

## ‘병맛’ 담론의 형성과 담론의 작동방식\*

박재연\*\*

1. 서론
2. 세대화된 ‘병맛’ 담론의 탄생
  - 2-1. 키치와 세대론의 결합: 언론의 ‘병맛’ 담론
  - 2-2. 자의적으로 해석된 <이말년씨리즈>: 학술장의 ‘병맛’ 담론
    - 2-2-1. <이말년씨리즈>의 서사성
    - 2-2-2. <이말년씨리즈>에 나타난 패러디
3. ‘잉여세대’로서의 ‘병맛’ 주체 만들기: ‘병맛’ 담론의 작동방식
  - 3-1. 청년세대 담론으로서의 ‘병맛’ 담론
  - 3-2. ‘병맛’ 주체와 타자들
4. 결론

### 국문초록

이 연구의 목적은 ‘병맛’에 관한 담론이 세대주의적으로 구성되었음을 밝히고, 그렇게 구성된 ‘병맛’ 담론이 장애인과 여성을 배제하는 방식으로 작동했음을 보이는 것이다. ‘병맛’이 주류 사회에 처음 등장했을 때, ‘병맛’은 웹툰을 통해 구현되는 것으로 이해되었으며 더 나아가 ‘병맛’과 거의 동일한 것으로 이해되기도 했다. 따라서 ‘병맛’ 담론은 ‘병맛 웹툰’에 대한 해석의 과정에서 형성되었다고 할 수 있다.

언론의 ‘병맛’ 담론은 ‘병맛’을 키치적인 것으로 이해하는 것에서 출발해 이내 거기에 세대론적 함의를 덧붙이는 과정을 거쳐 구성되었으며,

\* 이 논문은 BK21 플러스 고려대학교 한국어문학 미래인재육성사업단의 지원으로 작성되었음.(This work was supported by the BK21 Plus project of The Society for the Development of Future Scholars of Korean Language and Literature at Korea University.)

\*\* 고려대학교 국어국문학과 박사과정

학술장에서의 '병맛' 담론 형성은 '병맛'의 세대론적 함의를 보다 정교화시키는 방향으로 진행되었다. 그 과정에서 <이말년씨리즈>는 서사 없이 패러디로 가득 찬 텍스트로 분석되었는데, 이러한 서사성 결여와 패러디의 난무는 삶의 서사가 불가능해진 시대에 대한 '잉여세대'의 저항 문화를 보여주는 것으로 해석되었다. 하지만 이러한 해석은 자의적 성격을 띤, '병맛 웹툰'을 세대주의적 틀에 끼워 맞추려는 시도였다. 한편, 이렇게 세대주의적으로 구성된 '병맛' 담론은 특정한 청년 주체를 선택하고 다른 청년 주체는 배제하는 방식으로 작동했으며 '병맛' 담론이 배제한 청년 주체는 장애인, 하층 계급, 그리고 여성이었다.

현재 한국 사회는 '병맛' 코드의 대중화와 '병맛 웹툰'의 쇠락, 그리고 청년세대 담론에 대한 비판적 사유의 생산 등을 마주하고 있다. 현재의 이러한 상황은 '병맛' 담론을 적당한 비평적 거리를 확보하는 동시에 시의성을 잃지 않고 비판할 수 있게 해준다. 이 논의가 '병맛'과 '병맛 웹툰'에 대한 해석을 좀 더 다양화하고 더 나아가 청년세대 담론장에 발전적 균열을 가속화하는 데에 기여할 수 있기를 기대한다.

(주제어: 병맛 담론, 병맛 웹툰, 병맛 코드, 세대주의, 청년세대 담론)

## 1. 서론

'병맛'은 현재 대중 문화 영역에서 웃음을 유발하는 코드를 지칭할 때 가장 흔하게 사용되는 단어 중 하나이다. 야후코리아 '2011 분야별 인기 검색어 Top 10' 신조어 분야 3위로 선정되었던 '병맛'은<sup>1)</sup> 8년이라는 꽤

---

1) <야후가 밝힌 올해의 인기 검색어 Top 10은?>, 『전자신문』, 2011.12.2. <http://www.etnews.com/201112020040>. 한편, 신조어 1위는 당시 개그 콘서트의 인기 코너명이었던

나 긴 시간이 흘렀음에도 불구하고 여전히 광범위하게 유통되고, 또 빈번하게 사용되고 있다.<sup>2)</sup> 2019년 1월 1일부터 8월 9일까지 생산된 ‘병맛’ 관련 기사 건수만 해도 1,094건에 이르며,<sup>3)</sup> 영화 <극한직업>, TV 프로그램 <개그 콘서트>, TV 드라마 <회사 가기 싫어>, 가수 ‘노라조’의 음악 등 다양한 문화 영역의 생산물이 ‘병맛’ 코드로 설명되고 있다.

2019년에 나온 ‘병맛’ 관련 기사 중에는 패션 영역과 관련된 기사도 있다.<sup>4)</sup> 이 기사는 ‘2019년에 패션시장을 이끌어갈 패션 비즈니스 키워드’ 10가지를 제시하면서 그 중 두 번째 키워드로 ‘최강소비세력 ‘Z세대’를 제시한다. 기사에 의하면, ‘Z세대’는 1996년 이후 출생한 세대이며 ‘병맛’을 ‘하나의 트렌드로 만들어 문화 전반에 전파시킨 세대이다. ‘병맛’이 꽤나 오래된 ‘신조어’라는 점을 고려하면 이는 매우 흥미로운 설명인데 ‘병맛’은 2010년대 초반, 즉 이 ‘Z세대’가 초등학교 혹은 중학생이었을 때 이미 영향력 있는 신조어로 등장한 후 확산되었기 때문이다.<sup>5)</sup> 이 기사의 설명을 충실히 따르면 ‘Z세대’는 초등학교, 중학교 때에 ‘하나의 트렌드’를 만들어낸, 그야말로 ‘최강소비세력’이라 호칭이 아깝지 않은 세대로 할 수 있겠다.

---

‘애정남(애매한 것을 정해주는 남자)’이 차지했다. 2위와 4위는 각각 ‘하의 실종’과 ‘중2병’이 차지했다.

2) ‘병맛’이라는 검색어로 네이버 뉴스에서 검색할 경우 나오는 검색건수를 연도별로 정리하면 다음과 같다. 2008년 8건, 2009년 12건, 2010년 43건, 2011년 65건, 2012년 460건, 2013년 1,524건, 2014년 922건, 2015년 2,072건, 2016년 2,049건, 2017년 1,821건, 2018년 1,698건.

3) 네이버 뉴스 기준.

4) <전망 2019년 대한민국 패션 시장을 관통하는 비즈니스 키워드>, 『패션엔』, 2019.1. 1. [http://www.fashionn.com/board/read\\_new.php?table=1004&number=27055](http://www.fashionn.com/board/read_new.php?table=1004&number=27055).

5) 네이버 뉴스 검색을 기준으로 검색건수의 증가율이 가장 높았던 시기는 2011년에서 2012년으로 넘어가는 때이다. 이 시기 ‘병맛’ 관련 기사는 65건에서 460건으로 7배 이상 증가했다. 주로 ‘병맛 웹툰’과의 연관성 속에서 이해되던 ‘병맛’이 다른 대중 문화 영역으로 확산, 적용된 것도 이 시기이다.

2019년의 베스트셀러, 『90년생이 온다』 역시 위 기사와 유사한 관점에서 ‘병맛’을 설명한다.<sup>6)</sup> 이 책의 저자는 ‘기승전병’으로 설명되는 ‘새로운 병맛 문화’를 ‘90년대생들이 이 세상을 어떤 방식으로 살고 있는지 보여주는 대표적 사례로 본다.’<sup>7)</sup> 특히 웹툰은 이러한 ‘병맛 문화’를 가장 잘 보여주는 매체이자 ‘병맛’의 기원과 관련이 있는 것으로 언급되고 있다.<sup>8)</sup> 책의 저자도 적었지만, ‘병맛’의 기원은 ‘병맛 만화’, ‘병맛 웹툰’, ‘병맛툰’<sup>9)</sup> 등으로 알려진 웹툰이다.<sup>10)11)</sup> 하지만 ‘병맛 웹툰’이 등장하고 또

- 
- 6) 최근 문재인 대통령이 청와대 직원들에게 이 책을 선물하면서 더 화제가 되었다. 이와 관련해서는 다음의 기사를 참조할 수 있다. 〈文대통령, 靑직원들에게 ‘90년생이 온다’ 책 선물〉, 『동아일보』, 2019.8.7. <http://www.donga.com/news/article/all/20190807/96866160/2>.
- 7) 임홍택, 『90년생이 온다』, 웨일북, 2018, 97쪽.
- 8) 임홍택, 『90년생이 온다』, 웨일북, 2018, 98쪽. 여기서 책의 저자는 관련 기사나 인터넷 사전 등을 참조해 ‘병맛’에 대한 내용을 쓴 듯 보인다. 하지만 서술 내용과 관련된 정확한 출처를 표기하지 않았다.
- 9) ‘병맛 만화’라는 표현은 ‘웹툰’이라는 표현이 자리잡기 이전에 쓰인 명칭이라고 생각된다. ‘병맛 만화’라는 표현을 쓰는 경우에도 지시하는 대상은 웹에 연재된 만화 즉, 웹툰이었다. ‘병맛툰’의 경우 ‘병맛 웹툰’의 줄임말이기 때문에 두 용어상 큰 차이는 없다. 다만, ‘병맛툰’보다는 ‘병맛 웹툰’이 기사 등에서 더 많이 사용되는 것 같다. 이 논문에서는 ‘병맛 웹툰’이라는 단어를 기본으로 사용하되 분석 대상 기사나 논문에서 ‘병맛 만화’나 ‘병맛툰’을 사용한 경우에 그리고 해당 표현을 사용하는 것이 필요하다고 판단되는 경우에 한해 해당 기사, 논문에서 사용한 단어를 사용한다. (‘병맛만화’, ‘병맛 만화’ 등 매체나 기사에 따라 띄어쓰기도 매우 다양하게 나타난다. 이 글에서는 띄어쓰는 것을 원칙으로 했다.)
- 10) 최태섭에 의하면, “이 단어(병맛-인용자)는 디시인사이드 카툰연재갤러리에 등장한 ‘무악공고’라는 유저가 그린 ‘정XX(실명)’이라는 제목의 연재만화에서 최초로 등장했다.” (최태섭, 『잉여사회』, 웅진지식하우스, 2013, 136쪽.) 위키백과와 나무위키의 ‘병맛’ 항목도 참조할 수 있다. ‘병맛’의 기원을 디시인사이드에 연재된 ‘무악공고’의 만화로 본다는 점에서는 모두 같다. (위키백과, <https://ko.wikipedia.org/wiki/병맛>, 최종 접속일: 2019.8.10; 나무위키, <https://namu.wiki/w/병맛>, 최종 접속일: 2019.8.10.)
- 11) 한편, “웹툰(webtoon)이란 웹사이트의 ‘웹(web)’과 ‘카툰(cartoon)’의 합성어이다. ‘인터넷만화’, ‘온라인만화’, ‘디지털만화’, ‘모바일만화’ 등 기술적인 진화를 거치며 개념적으로 폭넓은 스펙트럼을 지니게 되었으며, 넓은 의미에서 인터넷 미디어를 통해

대중적으로 확산된 시기는 2000년대 후반에서 2010년대 초반에 이르는 시기로 앞서 지적한 것과 유사하게 이를 ‘90년대생들’에 의해 형성된 흐름으로 보기에 다소 무리가 있다. 한편, 책의 저자 임홍택의 출생년도는 1982년이다. 흥미롭게도 ‘병맛 웹툰’ 작가로 언론에 의해 자주 호명된 작가 조석과 이말년은 모두 1983년생이다. 임홍택은 한 언론 인터뷰에서 ‘90년대생을 이해하고 싶어서’ 이 책을 썼다고 밝혔다.<sup>12)</sup> 저자는 자신과 거의 동년배인 집단이 창작하고 향유한 ‘병맛’을 미지의 세대인 ‘90년생’을 이해하는 키워드로 삼고있는 셈이다.

