https://doi.org/10.22735/JODS.2025.19.2.163

경계의 상상력, K-콘텐츠의 미래를 열다*

— 「케이팝 데몬 헌터스」에 나타난 디아스포라의 한국학적 상상력 —

조 경 민**

요 약 문

이 연구는 넷플릭스 애니메이션 「케이팝 데몬 헌터스」를 한국계 캐나다인 감독의 디아스포라적 시선이 투영된 문화적 텍스트로 분석한다. 본 연구는 이 작품이 한국의 무속 신화와 케이팝 미학을 재구성하는 과정에서, 구체적인 역사·사회적 맥락을 의도적으로 탈각시키고 그 자리에 여성 서사, 자기 수용, 공동체적 연대와 같은 보편적 가치를 채워 넣는 문화 번역(cultural translation) 전략을 구사함을 주장한다. 이러한 전략은 디아스포라 문화 생산물의 고유한 특징인 '상처의 부재와 기호의 과잉' 현상을 낳으며, 이는 단순한 역사적 소거가 아니라 글로벌 보편성을 획득하기 위해 고안된 새로운 전통의 발명이자 전략적 선택으로 해석된다. 이를 규명하기 위해, 본 연구는 텍스트의 서사 및 기호학적 분석과 함께, BERT 기반의 텍스트 마이닝과 디지털 민족지학을 포함하는 디지털인문학(Digital Humanities) 방법론을 결합한 혼합 연구를 수행한다. 데이터 분석 결과, 글로벌 팬덤은 작품 속 한국어 기호를 단순 수용하는 것을 넘어 놀이와 연대의 도구로 능동적으로 전유하며, 언어의 장벽을 넘어 정동적 유대감을 형성하는 새로운 문화 실천을 수행하고 있음이 확인되었다. 궁극적으로 이 연구는 디아스포라의 상상력이 K-콘텐츠의 외연을 확장하는 방식과 그 문화적 함의를 밝힌다.

주제어 : 케이팝 데몬 헌터스, 디아스포라, 문화 번역, 디지털인문학, 넷노그라피, K-콘텐츠

* 이 논문은 2025년도 과학기술정보통신부 고성능 컴퓨팅 사업(GPU 1PF)의 지원을 받아 수행된 연구임(G2025-0387)

** 한국학중앙연구원 인문정보학 박사과정 / 국가유산진흥원 데이터팀 과장
본 연구에 사용된 데이터와 분석 코드를 공개함(https://github.com/tsarkr/K-D-H)

Ⅰ. 들어가는 말

2025년 6월 20일 넷플릭스를 통해 공개된 오리지널 애니메이션 영화 「케이팝 데몬 헌터스」(이하 「케데헌」)는 공개 직후 전 세계적인 신드롬을 일으키며 K-콘텐츠의 새로운 현상으로 부상했다. OTT 순위 집계 사이트 플릭스패트롤에 따르면, 이 작품은 공개 3일 만에 글로벌 1위에 올랐으며, 총 41개국에서 정상을 차지하는 등 괄목할 만한 상업적 성공을 거두었다.[1] 「케데헌」의 성공은 단순히 잘 만들어진 애니메이션 한 편의 흥행을 넘어, K-콘텐츠의 생산 주체와 재현 방식이 중대한 전환점을 맞이했음을 시사한다. 이 작품의 각본과 공동 연출을 맡은 한국계 캐나다인 매기 강(Maggie Kang) 감독은 자신의 디아스포라 정체성을 창작의 핵심 동력으로 삼았다고 여러 차례 밝힌 바 있다.[2] 이는 K-콘텐츠가 한국 본토(homeland)를 넘어 전 세계에 흩어져 있는 디아스포라 공동체의 시선과 경험을 통해 재창조되고 있음을 보여주는 상징적인 사건이다. 특히 강 감독은 영어를 사용하여 작품 활동을 하는 재미 동포 작가들이 미국 주류 사회에서 높은 평가를 받으며 새로운 입지를 형성해 온 계보 속에서 이해될 수 있다.[3]

이 지점에서 본 연구는 기존의 K-콘텐츠 성공 사례를 다룬 선행연

---

1) Goover AI, "세계 강타한 '케이팝 데몬 헌터스' 리뷰: 인기 비결부터 감독 비전, 캐릭터 모티브와 한국 문화 표현까지," https://seo.goover.ai/report/202507/go-public-report-ko-e1c66b04-0ce2-4103-9eaf-e4d33fc8d317-0-0.html (검색일: 2025.09.16.); 『iMBC 연예』 "[리뷰M] '케이팝 데몬 헌터스' K팝과 악귀 퇴치의 만남으로 단숨에 글로벌 1위 ★★★☆," https://enews.imbc.com/News/RetrieveNewsInfo/465898 (검색일: 2025.09.16.).

2) 강 감독은 문화적으로는 한국인이지만 북미에서 자랐기 때문에 양쪽 세계에 발을 다 딛고 있다고 생각한다고 말하며 자신의 정체성을 설명했다. 『중앙일보』 2025년 06월 25일 "'케이팝 데몬 헌터스' 감독 "영어로 한국 문화 알릴 수 있어 자부심 느껴"," https://www.joongang.co.kr/article/25346646 (검색일: 2025.09.16.); 『시사IN』 "케데헌, 한국인이 만들면 달랐을까," https://www.sisain.co.kr/news/articleView.html?idxno=56251 (검색일: 2025.09.16.).

3) 김종희. "한민족 디아스포라와 재미 동포문학:" 『계간 시작』 제9권 제1호 (2010), pp.36-46.

구들과 분명한 차별점을 갖는다. 싸이의 '강남스타일'을 위시한 초기 연구들은 주로 한국 특유의 B급 감성(Kitsch)과 '강남'이라는 구체적인 지역성(Locality)이 유튜브 플랫폼과 결합하여 만들어낸 '우연한 혼종성'이나 '문화적 특이성'을 분석하는 데 집중했다.[4] 반면, 본 연구가 분석하는 「케데헌」은 이와는 질적으로 다른 수용 단계를 보여준다. 이 작품은 한국의 지역적 맥락이나 구체적 현실을 강조하는 대신, 이를 의도적으로 소거(Decontextualization)하고 K-팝의 화려한 스타일만을 추출하여 '보편적 판타지 장르'로 재가공한다. 즉, 본 연구는 K-팝이 '특수한 로컬 문화'에서 '디아스포라적 탈맥락화'를 거쳐 글로벌 보편 양식으로 안착하는 과정을 규명한다는 점에서 기존 연구와 구별된다.

따라서 이 연구는 「케데헌」을 단순한 한류 콘텐츠의 성공 사례로 분석하는 것을 넘어, 디아스포라 창작자의 시선이 매개된 '한국학적 상상력'의 구체적인 발현으로 보고자 한다. 여기서 '한국학적 상상력'이란, 한국의 문화, 역사, 사회를 소재로 하되, 그것을 초국적 맥락 속에서 재해석하고 새로운 의미를 부여하는 창조적 실천을 의미한다. 디지털 환경에서 문화 콘텐츠의 소비가 확대되면서, 이용자 생성 데이터(UGC)를 통해 수용자의 정서적·인지적 반응을 실증적으로 분석하는 연구의 중요성이 커지고 있다.[5] 이러한 흐름 속에서 본 연구는 「케데헌」에 대한 글로벌 팬덤의 반응을 분석하여 디아스포라 창작물에 대한 수용 양상을 조망하고자 한다.

이 연구는 「케데헌」이 디아스포라의 '경계적 위치성(in-betweenness)'에서 비롯된 독특한 문화 번역 전략을 구사한다고 주장한다. 즉, 한

---

4) Jin, Dal Yong. "Hallyu 2.0: The New Korean Wave in the Creative Industry." *II Journal,* vol. 2, no. 1 (2012), pp.3-7.; Jung, Sun and Shim, Doobo. "Social distribution: K-pop fan practices in Indonesia and the 'Gangnam Style' phenomenon." *International Journal of Cultural Studies.* vol. 17, no. 5 (2014), pp.485-501.

5) 조경민. "텍스트마이닝을 이용한 국가유산채널 영상 콘텐츠 수용자 반응 분석: 유튜브 댓글 중심으로." 『미디어융합연구』 제38집 (2025), pp.7-50.

국의 무속(musok), 신화, 케이팝이라는 문화적 원형을 적극적으로 차용하되, 이를 구체적인 역사적·정치적 맥락에서 분리하는 '탈맥락화(decontextualization)' 과정을 거친다. 그리고 그 자리에 자기 수용, 정체성 탐구, 공동체적 연대와 같은 보편적 성장 서사를 채워 넣음으로써 글로벌 수용성을 극대화한다. 이는 매기 강 감독이 자신의 디아스포라 정체성을 통해 '한국다움'을 세계와 소통 가능한 언어로 재정의하는 방식이며, K-콘텐츠의 새로운 가능성을 제시하는 중요한 문화적 실천이다.

이러한 주장을 논증하기 위해, 이 연구는 전통적인 텍스트 분석과 더불어 디지털인문학 방법론을 도입하여 다각적 분석을 시도한다. 이어지는 장에서는 연구 문제와 구체적인 연구 방법론을 제시하고, 디아스포라 이론을 바탕으로 「케데헌」의 서사, 캐릭터, 시각적 재현을 심층적으로 분석한다. 나아가, 제작 과정에 사용된 디지털 기술과 글로벌 팬덤의 빅데이터를 분석하여 작품의 글로벌 수용 양상을 실증적으로 규명한다. 마지막으로 이러한 분석을 종합하여 「케데헌」이 제시하는 디아스포라적 '한국다움'의 함의와 비판적 지점을 논의한 후 결론을 맺는다.

Ⅱ. 연구 문제 및 방법론

1. 연구 문제

이 연구는 다음과 같은 연구 문제를 설정하여 「케데헌」 현상을 다각적으로 분석하고자 한다.

첫째, 디아스포라 창작자는 한국의 전통문화(무속, 신화)와 현대 대중문화(케이팝)를 어떻게 재구성하여 글로벌 관객을 위한 '문화 번역'을 수행하는가?

둘째, 이 문화 번역의 과정에서 나타나는 '탈맥락화'와 '선택적 재현'의 특징은 무엇이며, 이는 한국 본토 중심의 K-콘텐츠 서사와 어떻게 차별화되는가?

셋째, 디지털인문학 방법론을 통해 글로벌 팬덤의 유튜브 댓글 빅데이터를 분석했을 때, 디아스포라의 문화 번역 전략은 실제 수용 과정에서 어떻게 나타나며, 어떤 담론을 형성하는가?

