

## 웹드라마 간서치 열전의 내러티브 및 캐릭터 특징 고찰

Study on Narrative and Character Features in Web Drama The Tale of the Bookworm

---

저자 (Authors)	김수정 Kim, Soojeoung
출처 (Source)	<a href="#">Journal of Integrated Design Research</a> 15(1), 2016.3, 111-122(12 pages)
발행처 (Publisher)	<a href="#">인제대학교 디자인연구소</a> Digital Interaction Design
URL	<a href="http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE06659072">http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE06659072</a>
APA Style	김수정 (2016). 웹드라마 간서치 열전의 내러티브 및 캐릭터 특징 고찰. Journal of Integrated Design Research, 15(1), 111-122
이용정보 (Accessed)	이화여자대학교 211.48.46.*** 2020/04/29 15:35 (KST)

---

### 저작권 안내

DBpia에서 제공되는 모든 저작물의 저작권은 원저작자에게 있으며, 누리미디어는 각 저작물의 내용을 보증하거나 책임을 지지 않습니다. 그리고 DBpia에서 제공되는 저작물은 DBpia와 구독계약을 체결한 기관소속 이용자 혹은 해당 저작물의 개별 구매자가 비영리적으로만 이용할 수 있습니다. 그러므로 이에 위반하여 DBpia에서 제공되는 저작물을 복제, 전송 등의 방법으로 무단 이용하는 경우 관련 법령에 따라 민, 형사상의 책임을 질 수 있습니다.

### Copyright Information

Copyright of all literary works provided by DBpia belongs to the copyright holder(s) and Nurimedia does not guarantee contents of the literary work or assume responsibility for the same. In addition, the literary works provided by DBpia may only be used by the users affiliated to the institutions which executed a subscription agreement with DBpia or the individual purchasers of the literary work(s) for non-commercial purposes. Therefore, any person who illegally uses the literary works provided by DBpia by means of reproduction or transmission shall assume civil and criminal responsibility according to applicable laws and regulations.

투 고 일 : 2016.01.28.  
심 사 일 : 2016.02.04.  
게재확정일 : 2016.02.24.

## 웹드라마 '간서치 열전'의 내러티브 및 캐릭터 특징 고찰

Study on Narrative and Character Features in Web Drama

'The Tale of the Bookworm'

주저자 : 김수정

경기대학교 영상학과 교수

**Kim, Soojeoung**

Visual Studies, Kyonggi University

*tofish5k@gmail.com*

---

## 1. 서론

- 1-1. 연구배경 및 목적
- 1-2. 연구대상 및 선행연구

## 2. 서사와 내러티브의 이론적 배경

## 3. 웹드라마 현황

- 3-1. 웹드라마의 문화적 배경
- 3-2. 국내 웹드라마 현황

## 4. 분석

- 4-1. '12 영웅여정단계'에 의한 '간서치 열전'의  
내러티브 분류
  - 4-1-1. 분석 대상
  - 4-1-2. 분석 절차 및 방법
  - 4-1-3. 분석 결과
- 4-2. '7 캐릭터 원형'에 의한 '간서치 열전'의  
캐릭터 분류
  - 4-2-1. 분석 대상
  - 4-2-2. 분석 절차 및 방법
  - 4-2-3. 분석 결과

## 5. 결과 및 논의

## 6. 결론

## 참고문헌

**(요약)**

**연구 배경** 다양화된 디지털 기기의 보급과 고용량 데이터 통신이 가능한 통신 기술의 진보는 대중들의 미디어 콘텐츠 수용 방식에도 큰 변화를 가져왔다. 아시아투데이 (2015. 1. 21) 기사에 소개된 제일기획의 2014년 조사에 나타난 소비자 트렌드는 스낵 컬처, 멀티태스킹, 능동적 사용자였다. 이러한 결과 중 스낵 컬처는 주목할 필요가 있는 현상으로 문화 콘텐츠의 새로운 수렴 방식인 새로운 문화 트렌드이다. '스낵 컬처'라는 문화 현상을 토대로 성장하고 있는 웹툰이나 웹드라마 등의 성장세는 괄목할 만하며 이와 관련된 연구는 시도되고 있으나 이러한 토대 하의 콘텐츠 관련 연구는 미흡한 실정이다.

본 연구는 이러한 실정에서 시도하는 기초연구로 웹드라마 '간서치 열전'의 내러티브 구조 및 캐릭터 특징의 고찰을 통해 새로운 문화 수렴 현상 가운데의 콘텐츠 특징을 연구하는 연구 토대를 만들어가기 위한 기초 연구로 시행되었다.

이를 기반으로 한 추후 연구를 위해서는 분석 대상 콘텐츠의 범위를 확장하여 기획 및 제작 시에 활용 가능한 포괄적 연구를 기대한다.

**연구 방법** 웹드라마는 기존 TV 드라마가 가지는 40-60분의 상영시간과는 다른 5분-15분이라는 상영시간과 총 10-15회 연재로 구성되는 특징을 가진다. 연재라는 측면에서의 공통점은 존재하지만 각 회별 상영시간의 차이가 내러티브 구조에는 영향을 미칠 것이라는 가정 하에 웹드라마 '간서치 열전'을 크리스토퍼 보글러의 '12 영웅 여정 단계'를 통해 내러티브의 구조적 특징을 살펴보고 캐릭터 원형에 따른 캐릭터 분석을 통해 캐릭터의 특징을 살펴본다.

**연구 결과** 본 연구의 결과로는 첫째, 웹드라마 '간서치 열전'의 내러티브와 캐릭터를 분석을 시행한 결과 영웅 여정 단계 중 ③단계를 제외한 나머지 11개의 단계는 구조적으로 일치하는 것을 알 수 있었다. 둘째, 캐릭터 원형의 측면에서 발견된 특징은 주요 캐릭터가 두 가지 이상의 원형을 갖는 특징이었다.

**결론** '간서치 열전'의 내러티브 구조 중 3단계의 생략은 영웅이 소명을 거부한 시점에서 이야기를 시작함으로 5-15분이라는 짧은 러닝 타임의 웹드라마적 특징이 나타난 부분으로 볼 수 있으며, 캐릭터 원형의 측면에서도 주요 캐릭터가 두 가지 이상의 원형을 갖는 특징이었는데 이는 제한된 짧은 상영시간 동안 상영하여야 하는 웹드라마의 함축적 구조 특징으로 해석할 수 있다.

