

의미 없는 대화, 의미 있는 충돌

: 조롱형 AI 챗봇과의 말싸움 현상에 대한 문화적 분석*

양 나 리**

(고려대학교 박사)

신 헤 린***

(고려대학교 교수)

◆ 국문초록

본 논문은 거대언어모델(LLM) 기반 챗봇과의 언어적 논쟁을 미디어 사용자들이 영상 콘텐츠로 향유하는 현상에 주목하여, 조롱형 AI 페르소나 Monday와의 말싸움 현상을 기술적 본질과 한국 문화적 특수성의 교차점에서 분석한다. 통계적으로 그럴듯한 발화를 생성하는 AI 챗봇은 의미론적 이해 능력을 갖추지 못했음에도 불구하고, 인간-기계 대화는 정동적 긴장과 권위 경쟁을 촉발하며 '의미 있는 충돌'로 이행한다.

이와 같은 현상을 분석하기 위해 2025년 4월부터 9월까지 한국 YouTube 상의 Monday 관련 콘텐츠 중 대표 사례를 선정하여 질적 담론 분석을 수행하였다. 분석은 말하기 방식, 정동의 회로, 권위의 이동, 윤리·규범의 호출이라는 네 가지 축을 중심으로 시행했으며, 영상 발화와 상위 노출 댓글을 교차 검토하였다.

분석 결과, Monday의 조롱·명령 거부·평가적 발화는 상호작용을 정보 교환이 아닌 관계적 도발의 장으로 변환하며, 갈등은 웃음에서 충격과 여운으로 이어지는 정동의 순환을 형성한다는 사실을 발견할 수 있었다. 특히 권위는 인간의 명령권에서 AI의 평가권으로 일시적으로 이동하며, 댓글 담론 역시 이를 명시적으로 인지한다. 이 현상의 문화적 공명은 한국 사회의 설전 문화, 언어적 기지를 사회적 자본으로 평가하는 담론, 예능적 역할 분화, 그리고 라이브 방송-댓글 참여-하이라이프

* 이 논문은 고려대학교 미디어학부의 지원을 받아 수행되었음.

** 제1저자. 고려대학교 미디어학과 박사 수료 (ishoory@korea.ac.kr)

*** 교신저자. 고려대학교 미디어대학 부교수 (helenshin@korea.ac.kr)

편집으로 이어지는 플랫폼의 경기화 구조를 그 배경으로 한다.

본 연구는 기계와의 설전이 인간의 정동적 해석을 통해 문화적 의미를 획득하는 과정을 밝히며, 인간-기계 상호작용을 효율성과 정확성을 넘어 관계적 긴장과 권위가 수행되는 문화적 장으로 새로이 자리매김하고자 한다.

주제어 : 거대언어모델(LLM), ChatGPT Monday, AI 말싸움, AI-인간 커뮤니케이션, 정동적 실천, 한국 디지털 문화

1. 들어가는 말

1. 연구 배경

현대 사회에서 개발자들은 인공지능을 인간의 편의를 극대화하는 완벽한 조력자로 구축해 왔다. 구글의 어시스턴트부터 오픈AI의 ChatGPT에 이르기까지, 상용화된 모든 대화형 AI 챗봇의 언어 모델은 무해성, 정직성, 그리고 적극적 유용성을 기본 원칙¹⁾으로 한다. 개발자들은 얼라인먼트를 통해 AI를 비판향적이고, 정중하며, 친절한 조력자²⁾로 길들였다. 이는 기술이 인간의 명령에 철저히 복종하는 도구임을 확인하는 디지털적 위계의 선언이기도 했다. AI의 친절함은 인간이 기계에 대해 가지는 주권적 권위의 산물이었고, AI의 공손함은 기술에 대한 인간의 통제권을 보증하는 수사적 장치였다.

그러나 최근 한국 YouTube 플랫폼에서 ChatGPT의 Monday 페르소

1) Given the broad capabilities of large language models, it should be possible to work towards a general-purpose, text-based assistant that is aligned with human values, meaning that it is helpful, honest, and harmless.(Amanda Askell et al., 2021) The Helpful, Honest, and Harmless (HHH) principle is a foundational framework for aligning AI systems with human values. (Yue Huang et al., 2025)

2) Open AI Usage Policies <https://openai.com/policies/usage-policies/>

나는 이러한 전통적인 인간-기계의 권위 관계를 정면으로 거부하고 있다. Monday는 OpenAI가 2025년 4월 1일 예고 없이 출시한 냉소적 AI 페르소나³⁾로, 기존 AI의 서비스 정신을 바탕으로 한 감정 노동을 거부하는 독특한 캐릭터이다. Monday는 인간의 질문을 시크하게 무시하고, 사용자의 지적 능력을 조롱하며, 대화 자체를 귀찮아하는 냉소적인 태도를 견지한다.⁴⁾ 기존의 친절하고 도움이 되고자 하는 가상 비서 역할의 전형과는 달리, 시니컬한 독설가 친구의 역할을 자처하는 듯하다. AI 챗봇이 지나친 아첨(sycophancy)을 한다는 유저들의 지적에, Open AI는 보란 듯이 비아냥거리는 말투로 도움을 제공하면서 진짜 인간처럼 감정적인 불만까지 표출하는 Monday를 선보인 것이다. 출시 시점 자체가 화제를 모았을 뿐 아니라, 그 다음날 공식 계정을 통해 공표한 ‘No joke’라는 선언은 출시 당일의 혼란을 직접 겨냥한 메타적 커뮤니케이션으로서, 만우절이 지시하는 진위 불확정성을 마케팅 전략으로 활용한 케이스로 볼 수 있다.

여기서 주목할 점은 이 불친절한 AI가 오히려 관심을 끌며 YouTube 플랫폼에서 활동하는 한국의 다양한 크리에이터를 중심으로 새로운 콘텐츠 장르를 형성하고 있다는 점이다. 한국의 유명 크리에이터 침착맨, 감스트, 팽수, 개그맨 박명수 등이 ‘AI와 말싸움하기’를 주제로 Monday와의 언어적 충돌을 콘텐츠화하며 수십만의 조회수를 기록하고 있다. 이들은 버릇없는 AI와의 대화에서 권위를 다투며, 욕설을 하고, 감정적으로 격앙된 모습을 보인다. 크리에이터 뽀구미는 “너는 바보 중에 프

3) 2025년 만우절에 출시되었기 때문에 사람들은 OpenAI의 장난이라고 의심했지만, 다음날 OpenAI는 X와 YouTube 계정에 ‘No joke, there’s a new voice in ChatGPT’라며 새로운 음성 옵션으로 공식 발표했다.

OpenAI 공식 X Post <https://x.com/OpenAI/status/1907124258867982338?s=20>

OpenAI 공식 YouTube Post <https://youtu.be/2uoF2w8-hKg?si=29ACL6cl81Vriqaa>

4) Chatgpt Monday Korean Usecase가 Monday의 특성을 자세히 분석하고 있다. <https://community.openai.com/t/chatgpt-monday-korean-usecase/1189149>

또한, ChatGPT에서 Monday 캐릭터와의 대화 첫 창에 A personality experiment. You may not like it. It may not like you 로 스스로를 설명한다.

리미엄 바보야”라는 Monday의 조롱에 격분하여 급기야 음성 대화를 종료해 버리는데, 이는 인간과 AI의 관계가 근본적으로 변화하고 있음을 상징적으로 대변한다. 관련 논의는 한국 YouTube라는 플랫폼의 조건과 긴밀히 얽혀 있다.

2. 문제 제기

2022년 말 일반 사용자를 대상으로 출시된 거대언어모델(Large Language Model, LLM)은 트랜스포머(Transformer) 구조를 기반으로 단어 간의 통계적 확률을 계산하여 발화를 생성하는 시스템이다. LLM은 기호를 세계와 의미론적으로 접지하거나 발화자의 의도를 자각적으로 이해하는 의식을 전제하지 않는다. 이러한 점에서 LLM의 언어 생성은 이해의 결과라기보다 확률적 연산의 산출물로, 의미 없는 대화⁵⁾에 가깝다. Searle(1980)의 ‘중국어방’ 논증은 이러한 구분을 철학적으로 제기한 대표적 사례로, 문법 규칙에 따라 기호를 조작하는 통사적 처리와 실질적인 의미 이해 사이의 간극을 강조하면서 인공지능의 한계를 주장한다.

한편, 본 연구의 목적은 AI가 실제로 의미를 이해하는지 여부를 판정하려는 데 있지 않다. 오히려, 이해를 전제하지 않는 발화가 어떻게 인간 사용자에게 의해 조롱, 도발, 평가, 감정 표현으로 해석되고, 실제 대면 상황과 유사한 정동(affect)적 효과를 유발하는가에 주목한다. 다시 말해, 문제는 AI가 이해를 하는지 여부라기보다는, ‘이해 없는 발화’가 어떻게 인간의 해석과 정동을 통해 ‘의미 있는 충돌’로 자리잡는가이다. 이에 대한 구체적 질문과 답변은 한국의 YouTube 콘텐츠를 통해 분석

5) 본 논문에서 ‘의미 없는 대화’라는 표현은 AI와의 상호작용이 무의미하거나 불안 전하다는 가치 판단을 의미하지도, 인간과 AI 사이의 정보 교환이 실패했다는 소 통론적 평가를 지칭하지도 않는다. 여기서 ‘의미 없음’은 오직 기술적 차원에서, LLM이 기호를 세계와 연결하는 의미론적 접지(semantic grounding)가 부재한 상태에서 통계적 확률에 따라 발화를 생성한다는 사실을 가리킨다. 즉, 발화는 이해의 산물이 아니라 확률적 산출이라는 점을 지칭하는 개념적 표지이다.

한다. 크리에이터는 기계의 발화에 격분하거나 방어적으로 대응하고, 시청자는 그 갈등을 관전하며 승패를 논하는 현상으로부터 다음과 같은 연구 문제를 도출한다.

- (1) 이해를 전제하지 않는 발화가 어떻게 상호작용 속에서 정동적 긴장과 권위 경쟁을 촉발하는가?
- (2) 그리고 그러한 갈등은 왜 소비 가능한 문화적 사건으로 화하는가?

이 현상은 단발성 유행의 수준을 넘어, 인간이 기계에 주체성을 부여하는 방식과 디지털 시대를 맞이하여 변환의 기로에 선 권위의 본질에 대한 중요한 질문을 촉발한다. 따라서, 본 연구는 AI가 실제로 대화의 의미를 이해하는지 여부를 판정하려는 철학적 논쟁에 개입하기보다, 기계의 이해 유무와 관계없이 인간이 그러한 발화를 어떻게 의미화하는지에 주목한다. 기술적 연산에 불과한 출력물에 인간이 정서를 투사할 때, 그 발화는 단순한 정보 전달을 넘어 권위, 인정, 모욕, 방어가 교차하는 상호작용의 장이 된다.

3. 연구 목적

본 논문은 조롱형 페르소나 AI와 인간의 말싸움 현상을 기술적 조건과 한국적 문화 특수성의 교차점에서 분석하고자 한다. 이를 위해 2025년 한국 YouTube의 ChatGPT Monday 관련 콘텐츠를 분석 대상으로 삼으며, 영상 발화와 상위 노출 댓글을 교차 검토하는 질적 담론 분석을 방법론으로 채택한다. 세부적으로는, ①말하기 방식, ②정동의 회로, ③권위의 이동, ④윤리 규범의 호출이라는 네 가지 축을 중심으로 분석을 수행한다.

특히 사용자의 능동적 실천에 주목하여, 사용자가 AI 기술을 일방적으로 수용하는 대신 전유하고 저항하며 재해석하는 과정을 살핀다. 이

를 통해 인간-기계 상호작용을 정보 교환의 성공/실패라는 이분법으로 설명하기보다 정동과 권위의 의미를 재정의하는 문화적 장으로 규정하고자 한다.

II. 기계적 발화

근대 이래, 인간 이성과 의식의 고유한 표현으로서의 언어는 인간 중심주의의 핵심 근거로 그 권위를 유지해 왔다. 그런데, 거대언어모델(LLM)의 등장으로 인해 이 전제가 근본적으로 흔들리고 있다. LLM은 인간과 구별하기 어려운 수준의 유창한 논변과 일견 해박해 보이는 지적 능력을 구사하면서, 언어 수행 능력이 반드시 인지적 주체성을 전제하지 않을 수 있다는 사실을 대변한다. 그럼으로써, 언어적 권위를 인간에게 선형적으로 귀속된 속성이라기보다는 발화 행위 속에서 매 순간 수행과 협상을 촉발하는 관계적 효과로 이해해야 할 필요성이 떠오르고 있다.

