

# 현대형 도시 판타지 콘텐츠의 컨벤션

## Convention of Contemporary Urban Fantasy Contents

신동희\*, 김희경\*\*

성균관대학교 인터랙션사이언스학과\*, 성균관대학교 인터랙션사이언스연구소\*\*

Dong-Hee Shin(dshin@skku.edu)\*, Hee-Kyung Kim(nigajota5@hanmail.net)\*\*

### 요약

본 연구는 현대형 도시 판타지 콘텐츠(Contemporary Urban Fantasy Contents)에 일반적으로 통용되어 향유자들이 익숙해 하고, 다른 장르와의 구별의 척도가 되는 관습적 장치인 컨벤션(Convention)에 관하여 고찰한다. 먼저 판타지의 개념을 정리하고, 판타지의 유형과 판타지의 세계라고 할 수 있는 시간과 공간, 판타지의 스토리텔링, 그리고 판타지의 관습인 컨벤션을 살펴본다. 다음으로 현대형 도시 판타지의 의미와 컨벤션을 알아본다. 궁극적으로, 현대형 도시 판타지 콘텐츠의 분석을 통해 판타지 장르의 변화 추이를 관찰하고, 판타지 장르의 컨벤션의 파괴가 어떻게 현대형 도시 판타지 콘텐츠에서 컨벤션을 생성시키는지를 사례를 통해 분석하여 사람들에게 새로운 재미를 부여할 수 있는 현대형 도시 판타지 콘텐츠 제작의 방향을 모색하고자 한다.

■ 중심어 : 판타지 | 변형된 판타지 | 현대형 도시 판타지 | 컨벤션 | 콘텐츠 |

### Abstract

A convention is a customary channel that not only distinguishes the contemporary urban fantasy contents from other genres but also feels familiar with users for its currency. To begin with, the study defines the fantasy investigating the types of the fantasies, the time and the space which are regarded as the world of the fantasy, the fantasy storytelling and the convention, the custom of the fantasy. Next, the meaning and the convention of the contemporary urban fantasy contents are discussed. Ultimately, through the contemporary urban fantasy contents analysis, the study traces changes in the fantasy genres understanding how the convention destruction of the fantasy genre generates the convention in contemporary urban fantasy contents. Finally, the study proposes the directions of the convention in contemporary urban fantasy contents production which would provide us with a new experience and a dimension of fun.

■ keyword : Fantasy | Modified Fantasy | Contemporary Urban Fantasy | Convention | Contents |

\* 이 논문은 2010년도 교육과학기술부 인문사회연구강화사업으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음 (NRF-2010-B00171). 또한 이 논문은 2011년 교육과학기술부의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (Social Science Korea: NRF-2011-330-B00225).

접수번호 : #121107-002

접수일자 : 2012년 11월 07일

심사완료일 : 2013년 01월 08일

교신저자 : 신동희, e-mail : dshin@skku.edu

## I. 서론

### 1. 연구목적과 내용

최근 드라마와 영화에서는 판타지이긴 한데 기존의 그것과 차이가 있는 현대형 도시 판타지(Contemporary Urban Fantasy Contents)라는 장르가 인기를 끌고 있다. 현대형 도시 판타지는 현대형 판타지(Contemporary Fantasy), 도시 판타지(Urban Fantasy), 어반 판타지라고도 불린다. 대표적인 사례로는 미국 영화 <트와일라잇> 시리즈, <퍼시 잭슨과 번개도둑>, 한국 영화 <초능력자>, <아라한 장풍 대작전>, 한국 드라마 <울랄라 부부>, <시크릿 가든>, <옥탑방 왕세자>, <뱀파이어 검사>, 미국 드라마 <트루 블러드>, <뱀파이어 다이어리>, <시크릿 씨클> 등인데 이 외에도 다수의 콘텐츠들이 있다. 기존의 판타지와 이들 콘텐츠와의 차이점은 시공간적 배경과 캐릭터에 있다.

동화 <이상한 나라의 앨리스>나 <오즈의 마법사>에서 볼 수 있는 것처럼 일반적인 판타지는 주인공의 의도적이건 그렇지 않건 환상세계로 들어가는 과정이 있고, 환상세계로 들어가기 위한 다양한 관문도 존재한다. 또한 처음부터 어떤 시공간인지 알 수 없는 환상세계에서 이야기가 시작되기도 한다. 대표적 판타지 작가로 불리는 톨킨(John Ronald Reuel Tolkien)은 판타지 세계를 현실 세계인 1차 세계(Primary World)와 현실 밖(외) 세계인 2차 세계(Secondary World)로 나누었다. 2차 세계는 현실에는 없는 공간과 시간에서 사람과는 다른 모습을 하거나 비범함 능력을 가진 생명체들이 우리 일상의 질서와는 다른 질서에 따라 살아가는 모습을 보여 주는 곳이라고 하였다[1].

이에 비해 현대형 도시 판타지는 주인공이 살고 있는 도시가 중요한 역할을 하는 판타지거나 현대 도시를 배경으로 하는 판타지를 말한다. 현대 공간에 일반인과 초자연적 힘을 가진 선한 영웅이나 악마, 도인들이 같이 살고 있고, 모든 사람들이 그들의 존재를 알고 있거나 혹은 주인공만 그것을 알고 있는 이야기로 나타난다. 이렇게 판타지와 현대형 도시 판타지는 근본적인 차이점을 가지고 있는 바, 그것은 각 장르 고유의 관습인 '컨벤션(Convention)'이 있기 때문이다.

본 연구에서 '현대형 도시 판타지 콘텐츠-컨벤션'을 다루는 이유는 첫째, 국외에 비해서 국내에는 판타지와 판타지 콘텐츠에 관한 연구가 활발하지 않은 상황에서 현대형 도시 판타지 콘텐츠는 그 개념 정도만 알려져 있는 것이 현실이다. 이에 반해 그것의 제작은 드라마·영화 등으로 해마다 양적·질적으로 증가하고 있는 추세이다. 따라서 현 시점에서 현대형 도시 판타지 콘텐츠의 개념을 공고히 하고, 기 개발된 콘텐츠의 사례 분석을 통해서 장르의 특성을 파악하고, 향후 독립된 장르로서의 발전 가능성을 전망해 보기 위해서 연구를 수행한다.

둘째, 현대형 도시 판타지는 기존의 판타지와 다른 양상을 보이고 있어서 단순히 판타지의 서브 장르로 볼 것이 아니라 2000년대 이후 유행하고 있는 혼종(hybrid)의 대표적 결과물로 판단하여 그 양상을 살펴보고자 함이다.

