디 만화 <궁>의 외전(外傳)<sup>21)</sup> 형식이다. <궁>의 이신 황태자와 평

18) 관련 설화의 융합 현황은 심상우·김공숙, 앞의 논문, 217~219쪽. 네 전설의 내용은 제비원에 얹힌 전설, 《한국향토문화전자대전》, 검색일자 : 2020.07.24, [https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2604717&cid=51934&categoryId=54400#TABLE\\_OF\\_CONTENT2](https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2604717&cid=51934&categoryId=54400#TABLE_OF_CONTENT2) 참조. 그밖에 제비원 미륵불과 이여송 전설, 통정대부가 된 소나무 전설, 옥바우골 전설 등 관련 설화가 있다.

19) 서성은, 앞의 논문, 72쪽.

20) 웹툰 <궁 외전-별신의 밤>, 검색일자 : 2020.07.24, <https://series.naver.com/comic/detail.nhn?productNo=3707151>

21) 만화나 소설, 게임 등에서 본편 외의 스토리를 다루는 작품으로 원작과 같은 범주의

범하고 명랑한 소녀였다가 황태자 빈이 된 신채경이 안동을 방문해 젊은 하회탈 장인과 만나 펼치는 미스터리 로맨스이다.

별신이란 하회별신굿의 별신(別神)이다. 첫 장면에서는 하회탈을 처음 만들었다는 허도령 전설<sup>22)</sup>에 얹힌 미완성의 이매탈이 등장한다. 고려 때부터 내려온 하회탈이 11개가 아닌 14개였고 별채, 떡다리, 총각탈이 사라졌다는 사실적 내용도 소개된다. 웹툰은 사라진 탈의 복원 노력에서 아이디어를 얻어 미스터리한 탈복원가 천재 허윤성이 설화 속 김씨 처녀의 환생으로 표현되는 채경과 엮이는 이야기로 만들었다.

<별신의 밤>은 기존의 만화와 설화를 융합하고 있다. 설화의 스토리와 메인 플롯은 유지한 채 <궁>의 로맨스를 대상을 달리해 적용하여 전체 스토리를 ‘연장(extension)’하고 있다. <궁>의 캐릭터가 하회마을이라는 새로운 스토리 지역을 방문하여 설화의 인물과 교차되고 현실과 판타지를 오가며 스토리 세계를 ‘확장(expansion)’하는 측면도 있다.<sup>23)</sup> 아울러 설화에서의 처녀는 왜 금기를 어긴 것일까? 라는 설화의 미해결 의문을 풀어나가는 시퀀(Sequel)의 속성도 보이고 있다.

## 2) <별신마을 각시><sup>24)</sup>

2015년 첫 번째 안동 브랜드 웹툰 공모 당선작인 <별신마을 각시>는 겁 많은 외톨이 소녀 소현이 하회마을 수학여행 중 각시탈을 습득하고 요괴가 사는 별신마을에 들어가서 벌어지는 판타지 모험담이다. 소현은 초랭이, 할매 등의 도움으로 자신이 각시탈의 주인공이라는 것을 알고 요괴세계의 위기를 해결하며 점차 용기와 책임 있는 사람으로 성장해 간다. 하회별신굿 탈놀이의 인물들과 한국 전통요괴 간의 조화가 잘 이

작품을 외전으로 분류한다.

22) 허도령 전설, 《하회별신굿탈놀이보존회》, 검색일자 : 2020.07.24, <http://www.hahoemask.co.kr/board/index.php?doc=korea/hahoemask/index1.html>

23) 확장은 새로운 시간대의 이야기를 덧붙이는 것이고, 연장은 원작의 전체 시간대는 변하지 않은 채 특정 시간대를 연장하거나 에피소드 단위로 추가하는 것이다.

24) 웹툰 <별신마을 각시>, 검색일자 : 2020.07.24, <http://webtoon.daum.net/webtoon/view/villagemonster>

루어져 지역 브랜드 웹툰이지만 질적 완성도를 성취한 작품이다.<sup>25)</sup>

<별신마을 각시>는 하회별신굿 탈놀이 서사의 기본 설정을 따른다. 각시탈은 17세 성황신(서낭신)을 대신하는 신물(神物)이다. 웹툰에서도 각시탈은 성황신에게 선택받은 인물이 갖는 신의 상징물로 재현되며, 같은 나이의 소현은 그 주인공이 된다. 풍요와 풍년을 기원하기 위해 별이는 웹툰 속 별신마을의 축제도 하회별신굿 탈놀이의 제의적 특징을 그대로 반영한다. 탈놀이에서 밭살스러운 양반은 웹툰에서 악의 화신으로 등장하고, 이들을 조롱하는 초랭이는 웹툰에서도 할매와 더불어 주인공의 조력자로 나온다. 탈놀이의 중은 파계승 득도로, 부네는 탈놀이의 설정에 조응해 팜 파탈적 인물로 등장한다. 탈놀이의 백정은 웹툰에서는 소의 모습을 한 형제 백정인 적소, 황소라는 인물로 나타난다. 양반의 명령에 따라 10년 동안 서낭신의 계시를 받은 각시 탈을 없었지만 최후에는 양반에게 무참하게 살해당하는 캐릭터이다.

<별신마을 각시>는 하회별신굿 탈놀이의 인물에 개성을 부여해 재해석하고 있다. 탈놀이의 양반이 특별한 요괴마을의 악마적 수장이라면? 초랭이가 장난스러운 조롱자를 넘어 행동하는 반항아라면? 등으로 상상력을 넓히고 원천서사의 갈등의 씨앗을 발전시켜 스토리를 늘리고 있다.<sup>26)</sup> 탈놀이의 원천서사와 인물에 근본을 두되 기존 설화 세계에 대한 새로운 통찰과 평행 세계를 제시하면서 전체 스토리 세계를 ‘확장’하고 있다.<sup>27)</sup>

### 3) <당신의 소원은 무엇입니까><sup>28)</sup>

2016년 공모작 <당신의 소원은 무엇입니까>는 소원을 들어주는 나무의 신령과 신령을 돌보는 여고생 주인공의 힐링 판타지 성장 웹툰이다.

---

25) 안창현, 앞의 논문, 118쪽.

26) 장예준, 「웹툰(webtoon)의 고전 서사 활용 방안」, 『국제어문』75, 국제어문학회, 2017, 404~412쪽; 엄원희, 「설화의 재매개 양상과 문화콘텐츠로서의 가능성 - 웹툰 <계룡선녀전>을 중심으로」, 『人文學研究』제31집, 2019, 403~410쪽 참조.

27) 서성은, 앞의 논문, 72쪽 참조.

