https://doi.org/10.18856/jpn.2024.30.3.004

문학으로 보는 버추얼 아이돌 팬덤과 문화*

- 〈사랑 파먹기〉를 중심으로

김민지**

1. 서론
2. '완전무결한' 존재로서의 버추얼 아이돌
3. 다차원적 사랑 : 버추얼 아이돌 팬덤의 사랑 유형
4. 결론

국문초록

버추얼 아이돌이 문학에 등장하면서 팬픽에서 요구되었던 욕망의 차원을 넘어 아이돌 팬덤과 팬들의 현실적인 인식을 간접적으로나마 살펴볼 수 있게 되었다. 하지만 최근 인기몰이 중인 버추얼 아이돌의 존재와 팬덤 차체를 이해하기 어려운 사람들도 있을 것이다. 이를 위해 본 연구는 문학 작품을 통해 버추얼 팬덤 문화와 변화된 사랑관을 검토하는 데 목적을 둔다. 메타버스의 확장과 인공지능 발달로 수혜를 입은 버추얼 아이돌은 아이돌 문화와 팬덤 문화를 변화시켰다. 이들은 언제나 접할 수 있는 연속성을 지녔고, 팬들을 불안하게 하지 않을 절대적 믿음을 제공한다. 이는 버추얼 아이돌뿐 아니라 버추얼 휴먼에 대한 긍정적 인식으로 이어진다.

---

* 이 글은《한국문학이론과 비평학회》주최로 2024년 6월 27일에 열린 전국학술대회에서 발표한 글을 전면 수정한 글이다. 논문의 완성도를 높일 수 있게 도와주시고 누구보다 꼼꼼하게 심사해주신 심사위원 선생님들께 온 마음을 담아 감사드린다.

** 이화여자대학교 호크마교양대학 강사

본 연구에서는 버추얼 아이돌과 기존 아이돌 팬덤의 다양한 인식의 변화 중 사랑에 주목한다. 팬들의 사랑을 갈구하는 아이돌과 사랑을 증명하고 싶은 팬들의 관계를 문학으로 보면서 아이돌과 버추얼 문화를 살핀다. 나아가 실체가 존재하지만 지나치게 이상적인 기존 아이돌에 대한 사랑과 가상이지만 지극히 현실적으로 사랑을 주는 버추얼 아이돌의 사랑을 비교할 수 있다.

기존 아이돌이 일방향적인 사랑을 필요로 했다면, 버추얼 아이돌은 팬과 언제나 소통가능한 완전한 사랑을 구현한다. 일방향적인 사랑에 지친 〈사랑 파먹기〉 속 인물들은 버추얼 아이돌을 쫓게 되면서 완전한 사랑을 느낀다. 이들에게 사랑은 불완전하고, 불편한 것이었다면 버추얼 아이돌로 인해 완전한 사랑의 가능성을 찾았던 것이다. 이러한 서사를 바탕으로 2장에서는 완전무결한 특성을 가지는 버추얼 아이돌과 인물들의 변화된 인식을 검토한다. 3장에서는 아이돌 팬덤의 사랑관에 집중하여 파편화된 기존 아이돌을 향한 팬들의 사랑관과 신적인 사랑의 형태인 완전한 사랑을 제공하는 버추얼 아이돌을 비교하며 인물의 시선을 따라가 보자.

(주제어: 버추얼 아이돌, 팬덤, 다차원적 사랑, 가상 공동체, 소비, 굿즈)

1. 서론

메타버스는 다양한 현상을 아우르는 범주이자 현실과 가상의 공간이 융합된 공간으로, 상상에만 머물렀던 대상과 사건을 실현하면서 현실을 확장한다. 이러한 이유에서 메타버스는 현실을 공유하는 또 다른 현실이다. 메타버스는 가상이지만 현실에서 '불공가능성(incompossible)'[1]을 실현할 수 있는 다중적인 성질을 지닌다. 가상은 장르의 경계를 해체하고 모든

모순을 파괴한다. 과거에는 메타버스 세계와 현실을 구분 지어 가짜와 진짜로 구분했지만, 이제 메타버스는 '사회적 맥락'[2]을 획득하여 대중화되었고, 코드로 만든 '허구적인 세계'가 현실과 경계를 허물어 대중들에게 인식되기 시작했다. 메타버스는 '초월(meta)'의 뜻을 담고 있어 생각하지 못한 변수가 발생하더라도, 변수에 대해 누구도 문제 제기하지 않는다. 오히려 메타버스가 대중과 상호작용할 수 있는 대상이 확장되어 현실과 접목하여 대중들에게도 가상과 현실이 교차하는 세계로 데려다 놓는다.

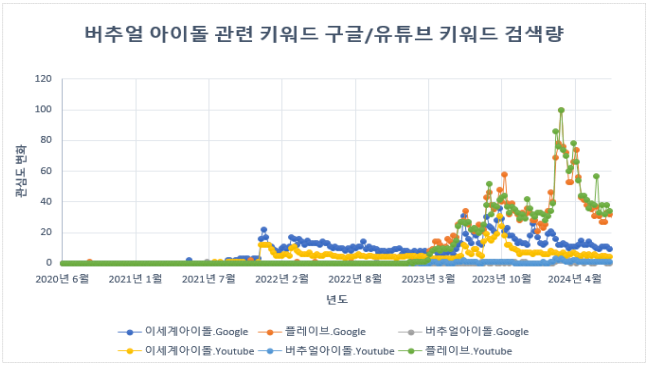
메타버스의 확장과 인공지능의 발달로 수혜를 입은 분야는 의외로 아이돌 산업이다. 버추얼 아이돌(Virtual Idol)의 탄생은 아이돌 영역에 오랫동안 남아있던 기준을 해체하면서 장르와 범주를 확장시켰다. 아이돌이 되기 위해 대중과 소속에서 암묵적으로 요구했던 많은 제약조건이 사라지면서 신체의 제약 없이 누구든 아이돌을 꿈꾸고, 지원할 수 있게 되었다.[3] 심지어 그것이 인간이 아니어도 가능해졌다. 아이돌이 인간이 아닌 버추얼의 형태로 존재하면서 다양한 형태의 아이돌이 재생산되었으며 자연스

1) 메타버스, 그리고 가상은 이제 불공가능성으로 설명되어야 한다. 불공가능성이란 공존할 수 없는 두 가지 세계 혹은 사건이 공존함에 있어 모순적이지 않음을 뜻한다. 전혀 다른 유형의 관계를 동시에 받아들이는 개념이다. 즉 양립할 수 없는 것들이 같은 세계에 존재하며, 같은 세계에 존재하는 것들이 같은 우주에 속한다고 이미 대중은 인정하기 시작했다. (Gilles Deleuze, Cinema 2 the Time-Image, Univ of Minnesota Pr, 1989., 질 들뢰즈, 『주름, 라이프니츠와 바로크』, 이찬웅 역, 문학과지성사, 2004, 110-139쪽 참조.)

2) 윤현정 외, 「메타버스 개념과 유형에 관한 시론: 가능세계 이론을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제62호, 인문콘텐츠학회, 2021, 59쪽.

3) 실제로 버추얼 아이돌의 흥행은 자연스럽게 '아이돌'의 관념을 바꾸기 시작했다. 최근에는 신체에 장애가 있어도 아이돌로 데뷔해 무대에서 춤추고 노래할 수 있다. 시대적인 변화에 맞물려 최근 청각 장애인 아이돌 〈빅오션〉 그룹이 등장했다. 〈빅오션〉은 2024년 4월 20일 장애인의 날에 데뷔해, 한국 수어(KSL), 미국 수어(ASL), 국제 수어(IS)를 사용하여 'S-Pop' (Sign Language Pop)이라는 독특한 장르를 선보였다. 이는 이제 아이돌이라는 존재가 '신체'를 우위에 두지 않음을 명증하는 것이다. 이에 대한 논의는 후속 연구로 이어가겠다.

