

2026학년도 대입전형 선행학습영향평가
자체평가 보고서



백석문화대학교
입 학 관 리 처

백석문화대학교 2026학년도 대입전형 선행학습 영향평가 자체평가보고서

I. 선행학습 영향평가 개요

1. 모집단위 및 모집인원

전형구분				학제	입학 정원	일반 전형	정원 내 특별전형		정원 외 특별전형				
							지역 인재	대학 자체	농어촌 학생	저소득 층	전문대학 이상 졸업자	만학도 /성인 재직자	
모집단위													
인문 사회	유아교육과			3	40	40						2	
	자율학부 (인문사회)	경찰행정 학부	경찰행정과 경찰경호과	2	190	190							
		경영회계학과											
		호텔경영관광학과											
		사회복지학과											
자연 과학	호텔외식조리학부		호텔조리과 제과제빵과 커피바리스타과	2	150	150							
	화훼플로리스트과			2	25	25							
	치위생과			3	100	100			10	20	10	5	
	방사선과			3	72	72			7	14	7	3	
	간호학과			4	160	104	56		8	10	22		
	자율학부 (자연과학)	보건의료행정과(3년) 안전광학과(3년제)		3	75	75							
공학	자율학부 (공학)	스마트전기와 컴퓨터공학과		2	35	35							
				2									
예 체 능	스포츠레저학부		레저스포츠과 스포츠지도과	2	70	40 30							
	실용음악학과			2	71	71							
	웹툰애니메이션학부		웹툰과 애니메이션과	3	120	60 60							
	자율학부 (예체능)	디자인학부	시각디자인과 실내건축디자인과 패션스타일디자인과	2	220	220							
		토탈 뷰티학부	토탈뷰티학과 헤어디자인학과										
		미디어 영상학부	뉴미디어영상과 방송영상과										
L i f e	미래커리어개발학부		사회복지학과	2	20			20					
			화훼플로리스트과	2	15			15					
			안전광학과(3년제)	3	15			15					
			토탈뷰티학과	2	20			20					
			전기과	2	-							20	
	합 계					1,398	1,272	56	70	25	44	39	30

2. 대학별고사 실시현황

구분	입학전형	모집계열(단위)	대학별 고사 실시 여부 (○, X)	대학별고사 유형					교과 교육과정 관련 여부 (○, X)
				논술 등 필답고사	면접· 구술고사	실기· 실험고사	교직적성·인 성검사	기타	
수시 1차	일반전형	전체 (아래학부(과) 제외)	X						
		레저스포츠과 실용음악학과 웹툰애니메이션학부	○			○			X
	지역인재	전체	X						
	대학자체	전체	X						
	정원외 특별전형	전체	X						
수시 2차	일반전형	전체 (아래학부(과) 제외)	X						
		레저스포츠과 실용음악학과	○			○			X
		웹툰애니메이션학부	○		○				X
	지역인재	전체	X						
	대학자체	전체	X						
	정원외 특별전형	전체	X						
정시	일반전형	전체 (아래학부(과) 제외)	X						
		레저스포츠과 실용음악학과 웹툰애니메이션학부	○			○			X
	지역인재	전체	X						
	대학자체	전체	X						
	정원외 특별전형	전체	X						

※ 정시(자율)추가 모집부터는 모든 모집단위에 대해 학생부(전적대학)성적 100%적용

3. 전형 및 모집계열(학부)별 선행학습 영향평가 실시 결과

가. 선행학습 영향평가 체크리스트 점검 결과

구분		점검 사항	점검 결과
법령 이행	교칙	선행학습 영향평가 및 입학전형 영향평가위원회 관련 교칙이 있는가?	○
	위원회 구성	입학전형 영향평가위원회에 현직 고등학교 교원이 참여하였는가?	○
	결과공개	선행학습 영향평가 실시 결과를 학교 홈페이지에 공개하였는가? (본대학 홈페이지 > 입학안내 메뉴 > '공지사항' 메뉴)	○
영향평가 시행 범위		대학별고사를 실시한 모든 유형의 입학전형에 대하여 선행학습 영향평가를 실시하였는가?	○
자체평가		대학별고사 출제·검토 과정 참여자의 자체평가를 실시하고, 자체평가 결과를 분석하였는가?	○
결과 분석	분석 범위	교과 지식에 관련된 모든 문항에 대한 선행학습 영향평가를 충실히 하였는가?	○
	작성의 충실성	교과 교육과정 관련 선행학습 영향평가 결과를 문항카드 등 양식에 충실하게 작성하였는가? (해당없음)	○
	현황표	문항별 적용 교과 현황표를 충실히 작성하였는가? (해당없음)	○