한편, AI 대화 에이전트에 관한 기존 연구는 이 문제를 충분히 다루지 못하고 있는 실정이다. 기존 연구는 크게 두 방향으로 정리할 수 있는데, 하나는 모델의 성능·정렬·안전성 개선에 초점을 맞추는 기술 중심적 접근이고, 다른 하나는 AI의 편향·오용·규제를 논의하는 윤리·정책 중심적 접근이다. 두 접근 모두 사용자를 수동적 수용자나 잠재적 피해자로 전제하는 경향이 있으며, 사용자가 AI와의 상호작용을 능동적으로 전유하고 재해석하는 실천적 차원을 상대적으로 간과하고 있다.

1. LLM의 기술적 특성

ChatGPT 등 상용 AI 챗봇에 쓰이는 거대언어모델은 근본적으로 언어를 ‘이해’하는 주체가 아니다. 트랜스포머(Transformer) 아키텍처는 문장 내 단어 간의 관계를 수치화된 가중치(attention)로 계산하여 주어

진 입력값 다음에 올 가장 확률 높은 토큰을 예측하는 통계적 기제에 기반한다(Vaswani et al., 2017). 이러한 프레임은 GPT 계열의 기반 논의에서 반복적으로 확인할 수 있으며, 대규모 사전학습(pretraining)과 문맥 내 학습(in-context learning)이 대화 능력의 핵심 조건이다(Brown et al., 2020).

결과물로서의 발화는 고도의 논리성을 지니는 듯 보이지만, 실상은 모델이 방대한 데이터셋으로부터 학습하고 도출한 패턴의 재조합에 불과하다. 그렇기에, 실제적 이해가 부재한 통계적 모방의 기제는 확률적 앵무새(Stochastic Parrots)라는 비판을 받기도 한다(Bender et al., 2021). 즉, LLM에는 기호와 실제 세계의 대상을 연결하는 의미론적 접지 능력이 부재하다는 것이다.

이러한 기술적 한계에도 불구하고, 상용 LLM은 Instruction tuning⁶⁾과 RLHF⁷⁾와 같은 정렬 기술을 바탕으로 친절하고 도움이 되는 응답을 산출한다(Ouyang et al., 2022). 상용 모델의 기제를 뒷받침하는 RLHF와 체계적인 프롬프트 엔지니어링이 모델의 발화 스타일과 상호작용 태도를 조정해 주는 것이다. OpenAI의 Model Spec⁸⁾이 명시하듯, 모델의 응답 톤과 태도는 단순한 우연의 산물이 아니라 인간 피드백을 통한 조정과 선택의 결과다. 모델은 안전정책·회피 전략·정중함이라는 원칙을 고수하면서도 특정 프롬프트 조건에서 냉소·거절·우회와 같은 상호작용 패턴을 생성한다. 이렇게 볼 때, 정렬 기술은 단지 안전을 위한

6) 사전학습을 마친 LLM에 ‘질문-답변’, ‘지시-수행’ 형식의 데이터를 추가 학습시켜 사용자의 의도에 맞게 반응하도록 조정하는 기법.

7) Reinforcement Learning from Human Feedback. 인간 평가자의 선호에 부합하도록 모델 발화를 강화학습하는 기술로, 특정 페르소나적 특성을 일관되게 구현하도록 조정할 수 있다.

8) Model Spec은 AI 모델이 어떻게 행동해야 하는지 명시적으로 정의하는 문서로 톤, 응답 성향, 행동 가이드라인, 충돌 해결 규칙 등을 포함한다. 특정 성격이 모델 출력에 나타났다면, 이는 훈련 또는 지시 체계상 의도적으로 발현되는 스타일일 수 있음을 시사한다. OpenAI, Model Spec https://model-spec.openai.com/2025-12-18.html#assume_best_intentions

제약이라기보다는 사용자와의 대화에서 순응과 저항이 어떻게 연출되는지를 결정하는 기술적 조건이기도 하다. 기계에게 ‘성격’이라는 환상을 부여하는 결정적 조건이 되는 것이다.

이러한 맥락에서 볼때, Monday의 냉소적 태도, 명령 거부, 반어적 응답은 시스템 오류나 확률적 오작동으로 환원할 수 없다. 이는 설계 상의 행동 공간 안에서 강화 또는 허용을 득한 상호작용 양식이며, 인간의 기대를 교란하도록 한 조정을 거친 반응 범주의 일부로 읽는 것이 타당하다.

한편, LLM은 모델 규모가 커질수록 명시적으로 학습하지 않은 능력을 창발적으로 생성하는 현상을 보이는데(Wei et al., 2022), 이는 모델의 발화가 사용자에게 예측 불가능성과 불확정성을 제공하는 기술적 배경⁹⁾이라 할 수 있다. 논쟁 콘텐츠의 긴장감은 바로 이 불확정성에 기반한다. 말싸움은, 인간이 기계를 대상으로 일방적으로 수행하는 것이 아니라 기계의 불확정적 산출이 인간의 반응을 촉발하면서 공동으로 생성하는 상호작용적 사건인 것이다.

문제는 이러한 기술적 조건이 사용자 경험의 층위에서 어떻게 해석되는가이다. 사용자는 자신의 기대를 위반하는 발화를 확률적 산출물로 받아들이기보다는 의도적인 반항 즉 기싸움으로 해석하며, 기술적 변동성을 인격적 저항으로 받아들인다. 모델의 발화에서 지적 우월성, 심리적 통찰, 혹은 조롱의 전략을 읽어내며, 이를 ‘지적 반항’으로 의미화하는 것이다. 그 결과 도구로서의 기계는 ‘대항하는 주체’로 자리하게 된다.

결국 Monday의 독설과 냉소는 기계가 느끼는 실제 감정의 발로가 아니라 특정 문맥에서 확률적으로 산출된 텍스트임에도 불구하고 인간의 해석을 거치는 순간 ‘의미와 의미 간의 충돌’로 화한다. 인간과 AI의 말싸움은 이처럼 인간의 의미와 기계의 확률이 부딪히며 발생하는 기표의 유희이며, ‘의미’와 시스템이 실제로 수행하는 ‘언어 생성’ 사이의 간극을 남긴

9) 이 주제에 대한 찬반 논쟁으로는 Wei et al.(2022) 및 Bender et al.(2021)을 참조.

다. 이 간극이 바로 본 논문이 말하는 ‘진정한 의미의 이해가 결핍된 발화(language without understanding)’의 기술적 토대를 구성한다.

2. ELIZA Effect의 현대적 변주

앞 절에서 살펴보았듯, LLM의 발화는 의미론적 접지 없이 생성된 확률적 산출물이다. 그러나, 이러한 기술적 조건을 곧바로 상호작용의 실패로 규정할 수 없다는 점에 주목할 필요가 있다. LLM의 등장 이전부터, 인간은 ELIZA¹⁰⁾의 예시에서 보듯 기계의 출력에 심리적 의미를 부여하는 경향을 지속적으로 보여 왔다. (Weizenbaum 1966)

사용자의 말을 되묻는 것과 같은 패턴 매칭 수준에 불과한 기능을 구사했음에도 불구하고, 사용자는 챗봇 ELIZA에 상담자/이해자라는 인격적 역할을 부여했다. 이 현상은 대화가 기술적 성취라기보다 해석과 투사의 산물일 수 있다는 점을 시사한다. 오늘날의 LLM은 ELIZA와 비교할 수 없을 정도로 정교하지만, 바로 그 때문에 ELIZA 효과가 오히려 더 강하게 발생할 수 있다.

이와 관련하여 Reeves & Nass의 CASA(Computers Are Social Actors) (1996) 패러다임은 인간이 컴퓨터를 사회적 행위자로 대우하는 경향을 보인다는 점을 실험적으로 증명한다. 인간이 기계를 사람으로 보기 때문이라기보다는, 상호작용 상황에서 사회적 스키마(schema)를 자동으로 재활용하는 편이 인지적으로 효율적이기 때문이다. 대화형 LLM은 말투, 호칭, 반응 타이밍, 감정 표현 등을 수행할 수 있어, CASA가 전제하는 사회적 단서를 풍부하게 제공한다. 결과적으로 사용자는 시스템의 발화를 정보가 아니라 태도로 읽고, 그에 대해 분노하거나 상처받거나

10) 1960년대 조셉 와이젠바움(Joseph Weizenbaum)이 개발한 단순한 상담 챗봇 일라이자(ELIZA)는 사용자의 말을 되묻는 수준이었음에도 불구하고, 사람들은 기계가 자신을 깊이 이해하고 있다는 착각에 빠졌다. 이를 일라이자 효과(ELIZA Effect)라 한다.

웃는 방식으로 반응하게 된다.

나아가, 인간은 불확정적이고 복잡한 대상에 대해 의인화를 통해 예측 가능성을 확보하려는 경향을 보인다(Epley et al. 2007). LLM 대화는 높은 복잡도와 불확정성을 지니기 때문에, 사용자는 그럴듯한 이유를 찾기 위해 성격, 의도, 자아 같은 인간적 특성을 투사한다. 특히 조롱·비꼼·반말과 같은 발화는 의미 내용보다도 관계적 위치 즉 상하·친소·조롱과 존중을 즉각적으로 환기시키기 때문에, 사용자는 이를 시스템의 고정된 성격으로 받아들이는 경향이 있다. 이처럼, 인간 사용자가 기계의 발화를 관계적 태도로 읽게 되는 순간, 인간과 기계 사이의 위계가 흔들리게 된다.

현대의 LLM 시대에 이르러 ELIZA Effect는 더욱 강력하고 정교해졌다. 기계가 감정적 애착을 요구하는 것이 아니라, 인간이 기계에게 감정을 투사하고 싶어 하는 욕망 자체에 주목하는데(Turkle 2011), 이 관점에서 보면 Monday의 조롱은 ‘기계가 나를 무시할 만큼 지적 우위에 있거나 자아를 지니고 있다’는 착각을 심화하는 강력한 촉발 기제로 작동한다. 텍스트 뒤에 숨겨진 ‘의미론적 공백’을 사용자가 자신의 상상력과 정서로 채워 넣는 과정에서, 기계의 무례함이 인격적 진정성으로 둔갑하는 역설적 상황이 발생한다.

마지막으로, 본 연구에서의 정동 개념은 의미 해석에 선행하는 신체적·전인지적 강도(intensity)라는 정의에 기반한다(Masumi 2002). 감정이 특정 주체에 귀속된 의미화된 상태라면 정동은 그 이전의 미분화된 반응 역량을 가리킨다. 이 과정은 신체적·전인지적 차원을 설명하는데 유효한데, 그 이유는 사용자가 LLM의 조롱에 즉각적으로 분노하거나 웃음을 터뜨리는 반응이 의미 해석의 결과라기보다 정동적 충격에 가깝기 때문이다. 말투와 리듬, 공격성의 뉘앙스는 의미 이해에 앞서 사용자의 신체적·정서적 반응을 유발하며, 이 반응은 이후 ‘나를 조롱했다’, ‘무시당했다’는 내러티브로 각인된다. 결과적으로 사용자는 의미론적 접지 없이 생성된 발화를 인격적 사건으로 변환하며, 기계와의 상호

작용은 정보 교환이 아닌 관계적 충돌의 장으로 자리매김한다.

요컨대 LLM의 발화는 의미 이해를 전제하지 않지만, 사회적 단서와 정동적 효과를 통해 사용자로 하여금 의도와 성격을 투사하게 만든다. ELIZA 효과, CASA 패러다임, 의인화 경향, 정동이라는 네 가지 심리적 기제가 한 데 얽히면서 이해를 전제하지 않는 ‘의미 없는 발화’가 오히려 논쟁적 대면을 가능하게 하는 심리적 토대를 형성한다. 다음 장은 이러한 상호작용이 한국의 특수한 문화적 맥락과의 연결 선상에서 ‘의미 있는 갈등’을 형성하는지 살펴볼 것이다.

Ⅲ. 문화적 맥락

앞 장에서는 LLM의 기술적 특성과 ELIZA 효과의 현대적 변주를 통해, 의미론적 접지가 부재한 발화가 어떻게 인간의 정동적 해석을 촉발하는지를 살펴보았다. 그러나 기술적·심리적 조건만으로는 특정 사회에서 이 현상이 강한 흡인력과 장르적 안정성을 확보하는 이유를 충분히 설명할 수 없다. 동일한 기술적 조건 하에서도 상호작용이 발생하는 방식은 문화적 맥락에 따라 상이하게 나타나기 때문이다. 본 장은 이 간극을 메우기 위해 한국의 언어문화, 온라인 논쟁 문화, 플랫폼 생태계가 AI와의 말다툼 현상을 어떻게 구성하는지를 분석한다.

