

온라인 공간에서 나타나는 '구전설화' 용어의 새로운 향유 연구

김준희**

커뮤니티 사이트의 팬 활동을 중심으로*

초록 이 논문에서는 온라인 공간에서 자신이 관심을 갖는 대상에 대한 담론, 혹은 그 대상 자체를 가리킬 때 '구전설화'라는 용어가 사용되는 양상을 고찰하고, 이 향유 양상이 디지털 시대의 구술성, 기록 등에 대한 인식을 이해하는 데 갖는 시사점을 논의하였다. 이번 연구에서는 연예인이나 관심 분야 등에 대한 팬 활동이 활발하게 이루어지는 인터넷 커뮤니티 사이트 '더쿠'를 선정하여 해당 사이트 내의 사례를 연구 자료로 삼았다.

2010년대 이후 특히 팬 활동이 활발하게 전개되는 온라인 공간에서 '구전설화' 용어는 '전통적인 구비전승 설화'나 '전래동화' 이외에 새로운 용법으로 쓰이고 있다. '구전설화' 용어는 자신이 관심을 갖는 연예인 등 대상에 대한 온라인상의 문자화된 정보, 대상에 대한 사진 동영상 등 영상 정보 혹은 자신의 경험이 부재하는 상황, 또는 그러한 상황에 있는 대상 자체를 가리키는 등 넓은 의미망을 갖는다. 이에 새롭게 향유되는 '구전설화' 용어는 전통적 구전설화 혹은 구비설화와 달리 허구의 이야기, 서사를 지시하기보다 발화자가 원하는 수준에 미달하는 정보의 존재를 지시하는 기호가 되고 있다.

이러한 향유 양상은 디지털 매체를 경유한 구술 문자 커뮤니케이션이 마치 본래 구술성이 그러했던 것처럼 '1차적인' 커뮤니케이션 수단으로 동시대의 디지털 이용자들에게 간주되고 있음을 보여준다. 한편 구전설화가 아닌 것, 현장을 담은 사진 동영상 등 비(非)-구전설화에 대한 갈망 또한 분명히 관찰된다. 이러한 이용자들의 지향으로부터 기존의 '구술성-문자성' 혹은 '구술성-기록성' 등의 구도가 '디지털 기술이 개입한 구술적 문자성-문서성을 지니는 영상 기록성'의 구도로 변주될 수 있음을 제안하였다. 아울러 어떤 정보의 '구전설화' 여부를 결정하는 데 있어서 중요시되는 것은 시각적 확인이라는

* 이 논문은 서울대학교 인문학연구원이 지원한 집담회의 성과임.

** 세종대학교 대양휴머니티칼리지 초빙교수

경험이다. 이는 개인마다 그 경험의 수준이 달라질 수 있는바, 대상에 대한 주관적 개인적 선망이 ‘구전설화’에 대한 인식을 결정하는 중요한 요소라고 보았다.

주제어 온라인 공간, 구전설화, 팬 활동, 1차적, 영상, 구술성, 문자, 기록

1. 온라인 공간에서 재발견된 기호 ‘구전설화’

“구전설화로만 전해지던 연예인·아이돌 스타 등의 이벤트 사진·동영상이 공개되다.”¹ “연예인들이 함께 있는 목격담이 구전설화로만 전해지다가 실제 방송에서 공개되다.”²

2010년대 이후 인터넷 커뮤니티, SNS 등 온라인 공간에서 ‘구전설화’라는 단어를 활용한 위와 같은 담화를 어렵지 않게 찾아볼 수 있게 되었다. 담화의 구조는 [① ‘구전설화’로 대상이 전해지다·알려지다 + ② 이후 대상이 사진, 영상, 공연 등을 통해 공개되다]와 같이, 대상에 대한 발화자³의 불충분한 인지 및 대상에 대한 새로운 정보를 제시하는 방식으로 구성된다.

1 이 표현은 다음 인터넷 연예 기사의 제목과 내용을 참조하여 재구성한 것이다. 유혜지 (2020), 「“구전설화 같은…” 보아(BoA), 데뷔 20주년 ‘팬미팅 10주년’ 사진 푼 SM」, 톱스타뉴스 웹페이지, 2024.11.19. <https://www.topstarnews.net/news/articleView.html?idxno=827747> (이하 인터넷 페이지의 접속일자는 최종 접속일자를 기재하였다.)

2 이 표현은 다음 인터넷 연예 기사의 내용을 참조하여 재구성한 것이다. “목격담만 구전설화처럼 전해지는 줄 알았는데, 두 눈으로 볼 수 있을 줄이야.” 신영은(2023), 「조인성 보고있나? 이광수·김우빈, 슈퍼 알바보다 농부가 체질 ‘콩콩팍팍’ [다리뷰해]」, 매일경제 웹페이지, 2024.11.19. <https://www.mk.co.kr/news/culture/10867900>, 이상 인터넷 기사의 두 예시는 인터넷 커뮤니티와 SNS 등에서 쓰이는 표현이 인터넷 기사에도 인용되었음을 살피고자 거론하였다.

3 여기서는 해당 담화를 인터넷상에 게시한 사람을 가리키는 말로 우선 ‘발화자’를 사용하였다. 그러나 뒤에서 논의할 구술성의 쟁점을 고려하면 문자를 사용하여 인터넷상에 ‘글자’를 올리는 사람을 ‘발화자’로 옹기는 것은 부정확한 서술일 수 있다. 여기서는 ‘그러한 말을 하는 사람’을 지칭하고자 사용한 표현임을 밝혀 둔다.

여기서 '대상'에는 연예인 등의 유명인 혹은 그 유명인에 의해 진행되는 공연 등이 주로 해당되나, 이외에 자신의 개인적 관심사를 '구전설화-이다/아니다'와 같이 진술하는 표현이 나타나기도 한다.

여기서 불충분한 인지를 표현할 때 사용되는 '구전설화'라는 단어에 주목할 필요가 있다. 신조어로 간주하기에 이 단어에는 이미 오래된 의미가 하나 부착되어 있다. "입에서 입으로 전하여져 오는 설화"라는 의미가 그것이다.⁴ 구전이 "말로 전함"으로 풀이되며 설화는 "꾸며낸 이야기"라는 『구비문학개설』 등 구술문예(구비문학) 개설서의 설명⁵을 인용하지 않더라도, 구술문예 전공자가 아닌 일반 대중 역시 '구전설화'라는 말에서 '입에서 입으로 전해지는 허구의 이야기'라는 의미를 어렵지 않게 떠올릴 수 있다. 1999년도까지 발행된 『경향신문』, 『동아일보』, 『매일경제』, 『조선일보』, 『한겨레』(가나다순) 신문의 아카이브를 검색했을 때에도⁶ '옛날부터 전해 내려오는 이야기' 혹은 구술문예의 연구분야(구비설화, 구전설화 등)를 지칭하는 의미 이외의 용례는 찾아볼 수 없었다. 기존에 '구전설화'라는 표현은 일반 대중에게 있어서도 전통적 구비설화에 포함되는 이야기들, 즉 구비전승된 신화·전설·민담, 전래동화 속 이야기 등을 가리키는 말로 쓰였다고 할 수 있다.

그런데 '구전설화'의 새로운 사용은 전통적 의미에 꼭 맞지 않는다. 콘서트 등 연예인 관련 이벤트, 연예인의 특정 모습 등은 구비전승되는 옛 민담도 아니며, 시각·청각 등에 복합적으로 감응하는 콘서트와 같은 체험이 전통적 구전'설화'에 해당한다고 보기 어렵다. 설령 그러한 이벤트 등에 대한 이야기를 가리키는 말이라 하더라도, 연예인에 대한 담론이 온라인상에

4 「구전 설화」, 국립국어원 표준국어대사전, 2024.11.19. https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?word_no=37217&searchKeywordTo=3

5 장덕순·조동일·서대석·조희웅(2006), 『(한글개정판) 구비문학개설』, 일조각, p. 19, 37.

6 NAVER 뉴스 라이브러리에서 [구전설화] 검색, 2024.11.19. <https://newslibrary.naver.com/search/searchByKeyword.naver>

서 회자되는 현시점에 ‘구전’설화라는 표현을 쓰는 것은 실상에 꼭 맞지 않는다. 즉 구두(口頭) 매체로 전해지는 이야기라는 전통적 의미만으로는 ‘구전설화’로만 전해지던 대상의 모습이 드러나다’라는 동시대의 용례를 이해하기 어렵다.

이에 본 논문은 ‘구전설화’라는 용어가 ‘구비전승되는 (옛날)이야기’라는 의미에서 한 발짝 벗어나 있는 새로운 현상을 이해하기 위해 작성되었다. ‘구전설화’라는 용어가 온라인 공간에서 향유되는 양상을 고찰하고 그 양상의 의미, 특히 이 표현을 구성하는 ‘구전’이라는 기호가 갖는 의미를 구명하려 한다. 다만 기호로 쓰이는 ‘구전설화’는 [구전설화]로 표기하겠다. 전통 구비전승 서사 등을 가리키던 본래 용어와는 의미가 달라졌고, ‘구전설화’라는 용어를 쓰면서 어떠한 서사를 가리키는 경우도 있지만 이 말을 기호 자체로서 사용하는 경우도 있기 때문이다. [구전설화]를 구별하여 쓰는 것은 온라인 공간에서 새롭게 향유되는 ‘이야기’ 혹은 ‘서사’로서의 구전설화가 아니라, 특수한 표현으로서의 ‘구전설화’에 중점을 두기 때문이기도 하다.

본 논문에서는 구술문에 연구자의 입장에서 새롭게 향유되고 있는 [구전설화]에 접근하는바, ‘구전’이 전제하는 구술성의 문제 등이 논의에 포함될 것이다. 물론 온라인 공간의 담화 혹은 담론에 대한 언어학적, 커뮤니케이션학적 시각에서도 이 현상에 접근할 수 있을 것이다. 그러나 (온라인 공간의, 그리고 이 표현의) 사용자들이 하필이면 ‘구전-설화’를 택한다는 것은, 필자를 포함한 구술문에 연구자들에게 있어서도 익숙하게 사용해 온 개념의 현주소를 재고찰할 필요성을 제기한다.

연구 대상의 선정과 관련하여, [구전설화]가 향유되고 있는 한국어 SNS, 커뮤니티의 범위를 거의 무한대로 상정할 수도 있다. 그러나 일단 본 논문에서는 공개적 검색과 확인이 가능한 커뮤니티 사이트이면서 팬 활동이 활발하게 이루어지는 사이트 ‘더쿠’의 게시물을 건본으로 하여 주요 용례를 소개하도록 하겠다. [구전설화]의 새로운 향유 양상을 효과적으로 살

피는 데에는 연예인, 대중문화 콘텐츠 등 유명 대상에 대한 담론이 활발하게 생산되는 공간을 탐색하는 것이 적합하다고 판단했기 때문이다. 물론 [구전설화]를 (새롭게) 향유하는 네티즌들이 이 사이트만을 이용한다고 볼 수 없으며 다른 커뮤니티 사이트에서도 본 논문에서 살피는 향유 양상이 나타난다. 그러나 자료로서의 접근성, 대상에 대한 깊은 관심 등을 고려했을 때 해당 사이트를 견본으로 활용하여도 본 논문에서 다루는 현상을 설명하는 데 크게 부족함이 없고 아직 충분히 학술적으로 논의되지 않은 이 현상을 이해하는 데 효율적이라고 판단하였다. 필요한 경우 다른 커뮤니티 사이트를 보조적으로 인용하도록 하겠다.⁷ 이러한 공간에서 구술문예의 기초 개념이 외연 그대로 재호출된 사례를 논의함으로써, 전래동화 등으로 인식되었던 기존의 구비전승 설화가 아닌 [구전설화] 자체가 소위 '디지털 원주민'⁸들에게 호출된 이유를 가늠해보고자 한다.

7 팬 활동이 활발히 공유되는 SNS로 X(구 트위터, <http://x.com>)의 게시물들을 활용하는 방안도 고려할 만하다. 그러나 익명으로 운영되는 인터넷 커뮤니티 게시판에 비해, X와 같은 SNS는 공개된 게시물이라 하더라도 개인이 공개와 검색을 인지하고 게시물을 작성했는지에 대해 이견이 있을 수 있다. 이에 구체적 담론을 인용하는 연구에는 활용하기 어렵다고 판단하였다.

