

# 매체 전환 스토리텔링의 팬덤 양상 비교 연구 -강박형과 히스테리형 주체의 비교를 중심으로-

서성은

한경대학교 미디어문예창작학과

seongeun@hknu.ac.kr

A Comparative Study on fandom of Media Conversion Storytelling

Seong-Eun Seo

Hankyung National Univ. Dept. of Media Practical Korean Language & Literature

## 요약

본 연구의 목적은 매체 전환 스토리텔링 관련 팬덤의 속성을 정신분석학의 강박증과 히스테리의 구분을 통해 규명하고자 하는 것이다. 원작각색으로 대표되는 크로스미디어 스토리텔링의 팬덤은 원작을 통해 거대한 만족을 경험한 주체들로서 각색에 의한 스토리 변형을 쉽게 용인하지 않는 강박적 주체이며, 트랜스미디어 스토리텔링의 팬덤은 스토리세계의 결핍을 인지하고, 스스로 결핍을 향유하는 히스테리적 주체이다. 크로스미디어의 원작 팬덤은 원작자의 권위와 원작 스토리세계 안에서 팔루스적 질서를 향유하며, 트랜스미디어의 팬덤은 언어적 질서를 넘어서는 적극적인 직접 체험을 통해 연속적이며 무한한 '다른 향유'를 경험한다. 본 연구는 매체 전환의 양극단에서 나타나는 팬덤의 특성을 강박증과 히스테리의 비교를 통해 규명하기 위한 이론적 입론의 과정이며, 후속연구를 통해 실제 팬덤에 대한 질적 분석을 보강함으로써 매체 전환 팬덤에 대한 총체적 이해의 기반을 마련하고자 한다.

## ABSTRACT

This study aims to examine attributes of fandom related to storytelling of media conversion in terms of division of obsession and hysteria from the psychoanalysis. Fandom of crossmedia storytelling represented by adaptation of the original is the subject who experienced a great satisfaction from the original and also the obsessive subject who does not accept easily story transformation by adaptation. Besides, fandom of transmedia storytelling is the hysterical subject who recognizes lack of the storyworld and enjoys such a lack. The original fandom of crossmedia enjoys phallic order in the authority of an original author and the original storyworld, and fandom of transmedia experiences continual and infinite 'other enjoyment' through active and direct experience beyond the linguistic order. This study is a theoretical argument to identify characteristics of fandom shown from both extremes of media conversion through comparison of obsession and hysteria. It is expected to prepare a foundation for understanding fandom of media conversion through complementing qualitative analysis on the real fandom in the follow-up research.

**Keywords** : fandom, crossmedia storytelling, transmediastorytelling, obsession, hysteria

※본 논문은 한국게임학회 2016 추계학술대회 발표문을 수정·보완한 것임.

Received: Dec, 13, 2016 Accepted: Feb, 09, 2017

Corresponding Author: Seong-Eun Seo (Hankyung National Univ.)

E-mail: seongeun@hknu.ac.kr

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved.

This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

## 1. 서론

본 연구의 목적은 매체 전환 스토리텔링에서 나타나는 팬덤의 특성을 정신분석학의 강박증과 히스테리의 비교를 통해 규명하고자 하는 것이다.

인기 지식재산권(IP)을 활용한 매체 전환 스토리텔링은 문화콘텐츠 전반에 걸쳐 오랫동안 중요한 창작 양식이었으며 최근 그 활용도가 더욱 급증하는 추세다. 주요 게임회사들은 탄탄한 IP를 활용한 다수의 모바일 게임을 선보이며 글로벌 게임시장을 공략하고 있다[1]. 현재 중국 모바일게임 중 IP를 활용한 게임은 전체의 37%에 달하며 주로 애니메이션(27%), PC게임(23%), 역사서(21%), 전통 문학작품(20%)을 각색한 작품인 것으로 나타났다[2]. 또한 역으로 게임원작의 영화화, 드라마화도 활발하게 진행되고 있다.

이와 같은 매체 전환 스토리텔링의 오랜 전통은 각색(adaptation)에서 찾을 수 있다. 소설이나 연극은 초창기 영화 스토리의 주요 공급원이었으며, 영화에 이어 드라마, 애니메이션, 게임, 웹툰 등의 매체가 등장하면서 각색은 보다 다양해지기 시작했다. 국내에서는 이른바 원소스 멀티유즈(OSMU) 전략이라는 이름하에 콘텐츠 생산의 핵심 전략으로 간주되어 왔다.

이후 2000년대 들어 디지털 기술 및 참여문화의 발달과 함께 트랜스미디어 스토리텔링(transmedia storytelling)이 확산되기 시작했다. 트랜스미디어 스토리텔링은 다매체를 사용한다는 점에서 크로스미디어와 유사하지만, 원작 각색이 아닌 원작과 다른 이야기, 원작의 스토리세계와 연결되어 있지만 새로운 이야기를 제공한다는 점에서 구별된다[3].

트랜스미디어 콘텐츠는 각 매체별 스토리 버전들이 동시다발적으로 공개되어 긴밀한 연결을 유도하는 동기식(synchronous)과 시간차를 두고 순차적으로 공개되어 비교적 느슨한 스토리세계를 구축하는 비동기식(asynchronous)으로 구분된다[4]. 최근 영화나 드라마에서 자주 사용되는 리부트(reboot), 즉 주요 골격이나 핵심 캐릭터를 원작과

공유하되 기존 스토리를 완전히 뒤엎고 전혀 새로운 이야기로 재창조하는 방식이나, 속편으로 분류되는 시퀀(sequel), 원작 이전의 일을 새로운 스토리로 풀어내는 프리퀀(prequel), 원작에서 파생된 독립적인 이야기를 다루는 스피노프(spinnoff)등은 트랜스미디어 중에서 비동기식에 해당한다고 할 수 있다.