셋째, 컨벤션은 시각적인 부분뿐만 아니라 스토리 구성의 3요소인 인물(character)-사건(plot)-배경(background)에도 영향을 미친다. 현대형 판타지 콘텐츠의 컨벤션은 기존 판타지 관습의 '파괴(breach)'를 통해 캐릭터의 유형과 갈등구조도 다르고, 고딕 및 영웅 판타지 등 타 장르와의 넘나들기와 섞기(blend)를 통해 향유자에게 색다른 즐거움을 선사한다. 이것은 현대형 도시 판타지 콘텐츠를 기획함에 있어서 트렌드를 반영하게 된다는 데에 의의가 있다.

따라서 본 논문에서는 현대형 도시 판타지 콘텐츠의 사례분석을 통해 판타지 장르의 변화 추이를 관찰하고, 판타지 장르의 컨벤션 파괴가 어떻게 현대형 도시 판타지 콘텐츠에서 컨벤션을 생성시키는지를 파악하여 사람들에게 새로운 재미를 부여할 수 있는 현대형 도시 판타지 콘텐츠 제작의 방향을 모색하고자 한다. 먼저 현대형 도시 판타지와 관련한 선행연구를 검토해서 본 연구와의 차이점을 언급한 다음, 현대형 도시 판타지와 관련한 기본적인 개념을 제시한다.

### 2. 선행연구

현대형 도시 판타지 콘텐츠에 관한 선행연구는 국내의 경우 전무하다. 판타지 콘텐츠의 연구도 활발하지

못한 상황에서 국외의 연구는 꽤나 다채로운 편이다. 아마도 국내에서 판타지는 여전히 허무맹랑하다는 인식이 팽배해서가 아닐까 한다. Neale은 그 이유를 ‘리얼리즘 이데올로기(Realism Ideology)’에서 찾는데, 같은 장르영화라 하더라도 문화적 현실성에 호소하는 장르들이 그렇지 않은 장르에 비해 좀 더 ‘진지한’ 영화로 받아들여졌기 때문이라는 것이다. 또한 판타지물로 대단히 성공을 거둔 국내 사례가 많지 않기 때문이기도 하며, 다른 나라 판타지물의 탄탄한 구성이 오히려 국내 판타지의 개발 의지를 꺾어버리기도 하였을 것이다. 그럼에도 불구하고 국내외적으로 현대형 도시 판타지 콘텐츠나 그것의 특성을 가미한 콘텐츠를 예전보다 훨씬 자주 접하게 됨에 따라 현 시점에서 연구의 당위성을 제기하지 않을 수 없다.

국내 연구는 판타지의 개념과 판타지의 범주에 대해서 개괄적으로 살펴볼 수 있었는데 쵸베탕 토도로프의 『환상문학 서설』(한국 문화사, 1996), 로즈메리 잭슨의 『환상성-전복의 문학』(서강여성문학연구회 옮김, 2001), 캐서린 흠의 『환상과 미메시스』(푸른나무, 2000), 최기숙의 『환상』(연세대학교 출판부, 2003), 그리고 이유선의 『판타지 문학의 이해』(역락, 2005) 역시 판타지의 개념과 판타지 문학의 발전 및 전반적인 특징을 소개하여 판타지의 이론적 접근에 도움을 준다. 특히 로즈메리 잭슨의 연구에서 리얼리즘 속에 깃들여 있는 환상의 존재를 들춰내고, 환상성은 어떤 방식으로든 현실 세계나 현실적인 원칙과 관련을 맺어야 하며, 진정한 환상성은 단순히 초월적이고 신비한 세계에 대한 상상 혹은 공상이 아니라 오히려 현실 세계 속에서 드러나는 낯설고 이질적인 것과의 충돌로 야기되는 기이함·전복·파괴를 그 특징으로 한다는 점에서 본 연구와 관련성이 깊은 이론적 배경을 제공한다.

강선영은 「영웅소설과 판타지 소설의 서사구조와 환상성에 관한 비교 연구」(동아대 대학원, 2010)에서 등장인물이 판타지성을 갖기 위한 조건을 제시하여 현대형 도시 판타지 콘텐츠의 캐릭터 구성을 연구하는데 참고할 수 있다.

Keri Arthur는 「Paranormal Romance and Urban Fantasy」에서 두 장르의 차이점을 공간적 배경을 기

준으로 밝히고 있는데 도시 판타지는 반드시 현대의 도시 환경(LA, 뉴욕, 멜보른, 도쿄 등)으로 설정되지만 페리노멀 로맨스 장르는 꼭 그렇지 않으며 도시 판타지에서 로맨스는 주된 구성 요소가 아닌 반면, 페리노멀 로맨스에서는 그것이 주된 구성 요소가 된다는 주장[2]에서 장르별 차이점을 판단하는 근거를 찾을 수 있다.

Donohue Nanette Wargo는 「Collection Development “Urban Fantasy”:The City Fantastic」에서 1980년대 후반부터 1990년대 초반까지의 전통적인 도시 판타지가 신화, 민속, 동화, 중세풍의 이야기에서 영향을 받은 반면, 현대형 도시 판타지는 호러 콘텐츠와 대중문화에서 지대한 영향을 받아왔음을 밝혔다[3]. 이 연구는 도시 판타지의 연혁과 역사적 변화 과정을 파악하기에 용이하다.

조희권의 「만화 스토리텔링의 핵심 코드, 컨벤션의 이해」(인문콘텐츠, 2007)는 만화 스토리텔링의 관례인 컨벤션에 대한 정의와 타 장르 컨벤션과의 연관성, 만화 스토리텔링 컨벤션의 법칙을 소개[4], 본 연구의 전개와 구성 형식을 참고할 수 있는 연구이다.

선행연구들이 현대형 도시 판타지의 이론적 토대와 관련 용어를 규정했다는 점에서 참고가 되나, 현대형 도시 판타지만의 컨벤션에 대해서는 언급한 바가 없다는 점이 본 연구와 선행연구의 차이점이라고 하겠다. 무엇보다 국내에 현대형 도시 판타지와 관련한 전문적인 연구가 없다는 측면에서 본 연구의 가치가 있다고 할 수 있다.

