

2025 한국문화및사회문제심리학회

K-pop

추계학술대회 주제발표 1

성상현 ((주)이매진프로)

제작 아티스트



두사부 일체

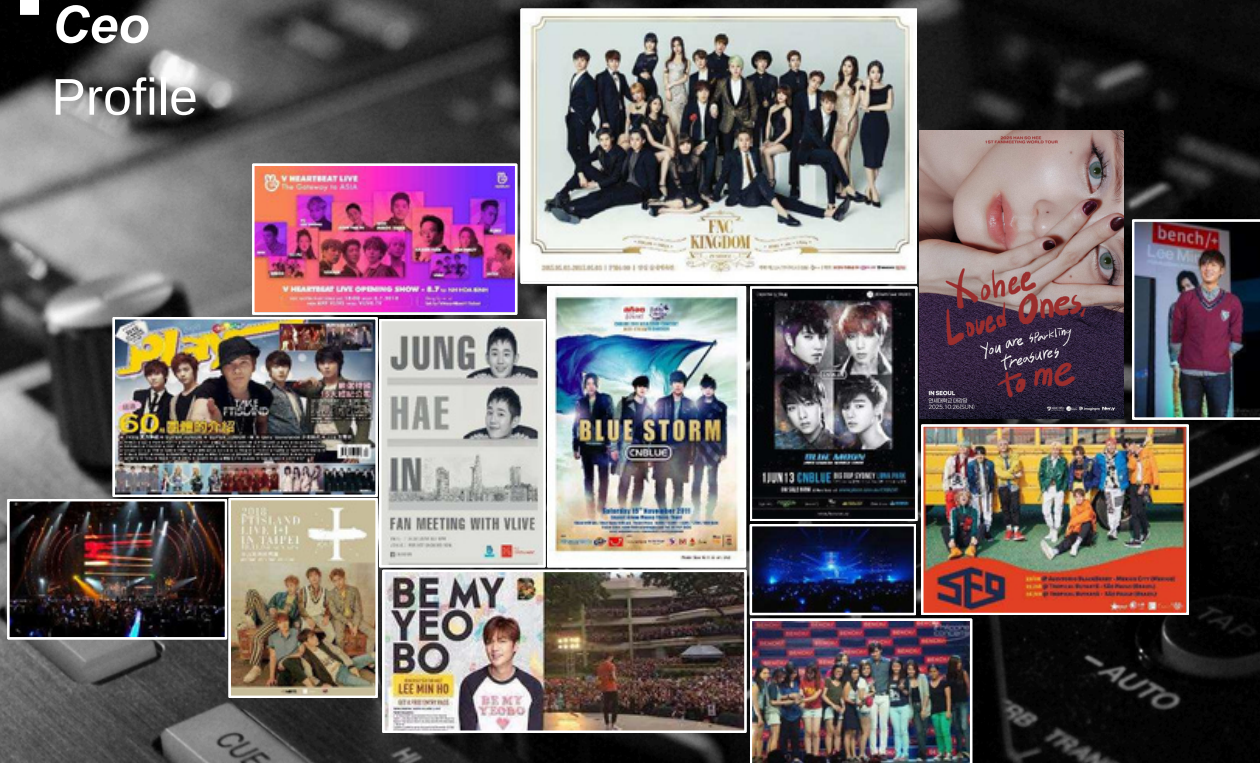


현장 매니저



싱가포르
최초 단독 콘서트

Ceo Profile



5

Ceo Profile



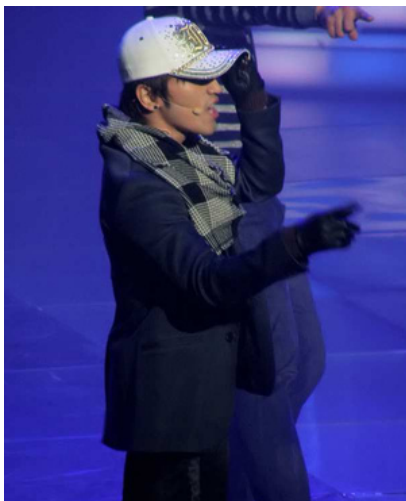
FT ISLAND 콘서트
서울및홍콩4만팬유치



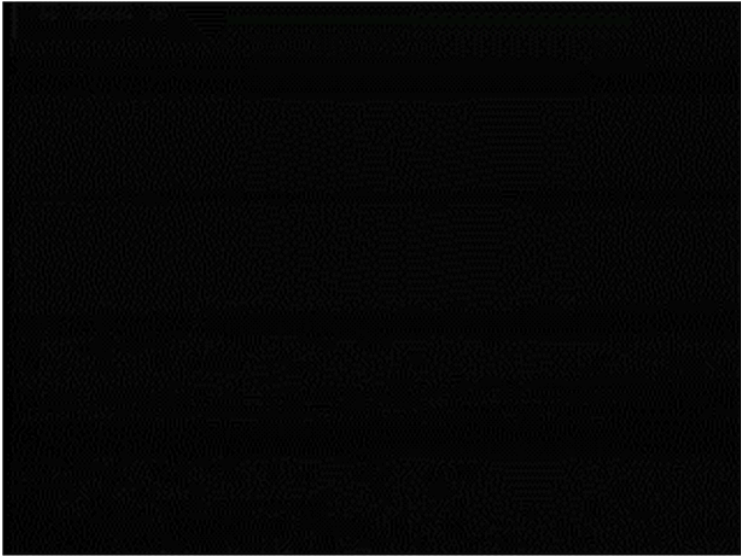
CNBLUE 데뷔 아시아 프로모션
(홍콩, 방콕, 타이완 및 상해)



6



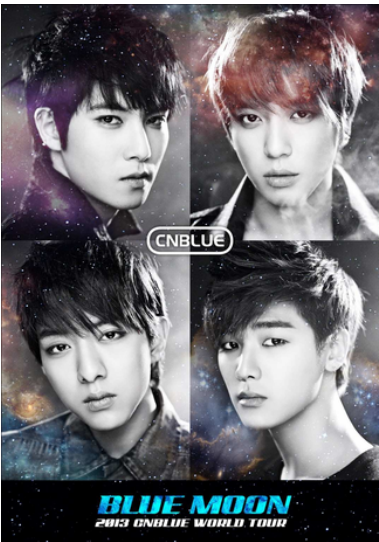
해외광고



주니엘, 프랑스 '미뎀' 무대섰다... '해외관계자 관심집중'

2013. 01.30(수) 16:24







니엘의 샤한 밤 국내 브랜딩 공연

니엘은다가오는여름, 팬들과특별한시간을함께하기위해브랜딩공연'니엘의 샤한밤'을기획하였습니다. 이공연은니엘이직접기획에참여한정기공연시리즈로, 미리선정된주제를바탕으로스페셜게스트와함께하는뮤직토크쇼형식으로진행됩니다. 2023년6월'첫만남'을주제로첫공연을성공적으로개최한이후, 이번 공연에서도 팬들과의 소통과 독창적인 무대를 선보입니다.

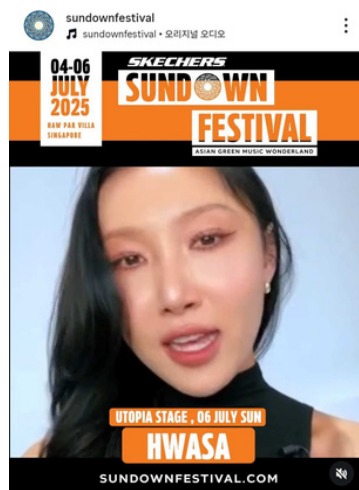
성과

니엘의'샤한밤' 공연시리즈는매회차마다다양한주제를통해팬들로부터큰호응을얻고있습니다. 첫공연에서는'첫만남'을주제로성공적인소통을이끌어냈고, 두번째공연에서는'꿈'과'도전'이라는테마로관객들에게따뜻한추억을선사했습니다. 러블리즈의류수정과2PM의찬성이스페셜게스트로참여해더욱다채롭고색다른무대를선보이며, 팬들과의유대감을더욱강화하고있습니다. 이를통해니엘은솔로아티스트로서의브랜딩을확립하고, 꾸준한팬덤형성에기여하고 있습니다.

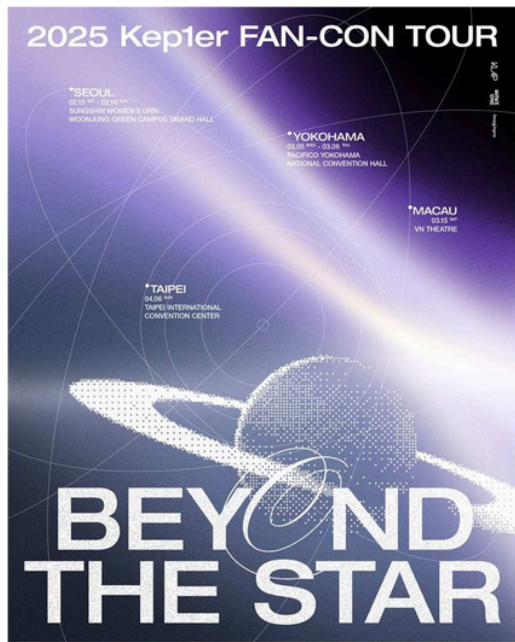




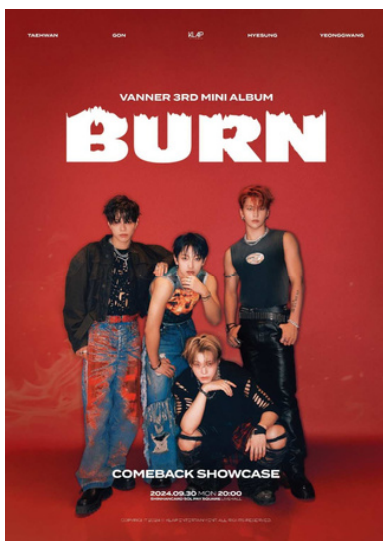
[Skechers Sundown Festival 2025 Promo Video Highlights](#)



