

# 이세계로서의 K드라마와 팬픽션적 확장

—웹드라마 <드라마월드>의 재현 전략과 젠더화 양상을 중심으로

조서연\*

## <차례>

1. K드라마에 '뛰어드는' 팬덤 수행
2. 이세계 빙의물로서의 <드라마월드>
3. <드라마월드>의 문턱들과 '2.5D'의 대안세계들
  - 3.1. 크로스오버를 통한 메타성의 획득
  - 3.2. '2.5D' 원리의 노출과 웹콘텐츠적 향유
4. 데이터베이스형 인물의 정체성과 <드라마월드>의 젠더정치
5. 결론

## 국문초록

웹드라마 <드라마월드>는 K드라마라는 세계에 대한 글로벌 팬덤의 향유 방식을 팬픽션적 원리에 따라 재현하는 메타적인 텍스트이다. <드라마월드>는 2016년 시즌1 공개 이후 'K드라마에 대한 한영 이중언어 글로벌 웹콘텐츠'로서 논의되었으나 그 팬픽션적 차원은 본격적으로 주목되지 않았다. 본 논문은 K드라마들이 해외 팬픽션 창작과 유통의 장에서 원전으로서 널리 사랑받고 있다는 수용 환경 제반을 고려하는 한편, 2021년 공개된 <드라마월드>의 시즌2가 시즌1에 비해 팬픽션적 확장의 구조를 한층 강화하고 있음에 주목하여 두 시즌을 아울러 분석하였다. <드라마월드>는 '이세계 빙의물'의 서사 생성 구조를 지닌 팬픽션적 텍스트로서, 특정한 원전 작품에 국한되지 않고 K드라마의 추상적 세계 전체를 포괄하고 있다. 또한 실사 영상 콘텐츠, 소위 '2.5D'에 대한 팬덤 수행에서 독특하게 발현되는 매체적 특성을 팬픽션의 주요 원리인 대안세계의 크로스오버를 통하여 메타적으로 재현하고 있다. <드라마월드> 시즌2는 이러한 문제들을 한층 심화하여 탐구함으로써 시즌1에서 간과되었던 젠더정치의 문제까지를 아울러 심문하고 있다. 본 논문은 이에 대한 분석을 통하여 데이터베이스적 소비의 세계에서의 정치가 어떻게 가능할 것인가를 고민하는 텍스트로서 <드라마월드>의 가능성을 타진해보고자 하였다.

주제어 : <드라마월드>, 문턱, 웹드라마, 이세계, 크로스오버, 팬픽션, K드라마, 2.5D

## 1. K드라마에 ‘뛰어드는’ 팬덤 수행

‘K드라마로 지칭되는 한국 텔레비전 드라마에 대한 해외 수용자들의 향유 방식은 소셜 미디어의 활성화 및 숏폼 콘텐츠의 양산 등 웹 환경의 변화와 밀접한 관련을 맺고 있다. 싱가포르의 싱어송라이터 겸 영화감독인 아네트 리(Annette Lee)의 유튜브 채널에 공개된 컨트리송 뮤직비디오 ‘K-Dramaddiction’<sup>1)</sup>은 그 일단을 보여주는 좋은 사례다. 해당 채널에서 연재되는 시리즈 중 하나인 <The Ann & Ben Show>의 첫 번째 에피소드이기도 한 이 뮤직비디오에서는 K드라마 중독 증세를 호소하는 두 젊은이가 K드라마의 클리셰들을 패러디한다. 비(非)한국어권의 K드라마 수용자들에게 높은 호응을 얻은 이 영상은 K드라마의 세계를 즐기는 팬들 자신의 모습을 콘텐츠화하는 데에 중점을 두고 있다. 이는 비슷한 시기에 공개된 주식회사 진로의 참이슬 소주 일본 광고 영상, ‘한국드라마로 배우는 연애 지침서<sup>2)</sup>’를 통해서도 감지할 수 있는 바다. 일본의 청춘스타인 사쿠마 유이와 코세키 유타가 연인으로 등장하여 화제를 모은 이 4분 남짓의 광고 영상은 K드라마 특유의 플롯과 연출 스타일, 캐릭터들의 전형적인 행동 양식에 따라 두 주인공이 로맨스를 수행하는 내용으로 이루어져 있다.

이상의 사례들은 K드라마의 구체적인 개별 원전의 패러디에 천착하기 보다는 ‘K드라마의 인물들처럼 살아보고 싶다’, ‘K드라마의 세계를 체험하고 싶다’라는 비한국어권 K드라마 수용자들의 욕망을 표현하는 데에 주력한다는 공통점을 보인다. 이는 K드라마를 향유하는 스스로들에 대한 자기기술적인 재현이라는 점에서, 2010년대 초중반부터 현재까지 꾸준히

1) Annette Lee, ‘K-Dramaddiction’, The Ann & Ben Show Episode 1, Annette Lee 유튜브 채널, 2021.8.19. (<https://www.youtube.com/watch?v=y9EzXkmrWJM>, 최종검색일 2022.04.10.)

2) 【韓国ドラマあるある】佐久間由衣&小関裕太の「恋スル!チャミスル」, 진로 일본 공식 유튜브 채널, 2021.12.16. (<https://www.youtube.com/watch?v=51CZSjIS8wA&list=WL&index=14>, 최종검색일 2022.04.10.)

생산·유통되는 K팝 뮤직비디오·실황 영상 및 K드라마에 대한 ‘리액션 비디오’(reaction video)나 ‘밈 비디오’(meme video)가 보여주는 디지털 팬덤 중심의 트랜스미디어 스토리텔링<sup>3)</sup>의 사례가 되기도 한다. 이처럼 적극적이고 생산적인 K드라마 수용자들의 활동 양상은 최근의 웹 환경에 절대적으로 기대고 있어, 월드와이드웹의 보급과 그에 따른 팬 제작 디지털 콘텐츠의 확산이 팬덤의 참여 문화에 초래한 질적 전환에 주목했던 젠킨스의 논의<sup>4)</sup>를 다시금 떠올리게 한다. 또한 작품 내적인 이야기가 아닌 작품의 구성 요소 및 작품 사이의 환경을 재료로 삼은 스토리텔링을 통해 원전을 향유한다는 점에서, 아즈마 히로키가 개념화한 데이터베이스 소비의 한 양태로 볼 수 있기도 하다.<sup>5)</sup>

본 논문의 분석 대상인 <드라마월드>는 이러한 환경과 맥락 속에서 비교적 이르게 등장한 한중미 3국 합작 웹드라마이다. <드라마월드>의 투자와 제작은 한국의 엔터테인먼트 콘텐츠(EnterMedia Contents)와 미국의 서드컬처 콘텐츠(Third Culture Content)가, 유통은 중국의 제타바나 엔터테인먼트(Jetavana Entertainment)가 맡았다. <드라마월드>는 주로 대만, 중국, 한국 등 동아시아의 콘텐츠를 서비스하는 글로벌 동영상 스트리밍 플랫폼인 비키(wiki.com)가 처음으로 내놓은 오리지널 콘텐츠로서 2015년 4월 웹드라마의 형태로 공개되었고, 한국에는 넷플릭스를 통해 2016년에 공개되었으며,<sup>6)</sup> 2016년 제11회 서울드라마어워즈에서 ‘1년 간 가장 큰 사랑을 받은 해외 드라마 부문’을 수상하기도 하였다.<sup>7)</sup> 비키에서 서비스되는 작품들은

- 
- 3) 김수철·강정수, 「케이팝에서의 트랜스미디어 전략에 대한 고찰 - <강남스타일> 사례를 중심으로」, 『언론정보연구』 50권 1호, 서울대학교 언론정보연구소, 2013, 84-120면.
  - 4) 헨리 젠킨스, 정현진 옮김, 『팬, 블로거, 게이머 - 참여문화에 대한 탐색』, 비즈앤비즈, 2006, 203-231면.
  - 5) 아즈마 히로키, 장이지 옮김, 『게임적 리얼리즘의 탄생 - 오타쿠, 게임, 라이트노벨』, 현실문화, 2012, 30-40면.
  - 6) 박노현, 「케이드라마 인 더 트랩 - 삼국 합작 웹드라마 <드라마월드(Dramaworld)>를 중심으로」, 『한국문학연구』 52, 동국대학교 한국문학연구소, 2016, 402면.
  - 7) 강수환, 「뉴미디어로 재편되는 세계 간의 접속 - 웹드라마 <드라마월드>를 중심으로」,

‘서포터즈’라고 지칭되는 팬들의 자발적인 번역을 통해 자막이 제공되는 데, <드라마월드>는 2016년 8월 기준 41개 언어의 자막이 제공되고 있었을 만큼 높은 호응을 얻기도 했다.<sup>8)</sup>

<드라마월드> 시즌1은 K드라마의 열렬한 팬인 20대 초반의 미국인 여성 클레어가 자신이 시청하던 드라마 속으로 느닷없이 차원 이동을 하면서 펼쳐지는 환상적인 모험담을 다루고 있다. 팬덤의 자발적인 노동에 서비스의 일부를 의탁하면서 라이선스 콘텐츠를 스트리밍하는 글로벌 플랫폼인 비키의 첫 오리지널 콘텐츠가 이처럼 비한국인 K드라마 팬이 K드라마의 세계를 체험하는 콘텐츠라는 점은 시사하는 바가 크다.<sup>9)</sup> 한편 시즌1의 마지막 에피소드는 자신이 여러 편의 K드라마에 연이어 등장한 허구의 인물임을 자각해버린 남자주인공 준이 K드라마의 가상 세계에서 클레어가 속한 현실 세계로 차원 이동을 하는 장면으로 끝난다. 이는 다음 시즌을 예비하는 열린 결말인 셈인데, 실제 시즌2는 그로부터 5년 후인 2021년 4월에 공개된다. <드라마월드> 시즌2는 미국 A+E Networks 소유의 케이블 채널 라이프타임 코리아(Lifetime Korea)의 오리지널 콘텐츠로 제작된 한미 합작 웹드라마이다. 시즌2는 한국의 티빙(TVing), 홍콩대만남아시아를 커버하는 중국의 아이치이(iQIYI), 일본의 유넥스트(U-NEXT) 등 OTT 플랫폼을 통해 공개되었지만, 한국에서는 텔레비전 편성표에 따라 케이블 방송으로 먼저 송출되었다는 점에서 일견 ‘텔레비전 드라마에 가깝다고 생각될 수도 있다. 그러나 각 회차의 반복적인 구성 방식이나 서사의 생성 및 확장 방식 등에 있어, “텔레비전 드라마와 다른 매체 특성을 지닌

『탈경계인문학』 27호, 이화여자대학교 이화인문과학원, 2017, 35면.