매체 전환 스토리텔링의 전환 방식은 원작 스토리의 활용 양상에 따라 반복(repetition), 연장(extension), 확장(expansion), 수정(modification), 치환(transposition), 인용(quotation)등으로 나뉠 수 있다. 이때 원작 각색을 중심으로 하는 크로스미디어 스토리텔링은 대개 반복을 통해 원작과 동일 스토리, 동일 세계(one story, one world)를 공유하며, 트랜스미디어 스토리텔링은 확장, 수정, 치환 등의 방식을 통해 하나의 세계 안에 다수의 스토리들(one world, many stories)을 가지고 있다. 따라서 원작각색 중심의 크로스미디어 스토리텔링과 트랜스미디어 스토리텔링은 원작 스토리세계의 활용에 있어 매우 대조적인 전략을 취한다고 할 수 있다[5].



[Fig. 1] Media Conversion Storytelling Spectrum

매체 전환 스토리텔링에 관한 연구는 그간 여러 학문 분과에서 지속적으로 전개되어 왔으며 짧은 시간 상당한 연구 성과를 축적하고 있다. 조윤경, 신광철, 최용호의 연구는 트랜스미디어라는 새롭게 등장한 매체 전환 방식을 개념적으로 규명하기 위한 시도였으며[6,7,8], 한혜원·남승희, 신동희·김희경, 전경란, 유제상, 이동은 등은 단일 미디어에서 찾을 수 없는 트랜스미디어 스토리텔링만의 독자적

인 특징을 찾기 위한 노력을 지속해 왔다 [9,10,11,12,13].

아쉬운 것은 그간의 연구가 스토리텔링 중심, 공급자 중심, 미디어 플랫폼 전략 중심으로 다소 치우쳐 전개되어 왔다는 사실이다. 사용자의 적극적인 참여와 상호작용을 전제로 진행되는 매체 전환 스토리텔링을 온전히 이해하기 위해서는 팬덤에 대한 이해가 필수적이다. 최근 스토리텔링 팬덤에 대한 연구도 활발하게 진행되고 있으나, 대부분 이차 창작물 등 생산자적 텍스트 측면에서의 분석 연구가 중심이며 팬 자체에 대한 연구는 아직 부족한 실정이다. 오늘날 문화산업에서 팬덤 경제의 중요성이 날로 높아지고 있음을 감안할 때[14], 미디어 팬덤 특히 스토리텔링 팬덤에 대한 보다 총체적이고 두터운 이해가 필요한 시점이라 하겠다.

이에 본고에서는 매체 전환 스토리텔링 팬덤, 그 중에서도 팬 문화를 낳는 심리적 구조를 밝히고자 한다. 특히 크로스미디어 스토리텔링의 팬덤과 트랜스미디어 스토리텔링의 팬덤이 창작 방식처럼 대조적 양상을 나타내는 것에 주목한다. 크로스미디어 전환과정에서 각색작에 대해 원작팬들이 보이는 심리적 반응과 트랜스미디어 전환 과정에서 팬들이 보이는 심리적 반응에는 흥미로운 차이가 있다. 원작팬들은 대개 각색작에 대해 심한 거부 반응을 보이는데 반해, 트랜스미디어 팬덤은 후속 서사에 대해 관대할 뿐만 아니라 오히려 적극적으로 참여하는 경우가 많다. 본 연구에서 주목하는 것은 이와 같은 심리적 대조가 프로이트 이래 정신분석연구의 꾸준한 관심이 되어온 강박증 대 히스테리의 대조와 구조적으로 유사하다는 점이다.

라캉의 정신분석 임상 이론은 개별 증상이 아닌 구별적 임상 구조로 파악해야 한다. 드러난 증상이 아닌 증상을 구성하고 있는 구조를 파악해야만 비로소 주체의 욕망에 대하여 알 수 있기 때문이다. 라캉은 욕망의 원인이자 대상인 팔루스를 향한 욕망 방식에 따라 주체의 임상구조를 크게 신경증, 도착증, 정신병으로 구분하는데 강박증 구조는 히스테리 구조와 더불어 신경증 구조에 속한다. 여기

서 중요하게 짚고 넘어가야 할 것은 라캉의 논의에서 ‘강박증 주체’ 혹은 ‘히스테리 주체’란 강박증상 혹은 히스테리 증상을 가지고 있는 병리적 존재가 아니라 ‘강박증 구조를 가진 주체’, ‘히스테리 구조를 가진 주체’를 의미한다는 사실이다[15]. 따라서 본 연구의 지향점은 문화연구 밖에서 진행된 일련의 연구[16], 즉 팬덤을 일종의 성격 장애, 병리적 차원의 질병을 가진 기이한 집단, 문화적 일탈자로 보는 시선과는 분명하게 다른 것임을 분명히 하고자 한다.

라캉은 근본 환상과 결핍 충족의 구조적 차이를 통해 강박 주체와 히스테리 주체를 비교하고 있는데, 강박 주체는 거대한 만족에 도달한 경험이 있고 그것을 다시 얻으려는 주체임에 반해 히스테리 주체는 그런 강력한 만족 경험이 없기 때문에 강박증보다 결여를 훨씬 더 잘 견디고 결여 속에서 더 많이 만족하는 주체라고 말한다. 각색작에 대해 원작팬들이 보여주는 방식은 정신분석학의 강박 주체들이 보여주는 그것과 유사하며, 트랜스미디어 참여자들이 스토리텔링의 전환에 대해 보이는 방식은 히스테리 주체의 구조와 유사하다.