8 '디지털 원주민'(디지털 原住民, digital native)은 아직 사전에 등재된 단어는 아니나, 국립국어원의 '우리말샘'에서는 이를 "컴퓨터, 휴대 전화 따위의 디지털 기기를 어린 시절부터 접하며 성장하여 익숙하게 사용하는 세대"로 풀이하고 있다(「디지털 원주민」, 국립국어원 우리말샘 웹 페이지, 2024.11.19. https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?sense_no=762601&viewType=confirm 전문가 감수 정보). 시중의 '시사상식사전' 등에서는 "디지털 언어와 장비를 태어나면서부터 사용함으로써 디지털적인 습성과 사고를 지닌 세대"로 풀이하고 있다(「디지털원주민」, 박문각 시사상식사전, 2024.11.19. <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=932415&cid=43667&categoryId=43667>). 즉 디지털 기기, 습성, 사고에 익숙한 세대를 가리키는 말로 이해할 수 있다. 본 논문에서는 디지털 기기를 활용하여 온라인 공간에 특정 대상에 대한 담론을 게시하는 것이 자연스러운 일상이 된 세대를 지칭하고자 이 단어를 사용하였다. 물론 [구전설화]의 향유자들 가운데에는 디지털 기기를 어린 시절부터 혹은 태어나면서부터가 아니라 성인이 된 이후 접한 세대도 있을 것이다. 그리고 익명으로 모두가 '무명의 더쿠'라는 이용자명으로 글을 게시하는 사이트에서 이들의 나이를 정확히 가늠하기도 어렵다. 그러나 실제 나이를 막론하고 [구전설화]의 향유자들이 디지털 기기를 사용하여 온라인 공간에서 담론을

2. [구전설화]의 새로운 향유 사례와 의미망

2.1. 구체적 양상의 검토

구체적 양상을 살피기 전, [구전설화] 표현이 팬 활동과 관련하여 향유되기 시작한 시기를 간략히 추정해보고자 한다. 온라인 공간의 이용자가 자신이 확인하지 않은/못한 대상을 언급하기 위해 [구전설화]가 쓰인 사례를 검색했을 때, 가장 이른 시기의 용례는 2010년을 전후한 시점에 확인된다. 시기를 정확히 특정하지 못하는 것은 온라인 SNS, 커뮤니티 사이트의 게시물은 이용자가 삭제할 경우 그 흔적을 찾기 어려운데다 공개적으로 검색되지 않는 회원제 게시판 혹은 비공개 SNS 계정의 게시물을 완전히 확인하기는 어렵기 때문이다.