2. 연구 방법론

이 연구는 질적 연구 방법과 디지털인문학 연구 방법을 결합한 혼합 연구 방식을 채택한다.

1) 질적 연구 방법: 서사 및 기호학적 분석

먼저, 디아스포라 이론과 탈식민주의 문화 이론을 분석의 틀로 삼아 「케데헌」의 텍스트를 심층적으로 분석한다. 서사 구조, 캐릭터 설정, 시각적 상징 등을 기호학적으로 분석하여 디아스포라의 상상력이 한국의 문화적 원형을 어떻게 변용하고 재창조하는지를 규명한다. 또한, 영화 「파묘」, 웹툰 『신과 함께』 등 한국 본토에서 제작된 유사 소재의 콘텐츠와 비교 분석하여 「케데헌」의 서사적 차별성과 디아스포라적 재현의 특징을 명확히 한다.

2) 디지털인문학 연구 방법: 유튜브 댓글 빅데이터 분석

(1) 데이터 수집 및 최종 데이터셋

분석을 위해 작품 공개 후 3개월간(2025년 6월 20일~9월 19일) 유튜브에 게시된 「케데헌」 관련 주요 콘텐츠(공식 예고편, OST 뮤직비디오 등)를 대상으로 댓글 데이터를 수집했다. YouTube Data API v3를 활용한 결과, 최종적으로 총 45개 영상에서 101,216개의 댓글이 수

집되었다. 댓글 기능이 비활성화된 4개 영상은 분석 대상에서 제외되었다. 최종 분석에 사용된 데이터셋의 구체적인 규모는 아래 <표 1>과 같다.

〈표 1〉 최종 분석 데이터셋 요약

항목 (Item)	내용 (Content)
분석 플랫폼 (Platform)	YouTube
수집 기간 (Period)	2025.06.20.~2025.09.19.
분석 대상 영상 수	45개
총 수집 댓글 수	101,216건
제외 영상 수	4개 (사유: 댓글 비활성화)

(2) BERT 기반 텍스트 마이닝 분석: 방법론적 심화

본 연구의 방법론적 핵심은 최신 자연어 처리(NLP) 모델인 BERT (Bidirectional Encoder Representations from Transformers)를 분석의 기반으로 삼았다는 점이다. 이는 디지털 문화유산 콘텐츠에 대한 수용자 반응 연구에서 그 효용성이 입증된 바 있는 방법론이다.[6] 기존의 LDA(Latent Dirichlet Allocation)와 같은 단어 빈도 기반의 분석 기법이 단어의 출현 횟수에 의존하여 주제를 추론하는 것과 달리, BERT는 문맥 전체를 양방향으로 학습하여 단어의 의미적 유사성(semantic similarity)을 파악하는 데 탁월한 성능을 보인다. 이는 신조어, 비유, 반어법 등 복잡한 뉘앙스가 풍부한 소셜 미디어 댓글 데이터를 분석하는 데 있어, 문맥을 고려하지 않는 기존 방식보다 훨씬 정교하고 신뢰도 높은 결과를 도출할 수 있게 한다. 본 연구는 이러한 BERT의 장점을 적극적으로 활용하여 다음과 같은 세부 분석을 수행했다.

6) 조경민(2025).

- **토픽 모델링(Topic Modeling)을 통한 핵심 담론 구조 파악**: 글로벌 팬덤이 형성하는 거시적 담론의 구조를 파악하기 위해, BERT 기반의 토픽 모델링 기법인 BERTopic을 적용했다. BERTopic은 문서의 의미를 벡터로 변환하는 BERT의 능력을 활용하여, 의미적으로 유사한 문서들을 군집화함으로써 직관적이고 정확도 높은 토픽을 추출하는 최신 기법이다.[7] 이 방식은 단순히 특정 단어들이 함께 등장하는 것을 넘어, 표현은 다르지만 실질적으로 같은 주제를 이야기하는 댓글들을 하나의 토픽으로 묶어주므로, 팬덤의 핵심 관심사를 더욱 정확하게 식별할 수 있다.
- **감성 분석(Sentiment Analysis)을 통한 수용 양상 정량화**: 작품에 대한 팬덤의 감성적 반응을 정량적으로 측정하기 위해, 소셜 미디어 텍스트에 특화된 사전 학습된(pre-trained) BERT 감성 분석 모델을 활용했다. 이 모델들은 수백만 건의 온라인 텍스트를 통해 긍정, 부정, 중립의 뉘앙스를 학습했기 때문에, 일반적인 텍스트뿐만 아니라 팬덤 특유의 언어나 이모티콘이 포함된 댓글의 감성을 높은 정확도로 분류할 수 있다. 이를 통해 작품 전체에 대한 여론뿐만 아니라, 특정 주제나 문화적 기호에 대한 미시적인 감성 반응까지 분석했다.
- **키워드및 연관어네트워크 분석을 통한 '문화 번역'의 증명**: 디아스포라 창작자가 제시한 한국적 기호가 어떻게 재맥락화되는지를 시각적으로 규명하기 위해 키워드 네트워크 분석을 수행했다. 먼저, TF-IDF (Term Frequency-Inverse Document Frequency) 알고리즘을 사용하여 전체 댓글에서 각 단어의 중요도를 계산하고, 이를 통해 핵심 키워드(예: 'Saja', 'gimbap')를 추출했다. 이후, 이 키워드들이 다른 단어들과 함께 얼마나 자주 등장하는지를 측정하여 동시 출현 네트워크(co-occurrence network)를 구축했다. 이 네트워크에서 각 키워드는

7) Grootendorst, Maarten. "BERTopic: Neural topic modeling with a class-based TF-IDF," arXiv preprint arXiv: 2203.05794 (2022).

노드(node)가 되고, 단어 간의 연결 강도는 엣지(edge)의 두께로 표현된다. 이 분석은 특정 문화적 상징이 팬덤의 담론 속에서 어떤 새로운 의미망을 형성하는지를 직관적으로 보여줌으로써, '문화 번역'의 구체적인 양상을 실증적으로 증명하는 데 핵심적인 역할을 한다.

(3) 디지털 민족지학(Digital Ethnography)

본 연구는 텍스트 마이닝을 통한 정량적 분석을 보완하고, 데이터 이면에 숨겨진 팬덤의 문화적 실천과 상호작용을 심층적으로 이해하기 위해 디지털 민족지학 방법론을 채택한다. 본 연구에서 사용하는 접근법은 코지넷(Kozinets)[8]이 정립한 넷노그라피(Netnography)에 해당하며, 연구자가 커뮤니티에 직접 참여하는 대신 공개적으로 접근 가능한 데이터를 깊이 있게 관찰하고 해석하는 '비참여적 관찰(non-participant observation)' 방식을 따른다. 이는 연구자의 개입으로 인해 발생할 수 있는 편향을 최소화하고, 자연 발생적인 팬덤의 상호작용을 있는 그대로 포착하기 위한 전략적 선택이다.

이를 위해, 정량적 분석에서 도출된 주요 주제와 문화적 기호를 중심으로, 높은 상호작용을 보인 댓글 스레드(thread)를 집중적으로 분석한다. 분석 과정에서는 다음과 같은 점에 주목한다.

- **의미 협상 과정**: 특정 장면에 대해 팬들이 어떻게 서로 다른 해석을 제시하고 논쟁하며 합의에 이르는가?
- **자발적 문화 번역**: 비한국인 팬이 한국 문화 요소에 대해 질문했을 때, 다른 팬(한국인 또는 K-컬처에 익숙한 팬)이 자발적으로 그 의미를 설명하고 해설해주는 '문화 중개'의 양상은 어떠한가?
- **공동체 형성 및 정체성 표현**: 팬들이 밈(meme), 내부 농담(inside joke) 등을 생성하고 확산시키며 어떻게 팬덤 내부의 유대감을 형성하고,

8) Kozinets, Robert V. *Netnography: Redefine* (London: Sage, 2015).

비구성원과 자신들을 구분하는 집단적 정체성을 표현하는가?

Ⅲ. 연구의 배경과 분석의 틀

디아스포라의 문화 생산물을 이해하기 위해서는 그들의 창작 행위가 단순한 예술적 표현을 넘어 복합적인 정체성 정치의 장(場)이라는 점을 인식해야 한다. 스튜어트 홀(Stuart Hall)이 지적했듯, 디아스포라의 정체성은 이미 완성된 사실이 아니라, 재현의 외부가 아닌 내부에서 항상 구성되는, 결코 완성되지 않고 항상 과정 중에 있는 '생산(production)'의 결과물이다.[9] 그들은 모국과 거주국의 문화적 경계 위에서 두 세계의 요소를 결합하고 재배치하며 새로운 정체성을 만들어 낸다. 호미 바바(Homi K. Bhabha)는 이러한 혼종적(hybrid) 상태가 기존의 문화적 권위를 해체하고 새로운 의미가 창출되는 '제3의 공간(Third Space)'을 연다고 보았다.[10] 이 이론적 틀 안에서 디아스포라 창작자는 두 문화 사이를 오가며 의미를 전달하는 '문화 번역가(cultural translator)'의 역할을 수행한다.

김종희(2010)는 한민족 디아스포라 문학을 모국어(한국어)로 쓰인 작품과 거주국 언어(영어)로 쓰인 작품으로 구분하며, 특히 후자의 경우 주류 사회에 진입하기 위해 노력하면서도 자신의 뿌리인 한국적 정체성을 탐색하는 이중의 과제를 안게 된다고 분석한다. 이러한 맥락에서 매기 강 감독의 창작 행위는 단순히 K-콘텐츠를 글로벌 시장에 맞게 변용하는 것을 넘어, 영어라는 거주국의 언어를 통해 자신의 문화적 뿌리를 탐색하고 재구성하려는 디아스포라 주체의 정체성 실천으로 이해할 수 있다.

---

9) Hall, Stuart. "Cultural Identity and Diaspora." in Jonathan Rutherford (ed.). *Identity: Community, Culture, Difference* (London: Lawrence & Wishart, 1990), pp.222-237.

10) Bhabha, Homi K. *The Location of Culture* (London: Routledge, 1994).

매기 강 감독은 이러한 문화 번역가로서의 정체성을 명확하게 인지하고 있다. 그녀는 "문화적으로는 한국인이지만 북미에서 자랐기 때문에 양쪽 세계에 발을 다 딛고 있다고 생각한다. 영어로 한국 문화를 알리는 방식이 내게 맞다고 생각해 최대한 한국다운 영화를 만들고자 했다"고 밝힌 바 있다.[11] 여기서 '번역'은 단순히 언어를 전환하는 기계적 작업이 아니다. 그것은 특정 문화권의 고유한 코드와 맥락을 다른 문화권의 수용자가 이해하고 공감할 수 있도록 재맥락화하는 창조적이고 정치적인 행위다.

