creative commons
COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

교육학 석사 학위논문

여성 청소년의 초국가적 온라인 팬덤에 나타나는 민족주의에 대한 이해

Understanding Nationalism in Transnational Online Fandom among Female Adolescents

2023년 8월

서울대학교 대학원

사회교육과 일반사회전공

정 예 림

여성 청소년의 초국가적 온라인 팬덤에 나타나는 민족주의에 대한 이해

지도교수 모 경 환

이 논문을 교육학석사 학위논문으로 제출함
2023년 4월

서울대학교 대학원
사회교육학과 일반사회전공
정 예 림

정예림의 석사 학위논문을 인준함
2023년 6월

위 원 장 _____ (인)

부위원장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

국문초록

본 연구는 초국가적 온라인 팬덤에서 한국 팬덤이 해외 팬덤에게 행하는 차별과 배제를 이해하기 위해 한국 팬덤이 내면화하고 있는 민족주의의 양상을 살펴볼 필요가 있다는 문제의식으로부터 출발하였다. 세계화 및 인터넷의 발달로 해외 팬덤과의 상호작용이 늘어나면서 한국 팬덤은 세계시민으로서의 자질을 함양할 수 있을 것이라는 예상과는 달리, 해외 팬덤과 끊임없이 구별짓는 양상을 보이며, 때에 따라 이들에 대해 적대감을 보이기도 한다는 것을 확인하였다.

아이돌 팬덤의 주요 구성원은 여성 청소년이며, 이들이 온라인 팬덤 내부에서 '외퀴'와 같이 해외 팬덤에 대한 혐오 표현을 사용하고 있다는 점을 주목할 필요가 있다. 따라서 연구자는 바람직한 온라인 아이돌 팬덤 문화를 구성하기 위한 대안을 모색하기 위해 여성 청소년 팬덤의 상호작용 양상에 대한 이해가 먼저 수반될 필요가 있다는 문제의식 하에 본 연구를 시작하였다. 구체적으로, 본 연구는 온라인 팬덤 주체로서 여성 청소년이 팬덤과 상호작용하면서 경험하는 민족적 이질감과 유대감을 살펴보고자 하였다.

이에 따라 본 연구가 설정한 연구 문제는 '여성 청소년의 온라인 공간 초국가적 팬덤 경험에 나타나는 민족주의를 어떻게 이해할 것인가?'이며, 이를 탐구하기 위한 구체적인 연구 질문은 다음과 같다. '여성 청소년은 온라인 공간상의 초국가적 팬덤과 어떻게 상호작용하는가?', '여성 청소년이 온라인 공간상의 초국가적 팬덤과 상호작용하면서 경험하는 민족적 유대감은 어떻게 나타나는가?', '여성 청소년이 온라인 공간상의 초국가적 팬덤과 상호작용하면서 경험하는 민족적 이질감은 어떻게 나타나는가?'

연구 문제를 해결하기 위해 본 연구는 문화기술지 중 온라인 문화기술지를 연구 방법으로 사용하였다. 문화기술지는 특정한 집단의 사람들의 삶, 사회 세계 혹은 문화를 묘사하고 분석하는 연구 방법을 의미하며, 온라인 문화기술지는 문화기술지의 원칙과 기술을 컴퓨터 매개 커뮤니케이

션 환경에 이전한 것이다. 연구 참여자로는 1년 이상 온라인 팬덤 활동을 적극적으로 한 중·고등학교 여성 청소년 10명을 선정하였다. 자료수집 방법으로는 심층 면담과 현지 자료를 사용하였으며, 자료 분석 방법으로는 Spradley(1979/2003)의 주제분석을 활용하였다. 이와 더불어, 본 연구는 '아카데믹 팬(academic fan)'의 관점에 기반하여 자료를 수집하고 분석하고자 하였다.

본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 한국 여성 청소년 팬덤은 해외 팬덤과 상호작용하는 과정에서 한국식 '덕질' 문화에 익숙하지 않은 해외 팬덤에 대해 이질감을 느끼고 있음을 확인하였다. 이와 함께 각 팬덤이 사용하는 언어가 달라 상호작용에 어려움을 겪고 있으며, 해외 팬덤이 케이팝 아이돌이나 한국 팬덤과 소통할 때 한국어를 사용하지 않는 것에 대해 민족적 이질감을 넘어 적대감을 보이고 있음을 확인하였다.

둘째, 한국 여성 청소년 팬덤은 연령, 충성도, 그리고 자본에 따라 팬덤 내부에서 위계를 형성하고, 그러한 위계에 따라 구별짓고 있음을 확인하였다. 이런 위계에 따른 구별짓기는 해외 팬덤에게도 적용되며, 아이돌에 대한 충성의 정도, 그리고 자본의 투자 정도에 따라 민족적 이질감이 변화함을 확인하였다. 이때, 해외 팬덤에게 행해지는 위계 구분은 한국 팬덤에게 행해지는 것보다 더욱 엄격하다.

셋째, 주류 문화 구성자로서 한국 여성 청소년 팬덤은 그들이 가진 우월성을 바탕으로 한국 팬덤과 해외 팬덤을 구별짓고 있음을 확인하였다. 그들이 형성한 팬덤 문화를 기준으로 바람직한 문화적 행위와 그렇지 않은 행위의 경계를 규정하고, 이를 위반한 해외 팬덤에 대해 민족적 이질감을 넘어 적대감을 표출하고 있었다. 이와 달리 경계를 위반한 영향력 있는 한국 팬(네임드)을 포함한 한국 팬덤의 행위에 대해서는 관대한 태도를 보였으며, 오히려 기존의 경계를 재구성하는 모습을 보였다.

이러한 논의를 바탕으로 도출한 연구의 의의와 시사점은 다음과 같다.

첫째, 초국가적 온라인 팬덤에서 여성 청소년이 경험하는 민족적 유대감과 이질감에 대한 구체적인 맥락을 제시하였다. 여성 청소년이 한국

팬덤 및 해외 팬덤과 상호작용하는 과정에서 언어와 문화, 자본, 그리고 아이돌에 대한 충성도라는 맥락을 바탕으로 민족적 유대감과 이질감이 역동적으로 변화한다는 점을 확인하였다.

둘째, 민족주의 이념은 여성 청소년이 한국 팬덤 및 해외 팬덤과 상호작용하는 과정에서 순환한다는 점을 확인하였다. 즉, 여성 청소년이 한국 팬덤 및 해외 팬덤과 상호작용하는 과정에서 민족적 이질감과 유대감을 느낌과 동시에, 이러한 민족적 이질감과 유대감을 한국 팬덤과 해외 팬덤을 구별하기 위한 기제로 활용하고 있다는 것을 발견하였다. 상호작용의 결과물이자 구별짓기의 전제 조건으로서 민족주의 이념은 케이팝 아이돌 팬덤 문화 안에서 끊임없이 순환하며, 이에 따라 더욱 강화하는 양상을 보인다.

셋째, 여성 청소년이 온라인 팬덤 속 해외 팬덤과 상호작용하는 과정에서 경험하는 민족적 이질감을 해소하기 위한 방안으로 세계시민교육의 필요성을 확인하였다. 민족주의는 케이팝 아이돌 온라인 팬덤 문화를 형성하는 데에 있어 상당한 영향을 끼치고 있다. 따라서, 세계시민교육을 통하여 바람직한 온라인 팬덤 문화를 구성하고, 해외 팬덤과 소통 과정에서 발생하는 이질감을 해소할 것을 제안한다. 궁극적으로 온라인 팬덤 내부의 바람직한 상호작용을 바탕으로, 향후 세계시민으로서 타 문화를 존중하고, 그들의 가치를 존중하는 마음을 가지기를 기대한다.

주요어 : 온라인 팬덤, 민족주의, 구별짓기, 여성 청소년, 세계시민교육

학 번 : 2020-29411

목 차

Ⅰ. 서론 ····· 1

1. 연구의 목적 및 필요성 ····· 1

2. 연구 문제 ····· 3

3. 연구의 의의 ····· 4

Ⅱ. 이론적 배경 ····· 6

1. 초국가적 온라인 팬덤과 구별짓기 ····· 6

1) 팬덤 ····· 6

2) 팬덤의 구별짓기 ····· 7

3) 초국가적 온라인 팬덤 ····· 9

2. 여성 청소년과 온라인 민족주의 ····· 11

1) 민족주의 ····· 11

2) 여성과 민족주의 ····· 13

3) 여성 청소년 팬덤과 온라인 민족주의 ····· 15

3. 선행연구 검토 ····· 19

Ⅲ. 연구 방법 ····· 22

1. 연구 방법의 특징 ····· 22

1) 인식론적 전제 ····· 23

2) 문화기술지 ····· 24

2. 연구 참여자 ····· 26

1) 윤리적 고려사항 ····· 26

2) 연구 참여자 선정 기준 및 특징 ····· 28

3. 자료수집 및 분석 방법 ····· 31

1) 자료수집 방법 ····· 31
2) 자료 분석 방법 ····· 32
4. 연구의 신빙성 제고 ····· 35
5. 연구자의 위치 ····· 37

Ⅳ. '구별짓기' 문화로서 온라인 팬덤 문화 ····· 39
1. 한국 팬덤과 해외 팬덤의 구별짓기 ····· 39
1) 한국 덕질 문화에 기반한 민족적 유대감 ····· 40
2) 언어 차이에 기반한 민족적 이질감 ····· 41
2. 구별짓기를 바탕으로 한 팬덤 내부의 위계 ····· 47
1) 연령, 충성도, 자본에 따라 변화하는 민족적 유대감 ··· 48
2) 충성도에 따른 민족적 이질감 ····· 49
3) 자본에 따른 민족적 이질감 ····· 54
3. 주류 문화로서 한국 팬덤 ····· 59
1) 문화 차이에 기반한 민족적 이질감 ····· 59
2) 한국 팬덤의 우월성에 기반한 민족적 이질감 ····· 76

Ⅴ. 결론 및 제언 ····· 84
1. 요약 ····· 84
2. 시사점 및 제언 ····· 86
1) 시사점 ····· 86
2) 제언 ····· 87

참고문헌 ····· 89
Abstract ····· 97

표 목 차

<표 Ⅲ-1> 연구 참여자의 특징 ····· 30

그 림 목 차

[그림 Ⅰ-1] 연구의 개념적 구도 ····· 3

Ⅰ. 서론

1. 연구의 목적 및 필요성

전 세계적으로 케이팝(K-pop) 아이돌의 인기는 폭발적이다. 케이팝 아이돌이 해외 무대로 진출하게 되면서 한국 팬덤은 온라인 공간을 통하여 시·공간적 제약을 벗어나 해외 팬덤과 교류할 수 있게 되었다. 즉, 케이팝은 '타자가 호명한' 것이자 국경을 넘는, 이른바 월경(越境)적 실천의 산물인 것이다(신현준, 2005:8). 일부 케이팝 아이돌 그룹은 팬덤 구성원의 다양화와 세계화의 흐름에 맞춰 국가, 인종, 성별, 연령을 뛰어넘는 인류의 보편적 가치에 대한 지지를 선언하였으며, 이러한 가치를 널리 전파하기 위해 많은 노력을 펼치고 있다.

아이돌 그룹이 추구하는 가치에 따라 초국가적 팬덤 내부에서 한국 팬덤과 해외 팬덤은 아이돌에 대한 애정과 지지를 바탕으로 서로에 대해 유대감을 느낀다. 하지만, 한국 팬덤과 해외 팬덤이 상호작용하는 과정에서 유대감과 상반된 감정인 이질감을 적지 않게 느끼게 되며, 이러한 감정을 바탕으로 갈등을 경험하기도 한다. 한국 팬덤과 해외 팬덤의 갈등을 극단적으로 표현한 단어가 바로 '외퀴'[1]이다. 한국 팬덤이 해외 팬덤에 대해 혐오와 같은 부정적인 감정을 느낄 때 해외 팬덤을 '외퀴'와 같은 혐오 표현으로 호명하는 것이다. 해당 표현이 초기에는 일부 '개념이 없는' 해외 팬들을 지칭하기 위해 사용되었다면, 현재는 해외 팬덤 모두를 지칭하는 데에 사용되기도 한다는 점을 주목할 필요가 있다. 이를 통해 해외 팬덤에 대한 전반적인 인식이 '긍정'이 아닌 '부정'으로 전환될 수 있음을 확인할 수 있기 때문이다.

---

1) 외퀴란, '외국인 팬'과 '바퀴벌레'를 합한 합성어이다.

실제로 해외 팬덤이 'Engl Sub Plz(영어 자막을 부탁해)[2]'라는 댓글 혹은 게시글을 작성하면 한국 팬덤은 'Learn Korean(한국어를 배워)'으로 대응하며 불편한 기색을 감추지 않기도 한다. 이외에도, 자신이 지지하는 케이팝 아이돌 가수가 해외에서 능력을 인정받는 것에 대해 뿌듯함을 느끼면서도, 해외 팬덤이 커지는 것에 대하여 경계심을 표하며, 소위 '한국어 패치(한국어를 어느 정도 말하고 쓸 수 있는 상태)'가 된 해외 팬덤을 못마땅해 하기도 한다. 이에 따라 본 연구는 한국 아이돌 팬들이 다양한 해외 팬들과 조우하고 직·간접적으로 상호작용하는 순간들을 포착함으로써 맥락에 따라 약화하거나 강화하는 민족적 유대감과 이질감을 드러내고자 한다.

청소년의 초국가적 팬덤 현상을 탐구하는 과정에서 케이팝 아이돌 팬 비중에서 여성의 비중이 70% 이상 차지한다는 점(오픈애즈, 2021), 그리고 주로 온라인 활동을 통하여 팬 활동을 한다는 점에 주목할 필요가 있다. 또한, 여성 청소년들이 '외퀴'와 같은 외국인 혐오 표현에 많이 노출됨과 동시에 이를 재생산하는 주체임에도 불구하고 여성 청소년을 대상으로 한 팬덤 연구 사례는 드물다. 디지털 네이티브로서 여성 청소년은 온라인 환경 속에서 아이돌 팬덤 문화 형성에 중요한 역할을 하고 있다는 점에서 그들의 문화를 형성하는 데에 있어 지배적인 이념이 무엇인지 파악하는 것은 매우 중요하다. 본 연구의 결과는 여성 청소년들이 향후 함양해야 할 시민성을 제안하는 데에 기여할 것이다.

특히, 여성 청소년이 팬덤에서 해외 팬덤을 배제하고 부정적으로 인식하는 현상은 문화 다양성 교육을 강화하는 현대 교육의 추세와 매우 모순된다. 이 같은 맥락에서 본 연구는 온라인 공간에서 여성 청소년이 초국가적 팬덤과 상호작용하면서 나타나는 민족적 유대감과 이질감의 양상을 구체적으로 기술하는 데에 중점을 둔다.

---

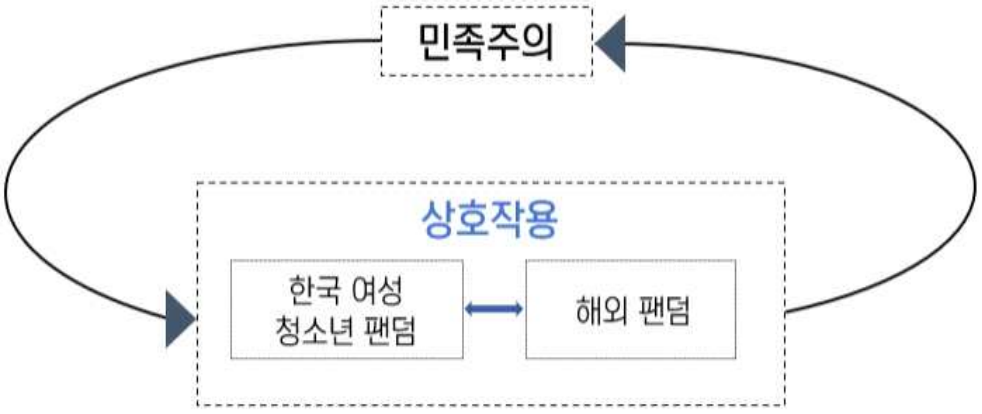
2) 'English Subtitle Please'의 약어이다. 케이팝 아이돌의 라이브 방송이 한국어로 진행되거나, 그들이 올린 게시글이 한글로 작성되어 있는 경우뿐만 아니라, 아이돌 앨범 발매 일정, 콘서트 일정 등이 한국어로 작성되어 있을 경우, 관련 정보를 얻기 위하여 해외 팬덤은 영어 자막을 추가해줄 것을 요구한다.

2. 연구 문제

본 연구는 여성 청소년이 온라인 공간 속에서 초국가적 팬덤과 상호작용하면서 맥락에 따라 변화하는 민족주의적 양상을 이해하는 데에 목적을 둔다. 또한, 여성 청소년 팬덤 사이에서 공유하고 있는 이념의 양상에 관한 연구 결과를 바탕으로 세계시민교육의 함의를 도출하고자 한다. 이를 위해 본 연구가 설정한 연구 문제와 연구 질문은 아래와 같다.

● 연구 문제: 여성 청소년의 온라인 공간 초국가적 팬덤 경험에 나타나는 민족주의를 어떻게 이해할 것인가?

- 연구 질문 1: 여성 청소년은 온라인 공간상의 초국가적 팬덤과 어떻게 상호작용하는가?
- 연구 질문 2: 여성 청소년이 온라인 공간상의 초국가적 팬덤과 상호작용하면서 경험하는 민족적 유대감은 어떻게 나타나는가?
- 연구 질문 3: 여성 청소년이 온라인 공간상의 초국가적 팬덤과 상호작용하면서 경험하는 민족적 이질감은 어떻게 나타나는가?



[그림 Ⅰ-1] 연구의 개념적 구도

3. 연구의 의의

본 연구는 온라인 초국가적 팬덤 속에서 발현되고 재생산되는 여성 청소년의 민족주의 이념의 양상을 이해하기 위한 것이다. 이에 따라 본 연구의 구체적인 의의는 다음과 같다.

첫째, 본 연구를 통해 여성 청소년을 이념을 공유하고 재생산하는 적극적인 주체로서 이해하게 된다. 온라인이라는 공간에 친숙한 여성 청소년은 초국가적 온라인 팬덤의 문화에 내재한 이념을 수용하는 수용자임과 동시에, 그 이념을 적극적으로 재생산하고 전파하는 생산자로서도 역할한다. 이렇게 재생산되는 이념은 팬덤 내부에서 공고화된다는 점에서 온라인 공간 속 여성 청소년 팬덤의 상호작용 경험과 그것의 방식을 이해하는 것은 중요하다.

둘째, 온라인 팬덤 활동이 활발해짐에 따라 여성 청소년은 전 세계의 다양한 인종, 문화를 접하게 되면서 자연스럽게 세계시민으로서 자질을 갖추게 될 것이라는 일반적인 예상과는 달리, 해외 팬덤과의 상호작용 과정에서 오히려 민족주의 이념이 발현되고, 재생산되는 현상을 확인하게 된다. 이는 세계화가 도래하면서 세계적 상호 의존성이 강화되고 있는 상황 속에서 세계 공동체 구성원으로서의 시민적 역량 함양이 시민교육의 새로운 과제로 부각된 현 상황(모경환·차경수, 2021)과 대비되는 모습이라고 할 수 있다. 따라서 본 연구를 통하여 세계시민교육의 필요성을 재확인함과 동시에, 이러한 양상을 반영하여 앞으로 사회과에서의 세계시민교육 방향에 대한 시사점을 얻을 수 있다.

이와 같은 의의에도 불구하고 본 연구는 몇 가지 한계를 지닌다.

첫째, 자료수집과 분석의 과정에서 신빙성의 문제가 제기될 수 있다. 본 연구의 자료수집은 주로 연구 참여자의 심층 면담을 통하여 이뤄진다. 본 연구에서는 심층 면담 자료에 대한 분석과 해석의 타당성을 높이기 위해 구성원 검토(member check)를 시행하는 등의 노력을 기울이고

자 한다.

둘째, 여성 청소년의 초국가적 온라인 팬덤 속에서 발현되고 재생산되는 민족주의 이념의 양상을 일반화할 수 있는가에 대한 문제가 제기될 수 있다. 본 연구는 열 명의 여성 청소년을 대상으로 자료가 수집되고 분석되었기 때문에 여성 청소년의 초국가적 온라인 팬덤에서 나타나는 민족주의의 양상을 일반화하는 데에는 무리가 있다. 다만, 본 연구의 목적은 팬덤 속에서 공유되는 이념을 일반화하는 데에 목적을 두기보다 온라인 공간 속 팬덤 구성원 간의 역동적인 상호작용을 포착하고 맥락에 따라 변화하는 민족적 유대감과 이질감을 이해하는 데에 있다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 초국가적 온라인 팬덤과 구별짓기

1) 팬덤

팬덤(fandom)이란 '열정적인'이라는 의미를 가진 '파나틱(fantic)'의 줄임말인 '팬(fan)'과 특정한 집단의 세력권을 의미하는 '덤(dom)'의 합성어로, 대중문화 영역에 등장하는 뮤지션, 배우, 서사물, 장르들을 선택하여 자신들의 문화 속에서 수용하는 사람들의 집단을 의미한다(Fiske, 1992).

Fiske(1992)는 팬덤을 산업사회 시대 대중문화의 보편적인 특징 중 하나로 바라보며, 더욱 적극적인 대중문화 실천가 혹은 수용자로서 팬덤을 강조하고 있다. 그는 팬덤을 문화 상품의 소비와 관련하여 의미, 소통, 작품 등을 만들어 내는 문화생산자로 보았다. 그는 팬덤의 생산성이라는 개념으로 기호학적 생산성(semiotic productivity), 언술적 생산성(enunciative productivity), 그리고 텍스트 생산성(text productivity)이라는 세 가지 개념을 제시하였다(Fiske, 1992).

기호학적 생산성(semiotic productivity)이란 문화 상품의 기호학적 자원으로부터 사회적 정체성과 경험의 의미를 만들어 내는 것을 말한다. 예를 들어, 팝(pop) 가수인 마돈나의 팬이 가부장제적 섹슈얼리티 대신 자신들만의 섹슈얼리티에 대한 의미를 만들어 내는 것이 이에 포함된다. 즉, 스타를 재해석하는 실천을 보여줌으로써 마돈나의 팬이라는 새로운 정체성을 구성하는 것이다. 다음으로 언술적 생산성(enunciative productivity)이란 팬들이 기호학적으로 만들어진 의미를 다른 사람들에게 전달하고 공유하기 시작하면서 의미가 공적인 성격을 지니게 되는 것

을 의미한다. 그들은 팬덤의 대상에 대한 특정 의미를 만들어 내고 유통한다. 그들만의 특정한 머리 스타일이나 메이크업, 의상, 액세서리를 착용하는 것은 그들이 특정 팬클럽 소속임을 드러내는 언술적 행위라는 것이다. 마지막으로 텍스트 생산성(textual productivity)이란 팬이 문학, 예술, 대중문화 분야의 공식 작품들에 비견될 만한 작품들을 만들어 낸다는 것이다. 예를 들어, 열성 팬들이 좋아하는 스타를 위해 브로마이드를 만들거나, 동영상을 편집해 공유하는 것 등이 이에 포함된다. 그들이 생산한 2차 상품은 공동체 내부에서만 유통되는 것임에도 그 수준이 기획사가 만들어 낸 1차 상품에 비견된다. 이러한 논의를 바탕으로, 팬덤 문화가 보여주는 팬 생산성은 수용자들을 단순 관여자나 소비자가 아닌 스스로 실제로 문화를 생산하는 생비자임(prosumer)을 보여주고자 하였다(Fiske, 1992).

이와 더불어, Jenkins(2004) 역시 팬덤을 기존의 콘텐츠를 재해석하고 창조적으로 재구성하는 집단으로 보았다. 특히 팬덤은 집단지성을 활용하여 미디어 문화 영역의 집단적 행위자로서 역할을 한다. Fiske(1992)가 제시한 팬덤의 특성처럼, 팬덤 구성원 모두가 미디어 문화의 흐름에 참여하기 때문에 능동적 생산자와 수동적 소비자의 구분이 축소되거나 사라졌다는 것이다(Jenkins, 2004). 그렇기에 팬덤은 미디어 권력의 대안적 원천이 될 수 있다. 즉, 팬덤은 헤게모니 문화에 도전하는 시각을 가지고, 자신들에게 권력을 부여하는 방식으로 창조적이고 능동적이며, 참여적인 생산활동을 하는 공동체가 되는 것이다(홍종윤, 2014).

2) 팬덤의 구별짓기

본 연구에서는 팬덤이 차별(discrimination)의 기제를 통해 팬덤 내부와 외부의 경계를 명확히 하고, 구별(distinction)을 통해 팬덤 내부의 차이를 구별 짓는다는(Fiske, 1992) 점에 주목한다. 팬덤에 대한 초기 연구에

서는 차별 개념을 바탕으로 팬덤을 지배적인 대중문화에 대항하는 하나의 저항 집단으로 해석하였다면, 후기의 팬덤 연구는 보다 다양하고 확장된 관점으로 내·외부자의 차별과 구별을 보고자 했다(홍종윤, 2014). 즉, 팬덤을 하나의 동질적인 특성을 가진 집단적인 문화로 바라보는 시각을 극복하고, 내부에 존재하는 다양한 차이와 가치에 주목하기 시작했다는 것이다(이헌율·지혜민, 2015: 11).

이러한 변화 가운데 두드러지는 것은, 팬들이 자신의 기호와 정체성에 따라 구별과 차별을 지속적으로 수행한다는 것이다(정민우, 2010). 예를 들어, 온·오프라인에서의 활동, 선물경제에의 참여, 팬덤 생산물 생산 여부 등을 들 수 있다(이헌율·지혜민, 2015). 소위 '조공'이라고 불리는 선물 문화는 경제력을 갖춘 '삼촌', '이모' 등이 등장하면서 적극적인 '스타 뒷바라지' 문화로 발전하여 정신적·물질적 지원으로 진화된다(김환표, 2013; 이동연, 2011). 이헌율과 지혜민(2015)의 연구에서도 팬 생산력에 따라 팬덤 내부에서 '경계 지어지며', 이에 따라 권력 관계가 형성된다는 것을 확인하였다. 이러한 Fiske(1992)의 구별 기제에 근거하여 본 연구에서는 팬덤 내부에서 상호작용하는 과정에서 민족적 유대감, 그리고 민족적 이질감에 근거한 구별짓기의 양상을 살펴보고자 한다.

구체적으로, 본 연구에 나타나는 팬덤 내부의 구별짓기 양상은 '경계 감찰(boundary-policing)' 개념에 의해 해석될 수 있다. 현존하는 인종 질서를 유지하기 위해 인종에게 주어진 경계와 규범을 넘어서는 실천을 규율하는 것을 의미하는 경계 감찰은, 법적 차별에서부터 매우 미묘한 형태의 문화적 행위들에 이르기까지 다양한 형태를 가질 수 있다(김수아, 2020: 17). Osuji(2013)는 이를 '경계를 넘어서는 행위'와, '행위자에게 낙인을 가하는 행위'로 정의한다. 한번 경계가 설정되면 그 경계 내에서 의미 있는 행위는 무엇이며, 그리고 위반된 행위에는 어떠한 문제가 있을지 끊임없이 확인하며 경계를 유지하고자 한다. 이러한 경계 감찰에 근거하여 한국 아이돌 팬덤은 해외 팬덤의 행위를 있는 그대로 바라보기보다, 한국 팬덤과 경계 지우고, 그들의 행위를 제한하며, 그들을 대상으로

한국 팬덤의 우월성을 드러내기도 한다.

3) 초국가적 온라인 팬덤

인터넷과 온라인 커뮤니케이션이 활발해진 2000년 이후 주요 팬덤 활동은 온라인을 중심으로 활동이 전개되었다. 본격적인 케이팝의 국제화 현상은 2006년 유튜브를 통해 SM, JYP, YG 등의 한국 기획사들이 제작한 아이돌 그룹의 뮤직비디오를 전 세계 유튜브 이용자들이 볼 수 있도록 적극적으로 유도함으로써 활발해졌다(손승혜, 2013). 이에 따라 케이팝 팬덤은 한국이라는 단일한 국가의 사람으로만 한정되어 구성되지 않게 된다. 즉, 지리적 거리, 문화적 거리와 무관하게 온라인을 통하여 새로운 공동체를 형성하게 된 것이다. 전통적으로 팬덤은 스포츠 팬덤, 드라마 시리즈 및 만화, 영화 등 저작물에 대한 팬덤, 스타에 대한 팬덤 등 다양한 매개체를 중심으로 형성되어 분석되었으나(손승혜, 2013), 본 연구에서는 팬덤 중에서도 '초국가적 온라인 팬덤'에 집중하고자 한다.

