

AI 스포츠의 그로테스크한 몸에 대한 기독교윤리적 성찰

김지혜 (장로회신학대학교 객원교수)

I. 들어가는 말

II. 그로테스크한 몸의 문화정치학

1. 사회적 혼돈과 괴물의 몸
2. '열린 몸'과 전복적 상상력

III. AI 스포츠의 그로테스크한 몸의 양가성

1. 매끄러운 혼종적 몸과 고통의 탈맥락화
2. 잠정적 카타르시스와 플랫폼 포섭

IV. AI 스포츠의 그로테스크한 몸에 대한 기독교윤리적 성찰: 기술적 생성 (generation)에서 관계적 생성(becoming)으로

V. 나가는 말

DOI: <http://dx.doi.org/10.21050/CSE.2026.65.03>

• ABSTRACT •

A Christian Ethical Reflection on Grotesque Bodies
in AI Short-Form Videos

Visiting Prof., Kim, Ji Hye (Presbyterian University Theology Seminary)

This study examines bizarre and hybrid bodies in AI-generated short-form videos as a form of the grotesque, focusing on their cultural-political ambivalence and Christian ethical implications. Drawing on theories of the grotesque by Mikhail Bakhtin and others, it analyzes cases featuring hybrid bodies, bodily mutilation, and narratives of family, success, betrayal, and punishment. Although these bodies destabilize established boundaries and norms of normality, they may also reproduce norms.

Through Harvey Cox's theology of festivity and fantasy and Jürgen Moltmann's theology of the cross, this study proposes a 'feast of becoming' that relativizes orders, remembers suffering, and imagines alternative relationships. It thereby reflects on and reframes 'technological generation' of grotesque AI short-form content as 'relational becoming' through which 'historical beings' reconstitute themselves and their worlds in relation to others.

Key words: Generative AI, AI Short-Form Video, Grotesque Body,
Feast of Becoming, Relational Becoming, Christian Ethics

I. 들어가는 말

그로테스크 형식은 역사 속 문학, 건축, 미술 등 다양한 예술문화 분야에서 발현되어 왔다. 중세 고딕 성당의 가고일(gargoyle), 한국의 구전 전래동화 도깨비, 온라인 게임 캐릭터 등처럼 말이다. ‘그로테스크(Grotesque)’는 그 형상만큼이나 개념이 단일하지 않지만, 흔히 추하고 혐오스러운 것, 기형, 낯선 것, 우스꽝스러운 것, 비정상 등으로 이해된다. 필립 톰슨(Philip Thomson)은 그로테스크의 특징으로 이질적인 것들의 갈등, 충돌, 혼합, 융합을 제시하였다. 유희와 공포, 부조화, 과잉과 비정상성 같은 양립하기 어려운 요소들을 동시에 경험하게 한다는 것이다.¹⁾ 이러한 그로테스크는 예상치 못했던 것들이 서로 뒤섞이면서 이해와 설명이 불가능한, 때로 공포와 우스꽝스러움을 경험하게 하는 미학적 기괴함으로 알려져 있다. 그런데 이를 넘어 사회의 혼란과 불안, 기존의 분류와 가치체계가 흔들리는 순간을 가시화하는 문화적 형식으로도 기능해 왔다.²⁾ 특히 그로테스크한 몸은 인간/비인간, 정상/비정상과 같이 한 사회가 유지해 온 경계가 가시화되는 동시에 교란되는 장소가 된다.

오늘날 그로테스크한 몸은 생성형 AI 기술의 발전과 함께 새로운 방식으로 구현되고 있다. 정혜린과 서영민은 슛폼 플랫폼을 비롯한 디지털 시각문화에서 전통적인 미적 기준에서 비호감으로 분류될 만한 ‘괴상한 귀여움(Ugly-Cute) 미학이 빈번하게 등장하는 현상에 주목한다. 낯설고 기이한 형상을 친숙하고 즐거운 대상으로 전환함으로써 시청자의 주목을 끄는 시각적 코드로 작동한다는 것이다.³⁾ 그 대표적인 사례로 2025년 잘

1) Philip Thomson, *The Grotesque*, 김영무 역, 『그로테스크』 (서울: 서울대학교출판부, 1987), 20-28 참조.

2) 오진희, “카니발 그로테스크 미학과 이애림 감독의 애니메이션,” 『만화애니메이션연구』 47(2017), 81.

3) 정혜린, 서영민, “초등학생의 Ugly-Cute(포스트-큐트) 선호와 미디어 리터러시의 관계:

과 세대를 중심으로 주목받은 생성형 AI 캐릭터 ‘이탈리안 브레인 롯’(Italian Brainrot)⁴⁾을 들 수 있다. 이 캐릭터들은 사물이나 동식물과 같은 비인간 존재와 인간의 몸을 혼합하고 변형하며 수많은 변주를 만들어낸다. 고양이와 같은 동물, 바나나, 딸기 같은 과일, 그리스 로마 신화 속 인물 등의 캐릭터가 불륜, 배신, 폭력, 복수의 서사를 연기하는 AI 숏폼 드라마가 대량생산되고 있으며, 최근에는 중국에서 더욱 매끄러운 고품질의 AI 생성 숏폼 드라마가 거대한 콘텐츠 산업으로 성장하고 있다.⁵⁾

이러한 현상은 일부 시청자들이 소비하는 일시적인 밈이나 저급한 문화적 유행으로만 보기 어렵다. 대량 양산되는 AI 숏폼은 단순히 새로운 시각적 유행의 문제가 아니라 생성형 AI의 대량생산 능력과 플랫폼의 반복적 유통구조가 나타나는 현상으로, 어떠한 몸과 감정, 사회적 규범을 가시화하고 반복적으로 소비하게 하는가, 라는 문화적, 윤리적 문제로 접근할 필요가 있다. 특히 영상 속 혼종적이고 변형되지만 매끄러운 기괴한

숏폼 콘텐츠 노출 수준에 조절효과 탐색, 「한국초등교육」 37/1(2026), 234-235.

- 4) 통나무나 야구 방망이, 상어 등 사물이나 동물에 인간 몸을 AI로 합성한 기괴한 캐릭터가 이탈리아풍 남성 기계음으로 리듬감 있는 소리를 내는 무의미한 콘텐츠이다. 사고력 및 지적 능력이 저하되는 게 우려된다는 의미에서 ‘뇌 썩음’이라는 의미의 브레인 롯(brainrot)이란 명칭이 붙었다.
- 5) AI 생성 숏폼 콘텐츠의 급격한 증가를 보여주는 대표적인 현상 가운데 하나가 이른바 ‘AI 슬롭(AI slop)’이다. 미국 사전 출판사 메리엄 웹스터(Merriam-Webster)는 2025년을 상징하는 올해의 단어로 ‘슬롭(slop)’을 선정하고, 이를 “인공지능에 의해 대량생산된 낮은 품질의 디지털 콘텐츠”로 정의하였다. 글로벌 동영상 편집 플랫폼 카프윙(Kapwing)의 조사에서도 한국 기반 상위권 AI 슬롭 채널 11개의 누적 조회수가 84억 5천만 회에 이르는 것으로 나타났다. 이러한 규모는 AI 생성 콘텐츠의 대량생산과 소비가 더 이상 주변적인 디지털 유행에 머물지 않음을 보여준다. Merriam-Webster, 2025 Word of the Year: Slop, <https://www.merriam-webster.com/wordplay/word-of-the-year>, 접속일 2026.06.24.; Liam Curtis, AI Slop Report: The Global Rise of Low-Quality AI Videos, <https://www.kapwing.com/blog/ai-slop-report-the-global-rise-of-low-quality-ai-videos/>, 접속일 2026.07.04.; [5월7일] “분당 제작비 30달러”...하루 500편씩 쏟아내는 중국의 AI 드라마 공장, <https://www.aitimes.com/news/articleView.html?idxno=210186>, 접속일 2026.07.14.

몸은 오늘날 경제, 기술, 가족, 젠더 등을 둘러싼 불안과 규범을 읽어낼 수 있는 문화적 장소이기에 이를 분석하며 그 문화정치적 함의와 전복의 가능성을 함께 살펴볼 필요가 있다.