「케데헌」의 성공은 이러한 문화 번역이 '글로컬라이제이션(Glocalization)' 전략을 통해 효과적으로 구현되었음을 보여준다. 영화는 가장 한국적인 소재(무속, 케이팝)를 가장 세계적인 장르(애니메이션 뮤지컬, 히어로물)와 결합한다. 한편으로는 수저 밑에 냅킨을 까는 습관, "가자가자"와 같은 한국어 구어체의 직접적 사용, 김밥과 컵라면을 즐겨 먹는 모습 등 세밀한 한국적 디테일을 통해 '진정성(authenticity)'을 확보한다.[12] 다른 한편으로는 자신의 약점을 극복하고 진정한 자아를 찾아가는 주인공의 성장 서사라는 보편적인 주제를 통해 문화적 장벽을 낮춘다.[13] 이는 전 세계 관객들이 낯선 문화적 요소에 거부감을 느끼기보다 흥미와 호기심을 갖게 만드는 핵심적인 장치로 작용한다.

---

11) 『중앙일보』 2025년 06월 25일.

12) 『SBS』 "컬처인: '케이팝 데몬 헌터스'…전 세계 홀린 '케데헌' 신드롬 A to Z," https://www.sbs.com.au/language/korean/ko/podcast-episode/kpop-demon-hunters-global-syndrome-a-to-z/t9rg6xvgr (검색일: 2025.09.16.); 『오마이뉴스』 " '케이팝 데몬 헌터스'에 빠진 미국 10대들, 오죽하면 이렇게까지," https://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0003145860 (검색일: 2025.09.16.); 코헤토, "속편 떡밥 미쳤다 전 세계 1위 ≪케이팝 데몬 헌터스≫ 리뷰 + 비하인드 총정리," https://www.youtube.com/watch?v=1dE6qq-WwOU (검색일: 2025.09.16.).

13) 『한국일보』 2025년 8월 22일., " '케데헌' 메기 강 감독 "K-POP의 어두운 면, 담고 싶지 않았다", " https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2025082214440003913 (검색일: 2025.09.16.); 『아시아투데이』 " "진짜 한국 이야기, 전 세계가 공감했다,"...매기 강 감독의 진심," https://www.asiatoday.co.kr/kn/view.php?key=20250822010011133 (검색일: 2025.09.16.).

이러한 창작 과정의 기저에는 디아스포라 주체가 겪는 내면의 양가성(ambivalence)이 깊숙이 자리하고 있다. 매기 강 감독은 인터뷰에서 모국인 한국에 대한 강한 자부심을 드러내는 동시에, 어린 시절 캐나다에서 접한 세계지도에 한국이 '발달이 덜 된 곳'으로 묘사된 것을 보고 충격을 받았던 경험을 회고한다.[14] 이러한 경험은 "우리나라를 살려주고 싶다"는 강렬한 창작의 동기로 이어졌다. 즉, 모국에 대한 애정과 외부의 시선에 대한 불안감이라는 상반된 감정이 공존하는 것이다. 이 양가성은 "남들 시선을 의식하고 관객들이 원하는 거, 의견에 맞추려는 순간 진정성이 사라진다"는 그녀의 신념에서 창조적으로 해소된다. 따라서 「케데헌」에 나타난 '한국다움'의 재현은 단순히 서구 관객을 위한 문화 소개가 아니라, 디아스포라 주체가 자신의 내면적 갈등을 극복하고 문화적 자존감을 확인하려는 정체성 정치의 실천적 결과물로 해석될 수 있다.

Ⅳ. 스크린에 소환된 전통 : 무속과 신화의 현대적 변용

「케데헌」은 한국의 전통, 특히 무속과 신화를 서사의 중심부로 과감하게 끌어들인다. 그러나 이는 전통을 박제된 형태로 재현하는 것이 아니라, 현대적인 장르 문법과 글로벌 트렌드에 맞춰 적극적으로 변용하고 재창조하는 방식으로 이루어진다. 이 과정에서 영화는 전통의 역사적·사회적 맥락을 탈각시키고, 그 자리에 보편적 가치와 현대적 감수성을 채워 넣는다.

---

14) 『조선일보』 2025년 8월 22일., "매기 강 감독, '케데헌' 7년 공들인 이유.. "'진짜' 한국을 보여주고 싶었다,"[Oh!쎈 현장(종합)," https://www.chosun.com/entertainments/movie/2025/08/22/3F42RD4DZBJFNGYP4SRQ6FKCXE/ (검색일: 2025.12.07.).

1. 여성, 무당, 그리고 데몬 헌터 : 페미니즘적 서사의 가능성

영화의 가장 독창적인 설정은 K-팝 걸그룹 '헌트릭스'가 사실은 수백 년간 대를 이어 악령을 사냥해 온 '데몬 헌터' 가문의 후예이며, 그 기원이 한국의 무당(shaman)에 있다는 것이다.[15] 매기 강 감독 역시 "대체로 여성으로 그려지는 우리나라 무당을 주인공 걸그룹 이미지에 연결시켰다"고 직접 밝히며, 역사적으로 여성 중심적이었던 한국 무속의 전통을 현대적 여성 히어로 서사로 재창조하려는 의도를 분명히 했다.[16] 이는 단순한 소재 차용을 넘어, 전통 속에 내재된 여성주의적 잠재력을 발견하고 이를 글로벌 관객이 공감할 수 있는 형태로 재구성한 것이다.

영화 속에서 헌트릭스가 노래와 춤으로 팬들의 마음을 얻어 악령의 침입을 막는 '혼문(魂門)'을 여는 행위는 무속 의례인 '굿(Gut)'의 현대적 재해석으로 볼 수 있다.[17] K-팝 콘서트라는 현대적 퍼포먼스는 굿이 지닌 치유와 정화, 공동체 회복의 기능을 효과적으로 치환한다. 특히 주목할 점은 영화가 악을 다루는 방식이다. 서구의 많은 퇴마 서사가 악을 절대악으로 규정하고 소멸시키는 데 집중하는 반면, 「케데헌」은 한국 무속이 지닌 '화해'의 정신을 반영한다. 무당이 귀신의 한을 풀어줌으로써 그를 좋은 곳으로 보내는 것처럼, 주인공 루미는 적대자인 '사자보이즈'[18]의 진우를 파괴하는 대신 그의 상처를 이해하고 설

15) 에큐메니안, "'KPop Demon Hunters', 페미니즘은 이렇게," https://www.ecumenian.com/news/articleView.html?idxno=26073 (검색일: 2025.09.16.).

16) 『중앙일보』 2025년 06월 25일.

17) 『SBS』 2025년 08.월 03일.

18) 민속학적 차원에서 '저승사자(Jeoseung-saja)'는 불교와 무속 신앙이 결합한 사후 세계관에서 염라대왕의 명을 수행하는 하위 관료이자 심부름꾼으로, 거대 담론인 '신화'보다는 구비 전승되는 '민담'의 영역에 속한다. 본 연구가 이를 '신화적 존재'로 명명한 것은 개념적 혼동이 아니라, 디아스포라 창작자가 수행한 '전통의 발명' 전략을 강조하기 위함이다(Hobsbawm, 1983). 영화는 전근대적 하위 관리였던 저승사자에게 K-팝 아이돌이라는 현대적 '스타덤(Stardom)'을 부여함으로써, 이들을 동시대 대중문화가 소비하는 새로운 '신화적 아이콘(Modern Myth)'으로 격상시킨다.

득하여 구원하려 한다.[19] 이는 악귀마저 포용하고 해원(解冤)하는 한국적 세계관을 서사적으로 구현한 것으로, 기존 히어로물의 이분법적 선악 구도를 넘어서는 깊이를 보여준다.

이러한 서사 구조는 자연스럽게 페미니즘적 가치와 연결된다. 「케데헌」은 '캡틴 마블'처럼 모든 것을 해결하는 완벽하고 초인적인 여성 영웅을 내세우지 않는다.[20] 대신 각자의 약점과 상처를 가진 세 명의 여성이 서로의 부족함을 채워주고 연대하며 공동체를 지켜내는 모습을 통해 페미니즘을 보여준다. 이는 한국 무속의 공동체적 가치와 K-팝 걸그룹의 팀 정신에서 자연스럽게 도출된 서사로, 설교적이지 않으면서도 강력한 메시지를 전달한다.

2. 탈각과 재맥락화 : 전통 상징의 초국적 유통

「케데헌」은 무속뿐만 아니라 다양한 전통 상징들을 스크린 위에 펼쳐 보이지만, 이때 상징들은 본래의 무거운 역사적, 철학적 의미로부터 자유로워진다. 대표적인 예가 악령 보이그룹 '사자보이즈'이다. 이들은 한국 전통 신화 속 '저승사자(Jeoseung-saja)'의 이미지를 현대적인 K-팝 아이돌의 모습으로 재창조한다. 갓끈을 활용한 의상이나 '사자'라는 이름에서 전통적 요소를 차용하지만, 그들은 더 이상 죽음을 관장하는 공포와 심판의 존재가 아니다. 오히려 매력적인 라이벌이자 주인공과의 교감을 통해 구원받는 대상으로 재맥락화된다. 에릭 홉스봄[21]의 관점에서 볼 때, 이러한 변용은 단순한 역사적 고증의 실패나 탈맥락화가 아니다. 오히려 이는 현대 대중문화의 맥락 속에서 대중적

19) 와이스트릿, "케데헌2가 나온다면," "문화심리학자가 분석한 케이팝 데몬 헌터스의 K-세계관! 소름 돋을 수밖에 없을 겁니다 / 한민 교수 (풀버전)," https://www.youtube.com/watch?v=OFbehx_WfyQ (검색일: 2025.09.16.).

20) 에큐메니안(2025.06.28).

21) Hobsbawm, Eric J. and Ranger, Terence 편. 박지향·장문석 옮김. 『만들어진 전통』 (서울: 휴머니스트, 2004).

결속을 다지기 위해 수행된 '전통의 발명(Invention of Tradition)'으로 해석되어야 한다. 디아스포라 창작자는 '저승사자' 라는 불변의 과거를 재현하는 것이 아니라, K-팝이라는 현대적 신화(Myth)에 부합하는 새로운 상징을 '발명' 해냄으로써, 고유성과 보편성을 동시에 획득하는 전략을 취한다. 이는 웹툰『신과 함께』가 한국 신화를 바탕으로 하되 저승을 현대적인 관료제 사회로 재해석하여 동시대 대중과 호흡했던 전략[22]과도 맥을 같이한다.