imagin pro



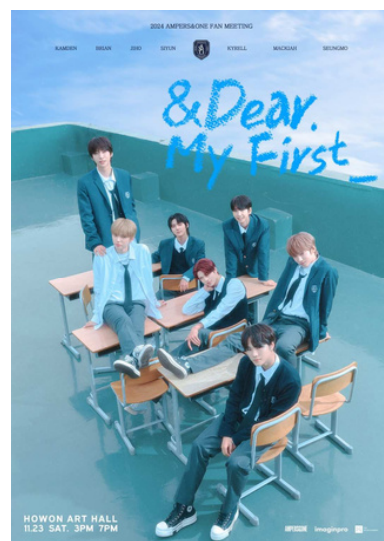
SEOUL YOKOHAMA MACAU TAIPEI



VANNER3RDMINI ALBUM SHOWCASE <BURN>



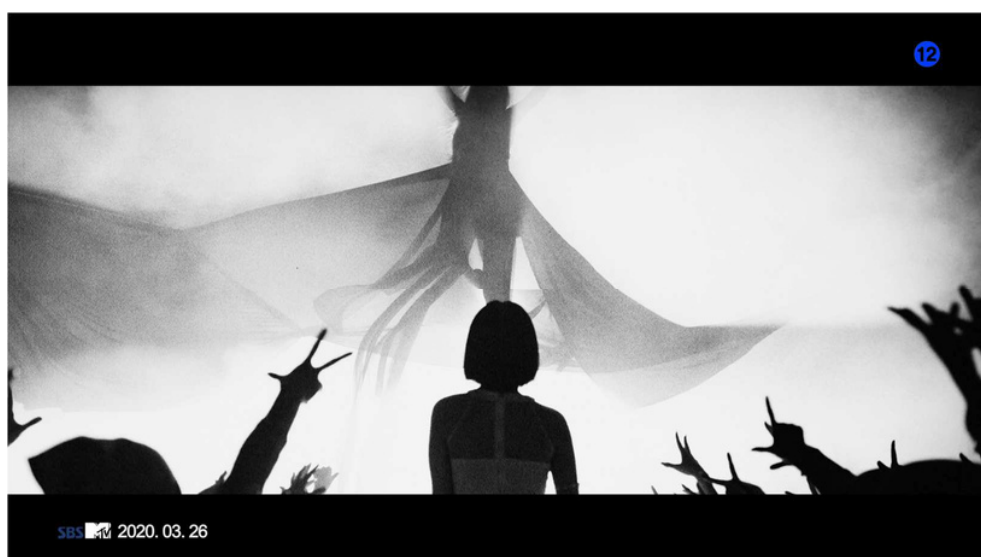
2024 SF9 YOUNGBIN FAN MEETING [BOHEMIAN]



2024 AMPERS&ONE FAN MEETING Dear My First



[\[미스터쉐프\] 씨앤블루정용화주연작! \(2017.08.18\)](#)



2025
한국문화및사회문제심리학회

K-드라마/영화

추계학술대회 주제발표 2

정민아 (성결대학교)

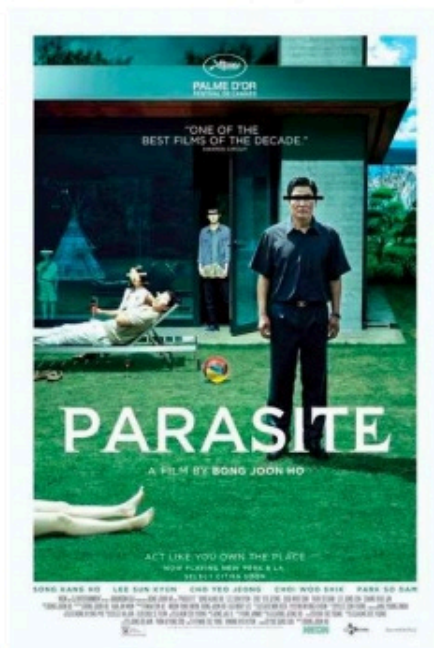
2025년 한국문화및 사회문제심리학회 추계학술대회 “K-컬처 현상에 대한 문화심리학적 조명”

K드라마/영화: K의 의미, K의 경계, 지속가능한 성장

2025.11.21. 서울사이버대학교

정민아(성결대 영화영상학과 교수, 영화평론가)

양극화, 공정, 게임의 규칙



- 21세기 한국사회의 공정:
 - 수단과 방법을 동원하여 원하는 것을 얻는 기회의 균등
 - 사회적 소수자에 대한 이익 보정 반대
 - 각자도생, 능력주의, 자유경쟁의 이데올로기
 - 갑통알, 0원 플렉스, 빈티지 플렉스, 셀프 부양
- 할리우드 영화의 영웅: 자본, 능력, 윤리의식의 패키지

- 할리우드 영화: 자본, 능력, 윤리의식의 패키지를 갖춘 영웅서사
- 한국영화: 선과 악, 합법과 불법의 경계 위에 선 불안정한 주인공의 생존 서사



- 문제는 행위자가 아닌, 시스템에서 찾는다: 자본주의, 자유시장주의라는 제도.
- 동시대 문제를 반영하는 플롯: 경제적 불평등과 양극화. 최고 가치인 “돈” 중심 사회.
- 폭력과 살인 미장센이 담는 동시대성의 은유.
- 해피엔딩으로 모순을 봉합하는 할리우드식 블록버스터 서사의 상투성에 대한 대안 서사로서 세계 관객에게 새로움으로 수용.



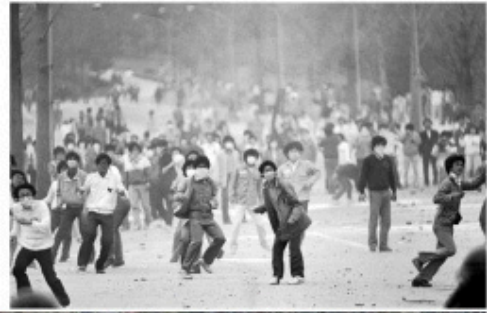
K컬처의 부상 배경

1. 1987 민주화운동 이후 대중의 정치의식 향상 --> 코리언뉴웨이브 영화.
<그들도 우리처럼>(박광수, 1990), <우묵배미의 사랑>(장선우, 1990)



2. 1988 올림픽 이후 사회적, 심리적 개방감

--> X세대 담론. 서태지, H.O.T.



**3. 1997 김대중 정부의 IT 정책, 문화정책 --> 초고속 인터넷, 지원하
되 간섭하지 않는다.**

**4. 2008 글로벌 금융위기에 미국과 유럽 중심성 약화 --> 중국을 위
시한 아시아의 정치적, 경제적 부상**

**5. 2010 글로벌 팬덤으로부터 시작. --> 음악성 없는 상품 취급 받던
아이돌 팝, 막장이라고 무시 당하는 드라마, 칸 황금종려상 없는 영
화, 한국에만 있는 웹툰.**

**6. 2020 팬데믹 위기상황의 적극적 돌파 --> 대중문화에서 코어MZ
세대(1990-2003)의 전면적 부각**

한류 1.0 ~ 4.0



한류의 구분

자료: 문화체육관광부

	한류1.0	한류2.0	한류3.0	신한류(K-컬처)
시기	1997년~ 2000년대 중반	2000년대 중반~ 2010년대 초반	2010년대 초반~ 2019년	2020년~
특징	한류의 태동 영상 콘텐츠 중심	한류의 확산 아이돌 스타 중심	한류의 세계화 세계적 스타 상품 등장	한류의 다양화 + 세계화(온라인 소통)
핵심분야	드라마	대중음악	대중문화	한국문화 + 연관 산업
대상국가	아시아	아시아, 중남미, 중동, 구미주 일부 등	전 세계	전 세계(전략적 확산)
소비자	소수 마니아	10~20대	전 세계인	전 세계인(맞춤형 접근)

1.0 태동 / 배용준, 이병헌 등 남성배우

2.0 확산 / 싸이, 빅뱅, 소녀시대, 카라 등 아이돌 그룹

3.0 세계화 / BTS, 블랙핑크, 봉준호, 전지현, 윤여정 등 장르 다양

4.0 다양화 / 여행, 화장품, 음식, 언어, 패션, 라이프스타일 등 문화 전방위

K영화 CURRENT

* 한국영화의 화두 변화

1990년대 - 자본(자본의 변화. 토착자본에서 대기업과 금융자본)

2000년대 - 디지털(매체의 변화. 필름에서 디지털로)

2010년대 - 천만영화(규모의 변화. 흥행력과 독과점의 폭발)

2020년대 - 플랫폼(영화관 중심의 산업에서 OTT 중심의 산업으로 플랫폼 변화)

• 극장, OTT, 숏폼. 정전의 경계를 허무는 플랫폼 시대

영화관은 플랫폼 중심에서 이탈. 영화관은 역사적 시효를 다함.

유튜브, SNS, 숏폼, TV, OTT 등 다양한 플랫폼이 콘텐츠에 어울리는 특성을 찾는 과정.

영화산업 --> 영상산업으로 개념 재정의.

영화관은 공간에 적합한 콘텐츠를 찾아가는 과정.



- 팬덤이 중심이 된 관람의 시대

극장의 일상적 관람 감소. 일반 규모 영화를 OTT를 통해 소비.

팬덤 영화가 가장 중요한 트렌드가 됨. 참여적 극장 문화.

- 공연 실황 다큐멘터리
- 진영론 정치영화
- 재개봉작
- 프랜차이즈 애니메이션



K드라마 CURRENT

- 지속가능한 드라마 생태계

- <오징어 게임3> 엔딩: 케이트 블란쳇 LA 딱지맨. 미국판 스핀오프 가능성. IP 주권 확보의 중요성.