‘병맛’이 주류 사회의 주목을 받기 시작했던 2000년대 후반과 2010년대 초반에도 ‘병맛’은 ‘청년층’ 혹은 ‘20대’만의 독특한 문화 코드로 이해되었다. 지금과 다른 점이 있다면 이러한 이해 방식이 매우 자연스럽게 느껴졌다는 것이다. 특히 ‘병맛’은 이 시기 역시 ‘새로운’ 매체로 여겨진 웹툰과 거의 같은 것으로 이해되었는데 웹툰 역시 ‘병맛’과 함께 ‘20대’만의 매체로 이해되었다. 이 논문은 당연하고 자연스럽게 여겨졌던 이러한 이해 방식, 즉 ‘병맛 웹툰’이 하나의 ‘새롭고’ ‘젊은’ 문화 현상으로 발견되고 해석된 특정한 방식을 비판적으로 검토해보려고 한다. 보다 구체적으로 말해 이 논문은 언론 매체와 학계가 ‘병맛 웹툰’을 수용하고 해석한 방식이 ‘세대화된 방식으로 담론화’되었음을<sup>13)</sup> 주장하고자 한다.

‘병맛’ 탄생 당시 ‘병맛 웹툰’과 ‘병맛’ 코드를 만들고 즐겼던 주체의 연령대가 주로 20대였다는 현상 자체를 부정하려는 것은 아니다. 다만, 이

---

연재되는 만화 전체를 가리킨다.” (윤기현·정규하·최인수·최해솔, 『웹툰 통계 분석을 통한 한국 웹툰의 특징』, 『만화애니메이션 연구』 38, 한국만화애니메이션학회, 2015, 181쪽.)

12) <“후배가 ‘점심시간은 자유시간’이라 말한다고 당황하지 마세요”, 『경향신문』, 2019.5.20. [http://news.khan.co.kr/kh\\_news/khan\\_art\\_view.html?artid=201905202027015&code=960205](http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201905202027015&code=960205).

13) 김선기, 『청년세대 구성의 문화정치학』, 『언론과 사회』 24, 언론과 사회, 2016, 41쪽.

논문이 주목하는 것은 그러한 현상이 의미화된 방식이다. “병맛” 문화 = 새로운 청년 문화라는 공식은 앞서 보았듯 그 담론적 생명력을 유지하고 있다. 이는 ‘병맛’을 생산하고 소비하는 주체의 주된 연령대라는 사실 확인의 영역과 구분되는 ‘병맛’을 ‘20대’라는 특정한 나이대와 연결짓는 담론적 영역이 있음을 시사한다. 이 논문은 이러한 담론이 형성되기 시작한 때로 돌아가 그것이 형성된 과정과 작동방식을 살피고 일정한 함의를 도출하고자 한다.

## 2. 세대화된 ‘병맛’ 담론의 탄생

### 2-1. 키치와 세대론의 결합: 언론의 ‘병맛’ 담론

위근우 기자는 한 칼럼에서 ‘초기 웹툰을 다루는 언론의 담론은 거의 대부분 ‘병맛’이라는 키워드에 맞춰져 있었다’고 언급한 바 있다.<sup>14)</sup> 이를 빌려와 ‘초기 ‘병맛’을 다루는 언론의 담론은 거의 대부분 ‘웹툰’이라는 키워드에 맞춰져 있었다.’고 조금 고쳐써도 크게 틀린 말은 아니다. 이 절에서는 “병맛=웹툰이라는 공식이 큰 무리 없이 통용되었던 시기를 중심으로 언론의 ‘병맛’ 담론을 검토할 것이다. 우선 ‘병맛 웹툰’을 다룬 첫 기사를 살피는 것으로 논의를 시작해보려고 한다. 첫 기사는 2009년 10월 16일자 『전자신문』의 〈만화로 보는 세상 키치적 웹툰들〉로 확인된다. 아래는 기사의 일부를 인용한 것이다.<sup>15)</sup>

14) <‘병맛’ 계보 잇는 진짜가 나타났다!〉, 『한겨레』, 2014.10.11. <http://www.hani.co.kr/arti/culture/movie/659236.html>.

15) 〈만화로 보는 세상 키치적 웹툰들〉, 『전자신문』, 2009.10.16. <http://www.etnews.com/200910150041>.

문화 조류가 아닌 한 대상을 지칭할 때의 ‘키치’는 어원의 천박함이나 비표준성을 감내하고 한국의 대중이 흔히 쓰는 말로는 싸구려, 삼류를 뜻하는 왜곡된 일본어 표현 ‘쌈마이’ 또는 요즘 인터넷에서 한창 유행하는 ‘병맛’(‘병신맛이 난다’의 준말, 장애인 비하 의도 없음을 양해 바람) 등으로 소개할 수 있겠다.

이 인용문을 통해 확인할 수 있듯 이 기사는 ‘병맛’을 ‘키치스러움’이 ‘대중 트렌드화’된 것으로 이해하고 있다. 기사는 ‘병맛’을 웹툰에 한정지어 이해하는데 이때 웹툰의 ‘키치스러움’은 ‘차마 잘 그렸다고는 할 수 없는 그림, 이른바 ‘비호감’ ‘막장스러운’ 소재에 통상적인 이해를 거부하는 듯한 어이없는 개그’로 설명된다.<sup>16)</sup> 즉, 이 기사에서 ‘병맛’ 코드는 그림체, 소재, 웃음 유발 방식 등 작품 내적 요소이자 질적 요소로 구성되어 있으며 이때, ‘병맛’은 주로 질적인 함량 미달(또는 그렇게 보이는 것)로 설명된다. 달리 말해 이 기사에 나타난 웹툰의 ‘병맛’ 코드는 세대주의적 요소를 가지고 있지 않다. 한편 기사에는 조석의 〈마음의 소리〉와 귀귀의 〈정열맨〉, 〈열혈초등학교〉 등이 병맛 웹툰의 예로 제시되고 있는데, 현재 병맛 웹툰 작가로는 가장 대중적 인지도가 높은 이말년과 〈이말년씨리즈〉에 대한 언급은 없다.<sup>17)</sup>

16) 〈만화로 보는 세상 키치적 웹툰들〉, 『전자신문』, 2009.10.16.

17) 네이버 웹툰에 〈이말년씨리즈〉가 연재되기 시작한 것은 2009년 11월의 일로 이 기사가 작성된 이후의 일이다. 다소 의아하게 생각될 수 있으나, 〈이말년씨리즈〉는 네이버 웹툰에 연재되기 이전부터 이미 어느 정도 유명한 작품이었다. 인터넷 커뮤니티에 올라오던 작품인 〈이말년씨리즈〉는 네이버 웹툰에 연재되기 이전에 야후 카툰세상에 먼저 정식 연재되기 시작했는데 그 시점이 2009년 1월 말이다. 이것이 대중적 인기를 끌면서 〈이말년씨리즈〉는 네이버 웹툰에도 연재되기 시작했다. 이후 한동안 〈이말년씨리즈〉는 야후 카툰세상과 네이버 웹툰 두 곳에 동시 연재되었다. 같은 내용의 웹툰이 두 곳에 연재된 것은 아니고 야후 카툰세상에 일주일 두 번 연재되던 것이 한 번으로 줄어든 대신 요일을 달리해 네이버 웹툰과 야후 카툰세상에 각각 일주일에 한 번씩 연재되었다. (〈이말년씨리즈〉의 야후 카툰세상 연재 정보는 나무위

하지만 이내 이말년과 <이말년씨리즈>는 ‘병맛 웹툰’의 대표적 작가와 작품으로 빠지지 않고 호명되기 시작한다. 약 두 달 후 게재된 『한겨레 21』 기사는 “<신의 물방울>이나 <맛의 달인>에서 ‘귀에 불꽃이 터지고 전투업이 녹아내리는 맛’이라고 찬사를 늘어놓아도, 직접 혀에 대보기 전에는 알 수 없는 법. 그러나 ‘병맛’만큼은 보는 것만으로도 ‘아 이거였구나’ 하며 확인할 수 있는 방법이 있다. ‘이말년’ 덕분이다.”라는<sup>18)</sup> 말로 ‘병맛’을 소개한다. 이 기사에서 <이말년씨리즈>는 ‘병맛’과 거의 같은 것으로 취급되고 있다. 하지만 이 기사에서도 여전히 ‘병맛’과 청년세대 담론은 거리를 유지하고 있다. “세상은 우리에게 웰메이드가 아니면 살아남을 수 없다고 한다. 모두에게 완벽 스펙의 ‘엄친아’ ‘엄친딸’이 되라고 한다. 그래서일까? 우리가 이런 허술한 ‘병맛’에 희열을 느끼게 되는 것이.”라는<sup>19)</sup> 막연한 언급만이 기사 말미에 짧게 등장할 뿐이다.

‘병맛’과 ‘병맛 웹툰’이라는 기호가 세대론적 기호와 결합하기 시작한 것은 ‘병맛 웹툰’을 단순한 소개나 설명 대상이 아닌 ‘진지한’ ‘분석’의 대상으로 본 기사가 등장하기 시작하면서이다. 이러한 기사에는 공통적으로 분석의 권위자로 평론가나 학자 등이 등장한다.

평론계에서는 ‘병맛 만화’를 어떻게 볼까. 박인하 청강문화산업대학 만화일러스트레이션과 교수는 병맛 만화의 핵심 키워드는 ‘공명’이라고 말했다. 비록 형식적 완성도는 떨어지지만 독자들은 그 속에서 취향이나 자신들이 공유하고 있는 코드를 발견한다는 것. 또 하나의 특징은 이른바

키의 ‘이말년씨리즈’ 항목을 참조. 나무위키, <https://namu.wiki/w/이말년씨리즈>, 최종 접속일: 2019.7.4.)

18) <망년의 병맛은 이말년과 함께>, 『한겨레21』, 2009.12.18. [http://h21.hani.co.kr/arti/culture/culture\\_general/26327.html](http://h21.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/26327.html).

19) <망년의 병맛은 이말년과 함께>, 『한겨레21』, 2009.12.18. [http://h21.hani.co.kr/arti/culture/culture\\_general/26327.html](http://h21.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/26327.html).



페인 또는 루저 문화다. 1980년대까지 대본소 만화를 지배하고 있던 코드는 비범한 인간들의 성공 스토리이지만 2000년 이후 청년문화의 특징인 루저 정서를 반영하는 만화가 독자의 공감을 끌어냈다는 평가다. 박 교수는 “아직 본격적으로 고찰한 논문이나 비평은 없지만 특히 21세기 청년문화의 변화라는 측면에서 진지하게 다뤄볼 필요가 있다”고 덧붙였다. (밑줄 인용자)

위 인용문은 『주간경향』의 2010년 3월 23일자 기사, 〈언더그라운드 넷병맛 만화는 왜 대세가 됐을까〉의 일부를 발췌한 것이다.<sup>20)</sup> ‘루저 문화’, ‘청년문화’, ‘루저 정서’ 등의 세대론적 기호와 결합한 ‘병맛 만화’는 이제 보다 진지하고 본격적인 문화적 분석의 대상이 된다. 이때, ‘병맛 만화’는 ‘비록 형식적 완성도는 떨어지지만’ 즉 질적인 면에서는 다소 떨어지지만, 사회 문화적 맥락에서는 ‘21세기’ 새로운 ‘청년문화’의 특징을 반영하기에 의미가 있는 것으로 구성된다. 한편 이 기사에서 ‘병맛’의 질적 특성을 설명하는 방식은 이전 기사와 유사하다.

비슷한 시기에 게재된 『한겨레21』의 기사도<sup>21)</sup> 『주간경향』의 기사와 유사하다. 이 기사에서도 대중 문화 평론가의 발언을 통해 ‘병맛’과 ‘병맛 만화’가 ‘젊은이’, ‘패배자라는 정서’, ‘루저 문화와 결합하는 양상이 나타난다. 한편, 이 기사에서 ‘병맛’의 ‘키치스러움’은 ‘싸구려 B급 문화’라는 말로 표현된다. 이 기사의 말미에는 이말년 인터뷰가 실려있는데 인터뷰의 표제가 ‘병맛은 병맛일 뿐, 분석하지 말자’이다. 이러한 표제는 오히려 ‘병맛’이 분석의 대상이 되었음을 징후적으로 보여준다.

이렇게 ‘루저’ 혹은 ‘루저 문화’와 결합한 ‘병맛’은 이후 청년세대 호명

20) 〈언더그라운드 넷병맛 만화는 왜 대세가 됐을까〉, 『주간경향』, 2010.3.23. <http://wekly.khan.co.kr/khnm.html?mode=view&code=115&artid=201003171805591&pt=nv>.

21) 〈병맛 만화, 루저들의 코닥지를 후벼주는 맛!〉, 『한겨레21』, 2010.4.8. [http://h21.hani.co.kr/arti/culture/culture\\_general/27079.html](http://h21.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/27079.html).