- 8) 해당 수치를 검토한 박노현에 따르면 이는 같은 시기 서비스된 초유의 히트작이었던 <태양의 후예>의 40개 언어를 상회하는 바다. 박노현, 앞의 글, 404면.
- 9) 이와 관련하여 비키의 최고경영자 태미 남(Tammy H. Nam)은 자신들의 오리지널 드라마는 특정 지역 국가의 시청자를 염두에 두기보다는 전 세계의 팬을 아우를 수 있는 특별한 콘텐츠이기를 바랐으며, 이 시청자들은 사용자 제작 콘텐츠 플랫폼인 유튜브와 더불어 성장한 혼종적 시청자라고 정의하기도 하였다. 위의 글, 403-404면.

웹콘텐츠”<sup>10)</sup>였던 시즌1의 성격이 시즌2에서 오히려 심화되어 있기에 이 역시 웹드라마로서 들여다봄이 적절할 것이다.

실제로 <드라마월드>가 지닌 웹콘텐츠로서의 성격과 그 의미는 시즌1 방영 직후부터 학술장에서 여러 차례 주목된 바 있다. 가령 <드라마월드>에 대한 첫 번째 선행 연구인 박노현의 논문은 시청자 반응을 비롯한 글로벌 웹드라마 제작수용의 양상을 선구적으로 다루었고,<sup>11)</sup> 강수환의 경우 <드라마월드>의 구체적인 서사 구성 및 재현 분석을 경유하여 뉴미디어 시대의 세계 간 중첩 양상을 포착하였으며,<sup>12)</sup> 송치혁의 경우는 사용자의 놀이 공간으로서 웹 환경에 전유된 드라마의 유동성과 확장성을 논하며 <드라마월드>의 매체적 의의를 짚었고,<sup>13)</sup> 고선희의 경우 웹콘텐츠로서의 <드라마월드>가 클리셰를 데이터베이스로 활용하는 양상을 분석하였다.<sup>14)</sup>

한편 <드라마월드>가 각계의 주목을 받은 데에는 이 작품이 ‘K드라마에 대한 한영 이중언어 글로벌 콘텐츠’라는 점이 크게 작용하기도 했다. 이에 결부되는 정치적 층위는 박노현과 강수환의 연구에서 각기 오리엔탈리즘이나 프리드먼의 ‘평평한 세계’ 등의 개념으로 논의되었는데, 이는 주로 인종과 국적 문제를 아우르는 글로벌리티에 주목한 것이었다. 여기에서 박노현의 연구는 한국 대중문화에 대한 글로벌 팬덤이 형성된 지는 오래 되었지만 BTS나 <기생충>, <오징어게임> 등의 히트까지는 예견하기 힘들었던 시점에 제출된 것으로서, “<드라마월드>는 미국(인)의 시선에 신이하게 포착된 한국의 화면 위주로 편집된 오리엔탈리즘의 산물”이자 “한류를 이끄는 주역으로 간주되어 온 한국의 텔레비전 드라마가 실은 서양(인)의 독특

10) 고선희, 「웹드라마 클리셰에 대한 문화론적 탐구 - 글로벌 웹드라마 <드라마 월드>를 중심으로」, 『코기토』 84, 부산대학교 인문학연구소, 2018, 405면.

11) 박노현, 앞의 글.

12) 강수환, 앞의 글.

13) 송치혁, 「유동하는 웹, 확장하는 드라마」, 『대중서사연구』 41호, 대중서사학회, 2017.

14) 고선희, 앞의 글.

한 이색 취향에 맞추어 부합한 잠시 잠깐의 기호품에 지나지 않을 수 있다는 명백한 표징으로서 심각하고 진지한 자성을 환기시키는 드라마<sup>15)</sup>라는 비판적 주장을 하고 있음에 주목할 만하다. 이러한 시각은 <드라마월드> 시즌1 공개 당시 발표된 국내의 현장비평에서도 유사하게 찾아볼 수 있다.<sup>16)</sup> 그러나 2년 후 제출된 고선희의 연구는 <드라마월드>와 같은 웹 콘텐츠는 “기존의 근대적 예술관과는 다른 관점에서 바라볼 필요가 있다”<sup>17)</sup>고 이상의 견해들을 반박하면서, “새로운 문화콘텐츠의 텍스트 미학과 그를 둘러싼 새로운 문화 현상에 대한 탐구”<sup>18)</sup>를 제안하기 위해 아즈마 히로키의 데이터베이스 소비 개념을 활용하여 <드라마월드>의 창작 및 수용 양상에 대한 적극적인 의미 부여를 시도한다.<sup>19)</sup>

한편 <드라마월드>의 K드라마가 ‘남녀 주인공의 진정한 사랑의 키스’를 서사 진행의 궁극적 목적으로 삼는 것임에도 불구하고 이에 대한 젠더 분석은 고선희의 연구에서 일부 언급된 정도에 그치는데, 이는 표면적인 ‘여성 이미지 비평’의 차원에 머무르고 있는데다 오히려 박노현의 연구에서 날카롭게 다루어졌던 인종 및 국적의 문제가 간과되고 있어 재고의 여지가 있다. <드라마월드>를 국적과 인종, 젠더의 문제가 교차하는 포스트내셔널한 콘텐츠로서 분석한 사례는 해외 연구인 Oh & Nishime의 경우가 본격적이다. <드라마월드>의 재현 전략을 ‘풍자적 패러디’(satirical parody)로 명명하는 이 연구는 <드라마월드>의 주인공이 미국인 백인 여성 팬(white fan girl)으로 표상되면서 생겨나는 혼종적 위상을 중요하게 포착하고 남자주인공 준과 조력자 세스의 인종과 젠더 재현을 심층적으로

15) 박노현, 앞의 글, 396면.

16) 유선주, 「드라마가 너무해 - 드라마 내부에서 드라마를 비판하는 <드라마월드>와 <W>」, 『케이콘텐츠』 Vol.20, 한국콘텐츠진흥원, 2016.

17) 고선희, 앞의 글, 425면.

18) 위의 글, 405면.

19) 고선희에 앞서 제출된 강수환과 송지혁의 연구 역시 <드라마월드>의 재현 전략을 전통적인 텔레비전 드라마 비평이 아닌 웹콘텐츠 비평에 알맞은 방법론으로 바라보아야 한다는 관점을 공유한다.

분석하는 한편, 트랜스내셔널한 팬으로서 세스의 위상을 적극적으로 해석하는 독창성을 보여준다.<sup>20)</sup> 그러나 이 연구가 설득력 있게 분석한 세스의 위상은 시즌2에 오면 그 유효성을 대부분 상실하는데, 이 변화는 시즌2에서 나타나는 젠더화 양상에서 중요한 부분을 차지하고 있기에 적극적인 재해석이 필요하다.

이처럼 웹드라마 활성화의 초창기에 제작된 작품인 <드라마월드>의 경우 엄밀히 말해 한류 드라마도, K드라마도 아닌 K드라마에 대한 글로벌 콘텐츠라는 점에서 변별적이었기에, 시즌1을 대상으로 한 선행연구들 역시 그 독특한 위상을 집중적으로 규명해 왔다. 한편 온라인 숏폼 콘텐츠이자 극예술 텍스트로서 한국 웹드라마의 존재 양상에 대한 연구가 지난 몇 년 동안 다양한 관점에서 의미 있게 진행되어 왔기에, <드라마월드>라는 콘텐츠는 전통적인 텔레비전 드라마 비평의 대상이 아닌 웹콘텐츠로서 이해되어야 한다는 점에 대해서는 대략의 합의가 이루어졌다고 판단된다. 그러나 <드라마월드>가 그와 같은 양식을 통해 K드라마라는 세계에 대한 팬덤의 향유 양상을 메타적으로 탐구하는 텍스트라는 점에 대해서는 충분한 논의가 이루어지지 않았다. 실제로 많은 K드라마가 텀블러(tumblr.com)나 아카이브오브아워오운(archiveofourown.org) 등 해외 팬픽션 창작의 장에서 원전으로서 널리 사랑받는 대상이라는 점을 생각할 때, 다른 아닌 <드라마월드>가 팬픽션적 특징을 지니고 있다는 것은 충분한 검토를 요하는 바다. 이에 본 논문은 <드라마월드>의 발상 뿐 아니라 재현 전략 자체가 팬픽션적 원리에 따르고 있음에 주목하며, 해당 작품을 ‘이세계 빙의물’ 유형의 실사 영상콘텐츠 팬픽션으로서 분석하고자 한다. <드라마월드>의 팬픽션적 구조에 대한 연구는 개별적인 작품 텍스트에 대한 이해를 넘어서서 웹콘텐츠 향유의 원리에 대한 기존의 관점을 구체

20) David C. Oh & LeiLani Nishime, “Imag(in)ing the postnational television fan: Counter-flows and hybrid ambivalence in *Dramaworld*”, *International Communication Gazette* Vol. 81(2), UK: SAGE Publications Ltd., 2018.

화하고 진전시킬 수 있을 것이다. 나아가 <드라마월드>에 대한 선행 연구에서 다루어지지 않은 시즌2에서의 전격적인 변화를 확장적으로 논의함으로써, 데이터베이스 소비의 세계에서 구현되는 젠더정치의 양상까지도 점검해 볼 수 있으리라 기대한다.

## 2. 이세계 빙의물로서의 <드라마월드>

<드라마월드>의 주인공 클레어는 아버지의 샌드위치 가게에서 아르바이트를 하며 용돈을 버는 평범한 미국 대학생으로, K드라마의 세계에 폭 빠져 종일 스마트폰만 들여다보며 지낸다. 그에게 K드라마는 “누구나 예뻐질 수 있고 누구라도 진정한 사랑에 빠질 수 있”으며, “아무리 평범한 여자라도 남자주인공과 눈이 맞을 수 있고, 키스하는 순간 해피엔딩이 이루어”지는, 자신의 비루한 현실과 대비되는 멋진 허구의 세계이다. 아버지는 드라마에만 몰입하느라 ‘진짜 세계(real world)’를 도외시하는 딸을 걱정하지만, 클레어 자신은 13화까지 진행된 드라마 <사랑의 맛>이 K드라마의 정석대로 진행되지 않는다는 점 때문에 안절부절못할 뿐이다. K드라마는 무릇 남자주인공과 여자주인공의 ‘진정한 사랑의 키스로 마무리 되어야 하는데, 여자주인공 서연의 경쟁자인 악녀형 캐릭터 가인이 남자주인공 준의 키스를 가로챌 듯한 상황이 계속되고 있기 때문이다. 이때 스마트폰의 화면에 갑자기 열린 포털을 통해 빨려 들어가 <사랑의 맛>의 등장인물이 되어버린 클레어가 K드라마의 세계를 ‘정상적인’ 상태로 돌려놓기 위해 모험을 하는 것이 <드라마월드> 시즌1의 골조이다.