이에 본고에서는 신경증 이론을 활용하여 매체 전환 스토리텔링의 양극인 크로스미디어 스토리텔링과 트랜스미디어 스토리텔링의 팬덤 문화가 보여주는 향유적 특성이 각각 강박적 주체와 히스테리적 주체와 구조적 동형성을 보여주고 있음을 살피고자 한다. 본 연구는 이를 위한 이론적 입론의 과정이며, 추후 본 연구결과를 활용하여 실제 팬덤에 대한 질적 분석을 보강함으로써 스토리텔링 팬덤에 대한 총체적 이해의 기반을 마련하고자 한다. 이를 통해 스토리텔링 팬덤 연구와 창작 실천에 의미 있는 시사점을 찾을 수 있기를 기대한다.

## 2. 크로스미디어의 원작팬덤 : 변형을 허락하지 않는 강박적 주체

뉴미디어와 뉴채널의 지속적인 등장으로 이야기 공급이 수요를 따라가지 못하자 좋은 원작에 대한

안정적인 수급방식으로서 장르와 국경을 넘나드는 리메이크(remake)가 급증하고 있다. 특히 IP에 대한 보호가 확산되고 아이디어가 고갈되어가는 시대에 리메이크는 중요한 생산코드가 될 것이며, 꾸준히 불가피한 선택지가 될 것으로 전망된다[17].

문제는 리메이크 즉 원작 각색에 의한 크로스미디어 스토리텔링이 반드시 성공을 보장하지는 않는다는 점이다. 관련해서 게임업계 일각에서는 기존 IP 활용이 ‘양날의 검’이라며, IP 활용에 신중해야 한다고 경고한다. “최근 <서든어택2> 사례에서 보듯, 유저들의 기대치를 충족시키지 못한 게임은 오히려 엄청난 비난을 받게 되”며 “모바일게임 역시 기존 인기게임 IP를 활용하고도 게임성 확보에 실패하면 기존 지지층들에게 큰 실망을 안겨줄 수 있고, 이는 IP를 활용한 모바일게임뿐만 아니라 기존 게임에 까지 악영향을 끼칠 수 있다”는 것이다 [18]. 이에 학계와 산업계에서는 원작 각색의 성공 전략에 관한 꾸준한 연구가 진행되어 왔으나, 대개 원작과 재창조의 균형을 찾아야 한다는 결론으로 마무리 되곤 했다[17].

그런데 문제는 매체 전환 과정에서 원작을 알고 있는 향유자들을 만족시키는 것이 좀처럼 쉽지 않다는 사실이다. 좀 더 도전적인 표현을 사용하면, 원작에 정통한 이른바 ‘골수팬’들을 만족시키는 것은 심리구조적 측면에서 불가능하다. 그들은 결코 만족될 수 없다. 그것은 그들이 ‘강박적 주체’이기 때문이다. 강박적 주체는 어느 순간 강력한 만족에 도달한 경험이 있으며 이에 집착한다. 그러나 그것은 이미 상실된 것이므로 근본적으로 불가능하다. 불가능한 욕망을 욕망하는 모순적 상황에 빠진 주체가 바로 강박적 주체다.

라캉에 의하면 강박증 형성에 있어 커다란 영향을 미치는 것은 어머니의 존재다. 주지하다시피 주체의 욕망 방식은 오이디푸스 콤플렉스기를 통하여 형성된다. 상징계의 질서에 의해 경쟁자로 등장한 아버지는 거세 위협을 통해 어머니에 대한 아이의 욕망을 금지한다. 이때 히스테리 주체가 될 아이는 아버지의 범을 받아들이고 어머니와의 이자 관계를

포기한다. 그러나 강박증 주체가 될 아이는 어머니와의 이자 관계를 포기하지 않는다. 강박증 주체의 어머니는 아버지의 등장에도 불구하고 거세되지 않은 전능한 어머니로 남아있기 때문이다. 강박증 주체의 어머니는 팔루스를 가진 지배적인 어머니이다. 강박증 주체에게 어머니는 “팔루스적이고 거세적이며 매혹을 행사하는 사람”이다[19].

이에 강박적 주체들에게서 나타나는 뚜렷한 특징이 타자의 욕망을 부정하려 한다는 것이다. 강박적 주체는 타자의 개입으로 인해 어머니와의 이자 관계가 깨지는 것을 두려워하며 오직 자신을 통해서 완전한 합일 관계를 유지하려고 한다. 라캉은 이와 같은 강박주체의 환상공식을 다음과 같이 정식화한다. 대타자 A에 빗금치 쳐져 있는 것은 타자가 욕망하지 못하도록 부정한다는 것을 의미하며 a, a', a'' 등은 어머니의 만족을 위해 자기 자신을 끊임없이 대상으로 제 공하는 것을 의미한다[19].

$$A \diamond (a, a', a'', a''', \dots)$$

원작의 ‘골수팬’들은 원작(혹은 원작자)의 스토리를 통해 과거 커다란 ‘만족’을 경험한 주체들이다. 그들은 원작의 스토리세계에서 지속적으로 머물기를 소망하고 영원한 만족을 추구한다. 이때 원작의 각색이 결정되고 각색 작가가 등장하는 것은 궁극의 만족을 제공했던 원작(원작자)과의 관계가 상상적 이자 관계였으며 그것을 포기해야 된다는 것을 의미한다. 완벽한 낙원이었던 스토리세계가 변형될 수 있음을 인정해야 하는 것이다. 이에 많은 골수팬들은 원작의 세계가 매체 전환을 통해서 확장되는 것을 반기면서도 그로 인해 변형되고 파괴될 것을 우려하여 각색 자체를 반대하는 양가적 감정을 가지게 된다.

이와 관련 2014년 가을 방송된 KBS 2TV 드라마 <내일도 칸타빌레> 사례에 주목할 필요가 있다. 해당 드라마는 각색과 관련하여 엄청난 논란이 일었는데 관련 기사 중 다음 대목은 의미심장하다.