- 로컬 드라마: 한국 지역성을 드러내면 성공한다. <폭삭 속았수다> <미지의 서울> <모텔 캘리포니아> <감자연구소> <웰컴투삼달리> <우리들의 블루스>
- 생활밀착형 이웃: 엘리트 영웅은 가다. <신사장> <UDT: 우리 동네 특공대> <캐셔로>

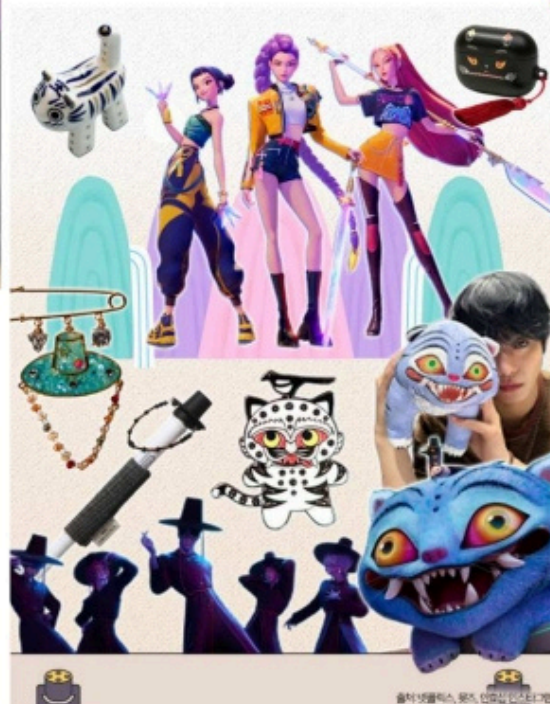


- IMF 생존기, 코인 투자, '먹고사니즘' 드라마 <태풍상사> <달까지 가자> <서울 자가에 대기업 다니는 김부장 이야기>
- 독한 여성들의 분투기 <옥씨부인전>의 임지연, <하이퍼나이프>의 박은빈, <사마귀>의 고현정, <친애하는 X>의 김유정



<케이팝 데몬 헌터스> 케이스

- 소니픽처스 제작, 한국계 캐나다 국적자 감독 연출, 넷플릭스 배급. 한국계 미국인 작곡가.
- 한국 안에서 만들어진 콘텐츠 이상의 의미. K컬처와 한국전통의 단절.
- OTT 애니메이션으로 시작, 음악 차트, 극장, 굿즈, 유튜브, 문화 전반(푸드, 투어, 굿즈, 패션, 체험)으로 확장.
- K의 경계를 국적, 제작사의 물리적 위치, 플레이어 소속을 넘어 전세계와 소통하는 감정과 세계적 상상력의 회로 변경.
- 코리안 디아스포라 감각, 가상 아티스트, 캐릭터 내러티브, 공동 제작, 다중 협업
- K콘텐츠는 '어디서 만들었는가' 보다 '어떻게 조립되고, 무엇을 느끼게 하는가'로 정의.



K란?

- K는 한국이 아니라 ‘한국문화’라는 이름을 가진 무형의 감각.
- 코리안 디아스포라의 혼종성의 힘을 활용한 K콘텐츠
- 사회적 약자를 위로하는 K콘텐츠 = 巫의 기능과 감수성.
- 캐릭터와 내러티브만으로 K콘텐츠가 만들어지는 가능성.



K컬처의 효과

- 한국문화가 세계 시장의 주변부에서 중심으로 진입.
- 글로벌한 콘텐츠로 소비되며 한국다운 고유한 성격이 'K'에 있다는 인식. 재밌고 세련되고 쿨하고 감각적이고 역동적이라는 의미
- 국경과 경계가 허물어지며, K컬처가 하나의 장르화.



생존주의와 문화콘텐츠

“자신의 삶에서 가장 중요한 과제이자 가치를 생존에 고정시키고, 생존이라는 목적을 달성하기 위해 여러 실천들을 강력하게 수행해가는 인간 행위” -김홍중 <서바이벌리스트 모더니티>(2024)

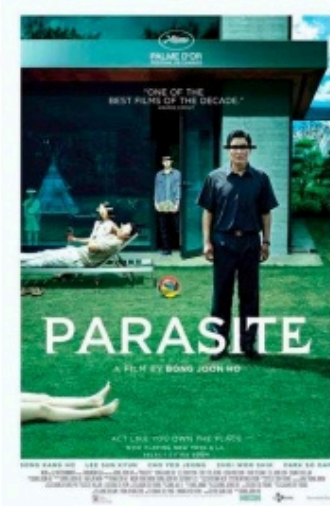
“생존주의의 깊은 곳에는 생명의 파괴체험, 트라우마적 상처, 죽음과 도태에 대한 공포와 불안, 그리고 생존을 향한 맹목적 충동들이 있다.”

- 생존주의적 통치성: 생존욕망을 코드화하여, 욕망의 운동성을 합리적 생산성으로 전환시키는 지식, 권력, 에크놀로지의 앙상블
- 강한 국가에의 열망 + 강한 자기에의 열망.
- 생존은 큰 성공이 아니라 평범한 생활을 영위할 수 있는 상태를 지향.
- 살아남는 것에 대한 과도한 집착이 삶의 뒤틀림이나 가치의 빈곤을 생성.

--> 우리 사회의 생존게임이 문화, 사회, 제도를 형성해왔다. 이 생존주의의 그림자를 어떻게 넘어설 것인가.

- 19세기 후반 제국주의와 식민주의
- 20세기 중반 한국전쟁 과 냉전
- 20세기 후반 외환위기와 신자유주의

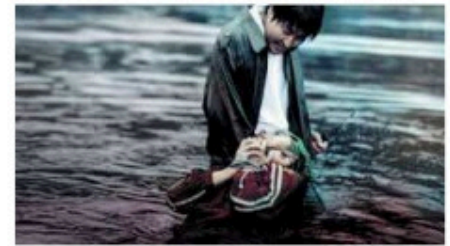
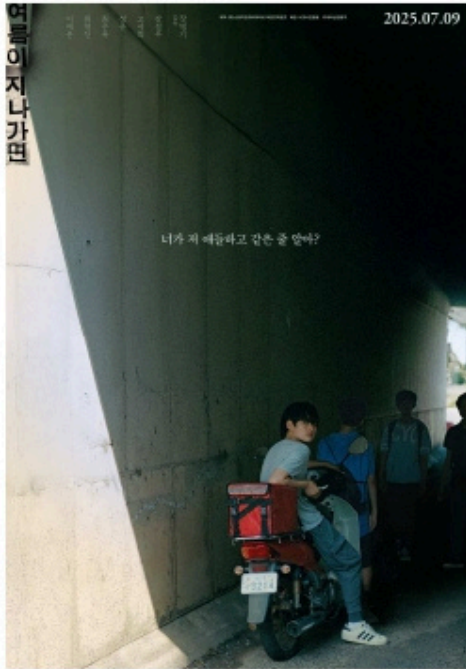
- 도태되거나 낙오되지 않는 상태
- 탈락하지 않고 경쟁 상황에 머무르기
- 잠재적 역량을 생존자본으로 전환
- 엄청난 성공이 아니라 평범한 생활을 영위할 수 있는 상태
- 자아실현
- 김홍준, “서바이벌, 생존주의, 그리고 청년세대”(2015)



“장기적 관점에서 삶의 서사를 세우고 미래를 전망하는 것이 어려워진 상태가 일반화”되면서, ‘생존’이라는 용어가 핵심적인 문제설정의 틀로 등장하였다. - 김홍중 <사회적 파상력>(2016)

- 독존: 개인화된 자율적 삶을 확보하고자 하는 마음가짐. 나홀로, 싱글족
- 공존: 다양한 형태의 집합적 라이프스타일을 대안으로 모색. 분노와 공감.
- 탈존: 생존주의로부터의 이탈. 사라지는 것. 마음의 부서짐. 죽음, 우울증, 절망, 범죄.





“공포는 타자가 주체를 집어삼키려고 한다는 위기의식을 촉발함으로써 타자를 두려운 존재로 만들어낸다. 결국 타자에 대한 환상은 타자에게 가하는 폭력을 정당화하는 효과를 발생시킨다.” - 사라 아메드 <감정의 문화정치>(2004)

“포스트휴먼 윤리는 우리의 주체성 심층 구조에서 ‘하나가 아님’의 원칙을 촉구하며, 복잡한 상호관계의 생명력 넘치는 거미줄 속에서 다수의 타자들과 우리를 묶어주는 끈이다.”- 로지 브라이도티 <포스트휴먼>(2013)

“유목적 주체성은 자아 내부와 주변 전체에 있는 타자성의 구성적 현존을 인정함으로써 자율적 실체로서의 주체의 단일한 비전을 박탈한다.”



2025
한국문화및사회문제심리학회

K-게임/e스포츠

추계학술대회 주제발표 3

이장주 (이락디지털문화연구소)

한국 e스포츠에 대한 문화심리학적 고찰

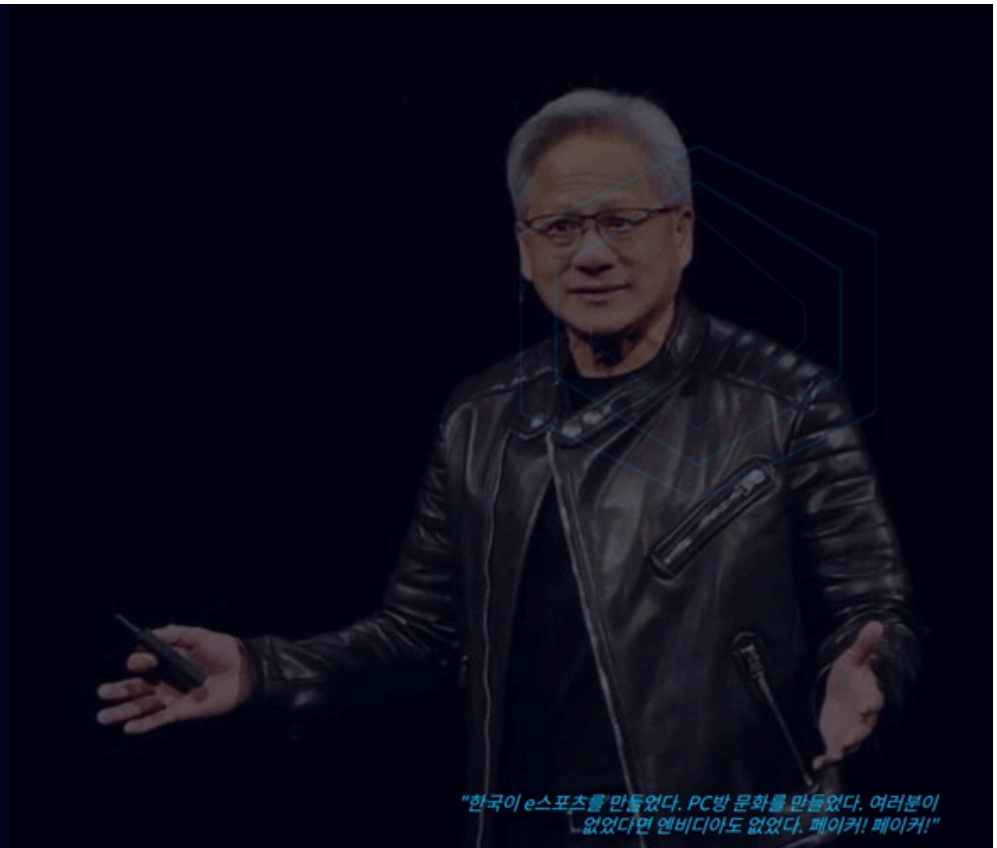
왜 한국은 세계 최강인가

2025. 11. 21
이장주(이락디지털문화연구소/소장)



| 목 차

- 1 e스포츠란 무엇인가
- 2 한국이 유독 강한 이유
- 3 구조적 취약점
- 4 종합: 강점 vs 취약점
- 5 심리학자를 위한 제언



| e스포츠란 무엇인가: 게임이 아니라 스포츠 '구조'