나. 전형 및 모집계열(학부)별 선행학습 영향평가 실시 결과

구분	입학전형	모집계열(단위)	대학별 고사 실시 여부 (○, X)	대학별고사 유형					교과 교육과정 관련 여부 (○, X)	영향평가 실시 결과
				논술 등 필답고사	면접· 구술고사	실기· 실험고사	교직적성· 인성검사	기타		
수시 1차	일반전형	전체 (아래학부(과) 제외)	X							-
		레저스포츠과 실용음악학과 웹툰애니메이션학부	○			○			X	준수
	지역인재	전체	X							-
	대학자체	전체	X							-
	정원외 특별전형	전체	X							-
수시 2차	일반전형	전체 (아래학부(과) 제외)	X							-
		레저스포츠과 실용음악학과	○			○			X	준수
		웹툰애니메이션학부	○		○				X	준수
	지역인재	전체	X							-
	대학자체	전체	X							-
	정원외 특별전형	전체	X							-
정시	일반전형	전체 (아래학부(과) 제외)	X							-
		레저스포츠과 실용음악학과 웹툰애니메이션학부	○			○			X	준수
	지역인재	전체	X							-
	대학자체	전체	X							-
	정원외 특별전형	전체	X							-

II. 선행학습 영향평가 진행 절차 및 방법

1. 선행학습영향평가에 대한 규정

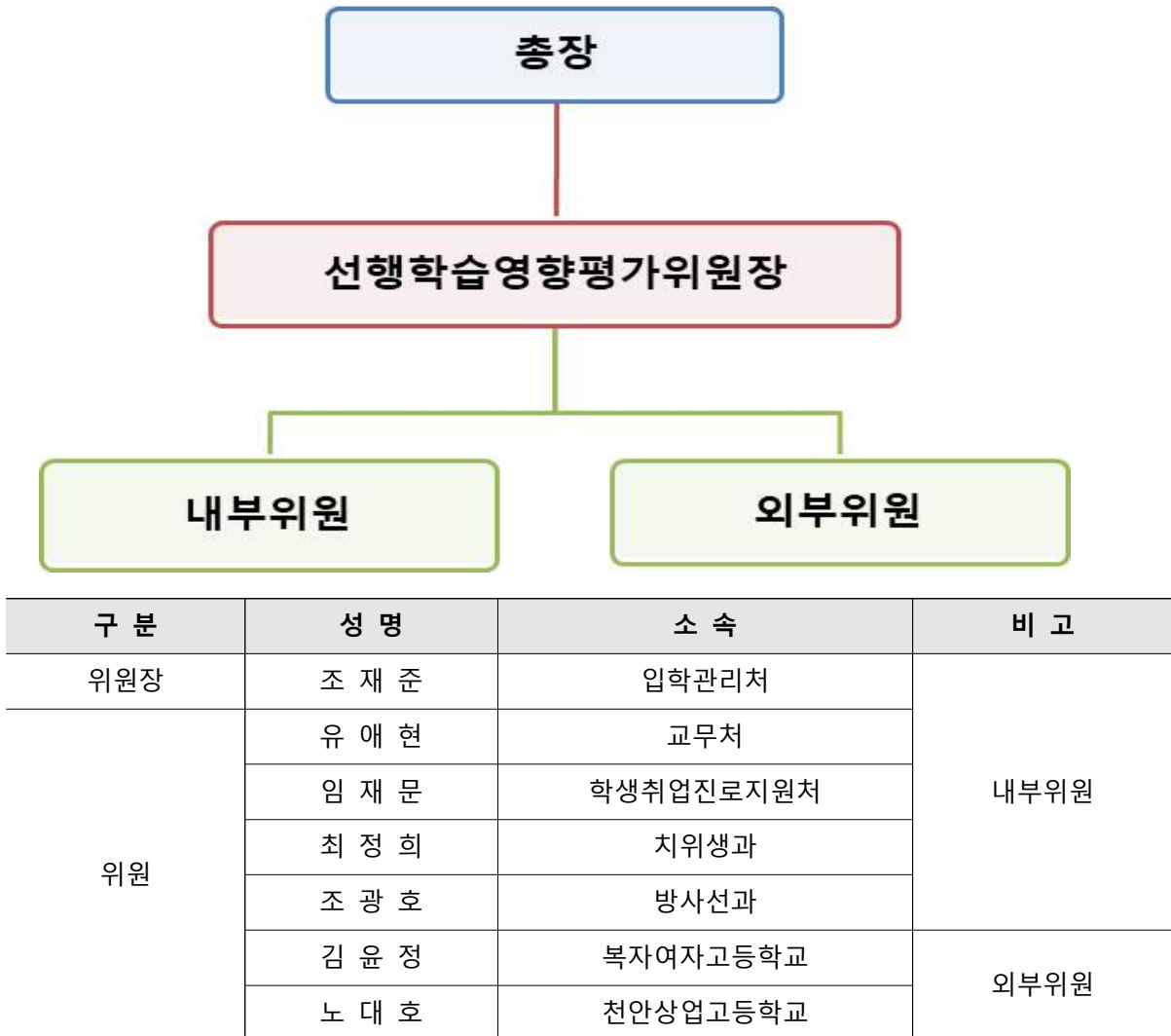
가. 「공교육 정상화 촉진 및 선행교육 규제에 관한 특별법」제10조에 의거하여 본교「학칙」 제14조의2에 선행학습영향평가를 위한 근거조항을 명시하였으며, 이에 따른 세부사항을 정하기 위하여 「대입전형 선행학습 영향평가 시행세칙」을 제정하여 이를 규정
나. 시행세칙전문 : 별첨 1 참조

