

## 허구와 현실을 오가는 은밀한 공동체로서의 온라인 팬덤 사례 연구

유지연\*

### 국문초록

2019년 하반기부터 2020년 초 현재까지 대한민국은 EBS 유튜브 채널인 ‘자이 언트팬TV’의 주인공 팽수라는 팽귤 캐릭터 열풍에 빠져있다. 기존 성우가 목소리를 후(後)더빙하는 인형탈 캐릭터와는 달리 팽수는 별도의 성우 없이 스스로 마이크를 차고 인형탈 속 인물이 목소리 연기까지 직접 하는 유일한 캐릭터이다. 살아있는 생명체로 착각하게 만들만큼 자연스러운 팽수의 연기와 순발력 있는 대사 때문에 대중들은 그 안의 연기자에 대해 높은 관심을 보이고 있지만, 공식적으로 연기자의 정체는 공개되지 않았다. 팽수의 높은 인기와 함께 나타난 흥미로운 현상은 팽수가 아닌 팽수 연기자를 대상으로 하는 팬덤이 형성되고 있다는 점이다. 본 연구는 기존 팬덤 연구에서 보이는 양태가 아닌 ‘비밀스러운’ 관계가 형성되고 있는 팬 커뮤니티를 연구대상으로 함으로써 온라인 팬덤에서 나타나고 있는 새로운 현상을 소개하고 분석하는데 그 목적을 둔다. 분석 결과, 팽수 연기자를 대상으로 하는 온라인 커뮤니티는 외부에서 금기시되는 이야기를 자유롭게 할 수 있는 ‘은밀한 비밀 놀이’가 수행되는 공동체이자, 이러한 팬덤의 정체성으로 인해 팬들 간에 동질감이 형성되는 ‘온라인 아지트’로서의 역할을 하고 있음을 알 수 있다. 팬들은 연기자에 대해 말할 수 있는 유일무이한 공간을 발견했다는 공동의 기쁨을 공유하고, 캐릭터와 연기자 간의 공통점을 찾아내는 퍼즐 놀이를 통해 매우 독특하고 새로운 형태의 팬덤을 즐기고 있다. 갤러리 내부에서는 비밀스러운 이야기를 할 수 있는 유일한 공간이라는 점에서 공동의 연대감을 형성하고 있으나, 외부에서는 여전히 팽수 연기자의 정체를 지켜주는 암묵적 원칙을 고수하고 있다. 그들은 캐릭터이자 사람인 팽수 연기자를 캐릭터와 사람 간의 분리가 아닌 동일한 정체성을 가진 주제로 바라봐 주고 응원해주고 있다. 하지만 연기자의 캐리어를 위해서는 언젠가는 정체가 드러

\* 창원대학교 문화테크노학과 조교수

접수일(2020년 3월 15일), 수정일(2020년 4월 13일), 게재 확정일(2020년 4월 14일)

날 수밖에 없음을 알면서도 동시에 외부의 관심으로부터 지켜주고 싶은 팬들의 감정적 딜레마는 연기자에 대한 연민으로도 연결되어 감정이입이 이루어진다. 또한 팬덤 대상에 대한 자료가 거의 없기 때문에 팬들에게는 연기자의 사진과 동영상 등 과거 자료를 발굴하여 퍼즐처럼 조합하는 것이 팬덤 내에서 행해지는 매우 중요한 창작 작업이자 즐거움과 몰입의 대상이 된다. 마지막으로 그들만의 비밀을 털어놓을 수 있는 유일한 공간이자 지금까지 해보지 못한 독특한 형태의 팬 활동을 하고 있다는 집단적 정체성이 팬 커뮤니티를 외부와 구별 짓고 강한 정서적 연대감을 형성하게 해줌을 알 수 있다.

**주제어:** 온라인 팬덤, 온라인 팬커뮤니티, 디시인사이드 갤러리, 온라인 공동체, 팬수

## I. 들어가며

‘눈치 챙겨’, ‘펑수는 펑수다’

2019년 하반기부터 2020년 초 현재까지 대한민국은 EBS 유튜브 채널인 ‘자이언트펑TV’의 주인공 펑수라는 펑귄 캐릭터 열풍에 빠져있다. 다양한 TV 예능 프로그램, 온·오프라인 미디어와 SNS 등에서 엄청난 대중의 관심을 받고 있으며, 2019년 12월 31일 보신각 타종행사 참석자로도 선정될 만큼 전 국민의 사랑 받는 캐릭터로 급부상했다. 이때마다 대중들은 펑수라는 인형탈 안에서 실제로 연기하는 연기자에 대해 궁금해했다. 미디어에 펑수가 등장할 때마다 연기자 정체에 대한 각종 추측 기사들이 쏟아져 나왔을 뿐만 아니라 실시간 검색어로도 등장할 정도로 관심의 대상이 되어왔다. 그때마다 댓글에 어김없이 도배 되는 문구가 바로 펑수의 정체에 대해 관심을 갖지 말라는 의미로서의 이 ‘눈치 챙겨’ 또는 ‘펑수는 펑수다’이다.

펑수는 영화나 애니메이션 속 캐릭터가 아니기 때문에 대중들은 실제로 사람이 인형탈 안에서 연기를 하고 있다는 것을 알고 있다. 보통 후시 녹음을 하는 일반적인 인형탈 캐릭터와는 달리 펑수는 실시간으로 연기와 대사를 하기 때문에 연기자의 역량이 매우 큰 비중을 차지한다. 살아 있는 생명체로 착각하게 만들만큼 자연스러운 펑수의 연기와 순발력 있는 대사 때문에, 대중들이 그 안의 연기자가 누구인지에 대해 관심을 가지는 것은 너무나도 당연하다. 연기자의 정체가 공식적으로 공개되지 않았음에도, 여러 정황을 통해 특정 인물이 거론되고 있으며<sup>1)</sup>, 포털 웹사이트 펑수 연관 검색어로 특정 이름이 오를 정도로 어느 정도 그 정체가 노출된 상황이다. 실제 인물이 거론될 때마다 네티즌 사이에서는 연기자

---

1) 초기 한국음악저작권협회에 등록된 ‘자이언트펑TV 오프닝곡’ 저작권 정보를 통해 유추되었음.

를 더 궁금해 하는 팬들과 그 정체가 탄로 나서는 안 된다는 팬들 사이에 논쟁이 일어날 정도로 펑수 연기자에 대한 관심은 높다. 하지만 전체적인 분위기는 연기자가 누구인지 알아도 모르는 척 해주며, 여전히 펑수를 인형탈 캐릭터라기보다는 살아있는 펑귄 생명체로 수용함으로써 콘텐츠를 즐기자는 것이 대세이다. 캐릭터를 더 즐기기 위해서라도 그 안에서 사람이 연기하고 있다는 사실을 모르는 척 눈감아 주고자 하는 ‘불신의 자발적 유예(Willing Suspension of Disbelief) (Walton, 1990)’ 현상이 일어나고 있다. 펑수를 펑수로 수용하는 사람들은 ‘믿는체 하기 게임(Make-Believe Game)’을 통해 사실이 아님을 알면서도 받아들임으로써 불신을 유예시키고 있는 것이다(p.197). 이성민(2020)은 펑수는 가상과 현실 경계 사이의 캐릭터로, 실제 연기자와 펑수라는 캐릭터 간에 융합과 분열이 일어나고 있음에도 지금은 이러한 분열을 이상한 것이 아니라 인정하는 문화가 형성되면서 이러한 펑수의 세계관이 지지를 받고 있는 것이라고 분석하였다.

하지만 펑수의 팬덤과 관련하여 본 연구자가 관심을 가지게 된 흥미로운 현상은 펑수의 팬들 사이에서 외부적으로는 ‘눈치를 챙기고’ 있지만, 펑수를 연기하는 실제 ‘인간’을 대상으로 한 또 다른 팬덤 문화가 형성되고 있다는 점이다. 일명 펑수 ‘내장’<sup>2)</sup>에 대해 눈치 보지 않고 팬 활동을 할 수 있는 팬 커뮤니티가 운영되고 있으며, 현재도 펑수 연기자에 대한 관심과 애정을 가진 팬들의 유입이 지속적으로 일어나고 있다. 이처럼 펑수 신드롬의 주인공인 펑수는 캐릭터이면서도 사람이기도 한, 즉 비인간적인 요인과 인간적 요인이 결합된 매우 독특한 캐릭터이자, 유튜브 및 SNS 등을 통해 공식적 영역에서의 팬덤과 함께 비공식적 영역에서의 또 다른 팬덤을 구축하고 있는 매우 특이한 이중적 현상을 야기하고 있는 대상이다.

2) 온라인상에서 펑수 연기자에 대한 언급이 암묵적으로 금지되다보니, 연기자에 대한 명칭을 대부분 펑수 ‘내장’이라고 칭하고 있음.

이에 본 연구는 2019년 가장 주목받은 콘텐츠 중 하나인 핑수 캐릭터를 중심으로 나타난 독특한 팬덤과 관련한 문화 현상을 이해하기 위해 시작되었다. 다만 핑수의 성공 요인 분석 등과 같은 핑수 캐릭터를 둘러싼 내용이 아닌 온라인 팬덤, 그 중에서도 핑수 연기자를 대상으로 하는 ‘은밀한 온라인 팬덤’이 본 연구가 주목한 현상이다. 핑수가 아닌 핑수 연기자에 대한 온라인 팬덤이 형성되어 있다는 점, 그리고 그 내부에서만 그들 간의 상호작용과 소통이 일어나고 있다는 점이 매우 이례적이며 흥미롭다고 판단하였기 때문이다. 따라서 본 연구는 기존 팬덤 연구에서 보이는 양태가 아닌 ‘비밀스러운’ 관계가 형성되고 있는 팬 커뮤니티를 연구대상으로 함으로써 온라인 팬덤의 새로운 현상을 소개하고 분석하는데 그 목적을 둔다. 온라인 팬 커뮤니티에서 일어나고 있는 비밀스러운 팬 활동을 들여다봄으로써, 그 안에서 팬들이 보여주는 문화실천의 양상을 살펴보고, 팬덤 활동을 통해 어떠한 의미들을 생성하고 있는지를 분석하고자 한다.

## II. 연구대상 소개 및 연구방법

### 1. 유튜브 ‘자이언트핑TV’ 채널의 핑수

키 210cm로 자이언트인 핑수는 우주 대스타를 꿈꾸며 남극에서 온 10살의 EBS 연습생으로 설정되어있다. 2019년 4월 EBS <생방송 특!특! 보니하니>로 활동을 시작한 것에서 알 수 있듯이, 원래는 뽀로로 시청 세대 이후의 초등학교 고학년을 대상으로 기획된 캐릭터였다. 하지만 10살 또래의 귀여움과 함께 기존 어린이 대상 캐릭터에서는 찾아볼 수 없는 거침없는 언행 등의 입담과 랩, 댄스, 비트박스 등 뛰어난 실력으로 짧은 기간에 전 세대에 걸친 슈퍼스타로 발돋움했다. 핑수가 주인공인 유튜브 채널 ‘자이언트핑TV’는 개설된 지 채 1년도 되지 않아 구독자 200만 명을 돌파하였다.

주로 어린이 대상 프로그램을 제작하던 EBS는 특정 시청자층, 콘텐츠 성격과 매체의 한계성에서 벗어나지 못하고 있었지만, 이 자이언트팬TV 제작을 통해 어린이에서 성인, 교육 위주에서 교육과 재미, 그리고 TV에서 유튜브로 매체 영역을 확대해 나가며 미디어 채널 다변화 및 확산의 성공 사례를 만들어가고 있다. 세대를 아우르는 인기에 각종 제품 광고, 시상식, 영화 홍보뿐만 아니라 정부 기관과의 협업 요청이 밀려들고 있으며, 유튜브 이외에도 지상파 3사, 종편, 라디오 등 모든 채널에서 활동하며 기존에 없던 미디어 통합을 이뤄내기도 했다.