이와 같은 <드라마월드>의 발상 및 서사 전개는 이세계 빙의물의 컨벤션을 충실히 따르고 있다. 이세계 빙의물은 주인공이 현실 세계에서 다른 세계로 이동하여 겪는 사건들을 다루는 환상 서사의 일종으로, 라이트

노벨을 중심으로 한 일본의 서브컬처 서사물에서 본격적으로 발흥하여 한국에서도 웹소설, 웹툰 등에서 선풍적인 인기를 누리는 특정한 서사 유형을 가리킨다. 이는 주로 주인공이 현실 세계에서 자신이 탐닉하는 특정한 텍스트 속으로 갑자기 빙의하여 해당 작품의 등장인물이 되는 ‘책빙의물’의 형태로 구현되는 경우가 많으며, 앞서 서술한 <드라마월드>의 발상 역시 그 전형을 충실히 따른다. 이세계 빙의물로서 <드라마월드>가 지닌 서사 구조를 이해하기 위해서는 책빙의물 서사 일반에 대한 안상원의 정리를 참조할 수 있다.

① 등장인물이 자신이 썼거나 알고 있던 책 혹은 게임, 드라마, 영화 등 ‘원작’의 조연으로 태어난 것을 깨닫고 ② ‘원작’ 속 운명을 벗어나고자 애쓴다. ③ 이 운명은 주로 주인공과 주변인의 불행(파멸, 죽음)으로 요약할 수 있다. ④ 등장인물은 책 속 지식을 활용하지만 결과적으로 서사는 비틀리며 갈등을 겪는다. ⑤ 그럼에도 주인공은 노력 끝에 바라는 바를 성취하며 행복한 결말을 맞이한다. ⑥ **행복한 결말은 주인공 개인만이 아니라 주인공이 사랑하는 연인과 주변인, 넓게는 텍스트 세계를 구원하는 것을 의미한다.**<sup>21)</sup>

현실에서는 평범하고 지루한 삶을 사는 주인공이 이세계에서는 위기를 해결할 능력을 뽐낸다는 것, 그 능력은 ‘원작’으로서의 이세계에 대한 주인공의 사전 지식에서 비롯한 것이자 이세계에서 만난 동료들(즉, 등장인물)과의 협력을 통해 발휘된다는 것은 책빙의물 유형의 이세계 빙의물에서 핵심적인 원리로 작용한다. 이러한 이세계 빙의물들은 기존의 전형적 장르 관습인 클리셰를 변화시키는 것을 서사적 동기로 삼는 메타 장르적인 성격을 지니는 한편, 현실에서 빙의되어 ‘주변인물’이 된 주인공이 원

21) 안상원, 「한국 웹소설의 ‘책빙의물’의 특성 연구 - 로맨스판타지 장르를 중심으로」, 『대중서사연구』 55호, 대중서사학회, 2020, 95면. 강조 인용자.

작의 ‘중심인물’을 압도하는 플롯을 통해 사회적으로 위축된 존재들에게 힘을 부여하는 서사를 구현한다.<sup>22)</sup>

<드라마월드>의 서사가 이세계 빙의물의 컨벤션을 고스란히 반영하고 있다는 점도 중요하지만, 그보다 눈여겨보아야 할 것은 이처럼 원전을 해체하고 재구성하는 서사 구조가 팬픽션의 일반적인 원리와 닮아 있다는 점<sup>23)</sup>이다. 이는 이세계로의 빙의 혹은 전이가 애초에 원전 혹은 원형 세계의 존재를 상정할 때 가능한 것이라는 점과 직결된 특징이다. “팬픽션은 원전이라는 원형세계를 잇는 계승세계”<sup>24)</sup>라고 할 때, 이 원형세계란 주인공이 현실 세계로부터 빙의되어 들어가기 이전부터 존재했고 주인공 스스로도 그 존재와 구성 원리를 (원전의 향유를 통해) 이미 알고 있었던 세계, 즉 이세계를 가리킨다. 원전으로서의 이세계가 주인공의 빙의 및 활약에 따라 재구성되는 것은 그 자체가 팬픽션의 생성, 즉 2차 창작의 수행에 해당하는 것이다.

팬픽션의 기본 원리는 원전으로부터 추출해 낸 캐릭터, 세계, 사건 등 데이터베이스 요소들을 2차 창작의 장에서 자생적으로 반복 발생하고 범주화해 온 이야기 규칙들에 따라 다양하게 조합하여 대안 서사를 확장하는 방식을 취한다. 이는 “무한한 개방과 재생산이 콘텐츠들의 질과 방향을 종잡을 수 없는 성질의 것으로 변모”시키는 웹의 속성<sup>25)</sup>과 근본적으로 닮아 있는 것이기도 하다. 팬픽션의 이러한 속성을 ‘생성문학으로 개념화한 김유나는 그 생성 원리에 따른 재현 유형을 연장의 원리에 따른 시간 삼입형, 삼입의 원리에 따른 인물창작형, 전이의 원리에 따른 다중원전형, 재구성의 원리에 따른 평행세계형으로 분류한다.<sup>26)</sup> 이 분류를 참조해 보

22) 유인혁, 「한국 웹소설 판타지의 형식적 갱신과 사회적 성찰 : 책빙의물을 중심으로」, 『대중서사연구』 53호, 대중서사학회, 2020, 79-80면.

23) 안상원, 앞의 글, 102면.

24) 김유나, 「팬픽션의 생성 구조 연구 - <스타트렉>을 중심으로」, 이화여자대학교 박사학위논문, 2017, 45면.

25) 송치혁, 앞의 글, 13면.

자면 <드라마월드>는 새로운 행위자로서의 자기반영적 창작 캐릭터를 원형세계에 투입하는 ‘인물창작형’에 가깝다. 팬들이 “아바타(avatar)로서의 자기반영적 캐릭터를 조형하고, 이를 통해 원형세계를 경험”하며, “나아가 원래부터 그 세계에 살고 있던 인물들과 밀접한 관계를 맺는”<sup>27)</sup> 인물창작형 팬픽션은 원전의 이야기를 경험하고자 하는 팬들의 욕망에서 비롯한 유형이라는 점에서 <드라마월드>의 핵심 아이디어를 정확히 관통한다.

### 제1장. K드라마의 공식

① 모든 드라마는 진정한 사랑의 키스로 끝난다. 진정한 사랑의 키스란 남녀 주인공이 하는 키스를 말한다.

② 남자주인공은 주연의 4박자를 고루 갖춰야 한다. 자신감, 외모, 약간의 오만함을 갖추되, 여자주인공을 우선시하는 신사여야 한다. 언제나 그녀를 1순위로 둔다.

③ 남자주인공의 사위 신은 필수다.

④ 온갖 뒤튼린 플롯이 등장한다. 휘방꾼과 장애물이 많을수록 진정한 사랑이 보장된다.

⑤ 진정한 사랑이 이루어지면 드라마가 초기화된다. 캐릭터의 기억이 다음 작품을 위해 깨끗하게 지워지고 두 주인공은 다음 드라마에서 새로이 사랑에 빠지게 된다. 언제나 처음인 것처럼.

⑥ 마지막 회까지 남녀 주인공이 키스에 성공하지 못해 진정한 사랑에 실패할 경우 드라마월드는 사라진다.<sup>28)</sup>

<드라마월드>가 K드라마의 세계에 대한 메타적 텍스트일 수 있는 것은, 인물창작형 팬픽션의 원리와 이세계 병의물의 원리가 맞물리면서 가

26) 김유나, 앞의 글, 48면.

27) 위의 글, 70면.

28) <드라마월드> 시즌1, 에피소드 2 대사 인용. 영어 대사에 제공된 한국어 자막을 인용했다.

능해지는 일이다. <사랑의 맛> 13화에 빙의한 클레어는 원전에는 없던 엑스트라 캐릭터로서 해당 드라마에 투입되는데, 클레어처럼 스마트폰이라는 포털을 통과하여 현실 세계에서 드라마 속으로 들어온 인물들은 K드라마의 세계에서 ‘조력자(facilitator)’로 기능한다. 위의 인용은 갓 빙의된 클레어가 기존의 조력자 인물인 세스에게 전달받은 ‘드라마월드 안내서’의 첫 번째 장이자, K드라마의 세계가 존속하기 위해 지켜져야 하는 기본 규칙들이다. 세스를 비롯한 조력자들은 남자주인공과 여자주인공의 ‘진정한 사랑’을 자연스럽게 성사시켜 매 작품을 안전하게 마무리하고 새로운 드라마가 무사히 시작될 수 있도록 곳곳에서 보이지 않게 활약하고 있다. 이때 <드라마월드>가 <사랑의 맛>이라는 개별 작품만을 다루는 것이 아니라 K드라마의 세계 전체를 통칭하는 ‘드라마월드’<sup>29)</sup>라는 개념을 내세우는 것은, 이세계 빙의물로서 <드라마월드>의 주인공이 지켜내야 하는 ‘이세계가 K드라마의 세계 전체라는 의미가 된다. 즉, 클레어를 비롯한 조력자들이 지켜내는 것은 “예측 가능한 신데렐라 스토리”<sup>30)</sup>로서 K드라마의 규칙인 것이다.

이 ‘드라마월드’의 개별 작품들이 규칙에 따라 정상적으로 전개되고 종료되며 새로운 작품이 시작되기 위해서는 ‘드라마월드’라는 세계에 뛰어난 팬들의 노동이 요구된다는 설정을 눈여겨 볼 필요가 있다. <드라마월드>는 비루한 현실을 벗어나 K드라마의 세계에서 살고 싶다는 팬들의 욕망을 대리 실현하는 텍스트이기도 하지만, 팬들의 팬덤 수행을 통해 지탱되는 대중문화 장의 작동 원리를 은유하는 것이 바로 ‘조력자’라는 설정을 통해 드러나고 있기 때문이다.<sup>31)</sup> 이는 앞서 언급하였듯 <드라마월

29) 이하 본 논문에서 웹드라마 작품 <드라마월드>는 홑화살괄호(<>)로, <드라마월드> 내에서 K드라마의 세계 전체를 가리키기 위해 쓰이는 통칭인 ‘드라마월드’는 작은따옴표(“”)로 표시하여 구분한다.