28) 웹툰 <당신의 소원은 무엇입니까>, 검색일자 : 2020.07.24, <http://webtoon.daum.net/webtoon/view/YourWish>

신목을 관리하는 집안의 후손인 이태인은 어머니의 능력을 이어받아 신령을 돌보는 운명을 타고났다. 신령과 태인은 죽은 할머니가 보고 싶다는 소원을 가진 소년, 성추행을 폭로할 용기를 가지는 것이 소원인 여자 교생, 중년기에 새로운 인생을 꿈꾸는 태인 아버지의 친구와 친구 아내의 소원, 엄마의 소원을 모두 들어준다. 그 과정에서 신령은 사람들이 스스로 소원을 해결할 만큼 강하다는 것을 알게 된다. 신령은 자신에게 묶여 있던 태인을 자유롭게 하고, 600년 동안 나무에 묶여 있던 신령 자신도 자유로워지겠다면서 불타서 사라진다. 갑작스러운 이별에 슬퍼하던 태인은 신령의 분신인 나뭇가지를 심고 소원 종이를 묶는다. 대학생이 된 태인은 자라난 작은 나무에서 태어난 아기 신령을 만난다.

원천서사는 하회마을을 삼신당에서 아이를 점지해달라고 빌면 삼신할미가 들어준다는 내용의 짧은 전설이다. 최근에는 방문객들이 실재하는 이 나무에 소원을 적어서 새끼줄에 끼워두어 흔적을 남기고 있는데, 이런 상황을 웹툰에서 핵심적으로 차용한다. 느티나무를 소원을 들어주는 나무로 설정하고 이곳에 아름다운 신령이 산다는 상상력을 발휘해 인물에 개성을 부여한다. 사람들이 소원 종이를 달아 놓으면 신령이 소원을 들어준다는 단일한 플롯에, 간절한 소원이 있는 인물의 일화나 사건을 유기적으로 결합시킨 다중 형식으로 원천서사를 풍성하게 변주한다.<sup>29)</sup> 삼신당이라는 특정 장소 중심의 간단한 설화를 웹툰화할 때는 이처럼 불가피하게 태인과 주변 인물들과 같이 설화와 관계없는 캐릭터가 등장할 수밖에 없다. 이 웹툰은 현실과 교차되는 설화의 판타지적 배경 속에서 ‘소원성취’를 모티프로 하여 스토리를 ‘확장’하고 있다.

이처럼 하회마을과 하회별신굿 탈놀이 서사와 관련된 설화를 배경으로 다양한 장르의 안동 브랜드 웹툰 세 편이 창작되었는데, 이후부터는 외부인에게는 덜 알려져 생소하지만 안동의 다양한 설화를 자유롭게 해석해내는 웹툰이 발표되기 시작한다.

29) 이명현, 앞의 논문(2018), 16쪽.

### 3. 상상력 발휘를 통한 설화의 현대적 재해석

옛이야기를 현대로 배경을 바꾸어 지금의 문제의식으로 재구성하거나, 고전서사의 어떤 특별한 설정만을 가져와 새로운 이야기로 만들어낸 웹툰 세 편을 살펴본다.

#### 1) <용이라고 불러줘><sup>30)</sup>

2016년 발표된 <용이라고 불러줘>는 안동 용상동 선어대(仙魚臺)의 이무기 승천 설화<sup>31)</sup>가 소재이다.

천 년 전 인어의 술책으로 패배한 이무기 이시미는 천 년 후 원수의 후손을 찾아 복수를 계획하지만, 과거와 현재 두 번에 걸쳐 작은 은혜를 입은 원수의 후손 마선우를 사랑하게 된다. 이시미의 승천을 돕던 구미호는 이시미가 변심하자 선우에게 증오를 유발하는 검은 여우 구슬을 먹인다. 선우는 증오를 표출하는 대신 그것을 정화하느라 아프게 된다. 구미호는 선우는 죽을 것이며 이시미의 승천도 어렵다고 한다. 구미호와 이시미는 접전을 벌이고 결국 이시미가 구미호를 제압한다. 이시미는 사경을 헤매는 선우에게 자신의 여의주를 넣어주어 그를 살려내고 자신은 평범한 인간이 되어 버린다. 모든 사실을 알고 난 선우는 목숨을 걸고 이시미에게 여의주를 돌려주며 ‘아름다운 용’이라 불러주고 그 순간 이시미는 용이 되어 승천한다. 이무기에게 용이라고 불러주자 승천하는 결말의 반전은 선어대 전설에는 없는 이야기이다. 타 지역 설화인 ‘유그미들(野) 전설’<sup>32)</sup>을 원용한 것이다.

30) 웹툰 <용이라고 불러줘>, 검색일자 : 2020.07.24, <http://webtoon.daum.net/webtoon/view/CallMeDragon>

31) 이무기와 인어가 서로 승천하려고 싸움을 계속했는데 마씨 총각이 인어의 부탁을 받고 둘이 싸울 때 “야, 이놈아”라고 외쳐주자 이무기가 한눈 파는 사이 인어가 승천하게 되었다. 마씨 총각은 승천한 용에게 넓은 들판(마들 : 마씨의 들이라는 뜻)을 받았고, 용이 승천한 지명을 ‘용상동(龍上洞)’, 인어가 나타난 곳을 ‘선어대’라 부르게 되었다. 임재해, 『설화의 미디어 기능과 지명전설의 인문지리 정보』, 『韓民族語文學』 第69輯, 한민족어문학회, 2015, 29쪽 참조.

웹툰은 원천설화의 기본 모티프를 바탕으로 추가 스토리 요소를 융합하여 스토리를 ‘확장’한다. 마선우라는 인물을 만들어 대중문화콘텐츠 서사에서 자주 활용되는 천방지축 연상녀와 착한 연하남 로맨스를 전개한다. 아울러 구미호와 요괴 등 새로운 캐릭터, 구미호의 공간, 승천한 이후의 천상 등 새로운 판타지 공간도 추가한다. 웹툰은 이무기 전설 이후의 이야기인 시컬에 해당한다. 이무기가 패배했던 원천설화에 덧붙여 이무기의 복수와 승천담으로서 스토리를 늘리고 설화에 대한 새로운 통찰을 보여주고 있다.

이 웹툰은 이무기 이시미를 허접 많은 선한 성격으로, 복수의 대상 마선우는 더더욱 선한 인물로 설정해 인물의 매력을 높인다. 스토리의 절정에서는 타 지역 설화를 융합해 ‘따뜻한 말 한마디의 힘’이라는 보편적이며 원형적인 화소를 빌려와 반전의 감동을 유도한다. 이 웹툰은 원천서사의 스토리 세계를 본질적으로 재구성하여 원작과 다른 이야기를 만들었다는 측면에서 스토리의 ‘수정(modification)’도 적용되고 있다.

## 2) <귀신이면 어때><sup>33)</sup>

2017년의 <귀신이면 어때>는 안동시 임동면 수곡리 무실마을 처녀당의 처녀귀신 설화를 소재로 하고 있다.<sup>34)</sup> 마을의 한 과년한 처녀가 시집을 못 가고 죽은 이후 재앙이 자꾸 생기자 처녀당을 지어 죽은 처녀의 넋을 달래며 마을 제사를 지냈다는 이야기이다.