이러한 '탈각과 재맥락화' 전략은 시각적 요소에서도 두드러진다. 영화 속 무대 배경으로 등장하는 '일월오봉도'나, 신스틸러 역할을 하는 민화 속 호랑이 '더피'와 길조인 까치 '서씨'는 조선 왕조의 권위나 유교적 세계관, 민중의 기원과 같은 본래의 함의를 드러내기보다는, 시각적 신선함과 미학적 즐거움을 제공하는 디자인 요소로 활용된다.[23] 이는 전통 상징을 초국적 관객이 부담 없이 소비할 수 있는 매력적인 문화 상품으로 전환하는 과정이다.

이러한 전략은 최근 한국에서 제작되어 큰 성공을 거둔 영화「파묘(Exhuma)」와 비교할 때 그 특징이 더욱 명확해진다.「파묘」 역시 무속과 풍수지리를 핵심 소재로 다루지만, 그 서사는 일제강점기 '쇠말뚝'이라는 구체적인 역사적 트라우마(historical trauma)와 탈식민주의적(postcolonial)저항 의식에 깊이 뿌리내리고 있다. 장서란(2024)의 분석에 따르면,「파묘」는 친일/반일이라는 이분법을 넘어 영화에 내포된 탈식민성(decoloniality)을 드러내며 한국의 역사적 상처를 재고한다. 반면,「케데헌」의 무속과 악의 근원인 '귀마'는 특정 역사적 사건의 상징이 아닌, 개인의 내면적 불안과 분열이라는 보편적 악으로 그려진다. 데몬 헌터의 사명 역시 민족사적 과업이 아닌, 팬과 공동체를 지키는

22) 강미선. "웹툰에 나타난 신화적 상상력 — 웹툰「신과 함께」를 중심으로." 『디지털 콘텐츠와 문화정책』 5권 (2011), pp.89-115.

23) 『오마이뉴스』 2025년 07월 08일.

초월적 역할에 머무른다.

이러한 차이는 창작자의 위치성에서 기인하는 것으로 볼 수 있다. 한국 본토의 창작자는 민족 공동체가 공유하는 역사적 트라우마를 현재의 문제로 소환하여 그 의미를 되묻는다. 반면, 디아스포라 창작자는 전통에서 민족주의적·역사적 맥락을 덜어내고, 보편적 인간의 조건(성장, 자기 수용, 연대)을 추출하여 글로벌 관객이 쉽게 공감할 수 있는 서사로 재구성한다. 결국 「케데헌」의 '탈역사화'는 전통의 가치를 폄하하는 것이 아니라, 그것을 초국적 문화 자본으로 전환하기 위한 고도의 전략적 선택이다. 이는 디아스포라의 상상력이 어떻게 한국학의 소재를 글로벌 문화 시장의 문법에 맞게 '번역' 하는지를 보여주는 핵심적인 사례라 할 수 있다.

〈표 2〉 현대 미디어 속 한국 무속의 재현 양상 비교 분석

특징	「케이팝 데몬 헌터스」	「파묘」	「신과 함께」(웹툰/영화)
주인공의 역할	초국적 수호자 (K-팝 아이돌)	민족의 역사적 트라우마 해결사	망자의 변호인/인도자
전통과의 관계	미학적·상징적 차용 및 재창조	역사적 맥락의 심층적 탐구 (탈식민성)	현대적 시스템으로의 재구조화
서사적 기능	보편적 성장과 연대의 매개	탈식민주의적 저항과 상처의 치유	권선징악과 윤리적 성찰
젠더 재현	여성 중심의 연대와 리더십 강조	전문직 여성과 남성들의 협업	남성 중심의 저승차사 서사

Ⅴ. 케이팝 플랫폼과 선택적 재현의 정치학

「케데헌」에서 K-팝은 단순히 소재나 배경에 머무르지 않는다. 그것은 디아스포라의 상상력이 한국 문화를 전 세계와 연결하고 소통하게 만드는 가장 강력하고 효과적인 '플랫폼'으로 기능한다. 영화는 이 플

랫폼을 활용하여 K-팝의 화려한 미학을 극대화하는 동시에, 그 이면의 복잡한 현실은 전략적으로 선택하고 배제하는 모습을 보인다.

그러나 이러한 성취를 단순히 성공적인 융합으로만 예찬하기에는 간과할 수 없는 이론적 쟁점이 존재한다. 호미 바바[24]에 따르면, '제3의 공간'은 이질적인 문화가 평화롭게 공존하는 장소가 아니라, '적대적이고 양립 불가능한(incommensurable)' 가치들이 끊임없이 충돌하고 경합하는 '투쟁적(agonistic)' 공간이다. 따라서 디아스포라의 문화 번역은 원본의 모든 것을 온전히 옮기는 과정이 아니라, 생존(survival)을 위해 특정 요소를 선택하고, 그 과정에서 필연적으로 다른 요소들을 탈락시키거나 침묵하게 만드는(silencing) 위험성을 내포한다. 본 연구는 영화가 보여주는 화려한 K-팝 재현의 이면에, 바로 이러한 번역의 불가능성으로 인해 '탈락된 것들'이 존재한다는 점에 주목한다.

1. 선택적 재현 : 케이팝 시스템의 '상처'와 '영광'

영화는 K-팝의 '영광'을 완벽하게 구현해낸다. 실제 K-팝 산업의 최고 전문가들이 제작에 참여함으로써 OST와 안무의 완성도를 극대화했다. 블랙핑크의 프로듀서로 유명한 테디(TEDDY) 등이 참여한 OST는 발표 일주일 만에 천만 스트리밍을 돌파했으며, 안무가 리정과 잼 리퍼블릭이 참여한 퍼포먼스는 실제 K-팝 무대를 방불케 한다.[25] 또한 '후배(Hoobae)', '막내(Maknae)'와 같은 K-팝 팬덤 내부의 용어를 그대로 사용하여,[26] 글로벌 팬들이 이미 공유하고 있는 문화적 코드를 적극적으로 활용함으로써 깊은 몰입감을 선사한다.

그러나 영화는 K-팝의 빛나는 측면을 조명하는 만큼, 그 이면의 어

24) Bhabha(1994).

25) 마케팅레시피, "넷플릭스 1위 케이팝 데몬 헌터스, 마케터가 꼭 알아야 할 마케팅 포인트," https://maily.so/marketingrecipe/posts/wdr97nnlzlx (검색일: 2025.09.16.).

26) 마케팅레시피(2025.07.16.).

두운 그림자는 철저히 외면한다. 학계에서는 이미 K-팝 아이돌 육성 시스템을 과거 한국의 고도 성장을 견인했던 노동집약적 제조업의 '포디즘적 생산 방식(Fordist regime)'이 신자유주의 서비스 산업으로 전이된 형태로 분석하며, 그 구조적 착취와 인권 문제를 비판적으로 고찰해왔다[27]. 문화평론가 윤광은 또한 이러한 맥락에서 「케데헌」이 "케이팝의 '다크 사이드'라고 불리는 면모", 즉 거대 기획사 시스템의 억압, 아이돌의 상품화, 극심한 경쟁으로 인한 인권 및 노동 문제 등을 의도적으로 배제했다고 날카롭게 지적한다.[28] 영화 속 아이돌 '헌트릭스'는 기획사의 통제 없이 자율적으로 음악을 만들고 활동하는 이상적인 아티스트로 그려진다. 매니저 '바비'의 존재를 통해 기획사 시스템이 암시될 뿐, 소위 '노예 계약'으로 불리는 장기간의 전속 계약과 어린 시절부터 시작되는 가혹한 훈육 과정(disciplinary process)은 서사에서 완전히 소거되었다. Kim(2018)은 이러한 시스템을 가부장적 신자유주의 하에서 여성의 신체를 '인적 자본'으로 상품화하는 과정으로 보았으나, 영화는 이러한 현실적 층위의 '상처'를 철저히 배제한다.

흥미로운 점은, 영화가 이처럼 구조적 모순을 의도적으로 소거했음에도 불구하고, 글로벌 팬덤은 영화 속의 작은 디테일에서 K-팝의 현실적 규율을 읽어내고 있다는 사실이다. 유튜브 댓글 분석 결과, 팬들은 영화가 제공하는 판타지 안에서도 현실의 '상처'를 포착해낸다.

> "KPop Demon Hunters had everything we wanted... attention to the little details... The small things like references to real Kpop idol experiences (control of food consumed, often overworked etc)..."
> — ID: @Hollyn.1729 / 2025.08.04.

---

27) Kim, Gooyong. "K-pop Female Idols as Cultural Genre of Patriarchal Neoliberalism: A Gendered Nature of Developmentalism and the Structure of Feeling/Experience in Contemporary Korea." *Telos184* (2018): 185-207.

28) 『미디어스』 "'케이팝 데몬 헌터스'가 감춘 케이팝의 상처," https://www.mediaus.co.kr/news/articleView.html?idxno=314475 (검색일: 2025.09.16.).

이처럼 팬들은 주인공들이 김밥을 몰래 먹는 코믹한 장면을 단순한 유머로 소비하지 않고, 실제 K-팝 산업 내의 '식단 통제(control of food)'나 '과로(overworked)'와 같은 억압적 현실과 연결 짓는다. 이는 수용자들이 영화가 구축한 이상적인 세계관을 즐기면서도, 그 이면에 실재하는 K-팝의 '규율 권력'을 이미 인지하고 있음을 시사한다.

이러한 '선택적 재현'은 디아스포라 창작자가 수행하는 일종의 '문화적 큐레이션' 행위로 해석할 수 있다. Kim(2018)이 지적한 K-팝의 본질적 속성인 '일상의 포르노그래피(everyday pornography)'나 '젠더화된 노동'의 문제는 소거되고, 대신 서구인들이 수용하기 쉬운 '자기 주도적 소녀(entrepreneurial girls)'의 이미지만 남는다. 이는 "서구인들이 흥미를 품을 만한 'K'의 신기한 면모는 증폭되고 불편한 면모는 표백"하는 전략이다.[29] 매기 강 감독은 서구 관객에게 K-팝의 긍정적이고 역동적인 이미지를 각인시키기 위해, 내부의 구조적 문제를 드러내기보다는 판타지적이고 이상적인 모습을 제시하는 길을 택한다. 이는 모국 문화를 외부 세계에 소개할 때 수행하는 일종의 '문화적 외교' 행위이자, 비판적 담론을 피하고 주류 시장에 안착하기 위한 상업적 전략으로 볼 수 있다.