본 연구와 관련한 선행연구는 크게 세 범주로 살펴볼 수 있다. 첫째, 그로테스크의 문화정치적 가능성에 주목하는 연구이다. 이희원(2025)은 뉴미디어 환경의 판타지 웹소설에서 그로테스크 상상력이 기존 질서를 반복하는 동시에 다른 가능성을 생성하는 양가적 힘을 갖는다고 분석하였다. 둘째, 생성형 AI 콘텐츠의 생산과 매체적 특성에 관한 연구로,⁶⁾ 민재운(2025)은 ‘이탈리안 브레인롯’을 밈 이론과 매체미학의 관점에서 분석하여 생성형 AI 캐릭터의 혼종성과 복제, 변형의 특징을 규명하였다.⁷⁾ 셋째, 그로테스크를 신학적으로 해석한 연구이다. 천혜림(2024)은 미하일 바흐친의 몸과 대화 이론에 관한 논의를 세계기독교론의 ‘그리스도의 몸’ 개념의 향연과 연결하였으며, 이정구(2011)는 그로테스크한 몸을 타자성과 그리스도의 몸의 관점에서 논의하였다.⁸⁾ 그러나 AI 생성 쏫폼이 빠르게 대량 생산되고 확산되는 상황에 비해, 생성형 AI와 플랫폼의 조건에서 나타나는 혼종적 몸과 고통, 카타르시스의 문화정치적 양가성을 살피고 이를 기독교윤리적으로 성찰한 연구는 아직 충분하지 않다.

따라서 본 연구는 그로테스크를, 몸을 통해 사회적 혼돈과 규범의 변화가 가시화되는 문화적 형식으로 이해하고, 오늘날 AI 쏫폼이 디지털 플랫폼 속에서 재현하는 혼종적 몸과 고통, 카타르시스를 형성하는 양가성을

6) 이희원, “판타지 웹소설의 그로테스크 상상력 연구: 〈나 혼자만 레벨업〉과 〈전지적 독자 시점〉을 중심으로,” 『한국문학연구』 78(2025), 1019-1055.

7) 민재운, “밈 이론에 기반한 AI 캐릭터 특징 분석 및 매체 미학적 고찰 - ‘이탈리안 브레인롯’ 인터넷 밈 유행을 중심으로,” 『조형미디어학』 28/4(2025), 241-252.

8) 천혜림, “바흐친의 눈으로 바라본 세계기독교론: 그리스도의 몸 신학의 재발견,” 『신학논단』 116(2024), 193-233; 이정구, “타자(他者)로서 그리스도 몸에 대한 목회학적 이해,” 『신학과실천』 28(2011), 607-624.

분석한다. 이때 AI 슛폼에서 반복되는 일부 서사를 살펴보면 이를 그로테스크 이론을 통해 문화정치적으로 해석한다. 그리고 이러한 그로테스크의 낯섦이 기존 질서의 반복에 머물지 않고 오히려 질서를 상대화하며 다른 삶과 관계를 상상하는 가능성으로 확장될 수 있는지 기독교윤리적으로 모색하고자 한다.

이에 본 논문은 세 가지 연구질문을 제기한다. 첫째, 그로테스크한 몸의 문화정치적 함의는 무엇인가? 둘째, AI 슛폼의 그로테스크한 몸과 고통은 어떠한 사회기술적 조건 속에서 생산, 유통, 소비되며, 어떠한 윤리적 양가성을 드러내는가? 셋째, 이에 대해 기독교윤리는 어떻게 성찰하며 어떠한 대안적 가능성을 제시할 수 있는가?

이 질문들에 응답하기 위하여 II장에서는 볼프강 카이저(Wolfgang Kayser), 제프리 제롬 코언(Jeffrey Jerome Cohen), 미하일 바흐친(Mikhail Bakhtin) 등의 그로테스크 이론과 문화정치학적 논의를 바탕으로 그로테스크한 몸이 사회현실의 혼돈과 경계를 어떻게 형상화하는지 살펴보고 이를 ‘열린 몸’과 전복적 상상력의 관점에서 정리한다(연구질문 1). III장에서는 생성형 AI와 슛폼 플랫폼의 사회기술적 조건을 검토하고, 혼종적 몸과 고통의 재현, 카타르시스와 플랫폼의 관계를 중심으로 AI 슛폼이 드러내는 윤리적 양가성을 분석한다(연구질문 2). IV장에서는 이러한 분석을 바탕으로 하비 콕스(Harvey Cox)의 축제와 환상에 관한 논의를 중심으로 AI 슛폼의 그로테스크한 몸의 전복적 가능성을 기독교윤리적으로 성찰하고, 위르겐 몰트만(Jürgen Moltmann)의 신학을 보완적으로 연결해 탈맥락화된 고통을 기억과 책임의 관계 속에서 다시 사유한다. 이를 통해 희망과 해방으로서의 창조적 생성의 가능성을 모색한다(연구질문 3). 마지막 V장에서는 이상의 논의를 종합하며 연구의 의의와 한계를 제시한다.

II. 그로테스크한 몸의 문화정치학

그로테스크는 통상적으로 양립할 수 없던 여러 존재들이 뒤섞인 혼종적 정체성과 연관된다. 그런데 그로테스크한 몸의 문화정치적 의미는 그것이 단지 낯설거나 기괴한 외형을 가진다는 데 있지 않다. 그 몸의 형태보다 그것을 둘러싼 사회적 경계와 권력 관계에 주목하는 일에 있다. 본 장에서는 그로테스크한 몸이 사회의 혼돈을 표상하는 동시에 기존의 경계를 낯설게 하는 문화적 장치가 된다는 점을 확인한다. 또한 그 낯섦이 어떻게 현존하는 질서를 넘어서 다른 세계를 상상하게 하는 전복적 가능성을 제시할 수 있는지 그 조건을 살펴보고자 한다.

1. 사회적 혼돈과 괴물의 몸

볼프강 카이저는 그로테스크를 안전한 세계 질서에 대한 믿음이 흔들리는 경험과 연결하여 “생경해진 세계”라고 표현한다. 언캐니(uncanny)라고 부르는 이 생경함은 익숙하고 편안하게 느끼던 것이 문득 당혹스러울 정도로 낯설고 섬뜩하게 다가오는 변화를 의미한다.⁹⁾ 일상적이고 자연스러운 인과와 질서가 흔들릴 때 자신이 살아가던 세계를 더 이상 안정적인 것으로 경험하지 못하고 ‘공포’를 경험하는 것이다.

카이저는 이러한 그로테스크한 표현들이 사회적 변동이 극심하던 시기에 “특히 집요하게 세력을 펼”쳤다고 하였다. 기존의 합리적인 가치체계와 삶의 구조가 빠르게 변화할 때 익숙한 범주만으로 현실을 설명하기 어려워지고, 심지어 고정된 질서가 효력을 잃는다.¹⁰⁾ 인간과 비인간이

9) Wolfgang Kayser, *Das Grotiske: Seine Gestaltung in Malerei und Dichtung*, 이지혜 역, 『미술과 문학에 나타난 그로테스크』 (서울: 아모르문디, 2023), 29-36, 275.

10) 볼프강 카이저는 다섯 세기에 걸친 그로테스크 예술사 중 중세가 몰락한 16세기 르네상

뒤섞이거나 몸이 과장되고 변형되며 삶과 죽음, 아름다움과 추함이 하나의 형상 안에 공존하는 그로테스크한 몸은 그러한 불안정성을 감각적으로 드러낸다. 이창우는 이러한 그로테스크를 사회적 혼돈에 대한 서로 다른 문화정치적 힘이 경합하는 형식으로 파악한다. 사회적 격변은 기존의 지배질서와 새롭게 출현하는 경험 사이의 긴장을 발생시키며, 그로테스크한 괴물은 그러한 충돌이 응축되는 장이 된다.¹¹⁾ 따라서 그로테스크는 막연한 시대적 불안을 표현하는 데 머무르지 않는다. 유지되어야 할 ‘정상적’ 질서가 무엇인지, 그것을 위협하는 ‘비정상적’인 것이 무엇으로 규정되는지 몸을 통해 가시화한다.

이러한 사회적 혼란의 경험은 괴물(monster)에 대한 상상으로 집결된다. 제프리 제롬 코언은 괴물의 몸이 그것을 만들어낸 문화의 공포와 욕망, 불안과 환상이 구체화된 장소라고 하였다. 괴물은 사회 바깥에서 갑자기 나타난 존재가 아니라 한 사회가 지키려는 질서와 경계, 배제하려는 차이를 드러내는 문화적 산물이다.¹²⁾ 익숙한 존재와 완전히 낯선 것이 뒤섞인 괴물의 형상은 예기치 못했던 질서 체계의 파괴, 곧 변칙과 비정상, 기형이라는 범주와 연결되며 해결 불가능한 사회적 모순의 현존을 보여준다.¹³⁾ 주체가 주체로 정립되기 위해서는 주체 외부의 것, 다시 말해 타자와 분명하게 구별되어야 한다. 그러나 괴물은 기존 지식으로 쉽게 분류되거나 이해될 수 없는 비정형의 존재이다. 이러한 몸은 주체와 타자, 인간과 비인간, 정상과 비정상의 경계가 생각만큼 안정적이지 않고 무엇

스, 계몽주의 시대의 합리주의적 세계관에 맞선 낭만주의 시대, ‘통합의 기반으로 삼았던 합리주의 개념에 반기를 들었던 20세기 등 시대적 전환기에 그로테스크가 활발했다고 하였다. 위의 책, 50, 280.

11) 이창우, 『그로테스크의 정치학』 (서울: 커뮤니케이션북스, 2015), 5.