## II. 현대형 도시 판타지의 개념

### 1. 판타지의 의미

현대형 도시 판타지의 개념에 앞서 판타지(fantasy)의 의미부터 살펴보면, 판타지(fantasy)는 그리스어 판타제인(phantasein)에서 파생된 단어로 ‘나타나 보이게 하는 것, 눈에 보이도록 하는 것, 기이한 현상이 드러나는 것, 착각을 주는 것’이라는 의미를 지닌다. 국립국어원 표준국어대사전에서는 ‘현실적인 기초나 가능성이 없는 헛된 생각이나 공상’으로, 옥스퍼드 사전에서는

‘상상하는 즐거운 상황이지만 일어날 것 같지 않은(a pleasant situation that you imagine but that is unlikely to happen)’이라고 풀이하였다. 한자문화권에서 환상은 ‘기이함’이라는 뜻으로 표현되어 왔다. 이것은 ‘기(奇), 이(異), 괴(怪)’ 등으로 분류되었는데 가장 광범위하게 쓰이는 ‘기(奇)’는 드물고, 본래적이고, 환상적이고, 놀랍고, 기묘한 영역을 지칭하는 말이고, ‘이(異)’는 일차적으로는 차이나 구별 짓는다는 의미이며, 이차적으로는 비범하거나 낯선, 이질적, 괴상한 등으로 무엇이든 규범과 다른 것을 의미한다. 다음으로 ‘괴(怪)’는 가장 좁은 범위의 의미를 가지고 있으며, 기묘한, 섬뜩한, 번덕스러운, 비정상적인, 불가해한 등의 의미를 지닌다[5].

판타지는 오늘날 문학뿐만 아니라 영화, 애니메이션, 공연, 테마파크 등 다양한 콘텐츠로 나타나는데 판타지 콘텐츠 중 제일 먼저 탄생한 판타지 문학에 대한 정의를 살펴보면 판타지 문학이란 초자연적인 가공세계에서 일어난 사건이나 현실에서 있을 수 없는 사건을 소재로 한 문학작품으로 18~19세기 유럽문학의 주류였다고 여겨지는 리얼리즘 문학이 일단 고갈점에 이르고, 그 이전의 환상성이 풍부한 문학이 재평가되면서 나타나기 시작하였다. 1920년대에는 모더니즘 문학 이후 기법상의 환상성과 인간의 세계인식의 상징적 허구에 대한 인식이 깊어짐에 따라 종래의 리얼리즘에 대한 환상 문학이라는 장르의 정립이 성립되었다[6]. 또한 19세기의 제도적 억압에 반하는 의도에서 탄생하였다. 우리가 잘 아는 대표적인 판타지 동화인 루이스 캐롤의 <이상한 나라의 앨리스(Alice In Wonderland, 1865년)>도 당시의 엄격한 학교교육과 도덕적인 잣대에서 벗어나고 싶은 욕망을 환상으로 치환한 것이다. 즉 19세기에 이르러 정립된 환상문학은 단지 소재적 측면에서 뿐만이 아니라 역사적 생성 과정과 시대적 상황에서 규정되었다고 할 수 있다.

로제 카이와(R.Caillois)는 ‘환상문학은 현실과 다른 경험 세계를 구현한 것이다.’라고 강조하였는데 그에 따르면 환상성은 일상적인 세계 질서의 파괴이며 습관적인 세계로 부터의 일탈이라는 것이다[7]. 서론에서 언급한 톨킨은 두 세계 중 2차 세계는 현실 세계와 아무 상관 없는 곳은 아니고, 현실 세계가 감추고 있는 비밀,

근원적 문제, 소원, 욕망을 끌어내어 새로운 눈을 뜨게 해 줄 수 있는 곳이라고 하였다[8].

## 2. 현대형 도시 판타지의 정의

판타지의 유형은 다양하게 분류할 수 있는데 특히 도시 판타지를 판타지의 범주에 포함시킨 위키백과사전과 작가 복거일의 분류를 살펴본다.

위키백과사전에서는 요정이야기/검과 마법/하이/영웅/다크/도시/마술적 사실주의 등으로 판타지를 분류하였다. 복거일은 장르/동물/서사/역사/미래/탐정/고딕/다크/영웅/행성 로맨스/소생/어린이 및 어른/하위 및 상위/군사/과학·기술·비학/도시/수정주의/사후/합리화된/동양·북유럽·아라비아·켈트족 판타지 등으로 판타지를 분류하였다.

이 중 본 연구에서 다루는 도시 판타지는 주인공이 살고 있는 도시가 중요한 역할을 하거나 현대 도시를 배경으로 하는 판타지를 말한다[9].

판타지를 유형화하는 데 있어 절대적인 기준이 있는 것 같지는 않으나 그 척도를 크게 살펴보면, 첫째, 얼마나 환상적이냐에 따라, 둘째, 현실세계와 비현실세계의 존재방식에 따라 나눌 수 있겠다. 현대형 도시 판타지의 경우 두 번째 척도에 따른 것이라 할 수 있다.

그 이유는 조아르스키와 보이어(Kenneth J. Zahorski & Robert H.Boyer), 권혁준, 제라르 렌의 연구에서 알 수 있기 때문이다. 먼저 조아르스키와 보이어는 톨킨의 1차 세계(현실계)와 2차 세계(비현실계)라는 용어를 받아들여 이를 바탕으로 판타지 이야기를 분류하였다. 그들은 이야기에 등장하는 두 세계의 존재방식에 따라 ‘상위 환상(high fantasy)’과 ‘하위 환상(low fantasy)’이라는 용어를 사용하였다. 전자는 2차 세계가 존재하며 2차 세계에서 비합리적인 사건이 일어나는 이야기를 말하며, 후자는 모든 이야기가 현실 세계를 무대로 펼쳐지면서 그 안에서 비합리적 현상이 등장하는 이야기를 말한다[10]. 다음으로 권혁준은 현실의 시공간을 배경으로 하되 그 안에서 비현실적인 사건이 벌어지는 작품을 ‘1차 세계형 판타지’로, 현실적인 시공간과 비현실적인 시공간이 모두 존재하며 그 두 공간을 오가는 유형을 ‘교통형 판타지’, 그리고 처음부터 비현실적인 시공간만을

배경으로 그러한 이야기가 펼쳐지는 판타지를 ‘독립존제형 판타지’로 나누었다[11]. 마지막으로 제라르 렌(Gerard Lesne)은 판타지는 정상 속에 비정상의 침입과 그 때문에 발생하는 공포라고 정의하였다[12].

이렇게 봤을 때 판타지는, 비현실계만 존재하는 판타지, 현실계와 비현실계가 같이 존재하는 판타지로 구분할 수 있는데 정리하면 현대형 도시 판타지는 조아르스키와 보이어의 ‘하위 환상’, 권혁준의 ‘1차 세계형 판타지’, 그리고 제라르 렌의 ‘침입’에 속한다고 하겠다.

앞에서 도시 판타지가 판타지의 한 유형이라고 밝힌 바, 비현실적 인물이 등장하고 그러한 사건이 발생하는 점에서는 판타지의 하위 장르에 속한다고 할 수 있지만, 판타지의 가장 큰 특징을 비현실세계(시공간 포함)라고 하였을 때 현대형 도시 판타지는 시간은 현대이고, 공간은 도시이므로 판타지의 하위 장르라기보다는 하나의 독립된 장르로 보아야 한다는 측면도 있다. 어느 쪽이 맞는 의견이라고 함부로 단정할 수 없는 가운데, 보다 중요한 것은 최근에 현대형 도시 판타지 콘텐츠의 개발이 양적으로 증가하고 있고 질적으로 다양해지고 있다는 점에서, 현재 현대형 도시 판타지 콘텐츠의 위치는 기존 판타지의 관습을 벗어나려는 상태에 있는 것은 확실하다.