**(주제어)**

스낵 컬처, 웹드라마, 내러티브, 캐릭터 분석

**(Abstract)**

**Background** The supply of diversified digital devices and advancement of communications technology that enables high-capacity data communications have brought remarkable changes to the way people accept media contents. The consumer trends in the 2014 survey by Cheil Worldwide Inc., introduced in the Asia Today article (Jan. 21, 2015), consisted of snack culture, multitasking and active users. Among them, snack culture is a new cultural trend for collecting cultural contents that is worthy of notice. The growth of webtoons or web dramas based on the cultural phenomenon of 'snack culture' is outstanding. While various attempts have been made to study this phenomenon, there are insufficient researches on related contents.

This study is a basic research initiative to establish the foundation for the exploration of content characteristics amidst the new cultural convergence by examining the narrative structure and characters in the web drama 'The Tale of the Bookworm.' Future researches based on this study will feature a comprehensive research approach applicable to planning and production by expanding the scope of contents to be analyzed.

**Methods** This study will find the features by analyzing the narrative structure and characters of web dramas as a basic research on web drama planning. Web dramas are 5-15 minutes long unlike the conventional TV dramas that are 40-60 minutes long, and consist of total 10-15 episodes. These two types of dramas share the similarity that both are in the form of series, but this study will examine how the different running time for each episode affects the narrative structure by analyzing the web drama titled 'The Tale of the Bookworm'.

**Result** According the analysis, 'The Tale of the Bookworm' followed the twelve stages of the Hero's journey by Christopher Vogler, except the third stage.

**Conclusion** It was also found that letter informations have different visual effect, depending on the characteristics of their visual attributes. In this study, the results showed that balanced illusory letters with straight and curved lines are perceived beautiful.

**(Keywords)**

Snack Culture, Web Drama, Narrative, Character Analysis

## 1. 서론

### 1-1. 연구 배경 및 목적

레프 마노비치(Lev Manovich, 2004)는 그의 저서 '뉴 미디어의 언어'에서 미디어 환경을 변화시키는 주요 요소를 기술과 수용자로 꼽았다. 통신 기술의 혁신적 발전을 토대로 한 Digital Data와 Network 환경의 결합은 미디어 콘텐츠 수용자의 위상을 급변시켰다. 이러한 실정 가운데 부각되고 있는 문화 수용 트렌드인 '스낵 컬처'는 주요 논의 대상이 된다. 하지만 본 연구를 통해서 스낵 컬처 현상이나 그와 관련된 콘텐츠 전반을 통찰하기에는 한계가 있기에 본 연구는 언급된 연구 문제들을 염두에 둔 기초 연구로 수행되었다.

미디어 수용 행태의 급 변화 가운데 부상되는 콘텐츠 중 웹드라마는 그 관심과 증가세가 괄목할 만하다. 위키 백과에 의하면 웹 시리즈(Web series)는 인터넷상에 올려진 일련의 동영상 시리즈인데 대한민국에서는 웹드라마(Web drama)라고도 하며 시리즈에서는 장르가 국한되어 있지 않은 반면, 드라마는 드라마 식으로 제작된 것만을 의미하는 경우가 많다고 정의되어 있다.

웹드라마 '우리 옆집에 엑소가 산다'의 경우 네이버의 TV 캐스트를 통해 방영되었고 총 뷰어 수 192,845,418로 오프라인 및 SNS를 통해서도 큰 반향을 일으켰다. 초기의 웹드라마는 기업이나 기관의 홍보 역할을 한 PPL 기반의 창작물이었다. 제작비는 한 회 당 1천만 원에서 2천만 원으로 시리즈 전체 제작비가 1~2억 대인 저 예산 비즈니스로 시작되어 수익 구조가 명확하지 않는 비주류 콘텐츠였다. 하지만 JYP, SM 등의 메이저 연예 기획사들이 제작에 뛰어들며 자체 연기자들을 동원하며 판도는 크게 달라졌다. 특히 중국의 '유쿠투도우'와 JYP의 공동 제작으로 제작된 웹드라마 '드림 나이트' 등은 국내 시장뿐 아니라 중국에서도 열풍을 일으켰다. 결국 아이돌과 기획사 그리고 아이돌의 팬 층을 통한 순환 수익 구조도 한몫을 한 셈이다.

웹드라마의 콘텐츠적 특징을 분석하기 위해서는 기존의 TV 드라마와의 비교 분석이나 웹을 기반으로 서비스되는 여타 동영상 콘텐츠와의 비교 분석이 가능하겠으나, 스토리텔링 콘텐츠라는 드라마적인 형식이라는 이유로 기존의 TV 드라마와의 비교 분

석의 타당성에 관해서는 견해가 분분하다. 또한 여타의 웹용 동영상 콘텐츠는 그 목적과 기능, 무엇보다도 스토리 전개 방식이 다르기 때문에 비교 분석이 용의치 않다. 이러한 한계 가운데 본 연구는 최근 주목받고 있는 웹드라마 중 '간서치 열전'을 선정하여 내러티브와 캐릭터의 고찰을 통해 그 특징을 살펴보고자 한다. 추후 후속 연구를 통해서 국내 웹드라마를 장르별, 제작 주체별 등으로 분류하여 제작 목적과 관련한 콘텐츠 특징을 파악할 예정이다.

### 1-2. 연구 대상 및 선행연구

본 연구는 웹드라마 '간서치 열전'의 내러티브 구조와 캐릭터 고찰을 목적으로 시행된 기초 연구이다. 이진(2015)에 의하면 웹드라마는 연재 형식의 영상 기반 스토리텔링 콘텐츠라는 드라마적인 형식을 갖고 있지만 드라마라는 용어를 사용하기 때문에 TV 드라마의 연장선상에서 논의하는 것은 옳지 않다고 했는데 그 이유는 생산자, 텍스트, 콘텐츠 향유자(수용자)의 층위에서 나타나는 양상이 다르기 때문이라고 했다. 또한 웹드라마는 웹을 통해 유통되는 동영상 콘텐츠로 그 사용 양상 또한 기존의 TV와 견주어 비교할 수 없는 것이 사실이다.

본 연구에서는 연구의 범위를 웹드라마 '간서치 열전'의 내러티브 구조 및 캐릭터 고찰로 한정하여 진행한다. 웹드라마 전반의 내러티브 구조 및 캐릭터 특징의 고찰은 추후 후속 연구를 통해 밝힐 계획이다. 분석 대상인 '간서치 열전'의 선정 이유는 첫째, 영웅 물 웹드라마로 '영웅 여정 단계'라는 분석의 틀과 부합한 것이 이유이며 둘째, 누적 관객 153만이라는 관객의 호응도를 반영하여 선정하였는데 기업이나 기관의 홍보를 위해 제작되거나 아이돌스타를 활용한 콘텐츠로 누적 관객 수를 콘텐츠 호응도로 보기에 어렵다고 여겨지는 대상을 제외한다는 원칙에 부합했으며 셋째, 웹드라마 형식으로 제작되어 총 7회로 웹을 통해 방영한 후 7회분을 1회차로 합하여(재편집 없이) 지상파(KBS TV)를 통해 상영한 유일한 콘텐츠였으며 할리우드를 중심으로 보편화 되어있는 크리스토퍼 보글러(Christopher Vogler, 2005)의 내러티브 분류 방식과 캐릭터 원형을 동일하게 분석의 틀로 쓸 수 있다는 점이 반영되어 선정되었다.