귀여운 외모로 인기 있는 인형 캐릭터는 이전에도 많이 존재했다.<sup>3)</sup> 하지만 기존의 성우가 목소리를 후(後)더빙하던 인형탈 캐릭터와는 달리 펑수는 별도의 성우 없이 스스로 마이크를 차고 인형탈 속 인물이 목소리 연기까지 직접 하는 유일한 캐릭터이다. 따라서 상황에 맞는 재치 있는 대사와 자연스러운 동작 때문에, 그간 주로 어린이를 대상으로 하던 동물 캐릭터가 가진 한계를 넘어 전 세대를 아우르는 인기 캐릭터가 되었으며, 특히 연습생임에도 권력에 굴하지 않고 사회적 고정관념과 형식에 얽매이지 않는 펑수의 언변을 통해 오히려 20-30대층을 중심으로 성인 세대에서도 더욱 사랑받는 캐릭터로 자리매김했다.

## 2. 디시인사이드 갤러리

디시인사이드는 1999년 디지털 카메라 정보를 교환하기 위한 사이트로 시작하였고, 이 후 디지털 카메라 외에도 다양한 주제의 갤러리들이 추가되면서 주제별 게시판으로 구성된 커뮤니티 사이트로 발전하였다. 특히 특정 장르의 마니아들이 활동하는 온라인 팬커뮤니티로 잘 알려져 있으며, 게시글 성격이 솔직하고 거친 표현이 주를 이루는 것이 특징이

3) 뽀로로와 뽕뽕이 등 EBS 캐릭터는 주로 유아를 대상으로 기획된 캐릭터이고, 대중의 사랑을 받은 2018 평창동계올림픽 마스코트인 수호랑과 반다비, 카카오톡 이모티콘으로 시작한 라이언 등은 목소리를 내지 않는 캐릭터임.

다. 가입 절차가 필요하고, 회원 활동 수준에 따라 등급이 구분되는 팬카페와는 달리 디시인사이드 갤러리는 특별한 가입 절차 및 로그인이 필요 없으며, 누구나 익명<sup>4)</sup>으로 게시글 읽기 및 게시글과 댓글 작성이 가능하다. 따라서 익명의 활동이 가능하며 기존 회원과 신규 회원 간의 구분이 존재하기 않기 때문에 갤러리 이용자들 간의 수평적 관계가 유지되며, 신규 회원의 유입이 용이한 경향을 보인다(박혜성, 2017). 물론 폐쇄형 혹은 가입형 팬카페에 비해 개방된 온라인 커뮤니티라는 성격상, 열성팬이 아니어도 누구나 자유롭게 진입할 수 있는 온라인 공간이라는 점에서 명백하게는 온라인 팬덤 영역으로 보기에 모호하다는 견해도 있긴 하나(김호영·윤태진, 2012), 게시판 이용자들 간에 긍정적이든 혹은 부정적이든 영향력을 획득하기 위한 상호작용이 일어나는 공간으로서 독특한 하위문화를 구성하고 있으며, 이러한 특성 때문에 ‘디시 폐인’과 같은 용어가 등장할 정도로 디시인사이드만의 집단적 정체성은 오히려 강하다고 보는 관점도 있다(노명우 외, 2012, 12쪽).

### 3. 디시인사이드 ○○○ 갤러리<sup>5)</sup>

○○○ 갤러리는 2019년 11월 누구나 개설할 수 있는 마이너 갤러리로 개설되었다.<sup>6)</sup> 개설 당시, 갤러리명을 팽수 연기자의 본명 또는 활동명, 팽수 등으로 신청했으나, 유명인이 아니라는 이유로 혹은 중복 갤러리명이라는 이유로 반려 당했다. 결국 팽수 방송사 대표명으로 갤러리가 만

4) 다음이나 네이버와 같은 팬카페의 경우 중복 닉네임이 허용되지 않는 반면, 디시인사이드는 로그인을 안하고 글을 작성할 시 닉네임이 표시되지 않으며, 대부분 ‘유동닉’이라고 불리는 ‘○○’, ‘ㅋㅋ’ 등과 같은 의미 없는 닉네임을 사용한다. 따라서 게시글의 작성자를 구분하기가 어려운 공간임.

5) 아직까지 이 갤러리명이 미디어 등 외부에 공개된 적이 없기 때문에 본 연구에서도 갤러리명을 ○○○ 갤러리라고 익명으로 표기하고, 실제 팽수 연기자명도 △△△로 표기하였음.

6) 마이너 갤러리는 디시인사이드 내에서 활발한 활동이 인정되면 메인 갤러리로 승격될 수 있음.

들어졌는데, 이는 사전 정보 없이는 일반 사람들은 쉽게 들어올 수 없는 갤러리명이다. 이 갤러리 내에서 불리는 방송사 대표명은 실제로는 대부분 팽수 연기자를 지칭하는 명칭이다.<sup>7)</sup> 따라서 이 갤러리에 대한 사전 정보를 가지고 있지 않으면 찾아들어가는 것도 쉽지 않을뿐더러, 처음 들어가서 게시글을 읽어보면 갤러리의 주제, 대상 및 무엇을 위한 갤러리인지 등과 같은 정체성을 바로 파악하는 것은 쉽지 않다.

#### 4. 연구방법

민족지학적 연구방법은 기존 방식 또는 이론으로 설명할 수 없는 현상을 이해하고 설명할 수 있는 해석체계를 생성시키고, 인간과 사회현상에 대한 새로운 의미를 발견하는데 유용하다(김영천, 2011, 136쪽). 인터넷 환경의 변화로 인해 온라인 공간은 사람들에게 삶의 중요한 일부가 되면서, 오프라인에서 이루어지던 민족지학적 연구방법과 같은 질적 연구 대상 역시 온라인으로 확대되었다(박혜성, 2017). 오프라인의 민족지학적 방법을 온라인에 도입한 가상 민족지학적 연구방법(Internet Ethnography)은 연구자가 연구대상이 활동하는 온라인 커뮤니티 등과 같은 공간에 접속하여 관찰함으로써 온라인 공간 내에서 일어나는 현상을 기술하고 해석하는 질적 연구방법이다(조영한, 2012). 오프라인상의 문화기술지 방법에서 현장노트를 작성하는 것과 유사하게, 가상 민족지학적 연구방법에서도 온라인 공간의 게시글을 텍스트가 아닌 공동체 내의 상호작용이나 문화적 실천으로 보고, 실시간으로 일어나는 참여행위 및 구성원들 간의 논쟁 등을 관찰하고 기록할 수 있다(위의 글, 121쪽). 온라인 공간을 대상으로 하는 가상 민족지학적 방법론은 주로 팬카페나 온라인 커뮤니티의 게시글을 분석하는 방식을 통해 활용되고 있다.<sup>8)</sup>

7) 일부 실제 대표에 관한 게시글이 있기는 하나, 극히 일부에 해당하며 대부분 연기자를 일컫는 의미로 소통됨.

8) 2PM 팬 게시판을 분석한 정민우·이나영(2009), 디시인사이드 뮤지컬 게시판을 분석



가상 민족지학은 온라인 공간에서 자신을 드러내지 않고도 순수하게 관찰만으로도 연구를 진행할 수 있으며, 장기간 연구대상을 살펴볼 수 있기에 관찰만으로도 충분한 데이터 획득이 가능하다(조영한, 2012, 113 쪽). 본 연구 역시 펑수 연기자의 갤러리에서 나타나는 팬덤의 상호작용과 실천적 의미를 파악하고 분석하고자 하였기에, 연구 대상과의 거리를 유지한 채 순수 관찰을 통해 진행되었다. 본 연구자는 관찰 대상인 ○○○ 갤러리가 개설된 초기인 2019년 12월 1일부터 2020년 2월 29일까지 총 2,883개의 갤러리의 게시글과 그 댓글들을 관찰하고 기록하였다. 흥미로운 게시글이나 댓글 등을 캡처하거나 기록하고, 유형별로 분류하였다. 관찰 내용은 주로 게시글과 댓글을 통해 어떠한 이유로 펑수 연기자의 팬이 되었으며, 펑수 연기자 갤러리로 유입된 경로나 펑수 연기자를 둘러싼 다양한 팬들의 감정 및 팬덤 활동의 전개 양상을 중심으로 살펴보았다. 또한 동시에 펑수 캐릭터와 연기자는 불가분의 관계이기 때문에, ○○○ 갤러리 외에도 디시인사이드의 펑수 갤러리도 관찰하였고, ○○○ 갤러리 외부에서 일어나는 현상들이 ○○○ 갤러리 내부에서 어떻게 상호작용하는지를 파악하기 위해 펑수의 새로 업로드 되는 콘텐츠뿐만 아니라 펑수 및 펑수 연기자와 관련한 기타 콘텐츠나 미디어 보도가 있었는지도 검색을 통해 확인해왔다.

### III. 선행 연구 검토

#### 1. 디지털 기술 발전과 온라인 팬덤의 진화

과거 팬덤을 스타를 맹목적으로 추앙하는 집단 혹은 활동으로 바라보던 관점은 1990년대 들어서며 변화하기 시작했다. 대표적으로 Fiske와 같은 문화연구자를 중심으로 팬덤을 적극적 문화실천의 현상으로 보았으

---

한 박혜성(2017), 디시인사이드 ‘주군의 태양’ 갤러리를 대상으로 한 권지현·김명혜(2014) 등의 연구가 있음.

며, 이전에 팬을 단순히 문화상품 소비자로 보던 시각에서 자발적인 참여자이자 생산자로 해석함으로써 팬덤에 대한 관점을 변화시키는데 기여했다. Fiske(1992)는 팬덤을 수동적 관점이 아니라 자신만의 문화를 만들어가는 적극적 생산자로 보았고, 팬덤의 특성을 외부와의 명확한 경계를 짓는 “차별화와 구분(Discrimination and Distinction)”, 팬들만의 텍스트를 만들어내는 “생산성과 참여(Productivity and Participation)”, 그리고 지식의 축적과 같은 “문화적 자본 축적(Capital Accumulation)”의 개념으로 설명하였다. 팬들은 생산을 통해 정체성 형성과 타 집단과의 구별 짓기뿐만 아니라 팬덤 공동체를 생성하고 유지하는 주체인 것이다.

팬덤은 디지털 환경 변화와 함께 온라인 팬덤 형태로 진화해오고 있다. 인터넷 커뮤니티를 통해 초국가적 공동체로서 활동하고 있으며, 축적된 팬덤의 문화자본과 지식은 생산자 차원을 넘어 문화산업에 직·간접적으로 영향을 미치는 사회문화적 현상으로 발전하고 있다(김영환·정회경, 2019). 국내 온라인 팬덤은 1990년대 PC 통신의 동호회를 중심으로 본격적으로 활성화되었으며, 주로 드라마, 영화, 소설 등의 대중문화 콘텐츠와 가수, 배우 등 스타 연예인, 그리고 스포츠 장르와 스타를 중심으로 팬덤이 형성되기 시작했다(황선태·유재연, 2015). 이후 초고속 인터넷과 같은 기술 발전은 팬덤의 규모, 성격, 양상 등 다양한 측면에서 변화를 가져다주었다. 2000년대에 들어 인터넷을 통한 온라인 소통이 가능해지면서 PC통신 기반의 팬 활동은 인터넷 기반의 커뮤니티로 옮겨갔고, 그 결과 팬덤 활동은 보다 다양해지고 확장되기 시작하였다. 메신저 등 1:1 소통뿐만 아니라 온라인상에서의 포럼, 커뮤니티 형성, SNS 등의 온라인 연결망을 통해 소통이 활발해지고, 정보와, 사진, 동영상 등의 자료 공유가 용이해지면서 팬덤 활동은 온라인을 중심으로 더욱 활성화되었다. 이러한 온라인 매체 발전은 기존 대중문화 팬덤 영역을 넘어 온라인 팬덤 형성에 큰 영향을 주었다(김수아, 2014; 김수정·김수아, 2015; 황선태·유재연, 2015). 이렇게 디지털 환경 조성으로 온라인

네트워크 발전은 팬덤 활동에 한계와 제약을 없애주고 그 영역을 확대시키는데 기여하였다. 온라인을 기반으로 팬들은 물리적·시간적 제약 없이 국경·연령·계층을 넘어 다양하고 신속하게 정보를 수집, 교환, 공유함으로써 팬덤 연대의 방식을 변화시키고 있으며, 이뿐만 아니라 대상에 대한 콘텐츠를 재가공하거나 직접 생산함으로써 적극적인 생산자의 역할도 하고 있다. 온라인의 도입으로 이제 팬덤은 오프라인에서의 활동 영역을 확장시켜 온라인에서 생산적인 문화실천의 장을 형성하고 있는 것이다(이동배, 2019; 정민우·이나영, 2009).