2. 선행학습영향평가위원회 구성 및 역할

가. 본교의 대학별 고사가 고등학교 교육과정 이하 범위와 수준 내 내용을 평가하는지 여부와 선행학습 유발요인 유·무를 평가하기 위하여 선행학습영향평가 위원회를 구성
나. 설치근거 : 「대입전형선행학습 영향평가규칙」 제4조(선행학습 영향평가 위원회 설

치 및 구성)

다. 위원회 구성 : 총 7인(위원장 포함 내부위원 5인, 외부위원 2인)



라. 위원회 역할(심의사항)

- 대학별고사의 선행학습 유발여부 심의
- 선행학습영향평가의 영역, 내용, 방법 및 진행절차에 관한 사항
- 선행학습영향평가 결과의 다음연도 입학전형 반영에 관한 사항
- 선행학습 방지 대책에 관한 사항
- 선행학습영향평가 결과에 따른 대학별 고사의 개선에 관한 사항
- 기타 선행학습영향평가 운영에 관한 사항

3. 대학별고사 및 선행학습 영향평가 일정 및 절차

가. 대학별고사 일정 및 절차

모집시기		원서접수	면접	실기	합격자발표	합격자등록
수시	1차	'25.09.08.(월)~9.30.(화)	'25.10.14.(화)		'25.10.28.(화)	'25.12.15.(월)~12.17.(수)
	2차	'25.11.07.(금)~11.21.(금)	'25.11.28.(금)		'25.12.5.(금)	
정시		'25.12.29.(월)~'26.01.14.(수)	'26.01.21.(수)		'26.01.30.(금)	'26.02.03.(화)~02.05.(목)

나. 선행학습 영향평가 일정 및 절차



- 선행학습 영향평가 위원 구성 : 2026. 3. 3.(화)
- 면접문항카드 검토 : 2026. 3. 11.(수) ~ 3. 13.(금)
- 자체평가 보고서 작성 : 2026. 3. 16.(월) ~ 3. 20.(금)
- 선행학습 영향평가 자체평가보고서 심의 : 2026. 3. 26.(목)
- 평가결과(자체평가보고서) 공지 : 2026. 3. 31.(화)까지, 본교 입학 홈페이지