연구 방법으로는 대상 웹드라마인 '간서치 열전'을 크리스토퍼 보글러의 '12 영웅 여정 단계'의 분석을 통해 내러티브 구조의 특징을 분석하고 '7가지의 캐릭터 원형'으로 분류한 캐릭터 분석을 통해 특징을 살펴보고자 한다.

선행연구인 이진(2015)의 연구는 한국 웹드라마의 스토리텔링 양상을 생산의 주체, 다층적 이동성과 통합적 향유라는 관점과 분절성을 통한 환상성과 일상성의 수립이라는 인문학적 관점의 한계로 구체적 서사를 분석할 수 있는 내러티브의 구조나 서사를 주도하는 캐릭터의 특징 등이 배제된 한계를 볼 수 있다.

김동하와 남정숙(2015)의 연구는 웹드라마의 서비스 전략을 네이버 상영관을 중심으로 기술한 시장 현황과 마케팅 전략에 중점을 둔 연구로 미국, 중국, 일본 등의 국가에서 웹드라마 시장을 확대하는 원인을 지목한 산업적 연구이다.

한혜원과 김유나(2015)의 연구는 웹 콘텐츠를 웹 톤과 웹드라마를 중심으로 조사한 연구이나 연구의 내용은 유형을 분류하고 정리한 유형 연구의 한계를 볼 수 있었다. 2013년을 원년으로 볼 수 있는 한국 웹드라마에 관한 선행 연구는 2015년을 기점으로 시작되고 있으나 턱없이 부족한 실정이며 이러한 연유에서 본 연구는 웹드라마를 콘텐츠 관점에서 고찰하여 기초적 특징을 발견할 수 있다는 가정 하에 시행된 연구이다.

## 2. 서사와 내러티브의 이론적 배경

내러티브의 구조는 특정 의도와 목적을 구축하기 위해 작품 속에서 구성한 질서를 의미한다. 내러티브 및 플롯의 분류에 관해 다양한 연구들이 있는데 그중 조르주 폴티(Georges Polti)나 토비야스(Tobias)의 플롯 유형 분류는 소재를 중심으로 한 분류이다. 그래서 이야기를 포괄적으로 분류하기에는 한계가 있다.

내러티브를 구성하는 플롯에 관한 전통적인 견해는 아리스토텔레스(Aristoteles, 2003)의 3단계 설에서 근간을 찾을 수 있는데, 플롯은 일정 이야기의 구조인 시작, 중간, 끝을 가진 행동으로 보았다. 플롯의 단계와 관련된 연구는 윌리엄 포스터(Harris, W. F.,

1973)의 책에서 그는 도입(Situation), 전개(Complication), 위기(Crisis), 절정(Climax)의 4단계를 주장했으며 같은 책에서 로버트 펜(Robert Penn Warren)은 발단(Exposition), 분규(Development), 절정(Climax), 대단원(Denouement)의 4단계를 주장했다. 이러한 이론이 종합된 가장 일반적인 플롯의 단계 설은 발단(Exposition), 전개(Development), 위기(Crisis), 절정(Climax), 결말(Denouement)의 5단계설이다. 이러한 구성적 특징을 세분화하는 데에는 할리우드의 스토리 컨설턴트인 크리스토퍼 보글러가 조셉 캠벨(Campbell, J., 2002)의 내러티브 분류 방식을 영상 시나리오 형식에 적합하도록 12단계로 정리한 방식인 '12 영웅 여정 단계'가 애니메이션이나 영화에 범용적으로 사용되는 실정이다.

[표 1] 채트먼의 내러티브 구조

서사물			
내용		담론	
내용의 질료	내용의 요소	표현의 질료	표현의 형식
작가의 문학적 약호들에 의해 수용되기 전의 사람들과 사물들, 기타	행위, 돌발사, 등장인물, 배경 사건적 요소 사물적 요소	영상, 언어, 기타 발현 매체	서사 전이 구조

시나리오는 사실주의적 시각을 바탕으로 서사 구조가 구성되며 이에 따라 인물이 구성되고 인물에 따라 플롯이 진행되며 이러한 과정을 통해 갈등, 대립, 투쟁, 협조 등의 상황이 발생한다. 내러티브의 구조적 특징은 채트먼(Chatman, S., 2003)의 내러티브 구조를 통해 살펴볼 수 있는데, 채트먼이 논한 내러티브 구조의 특징은 서사물이 내용과 표현(담론)의 요소로 구성되며 내용은 내용의 주체와 내용의 사건 등의 요소로 설명된다. 또한 내러티브의 형식은 플롯의 설계 방식으로 나뉘 볼 수 있다. 플롯은 크게 고전적 설계 방식인 아크 플롯, 미니멀리즘적 설계인 미니 플롯, 반구조설계인 안티 플롯으로 나뉜다. 아크 플롯은 단일 주인공을 일관된 사실성을 중심으로 표현하고 인과 상황에 따르는 닫힌 종말의 구성을 원칙으로 한다. 결국 아크 플롯을 이루는 핵심은 인물이다. 인물 캐릭터는 고난과 역경을 이겨내는 소명 완수의 형식이다.

내러티브 및 플롯의 분류에 관해 다양한 연구들 중

크리스토퍼 보글러에 의해 제안된 ‘12 영웅 여정 단계’에 의한 분류는 조셉 캠벨의 17 단계를 기초로 한 것인데 조셉 캠벨은 전 세계의 민담과 신화를 수집하여 영웅의 경험을 3개의 구조로 보고 이것을 세분화한 것이다. 크리스토퍼 보글러는 캠벨의 17단계를 영상제작을 위한 영상 시나리오 작성의 기초로 이를 12단계로 다시 정리하였다. 본 연구에서는 크리스토퍼 보글러에 의해 제안된 ‘12 영웅 여정 단계’를 사용하여 웹드라마 ‘간서치 열전’의 내러티브 구조를 분석하고자 한다.