각종 연예인, 팬덤 관련 정보가 활발하게 게시되는 ‘더쿠’를 예로 들면 공개된 게시물 중 2017년 9월에 게시된 글의 댓글에서 이미 연예인과 관련된 온라인상 이야기를 지시하는 [구전설화]의 용례를 확인할 수 있었다. 2000년대 초반까지 활동한 한 남성 아이돌 그룹과 관련된 일화를 적은 게시글에 익명의 이용자가 “여기 댓글에 할나리들 짱 많다 ~~~~~
~~~~~ 그냥 구전설화가 아니라 진짜네 ~~~~~”<sup>10</sup>라는 댓글을

---

생성하는 데 익숙한 이용자들이라는 점에서, 이들을 ‘디지털 원주민’ 혹은 그에 근사한 존재들로 간주해도 논의상 무리가 없다고 생각된다.

- 9 이하 본문에서 고딕으로 사례를 제시하는 경우, 구체적 인명·단체명·작품명 등은 필자가 가림 처리하였다. 또 심하게 축약된 경우, 의미를 바로 알아보기 어려운 은어·신조어, 욕설·공격적 발언 등은 이해를 돕기 위해 표현을 일부 다듬어 제시하였다. 아울러 각주에서 게시물 출처를 제시할 때, 게시물 제목에 논의와 직접적 관련이 없는 고유명사가 노출된 경우는 ○○으로 비속어는 XX 등으로 처리하였다.
- 10 무명의 더쿠(2017), 「○○팬에게 들은 ○○와 팬들의 소소한 일화들 (+추가)」의 48번째 댓글, 더쿠-스퀘어 카테고리, 2024.11.17. <https://theqoo.net/square/576688735>

단 것인데, 좋아하는 아이돌이 팬에게 잘 대해주었다는 일화가 사실이었다며 기쁨을 표현하고 있다.

각종 사회 이슈부터 팬 활동에까지 다양한 이슈가 모이는 '디시인사이드' 내 연극·뮤지컬 팬 활동이 이루어지는 '연극, 뮤지컬' 갤러리를 예로 들면, 2009년 5월 22일 게시물에서 '구전설화로만 어떠한 연주자의 정보를 접하고 실제로 보지 못하고 있다'는 표현을 발견하였다.<sup>11</sup> 게시자는 자신이 어떤 뮤지컬 공연을 관람할 때마다 특정 피아노 연주자 대신 다른 연주자가 출연한다며, 팸플릿 사진과 디시 갤러리의 후기로만 특정 연주자의 정보를 접한다고 아쉬움을 토로하였다. 그리고는 마지막 공연에서 이벤트성으로 한번은 특정 연주자의 얼굴을 보고 싶다고 덧붙였다.

또 다른 연예 이슈 커뮤니티 '인스티즈'에서는 2016년 5월 게시물에서 [구전설화] 사용에 대한 이용자들의 공감대를 확인할 수 있었다. 좋아하는 연예인의 비공개 인스타그램 사진을 공유하지 못하는 대신 사진을 따라 그리는 팬들의 활동이 화제가 되었고, 먼저 디시인사이드 갤러리에 "라스(TV 예능 프로그램의 명칭)에 재보해ㅋㅋ ○○○(해당 연예인의 이름) 팬질(팬 활동) 구전설화라고ㅋㅋ"라는 댓글이 게시된 것으로 보인다. 이 디시인사이드 게시물을 다시 인스티즈 이용자가 캡처하여 인스티즈에 게시하였고, 인스티즈 댓글에서는 [구전설화] 사용에 크게 폭소하는 이용자들이 발견된다.<sup>12</sup> 비공개로 게시된 사진 원본을 공유할 수 없는 상황을 구전설화라 지칭하였고, 이에 다른 이용자들 역시 공감한 것이다. 만일 캡처된 디시인사이드 댓글의 [구전설화] 사용에 공감하지 못하거나 용법을 이해하지 못하는 이용자가 있었다면 댓글에서 이를 지적했을 것이나 그러한 양상은 보이지 않는다

11 "팸플릿 사진과 갤 후기로만 전해들은 나만의 구전설화 09○○○(뮤지컬 공연명-이용자) ○○(피아노 연주자의 이름-이용자)....막공 이벙으로 한번은 얼굴 좀 안보여줄람니까" 키작은바비(2009), 「■■■■ 흥.....○피아노.....○○.....흥.....」, 디시인사이드 연극, 뮤지컬 갤러리, 2024.11.17. <https://gall.dcinside.com/theaterM/71774>

12 남무룩(2016), 「최애의 비공개 인스타를 유출하지 못하고 직접 그림 그려 올리는 팬들 (feat.○○)」, 2024.11.17. <https://www.instiz.net/pt/3796105>의 본문 및 댓글.

다. 그밖에 다른 커뮤니티 사이트의 폐쇄, 기존 게시물의 삭제, 게시판 운영 정지 등을 고려하면<sup>13</sup> 이보다 더 이른 시기의 용례가 존재할 가능성이 충분히 있으나, 관심 있는 대상에 대한 정보의 인지가 ‘불만족’스러운 상태를 구전설화로 칭하는 현상이 2010년대를 전후하여 나타났다고 확정해도 무리가 아니라고 생각된다.

[구전설화]의 새로운 향유 양상은 특히 연예인, 대중문화 콘텐츠, 특정 취미에 대한 팬 활동 등 소위 ‘덕질’<sup>14</sup>과 관련하여 흔하게 발견된다.<sup>15</sup> 온라인을 통하여 대상에 관련한 정보의 수요가 활발히 재생산되는 분야 중 하나가 팬 활동이라고 할 수 있기 때문이다. 본 논문에서는 위 사이트 중 대상에 따른 팬 게시판이 세부적으로 생성되어 있고 공개적 열람이 가능한 ‘더쿠’(<https://theqoo.net>) 사이트를 대상으로 본격적 연구를 진행하였다. ‘더쿠’에서 ‘구전설화’를 포함하는 게시물을 검색한 결과<sup>16</sup> 소위 ‘전래동화’, 구비전승 설화 등을 가리키는 용례<sup>17</sup>도 있었지만 관심 있는 대상에 대한 인

13 예를 들어 디시인사이드의 경우, 활발하게 이용자들이 접속하던 갤러리가 폐쇄되는 경우 일부 검색에서는 게시글이 확인되어도 실제로는 접속할 수 없는 경우가 있었다.

14 이 단어 역시 정식으로 『표준국어대사전』에 등재된 것은 아니나, 이미 ‘우리말샘’에서 “어떤 분야나 사람을 열성적으로 좋아하여 그와 관련된 것들을 모으거나 파고드는 일”로 소개하고 있다. 「덕질」, 국립국어원 우리말샘, 2024.11.17. [https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?word\\_no=1387197&sense\\_no=1368987&viewType=confirm](https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?word_no=1387197&sense_no=1368987&viewType=confirm)

15 본 논문에서는 팬이나 마니아 활동, 혹은 ‘덕질’로 불리는 애호 행위를 ‘팬 활동’으로 통일하여 지칭하고자 한다. 물론 마니아의 경우 ‘팬’에 비해 대중성이 덜한 대상의 수용자로 설명되기도 하나[김창남(2009), 『대중문화의 이해』, 한울아카데미, p. 330; 박혜성(2017), 「한국 뮤지컬 마니아 관객 활동의 문화 정치적 함의: 온라인 커뮤니티 활동을 중심으로」, 『언론과 사회』 25(1), 사단법인 언론과 사회, p. 45에서 재인용] 이들의 활동 역시 팬덤(fandom)의 하나로 이해가 가능하다[박혜성(2017), p. 45]. 또한 본 논문에서 소개하는 다수의 사례가 대상에 대한 ‘덕질’을 드러내고 있으나 ‘팬 활동’이 포괄할 수 있는 인식 및 행동의 정도와 범위가 더 넓다고 판단한다. 이에 논문의 부제에서도 ‘팬 활동’을 사용하고, 본문의 주된 서술에서도 이를 사용한다.

16 구글(<http://www.google.com>)에서 ‘site:theqoo.net/ 구전설화’를 입력하여 자료를 수집하였다.

17 반인반수 주인공을 내세운 드라마 <구가의 서>(MBC, 2013년 방영)에 대하여, “구전설화



지를 표현할 때 '구전설화' '○○는 구전설화-이다' '구전설화처럼' '구전설화로' '구전설화로만' 등이 사용되는 용례를 하나의 현상으로서 발견할 수 있었다.<sup>18</sup> 검색 결과를 모두 모은 뒤 기존의 구비전승 설화를 가리키는 용례를 제거하고, 상세 페이지 확인이 불가능하거나 지칭 대상 확인이 불가능한 경우<sup>19</sup>를 제거하였다. 그 결과 약 195건의 사례를 정리하여 건본이 되는 연구 대상으로 삼았다.<sup>20</sup>

### (1) [구전설화] 자체의 의미

우선 [구전설화] 자체가 어떤 의미로 쓰이는지 살펴겠다. [구전설화]는 발화자가 관심을 갖는 연예인 등 특정 대상에 대한 온라인상 타인의 담론 및 그와 관련된 사항을 넓게 포함한다. 담론의 대상은 유명인 자체, 콘서트 등의 이벤트, 유명인(들)의 사생활 등 다양하다. 아래는 사례들 중 일부(고덕)와 해당 사례에서 [구전설화]가 의미하는 바를 제시한 것이다.

(1)-① 2023년 ○○ 시기에 좋아하기 시작한 뉴비라 구전설화만 듣는 중이지만

---

로 전해져 내려오는 옛날 얘기 보는거 같기도 하고 ○○랑 ○○(출연 배우-인용자)이 잘 어울리기도 했고”라는 감상평을 남긴 게시물이 그 예이다. 무명의 더쿠(2016), 「구가의 서는 1,2회의 월명서화 얘기가 너무 좋았음」, 더쿠-드영배 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/dyb/329049980>

- 18 '덕질'에서의 사용이 확장되거나 온라인상에서 표현이 전파된 타인지 자신의 일상이나 개인적 관심사 등을 진술할 때에도 이 표현이 발견되는 경우가 있다. 이는 본 논문의 후반부에서 추가로 살핀다.
- 19 예를 들어 게시글에서 가리키는 정보가 현재 확인 불가능하거나 먼저 게시된 댓글이 삭제되어 원게시물 혹은 댓글 게시자가 무엇을 구전설화라고 하는지 확정하기 어려운 경우이다.
- 20 연구를 진행하면서 열람한 링크 목록을 다음 구글 스프레드시트로 작성하였다. 논문 지면의 제한 및 사례의 추가 가능성을 고려한 것이다. [https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Oc4yn9zY-r55tgfAxU4bFxFVXoL2\\_D5zIWURTsYjoUjc/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Oc4yn9zY-r55tgfAxU4bFxFVXoL2_D5zIWURTsYjoUjc/edit?usp=sharing)

2022년 ○○ 사건이 안 터졌으면 되게 인기팀이었겠다 싶음<sup>21</sup>: 게임계에 있었던 일에 대한 이야기

(1)-② ○○○가 로테이션 그룹이었다는 구전설화는 진짜야 거짓말이야?<sup>22</sup>: 지금은 활동하지 않는 1세대 아이돌 그룹의 특성에 대한 소문

(1)-③ ○○○가 직접 △△△한테 이메일 보내서 설득했다고 돌던 구전설화 오늘 본인이 직접 얘기함<sup>23</sup>: 연예인과 소속사에 대한 소문

(1)-④ 나도 이게 구전설화인줄 알았는데 아니더라<sup>24</sup>: 자신이 부정적으로 생각하는 특정 장르 애호가들의 행동

(1)-⑤ ○○○ 방송 저 날 전설의 ○○ 복근 침 공개된 날, 구전설화로 내려오던 ○○ 복근의 실제<sup>25</sup>: 어떤 연예인의 복근에 대한 소문

(1)-⑥ (게시글) ○○○ ○○○은 구전설화가 아니라 찌임 (댓글) ㅇㅇ 뭐 어디서 지어낸 썰이 아니라 있는 얘기라 말이 나온거<sup>26</sup>: 어떤 스포츠 선수의 개인적 성격

(1)-⑦ ○○○ △△행동 구전설화 전해드립니다[어떤 콘서트의 후기를 적은 X(SNS) 게시글이 첨부됨]<sup>27</sup>: 어떤 아이돌이 팬들의 호감을 사는 행동을 했다는 다른

- 
- 21 무명의 더쿠(2024), 「23 ○○뉴비라 구전설화만 듣는 중이지만 22○○이 안 터졌으면 되게 인기팀이었겠다 싶음...」, 더쿠-리그 오브 레전드 카테고리, 2024.11.18. <https://theqoo.net/leagueoflegends/3089602978>
- 22 무명의 더쿠(2018), 「○○ 로테이션 그룹이었다는 구전설화는 진짜야 XX이야???, 더쿠-케이돌토크 카테고리, 2024.11.18. <https://theqoo.net/ktalk/681002839>
- 23 무명의 더쿠(2020), 「타이틀곡 스파크로 가자는 ○○ vs 마이네임을 밀었던 19살 ○○」, 더쿠-스퀘어 카테고리, 2024.11.18. <https://theqoo.net/square/1715525738>
- 24 무명의 더쿠(2023), 「웹작이 원작을 너무 좋아하는 티 내도 뭐라고 하잖아 여긴..ㅋㅋ」, 더쿠-BL 카테고리, 2024.11.18. <https://theqoo.net/bl/3026284023>
- 25 무명의 더쿠(2019), 「런닝맨 저 날 전설의 ○○ 복근 침 공개된 날」, 더쿠-케이돌토크 카테고리, 2024.11.18. <https://theqoo.net/ktalk/1200148268>
- 26 무명의 더쿠(2021), 「○○ 아이언맨은 구전설화가 아니라 찌임」, 더쿠-국내야구 카테고리, 2024.11.18. <https://theqoo.net/kbaseball/1823597758>
- 27 무명의 더쿠(2024), 「○○ 봉방대다 구전설화 전해드립니다」, 더쿠-라이즈 카테고리, 2024.11.18. <https://theqoo.net/riize/3355860688>

### SNS의 후기

(1)-⑧ 구전설화로 들은 ○○○ 게시판(해당 게시판) 생긴 썰 이거라며<sup>28</sup>: 해당 게시판이 생긴 유래

(1)-⑨ ○○○ 선수는 구전설화로만 들어서 어떤 느낌인지 잘...<sup>29</sup>: 자신이 직접 본 적 없는 어떤 스포츠 선수의 활약에 대한 이야기

위 ①~⑨에서 [구전설화]는 대상에 대한 소문, 이야기 등 언어 담론뿐만 아니라 대상의 성격, 행동 등 담론의 소재 자체까지 다양하게 지시하고 있다. ⑦의 경우는 다른 SNS의 게시글을 인용하여 곧바로 구전설화 자체를 게시글에서 소개한 사례이다. 한편 '구전설화로'와 같이 쓰일 경우 구전설화는 어떠한 정보를 인지하는 매체를 의미한다. 그리고 ⑧, ⑨와 같이 쓰일 경우 [구전설화]는 해당 게시판이 생긴 내력 혹은 어떤 선수의 활약상에 대한 이야기를 의미할 수도 있지만 동시에 발화자가 그 내력 혹은 이야기를 접한 매체를 [구전설화]로 표현한다고 볼 수 있다.

### (2) 보조관념으로서의 구전설화

다음으로 구전설화가 다른 대상의 보조관념으로 쓰이는, 즉 '구전설화 처럼' 혹은 '구전설화 같다'와 같은 형태로 쓰이는 경우가 있다. 사례가 되는 발화 옆에 '구전설화처럼' 혹은 '구전설화 같다'가 의미하는 바를 제시하였다.

(2)-① 구전설화처럼 후기로만 알 수 있는 ○○의 무대. 영상이라고는 프레스콜과

28 무명의 더쿠(2024), 「구전설화로 들은 케톡 생긴 썰 이거라며」, 더쿠-케이돌토크 카테고리, 2024.11.18. <https://theqoo.net/ktalk/3126353116>

29 무명의 더쿠(2023), 「○○) 나도 도넛이라 ○○는 구전설화로만 들어서 어떤 느낌인지 잘 몰러 ^|=㉹|=^」 더쿠-국내야구 카테고리, 2024.11.18. <https://theqoo.net/kbaseball/2747500210>

커튼콜 뿐이지만<sup>30</sup>: 공연의 전체 영상이 남지 않아 후기로만 알 수 있음