코로나19 이후 국내외 팬덤은 자신이 좋아하는 아이돌 콘서트를 참석하거나 팬 미팅에 참여하는 등의 오프라인 활동이 어렵게 되자, 아이돌의 온라인 라이브 쇼에 참여하여 실시간 댓글을 달거나, 관련 영상을 여러 사이트에 공유하는 등 온라인 공간에서 활발히 활동하고 있다. 이 과정에서 아이돌을 지지하는 국내 팬과 해외 팬 사이에서도 상호작용이 더욱 증가하는 것은 자연스러운 현상이 되었다.

이 과정에서 온라인 팬덤은 기존의 오프라인 팬덤과는 다른 몇 가지 특징을 나타낸다. Jenkins(2006b/2008)는 컴퓨터를 매개로 하는 온라인 팬덤의 특징으로 접근성, 익명성, 상호작용성, 다양성, 창조성, 그리고 통제력을 들었다. 첫째, 온라인 팬덤은 시간적, 지리적 제약으로부터 자유로워 누구나 참여할 수 있다는 접근성을 지닌다. 둘째, 온라인 팬덤은 익명으로 참여할 수 있어, 보다 자유롭고 솔직한 의견을 나눌 수 있다. 셋

째, 온라인 팬덤은 실시간으로 대화하고 정보를 공유할 수 있다. 넷째, 온라인 팬덤은 다양한 배경과 경험을 가진 팬들로 구성되어 있기에 다양성이 크다. 다섯째, 온라인 팬덤은 팬아트(fan art), 팬픽션(fan fiction) 등 팬들이 창의적으로 생산한 작품들을 다른 사람들과 쉽게 공유할 수 있다. 여섯째, 온라인 팬덤은 자신들만의 팬 커뮤니티와 문화를 만들며, 관리할 수 있는 통제력을 가지고 있다. 이러한 온라인 팬덤의 특징을 살펴보았을 때, 온라인 팬덤은 참여, 협력, 창의성 등의 측면에서 오프라인 팬덤과 구별될 수 있다.

또한, Baym(2000)은 드라마 및 팬 사이트의 분석을 통하여 컴퓨터를 매개로 하는 온라인 팬덤이 시간과 장소의 제약을 줄이고, 팬덤 내부의 커뮤니케이션을 증가시키는 역할을 하고 있다고 보았다. 이러한 온라인 팬덤 활동은 한 국가 내에서의 팬덤 활동에서 접근성을 증가시켰을 뿐만 아니라, 초국가적 팬덤 형성 및 운영에도 기여했다. 최근의 온라인 팬덤은 사회연결망의 확대로 인하여 더욱 강화되고 다양한 형태를 띠고 있으며, 그중 중요한 결과는 인터넷 커뮤니티 등을 통한 초국가적 공동체를 형성한다(Harrington & Beilby, 2007).

이러한 초국가적 온라인 팬덤의 구성원들이 느끼는 공동체로서 심리적 속성들은 심리적 유대감, 의식적 정체성, 공유된 가치, 영향력 등 모든 분야에서 기존의 지리적 '이웃'에 대해 느끼는 심리적 속성들과 유사한 차원인 것으로 밝혀졌다. 나아가, 온라인 팬덤이 지리적 이웃보다 심리적 속성들이 더 높다는 연구 결과도 있다(Obst, Zinkiewicz, & Smith, 2002). 다만, 초국가적 온라인 팬덤이 공유하는 심리적 속성이 항상 긍정적이고 일관적이라고 보기는 어렵다. 케이팝 팬덤 속 한국 팬덤과 해외 팬덤 사이에서는 긴장과 갈등이 발생하는데, 일부 연구에서는 한국 팬덤이 해외 팬덤에게 심리적 유대감보다는 심리적 반감을 보이기도 한다는 점을 확인할 수 있다(김영순·배현주, 2013; 신정원·오예주·홍석경, 2022). 그리고 이러한 감정은 Fiske(1992)가 제시한 팬덤 내부에서의 구별 기제가 작동함으로써 파생한 것임을 예상할 수 있다.

2. 여성 청소년과 온라인 민족주의

1) 민족주의

민족주의란 일반적으로 민족의 자주성과 정체성을 확립하고 민족 통합과 민족국가 형성을 추구하는 정치적 이념 및 운동으로 정의된다(정태석 외, 2014). 민족주의에 대한 정의는 그것의 기능을 긍정적으로 바라보느냐, 부정적으로 바라보느냐에 따라 다양하게 정의될 수 있다. Hobsbawm(1992)은 민족주의를 '민족의 특성과 이를 기반으로 한 국가의 자주성을 강조하는 이념적 운동'이라고 정의하였다. 그에 따르면 민족주의는 특정한 민족의 문화, 역사, 언어, 경험 등을 기반으로 한 공동체 의식을 중요시하고, 이를 바탕으로 한 국가의 자주성과 독립성을 강조한다(Hobsbawm, 1992).

반면, Said(1994/2005)는 민족주의를 '다른 문화나 민족을 부정하거나 배척하는 태도에 대해 비롯된 것으로, 자신의 문화나 민족을 우월하게 여기고, 그 외 다른 문화나 민족을 충분히 존중하지 않는 경향'이라고 정의하였다. 즉, 그는 민족주의를 문화적 인식의 문제로 이해하고, 이러한 인식이 문화적 선입견, 고정관념, 그리고 혐오 등을 낳는 원인이라고 주장하였다(Said, 1994/2005).

현대 사회에서도 민족주의가 큰 영향력을 발휘하는지에 대한 입장은 다양하다. 일각에서는 증대하는 초국적 자본, 인력, 문화를 특징으로 하는 지구화가 민족과 민족주의, 그리고 국민국가를 약화한다고 보는 반면(공석기·임현진, 2003; 변종현, 2006), 이러한 지구화 과정에서도 지역 간의 이질성과 불균등성 등으로 인하여 민족주의가 여전히 공고히 존재한다고 보는 시각도 공존한다(백지운, 2005; Castells, 2004).

먼저, 변종헌(2006)은 세계시민성 개념을 통하여 정보화와 세계화가 가속화 하면서 전 지구적 수준에서 상호 의존과 협력의 필요성이 점차 커

지고 있음을 지적한다. 이에 따라 국민국가의 전통적 위상과 국가 시민성에도 변화가 초래되었으며, 세계시민과 세계시민성에 대한 관심이 증대하였다고 본다. 이와 함께 공석기와 임현진(2003)은 지구화 과정을 통하여 자유롭게 국경을 넘나들며 다층적으로 형성되고 있는 초국가적 사회의 운동단체 연결망이 전 지구적 정체성을 형성하는 데에 중요한 가치인 인류 보편의 가치를 극대화한다는 점에 더욱 큰 관심을 가진다.

앞의 논의와 달리 Castells(2004)는 지구화의 일부로서 정보화를 논의하면서 민족적 저항 수단으로 ICT(Information Technology Communication)가 활용되는 사례를 분석하였다. 그에 따르면, 온라인 공간에서는 현실 민족주의가 더욱 증폭되어 나타나고 있고, 온라인 공간이 인류의 다양한 불만을 불협화음으로 표출되는 장으로서 전 지구적 광장(agora)이 되었다고 본다(Castells, 2004). 백지운(2005) 역시 온라인 공간을 통해 사람들은 자신과 정치적, 문화적, 경제적 관점과 입장이 비슷한 사람과 공동체를 형성하며, 결과적으로 온라인 공간은 자기와 다른 문화에 대한 이해를 키우기보다 상대를 적대하는 소국들로 분열되는 '발칸화(balkanization)'의 위험을 더 낳는다고 보았다. 위의 연구는 모두 현실에서의 민족주의가 온라인 공간을 통해서 더욱 증폭되고 강화된다는 것으로서 ICT는 현재의 갈등을 증폭시키는 기제로, 온라인 공간은 배제와 투쟁, 혹은 의사소통을 키우는 공간으로 평가된다(류석진·조희정, 2008).

한편, 일부 연구자들은 지구화와 민족주의를 대립시키는 논점이 각기 지구화를 경제적 의미로, 민족주의를 정치적 의미로 한정시킬 위험성을 지니고 있음을 지적하면서, 민족주의는 오늘날에까지 영향력을 발휘하되, 그것은 과거와는 다른 방식으로 존속하거나 재생산되고 있다고 주장한다(Calhoun, 2007; Hall, 2000). 특히 이들은 초국화(세계화) 과정이 민족이나 종족에 기반한 새로운 적대와 긴장을 발생시킨다고 주장하면서, 민족주의는 더 이상 정치적 맥락에 한정되는 것이 아니라, 일상적 차원에서 작동하는 담론의 소재로 이행해가고 있다는 점을 강조한다(정민우, 2010: 37).

비슷한 맥락에서, 한국의 경우 강한 단일민족주의 정서가 여전히 한국 사회를 지배하는 것은 분명하다(이재봉, 2012). 이재봉(2012)에 따르면, 한국은 혈통주의에 바탕을 둔 민족 구성원이 아닌, 개인의 자유와 권리를 바탕으로 하는 시민으로서의 사회 구성원이라는 정체성을 확립하는 것에 어려움이 있다. 단일민족주의는 구성원을 단결시키고 자부심을 부여하는 긍정적인 기능을 갖기도 하나, 지나칠 때는 배타적인 성향을 띈다는 점에서 문제가 있다.

박경태(2008)는 '단일민족 신화가 강할수록, 그리고 우리 스스로에 대한 자부심이 강할수록, '우리'에 속하지 않는 사람들, 특히 '우리보다 못하다고 여겨지는 사람들'에 대한 차별은 커진다'고 설명한다. 이때 한국인이 가지고 있는 배타성과 차별은 혈통주의에 기인한 것이 많으며, 소위 '순혈 한국인'에 대한 존재를 믿으며, 이러한 범주에 속하지 않는 사람들에 대한 차별은 지속적으로 이뤄지고 있다. 또한, 비한국인에 대한 배척과 차별은 기술의 발달에 따라 온라인 공간에서 더욱 활발히 양산되고 있다는 점을 주목할 필요가 있다. 본 연구는 민족주의의 긍정적인 기능을 인지하고 있으나, 한국 사회의 강한 민족주의 정서가 때에 따라 초국가적 팬덤 내부의 차별 기제로 작동한다는 점에서 민족주의의 부정적인 측면에 초점을 맞추어 연구하고자 한다.

2) 여성과 민족주의

Thapar-Björket(2013)는 민족주의에 대한 논의는 주로 남성에 대해, 그리고 남성에 의해 이뤄졌다고 보았다. 이에 따라 민족적 이해와 정체성은 남성적 경험을 보편적인 것으로 여기고, 민족적 정체성 생성과 유지에 있어 여성의 특정한 역할을 소외시키는 '남성화된 기억, 남성화된 굴욕, 남성화된 희망'으로부터 비롯된 것이다(Enloe, 1990).

그럼에도 불구하고, 남성만을 민족주의를 재생산하는 주체로 보기는 어

렵다. Yuval-Davis, Anthias와 Campling(1989)은 민족주의를 구성하는 데에 있어 여성의 다섯 가지 역할을 제시하였다. 그들에 따르면 여성은 민족(국가) 집단의 생물학적 복제자로서, 민족집단의 경계를 재현하는 자로서(성관계 혹은 혼인 관계의 제한을 통하여), 민족 문화의 적극적인 전달자 및 생산자로서, 민족적 차이의 상징적인 기표(signifer)로서, 그리고 민족 투쟁의 적극적인 참여자로서 민족주의를 구성한다.

여성을 민족 문화의 적극적 전달자 및 생산자로서, 그리고 민족 투쟁의 적극적인 참여자로 보는 시각은 여성을 민족주의 구성자로서 적극적인 역할을 제안한다고 볼 수 있으나, 나머지 범주는 여성에게 수동적이고 보수적인 역할을 부여한다는 점을 확인할 수 있다. 남성은 '민족적 근대성(national modernity)의 (앞으로 나아가며, 강력하고 역사적인) 진보적 주체'를 대표하는 반면(McClintock, 1993), '여성은 여성성에 대한 남성주의적 개념과 여성으로서 적절한 '위치(place)'를 반영하는 역할을 하는 조연 배우'가 되는 것이다(Nagel, 2000). 이와 같은 논의를 살펴보았을 때 민족주의 구성 과정에서 여성의 역할이 남성에 비해 덜 주체적이고, 적극적이라고 이해할 수 있으나, 여전히 여성 역시 민족주의 이념을 구성하고 재생산하는 데에 중요한 역할을 한다는 점은 부인할 수 없다.

이러한 민족주의 이념은 온라인 공간 속 여성의 활동에서도 발현되고 재생산될 것이다. 익명성, 시공간적 제약의 부재 등의 온라인 공간의 특성에 따라 여성은 적극적 생산자로서 기능할 가능성이 커진다. 특히 본 연구에서는 디지털 네이티브로서 여성 청소년의 초국가적 온라인 팬덤 활동에 초점을 맞춰 연구를 수행하고자 한다는 점에서 앞서 Yuval-Davis 외(1989)에서 제시한 '민족 문화의 적극적인 전달자 및 생산자'로서 역할을 할 것이라 예상할 수 있다.

3) 여성 청소년 팬덤과 온라인 민족주의

(1) 여성 청소년 팬덤

통상 아이돌 팬덤을 10대 여성과 연결 짓는 것은 문화 산업이 일차적으로 호명한 주체들이 10대 여성이라는 점과 관련이 깊다(홍종윤, 2014: 63). 1990년대 말 이후 한국 대중음악의 주류가 된 기획사들은 아이돌 스타의 조직과 프로듀싱 과정에서 타겟(target) 수용자를 10대 여성으로 삼고, 스타를 '오빠'의 위치에 두는 노래와 춤, 각종 기획물을 생산해왔기 때문이다. 이에 따라 한국 아이돌 팬덤에 대한 상상은 연령과 젠더라는 차원으로 인식되었다(홍종윤, 2014: 63).

시간이 지난 현재도 아이돌 팬덤은 10대 여성과 깊은 관련이 있다. 물론 많은 여성 아이돌이 데뷔하면서 많은 남성 팬이 유입되고 있으나, 아직까지는 아이돌 팬덤 문화를 형성하는 데에 있어 10대 여성 청소년의 영향력은 건재하다고 할 수 있다. 이러한 여성 청소년 팬덤은 남성 팬덤과 팬덤 문화를 공유함과 동시에, 차별화한다. 실제로, 청소년 남성 팬덤 집단의 경우 여성 팬덤의 약점을 극복하고 자신들만의 차별성을 더욱 공고히 하려는 경향을 보였다(이준영·노영준, 2018). 즉, 여성 팬덤은 남성 팬덤과 차별되는 양상을 보이며, 각 성별에 따른 팬덤의 양상에 대해 독립적으로 연구가 수행될 필요가 있다. 이러한 취지에서 본 연구는 '여성 청소년'에 주목하여 연구를 수행하고자 한다.

현대 사회를 살아가는 청소년들은 '디지털 네이티브(digital native)', 즉, '디지털 환경에서 태어나고 자랐으며, 디지털 기술에 대한 숙련도가 높은 사람(Prensky, 2004)'이다. 디지털 네이티브들은 어린 시절부터 디지털 기술과 인터넷, 모바일 기기 등을 접하면서 자연스럽게 익숙해져 있기에, 디지털 기술이 일상생활에 보편화되기 이전에 태어난 세대인 디지털 이민자(digital immigrant)와는 다르다고 할 수 있다. 디지털 네이티

브에게 온라인 생활은 그저 인터넷을 이용한다는 개념보다 더 크고 중요하다. 일상의 일부가 된 온라인 공간에서의 삶은 21세기를 어떻게 살고, 살아남으며, 번영할 수 있는지에 대한 전략 그 자체가 되어 버린 것이다(Prensky, 2004).

이에 따라 디지털 네이티브로서 청소년들은 그들이 좋아하는 아이돌 그룹, 그리고 아이돌 그룹을 좋아하는 또 다른 팬들과 소통하기 위하여 온라인 공간을 적극적으로 활용할 것이라고 예상하는 것은 합리적인 추론이다. 이러한 추론을 바탕으로 본 연구에서는 온라인 팬덤에서 여성 청소년이 해외 팬덤과 상호작용하는 과정에서 느끼는 민족적 유대감과 이질감에 대하여 살펴보고자 한다.

(2) 온라인 민족주의

20세기 말 전 지구화 과정 및 탈냉전의 변화를 경험하고, 21세기 다문화 및 신자유주의의 물결 속에서도 민족주의는 다양한 모습으로 한국 사회와 한국인의 일상에서 여전히 영향력을 끼치고 있다(조영한, 2014:198). 그리고 이러한 영향력은 온라인 공간에서도 발휘된다. 즉, 온라인 공간은 청년 세대들에게 개인의 자유와 즐거움을 찾는 사적인 공간으로서만 기능하는 것이 아니라, 국가적 사건에 대해서는 오프라인에서는 볼 수 없는 애국주의적 반응들이 결집하는 민족적 공간으로 기능한다(류석진·조희정, 2008). 인터넷 속의 청년 세대들은 개인적 차원에서는 개인의 권리, 사적 공간에 대한 우선성 등과 같은 탈근대적 가치를 보여주는 성향이 있음과 동시에, 국가와 민족이 관련된 이슈에 대해서는 여전히 근대적인 가치를 보여주고 있다는 점을 주목할 필요가 있다.

이때, 온라인 민족주의[3]가 기존의 민족주의 개념과 차이가 있는 구별된 새로운 현상인지에 관해 확인할 필요가 있다. 즉, 온라인 민족주의는

3) 온라인 민족주의라는 개념은 연구에 따라 사이버 민족주의, 인터넷 민족주의, 누리망 민족주의, 혹은 벌츄얼(virtual) 민족주의 등 다양하게 표현되고 있다. 본 연구에서는 이러한 다양한 용어 중 오프라인과 대비되는 차원으로서 온라인 민족주의를 사용하고자 한다.

결국 오프라인에서 온라인으로 기존의 민족주의가 실현되는 장소만 바뀐 것인지, 혹은, 오프라인 민족주의와는 다른 새로운 특징이 발견되는 현상인지에 대한 것이다. 몇몇 연구에서는 전자의 관점을 바탕으로 온라인 민족주의를 정의하고 있다(류석진·조희경, 2008; 서이종·탕레이, 2013). 류석진과 조희정(2008)은 온라인 민족주의를 '온라인 공간에서 민족주의적 표출 양상을 정리한 것'으로 정의하였으며, 서이종과 탕레이(2013)는 온라인 민족주의를 '민족주의적 열망과 담론이 사이버 공간에서 표출된 것'이라고 정의하였다. 이러한 '장소'에 따른 정의는 온라인이라는 장소의 변화에만 초점을 맞추기에, 온라인 민족주의 개념만이 가진 고유한 특성이 없어 기존의 민족주의 개념과 구별되는 하나의 이론으로 정립되는 데에는 어려움이 있다.

이에 반해, 일부 연구에서는 민족주의가 온라인 공간에 의해 새로운 특성이 부가된다고 본다(류석진·조희정, 2008; 박기철 2011). 류석진과 조희정의 연구(2008)에 따르면 첫째, 온라인 민족주의는 네트워크를 배경으로 담론이 증폭된다. 온라인 공간에서 제기되는 하나의 문제가 수많은 호응을 통하여 힘을 얻게 되는데, 민족주의 담론 역시 이러한 폭발적인 호응을 얻게 된다. 둘째, 온라인 민족주의는 사례의 선별성을 통해 극명한 모순을 가시적으로 표현한다. 즉 세대 간 갈등, 젠더 간 갈등 등 모두를 현시화하는 특징이 있다. 셋째, 온라인 민족주의는 지속적으로 담론의 재생산이나 발전이 이뤄지는 것이 아닌 언제나 반복되는 선별적인 사건 속에서 같은 내용이 되풀이된다.

박기철(2011)은 온라인 민족주의의 주요한 특징으로 돌발성, 자발성, 이성과 비이성의 혼재를 지적하며, 온라인 민족주의를 편협하고 배타적인 민족주의로 정의 내린다. 이때 문제는 기존 연구들이 분석한 특징이 온라인 민족주의의 특징으로 국한되어 해석될 수 있는가이다. 왜냐하면 기존 연구가 제시한 민족주의의 특징으로 제시한 증폭성, 선별성, 돌발성, 자발성, 비이성성 등은 온라인을 통한 여론 형성과 온라인 저널리즘 연구에서도 동일하게 지적된 특징이기 때문이다(Atton, 2004; Bruns,

2008).

이에 따라 본 연구에서는 온라인 민족주의를 특정한 시기와 사회 조건 그리고 구체적인 이슈와 주체에 따라 배제적 혹은 배타적이거나 타협적이거나 상호존중적인 양상을 나타낼 수 있음을 상정한다(조영한, 2014). 즉, 온라인 민족주의는 단지 오프라인 혹은 현실의 민족주의를 확대 재생산하거나 동일한 의견의 집합만을 가져오는 칸막이 효과가 있는 것이 아니라, 복합적이고 다중적인 의견이 결합하고 타협하는 현상이자 정서를 의미한다고 볼 수 있다(조영한, 2014). 이는 실제로 온라인 팬덤 속 상호작용 과정에서 유대감과 이질감이 맥락에 따라 다르게 나타난다는 모습을 통해서 확인할 수 있다(Obst, Zinkiewicz & Smith, 2002; 김영순·배현주, 2013; 신정원·오예주·홍석경, 2022).

(3) 여성 청소년 팬덤과 온라인 민족주의

Jenkins(2009)는 청소년이 온라인 커뮤니티에 참여하면서 직면할 수 있는 문제를 5가지로 정리하여 제시하였는데, 저작권 문제, 개인정보 보호 문제, 인종차별과 성차별 문제, 사이버폭력 문제, 그리고 정보 과부화 문제이다. 특히 본 연구에서 주목할 점은 바로 온라인 커뮤니티 참여에 따라 발생하는 차별 문제이다.

그는 온라인 커뮤니티가 종종 물리적 세계에서는 직접적인 접촉이 없는 집단을 모으기 때문에 가치관이나 규범에 대한 갈등을 초래한다고 보았다. 예를 들어, Jenkins(2009)는 게임인 월드 오브 워 크래프트(World of Warcraft)는 영어 능력에 기초하여 게임을 함께 할 집단을 형성하기에 (영어에 능숙하지 못한) 아시아계 게임 플레이어에 대하여 일련의 편견을 유도하고 차별적으로 대하도록 한다는 문제에 직면하였다고 보았다. 즉, Jenkins(2009)는 청소년 문화의 중심이 된 SNS는 소속감을 표현하고 강화하는 수단으로서 기능할 수 있지만, 배제의 수단으로도 사용될 수 있다는 점을 지적한다. 그리고 이러한 차별과 배제의 경향은 온라인

팬덤 내부에서도 발생할 수 있다. 이 같은 관점에서 본 연구에서는 온라인 민족주의를 바탕으로 여성 청소년을 주축으로 한 팬덤 내부에서 발생하는 배제와 차별의 양상을 살펴보고자 한다.

3. 선행연구 검토

먼저, 온라인 팬덤에 관한 초기의 기존 연구는 10대 여성 청소년들 사이에서 보이는 팬덤 현상을 '오빠 부대', 혹은 '빠순이'로 깎아내리면서 10대 청소년들의 부정적이고 일탈적인 현상으로 바라보고 있다(정현주, 2016). 즉, 10대 청소년들을 주축으로 하는 팬덤 활동은 스타에 대한 비정상적이고 맹목적인 열광과 추종이 낳은 문화 현상으로 병리적이라는 것이다(임세희, 2015). 하지만 본 연구는 팬덤 현상을 병리적 현상에 주목하기보다 문화 생산의 '과정'으로서 주목하고자 한다.

팬덤의 문화 생산 과정을 긍정적으로 분석한 김현지와 박동숙(2004)의 연구는 온라인에서 팬덤의 생산 및 감상 활동에 주목하면서, 온라인 팬덤 활동에서의 팬은 본래 적극적인 수용자이지만, 문화의 규범이나 방식, 내용을 변화시키는 것이 가능하다고 보았다(김현지·박동숙, 2004). 또 다른 연구에서는 팬덤이 문화 생산의 주체로서, 구별짓기와 생산성을 통한 문화적 실천을 보여주고 있음을 밝히고 있다(임세희, 2015). 이외에도 여러 연구에서 사회 참여 활동을 중심으로 하는 프로슈머(prosumer)로서 청소년 팬덤이 사회적 공공선을 실행하는 진화한 서포터 문화로 진화하고 있음을 강조함으로써 팬덤의 문화 생산 과정을 긍정적으로 조망하였음을 확인할 수 있다(김용석, 2011; 배상률·이창호, 2016). 이와 함께 최근에 확산하고 있는 밈(meme)[4] 비디오 또한 수용자의 적극적인 참여에

4) 밈(meme)은 진화생물학자 리처드 도킨스(Clinton Richard Dawkins)가 1976년 출간한 저서 <이기적인 유전자>에서 처음 사용된 학술 용어로, 모방을 뜻하는 그리스어 미메시스(mimesis)와 유전자(gene)의 합성어다. 리처드 도킨스는 밈을 '인간의 유전자처럼 자기복제적 특징을 지니며 번식해 대를 이어서 전해져 오는 사상이나 종교, 이념 같은 정신적 사유'로 정의했다(Dawkins, 1976/2023). 즉, 밈은

의해 패러디 등을 통한 원본이 변형 및 확산하는 과정을 거치고 있으며, 이러한 현상은 디지털 융합 문화와 참여문화의 핵심이 되고 있다(김수철·강정수, 2013).

이와 더불어, 팬덤 활동 참여는 청소년들의 자아탄력성에 긍정적인 영향을 미친다(안은미·김지선·전선율·정익중, 2013). 안은미 외(2013)의 연구에서 여성 청소년의 경우 오프라인 팬덤 활동, 남자 청소년은 온라인 팬덤 활동을 통하여 자아탄력성이 올라갔다. Black(2008)은 청소년이 온라인 팬덤에서 창작하고 공유하는 팬 소설(fan fiction)을 연구함으로써 온라인 팬덤 속에서 청소년들은 서로에게 피드백을 주고받으면서 비판적 사고를 기를 수 있다는 것을 확인하였다. 또한, Black(2008)은 온라인 팬덤을 통하여 청소년들이 새로운 문화적 가치관을 형성하고, 사회적 변화를 촉진하는 데에 기여할 수 있다는 것을 확인하였다. Boyd(2014) 또한 온라인 팬덤이 청소년들에게 매우 중요한 사회적 경험이 될 수 있다고 주장한다. 그녀는 팬덤이 청소년들이 자신의 관심사와 정체성을 발견하고, 스스로의 능력과 창의성을 발휘할 수 있도록 하는 공간으로 작용할 수 있다고 보았다. 이렇듯 여러 선행연구를 통하여 팬덤 활동은 청소년의 긍정적인 여가활동이 될 수 있음을 확인할 수 있다.

다만 위의 선행연구들은 비판적 공동체 의식, 자아탄력성, 비판적 사고력 등과 같이 팬덤 내 문화 생산 과정의 '긍정성'만을 조명하고 이러한 생산 과정의 '역동성'을 주목하지 못했다는 한계가 있다. 이에 따라 본 연구에서는 여성 청소년이 케이팝 아이돌 문화를 형성하는 과정의 역동성에 주목하고자 한다.

다음으로, 기존 연구에서는 온라인 민족주의의 주체를 보수 청년 남성으로 상정하였다. 이 연구들은 엠엘비파크(조영한, 2014), 디시인사이드(송민수, 2016)와 같은 남성 위주(일명 남초) 커뮤니티 사이트, 일간베스트저장소와 같은 극우 커뮤니티 사이트(송민수, 2016; 이원경 2013)를 주요 연구 대상으로 선정하였기에 자연스럽게 보수적 정치 성향을 보이는

사람들 사이에서 구전(口傳)을 통해 재생산되는 모든 문화적 현상을 총칭한다.

젊은 남성을 온라인 민족주의의 주체로 보게 되었다.

하지만, 온라인 민족주의 주체로서 여성을 드러내는 드라마 <조선구마사> 방송 중단 운동[5]에서 여성 네티즌이 주요 운동 세력으로서 활동한 이후 온라인 민족주의는 청년 남성의 전유물이 아님을 확인할 수 있었다(신정원·오예주·홍석경, 2022). 다만, 지금까지의 선행연구는 여성과 온라인 민족주의와의 관계에 조명한 소수의 연구가 있을 뿐(전의령, 2020; 신정원·오예주·홍석경, 2022), 여성 청소년과 온라인 민족주의의 관계를 설명한 연구는 극히 미흡한 실정이다.

여성과 민족주의를 결합한 연구인 전의령(2020)의 연구에서는 온라인 커뮤니티인 맘카페를 중심으로 발현되고 재생산되었던 반다문화주의, 민족주의 이념에 주목하였다. 그러한 이념을 바탕으로 '어머니-여성' 정체성을 여성의 역할과 영역으로 제한한 바로 그 위치에서 난민 반대를 외침으로써 '강한(남성적) 국가'의 복원을 요구하였다고 지적하였다.

