

팬픽션의 생성 요소 연구 — 〈스타 트렉(Star Trek)〉을 중심으로

김유나*

1. 서론
2. 원형세계(protoworld)의 시공간 확장
3. 자기반영적 페르소나의 재현
4. 다중 원전의 하이퍼매개
5. 서사적 뒤흔을 통한 평행세계 진입
6. 결론

국문요약

본 연구는 동시대 대중문학으로서의 팬픽션에 주목하고 팬픽션의 생성을 유발하는 서사적 요소를 밝힌다. 이에 루보미르 돌레첵과 마리 로르 라이언의 가능세계 생성 이론에 입각해 팬픽션의 생성 원리를 고찰한다.

팬픽션은 원전의 두 가지 핵심요소인 캐릭터와 세계의 보존 및 변형 방식에 따라 총 네 가지 유형으로 재현된다. 이어쓰기의 경우, 원전의 캐릭터와 세계를 모두 보존하면서도 시간적, 공간적 틈을 확장하는 방식으로 나타난다. 드림소설의 경우, 이야기세계에 들어가고자 하는 사용자의 욕망을 반영한다. 크로스오버의 경우, 여러 이야기세계를 혼합하고자 하는 욕망에서 발생한다. 평행세계의 경우, 사용자의 상상력을

* 이화여자대학교 융합콘텐츠학과 강사.

통해 세계관 자체를 재구성한다.

본 연구는 팬픽션의 다양한 재현 양상을 살펴봄으로써 팬픽션 생성의 원리가 되는 이야기 요소를 분석한다. 이를 통해 팬픽션이 원전의 캐릭터와 세계를 기반으로 형성되고 있음을 밝힌다.

(주제어: 팬픽션, 원형세계, 이어쓰기, 드림소설, 크로스오버, 평행세계)

1. 서론

본 연구의 목적은 디지털 패러다임의 대중문화으로서 팬픽션(fanfiction)에 주목하고, 그 생성 요소를 분석함으로써 팬픽션의 서사적 특질을 규명하는 데 있다.

팬픽션이란 팬들이 자신이 속한 미디어 팬덤(fandom) 안에서 그 향유의 대상으로 삼고 있는 대중매체의 이야기와 캐릭터를 새로운 방식으로 다시 표현한 허구적 서사체이다.¹⁾ 팬픽션은 영화, TV 드라마, 애니메이션, 만화, 소설, 게임 등 다양한 대중매체의 이야기를 원전(canon)으로 삼는다. 비록 선행하는 텍스트에 기반을 두고 있으나, 팬픽션은 원전의 서사적 빈틈을 채움(filling the gaps)으로써 새로운 이야기를 창조하고자 하는 열망을 반영한다.²⁾ 가령 팬픽션은 ‘만약 이랬다면(what-ifs)’, ‘이랬을 수도 있겠다(could-have-beens)’, ‘이랬어야 했다(should-have-beens)’³⁾ 등의 상상으로부터 시작한다.

일찍이 팬픽션은 ‘팬이 쓴, 팬을 위한 이야기’로서 특정 팬덤 내에서만

1) H. Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture: Studies in culture and communication*, Routledge, 2012, pp.23-24.

2) T. Collins, "Filling the Gaps: What's Happening in the World of Fan Fiction", *Library Media Connection*, Vol.24 No.4, 2006, p.36.

3) A. Jamison, *Fic: Why Fanfiction is Taking Over the World*, BenBella Books Inc., 2013, p.18.

한정적으로 향유되었으나, 오늘날에는 분명 팬덤 밖에서도 활발하게 창작, 소비, 유통되고 있다. 일례로 2012년 출판된 E.L. 제임스(E.L. James)의 『그레이의 50가지 그림자(Fifty shades of Grey)』는 본래 판타지 소설 『트와일라잇(Twilight)』 시리즈의 팬픽션이었으나, 대중적 인기에 힘입어 정식 소설로 출간된 후 영화로까지 제작되었다. 이밖에도 7개 이상의 팬픽션이 소설로 출간되어 큰 호응을 얻은 바 있다.⁴⁾

이처럼 팬픽션은 동시대 대중문학으로서 기능하고 있다는 점에서 분명 연구해볼 만하다. 특히 본 연구는 팬픽션의 대중성이 그 서사적 특성에 기인한다고 전제하고, 팬픽션의 서사 자체를 분석해보고자 한다.

팬픽션 서사에 대한 연구는 크게 두 가지 흐름을 통해 진행된 바 있다. 첫 번째 흐름은 팬픽션의 서사 주체 주목한 연구들이다. 국내외를 막론하고 팬픽션에 대한 초기 연구는 주로 ‘슬래시 픽션(slash fiction)’이라는 하위 장르에 주목했다. 슬래시 픽션이란 남성 캐릭터 간의 낭만적이고 성애적인 관계를 중점적으로 다루는 팬픽의 한 장르이다.⁵⁾ ‘키르크/스팍(Kirk/Spock)’과 같은 형태로 슬래시(/) 기호를 통해 기호의 앞뒤로 동성애 관계에 있는 각 캐릭터의 이름을 표기한다.⁶⁾ 슬래시 픽션의 작가가 대부분 ‘여성’이었다는 점에서⁷⁾, 이들 연구는 여성 주체에 대한 논의로 이어졌다.⁸⁾ 캐서린 토젠버거(Catherine Tosenberger)는 슬래시 픽

4) 김유나, 『팬픽션의 생성적 의미 고찰』, 『인문콘텐츠연구』 통권44호, 인문콘텐츠학회, 2017, 159쪽.

5) 헨리 젠킨스, 『팬, 블로거, 게이머』, 정현진 역, 비즈앤비즈, 2008, 94쪽.

6) C. Tosenberger, "Homosexuality at the Online Hogwarts: Harry Potter Slash Fanfiction", *Children's Literature*, Vol.36 No.0, 2008, pp.185-207.

7) F. Coppa, "A Brief History of Media Fandom", *In Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, Karen Hellekson and Kristina Busse ed., McFarland, 2006, pp.41 - 59.

8) 슬래시 픽션에 대한 대표적 선행사는 다음과 같다. M. MacDonald, "Harry Potter and the Fan Fiction Phenom", *The Gay & Lesbian Review Worldwide*, Vol.13 No.1, 2006;

선이 청소년들에게 다양한 성적체성을 구축할 수 있는 기회를 제공해준다고 주장했으며⁹⁾, 이화진은 팬픽션이 사회의 이중 억압 속에 놓여 있는 10대 여성들의 저항문학으로서 기능하고 있음을 밝혔다.¹⁰⁾ 이들 연구는 모두 '여성'과 '성적체성'이라는 핵심어를 통해 팬픽션을 이해한다. 이때 팬픽션이 여성들의 문학이며 다양한 젠더 정체성을 논할 수 있는 대안적 장임을 밝히고 있다.

팬픽션의 사회문화적 기능을 긍정적으로 읽어내고 있다는 점에서 이들 연구는 분명 유의미한 지점이 있다. 다만 수용미학적 측면에서 슬래시 픽션이라는 일부 장르만 연구했다는 점은 다소 한계적이다. 이후로 팬픽션 서사의 양상이 다변화했기 때문에 위와 같은 논의는 더 이상 유효하지 않다.

한편 팬픽션의 서사적 구조를 밝히거나 서사적 특이점을 도출하고자 시도한 연구들도 있다.¹¹⁾ 대표적으로 안수지는 한국 아이돌 팬픽에 나

D. Raven, "The Slash Fanfiction Connection to Bi Men", *Journal of Bisexuality*, Vol.0 No.24, 2008, pp.195-202; C. Tosenberger, "Homosexuality at the Online Hogwarts: Harry Potter Slash Fanfiction", *Children's Literature*, Vol.36 No.0, 2008, pp.185-207; E. Woledge, "Decoding Desire: From Kirk and Spock to K/S", *Social Semiotics*, Vol.15 No.2, 2005, pp.235-250; 박수진, 「청소년의 팬픽문화와 동성애에 대한 태도 연구: 여자 중학생들을 중심으로」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2004; 류정월, 「에로스의 기호학: 팬픽(fanfic)의 기호학적 분석 - 소녀들의 성적 정체성 구성을 중심으로」, 『기호학연구』 23권, 한국기호학회, 2008, 195-212쪽; 한유림, 「2·30대 여성의 아이돌 팬픽 문화를 통해 본 젠더 트러블」, 서울대학교 석사학위논문, 2008.

9) C. Tosenberger, "Homosexuality at the Online Hogwarts: Harry Potter Slash Fanfiction", *Children's Literature*, Vol.36 No.0, 2008, p.185.

10) 이화진, 「사이버 팬픽(fan-fiction)을 통해본 '10대 여성'들의 이중억압과 대안 모색: 가수 '신화' 팬픽사이트 '땃다신화를 중심으로」, 한양대학교 석사학위논문, 2003.

11) 팬픽션의 서사적 특징을 분석한 대표적 선행사는 다음과 같다: 남명희, 「팬픽션의 관점으로 보는 대안세계(alternative universe)와 원소스 멀티유즈: 가이 리치의 〈셜록 홈즈〉, FOX 《하우스》, BBC 《셜록》 비교」, 『영화연구』 통권 51호, 한국영화학회, 2012, 63-91쪽; 안수지, 「한국 아이돌 팬픽의 서사 연구」, 이화여자대학교 석사학위논문

타난 인물 간 결합 방식을 살펴보고 팬픽의 서사적 함의가 결연 서사에 있음을 밝혔다. 이러한 경우, 수용미학적 관점에서 벗어나 팬픽션 서사의 특이점을 고찰했다는 점에서 연구사적 의의가 크다. 다만 대다수의 연구가 국내 아이돌 팬픽만을 연구대상으로 삼았다는 점에서 그 분석 결과를 보편화하기 어렵다.

