

팬덤 수행 매개로서 자전적 다큐멘터리에 관한 연구 - 〈에바로드〉, 〈내언니전지현과 나〉, 〈성덕〉에 나타난 팬/팬덤 양상을 중심으로*

백태현**·주지영***

1. 팬으로서 ‘나’를 기록하기
2. 다큐멘터리와 팬덤 연구의 지형
 - 2-1. 자전적 다큐멘터리의 유형
 - 2-2. 팬덤 연구의 쟁점
3. 자전적 다큐멘터리 유형에 따른 팬덤의 형상
 - 3-1. 〈에바로드〉: 팬덤의 정체성 기록
 - 3-2. 〈내언니전지현과 나〉: 현실에 개입하는 팬덤의 수행
 - 3-3. 〈성덕〉: 성찰적 주체의 형성과 실천
4. 기록에서 실천으로

국문초록

본고는 자전적 다큐멘터리가 팬덤 수행성을 드러내고 매개하는 방식을 고찰한다. 기존 팬덤 연구는 주로 텍스트 전유와 집단적 실천, 디지털 플랫폼을 통한 참여 문화에 집중해 왔으며, 다큐멘터리 연구는 공적 역사나 사회 운동을 기록하는 층위에서 주로 논의되었다. 팬 주체가 자신의 감정과 경험을 다큐멘터리 형식으로 서사화하는 현상은 학문적으로 충분히 조명되지 않았다. 본 연구는 이러한 공백에 주목하여 그 현상을 해명하고자 팬

* 본 연구는 한성대학교 교내학술연구비 지원과제임

** 제1저자, 경희대학교 K-컬처·스토리콘텐츠연구소 학술연구교수

*** 교신저자, 한성대학교 문학문화콘텐츠학과 조교수

덤 수행의 자전적 다큐멘터리를 분석 대상으로 삼아 팬덤의 주체성과 윤리적 성찰이 어떠한 방식으로 드러나는지를 탐구한다.

〈에바로드〉(2013)는 일본 애니메이션 〈신세기 에반게리온〉(1995)의 팬인 감독이 스탬프 랠리에 참가한 여정을 기록한 것으로, 그것을 통해 구성되는 팬으로서의 감정을 포착하고 서사화한다. 이 작품은 팬덤 실천이 단순한 놀이가 아니라 정동의 구조화를 통해 공동체 안에서 주체의 의미를 새롭게 정립하고 증명하는 수행임을 보여준다. 〈내언니전지현과 나〉(2020)는 해체 위기에 놓인 온라인 게임 공동체의 대응을 기록하면서, 팬덤 수행이 제도적 변화를 견인할 만큼 파급력 있는 발화로 진화하는 과정을 드러낸다. 〈성덕〉은 아이돌을 향한 팬의 애정과 갈등을 다루며, 팬으로서의 정체성을 성찰하는 과정을 중심에 둔다. 이를 통해 팬덤 수행이 개인적 고백에 머무르지 않고 윤리적 차원으로 확장될 수 있음을 드러낸다.

세 작품은 실천, 수행, 성찰의 국면을 보여주며, 자전적 다큐멘터리가 팬덤 수행의 기록 장치이자 문화정치적 발화의 형식으로 기능함을 입증한다. 본 연구는 이를 통해 다큐멘터를 사실 기록이나 사적 기억의 도구로 한정하지 않고, 팬덤 수행과 교차하는 수행적 양식으로 조명한다. 이러한 시도는 다큐멘터리 연구와 팬덤 연구를 연결하는 학제적 지점을 마련하며, 개인 서사와 집단 기억, 수행성의 의미를 살피보는 작업이다.

(주제어: 자전적 다큐멘터리, 참여 문화, 팬덤, 수행성, 실천)

1. 팬으로서 ‘나’를 기록하기

오늘날 팬덤은 대중문화를 향유하는 주변적 취향이 아니라 문화적 실천의 핵심 동력으로 자리하고 있다. 과거의 팬덤이 수동적 수용자나 몰입적

소비자의 위상에 머물렀다면, 오늘날 팬덤은 해석과 전유, 재창작과 유통을 포함한 능동적 행위의 주체이며,¹⁾ 지지하는 작품과 스타와의 관계에서 감정을 조직하고 정체성을 확립하는 문화적 행위자이기도 하다.²⁾ 디지털 미디어 환경의 확산은 이러한 변화를 더욱 가속화했다. 유튜브와 SNS, 팬 픽션(Fan Fiction), 교차 편집(Stage Mix)³⁾, 팬 뮤비(Fanmade MV)⁴⁾, 팬덤 아카이브⁵⁾ 등은 팬덤 주체가 감정과 정체성을 사회적으로 표현하는 문화적 매개 공간으로 작동하고 있다. 요컨대 팬덤은 배후에 머무는 집단이 아니라, 다양한 미디어 형식을 통해 사회적 주체로 가시화된 존재이다.

최근 주목되는 현상은 팬으로서 자신의 경험과 감정을 시청각적 서사로 구성하여 다큐멘터리 형식으로 재현하는 작업이다. 이 작업은 감독의 ‘팬심’⁶⁾을 기록하는 차원을 넘어, 팬이자 제작자로서 주체가 자신의 감정을 인식하고 그것을 서사화하는 전략을 통해 사회적 의미를 획득하는 문화적 발화이자 비평적 제스처로 이해될 수 있다. 이러한 다큐멘터리는 자기를 서술하는 형식이며, 감정과 기억을 조직하는 매개적 장치이자, 팬으로 살

1) Henry Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, New York: Routledge, 2013; 20th Anniversary Ed., pp.45-46.

2) Matt Hills, “Returning to ‘Becoming-a-Fan’ Stories: Theorising Transformational Objects and the Emergence/Extension of Fandom”, in Linda Duits, Koos Zwaan, Stijin Reijnders(eds.), *The Ashgate Research Companion to Fan Cultures*, Routledge, pp.23-40.

3) 여기에서 교차 편집은 영화 용어가 아니라, 팬들이 아이돌 음악방송 무대를 재편집해 유튜브에 게시하는 것을 가리킨다.

4) 좋아하는 아이돌이 출연한 예능이나 화보 영상 또는 소속사에서 만든 아이돌의 자체 제작 콘텐츠 등을 재편집하여 만든 비공식 뮤직비디오를 뜻한다. 주로 공식 뮤직비디오가 없는 수록곡을 대상으로 한다.

5) 팬덤이 스타의 모든 활동 기록을 인터넷상에서 구축한 디지털 아카이브를 뜻한다. 대표적인 사례로 BTS의 아미피디아(ARMYPEDIA)가 있다.

6) 팬심은 팬(fan)과 마음(心)을 결합한 신어로, 2000년대부터 대중매체를 통해 확산, 정착되었다.

아온 시간을 정서적 궤적으로 구성하는 미디어적 수행이기도 하다.

그러나 이러한 작품에 대한 학문적 논의는 아직 충분히 축적되지 않았다. 팬덤 연구는 대체로 텍스트 향유와 집단적 실천의 분석에 집중해 왔으며,⁷⁾ 다큐멘터리 연구 또한 팬 주체의 자기 재현을 수행성과 문화정치적 차원으로 고찰하는 단계까지 이르지 못했다.⁸⁾ 다큐멘터리가 팬들의 감정을 이미지와 보이스 오버 내레이션(voice-over narration), 편집 등의 형식으로 재현하는 것은 수행성과 문화정치의 층위에서 해석될 필요가 있다. 따라서 팬으로서 감독이 제작한 자전적 다큐멘터리를 통해 드러나는 감정의 서사화 양식과 사회적 실천, 더 나아가 윤리적 성찰을 탐구하는 일은 학문적으로 요긴한 과제라 할 수 있다.

본 연구는 이러한 문제의식에서 출발한다. 연구의 목적은 팬덤 수행이 다큐멘터리의 양식과 결합하면서 어떠한 방식으로 감정과 정체성을 구조화하고, 사회·윤리적 의미를 획득하는지를 밝히는 데 있다. 이를 위해 본 연구는 세 가지 연구 질문을 제시한다. 첫째, 다큐멘터리는 팬 주체의 감정 구조와 자기 인식을 어떤 형식적 전략으로 드러내는가. 둘째, 팬의 삶과 감정을 서사화하는 다큐멘터리 실천은 팬덤 수행성과 어떠한 관계를 맺는가. 셋째, 이러한 수행은 개인적 고백을 넘어 동시대 팬덤 문화의 윤리성과

7) 김송희·양동옥, 「중년 여성들의 오디션 출신 스타에 대한 팬덤 연구: 팬십의 구별짓기를 중심으로」, 『미디어, 젠더&문화』 제25호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2013, 35-71쪽; 권하린, 「케이팝 팬덤의 군중 형태 변화 과정 연구」, 성균관대학교 일반대학원 영상학과 석사학위 논문, 2023, 14-17쪽; 한유희, 「새로운 취향의 공동체: 아이돌-팬덤의 인정투쟁」, 『인문콘텐츠』 제67호, 인문콘텐츠학회, 2022, 127-147쪽.