Ⅲ. 대학별고사 준비 및 시행과정 분석

1. 출제위원 편성

전형 및 모집계열별 출제위원		전체 위원	교수 위원	교사 위원 (일반고 교사위원)
웹툰애니메이션학부	출제위원	1명	1명	0명

2. 출제 전

가. 고교 교육과정 내 문제출제 요청 : 면접문제 출제위원 대상 면접문제 출제 시, 고교 교육과정을 벗어난 문제 출제 방지를 위한 면접문항카드 작성 방법 및 문항 출제

근거 명시 안내

나. 고교 교육과정 안내 : 국가교육과정정보센터의 자료에 따라 교육과정 관련 교육부 고시 내용 안내 및 교과관련 문제를 출제 시 해당 범위 내 출제 요청

3. 출제과정

가. 면접문제 오류 수정 : 잘못된 용어 수정과 면접고사의 취지와 맞지 않는 문항 변경
 나. 정치적 언급 등과 같은 민감한 사안에 대한 의견을 요청하는 문제 검토 및 배제
 다. 고교 교육과정 준수여부 확인 : 출제된 문제 중 고교 교육과정의 범위를 벗어나 심도 깊은 답변을 요구하는 문제 출제여부 확인

4. 출제 후

- 면접문항의 개별 분석을 통한 고교 교육과정 내 문제출제 여부 확인

5. 문항 분석 및 평가

가. 문항개요

전형	학과	고사구분	세부내용
일반전형	레저스포츠과	실기	윗몸일으키기, 제자리멀리뛰기
일반전형	실용음악학과	실기	보컬: 자유곡 한국 부르기 기악: 자유곡 한국 연주 컴퓨터음악작곡: 자작곡 연주 또는 악보제출
일반전형	웹툰애니메이션학부	실기 (수시1/정시)	주어진 주제에 따른 칸만화 또는 상황표현 그리기
		면접 (수시2)	인성면접(교과외 문항)

나. 문항별 관련교과 현황

학부(과)	고사구분	교과			교과외	계 (문항)
		수학과	과학과	기타		
웹툰애니메이션학부	면접	-	-	-	40	40
웹툰애니메이션학부	실기	-	-	-	2	2

※ 레저스포츠과와 실용음악학과는 별도의 문항없이 지원전공관련 실기능력 평가 시행

다. 문항분석

□ 교양관련

- 교과관련 문항 없이 “교과외” 문항으로 구성되어 있으며, 기본적으로 성향, 가치관 및 인생관 및 집단 활동에 대한 개인의 의견을 문제로 이루어져, 정답을 요구하는 질문보다는 문제에 접근하는 수험생의 생각을 정리하고 논리적으로 전달할 수 있는지 평가하는 문제로 출제되어 있음

□ 전공관련

- 교과관련 문항 없이 웹툰애니메이션학과에 관련된 기본 상식이나 직무관련 관심 및 이해도를 묻는 문항으로 출제됨
- 웹툰애니메이션학과와 관련된 학생의 꿈과 목표, 상상력에 관한 질문으로 출제됨

□ 최종 분석 결과

- 해당 학과와 관련된 진로와 직업에 대한 수험생의 이해도 및 노력 등 지원한 학과에 대한 이해도가 어느 정도 인지 평가하는 문항이 다수로 출제되었음
- 또한, 교양(인성)관련 문항으로 집단에서의 갈등해결 방법과 다방면의 경험과 활동, 일상생활 속에서의 자신의 감정과 느낌을 문장으로 구성하여 표현하는 방법 등 주로 본인의 의사와 감정을 표현하는 의사소통 능력을 평가하는 문항이 출제되었음

(결론적으로) 면접문항은 수험생이 지원한 전공분야에 대한 기본적인 전공관심도를 측정하기 위한 문제와 면접에 임하는 태도 및 기본적인 인성관련 문제가 출제되었고, 이를 통하여 지원전공 및 해당분야에 대한 진학(취업) 의지 및 적극성, 기본적인 질의사항에 대한 문장구성력 및 의사표현력 등을 평가하였음. 따라서, 본교의 대학별고사(면접고사)는 「공교육정상화법」 취지에 따라 고등학교 교육과정을 벗어난 심도 깊은 문제(질문)를 제시하거나 선행학습을 유발하는 평가내용이 없었다고 판단됨

