

롤커뮤니티에서 밈은 말장난이나 짤방 수준을 넘어, 게임 경험을 압축해 전달하는 일종의 공용어로 자리 잡았다. 픽률이 조금만 변해도 댓글창엔 농담이 폭주하고, 한 장면이 클립으로 묶여 만나질 만에 별개의 유행어로 성장한다. 누구는 그것을 가벼운 놀이로 보지만, 조금만 들여다보면 설계와 우연, 기술과 감정이 얽힌 미묘한 생태계가 있다. 이 글은 그 뒤편에서 실제로 벌어지는 메커니즘과 변주를, 현장감 있는 사례와 함께 차분히 정리한다.

## 왜 롤에서는 밈이 빨리 생기고 빨리 번질까

리그 오브 레전드는 변수가 많다. 챔피언 160여 종에 스킨, 패시브, 상호작용이 끊임없이 바뀐다. 패치 주기도 대략 2주 내외로 잦은 편이다. 실시간 팀 게임인 만큼 명장면과 실수가 짧고 강하게 발생한다. 여기에 한국의 롤커뮤니티 특성이 더해진다. PC방 문화, 트위치와 아프리카TV의 채팅 응집력, 디스코드의 파편화된 소규모 문화가 한꺼번에 작동한다. 이런 구조에서는 짧은 문장과 즉각적인 반응이 높은 가치를 갖는다. 결국 밈은 이 즉시성의 통화다. 짧은 말로 긴 맥락을 대신할 때, 피곤한 랭크 후 한 줄 농담이 관계를 봉합하기도 한다.

## 용어 대신 장면으로 말하는 사람들

초보자에게는 낯선 단어가 많다. 하지만 밈은 용어집보다 장면에 기대어 의미를 운반한다. 프로 경기에서 한 선수가 바론 앞에서 점멸 실수를 했다고 가정해 보자. 그 순간의 표정, 해설의 외침, 미니맵의 혼선이 한 프레임으로 묶여 유통된다. 다음부터 같은 맥락이 생기면 사람들은 그 이름을 부르거나 짤을 던진다. 설명은 생략된다. 챔피언 설계 철학이나 최적 빌드보다, 한 번 터진 감정의 낙인이 상호작용을 이끈다. 그래서 밈은 종종 정확하지 않다. 하지만 다시 쓰일수록 의미가 공고해지고, 진화한다.

## 한국 롤커뮤니티에서 자주 보이는 밈의 원형

대략적인 원형은 몇 가지로 묶인다. 첫째, 패치 직후의 과장. 특정 스킬터치가 상향되면 과거 사례가 소환되고 새로운 별명이 붙는다. 둘째, 번역과 발음의 틈. 공식 한국어 명칭이 길거나 어색하면 커뮤니티가 별명을 지어 쓴다. 셋째, 스트리머 화법의 인용. 고정 멘트, 억양, 타이밍이 클립으로 표준화된다. 넷째, 프로 씬의 상징 장면. 롤드컵에서 나온 한 번의 장기 기억이 시즌 내내 소비된다. 다섯째, 시스템 농담. MMR, LP, 리메이크 타이밍 같은 메커니즘에서 난생 처음 보는 모순이 발생할 때, 스크린샷과 함께 회자된다.

예를 들어 솔로 랭크에서 서포터가 초반 연속 로밍으로 게임을 비트는 장면이 반복되자, 포지션을 비꼬는 밈이 생겼다. 이 밈은 처음에는 조롱의 톤이 강했지만, 이후에는 팀 전략 전환을 긍정적으로 말하는 문법으로 일부 변했다. 같은 말이 맥락에 따라 칭찬이 되기도, 비아냥이 되기도 하는 셈이다.

## 생성의 현장, 스트리머와 클립 편집자의 역할

밈은 자생적으로 생기기도 하지만, 의외로 제작 환경의 힘을 많이 받는다. 방송인은 생방에서 십여만 자의 채팅을 초 단위로 소화한다. 이 속도에서 기억에 남으려면 리듬과 후킹이 분명해야 한다. 그래서 짧은 문장, 반복 가능한 운율, 시각적인 제스처가 더 자주 택해진다. 문제는 생방이 사라지면 그 순간도 사라진다는 점이다. 여기서 클립 편집자가 등장한다. 10초, 30초, 1분 컷으로 정리하고, 자막과 효과음을 엮는다. 그 결과물이 틱톡이나 쇼츠에 놓이면, 알고리즘은 유통을 가속한다.