[표 2] 김세훈·이혜원(2015)의 캠벨과 보글러의 영웅여정

조셉 캠벨의 원질 신화		보글러의 영웅의 여행모형	
	범속한 나날의 세계	1	일상세계
1	모험에의 소명	2	모험에의 소명
2	소명의 거부	3	소명의 거부
3	초자연적인 조력	4	정신적 스승과의 만남
4	첫 관문의 통과	5	첫 관문의 통과
5	고래의 배		
6	시련	6	시험, 협력자, 적대자
7	여신과의 만남	7	심연 접근
8	유혹자로서의 여성	8	시련
9	아버지와의 화해	9	보상
10	신격화		
11	궁극의 은혜		
12	귀환의 거부	10	귀환의 길
13	불가사의한 탈출	11	부활
14	외부로부터의 구조	12	영약을 가지고 귀환
15	관문의 통과 귀환		
16	두 세계의 스승		
17	삶의 자유		

본 연구에서 캐릭터의 특징을 고찰하기 위해서는 등장 캐릭터들 중 분석 대상이 되는 주요 인물 선정이 우선되어야 하며 명확한 선정 기준이 제시되어야 한다. 분석 대상 캐릭터의 선정을 위해서는 인물의 서사적 기능을 중심으로 분류하기에 합당한 조셉 캠벨의 7가지 캐릭터 원형(영웅, 정신적 스승, 관문 수호자, 전령관, 변신 자재자, 그림자, 장난꾸러기)을 분류의 틀로 사용하였으며 분류의 타당성 검증을 위해서는 영화 시나리오작가 및 연출가를 포함한 전문가 검증을 시행하였다.

크리스토퍼 보글러에 의하면 러시아의 민속학자 블라디미르 프롭(Vladimir Propp)은 러시아의 민담을

수집하여 분석하였는데 7가지 캐릭터들과 31개의 구성요소로 분리됨을 발견했다. 전 세계의 민담과 신화의 수집을 통해서도 반복되어 등장하는 캐릭터의 유형이 있음을 알 수 있었는데 이들은 7개의 캐릭터 원형으로 구분되었다. 김수정(2015)에 의하면 반복되는 캐릭터들은 모험을 떠나는 영웅, 모험에의 소명을 전하는 전령관, 영웅에게 신비한 능력을 부여하는 현로, 영웅의 길을 가로막는 관문 수호자, 자유자재로 변신하여 영웅을 혼란에 빠뜨리고 현혹시키는 동행자, 영웅을 파멸시키려고 인간힘을 다하는 그림자 같은 악당, 현 상황을 홀트려 놓고 부자유한 감정을 희극적으로 해소시켜 주는 장난꾸러기이다. 스위스의 심리학자 칼 융은 원형이란 용어를 사용하여 이러한 보편적 캐릭터 유형을 설명했으며 원형이란 인류가 공통적으로 공유하는 인격들의 다양한 패턴을 의미한다고 했다.

[표 3] 조셉 캠벨과 크리스토퍼 보글러의 캐릭터 원형

영웅	Hero
정신적 스승(현로)	Mentor (Wise Old Man or Woman)
관문 수호자	Threshold Guardian
전령관	Herald
변신자재자	Shape Shifter
그림자	Shadow
장난꾸러기	Trickster

### 3. 웹드라마 현황

#### 3-1. 웹드라마의 문화적 배경

스낵 컬처는 짧은 시간에 즐기는 콘텐츠 소비 트렌드로 시간과 장소에 구애받지 않고 즐길 수 있는 스낵처럼, 출퇴근 시간이나 점심시간 등에 10~15분 내외로 간편하게 문화생활을 즐기는 라이프 스타일 또는 문화 트렌드를 말한다. 그 시작은 문화공연이 가지고 있던 장소적 권위를 탈피한 거리 예술에서 찾아 볼 수 있는데 스마트폰 보급이 활성화된 2010년을 기점으로 모바일 콘텐츠 사용에 두드러지게 나타나는 성향이다. 스낵 컬처를 대표하는 콘텐츠로는 웹툰과 웹드라마를 들 수 있는데 웹툰의 성공을 기반으로 미생, 은밀하게 위대하게 등의 드라마나 영화화되는 콘텐츠들도 등장하는 실태이다. 웹드라마는 스트리밍 방식으로 모바일 기기를 통해

원하는 시간에 다시 볼 수 있도록 서비스되는 특징이 있다. 웹드라마의 평균 10분이라는 상영 시간과 원하는 시간에 다시 보기 형식으로 볼 수 있다는 시청 형태가 스낵 컬처의 특징과 부합해 나타난 문화적 특징으로 볼 수 있다.

### 3-2. 국내 웹드라마 현황

웹드라마는 초기에 '모바일 드라마', '미니 드라마' 등으로 불렸고 현재 네이버 TV 캐스트를 중심으로 서비스된다. 국내 초기 웹드라마는 기업들에 의해 홍보용으로 제작되었는데 최근에는 기관이나 지자체 등도 이러한 홍보 대열에 합류하는 추세이며 전문 제작사인 '싸이더스 iHQ' 같은 경우는 '출출한 여자', '출중한 여자' 등을 직접 제작했고 KBS 같은 대형 방송사들도 웹드라마 제작에 합류하는 상황이다. 웹드라마의 성장세는 기존의 TV 드라마에 비해 상대적으로 낮은 제작비와 누적 조회 수 기반의 롱테일 방식의 수익 구조가 한몫을 한 결과로 볼 수 있다. 또한 성공 웹드라마의 콘텐츠적인 특징으로는 웹툰을 통해 검증받은 이야기를 차용하여 탄탄한 스토리라는 안전장치를 확보해 성공 반열에 합류한 웹드라마들과 인기 아이돌의 출연으로 콘텐츠에 대한 충성도 확보를 성공 요인으로 들 수 있다. 웹드라마의 전격적 원년인 2013년 '조스 떡볶이 매콤한 인생'이라는 홍보 웹드라마를 시작으로 2015년 현재 총 55편의 웹드라마가 제작되어 서비스되고 있다. 주요 장르로는 드라마, 로맨스, 영웅, 판타지, 코미디, 시트콤, 미스터리, SF 등 다양한 소재를 다룬다. 웹드라마에는 기존 TV 드라마의 인기 소재인 재벌과의 로맨스나 출생의 비밀과 같은 소재보다는 일상의 이야기를 다루는 일상적 소재가 다양한 장르적 소재와 함께 인기를 끌고 있다. 소재뿐 아니라 생산 주체 또한 다원화되는 추세인데, 플랫폼 사업자인 KBS, SBS, CJ E&M, LINE Corp 로 전체 사업자의 약 20%를 차지하며, 기업 및 공공기관도 삼성, 교보생명, 교통안전공단, 중소기업청, 수원시, 군산시 등으로 전체의 50%가량을 차지하며 개인이나 인디 제작 집단의 참여율도 약 30%에 육박한다. 본 연구의 분석 대상으로는 웹드라마들 중 영웅물인 '간서치 열전'을 분석하고자 한다. 간서치란 책을 읽는 데만 열중해 세상 물정에 어두운 사람을 일컫

