https://doi.org/10.18856/jpn.2026.32.1.012

‘한국형’의 탈영토화와 글로벌 장르로의 이행
- 〈케이팝 데몬 헌터스〉에 나타나는 K-시네마의 확장된 혼종성

이현중*

1. 서론
2. ‘한국형’ 장르영화의 로컬리티와 K-시네마의 트랜스내셔널 전략
3. 〈케이팝 데몬 헌터스〉: 할리우드 시스템의 전유와 주체적 혼종성
4. 결론

국문초록

본 연구는 1990년대 중후반 이후 한국 영화 산업의 주요 담론이자 용어였던 ‘한국형’이라는 수식어의 의미 변화를 추적하고, 이를 통해 트랜스내셔널 시네마로서 ‘K-Cinema’의 현재를 규명하는 것을 목적으로 한다. 과거 ‘한국형 블록버스터’ 담론에서의 ‘한국형’이 할리우드라는 절대적 타자에 대항하기 위한 방어적 기제이자 현지화 전략이었다면, 디지털 플랫폼 시대의 K-시네마는 글로벌 문화산업의 주류 장르이자 브랜드로 그 의미가 확장되었다.

이 연구는 이러한 변화를 구체적으로 입증하기 위해 애니메이션 〈케이팝 데몬 헌터스〉를 중점적으로 분석한다. 할리우드 메이저 스튜디오가 기획 단계에서부터 K-팝을 핵심 소재로 채택한 이 작품은, 제작 시스템 차원

* 국립군산대학교 미디어문화학부 부교수

www.kci.go.kr

에서 한국 문화가 피식민지적 모방을 넘어 주류 시스템에 의해 적극적으로 전유되고 있음을 보여준다. 또한 텍스트 내적으로는 K-팝의 수행적 미학이 할리우드 액션 장르 문법과 결합하며 독창적인 혼종성을 창출하고 있다.

이론적으로 이 작품은 에드워드 사이드의 오리엔탈리즘 위계를 전복시키고, 호미 바바가 제시한 '제3의 공간'을 주체적으로 형성하는 텍스트로 해석된다. 여기서 한국 문화는 단순한 이국적 볼거리가 아니라, 서사 세계를 지탱하는 핵심으로 작동한다. 본 연구는 K-시네마가 더 이상 물리적 국경에 국한된 내셔널 시네마가 아니라, 글로벌 자본과 인력이 한국적 코드를 매개로 결합하는 트랜스내셔널 플랫폼이자 방법론으로 진화하고 있음을 주장한다.

(주제어: K-시네마, 트랜스내셔널 시네마, 한국형 블록버스터, 한국형 장르 영화, 혼종성, 케이팝 데몬 헌터스, 제3의 공간)

1. 서론

한국 대중문화의 권역성을 드러내는 용어였던 'K-' 접두사는 한국 문화의 영향력 확대와 함께 일반화된 장르적 용어로 그 용례가 변화하고 있다. 'K-' 접두사는 'Korean'의 K를 따온 용어로서, 그 의미는 말 그대로 '한국의' 문화를 지칭한다. K-Pop, K-Drama, K-Cinema, K-Food, K-Beauty 등 문화콘텐츠의 해외 수출과 향유에서 주로 활용되는 'K-'는 과거 아시아에서의 한국 대중문화의 인기를 의미했던 '한류'와 유사한 맥락을 가지고 있고, '한국의' 문화 특성을 지칭한다는 점에서는 '한국형'으로 이름 붙여진 용어와 연동된 의미를 지니고 있다.

www.kci.go.kr

관련해서 최근 십여 년의 흐름에서 한국 영화는 세계 영화 산업에서 의미 있는 좌표들을 획득해 가고 있다. 2020년 〈기생충〉의 아카데미 4관왕과 이듬해 넷플릭스 시리즈 〈오징어게임〉의 신드롬적인 흥행은 세계 시장에서 한국 영화산업의 파급력을 문화와 산업 모두에서 보여주는 상징적 사건이었다.

이는 1990년대 중후반 이후 한국 영화 시스템의 전면적 개편과 산업적 성장으로부터 비롯된 것이며, 그로부터 파생된 칸, 베를린, 베니스, 아카데미 등 세계 유수 영화제에서의 의미 있는 성취는 한국 영화가 내셔널 시네마(national cinema)의 범주를 넘어설 수 있는 가능성을 만들었다. 이 과정에서 한국의 상업영화는 한국형 느와르, 한국형 블록버스터, 한국형 멜로드라마와 같이 장르적 수용과 변형을 통해 '한국형' 장르영화라는 특수한 수식어와 개념을 만들어냈으며, 여기에서의 '한국형'은 한국 사회의 정서와 역사적 기억, 정치적 특수성과 문화적 감수성을 반영하는 용어로 이해되었다. 현대의 한국 영화에서 '한국형'이라는 개념은 한국이라는 지역성을 국한하는 것에서 비롯되는 표식적 장르 변주의 의미에 그치지 않고, 한국 영화가 자국의 문화적 특수성을 장르 내로 포섭하여 기존의 공식을 변용하는 방식을 보여주는 개념에 가깝다. 이는 한국 영화의 특수성을 강화하려는 일종의 현지화(localization) 전략으로 이해할 수 있다.

그러나 최근 한국 영화의 산업적·문화적 성취는 내셔널 시네마의 범주를 넘어 트랜스내셔널 시네마(transnational cinema)의 분석 범주로 급격히 확장되고 있다. 물론 과거에도 한국 영화의 트랜스내셔널리즘에 대한 논의는 존재했다. 대표적으로 봉준호 감독의 〈설국열차〉(2013)는 한국 자본과 다국적 인력과 시스템의 결합이었고,[1] 〈옥자〉(2017)는 반대로 해

1) Jason Bechervaise, 「Bong Joon-ho and the Korean Film Industry: The national and transnational cinema intersection(봉준호 감독과 한국영화산업:

www.kci.go.kr

외 자본과 한국 영화 인력과 시스템의 결합이었다. 이와 같은 스타 감독의 할리우드 진출과 제작 시스템을 비롯한 산업적 차원의 교류가 지난 몇몇 한국 영화 텍스트들의 트랜스내셔널 시네마의 논의 대상이 되었다. 하지만 최근 몇 년간 OTT와 같은 디지털 플랫폼의 급격한 성장과 한국 문화가 세계 문화콘텐츠 시장에서 주류화되는 현상은 기존의 논의를 넘어서는 새로운 국면을 제시한다. '트랜스내셔널 시네마는 단일한 국민 국가로 쉽게 식별되지 않는 영화들을 포함한다. 그것은 국경을 넘는 흐름, 교환, 그리고 혼종성이라는 개념으로 정의된다.'[2] 이러한 맥락에서 지금의 한국 영화는 물리적 국경을 넘어선 자본이나 인력의 이동을 초월하여, 국가와 문화를 가로지르는 이동, 교차, 그리고 혼종으로서의 영화 생산과 소비라는 트랜스내셔널 시네마의 본질적 층위에서 이해되고 있다.

이 지점에서 근래 주목받는 용어가 'K-Cinema'이다. 이는 K-Pop, K-Drama가 획득한 한국 대중문화의 세계적 영향력과 함께 형성된 분류이자 브랜드라 할 수 있다. K-시네마는 단순히 한국 영화를 지역적, 민족적 틀 안에서 정의하는 것을 넘어, 글로벌 문화산업의 장 안에서 세계 관객에게 소비되고 향유되는 구체적인 형태를 지칭한다. '한국형'이라는 수식어는 더 이상 한국의 내부 관객만을 타겟으로 하는 할리우드 영화 장르의 변형이나 현지화 전략만을 의미하지 않는다. 오히려 영화를 비롯한 한국 대중문화가 세계 문화콘텐츠 시장에서 경쟁이 가능한 상품으로 전략화되고, 할리우드로 대표되는 주류(mainstream) 시스템과 한국적 특수성이 재구성되는 복합적인 과정을 내포한다.

이러한 흐름과 함께 '한국형' 장르영화와 K-시네마를 다룬 선행 연구들

국가적과 초국가적인 시네마의 교차」, 한양대학교 박사학위논문, 2017, 151-154쪽.

2) Elizabeth Ezra & Terry Rowden, *Transnational Cinema: The Film Reader*, Routledge, 2006, p.13.

www.kci.go.kr

이 활발히 진행되었는데, 기존 연구는 크게 두 가지 흐름으로 구분해 볼 수 있다. 하나는 한국형 블록버스터와 한국형 장르의 현지화 전략에 주목한 연구들이다.[3] 이 연구들은 할리우드 장르 문법이 한국적 서사와 결합하는 양상을 분석하며 내셔널 시네마로서의 정체성을 규명하는 데 주력했다. 다른 하나는 2010년대 이후 나타난 초국적 제작 방식과 한류의 확장을 다룬 연구들이다.[4] 이 연구들은 한국 영화의 세계화 과정을 산업적, 미학적 측면에서 조망하였다.