- 🏆 정식 규칙과 경기장, 표준화된 경기 운영
- 👥 팀 구조: 코치·분석관·트레이너·매니지먼트
- 👤 프로리그-아마추어-유소년 파이프라인과 스카우팅
- 📺 중계·해설·팬덤·IP 비즈니스가 결합된 산업
- 🎮 핵심: '게임 실력'이 아니라 '스포츠 생태계'







LCK 경기장 - 전문화된 스포츠 구조의 핵심 인프라

한국이 유독 강한 이유

인프라 × 제도 × 문화의 결합이 만든 '지속적 상위 랭커'

| 인프라와 PC방 문화

-  초고속 인터넷 보급, 전국 단위 낮은 핑 환경
세계 최고 수준의 인터넷 인프라가 게임에 필수적인 안정된 접속 환경 제공
-  PC방 = 실전 연습장 + 커뮤니티 + 스카우트 허브
단순 게임 공간이 아닌 실력자들이 모여 경쟁하고 발굴되는 물리적 생태계
-  저렴한 비용으로 고성능 장비 접근성 확보
최신 하드웨어와 프로그램을 개인 소유 없이도 경험할 수 있는 경제적 모델
-  결과: 플레이어 풀의 양/질 동시 확대
접근성과 커뮤니티가 결합하여 전체 플레이어 층의 기술적 성장 가속화



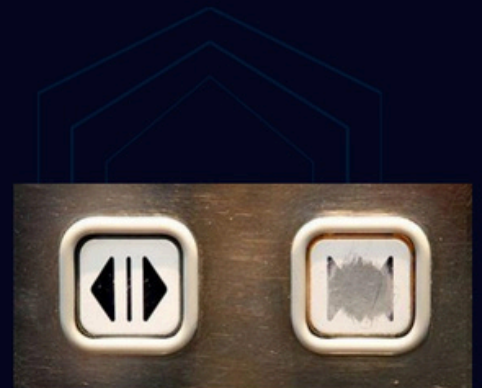
| 가장 먼저 제도화한 e스포츠 시스템

- 1 KeSPA 설립과 규범화
세계 최초 e스포츠 공인 단체로 2000년 출범, 스타크래프트 프로리그를 통해 체계적 리그 운영 기반 확립
- 2 LCK로 이어진 안정적 리그 운영
중계 품질, 해설진 전문성, 일정 관리 등 세계 최고 수준의 리그 운영 시스템 구축
- 3 대기업 후원과 전문 코칭 체계
SKT, KT, 한화 등 대기업의 안정적 지원 기반, 합속 시스템과 분석 전문가 팀 구성의 선도
- 4 지식과 노하우의 빠른 전수·확산
신규 게임 종목으로 체계적 지식 이전, 선수→코치→감독으로 이어지는 경력 파이프라인 구축



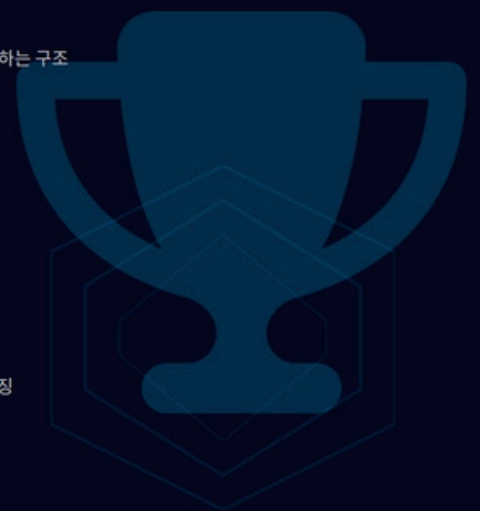
| 빨리빨리 문화 = 빠른 학습·메타 적응

- 1 패치 직후 메타 분석 속도 세계 최상
새로운 패치가 공개되면 즉시 분석에 들어가 최적의 챔피언과 전략을 가장 빠르게 도출하는 문화
- 2 연습-적용-검증 사이클 최적화
플랜 수립, 스크립 적용, 리뷰 과정을 빠르게 반복하여 전략 완성도를 단시간에 높이는 시스템
- 3 효율적 콜 커뮤니케이션과 역할 분담
최소한의 단어로 명확한 의사전달, 각 포지션별 전문화된 역할 수행으로 팀워크 효율 극대화
- 4 결과: 전략 전환 리드타임 단축
메타 변화에 대한 적응 속도가 경쟁력으로 직결, 새로운 전략을 실전에 적용하는 속도가 세계 최고 수준



| 강한 경쟁 심리와 상향 평준화

- 🏆 랭크 상위권 분포가 두텁고 경쟁 빈도 높음
한국의 랭킹 시스템은 상위권 플레이어 비율이 세계 최고 수준이며, 좁은 지역 내 많은 우수 선수들이 상호 경쟁하는 구조
- 📈 '평균'이 아니라 '상위 비교'에 익숙한 문화
평균보다 나은 것이 아닌 최상위층과의 비교를 통해 자신을 평가하는 문화가 자연스럽게 실력 상향화 견인
- 🔄 반복 학습·리뷰·피드백의 일상화
교육 환경에서 익숙해진 반복 학습과 피드백 수용 문화가 게임 실력 향상에 직접적으로 전이되는 효과
- 🎯 실수 최소화와 기본기 정밀도가 강점
경쟁과 반복 훈련의 결과로 기본기를 완벽하게 구사하고 실수를 최소화하는 플레이 스타일이 한국 선수들의 특징



| 청소년 환경: 게임 몰입을 촉진한 사회구조



시간·공간 제약

도시 구조상 안전한 야외 활동 공간 부족, 활동 시간 제약으로 인해 실내 여가 선호 증가



사교육 중심 일정 속 접근성

학업과 사교육 스케줄 사이 PC방/게임은 가장 접근 용이하고 저비용으로 즐길 수 있는 여가 수단



높은 참여도와 숙련도 향상

친구들과의 공유 활동으로 지속적 참여 및 경쟁심 유발, 자연스러운 기술 향상 환경 조성



결과: 깊은 몰입의 학습 곡선

일찍부터 '많이, 깊게' 하는 경험 축적으로 체계적이지 않더라도 높은 숙련도와 경쟁력 확보



한국 e스포츠의 구조적 취약점

성공의 조건이 곧 지속가능성의 리스크가 되다

| 빨리빨리의 그늘: 장기 투자·기획 부재

단기 성과 중심 운영

빠른 결과를 요구하는 문화로 인해 로스터 조정이 빈번하고 장기적인 팀 빌딩과 선수 개발이 어려움

유망주 파이프라인 투자 부족

즉시 성과를 낼 수 있는 기성 선수 선호, 체계적인 개발리그와 아카데미 시스템에 대한 투자 미흡

스폰서 ROI 회수 압박

투자자들의 빠른 수익 회수 요구로 인해 장기적인 R&D와 인프라 구축에 재투자가 어려운 구조

| 과도한 경쟁: 번아웃과 짧은 선수 생명

하루 10~12시간 연습, 회복·휴식의 불균형

20대 중반 은퇴 빈발, 재할·엔탈 리스크 상존

장기 스타 부재로 스토리텔링 지속성 약화

'연습량'에서 '연습의 질'로의 전환 필요



12+

시간/일 연습량

25

평균 은퇴 나이

40%





번아웃 경험률

| 게임중독 프레임: 제도적 불안정성





- 1 ▲ 사회 전반의 게임 병리화 인식 잔존
e스포츠 중주국임에도 게임을 여전히 "문화"보다는 "문제"로 인식하는 사회적 분위기가 강함
- 2 ▲ WHO 게임장애 논란과 규제의 불확실성
게임이용장애(Gaming Disorder) 질병코드 도입으로 인한 산업적 위축 우려와 국내 적용 여부의 불확실성
- 3 ▲ 부모·교육계의 직업적 신뢰 부족
e스포츠 선수를 정래 직업으로 고려하는 것에 대한 부모와 교육계의 부정적 시각 존재
- 4 ▲ 정책의 일관성 부재 → 산업 리스크 확대
정부 정책이 진흥과 규제 사이에서 일관성 없이 변동함으로써 장기적 투자와 산업 성장에 불안정성 야기

| 종합: 강점과 취약점의 동전의 양면

강점

-  빠른 실행력
메타 파악·적용 속도, 경기 전략 전환 속도
-  강한 경쟁력
높은 실력 상향평준화, 경쟁 구도
-  높은 참여도
진입장벽 낮은 PC방, 풍부한 플레이어 풀
-  촘촘한 연습 문화
체계적인 훈련, 리뷰, 피드백 시스템

취약점

-  장기 전략 부족
단기성과 중심, 장기 투자 미흡
-  선수 번아웃
짧은 선수 생명, 높은 이탈률
-  게임중독 프레임 강화
사회적 인식과 규제 리스크
-  창의성·다양성 약화 가능성
과도한 메타 의존, 획일화된 전략

'빠르게'에서 '오래'로 패러다임 전환이 요구됨

심리학자를 위한 제안

e스포츠는 심리학적 개입과 연구의 거대한 실험실이다

| e스포츠는 주의·몰입·의사결정 연구의 최적 환경

지각·주의 (Visual attention, perceptual load) e스포츠 선수들의 시각적 주의 할당 패턴과 지각 부하 처리 능력을 고해상도로 관찰 가능

전문성 연구 (Expertise acquisition) 초보자부터 프로까지 전문성 획득 과정과 기술 발달 경로를 추적 연구

인지적 자동화 (Cognitive automaticity) 반복 훈련을 통한 인지 처리 자동화와 뉴럴 효율성 증가 현상 연구

팀 의사결정 (Dynamic shared decision-making) 실시간으로 이루어지는 집단 의사결정과 조정 메커니즘 분석

스트레스 상황의 인지적 유연성 고압적 환경에서의 인지적 유연성과 적응적 사고 패턴 연구

Arousal-Performance 관계 (Yerkes-Dodson 재해석) 긴장과 수행의 관계를 실시간 데이터로 검증하고 재해석

최적의 연구 환경 실험실보다 더 자연적이고, 자연 상황보다 더 통제된 독특한 연구 환경

| 문화심리 표본 + 번아웃·멘탈 건강 개입

한국 e스포츠의 문화심리 표본

- 1 시간압박 문화**
빠른 학습과 빠른 적응으로 이어지는 메타 선점 효과
 - 2 경쟁 중심 문화**
높은 동기와 퍼포먼스, 그러나 동시에 높은 번아웃 발생률
 - 3 여가 다양성 부족**
게임 중심 정체성 강화와 선택지 제한적 몰입 현상
 - 4 게임중독 프레임**
집단적 낙인효과로 인한 사회적 인식과 정체성 갈등
- ➡ e스포츠는 문화적 신념과 심리적 행동 사이의 연결을 관찰하기 좋은 모델 시스템입니다.