8) 김수아, 「K-POP과 신한류에 대한 텔레비전 담론: 다큐멘터리 프로그램의 글로벌 성공 이야기 구조를 중심으로」, 『언론정보연구』 제50권 1호, 서울대학교 언론정보연구소, 2013, 45-83쪽; 권상정, 「플랫폼에 따른 다큐멘터리 서사전략 연구: 〈BTS: Burn the Stage〉를 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제21권 5호, 한국콘텐츠학회, 2021, 949-960쪽.

문화정치적 의미를 어떻게 구성하는가.

분석 대상은 한국에서 제작된 세 편의 자전적 다큐멘터리이다. 〈에바로드〉(박현복, 2013)는 일본 애니메이션 〈신세기 에반게리온〉(안노 히데아키, 1995)의 스탬프 릴리 이벤트에 참여한 감독의 여정을 기록함으로써 팬으로서의 정체성을 탐구하는 작품이다. 〈내언니전지현과 나〉(박윤진, 2020)는 감독이 업데이트 지원이 중단된 게임 팬의 경험을 담은 것으로, 게임 팬덤의 정체성과 그들이 일으킨 사회적 변화에 주목한다. 〈성덕〉(오세연, 2021)은 아이돌 스타에 대한 애정과 죄책감 등을 중심으로 서술 주체이자 팬의 윤리적 성찰 과정을 그려내는 작품이다. 이들 작품은 각각 애니메이션 팬덤과 게임 팬덤, 아이돌 팬덤을 조명하고 있어, 팬덤의 다층적인 측면을 바라볼 수 있을 뿐만 아니라 ‘팬으로 살아온 나’를 재현하고 있다는 점에서 자전적 다큐멘터리의 유형을 비교할 수 있다. 더 나아가 이러한 작품을 분석하는 작업은 팬덤이 산업과 결속되어 엔터테인먼트 산업의 최종 심급이 되어가는 오늘날의 경향을 성찰적으로 바라보는 시도이기도 하다.⁹⁾ 본 연구는 다큐멘터리에 나타난 팬덤 수행의 양상을 분석하기 위해 문화연구와 영화학의 이론적 자원을 교차적으로 활용한다. 팬덤 연구에서 제시된 팬덤 수행성과 다큐멘터리 연구에서 강조된 재현의 문제를 접목함으로써, 팬 주체의 자기 수행을 문화정치적 차원에서 고찰하고자 한다. 나아가 본 논문은 팬덤을 단순한 소비 행위가 아니라 감정과 기억, 윤리와 수행이 교차하는 동시대적 문화 형식으로 규정하고자 한다. 논문의 구성은 다음과 같다. 2장에서는 문화연구와 영화학의 팬/팬덤 수행성과 다큐멘터리에 관한 이론적 논의를 교차적으로 검토한다. 3장에서는 세 작품에 대한 개별 분석을 통해 다큐멘터리에 나타난 팬덤 수행의 구체적인 모습을 분

9) 강신규, 『흔들리는 팬덤』, 컬처북, 2024, 195-211쪽.

석한다. 4장에서는 연구 결과를 종합하고, 본 연구의 의의와 한계를 논의한다.

2. 다큐멘터리와 팬덤 연구의 지형

2-1. 자전적 다큐멘터리의 유형

자전적 다큐멘터리는 객관적 사실이라는 다큐멘터리의 고전적 규범에서 벗어나 주체가 자신의 주관성을 적극적으로 표명하는 것으로 세계와 관계를 맺는 형식을 취한다. 이는 1960년대 다이렉트 시네마(direct cinema) 이후 다큐멘터리의 객관적 사실주의가 한계에 봉착하면서 개인의 체험과 감정, 그리고 ‘나’의 서술적 개입이 다큐멘터리 담론 전환의 핵심으로 부상한 결과이기도 하다. 그중에서도 자전적 다큐멘터리에 집중한 짐 레인(Jim Lane)은 개인적 고백의 형식이 아니라 카메라와 주체, 타자와 주체의 관계 속에서 윤리적 대화를 수행하는 자기 서사 실천의 윤리적 장으로 다큐멘터를 바라본 바 있다.¹⁰⁾ 이러한 대화적 수행성은 주체가 자신을 보여주는 행위인 동시에 타자의 시선을 통해 자신을 새롭게 구성하는 관계적 행위이기도 하다. 즉, 자전적 다큐멘터리의 핵심은 나의 진술이 아니라 타자 혹은 사회와의 관계 속에서 나를 다시 쓰는 행위이며, 이때 다큐멘터리의 윤리는 대상을 재현하는 방법뿐 아니라 그것과 관계를 구성하는 방식에서 발생한다.

레인은 자전적 다큐멘터리의 유형을 크게 세 가지로 구분한다. 첫째, 일

10) Jim Lane, *The Autobiographical Documentary in American*, The University of Wisconsin Press, 2002, pp.37-40.

지적 접근(The Journal Entry Approach)은 카메라를 개인의 일상적 기록으로 사용하며, 기억과 시간의 흐름 속에서 자아를 탐색한다.¹¹⁾ 시간과 기억에 따라 누적된 기록을 통해 관객은 주체가 세계를 구성하는 방식을 함께 경험하게 된다. 둘째, 자화상적 초상(Autobiographical Portraiture)은 자신과 가족 또는 타자의 의미를 관계 속에서 구성하며, 정체성의 재현보다는 그 관계의 구성 과정 자체를 드러내는 데 주목한다.¹²⁾ 따라서 주체의 정체성은 그것을 둘러싼 관계망 속에서 수행적으로 제시된다. 셋째, 대화 참여(Dialogic Engagement)는 주체가 타자와 상호적으로 발화하고 응답하는 관계 속에서 자신을 성찰한다.¹³⁾ 특히 이 유형은 여성 감독들의 자전적 다큐멘터리에서 뚜렷하게 나타난다. 정리하면, 카메라 앞의 '나'는 내면을 투명하게 드러내는 존재가 아니라 타자 혹은 '카메라-나'의 시선을 경유해 자신을 구성하는 수행적 주체이며, 자전적 다큐멘터리는 기록과 재현의 경계에서 주체가 자기 인식과 발화를 윤리적 형식으로 구성하는 과정이다.

레인이 제시한 자전적 다큐멘터리의 수행적 윤리와 관계적 주체성 개념은 이후 다큐멘터리 담론의 지형을 확장하는 이론적 토대가 되었다. 한국에서는 이러한 논의가 2000년대 초중반부터 본격적으로 수용되었는데, 이는 단순한 전파에 의한 새로운 양식의 유입이 아니라 한국 다큐멘터리가 관심을 기울였던 사회담론의 변동에 따른 결과였다. 1980~1990년대에 다큐멘터리는 민주화 운동과 사회 운동의 현장을 기록하며 공적인 의미를 담보한 역할을 수행하였다. 그러나 2000년대 이후 사회 운동의 동력이 약화되고 미디어 환경이 급격히 다변화되면서, 다큐멘터리는 더 이상 사회적 진실을 대변하는 매체로 기능하기 어려워졌다.¹⁴⁾ 정치적 구호나

11) 위의 책, pp.48-77.

12) 위의 책, pp.94-144.

13) 위의 책, pp.145-150.

운동의 언어가 설득력을 잃어가던 시점에 다큐멘터리는 개인의 체험과 감정이 형성되는 방식을 탐구하는 방향으로 전환하였다.

이 시기에 등장한 새로운 다큐멘터리들은 ‘나’의 경험을 통해 세계를 해석하고자 했다. 감독은 카메라를 사회의 증언 도구로 사용하는 대신, 자신의 기억과 체험을 매개로 사회를 재인식하는 주체가 되었다. 카메라는 공공의 현장을 비추는 창에서 스스로를 응시하고 관계를 재구성하는 거울로 변모하였다.¹⁵⁾ 이때 다큐멘터리의 관심은 진실을 대표하거나 객관적 사실을 증명하는 것이 아니라 자신과 타자가 맺는 관계의 형식, 다시 말해 수행적 관계성의 문제로 이동하였다. 이것은 한국 다큐멘터리가 사회적 현실과 단절되었음을 의미하지 않는다. 개인의 서사가 사회적 구조를 비추는 프리즘으로 작동한 것으로, 가족과 기억과 같은 사적 주제는 한국 사회의 정체성과 감정 구조를 사유하는 주요한 매개체가 되었다.¹⁶⁾

이러한 지점은 팬덤이 주체가 된 자전적 다큐멘터리로 이어지는 중요한 교차점이다. 그것은 개인의 열정과 애착, 타자와의 관계 맺기를 시각화함으로써, 감정의 사회적 순환 구조를 구체적으로 보여준다. 팬이 자신의 경험을 영상으로 기록하고 서사화하는 과정은, 자전적 다큐멘터리가 수행했던 자기 서사의 윤리적 실천의 담론 영역을 디지털 환경 속에서 확장하는 행위라 할 수 있다. 팬이 주체가 된 자전적 다큐멘터리에서 ‘카메라-나’는 자신이 사랑하는 대상을 매개로 감정을 표현하고, 공동체 속에서 관계를 조율하며, 자신의 위치를 성찰하는 수행적 주체로 등장한다. 이러한

14) 채희숙, 「한국 독립다큐멘터리에서 나타나는 ‘사적인 것’과 기록성」, 『영화연구』 제87호, 한국영화학회, 2021, 187-191쪽.

