

인간-기계-동물의 다양체

과식 먹방 사례로 본 육체적 동영상에서의 감각과 쾌락 정동

김예란 광운대학교 미디어영상학부 교수*

이 연구는 육체적 동영상 특히 과식 먹방의 사례 연구를 바탕으로, 디지털 네트워크에서 진행되는 주체화의 문제를 고찰한다. 이를 위해 인간-기계-동물의 다양체 형성 논리를 세 개 차원에서 분석한다. 경제적 차원에서 디지털 네트워크에서 확산되는 먹방은 감각, 정동, 인지를 동원하는 노동 및 소비 행위다. 이는 일반 대중이 콘텐츠 생산자로 활동하는 이용자 능동성의 양상으로 읽힐 수 있지만, 동시에 많이 먹기라는 생물학적인 소비 행위가 디지털 노동으로 환원되는 디지털 자본주의의 포획 원리로 해석할 수도 있다. 한편 사회적 차원에서 볼 때, 이러한 종속적이고 착취적인 노동 질서에서 생성된 먹방의 영토가 한국 사회의 정서적 분위기를 생성, 작동, 유통시키는 정동 네트워크로 기능한다. 특히 신자유주의 체제에서 팽배한 생존주의와 불안이 표출되기도 하지만 동시에 그러한 삶의 부조리한 조건을 조롱하고 비판하는 저항적 쾌락으로 적극화되는 양상을 읽을 수 있었다. 이러한 노동 행위와 정동의 체험은 고유한 문화적 언어로 표현되는데, 이러한 문화적 차원에서 두드러지는 표현양식은 동물화에서 찾아졌다. 생물학적인 먹기에 몰두하는 동물화와 데이터베이스적인 동물화가 순응적인 애원동물화의 경로라면, 냉소적인 놀이와 도발적인 탈주를 시도하는 동물화는 불온한 동물화의 경로로 구분되므로, 먹방의 주체들은 이러한 동물화의 양면성을 지닌 모호하고 이질적인 존재다. 이렇게 경제-사회-문화의 각 차원 및 차원 간 발견되는 양면성과 모호성에 근거하여 복합적이고 변이적으로 형성되는 주체를 '인간-기계-동물의 다양체'로 해석한다. 인간-기계-동물의 다양체의 특성은 이러한 양면성, 이질성, 복잡성, 변이성에 있다.

KEY WORDS 인간-기계-동물의 다양체, 육체적 동영상, 감각, 정동, 쾌락, 디지털 노동, 정동 네트워크, 동물화

* yeran@kw.ac.kr

입이여! 도덕이여! 네 자신을 기계-미학적 기계와 분자적 전쟁
기계-로 만드는 일(오늘날 랩 문화가 수많은 젊은이들에게 얼마나
중요한지를 보아라)은 주체를 새롭게 특이화할 수 있는 중대한 방법이
될 수 있다. 세계를 인식하고 사물을 대하는 색다른 방식들을 만들고
심지어 사건의 전환을 낳을 수 있다.
(가타리, 1995, p. 97)

나르시시즘을 오래 지속하려면 엄청나게 소름끼치는 일을 저질러야
한다. (...) 그는 스펙터클에 참여하고자 한다. 그래서 스펙터클이 삶이
되고 궁극적으로 죽음이 되기를 원한다.
(베라르디, 2015/2016, 57-60쪽)

1. 시작하며

인터넷과 SNS를 통해 일상화된 가상공간(Shields, 2003)에서 인간의 육체 감각을 자극하고 최대화하는 경험을 생산하고 소비하는 경향이 계속 강화될 뿐 아니라 그 유형 또한 다양해지고 있다. 가장 대중화된 사례로 먹방을 들 수 있다. 먹방은 현실과 가상을 가로지르며, 수많은 사람들이 '먹기'와 '먹기를 보기'의 향연을 펼친다. 먹방이 누구나 하는 일상적 행위인 먹기를 소재로 한다면, 사회규범이나 법의 경계 저편에서는 성적인 요소들을 직접 실연하는 식의 극단적인 양상도 벌어진다. 온갖 엽기 행위로 관심 끌기를 시도하는 관심종자들 역시 생쥐를 먹는다는 자동차에 자신의 몸을 깔리게 한다는 자신의 분비물을 먹고 자살 공약까지 하는 등(오보람, 2016), 과잉된 육체적 증강이나 파괴의 행위를 통해 디지털 네트워크 안에서 스펙터클을 도발하고, 이 이점의 틈에서 물질적·가상적 생존의 방식을 발굴한다.

이러한 극단적인 형태의 육체성과 감각화는 정련된 글이나 미학적 인 이미지로 자기를 고상하게 재현하려는 고전적인 문화행위와 구별된다. 또한 사회적인 규범에 지나칠 정도로 잘 따르는 식으로, 예를 들어 가능하면 가장 아름답고 유복한 모습으로 자기를 노출하려는 인터넷 문화와도 차이가 있다. 이러한 인터넷 및 SNS의 자아 노출은 적극적인 자기 재연, 심지어 연극적이거나 허구적일 정도로 미화된 자신을 내보이는 자기애적인 전시 문화로 특징지어졌다(Rousseau, 2012). 이에 비해 앞에서 묘사한 관심종자들은 공개적으로 내보이기에는 적절치 않거나 터부시되는 개인의 사적 모습(먹기, 자기, 사랑하기, 심지어 아무것도 하지 않거나 소름끼칠 정도로 기이한 행위를 연출하는 방식을 통해, 의도적이고 노골적으로 엽기적인 자아를 재연한다. 이러한 사적 자아의 공개적 노출 현상(Kim, 2016)은 가상 네트워크 공간에서 개인의 사적인 요소들이 대중적인 시각화의 대상으로 소비, 향유된다는 점에서 ‘공개적으로 사적’이라고 기술한 파파차리시의 관찰과 맞닿는 면이 있다(Papacharisis, 2010). 그러나 단지 사적일 뿐 아니라 일반적인 문화규범에 잣대를 두고 본다면 자칫 수치심, 혐오, 역겨움을 야기하는 내용이거나 그것을 넘어서는 강한 쾌락을 추구한다는 점에서 독특함을 지닌다.

분명 가상공간에서 이성적이고 합리적인 인간 활동이 진행되기도 하지만 내가 주목하는 지점은 이렇듯 육체성이 강조되면서 리비도가 산출, 확산, 소비되는 영역이다. 주지하다시피 리비도는 마치 배고픔에 대한 섭취 본능 또는 성적 본능에 해당하는 배고픔으로 설명된다. 그러나 리비도는 단지 섭취나 성의 영역에 한정되지 않고, 이드-자아-초자아를 가로지르며 접촉과 주시 같은 다양한 통로를 통해 가동된다(프로이트, 2013). 이 경향은 인간의 심신이 디지털 네트워크로 매개되고 SNS 플랫폼에 의해 흡수·포획되는 지금의 미디어 환경에서 더욱 강력하게 발휘된다. 이를테면 조디 닌은 인터넷이 인간의 본능이 강렬하게 작동하는 동시에 포획되는 ‘역동적인 고착’의 공간이라고 묘사하며 이러한 반복

(loop), 과잉, 확산의 성격을 ‘신자유주의 문화’의 한 특성으로 해석한다 (Dean, 2016, p. 196). 인간과 디지털 기술이 본능의 원리들로 연결, 연동되며 현재의 사회적 맥락 안에서 특수한 방식의 주체화 효과를 유발하는 것이다. 이 맥락에서 백육인은 SNS와 플랫폼이 인간의 활동을 촉진, 전유, 감시하고 주체화의 과정을 유도하는 문화적, 경제적, 정치적 ‘장치’라고 주장한다(백육인, 2014).

이 연구는 육체성을 강조하는 대중문화가 디지털 네트워크가 매개하는 일상의 가상공간에서 부상하는 현상에 주목하여, 현실과 가상, 물질과 데이터, 생산과 소비를 관통하며 이루어지는 주체화의 문제를 탐구한다. 주체화의 문제를 접근함에 있어 특히 일견 물질성이 부재하며 탈육체화된다고 간주되는 가상공간에서 오히려 삶의 행위가 노동으로 전환되고 인간의 감각과 정동이 동원·표현되는 경제, 사회, 문화적 원리를 해석하고자 한다. 경험적인 분석의 대상으로, 강렬한 육체적 감각 및 행위를 주로 담은 인터넷 동영상을 ‘육체적 동영상(carnal video)’으로 명명하며 해당 현상에 대한 관찰을 시도한다.¹⁾ 육체적 동영상은 인간의 감각과 정동의 영역과 관련되는 ‘육체성’과 인터넷과 SNS를 포함한 디지털 네트워크 영역과 연관되는 ‘동영상’의 결합을 뜻한다. 육체적 동영상의 개념의 특성은 여러 차원에서 설명될 수 있다. 우선 기술-경제적 차원에서 디지털 네트워크가 추동하는 ‘주목경제’ 안에서 광범한 가시성을

1) 미디어, 이미지, 육체의 관계에 대해서 여러 흐름의 연구 전통이 존재한다. 보드리야르는 〈섹스의 황도〉에서 가상화된 시뮬라크르로서 섹스의 의미를 논한다. 한편, 본 논문이 채택한 육체성(carnal)의 관점에서 솅츠크(2004)은 현상학에 근거한 영화에서의 육체성 비평을 제시한 바 있다. 최근 디지털 문화의 맥락에서 육체는 소프트웨어에 의해 프로그래밍, 선제, 연동되면서 탈유기적인 양식으로 ‘코드화’ 또는 ‘구조화(architecture)’되는 가상현상(semblance)으로 해석하는 입장이 부상하고 있다(Hansen, 2006; Massumi, 2013; Parisi, 2013). 이 연구는 이러한 전통들에 부분적으로 의존하면서, 디지털 네트워크 환경에서 부상하는 대중문화의 특징으로 육체성을 바라보며 특히 감각의 강렬성과 쾌락 정동에 주목하여 주체화의 문제를 논한다는 점에서 독자적인 의의를 지닌다.

획득하는 조건이 형성되면서, 자연적인 육체 상황과는 전혀 다른 방식으로 인간의 주체화가 진행되는 차별성이 강조된다(Kim, 2016). 디지털 테크놀로지와 정보 자본주의의 결합 속에서는 ‘기계-인간-노동-가치의 배결과 배치와 관계’(백옥인, 2014, 79쪽)의 특수성이 중요해지기 때문이다. 또한 사회-문화적 관점에서 육체적 동영상은 인간의 육체, 정동, 의식, 생각, 행위, 역량을 지속적으로 확장, 포획, 통제, 변화시키는 장치로 이해된다(Hillis, Paasonen, & Petit, 2015). 또한 매디슨의 지적대로, 육체적 감각, 네트워크 커뮤니케이션, 정동 작용, 상업화의 줄기들은 서로 정교하고 거대하게 연결되어 연동한다(Maddison, 2015). 그렇다면 이곳에서 삶이란 인간도 동물도 기계도 아닌 이 모든 것의 복합이다. 육체적 동영상의 분석에서 도출되는 바, 디지털 테크놀로지가 매개하는 경제, 사회, 문화의 긴밀한 관계 속에서 형성되는 복합적 존재를 ‘인간-기계-동물의 다양체’로 부르면서, 이 주체화의 특성과 의미를 조망한다.