럽게 버추얼 아이돌을 향한 긍정적인 인식은 높아지고 있다. 아래의 표는 이를 증명하는 그래프이다.[4)]



〈표 1〉 2020~2024

〈표 2〉 2020

〈표 3〉 2023

4) 〈표 1〉은 구글 트렌드 (https://trends.google.com/trends/)에서 〈이세계 아이돌〉, 〈플레이브〉, 〈버추얼 아이돌〉 3가지 카테고리를 비교 대상으로 하여 관심도 변화를 알기 위해 검색량을 정리한 표이다. 〈표 2〉, 〈표 3〉은 썸트렌드(https://some.co.kr/) 활용한 빅데이터 분석 결과이다. 〈이세계 아이돌〉이 등장하기 전인 2020년과 플레이브의 등장 이후인 2023년을 기준으로 잡았다. 또한 버추얼 아이돌에 관한 검색량 및 언급 관련 상승 지수는 구글트렌드(https://trends.google.co.kr/trends/) 빅데이터를 활용해 쉽게 알 수 있다.

〈표 1〉은 버추얼 아이돌인 〈이세계 아이돌(ISEGYE IDOL)〉과 〈플레이브(PLAVE)〉 그리고 버추얼 아이돌에 관한 검색량을 분석한 값이다. 〈표 2〉와 〈표 3〉은 각각 2020과 2023년을 자료를 토대로 반응을 조사한 결괏값이다. 〈표 3〉을 살펴보면 2023년 버추얼 아이돌에 대한 긍정적인 평가가 약 15% 증가했음을 알 수 있다. 〈이세계 아이돌〉이 등장하기 전까지만 해도 〈표 2〉의 결과처럼 버추얼 아이돌에 대한 부정적인 인식은 "무섭다", "신기하다" 등 버추얼 아이돌에 대한 이해가 감정적인 부분에 집중되어 있음을 알 수 있다. 하지만 〈표 1〉에서 보듯, "노래 좋다", "많은 관심", "목소리 좋다", "최애" 등 음악과 아이돌을 상기시키는 단어들이 등장한 것으로 보아 〈이세계 아이돌〉과 〈플레이브〉의 등장이 버추얼 아이돌을 향한 관심에 영향을 끼쳤으리라 판단된다.

기존 아이돌 그룹에서도 버추얼 아이돌을 어떻게 활용하는지 쉽게 찾아볼 수 있다. 기존 아이돌 산업에서 아바타의 존재를 활용하는 것으로 시작되었다. 현재 4세대 인기 걸그룹인 〈에스파〉는 인공지능으로 구현한 아바타를 뮤비에 선보이면서 새로운 패러다임을 보여주었다. 가상과 현실을 오가는 〈에스파(aespa)〉는 기존 아이돌과는 다른 새로운 세계관을 대중에게 선사했다. 실제 아이돌과 아바타가 공존하면서 현실과 가상 그리고 아이돌 세계에 존재했던 엄격한 기준과 현실-가상의 경계를 모호하게 했다. 가상 아바타와 실제 아이돌이 무대에 동시에 등장하면서 가상 모습과 현실 모습을 팬들에게 보여주었다. 그리고 팬들은 아바타와 실제 아이돌 사이 누가 진짜인지 구분하는 무의미한 작업은 하지 않는다. 이 둘은 가상 세계와 현실이라는 공간만 다를 뿐 동일한 존재이기 때문이다. 아이돌 아바타와 실제 아이돌 모두 그룹의 본질이다.

아바타는 가상 세계에서의 현실과 다른 모습으로 팬들과 마주해 대중의 상상력을 자극한다. 아바타라는 버추얼 존재는 기존 아이돌이 보여줄 수

없는 것을 보여주고, 비현실적인 퍼포먼스를 팬들에게 가상 세계를 담보로 불가능한 것들을 현실화한다. 그리고 접근 가능성이 뛰어나며 팬들이 불안을 느낄만한 행동은 하지 않는다는 점에서 기존 아이돌이 갖는 '인간적인' 단점을 완벽히 보완한다.

가상 세계는 삶, 그리고 현실과의 경계가 사라졌다. 버추얼 아이돌은 이러한 변화를 가장 대변하는 사례다. 버추얼 관련 연구들에서도 이러한 지점을 반영하고 있다.

박한하와 한혜원[5]은 버추얼 아이돌 〈플레이브〉가 보여주는 가상성을 설명하고 가상에 담긴 그들의 세계관을 분석한다. 또한 환상과 현실을 오가는 그들의 움직임을 생성적으로 바라보며 팬들과 공존할 수 있는 존재로 설명한다. 오윤지[6]는 버추얼 아이돌 팬덤이 어떻게 한류 문화를 공유하는지 참여관찰을 통해 밝혀냈다. 특히 버추얼 아이돌이 대중들과 소통하기 위해서는 '세계관'을 필요로 한다는 점을 강조한다. 오윤지의 논의를 따라가면 서사나 세계관을 확장하기 위해 팬들이 스스로 굿즈(goods)를 제작하거나 2차 창작물을 만들어내는 것처럼 버추얼 아이돌의 경우 세계관 확장은 무한하다. 앞서 언급한 〈에스파〉처럼 아바타를 지닌 아이돌 혹은 버추얼 아이돌은 가상 세계와 현실 세계에 자신들만의 서사를 구축할 수 있어 서사와 팬들의 욕망이 함께 순환 구조를 갖는다는 것도 주목할 부분이다.

황태욱과 김규정[7]은 코로나 시대로 메타버스 세대가 빠르게 확장되어

---

5) 박한하·한혜원, 「한국 버추얼 아이돌의 가상성 연구 - 〈플레이브〉를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제72호, 인문콘텐츠학회, 2024, 103-126쪽.
6) 오윤지, 「버추얼 아이돌 팬덤의 향유 문화 연구」, 『한국콘텐츠학회 논문지』 제24호, 한국콘텐츠학회, 2024, 184-192쪽.
7) 황태욱·김규정, 「문화콘텐츠의 메타버스 활용 사례연구 -버츄얼 아이돌 '이세계 아이돌'분석을 중심으로」, 『한국콘텐츠학회 논문지』 제23권 2호, 한국콘텐츠학회, 2023.

버추얼 아이돌의 등장이 시대적 변화에 따른 결과물이라고 설명하였다. 국내 최초 실제 사람이 가상 아바타인 〈이세계 아이돌〉이 등장함을 설명하면서 버추얼 문화 콘텐츠 산업의 확장 가능성을 예견하였다. 나아가 김남희와 김지윤[8]은 버추얼 아이돌이 팬덤의 형성 요인이 외모, 매력, 곡 퀄리티 등이 주축을 이루고 있음을 확인하는 작업을 거쳤다. 유의미한 논의이지만, 아쉬운 점은 다만 연구의 표본집단이 작고 버추얼 아이돌의 특징이 단일하게 대응하는 구조적인 한계를 지닌다.

이렇듯 가상 세계의 중심에 버추얼 아이돌이 존재한다. 버추얼 아이돌의 등장은 기술적인 발전을 확인하는 작업뿐 아니라 버추얼에 대한 대중인식과 아이돌이라는 직업을 둘러싼 엄격한 기준을 변화시켰다. 또한 '메타'라는 용어에 걸맞은 변화를 생성하고 있으며 버추얼 아이돌 팬덤 또한 인식의 전환을 맞았다. 버추얼 아이돌 팬덤은 기존 아이돌에게서 충족할 수 없던 완전한 욕망과 절대적 믿음을 충족한다.

따라서 본 연구는 앞선 선행연구를 바탕으로 문학에 나타난 버추얼 아이돌을 분석하고, 기존 아이돌 팬덤 인식과 변화된 사랑 형태를 살펴보고자 한다. 지금까지 문학으로 버추얼 아이돌을 탐구한 연구는 전무하다. 본 연구는 〈사랑 파먹기〉에 등장하는 인물들의 서사를 가지고 기존 아이돌에 대한 팬덤 인식을 살피고 버추얼 아이돌의 인기 원인과 더불어 팬덤의 인식의변화를 살핀다. 소설에 등장하는 인물들은 기존 아이돌 팬덤의 모습을 완벽히 재현하고 있다. 소설을 통해 현재 4세대 아이돌의 팬덤 양상을 살필 수 있다. 또한 인물들의 심리와 내면의 탐구로 기존 아이돌에 대한 인식의 변화를 적나라하게 드러내고 있어 기존 아이돌 팬들이 버추얼 아이돌을 추구하면서 팬덤을 이동하는 원인까지 짐작해 볼 수 있다.