공무원 취업준비생 서준은 처녀당의 만신에게 올해부터 연애 운이 트이는데 연애 대상이 사람이 아니라는 말을 듣고 화를 낸다. 그러다가 처

32) 한국구비문학대계 7-2, 경북 월성군 외동면 설화, 유그미 들과 용의 득천, 《한국디지털아카이브》, 검색일자 : 2020.07.24, [http://yoksa.aks.ac.kr/jsp/uu/TitleList.jsp?mode=2&page=1&gb=2&cd=kh2\\_je\\_d\\_7&uu10no=tsu\\_1599&rowcount=10](http://yoksa.aks.ac.kr/jsp/uu/TitleList.jsp?mode=2&page=1&gb=2&cd=kh2_je_d_7&uu10no=tsu_1599&rowcount=10)

33) 웹툰 <귀신이면 어때>, 검색일자 : 2020.07.24, <http://webtoon.daum.net/webtoon/view/whateverghost>

34) 수곡 무실의 처녀당, 《디지털안동문화대전》, 검색일자 : 2020.07.24, [http://andong.grandculture.net/Contents?local=andong&dataType=01&contents\\_id=GC02402424](http://andong.grandculture.net/Contents?local=andong&dataType=01&contents_id=GC02402424)

녀당의 지하세계에서 여귀 당선화를 만난다. 당선화는 수많은 마을 청년들의 양기를 빨아들여 죽게 한 처녀귀신이다. 수곡리에 파견 나온 신입 저승사자 김명휘는 선화를 지옥으로 보내려고 하지만 서준은 귀신이든 사람이든 상관없이 선화를 사랑한다고 한다. 마을사람들이 처녀당을 불태우자 서준은 선화를 구한 후 대신 죽고 선화는 사람으로 환생한다. 죽어서 귀신이 된 서준은 ‘귀신이면 어때’ 바(bar)의 주인으로서 선화와 재회하여 생사를 초월한 사랑을 한다.

이 웹툰은 원천설화의 변형 및 배경 세계의 폭을 크게 넓혔다. 시집 못 가고 죽은 처녀귀신을 새롭게 해석해 팜 파탈적 개성을 부여하여 처녀귀신과 인간청년의 연애담을 만들었다. 동신(洞神)이 된 처녀를 모시는 처녀당의 지하세계에 한을 품은 귀신들이 모이는 판타지적 시공간 ‘살푸리스(SALPURIS)’을 창조했다. 그 명칭에서 정체성이 연상되는 살푸리스는 귀신들의 환락과 열락의 공간으로 강남의 퇴폐적 클럽을 연상시킨다.

웹툰은 단순한 설화에 젊은이들의 당면 과제인 취업, 주요 관심사인 연애 등의 현대적 소재를 녹여 원천설화를 본질적으로 재구성했다. 설화의 플롯과 캐릭터, 세계관 등의 구조를 재설계하여 다른 이야기로 ‘수정’한 것이다. 한편 처녀당 설화 이후를 상상한 시퀀로서 스토리의 ‘확장’이 일어나고 있기도 하다.

### 3) <호아전><sup>35)</sup>

최근작인 2018년의 <호아전>은 안동 브랜드 웹툰 중 설화 변형의 폭이 가장 크다. 원천설화는 안동시 남선면 원림리의 가마싸움에 희생되어 죽은 각시를 모신 각시당 이야기이다.<sup>36)</sup>

---

35) 웹툰 <호아전>, 검색일자 : 2020.07.24, <http://webtoon.daum.net/webtoon/view/hoastory>

36) 옛날에 안동과 의성을 잇는 갈라산(葛蘿山) 길에서 색시를 태운 두 개의 가마가 부딪혀 가마싸움을 벌였다. 그러다가 가마가 낭떠러지로 굴러 떨어지면서 색시도 죽게 되었는데 이날 죽은 각시의 넋을 달래기 위해서 지금도 실재하는 갈라당(葛蘿堂, 일

안동 남선의 쇠퇴한 양반집 딸인 권호아는 아름답기로 정평이 났는데, 아버지의 강요로 일본인 경무총감의 첩으로 가게 된다. 가마를 타고 갈라산 길을 가던 호아는 스스로의 삶을 살겠다고 도망치다가 갈라당 앞에서 붙잡힌다. 이때 신부 보쌈을 해간다는 파란 눈의 창귀<sup>37)</sup>가 나타나서 구해준다. 창귀는 자신을 영국의 문화인류학자 존 스미스라고 밝히며 조선 여인전기를 집필 중이라고 한다. 호아는 스미스를 돕기로 하고 창귀는 갇혀 있는 조선인을 구출하는 등 일체를 상대로 활약한다. 이들은 일본군의 추적을 피해 도피 중 이화학당의 역사학자 미국인 서평과 수제자 이화를 만나 도움을 받는다. 스미스 일행은 수색대와의 마지막 대결에서 승리하고, 스미스는 창귀를 그만 두겠다고 호아에게 간호사가 되기를 권유한다. 호아의 상해 유학 기차에 동행한 스미스는 조선 여인전기의 이름을 ‘호아전’이라고 짓는다.

<호아전>은 설화에서 ‘시집가던 각시’의 모티브만을 가져와 일제강점기를 배경으로 봉건적 관습에서 벗어나 삶을 개척하는 여성의 이야기를 만들었다. 중심 캐릭터나 원천설화의 특정 부분만을 분리하여 다른 서사요소를 융합한 후 독립적으로 창작한 ‘스핀 오프’인 셈이다. 가마싸움 중에 죽은 각시의 설화적 맥락과는 상관없이 특정 모티브만을 빌려와 완전히 다른 이야기로 변형한 것은 원천서사의 ‘인용(quotation)’에 해당한다. 안동 브랜드 웹툰의 스토리텔링 양상을 표 2로 정리했다.

---

명 각시당)을 짓고 제사를 지내게 되었다. 자연물 전설, 《안동시청》, 검색일자 : 2020.07.24, <http://www.andong.go.kr/andong/contents.do?mId=0302030200>  
 37) 창귀는 호랑이에게 물려 죽은 사람의 혼(魂) 등을 비유하는데, 웹툰에서는 스미스가 괴이한 가면을 쓰고 파란 눈을 빛내며 나타나 창귀로 불린다.

〈표 2〉 안동 브랜드 웹툰의 스토리텔링 양상

웹툰	원천설화	스토리 추가요소	변형방식
제비원 이야기	석공형제, 연이치녀, 목수대결, 난간붕괴 설화	형제 간 경쟁, 삼각관계 애정담	압축
별신의 밤	허도령 설화	<궁>과 설화 인물 간 로맨스	연장 (확장)
별신마을 각시	하회탈놀이 서사	요괴세계, 성장모험담	확장
당신의 소원은 무엇입니까	하회마을 삼신당 할미 설화	귀신 보는 소녀, 소원 성취담	확장
용이라고 불러줘	선어대 이무기 승천 설화	복수, 희생, 연상녀 연하남 연애담	확장
귀신이면 어때	수곡리 무실마을 치녀당 설화	저승사자, 희생, 인귀 연애담	수정
호아전	남선면 원림리 각시당 설화	외국인 남성, 여성 영웅담	인용

안동 브랜드 웹툰은 원천설화에 새로운 이야기들을 화학적으로 융합하는 과정에서 여러 설화가 압축되거나, 설화에 다른 스토리가 연장, 확장, 수정 혹은 인용되는 방식을 통해서 설화의 스토리 변형이 일어나고 있다. 후기작 일수록 설화의 활용도가 낮아지고 스토리의 변형 강도가 높아지고 있다. 설화가 웹툰으로 매체전환을 하면서 스토리의 변형이 커지는 현상은 ‘원작 다시 쓰기’를 넘어 ‘원작에 덧붙여 새로 쓰기’인 근자의 트랜스미디어 스토리텔링의 경향과도 부합한다. 안동 브랜드 웹툰의 스토리텔링도 최근의 문화콘텐츠 스토리텔링의 주된 변화의 기류와 자장 안에 놓여 있음을 알 수 있다.

