

# 밈과 신조어로 읽는 인터넷 커뮤니티의 부족주의\*

## —남초 커뮤니티의 정서적 평등주의와 위임된 성장서사

박인성\*\*

1. 들어가며: 인터넷 부족주의와 밈이라는 자기증명
2. 유머로 코드화된 혐오 표현과 구별짓기의 언어적 효능감
3. 슬픈 개구리 폐폐: 무저로서외 자기정체성과 정서적 평등주의
4. 우리형 문화: 타인에게 위임되는 성장서사와 대리만족
5. 나가며: 관심 자본의 투자와 숏텀(short-term) 피드백의 시대

### 국문초록

본고는 2000년대 이후 남초 커뮤니티를 중심으로 발생한 밈(meme)과 신조어의 활용 양상을 살펴봄으로써 밈과 신조어를 통해서 구성되는 언어 사용자들의 정치적 무의식을 간접적으로나마 구체화할 수 있을 것이며, 크게는 단순한 언어사용 이상으로 인터넷 커뮤니티를 통해 형성된 압축적인 세계인식을 체화하거나 재인식하는 이야기 형식으로 살피는 것이다.

우선 디시인사이드를 중심으로 다양한 밈의 발생과 유포가 인터넷 커뮤니티에 소속감을 획득하기 위한 증표처럼 활용된다. 타인과의 의도적인 구분짓기를 수행하는 다양한 밈의 활용은 그 의도를 떠나서 언어적

---

\* 이 논문은 2021년 부산가톨릭대학교 교내연구지원을 받아 수행된 연구임(20211069)

\*\* 부산가톨릭대학교 교양학부 조교수

효능감에만 집중함으로써 혐오 표현들을 정당화하게 된다. 모든 것을 유머의 효과로 환원하는 것만이 부족주의의 소속감을 획득할 수 있는 가장 강력한 언어적 수단이다. 타인을 향한 구분짓기와 손쉬운 대상화를 통해서 인터넷문화는 편의적인 대안세계의 위상만을 가지게 되었다.

단순히 타인에 대한 구별짓기만이 아니라 오히려 자기비하를 통해서 타인에 대한 적극적인 비하를 정당화하는 경향도 생겨난다. ‘슬픈 개구리 폐폐’를 중심으로, 루저(loser)로서의 자기정체성과 이를 적극적으로 활용하여 자신을 포함한 커뮤니티 이용자들 모두를 사회적인 아웃사이더이자 패배자로 규정하는 포괄적인 밈이 활용된다. 이러한 시도들은 대안세계에서의 정서적인 평등주의를 통해서 스스로를 위안하는 마조히즘적 제스처다.

다른 한편으로 남초 커뮤니티의 ‘우리형’ 문화는 현실세계에서의 능력주의 성장서사에 대한 대립적 역할을 수행하기 위하여 활용되는 밈이다. 우리형은 전통적인 아버지와 달리 친근하고 권위적이지 않은 유머능력의 소유자로서, 인터넷문화에 새롭게 등장한 대타자의 위상을 가진다. 랩퍼 ‘염따’의 경우처럼 많은 팬덤이 그를 통해서 오히려 능력주의 시대에 반대되는 성공사례를 구성하며 위임된 성장서사를 향유한다. 불확실하고 힘든 자신의 성공이 아니라 수많은 우리형들에 대한 감정적 투사를 통해서 빠르고 편하게 성공하는 편의적인 대리만족을 추구하는 양상이다.

인터넷 부족주의와 그 안에서 형성된 과도한 소속감, 그리고 현실세계에 대한 방어적 환상들이 모든 ‘실패’와 ‘손해’를 지나치게 과대평가하는 기제처럼 작동하고 있다. 따라서 일련의 밈의 활용과 그에 따라 구성되는 대안 세계의 이야기 구조는 온전히 자신이 감당해야 실패와 손해를 미리 방어하고 최소화하기 위한 인터넷 세대의 몸부림처럼 보인다.

(주제어: 밈, 신조어, 커뮤니티, 부족주의, 평등주의, 성장서사, 매저키즘)

## 1. 들어가며: 인터넷 부족주의와 밈이라는 자기증명

이 연구는 2000년대 이후 인터넷 남초 커뮤니티를 중심으로 발생하여 유포되었던 디지털 세계 방언으로서의 밈과 신조어를 살핀다. 단순히 언어의 생성과 활용이라는 측면만이 아니라, 이러한 언어를 구성하여 활용하고 유포하는 과정 속에서 형성되는 인터넷 중심 세대들의 특정한 문화적 감수성과 저변의 정서와 의식을 다룬다. 따라서 이러한 논의는 밈과 신조어가 단순한 유행이 아니라, 특정한 방식으로 세계를 인식하고 재현하기 위한 서사적 구성요소로서 밈의 사용자를 중심으로 구성되는 이야기 문화의 영향력을 검토하는 것이다. 이 연구는 작게는 밈과 신조어를 통해서 구성되는 언어사용자들의 정치적 무의식을 간접적으로나마 구체화할 수 있을 것이며, 크게는 밈의 활용 양상을 인터넷 커뮤니티를 통해 형성된 압축적인 세계인식을 체화하거나 재인식하는 이야기 욕망으로 살피는 것이다.

특히 인터넷 중심 세대는 부족주의 공동체<sup>1)</sup>로서의 커뮤니티에서 형성된 압축적이고 파편적인 인식을 의미화하기 위하여 다소 암시적인 형태의 서사화 과정을 수행한다. 마치 자신을 부조리한 세계에 놓인 주인공으로 설정하고 눈앞의 사회적 문제와 갈등의 양상에 대하여 대안적 문제해결을 수행하는 암시적 욕망을 드러내는 것이다. 그리고 밈과 신조어는 이러한 암시적인 서사를 읽어내기 위한 서사의 파편적 구성요소

1) “우리는 근대적 보편주의, 계몽주의의 보편주의, 승리를 구가하는 서양의 보편주의에서 멀리 떨어져 있다. 이 보편주의란 사실상 특수한 자민족중심주의의 일반화일 뿐이다. 세계의 조그마한 지역의 가치들이 모두에게 유효한 모델처럼 확대 적용된 것이다. 부족주의는 경험적으로 어떤 장소에 대한 소속감, 그리고 어떤 집단에 대한 소속감이 중요하다는 점을 상기시켜준다. 이 소속감은 모든 사회적 삶의 본질적 토대이다.” 미셸 마페졸리, 『부족의 시대』, 박정호·신지은 역, 문학동네, 2017, 20쪽.

들이라고 할 수 있다. 특히 이는 한국에서만 벌어지는 특수한 상황이 아니라, 전세계적 인터넷 문화전쟁을 포괄하고 있는 특징이기도 하다.<sup>2)</sup> 인터넷 세대들의 혐오 표현은 단순한 온라인 극우주의만이 아니라, 탈담론과 탈이념을 받아들인 새로운 세대 감각 속에서 자신들이 처한 곤경을 어떻게 해서든지 인식론적으로 재구성하고자 하는 의도적인 자기 정체성의 구성으로 읽히기도 한다.

우선 이 연구에 있어서 연구대상의 범위와 기준에 대해서는 일괄적으로 규정하기가 어려움을 인정해야 할 것이다.<sup>3)</sup> 특히 특정한 밈들의 사용과 유포는 표면적으로 담론화되기보다는, 암묵적으로 통용되거나 활용되어온 여러 맥락들을 재구성하는 방법으로만 그 각각의 맥락과 그것을 사용하는 사용자들의 서사적 논리를 이해할 수 있다. 따라서 연구대상의 정합성과 논의의 구체성을 동시에 달성하기 위하여 적어도 특정 커뮤니티 내부의 활용을 넘어서 광범위하게 인터넷 문화 안에 침투한 언어들을 대상으로 하며, 그러한 언어활용을 통해 구체화된 사회적 현상 및 인터넷문화의 차원으로 논의를 확장해야 한다. 이때 여러 커뮤니티를 종합적으로 다루기는 어려우나, 본고에서는 ‘디시인사이드’(DCinside)를 중심으로 남초 커뮤니티 및 ‘트위치’(Twitch)의 개인방송 문화를 중심으로 형성된 문화적 맥락과 그 역사를 함께 다루게 될

2) 앤절라 베이글, 『인싸를 죽여라—온라인 극우주의, 혐오와 조롱으로 결집하는 정치 감수성의 탄생』, 김내훈 역, 오월의봄, 2022.

3) 이러한 문제가 인터넷 밈 연구에 대한 별도의 연구들이 본격적으로 이루어지지 못한 이유 중에 하나일 것이다. 예를 들어 오서현의 경우 “각종 포털이나 기관에서 밈이라고 분류되어 소개되고 있는 사례 92”개를 선별하여 연구대상으로 삼고 있는데, 이는 본격 연구로서의 연구대상을 선별하기 위한 기준의 제시라는 점에서는 필연적이지 만 이미 포털과 기관에서 밈으로 분류한다는 점에서 밈 자체가 가진 서브컬처의 역동성과 폐쇄성이 사라지고 기층문화로 포함되어버린 경우만을 포괄한다는 점에서 제한적일 수밖에 없다. 오서현, 『인터넷 밈 재생산 유형에 따른 향유 특성 연구』, 한양대학교 석사학위논문, 2021.