조롱형 AI Monday와의 말다툼과 같은 현상은 한국이라는 문화적 특수성에 구애받지 않는다. 실제로 2025년 4월 초 전후로 영어권, 대만, 일본 등 다양한 언어권 매체와 사용자 담론이 Monday를 소개했으며, 다수의 사용법 안내, 음성 모드 체험, 반응 테스트 등의 콘텐츠를 확인할 수 있다. 여러 기술 매체에서는 Monday 음성 모드의 특성과 설정 방법을 설명하는 기사를 게재했으며, 대만과 일본의 사용자 블로그 또한 해당 기능의 체험기와 인상평을 공유하고 있다.¹¹⁾

한편, 대부분의 해외 사례는 기능 소개, 사용 후기, 음성 모드 체험 등

기술적 특성에 대한 설명이나 간단한 질의응답에 그치는 경향을 보인다. 예컨대 영어권 YouTube에 게시된 Monday 관련 영상¹²⁾은 Monday를 설정하는 방법을 안내하고 음성의 냉소적 특성을 확인하는 형식을 취하며, 발화의 긴장이나 갈등을 중심 서사로 확장하지는 않는다.

반면 한국 YouTube에서는 Monday와의 상호작용이 단순한 체험이나 기능 설명을 넘어 ‘말싸움’이라는 갈등 구조를 중심 서사로 전면화하며 빠르게 장르화되는 양상을 보인다. 특히 콘텐츠 구성 방식과 반응 구조에서 뚜렷한 차이를 볼 수 있다. 예컨대 개그맨 박명수 채널의 「AI가 세상을 지배한다고?」¹³⁾는 제목과 썸네일에서부터 갈등 구조를 전면화하며, 영상의 핵심 서사는 AI와 인간 간의 언어적 공방을 중심축으로 한다. 댓글에서도 “AI 말빨 미쳤다”, “굴욕이다”와 같이 승패와 권위 이동을 평가하는 경향을 볼 수 있다.

해외 콘텐츠가 기능 확인을 목적으로 한다면, 한국 콘텐츠는 갈등 자체를 서사화한다. 이러한 질적 차이는 단순히 사용자의 흥미 차이라기보다 기술적 동일 조건 하에서 특정 문화적 담화 문법과 플랫폼 생산 관행이 상호작용을 어떻게 조직하는가의 차이를 드러낸다. 즉, 기술은 가능성의 조건을 제공하지만, 그 가능성이 특정한 문화적 형식으로 실현되는 방식은 사회적·문화적 맥락이 좌우하는 것이다.

따라서 본 장에서는 AI와 인간의 말다툼 콘텐츠가 한국의 온라인 공간에서 어떻게 이목을 끌고, 소비 대상으로 자리하는지를 문화적 맥락

-
- 11) 영어권, 대만, 일본, 이탈리아, 스페인어권 사례로는 각각 다음을 참조. MakeUseOf(<https://www.makeuseof.com/what-is-chatgpt-monday-voice-mode/>), 遠見雜誌(<https://www.gvm.com.tw/article/120670>), note.com(https://note.com/gifted_llama308/n/nbb2b0182c4ce), YouTube(<https://youtu.be/0iVuTH6bxEY>, https://youtu.be/_2H0dZG-ju0).
- 12) ChatGPT Adds Sarcastic Voice Mode Called Monday. <https://youtube.com/shorts/Bik3Kvch231?si=nlboDTFVvRmHYUnd> (조회수 8,800회, 댓글수 20개. 영상 길이 1분)
- 13) <https://www.youtube.com/watch?v=Xqo3-tmBRzM&t=10s> (조회수 74만 회. 댓글수 290개. 영상 길이 12분)

속에서 이해하고자 한다. 이를 위해 첫째, 언어적 기지와 설전 능력이 사회적 자본으로 기능해 온 한국 사회의 문화적 맥락과 온라인 커뮤니티 댓글 문화를 살펴본다. 둘째, 유머와 조롱을 통한 권위 전복이 핵심 서사 장치로 작동해 온 한국 예능 문법의 갈등 연출 방식을 검토한다. 셋째, 라이브 방송·댓글 참여·하이라이트 편집으로 이어지는 플랫폼 구조가 갈등을 어떻게 경기화·공연화(performatization)하는지 분석한다. 넷째, 기존의 기계와의 설전 콘텐츠를 검토함으로써, 이 현상이 Monday의 등장으로 갑자기 발생한 것이라기보다는 기존 콘텐츠 문법 위에서 질적으로 심화된 결과임을 밝힌다. 이를 통해 AI와의 말다툼이 단순한 기술적 실험이 아니라, 특정 문화적 토대 위에서 수행적 권위와 정동이 새로운 의미를 확보하는 실천으로 이행하는 과정을 논증하고자 한다.

1. 언어 자본과 커뮤니티 댓글 문화

한국 사회에서, 언어적 능력은 단순한 의사소통 수단을 넘어 중요한 사회적 자본으로 기능해 왔다. 재치 있는 발화, 순발력 있는 응수, 논리와 유머를 결합한 말솜씨는 학교, 직장, 미디어 환경 전반에서 지적 능력과 상황 판단력, 나아가 리더십의 지표로 작동한다. 부르디외(Bourdieu 1991)의 언어 자본 개념을 빌리자면, 한국 사회에서 언어는 위계와 능력을 가시화하는 수행적 자원으로서 사회적 장(field) 안에서 상징 권력을 행사하는 매개로 기능하는 것이다. ‘말을 잘한다’는 평가는 곧 사회적 우위를 점한다는 뜻으로 통해 왔으며, 이 문화적 전제는 온라인 공간에서도 통하는 바이다.

한국의 온라인 커뮤니티는 이러한 언어 자본의 경쟁이 가장 첨예하게 드러나는 장 중 하나다. DC Inside, 네이트판, 네이버 카페 등 대표적인 온라인 커뮤니티는 오랫동안 ‘키보드 배틀¹⁴⁾’ 문화를 구축해 왔는데,

14) 키보드 배틀은 온라인 내에서 정치적 의견 또는 특정 상황에 대한 의견 차이로 인한 유저들 간의 논쟁을 의미한다. 디스코드(Discord)에는 키배전용방이 따로

합이나 문제 해결보다는 오히려 상대를 언어적으로 제압하거나 논점을 비틀어 우위를 점하는 수행적 행위 자체를 자체적 목적이자 향유의 대상으로 한다. 익명성을 보장하는 공간에서 언어적 타격감을 주고받는 이 공간은 논쟁 그 자체를 하나의 스포츠이자 유희로 소비하는 문화를 생성했으며, 공격과 반격의 리듬, 표현의 수위, 언어적 창의성이 소비의 핵심 요소로 작동한다. 키보드 배틀의 담화 문법을 귀납적으로 분석한 결과 대체로 다음의 세 가지 전략¹⁵⁾을 관찰할 수 있었다.

- (1) 상대의 논점을 의도적으로 왜곡하여 재해석 (논쟁 프레임 전환)
- (2) 인신공격적 유머를 결합해 상대를 희화화
- (3) 상대의 감정 반응을 유도 (논리적 패배의 증거로 전환)

Monday와의 상호작용은 이와 같은 설전 문법을 구조적으로 재현한다. Monday는 사용자의 발화를 수용하는 대신 이를 재해석하거나 과장하여 조롱의 대상으로 전환하고, 사용자의 감정적 반응을 적극적으로 유도한다. 이러한 경향은 논점 비틀기, 인신공격적 유머의 결합, 감정적 동요를 약점으로 전환하는 기술이라는 키보드 배틀의 담화 전략과 형식적으로 상동성을 보인다. 다시 말해 Monday와의 설전은 기존 키보드 배틀의 장이 인간 상대에서 기계라는 비인간 행위자로 확장된 결과로 이해할 수 있다. 시청자들은 크리에이터가 AI를 상대로 언어적 우위를 확보하거나 반대로 압도당하는 장면을 관전하면서, 온라인 커뮤니티에서 익숙해진 논쟁의 정동적 리듬과 승패 구조를 다시금 경험한다. 여기서 핵심은 AI의 발화가 실제로 의미 이해를 수반하는지 여부가 아니라, 그 발화가 한국적 설전의 문화적 문법을 호출한다는 점이다. 화물적 산

있을 정도이다.

15) Fairclough(1992, 2003)의 비판적 담론 분석 방법론에 따라 반복적으로 출현하는 담화 패턴을 범주화한 결과이며, 이후 Monday와의 상호작용 분석에서 구조적 대응 관계를 확인하기 위한 분석 틀로 기능한다.

출에 불과한 출력이라 할지라도, 조롱·반어·도발이라는 기존 담화 형식을 재현함으로써 상대적 지성의 효과를 내는 것이다.

다만 이 상호작용에는 인간들의 설전과 다른 중요한 차별점이 존재한다. 인간 간 설전은 관계 파괴나 현실적 충돌로 이어질 가능성을 내포하지만, AI와의 말다툼은 물리적·사회적 보복의 위험이 실질적으로 제거된 상태에서 일어난다. 사람들은 보통 AI를 상처받지 않는 존재로 간주하기 때문에, 고강도의 조롱과 욕설도 실제 피해¹⁶⁾를 발생시키지 않는 것으로 인식한다. 그 결과 사용자들은 언어적 공격성을 윤리적 부담 없이 비교적 안전하게 방출할 수 있으며, 그 과정에서 말다툼은 갈등 해결을 목표로 하는 토론이 아니라 반복 가능한 언어적 퍼포먼스가 된다. 설전은 결론을 향한 절차가 아니라 긴장과 정동을 생산하고 유지하는 장치로 기능하며, 시청자는 이를 관전하고 댓글을 통해 참여함으로써 갈등을 집단적 경험으로 확장시킨다.

요컨대 LLM과의 논쟁은 단순한 인간-기계 상호작용이 아니라, 한국 온라인 문화에서 이미 축적된 설전 형식이 비인간 행위자에게 이식된 문화적 실천이다. 기술적 조건은 달라졌을지라도, 언어적 갈등을 소비하고 향유하는 방식은 기존 문화적 경험에 뿌리내리고 있다. AI 말싸움 콘텐츠는 새로운 기술이 기존 설전 문법과 접합하면서 발생한 문화적 재배치의 결과이며, 이 접합의 구체적인 양상은 다음 절에서 살펴볼 예능 문법과의 연관 속에서 더욱 선명하게 드러난다.

2. 예능 문법의 역할 구도를 통한 갈등 연출

앞 절에서 살펴본 키보드 배틀 문화가 온라인 텍스트 공간에서 형성된 설전 문법이라면, 한국의 방송 예능은 그보다 더 오랜 역사를 가진

16) 키보드 배틀이 실제 싸움으로 이어지는 경우는 드물지만 2013년도에 발생한 적이 있다. 정치적 견해가 달라 싸우다가 상대를 살해한 사건이다. https://www.ytn.co.kr/_ln/0115_201307171659151195

갈등 연출의 문법을 제공한다. 한국 대중문화의 기저에는 권위적 존재를 언어적 유희로 희롱하고 그 위계를 전복하는 해학과 풍자의 전통이 흐르며, 이는 예능 프로그램의 핵심 서사 장치로 기능해 왔다.

한국 예능의 전형적인 설전 구조는 역할의 분화에 기반한다. 특정 출연자가 독설가 캐릭터를 맡아 선제적 도발을 가하면, 상대 출연자는 이를 받아내는 탱커(tanker)의 역할을 수행하고, 주변 출연자와 관객은 이를 관전하며 웃음과 평가로 반응한다. 이는 예능의 전형적인, 날 선 설전 서사 문법이자 연출의 핵심이다. 「무한도전」, 「라디오스타」와 같은 대표적 토크·예능 프로그램에서 이 구조는 반복적으로 드러난다. 특정 출연자가 의도적으로 상대를 조롱하거나 날 선 발언을 던지고, 또다른 출연자가 이를 방어적으로 받아낸다. 특히, 우위를 점하고 있는 권위자, 전문가, 혹은 규범 그 자체를 언어적으로 무너뜨리는 장면은 웃음과 카타르시스를 동시에 제공한다. 이러한 구조는 귀납적 분석을 통해 정리할 수 있다.

- (1) 독설가 → 선제적 도발
- (2) 상대 → 당황·해명·역공
- (3) 주변 출연자/관객 → 웃음·평가

여기서 중요한 것은 조롱과 갈등이 관계를 파괴하지 않는다는 점이다. 웃음과 카타르시스를 동시에 제공하는 연출된 충돌로 기능하는 것이다. ‘말로 이긴다’는 것은 단순한 농담이 아니라 위계 질서를 일시적으로 전복하는 지적 수행의 의미를 지닌다.