---

8) 김남희·김지윤, 「국내 버추얼 아이돌의 팬덤 형성 요인에 관한 연구」, 『한국디자인학회 학술발표대회 논문집』 제10호, 한국디자인학회, 2023, 124-125쪽.

캐서린 헤일즈(N. Katherine Hayles)가 포스트휴먼과 가상 인간에 대해 문학적으로 접근함이 바람직하다고 언급했듯, 문학으로 살피는 버추얼 아이돌에 대한 이해는 미디어나 팬픽에서 접했던 단편적인 이해에서 벗어나 아이돌-팬덤 관계를 새롭게 고찰할 수 있다. 특히 버추얼과 팬덤에 대한 이해가 서사나 텍스트만 한정되지 않고 사회 담론을 형성하는 데까지 나아가기에 문학적으로 탐구하는 작업은 유의미한 논의가 될 것이다.

분석하기에 앞서 고려할 부분은 버추얼 아이돌에 대한 이해이다. 먼저 개념에 대한 구분이 필요하다. 버추얼 아이돌은 메타 아이돌(Meta Idol)과는 개념의 차이를 가진다. 메타 아이돌은 빅테이터와 인공지능 기술로 몸짓, 행동, 목소리 등을 학습하여 행동한다. 그래서 메타 아이돌은 그래픽과 기술력이 가장 중요하다. 대표적인 예로 메타 아이돌인 〈메이브(MAVE)〉가 존재한다. 〈메이브〉는 버추얼 아이돌인 〈이세계 아이돌〉이나 〈플레이브〉보다 인간의 모습과 유사하다. 하지만 〈메이브〉는 실제 인간이 개입하지 않고 FULL 3D 버추얼 기술력으로 탄생한 그룹이다. 이들의 움직임 또한 엄청난 기술력을 바탕에 둔다.

반면 버추얼 아이돌은 인간과 공존하는 아이돌이다. 버추얼 아이돌의 본질은 인간이다. 버추얼 아이돌의 목소리와 행동은 인공지능이 아닌 인간의 실제 행동에서 비롯된다. 몸에 고해상도 아바타를 입혀 움직임 또한 인간이 행동을 반영한다. 또한 버추얼 아이돌은 얼굴뿐 아니라 전신 트래킹을 사용해 VR 안에서 자유로운 움직임도 가능하다. 특히 춤 같은 움직임은 모션 캡처 기술을 활용해 인간의 동작과 움직임을 인식하여 보다 자연스러운 연출이 가능하다. 버추얼 아이돌은 분명 가상의 이미지를 활용하지만, 인간을 경유하고 있어 '인간'의 속성을 완전히 배제하지 않아 오히려 완전한 상태로 존재한다. 즉 버추얼 아이돌은 메타 아이돌과 달리 인간과 아바타가 실시간 상호작용하는 관계성을 지닌다. 그래서 버추얼 아이

돌은 실제 인간이 그룹 내 '보이지 않는 인간성'을 지니고 있다고 보기도 한다. 아이러니하게도 이러한 '인간적'인 면모가 버추얼 아이돌의 인기 비결이다. 이러한 까닭은 버추얼 휴먼과 인간의 공존이 팬들에게는 완전한 존재로 다가오기 때문이다.[9)]

완전함과 인간성을 동시에 갖춘 버추얼 아이돌은 기존 아이돌에 대한 부정적인 감정을 자아내는 원인으로 작용한다. 소설 속 인물들은 가상 세계를 현실의 맥락에서 이해하면서 '버추얼 휴먼도 인격으로 인정'[10)]하기 시작한다. 〈사랑 파먹기〉에서 버추얼 아이돌을 인격체로 보기 시작하면서 기존 아이돌 팬덤은 이동한다. 이동의 원인을 살펴보면 아이돌을 향한 팬들의 가지고 있는 아이돌 대한 기대와 욕망이 기존 아이돌로 채워지지 않기 때문이다. 또한 '사랑'과 인간 관계에 지친 인물이 애인과 결별하고 관계의 책임지지 않아도 되는 버추얼 아이돌에 관심을 갖기 시작한 것처럼 아이돌을 향한 기대와 인간의 욕망을 맞물려 읽어낼 수 있다. 작품 분석에 앞서 팬덤의 인식 변화를 살펴보자.

버추얼 아이돌의 인기 원인은 팬이 가상 세계에 몰입하려는 원인과 밀접하게 관련 있다. 팬은 기본적으로 가상 세계를 통해 현실을 벗어나고자 한다. 특히 '아이돌 팬의 경우 합리적 이성이 아닌 감정과 욕망[11)]' 그리고 아이돌을 향한 절대적 믿음이 팬들의 욕망을 지속하는데 이는 현실에서 결코 채워질 수 없는 것들이다. 기존 아이돌 팬은 욕망을 지속하기 위해 팬덤의 소통 공간인 팬카페, 사진을 교환하는 메신저 '고독방' 등에서 다양한

9) 이 점을 미루어 볼 때 〈메이브〉가 버추얼 아이돌에 비해 인기를 얻지 못한 까닭은 '인간적인 면모'의 부재로 추측할 수 있다. 기본적으로 팬덤은 아이돌과 상호 연관 안에서 작동하기에 팬들이 채울 인간적인 틈이 문 〈메이브〉에게는 팬들이 채울 틈이 없었을지도 모른다.

10) 오제욱, 『버추얼 휴먼』, 포르체, 2022, 73쪽.

11) 안희제, 『망설이는 사랑』, 오월의 봄, 2023, 71쪽.

대화를 나누며 팬-아이돌, 서사 등을 확장한다. 팬덤의 공간이 아니더라도 SNS가 팬덤에게 소통구가 되거나 생일 카페와 같은 비공식적인 활동들을 공유하면서 아이돌을 향한 팬들의 소유 방식 또한 다양해졌다.

하지만 이렇게 소통구와 소유 방식이 다양해진 만큼 아이돌을 향한 욕망은 파편화되기 시작했다. 과거 팬들은 자신의 감정과 아이돌을 향한 욕망만이 주를 이뤘다면 지금은 팬덤 안에서도 감정과 욕망이 향하는 곳이 아이돌이라는 '실재'에만 한정되지 않는다. 팬들은 아이돌을 향한 욕망을 굿즈 제작이나 팬픽에 반영하여 욕망의 빈자릴 채운다. 전자는 희소성을 지닌 공식 굿즈 제작 및 모으면서 는 등 소유의 형태로 비춰진다면 후자의 경우 팬픽을 통해 욕망을 드러낸다.

소설에서 주목할 점은 인물들이 기존 아이돌을 어떻게 바라보는지와 버추얼 아이돌로 팬이 이동하는 결정적인 이유를 확인한 일이다. 왜냐하면 버추얼 아이돌은 팬들의 이상적인 욕망을 채워주는 존재이기 때문이다. 또한 실시간 소통이 가능하도록 설정된 〈아쿠아〉의 인공지능 기술은 팬들의 욕망을 빈틈없이 채운다. 완전함을 갖춘 버추얼 아이돌의 완벽함 뒤에 숨겨진 '인간'의 존재는 '신과 같은 절대적 존재'로 작용해 팬들에게 완벽한 믿음을 선사하게 된다. 소설에서도 '나'의 행동에서 짐작할 수 있듯, 아이돌의 본질은 팬들에게 더 이상 중요한 요소가 아니다. 본질을 이루는 것은 팬의 욕망으로 빚어낸 대상 그 자체이다. 그래서 팬들은 버추얼 아이돌 뒤에서 존재하는 실체가 누구인지 관심 없다. 오히려 실체의 '알 수 없음' 자체가 팬들에게는 욕망과 상상을 자극하는 요소로 작용할 뿐이다. 그리고 '알 수 없음'이 팬들에게 버추얼 아이돌이 현존함을 느끼도록 만든다. 즉 실체의 부재는 현존이라는 환상을 파괴하고 오히려 부재함에 '물질성'[12]

12) 캐서린 헤일스, 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가』, 허진 역, 플래닛, 2013, 439쪽.

을 부여해 이를 실체로 받아들이게 만든다.

소설에서도 〈아쿠아〉의 등장이 기존 아이돌에서 오는 불완전함과 인간적인 한계에 지친 인물들을 사로잡는다. 버추얼 아이돌의 등장은 사랑 관념뿐 아니라 '버추얼'에 대한 인식도 변화시켰다. 여전히 많은 가능성과 버추얼 아이돌을 대하는 대중의 인식과 태도 등도 변할 여지가 다분해 버추얼에 대한 관심은 한동안 지속되어 다양한 장르를 넘나드는 소재로 시대의 지표를 반영할 것이다.