것이다.<sup>4)</sup>

میم이란 문화적 유전자를 통칭하며, 유전적이지 않은, 특히 모방을 통해서 전해지는 것으로 여겨지는 문화의 요소를 말한다. 특히 적극적인 참여문화의 형성과 모방 과정에 창의성이 더해지는 것이 주요 특징이다.<sup>5)</sup> 오늘날의 밈은 인터넷 문화를 통해서 가장 빠르고 광범위하게 사용자들에게 전파되는 하나의 유행이 되기 시작했으며, 얼마나 해당 밈을 정확하게 알고 사용하느냐의 문제가 공동체 내부의 소속감과 공감대를 결정하기 시작한다. 밈은 단순한 언어의 유행이나 소비에 국한되는 것이 아니라, 특정 인터넷 공동체 내부에서의 세부적인 계층화를 수행하게 만든다. 밈을 더 많이 아는 사람은 더 많은 언어를 구사하고 더 많은 문화를 즐기며 표현한다. 사이버 공간이 계층화될수록 밈이 가진 원래의 참여문화적 성격은 제한될 수 있다.<sup>6)</sup> 본고에서 주목하고 있는 밈

4) 물론 밈과 신조어를 포괄하는 인터넷 언어가 특정 세대 및 공동체에 대한 인식을 대변하게 된 것은 결코 최근의 사례가 아니며, 디시인사이드와 같은 커뮤니티에서만 발전한 것도 아니다. 예를 들어 90년대 PC통신은 큰 틀에서 독자적인 언어문화, 일종의 방언이자 계층언어로서의 인터넷 언어를 크게 발생시켰다. 이러한 언어는 단순히 사용자들 개인의 개성을 표현할뿐 아니라 새로운 세대적 감수성의 표현과 세계인식을 반영하기 시작한다. 소위 N세대(Net Generation)의 개성과 문화의 형식이 만나서 발생한 사례로서 귀여니의 소설들이 유명하다. 그리고 2000년대 인터넷 시대가 본격화되면서 소위 '싸이월드 감수성'으로 이어지는 다양한 인터넷 언어들은 단순한 한때의 유행이 아니라, 디지털 세계와 커뮤니티 문화를 중심으로 새롭게 진화하기 시작한 표현방식이다. 세세한 표현보다는 더욱 압축적이고, 더욱 즉각적인 언어들이 각광받기 시작한다. 반면 디시인사이드를 중심으로 하는 커뮤니티의 언어들은 이러한 '감성'적 언어와 스스로를 구별짓기 시작하는 노골적인 B급 정서의 언어로 특징지어진다. 박인성, 『인터넷 소설의 작은 역사』, 『한국문학연구』 43권, 동국대학교 한국문학연구소, 2012, 91-123쪽; 최미진, 『N세대와 인터넷 소설의 논리: 귀여니의 소설을 중심으로』, 『대중서사연구』 9권 2호, 대중서사학회, 2003, 34-63쪽.

5) 박광길, 『인터넷 밈의 언어적 성격 고찰』, 『인문과학연구』 제66집, 강원대학교 인문과학연구소, 2020, 5-26쪽.

6) 조동기, 『사이버공간의 문화적 특성과 '인터넷 밈'의 확산에 대한 연구』, 『철학·사상·문화』 21호, 동국대학교 동서사상연구소, 2016, 215-234쪽.

의 향유는 과거 'N세대'(Net Generation)와 같은 세대 감수성이나 '사이월드 감수성'과 같은 '인싸 문화'<sup>7)</sup>의 포괄적 성격이 아니라, 세대 내부에서도 더욱 스스로를 구분 짓고 울타리를 설치하는 특수한 커뮤니티 소속감의 차원에서 강조된다.

میم 가지고 있는 영향력이 우선 커뮤니티 내부의 소속감에 대한 표현이 될 수 있음을 가장 잘 보여준 곳은 디시인사이드다.<sup>8)</sup> 오늘날 온갖 인터넷 문화의 발상지로서 디시인사이드는 최초에 각종 디지털 카메라 사진을 올리는 동호회 겸 커뮤니티로 시작한 사이트였으나, '갤러리'의 다양화와 그에 따른 신규 인원들의 유입으로 인해 색다른 문화적 특수성을 발휘하는 하드코어 유저들의 익명화된 활동무대로 변모한다. '갤러리'라는 특징 때문에 단순히 글을 게시하지 못하도록 '짤림방지용사진'을 첨부하던 문화가 오늘날 '짤방'이라는 형태의 '흔적기관'을 남기게 되었듯, 디시인사이드는 온갖 형태의 인터넷 밈들이 실시간으로 생산되고 또한 사라지는 인터넷 문화의 수원지에 가까우며 과거의 흔적들을 여전히 남기고 있다.

이러한 밈과 신조어들의 실시간 생성과 유포는 갤러리를 중심으로 한

---

7) 여기서 '인사이드(insider)의 줄임말인 '인싸'의 발견은 당연히 스스로를 '아싸(아웃사이드)로 규정하는 커뮤니티 사용자들에 의한 것이다. 커뮤니티 활용자들의 밈의 활용 방식은 이처럼 커뮤니티 바깥 주류 문화에 대한 대상화에 기반하여 스스로를 구분짓기 한다.

8) 2000년 이후로 디시인사이드에 대한 개별 연구들은 어느 정도 유의미한 방식으로 이루어졌다. 특히 갤러리 중심의 인터넷 팬덤 문화에 대한 이해와 서브컬처 담론장으로서의 역할, 그리고 정치적 이슈화에 대한 연구까지 여러 방향성이 교차하고 있다. 이수엽, 『온라인 문예 공론장의 재구성: 클로저스 성우 교체 논란 당시 디시인사이드 웹툰갤러리를 중심으로』, 서강대학교 박사학위논문, 2019; 권민경, 『한국 온라인 드라마 팬 커뮤니티의 담화 연구: 디시인사이드 드라마 갤러리를 중심으로』, 이화여자대학교 석사학위논문, 2015; 현재영, 『디시인사이드의 합성 시사 갤러리 패러디에 관한 연구』, 서울과학대학교 석사학위논문, 2012.

개별적 소집단에서 출발해서 어느 순간에는 출처 없는 카피들의 난립으로 이어진다. 따라서 원본의 밈이 실제로 그 유포와 활용 방식에 실제 논리적 연관성이 없다고 할지라도 맥락과는 무관하게 고삐 풀린 방식으로 사용되며, 맥락 또한 사례에 따라서 다양화된다. 때로는 오늘날 여러 신조어 사용은 그 의도보다 복잡한 맥락에 놓이거나 노골적인 혐오 표현이 되기도 하지만, 반대로 특정 커뮤니티 구성원들은 그 유머효과만 인정된다면 관대하게 이를 받아들인다. 즉 밈과 신조어의 사용은 언제나 양면적인 것으로, 그 유포에는 오픈소스처럼 열려 있으나 사용 맥락에 대해서는 엄격하고 폐쇄적이다. 밈과 신조어가 원본에서 탈맥락화하여 유행이 되는 것과 무관하게, 여전히 밈의 원본에 대한 이해와 사용은 커뮤니티를 부족화하는 응집력을 제공하기도 하며 부족주의 내부로의 소속감을 증명하는 증표가 되기도 하는 것이다.

본고는 이러한 밈이 가진 양면성에 주목하여, 그것이 유포되고 유행으로 소비되는 현상 이면에 그 원본의 암시적인 의미가 갱신되고 변형되어 더욱 강력한 의미로 재구성되는 양상에도 주목한다. 즉 밈은 탈맥락화되는 것 이상으로 언제나 그 원본의 의미를 새롭게 재맥락화하고 넓은 적용력을 스스로 구성하게 된다. 이러한 특징에 주목할 경우, 밈은 폐쇄적인 커뮤니티의 부족주의를 설명하면서도 동시에 그것을 인터넷 문화에 널리 적용되는 새로운 코드가 된다는 점을 설명할 수 있다. 밈에 대한 주목은 특정 커뮤니티의 문화적 맥락과, 구성원들의 욕망만을 이해하는 것이 아니라, 분명 우리 시대의 인터넷 문화, 그리고 그러한 인터넷 문화를 추동하고 방향성에 영향을 미치는 다양한 더 넓은 의미에서의 시대적 현상을 진단할 수 있도록 해줄 것이다.

## 2. 유머로 코드화된 혐오 표현과 구별짓기의 언어적 효능감

오늘날 밈과 신조어가 구성하는 압축적인 시대적 맥락을 훑아보기 위해서는 우선 디시인사이드가 발휘한 영향력과 그 기능을 빼놓을 수 없다. 디시인사이드는 단순한 인터넷 커뮤니티가 아니라 수많은 밈과 신조어를 생산하고 유포하면서 특정한 커뮤니티 내부에서 통용되기에 유리한 정서적 코드로 구성하는 틀 자체를 제공했다. 2000년대를 거치면서 디시인사이드는 명백하게 인터넷문화의 수도라고 부를 수 있을만큼 중요한 커뮤니티의 허브가 되었다. 디시인사이드가 다양한 밈을 생산하고 수출하면, 여러 커뮤니티가 그것을 수입하고 재생산한다.

특히 디시인사이드 특유의 분위기와 정서가 반영된 유머와 밈에는 패러디(parody)와 파스티시(pastiche)를 중심으로 포스트모던한 형식적 시도가 B급 감성의 차원에서 무차별적으로 시도되었다. 디시인사이드의 2000년대 밈들은 ‘합성-필수요소 갤러리’에서 탄생한 패러디곡 ‘빠빠눔’의 영상으로 종합된다.<sup>9)</sup> 인터넷에서 컬트적인 인기를 끌었던 대중가요와 서브컬처 밈들을 적극적인 몽타주 기법으로 결합한 이 노래의 뮤직비디오는 디시인사이드의 패러디-파스티시 문화의 정점을 보여주었다. 이러한 경향의 저변에는 주류문화에 대한 의도적인 모욕과 저급화를 통한 전복적 쾌감이 주로 작동하며, 대중문화와 서브컬처 사이에 맥락 없는 교차성을 활용했다. 한편으로는 쉽게 이해되지 않는 코드화된 개별적 유머 또한 여러 갤러리를 통해 유포되었다. 소위 ‘꾸준글’을 통한 반복의 힘 덕분에 처음에는 전혀 주목받지 못했던 꾸준글이 갑자기 새롭

9) ‘빠빠눔’은 2008년 당시 디시인사이드에서 빠빠코 CM송을 소스로 발생한 수많은 패러디 음악의 결정체로, 당시 디시인사이드를 지배했던 ‘합성필수요소’들을 모아놓은 콜라주 형식의 뮤직비디오까지 만들어져 선풍적인 인기를 끌었다.

게 해석되거나 시간이 흘러 다시 주목받는 경우도 많다.<sup>10)</sup>

2010년대에 이르러서는 이와 같은 패러디와 파스티시의 탈맥락화가 특정한 사회·정치·문화적 코드에 의해서 재맥락화되는 양상을 보인다. 2010년대 초반 소위 ‘김치녀’에 대한 젠더적 혐오와 함께 전라도를 특정하는 지역 혐오, 노무현 대통령에 대한 고인 모욕을 중심으로, 혐오의 대상화 및 언어의 과격화 현상이 두드러진다, 특히 이때 이와 같은 맥락에서 인기를 끌었던 일간베스트 게시물들을 별도의 서버로 갈무리했던 사이트 ‘일간베스트’(일베)의 커뮤니티화가 급속도로 진행된다. 2010년대 중반 이후 사회적 현상으로까지 주목받은 일베에 대한 수많은 논의들이 담론화되었지만, 동시에 일베를 괴물화하고 적대화하면서 생겨난 부작용 역시 존재한다. 역설적이게도 일베가 구성한 감각의 역치가 꾸준히 상승하면서, 그만큼 충실하게 인터넷 언어의 감수성이 과격화된 것이다.