IV. 차년도 입학전형 반영 계획 및 계획

1. 출제 및 검토 개선

- 수험생들의 선행학습을 유발하지 않도록 대학별고사 면접문제 출제 위원에 대한 철저한 사전 교육을 실시하고, 면접문제에 대한 정확한 검토 및 확인 실시

2. 출제 후 점검 강화

- 대학별고사 면접문제 각 문항에 대해 고등학교 교육과정의 수준을 벗어났는지 면밀히 개별 검토 및 분석 실시

3. 차년도 입학전형 반영 계획

- 2027학년도 대학별고사에서도 수험생들의 선행학습을 유발하는 고등학교 교육과정의 범위와 수준을 벗어난 내용을 출제 또는 평가하지 않도록 지속적인 노력을 하겠음

V. 별첨

1. 대입전형 선행학습 영향평가 시행세칙
2. 2026학년도 면접 및 실기고사 문항 목록

 백석문화대학교	대입전형 선행학습 영향평가 시행세칙	제 정 일	2016.04.19.
		시 행 일	2020.06.15.
		담당부서	입학관리처

제1조(목적) 이 시행세칙은 「공교육 정상화 촉진 및 선행교육 규제에 관한 특별법」 제10조 및 백석문화대학교(이하 “본교”라 한다) 「학칙」 제14조의2에서 위임된 사항과 그 시행에 관하여 필요한 사항을 정함을 목적으로 한다.

제2조(시행) 대학별 고사(논술 등 필답고사, 면접·구술고사, 신체검사, 실기·실험고사 및 교직적성·인성검사를 말한다)가 실시된 경우, 이 시험이 고교 교육과정의 범위와 수준을 벗어난 내용으로 선행학습을 유발하였는지에 대하여 선행학습 영향평가(이하 “영향평가”라 한다)를 시행한다.

제3조(시기 및 활용) ① 영향평가는 매년 입시가 마감된 이후 시행한다. 다만, 필요에 따라 모집시기(수시 및 정시)별로 구분하여 시행할 수 있다.

② 영향평가 결과는 다음연도 입시계획에 반영되어야 한다.

제4조(선행학습 영향평가 위원회 설치 및 구성) ① 본교의 대학별 고사가 고등학교 교육과정의 범위와 수준 내 내용을 평가하는지 여부와 선행학습을 유발하는 요인은 없는지에 대한 평가를 실시하기 위하여 선행학습 영향평가 위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둔다.

② 위원회는 평가의 객관성, 공정성 및 신뢰성을 확보할 수 있도록 내·외부위원을 포함하여 총 10인 이내로 구성한다.

③ 외부위원은 고교 교육과정 전문가, 현직 고교 교사와 같이 관련분야에 전문성을 가진 자나 학부모 등을 2인 이내로 구성한다.

④ 위원회는 다음 각 호의 사항을 담당·심의 한다.

1. 영향평가의 영역, 내용, 방법 및 진행절차에 관한 사항
2. 영향평가 결과의 다음 연도 입학전형에의 반영에 관한 사항
3. 선행학습 방지 대책에 관한 사항
4. 영향평가 결과에 따른 대학별 고사의 개선에 관한 사항
5. 기타 영향평가 제도의 운영에 관한 사항

⑤ 위원회에는 간사 1인을 두되, 간사는 입학관리처 직원 중 1인을 선임한다.

제5조(임기) 위원회의 임기는 1년으로 하며 연임할 수 있다.

제6조(회의) ① 위원장은 위원회의를 소집하며 그 의장이 된다.

② 회의는 재적위원 과반수 이상의 출석과 출석위원 과반수 이상의 찬성으로 의결하고 가부동수일 때에는 위원장이 결정한다.

제7조(수당) ① 외부위원에게는 예산의 범위 안에서 수당을 지급할 수 있다.

② 영향평가와 관련하여 관계전문가 등에게 조사 등을 의뢰한 경우에는 예산의 범위 안에서 연구비 등 필요한 경비를 지급할 수 있다.

제8조(절차 및 방법) ① 영향평가는 다음 각 호의 절차에 따라 시행한다.

1. 평가계획 수립
2. 평가회의 개최
3. 평가결과(회의록) 작성
4. 평가결과 보고
5. 평가결과 공개(본교 홈페이지)

② 위원장이 필요하다고 인정할 경우 서면심의(평가)로 대체 할 수 있다

제9조(공시) 영향평가 결과와 이에 따른 다음연도 입학전형 반영계획을 매년 3월 31일까지 본교 홈페이지에 게재하여 공개한다.