방식에 따라<sup>22)</sup> ‘잉여’, ‘잉여 문화’ 등의 기호와도 결합하게 되는데 기호의 차이만이 있을 뿐 세대론적 기호와 결합한다는 면에서는 차이가 없다. ‘병맛 웹툰’이 세대주의적 분석의 대상으로 자리잡는 과정에서 ‘이말년’은 대표적인 20대 ‘청년’ 표상 중 하나로 등장하게 된다. 약 1년의 시간차를 두고 있는 『동아일보』 인터뷰와 『주간경향』 인터뷰를 비교해보면, ‘병맛’ 코드와 ‘병맛 웹툰’에 세대론적 기호가 결합하는 양상과 함께 ‘이말년’이 ‘20대’를 대표하는 표상으로 자리매김하는 것을 관찰할 수 있다.

『동아일보』의 경우 ‘웹툰작가 릴레이 인터뷰’라는 기획<sup>23)</sup> 아래 이말년 인터뷰를 진행했다.<sup>24)</sup> 인터뷰 내용을 보면 흥미롭게도 ‘병맛’이라는 단어가 등장하지 않는다. 이말년 작품 특유의 분위기는 ‘의식의 흐름’이라는 단어로 표현되고 있다. 인터뷰를 보면, ‘30대 중반 이후의 사람들 대부분은 만화 자체를 이해하지 못한다’는 표현이나 아버지의 작품평과 ‘실제 독자의 반응은 반대’라는 표현이 있기는 하지만 이를 세대론적인 것으로 보기는 어렵다. 이와 유사한 내용이 다른 기사에서는 매우 분명하게 세대주의적으로 표현되었기 때문이다. 다른 기사의 경우<sup>25)</sup> “요즘 인터넷 만화계(웹툰)에서 ‘병맛의 꼭대기(?)’라는 찬사를 듣는 ‘이말년’ 작가(본명 이병건)는 “아버지가 재미있다고 칭찬하는 만화는 올리면 꼭 망한다”라고 말했다.”라는 언급에 “세대 간의 웃음 코드가 달라진 것이다.”라는 보다 명확한 세대주의적 해석을 덧붙이고 있다.

22) 청년세대 담론과 호명 방식의 변화에 대해서는 다음의 논문을 참조하였다. 이광식·윤자형, 『청년 대중서로 본 동시대 청년 담론의 전개 양상』, 『언론과 사회』 26권 2호, 언론과 사회, 2018, 77-127쪽.

23) ‘웹툰작가 릴레이 인터뷰’ 기획은 2009년 10월 27일부터 2010년 2월 14일까지 진행되었으며 총 24명의 웹툰 작가와 인터뷰를 했다.

24) 〈웹툰작가 릴레이 인터뷰(6) 이말년 ‘의식의 흐름’ 인터뷰〉, 『동아일보』, 2009.12.2. <http://www.donga.com/news/article/all/20091202/24517194/1>.

25) 〈만화의 대세는 이제 ‘병맛’이다〉, 『시사저널』, 2010.5.12.

이말년의 『동아일보』 인터뷰와 약 1년의 시차가 있는 『주간경향』 인터뷰를 보면, 그 차이는 더 분명해진다.<sup>26)</sup> 이말년 인터뷰가 실린 『주간경향』 898호는 표지명부터 ‘20대 세대논쟁 2라운드’였다. 이말년 인터뷰 기사 도입부에는 아래 인용문과 같은 편집자주가 달려있다.

20대 기획에서 그를 만나는 것은 이런 이유다. 어떻게 보면 그는 성공한 20세대. 비록 취직을 한 것은 아니지만 자기가 하고 싶은 일을 하면서, 또 돈도 벌 수 있었으니. 게다가 그 세대의 시대정신이라는 것이 있다면 그가 그린 엉뚱한 상상들은 그 정수(精髓)를 담고 있다고나 할까. 그는 자신의 ‘성공’이 흐름을 잘 타서라고 했다. 내일을 기약할 수 없다. 그것 역시 동년배 세대, 더 나아가 2010년 한국사회를 살아가는 사람들의 가슴 한 구석에 향존하는 불안이다. <편집자 주> (밑줄 인용자)

‘이말년’을 ‘웹툰작가’로 호명하며 그의 작품을 ‘의식의 흐름’으로 봤던 『동아일보』와 달리 『주간경향』은 ‘20대 기획’의 틀 안에서 ‘이말년’을 호명한 후 그의 작품을 ‘세대의 시대정신’을 담고 있는 것으로 평가하고 있다. 이들 두 인터뷰를 함께 보는 것은 이처럼 ‘이말년’이 놓인 맥락과 호명 방식의 차이를 확연히 느낄 수 있게 해준다.<sup>27)</sup>

지금까지의 논의를 간단히 정리하면 다음과 같다. ‘병맛 웹툰’을 소개

26) 〈커버스토리“취미로 한 것이 시대를 잘 타서 성공”〉, 『주간경향』, 2010.10.28.

27) 본문에서는 『동아일보』와 『주간경향』라는 흔히 말하는 보수 매체와 진보 매체의 기사를 서로 비교하고 있다. 따라서 매체의 성향이 이러한 차이 발생의 원인일 수 있지 않느냐는 합리적 의심이 들 수 있다. 하지만 『조선일보』 기사에도 ‘병맛’이 세대론적 기호를 통해 구성되는 양상이 나타난다. (〈우린 ‘나머지’가 아니다... 골방 밖으로 나온 ‘잉여’〉, 『조선일보』, 2013.11.4., A23쪽.) 다만, 매체 성향에 따라 각 매체에 나타난 청년세대 담론 양상이 달라지기는 한다. 하지만 청년세대 담론을 전유하고자 한다는 점에서는 같다. 매체 성향에 따른 청년세대 담론 전유 양상에 대해서는 다음을 참조할 수 있다. 김선기, 『청년세대 구성의 문화정치학』, 『언론과 사회』 24, 언론과 사회, 2016, 5-68쪽; 김선기, 『청년팔이 사회』, 오월의봄, 2019, 90-114쪽.

하거나 설명한 초기의 기사들은 ‘병맛 웹툰’의 장르 내적 특성에 보다 주목했으며, 그 내적 특성을 ‘키치스러움’ 혹은 ‘발로 그린 듯한 낙서체’, ‘기승전결의 맥락도 없’는 ‘개그 패턴’ 등으로 설명했다. 이후 ‘병맛 웹툰’의 장르 내적 특성과 함께 병맛의 사회 문화적 맥락을 본격적으로 분석한 기사들이 등장하기 시작하는데<sup>28)</sup> 이때, 그 사회 문화적 맥락은 세대론적 틀을 통해 설명된다. 한편 위와 같은 큰 흐름 속에서 ‘이말년’은 ‘20대’의 대표적 표상 중 하나로 자리매김하게 된다.

이처럼 ‘병맛 웹툰’에 대한 언론의 담론 형성 과정은 ‘병맛’ 코드가 키치적 요소와 세대론적 요소의 결합으로 구성되는 과정을 보여준다. 최근의 언론 담론도 이러한 자장 안에 있다. ‘병맛 웹툰’의 구성요소로 이해되던 ‘병맛’ 코드는 대략 2012년을 기점으로 문화 영역 전반으로 퍼져 나가는데 이 시기 ‘병맛’이라는 단어가 들어간 기사수는 급증하고 그에 맞춰 ‘병맛 문화’나 ‘병맛 웹툰’에 대한 기사가 전체 ‘병맛’ 관련 기사에서 차지하는 비중은 크게 줄어들었다. 다만, 특기할 만한 것은 ‘병맛’ 코드가 웹툰이 아닌 다른 영역에 적용될 때는 그 세대론적 함의가 희미해진다는 것이다.<sup>29)</sup>

28) 본문에 인용한 기사에 더해 다음의 기사도 참조할 수 있다. <2011년 ‘병맛’ 을 아느냐… 인터넷 신조어 ‘병맛’의 사회학>, 『국민일보』, 2011.9.1. <http://news.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0005312071>.

29) 예를 들면, 가수 사이의 음악이나 각종 TV 예능 프로그램, 영화 등을 병맛 코드로 설명한 기사에서는 세대론적 기호를 찾아보기 힘들다. 관련해서는 다음의 기사들을 참조할 수 있다. <월드스타 싸이④전문가가 다시 본 뮤비, “키치, 그러나 세련미”>, 『이데일리』, 2012.8.24; <요즘 TV ‘병맛’ 중독되다>, 『경향신문』, 2012.7.10; <진지함 따윈 개나 줘버려! ‘병맛’ 히어로 영화들>, 『씨네21』, 2019.4.13. 이 기사들의 인터넷 주소는 아래에 차례로 기재한다. [http://news.khan.co.kr/kh\\_news/khan\\_art\\_view.html?artid=201207102110005&code=960801](http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201207102110005&code=960801); <https://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=01125046599630600&mediaCodeNo=258>; [http://www.cine21.com/news/view/?mag\\_id=92761&utm\\_source=naver&utm\\_medium=news](http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=92761&utm_source=naver&utm_medium=news).

한편, 세대론적 관점에서 해석된 ‘병맛’은 문화 평론가, 교수 등 학술적 권위를 지닌 인물들의 발화를 통해 전달됨으로써 그 권위와 설명력을 획득할 수 있었다. 학술장에서의 ‘병맛’ 담론 형성은 ‘병맛’의 세대론적 함의를 보다 정교화시키는 방향으로 진행되었는데 다음 절에서는 이를 보다 자세히 살펴볼 것이다.

## 2-2. 자의적으로 해석된 〈이말년씨리즈〉: 학술장의 ‘병맛’ 담론

‘병맛 웹툰’을 본격적으로 분석한 첫 번째 학술적 시도는 김수환의 논문이다.<sup>30)</sup> 김수환은 논문의 서론에서 “21세기 한국사회에서 웹툰은 20대 청년층의 주체성 모델 혹은 최소한 그에 대한 흔적이나 징후로서 간주될 수 있을까?”라는 질문을 던진 후 ‘한국 웹툰계에서 눈에 띄는 트렌드를 형성하고 있는 ‘병맛 만화’라 불리는 한 현상’을 살펴보겠다고 말한다.<sup>31)</sup> 즉, 논자는 ‘병맛 만화’를 20대 청년층의 문화로 전제한 상태에서 논의를 시작한다. 이 논문에 의하면, ‘병맛 만화’에는 ‘조야한 그림체와 과격한 서사 파괴 경향이 나타나는데 이는 ‘서사를 가진 삶’이 불가능해진 사회적 맥락이 반영된 것이다. ‘병맛 만화, 넓게는 ‘병맛 문화’의 유행은 이러한 문화를 향유하는 ‘잉여(성)’ 혹은 ‘루저 정서’를 지닌 청년 주체 즉 스스로를 루저나 잉여로 여기는 주체의 탄생에서 비롯된 것으로 설명될 수 있다.<sup>32)</sup>

30) 김수환, 『웹툰에 나타난 세대의 감성구조』, 『탈경계 인문학』 4권 2호, 이화여자대학교 이화인문과학원, 2011, 101-123쪽.

31) 김수환, 『웹툰에 나타난 세대의 감성구조』, 『탈경계 인문학』 4권 2호, 이화여자대학교 이화인문과학원, 2011, 104쪽.

32) 김수환, 『웹툰에 나타난 세대의 감성구조』, 『탈경계 인문학』 4권 2호, 이화여자대학교 이화인문과학원, 2011, 106-109쪽.