12) Jeffrey Jerome Cohen, “Monster Culture,” Jeffrey Jerome Cohen ed., *Monster Theory: Reading Culture*(Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996), 3-20.

13) 이창우, 『그로테스크 예찬』 (서울: 그린비출판사, 2017), 66; Raymond Williams, *The Long Revolution*, 성은애 역, 『기나긴 혁명』 (과주: 문학동네, 2007), 122-123.

을 정상으로 규정하며 배제해 왔는지를 드러낸다.

줄리아 파스트라나(Julia Pastrana)의 사례는 이러한 정상성의 문화적 구성과 상대화를 드러내는 극적인 사례이다. 1834년 멕시코에서 태어나 ‘세상에서 가장 추한 여성’으로 알려진 그녀는, 당시 익숙하게 받아들이던 여성의 몸과 달리 다모증으로 온몸에 털이 뒤덮이고 잇몸 과다형성증을 앓아 입술, 잇몸이 비정상적으로 자란 모습에 생전뿐 아니라 사후에도 꽤 오랜시간 ‘괴물’로 전시되었다. 그로테스크한 것은 정말 그녀의 몸인가? 그리첸(Gretchen Henderson)은 오히려 그 몸을 인간과 동물의 경계에 위치시키고 구경거리로 만든 문화적 시선이 그로테스크라고 본다. 기존의 분류체계가 포착하지 못하는 몸이 등장할 때 정상/비정상의 경계는 흔들리지만, 바로 그 순간 사회가 무엇을 인간다움과 정상성의 기준으로 삼았는지, 그 경계를 당연하게 유지해 온 사회적 질서와 억압 역시 가시화된다.¹⁴⁾

추한 몸은 기존 질서의 경계를 드러내는 동시에 그 질서에 계속 질문을 던지는 불편한 존재이다.¹⁵⁾ 이러한 점에서 그로테스크의 양가성은 공포와 웃음의 정서의 공존 그 이상이다. 오히려 그로테스크가 열어 놓은 차이와 낮춤이 어떠한 사회정치적 힘과 연관되는가의 문제이기도 하다. 이처럼 문화정치적 가능성은 그것을 둘러싼 규범과 권력 관계, 문화적 실천 속에서 형성된다.

2. ‘열린 몸’과 전복적 상상력

그러나 그로테스크한 몸이 기존의 경계를 뒤흔든다는 사실 자체가 곧

14) Gretchen Henderson, *Ugliness: A Cultural History*, 임상훈 역, 『더 어글리』 (고양: 새터, 2017), 87-95.

15) 위의 책, 292.

전복성을 보장하는 것은 아니다. 그로테스크의 문화정치적 의미는 경계의 교란이 기존 질서를 다시 확인하는 데 머무르는지, 아니면 그것을 상대화하고 다른 삶의 가능성을 상상하게 하는지에 따라 달라질 수 있다. 이 점을 보다 적극적으로 보여주는 것이 바흐친의 그로테스크한 몸(grotesque body)과 카니발(carnival)에 관한 논의이다.

예컨대 바흐친이 분석한 라블레의 『가르강튀아 팡타그뤼엘』(*Gargantua and Pantagruel*)에서는 먹고 마시는 일, 배설, 성, 출산과 죽음 같은 신체적 과정이 과장되거나 우스꽝스럽게 재현된다. 먹고 배설하며 임신하고 출산하는 과정에서 몸은 자신의 경계를 넘어 다른 몸, 다른 세계와 접촉하고 결합한다. 따라서 열린 몸은 자족적이고 완결된 개인이라는 근대의 관념과 달리 인간이 다른 존재와의 관계 속에서 끊임없이 변화하는 존재임을 보여준다.¹⁶⁾ 죽음과 쇠퇴는 새로운 탄생과 재생으로 이어지고 신체적 과잉은 공동체적 웃음과 생성의 힘을 지닌다.¹⁷⁾ 그러므로 그에게 그로테스크한 몸은 완결되고 폐쇄된 개체가 아니라 세계와 끊임없이 접촉하며 변화하는 ‘열린 몸(open body)’이다.

이러한 열린 몸은 앞서 살펴본 괴물의 혼종성과 중요한 차이를 갖는다. 괴물이 사회가 설정해 온 경계의 불안정성을 드러낸다면, 열린 몸은 그 경계 너머에서 존재가 어떻게 다른 존재와 관계 맺고 변화할 수 있는가, 라는 질문으로 나아간다. 즉 ‘경계의 붕괴’에서 ‘관계의 생성’으로 논의의 초점이 이동한다.

바흐친은 이 열린 몸을 카니발의 웃음과 축제적 전도 속에서 이해한다.

16) Mikhail Bakhtin, *Rabelais and his world*, 이덕형, 최건영 역, 『프랑스어 라블레의 작품과 중세 및 르네상스의 민중문화』 (파주: 아카넷, 2001), 10-27; 오진희, “카니발 그로테스크 미학과 이애립 감독의 애니메이션,” 81.

17) Mikhail Bakhtin, 『프랑스어 라블레의 작품과 중세 및 르네상스의 민중문화』, 24-27, 54-55; Francois Rabelais, *Gargantua and Pantagruel*, 유석호 역, 『가르강튀아 팡타그뤼엘』 (서울: 문학파지성사, 2004), 33-35; 이창우, 『그로테스크의 정치학』, 27.

그에게 민중은 평소 권력과 자본에 굴복하며 살아가지만 삶의 예외상태인 카니발의 순간에는 잠재성과 저항성을 폭발적으로 발휘하며 위계와 경계를 넘어서는 주체이다. 권력자의 입장에서 카니발은 무질서하고 혼란스러운 것이지만 변두리로 몰린 저속한 민중에게는 기존의 억압 구조를 깨뜨리는 해방의 장소가 된다. 이때 웃음은 공식적 권위와 엄숙함을 상대화하고 지금-여기와 다른 세계를 상상하게 하는 힘이 된다.¹⁸⁾ 광대나 악당, 바보, 도둑과 같이 천대받는 민중의 신체조차 법과 질서로부터 자유롭게 광장에서 축제를 벌이며 웃고, 탄생과 죽음이라는 시간 속에서 이행과 변화가 새로운 삶의 밑거름이 된다는 점에서 생성(becoming)의 과정에 놓여 있다.¹⁹⁾

이처럼 카니발의 웃음과 패러디, 위계의 전도는 익숙한 권위와 질서를 낯설게 만들고 그것이 절대적이거나 자연적인 것이 아님을 드러낸다. 그로테스크의 전복적 가능성은 바로 이러한 현존하는 질서의 자명함을 흔들고 다른 가능성을 상상하게 하는 데 있다. 본 연구에서는 이러한 가능성을 ‘전복적 상상력’이라고 부르고자 한다. 전복적 상상력이란 기존 질서를 무조건 뒤집는 것이 아니라, 현재의 질서를 유일하고 자연적인 것이 아닌, 상대화하면서 다른 가치와 관계, 다른 세계의 가능성을 상상하는 능력을 의미한다.

그러나 그로테스크가 익숙한 세계를 생경하게 하고 기존의 질서의 경계를 흔들며 균열을 만든다고 해서 언제나 그 정치적 효과가 달성하는

18) Mikhail Bakhtin, 『프랑스어 라블레의 작품과 중세 및 르네상스의 민중문화』, 57; 최진석, “생성과 그로테스크의 반(反)-문화론: 미하일 바흐친의 『라블레론』 다시 읽기,” 『기호학연구』 39(2014), 185-192; Francois Rabelais, 『가르강튀아 판타그뤼엘』, 33-35; 이창우, 『그로테스크의 정치학』, 27. 비단 축제뿐 아니라 중세에 창작되고 유포되던 ‘성스러운 패러디’(parodia sacra)는 엄숙하고 진지한 교회문학과 달리 불경하고 불온한 음담패설 등으로 가득찬 웃음문학이다. 이러한 탈주가 웃음의 메아리로 작동하였던 것이다.

19) Mikhail Bakhtin, 『프랑스어 라블레의 작품과 중세 및 르네상스의 민중문화』, 54-55.