이러한 전의령(2020)과 신정원, 오예주와 홍석경(2022)의 분석은 여성을 민족주의 이념의 구성자로서 조망하였다는 점에서 의의가 있다. 다만, 이러한 연구는 여성 청소년의 초국가적 온라인 팬덤 내부에서 나타나는 민족주의 양상을 직접적으로 설명해주지는 못한다. 본 연구에서는 적극적인 민족 정체성의 구성자이자, 민족주의 이념의 재생산자로서 여성 청소년이 어떠한 역할을 하고 있는지 살펴보고자 한다.

---

5) 2021년 3월 SBS에서 방영된 <조선구마사>는 '조선 엑소시즘 판타지 사극'을 표방한 드라마로, 태종과 양녕대군, 충녕대군이 조선에 나타난 악령을 물리치기 위해 교황청 사제들의 도움을 받아 구마에 나선다는 내용이었다. 이때 <조선구마사>는 1회가 방송되자마자 온라인 커뮤니티를 중심으로 역사 왜곡에 대한 비판이 격렬히 일어났다. 온라인 커뮤니티 사용자들은 방송사, 방송통신심의위원회, 청와대 국민청원에 민원을 제기하였을 뿐만 아니라, 제작지원사와 협찬사를 대상으로 불매운동을 벌이며 방송을 종영할 것을 압박했다. 결국 1회가 방송된 지 이틀 만에 모든 광고와 제작 지원이 취소되었으며, 3월 26일 <조선구마사>는 조기 종영을 결정했다.

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 방법의 특징

한국 팬덤은 외국에 비해 팬덤 구성원끼리 지리적으로 접촉하기 쉽다는 점에서 오프라인 모임의 중요도가 해외 팬덤에 비해 상대적으로 높기는 하나, 기본적으로 온라인 공간을 중심으로 팬덤 활동이 활발히 이뤄지고 있다. 그리고 팬덤이라는 공동체는 끊임없이 변화하는 역동성을 가지는 언어 공동체(speech community)이다. 팬 집단을 둘러싼 외부세계와의 의사소통, 팬 집단 내부 구성원 간의 의사소통, 그리고 팬들의 다양한 활동 대부분이 온라인 공간 안에서 팬들 간 상호작용을 바탕으로 이루어지므로, 이에 대한 인위적 통제는 어렵다. 또한, 온라인 팬덤 구성원 중에서도 여성 청소년으로 대상을 한정한다는 점, 본 연구에서 포착하고자 하는 것은 팬덤 개개인이 상호작용하는 과정에서 발현되는 민족주의로, 양적 연구에서의 공동체 의식과 같은 일반화된 변수를 보는 것이 아니라는 점, 마지막으로 본 연구는 여성 청소년의 해외 팬에 대해 느끼는 민족적 이질감이라는 감정과 그 배경을 총체적으로 이해하는 것을 목적으로 한다는 점에서 질적 연구가 적합하다고 판단하였다. 특히 본 연구에서는 팬덤 활동의 흐름, 팬덤 내부 구성원의 상호작용 양상을 연구하는 연구자이면서 팬이기도 한 '아카데믹 팬(academic fan)'의 시각에서 조망하고자 하였다.

1) 인식론적 전제

본 연구를 구성하는 연구자의 인식론은 철학적 해석학이다. 철학적 해석학은 인간의 삶 자체를 거대한 텍스트이자 해석의 대상으로 본다. Gadamer에 따르면 철학적 해석학의 이해를 대화적이고, 회화적이며, 참여적인 활동으로 규정한다. 이해는 텍스트(대상)와 해석자 사이의 해석적 순환 과정에서 일어나는 대화적 조우를 통하여 만들어지는 것이지, 텍스트에 대한 연구자의 일방적인 분석을 통하여 재구성되거나 재생산되는 것이 아니다(조영달·박선운, 2021).

또한, 철학적 해석학은 텍스트를 재구성하는 방법에 그치는 것이 아니라, 인간이 인간으로서 살아가는 생활 방식 그 자체, 즉 인간의 존재 조건 자체이다(조영달·박선운, 2021). 일상에서 우리는 언제나 해석하기 때문에 대상을 본질로써 이해하는 것은 불가능하며, 대상에 대한 해석이 내가 갖는 대상에 대한 이해의 정도를 바꾸면 결국 대상과 나 사이에는 해석학적 순환이 발생한다(조영달·박선운, 2021). 이러한 해석학을 전제로 초국가적 온라인 팬덤에서 발현되는 민족주의 양상을 분석하는 것은 그들의 행동과 태도를 단순히 분류하고 비판하는 것보다 근본적인 이해를 돕는 역할을 한다는 점에서 의의가 있다. 본 연구는 초국가적 온라인 팬덤 활동을 하는 여성 청소년과의 대화적 조우를 통하여 해외 팬덤과 상호작용하는 과정과 여성 청소년이 경험하는 민족주의적 유대감과 이질감을 인식하고 이를 해석하는 방식을 이해하고자 하였다.

한편, 본 연구는 초국가적 온라인 팬덤 내 한국 여성 청소년 팬과 해외 팬 내의 상호작용 과정에서의 민족적 유대감과 이질감을 살펴보고자 하는 것인 만큼, 상징적 상호작용론의 관점에 입각한다. 상징적 상호작용론자들은 '자아(the self)'는 타고난 것이 아니며, 다른 사람과의 상호작용 속에서 형성된다고 본다. 즉, 개인은 다른 사람이 그에게 어떻게 반응하는가를 인식하는 가운데에 그 자신을 타인에게 내보인다는 것이다. 특히

본 연구가 연구자와 연구 참여자 간의 상호작용을 통하여 연구 참여자의 이야기를 공유하고 연구 참여자의 경험의 의미를 찾아간다는 점, 그리고 팬덤 구성원 간의 지속적인 사회적, 문화적 상호작용을 통하여 팬덤 구성원 사이에서 형성되는 유대감과 이질감의 양상을 파악하고 기술한다는 점에서 상징적 상호작용론 관점이 본 연구의 인식론적 전제라고 할 수 있다.

2) 문화기술지

문화기술지는 인간의 행동과 문화에 대한 연구에 초점을 맞추고 있으며, 문화기술지를 수행하는 연구자는 '사회적으로 공유된 행동의 패턴을 감지함으로써 그 문화를 드러내기'를 추구한다(Wolcott, 1999). 즉, 문화기술지는 특정한 시간에 특정한 장소에 있는 한 집단의 사람들의 삶, 사회, 세계 혹은 문화를 묘사하고 분석하는 데에 목적을 둔다. 본 연구는 '한국 여성 청소년 아이돌 팬덤'이라는 문화공유집단이 공유하고 재생산하고 있는 민족주의적 이념을 발견하고, 그것의 구체적인 양상과 작동 방식을 기술하고자 하였다. 이를 위해 본 연구는 여러 질적 연구 접근 방법 중 전체 문화공유집단에 초점을 두는 문화기술지를 사용하여 연구를 수행하였다.

특히 본 연구에서는 문화기술지 중 온라인 문화기술지(online ethnography)를 연구 방법으로 활용하였다. 가상으로서 문화기술지(Hine, 2000), 네트워크 문화기술지(Howard, 2002), 넷노그래피(Kozinets, 2002; Bowler, 2010), 사이버 문화기술지(Dominguez et al., 2007), 웹노그래피(Puri, 2007) 등 다양한 표현으로 불리는 온라인 문화기술지는 문화기술지의 원칙과 기술을 컴퓨터 매개 커뮤니케이션(Computer Mediated Communication; CMC) 환경에 이전한 것이다(Androutsopoulos, 2008).

온라인 문화기술지란 관찰과 참여를 통하여 온라인 커뮤니티의 사회적

상호작용과 실천을 연구하는 방법이다(Hine, 2000). Hine은 온라인 문화기술지는 문화기술지를 활용하여 컴퓨터 매개 커뮤니케이션을 연구하고, 이를 통해 구성된 사회를 연구하는 것을 포함한다고 설명한다(Hine, 2000). 또한, Hine은 온라인 문화기술지가 단순히 전통적인 문화기술지를 온라인 환경에 적용하는 것을 넘어, 디지털 공간의 특성과 온라인 커뮤니티의 특수성을 신중히 고려해야 하는 독특한 방법론이라고 강조한다(Hine, 2000). 즉, 디지털 공간은 시공간의 제약이 없다는 것, 복제 및 분산에 유리하다는 것, 상호작용성이 높은 매체라는 디지털 공간의 특성과 온라인 커뮤니티는 인터넷 공간에서 형성된 비공식적인 집단이며, 동일한 관심사나 목적을 공유하고, 그들이 만든 문화적 산물을 공유하고 소비한다는 것, 그리고 상호작용성과 공동체 의식이 높다는 등의 온라인 커뮤니티의 특수성 가지고 있다는 점을 고려할 필요가 있다(Hine, 2000).

그동안의 문화기술지를 적용한 연구는 오프라인 공간에 존재하는 우리의 실제 삶의 모습을 이해하는 데에 주력해왔다. 그러나, 온라인 문화기술지는 전통적인 문화기술지를 통해 접근하지 못했던 인간의 모습을 파악할 수 있는 가능성을 제공한다. 본 연구에서는 초국가적 온라인 팬덤 내부에서 맥락에 따라 변화하는 민족적 유대감과 이질감의 양상을 살펴봄으로써 아이돌 팬덤 문화를 총체적으로 이해하고자 하였다.

특히, 기존의 온라인 문화기술지의 한계로 제기되었던 '온라인과 오프라인 방식(mode)의 조합으로 살아가는 인간의 경험에 대한 완전하고 풍부한 정보를 제공할 수 없는 것, 그리고 온라인 맥락에 존재하는 정보 제공자의 식별이 어렵다는 점'은 온라인 이용자를 면담하고 그들이 실제 작성한 자료를 확인하는 것을 통해 해소될 수 있다(Beneito, 2011; Orgad, 2000). 본 연구에서는 여러 사회 관계망 서비스를 통하여 온라인 팬덤 활동을 하는 여성 청소년들을 연구 참여자로 섭외하여 면담하고, 그들의 활동 자료를 분석함으로써 가상의 공간에 존재하는 팬덤의 문화를 이해하고자 하였다. 그리고 이를 통하여 가상 환경에서 공유하고 재생산하는 그들의 문화가 실제 개인의 삶에 어떠한 영향을 미치는지, 궁

극적으로 시민성에 어떠한 영향을 미치는지에 대해 파악하고자 하였다.

2. 연구 참여자

1) 윤리적 고려 사항

본 연구의 연구 참여자는 청소년이기 때문에 연구 참여를 위한 모집과 동의 및 연구 진행 과정에서 특별한 윤리적 고려가 필요하다. 따라서, 본 연구에서는 연구에 대한 소개, 연구 참여자의 권리, 연구 참여로 인해 발생할 수 있는 위험, 불편, 취약성, 연구 참여로 인해 발생할 수 있는 이익, 수집된 자료에 대한 비밀 보장, 연구 결과의 공개 등에 대하여 구체적으로 제시하고, 이를 연구 참여 예정자에게 설명하여 궁극적으로 연구 참여 동의를 구했다. 연구 참여자로부터 동의를 구한 과정과 연구 진행 과정에서 고려한 윤리적 사항을 구체적으로 제시하면 다음과 같다.

첫째, 연구 참여자가 미성년자인 것을 고려하여 법정대리인에게도 서면을 통하여 동일한 내용을 제시하고, 연구 참여자의 연구 참여에 대한 동의를 얻었다. 구체적으로, 연구 참여 예정자가 참여하게 될 연구의 내용이 무엇인지, 그리고 연구 주제에 대한 심층 면담을 진행할 것임과 1-2회의 면담이 어떻게 진행될지 상세히 설명하였다. 또한, 심층 면담의 내용이 녹음될 것이며, 자료 분석 이후 즉시 폐기될 예정임을 연구 참여자에게 안내하였다.

둘째, 연구 참여자가 위험에 노출될 가능성을 최소화하기 위한 가장 기본적인 예방책은 연구 참여자에게 권리를 명확히 인식시켜주는 것이다(Seidman, 2006/2022: 129). 따라서 연구자는 연구 참여자에게 연구 참여는 전적으로 자발적으로 이뤄져야 함을 설명하였으며, 연구 진행 과정 중 어느 때라도 그만둘 수 있는 권리가 있음을 설명하였다.

셋째, 연구 참여자는 사생활과 익명성을 보호받을 권리가 있다. 본 연

구에서 여성 청소년은 해외 팬덤과의 상호작용 속에서 유대감이라는 긍정적인 감정을 드러내기도 하지만, 해외 팬덤과의 상호작용 속에서 이질감, 심지어는 혐오 감정을 드러낼 수도 있다. 이때 연구 참여자의 감정을 그대로 드러내기 위해서는 연구 참여자의 익명성이 철저히 보장되어야만 한다. 익명성이 보장되지 않은 경우, 연구 참여자가 자신의 경험을 자유롭게 표현하는 과정에서 부정적인 감정을 여과 없이 드러내는 것에 대하여 큰 부담을 느끼게 될 것이며, 때에 따라 자기 검열을 거쳐 실제로 경험을 드러내는 것에 어려움이 있을 수 있기 때문이다. 따라서, 본 연구에서 연구 참여자의 이름은 '가명'으로 제시하였으며, 연구 참여자의 개인적 특성이 드러나는 내용은 연구 결과 기술에서 공개하지 않았다.

넷째, 연구 참여자는 연구 참여로 인해 발생할 수 있는 위험, 불편, 취약성 등을 알 권리가 있으며, 이와 동시에 연구 참여로 인하여 발생할 수 있는 이익 역시 알 권리가 있다. 예를 들어, 면담 일정을 잡는 과정에서 연구 참여자의 일상생활에 방해를 경험할 수 있다. 이러한 연구 참여자들이 겪을 수 있는 불이익을 최소화하기 위해 연구 참여자가 학교 재학생이라는 점을 고려하여 최대한 학업과 일상생활에 방해가 되지 않도록 노력하였다. 이와 함께, 연구 참여자는 연구에 참여함으로써 얻는 직접적인 보상 외에도 면담을 통하여 자신들의 경험을 나누고, 경험 속에서 느꼈던 감정, 그 감정이 발현된 원인을 살펴보는 것 자체가 유의미한 경험이 될 수 있다는 점에 대하여 명시하였다.

다섯째, 연구 진행 과정에서 연구 참여자들을 윤리적으로 보호하기 위하여 노력하였다. 특히, 본 연구에서 연구자는 연구 과정에서 연구 참여자들과 수평적인 관계가 되도록 지속적으로 노력하였다. 인종, 성별, 계층과 더불어 연구자와 연구 참여자의 상대적인 연령이 그들 사이에 형성되는 관계의 특성에 영향을 미칠 수 있다(Seidman, 2006/2022: 195). 본 연구에서는 연구자와 연구 참여자 간의 연령 차이가 어느 정도 있기에, 연구 참여자를 특별히 세심하게 배려하는 민감성을 갖추고자 하였다. 연구 참여자가 지닌 인식이나 심층 면담 과정에서 사용하는 단어 표현을

교정하려고 하거나, 연구 참여자가 연구자보다 나이가 어리다는 인식 속에서 무의식적으로 아랫사람으로 대하지는 않는지 끊임없이 성찰하였다.

2) 연구 참여자 선정 기준 및 특징

본 연구는 여성 청소년 아이돌 팬덤에서 공유되는 민족주의적 양상을 파악하고 기술하는 데에 목적을 둔다. 특히 온라인 공간에서 공유되는 민족적 유대감과 이질감을 파악하는 데에 중점을 두기 때문에, 이를 잘 보여주는 사례를 선정하고자 하였다. 이에 따라 본 연구에서는 1년 이상 '담당 아이돌[6]'을 대상으로 온라인 팬클럽 활동을 하는 중·고등학교 여성 청소년을 대상으로 하였다. 아이돌 팬덤에 적극적으로 활동하는 여성 청소년을 일상생활 공간에서 자연스럽게 발견할 수 없는 만큼, 의도적 표집 방법을 통하여 연구 참여자를 섭외하였다. 의도적 표집 방법이란, 해당 표본이 아니면 얻을 수 없는 중요한 정보를 얻기 위해 의도적으로 그에 맞는 참여자를 선정하는 것이다(조영달, 2015).

연구를 수행하는 데에 있어 연구자가 '실제 팬으로부터 자료를 수집하고 있는가'를 염두에 두는 것은 매우 중요하다. 때로는 지속적으로 팬 활동을 하지 않는 이들도 스스로를 '광(狂)팬'이라고 밝힐 수도 있기 때문이다(Hills, 2002: 14). 가장 적합하지 않은 연구 방식은 학생들을 헌신적인 팬이라고 가정하고 면담을 하는 것인데, 이러한 가정으로 인하여 그리 열성적이지 않은 캐주얼 팬들이 쏟아내는 자료에 의해 파묻힐 수 있다(Duffet, 2013/2016). 따라서 본 연구는 학교 외에도 인스타, 트위터 등 여성 청소년 팬덤이 적극적으로 활동하는 사회 관계망 서비스를 통하여 연구 참여자를 섭외하였으며, 특히 실제 팬클럽에 가입한 여성 청소년 회원만을 연구 참여자로 섭외하였다.

---

6) 담당 아이돌 그룹에서 '담당'은 많은 수의 아이돌 그룹 중에서 특별히 관심을 가지고 팬 활동을 하는 아이돌을 지정한다는 의미로, 팬덤에서 담당 아이돌 그룹이란 본인이 현재 가장 관심을 가지고 팬 활동을 하는 대상을 말한다.

물론 이러한 전략은 신규 팬이나 숨은 팬 같이 현재로서는 공동체 조직에 참여하지 않은 사람들을 외면하기에 또 다른 편향을 초래한다는 한계가 있다(Duffet, 2013/2016: 377). 다만, 본 연구는 초국가적 온라인 팬덤 내부에서 구성원들과 적극적으로 상호작용하는 과정에서 발현되고 재생산되는 민족주의적 양상을 살펴보는 데에 목적을 둔다는 점에서 신규 팬이나 숨은 팬의 경험을 조명하는 것은 본 연구에서는 부차적인 것이라고 판단하였다.

본 연구에 참여하는 여성 청소년은 중학교 1학년에서 고등학교 3학년에 해당한다. 본 연구의 연구 참여자는 총 10명이다. 문화집단의 규모는 소수의 교사나 소수의 사회복지사를 대상으로 수행하는 연구와 같이 때때로 규모가 작을 수 있다. 실제로 본 연구의 연구 참여자는 아이돌 팬덤에서 적극적으로 활동하는 여성 청소년으로 팬 활동을 적극적으로 하는 것에 대한 학부모, 또래 친구의 부정적인 인식으로 인하여 자신의 활동을 숨기는 경우도 있다는 것을 선행연구를 통하여 확인할 수 있다(배상률·이창호, 2016). 따라서, 본 연구에서 상정한 연구 참여자는 일상 공간에서 자연스럽게 발견할 수 없다는 점에서 소수 집단에 해당한다고 볼 수 있다.

연구자는 2023년 4월 5일 서울대학교 생명윤리위원회에서 연구계획서에 대한 심의가 통과된 후, 한 달간 연구 참여자를 모집하여 5월 10일 첫 면담을 시작으로 6월 30일까지 약 두 달 동안 자료수집을 진행하였다. 10명의 면담자 중 2차 면담을 진행했던 면담자는 짱, 아보카도, 그리고 민하로 총 3명이다. 이를 바탕으로 정리한 연구 참여자의 특징을 제시한 표는 아래 <표 Ⅲ-1>과 같다.

<표 Ⅲ-1> 연구 참여자의 특징

번호	이름 (가명)	학급/ 학년	아이돌 그룹/ 가입한 팬클럽 이름	활동 기간	주요 활동 공간
1	화성	고/3	에이티즈(ATEEZ) /에이티니(ATINY)	1년	트위터, 다음카페
2	언덕	고/3	세븐틴(SEVENTEEN) /캐럿(CARAT)	6년	트위터, 위버스
3	짱	고/3	엑소(EXO)/엑소엘(EXO-L)	4년	트위터
4	신사	중/3	슈퍼주니어(SUPER JUNIOR) /엘프(ELF)	6년	트위터
5	아보카도	고/2	엑소(EXO)/엑소엘(EXO-L)	4년	트위터
6	자갈치[7]	중/1	엔하이픈(ENHYPEN) /엔진(ENGENE)	2년	트위터, 위버스
7	감자	중/3	르세라핌 (LE SSERAFIM) /피어나(FEARNOT)	1년	위버스, 유튜브
8	쿼카	중/3	더뉴식스(THE NEW SIX; TNX)/땡스(THX)	1년	트위터, 위버스
9	푸딩	중/3	세븐틴(SEVENTEEN) /캐럿(CARAT)	3년	트위터, 위버스
10	민하	고/3	엔시티(NCT) /엔시티즌(NCTZen)	2년	트위터

7) 자갈치는 2년 동안 엔하이픈 팬덤 활동을 하였으나, 현재는 아이돌 투모로우 바이 투게더(TOMMOROW X TOGETHER; TXT)를 대상으로 팬덤 활동을 하고 있다고 밝혔다. 이에 따라 연구자는 자갈치에게 엔진 및 모아(MOA, TXT의 팬덤명)로서 두 팬덤 경험 모두를 반영하여 면담에 응해줄 것을 요청하였다.

3. 자료수집 및 분석 방법

1) 자료수집 방법

(1) 심층 면담

본 연구는 자료수집 방법으로 심층 면담을 활용하고자 한다. 심층 면담은 다른 사람들의 체화된 경험과 그 경험으로부터 만들어 내는 의미를 이해하는 것에 대해 관심이 있다(Seidman, 2006/2022). 여성 청소년의 온라인 팬덤 경험과 그 의미를 이해하는 것을 본 연구의 목적으로 둔 만큼 심층 면담은 본 연구의 주요한 자료수집 방법으로서 적합하다. 연구자는 반구조적인 면담을 계획하였으며, 필요에 따라 비구조적인 면담 방식을 보충하여 활용하였다. 비구조적 면담은 사회 구성원의 복잡한 행동을 이해하기 위해 수행되며, 응답자로부터 그들과 그들의 문화와 언어, 그리고 삶의 방식을 배우는 과정이다(조영달, 2015). 즉, 여성 청소년 온라인 팬덤이 주로 사용하는 언어, 그들이 공유하고 있는 문화 양식 등을 면담을 통해 파악하고자 하였으며, 궁극적으로 그들이 공유하는 언어와 문화 안에 내재 되어 있는 이념의 양상을 발견하고 이해하고자 하였다. 심층 면담은 연구 참여자의 동의를 바탕으로 1회의 면담을 진행하였으며, 필요한 연구 참여자에 한해 추가 면담을 수행하였다.

(2) 현지 자료 조사

본 연구에서는 심층 면담 외에도 연구자는 연구 참여자가 직접 작성한 댓글, 게시글을 자료의 수집 대상으로 삼았다. 온라인 공간에서 연구 참여자가 작성한 문서와 자료들에는 다른 아이돌 팬덤과 교류하는 하나의 팬으로서 연구 참여자의 인식이 반영되어 있다. 따라서 본 연구에서는

연구 참여자가 온라인 공간에 작성한 댓글과 게시글을 연구 참여자의 동의하에 수집하였다. 연구 참여자가 연구자에게 자발적으로 제공한 온라인 아이디(트위터 아이디)를 검색하여 지금껏 작성해온 글들을 수집하여 정리하였다. 그리고 수집한 자료들은 연구 참여자와 면담 과정에서 활용하였다. 연구 참여자가 특정한 게시글을 게시한 이유, 당시의 상황 등을 함께 이야기를 나눔으로써 연구 참여자의 팬덤 경험을 총체적으로 이해하고자 하였다.

2) 자료 분석 방법

본 연구는 심층 면담을 주요한 자료수집 방법으로 선정하였기 때문에 녹음파일과 면담 기록지 및 전사지가 주된 자료가 된다. 먼저 면담의 경우 화상 면담 서비스인 Zoom이 가진 녹음 기능을 통하여 녹음하였으며, 면담을 진행하면서 연구자가 중요하다고 생각한 내용은 면담 기록지에 별도에 작성하였다. 또한, 면담이 종료된 지 하루 이내로 녹음한 자료를 들으면서 기술된 내용에 관한 이해의 과정을 거쳐 의미를 파악하고자 노력하였다. 이와 함께 본 연구는 수집한 면담 자료와 게시물을 반복적으로 읽음으로써 처음의 이해와 비교·분석하는 과정을 거친 자료에 대해 총체적으로 이해하는 것을 목표로 하였다.

한편, 연구 방법에 따른 자료 분석의 큰 틀은 Spradley(1979/2003)의 '문화적 주제'를 활용하였다. 문화적 주제란, '내면적이든 외면적이든 수많은 영역들에 반복되는 원칙이자, 문화적 의미의 하위체계들 속에서의 관계로서 역할을 맡는 원칙'을 말한다(Spradley, 1979/2003: 222). 즉, 문화적 주제는 일종의 가정으로, 구성원들이 사실이라고 믿는 공통의 경험을 반영한 것이다(김석우·최태천, 2007). 이때 Spradley는 문화적 주제는 고도의 보편성을 갖는 주장으로, 한 가지 사고가 한 가지 이상의 영역에 반복되어 나타날 시 문화적 주제의 가능성이 있다고 보았다(Spradley, 1979/2003).

문화적 주제를 발견하기 위해 본 연구는 Spradley가 제안한 네 가지 주제 분석 전략을 활용하였다. 첫째, 본 연구는 주제 분석을 위하여 '몰입'을 활용하였다. 몰입은 다른 흥미와 관심으로부터 자신을 분리시킴으로써, 여러 시간 계속해서 정보 제공자에게 귀를 기울임으로써, 문화적 상황에 참여함으로써, 자신의 정신적 삶을 새로운 문화에 바침으로써 종종 나타난다(Spradley, 1979/2003: 227). 따라서, 본 연구에서는 1차 면담 시기를 일정 기간에 집중적으로 배치하였으며, 이를 통하여 문화적 상황에 대한 표면적 접촉만으로 얻지 못할 새로운 관계에 대해 살펴보고자 하였다(Spradley, 1979/2003: 227).

둘째, 본 연구는 주제 분석을 위하여 '문화목록'을 작성하였다. 구체적으로, 본 연구는 문화적 영역, 파악되지 않은 영역, 예(example) 목록, 그리고 기타 자료를 목록화하였다. 먼저 문화적 영역의 목록을 작성하기 위하여 본 연구는 분석적 코딩(analytical coding)을 활용하였다. 분석적 코딩 방법이란 귀납적 접근을 통해 전체를 부분으로 나누고, 다른 방법과 비교함으로써 전체를 상세히 검토하는 것을 말한다(김영천, 2013). 본 연구는 온라인 문화기술지를 수행하는 동안 수집한 전체의 자료를 검토하여, 텍스트를 영역으로 나누고, 분류하고, 관련 있는 것 중에서 패턴을 발견하는 등 모든 요소를 면밀히 검토하였다. 이를 바탕으로 숨겨진 동기에 대해 질문하고, 더 많은 자료를 첨가하여 점검하고 표현하면서 일반적인 특징을 찾아가는 과정을 거쳐 자료를 분석하였으며, 궁극적으로 문화적 영역의 목록을 구성하였다.

셋째, 예 목록을 작성하였다. 한 가지 예는 구체적인 경험에 대해 언어적으로 기술해 놓은 것으로, 그 상황에 대한 세부상황, 즉 특별한 사실을 제공해준다(Spradley, 1979/2003: 231). 이에 따라 본 연구에서는 수집한 자료들을 바탕으로 분석한 영역에 해당하는 예시들을 따로 분류하여 정리하였다. 이와 함께, 본 연구의 주요 부분을 형성할 영역에 대한 예가 부족할 경우 추후 면접을 통하여 수집하였다.

넷째, 본 연구는 보편적 주제를 활용하여 자료를 분석하였다. Spradley

는 보편적으로 찾아낼 수 있는 문화 주제로 사회 갈등, 문화적 모순, 사회적 통제의 비공식 기법, 비인간적인 사회적 관계 다루기, 지위의 획득과 유지, 문제의 해결 총 6가지를 제시하였다(Spradley, 1979/2003: 237). 특히 본 연구는 한국과 해외 온라인 팬덤 내부의 갈등을 포착하는 것에 중점을 두기 때문에 '사회 갈등'이라는 보편적 주제를 자료 분석의 근거로 활용하였다. 이와 함께, 이러한 갈등의 기저에는 한국 팬덤이 케이팝 아이돌 팬덤의 주요한 주체로서 지위를 획득하고, 이를 유지하고자 하는 마음이 깔려있다고 판단하여 '지휘의 획득과 유지'라는 보편적 주제를 자료 분석의 근거로 함께 활용하였다. 구체적으로, 한국 팬덤은 민족주의를 바탕으로 해외 팬덤과 구별지으며, 이를 통하여 케이팝 아이돌 팬덤의 주요 주체로서 그들의 위치를 공고히 하는 경향이 있다.