디지털 네트워크에서 진행되는 주체화에 대한 이 기획은 육체적 동영상의 장르 미학을 묘사하고 그 현장에서 생성되는 인간-기계-동물의 다양체(multiplicity)를 이론적으로 도출하는 방식으로 구성된다. 우선 육체적 동영상의 장르 이해를 위한 구체적인 사례로 가장 보편적인 생물의 행위인 먹기가 디지털 네트워크 활동으로 형성되는 인터넷 과식 먹방의 풍경을 참조한다.²⁾ 다양한 먹방 유형 중 과식 먹방의 구체 사례 분석

2) 서두에서 밝혔듯이 먹방과 성을 소재로 하는 일반인 제작 동영상들은 리비도를 근원으로 한다는 점에서 공통적이다. 근원은 동일하되 나타나는 양태가 다른 상동적 현상인 것이다. 논의를 진행하기 위한 참조 사례는 주로 법 또는 사회규범의 경계 안에 있고 가장 일반화된 대중 문화로 먹방을 선택했다. 또한 다양한 유형의 먹방들을 모두 아우르는 것이 아니라, 육체 감각의 강렬성과 정동의 주제를 효과적으로 접하기에 좋은 대표적인 사례로 짧은 시간 안에 전투적으로 많이 먹어치우는 기술 발휘를 핵심으로 하는 이른바 ‘푸드 파이터류’의 과식 먹방에 집중한다. 따라서 미학적 또는 문화 자본의 관점에서 ‘세련된’ 먹방은 먹기라는 감각을 사용한다는 점에서 과식 먹방과 유사하지만 감각의 조율과 절제를 규범으로 하므로 과식 먹방과는 차별화된 현상으로 이해된다. 그러므로 이 연구에서는 다루어지지 않는다. 또한 성적인 요소가 적나라하게 드러난 동영상 유형은 성적 본능의 특수성과 그에 대한 사회적 금기 체계까지 포

을 통해 육체적 동영상의 특징을 도출하고 여기서 발생하는 주체화를 인간-동물-기계의 다양체라는 관점에서 해석한다. 인간-동물-기계의 다양체의 논의는 첫째, 먹방의 조건으로서 ‘디지털 노동’(Fuchs, 2014; Scholz, 2012)의 경제적 질서를 분석하고, 둘째, 사회 차원에서 먹방을 매개로 형성되는 정동의 네트워크를 탐색하고, 셋째, 문화 차원에서 먹방에서 발현되는 두 가지 양상의 동물화를 ‘동물-되기’(Deleuze & Guattari, 1975/2001)의 관점에서 해석하는 흐름으로 진행된다. 마지막으로 이 세 가지 차원을 결합하여 인간-기계-동물의 다양체라는 주체의 문화정치적 함의를 제안할 것이다.

인간-기계-동물의 다양체 개념 제안은 기술로 포화된 동시에 쾌락을 자극하는 대중문화가 나날이 팽창하는 현대 사회에서 과연 어떠한 주체화가 이루어지고 있는가라는 근원적인 문제의식을 함축하고 있다. 이 글에서는 이질성과 변화의 틈, 사이, 경계에서 진동하는 긴장성, 그리고 그곳에서 실행되는 윤리적 주체의 가능성이 제안된다. 아마도 이러한 이론적 탐색은 단지 먹방의 BJ들에 한정되는 것은 아니다. 불안과 피로에 허덕이며 불안정한 삶에 고투하는 ‘위태로운 삶의 주체’(Butler, 2006)로서 우리 모두의 그림이기도 할 것이다. 따라서 이러한 주체화의 모호성과 변화성에 대한 인식은 궁극적으로 신자유주의 체제 안의 위태로운 존재들에게 가능한 삶의 가치에 대한 열린 질문으로 이어진다.

함해서 별도 분석이 진행되어야 할 중요 주제라고 생각한다. 요컨대 육체적 동영상에 대한 첫 분석 작업인 이 연구에서 다루는 과식 먹방이란 감각의 과잉을 공통적인 바탕으로 하면서 노골적인 성적 양상으로 노출하지 않으며 먹기라는 가장 보편적인 행위로 발산되는 과식의 유형으로 특정화된다.

2. 과식 먹방을 통해 본 먹기의 가상화

먹기 혹은 먹기의 이미지는 ‘취향의 정치학’(Bourdieu, 1984)과 긴밀한 관련을 맺으며 사고되어져 왔다. 음식과 그에 매개되는 감정 작용은 특정한 유형의 취향으로 응축되면서 유쾌 또는 불쾌에 관한 사회적 평가 범주에 속하게 된다. 이런 점에서 먹기나 음식의 기호는 한 사회의 미적 구조를 표상하는 주요한 문화 코드의 하나다. 음식 취향의 사회적 실행(예를 들어 서구인들이 냄새가 강하다고 여겨지는 아시아 전통음식에 대해 불쾌해하거나 반대로 이국적 환상을 가지는 행위)은 특정 집단이 차별당하는 동시에 계급화된 집단들 간에 욕망, 질시, 혐오 등의 감정들이 작용하도록 하는 문화정치학적 현상으로 표면화한다(Ahmed, 2005; Highmore, 2010). 한편, 동시대적으로는 경제 불황이 이야기하는 소비 위축과 소비 자본주의의 팽창이라는 모순적인 두 힘들이 충돌하는 ‘신자유주의적인 문화’ 환경에서 음식정경(foodscape)은 먹기가 하나의 노동으로 흡수, 물화, 재공식화되는 경향을 보인다(Potter & Westall, 2016).

이렇듯 먹기의 사회적 논리가 정교해지고 확장하는 가운데 음식이나 먹기 행위를 동영상 양식으로 제작하여 디지털 네트워크로 유통시키는 문화 형식을 인터넷 먹방이라 할 수 있다. 대체로 방송과 영화에서 스타들이 연출하던 먹방은 음식 소비문화의 확장 유행과 만나며 2010년 이후 인터넷과 SNS를 타고 다수의 보통 사람들이 즐겨 시청하고 모방하는 오락 문화 현상으로 부상했다(안진·최영, 2016; 홍석경·박소정, 2016). 그러나 TV 방송 먹방과 인터넷 방송 사이에는 유의미한 차이가 있다. 생산 주체에 관련하여 애초에 몇몇 인터넷 유저들이 시도한 먹방은 별 관심을 끌지 못하고 사라졌지만 몇 년 후 소수 연예인 중심의 먹방이 텔레비전에서 인기를 끌면서 보통 사람들이 벌이는 먹방 또한 인터넷에서 큰 인기를 얻게 되었다. 인터넷 먹방은 차차 TV 먹방 방송 또는 기존의 인터넷 콘텐츠와 차별화되는 독특한 장르적 성격을 갖추게 되었다. 방송

주체와 관련해서 흔히 BJ(Broadcasting Jockey의 약자 혹은 ‘방장’을 뜻하는 말)는 인스타그램 중심에서 다수 대중으로 일반화되었고 그들 중 일부는 팬덤 공동체를 확보한 ‘마이크로 셀리브리티’의 명칭을 획득하기도 한다. 경제적 관점에서 TV 방송 먹방은 주요 미디어 기업 및 스타덤이 중심이 되었지만, 인터넷 먹방에 이르러서는 일반인 출연자와 크고 작은 규모의 요식업자들과 팬들이 함께 참여하는 ‘소셜 네트워크 시장(social network market)’(Banks & Humphreys, 2008)의 형태로 발전했다. 또한 먹방의 사회적 효과로 음식과 SNS의 친화성(Rousseau, 2012)은 이미 세계적으로 관찰되어 오던 현상이었다. 그러나 보통 향유자와 음식이 미화되어 정돈된 양식으로 제시되는 다소 정적인 이전의 콘텐츠들(대표적으로 블로그와 페이스북)과 달리 인터넷 과식 먹방에서는 과도한 육체적 능력을 발휘해서 다량의 음식을 먹어치우는 과정이 적나라하게 실시간 방송된다. 먹방에 이르러 먹기와 음식에 관해 조리, 향유, 비평의 영역들이 전면적으로 노출되면서 먹기, 심지어 많이 요란하게 먹기가 하나의 시끌벅적한 대중적 스펙터클로 형성될 수 있었다(문강형준, 2015). 먹방을 ‘푸드포르노’의 일종으로 보는 해석에서 알 수 있듯이, 먹방에는 먹기 감각이 음란할 정도로 직접적이고 과잉되게 나타난다. 일반인들이 디지털 기술을 이용해 제작하여 인터넷으로 유통시키는 대안적 섹스포르노를 가리키는 ‘넷폰(Netporn)’ 연구에서 매디슨은 음란한 감각을 대중들이 생산, 유통, 소비하는 넷폰 문화는 양면성을 띤다고 주장한다(Maddison, 2016). 그에 따르면 넷폰은 한편으로는 주류적인 문화규범에 저항하고 문화 산업 질서를 교란하면서 성문화에 대한 창의적인 관계성과 표현성을 발산할 수 있다. 그러나 다른 한편으로 디지털 네트워크로 매개되는 ‘비물질적 섹스’를 통해 사랑이 노동으로 환원되고 성이 기업화된 자본을 위한 자원으로 활용되는 결과를 야기한다(Paasonen, 2010). 넷폰의 양면성에 대한 지적은 또 하나의 포르노인 푸드포르노, 즉 먹방에도 적용될 수 있다. 이후에 상술되듯이 먹방에서도 자본주의 체제에서 먹기

행위가 노동으로 포획되고 길들여지는 양상과 먹기의 독특한 사회적 경험과 미학적 표현을 통해 하위문화적인 저항성이 표출되는 양상이 함께 나타나기 때문이다.

이 글에서 주목하는 대상은 일반인들이 직접 먹기를 수행하고 그것을 디지털 네트워크에 유통시킴으로써 일정한 경제 효과와 사회적 명성을 취득하는 인터넷 과식 먹방이다. 스타 출연자와 일반 시청자의 역할이 비교적 분명히 구분되는 TV 방송의 먹방과 달리 인터넷 먹방에서는 먹기, 이미지 생산 및 유통, 시청, 대화, 상거래(BJ에게 사이버 화폐인 별풍선 제공) 등의 여러 활동이 대중에 의해 이루어진다. 이 점에서 먹방은 먹기를 둘러싸고 일어나는 디지털 콘텐츠 생산, 매개, 소비 활동 및 그에 동반한 감각과 정동의 교류가 사회적으로 섞이고 뭉치고 헤쳐 풀어지는 수행적 공간이라 할 수 있다.

인터넷 과식 먹방의 장르 미학은 대중성, 다감각성(multisense), 과잉성(excess)에서 찾아진다. 그 미학성을 보다 체계적으로 해석하여 이후 이 연구의 주제인 디지털 기술로 매개되는 감각의 강렬성과 쾌락 정동의 문제를 논의하기 위한 자료로 활용하고자 한다. 첫째, 과식 먹방의 생산-유통-소비의 작동 방식을 경제적 차원에서 파악한다면 먹방은 디지털 테크놀로지와 정보 자본주의의 결합 속에서 형성된다(cf. 백옥인, 2014). 먹방은 스폰서십, 광고, 나아가 팬들이 제공하는 사이버 화폐(예: 아프리카TV의 별풍선)가 결합한 기술 경제적 장치와 연동한다. 둘째, 과식 먹방은 소비주의의 한 형태로 오늘날 지구적으로 팽창하고 있는 미식 소비주의(gastronomic consumerism)를 대중화하고 나아가 대중적 취향의 식성을 적극적으로 계발한다. 여기서 대중적임이란, 일반적으로 '고급/희귀/절제/품위/격식/사교와 예절' 등으로 구별되는 속성으로서(Bourdieu, 1984) '서민적/혼합/양껏 먹는 풍성함/소박함 내지 저침음/본성적이고 자연적인 섭취 방식/혼자 내키는 대로 먹기'로 묘사되는 음식 종류와 먹기의 스타일이 강조된다는 뜻이다(예를 들어 몹시 매

운 닭갈비, 곱창, 계란말이를 혼자서 몽땅 먹어치우기 등). 아울러 음식 소비와 관련해서 BJ는 항상 시청자들에게 최근 유행하는 음식, 맛집 식당, 유행에 관한 생생한 정보를 알려주고 자신에게 후원을 해주거나 음식을 판매한 식당에 대해 홍보한다. 셋째, BJ의 커뮤니케이션 역할에 주목할 만하다. BJ는 설 새 없이 이야기를 하는데, 음식뿐 아니라 신변잡기적인 화제를 꺼내면서 신기할 정도로 끊임없이 먹으며 지치지 않고 이야기한다. 이 가상의 대화공간에는 팬들이 올리는 실시간 채팅이 주요 채널로 활용된다. 이 과정이 인터넷 플랫폼을 통해 실시간 방송되고 있으므로 해당 프로그램을 보고 있는 팬들은 BJ와 대화할 수 있고 때로는 별풍선을 선물하며, BJ는 그 메시지 하나하나를 놓치지 않고 응대하면서 열심히 팬 관리를 한다. 그 대화에는 음식에 대한 정보도 포함되지만, 몸매 관리, 평소의 습관, 일상생활 등 음식과는 무관하되 BJ와 팬들이 공유할 수 있는 소소한 관심사나 사적인 이야기도 솔직하게 다루어진다. 때로는 BJ와 시청자들이 동시에 먹으며 일종의 실시간 공감대를 형성하는 경우도 있다. BJ가 이 역할을 잘할 때, 즉 먹기도 잘 먹어야 하지만 이야기를 맛깔스럽고 재미나게, 매력적으로 진행할수록 팬도 많아지고 팬들로부터 고액의 별풍선을 선물 받을 수 있다. 넷째, 먹방에서는 감각성, 즉 감각의 다수성과 과잉성이 두드러진다. 모든 요소가 양적으로 과다하고 정도가 고강도이며, 행위 및 표현 양식이 과장되고 감각 확장의 욕구에 넘친다. 예를 들어 유별나게 기름지고 자극적인 음식 다량을 먹어 치우는 미각에 덧붙여서, 먹는 소리는 청각을, 설 새 없는 채팅은 마치 칩튀기는 듯한 구술의 감각을, 때론 손으로 먹거나 엄청나게 큰 식기도구를 이용하여 음식을 다루는 방식은 행동의 감각을 강화하며 상상적 시청자의 눈앞에 음식을 갖다 대는 방식으로 원하는 몸짓은 접촉과 접촉의 촉각적 욕망을 노골적으로 노출한다. 이처럼 넘쳐나는 감각의 향연에서 BJ의 성적 특성은 적어도 명시적으로 드러나지는 않는다. 오히려 성적인 욕망이 음식에 대한 욕망으로 몰아넣어진 듯 노골적인 성적 코드는 차

단, 부인된다.³⁾ 그래서 먹방은 마치 야심한 시간의 BJ의 독방을 엿보는 듯한 관음주의 시각 구조 안에 설정되지만, 관심은 오히려 더 강력하게 음식 먹기로 집중된다. 그 과정에서 관음적인 시각이 자극할 것이라 흔히 예상할 수 있는 ‘성적 리비도’ 대신 음식에 대한 ‘섭취 리비도’가 강렬하게 나타난다(cf. 프로이트, 2016).