하지만 이들 연구는 특정 개별 작품들을 통해 작가주의적 성취를 논하거나 거대 자본의 흐름에 집중한 경향이 있다. 이에 본 연구는 K-시네마를 단순히 한국 국적의 영화를 지칭하는 대중적 약칭이 아닌, 학술적으로 규명 가능한 초국적 장르 양식으로 재정의하는 것을 시도한다. 기존의 'K-팝'이나 'K-컬처'가 학술적 영역에서 특정 미학적 양식과 산업적 시스템을

3) 다음의 논문들을 참고할 수 있다. 전지은, 「2010년대 한국형 블록버스터 영화로 본 내셔널리즘 형상화 연구」, 『문화와 융합』 제45권 9호, 한국문화융합학회, 2023, 929-944쪽; 류재형, 「한국형 분단 블록버스터 영화의 장르적 진화」, 『애니메이션 연구』 제10권 1호, 한국애니메이션학회, 2014, 69-93쪽; 이현중, 「한국형 액션영화의 장르 형성 과정 연구: 스토리텔링 전략을 중심으로」, 『현대영화연구』 제16권 1호, 현대영화연구소, 2020, 91-116쪽; 박선영, 「한국형 재난영화에 대한 고찰: 〈괴물〉(봉준호, 2006), 〈차우〉(신정원, 2009), 〈해운대〉(윤제균, 2009)를 중심으로」, 『영상문화』 제20호, 한국영상문화학회, 2012, 99-118쪽; 현승훈, 「한국형 슈퍼히어로 영화의 영상미학적 특성 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제13권, 한국콘텐츠학회, 2013, 132-139쪽; 성민영·배상준, 「한국형 오컬트 영화의 장르 융합 양상 연구: 〈곡성〉과 〈파묘〉를 중심으로」, 『영화연구』 제103호, 한국영화학회, 2025, 41-68쪽.

4) 다음의 연구들을 참고할 수 있다. 진달용 외, 『한류의 경계: K-컬처의 혼종성과 확장성』, 역락, 2024; Hye Seung Jung & Divid Scott, *Movie Migrations: Transnational Genre Flows and South Korean Cinema*, Rutgers Univ Press, 2015; 남승석·이서영, 「인공지능과 글로벌 OTT 시대, K-드라마 제작 유형과 작가주의의 변화」, 『유라시아연구』 제22권 1호, 아시아유럽미래학회, 2025, 237-268쪽; 정민아, 「K오컬트의 아시아 시장 확산에 관한 연구: 영화 〈파묘〉의 수용을 중심으로」, 『씨네포럼』 제50호, 영상미디어센터, 2025, 99-128쪽.

www.kci.go.kr

포괄하는 용어로 정착된 것처럼, K-시네마 역시 국적이나 자본의 출처보다는 한국적 서사 관습과 시각적 스타일, 정동(affect)의 구조가 글로벌 플랫폼을 통해 생산되고 유통되는 특수한 영화적 현상을 지칭할 수 있다. 본 연구는 이러한 관점에서 K-팝과 같은 'K-' 아이콘이 영화적 서사와 결합할 때 발생하는 장르적 파생과 그 함의를 분석한다는 점에서 기존 연구와 차별화된다.

즉, 본 연구는 'K-시네마'라는 용어가 내포한 트랜스내셔널한 성격과 의미 변화를 규명하고, 이것이 텍스트 내에서 어떻게 재현되는지 고찰하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해, 본문에서 1990년대 후반 이후 한국 영화 산업의 성장과 장르적 실험이 축적되어 온 통시적 맥락과 최근 K-컬처의 세계 시장에서의 영향력 확대라는 공시적 맥락을 교차하여 살펴볼 것이다. 이러한 방법론적 틀 위에서 소니 픽처스가 제작하고 넷플릭스에서 공개된 애니메이션 〈케이팝 데몬 헌터스(K-Pop: Demon Hunters)〉(2025)를 중점 분석 대상으로 삼는다. 이 작품은 제목에서부터 'K-Pop'이라는 글로벌 문화 기호와 '데몬 헌터스'라는 장르적 소재를 전면에 내세우고 있으며, 미국 자본과 한국적 소재가 결합하여 만들어낸 혼종적 텍스트의 전형을 보여준다. 물론 단일 텍스트만으로 현재 진행형인 K-시네마의 거시적인 흐름이나 '한국형'의 모든 의미 변화를 포괄적으로 규명하기에는 한계가 따를 수 있다. 그러나 〈케이팝 데몬 헌터스〉는 할리우드 시스템이 K-팝을 소재가 아닌 장르적 문법으로 수용했다는 점에서, 기존의 흐름과는 차별화된 변곡점을 보여주는 구체적이고 상징적인 사례라 할 수 있다. 따라서 본 연구는 이 작품을 통해 '한국형'의 의미 변화 과정에서 발생하는 문화적 혼종성의 실체를 미시적으로나마 이해해 보고자 한다.

www.kci.go.kr

2. '한국형' 장르영화의 로컬리티와 K-시네마의 트랜스내셔널 전략

한국 영화 담론에서 '한국형'이라는 수식어가 본격적으로 등장하고 논의되기 시작한 기점은 1990년대 후반 '한국형 블록버스터' 논쟁과 함께 한다. "한국형 블록버스터는 한국 영화의 경쟁력, 문화산업, 민족주의 등에 관한 담론을 양산하는 거점으로서, 산업으로서 영화에 대한 인식을 촉발하고 확산하는 계기가 되었으며, 그러한 인식은 우리 영화로 우리 영화시장을 지킨다는 민족적인 것으로 발전하였다."[5] 즉, 당시의 '한국형 블록버스터' 담론은 영화를 작가주의적 미학의 대상으로 해석하려는 비평적 시도라기보다는 산업적 관점에서 영화를 바라보는 산업 담론의 성격이 강했으며, 여기에는 직배 영화 허용 이후 급속도로 잠식해 들어오던 할리우드 영화, 즉 주류의 공세에 대항하여 한국 영화가 자국 시장을 사수하고 산업적 자생력을 갖추기 위한 절박한 '생존 담론'이 반영되어 있었다.

영화 산업에서 '한국형' 담론이 부각 되는 것과 관련해 차승재는 '한국형 장르영화'의 정체성을 할리우드 영화와의 비교를 통해 규정하고자 했다. 차승재의 주장이 의의를 지니는 이유는 그가 한국형 블록버스터와 한국형 장르영화 담론이 활성화된 1990년대 후반부터 2000년대까지 당대 한국 영화의 대표적인 제작자였다는 이력으로 인해, 그의 한국형 장르영화에 대한 정의에 비평적 논쟁 이외에 한국 영화 산업의 특성이 상당 부분 반영되어 있다고 여겨지기 때문이다. 그에 따르면 '할리우드 장르영화가 '하이 컨셉트(high-concept)'를 기반으로 비즈니스적 접근과 체계화된 산업 시스템, 그리고 보편적인 글로벌 문화 특성을 따르는 반면, 한국형 장르영

5) 김영일, 「경계 사이의 민족주의와 한계공간: 한국형 블록버스터의 민족주의 담론과 세계화의 역학에 관한 연구」, 『현대영화연구』 제13권 3호, 현대영화연구소, 2017, 139쪽.

www.kci.go.kr

화는 '창작자(creator)로서의 마인드'와 '주제 의식'을 강조한다.'[6] 여기서 주목해야 할 지점은 그가 지적한 '산업적 한계'와 '한국적 문화 특성(localization)'[7]의 상관관계이다. 할리우드에 비해 상대적으로 영세한 자본과 기술력이라는 산업적 한계를 극복하기 위해, 한국 영화는 스펙터클에 대한 상대적 약세를 한국 사회 특유의 문화적 감수성과 서사적 밀도로 채워 넣어야 했다. 즉, 외형적으로는 할리우드의 장르적 외피를 차용하면서 이야기 내적으로는 한국 사회의 고유한 정서와 문제의식을 이식하는 전략을 취한 것이다.

이러한 맥락에서 한국형 블록버스터나 한국형 장르영화가 '한국적'이라고 호명될 때, 그것은 전통문화나 민족적 원형과 같은 본질주의적 요소를 의미하는 것이 아니다. 오히려 당대의 한국 사회가 당면한 이데올로기적 갈등, 역사적 트라우마, 정치·사회적 특수성을 영화적 장르 관습 안으로 끌어들여 융합하는 과정을 뜻한다. 이러한 융합으로부터 발생하는 특유의 장르적 이질성과 정서적 주제와 스토리가 '한국형'이라는 독자적인 장르성을 구축하는 동력이 되었다.