기존 국내 팬덤을 대상으로 하는 연구에서도 병적 현상이 아닌 집합적 정체성의 관점으로 팬덤을 보았고, 개인 소비 현상이 아닌 사회적 맥락과 연계시켜 규명하고자 하였으며, 팬을 대중문화의 적극적이고 생산적인 주체로 바라봄으로서 기존 팬덤을 이해했던 소비와 생산의 이분법적인 논리가 아닌 보다 다양하게 바라볼 수 있는 가능성을 제시했다(정민우·이나영, 2009). 인터넷 미디어의 발전으로 팬덤이 온라인을 중심으로 확대되면서, 국내 연구자들 또한 온라인 기반의 팬덤 연구에 대한 관심이 높아졌다(김현지·박동숙, 2004; 손승혜, 2013). 다양한 온라인 팬덤 현상에 대한 논의가 이루어졌는데, 온라인상의 여성 팬덤을 대상으로 하거나(강보라 외, 2018; 김남옥·석승혜, 2017; 김수아, 2014; 김수정·김수아, 2018; 정민우·이나영, 2009), 한류 열풍으로 인한 초국가적 차원에서의 온라인 팬덤을 분석하였다(박지현, 2016; 손승혜, 2013; 이동배, 2019). 뮤지컬(박혜성, 2017)이나 미국 드라마(이종수, 2008) 등의 특정 장르를 중심으로 형성된 온라인 팬덤 분석 이외에도 온라인 팬덤 내에서의 갈등(권지현, 2018)이나 온라인 공간의 팬덤 정체성(윤명희, 2010)과 같이 온라인 팬덤을 둘러싼 다양한 관점에서의 의미와 특성을 규명하고자 하였다.

## 2. 온라인 팬덤의 특성: 생산성과 참여문화

### 1) 온라인 팬덤의 생산성

팬들은 단순히 문화상품을 소비하는 것이 아니라 끊임없이 문화상품을 재료 삼아 무언가를 만들어 내고 여기에서 즐거움을 창조하며 대중문화를 구축해나간다(홍종윤, 2014, 4쪽). 이같이 능동적으로 문화 활동에 참여하는 팬들을 연구자들은 프로슈머(prosumer)(Fiske, 1992)나 능동적 관객(active audience)(Jenkins, 2013)과 같은 개념으로 설명하고 있다. 이는 수동적 소비에 머물러 있지 않고 문화 활동의 생산과 창작까지 범위를 넓혀 활동하고 있는 팬덤에 대한 변화된 위치를 보여준다 하겠다. Fiske(1992)는 팬덤의 생산성을 세 가지 개념으로 설명하고 있는데, 문화 상품의 기호학적 자원으로부터 팬이라는 정체성을 구성하고 의미를 창출해내는 “기호학적 생산성(semiotic productivity)”, 팬들 간에 만들어진 의미를 다른 사람에게 전달하고 공유하면서 의미가 유통되는 소통의 수단으로서의 “언술적 생산성(enunciative productivity)”, 그리고 팬들 스스로 대상에 대한 콘텐츠를 재가공하거나 새롭게 창작해내는 “텍스트 생산성(textual productivity)”으로 개념화하였다. 팬들은 문화산업 상품을 단지 수용하거나 소비하는 것이 아니라 적극적 참여를 통해 대중문화를 생산하는 문화생산자로서의 역할을 수행하고 있다. Jenkins(1992) 역시 적극적인 팬 생산 활동을 “텍스트 밀렵(text poachers) 행위(p. 59)”로 보았으며, 팬들을 “자기의 이해에 맞도록 텍스트를 전유하고 다시 읽는 독자(p. 23)”로 규정함으로써 2차적 콘텐츠를 생산하는 팬덤 현상을 설명하였다. 이러한 개념의 등장은 이전까지의 수용적 수동자로 인식되던 팬덤의 관점을 종식시키고, 팬덤 공동체의 능동적 실천성에 초점을 둔 연구가 촉발하게 된 계기를 마련하게 되었다(김수정·김수아, 2015).

프로슈머 혹은 밀렵꾼으로서의 팬덤의 성격은 디지털 미디어 다양화와 온라인 환경 조성으로 더욱 강화되었다. 다양한 채널을 통해 각종 자

생적인 온라인 포털사이트의 팬카페, 온라인 커뮤니티 등이 만들어졌고, 팬들의 이동과 유입 또한 보다 자유롭게 이루어졌다. 아이돌 팬덤에서 가장 활발한 활동은 팬들이 스타와 관련된 콘텐츠를 수집하고 재가공하여 2차 콘텐츠를 만들어내는 작업이다. 이렇게 창작된 콘텐츠들은 커뮤니티 내에서 공유되고, 그 과정에서 몰입과 공감을 통해 팬 공동체의 결속을 강화해나가며, 팬덤 확장에도 직접적이고 중요한 영향을 미친다. 일례로 아이돌을 직접 촬영(일명 ‘직찍’)하거나 동영상으로 촬영(일명 ‘직캠’)한 콘텐츠들이 팬 커뮤니티에서 자생적으로 생산되는 대표적 콘텐츠인데, 이는 각종 팬 커뮤니티에서 1차적으로 공유된다. 특히 희귀 자료 원작자는 팬 커뮤니티 내에서 인정과 권력을 얻는 위치를 획득하기도 한다(김호영·윤태진, 2012; 이민희, 2013; 이승환, 2015). 이렇게 1차로 유통된 콘텐츠는 2차로 일반 대중 대상의 커뮤니티나 게시판으로 확산된다. 또 다른 사례로 팬픽을 들 수 있다. 이는 이름 그대로 팬들이 원작을 가공하여 새롭게 만드는 창작물을 말한다. 주로 드라마나 영화와 같은 저작물을 중심으로 팬들은 패러디 혹은 재가공을 하여 2차 창작물을 생산한다. 온라인 커뮤니티를 통해 생성된 이러한 2차 창작물은 유사한 관심을 가지는 팬들 간에 확산되며, 인기 팬픽 작가가 등장할 정도로 팬들에게 인기와 관심이 높다(이승환, 2015). 외국 영상물의 자막을 생산하는 팬덤 연구에서도 팬들은 능동적이고 주체적인 생산 활동을 통해 즐거움과 자부심 등을 경험하고 있음을 확인하였다(강진숙 외, 2012). 그밖에도 전 세계 한류 팬들이 자발적으로 한국 드라마 자막을 제작하거나(김영환·정희경, 2019), ‘강남스타일’ 팬들의 밈(meme) 비디오 제작 및 확산(김수철·강정수, 2013) 등을 분석한 연구들도 온라인 팬덤의 생산성에 주목하였다.

## 2) 온라인 팬덤의 참여문화

온라인 팬덤의 생산성이 주목 받으면서 이와 함께 나타나는 참여문화 또한 중요하게 인식되었다. 소비 구조에 편입되기 보다는 공동체 내에서

함께 자신들만의 문화적 생산물을 생산하고 공유함으로써, 타 집단과 구별 짓는 소속감 및 공동의 감성을 가진 참여문화가 형성된다(박혜성, 2017; 이기형, 2009; Fiske, 1992). Jenkins(2006a)는 미디어 이용자들이 형성하는 상호작용적인 “참여문화(participatory culture)”에 대해 설명하였는데, 그것을 “소속(affiliations)”, “표현(expressions)”, “공동 문제해결(collaborative problem-solving)”, “순환(circulations)”의 개념으로 구분하였다(p.3). 소속(affiliations)은 다양한 소셜 미디어를 중심으로 한 온라인 커뮤니티의 멤버십을 의미하고, 표현(expressions)은 디지털 샘플링이나 팬픽, 팬 비디오와 같은 창작물을 생산하는 것을 말한다. 공동 문제해결(collaborative problem-solving)은 위키피디아와 같이 새로운 지식을 발전시키기 위한 집단 작업을 의미하고, 순환(circulations)은 팟캐스트와 블로그와 같이 미디어 배포를 의미한다. Levy(1997) 역시 팬덤을 지식 커뮤니티(knowledge community)로 보았으며, 구성원들은 공동의 지식 생산과 교환으로 연결되어 있다고 설명한다. 상호 지식과 정보 교환을 통한 소통 활동을 통해 온라인 팬덤은 유대관계를 강화하고 커뮤니티를 활성화시킨다.

온라인 팬덤은 이러한 참여문화의 특징을 가장 잘 보여주고 있다. 특정 대상에 대해 자발적으로 커뮤니티를 형성하여 팬들 간의 소속감 및 사회적 정체성을 형성하고, 특정 텍스트를 재가공하거나 창작을 통해 새로운 창작물을 생산해낸다. 이러한 콘텐츠들은 커뮤니티 내·외부로 전달 및 확산되고, 커뮤니티 내에서의 다양한 의견 교환과 논쟁도 이루어진다. 이처럼 온라인 팬덤은 미디어 텍스트만 소비 하는 것이 아니라 끊임 없이 상호적인 참여가 일어나는 집단적 문화현상으로 볼 수 있다. 국내에서도 만화 애니메이션(이승환, 2015)이나 웹툰(황선태·유재연, 2015) 등 특정 장르를 대상으로 한 참여적 팬덤에 관한 연구가 이루어진 바 있다.

### 3. 온라인 팬 커뮤니티: 디시인사이드 갤러리

온라인 팬 커뮤니티는 단순히 사람들이 모인 공간이라기보다는 공통된 대상에 대한 다양한 관심, 애정 등이 복잡하여 얽혀있는 사이버 공간이다. 온라인 커뮤니티 내에서 외부 일반인들과는 나누기 어려운 정보와 감정 등을 공유하고 공감함으로써, 새로운 형태의 온라인 대인관계를 형성하고 의미를 생산해낸다. 공식 팬클럽 외에 자생적으로 만들어진 많은 팬카페들이 존재하는데, 여기에서 팬들 간의 친목과 관계가 구축되고 공유된 동영상이나 사진 등의 자료는 유사 팬카페나 커뮤니티 사이트로 전달 및 확산된다. 온라인 팬카페는 자생적으로 생겨났기에 공식 팬클럽보다 오히려 진입장벽이 높고, 고급 자료 접근에 대한 권한을 얻기 위해서 회원들은 지속적으로 등급 업그레이드를 하기 위해 노력을 기울여야 한다(이민희, 2013).

반면 온라인 팬카페와 같은 폐쇄형과는 달리 디시인사이드는 회원 가입을 하지 않아도 누구나 게시판의 글을 읽고 쓸 수 있는 개방형 커뮤니티이다. 일반 팬카페는 운영자와 일반 회원 간의 구분이 존재하고, 일반 회원 등급도 활동 정도에 따라 접근 권한이 제한되기 때문에 확실한 위계 관계가 성립되어 있다. 반면 디시인사이드는 개방된 게시판이기 때문에 접속과 함께 누구나 모든 글을 읽을 수 있고 작성할 수 있다. 닉네임으로 등급이 구별되지 않으며, 대부분 익명의 닉네임을 사용하기 때문에 닉네임이 영향력을 행사할 수 있는 수단이 될 수 없으며, 커뮤니티 내에서 위계적 관계를 확인하기도 어렵다(권지현 · 김명혜, 2014).