30) 강수환, 앞의 글, 40면.

31) K-대중문화 팬들의 팬덤 수행이 지닌 노동으로서의 성격은 K팝의 장에서 한층 두드러지는 면모이기도 하다. 이에 대해서는 강신규이준형, 「생산과 소비 사이, 놀이와 노동

드> 시즌1 당시의 자막이 41개에 달하는 언어로 유통될 수 있었던 것이 팬덤의 자발적 노동을 통한 것이었던 점과도 연결된다.<sup>32)</sup> 한편 팬덤 수행이 지닌 노동으로서의 측면은 자신들이 ‘키운’ 스타에 대한 소유와 통제의 욕망으로도 이어지는데,<sup>33)</sup> 이는 이세계 빙의물로서 <드라마월드>의 전개 과정에서 서사의 비틀림과 세계의 위기를 초래하는 원인이 바로 ‘드라마월드’의 규칙을 위협할 정도로 커져 버린 빙의자, 즉 조력자들의 욕망에서 비롯한다는 설정을 통해 텍스트 내적으로 드러나기도 한다.

### 3.<드라마월드>의 문턱들과 ‘2.5D’의 대안세계들

#### 3.1. 크로스오버를 통한 메타성의 획득

팬픽션적 서사로서 <드라마월드> 시즌1이 K드라마 전반에 대한 메타적 재현이 되는 또 하나의 발판은 바로 ‘드라마월드’로 통칭되는 세계 속에서 <사랑의 맛>이 전개될 때의 극적 재현 전략에 놓여 있다. 이는 플래시백이나 배경음악 등 등장인물들은 알지 못하고 시청자들만 인지할 수 있는

---

사이 - <프로듀스 48>과 팬덤의 재구성, 『한국언론학보』 63(5), 한국언론학회, 2019 참조.

- 32) 이와 관련하여, Oh&Nishime는 <드라마월드>가 글로벌 팬덤을 ‘백인 여성’으로 표상하고 있다는 점에 대해 다음과 같이 지적하고 있다. “번역의 팬 노동에 참여하는 사용자의 글로벌 다양성을 감안할 때 백인 미국인 여성이 글로벌 팬을 대변하게 한 선택은 주목할 만하다. 한편 클레어의 인종과 국적(...) 역시 백인계 미국인으로서 글로벌 팬의 전략적 구성을 드러낸다.(Given the global diversity of users engaged in the fan labor of translations, the choice of a White American woman to stand-in for the global fan is notable. While Claire’s race and nationality(...) also reveals the strategic construction of the global fan as a White American)” Oh&Nishime, Ibid., p.123.
- 33) 김수아, 「저항하는 팬덤과 소비자-팬덤의 모순적 공존」, 류진화·백문임·허윤 기획, 『페미돌로지 - 아이돌+팬덤+산업의 변신』, 빨간소금, 2022 참조.

극적 장치를 (역시 등장인물이 되어 있는) 조력자들에게 한정적으로 노출하는 간단한 방식에서부터, K드라마에서 오래 볼 수 있는 다양한 장르들을 혼합하는 양상으로까지 나아간다. 클레어가 빙의해 들어간 원전인 <사랑의 맛>은 2010년 MBC에서 실제로 방영된 드라마인 <파스타>를 패러디한 작품으로서 K드라마의 전형적인 이성애 로맨스 장르에 해당하는데, 여자 주인공을 차지하기 위해 ‘드라마월드’의 규칙을 교묘하게 파괴하는 조력자 세스의 계략이 진행되고 이에 클레어가 개입하면서 액션, 스릴러, 사극 등의 장르를 오가다가 중국에는 이성애 로맨스 장르로 돌아와 마무리된다. 이 과정에서 K드라마의 장르별 클리셰를 장면화하는 부분들은 <드라마월드> 시즌1의 재미 요소로 특특히 기능하기도 한다.

<드라마월드> 시즌1에서의 장르 혼합은 ‘K드라마의 팬들은 무엇에 환호하는가?’를 보여주는 데이터베이스 소비에 해당한다. 시즌1에서는 아무리 장르가 바뀌더라도, 식품기업 회장의 후계자이자 레스토랑의 대표인 준, 레스토랑의 수셰프인 서연, 이들과 삼각관계를 이루고 있는 ‘악녀’로서 가인의 정체성은 바뀌지 않는다. 그들의 정체성이 바뀌지 않는다는 것은 이들의 행동 양상이 각기 ‘남자주인공’, ‘여자주인공’, ‘악녀’의 전형적인 구성 요소를 벗어나지 않는다는 점을 통해 알 수 있다. 즉, <드라마월드> 시즌1에서 보여지는 장르 혼합은 <사랑의 맛>이라는 하나의 서사 안에서 표현의 모드가 다소 격렬하게 바뀌는 것 정도에 그칠 뿐, 장르 혼합을 통해 서사적 실험을 본격적으로 진행하는 데까지 이르지 않는 것이다.

한편 <드라마월드> 시즌2의 장르 혼합은 언더커버물인 <사랑은 잠복중 1988>과 판타지 장르인 <붉은 달의 전설>이라는 각기 분리된 드라마 서사를 기본으로 하여, <사랑의 맛>을 비롯한 ‘드라마월드’ 내의 모든 개별 작품들을 뒤섞는 방식으로 심화한다. 이는 대안세계들의 크로스오버라는 보다 본격화되고 복잡화된 팬픽션 생성 원리의 일단을 보여준다. 여기에서 말하는 크로스오버란 실제 2차 창작 및 유통의 장에서 통칭 ‘크오’라는 준말로 불리는 창작 원리의 하나로서, 서로 다른 원전 서사의 인물

들을 하나의 팬픽션 서사 내에서 만나게 하는 것을 말한다. 대안세계(Alternative Universe) 역시 ‘AU’라는 통칭을 지닌 2차 창작 팬덤의 용어로, 원전의 인물들을 원전과는 상이한 세계에 위치시켜 새로운 이야기를 구성한다고 할 때 ‘상이한 세계’를 가리킨다.<sup>34)</sup> <붉은 달의 전설>이 흡혈족과 범족이 등장하는 판타지 장르라는 점 역시 국내의 서브컬처 팬덤에서 인기 있는 장르인 뱀파이어나 수인(獸人) 모티프와의 연관성이라는 측면에서 바라볼 여지가 있다.<sup>35)</sup> 이는 <드라마월드> 시즌1의 장르 혼합이 대중적인 K드라마의 세계에 존재하는 장르들을 가져온 것과 대비되어, 시즌2가 서브컬처적 성격을 지닌 2차 창작 팬덤의 세계를 한층 깊이 들여다보는 텍스트임을 시사하기도 한다.

제라르 주네트는 텍스트의 내부와 외부 사이에 있는 파라텍스트를 정의하기 위해 ‘문턱’이라는 표현을 비유적으로 사용한다. 텍스트의 내부로 들어가거나 들어가지 않고 돌아 나올 수 있는 ‘현관’ 혹은 ‘정의되지 않은 공간’으로도 이야기되는 이 ‘문턱’<sup>36)</sup>은 주텍스트와 파라텍스트의 관계를 논할 때 사용되지만, ‘문턱’이라는 표현이 환상 서사에 대한 논의에서 현실 세계와 환상 세계 사이의 경계를 언급할 때에도 흔히 쓰인다는 점 또한 함께 떠올려 볼 만하다. 이때 중요한 것은, 이야기 속 ‘현실 세계’와 ‘환상 세계’ 사이의 유동적인 경계선인 “문, 문턱, 포털들”이 자연화되지 않고

34) 남명희, 「팬픽션의 관점으로 보는 대안세계(alternative universe)와 원소스 멀티유즈 - 가이 리치의 <셜록 홈즈>, FOX <하우스>, BBC <셜록> 비교」, 『영화연구』 51, 한국영화학회, 2012 참조. 한편, 이 상이한 세계 또한 마냥 다양한 것이 아니라 데이터베이스적 원리에 따라 유형화되어 있는데, 이는 기존에 존재하는 장르의 형태로 나타나기도 하고, 오메가버스나 센티널버스 등 2차 창작의 장에서 자생적으로 형성된 몇몇 유니버스의 규칙에 맞게 캐릭터를 투입하여 이야기를 짤 수 있는 전형으로서의 틀을 제공하기도 한다.

35) 제작진 중 극본과 감독을 맡은 크리스 마틴은 <킹덤>을 비롯한 한국의 좀비물을 인터넷에서 언급한 바 있지만(민경원, 「클리셰로 가득찬 ‘드라마월드’? K드라마 입문용 마약 되길」, 『중앙일보』, 2021.04.28.), <드라마월드> 시즌2에서 등장하는 범족의 재현 양상은 그보다는 서브컬처에서의 수인 모티프를 성실히 반영하고 있는 것으로 보인다.

36) Gérard Genette, *Paratexts : Thresholds of Interpretation* (Jane E. Lewin, Trans.), Cambridge: Cambridge University Press, 1997, pp.1-2.

드러날 때 “세상의 불안정함, 외부 세계에 대한 개방성들이 노출”<sup>37)</sup>된다는 점이다. <드라마월드>에서의 문턱들은 다양한 형태로 드러나며 ‘드라마월드’라는 세계의 구성 원리를 끊임없이 노출하고, 그럼으로써 ‘드라마월드를 불안정하게 만든다. 이 문턱들은 웹드라마 텍스트로서의 <드라마월드>에 붙은 파라텍스트의 형태로 나타나기도 하고, 현실 세계와 (환상 세계인) ‘드라마월드’를 연결해주는 스마트폰의 형태로 나타나기도 하며, ‘드라마월드’에 존재하는 개별적인 드라마 작품들 사이를 등장인물 및 조력자들이 넘나들 수 있게 해 주는 말 그대로의 ‘문, 문턱, 포털’의 형태로 나타나기도 한다([그림 1]<sup>38)</sup>).



[그림 1] 왼쪽 : <드라마월드> 시즌1 5화 캡처 / 오른쪽 : <드라마월드> 시즌2 4화 캡처

<드라마월드>의 크로스오버는 바로 이 문턱들의 활용을 통해 진행되면서 독특한 양상을 보인다. <드라마월드>의 장르 혼합은 파편화된 세계들의 끝없는 양산과 유동적인 접속이라는 웹 세계의 다이내믹<sup>39)</sup>이나 테

37) 마크 피셔, 안현주 옮김, 『기이한 것과 으스스한 것』, 구픽, 2019, 42면.