Spradley의 자료 분석 방법과 함께, 본 연구는 자료 해석 과정에서 '두껍게 기술하기(thick description)'을 활용하였다. Geertz(1973/1998)는 문화기술지를 하나의 지적인 노력이라고 보는데, 이는 '두껍게 기술하기', 혹은 '심층 기술'의 작업이라고 보았다. Geertz에게 두껍게 기술하기란, 어떤 행위를 현상학적으로만 관찰하는 것을 넘어, 그러한 행위를 문화의 일부로서, 하나의 제스처(gesture)로서 간주하는 것을 의미한다(Geertz, 1973/1998). 즉, 행위를 문화적 의미구조(맥락)에 기초하여 설명할 것을 요구하는 것이다.

특히 본 연구는 팬덤에 대한 일반적이거나 전체적인 이해를 구하기보다 특정한 맥락을 중심으로 팬덤의 특성을 살펴보고자 한다. Duffet은 팬덤을 서로 다른 담론 구조 속에도 서로 "맥락에 따라 서로 다른 경험을 포함하고, 서로 다른 실천과 관련되어 있으며 서로 다른 것을 의미"한다고 전제한다(Duffet, 2013/2016: 46). 케이팝의 한국 팬덤 역시 개인의 선호 및 취향에 따라, 지역적 위치에 따라, 팬덤에서 수행하고 있는 역할에 따라 각각 다르게 경험될 것이다. 또한, 집단의 경험이라는 측면에서 어떤 아이돌 팬덤에 속해 있느냐에 따라 케이팝의 세계화 과정에 대한 반응은 다르게 나타날 것이다.

이러한 맥락에서 본 연구의 주요 목적은 케이팝 한국 팬덤의 일반적인 모습, 그리고 다양한 팬덤들의 공통적인 속성을 찾고자 하는 것이 아니다. Duffet의 논의에 근거하여, 본 연구는 케이팝이 세계적으로 확산하는 과정과 그 결과로 해외 팬덤이 증가하는 맥락에 주목하였다. 즉, 본 연구는 한국 팬덤이 한국 대중가요에서 '나의 아이돌'로 사랑하던 대상이 한류와 함께 세계적 케이팝 아이돌이 되면서 해외 팬덤과 함께 상호작용하는 과정에서 발생하는 민족적 유대감과 이질감의 양상을 이해하고자 하였다.

마지막으로, 본 연구에서는 온라인 팬덤 내부의 여성 청소년이 한국 및 해외 팬덤과 어떠한 방식으로 상호작용하고 해석하는지를 체계화함으로써 행위자의 개념과 의미의 세계에 가까워지고자 했다. 특히, 본 연구에서는 온라인 문화기술지를 수행하는 데에 있어 해석의 적절성, 타당도, 한계를 인지하고 있다. 이러한 문제를 극복하기 위하여 Orgad(2000)와 Beneito(2011)가 제안한 온라인과 오프라인 모두를 통한 자료를 수집하였다. 구체적으로, 본 연구에서는 심층 면담과 온라인 공간에 게시되어 있는 게시물을 자료수집 대상으로 선정하였다. 이러한 결합은 Geertz(1973/1998)가 제시한 '두껍게 기술하기'를 가능하게 함으로써 풍성한 문화기술지의 토대를 구축할 수 있다.

4. 연구의 신빙성 제고

실증 연구에서의 신뢰도와 타당도의 개념이 질적 연구의 질을 보장하기 위한 준거로 적절하지 않다는 논의가 있으나, 연구의 신빙성을 높이고 질을 보장하는 일은 질적 연구에서도 매우 중요하다(조영달, 2015). 이에 따라, 본 연구에서는 신빙성을 높이고 질을 보장하기 위하여 '이해도'를 높이고자 한다. 이해도란, 질적 연구에서 자료의 해석을 끊임없이 반복하며 그 현상에 점점 깊이 다가가는 정도를 말한다. 이해의 정도가

깊고 체계적일수록 질적 연구는 더욱 타당하고 신빙성 있는 연구가 될 수 있다. (조영달, 2005; 조영달·박선운, 2021에서 재인용)

본 연구에서 연구의 이해도를 높이기 위한 구체적인 방법은 다음과 같다. 첫째, 풍부하고 구체적인 서술을 하고자 노력하였다. 구체적 진술과 삶의 언어 그대로의 풍부한 진술을 강조하는 것에 대하여 Seale(1999)은 '낮은 추정자의 서술자(low-inference descriptors)'라고 불렀다(조영달·박선운, 2021). 본 연구에서는 왜 그러한 인터뷰 내용이 있게 되었는지, 어떤 질문이 있었는지에 대하여 자세히 기록하였다. 또한, 면담에서 나온 연구 참여자의 이야기를 직접 인용하였으며, 이를 위하여 전사한 녹음 자료를 여러 번 검토하였다. 특히 본 연구는 심층 면담에서 면담자가 사용하는 은어나 비속어들을 가공 없이 그대로 적었다. 팬덤 내부에서 실제로 자주 사용하는 단어들을 확인하고 이를 맥락에 비추어 해석하는 것을 통하여 그들이 경험하는 온라인 팬덤 문화에 대한 심층적 이해가 가능해지기 때문이다.

둘째, 자료를 수집하고 분석하는 과정에서 다각검증법(triangulation)을 사용하였다. Denzin(2008)은 하나의 연구 방법에서 나오는 개인적 편견을 넘어서게 하는 연구행위로서 다중방법의 사용인 다각검증법을 제안하였다. Denzin(2008)은 질적 연구의 타당성을 확보하기 위한 방안으로 다수의 자료, 다수의 방법, 다수의 조사자, 그리고 다수의 이론을 활용할 것을 주장하였다. 특히 본 연구에서는 다양한 이론적 관점으로 자료에 접근하는 방식 및 다양한 유형의 자료를 확보하는 '자료의 다각화'를 활용하여, 보다 구체적이고 통합적인 연구를 수행하고자 하였다.

셋째, 연구의 신빙성을 높이기 위하여 구성원 검토(member check)을 시행하였다. 연구자가 연구 참여자의 목소리를 제대로 인지하지 못하거나 연구 참여자의 실제적인 앎과 이것이 발현된 행위를 분리하는 방식으로 분석하지 않기 위하여 최소한의 장치를 마련하고자 했다. 이를 위하여 연구자는 서술과 묘사를 연구 참여자에게 보여주고, 그들의 반응을 통하여 연구자가 연구 참여자의 발화를 잘못 해석한 것은 아닌지를 확인

받았다. 이러한 과정을 통하여 연구자는 인터뷰 참여자의 의도를 제대로 이해하고 서술하였는지 확인할 수 있게 된다.

5. 연구자의 위치

전통적으로 문화기술지 연구는 연구자가 탐구 대상인 문화공유집단과 함께 지내고 그들의 문화적 세계를 경험하기 위하여 자신을 그 속에 '담그는' 것을 의미한다(Duffet, 2013/2016). 팬덤을 연구하고자 하는 '외부자'가 되면 나름의 장점과 한계가 나타난다. '외부자로서' 연구자는 학문적 거리를 통하여 팬덤이라는 문화공유집단이 공유하고 있는 것을 자율성과 비판적으로 볼 수 있는 위치를 갖게 된다. 즉, 팬덤을 떨어진 위치에서 볼 수 있기 때문에 연구자는 한걸음 뒤로 물러서서 판단하거나 설명할 수 있다는 장점이 있다는 것이다. 그럼에도 불구하고, Hills(2002)에 따르면, 거리를 둔 일부 학자는 팬덤을 활용하여 자신의 이론적 틀에 도전하기보다 오히려 팬덤을 자신의 이론에 끼워 맞춰 설명했다는 점을 지적한다. 결국, 다양한 정도로 공감을 보이는 '외부' 연구도 결국 그 연구자가 헌신적이고 열정적인 연구 참여자의 사고 구조 속으로 들어갈 수 없으므로 한계를 가진다는 것이다(Duffet, 2013/2016).

이와 달리 일부 문화기술지 학자는 자신이 연구하는 문화를 잘 아는 내부자로서 그 문화가 스스로를 설명할 수 있어야 한다는 주장이 있다. 다만 이러한 내부자로서 팬덤 연구자는 상대적으로 '멋지지 않거나,' 퇴행적인 종류(예를 들어 인종주의자 밴드 또는 동성애 혐오 레게 뮤지션)의 텍스트에 대한 관심을 잘 표상하지 않는다는 문제가 발생한다(Duffet, 2013/2016). 따라서 본 연구는 외부자와 내부자의 시각의 한계를 보완하기 위한 방안으로 '아카데믹 펜(academic fan)'의 위치를 연구자의 위치로 선정하였다.

아카데믹 팬은 한 개인이 팬이면서 동시에 학자일 수 있다고 가정한다. 즉, 같은 인물이 서로 구분되는 '역할들'을 동시에 떠맡을 수 있다(Duffet, 2013/2016). 아카데믹 팬이란, 윤리적이면서 자신의 주장을 분명히 표현하는 대중문화의 열성 팬들이며, 학술 공간을 잘 활용할 수 있도록 교육받고 준비된 이들을 말한다(Duffet, 2013/2016). 아카데믹 팬으로서 연구자는 팬 구성원들의 창의적인 독창성에 관심을 집중하고, 이를 장려한다(Jenkins, 2006a/2008). 그리고 아카데믹 팬으로서 연구자는 연구 대상으로부터 비판적 거리를 유지해야 한다는 오랜 염려를 떨쳐버릴 뿐 아니라, 자신의 이중적 정체성을 선언함으로써 팬덤과 학계 간의 거리를 좁히려 한다(Duffet, 2013/2016). 이에 따라 본 연구에서는 내부자로서 연구자인 관점으로 생각하는 과정을 거치면서 연구 주제를 분명히 하고, 수집한 자료를 총체적인 이해를 바탕으로 해석하고자 하였다.

Ⅳ. ‘구별짓기’ 문화로서 온라인 팬덤 문화

1. 한국 팬덤과 해외 팬덤의 구별짓기

Fiske(1992)는 ‘차별’과 ‘구별’ 기제를 통하여 팬덤의 주요 특성을 설명하며 팬덤의 분화 및 분열, 지형적 확장에 대한 의미를 부여한다. 특히 그는 ‘구별’ 개념을 통하여 팬덤 내부의 관계를 규명한다(Fiske, 1992). 팬덤은 팬덤과 팬덤 외부세계의 사이뿐만 아니라, 팬덤 내부의 차이를 만들어냄으로써 고유의 정체성을 구성한다(이동배, 2019). 그리고 이러한 차이에 의해 팬덤 내부 구성원들은 때에 따라 갈등을 경험하게 된다.

세계화 및 인터넷의 발달에 따라 한국 팬덤은 SNS를 통하여 해외 팬덤을 마주하게 된다. 그리고 이들과 상호작용하면서 아이돌의 성공을 위해 함께 활동해나가는 과정에서 공동체 의식, 혹은 유대감을 느끼기도 하지만, 이질감도 많이 경험하게 된다. 한국 팬덤은 이질감에 기반하여 해외 팬덤을 ‘하나의 팬덤’으로 여기지 않고 그들로부터 스스로를 분리하고자 하는 모습을 보인다.

본 절에서는 여성 청소년이 한국 팬덤 내부에서 경험하는 민족적 유대감과 함께 해외 팬덤과 상호작용하면서 경험하는 민족적 이질감에 대해 살펴보고자 한다. 구체적으로, 한국 덕질 문화에 익숙한 한국 팬덤은 서로에 대해 민족적 유대감을 느끼는 것과 달리, 언어 차이에 의해 해외 팬덤에 대해서는 민족적 이질감을 느끼는 양상에 대해 살펴보고자 한다. 궁극적으로, 이러한 차이에 의해 한국 팬덤과 해외 팬덤을 구별짓는 모습을 포착하고자 한다.

1) 한국 덕질 문화에 기반한 민족적 유대감

한국 팬덤은 '한국인'이라는 국적 그 자체로도 한국 팬덤에게 환영을 받는다. 아이돌 그룹 엔하이픈과 TXT의 팬인 자갈치에 따르면, '구체적인 이유는 딱히 없지만' 한국인이 특정한 아이돌에 관심을 가지고, 그 아이돌의 팬이라고 하면 경계심 없이 해당 팬을 반갑게 맞이한다고 한다. 딱 짚어 설명할 수 있는 이유는 없지만, '한국인 팬'이라면 케이팝 아이돌 덕질[8] 문화에 대해 익숙하거나, 이미 내면화한 사람일 수 있다고 무의식적으로 예상할 수 있다. 이외에도, '한국인 팬'이라면 한국 팬덤의 공용어인 한국어를 사용하기 때문에, 앞으로의 소통도 원활할 것이라고 예상할 수 있다. 이처럼, '한국인이다'라는 표현은 한국 팬덤에게 민족적 유대감을 느끼고, 이들을 환영하는 마음을 갖도록 하는 등 많은 의미를 담은 표현인 것이다.

> **사실은 그냥 '한국인이다' 하면은 대부분 다 반기는데**... 그리고 좀 약간 성격이 좀 시원시원하고 재밌다. 아니면 좀 귀엽고 그런 이미지다, 하면은 다 좋아하긴 하죠. 근데 사실 이유는 딱히 없는 것 같아요. **그냥 한국인이면 다 친해져요.** 그러니까 한국 팬이라고 하면은 거의 다 한국 팬이니까 게다가, 그럼 그냥 대부분 가리지 않고 좀 다 하는 편이죠.
>
> 자갈치 1차 심층 면담

실제로 엑소 팬인 아보카도는 한국 팬덤은 '덕질 문화'에 익숙한 반면, 해외 팬덤은 그렇지 않다고 설명한다. 아보카도가 예시로 제시한 '포카 예절샷'외에도, 한국 팬덤에는 '아이돌 생일 카페' 등 아이돌을 위한 다양

8) 덕질이란, 일본어 '오타쿠(おたく)'라는 단어로부터 파생된 단어로, 특정 대상에 대한 집착적인 관심을 갖는 사람들의 행위를 의미한다. 본 연구에서의 덕질은 아이돌 그룹을 좋아하고, 이에 대한 관심을 직·간접적으로, 그리고 적극적으로 표현하는 행위를 의미한다.

한 ‘한국식 덕질 문화’가 존재하며, 이를 적극적으로 향유한다. 그리고 케이팝 아이돌에 관심을 가지고 있는 한국인이라면 이러한 덕질 문화를 직·간접적으로 경험했을 가능성이 크다. 이에 따라 한국 팬덤은 덕질 문화에 노출된 경험이 있는 한국인이 팬덤에 유입되었을 때, 이질감을 느끼기보다 유대감을 느끼는 경우가 더 많을 수밖에 없는 것이다.

> **아무래도 그리고 한국이 덕질 문화가 훨씬 형성**되어 있는 걸 알고 있어요. 왜냐하면 저는 포카 예절샷[9] 찍고, 이렇게 **언제 어디서나 항상 함께**한다, 이런 느낌인데, 다른 나라들은.... 아무래도 **한국 팬들이 덕질에 더 진심이고 그리고 덕질 문화를 더 다양하게 엄청 많은 활동**을 하는 것 같아요.
>
> 아보카도 1차 심층 면담

2) 언어 차이에 기반한 민족적 이질감

(1) 노력이 수반되는 상호작용

아이돌 그룹 세븐틴의 팬인 언덕은 해외 팬덤과 교류하기 위해서는 한국 팬덤과 교류하기 위한 과정보다 한 단계 더 거쳐야 한다고 설명한다. 즉, 해외 팬이 한국 팬과 소통하기 위해서는 ‘한국어’를 검색해서 찾아봐야 한다는 것이다. 반대로 한국 팬도 해외 팬과 소통하고자 하면, 그 나라의 언어를 트위터 검색 기능을 사용해야 한다. 대부분의 한국 팬은 이러한 추가 노력이 수반되는 상호작용에 대한 의지가 적기 때문에, 대부분의 한국 팬덤이 해외 팬덤과 소통한 경험이 적다.

---

9) 포카 예절샷이란, 아이돌 멤버의 포토 카드와 음식을 함께 찍어 SNS에 올린 사진을 말한다.

애초에 그 **트위터에 한국어로 쓰거나 뭔가 트친소[10] 같은 걸 올린다고 하면 한국인들밖에 안 뜨긴 하니까... 일본인들이 한국어를 사용을 한다든지 한국인들이 일본어를 사용해서 서치를 하지 않으면은 서로 어떻게 안 보여요.** 아무것도 안 보여서 되게 **단절된 느낌**이 크긴 해요. 일본은 일본 트위터, 한국은 한국 트위터 이런 느낌이라서 **맘 먹고 교류를 하려는 시도를 하지 않으면 안 보여요.**

언덕 1차 심층 면담

이렇듯 트위터를 포함한 소셜 미디어(SNS)의 검색어 기능의 특성에 따라 소통이 어려운 것 외에도, 아이돌 그룹 엑소의 팬인 짱은 소통의 장이 마련된다고 하더라도 각 국가의 팬덤이 사용하는 언어가 다르기 때문에 소통하기 어렵다고 설명한다. 결국, 타 국가의 팬과 소통하기 위해서는, 그 나라의 언어에 대한 이해가 필요하다는 것이다. 그들이 어떠한 말을 하는지에 대하여 번역기를 돌려가면서 확인할 정도의 노력을 들이는 것은 짱을 포함한 한국 팬덤에게 현실적으로 어려운 부분이다.

그래도 어느 정도의 **언어의 영향**도 있고 근데 만약에 딱히 직접적으로 DM[11] 하는 게 아니라 지금처럼 그냥 맞팔하고 사진 리트윗[12]하고 이 정도면 할 수 있을 것 같은데. **사실 외국 팬들은** 대형이 아니면 딱히 사진이나 이런 거 올리시지도 않고, 그냥 그분들도 **자기 언어로 자기 일을 말할 거 아니에요.** 근데 사실 그런 거는 **저희가 뭐 하나하나 번역기를 돌려볼 수도 없고...** 사실 그렇기 때문에 **별로 소통을 하지 않**

10) 트친소란, '트위터 친구 소개한다'의 줄임말로, 같은 팬덤이거나 여러 가지로 마음이 맞는 사람들과 트위터 친구(맞팔로우)를 맺고 싶을 때 올리는 트위터 게시글을 의미한다.

11) DM이란, 'Direct Message'의 줄임말로, 개인에게 보내는 메시지를 말한다. 즉, 본인이 지정하는 상대 외에는 내용이 노출되지 않도록 메시지를 보내는 것을 의미한다.

12) 리트윗(Retwit)이란, 누군가의 트윗(게시글)을 자신의 계정에 올려 나의 팔로워들에게 그대로 보여주는 것을 말한다. 한국 팬덤 사이에서는 리트윗 대신 이의 줄임말인 '알티(RT)'를 사용하기도 한다.

을 것 같아요. 어느 정도 언어가 돼야 할 것 같아요.

짱 1차 심층 면담

이러한 어려움 속에서도, 추가적인 노력을 들여 해외 팬덤과 교류한 경험이 있는 면담자도 존재한다. 먼저, 중국어를 오랫동안 배운 경험이 있는 언덕은 트위터와 비슷한 서비스를 제공하는 웨이보에서 세븐틴의 중국 팬덤과 상호작용한 경험이 있다. 세븐틴 중에서도 중국인 멤버를 좋아하기 때문에 중국에서 많이 사용하는 소셜미디어인 웨이보[13]에 자주 들어가서 중국 멤버 관련 소식을 살피기도 하였으며, 웨이보에 직접 글을 올려 중국 팬덤과 소통한 경험도 있다.

저는 이제 중국어를 좀 오래 배웠는데. 이제 제가 자의로 배운 건 아니고 그냥 학습지 이렇게 조금 하다가, 제가 또 최애가 중국 멤버였어가지고 진짜 중학교 내내 중국어만 엄청 팠거든요. (중략) **저는 이제 중국인 멤버를 계속 좋아했으니까 웨이보도 쓰고 그러면서**. 약간 트위터랑 되게 비슷한데, 근데 요즘 **웨이보에서 중국 남자가 진짜 잘생겼다고 했는데, 제가 한국인인 걸 아니까 그 사람들이 '너 그런 식으로 환상에 젖으면 안 된다. 한국 아이돌도, 한국인들도 아이돌만 잘생겼지 않냐. 그런 거다. 그런 식으로 해서 중국 남자 만나면 큰일 난다'고 중국 언니들이 막 댓글 달고** 그랬던 적이 있어요. (웃음)

언덕 1차 심층 면담

이와 반대로, 자갈치는 한국어를 하는 일본 모아 팬과 교류한 경험이 있다. 자갈치의 설명에 따르면, 그들은 한국 팬덤과 소통하기 위해 기본적으로 한국어를 사용한다고 한다. 몇몇 일본 팬덤이 DM 등과 같이 한국 팬과 직접적으로 소통하는 경우 외에도, 본인이 올리는 게시물 자체도 한국어로 올리면서 한국 팬덤이 해당 게시물을 쉽게 접할 수 있게 되

13) 중국의 포털사이트인 시나닷컴에서 제공하고 있는 소셜 미디어로, 중국에서 가장 많이 이용하는 SNS이며, '중국판 트위터'로도 불린다.

는 것이다.

> **일본은 여러 번 (소통) 해봤어요** 일본 모아들.. **먼저 트친소를 올려서 거기서 하트를 누르거나 알티를 해가지고 먼저 맞팔[14](맞팔로우)을 하고 DM은 몇 번 해본 것 같아요**. '뭐 해?' 이런 걸로 평범하게 문자를 하고, 맨션 같은 거 할 때는 그냥 약간 트친(트위터 친구) 유형이런 거 하면은 좀 뭔가 있는데, 그런 빵 유형으로 나눠져 있는 이런 것도 자주 있는데, '그런 거 해줘'. 이런 **게시물 올리면 맨션으로 애들이 달아주고… 그분들이 애초에 처음부터 자기 게시물을 올릴 때도 한국어로 해가지고 올리시는 경우가 많더라고요.**
>
> 자갈치 1차 심층 면담

이외에도 아보카도는 포카[15] 거래를 위해 해외 팬덤과 교류한 적이 있다고 설명한다. 이들과 거래하는 과정에서 그들이 사용하는 '어색한 한국말'이 웃기기도 하고, 대화 과정에서 사용하는 '과한 이모티콘'으로 인하여 부담을 느끼기도 하지만, 포카 거래에 있어 주요한 고객이기 때문에 거래에 있어서는 한국 팬보다 해외 팬을 선호한다고 설명한다. 아보카도와 아이돌 그룹 NCT의 팬인 민하를 포함하여 면담에 참여한 상당수의 참여자가 이러한 '포카 거래'를 위한 목적에 한정하여 해외 팬덤과 교류한 경험이 있다고 설명하였다.

> 저도 포카를… 돈이 필요하면 **포카를 팔기도 하는데 외국인들이 사실 더 연락이 많이 와요**. 왜냐하면 엑소는 지금 딱히 한국 팬이 엄청 많지는 않아서…. 그래서 팔면 **외국인들은 대화를 한국어로 하긴 하는데 굉장히 번역기 돌린 굉장히 어색한 말투로 대화를 해서 이런 걸로 엄청 웃긴 적**도 많고요. **끝에 하트나 엄청 과한 이모티콘을 많이 보내서 부담스러웠던 적**도 많고 그래요. (중략) **포카 팔기에는 그 사람들이 한**

14) 맞팔이란, 맞팔로우의 줄임말로, 서로의 계정을 구독하는 것을 의미한다.
15) 포카란, 포토 카드의 줄임말로, 아이돌 사진을 명함 규격으로 인쇄한 아이돌 굿즈를 의미한다.

20, 30장씩 사고 앨범도 많은 걸 원해가지고 약간 저같이 열심히 굿즈[16]들을 모은 사람들한테는 한국 팬보다 외국 팬한테 파는 게 훨씬 좋긴 해요. 한 번에 팔릴 수 있어서.

아보카도 1차 심층 면담

제가 이제 계정을 공개를 해놓고 크게 불려가는 입장이 아니다 보니까 **그런 사람들(해외 팬)이랑 약간 교류할 기회도 없고, 만약에 있다 해도 포카를 이제 팔 때 외국인이 제 포카를 산다거나 그런 경우 빼고는 거의 없는 것** 같아요.

민하 1차 심층 면담

(2) 언어적 우월성에 기반한 상호작용

한국 팬덤은 케이팝 아이돌을 좋아하는 팬이라면 아이돌, 그리고 그들의 팬덤과 소통할 때 한국어를 사용할 것을 기대한다. 예를 들어, 해외 팬들에 대한 이질감은 그들이 아이돌에 대한 정보를 영어로 번역해 달라거나, 자신의 아이돌에게 영어로 대화해줄 것을 요청할 때 강화한다. 아이돌 슈퍼주니어의 팬인 신사와 더불어, 짱은 한국 팬덤은 '케이팝의 고향이 한국'이라는 것을 강조하면서 자신의 아이돌에게 영어 번역을 요구하는 해외 팬덤에 대해 한국 팬덤은 적대감을 표시한다고 설명한다.

신사: (해외 팬덤이) 자기 국가 말로 말하는 거 버블[17]에는 조금 있는 편이에요. '나는, 나는 중국인이다. 그러니까 당신이 중국어로 채팅을 쳐주세요.' 약간, 약간 이런 말도 안 되는 요구를 하시는 분

16) 굿즈(Goods)란 본래 상품, 제품이라는 의미이지만, 대중문화에서는 굿즈를 연예인 또는 애니메이션과 관련한 파생 상품을 의미하는 표현으로 사용한다. 아이돌 콘서트에서 사용하는 응원봉, 아이돌을 찍은 카드(포토 카드; 포카), 스티커 등이 이에 해당한다.

17) 버블(bubble)이란 아이돌을 포함한 아티스트와 메시지를 주고 받으며 소통을 할 수 있는 앱을 말한다.

들이 가끔 있긴 한데...

연구자: 이런 분들에 대한 한국 팬덤의 반응은 어떤 편인가요?

신사: 약간 감정적 대응이 좀 많으신 것 같은데... 한국, **한국 아이돌이고 한국인인데 중국어로 말하라는 건 대체 무슨 심보**지? **지가 배우던가, 미친 놈인가** 약간 이런 거.

신사 1차 심층 면담

그 엑소 얘기는 아닌데 옛날에 블랙핑크 라방[18] 할 때 블랙핑크 멤버들은 영어를 엄청 잘하잖아요. 그래서 '**please speak in English' 이런 댓글이 진짜 많았어 가지고 그 블랙핑크 팬덤 안에서 해외 팬들이랑 국내 팬들이랑 엄청 싸웠던 걸로 알고 있거든요.** 그래서 이렇게 한국어로 잘 방송하고 있는 아이돌한테 자꾸 자기 나라어 써달라 이렇게 **외국인들이 말하면 한국인들이 그거에 엄청 분노**해요. **한국 아이돌인데 왜 외국 언어로 대화해야 되냐, 그냥 너네가 좋아하면 그냥 듣고 그냥 듣기만 하고, 이렇게 다른 방법으로 한국어를 배우거나 이렇게 하지, 그 아이돌한테 자기네 언어를 쓰라고 하는 거는 좀 아니다**. 이렇게 했었어요.

짱 1차 심층 면담

이렇게 해외 팬덤이 '한국 아이돌'에게 '한국어가 아닌 다른 언어'로 사용하는 것에 대해 부정적인 태도를 보이는 것 외에도, 해외 팬덤이 한국 팬덤과 교류할 때도 '한국어'가 아닌 다른 언어로 사용하는 것에 대해서도 좋지 않은 감정을 드러낸다. 언덕은 해외 아이돌 포토 카드[19] 거래를 위해 한 해외 팬과 교류를 한 경험이 있다. 이때 해외 팬이 한국인 팬에게 다짜고짜 영어를 쓰는 것에 대해 불만을 표현하였다. 다만, 언덕은 해외 팬과 거래하는 과정에서 차라리 한국어를 쓰지 않고 영어를 쓰는 것이 낫다고 설명한다. 해외 팬덤이 한국어를 쓰기 위해 번역기를 사용하는 경우가 많은데, 이를 오히려 제대로 이해하는 것이 어려운 경우가 있

18) 라이브 방송의 줄임말로, 촬영과 동시에 방영되는 온라인 방송 등을 의미한다.
19) 포토 카드, 혹은 포카(줄임말)란 아이돌 사진을 명함 규격으로 인쇄한 아이돌 굿즈를 의미한다.

었기 때문이다. 한국어를 쓰던, 한국어를 쓰지 않던 두 상황 모두 한국 팬덤은 해외 팬덤과 소통하는 과정에서 언어적 주도권을 가지는 것에 익숙해하는 모습을 보여준다.