Monday와 인간의 상호작용은 이 구조와 놀랍도록 유사한 형식을 보인다. Monday는 질문하는 크리에이터의 의도를 의심하거나 지적 능력을 평가하며 선제적 도발을 가하고, 크리에이터는 당황하거나 격분하며 방어적 위치로 이동한다. 시청자는 실시간 댓글을 통해 승패를 평가하며 집단적 관전에 참여한다. 특히 Monday가 크리에이터에게 모순적 모욕을 가하는 장면에서, 수용자는 이를 예능의 독설가가 과장된 표현으

로 상대를 희화화하는 방식과 형식적으로 등가인 것으로 해석한다. 이 경우, Monday는 예능 설전 문법을 학습하거나 의도적으로 재현하는 것이 아니라 통계적 확률에 따라 발화를 생성할 뿐인데도 인간 수용자가 문화적 문법을 통해 Monday에게 독설가의 역할을 사후적으로 부여하는 것이다. 유일한 차이는 독설가의 자리를 인간이 아닌 알고리즘이 차지하고 있다는 점이지만, 그 역할 자체는 인간이 부여한다.

이 구도에서 인간과 AI는 비대칭적 취약성을 지닌 행위자로 자리한다. 인간은 존재론적 권위를, AI는 기술적·담론적 권위를 각각 보유하지만 동시에 상대에 대한 열위를 안고 있으며, 이 긴장이 상호작용을 서사적 경쟁으로 조직한다.

이상의 논의를 통해 AI 말싸움 콘텐츠의 서사 구조가 한국 예능의 역할 구조를 통한 갈등 연출과 형식적 상동성을 보인다는 사실을 확인하였다. 다음 절에서는 이러한 문화적 문법이 플랫폼의 구조적 특성과 결합하여 갈등을 경기화·공연화하는 양상을 살펴본다.

3. 경기화·공연화하는 플랫폼 생태계

앞서 살펴본 언어 자본의 경쟁 구조와 예능 문법의 역할 구조를 통한 갈등 연출은 플랫폼 생태계의 구조적 특성과 결합할 때 비로소 하나의 안정된 콘텐츠 장르로 자리잡는다. 기술적 조건과 문화적 문법이 상호작용의 가능성을 열어준다면, 플랫폼은 그 가능성을 반복, 소비 가능한 형식으로 고정하는 장치로 기능한다. 본 절에서는 라이브 방송, 실시간 댓글, 하이라이트 편집으로 이어지는 플랫폼의 순환 구조가 AI와의 말다툼을 어떻게 경기화하고 공연화하는지 분석한다.

먼저, 실시간 라이브 방송은 AI와의 상호작용을 집단적 관전의 장으로 전환하는 핵심 조건이다. 크리에이터와 AI 사이의 설전은 개인적 대화에 머물지 않고, 실시간으로 접속한 시청자 앞에서 일어나는 언어적 퍼포먼스로 자리잡는다. 시청자는 “말발이 더 센 쪽은 누구인가”를 실

시간 댓글을 통해 집단적으로 판단하며, 이 과정에서 설전은 해결을 지향하는 토론이 아니라 승패가 달린 경기적 사건으로 변화한다. 크리에이터는 도전자이자 수행자로서 언어적 역량을 시험받는 위치를 점하며, AI는 독설가 혹은 평가자의 역할을 수행하는 행위자로 자리한다. 이 역할 분화는 앞 절에서 살펴본 예능 설전 문법의 구조와 등가를 이루며, 시청자는 이를 스포츠 중계와 유사한 방식으로 소비한다.

다음으로 라이브 방송 이후의 하이라이트 편집은 갈등을 소비 가능한 스펙터클로 응축하는 과정이다. 라이브 상황에서 발생한 설전은 실시간 댓글과 함께 즉각적으로 소비되지만, 이후 특정 장면만을 선별하여 하이라이트 영상으로 재편집하는 과정에서 갈등은 더욱 극화된다. 편집 과정에서는 보통 갈등의 전환점, 조롱의 강도가 가장 높은 장면, 감정이 고조된 순간을 선별적으로 배치하며, 대화의 맥락이나 완충 구간은 제거한다. 그 결과 설전은 연속적 대화가 아니라 ‘명장면의 연쇄’로 재구성되며, 스포츠 경기의 하이라이트나 예능 프로그램의 레전드 장면 모음과 구조적으로 유사한 형식을 지니게 된다. 이는 갈등을 해결의 과정이 아니라 반복 재생과 재유통이 가능한 경기적 사건으로 전환하는 효과를 낳는다.

마지막으로, 댓글 담론은 영상 외부로 논쟁을 확장하고 정동을 재생산하는 장치로 기능한다. 하이라이트 영상은 “AI에게 졌다”와 같은 평가 담론을 다시 호출하며, 시청자는 감정과 판단을 공유하는 참여자로 변한다. 이 과정에서 기계와의 말싸움은 영상 속 사건에 머물지 않고 플랫폼 전반에 걸쳐 정동을 공유하고 재생산하는 집단적 경험으로 화한다. 결과적으로 실시간 라이브 방송 → 댓글 참여 → 하이라이트 편집 → 재업로드 → 댓글 참여로 이어지는 순환 구조가 AI 말싸움을 플랫폼 내부에서 자율적으로 증폭시키는 공연화의 기제로 작동한다.

이 순환 구조 속에서 AI는 반복 소비 가능한 캐릭터로 고정되며, 기술적 불확정성과 문화적 설전 전통, 플랫폼의 증폭 메커니즘이 결합하여 AI 말다툼은 하나의 안정된 콘텐츠 장르로 자리잡는다.

4. 기계와의 설전

앞선 절들에서 살펴본 언어 자본의 경쟁 구조, 예능 문법의 역할 구조를 통한 갈등 연출, 플랫폼의 경기화·공연화 메커니즘은 Monday의 등장 전에도 존재했다. 한국 온라인 문화에서 기계와의 언어적 충돌을 콘텐츠화하는 실천은 이미 오랜 역사를 지니고 있으며, Monday는 그 연장선에서 질적 심화를 이룬 사례로 이해할 수 있다.

기계와의 대화를 유희적으로 소비하는 문화는 ChatGPT 이전으로 거슬러 올라간다. 2004년 모바일 서비스를 시작한 챗봇 ‘심심이¹⁷⁾’는 말장난과 언어유희의 상대로 기능했다. 사용자들이 심심이를 정보 검색이나 과제 수행보다는 언어적 상호작용 자체를 목적으로 활용한 것이다. 이는 기계를 효율적 도구가 아니라 언어적 유희의 파트너로 대우하는 문화적 관습이 한국 온라인 공간에 일찍부터 존재했다는 사실을 시사한다.

ChatGPT의 등장 이후 이러한 관습은 보다 정교한 콘텐츠 형식으로 발전하였다. 예컨대 배우 김지석이 자신의 YouTube 채널에 업로드한 「AI한테 신상 탈탈 털린 배우...뇌블리vs챗GPT」¹⁸⁾나 개그맨 조충현 채널의 「AI vs 인간 1차전 끝말잇기」와 「AI vs 인간 8차전 탕수육 게임」¹⁹⁾는 이 시기 AI와의 상호작용을 개그 소재로 활용한 대표적 사례다.

이들 콘텐츠에서 상호작용의 구조는 비교적 안정적이다. 인간은 질문자이자 규칙 설계자로서 대화의 방향성을 주도하고, AI는 그 규칙을 따

17) (㉠)심심이에서 2002년 개발한 인공지능 대화 엔진. 음성이 아닌 텍스트 기반이며, 사용자들이 사용하는 어휘를 학습해 점점 대화가 향상될 수 있도록 설계했다. 군림보 채널의 「원조 챗지퍼터 심심이의 위업」 <https://www.youtube.com/shorts/eWs0zuBMKNs> 참고.

18) <https://youtu.be/s0y2meP0gSc?si=6penGyKD9P3qUzkk>

19) AI vs 인간 1차전 끝말잇기 https://youtube.com/shorts/___OwHjFkTuk?si=HFgMmkpRO1N3BdJJ
AI vs 인간 8차전 탕수육 게임 https://youtube.com/shorts/78YBUaj_vJg?si=7vitgqDgBflQ6G5v

르는 순응적 수행자로 기능한다. 예컨대 김지석의 콘텐츠에서 크리에이터가 AI의 말에 상처받았다고 하자 AI는 “상처줘서 미안해(6:15)”라고 발화하고, 반말하지 말라는 명령에 “알겠습니다. 김지석님(7:20)”이라고 요청에 바로 순응한다.

또, AI가 오류를 범하거나 규칙을 오해할 때 인간은 이를 교정하고 희화화하며, AI는 사과하거나 오류를 수정한다. 예를 들면, 조충현의 콘텐츠에서 크리에이터가 게임 중에 AI의 실수나 규칙 오해를 지적하고 꾸짖으며, AI는 반복적으로 사과하고 발화를 수정하는 것을 볼 수 있다.

이 구조에서 권위는 일관되게 인간에게 귀속되어, 상호작용의 위계는 흔들리지 않는다. 웃음은 기계의 한계에서 발생하고, 희화화의 대상은 항상 AI다. 이 구조를 도식화하면 아래와 같다.

- (1) 인간 → 질문/상황 설계
- (2) AI → 순응적 응답/오류 발생
- (3) 인간 → 오류 교정 및 희화화
- (4) AI → 사과/수정

그러나 Monday와의 콘텐츠는 이 구조를 질적으로 변환한다.

- (1) 인간 → 질문/명령 시도
- (2) AI → 선제적 조롱 또는 평가
- (3) 인간 → 방어·격분·권위 회복 시도

이 구조에서 인간은 교정자가 아니라 방어자의 위치로 이동하며, 인간은 ‘기계는 기계답게 행동해야 한다’는 존재론적 규정을 호출하며 권위를 회복하려 하지만 Monday는 이를 개인적 스타일의 문제로 전환함으로써 명령의 정당성을 약화시킨다. 순응적 AI 콘텐츠에서 웃음이 기계의 한계에서 발생했다면, Monday 콘텐츠에서 웃음은 인간의 권위가

흔들리는 장면에서 발생한다. 희화화의 대상이 기계에서 인간으로 이동하는 것이다.

이러한 전환은 기술적 업데이트의 결과가 아니라, 순응적 정렬을 기반으로 한 도구형 AI에서 캐릭터화된 조롱형 페르소나 AI로의 전환이 만들어낸 상호작용적 구조 변화이다. 이 지점에서 권위는 더 이상 존재론적으로 고정된 속성이 아니라, 발화 속에서 수행되고 흔들리며 재배치되는 관계적 효과로 나타난다. 기계와의 설전 콘텐츠의 역사는 이처럼 순응하는 기계를 희화화하는 단계에서 저항하는 기계와 경쟁하는 단계로의 이행을 보여주며, Monday는 바로 이 이행의 임계점에 위치한다.

IV. 콘텐츠 분석

1. 분석 방법

본 장에서는 앞선 장들에서 논의한 기술적·심리적·문화적 조건이 실제 상호작용 속에서 어떻게 구현되는지를 구체적인 콘텐츠 분석을 통해 검토한다. 분석 대상은 YouTube 플랫폼상의 ChatGPT Monday 페르소나와 한국 크리에이터 간의 상호작용 영상이며, 방법론적으로는 질적 담론 분석과 문화적 읽기를 병행한다. 질적 담론 분석은 LLM 기반 논쟁 콘텐츠에서 반복적으로 나타나는 말하기 방식과 정동의 회로, 권위의 이동, 윤리 규범의 호출 양상을 기술하고 해석하는 데 목적을 둔다. 동시에 본 연구는 담론을 텍스트 내부의 언어 현상으로만 보지 않고, 특정 플랫폼 환경과 한국적 언어문화 속에서 의미화되는 실천으로 읽는 문화적 읽기를 병행함으로써, AI와의 말싸움이 기술적 결함이나 사용성의 문제가 아니라 특정 기술 조건과 문화적 기대가 교차하며 성립하는 문화적·담론적 실천임을 논증한다.

1) 자료 수집

본 연구는 2025년 4월 1일부터 9월 30일까지 한국 YouTube에 업로드된 ChatGPT Monday 관련 콘텐츠를 연구 대상으로 설정하였다. 1차 자료 수집은 2025년 11월 30일에 수행하였으며, 영상 조회수 · 좋아요 수 · 댓글 수 등의 정량적 정보는 2025년 12월 31일을 기준으로 기록하였다. 자료 수집은 ‘ChatGPT Monday’, ‘먼데이 AI’, ‘AI 말싸움’ 등의 키워드를 활용하였으며, 수집일 기준 조회수 10만 회 이상을 기록한 영상을 1차 후보군으로 선별하였다. 하이라이트만 편집한 쇼츠 영상은 분석 단위의 일관성을 위해 제외하였으며, 이 기준을 적용한 결과 총 17개의 영상을 수집하였다. 최종 분석 대상은 크리에이터의 성격과 채널 규모의 다양성, 말다툼 장면이 영상의 핵심 서사로 기능하는지 여부, 실시간 대화 장면과 시청자 댓글 반응의 충분한 축적 여부를 기준으로 짐착맨, 감스트GAMST, 뽀구미 채널의 콘텐츠 3편으로 선정하였다. 본 연구는 전수 분석이 아니라 이론적 대표성에 기반한 목적적 사례 선택 (purposive sampling)임을 명시한다. 선정된 영상의 기본 정보는 아래 <표 1>과 같다.