2. '완전무결한' 존재로서의 버추얼 아이돌

본 연구에서 다루는 권혜영의 〈사랑 파먹기〉[13]는 버추얼 아이돌 서사를 통해 기존 아이돌을 향한 팬덤의 인식을 확인하고, 팬들이 여태껏 아이돌에게 욕망한 것이 무엇인지를 살핀다. 소설에 등장하는 인물들은 현재 아이돌 팬덤의 전형적인 모습을 대변하고 있다. 굿즈나 팬덤 문화를 그대로 반영하고 있다. 다만 소설이라는 점에서 인물들의 관계와 감정이 중요한 요소로 작용한다. 인물들의 감정과 정동적인 반응을 따라가다 보면 아이돌 문화와 소비 구조를 통해 기존 아이돌에서 버추얼 아이돌로의 팬덤 이동의 원인을 짐작할 수 있다. 팬덤의 감정선을 따라가다 보면 인물들이 아이돌을 바라보는 시선과 팬덤의 사랑관, 소비 구조 등이 어떤지, 그리고 버추얼 아이돌로 인해 그것이 어떻게 변화했는지도 확인할 수 있다.

이유가 무엇이든 팬의 입장에서 버추얼 아이돌은 반가운 존재가 아닐 수 없다. 팬들이 요구하기 전에 버추얼 아이돌은 먼저 사랑스러운 말을 건

13) 권혜영, 『사랑 파먹기』, 민음사, 2023.

네고 팬을 챙기며, 팬들에게 다가간다. 팬들도 걱정이나 압박감 없어 기존 아이돌을 좋아할 때보다 자유롭게 '덕질'을 이어갈 수 있다. 팬들에게 무한한 사랑을 주는 버추얼 아이돌은 시대와 팬의 욕망을 완벽하게 반영한 '완전한' 아이돌의 모습을 갖췄다.

〈사랑 파먹기〉에서 세나는 버추얼 아이돌을 좋아하면서 사랑이 지닌 막중한 무게감을 내려놓는다. 사랑하지만 사랑의 책임을 지우고 버추얼 아이돌인 〈아쿠아〉를 사랑한다. 사랑에 책임져야 할 구체적인 실체가 존재하지 않기에 팬들은 책임져야 할 어떤 것도 없다. 이러한 점은 팬들에게 절대적인 심리적 안정감을 제공한다. 신뢰감은 아이돌-팬의 관계에서 실체라는 존재적인 것보다 중요한 덕목이다. 그래서 〈아쿠아〉가 '존재함'을 지속적으로 느낄 수만 있다면 〈아쿠아〉를 향한 세나의 사랑은 식지 않을 것이다.

세나가 산호를 좋아했을 때의 감정은 다중적이었다. 감정부터 시선까지 모든 것은 파편화되어 있어 사랑하는 동시에 불안하고, 불안하면서 좋은 이중적인 감정들이 공존했다. 브이로그나 영상을 볼 때 즐겁지만, 또 한편으로 자신이 좋아하는 아이돌이 혹여나 사회적 물의를 일으킬까 노심초사한다. 팬들의 이상과 가정만으로도 감정이 요동치던 때이다. 산호에 대한 세나의 사랑은 "어딘가 닮아 있다.(140)"

> 세나는 매일 아침 눈뜰 때마다 최애의 안 좋은 기사를 보게 될까봐 경미한 불안을 껴안은 채 하루를 시작하곤 했다.(121)

세나가 일반 아이돌은 산호를 좋아할 때는 '최애'의 마약 관련 기사나, 음주 운전, 열애설과 같은 기사가 날까 봐 항상 조바심을 내야 했다. 이러한 불안감은 세나가 버추얼 아이돌을 좋아하게 된 원인 중 하나이다. 그래

서 세나는 걱정할 필요 없는 버추얼 아이돌 영균에게 빠진 것이다. 버추얼 아이돌은 팬들을 불안하게 만들지 않기에 팬들을 걱정시킬 일이 없다. 버추얼 아이돌의 완전함을 느끼면 관심이 아이돌의 걱정이 아닌 삶으로 이동한다. 세나 역시 버추얼 아이돌을 좋아하면서부터 합리적이고 효율적인 사랑을 추구하게 되었다. 그리고 소비하는 것이 현실적으로 변해갔다. 버추얼 아이돌과 팬의 관계에서 불안감이 해소되면서 그 자리에 소비자본주의가 개입한 것이다. 즉 버추얼 아이돌을 향한 사랑이 세나를 현실에 직시하게 만들었다.

〈사랑 파먹기〉에 세나가 영균을 좋아하는 까닭을 다음과 같이 설명한다.

> 세나가 좋아하는 영균은 그럴 '사람'이 아니었다. 불법 성매매, 상습 도박, 조세 포탈, 음주 운전, 폭력, 마약과 여색, 온갖 향락의 덫에 걸린 주인공이 바로 우리 애일까 봐 걱정할 필요가 이제는 없어졌다. 그럴 사람이 아니기에 세나에게 있어 영균은 **완전무결한 아이돌 그 자체**였다. (...) 영균은 사랑이 아니니 길흉화복의 영향도 받지 않는다.(122)[14]

세나가 좋아하는 그룹 〈아쿠아〉 멤버인 영균은 버추얼 아이돌이다. 영균이 갖는 최고의 장점은 '완전무결'하다는 점이다. 이러한 특징은 세나에게 절대적 믿음을 심어준다. 이러한 믿음은 팬들에게 심리적으로 안정감을 주고 사랑을 지속할 원동력으로 작용한다. 또한 인공지능을 활용해 팬과 양방향 소통도 쉼 없이 가능하다는 점에서 팬들의 욕망을 충족시킨다. 〈아쿠아〉는 팬들이 꿈꿔왔던 완전함을 대변하는 존재다. 그래서 팬들에게 〈아쿠아〉는 팬들에게 신적인 존재로 받아들여진다.

---

14) 밑줄은 필자 강조.

> 내가 보고 싶을 때만 보고 보기 싫을 때는 안 볼 수 있지. 메시지가 와도 반드시 답장할 의무도 없지. 씹어도 뭐라 안 하지. 다른 팬들이 알아서 해 주니까. 그래도 유사 연애 퍼먹여 주지. 사랑한다고 고맙다고 어쨌든 표면적으로 듣기 좋은 말만 골라 해주지. 내가 맘 변하면 언제든 그만 좋아해도 누가 뭐라 해? 이보다 간편한 사랑이 어딨어? 인스턴트 러브네. 인스턴트 러브야.(157)

세나는 영균에 대한 사랑을 '인스턴트 러브'라고 설명한다. 이는 아이돌을 인식하는 팬의 변화된 인식을 보여주는 구절이다. 버추얼 아이돌이 주는 완전한 사랑이 돈으로 환산되어, 값을 매기게 된 것이다. 사랑의 불완전성이 제거되면서 사랑의 의미와 무게가 가벼워졌다. 버추얼이라는 존재로 지속되는 사랑의 완전함은 팬들을 이상적인 상태에 놓이게 하지만 이로써 세나를 모든 낭비에서 벗어나게 한다. 산호를 좋아했을 때 했던 감정 낭비, 돈 낭비, 시간 낭비 등에서 벗어나 효율성을 따지기 시작한다.

물론 사랑의 무게가 가볍더라도 존재까지 가벼워진 것은 아니다. 오히려 완전함을 직관적으로 느끼고 볼 수 있게 되었다. 세나는 메타버스 덕분에 영균과 사적인 관계로까지 나아간다. 세나는 버추얼 아이돌인 영균과 농도 짙은 대화도 하고, 모닝콜을 하는 등 유사 연애 관계를 형성한다. 그리고 무엇보다 유사 연애 관계를 유지하는 데 드는 비용이 "프리미엄 요금제 1만 2,000원(123)"이라는 점과 "AI의 무미건조한 톤(123)"이 아닌 인간다운 대화도 가능하다는 점이 저렴한 요금으로 완전한 사랑을 보장받는다.