는 말로 홍길동전의 탄생 비화를 그려낸 '간서치 열전'의 주인공의 별명이기도 하다. '간서치 열전'은 방영 당시 첫 회 단 하루 만에 6만 건의 접속 건수를 기록해 화제를 모으기도 했다. '간서치 열전'은 KBS2 TV의 기획물로 웹드라마로 기획 방영되었는데 2014년 10월 13일부터 매일 1회씩 네이버 TV 캐스트를 통해 7일에 걸쳐 총 7회(총 74분 32초 분량)가 공개되었다. 그 후 2014년 10월 19일 KBS2 TV의 드라마스페셜로 전편(총 64분 56초 분량)이 공개 방영되기도 하였다. 연도별 제작된 웹드라마의 목록은 [표 4]와 같다.

[표 4] 2013년 - 2015년 네이버 상영관의 웹드라마 리스트

작품명	장르	일자	차수	1회 뷰	총 뷰
조스떡볶이 매콤한 인생	시트콤	2013. 2.11	18	61,40	110,520
러브 인 메모리	드라마	2013. 2.14	6	82,344	494,068
대학생들 시즌 2	드라마	2013. 5.20	12	34,226	410,712
아직 헤어지지 않았기 때문에	로맨스	2013. 7.17	6	66,995	401,973
러브 포텐 - 순정의 시대	로맨스	2014. 4.7	12	19,080	228,963
낮선 하루	로맨스	2013. 11.11	5	104,175	520,876
무한동력	드라마	2013. 11.12	6	145,850	875,102
출출한 여자	드라마	2013. 11.27	6	422,642	2,535,855
후유증	드라마, 스릴러	2014. 1.6	11	429,629	4,725,924
어떤 안녕	로맨스	2014. 2.17	5	221,534	1,107,670
러브 인 메모리2 :아빠의 노트	드라마	2014. 2.26	8	94,399	755,198
닥치고 큐	시트콤	2014. 3.13	6	30,322	181,933
취업전쟁	드라마	2014. 5.20	10	17,231	172,315
뱀파이어의 꽃	판타지, 로맨스	2014. 7.2	6	451,451	2,708,707
오렌지 라이브	코미디, 로맨스	2014. 7.14	3	66,901	198,274
출출한 여자	코미디, 드라마	2014. 8.25	5	310,183	1,550,915
모모 살롱	드라마	2014. 9.2	6	106,502	639,016



텔레 포트 연인	판타지,로 맨스	2014. 10.13	4	110,733	442,932
간서치 열전	액션범죄 드라마	2014. 10.13	7	1,220	8,546
꿈꾸는 대표님	드라마	2014. 10.27	6	49,141	294,849
도도 하라	드라마	2014. 10.27	10	154,907	1,549,079
최고의 미래	드라마	2014. 10.28	5	149,253	746,265
그리다,봄	로맨스	2014. 10.30	4	127,492	509,968
연애 세포	코미디,로 맨스	2014. 11.2	15	518,555	7,778,325
인형의 집	스릴러	2014. 11.16	12	121,832	1,461,989
캠핑장 살인 사건	스릴러	2014. 12.12	6	99,149	594,899
사이: 여우비 내리다	로맨스	2014. 12.23	1	307,892	307,892
사적인 여고생	드라마	2014. 12.30	6	40,471	242,826
6인실	드라마,스 릴러	2014. 12.31	5	58,557	292,785
드림 나이트	로맨스,드 라마	2015. 1.27	12	245,931	2,951,182
취업 전쟁2	드라마	2015. 2.9	8	56,528	452,230
달콤 청춘	드라마	2015. 2.18	10	120,274	1,202,741
어바웃러 브	로맨스	2015. 3.2	4	174,493	697,974
닥터 이안	로맨스	2015. 3.29	9	195,860	1,762,746
산소 같은 남자	코미디,로 맨스	2015. 4.8	2	48,394	96,789
우리 옆집에 엑소가 산다	드라마	2015. 4.9	16	1,205,338	19,285,418
왜 나는 너를 사랑하는 가	드라마	2015. 4.20	6	8,350	50,100
0시의 그녀	판타지,로 맨스	2015. 5.4	8	374,765	2,998,126
4가지	로맨스	2015. 6.4	8	13,614	108,917
프린스의 왕자	판타지,드 라마	2015. 6.8	10	14,992	1,469,929
아는 사람	드라마,로 맨스	2015. 6.11	3	202,659	607,979
로맨스 블루	드라마	2015. 6.22	6	71,013	426,082
우리 헤어졌어 요	로맨스,코 미디	2015. 6.29	10	1,151,959	11,519,592
당신을	로맨스	2015.	16	968,759	15,500,159

주문합니 다.		7.5			
서촌 일기	다큐픽션	2015.7. 6	8	5,124	40,992
로스:타임: 라이프	판타지,드 라마	2015.7. 9	9	61,837	556,537
슬리퍼	SF	2015.7. 22	5	29,041	145,206
멈추지마	SF	2015.7. 30	3	156,120	468,360
요술병	판타지,코 미디	2015.8. 3	3	95,848	287,546
바람의 유혹	드라마	2015.8. 10	5	40,504	202,524
나는 걸그룹이 다.	코미디,드 라마	2015.8. 17	5	126,592	632,960
투비 컨티뉴드	판타지,드 라마	2015.8. 18	12	90,039	1,080,479
못생긴 발	드라마	2015.8. 19	3	3,720	11,162
연평도 포격사건	다큐픽션	2015.8. 21	2	43,830	87,660
고결한 그대	로맨스	2015.8. 23	20	185,285	3,705,716

2013년 제작된 웹드라마들의 특징으로는 ‘쥬스 떡볶이 매콤한 인생’이나 ‘러브 인 메모리’ 등 기업 홍보용 웹드라마의 등장을 그 특징으로 볼 수 있는데 이는 웹드라마라는 포맷의 시도로 드라마라는 콘텐츠 자체를 통한 수익에 대한 확신을 갖기 위한 실험의 형태로 홍보를 그 수단으로 활용한 것으로 볼 수 있다. 또한 ‘대학생들’이라는 웹드라마는 그 특징이 대학생들이 그들의 일상을 그려낸 대학생 직접 제작이라는 특징이 있었다. ‘무한동력’은 웹툰을 원작으로 제작된 웹드라마로 웹툰을 통한 이야기 구조에 대한 검증은 토대로 제작되었기 때문에 비교적 안정감 있는 성공을 이룬 특징이 있었다. ‘러브포텐 순정의 시대’의 경우에는 인기 아이돌을 주인공으로 내세워 시청률을 확보하려는 전략이 엿보였다. 웹드라마의 적극적 원년이라 말할 수 있는 2013년의 전반적 특징은 콘텐츠 성공을 위한 안전장치로 볼 수 있는 이야기 구조나 주인공들의 유명세, 그리고 기업 홍보라는 명확한 목적성을 두어 실패를 최소화하는 안전장치를 확보한 것을 그 특징으로 볼 수 있었다.