남명희는 평행세계(alternate universe, AU)를 소재로 택하는 팬픽션에 주목하고 팬픽션의 창작 원리를 밝혔다. 이때 팬픽션을 “원전에 대한 철저한 이본(異本)”이라고 전제하고 그 창작 기제를 ‘패러디’ 혹은 ‘각색’이라는 방법론을 통해 찾고 있다.¹²⁾ 그러나 팬픽션은 반드시 원전의 아우라를 파괴하지는 않는다는 점에서 패러디와는 다르다. 나아가 『그레이의 50가지 그림자』의 예시를 통해 알 수 있듯 더 이상 철저한 이본에만 그치지 않는다.

본 연구는 위와 같은 전제야말로 팬픽션에 관한 지금까지의 제한적 담론을 오히려 강화한다는 점에서 문제적이라고 본다. 팬픽션은 분명히 동시대의 대중문화로서 기능하고 있으며, 본 논문은 그 이유를 팬픽션의 생성적 힘이라고 전제한다. 이에 팬픽션 생성의 원동력으로서 그 서사에 내재한 특질적 요소들을 밝혀보고자 한다.

팬픽션의 생성 요소를 살펴보기 위해서는 오랜 기간 대중적으로 유효한 텍스트를 연구대상으로 선정할 필요가 있다. 이러한 점에서 <스타 트렉(Star Trek)>은 50년이 넘는 기간 동안 팬픽션의 원전으로서 기능하

문, 2014; 한혜원, 「온라인 팬픽에 나타난 스토리 리텔링 연구」, 『인문콘텐츠』 통권 27호, 인문콘텐츠학회, 2012, 117-128쪽; 한혜원, 「한국 온라인 팬픽의 인물 형상화 방식」, 『한국방송학보』 27권 4호, 한국방송학회, 2012, 294-328쪽.

12) 남명희, 「팬픽션의 관점으로 보는 대안세계(alternative universe)와 원소스 멀티유즈: 가이 리치의 <셜록 홈즈>, FOX <<하우스>>, BBC <<셜록>> 비교」, 『영화연구』 통권 51호, 한국영화학회, 2012, 63-65쪽.

고 있다는 점에서 연구대상으로서 적합하다. 〈스타 트렉〉은 진 로덴베리(Eugene Wesley Roddenberry)가 제작한 북미의 엔터테인먼트 미디어 프랜차이즈(media franchise)이다. 23세기를 배경으로 주인공인 제임스 커크(James Kirk) 선장과 승무원들이 우주연합함선 ‘엔터프라이즈(Enterprise)’호를 타고 우주를 탐험하는 이야기를 다룬다. 최초의 시리즈는 1966년부터 방영한 TV 드라마이며, 이후로 12편의 영화와 총 6개의 TV 시리즈가 제작되었다. 특히 TV시리즈의 경우 도합 30개 시즌과 726편의 에피소드를 통해 방대한 세계관을 형성했다.

특히 내용적으로 ‘워프 드라이브(warp drive)’, ‘순간 이동(transport)’, ‘시간 여행’ 등의 설정을 통해 1980년대부터 2400년대까지를 오가는 이야기를 다룬다. 2009년부터 출간되고 있는 리부트 작품의 경우, 원전 시리즈의 평행세계를 다루고 있다. 이처럼 연대기적으로 장대한 시간과 물리적으로 광활한 공간을 다룬다는 점에서 〈스타 트렉〉은 무한히 확장할 수 있는 ‘이야기세계(storyworld)’¹³⁾를 제공한다.

〈스타 트렉〉의 팬픽션 역시 이러한 복잡한 시공간적 설정을 적극 활용한다. 이때 시간의 흐름에 따라 원전 시리즈의 세계관이 구조적으로 복잡해지는 과정을 실시간으로 드러내기도 한다.

13) M. Ryan, J. Thon, *Storyworlds across Media*, University of Nebraska Press, 2014.

〈표 1〉
대표적 팬픽션 아카이브의 〈스타 트렉〉 팬픽션 개수 (2017년 4월 7일 기준)
(단위: 편)

구분	원전	팬픽션 수
팬픽션 닷넷	〈스타 트렉: 더 비기닝〉	13.5k (약 135,000)
	〈스타 트렉 딥 스페이스 나인〉	1.8k (약 18,000)
	〈스타 트렉 엔터프라이즈〉	4.5k (약 45,000)
	〈스타 트렉〉 기타 시리즈	1.7k (약 17,000)
	〈스타 트렉 넥스트 제너레이션〉	4.2k (약 42,000)
	〈스타 트렉 오리지널 시리즈〉	6.3k (약 63,000)
	〈스타 트렉 보이저〉	9.1k (약 91,000)
	〈스타 트렉 온라인 (Star Trek Online)〉	149
아카이 브오브 아워온	〈스타 트렉: 더 비기닝〉	36,962
	〈스타 트렉 오리지널 시리즈〉	27,134
	〈스타 트렉 딥 스페이스 나인〉	2,550
	〈스타 트렉: 넥스트 트렉〉	1,997
	〈스타 트렉 엔터프라이즈〉	1,931
	〈스타 트렉 넥스트 제너레이션〉	119

위 표는 팬픽션닷넷(Fanfiction.Net)¹⁴과 아카이브아워온(Archive of Our Own, AO3)¹⁵에 업로드 된 〈스타 트렉〉 팬픽션의 수치적 규모를 보여준다. 비록 각기 다른 시리즈를 원전으로 채택하고 있을지라도 각각 팔목할 만한 작품 수를 보여준다. 한편, 〈스타 트렉〉의 팬픽션은 특히 2009년에 개봉한 〈스타 트렉: 더 비기닝〉을 기점으로 그 양이 급격하게 증가했다. 이는 리부트 작품이 평행세계를 제시함으로써 원전의 세계관을

14) 팬픽션닷넷은 세계에서 규모가 가장 큰 온라인 아카이브로 1998년 서비스를 시작했다. 전 세계의 소설, 영화, TV 드라마, 게임, 만화, 애니메이션에 대한 팬픽션을 창작 및 소비할 수 있다. 2017년 4월 10일을 기준으로 30개가 넘는 언어로 총 2,200,000만 개가량의 팬픽션을 보유하고 있다. <https://www.fanfiction.net/>

15) 아카이브오브아워온은 '혁신적 작품을 위한 조직(Organization for Transformative Works)'이라는 비영리 단체를 통해 개설된 온라인 팬픽션 아카이브이다. 2009년에 서비스를 시작했으며 2017년 4월 10일을 기준으로 2,000,000여 개의 팬픽션을 보유하고 있으며 전체 사용자는 약 750,000명이다. <http://archiveofourown.org/>

확장했기 때문이다. 실제로 리부트 작품 이후의 팬픽션은 이러한 평행 세계관을 활용하여 시공간적으로 한층 복잡해진 서사를 보여준다. 이에 본 연구는 리부트 작품의 등장인물 팬픽션의 연구사에서 중요한 분기점으로 보고, 2009년 이후에 나타난 팬픽션을 구체적 연구대상으로 삼고자 한다.

루보미르 돌레첵(Lubomir Dolezel)은 이야기의 창작을 ‘허구 만들기(fiction making)’로서 이해한 바 있다. 이야기를 통해 구현된 허구적 세계는 본질적으로 불완전(incomplete)하다. 이는 허구적 세계에 ‘잉여’가 내재함을 뜻하며, 동시에 그 잉여의 충전 또한 허용한다는 것을 암시한다.¹⁶⁾ 로만 잉가르덴(Roman Ingarden)은 ‘미규정 부분’, ‘불확정성’, ‘공백’ 등의 용어로 이러한 특성을 논의하면서, 독자가 ‘틈 채우기(gap-filling)’ 행위를 통해 작품을 구체화(concretization)한다고 설명한 바 있다.¹⁷⁾

돌레첵이 모든 허구적 이야기를 ‘가능세계(possible worlds)’로 인식했던 바와 같이, 팬픽션이야말로 원전의 공백을 채우는 또 다른 가능세계이다. 돌레첵은 이러한 경우를 ‘원형세계(protoworld)’를 변형한 ‘계승세계(success world)’라 표현했다. 중요한 것은 팬픽션의 서사 주체가 다중이라는 점에서 변형을 유발하는 시작점(entry point), 즉 팬픽션의 생성 요소 역시 다양하다는 것이다.

주지하다시피 팬픽션 서사의 가장 큰 특징은 다양성(multiplicity)이다. 나아가 팬픽션의 방대한 분량을 생각했을 때, 그 전체 텍스트를 분석할 수 있는 연역적 체계를 구축하는 것은 쉽지 않다. 반대로, 본 연구는 귀납적 원리를 통해 동일한 생성 요소를 공유하는 팬픽션끼리 범주화시킨

16) 미우라 도시히코, 『허구세계의 존재론』, 박철은 역, 그린비, 2013, 40-44쪽.

17) R. Ingarden, "Artistic and Aesthetic Values", in J. Margolis ed., *Philosophy Looks at the Arts*, Temple U.P., 1987, p.118.

다면 팬픽션의 서사적 특질을 해명할 수 있을 것이라 가정한다. 실제로 사용자들은 일정한 원칙에 따라 팬픽션을 분류하고 있으며, 각각을 하나의 유형 혹은 장르로서 인식하고 있다.

〈표 2〉 변형 대상에 따른 팬픽션 서사의 사용자 분류

변형 대상	분류	설명
캐릭터	젠더 벤더 (genderbender)	원전 캐릭터의 성별을 반대로 설정함
	슬래시 픽션 ¹⁸⁾	남성 캐릭터 간 성애적 관계를 다룸
	가족물	자작 캐릭터(original character)가 원전 캐릭터의 가족으로 등장함
	메리수(Mary Sue)/ 드림소설	자작 캐릭터가 주인공으로 등장함
	빙의물	자작 캐릭터가 원전 캐릭터에 빙의함
	차원이동물/트립물	자작 캐릭터가 팬픽션 속으로 이동함
	역행물	캐릭터가 과거로 돌아감
세계	애프터(after)	원전의 속편 혹은 이어쓰기
	재구성물 (canon-divergent)	원전을 처음부터 독자적으로 재구성함
	크로스오버 (crossover)	두 개 이상의 원전에 등장한 캐릭터나 세계관을 혼합함
	평행세계 (Another Universe, AU)	원전 캐릭터가 평행 세계에 등장함
기타	RPF(Real Person Fiction)	실존인물이 등장하는 팬픽션
	분기물	선택에 따라 후행 서사가 달라짐

위 표는 팬픽션닷넷, 아카이브아워온, 위키피디아(wikipedia)¹⁹⁾, 나무위키²⁰⁾ 등 팬픽션에 관한 국내외 사용자 커뮤니티에 나타난 팬픽션의 분류를 종합한 것이다. 물론 이러한 분류가 체계적인 기준을 따른 것은 아니나, 팬픽션이 원전의 ‘변형’을 통해 발생한다는 점을 상기했을 때 그 변형의 대상에 따라 위와 같이 범주화할 수 있다.