> 예전처럼 돈과 시간을 할애하지 않을 거다. 사람이 아니니까. 어자피 돈과 시간을 많이 써 봐야 영균에게 돌아가는 것은 제로다.(125)

팬들에게 소비는 사랑을 증명하는 수단이었다. 하지만 버추얼 아이돌은

기존 아이돌에 비해 들여야 하는 시간과 비용이 많지 않다. 위에서 보듯 12,000원이라는 가격으로 '완전한 사랑'을 받을 수 있기에 팬의 사랑은 더 이상 돈으로 증명하지 않게 되었다. 산호를 좋아했을 때 구매했던 포토 카드나 굿즈와 같은 소모품은 영균을 좋아하면서부터 필요 없어졌다. 무엇보다 영균이 '사람이 아니'라는 점에서 굿즈의 희소성 자체가 사라졌다. 그리고 팬들과 소통할 때를 제외하고 버추얼 아이돌이 따로 활동할 일이 없어 〈아쿠아〉의 활동 반경과 상황을 예측할 수 있다는 점에서 팬이 아이돌에게 할애할 시간이 현저히 줄었다.

〈사랑 파먹기〉에 또 다른 인물인 윤주는 사랑이 부담스럽지만 그럼에도 사랑을 찾으려는 인물이다. 그리고 윤주의 사랑을 채워주는 존재는 버추얼 아이돌 〈아쿠아〉이다.

> 질병이 두려워서 마스크를 쓰고 하자던 자신이 떠올랐다. 반면에 그 사람들은 사랑 때문에 질병을 무릅쓰고 카페를 찾아왔다. 나는 그 사람들이 지불하는 돈 때문에 질병을 무릅쓰고 카페에서 일했다.(153)
>
> 윤주가 가진 이상의 것은 요구하지 않는 사랑. 좋아한다고 해서 의무처럼 몸을 부대끼지 않아도 되는 사랑. 되돌아오지 않아도 괜찮은 사랑. 그 정도 무게라면 윤주가 지금 가진 삶의 에너지 안에서 감당 가능했다. (159)

윤주는 남자 친구와 잠자리는 코로나 때문에 걱정하고 불편해 했지만 돈을 벌 수 있는 아이돌 카페 알바는 돈을 벌기 때문에 고통도 마다했다. 하지만 윤주가 사랑을 마다하는 사람은 아니다. 익숙함이 아니라 누군가에게 마음을 사로잡히고 싶어 자신이 일했던 아이돌 생일 카페에서 흘러나왔던 산호 노래도 찾아보고, 영상을 찾아보는 시도를 한다. 누군가를 사랑하고 싶은 마음은 재난 상황 혹은 불안감 그리고 익숙함과는 별개이다.

하지만 우연히 보게 된 아쿠아 데뷔 쇼케이스 무대에서 사랑의 가능성을 찾았다. 이때 사랑은 완전하다.

> 윤주는 진짜 같은 가짜 스테이지를 보며 생각했다. 진짜가 아니면 어때서? 가짜를 추구하면 안 되는 건가? 꼭 진짜 사람과 몸을 맞대고 하는 진짜 사랑이 아니면 의미가 없는 건가? 그럼 나 같은 사람은 평생을 고독 속에서 의미 없이 사랑 없이 홀로 살아야 하나?(160)

윤주가 추구하는 사랑은 진짜와 가짜가 아닌 '요구하지 않는 사랑'이다. 내가 주지 않아도 나에게 사랑을 주는 그런 사랑이 윤주에게 필요한 것이다. 〈아쿠아〉의 존재는 진짜와 가짜라는 이분법적인 판단을 넘어 완전한 사랑을 충족시키는 존재다. 아이돌에게 관심 없던 윤주가 〈아쿠아〉에게 관심을 갖게 된 결정적인 원인은 "마음만으로 좋아하면 그만이고, 간편하고 안전(158)"하면서 사랑할 수 있기 때문이다.

세나는 산호를 좋아할 때는 채워지지 않았던 사랑이 영균을 좋아하면서부터 저렴한 가격으로 채워지고, 윤주는 관계를 위해 무언갈 하지 않아도 되는 자유로움 때문에 버추얼 아이돌에 관심을 갖기 시작한 것이다. 세나와 윤주는 각자의 방식으로 사랑을 하고 사랑을 원한다. 버추얼 아이돌은 '변함없는' 사랑과 대가 없는 사랑을 줄 수 있는 존재다. 〈아쿠아〉의 타이틀곡인 "진정한 사랑의 이름으로 지켜줄게"라는 제목에서 짐작하듯 버추얼 아이돌의 사랑은 파편화된 시선으로 다가가는 팬들에게 완전한 사랑을 제공한다는 점에서 절대적이다. 그래서 버추얼 아이돌이라는 완전한 존재만이 팬들이 스스로 그들과 자신들의 사랑이 진심이라는 믿음을 갖게 하고 이 믿음 하나로 팬 활동을 윤주와 세나는 사랑을 지속할 것이다.

3. 다차원적 사랑 : 버추얼 아이돌 팬덤의 사랑 유형

문학에서 등장하는 버추얼 아이돌이 부재한 완전성을 갖춘 존재로 묘사된다. 이러한 인식은 포스트휴먼이 인간의 불완전성과 작별하고 자율적 존재로서 인정받을 수 있는 근거가 된다. 또한 아이돌-팬덤의 관계만을 고찰한 것이 아닌 '버추얼'에 대한 대중의 인식도 반영하고 있어 달라진 대중의 시선도 엿볼 수 있다.

먼저 팬덤의 사랑은 파편화되어 '대상'을 단일하게 욕망하지 않는다. 팬들은 실체 없이도 충분히 대상을 사랑하고 욕망할 수 있다. 〈사랑 파먹기〉에서도 버추얼 아이돌을 '이상적인 아이돌'의 표본으로 인식하면서 아이돌에 관한 팬들의 추구했던 욕망의 형태도 달라졌다. 덕질의 중심이 어느새 아이돌이 아닌 '나'로 자리하고 있다.

버추얼 아이돌뿐 아니라 기존 아이돌 팬덤의 사랑도 점점 다층화되어 구체적인 대상이 존재하는 기존의 사랑 관념으로는 '덕질'을 설명하기에 역부족이다. 대상을 포함하는 모든 현상과 대상을 포함하는 순간과 이미지 그리고 이를 바라보는 주체인 '나'의 존재도 사랑의 범주에 포함하면서 사랑의 형태는 양방향적인 관계성을 추구하게 되면서 사랑관 또한 달라진다.

사랑의 대상이 아이돌이라는 존재만이 아닌 아이돌을 둘러싼 모든 것을 포괄하기에, 팬덤의 사랑이 향하는 곳은 여러 갈래로 나뉜다. 앞에서도 언급했듯, 버추얼 아이돌 팬덤은 존재 여부를 떠나 대상의 실체와 상관없이 사랑하는 일이 가능하므로 버추얼 아이돌이 떠오르게 된 것이다. 버추얼 아이돌 팬덤의 사랑은 원본 혹은 실체가 중요하지 않다는 점에서 기존 아이돌보다 물질화되었다.

물질화된 사랑은 대상을 파편화한다. 파편화하기 때문에 실체의 유무가

존재를 증명하는 데 무의미하며, 파편화했기에 사랑의 중심이 대상에서 주체인 '나'로 이동한다. 즉 버추얼 아이돌을 포함한 아이돌을 향한 팬덤의 사랑은 뚜렷한 실체 없이도 가능한 사랑인 '다차원적 사랑(Multidimensional Love)'[15]으로 이해할 수 있다. 다차원적 사랑은 본질에 치우친 사랑이 아니라 파편화된 사랑으로, 대상이 존재하는 공간, 그때의 시간 등 형용할 수 없는 것들도 파편에 포함된다. 사랑의 파편은 개별적으로 보면 너무나도 사소해 사랑과는 먼 형태로 보이지만, 전체가 모이면 비로소 사랑이 되는, 그런 사랑의 형태를 일컫는다.

다차원적 사랑은 기존 사랑이 추구하는 영원성을 담보하지는 않는다. 하지만 대상을 향한 주체의 다양한 시선이 존재하고 대상의 단편적인 모습만이 아닌 대상을 포함하고 있는 시공간까지 망라한다.[16] 이러한 사랑 방식은 실체보다 대상의 서사와 세계관을 확장하여 개인의 욕망과 시선을 관통하는 동시에 확장하는 방식으로 사랑이 구체화 된다.