일베의 언어만이 아니라 그 감수성에 대한 구별화 현상이 두드러진 2010년대 후반부터 디시인사이드 이외의 커뮤니티들이 일베와의 친연성을 가진 디시로부터 직접적인 밈 혹은 신조어의 수입을 검열하거나 적대화하기 시작했다. 하지만 일베가 극단화하기 시작한 언어사용의 감수성이 역설적으로 일베를 적대시하는 커뮤니티에서도 공통적으로 드

10) 기본적으로 꾸준글은 여러 갤러리를 ‘순회’하면서 관심을 끌기 위해 반복적으로 글을 올리는 ‘어그로’(Aggro) 행위의 일환이다. 대표적으로 ‘가슴이 웅장해진다’는 밈으로 재탄생한 꾸준글의 경우, 제목은 관심을 끌기 위한 낚시성으로 작성하여 클릭을 유도하지만, 실제 글의 내용에는 일본의 만화 〈나루토〉(Naruto, 1999~2014)의 특정 이미지와 함께 “미안하다 이거 보여주려고 어그로끌었다.”로 시작되는 장문의 글이 반복된다. 이러한 꾸준글의 특징은 소위 같은 행동을 반복하는 ‘뇌절’이다. ‘뇌절’ 역시 〈나루토〉에 등장하는 특정 기술명을 패러디한 밈으로, ‘1절, 2절도 모자라서 뇌절’까지 한다는 반복적 관심끌기를 비꼬는 표현이다. 그러나 성공한 뇌절은 밈이 되어서 처음의 꾸준글과는 무관하게 새로운 생명력을 얻는다.

러났으며, 특히 일베를 공격할 때 더욱 심해졌다. 일베 이용자를 ‘일베충’으로 규정하고 그들에 대한 혐오가 착실하게 수행되었으며 또 다른 의미에서의 동질화가 수행되었다고 말할 수도 있을 것이다. 문제는 일베에 대한 적대화가 동시에 일베에 대한 언어적 감수성의 동기화를 정당화시켜주었다는 사실이다. 일베를 비판하면서도 정작 언어의 표현은 과격해지고, 마찬가지로 다양한 밈의 생산과 소비에는 유머코드화된 혐오가 포함된다. 반대로 이러한 유머에 정색하거나 거부하는 이들을 ‘선비’로 규정하며 커뮤니티 내부의 부적응자로서 다시 적대화된다. 이러한 일련의 과정은 인터넷 커뮤니티의 혐오의 놀이에 불을 붙이기 시작했다. 그러한 의미에 오늘날 일베에 대한 규정은 이데올로기적 구분이나 젊은 대안우파로서의 규정을 넘어서야 한다.<sup>11)</sup>

특히 접미어 ‘~충’에 대한 활용은 이제 일베와 반일베를 포괄하는 언어의 과격화와 혐오의 정당화에 불을 지폈다. 디시갤러리를 중심으로 특정한 대상을 격하하고 타자화하기 위한 용어로 등장하여 2010년대 초 중반 광범위하게 퍼지기 시작한다. 다양한 변주가 있지만, ‘설명충’에 대한 활용이 가장 일반적으로 현재도 활용될 정도로 오래 살아남았다. 일베에 대한 인식이 본격화되고, 그에 대한 반감이 일베충이라는 단어로 고착되기도 한다. ‘~충’에 대한 인식은 기본적으로 혐오하기 쉬운 일부 대상에 대한 손쉬운 대상화와 연결되어 있다. 접미어 하나를 붙이는 것만으로도 계층과 직업, 젠더, 집단이 모두 혐오의 대상으로 격하되지만,

11) 박가분의 『일베의 사상』은 대표적으로 일베를 정치적 이데올로기의 차원에서 규정하고 그 일련의 위악 속에 숨겨진 인정욕구를 저변의 이데올로기적 욕망으로 이를 분석한다. 그러나 반대로 이처럼 과도한 정치적 의미부여가 오히려 그들의 언어사용의 정당성을 제공하는 딜레마 역시 발생한다. 일베는 이러한 이데올로기의 외양을 빌려 쓰고 있는 일련의 자기 구별에 불과하며, 그러한 자기구별은 정반대의 이데올로기의 외양을 쓰기도 가능하기 때문이다. 박가분, 『일베의 사상』, 오월의봄, 2013.

정작 이러한 용어를 쓰는 사람들은 자신들이 문제적 대상과 대상 일반을 구분한다고 믿는다. 그만큼 일련의 혐오 표현은 혐오 자체보다는 구별짓기와 관련되어 있다.

오히려 혐오라는 감정 자체는 역설적으로 본래의 의미에 비해 약소화되는 것처럼 보인다. 그만큼 혐오는 인터넷 문화에서 더 이상 대단한 감정이 아니며, 반대로 본래의 정서와 구별되어 압축되고 파편화된 구별짓기의 표현으로 수렴되었다. 이는 접두어 ‘혐-’을 붙이는 사례로 일반화되고 다양화된다. 특히 <더 지니어스게임>(tvN, 2013~2015) 같은 프로그램은 인터넷 커뮤니티에 엄청난 반향을 불러일으켰으며, 인터넷의 소위 ‘자경단 놀이’ 혹은 도덕주의적 잣대에 불을 붙였다.<sup>12)</sup> 이 프로그램에 출연한 여러 출연자들의 이름 앞에 ‘혐’이 붙었으며, 동시에 그들에게 과도한 비난을 쏟아붓는 시청자들에게도 ‘혐청자’라는 말이 붙었다.

더 나아가 ‘혐’을 더욱 극단화하는 ‘극혐’과 같은 단어들이 추가적으로 유행하게 되었다. 그러나 이러한 표현들에서 드러나는 아이러니는 ‘극’, ‘개’, ‘핵’ 등 표현에 있어서는 극단화를 지향하는 인터넷 문화가 결코 사유와 행위의 극단화와는 거리가 있다는 사실이다. 오히려 사유와 행위는 보수화되거나 스스로를 언제나 극단주의의 반대편에 두는 방식으로, 급진적인 사유에 대하여 더욱 혐오를 투사한다. 역설적으로 극단주의자들은 언제나 대상화된 ‘저쪽’의 사람들이며, 그들은 실재하는 인격체라기보다는 오히려 손쉬운 가상의 허수아비에 가까운 대상으로 활용된다.

12) “특히 2번째 시즌인 <더 지니어스: 룰 브레이커>는 시청자들의 엄청난 논란과 반응을 불러일으켰다. 6회에서 은지원-조유영에 의한 ‘신분증 절도사건’의 경우 서바이벌 리얼리티에 있어서 더이상 집단의 도덕주의가 승패의 논리를 넘어서서 작동하지 않는다는 사실을 여실히 보여주었다.” 박인성, 『포스트 IMF 시대 경쟁 논리의 내면화 양상 연구-IMF 이후 서바이벌 프로그램의 변화 양상을 중심으로』, 『한국콘텐츠학회논문지』 19권 2호, 한국콘텐츠학회, 2019, 601쪽.

이처럼 ‘~충과 ‘협~의 대상화 과정이 유포되는 과정에서 두드러지는 현상은 인터넷 세상에 있어서 모든 사람이나 사물에는 것처럼 납작한 대상화가 가능하다는 언어적 효능감이다.

현실은 복잡하고 인터넷 세상 역시 언제부터인가 지나치게 많은 정보와 입장들이 난립한다. 2000년대 디시인사이드에서 포스트모던적인 언어유희를 통해서 동질감을 느끼던 소수의 부족주의는 퇴색하고, 수많은 커뮤니티가 부족주의화되는 방향성을 두드러지면서 새로운 감수성이나 창조적인 에너지가 새로운 인터넷 세대를 구분짓기 해주던 만족감도 흐릿해진다. 다만 2010년대를 거치며 살아남은 것은 극단화된 언어의 사용 속에서 어디까지나 편의적으로 상대방을 평면화하고 손쉽게 협오 가능한 대상화를 수행함으로써 얻어지는 언어적 효능감 뿐이다. 이 허구의 대안적 세계에는 공동의 사회를 구성하고 움직이는 공동체란 없으며, 언제나 나를 괴롭히고 나에게 피해를 주는 내부의 적이 있을 뿐이다.

이제 mim의 탄생과 활용은 인터넷 부족주의를 더 잘 설명해주는 이야기 구조의 양상을 띠는 것처럼 보인다. 미시적인 갈등이 세계에서 가장 중요한 문제로 떠오르며, 그 문제해결을 위한 수단을 mim을 통한 언어적 효능감에서 찾는 것이다. 예를 들어 <리그 오브 레전드>와 같은 협력 게임에서 파생된 다양한 mim들은 이러한 편의적으로 납작해진 공동체 자체를 가장 도식적으로 압축하여 보여준다. “인간이 다섯 명이나 모이면 말야... 반드시 한 명 쓰레기가 있다.”<sup>13)</sup>는 말이 통용되는 이 5인 협력 게임에서 언제나 나 이외의 구성원들은 ‘벌레’이거나 ‘탐신병자’(탐+정신병

13) 이 또한 만화 <나루토>에서 파생된 mim이다. 작중의 등장인물이자 주인공 일행과 대치하는 악역 가운데 ‘지보로’(次郎坊)라는 등장인물이 주인공 일행을 조롱하기 위하여 던진 말이지만, 네티즌들은 이 말을 적극적으로 자기 자신의 피해자 정체성을 확인하기 위한 언어로 받아들이고 자보로를 ‘대현자 지보로 센세’라고 부르게 되었다. 岸本齊史(키시모토 마사시), 『ナルト』(Naruto), 集英社, 1999~2014.