것은 아니다. 비규범적인 몸은 정상성의 기준을 낮설게 할 수도 있지만, 충격과 웃음을 위한 구경거리로 소비되고 낙인 찍히면서 오히려 정상과 비정상의 구별을 강화할 수도 있다. 심지어 타자의 몸을 반복적으로 기괴하게 혹은 매끄러운 과잉으로 대상화하고 소비함으로써 오히려 혐오와 배제를 강화할 수도 있다. 또한 사회적 불만과 억압을 가시화하며 기존 질서에 균열을 내기도 하지만, 그 불만을 일시적으로 해소하거나 기괴함을 소비하게 함으로써 오히려 기존 체제 순응을 강화하고 그 질서 안으로 포섭될 수도 있다.²⁰⁾

따라서 기괴한 몸의 등장이나 경계의 교란만으로는 그로테스크의 전복성을 판단하기 어렵다. 오히려 그 경계 교란이 무엇을 향하며 그 결과 무엇이 가능해지는지를 살펴보아야 한다. 이러한 관점에서 본 논문은 전복적 상상력이 작동하기 위한 두 가지 조건을 제안하고자 한다. 첫 번째 조건은 경계의 교란과 위계의 전도가 현존하는 질서를 비판적으로 상대화하는 데까지 나아가는 것이다. 이러한 이분법적 경계의 교란은 일상적인 정상성, 관습적 위계와 규범적 질서의 구조를 일시적으로 멈추고 이것들에 거리 두기 하는 데서 비롯된다. 앞서 언급한 것처럼 그로테스크는 인간/비인간, 정상/비정상, 아름다움/추함, 자연/문화처럼 서로 분리되고 위계가 있다고 여겨지는 범주를 혼합하고 그 경계를 불안정하게 만든다. 이때 중요한 것은 이질적인 혼합이 드러내는 것, 곧 무엇을 정상으로 간주하며 누구를 타자로 배제해 왔는지, 정상성의 기준 자체에 대한 질문이다.

두 번째 조건은 열린 몸이 현재와 다른 관계를 상상하게 하는 것이다. 다시 말해, 경계가 열린 이후 어떤 관계가 만들어지는가에 있다. 바흐친의 그로테스크한 몸은 완결되고 자족적인 개체가 아니라 타자와 다른 세

20) 이희원, “판타지 웹소설의 그로테스크 상상력 연구: 〈나 혼자만 레벨업〉과 〈전지적 독자 시점〉을 중심으로,” 1022.

계에 열려 있는 몸이다. 이러한 열린 몸의 핵심은 경계 해체에 있는 것이 아니라 다른 존재와의 접촉을 통해 계속해서 새로운 관계와 삶이 생성되는 데 있다.²¹⁾ 카니발에서 일시적으로 계급, 직무, 재산과 신분의 거리가 사라지고 모두가 평등해지는 것도 동일한 맥락에서 이해할 수 있다. 일상에서 계급, 신분, 직분 등에 의해 분리되어 있던 사람들이 감각적 접촉 속에서 서로를 다시 ‘인간’으로 경험할 때, 고정된 개체성과 위계는 흔들리고 새로운 관계의 가능성이 열린다.²²⁾

최진석이 바흐친의 정치학에서 강조하듯이 생성(becoming)은 기존의 규칙에 이미 포획된 중심이 아니라 그 경계에서 일어난다. 이때 생성은 경계에서 타자의 자리로 이동하고, 그 외부와의 만남을 통해 자기 자신을 다시 구성하는 과정, 곧 타자화를 경유한 주체화로 이해할 수 있다. 따라서 그로테스크의 두 번째 전복 가능성의 조건은 폐쇄된 개체성의 경계를 넘어 타자와의 상호연관성과 상호의존성을 드러내고 그 만남을 통해 새로운 관계가 형성되는 데 있다.²³⁾ 그때 그로테스크는 생성적 힘을 획득하게 된다.

결국 그로테스크의 전복적 상상력의 핵심은 기괴한 형상 자체가 아니라 그로 인해 발생하는 가능성에 있다. 그로테스크한 몸이 아무리 기존의 신체적 질서, 미적 규범을 해체하더라도 정상과 비정상, 성공과 실패, 우월과 열등을 조직하는 가치가 그대로 유지된다면 그 전복성은 제한적이다. 그 기괴함이 기존의 가치와 위계를 상대화하고 타자와 공존하는 다른 방식을 상상하게 할 때 그로테스크는 사회적 혼돈의 표상을 넘어 생성적인 문화적 힘을 갖게 된다.

21) Mikhail Bakhtin, 『프랑스어 라블레의 작품과 중세 및 르네상스의 민중문화』, 54-55. 라블레의 『가르강튀아 판타그뤼엘』에서 과장된 먹기와 배설, 출산과 죽음이 생성적 의미를 갖는 것도 이 때문이다.

22) 위의 책, 33.

23) 최진석, 『민중과 그로테스크의 문화정치학』 (서울: 그린비, 2017), 127.

다음 장에서는 이러한 문화정치적 관점에서 오늘날 생성형 AI와 숏폼 플랫폼의 결합이 만들어내는 그로테스크한 몸을 살펴본다. 특히 생성형 AI 기술로 생성된 혼종적이고 훼손된 몸이 사회적 불안과 욕망을 어떻게 드러내는지, 고통이 어떠한 방식으로 탈맥락화되고 그로 인한 카타르시스가 플랫폼의 유통과 소비 속에서 어떠한 양가성을 갖게 되는지를 분석하고자 한다.

III. AI 숏폼의 그로테스크한 몸의 양가성

앞 장에서 살펴본 바와 같이 그로테스크한 몸은 사회적 혼돈과 경계의 불안정성을 가시화하는 동시에 기존의 질서를 낫설게 하는 일종의 문화적 형식이다. 생성형 AI와 숏폼의 결합은 이러한 그로테스크한 몸을 더욱 빠르고 간편하게 생산, 유통하는 조건을 만들었다. 인간과 동물, 사물과 기계가 결합하고 신체가 절단되고 증식, 복원되는 장면은 더 이상 예외적인 이미지가 아니라 반복적으로 생성 가능한 콘텐츠의 형식이 되었다. 그러나 이러한 형상적 새로움이 곧 새로운 가치와 관계의 생성으로 곧바로 이어지는 것은 아니다. 이 장에서는 AI 숏폼의 그로테스크가 보여주는 이러한 양가성을 매끄러운 혼종적 몸과 고통의 탈맥락화, 잠정적 카타르시스와 플랫폼 포섭을 중심으로 살펴본다.

1. 매끄러운 혼종적 몸과 고통의 탈맥락화

그로테스크 AI 숏폼의 몸은 기괴하면서도 매끄럽다. 인간과 동물, 식물 혹은 실존하지 않는 존재의 신체가 뒤섞이고 팔다리나 얼굴이 비정상적으로 과잉, 변형되지만 피부나 털의 질감, 표정과 움직임은 점차 정교하고 선명해지고 있다. 생성형 AI는 축적된 이미지 자료를 학습, 재조합하

여 현실에서 존재하기 어려운 몸을 쉽게 생성한다. 과거 짧은 영상이라도 기획, 촬영, 연기, 편집 등에 상당한 시간과 자본, 전문성이 필요했지만, 이제는 누구나 몇 줄의 프롬프트만으로 유사한 결과물을 간편하게 반복하고 변주할 수 있다. 코머스 외(Cody Kommers et al.)가 이를 ‘비대칭적 노력(asymmetric effort)’이라고 설명하듯 결과물을 생산하는 데 필요한 노력과 외형적 완성도, 유통 가능성 간 격차가 크게 줄었다.²⁴⁾

이러한 생성은 기존 이미지와 서사를 무한히 다른 조합으로 반복, 배치, 변주하는 리믹스(remix)의 성격을 갖는다.²⁵⁾ 그 결과 AI 슛품의 몸은 고정된 하나의 형상이라기보다 필요에 따라 분절, 복제, 변형, 재결합될 수 있는 구성물처럼 나타난다. 그러나 AI 슛품의 괴물은 이질적 혼종에 의하여 혐오스럽거나 낯선 존재이기만 한 것은 아니다. 우선, 이미지 면에서 귀여운 동물이나 과일, 아름다운 인물, 친숙한 판타지 캐릭터의 외관을 가지는 ‘매끄러운 괴물’이다. 이 매끄러운 괴물은 성형수술과 다이어트 등 자본주의 소비사회에서 욕망되고 상품화되는 ‘몸 상품’의 형태와 다르지 않다. 기괴하고 부조화스러운 몸조차 기존의 아름답게 가공되면서 낯설과 친숙함, 혐오와 매혹이 하나의 이미지 안에서 공존하고 또한 외모에 대한 검열과 선택과 배제의 논리, 획일적 사회 분위기에 더욱 일조하게 된다.²⁶⁾

AI 슛품의 서사에서도 기존의 규범과 욕망을 함께 드러내는 서사와 결합된다.²⁷⁾ 예를 들어 곱의 얼굴과 인간의 몸을 한 부부 캐릭터가 출산을

24) Cody Kommers et al., “Why Slop Matters,” *ACM AI Letters* 1/1(2026), 1-6.

25) David J. Gunkel, *Of Remixology: Ethics and Aesthetics after Remix*, 문순표 외 역, 『리믹솔로지에 대하여』 (서울: 포스트카드, 2018), 67-113.

26) 최은주, “그로테스크한 몸인가, 그로테스크한 세계인가,” 몸문화연구소 편저, 『그로테스크의 몸』 (서울: 쿠크, 2010), 161-176; 정희준, 권미경, “미디어 시대, 새로운 몸의 등장: 소비자본주의적 몸에 대한 사회문화적 고찰,” 『한국스포츠헌학회지』 20/3 (2007), 571-572.