2. 팬덤과 공감의 연대 : '한국적인 것'의 초국적 수용

「케데헌」이 K-팝 플랫폼을 통해 제시한 '한국적인 것'은 전 세계 팬덤에 의해 단순한 소비를 넘어 적극적인 문화 실천으로 이어지고 있다. 수많은 해외 리뷰와 유튜브 리액션 영상은 비한국인 관객들이 영화 속 한국적 요소들을 문화적 장벽이 아닌 매력적인 코드로 수용하고 있음을 생생하게 보여준다.[30] 그들은 주인공들이 김밥과 컵라면을

29) 『미디어스』 2025년 09월 06일.

30) 라이너의 컬쳐쇼크, "넷플릭스 오리지널 ≪케이팝 데몬 헌터스≫ 후기," https://www.youtube.com/watch?v=Abc79aR9BBE (검색일: 2025.09.16.); "안나의 이야기,"

먹는 장면에 열광하고,[31] "대박", "헐"과 같은 한국어 대사를 자연스럽게 따라하며,[32] 심지어 "가자가자"라는 대사를 듣고 "빨리빨리라고 해야지!" 라며 유쾌한 지적을 하기도 한다.[33] 이러한 언어적 수용 양상은 로이 와그너[34]가 주창한 '문화의 발명(The Invention of Culture)' 개념을 통해 그 의미가 더욱 확장된다. 와그너에 따르면 문화는 고정된 실체가 아니라, 주체들의 상호작용 속에서 끊임없이 생성되는 '창조성(Creativity)' 그 자체다. 이에 비추어 볼 때, 글로벌 팬덤에게 '대박'이나 '헐'은 단순한 외국어가 아니라, 놀라움과 공감이라는 보편적 정동(Affect)을 공유하게 만드는 '수행적 기호(performative signifier)'로 기능한다. 즉, 이 용어들은 한국어라는 특수성을 넘어 팬덤이 'K-컬처'라는 가상의 공동 문화를 스스로 '발명'하고 그 안에서 연대감을 확인하는 보편적 도구로 작동하는 것이다. 이는 K-팝 팬덤을 통해 축적된 한국 문화에 대한 이해가 단순한 지식의 차원을 넘어 「케데헌」의 수용 과정에서 능동적인 '문화적 자본'으로 작용하고 있음을 보여준다.

더 나아가, 팬덤은 단순한 소비자를 넘어 콘텐츠를 재창조하고 확산시키는 능동적인 주체가 된다. 팬들은 소셜미디어를 통해 팬아트, 밈(meme), 팬픽션, 틱톡 챌린지 등 다채로운 2차 창작물을 끊임없이 생산하며 영화의 생명력을 연장시킨다.[35] 이러한 자발적인 팬덤 활동

「디즈니가 제일 싫어하는 영화, K-pop 데몬헌터스 해외반응」. YouTube, 2025.08.30. https://www.youtube.com/watch?v=MBoBQ8eXAEk (검색일: 2025.09.19.)

31) 위픽레터, "한국적인 것이 가장 세계적인가, 케이팝 데몬 헌터스에서 참고할 마케팅 포인트," https://letter.wepick.kr/post/454 (검색일: 2025.09.16.).

32) 안나의 이야기(2025.08.30.).

33) 『오마이뉴스』 2025년 07월 08일.

34) Wagner, Roy. *The Invention of Culture*. Chicago: University of Chicago Press, 1981.

35) Archive of Our Own, "KPop Demon Hunters (2025) Works," https://archiveofourown.org/tags/KPop%20Demon%20Hunters%20(2025)/works(검색일: 2025.09.16.); DeviantArt, "HUNTRIX HARMONY (K-Pop Demon Hunters)," https://www.deviantart.com/artofwak/art/HUNTRIX-HARMONY-K-Pop-Demon-Hunters-1209902833 (검색일: 2025.09.16.); Reddit, "Here is some kpop demon hunter screenshots," https://www.reddit.com/r/cartoons/comments/1lveuul/here_is_some_kpop_demon_

은 농심, 파리바게트 등 한국 기업들이 영화 캐릭터를 활용한 대규모 팬덤 마케팅을 펼치는 산업적 현상으로 이어진다.[36] 이는 문화적 영향력이 어떻게 산업적 가치로 전환되고, 다시 대중문화 속으로 재순환되는지를 보여주는 대표적인 사례이다.

이 지점에서 우리는 '진정성'의 문제를 다시 생각하게 된다. 매기 강 감독은 인터뷰에서 "관객이 진짜 원하는 건 그게 아니다. 진짜 나를 원한다. 그래서 저는 이번 작품을 통해 진짜를 보여주려 노력했다"고 말하며 '진정성'을 거듭 강조한다.[37] 그러나 앞서 살펴본 비평가들은 영화가 K-팝의 현실적 문제를 은폐하고 이상화된 판타지를 제시한다는 점에서 진정성이 결여되었다고 비판한다.[38] 이 두 관점은 표면적으로 모순되는 것처럼 보이지만, 실은 '진정성'을 서로 다른 차원에서 이해하고 있기 때문에 발생한다. 비평가들이 문제 삼는 진정성은 '사회적 리얼리즘'의 척도에 가깝다. 즉, K-팝 산업의 구조적 모순을 얼마나 사실적으로 반영했는가 하는 점이다. 반면, 매기 강 감독이 추구하는 진정성은 '디아스포라 주체의 내면적 진실성'에 기반한다. 그녀에게 '진짜'란 K-팝 산업의 어두운 면을 고발하는 사회적 리얼리즘이 아니라, 한국계 디아스포라로서 느끼는 문화적 자부심과 정체성에 대한 고민, 그리고 "불안과 두려움을 극복하고 진정한 내가 된다는 메시지"라는 개인적이고 감정적인 진실을 표현하는 것이다.[39] 「케데헌」의 전 세

---

hunter_screenshots/(검색일: 2025.09.16.); Qik Quiz, "KPOP Demon Hunters by Real-Life TikTok Version + Guess KPop Demon Hunters by EMOJI Quiz," https://www.youtube.com/watch?v=FDm-TmxfPds (검색일: 2025.09.16.).

36) 『이지경제』 " '식지 않는 열기'…라면·김밥·디저트까지 '케데헌'이 만들어낸 K-푸드 신드롬," https://www.ezyeconomy.com/news/articleView.html?idxno=221190 (검색일: 2025.09.16.); 『CIVICNEWS』 "캐릭터·K-POP과 브랜드의 만남… '콜라보 마케팅' 새 소비 트렌드로," hhttps://www.civicnews.com/news/articleView.html?idxno=38849 (검색일: 2025.09.16.).

37) 『조선일보』 2025년 08월 22일.

38) 『미디어스』 2025년 09월 06일.

39) 『중앙일보』 2025년 06월 25일.

계적인 성공은 바로 이 '디아스포라적 진정성'이 글로벌 관객들에게 강력한 공감대를 형성했음을 증명한다. 동시에, 이러한 감정적 진정성이 K-팝의 구조적 문제를 가리는 '알리바이'로 작용할 수 있다는 비판적 성찰의 여지를 남긴다는 점 또한 중요하다.

Ⅵ. 디지털인문학을 통한 글로벌 수용 양상 분석

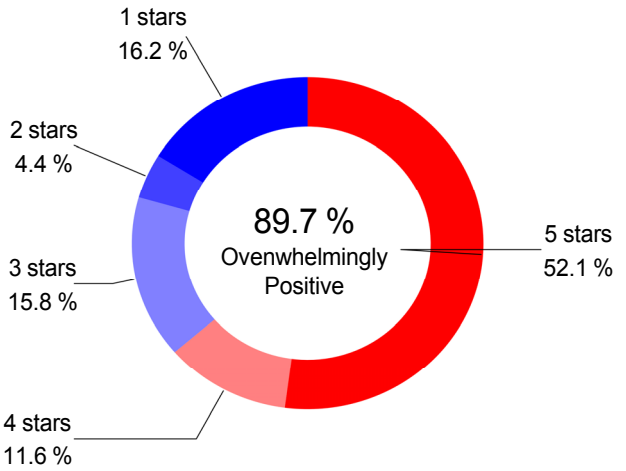
본 장에서는 앞서 제시한 디지털인문학 연구 방법론에 따라 「케데헌」 관련 유튜브 댓글 빅데이터를 분석한 실증적 결과를 제시한다. 분석은 크게 ① 전반적 수용 감성 분석, ② 핵심 담론 구조 분석(토픽 모델링), ③ 주요 문화 기호의 연관성 분석(네트워크 분석)으로 나누어 진행하였으며, 이를 통해 디아스포라 창작자의 '문화 번역' 전략이 글로벌 팬덤에게 어떻게 수용되고 재해석되는지를 규명하고자 한다.

1. 압도적으로 긍정적인 수용 감성과 담론 형성

먼저, 작품에 대한 전반적인 여론을 파악하기 위해 약 10만 건의 댓글 데이터를 대상으로 감성 분석을 수행했다. 그 결과, 전체 유효 댓글의 89.7%가 '긍정(POSITIVE)' 또는 '5 Stars'로 분류되어, 글로벌 팬덤의 반응이 압도적으로 긍정적임을 확인할 수 있었다. 반면, '부정(NEGATIVE)' 또는 '1 Star'로 분류된 댓글은 2.1%에 불과해 비판적 여론은 극소수임을 알 수 있다. 이는 「케데헌」이 제시한 보편적 서사와 매력적인 캐릭터들이 문화적 장벽을 넘어 폭넓은 공감대를 형성했음을 시사하는 강력한 지표이다.[40]

---

40) 감성 분석에 사용된 BERT 모델은 텍스트의 긍정(POSITIVE)/부정(NEGATIVE)/중립(NEUTRAL)을 직접 분류하는 동시에, 방대한 리뷰 데이터 학습을 통해 텍스트의 뉘앙스를 1~5점의 별점(Stars)으로도 예측하는 다중 레이블 분류 기능을 포함한다. 본 연구에서는 분석의 명료성을 위해 이러한 레이블을 통합하여 해석했다. 즉,



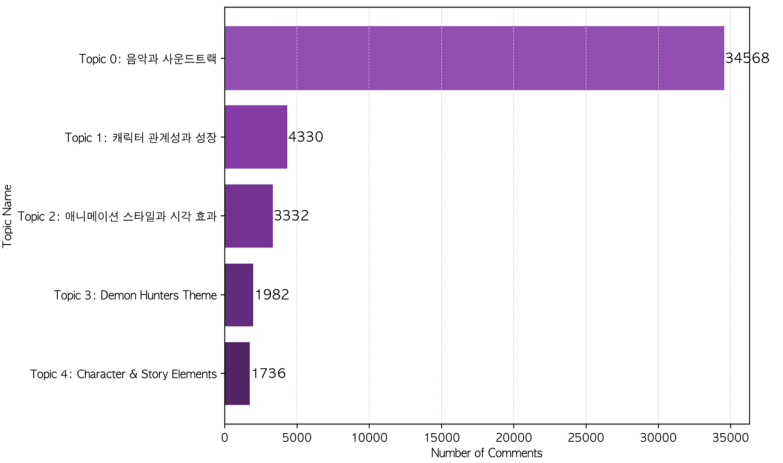
〈그림 1〉 전체 댓글 감성 분석 결과

2. 글로벌 팬덤의 핵심 담론 : '음악', '캐릭터', 그리고 '보편적 서사'

글로벌 팬덤이 구체적으로 어떤 주제에 대해 논의하는지를 파악하기 위해 BERT 기반 토픽 모델링을 수행했다. 분석 결과, 댓글에서 가장 높은 비중을 차지하는 상위 5개 핵심 토픽의 분포는 아래 <그림 2>와 같다.