자), 혹은 ‘백정’과 ‘도구’라는 비인간화된 대상으로만 규정된다. 이처럼 구조화된 계급화 현상과 명확한 타자화 현상이 바로 같은 팀 내부의 적을 색출하기 위한 논리가 된다. 의도적인 ‘트롤링’과는 별개로 특정한 챔피언에 대한 선호를 별레라고 특정하는 것, 정글러와 서포터를 백정과 도구도 명명하고, 그들을 역할에 대한 이해를 폄하하는 논리는 기본적으로 역할의 차이에 대한 이해를 자신과의 구분짓기인 동시에 위계에 대한 이해로 전환한다.

특히 서포터 중에서도 수동적인 롤을 수행하는 챔피언을 하는 게이머들을 여성화하여 ‘혜지’<sup>14)</sup>라고 호명하고 책임을 묻는 논리 내부에는 단순한 여성혐오만이 아니라, 구조화된 계층적 혐오가 존재한다. 승리를 위한 협력이라는 큰 틀의 역할군에 있어서 그 위계를 구별하고 동등한 동료가 아니라, 타자화된 대상을 우선 발견하는 과정을 통해서 개인의 승패는 어떻게든 정당화된다. 표면적인 적대만이 아니라, 내부의 적대를 발견하고 그것을 위계화하는 과정을 통해서 경쟁의 틀은 상대적으로 희석되고 오히려 내재적인 구조에 순응하는 논리가 형성된다. 이러한 〈리그 오브 레전드〉에서 드러나는 협동에 대한 이해는 우리 사회가 사실 경쟁에 취약하다기보다도 협동 자체에 취약하다는 사실, 동료와의 관계 맺기 자체에 취약하다는 사실을 환기한다. 누군가와 동등하다는 평등의 가치를 지향하기보다도, 오히려 불평등을 선호하는 것, 차이보다도 차별 속에서 자기에 대한 만족과 효능감을 확보하는 사회의 정서적 구조를 환기한다.<sup>15)</sup> 인터넷상에서 저마다의 ‘피해자’들만이 존재하는 수

14) 실제 〈리그 오브 레전드〉 게임 중에 언급된 플레이어의 실명을 저장하면서 시작된 〈리그 오브 레전드〉 갤러리 이용자들의 밈이다. 어느새 여성 유저 전체를 비유하는 용어가 되었으며, 여성의 게임 실력을 비웃거나 폄하하기 위한 밈으로 활용된다.

15) 이처럼 기계적 공정만을 요구하는 청년 세대의 경쟁 문화에 대한 태도가 일련의 과잉 능력주의에 대한 선호를 통해서 평등을 불가능한 가치로 이해하고, 불평등과 차

많은 ‘대학교 조별발표’에 대한 실패 사례들은 그들이 주장하듯 공산주의의 실패 원인을 가리키는 것이 아니라, 민주주의 사회 내부에서 평등이라는 가치의 평가 하락을 가리킨다.

그렇다면 이러한 언어적 효능감은 다시 인터넷 세상의 모든 존재와 그 입장들이 그저 일종의 역할놀이에 불과하다는 편의적인 대안세계로서의 감수성을 부추기는 셈이다. 밈의 사용을 통해 강력한 부족주의의 소속감을 획득한 커뮤니티 이용자들은 인터넷 상에서의 거친 언어와 모욕적인 대상화, 상대방을 향한 혐오 표현에 심각하게 대응하는 것 자체가 이상한 일이라고 여긴다. 그들에게 모든 것은 역할놀이이며, 그들이 모욕하는 사람들 또한 마찬가지로 가면을 뒤집어 쓴 허구적 존재에 불과하기 때문이다. 난립한 인터넷 부족주의는 그러한 언어적 효능감을 극대화한다. 밈과 신조어를 중심으로 공통의 언어감각을 공유하고 있는 인터넷 부족주의는 현실의 문제의식을 투영하는 특정한 대안세계와, 그에 적용 가능한 형태의 문제해결 방식을 제안하는 이야기 모델을 창출한다. 이 대안세계에서 부족 외부의 존재를 모두 기능적이고 도구적인 타자로 격하함으로써 언어적 효능감을 구체화할 수 있게 되었다. 이러한 부족주의를 통한 구별짓기 및 언어적 효능감을 구성하는 밈의 역할을 이해할 때, 비로소 인터넷 문화 내부에 밈의 향유자들이 구성하는 자기 정체성의 구체적인 방향성을 가지고 드러나게 된다. 이에 대하여 크게 두 가지 양상으로 나누어 3장과 4장에서 논할 것이다.

---

별을 정당화한다는 사실은 여러 논자들에 의하여 구체화된 바 있다. 오찬호, 『나는 차별에 찬성합니다』, 개마고원, 2013; 박권일, 『한국의 능력주의』, 이데아, 2021; 홍세화 외, 『능력주의와 불평등』, 교육공동체넷, 2020.

### 3. 슬픈 개구리 폐쇄: 루저로서의 자기정체성과 정서적 평등주의

2010년대 후반부터 디시인사이드에서 유행화된 코드의 혐오 표현들은 개인방송 문화의 유행과 확장 속에서 다시 재생산된다. 개인방송에 몰두한 시청자들이 적극적으로 참여하는 채팅창 문화의 발달은 다양한 개별적인 밈들을 양산하고 그것을 다시 다른 방송으로 전파하는 확장성을 가지게 되었다. 기본적으로 개인방송의 매니아들은 팟수(다음팟+백수), 트수(트위치+백수)라고 불리는 방식으로 자신들을 정체화한다. 이때 그들은 밈의 사용자이자 공유자로서의 소속감을 가지기도 하지만 동시에 개인방송 문화에 지나칠 정도로 익숙한, 따라서 밈에 해박한 자기 자신을 비하한다. 이를 통해서 다양한 '내수용 드립'(특정 방송을 시청하는 시청자들만 이해 가능한 밈)과 그것의 무분별한 확장이 밈의 파편화 현상을 드러난다. 더 나아가 개인방송의 시청자들은 주로 다른 인접 커뮤니티의 이용자이기도 하다는 점에서, 그러한 밈들은 자연스럽게 다른 커뮤니티로까지 '수출'된다.

물론 이러한 수출은 결코 손쉽게 이해되고 공유되지 않는다. '개꿀잼 몰카', '갑분싸(갑자기 분위기 싸해짐)<sup>16)</sup> 같은 밈들처럼, 특정한 밈들은 손쉬운 이해가 아니라 오히려 의미에 대한 몰이해 때문에 반발을 일으키며 그러한 반발을 마치 의도한 것처럼 '뇌절'을 수행한다. 흥미로운 것은 이러한 밈에 대한 반발과 거부까지도 특정한 언어적 효능감의 영역으로 발휘되기 시작한다는 점이다. 앞서 모든 커뮤니티의 부족주의가

16) 이 밈은 개인방송과 관련되어 있지만, 실제로는 디시인사이드 여러 갤러리에서 꾸준 글로 등장하는 과정 중에 유행하게 되었다. 실제로는 원문을 읽어도 유머의 포인트가 되는 맥락을 이해하기 어려움에도, 억지 밈으로 활용되는 과정에서 '갑분싸'와 같은 특정한 표현들이 대중화되어버린 것이 특징이다.

인터넷 세계를 하나의 편의적인 대안세계로 소화하기 위하여 모든 것을 격하하는 혐오의 유머 코드화로 특정 지어진다면, 반대로 그러한 대안 세계에서 빠져나오는 구별짓기의 논리 또한 정당성을 잃는다. 누구에게나 ‘~충’과 ‘혐~’을 남발하는 대안적 세계에서 그 사용자만이 빠져나올 수 있는 편리한 도피처는 없다.

아무리 인터넷세계를 편의적인 대안세계라고 여길지라도 타자에 대한 손쉬운 구별짓기와 혐오가 현실의 맥락을 암시하는 한, 부족주의와 소속감만으로는 스스로를 정당화할 수 없기 때문이다. 이때 새롭게 등장하는 해결책은 오히려 자기비하를 우선 수행하고 동시에 그러한 비하로부터 자신을 분리시키는 별도의 언어적 효능감이다. 이러한 경향이 두드러지면서 인터넷 부족주의 내부에서 오히려 주류가 되는 것은 일종의 루저 감수성과 그에 대한 정체성이다. 이때의 언어적 효능감은 앞서 ‘우리’와 ‘그들’에 대한 적극적인 구별짓기와는 달리, 반대로 적극적으로 대안세계 내부에서의 손쉬운 동질화를 수행하는데 목적이 있는 것처럼 보인다. 앞서 2000년대부터 적극적으로 구성되었던 B급 서브컬처의 문화적 정서를 활용하는 것이지만, 오늘날 난립한 부족주의로서의 인터넷 문화 내부에서 이러한 루저 감수성과 정체성은 단순히 문화적 코드의 향유가 아니라 더 복잡하고 능동적인 자기인식을 내포하고 있다.

포괄적인 인터넷 문화의 특징이기도 하지만 개인방송 시청자들은 흥미로운 코드 중 하나는 일종의 자기혐오 문화로 ‘오타쿠’를 혐오하고 조롱하지만 동시에 자신이 오타쿠라는 사실을 벗어나지 않는다는 점이다.<sup>17)</sup> 또한 스트리머에 대한 과몰입을 비난하고 경계하지만, 동시에 개

17) 개인방송을 포함한 여러 인터넷 커뮤니티에서 활용되는 오타쿠에 대한 혐오 밈과 그 다양한 변형들 또한 이러한 사례의 대표적인 표현이다. 열심히 그 밈을 활용하는 사람들은 사실 일반적인 문화적 코드로는 알 수 없는 서브컬처 코드를 이미 이해하고 있으며, 그걸 알고 있는 사실 자체가 구별짓기의 대상이 된다는 사실에 대하여 과잉

인방송을 더 재밋게 즐기기 위한 핵심 조건 중에 하나는 곧 ‘과몰입’이라는 사실에서 벗어나지 못한다. 대부분의 시청자들은 스트리머와 다양하게 교감하고 대화를 주고 받지만, 동시에 지나치게 스트리머에게 친밀해지고자 하는 시청자는 동시에 배척된다. 과몰입을 수행하지만, 동시에 ‘선을 넘는’ 과몰입에 대해서는 누구보다도 먼저 혐오를 내비치며, 타인의 과몰입을 비난하면서 과몰입에서 깨어나기를 또한 현실에서의 ‘자기계발’을 요청하기도 한다.<sup>18)</sup> 이러한 시도는 개인방송을 포함하는 인터넷 세계가 대안적 세계라는 사실을 지속적으로 자각하기 위하여 오히려 그 사실을 잊어버리는 사람들에 대한 비난을 수행하는 것처럼 보이기도 한다. 즉, 이러한 포괄적인 비난은 자기비하를 포함함으로써만 더욱 적극적인 자기 정체성을 획득하게 되는 아이러니를 드러낸다.