27) 본 논문이 주목하는 AI 슛품 드라마 영상은 자동화된 시스템에서 대량으로 생성, 유통

했는데 막상 부모와 닮지 않아 불륜을 의심하고 친자 확인을 둘러싸고 갈등하는 AI 스타의 경우²⁸⁾, 종과 재생산의 신체적 경계가 자유롭게 뒤섞인다. 그러나 몸의 경계가 해체되는 것과 달리 서사 속의 가치 판단은 오히려 익숙할 수 있다. 누가 ‘진짜’ 부모이고 누구의 혈육인지, 배우자가 성적으로 충실한지, 배신자가 어떻게 처벌받는지가 갈등의 중심에 놓이고 짧은 서사는 처벌 양상에 초점을 맞추게 된다. 이러한 내용에서 형상적 경계의 교란은 인간중심주의를 낫설게 만들지만, 혈연과 성적 충실성을 관계의 최종적 기준으로 다시 호출함으로써 가족을 조직해 온 질서 자체를 비판적으로 상대화하거나 혈연 바깥의 돌봄과 책임 같은 다른 관계를 상상하는 데까지는 충분히 확장되지 못한다.

성공과 인정 서사에서도 비슷한 양상이 나타난다. 부모에게 이유 없이 혹은 외모 때문에 다른 형제자매에 비해 차별받던 캐릭터가 부단한 노력을 하지만 결국 편애 받던 혈육에 비해 보잘 것 없는 몸부림이었다는 것을 깨닫는 식의 서사²⁹⁾는 오늘날 가로막힌 계급 상승의 현실과 구조적으로 고착된 불평등을 환기시킨다. 여기서 가족 내 편애와 자원의 불균등한 배분은 사회적 출발선의 차이와 세습되는 특권을 축소해 보여주면서, 캐릭터의 좌절을 통해 노력하면 일정한 결과를 얻게 될 것이라는 믿음의 균열을 보여준다.

되며 그 형식과 서사가 끊임없이 변주된다는 점에서 대표 표본을 구성하기 어렵다. 이에 본 논문에서 제시하는 양상은 AI 스타 콘텐츠 전체를 포괄하거나 대표하는 것이 아니라 연구자가 알고리즘 노출 정도와 이용자 참여 관련 지표를 고려하여 선정, 관찰한 일부 사례에서 반복적으로 나타나는 특징을 중심으로 제시하였다. 또한 생성형 AI의 그로테스크한 형상이 현 시대의 사회적 욕망과 규범을 어떤 식으로 반영하거나 변형, 재생산하는지 탐색적으로 분석한다.

28) 참조. strangeriesstv, https://www.instagram.com/reel/DV3OB_QDX8i, 접속일 2026.08.05.

29) 참조. meowbabyai, <https://www.instagram.com/reel/DbNssKStj-M/?igsh=MWhjOHBydXRlMmMwNw>, 접속일 2026.08.05.

이처럼 AI 슷폼의 혼종적 몸은 형상적으로는 기존의 정상성과 신체적 경계를 흔들지만, 그 기괴하고 낮은 몸은 이미 ‘아름다움’이라는 전형적 외모와 몸의 이미지, 그리고 성공과 경쟁, 배신과 응징처럼 기존의 익숙한 사회적 규범을 반복하는 모습을 보인다.

더욱 문제적인 것은 몸의 훼손과 고통이다. AI 슷폼에서는 하반신을 도끼로 절단하는 등 폭행과 절단, 사고와 질병, 노화와 변형, 죽음과 복수가 매우 짧은 시간 안에 압축적으로 반복된다.³⁰⁾ 신체 훼손은 인간이 세계에서 경험하는 갈등과 공포를 육체적으로 가시화하는 그로테스크의 중요한 특징이다.³¹⁾ 더욱이 슷폼에서는 짧은 시간 동안 시청자의 선택을 받기 위해 초반 찰나의 시간 동안 충격적인 장면 자체를 앞세우기 쉽다. 비인간 캐릭터가 인간의 욕망과 폭력을 대신 연기하기 때문에 시청자는 현실의 인간이 같은 일을 겪는 것보다 일정한 심리적 거리를 유지하면서 이를 바라볼 수 있으며, 캐릭터의 기괴함을 공포뿐 아니라 웃음과 유희의 대상으로 경험하게 할 가능성이 높다.³²⁾ 이처럼 피해자나 약자가 받는 고통의 전후 맥락과 책임이 생략되고 충격적인 사건 자체가 우선시되는 방식으로 이미지가 소비될 때, 고통받는 몸은 고유한 기억과 관계를 가진 존재라기보다 시청자의 즉각적인 반응을 이끌어 내는 교체 가능한 이미지가 된다.

30) 참조, meowbabyai, <https://www.instagram.com/reel/DaOKKWotnXh/?igsi=MTF0a2ZieDQ2MzUw>, 접속일 2026.08.05.; <https://www.instagram.com/reel/DZ2LdwGNh3e/?igsi=MWVidWx5ajMzYTFueQ>, 접속일 2026.08.05.

31) 서유석, “판소리의 기괴 혹은 그로테스크,” 『그로테스크의 몸』, 90. 이창우는 한국 영화 네 편의 그로테스크를 분석하며 공통된 모티프로 신체 훼손을 든다. 이 신체 훼손의 상충적인 점 중 하나는 사회문제에서 비롯된 폭력의 결과이며 또 다른 하나는 구경꾼의 즐거움이나 권위자나 초월적 존재를 위해 누군가를 희생양으로 삼는 제의적 폭력이다. 이때에는 더 큰 존재가 구원해 주기를 바라는 의존적 경향도 함께 보여준다. 이창우, 『그로테스크 예찬』, 367-368.

32) 강수정, 박재완, “AI 생성 슷폼의 기괴함의 문화적 전환에 대한 탐색적 연구: 인간 모방을 통한 유머화 과정,” 『한국HCI학회 학술대회 자료집』(2026), 512-515.

2. 잠정적 카타르시스와 플랫폼 포섭

그렇다면 시청자들은 왜 이처럼 기괴하고 폭력적인 영상을 반복해서 보는가? AI 숏폼의 소비를 단순히 저급한 취향이나 무의미한 자극 추구로만 설명하기는 어렵다. 이는 마치 ‘막장 드라마’가 다소 과격한 스토리로 원성을 자아내면서도 여전히 많은 시청자들에게 몰입과 인기를 얻는 구조와 비슷하다.

먼저 서사 면에서 살펴보면, 양진샘과 이설희는 막장 드라마의 소비 양상을 젊은 시청자들의 사회적 현실과 연관시키면서, 막장 드라마가 불안한 현실을 살아내는 청년들의 ‘감정 처리소’이자 ‘일시적 사회적 억압 감정의 탈출구’로 기능하고 있다고 보았다.³³⁾ 에런 스머츠(Aaron Smuts)는 ‘고통스러운 예술의 역설’이라는 약간 다른 측면에서 접근한다. 사람들이 현실에서라면 폭력과 비극, 공포를 피하려고 하지만, 비극이나 공포물, 멜로물처럼 그러한 감정을 겪을 것이라고 예측되는 상황 안에서는 불쾌의 경험을 의도적으로 욕구의 대상으로 삼는다는 것이다. 고통의 감정을 허구라는 안전장치 안에서 현실의 대가를 치르지 않고도 경험할 수 있고, 그 강렬한 자극이 미적, 정서적 가치를 갖게 하기 때문이다.³⁴⁾

형식 면에서는, 로버트 제라시 외(Robert Geraci et al.)의 연구를 통해 이해할 수 있다. 이들은 그로테스크한 캐릭터가 등장하는 온라인 게임 이용자 연구에서 상당수 참여자가 이러한 경험을 카타르시스적으로 평가

33) 양진샘과 이설희는 막장드라마의 ‘키치적’, ‘정서적’ 수용이 시청자들의 현실의 불안과 억압을 벗어나 욕망을 분출하는 역할을, ‘관계적’, ‘모순적’ 수용 양상의 경우 캐릭터의 일탈적 행동이 현실의 유교적 이상주의에 갇힌 억압으로부터 벗어나게 하는 감정적 해방구의 역할을 하고 있다고 보았다. 양진샘, 이설희, “20대의 ‘막장’ 드라마 수용에 관한 연구: 〈오로라공주〉, 〈왔다! 장보리〉 수용자를 중심으로,” 『한국영상학회논문집』 13/5(2015), 165, 177-178.

34) Aaron Smuts, “The Paradox of Painful Art,” *The Journal of Aesthetic Education*, 41/3(2007), 59-76.

했음을 보여주었다.³⁵⁾ 이를 AI 슷폼에 그대로 적용할 수는 없지만, 그로테스크한 가상적 형상이 막연한 불안과 위협을 일정한 거리에서 경험하게 한다는 점은 일정 부분 연결시켜 생각해볼 수 있다.