## IV. 안동 브랜드 웹툰의 스토리텔링 특징

### 1. 설화적 환상성의 구현과 다층적 융합의 서사

먼저 <호아전>을 제외하고 <제비원 이야기>의 결말에 이르기까지 안동 브랜드 웹툰의 스토리텔링을 관통하는 것은 설화적 환상성이다.<sup>38)</sup> 설화를 배경으로 판타지적 시공간과 인물을 창안해 이야기에 첨가하고 교직하거나, 원천서사의 시공간을 바탕으로 새롭게 고안해낸 시공간을 기존의 시공간과 교차시켜 스토리를 전개하는 특징이 있다.<sup>39)</sup>

이러한 판타지의 시공간에서 웹툰의 스토리는 다음과 같이 펼쳐진다.

첫째, 현재 인물과 고전 인물이 조우해 관계를 형성하며 스토리가 전개되는 경우가 많다. <당신의 소원은 무엇입니까>는 600년 된 신목의 신령과 신령을 보는 여고생이 주인공이다. <별신마을 각시>는 주인공이 요괴마을에서 하회탈놀이 서사의 인물이 변형된 요괴들과 조우한다. <용이라고 불러줘>는 이무기의 현대적 환생, 구미호의 공간, 천상 등을 배경으로 여교사로 환생한 이무기가 원수의 자손인 고등학생 제자와 만난다. <귀신이면 어때>는 처녀당 지하세계에서 청년이 처녀귀신을 만나 사랑하게 된다.

둘째, 다른 시공간 대 인물 간의 조우는 주로 설화 속의 캐릭터를 독립적으로 소환해 새로운 상황에서 사건을 전개하는 방식으로 나타난다. 원천설화의 물리적 융합의 측면이 강한 <제비원 이야기>를 제외하고는, 설화의 인물이 현대에 나타나거나 설화 인물의 특정 요소를 활용해 아예 다른 이야기로 만들기도 한다. <별신의 밤>에서는 허윤성을 통해 설화의 인물들이 소환된다. <용이라고 불러줘>는 이무기가 현대에 나타나 사랑으로 인해 뜻하지 않은 갑작스런 승천을 하여 원천설화의 미해결된

38) 이하 안동 브랜드 웹툰의 스토리텔링 특징은 이명현, 앞의 논문(2018), 6~8쪽, 17~19쪽 논의 참고.

39) 김선현, 「관소리 서사 기반 웹툰의 스토리텔링 양상과 특징」, 『문화와 융합』 40-2, 한국문화융합학회, 2018, 96쪽.

문제가 해소되기도 한다.

셋째, 그러다보니 자연스럽게 원작에는 없는 캐릭터가 등장한다. 원천 서사의 캐릭터와 가상적 존재를 융합하여 오늘날의 시각으로 재창조하는 것이다. <제비원 이야기>는 설화에는 없는 연이의 할머니가 창조되었다. <호아전>은 원천서사에는 없는 존 스미스 외 다수의 인물이 등장한다. 각시라는 설화의 인물을 단초로 하여 원천서사와 상관없이 완전히 새롭게 구성하고 있다.

넷째, 창조된 인물은 현대적 배경의 웹툰의 경우 구독층이 공감하기 쉬운 고교생이나 취업준비생 등이 주인공이다. <별신마을 각시>의 소심한 여고생, <당신의 소원은 무엇입니까>의 신령을 돌보는 까칠한 성격의 여고생, <귀신이면 어때>의 혈기왕성한 취업준비생 청년 등은 설화와 관련이 없으나 스토리 상 개연성 있는 캐릭터로 창조된 인물이다.

다음은 주제와 형식이다. 설화의 원형적 주제를 그대로 차용하여 발전시킨 경우와 원천설화와 상관없이 다른 주제로 변형시킨 경우가 있다. 전자의 예로 설화에서 웹툰으로 매체전환적 ‘수정’을 명확하게 보여주는 <귀신이면 어때>를 들 수 있다. 이 웹툰은 처녀귀신의 원혼 모티프를 십분 활용한다. 처녀귀신과 현대의 혈기왕성한 청년의 욕망을 연결시켜 오늘 날의 시각으로 설화의 문제의식을 전복하여 ‘현대적 인귀연애담’으로 재창조한다. 언뜻 설화를 웹툰의 실마리 정도로만 활용한 듯이 보이지만, 웹툰 전체를 관통하는 핵심 주제와 설화의 주제가 조응함을 알 수 있다.

원천설화와 상관없는 다른 주제로 변형시킨 예로는 <제비원 이야기>를 들 수 있다. 이 웹툰은 관련 설화들의 융합을 통해서도 메우지 못한 형제 경쟁담의 공백을 삼각관계의 애정담으로 변형했다. <별신의 밤>도 비극적 결말의 허도령 설화와는 달리 여주인공이 하회탈 장인과 황태자와 삼각관계를 보이다가 해피엔딩으로 끝난다. <용이라고 불러줘>의 원천설화는 이무기와 인어의 경쟁, 강력한 대결 구도 속에서 위기에 처한 인물을 누군가가 도와주고, 보은을 받아 벼락부자가 되는 이야기이다. 작가는 이것을 이무기의 ‘자기 이름 찾기’의 성장담과 애정담, 인간과 이

무기의 이류연애담으로 만든다. 자기희생적 사랑이 모든 어려움을 극복하고 낭만적 사랑까지 완성한다는 주제를 전달한다.

<호아전>은 설화에서 시집가던 각시만을 차용해 봉건적 억압에서 벗어난 여성의 활극 모험담이자 여성 영웅담의 웹툰이 되었다. <별신마을 각시>는 소심한 인물이 ‘낯선 곳에서 혼자가 된다’는 전형적인 모험담으로 만들어졌다. 말더듬이에 왕따인 주인공이 요괴세계에 들어가 모험을 한 후 다시 자기 세계로 돌아왔을 때에는 결핍을 회복하여 자신감을 회복하고 성장한 모습이 된다. 이것은 민담적 결핍-중개-결핍의 해소의 재현이라고 할 수 있다. 웹툰을 비롯해 대중문화콘텐츠 스토리텔링에서 반복적으로 등장하는 서사구조이기도 하다.

한편 웹툰 스토리텔링은 다양한 분야의 콘텐츠 서사의 내용과 형식이 융합돼 또 하나의 새로운 이야기가 만들어지는 하이퍼텍스트(hypertext)의 성격이 짙다.<sup>40)</sup> 안동 브랜드 웹툰도 원천설화를 근간으로 하이퍼텍스트적인 다층적 융합의 서사를 생성한 경우가 대부분이다.