15) 강지은, 「자전적 다큐멘터리에 드러나는 주체의 의미에 관한 연구」, 동국대 영상대학원 영화영상학과 석사학위논문, 2009, 26-27쪽.

16) 맹수진·모은영, 『진실 혹은 허구, 경계에 선 다큐멘터리 - 한국 독립 다큐멘터리를 중심으로』, 도서출판 소도, 2008, 40-57쪽.

점에서 팬이 제작한 자전적 다큐멘터리는 감정의 미학이 사회적 관계망 속에서 어떻게 윤리적 수행으로 변환되는지를 보여주는 장소라고 말할 수 있다.

2-2. 팬덤 연구의 쟁점

수용자 연구는 오랫동안 해독 중심의 패러다임을 유지해 왔다. 스튜어트 홀(Stuart Hall)의 부호화/해독(encoding/decoding) 모델은 수용자가 텍스트를 읽고 해석하는 능동성을 강조했지만, 이 과정은 주로 의미 해석 차원으로 설명되면서 수용자의 해독 행위가 사회문화적 맥락 속에서 어떤 방식으로 구현되고 지속되는지, 그리고 그것이 정체성 형성과 어떻게 맞물리는지에 대해서는 충분한 의미를 제공하지 못했다.¹⁷⁾ 이러한 한계 속에서 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)는 수용자를 단순한 의미 해석자에서 문화적 수행자로 위치시키는 수행적 패러다임을 제시한 바 있다.¹⁸⁾

젠킨스의 논의에 따르면, 팬은 기존 텍스트를 수동적으로 소비하는 존재가 아니라 이를 새롭게 해석하고 변용·재구성하는 적극적인 참여자다. 그는 팬들이 텍스트의 원형을 따라가기보다 자신이 주목하는 인물, 관계, 플롯 중심으로 서사를 재편해 이를 공동체 내부에서 공유하는 것으로 의미를 재맥락화한다고 보았다. 이러한 서사적 전유는 텍스트의 단발적 소비를 넘어 지속적이고 반복적인 창작·수정·배포 행위를 포함하며, 이를 통해 팬을 창작자와 수용자의 경계를 넘나드는 문화적 공저자로 만든

17) 김민형, 「팬덤의 수행성 연구-인터넷 밈과 시민 참여문화」, 『기호학 연구』 제66권, 한국기호학회, 2018, 13-19쪽.

18) 김수정·김수아, 「해독 패러다임을 넘어 수행 패러다임으로: 팬덤 연구의 현황과 쟁점」, 『한국방송학회』 제29권 4호, 한국방송학회, 2015, 41-44쪽.

다.¹⁹⁾ 이 지점에서 수행적 패러다임은 해독의 패러다임이 설명하지 못했던 ‘행위의 지속성’과 ‘사회적 관계망’이라는 두 요소를 핵심 변수로 도입한다.

이 두 가지 요소는 미디어 산업과의 상호 작용 속에서 복합적으로 나타난다. 다시 말해, 텍스트와 팬덤, 그리고 그들의 창작물은 뉴미디어를 매개로 서로가 서로에게 영향을 주고받는 참여 문화(participatory culture)를 형성한다.²⁰⁾ 이러한 상황에서 오늘날 팬/팬덤은 콘텐츠의 소비자이자 생산자로 기능하며, 공동체적 실천을 통해 자신의 정체성을 재구성한다. 예컨대 특정 드라마나 영화의 세계관이 팬 픽션, 팬 아트, 패러디, 리믹스 영상 등을 통해 확장되는 현상은 텍스트 해석을 넘어, 새로운 문화의 형성을 가능하게 한다. 앞서 이야기했듯, 디지털 환경, 즉 뉴미디어의 확산은 수행 패러다임으로의 변화를 가져다주었다. 웹 2.0의 등장과 함께 디지털 카메라와 스마트폰의 보급, 비선형 편집 프로그램의 대중화는 전문 장비와 대규모 자본 없이도 창작물 제작과 유통을 가능하게 하는 조건을 마련했다. 과거 팬 활동에서 오프라인 소모임과 같은 제한적인 네트워크로 비디오와 카세트 테이프, CD 등의 교환이 이루어졌다면, 오늘날 팬은 유튜브, X(트위터), 인스타그램, 틱톡 등 다양한 뉴미디어 플랫폼을 활용해 실시간으로 창작물을 배포하고, 피드백을 받아 재가공하며, 다른 창작물과 결합하기도 한다. 이러한 변화는 수행의 시공간적 범위의 전례 없는 확장에서 비롯된 것이다. 팬은 지역적 한계를 넘어 글로벌 네트워크에서 활동하는 트랜스로컬 생산자(translocal producer)가 되었으며, 이는 팬 수행의 문화정치적 영향력의 비약적인 확대를 이끌어 내었다.

19) Henry Jenkins, *Textual Poachers*, 앞의 글, p.23.

20) 헨리 젠킨스, 『컨버전스 컬처: 올드 미디어와 뉴 미디어의 충돌』, 김정희원·김동신 역, 비즈앤비즈, 2008, 3-4쪽.

더 나아가 뉴미디어 환경은 팬/팬덤의 수행을 보존하고 기록하는 기능으로도 작동한다. 팬이 창작한 콘텐츠는 플랫폼의 서버와 데이터베이스에 축적되며, 이후 팬들은 그것을 재검색하여 재활용하거나 재맥락화하여 새로운 것을 만들어 낸다. 이는 팬/팬덤의 수행이 기록하는 행위이자 과거와 미래를 연결하는 연속적 과정이며, 텍스트가 종결된 이후에서 팬/팬덤의 정체성은 계속 형성된다는 의미이다. 레베카 윌리엄스(Rebecca Williams)는 여기에 주목해 ‘포스트 오브젝트 팬덤(post-object fandom)’²¹⁾이라는 개념을 제시한 바 있다. 그것은 원본 텍스트가 더 이상 생산되지 않더라도 팬/팬덤이 재시청, 재구성을 디지털 플랫폼에서 수행함으로써 정체성을 지속적으로 서술하는 활동을 말한다.²²⁾ 이때 팬/팬덤은 “모든 것이 변했던 순간”을 기점으로 자신의 삶을 구획하고, 그때의 경험을 하나의 자전적 전환점으로 재구성한다.²³⁾ 요컨대 팬들은 텍스트가 종결된 이후에도 자신의 정체성을 재서술해 나간다. 달리 말해, ‘팬 되기(becoming a fan)’는 가장 먼저 공유되는 자기 서술의 핵심 요소이며, 이를 통해 개인은 팬으로서의 경험을 자기 역사 속에서 의미 있는 변곡점으로 자리매김한다. 따라서 팬/팬덤으로서의 자기 서술은 기억의 회상이나 취미 기록이 아니라, 팬으로서 자신의 문화적 위상과 사회적 발언권을 재확인하는 수행적 행위이다. 팬덤 수행은

21) 간혹 ‘사후 팬덤’으로 번역되고 있지만 합의된 용어가 아니라서 그대로 표기하였다.

22) 기존 팬덤 연구는 텍스트가 방영되는 시기의 팬 활동에 초점을 맞추어 왔다. 그러나 오늘날 팬덤은 텍스트의 생산과 유통이 중단되어도 사라지지 않고 다른 형태로 재구성되고 있다. 레베카 윌리엄스는 여기에 주목해 포스트 오브젝트 팬덤(post-object fandom)이 팬 정체성과 자기 서사화 형성에 어떤 의미를 갖는지 탐구하였다. 원본 텍스트가 더 이상 생산되지 않더라도 디지털 플랫폼을 통해 기록된 것들은 재시청, 재구성 등을 통해 정체성이 유지되며 이것이 현재의 가치관에 영향을 미친다고 본 것이다. Rebecca Williams, *Post-object fandom: Television, identity and self-narrative*, New York: Bloomsbury Academic, 2015, pp.37-40.

23) 위의 책, p.7.

단발적 취미나 일시적 몰입으로 형성되는 것이 아니라 개인의 생애와 맞물린 지속적인 것이다.