“그간 <내일도 칸타빌레>는 각색이 문제라는 지적이 많았다. 막강 팬덤을 거느린, 만화를 바탕으로 만든 일본 원작 드라마 <노다메 칸타빌레>를 건드리는 것조차 불쾌감을 느끼는 사람이 있었을 정도인 드라마였기에 과연 어떻게 한국형으로 재탄생될 지 주목됐던 바다[20].” 이 중 “원작 드라마를 건드리는 것조차 불쾌감을 느끼는 사람”이라는 표현은 크로스미디어 과정에서 일어나는 각색에 대해 원작 골수팬들이 느끼는 감정을 생생하게 증명한다.

실제로 강박적 주체에게 있어 특징적인 것은 사랑과 미움의 양가적 감정이 대단히 강하다는 것이다. 어린 시절 강박적 주체는 강력한 만족에 도달한 적이 있으나 이것이 금기라는 것을 알게 된다. 따라서 금기하는 배후에 아버지 혹은 어머니가 있다고 할 경우 그에 대해 엄청난 적개심과 공격성을 갖게 된다. 물론 사랑하기도 하지만 동시에 강력한 증오와 공격성을 갖고 있다. 강박적 주체는 그 미움과 공격성을 그대로 표출하면 안 된다는 것을 알기 때문에 그것을 서서히 ‘억압’하면서 변형시키게 된다. 이러한 억압으로 인해 강박적 증상을 표출하게 되는 것이다. 강박증 환자는 억제된 공격성으로 인해 주로 자기 자신에게로만 공격성을 향하고 자신에게만 의무를 지우는 의무의 감옥에 사로잡혀 있다. 관련하여 드니즈 라쇼는 강박적 주체를 가리켜 “의무의 감옥에 갇힌 사람들”, “노예”, “무시무시한 사유기계” “자기가 만났던 사람 중에서 가장 지적인 사람들 중의 하나”라는 표현을 사용하면서 어머니의 사랑을 얻기 위해 고군분투하는 강박 주체들의 상황을 비유한다[19].

의무의 감옥, 노예, 무시무시한 사유기계와 같은 표현은 크로스미디어 팬덤에서 흔히 사용되는 ‘골수팬’의 의미를 연상케 한다. 팬덤에서 ‘골수팬’이라는 용어가 최초 사용된 것은 2000년 5월 SF팬덤 사이에서 벌어진 대규모 논쟁을 통해서였다. 당시 유니텔의 SF동호회 시삽이었던 ‘cmpman’은 몇몇 SF팬들과 오프라인 모임을 마치고 난 후 모임의 분위기를 전했는데, 이 과정에서 두 가지가 쟁점이

되었다. 그중 하나가 오프라인에서 만난 이들을 지칭하면서 ‘골수팬’이라는 용어를 사용한 것이었다. 이를 통해 ‘골수팬’의 개념에 대한 논쟁이 시작되었고, 이후 ‘관련 분야에 대한 전문에 가까운 애정’을 바탕으로 ‘체계적인 지식과 깊이 있는 통찰’ 즉, 프로페셔널한 식견을 가지고 있는 팬층을 가리키는 말로 사용되고 있다[21]. 이것은 『각색의 이론』 저자 허천(Hutcheon)이 원작을 ‘아는(knowing) 관객’이라고 할 때 ‘안다’는 것은 단순히 원작을 경험한 차원이 아니라 ‘원작에 정통한 사람’을 의미한다고 강조한 것과 같은 맥락이다[22]. 원작에 대한 골수팬들의 사유는 전문가의 그것에 필적한다. 골수팬들은 단지 원작에 대한 애정과 옹호를 보여주는 팬들이 아니라 애정을 넘어 원작의 세계를 공고히 하고 확장하고 영속시키기 위한 노역(奴役)을 자청해서 감당하는 사람들이다.

따라서 원작의 팬들이 각색 작품을 향유하는 이유도 분명하다. 그것은 원작의 스토리세계를 다시 만날 수 있다는 기대와 설렘임도 물론 있지만, 무엇보다 ‘원작과의 비교’를 위해서이다. 실제로 원작 각색 TV드라마의 수용 동기를 분석한 이범석의 연구에 의하면, 각색된 TV드라마의 원작을 알고 있는(knowing) 시청자의 경우, TV드라마 시청 동기에 대한 응답으로 ‘원작과 비슷하지 혹은 차이가 있는지 비교하기 위해서’라는 항목을 첫째로 꼽고 있다[23].

원작에 대한 강박적 애호를 보이는 주체들은 스토리세계를 변형하려는 각색 작가의 시도를 두려워하며, 설사 그 결과가 만족스럽다 할지라도 또 다른 거세 불안으로 인해 이를 인정하지 않으려 한다. 강박적 팬들은 각색으로 인해 원작의 결여가 증명되고 완벽한 대상이 상실되었다는 것을 의심하는 주체들이다. 따라서 그들에게 원작과 원작자는 영향력을 행사할 수 있는 매우 특별한 권력을 소유하고 있는 사람이 된다. “좋은 원작이란 일종의 공고한 권위이며, 권위에 기대거나 혹은 도전하는 행위는 결코 녹록한 일이 아닌” 것이다[24].

관련해서 다음 대목은 의미심장하다. “강박증

환자의 어머니는 아버지의 모든 개입에 반(反)하는 존재”이며, “아버지의 무능력을 계속 상기시키면서 계속적으로 아버지를 도발하며 어디에나 존재하는 어머니는 아이로 하여금 아버지와 경쟁하도록 부추긴다[19].” 아버지의 개입을 반대하고, 아버지의 무능을 상기시키는 어머니는 각색 작가의 스토리 변형에 대한 원작자들의 우려와 탄식을 상기시킨다. ‘내 소설은 절대 영화화할 수 없을 것’이라는 제임스 엘로이의 일성을 비롯하여 ‘이렇게 각색할 것이었으면 빗하리 그 많은 돈을 주고 내 소설을 샀는지 모르겠다’는 원작자들의 반복되는 불만이 그러하다[5].