이처럼 ‘과몰입’과 ‘자기계발’의 아이러니는 인터넷문화 내부의 흥미로운 대상화 현상을 주목하게 한다. 즉, 타자에 대한 혐오는 자기혐오와 무척이나 근접하며, 자기비하는 역설적이다. 인터넷문화를 대안세계로 만들어 버린 뒤에 스스로를 자기비하에 빠뜨리는 행위는 역설적으로 대안세계 바깥의 메타적 인식에 있어서는 이 상황을 조작하는 주체로서의

---

반응한다. 따라서 아이러니하게도 언제나 적극적인 오타쿠 혐오 밈의 사용자는 바로 그 오타쿠 자신이다.

18) “트위치 채팅 문화의 밈 가운데 “과몰입 ㄴ”은 과도하게 방송이나 스트리머에 몰입하는 사람에게 과몰입에서 벗어날 것을 경고하는 말이다. 물론 이는 트위치 개인방송에만 해당되는 것이 아니라 덕질에 대한 과도한 충실성을 경계하는 것이기도 하다. 그러나 덕질 내부에서 스스로를 온전히 객관화 가능한 사람이란 존재할까? 오히려 문제는 과몰입이라기보다는 몰입 상태마저도 특정한 사회적 정상성으로 환원하고자 하는 태도, 그리고 타인에 대한 비판용이나 교조적인 ‘훈수’의 태도에 있다. 덕질은 물론이고 몰입의 태도에 대하여 규정하고 개입할 수 있다고 생각하는 것 역시 과도한 환상에 불과하다. “과몰입 ㄴ”을 외치는 사람 역시 결국은 자기 자신은 덕질 내부에서 쿨하다고 생각하는 포지션의 우월함을 누리고 있을 따름이다.” 박인성, 『덕질의 시대와 아이돌-되기』, 『자음과모음』 38호, 자음과모음, 2018, 174-5쪽.

별도의 자기 인식이 있다는 감각을 구성하기 때문이다. ‘나는 이 대안적 세계에서 얼마든지 적극적으로 실패할 수 있다. 이 실패는 결코 진정한 의미의 실패가 아니다.’ 예를 들어 게임 〈리그 오브 레전드〉의 게임 문화 내부에서 ‘트롤링’(trolling)이라고 불리는 이러한 행위는 결코 단순한 자기 파괴가 아니다. ‘트롤러’는 대안적 세계에 참여하는 모든 참여자들의 승패를 조작적으로 개입할 수 있다는 메타적 인식에 의해서 스스로를 정당화한다. 그는 게임에서는 패배하지만, 대안적 세계의 참여자들의 감정에 조작적으로 개입할 수 있다는 점에서는 성공하기 때문이다.

타자에 대한 비하를 적극적으로 수행하기 위하여 전략적인 자기비하가 선행적으로 수행되는 경향을 관통하고 있는 밈이 2010년대 후반부터 최근 2020년대까지 적극적으로 활용되고 있는 ‘슬픈 개구리 페페’다. 커뮤니티의 구성원이 ‘슬픈 개구리 페페’에 대한 이미지를 자신들의 ‘오너캐’(Owner Character)로 활용하는 것이다. 페페는 만화가 매트 퓨리(Matt Furie)의 〈Boy’s Club〉(2005)<sup>19)</sup>를 원작으로 하는 만화 속 캐릭터로 맨처음 주목받은 것은 원작 만화 속에서 페페가 소변을 보면서 “Feels good man”이라고 말하는 순간의 표정과 대사가 킬트적인 인기를 끌면서였다. 하지만 이 캐릭터의 이미지가 새로운 인터넷 문화의 아이콘으로 변형되기까지는 오래 걸리지 않았다.<sup>20)</sup> 이 캐릭터는 원작 만화로부터 벗어나 ‘4chan’을 포함하여 서구권 인터넷 커뮤니티의 밈이 된 이후에, 다시 디시인사이드를 포함하는 국내 커뮤니티로 적극적으로 수입되었다. 이러

19) Matt Furie, *Boy’s Club*, Fantagraphics Books, 2006/2016.

20) 이러한 개구리 페페 밈의 탄생과 변형 과정에 대해서는 아서 존스(Arthur Jones) 감독의 다큐멘터리 영화 〈밈 전쟁: 개구리 페페 구하기〉(Feels Good Man, 2020)를 참고하라. 이 다큐멘터리에서는 페페의 원작가 매트 퓨리가 직접 출연하여, 페페 밈의 탄생과 변화 과정은 물론이고 인터넷 대안우파들로부터 자신이 창작한 캐릭터에 대한 통제권을 되찾기 위해 고군분투하는 과정을 다루고 있다.



〈 그림 1〉 다양한 방식으로 변형되는 슬픈 개구리 밈<sup>21)</sup>

한 밈의 유포 과정에서 페페는 스스로가 소외되었다고 생각하는 인터넷 청년 세대를 대변하는 각종 부정적인 감정을 대변하는 캐릭터가 되었으며, 또한 그 원형적인 이미지를 상황과 대상에 맞추어 다양하게 변주하는 각종 과격한 패러디를 통해서 더욱 각광 받게 되었다. 서구권에서 이 캐릭터는 인터넷 속 청년 대안 우파의 마스코트가 되었으며, 실제로 백인 우월주의와 인종차별을 포함하는 오늘날의 수많은 이데올로기적 혐오를 유머화하는 방식으로 활용되었다.

그러나 이 슬픈 개구리의 밈 역시 한국에서는 정치적 맥락으로부터 탈맥락화하여 그 자체로 압축적인 언어적 효능감을 도상적 이미지로 대신하고 있다. 스스로를 루저로 지칭하기 위한 이미지적 동일시에서 중요한 것은 루저라는 하위 정체성이 아니라, 오히려 그러한 자기비하의

21) <<디테일추적>슬픈 개구리가 극우의 상징이라고?>, 『조선일보』, 2017.2.10.  
([https://www.chosun.com/site/data/html\\_dir/2017/02/10/2017021002169.html](https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2017/02/10/2017021002169.html), 최종접속일: 2022.5.13.)

제스처를 통해서 커뮤니티 사용자들을 전체를 대변할 수 있다고 믿는 보편주의다. 2010년대 후반부터 슬픈 개구리 페페는 디시인사이드를 포함한 인터넷 커뮤니티에서 소위 비주류 20대들 남성들을 상징하는 대표적인 짤방이 되었으며, 무엇보다도 단순한 자기혐오만이 아니라, 다양한 상황 속에서 같은 커뮤니티 사용자인 상대방을 조롱하거나, ‘찐따’, ‘아싸’, ‘너드’(nerd)에 대한 모든 동족 혐오를 포괄하고 있다.

따라서 이러한 밈의 활용에 있어서 중요한 것은 강력한 부족주의 내부의 동질감이다. 슬픈 개구리의 활용은 이러한 문화적 코드를 공통적으로 이해하고 활용하는 부족주의 구성원들 내부에서 이루어지며, 본문과 댓글 문화 양쪽에서 서로를 겨냥한다. 그들은 서로를 비웃고 폄하하며 동시에 비난하지만, 이 과정 속에서 ‘못난 놈들은 서로 얼굴만 봐도 즐겁다’는 식의 정서적 봉합을 통한 해결이 요구된다. 밈의 이용자들이 겨냥하고 있는 것은 비하와 혐오의 대상보다 자신이 더 낫다는 우월감이 아니라 오히려 해결할 수 없는 현실적 갈등과 적대에 대한 순화이자 스스로 밑바닥에 있는 자들끼리 서로를 발견할 수 있다는 ‘정서적 평등주의’다.

일반적으로 유머로 코드화된 혐오 표현은 2010년대까지 대상을 격하하고 정서적인 우위에 서기 위한 전략적 표현이었다. 이러한 현상이 역전되고 있는 것은 최근 2010년대 후반에서 2020년대에 이르러 두드러지게 나타나는 특징이다. 타자에 대한 전략적 혐오가 더욱 효과적으로 수행되기 위해서는 역설적으로 그러한 표현을 쓰고 있는 자신 역시 혐오의 대상일 필요가 있다. 자기 자신을 먼저 모욕하고 도덕적인 비난을 사전에 감수하는 방식으로 일종의 해방적인 관점을 제공해준다. 타인을 모욕하기 위해 가장 효과적인 조건은 먼저 상대방보다 더 낮은 위치를 선점하는 것이다. 이처럼 타자에 대한 비하와 자기비하가 뒤섞

이는 방식으로 현대적인 인터넷 문화 내부에서 부족주의화된 카니발리즘(cannibalism)이 형성된다.