38) [그림 1]의 왼쪽 캡처는 <드라마월드> 시즌1에서 조력자 세스가 현대 로맨스물인 <사랑의 맛>에서 자신의 거주 공간에 마련된 ‘문’을 열고 시대극인 <내 마음을 훔쳐간 화살>의 세계로 넘어가는 순간이다. 오른쪽 캡처는 <드라마월드> 시즌2에 등장하는 여러 K드라마 중 제목이 언급되지 않은 타임슬립 로맨스 드라마의 한 장면으로, 조선 시대에 살고 있는 남자주인공이 자신의 앞에 갑자기 생겨난 뿔뿔을 들여다보는 순간이다. 이때 시즌2의 주요 조력자인 샘이 이 남자주인공을 뿔뿔 너머로 떠밀어, 같은 드라마 작품 내에서 현대에 살고 있는 여자주인공을 만날 수 있도록 조력한다. 후자의 경우가 ‘드라마월드’를 작동하게 하는 조력자의 통상적인 작업이라면, 전자는 ‘드라마월드’의 작동 원리를 정확히 이해하는 조력자가 자신의 개인적인 욕망을 달성하기 위해 규칙을 전용하는 경우이다.

이터베이스 요소를 통해 원전을 이해하는 팬픽션 생성의 원리<sup>40)</sup>를 반영하고 있다. 이때 메타적 텍스트로서 <드라마월드>가 여타의 팬픽션 서사와 변별되는 지점은, 대개의 크로스오버 팬픽션이 서로 다른 원전에서 온 캐릭터들 사이의 만남을 능청스럽게 재현하는 것과 달리 개별 서사들이 뒤섞일 때의 문턱을 노골적으로 드러낸다는 점이다. <드라마월드> 시즌1에서는 ‘드라마월드’ 내의 각 드라마 작품 간에 놓인 문턱이 비교적 소박하게, 또한 한정적으로<sup>41)</sup> 나타나며, 그 문턱을 넘나드는 일이 서사의 어그러짐에 별다른 영향을 미치지 않는다. 반면 <드라마월드>의 시즌2는 공격적인 크로스오버 과정에서 이 문턱들의 존재 자체를, 그리고 각 문턱의 내부에 살고 있는 ‘드라마월드’의 등장인물들이나 문턱을 넘나드는 조력자들의 정체성까지를 문제 삼으며 메타성을 강화한다.

마크 피셔는 『기이한 것과 으스스한 것』에서 “실체는 없지만 실질적으로 어떤 결과든 야기할 수 있는” “우리의 삶과 세계를 지배하는 힘”의 작용에 대한 해결할 수 없는 의문,<sup>42)</sup> 그리고 기억상실증과 작화증의 세계에서 “이야기를 생성한 주체는 누구인가라는 수수께끼” 및 “이 모든 이야기를 지어낸 주체의(...) 영향력은 어디까지 미치는가에 대한 문제”<sup>43)</sup>를 직면하는 일의 으스스한 감각을 논한다. 이를 <드라마월드>에 적용해 본다면, 시즌1에서는 조력자들에게만 그 개념이 알려져 있다가 시즌2에 와서는 ‘she’라는 3인칭으로 불릴 만큼 존재감이 강해진 K드라마 세계의 총칭, ‘드라마월드’에 대한 수수께끼를 떠올려 볼 수 있다. ‘드라마월드’의 규칙이 불안정해질 때마다 지진이 일어나는 것, 등장인물들이 이를 감지하고

39) 송치혁, 앞의 글.

40) 김유나, 앞의 글, 21면.

41) 시즌1에서 각 드라마 작품 간의 문턱을 직접 넘나드는 것은 조력자인 세스 뿐이다(그림 1] 중 ‘왼쪽’). 그러나 시즌2에서는 환상서사에서 두 세계를 잇는 전통적인 장치로서의 문턱을 찾아내고 활용하는 것이 ‘드라마월드’ 거주민과 조력자를 막론한 거의 모든 인물의 극행동에 있어 중요한 요소로 작용한다.

42) 마크 피셔, 앞의 책, 101면.

43) 위의 책, 115-116면.

'she'의 '증상'이라고 부르는 것 등은 '드라마월드' 내의 여러 서사가 생성 및 운용되면서 전체적인 균형을 유지하는 원리, 즉 서사의 구축 원리를 폭로하는 메타픽션적 작업<sup>44)</sup>이 된다. 다양한 대안세계들을 공격적으로 크로스오버하는 <드라마월드> 시즌2의 장르 혼합 양상 역시 생성문학으로서 팬픽션의 방법론을 자기반영적으로 보여주면서 메타픽션적 성격을 심화한다. 그리고 이 작업들은 모두, K드라마의 매체적 차원과 그에 결부된 팬덤의 K드라마 향유 원리를 노골화하는 전략을 향해 나아간다.

### 3.2. '2.5D' 원리의 노출과 웹콘텐츠적 향유

<드라마월드>가 K드라마에 대한 팬덤의 향유 원리를 팬픽션적 방법론을 통해 보여주는 메타적 텍스트라고 할 때 특히 흥미로운 지점은 바로 '실사 영상콘텐츠'의 차원, 소위 '2.5D'의 세계에 놓인 여러 문턱을 노출한다는 것이다. '2.5D'라는 범주는 오타쿠적 향유의 대상을 각 콘텐츠의 유형에 따라 분류하는 은어로 널리 쓰인다. 이 명칭은 만화, 애니메이션, 디지털 게임 등 2차원의 이미지로 이루어진 허구의 콘텐츠 및 캐릭터를 '2D'로 통칭하던 데에서 비롯한 것으로, 배우나 아이돌 등 팬덤의 대상이 되는 실제 인간 유명인은 '2D'와 구분되는 존재라는 의미에서 '3D'로 불린다. 그리고 영화나 텔레비전 드라마 등 실사 영상콘텐츠에서 실제 인간 배우가 연기하는 허구의 캐릭터를 2D와 3D 사이의 존재라는 의미로 '2.5D'로 부르며, 주로 '찜오디', '찜오' 등으로 통칭된다. '2.5D'라는 분류가 따로 존재하게 된 것은, 실사 영상콘텐츠에 대한 팬덤 수행이 개별 작품 텍스트(들) 및 등장인물(들)에 대한 사랑이라는 충위와 그것(들)을 연기한 현실의 배우에 대한 사랑이라는 충위가 교착된 방식으로 이루어지며, 이는 '2D'나 '3D'에 대한 탐닉과 구분되는 특징이라는 인식이 팬덤 내부에 널리 공유

44) 위의 책, 위의 면.

되고 있기 때문이다.



[그림 2] <드라마월드> 시즌1 1화 캡처

‘2.5D’라는 차원의 설정은 나아가, 소설이나 만화 등과 달리 실사 영상 콘텐츠를 대상으로 하는 팬픽션 특유의 서사 생성 원리를 형성하기도 한다. ‘드라마월드’ 내의 수많은 K드라마에서 남자주인공 역할을 맡아 온 준이 <드라마월드>의 시즌1 후반부에서 자신의 정체를 알고 큰 충격을 받으며 혼란스러워하는 것과 달리, 현실 세계의 K드라마 팬으로 지내다가 ‘드라마월드’에 빙의한 조력자 인물들은 자신들이 ‘2.5D’의 방식으로 ‘드라마월드’의 거주민들을 사랑하고 있음을 애초에 인지하고 있다. 이는 클레어가 K드라마에 대한 자신의 애정을 다른 사람에게 설명하는 <드라마월드> 시즌1의 맨 첫 번째 에피소드에서부터 분명히 표현된다(그림 2). 이 신에서 클레어가 언급하는 ‘드라마월드’의 드라마들은 트렌디한 로맨틱 코미디, 서정적인 멜로드라마, 타임슬립 시대물, SF 등 다양한 장르를 망라하는데, 각 드라마에서 언제나 남자주인공을 맡은 준은 배경과 의상이 달라져도 표정과 제스처는 똑같은 모습을 반복하며 ‘2.5D’적 존재의 연속

성을 과장되게 드러내고 있다. 이때 중요한 것은 [그림 2]의 인서트 쇼트들이 지나간 직후 클레어가 “그런데 다른 드라마에서는 9회 전에 첫 키스에 성공하더니 <사랑의 맛>에서는 12회가 되도록 서연과 키스를 못하고 있잖아요!”라고 불안감 가득한 불만을 터뜨린다는 점이다. 이는 클레어의 애정이 단순히 준이라는 배우에 대한 사랑(즉, 3D 연예인에 대한 사랑)이 아니라 2.5D로서의 준에 대한 사랑인 동시에, 자신이 탐닉하는 환상 세계의 안정적인 존속을 간절히 바라는 ‘K드라마’ 팬의 사랑임을 보여주는 바다.



[그림 3] <드라마월드> 시즌 9화 캡처

이러한 ‘2.5D’의 차원은 팬픽션 창작의 원리로서 크로스오버의 구체적인 양상 중 하나인 “다중원전형 팬픽션”에서 특히 잘 드러난다. 김유나는 이 유형의 팬픽션이 “두 개 이상의 텍스트에 재현된 캐릭터, 상상적 장소 등의 요소를 공유함으로써 ‘트랜스허구성(transfictionality)’을 드러낸다”<sup>45)</sup>고 설명한다. 그에 따르면 이 유형의 팬픽션을 구성하기 위해 필요한 것은 “논리적 일관성을 유지하기 위해 두 작품이 겹쳐지는 부분을 찾아내는 것”이며, 특히 “동일한 배우가 두 작품에 모두 출연했다는 점에서” “텍스트 외적인 이유로 크로스오버되는 작품들”의 사례가 언급된다.<sup>46)</sup> 이는 <드라마월드> 시즌2에서 ‘드라마월드’의 사수 혹은 해체를 목표로 하

45) 김유나, 앞의 글, 71면.

46) 이때 언급되는 사례는 영화 <스타 트렉 : 더 비기닝>과 BBC 드라마 <셜록>의 크로스오버 팬픽션이다. 두 작품 각각의 서사 내적 요소에서는 연결고리를 전혀 찾아볼 수 없지만, 배우 베네딕트 컴버배치가 <셜록>에서는 주인공 ‘셜록’을, <스타 트렉 : 더 비기닝>에서는 안타고니스트 ‘칸’을 연기했다는 공통점이 있기에 팬들은 ‘셜록이 환생해서 칸이 되었다’는 등의 설정을 통해 두 작품을 크로스오버한다는 것이다(김유나, 위의 글, 72면). 이처럼 ‘출연 배우’라는 공통점에 기대어 서로 다른 서사를 크로스오버하는 팬픽션적 확장은 ‘2.5D’ 2차 창작의 장에서 흔하게 나타나는 것으로, <드라마월드>의 조력자 및 주요 인물들이 과거 자신이 출연했던 여러 드라마의 서사를 엮어내어 현재 출연 중인 드라마의 향방을 조작하는 방식에도 적용된다.