특히 이 논문은 ‘병맛’을 즐기는 잉여로서의 청년 주체에 주목한다. ‘병맛 만화’의 ‘대명사’인 〈이말년씨리즈〉를 분석하면서 김수환은 〈이말년씨리즈〉에 나타난 패러디를 강조한다. 그는 ‘이말년식 패러디의 차별적 특징’을 “인터넷-서브컬처 코드들’의 본격적이고 전면적인 도입”으로 규정한 후 ‘보통의 평범한 인터넷 이용자가 아니라 삶의 시간 상당부분을 웹에서 거주하는’ 사람만이 이러한 코드를 따라잡을 수 있다고 지적한다. 이말년식 패러디를 즐기는 ‘동세대 독자들’에게 이것은 잉여로서의 ‘일종의 ‘정체성 식별(identification)’의 절차’가 된다. 이처럼 이말년의 작품을 즐기는 동세대의 20대 독자 즉 청년세대는 ‘삶의 시간 상당부분을 웹에서 거주하는’ 잉여 존재로 규정된다.<sup>33)</sup>

김수환 이후 ‘병맛 웹툰’을 분석한 또다른 논문으로는 홍난지와 박진우의 공동 연구 논문과<sup>34)</sup> 권경미의 논문이<sup>35)</sup> 있다.<sup>36)</sup> 우선, 권경미의 논의는 김수환의 논의에 〈소년들은 무엇을 하고 있을까〉에 대한 텍스트 분석이 추가된 것이라 할 수 있다. 권경미 역시 김수환과 유사하게 ‘병맛 웹툰’의 서사를 ‘인과성이 떨어지는 이야기’로 보며<sup>37)</sup> 이말년 웹툰의 패러디적 요소와 이러한 패러디 코드를 공유할 수 있는 ‘거의 하루 종일 인터넷을 배회’하는<sup>38)</sup> 주체를 강조한다. 홍난지, 박진우의 논문은 ‘병맛

33) 김수환, 『웹툰에 나타난 세대의 감성구조』, 『탈경계 인문학』 4권 2호, 이화여자대학교 이화인문과학원, 2011, 113-114쪽.

34) 홍난지·박진우, 『병맛만화의 서사 구조에 관한 연구』, 『애니메이션연구』 10-3, 한국 애니메이션학회, 2014, 149-168쪽.

35) 권경미, 『일상툰의 소시민성과 병맛툰의 경계 너머 내러티브』, 『인문과학』 제62집, 성균관대학교 인문과학연구원, 2016, 273-300쪽.

36) 이 두 논문 모두 〈이말년씨리즈〉와 〈소년들은 무엇을 하고 있을까〉를 분석 대상 텍스트로 삼고 있다. 다만, 이 글에서는 앞선 논의와의 연관성 등을 고려해 각 논문에서 〈이말년씨리즈〉를 분석한 내용에 보다 초점을 맞춰 논의를 진행할 것이다.

37) 권경미, 『일상툰의 소시민성과 병맛툰의 경계 너머 내러티브』, 『인문과학』 제62집, 성균관대학교 인문과학연구원, 2016, 288쪽.

38) 권경미, 『일상툰의 소시민성과 병맛툰의 경계 너머 내러티브』, 『인문과학』 제62집,

만화에 나타난 ‘탈서사’,<sup>39)</sup> 김수환의 표현을 빌리면, ‘서사 파괴 경향을 ‘병맛만화’라는 장르의 서사 구조적 특성으로 보고 이를 규명하려는 시도라 할 수 있다.

홍난지, 박진우는 우선 ‘병맛만화’와 ‘병맛 요소를 적용한 만화’를 구분한다. 이 논문에 의하면 ‘전체적인 흐름의 납득이 가능한가, 가능하지 않은가를 기준으로 이 둘을 구분할 수 있다.’<sup>40)</sup> 이 논문은 ‘병맛만화’를 ‘전체적인 흐름의 납득이 ‘가능하지 않은’ 웹툰으로 규정한다. 또 논문에 따르면, ‘병맛만화에서 전체적인 흐름을 파악할 수 없는 이유는 ‘개연성 파괴’ 요소가 이야기 전개를 방해하기 때문이다. 즉, ‘병맛만화는 결말부분만이 아니라’ ‘기승전결의 서사구조단계에 구애되지 않고 병맛 요소들이 투입됨으로써 서사 전반에 걸친 예측불가능성’을 만들어낸다는 것이다.<sup>41)</sup>

이들 세 연구는 ‘병맛 웹툰’의 서사적 특성을 서사(성)의 파괴로 설명한다는 공통점이 있다. 차이가 있다면, 홍난지와 박진우는 ‘병맛 웹툰’이 하나의 장르로 성립할 수 있다는 점을 전제로 서사의 파괴를 장르적 속성으로 설명하지만,<sup>42)</sup> 김수환과 권경미는 이러한 특성을 사회 문화적 맥락의

성균관대학교 인문과학연구원, 2016, 288쪽.

39) 홍난지·박진우, 「병맛만화의 서사 구조에 관한 연구」, 『애니메이션연구』 10-3, 한국 애니메이션학회, 2014, 156쪽.

40) 홍난지·박진우, 「병맛만화의 서사 구조에 관한 연구」, 『애니메이션연구』 10-3, 한국 애니메이션학회, 2014, 157쪽.

41) 홍난지·박진우, 「병맛만화의 서사 구조에 관한 연구」, 『애니메이션연구』 10-3, 한국 애니메이션학회, 2014, 158-160쪽.

42) 이 연구도 청년세대 담론의 영향에서 완전히 벗어나 있지는 않다. 서론에 제시된 연구 전제를 보면 이 연구는 “첫째, 병맛만화는 전통적인 관습에 대한 저항과 동시대적 공감의 구조화되어 만화로 표출된 것이다. 둘째, 병맛만화는 출현당시부터 이미 구조적 완결성을 확립한 상태였다. 셋째, 병맛 요소는 웹툰의 개그요소로 사용되고 있다.”는 점을 전제하고 있다. ‘관습에 대한 저항’, ‘동시대적 공감’과 같은 표현에서 청년세대 담론의 영향을 확인할 수 있다. (홍난지·박진우, 「병맛만화의 서사 구조에 관한 연구」, 『애니메이션연구』 10-3, 한국애니메이션학회, 2014, 152쪽.)

반영으로 본다는 것이다. 특히 김수환과 권경미는 서사의 파괴를 ‘서사를 가진 삶’이 불가능해진 현실에 대한 청년세대의 저항으로 본다.

장르적 속성을 설명하기 위해서는 그 장르에 속하는 여러 작품에 공통적으로 나타난 특징적 면모에 집중할 수 밖에 없다. 마찬가지로 문화적 맥락을 강조하는 입장은 그러한 문화를 향유하는 특정한 주체에 주목하게 된다. 김수환과 권경미의 연구에서 중요한 과제는 누가, 어떻게 이러한 문화를 형성하고 향유하는가이며, 김수환과 권경미는 이를 패러디의 생산과 이러한 패러디를 알아채고 즐길 수 있는 ‘잉여력’을 지닌 독자로서의 잉여주체로 설명한다.

이하에서는 1) 서사의 결여, 2) 잉여주체와 패러디라는 두 가지 문제를 중심으로 실제 텍스트를 분석해보려고 한다. 세 논문이 공통적으로 〈이말년씨리즈〉를 분석 대상 텍스트로 삼고 있으므로 이 글도 〈이말년씨리즈〉를 중심으로 과연 〈이말년씨리즈〉는 서사를 결여하고 있는지, 또 패러디는 어떻게 나타나고 수용되고 있는지 등을 살필 것이다.

### 2-2-1. 〈이말년씨리즈〉의 서사성

김수환과 권경미의 경우 ‘병맛 웹툰’의 ‘서사 파괴 경향’ 혹은 ‘인과성이 떨어지는 이야기’로<sup>43)</sup> 보기는 하지만 이에 대해 분석하지는 않는다. 이들 논문에서 ‘병맛 웹툰=서사 파괴’라는 도식은 설명을 필요로 하는 부분이 아니다. 앞서 언급했듯 이들은 서사 파괴를 즐기는 문화를 살피는 데 더 관심이 있다. 따라서 여기서의 논의는 ‘병맛 웹툰’의 서사 구조를 밝히고자 한 홍난지, 박진우의 논의에서 시작하는 것이 보다 적당할 것이다.

43) 권경미, 『일상툰의 소시민성과 병맛툰의 경계 너머 내러티브』, 『인문과학』 제62집, 성균관대학교 인문과학연구원, 2016, 288쪽.



홍난지, 박진우는 <이말년씨리즈>에 나타난 ‘개연성 파괴의 유형’을 ‘정치·사회 풍자’, ‘관찰자 시선으로의 전환’, ‘전원 사망을 통한 갈등요인 소거’의 세 가지로 정리한다.<sup>44)</sup> 우선 이 세 유형이 서사의 개연성 파괴와 연결될 수 있는 것인지 다소 의문이다. 풍자는 일종의 기법적 문제로 풍자적 요소가 서사에 등장하는 것과 서사의 개연성은 엄밀히 말해 논리적 상관성이 없다. 논문에서 사례로 든 에피소드 중 하나인 ‘조선쌍놈’의 경우<sup>45)</sup> ‘유인촌 전 문화부 장관의 욕설’이라는 풍자 요소와는 별개로 외모가 출중하지만 노비인 인물과 양반이지만 못생긴 인물을 중심으로 전개되는 이야기로 읽힐 수 있다. ‘관찰자 시선으로의 전환’ 역시 서술시점 전환이라는 기법적 측면으로 이를 개연성 파괴 요소로 보는 것은 동의하기 어렵다.

‘전원 사망을 통한 갈등요인 소거’는 서사의 결말에 관한 논의로 보이는데 이를 개연성 파괴로 보려면 서사적 흐름과 관계없이 등장인물 전원이 사망해야한다. 논문에 예로 제시된 ‘웃음 장례식’을 살펴보자.<sup>46)</sup> 이 에피소드는 ‘코미디의 대부’ ‘계구만 옹’의 장례식에 쟁쟁한 개그맨들이 모이는 것에서 시작된다. 그 중 한 개그맨이 구멍난 양말을 신고 조문을 하다가 방귀를 똥다. 이를 ‘존경하는 선배님의 죽음을 기리기 위한 개그맨만의 방법’으로 받아들인 다른 동료 개그맨이 넘어지는 개그를 선보이면서 본격적인 개그 경쟁이 시작된다. 이때 개그맨의 넘어지는 행동으로 인해 장례식장의 물건들이 부서지고 음식을 준비하는 쪽에 놓여있던 가스통도 찌그러면서 구멍이 난다. 그리고 이는 다른 개그맨의 불쇼 시도가 폭발로 이어지는 계기가 된다. 이 에피소드에서 확인하게 되는 것은 개연성의 파괴가 아닌 개연성 확보를 위한 노력이다. 작가는 마지막

44) 홍난지·박진우, 『병맛만화의 서사 구조에 관한 연구』, 『애니메이션연구』 10-3, 한국 애니메이션학회, 2014, 161쪽.

45) 이말년, <이말년씨리즈> 4화, 『네이버 웹툰』, 2009.11.30.

46) 이말년, <이말년씨리즈> 8화, 『네이버 웹툰』, 2009.12.9.

폭발을 납득시키기 위해 에피소드의 시작부터 여러 사건들을 치밀하게 쌓아올리고 있다.

지적하고 싶은 것은 〈이말년씨리즈〉가 상당히 긴 기간동안 연재된 에피소드의 형식의 작품이라는 점이다. 야후 카툰세상 연재 분을 제외하고 네이버 웹툰 연재분만을 고려해도 〈이말년씨리즈〉의 회차는 총 156화이며, 에피소드는 총 84개이다.<sup>47)</sup> 이는 에피소드 별로 서사 구조나 서사가 차이를 보일 수 있음을 시사한다. 〈이말년씨리즈〉에는 이야기의 짜임새가 매우 좋은 에피소드들도 많다. 즉, 앞선 연구가 사례로 제시한 에피소드들이 서사 파괴 경향을 보인다고 하더라도 〈이말년씨리즈〉의 여러 에피소드 중 특히 서사성이 빈약한 에피소드를 연구자가 자의적으로 고른 것은 아닌가라는 의심이 여전히 남게된다.

〈이말년씨리즈〉 에피소드 중 ‘비둘기지옥’이나<sup>48)</sup> ‘잠은행’은<sup>49)</sup> 에피소

47) 여러 회차에 걸쳐 진행된 에피소드가 있다는 사실은 이미 그 자체로 해당 에피소드가 사건 전개에 관심을 가지고 있음을 보여준다. 이와 뚜렷한 대조를 보이는 것이 〈소년들은 무엇을 하고 있을까〉이다. 〈소년들은 무엇을 하고 있을까〉는 총 124화 분량이며 이 124화 각각이 개별 에피소드이다. 홍난지, 박진우의 연구와 권경미의 연구 모두 〈이말년씨리즈〉와 〈소년들은 무엇을 하고 있을까〉를 병맛 웹툰과 서사 파괴라는 관점에서 분석하고 있는데 이에 대해 동의하기는 매우 어렵다. 두 작품을 함께 보면 〈이말년씨리즈〉의 서사성의 오히려 더 뚜렷하게 보이기 때문이다. 이들 연구는 ‘병맛 웹툰=서사 파괴 장르’라는 도식에 〈이말년씨리즈〉를 끼워맞추듯 해석한 것처럼 보인다.