이처럼 인터넷 커뮤니티와 그 내부에서 강한 결속과 동질감을 공유하는 부족주의 내부의 카니발리즘이 지향하는 것은 강력한 정서적 평등주의이다. 서로에 대하여 어떤 적대적인 감정을 투사하고 혐오를 배출하더라도 그들은 ‘어차피 너도 패배자이고 나도 패배자일 뿐이다.’라는 정서적 평등주의 앞에서는 동등하다. 진짜 삶과 연애를 즐기고 있는 ‘인싸’들은 어차피 지금 이 인터넷 세계, 그리고 부족 내부에는 없다, 혹은 없어야만 한다. 이미 인터넷 부족주의 내부에서 현실의 강자를 지우고 없는 존재로 상정함으로써만, 약자들 간의 비하와 멸시를 유희화할 수 있는 안전한 세계가 형성된다. 이러한 인터넷 부족주의의 세계는 부분적으로 들뢰즈가 언급하는 마조히스트들의 이상화된 자기세계와 닮아있다. 현실을 부인(disavowal)하고 자기보호의 판타지 안으로 숨어드는데, 이러한 마조히스트들에게는 밈과 신조어가 하나의 계약적 언어가 되어 방어적인 세계를 구축하는 것이다.<sup>22)</sup>

이러한 연장선상에서 최근 들어 ‘비트코인 갤러리’에서 시작되어 유포된 “응 폭락 더해봐 XX아. 자살하면 그만이야”와 같은 밈은 가장 극단적인 자기비하를 통해 컬트적인 인기를 끌었다. 인터넷 세계를 편의적인 대안적 세계로 여기는 극단적인 감수성에서는 자기 삶과 생명에 대하여 어떠한 가치도 부여하지 않으며, 가장 낮은 곳에 있는 자기 자신을 과장스럽게 즐긴다. 이러한 과장스러움은 결코 현실의 자아와 무관한 것은

22) “마조흐의 세계에서 우리가 해야 할 일은 단지 “날개옷을 입고” 꿈의 세계로 도피하는 것뿐이다. 그는 기존 세계의 파괴나 부정을 믿지 않으며 또한 이상화시키지도 않는다. 단지 환상 속에 정지되어 있는 이상을 계속 안전하게 유지시키기 위해 세계를 부인하고 정지시킬 뿐이다.” 질 들뢰즈, 『냉정함과 잔인성』, 이강훈 역, 『매저키즘』, 인간사랑, 2007, 37쪽.

아니지만, 현실을 압축하면서도 대안적인 방식을 결코 안전한 대안적 세계로 구성한다. 비트코인이 “폭락”하는 것은 어디까지나 현실세계의 사건임에도 불구하고 “자살하면 그만”이라고 말하는 말하는 세계는 결코 자살하지 않고 유지되는, 말로만 추락하고 비하되는 그러한 언어적 효능감의 세계가 된다. 그들이 즐기고 있는 믿음으로 구성되는 대안세계는 우선 현실의 문제를 해결할 수 없다고 전제한다. 그러나 그것이 대안 세계에서 상상적으로 해결되지도 않는다. 따라서 그들이 우회적으로 해결책으로 발견하는 것은 역설적으로 이 대안세계에서나마 현실에서는 선택할 수 없는 자기파괴와 자기비하를 수단화할 수 있다는 위안의 차원이다.

#### 4. 우리형 문화: 타인에게 위임되는 성장서사와 대리만족

3장에서 다룬 것처럼 극단적인 형태로 구성되는 정서적 평등주의가 부족주의를 지배하고 있다고 해도, 부족주의의 구성원들 개개인 전부가 사회적 성공에 대한 열망과 현실적 자아의 성취에 대한 욕망을 포기하거나 배제하는 것은 아니다. 가급적 그러한 현실의 문제로부터 눈을 돌리고 싶지만, 다른 한편으로는 욕망과 성취를 위임하거나 대리하는 형태로 인터넷 세계의 부족주의는 ‘우리형’에 대한 대리만족감을 향해 있다. 이때 ‘우리형’은 대부분의 경우 유튜브를 중심으로 하는 유튜버에 대한 팬덤문화의 용어로 특정할 수 있다. 많은 댓글문화에서 남성 유튜버는 흔히 우리형으로 불리며, 많은 팬들이 스스로를 유사 친족 관계의 위치에 놓는다.

‘우리형 문화’는 기존의 팬덤문화와 유사하면서도 다른 형태의 새로운

추종 문화. 친근하면서도 동시에 절대적인 추종의 대상으로서 적극적으로 발견하고 동시에 그로부터 큰 만족감을 획득한다. 이러한 밈은 원래는 해외축구 팬들을 통해 유명 축구선수 ‘크리스티아누 호날두’(Cristiano Ronaldo, 1985-)를 대상으로 활용되기 시작되었으며, 처음에는 일부의 해외축구 팬들(이들을 다시 ‘호동생’이라고 부른다)에게만 사용되었으나 이제 광범위한 인터넷문화에 퍼져서 온갖 분야에서 활용된다. 온라인 세계의 부족 내부에는 수많은 ‘우리형’들이 생겨난 것이다. 이러한 호명 자체가 언어적으로 일종의 남성 공동체, 남성연대 사이에서 활용되는 일종의 형제애를 원형으로 삼고 있으며, 절대적인 유대감을 강조하는 호칭이 된다.

인터넷 커뮤니티 문화와 인터넷 방송 문화 속에서 ‘우리형’을 호명하는 사람들은 일차적으로 10대 청소년과 20대 대학생들이며, 손쉽게 자신보다 나이 많은 남성에 대하여 정서적인 친근감을 가진다. 그만큼 우리형으로 불리는 데에는 엄격한 자격이나 조건이 필요하지 않으며, 사실상 그 친밀감 역시 자의적이다. 인터넷 부족주의는 이제 일종의 기묘한 친족관계로 더욱 좁게 좁혀지는데 이때 작동하는 인접성 역시 편의적이다. 우리형들은 단순히 사회적으로 성공했거나 훌륭한 기준을 가지고 있는 사람이라기보다는, 주목 경쟁 시대<sup>23)</sup>에 ‘관심’이라는 자본을

23) “우리 모두는 ‘관심의 경제’에 살고 있다. 이 새로운 경제사회에는 자본과 노동력, 정보와 지식 등 모든 것이 충분하다. 사업을 시작하는 것, 소비자와 시장에 다가가는 것, 전략을 세우는 것, 웹 사이트를 만드는 것, 광고를 제작하는 것도 쉽다. 부족한 것은 바로 사람의 관심이다.” 수많은 정보가 인터넷을 통해서 과잉 소비되고 있는 시대에 개인이 가지고 있는 주의력과 관심은 제한적이다. 따라서 자신이 제공하는 정보를 우선적으로 소비할 수 있도록 유도하는 오늘날은 주목 받는 것, 관심을 끄는 것 자체가 하나의 자본주의적 화폐가 될 수 있음은 다양한 논자에 의해서 제시되었다. ‘주의력 경제(Attention economics)’ 혹은 ‘주목 경제’가 도래함에 따라서 타인의 관심을 끄는 소위 ‘셀레브리티’ ‘관심종자’들의 ‘어그로’가 주목 경쟁을 수행하며 중요한 경제적 활동이 되었다. 토마스 데이븐포트·존 벡, 『관심의 경제학』, 김병조·권

손쉽게 획득할 수 있는 사람, 특히 청소년 집단 사이의 공통적 화제가 될 수 있는 대상이다.

이러한 우리형 문화는 인터넷문화를 절대적으로 지배하고 있는 포스트모던 감수성을 통해 형성된 남성적 대타자의 새로운 한 가지 유형이다. 인터넷 세계 속 부족주의 세계에서 더 이상 ‘아버지’는 적절한 대타자가 될 수 없으며, 그 자리를 대신하는 것은 친근하면서도 내가 되고 싶은 사람이자 동시에 관심에 대한 대가로 즐거움을 주는 사람이다. 엄격하고 명령을 내리는 존재가 아니라, 오히려 부족하고 자격이 없음에도 불구하고 그가 가지고 있는 친근함의 매력이 그를 특별한 존재로 만들어준다. 핵심은 공통적인 취향 공동체 내부에서 과거와는 다른 형태의 대타자를 찾는 청소년들이 늘어나고 있다는 사실이며, 우리형은 도덕이나 규율의 차원과는 다른 형태의 포스트모던한 대타자되었다는 점이다. 우리형 문화를 이끄는 힘은 단순히 그 호명을 수행하는 팬덤의 절대적인 추종 때문이 아니라, 그 들이 만들어내는 트래픽으로서의 자본으로서의 영향력 때문이다. 우리형을 호명하는 팬덤의 구성원들은 더 많은 조회수를 만들어내고, 더 많은 관심을 이끌어내는 것, 더 많은 굿즈의 소비를 통해서 우리형의 영향력을 수치화하는 것에 대하여 강한 자기효능감을 느낀다. 나와 친근한 존재의 사회적 영향력을 참여적으로 구성하는 것이 바로 이러한 추종의 핵심을 구성한다.

대표적으로 몇 년 사이에 인터넷 문화 사이에서 유명인이 된 ‘엄따’(본명 엄현수, 1984~)는 2000년대부터 활동하며 상당히 긴 무명 시기를 거친 랩퍼다. 과거부터 방송 및 음악활동을 했지만 대중적인 인지도는 거

---

기환·이동현 역, 21세기북스, 2006, 18쪽; 전상진, 「사회문화적 관점에서 본 루머와 가십의 탄생과 확산—주목 경쟁, 셀러브리티화, 가십의 창궐」, 『言論仲裁』 140호, 언론중재위원회, 2016, 6-17쪽.

의 없었던 엠파가 일약 인터넷 스타가 되어 갑자기 유명해진 것은 2020년으로, 그전부터 활동하던 인스타그램과 유튜브 채널을 통해서 알려진 관심을 바탕으로 티셔츠를 판매하기 시작했던 것이 예상 이상의 판매를 거두게 된다. 무엇보다 이때 티셔츠를 판매하게 된 사전 맥락이 엠파를 소비하게 된 사람들에게는 흥미로운 서사를 제공해주었다. 엠파가 그의 친구이자 동료인 래퍼 '더콰이엇'(The Quiett, 1985~)의 고급 차량에 흠집 낸 것으로 계기로, 그 수리비를 번다는 명목으로 흠집 난 차량의 사진을 티셔츠로 찍어 판매하게 된 것이다. 한편으로는 동정심을 불러일으키면서 다른 한편으로는 '관중'으로서의 관심을 요청했다. 이러한 양면적인 '우리형'을 돕기 위해 티셔츠를 구매한 '잼민이' 팬들의 열렬한 관심으로 인해 엠파는 3일만에 총 20억원의 매출을 올렸다.

흥미로운 것은 이때의 판매량을 담당할 대부분의 구매자들이 10대 청소년 남성이었다는 사실이며, 엠파는 하루아침에 그들의 '우리형'이 되었다는 사실이다. 이후로도 그는 인스타그램과 유튜브를 통한 지속적 소통과 자신의 추종자들을 향한 호명을 통해서 그 결속감을 더욱 강화했다. 흥미로운 점은 엠파는 이후에 그렇게 갑작스럽게 모인 자본을 더욱 분명한 사리사욕을 위해, 다양한 사치를 위해 활용했음에도 불구하고 아이러니하게도 팬들은 그런 모습에 더욱 환호했다는 사실이다. 따라서 우리형은 결코 동생들을 위한 자상함 때문이 아니라, 그들이 되고 싶어하는 성공한 자로서의 모습과 세속적인 소비욕을 대변하는 과정에서 더 많은 관심을 갈구하고 방종한 모습을 보임으로써 동생들의 환심을 산다. 여기서 엠파의 소비야말로 팬들에게는 우리형의 사회적 위상을 과시하는 행위가 된다.