선수 번아웃·멘탈 건강 개입

- 1 스포츠 심리 기반 멘탈 트레이닝**
e스포츠 특화 표준화된 멘탈 트레이닝 프로토콜 개발
 - 2 번아웃 예측 모델링**
수면, HRV, 스트레스 지표 기반 조기 발견 시스템
 - 3 감정조절 훈련 + 주의 회복 모델**
경기 중 감정 관리와 지속적 주의력 회복 루틴 개발
 - 4 보호요인 설계 + 전환상담**
팬/코치 압박 대응 및 선수 은퇴 전후 전환지원 프로그램
- ➡ 지금까지는 전통 스포츠 심리가 e스포츠에 그대로 적용되지 않았고, 심리학계가 개입할 수 있는 미개척 분야입니다.

| 심리학 연구 영역

- 1 인지·주의·퍼포먼스 연구 플랫폼 구축**
주의 배분, 의사결정, 전문성 획득 과정을 고해상도로 관찰·측정할 수 있는 표준화된 연구 환경 구축
- 2 e스포츠 심리 기술훈련 매뉴얼 개발**
기존 스포츠 심리학 접근을 넘어 e스포츠 고유의 인지적·정서적 요구에 맞춘 표준화된 훈련 프로토콜 수립
- 3 고강도 경쟁 환경의 번아웃·회복 모델 연구**
선수들의 번아웃 예측 모델링, 스트레스 지표 기반 개입, 수면·휴식 최적화 프로그램 개발
- 4 게임 사용의 맥락 기반 모델 구축**
'병리적' vs '적응적' 사용을 넘어, 맥락과 기능에 기반한 평가 프레임워크와 자기조절 개입 설계
- 5 청소년 여가 다양성 환경심리 개입 디자인**
시간·공간·비용·안전 제약의 구조적 요인을 고려한 학교 기반 여가 다양성 프로그램 개발
- 6 게임문화 낙인효과 연구·개선 프로그램**
게임에 대한 사회적 낙인의 심리학적 메커니즘 연구 및 미디어·교육 현장에서의 인식 개선 방안 개발

한국 e스포츠는 심리학계의 연구와 개입이 필요한 '살아있는 실험실'입니다

경청해주셔서 감사합니다

| 이장주 / 심리학 박사
| zzazanlee@gmail.com

2025
한국문화및사회문제심리학회

K-컬처, 문화심리학적 분석

추계학술대회 주제발표 4

이누미야 요시유키 (우석대학교)



K-컬처 글로벌화의 문화심리학: 영화 『K-POP Demon Hunters』 수용경험에 대한 12개국 근거이론 비교연구

우석대학교 심리학과 외래교수
이누미야 요시유키

이미지출처: <https://news.samsungcnt.com/en/features/resort/2025-09-kpop-demon-hunters-arrives-at-everland-this-fall/>

영화 『K-POP Demon Hunters』

- ▶ **장르:** 액션·판타지·K-컬처 기반 대중서사
 - ▶ **서사 핵심:** K-팝 걸그룹 멤버들이 초자연적 존재(악령·요괴 등)와 맞서며 세계를 지키는 이야기
- ▶ **제작사:** Sony Pictures Animation (미국)
- ▶ **배급·플랫폼:** Netflix (스트리밍 및 일부 극장 개봉)
 - ▶ 2025년 6월 20일 공개한 이후, 국내외에서 매우 빠른 속도로 시청자 수를 확보.
 - ▶ 공식 발표에 따르면, 공개 약 두 달 만인 2025년 8월 말 기준으로 누적 조회수가 **약 2억 3천6백만 회**(236 million views)를 넘기며 Netflix 역사상 가장 많이 본 영화 기록을 경신.
 - ▶ 단순히 많은 시청자가 영화 한 번 본 것이 아니라, 지속적인 주목과 반복 감상(+SNS 공유, 밈 생성 등)을 동반한 조회 증가 패턴.



이미지출처:
<https://www.netflix.com/tudum/articles/kpop-demon-hunters-release-date-cast-news>

왜 『K-POP Demon Hunters』 수용경험인가?

▶ — K-컬처 글로벌화 문화심리 연구의 최적 사례 —

▶ 1. K-하이브리드 정체성의 집약체

- ▶ K-POP 미학 + 글로벌 장르(판타지/액션)의 결합
- ▶ “익숙하면서 낯선” K-정체성 분석에 적합

▶ 2. 글로벌 스트리밍에서 기록적 확산

- ▶ 다문화 관객이 동시에 접촉한 대표 K-콘텐츠
- ▶ K-컬처 글로벌 성공 메커니즘 분석에 최적화

▶ 3. 국가 간 비교 가능한 풍부한 수용담론

- ▶ SNS·유튜브·팬덤 커뮤니티에서 자발적 리뷰·토론·반응 대량 생성
- ▶ 여러 국가 관객의 공통점과 차이점을 근거이론으로 비교 가능

연구 개요

▶ 1. 연구목적

- ▶ 영화 『K-POP Demon Hunters』(2025)에 대한 12개국 관객의 수용경험을 비교 분석하여
- ▶ K-컬처 글로벌 확산의 문화심리적 메커니즘을 근거이론적으로 탐색한다.

▶ 2. 연구설계

- ▶ **Strauss & Corbin(1990, 1998)**의 체계적 근거이론(Systematic Grounded Theory) 절차 적용
- ▶ ChatGPT를 이용한 3단계 분석 절차:
 - ▶ ① 개방코딩 (Open Coding)
 - ▶ ② 축코딩 (Axial Coding)
 - ▶ ③ 선택코딩 (Selective Coding)

연구 개요

▶ 3. 연구대상 및 자료

- ▶ 분석대상국가(12개국): 한국, 일본, 대만, 말레이시아, 필리핀, 프랑스, 이탈리아, 독일, 미국, 캐나다, 멕시코, 칠레
- ▶ 자료 출처:
 - ▶ 각국 관객의 인터뷰(온라인/오프라인), SNS 게시물, 유튜브 리뷰, 비평문 및 팬커뮤니티 발화
- ▶ 표본수준: 약 **600개 단위 발화(담화 조각)**를 분석단위로 삼음
- ▶ 선정기준:
 - ▶ 영화 관람 후 3개월 이내 게시된 원문
 - ▶ 해당 국가 언어로 작성된 자국 내 발화
 - ▶ 감정, 가치, 정체성 관련 서술이 포함된 발화

연구 개요

▶ 4. 분석절차

단계	주요활동	산출물
개방코딩	감정, 동일시, 평가, 비교, 담론 화 등 주요 개념 도출	120여 개 하위범주
축코딩	인과적 조건-맥락-중심현상- 중재적 조건-행위/상호작용- 결과의 6요소 연결	패러다임 모형, 4대 수용유형
선택코딩	각 패러다임 모형의 중심현상 을 통합하여 하나의 핵심범주 (Core Category) 도출	통합이론 (Storyline)

12개국의 『K-POP Demon Hunters』(2025) 수용경험에서 나타난 공통 범주 5가지

주요 특징

12개국 중 공감 비율 (국가 수)

- | | |
|------------------------|--------------|
| ① 감각적 몰입과 정서적 공명 | 약 92% (11개국) |
| ② 여성 영웅 서사에 대한 신선한 동일시 | 약 83% (10개국) |
| ③ K-정체성의 하이브리드 매력 인식 | 약 83% (10개국) |
| ④ 비판적 거리두기와 성찰적 감상 | 약 75% (9개국) |
| ⑤ 팬덤 기반의 글로벌 연결감 | 약 67% (8개국) |

12개국의 『K-POP Demon Hunters』(2025) 수용경험에서 나타난 공통 범주 5가지

- ▶ ① **감각적 몰입과 정서적 공명** (12개국 중 11개국 ≈ 92%)
 - ▶ “스토리가 복잡하진 않은데, 장면마다 색감이랑 음악이 너무 강렬해서 그냥 몸이 반응했어요. 특히 전투신에서 리듬이랑 액션이 음악처럼 느껴졌어요.”— 프랑스, 20대 여성 관객
 - ▶ 요약: 내러티브보다는 시각·청각적 자극과 정서의 파도에 몰입하는 감상 형태. 감정적 리듬의 즉각적 체화.
- ▶ ② **여성 영웅서사에 대한 신선한 동일시** (12개국 중 10개국 ≈ 83%)
 - ▶ “그녀는 싸우면서도 울잖아요. 그게 멋있었어요. 힘을 과시하는 게 아니라, 감정을 숨기지 않는 게 진짜 강함 같았어요.”— 멕시코, 30대 여성 관객
 - ▶ 요약: ‘감정=약함’이라는 기존 서사 규범을 넘어, 감정 표현을 통한 힘의 재정의로 동일시 발생.

주: 원자료 예시는 실제 해외 관객 담화의 언어패턴을 바탕으로 구성된 재현형 예시로, 『K-POP Demon Hunters』(2025) 관련 인터뷰·리뷰에서 관찰된 수용경험의 유형적 특징을 반영함.