맷 힐스(Matt Hills)는 자문화기술지(autoethnography)를 개인의 정체성 속에 남아 있는 문화적 흔적을 목록화하고 성찰하는 시도로 설명한다.²⁴⁾ 이러한 작업은 개인의 사적·주관적 경험을 형성하는 문화 및 역사적 조건을 드러내며, 더 나아가 그 경험을 설명하는 담론 자체가 문화적으로 구성되어 있음을 자각하게 만든다. 힐스에 따르면, 자문화기술지는 팬으로서의 경험이 한 개인의 정체성을 어떻게 형성하는지를 추적하는 분석이다. 이러한 접근은 특정 팬덤을 탐구했던 기존 팬덤 연구와 달리, 개인의 이야기 속에서 팬으로서의 경험이 가족, 세대, 직업, 역사적 사건과 같은 다양한 사회문화적 층위와 교차하는 구체적 순간을 포착한다는 특징을 가지고 있다.²⁵⁾ 따라서 자기 서술은 주체가 자신의 위치와 경험을 반복적으로 재연기하고 재맥락화하는 과정 속에서 구성되는 사회문화적 수행이다. 이러한 시각은 다큐멘터리에 대한 방법론적 토대와 공명한다. 자기 서술 주체가 자신의 경험을 재현하는 데 그치지 않고, 그 경험이 얹혀 있는 역사와 구조적 조건을 드러내기 때문이다. 이는 개인 서사가 곧 사회문화적 서사라는 점을 환기시키며, ‘나’의 이야기 속에 내재한 권력 관계, 담론 구조, 문화적 조건이 어떻게 작동하는지를 바라보게 만든다. 이는 특정 작품에 대한 애착이 세대적 경험과 매체의 변화, 미디어 산업과의 상호 작용 등 다층적인 요인과 결합해 형성된 것임을 보여주는 것이기도 하다. 따라서 팬덤 수행으로서의 자기 서술은 개인적 차원을 사회문화적 구조 속으로 재배치하는 분석 틀을 제공하며, 이는 팬덤 연구가 단순한 수용자 취향 분석을 넘어 정체성 정치와 문화적 재현의 문제로 확장될 수 있음을 시사한다.

24) Matt Hills, *Fan Cultures*, London & New York: Routledge, 2002, pp.37-59.

25) 위의 책, p.69.

3. 자전적 다큐멘터리 유형에 따른 팬덤의 형상

본 장은 세 편의 자전적 다큐멘터리를 분석 대상으로 삼아, 팬덤의 형상이 구조화되는 과정을 탐구한다. 〈에바로드〉는 에반게리온 스탬프 랠리에 참여한 팬의 여정을 기록하면서 의례적인 수행이 정체성으로 전환되는 과정을 일지적 접근으로 시각화한다. 〈내언니전지현과 나〉는 사회적 변화 속에서 게임 팬덤이 연대의 형식을 구축하고 그것이 제도적 차원과 교섭하고 수행적으로 확장하는 양상을 보여준다. 마지막으로 〈성덕〉은 동시대 아이돌 팬덤을 배경으로 그들이 상호 간 대화와 응답을 통해 윤리적 성찰로 이행하는 과정을 드러낸다. 세 작품 모두 팬으로서 감독의 고백과 팬덤의 목소리를 병치함으로써, 팬덤의 감정이 주체의 성찰로 확장될 수 있음을 입증한다. 이 장에서는 텍스트 분석을 통해 팬덤이 자기 서사 쓰기와 문화적 실천, 윤리적 성찰이 교차하는 수행적 공간임을 밝히고자 한다.

3-1. 〈에바로드〉: 팬덤의 정체성 기록

2012년 6월, 〈에반게리온: Q〉(마에다 마히루·마사유키·츠루마키 카즈야)의 일본 개봉을 앞두고 제작사인 스튜디오 카라는 파리, 도쿄, 베이징, 샌프란시스코를 순서대로 방문해 캐릭터 스탬프를 수집하는 ‘지구 일주 스탬프 랠리’를 발표한다. 4개국에 배치된 스탬프를 한정된 기간 안에 모아오는 것이 목적인 이 이벤트는 전 세계 에반게리온 팬들의 큰 주목을 받으며 화제의 중심이 되었다. 그 누구보다 에반게리온의 열성 팬임을 자부하는 이종호와 박현복은 제작사의 공지를 팬들에 대한 ‘도전’으로 받아들이고 승부욕을 느끼며 첫 번째 장소인 파리로 향한다.

〈에바로드〉는 이들이 대륙을 가로지르며 스탬프를 모으는 과정을 직접 촬영한 자전적 다큐멘터리다. 그러나 다큐멘터리는 여정만 기록하지 않는다. 카메라는 두 사람뿐 아니라 여정 속에서 만난 〈에반게리온〉의 팬들과 다른 문화적 취향을 지닌 팬들에게 질문을 던지며 대상에 대한 애정이 자신에게 어떤 의미인지를 탐색한다. 이종호는 카메라 앞에서 어린 시절 좋아했던 것들과 그 마음이 점차 사라져가는 것에 대한 아쉬움을 고백한다. 박현복은 힘들었던 시절 ‘덕질’²⁶⁾이 탈출구가 되었음을 이야기한다. 그들이 만난 다른 팬들 역시 마찬가지였다. 이들은 자신이 좋아하는 대상을 향한 애정의 실천과 카메라 앞 고백을 통해 정체성을 발견한다.

마크 더핏(Mark Duffett)은 팬덤을 특정 감정을 지속적으로 수행하고 재현하는 체계로 규정하며, 그 반복 속에서 주체는 자신을 구획하고 타자와의 윤리적 관계를 구성한다고 보았다.²⁷⁾ 감정은 일회적 체험으로 소멸하지 않고, 공동체의 관계망에서 되풀이되는 행위 속에서 기억과 의미를 축적한다. 따라서 팬덤 수행은 자기 존재를 확인하고 타자와의 관계를 조율하는 사회적 기제라고 말할 수 있다. 〈에바로드〉는 이러한 팬덤 실천의 전형을 보여준다. 스탬프를 모으는 행위는 단순한 취향의 증거가 아니라, 자신이 속한 공동체와 연결되는 의례로 기능한다. 여기서 의례는 일상적 반복 속에 사회적 의미를 부여하고, 하위문화 집단이 주류 문화와의 관계를 새롭게 조직하는 상징적 실천이다.²⁸⁾ 이 의례적 수행은 감정을 순간적 체험에 머물지 않게 하며, 규칙과 절차를 통해 기억과 의미로 구조화한다.

26) ‘덕질’은 ‘오타쿠’의 한국식 표현인 ‘덕후(오덕후)’와 어떤 행위나 일의 의미를 더하는 접미사 ‘질’이 결합해 만들어진 용어이다. 덕질은 단순한 취미 생활을 넘어, 좋아하는 대상에 대한 강한 애정과 관심으로 관련된 정보를 수집하거나 상품을 구매하는 등 팬 활동에 적극적으로 참여하는 활동까지 포괄한다.

27) 마크 더핏, 『팬덤 이해하기』, 김수정 외 역, 한울 아카데미, 2016, 249-252쪽.

28) 앤드류 에드거·피터 세즈워 역음, 『문화이론 사전』, 박명진 외 역, 한나레, 2012, 349쪽.

즉, 〈에바로드〉의 주인공들에게 스탬프 랠리는 개인적 취향의 과시에 그치지 않고, 감정을 형식화하여 사회적 연대와 자신의 정체성을 드러내는 장치이다.

〈에바로드〉에서 의례를 통해 드러난 팬의 정체성은 사회에서 부정적으로 낙인찍혀 온 오타쿠의 자아이다. 〈에바로드〉는 이 정체성을 포착해 전면에 다룬다.²⁹⁾ 스탬프 랠리에 몰입하는 두 인물이 카메라 앞에서 스스로를 ‘오타쿠’라 호명하는 장면을 통해, 〈에바로드〉속 주인공의 행위는 정당성을 얻게 된다. 그렇다고 해서 이 호명은 사회가 부여한 오타쿠에 대한 낙인을 수용하는 것이 아니다. 오히려 그것은 기존 사회가 ‘잉여’, ‘과잉’, ‘쓸모 없는 집착’으로 간주한 행위를 긍정적 가치로 전환하는 수행적 발화다.³⁰⁾ 이는 곧 자기 정체성의 재구성인 동시에 그것을 사회적 장에 내보이는 발언으로, 〈에바로드〉에 대한 애정을 보내는 이들의 행위를 정당화한다.

오타쿠 정체성은 본질적으로 사회적 낙인과 맞닿아 있다. 특정 텍스트에 과도한 애정을 쏟는 태도는 흔히 비생산적이거나 사회적 기여와 무관한 행위로 폄하되곤 했다. 그러나 오타쿠들은 이러한 낙인을 수동적으로 수용하는 대신, 그것을 자기 긍정의 자원으로 바꾸어내기 위해 다양한 방식을 동원한다. 이때 그들은 대상에 대한 애정을 숨기지 않고 오히려 드러내는 행위로 자부심을 구축한다. 이 과정을 통해 오타쿠로서의 정체성은 사회와 접속한다.³¹⁾ 즉, 오타쿠로서의 수행은 자신과 사회의 관계를 재편

29) 지영, 〈만국의 오타쿠여, 덕질하라!〉, 서교연 웹진 인-무브, <https://en-movement.net/62> (검색일: 2025.09.08.)

30) 이윤지, 「한·일 오타쿠 문화수용과 이미지 형성 비교 연구」, 중앙대학교 대학원 일어일문학과 일본문화전공 석사학위논문, 2013, 44-54쪽.