강제규의 〈쉬리〉(1999)는 이와 같은 '한국형' 전략의 효용성을 증명한 기념비적인 사례였다. 영화학 연구에서 텍스트 분석은 통상 작품의 내적 미학이나 다층적인 의미망을 규명하는 데 집중하지만, 산업적 관점에서 〈쉬리〉가 갖는 의의는 성공적인 사례가 발생했다는 '현상' 그 자체에 있다. 〈쉬리〉는 할리우드식 첩보 액션의 문법을 충실히 따르면서도, 남북 분단

6) 차승재, 「한국영화 프로듀서, 그리고 한국형 장르영화」, 『동국대학교 영상미디어센터 학술대회』, 동국대학교 영상미디어센터, 2011, 3쪽.

7) 본고에서는 한국적 특색을 강화함으로써 주류와 차별화하기 위한 '현지화'라는 전략적 의미로서 'localization'을 사용하고 있다. 다만 이 구문에서 'localization'을 '한국적 문화 특성'으로 지칭하는 것은 선행 연구 인용 과정에서 용어를 그대로 옮긴 것임을 밝힌다.

www.kci.go.kr

이라는 한국의 특수한 정치적 상황을 감정의 과잉을 유도하는 한국 멜로드라마 특유의 신파성과 결합시킴으로써 국내에서 폭발적인 흥행을 기록했다. 동시에 〈쉬리〉는 일본에서도 당시로서는 전례가 없는 한국 영화 흥행 기록을 세웠으며, 대만, 홍콩 등 중화권 국가들에서도 높은 흥행 성적을 거두었다.[8] 이는 '한국형' 장르영화가 할리우드와 경쟁하기 위해 취해야 할 전략적 모델, 즉 장르적 외피와 로컬 서사의 결합이라는 전형을 구축했다는 점에서 중요하다. 또한 한국형 블록버스터가 해외에서 경쟁력을 갖춰 시장을 확대할 수 있다는 것은 한국 영화 산업의 패러다임을 변화시킬 수 있는 중요한 메시지였다.

〈쉬리〉 이후 한국 영화는 산업적 한계를 극복하고 할리우드와의 차별화를 꾀하기 위해, 내재적 요소로서 한국적 특색을 강화하는 시도를 지속해 왔다. 봉준호와 같이 작가주의적 관점을 장르 안에 녹여내는 예외적인 사례를 차치하더라도, 2010년대 이후 대중적 성공을 거둔 다수의 영화들은 이러한 '한국형'의 유산을 이어받고 있다. 예컨대 '〈부산행〉(2016)은 좀비 아포칼립스라는 서구적 하위 장르를 도입하면서도, 그 안에 한국 멜로드라마 특유의 가족애와 한국 사회의 부조리를 겨냥한 비판적 시선을 결합하여'[9] 보편성과 특수성을 동시에 획득했다. 심지어 봉준호의 영화들조차 크리처물(〈괴물〉(2006))이나 범죄 스릴러(〈살인의 추억〉(2003), 〈마더〉(2009)), 코미디와 스릴러, 호러의 장르 변주(〈기생충〉(2019))라는 장

8) 〈쉬리〉는 일본에서는 120만 명 이상의 관객을 동원해 당시 일본 개봉 한국 영화 최고 흥행 성적을 거뒀으며, 홍콩과 대만에서도 박스오피스 1위를 기록하기도 했다. 다음 기사 참조. 〈'쉬리'… 일본서 관객 1백만명 돌파〉, 『중앙일보』, 2002.2.23., https://www.joongang.co.kr/article/598227. (접속일: 2026.2.13.), 〈「쉬리」, 아시아에서도 흥행 돌풍 예고〉, 『연합뉴스』, 1999.11.11., https://m.entertain.naver.com/home/article/001/0004560584. (접속일: 2026.2.13.)

9) 이현중, 「〈부산행〉 시리즈를 통해 본 한국 트랜스미디어 스토리텔링의 산업적 특성」, 『현대영화연구』 제18권 3호, 현대영화연구소, 2022, 55쪽.

www.kci.go.kr

르적 틀을 빌려 한국 사회 신자유주의 체제의 모순과 부조리를 풍자적으로 장르화해 영화 서사에 반영하는 방식을 취한다.

이처럼 기존의 '한국형' 담론은 할리우드라는 절대적 타자에 맞서 로컬의 정체성을 지키고 산업적 열세를 만회하기 위한 방어적 기제이자 내셔널 시네마의 특수성을 강화하는 현지화 전략으로 기능해 왔다.

그러나 최근 들어 '한국형'이라는 용어가 함의하던 내셔널 시네마로서의 제한적 의미가 변화하고 있다. 이는 더 이상 한국 영화가 산업적 한계를 보완 내지 극복하거나 내수 시장을 방어하는 차원에 머무르지 않음을 시사한다. K-팝을 필두로 한 K-컬처의 세계적 성공과 주류화 현상은 글로벌 엔터테인먼트 산업에서 한국의 위상과 질서를 재편하고 있다.[10]

과거의 '한국형'이 한국 관객에게 호소하기 위한 현지화의 결과물이었다면, 현재의 K-시네마 담론에서의 '한국형'은 세계 영화시장에서 매력적인 소구력을 갖는 '브랜드'이자 '장르'로서 기능한다. 특히 넷플릭스와 같은 글로벌 OTT 플랫폼의 확장은 이러한 변화를 가속했다. 이제 한국 영화와 시리즈는 기획 단계에서부터 내수 시장을 넘어 글로벌 관객을 상정하며, 한국적 소재와 감수성은 할리우드 시스템의 대안적 재미를 제공하는 킬러 콘텐츠(killer content)의 핵심 요소로 인정받고 있다. 따라서 현재의 'K-시네마' 논의는 기존의 방어적 민족주의 담론에서 벗어나, 한국 대중문화가 세계 문화산업의 보편적 질서와 어떻게 만나고, 경합하며, 새로운 혼종성을 창출해 내는지에 대한 트랜스내셔널한 관점으로 확장되어야 한다.

---

10) 다음의 보고서와 기사 참조. 김지향, 〈케이팝의 새로운 무대, OTT 애니메이션과 〈케이팝 데몬 헌터스〉〉, 『한류 나우』 제68호, 한류국제문화교류진흥원, 2025; Kyule Denis etc., "What Can the Industry Learn From the Success of 'KPop Demon Hunters'?", *Billboard*, 2025.7.15., https://www.billboard.com/music/chart-beat/kpop-demon-hunters-golden-charts-five-burning-questions-12360 22088/. (접속일: 2026.2.13.)

www.kci.go.kr

'한국형'의 탈영토화를 통해 K-시네마의 부상이 가능해진 것이다.

주지하다시피 기존의 'K-' 접두사는 한국이라는 지역성을 드러내는 표지였으며, 이는 할리우드와 미국으로 대표되는 주류 문화산업에 대항하기 위한 산업적 생존 전략임과 동시에 주류 문화산업의 영역에 편입하기 위해 지역 문화의 특색을 강조하는 전략적 수단으로 인식되었다. 그러나 K-팝의 부상은 이러한 위계적 질서에 긍정적 의미의 균열을 일으켰다. K-팝은 더 이상 로컬 음악의 하위범주가 아니라 그 자체가 하나의 독자적인 영역이 되었으며, 주류 문화에 편입되는 것을 넘어 하나의 장르로서 경쟁력을 확보했다. 즉, 주류 시장에 대항하기 위해 지역의 문화상품이 차별화를 꾀하는 단계를 지나, 주류 시장 내에서 하나의 독립된 장르로 그 변별성을 인정받게 된 것이다.

영화 및 영상 콘텐츠 영역인 K-시네마와 관련해서는 넷플릭스 시리즈 〈오징어 게임〉(2021)의 성공이 결정적인 전환점이 되었다. 넷플릭스를 위시한 글로벌 OTT 플랫폼의 부상이라는 미디어 환경의 변화는 아날로그 미디어 환경에서 제한되는 시공간의 제약을 허물고 K-컬처의 전 지구적·실시간적 침투를 가능하게 했다. 이러한 변화가 시사하는 바는 명확하다. 과거에, 할리우드로 대표되는 타자를 향한 대항적 의미의 '한국형'은 태생적으로 주류에 대한 참조와 모방, 그리고 변형이라는 종속적 의미를 지닐 수밖에 없었다. 그 결과 주류로 지칭되는 외부로부터 이입되는 장르 문법이 '한국형' 콘텐츠의 혼종성을 구성하는 주된 동력이었다. 이러한 맥락에서 본고가 사용하는 'K-시네마'의 개념은 한국 감독의 해외 진출 등을 지칭하는 '글로벌 코리안 시네마(Global Korean Cinema)'와는 구별되는 지점이 있다. 기존의 논의가 봉준호, 박찬욱 등 한국 국적의 감독들이 해외 자본과 결합하거나 그 시스템을 통해 해외에 진출하는 인력과 자본의 이동에 초점을 맞춘다면, 여기에서의 K-시네마는 '문화적 코드와 장르의 확

www.kci.go.kr

장'에 주목한다. 즉, 〈케이팝 데몬 헌터스〉와 같이 감독의 국적이나 자본의 출처가 미국일지라도, 텍스트를 구성하는 핵심이 K-팝이나 한국적 서사 등 한국 대중문화의 문법이라면 이는 내셔널 시네마의 확장이 아닌, 탈영토화된 장르로서의 'K-시네마'로 독해될 수 있는 것이다.