한편 먹방이 진행될수록 상황은 명백하게 악화되어 간다. 자극적이고 기쁜 음식으로 포화 상태가 된 BJ에게 먹는 일은 차차 고역이 된다. 단지 표면적인 연기가 아니라 생방송을 통해 드러나는 BJ의 얼굴은 배가 가득 찼는데도 앞에 차려진 음식을 먹어야 하는 괴로움과 맵고 짠 자극에 지친 고통으로 일그러져 간다. 그럼에도 먹방이 중지되지 않는 이유는 BJ의 음식에 대한 소비 의지와, 먹는 그-그녀의 이미지를 소비하려는 관객의 의지가 결합하여 과식 먹방이 지속될 수 있도록 하는 강력한 원동력으로 작동하기 때문이다. BJ는 자신의 소화기관이 음식으로 포화된 괴로움에도 불구하고 결연한 태도로 계속 먹기를 자행한다. 여기에는 물질의 과잉을 겪는 육체의 쾌락과 고통이 혼재한다. 한편 관객 집단은 각자 크고 작은 대화에 참여하고 사이버머니를 제공하면서 열렬한 팬으로서의 과시 소비를 한다. 이로써 전통적으로 ‘무위도식’으로 죄악시되던 ‘오로지 먹기 행위’가 대중적 향유물이 되었을 뿐 아니라 호감과 찬미의 대상이 되어 ‘푸드스케이프’(Potter & Westall, 2016)의 스펙터클을 이룬다. BJ의 먹기에 대한 의지와 주목 끌기에 성공하고자 하는 야망과 투지, 그리고 그 이미지를 소비하는 관객의 쾌락이 결합되어 먹방이 멈추지 않고 계속해서 운영되도록 하는 ‘육동의 회로(circuit of drive)’가 가동된다 (Dean, 2010; 2015).⁴⁾

3) 이러한 시각은 안진·최영(2016)의 연구에서도 나타나는데, 여성 BJ에 대한 팬덤에서 성적 관심은 드러나지 않는 반면, 호의와 지지 같은 ‘순전한 동질적 정체성’에 기반을 둔 무성적인 공동체적 문화가 성장하는 양상이 관찰된다. 때때로 다이어트와 몸매 관리의 화제가 등장하기는 하지만 성적 욕망보다는 자기 관리의 관점에서 이야기된다.

인터넷 먹방은 한국 사회의 생존 감각을 적나라하게 표출한다. 과도한 음식, 기름지고 자극적인 물질들을 빠르고 요란스러우며 맹렬하게 소비하는 과식 먹방의 주인공들은 문자 그대로 ‘먹고 살기’에 시달리는 우리네 모습을 있는 그대로 보여 준다. 공격적일 정도의 과잉과 증식의 먹기 감각은 오늘날 신자유주의적인 개인주의와 경쟁주의가 지배하는 한국 사회의 현실을 체화하고 초과하는 느낌을 준다. 먹방 BJ는 음식을 욕망하고 동시에 대중의 관심을 욕망한다. 또한 대중은 먹방 BJ의 음식에 대한 욕망을 욕망하고 그에 쏠린 대중의 욕망을 욕망한다. 허기, 탐식, 과식의 반복 회로(cf. 주창운, 2013)는 끊임없이 과잉되게 순환하고 그럴수록 그러한 욕망의 흐름은 더욱 더 광포하게 증식한다.

지금까지 서술한 과식 먹방의 장르적 특성인 대중성, 다감각성, 과잉성을 육체적 동영상의 기본 성격으로 이해하는 바탕 위에서, 이어지는 절에서는 먹기라는 생물학적 행위가 디지털 테크놀로지의 자본주의적 질서 안에서 특정한 노동의 형태로 전환되며, 그 과정에서 사회적 정동을 응축하고 문화적 욕망을 표현하는 방식을 차례로 살펴보겠다.

3. 가상화된 감각의 강렬성과 쾌락 정동: 경제, 사회, 문화적 관점

이 절에서는 앞에서 살펴본 과식 먹방 사례를 바탕으로 삼아, 디지털 네트워크 체제에서 진행되는 노동-정동-동물화의 양상을 경제-사회-문화적 차원에서 해석한다. 왜냐하면 인터넷 과식 먹방이 시사하는 과잉의 감각 및 정동 실천 행위는 마치 진공에서인양 아무런 사회관계나 질서의

4) 프로이트의 시각에서 볼 때, 욕동(drive)은 욕망(desire)는 상반된 성격을 지닌다. 욕망이 결핍과 상실의 서사에 연관된다면 욕동은 그칠 줄 모르는 과잉과 반복의 작용으로 설명된다 (Dean, 2010; Elsasser, 2011) 이 점에서 욕동은 육체적 동영상의 핵심 성격과 일치한다.

개입 없이 자유롭게 행해지는 것이 아니기 때문이다. 경제 조건으로는 인간 행위가 디지털 콘텐츠 형태로 환원되어 사회적으로 생산, 유통, 소비되는 디지털 노동의 요인이 주요하다(경제적 차원). 이렇게 생산된 콘텐츠는 주어진 사회적 정황 안에서 특정한 정동으로 생성되면서(사회적 차원), 그 안에서 발산되고 공유되는 경험과 의미를 독특한 감각으로 품고 표현하게 된다(문화적 차원). 이 점에서 디지털 기술로 매개되는 감각의 강렬성과 쾌락 정동의 문제를 각각 경제, 사회, 문화의 관점에서 논의 하겠다.

1) 노동으로서 살기(Living): 경제적 구조

먹기를 비롯한 생명 유지 행위가 노동으로 포획되어 가치 생산의 수단이 되는 양상을 설명하기 위해서 후기 자본주의 체제와 그것을 매개, 작동시키는 기술적 장치인 디지털 네트워크의 결합 환경에 대한 이해가 요구된다. 육체 노동력의 투입과 그 결과의 산물로서 나타나는 물질적 생산물이 공통적으로 지니는 ‘물질성’ 대신, 노동에 관련되는 인간 역능 및 그 결과물이 비물질적임을 강조하는 입장에서 ‘비물질 노동’ 개념이 제안되었다(Hardt & Negri, 2004; Lazzarato, 1996). 비물질 노동은 후기자본주의의 정보화 체계에 지배적인 노동의 형태로서, 육체적이고 물질적인 영역보다는 정신, 정동, 지식, 상징 등의 문화 영역에서 가치 생산의 효과를 만들어 내는 인간 행위로 정의된다.⁵⁾ 비물질 노동의 한 축은 정보, 통신, 소통 활동과 불가분의 관계를 가지면서 가상의 노동 공간을 필요로 한다는 점에서 디지털 테크놀로지와 필연적으로 관련된다. 따라서 감정, 정동, 인지 등을 구성 요인으로 취하는 비물질 노동은 ‘디지털 노

5) 인간의 감정의 조작적 수행이 노동력으로 투입되고 감정에 관련된 효과를 창출하는 ‘감정 노동’(Hochschild, 1983/2003) 혹은 ‘정동 노동’(Negri & Hardt, 2000)도 이와 유사한 관점에서 이해할 수 있다. 그러나 반드시 정보 기술을 매개로 하지 않는다는 점에서 디지털 노동과는 다소 거리가 있다.

동'(Fuchs, 2014; Scholz, 2012)과 중첩되는 성격이 있다. 특히 일반 이용자들은 디지털 테크놀로지를 이용하는 과정에서 광고 산업에 유용한 각종 정보를 자발적으로 무수히 생산함으로써 잉여가치를 생산하는 무임노동 행위를 수행하게 된다(Terranova, 2004). 그 뿐만 아니라 보다 능동적인 경우에는 직접 콘텐츠를 제작하여 실어 나르는 적극적인 방식으로 잉여가치를 창출하는 '생비자 노동(prosumer labour)'의 역할까지 겸비한다(김예란, 2015; Fuchs, 2015). 이러한 노동 개념들은 공통적으로 정동, 감정, 인지, 지식과 같은 주체 역량이 전적으로 투여되어 중국에서는 자아 그 자체가 통치의 대상이 되는 '생명 정치'(Foucault, 2008)의 한 메커니즘으로 현재 자본주의 체제와 노동 질서를 설명하고 있음을 알 수 있다.

육체적 동영상의 현상과 유사한 맥락에서 '생명'에 더욱 강조점을 둔 노동 개념은 모리니와 푸마갈리의 '생명 자본주의'와 '생명 노동'의 개념에서 찾을 수 있다(Morini & Fumagalli, 2010). 비물질 노동 개념이 노동 과정에 투여되는 육체적이고 경성적인 차원을 간과한 데 비해(Wythesford, 2015) 생명 노동 개념은 육체와 정신을 통괄하는 삶의 영역들 전반을 다룬다는 점에서, 먹기를 비롯한 생명 행위가 노동으로의 환원되는 현상을 설명하는 본 작업에 한층 더 유용하다. 모리니와 푸마갈리는 현재 우리 삶의 정황에 대해 "삶이 노동으로 던져지다(Life is put to work)"라고 표현한다. 즉, 생명자본주의 체제에서는 관계, 감정, 인지, 감각의 역량들이 전면적으로 동원되어 커뮤니케이션 네트워크를 통해 공정, 교환되고 그 과정에서 막대한 부와 가치가 생산된다. 생명 자본주의를 지지하는 생명 노동은 네 개 범주로 구분된다. 1) 사회관계 및 상호작용에 관한 관계적 노동, 2) 교육과 지식 전달 행위에 관한 언어적·인지적인 노동, 3) 상상 또는 의미 작용에 관한 상징적 노동, 4) 신체의 물질적 능력에 관한 육체적·감각적 노동이 그것이다. 이러한 노동 행위는 삶의 방식에도 변화를 가져온다. 삶은 경제적 관리 대상으로 규정되고 인간은 '인간 자원

(human resources)’으로서 기업의 조직 활동을 구성하는 일개 요소로 환원된다. 따라서 노동 시장에서 교환되는 것은 경험적, 관계적, 창의적 차원에 존재하는 주체성 그 자체이다. 요약하자면, 생명 노동은 푸코의 단언처럼, 삶 그 자체가 통치의 대상이 되는 생명 정치 체제에서 부각되는 노동의 한 양상이다.

생명을 유지하기 위한 필수적인 행위인 먹기를 디지털 노동의 형태로 작동시키는 먹방은 궁극적으로 삶을 노동으로 치환하는 생명 노동이기도 하다. 앞에서 묘사했듯이 BJ와 팬, 스폰서, 광고주의 관계 속에서 일어나는 관계적 노동, 채팅을 통해 음식 및 생활에 대한 소비주의 정보와 이념을 전달하는 언어적·인지적인 노동, 먹기 과정에서 발전하는 사교 활동 및 인간관계에 관련된 상징적 노동, 마지막으로 먹기를 둘러싼 다감각적인 작동들에 관한 육체적·감각적 노동의 측면들이 이에 해당한다. 적절하게도 모리니와 푸마갈리는 생명 자본주의에서 노동이란 인간의 ‘생기-두뇌-육체’ 역량들의 결합이라고 비판적인 어조로 말한다. 이는 인간의 육체, 정신, 정동의 요소들이 총합적으로 생명 노동의 형태로 전환되어 활용 혹은 착취됨을 뜻한다. 먹방은 이러한 인간의 다층적 역량들이 먹기라는 행위로 발휘되고 디지털 콘텐츠로 변환된 문화 상품이다. 그것은 먹기에 대한 본능적인 욕망에서 발원하지만, 디지털 네트워크에 실리면서 노동과 소비를 아우르는 자본주의적인 강제와 쾌락 질서에 강고하게 결합된 생명 노동의 원리를 수행하게 된다.