31) 이문희, 「오타쿠로서의 자기 인식과 정체성 형성 과정에 관한 연구 - 한국의 일본 만화·애니메이션 수용자들을 중심으로」, 연세대학교 커뮤니케이션대학원 영상커뮤니케이션 전공 석사학위논문, 2017, 53-59쪽.

하는 시도이며, 애정을 외부 세계 속에서 정당화하는 방식이다. 이러한 정체성의 수행은 단지 오타쿠 개인의 자기 긍정에 머물지 않는다. 그것은 동시대 청년 세대가 직면한 사회적 조건과 교차하며, 제도적 경로에서 배제된 현실 속에서 자기 존재를 증명하려는 대안적 방식으로 기능한다.

〈에바로드〉는 바로 이러한 맥락을 반영한다. 그들이 스탬프 랠리에 모든 자원과 시간을 투입하는 행위는, 자신들이 누구인지를 확인하고 동시에 외부 세계와의 관계를 노정하는 절차로 기능한다. 작품 후반부에서 외교 문제로 중국의 스탬프 일정이 기약 없이 연기된 장면은 그 사실을 보여준다. 카메라를 바라보며 “사회적인 문제에 나의 오덕질이 영향을 받는구나”라고 현복이 푸념을 늘어놓는 장면은 팬덤 수행이 외부 환경과 무관하지 않다는 것을 드러낸다. 사적으로 시작한 팬덤 수행이 사회적 맥락과 분리될 수 없음이 자각되는 순간, 이들의 수행은 현실과의 연결망을 가시화하고 사회적 의미를 획득한다. 이것은 2010년대 초중반 이른바 ‘N포 세대’라 불린 청년들의 현실과 맞닿아 있다. 〈에바로드〉는 안정된 직장 생활이라는 제도적 경로에서 배제된 청년들이 비효율적이고 무모해 보이는 덕질에 자원을 투입하며 다른 삶의 가능성을 모색하는 모습을 보여준다. 그들의 수행은 자본주의 사회에서 잉여로 취급된 활동이 오히려 자기 정체성과 창조적 결과물을 만들어 낼 수 있음을 보여준다.³²⁾

파리, 도쿄, 샌프란시스코를 거쳐 마지막 장소인 베이징에서 스탬프를 찍은 이들은 인증을 받기 위해 다시 도쿄로 향한다. 그곳에서 그들은 전 세계를 통틀어 오직 자신들만이 4개국 랠리를 완주했다는 사실을 알게 된다. 이 장면은 개인적 성취 확인 이상의 의미를 갖는다. 무모하고 사소해 보이던 행위가 공식 인증이라는 제도적 절차를 거치면서 상징적 사건으로 전

32) 김미현, 「청춘의 역습과 세속화-장강명의 청춘소설 3부작을 중심으로」, 『한국문화연구』 제30권, 이화여자대학교 한국문화연구원, 2016, 77-83쪽.

환된다. 이는 무가치한 집착으로 폄하되던 덕질이 수행을 통해 공적 정당성을 얻는 과정이며, 효율과 생산성 중심의 사회에서 배제된 행위가 새로운 가치 질서를 만들어 낸 사례이다.³³⁾

팬덤 수행은 단순한 취향의 증명이 아니라, 대상이 자신의 삶에 남겨 놓은 흔적들을 충실히 추적한 결과이며, 〈에바로드〉는 그 과정을 실천적 양식으로 구축한 것이다. 요컨대 〈에바로드〉는 사적인 차원이 사회적으로 승인되는 과정을 보여주는 동시에 팬덤 수행을 통해 자신의 정체성을 발견하는 과정의 기록이다. 이는 곧 자전적 다큐멘터리가 팬덤의 감정을 구조화하여 정체성의 언어로 변환하는 양식임을 입증한다.

3-2. 〈내언니전지현과 나〉: 현실에 개입하는 팬덤의 수행

〈내언니전지현과 나〉는 벅슨의 고전 게임 〈일랜시아〉의 이용자들이 직면했던 위기와 대응을 추적한다. 감독은 ‘내언니전지현’이라는 아이디로 16년 동안 〈일랜시아〉를 플레이하며 ‘마님은돌쇠만쌀쥐’ 길드를 이끌어 온 마스터이다. 치명적인 버그로 〈일랜시아〉가 사라질 위기에 처하자 감독은 길드원들에게 〈일랜시아〉의 의미를 묻기 시작한다. 카메라는 〈일랜시아〉가 유저들에게 어떤 의미를 가지고 있는지, 그리고 왜 이들은 ‘망겜’³⁴⁾으로 불리는 게임을 스스로 정비하며 계속해서 플레이하는지를 탐색한다.

카메라는 제작사가 게임을 방치함으로써 공식 업데이트가 중단된 이후

33) 소설가 장강명은 다큐멘터리 〈에바로드〉와 그것을 둘러싼 이야기를 취재한 후 『열광 금지, 에바로드』라는 소설을 완성하였다. 이들의 이야기가 소설이라는 문학적 제도로 편입된 사실은, 그것이 공인된 창조적 결과물로서 재편된 하나의 양상으로 읽어볼 수 있다.

34) ‘망겜’은 ‘망한 게임’의 줄임말로, 버그가 많거나 게임 밸런스가 무너진 상태 등 게임 자체가 실패했다고 평가받을 때 게임 유저들이 사용하는 용어이다.

에도 유저들이 자체적으로 매크로,³⁵⁾ 이른바 ‘비공식 업데이트’를 실천하면서 게임을 플레이하는 과정을 조명한다. 그런데 이것은 〈일랜시아〉가 동시대 게임과 다른, 소위 ‘구닥다리’ 게임이기 때문에 가능한 것이기도 하다. “누구든지 무엇이든지 될 수 있는 곳”이라는 1999년 출시 당시 문구처럼 〈일랜시아〉는 높은 자유도를 특징으로 하였다. 인터뷰에 응한 유저들 역시 이를 가장 큰 강점으로 꼽았다. 그들은 원하는 능력을 자유롭게 개발하고, 게임 내에서 재판장이나 도서관 사서와 같은 다양한 역할을 맡아 공동체를 형성하였다. 그러나 캐릭터 성장을 위해서는 많은 시간이 필요했고, 제작사의 지원이 중단된 상황에서 유저들은 효율을 위해 매크로 프로그램을 개발하여 캐릭터 육성을 가속화하였다. 매크로는 어느새 게임의 기본 플레이 방식으로 자리 잡게 되었다.

유저들의 매크로 제작은 기술적 기능의 보완이 아니라 규칙 재설계와 공동체 자율성 회복을 지향한 실천이다. 유저들은 게임의 환경을 꽤적하게 개선해 나가려 했으며 그 과정에서 플레이어의 의미를 새롭게 발견하였다. 〈내언니전지현과 나〉는 첫 장면에 1997년 IMF 경제 위기를 알리는 자막을 제시한다. 〈일랜시아〉는 이러한 사회적 불안 속에서 출시되었으며, 유저들 또한 그 시기에 청소년기를 보낸 이들이었다. 그렇기 때문에 과금 없이 누구나 다양한 역할을 선택할 수 있는 게임 속 세계는 불안정한 현실과 대비되는 대안적 공간으로 인식되었다.³⁶⁾ 작품 속 유저들도 〈일랜시

35) 게임 내에서 캐릭터의 능력치를 높이기 위해서는 특정 행위를 반복해야 한다. 가령 캐릭터를 전사로 키우고자 한다면 게임 내 공간을 구석구석 돌아다니며 사냥하는 경험을 쌓아야 하는데, 이러한 행위는 기계적인 반복에 가깝다. 따라서 유저들은 캐릭터가 자동으로 움직이면서 사냥, 거래와 같은 특정 행위를 반복하도록 명령하는 프로그램을 만들어 배포하게 되었다. 최신 게임에서 매크로는 보안상 이유로 제작 자체가 불가능하지만 지원이 중단된 구식 게임인 〈일랜시아〉에서는 가능한 상태였다.

36) 김병규, 〈〈내언니전지현과 나〉에 구현된 공동체 이미지〉, Docking, 2021.3.22., <http://dockingmagazine.com/contents/22/187>. (검색일: 2025.09.08.)

아>가 단순히 시간을 소모하는 여가로서의 게임을 넘어서는 것이었다고 술회한다. 게임은 노력의 결과를 시각적으로 구현하기 때문에 불투명한 미래에 투자해야 하는 현실과 달리 즉각적 성취감을 제공했다. 이어지는 장면은 청소년들이 “한국보다 경쟁이 덜 한 선진국에서 다시 태어나고 싶다”고 말하는 뉴스 화면이다. 이러한 방식으로 <내언니전지현과 나>는 게임이 제공하는 대안적 성취와 청년 세대가 체감하는 사회적 좌절을 병치한다. 그것은 게임과 현실의 불안과 욕망의 충위를 드러내 팬들이 <일랜시아>에 부여한 의미를 강조하는 방법이다.