탈관습은 판타지의 파괴이자 현대형 도시 판타지의 생성을 의미하는데 생성은 완전히 새로운 탄생을 의미하는 것이 아니라 ‘현대’와 ‘도시’라는 특징으로 인해 타 장르와의 혼종이 용이하다. 영웅판타지, 고딕 판타지 등에서 모티브를 따오거나 콘텐츠 곳곳에서 그것들과의 섞임을 찾아볼 수 있다.

다음에서는 현대형 도시 판타지의 컨벤션에 관해 알아봄으로써 앞에서 언급한 특징들을 좀 더 자세히 살펴보고자 한다.

### III. 현대형 도시 판타지와 컨벤션

#### 1. 컨벤션의 개념

컨벤션(Convention)은 흔히 ‘행사, 집회, 대회, 총회’로 알려져 있는데, 이 외에도 사전을 찾아보면 ‘관습, 풍

습, 인습’, 나아가 문화예술 상의 ‘관습, 관례, 규정’을 지칭하기도 한다. 본 연구와 관련해서는 세 번째 의미인 문화예술 상의 관습 혹은 관례로 컨벤션을 정의한다. 그런 의미에서 컨벤션은 비단 현대형 도시 판타지 콘텐츠뿐만 아니라 모든 장르에서 장르의 성격을 규정하고, 타 장르와 구분할 수 있는 척도가 된다. 액션은 액션의 컨벤션이, 공포는 공포의 컨벤션이, 멜로는 멜로의 컨벤션이 있다.

컨벤션은 본래 영화에서 쓰이던 개념으로 이미 익숙한 요소들을 관습적으로 사용할 때 붙이는 명칭이다. 특히 서부영화나 갱영화, 재난영화, 공포영화 등에서 보편화되었는데, 관객들에게 친숙한 느낌을 주거나 흥행을 위하여 일반적으로 통용되었다고 한다. 서부영화하면 연상되는 결투, 갱 영화에 등장하는 검은 양복의 사나이들, 공포영화에 나타나는 살인귀나 흡혈귀 등이 대표적인 예이다.

컨벤션은 시각적이고 외형적인 부분뿐만 아니라 스토리텔링의 중요 요소인 인물(캐릭터)·사건(이야기)·배경(시공간), 주제 설정에도 작용한다. 때문에 컨벤션에 대한 이해는 특정 장르 콘텐츠의 의미 형성과 향유자의 수용 양상을 살피는데도 도움이 된다. 특정 장르에 대한 자연스럽게 암묵적인 컨벤션이 향유자의 머리에 각인이 되면 그들은 매우 명확한 기대감을 갖고, 콘텐츠를 선택하고 즐긴다. 이 때 향유자는 자신의 기대를 크게 훼손하지 않는 범위 내에서 새롭게 구성되는 이야기를 원하는 ‘익숙한 것의 낯설기’를 소망한다.

관습 혹은 관례는 비교적 오랫동안 고정되어 있고, 불변하지만 어떠한 세력이나 변화에 의해 파괴와 소멸, 그리고 생성과 변형을 거친다. 즉 어떤 정점에 이르러 주류가 되고 유사한 스타일로 반복 재생산된 후, 한 양식이나 장르의 공식으로 굳어진다[13]. 향유자들이 ‘나는 OO장르의 영화(혹은 드라마)를 좋아해.’라고 말할 때, 그것은 곧 특정 장르의 컨벤션에 익숙해져서 그것을 선호하는 것임을 알 수 있다.

#### 2. 현대형 도시 판타지의 컨벤션

본 연구에서 판타지 컨벤션과 현대형 도시 판타지 컨벤션을 비교함에 있어서 전자의 경우 권혁준이 정리한

‘교통형 판타지’와 ‘독립존재형 판타지’의 그것을, 후자의 경우 ‘1차 세계형 판타지’의 그것을 기준으로 한다. 판문의 존재여부, 사건의 양상, 이인(異人)캐릭터와의 조우 방법을 중심으로 컨벤션을 살펴본다.

## 2.1 판타지의 컨벤션

첫 번째, ‘교통형 판타지’의 경우 1차 세계와 2차 세계 사이에 판문이 존재한다. 루이스 캐롤의 동화 <이상한 나라의 앨리스>에서는 토끼 동굴이, 프랭크 바움의 동화를 원작으로 하는 영화 <오즈의 마법사>에서는 회오리 바람이, C.S. 루이스의 소설을 원작으로 하는 영화 <나니아 연대기:사자, 마녀, 그리고 옷장>에서는 옷장이, 영화 <스파이더워크의 비밀>에서는 책장이, TV 애니메이션 <이상한 나라의 폴>에서는 인형 찌찌가 마술봉으로 만든 까만 문이 현실 세계에서 환상 세계로 안내해주는, 혹은 현실 세계와 환상 세계를 이어주는 판문 역할을 한다. 캐릭터들은 이 판문을 통해서만 양쪽 세계를 오갈 수 있음이 특징이다. 우리가 흔히 놀이공원이라고 부르는 테마파크의 경우 매표소가 판문의 역할을 한다. 표를 끊기 전까지 현실 세계에 있다가 끊은 후 매표소를 통과하면서 환상 공간으로 들어가기 때문이다. <디즈니랜드>로 들어가는 순간 디즈니 영화와 애니메이션에 나타나는 만화적 건축물(animated architecture)을 보게 된다.

두 번째, ‘교통형 판타지’의 경우 주인공이 환상 세계로 갈 수 밖에 없는 사건이 존재한다. 사건은 우연히 발생하는 경우도 있고, 호기심·문제 해결·갈등 해소·소원이나 욕망 성취를 위해서 발생하기도 한다. <오즈의 마법사>의 경우 회오리 바람에 의해 도로시와 토도가 우연히 환상 세계에 들어가게 되고, <나니아 연대기:사자, 마녀, 그리고 옷장>에서는 함부로 만지지 말라는 아주머니의 말을 어기고, 호기심에 특이하게 생긴 옷장을 열고 그 안으로 들어가면서 나니아 세계로 들어가게 된다. <이상한 나라의 폴>은 현실 세계에 살고 있던 폴이 환상 세계의 대마왕에게 납치된 친구 나나를 구하려고 그 세계로 가서 어려움을 겪고 그것을 극복하는 것이 즐거이는데 매번 나나를 구하는데 실패하는 이유는 시간 안에 다시 현실 세계로 돌아가야 한다는, 문

제 해결과 갈등 구조가 있다. 테마파크 <유니버설 스튜디오>에서 관람자들은 어트랙션을 타거나 쇼이벤트를 관람함으로써 영화 속 캐릭터들의 사건을 경험한다.