이 지점에서 K-시네마의 현 상태를 설명하는 데 있어 '혼종성(hybridity)'과 '문화 번역(cultural translation)'의 문제는 중요한 키워드가 된다. 호미 바바(Homi K. Bhabha)는 『문화의 위치(The Location of Culture)』에서 식민지 담론 분석을 통해 '혼종성'의 개념을 정교화한다. 바바에 따르면 혼종성은 단순히 이질적인 두 문화가 물리적으로 결합하는 것을 넘어, 지배 문화의 권위를 교란하고 새로운 문화적 의미와 주체를 만들어내는 '제3의 공간(the third space)'을 창출하는 기제이다.

> "문화의 의미와 상징들이 어떤 근원적인 통일성이나 고정성도 갖지 않음을 명시하는 것은, 그 자체로는 표상될 수 없으나 언표작용의 담론적 조건을 구성하는 바로 제3의 공간이다. 즉, 제3의 공간은 똑같은 기호들조차 새롭게 충당되고 전이되며 재역사화될 수 있음을 분명히 드러낸다. (…) 즉, 문화의 의미의 짐을 나르는 것은 상호의 공간(전이와 교섭의 첨예한 가장자리, '사이에 낀[in-between]') 공간)이라는 사실이다. 그 공간은 민족적이면서 반민족주의적인 '국민(people)'의 역사를 구성하는 일을 시작할 수 있게 해준다. 그리고 그 같은 제3의 공간을 탐색함으로써, 우리는 양극성의 정치학을 벗어날 수 있으며, 우리가 우리의 자아의 타자들로서 나타날 수 있을 것이다."[11]

바바의 논의에서 혼종성은 식민지 주체가 제국의 문화를 모방하는 과정

11) 호미 바바, 『문화의 위치: 탈식민주의 문화이론(수정판)』, 나병철 역, 소명출판, 2012, 99-101쪽.

www.kci.go.kr

에서 발생하지만, 그 결과물은 제국의 문화와 완전히 같지도 않고 다르지도 않은 모호성을 띠며 지배 담론의 절대성을 해체한다. 한국형 블록버스터 이후 기존의 한국형 장르영화가 할리우드 장르 문법을 모방하되 한국적 요소를 가미하여 내수 시장을 방어했던 전략은, 바바가 말한 식민지적 모방과 그로 인한 국지적 저항의 형태와 유사한 측면이 있었다.

그러나 현재 논의되는 K-시네마의 혼종성은 바바의 논의를 전유하되, 그 권력의 방향성을 전복시킨다는 점에서 차별화된다. K-시네마에서 주목할 점은 한국 문화가 더 이상 주변부의 피지배 문화가 아닌, 주류 문화에 이입되어 주체로 부상하며 새로운 문화적 의미를 생성한다는 것이다. 즉, 과거에는 한국이라는 문화적 제3의 공간에 할리우드 영화의 문법이 이입되어 융합되는 양상이었다면, 지금은 할리우드를 비롯한 세계 문화산업의 주류 시장이 K-Pop, K-Zombie, K-Drama와 같은 한국적 코드를 수용하고 융합함으로써 적극적 팬덤을 넘어 일반 향유층에게도 소비되는 역전 현상이 발견된다.

이는 한국 문화가 주변부에서 중심으로 이동하며, 그 자체가 하나의 지배적인 '장르'이자 '코드'로 작동하고 있음을 의미한다. 따라서 2020년대 중반 현재의 K-시네마는 한국 콘텐츠의 장르성이 주류 콘텐츠에 이입됨으로써 도리어 주류의 혼종성을 촉발하고 있다. 최근 K-시네마를 비롯한 K-컬처는 그러한 패러다임 변화의 변곡점에 위치하며, 이어서 살펴볼 〈케이팝 데몬 헌터스〉는 이 지점에 위치한 변종 '한국형' 콘텐츠, 혹은 확장된 K-시네마의 본격적 등장을 알리는 특수한 사례라 할 수 있다.

www.kci.go.kr

3. 〈케이팝 데몬 헌터스〉: 할리우드 시스템의 전유와 주체적 혼종성

앞선 장에서 논의한 바와 같이, 현재의 K-시네마는 할리우드 장르 문법의 일방적 수용을 넘어 한국적 문화 코드가 주류 시스템 내에서 독자적인 장르성을 획득하고 혼종 되는 새로운 국면을 맞이하고 있다. 〈케이팝 데몬 헌터스〉는 이러한 '한국형' 콘텐츠의 탈영토화와 트랜스내셔널한 성격을 가장 직접적으로 보여주는 사례이다. 세계적인 K-팝 걸그룹이 무대 뒤에서는 악귀를 잡는 데몬 헌터로 활동한다는 로그라인(logline)을 지닌 이 작품은, 기획 단계에서부터 'K-Pop'이라는 글로벌 문화 기호와 '퇴마 액션'이라는 장르적 소재를 전면에 내세우며 전형적인 혼종적 텍스트의 외양을 보인다.

〈케이팝 데몬 헌터스〉의 제작 구조를 살펴보면, 이 작품은 소니 픽쳐스라는 할리우드 메이저 스튜디오 시스템 안에서 기획·제작되었으며, 글로벌 OTT 플랫폼인 넷플릭스를 통해 전 세계 동시 공개되었다. 제작 자본은 미국 기반의 메이저 스튜디오에서 출발했지만, 창작 주체의 상당 부분은 한국계 감독과 K-팝 산업에 대한 전문성을 지닌 한국 인력이 결합한 다층적 구조를 지닌다. 즉, 이 작품은 단일 국가 자본이나 단일 제작 주체에 의해 만들어진 텍스트가 아니라 할리우드 스튜디오 시스템, 글로벌 스트리밍 플랫폼, 한국 대중문화 산업의 경험과 인력이 교차하는 네트워크적 제작 구조를 갖는다. 이러한 복합적 제작, 투자, 배급 구조는 K-시네마가 단순한 문화적 혼종성을 넘어 산업적 차원에서도 트랜스내셔널하게 조직되고 있음을 보여준다.

이 작품이 지닌 이와 같은 특수성과 엄청난 상업적 성과로 인해 〈케이팝 데몬 헌터스〉에 대한 상당한 수의 연구가 2025년 한 해에만 실시간적으로

www.kci.go.kr

쏟아졌다. 이 작품을 둘러싼 기존의 국내 연구 경향을 살펴보면, 주로 텍스트에 함의된 내재적 의미망을 분석하는 데 집중되어 있음을 알 수 있다. 선행 연구들은 할리우드 애니메이션에서 재현되는 한국 문화라는 혼종성,[12] 특히 한국의 전통 서사나 무속 신앙과 같은 고전적 문화원형이 현대적 장르물과 결합하는 양상에 주목했다.[13] 또한 샤머니즘적 요소가 결합된 여성 슈퍼히어로의 등장이라는 측면에서 포스트페미니즘적 함의를 읽어내거나,[14] 한국계 이민자 제작진에 의해 구성된 정체성 탐구라는 주제 의식 속에서 디아스포라와 노스탤지어의 정서를 포착해 내기도 했다.[15] 이러

12) 박상완, 「애니메이션 〈케이팝 데몬 헌터스〉의 혼종적 상상력에 대한 연구」, 『국제어문』 제106호, 국제어문학회, 2025,207-229쪽; 김공숙, 「〈케이팝 데몬 헌터스〉에 구현된 '코리아니즘'의 양상과 의의」, 『콘텐츠와 산업』 제7권 4호, 한국콘텐츠산업학회, 2025, 117-123쪽.

13) 김정은, 「〈지네각시〉 설화의 서사적 화두로 본 〈케이팝 데몬 헌터스(K-Pop Demon Hunters)〉의 서사 원리 연구」, 『문학치료연구』 제77호, 한국문학치료연구, 2025, 89-125쪽; 김기창·김선영, 「애니메이션 〈케이팝 데몬 헌터스〉의 문화적 혼종성 연구: 전통 무속문화와 K-Pop의 융합을 중심으로」, 『한국콘텐츠학회 논문지』 제25권 11호, 한국콘텐츠학회, 2025, 177-192쪽; 강혜진, 「〈귀궁〉, 〈K-pop 데몬 헌터스〉로 본 K-판타지의 무속 활용 경향」, 『Journal of korean Culture』 제70호, 국제한국언어문화연구소, 2025, 249-289쪽; 조리라, 「케이팝 데몬 헌터스〉의 흥행으로 보는 한국 무속신앙의 현대적 가능성」, 『콘텐츠와 산업』 제7권 4호, 한국콘텐츠산업학회, 2025, 235-239쪽.