48) 이말년, 〈이말년씨리즈〉 67-70화, 『네이버 웹툰』, 2011.3.2.-2011.3.23. ‘비둘기지옥’은 ‘사람들이 187세대 아이폰이나 갤럭시S 184를 쓰고 있을 즈음의’ 아주 먼 미래를 시간적 배경으로 하는 이야기이다. 이 이야기는 다음과 같다. 먼 미래 도시의 비둘기들은 인간 사회에 완전히 적응, 언어를 구사하고 이족 보행을 하게된다. 사회에는 인간과 비둘기 사이의 갈등이 발생한다. 정부는 ‘비둘기박멸령’을 내린다. 하지만 비둘기로 인한 전염병이 발생하고 이로 인해 인간이 거의 전멸에 이른다. 사회를 장악한 비둘기는 이후 지나긴 진화 과정 끝에 깃털과 부리가 퇴화하면서 이전 인간의 형상을 하게된다. 반면 소수의 살아남은 인간들 역시 생존을 위한 진화 과정 끝에 보온을 위한 털, 딱딱한 것까지 먹을 수 있는 부리가 자란다. 즉 살아남은 인간은 이전 비둘기의 형상을 하게된다. 이 에피소드는 시작 장면처럼 길바닥에 쏟아진 토 등을 찾아먹는

드가 ‘上-中-下-下下’의 구성을 취하고 있는데 ‘하하’가 등장한다는 것은 분량 조절 실패를 의미하기도 하지만 동시에 서사의 마무리에 신경을 쓰고있다는 것을 보여주는 것이기도 하다. 특히 이 두 에피소드의 ‘BEST 댓글’을 보면, ‘은근 교훈이 있는 병맛’,<sup>50)</sup> ‘진짜 개소리같은데 현실성있음’<sup>51)</sup> 등의 반응을 확인할 수 있다. 이러한 독자 반응은 이 에피소드가 ‘현실성’ 있고 ‘교훈이 있는’ ‘이야기’로 읽히고 있음을 보여준다. 선우훈은 ‘2010년 이말년 작가의 네이버 웹툰 데뷔는 병맛의 성공과 동시에 죽음을 의미’하며 ‘기존의 만화적 분법을 파괴하는 것 자체가 경쟁력인 코드라 해도, 결국엔 ‘잘 만든’ 이야기와 ‘잘 읽히는’ 이미지가 인기를 얻는다고 지적한 바 있다.<sup>52)</sup> ‘비둘기지옥’과 ‘잠은행’에 달린 독자 댓글은 이런 지점을 잘 보여준다.

### 2-2-2. <이말년씨리즈>에 나타난 패러디

<이말년씨리즈>에서 패러디를 핵심적 요소로 보는 것은 <이말년씨리즈>의 서사성 결여를 전제로 한다. 읽고 즐길 만한 서사가 없음에도 이를 즐겨 보는 독자들이 있다는 것은 다른 즐길 거리가 있음을 암시하며

---

비둘기와 그 사이를 돌아다니는 도시의 인간들을 보여주며 끝이 난다.

49) 이말년, <이말년씨리즈> 94-97화, 『네이버 웹툰』, 2011.9.7.-2011.9.28. ‘잠은행’은 인간이 하루 8시간의 수면을 꼭 필요로 하며, 이 8시간을 채우지 못할 경우 다른 날 8시간 이상을 자더라도 부족한 시간을 채워야 한다는 것이 에피소드의 기본 설정이다, 그리고 시중 은행과 유사한 방식으로 잠을 대출해주는 ‘잠은행’이 있다. 이때 회사원이 회사 업무 수행과 승진을 위해 끊임없이 잠은행에서 잠을 대출하다가 상환할 수 있는 한계치를 넘어서게 되고 결국 영원한 잠(=죽음)에 빠지게 된다.

50) 이말년, <이말년씨리즈> 97화, 『네이버 웹툰』, 2011.9.28.

51) 이말년, <이말년씨리즈> 70화, 『네이버 웹툰』, 2011.3.23.

52) 선우훈, 『ISSUE INSIGHT』 커뮤니티의 진화 ‘병맛’ 코드도 바뀐다, 『N 콘텐츠』 2-1, 한국콘텐츠진흥원, 2017, 31쪽.

그것이 바로 패러디라는 것이다. 패러디에서 ‘패러디스트는 모방한 텍스트를 독자들이 알 수 있도록 전경화시켜야 하며 독자 또한 그 전경화에 의해 원텍스트를 알아볼 수 있는 안목<sup>53)</sup>’ 갖춰야 한다. 즉, 패러디는 원텍스트를 인지하고 있는 창작자와 수용자 없이는 발생할 수 없다. 김수환, 권경미가 볼 때 〈이말년씨리즈〉의 패러디 원텍스트는 웹에 거주하는 ‘잉여주체’가 아니면 창작할 수도 수용할 수도 없는 것이다. 그렇기 때문에 이들 논자에 의하면 ‘서사적인 의미를 확인할 수 없는<sup>54)</sup>’ 〈이말년씨리즈〉는 패러디를 만들고 즐길 수 있는 ‘잉여의, 잉여에 의한, 잉여를 위한 것<sup>55)</sup>’ 수밖에 없다.

우선 앞서 살폈듯 〈이말년씨리즈〉는 서사성을 결여하고 있지 않다. 이 작품에는 어떠한 이야기를 어떻게 할 것인가에 대한 고민이 담긴, 서사성을 갖춘 에피소드들이 많다. 패러디의 창작자라고 할 수 있는 이말년 역시 〈이말년씨리즈〉 연재를 마치며 한 위근우 기자와의 인터뷰에서 패러디에 관한 질문에 ‘내용 안에 패러디가 들어가는게 아니라 패러디를 하려고 만화를 꾸미는 상황’이 되는 것 같았다며 ‘최대한 안 넣고, 혹 넣더라도 내용에 영향 안 미칠 정도로 하려 했다’고 답한 바 있다.<sup>56)</sup> 이는 〈이말년씨리즈〉의 어느 시점부터는 창작자가 패러디를 그리 활발히 생산하지 않았음을 보여준다. 무엇보다 독자 역시 ‘패러디’가 아닌 ‘이야기’

53) 정끝별, 『패러디』, 모약, 2017, 15쪽.

54) 권경미, 『일상툰의 소시민성과 병맛툰의 경계 너머 내러티브』, 『인문과학』 제62집, 성균관대학교 인문과학연구원, 2016, 288쪽.

55) 권경미, 『일상툰의 소시민성과 병맛툰의 경계 너머 내러티브』, 『인문과학』 제62집, 성균관대학교 인문과학연구원, 2016, 289쪽.

56) 위근우, 『웹툰의 시대』, 알에이치코리아, 2015, 104쪽. 같은 내용의 인터뷰를 웹 상에서도 확인할 수 있다. 웹을 기준으로 인터뷰는 2012년 12월 20일에 발행되었다. 책은 위근우가 한 24인의 웹툰 작가 인터뷰와 해당 작가에 대한 작품론으로 구성되어있다.

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3575712&cid=59121&categoryId=59121>.

를 작품에서 읽어낸다. 앞서 언급한 독자 반응이 이를 반증한다.<sup>57)</sup>

2장의 논의를 거칠게 정리하면, ‘병맛’과 ‘병맛 웹툰’이 유행하는 사회 현상이 나타났고 언론과 학술장에서 이를 세대론적 틀로 설명했다는 것이다. 특히 학술장의 논의는 ‘병맛’의 세대론적 함의를 심화시키는 방향으로 이뤄졌는데 이것은 자의적으로 서사 파괴와 패러디를 강조하는 방식으로 <이말년씨리즈>를 해석한 결과였다. 이처럼 ‘병맛’ 담론은 ‘병맛’의 출현과 유행을 새로운 세대인 ‘잉여세대’에 의해 창조된 ‘병맛 문화’로 재구성한 일종의 청년세대 담론이며, 언론과 학술장은 서로 영향을 주고 받으며 이러한 ‘병맛’ 담론을 확대 재생산하였다.

### 3. ‘잉여세대’로서의 ‘병맛’ 주체 만들기: ‘병맛’ 담론의 작동방식

#### 3-1. 청년세대 담론으로서의 ‘병맛’ 담론

언론과 학계는 ‘병맛’을 왜 세대론 틀로 분석했는가? 그리고 세대화된 ‘병맛’ 담론은 어떻게 작동했으며 어떤 담론적 효과를 발생시켰는가? 이제 던져야 할 질문은 이런 것들이 될 것이다.

이 논문은 ‘병맛’ 담론이 청년세대 담론의 일종인 동시에 청년세대 담론의 부수적 효과로 나타난 것이기도 하다고 본다. 김선기는 “청년세대,

57) <이말년씨리즈>의 다른 에피소드에서도 이를 관찰할 수 있다. 예를 들어 <이말년씨리즈>의 에피소드 중 16화 ‘사망여행’ 상편 댓글창을 보면 “자살하러가면서 교통사고로 죽을까봐 걱정하네 ㅋ”라는 한 댓글에 “자살하러간게 아니고 다 올인하고 못따면 죽는다자나 이진 살고싶어해도상관없지 나라도 도박랜드가서 기왕죽을거 도박 다 올인해보고죽겠다 따면 강 빛 다갠고 인생피는격ㅎ”라고 답하는 다른 댓글이 있다. 한 독자가 의문을 표한 개연성 떨어지는 부분에 대해 다른 독자가 그 개연성을 설명해주고 있는 것이다. (이말년, <이말년씨리즈> 16화, 『네이버 웹툰』, 2010.2.3.)

그리고 ‘세대’라는 기호가 점점 더 자신의 실재성을 획득해가는 과정에서 청년세대담론의 부수적 효과들이 나타난다’고 지적하면서<sup>58)</sup> 그러한 부수적 효과 중 하나로 사회담론의 세대화를 제시한 바 있다. 사회담론의 세대화란 ‘다양한 사회적 문제들에 관한 담론들이 세대를 중간 매개 변인으로 설정하면서 세대화된 방식으로 담론화되는<sup>59)</sup> 것이라 할 수 있다. ‘사회담론의 세대화’라는 청년세대 담론의 부수적 효과는 ‘문화 텍스트’에도 적용될 수 있다. 즉 ‘작품의 생산과 소비, 그 과정 전반을 매개하는 비평에 이르기까지, 문화 텍스트에는 ‘청년’과 ‘청년 문제’ 내지는 ‘세대 문제’에 대한 특수한 이해 방식들이 침투해 있’다고 말할 수 있는 것이다.<sup>60)</sup>

‘사회의 다양한 현상들을 세대의 틀로 해석하는 일은 과거부터 존재해 왔다는 반론’이 있을 수 있겠지만, 김선기의 연구는 사회 현상을 세대론적으로 설명하는 이른바 ‘세대주의 현상’이 2000년대 이후의 한국사회에 나타나고 있음을 보여준다.<sup>61)</sup> 특히 ‘병맛’ 담론은 앞서 살펴봤듯 ‘이말년’과 〈이말년씨리즈〉에 대한 자의적 해석에 기대고 있다는 점에서 세대주의 현상의 적절한 사례로 볼 수 있을 것이다. 이처럼 ‘병맛’ 담론은 ‘2000년대 이후 한국사회 청년 세대 담론의 부상’이라는<sup>62)</sup> 사회적 맥락 안에 위치한 것으로 이해해야 한다. 배은경은 2000년대 이후 한국사회에서 청년세대 담론이 부상하게 된 사회적 배경으로 네 가지를 제시한다.<sup>63)</sup>

58) 김선기, 『‘청년세대’ 구성의 문화정치학』, 『언론과 사회』 24, 언론과 사회, 2016, 37쪽.

59) 김선기, 『‘청년세대’ 구성의 문화정치학』, 『언론과 사회』 24, 언론과 사회, 2016, 41-42쪽.

60) 김선기, 『청년팔이 사회』, 오월의봄, 2019, 28쪽.

61) 김선기, 『‘청년세대’ 구성의 문화정치학』, 『언론과 사회』 24, 언론과 사회, 2016, 42쪽; 김선기, 『청년팔이 사회』, 오월의봄, 2019, 134-138쪽.

62) 배은경, 『‘청년 세대’ 담론의 젠더화를 위한 시론』, 『젠더와 문화』 제8권 1호, 계명대학교 여성학연구소, 2015, 11쪽.