세 번째, ‘교통형 판타지’ 컨벤션에서 캐릭터는 이인(異人)이다. 단순한 이인이 아니라 그가 존재하는 환상계와 밀접한 관련이 있다. 또한 모습만 인간과 다른 것이 아니라 인간의 한계를 뛰어넘는 탁월한 능력을 지닌다[14]. 그들은 동양권에서는 신선, 도사 등으로 등장하고, 서양권에서는 마법사, 초인적 영웅, 신화적 존재, 괴수, 반인반수 등으로 등장한다. <나니아 연대기:사자, 마녀, 그리고 옷장>의 마녀와 반인반수 인간, 테마파크 <유니버설 스튜디오>의 터미네이터, 스파이더맨, 슈퍼, 킹콩 등을 그 예로 들 수 있다.

‘독립존재형 판타지’의 경우 처음부터 2차 세계, 즉 이상하거나 신비롭거나 기이한 환상 세계를 배경으로 하므로 판문은 없다. <반지의 제왕>이 대표적인 예인데 이것은 검과 마법 소설의 암흑 판타지 장르로 북유럽의 신화나 설화를 바탕으로 하고 있으며, 기이한 공간에서 다양한 인물들이 등장하여 선과 악의 대립구도를 형성한다. 영화 <언더월드>시리즈도 뱀파이어와 늑대인간 종족의 결투를 그린 것으로 처음부터 인간사회와는 다른 세계를 그리고 있다.

## 2.2 현대형 도시 판타지의 컨벤션

여기에서는 현대형 도시 판타지의 관습을 사례를 통해 살펴본다.

첫 번째, 현대형 도시 판타지는 용어 그대로 현대와 도시에서 경이롭고 기괴하며 공상이나 상상 속에서만 가능하던 일이 발생하는 것이므로 기존의 판타지처럼 판문이 존재하지 않는다. 즉, 현실 공간과 환상 공간이 병치·공존하는 것으로 ‘존재하는 것, 믿는 것, 보이는 것’과 ‘존재하지 않는 것, 믿지 않는 것, 보이지 않는 것’이라는 대립적 관계가 한 공간에서 일어나는 것이다. 결국 현대형 판타지 콘텐츠는 판타지 콘텐츠와는 달리 초자연적이고 기이한 일이 현대 도시에서도 일어날 수 있다는 가능성에서 출발한다.

이렇게 보았을 때, 현대형 판타지 콘텐츠는 판타지의 컨벤션을 전복한다. 시간적 측면에서도 현재에서 과거

로 가거나 현재에서 미래로 가는 시간의 전이가 없거나 미미하게 나타난다. '독립존제형 판타지'인 <잠자는 숲속의 미녀>처럼 마녀의 절대적인 힘에 의해 공주가 사는 곳에서만 시간이 멈추는 일이 현대형 도시 판타지에서는 없다. 시간은 현재 진행형으로 계속 흘러가는 가운데 범상치 않은 일들이 일어난다.

정리하면 배경적인 측면에서 판타지의 시공간은 이계(異界)이고, 현대형 도시 판타지의 그것은 동계(同界)이다. 따라서 영상을 촬영함에 있어서도 판타지는 허구의 세계를 그린 세트장에 주력하는 반면, 현대형 도시 판타지는 뉴욕, 라스베이가스, 도쿄, 서울, 런던 등 실제 도시를 중심으로 촬영한다. 도시는 현란하고 번잡한 중심부와 그 반대의 개념에 있는 주변부로 나눌 수 있다. '현대형'이라는 시간적 배경과 함께 '도시'라는 공간적 배경이 강조되는 이유는 중심부에 하늘을 찌를 듯 높이 솟아있는 마천루 아래에 부족할 것 없이 일상을 살아가는 중심부 도시인들과 늘 걸쭉에 시달리는 주변부 도시인들의 대비적 양상을 보여주기엔 적합하기 때문이다. 주변인적 입장에서 도시는 비정하고 삭막하기 이를 때 없지만 그가 초인적인 힘을 얻게 되면서부터는 변화의 장으로서 기능한다. 또한 과학문명이 발달한 현대 도시에 절대로 일어날 수 없는 일이라는 명제를 전복하는 수단으로서도 기능한다. 이것은 사람들이 개인적으로나 집단적으로 바라는 욕망을 이계가 아니라 동계에서 실현할 수 있다는 가능성과 흥미성을 부여하는 기능을 한다.

현대형 도시 판타지에서 주인공을 도와주는 초인적 입장에서 도시는 주인공에게만 모습과 그 힘을 보여줄 수 있는 은둔의 장소로서 기능한다. 높고, 크고, 복잡하고, 빠르게 돌아가는 도시의 공시성 때문이다. 초인들은 도시에 살면서 인간들이 감히 갈 수 없는 마천루의 꼭대기나 지하, 하늘을 자유자재로 이동하면서 현대 도시와 판타지가 조우하는 초현실적 이미지를 표현한다.

두 번째, 현대형 도시 판타지에서 사건은 시공간적 배경만큼이나 다양하게 구성된다. 판타지의 그것처럼 우연히 발생하기도 하고, 초인의 등장이나 침입으로 발생하기도 하며, 이인(異人)의 존재를 아는 순간 발생하기도 한다. 영화 <아라한 장풍 대작전>의 어리숙한 경찰 상환은 늘 정의감에 불타지만 힘도 약하고, 겁도 많



그림 1. 맨하튼을 배경으로 한 영화 <마법사의 제자>[15]

아서 늘 당하기만 한다. 우연히 그에게 다가온 칠선이라는 초인들에 의해 마루치가 된다는 내용이다.

드라마 <울랄라 부부>처럼 우연히 발생한 사고로 부부의 영혼이 바뀌며 벌어지는 기상천외한 사건도 있다. 영화 <트와일라잇(Twilight)>은 17세 소녀 벨라가 켈렌이라는 같은 반 학생의 정체를 알게 되면서 초현실적이고 공포스러운 사건을 경험하게 된다.

세 번째, 현대형 도시 판타지 콘텐츠의 캐릭터들은 그 배경만큼 독특하다. 영화 <아라한 장풍 대작전>의 어리숙한 경찰 상환 앞에 나타난 칠선과 초능력 소녀 의진은 현대 도시에서 신분을 밝히지 않고 살고 있지만 상황이 마루치가 될 것을 예견하고 그를 돕는 조력자로 나타난다. 기존 판타지에서 초인들은 절대로 실수를 범하지 않고, 완벽한 존재로 나타나는 반면, 칠선들은 실수도 하고, 우스꽝스러우며, 어리석은 부분도 있어 인간을 닮았다.