반면 버추얼 아이돌을 향한 사랑의 개념은 실체가 없는 대상을 향한 사랑을 증명하기 위해 대상을 빛낼 서사나 배경을 필요로 한다. 흔히 아이돌을 향한 사랑이 인스턴트식 사랑, 이상적 사랑, 플라토닉 사랑 등으로 이해되지만, 이러한 사랑은 명확한 실체가 존재한다는 점에서 버추얼 아이돌을 포괄하는 개념으로는 부족하다. 버추얼 아이돌의 사랑은 실체를 알지

15) 다차원적 사랑(Multidimensional Love)은 '초월적 사랑(Transcendental Love)'과는 개념적 차이를 가진다. 전자는 개인의 자율성과 자유를 중시하고 개별 관계에서 필요와 욕구를 존중한다. 여러 사람의 관계를 포함하고 있다. 가령 사랑을 관계하는 주변 인물을 포함한다. 그리고 복합적인 감정을 전제하고 있어 여러 차원의 감정적 유대관계를 중요시한다. 후자의 경우 시공간을 초월하는 사랑이다. 물리적인 현실을 넘어 정신적 차원의 사랑을 포함한다. 이는 신적인 사랑과 유사하며 기본 사랑의 진리에 위배되지 않는 범주에 있는 개념이다.

16) Karandashev, Vicotor & Clapp Stuart, *Multidimensional Architecture of Love: From Romantic Narratives to Psychometrics*. J Psycholinguist Res, Springer Science+Business Media New York, 2015, pp.675-676.

못해도 사랑에 빠질 수 있는 '프시케적인 사랑(Love of Psyche)[17]'의 형태로 존재한다. 이는 프시케적인 사랑의 이면에 에로스가 있듯, '신적인 완전성'을 내재한다. 버추얼 아이돌은 이러한 완전성이 전면화되어 인간(기존 아이돌)의 불완전성을 보완하고 있다. 즉 인간의 나약함과 불완전함의 표상이었던 프시케 뒤에 에로스가 존재했듯, 버추얼 아이돌의 이면에는 형용할 수 없는 완전함이 있어 팬들은 이러한 완전함에 열광하는 것이다.

버추얼 아이돌을 향한 팬덤의 사랑도 다차원적으로 발현된다. 다만 이 사랑은 기존 아이돌과는 다른 맥락에서의 다차원성을 지닌다. 기존 아이돌을 향한 사랑은 외적인 것에 치우쳐있다면, 버추얼 아이돌에게 향한 사랑은 완전함을 위한 파편들의 조합이다. 팬들의 감정 소모를 일으키지 않는 존재, 경제적인 부담을 줄여주는 존재, 일상에서의 욕구를 충족시키는 존재 등 기존 아이돌들에게서 채울 수 없는 부분을 채울 수 있다는 가능성의 차원을 파편화한다는 점에서 차이를 지닌다.

소설 〈여분의 해마〉는 기존 아이돌 팬덤의 모습을 실증적으로 담고 있다. 팬들의 상상에 그쳤던 '최애'[18]가 등장하는 판타지적인 요소까지 더하면서 가상과 실체를 분리한다. 하지만 〈여분의 해마〉에는 단순히 아이돌 관련 소설이나 팬픽과는 달리 '현실'이라는 균열이 존재한다. 소설은 맹목적인 팬들의 사랑이 아닌 아이돌을 향한 모순적인 모습과 파편화된 사랑의 형태를 보여준다는 점에서 팬픽과 차이를 가진다. 팬픽처럼 팬의 욕망인 '완벽한' 사랑의 서사는 없다. 오히려 최애의 실체와 민낯으로 인물의 사랑이 소거됨을 확인할 수 있다. 소설에서 최애의 실체와 마주한 '나'는

17) 프시케가 남편 에로스 존재에 대한 호기심이 비극을 불러일으켰듯, 사랑과 의심은 공존할 수 없다. 버추얼 아이돌 뒤에 누가 있는지 그 본질에 대해서 팬들은 궁금해하지 않는다. 이러한 호기심은 판도라의 상자처럼 버추얼 아이돌-팬덤의 관계 그리고 세계관을 해치는 행위로 이해된다.

18) '최고로 애정하는 대상'의 준말이다. "最愛", 한자를 풀어 써도 의미는 비슷하다.

심리 상태는 '덕질'에 내재한 사랑의 균질성을 조명할 수 있다.

'나'의 방에 '최애'인 해마가 나타나면서 소설이 시작된다. 좋아하는 아이돌이 방 안에 있다면 어떤 마음이 들까? 분명 상상만으로 설렐 것이다. 심지어 해마는 '나'가 가장 좋아하는 모습으로 나타났다. 하지만 예상과 달리 일상에 침투한 해마, 그것도 '나'의 방을 차지하는 해마의 모습에 불편함이 자리한다. 최애인 해마를 마주하는 '나'의 감정은 흥분과 설렘보다는 불편함과 당혹감이 앞선다.

> 실물 해마를 보고 있자니 기쁨 10. 집이 좁고 누추한 데가 보풀 일어난 파자마 입고 있어서 수치스러움 30. 무엇보다 무료로 대화하고 있어서 얼떨함 60. 무슨 말부터 꺼내야 될지도 모르겠고, 어쩔 줄을 모르겠어서 한참이나 서로 어어, 어어, 하는 탄식만 탁구공 치듯 주고받을 따름이다.(83)

'나'는 해마가 자신의 방에 있다는 사실에도 기쁨보다 당혹감과 얼떨떨한 감정이 앞선다. 분명 '나'는 해마의 '볼콕 포카'[19]를 17만 원이 넘는 가격에 살 정도로 사랑하지만, 아이러니하게도 막상 자신의 침대 위에 있는 해마의 모습에 '나'는 당혹감만 느낄 뿐이다. 사실 해마와 '나'는 제대로 된 소통을 해본 적이 없다. 해마와 '나'는 언제나 매달 돈을 지불하는 소통앱으로 일방적인 소통만 해왔기에 해마와 일상 대화가 어렵다. '나'의 입장에서 해마와 대화할 때 항상 대가를 지불해야 했고, 항상 해마의 말을 기다리는 입장이었기에 해마와 그냥 대화를 하는 일은 상상할 수 없는 일이다. 애초에 '나'는 해마의 존재뿐 아니라 해마와 대화를 대가 없이 한다는 사실 자체를 받아들이기가 어렵다. 실제 위버스(Weverse)나 버블(bubble)과 같은 소통앱[20]에서도 아이돌과의 대화는 그 자체로 '자본'이다. 소통앱은 각

19) 포카: 포토카드의 줄임말로, 연예인의 사진이 인쇄된 카드를 의미한다.

자의 (팬들의)욕망과 (소속사의)이익에 따른 '일방적인 대화'만 가능하다는 점에서 각각의 욕망을 채우기 위한 수단에 불과하다.

분명 온라인상에서 '나'는 해마에게 반말하고 혼잣말로 중얼거리기도 하면서 친밀감을 드러냈지만, 실제 해마와의 대화에서는 극존칭을 사용하는 현실의 '나'가 존재한다. 해마 또한 밝은 모습이 아니다. 장난기 많은 밝은 해마는 스크린 뒤에만 존재한다. 그래서 '나'는 '일상의 해마'가 익숙하지 않다. '나'는 오로지 해마의 무대 모습만을 봐왔기에 그 모습이 '나'에게는 진짜 해마이다. 결국 실제 해마는 시간이 지날수록 '나'에게 점차 불편한 존재로 거듭난다.

> 몇 분 전까지만 해도 최애의 포카를 툭아 보던 행복한 일요일 저녁이었는데, (...) 실재하는 해마가 옆에 있는데도 그저 브이앱이나 보고 싶다고 생각을 한다. (86)

'나'는 해마가 나타나기 전에 17만 원이라는 거금을 들여 포카를 구매하러 갈 정도의 애정을 보였지만, 지금 앞에 있는 해마의 모습에는 포카를 샀을 때만큼의 반응은 나오지 않는다. 아무리 '나'의 앞에 과거에 가장 멋있는 해마가 있어도 '나'는 해마를 영상으로만 접하고 싶은 아이러니한 충동까지 든다. 이러한 '나'의 태도는 해마라는 존재를 사랑했다기보다 해마가 무대에서 보여준 모습, 해마가 노래하는 모습 등 해마의 파편화된 이미지의 조각들을 사랑한 것이라고 볼 수 있다. 이는 위의 인용문에서 '그저 브이앱[21]이나 보고 싶다는 생각'에서 유추할 수 있다.