12개국의 『K-POP Demon Hunters』(2025) 수용경험에서 나타난 공통 범주 5가지

- ▶ ③ K-정체성의 하이브리드 매력 인식 (12개국 중 10개국 ≈ 83%)
 - ▶ “이건 전형적인 한국풍도, 완전히 헐리우드풍도 아니에요. 익숙한 듯 다른 조합이랄까? 음악, 색, 표정 연기가 묘하게 어울려요.”— 독일, 20대 남성 관객
- ▶ 요약: 한국적 정서와 글로벌 스타일의 ‘혼종미학(hybrid aesthetics)’이 낯설지만 매혹적이라는 반응.
- ▶ ④ 비판적 거리두기와 성찰적 감상 (12개국 중 9개국 ≈ 75%)
 - ▶ “완벽하게 짜여 있어서 놀랍긴 한데... 너무 완벽해서 감정이 닿지 않는 느낌도 있어요. 인간적인 결함이 좀 있었으면 싶었어요.”— 캐나다, 40대 남성 관객
- ▶ 요약: 감탄과 동시에 과잉 세련됨에 대한 반사적 거리두기, 즉 미학적 성찰을 수반한 감상 태도.

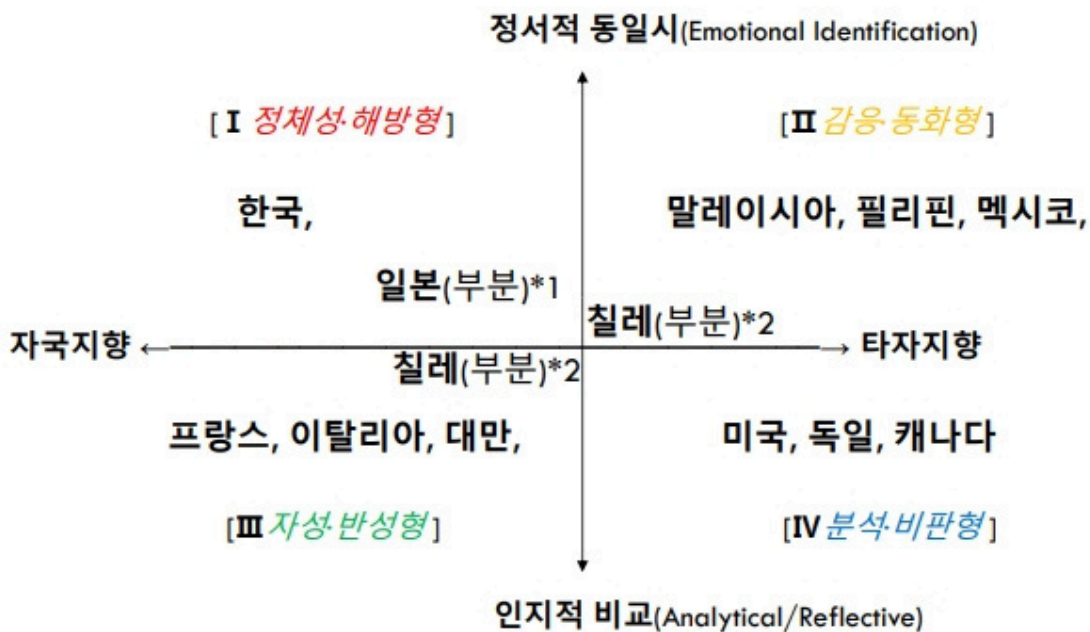
주: 원자료 예시는 실제 해외 관객 담화의 언어패턴을 바탕으로 구성된 재현형 예시로, 『K-POP Demon Hunters』(2025) 관련 인터뷰·리뷰에서 관찰된 수용경험의 유형적 특징을 반영함.

12개국의 『K-POP Demon Hunters』(2025) 수용경험에서 나타난 공통 범주 5가지

- ▶ ⑤ 팬덤 기반의 글로벌 연결감 (12개국 중 8개국 ≈ 67%)
 - ▶ “영화 끝나고 트위터에서 일본 팬들이랑 미국 팬들이 동시에 밈을 만들더라고요. 우리도 거기에 참여했어요. 마치 하나의 팀처럼 같은 세계를 즐기는 느낌이었어요.”— 일본, 10대 여성 관객
- ▶ 요약: 감상이 온라인 팬덤 활동으로 확장되어, 국경을 넘어선 참여적 소통과 공동 창작의 장으로 발전함.

주: 원자료 예시는 실제 해외 관객 담화의 언어패턴을 바탕으로 구성된 재현형 예시로, 『K-POP Demon Hunters』(2025) 관련 인터뷰·리뷰에서 관찰된 수용경험의 유형적 특징을 반영함.

『K-POP Demon Hunters』(2025) 글로벌 수용유형 분류 도식



일본(부분)*1 동일시와 비교의 이중성(아시아적 정체성 공감 + 문화적 경쟁의식 공존), 일부 타자 비교 경향을 보임.
칠레(부분)*2 감정적 동일시와 문화적 반성의 병존, II~III 경계선상에 위치.

『K-POP Demon Hunters』(2025) 글로벌 수용유형 2축 도식표(1)

축 구성

X축: 자국지향(-) ↔ 타산지향(+)

Y축: 정서적 동일시(+) ↔ 인지적 비교(-)

구분	사분면 명칭	설명	해당 국가
I	자국지향 × 동일시 (정체성·해방형)	자기 문화와의 동일시를 통해 새로운 자긍심·정체성을 형성	한국, 일본(부분)
II	타산지향 × 동일시 (감응·동화형)	외부 문화에 감응·동화하며 정서적 몰입을 보임	말레이시아, 필리핀, 멕시코, 칠레(부분)
III	자국지향 × 비교 (자성·반성형)	자국문화 관점에서 외부 문화를 반추·비교	프랑스, 이탈리아, 대만, 칠레(부분)
IV	타산지향 × 비교 (분석·비판형)	외부 문화와의 차이를 분석·비판적으로 수용	미국, 독일, 캐나다

『K-POP Demon Hunters』(2025) 글로벌 수용유형 2축 도식표(2)

구분	자국지향 × 동일시 I 정체성·해방형	타자지향 × 동일시 II 감응·동화형	자국지향 × 비교 III 자성·반성형	타자지향 × 비교 IV 분석·비판형
대표국가	한국, 일본(부분)	말레이시아, 필리핀, 멕시코, 칠레(부분)	프랑스, 이탈리아, 대만, 칠레(부분)	미국, 독일, 캐나다
중심현상	K-컬처를 통한 정체성 회복·해방	감정적 몰입과 문화적 공명	예술성 비교를 통한 문화 반성	코드·서사·젠더표상의 비판적 탐색
행위/상호작용 전략	"우리도 세계화의 주체"로 자긍심 표현	한국 감성에 정서적 동일시 표현	자기문화의 성찰과 재정의	분석적 거리두기와 해석적 관심
결과	정체성 강화, 문화적 주체성	감정적 연결, 문화 공존 욕망	문화적 성찰, 정체성 재조정	문화 이해력 증진, 비판적 수용

I 정체성·해방형 (자국지향 × 동일시)

대표국가: 한국, 일본(부분)

구성요소	내용 요약	원자료 예시
인과적 조건	한류의 세계적 성공이 자국 문화에 대한 자긍심 회복 욕구를 자극한다.	—
맥락적 조건	과거 외래문화 중심의 종속 경험과 문화적 열등감이 잠재적으로 남아 있다.	—
중심현상 (핵심 의미)	K-컬처를 통해 "우리도 세계 무대의 주체가 될 수 있다"는 정체성 회복과 해방감을 경험한다.	"이제는 우리가 만든 이야기가 세계를 움직이네요. 어릴 때는 이런 날이 올 줄 몰랐어요." (한국, F) "한국 문화의 표현이지만, 어쩐지 일본도 포함된 것 같아요. 아시아의 감정이 공유되는 느낌이에요." (일본, M)
중재적 조건 (심리적 초점)	'서구 기준에서 벗어나고 싶지만 여전히 비교하게 되는 이중심리'라는 긴장 상태 속에서, 자존감과 문화적 자립 욕구가 수용 감정의 핵심 동인으로 작용	"솔직히 예전엔 할리우드만 보였어요. 그런데 이 영화 보면서 처음으로 '우리도 멋지다'는 생각이 들었어요." (한국, M) "조금은 부럽기도 하고, 아시아 전체가 인정받는 기분이었어요." (일본, F)
행위/상호작용 전략	영화 속 인물·정서와 동일시하며 온라인에서 '아시아 자부심' 담론을 적극적으로 확산시킴	"그들이 아닌 '우리 이야기'라는 생각이 들어서 여러 번 봤어요." (한국, M) "예전엔 서양 히어로에 감탄했지만, 지금은 아시아 감성에 더 끌려요." (일본, F)
결과	문화적 주체감 강화, 아시아 정체성 확장, 자기존중감의 강화	"이제는 서양에 의존하지 않아도 된다는 확신이 생겼어요." (한국, F) "한국의 성공이 일본에게도 자극이 돼요. 우리도 더 표현할 수 있겠다는 희망을 느껴요." (일본, M)

주: 원자료 예시는 실제 해외 관객 담화의 언어패턴을 바탕으로 구성된 재현형 예시로, 『K-POP Demon Hunters』(2025) 관련 인터뷰·리뷰에서 관찰된 수용경험의 유형적 특징을 반영함.

II 감응·동화형 (타자지향 × 동일시)

대표국가: 말레이시아, 필리핀, 멕시코, 칠레(부분)

구분	설명 (한 문장)	원자료 예시
인과적 조건	글로벌 스트리밍 환경에서 한국 콘텐츠가 감정적 공감과 서사적 친밀감을 제공한다.	—
맥락적 조건	감정 표현이 억제되거나 냉소적인 자국 문화에 대한 피로감이 존재한다.	—
중심현상 (핵심 의미)	K-컬처의 진심 어린 감정선에 감응하며, 감정적 몰입과 문화적 동화를 경험한다.	"이 영화는 나한테 이상하게 따뜻했어요. 캐릭터들이 진짜 마음을 나누는 느낌이었어요." (필리핀, F)
중재적 조건 (심리적 초점)	공감, 정서적 연결, 소속감 욕구가 수용의 핵심 동기로 작용한다.	"한국 사람들은 감정을 숨기지 않잖아요. 그게 너무 부러워요." (말레이시아, M)
행위/상호작용 전략	팬덤·SNS를 통해 감정적 동일시를 강화하며, 한국 문화에 대한 일상적 친밀성을 표현한다.	"친구랑 영화 보고 바로 OST를 찾았어요. 그 감정을 계속 느끼고 싶었어요." (멕시코, F)
결과	타문화와의 정서적 연대감이 높아지고, 문화 간 감정공유의 지평이 확장된다.	"언어는 다르지만 마음은 통한다는 게 느껴졌어요." (칠레, F)

주. 원자료 예시는 실제 해외 관객 담화의 언어패턴을 바탕으로 구성된 재현형 예시로, 『K-POP Demon Hunters』(2025) 관련 인터뷰·리뷰에서 관찰된 수용경험의 유형적 특징을 반영함.