그림 2. 영화 <아라한 장풍 대작전>의 캐릭터들[16]

<트와일라잇(Twilight)>에 등장하는 켈렌 家의 뱀파이어는 우리가 지금까지 수많은 콘텐츠에서 접했던 그것과는 다르다. 초능력을 가지고 있는 것은 동일하지만 송곳니가 없고, 인간의 피가 아닌 동물의 피를 마시며 인간보다 월등히 아름답다는 점이다. 또한 마늘, 십자가, 마늘, 말뚝을 두려워하지 않는다. 특히 현대 도시에서 사람들과 어울리고 뱀파이어라는 신분을 속이려면 창백한 피부를 감춰야 하기 때문에 밝은 색의 옷을 입는다. 아마도 이것은 켈렌 家의 뱀파이어를 통해 인간과 유사한 모습을 하면서도 악의 대명사로 불리는 뱀파이어를 반대로 선한 존재로 그림으로써 인간을 닮은 이인을 묘사하여 보통 인간으로서의 정체성과 그 이상이 되기를 바라는 힘에 대한 욕망을 동시에 표현한 것으로 보인다.



그림 3. 영화 <트와일라잇>의 켈렌 家 뱀파이어[17]

좀 더 현실적인 캐릭터로 등장하는 콘텐츠를 살펴보면 미국 드라마 <드레스덴 파일(The Dresden Files)>에서 주인공 해리 드레스덴은 표면적으로는 시카고에 사무실이 있는 사립탐정이지만 실제로는 마법사(트릭을 쓰는 현대의 마법사가 아닌)로 현직 경찰인 머피와 함께 기이한 사건을 해결한다. 미국 드라마 <트루 블러드(True Blood)>의 주인공은 웨이트리스로 일하면서 다른 사람의 마음을 읽을 줄 아는 능력을 가지고 뱀파이어와 사랑을 나누기도 하고, 대결하기도 한다.

영화 <초능력자>의 두 주인공 모두 초능력을 가지고 있는데 한명은 눈으로 사람을 조정할 수 있고, 다른 한명은 유일하게 그 조정의 통제를 받지 않으며 동시에

막강한 힘을 가지고 있어 어떤 경우에도 죽지 않는다. 이 둘은 그러한 초능력 때문에 현실 세계에서 변변한 직업을 가지지 못하거나 소외된 삶을 살아간다. 이들의 또 다른 특징은 이 세계에서 온 이인이 아니라 일반인으로서 태어날 때부터 초능력을 가진 사람들이라는 것이다. 영화 <크로니클(Chronicle)>은 <초능력자>와 마찬가지로 기이한 힘을 가졌다고 해서 반드시 영웅인가 하는 의문을 던지는 영화다. 가정환경도 좋지 않고, 친구도 거의 없는 외톨이 소년이 2명의 친구와 동굴에 들어가게 된 다음부터 염력과 하늘을 나는 능력, 사람을 통제하는 능력을 가지게 된다. 처음에는 장난을 치는 것에 그쳤다가 나중에는 개인적 울분을 폭발시키는 과정을 그린 영화다.



그림 4. (위) 영화 <초능력자>의 초인,  
(아래) 영화 <크로니클>의 앤드류[18]

<초능력자>처럼 <크로니클(Chronicle)>에서도 또 다른 능력을 가진 캐릭터가 사회 선을 유지하기 위해 문제를 일으키는 캐릭터를 제어한다. 또한 이들은 배트맨이나 슈퍼맨처럼 특별한 옷을 입지도 않고, 현대 도시의 일반인들의 옷차림과 다를 게 없다.

이렇듯 현대형 도시 판타지 사례로 든 콘텐츠의 캐릭터의 특성이 일관적이지 않으므로 현대형 도시 판타지 콘텐츠의 캐릭터는 판타지 콘텐츠의 캐릭터보다 비정형적인 성격을 띤다.

네 번째, 현대형 도시 판타지 콘텐츠는 종종 판타지

콘텐츠의 하위 장르들과 섞인다. 앞에서 언급한 사례에서 본 바와 같이 현대형 도시 판타지 콘텐츠는 특히 고딕 판타지, 영웅 판타지와 밀접하게 관련이 있다.

고딕(Gothic)은 원래 중세를 의미했으나 후에 ‘무시 무시하고 환상적이며 초자연적인 것’을 가리키게 되었다. 초기의 고딕 소설은 유명이 출몰하는 고성이나 묘지나 폐허를 배경으로 초자연적이고 환상적인 현상들을 다루었으며, 주제는 주로 선악의 대결, 그리고 선의 승리를 통한 권선징악이었다. 19세기 들어 단순한 선악 대결 및 권선징악 구도에서 벗어나, 인간 내면에 숨어 있는 악한 요소, 강박관념, 광기, 이중성 등에 대한 심리적 고찰과 인류문명 비판까지도 시도함으로써 보다 더 복합적인 양상을 띠게 되었다[19].

에드먼드 버케(Edmund Burke)는 고딕의 미적 범주는 ‘경악할 사건’을 생성하고 ‘불명료함’, ‘광대함’, 혹은 ‘거대한 범위’, ‘무한성’, ‘어둠’ 및 ‘울퉁불퉁하고 깨진 표면’으로서 공포의 정도를 포함시키며 모든 감정들을 최대한 표현하는 방식[20]이라고 하였다. 고딕 문학에서 파생된 고딕의 의미는 다음 표와 같다.

표 1. 고딕문학에서 파생된 고딕의 의미[21]

| 요소       | 의미                        |
|----------|---------------------------|
| 심리적인 요소  | 공포, 혐오적인, 소름끼치는, 죽음이 드리워진 |
| 경관이나 외형  | 괴기스러운, 으스스한               |
| 감각적인 요소  | 신비스러운, 환상적인, 장엄한          |
| 극적 요소-인물 | 으스스한 분위기를 풍기는 악역의         |
| 극적 요소-사건 | 초현실적인, 초자연적인              |

고딕 혹은 고스 스타일을 추구하는 사람들을 고스족이라고 하는데 흔히 그들은 폐쇄적이어서 그들만의 세계에 칩거하거나 은둔한다고 알려져 있지만 그렇지 않다. 주중엔 일반인과 마찬가지로 직장이나 학교에서 자기의 본분을 다하고, 주말이면 고스 클럽에 가서 그들만의 문화를 즐긴다. 실제로 고스 족들은 관리직이나 전문직에 종사하고 있는 사람들과 학생들이 대다수이다. 이러한 고스 스타일은 앞에서 언급한 현대형 도시 판타지 콘텐츠의 캐릭터에서 찾아볼 수 있다. <트와일라잇>의 뱀파이어 에드워드 켈렌과 <크로니클>의 세 주인공은 고등학교에 다니는 학생이고, 영화 <아라한 장풍 대작전>의 칠선은 각자 평범한 직업을 가지고 있

으며 주인공 상황은 경찰이다. 또한 <초능력자>의 임규남은 초능력 때문에 한 직장을 오래 다닐 수 없지만 생계를 책임지기 위해 지속적인 구직활동을 하고, 열심히 생활하는 사람이다. <드레스덴 파일>에서 주인공 해리 역시 원래는 초인적인 마법사지만 사립탐정이라는 직업을 가지고 있다.