결국 그로테스크 AI 슷폼의 카타르시스는 기괴한 슷토리와 형상으로 오늘날 현대인들이 경험하는 사회적 불안과 압력, 피로를 현실의 직접적인 위협 없이 충격과 혐오, 웃음과 통쾌함이라는 짧은 감정 경험으로 전환하는 배출이라 할 수 있다.

그런데 이러한 카타르시스와 바흐친의 카니발적 웃음 간에 구별이 필요하다. 바흐친에게 웃음은 기존의 위계와 규범을 상대화하고 세계와 다른 몸들을 연결하는 공동체적 경험이다.³⁶⁾ 반면 AI 슷폼 소비의 카타르시스는 개인화된 화면 안에서 강렬한 자극을 짧게 경험하며 현실의 불안을 일시적으로 견디게 하는 방식에 가깝다. 따라서 이를 ‘잠정적 카타르시스’라고 부를 수 있다. 그것은 감정의 원인을 제거하거나 사회적 관계를 변화시키기보다 일정한 시간 동안 개인의 불안과 분노를 견디게 하는 제한적인 해소로 보는 것이 적절해 보인다. 문제는 이러한 잠정적 탈주가 슷폼 플랫폼의 알고리즘 추천구조 안에서 이루어진다는 점이다. 플랫폼은 시청 시간, 재생 수, 댓글과 공유처럼 수량화할 수 있는 시청자의 반응을 활용해 자산화한다. 그 결과 AI 슷폼에서는 생성-노출-반응-재생산의 순

35) 로버트 제라시 외(Robert M. Geraci et al.)는 그로테스크적 캐릭터가 등장하는 온라인 게임 ‘레퀴엠(Requiem: Memento Mori)’이나 ‘데이 Z’(Day Z)에 참여한 사용자를 대상으로 한 조사에서 응답자의 68%가 게임 경험이 ‘어느 정도’ 혹은 ‘매우’ 카타르시스적이라고 답하였으며, 20%는 게임을 한 이후 이전보다 현실의 일이 덜 두렵게 느껴진다고 응답했다. 이들은 그로테스크 게임이 불안과 위협을 괴물이라는 구체적 형상으로 전환시키고 이용자가 직접 상대하게 함으로써 두려움을 부분적이고 잠정적으로 극복하게 한다고 주장했다. Robert M. Geraci et al., “Grotesque Gaming: The Monstrous in Online Worlds,” *Preternature: Critical and Historical Studies on the Preternatural* 5/2(2016), 214, 227-231.

36) Mikhail Bakhtin, 『프랑스어 라블레의 작품과 중세 및 르네상스의 민중문화』, 54-55.

환이 형성되고, 높은 반응을 얻은 형식은 다시 모방되고 변주될 가능성이 커진다.

플랫폼은 시청자의 주목을 끌 수만 있다면 무엇이든 자원으로 활용할 수 있다. 더 기괴한 몸과 더 극적인 신체 훼손, 배신과 응징의 자극적 서사를 반복 생산하도록 촉진하는 것도 하나의 방식이다. 이 지점에서 차이를 통해 고정된 본질과 동일성에서 벗어나 새로운 가능성으로 나아갈 수 있다는 현대철학의 일부 논의는 일정한 한계에 부딪힌다. 플랫폼 안에서 ‘차이’는 새로운 변화를 만든다기보다, 오히려 리믹스를 통해 고정된 관념을 소비 가능한 ‘새로운 상품’으로 순환시키는 방식으로 작동할 수 있기 때문이다.

또한 시청자의 카타르시스 자체가 플랫폼의 가치 생산에 기여한다. 시청자가 불안과 피로를 잊기 위해 영상을 시청하고 반복 재생하거나 댓글과 공유를 남길수록 그 정서적 반응은 다시 비슷한 콘텐츠를 추천하고 생산하는 조건이 된다. 현실로부터 벗어나기 위해 선택한 짧은 탈주가 다시 콘텐츠의 반복 생산과 소비를 지속시키는 플랫폼의 순환 안으로 포섭되는 것이다.

결국 AI 슛폼의 그로테스크는 양가성을 가진다. 동시대의 불안과 욕망을 혼종적이면서도 전형적인 몸, 그리고 과장되고 자극적인 서사를 통해 가시화하고 시청자에게 잠정적인 웃음과 감정적 탈출을 제공한다. 그러나 동시에 몸의 고통을 탈맥락화하고 그 카타르시스와 낮은 기괴함을 플랫폼 자본주의 구조 안으로 포섭한다는 윤리적 한계를 갖는다.

이제 중요한 질문은 ‘AI 시대의 기괴함이 갖는 윤리적 한계를 넘어 어떻게 타자의 고통과 관계를 다시 보게 할 수 있는가’, ‘익숙한 욕망과 질서를 다른 방식으로 상상하는 계기로 전환될 수 있는가’이다. 다음 장에서는 이 문제를 하비 콕스와 몰트만의 논의를 통해 기독교윤리적으로 성찰하

고, 기술적 생성이 새로운 삶과 관계의 생성으로 나아갈 가능성을 모색하고자 한다.

IV. AI 솟품의 그로테스크한 몸에 대한 기독교윤리적 성찰: 기술적 생성(generation)에서 관계적 생성(becoming)으로

AI 솟품의 그로테스크는 기괴한 모습으로 인간과 비인간, 정상과 비정상, 약자와 강자의 경계를 자유롭게 뒤섞으며 익숙한 질서를 낯설게 한다. 이러한 경계 교란은 사회적 규범에 억눌린 감정을 해소시키면서도 동시에 규범을 반복하기도 하고, 훼손된 몸의 고통이 짧은 시각적 자극으로 탈맥락화되며, 카타르시스마저 플랫폼 자본주의의 재생산 안으로 포섭될 수 있다.

이 지점에서 기독교윤리적 과제를 살피기 위해 하비 콕스의 '축제(feast)'와 '환상(fantasy)' 개념은 중요한 신학적 자원이 된다. 콕스의 축제는 앞서 언급한 전복적 상상력의 첫 번째 조건으로 제안한 '경계 교란에 의한 기존 규범과 정상성에 대한 상대화'와, 환상은 두 번째 조건으로 제시한 '열린 몸과 함께 다른 삶과 관계 맺기의 상상력'과 연결된다.

콕스는 중세의 바보제(Feast of Fools)를 주목하며 현대사회가 생산성, 유용성, 성취의 요구 속에서 사라져버린 축제에서 세 가지 정신, 곧 평소 억압된 감정의 과잉 표출, 비생산적 가치, 그리고 일상의 위계와 엄숙성을 웃음과 패러디로 상대화하는 유희적 불손함의 정신을 호출한다. 바보제에서는 일상을 잠시 멈춘 채 교회 리더들의 역할과 권위가 뒤집히고 조롱될 수 있었으며, 그러한 집단적 웃음의 경험은 일상의 질서가 결코 자연적인 것이 아님을 드러냈다.³⁷⁾ 이때 축제의 의미는 바흐친의 카니발

37) Harvey Cox, *The Feast of Fools*, 김천배 역, 『바보제』 (서울: 현대사상사, 1973), 11-14, 18-19.

개념과 마찬가지로 현재의 질서를 다른 시선으로 바라보며 새로운 관계를 맺게 하는 데 있다. 또한 콕스는 환상 개념을 통해 다른 삶에 대한 상상을 창조적으로 확장한다. 그에게 환상은 축제를 넘어서는 것이며, 축제는 환상의 체현이다. 환상은 현실에 존재하지 않는 허무맹랑한 것을 꿈꾸는 상상력이 아니라 현실에 대한 불만을 기저로 현재와 근본적으로 다른 미래 삶의 가능성을 그리는 능력이다.³⁸⁾ 이처럼 대안적 가능성이 중요한 이유는 그 가능성에 따라 미래를 변화시켜나갈 수 있기 때문이다. 몰트만은 이를 행동으로 결합되는 희망이라 하였다.³⁹⁾

그런데 콕스는 과거의 방식뿐 아니라 현대 멀티미디어 환경도 축제의 감각과 연결될 수 있다고 언급한다. 강한 음악과 빛, 영상, 춤 등으로 감각을 과잉 과적시킴으로써 평소의 효율과 생산성 위주의 삶으로부터 벗어나게 하는 축제적 경험을 할 수 있다는 것이다.⁴⁰⁾ 이 점에서 AI가 생성해 내는 스포츠 미디어도 일종의 축제로 확장시켜 이해할 수 있다. AI에 의한 기괴한 형상의 영상은 인간과 비인간의 이미지적 결합, 신체의 불가능한 변형 등을 통해 잠시 일상의 규범과 생산성의 압박에서 벗어나 일종의 축제적 해방감을 경험하게 한다. 그러나 역설적으로 그로테스크한 AI 스포츠의 동어반복되는 질서는 개인 감정의 일시적 카타르시스에 그칠 뿐, 현실의 규범을 상대화하며 사회적 변화 모색의 행위까지는 도달하지 않는다는 점에서 한계가 있다.