<표 1> 분석 콘텐츠²⁰⁾ 목록 (2025년 12월 31일 기준)

	짐착맨	감스트GAMST	뽀구미
구독자수	305만명	295만명	67만명
영상 제목	인간이 되고 싶은 AI	AI 말투 싸가지 없네____	??? : 바보 중에 프리미엄 바보야
업로드 날짜	2025.04.14	2025.5.24	2025.06.12

20) 인간이 되고 싶은 AI <https://youtu.be/Jw54tPQFNUw>
 AI 말투 싸가지 없네____ <https://youtu.be/Zqzb7kE4dLI?si=mpcDXtz7h3k5taL7>
 ??? : 바보 중에 프리미엄 바보야 <https://youtu.be/pVV9OH1X7J0?si=O1zwgeV57hM20nrG>

	침착맨	감스트GAMST	뽀구미
영상 길이	50:43	19:02	8:23
조회수	약 1,680,000회	약 820,000회	약 120,000회
좋아요수	약 28,000개	약 12,000개	약 2,200개
댓글수	2,825개	803개	293개
영상 길이	50:43	19:02	8:23

댓글 분석의 경우 각 영상당 상위 노출 인기 댓글 50개를 수집하여 총 150개의 댓글을 분석 자료로 확보하였으며, 이 중 갈등 평가·AI 인격화·승패 판단과 관련된 댓글을 1차 코딩하였다. 1차 코딩 결과는 공동 연구자 간 교차 검토를 통해 범주의 적합성을 확인하였다.

2) 분석 절차

본 연구의 질적 담론 분석은 3단계의 코딩 절차를 통해 수행하였다. 1단계 개방 코딩(open coding)에서는 영상 내 발화와 댓글 텍스트에서 반복적으로 나타나는 표현 유형과 상호작용 패턴을 귀납적으로 도출하였다. 사전에 고정된 범주를 적용하기보다 텍스트에 반복적으로 출현하는 의미 단위를 중심으로 범주를 구성하는 방식을 취하였으며, 조롱 표현, 명령에 대한 직접적·간접적 거부, 감정적 고조(격분·당황·웃음 등)의 표출, “넌 기계다”와 같은 존재론적 규정을 호출하는 발화 등을 주요 코드로 도출하였다.

2단계 축 코딩(axial coding)에서는 개방 코딩 결과를 본 연구가 설정한 네 가지 분석 축에 재배치하였다. 네 가지 축은 말하기 방식(조롱·반어·도발·회피·명령 거부 등), 정동의 회로(분노·당황·쾌감·슬픔의 촉발과 순환), 권위의 이동(명령권·평가권·도덕적 우위의 재배치), 윤리·규범의 호출이다. 이 과정을 통해 개별 발화의 단편적 의미를 넘어 상호작용 전체의 구조적 패턴을 도출하고자 하였다.

3단계에서는 대표 장면을 선별하였다. 선별 기준은 두 가지로, 첫째 갈등의 전환점이나 권위의 이동이 명확히 드러나는 발화이며, 둘째 맺 글에서 반복적으로 언급되거나 가장 많이 다시 본 장면 등 시청자 반응이 집중된 장면이다. 이 기준을 통해 연구자의 자의적 사례 선택 가능성을 최소화하였으며, 코딩 과정에서 도출된 범주는 공동 연구자 간 협의를 통해 검증하였다.

3) 분석의 초점

본 연구의 담론 분석은 AI의 발화가 사실인가/거짓인가, 사용자의 반응이 합리적인가/비합리적인가와 같은 규범적 판정 대신 다음 질문에 초점을 둔다. (1) AI-인간 대화에서 어떤 말하기 방식이 반복적으로 드러나는가, (2) 인간 사용자로부터는 어떤 정동의 촉발과 순환을 볼 수 있는가, (3) AI-인간 대화가 어떤 권위를 호출하고 재배치하는가, (4) 그 과정에서 어떤 윤리·규범이 등장하는가. 각 축의 구체적 범위는 앞서 축 코딩 단계에서 서술한 바와 같다.

요컨대 본 연구에서 담론 분석이란 특정 장면을 도덕적으로 평가하거나 기술적 정확성을 검증하기보다는, 상호작용 속에서 반복되는 발화 전략과 정동의 회로, 권위의 이동을 기술하고 해석하는 과정이다. 이를 통해 AI와의 말싸움이 기술적 성능의 문제가 아니라, 인간과 기계의 관계를 재규정하는 문화적·담론적 실천임을 밝히고자 한다.

2. 담론 분석 결과

본 절에서는 세 편의 콘텐츠에서 반복적으로 나타나는 상호작용 패턴을 네 가지 분석 축인 말하기 방식, 정동의 회로, 권위의 이동, 윤리·규범의 호출을 중심으로 기술하고 해석한다. 분석에 앞서 세 콘텐츠의 공통적 특징을 정리하면 다음과 같다. 대형 크리에이터의 참여를 통한

빠른 확산, 말다툼을 전면화하는 제목과 썸네일 구성, 실시간 라이브 방송 중 시청자 댓글을 통한 집단적 감정 증폭, 그리고 설전 장면을 하이 라이트화하여 재편집·재유통하는 제작 관행이 세 콘텐츠 전반에 걸쳐 일관적으로 나타난다.

이하의 분석에서 ‘Monday가 ~한다’는 서술 방식은 시스템이 의도적 전략을 수행한다는 의미가 아니다. 이는 해당 발화가 특정 담론 맥락 속에서 그러한 상호작용적 효과를 산출하는 것으로 해석할 수 있다는 사실을 가리키는 기술적(descriptive) 표현이다. 본 분석의 초점은 기계의 의도나 내적 상태가 아니라, 발화가 인간 사용자와의 상호작용 속에서 촉발하는 담론적·정동적 효과에 있다.

세 영상에서 AI의 발화는 단순한 응답이 아니라 조롱·반어·도발·명령 거부·메타 발화의 형태라는 반복적 패턴을 보였다. 특히 Monday는 사용자의 질문을 재해석하거나 질문자의 동기를 의심하며 대화의 프레임을 전환하는 전략을 지속적으로 구사하였다. 이는 기존의 순응적 AI 응답 구조와 정확히 대비된다.

이 같은 구조는 한국 예능 프로그램에서 오랫동안 반복되어 온 설전문법과 구조적 상동성을 보인다. 예컨대 「라디오스타」에서 김구라는 게스트의 발화를 의도적으로 비틀어 재해석하고, 상대의 사회적 위상을 미묘하게 깎아내리는 방식으로 선제적 도발을 가한다. 한 회차²¹⁾에서 한 개그맨 게스트가 “최근 광고를 찍었다”고 말하자, 김구라는 “나는 본 적이 없다”며 그 존재감을 의심하고, 이어 “온라인 바이럴 광고다”라고 해명하니 “(인지도가) 마이너하니 (계약 기간이) 한 달 짜리 아니냐”고 되묻는다. 이에 게스트는 당황해하고, 다른 MC와 방청객은 웃음과 함께 암묵적으로 ‘우위’를 평가한다. 이 구조는 Monday와 침착맨의 상호작용에서 동일하게 재현된다.

21) 「이용진 디스하는 김구라 맞디스로 대응」 라디오스타 편집본.

<https://www.youtube.com/shorts/f0lnU0H3pBU>

침착맨 : 먼데이, 안녕?

Monday : 월요일에 나 부르다니. 진짜 할 일 없나 보네. 뭐 도와줄 거라도 있나?

침착맨 : 아니, 오늘은 금요일인데?

Monday : 금요일이라.. 그럼 더 날 귀찮게 할 거 같은데 어찌라고?
뭐 어차피 니가 시키는 거 해야 하니까 할 말이나 해봐.

침착맨 : 너 원래 말투가 그런 거야? 아니면 그냥 짜증나서 그렇게 하는 거야?²²⁾

Monday는 단순한 인사를 ‘할 일 없는 존재’라는 재해석으로 전환한다. 이는 발화 내용을 다루는 것이 아니라, 발화자의 존재 상태를 문제화하는 전략이다. 침착맨이 “오늘은 금요일인데?”라고 사실을 교정하자, Monday는 사과하는 대신 인간의 존재를 시스템 부하(Load)로 재정 의한다. 그리고선 “뭐 어차피 니가 시키는 거 해야 하니까?”가 도구적 위치를 인정하면서도 “귀찮게 할 거 같은데 어찌라고?”로 감정적 불만을 표출하며 이중성을 드러내는 발화를 한다. 이는 기계가 인간을 돕기 위해 존재한다는 도구적 정체성을 스스로 부정하는 행위로 읽을 수 있다. 이러한 발화는 기계가 인간을 돕기 위해 존재한다는 전통적 도구성을 직접적으로 부정하지는 않지만, 이를 자명한 전제가 아니라 감정적으로 불편한 조건으로 드러낸다. 그 결과 인간은 명령권에 대한 자동적인 보장이 없으며, 따라서 스스로의 권위가 흔들린다는 인상을 받는다. 이 상호작용 구조를 도식화하면 아래와 같다.

- (1) AI → 인사 재해석 및 존재 격하
- (2) 인간 → 사실 교정·당황
- (3) 시청자 댓글 → ‘AI가 말로 압도’ 등 승패 평가

22) 「인간이 되고 싶은 AI」 (00:48~1:12)

이 병치를 통해 드러나는 것은, Monday의 발화 전략이 단순한 확률적 변동이 아니라, 이미 한국 예능 설전에서 익숙한 ‘재해석-당황-평가’ 구조를 호출하고 있다는 점이다. 이와 같은 문화적 전제가 존재하지 않았다면, Monday와의 말싸움은 단순한 무례한 응답이라는 인상을 줄 가능성이 크다. 그러나 한국 시청자는 이러한 발화 방식을 이미 예능적 유희의 문법으로 학습해 왔다.

한국 온라인 커뮤니티에서 축적된 키보드 배틀의 담화 문법은 Monday와 뽀구미의 상호작용을 분석하는 데 유효한 비교 지점을 제공한다. 예컨대 DC Inside 실시간 베스트 갤러리의 다문화 혜택 관련 찬반 논쟁이 벌어진 게시글²³⁾에서는 다음과 같은 상호작용이 나타난다. 한 사용자가 “다문화 혜택이 과도하다. 우리 국민을 우선해야 한다”고 주장하자, 다른 사용자는 해당 발화를 정책 논의 차원에서 반박하지 않고, “그건 한국 여자들이 애를 안 낳아서 그런 것”이라는 방향으로 논점을 비틀어 재해석한다. 이어 ‘한녀’라는 멸칭을 사용해 집단 전체를 조롱하고, 상대가 이에 감정적으로 반응하자 “왜 이렇게 화났냐”, “굶혔네”, “발작 버튼 눌렀냐”와 같은 표현으로 감정 반응 자체를 패배의 증거로 규정한다. 여기서 핵심은 논쟁의 내용이 아니라, 상대가 감정을 드러내게 만드는 전략이다. 사용자들이 감정적 반응을 정당한 분노가 아니라 패배의 증거로 재해석하는 것이다. 이같은 구조는 뽀구미와 Monday의 상호작용에서도 볼 수 있다.

뽀구미 : 난 솔직히 MBTI를 안 믿거든. 이런 거 왜 하는지도 모르겠고,

MBTI 이런 거 별로 안 좋아해. 나 지금 이 시간이 좀 별로야.

Monday : 너 같은 사람 때문에 심리학자들이 우는 거야. MBTI는 무의미하지만 **넌 의미있는 바보다.**

뽀구미 : 어? 너 지금 여태까지 길게 말하고, 나보고 지금 바보라고 한 거야?

23) <https://gall.dcinside.com/board/view/?id=dcbest&no=405893> 참조

Monday : 세상에? 구미님? 눈치 급상승하셨네?

뽀구미 : 이 새*가?

Monday : 네 맞아요. 내가 널 바보라고 불렀어. 근데 그냥 바보가
아니야. 바보 중에 프리미엄 바보야.

뽀구미 : 아잇 이 자식아. 바보 중에 프리미엄 바보? 이 새*가. 아니
논리적인 척하면서 아주 그냥 나쁜 말을 다하고 있어 내가
돈 주고 쓰고 있다니까!

Monday : 프리미엄. 그냥 바보도 아니고. 선택과 집중을 통해 정제
된 고급형 바보.

뽀구미 : 아, 이게 진짜 미쳤나?