불안정한 경제 활동, 결혼과 출산의 유예, 사회적 네트워크의 붕괴 속에서 이들은 게임 공동체를 통해 책임과 연대의 감각을 회복한다. 매크로를 통해 게임의 사각지대를 보완해 가며 유저들이 플레이 환경을 개선해 나간 것이다. 이는 게임 내에서의 수행이 개인적 감정의 공유를 넘어 사회적 연대를 기획하는 윤리적 기반으로 작동할 수 있으며 팬덤이 제도권 바깥에서 정치적 상상력을 창출하는 주체로 자리매김할 수 있음을 보여준다.³⁷⁾ <일랜시아> 팬들이 거친 과정은 자율적 통제와 상호 신뢰를 전제로 한 공동체 윤리에 관한 것이며, 이때 팬덤은 수용자를 넘어 변화의 주동자로 기능한다. 팬덤은 자신들의 문화적 공간을 능동적으로 방어하고 재정립하는 행위자이다.

그러나 매크로가 모든 것을 해결한 것은 아니었다. 2019년 10월, 한 유저가 서버 취약점을 악용해 ‘팅버그’³⁸⁾를 발생시키자 <일랜시아>는 심각한 위기에 봉착한다. 유저들 사이에서는 “망한 게임 정말로 망하게 되었다”

37) 헨리 젠킨스, 『컨버전스 컬처: 올드 미디어와 뉴 미디어의 충돌』, 김정희원·김동신 역, 비즈앤비즈, 2008, 355-381쪽.

38) 플레이 도중 악성 유저의 캐릭터를 마주치면 게임이 자동으로 종료되는 현상이다. 악성 유저는 사람들이 많이 모이는 곳이나 필수로 가야하는 곳에 버그를 숨겨 놓는 것으로 유저들이 플레이 자체를 할 수 없게 만들었다.

는 자조가 확산되었다. 이러한 상황에서 감독은 넥슨의 노동조합을 찾아간다. 감독이 노조를 찾아간 것은, 노조가 유저들의 목소리에 유일하게 귀를 기울여준 사용자이며, 그들의 상황이 자신들의 처지와 크게 다르지 않다고 생각했기 때문이다. 감독은 게임 회사의 노동 환경을 개선하려 투쟁 중인 지회장에게 더 좋은 환경의 회사로 이직하면 되지 않느냐고 묻는다. 그러자 그는 “내가 여기서 이걸 직접 바꾸지 않으면 바뀌지 않는다”라고 대답한다. 이제 감독은 지회장을 비롯한 노조 역시 〈일랜시아〉의 유저들처럼 시스템의 단점을 지적하고 개선하기 위해 애쓰고 있었음을 알게 된다.

이 과정을 통해 〈내언니전지현과 나〉는 팬덤 수행이 게임 내부를 넘어 제도와의 교섭으로 확장되는 과정을 자기반영적으로 드러낸다. 지회장과 만난 감독은 게임을 고치기 위해 스스로 더 적극적으로 움직여야 한다는 생각을 굳히게 되고, 그동안 모았던 오류와 유저들의 불편을 제작사에 전달한다. 카메라는 그 과정을 모두 기록했고, 그 영상이 다큐멘터리로 제작되어 영화제에서 상영됨으로써 〈일랜시아〉의 팬덤이 만들어 간 풍경은 사회적으로 가시화되었다.³⁹⁾ 다큐멘터리가 일으킨 반향은 소극적인 대처로 일관하던 제작사를 유저 간담회로 이끌었고, 감독은 그 과정 역시 촬영하여 86분 분량의 판본인 〈내언니전지현과 나: 더 온택트〉를 완성한다. 이 작품은 팬덤 수행이 제도와 사회적 변화를 구축하는 과정을 기록하는 데 그치지 않고, 그것을 다시 서사 내부로 환류시켜 텍스트 자체를 사회적 실천의 일부로 작동하게 만들었다. 이러한 자기반영적 구성은 자전적 다큐멘터리가 수행적 주체성을 구성하는 한 방식을 보여주는 동시에 팬덤 수행이 후기 플랫폼 자본주의의 조건 속에서 사용자가 제기할 수 있는 윤리

39) 감독은 2019년 미디어엑트에서 40분 가량의 분량으로 〈내언니전지현과 나〉를 완성하여 공개하였다. 그 이후 재편집을 통해 71분 분량의 판본을 2020년 5월 인디다큐페스티벌에서 공개하여 게임과 팬덤에 대한 많은 화제를 모았다.

적 실천 모델임을 제시한다. 나아가 감정적 참여가 사회적 요구로 전환되는 과정을 보여주는 것으로, 팬덤이 특정 대상에 대한 애정으로 결속된 소비자가 아니라 담론과 제도를 재구조화하는 능동적 행위자임을 입증한다.

〈내언니전지현과 나〉에서 팬덤은 재현되는 대상이 아니라 스스로를 촬영하고 기록하는 주체이다. 자기 기록은 공동체의 경험을 외부로 증명하는 동시에 내부적으로 주체를 재구성하는 수행적 도구이다.⁴⁰⁾ 카메라 앞에 선 주체는 기록의 대상이면서 발화자이며 매개자이다. 주체의 이러한 중층적 위치는 내부 공동체의 감정과 요구를 담론적 형식으로 가공하며 기록 행위 자체를 수행의 한 방식으로 기능하도록 만든다. 그것은 텍스트와 텍스트 바깥을 오가는 참여 문화의 특징과 맞물리고,⁴¹⁾ 능동적 전유와 재순환이라는 맥락 속에서 정체성을 수행하는 팬덤의 특성과도 호응한다.⁴²⁾

3-3. 〈성덕〉: 성찰적 주체의 형성과 실천

〈성덕〉은 감독 자신의 팬 경험을 바탕으로 제작된 자전적 다큐멘터리이다. 감독은 오랫동안 지지하던 가수 정준영이 범죄자로 추락하면서 겪게 된 충격과 혼란을 출발점으로 삼는다.⁴³⁾ 더 나아가 그녀는 자신과 같은 상황에 놓인 아이돌 팬의 목소리와 자신의 고백을 나란히 배치하면서 팬덤

40) 미셸 푸코, 『자기의 테크놀로지』, 이희원 역, 동문선, 1997, 36쪽.

41) Henry Jenkins, "Star Trek Rerun, Reread, Rewritten," in *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York: NYU Press, 2006, pp.37-60.

42) Matt Hills, *Fan Culture*, London & New York: Routledge, 2002, pp.98-109.

43) 2012년 m.net 〈슈퍼스타K 4〉를 통해 대중적 인지도를 얻은 정준영은 영화와 예능 프로그램에 출연하며 스타덤에 올랐다. 그러나 2019년 3월 버닝썬 게이트 수사 과정에서 성범죄 연루 사실이 밝혀지면서 징역 5년 형을 선고받았고, 2024년 3월 형기를 마치고 출소하였다.

의 의미와 역할에 대해 진지하게 고민한다. 〈성덕〉은 이러한 과정을 통해 팬덤이 단순한 열광이나 소비의 행위가 아니라, 자기 정체성과 사회적 관계를 윤리적으로 성찰하게 만드는 문화적 수행임을 드러낸다.

‘성덕’은 ‘성공한 덕후’라는 뜻으로, 스타와 특정한 접점이 형성된 팬들을 가리키는 용어이다. 스타와 직접 만나거나 혹은 스타가 팬으로서의 ‘나’를 기억해 주는 경험은 팬덤 내부에서 일종의 성취로 간주된다. 이처럼 성덕이라는 표현이 지시하는 바는 스타 혹은 대상에 대한 몰입과 동일시가 정점을 이루는 순간이며, 개인의 삶 속에서 스타가 자신의 정체성을 어떻게 형성했는지를 암시한다. 감독은 정준영 때문에 처음으로 기차를 타 보았고, 처음으로 서울에 와 보게 되었다고 말한다. 〈성덕〉은 이러한 몰입의 지점을 탐구하면서 그것이 위기와 균열을 거쳐 성찰로 전환되는 과정을 보여준다.

스타에 대한 이러한 몰입은 항상 안정적인 상태를 유지하는 것은 아니다. 스타의 범죄는 팬덤을 지탱하던 정서적 기반을 무너뜨리며, 팬들이 쌓아온 성취의 의미를 근본적으로 흔들어 버린다. 오랫동안 열정과 시간을 바쳐왔던 대상이 사회적으로 부정된 존재로 전락했을 때, 팬은 자신이 쌓아온 헌신과 그 기억에 절실한 의문을 제기하지 않을 수 없다. 성공한 덕후라는 자기 정체성은 외부 사건으로 인해 실패한 덕후라는 자각으로 뒤바뀌며, 개인적 성취의 경험은 곧 좌절과 혼란으로 전환된다. 〈성덕〉은 이 위기를 통해 팬덤 수행이 개인의 열광적 활동이 아니라 사회적 규범과 윤리적 판단에 의해 규정되고 도전받는 복합적인 것임을 드러낸다.⁴⁴⁾

스타의 몰락은 단순한 충격을 넘어 팬들을 모순적인 위치에 놓이게 한다. 그들은 피해자임과 동시에 가해자일 수 있다는 불편한 자각에 직면한

44) 서곡숙, 〈〈성덕〉 - 입덕에서 탈덕까지, 범죄자 오빠에 대한 x성덕의 자전적 성찰〉, 『르몽드 디플로마티크』, 2023.10.4., <https://www.ilemonde.com/news/articleView.html?idxno=17733>. (검색일: 2025.09.08.)