14) 김성훈, 「샤먼슈퍼영웅의 '걸 파워': 〈케이팝 데몬 헌터스〉에 나타난 포스트페미니즘」, 『문학과 영상』 제26권 2호, 문학과영상학회, 2025, 377-408쪽; 서재인, 「K-POP 여성 아이돌 캐릭터 분석: 〈케이팝 데몬 헌터스〉를 중심으로」, 『영상문화콘텐츠연구』 제36호, 영상문화콘텐츠연구원, 2025, 323-347쪽.

15) 안승범, 「디아스포라, 노스탤지어, 하이브리디티: 〈케이판 데몬 헌터스〉론」, 『영화평론』 제37권, 한국영화평론가협회, 2025, 32-42쪽; 조경민, 「경계의 상상력, K-콘텐츠의 미래를 열다: 〈케이팝 데몬 헌터스〉에 나타난 디아스포라의 한국학적 상상력」, 『디아스포라연구』 제19권 2호, 글로벌디아스포라연구소, 2025, 163-199쪽; 윤영·권아람, 「역한류 애니메이션에 구현된 한국적 정체성과 문화 혼종성: 〈케이팝 데몬 헌터스〉와 〈엘리멘탈〉 사례를 중심으로」, 『콘텐츠와산업』 제7권 5호, 한국콘텐츠산업학회, 2025, 269-275쪽.

www.kci.go.kr

한 연구들은 한국 고유의 문화가 미국 콘텐츠 산업 내에서 혼종적으로 재탄생하는 미학적 현상을 관찰했다는 점에서 의의가 있다.

그러나 이 글은 텍스트의 미학적 분석에 앞서, 이 작품의 탄생을 가능하게 한 생산의 메커니즘, 즉 제작 시스템의 트랜스내셔널리티(transnationality)에 먼저 주목하고자 한다. 〈케이팝 데몬 헌터스〉가 보여주는 가장 핵심적인 혼종성은 텍스트 내부의 서사보다 텍스트 외부의 산업적 역학 관계에서 발견되기 때문이다.

할리우드 메이저 스튜디오가 'K-팝'을 소재로 선택했다는 사실 자체가 지니는 산업적 함의는 매우 중요하다. 과거 '한국형 블록버스터' 담론 시기에 한국 영화가 할리우드의 시스템과 장르 문법을 모방하여 자국의 산업적 한계를 극복하려 했다면, 이 작품은 정반대의 양상을 띤다. 즉, 할리우드의 거대 자본과 시스템이 'K-팝'이라는 한국적 콘텐츠를 성공 가능성이 높은 소재이자 하나의 독자적인 '장르'로 인식하고, 이를 기획의 핵심 동력으로 전유한 것이다. 이는 '한국형'이라는 로컬의 특수성이 더 이상 극복해야 할 한계가 아니라, 글로벌 시장에서의 소구력을 담보하는 보편적 매력 자산으로 격상되었음을 방증하는 것으로 제작 주체의 전복 현상이 발견된다고 할 수 있다.

제작진의 구성과 창작 주체의 특이성 역시 트랜스내셔널 시네마의 본질적 층위를 드러낸다. 감독 매기 강(Maggie Kang)을 비롯한 한국계 제작진이 주도한 이 작품은 단순히 '미국 자본이 만든 한국 소재 영화' 혹은 '한국인이 만든 미국 영화'라는 이분법적 국적성으로 규정하기 어렵다. 이들의 작업은 한국적 뿌리에 대한 디아스포라적 감수성과 전문화된 할리우드 시스템이 결합한 결과물로서,[16] 호미 바바가 말한 문화적 '제3의 공간'에

16) "〈레고 닌자고 무비〉(2017)에 참여했던 메기 강 감독은 한국에 대한 자부심과 어린 시절부터 함께해 온 인기 K팝 음악에 대한 애정을 담아 이 프로젝트를 기획했다. (…) 90

www.kci.go.kr

서 발생하는 창조적 혼종성을 대변한다.

타겟 관객의 변화는 '한국형'의 의미가 'localization(현지화)'에서 'globalization(세계화)'으로 이행했음을 시사한다. 기존의 한국형 장르영화가 국내 관객의 정서에 호소하기 위해 할리우드 문법을 변형하는 전략을 취했다면, 〈케이팝 데몬 헌터스〉는 기획 단계에서부터 한국 관객이 아닌 전 세계의 K-팝 팬덤과 글로벌 관객을 타겟으로 삼는다. 이 역시 한국적 소재가 내수용 방어 기제가 아니라, 글로벌 시장을 관통하는 보편적 상품으로서 전략적으로 활용되고 있음을 의미한다. 요컨대, 〈케이팝 데몬 헌터스〉는 한국 문화가 피식민지적 위치에서 벗어나 주류 문화산업의 질서에 적극적으로 개입하고 융합되는 과정을 보여주는 텍스트가 되는 것이다.

〈케이팝 데몬 헌터스〉가 보여주는 텍스트 내적 혼종성은 'K-팝 아이돌'이라는 한국적 특수성과 '데몬 헌터'라는 소재의 할리우드의 보편적 액션 장르 문법의 결합에서 드러난다. 통상적으로 한국의 아이돌 산업은 철저하게 기획된 스타 시스템과 팬덤의 소비문화를 기반으로 하며, 데몬 헌터 장르는 초자연적 존재와의 대결이라는 판타지 액션의 관습을 따른다. 이 작품은 겉보기에는 전혀 다른 두 세계의 문법을 병치시킴으로써, K-팝이 지닌 수행적 성격을 액션 장르의 스펙터클로 치환하는 전략을 취한다.

이러한 결합은 단순한 소재의 나열을 넘어 K-팝 아이돌의 존재론적 특성을 장르적으로 재해석한다. 화려한 무대 위에서는 팬들의 사랑을 받는 우상이지만 무대 뒤에서는 악귀와 사투를 벌이는 이중적인 삶은, '현실의 K-팝 아이돌이 겪는 연습생 시절의 혹독한 훈련, 엄격한 규율, 그리고 대

년대 초창기부터 K팝의 팬이었던 저에게 이 영화는 K팝과 제 한국적 뿌리에 보내는 러브레터와 같습니다."(Matt Donnelly, "Animated Musical About Demon Hunting K-Pop Girl Group in the Works at Sony", *Variety*, 2021.5.8., https://variety.com/2021/film/news/k-pop-demon-hunters-girl-group-animated-movie-sony-1234924941/. (접속일: 2026.2.13.)

www.kci.go.kr

중의 시선이라는 압박감'[17]을 '데몬 헌터'의 숙명적 서사로 은유한다. 특히 '해외에서 음악과 퍼포먼스와 더불어 K-팝의 중요한 아이덴티티로 인식되고 있는 K-팝 시스템의 리얼리티'[18]가 판타지 액션의 동력이 되며 새로운 장르적 재미를 창출하는 것이다. 예를 들어 '영화 속 등장하는 예능 프로그램 장면은 실제 한국의 아이돌 예능인 〈주간아이돌〉을 모티프로 하여, 신인 아이돌이 겪는 혹독한 방송 환경과 망가짐을 유머러스하게 패러디한다.'[19] 이는 대중에게 완벽하게 비치는 아이돌의 이면을 애니메이션 특유의 과장된 화법으로 재현함으로써 K-팝 산업의 리얼리티를 텍스트의 유희적 요소로 활용한 것이다.

이 작품의 미학적 성취는 K-팝의 핵심 구성 요소인 패션, 칼군무, 비주얼이 애니메이션 특유의 과장된 연출과 만나 시너지 효과를 내는 부분에서도 발견된다. 디즈니로 대표되는 할리우드 뮤지컬 애니메이션의 전통에서 음악과 퍼포먼스는 주로 캐릭터의 내면 심리를 표현하거나 서사를 진전시키는 브로드웨이 뮤지컬 양식을 따른다. 그러나 〈케이팝 데몬 헌터스〉에서의 퍼포먼스는 그 자체로 '액션'이자 전투의 '무기'로 기능한다. 시퀀스 중 '헌트릭스의 'How It's Done' 무대 장면을 예로 들면, 애니메이션

17) "The idol body is a site where the conflicting demands of 'affective labor' and 'perfect choreography' intersect. They are expected to be accessible to fans yet maintain a superhuman aura."(아이돌의 신체는 '정동 노동'과 '완벽한 안무'라는 상충하는 요구가 교차하는 장소다. 그들은 팬들에게 친근해야 하면서도 동시에 초인적인 아우라를 유지해야 한다.) Suk-Young Kim, ***K-pop Live: Fans, Idols, and Multimedia Performance***, Stanford University Press, 2018, p.65.