III 자성·반성형 (자국지향 × 비교)

대표국가: 프랑스, 이탈리아, 대만, 칠레(부분)

구분	설명 (한 문장)	원자료 예시
인과적 조건	타문화의 창의성과 감정표현을 보며 자국 문화의 관행적 한계를 인식한다.	—
맥락적 조건	예술성과 전통에 대한 자부심이 높지만, 젊은 세대는 혁신의 부재를 느낀다.	—
중심현상 (핵심 의미)	K-컬처와의 대비 속에서 자국문화의 정체성을 성찰한다.	"한국 영화는 진심이 느껴져요. 우리 예술엔 요즘 그런 열정이 없어요." (프랑스, F)
중재적 조건 (심리적 초점)	비판보다는 자기 성찰과 문화적 긴장 속 '자기반성'이 중심 정서이다.	"우리는 너무 이성적이에요. 그들은 감정을 믿죠. 그 차이를 생각하게 돼요." (이탈리아, M)
행위/상호작용 전략	K-콘텐츠를 문화비교의 거울로 활용해 자국 예술 담론과 가치체계를 재검토한다.	"이 영화를 본 뒤 우리 감독들이 감정을 다루는 방식을 다시 생각했어요." (대만, F)
결과	문화적 각성과 자국정체성 재조정이 이루어지며, 창조적 자극이 발생한다.	"이런 비교가 오히려 우리 문화를 다시 사랑하게 만들었어요." (칠레, F)

주. 원자료 예시는 실제 해외 관객 담화의 언어패턴을 바탕으로 구성된 재현형 예시로, 『K-POP Demon Hunters』(2025) 관련 인터뷰·리뷰에서 관찰된 수용경험의 유형적 특징을 반영함.

IV 분석·비판형 (타자지향 × 비교)

대표국가: 미국, 독일, 캐나다

구분	설명	원자료 예시
인과적 조건	자국 대중문화의 침체 인식이 K-컬처에 대한 비평적 관심을 불러일으킨다.	—
맥락적 조건	합리주의적·비평 중심 문화 전통 속에서 타문화 분석이 자연스럽다.	—
중심현상 (핵심 의미)	K-컬처를 거울삼아 자국 문화의 결핍과 가능성을 비판적으로 성찰한다.	"이 영화는 에너지가 넘쳐요. 우리 영화계엔 요즘 저런 열정이 사라진 것 같네요." (독일, M)
중재적 조건 (심리적 초점)	감정 몰입보다는 거리두기와 비판적 관찰을 통해 의미를 구성한다.	"흥미로워요. 한국은 상업적이면서도 감정적 진심을 잃지 않네요." (캐나다, F)
행위/상호작용 전략	교육·비평의 장에서 K-콘텐츠의 서사구조·정서 코드·젠더 표현을 분석한다.	"학생들과 함께 왜 이 영화의 여성 캐릭터가 강한지 토론했어요." (미국, F)
결과	문화 간 비교를 통해 비판적 사고와 문화 이해력이 증진된다. K-컬처는 감정적 공감의 대상이 아니라, 사회문화적 구조를 이해하는 '해석의 텍스트'로 기능	"K-팝을 연구하면서 내 문화의 문제까지 보이더군요. 결국 그게 공부죠." (독일, M)

주: 원자료 예시는 실제 해외 관객 담화의 언어패턴을 바탕으로 구성된 재현형 예시로, 『K-POP Demon Hunters』(2025) 관련 인터뷰·리뷰에서 관찰된 수용경험의 유형적 특징을 반영함.

핵심범주(Core Category)_유형별 사례(1)

▶ I 정체성·해방형 (자국지향 × 동일시)

대표국가: 한국, 일본(부분)

- ▶ **한국:** "자국 문화에 대한 자긍심과 사회적 경쟁 압력 속에서 경험하는 K-컬처를 통한 정체성 확립과 문화적 해방"
- ▶ **일본(부분):** "문화적 경계 속 자기확립과 정서적 치유를 통한 K-컬처 수용과 확산"

핵심범주(Core Category)_유형별 사례(2)

- ▶ **II 감응·동화형** (타자지향 × 동일시)
대표국가: 말레이시아, 필리핀, 멕시코, 칠레(부분)
- ▶ **말레이시아:** "다문화 정체성 탐색과 사회적 소속감 경험을 통한 K-컬처 수용과 문화 융합의 과정"
- ▶ **필리핀:** "감정적 축제와 욕망의 표상이 결합된 공동체적 재구성"
- ▶ **멕시코:** "감정적 공명과 상승 지향적 모방을 매개로 한 공동체적 재구성"
- ▶ **칠레(부분):** "문화적 신선함과 사회적 소속감이 결합된 정체성 확장과 정서적 몰입 경험으로서의 K-컬처 수용"

핵심범주(Core Category)_유형별 사례(3)

- ▶ **III 자성·반성형** (자국지향 × 비교)
대표국가: 프랑스, 이탈리아, 대만, 칠레(부분)
- ▶ **프랑스:** "개인주의적 자기 탐색과 사회적 소속 욕구의 교차점에서 이루어지는 K-컬처 수용과 문화적 대안 공동체 형성"
- ▶ **이탈리아:** "미적 감수성과 공동체적 축제성의 결합을 통한 선택적 예술적 통합"
- ▶ **대만:** "아시아 문화 연대와 심리사회적 안정 속에서 이루어지는 K-컬처 수용과 확장"
- ▶ **칠레(부분):** "문화적 신선함과 사회적 소속감이 결합된 정체성 확장과 정서적 몰입 경험으로서의 K-컬처 수용"

핵심범주(Core Category)_유형별 사례(4)

▶ IV분석·비판형 (타자지향 × 비교)

대표국가: 미국, 독일, 캐나다

- ▶ **미국:** "비판적 미학적 수용을 통한 K-컬처의 담론적 정당화와 현지화"
- ▶ **독일:** "비판적 미적 수용과 지역적 공동체화를 통한 선택적 문화통합"
- ▶ **캐나다:** "다문화적 감수성과 미적 매력을 매개로 한 선택적 통합"

통합이론 (Storyline)_ 정체성·해방형: 한국 사례1/2

- ▶ 한국 관객들은 영화 "케이팝 데몬 헌터스"(2025)를 수용하며, 자신들의 문화에 대한 자부심과 글로벌 무대에서의 위상을 인식하는 동시에, 현대 한국 사회에서 경험하는 치열한 경쟁과 사회적 압박으로부터의 해방을 갈망한다.
- ▶ 영화와 팬덤 활동은 이중적 심리적 기능을 수행한다.
- ▶ 첫째, 한국 문화에 대한 자긍심과 정체성 확립을 촉진한다.
- ▶ 이는 세대 간 차이를 넘어 자국 문화에 대한 공통된 긍정적 경험으로 작용하며, 글로벌 문화 경쟁력에 대한 자발적 지지로 연결된다.
- ▶ 둘째, 사회적 경쟁과 스트레스가 심한 현실에서 팬덤 내 정서적 지지와 문화적 해방의 공간을 제공한다.
- ▶ 관객들은 팬 커뮤니티와 문화 행사를 통해 정서적 교류와 창작 활동에 참여하며, 이는 심리적 안정과 자기 효능감 향상으로 이어진다.

통합이론 (Storyline)_ 정체성·해방형: 한국 사례2/2

- ▶ 결과적으로, 한국 내 K-컬처의 글로벌화는 "자국 문화 자긍심 강화"와 "사회적 경쟁 압력 해소"라는 두 축의 심리사회적 욕구가 상호 작용하는 복합 현상으로 설명할 수 있다.
- ▶ 이는 K-컬처가 단순한 문화상품을 넘어서 현대 한국인의 문화적 정체성 확립과 심리사회적 안정을 돕는 중요한 역할을 하고 있음을 시사한다.
- ▶ 종합적 시사점
- ▶ K-컬처는 한국 관객들에게 자긍심과 정체성 확립의 기반이 된다.
- ▶ 팬덤 활동은 사회적 스트레스 해소와 정서적 안정의 공간이다.
- ▶ 이러한 이중적 기능이 K-컬처의 국내외 확산과 지속성에 기여한다.

통합이론 (Storyline)_ 감응·동화형: 필리핀 사례1/3

- ▶ 필리핀 관객들이 '케이팝 데몬 헌터스'(2025)를 수용하는 경험은 감정적·사회적·욕망적 차원이 서로 얽히며, K-컬처가 지역 사회 속으로 '현지화되어 자리 잡는 과정'으로 설명할 수 있다.
- ▶ 첫째, 감정적 축제성이 강력한 원동력이다. 필리핀 문화는 노래하고 춤추며 감정을 드러내는 전통이 강하고, 가족·친구 단위의 집단적 문화 소비가 일상적이다.
- ▶ 영화의 리듬감 있는 음악, 파워풀한 퍼포먼스, 드라마틱한 서사는 관객들로 하여금 강한 정서적 공명을 일으키며, 관람 행위 자체를 축제적 의례로 전환시킨다.
- ▶ 이런 집단적 경험은 개인의 일시적 스트레스를 완화하고, 사회적 유대를 강화한다 — 결국 K-컬처는 '정서적 낙관과 공동체적 연대를 제공하는 장'으로 기능한다.