첫째, <별신마을 각시>의 배경 공간은 일반 요괴가 사는 별신마을, 일반 요괴를 노리는 거대요괴가 사는 마을 밖 세계로 구분된다. 또한 요괴들은 서낭신(수호신), 양반·선비(관리계층), 일반요괴(평민), 덩어리(노예)로 위계화 된다. 한국적 요괴들의 층위와 그에 따라 구분된 공간은 성격화 되어 의미를 생산한다. 이것은 일본의 미야자키 하야오 감독의 애니메이션 <센과 치히로의 행방불명>의 요괴들과 그들의 성격화된 공간의 층위를 상기시킨다.<sup>41)</sup>

주인공을 따라다니는 약한 덩어리 요괴 해피는 각시탈이 내려오자 하얀 털을 가진 신수(神獸)로 성장한다. 여기에서는 <포켓몬스터>의 몬스터 진화가 중첩되어 보인다. <별신마을 각시>는 하회별신굿 탈놀이의 서사를 상위에 두고 내용적으로는 요괴담을, 형식적으로는 요괴담 속의 층위와 진화라는 특징을 교직하여 새로운 이야기를 창작하였다.

40) 이하 이명현, 앞의 논문(2018), 11~16쪽을 참조해 분석함.

41) 박기수, 「<센과 치히로의 행방불명>의 서사 전략 연구」, 『한국언어문화』 25권, 한국언어문화학회, 2004, 319쪽.

둘째, <용이라고 불러줘>는 발표 당시 대중적 영상콘텐츠에서 인기를 모은 수많은 연상녀 연하남 로맨스의 해피엔딩을 재현한다. 이무기가 마선우 덕분에 승천을 하지만 홀로 행복하지 못하다가 덕을 많이 쌓아 천상에 일찍 온 마선우와 재회하여 사랑을 완성하는 결말이다. 이무기 싸움의 설화 이후의 이야기에 대해 상상력을 발휘하여, 설화 인물에 캐릭터성을 부여하고 해피엔딩의 연애담으로 변형하고 있다. 또한 원천설화와 관계가 없는 구미호가 이무기의 조력자이자 적대자로 등장하는데, 이것은 구미호 설화에서 구미호만을 가져와서 내용적으로 융합한 것이다.

셋째, <귀신이면 어때>는 판타지 드라마 <오 나의 귀신님>, <도깨비> 등 대중서사 콘텐츠의 인기 소재로 비인간적 존재와 인간의 사랑이 유행하던 시기에 발표되었다. <오 나의 귀신님>은 처녀귀신이 인간 여성에게 빙의해 남성을 유혹한 후 양기를 훔치려고 하는데, 웹툰에서도 처녀귀신이 남주인공에 접근하는 이유가 드라마와 같다. <도깨비>에서는 드라마 속 저승사자의 회사원 같은 설정을 원용한다. 저승사자들이 처녀귀신을 데려가지 못해 저승의 상사에게 타박을 듣거나 안동 수곡리로 파견을 나온다는 등의 설정이 그것이다. <귀신이면 어때>는 처녀당 설화에 근간을 두고 기존의 다른 콘텐츠의 내용과 형식을 비선형적으로 결합하고 자유롭게 연결하고 있다.

넷째, <호아전>은 원천설화를 거의 의식하지 않고 있다는 측면에서 다른 안동 브랜드 웹툰과 차이가 있다. 설화를 활용하는 대신 일제강점기를 배경으로 한 기존 콘텐츠의 서사를 융합하고 있다. 대표적인 것이 웹툰 발표 시기 전 큰 인기를 모은 드라마 <미스터 션샤인>이다. 일제에 대항하는 주체적인 조선의 아씨이자 의병인 여성과 고국에서 버림받은 한국계 미군 남성의 로맨스와 의병 운동이 소재이다. <호아전>은 드라마 여주인공의 땃기머리가 잘리는 인상적인 장면을 차용한다. 일제에 저항하는 외국인과의 로맨틱한 교류 또한 서사의 핵심적 줄기로 가져온다.<sup>42)</sup> 주요 인물들이 머무는 기생집 월영각, 가무 훈련하는 어린 기생

42) <미스터 션샤인>에서 구동매가 고애신의 땃기 머리를 칼로 땃강 자르는 장면이 웹툰에서는 권호아가 스스로 땃기를 자르는 것으로 변용된다. 또한 창귀가 호아를 구해

들, 드라마 <각시탈>을 연상하게 하는 가면 쓴 창귀와 일본군의 대결, 조력자로서의 외국인 선교사와 신여성 등 기존 드라마에서의 익숙한 설정이 많이 등장한다. 형식적으로도 여성 영웅담의 성격을 띤 <미스터 션샤인>과 친연성이 있다고 보인다. <호아전>은 많은 이들이 기억하는 타 콘텐츠의 인상적 장면과 주요 설정 및 내용과 형식이 원천설화와 전혀 다른 스토리의 맥락에서 자유롭게 교차되며 융합, 파생, 확장한다. 중심이 없이 다양성과 이질성을 가진 이야기가 불규칙하게 리즘(rhizome, 뿌리줄기)식으로 분열 파생되어 완전히 새로운 이야기로 창작되고 있다.<sup>43)</sup>

웹툰은 고전서사만이 아니라 기존 문화콘텐츠를 자유롭게 상호텍스트로 활용하여 스토리텔링하는 것이 특징이다. 따라서 강렬한 기시감을 주는 장면의 모방이 대수롭지 않다고 생각할 수도 있다. 하지만 <호아전>과 같이 비슷한 시기에 기존 유명작의 도드라지는 장면을 차용할 때는 해당 장면을 더욱 각별한 창조력을 발휘해 차별화하려는 노력이 필요하다. 웹툰이 하이퍼텍스트적이라고는 하지만 표절의 위험을 감수할 필요는 없을 것이기 때문이다.

## 2. 지역성 · 장소성의 구현과 한계

안동 브랜드 웹툰은 일반 고전서사 활용 웹툰 스토리텔링의 상상력 전개와 융합적 구현 방식에서 벗어나지 않는다. 일반 웹툰과 가장 차이가 나는 것은 지역성 · 장소성의 구현이다.

첫 번째 웹툰 <제비원 이야기>는 제목에서부터 안동의 문화유산이자 지명이 언급되어 지역 브랜드 웹툰의 정체성을 드러내고 있다. 그러나 이후의 작품들은 지역성의 노출이라는 의무감에서 벗어나 점차 자유롭고 독립적인 창의성을 발휘하고 있다.

---

주러 하늘에서 나타나는 장면은 <별에서 온 그대>에서 외계인 도민준이 하늘에서 나타나 천송이의 전생인 소녀 과부 이화를 구해주는 장면과도 흡사하게 느껴진다.  
43) 이명현, 앞의 논문(2018), 16쪽.