> 일부러 **한국인이랑 거래하는데 영어 쓰고 그러는 거에 되게 한국인들이 되게 좀 그런 거 별로 안 좋아하잖아요. 뭔가 한국인들이랑 거래를 할 건데 왜 영어를 쓰냐** 약간 이런 느낌? 영어가 되냐고 물어보는 것도 아니고... (중략) 외국인들이랑 어차피 말도 잘 안 통하고. 저도 보통 한국어로... 제가 **번역기 돌린다고 했잖아요, 외국인들이. 근데 저는 그 번역기 투가 너무 이상해서 그냥 제가 영어로 하거든요.**
>
> 언덕 1차 심층 면담

2. 구별짓기를 바탕으로 한 팬덤 내부의 위계

온라인 팬덤은 덕질 문화, 그리고 언어 차이라는 명시적인 차이에 의해서만 그 내부가 구별 지어지는 것이 아니다. 케이팝 아이돌 산업에서 진정한 아이돌 팬덤은 무엇보다도 열정적 소비로 결정된다. 그리고 그러한 열정적 소비 여부에 의해 팬 개개인은 팬덤 내부에서 위계가 결정된다. 이때 소비는 아이돌 그룹이 생산한 유·무형의 모든 문화 상품을 구매하는 것을 넘어, 디지털 상품의 가치 생산에 적극적으로 참여하는 것을 말한다(김수아, 2020: 21). 즉, 케이팝 한국 팬덤은 케이팝 아이돌이 공개한 음원을 실시간으로 스트리밍[20]하고, 그들의 굿즈를 구매하며, 그들의 '멋진' 사진과 영상을 온라인 공간에서 적극적으로 재생산하는 등의 적극적인 팬덤 활동을 요구한다. 이러한 열정적인 소비를 하는 팬이야말로 '진정한 팬'이자 '코어 팬[21]'으로써 팬덤 위계 구조 속에서 높은 위치에 놓

20) 스트리밍(streaming), 혹은 스밍(줄임말)이란 아이돌 관련 영상이나 음악을 인터넷으로부터 바로 보거나 듣는 활동을 의미한다.
21) 코어 팬(core fan)이란 가수, 배우 등의 유명인이나, 음악, 게임 등 특정 분

일 수 있으며, 나머지는 라이트 팬[22], 해외 팬덤 중에서는 아이돌에게 피해만 주는 '외퀴'로 취급될 뿐이다. 이러한 논의를 바탕으로 본 절에서는 연령, 충성도, 자본에 따라 변화하는 민족적 유대감과 이질감에 대해 살펴보고자 한다.

1) 연령, 충성도, 자본에 따라 변화하는 민족적 유대감

자갈치는 한국 팬덤이 스스로 자본을 운용할 수 없는 어린 나이의 한국 청소년 팬에 대해서 부정적으로 바라보고 있다고 설명하였다. 청소년 팬 중에서도 나이가 어린 팬은 앨범을 사지 않을뿐더러, 아이돌의 성공을 위해 적극적으로 아이돌 음원과 영상을 적극적으로 소비하지 않는다고 보기 때문이다. 이와 달리 청소년 중에서도 부모님의 자본을 통해 아이돌을 위해 상당한 돈을 투자했을 경우, 나이와 상관없이 친하게 지내고자 한다고 설명한다.

> **너무 어리면 앨범도 안 사고 막 스밍도 안 한다 이러면서 좀 욕을 했었어 가지고**... 저도 지금 10년생이라고 안 하고 좀 나이를 두 살 좀 높여서 얘기하긴 하거든요. 제가 09까지는 그래도 뭐라 안 하는데 10년생부터 계속 뭐라 하더라고요. (중략) **약간 조롱하고 좀 놀리는 분위기**가 있었어요. (중략) 그런데 트친소에 '저 한 달에 60만 원 넘게 써요'. 이런 거 올리면은 '저랑 친해져요'. 이런 것도 많고. 조금 돈 많은 팬들한테 좀 주의가 모이는 그런 경향도 있는 것 같아요.
>
> 자갈치 1차 심층 면담

야를 열광적으로 좋아하는 사람을 의미한다.

22) 라이트 팬(light fan)이란 코어 팬과 달리 어떠한 것을 좋아하는 깊이가 얕은 사람을 의미한다. 아이돌 가수에게 관심과 호감을 가지고 있으나, 이들을 가볍게 좋아하는 팬을 의미한다. 예를 들어, 아이돌 그룹의 음원 및 영상을 스트리밍하지 않거나, 굿즈를 사본 경험이 없는 팬을 라이트 팬으로 정의하기도 한다.

2) 충성도에 따른 민족적 이질감

앞에서 살펴보았듯, 아이돌에 대한 충성과 자본의 투자 정도는 한국 팬덤에게 있어 진정한 팬과 그렇지 않은 팬을 구별하는 데에 매우 중요한 기준이다. 그리고 이러한 기준은 한국 팬덤이 해외 팬덤을 구별하기 위한 기준으로도 활용한다. 본 절에서는 먼저 충성도를 바탕으로 한국 팬덤과 해외 팬을 각각 코어 팬과 라이트 팬으로 구별하는 맥락에 대해 살펴보고자 한다. 이와 더불어 한국 팬덤 문화를 기준으로 이러한 충성도에 어긋나는 행위를 하는 해외 팬덤에 대해 '외퀴'라고 호명하는 맥락에 대해 살펴보고자 한다.

(1) 코어 팬과 라이트 팬

짱은 현재 아이돌 그룹 '엑소'의 팬덤 특성에 대해 설명하는 과정에서 엑소 팬덤은 '코어 층'이 두꺼워졌다고 설명하였다. 연구자가 이러한 코어 층에는 한국 팬덤과 더불어 해외 팬덤도 함께 포함되어 있냐고 질문했을 때, 짱은 일반적으로 해외 팬덤은 그러한 코어에 속한다고 보지 않는다고 설명한다. 해외 팬은 '모든 다양한 케이팝 그룹을 좋아하는 외국팬'으로, 오랫동안 좋아했던 한국 팬과 구별되기 때문이다.

이러한 인식은 짱을 포함한 언덕과 아이돌 그룹 에이티즈의 팬인 화성과의 면담을 통해서도 확인할 수 있다. 특히 화성의 설명에 따르면, 에이티즈 팬덤 내부에서 한국 팬덤의 비율이 낮음에도 불구하고 한국 팬덤은 에이티즈에 진심이기 때문에 코어 팬이다. 결국, '한 아이돌을 오래 좋아함과 동시에', '그 아이돌만을 좋아하는 것'은 코어 팬과 라이트 팬을 구별하는 중요한 기준이 된다.

> 왜냐하면 제가 말하는 진성 팬(진정한 팬)들 이렇게 말하는 거는, 그러니까 한국인 팬들 관점에서 말하는 게 좀 큰데. 그러니까 지금 제가

말하는 거는 약간 한국 팬들 중에 남아있는 **한국 팬들은 정말 진짜 10년 저처럼 엄청 오래 좋아한 사람들이 대부분인 경우**가 많더라고요. 그래서 진짜 어떻게든 **모든 다양한 케이팝 그룹을 좋아하는 그런 외국 팬은 팬은 팬인데, 약간 그 팬들을 뭔가 코어라고 인식하지는 않는 것 같아요.**

짱 1차 심층 면담

근데 또 이제 워낙 이제 **케이팝을 또 외국인들은 좀 얕게 좋아하는 경우가 많아서 뭔가 세븐틴 한 그룹만 좋아한다기보다는? 뭔가 진짜 케이팝 자체를 좋아하는 케이팝 덕후들이 많아서 온갖 그룹을 다 좋아하고…**

언덕 1차 면담

약간 다른 한국 팬들 같은 경우에는 비교적으로 되게 한 그룹만 깊게 파는 이런 경향이 있는 것 같은데, 제가 봤을 때는 **해외 팬들은 에이티즈를 좋아한다 해도 이제 다른 그룹도 서너 개씩 같이 좋아하다 보니까,** 그 사람들은 **한 그룹을 좋아한다기보다는 케이팝 자체를 좋아하는 그런 경향**이 있어요. (중략) **한국팬들은 그러니까 약간 적지만 그만큼 더 진심인, 해외 팬은 수는 많지만, 조금 더 다양한 그룹을 좋아하는.**

화성 1차 면담

앞의 자갈치의 논의처럼, 충분한 자본과 아이돌에 대한 충성도를 갖지 않는 한국 팬덤 역시 '코어'의 영역으로부터 배제된다. 다만, 해외 팬덤은 일반적으로 한국 팬덤에 비해 자본을 투자하고 않고 충성도가 높지 않다고 판단하여 이들을 '코어' 팬 영역에 포함하지 않는다.

또한, '오랫동안 한 아이돌 그룹을 좋아하는 것', 그리고 '한 아이돌 그룹만을 좋아하는 것'과 함께, '아이돌 그룹을 위해 어떠한 행동'을 했는지도 코어 팬으로서 인정을 받는 기준이 된다. 아보카도는 엑소의 한국 팬덤이 엑소를 위해 헌신하는 모습들을 나열하며, 한국 팬덤이 코어 팬인

이유를 설명한다. 한국 팬덤은 엑소 멤버의 생일 때 생일 카페[23]를 열어 한국 팬들끼리 아이돌 멤버의 생일을 기념하는 행사도 열어주고, 직접 자본을 투자하여 음반 앨범과 팬 카입 가입하는 등 해외 팬덤과 비교했을 때 시간과 물질적으로 더 많은 투자를 한다. 이렇게 아이돌 그룹을 위해 헌신하는 한국 팬덤의 입장에서 보았을 때, 단순히 음악을 듣고, 관련 영상을 보며, 콘서트에 가기만 하는 해외 팬덤은 '코어 팬'이 될 수 없는 것이다.

> 사실 이번에 백현 생일이 저번 주가 생일이었는데, 생일 카페 같은 거 여시는 분들도 아무래도 한국에서 강남 스타벅스 있는 만큼 백현 생일 카페가 있다, 이런 걸 봤는데 이런 **생일 카페 이런 것도 하나하나 이벤트를 다 한국 팬들이 해주시는 거잖아요**. 그리고 **음반 앨범 직접적으로 사는 것도 다 한국 팬들**이고. 그리고 엑소 에이스라고 **돈 내고 가입하는 팬카페,** 약간 SM이 운영하는 공식 팬카페가 있거든요. 근데 그것도 **보통 한국인들이 하고**. 그리고 **외국인들 같은 경우는 그냥 안 하다가 가입 안 하다가 티켓팅 며칠 전에 가입해서 티켓팅 가고 이런 경우도 있는데 한국 팬들은 그냥 응원해 주려고도 그냥 평소에 하고** 약간 **지속적으로 더 많이 투자를 하기 때문에, 시간적이나 물질적이나 둘 다 많이 하기 때문에** 그런 것 같아요.
>
> 아보카도 1차 심층 면담

또한, 아보카도는 코어 팬의 영역에 포함되지 않는 대부분의 해외 팬에 대해 무관심하다고 설명한다. 물론 해외에서 큰 영향력을 미치는 아이돌의 모습에 자부심을 느끼기는 하지만, 이로 인하여 해외 팬덤에 대해 긍정적으로 생각하는 태도까지로는 이어지지 않는다. 아보카도를 포함한

23) 생일 카페란 좋아하는 아이돌 그룹 멤버의 생일을 맞춰 한 카페를 대관하여 팬들끼리 모여 축하하는 것을 말한다. 생일 카페의 내부에는 생일의 주인공인 아이돌 멤버의 사진과, 각종 굿즈들로 꾸며져 있다. 생일 카페 기간 동안에는 카페 메뉴들이 아이돌 멤버의 이름과 취향에 맞춰 바뀌기도 한다.

다양한 한국 팬덤은 그들과 같은 한국 팬들과 함께 아이돌의 성공을 위하여 진심을 다하며 다양한 행동하는 경험을 많이 하는 반면, 해외 팬들과는 그러한 경험을 나눈 적이 거의 없기 때문이다. 단순히 음악을 듣고, 콘서트에 참여하며, 애정을 표현하는 대다수의 해외 팬덤은 궁극적으로 아이돌에게 큰 영향력을 행사하지 않는 라이트 팬이기 때문에 더욱 관심을 가질 필요가 없게 되는 것이다.

> 근데 저도 사실 **그분들이 엑소를 좋아하든 말든 별 큰 상관이 없어요**. 딱히 같이 하는 것도 없고 약간 물론 해외 인기가 있으면 엑소한테도 좋고 그래서 물론 계시는 게 어느 정도 계시는 게 좋긴 한데, 딱히 큰 관심이 들지 않는 것 같아요. 물론, 뭐 해외 콘서트 이런 거 하는데 어디에서 전속 매진 이런 거 뜨면 좀 기사 이런 거 뜨면 좋으니까. 물론 좋긴 한데 딱히, 네... (중략) 뭔가 제가 있는 곳이 한국이라서 그런지 잘 모르겠는데. 뭔가 **여기서는 다른 아이돌이랑 직접적인... 이렇게 음방(음악 방송)이나 이런 거 복귀도 하고, (음악) 차트에서 복귀도 하고, 약간 이래서 뭔가 주변의 팬도 많고, 뭔가 화력도 세고, 약간 이렇게 팬이 많으면 뭔가 이 엑소에 대해서 직접적으로 좋은 게 많아서 엄청 약간 든든한 느낌인데, 약간 외국 팬분들은** 제가 저번에 말씀드렸던 약간 총대 매시고 엄청 크게 계정 운영하시는 그런 분들 말고는 왠지.. 왜 인지 잘 모르겠는데, 뭔가 직접적인 그런 **엑소에게 직접적인 기여나 뭐 그런 영향을 주지는 않는 것 같아서...**
>
> 아보카도 2차 심층 면담

(2) 외퀴

코어 팬과 라이트 팬 논의와 함께 주목해야 할 단어는 '외퀴'이다. 외퀴라는 단어는 한국 팬덤이 해외 팬들에 대한 적대감을 표현하기 위한 대표적인 방식 중 하나이다. 비록 외퀴라는 단어가 한국 팬덤의 해외 팬들에 대한 인식을 대표할 수는 없지만, 본 연구의 본격적인 자료수집 기간

이었던 5월 한 달 동안만 8,000여 개의 트윗에서 해당 단어가 사용되었으며, 자료수집 기간을 포함한 전체 연구 기간인 3개월 동안에는 29,000개 이상의 트윗에서 해당 단어가 사용되었다.

외퀴는 다양한 맥락에서 사용된다. 해당 표현이 사용되는 경우는 크게 두 가지 상황으로 구분할 수 있다. 첫 번째는 아이돌 팬덤 내부에서 갈등이 발생할 때이다. 한국 팬덤이 해외 팬덤과 상호작용하는 과정에서 부정적인 감정을 느꼈을 경우, 이에 대한 최대의 분노 표현으로서 '외퀴'를 사용하기도 한다. 두 번째는 해외 팬덤이 아이돌에게 피해를 주는 경우이다. 이때의 피해는 아이돌 사생활 침해 등 아이돌에게 직접 피해를 주는 경우 외에도, 아이돌의 성공을 방해하여 피해를 주는 경우도 포함한다. 즉 아래 화성의 사례처럼, 아이돌 그룹 에이티즈의 정체성을 반영하지 못한 곡이 컴백[24] 곡(comeback song)으로 채택되는 경우도 이에 포함한다.

화성은 에이티즈의 정체성을 잘 반영한 노래를 '컴백 곡'으로 내자는 한국 팬덤과 달리, 해외 팬덤에 대한 애정이 내포된 곡을 '컴백 곡'으로 내자는 해외 팬덤의 의견이 충돌하였으며, 한국 팬덤보다 해외 팬덤의 영향력이 더 컸기 때문에 한국 팬덤의 입장이 받아들여지지 않았다고 설명한다. 아이돌에 대한 충성도가 높다고 자부하는 한국 팬덤은 그들의 입장이 반영되지 않은 상황에 대해 큰 분노를 표했고, 이러한 사태를 유발한 해외 팬덤을 '외퀴'라고 명명하였다.

물론, 정말 아이돌에 대한 충성도가 부족한 해외 팬덤을 비판하기 위해서만 외퀴를 사용하고 있는지에 대해서 논의가 필요하다. 케이팝의 한국 팬덤의 특징으로 적극적이고 참여적인 활동과 함께 아이돌에 대한 정보를 공유하지 않고 독점하는 모습이 꼽히곤 하기 때문이다(Jung, 2012). 즉, 해외 팬들의 활동이 지나치다고 생각하거나 먼저 소통을 시도할 경우, 한국 팬들은 이질감과 동시에 불편함을 표현한다(조영한, 2017: 285).

---

24) 컴백(comeback)이란 데뷔작이 아닌 아이돌의 싱글이나 음반 홍보를 위한 케이팝 음악 용어이다.

이러한 맥락에서 에이티즈 팬덤 내부의 갈등 상황 속 한국 팬덤이 사용한 '외퀴'라는 표현은 한국 팬덤의 해외 팬덤에 대한 아이돌에 대한 충성도가 부족함에 대한 비판으로부터 비롯된 것으로 해석될 수 있는 동시에, 케이팝 아이돌 그룹인 에이티즈를 해외 팬덤으로부터 빼앗겼다는 박탈감, 혹은 불쾌감으로부터 비롯된 것으로도 해석될 수 있다.

> 이제 제 기억에 **한국 에이티니랑 외국 에이티니랑 갈등**이 있었던 적이 있는데, 쇼케이스라고 컴백, 어떤 곡을 공개하는 그런 행사가 있었는데 거기서 에이티즈가 투표를 받았어요. 맨션을 한국어 외국어로 달면서 되게 많이 싸웠던 그런 기억이 있어요. 그때 **외퀴라는 단어도 많이 사용**이 되었고... '어떤 노래를 무대에서 해줬으면 좋겠냐?'에 대해서 한국 팬과 외국 팬의 의견이 갈렸었는데, 투표로 하다 보니까 외국 팬들이 원하는 대로 무대를 했어요. 그때 사람들이 너무 화가 나가지고. '왜 그 무대를 하냐' 이런 식으로 해서... 되게 서로 원래 교류가 많이 없는 편인데. (중략) **정말 한국팬 같은 경우는 정말 그 가수의 정체성 관련해서 객관적으로 정말 이 애들한테 어울릴 그 노래를 해가지고 한 거였는데. 발라드 노래 같은 경우는 뭔가 좀 해외 팬들을 위한 그런 게 의미가 내포되어 있어서 그거를 선택한 상황인 것처럼 보이니까, 뭔가 좀.**
>
> 화성 1차 심층 면담

3) 자본에 따른 민족적 이질감

한국 팬덤이 해외 팬덤과 상호작용할 때 주목할 점은 해외의 다양한 지역, 국가 및 인종에 대해 차별적인 인식을 구성한다는 것이다(조영한, 2017: 288). 한국 팬덤이 해외 팬들을 바라보는 방식은 연대에서 인정, 그리고 비하까지 다양한 모습을 보여준다. 즉, 한국 팬덤은 해외 팬덤을 때로는 협력의 대상에서부터 혐오의 대상까지 차별적으로 인식한다. 본 절에서는 '자본'을 기준으로 해외 팬덤을 차별적으로 인식하는 양상에 대해 살펴보고자 한다. 구체적으로, 자본의 유무에 따라 해외 팬덤 내부를 구

별짓고, 해당 과정에서 일부는 ‘중요한 타자’로, 또 다른 일부는 ‘외퀴’로 호명하는 양상에 대해 살펴보고자 한다.

짱이 좋아하는 엑소에는 중국인 멤버가 있기 때문에 중국 팬덤이 많다고 설명했다. 그리고 짱은 자신을 포함한 한국 팬덤이 중국 팬덤에 대해 우호적인 시선을 가지고 있다고 설명하면서, 그 이유를 그들이 가지고 있는 ‘막대한 자본’에서 찾았다. 그리고 중국 팬덤을 제외한 나머지 해외 팬덤은 소위 ‘가성비 덕질’을 하고 있어 엑소에게 실질적인 도움이 되지 않는다고 보고, 그들에 대해서는 긍정적으로 보고 있지는 않음을 설명한다.

> 저희가 해외 팬이라고 할 때 저희가 중국 멤버가 있어 가지고 중국 팬덤이 엄청 큰 편이었거든요. 그래서 저희는 그래서 지금도 **중국 팬덤한테 약간 우호적인 그런 인식**을 가지고 있는 것 같긴 해요. 왜냐하면, **그분들이 일단 돈도 많으시고 자본도 많으시고,** (웃음) 그래서 이제 뭔가 **도움이 되고**. 그런 부분이 많기 때문에 **뭔가 중국분들 팬덤에는 약간 우호적인 인식**을 가지고 있었으나, 외국인 팬들 하면은 약간 근데 한국의 케이팝 팬들이 다 그렇게 생각한다는 아니지만 약간 대부분 그렇게 생각하는 것 같긴 한데, **(중국을 제외한) 외국 팬들은 약간 어떻게든 그런 앨범 이런 거를 뭔가 많이 사면 살수록 이제 그 아이돌한테 좋은 거잖아요. 그래서 한 장 사고 가성비 덕질을 한다, 이런 식의 인식**이 약간 한국 팬들한테 조금씩은 있는 것 같아요. (중략) 왜냐하면, 뭔가 그런 중국 팬덤이 약간 무슨 무슨 '00바[25]' 이렇게 계정을 가지고 있는 경우가 많은데, 예를 들어서 '백현 바' 이렇게 하면 그분들이 약간 공구

25) 중국 포털사이트인 ‘바이두’의 회원은 특정 주제로 게시판을 만들 수 있는데, 이를 바(판, 吧)라고 부른다. 예를 들어 엑소의 멤버인 백현과 관련한 소식을 모아서 볼 수 있는 게시판을 ‘백현바’라고 부르는 것이다. 이러한 문화를 바탕으로 중국 팬덤은 트위터 계정의 이름을 ‘백현바’라고 지은 뒤, 백현을 지원하기 위하여 막대한 자본을 쏟은 경험을 트위터에 올린다. 그 예로 지원하는 아이돌 멤버의 앨범을 대량 구매하고, 홍보를 위해 지하철 전광판에 백현의 사진을 걸어두는 것 등이 있다.

(공동구매) 이런 걸 할 때도 10 몇 만 장씩 팔아주고... 어떻게든 아까 말씀드렸다시피 **돈과 자본이 있는 팬덤이기 때문에 어떻게든 그게 저희 아이돌한테나 저희 팬들한테나 뭔가 플러스적인 요인으로 작용**하고 있다는 생각들이 커서, 중국 팬덤이랑 싸우는 건 잘 못 보는 것 같아요. 사실 뭔가 **저희가 흔히 말하는 외퀴에 중국어를 쓰는 중국인이 거기에는 사실 잘 포함이 되었다고는 말 못할 것 같아요**.

짱 1차 심층 면담

아보카도 역시 개인 멘트를 하는 개개인의 중국 팬에 대해서는 우호적이지 않으나, '중국 총대'에 대해서는 우호적으로 생각하고 있다고 설명한다. 중국 팬덤의 막대한 자본 덕분에 본인이 좋아하는 아이돌의 능력, 인기 정도를 과시할 수 있으며, 이로 인하여 나머지 팬덤은 엑소를 좋아하는 팬으로서 자부심을 느낄 수 있기 때문이다. 그리고 이러한 자부심을 느낄 수 있도록 하는 막대한 자본을 가진 중국 팬덤은 한국 팬덤만이 갖출 수 있는 것 같았던 코어 팬의 자격을 부여받기도 한다.

저는 개인 팬을, 부정적인 건 개인 팬을 말하는 거지, **중국 총대 매주시는 분은 진짜 완전 우호적**이에요. 그래서 그런 거 해주시는 총대 매주시는 중국 팬들은 진짜... 왜냐하면, 얼마 전에 백현 생일 광고로 지하철 음성 안내 광고도 했었고, 그리고 잠실 주경기장에 거는 전기, 뭐였지? 스크린에 생일 광고 나오게 하고. 그리고 심지어 백현 군대 갔을 때는 불꽃놀이도 했었거든요, 생일 기념으로. 그래서 **이런 거대 광고, 거대 이벤트, 이런 것들은 중국 팬들이 있어야만 이루어지고 약간 이런 걸로 자부심이나 이런 게 더 올라가**거든요. (중략) 이런 **큰 외국 단체 팬은 당연히 코어 팬**들이세요.

아보카도 1차 심층 면담

앞서 언급하였듯, 중국 팬덤을 제외한 '가성비 덕질'을 하는 나머지 해외 팬덤에 대해서는 우호적이지는 않은 시선을 보낸다. 돈도 쓰지 않으

면서 아이돌과 상호작용하기 위해서 멘트를 던지는 '중국 제외 해외 팬덤'에 대해 한국 팬덤은 좋지 않은 감정을 갖는 것이다.

> 진짜 중국인 중국 부자가 진짜 돈이 엄청 많으신 분들이 많잖아요. 그래서 중국의 자본이 없으면 케이팝에 안 굴러간다고 말할 정도로 엄청 케이팝에 돈을 많이 쓰시고. (중략) 그래서 이제 거기서 돈을 많이 쓰시니까 **한국 팬들이 (나머지 해외 팬덤은) 돈도 안 쓰면서 괜히 맨날 맨날 라이브 방송에서 '잉글리시 플리즈' '세이 헬로우 투 인도네시아' 이런 거 하지 돈도 안 쓰면서 그러는 게 되게 많이 안 좋아하는 편인데**.
>
> 짱 1차 심층 면담

위에서 논의한 바와 같이, 한국 팬덤이 해외 팬덤에 대한 차별적인 인식을 갖는 데에 중요한 기준 중 하나는 바로 자본이다. 자본의 소비 정도에 따라 특정 해외 팬덤에 대하여 민족적 이질감을 느끼는 정도가 약화한다. 막대한 자본을 사용하여 앨범을 많이 샀다는 중국 팬의 트위터 게시글을 확인한 한국 팬덤은 해당 게시글에 '좋아요'를 누르기도 하고, 이를 공유하기 위해 리트윗을 하기도 한다. 그리고, 관련 게시글이 확산하면서 많은 한국 팬덤이 중국 팬덤에 대하여 긍정적인 인식을 지니게 된다. 이러한 과정에서 한국 팬덤에게 중국 팬덤은 아이돌 팬덤에서 중요한 역할을 담당하는 중요한 타자로 인정받는다.

이러한 상황을 바탕으로 케이팝이 전 지구적으로 확산하고 이에 따라 해외 팬덤이 확대되면서 한국 팬덤은 해외 팬덤을 때로는 협력의 대상이자 중요한 타자로, 그리고 때로는 비하의 대상으로 다변화되는 현상을 발견할 수 있다. 짱에 따르면 중국 팬덤은 케이팝 아이돌의 성공에 큰 도움을 주는 중요한 타자이다. 이에 따라 한국 팬덤은 중국 팬덤에 대해 우호적으로 생각하고 있으며, 해외 팬덤을 차별하고 배제하기 위한 표현인 '외퀴'에 포함되지 않는다.

아까 말씀드렸다시피 **돈과 자본이 있는 팬덤이기 때문에 어떻게든 그게 저희 아이돌한테나 저희 팬들한테나 뭔가 플러스적인 요인으로 작용하고 있다는 생각들이 커서, 중국 팬덤이랑 싸우는 건 잘 못 보는 것 같아요.** 사실 뭔가 저희가 흔히 말하는 **외퀴에 중국어를 쓰는 중국인이 거기에는 사실 잘 포함이 되었다고는 말 못 할 것 같아요.**

짱 1차 심층 면담

그렇다면 한국 팬덤은 외퀴라는 표현을 주로 언제 사용하는 것일까? 푸딩에 따르면 외퀴는 한국과 멀리 떨어져 있는 서양권 해외 팬덤을 주로 지칭하기 위해 사용된다. 아시아권 팬덤의 경우 케이팝 문화, 혹은 팬덤 문화에 익숙하고, 이에 따라 갈등이 발생하는 경우가 적기 때문에 아래 푸딩의 설명처럼 '외퀴'라고 불릴 일이 거의 없기 때문이다.

하지만 짱의 설명에 따르면 케이팝 팬덤 문화에 익숙한 아시아권 팬덤이라고 하더라도, 충분한 자본을 투자하지 못하는 동남아시아권 팬덤에 대해서는 '외퀴'라고 부른다. 결국, 해외 팬덤에 대한 구별짓기는 역동적으로 진행되며, 해외 팬덤은 한국 팬덤에 의해 끊임없이 경계에 포섭되기도, 밀려 나가기도 한다. 이를 통해 온라인 팬덤이 상호작용하는 과정에서 민족적 이질감이 맥락에 따라 다르게 나타난다는 것을 확인할 수 있다(김영순·배현주, 2013; 신정원·오예주·홍석경, 2022; Obst, Zinkiewicz & Smith, 2002).

약간 제 생각에, 약간 **외퀴가 보통은 약간 서양권 해외 팬들을 지칭하는 것 같아서, 중국 팬들이나 일본 팬들 같은 경우는 이거 외퀴라 부르는 게 좀 적은 것 같아요.** 그냥 뭔가 그래도 **아시아권 팬들은 아시아 같은 아시아권이다 보니까 문화나 그런 게 비슷하니까**... 비슷하니까 외퀴라고 인식을 잘 안 하는 것 같아요.