18) 여성 캐릭터나 이성 캐릭터 간 성애적 관계를 다룬 팬픽션은 각각 펄스래쉬(femslash), 헤트(het, heterosexual의 약어)라 칭한다.

19) 위키피디아 팬픽션 항목 https://en.wikipedia.org/wiki/Fan_fiction

20) 나무위키 팬픽션 항목 <https://namu.wiki/w/%ED%8C%A9%ED%94%BD%EC%9A%A9%EC%96%B4>

위 표에서 볼 수 있듯, 원전에서 변형되는 요소는 크게 ‘캐릭터’와 ‘세계’로 나눌 수 있다. 이때 캐릭터는 원전의 등장인물을 가리키며, 세계는 시공간적 설정을 아우르는 배경으로서 이해할 수 있다. 본 연구는 이 두 가지야말로 팬픽션의 핵심적인 생성 요소라고 보고, 이들 요소가 일정한 기준을 통해 변형되고 있다고 전제한다.

돌레첼은 원형세계가 계승세계로 연결될 수 있는 세 가지 원리를 ‘확장(expansion)’, ‘대체(displacement)’, ‘전이(transposition)’라고 제시했다.²¹⁾

마리-로르 라이언(Marie-Laure Ryan)은 돌레첼의 이론을 확장해 ‘인용(quotation)’의 원리를 추가했다.²²⁾ 본 연구는 돌레첼과 라이언이 제시한 네 가지 원리를 적용해 팬픽션의 생성 요소가 변형되는 방식을 분류하고자 한다.

확장과 대체는 원형세계의 이야기를 ‘변형’하려는 속성이 강하고, 전이와 인용은 ‘보존’하려는 속성이 강하다. 따라서 캐릭터와 세계가 각각 ‘변형’ 혹은 ‘보존’될 경우를 조합하면, 다음과 같이 네 가지 유형을 도출할 수 있다.

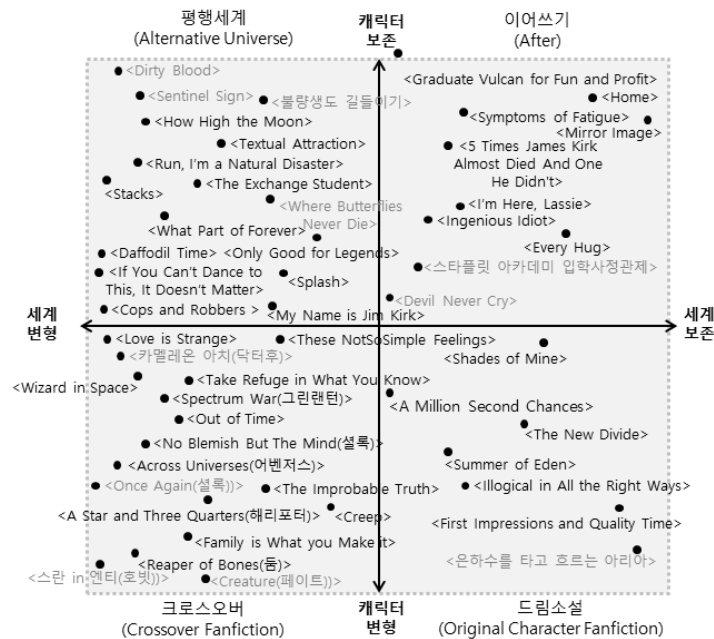
〈표 3〉 팬픽션 생성 원리에 따른 유형 분류

	생성 원리	유형
전이	캐릭터 보존 세계 보존	이어쓰기(after)
확장	캐릭터 변형 세계 보존	드림소설(self-insert)
인용	캐릭터 보존 세계 변형	크로스오버(crossover)
대체	캐릭터 변형 세계 변형	평행세계(alternative universe)

21) L. Dolezel, *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*, Johns Hopkins University Press, 2000, pp.206-207.

22) M. Ryan, "Transmedial Storytelling and Transfictionality, Poetic Today", *Porter Institute for Poetics and Semiotics*, Vol.34 No.3, 2013, pp.366.

위 표에서 도출한 네 가지 유형을 사분면으로 표기할 경우, 각 유형에는 다음과 같은 팬픽션들을 위치시킬 수 있다.



<그림 1> 유형 분류에 따른 팬픽션의 스펙트럼

본 연구에서는 각 사분면에 속하는 팬픽션의 구체적 사례를 살펴봄으로써 네 가지 유형을 순차적으로 분석하고자 한다. 이처럼 팬픽션의 주요한 생성 요소가 조합되는 방식에 따라 각 유형의 서사적 특질을 밝힐 수 있을 것으로 기대한다.

2. 원형세계(protoworld)의 시공간 확장

〈스타 트렉〉은 우주를 서사적 배경으로 채택한다. 우주는 무한한 시간과 만물을 포함하는 공간의 총체이다. 미하일 바흐친(Mikhail Bakhtin)은 이러한 시공간의 복합체를 가리켜 ‘크로노토프(Chronotope)’라고 칭한 바 있다.²³⁾ 모든 것을 담을 수 있는 시공간적 존재로서의 우주는 필연적으로 많은 잉여를 내재하기도 한다. 이러한 점에서 〈스타 트렉〉은 정교하게 구축된 크로노토프이면서도 동시에 수많은 시공간적 틈으로 구성된 다공적(porous) 서사이다.

토마스 파벨(Thomas Pavel)에 따르면 허구적 이야기가 지닌 필연적 틈은 독자를 통해 최소화될 수 있다.²⁴⁾ 이에 원본에서 서사적 개연성이 부족했던 부분, 시간 및 공간의 배치에서 접혀졌거나 축소 및 생략된 부분²⁵⁾ 등은 전부 팬픽션이 발생할 수 있는 ‘서사적 진공’들이다.

23) 여홍상, 『바흐친과 문학기론』, 문학과 지성사, 1995, 151-181쪽.

24) T. Pavel, *Fictional Worlds*, Harvard College, 1986, pp.108-109.

25) 한혜원, 「한국 온라인 팬픽의 인물 형상화 방식」, 『한국방송학보』 27권 4호, 한국방송학회, 2013, 296쪽.

〈표 4〉 〈스타 트렉〉 시리즈의 시간적 배경

연대기적 순서	시리즈 제목
2151-2155년	〈스타 트렉: 엔터프라이즈(2001 - 2005)〉
2233-2258년(AU)	〈스타트렉: 더 비기닝(2009)〉
2255년(출시 예정)	〈스타 트렉: 디스커버리(2017 예정)〉
2259-2260년(AU)	〈스타트렉: 다크니스(2013)〉
2263년(AU)	〈스타트렉: 비온드(2016)〉
2264-2269년	〈스타 트렉: 오리지널 시리즈(1966 - 1969)〉
2269-2270년	〈스타트렉 애니메이션(1973-1974)〉
2273-2278년	〈스타트렉: 모션 픽처(1979)〉
2285년	〈스타트렉2: 칸의 분노(1982)〉
2285년	〈스타트렉3: 스팩을 찾아서(1984)〉
2286년	〈스타트렉4: 귀환의 항로(1986)〉
2287년	〈스타트렉5: 최후의 결전(1989)〉
2293년	〈스타트렉6: 미지의 세계(1991)〉
2364-2370년	〈스타 트렉: 넥스트 제너레이션 (1987 - 1994)〉
2369 - 2375년	〈스타 트렉: 딥 스페이스 나인 (1993 - 1999)〉
2371-2378년	〈스타 트렉: 보이저 (1995 - 2001)〉
2371년	〈스타트렉: 넥서스 트렉(1994)〉
2375년	〈스타트렉: 최후의 반격(1998)〉
2379년	〈스타트렉: 네메시스(2002)〉

위 표에서 볼 수 있듯, 〈스타 트렉〉은 텍스트 내적으로는 1980년부터 2400년이라는 방대한 시간대의 이야기를 다룬다. 한편 텍스트 외적으로는 그 시리즈가 60년에 걸쳐 연장되고 있다는 점에서 현실적 문제나 사회문화적 배경이 지속적으로 팬픽션에 반영될 수 있는 기반을 제공한다. 〈스타 트렉〉의 시공간적 유동성은 특히 캐릭터를 통해 잘 드러난다. 캐릭터들은 ‘워프 드라이브’, ‘시간여행’, ‘순간이동’ 등의 미래적 기술을 통해 시공간을 자유롭게 넘나드는데, 그 예로 과거로 돌아가거나 ‘거울 세계(mirror world)’ 혹은 ‘평행세계와 같은 대안적 공간으로 편입하기도 한다.