(2)-② (제목) 뮤지컬은 기록이 안 남는게 제일 치명적이더라 (게시글) 구전설화처럼 전해지는게 다임ㅋㅋㅋ<sup>31</sup>: 일회적인 공연의 특성상 기록이 남지 않음

(2)-③ 근데 ○○○이랑 ○○○은 진짜 친했던거임? 구전설화 같음<sup>32</sup>: 두 연예인의 친분을 증명하는 자료가 없음

(2)-④ (제목) 짤 하나 안남는 전설의 콘이 될 것 같은 느낌. (게시글) 구전설화처럼. 입에서 입으로만 전해지는 ...<sup>33</sup>: 콘서트를 진행했음에도 사진이 하나도 남지 않음, 입에서 입으로 전해짐

(2)-⑤ 보고 와서 말을 혀..... 헉 3명 다 그렇대????거리면서 구전설화처럼 입에서 입으로 옮겨놓고 ㅈㅈ<sup>34</sup>: 게시판 이용자들이 사실을 확인하지 않고 소문을 공유·전파함

(2)-⑥ 신기해 뭔가 인터넷에 채팅 디엠 이미지가 올라왔는데 그걸 본 사람이 극소수 있고 구전설화처럼 그 얘기를 꺼내면서 허락말고 올린 디엠 이미지는 절대 안알려 준다는게<sup>35</sup>: 어떤 이미지 자체를 공유하지 않고 온라인상에서 이야기만 전파됨

30 무명의 더쿠(2020), 「○○ 뮤지컬 무대 영상 모음», 더쿠-이상이 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/leesangyi/1674961228>

31 무명의 더쿠(2023), 「뮤지컬은 기록이 안 남는게 제일 치명적이더라», 더쿠-케이돌토크 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/ktalk/3029587020>

32 무명의 더쿠(2023), 「근데 ○○이랑 ○○○은 진짜 친했던거임?», 더쿠-케이돌토크 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/ktalk/2728961849>

33 무명의 더쿠(2023), 「짤 하나 안 남는 전설의 콘이 될 것 같은 느낌», 더쿠-르세라핌(LESSERAFIM) 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/lesserafim/2921559358>

34 무명의 더쿠(2024), 「케톡 웰케 유하나는거 지금 풀만 봐도..XX인거 알겠는게: 3명 어찌구 그거 계정 가서 보고옵?», 더쿠-케이돌토크 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/ktalk/3217829508>

35 무명의 더쿠(2023), 「강 ㅋㅋㅋㅋ 신기해 뭔가 인터넷에 채팅 디엠 이미지가 올라왔는데 그걸 본 사람이 극소수 있고», 더쿠-국내야구 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/kbaseball/3027781658>

(2)-⑦ 사진과 영상으로 구전설화처럼 전해지는 그것...보고싶다<sup>36</sup>: 콘서트의 사진과 영상이 있으나 발화자가 직접 본 적 없음

위 사례 중 ‘입에서 입으로만 전해지다/옮기다’(④, ⑤)에서는 [구전설화]를 전통적 구비전승을 지시하는 것으로 이해할 여지도 있으나, 콘서트에 대한 정보가 전해지거나 소문이 전파되는 경로는 모두 온라인상의 게시물을 통해서이다. 즉 ‘구전설화처럼’ 혹은 ‘구전설화 같다’라는 표현이 ‘오프라인에서 음성 대화를 통해서’를 의미하지는 않는 것이다. 특히 ⑤에서 발화자는 게시판에 어떤 소문을 공유하는 타 이용자들의 행동을 비판하고 있는데, 온라인상에 글과 댓글을 게시하는 행위를 ‘입에서 입으로 옮김’으로 설명하는 점이 주목된다. 종합적으로 ‘사진, 영상, 발화자의 경험이 부재함’으로 ‘구전설화처럼’ 혹은 ‘구전설화 같다’의 의미를 이해할 수 있는데, 여기서 구전설화는 그 부재의 상태를 가리키고 있다.

### (3) ‘구전설화즈, 구전설화콘’ 등의 합성어

한편 [구전설화]는 또다른 합성어를 낳기도 한다. 다음은 특정 연예인들을 ‘구전설화즈(구전설화들이라는 의미)’라고 하고, 또 구전설화로 남은 콘서트를 ‘구전설화콘’이라고도 칭하는 사례이다.

(3)-① (본문) 구전설화즈... 친한건 잘 알지만 저 셋이 만나는 건 아무도 본 적 없는... (댓글) ㄹㅇ 구전설화임 셋이 모인거 / 셋이있는건 한번도 못본듯ㅋㅋ<sup>37</sup>

(3)-② 구전설화즈 이제 구전설화가 아니게 되었는데 뭐라 부르지...<sup>38</sup>

36 무명의 더쿠(2021), 「콘서트 하는 ○○...」, 더쿠-해찬 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/haechan/1839581846>

37 무명의 더쿠(2022), 「그래서 ○○ ○○ ○○ 언제 친목 보여줄 건데」, 더쿠-드영배 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/dyb/2592248293>

38 무명의 더쿠(2022), 「구전설화즈 이제 구전설화가 아니게 되었는데 뭐라 부르지...」, 더쿠-드영배 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/dyb/2622554553>

①, ②는 친분이 있는 연예인 세 명을 ‘구전설화즈(구전설화들)’로 칭한 사례다. 어떤 연예인 세 명이 친분이 있다는 소문이 있으나 함께 찍힌 사진 등이 알려지지 않았기 때문에, 이들에게 관심이 있는 이용자들이 이들 자체를 ‘구전설화즈’로 칭하게 된 것으로 보인다. ‘친분을 알다’와 ‘셋이 만나 는 건 아무도 본 적이 없다’는 발화는 이 용례에서 구전설화의 성격, [구전 설화]가 시사하는 바를 잘 보여준다. 이들의 친분이 개인 인터뷰 등을 통해서 알려졌지만 세 명이 함께 있는 사진이 없기 때문에, 친한 것을 ‘아는’ 인지 상태는 친분을 ‘보는’ 것을 통해서만이 ‘만족스럽게’ 유지된다. 그리고 ②에서는 이러한 ‘구전설화즈’가 더 이상 구전설화가 아니게 되었다고 하는데, 그 이유는 이 세 명이 함께 찍은 사진이 공개되었기 때문이다.

(3)-③ (게시글 제목) 800콘 이거 구전설화콘이잖아 (본문) 입에서 입으로만 전해진다  
고<sup>39</sup>

③은 어떤 아이돌 그룹의 과거 콘서트 자체를 ‘구전설화콘’이라고 칭한 사례이다. 어떤 아이돌 그룹이 과거 콘서트를 진행했는데 객석 수가 800석 밖에 되지 않아 콘서트를 직접 관람한 팬이 매우 적었다. 이에 해당 콘서트에 가지 못한 팬은 콘서트에 간 팬이 온라인상에 공유한 ‘후기’를 열람하는 것으로 아쉬움을 달랠 것이다. 그리고 발화자는 그러한 공유를 ‘입에서 입으로 전해짐’으로 표현하였다. 그러나 해당 콘서트가 ‘구전설화콘’으로 명명된 것은 단순히 콘서트 후기가 입에서 입으로 전해졌기 때문이라 보기 어렵고, 콘서트에 대한 팬들의 충분한 경험이 부재하기 때문이라고 보아야 한다. 이 사례에서 [구전설화]는 온라인상의 콘서트 후기, 콘서트라는 대상

39 무명의 더쿠(2024), 「800콘 이거 구전설화콘이잖아」, 더쿠 케이돌토크 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/ktalk/3307536616>

자체를 모두 함의한다고 볼 수 있다. 대상 자체를 지시할 경우 [구전설화]는 대상에 대한 직접적 경험이 부족하다는 속성을 강조하게 된다.

#### (4) 구전설화와 대립하는 시각적 자료들

구전설화에 대비되는 것이 뚜렷이 존재한다는 점도 [구전설화] 향유의 주요 특징 중 하나이다. 사실 기호로서의 [구전설화]와 그 내포의 의미를 한 가지로 규정하기는 무척 어려우나, [구전설화]의 내포와 대립하는 대상은 분명하다는 것이 향유 양상의 흥미로운 지점이다. 사례들에서 구전설화 이외에 다른 담론, 콘텐츠 등이 언급될 경우 그것은 반드시 '직찍', '직캠'<sup>40</sup> 실제 관람 경험 등으로 제시되기 때문이다. 즉 구전설화의 반대에 이러한 시(청)각 콘텐츠, 혹은 직접 체험이 자리하고 있는 것이다.

(4)①○○△△(연예인 두 명) 구전설화 말고 영상으로 보고싶었는데<sup>41</sup>

(4)② 영상도 없고 직찍도 없다는 전설의 ○○ 크롭티..구전설화처럼 남았다는 그  
티<sup>42</sup>

40 '직찍', '직캠'은 어떤 공연을 주관하는 제작사, 소속사가 아니라 팬이나 관객이 직접 촬영한 사진 혹은 동영상을 가리키는 말이다. 직찍과 직캠에 대해서는 공연의 저작권을 침해한다는 논쟁과 함께 대중의 관심을 모으고 팬덤을 유지시키는 '순기능' 또한 제기되어 왔다. 해당 문제에 대해서는 저작권TV(2020), 「(SUB) 공연장 직캠, 무엇이 문제일까?」, 한국저작권위원회 Youtube, 2024.11.19., <https://www.youtube.com/watch?v=OPQg5zH1bUE>; 박성은(2021), 「[이슈 킷] 몰래 찍은 BTS 직캠 SNS에 올리면 처벌받나」, 연합뉴스 웹 페이지, 2024.11.19., <https://www.yna.co.kr/view/AKR20210105125000797?input=1195m> 등 참조. 이러한 논쟁을 인지하는 한편, 본 논문은 직찍과 직캠이 팬 활동에서 중요한 역할을 수행하는 환경에서 [구전설화]가 향유되는 양상에 주목함을 밝혀 둔다.

41 무명의 더쿠(2024), 「△△(웹 예능 프로그램명-인용자) ○○ ○○ 만나는거 보고싶었는데 아쉽다」, 더쿠-케이돌토크 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/ktalk/3222975934>

42 무명의 더쿠(2021), 「영상도 없고 직찍도 없다는 전설의 ○○ 크롭티..」, 더쿠-샤이니

(4)③ 오늘 모아 사진과 영상의 축복이 끝이없네 오늘 ○○○ 떡밥부터 예전 것까지  
계속 나오네 아 좋다아아양 구전설화 될 뻔한 ○○ 영상도 올라오구<sup>43</sup>

위 ①~④에서 발화자들은 영상, ‘직찍’, ‘실제로 본 적’이 없어 대상에 대한 정보가 구전설화 상태인 현재를 아쉬워하거나(①, ②) 사진, 영상이 확산되어 자신이 가지 않은 콘서트(의 정보)가 구전설화 상태가 아닌 상황을 기뻐하고 있다(③). 여기서 구전설화의 대립물들은 대상에 대한 발화자의 직간접적 경험을 매개하는 매개체들이다. 특히 감각 면에서 따져본다면 발화자들에게 구전설화가 아닌 자료는 이들이 컴퓨터나 스마트폰으로 열람하는 사진, 동영상 등 시각 영상(image) 콘텐츠이다.

## 2.2. 의미망의 설정

위 사례들을 통해, 온라인상에서 관심 있는 대상을 언급할 때 사용되는 [구전설화]는 다음과 같은 의미를 끌어오고 있다고 정리할 수 있다.

(가): 발화자가 실제(존재) 혹은 실제로 그러함(양태)을 확인하지 않은 대상에 대해 설명하는 온라인상의 문자화된 담론(‘후기’, ‘썰’<sup>44</sup> 등).

(SHINee) 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/shinee/1922730439>

43 무명의 더쿠(2024), 「오늘 모아 사진과 영상의 축복이 끝이없네, 더쿠-선찬 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/sungchan/3363159287>

44 ‘썰’은 『표준국어대사전』에 공식 등재된 단어는 아니나 국립국어원의 ‘우리말샘’에 “이야기를 속되게 이르는 말”로 소개되어 있다(「썰」, 국립국어원 우리말샘 웹 페이지, 2024.11.19. [https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?sense\\_no=1369824&viewType=confirm](https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?sense_no=1369824&viewType=confirm) 전문가 감수 정보). 네티즌들이 자유롭게 편집하는 위키 사이트 ‘나무위키’에 「썰」 항목이 있는 데 반해(「썰」, 나무위키, 2024.11.19. <https://namu.wiki/w/%EC%8D%B0>) 이 단어가 학술 연구의 대상으로 본격적으로 거론된 경우는 찾지 못하였다. ‘나무위키’에서는 ‘썰’이 경험담의 특성이 강함을 거론하고 있다. ‘썰’에 대한 상세한 논의는 후고를 기약한다.



(나): (가)의 대상 자체.

(다): 발화자가 실제로 경험해보지 못한 사건에 대한 온라인상의 문자화 된 담론,

(라): (다)의 사건 자체.

우선 구전설화는 기대와 만족도 면에서 발화자가 원하는 수준보다 부족한 질과 양을 지닌 정보를 의미한다. 또 '구전설화즈' '구전설화콘'이라는 용례에서 보듯 그 정보의 원천이 되는 연예인, 콘서트 자체를 가리키는 말로도 쓰여 특정 연예인, 콘서트 등에 대한 발화자의 정보가 부족한 상황을 강조한다. (가), (다)만을 보면 어떠한 대상에 대한 담론이라는 성격을 전통적 구비설화·구전설화와 공유한다고 볼 수도 있으나 (나), (라)까지 고려하면 대상이나 사건 그 자체를 가리키는 수준까지 의미망이 넓다. 아이돌 가수의 무대에 대한 팬들의 담론 즉 어떤 대상에 대한 '이야기(서사)'일 수도 있지만 아이돌 가수의 무대 자체일 수도 있다. (가)~(라)를 종합하면, [구전설화]는 전통적 구전설화 혹은 구비설화와 달리 '허구의 이야기, 서사를 지시하기보다 발화자가 원하는 수준에 미달하는 정보의 존재'를 지시하는 기호가 된다.

구술문예의 주요 개념어가 다시 호출되는 것과 관련하여, '어떠한 인물이 신화/전설이 되다'라는 다른 용례를 생각할 수도 있다. 그러나 이러한 용례에서는 신화나 전설이라는 어휘가 해당 인물이 신화나 전설의 주인공이 될 만한 인물이라는 의미를 드러내기 위해 쓰였다. 이에 위 용례에서는 기존의 전통적 의미망 안에서 비유의 확장이 이루어졌다고 볼 수 있다.

[구전설화]가 지시하는 구전설화가 기존의 구전설화와 공유하는 의미를 들자면, '신빙성을 보장할 수 없음'을 거론할 수 있을 것이다. 매체에 대한 상대적 신뢰성의 정도는 두 구전설화가 유사하다고 할 수 있다. 그러나 '믿지 못하게 하는 것'의 조건이 달라졌고 '믿지 못함'에 따르는 인지적 태도가 상이하다. 기존의 구전설화에서는 이 신빙성을 저해하는 요인이 내용

의 허구성(비사실적 신빙성 등), 증거의 불충분함 등이었다. 반면 새 구전설화의 경우 발화자의 경험 및 그가 본 사진·영상 등 시(청)각 콘텐츠의 부재가 대상의 존재에 대한 신뢰를 떨어뜨린다. 기존의 구전설화에서는 대상 또는 대상에 대한 담론의 신빙성이 논쟁 대상이었다면, 새 구전설화에서는 대상의 존재 여부가 논쟁이기보다는 의문의 대상이며 의문의 존재 여부 역시 사람에 따라 달라진다.