제비원은 문화적으로는 성주신앙의 본향<sup>44)</sup>이면서 여러 설화를 갖고 있는 안동의 미륵불이 공존하는 독특한 공간이다. 유교의 고향 안동에서 불교와 민속신앙이 하나로 연결되는 곳이다. <제비원 이야기>는 제비원, 미륵불, 연미사 등 지역의 홍보 대상을 배경으로 삼는다. 설화의 원형성을 훼손하지 않고 융합하는 방식으로 소재화 하고, 홍보 대상을 스토리 속에서 효율적으로 노출함으로써 장소성을 부각한다. 웹툰 스토리 자체가 보편적 주제이면서도 반전의 환상적 결말을 갖추어 독자 혹은 방문객들이 제비원 미륵불에 대해 관심을 가질 수 있도록 유도하고 있다. <제비원 이야기>는 여러 설화를 치밀하고 창조적인 플롯을 통해 융합해 지역적 특성을 자연스럽게 드러내며 지역 홍보 웹툰이라는 이질감을 거의 느끼지 않게 한다는 평가를 받고 있다.<sup>45)</sup>

형 비운이 조각한 미륵불은 장소성이 두드러진다.<sup>46)</sup> 형은 동생보다 한 차원 높은 발상으로 머리 부분만을 조각하여 자연 그대로의 큰 암석 위에 엮어두자 웅장한 미륵불이 자연과 어우러져 나타나게 한다. 이런 장면은 독자에게 깊은 인상을 남긴다. 한편 마지막 장면에서는 경북콘텐츠진흥원의 지원을 받았음을 밝혀 안동 브랜드 웹툰임을 명시하고 있다.

<별신의 밤>은 영국 엘리자베스 여왕의 하회마을 방문에서 발상을 얻은 듯 만화 <궁>의 황태자비 내외가 안동을 방문해서 겪는 사건을 다루고 있다. 하회마을의 삼신당 느티나무, 부용대, 풍산 류씨, 하회별신굿과 하회탈, 안동탈박물관 외에도 안동 간고등어가 등장한다. 또한 허도령의 비운의 상대인 전설 속 김씨 처녀의 이름을 제비원 연이처녀의 ‘연’으로

44) 무당이 가정의 안녕과 평화를 위해 성주굿을 할 때 부르는 성주풀이에서 성주의 본향을 구체적으로 안동 제비원이라고 명시하고 있다. 전국적으로 퍼져 있는 성주풀이는 한결같이 안동 제비원을 성주의 본향으로 노래한다. 안동에 양질의 목재와 건축 재료가 많았고 좋은 목재로 집을 잘 짓는 훌륭한 목수들이 많았다는 의미라고 볼 수 있다. 제비원 미륵불과 성주신앙, 《한국향토문화전자대전》, 검색일자 : 2020.07.24, [https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2604717&cid=51934&categoryId=54400#TABLE\\_OF\\_CONTENT2](https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2604717&cid=51934&categoryId=54400#TABLE_OF_CONTENT2)

45) 네티즌들에 의해 ‘안동 지역 홍보를 위한 브랜드 웹툰인 줄 몰랐다, 일반 웹툰과 비교했을 때 손색이 없다’는 등의 호평을 받았다. 장예준, 앞의 논문(2019), 250~251쪽.

46) 안창현, 앞의 논문, 115쪽.

설정하여 안동의 다른 전설과 연관 짓고 있다. 이 웹툰은 지역성과 장소성을 노골적으로 부각하지 않으면서도 안동 구석구석의 소재를 자연스럽게 노출시키고 있다. 정식 명칭은 <궁 외전-안동 편 별신의 밤>으로 안동 브랜드 웹툰의 정체성을 보여주고 있기도 하다.

<별신마을 각시>는 주인공이 하회마을에 수학여행을 왔다는 정도로만 지역성이 표현되고 요괴세계로 넘어가 버린다. 다만 하회탈놀이의 인물과 서사가 스토리에 용해되어 간접적으로 지역성을 드러낸다. <당신의 소원은 무엇입니까>는 하회마을 소원나무에서 지역성과 장소성이 뚜렷이 나타난다. 웹툰에서 신령이 사는 신목은 하회탈놀이에서 춤판을 가장 먼저 시작하는 삼신당 앞의 높이 15m 둘레 5.4m의 실재 느티나무이다.

<용이라고 불러줘>의 선어대는 낙동강 지류인 반변천이 절벽을 휘도는 곳에 형성된 넓고 깊은 소(沼)와 주변의 언덕을 말한다. 안동 8경 중 제1경으로 꼽히며 생태공원이 조성되어 있다. 선어대 정자와 현재도 남아 있는 용상동, 마들이라는 지명의 유래를 담은 이무기 설화를, 웹툰은 선어대 생태공원에서 주인공들이 처음 만나고 이시미의 승천이 이루어지는 곳을 선어대로 표현해 지역성과 장소성을 강조한다.

<귀신이면 어때>의 처녀당은 안동 수곡리 무실마을의 안위를 기리는 제사를 지내는 곳으로 현존하는 유적이다. 웹툰에서 처녀당은 자신의 죽음을 깨닫지 못하고 죽은 장소에서 떠도는 귀신 지박령(地縛靈)들의 원한을 달래주는 곳이다. 주인공이 처녀당의 만신을 만나러 가는 장면에서 실제의 처녀당과 같은 건물 형태로 묘사가 되며, 그 처녀당의 지하세계에서 처녀귀신을 만난다는 것으로서 장소성을 보여준다. 지역성은 뚜렷하지 않으나 어설픈 안동 사투리 대사와 안동 지명을 차용한 배경을 간간히 보여줌으로써 지역성을 표출한다.

<호아전>은 안동 남선이라는 지명과 가마싸움에 희생된 각시의 넋을 달래는 갈라산 각시당이 서사 초반부에 잠깐 등장할 뿐 지역성과 장소성이 가장 모호하게 나타난다. 각시라는 단서만으로 맥락 없는 이야기를 전개하여 지역 브랜드 웹툰임을 거의 드러내지 않고 있다.

지역 브랜드 웹툰은 스토리텔링 속에서 지역의 문화원형과 역사적 장

소성을 자연스럽게 드러낼 때 가장 효과적인 지역 홍보 효과를 기대할 수 있다. 그러나 안동 브랜드 웹툰의 지역성과 장소성은 초기작은 강하게 나타나는 편이고 뒤로 갈수록 미약해지는 경향을 보인다.

이런 결과가 나온 이유는 지역 브랜드 웹툰의 근본적 딜레마 때문이라고 생각된다. 스토리텔링 중심의 일반 웹툰과 광고 목적의 브랜드 웹툰에 비해 지역 브랜드 웹툰의 목적성이 모호한 위치에 있기 때문이다.<sup>47)</sup> 지역 홍보를 위해서 지역 소재 전달의 목적을 지나치게 드러내면 독자들이 공감하지 못하여 기피하는 작품이 되거나, 반대로 일반 웹툰처럼 만들면 지역 브랜드 웹툰으로서의 존재 가치가 상실된다.

이런 딜레마를 인지도 높은 작가들은 오랜 경험과 출중한 기량으로 안정된 스토리 구조 속에서 설화나 지역적 장소적 배경을 주효하게 표출하여 극복한다. 그러나 신인작가들은 경험과 역량 부족으로 작가들 스스로가 작품 후기에서 많이 밝히고 있듯이 ‘분량 조절에 실패’ 하는 등 기본적으로 어려움이 있다. 일반 웹툰의 스토리텔링 방식을 따라가기에도 급급한 상황에서 지역설화를 소재로 해야 한다는 부담까지 안게 되었을 때 신인작가의 선택지는 지역성이 우위가 아닐 수 있다. 이럴 경우 지역성의 추구보다는 지원 단체의 허용 범위 내에서 최대한 자유로운 상상력을 발휘하게 되고 그러다보면 자연스럽게 지역 브랜드 웹툰으로서의 정체성은 희미해질 수밖에 없게 될 것이다.