푸딩 1차 심층 면담

뭔가 한 번 거래를 해야 할 때 좀 많은 노력을 필요로 하는 건 맞아요. 그분들이 뭔가 원래 뭐라고 하지, 포토 카드에도 그런 시세라고 하죠? 시세? 그런 가격이 있는데. 뭔가 그러니까 암묵적으로 '이 정도는 받아야겠다' 하는 그런 가격이 있었는데. 그것보다 **동남아시아 분들이 뭔가 심하게 내려치기를 해서 가격 제한을 한다든가, 이런 부분들이 뭔가 약간 공통적으로 많이 나타나서 그렇게 외퀴라고 불리게 된 것**도 이게 하나의 원인이 된 건 맞는 것 같아요.

짱 1차 심층 면담

3. 주류 문화로서 한국 팬덤

본 절에서는 Osuji(2013)의 경계 감찰 개념을 바탕으로 주류 문화로서 한국 팬덤이 공유하고 있는 '우리 문화'라는 경계를 기준으로 한국 팬덤과 해외 팬덤을 구별짓는 양상에 대해 살펴보고자 한다. 이와 더불어, 본래 상정하였던 팬덤 문화로부터 벗어나는 주체가 누구냐에 따라 경계를 유지하거나 이를 재구성하는 태도를 보이는 한국 팬덤의 모습을 포착하고자 한다. 이를 통해 케이팝 아이돌 팬덤 문화의 주체로서 한국 네임드[26]의 영향력을 포함한 한국 팬덤이 아이돌 팬덤 문화 형성의 주체로서 우월감을 느끼는 양상에 대해 살펴보고자 한다.

1) 문화 차이에 기반한 민족적 이질감

한국 팬덤은 해외 팬들에게도 '우리 문화'와 같은 방식을 바탕으로 한

26) 네임드(named)란 온라인 공간에서 '인지도 있는', '유명한' 인물을 뜻한다. 홈페이지 마스터(홈마)와 같이 질 좋은 아이돌의 사진을 공유하게 되면서 일반 팬들이 해당 사진을 널리 공유하게 되면서 해당 인물은 네임드로서 명성을 부여받게 된다. 네임드의 영향력은 트위터 팔로워 수가 얼마 느냐에 따라 유추할 수 있다.

팬덤 활동을 요청하는데, 그들이 다른 방식으로 참여하고 활동할 때 이질감을 표현한다. 한국 팬덤이 설정한 경계를 넘어서는 문화적 행위를 하는 해외 팬덤을 보고, 그 위반에는 어떠한 문제가 있을지 끊임없이 확인하며 경계를 유지하고자 한다. 이 절에서는 구체적으로 어떠한 인식 차이로 인하여 한국 팬덤이 해외 팬덤에 대해 민족적 이질감 느끼며, 그러한 감정을 바탕으로 한국 팬덤은 해외 팬덤에게 어떠한 태도를 보이는지 확인하고자 한다.

(1) 아이돌 연애에 대한 인식 차이

케이팝 아이돌의 한국 팬덤과 해외 팬덤 사이에서 발생하는 갈등은 주로 아이돌 관련 사건, 혹은 논란에 대한 각 팬덤의 태도에 기인한다. 특히, 한국 팬덤에게 케이팝 아이돌의 '연애'는 매우 중대한 사안이다. 남성 아이돌 그룹을 좋아하는 팬덤의 경우, 그들이 연애하고 결혼하는 것은 '탈덕'의 사유가 되기도 하며, 나머지 멤버들의 아이돌로서 행보가 방해된다는 이유로 'N인 지지[27]'운동의 사유가 되기도 한다. 짱은 아이돌 엑소를 좋아한다. 12명으로 데뷔한 엑소는 여러 상황을 거친 끝에 현재 8명으로 활동하고 있다. 문제는 8명으로 구성된 상황에서 두 멤버의 사생활과 관련한 논란으로 인하여 팬덤에서 '8인 지지', '7인 지지' 혹은 '6인 지지' 운동을 적극적으로 했다는 점이다. 결국, 엑소의 소속사인 SM 엔터테인먼트에서 앞으로도 8명 체제로 활동할 것임을 공식적으로 발표한 뒤에야 논란은 어느 정도 잠재워졌지만, 이러한 입장 발표 전까지만 해도 엑소 멤버가 몇 명이어야 하는지에 대한 논의는 한국 팬덤과 해외 팬

27) 'N인 지지'란 주로 아이돌 그룹의 구성원이 많은 경우에 사용되는 표현이다. 이는 논란에 휩싸인 멤버의 탈퇴를 종용하는 운동이라고 할 수 있다. 예를 들어, 13명의 구성원으로 이뤄진 아이돌 그룹에서 한 명이 논란에 휩싸이는 경우, 해당 멤버를 제외하고 아이돌 활동을 하라는 주장으로서 트위터에서 '#12인 지지' 운동을 하는 것이다.

덤 간의 갈등에 불을 붙이는 요소였다.

최근 논란에 휩싸인 두 멤버 중에서도 엑소의 멤버인 첸이 연애를 하고, 결혼을 해서 한 아이의 아버지가 되는 것에 대해 많은 엑소 한국 팬덤은 큰 충격을 받았다. 그리고 한국 팬덤은 그의 행보를 강하게 비판하면서 첸이 엑소에서 탈퇴할 것을 강력하게 주장하였다. 실제로 짱의 경우 '아이돌이, 아이의 아버지인 게 말이 되냐'라고 첸의 행동에 대해 비판을 하는 게시글을 올린 경험이 있다. 게시물을 올렸을 당시 공개 계정으로 활동하던 짱은, 해당 게시물을 본 해외 팬들이 자신의 글에 댓글로 비판했던 경험으로 인하여 자신의 계정을 공개에서 비공개로 전환하였다.

> 계정에서 활동할 때 외국, 이렇게 말해도 되나. **외국 팬들이랑 좀 마찰이 많았어서**... 그러니까 그때 언제였냐면 그, **첸 일이 있었을 때**여서.. **그때 이후로 제가 비공개로 돌아선 거긴 한데** (중략) **이제 한국 팬들은 거의 안 좋게 생각하는 분위기가 많은데. 외국 팬들은 그러니까 중국이 아니고 약간 진짜 서양 그쪽 분들, 그런 외국 분들이 왜 욕하냐, 그거는 자연스러운 일이고 이건 욕할 수 있는 게 아니다**. 약간 이런 식으로... 뭔가 **제가 뭔가 그런 글을 쓰면 그 밑에 댓글을 달고 그러다 보면 또 마찰 생기고** 그랬던 적이 좀 있는 것 같아요.
>
> 짱 1차 심층 면담

짱은 한국 팬덤에서 케이팝 아이돌에게 기대하는 특정한 모습이 있다고 설명한다. 특히 유부남이 아이돌을 한다는 것은 케이팝에서 어색한 모습이며, 이런 한 멤버의 행보가 다른 전체 구성원에게 좋지 않은 영향을 끼친다고 보았다. 한창 인기를 얻고 있는 현직 아이돌이 연애하고 혼전 임신까지 하여 결혼을 한 경우는 케이팝 아이돌 역사상 전례 없는 일이었기 때문이다.

첫 번째로 (웃음) 뭔가... 뭔가 제 생각이긴 한데 **약간 팬들이 생각하는 그런, 기대하는 아이돌, 아이돌한테 뭔가 기대하는 그런 모습에서 벗어났던 게 아닌가 싶기도 하고**. (중략) 뭔가 **아이돌 그룹 자체에 좀 안 좋은 영향을 끼친다고 생각**을 해서 그런 것 같아요. **뭔가 이미지상으로 뭔가 유부남이, 아이의 아버님이 아이돌을?** 약간 이런 그게 있었던 것 같아요. 인식이. 그리고 그때가 근데 그리고 그 첸이 발표를 했을 때가 첫 번째였어요. 그전까지는 전후 없었던 사례, 아이돌이 아이, 그러니까 **현역 아이돌이, 제일 인기가 있는, 어떤 지금 활동하고 있는 아이돌이 그러니까 그런 혼전 임신 발표를 한 게 처음이어서 사람들도 좀 더 놀라고 좀 더 격하게 반응**하는 것도 있었던 것 같아요.

짱 1차 심층 면담

아보카도 역시 엑소의 팬이며, 첸과 관련한 논란에 대해서 유사한 입장을 보였다. 특히 아보카도에게 아이돌의 연애와 결혼은 팬이 아닌 다른 사람들, 특히 평소에 사이가 좋지 않았던 다른 아이돌 팬덤의 가십(gossip)거리로 소비되며, 궁극적으로 이는 아이돌 그룹 전체에게 부정적인 영향을 끼치기 때문에 더욱 예민하게 반응할 수밖에 없는 사안인 것이다.

(중략) 가뜩이나 엑소가 안티 팬도 많고, 방탄(방탄소년단) 팬들이랑 엄청 싸웠다고 제가 말씀드린 적이 있었잖아요. 그래서 약간 뭐만 올려도 '**아, 이 사람은 누구였지**' '**누구 애 아빠**' 약간 이렇게 더 **다른 팬덤들이 억까[28]를 하는 그런 소지가 더 제공되는 거니까 약간 그런 거에서도 스트레스 받고**... 네 그런 것 같아요.

아보카도 2차 심층 면담

또한, 아보카도에 따르면 한국 팬덤에게 남성 아이돌은 누군가의 남자친구처럼 애정을 쏟는 대상이며, 만인의 연인이다. 그런 대상이 다른 누

28) 억까란 '억지로 까다'의 줄임말로, 합리적인 이유 없이 상대방을 비난할 때 사용하는 표현이다.

군가와 연애한다는 소식을 들으면 부정적인 생각이 든다는 것이다. 심지어 연애를 하더라도 팬덤에게는 들키지 않았으면 하는 마음이 있다. 이러한 한국 팬덤의 마음 속에는 아이돌 그룹의 연애, 자율성, 자유, 시간적 여유와 같은 것들이 희생되는 것이 당연하다는 암묵적인 합의가 반영된 것으로 보인다. 한국 팬덤은 솔직한 것을 원치 않으며, 팬덤의 공동체성을 유지할 수 있는 아이돌 스타의 '연기'를 원하고 있는 것이다(김수아, 2020).

결혼한 첸의 모습을 보며 한국 팬덤은 그가 이제는 완전히 만인의 연인이 될 수 없다는 선언을 한 것으로 보이기 때문에 그에게 큰 배신감을 느낀다. '아이돌을 좋아할 때 망상에 빠진다'는 아보카도의 말은 아이돌에게 연애 감정을 느낀다는 의미이다. 엑소를 포함한 2012년 이후에 데뷔한 아이돌을 좋아하는 3세대 팬덤[29]의 경우 타 세대보다 더 높은 연애 감정을 가지고 있다는 점(한미화·나은경, 2022)에서 만인의 연애 대상이 그의 '진짜 연인'에 의해 박탈당한 경험을 한 한국 팬덤은 큰 충격을 받게 된다. 실제로 엑소 한국 팬덤은 온라인 공간에서 퇴출 시위를 벌인 것을 넘어, 소속사 앞에서 첸 관련 굿즈를 버리고, 엑소의 소속사인 SM 앞에서 퇴출 시위를 하기도 했다고 설명한다.

> **약간 배신감이 엄청 큰 것 같아요**. (중략) 근데 약간 **한국 팬들은 아이돌을 왠지 결혼 안 하고 연애 안 하고, 하더라도 제발 들키지만 않게 해달라 이러거든요.** 근데 그거를 **연애를 공개하는 것뿐만 아니라 결혼**

29) 3세대 팬덤은 3세대 아이돌을 좋아하는 팬덤을 말한다. 3세대 아이돌은 2012년 이후에 데뷔한 아이돌 그룹을 의미하며, 엑소, 방탄소년단, 세븐틴, 블랙핑크, 르세라핌 등이 이에 속한다. 면담에 참여한 모든 연구 참여자가 3세대 아이돌의 팬덤 활동을 하고 있다. 3세대 팬덤은 원하는 아이돌 그룹을 만들고, 데뷔시키며, 콘셉이나 의상, 분위기, 그룹의 정체성 등에 적극적으로 의견을 낸다는 특징을 가지고 있다(신윤희, 2019:98). 이에 따라 3세대 팬덤은 이전의 1, 2세대 팬덤보다 아이돌에 대한 친밀감, 연애감정 그리고 동질감이 더 높게 나타났다는 연구 결과가 있다(한미화·나은경, 2019)

까지 하니까 이제 약간 **한 아이의 아빠가 된 사람을 내가 이렇게 덕질하는 거에 약간 현타를 느껴가지고… 약간 배신감과 현타…** 약간, 약간 **아이돌 좋아할 때 약간 망상에 빠지잖아요. 근데 약간 그런 거 이제 현실을 자각해버렸다,** 약간 이런 느낌? (중략) 이제 **첸 논란이 한창 터졌을 때 (첸 관련) 굿즈 다 버리고, SM 앞에서 시위**하기도 했었어요.

아보카도 1차 심층 면담

아이돌 멤버의 연애와 결혼에 대한 배신감은 아이돌 멤버가 기존에 팬들에게 보여줬던 사랑이 큰 만큼 더 커진다. 아보카도에 따르면 엑소의 멤버인 백현은 평소 팬에게 애정이 많은 아이돌이었다. 팬들과 많은 소통을 하며 애정을 쏟는 백현의 모습을 보면서 백현을 좋아하는 팬들은 그에게 '현실 남친(남자 친구)'과 같은 느낌을 받았다. 하지만 그러한 팬들의 남친이 결국 다른 사람의 남자친구라는 것을 인지했을 뿐만 아니라, 연애하는 모습을 SNS에 간접적으로 공개하면서 한국 팬들은 충격과 함께 배신감을 더 크게 느꼈다.

(중략) **팬 사랑이 넘친다는 게 특히 지금까지도 그랬는데, 백현은.** 물론 지금 얘기라서 그때는 아닌데 버블을 제일 많이 와준단 말이에요. 백현이 약간 차 타다가도 약간 한 번씩 더 인사해주고, 더 봐주고, 약간 이런 느낌이어서 엄청 **다정하고 그렇다, 진짜 현실 남친**이다. 이렇게 했었는데, 인스타에 서로 애칭이 올렸었어요. '탱큥' 이런 거 해가지고… 좀 되게 인스타도 많이 해주면 좋잖아요. 팬 입장에서는. 그래서 그런 거를 많이 올려주고 그래서 좋았었는데, 뭔가 이런 올려주는 거에서 좀 (연애) 티가 나니까 거기서 충격을 받았던 거 같아요. (중략) 약간 이렇게 팬 사랑하고 팬한테 잘해주면서 이게 알고 보니 그거였다. 약간 **내 남친이 니 남친**이었다. (중략) **약간 이렇게 팬들한테 잘해주다가 이렇게 인스타에도 팬들 위에서 이렇게 올려주는 줄 알았더니, 알고 보니 다 자기네들이 티 내고 약간 럽스타 하는 이런 용**이었다.

아보카도 2차 심층 면담

민하는 이러한 상황에 대해 한국 팬덤과 해외 팬덤이 한국 아이돌을 어떻게 보느냐에 따라 이러한 문화 차이가 발생한다고 보았다. 한국 팬덤은 한국 아이돌을 '케이팝 아이돌'로 보고 있으며, 해외 팬덤은 '팝스타'로 보고 있다는 것이다. 한국 팬덤 입장에서 보았을 때 '케이팝 아이돌'은 연애와 관련한 이슈가 터지는 것은 논란으로 비치며, 앞의 엑소의 상황처럼 아이돌의 결혼은 연애보다 더 심각한 사안으로, 탈퇴까지 고려해야 할 부정적인 사안인 것이다. 이와 달리 해외 팬덤은 아이돌의 연애에 대해 긍정적으로 바라보고, 오히려 지지하고 응원하는 모습을 보인다. 이러한 해외 팬덤의 모습은 아이돌의 연애에 민감한 한국 팬덤 입장에서 당연히 부정적으로 인식될 수밖에 없으며, 해외 팬덤은 경계 감찰을 통해 팬의 경계 밖으로 밀려난다.

해외 팬덤 같은 경우에는 아이돌을 봤을 때 약간 케이팝 아이돌로 생각을 안 하고 약간 미국에 있는 팝스타처럼 좋아하는 경우들을 좀 본 것 같아요. 그러니까 이게 어떤 만약에 **케이팝 아이돌이 열애설이 났을 때 한국 팬덤에서는 좀 싫어하는 경향을 비치는 부분들을 많이 본 것 같은데 해외 팬덤에서는 '아, 더 좋다 둘이 잘 어울린다.' 이러면서 더 엮는 부분들을 봤던 것 같고**. 한국 팬덤에서 만약에 열애설이 났으면 '아, 이건 좀 아니다' 라고 말을 올리는 경우가 많았었던 것 같아요. 그래서 **해외 팬덤들이 케이팝 가수를 대하는 것과 한국 팬덤들이 케이팝 가수를 대하는 그런 인식은 좀 차이**가 있었던 것 같아요.

민하 1차 심층 면담

이와 함께 주목할 점은 한국 팬덤은 아이돌 멤버가 실제로 연애를 하고 결혼을 하는 실제 상황에 대해서만 예민하게 반응하지 않는다는 것이다. 여자 아이돌 그룹 르세라핌의 팬인 감자는 르세라핌의 한 멤버와 다른 남자 아이돌 멤버를 엮는 것을 좋아하는 해외 팬덤의 모습을 보고 해외 팬덤에 대해 부정적인 인식을 가지게 되었다고 설명했다. 감자는 트위터는 이용하지 않지만, 유튜브 댓글들을 보면서 해외 팬덤의 모습을

확인하였다.

> **(해외 팬덤은) 연예인들끼리 서로를 좀 엮는 그런 것**들이 좀 있는 것 같아요. '너네 둘이 사귄다.', '잘 어울린다.' 이런 식으로... 그러니까 자기들끼리 엮을 수는 있는데, 이게 좀 엮으면서 잘 어울린다, 이런 식으로 몰아가는 좀... 자기들끼리 그런 느낌이 보여서, 약간 그 부분에서는 저는 그렇게(부정적으로) 생각했어요. (중략) 아무래도 좀 잘 살고 있는데 자기들끼리 좀 이렇게 하고 있는데, 얘네들끼리 다른 그룹 멤버랑 엮으면 저희도 좀 **애들이 신인이기도 하고, 그런데 아무래도 다른 그룹이랑 엮이면 안 되는 게 있는데 좀 그 점이 불편**했어요. 아무래도 좀 **신인일 때는 다른 그룹이랑 연애나 이런 거를 좀 조심**하는 것 같더라고요. 음... 만약에 좀 **다른 남자 연예인 그룹이랑 엮였을 때 그 남자 그룹의 팬들이 좀 이제... '자기가 좋아하는 연예인이랑 사귄다.' 약간 이런 걸로 좀 약간 좀... 그것 때문에 욕을 먹을 수도 있고** 그래서 그런 것 같아요.
>
> 감자 1차 심층 면담

감자는 아이돌 데뷔 초에는 연애하는 것뿐만 아니라, 연애하는 것 같다는 뉘앙스 자체도 매우 예민한 사안이라고 한다. 특히 한국 팬덤 입장에서 보았을 때 여성 아이돌의 경우, 다른 남자 아이돌과 엮어지는 상황은 더욱 피해야 할 사안이다. 실제 두 아이돌이 연애하는 것과 상관없이 '잘 어울리는 것' 같아 보이면 남성 아이돌 팬덤의 표적이 될 수 있기 때문이다. 이를 통해 남성 아이돌과 여성 아이돌 모두 연애는 한국 팬덤에서 부정적으로 인식되나, 그 이유에는 미묘한 차이가 존재함을 확인할 수 있다.

여성 아이돌 팬덤의 경우 여자 아이돌 멤버와 '엮인' 다른 남성 아이돌 팬덤으로부터 욕을 먹을 수 있다는 점에서 해외 팬덤의 '엮는 행동'을 경계한다. '엮인' 남성 아이돌은 해당 여성 팬덤의 '연애의 대상'인데, 이런 '엮는 행동'에 의해 남성 아이돌과의 연애 관계를 박탈당할 수 있다고 생각하기 때문이다. 요컨대, 남성 아이돌을 좋아하는 한국 팬덤에게는 남성

아이돌이 연애하는 순간 그들이 가지고 있었던 연애 감정이 좌절된다는 점에서 부정적으로 비친다고 볼 수 있으며, 여성 아이돌을 좋아하는 한국 팬덤에게는 연애, 혹은 유사 연애로 인하여 다른 남성 아이돌 팬덤에게 피해를 얻을 수 있다는 점에서 부정적으로 비친다고 볼 수 있다.

(2) 문제 행동 규정에 대한 인식 차이

앞서 연애 관련한 이슈가 한국 팬덤과 해외 팬덤 간의 갈등을 부추기고, 이에 따라 민족적 이질감을 느끼게 한다고 보았다면, 다양한 논란에 대해서도 한국 팬덤과 해외 팬덤 간에는 입장 차이가 존재한다. 특히 언덕은 학교폭력에 대한 태도가 한국 팬덤과 해외 팬덤의 문제 행동 규정에 대한 인식 차이를 나타내는 주요한 사례 중 하나라고 꼽았다. 아이돌 멤버가 현재 혹은 과거에 학교폭력에 연루되었을 때, 한국 팬덤은 이를 해당 멤버를 퇴출할 정도의 심각한 사안이라고 판단하고, '#N인 지지'와 같은 해시태그[30] 운동을 벌이는 반면, 해외 팬덤은 그렇게 심각한 사안이라고 판단하지 않는다는 것이다.

> 이제 **학교폭력 문제가 특히 더 심한 것** 같아요. 왜냐하면, **한국 팬들은 이제 한국에서 학교를 다녔으니까 학교폭력 문제가 얼마나 심각한지, 그리고 그거를 다 이게 아니까** 학교폭력 논란이 있는 아이돌은 퇴출 시위 같은 걸 많이 하는데. 이제 **외국인 팬들은 그런 거 신경 안 쓰고 그냥 오로지 그 사람만 계속 '그냥 이렇게 좋은데 왜 퇴출을 시키냐,**

30) 해시태그란 '#(샤프 기호)'와 '특정 단어'를 붙여 쓰는 것으로, 트위터를 포함한 소셜 미디어에서 특정 핵심어를 편리하게 검색할 수 있도록 하는 메타데이터의 한 형태이다. 이러한 해시태그는 단순히 특정 검색어를 편리하게 검색할 수 있는 기능을 할 뿐만 아니라, 온라인 공간에서 사회 운동을 하기 위한 기능으로 활용되기도 한다. 대표적인 사례로는 #MeToo 운동이 있다. 성폭행이나 성희롱 문제를 여론의 힘을 빌려 사회적으로 고발하기 위하여 소셜 미디어에 해시태그를 다는 것으로 해당 사회 운동은 대중화되었다.

학교폭력 논란 그게 뭐 별거냐' 약간 이런 느낌이어가지고 문화 차이가 좀 큰 것 같아요.

언덕 1차 심층 면담

이렇듯 한 아이돌의 멤버가 학교폭력 가해자라는 것이 밝혀지는 것은 한국 팬덤에서는 비판받아야 할 문제 행동이며, 민하는 이러한 문제 행동은 탈덕[31]의 사유가 된다고 보았다. 특히 민하를 포함한 면담자들은 학교생활과 그 문화가 어떠한지 누구보다 잘 아는 '한국 청소년'이기 때문에 해당 사안을 매우 엄중하게 바라보고 있음을 확인하였다.

저는 **그것(학교폭력 논란)도 탈덕의 사유**가 될 수 있을 것 같은데요. 제가 아무래도 **학생**이다 보니까, **가장 학교 문화를 잘 알고 있는 사람인데, 그런 제가 좋아하는 아이들이 제가 생활하고 있는 학교에서 그렇게 안 좋은 행동을 하고 다녔다고 생각하면 어떤 탈덕의 사유**가 됐을 거라고 생각해요.

민하 1차 심층 면담

학교폭력 외에도 짱은 한 아이돌 멤버에 대해 어떠한 논란이 터지더라도 해외 팬덤은 한국 팬덤과 달리 이를 너그럽게 봐준다고 설명한다. 오히려 그런 논란에 대해 비판을 하는 한국 팬덤을 이해하지 못하고 때로는 비난하기도 하는 해외 팬덤을 경험하였다고 설명한다. 코로나 19 집단 감염이 한창이던 시절, 몇몇 남성 아이돌이 클럽에 갔던 것에 대해 한국 팬덤은 잘못했다고 보고, 각 아이돌이 사과할 필요가 있다고 주장하였다. 하지만 해외 팬덤은 이것은 사과할 사유가 되지 않는다고 판단하고, 그러한 주장을 하는 한국 팬덤의 게시글에 비판하는 댓글을 다는

31) 탈덕이란 한자 '탈(脫)'과 일본어 '오타쿠(おたく)'를 한국식 발음으로 바꿔 부른 '오덕후'의 '덕'을 합쳐 만든 신조어로, 어떤 분야나 사람에 대해 열성적으로 좋아하는 것을 그만두는 것을 말한다. 본 연구에서는 본인이 지금껏 좋아했던 아이돌의 팬이 더 이상 아니라는 뜻을 의미한다.

과정에서 마찰이 발생했다고 짱은 설명한다.

짱: 그런 일들이 뭔가 엑소에서뿐만 아니라 다른 아이돌에서도 뭔가 그런... 그때 그 이태원 그거 때나...
연구자: 이태원 그거 때요?
짱: 97년생 이태원 코로나, 그 **차은우랑 정재현 그 친구들이 이태원에서 (클럽에 방문) 했었을 때, 어쨌든 그거는 방역수칙을 어긴 것이기 때문에 뭔가 잘못된 일이었고, 뭔가 비난받았을 일**임에도 불구하고, 뭔가 그런 글에 와가지고 이제 그런, 어떻게든 그런 글을 그 친구들, **외국인 팬들이 어떻게든 서치(검색)를 해서 굳이 굳이 그 글에 와서 반응**을 하는 거니까. 뭔가 그래서 그 사람들 입장에서는 그 **외국인 팬들이 그렇게 좋아 보이는 건 아니었을 것** 같아요.

짱 1차 심층 면담

신사와 자갈치 역시 해외 팬덤은 문제 행동을 규정하는 데에 있어 한국 팬덤과 차이가 있다고 생각한다. 신사는 한국 팬덤은 아이돌 멤버의 본성, 범죄가 탈덕의 사유가 될 수 있는 반면, 해외 팬덤은 이러한 요소에 대해 그다지 신경을 쓰지 않는다고 본다. 자갈치는 아이돌의 문제 행동에 대해 예민하게 반응하고 잘못할 것은 사과하기를 바라는 한국 팬덤의 모습을 '솔직한 것'으로, 즉 긍정적으로 받아들이는 반면, 해외 팬덤이 논란에 휩싸인 아이돌을 감싸는 것에 대해 부정적으로 받아들이고 있었다.

해외 팬하고 한국 팬하고의 좀 차이가 있는 것 같아요. 그냥 약간 아이돌이 진짜로 그냥.... 본인이 봤을 때 그냥 본인이 좋아하는 아이돌의 기준이 사람마다 다 다른 거니까... 근데 **외국인분들은 그런 그 사람의 평소 본성이라든지 약간 뭐, 범죄를 저질렀다든지 이런 사실이 본인이 좋아하는 아이돌을 더 이상 좋아하지 않겠다는 거에 큰 영향을 끼치지 않는** 그 정도 사실로 그냥.... 그냥 **좋아하는 요인에 성격이 없다.**

신사 1차 심층 면담

> 약간 **한국 팬들은 좀 솔직**하고, 그래도 **잘못한 건 잘못한 거고 좀 논란 같은 거 나오면 그러는데**. 좀 **해외 팬들은 좀 감싸고 약간 뭘 하든 잘했다**, 이러고 하는 제 고정관념일 수도 있는데 대부분 그랬던 것 같아요.
>
> 자갈치 1차 심층 면담

아보카도는 문제 행동 규정에 있어서 한국 팬덤과 해외 팬덤의 인식 차이가 발생하는 이유로 '자기 나라 아이돌이 아니기 때문'이라고 보았다. 학교폭력을 포함한 여러 문제 행동은 궁극적으로 전체 케이팝 아이돌 문화에 부정적인 영향을 끼친다. 이에 대한 위기의식을 공유하고 있는 한국 팬덤과 달리, 국경 밖의 해외 팬덤은 이러한 의식을 공유하고 있지 않다고 보는 것이다.