제10조(지침 등) 이 시행세칙의 시행에 필요한 세부사항은 총장의 결재를 받아 따로 정할 수 있다.

부 칙

제1조(시행일) 이 규칙은 2016년 4월 19일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 2015학년도 영향평가는 이 규칙에 의해 시행한 것으로 본다.

부 칙

제1조(시행일) 이 시행세칙은 2020년 6월 15일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 이 시행세칙의 시행과 동시에 종전의 「대입전형 선행학습 영향평가 규칙」에 의하여 이미 시행된 사항은 이 시행세칙에 의하여 시행한 것으로 본다.

□ 2026학년도 면접고사 문항

구분	문항
교과외	팀 작업 중 한 팀원이 의견을 듣지 않거나 협조하지 않을 때, 당신은 어떻게 대처하겠습니까?
	함께 준비하던 팀 프로젝트에서 한 친구가 계속 실수를 반복해 팀의 진도가 늦어지고있습니다. 이 때 당신은 어떻게 행동하겠습니까?
	학과에서 하는 중요일정(졸업전시회,작품발표PT,과제제출일)과 개인적인 상황 때문에 선택을 해야 한다면 어떤 결론을 내릴 것인가?
	학과에서 하는 중요일정(졸업전시회,작품발표PT,과제제출일)과 개인적인 상황 때문에 선택을 해야 한다면 어떤 결론을 내릴 것인가?
	자신이 과대표(반장)가 되었을 경우, 자신에 의견에 따르지 않는 학생과 문제가 생길 경우 이를 어떤방법으로 해결할 것인가?
	자신의 작품(생각)을 공개적인 자리에서 발표할때 가장 중요한 태도는 무엇이라고 생각하나요?
	자신의 실수를 인정하거나 사과한 경험이 있다면, 그때 어떤 마음으로 대처했는지 이야기해 주세요.
	자신이 특별히 고마움을 느끼거나 감동을 받은 경험이 있다면, 그 이유와 느낌을 이야기해 주세요.
	하루 중 SNS를 사용하는 시간이 얼마나 되며, 주로 어떤 목적으로 사용하는지 이야기해 주세요. SNS 사용이 학업이나 다른 일상 활동에 어떤 영향을 준다고 생각하나요?
	하루 중 부모님과 대화하는 시간이 어느 정도 되며, 주로 어떤 이야기를 나누나요?
	본인의 MBTI는 무엇인가? 본인과 맞다고 생각하는가? 자신의 성격에서 가장 마음에 드는 부분은 무엇인가?
	대학에서 처음 만나는 교수님이 당신의 이름을 계속 틀리게 부르신다면, 어떻게 하는 것이 현명한 행동일까요?
	인여스러운 시간을 소비하기에 제일 적합한 활동은 무엇일까요? 그 이유를 만화적 상상력으로 설명하시오
	내가 생각하는 최고의 거짓말. 만화적 상상력으로 설명하시오.
	지치거나 슬럼프를 겪었을 때, 어떻게 극복하였는가?
	넷플릭스와 같은 OTT 플랫폼에서는 인기 있는 웹툰 IP를 확보해 드라마나 영화를 제작한다. 여기서 '웹툰 IP'의 IP는 무엇을 의미하며, 왜 이러한 웹툰을 확보하려는 것일까?
	웹툰애니메이션학부는 꾸준한 원고 작업과 공모전 준비 등, 장기적인 노력이 필요한 분야이다. 작업이 잘 풀리지 않거나 결과가 기대만큼 나오지 않을 때도 끝까지 성실하게 임할 수 있는 본인만의 방법이나 태도가 있는가?
	나는 왜 백석문화대학교 웹툰애니메이션학부에서 웹툰을 공부하고 싶은가? 단순히 '그림을 좋아해서'가 아니라, 이 전공이 내가 이루고 싶은 목표나 진로와 어떻게 연결되는지 구체적으로 설명하시오.
	'만화가(애니메이션 제작자)'가 갖추어야 할 자질은 무엇인가?
	웹툰/애니메이션 외에 본인이 흥미를 느끼는 분야가 있다면, 그 분야를 웹툰/애니메이션과 결합해 새로운 작품을 만든다면 어떤 걸 할 수 있을까요?