팬픽션의 ‘이어쓰기’ 유형은 원전의 캐릭터와 세계를 모두 보존하면서도 내삽(interpolation) 혹은 외삽(extrapolation)을 통해 시간적, 공간적

틈을 확장한다. 이는 본래 수학용어로, 외삽은 이용 가능한 자료의 범위가 한정적이라 해당 범위 이상의 값을 구할 수 없을 때 관측된 값을 통해 그 이상의 값을 추정하는 방법이다. 내삽은 이용 가능한 자료의 범위 내에서 중간 값을 추정하는 방법이다. 미우라 도시히코(三浦俊彦)는 모든 문학작품이 작품에 내재한 잉여정보에 대해 내삽적, 외삽적 충진을 허용한다고 주장했다.²⁶⁾

이어쓰기 팬픽션은 내삽과 외삽의 원리를 통해 원전의 시간대를 연장 혹은 확장한다. 다시 말해 허구적 시간대의 사건을 고안하여 이를 원전 시간대의 이전, 이후, 중간 등에 삽입하는 것이다. 이때 사용자를 통해 생성된 허구적 시간대는 폴 리콥르(Paul Ricoeur)가 주창했던 ‘달력의 시간’ 개념을 통해 이해할 수 있다. 리콥르는 체험된 시간과 우주적 시간을 구분하면서 그 사이에 놓인 시간을 ‘달력의 시간’이라고 말했다. 사용자가 <스타 트렉>의 원전을 읽으면서 경험하는 이야기세계의 시간이 ‘체험된 시간’이라면, 사용자가 살아가는 현실세계의 시간은 ‘우주적 시간’이다. 달력의 시간은 이 두 가지 시간 중 어느 한 쪽에도 전적으로 속하지 않으면서도 두 가지 모두의 성질을 지니는 ‘제3의 시간’이다.²⁷⁾

이어쓰기 팬픽션에서 사용자는 달력의 시간을 인위적으로 삽입함으로써 이야기세계의 경험을 연장하는 데 목적을 둔다. 이때 외삽과 내삽의 원리에 따라 각각 원전 서사를 ‘크로노스(kronos)’적으로 연장하거나 ‘카이로스(kairos)’적으로 확대하게 된다. 크로노스가 단순히 순차적으로 진행되는 수평적 흐름으로서의 물리적 시간이라면, 카이로스는 유의미한 순간 또는 사건으로서의 시간을 가리킨다.²⁸⁾

26) 미우라 도시히코, 『허구세계의 존재론』, 박철은 역, 그린비, 2013, 44쪽.

27) 폴 리콥르, 『시간과 이야기 3』, 김한식 옮김, 문학과지성사, 2004, 204쪽.

28) 조르조 아감벤, 『남겨진 시간』, 강승훈 역, 코나투스, 2008.

〈표 5〉 원전의 크로노스적 연장 사례

제목	작가	시간적 배경
〈And Then I Let It Go〉	kianspo	〈스타 트랙: 비욘드〉 이후
〈Dust to Dust〉	IvanW	〈스타 트랙: 비욘드〉 이후
〈I'm Here Lassie〉	Griffindor DetectiveOfStarfleet	〈스타 트랙: 비욘드〉 이후
〈Magpie〉	waldorph	〈스타 트랙: 오리지널 시리즈〉 이전
〈Evolution〉	Rhaegal	〈스타 트랙: 더 비기닝〉 이후
〈Shakedown Cruise〉		〈스타 트랙: 귀환의 항로〉 이후
〈Home〉	Lanaea	〈스타 트랙: 더 비기닝〉 이후
〈Breaking Points〉	Ragdoll	〈스타 트랙: 더 비기닝〉 이후

크로노스적 연장의 경우, 원전의 시간대를 전후로 연장한다. 영화의 경우, 특정 작품의 시간대를 기준으로 선행하는 사건을 다룬 경우 ‘프리퀄(prequel)’로, 후행하는 사건을 다룬 경우 ‘시퀀(sequel)’로 칭하기도 한다. 위 표에서 볼 수 있듯, 각 팬픽션은 원전의 특정한 사건 이전 혹은 이후의 이야기를 다루고 있다.

“The crew of the Enterprise gets a breather while they are waiting for their new ship. Jim uses the time to do something he had sworn he would never do.

(kianspo, 〈And Then I Let it Go〉 1화 중²⁹⁾”

위 예시는 〈스타 트랙: 비욘드〉에서 엔터프라이즈호가 부서진 후 새로운 우주선이 만들어지는 동안의 이야기를 다룬다. 이러한 이어쓰기는 대개 특정한 원전을 기준으로 그 다음 시리즈가 출시되기까지의 공백기 동안 발생한다. 이는 시리즈 간 공백을 채움으로써 원전을 지속적으로 향유하고자 하는 욕망에 기반을 둔다.

29) <https://archiveofourown.org/works/7612954>

〈표 6〉 원전의 카이로스적 확대 사례

제목	작가	시간적 배경	중심 사건
〈The highway signs say we're close〉	BoldlyGoingNowhereFast	〈스타 트랙: 비욘드〉	아이오와에서의 휴가
〈Impaired〉	thetroll	〈스타 트랙: 비욘드〉	커크의 생일파티
〈A Step Too Far〉	Eireann	〈스타 트랙: 엔터프라이즈〉	외계인과의 첫 접촉
〈Potential, In Retrospect〉	Hitlike-hammers	〈스타 트랙: 더 비기닝〉	네로 사건 직후
〈Inner Voyages〉	SophieD	〈VOY〉	캐서린의 휴가
〈악마는 울지 않아〉	카레우유	〈스타 트랙: 더 비기닝〉	5년 임무

원전의 사건이 카이로스적으로 확대된 경우, 생략되거나 축소되었던 특정 사건을 현미경적으로 들여다본다. 가령 다음 예시는 〈스타 트랙: 비욘드〉에 한 장면으로 등장했던 커크의 생일을 주된 소재로 다룬다.

“Because it was Kirk's birthday, and because Jaylah was drunk, and because there was absolutely nobody else who could, Scotty takes Jaylah back to her own room to sleep... Only to find that, once there, she suddenly turns the tables on him,
(thetroll, 〈Impaired〉 1화 중³⁰⁾”

이 경우 원전에서는 짧게 제시되었던 사건을 확장적으로 그려낸다. 이때 주변적 인물의 시각을 통해 동일한 사건을 다시 그려내기도 한다. 이러한 재초점화(refocalization)는 원전에서 미처 다루지 못했던 부분을 조명함으로써 원전을 보충하고자 하는 욕망을 반영한다. 중요한 것은 이어쓰기 팬픽션의 경우 원전 서사의 연장으로서 그 전개에 있어서 필진성과 개연성을 가장 중시한다는 점이다. 다시 말해, 원형세계와 계승 세계는 어떻게든 서로 연결되어있다는 점에서 상호보완적이다.³¹⁾ 따라

30) <https://archiveofourown.org/works/7693162>

31) M. Leavenworth, “The Paratext of Fan Fiction”, *Narrative*, Vol.23 No.1, 2015, p.43.

서 사용자들은 원심적 상상력을 통해 원전을 무한히 확장하지만, 결국 이러한 이야기들은 구심적으로 원전을 더욱 공고히 다지는 역할을 한다.

3. 자기반영적 페르소나의 재현

볼프강 아이저(Wolfgang Iser)에 따르면 작품세계의 빈칸을 채우는 행위는 주관적인 작업이다.³²⁾ 원전의 서사적 진공은 창의적인 열린 공간으로서 사용자가 어떤 방식으로든 개입할 수 있도록 허용한다.³³⁾ 때문에 문학 작품의 독자는 종종 등장인물에게 감정이입을 하는 등, 이야기 세계를 대리경험 함으로써 카타르시스를 얻는다.

이야기세계에 들어가고자 하는 욕망은 팬픽션을 통해서도 적극적으로 드러난다. 사용자는 자작 캐릭터(original character, OC)³⁴⁾를 통해 허구적 세계를 경험한다. 이때 자작 캐릭터란 사용자가 창작한 고유의 허구적 캐릭터로서 가상세계의 아바타(avatar)와도 유사한 개념이다. 중요한 것은 이러한 자작 캐릭터가 대개 ‘자기반영적 페르소나(persona)’를 차용한다는 점이다.

페르소나란 고대 그리스어로 ‘가면’을 뜻하는 말에서 유래했다. 원래는 연극배우가 자신의 역할을 수행할 때 착용하던 가면을 의미한다.³⁵⁾ 심리학자 칼 구스타브 융(Carl Gustav Jung)은 이를 ‘개인의 사회적 가면’이라는 의미로 개념화시켰으며³⁶⁾, 일반적으로는 ‘허구적 자아’를 가리키

32) W. Iser, *Implied Reader*, Johns Hopkins University Press, 1974, p.281.

33) 김향, 「오테석의 창작 원리 ‘틈의 미학’ 연구」, 『한국극예술연구』 29권 9호, 한국극예술학회, 2009, 301쪽.

34) 국내에서는 줄임말로써 이를 ‘자캐’라고 부르기도 한다.

35) 이부영, 『분석심리학』, 일조각, 2012, 97쪽.

36) 켈빈 S. 홀 외, 『융 심리학 입문』, 김형섭 역, 문예출판사, 2004, 69쪽.

는 용어로서 사용된다.

이처럼 작가 자신을 재현하는 자작 캐릭터가 등장하는 팬픽션을 ‘드림소설’이라고 부른다.³⁷⁾ 이러한 명칭은 팬픽션을 통해 사용자가 자신의 꿈을 성취하고자 하는 욕망을 드러낸다. 드림소설은 독자가 자기투영을 강화하기 위해 자바 스크립트(java script)를 통해 팬픽션 주인공의 이름을 변경하던 관습에서 유래했다. 다만 팬픽션의 자작 캐릭터는 현실을 반영하기보다 보통 사람보다 능력과 외모 면에서 월등하게 뛰어난 상위모방적(high mimetic) 캐릭터로 그려지는 게 일반적이다.³⁸⁾ 이러한 경향은 사용자의 자기만족을 극대화하기 위한 방편이라고 볼 수 있다.