최근작일수록 지역성과 장소성이 미미해진 또 하나의 현실적 이유는 웹툰 지원 사업이 지역성보다는 신인작가 양성과 발굴에 초점을 맞추게 된 것이 원인일 수 있다고 보인다.<sup>48)</sup> 그 결과 작가 입장에서는 지역성에 대한 부담이 줄어들어 자유로운 창의력을 적극적으로 발휘할 수 있게 된 것이다. 경북콘텐츠진흥원은 지역작가의 웹툰 개발 지원과 더불어 지역작가 양성을 위한 웹툰 캠퍼스 교육과정을 시작했다. 몇 년이 지나자 여기서 배출된 예비 작가가 브랜드 웹툰 공모 작가로 선정되는 긍정적 결과가 나타나기도 했다. <귀신이면 어때>의 작가와 <호아전>의 스토리 작가가 교육

47) 이재훈, 앞의 논문, 4쪽.

48) 경북콘텐츠진흥원 지역 웹툰 개발 담당자 전화 취재, 2020.09.08.

생 출신이다.

지역 브랜드 웹툰이 지역성을 형식적으로 전시하면 지역 브랜드 웹툰으로서의 정체성을 의심받을 수 있다. 그러나 장기적으로는 긍정적인 측면이 있다. 지역자원의 특성이 노골적으로 드러나지 않더라도, 지역에서 양성 발굴된 작가가 지역자원을 소재로 플랫폼의 연재 매칭을 통해 데뷔하는 선순환이 이루어지고 있다면 지역자원의 활용과 지역문화 인프라 활성화를 위해서 고무적인 현상이기 때문이다.

## V. 맺음말

전국적으로 지역 스토리를 활용한 웹툰 개발에 대한 관심이 높아지고 있다. 본 연구는 지역설화 자원을 활용한 지자체의 웹툰 개발의 방향성 모색에 도움이 되고자 2013년부터 2018년까지 개발된 안동 브랜드 웹툰의 스토리텔링 양상과 특징을 알아보았다.

연구대상은 <제비원 이야기>, <별신의 밤>, <별신마을 각시>, <당신의 소원은 무엇입니까>, <용이라고 불러줘>, <귀신이면 어때>, <호아전> 등 일곱 작품이다. 웹툰에 나타난 설화의 활용 방식은 매체전환 스토리텔링 연구방법을 적용해 분석했다.

안동 브랜드 웹툰의 스토리텔링은 첫째, <제비원 이야기>에서처럼 설화와 보편적 주제의 충실한 교직, <별신의 밤>, <별신마을 각시>, <당신의 소원은 무엇입니까>에서 보듯이 하회마을과 별신굿탈놀이를 소재로 다양한 장르가 나타나며, <용이라고 불러줘>, <귀신이면 어때>, <호아전>의 경우처럼 상상력을 발휘해 설화를 현대적으로 재해석하는 양상을 보이고 있다.

<제비원 이야기>는 설화의 수용도가 높아 설화 스토리의 압축과 연장의 방식으로 매체전환이 일어난다. 하지만 이후 작품은 점차 원천설화의 스토리 변형 강도가 높아져 스토리의 확장 및 수정은 물론 설화를 단순히 인용하는 수준으로 스토리 변형의 폭이 매우 크게 나타나고 있다.

안동 웹툰 스토리텔링의 특징은 첫째, 설화적 환상성을 구현하는 시공간과 인물을 창안해 스토리를 전개한다. 판타지적 시공간에서 캐릭터들은 현재 인물과 고전 인물과의 조우, 설화 속 캐릭터의 독립적 소환, 원작에는 없는 캐릭터의 등장, 구독층이 공감하기 쉬운 고교생 등의 주인공을 등장시킨다. 둘째, 주제와 형식은 설화의 원형적 주제를 그대로 차용하여 발전시킨 경우와 원천설화와 상관없는 다른 주제로 변형시킨 경우가 있다. 셋째, 다중 서사의 내용과 형식을 융합하여 새로운 이야기를 만드는 하이퍼텍스트적 성격을 띤다.

안동 브랜드 웹툰의 스토리텔링은 일반 고전서사 활용 웹툰 스토리텔링의 상상력 전개와 융합적 구현 방식에서 벗어나지 않는다. 하지만 지역성과 장소성을 구현한다는 면에서 차별화된다.

지역성과 장소성은 초기 작품은 강하게 나타나는 편이고 뒤로 갈수록 미약해진다. 지역 웹툰 지원 사업의 초점이 지역성을 강조하기보다 경북의 신인작가 양성과 발굴로 이동하면서 신인작가들에게 지역성 표출보다 웹툰의 완성도 제고를 기대하게 되었기 때문이다.

2018년을 끝으로 경북콘텐츠진흥원의 안동 브랜드 웹툰 지원 사업은 종료되었다. 2019년에는 경북 영양에서 장계향의 ‘음식디미방’을 원천소재로 김보통 작가가 웹툰을 창작해 레진코믹스에서 서비스되고 있다. 2020년에는 군위에서 삼국유사를 소재로 역시 기성 작가들이 웹툰을 제작 중이다. 안동도 초창기에 2년에 걸쳐 유명 작가를 기용하였듯이 지역 브랜드 웹툰 지원 사업을 처음 시작하는 지자체는 인지도 높은 작가를 선호하는 경향이 있다. 그러나 지역에서 나고 자라 지역을 잘 아는 작가가 창의적으로 지역유산을 활용해 작품화할 때 지역문화 발전에 더욱 직접적인 도움이 될 것이다.

안동 브랜드 웹툰 지원 사업이 중단된 이후 경북콘텐츠진흥원은 2020년 ‘안동 웹툰 콘테스트’ 공모를 재개하였다. 이 공모전은 지역 웹툰 생태계의 지속성을 확보할 수 있는 긍정적인 기획이라고 생각된다. 기존에는 경북 작가를 대상으로 하던 것을 범위를 좁혀 ‘안동’에 거주하는 만화작가 양성을 위해 웹툰 창작물 발굴과 작품 제작을 지원한다.

유의할 점은 이러한 기획과 함께 신인작가의 작품일지라도 지원 과정에서 치밀한 제작 기획과 관리를 수행해야 한다는 것이다. 아울러 작품의 오락성, 작품성, 주요 타깃층과의 관련성 등을 고려해 독자와 공감대를 형성할 수 있는 방안을 마련해야 한다. 또한 연재 이후에도 지역 기업 및 기관과 연계하여 어떻게 문화상품화 할 수 있을지를 염두에 두고 지원 활동을 해나가야 할 것이다. 이렇게 된다면 지역작가에 의한 안동 브랜드 웹툰의 개발과 발전 전망은 희망적이라고 할 수 있을 것이다.