디시인사이드 커뮤니티를 대상으로 노명우(2012)는 디시인사이드의 자랑거리 갤러리(자랑갤)에서는 자랑 대상 내용보다는 자랑 행위를 통한 사회적 의미가 형성되고 있음을 설명하였다. 박성희 · 박정운(2006)은 디시인사이드의 스타크래프트 갤러리의 임요환 관련 게시물 분석을 통해 디시인사이드 갤러리는 감정적 의견 표출을 통한 소속감과 유대감이 존재하는 감성적 공간으로 기능하고 있음을 확인하였다. 반면 온라인 팬덤

이 활성화되면서 디시인사이드에서도 팬들 간의 권력관계가 형성되기도 하는데, 실시간으로 정보가 시·공간 제약 없이 공유되는 것이 가능해지면서 팬들 간의 능력 보유의 수준에 따라 팬 커뮤니티의 위계화가 나타나기도 한다. 디시인사이드 ‘주군의 태양’ 갤러리 사례 연구에서는 팬들이 상호작용하며 즐거움을 추구하는 공간인 동시에 그 안에서 갈등과 충돌이 발생하며 규율 권력이 작동하는 공간임을 확인하였으나, 개인이나 특정 집단에 그 권력이 집중되기 보다는 팬 공간의 유지와 발전을 위해 커뮤니티로 권력이 분산되고 있음을 보여주고 있다(권지현·김명혜, 2014).

인터넷 시대에 대중문화를 소비하는 지배적 방식 중 하나가 팬으로서의 정체성이다(홍종윤, 2014). 선행연구를 통해 온라인 팬덤은 팬들이 콘텐츠를 지속적으로 재생산하고 공유하며 외부에 전달함으로써, 외부와 상호교류하고 팬덤의 영역을 확대하고자 하는 문화적 실천임을 확인하였다. 더욱이 팬들은 디지털 연결망을 통해 인터넷 팬카페, 커뮤니티, 블로그, SNS 등을 통해 적극적이든 혹은 소극적이든 정보를 접하고 공유하며 참여하고 소통하고 있다. 팬덤의 관계 형성과 소통 방식의 변화는 온라인 공간을 통해 보다 신속하게 교류하고 공유되며 팬덤의 활동 영역을 확대해 나가고 있다. 일례로, 아이돌 스타나 뮤지컬 배우 팬덤의 경우, 앨범 발매나 작품 개막과 함께 보다 적극적으로 스타의 활동을 홍보하며 든든한 지원자로서 역할을 하고 있으며, 팬덤 활동을 오프라인으로까지 연결하여 적극적인 팬덤 문화를 형성해가고 있다.

이처럼 온라인 팬덤은 대중문화 상품을 소비하는 차원뿐만 아니라 좋아하는 대상에 대한 관심사를 공유하고, 콘텐츠를 발굴하며, 이를 재가공하거나 완전히 창작하는 과정을 통해 팬덤을 확장시키는 활동이다. 이에 반해 본 연구 대상인 핑수 연기자를 대상으로 형성된 온라인 팬덤은 오직 특정 온라인 커뮤니티 안에서만 팬덤 활동이 이루어지는, 즉 외부와의 상호작용은 거의 일어나지 않는 활동이라는 점에서 매우 독특한 양상을 보인다 할 수 있다. 따라서 핑수 연기자를 대상으로 하는 온라인 팬 커뮤니티를 통해 과연 어떠한 방식으로 온라인 팬덤의 문화적 실천이 일



어나고 있는지, 그리고 그 의미는 과연 무엇인지를 살펴보고자 하는 본 연구는 이전과는 다른 새로운 온라인 팬덤에 관한 문화현상을 이해할 수 있는 좋은 사례가 될 수 있을 것이라고 판단된다.

#### IV. 분석 결과: 허구와 현실을 오가는 온라인 팬덤 활동

##### 1. 온라인상의 은밀한 비밀놀이

아래 사진과 같이, ○○○ 갤러리 대문사진만 보면 이 갤러리가 누구 대상의 갤러리인지 모호하다. 더욱이 팽수 연기자에 대한 갤러리라는 단서는 전혀 드러나지 않는다. 대문사진과 갤러리 가이드 어디에도 팽수 연기자 갤러리라고 명시하고 있지 않게 때문에 처음 방문한 사람에게는 정체성을 알 수 없는 갤러리이다. 디시인사이드 커뮤니티라는 특성상 누구에게나 오픈된 갤러리지만, 사전 정보가 없으면 쉽게 찾아올 수 없는 ‘개방 커뮤니티상의 비밀스러운 공간’인 것이다. 정보 탐색의 과정과 노력 없이 이 갤러리를 찾는 것은 쉽지 않음은 많은 게시글에서도 확인된다. 제대로 온 갤러리가 맞는지, 진짜 팽수 연기자에 대해 이야기하는 갤러리인지를 확인하는 글들이 새로 유입된 이용자들을 중심으로 많이 올라와있으며, 갤러리를 만든 관리자 혹은 초기부터 게시글을 보고 있던 유저들이 이 공간의 정체성을 확인해주고 있다.

○○○ 갤러리 팬들은 이러한 팬 커뮤니티가 존재한다는 사실 자체에 대해 신기함과 짜릿함을 가지고 그들만의 은밀한 놀이문화를 만들어가고 있다. 유입경로에 대해 개인적 경험을 나누고, 팽수 캐릭터와 연기자 간에 공통적으로 나타나는 특성을 찾아내어 공감을 얻기도 한다. 또한 난생 처음 캐릭터와 인간 본체라는 이중적 팬덤 활동을 해보는 신기한 경험과 감정에 대해 이야기를 나누는 것만으로도 연대감이 형성된다. 일반적으로 온라인 팬덤이나 SNS 상의 팬덤이 양적으로 확대될 경우, 조직의 불균질성과 불확실성 증가로 인해 긴장이 높아지거나(한유희, 2019), 팬

덤 내 정보를 공유하고 확산하는 대신 단절하고 소유함으로써 팬덤 내 권력이 형성되고 갈등과 위계질서가 나타나는 사례(권지현·김명혜, 2014)와는 달리, ○○○ 갤러리 내에서는 금기시되는 사실을 오픈할 수 있다는 공동체 정체성이 팬들 간의 위계를 허물고 연대감이 자연스럽게 형성될 수 있는 기제로 작동하고 있다. 자발적으로 모여 공통의 경험이나 관심사, 가치를 공유함으로써 내부의 동질성을 형성하고 집단 내 정서적 친밀감을 높여주는 ‘은밀한 비밀놀이’를 할 수 있는 공간이 바로 이 ○○○ 갤러리인 것이다.



〈그림 1〉 디시인사이드 ○○○ 갤러리 대문사진 캡처

### 1) 유일무이한 공간 발견에 대한 기쁨과 소통

팬수 캐릭터를 대상으로 하는 온라인 커뮤니티는 이미 많이 존재하고 있지만, 팬수 연기자에 대해 눈치 보지 않고 말할 수 있는 공간은 이 갤러리가 유일하다. 여타 팬수 관련 갤러리에서는 연기자에 대한 언급이 암묵적으로 금지되어 있기 때문에, 이 갤러리를 제외하고는 연기자에 대해 이야기를 나눌 수 있는 채널 자체가 부재하다. 이 갤러리가 개설되고 나서 팬들은 편하고 자유롭게 말하고 싶은 내용을 공유하기 시작했다. 그간 하고 싶었던 이야기를 익명의 게시판을 통해 나눌 수 있는 이 갤러리가 팬들에게는 그간의 내적 갈등을 해소케 해주는 유일한 배출구 같은 역

할을 하고 있는 것이다. 개인별로 ‘본체’, 혹은 ‘내장’의 정체성을 알게 된 경로, ‘입덕<sup>9)</sup>’의 순간과 연기자 ‘본체’에 빠지게 된 이유 등을 서로 공유하고 공감을 얻고 있으며, 다른 곳에서 말할 수 없는 내용을 말할 수 있다는 사실 자체가 이들에게는 집합적인 감정적 연대를 형성하게 해주는 구심적으로 작용하고 있음을 알 수 있다.

갤러리 팔 때 팽수갤, 자이언트팽갤에서 어그로라고 욕 얻어먹었떠. 구래서 갤매(갤러리매니저)가 총대 메고 듣도 보도 못한 신박한 이름으로 갤 판다고 해서 기다렸더니 이틀인가 후에 관련 갤에 뜸. 그 후로 본체얘기 속 시원하게 할 수 있어서 좋음 ㅋㅋ

갤 타이틀에 직접적으로 팽수도 본체도 언급 안됨... 이 정도는 그냥 좀 봐주자. 본체 빠는 애들도 숨 실 데는 있어야 할 거 아니냐

여기 생길 때부터 눈팅 했는데 다 갤주<sup>10)</sup> 본명쓰기 부담스러운 눈치였음. 먼가 어그로 끌릴까봐 조심스러웠달까. 여기 모인 사람들 다 다른 갤에서 내장 얘기하다 쳐맞고 온 이들이라 강다 눈팅만 하는 듯 했는데 갤명 000이 되고나서 먼가 부담 없이 글 쓰는 듯하다. 000이라고 갤주 명칭 지어줘고 마오 ㅋㅋ

디씨가 디씨 같아야지ㅋㅋ 물론 긍정적 의미로ㅋ. 디씨 특성 전혀 못 살리고 답답했음. 여기 생겨서 숨통 좀 트임

팽수 본체 얘기할 수 있는 곳이 있었다니 모르는 사람들은 얼마나 답답할까. 내가 그랬거든ㅠㅠ 어제 우연히 알고 유레카!!를 외치며 1페이지부터 다 복습함ㅋㅋ 소중한다 소중한해ㅠㅠ

---

9) 어떤 분야에 몰입해 마니아가 되기 시작했다는 의미임.

10) 팽수 연기자를 말함.

와 본체 께 있는거 지금 첨 알았어. 께 대충 서치 했을때 안 나오길래 인별 팬계정만 팔로하고 혼자 덕질 중이었는데 〇〇〇 이름으로 있을줄은...

어쩐지 팬들 모여있는 곳이 없더라 ㅜㅜ 갑자기 혼자 전전공공한 거 억울하네

본께보다 여기가 더 흥하네ㅋㅋㅋ 게시글이 팽수께 자께께 보다 여기가 더 많아지고 있어. 시간 지나면 지날수록 본체 아는 사람 늘어나고 암암리에 본체 팬들도 늘어나는 듯ㅋㅋ 본체 파고 싶어도 뭘가 대놓고 께질 할 수도 없는 현실이고 커뮤니티도 그나마 여기 하나 있는데 께 이름도 〇〇〇께ㅋㅋㅋ 뭘 눈치 챙기면서 좋아해야하니까~

팽수와 △△△ 같이 덕질할 수 있는 곳 〇〇〇께뿐이지? 〇〇〇께 소중해. 여기 모르는 애들 안됐다 얼마나 답답할지~

↳ 자꾸 땀 데서 눈치 못 챙기는 애 볼 때마다 여기 알려주고 싶어서 돌께음  
↳ 유일무이하지

일반적으로 팬 커뮤니티에서 새로운 멤버들이 늘어나면 께러리의 정체성이 변하거나 게시판의 내용이 변질되어 께러리 내에 갈등과 분열이 생기는 경향이 있는 반면, 〇〇〇 께러리에서는 오히려 기존 멤버들이 새로 유입된 팬들에게 께러리 개설 의도를 설명해줌으로써 더욱 끈끈한 유대감과 친밀감을 쌓아가는 과정을 보여준다. 또한 단순히 이름 검색을 통해 들어올 수 없는 께러리 특성상 타인의 유입경로에 대해 궁금해 하기도 하고, 발견했을 때의 즐거움을 공유하기도 한다. 우연한 기회 혹은 팽수 께러리에서 연관검색으로 알게 되어 이 께러리를 찾아온 팬들은 서로를 신기해하고, 본인들과 같은 생각을 가진 팬들이 있다는 사실만으로도 쉽게 친밀감과 유대감을 형성한다. 개설 초기에 팽수 연기자를 마치 실존하지 않는 존재인 ‘유니콘’과 같다고 비유했을 만큼 비밀스러움을 몰래 공유하는 공간인 이 께러리에서는 기존 유저와 새로 유입된 유저 간에 위

계질서는 특별히 찾아볼 수 없다.