는 각 등장인물 및 조력자들에게 있어 핵심 전략으로 사용된다는 점에서 중요하다.



[그림 4] <드라마월드> 시즌2 4화 캡처

<드라마월드> 시즌1에서 자신이 '2.5D'임을 알아챈 등장인물이 준과 같은 둘 뿐인 것에 반해 시즌2에서는 '드라마월드'의 거의 모든 주요 등장인물들이 자신의 정체성을 인식하게 된다. 이는 자신이 지금 출

연 중인 드라마 뿐 아니라 앞서 다른 많은 드라마에 출연했었다는 것을 기억해내는 방식으로 장면화된다(그림 3). 이들이 '드라마월드'의 위기를 조장하거나 극복하기 위해 조력자 인물들과 규합 및 대립하는 서사 전개는 바로 이 '2.5D' 원리를 이용하고 있다. 서로 다른 작품에 등장한 동일한 배우는 이전 작품에서의 기억과 경험을 동원할 수 있고, 또한 '2.5D'의 원리를 자각한 덕분에 서로 다른 작품 간의 문턱을 인지하며 이를 넘나들 수도 있게 되는 것이다. <드라마월드>가 메타성을 획득할수록 한층 본격적으로 나타나는 이 문턱들은, 환상 서사 일반에서 현실계와 환상계를 잇는 장치로 전통적으로 쓰여 왔던 옷장의 문은 물론이고 서로 다른 작품의 시공간 사이에 생겨나는 포털, 한 명의 배우가 이 인물에서 저 인물로 전환되기 위해 갈아입는 의상, 그리고 각기 다른 두 드라마의 현재 장면들이 분할 화면을 통해 동시에 송출되는 방식 등의 형태(그림 4)로 나타나면서 '영상 드라마의 매체적 장치를 심분 활용한다.

이상의 문턱들이 작품 내에서의 크로스오버 작업을 위해 나타나는 것이라면,<sup>47)</sup> 시즌1에서는 시도되지 않았던 시즌2의 반복적인 구성, 즉 25분

47) 이 중 [그림 4]의 경우는 따로 한 번 더 언급할 필요가 있다. [그림 4]는 <붉은 달의 전설>에 출연 중인 세스와 <사랑은 잠복중 1988>에 출연 중인 클레어가 분할 화면이라는 메타적 장치를 통해 직접 대화를 나누는 쇼트이다. <드라마월드> 시즌2에서는 '드라마월드' 내의 작품들이 크로스오버되는 과정에서 여러 문턱이 다양한 방식으로 자주 노출되지만, [그림 4]와 같은 연출은 '문턱을 넘는' 과정까지도 생략하고 두 작품을

가량의 본편 전개가 종료되면 20분 가량의 본편 재편집 클립과 메이킹필름이 바로 뒤를 잇는 매 회차의 구성은 ‘작품의 외부, 즉 <드라마월드>를 만들고 향유하는 이들의 존재를 지시하며 또 다른 문턱을 드러낸다. <드라마월드>라는 작품 전체를 K드라마 향유 양상에 대한 은유로 볼 때, 이는 숏폼 동영상 콘텐츠에서 흔히 나타나는 파라텍스트의 주텍스트화<sup>48)</sup>로 볼 수 있다. 우선 매 회차 부가되는 본편의 재편집 클립은 음향이나 자막 등의 삽입을 통하여 같은 장면을 다른 인물의 입장에서 보여주는 2차 창작을 제작진이 시도하는 것이기도 하고, 좋아하는 장면만을 골라 클립화하여 즐기는 K드라마 향유의 웹콘텐츠적 방식을 반영한 것이기도 하다.

한편 메이킹필름은 배우와 등장인물이라는 ‘2.5D’적 경계의 존재를 가시화하는 동시에, 팬들이 K드라마를 즐기는 포인트를 알려주는 기능을 한다. 팬덤을 대신하는 카메라 밖 취재진의 질문에 배우가 대답하는 경우가 자주 나타나는 것은 물론, 시즌 후반부로 갈수록 각 배우들의 마지막 촬영 후 환송 세레머니를 담은 영상을 매 회차 보여주면서 배역과 배우의 분리를 노출한다. 이 메이킹필름들은 또한 현장에서의 촬영과 디렉팅, 편집 등 제작 과정을 전반적으로 노출하면서, 작품 내에서는 심각하게 대립하는 관계라도 그 작품을 만드는 실제 배우들과 제작진은 ‘화기애애’하다는 것을 보여주는 데에 주력한다. 이러한 파라텍스트들은 <드라마월드>에의 몰입을 해치기는커녕 <드라마월드>를 즐길 수 있는 요소를 풍성하게 해 주는 역할을 한다. 이는 모두 K드라마 팬덤의 ‘과몰입’이 ‘실제 있을 법한 이야기를 다루는 텍스트’에의 몰입이 아닌 ‘2.5D’의 팬덤 수행

---

시각적으로 직접 이어붙여 송출한다는 점에서 메타성의 한 극단을 이루고 있다. 이러한 시각화는 드라마 밖 ‘진짜 시청자’의 존재를 상징하는 것이기에, ‘드라마월드’라는 세계 내 가상의 작품 간 문턱뿐 아니라 <드라마월드>의 안과 밖 사이 문턱을 노출하는 작업이 되기도 한다.

48) 이진, 「숏폼 동영상 콘텐츠의 유형 연구」, 『인문콘텐츠』 58, 인문콘텐츠학회, 2020, 124면.

원리에 따라 이루어지고 있기 때문에 가능한 일이다.

#### 4. 데이터베이스형 인물의 정체성과 <드라마월드>의 젠더정치

강수환은 <드라마월드> 시즌1이 ‘진짜 인생’과 ‘가상 세계’의 위계적 구분을 없애버리는 것 같지만 여전히 “현실적 ‘사유와 분석’의 감각과 틀”을 유지하고 있음을 지적한 바 있다. 이는 평평하고 열린 사회에서도 “공통의 감각, 윤리, 사유의 틀을 발생시키는 어떤 보편(성)의 존재를 가정하지 않고서, 개개인의 접속 다발을 한데 묶는 ‘사회’라는 개념을 상상하기란 난망”<sup>49)</sup>하다는 진단으로 이어진다. 이 문제는 <드라마월드> 시즌2에서 새로이 나타나는 젠더정치의 차원을 둘러싸고 다시 한번 떠오르게 된다.

‘2.5D’ 차원에서의 크로스오버를 통한 메타성의 심화와 함께 <드라마월드> 시즌1과 시즌2를 가르는 결정적인 지점이 또 하나 있다면, 그것은 바로 이세계 빙의물의 젠더에 대한 인식의 여부이다. 이세계 빙의물은 수용자층의 젠더에 따라 소위 ‘여성향’과 ‘남성향’으로 장르가 나뉘는 경향이 뚜렷하며, 그에 따라 서사 내적인 구성 역시 변주되는 양상을 보인다.<sup>50)</sup> 그럼에도 둘을 한데 묶을 수 있는 것은 양자 모두가 현실 세계에서의 비루한 처지를 이세계에서 보상받고자 하는 욕망을 서사적 추동력으로 삼는다는 공통점을 갖고 있기 때문이다. 이 서사 유형의 내적 구성이 수용자층의 젠더에 따라 변주된다고 할 때, 그 분기점은 이 욕망이 누구의 어떤 욕망인가에 달려 있을 것이다. <드라마월드> 시즌2는 시즌1이 던지지 않았던 바로 그 질문을 본격적으로 던지면서, 이세계로의 빙의를 추동하

49) 강수환, 앞의 글, 56면.

50) 유인혁, 앞의 글, 79면.

는 욕망에 젠더의 차원이 깊이 개입해 있음을 폭로한다.

대중적 서사는 수용자층이 속해 있는 현실 세계의 변화를 기민하게 반영하는데, 최근 몇 년 사이 다시금 이루어진 페미니즘의 대두는 이러한 경향에서 단연 손꼽을 만한 현상이다. 이는 OTT 서비스의 오리지널 제작 콘텐츠나 알고리즘 등이 ‘여성 서사’를 ‘여성 취향’으로 전유하는 양상에 서부터,<sup>51)</sup> 여성향 로맨스판타지의 인기 서사 유형인 이세계 빙의물이 독자들의 요구에 따라 전형적인 여성상의 일부 전복을 시도하는 최근 경향이나<sup>52)</sup> 여성향 다중서사 연애 시뮬레이션 게임에서 나타나는 여성 주체성의 변화<sup>53)</sup> 등 서브컬처의 영역에서도 여실히 관찰되는 바다. <드라마월드> 시즌1과 시즌2 사이의 시간적 간격 역시 이러한 지점에서 생각해 볼 만하다. 시즌1이 공개된 이후 시즌2가 만들어지기까지 약 5년의 시간이 흐르는 동안, 현실 세계에서는 미투(Me Too) 운동을 통해 젠더 폭력 문제에 대한 사회의 민감도가 높아졌고, 또 한편으로는 비자발적 독신 남성, 소위 인셀(involutarily celibate) 문화가 확산되어 왔기 때문이다. 시즌1에서는 크게 문제 되지 않았던 요소가 시즌2에 와서 본격적으로 심문에 부쳐지고 있는 점은 이러한 맥락에서 우선 이해해볼 수 있을 것이다.

그런데 <드라마월드> 시즌2의 이와 같은 변화는 비단 문화콘텐츠가 현실의 사회문화적 변화를 반영한다는 일반론적인 차원뿐 아니라, <드라마월드>가 K드라마라는 세계에 대한 팬덤의 향유 양상을 재현하는 텍스트라는 점과도 긴밀히 결부된 문제다. 시즌1에서 ‘드라마월드’를 위협에

51) 손혜민, 「OTT 서비스와 ‘여성 취향’의 진화 - 드라마 <킬링이브>를 중심으로」, 『여성 문학연구』 51, 한국여성문학학회, 2020.