또 다른 한계로는, 스포츠를 목적과 생산성 없는 놀이와 휴식으로 경험할 수 있지만 플랫폼이 이를 다시 시청 시간과 재생 수, ‘좋아요’와 공유를 통해 데이터와 경제적 가치로 전환시킨다는 지점에 있다. 생산성에서 벗

38) 위의 책, 136-138.

39) Jürgen Moltmann, *Ethik der Hoffnung*, 곽혜원 역, 『희망의 윤리』 (서울: 대한기독교서회, 2012), 29-30.

40) Harvey Cox, 『바보제』, 174.

어난 것처럼 보이는 유희마저 자본의 논리로 포섭되게 하는 것이다. 그러나 콕스에게 축제란 대국적, 곧 일상생활과 상이한 것으로서⁴¹⁾ 축제의 비생산성은 시간과 행위를 성과와 효율, 주목 경제와 부의 증식으로 환산하려는 요구로부터 멀어지는 데 있다. 콕스는 이처럼 사회적 의미를 획득하지 못한 제의는 해방에 이르지 못하는 그저 개인적인 몰입과 순간의 감각적 자극, 현실로부터의 일시적 이탈을 제공받는 밀의적 제의에 불과하다고 말한다.⁴²⁾ 더욱이 콕스의 축제와 환상은 사회와 역사 안에서 도피하는 것이 아니라 체현되는 것이다.⁴³⁾ 그러나 AI 쏫폼의 방식은 고통을 보여주면서도 빠르게 소비, 유희로 전환하면서 그 원인과 기억, 책임을 지워버릴 위험이 있다.

그렇다면 이러한 그로테스크한 AI 쏫폼의 탈맥락화와 탈역사화에 맞서 생성적 축제(feast of becoming)로 나아가기 위해서 무엇이 요청되는가? 경계 교란 그 자체보다 그 경계를 해석하는 방식이 중요하다. 웃음은 비규범적 존재를 조롱하는 것이 아니라 정상성과 권위의 절대화를 향해야 하며, 위치의 역전은 패자가 승자가 되는 보상에 머무르지 말고 승자와 패자를 구분하는 가치 자체를 질문해야 한다. 또한 훼손된 몸을 순간적, 자극적으로 소비하는 대신 그 몸의 고통과 기억, 책임을 다시 관계 속에 위치시켜야 한다.

이때 고통받는 자의 현실에 참여하고 십자가를 통해 그 고통의 기억과 책임을 불드는 몰트만의 그리스도론이 요청된다. 그에게 십자가 사건은 무조건적인 사랑과 특정화된 사회적 규범, 조건, 업적에 의존하는 세계와의 적대라는 모순으로 인한 아픔의 사건이며, 하나님은 이 고통을 짊어지시고 스스로 십자가에 달리셨다. 그 결과 사랑을 완성시키신다. 이 사랑

41) 위의 책, 43.

42) 위의 책, 106, 120-121.

43) 위의 책, 131.

은 적에게조차 삶을 이어가게 하며, 변화를 향한 미래를 열어주는 해방의 사건이다. 이 대속적 십자가는 언제나 상처받을 수 있는, 비인간까지도 포함하는 무조건적 사랑이다.⁴⁴⁾ 이제 “아버지의 아픔과 아들의 사랑과 성령의 역사 가운데에 현존하는 하나님의 상황으로부터 그를 배제시킬 수 있는 것은 아무것도 없다.” 이렇게 하나님께 결속된 신앙인의 삶은 이 세상 속에서 이루어지는 하나님의 고통에, 이 세계의 구체적인 고난에 참여하게 된다.⁴⁵⁾

이제 상처 입은 몸은 자극적 소비의 대상이 아니라 고통에 어떻게 응답할 것인지를 묻게 하는 타자와 세계에 대한 관계적인 책임으로 나아간다. 따라서 AI 슛폼에서 탈맥락화된 고통을 다시 바라본다는 것은 폭력적 이미지 소비를 도덕적 금욕의 차원에 두는 것이 아니라, 지워진 고통의 원인과 기억을 회복하고 애도와 책임, 연대의 관계 속에 다시 위치시키는 것을 의미한다.

비록 생성형 AI 기술은 기괴한 이미지를 기술적으로 생성(generation)하지만, 거기에 머무르지 말고 현존하는 질서를 낯설게 바라보며 다른 삶과 관계를 상상하는 관계적 생성(becoming)으로 나아가야 한다. 기술적 생성은 차이를 무한히 generation하는 것에 그치지만, 관계적 생성은 그 차이를 통해 낯선 형상을 해석하고 타자의 고통에 응답하며 자신과 타자가 관계 맺는 방식이 달라지는 becoming이다. 그리고 이 생성은 언제나 역사적 존재(being)를 주축으로 삼고 이뤄진 것이다.⁴⁶⁾

그러므로 AI 시대에 필요한 축제는 더 기괴하고 새로운 몸을 많이 생성하는 데 있는 것이 아니다. 오히려 기존의 질서를 상대화하면서도 역사적 사건 속에서 기억하고 소망도 가지며 인간과 비인간 존재의 경계

44) Jürgen Moltmann, 『십자가에 달리신 하나님』 (서울: 대한기독교서회, 2017), 365-366.

45) 위의 책, 412.

46) Harvey Cox, 『바보제』, 80 참조.

를 넘어서는 새로운 가치, 경쟁과 생산성의 논리를 넘어 차이와 존중, 고통에 대한 연민과 책임의 관계를 상상하는 능력의 실현에 있다. 그리고 그러한 환상성이 타자의 생명과 자유, 정의, 그리고 보다 풍성한 관계를 향하는지 계속해서 질문해야 한다. 이는 새 하늘과 새 땅의 종말론적 비전과 결코 무관하지 않다. 콕스가 “예수가 종용한 미래 지향적 왕국”의 추구가 이 축의와 환상의 탐색의 계속적 노력이라고 하였던 것처럼 말이다.⁴⁷⁾

V. 나가는 말

본 연구는 AI 시대의 그로테스크 형식이라 할 수 있는 AI 슷폼의 문화정치적 가능성을 기독교윤리적 관점에서 살펴보았다. 결론적으로 그로테스크한 AI 슷폼을 통해 생성형 AI의 기술적 생성(generation)을 역사적 존재(being)가 타자와의 만남 속에서 자신과 세계를 새롭게 이해하고 변화하며 관계 맺는 관계적 생성(becoming)의 문제로 전환하여 기독교윤리적 논의를 확장하고자 하였다.

이를 위하여 먼저, 사회적 혼돈을 표상하는 그로테스크가 현존하는 질서를 넘어서는 가능성을 여는 두 가지 조건으로 경계 교란에 의한 기존의 사회 규범과 질서의 상대화, 그리고 현실과 근본적으로 다른 세계, 다른 삶, 다른 관계에 대한 상상력을 제시하였다. 그로테스크한 AI 슷폼은 이러한 두 가지 조건에 대하여 양가성을 가진다. 생성형 AI와 슷폼 플랫폼이 양산하는 기괴한 혼종적 형태는 종과 성별 등의 경계를 전도하지만, 그 서사나 몸의 이미지는 사회가 고정해온 담론을 재생산한다. AI 슷폼의 해방의 축제로서의 가능성을 일부 확인하였으나 플랫폼 자본주의 안에서 결국 기존 규범에 포섭되고 마는 것이다.

47) 위의 책, 80, 152.

이러한 AI 슷품의 그로테스크적 축제의 양가성은 하비 콕스의 환상과 제축에 의해 기독교윤리적 성찰의 지점이 있다. 하비 콕스의 축제는 생산성과 권위적 위계, 규범과 질서의 세계를 상대화할 수 있는 예외성과 불손함에서 출발하여, 기존의 세계와는 근본적으로 다른 삶이 가능하다는 환상으로 나아가게 한다. 오늘날 AI 시스템과 플랫폼은 더 많은 이미지와 자극을 생산하도록 추동하며 결국 익숙한 규범과 자본적 논리에 의해 포섭되지만 실제 그로테스크의 의미, 그리고 콕스의 축제는 화면에 담긴 욕망과 정상성에 대해 다시 질문하게 하는 기회가 될 수 있다. 이때 기독교윤리가 AI 슷품에 제기하는 문제 제기는 그 형상의 기괴함이 아니라, 그 기괴함이 누구를 다시 타자로 만들고 누구의 고통을 지우는가, 혹은 반대로 어떠한 질서의 굳건함을 흔들면서 어떠한 관계를 새롭게 상상하게 하는가, 여야 한다. 기술적으로 생성된 낯섦이 이러한 질문과 대화, 사회적 실천 속에서 경계를 뒤흔들고 기존의 질서를 상대화할 때 AI 슷품의 그로테스크는 소비 가능한 차이의 반복을 넘어 관계적 생성의 가능성을 여는 생성적 축제의 문화적 공간으로 재구성될 수 있다.