63) 배은경, 『‘청년 세대’ 담론의 젠더화를 위한 시론』, 『젠더와 문화』 제8권 1호, 계명대학교 여성학연구소, 2015, 11쪽.

2000년대 이후 한국사회 청년 세대 담론의 부상에는 대략 네 가지의 사회적 배경이 있다. 첫째, 경제 위기와 고용불안의 일상화가 청년층 노동조건의 급격한 악화로 이어지면서, 복지제정 배분이나 연금제도, 주택 정책 등을 둘러싼 세대 경쟁 혹은 세대 갈등의 이슈가 표면화되었다. 둘째, 2002년대통령선거 시기에 등장했던 2030세대 연합론 및 사회세력교체론이나 2012년 대선 때의 세대균열론과 인구학적 보수화론 등, 정치적 지형의 분절선으로서 세대를 주목하고 청년층을 정치변동의 주체로 보는 담론이 급증했다. 셋째, IT의 발전으로 온라인 및 모바일 문화생태계와 사회생활의 패권이 급격히 변화하면서, 청년층이 이러한 변화의 가장 적극적이고도 유능한 수용자이자 주체로서 각광받게 되었다. 넷째, 비혼화·만혼화·저출산 등과 관련하여 라이프스타일과 섹슈얼리티에 있어서의 세대 차이가 두드러지게 나타났다. (밑줄 - 인용자)

위의 인용문을 참조하면, ‘병맛’ 담론은 배은경이 첫째와 세째 배경으로 지적한 것과 관련이 있는 담론이라 할 수 있다. 배은경은 특히 첫째 배경과 관련된 대표적 청년세대 담론으로 ‘88만원세대’ 담론을 들고 있다. ‘88만원세대’ 담론은 동명의 단행본 『88만원세대』 출간으로 촉발되었다고 할 수 있는데 이 책이 출간된 것은 2007년의 일이다. ‘88만원세대’ 담론은 이후 다른 청년세대 담론에 지속적으로 영향을 미쳤다고 할 수 있다. 예를 들어 “88만원세대’ 담론이 출현한 이후 쏟아진 수많은 세대 명칭들과 세대 담론들은 대개 청년세대를 기성세대에 비해 경제적 약자의 위치에 놓는다.”<sup>64)</sup> ‘병맛’ 담론에 등장하는 ‘잉여세대’라는 명칭 역시 ‘88만원세대’처럼 경제적 약자로서의 청년세대를 상기시킨다.

김선기는 청년세대를 칭하는 여러 세대 명칭이 ‘경제적 현실을 상기시키는 것과 ‘단순히 나이로 구분해 집합적으로 표현’한 것, ‘세대의 문화

64) 김선기, 『청년팔이 사회』, 오월의봄, 2019, 80쪽.

적·소비적 취향을 설명'하는 것이 구분된다는 전제 하에 경제적 현실을 상기시키는 '88만원세대', '3포세대', '달관세대' 등의 세대 명칭은 단순 기표 수준에 머무르고 있는 다른 명칭과 질적으로 다르다고 보고 있다. 하지만 '병맛' 담론에 등장하는 '잉여세대'는 청년세대의 경제적 현실과 문화적 취향이 결합된 기호이다. 김선기는 '88만원세대' 이후 지속되어온 20대 세대론의 계보를 '정치적 주체화의 기획'의 관점에서 파악하고 있는데 '병맛' 담론의 경우 '정치적 주체화의 기획'인 동시에 '문화적 주체화의 기획'이었다고 할 수 있을 것이다.<sup>65)</sup>

세대 담론의 가장 큰 문제는 이러한 설명 방식이 세대 내부의 동질성을 전제로 형성된 것이라는 점이다. 관련 전문 연구자들이 '오늘날 청년세대의 가장 독특한 특징으로 이질성의 증가를 꼽고 있음에도 불구하고 한국의 청년세대 담론은 청년세대 내부의 이질성을 간과하는 경향이 있다.<sup>66)</sup> 특히 '세대'라는 세대 명칭은 그렇게 명명된 세대를 이질적 개인의 집합이 아닌 동일자로 인식하게 한다. 청년세대 담론이 '청년세대 내부의 이질성을 축소하고 동질성'을 강조하는 즉 '동일자로서의 세대'를 강조하는 가운데 형성된다는 사실은 청년세대 담론이 '세대 내의 특정 분파가 과대 대표되면서 필요한 것보다 과도한 담론적 권위를 부여받는 효과'와 동질성으로 포착할 수 없는 '어떤 사람들의 어떤 경험들을 주변화하면서 그러한 개인들을 잠재적으로 억압하는 효과'를 발생시킬 수 있음을 의미한다.<sup>67)</sup> '병맛' 담론 역시 그러한 효과를 발생시키는 방향으로 작동하였다.

65) '88만원세대' 담론에 대한 분석으로는 다음을 참조하였다. 김선기, 『청년팔이 사회』, 오월의봄, 2019, 79-89쪽.

66) 배은경, 『'청년 세대' 담론의 젠더화를 위한 시론』, 『젠더와 문화』 제8권 1호, 계명대학교 여성학연구소, 2015, 9쪽.

67) 김선기, 『'청년세대' 구성의 문화정치학』, 『언론과 사회』 24, 언론과 사회, 2016, 45-46쪽.



### 3-2. ‘병맛’ 주체와 타자들

청년세대 담론으로서의 ‘병맛’ 담론은 달리 말해 ‘동일자로서의 세대’를 강조하는 가운데 형성된 ‘주체화의 기획’이라 할 수 있다. 이는 ‘병맛’ 담론이 세대 내의 특정 주체가 세대를 과대 대표하는 한편 다른 주체는 타자화되는 방식으로 작동했음을 의미한다. 주체화의 기획이라는 측면에서 ‘병맛’ 담론을 풀어 쓰자면, ‘병맛’ 문화를 향유하는 주체로서의 ‘병맛’ 주체 만들기 정도가 될 것이다. 이때 ‘병맛’ 문화란 ‘서사 파괴’와 ‘잉여짓’을 통해 기성세대와 “서사를 가진 삶, 기승전결식의 전개가 가능한 삶”이<sup>68)</sup> 불가능해진 사회”에 저항하는 문화라고 할 수 있다. ‘병맛’ 담론은 특정한 삶의 서사와 잉여짓이 가능한 주체를 암묵적으로 전제하면서 여기에서 배제될 수밖에 없는 다른 청년주체들을 비가시화하는 방식으로 작동하였다. 이렇게 비가시화된 타자들은 장애인, 하층 계급, 여성이었다.<sup>69)</sup>

김선기는 ‘1970년대의 청년문화론, 1980년대의 386세대론, 1990년대의 신세대론’ 등 한국의 청년세대 담론이 ‘역사적으로 엘리트 계층의 청년들을 중심으로 구성되어온 것과 ‘비슷한 현상이 근래의 청년세대 담론에서도 똑같이 반복’되고 있다고 지적하면서 오늘날의 청년세대 담론은 ‘서울 소재 4년제 대학의 중산층 가정의 남성’을 모델로 삼은 듯하다고 평했다.<sup>70)</sup> 한편 배은경은 ‘청년의 증상으로 운위되는 현상들이 기실 현대 사회의 표준화된 남성 생애 달성의 어려움을 담고 있다고 말한 바

68) 김수환, 『웹툰에 나타난 세대의 감성구조』, 『탈경계 인문학』 4권 2호, 이화여자대학교 이화인문과학원, 2011, 107쪽.

69) 장애인, 하층 계급, 여성으로 범주를 분류해 썼지만 이러한 범주 구분은 물론 교차되어 성립할 수 있다.

70) 김선기, 『청년팔이 사회』, 오월의봄, 2019, 197쪽.

있다.<sup>71)</sup> 결국 병맛 서사가 “서사를 가진 삶 일반에 대한 성찰<sup>72)</sup>로 이어질 수 있다는 논의에서의 삶의 서사란 결국 ‘표준화된 남성 생애’ 모델을 전제하는 것일 수 있다.

청년 기획의 일환으로 『경향신문』에서 진행한 한 청년 장애인과의 인터뷰를 보면, 인터뷰 대상자는 대학진학율이 80%를 넘는 비장애인과 달리 절반 정도가 초졸인 장애인에게는 일반적인 ‘청년’ 문제를 이야기하기 어렵다라고 잘라 말한다.<sup>73)</sup> 특히 그는 ‘중증 장애인은 취업이나 자립을 생각할 수 있는 단계 이전에 기본적인 ‘생존’이 보장이 안 되는 상태’라고 말한다. 즉, 이들에게 문제는 ‘서사적 삶의 불가능성’이 아니라 ‘삶의 불가능성’ 그 자체이다.

특히, 장애인은 ‘병맛’ 담론에서 이중으로 타자화된다. ‘병맛’이라는 조어는 ‘병신 같은 맛’의 줄임말로 ‘조롱의 의미를 담아, 맥락 없고 형편없으며 어이없는 것을 접할 때 쓰는 말이다.<sup>74)</sup> ‘병맛’에 조롱의 의미가 담길 수 있는 것은, 또 이 단어에서 ‘자기 비하가 강한 루저 문화를 읽어내는 것이 가능한 이유는 ‘병신’을 ‘모자라는 행동을 하는 사람을 낮잡아 이르는 말’<sup>75)</sup> 사용하고 있기 때문이다. ‘병맛’ 주체가 저항적 혹은 냉소적 태도로 세상과 사회, 그리고 스스로를 ‘병신’이라고 칭할 때 장애인은 다시 한 번 타자화된다.

다만, 여기서 문제 삼고 싶은 것은 ‘병신’ 혹은 ‘병맛’이라는 단어 자체

71) 배은경, 『‘청년 세대’ 담론의 젠더화를 위한 시론』, 『젠더와 문화』 제8권 1호, 계명대학교 여성학연구소, 2015, 16쪽.

72) 김수환, 『웹툰에 나타난 세대의 감성구조』, 『탈경계 인문학』 4권 2호, 이화여자대학교 이화인문과학원, 2011, 107쪽.

73) 〈청년저주6 ‘병신’이라 부르지 마라〉, 『경향신문』, 2012.3.26. [http://biz.khan.co.kr/khan\\_art\\_view.html?artid=201203261141522&code=900312](http://biz.khan.co.kr/khan_art_view.html?artid=201203261141522&code=900312).

74) 〈병맛 만화, 루저들의 코딱지를 후벼주는 맛!〉, 『한겨레21』, 2010.4.8. [http://h21.hani.co.kr/arti/culture/culture\\_general/27079.html](http://h21.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/27079.html).

75) ‘병신’, 『표준국어대사전』, 국립국어원. <https://stdict.korean.go.kr/main/main.do>.

의 비윤리성이라기보다는 담론장 내에서의 ‘병맛’에 대한 사유 부재이다. ‘병맛’이라는 단어가 등장하는 수없이 많은 기사들 중 ‘병맛’이 ‘장애인’을 비하하는 의도로 읽힐 수도 있는 단어임을 의식이라도 한 기사는 10여건뿐이다.<sup>76)</sup> 마찬가지로 학술적 장에서도 ‘병맛’이라는 단어를 사용하고 ‘병맛 문화’와 ‘병맛 웹툰’ 등을 이야기하면서도 이러한 단어나 문화, 장르가 지닐 수 있는 혹은 지니고 있는 차별적 요소에 대해 논의하지 않았다. 우리 사회가 보여주는 ‘병맛’과 ‘장애인’에 대한 감수성의 최대치는 팔호나 각주로 ‘장애인 비하 의도 없음’을 표명하는 것, 혹은 한글 파괴 사례이자 차별적 언어 사용의 사례로 한글날 특집 학술대회에 다뤄지는 것 정도인 듯하다.<sup>77)</sup> ‘병신’에 대한 사유가 유독 황량한 ‘병맛’ 담론의 풍경은 장애인 인권 나아가 전반적인 인권에 대한 한국 사회 감수성의 현주소를 보여주는 것일지도 모르겠다.