각색 작가의 거세위협에 대한 공포와 방어는 원작 팬덤에서도 나타난다. “강박증 환자는 어머니의 거세를 중심으로 자신을 구성한다. 미래에 강박증자가 될 사람의 어머니와 육체는 그것(어머니의 육체)으로부터 어떤 ‘작은 것’도 떼어낼 수 없는 육체이다. 그것은 그 ‘작은 것’ 자체이기 때문이다[19].” 강박적 독자 주체에게 있어 원작의 스토리는 어떤 ‘작은 것’도 떼어낼 수 없는 완벽한 육체다. 그것은 전체다. 그러므로 그들은 원작의 스토리세계에 대한 거세를 원천적으로 부정한다. 그들은 어떠한 스토리세계의 변형도 결코 만족하지 않는다.

각색 작가는 순수 창작에의 열망 혹은 매체 전환을 이유로 스토리세계의 변형을 시도하고[5], 원작의 강박적 팬덤은 어떤 작은 변형도 허락하지 않은 모순적인 상황에서 각색 작품의 제작자가 취할 수 있는 커뮤니케이션 전략은 무엇일까. 일견 원작을 ‘아는’ 독자·관객들을 중요하게 고려하지 않는 방식을 취할 수 있을 것이다. 즉 작품이 각색물임을 공식화하지 않는 것이다. 그러나 이는 앞서 밝혔듯이 오늘날 문화콘텐츠 산업에서 팬덤이 가지는 위상과 경제 효과를 생각할 때 무의미한 시도일 수밖에 없다.

2015년 인기 웹툰 <치즈 인더 트랩>의 드라마 제작진은 원작 팬덤의 분노와 불만을 드라마 홍보에 이용하는 역발상 전략으로 세간의 관심을 끌었다. 방영 전 드라마화의 실패를 우려하는 원작팬들

의 관심이 높아지자 이들을 ‘치어머니’(드라마 제작에 간섭하는 네티즌을 의미)로 호명하고, ‘치어머니 뿔났다’, ‘치어머니 잔소리’, ‘치어머니 시집살이’ 등으로 언론 홍보에 활용하는 노이즈 마케팅 전략을 취했던 것이다. 제작진의 의도는 드라마 초기 시청률을 견인한 주도 세력이 되었으나, 결국 드라마 후반으로 갈수록 원작 스토리와 크게 달라지고, 원작자 순기가 제작진의 불순한 의도를 비판하면서 원작팬들이 거대한 ‘안티-치인트’가 돌아서는 계기가 되었다. 이는 시청률 감소와 함께 해외 판권을 구입한 중국 측에서 촬영원본을 요구하는 사태로 이어지는 등 드라마 후반부 성과에 부정적 영향을 끼쳤다[25]. 크로스미디어 스토리텔링에 있어 원작 팬덤에 대한 충실한 이해가 필요한 이유를 여실히 보여주는 사례라 할 수 있다.

### 3. 트랜스미디어의 팬덤: 결핍을 향유하는 히스테리적 주체

한편 트랜스미디어 스토리텔링의 향유자들은 히스테리 주체와 구조적으로 유사한 심리를 가지고 있다. 히스테리적 주체와 강박적 주체는 결여에 대한 경험으로 시작된다는 점에서는 동일하다. 양쪽은 뿌리가 같다. 그러나 강박적 주체가 어느 순간 강력한 만족에 도달하고 거기에 집착하는 주체임에 반해 히스테리적 주체는 만족을 경험한 적이 없기 때문에 결여를 잘 견디고 결여를 스스로 유지하는 주체다. “히스테리 주체는 어머니가 거세되었다는 것을 알고 있다. 게다가 히스테리 주체는 자신 또한 이미 거세되었다는 것을 알고 있다. 이미 거세되어 결여가 발생한 히스테리 주체는 다른 사람으로부터 자신의 결여를 메워줄 팔루스를 받아 자신의 결여를 메우기 위하여 끊임없이 노력”하는 주체다[26].

다시 말해 강박적 주체와 히스테리 주체는 양쪽 모두 거세를 받아들이고 자신의 결여를 메우려고 한다는 점에서는 차이가 없다. 그러나 결여를 메우는 방식에서 결정적인 차이가 있다. 강박

적 주체는 자신이 거세되었다는 사실을 억압하며 의심한다. 그는 자신의 결여를 은폐하고 자신이 거세당하기 이전의 완전했던 순간으로 돌아가기 위하여 끊임없이 노력한다.

반면 히스테리 주체는 대타자 아버지를 통해서 결여를 메우려는 주체다. 히스테리 주체는 대타자가 거세되어 있다는 것을 알고 있지만 환상속에서 그것을 메운다. 자신의 환상속에서 완벽한 대타자로 만들려고 하는 것이다. 동시에 자신도 대타자에게 제공함으로써 자기 자신의 결여를 메우려고 한다. 라캉적 관점에서는 아버지의 결여를 메우기 위해 자신을 포기하고, 자신의 만족을 포기하는 주체다. 히스테리적 주체는 자신을 타자(아버지)의 대상 a로 제공함으로써 타자의 결여를 메우려고 한다. 라캉은 이를 ‘상징적 동일화’라고 표현하며 히스테리자의 환상공식을 다음과 같이 표현한다[27].

$$\frac{a}{-\phi} \diamond A$$

트랜스미디어 스토리텔링 콘텐츠의 특징은 근본적으로 완전한 향유를 제공하지 않는다는 점에 있다. 트랜스미디어의 원작 서사 혹은 거점 서사는 다른 콘텐츠와의 연결성으로 인해 근본적인 빈칸을 가지고 있으며[12], 잘 만들어진 빈칸은 사용자 참여를 이끌어내는 중요 동력이 된다. 관련해서 다우드(Dowd)등은 “부족(lacking)이라는 말은 궁극적으로 불충분한 단어 선택”이라고 지적하면서 빈칸은 연결된 서사에 대한 기대라고 말한다.[28] 즉 트랜스미디어 콘텐츠의 스토리세계에서 스토리의 결핍은 부족한 것이 아니라, 더 큰 만족에 대한 기대이며, 연결된 다른 서사로 이동하면 더 큰 만족이 기다리고 있다는 암시를 통해 사용자들의 매체 횡단 욕구를 자극한다[5].