예를 들어, 원귀에 대한 전통적 구전설화를 가정해 보겠다. 이 설화의 전승 과정에서 원귀 이야기의 신빙성은 논쟁의 대상이 될 수 있는데, 이는 곧 ‘이 이야기에 등장하는 귀신이 진짜 있는가?’라는 신빙성이 의심된다는 의미이기도 하다. 반면 아이돌 그룹의 콘서트에 대한 ‘텍스트 후기’가 온라인상에 공유될 경우, 콘서트에 가지 못하고 구전설화인 후기를 열람하는 팬에게 이 콘서트의 실제 역시 구전설화가 된다. 그러나 콘서트의 실제 자체는 논쟁의 대상이 아니다. 콘서트에 가지 못하여 구전설화를 열람하는 팬에게 콘서트의 자세한 내용, 예를 들어 좋아하는 멤버가 팬들의 호감을 불러일으키는 행동을 했다는 것은 논쟁이기보다 의문의 대상이자 확인하고 싶은 대상이다. 한편 콘서트에 다녀온 사람에게 후기는 구전설화도 아니고 콘서트에서 본 어떤 멤버의 행동 역시 의문의 대상조차도 아니다.

[구전설화]가 어떤 서사를 가리키는 기호로 쓰인다고 한다면, 그 내용에 가장 가까운 전통적 장르로 전설 혹은 경험담을 연상할 수도 있다. 그런데 전통적 전설은 증거물에 기반하여 사실성을 확보하는 한편 대상에 대한 논쟁을 유발하는 장르이다.<sup>45</sup> 아울러 경험담에서는 직접 자신이 겪어 보았다는 발화자의 언술이 그 내용의 신빙성을 높이는 장치가 된다. 그런데 온라인 [구전설화]는 어디에도 꼭 맞지 않는다. 이러한 틈은 [구전설화]가 마치 어떠한 이야기(전통적 구전·구비설화)를 가리키는 어휘의 외연을 지니면서 [구전설화]를 기호로 사용할 때의 전제, 즉 사용자의 ‘선망’(羨望)이라는 태

45 신동훈(2002), pp. 184-192 참조.

도까지 내포하기 때문에 발생하는 것으로 생각된다.

우선 전설을 고려해 보자. 콘서트 후기는 연예인이라는 인물 혹은 콘서트라는 사건에 대한 현대적 전설이라고 할 만하다. 그러나 그 후기가 [구전설화]라는 기호로 호명될 때 구전설화로서의 후기는 전설로만 설명하기 부족함이 있다. 구전설화를 열람하고 [구전설화]를 사용하는 팬들은 그 행동 혹은 이벤트의 실제 여부에 대해서는 논쟁을 벌이지 않는다. 그들은 그보다 구전설화의 대상을 자신도 확인하고 싶어하거나, 최소한 '직찍', '직캠' 등의 영상물을 열람하고 싶어한다.

한편으로 경험담을 유사한 장르로 고려해 볼 수도 있다. 그러나 일반적인 경험담의 전승에서 청자가 그 경험을 획득하거나 경험의 실재를 반드시 확인하고 싶어하지는 않는다는 점에서, 즉 경험을 선망하지는 않는다는 점에서 경험담 역시 [구전설화]의 완전한 내포로 간주하기는 어렵다. 콘서트 후기인 구전설화는 부분적으로 경험담이기는 하나 타인의 경험담이기에 경험담의 속성만으로는 [구전설화]의 내포를 모두 설명하기 어렵다. 향유자들은 [구전설화]를 쓰면서, 그 내포에 불만을 드러내고 구전설화가 아닌 증거를 바란다. 이러한 복합적 태도는 기존의 개념어에서 좀처럼 발견되지 않는 점이다.

따라서 온라인상에서 구전설화는 자신의 경험(시청, 감상, 관람 등)을 통해 지양하거나 극복해야 할 대상이다. 본 논문에서 분석한 사례들에서, 구전설화 상태의 정보를 원하는 이용자는 없었다. [구전설화]의 향유자들은 정보가 부족한 상황에서 벗어나 콘서트를 다녀온 사람이나 '직캠'을 본 사람과 같은 수준의 정보를 발견하고 습득하기를 원한다. 즉 이들은 [구전설화]를 자신의 담화에 끼워 넣음으로써 그 정보를 발견·습득하고자 하는 바람을 드러낸다.

한편 [구전설화]가 (나)와 (라)처럼 어떠한 담론보다 대상 자체를 가리킬 때, 즉 대상을 직접 서술하거나 보조 관념으로 기능할 경우에도 여전히 이 용어는 대상에 대한 선망을 드러내는 데 유용하다. 예를 들어, [○○ A

헤어스타일 때 입덕이라 B 헤어스타일 구전설화인 줄 알았더니 미친 드디어 살아움직이는 B 헤어스타일을 본다]<sup>46</sup>라는 사례에서는 특정 헤어스타일을 구전설화로 지칭함으로써 자신이 시각적으로 확인하지 못했던 특정 모습에 대한 선망을 표현하고 있다. ‘살아움직이는’이라는 표현에서 구전설화가 아닌 양태에 대한 선망, 시각적 확인 의지 등이 뚜렷이 드러난다.

대상 자체를 구전설화로 지칭하는 경우 나타나는 대상에 대한 선망은 대상의 특정 속성이 현실성이 없(을 만큼 긍정적)이라는 의미를 강조하기도 한다. 예를 들어 [○○○(가수) 구전설화일지도 몰라 문득 그런 생각이 들었다]라는 사례를 보면, 발화자는 게시물에서 “상상속의 인물 이런거 있잖아. 지금 내가 본 ○○○이나 직캠 직찍 방송 박제되는 ○○○이들은 신기루 같은거 아닐까 / ○○○ 유니콘일지도 몰라... / 현실에 존재하냐 ○○○아 판타지 아님? 판타지...”<sup>47</sup>라고 하면서 팬들의 호감을 불러일으키는 가수의 행동들을 나열하여 자신이 직접 보거나 ‘직찍’ ‘직캠’ ‘방송’ 등을 통해 본 가수의 좋은 모습을 문자화된 담론으로 재구성하였다. 이러한 특성을 지닌 가수 자체가 구전설화일지도 모른다는 애정어린 게시글은 그만큼 가수의 특정 면모가 지나치게 이상적이라는 의미를 전달하고 있다. [○○○(프로게이머) 일화중 또 전설같은게 ○○썰임 모든 일화들이 진짜 구전설화급이야]<sup>48</sup>라는 사례 역시, [구전설화]가 어떠한 담론을 지시하는 데서 나아가 ‘현실성이 없는 무엇’을 의미하는 경우이다. 일화가 구전설화‘급’이라는 것은 일화

46 무명의 더쿠(2019), 「○○ △△(모 축구선수의 이름으로, 그가 주로 했던 장발 헤어스타일을 가리키는 말로 변용됨-인용자) 때 입덕이라 ○○훅발 구전설화인 줄 알았더니 미친 드디어 살아움직이는 훅발을 본다」, 더쿠-케이돌토크 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/ktalk/1017071084>

47 이상 해당 사례는 무명의 더쿠(2016), 「○○○ 구전설화일지도 몰라 문득 그런 생각이 들었다」, 더쿠-인피니트(INFINITE) 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/infinite/313156780>

48 무명의 더쿠(2024), 「○○○ 일화중 또 전설같은게 일썬썰임」, 더쿠-리그 오브 레전드 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/leagueoflegends/3182324921>

자체가 구전설화라기보다 일화에 담긴 게이머의 모습이 너무나 긍정적이어서(실력이 지나치게 뛰어나서) 비현실적이라는 의미이다. [구전설화]가 대상에 대한 담론을 지칭하든 대상 자체를 지칭하든, 구전설화 상태의 담론 혹은 대상은 발화자에게 불만족스럽다. 프로게이머의 일화를 거론한 위 발화자 역시, '○○'썰에 있었던 게이머의 모습을 실제로 볼 때 가장 만족할 것이다.<sup>49</sup>

이처럼 [구전설화]가 대상에 대한 담론을 가리킬 때와 대상 자체를 가리킬 때 발화자의 태도는 동일하지 않다. 그러나 대상 자체를 구전설화로 지칭하는 용법 또한 대상에게 부착되는 담론을 구전설화로 칭하는 데서 출발했다고 생각된다. 팬들의 호감을 끄는 어떤 가수의 일화를 정리한 온라인 게시물 혹은 자신이 부정적으로 여기는 집단에 대한 긍정적인 게시물이 구전설화가 될 수 있고, 나아가 대상 자체를 (나), (라)처럼 구전설화로 지칭하게 되는 용법도 가능해진 듯하다. 그리고 이상의 두 문단에서처럼 대상의 특정 속성이 비현실적임을 강조할 경우, (가), (다)에 비해 대상에 대한 확인 욕구보다 대상에 대한 강한 긍정 혹은 부정의 판단이 드러난다. 그러면서도 대상의 비현실성을 강조하는 용법 역시, 시작은 '대상이 그러하다'라는 담론이 온라인상에서 문자로만 존재한다 혹은 문자로만 존재할 법하다는 태도에서 비롯되었다고 볼 수 있다.

이상으로 [구전설화]의 향유 양상을 살펴보고, 사례에서 나타나는 이

49 자신이 싫어하는 대상과 관련하여 [구전설화]를 쓴 경우에도 비현실성을 부각하는 사례가 있다. 그 예로, "○○ 그룹(아이돌) 정상팬 구전설화 같다. 난 본 적이 없다"라는 사례가 있다. (무명의 더쿠(2024), 「○○ 정상팬」, 더쿠-케이돌토크 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/ktalk/3360201481>) 이 표현을 통해 발화자는 '○○ 그룹'의 팬들에 대한 부정적 태도를 강하게 드러내고 있다. 물론 이 사례에서 [구전설화]를 '거짓말'로 대체해도 의미가 크게 달라지지 않을 수 있다. 그러나 연예인과 팬 집단에 대한 담론은 온라인상에서 오가는 경우가 대부분이기에, k-pop 팬덤에 대한 경험을 진술하는 발화자는 이미 관련 담론을 온라인상의 구전설화[(가), (다)]로 접하는 데에 익숙할 것이고, 그렇기에 '자신이 본 적 없는 존재'를 구전설화라고 지칭하는 데 거리낌이 없을 것이라 추측된다.

기호의 의미망 및 향유자들의 태도 등을 살펴보았다. 그렇다면 구술문에 연구의 오랜 개념을 재활용하는 이 향유 양상은 무엇을 시사하는가? [구전설화]의 내포 및 기호로서의 의미를 추적한 이후, 동시대에 하필이면 온라인상의 담론을 구전설화로 지칭하는 이유 및 의의를 고찰할 필요가 있다. 이 장에서 살핀 의미를 바탕으로, 다음 장에서는 구술성에 대한 인식, 기록 등의 쟁점에 있어서 [구전설화]의 향유가 시사하는 바를 탐색하도록 하겠다.

### 3. ‘구술성’의 변주 및 비(非)-구전설화와 기록에 대한 선호

#### 3.1. [구전설화]의 향유에 나타난 ‘1차적인’, ‘구술’에 대한 인식 변화

앞 2장에서 살핀 사례들에는, [구전설화]가 담론의 소재를 지시하느냐 담론을 지시하느냐의 차이가 있되 [구전설화] 사용을 포함하여 구전설화의 공유·확산 경로는 모두 디지털 매체라는 점이 전제되어 있다. 특히 [구전설화]가 담론을 지시할 경우, 온라인상에서 문자화된 담론이 자연스럽게 구전설화로 지칭되었다. 콘서트에 가지 못한 발화자가 사진과 영상을 구전설화라고 칭하며 직접 콘서트를 보고 싶다고 하는 사례가 있었지만, 그러한 경우에도 발화자가 그 구전설화를 입수한 경로 역시 디지털 매체이다. 주지하다시피 구술적 전승은 본래 면 대 면의 상황에서 입과 귀라는 신체 기관을 통해, 청각을 중심으로 이루어진다. 그러나 [구전설화]의 새로운 향유에서 [구전]은 오히려 디지털 매체라는 채널<sup>50</sup> 속에서 이루어지는 문자화된

50 ‘채널’은 본래 헤럴드 라스웰이 제시한 커뮤니케이션의 기본 모형 SMCRE(Sender, Message, Channel, Receiver, Effect)의 구성 요소로, 넓게는 “메시지를 생산, 저장, 처리, 보관, 전송, 재생하는 데 관계된 인적, 물적, 기술적 차원의 총체적 자원”으로 이해할 수 있다[윤석민(2007), 『커뮤니케이션의 이해』, 커뮤니케이션북스, pp. 96-97]. 주로 통신

커뮤니케이션에 대응된다.

[구전설화]가 오히려 '글로 된' 후기나 사진·동영상, 소위 '영상 증거'가 부족한 담론을 지시하게 된 이유는 무엇일까? 본 논문에서는 '디지털 원주민'들이 신체 기관인 입과 귀를 통한 '진짜' 구술 커뮤니케이션보다 디지털 매체를 통한 문자 커뮤니케이션에 더 익숙해지고 그것이 자연스러워졌기 때문이라고 본다. 연예인, 취미 등 관심 있는 대상에 대하여 온라인상에서 적극적으로 정보를 탐색하고 관련 사진·영상을 확인하고 싶어하는 디지털 원주민들에게는 신체 기관인 입과 귀만큼, 혹은 입과 귀 '보다' 디지털 매체가 더 1차적(primary)인 커뮤니케이션 수단일 수 있다. 즉 [구전설화]의 향유는 동시대의 우리에게 커뮤니케이션에 있어서 '1차적 매체'가 무엇인지의 쟁점을 던진다.

역사상 문자가 등장하기 전에는 당연히 구술 커뮤니케이션이 인류에게 가장 원시적인, '1차적' 의사소통 방식이었다. 그때 구술 커뮤니케이션이 가졌던 위상을 이제 PC·스마트폰을 통해 문자화된 커뮤니케이션이 대신하게 되었다고 보면, 정보의 주 수집 경로가 디지털 매체인 이들<sup>51</sup>이 '눈으로

---

의 이동 경로라는 의미로 쓰이고 현재는 '유튜브 채널'과 같이 콘텐츠를 발신하는 '방송국'과 유사한 의미로도 통용된다. SMCRE 모형의 대략적 사항에 대해서는 윤석민(2007), pp. 77-80 참조.

- 51 방송통신위원회에서 2024년 10월 8일 공개한 「2024년 스마트폰·PC 이용행태 6월 보고서 및 기초데이터」에 따르면 2024년 6월 한국인의 스마트폰 전체 이용시간은 월 평균 8,208.69분(약 137시간)으로 하루 평균은 4.6시간 정도이며 전년도 동월 대비 255.71분(월) 증가하였다고 한다([정보통신정책연구원(2024), 「2024년 스마트폰·PC 이용행태 6월 보고서 및 기초데이터」, 방송통신위원회 방송통계포털, 2024.11.19. [https://www.mediastat.or.kr/kor/board/BoardList.html?board\\_class=BOARD21](https://www.mediastat.or.kr/kor/board/BoardList.html?board_class=BOARD21)]. 2016년의 조사 결과보고서에서는 전체 월 평균 이용시간이 7,012분(약 117시간)이었던 점을 감안하면[방송통신위원회·한국방송광고진흥공사(2017), 「2016년 스마트폰·PC 시청기록 조사 결과 보고서」, 방송통신위원회, p. 50] 2016 스마트폰 이용 시간은 계속 늘어나고 있다. 또한 2024년 현재 초등학교 3학년(9세) 아동의 경우 하루 TV 시청 시간보다 스마트폰 이용 시간이 더 길고, 5세 이후까지 스마트폰을 한 번도 이용하지 않은 아동은 5.4%에 불과하다는 조사결과가 있었다[이지영(2024), 「초3부터 TV보다 스마트폰 오래 봤다…하루 평균 사용 시간은」, 2024.11.19. 중앙일보, <https://www.joongang.co.kr/article/25228271>].

읽은' 문자화된 담론을 '구전'된 설화라고 인식하는 것도 무리는 아니다. 즉 [구전]이라는 기호가 표면적 의미의 구술 전승뿐만 아니라 인간에게 있어 1차적 커뮤니케이션 수단, 가장 친숙한 수단을 포함하는 넓은 의미망을 구축하게 되었다고 가정하는 것이다.

온라인 공간의 담화가 구어와 최대한 비슷한 형태의 언어를 전사하기 때문에 구술성을 지닌다는 것은 주지의 사실이다. 이미 마케팅 분야 등에서는 2000년대 초반부터 '온라인·인터넷 구전'(word of mouth, WOM)이라는 용어가 마케팅 수단의 하나로서 주목을 받았다.<sup>52</sup> 그리고 디지털 기기를 통해 생산되고 디지털 매체를 통해 유통되는 말들을 전통적 구술성/문자성 개념과 관련지어 이해하려는 시도는 기존 연구에서도 여러 번 이루어졌다. 디지털 매체에서는 "소리, 영상, 텍스트가 다양한 방식으로 결합된 멀티미디어 텍스트가 일상화"<sup>53</sup>되고 '뉴 뉴미디어'<sup>54</sup>를 통해 실현되는 '디지털 구술성'은 '제3의 구술성'이라고도 규정된다.<sup>55</sup> 국내 연구 가운데에는 '제3의 구술