이처럼 과식 먹방을 비롯한 육체적 동영상은 먹기 같은 생물적 행위를 디지털 노동 및 생명 노동으로 환원함으로써 인간의 관계적, 인지적, 정서적, 감각적 역량, 근본적으로 인간 주체성이 정치와 자본의 권력에 포획되도록 하는 결과를 낳는다. 이는 생명 자본주의 체제에서 인간의 생명과 실존이 철저하게 경제적 가치로 환원하는 현실을 적나라하게 보여 준다. 생산자와 소비자의 경계가 뚜렷하지 않고 노동과 향유의 행위 양식이 중첩되어 있으며, 쾌락과 고통이 겹쳐진 채로 잉여가치를 생산하

는 현상인 것이다.⁶⁾ 이제 이러한 디지털로 매개, 확산되는 생명 자본주의를 사회적 관점에서 해석할 필요를 느낀다. 어떤 심리적 연유와 사회적 분위기에서 이렇듯 자기 착취적인 생명 노동이 행해지고 환영받는 것일까? 이 문제를 정동의 네트워크를 주제로 삼아 사회적 관점에 관한 다음의 절에서 살펴보겠다.

2) 정동의 네트워크: 사회적 관계와 작동

먹방은 사회적인 현상이다. 먹방이 일시적인 볼거리로 행해졌다가 사라지기보다는 먹방을 하고 보는 사람들을 중심으로 하는 먹방의 네트워크가 사회적인 관계, 행위, 공간들로 현실화하기 때문이다(안진·최영, 2016). 이렇게 사회 전체적으로 생기고 퍼지는 분위기와 그것을 가로지르고 흘러 다니는 인간 마음의 움직임은 ‘정동’의 관점에서 이해할 수 있다.

그간 여러 연구들을 통해 대중들의 어떤 의식적, 비의식적인 심리 작용에서 먹방이 즐겨지는지에 대해서 여러 해석이 제안되었는데 대체로 현실 사회에서의 절망과 억압에 대한 반응으로 설명되었다. 예컨대 다이어트 억압에 대한 반동, 중산층의 꿈이 ‘거세’당한 후의 완충제(정혜윤, 2015), 정서적 허기에 대한 보완물, 외로움과 고독감의 공유 기회(장윤재·김미라, 2016), 공동체에 대한 향수(안진·최영, 2016) 등이 주된 설명이다.

6) 최근 ‘대도서관과 아프리카TV의 갈등 사례에서 볼거렸듯이 수익 분배나 여타 이해관계에 대해 플랫폼 사업자와 콘텐츠 생산자 간의 새로운 형태의 교섭 행위가 발생하거나 전자에 대한 후자의 반동이 일어나는 사례도 종종 발견할 수 있다(강민혜, 2016. 10. 21). 각 경우마다 수익을 배분하는 방식이 어느 정도 공정하게 이루어지는가에 대해 구체적 특수성을 읽을 수 있으며 이 또한 디지털 노동을 설명하는 중요한 사항들이다. 그럼에도 이 모든 개별 상황들을 관통하는 공통의 축은 인간의 활동을 디지털 노동으로 전환시켜(그 수익이 누구의 손에 얼마만큼 들어가는지와 무관하게) 잉여가치를 창출하고자 하는 디지털 자본주의의 원리다. 그리고 그 과정에서 인간의 인지, 정동, 감각의 요소, 나아가 주체성 자체가 투여되고 그 산물로서 특정한 자아가 형성된다는 점(Foucault, 2008)에서 생명 정치라는 공통 기저를 부정하기 어렵다.

이러한 사회적인 진단을 바탕으로 나는 육체적 동영상 고유의 특수성과 실재성을 탐색하려 한다. 다른 요소들이 실패했기에 찾아지는 대리적이고 대체적인 요소로 뿐만 아니라 대중을 끌어당기는 자체의 독특한 매력 요소를 육체적 감각과 쾌락 정동의 요인에서 찾으려 한다. 아울러 이 해석 작업의 사회적 맥락화를 위해 경쟁주의와 개인주의가 팽배하는 가운데 삶의 조건이 나날이 위태롭고 불안정해지는 신자유주의적인 상황(Gilbert, 2016)을 고려한다. 여기서 집단적 분위기로 실감되는 불안의 정념(김예란, 2014)과 ‘먹고 살아남기’가 삶의 목적이 되는 ‘생존주의’의 에토스가 고려된다(김홍중, 2015). 불안과 생존주의의 사회적 분위기 안에서 생성되는 육체적 문화의 성격을 해석하기 위해 사회적 관계성과 운동성을 강조하는 정동의 관점을 제안한다.

정동은 감정 같은 유사 개념들과 분명히 연관되고 종종 혼용되지만 엄격하게 보아 이론적으로 구분될 필요가 있다. 심리학에서 정서나 감정이 개인 단위의 소유물로 대상화되는 반면, 정동에서는 초개체적인 차원에서 진행되는 관계성, 운동성이 중요하게 고려된다.⁷⁾ 정서가 개인의 내적 영역으로 분리, 확정되는 것과 달리 정동은 개인의 단위를 해체한다. 정동은 개인보다 작거나 낮게 ‘아래infra’에서 파고들어 내재적으로 분열하거나, 반대로 개인을 넘어서 집합적으로 확장, 공유, 산포하기 때문이다(Clough, 2008). 개인보다 작거나 클 수는 있지만 개인성의 경계로 개별화되지는 않는다는 뜻이다. 따라서 정동 작용은 주체의 감각들을 가로질러(cross-sensitivities) 초개체적인 차원에서 욕망들을 변이, 확장

7) 이 개념들은 언어권과 학문 분야에 따라 다소 혼란스럽게 사용된다. 관점에 따라, 이미 운동성을 함축하는 단어인 e-motion에 인간의 비/물질적 역동과 사회적 집단성이 내포된다고 보며 정동과 정서를 혼용하는 입장도 있지만(예컨대 Ahmend, S. (2005)), 이 글에서는 논리적 명확성을 살리고자 양자를 구분한 들뢰즈와 가타리(1994)의 논의를 따른다. 따라서 정서는 개인 내면 안에 고정된 정체로, 정동은 내적으로는 개인을 해체하며 외적으로는 사회적 다수로 확산하는 생성적 힘과 운동으로 구분된다.

(trans-desires)시킨다(Massumi, 2014). 즉, 정서가 개인에게 고정된 소유물로 인지되고 언어화되는 대상이라면 정동은 인간의 ‘되어 가기’의 과정을 이끄는 생성적이고 능동적인 역능이고 강도다(Deleuze & Guattari, 1991/1994).

정동은 무한한 생성, 변화, 분열과 증식을 낳는다. 힐리스 등(2015, p. 3)은 이렇듯 ‘인간 및 기계가 개인적, 집합적, 담론적으로 교통하고 네트워크화되어 서로 영향을 주고받고 변형되는 방식’을 지목하며 이를 ‘정동 네트워크(networked affect)’라고 부른다. 감각 차원에서 정동 네트워크의 특징은 ‘강렬도, 센세이션, 가치’에서 찾아진다(Hillis, Paasonen, & Petit, 2015). 또한 관계 차원에서 정동 네트워크화는 정동의 사회성과 운동성을 의미한다. 정동은 한 개인의 내적 소유물로 한정되지 않으며 반드시 사회 안에서 집합적으로 작용한다. 그리고 특정한 성격의 정동 네트워크는 특정한 사회역사적 맥락에서 특정한 구성 요소들을 통해 형성된다. 그래서 들뢰즈와 가타리의 절묘한 톱니바퀴 비유에서처럼, 정동 네트워크는 구조와 주체, 담론과 비담론, 제도와 행위자 간의 상호작용이 연동하는 ‘사회 기계’로 작동한다(소바냐르그, 2016). 마지막으로 정동 네트워크는 그에 특이한 언어와 이미지로 표현된다(Deleuze & Guattari, 1975/2001, 189-190쪽). 이 점에서 오늘날 우리 사회에서 구성된, 먹기라는 사적 행위가 대중적인 미디어 이벤트로 확산되고 공유되도록 하는 먹방은 물질(음식), 인간, 기계, 언어, 이미지, 구조와 질서 사이의 연결 및 상호작용을 생성, 촉진, 표현하는 정동 네트워크다. 다시 말해 먹방을 중심으로 응착된 정동 네트워크를 이해하기 위해서, 여기에서 들끓는 감각, 정신, 감정, 육체의 요소들이 접합하여 특정한 방식으로 매개·운동하고 그 과정에서 의미 작용이 이루어지는 사회적 방식에 대한 이해가 중요하다.

오늘날 디지털 네트워크 환경에서 육체적 동영상은 거대한 스펙터클이 되었다. 먹방은 먹기와 먹기의 이미지를 둘러싼 본능, 욕구, 욕망

들이 끈끈하게 모이고 엉키면서 정동의 에너지들을 발하는 일종의 ‘영토’가 되었다(Bertelsen & Murphie, 2010). 따라서 하나의 영토로서 육체적 동영상들을 관통하는 정동 네트워크를 독해함으로써, 현재 한국 사회의 한 측면을 이해할 수 있다. 육체적 동영상에 실리는 정동이란 무엇일까. 여러 접근이 가능하겠지만, 그 주된 축의 의미 요소를 불안과 생존주의의 관점에서, 그리고 그러한 정동이 표현되는 양식을 쾌락으로 해석할 수 있다. 생존주의는, 김홍중(2015)에 따르면 21세기 한국 청년 세대의 주된 ‘마음의 레짐’으로서, ‘생존에 대한 불안이라는 기조 감정과 서바이벌을 향한 과열된 욕망, 그리고 경쟁에서의 승리를 위해 자신 존재의 가능성들을 전략적으로 계발하려는 집요한 계산으로 특징지어지는 독특한 마음의 역동’으로 설명된다(김홍중, 2015, 186쪽). 먹방의 출연자들은 문자 그대로 생존을 위해 먹는다, 그리고 살아남는다. 그들은 사회적 불안(김예란, 2014)을 먹기에 대한 승리로 초과 달성하며, 타자와의 경쟁 혹은 자신의 체력과 감정과의 전투에서 이기려는 야망으로 가득 차 있다.

한편 과식 먹방을 비롯한 육체적 동영상에서 불안과 생존주의가 나타나는 방식은 흔히 인간답다고 여겨지는 존엄과 품위를 스스로 거부하며, 오히려 연기적이고 수치스러운 인간이라고 간주될 만한 행위를 즐기는 모습으로 부각된다. 이러한 수치심과 혐오, 나아가 그것을 초과하는 쾌락이 육체적 동영상의 주요한 양식이다.⁸⁾ 일각에서는 한국 사회 전반에 모멸감이 팽배해 있다고 진단된다(김찬호, 2014). 모멸감은 타인을 모욕하여 굴욕감을 느끼도록 하면서 자신의 정당성을 세우고 우월감을 높임으로써 ‘계급화된 타자’를 양산한다(Hirdman, 2016). 한편, 수치심으로 타자를 억압하는 사회 질서와 달리 육체적 동영상에서는 무절제하

8) 수치심, 혐오, 공포를 뛰어넘는 쾌락은 성적 리비도의 본성이기도 하다. 포르노그래피는 바로 이렇게 위험스럽고 과도한 쾌락을 자극하는 텍스트다(프로이트, 2016; Maddison, 2016; Paasonen, 2010). 푸드포르노로서 먹방 역시 성적 리비도와 포르노그래피를 관통하는, 수치심, 혐오, 공포와 경쟁하고 그를 이기는 쾌락의 요소를 공유한다.

고 때로는 게걸스럽고 역겨울 정도로 먹는 인간 등 흔히 수치스럽다고 여겨지는 인간의 모습을 자발적으로 실행하는 주체가 등장한다. 그러나 그에게 외적인 모욕이나 무시는 가해지지 않는다. 오히려 이 모든 연출은 자발적으로 가동되며 당사자는 무척 당당하다. BJ가 자신의 육체를 극단적으로 다룸으로써 스스로 모멸적인 정황을 생성하고 수치심을 수행하다가 결국에는 그것에서 성취를 이루는 과감한 위용을 부리기 때문이다. 즉, 먹방 BJ가 강렬하게 표출하는 정동은 타인에 의해 가해지는 수치심이 아니라 스스로 수치심의 구조를 설정한 후 그것을 넘어서기를 추구하고 그 목표를 성취하는 데서 오는 쾌락이다. 따라서 이 상황에서 그에게 수치심이란 스스로 즐기고 극복함으로써 자신에게 승리를 거두고 대중의 애정을 획득할 수 있는 자원이 된다. 그리고 이렇듯 수치심과 쾌락의 갈등에서 승리를 거둔 주체는 수많은 대중이 동일시하고 열광하며 사랑하는 주인공으로 부상한다.