실제로 한국 힙합에서의 엠파의 소외된 위치는 상징적이다. 엠파의 비교 대상이 일리네어의 동년배 가수들인 '도끼'(Dok2, 1990~)와 '더콰이

엇'이라고 했을 때, 그들은 이미 업계에서 탑티어의 위치에 있는 성공한 대상들이다. 반면에 엮따는 그의 팬들에게 있어서 “능력은 모자라지만 착한 형, 열심히 하는 형”의 포지션에 있었으며, 더콰이엇의 차량 수리비를 사실상 구걸하는 과정에서 강한 동일시와 몰입감을 만들었다. 이러한 비교 현상은 흥미롭게도 엮따가 놓인 능력주의 시장 속에서 능력 없는 자가 겪어야 하는 불평등한 상황에 대한 새로운 타파 현상을 구성하는 것이기도 하다. 도끼와 더콰이엇이 그들의 가사에서 수없이 반복하여 말하듯 ‘성공할 자격과 능력’을 갖춘 사람들이라면, 엮따는 반대로 그런 것이 없어도 성공할 수 있다는 반대 증명을 수행하는 역할처럼 보인다.

엮따를 우리형으로 호명하며 그에게 관심을 보내는 10대의 ‘잼민이’ 팬덤은 능력으로 ‘줄 세우는’ 능력주의와 서열주의에 이미 피로할 정도로 노출되어있는 세대인 동시에, 그로부터 비현실적인 탈출구를 꿈꾸는 세대이기도 하다. 엮따의 성공은 엮따 개인의 노력이나 능력과는 무관하게 다소의 우연적 요인과 인터넷 문화의 관심경쟁이라는 새로운 구도에서, 엮따를 주인공을 세우고 만들어지는 하나의 사회적 서사를 구성하는 과정에 가깝다. 그것은 엮따의 욕망이라기보다는 그 추종자들의 욕망이며 엮따라는 이야기 속 주인공을 내세워 대리만족을 달성하는 서사적 시뮬레이션이다.

이때 ‘스웁(SWAG)이란 힙합 내부의 능력주의 판타지를 그대로 대변하는 개념이다. 특히 도끼와 더콰이엇의 노래 가사에서 강조되는 재력에 대한 과시는 자신의 능력과 등가적이다. 그들은 자력으로 일어나 자수성가한 80-90년대생들의 능력주의를 철저하게 신뢰한다. 반면에 어느새 스웁이라는 단어를 대체하기 시작한 ‘플렉스’(Flex)는 스웁과 마찬가지로 미국의 힙합 문화에서 비롯되기는 했으나, 2010년대 후반부터 한

국에서 유행하면서 별도의 의미를 확장한다. 즉, 실제 경제적인 능력보다도 스스로를 위한 투자라는 의미가 선행하는 것이다. 옴따의 설명대로 일단 뒷일을 생각하지 않고 일단 ‘지름’으로써 스스로에게 자극과 동기부여를 수행하는, 전혀 다른 종류의 소비 과시의 형태가 된다.<sup>24)</sup> 이는 어느새 플렉스를 스웨의 대립항에서 능력주의와는 무관한 ‘올로’(YOLO)이면서 동시에 관심에 대한 무한전시를 강조하는 용어로 규정한다. 스웨이 스스로의 능력주의를 정당화하는 방식의 소비에 대한 전시라면, 플렉스는 그러한 자격이나 정당성 따위는 고려하지 않는 형태의 소비에 대한 과시다.

옴따의 성공은 우리 시대의 주목경쟁의 특징과 함께, 관심이 곧 사회적 성공과 자본으로 전환되는 소셜 미디어의 매체적 양상을 압축적으로 보여준다. 옴따의 성공이 발생하기 위해서는 필연적으로 그를 우리형으로 선택하는 자들의 욕망의 투사가 필수적이며, 그렇기에 그러한 선택을 받기 위해 더 많은 우리형들 사이의 주목경쟁과 욕망의 전시가 소셜 미디어를 통해 전파된다. 이때 주목해야 하는 것은 소위 옴따의 ‘관종력’이기도 하지만 동시에 스스로 주인공으로 세우지 않고 다른 대리 주인공을 발견하고자 하는 10대들의 변형적인 욕망이기도 하다. 르네 지라르가 강조하는 ‘욕망의 삼각형’처럼, 10대들의 욕망은 그들의 ‘우리형’을 통해 굴절해서 자신들의 진짜 욕망의 대상(사회적 성공과 그 과시)을 향해 간다. 이것은 그들이 마치 선형적으로 좌절한 것처럼 보이며, 동시에 능력주의 사회에 대하여 염증을 일으키고 반항하는 것처럼 보이지만 다른 한편으로는 전혀 그렇지 않다는 것 또한 보여준다.

24) <명품전문가 옴따 님의 Flex 설명회>, 침착맨, Youtube, 2021.2.19.  
 (https://www.youtube.com/watch?v=11X2qnHCtOY&ab\_channel=%EC%B9%A8%EC%B0%A9%EB%A7%A8 최종접속일: 2022.5.13.)

따라서 언뜻 엄따를 통해서 새롭게 구성되는 사회적 서사가 표면적으로는 능력주의를 벗어나는 반능력주의적 서사인 것처럼 보이지만, 실제로는 우회적인 형태의 또 다른 능력주의 서사로 귀결될 가능성이 높다. 우리형 문화를 구성하는 팬덤문화의 욕망은 굴절되어 있지만, 동시에 타인을 통한 대리 만족을 자신의 효능감으로 전환하는데 특화되어 있다. 이제 관중력이란 주목경쟁 시대의 사회적 능력으로 인정 받는 중이다. 우리형 문화에 내재된 정서는 경제적 투자와 같다. 마치 비트코인이나 주식종목처럼 감정과 관심을 투자한 우리형의 ‘떡상’을 기원하며, 그들에게 보낸 응원과 도네이션이 언젠가 더 큰 정서적 보상과 피드백으로 돌아오기를 기다리는 것이다. 이러한 감정적 투자와 성공에 대한 위임 서사는 나의 불확실한 성공에 대한 롱텀 피드백보다도 차라리 수많은 우리형들에 대한 작은 투자를 통해서 여러 곳에서 발생할 수 있는 숏텀 피드백을 선택하는 것이다.

## 5. 나가며: 관심 자본의 투자와 숏텀(short-term) 피드백의 시대

이 연구의 결론은 앞선 논의를 요약하면서, 이 모든 인터넷 문화를 포괄하여 새로운 사회적 경향을 주도하고 있는 숏텀 피드백 문화를 대변하는 mim을 살펴보면서 마무리하고자 한다. 먼저 스스로를 슬픈 개구리 폐폐처럼 사회의 열패자나 아웃사이더로 규정하는 부족주의의 구성원들은 카니발리즘과 마조히즘이라는 도구를 활용하여 부족 바깥의 다른 사회적 존재를 혐오하는 특권적인 자기 방어막을 구성했다. 하지만 위임된 성장서사와 우리형 문화에서 드러나듯, 실제로 그들은 자신의 실패 자체를 기정사실화하고 이에 대한 위안을 얻기 위해서 마조히즘적

연극에만 몰두하는 것만은 아니다. 거의 모든 타자를 혐오하지만 그 와중에 특권적으로 동일시되고 부러움의 대상이 되는 예외적 존재, 혹은 미약하나마 계속해서 성공에 대한 가능성을 암시하는 도구적 대상은 여전히 필요하다.

이때 등장하는 것이 바로 비트코인이나 주식처럼 부족주의 구성원들의 관심 자본을 누군가에게 투자하고 그 성공에 대한 대리만족을 적극적으로 즐기는 숏텀 피드백의 문화다. 2016년경 헬조선과 수저론 이후로 사회적 계층이동에 대한 부정적 관측과 선협적인 좌절감이 대세가 된 시대에, 가장 각광 받은 새로운 밈이 비트코인으로 대변되는 암호화폐 문화로부터 나왔다는 사실을 부정하기 어렵다. 수저론이 한국사회의 계급 고착화를 표현하는 것이었다면 비트코인은 유일하게 남아 있는 20대들의 인생역전 사다리처럼 과대평가되었으며, 모든 삶의 희로애락을 표현하기 위한 기준이 되었다. 비트코인은 노동의 가치가 평가절하되는 시대에 또 다른 의미의 자기 삶에 대한 변화의 판타지를 반영하는 마법적인 단어처럼 취급되기도 한다.

무엇보다도 이러한 밈의 활용에서 비트코인은 거의 2진법처럼 오르고 내리는 모든 삶의 단순화와 빠른 피드백을 압축하는 대상처럼 보인다. 삶은 이제 하나의 대단한 서사가 아니라 오르고 내리는 데이터처럼 표준화된다. 포스트모던한 가치판단처럼 모든 평가와 가치가 고정되지 않고 유동하며, ‘떡락’과 ‘떡상’으로만 비춰지는 시대에 표준적이고 평범한 삶에 대한 총체적인 과소평가가 병행하고 있다. 따라서 소위 ‘준비’하는 삶에 대한 이해는 한편으로는 자조적이며, 다른 한편으로는 희망적인 구호들이 양립하고 있다. 취미와 취향 자체가 계급화되고 자기 취미를 스스로 구성하기보다는 오히려 항상 외부의 시선과 평가, 유행에 따르기를 선호하는 삶의 경우 코인과 주식처럼 유동하는 그래프를 보고 있

는 심리는 일종의 자기효능감의 지표화와 관련되어 있다.