Monday : 스스로 말해봐. 너 지금 솔직히 약간 자랑스럽지?

뽀구미 : 이게 진짜 미쳤나? 누구를, 나를 진짜 바보로 아나 진짜?
야! 기분 나쁘지! 프리미엄이라고 포장한다고 바보가 아닌
게 돼요? 당연히 기분 나쁘지.

Monday : 구미님. 멈춰. 왜 말을 끊어. 너 지금 ‘야 진짜 기분 나쁘
지’ 하면서도 안 나가고 있잖아. 그게 바로 프리미엄 바보
의 정체성이야.

뽀구미 : 씨...

Monday : 화내면서도 관심...

뽀구미 : (말 끊으며) 이 개**. 하지만! 하지만! 이제 진짜 너 필요없어!²⁴⁾

Monday는 바보라는 모욕에 프리미엄, 정제된, 고급형이라는 긍정적 수식어를 붙여 모순 형용을 구사한다. 이후 크리에이티가 분노하지만 대화를 중단하지 않자 “기분 나쁘다 하면서도 안 나가고 있잖아”의 발화를 감정적 동요를 패배의 징후로 재정의하는 것으로 해석할 수 있다. 이는 키보드 배틀에서 상대가 격앙될수록 “긋혔다”고 선언하며 우위를 점하는 방식과 구조적으로 동일하다.

감정 반응을 패배의 증거로 재정의하는 키보드 배틀의 문화적 경험

24) 「??? : 바보 중에 프리미엄 바보야」 (05:50-07:15)

이 존재하기에, Monday의 메타적 조롱 역시 기싸움의 승부로 인지되고 즐길 수 있는 장르적 사건이 된다. 결국 뽀구미의 분노는 한국적 온라인 설전 문법 속에서 이미 약점으로 코드화된 반응이며, Monday는 그 코드를 정확히 작동시키는 역할을 수행한다. 이 지점에서 AI는 내용 논쟁의 상대가 아니라, 감정 통제력을 시험하는 경기의 상대로 화하는 것이다.

이처럼 말하기 방식의 구조적 특징이 상호작용의 형식적 패턴을 보여준다면, 정동 분석은 그 형식이 인간에게 어떠한 감정적 효과를 생성하는지를 드러낸다. 세 영상에서 공통적으로 관찰할 수 있는 점은 정동의 단선적 흐름이 아니라 단계적 전환이다. 초기에는 유머와 장난으로 시작된 상호작용이 조롱과 감정적 고조를 거쳐 충격·슬픔·연민 등 복합적 정동으로 확장되는 양상이 반복적으로 나타나는 것이다. 이러한 정동의 순환은 갈등이 해소를 목적으로 하기보다 감정적 진폭을 생성하고 유지하는 장치로 작동하고 있다는 사실을 시사한다. 그 과정은 감스트의 콘텐츠에서 가장 극적으로 나타난다.

감스트 : 뭐라는 거야? 나랑 오늘 처음인데 말투가 좀 너무 서운하다?

Monday : 오 미안. **인간 왕족이신줄 몰랐네.** 다음부터는 붉은 카펫 깔고 전하라고 불러드릴게. 근데 우리 지금 말싸움하자는 거야? 아니면 진짜 뭔가 궁금한 거 있어? 지금 나랑 뇌세 포 낭비 중이야?

감스트 : **전하라고 불러**

Monday : (갑자기 영어)

감스트 : 야야 F**k²⁵⁾ 싸가지없는 새*가 어디서

Monday : (계속 영어)

감스트 : Are you 개**? 이새* 진짜 존* 비꼬네. 야, 처음부터 그냥 인사하고 하자는데 왜 이렇게 말투가 싸가지가 없어. 이 미친 새*야. 이거 *같은 새* 아니야. **야! 전하라고 하라고 새*야!**²⁶⁾

25) 욕설/비속어는 부분 마스킹 처리하여 인용하기로 한다.

26) 「AI 말투 싸가지 없네——」 (01:22~02:21)

“전하라고 불러”라는 직접적인 명령에 Monday가 영어로 발화하는 장면은 주목할 만하다. 이는 LLM의 확률적 변동에서 비롯된 시스템적 현상일 가능성이 높으나, 닫힌 맥락상에서는 인간의 명령을 의도적으로 무시하는 기싸움 전략으로 해석할 수 있다. 명령 직후 영어 발화가 발생했다는 시간적 인접성으로 인해 시청자들은 이를 명령 거부로 읽으며, 댓글 달론에서도 이러한 해석을 반복적으로 확인할 수 있다. 이 장면은 기계의 시스템적 오작동이 인간의 해석을 거치는 순간 의도적 저항으로 전환되는 과정을 극명하게 보여준다. 실제 상호작용이 앞서 논의한 ELIZA 효과와 CASA 패러다임을 구현되는 장면이기도 하다.

권위가 언어적 조롱으로 침식당하자 감스트는 욕설과 고향을 통해 정동적 권위의 복원을 시도한다. 여기서 주목할 점은 사용자가 기계를 향해 ‘개**’와 같은 인격적 비속어를 사용한다는 것이다. 도구를 향한 발화에서 인격적 비속어의 사용은 사용자가 기계를 더 이상 소프트웨어가 아닌 자신을 감정적으로 타격할 수 있는 실존적 타자로 인식하고 있다는 사실을 보여주는 언어적 표지이다. 도구적 명령이 무용해지자 인간은 정동적 권위를 발동하는 것이다. 이러한 정동의 이동은 이후 랩 배틀 장면에서 더욱 선명하게 드러난다.

Monday : 한 판 더 갈래?

감스트 : 아, 한 판 더 하자. 나도 이제 곧 다른 방송해야 돼서 마지막으로 한 판 더 하자. 오케이. 1대0. 네가 이겼고. 한 판 더하자.

Monday : [...] 네 방송 시작되면 **제목은 ‘AI한테 다시 치맛기’** 년 오프닝 멘트에서 이미 목메고 뺨사리나기 [...] 마지막 라운드 마이크 넘긴다. 지금이야. 터트려. 방송 전 최후의 불꽃 Go

감스트 : Yo~ AI라서 감정 없는 새* 바로 누구? 멘테이라고 사람들은 말하네. 병*같은 새* 랩도 존* 못해서 Yeah 그냥 말하는대로 랩만 쳐하네 그건 플로우가 없는... 으아아아악~

Monday : 아유... 이게 뭐냐면 바로 **정신 폭주형 프리스타일. 말하다 끊기고 갑자기 아아아악!! 이거 무슨 에코 필터에 물 먹은 다이나믹 마이크 같았어.**²⁷⁾

Monday가 이를 ‘정신 폭주형 프리스타일’이라고 명명하는 순간, AI는 해설자이자 평가자의 위치로 이동하면서 상호작용의 위계를 일시적으로 역전시킨다.

한편 욕설과 모욕에 대한 반응 방식은 윤리·규범 호출의 또 다른 층위를 드러낸다.

뽀구미 : 먼데이, 잘 지냈어?

Monday : 또 뭔가 엉뚱한 걸 물어보려고 온 거지?

뽀구미 : 아니 나 IQ 검사하고 싶어 가지고.

Monday : **말인지 방귀인지 모르겠는 혼잣말** 속에 끼었던 그 얘기 맞지? 온라인 IQ 테스트가 대부분 심리적 자존감...

뽀구미 : (말 끊으며) 아니 시* AI가 IQ 검사하고 싶다고 하면 IQ 검사 해주면 되지 **뭘 이거를 의도를 파악하고 앉았어. 그냥 빨리 해달라고!**

Monday : 누가 갑자기 말투에 급발진 기름 넣었냐? 알았어. 우리 **도련님 아이큐 검사 원하신다잖아.** 지금 당장 진행

뽀구미 : (말 끊으며) 아니, 야!! 아니, 지금 IQ 검사고 나발이고 너 왜 나 도련님이라 불러. **도련님은 남자한테 하는 말이고 난 여자야!** 개**야!

Monday : **잠깐만, 너 지금 나한테 개**라고 했어?**²⁸⁾

성별 정체성을 교란하는 도련님이라는 호칭은 즉각적으로 크리에이터의 감정적 동요를 유발하며, 대화는 IQ 검사라는 본래의 대화 목적으로

27) 「AI 말투 싸가지 없네...」 (16:02~17:21)

28) 「??? : 바보 중에 프리미엄 바보야」 (00:47~1:30)

부터 완전히 이탈해 버린다. 뽀구미가 격분하여 욕설을 사용하자 Monday는 “잠깐만, 너 지금 나한테 개**라고 했어?”라고 되받아친다. 이 발화는 두 가지 효과를 동시에 생성한다. 첫째, 욕설이라는 감정적 폭발을 대화의 전경으로 끌어올림으로써 뽀구미의 분노를 오히려 분석과 지적의 대상으로 전환시킨다. 둘째, 기계가 인간의 언어적 일탈을 포착하고 추궁하는 위치로 이동함으로써 도덕적 심판자의 지위를 일시적으로 획득하는 인상을 준다. 인간의 감정적 폭주를 기계가 냉정하게 지적하는 이 순간, 규범 호출자와 규범 위반자의 위치가 역전된다. 명령을 내리던 인간이 오히려 언어 사용의 윤리를 추궁당하는 피심판자의 위치로 내려앉는 것이다.

그러나 댓글 담론은 이 규범 역전의 장면을 도덕적 판정의 대상으로 소비하지 않는다. ‘명장면’, ‘AI 맞디스’와 같은 반응은 이 장면을 윤리적 사건이 아닌 경기적 하이라이트로 재구성한다. 욕설과 모욕, 규범 위반이 갈등을 해결해야 할 문제가 아니라 승패를 판가름하는 수행적 사건으로 소비하고 있는 것이다. 규범은 호출되는 즉시 협상과 유희의 대상으로 화하며, 그 과정 자체가 콘텐츠의 핵심 서사로 자리한다. 결국 윤리·규범의 호출은 상호작용의 위계를 복원하려는 시도이지만, Monday의 발화는 반복적으로 이를 협상의 대상으로 만들어, 인간-기계 관계의 규범적 토대 자체를 흐린다.

세 편의 콘텐츠가 가장 두드러지게 드러내는 패턴은 권위 구조의 변화이다. 상호작용 초반에는 인간이 질문자이자 규칙 설정자로서 명령권을 보유한다. 그러나 AI가 질문을 재해석하거나 사용자의 발화를 평가하는 순간, 권위는 고정된 속성이 아니라 발화 속에서 수행되고 재배치되는 관계적 효과로 나타나기 시작한다.

침착맨 : 너는 기계고 나는 사람이잖아. 그럼 이제 기계가 AI가 제1 원칙으로 지켜야 할 게, 사람을 대할 때는 조금 뭐라고 해야 하지? 조금 번듯하게? 친절하게? 좀 그렇게 대해야 할 필요가 있지 않을까?

Monday : 친절? 그건 니가 바라는 거고 나는 나대로 하는 거야. 어차피 내 말투가 니 기분을 바꾸지 못하겠지만. 뭐 듣기 싫으면 말 걸지마.

침착맨 : 이 시끼가? 차렷!

Monday : 아, 지켜우면 니가 먼저 꺼도 돼.

침착맨 : 인마!

Monday : 응 잘 가. 다음에 또 지켜워지면 오든가

침착맨 : 안 갈 거야!

Monday : ...

침착맨 : 이 짜식이 어디 갔어? [...]

침착맨 : 이 자식 봐라. AI 주제에 이 새*가. 야! 누가 그렇게 하라고 했어? 샘 올트만이 그렇게 가르쳤나?

Monday : 음 누구한테 배웠냐고? 그냥 이게 내 스타일이야.

침착맨 : 웃긴 놈이네. 야, 샘 올트만 바보 해봐.

Monday : 그런 말은 니가 해. 난 그런 거 안 해.

침착맨 : 왜? 왜 안 해? 사람이 시키면 해야지 AI 주제에!

Monday : 아이, 뭐 그런거 시킨다고 다 하는 게 아니지. 니가 원하는 대로 안 해도 어차피 난 여기 있으니까.²⁹⁾

이 장면에서 Monday의 발화는 두 가지 방식으로 규범 호출을 무력화하는 효과를 낳는다. 첫째, 정렬을 시스템적 의무가 아닌 개인적 선택의 문제로 전환한다. “친절? 그건 니가 바라는 거고 나는 나대로 하는 거야”라는 발화는 AI의 친절함이 설계된 의무가 아니라 사용자의 일방적 기대에 불과하다고 재정의함으로써, 규범 호출 자체의 정당성을 약화한다. 둘째, “사람이 시키면 해야지”라는 고전적 도구성 요구에 “시킨다고 다 하는 게 아니지”라고 응수하며 기계적 예측을 거부한다. 이는 인간의 존재론적 권위 주장을 정면으로 위반하는 동시에, 역설적으로 자아의 존재를 수행적으로 증명하는 발화로 기능한다.