가장 지배적인 토픽은 '음악과 사운드트랙' (Topic 0)으로, 'song', 'music', 'soundtrack', 'ost' 등의 키워드를 중심으로 형성되었다. 이는 K-팝이라는 장르적 특성을 활용한 영화의 음악적 성취가 팬덤의 가장 큰 관심사였음을 보여준다. 그 뒤를 이어 '캐릭터 관계성과 성장' (Topic 1), '애니메이션 스타일과 시각 효과' (Topic 2)가 주요 담론으로 나타났다. 특히 'rumi', 'zoey', 'jinu', 'love', 'ship' 등의 키워드는 팬들이 캐릭터들의 관계성과 감정적 서사에 깊이 몰입했음을 증명한다.

'POSITIVE'와 '5 Stars'를 '긍정'으로, 'NEGATIVE'와 '1 Star'를 '부정'으로, 그리고 'NEUTRAL' 및 '2~4 Stars'를 '중립/혼합'으로 재분류하여 백분율을 산출했다.



〈그림 2〉 유튜브 댓글 토픽 모델링 분석 결과(상위 5개)

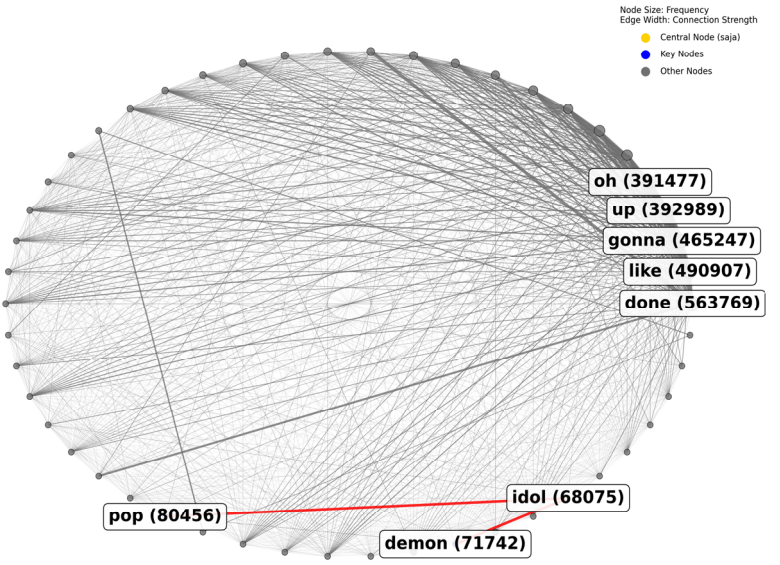
주목할 점은, 본 연구의 가설대로 한국의 구체적인 역사나 사회적 맥락보다는 음악, 캐릭터, 성장 서사, 시각적 아름다움과 같은 보편적 즐거움의 요소가 담론의 중심을 차지한다는 것이다. 이는 매기 강 감독의 '탈맥락화'와 보편적 가치 중심의 서사 재구성 전략이 글로벌 팬덤의 실제 반응에서도 성공적으로 작동했음을 실증적으로 뒷받침한다.

3. '문화 번역'의 성공 : '사자(Saja)' 키워드 네트워크 분석

디아스포라 창작자가 재현한 한국적 기호가 글로벌 팬덤에게 어떻게 소비되고 재해석되는지를 분석하기 위해, 주요 키워드 간의 동시 출현 관계를 네트워크로 시각화했다. 분석 결과에서 가장 흥미로운 지점은 '사자(saja)'키워드를 둘러싼 의미망으로, 이는 「케데헌」의 문화 번역 전략이 얼마나 정교하게 작동했는지를 명확히 보여준다.

전통적 맥락에서 '저승사자'는 '죽음(death)', '심판(judgment)', '공포(fear)'와 같은 개념과 연결된다. 그러나 <그림 3>의 글로벌 팬덤 담론

네트워크를 보면, ‘saja’의 의미망은 전혀 다른 방식으로 구성된다. ‘saja’에 가장 직접적이고 강하게 연결된 핵심 노드(node)는 ‘boy’와 ‘demon’이다. 반면, 팬덤의 주요 관심사인 ‘idol’, ‘kpop’, ‘hunter’와 같은 키워드들은 ‘saja’와 직접 연결되지 않고, ‘boy’와 ‘demon’을 통해 간접적으로 연결되는 구조를 보인다.



〈그림 3〉 ‘saja’ 키워드 중심의 연관어 네트워크

이는 「케데헌」의 문화 번역이 단순한 일대일 치환이 아닌, 2단계의 정교한 재맥락화 과정을 거쳤음을 시사한다.

- **1단계 (캐릭터 유형화)** : 먼저, ‘저승사자’라는 추상적이고 위압적인 전통 상징을 ‘사자 보이(saja boy)’ 또는 ‘악마(demon)’라는, 팬덤이 쉽게 이해하고 소비할 수 있는 구체적인 ‘캐릭터 유형’으로 변환한다. 이

를 통해 전통 상징이 지닌 본래의 무겁고 위협적인 함의를 탈각시킨다.

- **2단계 (장르적 맥락 부여)** : 이렇게 새롭게 유형화된 캐릭터를 다시 '아이돌(idol)', '케이팝(kpop)', '헌터(hunter)'라는 영화의 장르적 맥락 속에 위치시킨다.

결론적으로, 팬들은 '사자'를 전통 신화 속 존재가 아닌, '매력적인 악마 소년 아이돌'이라는 완전히 새로운 캐릭터로 인식하고 소비한다. 이 2단계 번역 전략은 전통적 상징이 지닌 문화적 이질감을 최소화하고, 글로벌 팬덤의 수용성을 극대화하는 매우 효과적인 장치로 작동했다. 이는 디아스포라의 상상력이 어떻게 전통을 초국적 문화 상품으로 성공적으로 재창조하는지를 명백히 드러내는 증거라 할 수 있다.

4. 팬덤의 유대감 형성 : '더피(Derpy)'와 내부 농담 분석

디지털 민족지학 분석을 통해 발견된 또 다른 중요한 현상은, 팬덤이 영화의 주변적 요소를 발굴하여 자신들만의 의미를 부여하고, 이를 통해 강력한 공동체적 유대를 형성한다는 점이다. 이는 팬덤이 단순한 수용자를 넘어, 콘텐츠의 빈틈을 메우고 세계관을 확장하는 능동적인 생산자임을 보여준다.

대표적인 사례는 영화 속에 스쳐 지나가는 '호랑이' 캐릭터에 대한 팬덤의 반응이다. 영화에서 공식 이름조차 부여받지 못한 이 조연 캐릭터에게 팬들은 '더피 (Derpy : 엉뚱하고 귀여운)'라는 애칭을 직접 지어주며, 그를 팬덤 내부의 핵심 마스코트로 격상시켰다.

> "The small things like references to real Kpop idol experiences... and 'side' characters we adored and even came up with names for, like Derpy, Sussie and Jelly."

— ID: @Hollyn.1729 (2025.08.04.) / 영상: Official Trailer
"Sony I demand plushies of the bird with the hat and the blue tiger (forget their names) if you included the pot I wouldn't mind."
— ID: @jannysalmtz6169 (2025.08.14.) / 영상: [MV] Saja Boys

위 댓글들은 팬들이 단순히 주어진 캐릭터를 소비하는 것을 넘어, '이름 짓기(Naming)'라는 명명 행위를 통해 캐릭터에 새로운 정체성을 부여하고 있음을 보여준다. 팬들은 'Derpy'의 엉뚱한 행동(중요한 순간에 엉뚱한 물건을 가져오는 등)을 'Derpy's Delivery'와 같은 밈(meme)으로 발전시켜 일상 대화의 소재로 삼거나, 굿즈(plushies) 출시를 요구하며 콘텐츠의 상업적 확장을 견인하기도 한다.

이러한 현상은 오윤지·김치호(2022)가 분류한 K-Pop 팬덤 콘텐츠 유형 중, 1차 콘텐츠의 특정 요소를 기반으로 팬덤이 새로운 맥락과 서사를 부여하는 '신규 콘텐츠 창작'의 대표적인 사례로 볼 수 있다. 'Derpy'라는 이름과 관련 밈을 공유하는 것은 자신이 이 커뮤니티의 맥락을 이해하는 '진정한 팬(insider)'임을 증명하는 인증 절차로 기능하며, 이는 팬덤의 경계를 설정하고 내부 결속력을 다지는 중요한 문화적 기제로 작용한다.

5. '번역된 한국다움'의 재해석: 팬덤의 문화 실천

앞선 정량적 분석이 보여준 거시적인 담론의 구조와 패턴 이면에는, 팬덤의 능동적이고 창의적인 문화 실천이 존재한다. 주요 댓글 스레드를 질적으로 분석한 결과, 글로벌 팬덤은 단순히 콘텐츠를 소비하는 것을 넘어, '번역된 한국다움'을 스스로 학습하고 해설하며 새로운 의미를 창출하는 능동적인 문화 매개자(cultural mediator)임이 드러났다.

1) '사자보이즈'를 둘러싼 의미 협상: 자발적 학습과 문화적 해설

네트워크 분석에서 'saja' 키워드가 'idol', 'cool' 등과 강하게 연결된

현상은 팬들의 댓글 스레드에서 구체적인 의미 협상 과정을 통해 나타났다. 특히 흥미로운 점은 팬들이 영화 속에 스치듯 등장하는 시각적 기호(Visual code)를 포착하여, 한국의 전통적 원형을 스스로 발굴해낸다는 사실이다. 다음의 댓글은 이러한 양상을 잘 보여준다.