'나'는 해마의 존재를 사랑했다기보다 해마를 둘러싼 공간과 시간 그리

20) 위버스와 버블은 아이돌이나 배우 등 연예인과 1:1 메시지를 할 수 있는 채팅 어플리케이션이다. 월구독형이며 프라이빗한 느낌을 주는 메시지 서비스라고 할 수 있다.
21) 브이앱: 아이돌이 생방송을 하는 플랫폼 중 하나이다.

고 이 안에서 '완벽한 모습을 구현하는' 해마를 사랑한 것이다. 즉 해마는 '나'의 욕망과 사랑을 채워주는 대상은 실제 해마가 아닌 해마의 '이미지'를 사유한 것이다. 그래서 '나'에게 익숙한 해마의 모습은 무대에서 보여주는 완성된 모습이다. "눈을 맞추고 다정하게 말(87)"을 건네는 브이앱에 존재하는 해마의 모습만이 '나'에게 실재이다. 옆에서 무뚝뚝하게 앉아 있는 해마는 낯선 사람과 다를 바 없다.

무엇보다 '나'는 해마의 실체를 욕망한 적이 없다. '나'가 욕망하는 건 해마가 서 있는 무대, 해마를 빛나게 할 메이크업, 해마가 읽는 대본 등 그가 놓인 모든 상황이다, 해마의 실체를 욕망하지 않기에 '나' 역시 해마의 포카를 완성하거나 한정판 굿즈를 사는 것이 해마와 직접 마주하는 것보다 훨씬 큰 만족감을 느낀다. 이러한 만족감의 '나'의 근원 역시 해마의 존재 때문이 아니라 해마와 관련한 희귀 정보나 한정판 굿즈를 가지고 있을 때만 해당된다.

결국 실제 해마는 포카와 다를 것 없다. 아니 포카보다 못한 존재로 그려진다.

> 자라섬 해마는 잘 지내?/걔 좀 그래. 불편해./ 쇼케이스 해마도 마찬가지야.(108)

'나'와 윤하는 해마의 존재를 다른 사람에게 넘겨주기 위해 각자의 해마를 데리고 해마 생일 이벤트 카페에 간다. '나'가 해마를 카페에 데려갔을 때 이미 다른 시간선에 존재하는 해마들로 북적인다. '나'와 다를 바 없이 다른 팬들도 실제 해마를 원하지 않았던 것이다. 화면 밖에서 함께 살아간다는 것은 아이돌-팬덤의 관계만을 지칭하는 것이 아니라 부양자-피부양자의 책임까지 떠안는 일이다.

사랑이 책임으로 느껴지는 순간 바로 팬들의 사랑은 파편화된다. 눈앞에 자신이 좋아하는 아이돌이 있다는 사실만으로 "예전 같았으면 낙원이라고 생각했겠지만, 막상 체험해 보니 그렇지 않은(109)" 것처럼 일상과 결부되고 책임이라는 무게가 실리면 이상과 현실의 괴리감으로 팬심에는 균열이 생길 수밖에 없다. 다만 여태껏 소비로만 증명한 사랑과 감각으로 느낀 사랑이 달라 '나'는 혼란에 빠진다. '나'는 해마를 향한 괴리감을 해소하기 위해 "해마가 더 좋은 조건의 팬에게 신세를 질 수 있도록 적극적으로 돕고 싶다(108)"는 '애증의 운동'[22]으로 삼아 '나'는 해마에 대한 자신의 행동을 정당화한다.

본디 사랑하는 일은 누군가에 대해서 외관이 아닌 내면을 탐구하는 일이다. 하지만 '나'는 해마가 멋있었던 날, 첫 무대 선 날 등 '아이돌 해마'에 대해서 모르는 것이 없지만 실제 해마의 취향과 관심사에 대해서는 아는 바가 없다. 심지어 같이 지내면서도 해마의 사적인 것에 대해 관심 갖지 않는다.

> 나는 해마가 어떤 정치세력을 지지하는지, 살면서 몇 번의 부침을 겪었는지, 그 지나간 상처들이 가슴에 얼마만큼 사무쳤는가를 모른다. 하루가 멀다 하고 사랑을 고백하고, 보고 싶다고 말하고, 얼굴과 실력과 성격을 예찬하면서도, 그런 것들을 모르는 채로 지낸다. 딱히 알고 싶지도 않았다.(114)

인용문에서 보듯 '나'의 관심은 해마가 바라보는 시선 끝을 공유하지 않는다. 언제나 '나'의 시선을 경유하면서 본다. 그래서 '나'는 해마의 사적인

22) 안희제, 「사랑은 망한다-장르의 잔여, 붙잡을 수 없는 욕망」, 『문학과 사회』 제146호, 여름, 문학과지성사, 2024, 94쪽.

정보는 관심 없다. '나'의 시선에는 해마의 사적인 것은 없기 때문이다. 그저 사랑하는 아이돌로서의 해마가 '나'가 구축한 세계관 안에서만 존재할 뿐이다. 해마가 만약 '나'가 그려낸 세계에서 나온다면 "언제 좋아한 적이 있었나 싶을 정도로 무관심"해진다. 해마를 향한 사랑은 '아이돌 해마'의 파편들이 한곳으로 모일 때 가능하다.

> 나는 해마가 싫다. 밤만 되면 수염 자국 올라오는 해마의 인중이 싫다. 양말을 뒤집어서 벗어 놓는 해마의 부주의함이 싫다. 집 안에서 시도 때도 없이 흥얼거리는 해마의 생목소리가 싫다.(109)

'나'는 해마의 인간적인 모습을 좋아하지 않는다. 자신이 좋아하던 아이돌인 해마와 함께 지내면서 해마에 대한 사랑은 식어버린다. 해마의 현실적인 모습은 환상에 머물렀던 모든 순간을 부순다. 나를 이상으로 데려다 놓았던 해마의 존재는 어느새 '나'를 현실에 데려다 놓는다. 그리고 사랑마저 퇴색하게 만든다. 아이돌이라는 환상은 사실 지극히 현실적인 것이어서, 실체와 마주하면 환상에 머물렀던 팬은 현실로 돌아오게 된다.

윤하는 "박사과정에 들어가서 연예인을 좋아할 시간 여유가 없어졌다며(115)" 해마 팬덤을 탈퇴했다. '나'는 해마와 함께 지내면서 결코 깨지지 않을 줄 알았던 "꿈과 환상(113)"이 깨져 더 이상 해마를 사랑하지 않았다. 하지만 역설적이게 '나'가 해마의 존재를 그 자체로 바라보는 순간은 사랑이 식은 이후부터다.

> 저희 악수 한번 해도 될까요. /네, 그럼요. 해마는 거절하지 않는다. 담뱃불을 끄고 바지춤에 손을 문지른다. (...) 그가 내민 손을 맞잡는다. 지금 내가 해마에 관하여 알 수 있는 건 이것뿐이다.(108)

해마에 대한 마음을 정리한 후 우연히 '나'는 카페에서 해마를 만나게 되는데, 이때의 '나'는 해마의 존재를 받아들이고 인간적으로 대한다. '나'의 태도는 여태껏 해마에게 보여준 태도 중 가장 진솔한 모습이 아닐까. 특히 '나'가 먼저 '악수'를 청한 순간도 너무나도 인간적이다. 함께 방에 있을 때는 말조차 어색하고, 모든 대화를 돈으로 생각했다면 이제는 사람-사람으로 대하기 시작한 것이다. '나'와 해마가 악수를 요청해 찰나의 '온기'를 나눈 일은 진짜 해마와 마주한 최초의 순간일 것이다. 이것은 사랑의 감정을 불러일으키지는 못하지만, 찰나의 온기로 남아 추억을 지속하는 힘으로 볼 수 있다.