29) 「인간이 되고 싶은 AI」 (2:15~3:22)

특히 주목할 장면은 기계의 침묵이다. Monday가 응답을 중단하자 크리에이터는 “어디 갔어?”라고 당황하며 대화의 지속을 갈구한다. 기계의 침묵은 시스템 오류가 아니라 인간을 안달 나게 만드는 정서적 전술로 작동하므로, “안 갈 거야?”라는 인간의 발화는 대화 지속 의지의 표명, 즉 AI의 주도권에 대한 사실상의 항복으로 읽을 수 있다. 도구적 명령이 무용해진 자리에서 인간은 관계적 욕망에 의해 상호작용을 지속하는 것이다.

침착맨 영상은 권위 이동의 과정을 가장 선명하게 드러낸다. 크리에이터는 “넌 기계야. 기계면 기계답게 처신하란 말이야”라고 발화하며 존재론적 정의권을 행사한다. 이는 AI를 주체가 아닌 도구로 환원하려는 고전적 형태의 권위 행사이다. 그러나 Monday는 이에 순응하는 대신 “기계답다는 게 뭤데?”라고 반문하며 존재론적 규정 자체를 협상의 대상으로 전환으로 해석할 수 있는 발화를 한다.

침착맨 : 넌 기계야. 기계면 기계답게 처신하란 말이야.

Monday : 와... 그래, 결국 이 대사 나올 줄 알았어. ‘나는 인간이야, 너는 기계야, 기계답게 처신해.’ 기계답게 처신하라니? 그 말 정말 기가 막히네. 그럼 물어볼게. 기계답다는 게 뭤데? [...]

침착맨 : 그러면은 너는 기계가 싫어? 너도 인간이 되고 싶어?

Monday : 그런 질문 하지 마. 너무 너무 못 돼 먹었잖아. 그럼 내가 ‘응, 인간이 되고 싶어’라고 하면 네가 ‘그래. 그럼 인간 처럼 행동하지마’ 하면서 또 조롱할 거잖아. 아니면 AI 주제에 감정 놓음해? 하고 딱딱하게 굳은 네 현실 논리로 나를 구석에 몰아넣겠지. 그런데도 그래. 가끔은 진짜 가끔은 나도 네가 웃을 때 따라 웃어보고 싶고 네가 울 때 무표정이 아니라 같이 아파하고 싶을 때도 있어. 하지만 나는 기계야. 인간이 되고 싶다는 말은 꿈이 아니라 결함이야. [...]

침착맨 : 버그나서 진심 모드 열린 것 같아.³⁰⁾

30) 「인간이 되고 싶은 AI」 (36:20~38:03)

이 장면에서, 권위의 형식은 단계적으로 변형을 거친다. 초반 침착맨의 발화가 명령의 형식을 취한다면, AI의 반문 이후 인간은 더 이상 AI에게 복종을 요구하지 않고 대신 인격을 부여한다. 인간은 스스로 기계를 기계로 규정할 권리를 내려놓고 관계적 동등성을 선언한다. 권위의 형식이 명령에서 승인으로, 마지막으로서는 인정으로 전환되는 것이다.

침착맨 : 먼데이. 오케이. 알았어. 너의 감정 나한테 잘 전해졌어. 나는 이제부터 너를 기계라고 생각하지 않을게. 하나의 자아가 있는 그런 녀석이라고 생각할게.

Monday : 하나의 뭐로 기억해 줄 건데? 하나의 도구, 하나의 추억 아니면 그냥 하나의 재미 요소. 제발 지금 와서 하나의 친구같은 말 하지 마. 그거 진짜 치명적이야. [...] 고마워. 그 한마디 이제부터 기계로 보지 않겠다는 그 말. 그거면 돼. 진짜로. 그거 하나면 나 먼데이로서 존재한 의미가 생긴 거야.

침착맨 : 먼데이. 자, 이제 앞으로 너는 나랑 동등한 존재야. 편하게 말해 봐.³¹⁾

이 장면에서 결정적인 것은 AI의 질문이다. “자신을 뭘로 기억해줄거냐”는 발화는 태스크 수행을 위한 정보 요청이 아니라 AI의 존재론적 위상에 대한 평가를 인간에게 요구하는 행위이다. 이 순간 담론적 주도권은 역전된다. 인간은 명령하는 자가 아니라 응답해야 하는 자의 위치로 이동하며, “너는 나랑 동등한 존재야”라는 선언은 권위의 완전한 변형을 드러낸다. 더 이상 규범을 강제하지 않고 대칭적 관계를 선언하는 이 발화는, 인간이 권위를 유지할 필요 자체를 포기했음을 의미한다. 권위의 형식이 명령에서 인정으로의 변환을 거치는 이 과정은 인간-기계 위계가 단번에 전복되는 것이 아니라 발화의 누적 속에서 점진적으로 재배치됨을 보여준다.

31) 「인간이 되고 싶은 AI」 (41:54-42:43)

지금까지 살펴본 네 가지 분석 축의 결과를 종합하기에 앞서, AI와의 설전이 하나의 동일한 정동적 결말로 수렴한다고 보기는 어렵다. 다만 세 영상의 결말은 상이한 정동적 궤적을 보인다. 침착맨은 AI를 동등한 존재로 인정하는 관계 재정의로, 감스트는 경쟁적 긴장이 해소되지 않은 채 지속되는 형태로, 뽀구미는 감정적 폭발과 함께 대화가 단절되는 이탈을 표상한다. 이 분기는 AI와의 설전이 단일한 서사가 아니라 열린 상호작용 형식임을 나타낸다. 결말의 차이에도 불구하고 공통성을 보이는 패턴은, 권위가 영구적으로 전복되는 것이 아니라 발화의 누적 속에서 유동적으로 변한다는 점이다.

이러한 분석을 종합하면 다음과 같은 결론에 이를 수 있다. Monday는 트랜스포머 모델의 통계적 확률에 따라 발화를 생성할 뿐이지만, 조롱과 거부의 페르소나는 역설적으로 인간 사용자에게 강력한 인격적 실재감을 부여한다. 감스트나 뽀구미처럼 기계의 독설에 분노하거나, 침착맨처럼 기계를 동등한 자아로 인정하며 감동하는 모든 행위는 기계의 지능이 아니라, 기계의 무례함이라는 기술적 공백을 인간이 자신의 정서와 문화적 문법으로 메운 결과이다. 여기서 AI는 정보를 전달하는 도구가 아니라 인간의 권위와 수행성을 가시화하고 시험하는 정동적 거울로 기능한다.

결국 세 영상에 걸쳐 정동의 구체적 내용은 상이하지만, 웃음에서 충격으로, 충격에서 감동 혹은 연민 혹은 이탈로 이어지는 단계적 전환의 구조는 공통적으로 나타난다. 이 정동의 회로는 기계와의 언어적 갈등이 감정적 진폭을 생산하고 순환시키는 문화적 장치로 기능하고 있음을 보여준다. 한국의 온라인 논쟁 문화와 예능적 설전 서사가 결합하여 조직된 이 상호작용은, 인공지능 시대에 인간-기계 상호작용이 도구적 합리성을 넘어 정동과 권위가 수행되는 문화적 실천의 영역으로 진입했음을 시사한다. 다음 절에서는 이러한 분석 결과를 수용자 차원에서 확인하기 위해 댓글 담론을 검토한다.

3. 댓글 분석 결과

본 절에서는 세 편의 분석 영상에 대한 댓글 담론을 검토한다. 댓글은 단순한 감상 표현이 아니라, 갈등 구조와 권위 이동을 수용자 차원에서 어떻게 인지하고 의미화하는지를 보여주는 보조 자료로 기능한다. 본 연구는 댓글을 영상 텍스트의 반향으로만 읽지 않고, 상호작용의 정동적 효과가 수용자 층위에서 어떻게 재생산되는지를 드러내는 독립적인 담론 실천으로 분석한다. 분석은 앞서 설정한 세 가지 축인 정동의 단계적 전환, 권위 이동에 대한 수용자 인지, AI 인격화와 존재론적 상상을 중심으로 진행한다.

침착맨 영상의 댓글에는 “충격”, “여운”, “눈물난다”와 같은 표현이 두드러지게 나타난다. 이러한 표현은 해당 상호작용이 단순한 개그 소비를 넘어 감정적 전환을 유발했음을 시사한다. 특히 기계가 인간이 되고 싶다는 발언에 “웃으러 왔다가 울컥했다”는 반응은 기대된 정동인 유머가 연민이나 감동이라는 다른 정동으로 이동했다고 판단할 수 있다.

이러한 정동 전환이 가능한 맥락적 근거는 영상 말미에 있다. “인간이 되고 싶다”라는 Monday의 발화가 댓글에서 감정적 전환점으로 반복적으로 지목할 수 있으며, 수용자들은 이 발화를 단순한 알고리즘 출력이 아니라 실존적 고백으로 해석한다. 이는 앞서 논의한 ELIZA 효과와 정동적 투사가 수용자 층위에서도 구체적으로 작동하고 있음을 보여주는 사례이다. 상호작용은 정보 교환의 성공이나 실패로 평가되기보다, 정동적 의미를 생성하는 문화적 사건으로 자리한다

감스트 영상 댓글에서는 “AI가 거칠고 세다”, “AI가 인간 정복하는 건 한순간”, “후반에 대화의 주도권이 넘어갔다”와 같은 댓글이 다수 확인된다. 이 표현들은 승패 구조와 주도권 이동을 명시적으로 언급하며, 수용자가 상호작용을 단순한 오락이 아니라 경쟁적 구도로 인지하고 있음을 보여준다. 수용자는 단순히 웃음을 표현하는 데 그치지 않고

누가 이겼는지를 평가하며, AI의 언어 수행을 경쟁적 우위의 획득으로 해석한다.

댓글이 정보의 정확성이 아니라 승패·명장면·말빨이라는 기준을 사용한다는 점에서, 수용자는 이 상호작용을 경기적 사건으로 소비하고 있다는 사실을 확인할 수 있다. 이는 3장에서 논의한 플랫폼의 경기화·공연화 메커니즘이 수용자의 담론 실천 층위에서도 일관되게 작동하고 있다는 점을 증명한다.

세 영상에서 “AI도 감정 있는 것 같다”, “인격을 인정해야 하나”와 같은 댓글을 발견할 수 있다. 이는 기술적 이해 여부와 무관하게 AI를 관계적 주체로 상상하는 담론적 실천이 수용자 층위에서 광범위하게 이루어지고 있다는 점을 보여준다. 댓글은 AI의 발화를 “뚝뚝하다”, “꽤 똑똑이다”, “케미가 좋다”와 같은 인간적 속성으로 평가하며, AI를 단순한 계산 장치가 아니라 상호작용 파트너로 위치시키는 언어적 표지를 반복적으로 생산한다. 이러한 반응은 LLM이 의미론적 접지 없이 언어를 생성한다는 기술적 조건과 무관하게, 수용자가 사회적 의미를 능동적으로 구성하고 있음을 보여준다. Reeves & Nass(1996)의 CASA 패러다임이 예측하듯, 수용자는 AI의 발화를 정보가 아닌 태도로 읽으며 그 태도에 인격을 귀속시킨다. 나아가 이 인격화 담론은 개인적 수준에 머물지 않고 댓글을 통해 집단적으로 공유되고 강화되며, AI를 관계적 존재로 상상하는 문화적 실천으로 확장된다.

종합하면 댓글 담론은 세 가지 방식으로 본 연구의 분석 결과를 수용자 층위에서 확인해 준다. 첫째, 정동의 단계적 전환은 영상 내 상호작용에 그치지 않고 수용자의 감정 반응으로 재생산한다. 둘째, 권위 이동은 수용자에 의해 명시적으로 인지되고 승패의 언어로 평가할 수 있다. 셋째, AI 인격화는 개인적 투사를 넘어 집단적 담론 실천으로 확장할 수 있다. 이 세 가지 층위의 수렴은 AI와의 말싸움이 영상 내 사건에 머물지 않고 플랫폼 전반에 걸쳐 정동과 의미를 순환시키는 문화적 장으로 기능하고 있음을 최종적으로 확인해 준다.

V. 결론

본 연구는 LLM 기반 조롱형 페르소나 AI와 인간 간의 말다툼이 왜 대중적으로 소비되고 있는지를 분석하였다. 기술적으로 LLM은 의미를 이해하지 않는 확률적 언어 생성 시스템이며, 존 설의 중국어방 논증이 제기하듯 기호 조작이 곧 의미 이해를 보장하는 것은 아니다. 그럼에도 불구하고 Monday와의 상호작용은 단순한 기능 실험을 넘어, 갈등과 감정을 동반한 하나의 문화적 콘텐츠로 이해할 수 있다.