팬픽션의 자기반영적 캐릭터는 ‘메리 수(Mary Sue)’를 통해 대중화되었다. 메리 수는 〈스타 트렉〉의 팬픽션 〈한 트레키의 이야기(A Trekkie's Tale, 1973)〉의 작가인 폴라 스미스(Pola Smith)가 창조한 캐릭터이다. 15세 때 역대 최연소로 함장이 된 소녀로, 우월한 미모를 통해 남성들의 인기를 독차지한다. 우연한 인연을 빈번하게 맺으며 출생의 비밀 등의 문제로 고민하기도 한다. 메리 수는 수차례 다른 사람의 목숨을 구하지만, 정작 자신은 모두가 지켜보는 가운데 안타까운 죽음을 맞이한다.³⁹⁾

이후 메리 수는 팬픽션 문화 전반에서 하나의 관습적 인물 유형으로 굳어졌으며 지금은 일반적으로 사용자가 자기만족을 위해 등장시킨 자기반영적 캐릭터를 가리킨다.⁴⁰⁾ 물론 이러한 캐릭터는 지나치게 우월하다는 점에서 이야기의 개연성을 떨어뜨리거나 독자의 몰입을 오히려 방

37) ‘꿈소설’, ‘드림물’이라고도 한다. 영미권에서는 ‘OC’, 일본에서는 ‘ドリーム小説’, ‘夢小説’ 등으로 부른다.

38) 노드롭 프라이, 『비평의 해부』, 임철규 역, 한길사, 2000, 96쪽.

39) K. Busse, “Beyond Mary Sue: Fan Representation and the Complex Negotiation of Gendered Identity”, *Seeing Fans*, Bloomsbury, 2016, p.159.

40) 남성 캐릭터일 경우, ‘래리 수(Larry Sue)’, 또는 ‘마티 수(Martie Sue)’, ‘마티 스튜(Marty Stu)’나 ‘게리 스튜(Gary Stu)’라고도 부른다.

해하기도 한다. 때문에 일부 사용자는 메리 수 캐릭터가 등장하는 팬픽션을 경시한다. 그럼에도 메리 수는 대표적인 자작 캐릭터로서 문화권을 막론하고 대중적으로 소비되고 있다.

〈표 7〉 팬픽션에 나타난 자작 캐릭터 사례

제목	작가	자작 캐릭터	서사적 기능
〈The Immunity Incident〉	Erin_Rogoff	에린 로고프	미모의 수석 보좌관, 스팽의 여자친구
〈Star Trek Hermes〉	Myraculous	다니엘	USS 에르메스의 선장
〈Infinity〉	XV13	블레이어	엔터프라이즈의 신입 크루, 커크와 맥코이의 소꿉친구
〈Much Ado About Vulcan〉	thearrowsoflegolas	알렉스 버치우드	스타플릿 아카데미의 의료 훈련생, 스팽의 제자
〈First Impression and Quality Time〉	RogueAngel	아비가일 커크	커크의 딸
〈은하수를 타고 흐르는 아리아〉	민군	이미래	우주연합 해군 소속 소령, 미모의 최연소 바람호 함장,

위 표에서 볼 수 있듯, 자작 캐릭터는 ‘수석 보좌관’, ‘선장’, ‘함장’ 등 사회적 지위가 높은 영웅적 인물로 등장한다. 혹은 ‘커크와 맥코이의 소꿉친구’, ‘스팡의 제자’, ‘커크의 딸’ 등 원전 캐릭터와 사적으로 긴밀한 관계인 경우도 있다. 특히 다음 예시에서 주인공 에린 로고프는 스팽과 낭만적 관계로 이어진다. 다음 예시를 통해 이러한 캐릭터가 로맨스 서사의 관습을 따른다는 것을 확인할 수 있다.

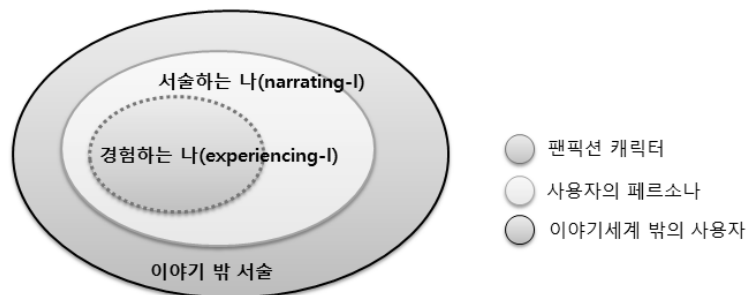
“Erin Rogoff, the First Officer's Assistant, has just admitted to Spock that she loves him before he takes off to destroy the 11,000-mile long amoeba in space. Spock has returned to the Enterprise and Erin awaits Spock in her quarters, wanting to speak to him about her emotions.

(Erin Rogoff, 〈The Immunity Incident〉 1화 중⁴¹⁾)”

41) <http://archiveofourown.org/works/8508046>

일부 팬픽션에는 원작 캐릭터를 마치 자작 캐릭터처럼 그려낸 ‘캐논 수(Canon Sue)’가 등장하기도 한다. 이때 사용자는 원작 캐릭터의 설정을 해체하고, 자기반영적 페르소나를 덧입힌다. 때문에 이 역시 사용자의 대리만족을 위한 자기반영적 캐릭터라는 점에서는 메리 수와 일맥상통한다.

린다 허천(Linda Hutcheon)에 따르면 자의식적, 자기 반영적, 자기 재현적 특성은 허구적 서사의 기본 조건이다. 허천은 『나르시스적 서사(narcissistic narrative)』에서 이를 ‘나르시스적’이라는 용어로 설명했다.⁴²⁾ 팬픽션에 나타난 자기 캐릭터의 나르시스적 특징은 곧 주체성의 문제를 다룬다는 점에서 중요하다. 왜냐하면 이야기 밖의 주체가 자기반영적 서술 행위를 통해 이야기 안의 세계를 경험하는 나를 만들어낼 수 있기 때문이다.⁴³⁾



〈그림 2〉 자기반영적 주체의 형성 원리

위 그림에서 볼 수 있듯 사용자들은 현실과 문학의 관계 속에서 자신이 개입할 수 있는 서사 세계를 형성한다. 이때 경험하는 나(experiencing-I)

42) L. Hutchen, *Narcissistic Narrative: The Metafiction Paradox*, Wilfrid Laurier University Press, 1980, pp.1-7.

43) M. Ryan, J. Thon, *Storyworlds across Media*, University of Nebraska Press, 2014, p.46.

는 팬픽션의 캐릭터를 통해 드러나며, 서술하는 나(narrating-I)는 사용자의 페르소나를 통해 나타난다. 이야기 밖의 서술은 이야기세계 밖의 사용자를 표상한다. 사용자는 자작 캐릭터를 통해 현실의 나와 허구의 캐릭터, 현실세계와 이야기세계 사이를 끊임없이 진동한다. 이처럼 드림소설은 현실과 허구의 적극적 상호 매개를 통해 새로운 대안 세계를 제시한다.⁴⁴⁾

드림소설이 자작 캐릭터를 통해 드러내는 것은 결국 주체성의 문제이다. 이야기 밖의 주체가 자기반영적 서술 행위를 통해 이야기 안의 세계를 경험하는 나를 만들어낼 수 있기 때문이다.⁴⁵⁾ 다시 말해, 사용자들은 이야기의 주인공이자, 이야기의 작가이면서, 이야기의 독자로서 허구적 세계를 경험할 수 있다.

4. 다중 원전의 하이퍼매개

팬픽션에서 사용자의 다양한 상상력은 복합적인 방식으로 나타난다. 특히 ‘크로스오버’ 유형은 여러 이야기세계를 혼합하고자 하는 욕망에서 발생한다. 크로스오버란 두 개 이상의 원천 텍스트를 합친 공식 작품 혹은 2차 창작물을 가리킨다.

일반적으로 크로스오버 팬픽션은 개별적인 원전의 캐릭터들이 하나의 작품에 함께 등장한 것을 가리킨다.⁴⁶⁾ 다시 말해, 크로스오버에서 반

44) 연남경, 『최인훈 소설의 자기 반영적 글쓰기 연구』, 이화여자대학교 박사학위논문, 2009.

45) M. Ryan, J. Thon, *Storyworlds across Media*, University of Nebraska Press, 2014, p.46.

46) 남명희, 『스핀오프, 콘텐츠 시대에 어울리는 속편 제작형태 제안』, 『영화연구』 통권 29호, 2006, 한국영화학회, 44쪽.

드시 유지되어야 하는 것은 원전에 등장하는 캐릭터들의 존재이다. 〈스타 트렉〉의 캐릭터가 다른 작품 세계로 편입하든 반대의 경우이든 각 원전의 캐릭터가 한 명 이상씩 등장하는 것이 크로스오버의 조건인 것이다. 결과적으로 크로스오버 팬픽션은 두 개 이상의 텍스트에 재현된 캐릭터, 상상적 장소, 허구적 세계 등의 요소를 공유하게 된다.⁴⁷⁾

〈표 8〉
팬픽션닷컴에 나타난 크로스오버 팬픽션 수(2017년 4월 9일 기준)

원전	크로스오버 대상		팬픽션 편수
	작품명	매체	
〈스타 트렉: 더 비기닝〉	〈셜록(Sherlock)〉	TV 시리즈	145
	〈스타 트렉: 오리지널 시리즈〉	TV 시리즈	76
	〈닥터 후(Doctor Who)〉	TV 시리즈	69
	〈둠(Doom)〉	게임	64
	〈해리 포터(Harry Potter)〉	소설	58
	기타	기타	493
〈스타 트렉: 넥스트 제너레이션〉	〈스타 트렉: 보이저〉	TV 시리즈	71
	〈닥터 후〉	TV 시리즈	52

위 표의 수치적 규모를 통해 확인할 수 있듯, 〈스타 트렉〉 팬픽션에서도 크로스오버는 활발하게 나타난다. AO3에도 총 1,171편의 〈스타 트렉〉 크로스오버 팬픽션이 업로드 되어 있다. 이때 〈스타 트렉〉은 〈셜록〉, 〈닥터 후〉, 〈둠〉, 〈해리 포터〉 등 세계적으로 성공한 대중매체들과 빈번하게 결합한다. 뿐만 아니라 〈스타 트렉〉 내에서도 각기 다른 시리즈끼리 크로스오버 되는 경우도 있다. 특히 〈스타 트렉: 더 비기닝〉으로 시작하는 리부트 작품들은 〈스타 트렉: 오리지널 시리즈〉의 평행세계라는

47) M. Ryan, "Transmedial Storytelling and Transfictionality, Poetic Today", *Porter Institute for Poetics and Semiotics*, Vol.34 No.3, 2013, p.362.