트랜스미디어 스토리텔링의 사용자들은 스토리세계의 결여를 메우기 위해 자신의 만족을 유예하는 주체다. 이들은 원작 혹은 거점서사를 통해 거대한 만족을 경험한 것이 아니라 오히려 스토리세

계의 결핍을 발견하고 이를 메우기 위한 여정을 시작한다. 이들은 후발 매체의 창작자, 혹은 주인공공과 자신을 상징적으로 동일화하며, 스토리세계의 조력자가 되어 달라는 이들의 부름에 적극적으로 응답한다. 라캉이 세미나 17권에서 “히스테리자는 자기가 지배할 수 있는 지배자를 원한다.”라고 말한 것은 바로 이러한 이유에서다. 히스테리적 주체는 지배자를 원하나 자신이 통치할 수 있는 지배자를 원한다. 그러므로 히스테리적 주체에게는 아버지가 결여를 갖고 있다는 사실이 매우 중요하다. 아버지에게 결여가 없다면 자기 자신이 들어설 자리가 없기 때문이다.

히스테리 주체에 관한 이상의 설명은 트랜스미디어 스토리텔링 독자·관객들의 향유과정을 연상케 한다. 트랜스미디어 독자들은 ‘완전무결한 스토리’라는 것은 없음을 알고 있는 주체들이다. 그것은 허상이다. 바르트가 ‘저자의 죽음’을 천명한 이래 어떠한 텍스트도 어떠한 작가도 완벽할 수 없으며 결국 ‘읽기’라는 행위는 스스로 ‘다시 쓰기’하는 것임을 익히 알고 있는 주체들이다. 따라서 그들은 트랜스미디어 최초 서사에서 결핍을 읽어내는 순간, 결핍을 채우기 위해 스스로 연결된 매체로 이동한다. 결여를 발견한 향유자들은 이제 결여를 스스로 메우고자 한다.

젠킨스에 따르면 “트랜스미디어 스토리텔링은 세계를 만들어가는 하나의 예술에 가깝다. 허구의 세계를 충분히 경험하기 위하여 소비자들은 여러 미디어 채널에 걸쳐서 이야기의 파편들을 찾아내서 수집하고, 모은 정보를 온라인 토론 그룹을 통하여 다른 사람들과 비교하기도 하며, 이렇게 더 많은 시간과 노력을 투자하여 협업한 사람이 더욱 풍부한 엔터테인먼트 경험을 얻게 된다고 믿는” 사람들이다. 또한 그들은 “자신들만의 환상과 욕망을 충족시키기 위하여 신화를 자신들의 입맛에 맞게 능동적으로 재정의”하는 능동적 주체다[29].

실제로 트랜스미디어 스토리텔링에서 나타나는 사용자 참여의 양상은 매우 다양하다. 단순히 콘텐

츠를 소비하거나 페이스북의 ‘좋아요(like)’를 누르는 수동적 참여에서부터 다른 사용자들과 협업하여 콘텐츠를 만드는 등의 적극적 참여가 있을 수 있다. 단독 플레이나 협업 플레이에 따라 개별 참여와 사회적 참여로 나눌 수도 있다. 사용자 참여의 영역은 발견(discovery), 경험(experience), 탐험(exploration)으로 구분되며, 참여의 수준은 주목(attention), 평가(evaluation), 애정(affection), 옹호(advocacy), 공헌(contribution)의 순서로 높아진다[30].

대표적인 비동기식 트랜스미디어 콘텐츠인 <마블 시네마틱 유니버스(Marvel Cinematic Universe)>의 팬덤은 거대한 마블 스토리세계의 퍼즐을 맞추기 위해 ‘스토리 복원하기’와 같은 애정과 옹호 단계의 사용자 참여를 주로 나타낸다. 사용자들은 스토리세계에 대해 더 알고자 욕망한다. 세계의 다른 측면을 추측하고 캐릭터와 스토리에 추측하고자 하는 욕망은 고고학자들의 즐거움과 유사한 것이다[28]. 트랜스미디어 스토리텔링의 목표는 이러한 충동, 즉 결핍 충족의 즐거움을 스토리세계와 교류하는 과정에서 얻고자 하는 것이다 반면 <선을 위한 음모(Conspiracy For Good:이하 CFG)>(2010, 영국)와 같은 동기식 트랜스미디어 콘텐츠에서는 애정이나 옹호의 수준을 넘어선 팬덤의 적극적인 공헌이 나타나기도 한다. 실제로 <CFG>의 팬덤은 제작진의 메시지에 적극 공감하여 스토리의 모델이 된 잠비아 어린이들에게 도서관을 지어주고 책을 보내기 위해 상당한 액수를 기부하였으며, 이는 공익적 스토리텔링(social benefit storytelling)의 대표적인 사례로 회자된 바 있다[5].

물론 강박적 주체에게서 히스테리 증상을 발견할 수 있는 것과 마찬가지로 히스테리적 주체에게서도 강박 증상을 발견할 수 있다. 하지만 여기에는 투쟁이 존재하지 않으며, 단순히 행위로서의 이행만이 있을 뿐이므로 이를 강박증이라고 진단해서는 안 된다[19]. 트랜스미디어 팬들도 스토리세계에 대한 강박적 의무를 수행한다. 그러나 결정적 차이

는 이것이 투쟁이 아니라 놀이라는 점이다. 히스테리 주체들은 타자에 대해 공격성이 없으며 적대적이지 않다.