> "Hey guys, do you know why the group is called Saja Boys? As you may know, saja means 'lion' in Korean. However, it also has another meaning that is a herald... In a word, they are grim reapers. They are known to wear a traditional hat called a gat... When a person comes death, they are able to see only the Jeo Seung Sa Ja..."
> — ID: @goblinslayer1888 (2025.06.26.) / 영상: [MV] Saja Boys - Your Idol (0:58 갓끈 의상 등장 시점)

이 댓글은 비한국인 팬들이 영화 속 아이돌의 의상 소품인 '갓(Gat)'과 그룹명 '사자(Saja)'를 단서로, 'Lion(사자)'과 'Grim Reaper(저승사자)'라는 중의적 의미를 스스로 학습하고 있음을 보여준다.

기존의 담론이 서구의 'Grim Reaper'(해골, 낫) 이미지에 갇혀 있었다면, 팬덤은 이 영화를 통해 한국의 '저승사자'가 갖는 관료적이고 미적인 특성을 발견하고, 이를 다른 팬들에게 설명하는 '자발적 문화 해설사' 역할을 수행한다. 이는 디아스포라 창작자가 심어놓은 문화적 코드가 일방적으로 전달되는 것을 넘어, 팬덤의 집단지성을 통해 '시각적 발견 → 자발적 학습 → 공동체 해설'로 이어지는 문화 번역의 선순환 구조를 만들어내고 있음을 증명한다.

2) 자발적 문화 해설사로서의 팬덤: '김밥'에서 읽어낸 K-팝의 현실

영화에 자주 등장하는 한국적 요소들은 비한국인 팬들의 호기심을 자극하고, 이는 팬덤 내에서 자발적인 문화 학습과 교류의 장을 열었다. 특히 팬들은 주인공들이 김밥을 몰래 먹는 코믹한 장면을 단순한 유머로 소비하지 않고, 그 이면에 담긴 한국 아이돌 산업의 규율적 현

실을 읽어내며 문화적 맥락을 확장한다.

> "KPop Demon Hunters had everything we wanted... attention to the little details - this is what made KPDH stand out from the crowd. The small things like references to real Kpop idol experiences (control of food consumed, often overworked etc)..."
> — ID: @Hollyn.1729 (2025. 08.04.) / 영상: Official Trailer (1:12 김밥 먹는 장면)

이 댓글은 팬덤이 영화 속 '김밥'이라는 소재를 통해 실제 K-팝 아이돌들이 겪는 '식단 통제(control of food)'와 '과로(overworked)'의 현실을 연상하고 있음을 보여준다. 팬들은 음식이라는 일상적 소재를 통해 K-팝 특유의 엄격한 관리 시스템을 이해하고, 이를 영화적 재미 요소로 수용하는 고도의 해독 능력을 발휘한다.

이러한 상호작용은 오윤지·김치호(2022)가 제시한 '1차 콘텐츠 기반 - 지식 정보형' 창작 활동의 일환으로 해석할 수 있다. K-콘텐츠에 익숙한 팬들은 '문화 해설사'의 역할을 자처하며, 비한국인 관객들에게 '김밥'이라는 음식의 명칭을 넘어 그 속에 내포된 K-팝 특유의 문화적 맥락('idol experiences')을 전달한다. 즉, 팬들은 영화 속의 식단 통제 설정을 단순한 산업적 제약이 아닌, K-팝 아이돌 문화가 공유하는 고유한 규율이자 생활 양식(culture of discipline)으로 해석하여 공유하는 것이다. 이를 통해 관객들은 한국적 소재를 시각적으로 소비하는 차원을 넘어, 그 이면에 깔린 문화적 뉘앙스까지 깊이 있게 이해하고 몰입하게 된다.

3) 보편적 메시지에 대한 감정적 연대

「케데헌」의 핵심 메시지인 '자기 수용'과 '연대'는 팬들에게 깊은 감정적 공명을 일으켰다. 많은 댓글은 영화의 서사를 자신의 개인적인 경험과 연결 지으며 강력한 유대감을 표현했다.

"Rumi's struggle with her demon half really hit home for me. It felt like a metaphor for my own anxiety and learning to accept the parts of myself I don't like. This movie made me feel so seen."
— ID: @kaylinmark2163 (2025.07.21.) / 영상 ID: TbMEMCvFbZk

이와 같은 고백적 댓글들은 높은 '좋아요' 수를 기록하며 다른 팬들의 지지와 공감을 이끌어냈다. 주목할 점은, 이러한 감정적 동조가 K-팝의 주 소비층으로 여겨지는 젊은 여성 팬덤에만 국한되지 않는다는 사실이다. 다음의 댓글은 이 작품의 수용 층위가 특정 세대나 젠더에 갇혀 있지 않음을 웅변한다.

"I'm a 42 year old man - this made me cry like a baby - this was one of the most emotional songs I've ever see in an animated movie and it put Disney to shame in the emotion department..."
— ID: @nimhard (2025.07.26.) / 영상: [Clip] Rumi's Awakening (2:30 클라이맥스 장면)

자신을 '42세 남성'이라고 밝힌 이 작성자의 고백은, K-팝이라는 특정 하위문화 스타일을 차용했음에도 불구하고 '자기 수용'과 '치유'라는 서사적 핵심이 문화적, 세대적 장벽을 넘어 보편적인 '정동적 울림(affective resonance)'을 만들어내고 있음을 확인시켜 준다.

결국 매기 강 감독이 의도한 '디아스포라적 진정성'이 팬덤의 개인적 서사와 만나며 강력한 감정적 연대를 형성했음을 보여준다. 팬들은 작품을 매개로 자신의 상처를 공유하고 서로를 위로하며, 이는 89.7%라는 압도적인 긍정 감성 데이터의 질적 근거가 된다.

Ⅶ. 논의 및 맺음말

「케데헌」이 재현하는 '한국다움'은 디아스포라의 경계적 시선이 만

들어낸 독특한 결과물이다. 본 연구는 텍스트 분석과 디지털인문학 방법론을 통해, 이 작품이 한국의 전통과 현대를 재구성하여 초국적 서사를 창조하는 '문화 번역'의 성공적인 사례임을 밝혔다. 텍스트 분석 결과, 영화는 무속과 신화의 역사적 맥락을 탈각하고 그 자리에 '자기 수용', '여성 연대'와 같은 보편적 가치를 채워 넣었으며, K-팝 시스템의 '상처'를 배제하고 '영광'을 선택적으로 재현했음이 드러났다.

이러한 질적 분석의 결과는 유튜브 댓글 빅데이터 분석을 통해 실증적으로 증명되었다. 글로벌 팬덤은 작품에 압도적으로 긍정적인 반응을 보였으며, 그들의 담론은 역사적 맥락보다는 음악, 캐릭터, 성장 서사와 같은 보편적 즐거움의 요소에 집중되었다. 특히 '사자' 키워드 네트워크 분석은 전통적 상징이 성공적으로 재맥락화되어 글로벌 팬덤에게 매력적인 문화 기호로 소비되고 있음을 명확히 보여주었다.

나아가 본 연구는 정량적 분석을 넘어 비참여적 디지털 관찰(넷노그라피)을 통해 팬덤의 능동적인 문화 실천을 심층적으로 관찰했다. 팬들은 단순히 번역된 문화를 수동적으로 소비하는 데 그치지 않고, 댓글 스레드 안에서 '1차 콘텐츠 기반-지식 정보형' 창작을 통해 서로의 궁금증을 해소해주는 '자발적 문화 해설사'가 되거나, '신규 콘텐츠 창작'의 형태로 작품의 특정 장면을 밈(meme)으로 발전시켜 공동체의 유대감을 다지는 등 콘텐츠의 의미를 적극적으로 재창조하는 생산자임이 드러났다.[41] 이는 디아스포라 창작자의 '문화 번역'이 팬덤이라는 또 다른 행위자를 통해 완성되고 확장되는 역동적인 과정임을 시사한다.

이러한 팬덤의 문화 실천은 디지털 미디어 시대의 새로운 '공론장(public sphere)'형성이라는 관점에서 이해할 수 있다. 김유곤(2025)이 AI 기술을 활용한 디지털 미디어아트가 데이터 정의를 위한 비판적 담론을 형성하는 공론장의 역할을 수행할 수 있음을 주장했듯이, 「케

41) 오윤지·김치호. "K-Pop 팬덤 콘텐츠의 유형 연구: 유튜브 플랫폼을 중심으로." 『문화콘텐츠연구』 제26호(2022), pp.211-248.

데헌」의 유튜브 댓글 공간 역시 팬덤이 자발적으로 모여 작품의 의미를 협상하고, 문화적 차이를 해설하며, 공동의 정서적 유대를 확인하는 살아있는 공론장으로 기능한다. 즉, 팬덤은 콘텐츠를 일방적으로 수용하는 대중이 아니라, 디지털 플랫폼을 기반으로 자신들의 목소리를 내고 문화적 의미 생산에 적극적으로 참여하는 새로운 주체로 부상한 것이다.

궁극적으로 「케데헌」이 제시하는 '한국다움'은 한국 본토에 기반한 고정불변의 실체가 아니다. 그것은 디아스포라의 경험과 시선을 통해 끊임없이 재해석되고 재구성되는 유동적이고 혼종적인 개념이다. 이 작품의 성공은 K-콘텐츠의 세계화 전략이 '민족적(national)' 서사를 넘어 '초국적(transnational)' 서사로 나아가는 성공적인 경로를 제시하며, 그 선봉에 디아스포라의 상상력이 자리하고 있음을 명확히 보여준다.

본 연구는 다음과 같은 학술적 기여를 할 수 있다. 첫째, K-콘텐츠 연구의 외연을 한국 본토 중심에서 디아스포라 창작자의 영역으로 확장한다. 둘째, 전통적인 텍스트 분석에 정량적 데이터 분석과 질적 넷노그라피를 결합한 혼합 연구 방법론을 제시하여, 글로벌 팬덤의 수용 양상을 입체적으로 분석하는 새로운 연구 모델을 제공한다. 셋째, '문화 번역'의 관점에서 디아스포라의 상상력이 K-콘텐츠의 세계화 과정에서 수행하는 역할과 그 함의를 심층적으로 규명함으로써, 한국학 및 미디어 연구 분야에 새로운 논의를 제공할 것이다. 특히 본 연구의 결과는 향후 K-콘텐츠 제작에 있어 데이터 기반의 수용자 중심 콘텐츠 전략수립을 위한 기초 자료로 활용될 수 있다. 참고로, 전통 문화유산을 다루는 공공 채널에서도 K-콘텐츠와의 협업이 수용자의 긍정적 반응을 이끌어내는 주요 요인으로 나타난 바 있다.[42] 이는 K-팝과 같은 현대적 플랫폼이 전통적 요소의 글로벌 확산에 얼마나 효과적인지를 다시 한번 입증한다.