---

이러한 수치가 국민 평균이라는 것을 감안하면, 온라인 공간에서 커뮤니티 게시판, SNS를 활용하여 팬 활동을 하는 사람들이라면 더욱 긴 이용시간을 소비할 것이다.

- 52 김광수·박주식(2004), 「인터넷 구전에 관한 탐색적 연구」, 『고객만족경영연구』 6(1), 한국고객만족경영학회, p. 50을 통해 1990년대 후반에 이미 '인터넷(온라인) 구전'이 사용되었음을 파악할 수 있었다. 다만 초창기의 '인터넷 구전' 관련 논문에서 '왜' 인터넷상의 소문 등을 바로 'mouth'를 사용하는 '구전'으로 지칭했는지 그 어의 자체에 대한 자세한 논의는 찾기 어려웠다.
- 53 박창균·조재윤(2023), 「구술성 변화에 따른 의사소통의 관점 탐색」, 『국어교육연구』 52, 서울대학교 국어교육연구소, p. 105.
- 54 '뉴 뉴미디어'의 개념은 폴 레빈슨이 제안한 것으로, 이메일이나 웹사이트라는 '뉴 미디어'보다도 더욱 새로운 미디어를 가리킨다. 레빈슨은 2009년 당시 뉴 뉴미디어의 사례로 블로그, 유튜브, 위키피디아, 디그, 마이스페이스, 페이스북, 트위터, 세컨드라이프, 팟캐스팅 등을 거론하였다[폴 레빈슨(2011), 『뉴 뉴 미디어』, 설진아·권오후 역, 피어슨에듀케이션코리아]. 레빈슨은 뉴 미디어와 뉴 뉴미디어의 차이로 "어떤 다른 사람에 의해 생산되는 내용을 기다려야 하는 뉴미디어와는 달리 (...) 뉴뉴미디어의 사용자들은 콘텐츠를 생산하거나 수억 명의 뉴뉴미디어 소비자이자 생산자들이 만들어낸 콘텐츠를 소비할 수 있는 재량권까지도 갖게 된"다고 보았다[폴 레빈슨(2011), p. 19].
- 55 Logan (2010), *Understanding New Media: Extending Marshall McLuhan*, Peter Lang



성'에서 말이 소리, 문자, 영상, 멀티미디어로 매개된다고 본 이동후,<sup>56</sup> '구술적 문자성'을 거론하며 '제2의 구술성'에서 문자를 전제로 구어가 사용된 데 반해 '제3의 구술성'에서는 구어를 바탕으로 한 문자가 사용된다고 본 구현정<sup>57</sup> 등의 논의를 통해 디지털 시대 구어, 구술 등이 차지하는 위상을 가늠할 수 있다. 아울러 박창균·조재윤은 이 연구들을 수용하면서 라디오, TV가 청각을 복원시켰다면 이제 이러한 '제3의 디지털 구술성' 시대에는 '시각적인 정보'가 활용된 커뮤니케이션이 이루어진다고 본 바 있다. 이러한 커뮤니케이션이 라디오, TV에 비해 상호작용 커뮤니케이션을 강화하는 만큼 이것이 "네트워크 연결성을 통한 구술적 대화 양식이 복원된 것", "구술의 원형적 자질을 복원시켰다"고 보았다.<sup>58</sup>

그런데 이 '구술성'이 '문자성'보다 인간의 신체에 더 밀착한 속성이라고 비유적으로 이해한다면, 온라인 공간의 담화를 생산한 디지털 기기가 이미 인간의 신체 일부나 마찬가지로라는 점에서도 온라인 공간의 담화는 문자적이기보다 '구술적'(신체에 더 가까움)이다.<sup>59</sup> 이러한 환경에서 [구전설화]의 향유는 구현정의 주장처럼 '구술적 문자성'의 커뮤니케이션을 보여주되 그 '구술적'이라는 것 또한 말 그대로의 1차적 '구전·구술'(oral)로 보기는 어렵다. 본 논문에서 지금까지 살핀 현상은, [구술] 혹은 [구전]을 쓸 때 그 내

Publishing, p. 103; 구현정(2015), 「디지털 매체 언어와 소통」, 『새국어생활』 26(3), 국립국어원, p. 38에서 재인용.

56 이동후(2010), 「제3의 구술성: '뉴 뉴미디어' 시대 말의 현존 및 이용 양식」, 『언론정보연구』 47(1), 서울대학교 언론정보연구소.

57 구현정(2015), p. 38.

58 박창균·조재윤(2023), pp. 109-110.

59 마셜 맥루한이 미디어는 우리 자신의 확장이며, 인간 감각의 확장이라고 주장했던 바를 [마셜 맥루한(2002), 『미디어의 이해 : 인간의 확장』, 김성기·이한우 역, 민음사, pp. 35-55] 상기하면 2020년대 현재 스마트폰의 키보드와 글씨가 띄워지는 화면은 인간으로부터 떨어진 기계가 아니라 정보를 인지하는 인간 신체의 일부로 이해해도 무리가 아니다. 다만 이를 '손과 눈' 혹은 '입과 귀' 중 무엇으로 볼지는 커뮤니케이션 상황에 따라 가변적일 것이다. 그중 [구전설화]의 향유는 키보드와 화면을 입과 귀로 간주할 수 있음을 시사한다고 보기에 맥루한을 참조하려는 것이다.

포가 이미 ‘기술 매개 구술’(technology-mediated orality)<sup>60</sup>이 된, 반드시 디지털 기술이 개입한 구술이 1차적 매체(primary media)가 된 현 시대를 선명하게 보여준다. 즉 [구전설화]의 향유는 디지털 원주민에게 있어 ‘1차적 구술성’(primary orality)이란 디지털 기기를 매개한 ‘구술적 문자’성임을 보여준다. 이때 ‘구술적 문자’는 ‘○○한 문자성’이 아니라 통합적으로 작동하는 개념으로 보아야 한다.

[구전설화]가 시사하는 감각을 살펴보면 이 점을 더 분명히 이해할 수 있다. 온라인상에서 기술이 매개된 ‘구술적 문자’로 생산된 담론은 눈과 입·귀, 시각과 청각을 넘나드는 복합적 감각을 시사하기도 한다. 앞 2장에서 살핀 “(제목) 짤 하나 안남는 전설의 콘이 될 것 같은 느낌. (게시글) 구전설화처럼. 입에서 입으로만 전해지는”<sup>61</sup> “보고 와서 말을 혀..... 혀 3명 다 그렇대????거리면서 구전설화처럼 입에서 입으로 옮겨놓고 짜짜”<sup>62</sup> 사례에서 보듯, 발화자들은 온라인상에서 이루어지는 구전설화의 공유를 이미 입에서 입으로 ‘전하다/옮기다’라는 서술어로 설명하였다. 디지털 매체를 통한 의사소통이 구어체를 드러내므로 구술적 문자성을 갖는 것뿐만 아니라, 그 매체가 되는 신체 기관 자체도 입이라고 지칭되는 것이다.

그뿐만 아니라, 발화자들은 [구전설화]가 지칭하는 어떤 담론을 온라인상에서 문자로 ‘읽었을’ 것임에도 이를 ‘듣다’로 표현하기도 한다.<sup>63</sup>

60 구현정(2015), p. 38.

61 무명의 더쿠(2023), 「짤 하나 안 남는 전설의 콘이 될 것 같은 느낌」, 더쿠-르세라핌(LESSERAFIM) 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/lesserafim/2921559358>

62 무명의 더쿠(2024), 「케톡 엘케 유하나는거 지금 풀만 봐도..XX인거 알겠는게: 3명 어찌 구 그거 계정 가서 보고옵?」, 더쿠-케이돌토크 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/ktalk/3217829508>

63 다음에 제시하는 사례 일부는 앞 2장 1절에서도 살펴본 사례다. 앞서 제시했듯 논의의 필요상 표현을 일부 다듬었으나 가급적 최소화하였음을 밝힌다.

- ㉠ A이랑 B은(는) 구전설화로 전해 들던건데<sup>64</sup>
- ㉡ 뉴비는 실시간 'C'을(를) 듣고 싶다 구전설화로만 들었다고<sup>65</sup> ('C': 어떤 프로게이머의 인삿말)
- ㉢ D 선수 구전설화처럼 듣기만 해서 진짜 궁금하긴 해..<sup>66</sup>
- ㉣ 실시간으로 옛날 E 팬클럽 때 구전설화로만 들던 사생체험을 방구석에서 하게 되고요...<sup>67</sup>
- ㉤ 아니 구전설화처럼 들던걸 실제로 보다니<sup>68</sup>
- ㉥ 전해만들던 구전설화가 눈앞에 펼쳐진 느낌이라<sup>69</sup>
- ㉦ 올해 입덕한 사람들한테는 구전설화로나 들던 얘기일텐데 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋ<sup>70</sup>
- ㉧ (제목)와 나 이 사진 첨봐 (내용) 구전설화로만 듣는 F..ㅠㅠ<sup>71</sup>
- ㉨ 우리 G(프로야구단의 구단주) 말로만 구전설화로만 들던 야구사랑 오늘 다보여주네<sup>72</sup>

- 
- 64 무명의 더쿠(2024), 「근데 진짜 역대급이긴 하다...」, 더쿠-BL소설/웹툰 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/blnovelwebtoon/3131342340>
- 65 무명의 더쿠(2024), 「뉴비는 실시간 ○○ 안녕하십니까 여러분운~을 듣고 싶다」, 더쿠-리그 오브 레전드 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/leagueoflegends/3260679119>
- 66 무명의 더쿠(2024), 「○○ 선수 구전설화처럼 듣기만 해서 진짜 궁금하긴 해..」, 더쿠-국내야구 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/kbaseball/3261491108>
- 67 무명의 더쿠(2022), 「오늘 새벽 더쿠 핫계도 들썹였던 ○○ 실시간 ㅋ」, 더쿠-스퀘어 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/square/2388521811>
- 68 무명의 더쿠(2024), 「와 해외팬들 더쿠핫계갔다고 증계하는거 말로만들었지 실제로 보니까 X신기하네」, 더쿠-케이돌토크 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/ktalk/3118183788>
- 69 무명의 더쿠(2022), 「아니 ○○(예매 사이트-인용자) 새로고침 안하고 가만히 있으면 그냥 8시되어서 바뀐다는거 뭔가 반신반의했는데ㅋㅋㅋㅋ8시되자마자 바뀌는거 눈으로 직접 확인하고는」, 더쿠-방탄소년단(BTS) 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/bts/2364661009>
- 70 무명의 더쿠(2024), 「약간 ○○ 입덕 입장에선 구전설화처럼 내려오는 ○○ 이야기가 있음」, 더쿠-양상블 스타즈 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/ensemblestars/3452711802>
- 71 무명의 더쿠(2024), 「와 나 이 사진 첨봐」, 더쿠-정환 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/jeonghan/3107158714>
- 72 무명의 더쿠(2023), 「○○○ 오늘 이긴거도 좋는데 구단주 사랑 느껴져서 더 조아 ㅋㅋㅋ

- ① H이 좌투수에게 강했다는 구전설화를 들긴하긴했는데<sup>73</sup>
- ② 구전설화로 들은 I 게시판(해당 게시판) 생긴 썰 이거라며<sup>74</sup>
- ③ 나도 J 대회 때 좋아하기 시작한 뉴비라 K 선수는 구전설화로만 들어서 어떤 느낌인지 잘...<sup>75</sup>
- ④ 2023년 L 시기에 좋아하기 시작한 뉴비라 구전설화만 듣는 중이지만 2022년 M 사건이 안 터졌으면 되게 인기팀이었겠다 싶음.<sup>76</sup>

위 ①~④ 예시 중, ‘들었다’라는 서술어가 오프라인 환경에서 음성으로 된 구술을 청각적으로 듣는 행위를 가리키는 것으로 보이는 경우는 거의 없다. 물론 발화자들이 좋아하는 연예인, 스포츠 선수에 대한 담론을 현장에서 다른 팬에게 청각적으로 들었을 가능성도 배제할 수 없다. 그러나 발화자들이 관련 정보를 얻는 주요 채널을 고려한다면, 이들이 ‘입으로 말하고 귀로 듣는’ 대상으로 여기는 구전설화가 실은 디지털 기술이 매개되어 눈으로 읽는 구술적 문자임을 주목해야 한다. 즉 [구전설화]의 향유는 ‘디지털 원주민들에게 입과 귀로 인지되는 것은 무엇인가?’ ‘말하고 듣는 행위의 범위는 어디까지인가?’라는 질문을 던지고 있다.

ㄱㄱ, 더쿠-국내야구 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/kbaseball/2997253287>

- 73 무명의 더쿠(2023), 「SSG 이재원이 좌투깡패였던 구전설화를 들긴하긴했는데」, 더쿠-국내야구 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/kbaseball/2976763664>
- 74 무명의 더쿠(2024), 「구전설화로 들은 케톡 생긴 썰 이거라며」, 더쿠-케이돌토크 카테고리, 2024.11.18. <https://theqoo.net/ktalk/3126353116>
- 75 무명의 더쿠(2023), 「○○ 나도 도넛이라 ○○는 구전설화로만 들어서 어떤 느낌인지 잘 몰러 ^ㅅ=㉹㉹=ㅅ」 더쿠-국내야구 카테고리, 2024.11.18. <https://theqoo.net/kbaseball/2747500210>
- 76 무명의 더쿠(2024), 「23 ○○뉴비라 구전설화만 듣는 중이지만 22○○이 안 터졌으면 되게 인기팀이었겠다 싶음...」, 더쿠-리그 오브 레전드 카테고리, 2024.11.18. <https://theqoo.net/leagueoflegends/3089602978>

### 3.2. 비(非)-구전설화로서의 영상 기록에 대한 선호

그렇다면 본 논문에서 살핀 사례의 발화자들, '더쿠' 이용자들에게 구전설화가 아닌 것은 무엇인가? 앞 2장에서 살폈듯, [구전설화]의 의미망을 오차 없이 확정하기 어려운 대신 발화자들이 [구전설화]의 사용을 통해 '직찍' '직캠' 등의 영상 콘텐츠 혹은 실제 관람 경험 등 자신의 경험 충족을 원한다는 점은 쉽게 확인할 수 있었다. 즉 [구전설화]를 사용하면서 발화자들은 비(非)-구전설화에 대한 선호를 드러낸다.

이 점에서 [구전설화]의 향유 자체는, 시각적인 정보를 통해 구술의 원형적 자질이 복원된다는 선행 연구의 주장에 일부 어긋나는 측면이 있다.<sup>77</sup> '직찍' '직캠' 등의 시각적인 정보가 오히려 구전설화와 대립하고 있기 때문이다. 『구술문화와 문자문화』 30주년 기념판의 해제를 쓴 존 하틀리는 “인터넷 시대에는 [...] 사교적 커뮤니케이션(phatic communication)과 같은 구술형식들은 웹으로 이동하고 있으며, 화자 전환의 말하기 양식들은 링크·사진·파일 공유 등에 의하여 확장되고, 사적인 대화들은 전 지구적으로 출판되며, 텍스트는 문자 그대로 고도 팽창(hyper inflated)된다”고 하면서 디지털 시대의 ‘멀티미디어 글쓰기의 다중 양식적 사용’을 지적한다.<sup>78</sup> 그러나 [구전설화]의 향유는 온라인 공간에서의 커뮤니케이션이 사진 공유 등에 의한 ‘다중 양식’으로 섞여서 전개되는 것이 아니라 사용자에게 따라 그 선호, 선택이 갈릴 수 있다는 점을 보여준다. 즉 이 표현의 향유에서만큼은, [구전]이라는 어휘 기호 자체는 시각적 콘텐츠로 남지 않은 ‘문자화된 담론(구술적 문자들, 구어적 글)’을 가리키게 되고, 시각적인 정보는 [구전]이 의미하는 정보의 대립선상에 위치한다. 이 지점에서 이동후가 뉴 뉴미디어 환경에서 “정보의 양식 및 제공 형태에 따라 가변적인 수용이 이루어진다”고