> 해외 팬들 옛날에 논란 터지고 초반에 올라온 글들 보면 그게 무슨 상관이냐, 이렇게 무대 해주고 이런 것만으로 너무 소중하고 약간 이렇다, 약간 이런 거 보면 **외국 팬들은 아무래도 자기 나라 아이돌이 아니라, 그래도 국경 넘어 있는 아이돌을 좋아하는 거**잖아요.
>
> 아보카도 1차 심층 면담

(3) 아이돌의 자기관리에 대한 인식 차이

감자는 한국 사회가 경쟁 사회이기 때문에, 더 많은 인기를 얻기 위해서는 케이팝 아이돌 가수들이 철저히 관리해야 한다고 보았다. 한국 팬덤은 그들이 응원하는 아이돌이 성공하는 것이 중요하며, 그러한 성공을 위해서는 외모를 최적으로 가꾸는 것 역시 포함된다. 아이돌 그룹의 예쁘고 날씬한 몸매, 그리고 근육질의 복근으로 무장된 몸은 시각적 이미지를 극대화하여 아이돌 산업 소비에 구체적으로 명명되는 기호 가치이기 때문이다(이수인, 2011: 211). 따라서 감자는 해외 팬덤이 르세라핌을

포함한 한국 아이돌이 외모에 대해 많은 신경을 쓰는 모습을 비판하는 것에 대해 한국 케이팝 아이돌 문화에 대한 '선을 넘는 행위'로 보았다. 이러한 인식에는 케이팝 문화가 '한국'의 문화인 만큼, 한국의 팬덤 문화에 대해 비판하는 것에 대한 불쾌함을 표현하는 것으로 해석될 수 있다.

> 해외 팬들이... **저희는 약간 경쟁 사회**잖아요. 근데 좀 **아무래도 운동도 열심히 해야 되고, 그리고 식단도 좀 빡세게 해야 되고. 좀 그런 것들이 있는데, 외국에서는 그걸 보고 좀 안 좋게 생각**하는 것 같아요. **저희는 그게 더 유명해지고 좀 그러기 위해서 그렇다고 생각을 하는데 외국에서는 그게 아닌 것** 같아요. 좀 아무래도 **문화마다 그게 다른 건데**. 이제 제가 보기에는, 그러니까 **외국인들은 좀 자기가 우선**이잖아요. 그런데 **저희 나라는 좀 소속사에서도 그러는 것도 있고, 좀 경쟁 사회**가 좀 있으니까, 아무래도 그걸 좀 그 나라 입장에서는 좀 안 좋게 생각하는 것 같아요. (중략) **아무래도 문화가 다르다 보니까 그렇게 생각할 수도 있다고는 생각**이 들어요. 근데 그래도 **문화 차이가 있는데 그래도 좀 이해해 주고 또 우리나라 케이팝을 좋아하는 건 좋지만 너무 그런 식으로 우리들만의 문화가 있는 케이팝에서 좀 자기들이 좀 선을 넘지는 말았으면 좋겠다.**
>
> 감자 1차 심층 면담

이와 유사하게, 자갈치 역시 '다이어트'와 관련한 논란에 대해 예민하게 반응하는 해외 팬덤의 모습을 통해 한국 팬덤과 차이가 있었다고 보았다. 한국 문화에서는 '너무 많이 먹는 거 아니야?', '너 그러다가 살찐다'와 같이 외모와 관련한 이야기는 친한 관계에서 할 수 있는 '가벼운 이야기'인 것과 달리, 해외에서는 해당 이야기를 하는 것은 실례라고 보고, 심지어 '괴롭힘'으로 볼 수 있다는 것이다.

> (해외 팬덤이랑 마찰이 있었던) 이유 중에 (해외 팬덤이) 엔하이픈 아이돌 그룹 내에서 '**팻 셰이밍(fat shaming)**[32]을 한다' 이런 내용이 있었

거든요. 어떤 멤버를 특정으로... 좀 이게 '너무 많이 먹는 거 아니야?', 이거 '너 그러다가 살찐다.' 이러는? 약간 그런 얘기를 했었거든요. **멤버들끼리 했었는데 그런 거 가지고 해외에는 좀 민감**하다 보니까 더 그런 것 같아요. 그거 **우리는 어차피 저희는 현실에서도 '너 그러다가 진짜 살찐다' 이런 거는 얘기는 자주 하니까... '뭐 그건 별일 아니지 않냐'** 이런 얘기했었죠.

자갈치 1차 심층 면담

(4) 공연과 행사 예절에 대한 인식 차이

온라인 팬덤 활동을 하는 여성 청소년들은 온라인에서만 한정하여 활동하지 않는다. 온라인 팬덤 활동을 열심히 하는 여성 청소년 중에서 아이돌 그룹의 공연을 관람하고, 팬 사인회에 참석하는 등 오프라인 공간에서도 적극적인 활동을 이어나가는 경우가 많다. 이러한 오프라인 팬덤 활동은 자신들이 좋아하는 아이돌 그룹을 직접 볼 수 있는 소중한 기회이기 때문에 이러한 행사가 있을 때 모두가 그 행사에 만족할 수 있게 소위 '공연장, 팬 사인회 예절'을 팬덤 내부에서 공유한다.

먼저 공연장에서의 '개인 멘트'는 한국 팬덤 입장에서 '하지 말아야 할 예절' 중 하나이다. 아이돌 가수가 퍼포먼스를 선보이는 사이 사이에 이야기를 나누는 시간이 있다. 공연에 참석한 모든 팬에게 감사 인사를 전하거나, 본인의 이야기를 들려주는 소중한 기회이기 때문에, 아이돌이 이야기하는 순간에는 모든 팬이 조용히 하고 그 목소리를 온전히 들어야 한다. 특히 한국 팬덤에게 '개인 멘트 금지'는 매우 예민한 사안이다.

---

32) 팻 셰이밍(fat shaming)이란, 뚱뚱한 사람들이 체형과 관련해 겪는 따돌림, 차별, 무례, 놀림 등을 일컫는다. 팻 셰이밍은 비만한 상태가 나쁘거나 윤리적으로 나쁘다는 사고방식과 관련이 되어 있다. 팻 셰이밍의 예시로는 과체중이거나 비만한 사람들에 대해서만 이뤄지는 것이 아니라, 다른 사람의 체형을 평가하거나, 비만을 야기할 수 있는 행위(과식하는 습관 등)에 대해 비난을 하는 것도 포함된다.

실제로 언덕은 개인 멘트를 하는 중국 팬을 보고 직접 지적을 한 경험이 있다고 설명한다. 중국어를 어느 정도 할 줄 아는 언덕은 개인 멘트를 열심히 하는 중국 팬의 모습을 보고 불편해하는 한국 팬을 대표하여 직접 해당 행동을 제지하였다고 설명한다.

> 이제 제가 또 콘서트를 가서 또 중국인이랑 또 싸웠던 적이 있는데. 1층에 중앙 쪽에 앉아 있었는데 안 들리거든요. 당연히 멤버들한테 소리 질러도 거기서 당연히 들릴 리가 없잖아요. 계속 옆에서 중국인이 '워 아이니' 하면서, '사랑해' 이러고 자꾸 외치는데 안 들리잖아요. 근데 **지금 멤버들이 멘트하고 있는데 하나도 안 들리니까 사람들이 '조용히 하세요' 했는데 거의 못 알아들으시니까 '뭐냐, 뭐냐' 해가지고 제가 중국어를 하니까 '좀 조용히 해라. 지금 이제 여기서 얘기한다고 들리겠냐. 시끄럽다고. 지금 우리 누가 얘기하는데 들어야 된다.'고 얘기하고 그랬던 적이 있어요.**
>
> 언덕 1차 심층 면담

이러한 경험은 단순히 한 개인의 경험으로만 작용하지 않는다. 언덕의 경우 중국인 팬과의 마찰 경험을 직접 트위터에 쓰지는 않았지만, 연구자는 유사한 경험을 한 상당수의 팬이 이와 관련한 부정적인 게시글을 올리는 것을 확인할 수 있었다. 신사는 아이돌 그룹 슈퍼주니어의 팬으로, 슈퍼주니어 콘서트가 중간고사 기간이라 직접 방문은 하지 못했다. 다행히 한 한국 팬의 배려 덕분에 콘서트 영상을 받아볼 수 있게 되었고, 해당 영상 속 해외 팬덤의 '개인 멘트' 상황에 대하여 분노를 표출하며 트위터에 글을 썼다. 관련 게시글을 함께 보면서 신사는 당시의 상황을 구체적으로 묘사한다.

> 녹화본을 어떤 분이 주셨어요. 그냥 뭐 파는 것도 아니고 그냥 같이 덕질하면 좋은 거니까. 그분도 약간 마인드가 그래 가지고. '그냥 드릴게요.' 해 가지고. 그거를 tv로 연결하면서 보면서 했던 것 같은데, 한

멤버가 무슨 멘트를 하려는데 계속 멘트를 쳐놓고 똑같은 말을 지금 한 멤버가 한 다섯 번 여섯 번을 반복을 한 거예요. '이번 슈퍼쇼 나인(아이돌 멤버의 대사)' '워 아이니, 워 아이니(중국 팬: 사랑해요)' '이번 슈퍼쇼 나인(아이돌 멤버의 대사)', '쎼쎼(중국 팬: 감사합니다)' 이런 말도 안 되는. (웃음) (멤버가) **한 번 받아주니까 모두가 말해. 그렇게 해도 되는 건 줄 알아. 그래서 (해외 팬들이 멘트를) 다 치시는 거예요. 그분들이 무슨 인도네시아 분들, 인도분 나오고, 필리핀 분 (멘트를) 다 쳐, 다 쳐. 약간 콘서트에서 멤버들이 개인 멘트를 하고 있을 때 굳이 본인 언어로 멤버들을 이름을 부른다거나 약간 멤버들한테 사랑한다고 말하고 멤버가 말하고 있는데 이게 너무…**

신사 1차 심층 면담

이렇듯 행사에 참여하여 직접 마찰이 있었던 언덕과, 영상을 통하여 간접적으로 경험한 신사 모두 해외 팬의 '개인 멘트'를 부정적으로 바라보았다. 이때 주목할 점은 이렇게 직·간접적으로 당시의 상황을 경험한 언덕과 신사와 같은 팬이 아니더라도, 한 한국 팬이 유사한 경험담을 쓴 트위터 게시글을 바탕으로 한국 팬과 달리 해외 팬은 '개인 멘트를 자주 하는 팬덤'이라고 일반화하기도 한다는 것이다.

한국인들은 애초에 그 콘서트 때 개인 멘트를 안 하거든요. 왜냐하면, '갠멘(개인 멘트의 줄임말) 금지'라고 (트위터에) 엄청 이제 또 막 돌아요. 그런 게 또 초등학생이나 중학생 친구들이 그럴까 봐 콘서트 하기 전에 개인 멘트 하면 안 된다든지, 해서 타임라인[33]이 막 이렇게 돌고 그러는데, **외국인들은 그런 게 애초에 이런 팬덤 문화를 아예 몰라서 그런지는 잘 모르겠는데, 꼭 외국인들이 많이 그러는 거 같아요.**

33) 타임라인이란 트위터에서 실시간으로 받아보는 게시글의 목록들을 말한다. 타임라인은 크게 '나의 타임라인(나와 나의 팔로우의 트윗만 보이는 영역)'과 '추천 타임라인(인기 있거나 나의 관심사와 관련성이 높은 트윗 등 추천하는 트윗이 함께 보이는 영역)'으로 구분할 수 있다. 한국 팬덤 사이에서는 타임라인의 줄임말인 '탐라'를 사용기도 한다.

언덕 1차 심층 면담

물론 언덕의 설명처럼 한국 팬덤은 개인 멘트를 하지 않고, 해외 팬덤만 개인 멘트를 한다고 일반화를 하지 않는 면담자도 있었다. 화성은 해외 팬덤이 개인 멘트를 하는 경향이 높다고 설명하면서도, 한국 팬덤 역시 개인 멘트를 한다는 점을 인지하고 있다.

> 이제 멤버들이 어떤 이제 소감 같은 거 이런 개인이 말을 하고 있을 때 혼자서 '00아 누구야 사랑해' 이런 식으로 개인 멘트를 하지 않는 그런 예절이 있어요. 근데 **해외 팬들이 많이 해요**. 그거. **그런 소리가 들려오면 (아이돌 멤버의) 말을 끊으니까 화나요. 근데 한국인 중에서도 가끔 그런 사람들이 있어요**. '어떻게 일대일로 이야기를 할까', 그렇게 소리를 지르면. **아, 근데 그게 꼭 해외 팬들만 그런 건 아닌 것 같은 게**. 다른 친구들 말 들어봤을 때는 한국인들도 그런다고 하더라고요.
>
> 화성 1차 심층 면담

화성의 설명처럼 한국 팬 역시 개인 멘트를 하는 경우가 있음에도 불구하고, 여러 명의 면담자는 그래도 '해외 팬이 개인 멘트를 하는 경우가 많으며', '이러한 모습은 부정적으로 보인다'라고 평가한다. 해외 팬덤 문화에서는 개인 멘트와 같이 공연에서 개개인의 팬들이 아이돌 멤버와 적극적으로 상호작용하는 것을 긍정적인 것으로 여기는 것과 달리, 한국 팬덤 문화에서는 개별 간의 소통보다는 아이돌 공연에 참여하는 팬덤 모두가 아이돌의 말과 행동에 온전히 집중하는 것을 더 중요하게 여기기 때문이다. 그리고 이러한 문화 차이에 기반한 부정적 평가에는 한국 팬덤이 '한국 케이팝 아이돌의 공연'에서 만큼은 한국 팬덤이 형성한 공연 및 팬 사인회 문화를 따르길 바라는 마음이 은연중에 내포되어 있음을 확인할 수 있다.

2) 한국 팬덤의 우월성에 기반한 민족적 이질감

앞 절에서는 한국 팬덤이 규정한 아이돌 팬덤 문화와 상이한 모습을 보이는 해외 팬덤에게 이질감을 보인 양상을 살펴보았다면, 본 절에서는 아이돌 팬덤 문화를 위반하는 주체에 따라 그러한 이질감이 약화하고 오히려 민족적 유대감을 형성하는 기제로 활용되는 모습에 대해 알아보고자 한다. 구체적으로, 본 절에서는 한국 팬덤과 해외 팬덤을 구별짓기 위한 경계로 활용되었던 일련의 아이돌 팬덤 문화가 '한국' 네임드와 나머지 한국 팬덤 구성원에 의해 형성되고 재구성되는 양상에 대해 살펴보고자 한다.

(1) 네임드의 영향력

케이팝 아이돌 팬덤 각각에는 팬덤에게 상당한 영향력을 끼치는 네임드가 존재한다. 네임드는 아이돌 관련 문화 생산물을 열성적으로 소비하고 문화 생산물을 적극적으로 생산해내는 진정한 팬이자 코어 팬에 속한다. 네임드는 진정한 팬들 사이에서도 정상의 자리에 위치하며, 이에 따라 그들이 내놓는 의견은 팬덤 내부의 규범처럼 작동한다.

민하는 아이돌 그룹인 NCT가 일본 콘서트장에서 공연할 때 한국의 홈마[34]와 같은 네임드가 카메라를 들고 콘서트에 가서 아이돌 그룹의 사진을 찍는다고 설명한다. 물론, 규정상 공연장에서 사진을 찍는 것은 금지사항이다.

> **한국 팬이랑 일본 팬들이 되게 사이가 안 좋은데 일본 팬들은 공연장 문화가 되게 잘 지켜지거든요.** 만약에 촬영을 금지하라고 했다면 일

34) '홈마'란 홈페이지 마스터(homepage master)의 줄임말이다. 거대한 렌즈를 장착한 카메라를 들고 아이돌을 촬영하는 팬인 '찍덕'(사진 찍는 덕후)이 트위터 계정과 같이 홈페이지를 운영하게 되면 '홈마'라 불린다.

본 팬들은 절대 그걸 찍어서 올리지 않는단 말이에요. 근데 **약간 한국 팬들 입장에서는 공연을 했을 때 이제 홈마 같은 팬들이 그 멤버를 찍어서 올리는 게 다른 사람들이 그 멋진 마크를 보고 좀 더 유입이 될 수 있는 통로라고 생각하기 때문에 공연장에서 사진을 찍거나 이런 거에 되게 한국 팬들은 관대한데, 일본 팬들은 그런 거 전혀 용납할 수 없다고 생각해서…** 만약에 일본에서 콘서트를 하는데 거기에 한국 팬이 간 거예요. 그래서 그 한국 팬이 그 공연장을 사진을 찍으려 그러면 그냥 막 스텝이 아니라 팬들이 일본 팬들이 찍으면 안 된다고 막고… 약간 이런 경우들이 되게 많아서 특히 일본 팬들이랑은 사이가 더 안 좋은 것 같아요.

민하 2차 심층 면담

일본 팬덤이 공연장 예절 문화를 잘 지킴에도 불구하고, 이들에 대해 부정적인 태도를 보이는 것은 '개인 멘트 금지'와 '물건 던지기 금지[35]' 등의 공연 예절의 중요성을 외치는 기존 한국 팬덤의 입장과는 모순된 모습처럼 보인다. 특히 개인 멘트의 경우, 공연장에서의 '공식적인 금지 사항'이 아님에도 한국 팬덤 문화에서 해당 행동을 케이팝 공연장 매너로 보지 않기 때문에 개인 멘트를 하는 해외 팬덤에 대해 적대적인 모습을 보인다. 민하를 포함한 NCT 한국 팬덤은 해외 팬덤이 금지된 행동을

35) 본문에서 언급하지는 않았지만, '물건 던지기 금지' 역시 한국 팬덤에게 중요한 공연장 예절 중 하나이다. 해외 팬들은 아이돌 멤버에게 애정을 표현하기 위해서 그들의 속옷을 던지기도 하며, 목이 마를 아이돌을 멤버를 위하여 물을 던지기도 한다. 문제는 이러한 해외 팬덤의 '물건 던지기'가 아이돌 멤버에게 물리적인 피해를 가하는 사건이 빈번해지면서, 한국 팬덤은 해외 팬덤의 해당 행동에 대해 매우 비판적으로 바라본다. 면담자 신사와 언덕은 남미권 팬덤이 '그들의 문화'에 따라 아이돌에게 속옷을 던지는 행위에 대해서 '충격'을 먹기는 했지만, 해당 행동을 부정적으로 바라보지는 않는다고 했다. 다만, 아이돌에게 직접적으로 해를 입힐 수 있는 무겁고 날카로운 물건을 던지는 행위에 대해서는 매우 비판적으로 바라보았다. 문제는 이러한 행위를 하는 팬덤이 바로 해외 팬덤이라는 것이고, 이러한 모습으로 인하여 해외 팬덤에 대하여 부정적인 인식이 생겼다고 설명한다.

하는 것에 대하여 적대적인 태도를 보이는 것과 달리, 한국 팬덤이 금지된 행동을 하는 것에 대해서는 허용적인 태도를 보이고 있음을 확인할 수 있다.

이러한 태도 뒤에는 한국 팬덤의 금지된 행동으로 인하여 NCT의 팬 유입에 긍정적인 영향을 끼칠 것이라는 소위 '아이돌 그룹에 대한 애정'으로 비롯되었다고 볼 수도 있을 것이다. 하지만, 민하와 이어지는 대화 속에서 한국 팬덤의 금지된 행동에 대한 허용적인 태도 이면에는 또 다른 인식이 자리 잡고 있다는 것을 확인할 수 있다. 이는 연구 참여자의 '만약 반대의 상황(공연장에서 사진을 찍는 것이 한국 팬덤에서 금지된 상항)이라면 어떠한 생각이 들 것 같아요?'에 대한 민하의 답변을 통하여 유추할 수 있다.

> 진짜 모순되긴 하지만 **만약에 일본 팬들이 그렇게 찍지 말라는데 찍고 저희가 오히려 안 찍는 문화면 그러면 일본 팬들을 싫어할 수도 있을 것 같아요**. 한국은 네임드를 통해서 많이 굴러가는 경우가 많다고 말씀을 드렸었잖아요. 그래서 솔직히 마크 팬한테 '제일 좋아하는 마크의 순간이 뭐야?' 하고 물으면 진짜 비슷한 게 정말 많거든요. 왜냐하면 네임드가 그런 말을 했기 때문에 그러면 나도 이런 마크를 좋아해야지, 이렇게 **네임드들을 통해서 그런 마음에 마음을 갖게 되는 게 좀 흔해서, 만약에 지금 이렇게 일본 팬들에 대해서 좀 적대시까지는 아니어도 싫게 생각하는 게 네임드들이 그런 얘기를 했기 때문에 네임드 언니가 이렇게 생각하면 그냥 '일본 팬들 좀 너무하지 않나' 이렇게 마음이 드는 게 당연해서... 만약에 저희가 사진을 찍지 않는 문화에서 만약에 한국 네임들들이 일본 팬들이 찍는 거 안 된다. 이렇게 얘기하면 저도 네임드 따라서 그렇게 생각할 수 있을 것 같아요.**
>
> 민하 2차 심층 면담

민하는 NCT 팬덤 내부에서 한국인 네임드의 영향력이 매우 크다고 말한다. 즉, 한국의 네임드가 어떠한 생각을 하고, 어떠한 태도를 취하느냐

에 따라 나머지 한국 팬덤도 그에 따라 비슷한 생각을 하거나, 태도를 형성한다는 것이다. 비록 공연장에서 사진을 찍는 것이 공식적으로 금지된 행동임에도 불구하고, 네임드가 이를 긍정적으로 바라본다면, 나머지 한국 팬덤도 금지 행동에 대해 허용적인 태도를 보인다는 것이다.

(2) 한국 팬으로서 우월감

① 팬덤 문화 형성 주체로서 한국 팬덤

민하의 경우처럼 팬덤 내부에서의 영향력 있는 팬의 역할이 중요하다고 할 수 있으나, 푸딩과의 면담에서 다른 상황에 대한 비슷한 질문을 했을 때 유사한 반응을 보이는 것을 통하여 단순히 '네임드의 영향력'만으로는 이러한 현상을 설명함에 부족함이 있음을 확인하였다.

푸딩은 일본 팬 사인회 문화에 대해 불만을 가지고 있다. 푸딩에게 한국 팬 사인회는 아이돌들의 다양한 사진을 찍을 수 있어 '모두에게 이익이 되는 것'과 달리, 일본 팬 사인회는 팬들이 아이돌 멤버와 하이파이브만 하기 때문에 '모두에게 이익이 되지 않는 것'이기 때문이다. 이러한 푸딩의 설명에 대해 민하에게 했던 동일한 질문을 하자, 푸딩은 하이파이브 팬 사인회에 대한 반감의 정도가 감소할 것이라고 설명한다.

> 푸딩: 하이파이브는 그냥 하이파이브만 하고 가는 거잖아요. 근데 한국 팬싸(팬 사인회)에서는 자기가 준비해 온 아이템들을 아이돌한테 건네주고 아이돌이 그걸로 그걸 착용하고 또 그 사진이 찍히면 그 사진들이 다양한 사진들을 볼 수 있으니까.
>
> 연구자: 만약 한국 팬덤 문화가 그런 일본 문화를 가질 경우에는요?
>
> 푸딩: 그러면 하이파이브 팬 사인회에 대한 그 **반감은 지금보다는 줄어들 것 같아요. 한국 사람이고 그런 게 한국에서 보편적이다 보니까** 그런 것 같아요.
>
> 푸딩 1차 심층 면담

푸딩의 설명을 통해 결국 '팬덤 문화를 형성하는 주체가 누구냐'에 따라 적대감과 같은 부정적인 감정은 변화한다는 것을 확인하였다. 이러한 푸딩과의 대화를 바탕으로 민하와의 대화를 다시 한번 들여다본다면, 민하가 이야기하는 '네임드의 영향력'에 초점을 맞추기보다 '한국인' 네임드라는 민족의 특성에 초점을 두는 것이 두 상황에 대한 해석이 더 용이하해진다. 즉, 팬덤 문화에 있어 그 주체가 한국인이냐, 외국인이냐에 따라 한국 팬덤의 태도와 감정은 변화할 수 있다는 것이다.

실제로 민하는 NCT 팬덤에 국가마다 네임드가 있겠지만, 민하가 동일시하는 네임드는 한국 네임드 뿐이라고 말한다. 그러한 이유는 한국 네임드가 한국 문화(한국식 재미 요소)를 잘 반영하고 있다고 생각하기 때문이다. 민하는 한국 팬덤에서 한국식 재미 요소가 존재하기 마련이고, 이를 잘 반영하여 트위터의 게시글을 올리는 한국 네임드의 주장에 대해 쉽게 동일시한다는 점을 설명한다.

> 팬덤을 좋아하고 그 친구에게 계속 팬이 따라붙으려면 그 친구가 하는 활동 외에도 팬들이 형성해주는 커뮤니티가 되게 중요한 것 같아요. **어쨌든 재밌어야지 일을, 그러니까 이 팬을 계속할 수 있는데, 아무래도 외국 같은 경우에는 정서에 맞지 않을 수도 있고, 그 사람들이 해주는 마크 관련된 개그가 저희는 재미없을 수도 있는 거잖아요.** 그래서 재미있어야 되는데, **재미있으려면 한국 팬들이 한국 팬들이 운영하는 커뮤니티에 속해 있어야지 약간 재미있기 때문에 외국 팬들이 싫어서 외국 팬들의 커뮤니티에 안 낀다고 하기보다는 그냥 거기가 재미가 없으니까 자연스레 한국 팬들끼리 모이게 된 것 같아요.**
>
> 민하 2차 심층 면담

② 순덕 팬과 순덕이 아닌 팬의 구별 주체로서 한국 팬덤

앞 절에서 한국 팬덤과 해외 팬덤을 구별짓는 과정에서 '문제 행동 규정에 대한 인식 차이'가 기준이 된다는 점을 설명하였다. 대부분의 아이돌 한국 팬덤은 문제 행동을 보인 아이돌 멤버의 잘못을 인정하고 때에

따라서는 이를 퇴출 사유로 보는 것이 해외 팬덤과 구별되는 특징이라고 보았다. 하지만 민하의 설명에 따르면, 이러한 특징은 그들이 속한 팬덤의 속성에 따라 달라질 수 있다.

민하는 코어 팬과 라이트 팬의 구별하는 것의 동일 선상으로 '순덕[36] 팬'과 '순덕이 아닌 팬'을 구별하는 데에 있어 '논란을 잠재우고자 하는 자'와 '논란을 언급하는 자'로 구별하였다. 이와 함께, '본인이 좋아하는 아이돌 멤버의 부정적으로 비칠 수 있는 행동을 감싸줄 수 있는 자'와 '그렇지 않은 자'를 '순덕 팬'과 '순덕이 아닌 팬'으로 구별하고 있다. 그리고 이러한 기준에 따라, 논란에 대해 굳이 언급하는 해외 팬덤은 순덕 팬에 속하지 못한다.

> 저는 그런 언급하는 걸 보면 좀 싫다고 느껴졌었어요. 팬들이 아니어도 충분히 그거에 대해서 떠드는 사람들은 많을 텐데 굳이 팬이 얘기를 안 해도 되는데 굳이 얘기하는 거는, 이거는 약간 제 생각으로서는 팬이라고 할 수 없는데 그런 생각도 들었어요. (중략) **제가 본 해외 팬덤들은 이거를 약간 만약에 논란이 생겼으면 그거에 대해서 욕을 먹는 거는 합당하다고 생각**을 하는 것 같아요. 그래서 **한국 팬덤에서는 그걸 쉬쉬 덮고 넘어가려고 하지만 외국 팬덤에서는 그걸 더 언급을 하고** 그냥 그랬다 하고 그러고 넘어가는 거 같아요. (중략) **약간 순덕들도 어느 정도 선은 지켜서 자기만의 기준 안에서는 다 허용하고 넘어가 줄 수 있게, 그리고 좋아하는 아이돌들이 어떤 선택을 하든 응원을... 만약에 팬덤 내부에서 아이돌의 선택이 좀 분위기가 안 좋더라도 그거에 대해서 '그래 네가 좋으면 됐다' 이런 식으로 넘어가 줄 수 있는 게 저는 그런 사람들이 순덕**이라고 보거든요.
>
> 민하 2차 심층 면담

36) 순(純)덕이란 순수하게 한 그룹만을 좋아하는 팬(덕후)을 지칭하는 말로, 코어 팬과 동일한 의미를 가진 표현으로도 활용되기도 한다. 다만, 최근에는 아이돌이나 연예인에 대한 부정적인 태도 및 행실에 대부분에 대해서도 감싸는 팬을 지칭하기 위하여 사용되기도 한다. 이러한 경우에는 순덕 팬을 코어 팬과 분리하여 보기도 한다.

민하는 멤버가 많은 아이돌 그룹의 경우 모든 멤버가 팬덤의 마음에 들게 행동할 수 없을 뿐만 아니라, 오히려 논란에 대해 언급하게 되면 본인이 좋아하는 멤버에게 피해를 끼칠 수 있기 때문에 논란에 대해 언급하지 않는 것이 모두를 위하는 것이라고 설명한다. 이러한 민하의 설명에 비추어보았을 때, 아이돌 그룹의 특성에 따라 한국 아이돌 팬덤 문화에서 공유되는 보편적인 기준이 재편성될 수 있다는 것을 살펴볼 수 있다. 그러나 여전히, 재편성된 팬덤의 내부 문화의 형성 주체로서 한국 팬덤은 해외 팬덤에 대해 우월감을 느끼고 있다는 것을 확인할 수 있다.