2014년 제작된 웹드라마들의 특징으로는 전년 대비 작품 수의 급증이였다. 전년 총 8편의 도합 뷰어 수는 493만 9천 뷰어였으나 2014년 총계는 21작품의

2,678만 뷰어로 급증한 것을 알 수 있었다. 장르 또한 스릴러, 코미디, 판타지, 액션 등으로 다양화된 특징을 볼 수 있었다. 장르뿐 아니라 음악, 환자들의 사연, 연애를 돕는 세포 등 이야기의 소재 또한 다양해진 특징을 알 수 있었다. '후유증'이나 '뱀파이어의 꽃'은 아이돌을 주연으로 하여 각각 460만과 260만 뷰어로 높은 시청률을 보였다.

2015년 제작된 웹드라마들의 특징으로는 2014년에 이어 장르 또한 SF, 다큐 등의 장르가 추가되어 더욱 다양화된 특징을 볼 수 있었다. 이야기 소재의 다양화 측면에서도 '수원홍보', '청년정책' 등의 시도를 볼 수 있었으며 여전히 아이돌 출연을 통한 관심도를 유지하여 시청률을 확보하려는 시도들은 곳곳에서 볼 수 있는 특징이었다. '우리 옆집에 엑소가 산다.'는 실제 엑소 멤버들이 등장하여 옆집 소녀와의 로맨스를 그리는 드라마로 1739만이라는 최고의 시청률을 올린 것을 알 수 있었다. '당신을 주문합니다.'의 경우도 1410만 뷰어로 높은 시청률을 보였다.

#### 4. 분석

##### 4-1. '12 영웅 여정 단계'에 의한 '간서치 열전'의 내러티브 분류

###### 4-1-1. 분석 대상

분석 대상 웹드라마는 간서치 열전(2014)이며 선정 기준은 '영웅 여정 단계'라는 분석의 틀로 분류 가능하며 주인공이 영웅 캐릭터로 명확히 분류되는 영웅 물 웹드라마로 관객 호응도를 반영하여 선정하였다.

###### 4-1-2. 분석 절차 및 방법

보글러의 12 영웅 여정 단계에 의한 내러티브 분류는 분류의 신뢰성 확보를 위해 전문가(시나리오작가, 영화 연출, 기획자, 영상학과 교수, 영상학과 학생으로 총 5인) 그룹에 의해 시행되었으며 그 절차는 크리스토퍼 보글러의 12 영웅 여정 단계와 그 특징에 관해 충분히 숙지 후 시행되었다. 평가 현장에서 분석 대상 웹드라마 간서치 열전(2014)을 시청하였으며 심층 토론 방식으로 분류를 진행하였다.

##### 4-1-3. 분석 결과

보글러의 12단계를 통해 살펴본 '간서치 열전'의 내러티브 구조의 특징은 ①일상세계와 ②모험에의 소명에서는 찢과 컷을 최소화하고 대사 중심의 정보 전달을 통하여 영상의 구성 시간을 압축한 특징이 있었다. 보글러의 구조와 다르게 나타난 곳으로는 ③소명의 거부의 단계인데 이 단계는 생략되었고 ④정신적 스승의 단계가 ⑤, ⑥단계 뒤에 배치된 특징이 있었다.

[표 5] 영웅여정 단계로 분류한 '간서치 열전'

시간	내용	12단계
1화: 00:10~04:06	서자출신으로 가난한 생활 가운데도 책읽기를 좋아하는 장 선비(간서치).	□일상세계
1화: 04:07~11:10 2화: 00:10~01:54	허균의 집에서 죽은 상노의 살인자로 의심받는 장 선비. 살인현장에서 사라진 책. 이이첨 대감을 통해 책을 훔쳐간 도둑을 찾는 모험으로의 소명을 받는다.	□모험에의 소명
2화: 01:55~07:35	장산비가 서책을 통해 얻은 지식을 활용하여 사건을 현장을 추리한다.	□첫 관문 통과
2화: 07:35~09:46 3화: 00:10~05:44	의문의 검객에게 위협을 당하고 협력자 이청주의 도움을 받는다.	□시험 협력자, 적대자
3화: 05:45~10:28 4화: 00:10~01:38	책 회 영감의 살해현장 이도사로 인해 책보다 사람 목숨이 중요함과 사람의 마음을 헤아림에 대한 교훈을 깨닫는다.	□정신적 스승
3화: 10:29~11:00 4화: 01:39~07:15	책 도둑의 만나자는 요청 적(계월)과의 대면, 적지에 잡혀가 '홍길동전'을 다시 쓰기를 요청 받는다.	□심연 접근
4화: 07:15~08:50	타버린 '홍길동전'	□시련
5화: 00:08~10:12 6화: 버랑 00:13~04:45	가짜 책을 써서 허균과 장 선비의 위기모면을 요청하는 계월. 이 도사를 설득하려는 과정에서 진범의 단서를 찾는다.	□보상
7화: 00:10~02:22	책을 포기하는 장 선비. 예고를 포기하고 세상을 포용.	□귀환의 길
7화: 02:23~06:50	허균을 죽이려는 이이첨의 간계 앞에 자신의 저술이 아니라 말하는 허균.	①부활
7화: 14:14~17:40	간서치는 새로운 결말의 홍길동전을 쓴다. 권력에 다가가던 허균은 참형 당한다.	②영약을 가지고 귀환

진(2015)은 그의 연구에서 분절성에 관해 논하며 하나의 이야기를 복수의 조각으로 분절하는 방식을 웹드라마의 구조적 특징으로 언급한다. 결국 웹드라마 구조의 중요 점은 단일한 이야기를 어떻게 효과적으로 분절하여 배치하는가에 있다는 것이다. 결국 분절된 일화를 기반으로 나타나는 다중 아크 플롯 구조가 다수의 갈등 고조 점을 가지기 때문에 밀도 있는 긴장감을 그리는데 용이한 특징이 될 수 있으나 하나의 이야기를 복수의 일화로 분절하는 것은 개연성을 유지해야 한다는 전제를 선행해야 의미가 있다.