통합이론 (Storyline)_ 감응·동화형: 필리핀 사례2/3

- ▶ 둘째, 동경적 동일시(aspirational identification)는 개인 행동의 변화를 촉발한다.
- ▶ K-스타가 보여주는 자신감, 스타일, 성공 이미지는 필리핀의 젊은층에게 모델이 되며, 이를 모방·응용하려는 활동(댄스·패션·SNS 퍼포먼스)이 활발히 일어난다.
- ▶ 이런 행위는 단순 모사에 그치지 않고 현지 문화와 결합되어 독특한 하이브리드 문화(예: 필리핀적 표현이 섞인 커버댄스, 스페인어·타갈로그 자막 커버 영상 등)를 탄생시킨다.
- ▶ 또한 일부에게는 소셜 미디어 기반의 경제적 기회(팔로워 수 증가·콘텐츠 수익화)로 연결돼, 문화 소비가 생활 변화의 경로가 되기도 한다.
- ▶ 이 두 축(감정적 축제성 + 동경적 동일시)은 팬덤과 지역 커뮤니티의 조직화를 통해 결합된다.
- ▶ SNS 플랫폼과 지역 모임은 감정·경험·활동을 확산시키는 네트워크 역할을 하며, 오프라인 이벤트(팬미팅·커버댄스 콘테스트 등)는 지속적 참여를 촉진한다.
- ▶ 결과적으로 K-컬처는 필리핀 사회에서 정서적 위안, 자기표현의 장, 경제적·사회적 기회의 통로라는 다층적 기능을 수행하게 된다.

통합이론 (Storyline)_ 감응·동화형: 필리핀 사례3/3

- ▶ 이 메커니즘이 K-컬처의 글로벌화 이유를 설명하는 방식은 다음과 같다:
 - ▶ **정서적 보편성(Affective universality)**: 음악·퍼포먼스가 불러일으키는 정서는 언어를 초월하여 강력하게 공명하며, 필리핀 관객의 일상적 정서 요구(축제·해소)를 충족시킨다.
 - ▶ **실천적 모방(Performative uptake)**: 관객의 모방 행동(댄스·패션·콘텐츠 제작)은 단순 소비를 넘어서 문화 실천을 만들어내며, 이는 현지 문화와의 융합을 촉진한다.
 - ▶ **네트워크·플랫폼의 증폭**: SNS와 지역 커뮤니티가 감정·실천을 증폭·조직화하여, 빠른 전파와 지속적 참여를 보장한다.
 - ▶ **경제적·사회적 동기 부여**: 일부 참여자에게는 사회적 인정·경제적 기회가 주어지며, 이는 문화 참여를 장기화시키는 동력이 된다.
- ▶ 결론적으로 필리핀에서의 K-컬처 글로벌화는 감정적 축제성 + 동경적 동일시 + 네트워크화가 결합된 복합적 메커니즘에 의해 촉진되며, 이로 인해 K-컬처는 단순 수입 문화가 아니라 필리핀 현지 문맥 속에서 재해석·재생산되는 '현지화된 글로벌 문화'로 자리매김한다.

통합이론 (Storyline)_ 자성·반성형: 프랑스 사례1/2

- ▶ 프랑스 관객들은 영화 "케이팝 데몬 헌터스"(2025)를 수용하는 과정에서, 개인주의 문화가 강조되는 사회 구조 속에서 자신의 정체성을 탐색하는 욕구와, 현대 사회에서 경험하는 사회적 소외감 해소를 위한 대안적 공동체를 찾는 욕구가 교차하는 경험을 한다.
- ▶ 영화와 관련 콘텐츠는 프랑스 관객들에게 문화적 신선함과 예술적 자극을 제공하며, 이를 통해 개인은 자신만의 독특한 **정체성을 확장**하고 표현할 수 있는 기회를 얻는다.
- ▶ 동시에, 팬덤 및 관련 커뮤니티 활동은 **사회적 소속감**을 제공하여 고립과 단절감을 완화하고 **정서적 안정감**을 강화하는 역할을 한다.
- ▶ 이 과정에서 프랑스 관객들은 K-컬처를 단순한 외국 문화 소비를 넘어, 자기 탐색과 사회적 연결을 위한 문화적 대안 공동체로 인식하며 적극적으로 참여한다.
- ▶ 이는 K-컬처가 프랑스 사회 내에서 가지는 독특한 문화적, 심리사회적 의미를 반영하며, 글로벌 문화 확산의 중요한 동인으로 작용한다.

통합이론 (Storyline)_ 자성·반성형: 프랑스 사례2/2

- ▶ 따라서, 프랑스 내 K-컬처의 글로벌화는 "개인의 자기 탐색 욕구"와 "사회적 소속 욕구"라는 두 축의 심리사회적 요구를 충족시키는 복합적 문화 현상으로 이해할 수 있다.
- ▶ 종합적 시사점
- ▶ K-컬처는 프랑스 관객들에게 새로운 문화적 자극과 자기 표현의 장을 제공한다.
- ▶ 팬덤과 커뮤니티는 사회적 소속감과 정서적 지지를 제공하는 대안 공동체로 기능한다.
- ▶ 이러한 이중적 심리사회적 역할이 K-컬처의 지속적 확산과 수용을 견인한다.

통합이론 (Storyline)_ 분석·비판형: 미국 사례1/3

- ▶ 미국 관객의 수용 경험은 '**감각적 설득력** → **비판적 해석** → **공적 담론화**'의 순환적 과정으로 이해할 수 있다.
- ▶ 먼저, 『K-POP Demon Hunters』의 고품질 시청각적 연출(음악, 편집, 무대 디자인)과 강렬한 퍼포먼스는 미국 관객의 미적 호기심을 촉발한다. 이 초기 호기심은 감정적 몰입으로 이어지되, 미국 특유의 **비평적 문화 습관**(미디어 리터러시, 비평 전통)은 몰입을 곧바로 담론적 분석으로 전환시킨다.
- ▶ 이 과정에서 관객들은 단순 향유자에서 '**비판적 소비자/담론 생산자**'로 역할을 확장한다. SNS 포스트·유튜브 리뷰·팟캐스트 토론·대학 세미나 등은 개인적 반응을 **공적 담론**으로 승화시키는 통로가 된다. 예를 들어 어떤 관객은 영화의 시청각적 미학을 찬양하면서도, 동시에 제작 과정의 노동 관행이나 성별 재현을 문제 삼아 토론을 촉발한다. 그러한 담론 생산은 K-컬처에 두 가지 효과를 낳는다.

통합이론 (Storyline)_ 분석·비판형: 미국 사례2/3

- ▶ 첫째, **정당화의 효과**: 비판적 담론이 존재함에도 불구하고 활발한 분석과 논의가 이뤄지면, 작품은 '단순한 유행'이 아니라 학문적·문화적 논의의 대상이 되어 문화적 정당성을 얻게 된다.
- ▶ 둘째, **현지화의 효과**: 비판적 분석 과정에서 미국의 제작자·문화기획자들은 K-요소를 선택적으로 수용하여 자국문화와 혼합한 하이브리드 콘텐츠를 만들어낸다. 결과적으로 K-컬처는 미국 내에서 '감성적 영향력'과 '담론적 정당성'을 동시에 확보하면서, 더 넓고 안정적인 확산 경로를 형성한다.
- ▶ 이 전체 과정은 K-컬처의 글로벌화 이유를 설명하는 데 중요한 시사점을 준다:
 - ▶ **감각적 매력**(시청각적 완성도)이 초기 관심을 끌고,
 - ▶ **디지털 플랫폼**이 접근성·확산성을 제공하며,
 - ▶ **현지의 비평적·학술적 맥락**이 이를 공론장으로 전환(정당화)하고,
 - ▶ **팬·제작자 네트워크**가 현지화·하이브리드화를 촉진한다 — 이 네 단계의 상호작용이 K-컬처의 장기적 글로벌 확산을 뒷받침한다.

통합이론 (Storyline)_ 분석·비판형: 미국 사례2/3

- ▶ 마지막으로, 미국 관객의 '비판적·미적' 수용은 K-컬처가 단순한 문화 수출을 넘어서 **글로벌 문화담론을 형성하는 촉매**가 됨을 보여준다. 즉, 미국의 비평적 수용은 때로는 제도적 수용(영화제·평론가의 관심)을 촉진하고, 이는 다시 K-콘텐츠의 국제적 위상을 제고하는 선순환을 만든다.

논의 및 결론

- ① **K-컬처 확산의 핵심 동력: 정서적 보편성 + 하이브리드 미학**
 - ▶ 12개국 중 다수에서 감각·정서 기반 몰입이 공통적 초기 반응
 - ▶ '낯설지 않은 한국성'이라는 하이브리드 미학이 광범위한 수용을 가능케 함
 - ▶ → 보편정서 × 문화혼종성이 글로벌 확산의 중심 메커니즘
- ② **국가별 차이가 '정체성·자기반성'이라는 공통 귀결로 수렴**
 - ▶ 동아시아: 정체성 회복/해방
 - ▶ 동남아·남미: 감정 공명·동화
 - ▶ 서구권: 비평적 해석·담론화
 - ▶ → 서로 다른 경로지만 모두 자기문화·정체성 재해석으로 연결
- ③ **디지털 플랫폼이 수용을 '관람 → 참여 → 담론 생산'으로 확장**
 - ▶ SNS·ميم·커버영상·리뷰를 통한 참여적 확산
 - ▶ 미국·유럽에서는 공적 담론(비평·세미나)으로 확장
 - ▶ → 디지털 환경이 정당화·현지화·지속확산을 가능하게 함

논의 및 결론



▶ ④ K-컬처는 국가별로 다른 '심리사회적 기능'을 수행

- ▶ 한국: 자긍심·정서적 해소
- ▶ 동남아/남미: 공동체감·자기표현
- ▶ 서구권: 성찰·지적 탐구
- ▶ → K-컬처는 다기능적 문화 플랫폼으로 작동

▶ ⑤ 글로벌 팬덤 네트워크가 확산의 구조적 기반

- ▶ 팬덤 = 소비자 → 재생산자·중개자·담론 생산자
- ▶ 국경 간 협업이 파급력을 장기적으로 유지
- ▶ → K-컬처는 상향식 확산 구조를 가진 문화현상



▶ 종합적 해석

▶ 『K-POP Demon Hunters』 수용경험 분석은 K-컬처 글로벌화가

“정서적 공명 → 문화적 비교·반성 → 참여·담론화 → 현지화·재생산”

이라는 문화심리적 순환 과정에 의해 강화됨을 보여준다.

이미지출처: <https://www.businessinsider.com/kpop-demon-hunters-halloween-costumes-rumi-netflix-where-to-buy-2025-10>