이처럼 육체적 동영상의 주인공들은 한편으로는 수치심을 안고 그에 짓눌려 있으면서도 다른 한편으로는 그것을 뛰어넘는 쾌락을 느끼는 양면성을 지닌다. 이들의 쾌락을 사회적 차원으로 확장하면, 수치심이나 혐오와 닮고 때로 그것을 이길 때 얻어지는 쾌락은 개인으로 하여금 수치심과 혐오감을 느끼도록 하는 사회를 조롱하는 효과를 낳는다. 그래서 과식 먹방에서 표출되는 정동은 수치심이면서 동시에 그것을 조롱하는 수치심의 ‘역설’⁹⁾이기도 하고, 쾌락이되 사회적 불안과 생존주의에 짓눌린 ‘우울한 쾌락’(Maddison, 2016)이다.

요약하면 먹방을 비롯한 육체적 동영상들은 불안과 생존주의의 정동 네트워크 안에서 활발히 만들어지고 즐겨진다. 강요된 수치심이 아니라 자발적으로 형성되고 발휘되는 수치심이기에, 대중은 그 적극적인 활

9) 역설은 의도된 의미와 반대되는 발화 형식으로, 대상에 대한 조롱과 비판의 기능을 함축한다(에드거와 세즈워, 2012, 306-307쪽).

기를 공감하게 된다. 나아가 구성원들로 하여금 생존에 목숨을 걸도록 하여 삶의 존엄을 상실하고 모멸감을 느끼도록 하는 신자유주의적 사회 질서와 규범을 노출하는 동시에 그것을 파괴하는 '저항적 즐거움' (Barthes, 2002)을 발산한다. 이처럼 결핍과 실패에 대한 완충제 같은 소극적이고 부정적인 요인뿐만 아니라, 수치심과 쾌락을 오가는 극단적인 양면성과 모호성의 매력을 함께 지녔기에 육체적 동영상은 정동의 네트워크로서 형성, 향유될 수 있다. 그렇다면 이러한 정동의 사회적 경험이 표현·수행되는 문화적 양식에 대해서는 이어지는 절에서 논하겠다.

3) 동물화: 문화적 실천

여기에서는 육체적 동영상의 경험, 즉 노동의 종속성(정치경제학적 차원)과 저항적 쾌락 정동(사회적 차원)이 독특한 언어로 표현되는 문화적 특성을 동물화의 관점에서 고찰한다. 능동적 역사 실천의 주체이기를 포기하고 수동적인 소비의 쾌락에 순응하는 현대 인간이 동물에 비유되는 일은 이미 새롭지 않다. 정보 체제에서 인간, 기계, 동물이 합체되어 물화되는 현상은 이미 일본의 오타쿠 현상에 관한 아즈마 히로키의 논의에서 진단된 바 있다. 그는 데이터를 소비하는 문화적 현상을 '동물화하는 포스트모던'으로 해석했다.

아즈마는 '원작 만화, 애니메이션, 게임을 성적(性的)으로 다시 읽어 제작하고 매매'하는 '2차 창작'(아즈마, 2001, 55쪽)이 번성하는 오타쿠 세계를 포스트모던의 문화 현상으로 해석했다. 그의 관찰에서 특히 아날로그 이후 정보 네트워크 시대에 등장한 오타쿠는 디지털 신경계를 중심으로 조직, 배치, 작동되는 성격이 강하다. 그러나 아즈마가 보기에 오타쿠들이 자유롭게 뛰어나다고 생각하는 시뮬라크르의 표층이란 실상 정보가 특정한 방식으로 생산, 유통, 소비되도록 설정된 '정보 집합체'에 불과하다. 이들은 오타쿠의 자연스런 발현이기보다는 '시장 원리 속에서 떠오른 기호'다(아즈마, 2001, 85쪽). 이 과정에서 역사는 데이터로,

서사는 작은 이야기들로 파편화되면서 인간 역시 해리되고 부유하는 존재들로 분산된다. 아즈마는 포스트모던 인간들이 수동적인 소비를 통해 본능적인 욕구와 욕망을 충족시키기에 열중하는 측면에 대해 ‘동물화’라 표현한다. 동물화란 정신과 이성을 가지고 사유하는 인간으로서의 위치에서 탈락함을 뜻한다. 대신 이미지의 층위에서는 마치 자유롭고 능동적인 소비 주체인 듯한 외양을 띠지만, 결국은 데이터베이스에 의해 사육되고 길들여지고 있다는 의미에서 포스트모던 주체는 ‘데이터베이스적 동물’이다. 데이터베이스적 동물은 한편으로는 시뮬라크르에 의한 인간성의 대체, 다른 한편으로는 데이터베이스 수준에서 정보화 구조로의 종속이라는 이중의 소외 조건에 빠지게 된다(아즈마, 2001, 159-164쪽).

아즈마의 데이터베이스적 동물화의 해석은 육체적 동영상에서 나타난 인간의 기계화, 동물화의 양상을 해석할 수 있는 하나의 유의미한 시각을 제공한다. 예컨대 먹방의 경우에 건장하고 능청스러운 먹성 좋은 여성인지, 예쁘고 날씬하지만 과잉된 식욕을 지닌 소녀인지, 우람한 청년인지와 같은 외양의 차이는 있지만, 기능적으로 볼 때 먹방의 참여자들은 음식을 먹고, 음식을 먹는 디지털 이미지를 생산, 판매, 소비하면서, 아즈마의 용어를 따르면, 동물화의 경로를 밟는다. 먹방의 동물화는 물질적 먹기에 해당하는 생체적 요소와 먹기에 관한 디지털 콘텐츠라는 기술적 요소와의 결합을 통해 전개된다. 이러한 결합은 불안과 피로에 젖어 있고 그러기에 디지털 테크놀로지의 과잉 사용을 통해 무한 증강을 추구하는 현대인의 현실을 적나라하게 드러낸다(한병철, 2012, 2014). 생물학적 동물로서 먹는 피로한 인간이 격렬한 데이터베이스 동물로서 생존하게 되는 원리, 이것이 먹방 BJ에게서 특수하게 나타나는 동물화의 변환 원리다. 이로써 가상과 실재, 육체와 데이터의 양 측면에서 인간, 동물, 기계가 결합된 한결 더 기이하고도 복잡한 이질체가 된다.

한편 최근 몇 년 간 한국 사회에서는 현실에서 소외되었고 그만큼 디지털 세계와 더 친밀한 청년들의 복잡성이 ‘잉여’로 일컬어지며, 아즈마

의 포스트모던 동물화와는 상이한, 오히려 도발적이고 저항적인 존재로 해석되었다. 2008년의 이명박 정권하의 금융 위기 등을 거치며 사회 전반적으로 심화된 신자유주의화, 보수화, 양극화의 기류는 이 모든 모순들이 응축된 ‘청년 잉여’로 체화되었다. 수년간 악화되어 온 사회 갈등과 정치적 억압 아래에서 인터넷은 그에 반항하고 불만을 가지는 사람들이 모여 분노하고 웃음을 쏟아내는 대안적인 공간으로 자체 건설되었다(김수환, 2011, 103쪽). 잉여는 이러한 사회적 상황에서 생성된 집합적 존재로, 현실적으로 배제되는 방식으로 포섭된- 혹은 포섭되는 방식으로 배제된- 젊은이들의 세대화된 하위문화와 감정의 구조를 가리킨다(백옥인, 2013).

잉여문화는 기존의 하위문화와 구분되는 독특한 질을 지닌다. 김수환(2011)의 ‘병맛 만화’에 대한 해석을 따르면, 기존의 ‘주변성’이 ‘반문화’를 명시적으로 주장하는 것에 비해 ‘잉여성’은 지배 구조로부터 배제되었거나, 더욱 절묘하게는 자발적으로 탈퇴한 ‘비-인정’의 위치성을 표명한다(김수환, 2011, 108쪽). 잉여는 사회적으로 부여되는 이름이 아니라 자기 지시적이다. 즉, 잉여가 사회적으로 실패 집단으로 낙인찍혀 있을 지라도, 그 중요한 실천적 의미는 독자적인 문화 행위를 통해 자신의 존재 의미를 잉여의 주체성으로 새롭게, 도전적으로 재구성한다는 점에 있다. 그 과정에서 잉여라는 집합적 주체성이 고유한 문화 코드로 표현되고 공유되면서 새롭고 대안적인 공통 감각과 공통 언어가 창출된다. 예컨대 잉여성의 “우린 안 될 거야, 아마……”라는 독백은 표면적으로는 자기 비하적이고 냉소적이다. 그러나 이러한 패배감과 상실감이 인터넷에서의 놀이를 통해 ‘냉소적 유희정신’과 만나 ‘잉여짓’으로 적극화한다. 잉여짓은 사회가 불인정·배제하는 무용한 짓을 열정적으로 수행하는 행위로 적극화한다. 사회가 규정하는 목적성과 유용성을 비판하고, 그 너머를 지향, 더 나아가 생성하는 (순수) 잉여적 놀이로 기능하게 되는 것이다(김수환, 2011, 105-130쪽). 아울러, 흥미롭게도 김수환(2011)은

아즈마 히로키의 ‘데이터 동물화’의 테제를 가져오면서, 잉여 문화와 일본의 오타쿠 문화를 비교한다. 여기서 아즈마의 데이터 동물이 ‘잘 만들어진 작은 이야기’에 감정 이입하고 쉽게 동감하는 식으로 순하게 길들여져 있다면, 잉여는 ‘감정 이입에 저항’하며 부조리한 세상과 찌질한 자신을 비웃고 조롱하는 ‘자기 투영적(self-reflexive) 형태의 냉소’를 떠나는 점에서 양자는 대비된다.

육체적 동영상에 다수 등장하는 새로운 ‘종자’(예컨대 관심종자 등 인간을 종자라고 부르는 이 지극히 생물학적인 명칭!)들은 동물화의 여러 측면들을 동시에 지닌 양가적이고 모순된 존재다. 앞에서 보았듯이 먹방의 주인공들은 생물체의 생존 행위를 노동으로 환원하는 디지털 자본주의(Schiller, 2000)의 자기 소외된 존재(Lorey, 2015)이며(경제적 차원), 그들의 엽기적 행위는 탐욕스럽고 불안정한 자본주의 사회에 대해 모멸감을 느끼면서도 때로는 그것을 고발하고 조롱하는 정동 네트워크를 만든다(사회적 차원). 이러한 경험에서 우리는 노동하고 착취되는 동시에 ‘실패를 즐기고’(아무리 먹어도 음식은 무진장이며 먹방은 계속된다. 동시에 먹을 수 있는 능력은 한계에 부딪히므로 먹기의 완결이란 이상화된 미션은 지치지 않고 다음 기회로 계속 유예된다), ‘수동성 안으로 포획’되지만 나아가 저항적 즐거움을 느끼는 식의 ‘극단과 불균형’의 회로에서 끊임없이, 반복적으로 시도하고 미끄러지고 다시 실행한다(Dean, 2015, pp. 98-99).

따라서 동물화의 과정에서 착취되면서 즐거움을 만드는 주체에 대해 적어도 두 개의 문화적 해석이 가능하다. 하나는 신자유주의 이념이 지배적인 ‘커뮤니케이션 자본주의 체제’(Dean, 2010)에 의해 포획되어 길들여지는 ‘귀여운 동물’이다(김홍중, 2013).¹⁰⁾ 이들은 자본주의적 증

10) 김홍중은 신자유주의적 삶의 환경에서 생명권력에 의해 육성, 배양되는 이들의 속성을 강조하기 위해 ‘귀여운 동물+속물’로 표기한다(김홍중, 2013, 65쪽).

강 체제에 의해 보육되고 그 안에서 성공을 꿈꾼다. 장치와 조화로운
 인자들로서 공정과 순응의 질서를 따른다. 다른 하나는 자본주의 체제로
 부터 이탈적으로 파생된 ‘불온한 동물’이다. 이들은 이 막강하고 거대한
 체제에 마찰하거나 그로부터 숨거나 벗어나려는 당돌한 존재다. 이를테
 면 데이터베이스적 동물이 현실을 떠나 가상세계에서 편안하게 배양되
 는 귀여운 동물이라면 잉여는 냉소적이고 때로는 비판적인 현실 인식으
 로 무장한 불온한 동물로 진단할 수 있다. 그렇다면 우리의 관심사인 먹
 방의 주인공들은 귀여움과 불온함, 종속성과 저항성을 함께 지닌, 모호
 하고도 혼종적인 동물이다.