18) Jessie Yeung, "For those seeking K-pop stardom, the path can be long and grueling", ***CNN***, 2025. 1. 5.; Vicky Jessop, "'It was hard work, really challenging': life in a K-pop bootcamp for the BBC's new reality show", ***London Evening Standard,*** 2024.8.19.; Lucy Williamson, "The dark side of South Korean pop music", ***BBC News***, 2011.6.15.

19) 박상완, 앞의 글, 214쪽.

www.kci.go.kr

의 편집과 사운드 매칭이 K-팝 공연과 전투를 하나로 통합한다. 특히 드럼 비트가 악귀를 타격하는 소리와 동기화되거나 후렴구가 멤버들의 초능력 발휘와 맞물리는 연출은 K-팝의 리듬이 서사적 타격감으로 치환되는 제3의 공간을 시청각적으로 구현한 사례라 할 수 있다.'[20]

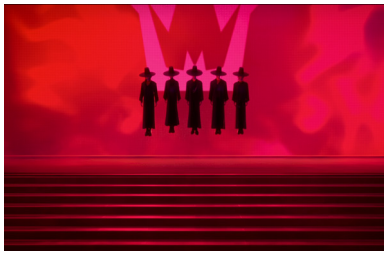
K-팝 특유의 절도 있는 안무와 화려한 의상은 액션 시퀀스의 타격감과 리듬감을 극대화하는 시각적 기제로 활용된다. 악귀를 퇴치하는 과정에서 활용되는 마법적 효과들은 K-팝 뮤직비디오에서 흔히 볼 수 있는 네온 컬러의 조명, 글리치 효과, 과감한 카메라 워킹 등을 애니메이션 문법으로 번역한 결과물이다. 이는 기존 할리우드 액션이 추구해 온 리얼리즘 기반의 물리적 타격이나 '디즈니 애니메이션의 마법이나 노래가 갈등을 회피하고 긴장을 완화하기 위한 유희의 도구로 쓰이는 것'[21]과는 차별화된, 'K-팝 미학'이 주도하는 새로운 종류의 시각적 스펙터클이라 할 수 있다. 특히, "'Your Idol' 무대에서 사자보이즈가 붉은 조명 아래 검은 실루엣으로 등장하는 장면은 BTS와 같은 실제 K-pop 공연 문법을 차용하면서도 과장된 색채, 공중 부양, 공간 왜곡 등 애니메이션 특유의 시각 효과를 더해 새로운 감각적 경험을 제공한다. 이는 현실과 가상이 교차하는 혼종적 미학 실험이자 K-pop의 상상력을 확장하는 미학적 장치"[22]로서, 애니메이션이라는 매체가 K-시네마의 표현 영역을 확장할 수 있는 가능성을 보여준다.

---

20) 이민하, 「K-pop 콘텐츠의 확장과 재구성: 케이팝 데몬 헌터스를 중심으로」, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 제19권 6호, 한국엔터테인먼트산업학회, 2025, 223쪽.
21) 박기수, 『애니메이션 서사 구조와 전략: 애니메이션 서사가 힘이다』, 논형, 2004, 360-363쪽.
22) 이민하, 앞의 글, 223쪽.

www.kci.go.kr

〈그림 1〉 네온 컬러 활용 장면



〈그림 2〉 사자보이즈 등장 장면

이러한 시도는 할리우드의 전형적인 뮤지컬 애니메이션 장르를 K-팝 스타일로 변주함으로써 새로운 장르적 혼종성을 획득한다. 기존의 디즈니 공주의 동화적 서사가 서구의 개인주의적 성장 서사를 다룬다면, 이 작품은 K-팝 그룹 시스템에 내재된 팀워크와 연대의 서사를 전면에 내세우는데, 이는 한국 특유의 집단주의적 문화 특성이 글로벌 시장에서 유효한 긍정적 가치로 문화적 번역(cultural translation)을 거친 결과라 할 수 있다. '코로나 방역에 한국인들의 집단주의적 성향을 승화시켜 강점으로 발휘했던 결과'[23]나 'K-팝 팬덤의 조직적인 집단 응원 문화 등은 집단에 대한 소속감을 중시하는 한국적 자아정체성'[24]의 발현인 동시에, 해외 수용자들에게는 K-컬처를 규정하는 독자적인 정체성으로 수용되고 있다. 〈케이팝 데몬 헌터스〉는 이러한 한국적 집단주의의 에토스(ethos)를 콘텐츠 내부에 적극적으로 투영함으로써 서구 사회에 새로운 연대의 서사를 제시한다.

---

23) 이창봉, 〈[언어학자가 본 한국 사회와 문화] 코로나 방역: 한국의 집단주의와 미국의 개인주의〉, 『오피니언뉴스』, 2021.4.1., https://www.opinionnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=48369. (접속일: 2026.2.13.)

24) 양정은·이재원, 「한국인의 집단주의 변화에 대한 탐색적 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제20권 12호, 한국콘텐츠학회, 2020, 593쪽.

www.kci.go.kr

나아가 이 작품은 도깨비, 귀신, 구미호 등 한국의 전통적 민속 소재를 할리우드 크리처 장르의 문법으로 끌어들여 현대적으로 재해석한다. 흥미로운 점은 이러한 토속적 존재들이 서구적 시선에 의해 타자화되거나 신비스럽게 묘사되는 방식이 아니라, 트렌디한 현대적 디자인으로 변모하여 K-팝의 세계관 속에 자연스럽게 융화된다는 사실이다. 예컨대 악귀를 물리치는 수단으로 부적이나 주술 대신 K-팝의 비트와 퍼포먼스가 활용되는 설정은, 전통과 현대, 동양과 서양, 청각과 시각이 뒤섞이는 문화 번역의 역동성을 상징적으로 보여준다. 이는 한국의 지역성이 더 이상 고착된 전통이 아니라, 동시대의 대중문화와 호흡하며 끊임없이 변이하는 현재진행형의 문화 코드임을 입증한다.

〈케이팝 데몬 헌터스〉가 성취한 혼종성은 앞서 논의한 호미 바바의 '제3의 공간' 이론을 텍스트 분석에 적용했을 때 그 의미가 더욱 명확해진다. 기존의 할리우드 영화에서 아시아 문화가 재현되는 방식은 에드워드 사이드(Edward Said)의 오리엔탈리즘(Orientalism)의 틀을 크게 벗어나지 못했다. 서구의 시선으로 바라본 동양은 신비롭지만 비합리적이거나, 무술과 같은 신체적 기예로 환원되는 타자의 공간이었다. 디즈니의 〈뮬란〉(1998)이 중국의 설화를 서구적 개인주의 성장 서사로 전유하거나, 드림웍스의 〈쿵푸팬더〉(2008)가 무협 장르의 외피를 쓴 채 미국식 유머를 구사했던 사례들은 아시아 문화가 주류 서사의 '이그조티시즘(exoticism)'[25]으로 소비되었음을 보여준다.

에드워드 사이드는 오리엔탈리즘을 가리켜 "동양을 지배하고 재구성하

25) "이국취미(異國趣味). 이국과 타향, 풍물과 정서를 탐미적으로 묘사하는 태도, 시민계급의 적극적인 개척정신을 반영하는 일면도 있으나 흔히 낭만주의의 현실혐오가 낳은 동경으로 먼 것에의 미화로 나타나있다." (국어국문학편찬위원회, 『국어국문학자료사전』, 한국사전연구사, 1995, 2281쪽.)

www.kci.go.kr

며 위압하기 위한 서양의 방식"[26]이라고 정의했다. 그러나 〈케이팝 데몬 헌터스〉에서 나타나는 양상은 정반대다. 여기서는 한국의 대중문화가 할리우드의 장르 문법을 지배하고 재구성하는 새로운 권력의 역전이 발견된다. 즉, 〈케이팝 데몬 헌터스〉는 오리엔탈리즘의 시선을 전복시킨다. 이 작품에서 한국 문화, 구체적으로 K-팝 문화는 단순한 장식이나 배경이 아니라, 이야기 세계를 지탱하는 핵심적인 규칙이자 동력으로 작동한다. 주인공의 힘의 원천은 서구적 초능력이 아닌 K-팝의 퍼포먼스에서 비롯되며, 악을 물리치는 해결책은 팬덤 문화와 세계관이라는 지극히 한국적인 하위문화의 법칙 안에서 도출된다. 이는 서구 장르가 동양적 소재를 입맛에 맞게 재단하던 과거의 방식이 아니라, 반대로 한국 문화가 주도권을 쥐고 할리우드 장르 관습을 재구성하는 양상이라 할 수 있다.

이 텍스트에서 발견되는 것은 동양에 대한 서구의 판타지가 아니라, 'K-Pop World'라는 한국 문화가 스스로 정립한 판타지가 서구의 자본과 기술을 통해 구현되는 '주체적 혼종성'이다. 이는 호미 바바가 말한 식민지적 모방의 단계를 넘어, 주변부 문화가 중심부 문화의 내부로 침투하여 그 위계를 교란하고 새로운 의미를 생산해 내는 역동적인 '제3의 공간'을 창출한다. 다만 여기서의 '제3의 공간'은 더 이상 서구와 비서구, 주류와 비주류 사이의 타협점이 아니라, K-시네마가 주도하는 새로운 문화적 영토로 확장된다.