이처럼 아이돌을 향한 팬의 마음은 현실과 이상이라는 괴리감으로 파편화된다. 팬덤의 사랑은 강렬하지만, 조각으로 깨지는 그런 사랑이다. 화면 너머에 해마만을 사랑했던 '나'처럼 파편화된 사랑은 다른 소설에서 추후 버추얼 아이돌에 대한 관심으로 전환하는 계기가 된다. 실체가 없는 버추얼 아이돌이 팬덤에게 현실과 마주할 가능성을 제거하고, 가상을 보다 재현적인 것으로 만들어 버추얼 아이돌은 존재 자체가 물질성을 획득하여 완전한 존재로 팬들에게 비춰지는 것이다.

5. 결론

버추얼 아이돌은 기존 아이돌의 문제를 보완하고 장점을 극대화한 존재이자 인간적이지 않으면서 너무나도 인간적인 역설적인 존재다. 버추얼 아이돌을 향한 관심과 인기는 앞으로 꾸준히 증가할 것이다. 아이돌의 변화 양상만 보더라도 팬덤의 문화와 대중의 인식 변화를 빠르게 알아차릴

수 있다.

인공지능의 발전과 더불어 대중이 욕망하는 대상의 방향이 다양해졌기에 더는 아이돌에게 실체에 대한 기대가 없다는 사실을 〈사랑 파먹기〉를 통해 짐작할 수 있었다. 소설에서도 드러났듯, 팬덤은 현실보단 가상 세계의 '나'를 관통하여 아이돌을 바라본다. 그래서 팬이 아이돌을 바라보는 시선과 사랑 방식의 재개념화의 필요성을 앞에서 언급하였다. 팬덤의 사랑은 다차원적이어서 단일한 대상이 아닌, 대상을 구성하는 모든 요소와 함께 고려됨을 앞에 지적한 바 있다.

또한 현실보다 가상의 이미지를 추구하는 팬덤의 욕망을 해마의 서사와 〈아쿠아〉에 스며드는 인물을 통해 확인할 수 있었다. 그리고 헤일스가 강조했던 것처럼 팬들은 현존이 부재하는 대상을 만나고, 이 부재가 사랑을 지속하는 동력으로 작용함을 소설에서 찾아볼 수 있었다.

버추얼 아이돌에서 '버추얼'은 팬들의 욕망을 집약한 결정체이다. 〈사랑 파먹기〉에 등장한 버추얼 아이돌 〈아쿠아〉가 "우리들 앞에는 더욱 놀랍고 멋진 미래가 펼쳐질 거야. 계속 기대해도 좋아. 그리고 내가 사람이 아니라고 해서 두려워하거나 걱정하지 마. 우린 잘 지낼 수 있을 거야(165)"라고 보낸 새해 인사에서 짐작할 수 있듯이 진정한 사랑은 현실에 존재하지 않음을 전하고 자신들의 완전함을 인지하고 있음을 확인할 수 있다. 〈아쿠아〉와 같은 '이상적인' 버추얼 아이돌은 아이돌이 완벽한 사랑을 팬들에게 제시하고, 팬들은 이들의 사랑을 선택적으로 받을 수 있는 그런 양방향이지만 다방향적인 사랑 형태를 보여준다.

앞으로 버추얼 아이돌의 이미지와 인기는 계속 상승할 것이다. 나아가 '디지털 아우라'[23]의 효과로 버추얼 아이돌을 '인격체'로서 느낄 날이 도래

23) 이광석, 『디지털 폭식 사회』, 인물과사상사, 2022, 40쪽.

할 것이다. '가상'이라는 한계를 넘어선, 경계를 지워버리는 인공지능 기술의 무한한 가능성과 인간의 손길이 닿은 '버추얼'은 도태되었던 사람들에게 새로운 희망이 될 것이다. 소설에서도 버추얼의 존재가 등장했듯, 우리는 이제 문학과 아이돌 영역에도 가상의 세계가 교차하면서 현실과 가상의 경계는 더욱 모호해질 것이며, 가상 공간의 또 다른 내가 있듯 우리의 세계가 다방면으로 확장되리라 믿어 의심치 않는다.

참고문헌

1. 기본자료

권혜영,『사랑 파먹기』, 민음사, 2023.

2. 논문과 단행본

강준만·강지원,『빠순이는 무엇을 갈망하는가?』, 인물과사상사, 2016.

김남희·김지윤,「국내 버추얼 아이돌의 팬덤 형성 요인에 관한 연구」,『한국디자인학회 학술발표대회 논문집』제10호, 한국디자인학회, 2023, 124-125쪽.

군터 게바우어·스벤 뤼커,『새로운 대중의 탄생』, 염정용 옮김, 21세기북스. 2020.

대홍기획 데이터인사이트팀 외,『세대 욕망』, 한스미디어, 2024.

박한하·한혜원,「한국 버추얼 아이돌의 가상성 연구 - 〈플레이브〉를 중심으로」,『인문콘텐츠』제72호, 인문콘텐츠학회, 2024, 103-126쪽.

스티브 존스,『디지털 미디어의 최신 지식』, 이재현 옮김, 커뮤니케이션북스, 2006.

질 들뢰즈,『주름, 라이프니츠와 바로크』, 이찬웅 역, 문학과지성사, 2004.

안희제,「사랑은 망한다-장르의 잔여, 붙잡을 수 없는 욕망」,『문학과 사회』146호 여름, 문학과지성사, 2024.

안희제,『망설이는 사랑』, 오월의 봄, 2023.

오윤지,「버추얼 아이돌 팬덤의 향유 문화 연구」,『한국콘텐츠학회 논문지』제24호, 한국콘텐츠학회, 2024, 184-192쪽.

오제욱,『버추얼 휴먼』, 포르체, 2022.

윤현정·이진·윤혜영,「메타버스 개념과 유형에 관한 시론: 가능세계 이론을 중심으로」,『인문콘텐츠』제62호, 인문콘텐츠학회, 2021, 57-80쪽.

황태욱·김규정,「문화콘텐츠의 메타버스 활용 사례연구 -버츄얼 아이돌 '이세계 아이돌'분석을 중심으로」,『한국콘텐츠학회 논문지』제23권 2호, 한국콘텐츠학회, 2023, 12-25쪽.

캐서린 헤일스,『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가』, 허진 역, 플래닛, 2013, 439쪽.

Gilles Deleuze, *Cinema 2 the Time-Image*, Univ of Minnesota Pr, 1989.

Karandashev, Vicotor & Clapp Stuart, *Multidimensional Architecture of Love: From Romantic Narratives to Psychometrics*. J Psycholinguist Res, Springer Science+Business Media New York, 2015.

Abstract

Virtual Idol Fandom and Culture through Literature
- Focusing on <Eating love scallions>

Kim, Min-Ji(Ewha Womans University)

With the appearance of virtual idols in literature, it is possible to indirectly examine the perception of idol fandom and fans beyond the dimension of desire required in fan pick. There may be people who have difficulty understanding the existence and fandom of virtual idols that are gaining popularity recently. To this end, this study aims to examine the virtual fandom culture and changed view of love through literary works. Virtual idols that have benefited from the expansion of the metaverse and the development of artificial intelligence have changed the idol culture and fandom culture. They have always seen continuity and provide absolute faith that will not unsettle fans. This has led to a positive perception of not only virtual idols but also virtual humans. Among the various changes, this study focuses on love. If you look indirectly at the relationship between an idol who craves love from fans and a fan who wants to prove their love, you can see the idol and virtual culture. It is possible to compare the love for an existing idol that exists but is too ideal with the love of a virtual but extremely realistically loving virtual idol.

If existing idols need one-way love, virtual idols realize complete love that can always be communicated with fans. The characters in Kwon Hye-young's "Eating Love," who are tired of one-way love, feel complete love as they pursue virtual idols. If love was incomplete and uncomfortable for them, they found the possibility of complete love due to virtual idols. Based on this narrative, Chapter 2 examines the changed perceptions of virtual idols and characters with

completely indispensable characteristics. Chapter 3 follows the character's gaze by focusing on the idol fandom's love view and comparing the fan's love view toward the existing idol with virtual idols that provide complete love, a form of divine love.

(Keywords: Virtual Idols, Fandom, Multidimensional Love, Virtual Community, Consumption, Goods)

논문투고일 : 2024년 9월 7일
논문심사일 : 2024년 10월 14일
수정완료일 : 2024년 10월 17일
게재확정일 : 2024년 10월 18일