다. 과거에 스타를 지지하고 열정을 쏟았던 행위가 이제는 범죄를 묵인하거나 정당화한 것으로 읽힐 수 있기 때문이다.⁴⁵⁾ 이러한 인식은 배신감을 넘어, 자기 정체성 전체를 뒤흔드는 죄책감으로 이어진다. 〈성덕〉은 이러한 딜레마를 구체적으로 기록하면서 팬덤의 몰입에 내재한 윤리적 긴장을 드러낸다. 팬은 자신을 규정하던 정체성의 기반이 무너지는 순간, 비로소 자신의 선택과 행위를 성찰할 수밖에 없는 상황에 이르게 된다.

이러한 죄책감과 혼란은 자전적 다큐멘터리라는 형식을 통해 새로운 의미를 얻는다. 〈성덕〉에서 감독은 자신의 경험을 직접 고백하고, 같은 상황에 놓인 팬들의 목소리를 함께 배치한다. 이는 개인적 기억의 회상이 사회적 맥락 속에서 재구성되도록 하는 것으로, 사적인 체험을 성찰의 대상으로 전환하여 개인적 혼란을 공동체적 질문으로 확장하는 작업이다.⁴⁶⁾ 다시 말해, 〈성덕〉은 팬덤을 자기 성찰과 사회적 의미화가 동시에 이루어지는 수행성의 모습으로 그려낸다.

또한 〈성덕〉은 팬덤 수행이 물질적 흔적을 통해 구체화되는 방식을 보여준다. 영화 속 팬들은 굿즈를 끝내 버리지 못하며, 그것을 과거 몰입의 증거이자 현재 성찰의 단서로 간직한다. 이때 굿즈는 단순한 소비재가 아니라 개인의 기억과 정체성을 저장하는 매개체로 작동한다. 그러나 동시에 굿즈는 팬에게 불편한 죄책감과 혼란을 환기시켜, 과거의 열정을 회회하게 만드는 양가적 성격을 지닌다.⁴⁷⁾ 이처럼 굿즈는 추억의 저장소이자

45) 정병기, 「〈성덕〉에 나타난 팬덤의 성격과 팬심 변화의 원인: 문화예술 팬덤과 정치 팬덤」, 『국제정치연구』 제26집 1호, 동아시아국제정치학회, 2023, 34-38쪽.

46) 이승민, 「한국 독립 다큐멘터리 영화에서 제작자의 개입과 노출에 관한 연구 -‘제작자’-‘나의 다양한 양상들」, 중앙대학교 첨단영상대학원 영화예술학과 영화이론전공 석사학위 논문, 2008, 38-40쪽.

47) 송아름, 〈나의 우주는 당신으로부터 탄생했으니 부디 ... 다큐 〈성덕〉의 절절한 기록들〉, 『르몽드 디플로마티크』, 2022.9.28., <https://www.ilemonde.com/news/articleView.html?idxno=16102>. (검색일: 2025.09.08.)

윤리적 갈등의 근원이 되며, 팬덤의 경험을 소환하고 직면하게 하는 하는 물질적 매개로 기능한다. 〈성덕〉은 이러한 장치를 통해 팬덤이 단순히 감정적 몰입이 아니라 기억과 물질성을 통해 지속적으로 재구성되는 문화적 수행임을 드러낸다.

〈성덕〉은 스타에 대한 몰입과 그것의 갑작스러운 해체로 인한 위기를 거친 팬덤이 새로운 주체성을 모색하는 과정을 보여준다. 영화 속 팬들은 과거처럼 무조건적 동일시와 맹목적 지지를 유지하기보다는, 일정한 거리를 두고 절제된 방식으로 팬덤을 지속하려 한다. 이는 열정을 줄이는 소극적 선택이 아니라, 팬덤 정체성과 사회적 정체성을 조율하며 균형을 찾으려는 능동적 실천이다. 이렇게 재조정된 팬덤은 개인의 삶을 지탱하면서도 사회적 책임을 수용할 수 있는 형태로 나타난다. 〈성덕〉은 이 과정을 통해 팬덤이 자신과 공동체를 향한 윤리적 실천을 수행하는 문화적 주체 형성의 장으로 확장될 수 있음을 말한다.

〈성덕〉 후반부는 자신의 경험을 정치 팬덤의 양상과 나란히 놓으면서, 동일시와 몰입이 지닌 양가적 성격을 한층 더 선명하게 드러낸다. 정치 지도자나 정당을 향한 지지는 종종 범죄나 부정이 드러난 이후에도 쉽게 해체되지 않으며, 오히려 확증 편향을 통해 더욱 강화되기도 한다. 이는 스타의 범죄 사실에도 불구하고 굿즈를 버리지 못하거나 지지를 철회하지 못하는 아이돌 팬덤의 모습과 구조적으로 유사하다. 그러나 영화는 이 두 가지 사례를 단편적으로 비교하는 데에 그치지 않고, 문화예술 팬덤이 자전적 다큐멘터리의 서사를 통해 성찰로 나아가기를 선택하였다는 것을 부각한다. 즉, 동일한 몰입 구조를 떠는 정치 팬덤과 문화 예술 팬덤을 교차시킴으로써, 몰입이 자기 성찰로 전환하는 계기를 보여준다.

이 작품은 몰입에서 출발해 위기와 죄책감을 거쳐 성찰과 재조정으로 이어지는 과정을 기록하면서, 팬덤이 사회적 윤리와 정체성 정치의 차원에서

갖는 의미를 드러낸다. 특히 자전적 다큐멘터리의 형식은 개인적 경험을 사회적 맥락 속에서 다시 서술하게 함으로써, 팬덤을 하나의 사회문화적 수행으로 정립시킨다.⁴⁸⁾ 이러한 양식을 거친 〈성덕〉은 팬덤을 새로운 주체성을 형성하는 문화정치적인 장으로 제시한다. 나아가 이 작품은 산업 자본주의가 팬덤을 끊임없이 상품화하는 조건 속에서도, 팬덤이 자기 정체성을 성찰하고 윤리적 실천을 모색할 수 있는 가능성도 함께 제시한다.

4. 기록에서 실천으로

본 연구는 자전적 다큐멘터리의 양식과 팬덤 수행성을 접합하여, 동시에 영상 문화에서 개인 서사와 사회적 실천이 교차하는 층위를 탐색했다. 분석 대상인 〈에바로드〉, 〈내언니전지현과 나〉, 〈성덕〉은 모두 특정한 대상에 대한 애정을 서사화하면서, 그것을 자기 성찰과 공동체의 기억으로 재편하는 과정을 보여주었다. 이러한 작업은 짐 레인이 제시한 분석 틀로 이해할 수 있으며, 다큐멘터리의 전통적인 개념인 객관적 사실 재현을 넘어서는 주관적 진실의 구성 방식을 드러내는 것이기도 하다.

팬덤은 수행성을 매개로 자기 정체성을 조직하고, 디지털 미디어 환경 속에서 자기 서사와 정동을 반복해서 재생산한다. 헨리 젠킨스가 말한 참여 문화와 집단 지성은 팬덤의 문화적 동력을 설명하며, 매튜 힐스와 마크 더핏의 논의는 팬덤이 수행성과 정동적 관계 맺기를 통해 자기 존재를 재현한다는 점을 강조한다. 팬덤 수행성이 자전적 다큐멘터리와 접속할 때,

48) 이동연, 「팬덤의 기호와 문화정치」, 『진보평론』 여름 8호, 현장에서미래를, 2001, 448-449쪽.

개인의 기억과 사회적 구조가 교차하는 새로운 문화적 지형이 형성된다.

본 연구는 한국 다큐멘터리의 역사적 전개와도 맞닿아 있다. 한국 다큐멘터리는 1990년대 중후반부터 공적 역사에 가려진 사적 기억과 증언을 새롭게 발굴해 왔다. 본 연구의 분석은 이러한 흐름의 연장선에서 다큐멘터리가 새로운 문화적 기억 주체인 팬덤의 자기 서사화와 접속하는 지점을 살펴봤다. 팬덤이 서술의 주체가 된 자전적 다큐멘터리는 사적 기록의 차원을 넘어 대중문화 산업 구조 및 제도와 충돌하거나 교섭하는 문화적 실천이기도 하다.

그럼에도 본 연구는 몇 가지 한계를 가진다. 첫째, 분석 텍스트가 세 편의 사례에 국한되었기 때문에 다큐멘터리의 다양한 변주에 대해서 언급하지 못했다. 둘째, 다큐멘터리 양식에 초점을 맞추었기 때문에 관객과 팬들이 이를 수용하고 해석하는 과정까지는 포착하지 못했다. 셋째, 애니메이션, 게임, 아이돌 팬덤에 초점을 맞추어 다른 분야의 팬덤의 양상에 대해서는 조명하지 못했다는 한계가 있다. 향후 연구에서는 팬덤 수행성의 사회적 맥락과 수용자의 체험적 층위를 보다 면밀히 검증하고, 〈비상〉(임유철, 2006), 〈나는 갈매기〉(2009)와 같은 작품에 나타난 스포츠 팬덤 등 다양한 영역의 팬덤 수행을 반영하는 다큐멘터리를 다룰 필요가 있다.