> **NCT 팬덤의 특성이 좀 더 두드러지는 부분**인 것 같긴 해요. **너무 멤버들이 많으니까 모든 멤버가 다 제 마음에 들게 행동할 수는 없는 거잖아요.** 그래서 만약에 천러가 그렇게 웨이보에 올렸다고 해서 제가 마크를 좋아하는 걸 관둘 수도 없고. **그냥 마크에게 피해가 가지 않았으면 좋은 그런 마음**이었을 것 같고. (중략)
>
> 민하 2차 심층 면담

이와 함께, 순덕 팬과 순덕이 아닌 팬을 구별하는 데에 있어 충성도 역시 매우 중요한 요소이다. 다만, 아이돌에 대한 충성도 평가는 한국 팬덤에 의해 이뤄져야 한다는 인식이 자리 잡고 있다. 이러한 인식은 케이팝 아이돌 그룹 중 한국 팬덤보다 해외 팬덤의 비율이 더 높은 경우에 더 잘 발현된다. 언덕은 전체 팬덤에서 해외 팬덤의 비율이 더 높은 아이돌 그룹의 경우, 해외 팬덤이 한국 팬덤에게 더 높은 충성도를 보일 것을 요구하는 역전 현상이 발생한다고 설명한다. 아이돌 그룹의 인기 지표를 확인할 수 있는 음원 순위에서 높은 자리에 있지 않을 경우, 오히려 해외 팬덤이 한국 팬덤을 비난한다는 것이다. 한국 팬덤은 해외 팬에 의해 아이돌에 대한 충성심을 의심받는 상황에 대해 매우 불쾌한 감정을 표출한다. 그리고 이러한 상황이 누적되면서 한국 팬덤과 해외 팬덤의 관계는 더욱 악화한다. 그리고 이러한 관계 속에서 한국 팬덤은 '해외 팬'이

라 하면 ‘외퀴’라는 인식을 자연스럽게 떠올리게 되며, 논란이 터질 때마다 ‘외퀴들이 문제’라고 일반화하여 비난하게 되는 상황까지 발생한다. 본래 한국 팬덤은 팬덤 내부를 코어 팬-라이트 팬, 그리고 순덕 팬-순덕이 아닌 팬을 구별짓는 주체로서 위치하였기에, 이러한 자리에 도전하는 해외 팬덤에 대해 경계하는 태도를 보이며, 때에 따라 혐오의 태도를 보이는 것을 확인할 수 있다.

> **케이팝 아이돌인데 해외 팬덤의 비중이 월등하게 높은 그룹**이 몇 그룹이 있는데, 그런 그룹은 이제 해외 투어를 많이 가니까 그래서 많이 좀 '내한 가수다' 이렇게 얘기하면서 원래부터 **계속 (한국 팬덤과 해외 팬덤 간의) 사이가 많이 안 좋은 것 같아요. 해외 팬들이 많으니까 해외로 나갈 수밖에 없고, 그것 때문에 이제 해외 팬들이 한국 팬들한테 뭐라고 하고.** 그리고 또 **해외 팬들이 한국 팬들한테 엄청 시비**를 걸어요. **음원 순위가 낮을 수밖에 없는 게 한국 팬덤이 수가 적으니까 음원 순위가 낮잖아요. 그걸 가지고 '너네가 한국 팬들이 너네가 스밍 안 해서 그런 거'라고 엄청 화를 내거든요.** 그거 가지고 이제 한국 팬덤이랑 또 싸움나고 되게 그런 경우가 많아요. (중략) 근데 솔직히 해외 팬들이랑 사이 안 좋은 그룹은 지금 계속 꾸준하게 유명하게 해외 팬들이랑 사이 안 좋아가지고... **걔네(해외 팬)들이 이제 뭔가 이제 논란이 떴다. 그러면 쟤네 또 그럼 그렇지. 그럴 줄 알았다. 쟤네는 외퀴들이 문제다.** 이런 식으로 얘기를 하지, 새롭게 논란이 생기고 막 그러는 경우는 많이 못 본 것 같아요.
>
> 언덕 2차 심층 면담

Ⅵ. 결론 및 제언

1. 요약

케이팝 아이돌 산업은 지난 몇 년 동안 글로벌 음악 시장에서 상당한 영향력을 발휘하고 있다. 특히 인터넷과 소셜미디어를 통해 시·공간적인 제약이 많이 줄어든 상황에서 해외 팬들이 많이 유입되었으며, 이에 따라 케이팝 아이돌 팬덤은 한국 팬덤 만의 것이 아니게 되었다. 이러한 상황에서 한국 팬덤은 해외 팬덤과 바람직한 관계를 형성하기 위해 세계시민으로서의 자질을 함양하는 것이 중요한 과제로 떠오르게 되었다. 한국 팬덤이 해외 팬덤을 차별하고 배제하는 상황을 초국가적 온라인 팬덤 내부에서 적지 않게 확인할 수 있기 때문이다. 특히, 여성 청소년이 초국가적 온라인 팬덤 문화를 형성하는 데에 중요한 역할을 한다는 점에서 시민성교육을 목표로 하는 사회과교육에서 주목해야 할 필요가 있다.

본 연구는 초국가적 온라인 팬덤의 주체로서 여성 청소년이 팬덤과 상호작용하면서 경험하는 민족적 이질감과 유대감을 확인하고자 하였다. 이를 위해 연구자는 온라인 팬덤 활동을 1년 이상 적극적으로 해온 중·고등학교 여성 청소년을 대상으로 문화기술지 연구를 수행하였다. 연구 문제는 ‘여성 청소년의 온라인 공간 초국가적 팬덤 경험에 나타나는 민족주의를 어떻게 이해할 것인가?’이며, 이를 대답하기 위한 구체적인 연구 질문은 다음과 같다. ‘여성 청소년은 온라인 공간상의 초국가적 팬덤과 어떻게 상호작용하는가?’, ‘여성 청소년이 온라인 공간상의 초국가적 팬덤과 상호작용하면서 경험하는 민족적 유대감은 어떻게 나타나는가?’, ‘여성 청소년이 온라인 공간상의 초국가적 팬덤과 상호작용하면서 경험하는 민족적 이질감은 어떻게 나타나는가?’

본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다. 첫째, 한국 팬덤은 해외 팬덤과 상호작용 하는 과정에서, 한국 팬덤이 공유하고 있는 덕질 문화에 익숙하지 않은 해외 팬덤에 대해 민족적 이질감을 느끼는 것으로 확인되었다. 특히, 한국 팬덤과 해외 팬덤이 상호작용 과정에서 사용하는 언어의 차이에 의해 민족적 이질감을 느끼고 있었다. 민족적 이질감은 해외 팬덤이 '한국어'가 아닌 다른 언어로 소통하길 원하는 모습을 보일 때에 더 강화되고, 때에 따라 적대감을 드러내기도 한다.

둘째, 한국 팬덤은 그들 내부에서와 마찬가지로 해외 팬덤을 특정한 기준에 의해 구별짓고, 이를 바탕으로 위계를 형성하고 있음을 확인하였다. 한국 팬덤의 경우, 연령, 충성도, 그리고 자본에 따라 민족적 유대감이 변화하는 모습을 보였다. 이와 유사하게, 해외 팬덤 역시 아이돌에 대한 충성도와 자본에 따라 민족적 이질감이 변화하는 모습을 보였으며, 특히 자본을 많이 투자하는 일부 해외 팬덤에 대해서는 한국 팬덤에게만 주어지는 '코어 팬'으로서의 자격을 부여받음을 확인하였다. 다만, 해외 팬덤은 개인 한국 팬에 비해 코어 팬으로서의 자격을 부여받기 더 어려운 위치에 놓여있으며, 오히려 팬덤의 경계 밖으로 밀려나기 쉬운 위치에 놓여있음을 확인하였다.

셋째, 주류 문화에 위치한 한국 팬덤은 아이돌 팬덤 문화 전반을 구성하고, 바람직한 문화적 행위와 그렇지 않은 행위를 경계 지음을 확인할 수 있었다. 그리고 경계를 감찰하는 과정에서 경계를 위반하는 해외 팬덤에 대해 민족적 이질감을 느끼고 있었다. 이와 더불어, 경계를 위반하는 주체가 한국 팬덤이냐 아니냐에 따라 이질감을 느끼는 정도가 다르며, 한국의 네임드 혹은 한국 팬이 위반하였던 문화적 행위를 경계 안으로 포섭함으로써 아이돌 팬덤 문화를 재구성하는 모습을 확인하였다. 이러한 양상은 케이팝 아이돌 팬덤 문화 형성에 있어 한국 팬덤의 우월성을 나타내는 모습으로 평가할 수 있다.

2. 시사점 및 제언

1) 시사점

본 연구의 시사점은 다음과 같다. 첫째, 초국가적 온라인 팬덤에서 여성 청소년이 경험하는 민족적 유대감과 이질감에 대한 구체적인 맥락을 제시했다는 점에서 의의가 있다. 기존의 선행연구는 팬덤에서 발생하는 민족주의의 양상을 단편적인 맥락에서 바라보았으며, 이로 인하여 다양한 맥락에서 변화하는 민족적 유대감과 이질감을 총체적으로 이해하는 데에 한계가 있다. 이에 본 연구는 민족적 유대감과 이질감을 언어, 문화, 자본, 아이돌에 대한 충성도 등 다양한 맥락을 반영하여 해석함으로써 이해 가능성을 넓혔다.

둘째, 민족주의 이념을 바탕으로 한 민족적 유대감과 이질감은 초국가적 온라인 팬덤이 상호작용 과정에서의 결과물임과 동시에, 한국 팬덤과 해외 팬덤을 구별짓기 위한 전략으로 활용하는 전제 조건임을 확인하였다는 점에서 의의가 있다. 이를 통해 온라인 팬덤 문화에서 순환하는 민족주의 양상에 대한 총체적인 이해가 가능해졌다.

셋째, 여성 청소년이 경험하는 민족적 이질감을 해소하기 위한 방안으로 세계시민교육을 제안한다. 현재 여성 청소년이 속한 아이돌 팬덤의 문화를 형성하는 데에 민족주의적 이념이 상당한 영향을 미치는 것을 확인하였다. 그리고 민족주의 이념은 한국 팬덤과 해외 팬덤이 상호작용하는 데에 차별과 배제의 기제로 활용되고 있다. 이에 따라 본 연구는 세계시민교육을 통하여 바람직한 온라인 팬덤 문화를 구성하고, 해외 팬덤과 소통 과정에서 발생하는 이질감을 해소할 것을 제안한다. 그리고 바람직한 온라인 팬덤 문화를 경험한 여성 청소년은 향후 세계시민으로서 타 문화를 존중하고, 그들의 가치를 존중하는 마음을 가질 것으로 기대한다.

2) 제언

본 연구의 한계점과 함께 후속 연구를 위한 몇 가지 제언을 제시하고자 한다. 첫째, 본 연구는 여성 청소년 케이팝 아이돌 팬덤에서 한국 팬덤, 그리고 해외 팬덤과 상호작용하는 과정에서 민족적 유대감과 이질감을 분석 및 해석하고자 했다. 이 관점에서 한국 팬덤 내부에서 내면화하고 있는 아이돌에 대한 관념들을 개별적으로 심도 있게 다루지 못했다. 즉, 한국 팬덤이 아이돌에게 바라는 것들에 대한 배경에는 어떠한 관념이 자리 잡고 있는지에 대해 상세히 살펴보지 못했다. 따라서 케이팝 아이돌 팬덤 문화에서 나타나는 관념들이 어떻게 이해될 수 있는지에 대한 분석이 필요하다. 이러한 분석에 따라 케이팝 아이돌 한국 팬덤에 대한 총체적인 이해가 가능해지며, 더 나아가 한국 팬덤 문화에 반영된 한국 사회의 관념(젠더관, 공동체주의)에 대한 이해가 가능해질 것이다.

둘째, 본 연구는 아이돌 팬덤의 내부 작용 과정에서 나타나는 민족적 유대감과 이질감에 대해 살펴보았다. 이러한 민족적 유대감과 이질감은 팬덤의 상호작용 과정에서만 나타나는 것이 아니라, 팬덤이 아이돌, 그리고 아이돌이 속한 소속사와 상호작용하는 과정에서도 나타난다. 실제로 일부 면담 참여자는 소속사가 한국보다 해외에서 공연을 더 많이 열고, 팬 미팅 당첨 기회를 해외 팬에게 더 주는 등 한국 팬덤을 차별하고 있다고 인식하는 모습을 보였다. 그리고 이러한 부정적인 경험이 해당 소속사에 대한 불만뿐만 아니라, 해외 팬덤에 대한 부정적인 이미지를 형성하는 데에 기여했다고 설명하였다. 이에 따라 추후 연구에서는 팬덤 내부에서의 상호작용뿐만 아니라, 아이돌과 팬덤의 상호작용, 팬덤과 소속사의 상호작용 등을 고려한 연구를 수행할 것을 제안한다. 이러한 추후 연구를 통해 케이팝 아이돌 산업 속 민족적 유대감과 이질감에 대한 심화한 논의를 도출할 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

공석기·임현진. (2003). 지구시민사회(Global Civil Society)는 가능한가?- 초국적 사회운동 (Transnational Social Movements) 을 중심으로. **한국비영리연구**, 2, 3-46.

김석우·최태천. (2007). **교육연구방법론**. 서울: 학지사.

김수아. (2020). 소비자 - 팬덤과 팬덤의 문화 정치. **여성문학연구**, 50, 10- 48.

김영순·배현주. (2013). 케이팝 (K-pop)을 통한 성인 여성의 다문화시민성 함양에 관한 경험 연구. **사회과교육**, 52(2), 29-44.

김영천. (2013). **질적연구방법론 2: Methods**. 파주: 아카데미프레스.

김용석. (2011). 팬클럽에서 청소년의 사회참여 활동에 관한 연구 - '소녀시대' 팬클럽을 중심으로, 중앙대학교 석사학위 논문.

김현지·박동숙. (2004). 온라인 팬덤: 접근성의 강화에 따른 팬들의 새로운 즐기기 방식. **미디어, 젠더 & 문화**, 2, 41-69.

류석진·조희정. (2008). 온라인 공간의 민족주의적 갈등에 대한 연구: 게시판과 동영상 UCC를 중심으로. **사이버커뮤니케이션학보**, 25(4), 83-119.

모경환·차경수. (2021). **사회과교육**. 서울: 동문사.

박기철. (2011). 중국의 '인터넷 민족주의'와 대외정책에 관한 연구: 사례와 영향. **중국학 연구**, 55, 93~119.

변종헌. (2006). 세계시민성 관념과 지구적 시민성의 가능성. **윤리교육연구**, 10, 139-161.

배상률·이창호. (2016). 소셜미디어가 청소년 여가문화 및 팬덤문화에 미치는 영향에 관한 질적 연구: 페이스북을 활용한 청소년 집단지성 토론단 운영결과를 중심으로. **한국청소년연구**, 27(3), 189-218.

백지운. (2005). 전지구화 시대 중국의 '인터넷 민족주의'. **황해문화**, 48, 201-220.

서이종·탕레이. (2013). 중국과 한국의 사이버민족주의 비교연구 서언. **세계정치**, 18, 235-262.

손승혜. (2013). 디지털 네트워크 시대의 초국가적 온라인 팬덤: 2PM 팬 포럼 Wild2Day 회원 인터뷰의 근거이론적 분석. **미디어, 젠더 & 문화**, 25, 73-111.

송민수. (2016). 한 일 넷우익 사이트와 혐한 반일 의식. **영상문화콘텐츠연구**, 10, 127-148.

신윤희. (2019). **팬덤 3.0**. 서울: 스리체어스.

신정원·오예주·홍석경. (2022). 여성 주체와 온라인 민족주의: 〈조선구마사〉 방송 중단 운동을 중심으로. **언론정보연구**, 59(3), 195-238.

신현준. (2005). K-pop의 문화정치 (학): 월경(越境)하는 대중음악에 관한 하나의 사례연구. **언론과 사회**, 13(3), 7-36.

안은미·김지선·전선율·정익중. (2013). 팬덤활동이 청소년의 자아탄력성에 미치는 영향과 성별 차이. **한국청소년연구**, 24(2), 149-175.

이동배. (2019). 피스크의 팬덤 논의를 바탕으로 하는 글로벌 팬덤의 공동체성 연구: 방탄소년단(BTS)의 아미 (ARMY)를 중심으로. **인문콘텐츠**, (55), 27-45.

이원경. (2013). 일본 인터넷 민족주의의 전개와 한국에 대한 함의. **동아연구**, 65, 135-171.

이준영·노영준. (2014). 남성 팬덤 소비문화에 관한 참여관찰 연구. **소비자정책교육연구**, 10(4), 163-188.

이헌율·지혜민. (2015). 팬덤 내의 계층 구별에 대한 연구: 트위터와 팬 생산자를 중심으로. **미디어, 젠더 & 문화**, 30(4), 5-40.

임세희. (2015). 문화적 실천으로서의 팬덤 연구 : 엑소 팬카페 10대 회원들과의 질적 심층 인터뷰를 중심으로. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.

정민우. (2010). 초국적 시대 민족주의 정치학과 대중문화의 역학. **언론과 사회**, 18(3), 35-70.

정현주. (2016). 청소년 팬덤문화에 관한 연구-문화적 실천을 중심으로. **청소년시설환경**, 14(4), 163-175.

정태석·유팔무·지주형·신경아·엄한진·정영철·신광영·조효래·김정훈·박준식·공제욱·노중기·장세훈·강이수·김해식·김호기·강정구·최태룡·구도완. (2014). **사회학: 비판적 사회읽기**(2판). 경기: 한울.

조영달. (2005). **제도공간의 질적 연구 방법론**. 서울: 교육과학사.

_____ (2015). **질적 연구 방법론: 학교와 수업 연구의 새 지평[이론편]**. 서울: 근사.

조영달·박선운(2021). **문화적 민감성을 높인 질적 연구의 이론과 실제**. 서울: 교육과학사.

조영한. (2014). 미디어, 셀러브리티 그리고 온라인 민족주의. **커뮤니케이션 이론**, 10(2), 197-241.

_____ (2017). 케이팝(K-pop)의 한국 팬덤에 대한 연구: 해외 팬들에 대한 인식을 중심으로. **한국언론정보학보**, 81, 272-298.

한미화·나은경. (2022). 팬덤의 소셜 미디어 이용 양태에 따른 아이돌 세대별 팬덤 문화의 변화. **한국콘텐츠학회논문지**, 22(2), 605-616.

홍종윤(2014). **팬덤문화**. 서울: 커뮤니케이션북스(주).

Androutsopoulos, J. (2008). Potentials and limitations of discourse-centred online ethnography. *Language@ internet*, 5(8), 1-20.

Atton, C. (2004). *An alternative Internet: Radical Media, Politics and Creativity*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Baym, N. K. (2000). *Tune, In, Log, On: Soaps, fandom and online community.* London: Sage.

Beneito-Montagut, R. (2011). Ethnography goes online: towards a

user-centred methodology to research interpersonal communication on the internet. *Qualitative Research*, 11(6), 716-735.

Black, R. W. (2008). *Adolescents and online fan fiction (Vol. 23)*. Peter Lang.

Bruns, A. (2008). The active audience: Transforming journalism from gatekeeping to gatewatching. In C. Paterson & D. Domingo(Eds.), *Making online news: The Ethnography of New Media Production*.(pp. 171-184). New York: Peter Lang.

Bowler Jr, G. M. (2010). Netnography: A method specifically designed to study cultures and communities online. *The qualitative report*, 15(5), 1270-1275.

Boyd, D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.

Calhoun, C. (2007). *Nations matter: Culture, history and the cosmopolitan dream*. London: Routledge.

Castells, M. (2004). *The network society: A cross-cultural perspective.* UK: Edward Elagar.

Dawkins, R. (1976). The selfish gene new york: Oxford university press. 홍영남 (역). (2023). **이기적 유전자**. 서울:을유문화사.

Denzin, N. K. (2008). *Collecting and interpreting qualitative materials* (Vol. 3). London: Sage.

Duffet, M. (2013). Understanding fandom: An introduction to the study of media fan culture. Bloomsbury Publishing USA. 김 정·곽현자·김수아·빅지영(역). (2016). **팬덤 이해하기**. 서울: 한 아카데미.

Enloe, C. (1990). *Bananas, Beaches and Bases: Making Feminist Sense of International Politics*. CA: University of California

Press.

Fiske, J. (1992). The Cultural Economy of Fandom, in Lewis, I. A. (Ed.), *The Adoring Audience: Fan culture and popular media.* London: Routledge.

Geertz, C. (1973). The interpretation of cultures (Vol. 5043). Basic books. 문옥표(역). (1998). **문화의 해석**. 서울: 까치글방.

Hall, J. A. (2000). Globalization and nationalism. *Thesis Eleven*, 63(1), 63-79.

Hills, M. (2002). *Fan Cultures*. London: Sage.

Hine, C. (2000). *Virtual ethnography*. London: Sage.

Hobsbawm, E. J. (1992). Nations and nationalism since 1780: Programme, myth, reality. Cambridge university press. 강명세(역). (1998). **1780년 이후의 민족과 민족주의**. 파주: 창비

Howard, P. N. (2002). Network ethnography and the hypermedia organization: New media, new organizations, new methods. *New Media & Society*, 4(4), 550-574.

Jenkins, H. (2004). Globalization: Culture and education in the new millennium. *Pop cosmopolitanism.*(pp. 114-140). University of California Press.

_____ (2006a). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. NYU Press. 정현진(역). (2008). **팬, 블로거, 게이머: 참여문화에 대한 탐색**. 서울: 비즈앤비즈.

_____ (2006b). Convergence Culture. Where Old and New Media Collide. New York University Press. 김정희원·심동신(역). (2008). **컨버전스 컬처. 올드 미디어와 뉴 미디어의 충돌**. 서울: 비즈앤비즈.

_____ (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. The MIT Press.

Jung, S. (2012). Fan activism, cybervigilantism, and Othering mechanisms in K-pop fandom. Retrieved March, 22, 2023 from https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/download/300/287?inline=1

Kozinets, R. V. (2002). The field behind the screen: Using netnography for marketing research in online communities. *Journal of Marketing Research*, 39, 61-72.

McClintock, A. (1993). Family feuds: Gender, nationalism and the family. *Feminist Review*, 44(1), 61-80.

Nagel, J. (2000). Ethnicity and sexuality. *Annual Review of Sociology*, 26(1), 107-133.

Obst, P., Smith, S. G., & Zinkiewicz, L. (2002). An exploration of sense of community, Part 3: Dimensions and predictors of psychological sense of community in geographical communities. *Journal of community psychology*, 30(1), 119-133.

Orgad, S. (2000). Help yourself: The World Wide Web as a self-help agora.

Osuji, C. K. (2013). RACIAL 'BOUNDARY-POLICING': Perceptions of Black-White Interracial Couples in Los Angeles and Rio de Janeiro1. Du Bois Review: *Social Science Research on Race*, 10(1), 179-203.

Prensky, M. (2004). The emerging online life of the digital native. Retrieved March, 20, 2023 from https://www.bu.edu/ssw/files/pdf/Prensky-The_Emerging_Online_Life_of_the_Digital_Native-033.pdf

Said, E. W. (1994). Culture and Imperialism. Vintage. 박홍규(역). (2005). **문화와 제국주의**. 서울: 문예출판사.

Seidman, I. (2006). Interviewing as qualitative research: A guide for

researchers in education and the social sciences. NY: Teachers college press. 박혜준·이승연(역). (2022). **질적 연구 방법으로서의 면담(5판)**. 서울: 학지사.

Spradley, J. P. (1979). The ethnographic interview. NY: Holt Rinehart & Winston. 박종흡(역). (2003). **문화기술적 면접법**. 서울: 시그마프레스.

Thapar-Björkert, S. (2013). *Gender, nations, and nationalisms. in Georgina Waylen and others*, The Oxford Handbook of Gender and Politics, Oxford Handbooks.

Yuval-Davis, N., Anthias, F., & Campling, J. (Eds.). (1989). *Woman, nation, state*. London: Macmillan.

웹사이트

오픈애즈. (2021). 팬 비즈니스 시대에 알아야 할 케이팝 팬덤의 모든 것. Retrieved February, 3, 2023 from https://www.openads.co.kr/content/contentDetail?contsId=7047

Abstract

Understanding Nationalism in Transnational Online Fandom among Female Adolescents

JUNG, Yerim

Department of Social Studies Education

The Graduate School

Seoul National University

This study was motivated by the necessity of examining the forms of nationalism that Korean fandom internalize in order to understand the discrimination and exclusion of Korean fandom from overseas fandom in transnational online fandom. Contrary to the expectation that Korean fandom can cultivate global citizenship due to globalization and the advancement of the Internet, this study found that Korean fandom constantly distinguishes itself from overseas fandom. Moreover, Korean fandom even shows hostility towards overseas fandom.

It is important to recognize that the main members of idol fandom are female adolescents, and that hateful expressions against foreign fandom, such as 'owequi,' are used among them. Therefore, the researcher recognized that it is necessary to first understand the interaction patterns of female adolescent fandom, in order to explore

alternative ways to construct a desirable online idol fandom culture. In particular, this study sought to examine the ethnic heterogeneity and bond that female adolescents experience in their interactions with their online fandom.

Based on these concerns, the research questions are as follows: 'How can nationalism be understood in female adolescents' experiences of transnational fandom in online spaces?', 'How do female adolescents interact with transnational fandom in online space?', 'How do female adolescents experience ethnic bonds in their interactions with transnational fandom in online space?', 'How do female adolescents experience ethnic heterogeneity in their interactions with transnational fandom in online space?'.

To this end, this study used online ethnography. Ethnography is a research method that describes and analyzes the lives, society, or culture of a particular group of people. Online ethnography is a research method that transfers the principles and techniques of ethnography to a computer-mediated communication environment. Ten female adolescents from middle and high schools who have been actively engaged in online fandom activities for more than one year were selected as participants in the study. In-depth interviews and local materials were used as data collection methods, and Spradley's theme analysis was used as data analysis methods. In addition, this study aimed to collect and analyze data based on the perspective of academic fans.

The findings of this study are as follows.

First, the study found that female adolescents feel otherness to overseas fandom when interacting with them since they are unfamiliar with Korean 'fangirling/fanboying' culture. In addition, the study found that the different languages used by each fandom created difficulties

in interaction. Moreover, Korean fandom showed hostility toward overseas fandom for not using Korean when communicating with K-pop idols and Korean fandom.

Second, the study found that Korean fandom, including female adolescents, forms a hierarchy within the fandom according to age, loyalty, and capital, and distinguishes them according to that hierarchy. This hierarchical distinction also applies to overseas fandom, and the study revealed that ethnic heterogeneity changes depending on the degree of loyalty to idols and the degree of capital investment. In this case, the classification conducted on overseas fandom is more strict than that conducted on Korean fandom.

Third, the study found that Korean fandom, as a mainstream cultural constructor, distinguishes itself from overseas fandom based on its superiority. By defining the boundaries of desirable and undesirable cultural behaviors they had formed, they were expressing hostility toward overseas fandom that violated these boundaries. In contrast, they were tolerant of the behavior of 'Korean fans,' including influential Korean fans, who violated the boundaries. Moreover, they even reconstructed the boundaries.

Based on these findings, the implications of the study are as follows.

First, the study presented a specific context for the ethnic bonds and heterogeneity experienced by female adolescents in transnational online fandom. In the process of female teenagers interacting with transnational fandom, the study found that ethnic bonds and heterogeneity change dynamically based on the context of language, culture, capital, and loyalty to idols.

Second, the study found that nationalism circulates in the process of female adolescents interacting with transnational fandom. In other

words, the study found that female adolescents felt a sense of ethnic heterogeneity and bonds in the process of interacting with transnational fandom, and at the same time used these senses as a mechanism to distinguish Korean fandom from overseas fandom. Nationalism, as a result of interaction and a prerequisite for distinction, is constantly circulating within the K-pop idol fandom culture, and even strengthening.

Third, the study identified the necessity of global citizenship education as a way to resolve the ethnic differences experienced by female teenagers in the process of interacting with transnational online fandom. Nationalism has a significant impact on the formation of K-pop idol online fandom culture. Therefore, the study proposes to form a desirable online fandom culture through global citizenship education and to resolve the sense of heterogeneity that occurs while communicating with overseas fandom. Based on the desirable interaction within the online fandom, the author hopes to respect other cultures and values as global citizens in the future.

keywords : online fandom, nationalism, distinction, female adolescents, global citizenship education
Student Number : 2020-29411