프로이트에 따르면 히스테리적 주체는 특별한 병리적 주체가 아니라, 어쩌면 인간의 모습 그 자체다. 결여를 경험하지 않는 주체는 하나도 없다. 우리 모두는 히스테리다. 히스테리란 결여를 메우기 위해 욕망하는 주체이고, 아버지를 통해서 결여를 메우기 원하는 주체다. 히스테리적 주체는 어머니로부터 팔루스를 얻지 못해서 아버지로부터 얻기 위해 향한다. 아버지로부터 원하는 팔루스를 얻을 수 없다는 것을 알게 된 주체는 아버지의 결여를 메워주기 위해 사랑을 주는 주체라고도 할 수 있다. 히스테리적 욕망은 결여를 채우기 위해 끊임없이 동요하는 주체다.

라캉 역시 히스테리는 욕망의 구조 그 자체에 다름 아니라고 본다. 히스테리라는 현상을 대단히 병리적 현상이라기보다는 인간의 욕망의 방식 중의 하나라고 보는 것이다. 히스테리는 병리적 관점이 아니라 인간이 처해있는 실존적인 질문에 지나지 않는다. 히스테리는 모든 인간이 갖고 있는 하나의 질문이다. 나는 누구인가, 내 옆의 당신은 누구인가라는 질문을 던지는 나 자신의 존재와 정체성, 관계 그리고 삶의 의미에 대해서 질문을 던지는 것이다. 트랜스미디어 스토리텔링의 팬덤이 스토리세계와 매체 횡단 과정에 긍정적이고 적극적인 참여를 보이는 이유가 여기에 있다.

#### 4. 결론 : 팔루스적 향유 vs 다른 향유

강박증 환자의 개별주체성(intrasubjectivité)과 히스테리 환자의 상호주체성(intersubjectivité) 사이의 대립은 그들 각각의 향유 방식에서 자신의 중요성을 획득한다. 개별주체성은 한 주체 내부에서의 관계를 의미하며, 상호주체성은 주체들 간의 관계를 말한다. 각각의 특징은 히스테리 주체와 강박적 주체의 향유 방식 결정에 영향을 미친다[19].

크로스미디어 원작팬들의 향유가 강렬한 만족을



경험했던 원작의 스토리세계 안에서 어떠한 타자의 개입도 허락하지 않는 ‘팔루스적 향유’라면, 트랜스미디어 팬들은 타자의 타자성을 유지시켜줄 수 있는 즉 타자와 관계를 맺을 수 있는 주체들이다. 그들은 스토리세계의 결핍을 적극적으로 받아들이고, 잃어버린 스토리 조각을 스스로 찾아 헤매며, 그 과정에서 스토리세계의 조력자가 되기를 즐겨하는 연행자(performer)들이다. 라깁에 의하면 이것은 ‘팔루스적 향유’가 아닌 ‘다른 향유’다. 다른 향유는 팔루스적 질서를 넘어서는 곳에 존재하는 향유로서 연속적이고 충만하며 적극적인 향유이다[21].

요컨대 크로스미디어의 원작 팬덤은 원작자의 권위와 원작 스토리세계 안에서 팔루스적 질서를 향유하는 사람들이다. 따라서 IP활용에 있어 원작 팬덤을 중요하게 고려하고자 한다면 팬덤의 욕망을 이해하고 충족시켜주어야 한다. 그들은 원작 스토리세계의 변형을 좀체 허락하지 않는 주체들이며, 강렬한 만족을 선사했던 원작의 스토리세계가 매체 전환을 통해 더욱 공고해지기를 희망한다.

반면 트랜스미디어의 사용자들은 언어적 질서, 텍스트적 질서를 넘어서는 적극적인 직접 체험을 통해 스토리세계의 변형을 향유하는 사람들이다. 그들은 스토리세계의 빈칸을 메우기 위해 정전(canon)을 다시 쓰는(story retelling) 수고를 마다하지 않는 창작자들이다. 그들은 전체 스토리세계를 완성하기 위해 매체와 매체를 넘나드는 쉽 없는 여정을 계속하며, 그들의 여정은 연대와 협업을 통해 사회적 담화로 격상된다. 따라서 트랜스미디어 스토리텔링을 제작할 때는 이와 같은 사용자들의 적극적인 욕망을 충족시켜줄 수 있는 기획이 필요하다.

본 연구는 매체 전환과 관련된 팬덤의 특성을 이해하기 위한 과정으로서 이론적 토대를 마련하고자 했다. 이에 따라 정신분석학의 신경증 이론을 토대로 매체 전환 스토리텔링의 양극인 크로스미디어 스토리텔링과 트랜스미디어 스토리텔링의 팬덤 문화가 보여주는 향유적 특성이 각각 강박적 주체와 히스테리적 주체와 구조적 동형성을 보여주고

있음을 살펴보았다. 중요한 것은 이와 같은 구분이 어느 한 쪽의 우위를 논하려는 것이 아니라 각 팬덤에 대한 충실한 이해를 돕기 위함이라는 사실이다. 매체 전환 스토리텔링의 팬덤은 ‘단일한’ 공동체가 아니다. 매체 전환 방식에 따라 팬들의 심리적 수용 과정은 다르게 나타나며, 따라서 공급자 입장에서는 창작 단계에서부터 그 구분을 중요하게 고려할 필요가 있다.