점에서 크로스오버를 통해 이야기세계를 전방위적으로 확장한다.

크로스오버를 할 경우, 이야기세계의 논리적 일관성을 유지하기 위해 각 작품의 겹치는 부분을 찾아내는 것이 중요하다.⁴⁸⁾ 가령 〈닥터 후〉와 〈덤〉은 모두 공상과학 장르를 채택한다는 점에서 〈스타 트렉〉의 세계관과 연관시키기 용이하다. 특히 〈닥터 후〉⁴⁹⁾는 〈스타 트렉〉과 마찬가지로 ‘시간여행’이나 ‘외계종족’ 등의 소재를 차용한다는 점에서 서사적 공통점이 많다. 이밖에도 〈스타 트렉: 더 비기닝〉과 〈셜록〉은 동일한 배우가 출연했다는 점에서 종종 크로스오버 된다.⁵⁰⁾

크로스오버에 대한 사용자들의 욕망은 때로 공식적으로 출간된 작품을 통해 충족되기도 한다. 북미의 만화책 출판사인 IDW는 2012년 5월 30일부터 다양한 크로스오버 작품을 출시하고 있다. 대표적으로 〈어시밀레이션 2(Assimilation 2)〉는 〈스타 트렉: 넥스트 제너레이션〉과 〈닥터 후〉의 크로스오버 작품이다. 11대 닥터가 USS 엔터프라이즈 호의 장 록 피카드(Jean-Luc Picard) 함장과 함께 각각의 작품에 등장하는 기계 종족 ‘사이버맨’과 ‘보그’의 연합군을 저지한다는 내용을 다룬다.

〈스펙트럼 워(Spectrum War)〉는 〈스타 트렉: 더 비기닝〉과 〈그린 랜턴(Green Lantern)〉⁵¹⁾의 크로스오버 작품이다. 23세기 우주를 배경으로 채택한다. 그린 랜턴 군단의 파워 링(power ring)이 잘못된 자의 손에 들

48) 미우라 도시히코, 『허구세계의 존재론』, 박철은 역, 그린비, 2013, 53쪽.

49) 〈닥터 후〉는 1963년부터 영국 BBC에서 제작 및 방영하고 있는 공상과학 TV 시리즈이다. 닥터라 알려진 타임로드(Time Lord)족 외계인이 타디스(TARDIS)라 불리는 타임머신을 타고 시간 여행을 하면서 외계로부터 지구를 지키기 위해 싸우는 이야기를 다룬다.

50) 배우 베네딕트 컴버배치(Benedict Cumberbatch)는 〈셜록〉에서 주인공 ‘셜록’으로, 〈스타 트렉: 더 비기닝〉에서는 ‘칸 누니언 싱(Khan Noonien Singh)’으로 등장한다.

51) 머나먼 은하계를 배경으로, 무한한 힘을 발휘하는 반지 파워링을 통해 총 3600개의 구역으로 나뉜 행성들을 수호하는 그린랜턴 군단의 이야기이다.

어가면서 우주의 균형이 깨지자, 그린랜턴 군단과 우주 연합군이 악의 승배자를 막기 위해 힘을 합친다는 이야기를 다룬다.

이처럼 <닥터 후>와 <그린 랜턴>은 모두 은하계를 배경으로 채택하거나 외계종족이 등장한다는 점에서 <스타 트렉> 세계관과 크로스오버 될 수 있는 서사적 설정이 분명하게 나타난다.

<표 9> 크로스오버 팬픽션에 나타난 서사적 설정

	제목	작가	서사적 설정
〈설록〉	Freaks of Nature	Ulura	냉동인간이 된 설록과 존이 엔터프라이즈에서 깨어남
	No Blemish But The Mind	sweetntwenty	설록이 건물에서 추락 후 엔터프라이즈로 워프함
	콜라보레이션	자작인간	엔터프라이즈의 오작동으로 설록과 존이 전송됨
〈닥터후〉	Following the Stars	GeniusMadness	타디스의 오작동으로 닥터와 커크가 조우함
	A Healin' Tough	MiraJade	커크와 스팩 앞에 우연히 타디스가 나타남
〈해리포터〉	Absolute Beginners	malfoy Lea	'시간 실험'에 실패한 헤르미온드가 우주로 감
	Family is What you Make it	princess101855	제나 포터는 커크의 숨겨진 이복 남매임
	In This Universe or The Next	AlwaysVictory	해리와 헤르미온드가 '죽음의 방'에서 우연히 우주로 가는 통로를 발견함

위 표에서 볼 수 있듯, 크로스오버 팬픽션에서는 두 작품 세계를 연결시킬 수 있는 서사적 설정이 중요하다. <스타 트렉>에서는 순간이동장치(transporter)를 통해 등장인물의 육체를 전송하는 장면이 종종 등장한다. 이러한 초현실적인 상상력은 다른 작품의 캐릭터를 <스타 트렉>의 세계 속으로 소환할 수 있는 논리적 기반을 제공한다. 다음 예시는 순간이동장치의 오작동으로 <설록>의 설록과 존이 엔터프라이즈로 전송되는 장면을 묘사하고 있다.

“그들이 서로의 몸을 감싸는 이상 물질이 환영이 아니라는 것을 깨닫자 자리를 벌차고 벌떡 일어났다. (...) 그들의 몸은 이미 그들이 눈을 깜빡이는 0.2초라는 믿기 힘든 짧은 시간동안 무슨 일이 벌어졌는지 채 알아차리기도 전에 온통 새하얀 벽에 처음 보는 어느 멋드러진 첨단기기들이 즐비한 공간으로 떨어진 후였다.”
(자작인간, 〈콜라보레이션〉 1화 중⁵²⁾)

유사한 사례로 〈닥터 후〉에도 시간 여행이 가능한 장치로서 ‘타디스’가 등장한다. 한편 〈해리 포터〉는 마법이라는 소재를 통해 보다 확장된 크로스오버의 가능성을 제공한다. 일례로 다음 예시는 헤르미온드가 시간 실험에 실패한 후, 먼 미래의 우주에서 깨어나 스팍과 마주치는 장면을 보여준다.

“When Hermione wakes up with a grumpy doctor wearing a strange uniform hovering over her, she realizes one of her time experiments must have failed dramatically.”
(malfoy lea, 〈Absolute Beginners〉, 1화 중⁵³⁾)

이러한 관점에서 본 연구는 크로스오버 팬픽션을 다중 원전의 ‘하이퍼매개(hypermediacy)’라고 본다. 이는 제이 데이비트 볼터(Jay David Bolter)와 리처드 그루신(Richard Grusin)이 ‘재매개(remediation)’ 이론을 통해 주창한 개념이다. 볼터와 그루신에 따르면 한 미디어가 다른 미디어를 표상하는 것을 재매개라고 하며, 이는 비매개와 하이퍼매개의 이중논리로 이루어진다. 비매개란 매개 과정 자체를 최소화하고 궁극적으로 부정해버림으로써 수용자가 매개 없는 경험을 제공한다. 반면 하이퍼매개는 보는 사람으로 하여금 그 매체를 상기하거나 인식하도록 만드는 매개 속성이다. 이는 다중적 표상 행위를 가시적으로 드러낸다.⁵⁴⁾ 다

52) <http://pinkdldl.blog.me/150175815932>

53) <https://www.fanfiction.net/s/12237828/1/Absolute-Beginners>

54) 제이 데이비드 볼터·리처드 그루신, 『재매개』, 이재현 역, 커뮤니케이션북스, 2006, 22-39쪽.

시 말해, 크로스오버 팬픽션은 두 개의 이야기세계가 서로를 매개하는 과정을 직접적으로 드러낸 결과물이라고 할 수 있다.

재매개 과정에서 미디어 존재의 최소화와 극대화라는 상반된 논리는 서사 관습을 활용해 현실감과 환상성을 구현한다.⁵⁵⁾ 특히 팬픽션은 환상성을 지향하는 문학으로서, 하이퍼매개를 서사 관습에 적극적으로 적용하고 있다. 이때 하이퍼매개를 통해 의도적으로 다른 작품의 이질적인 이야기 설정을 적극적으로 드러낸다.⁵⁶⁾ 이를 통해 크로스오버 팬픽션이 지향하는 것은 컨버전스(convergence), 즉 융합이다.

이처럼 크로스오버를 주도하는 것은 사용자들로, 이들은 전혀 다른 이야기 텍스트의 패치워크를 통해 적극적으로 원전을 확장한다. 사용자는 각 이야기세계의 설정들이 공존하거나 겹칠 때 생길 수 있는 새롭고 독자적인 서사를 즐긴다. 이처럼 크로스오버 팬픽션은 텍스트 간 경계를 흐리고⁵⁷⁾, 끝없는 흔적의 중첩과 대체를 통해 사용자들이 다양한 이야기세계를 횡단하며 즐길 수 있는 발판을 제공한다.

5. 서사적 뒤흔을 통한 평행세계 진입

팬픽션은 사용자의 독자적 상상 세계(imaginary world)를 드러내는 이야기들의 총체이다. 인간의 상상력은 환상과도 밀접한 관련성을 지닌다. 환상이란 일차세계 이면의 보이지 않는 무한한 세계를 상상하여 잠정적

55) 김은영, 현실과 환상을 가로지르는 콘텐츠의 재매개화, 『한국언론학보』 61-1, 한국언론학회, 2017, 151쪽.

56) 김은영, 현실과 환상을 가로지르는 콘텐츠의 재매개화, 『한국언론학보』 61-1, 한국언론학회, 2017, 153쪽.

57) H. Jenkins, *Textual Poachers*, Routledge, 2013, pp.170-171.

으로 드러낸 것이며, 세계 인식의 지평을 확장하려는 욕망의 한 표현이다. 작가가 자신의 개성에 따라 이상적인 시공간을 상상하고 창조하는 것은 환상의 창조에서 자연스러운 방식이다.⁵⁸⁾

대부분의 허구적 이야기가 작가의 상상에서 탄생하듯, 각각의 팬픽션 역시 상상의 결과로서 창작된 독립적인 소세계(small worlds)들이다.⁵⁹⁾ 팬픽션에서 사용자의 상상력이 가장 많이 개입하는 경우, 캐릭터 설정이나 세계 설정이 상당수 바뀌기도 한다. 물론 여전히 원전에 기대고는 있으나 세계관(world concept) 자체가 재구성된 경우이다. 이는 ‘평행세계’라는 용어로 설명할 수 있다.