고딕 스타일은 이야기의 발단에서도 나타난다. 영화 <초능력자>의 초인은 타고난 초능력 때문에 어렸을 적부터 학대를 받고, 제대로 성장하지 못하여 성인이 되어서도 변변한 직업을 가지지 못한 채 그의 능력만으로 사람들을 조종하여 도둑질을 하여 살아간다. 그러한 삶에 대한 분노를 사회를 교란시키는 것으로 풀다. <크로니클>의 주인공 역시 불우한 집안 환경과 아버지의 학대, 학교에서의 왕따라는 개인적인 억압이 초능력을 갖게 됨으로써 분출된다. <아라한 장풍 대작전>의 상황 역시 경찰로서 임무를 다하고 싶지만 소심하고 유약한 성격 때문에 당하고만 사는 데 초인들을 만나면서 숨겨진 자신의 능력을 발견하게 된다. 따라서 단순한 선악의 대결이 아니라 개인적인 아픔이나 내면 깊숙이 있는 억압기제와 도시적 음산함이 복합적으로 어우러진다.

배경에 있어서도 도시의 화려함을 보여주기도 하지만 어둡고 스산한 도시의 이면을 보여주기도 한다. 습기 찬 뒷골목이나 지저분한 장소, 인적이 드문 곳, 후미진 곳, 안개 낀 곳, 차가운 느낌의 실내 공간, 복잡한 미로와 같은 골목 혹은 초인들의 거처가 주요 공간적 배경으로 등장한다. 콘텐츠의 색상을 연출함에 있어서도 채도를 낮추거나 고딕의 주요 컬러인 블랙, 블루, 그레이를 사용하여 공포감과 긴장감을 조성한다. <트와일라잇>의 켈렌 家가 사는 숲, <초능력자>의 초인의 거처, 임규남의 직장, 그들이 대결하는 길, 건물 옥상, <크로니클>에서 주인공의 방, 초능력을 갖게 되는 땅굴, 죽음을 맞게 되는 시간인 밤, <드레스덴 파일>의 안개 낀 동네 등에서 고딕 스타일을 찾아볼 수 있다.

영웅 판타지하면 대표적인 콘텐츠로 미국의 양대 코믹스 회사인 마블(MARVEL)과 D.C.코믹스의 히어로들을 들 수 있다. 슈퍼맨, 배트맨, 스파이더맨, 원더우먼, 그린랜턴, 헐크, 토르, 호크 아이, 아이언맨 등의 영웅을

소재로 한 영화와 TV시리즈는 수십 년 짜 상영 및 방영되고 있다.



그림 5. (좌) 영화 <초능력자>의 후미진 골목, 영화 <크로니클>의 초능력을 갖게 되는 골목[22]

영웅의 속성은 외재적 요소와 내재적 요소로 구분할 수 있는데 전자는 이미 외부로부터 주어진 것으로 주인공의 의지로 바꿀 수 없는 운명적인 요소를 말하고, 후자는 주인공의 내적 발화에 의한 것으로 여러 요인의 유기적 관계에 의해 탄생하는 것이다[23]. 스파이더맨, 슈퍼맨 등 앞에서 열거한 영웅들은 분명한 선악대결 구도 상에서 평범한 인간이 가질 수 없는 초인적인 능력으로 사회질서를 망가뜨리는 악당들을 무찔러 일반인들에게 추앙을 받는 존재이다. 대부분의 영웅들은 개인적 행복을 영위하기 보다는 사회와 세상의 구원을 위해 존재하지만 때로 개인적 고뇌와 정체성에 대한 의문과 회의의를 가지고 선의 영웅이 아니라 악의 영웅이 되는 자들도 있다.

이러한 점에서 현대형 도시 판타지 콘텐츠는 영웅 판타지 콘텐츠를 차용한다. 영화 <초능력자>의 두 주인공 초인과 임규남은 외재적 요소로 초능력을 가지게 되었는데 초인은 악의 편에서, 임규남은 초인의 악행을 막으려는 선의 편에 서게 된다. 게다가 이 영화는 초인들의 기이하고 비범한 행동에 포커스를 맞추는 것이 아니라 ‘남들과 다른 것이 과연 행복한 것인가’하는 철학적 질문을 던지기도 한다. 이것은 과거의 영웅과 달리 현대의 영웅들은 비정하고 복잡하며 경쟁으로 치닫는 도시에 살기 때문에 영웅이 단지 부러움의 대상이 아니라 소외받고 가엾은 존재라는 것을 부각시킨다.

이러한 특성은 영화 <크로니클>에서 좀 더 강하게 등장한다. 주인공 앤드류는 내재적 요소의 영웅이지만 사회와 세계의 구현보다는 자신을 괴롭히는 아버지와 친구, 사회에 복수하는 초인으로 결국은 반대편에 있던

초인인 사촌에게 죽임을 당한다. 앤드류는 조셉 캠벨의 영웅의 13단계에 어긋나는 캐릭터다. 결국, 현대형 도시 판타지의 캐릭터들은 도시라는 비정한 공간에 자신의 욕망을 분출하는 보다 인간적인 초인, 영웅으로 등장하거나 영웅의 문 앞까지 갔다가 결국은 영웅이 되지 못하는 존재로 등장한다.

이상에서 현대형 도시 판타지의 컨벤션을 살펴보았다. 정리해 보면 현대형 도시 판타지 콘텐츠의 컨벤션을 배경-사건-인물의 범주로 살펴 보았을 때 배경은 현대와 도시라는 시공간, 사건은 다른 존재가 되고픈 개인적 욕망과 금기로부터의 해방, 그리고 인물은 특별한 존재와의 공존과 평범한 인물의 영웅화 혹은 좌절된 영웅화로 세분화할 수 있다. 결국 현대형 도시 판타지는 판타지가 과거의 탈을 벗은 것이라고 볼 수 있다. 그것은 기존, 즉 과거의 판타지가 현실과 판타지를 분리했다면 현대의 판타지는 현실과 판타지를 결합했기 때문이다.