한 걸음 더 나아가 모호하고 혼종적인 동물화는 단지 몇몇 오타쿠나
 잉여 청년들이 벌이는 고립되고 일시적인 헛된 행위가 아니라 사회적 존
 재들의 탈주적인 문화 실천으로 확장될 수 있다(김예란, 2016). 들뢰즈
 와 가타리(1975/2001)의 해석에서 ‘동물-되기’란 인간의 언어를 버리고,
 대신 원숭이, 곤충, 새 같은 ‘비인간-되기’의 과정에 긴급하고도 격렬하
 게 뛰어드는 육체적·언어적 힘이다.¹¹⁾ 들뢰즈와 가타리가 묘사한 ‘동
 물-되기’는 육체적이고 언어적으로 실행되는 도발의 기교로 표현된다.
 두 발끝으로만 몸을 지탱하기, 숙인 고개와 대비되는 쳐든 고개, 벌떡 일
 어나는 식의 급작스런 움직임, 젊은 여인들이 여기저기서 일으키는 접
 속, 독신자의 근친상간, 동성애, 아니 이런 따위의 이름들을 거침없이 통
 과하는 욕망들의 초과와 분열과 증식. 이런 점에서 동물-되기는 욕망하
 는 기계이고 접속의 기계이며, 이 기계들은 법과 관료제의 기계들과 접

11) 동물화와 동물-되기는 사전적 의미는 동일하다고 볼 수 있으나 이 글에선 혼란을 줄이기
 위해 인용된 문헌의 원저자 혹은 번역어를 따라 분명히 구분되어 사용되었다. 동물화는 아즈
 마 히로키, 김수환, 김홍중의 문헌에서 사용된 어휘로 귀여운 동물화와 불온한 동물화의 두 가
 지 유형으로 나뉜다. 동물-되기는 들뢰즈와 가타리의 이론적인 개념으로, 비인간 되기의 급진
 적과 도발성을 함축한 개념이다. 두 어휘의 관계를 살핀다면 이 글에서 제안한 두 가지 유형의
 동물화 중에서 불온한 동물화가 들뢰즈와 가타리의 동물-되기에 상응한다.

속하고 충돌하는 과정에서 끊임없이 재배치·재작동된다. 여기서 기계란 특정한 계열에서 에너지를 배치하고 접속, 가동시킴으로써 생성과 변화의 효과를 낳는 기능을 뜻한다. 이 점에서 인간 역시 기계로서, 기계에 대항하는 인간이 아니라, 제도, 담론, 물질이 연결되어 작동하는 존재로 이해된다. 동물-되기에서는 감각이 신체의 기관을 해체하면서 전복하고, 주체는 기계적 존재로 새롭게 창조된다(소바냐르그, 2009, 219쪽).

육체적 동영상에서 드러나는 과잉의 리비도(가령 먹방의 섭취 리비도 혹은 포르노그래피의 성적 리비도)는 분명 ‘정상적인’ 문화 양식으로부터 벗어나 있다. 이곳에서 강렬하게 집결하고 왕성하게 발해지는 원초적인 욕구와 쾌락은 사회적 규범을 거스르고 조롱한다. 예컨대 먹방에서 표출되는 강렬한 감각 운동은 소위 ‘바람직한’ 인간의 육체를 정의내리고 지도하는 규범과 규칙을 신나게 위반한다. 또한 먹방을 매개로 유통되는 속어와 욕설은 현실 사회가 요구하는 정돈된 언어를 무시하고 대신 인간의 욕구와 욕망을 적나라하게 표현한다. 먹방의 기이하고 일탈적인 감각적 행위는 인간됨을 의도적으로 거부하며 무한 팽창되어 마침내 파열될 것 같이(계속 먹고 가득차서 터질 듯한 저 몸!) 스스로 ‘기관 없는 신체’(들뢰즈와 가타리, 1980/2001)가 되어 간다. 그들의 동물-되기는 법과 질서를 유쾌하게 넘어서며 비틀어지고 도발적인 감각들을 전신으로 표출하는 ‘감각의 폭력성’(소바냐르그, 2009, 211-213쪽)을 실행한다. 이러한 동물-되기의 수행은 사회적인 전율과 연결을 창출한다. 그래서 잠재적으로 동물-되기 같은 소수적이고 극단적인 감각이 사회적으로 확장되고 정치적으로 집결될 수 있다. 이 점에서 들뢰즈와 가타리(1975/2001)는 ‘동물-되기’를 ‘소수성’의 감각으로 기술하면서 소수적인 언어는 본연적으로 사회적이며 정치적이라고 단언한다. 이러한 소수성의 사회정치적 잠재성은 마치 먹방에서 쏟아져 나오는 무수하고 과잉된 감각성이 디지털 네트워크 기술로 매개되면서 정동 네트워크로 뚫어 넘치고 영키면서 사회적 영토로 존재하는 현상과 유사하다.

궁극적으로 강렬한 감각 및 정동의 응집체로서 과식 먹방은 빈곤, 위태성, 폭압으로 가득 찬 현실 세계를 누설하고 냉소한다. 마치 카니발에서 엄청난 물질들이 쏟아지고 뒤범벅이 되듯(바흐쥘, 1998), 과식 먹방의 인간-기계-동물은 먹기를 통해 몸의 물질성을 최대화하고, 그것의 이미지화를 통해 감각 폭력의 향연을 수행한다. 정교하게 위계화되고 날이 탐욕스러워지는 자본주의적인 소비 감각 체계에 맞서고 그것을 비틀면서 대신 지지분하고 잡스러운 감각들을 생성한다. 이들의 수행은 그들을 잉여로 만든, 그리고 그 자체가 먹방인 듯 갈수록 비대해지는 자본주의 세계에 대해 그 권력의 동물적인 속성을 재연하고 풍자하는 효과를 낳는다. 따라서 이 '역한' 감각의 소수성은 강고하게 구축된 기성의 구축된 미적 체제에 대항하는 정치적 힘으로 전환될 잠재력을 지닌다(Rancière, 2004, 2010).

이어지는 마지막 절에서는 지금까지 논의된 경제적-사회적-문화적 차원을 포괄하여 인간-동물-기계의 다양체와 그 주체화의 윤리를 제안하겠다. 정치와 자본의 권력 작용과 주체화의 모호성을 함께 품은 디지털 네트워크 환경에서 어떠한 생명과 삶이 가능한지 탐문한다.

4. 인간-기계-동물의 다양체 되기: 주체화의 윤리

지금까지의 논의를 정리하면, 먹방은 생명 자체가 데이터로 전환되고 네트워크화되는 생명 자본주의 현상으로서 그 과정에서 불안과 생존주의 정동이 때로는 순응적이고 때로는 도발적으로 육화되는 동물화 현상으로 설명되었다. 이 기묘하고 강렬한 '인간'의 '동물화'가 사회적 '기계'로 작동하면서, 내가 제안하고자 하는 개념인 '인간-기계-동물의 다양체'가 형성된다. 이제 중요한 문제로 인간-기계-동물의 다양체로의 되어감이 라는 주체화의 의미와 사회적 함의를 이해하는 작업이 남아 있다. 인간-

기계-동물의 다양체는 두 개의 계열로 구성된다. 하나는 인간과 기계의 접합 계열이고 다른 하나는 인간과 동물의 접합 계열이다. 즉, 정신을 본질로 하는 인간 고유의 존재성이라는 근대적 자아관을 넘어서, 유기체와 기계, 담론과 기술, 의미와 물질 같은 이분법을 관통·이접하며 되어 가는 주체가 문제화된다.

우선 인간과 기계의 접합 계열에 관해서 이처럼 이질적인 요소들의 결합함으로써 주체화에 관한 입체적 모델은 펠릭스 가타리에 의해 제안된 바 있다(Guattari, 1995).¹²⁾ 가타리의 주체화 모델은 의식 또는 무의식, 담론 또는 비담론의 이분법에 따르면서 언어와 이념 작용을 주체 구성의 주된 통로로 보는 이전의 설명 방식과 뚜렷하게 구분된다. 그가 담론과 무의식의 이중 구조에 한정지어 주체화를 설명하는 기존의 정신분석학이나 구조주의 이론들에 반박하며 새로운 원리를 제안하기 때문이다. 또한 인간의 본질을 정신과 의미에 두는 전통적인 방식과도 결별한다. 대신 가타리가 이질성과 변이의 연합이라고 묘사하는 바, 그것은 언어 외적이고(extra-linguistic) 비인간적이며(non-human), 생물-기계-미학의 특성들을 모두 지닌다. 구체적으로 가타리의 주체화 원리는 이렇게 설명된다. 첫째, 언어적인 요소와 기계적인 것(비기호적인 물질)의 연합이다. 둘째, 다성적이고 기계적인 다수성을 띤다. 셋째, 총체성이 아닌 부분성과 변이성이 나타난다(pp. 24-25). 이처럼 하나로 고정되거나 한정되지 않고 이질적인 다수들이 접속·연결된 연합체를 가리켜 가타리는 ‘기계적 이질체(machinic heterogenesis)’라고 부른다(p. 23). 기계적 이질체는 말 그대로 다수의 상이한 요소들로 구성되고 기능하는데, 1)물질과 에너지 구성 요소, 2)기호, 다이어그램, 알고리즘 구성 요소, 3)가체적이거나 집합적인 마음 표상과 정보, 4)앞의 구성 요소들에 접근하여

12) 이하의 논의에서 별도의 표시가 없으면, 제시된 책의 면수는 Guattari, F. (1995). *Chaosmosis*를 인용했음을 뜻한다.

주체를 생산하는 욕망하는 기계, 5)이렇듯 물질적, 인지적, 정동적, 사회적인 구성 요소들을 횡단하며 조합적으로 구성하고 작동시키는 역할을 하는 추상기계(Raunig, 2010)가 그것이다(Guattari, 1995, pp. 34-35). 이처럼 가타리에게 주체화란 장치와의 절합 안에서 끊임없는 회귀와 돌출을 일으키는 과정이다. 또한 그간 이성, 언어, 의미를 중시하는 인간 구성의 원리에서 간과되어 왔던 물질성과 그에 대한 감각 및 정동의 기능을 복원하여 주체화의 원리를 확장하고자 한다. 따라서 그 과정은 수동적이거나 결과론적이지 아니하며 윤리적 역능의 능동성을 함축한다. 이 점에서 가타리의 주체 개념은 정해진 규범이나 구조에 종속되어 결정론적으로 규정되는 주체화의 논리와 대비되며, 대신 복합성, 역동성, 발명성이 강조되는 존재론적이고 변형적인 ‘창조론’을 제안한다(p. 83).

우리의 맥방 사례와 관련해서 흥미롭게도 가타리는 ‘기계적 입(machinic orality)’에 대해서 이야기한다. 그는 일반적으로 입을 담론적이고 의미론적인 차원(문자적인 입)과 육체적이고 감각적인 차원(구강적 입)으로 나누지만 실은 이 두 개 차원이 그리 뚜렷하게 구분되지 않는다고 주장한다. 오히려 입은 구강적, 텍스트적, 운동적, 태도적 요소들이 결합된 ‘감각의 블록’으로 ‘카오스와 복잡성이 함께 추는 춤’이다(pp. 88-89). 따라서 언어와 기계의 결합에 의해 주체가 생성된다고 보는 가타리에게 입이란 주체성의 감각과 정동이 생성, 변형, 실행되는 과정을 체현하는 기계적 이질체다(pp. 89-91). 입은 이처럼 언어적, 육체적, 공간적, 가상적 구성 요소들을 결합해서 복잡한 기능을 실행한다. 주지하다시피 맥방에서도 기계적 입의 이접 현상이 두드러진다. 음식을 먹으며 말하는 생물학적 몸은 구강적·문자적 입으로, 이것은 디지털 네트워크에 실리면서 기계적 입으로 변이한다. 구강적 입과 문자적 입이 결합한 기계적 입이 ‘감각의 블록’으로 연합된다. 그러한 입으로 구성되는 ‘나’란 ‘존재론적 결정체’이면서 이동하고 변화하는 갱신체이기도 하다(p. 96). 이렇듯 가타리는 주체 생성의 담론적-기계적, 의미적-물질적 이중성을 주체-

기계의 연합체로 고려하면서 그것이 지닌 새로운 미학과 윤리-정치적 수행 가능성을 주장했다. 가타리가 제안하는 ‘카오스모제’란 혼란과 갈등을 넘어서 규범적인 질서로부터 자유롭고 새로운 공감과 공존 방식의 의미한다(베라르디, 2015/2016, 266-270쪽).