본 연구는 매체 전환 스토리텔링 과정에서 나타나는 팬덤, 그 중에서도 팬들이 보여주는 심리적 구조에 대한 이해를 시도했다는 점에서 의의를 가진다. 다만, 학술지 지면의 한계 상 각각의 팬덤에 대한 질적 분석을 함께 심지 못한 것은 분명한 한계이며, 후속 연구를 통해 실제 팬덤에 대한 두터운 분석을 추가함으로써 보다 공고한 논의를 구축하고자 한다. 이를 통해 미디어 스토리텔링 팬덤에 대한 보다 충실한 이해와 창작 실천의 지침을 마련할 수 있기를 기대한다.

## REFERENCES

- [1] Hye-jin Jeong, Sedaily, 2016.8.2  
<http://www.sedaily.com/NewsView/1KZZI3PRJ5>
- [2] <Global Game Industry Trend>, KOCCA, 2016.6. vol.1.
- [3] Philips, Andrea, A Creator's guide to Transmedia Storytelling: how to captivate and engage audiences across multiple platforms, Mc Graw Hill, 2012, pp.18~19.
- [4] Aarseth, Espen, "The Culture and Business of Cross-Media Productions, Popular Communication", The International Journal of Media and Culture, Vol.4 No.3, 2006.
- [5] Seong-eun Seo, 『The Study on Media Conversion Storytelling』, Ewha Womans Univ., a thesis for a doctorate, 2015.2.
- [6] Yun-gyung Cho, 「A Study on the Implications of Prefix "Trans-": Focusing on Conceptual Consideration for Trans-Humanities」, 『Trans-Humanities』, Vol.3 No.3, Ewha Institute for the Humanities, 2010.

- [7] Gwang-chul Shin, 「Transmedia & Content」, 『Global Korean Language & Literature Conference Proceeding』, No.11, 2011.
- [8] Yong-ho Choi, 「Trans-Semiosis and Reading - focusing on Don Quixote」, 『Korean Literature Theory & Criticism Journal』, Vol.44 No.0, Korean Literature Theory & Criticism Society, 2009.
- [9] Hye-won Han, Seung-Hee Nam, 「A Study on Storytelling Structure of Trans-media Contents-Focus on the LOST Alternative Reality Game」, 『Korean Humanities Content』, Vol.15 No.0, Korea Humanities Content Society, 2009.
- [10] Dong-Hee Shin, Hee-Kyung Kim, 「A Study of Transmedia Contents : Storytelling and Conceptualization」, 『The Korea Contents Society Journal』, The Korea Contents Society, 2010.
- [11] Gyong-ran Jeon, 「Characteristics of Transmedia Contents Textuality and Usage」, 『The Korea Contents Society Journal』, Vol.10 No.9, Korea Contents Society, 2010.
- [12] Je-sang Yu, 「A Study of Transmedia and User participation」, 『Global Culture Content』, Global Culture Content Society, 2015.
- [13] Dong-eun Lee, 「Meta Storytelling & Character Storytelling Model」, 『Cartoon & Animation Studies』, Korean Society of Cartoon and Animation Studies), 2016.3.
- [14] Jeremy D, Holden, trans. by Gyung-sik Lee, 『Second That Emotion』, booksonwed, 2013.
- [15] Dor, Joel, trans. by Jun-gi Hong, 『Structure et perversions』, anankebook, 2005.
- [16] Mark Duffett, trans. by Su-jeong Kim, 『Understanding Fandom』, Hanulplum, 2016. pp.136~150.
- [17] <Broadcastin Trend&Insight-Remake> vol.07, KOCCA, 2016.9.
- [18] Tae-young Won, sisapres, 2016.7.29. <http://www.sisapress.com/journal/articleb/156060>
- [19] Lachaud, Denise, trans. by Jun-gi Hong, 『L'enfer du devoir』, anankebook, 2007.
- [20] Na-gyung Choi, OSEN, 2014.11.5 <http://osen.mt.co.kr/article/G1109999970>
- [21] Sang-heon Han, 『The Formation of Science Fiction Literature Field and Cultural Practice of Fandom』, Chungnam Univ., a thesis for a doctorate, 2012.
- [22] Hutcheon, Linda, A Theory of Adaptation, Routledge, 2013.
- [23] Beom-seok Lee, 『A Q Methodological Analysis of the Audience Perception on TV Drama of Adapted version』, Seogang Univ., thesis for a doctorate, 2009, pp.71~74.
- [24] Sang-jun Gang, sisainlive, 2014.12.12. <http://www.sisainlive.com/news/articleView.html?idxno=21985>
- [25] Min-young Lee, yeongnamilbo, 2016.3.4. <http://www.yeongnam.com/mnews/newsview.do?mode=newsView&newskey=20160304.010400836190001>
- [26] Seung-ho Woo, 『Structures and desire of obsessional neurosis : analysis of Michael Haneke's film <The Piano Teacher> according to lacanian theory』, Honkik Univ. a master's thesis, 2013, p.28
- [27] Jun-gi Hong, 『Oedipus Complex: the sex of man, the sex of woman』, anankebook, 2005. pp.170~180.
- [28] Dowd, Tom, Niederman, Michael, Fry, Michael, Steiff, Josef, Storytelling Across Worlds: Transmedia for Creatives and Producers, Focal Press, 2013. p.45.
- [29] Jenkins, Henry, 『Convergence Culture』, vizandbiz, 2006, p.43.
- [30] Pratten, Robert, Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners. CreateSpace, 2011., p.21~24.



서 성 은(Seo Seong Eun)

1999 이화여자대학교 국어국문학과 학사  
 1999~2007 MBC 시사교양국 방송작가  
 2009 이화여자대학교 대학원 디지털미디어학부 석사  
 2015 이화여자대학교 대학원 디지털미디어학부 박사  
 2011~현재 국립한경대학교 미디어문예창작학과 부교수

관심분야 : 디지털스토리텔링, 트랜스미디어 스토리텔링, 크로스미디어스토리텔링, 게임 스토리텔링