#### IV. 결론

본 연구는 최근 드라마와 영화에서 빈번하게 제작되고 있는 현대형 도시 판타지의 개념과 그것이 타 장르와 다름을 판단할 수 있는 컨벤션에 대해서, 사례를 통해 살펴보았다. 기존의 판타지와 어떻게 다른지 비교 분석한 결과 현대형 도시 판타지는 1차 세계-관문-2차 세계 혹은 처음부터 2차 세계(권혁준은 이를 고통형 판타지와 독립존재형 판타지라고 하였다.)로 구성된 판타지와는 달리 별다른 관문없이 현실과 도시의 시공간을 배경으로 범(凡)인과 초인이 공존하는 1차 세계형 판타지임을 알 수 있었다.

또한 현대형 도시 판타지는 판타지의 하위 장르 중 고딕 판타지와 영웅 판타지와의 혼종적 성격을 띤다. 특히 영상에 있어서 음울하고 스산하며 전체적으로 어두운 느낌의 고딕 분위기로 연출된다. 이것은 현대와 도시가 주는 비정함과 삭막함을 고딕에 대입하여 표현한 것으로 보인다. 등장인물의 성격에 있어서도 외모는 일반인들과 다를 바 없지만 타고난 비범한 능력 때문에 어떤 사람이나 집단에서도 환영받지 못하는 소외된 도

시인의 모습에서도 그들만의 문화를 향유하는 고딕 스타일을 읽을 수 있다. 선천적이건 후천적이건 주인공의 초능력은 억압된 그들의 욕망을 해소하는 도구로 사용되어 또 다른 능력을 가진 초인에 의해 제압을 당해 완전한 영웅이 되지 못하는 양상을 보이거나(<초능력자>와 <크로니클>) 반대로 사회와 세계를 구하는 영웅으로 변하는 양상을 보이기도 한다.<드레스덴 파일>과 <아라한 장풍 대작전>) 따라서 현대형 도시 판타지의 캐릭터는 정형화되어 있지 않음을 알 수 있다.

이렇게 봤을 때 현대형 도시 판타지의 가장 두드러진 컨벤션은 배경과 인물의 탈판타지화에 있다고 볼 수 있으며 사건의 경우에는 기존 판타지의 컨벤션을 어느 정도 수용하고 있다고 볼 수 있다. 세 가지 컨벤션이 모두 탈판타지화의 양상을 띠고 있다면 현대형 도시 판타지 콘텐츠는 판타지를 벗어난 새로운 장르라고 단정지을 수 있겠지만 그렇지 않으므로 변형된 판타지라고 보는 것이 현재로서는 타당하지 않을까 생각한다. ‘탈판타지’는 현대형 도시 판타지 컨벤션의 고정을 의미하지만 ‘변형된 판타지’는 앞으로도 그것의 또 다른 변화를 기대할 수 있다는 점이 흥미롭다. 따라서 향후 다양한 콘텐츠에서 현대형 도시 판타지를 개발함에 있어 본 연구가 도움이 될 것을 기대한다.

**참 고 문 헌**

[1] 김서정, *멋진 판타지*, 굴림쇠, pp.13-14, 2002.  
 [2] <http://www.romanceaustralia.com/articles/urban.html>  
 [3] <http://www.libraryjournal.com/articel/CA656172.html>  
 [4] 조희권, “만화 스토리텔링의 핵심 코드, 컨벤의 이해”, *인문콘텐츠*, 제9호, 2007.  
 [5] 최기숙, *환상*, 연세대학교 출판부, pp.8-9, 2003.  
 [6] 이유선, *판타지 문학의 이해*, 역락, p.26, 2005.  
 [7] 이유선, 앞의 글, p.40.  
 [8] 김서정, 앞의 글, p.14.  
 [9] 복거일, *세계환상소설사전*, 김영사, pp.30-42, 2002, 재구성.

[10] 최기숙, 앞의 글, pp.13-14, 재구성.  
 [11] 권혁준, “판타지 동화의 개념, 범주, 유형에 대한 재검토”, *한국아동문학학회*, 제16호, p.33, 2009.  
 [12] 제라르 렌, *판타스틱 영화와 그 신화들*, 정주, p.33, 2001.  
 [13] 조희권, 앞의 글, pp.310-311, 재구성.  
 [14] 강선영, *영웅 소설과 판타지 소설의 서사구조와 환상성에 관한 비교*, 동아대 석사학위논문, p.54, 2010, 재구성.  
 [15] <http://cfile77.uf.daum.net/R678x0/1635AD054C03C14638D08B>  
 [16] <http://cfile189.uf.daum.net/R678x0/126F1B10AC9EA5C3463776>  
 [17] <http://cfile89.uf.daum.net/R678x0/1127C2244B3E24483CC73C>  
 [18] <http://cfile77.uf.daum.net/R678x0/114E2B054CD973891F1271>, <http://kth2337.tistory.com/1918>  
 [19] 김성곤, *김성곤의 영화기행*, 효형출판, p.218, 2002.  
 [20] E. Burke, “*A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and Beautiful*,” Oxford: Basil Blackwell, p.57, pp.72-74, 1987.  
 [21] 한보라, *메이크업에 나타난 고스스타일 특성에 관한 연구: 2002년~2006년 파리컬렉션을 중심으로*, 숙명여대 석사학위논문, p.35, 2007.  
 [22] <http://cfile79.uf.daum.net/R678x0/1140652F4CD9BF0227BB2A>, <http://cfile117.uf.daum.net/R678x0/17210C474F3782CC0EDCA6>  
 [23] 임운주, *한·미·일 장편 애니메이션 주인공에서 나타난 영웅 속성 비교 연구*, 홍익대 박사학위논문, p.36, 2012.

저 자 소 개

신 동 희(Dong-Hee Shin)

정회원



- 2004년 5월 : Syracuse University, Information and Telecommunications(석박사)
  - 2004년 6월 ~ 2009년 5월 : Pennsylvania State University, College of Information Sciences and Technology 교수(Assistant Professor)
  - 2009년 6월 ~ 현재 : 성균관대학교 인터랙션사이언스학과 교수 (Professor), 연구소장, 학과장
- <관심분야> : 디지털커뮤니케이션, 정보과학, HCI

김 희 경(Hee-Kyung Kim)

정회원



- 2005년 2월 : 한국외국어대학교 글로벌문화콘텐츠학과(문학석사)
  - 2009년 8월 : 한국외국어대학교 글로벌문화콘텐츠학과(문화콘텐츠학박사)
- 2010년 7월 ~ 현재 : 성균관대학교 인터랙션사이언스연구소 선임연구원
- <관심분야> : 디지털 스토리텔링, 융합형 콘텐츠, 공간형 콘텐츠, 트랜스미디어콘텐츠