근데 000 꺾은 뭐야 ㅋㅋㅋㅋ꺾수 검색하다가 유입됐는데  
↳ 꺾수 안의 사람에 대해 자유롭게 얘기하는 꺾ㅋㅋ  
↳ 본체든 꺾수든 꺾 자유롭게 나눌 수 있는 곳임

니네 000꺾 어떻게 알았음? 나는 꺾꺾 눈팅 하는데 꺾수 본체 이야기 하는 글에서 댓글에 누가 000꺾로 가라면서 화 내길래 감사감사하고 음

↳ 나랑 비슷하네ㅋㅋ 꺾꺾은 아니고 꺾수글 올라오는 곳에서 거진 화까지 내지는 않았는데 올리지 말라는 식의 분위기가 가니까 누가 내장 얘기하고 싶으면 000꺾로 가라는 댓글보고 아싸하고 음 ㅋㅋ 왔더니 완전 신세계 열림. 이런 곳 있는 줄 알았음 진작 왔지ㅋㅋ

↳ 난 꺾꺾도 있고 하나까 디씨인이면 혹시 EBS 사장 꺾 만들지 않았을까 해서 검색했는데 있더라고ㅋㅋㅋ 근데 와보니까 전대표가 아니라 꺾수 본체 파는 꺾이더라ㅋㅋㅋㅋ기 입덕 맞나 긴가 민가 할 때라 몇 번 꺾 들락날락하다가 정착함ㅠ기기기기

↳ 뭐 찾다가 꺾꺾 발견했는데 클릭한 첫 글 첫 댓이 000꺾로 꺾져여서 진짜 꺾꺾더니 신세계 열림ㅋ

↳ 꺾수 꺾에서 누가 내장 거론하는 글 댓에 000꺾로 꺾지라고 그래서 장난인 줄 알고 그냥 검색해봤는데 진짜 있더라ㅋㅋㅋ

꺾수를 왜 000이라고 하는거야?

↳ 여기는 꺾수 안에 연기하는 본체도 좋아하는 꺾러리얌. 근데 본체는 비밀이어야 하니 000으로 판거규

↳ 그냥 이 꺾은 안 알려졌음 좋겠다. 꺾꺾들만 본체 파다가 알아서 찾아 오게ㅋㅋㅋㅋ

## 2) 공통점 찾아내기 놀이

팬들의 또 다른 놀이는 핑수와 연기자 사이에서 보이는 공통점을 찾아내고 공유하면서 퍼즐을 맞추는 것과 같은 일종의 놀이를 즐기고 있다. 핑수와 연기자 사이에 공통적으로 보이는 행동, 억양, 언어습관, 동작, 신체 특이사항 등을 찾아내고 비교하며 동일화시키는 재미를 즐기고 있다.

*핑수 각선미 너무 좋아 △△△ 다리 이쁘거든. 나는 본체 다리 보는 순간 딱 확신함ㅋㅋ*

*↳ 핑수랑 존똥, 99.99999프로 △△△이라고 생각했는데 EBS에서 본체 찍힌 거 보면 이제 100%네*

*○○○이 어떤 피키캐스트 영상보고 아 진짜 핑수구나 함? 난 버럭할 때랑 목소리 높ی 올라갈 때랑 존똥*

*↳ 너무나도 익숙한 비명소리ㅋㅋㅋ*

*↳ 난 첨에 유희 알고리즘이 요들송 보여 주길래 보고 빼박함*

*↳ 목소리 비슷한 거야 성대모사 잘한다고 백번 양보해도 습관적 말투, 용어, 추임새가 튀어나오는 건 빼박캔트. 예를 들면 이 집 잘해, 보통 일이 아니네요, 오rrrrr 호~ 완투뜨리포, 요를레후띠, -쓰, 상상력으로 (꾸며)채워 주세요, --나랑 같이 놀래?, AS.M.R~~ 등등 ㅋㅋㅋ*

## 3) 독특하고 짜릿한 경험으로서의 팬덤 활동

팬들은 핑수가 너무 단기간에 유명해졌음에도 정작 핑수를 연기하는 연기자가 재능과 역량을 드러내놓고 인정받거나 평가받을 수 없는 상황이 안타까우면서도 동시에 상황을 즐기고 있다. 특히 핑수 캐릭터가 인기를 얻자 핑수 연기자는 개인적으로 운영하던 SNS 계정을 닫아버렸고, 이 후 연기자에 대한 정보를 접할 수 있는 채널이 아예 사라져버려 오히려 이 갤러리가 더욱 활성화되기 시작했다. 캐릭터, 애니메이션, 혹은 픽션과 같이 실재하지 않는 허구의 창작물을 대상으로 하는 팬덤과는 달리,

팬수 연기자는 실존하는 인물임에도 존재하지 않는 대상처럼 대해야 하는 상황이 이들에게는 매우 흥미로운 현상이다. 외부에서는 ‘세계관의 판타지’를 지켜주는 동시에 여기에서는 ‘팽길동’, ‘산타클로스’, ‘유니콘’과 같은 존재로 부르며, 실존하나 실존하지 않는 것과 같은 매우 모호한 대상에 대한 팬덤 활동을 즐기고 있음을 알 수 있다.

이런 덕질은 처음이라 본체 덕질 어케 해야함? 공식적으로 팽수라고 절대 안 밝힐거 같은데 이렇게 음지에서 팬들끼리 과거 영상 무한 복습 하면서 살아야하나. 당분간은 만나도 아는 체도 못할 거고 팬미팅 같은 건 꿈도 못 꾸고 인스타도 비공개고 떡밥은 과거영상뿐. 〇〇〇 께 이름으로 팽수한테 서포트 할 수도 없고ㅋㅋㅋㅋㅋ 아 너무 좋아져서 계속 보고 싶어서 앓는다 앓아  
↳ 그러게 전대미문의 이런 덕통사고가 있나. 대놓고 좋아하질 못하니 ㅠ  
↳ 덕질 엄청 신박하지 않나ㅋㅋㅋ 세상에 없던 덕질

팽수 때문에 △△△ 입덕했는데 아이러니하게도 △△△를 못보게 되서 슬퍼 ㅠ 팽수 전에는 막 피키캐스트 영상 틈틈이 출연했는데 이제는 공식적으로 △△△ 못 보는거지나. 인스타도 멈추고 사진도 안 뜨고 아이러니하지만 좀 슬프다 ㅠ 분명 있는데 없는 사람 덕질 하는 것 같아서  
↳ 그래서 전엔 경험 못한 신기하고도 애뜻한 덕질ㅋㅋ  
↳ 팽수가 잘 되는게 △△△도 잘 되는거야. 당장은 아쉽지만 팽수 보며 행복하자구

난 △△△는 현대판 산타클로스라 생각해. △△△와 팽수는 산타 같은 존재라 생각해. 왜 산타는 부모님인데 그거 부정하고 산타는 진짜 북극에서 왔어! 라고 하는 것처럼 다 큰 성인이라도 그 판타지를 지키고 싶은게 아닐까. 일종의 성인의 동심 같은 거라고 생각해. 그래서 어떤 사람들은 본체 절대 부정해도 난 이해가. 사실 △△△는 진짜 전후무후한 캐커든. 그래서 답이 없어. 결론은 취존덕질 ㅋㅋ 지금처럼 △△△ 아껴가며 오손도손 덕질하자  
↳ 전후무후한 캐커 ㅋㅋ 서로 존중하면 됨. 께 나눠진 건 정말 잘된 듯

△△△ 실재하나? 유니콘 같다

↳ 성스러운 존재입니다. 지켜줘야 해요~

↳ 세계 최초 유니콘 덕질 ㅋㅋㅋㅋ

펑수 연기자 존재에 대해 외부에서는 모른 척하지만, 이 갤러리에서만 유일하게 마음껏 대상에 대한 이야기를 나눌 수 있다는 사실만으로도 팬들에게는 전혀 해보지 못한 새롭고 독특한 경험이 된다. 특히 펑수라는 동물 캐릭터와 연기자인 사람 둘 다를 팬덤의 대상으로 삼고 있는 이들에게 두 대상을 동시에 좋아하고 있는 이 새로운 경험 자체가 짜릿함을 주고 있으며, 이러한 감정을 다른 팬들과 공유하는 것 또한 또 다른 즐거움이자 몰입의 소재가 되고 있다.

대중들은 누구인지 알지만 누구인지 몰라. 다들 아는데 아는 티를 안내ㅋㅋ  
ㅋㅋㅋㅋ연기자 갤에서는 캐릭터 언급 못하고 캐릭터 갤에서는 연기자 언급을 못해. 근데 둘 다 갈수록 인기가 높아져ㅋㅋㅋㅋ 진짜 새롭지 않냐 ㅋㅋㅋㅋ

↳ 그전엔 없었던 새로운 형태의 아이돌이다ㅋㅋㅋ 펑수 덕질이 곧 △△△ 덕질이니

↳ 레알 새로운 형태의 덕질 ㅋㅋㅋ 이런 덕질 또 없습니다. 동물이자 사람인 △△△

↳ 진짜 덕질 이즈 스펙타클 ㅋㅋㅋㅋ

↳ 기분 묘해서 재미짐ㅋㅋㅋㅋ

↳ 덕질 정말 짜릿하다 와ㅋㅋㅋㅋ 동물 덕질 배우 덕질 1타2퍼 재밌다ㅋㅋ  
ㅋㅋㅋㅋ떡밥이 끊기지 않아ㅋㅋㅋㅋ 귀여움도 더블임ㅋㅋ

↳ 이중 덕질 신난다 ㅋㅋㅋㅋ

↳ 존잼 ㅋㅋㅋㅋ 세계유일 펑권=인간 덕질

지금 △△△ 너무 좋아서 막 영업하고 다니고 싶음. 근데 상황이 상황인 만큼 어디 가서 좋아한다고도 못하겠고. 그치만 이게 또 너무 재밌음. 이런 덕질 처음이야. 어떻게 안 좋아할 수가 있지 ㄱㄱ



- ↳ *덕질하고 있는 우리가 위너임ㅋㅋㅋㅋ*
- ↳ *△△△ 좋아서 주글거 같은 내가 웃김ㅋㅋㅋㅋㅋ아무리 생각해도 웃김  
ㅋㅋㅋㅋㅋㅋ이제 뭘지ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅠ 땀에 좋아서 난리였을  
때도 웃겼는데 △△△은 본격 레알 미친 앞이 같아서 너무 웃김ㅋㅋ  
ㅋㅋ*
- ↳ *우리처럼 의사이팅한 덕질도 없다*
- ↳ *ㅠ 팬수 내장 알면 싫어질까 일부러 검색도 피했는데 두 배로 좋아짐. 머  
지 이거*

팬들은 스타와의 선물 증여 방식을 통해 재화나 용역을 주고받는 선물 경제(gift economy)를 생성한다(홍종윤, 2014). 흔히 ‘조공’ 또는 ‘서포트’라고 불리는 팬덤 문화로, 팬들은 자발적으로 스타에게 선물을 전달하거나 스타 이름으로 자선 활동을 하는 등 조직적 형태로 진화하고 있다(강보라 외, 2018). 하지만 ○○○ 갤러리에서는 팬수 연기자의 정체가 노출되어 있지 않기 때문에, 그 대상을 알더라도 조공 등의 특정한 선물 경제 활동이 불가능하다. 팬들은 팬수 캐릭터와 관련한 상품 구입 등을 통해 대리만족을 하는 정도에 그칠 수밖에 없다. 팬과 대상은 존재하나, 정작 ‘조공’과 같이 일반적으로 이루어지는 팬덤의 경제활동은 이루어질 수 없는 모순된 상황이 일어나고 있는 것이다.