52) 최근 로맨스판타지 장르 웹소설의 책빙의물은 “독자들이 제기하는 페미니즘 이슈에 반응하듯(...) 여주인공, 악녀, 계모와 의붓딸 등에 덧씌운 사회문화적 편견을 벗고자 투쟁하는 윤리적 주체를 내세”우는데, 이는 “페미니즘 이슈를 활용하며 독자의 호기심을 유도하면서도 귀족 엘리트 중심으로 표방되는, 위험요소가 극대화되었으나 ‘안전한’ 모험을 즐기는 내적 동기를 유지하는 양가성으로 설명”된다. 안상원, 앞의 글, 113-114면.

53) 한상윤, 「여성향 연애 시뮬레이션 게임의 다중 서사적 특징과 그 효과 - 체리츠와의 <네임리스>(2013)를 중심으로」, 『대중서사연구』 46, 대중서사학회, 2018.

빠뜨리는 것은 조력자 인물인 세스의 욕망이다. 여자주인공인 서연의 사랑을 차지하고자 하는 그는 ‘드라마월드’를 지탱하는 가장 중요한 규칙인 남자주인공과 여자주인공의 ‘진정한 사랑의 키스’를 방해하려 하며, 이를 위해 K드라마의 클리셰에 따라 여자주인공으로부터 남자주인공을 빼앗으려 하는 악녀형 ‘2.5D’ 인물인 가인과 공모한다. 그 과정에서 세스는 서연을 스토킹하거나 위협하는 등 폭력적인 모습을 보이지만, 이는 준을 차지하기 위해 계락을 펼치는 가인의 ‘악행’과 병치되어 있기에 젠더 폭력으로서의 속성이 특별히 주목되지는 않는다. 또한 <드라마월드> 시즌1은 ‘K드라마의 세계에서 등장인물로 살아보고 싶다’라는 K드라마 팬덤의 환상을 클레어의 이세계 빙이라는 설정을 통해 실현해 보이는 데에 주력하고 있기에, 세스의 욕망이 지닌 근원이나 그 작동의 역학까지 들여다보지는 않는다. 그러나 이세계로서의 K드라마를 메타화하는 작업이 한층 본격화하는 시즌2에서 이는 더 이상 미루어둘 수 없는 문젯거리가 된다. 가령 시즌1에서 여자주인공 서연을 대상으로 한 세스의 스토킹은 시즌2에 오면 ‘드라마월드’에 빙의한 남성 조력자 모두가 각자의 여자주인공에게 가한 행위였던 것으로 드러나며, 시즌1에서는 드러난 바 없었던 세스의 빙의 계기 또한 시즌2에서는 내내 중요하게 다루어지면서 그들의 이세계 빙의 욕망이 인셀의 것임이 분명해진다.

<드라마월드> 시즌2는 세스가 ‘드라마월드’에 빙의하게 된 사연과 빙의 이후 보이는 욕망 및 그에 따른 행태를 상세히 다룬다. ‘내가 현실 세계에서는 비루하지만 이세계에서라면 달라질 수 있다’라는 욕망은 이세계 빙의물의 일반적인 요소인데, 세스의 욕망은 여성혐오적 원한 감정에 기초한 인셀의 것임이 밝혀지면서 ‘보상으로서의 여성’을 원하는 방향으로 나아가게 된다. 조력자로 빙의하기 전 현실 세계에서 세스가 겪은 비루함의 경험은 그저 여성에게 인기 없는 남성의 막연한 좌절이 아니라, 가상의 콘텐츠에 대한 데이터베이스적 소비의 방식을 세스가 현실 세계의 여성에게도 그대로 적용했기 때문에 나타나는 좌절로 그려진다는 점

에서 문제적이다. 세스는 K드라마에서 남자주인공이 여자주인공에게 하는 전형적인 대사와 행동을 있는 그대로 모방하여 현실에서 자신이 좋아하는 같은 학교 여학생에게 선보였다가 거절당하고 주변의 비웃음을 산다. 이에 분노와 모멸감을 느낀 세스는 현실이 아닌 K드라마의 세계로 도피하고 싶다는 강력한 욕망에 휩싸이고, 그 간절함이 바로 세스를 ‘드라마월드’로 빙의시키는 동력이 되는 것이다.

이는 시즌1에서 이루어졌던 클레어의 빙의와 대비되면서 시즌2의 젠더 전선을 형성하는 단초가 된다. 클레어가 ‘드라마월드’로 빙의된 계기는 ‘내가 향유 중인 이야기가 내가 원하는 방식대로 진행되지 않았기 때문에 이를 보완하고 싶다, ‘내가 원하는 두 등장인물이 내가 원하는 방식대로 이야기 속에서 맺어지면 좋겠다’라는 팬픽션적인 욕망이다. <드라마월드> 시즌1의 서사는 일견 K드라마의 멋진 남성과 로맨스적 관계를 이루고 싶은 K드라마 여성 팬덤의 판타지가 투영된 것처럼 보일 수 있지만, ‘드라마월드’에 빙의한 클레어가 <사랑의 맛>의 준이 자신에게 반할 것 같은 기미를 보일 때마다 그의 관심을 여자주인공 서연에게 돌리려고 애 쓴다는 점에 유의해야 한다. 클레어의 욕망은 남자주인공에 대한 소유욕 이라기보다는 ‘진정한 사랑의 키스를 통해’ 남자주인공과 여자주인공의 사랑이 이루어지는 K드라마의 향유에 중점을 둔 것임이 이를 통해 드러나기 때문이다. 이에 반해 세스가 욕망하고 이해하는 K드라마의 세계는 (현실과는 달리) 남자주인공이 규칙에 따라 행동하면 여자주인공의 진정한 사랑이라는 보상을 얻을 수 있는 세계이다. 그러나 조력자인 세스가 아무리 데이터베이스적 논리에 따라 여자주인공을 ‘공략’해도 여자주인공은 ‘드라마월드’의 규칙에 따라 남자주인공과 맺어지고 만다.

<드라마월드> 시즌2는 이를 시즌1에서와 달리 세스 개인의 실패로 다루지 않고, 세스가 조력자 인물들을 규합하여 결성한 단체인 ‘SLA’(Second Leads Anonymous, 익명의 조연들의 정치적 세력화로 확장한다. ‘SLA’는 전원이 남성인 호모소셜 집단이라는 점에서 <드라마월드> 시즌2에서 형성되

는 젠더 전선의 한 축을 이루는 한편, 인셀 담론에서의 ‘스테이시’와 ‘채드’<sup>54)</sup>의 구도를 인식 기반으로 하여 여자주인공을 독점하는 남자주인공에 대한 깊은 적대감을 표하는 것으로 구심력을 강화한다. 개인적으로 흠어져 있던 조력자 남성들 각자의 목적은 여자주인공의 사랑을 얻는 것이었지만 SLA의 목적은 그와 다르다. 이들은 남자주인공과 여자주인공에 대한 원한 감정을 계급의식과 유사한 형태로 증폭시킴으로써, 진정한 사랑의 성취라는 ‘드라마월드’의 절대적 규칙을 파괴하고 자신들이 이 세계를 지배하고자 한다. 이 과정이 계급의식과 유사한 형태로 나아갈 수 있었던 것은 SLA가 조력자형 인물뿐 아니라 ‘2.5D’이되 주인공이 아닌 조연 인물들까지를 규합하였기 때문인데, 이것이 바로 SLA를 남성 호모소셜 정치 세력으로 키우는 발판이 된다. 이들의 분노는 표면적으로 ‘드라마월드’의 구성 원리에 대한 전복의 시도로 그려지며, 이는 곧 데이터베이스적 소비 논리에 대한 거부처럼 보이는 면도 있다. 그러나 이들의 연대가 자신이 ‘드라마월드’의 규칙에 따라 행동해도 보상으로서의 여자주인공이 주어지지 않는 상황에 대한 억울함의 공감대에 발판을 두고 있다는 점을 고려한다면, SLA의 붕기는 결국 데이터베이스적 세계 인식이 도착적으로 발현된 바라고 할 수 있다.

이세계 빙의물 서사 일반의 최종 목표가 세계를 위기로부터 구하는 것이라고 할 때, <드라마월드> 시즌2의 서사적 목표는 바로 이 SLA로부터 ‘드라마월드’를 지켜내는 일이 된다. 시즌1에서 클레어는 수동적이고 전통적인 유형의 여성 인물인 서연과 대비되는 진취적이고 능동적인 여성으로 형상화되었는데,<sup>55)</sup> 이는 ‘위기에 빠진 세계를 구원하는 백인’의 위치에 클레어를 놓는 작업이자 아시아인(여성)에 대한 백인의 우월성을 드러내는 일이라는 혐의를 피하기 힘들다. 그러나 <드라마월드> 시즌2의 여성

54) 미국 인셀 담론장의 경우, 여성에게 인기 있는 남성을 ‘채드’, 자신을 만나주지 않고 ‘채드’만 만나는 여성을 ‘스테이시’로 부른다.

55) 고선희, 앞의 글.

등장인물들과 여성 조력자들은 모두 연합을 이루어 SLA에 대항하는 젠더 전선을 구축한다<sup>56)</sup>. 이러한 변화의 젠더정치적 의미는 단순히 ‘여성 인물들이 서로 돕는다’는 것 정도에 그치는 것이 아니다. 여기에서 주목해야 할 지점은 거의 모든 ‘2.5D’ 인물들의 연속적인 자아정체성 자각과 그에 따른 극단적 크로스오버가 이루어지는 시즌2의 전개에 힘입어 비로소 이 연합이 가능해졌다는 점이다.

‘드라마월드’에서 조력자가 아닌 등장인물들이 자신들의 정체성을 자각하게 된다는 것은 앞서 2장에서 인용한 ‘드라마월드’의 규칙 중 “진정한 사랑이 이루어지면 드라마가 초기화된다. 캐릭터의 기억이 다음 작품을 위해 깨끗하게 지워지고 두 주인공은 다음 드라마에서 새로이 사랑에 빠지게 된다. 언제나 처음인 것처럼.”이라는 다섯 번째 규칙이 심각하게 흔들리고 있음을 의미한다. 시즌2의 ‘2.5D’ 등장인물들은 이 규칙을 위반하고 기억을 유지함으로써 자신의 일관된 정체성을 확보하며 그에 따라 각기 세력을 이루게 되는 것이다. 이는 거대한 서사에 기대기보다는 그때그때 필요한 요소들을 동원하고 조합하는 데이터베이스적 소비의 원리를, 즉 파편들의 끊임없는 접속과 단절을 넘어서는 일관된 통합성의 확보라고 할 수 있다. K드라마 향유를 메타적으로 탐구하는 텍스트로서 <드라마월드> 시즌2가 택한 방법론인 극단적인 크로스오버가 바로 데이터베이스적 서사 생성의 원리를 따르는 팬픽션의 방법론이었음을 생각할 때, 이는 <드라마월드> 시즌2에서 견잡을 수 없는 모순을 형성하고 만다. 이러한 상황에서 두 세력 간의 결투가 극에 달하는 순간 서사가 뚝 끊기고 시즌2가 종결된다는 것은, <드라마월드>가 이 모순 앞에서 뚜렷한 답을 내리고 있지 않음을, 혹은 내리지 못했음을 의미한다.