#### 4-2. '7 캐릭터 원형'에 의한 '간서치 열전'의 캐릭터 분류

##### 4-2-1. 분석 대상

분석 대상 웹드라마는 간서치 열전(2014)이며 선정 기준은 '영웅 여정 단계'라는 분석의 틀로 분류 가능하며 주인공이 영웅 캐릭터로 명확히 분류되는 영웅물 웹드라마로 관객 호응도를 반영하여 선정하였다.

##### 4-2-2. 분석 절차 및 방법

캠벨의 7 캐릭터 원형을 분석의 틀로 사용하여 대상 웹드라마들의 캐릭터 분류를 시행하였으며 분류의 신뢰성 확보를 위해 전문가(시나리오작가, 영화 연출, 기획자, 영상학과 교수, 영상학과 학생으로 총 5인) 그룹에 의해 분류하였다. 절차는 조셉 캠벨의 7 캐릭터 원형과 그 특징에 관해 충분히 숙지 후 시행되었다. 평가 현장에서 분석 대상 웹드라마 간서치 열전(2014)을 시청하였으며 심층 토론 방식으로 분류를 진행하였다.

##### 4-2-3. 분석 결과

'간서치 열전'의 캐릭터 분석 결과 특이한 점은 하나의 캐릭터가 두 가지 이상의 원형을 갖는다는 것이다. 이청주가 관문 수호자이자 그림자의 역할을 동시에 수행하며 월계가 전령관과 변신 자재자, 그리고 그림자의 역할을 수행한다. 또한 이 도사는 정신적 스승의 역할과 장난꾸러기의 역할을 수행했다.

[표 6] 캐릭터 분석 '간서치 열전'

캐릭터 원형	등장인물	특징
영웅	장 선비 (간서치)	- 성장 : 서자 출생으로 출세를 못하고 책만 읽으며 살다가 사람의 목숨과 관계의 소중함을 깨닫는다. - 희생 : 협력자와 후세대를 위해 희생. - 자발적 영웅 : 후세대의 자신과 같은 소수자가 사회에 참여할 수 있도록 적극적으로 적대자를 물리친다.
정신적 스승 : 현로	이 도사	- 간서치에게 사람을 헤아리는 것의 중요한 가치를 깨닫게 한다.
관문 수호자	이청주	- 계월과 간서치를 죽이려함. 간서치는 이청주를 설득하여 협력자로 만든다.
전령관	월계	- 사건현장에 메시지를 남기고 책을 없앴을 통해 간서치에게 도전을 요구한다.
변신 자재자	월계	- 간서치가 책 결말을 바꾸기 위해 미인계를 이용하여 팜프파탈 모습을 보여준다.
그림자	이인임	- 간서치를 위협하게 만들고 간서치의 주변인을 또한 죽이려한다.

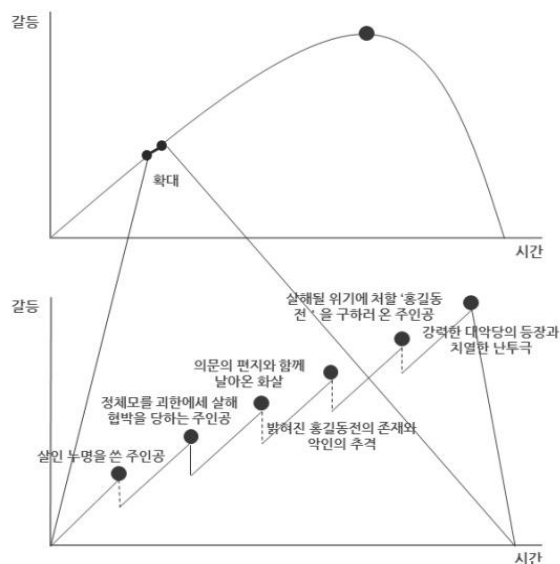
#### 5. 결과 및 논의

본 연구의 결과로는 첫째, 웹드라마 '간서치 열전'의 내러티브와 캐릭터를 분석을 시행한 결과 영웅 여정 단계 중 ③단계를 제외한 나머지 11개의 단계는 구조적으로 일치하는 것을 알 수 있었다. 이는 할리우드 중심으로 범용적으로 사용되고 있는 크리스토퍼 보글러의 내러티브 구성 방식이 대부분의 단계에서 대부분이 지켜졌다고 유추할 수 있는 결과로 크리스토퍼 보글러의 내러티브 구성 방식은 이미 대중에게 익숙한 이야기 전개 방식으로 자리 잡아 새로운 미디어 환경과 문화 트렌드 하에서도 지켜지고 있는 이야기 구축 방식으로 보인다.

특히 '간서치 열전'은 웹드라마들 중에서도 특히 영웅을 소재로 한 이야기로 보글러의 '12 영웅 여정 단계'가 그대로 답습되었을 가능성이 높다. 하여 추후 후속 연구를 통해서는 한국 웹드라마들을 장르별로 분류하여 내러티브 구조를 살펴 그 특징을 좀 더 면밀히 살펴볼 계획이다.

웹드라마는 기존의 드라마에 비해 짧은 상영시간과 상대적으로 짧은 상영 횟수의 특징이 있다. 이러한

특징은 압축과 압축을 위한 분절의 특징으로 드러나는데 이진(2015)에 의하면 이러한 압축적이고 분절적인 형식적 특성이 일화가 생성되는 구조에서도 나타나며 하나의 이야기를 복수의 조각으로 분절하는 방식으로 설명하였다. [그림 1]은 그의 연구에서 제시한 예로 '간서치 열전'의 일부를 시간 진행에 따른 갈등을 중심으로 한 다중 아크 플롯의 구조로 설명한 내용이다. 결국 아크의 반복은 극의 긴장을 고조 시키는 역할을 하는데 각 화마다 복수의 아크를 포함하는 것으로 나타났다.



[그림 1] 웹드라마 '간서치 열전'의 다중 아크 플롯(이진, 2015)

이러한 압축과 압축을 위한 분절의 특징은 김수정(2016)의 '스낵 컬처 기초연구'결과와 김수정(2016)의 '흥행 한국영화의 캐릭터 매력 분석'의 결과와도 맥을 같이한다. 웹드라마 '간서치 열전'에서 3단계인 '소명의 거부'단계의 생략으로 나타난 것을 볼 수 있다. 드라마의 시작 부분인 일상 단계에서 이미 세상과 등져 책만 파고드는 은둔자적 특징을 드러낸 상황 설정으로 설명할 수 있는데 이는 영웅이 소명을 거부한 시점에서 이야기를 시작함으로 5~15분이라는 짧은 러닝 타임의 웹드라마적 특징이 나타난 부분으로 볼 수 있었으며 상영시간의 특징에 따라 영상의 구성이 압축된 웹드라마적 구조의 특징으로 해석할 수 있다.