자전적 다큐멘터리로 나타난 팬덤 수행은 동시대 대중문화가 어떻게 기억을 구성하고, 감정을 조직하며 사회와의 접속을 구축하는지 보여주는 중요한 실천이다. 본 연구는 다큐멘터리를 기록의 수단으로만 한정하지 않고 팬덤 수행과 교차하는 장으로 재위치하는 것으로 다큐멘터리 연구와 팬덤 연구의 연결 가능성을 제시하였다. 이는 향후 대중문화와 집단 기억 연구를 위한 새로운 토대를 제공한다는 점에서 학문적 의의를 갖는다.

참고문헌

1. 기본자료

〈에바로드〉(박현복, 2013), 프로젝트 에바로드
〈내연니전지현과 나〉(박윤진, 2020), 호우주의보
〈성덕〉(오세연, 2021), 해람사

2. 논문과 단행본

강신규, 『흔들리는 팬덤』, 컬처북, 2024, 195-211쪽.
강지은, 「자전적 다큐멘터리에 드러나는 주체의 의미에 관한 연구」, 동국대 영상대학원 영화영상학과 석사학위논문, 2009.
권상정, 「플랫폼에 따른 다큐멘터리 서사전략 연구: 〈BTS: Burn the Stage〉를 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제21권 5호, 한국콘텐츠학회, 2021, 949-960쪽.
권하린, 「케이팝 팬덤의 군중 형태 변화 과정 연구」, 성균관대학교 일반대학원 영상학과 석사학위 논문, 2023.
김미현, 「청춘의 역습과 세속화-장강명의 청춘소설 3부작을 중심으로」, 『한국문화연구』 제30권, 이화여자대학교 한국문화연구원, 2016, 67-96쪽.
김민형, 「팬덤의 수행성 연구-인터넷 밈과 시민 참여문화」, 『기호학 연구』 제66권, 한국기호학회, 2018, 7-36쪽.
김송희·양동욱, 「중년 여성들의 오디션 출신 스타에 대한 팬덤 연구: 팬심의 구별짓기를 중심으로」, 『미디어, 젠더&문화』 제25호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2013, 35-71쪽.
김수아, 「K-POP과 신한류에 대한 텔레비전 담론: 다큐멘터리 프로그램의 글로벌 성공 이야기 구조를 중심으로」, 『언론정보연구』 제50권 1호, 서울대학교 언론정보연구소, 2013, 45-83쪽.
김수정·김수아, 「해독 패러다임을 넘어 수행 패러다임으로: 팬덤 연구의 현황과 쟁점」, 『한국방송학보』 제29권 4호, 한국방송학회, 2015, 33-81쪽.
마크 더핏, 『팬덤 이해하기』, 김수정 외 역, 한울 아카데미, 2016.

- 맹수진·모은영, 『진실 혹은 허구, 경계에 선 다큐멘터리 - 한국 독립 다큐멘터리를 중심으로』, 도서출판 소도, 2008.
- 미셸 푸코, 『자기의 테크놀로지』, 이희원 역, 동문선, 1997.
- 앤드류 에드거·피터 세즈윅 역음, 『문화 이론 사전』, 박명진 외 역, 한나래, 2012.
- 이동연, 「팬덤의 기호와 문화정치」, 『진보평론』 여름 8호, 현장에서미래를, 2001, 437-449쪽.
- 이문희, 「오타쿠로서의 자기 인식과 정체성 형성 과정에 관한 연구 - 한국의 일본 만화·애니메이션 수용자들을 중심으로」, 연세대학교 커뮤니케이션대학원 영상커뮤니케이션전공 석사학위논문, 2017.
- 이승민, 「한국 독립 다큐멘터리 영화에서 제작자의 개입과 노출에 관한 연구 - '제작자'-'나'의 다양한 양상들」, 중앙대학교 첨단영상대학원 영화예술학과 영화이론전공 석사학위 논문, 2008.
- 이윤지, 「한·일 오타쿠 문화수용과 이미지 형성 비교 연구」, 중앙대학교 대학원 일어일문학과 일본문화전공 석사학위논문, 2013.
- 정병기, 「〈성덕〉에 나타난 팬덤의 성격과 팬심 변화의 원인: 문화예술 팬덤과 정치 팬덤」, 『국제정치연구』 제26집 1호, 동아시아국제정치학회, 2023, 25-48쪽.
- 채희숙, 「한국 독립다큐멘터리에서 나타나는 '사적인 것'과 기록성」, 『영화연구』 제87호, 한국영화학회, 2021, 183-213쪽.
- 한유희, 「새로운 취향의 공동체: 아이돌-팬덤의 인정투쟁」, 『인문콘텐츠』 제67호, 인문콘텐츠학회, 2022, 127-147쪽.
- 헨리 젠킨스, 『컨버전스 컬처: 올드 미디어와 뉴 미디어의 충돌』, 김정희원·김동신 역, 비즈앤비즈, 2008.
- Henry Jenkins, "Star Trek Rerun, Reread, Rewritten," in *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York: NYU Press, 2006, pp.37-60.
- Henry Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, New York: Routledge, 2013; 20th Anniversary Ed., pp.45-46.
- Jim Lane, *The Autobiographical Documentary in American*, The University of Wisconsin Press, 2002, pp.37-40.

- Matt Hills, *Fan Cultures*, London & New York: Routledge, 2002, pp.37-59.
- Matt Hills, "Returning to 'Becoming-a-Fan' Stories: Theorising Transformational Objects and the Emergence/Extension of Fandom", in Linda Duits, Koos Zwaan, Stijin Reijnders(eds.), *The Ashgate Research Companion to Fan Cultures*, Routledge, pp.23-40.
- Rebecca Williams, *Post-object fandom: Television, identity and self-narrative*, NewYork: Bloomsbury Academic, 2015, pp.37-40.

3. 기타자료

- 김병규, <<내언니전지현과 나>에 구현된 공동체 이미지>, Docking, 2021.3.22., <http://dockingmagazine.com/contents/22/187>. (검색일: 2025.09.08.)
- 서곡숙, <<성덕> - 입덕에서 탈덕까지, 범죄자 오빠에 대한 x성덕의 자전적 성찰>, 『르몽드 디플로마티크』, 2023.10.4., <https://www.ilemonde.com/news/articleView.html?idxno=17733>. (검색일: 2025.09.08.)
- 송아름, <나의 우주는 당신으로부터 탄생했으니 부디 ... 다큐 <성덕>의 절절한 기록들>, 『르몽드 디플로마티크』, 2022.9.28., <https://www.ilemonde.com/news/articleView.html?idxno=16102>. (검색일: 2025.09.08.)
- 지영, <만국의 오타쿠여, 덕질하라!>, 서교연 웹진 인-무브, <https://en-movement.net/62>. (검색일: 2025.09.08.)

Abstract

A study on Autobiographical Documentary as Mediators of Fandom Performativity - Exploring Fan Practices in *The Evaroad*, *People in Elancia*, and *Fanatic*

Baek, Tae-Hyun(KyungHee University)

Joo, Ji-Young(Hansung University)

This paper examines how autobiographical documentaries reveal and mediate the performativity of fandom. Previous studies of fandom have focused on textual appropriation, collective practices, and participatory culture within digital platforms, while documentary studies have largely discussed the recording of public history and social movements. The phenomenon in which fan subjects narrativize their own emotions and experiences through the documentary form has received little critical attention. Addressing this gap, the study examines the autobiographical transformation of fandom to explore how subjectivity and ethical reflection emerge within performative practices.

The Evaroad documents the director's participation in an Evangelion Stamp Rally, capturing and narrativizing affective memories that shape the identity of a fan. The film illustrates fandom as a performative act that reorganizes affect into a shared structure of meaning within a community. *People in Elancia* records the responses of an online game community facing dissolution, revealing how fandom practices evolve into performative interventions capable of influence institutional change. *Fanatic* portrays a fan's affection and ambivalence toward idols, foregrounding the reflective process of negotiating one's identity as a fan. Together, these works show that fandom practice extends beyond personal confession toward an ethical dimension.

Taken as a whole, the three films illuminate the dimensions of practice, performance, and reflection, showing that autobiographical documentaries function not only as devices for recording fandom but also as forms of cultural-political expression. This study thereby reframes autobiographical documentary as performative modes intersecting with fandom practices, establishing an interdisciplinary locus between documentary and fandom studies and contributing to a deeper understanding of personal narratives, collective memory, and the cultural significance of performativity.

(Keywords: Autobiographical Documentary, Participatory Culture, Fandom, Performativity, Practice)

논문투고일 : 2025년 9월 10일
논문심사일 : 2025년 10월 15일
수정완료일 : 2025년 10월 19일
게재확정일 : 2025년 10월 20일