56) 이 연합에는 일찍이 규칙을 깨고 여자주인공과 사랑에 빠져 ‘드라마월드’의 위기에 일조했지만 SLA의 봉기에 동조하지 않는 남성 조력자도 포함되어 있다. 이는 그의 욕망이 인셀의 욕망이 아니라 ‘드라마월드’의 가치인 ‘진정한 사랑’에 해당하는 것이라는 점과 관련되어 있다.

## 5. 결론

<드라마월드>는 K드라마 팬덤의 향유 양상을 웹 환경에서의 팬픽션적 원리를 통하여 재현하는 자기반영적이고 메타적인 텍스트이다. 특히 시즌2는 팬픽션의 생성 원리를 한층 본격적으로 활용하면서 '2.5D'만의 양식적 특성을 존재론적으로 탐구하기도 한다. 시즌1이 비교적 소박한 수준의 패러디에 머물렀다면, <드라마월드> 시즌2는 뚜렷한 결론을 내리지 못하고 질문들을 펼쳐 놓은 채 갑자기 종결되기는 하였으나 K드라마라는 세계가 향유되는 방식을 재현하는 메타적 자의식과 기획을 훨씬 과감하고 뚜렷하게 드러낸다.

<드라마월드> 시즌2는 극단적인 크로스오버와 문턱들의 노출을 통한 형식상의 메타적 탐구의 지향점과, 이세계 빙의물의 젠더정치적 차원에 대한 서사상의 탐구 사이에 발생한 모순을 텍스트 내적으로 해결하지 못한 작품이다. 시즌2까지의 <드라마월드>는 스스로 과감하게 던진 질문들에 답을 내리지 못하고 '도망을 가 버린 상태라고 할 수 있다. 그러나 <드라마월드>의 '도망'은 제작진의 의도와 능력을 초과하는 효과를 여전히 발현한다. <드라마월드> 시즌2의 갑작스러운 종결은 이 웹드라마가 팬픽션적 원리에 입각한 콘텐츠임을 재차 보여주는 면이 있기 때문이다. 이는 말하자면 독자들로부터 "뒤가 없어요"라는 원성을 사곤 하는, 트위터 등지에서 실시간으로 생성되는 온라인 '짤'의 양상과 닮아 있다. "전통적인 문학이 이미 완성된(being) 형태였다면, 팬픽션은 끊임없이 생성되는(becoming) 문학이다. 팬픽션에서 '완결'은 더 이상 필수 조건이 아니다. 오히려 팬들은 자체적으로 이야기 규칙을 만들어냄으로써 계속해서 새로운 미적 질서를 창출해간다."<sup>57)</sup>라는 선행 연구를 여기에서 다시 떠올려볼 만하다.

57) 김유나, 앞의 글, 140면.

‘K드라마의 세계에서 살아보고 싶다’라는 팬덤의 소원을 대리 충족시켜 주는 즐거운 콘텐츠였던 <드라마월드> 시즌1은 높은 호응을 얻었지만, K드라마라는 세계 자체를 메타적으로 탐구하면서 데이터베이스 소비 시대의 정치에 대해서까지 질문을 던지는 시즌2는 시즌1에 비해 널리 사랑받지는 못한 작품이었다. <드라마월드> 시즌3의 제작은 그만큼 난망하다고 예상해볼 수 있겠다. 그러나 만약 다음 시즌이 제작된다면, 시즌1 종료 이후 5년이라는 시간 동안에 계속하여 확장적으로 진화해 간 ‘2.5D’ 팬픽션의 창작 방법론이나 팬덤이 속한 현실 세계에서의 정치적 변화가 시즌2에 반영되었듯이 시즌3 역시 마찬가지로이리라는 점도 예상해 볼 수 있을 것이다.

## 참고문헌

### 1. 기본 자료

- 조시 빌리그·크리스 마틴 극본, 크리스 마틴 연출, <드라마월드> 시즌1, 2016.  
조시 빌리그·크리스 마틴 극본, 크리스 마틴 연출, <드라마월드> 시즌2, 2021.

### 2. 단행본

- 김수아, 「저항하는 팬덤과 소비자-팬덤의 모순적 공존」, 류진희·백문암·허운 기획, 『페미돌로지 - 아이돌+팬덤+산업의 변신』, 빨간소금, 2022.  
마크 피셔, 안현주 옮김, 『기이한 것과 으스스한 것』, 구픽, 2019.  
아즈마 히로키, 장이지 옮김, 『게임적 리얼리즘의 탄생 - 오타쿠, 게임, 라이트 노벨』, 현실문화, 2012.  
헨리 젠킨스, 정현진 옮김, 『팬, 블로거, 게이머 - 참여문화에 대한 탐색』, 비즈앤비즈, 2006.  
Genette, Gérard, Paratexts : Thresholds of Interpretation (Jane E. Lewin, Trans.), Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

### 3. 논문 및 기타

- 강수환, 「뉴미디어로 재편되는 세계 간의 접속 - 웹드라마 <드라마월드>를 중심으로」, 『탈경계인문학』 27호, 이화여자대학교 이화인문과학원, 2017.  
강신규·이준형, 「생산과 소비 사이, 놀이와 노동 사이 - <프로듀스 48>과 팬덤의 재구성」, 『한국언론학보』 63(5), 한국언론학회, 2019.  
고선희, 「웹드라마 클리셰에 대한 문화론적 탐구 - 글로벌 웹드라마 <드라마 월드>를 중심으로」, 『코기토』 84, 부산대학교 인문학연구소, 2018.  
김수찰·강정수, 「케이팝에서의 트랜스미디어 전략에 대한 고찰 - <강남스타일> 사례를 중심으로」, 『언론정보연구』 50권 1호, 서울대학교 언론정보연구소, 2013.  
김유나, 「팬픽션의 생성 구조 연구 - <스타트렉>을 중심으로」, 이화여자대학교 박사학위논문, 2017.  
남명희, 「팬픽션의 관점으로 보는 대안세계(alternative universe)와 원소스 멀티

- 유즈 - 가이 리치의 <셜록 홈즈>, FOX <하우스>, BBC <셜록> 비교, 『영화연구』 51, 한국영화학회, 2012.
- 민경원, 「클리셰로 가득찬 ‘드라마월드’? K드라마 입문용 마약 되길, 『중앙일보』, 2021.04.28.
- 박노현, 「케이드라마 인 더 트랩 - 삼국 합작 웹드라마 <드라마월드 (Dramaworld)>를 중심으로, 『한국문학연구』 52, 동국대학교 한국문학연구소, 2016.
- 손혜민, 「OTT 서비스와 ‘여성 취향’의 진화 - 드라마 <킬링이브>를 중심으로, 『여성문학연구』 51, 한국여성문학학회, 2020.
- 송치혁, 「유동하는 웹, 확장하는 드라마, 『대중서사연구』 41호, 대중서사학회, 2017.
- 안상원, 「한국 웹소설의 ‘책빙의물’의 특성 연구 - 로맨스판타지 장르를 중심으로, 『대중서사연구』 55호, 대중서사학회, 2020.
- 유선주, 「드라마가 너무해 - 드라마 내부에서 드라마를 비판하는 <드라마월드>와 <W>, 『케이콘텐츠』 Vol.20, 한국콘텐츠진흥원, 2016.
- 유인혁, 「한국 웹소설 판타지의 형식적 갱신과 사회적 성찰 : 책빙의물을 중심으로, 『대중서사연구』 53호, 대중서사학회, 2020.
- 이진, 「숏폼 동영상 콘텐츠의 유형 연구, 『인문콘텐츠』 58, 인문콘텐츠학회, 2020.
- 한상윤, 「여성향 연애 시뮬레이션 게임의 다중 서사적 특징과 그 효과 - 체리츠사의 <네임리스>(2013)를 중심으로, 『대중서사연구』 46, 대중서사학회, 2018.
- Oh, David C. & Nishime, LeiLani, “Imag(in)ing the postnational television fan: Counter-flows and hybrid ambivalence in Dramaworld”, International Communication Gazette Vol. 81(2), UK:SAGE Publications Ltd., 2018.
- Annette Lee, ‘K-Dramaddiction’, The Ann & Ben Show Episode 1, Annette Lee 유튜브 채널, 2021. (<https://www.youtube.com/watch?v=y9EzXkmrWJM>)
- 【韓國ドラマあるある】佐久間由衣&小関裕太の「恋スル! チャミスル」, 진로 일본 공식 유튜브 채널, 2021. (<https://www.youtube.com/watch?v=5ICZSjIS8wA&list=WL&index=14>)

## Abstract

Fanfictional Expansion of K-Drama as an ‘Otherworld’  
focused on *Dramaworld*

Cho Seoyoun

The web drama *Dramaworld* is a meta-text that represents the way global fandoms enjoy the world of K-drama according to fanfictional principles. *Dramaworld* has been discussed as 'Korean-English bilingual global web content for K-drama' since the release of Season 1 in 2016, but its fanfictional dimension has not been paid attention in earnest. This paper considers the acceptance environment that K-dramas are widely loved as original sources in the field of overseas fanfiction creation and distribution, and focuses on fanfiction-like structure of *Dramaworld*. *Dramaworld* is a fanfictional text with a narrative-generating structure of 'Otherworld Journey'. In addition, the media characteristics that are uniquely expressed in the fandom performance of live-action films and TV shows, so-called '2.5D', are meta-represented through the crossover of the alternative universes that is main principle of fanfiction. Season 2 of *Dramaworld* explores these issues more deeply, interrogating the issues of gender politics that were overlooked in Season 1. Through its analysis, this paper tried to examine the meaning of *Dramaworld* as a text that contemplates how politics in the world of database consumption is possible.

Key words : Crossover, *Dramaworld*, Fanfiction, K-Drama, Otherworld, Thresholds, Webdrama, 2.5D.

접 수 일: 2022년 3월 14일

심사기간: 2022년 3월 17일~2022년 3월 27일

게재결정: 2022년 4월 17일