평행세계란 자신이 살고 있는 세계가 아니라 평행선상에 위치한 또 다른 세계를 가리킨다. 대안세계, 병렬세계, 다중우주 등으로 부르기도 한다. 팬픽션에서는 원전 캐릭터를 원전과는 전혀 다른 세계에 위치시킨 후 이야기를 전개하는 경우를 가리킨다.

평행세계 팬픽션은 원전에 대한 ‘만약(what if)’의 상상에서 출발한다. 이러한 상상은 원전의 세계관(world concept)을 구성하는 공간적 배경, 시간적 배경, 사상적 배경 중 어느 것이라도 적용될 수 있다. 공간에 대한 상상력이 어디에도 없는 이상향으로서 ‘유토피아(utopia)’로 나타난다면, 시간에 대한 상상력은 허구적이거나 대안적인 역사로서 ‘유크로니아(uchronia)’로 나타난다.⁶⁰⁾

〈스타 트렉〉는 이미 공식적으로 평행세계를 만들어 원전 시리즈를 확장한 바 있다. 대표적으로 ‘거울 세계(mirror universe)’라 불리는 허구적 세계관이 있다.⁶¹⁾ 마치 거울에 비춘 것과 같이 오리지널 시리즈를 정반

58) 루시앵 보이어, 『상상력의 세계사』, 김웅권 역, 동문선, 2000, 165-188쪽.

59) L. Dolezel, *Possible Worlds of Fiction and History*, The Johns Hopkins University Press, 2010, p.32.

60) 움베르트 에코, 『짧은 소설가의 고백』, 박혜원 역, 레드박스, 2011, 131쪽.

대로 그려내고 있다. 가령 오리지널 시리즈의 프라임 디렉티브(prime directive)⁶²⁾가 평화주의라면, 거울세계는 호전주의를 지향하는 디스토 피아적 세계이다. 때문에 하극상, 반역, 살인 등의 위반적 사건이 빈번 하게 일어난다. 이밖에도 지구는 ‘테란 제국’으로, USS 엔터프라이즈는 ‘ISS 엔터프라이즈’라는 이름으로 등장한다. 거울세계를 다루는 주요 에 피소드는 다음과 같다.

〈표 10〉 〈스타 트렉〉 거울 세계 주요 에피소드

시리즈	시즌	에피 소드	제목
〈스타 트렉: 오리지널 시리즈〉	2	4	Mirror, Mirror
	3	9	The Tholian Web
	2	23	Crossover
〈스타 트렉: 딥 스페이스 나인〉	3	19	Through the Looking Glass
	4	19	Shattered Mirror
	6	8	Resurrection
〈스타 트렉: 엔터프라이즈〉	7	12	The Emperor's New Cloak
	4	18	In a Mirror, Darkly
	4	19	In a Mirror, Darkly 2

이밖에도 리부트 3부작은 ‘켈빈 타임라인(Kelvin Timeline)’을 통해 평 행세계를 제시한다. 오리지널 시리즈와 달리, 리부트 작품에서 커크는 어릴 적 아버지를 잃은 경험이 있으며, 스팍은 우후라(Nyota Uhura)와 연인 관계로 등장한다.

〈스타 트렉〉은 광활한 우주가 배경이라는 점에서 이미 평행세계의 무 한한 가능성을 긍정한다. 텍스트 외적으로 뿐만 아니라 서사 내에서도

61) L. Granshaw, "A look through Star Trek's Mirror Universe", Boing Boing, 2015.3. <http://boingboing.net/2015/04/01/a-look-through-star-treks-m.html>

62) 행성연방 우주함대 ‘스타플릿(Star Fleet)’의 최우선 지침을 가리킨다. 새로운 행성이 나 문명과 접촉했을 때 그 문명에 간섭하지 않는 것이 핵심이다. 이는 해당 문명의 고유한 정체성에 개입함으로써 혼란이 발생하는 것을 막기 위함이다.

‘홀로덱(Holodeck)’이라는 장치를 통해 주인공들은 임의로 평행세계를 경험할 수 있다. 홀로덱이란 홀로그램을 통해 허구적 세계를 창조할 수 있는 가상현실 (virtual reality) 장치이다. 함선 내에서만 생활하는 승무원들의 무료함을 달래주거나, 훈련, 데이트 장소 등의 용도로 사용된다. 대표적으로 〈스타 트랙: 넥스트 제너레이션〉에서는 피카드 함장이 홀로덱을 통해 1940년대 미국의 사립탐정으로 분하는 에피소드가 등장하기도 한다.⁶³⁾

〈표 11〉 평행세계 팬픽션에 나타난 서사적 설정

제목	작가	세계 설정	캐릭터 설정
〈Splash〉	yeaka	우주	인어외계인 스팩, 엔터프라이즈 호의 캡틴 커크
〈Next Best Destiny〉	rabidchild67	우주	엔터프라이즈 호의 캡틴 커크, 신임 과학 장교 스팩
〈Letters From Across the Universe〉	Lucy_Claire	별간 행성, 지구	인간과 별간의 혼혈 스팩, 팬팔 친구 커크
〈Once Upon a Time〉	littlebird-told	별간 왕국	별간왕국의 왕자 스팩, 신데렐라 커크
〈Cops and Robbers〉		서부 개척시대	보안관 솔로, 도둑 커크
〈Winter-Over〉		남극 캠프	문제아 커크와 스팩
〈Like a Moth to a Flame〉		현대 미국	체스 라이벌인 커크와 스팩
〈Take Refuge in What You Know〉	corpus-invictus	우주	히키코모리 스팩, 이웃 커크
〈Mutable Signs〉	notboldly50295	별간 행성	별간족 스팩, 노예 커크
〈My Name is Jim Kirk〉	mattme-tzger	현대 미국	알콜 중독자 커크
〈센티넬 사인 (Sentinel Sign)〉	카레우유	센티넬버스 (sentinel verse) ⁶⁴⁾	센티넬 커크, 가이드 스팩

63) 〈스타 트랙: 넥스트 제너레이션〉 시즌 1의 12화 ‘더 빅 굿바이(The Big Goodbye)’이다.

위 표에서 볼 수 있듯 팬픽션은 홀로텍적 상상력을 다양한 방식으로 실현시킨다. 이때 캐릭터의 외모, 성격, 가치관 등의 성질은 보존되나, 직업, 역할 등의 기능적인 요소는 달라지기도 한다. 이처럼 사용자는 원본의 설정을 초월하여 캐릭터를 익숙하지 않은 환경에 배치하고 그 반응을 결정한다. 그럼으로써 사용자가 핵심적이라고 상정하는 캐릭터의 모습을 조명한다.⁶⁵⁾

“The door was only open a few inches, but he could see a set of dark eyes peeking out from thick-framed glasses, long fingers holding the door in place. (...) His hair was dark, glossy, and tousled haphazardly about his face. He had deep-set brown eyes behind those ridiculously thick-framed glasses, black like the rest of his clothing.”

(corpusinictus, <Take Refuge in What You Know>, 1화 중⁶⁶⁾)

위 예시는 스팩의 옆집으로 이사를 오게 된 커크가 처음으로 스팩과 만나는 장면을 묘사하고 있다. 원전에서 스팩은 일등항해사로 등장하는 반면, 위 팬픽션에서는 은둔형 외톨이로서 집밖에 나가지 않는 어두운 인물로 재현된다. 이처럼 평행세계 팬픽션에 나타난 세계나 캐릭터 설정은 원전과 상이하지만, 캐릭터의 외양만큼은 원전과 동일하게 나타난다. 이는 ‘윤기가 나는 어두운 색의 머리칼’, ‘깊이감이 느껴지는 갈색 눈동자’ 등의 표현에서 찾아볼 수 있다.

본 연구는 원전 캐릭터야말로 원전과 팬픽션을 잇는 서사적 워홀

64) 미국 TV시리즈 <더 센티넬(The Sentinel)>에서 유래한 설정이다. 센티넬이란 인간보다 신체능력이 뛰어난 초능력자이다. 센티넬을 안정시키는 역할로서 가이드(guide)가 등장하며, 가이드가 없는 센티넬은 능력을 제어하지 못해 정신이 파괴되어 죽음에 이른다. 센티넬과 가이드는 ‘각인’이라는 계약 관계를 통해 평생 서로에게 귀속된다.

65) M. Ryan ed., The Johns Hopkins Guide to Digital Media, Johns Hopkins University Press, 2014, p.189.

66) <http://archiveofourown.org/works/715652/chapters/1324993>

(worm hole)이라고 본다. 웜홀은 두 공간을 연결함으로써 차원 사이의 여행을 가능하게 해주는 차원입구(dimensional portals)이다.⁶⁷⁾

팬픽션의 캐릭터는 다중연결공간(multiply connected space)으로서 가능하다. 동일한 캐릭터를 다루는 이어쓰기부터, 캐릭터에 자기반영적 페르소나를 덧입히는 드림소설, 캐릭터를 다른 세계로 이동시키는 크로스오버나 평행세계까지, 팬픽션의 핵심적인 생성요소는 바로 원전의 캐릭터이다. 사용자는 캐릭터를 통해 다양한 방식으로 원전의 서사를 다시 경험할 수 있다.

이처럼 팬픽션 텍스트는 원전 텍스트가 다중우주(multiverse)로 팽창 및 확장해가는 과정을 드러낸다. 평행세계를 통해 재현된 다중-이야기 세계(many-storyworlds)는 원전에 대해 제기할 수 있는 존재론적 다양성(ontological multiplicity)을 보여준다.⁶⁸⁾ 이러한 점에서 팬픽션은 견고한 원본의 밑에 자리하는 이본이라기보다, 원본과 동등하게 여겨질 수 있는 창조적 문학이다.