때문에 〈케이팝 데몬 헌터스〉는 '미국 영화인가, 한국 영화인가?'라는 이분법적 국적 논란[27]을 무의미하게 만드는 텍스트이다. 이 작품은 미국 메이저 스튜디오의 자본으로 제작되었으나 본질은 한국의 대중문화에 뿌리

26) 에드워드 사이드, 『오리엔탈리즘』, 박홍규 역, 교보문고, 2009, 18쪽.
27) 노정연, 〈'케데헌'과 국적논란〉, 『경향신문』, 2025.9.8., https://www.khan.co.kr/article/202509082100045#ENT. (접속일: 2026.2.13.)

www.kci.go.kr

를 두고 있다. 동시에 그것은 한국 내수 시장에 갇혀 있던 '한국형'의 한계를 벗어나 세계의 관객과 소통하는 보편적 장르로서의 가능성을 입증한다.

이는 K-시네마가 더 이상 물리적 영토나 민족적 정체성에 묶여 있는 개념이 아님을 시사한다. K-시네마는 이제 특정한 국적을 지칭하는 용어를 넘어, 다양한 문화적 요소들이 끊임없이 교차하고 혼종되며 새로운 가치를 창출하는 트랜스내셔널 플랫폼으로 진화하고 있다. 〈케이팝 데몬 헌터스〉는 바로 이러한 K-시네마의 탈영토화된 현재의 변곡점과 미래의 확장 가능성을 보여주는 상징적인 텍스트라 할 수 있다.

4. 결론

본 연구는 1990년대 후반 한국 영화 산업의 전환기에 등장한 '한국형'이라는 수식어가 내셔널 시네마의 방어적 기제에서 출발하여, 오늘날 트랜스내셔널 시네마의 핵심 동력인 'K-시네마'로 확장되는 의미 변화의 궤적을 살펴보고자 했다. 또한, 할리우드 애니메이션 〈케이팝 데몬 헌터스〉의 사례 분석을 통해, 이러한 거시적 담론의 변화가 개별 텍스트의 기획과 서사 내부에서 어떠한 혼종적 양상으로 구체화되는지 살펴보았다.

과거 '한국형 블록버스터' 담론에서의 '한국형'은 할리우드라는 타자의 침입에 맞서 자국 시장을 사수하기 위한 일종의 현지화의 결과물이자 생존 전략이었다. 당시의 혼종성은 할리우드의 장르적 외피에 한국의 특수한 사회문화성이 투여된 서사를 이식하는, 다분히 모방과 변형의 성격을 띠었다. 그러나 디지털 플랫폼의 확산과 K-컬처의 세계 문화시장에서의 부상은 이러한 역학 관계를 전복시키고 있다. 오늘날의 K-시네마는 더 이

www.kci.go.kr

상 지역의 특수성에 머무르지 않고, 글로벌 미디어 시장에서 강한 소구력을 지닌 보편적 장르이자 브랜드로 기능한다.

특히 〈케이팝 데몬 헌터스〉는 이러한 변화를 상징적으로 보여준다. 할리우드 메이저 스튜디오가 기획 단계에서부터 K-팝을 핵심 소재로 채택하고, 한국계 창작진이 주도하여 제작한 이 작품은 서구의 자본과 기술이 한국의 문화적 원형을 매개로 구현되는 새로운 제작 메커니즘을 드러낸다. 여기서 K-팝과 한국적 소재는 서구의 시선에 의해 타자화되거나 신비화되는 장식적 요소가 아니라, 작품의 세계관을 규정하고 장르적 문법을 재구성하는 주체적인 규율로 작동한다. 이는 에드워드 사이드가 비판했던 오리엔탈리즘의 위계가 역전되고, 호미 바바가 주창한 '제3의 공간'이 주변부 문화의 주도하에 새롭게 창출되고 있음을 방증한다.

이러한 논의를 바탕으로 본 연구는 내셔널 시네마의 범주에 갇혀 있던 한국 영화의 정체성을 트랜스내셔널 시네마의 관점에서 재정립하고자 시도했다. 국적과 자본의 출처가 영화의 정체성을 규정하던 과거의 기준은 지금의 미디어 환경에서 더 이상 유효하지 않다. 이 글은 문화적 코드와 장르적 문법의 주도권이 어디에 있는가를 기준으로 K-시네마의 외연을 확장함으로써, 다국적 제작 환경에서의 영화 연구에 다각적 분석틀이 필요함을 주장하고자 한다. 또한, K-팝이라는 음악 산업의 성과가 영화적 서사와 결합하여 'K-' 유니버스라는 트랜스미디어적 세계관으로 확장될 가능성을 발견할 수 있다. 이는 한국 대중문화가 단일 콘텐츠의 성공을 넘어 할리우드의 슈퍼히어로 장르나 디즈니의 뮤지컬 애니메이션처럼 지속 가능한 장르적 원형을 구축할 수 있음을 시사하며, 후속 연구를 통해 K-컬처의 스토리텔링 확장성을 보다 구체화시킬 수 있을 것이다.

다만 〈케이팝 데몬 헌터스〉가 한국 자본이 주도한 프로젝트가 아닌 미국 메이저 스튜디오와 글로벌 OTT 플랫폼이 기획을 주도한 작품이라는

www.kci.go.kr

점에서 K-시네마의 산업적 자율성 문제가 제기될 수 있다. 한국적 문화 코드가 중심에서 작동하고 있음에도 불구하고 자본과 유통 구조는 여전히 거대 글로벌 미디어 기업에 의해 통제된다는 점에서 비대칭적 권력 구조가 완전히 해소되었다고 보기는 어렵기 때문이다. 이러한 점은 향후 K-시네마 연구에서 문화적 주도권과 산업적 통제권의 관계를 또한 살펴볼 필요성이 있음을 의미한다.

결론적으로 본 연구는 향후 K-시네마 연구에 있어 '국적성'을 넘어 '방법론'으로서의 접근이 필요함을 말하고자 한다. 이제 K-시네마는 '한국에서 만든 영화'라는 물리적 정의를 넘어, 세계의 다양한 자본과 인력이 한국적 감성과 스타일을 매개로 소통하고 창작하는 하나의 글로벌 플랫폼이자 방법론으로 이해되어야 한다. 〈케이팝 데몬 헌터스〉가 보여준 주체적 혼종성을 기점으로 향후 연구들은 웹툰, 게임, 드라마 등 다양한 K-콘텐츠가 글로벌 플랫폼 자본과 결합하며 파생될, 더욱 복잡하고 다층적인 문화 번역의 양상에 주목해야 할 것이다.

한편, 이 연구는 〈케이팝 데몬 헌터스〉라는 개별 텍스트 분석에 집중했다는 점에서, 이를 K-시네마 전체의 현상으로 일반화하기에는 신중한 접근이 필요하다는 한계를 지닌다. 하지만 이 작품이 보여준 특수한 제작 방식과 서사적 혼종성은 향후 K-컬처의 방향성을 예시하는 중요한 사례 연구로서의 의의를 또한 지닐 수 있을 것이다.

www.kci.go.kr

참고문헌

1. 기본자료

〈케이팝 데몬 헌터스〉, 소니 픽쳐스 제작, 넷플릭스 배급, 2025.

2. 논문과 단행본

강혜진, 「〈귀궁〉, 〈K-Pop 데몬 헌터스〉로 본 K-판타지의 무속 활용 경향」, 『Journal of korean Culture』 제70호, 국제한국언어문화연구소, 2025, 249-289쪽.

국어국문학편찬위원회, 『국어국문학자료사전』, 한국사전연구사, 1995.

김공숙, 「〈케이팝 데몬 헌터스〉에 구현된 '코리아니즘'의 양상과 의의」, 『콘텐츠와 산업』 제7권 4호, 한국콘텐츠산업학회, 2025, 117-123쪽.

김기창·김선영, 「애니메이션 〈케이팝 데몬 헌터스〉의 문화적 혼종성 연구: 전통 무속 문화와 K-Pop의 융합을 중심으로」, 『한국콘텐츠학회 논문지』 제25권 11호, 한국콘텐츠학회, 2025, 177-192쪽.

김성훈, 「샤먼슈퍼영웅의 '걸 파워': 〈케이팝 데몬 헌터스〉에 나타난 포스트페미니즘」, 『문학과 영상』 제26권 2호, 문학과영상학회, 2025, 377-408쪽.

김영일, 「경계 사이의 민족주의와 한계공간: 한국형 블록버스터의 민족주의 담론과 세계화의 역학에 관한 연구」, 『현대영화연구』 제13권 3호, 현대영화연구소, 2017, 135-175쪽.