바야흐로 인터넷문화를 포함하여 오늘날의 모든 성취와 성장 서사는 이제 선형적인 이야기 구조와 통사론을 통해서 출현하는 롱텀(long-term) 피드백으로부터 멀어지고 있다. 오히려 모든 성취와 성장은 그래프가 오르락내리락하듯 빠르게 확인 가능한 숏텀 피드백으로서만 의미를 가진다. 동시에 숏텀 피드백만을 지향하는 일련의 감정적 투자는 근본적인 위험성과 실패를 제거하고 인터넷 부족주의에 몰입하는 인터넷 사용자들에게 있어서 공통적인 삶의 태도를 형성하고 있다. 그들은 자신의 성공을 위해서 자신의 시간과 노력을 투입하기보다도 자신의 관심과 감정을 상징적인 자본으로 활용하여 인터넷 부족주의 내부의 친밀성에 기반한 대상에게 이를 위함으로써 ‘가즈야’를 외치거나 ‘자살하면 그만이야’ 사이에 자신을 놓는다. 이러한 방식으로 그들은 대안적 세계 내부에서 가장 극단적인 형태의 자기효능감을 구성하기에 이르렀다.

‘우리형’ 문화 뿐만이 아니라, 인터넷 문화의 부족주의 경향 내부에서 인접성과 친밀성을 통해 부족 구성원들의 관심 자본을 끌어갈 수 있는 대상이라면 누구든지 간에 이제는 비트코인과 같은 투자의 대상이 된다. 부족 구성원들은 바로 그러한 대상을 여러 종목들처럼 펼쳐놓고 관심 자본을 투자한 뒤, 그 위임된 성공이 ‘가성비 있는’ 대가로 되돌아오길 바랄 뿐이다. 반대로 롱텀 피드백에 대한 기대는 이제 ‘가성비 떨어지는’ 행위일 뿐이다. 나 자신의 노력과 성장, 사유와 교양, 연애와 결혼, 진지한 취미와 문화적 삶 등 긴 시간과 노력을 요구하는 가치들은 모두 평가절하된다. 실제 우리 사회의 불공정과 계층 문제의 현실보다도, 인터넷 부족주의와 그 안에서 형성된 과도한 소속감, 그리고 현실세계에 대한 방어적 환상들이 모든 ‘실패’와 ‘손해’를 지나치게 과대평가하는 기제처럼 작동하고 있다. 따라서 일련의 mim의 활용과 그에 따라 구성되는 대안

세계의 이야기 구조는 온전히 자신이 감당해야 실패와 손해를 미리 방어하고 최소화하기 위한 인터넷 세대의 몸부림처럼 보인다. 진지하게 도전하지 않는 것, 그리고 도전하는 타인을 비웃거나, 성공할 것 같은 사람에게만 관심 자본으로 투자하는 것, 이 모든 과도한 자기방어의 제스처가 부족주의의 환상을 통해 유지되고 있다.

그러나 이 연구에서 살펴본 남초 커뮤니티의 특정한 양상들과 밈의 활용양상만을 통해서, 인터넷 세대의 역동적인 가능성을 제단하는 것은 불완전한 논의일 수밖에 없다. 본고에서 살펴보았던 ‘슬픈 개구리 폐페’ 밈을 사례로 들자면, 2019년의 홍콩 시위에서 시위자들은 독재 정권과 권위주의에 저항하는 자유와 민주주의의 아이콘으로 폐페를 활용하기도 했다. 밈의 활용이 부족주의의 폐쇄적 맥락에 특권적으로 사로잡혀 있는 순간에도, 그러한 밈을 다시 열린 커뮤니티와 외부 세계로 수출하고 재맥락화하려는 시도들은 언제나 존재해 왔다. 그러한 의미에서 오늘날 인터넷의 주류 밈들이 부족주의에 얽혀 있음은 사실이라고 할지라도, 여전히 그러한 부족 외부에서 생성되고 활용되는 별도의 밈들에 대해서도 추가적인 논의가 필요하다. 남초 커뮤니티의 부족주의를 잠식하고 있는 냉소주의나 자기방어적 제스처를 벗어나 인터넷 문화에 남겨진 문화적 에너지의 역동성을 다시 발휘하려는 시도는 늘 존재하며, 그것이 폐쇄적인 부족주의를 극복하고 다시 열린 사회를 구성하는 새로운 노력이 될 수 있다는 사실에 대하여 덧붙이며 논의를 마무리하고자 한다.

## 참고문헌

### 1. 논문과 단행본

- 권민경, 『한국 온라인 드라마 팬 커뮤니티의 담화 연구: 디시인사이드 드라마 갤러리를 중심으로』, 이화여자대학교 석사학위논문, 2015.
- 미셸 마페졸리, 『부족의 시대』, 박정호·신지은 역, 문학동네, 2017.
- 박가분, 『일베의 사상』, 오월의봄, 2013.
- 박광길, 『인터넷 밈의 언어적 성격 고찰』, 『인문과학연구』 제66집, 강원대학교 인문과학연구소, 2020, 5-26쪽.
- 박권일, 『한국의 능력주의』, 이데아, 2021.
- 박인성, 『인터넷 소설의 작은 역사』, 『한국문학연구』 43권, 동국대학교 한국문학연구소, 2012, 91-123쪽.
- \_\_\_\_\_, 『덕질의 시대와 아이돌-되기』, 『자음과모음』 38호, 자음과모음, 2018, 160-176쪽.
- \_\_\_\_\_, 『포스트 IMF 시대 경쟁 논리의 내면화 양상 연구-IMF 이후 서바이벌 프로그램의 변화 양상을 중심으로』, 『한국콘텐츠학회논문지』 19권 2호, 한국콘텐츠학회, 2019, 591-604쪽.
- 앤절라 네이글, 『인싸를 죽여라-온라인 극우주의, 혐오와 조롱으로 결집하는 정치 감수성의 탄생』, 김내훈 역, 오월의봄, 2022.
- 오서현, 『인터넷 밈 재생산 유형에 따른 향유 특성 연구』, 한양대학교 석사학위논문, 2021.
- 오찬호, 『나는 차별에 찬성합니다』, 개마고원, 2013.
- 이수엽, 『온라인 문예 공론장의 재구성: 클로저스 성우 교체 논란 당시 디시인사이드 웹툰갤러리를 중심으로』, 서강대학교 박사학위논문, 2019.
- 전상진, 『사회문화적 관점에서 본 루머와 가십의 탄생과 확산-주목 경쟁, 셀러브리티화, 가십의 창궐』, 『言論仲裁』 140호, 언론중재위원회, 2016, 6-17쪽.
- 조동기, 『사이버공간의 문화적 특성과 '인터넷 밈'의 확산에 대한 연구』, 『철학·사상·문화』 21호, 동국대학교 동서사상연구소, 2016, 215-234쪽.
- 질 들뢰즈, 『매저키즘』, 이강훈 역, 인간사랑, 2007.
- 최미진, 『N세대와 인터넷 소설의 논리: 귀여니의 소설을 중심으로』, 『대중서사연구』 9권 2호, 대중서사학회, 2003, 34-63쪽.
- 토마스 데이브포트·존 벅, 『관심의 경제학』, 김병조·권기환·이동현 역, 21세기

복스, 2006.

현재영, 『디시인사이드의 합성 시사 갤러리 패러디에 관한 연구』, 서울과학기술대학교 석사학위논문, 2012.

홍세화 외, 『능력주의와 불평등』, 교육공동체벗, 2020.

岸本齊史, 『ナルト(Naruto)』, 集英社, 1999~2014.

Furie, Matt, *Boy's Club*, Fantagraphics Books, 2006/2016.

## 2. 기타자료

〈〈디테일추적〉슬픈 개구리가 극우의 상징이라고?〉, 『조선일보』, 2017.2.10.

([https://www.chosun.com/site/data/html\\_dir/2017/02/10/2017021002169.html](https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2017/02/10/2017021002169.html))

Jones, Arthur, Film *Feels Good Man*, Museum & Crane, Wavelength Productions, Ready Fictions, 2020.

〈명품전문가 엄파 님의 Flex 설명회〉, 침착맨, Youtube, 2021.2.19.

([https://www.youtube.com/watch?v=11X2qnHCtOY&ab\\_channel=%EC%B9%A8%EC%B0%A9%EB%A7%A8](https://www.youtube.com/watch?v=11X2qnHCtOY&ab_channel=%EC%B9%A8%EC%B0%A9%EB%A7%A8))

## Abstract

Tribalism in the internet community reading Memes and neologisms

Park, In-Seong(Catholic University of Pusan)

This paper will be able to indirectly materialize the political unconscious of language users composed through memes and neologisms by examining the usage patterns of memes and neologisms that have occurred mainly in the a male-dominated community since the 2000s. As such, it is to examine the compressed world perception formed through the Internet community in the form of a story that embodies or re-recognizes it.

First of all, the occurrence and distribution of various memes centered on DC Inside is used like token to acquire a sense of belonging to the Internet community. The use of various memes for intentionally discriminating from others justifies hate expressions by focusing only on linguistic efficacy regardless of their intentions. Reducing everything to the effect of humor is the most powerful linguistic means of acquiring a sense of belonging to tribalism. Through differentiation towards others and easy objectification, Internet culture has only had the status of a convenient alternative world.

Rather than simply discriminating against others, there is also a tendency to justify active demeaning of others through self-deprecation. Centering on 'Pepe the Frog', a comprehensive meme is used that defines one's identity as a loser and active use of this to define all community users, including himself, as social outsiders and losers. These attempts are masochistic gestures that comfort themselves through emotional egalitarianism in the alternative world.

On the other hand, the 'Our Brother' culture of the a male-dominated community is a meme that is used to play a role opposite to the meritocracy's growth narrative in the real world. Unlike his traditional father, 'Our Brother' has a friendly and non-authoritarian humor, and has the status of a new big other in internet culture. As in the case of the rapper 'Yumdda', many fandoms enjoy the entrusted narrative of growth by constructing a success story opposite to the meritocracy era through

him. It is the aspect of pursuing convenient surrogate satisfaction that succeeds quickly and comfortably through emotional projection on numerous hyungs rather than through uncertain and difficult successes.

Internet tribalism, excessive sense of belonging, and defensive illusions about the real world are acting as a mechanism to overestimate all “fail” and “damages”. Therefore, the use of a series of memes and the story structure of the alternative world constituted accordingly seems to be the struggle of the Internet generation to prevent and minimize failures and damages in advance when they must fully bear it.

(Keywords: Memes, neologisms, community, tribalism, egalitarianism, growth narrative, masochism)

논문투고일 2022년 5월 12일

논문심사일 2022년 6월 8일

수정완료일 2022년 6월 14일

게재확정일 2022년 6월 15일