## 2. 캐릭터와 인물의 동일화와 상상적 관계 맺기

팬덤은 일종의 문화적 창의성의 한 형태인 “놀이”로 볼 수 있다는 Duffett(2016, p.44)의 말처럼, 팬수 연기자에 대한 팬덤 현상은 무엇보다도 ‘놀이문화’로서의 “허구세계와 현실의 경계를 오가는 즐타기를 즐기고(p,77)” 있다. 애니메이션이나 영화와 같은 영상 매체에서 관객들은 실재가 아닌 허구임을 알면서도 작품에 몰입하여 상황을 실제와 같이 인지하고 수용한다. 팬수의 팬들 역시 팬수라는 캐릭터가 진짜가 아니라는

것을 알고 있으면서도 모르는 척 눈감아 주며 펑수 콘텐츠를 즐기고 있다. 이를 ‘불신의 자발적 유예(Willing Suspension of Disbelief)’로 설명할 수 있는데, 1817년 영국의 시인이자 문학이론가인 Coleridge가 시에 대한 상상력을 설명하기 위해 처음으로 사용한 개념이다(김운한·조병량, 2008). 팬들은 커뮤니티 외부에서는 불신의 자발적 유예를 통해 펑수의 의인화를 “기꺼이” 믿는 체하려는 준비가 되어 있는 반면(김운한, 2009, 37쪽), 커뮤니티 내부에서 불신의 자발적 유예는 해제된다. ○○○ 갤러리의 팬들은 펑수 캐릭터를 대하던 불신의 자발적 유예에서 벗어나 펑수를 대하며 썼던 가면을 벗고 펑수 연기자를 본연의 인간으로 바라보고 있다.

### 1) 캐릭터와 연기자의 동일화

○○○ 갤러리 팬들에게는 허구의 캐릭터인 펑수와 인간 연기자가 동일하게 팬덤 대상이다. 펑수 캐릭터를 좋아했다가 이 갤러리를 통해 연기자에 대해서도 관심을 가지게 되면서 두 대상에 동시에 빠지게 된 팬들이 대다수이다. 캐릭터에 대한 애정이 그 안에 있는 실제 ‘인간’에게 전이되고, 이제는 펑수를 캐릭터로 바라보는 것이 아니라 인형탈 속의 연기자를 상상하며 캐릭터와 인간을 동일화시킨다. 결국 본인들조차 어떤 대상을 좋아하는 것인지 헷갈릴 정도로 그 정체성이 모호해지고 있음을 보여준다.

나는 펑수 보면 본체 생각나서 더 좋음ㅋㅋㅋㅋ본체 얼굴로 트윙킹 하구 박수치고 춤추고 요들송 부르고ㅋ 언젠가부터 상상을 하게 됐는데 그제 너무 귀여워. 펑수 목소리 낼 때 표정도 궁금한데 비하인드는 절대 볼 수 없겠지? 나같이 본체도 엄청 좋아하는 사람이 있는 반면 본체 조금만 언급해도 세계관 파괴된다고 눈치 챙기라고 하니까-

↳ 나도 그래ㅋㅋㅋㅋ 본체 알고 나서 더 좋아짐

↳ 펑수 손 뻗었을 때 쪽소리 나는거 본체 생각하면 설렘. 계속 돌려보는 중♥

- △△△ 귀엽고 사랑스럽고 펭수랑은 또 다른 매력인데. 또 펭수 같기도 하고 존재 자체가 자이언트 큐트임
- △△△ 지금도 펭수 영상 보면서 안에 △△△ 무슨 표정 짓고 있으려나 상상하면서 보는데. 펭수 잔망 모음집 같은 거에서 △△△ 하고 있는 모습 오버랩 시키면서 상상하면 진짜 어떨지 궁금해 미치겠음
- △△△ 난 펭수 보면 △△△ 보이고 △△△이 보면 펭수 보임. 미친 ㅋㅋㅋ

△△△에게 입덕하니까 옛날처럼 자평 암 생각 없이 못보겠어. 옛날엔 강자평 냐 놓고 실실 조개며 봤는데 △△△ 입덕한 뒤로 펭권이 막 좀 힘들거나 목소리 귀여우거나 좀 촬영시간 오래 걸린 회차다 싶으면 나도 모르게 △△△ 걱정됨. 특히 아까 화보 촬영회차 다시 봤는데 탈 쓰고 장기간 포즈 이리저리 뒹굴어가며 찍는 거보니 짠하드라. 후 그래도 △△△이 행복할 거 같으니 그걸로 됐다. 앞으로 더 흥하자. △△△ 사랑행

내가 펭수를 좋아하는 건지 본체를 좋아하는 건지 몰게따. 분명 난 펭수를 먼저 알았고 본체를 나중에 알았는데 지금은 펭수를 보면 귀여운데 본체 보면 설레임. 미쳐 진짜. 낮엔 펭수 파고 밤엔 본체 파고 설렘이 없어. 두 명 덕질하는 기분이다

- △△△ 엄마가 좋아 아빠가 좋아보다 더 어려워
- △△△ 알고 난 뒤로 펭수 더 좋아진 듯. 원래 펭수에 대해서는 재밌는 펭권이네 정도로 봤던 사람인데 △△△ 알고 나서부터는 펭수 유튜브 볼 때 △△△ 모습 겹쳐 보이고. △△△이 애교 부리는 것 같고. 그래서 더 좋음
- △△△ 대부분이 그럴걸? 알고 나선 펭권한테 설렌다

실제로 연기자를 직접 만날 수 있는 가능성은 매우 낮기 때문에, 이처럼 팬들은 인형탈 안의 인물에 대해 상상으로만 접근하고 있음을 알 수 있다. 때로는 펭권과 사람을 동시에 덕질한다는 현실을 인지할 때는 일명 ‘현타’<sup>11)</sup>가 오기도 하지만, 펭수와 연기자 정체성을 동일화시킴으로

서 이러한 팬 활동의 감정적 위기를 합리화시키고 있음을 보여준다.

## 2) 상상적 관계 맺기: 대상에 대한 연민과 감정 이입

팬덤에서의 팬의 감정은 팬덤 대상과 팬과의 상상적 관계를 통해 형성된다. 팬 감정의 구조화는 사회문화적 맥락과 연계되어 형성되는데(강보라 외, 2018), ○○○ 갤러리에서는 펑수 연기자 ‘인간’에 대한 감정의 구조화가 펑수 콘텐츠 제작 환경 및 사회적 관심 등의 맥락과 맞물려 형성된다. 펑수의 높은 인기에도 정작 연기자로서는 정체를 드러내지 못하는 모순적 상황에 대해 감정적 의미를 부여하고 있다.

*본체 맘이 어떨까. 본인인지 밝히지도 못하고, 몸값은 올라가구. SNS도 못하지. 유튜브도 자유롭게 못하구. ㅠㅠ 주변지인들하고도 편하게 내가 펑수 본체다 라고 말도 못할텐데.*

*ㄴ 하루 종일 펑수로 살수도 없으니 그야말로 정체성에 균열 오는 거 아닌가 해서... ㅠㅠ*

*ㄴ △△△ 불쌍해서 광광 운다. 사생활 까발려지고 관중 유튜브 퍼파라치가 불법으로 촬영해 올려도 법적 대응도 못해. 공식적으로 대응도 못해 혼자 속으로 감내해야함 ㅠㅠㅠ아 불쌍해 ㅠㅠ△△△ 힘내*

*뭔가 유명인이면서 유명인 같지 않는 삶 어떨까? 뭔가 모순적이고 신기함*

*ㄴ 펑수일텐 사람 그룹같이 모이는데 자기 모습으로 나가면 아무도 못 알아 볼 텐데. 행복 하긴 해도 가끔 현타도 올 거 같음*

*△△△ 너무 잔하게만 보진 말자. △△△도 그걸 바랄 거 같은데. 화제 된 지 아직 1년도 안됐어. 물론 건강 관련 걱정은 당연 되지만 너무 정신적으로 몰입해서 힘들게만 보진 않아도 될 거 같음. 요새 충분히 많이 찾아 주는 거*

---

11) ‘현실 자각 타임’ 을 줄여 이르는 말로, 갑자기 자기가 처한 실제 상황을 깨닫게 되는 시간을 의미함.

에 대해 행복할거야. 행복하단 소리 자주하기도 하고. 언제까지 화제성 폭발하고 사랑받기는 어려운 일이니 물들노 할때 열심히 하는 게 맞다고 봐. 강 응원하되 너무 짤하게 보진 말았음 하는거

↳ 그냥 지나가는 바람인줄 알았는데 유명하지 않았을 때도 한여름에도 탈 쓰고 열일 하는거 보니까 열심히 하는 사람 보면 마냥 응원해주고싶고 그렇듯이 앞으로도 꾸준히 잘해나갔으면 좋겠는 마음이 커짐

↳ 자꾸 현타 올거다 이런 얘기 싫음. 무명 연예인들 넘쳐 나는데 핑수가 △△△인거 진짜 엄청난 커리어라고 생각하는데 돈도 많이 벌거고 핑수 끝나더라도 그걸 계기로 방송에서 많이 부르고 기회 많이 얻게 될텐데. 수많은 연예인들이 뜨기 위해 안간힘. 하지만 진짜 뜨는 건 극소수잖아. 더군다나 △△△은 본인의 센스와 연기력을 인정받은 거니까 배우든 예능인이든 룡런 될 거라 생각됨

↳ 배우들도 캐릭터가 사랑받으면 엄청 뿌듯하고 행복해하잖아. △△△도 지금 그럴 거라고 생각해. 오히려 영영 무명이면 어찌나 했을텐데. 사실상 앞길 탄탄대로 스타 되는 과정인데 기쁘지 않을까? 팬들 직접 만나는 영상들 보면 고마워하고 행복해 하는 거 보이던데.. 즐기면서 하고 있을 거라 생각해. 핑수가 앞으로도 잘돼야 더 많은 사람들이 보고 본체 재능도 더 널리 알리고 인정받고 잘되는 거니까

↳ 그니까 제발 과몰입 그만하자.. ㅋㅋ있는 그대로 잘되고 있는 사람을 왜 자꾸 짤하게 만들어

이처럼 현실적으로 배우로서의 인지도를 포기하고 탈을 쓴 캐릭터로만 연기해야 하는 ‘인간’으로서의 정체성 혼란과 그에 따라올 자괴감에 대해 팬들은 연기자 대신 감정 이입을 하고 있으며, 팬덤의 대상을 넘어 오히려 연기자를 ‘인간’으로 바라보고 위로하고 응원하는 태도를 보여주고 있음을 알 수 있다.

### 3. 팬덤 정체성의 딜레마: 지켜주기와 알려지기

팬덤의 정체성은 내부자와 외부자 간을 구분하고 내부자 간의 결속을 유지함으로써 형성된다(윤명희, 2010). 온라인에서의 팬덤 역시 각각의 원칙을 기준으로 공동체 내부와 외부로 구별하고 공동체 내의 결속과 연대를 형성한다. ○○○ 갤러리는 내부자들끼리 외부에서는 허락되지 않는 그들만의 속내와 전혀 꺾어보지 않는 생소한 형태의 팬덤 문화를 공유하는 집단으로서 명확한 정체성을 가지고 있다. 디시인사이드와 같이 개방적이고 운영의 안정성이 취약한 커뮤니티라 할지라도 구성원 간의 상호작용을 통해 규칙이 생성되고 의미가 생산된다(노명우 외, 2012). ○○○ 갤러리가 가진 이러한 정체성 역시 비록 개방성의 특징을 가진 디시인사이드 갤러리라 할지라도 내부와 외부 간의 경계를 단단히 하고, 내부자들끼리의 결속을 강화할 수 있는 요인으로 작동한다. 이들 간에 작동하는 암묵적인 규칙과 좋아하는 대상을 지켜주고 싶은 공통적 정서가 이 커뮤니티의 결속력 강화에 크게 영향을 미치고 있는 것이다.