다만 본 연구는 일부 AI 슷품의 몇 가지 유형을 중심으로 한 질적 문화 텍스트 분석이라는 점에서 결과를 생성형 AI 콘텐츠 전반으로 일반화하기 어렵다는 한계를 지닌다. 후속 연구로 그로테스크 이미지가 기존 질서와 타자화를 강화하는지 혹은 정상성에 대한 비판적 성찰을 촉진하는지 검증할 필요도 있다. 그럼에도 본 논문이 귀결에서, 무한히 많은 기괴한 이미지를 복제, 변주, 반복하는 AI 시대에도 인간이 누구와 어떻게 관계 맺으며 어떠한 존재로 되어갈 것인가, 나아가 무엇을 상상하며 어떠한 세계를 만들어갈 것인가가 여전히 중요하다는 것을 확인했다는 점에서 의의가 있다고 할 것이다.

참고문헌

- 강수정 · 박재완. “AI 생성 슛품의 기괴함의 문화적 전환에 대한 탐색적 연구: 인간 모방을 통한 유머화 과정.” 「한국HCI학회 학술대회 자료집」(2026), 512-516.
몸문화연구소 편저. 『그로테스크의 몸』. 서울: 쿠북, 2010.
- 양진샘 · 이설희. “20대의 ‘막장’ 드라마 수용에 관한 연구: 〈오로라공주〉, 〈왔다! 장 보리〉 수용자를 중심으로.” 「한국영상학회논문집」13/5(2015), 165-180.
- 민재윤. “뭉 이론에 기반한 AI 캐릭터 특징 분석 및 매체 미학적 고찰 - ‘이탈리안 브레인롯’ 인터넷 뭉 유행을 중심으로.” 「조형미디어학」28/4(2025), 241-252.
- 오진희. “카니발 그로테스크 미학과 이애림 감독의 애니메이션.” 「만화애니메이션 연구」47(2017), 81-101.
- 이정구. “타자(他者)로서 그리스도 몸에 대한 목회학적 이해.” 「신학과 실천」28(2011), 607-624.
- 이창우. 『그로테스크의 정치학』. 서울: 커뮤니케이션북스, 2015.
- _____. 『그로테스크 예찬』. 서울: 그린비출판사, 2017.
- 이희원. “판타지 웹소설의 그로테스크 상상력 연구: 〈나 혼자만 레벨업〉과 〈전지적 독자 시점〉을 중심으로.” 「한국문학연구」78(2025), 1019-1055.
- 정혜린 · 서영민. “초등학생의 Ugly-Cute(포스트-큐트) 선호와 미디어 리터러시의 관계: 슛품 콘텐츠 노출 수준에 조절효과 탐색.” 「한국초등교육」37/1(2026), 233-251.
- 정희준 · 권미경. “미디어 시대, 새로운 몸의 등장: 소비자본주의적 몸에 대한 사회 문화적 고찰.” 「한국스포츠사회학회지」20/3(2007), 571-586.
- 천혜림. “바흐친의 눈으로 바라본 세계기독교론: 그리스도의 몸 신학의 재발견.” 「신학논단」116(2024), 193-233.
- 최진석. 『민중과 그로테스크의 문화정치학』. 서울: 그린비, 2017.
- _____. “생성과 그로테스크의 반(反)-문화론: 미하일 바흐친의 『라블레론』 다시 읽기.” 「기호학연구」39(2014), 181-215.
- Bakhtin, Mikhail. *Rabelais and His World*. 이덕형 · 최건영 역. 『프랑수아 라블레의 작품과 중세 및 르네상스의 민중문화』. 파주: 아카넷, 2001.
- Cohen, Jeffrey Jerome, ed. *Monster Theory: Reading Culture*. Minneapolis:

- University of Minnesota Press, 1996.
- Cox, Harvey. *The Feast of Fools*. 김천배 역. 『바보제』. 서울: 현대사상사, 1973.
- Geraci, Robert M. Recine, Nat. & Fox, Samantha. "Grotesque gaming: The monstrous in online worlds." *Preternature: Critical and Historical Studies on the Preternatural*. 5/2(2016), 213-236.
- Gunkel, David J. *Of Remixology: Ethics and Aesthetics after Remix*. 문순표 · 박동수 · 최봉실 역. 『리믹솔로지에 대하여』. 서울: 포스트카드, 2018.
- Henderson, Gretchen E. *Ugliness: A Cultural History*. 임상훈 역. 『더 어글리』. 고양: 새터, 2017.
- Kayser, Wolfgang. *Das Groteske: Seine Gestaltung in Malerei und Dichtung*. 이지혜 역. 『미술과 문학에 나타난 그로테스크』. 서울: 아모르문디, 2023.
- Kommers, Cody. Duede, Eamon, Gordon, Julia. Holtzman, Ari. McNulty, Tess. Stewart, Spencer. Thomas, Lindsay. So, Richard Jean. & Long, Hoyt. "Why slop matters." *ACM AI Letters*. 1/1(2026), 1-6.
- Moltmann, Jürgen. *Der gekreuzigte Gott*. 김균진 역. 『십자가에 달리신 하나님』. 서울: 대한기독교서회, 2017.
- . *Ethik der Hoffnung*. 곽혜원 역. 『희망의 윤리』. 서울: 대한기독교서회, 2012.
- Rabelais, François. *Gargantua and Pantagruel*. 유석호 역. 『가르강튀아 팡타그뤼엘』. 서울: 문학과지성사, 2004.
- Smuts, Aaron. "The paradox of painful art." *The Journal of Aesthetic Education*. 41/3(2007), 59-76.
- Thomson, Philip. *The Grotesque*. 김영무 역. 『그로테스크』. 서울: 서울대학교출판부, 1987.
- Williams, Raymond. *The Long Revolution*. 성은애 역. 『기나긴 혁명』. 파주: 문학동네, 2007.
- [5월7일] ‘분당 제작비 30달러’…하루 500편씩 쏟아내는 중국의 AI 드라마 공장. <https://www.aitimes.com/news/articleView.html?idxno=210186>. 접속일 2026.07.14.
- Curtis, Liam. AI slop report: The global rise of low-quality AI videos. <https://www.kapwing.com/blog/ai-slop-report-the-global-rise-of-low-quality-ai-videos/>. 접속일 2026.07.04.

meowbabyai. <https://www.instagram.com/reel/DbNssKStj-M/?igsh=MWhjOHBydXRlMmMwNw>. 접속일 2026.08.05.

_____. <https://www.instagram.com/reel/DaOKKWotnXh/?igsi=MTF0a2ZieDQ2MzUw>. 접속일 2026.08.05.

_____. <https://www.instagram.com/reel/DZ2LdwGNh3e/?igsi=MWVidWx5ajMzYTFueQ>. 접속일 2026.08.05.

Merriam-Webster, 2025 Word of the Year: Slop. <https://www.merriam-webster.com/wordplay/word-of-the-year>. 접속일 2026.06.24.

strangeseriestv. https://www.instagram.com/reel/DV3OB_QDX8i. 접속일 2026.08.05.

논문투고일: 2026년 07월 15일

심사개시일: 2026년 07월 17일

게재확정일: 2026년 08월 17일

• 국 문 초 록 •

본 연구는 AI 생성 슷폼에서 반복적으로 등장하는 기괴하고 혼종적인 몸을 생성형 AI 시대의 새로운 그로테스크 문화 형식으로 보고, 그 문화정치적 양가성과 기독교윤리적 의미를 분석한다. 매끄러운 혼종적 신체와 신체 훼손, 배신과 응징의 서사가 반복되는 양상을 문화텍스트로 삼아 분석하고, 카이지, 코언, 바흐친 등의 그로테스크 이론을 통해 해석하였다. AI 슷폼의 그로테스크한 몸은 기존의 정상성과 경계를 교란하지만, 사회적으로 익숙한 규범을 반복하고 고통을 맥락과 책임으로부터 분리할 위험이 있다.

이에 하비 콕스의 축제와 환상, 몰트만의 십자가 신학을 통해 이러한 양가성을 기독교윤리적으로 성찰 및 재구성하고, 기존 질서를 상대화하며 타자의 고통을 기억하고 다른 관계를 상상하는 ‘생성적 축제’를 제안한다. 이를 통해 그로테스크한 AI 슷폼의 기술적 생성(generation)을 역사적 존재(being)가 타자와의 관계 속에서 자신과 세계가 새롭게 구성되는 관계적 생성(becoming)으로 확장하고자 한다.

주제어: 생성형 AI, AI 슷폼, 그로테스크한 몸, 생성적 축제, 관계적 생성, 기독교윤리