‘병맛’ 담론은 세대 내 계급적 균열을 감추고 있기도 하다. ‘병맛’ 담론이 하층 계급 청년을 담론적 배제하는 방식은 삶의 서사보다는 ‘병맛’ 패러디를 즐길 수 있는 ‘잉여’ 주체의 구성 방식과 관련이 있다. 앞서 2장 2절에서는 학술장의 ‘병맛’ 담론이 〈이말년씨리즈〉 유행의 이면에서 패러디를 창작하고 즐기는 주체로서의 잉여주체를 자의적으로 읽어냈음을 논의하였다. ‘병맛’ 담론에서 ‘병맛’을 즐기는 것으로 상상된 잉여주체는 ‘삶의 시간 상당부분을 웹에서 거주하는’ 주체다.<sup>78)</sup> 그렇지 않고서는

76) 네이버 뉴스에 ‘병맛, 장애인’으로 검색하면 총 54건의 기사가 검색된다. (최종 검색일: 2019.7.9.) 이 54건의 기사를 검토해본 결과 관련성 없는 기사를 제외하면 14건의 기사가 ‘병맛’에 장애인 비하의 의미가 있을 수 있음을 인식하고 있는 기사이다.

77) ‘병신’이라는 단어 사용에 대한 사회적 논의의 부재를 문제시한 기사도 있다. 〈‘병신’은 쓰지 말아야 할 표현? 그전에 따져야 할 것〉, 『오마이뉴스』, 2018.4.24. 참조. [http://www.ohmynews.com/NWS\\_Web/View/at\\_pg.aspx?CNTN\\_CD=A0002427657&CMPT\\_CD=P0010&utm\\_source=naver&utm\\_medium=newssearch&utm\\_campaign=naver\\_news](http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002427657&CMPT_CD=P0010&utm_source=naver&utm_medium=newssearch&utm_campaign=naver_news).

78) 김수환, 『웹툰에 나타난 세대의 감성구조』, 『탈경계 인문학』 4권 2호, 이화여자대학

‘병맛’에 나타난 패러디를 알아챌 수 없고 따라서 ‘병맛’을 즐길 수도 없기 때문이다.

여기서 ‘삶의 시간 상당부분을 웹에서 거주하는’ 청년은 무엇을 의미하는가? 김선기는 ‘오늘날의 청년세대 담론’이<sup>79)</sup> 만들어낸 효과로 ‘청소년과 성인 사이에 ‘청년기’라는 시기가 새롭게 구성’되었다고 본다.<sup>80)</sup> 이렇게 구성된 청년은 성인보다는 청소년에 가까운 존재로 여겨진다. 결국 ‘삶의 시간 상당부분을 웹에서 거주’하면서 “‘잉여’를 꽤나 열심히 할 수 있는 ‘잉여’ ‘젊은이들’은<sup>81)</sup> 계급적 측면에서 볼 때 ‘부모의 지원을 바탕으로 성인기로의 이행을 유예하는 ‘청소년화된’ 청년’이며, 이렇게 구성된 ‘병맛’ 주체는 성인의 역할을 일찍 수행해야만 하는, ‘삶의 시간 상당부분을 ‘잉여’에 쏟을 수 없는 하층 계급 청년을 개념적으로 배제하게 된다.

보다 문제적인 것은 ‘병맛’ 담론의 젠더적 편향성이다. <이말년씨리즈>를 통해 ‘잉여주체’를 읽어냈던 ‘병맛’ 담론은 ‘이말년’이라는 육화된 잉여주체를 탄생시켰다. 김선기의 표현을 빌자면, ‘청년의 세대적 동질성을 과장하는 ‘청년세대’ 담론에 힘이 실릴 때 진짜 주목받는 이들은 ‘청년-남성-중산층-대학생-수도권’ 스펙트럼에 포함되는 청년층이지, 청년층 전체가 주목받는 것이 결코 아니다.<sup>82)</sup> 이는 ‘이말년’이 구성된 방식에도 그대로 적용된다. <이말년씨리즈> 연재 당시 ‘이말년’은 ‘4년제

교 이화인문과학원, 2011, 113쪽.

79) 여기서 ‘오늘날의 청년세대 담론’은 ‘88만원 세대’ 이후 이어진 ‘3포세대’, ‘달관세대’와 같은 일련의 청년세대 담론을 말한다. (김선기, 『청년팔이 사회』, 오월의봄, 2019, 149쪽.)

80) 김선기, 『청년팔이 사회』, 오월의봄, 2019, 148쪽.

81) 김수환, 『웹툰에 나타난 세대의 감성구조』, 『탈경계 인문학』 4권 2호, 이화여자대학교 이화인문과학원, 2011, 109쪽.

82) 김선기, 『청년팔이 사회』, 오월의봄, 2019, 202쪽.

대학(건국대학교)을 나온 ‘수도권(안산)’에 거주하는 ‘20대’ ‘남성’이었다. ‘이말년’에 대한 주목과 그의 개인적 조건은 우연적으로 짝지어진 것처럼 보일 수도 있다. 하지만 또다른 ‘병맛’ 작가 ‘컷부’에 대한 기사를 살펴 보면 자연인 이말년의 개인적 조건과 ‘병맛’ 표상으로서의 ‘이말년’이 우연적 조합만일 수는 없음을 보여준다.

컷부에 대한 기사를 찾아보면 〈‘병맛 웹툰 작가’ 컷부, 정체가 여자 선생님이라고?...‘획’〉,<sup>83)</sup> 〈‘소년들은 무엇을 하고 있을까’ 컷부 작가는 여자, 계다가 선생님?〉<sup>84)</sup>이라는 제목의 기사들이 검색된다. 설명을 덧붙일 필요를 크게 느낄 수 없을 정도로 이 기사들은 ‘병맛’ 창작자의 성별적 기본값이 무엇인지를 분명하게 보여준다. ‘이말년’이 ‘병맛 웹툰’ 작가와 잉여주체 그리고 ‘세대의 시대정신’을 그려내는 ‘20대’ 작가로<sup>85)</sup> ‘자연스럽게’ 받아들여질 때, ‘컷부’의 성별이 여성이라는 확인 불가능한 소문은 소문만으로도 기사거리가 되었다.<sup>86)</sup>

한편 ‘병맛’ 담론이 웹에서 상당한 시간을 거주하는 잉여주체를 상상했을 때 간과된 또다른 측면은 잉여주체가 머무르는 ‘웹’ 그 자체의 젠더이다. 여러 논자들이 이미 지적했듯 ‘병맛’이라는 말이 탄생한 디시인사이드를 포함해 많은 인터넷 커뮤니티의 기본값은 ‘남성’이다.<sup>87)</sup> 그러한 웹 공간에 뿌리를 두고 있는 ‘병맛 웹툰’에도<sup>88)</sup> 역시 세계와 인물을 젠더

83) 〈‘병맛 웹툰 작가’ 컷부, 정체가 여자 선생님이라고?...‘획’〉, 『서울경제』, 2014.4.16. <https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=001&oid=011&aid=0002500160>.

84) 〈‘소년들은 무엇을 하고 있을까’ 컷부 작가는 여자, 계다가 선생님?〉, 『강원일보』, 2014.4.16. <http://www.kwnews.co.kr/nview.asp?s=801&aid=214041500168>.

85) 〈‘커버스토리’ 취미로 한 것이 시대를 잘 타서 성공〉, 『주간경향』, 2010.10.28.

86) 컷부 작가의 개인적 정보에 대해서는 아직까지 정확히 밝혀진 바 없다.

87) 이와 관련해서는 다음의 논의를 참조할 수 있다. 이길호, 『우리는 디씨』, 이매진, 2012, 225-235쪽; 최태섭, 『잉여사회』, 웅진지식하우스, 2013, 155-172쪽.

88) 이말년도 디시인사이드의 카툰연재갤러리 출신이다.

편향적으로 재현하는 경향이 나타난다.

‘병맛 웹툰’의 대표적 사례로 자주 거론되는 웹툰은 조석의 <마음의 소리>, 귀귀의 <야심작 정열맨>과 <열혈초등학교>, 이말년의 <이말년씨리즈>, 컷부의 <소년들은 무엇을 하고 있을까>이다. 이들 작품의 주인공격 인물의 성별은 모두 남성이다. 주인공에 해당하는 인물의 성별 뿐만 아니라 병맛 웹툰에 등장하는 주요 인물의 성별은 대체로 그 기본값이 남성이다. <이말년씨리즈>의 마지막 화인 156화에는 <이말년씨리즈>의 ‘주요 출연자’를 마치 연극이나 영화의 소책자에서처럼 정리해둔 컷이<sup>89)</sup> 있는데 이 컷은 병맛 웹툰에 등장하는 인물의 성별 기본값을 보다 분명하게 확인할 수 있게 해준다.



<그림 1> <이말년씨리즈>의 ‘주요 출연자’

위에 제시한 그림 1을 보면<sup>90)</sup> <이말년씨리즈>의 ‘주요 출연자’를 확인할 수 있다. 여기에는 이름이 있는 12명의 등장인물과 ‘그 외 다수’가 들

89) 이말년, <이말년씨리즈> 156화, 『네이버 웹툰』, 2012.12.25.

90) 작품에 세로로 나열된 것을 가로로 편집한 것이다.

어간다. 이 12명의 이름 있는 ‘주요 출연자’ 중 여성은 ‘한금자’뿐이다. 이때 ‘한금자’가 수행한 역할은 ‘(추석)부침개녀’, ‘분리수거녀’, ‘외길백반 주인’, ‘영태 엄마’ 역이다. ‘주요 출연자’ 중 한 명 뿐인 여성은 그 역할마저 음식을 하거나 집안일을 하는 것으로 제한된다. 게다가 ‘그 외 다수’까지 살펴봐도 ‘젊은 여성’ 표상은 없다.

한편, 아래에 제시한 그림 2는 귀귀의 〈야심작 정열맨〉 3화,<sup>91)</sup> 이말년의 〈이말년씨리즈〉 56화의<sup>92)</sup> 일부로 학교가 나온 장면이다. 그림 2를 통해 확인할 수 있듯 작품에서 재현된 학교는 ‘남학교’이다. 이런 방식의 재현은 ‘병맛 웹툰’에 재현된 세계의 성별을 매우 상징적으로 보여준다.



〈그림 2〉 〈야심작 정열맨〉 3화, 〈이말년씨리즈〉 56화에 나타난 학교의 모습

여기서 문제는 ‘병맛 웹툰’에 재현된 세계나 인물이 젠더 편향적이라는 사실이 아니다. 오히려 문제는 이렇게 재현된 세계와 인물에 재현의 대표성을 부여해주는 방식으로 ‘병맛’ 담론이 작동했다는 데 있다. ‘병맛’

91) 귀귀의 〈야심작 정열맨〉은 네이버 웹툰에 연재했던 작품이지만 현재는 네이버 웹툰을 통해서도 작품을 확인할 수 없다. 정확한 연재 정보도 알 수 없는 상황이다. 네이버 시리즈에서 작품을 확인할 수 있지만 네이버 로그인이 필요하다.

92) 이말년, 〈이말년씨리즈〉 56화, 『네이버 웹툰』, 2010.12.15.

담론이 '병맛' 문화에 “한국사회에서 청년세대가 느끼는 '성공서사'의 압박에 대해 냉소적 유희로 '서사 자체가 불가능해지는 상황'을 드러내는 청년세대의 저항문화” 지위를 부여할 때 '병맛 웹툰'에 재현된 세계와 인물은 그 젠더 편향성에도 불구하고 한국사회의 상황을 그려낸 것으로 과대 대표된다.

'청년 일반을 대표할 수 있는 담론임을 차치하고 스스로를 '물성적인 것으로 표상'한<sup>93)</sup> 청년세대 담론이 그 젠더 편향성에 대한 비판을 피할 수 없는 것처럼 '병맛 웹툰'이 재현한 인물과 세계의 젠더 편향을 고려하지 않은 채 '병맛' 문화를 청년세대 일반의 문화로 상상한 '병맛' 담론 역시 젠더적 관점에서 볼 때 비판을 피할 수 없을 것이다.

#### 4. 결론

이 글은 '병맛'이라는 개념이 구성된 방식을 밝히고자 하는 시도에서 출발했다. '병맛'의 개념 구성은 '병맛 웹툰'에 대한 담론의 형성과 밀접한 연관성이 있다. '병맛'의 등장 초기 '병맛'을 가장 잘 구현한 장르는 웹툰으로 인식되었으며 웹툰이 곧 '병맛'으로 이해되었기 때문이다. 이에 이 글에서는 먼저 '병맛 웹툰'을 다룬 기사들을 중심으로 '병맛' 관련 언론 담론의 형성 과정을 살폈다. 그 결과 '병맛'은 키치적인 것으로 이해되는 것에서 출발해 이내 거기에 세대론적 함의가 덧붙게 되는 과정을 통해 구성된 개념임을 알 수 있었다.