가타리를 원용하여, 자율주의 철학자 마우리찌오 라자라토 역시 오늘날 인간 주체 형성을 ‘기호’와 ‘기계’의 교차 지점에서 분석한다(Lazzarato, 2014). 그런데 라자라토는 권력 작용을 문제화함으로써 가타리보다 현실 사회에 더욱 긴밀하게 접근한다. 그는 언어와 이념 등으로 구성되는 의미화의 축을 한편에, 그리고 다른 한편에 기계와 기능으로 구성되는 존재의 축을 설정한다. 전자는 정치와 자본의 권력 작용에 의한 ‘사회적 종속(social subjection)’에 관여하는 반면, 후자는 ‘기계적 노예화(machinic enslavement)’를 추동한다. 사회적 종속은 언어와 담론 작용이 낳는 이념화에 관련되고 상징계의 질서로 표명된다. 이에 비해 기계적 노예화는 몸과 기계가 존재론적으로 합성되어 현실의 실질적인 힘들이 자아에 직접 가동하는 윤리 영역에 속한다(Lazzarato, 2014, p. 51). 라자라토는 정보 네트워크가 막강한 후기 자본주의의 정황에서 그 이전에 지배적이었던 사회적 주체화는 약화되는 반면, 기계적 노예화가 우세해지고 있다고 진단한다. 그러나 라자라토 논의의 핵심은 이러한 이원론적 분리에 있지 않다. 오히려 ‘주체/객체, 인간/기계, 행위자/수단’ 같은 자의적인 구분이 해체되는 ‘탈영토화의 조건에서 작동하는 힘들의 융합/집합’에 강조점이 두어진다(Lazzarato, 2014, pp. 26-27). 이 점에서 가타리와 유사하게 라자라토는 사회적 종속과 기계적 노예화는 서로 맞물려 상호 작용한다고 설명한다. 왜냐하면 ‘신자유주의적 경제’에서는 ‘기계를 위해 주체성이 존재’하는 동시에 ‘주체적 구성 요소가 노예화의 함수를 이루기’ 때문이다(앞의 책, p. 29).

두 번째 계열인 인간-동물 접합 계열에 관하여, 한편으로 가상공간의 주체는 생명 자본주의의 노동 질서(사회적 종속성)와 디지털 네트워크

크(기계적 노예화)의 기술 체제에 포획된 순응적 동물화의 과정에 있다. 다른 한편으로는 그러한 조건에서 형성되고 실행되지만 위반과 탈주를 추구하는 동물-되기의 정동과 감각을 펼쳐내는 불온한 동물화가 진행된다. 권력이 지정한 주체이기를 거부하는 불온한 동물성은 생존을 둘러싼 불안을 표출하며 자본주의적인 경제 질서와 신자유주의의 이념 질서를 조롱하고 일탈한다. 항상 멋지고 세련되며 전략적이어야 하는 자본주의적 인간형을 부정하고 규범화된 주체성의 경계를 초과하고 이탈하는 불온한 동물, 더 이상 '정상적인' 인간이기를 거부하는 비인간-되기로써 탈주체화의 경로를 수행한다.

한 걸음 더 나아가, 불온한 동물성은 저항과 비판의 잠재력을 확보한다. 우연치 않게도 앞서 인용한 라자라토 역시 그 정치적 가능성을 동물성에서 찾고 있다. 이를 위해 푸코(2008)가 디오니소스를 비롯한 견유학파에서 읽은 파르헤시아 실천윤리가 인용되는데, 푸코는 고대 그리스 사상에서 동물성(animality)이 '인간 존재의 차이화의 절대지점'으로 기능했다고 설명한다. 인간주의가 규정하는 인간됨에 저항하는 대항적 통치성이 동물성으로 실천되었다는 것이다. 이 점에서 동물성이란 '이성적이고 인간주의적인 존재 구성에 대한 반발'로 해석된다(Foucault, 2008a, p. 314). 라자라토는 푸코를 따라서 '수치심 없이'(Foucault, 2008a) 분란을 일으키는 견유학파의 삶이 '진실된 삶'을 실행했다고 보며 '동물성의 실천' 자체가 주체화와 종속을 강요하는 사회 질서에 대한 급진적인 도전과 비판의 실천이라고 주장한다(Lazzarato, 2014, p. 244). 수치심을 거부하고 냉소와 조롱의 태도를 내세우는 표현 양식에 대해서 먹방에 관련하여 앞에서 논의한 바 있다. 따라서 육체적 동영상의 정치적 잠재성은 수치스럽게 살도록 강요하는 자본주의 체제에 대항하는 동물화 전략의 실천에 달려 있다. 규범화된 수치심과 자본주의적 주체화의 질서에 길들여져 온순한 동물이 될 것인지, 혹은 규범화된 수치심의 질서에 저항하고 새로운 몸과 마음과 언어를 발명하는 불온한 동물이 될 것인지를

갈림길에 놓여 있는 것이다.

지금까지 사례 분석 및 이론적 논의를 통해 기술된 내용들을 바탕으로 인간-기계-동물의 다양체를 정의할 수 있다. 인간-기계-동물의 다양체는 생물적 삶과 기계적 삶, 소비와 노동, 물질과 가상이라는 이질적 요소들이 결합된 존재 및 기능 양식이다. 따라서 주체성은 단일하거나 일관되게 나타나지 않으며 복잡하며 끊임없이 변화하는 복합성을 지닌다. 마지막으로 인간-기계-동물의 다양체는 신자유주의가 지배하고 디지털 테크놀로지로 포화된 커뮤니케이션 자본주의의 역사적 산물이다. 그러므로 이러한 사회적 조건에 순응하며 길들여지는 측면이 있지만 동시에 그로부터 탈주할 수 있는 윤리적 잠재성을 지닌다. 디지털 네트워크화된 생명 자본주의 체제로부터 전적으로 자유롭거나 완전하지 않으며 오히려 강하게 포획되어 있지만 동시에 그 미세한 균열 속에서 저항적인 감각 및 정동 행위를 펼친다. 이처럼 이질성, 복합성, 윤리적 잠재성이 인간-기계-동물을 특징화하는 요소다.

우리가 인간-기계-동물의 다양체를 살펴보는 일은 어떠한 의미를 지니는가, 이 신생의 존재는 우리에게 어떠한 사회적 통찰을 가져다주는가? 인간-기계-동물의 다양체가 감각 및 정동 차원에서 표출하는 저항성이 반드시 현실 정치 영역에서 대항 세력으로 실체화되는 것은 아니다. 그럼에도 이들이 변이와 탈주의 잠재성을 안고 있는 이유는, 주체화와 탈주체화 중 어느 한 경로에 매몰되기보다는 이중 경로를 교차하며 그 사이와 경계에서 진동하는 위치성에 기인한다. 푸코(1980)가 강조하듯 권력 작용이 항상 상호적이며 주체의 비판적 개입과 윤리적 실천의 가능성은 항상 열려 있는 것이라면, 지금의 상황에서 어떠한 새로운 감각과 정동의 발명이 가능한지가 관건이 된다. 뿐만 아니라, 들뢰즈(1995)의 제언처럼 장치 안에는 이미 탈주선이 내재하므로 일탈과 전복의 운동 역시 항상 잠재한다. 장치는 주체를 선제하는 힘을 행사하지만 그렇다고 해서 그에 대한 저항 권력이 생성되는 것을 완전히 억제할 수는 없다

(Massumi, 2015). 안개와 독기의 시대, 모호함과 고통의 시대, 가속과 고갈이라는 모순들로 이루어진 '경련'의 상황에서, 돌연변이적인 주체화가 재발명될 수 있는 것이다(베라르디, 2015/2016). 비록 그 현실화가 어떠한 우발적인 사건에 의해 어떤 구체적인 양태로 나타날지를 예측하거나 결정하기란 어려울지라도.

5. 결론을 대신하여: 경련과 진동

이 연구는 인간의 동물화와 기계화가 진행되는 후기 자본주의 체제 및 신자유주의 환경에서 디지털 네트워크를 매개로 하여 진행되는 주체 형성의 문제를 탐구했다. 특히 육체성이 강조되는 디지털 대중문화에 주목하며, 감각의 강렬성과 쾌락의 정동이 주체화에 개입하는 방식과 의미를 고찰했다. 그간 대체로 근대 이후 인간의 본질로 상정되었던 요소인 정신, 이념, 언어, 담론 등의 의미론적 차원에서 주체화가 설명되었다면, 이 연구에서는 인간-기계-동물 사이에 경계가 해체되고 연합이 이루어지는 윤리적 국면을 중시했다. 그리하여 가타리와 라자라토의 주체 형성 모델을 원용하여 인간의 동물화와 인간의 기계화가 교차하며 인간-기계-동물 다양체가 형성되는 논리를 제안했다.

육체적 동영상, 특히 과식 먹방의 사례 연구를 바탕으로, 인간-기계-동물의 다양체 형성 논리를 세 개 차원에서 분석했다. 경제적 차원에서 보면, 디지털 네트워크에서 확산되는 먹방은 감각, 정동, 인지를 동원하는 노동 및 소비 행위다. 이는 일반 대중이 콘텐츠 생산자로 활동하는 이용자 능동성의 양상으로 읽힐 수 있지만, 동시에 많이 먹기라는 생물학적인 행위가 디지털 노동으로 환원되는 디지털 자본주의의 포획 원리로 해석할 수도 있다. 한편 사회적 차원에서 볼 때, 이러한 중속적이고 착취적인 노동 질서에서 생성된 먹방의 영토가 한국 사회의 정서적 분위기를

생성, 작동, 유통시키는 정동 네트워크로 기능한다. 특히 신자유주의 체제에서 팽배한 생존주의와 불안이 표출되기도 하지만 동시에 그러한 삶의 부조리한 조건을 조롱하고 비판하는 저항적 쾌락으로 적극화되는 국면을 읽을 수 있었다. 이러한 노동 행위와 정동의 체험은 고유한 문화적 언어로 표현되는데, 이러한 문화적 차원에서 두드러지는 표현 양식은 동물화에서 찾아졌다. 생물학적인 먹기에 몰두하는 동물화와 데이터베이스적인 동물화가 순응적인 애완동물화의 경로라면, 냉소적인 놀이와 도발적인 탈주를 시도하는 동물화는 불온한 동물화의 경로로 구분되므로, 먹방의 주체들은 이러한 동물화의 양면성을 지닌 모호하고 이질적인 존재다. 이렇게 경제-사회-문화의 각 차원 및 차원 간 발견되는 양면성과 모호성에 근거하여 복합적이고 변전적으로 형성되는 주체를 ‘인간-기계-동물의 다양체’로 해석했다. 인간-기계-동물의 다양체의 특성은 이러한 양면성, 이질성, 복잡성, 변이성에 있다.

더욱 탐구되어야 할 질문은 인간-기계-동물의 다양체의 현실적 효과와 함의에 있다. 생명 자본주의의 논리에 순응하고 데이터베이스 시스템에 종속되면서 그에 의해 보육되는 애완용 동물로 주체화될는지 아니면 그것을 위반하고 벗어나려는 불온한 동물의 전복적 놀이가 될는지 혹은 제 삼의 어떠한 미래가 존재하는지의 갈림길에 있다. 환연한다면, 이러한 양립된 질서가 혼용하며 돌연변이의 사건이 발생하는 계기에 인간-기계-동물의 다양체의 정치적 잠재성이 내재한다.

지금으로선 한국 사회에서 큰 인기를 얻고 있는 육체적 동영상이 전적으로 도전적이고 실험적인 잠재성을 지닌다고 단언하기는 어렵게 느껴진다. 그 격렬하고 과잉된 감각과 정동이, 신자유주의가 추동하는 성공과 경쟁의 원리에 매우 가까이 있으며, 디지털-커뮤니케이션 자본주의가 지지하는 경제 권력에 의해 배양되는 정도가 강하기 때문이다. 이에 대한 보다 정확한 진단을 위해서는 육체적 동영상의 다양한 하위 장르들(성적, 폭력적 내용 등)에 대한 분석을 계속 축적함으로써 현재의 정

보 자본주의의 SNS 장치(백육인, 2014)에 의해 유도되는 다양한 주체화의 방식과 의미에 대한 이해를 풍부하게 발전시키는 작업이 요청된다. 또한 이 연구에서는 인터넷 과식 먹방 텍스트에 등장하는 출연자(생산자)에 주목하여 주체 형성 문제를 이론적으로 논하는 대신 이 현상에 실제 참여하는 생산자나 이용자를 대상으로 한 경험적 분석은 행하지 않았다. 디지털 네트워크 환경에서 대중이 생산, 유통, 소비하는 육체적 문화가 갈수록 팽창하는 만큼, 이 현상에 대한 경험적 연구는 계속 진행되어야 하리라 생각된다. 이 글은 현실 사례들에 대한 관찰을 사유의 실마리로 삼아 그 현실을 비판적으로 해독하고, SNS 플랫폼에서 진행되는 육체적 문화실천이 나아갈 수 있는 가능성의 지평을 이론적으로 최대화하는 의의를 지닌다.