팬수 연기자와 관련된 정보를 찾는 것은 쉽지 않기 때문에 팬들은 과거 활동과 관련한 자료를 지속적으로 탐색하고 수집한다. 이들의 활동은 타 커뮤니티에서 종종 발생하는 신상 털기 등의 부정적 인터넷 문화가 아닌 과거 출연한 연극, 웹드라마 등을 중심으로 연기자의 캐리어 활동을 추적해 나가는 과정을 보여준다. 이러한 과거 활동 경력은 팬들 사이에서는 매우 중요한 자료로서 가치를 지니며 텍스트를 재생산해내는 원천이 된다. 팬들은 갤러리 내부에서 활발하게 정보를 발굴하고 공유하는 즐거움을 추구하며 콘텐츠의 생산자로 활동하며, 외부에서는 강제성이 없음에도 연기가 누구인지를 언급하지 않는 암묵적 원칙을 고수함으로써 팬덤의 정체성을 드러내지 않는다. 그럼에도 언젠가는 어떠한 방식으로든 정체가 드러날 수밖에 없는 현실에 대해 인정해야 한다는 것을 알고 있기도 하다.

### 1) 지켜주기와 거리두기: 세계관을 지켜주기 위한 암묵적 원칙

공동체 경험 표현은 개인적 감정 행위라기보다는 암묵적 공동의 가정에 기반을 두고 형성된다(Duffett, 2016, p.370). 이 갤러리가 특별한 갈등 없이 유지되고 있는 요인 중 하나는 구성원들끼리 현실 세계에서 핑수 연기자를 지켜주고자 하는 원칙이 존재하고 있기 때문이다. Fiske(1992)의 개념처럼, 팬덤 공동체 내부의 지식과 정보를 통해 가치와 정체성을 형성하고 철저하게 경계를 지어 팬덤 안과 밖을 구별하고 있는 셈이다. 팬들은 이미 수많은 미디어에서 핑수 연기자 정체에 대해 다뤘던 만큼 이미 그 정체에 어느 정도 노출된 상황임에도, 여전히 외부에서는 연기자의 정체에 대해 지켜주고 싶은 마음이 강하다. 현실에서는 연기자를 보호해주고 의도적으로 거리를 뒤희는 암묵적 원칙이 존재하고, 팬들은 그러한 지킴과 거리두기 행동에 대해 서로 존중하고 격려를 보내고 있다.

핑수 봤다. 핑수 그림 있는 쇼핑백 들고 퇴근함 ㅋㅋㅋㅋ인간 상태고 혼자 퇴근해서 걍 조용히 보냄. 아 참고로 핑수 보려고 온 거 아니고 우연히 ㅋㅋ 안물안궁이겠지만 뒤늦게 소감 좀 더 써보자면... (중략)... 어쨌든 나는 나대로 내 할 거 끝내고 이제 집 가려고 하는데 안쪽에 직원들 다니는 문에서 갑자기 나오는 거 ㅋㅋㅋㅋ근데 핑수였으면 핑하 하면서 아는 척 했겠지만 갑자기 인간 상태로서 키 훌쩍 큰 사람이 마음의 준비 할 새도 없이 갑자기 성큼 성큼 나오니까 절대 아는 척 할 수가 없었음 ㅋㅋㅋㅋㅋ 병져서 얼굴만 쳐다봤는데 다행히(?) 눈 마주친 건 아니고 ㅋㅋ실제로 본다면 어떻게 할까 이런 글들 올라 오길래.. 일단 내 경우에는 쿨하게 보내주는 척 글 썼지만 사실 얼어서 아는 척을 못했다는 거 ㅋㅋㅋ 근데 사실 얼지 않았다 하더라도 EBS 내에서 인간 상태일때는 아는 척 안 하는게 맞는 것 같아

↳ △△△ 배려하는 매너 칭찬해

↳ 와 엄청난 배려다.... 나라면 못했어... 진짜 배운다 ㅏ

↳ 잘했따 너 칭찬해

↳ 후기 감사. 선은 잘 지키고 있음 ㅋㅋ

↳ *잘해따. 모범적 팬이네 ㅋㅋㅋ퇴근 후에는 폭 쉬길...*

...(중략)... 아무튼 핑수 나올거라 기대 0.1%라도 했는데 안 나오더라고... 그냥 아메리카노 사들고 집에 가져해서 이디야 쪽 갔는데 엄청 키 큰 분이 등장했음. 그리고 딱 직감함. 아 이분이다. 이때 이걸(핑수 줄 선물) 주면 안 된다는 생각만 들어서 멀리서 바라만 보고 옴 ㅋㅋ 근데 얼굴 가리셨는데도 존잘이시더라...

↳ *잘했다 너 칭찬해*

↳ *솔직히 사람 아무도 없었으면 어? 했을 것 같은데 사람이 기자회견장 마냥 겁나 많아서 그런 거 하면 어그로 끌릴 것 같아서 ㅋㅋ*

↳ *너 대다나다 ㅋㅋ 나왔으면 딱 어! 했을텐데 그걸 참다니*

흥미로운 사실은 핑수 연기자가 개인 SNS 채널을 재오픈하고 라이브 방송을 처음 했을 때도 발견된다. 사실 이 갤러리의 팬들이 얼마나 라이브 방송에 참여했는지는 파악하기는 어려우나, 이 갤러리 유저가 아니더라도 전체적으로 핑수의 팬들은 어느 정도 유사한 성향을 가지고 있음을 발견할 수 있었다. 핑수 연기자가 SNS상에서 실시간으로 라이브 방송을 진행하면서 접속자들과 소통을 한 적이 있었는데, 수천 명이 넘는 동시 접속자 중 채팅에 참여하는 사람들의 프로필 사진 대부분이 핑수라는 점, 그러나 채팅창에서 그 어느 누구도 핑수 이름조차 언급하지 않았다는 점도 매우 특이한 현상이라 보인다. 핑수의 세계관을 받아들이고 지지하는 팬층이 얼마나 폭넓게 존재하고 있는지를 알 수 있는 사례라 할 수 있겠다.

## 2) 알려지기: 언젠가는 드러날 정체임을 인정

팬들은 언젠가는 핑수 연기자의 정체가 드러날 수밖에 없음을 인지하고 인정하고 있지만, 지금 당장 핑수 연기자 정체가 드러나는 것에 대해서는 염려하고 있다. 영화 ‘트루먼쇼’와 같은 상황으로 비유하며, 연기자



의 정체가 노출되면서 세계관이 파괴되는 것에 대한 걱정을 내비친다. 특히 유명 주말 예능 프로그램 출연 이후, 시청자들의 관심이 높아지면서 실시간 검색어에 오르고 관련 검색어에 팽수 연기자의 이름과 정체가 드러나자 이에 대한 거부감을 노골적으로 드러내기도 했다.

△△△은 팽수라는 걸 영원히 인정 안 했으면 좋겠다. △△△도 강포 하나의 팽수 팬처럼. 사람들도 알지만 모르는 척 웃어 주었으면 ㅠ 그냥 다 같이 이 세계관을 즐겼으면.. 마치 전국민과 함께하는 몰래카메라 같은 거?ㅋㅋ

↳ 〇〇 오피셜로는 절대 밝히지 말아야해. 한번 팽수는 영원한 팽수

↳ 모두가 아는 그날이 와도 다들 모르는 척 해야지ㅋㅋ

↳ ㅋㅋㅋ 마치 산타의 존재처럼. 하나의 거대한 재밌는 놀이공간에 있는 것 같은 지금이 너무 좋아.

↳ 적당한 순간에 밝히긴 해야지 평생 팽수만 할 수도 없고, 본체는 다른 거 준비할 시간에 팽수로 커리어 쌓은 거니까 밝히는 게 무조건 플러스임. 지금 말고 봄 꺼지고 안정기 접어들면 밝혀서 본체 이익도 챙겨야지. 여기저기서 다 본체한테 희생만 강요하는 것 같음. 이 껍데서라도 그려진 말자

↳ 본체 독립적으로 성공하려면 안 밝히는게 좋을거 같음. 팽수로 지낸 노력이 아깝긴 한데 팽수 본체였다고 하면 볼 때마다 팽수 한번 해달라고 할거임. 평생 팽수들에 간혀 살수도..

가장 좋은 건 팽수는 팽수대로 알지만 모르는 듯 지켜주고 △△△은 △△△대로 잘 되는게 좋은거지?

↳ 〇〇 그 시점이나 계기가 자연스러워야 하는데 △△△이나 자이언트팽 제작진이나 켈 고민스런 부분이겠지. 근데 지금도 그렇긴 하잖아. 다들 △△△인거 알지만 팽수 지켜주고 있고 △△△도 인기 많아지고 있고... 기레기들만 안 설치면 되는데

↳ 시의적절 할 때 자연스럽게~

↳ 그렇게 되면 제일 좋고 앞으로 그렇게 되겠지. 근데 그거랑 좀 다른 상

*황이라 고민스러운 점이 아직 있을 수밖에 없을 거 같음 ㅠ 그래도 현  
명하게 잘 하고 있으니까 점점 안정 될거라 생각함*

*↳ 지금 자연스럽게 되는 과정이라고 생각해*

이처럼 내부적으로는 애정의 대상으로서 핑수와 연기자를 동일시하지  
만, 외부적으로는 아직까지 인간으로서의 핑수 연기자를 보호해주고자  
하는 팬들의 동질감이 ○○○ 갤러리 팬덤의 정체성에 중요한 요인으로  
작용하고 있다. 하지만 결국 이 세계관은 영원히 유지될 수 없으며, 언젠  
가는 정체를 밝힘으로써 결국 캐릭터와 인간이라는 허구와 현실 사이의  
두 정체성은 분리되어야 한다는 것을 인지하고 있음을 알 수 있다.

## V. 나가며

본 연구는 핑수 캐릭터의 인기와 함께 핑수를 연기하는 연기자를 대상  
으로 형성된 온라인 팬덤 현상을 소개하고 분석하기 위해 수행되었다.  
디시인사이드 갤러리의 게시글을 분석한 결과, 핑수 연기자를 대상으로  
하는 이 갤러리는 외부에서는 금기시되는 이야기를 자유롭게 할 수 있는  
‘은밀한 비밀놀이’가 수행되는 공동체이자, 이러한 팬덤의 정체성으로  
인해 팬들 간에 동질감이 형성되는 ‘온라인 아지트’로서의 역할을 하고  
있음을 알 수 있었다. 팬들은 연기자에 대해 말할 수 있는 유일무이한 공  
간을 발견했다는 공동의 기쁨을 공유하고, 캐릭터와 연기자 간의 공통점  
을 찾아내는 퍼즐 놀이를 통해 매우 독특하고 새로운 형태의 팬덤을 즐기  
고 있다. 갤러리 내부에서는 비밀스러운 이야기를 할 수 있는 유일한 공  
간이라는 점에서 공동의 연대감을 형성하고 있으나, 외부에서는 여전히  
핑수 연기자의 정체를 지켜주는 암묵적 원칙을 고수하고 있다. 그들은 캐  
릭터이자 사람인 핑수 연기자를 캐릭터와 사람 간의 분리가 아닌 동일한  
정체성을 가진 주체로 바라봐주고 응원해주고 있다. 하지만 연기자의 캐  
리어를 위해서는 언젠가는 정체가 드러날 수밖에 없음을 알면서도, 동시

에 외부의 관심으로부터 지켜주고 싶은 팬들의 감정적 딜레마는 연기자에 대한 연민으로도 연결되어 감정이입이 이루어진다. 때로는 외부에서 억지로 정체를 밝히고자 하는 미디어에 대해 강한 불만을 표출하기도 한다.