77 앞 박창균·조재윤(2023)의 논의와 관련된 것이다.

78 존 하틀리, 「용이즘 이후」, 윌터 웅(2018), 『구술문화와 문자문화: 30주년 기념판』, 임명진 역, 문예출판사 p. 282.

하면서 서비스에 따라 글과 시각적 이미지·오디오 중 중요시하는 수단이 상이하다고 지적한 바를 참조할 수 있다.<sup>79</sup> 결국 구전설화는 직찍, 직캠, 인증샷, 캡처 등이 선호되는 환경에서 일종의 ‘지양해야 할 것’을 지칭하기 위해 호명된 것이 아닐까?

따라서 [구전설화]의 대립물들, 즉 직찍, 직캠, 인증샷 등은 전통적인 ‘구술성-기록성’의 대립 구도를 상기시킨다. ‘더쿠’ 사례 속 팬들이 원하는 시각적 영상 자료는 곧 디지털 시대의 기록이기 때문이다. 구전설화가 아닌 ‘증거’를 원하는 이들이 반길 ‘자료’란 바로 ‘검색’될 수 있는 영상 아카이브이다. 이에 [구전설화] 향유자들에게 구전설화가 아닌 영상(사진, 동영상)을 아우르는 콘텐츠는 오히려 구시대의 문자 기록물과 유사한 성격을 지닐 수 있다. ‘검색’할 수 있고 어딘가에 ‘저장’되어 있다는 것은 (윌터 용이 제안한 개념인) 소위 ‘1차 구술 문화’에서는 존재할 수 없었기 때문이다.<sup>80</sup> 물론 온라인상에서 공유된 콘서트 후기라는 구전설화 역시 검색될 수 있지만 [구전설화]의 향유자들은 이를 ‘대상(콘서트, 연예인 등)이 기록되지 않은’ 상태로 여긴다. [구전설화]의 향유자들에게 우선시되는 기록이란 문자 기록이 아니라 시(청)각적 자극을 줄 수 있는 영상 콘텐츠일 가능성이 높다.

이처럼 영상 콘텐츠가 ‘더 선호되는’ 기록으로 간주되고 대상의 존재에 대한 인식을 좌우한다는 점은, 페라리스와 볼머 등이 논의한 ‘문서성’(documentality)의 개념을 상기시킨다. 페라리스는 사회적 객체를 생성하고 사회적 권력을 행사하는 데 있어서 ‘문서’(document)의 역할이 필수적임을 강조한다. 예를 들면 신분증명서, 유언장, 신용카드의 각각 누군가의 정체, 상속 유효성의 정당화, 지불 사실 등의 행위를 등록(register)하는 문서가 되고, 장황한 전기보다 소량의 정보가 담긴 신분증이 문서로 간주된

79 이동후(2010), p. 57.

80 Oren Soffer (2019), “From textual orality to oral textuality: The case of voice queries”, *The International Journal of Research into New Media Technologies* 1-15, pp. 8-9.

다.<sup>81</sup> 범죄 수사에서 휴대전화가 알리바이의 근거가 될 수 있는 것은 휴대폰이 “특정 행위, 그 시간과 장소를 문서화하는 수단을 제공하고 있”기 때문이다.<sup>82</sup> 이에 ‘문서’의 속성인 ‘문서성’은 “사회적 객체들이 생성되는 영역(sphere)”<sup>83</sup>이기도 하다. 아울러 이러한 페라리스의 논의를 수용하면서 볼머는, 미디어가 새기는(inscribe) 방식에 따라 문서화의 방식이 달라진다는 점을 강조하고, 문서화에 있어서 미디어의 중요성을 역설하였다.<sup>84</sup>

기록 간에 영향력의 차이가 존재하고 미디어가 그에 영향을 미친다는 문서 및 그러한 속성을 가리키는 문서성의 개념은, 구전설화와 대비하여 영상 콘텐츠의 속성을 이해하는 데에도 유효한 시사점을 제시한다. 문서, 문서화, 문서성의 개념으로 [구전설화]의 향유 양상을 묘사해보자면, 구전설화보다 직찍, 직캠을 바라는 이용자들에게 영상 콘텐츠는 어떤 공연이 존재했음을 새긴 문서가 되고, 촬영하는 데 쓰이는 카메라·캠코더·메모리 카드와 공유·열람하는 데 쓰이는 PC·휴대용 스마트 기기 등은 그 존재를 문서화하는 미디어가 된다. 구전설화가 아쉬운 팬들에게 콘서트 실황 영상은 콘서트를 존재하게 하는 문서이고, 연예인들의 친분은 ‘인증샷’이라는 문서로 증명된다.

이에 기존의 ‘구술성-문자성·기록성’식 구도를 변주하여 보자면, [구전설화]의 향유는 ‘디지털 기술이 개입한 구술적 문자성’과 ‘문서성을 지닌 영상 기록성’과 같은 대칭 구도를 보여준다고 할 수 있다. 디지털 공간에서 ‘말이나 글자냐’는 이미 디지털 원주민들에게 큰 의미를 갖지 못하게 되었고, 기록은 시각적 영상이나 아니냐가 중요해졌다. 다양한 양식이 결합된

81 Maurizio Ferraris (2012), Richard Davies trans. *Documentality: Why It Is Necessary to Leave Traces*, New York: Fordham University Press, pp. 250, 253.

82 그랜트 볼머(2024), 김수철 역, 『신유물론과 유물론: 미디어의 물질성에 대하여』, 세창출판사, p. 134. 페라리스가 거론하는 휴대전화의 예시를 볼머가 풀어 설명한 부분이다.

83 Maurizio Ferraris (2015), “Collective intentionality or documentality?”, *Philosophy and Social Criticism* 41(4-5), p. 424.

84 볼머(2024), pp. 137-141.

복합 감각 콘텐츠가 환영받는 시대에 ‘사실’로 인정받는 정보는 디지털 공간에서 타자화(打字化)된 글자<sup>85</sup>가 아니라 움직이는 동영상, 아이돌 스타의 피벗결까지 생생하게 보정된 사진이다. k-pop 팬덤에서 콘서트 등의 행사에서 고화질 사진이나 영상 등을 촬영하여 온라인에 업로드하는 ‘찍덕’들의 역할과 그 효과를 분석한 석사학위논문도 제출된 바 있다.<sup>86</sup> SNS의 k-pop 팬덤에서 팬들 간의 상호작용을 촉진하는 데에 ‘정보’와 ‘자료’의 공유가 핵심적이며 팬메이드 콘텐츠의 핵심을 ‘직캠’ ‘직찍’이 차지한다는 논의<sup>87</sup> 등을 참조할 때 현장을 시(淸)각 적으로 포착한 콘텐츠는 팬덤을 유지하는데 중요한 역할을 담당하는 ‘문서’이고, 구전설화가 아닌 이 문서에 접근하고자 하는 열망은 더욱 늘어날 수밖에 없다.

문자가 아닌 영상 정보를 믿을 만한 증거로 선호하고, 그 태도가 [구전

85 마셜 맥루한은 『미디어의 이해』에서 타자기로 새겨진 문자가 “말하는 글”이 되었다고 한 바 있다. 그리고 김우필은 이를 활용하여 “컴퓨터와 모바일과 같은 다양한 기술적(技術的-한자 병기는 인공자) 매체는 타자화(打字化)된 문자가 한동안 잃어버렸던 ‘목소리’를 구술의 시각화와 문자의 청각화로 호출하고 있다”고 주장하였는데, 이는 “타자화(打字化)된 문자의 시각적 편향성이 …… 청각적 발화를 획득한 사건”이다[마셜 맥루한(2002), pp. 244-249; 김우필(2014), 「타자화(打字化)된 문자의 발화성(發話性) 획득이 갖는 의미」, 『한민족문화연구』 47, 한민족문화학회, p. 12, 32]. 다만 시각화된 콘텐츠 간에도 상황에 따라 이용자의 선호도가 갈릴 수밖에 없는바, 본 논문에서 살핀 [구전설화] 표현의 향유는 ‘문자시각화된 구술’보다 ‘영상시각화된 대상 자체’가 더 선호되는 양상을 드러낸다고 생각된다.

86 한수교(2019), 「K-Pop 팬덤 내 사진 이미지 생산 및 소비에 관한 분석: ‘찍덕’의 트위터 사용을 중심으로」, 서울대학교 석사학위논문. 한수교는 “텍스트 밀렵꾼(textual poachers) 활동을 사진 및 영상의 형태로 수행하는 팬(들)”로 ‘찍덕’을 정의하고 있는데 [한수교(2019), p. 15] ‘찍덕’이 생산하는 콘텐츠는 방송 녹화, 콘서트, 팬 사인회 등의 행사가 끝나자마자 카메라의 액정 화면을 촬영하여 SNS에 올리는 ‘프리뷰’에서부터 시작된다. 사진 파일 중 잘 나온 사진을 고르고 보정하는 데에 시간이 걸리므로 실시간성을 유지하고 다른 이용자들의 기대감을 유발하기 위해 프리뷰 사진을 업로드하는 것이다 [한수교(2019), pp. 31-32]. 이러한 사례를 통해서도 현재 온라인을 중심으로 전개되는 연예인 팬덤에서 사진과 같은 시각적 콘텐츠가 얼마나 중요한 역할을 담당하는지 알 수 있다.

87 고명지·안형준(2022), 「K팝 트위터 소셜 네트워크 분석: 하위 그룹 비교를 중심으로」, 『예술경영연구』 (61), 한국예술경영학회, p. 132.



설화]에 반영된 예는 팬 담론 이외에서도 쉽게 찾을 수 있다. 본 논문에서 수집한 '더쿠'의 사례 이외에, "A 기업 직원 연봉은 구전설화같다. B 기업 직원처럼 인증 좀 해봐"<sup>88</sup>라는 식으로 발화자가 온라인 공간에서 입수한 정보에 대한 의심을 표현할 때에도 [구전설화]가 쓰이는 경우가 있다. '텍스트가 아닌 이미지(명세서 캡처 등)로 확인할 수 있는 증거'를 요구할 때 [구전설화]가 쓰이는 양상은 자신이 보지 못한 연예인의 무대를 갈망하는 팬의 담화와 크게 다르지 않다.

아울러 커뮤니케이션의 효과 범위와 관련하여, [구전설화] 향유자들이 원하는 '기록'이 상당히 개인의 기대 및 만족과 관련되어 있다는 점을 지적할 수 있다. 향유자들은 [구전설화]가 아닌 영상 기록을 선호하지만, 그 영상 기록은 대상에 대한 시각적 확인을 충족할 때 의미가 있다. 따라서 개인마다 '시각적 확인'의 기준이 다르다면 구전설화의 범위도 달라지기 마련이다. 앞서 [구전설화]의 사용이 다수 경우 발화자의 '선망'을 전제한다는 점, 개인의 경험에 따라 구전설화가 되는 담론이 다를 수 있다는 점을 논의하였다. 어떠한 정보의 매체성, 즉 영상이나 아니냐가 구전설화와 비-구전설화를 가르는 기준이 될 수 있으면서도 그 매체성이 개인적으로 만족할 수 있는 시각적 확인을 이끌어낼 때 비로소 비-구전설화가 될 수 있다. "8시되자마자 바뀌는거 눈으로 직접 확인하고는 뭔가 되게 신기했옥ㅋㅋㅋㅋㅋ전해만듣던 구전설화가 눈앞에 펼쳐진 느낌이랄까"<sup>89</sup>라는 발화에서도 '눈으로 직접 확인하다'가 구전설화와 비-구전설화를 가르는 기준임

88 ○○(2023), 「○○ 연봉은 구전설화같다」, 디시인사이드 콜센터 상담사 갤러리, 2024.11.19. <https://gall.dcinside.com/mgallery/board/view/?id=callcenter&no=62377>. 실제 게시글에서는 A 기업 직원을 칭하는 은어 등이 사용되었으나 이를 필자가 일부 다듬었음을 밝힌다. 한편 게시글의 댓글에서는 특정 기업 고객상담사의 연봉에 대하여 심한 비속어를 사용한 논쟁이 펼쳐지기도 하였다.

89 무명의 더쿠(2022), 「아니 ○○(에메 사이트-인용자) 새로고침 안하고 가만히 있으면 그냥 8시되어서 바뀐다는거 뭔가 반신반의했는데ㅋㅋㅋㅋㅋ8시되자마자 바뀌는거 눈으로 직접 확인하고는」, 더쿠-방탄소년단(BTS) 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/bts/2364661009>

을 알 수 있다.

만일 개인적 만족을 달성하지 못할 경우, 영상 기록 역시 구전설화 상태를 해소하지 못하는 또 다른 구전설화로 간주되기도 한다. 발화자가 사진이나 동영상 등마저 구전설화로 칭하는 사례를 통해 이를 살필 수 있다. 앞서 2장에서 본, “사진과 영상으로 구전설화처럼 전해지는 그것...보고싶다”<sup>90</sup>가 그 예이다. 이 경우는 발화자가 사진, 동영상보다도 자신의 경험을 존재의 확인 수단으로 간주하는 경우이다. 개인마다 선망하는 경험의 수준이 다를 수 있는데, 사진과 영상마저 구전설화로 칭하는 이 발화자는 직접 콘서트를 관람하여 아이돌의 모습 자체를 확인하는 수준의 경험을 원하는 것이다.

그러나 이들이 시청각 자료를 기존의 문자 기록처럼 대한다고 해서, 또 그 자료를 이용할 때 전통적 문자문화의 사고방식을 보여주는 것은 또한, 당연히 아니다. ‘직찍’ ‘직캠’의 존재 양식은 전통적 문자의 존재성과도 상이하다. ‘○○○ 콘서트의 그 장면’이 구전설화가 아니게 하는 어떤 직캠은, 아이러니하게도 구어적 담화, 앞서 참조한 ‘기술로 매개된 구술적 문자’와 함께 게시되곤 한다. 이 담화는 바로 해당 자료에 대한 반응을 불러일으키고 곧바로 구어체의 댓글, 비선형적 인용과 스크랩, 밈적 모방 등이 재생산된다. 결국 이용자들은 구전설화가 아닌 자료를 가져오면서 궁극적으로는 다시 구전설화를 생산하고 있기도 하다.

따라서 비-구전설화에 대한 [구전설화] 향유자들의 선망이 무조건 구전설화를 배격한다거나, 그 선망이 영상기록 혹은 ‘실제 관람 경험’에의 소망이라고만 결론짓기는 곤란하다. 구전설화가 싫다고 하는 팬들은 또한 공연이 끝나고 실시간으로 커뮤니티나 SNS에 게시되는 단문의 후기를 적극적으로 소비하고 공유하는 이들도다.<sup>91</sup> 역설적으로, 구전설화가 존재하기

90 무명의 더쿠(2021), 「콘서트 하는 ○○..」, 더쿠 해찬 카테고리, 2024.11.19. <https://theqoo.net/haechan/1839581846>

91 이처럼 콘서트나 공연 등이 끝난 뒤 팬들이 실시간으로 온라인상에서 대화하는 게시판

때문에 대상에 대한 열정적 관심이 지속될 수 있는 것이다. 영상 기록을 소비하는 이용자는 또한 구전설화 역시 열심히 생산하고 소비할 수 있는, '채널 변경'이 언제나 가능한 존재들이다.

본 논문은 [구전설화]의 향유에서 '디지털 기술이 개입한 구술적 문자성 - 문서성을 갖는 영상 기록성'의 대칭을 발견하고 비-구전설화에 대한 이용자들의 선호를 지적하였다. 그러나 한편으로, [구전설화]의 발화자들은 항상 자신의 편의에 따라 이 두 문화를 횡단하고 있으며 횡단할 수 있다는 점을 향유의 경계 지대에 채워 넣고자 한다. 그렇다면 [구전설화]의 향유에서 나타나는 구술적 문자성과 영상 기록성은 서로 배타적이기보다 상호보완적이며 무엇을 문서로 볼 것인지에 대한 향유 공동체([구전설화]가 향유되는) 내 일종의 사회적 기준에 의해 그 영역이 가늠될 것으로 본다.

#### 4. 나오며

이상으로 본 논문에서는 온라인 공간에서 자신이 관심을 갖는 대상에 대한 담론, 혹은 그 대상 자체를 가리키는 데 [구전설화]가 사용되는 양상을 고찰하고, 이 향유 양상이 디지털 시대의 구술성, 기록 등에 대한 인식을 이해하는 데 시사하는 바를 논의하였다. [구전설화]는 자신이 관심을 갖는 연예인 등 대상에 대한 온라인상 문자화된 정보, 대상에 대한 사진·동영상 등 영상 정보 혹은 자신의 경험이 부재하는 상황, 또는 그러한

---

을 '불판'이라고도 지칭한다. 연극·뮤지컬 팬 커뮤니티를 예로 들면, 디시인사이드 연극·뮤지컬 갤러리의 '불판'에서는 공연 중간의 휴식시간(인터미션) 및 공연 후 그날의 관객들이 공연에 대해 실시간으로 이야기하고 공연을 관람하지 않은/못한 관객들도 대화에 참여한다. 이러한 연극·뮤지컬 팬 커뮤니티의 '불판'과 관련해서는 박혜성(2017), pp. 52-53 참조.