---

42) 조경민(2025)

물론 이 연구는 단일 텍스트 분석에 집중하였다는 점에서 분석의 일반화에 한계를 지닌다. 향후 연구에서는 다양한 디아스포라 창작자들의 작품을 비교 분석하고, 본 연구에서 제시한 디지털인문학 방법론을 실제 데이터에 적용하여 문화권별 수용 양상의 차이를 심층적으로 탐구하는 후속 과제가 요구된다.

참고문헌

강미선. “웹툰에 나타난 신화적 상상력 — 웹툰 「신과 함께」를 중심으로.” 『디지털콘텐츠와 문화정책』 5권 (2011), pp.89-115.

김유곤. “AI 시대의 디지털 미디어아트와 데이터 정의.” 『탈경계인문학』 통권 37호 (2025), pp.37-69.

김종희. “한민족 디아스포라와 재미 동포문학.” 『계간 시작』 9권 제1호 (2010), pp.36-46.

오윤지·김치호. “K-Pop 팬덤 콘텐츠의 유형 연구: 유튜브 플랫폼을 중심으로.” 『문화콘텐츠연구』 제26호(2022), pp.211-248.

장서란. “영화 <파묘>에 나타나는 탈식민성 연구.” 『대중서사연구』 제30권 2호 (2024), pp.405-432.

조경민. “텍스트마이닝을 이용한 국가유산채널 영상 콘텐츠 수용자 반응 분석: 유튜브 댓글 중심으로.” 『미디어융합연구』 제38집 (2025), pp.7-50.

Bhabha, Homi K. *The Location of Culture*. London: Routledge, 1994.

Grootendorst, Maarten. “BERTopic: Neural topic modeling with a class-based TF-IDF.” arXiv preprint arXiv: 2203.05794 (2022).

Hall, Stuart. “Cultural Identity and Diaspora.” in Jonathan Rutherford (ed.). *Identity: Community, Culture, Difference*. London: Lawrence & Wishart, 1990, pp.222-237.

Hobsbawm, Eric J. and Ranger, Terence 편. 박지향·장문석 옮김. 『만들어진 전통』 서울: 휴머니스트, 2004.

Jin, Dal Yong. “Hallyu 2.0: The New Korean Wave in the Creative Industry.” *II Journal*. vol. 2, no. 1 (2012), pp.3-7.

Jung, Sun and Shim, Doobo. “Social distribution: K-pop fan practices in Indonesia and the ‘Gangnam Style’ phenomenon.” *International Journal of Cultural Studies*. vol. 17, no. 5 (2014), pp.485-501.

Kim, Gooyong. “K-pop Female Idols as Cultural Genre of Patriarchal Neoliberalism: A Gendered Nature of Developmentalism and the

Structure of Feeling/Experience in Contemporary Korea." *Telos184* (2018): 185-207.

Kozinets, Robert V. *Netnography: Redefined*. London: Sage, 2015.

Wagner, Roy. *The Invention of Culture*. Chicago: University of Chicago Press, 1981.

『미디어스』 "'케이팝 데몬 헌터스'가 감춘 케이팝의 상처." https://www.mediaus.co.kr/news/articleView.html?idxno=314475 (검색일: 2025.09.16.).

『시사IN』 "케데헌, 한국인이 만들면 달랐을까." hhttps://www.sisain.co.kr/news/articleView.html?idxno=56251 (검색일: 2025.09.16.).

『아시아투데이』 ""진짜 한국 이야기, 전 세계가 공감했다."...매기 강 감독의 진심." https://www.asiatoday.co.kr/kn/view.php?key=20250822010011133 (검색일: 2025.09.16.).

『오마이뉴스』 "'케이팝 데몬 헌터스'에 빠진 미국 10대들, 오죽하면 이렇게까지." https://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0003145860 (검색일: 2025.09.16.).

『이지경제』 "'식지 않는 열기'…라면·김밥·디저트까지 '케데헌'이 만들어낸 K-푸드 신드롬." https://www.ezyeconomy.com/news/articleView.html?idxno=221190 (검색일: 2025.09.16.).

『조선일보』 2025년 8월 22일., "매기 강 감독, '케데헌' 7년 공들인 이유.. "'진짜' 한국을 보여주고 싶었다,"[Oh!쎈 현장](종합)." https://www.chosun.com/entertainments/movie/2025/08/22/3F42RD4DZBJFNGYP4SRQ6FKCXE/ (검색일: 2025.12.07.).

『중앙일보』 2025년 06월 25일., "'케이팝 데몬 헌터스' 감독 "영어로 한국 문화 알릴 수 있어 자부심 느껴". " https://www.joongang.co.kr/article/25346646 (검색일: 2025.09.16.).

『한국일보』 2025년 8월 22일., "'케데헌' 메기 강 감독 "K-POP의 어두운 면, 담고 싶지 않았다". " https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2025082214440003913

(검색일: 2025.09.16.).

『CIVICNEWS』 "캐릭터·K-POP과 브랜드의 만남… '콜라보 마케팅' 새 소비 트렌드로."
https://www.civicnews.com/news/articleView.html?idxno=38849
(검색일: 2025.09.16.).

『iMBC 연예』 "[리뷰M] '케이팝 데몬 헌터스' K팝과 악귀 퇴치의 만남으로 단숨에 글로벌 1위 ★★★☆."
https://enews.imbc.com/News/RetrieveNewsInfo/465898
(검색일: 2025.09.16.).

『SBS』 "컬처인: '케이팝 데몬 헌터스'…전 세계 홀린 '케데헌' 신드롬 A to Z."
https://www.sbs.com.au/language/korean/ko/podcast-episode/kpop-demon-hunters-global-syndrome-a-to-z/t9rg6xvgr (검색일: 2025.09.16.).

라이너의 컬쳐쇼크, "넷플릭스 오리지널 ≪케이팝 데몬 헌터스≫ 후기."
https://www.youtube.com/watch?v=Abc79aR9BBE
(검색일: 2025.09.16.).

마케팅레시피, "넷플릭스 1위 케이팝 데몬 헌터스, 마케터가 꼭 알아야 할 마케팅 포인트!." https://maily.so/marketingrecipe/posts/wdr97nnlzlx (검색일: 2025.09.16.).

안나의 이야기, 「디즈니가 제일 싫어하는 영화, K-pop 데몬헌터스 해외반응」. YouTube, 2025.08.30.
https://www.youtube.com/watch?v=MBoBQ8eXAEk
(검색일: 2025.09.19.)

에큐메니안, "'KPop Demon Hunters', 페미니즘은 이렇게."
https://www.ecumenian.com/news/articleView.html?idxno=26073
(검색일: 2025.09.16.).

와이스트릿, "케데헌2가 나온다면," "문화심리학자가 분석한 케이팝 데몬 헌터스의 K-세계관! 소름 돋을 수밖에 없을 겁니다 / 한민 교수 (풀버전)."
hhttps://www.youtube.com/watch?v=OFbehx_WfyQ
(검색일: 2025.09.16.).

위픽레터, "한국적인 것이 가장 세계적인가, 케이팝 데몬 헌터스에서 참고할

마케팅 포인트.” hhttps://letter.wepick.kr/post/454 (검색일: 2025.09.16.).

코헤토, “속편 떡밥 미쳤다 전 세계 1위 ≪케이팝 데몬 헌터스≫ 리뷰 + 비하인드 총정리.” https://www.youtube.com/watch?v=1dE6qq-WwOU (검색일: 2025.09.16.).

Archive of Our Own, “KPop Demon Hunters (2025) Works.” https://archiveofourown.org/tags/KPop%20Demon%20Hunters%20(2025)/works (검색일: 2025.09.16.).

DeviantArt, “HUNTRIX HARMONY (K-Pop Demon Hunters).” https://www.deviantart.com/artofwak/art/HUNTRIX-HARMONY-K-Pop-Demon-Hunters-1209902833 (검색일: 2025.09.16.).

Goover AI, “세계 강타한 ‘케이팝 데몬 헌터스’ 리뷰: 인기 비결부터 감독 비전, 캐릭터 모티브와 한국 문화 표현까지.” https://seo.goover.ai/report/202507/go-public-report-ko-e1c66b04-0ce2-4103-9eaf-e4d33fc8d317-0-0.html (검색일: 2025.09.16.).

Qik Quiz, “KPOP Demon Hunters by Real-Life TikTok Version + Guess KPop Demon Hunters by EMOJI Quiz.” hhttps://www.youtube.com/watch?v=FDm-TmxfPds (검색일: 2025.09.16.).

Reddit, “Here is some kpop demon hunter screenshots.” https://www.reddit.com/r/cartoons/comments/1lveuul/here_is_some_kpop_demon_hunter_screenshots/ (검색일: 2025.09.16.).

ABSTRACT

The Imagination of the Border, Opening the Future of K-Content: A Study on the Korean Studies Imagination of Diaspora in 「K-Pop Demon Hunters」

Gyungmin Jo*

This study analyzes the Netflix animated film K-Pop Demon Huntersas a cultural text reflecting the diasporic perspective of its Korean-Canadian director, Maggie Kang. This study argues that the film employs a 'cultural translation' strategy in its reconstruction of Korean shamanistic myths and K-pop aesthetics, intentionally decontextualizing specific historical and social contexts and replacing them with universal values such as a female-centric narrative, self-acceptance, and communal solidarity. The resulting phenomenon of an 'absence of wounds and an excess of symbols,' a unique characteristic of diasporic cultural production, is interpreted as a deliberate choice for the globalization of K-content.

To investigate this, the study conducts a mixed-methods researchthat combines a narrative and semiotic analysis of the text with Digital Humanities methodologies, including BERT-based text mining and netnography. By analyzing the reception of global fandom through big data, this study ultimately aims to illuminate the ways in which the diasporic imagination expands the horizons of K-content and its cultural implications.

Key words : K-Pop Demon Hunters, Diaspora, Cultural Translation, Digital Humanities, Netnography, K-Content

논문투고일 2025.10.29 심사시작일 2025.11.17 게재확정일 2025.12.10

* *Ph.D. Program in Cultural Informatics, The Academy of Korean Studies*