팬덤 생산성 측면에서 보면, 팬들은 연기자와 관련된 한정된 콘텐츠 내에서 그들끼리 독자적인 의미를 생산하고 새로운 텍스트를 재생산해내고 있다. 팬덤 대상에 대한 자료가 거의 없기 때문에, 팬들에게는 연기자의 이전 활동 사진과 동영상 등 과거 자료를 발굴하여 퍼즐처럼 조합하는 것이 팬덤 내에서 행해지는 매우 중요한 창작 작업이자 몰입의 대상이 된다. 희소성 있는 자료들을 자신들만의 콘텐츠로 재생산하고 공유하는 놀이를 통해 연기자의 정체성을 완성해나가고 ‘인간’으로서 알아가는 과정이 이들에게는 중요한 생산 활동이 되고 있다. 이와 함께 참여와 공동체 측면에서 보면, 그들만의 비밀을 털어놓을 수 있는 유일한 공간이자 지금까지 해보지 못한 색다른 형태의 팬 활동을 하고 있다는 집단적 정체성이 보다 적극적이고 강력한 연대의식을 구축하는 기제로 작동하고 있음을 알 수 있다. 익명의 구성원들과의 ‘비밀스러운 팬덤 놀이’를 통해 팬 커뮤니티 내부와 외부 간에 구별 짓기를 하고 정서적 연대감이 형성되는 취향 공동체로서 기능하고 있는 것이다.

본 연구는 지금까지 없었던, 캐릭터이자 연기자를 동시에 팬덤 대상으로 하는 새로운 온라인 팬덤 현상을 소개하고 분석했다는 점에서 의의를 갖는다. 물론 핑수처럼 캐릭터 형성에 연기자가 매우 중요한 비중을 차지하는 콘텐츠는 선례를 찾아보기 힘들만큼 특이한 사례이기에, 본 연구 대상이 다소 단편적이고 예외적인 사례일 수도 있으며 또한 소수의 일시적 팬덤 활동을 지나치게 확대 해석했을 수도 있다는 점은 본 연구가 가진 한계로 볼 수 있다. 그럼에도 지금까지 이해되어 왔던 팬덤과는 다른 양태를 보이는 온라인 팬덤 현상을 이해할 수 있는 탐색적 연구였다는 점에서 중요성을 가진다. 더욱이 최근 예능방송을 통해 동일인물이 여러 캐릭터, 일명 ‘부캐(릭터)’로 활동하는 사례들도 증가하고 있는 바, 이러한 문화현상이 하나의 트렌드나 장르로 발전할 가능성이 높으며 앞으로

는 전혀 예측조차 불가할 정도로 전혀 새롭고 다양한 콘텐츠들도 등장할 것임을 유념할 필요가 있다. 따라서 팬덤 관련 연구 역시 급속하게 변하는 트렌드에 맞게 보다 다양하고 세분화된 분석이 요구될 것이며, 그러한 차원에서 본 연구가 향후 새로운 양상의 문화적 실천에 관한 다양한 팬덤 연구에 기여할 수 있는 시작점이 될 수 있기를 희망한다.

## 참고문헌

- 강보라·서지희·김선희, 「20대 여성 팬덤의 감정 구조와 문화 실천」, 『미디어, 젠더 & 문화』 제33권 제1호, 2018.
- 강진숙·강연곤·김민철, 「인터넷 팬덤 문화의 생산과 공유에 대한 연구」, 『한국방송학보』 제26권 제1호, 2012.
- 권지현, 「인터넷 팬 커뮤니티에서 갈등은 어떤 의미가 있는가?」, 『지역과 커뮤니케이션』 제22권 제2호, 2018.
- 권지현·김명혜, 「디시인사이드 주군의 태양 갤러리 구성원 유형화를 통한 인터넷 팬 커뮤니티 권력관계 특성연구」, 『지역과 커뮤니케이션』 제18권 제3호, 2014.
- 김남옥·석승혜, 「그녀들만의 음지문화, 아이돌 팬픽」, 『Journal of Korean Culture』 제37권, 2017.
- 김수아, 「소셜 웹 시대의 팬덤문화의 변화」, 『사이버커뮤니케이션학보』 제1호, 2014.
- 김수정·김수아, 「해독 패러다임을 넘어 수행 패러다임으로: 팬덤 연구의 현황과 쟁점」, 『한국방송학보』 제29권 제4호, 2015.
- \_\_\_\_\_, 「한국 수용자의 중국드라마 팬덤 형성과 브로맨스 코드」, 『젠더와 문화』 제11권 제2호, 2018.
- 김수철·강정수, 「케이팝에서의 트랜스미디어 전략에 대한 고찰: <강남스타일> 사례를 중심으로」, 『언론정보연구』 제50권 제1호, 2013.
- 김영환·정희경, 「글로벌 팬덤을 통한 한류 콘텐츠의 확대: Viki의 '팬 자막' 커뮤니티를 중심으로」, 『디지털 융복합연구』 제17권 제11호, 2019.
- 김영천, 「질적연구 방법론 I」, 서울: 아카데미 프레스, 2011.
- 김운한, 「브랜드 캐릭터의 효과과정에서 '불신의 자발적 유예'의 역할에 관한 연구」, 한양대학교 대학원(박사학위), 2009.
- 김운한·조병량, 「애니메이션캐릭터에 대한 불신의 자발적 유예: 탐색적 연

- 구, 『만화애니메이션 연구』 제4권, 2008.
- 김호영·윤태진, 「한국 대중문화의 아이돌(idol) 시스템 작동방식」, 『방송과 커뮤니케이션』 제13권 제4호, 2012.
- 김현정·원용진, 「팬덤 진화 그리고 그 정치성: 서태지 팬클럽분석을 중심으로」, 『한국언론학보』 제2호, 2002.
- 김현지·박동숙, 「온라인 팬덤: 접근성의 강화에 따른 팬들의 새로운 즐기기 방식」, 『미디어, 젠더 & 문화』 제2호, 2004.
- 노명우·이선이·이현서·최지연, 「사이버공간 상호작용을 통한 자량의 의미 형성: 디시 인사이드의 자량거리 갤러리에 대한 사례 연구」, 『사이버커뮤니케이션학보』 제29권 제3호, 2012.
- 박성희·박정운, 「온라인 팬덤 커뮤니케이션 특성 연구: 디시인사이드 스타 크래프트 갤러리의 임요환 관련 게시물을 중심으로」, 『사회과학연구논총』 제15권, 2006.
- 박지현, 「인도네시아 한류 수용의 변화와 특성: 한류 팬 커뮤니티 ‘한사모’를 중심으로」, 서울대학교 대학원(석사학위), 2016.
- 박혜성, 「한국 뮤지컬 마니아 관객 활동의 문화 정치적 함의」, 『언론과 사회』 제25권 제1호, 2017.
- 석승혜·김문조·유승호·정의준, 「유명인 매개 네트워크(Celebrity-Mediated Network)가 사회 자본에 미치는 영향에 대한 연구」, 『사이버 커뮤니케이션학보』 제1호, 2013.
- 손승혜, 「디지털 네트워크 시대의 초국가적 온라인 팬덤: 2PM 팬포럼 Wild2Day 회원 인터뷰의 근거이론적 분석」, 『미디어, 젠더 & 문화』 제25권, 2013.
- 윤경원, 「일본 드라마 수용자의 인터넷 활용과 문화적 실천」, 『한국방송학보』 제21권 제4호, 2007.
- 윤명희, 「네트워크시대 하위문화의 애매한 경계, 그리고 흐름」, 『사이버커뮤니케이션학보』 제27권 제4호, 2010.

- 이동배, 「피스크의 팬덤 논의를 바탕으로 하는 글로벌 팬덤의 공동체성 연구: 방탄소년단(BTS)의(ARMY)를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제55권, 2019.
- 이민희, 「팬덤이거나 빠순이거나(H.O.T 이후 아이돌 팬덤의 ABC)」, 알마, 2013.
- 이성민, 「팬수 열풍을 가능하게 한 문화-산업 트렌드」, 『웹진문화관광』, 한국문화관광연구원, 2020.
- 이승환, 「만화 애니메이션 팬덤 문화에 관한 연구: 서울코믹월드를 중심으로」, 『애니메이션연구』 제1권 제4호, 2015.
- 이오현, 「가상 공간 권력 형성 과정에 대한 사례 연구」, 『한국언론정보학보』 제23호, 2003.
- 이종수, 「미국 드라마 수용의 즐거움과 온라인 팬덤」, 『한국방송학보』 제22권 제3호, 2008.
- 장경진, 「프로슈머로서 인터넷 팬덤 활동에 관한 연구」, 세종대학교 대학원 (석사학위), 2009.
- 정민우 · 이나영, 「스타를 관리하는 팬덤, 팬덤을 관리하는 산업」, 『미디어, 젠더 & 문화』 제12호, 2009.
- 정수연 · 김민성 · 이용기, 「온라인 팬 커뮤니티 특성이 팬 커뮤니티 멤버들의 행동적 변화에 미치는 영향: 소녀시대 팬클럽을 중심으로」, 『소비문화연구』 제17권 제2호, 2014.
- 정준희 · 김예란, 「컨버전스의 현실화, 다중 미디어 실천에 관한 인간, 문화, 사회적 관점」, 『언론정보연구』 제47권 제1호, 2010.
- 조영한, 「인터넷과 민속지학적 수용자 연구: 인터넷 에스노그래피의 가능성과 과제」, 『미디어, 젠더 & 문화』 제 21호, 2012.
- 황선태 · 유재연, 「웹툰 팬카페의 2차 창작 활동 연구」, 『애니메이션연구』 제11권 제1호, 2015.
- 홍중윤, 「팬덤문화」, 커뮤니케이션북스, 2014.

- Duffett, M., *Understanding Fandom*, 김수정 · 곽현자 · 김수아 · 박지영, 팬덤 이해하기, 한울아카데미, 2016.
- Fiske, J., *The Cultural Economy of Fandom, The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, Psychology Press, 1992.
- Jenkins, H., *Textual Poachers*, Routledge, 1992.
- \_\_\_\_\_, *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, MacArthur Foundation, 2006a.
- \_\_\_\_\_, *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, NYU Press, 2006b.
- \_\_\_\_\_, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Routledge, 2013.
- Levy, P., *Collective Intelligence, Mankind's Emerging World in Cyberspace*, Mass Perseus Books, 1997.
- Walton, K. L., *Mimesis as Make-Believe*, Harvard University Press, 1990.



〈ABSTRACT〉

## A Case Study of Online Fandom as a Clandestine Imagined Community between Reality and Fiction

Yoo, Jiyun

Korea has a new idol, a giant penguin character Pengsoo, created by EBS, from the second half of 2019 up to now. Unlike typical masked characters that their voice are post-dubbed, Pengsoo is the only character showing acting and making a voice simultaneously. Due to Pengsoo's high quality of performance, including dance, singing, rap and beatbox, and its witty dialogues, it has been highly popular across all the generations in Korea. The identity of actor who is performing Pengsoo has not been revealed and kept confidential in public. With the enormous popularity and attentions, an interesting online fandom phenomenon surrounding Pengsoo is identified; however, it is not about Pengsoo itself, but the actor who is performing as Pengsoo. In this backdrop, the purpose of this study is to provide an exploratory analysis to introduce the online fandom phenomenon about Pengsoo's actor built in online community 'DC Inside Gallery'. Analyses illuminate that the online community plays a vital role in carrying out 'clandestine playings' in terms of free communication without practicing caution about the actor's real human identity. In addition, with the common purpose, the fan community is an online hideout where fans establish solid bonds and kinship. As the only space where fans can talk about the human, they share the common pleasure for freedom and enjoy the puzzle game in

search for common features between the human and character, including accent, gesture, and unique way of speaking. Also they feel sympathy for his status not recognizable in public and at the same time, are willing to protect him from public and media attentions, which is quite ironic. This study has significance in the sense that this deals with an unprecedented online fandom phenomenon and will be the beginning for more diverse and continued research for new online fandom culture.

Key Words : Online fandom, Online fan community, DC inside  
Gallery, Online community, Pengsoo