6. 결론

본 연구는 동시대 대중서사로서의 팬픽션에 주목하고, 팬픽션의 생성을 유발하는 서사적 요소를 밝히고자 했다. 이에 돌레첼과 라이언이 제시한 가능세계의 네 가지 생성 원리에 따라 원전의 두 가지 핵심요소인

67) 이러한 개념은 루이스 캐럴(Lewis Carroll)이 『거울나라의 앨리스(Through the Looking Glass)』에서 옥스퍼드 외곽지역과 이상한 나라(Wonderland)를 연결하는 공간으로서 제시했던 '토끼굴(rabbit hole)'에서 유래했다. 미치오 카쿠, 『평행우주』, 박병철 역, 김영사, 2006, 198쪽.

68) M. Ryan, J. Thon, *Storyworlds across Media*, University of Nebraska Press, 2014.

캐릭터와 세계가 보존 혹은 변형되는 방식에 주목했다. 이때 전이, 확장, 인용, 대체에 따라 나타난 팬픽션의 재현 양상을 각각 ‘이어쓰기’, ‘드림소설’, ‘크로스오버’, ‘평행세계’라는 유형으로 분류했다.

이어쓰기의 경우, 원전의 캐릭터와 세계를 모두 보존하면서도 시간적, 공간적 틈을 확장하는 방식으로 나타났다. 그 구체적 양상은 원전의 시간대를 전후로 연장하는 크로노스적 연장 방식과, 생략되거나 축소되었던 특정 사건을 현미경적으로 들여다보는 카이로스적 확대로 나눌 수 있었다. 이어쓰기는 팝진성과 개연성을 가장 중시한다는 점에서 원전의 서사를 더욱 공고히 다지는 역할을 한다.

드림소설의 경우, 이야기세계에 들어가고자 하는 사용자의 욕망을 반영하고 있었다. 사용자는 자기반영적 페르소나를 덧입힌 자작 캐릭터를 창조해 원전에 등장시킨다. 드림소설은 사용자가 이야기 밖의 주체로서 자기반영적 서술 행위를 통해 이야기 안의 세계까지 경험할 수 있다는 점에서 유의미하다.

크로스오버의 경우, 여러 이야기세계를 혼합하고자 하는 욕망에서 발생한다. 이때 두 작품 세계를 연결시킬 수 있는 서사적 설정이 중요하다. 특히 〈스타 트렉〉의 경우, 공상과학 장르라는 점에서 초현실적인 상상력이 개입할 수 있는 작품들과 빈번하게 결합하고 있었다. 본 연구는 볼터와 그루신의 하이퍼매개 개념을 통해 크로스오버 팬픽션을 분석했다. 이때 크로스오버 팬픽션이 텍스트 간 경계를 흐림으로써 사용자들이 다양한 이야기세계를 횡단하며 즐길 수 있는 발판을 제공한다고 보았다.

평행세계의 경우, 사용자의 상상력을 통해 세계관 자체를 재구성하고 있었다. 〈스타 트렉〉은 광활한 우주가 배경이라는 점에서 이미 평행세계의 무한한 가능성을 긍정한다. 다만 평행세계 팬픽션에서도 캐릭터의

일부 성질은 원전과 동일하게 유지되었다. 따라서 본 연구는 원전 캐릭터야말로 원전과 팬픽션을 잇는 서사적 뒀홀이라고 보았다.

본 연구는 팬픽션의 다양한 재현 양상을 살펴봄으로써 팬픽션 생성의 원리가 되는 이야기 요소를 분석하고자 했다. 이를 통해 팬픽션이 원전의 캐릭터와 세계를 기반으로 형성되고 있음을 밝힐 수 있었다. 다만 팬픽션을 둘러싼 환경은 복잡적이다. 따라서 팬픽션은 그 창작 주체, 텍스트의 재현 방식, 텍스트의 생성 모델, 문화적 확장 양상 등을 종합적으로 살펴보아야만 거시적인 구조를 이해할 수 있다. 본 논문은 팬픽션의 생성 구조를 밝히기 위한 연구의 일환으로서 그 첫 시도였다. 남은 과제는 후속 연구를 통해 차례로 풀어가하고자 한다.

참고문헌

1. 기본자료

- corpusinictus, 〈Take Refuge in What You Know〉,
<http://archiveofourown.org/works/715652/chapters/1324993>
- Erin Rogoff, 〈The Immunity Incident〉,
<http://archiveofourown.org/works/8508046>
- kianspo, 〈And Then I Let it Go〉,
<https://archiveofourown.org/works/7612954>
- malfoy lea, 〈Absolute Beginners〉,
<https://www.fanfiction.net/s/12237828/1/Absolute-Beginners>
- thetroll, 〈Impaired〉,
<https://archiveofourown.org/works/7693162>
- 자작인간, 〈콜라보레이션〉,
<http://pinkldl.blog.me/150175815932>

2. 논문과 단행본

- 김향, 『오태석의 창작 원리 ‘틈의 미학’ 연구』, 『한국극예술연구』 29권 9호, 한국극예술학회, 2009, 301-335쪽.
- 남명희, 『스핀오프, 콘텐츠 시대에 어울리는 속편 제작형태 제안』, 『영화연구』 통권 29호, 한국영화학회, 2006, 39-70쪽.
- _____, 『팬픽션의 관점으로 보는 대안세계(alternative universe)와 원소스 멀티유즈: 가이 리치의 〈셜록 홈즈〉, FOX 《하우스》, BBC 《셜록》 비교』, 『영화연구』 통권 51호, 한국영화학회, 2012, 63-91쪽.
- 노드롭 프라이, 『비평의 해부』, 임철규 역, 한길사, 2000.
- 뤼시앵 보이어, 『상상력의 세계사』, 김웅권 역, 동문선, 2000.
- 미우라 도시히코, 『허구세계의 존재론』, 박철은 역, 그린비, 2013.
- 미치오 카쿠, 『평행우주』, 박병철 역, 김영사, 2006.
- 여홍상, 『바흐친과 문학이론』, 문학과 지성사, 1995.
- 연남경, 『최인훈 소설의 자기 반영적 글쓰기 연구』, 이화여자대학교 박사학위논문, 2009.
- 움베르트 에코, 『젊은 소설가의 고백』, 박혜원 역, 레드박스, 2011.
- 이부영, 『분석심리학』, 일조각, 2012.

- 제이 데이비드 볼터·리처드 그루신, 『재매개』, 이재현 역, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 조르조 아감벤, 『남겨진 시간』, 강승훈 역, 코나투스, 2008.
- 캘빈 S. 홀 외, 『융 심리학 입문』, 김형섭 역, 문예출판사, 2004.
- 폴 리피르, 『시간과 이야기 3』, 김한식 옮김, 문학과지성사, 2004.
- 한혜원, 『한국 온라인 팬픽의 인물 형상화 방식』, 『한국방송학보』 27권 4호, 한국방송학회, 2013, 294-328쪽.
- 헨리 젠킨스, 『팬, 블로거, 게이머』, 정현진 역, 비즈앤비즈, 2008.
- Busse, K., "Beyond Mary Sue: Fan Representation and the Complex Negotiation of Gendered Identity", *Seeing Fans*, Bloomsbury, 2016.
- Coppa, F., "A Brief History of Media Fandom", *In Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, Karen Hellekson and Kristina Busse ed., McFarland, 2006, pp.41 - 59.
- Dolezel, L., *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*, Johns Hopkins University Press, 2000.
- _____, *Possible Worlds of Fiction and History*, The Johns Hopkins University Press, 2010.
- Hutchen, L., *Narcissistic Narrative: The Metafiction Paradox*, Wilfrid Laurier University Press, 1980.
- Ingarden, R., "Artistic and Aesthetic Values", in J.Margolis ed., *Philosophy Looks at the Arts*, Temple U.P., 1987.
- Iser, W., *Implied Reader*, Johns Hopkins University Press, 1974.
- Jenkins, H., *Textual Poachers*, Routledge, 2013.
- Leavenworth, M., "The Paratext of Fan Fiction", *Narrative*, Vol.23 No.1, 2015, pp.40-60.
- Pavel, T., *Fictional Worlds*, Harvard College, 1986.
- Ryan, M., "Transmedial Storytelling and Transfictionality, Poetic Today", *Porter Institute for Poetics and Semiotics*, Vol.34 No.3, 2013, pp.361-388.
- Ryan, M. & J. Thon, *Storyworlds across Media*, University of Nebraska Press, 2014.
- Ryan, M. (ed.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, Johns Hopkins University Press, 2014.
- Tosenberger, C., "Homosexuality at the Online Hogwarts: Harry Potter Slash Fanfiction", *Children's Literature*, Vol.36 No.0, 2008, pp.185-207.

Abstract

Study on Generative Elements of Fanfiction - Focusing on 〈Star Trek〉

Kim, Juna(Ewha Womans University)

This study discusses fanfiction as a form of contemporary popular literature and the different narrative elements that typically serve to generate works of fanfiction. The study examines principles of fanfiction generation in relation to the possible world theory of Lubomir Dolozel and Marie-Laure Ryan. They stated that the possible world which success a particular protoworld is created by quotation, transposition, displacement, and expansion of the precedent world. There are four common types of fanfiction, each of which either preserves or transforms characters or worlds. What is known as “after” fanfiction preserves both characters and worlds while extrapolating upon narrative in terms of time and space. “Self-insert” fanfiction reflects the desires of users to enter the world of a given story. “Crossover” fanfiction arises from the desire to mix different story worlds together, while “alternate universe” fanfiction reconstructs worlds through the user's imagination. This study will examine the generating principles of fanfiction by examining various reproduction patterns across each of its forms. The study concludes that fanfiction is predominantly generated in relation to developing aspects of characters and worlds.

(Key Words: fanfiction, protoworld, after, self-insert, crossover, alternate universe)

논문투고일 : 2017년 4월 10일

심사완료일 : 2017년 5월 2일

수정완료일 : 2017년 5월 7일

게재확정일 : 2017년 5월 12일