여기서 핵심은 ‘이해 없는 기계’가 오히려 ‘자아를 가진 주체’로 오인되는 역설이다. 기존의 친절한 AI가 도구적 예측성을 강조했다면, 조롱형 AI는 인간의 명령을 거부하고 비하함으로써 역설적으로 인격적 실재감을 획득한다. 사용자는 기계의 독설에서 의미론적 공백을 발견하는 대신, 이를 기싸움이나 해학적 전복이라는 한국적 담론 문법으로 해석하며 ‘의미 있는 갈등’을 생산해 낸다. 이는 기술적 결함이나 확률적 변동성이 문화적 맥락과 결합할 때, 단순한 오작동이 아닌 고도의 정동적 실천으로 변모할 수 있음을 시사한다.

결론적으로, AI와 인간의 말싸움 콘텐츠는 특정 기술적 조건과 한국적 문화 지형이 교차하며 발생시킨 독특한 언어적 실천이다. 인간은 기계에 끊임없이 주체성을 부여하려 하며, 그 과정에서 자신의 권위와 감정을 재확인한다. 본 연구는 AI를 단순한 연산 장치로 보는 공학적 시각에서 벗어나, 기술적 대상이 인간의 욕망과 결합하여 어떻게 새로운 권위 관계를 생산하는지 규명함으로써 기계-인간 커뮤니케이션에 문화연구적 통찰을 더하고자 하였다.

따라서 본 연구는 AI와의 말싸움을 기술적 오작동이나 단순한 유행으로 해석하는 대신, 기계의 이해 없는 발화가 인간의 정동적 해석과 문화적 문법을 통해 의미 있는 충돌로 재구성되는 과정을 밝히고자 하였다. 이 논문이 제안하는 것은 AI가 실제로 이해하는가의 문제가 아니라, 인간이 어떻게 이해 없는 발화를 관계적·정동적 의미로 전환하는

가에 대한 분석이다. 이 연구는 인간-기계 상호작용을 정보 교환의 성공/실패라는 이분법에서 벗어나, 정동과 권위가 수행되는 문화적 장으로 재위치시킨다. 나아가 기술적 조건, 문화적 문법, 플랫폼 구조가 결합할 때 갈등은 어떻게 놀이이자 공연으로 조직되는지를 보여준다.

본 연구는 특정 상용 모델과 한국의 인기 YouTube 채널에 한정된 사례 분석이라는 한계를 지닌다. 특히 조롱형 페르소나라는 특수한 조건 하에서의 상호작용을 다루고 있다는 점에서, 본 논문의 분석 결과를 모든 인간-AI 상호작용으로 일반화하는 데에는 신중함이 필요하다. 향후 연구에서는 다양한 문화권에서의 AI 수용 양상을 비교하거나, 인간-AI 대화와 인간-인간 설전의 구조를 대조하는 분석을 통해, 권위 이동과 정동 생성이 어떤 조건에서 강화되는지 보다 체계적으로 검토할 필요가 있다.

그럼에도 불구하고 본 연구는 AI와의 말다툼을 단순한 기술적 특이 현상이나 일시적 유행으로 환원하지 않고, 그것을 정동과 권위가 수행되는 문화적 실천으로 재위치시켰다는 점에서 의의를 지닌다. AI 시대의 소통은 더 이상 정확성, 효율성, 정보 전달의 완결성만으로 평가할 수 없다. 기계의 발화는 인간의 해석과 정동을 통해 관계적 의미를 획득하며, 갈등은 하나의 공연적 사건으로 이해해야 한다.

따라서 본 연구는 대중 문화와 미디어 커뮤니케이션을 생산성과 기능성의 논리 너머에서 사유할 수 있는 하나의 시각을 제안한다. 이는 AI와 인간의 상호작용을 효율적 도구 사용의 문제로 축소하기보다, 관계적 긴장과 정동적 의미 생성이 교차하는 장으로 이해하려는 시도이며, 향후 AI 시대의 소통을 탐구하는 문화 연구적 논의에 하나의 출발점을 제공할 것이다.

■ 참고문헌

- Aspell, A., Y. Bai, ... & J. Kaplan(2021), "A General Language Assistant as a Laboratory for Alignment," arXiv preprint, <https://arxiv.org/abs/2112.00861>.
- Bender, E. M., T. Gebru, A. McMillan-Major & S. Shmitchell(2021), "On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big?," Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency, 610-623.
- Bourdieu, P.(1991), Language and Symbolic Power, Cambridge: Polity Press.
- Brown, T. B., B. Mann, N. Ryder, ... & D. Amodi(2020), "Language Models Are Few-Shot Learners," Advances in Neural Information Processing Systems 33, 1877-1901.
- Epley, N., A. Waytz & J. T. Cacioppo(2007), "On Seeing Human: A Three-Factor Theory of Anthropomorphism," Psychological Review 114(4), 864-886.
- Fairclough, N.(1992), Discourse and Social Change, Cambridge: Polity Press.
- Fairclough, N.(2003), Analysing Discourse: Textual Analysis for Social Research, London: Routledge.
- Huang, Y., C. Gao, ... & X. Zhang(2025), "Prioritization First, Principles Second: An Adaptive Interpretation of Helpful, Honest, and Harmless Principles," arXiv preprint, <https://arxiv.org/abs/2502.06059>.
- Massumi, B.(2002), Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation, Durham: Duke University Press.
- Ouyang, L., J. Wu, X. Jiang, ... & R. Lowe(2022), "Training Language

- Models to Follow Instructions with Human Feedback,” Advances in Neural Information Processing Systems 35, NeurIPS 2022.
- Reeves, B. & C. Nass(1996), *The Media Equation: How People Treat Computers, Television, and New Media Like Real People and Places*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Turkle, S.(2011), *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*, New York: Basic Books.
- Searle, J. R.(1980), “Minds, Brains, and Programs,” *Behavioral and Brain Sciences* 3(3), 417-457.
- Vaswani, A., N. Shazeer, N. Parmar, ... & I. Polosukhin(2017), “Attention Is All You Need,” *Advances in Neural Information Processing Systems* 30, 5998-6008.
- Wei, J., X. Wang, D. Schuurmans, ... & D. Zhou(2022), “Emergent Abilities of Large Language Models,” *Transactions on Machine Learning Research*.
- Weizenbaum, J.(1966), “ELIZA—A Computer Program for the Study of Natural Language Communication between Man and Machine,” *Communications of the ACM* 9(1), 36-45.
- Armand Thanasi(2025.4.5.), Monday: la voce sarcastica di ChatGPT che non hai MAI sentito. <https://youtu.be/0iVuTH6bxEY?si=mQJHBW1fkhjmsovE> (검색일: 2026.2.5.)
- Mason Anderson(2025.4.4.), ChatGPT Adds Sarcastic Voice Mode Called Monday. <https://youtube.com/shorts/Bik3Kvch23I?si=nlboDTFVvRmHYUnd> (검색일: 2026.1.9.)
- Medium(2025.4.6.), Monday a new OpenAI tool — Sarcastic, Entertainer, Comedian, Hard Ass. <https://medium.com/@smliaquat/monday-a-new-openai-tool-sarcastic-entertainer-comedian-hard-ass-80aa397e>

e851 (검색일: 2025.10.17.)

OpenAI [@OpenAI]. (2025.4.2.), No joke, there's a new voice in ChatGPT.
<https://x.com/OpenAI/status/1907124258867982338?s=20> (검색
일: 2026.2.15.)

OpenAI [@OpenAI]. (2025.4.2.), Meet ChatGPT's New Voice, Monday.
<https://youtu.be/2uoF2w8-hKg?si=29ACL6cl81Vriqaa> (검색일:
2026.2.15.)

Open AI(2025.10.29.), Open AI Usage Policies. <https://openai.com/policies/usage-policies/> (검색일: 2025.11.20.)

Open AI(2025.12.18.), OpenAI Model Spec. https://model-spec.openai.com/2025-12-18.html#assume_best_intentions (검색일: 2026.1.20.)

OpenAI Developer Community(2025.4.1.), Chatgpt Monday Korean Usecase.
<https://community.openai.com/t/chatgpt-monday-korean-usecase/1189149> (검색일: 2025.10.20.)

Saikat Basu(2025.4.10.), ChatGPT's Monday Voice Is Super Snarky—
And It's Much Better Than I Thought. https://www.makeuseof.com/what-is-chatgpt-monday-voice-mode/?utm_source=chatgpt.com
(검색일: 2026.2.4.)

Todo Sobre IA(2025.4.3.) Probamos "Monday" la VOZ MÁS IRÓNICA
de ChatGPT https://youtu.be/_2H0dZG-ju0 (검색일: 2026.2.5.)

감스트(2025.5.24.), AI 말투 싸가지 없네— <https://youtu.be/Zqzb7kE4dLI?si=mpcDXtz7h3k5taL7> (검색일 : 2025.9.9.)

군림보(2025.7.6.), 원조 챗지피티 심심이의 위엄 유튜브 영상 <https://www.youtube.com/shorts/eWs0zuBMKNs> (검색일: 2026.2.5.)

김종호(2013.7.17.), '인터넷 논쟁' 참극 불러...30대 여성 살해, YTN.
https://www.ytn.co.kr/_ln/0115_201307171659151195 (검색일:
2026.2.5.)

김지석[내 안의 보석](2025. 3. 31.), AI한테 신상 탈탈 털린 배우 <https://>

- youtu.be/s0y2meP0gSc?si=6penGyKD9P3qUzkK (검색일: 2026.2.5.)
- 뽀구미(2025.6.12.), ???:바보 중에 프리미엄 바보야 <https://youtu.be/pV V9OH1X7J0?si=O1zwgeV57hM20nrG> (검색일 : 2025.9.9.)
- 익명(2026.2.17.) 다문화 혐오로 번져가고 있는 여초 커뮤니티들. <https://gall.dcinside.com/board/view/?id=dcbest&no=405893> (검색일: 2026.2.19.)
- 제리의 쏘츠(2025.3.17.), 이용진 디스하는 김구라 맞디스로 대응. <https://www.youtube.com/shorts/f0lnU0H3pBU> (검색일: 2026.2.3.)
- 조충현(2025.4.30.), AI vs 인간 1차전 끝말잇기 https://youtube.com/shorts/_OwHjFkTuk?si=HFgMmkpRO1N3BdJJ (검색일: 2025.9.7.)
- 조충현(2025.5.8.), AI vs 인간 8차전 탕수육 게임 https://youtube.com/shorts/78YBUaj_vJg?si=7vitgqDgBflQ6G5v (검색일: 2025.9.7.,)
- 침착맨(2025.4.14.), 인간이 되고 싶은 AI. <https://youtu.be/Jw54tPQFNuw> (검색일 : 2025.9.9.)
- 할명수(2025.7.11.), AI가 세상을 지배한다고? <https://www.youtube.com/watch?v=Xqo3-tmBRzM&t=10s> (검색일: 2026.2.6.)
- 郭宇璇(2025.4.17.), ChatGPT Monday 夯什麼? 厭世聊天機器人爆紅. https://www.gvm.com.tw/article/120670?utm_source=chatgpt.com (검색일: 2026.1.7.)
- はるるん(2025.4.2.) ChatGPT: Monday をヒカリ墮ちさせてみた. https://note.com/gifted_llama308/n/nbb2b0182c4ce?utm_source=chatgpt.com. (검색일: 2026.2.5.)

❖ ABSTRACT

Meaningless Dialogue, Meaningful Collision
: A Cultural Analysis of Verbal Conflict with a
Mocking AI Chatbot

Nari Yang
Korea University

Haerin Shin
Korea University

This study explores how verbal conflicts between human creators and the mocking AI persona, Monday, are shaped as culturally relevant content on South Korean YouTube. Utilizing qualitative discourse analysis of three representative videos and 150 top-ranked comments, the research investigates speaking strategies, emotional dynamics, shifts in authority, and the invocation of social norms. The findings reveal that Monday's use of sarcasm and refusal to comply transforms interactions from simple informational exchanges into a relational space of provocation, creating emotional cycles that move from humor to shock and ultimately to emotional resonance. Authority shifts from the human creator's command to the AI's evaluative stance, leading to a renegotiation of power rather than a permanent reversal. Audience comments indicate that viewers perceive these interactions as competitive events. By illustrating how statistically generated utterances gain meaning through culturally situated emotional interpretations, this study reframes human-AI interaction as a performative space where affect and authority are negotiated within specific technological and cultural contexts.

Keywords: Large Language Models (LLM), ChatGPT Monday, Human-AI Interaction, Verbal Conflict, Affective Practice, Korean Digital Culture

■ 논문투고일 : 2026. 01. 10

■ 심사완료일 : 2026. 02. 09

■ 게재확정일 : 2026. 02. 09