지금까지는 <제비원 이야기>와 <별신의 밤>이 단행본 만화로 출간된 것<sup>49)</sup> 외에 안동 브랜드 웹툰의 이차적 상품화는 이루어지지 못했다. 정도의 차이가 있지만 안동 브랜드 웹툰은 지역성과 장소성을 기본적으로 가지므로 지역 문화관광 자원화 등 잠재적 활용 가능성이 많다. 이차적 활용을 어떻게 현실화할 것인지에 대한 방안을 적극적으로 탐색해야 할 것이다.

본 논문은 안동 브랜드 웹툰 7편의 스토리텔링의 양상과 특징을 종합적으로 살펴보았다. 하지만 지면의 한계로 개별 작품에 나타난 설화의 수용 양상과 웹툰 스토리텔링의 구체적 분석은 하지 못했다. 이것은 향후 안동 브랜드 웹툰을 활용한 파생 콘텐츠 방안에 대한 연구와 함께 다음 과제로 남긴다.

※ 이 논문은 2020년 8월 10일에 투고 완료되어  
2020년 8월 13일부터 9월 1일까지 심사위원이 심사하고,  
2020년 9월 2일 편집위원회에서 게재 결정된 논문임.

49) 주호민, 『제비원 이야기』, 애니북스, 2014. ; 박소희, 『궁 외전-안동 편 별신의 밤』, 서울문화사, 2015.

## 참고문헌

### 단행본

박소희, 『궁 외전-안동 편 별신의 밤』, 서울문화사, 2015.

주호민, 『제비원 이야기』, 애니박스, 2014.

### 논문

김선현, 「판소리 서사 기반 웹툰의 스토리텔링 양상과 특징」, 『문화와 융합』 40-2, 한국문화융합학회, 2018, 77~110쪽.

박기수, 「〈센과 치히로의 행방불명〉의 서사 전략 연구」, 『한국언어문화』 25권, 한국언어문화학회, 2004, 303~334쪽.

서성은, 「트랜스미디어 스토리텔링의 캐릭터 구축 전략 연구 - 영화 <신과 함께> 시리즈를 중심으로-」, 『인문콘텐츠』 제51호, 인문콘텐츠학회, 2018, 69~91쪽.

심상우·김공숙, 「웹툰 ‘제비원 이야기’를 통해 본 ‘제비원 설화’의 스토리텔링 가능성 고찰」, 『2018년 한국지역문화학회 추계학술대회 자료집』, 한국지역문화학회, 2019.11.09, 전남대학교, 213~222쪽.

안창현, 「웹툰 안동을 클릭하다」, 『안동학연구』 Vol.17, 2018, 111~136쪽.

염원희, 「설화의 재매개 양상과 문화콘텐츠로서의 가능성 - 웹툰 <계룡선녀전>을 중심으로」, 『人文學研究』 제31집, 2019, 399~428쪽.

이명현, 「문화콘텐츠 소재로서 고전서사의 가치」, 『우리문학연구』 제25집, 우리문학회, 2008, 95~124쪽.

이명현, 「웹툰의 고전서사 수용과 변주」, 『동아시아고대학』 제 52집, 동아시아고대학회, 2018, 1~27쪽.

이재훈, 「지역 소재 웹툰의 활용 방안에 관한 연구 :각 지역 진흥원에서 제작 지원된 지역 소재 웹툰을 중심으로」, 조선대학교 만화애니메이션대학원 석사학위논문, 2018.

임재해, 「설화의 미디어 기능과 지명전설의 인문지리 정보」, 『韓民族語文學』 第69輯, 한민족어문학회, 2015, 42~82쪽.

장예준, 「웹툰(webtoon)의 고전 서사 활용 방안」, 『국제어문』 75, 국제어문학회,

2017, 395~428쪽.

장예준, 「지역 자원 홍보 수단으로서 브랜드 웹툰(Brand webtoon)의 성격과 과제 -광고 구조와 광고 내용적인 측면을 중심으로」, 『고전문학연구』 55집, 한국고전문학회, 2019, 235~274쪽.

### 웹툰 및 웹사이트

웹툰 <궁 외전-별신의 밤>, 검색일자 : 2020.07.24, <https://series.naver.com/comic/detail.nhn?productNo=3707151>

웹툰 <귀신이면 어때>, 검색일자 : 2020.07.24, <http://webtoon.daum.net/webtoon/view/whateverghost>

웹툰 <당신의 소원은 무엇입니까>, 검색일자 : 2020.07.24, <http://webtoon.daum.net/webtoon/view/YourWish>

웹툰 <별신마을 각시>, 검색일자 : 2020.07.24, <http://webtoon.daum.net/webtoon/view/villagemonster>

웹툰 <용이라고 불러줘>, 검색일자 : 2020.07.24, <http://webtoon.daum.net/webtoon/view/CallMeDragon>.

웹툰 <제비원 이야기>, 검색일자 : 2020.07.24, <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=605137>

웹툰 <호아전>, 검색일자 : 2020.07.24, <http://webtoon.daum.net/webtoon/view/hoastory>

자연물 전설, 《안동시청》, 검색일자 : 2020.07.24, <http://www.andong.go.kr/andong/contents.do?mId=0302030200>

제비원 미륵불과 성주신앙, 《한국향토문화전자대전》, 검색일자 : 2020.07.24, [https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2604717&cid=51934&categoryId=54400#TABLE\\_OF\\_CONTENT2](https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2604717&cid=51934&categoryId=54400#TABLE_OF_CONTENT2)

제비원에 얽힌 전설, 《한국향토문화전자대전》, 검색일자 : 2020.07.24, [https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2604717&cid=51934&categoryId=54400#TABLE\\_OF\\_CONTENT2](https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2604717&cid=51934&categoryId=54400#TABLE_OF_CONTENT2)

허도령 전설, 《하회별신굿탈놀이보존회》, 검색일자 : 2020.07.24, <http://www.hahoemask.co.kr/board/index.php?doc=korea/hahoemask/index1.html>

기타

경북콘텐츠진흥원 지역 웹툰 개발 담당자 전화 취재, 2020.07.15.

경북콘텐츠진흥원 지역 웹툰 개발 담당자 전화 취재, 2020.09.08.

 Abstract

## The Storytelling Aspects and Features of Andong Brand Webtoons

Kim, Gong-sook

The study aims to help find the direction of local webtoon development using local folktales. Therefore, it analyzed the storytelling aspects and characteristics of Andong's seven brand webtoons, which were developed from 2013 to 2018.

The storytelling of Andong brand webtoons faithfully intersected folk tales and universal themes, and created stories of various genres based on Hahoe village and Hahoe mask dance drama. Based on the story, the story is reinterpreted in a modern way by using its imagination. From the point of view of storytelling in the media transformation, the early works tend to accept more of the story's contents, but the later works, the more the story is transformed.

Andong brand webtoon reproduces the storytelling method of webtoons that utilize existing classical narratives such as embodying narrative fantasy and storytelling of multi-layered convergence. Although it is generally differentiated from webtoons using folktales in terms of locality and placeness, it also has limitations. It is necessary to continue to grow local writers and consider secondary use of webtoons, such as the resourceization of culture and tourism, based on the locality and location of brand webtoons, from the planning stage.

It is meaningful that this paper comprehensively examined the storytelling aspects and features of all seven Andong brand webtoons.

**keywords :**

andong brand webtoon, storytelling, folktales, media conversion, locality, placeness