구분	문항
교 과 외	스토리를 구상할 때 아이디어를 얻는 방법과 그 아이디어를 스토리로 구체화 시키는 방법은?
	본인이 만들고 싶은 웹툰/애니메이션의 주제는 무엇이며, 그 이유는?
	성공했다고 하는 웹툰/애니메이션 작품은 무엇이며, 그 작품이 성공한 이유를 설명하시오.
	자신이 인상 깊게 본 웹툰이나 애니메이션에서 사회적 메시지나 가치관이 보여진 작품이 있었나 요? 기억나는 한가지를 얘기해주세요.
	애니메이션이나 웹툰/애니메이션에서 배경에 거의 등장만 하는 '엑스트라 캐릭터(조연)' 하나를 떠올려 보세요. 그 캐릭터의 하루 일상을 상상해서 간단히 설명해보세요.
	웹툰이나 애니메이션 작업을 하다 보면, 실력 차이 때문에 어떤 친구는 작업 속도가 많이 느려지 거나 퀄리티가 떨어지는 경우가 있습니다. 그런 상황을 옆에서 보게 되었을 때, 본인은 어떤 방식 으로 그 친구를 도와주고 싶은가요?
	웹툰(애니메이션)제작에 AI와 같은 기술이 적용됨에 따라 창작자의 역할이 어떻게 변화했다고 생 각하는가?
	웹툰(혹은 애니메이션)을 통해 전하고 싶은 본인만의 독특한 세계관이나 이야기가 있다면, 그 이 유와 의도는 무엇인가?
	자신이 생각하는 대한민국을 대표하는 '수퍼 콘텐츠'는 무엇입니까? 그 이유는 무엇입니까? 구체 적으로 설명해주세요
	그림이 잘 그려지지 않거나 아이디어가 막혔을 때, 당신은 어떤 방법으로 문제를 해결하겠습니 까?
	웹툰/애니메이션을 전공할 때 가장 필수적으로 갖춰야 한다고 생각하는 기술은 무엇이며, 그 이 유는 무엇인가요?
	팀업을 요구하는 웹툰 제작 과정에서, 팀원과 의견이 충돌할 경우, 어떻게 대처할 수 있는가?
	창작활동을 할 때 시간을 정하여 계획적으로 진행하는가? 아니면 그때그때 상황에 맞춰 진행하는 가?
	웹툰작가/애니메이터로서 있어 가장 중요하게 바라봐야 하는 가치관은 무엇이라고 생각하는가?
	현재 가장 주목하고 있는 웹툰이나 애니메이션 작품은 무엇인가? 자신이 가장 좋아하거나 롤모델 인 작품이나 콘텐츠를 말해 볼 수 있는가?
	다양한 문화적 배경을 가진 독자와 관객이 증가하고 있는 상황에서, 웹툰(혹은 애니메이션)의 창 작자가 콘텐츠를 제작할 때 고려해야 할 요소는 무엇이라고 생각하나요?
	나는 왜 웹툰/애니메이션을 그려야만(제작해야만) 하는가?
	현재 대한민국 웹툰산업의 가장 큰 문제점과 해결방안은 뭐라고 생각하는가?
	애니메이션에서 감독의 역할 은 무엇이라 생각하는가?
	애니메이션은 원화와 동화를 반복하며 수없이 수정하는, 지루하고 인내가 필요한 작업입니다. 이 런 반복적인 과정에 대해 어떻게 생각하나요?

□ 2026학년도 실기고사 문항

구분	문 항
교 과 외	[수시1차] 어느 날 내게 친근하고 귀여운 한국도깨비가 나타나 '무언가'를 전해주었다. 도깨비의 등장과 전해 받은 물건을 통해 벌어질 수 있는 일을 만화적 상상으로 표현해 주세요
	[정시] 버스를 타고 가던 중, 옆자리에 떨어진 인형(키링 등) 갑자기 내게 말을 걸며 자신의 주인을 찾아달라고 부탁한다. 말하는 인형과 일어날 일들을 만화적 상상으로 표현해주세요