베라르디의 표현에 따르면 우리는 신경과 자본과 인간이 과잉 증식하고 결합하면서 끊임없이 흔들리고 마찰하는 경련의 상태에 있으며 그 안에서 진동하고 있다(베라르디, 2015/2016). 따라서 급진적인 변동이 즉시 일어나지 않더라도 그 영토에는 변화의 가능성이 내재하며 그 안의 존재들 역시 탈주의 잠재력을 함축하고 있다. 경련과 진동의 한 지점에서 인간-기계-동물의 다양체가 발현되는 미세한 사건을 포착하고 이해하기 위해서는 우리의 문화 지형을 살살이 살펴보는 넓고도 섬세한 시야, 비판성에 준거하면서도 가능성에 열려 있는 관찰과 해석의 노력이 요청된다.

참고문헌

- 강민혜 (2016. 10. 21). 대도서관·유행 뒤따르는 BJ들 ... 아프리카TV 엑스터스?. 〈노컷뉴스〉. URL: <http://www.nocutnews.co.kr/news/4672229>
- 김수환 (2011). 웹툰에 나타난 세대의 감성구조: 잉여에서 병맛까지. 〈Trans-Humanities〉, 4권 2호, 101-123.
- 김예란 (2014). 〈말의 표정들〉. 서울: 문학과지성사.
- _____ (2015). 디지털창의노동: 젊은 세대의 노동 윤리와 주체성에 관한 한 시각. 〈한국언론정보학보〉, 69호, 71-110.
- _____ (2016). 탈주와 모방: 1970년대 청년문화의 감각과 정동 실천. 〈언론과 사회〉, 24권 3호, 178-224.
- 김홍중 (2013) 삶의 동물/속물화와 참을 수 없는 존재의 귀여움. 백옥인 엮음. 〈속물과 잉여〉(37-71쪽). 서울: 지식공작소.
- _____ (2015). 서바이벌, 생존주의, 그리고 청년 세대: 마음의 사회학의 관점에서. 〈한국사회학〉, 49권 1호, 179-212.
- 문강형준 (2015). '쿠팡'이란 무엇인가. 〈슌〉. 203-213.
- 미하일 바흐진 (1998). 전승희 (역). 〈장편소설과 민중언어〉. 파주: 창작과 비평사.
- 백옥인 (2013). 머리말. 속물 정치와 잉여문화 사이에서. 〈속물과 잉여〉(1-33쪽). 서울: 지식공작소.
- _____ (2014). 정보자본주의와 인터넷 서비스 플랫폼 장치 비판. 〈한국언론정보학보〉, 65호, 76-92.
- 아즈마 히로키 (2001). 〈동물화하는 포스트모던〉. 문학동네.
- 안진·최영 (2016). 인터넷 개인방송 시청공동체 특성에 관한 탐색적 연구: 아프리카TV 〈먹방 BJ 애봉이〉를 중심으로. 〈한국방송학보〉, 30권 2호, 5-53.
- 오보람 (2016). '폐북스타' 엽기 행각 무리수. 〈주간한국〉. http://m.hankooki.com/m_dh_view.php?m=&WM=dh&WEB_GSN0=6232697
- 장 보드리야르 (1993). 정연복 (역) 〈섹스의 황도〉. 입장총서 10. 도서출판 솔.
- 장윤재·김미라 (2016). 정서적 허기인가 정보와 오락의 추구인가. 〈한국방송학보〉, 30권 4호, 152-185.

정해윤 (2015). 중산층 상징 '집과 차' 포기 거세된 욕망을 식탐으로 분출?. <신동아>. URL: <http://news.donga.com/List/3/all/20150419/70785884/1> (Accessed on December 31, 2015).

주창윤 (2013). <허기사회>. 파주: 글항아리.

프로이트, 지그문트 (2016) 성욕에 관한 세 편의 에세이. 김정일 (역). <성욕에 관한 세 편의 에세이> (7-149쪽). 파주: 열린책들.

한병철 (2012). <피로사회>. 서울: 문학과지성사.

_____ (2014). <투명사회>. 서울: 문학과 지성사.

홍성경 · 박소정 (2016). 미디어 문화 속 먹방과 헤게모니 과정. <언론과사회>, 24권 1호, 105-150.

Ahmed, S. (2005). *The cultural politics of emotion*. Edinburgh University Press.

Banks, J., & Humphreys, S. (2008). The labour of user co-creators emergent social network markets?. *Convergence*, 14(4), 401-418.

Barthes, R. (1973). *La plaisir du texte*. 김희영 (역) (2002). <텍스트의 즐거움>. 동문선.

Berardi, F. 'Bifo' (2015). *Heroes: mass murder and suicide*. Verso. 송섭별 (역) (2016). <죽음의 스펙터클>. 반비.

Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A social critique of the judgement of taste*. Harvard University Press.

Butler, J. (2006). *Precarious life: The powers of mourning and violence*. Verso.

Dean, J. (2010) *Blog theory: Feedback and capture in the circuits of drive*. Polity.

_____ (2015). Affect and drive. Hillis, K., Paasonen, S., & Petit, M. (Eds.), *Networked affect* (pp. 89-102). The MIT Press.

_____ (2016). Complexity as capture-neoliberalism and the loop of drive. J. Gilbert (Ed.), *Neoliberal culture* (pp. 192-214). Lawrence and Wishart.

Deleuze, G. (1995). *Negotiations 1972-1990*. Columbia University Press.

- Deleuze, G., & Guattari, F. (1975). *Kafka: Pour une littérature mineure*. Les éditions de Minuit. 이진경 (역) (2001). <카프카: 소수적인 문학을 위하여>. 동문선.
- _____ (1980). *Mille plateaux: Capitalisme et schizophrénie*. 김재인 (역) (2001). <천 개의 고원>. 새물결.
- _____ (1994). *What is philosophy?*. Columbia University Press.
- Dyer-Witheford, N. (2015). *Cyber-Proletariat: Global labour in the digital vortex*. London: Pluto.
- Edgar, A., & Sedgwick, P. (2008). *Cultural theory: The key concepts* (2nd Edition). 박명진 외 (역) (2012). <문화이론사전> (개정판). 한나래.
- Elsaesser, T. (2011). Freud and the technical media: The enduring magic of the Wunderblock. Hutamo, W. & Parikka, J. (Eds.), *Media archaeology*. University of California Press.
- Foucault, M. (1980). *Power/knowledge*.
- _____ (2007). *Security, territory, population: Lectures at the Collège de France, 1977-78*. NY: Picador.
- _____ (2008). *The birth of biopolitics: Lectures at the collège de France, 1978-1979*. NY: Picador.
- _____ (2008a). *The courage of truth: The government of self and others II: Lectures at the collège de France, 1983--1984*. NY: Picador.
- Fuchs, C. (2014). *Digital labour and Karl Marx*. Routledge.
- _____ (2015). *Culture and economy in the age of social media*. Routledge.
- Gilbert, J. (Ed.) (2016). *Neoliberal culture*. Lawrence & Wishart.
- Goldhaber, M. (1997). The attention economy and the net. *First Monday*, 2(4). <http://firstmonday.org/article/view/519/440>.
- Guattari, F. (1995). *Chaosmosis: An ethico-aesthetic paradigm*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- Hansen, M. (2006). *Bodies in code: Interfaces with digital media*. Routledge.
- Hardt, M., & Negri, A. (2004). *Multitude: War and democracy in the age of empire*. New York: Penguin Press.
- Hillis, K., Paasonen, S., & Petit, M. (Eds.) (2015). *Networked affect*. MIT Press.

- Highmore, B. (2010). Bitter after taste: affect, food and social aesthetics. In M. Gregg & G. Seigworth (Eds.), *The affect theory reader* (pp. 118-137). Duke University Press.
- Kim, Y. (2016). Globalization of the privatized self-image: The reaction video and its attention economy on Youtube. In L. Hjorth & O. Khoo (Eds.), *Routledge handbook of new media in Asia* (pp. 333-342). Routledge.
- Lazzarato, M. (1996). Immaterial labor. In P. Virno and M. Hardt (eds.) *Radical thought in Italy* (pp. 133-147). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- _____ (2014). *Signs and machines: Capitalism and the production of Subjectivity*. Semiotext(e).
- Lorey, I. (2015). *State of insecurity: Government of the precarious*. Verso.
- Maddison, S. (2015). Make love not porn: Entrepreneurial voyeurism, agency, and affect. In K. Hillis, S. Paasonen & M. Petit (Eds.), *Networked affect* (pp. 151-168). The MIT Press.
- _____ (2016). Beyond the entrepreneurial voyeur?: Sex, porn and cultural politics. J. Gilbert (Ed.), *Neoliberal culture* (pp. 142-164). Lawrence & Wishart.
- Massumi, B. (2013). *Semblance and event: Activist philosophy and the occurrent arts*. The MIT Press.
- _____ (2014). *The power at the end of the economy*. Duke University Press Books
- _____ (2015). *Ontopower: war, powers, and the state of perception*. Duke University Press.
- Morini, C., & Fumagalli, A. (2010). Life put to work. *Ephemera: theory & politics in organization*, 10(3/4), 234-252.
- Paasonen, S. (2010). Labors of love: Netporn, web 2.0 and the meanings of amateurism. *New media & society*, 12(8), 1297-1312.
- Papacharissi, Z. (2010). *A private sphere: democracy in a digital age*. Polity.
- Parisi, L. (2013). *Contagious architecture: Computation, aesthetics, and space*. The MIT Press.
- Potter, L., & Westall, C. (2016). Neoliberal Britain's austerity foodscape: Home economics, veg patch capitalism and culinary temporality. In J.

- Gilbert (Ed.), *Neoliberal culture* (pp. 215-247). Lawrence & Wishart.
- Rancière, J. (2004). *The politics of aesthetics*. G. Rockhill (Trans.), *Bloomsbury*. (Original work published 2000).
- _____ (2010). *Dissensus: On politics and aesthetics*. London: Bloomsbury.
- Raunig, G. (2010). *A thousand machines: A concise philosophy of the machine as social movement*. Semiotext(e).
- Rousseau, S. (2012). *Food and social media*. AltaMira Press.
- Sauvagnargues, A. (2005). *Deleuze et l'art*. 이정하 (역) (2009). <들뢰즈와 예술>. 열화당.
- _____ (2009). *Deleuze: L'empirisme transcendantal*. 성기현 (역) (2016). <초월론적 경험론>. 그린비.
- Schiller, D. (2000). *Digital capitalism: Networking the global market system*. The MIT Press.
- Scholz, T. (2012). *Digital labor: The internet as playground and factory*. Routledge.
- Shields, R. (2003). *The virtual*. Routledge.
- Sobchack, V. (2004). *Carnal thoughts: Embodiment and moving image culture*. University of California Press.
- Terranova, T. (2004). *Network culture: Politics for the information age*. Pluto.

투고일자: 2017년 01월 15일

심사일자: 2017년 02월 25일

게재확정일자: 2017년 03월 09일

Abstract

Human-Machine-Animal Multiplicity

Virtual Corporeality and Affect of Pleasure in Carnal Video in the Case of Overeating Shows

Yeran Kim

Professor, School of Media and Communications, Kwangwoon University

The current study analyses a way in which human-animalisation and human-machinisation are constitutive of the process of subject-formation in the post-capitalist and digital networked society. At the conjunction, I suggest the term human-machine-animal multiplicity. In the political economic dimension, Mukbang is reduced to digital labour, through which human sensibility, affect and cognition are motivated and exploited. In a social dimension, the territory of Mukban is converted to networked affect, in which social psychology is generated and circulated. Survivalism and anxiety, which have been pervasive in neoliberal Korean society are actively adopted in Mukbang as the object of parody and critique in the performance of the irony of shame. The becoming-animal is salient in a cultural dimension of Mukbang. It is suggested that how the strategy of animanisation will be realised as a form of ethical project will affect the future direction of the subcultural spirit on the internet.

KEYWORDS Human-machine-animal multiplicity, carnal video, sense, affect, pleasure, digital labour, networked affect, animalisation