김정은, 「〈지네각시〉 설화의 서사적 화두로 본 〈케이팝 데몬 헌터스(K-Pop Demon Hunters)〉의 서사 원리 연구」, 『문학치료연구』 제77호, 한국문학치료연구, 2025, 89-125쪽.

남승석·이서영, 「인공지능과 글로벌 OTT 시대, K-드라마 제작 유형과 작가주의의 변화」, 『유라시아연구』 제22권 1호, 아시아유럽미래학회, 2025, 237-268쪽.

류재형, 「한국형 분단 블록버스터 영화의 장르적 진화」, 『애니메이션 연구』 제10권 1호, 한국애니메이션학회, 2014, 69-93쪽.

박기수, 『애니메이션 서사 구조와 전략: 애니메이션 서사가 힘이다』, 논형, 2004.

박상완, 「애니메이션 〈케이팝 데몬 헌터스〉의 혼종적 상상력에 대한 연구」, 『국제어문』

www.kci.go.kr

제106호, 국제어문학회, 2025, 207-229쪽.
박선영, 「한국형 재난영화에 대한 고찰: 〈괴물〉(봉준호, 2006), 〈차우〉(신정원, 2009), 〈해운대〉(윤제균, 2009)를 중심으로」, 『영상문화』 제20호, 한국영상문화학회, 2012, 99-118쪽.
서재인, 「K-POP 여성 아이돌 캐릭터 분석: 〈케이팝 데몬 헌터스〉를 중심으로」, 『영상문화콘텐츠연구』 제36호, 영상문화콘텐츠연구원, 2025, 323-347쪽.
성민영·배상준, 「한국형 오컬트 영화의 장르 융합 양상 연구: 〈곡성〉과 〈파묘〉를 중심으로」, 『영화연구』 제103호, 한국영화학회, 2025, 41-68쪽.
안승범, 「디아스포라, 노스텔지어, 하이브리디티: 〈케이팝 데몬 헌터스〉론」, 『영화평론』 제37권, 한국영화평론가협회, 2025, 32-42쪽.
양정은·이재원, 「한국인의 집단주의 변화에 대한 탐색적 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제20권 12호, 한국콘텐츠학회, 2020, 593-610쪽.
에드워드 사이드, 『오리엔탈리즘』, 박홍규 역, 교보문고, 2009.
윤영·권아람, 「역한류 애니메이션에 구현된 한국적 정체성과 문화 혼종성: 〈케이팝 데몬 헌터스〉와 〈엘리멘탈〉 사례를 중심으로」, 『콘텐츠와산업』 제7권 5호, 한국콘텐츠산업학회, 2025, 269-275쪽.
이민하, 「K-pop 콘텐츠의 확장과 재구성: 케이팝 데몬 헌터스를 중심으로」, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 제19권 6호, 한국엔터테인먼트산업학회, 2025, 219-230쪽.
이현중, 「〈부산행〉 시리즈를 통해 본 한국 트랜스미디어 스토리텔링의 산업적 특성」, 『현대영화연구』 제18권 3호, 현대영화연구소, 2022, 36-63쪽.
이현중, 「한국형 액션영화의 장르 형성 과정 연구: 스토리텔링 전략을 중심으로」, 『현대영화연구』 제16권 1호, 현대영화연구소, 2020, 91-116쪽.
전지은, 「2010년대 한국형 블록버스터 영화로 본 내셔널리즘 형상화 연구」, 『문화와융합』 제45권 9호, 한국문화융합학회, 2023, 929-944쪽.
정민아, 「K오컬트의 아시아 시장 확산에 관한 연구: 영화 〈파묘〉의 수용을 중심으로」, 『씨네포럼』 제50호, 영상미디어센터, 2025, 99-128쪽.
조경민, 「경계의 상상력, K-콘텐츠의 미래를 열다: 〈케이팝 데몬 헌터스〉에 나타난 디아스포라의 한국학적 상상력」, 『디아스포라연구』 제19권 2호, 글로벌디아스

www.kci.go.kr

포라연구소, 2025, 163-199쪽.
조리라, 「〈케이팝 데몬 헌터스〉의 흥행으로 보는 한국 무속신앙의 현대적 가능성」, 『콘텐츠와 산업』 제7권 4호, 한국콘텐츠산업학회, 2025, 235-239쪽.
진달용 외, 『한류의 경계: K-컬처의 혼종성과 확장성』, 역락, 2024.
차승재, 「한국영화 프로듀서, 그리고 한국형 장르영화」, 『동국대학교 영상미디어센터 학술대회』, 동국대학교 영상미디어센터, 2011, 2-3쪽.
현승훈, 「한국형 슈퍼히어로 영화의 영상미학적 특성 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제13권, 한국콘텐츠학회, 2013, 132-139쪽.
호미 바바, 『문화의 위치: 탈식민주의 문화이론(수정판)』, 나병철 역, 소명출판, 2012.
Jason Bechervaise, 「Bong Joon-ho and the Korean Film Industry: The national and transnational cinema intersection(봉준호 감독과 한국영화산업: 국가적과 초국가적인 시네마의 교차」, 한양대학교 박사학위논문, 2017.
Elizabeth Ezra & Terry Rowden, *Transnational Cinema: The Film Reader*, Routledge, 2006, p.13.
Hye Seung Jung & Divid Scott, *Movie Migrations: Transnational Genre Flows and South Korean Cinema*, Rutgers Univ Press, 2015.
Suk-Young Kim, *K-pop Live: Fans, Idols, and Multimedia Performance*, Stanford University Press, 2018.

3. 기타자료

〈「쉬리」, 아시아에서도 흥행돌풍 예고〉, 『연합뉴스』 1999.11. 1.
〈'쉬리'… 일본서 관객 1백만명 돌파〉, 『중앙일보』, 2002.2.
김지향, 〈케이팝의 새로운 무대, OTT 애니메이션과 〈케이팝 데몬 헌터스〉〉, 『한류 나우』 제68호, 한류국제문화교류진흥원, 2025.
노정연, 〈'케데헌'과 국적논란〉, 『경향신문』, 2025.9.8.
이창봉, 〈[언어학자가 본 한국 사회와 문화] 코로나 방역: 한국의 집단주의와 미국의 개인주의〉, 『오피니언뉴스』, 2021.4.1.
Jessie Yeung, "For those seeking K-pop stardom, the path can be long and

www.kci.go.kr

grueling", *CNN*, 2025.1.5.

Kyule Denis etc., "What Can the Industry Learn From the Success of 'KPop Demon Hunters'?", *Billboard*, 2025.7.15.

Lucy Williamson, "The dark side of South Korean pop music", *BBC News*, 2011.6.15.

Matt Donnelly, "Animated Musical About Demon Hunting K-Pop Girl Group in the Works at Sony", *Variety*, 2021.5.8.

Vicky Jessop, "'It was hard work, really challenging': life in a K-pop bootcamp for the BBC's new reality show", *London Evening Standard*, 2024.8.19.

www.kci.go.kr

Abstract

Deterritorialization of ‘Korean-style’ and the Transition to a Global Genre: Expanded Hybridity of K-Cinema in *K-Pop: Demon Hunters*

Lee, Hyun-Joong(Kunsan National University)

This study aims to trace the semantic shift of the term "Korean-style" (Hanguk-hyeong), which emerged in the late 1990s, and to define the current status of "K-Cinema" as a transnational cinema. In the discourse of "Korean-style blockbusters" of the past, the term "Korean-style" served as a defensive mechanism and a localization strategy against the overwhelming "Other" represented by Hollywood. However, in the era of digital platforms, K-Cinema has expanded its meaning to become a mainstream genre and brand within the global cultural industry.

To verify this shift concretely, this study focuses on analyzing the Sony Pictures Animation film, *K-Pop: Demon Hunters*. This work, for which a major Hollywood studio selected K-Pop as a core subject from the planning stage, demonstrates that Korean culture has moved beyond post-colonial mimicry to be actively appropriated by the mainstream system at the level of production. Internally, the text creates a unique hybridity by combining the performative aesthetics of K-Pop with the grammar of the Hollywood action genre.

Theoretically, this film is interpreted as a text that subverts the hierarchy of Orientalism criticized by Edward Said and autonomously forms the "Third Space" proposed by Homi K. Bhabha. Here, Korean culture operates not merely as an exotic spectacle but as a core rule supporting the narrative world. In conclusion, this study argues that K-Cinema is evolving from a national cinema limited by physical borders into a transnational platform and methodology where

www.kci.go.kr

global capital and human resources combine through the medium of Korean codes.

(Keywords: K-Cinema, Transnational Cinema, Korean-style Blockbuster, Korean-style Genre Films, Hybridity, *K-Pop: Demon Hunters*, The Third Space)

논문투고일 : 2026년 1월 10일
심사완료일 : 2026년 2월 6일
수정완료일 : 2026년 2월 13일
게재확정일 : 2026년 2월 14일

www.kci.go.kr