둘째, 캐릭터 원형으로 살펴 본 웹드라마 '간서치 열전'의 캐릭터 측면에서 발견된 특징은 주요 캐릭터가 두 가지 이상의 원형을 갖는다는 특징이었다.

이청주, 월계, 이 도사가 영웅 이외의 6개의 원형을 각각 2~3개의 캐릭터들로 다중으로 구사하는 부분이다. 이는 보글러가 그의 저서 '신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기'에서 언급한 것과 같이 원형은 고정 불변하는 화석 같은 것이 아닌 스토리에서 일정한 효과를 달성하기 위해 일시적으로 수행하는 기능으로 본 관점으로 해석이 가능하다. 하지만 보글러의 영웅 여정 단계로 살펴본 내러티브의 구조적 특징에서 볼 수 있었던 결과와 마찬가지로 제한된 짧은 상영시간 동안 상영하여야 하는 웹드라마만의 구조적 특징으로 해석할 수 있다.

## 6. 결론

본 연구는 웹드라마 '간서치 열전'의 내러티브 및 캐릭터의 특징 고찰을 위해 시행된 기초연구이다. 분석 이전에 시행한 2013년부터 2015년에 제작된 한국 웹드라마의 현황 분석을 통해 발견한 점은 기존의 한국 드라마의 자주 등장했던 재벌이나 출생의 비밀과 같은 소재가 없다는 특징과 함께 장르 및 소재의 다양성이었다. 또한 콘텐츠의 생산 주체도 다양해진 특징을 볼 수 있었고 아이돌스타들의 출연도 특징으로 볼 수 있었다.

앞의 제시된 근거와 같이 분석 대상인 '간서치 열전'을 선정하였으며 연구 방법으로는 크리스토퍼 보글러의 '12 영웅 여정 단계'의 분석을 사용하여 내러티브 구조를 고찰하였고 '7가지의 캐릭터 원형'을 사용하여 분류한 캐릭터 분석을 시행했다.

본 연구를 통해 발견한 의미 있는 결과는 첫째, 5~15분이라는 짧은 러닝 타임의 웹드라마적 특징이 압축과 압축을 위한 분절로 나타났다는 것이다. 웹드라마 '간서치 열전'에서는 3단계인 '소명의 거부'단계가 생략되었으며 드라마의 시작 부분인 일상 단계에서 이미 세상과 등져 책만 파고드는 은둔자적 특징을 드러낸 상황 설정으로 설명한 것으로 '소명의 거부'단계를 생략한 것으로 보인다.

둘째, 캐릭터 원형으로 살펴 본 웹드라마 '간서치 열전'의 캐릭터 측면에서 발견된 특징은 주요 캐릭터가 두 가지 이상의 원형을 갖는다는 특징이었다. 이청주, 월계, 이 도사가 영웅 이외의 6개의 원형을 각각 2~3개의 캐릭터들로 다중으로 구사하는 부분이

다. 이는 짧은 러닝 타임의 웹드라마적 특징이 압축과 압축을 위한 분절의 특징 상 여러 캐릭터들의 등장장을 지양하고 효과적인 이야기 전개를 위하여 한 캐릭터가 두 가지의 원형을 수행한 것으로 보인다. 본 연구는 웹드라마 '간서치 열전'의 내러티브와 캐릭터 고찰을 목적으로 수행된 기초연구로 스낵 컬처라는 문화 코드와 이에 부합한 콘텐츠 양상의 전반적인 특성을 살피는 데는 한계가 있다. 또한 웹드라마의 콘텐츠적 특징을 종합적으로 분석하기 위해서는 기존의 TV 드라마와의 비교 분석이나 웹을 기반으로 서비스되는 여타 동영상 콘텐츠와의 비교 분석이 가능하겠으나, 스토리텔링 콘텐츠라는 드라마적인 형식이라는 이유로 기존의 TV 드라마와의 비교 분석의 타당성에 관해서는 견해가 분분하며 또한 여타의 웹용 동영상 콘텐츠는 그 목적과 기능, 무엇보다도 스토리 전개 방식이 다르기 때문에 비교 분석의 타당성 확보의 한계가 있다. 추후 후속 연구를 통해서 분석 대상 웹드라마의 범위를 2013년~2015년 제작된 웹드라마 전편으로 확대하여 국내 웹드라마를 장르별, 제작 주체별로 분류하여 제작 목적과 관련한 콘텐츠 특징을 파악하여 본 연구의 결과로 나타난 결과적 의미를 좀 더 상세히 살펴보고자 한다.

## 참고문헌

- 김동하, 남정숙. (2015) 웹드라마의 등장과 한국 포털의 대응 전략. 예술과 미디어, 13(3).
- 김수정. (2015). 애니메이션 영화에 나타난 '영웅캐릭터'의 매력 분석 : 알라딘, 포카혼타스, 인크레더블, 엘사, 모세를 중심으로. 애니메이션연구, 11(5).
- 김수정. (2016). 스낵 컬처 기초연구. 기초조형학연구, 17(1).
- 김수정. (2016). 흥행 한국영화의 캐릭터 매력 분석. 영화학연구, (67).
- 김세훈, 이해원. (2015) 영웅서사를 활용한 디즈니애니메이션의 전략. 한국콘텐츠학회 논문지, 14(9).
- 이진. (2015). 한국 웹드라마의 스토리텔링 양상. 인문콘텐츠, (38).
- 한혜원, 김유나. (2015). 한국 웹콘텐츠의 동향 및 유형 연구. 이화어문학회, (35).
- Aristoteles. (2003). 시학. [Peri Poietikes]. (이상섭 역). 문학과지성.
- Campbell, J. (2002). 천의 얼굴을 가진 영웅. [The Hero with Thousand Faces]. (이윤기 역). 민음사.
- Chatman, S. (2003). 이야기와 담론. [Story and Discourse]. (한용환 역). 푸른 사상.
- Christopher, V. (2005). 신화, 영웅 그리고 시나리오쓰기. [The Writer's Journey]. (함춘성 역). 무우수.
- Harris, W. F. (1973). The Basic Formulas of Fiction. University of Oklahoma Press.
- Lev Manovich. (2004). 뉴미디어의 언어. [The Language of new media]. (서정신 역). 생각의 나무.