상황에 있는 대상 자체를 가리키는 등 넓은 의미망을 갖는다. [구전설화]는 전통적 구전설화 혹은 구비설화와 달리 허구의 이야기, 서사를 지시하기보다 발화자가 원하는 수준에 미달하는 정보의 존재를 지시하는 기호로 작용하고 있다.

[구전설화]의 향유 양상은, 디지털 매체를 경유한 구술 문자 커뮤니케이션이 동시대의 디지털 이용자들에게 (마치 본래 구술성이 그러했던 것처럼) '1차적인'(primary) 커뮤니케이션 수단으로 간주되고 있음을 보여준다. 한편 구전설화가 아닌 것, 현장을 담은 사진·동영상 등 비(非)-구전설화에 대한 갈망이 분명히 관찰된다. 이러한 이용자들의 지향에서 기존의 '구술성-문자성' 혹은 '구술성-기록성' 등의 구도가 '디지털 기술이 개입한 구술적 문자성-문서성을 지닌 영상 기록성'의 구도로 변주될 수 있음을 보았다. 아울러 어떤 정보의 구전설화 여부를 결정하는 데 있어서 시각적 확인이라는 경험이 중요시되며 이는 개인마다 그 경험의 수준이 달라질 수 있는바, 대상에 대한 주관적·개인적 선망이 구전설화, [구전설화]에 대한 인식을 결정하는 요소임을 논의하였다.

본 논문에서 살핀 의미망에 더하여, 특정 장르에 대한 팬 커뮤니티에서 특히 중요시되는 '디지털 기록'과 구전설화(들), [구전설화]의 다기한 의미가 추가적으로 존재할 것이라 본다. 이번에는 커뮤니티 내 게시판의 하위 분류는 고려하지 않고 특정 사이트 내 [구전설화]의 쓰임만 전체적으로 살폈으나 발화자에 따라 사진·영상을 오히려 [구전설화]로 지칭하는 경우가 있을 뿐만 아니라 어떤 사진이나 영상을 비-구전설화로 간주하는지에 대해서도 팬덤마다 상이할 것이다. 예를 들어, 영상 기록을 '박제'라고 칭하는 용례는 논문의 앞부분에서도 확인한 바이나 연극·뮤지컬 팬들은 특히 공연 중 촬영이 엄격히 금지되기 때문에 '기록'이 남지 않는 것을 아쉬워하는 양상을 확인할 수 있었다. 그러면서도 이 '비-구전설화에 대한 선호'는 공연의 일회성에서 오는 만족감과 공존한다고 생각한다. 이처럼 구체적 팬덤 장르의 차이에 따라 [구전설화]가 쓰이는 맥락이 달라지는 양상도 추후 논의

를 이어가야 할 부분이다. 지속적 연구를 통해, 구술문예에서 상식처럼 여겨졌던 개념들이 재발견되는 계기가 한층 풍부해지기를 기대한다.

## 참고문헌

### 자료

더쿠, <http://theqoo.net>  
 디시인사이드, <http://www.dcsinside.com>  
 인스티즈, <https://www.instiz.net>

### 논저

- 고명지·안형준(2022), 「K팝 트위터 소셜 네트워크 분석: 하위 그룹 비교를 중심으로」, 『예술경영연구』 61, 한국예술경영학회.
- 구현정(2015), 「디지털 매체 언어와 소통」, 『새국어생활』 26(3), 국립국어원.
- 김광수·박주식(2004), 「인터넷 구전에 관한 탐색적 연구」, 『고객만족경영연구』 6(1), 한국고객만족경영학회.
- 김우필(2014), 「타자화(打字化)된 문자의 발화성(發話性) 획득이 갖는 의미」, 『한민족문화연구』 47, 한민족문화학회.
- 마셜 맥루한(2002), 김성기·이한우 역, 『미디어의 이해: 인간의 확장』, 민음사.
- 박창균·조재운(2023), 「구술성 변화에 따른 의사소통의 관점 탐색」, 『국어교육연구』 52, 서울대학교 국어교육연구소.
- 박혜성(2017), 「한국 뮤지컬 마니아 관객 활동의 문화 정치적 함의: 온라인 커뮤니티 활동을 중심으로」, 『언론과 사회』 25(1), 사단법인 언론과 사회.
- 방송통신위원회·한국방송광고진흥공사(2017), 「2016년 스마트폰·PC 시청기록 조사 결과보고서」, 방송통신위원회.
- 윤석민(2007), 『커뮤니케이션의 이해』, 커뮤니케이션북스.
- 윌터 옹(2018), 임명진 역, 『구술문화와 문자문화: 30주년 기념판』, 문예출판사.
- 이동후(2010), 「제3의 구술성: '뉴 뉴미디어' 시대 말의 현존 및 이용 양식」, 『언론정보연구』 47(1), 서울대학교 언론정보연구소.
- 장덕순·조동일·서대석·조희웅(2006), 『(한글개정판) 구비문학개설』, 일조각.
- 정보통신정책연구원, 「2024년 스마트폰·PC 이용행태 6월 보고서 및 기초데이터」, 방송통신위원회 방송통계포털, 2024.11.19. <https://www.mediastat.or.kr/kor/board/>

BoardList.html?board\_class=BOARD21

폴 레빈슨(2011), 설진아·권오휴 역, 『뉴 뉴 미디어』, 피어슨에듀케이션코리아.

한수교(2019), 「K-Pop 팬덤 내 사진 이미지 생산 및 소비에 관한 분석: ‘찍덕’의 트위터 사용을 중심으로」, 서울대학교 석사학위논문.

Ferraris, Maurizio(2012), Richard Davies trans, *Documentality: Why It Is Necessary to Leave Traces*, New York: Fordham University Press.

Ferraris, Maurizio(2015), “Collective intentionality or documentality?”, *Philosophy and Social Criticism* 41(4-5), pp. 423-433.

Soffer, Oren(2019), “From textual orality to oral textuality: The case of voice queries”, *The International Journal of Research into New Media Technologies* 1 - 15.

「구전 설화」, 국립국어원 표준국어대사전, 2024.11.19. [https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?word\\_no=37217&searchKeywordTo=3](https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?word_no=37217&searchKeywordTo=3)

NAVER 뉴스 라이브러리에서 [구전설화] 검색, 2024.11.19. <https://newslibrary.naver.com/search/searchByKeyword.naver>

「찍질」, 국립국어원 우리말샘, 2024.11.19. [https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?word\\_no=1387197&sense\\_no=1368987&viewType=confirm#](https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?word_no=1387197&sense_no=1368987&viewType=confirm#)

「디지털 원주민」, 국립국어원 우리말샘 웹 페이지, 2024.11.19. [https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?sense\\_no=762601&viewType=confirm](https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?sense_no=762601&viewType=confirm) 전문가 감수 정보

「디지털원주민」, 박문각 시사상식사전, 2024.11.19. <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=932415&cid=43667&categoryId=43667>

「썰」, 국립국어원 우리말샘 웹 페이지, 2024.11.19. [https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?sense\\_no=1369824&viewType=confirm](https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?sense_no=1369824&viewType=confirm)

「썰」, 나무위키, 2024.11.19. <https://namu.wiki/w/%EC%8D%B0>

박성은(2021), 「[이슈 킷] 몰래 찍은 BTS 직캠 SNS에 올리면 처벌받나」, 연합뉴스 웹 페이지, 2024.11.19. <https://www.yna.co.kr/view/AKR20210105125000797?input=1195m>

신영은(2023), 「조인성 보고있나? 이광수·김우빈, 슈퍼 알바보다 농부가 체질 ‘콩콩 팔팔’ [다리뷰해]」, 매일경제 웹페이지, 2024.11.19. <https://www.mk.co.kr/news/culture/10867900>

유혜지(2020), 「“구전설화 같은…” 보아(BoA), 데뷔 20주년 ‘팬미팅 10주년’ 사진 폰 SM」, 톱스타뉴스 웹페이지, 2024.11.19. <https://www.topstarnews.net/news/articleView.html?idxno=827747>

이지영(2024), 「초3부터 TV보다 스마트폰 오래 봤다…하루 평균 사용 시간은」, 2024.11.19. 중앙일보, <https://www.joongang.co.kr/article/25228271>

저작권TV(2020), 「(SUB) 공연장 직캠, 무엇이 문제일까?」, 한국저작권위원회 Youtube, 2024.11.19. <https://www.youtube.com/watch?v=OPQg5zHlBUe>

원고 접수일: 2024년 10월 15일, 심사완료일: 2024년 11월 10일, 게재 확정일: 2024년 11월 12일

## ABSTRACT

# A Study on New Modes of Consumption of “Gujeonseolhwa” (oral folktale) as Expression in Online Spaces

Kim, Junhee\*

Focusing on Fan Activities in Community Websites

This paper explores the ways in which the term “gujeonseolhwa” (oral folktale) is used in online spaces to refer to discourse about objects of interest, or even the objects themselves. It also considers the implications of this for our understanding of orality, history, and so on in the digital age. In order to gain a deeper understanding of this phenomenon, I selected “THEQOO,” an internet community site where fan activities have been performed, as a case study. It would seem that since the 2010s, the expression “gujeonseolhwa” has been used in fan community sites in a new way, in addition to traditional folklore or folktales. This expression has a wide range of meanings, including online textized information about a subject such as a celebrity they are interested in, visual information such as photos and videos of the subject, or a situation in which their own experience is absent, or the subject itself in such a situation. It could be said that, unlike traditional folktales, the new “gujeonseolhwa” expression is becoming a symbol that indicates the

---

\* Visiting Professor, Daeyang Humanity College, Sejong University



existence of information that is not at the level desired by the speaker rather than indicating a fictional story or narrative.

It would seem that the prevalence of “gujeonseolhwa” indicates that oral textized communication via digital media is being considered a primary means of communication for contemporary digital natives, just as primary orality was originally. It is also evident that there is a desire for such information that are not “gujeonseolhwa” including photos, videos. In examining these users’ orientations, I have observed that the existing structure of “orality and literacy” can be transformed into a structure of “oral-textuality mediated by digital technology and image-record with documentality.” Furthermore, it was discussed that the experience of visual confirmation is important in determining whether a certain information is gujeonseolhwa or not. The degree of visual confirmation may vary from individual to individual and personal and subjective preferences for the subject matter can influence the perception of gujeonseolhwa.

**Keywords** Online Spaces, “Gujeonseoulhwa” (oral folktale), Fandom Activity, Primary, Image, Orality, Text, Record