한편, '병맛'이 세대론적 함의를 획득하는 과정은 학술장에서의 논의와도 연관이 있다. '병맛'과 관련된 논문은 언론의 '병맛' 관련 초기 담론

93) 김선기, 『청년팔이 사회』, 오월의봄, 2019, 202쪽.



형성과 마찬가지로 웹툰을 ‘병맛’이 구현된 가장 대표적 장르로 전제하고 ‘병맛 웹툰’을 분석한다. 이때 분석 대상 텍스트로 등장하는 것이 〈이말년씨리즈〉이다. 학술장에서 〈이말년씨리즈〉는 서사 없이 패러디로 가득 찬 텍스트로 분석되었는데 이러한 서사성 결여와 패러디의 난무는 삶의 서사가 불가능해진 시대에 대한 ‘잉여주체’의 저항 문화를 보여주는 것으로 해석되었다. 하지만 〈이말년씨리즈〉를 다시 읽어보면, 이러한 방식의 해석은 결국 ‘병맛 웹툰’을 세대주의적 틀에 끼워 맞추기 위한 해석이 아니었나하는 의심을 품게 된다.

이처럼 ‘병맛’ 담론은 세대주의적으로 형성된 담론으로 청년세대 담론 장 안에 재배치될 수 있다. 청년세대 담론으로서의 ‘병맛’ 담론은 청년세대 담론의 한계를 그대로 답습하는 방식으로 작동할 수 밖에 없었는데 이는 ‘세대’를 대표하는 주체로 특정한 청년 주체를 선택하고 다른 청년 주체는 배제하는 것이었다. 이때, ‘병맛’ 담론이 배제한 청년 주체는 장애인, 하층 계급, 여성이었다.

현재 청년세대 담론장에서는 기존 담론에 대한 비판적 사유가 활발히 생산되고 있다. 이러한 상황은 ‘병맛’ 담론을 적당한 거리 비평적 거리를 확보하는 동시에 시의성을 잃지 않고 비판할 수 있게 해준다. 무엇보다 필요한 것은 ‘병맛’을 세대론이 아닌 다른 틀로 해석할 수 있게 해주는 ‘병맛’ 담론이다. 세대론에서 벗어나 새롭게 쓰일 ‘병맛’ 담론은 기존 ‘병맛’ 담론이 배제한 장애인, 하층 계급, 여성 그리고 나아가 기성 세대로 상징된 개별 주체들까지 사유하는 보다 평등한 담론이 되어야 할 것이다. 이 논문은 ‘병맛’에 대한 새로운 해석틀을 제시하는 데까지는 나아가지 못했지만, 이 논문에서 이뤄진 논의가 청년세대 담론장에 발전적 균열을 가속화하고 ‘병맛’에 대한 해석을 다양화하는 데 기여할 수 있기를 기대한다.

## 참고문헌

### 1. 기본자료

이말년, 〈이말년씨리즈〉, 『네이버 웹툰』, 2009.11.30.-2012.12.25.

### 2. 논문과 단행본

김선기, 『청년팔이 사회』, 오월의봄, 2019.

김태영 외, 『2018 웹툰 사업체 실태조사』, 한국콘텐츠진흥원, 2019.

위근우, 『웹툰의 시대』, 알에이치코리아, 2015.

이길호, 『우리는 다씨』, 이매진, 2012.

임홍택, 『90년생이 온다』, 웨일북, 2018.

전상진, 『세대 게임』, 문학과지성사, 2018.

정끝별, 『패러디』, 모약, 2017.

최태섭, 『잉여사회』, 웅진지식하우스, 2013.

한창완 외, 『웹툰 산업 현황 및 실태조사』, 한국콘텐츠진흥원, 2015.

권경미, 『일상툰의 소시민성과 병맛툰의 경계 너머 내러티브』, 『인문과학』 제62집, 성균관대학교 인문학연구원, 2016, 273-300쪽.

김선기, 『청년세대 구성의 문화정치학』, 『언론과 사회』 24, 언론과 사회, 2016, 5-68쪽.

김수환, 『웹툰에 나타난 세대의 감성구조-잉여에서 병맛까지』, 『탈경계 인문학』 4권 2호, 이화여자대학교 이화인문과학원, 2011, 101-123쪽.

배은경, 『청년 세대 담론의 젠더화를 위한 시론』, 『젠더와 문화』 제8권 1호, 계명대학교 여성학연구소, 2015, 7-41쪽.

선우훈, 『[ISSUE INSIGHT] 커뮤니티의 진화 '병맛' 코드도 바꾸다』, 『N 콘텐츠』 2-1, 한국콘텐츠진흥원, 2017, 30-33쪽.

윤기현·정규하·최인수·최해솔, 『웹툰 통계 분석을 통한 한국 웹툰의 특징』, 『만화 애니메이션 연구』 38, 한국만화애니메이션학회, 2015, 177-194쪽.

이광석·윤자형, 『청년 대중서로 본 동시대 청년 담론의 전개 양상』, 『언론과 사회』 26권 2호, 언론과 사회, 2018, 77-127쪽.

홍난지·박진우, 『병맛만화의 서사 구조에 관한 연구』, 『애니메이션연구』 10-3, 한국 애니메이션학회, 2014, 149-168쪽.

### 3. 기타자료

‘병맛’, 위키백과, <https://ko.wikipedia.org/wiki/병맛>.

‘병맛’, 나무위키, <https://namu.wiki/w/병맛>.

‘이말년씨리즈’, 나무위키, <https://namu.wiki/w/이말년씨리즈>.

〈만화로 보는 세상 키치적 웹툰들〉, 『전자신문』, 2009.10.16.

<http://www.etnews.com/200910150041>

〈웹툰작가 릴레이 인터뷰〈6〉 이말년 ‘의식의 흐름 인터뷰’〉, 『동아일보』, 2009.12.2.

<http://www.donga.com/news/article/all/20091202/24517194/1>

〈망년의 병맛은 이말년과 함께〉, 『한겨레21』, 2009.12.18.

[http://h21.hani.co.kr/arti/culture/culture\\_general/26327.html](http://h21.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/26327.html)

〈만화의 대세는 이제 ‘병맛’이다〉, 『시사저널』, 2010.5.12.

<http://www.sisapress.com/news/articleView.html?idxno=129079>

〈언더그라운드 넷병맛 만화는 왜 대세가 됐을까〉, 『주간경향』, 2010.3.23.

<http://weekly.khan.co.kr/khnm.html?mode=view&code=115&artid=201003171805591&pt=nv>

〈병맛 만화, 루저들의 코딱지를 후벼주는 맛!〉, 『한겨레21』, 2010.4.8.

[http://h21.hani.co.kr/arti/culture/culture\\_general/27079.html](http://h21.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/27079.html)

〈커버스토리“취미로 한 것이 시대를 잘 타서 성공”〉, 『주간경향』, 2010.10.28.

<http://weekly.khan.co.kr/khnm.html?mode=view&code=115&artid=201010261754131&pt=nv>

〈2011년 ‘병맛’ 을 아느냐… 인터넷 신조어 ‘병맛’의 사회학〉, 『국민일보』, 2011.9.1.

<http://news.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0005312071>

〈야후가 밝힌 올해의 인기 검색어 Top 10은?〉, 『전자신문』, 2011.12.2.

<http://www.etnews.com/201112020040>

〈청년저주에 ‘병신’이라 부르지 마라〉, 『경향신문』, 2012.3.26.

[http://biz.khan.co.kr/khan\\_art\\_view.html?artid=201203261141522&code=900312](http://biz.khan.co.kr/khan_art_view.html?artid=201203261141522&code=900312)

〈요즘 TV ‘병맛’ 중독되다〉, 『경향신문』, 2012.7.10.

<https://www.eckaily.co.kr/news/read?newsId=01125046599630600&mediaCodeNo=258>

〈월드스타 싸이④전문가가 다시 본 뮤비, “키치, 그러나 세련미”〉, 『이데일리』, 2012.8.24.

[http://news.khan.co.kr/kh\\_news/khan\\_art\\_view.html?artid=201207102110005&code=960801](http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201207102110005&code=960801)

- 〈우린 ‘나머지’가 아니다... 골방 밖으로 나온 ‘잉여’〉, 『조선일보』, 2013.11.4.
- 〈‘병맛’ 웹툰 작가 컷부, 정체가 여자 선생님이라고?...·학〉, 『서울경제』, 2014.4.16.  
<https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=001&oid=011&aid=0002500160>
- 〈소년들은 무엇을 하고 있을까? 컷부 작가는 여자, 게다가 선생님?〉, 『강원일보』, 2014.4.16.  
<http://www.kwnews.co.kr/nview.asp?s=801&aid=214041500168>
- 〈‘병맛’ 계보 있는 진짜가 나타났다!〉, 『한겨레』, 2014.10.11.  
<http://www.hani.co.kr/arti/culture/movie/659236.html>
- 〈‘병신’은 쓰지 말아야 할 표현? 그전에 따져야 할 것〉, 『오마이뉴스』, 2018.4.24.  
[http://www.ohmynews.com/NWS\\_Web/View/at\\_pg.aspx?CNTN\\_CD=A0002427657&CMPT\\_CD=P0010&utm\\_source=naver&utm\\_medium=newsearch&utm\\_campaign=naver\\_news](http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002427657&CMPT_CD=P0010&utm_source=naver&utm_medium=newsearch&utm_campaign=naver_news)
- 〈전망 2019년 대한민국 패션 시장을 관통하는 비즈니스 키워드〉, 『패션엔』, 2019.1.1.  
[http://www.fashionn.com/board/read\\_new.php?table=1004&number=27055](http://www.fashionn.com/board/read_new.php?table=1004&number=27055)
- 〈진지함 따윈 개나 줘버려! ‘병맛’ 히어로 영화들〉, 『씨네21』, 2019.4.13.  
[http://www.cine21.com/news/view/?mag\\_id=92761&utm\\_source=naver&utm\\_medium=news](http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=92761&utm_source=naver&utm_medium=news)
- 〈“후배가 ‘점심시간은 자유시간’이라 말한다고 당황하지 마세요”〉, 『경향신문』, 2019.5.20.  
[http://news.khan.co.kr/kh\\_news/khan\\_art\\_view.html?artid=201905202027015&code=960205](http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201905202027015&code=960205)
- 〈文대통령, 靑직원들에게 ‘90년생이 온다’ 책 선물〉, 『동아일보』, 2019.8.7.  
<http://www.donga.com/news/article/all/20190807/96866160/2>

## Abstract

### The Construction and Mechanism of the ‘Byeongmat’ Discourse

Park, Jae-Yeon(Korea University)

This article aims to examine the manner in which the ‘Byeongmat’ discourse was constructed, and the mechanism of the ‘Byeongmat’ discourse. I claim that the constructed discourse excludes disabled persons and women. When the ‘Byeongmat’ first appeared in the mainstream, it was understood as being presented only by webtoons. Furthermore ‘Byeongmat’ and webtoons were understood as almost synonymous. In this sense, it is no exaggeration to say that the way in which the ‘Byeongmat’ discourse was constructed is the way in which ‘Byeongmat webtoons’ were interpreted.

In this article, to find out how the ‘Byeongmat’ discourse was constructed, I examine two things. First, the reception of media of ‘Byeongmat’. ‘Byeongmat’ was at first understood as ‘kitsch’ by the media, but soon after generational meaning was added. Second, the interpretation of ‘Byeongmat’ in academia. In academia, the ‘Byeongmat’ discourse is advanced as a refined generationalism. Regardless of the ‘Byeongmat webtoon’ itself, ‘Byeongmat webtoon’ is interpreted as a text which is destructing narrative and filled with parodies. Furthermore this characteristic of the ‘Byeongmat webtoon’ is interpreted as a resistance culture of the younger generation. However, this interpretation serves as a mechanism which excludes the disabled and women.

Currently, Korean society faces the popularization of the ‘Byeongmat’ code, the decline of the ‘Byeongmat webtoons’ and the crack of the younger generation discourse. The current situation allows the ‘Byeongmat’ discourse to be criticized without losing its social context while securing a distance of criticism. I expect that this article can contribute to further diversifying interpretations of ‘Byeongmat’ and ‘Byeongmat webtoons’, and accelerating the crack on the younger generation discourse.

180 대중서사연구 제25권 3호

(Keywords: Byeongmat discourse, Korean Byeongmat webtoons, Byeongmat code, Generationalism, Younger generation discourse)

논문투고일 : 2019년 7월 10일

논문심사일 : 2019년 8월 5일

수정완료일 : 2019년 8월 14일

게재확정일 : 2019년 8월 16일