실제로 한 주 동안 같은 문장이 네다섯 채널을 타고 다니는 모습을 종종 본다. 오전에 트위치에서 태어난 표현이, 오후에는 디코 밴터에서 패러디되고, 밤에는 커뮤니티 인기글로 회수된다. 편집자가 프레임을 한두 컷 늦추거나, 같은 효과음을 다른 자리에 놓으면 분위기가 바뀐다. 미묘한 편집의 차이가 밈의 해석을 좌우하는 경우가 적지 않다.

# 커뮤니티 아카이브의 집단 편집

국내 롤커뮤니티의 큰 게시판들, 예를 들어 자유게시판, 클립 게시판, 분석 게시판은 각기 다른 온도를 갖는다. 짧은 농담은 자유게시판에서 태어나지만, 오래 가려면 창작이 덧붙는 과정이 필요하다. 캡션 놀이, 합성 이미지, 가짜 패치노트 같은 포맷이 반복되면서 구조가 생긴다. 이때 모더레이션의 역할도 크다. 너무 거친 언어나 개인 비방은 삭제되지만, 경계선에 있는 풍자와 과장은 살아남는다. 그래서 밈은 안전한 장난이라는 인식을 얻거나, 반대로 선 넘기 직전에 멈추는 금도를 학습한다. 집단 편집의 역사가 밈의 문법을 만든다.

## 확산의 경로, 숫자보다 타이밍

밈이 확산되는 조건을 이야기할 때, 조회수나 팔로워 수만으로 설명하면 어딘가 빗맞는다. 같은 소재라도 파급력이 달라지는 이유는 타이밍과 위치 때문이다. 패치 직후, 대회 시즌, 새 시즌, 스킨 출시, 명절 밤 같은 특수한 시간대에 노출이 일어나면 탄력이 붙는다. 반대로 메타가 고착된 스플릿 중후반에는 소모적인 밈이 더 빨리 사라진다. 또, 원천과 2차 창작의 거리가 가깝다면 내러티브가 유지되지만, 거리가 멀어질수록 왜곡이 생기고 피로도도 높아진다. 커뮤니티 상단에 노출되는 순서도 중요하다. 같은 날 비슷한 짤이 연달아 올라오면 중복 피로가 심해져 다음 버전은 외면받기 쉽다.

## 국경을 넘을 때의 번역과 현지화

롤커뮤니티는 글로벌이다. 북미나 유럽에서 나온 밈이 한국으로 들어오려면 언어와 문화의 변형이 따라붙는다. 직역해도 통하는 경우가 있지만, 대부분은 라임과 박자를 다시 맞춰야 한다. 특히 영어의 짧은 감탄사나 음성 유머는 자막으로 힘을 잃기 쉽다. 반대로 한국어 특유의 문미 조사나 높낮이가 가진 장점도 있다. 질문형으로 같은 문장을 반복해 공감대를 키우거나, 받침 음을 길게 끌어 올리는 표기를 쓰면, 채팅에서 순식간에 흥내 내기가 쉽다. 글로벌 밈을 그대로 끌어오지 않고 지역화에 성공하면, 역수출되는 경우도 드물지 않다.

## 프로 씬의 밈과 팀 브랜딩

프로 팀은 성적과 별개로 이야기를 필요로 한다. 선수의 말버릇, 코치의 인터뷰 화법, 연습실 비하인드에서 상징이 태어난다. 브랜딩 팀이 이를 활용할 때는 강약 조절이 핵심이다. 흔히 일어나는 실수는, 밈을 스스로 너무 열심히 따라하거나, 팬덤보다 먼저 앞서가려는 태도다. 커뮤니티가 부여한 이미지를 공식이 역으로 흡수해 밈화하면, 팬들은 거리를 둔다. 대신, 팬이 만든 2차 창작을 큐레이션하고 크레딧을 분명히 하는 방식이 신뢰를 얻는다. 롤드컵 같은 큰 무대에서는 밈이 사운드와 조명, 현장 이벤트로 옮겨간다. 이때 과도한 밈 밀어붙이기는 집중을 해치므로, 하이라이트 타이밍과 승패의 흐름에 맞춰야 한다.

## 상업화의 그림자, 스폰서와 플랫폼의 경계

밈은 트래픽을 부른다. 트래픽이 오면 스폰서가 따라온다. 이 과정에서 광고 문구가 밈으로 가장되는 사례가 생긴다. 베틱이나 캐주얼 게임 광고가 대표적이다. 가령 라이브 방송 채팅이나 게시물의 말미에 비제이벳 같은 브랜드 명이 패러디 문장으로 스며드는 방식이다. 커뮤니티는 이를 금세 알아차린다. 초반에는 농담처럼 소비되지만, 반복되면 거부감이 커진다. 특히 미성년 이용자가 많은 공간에서는 광고성과 오락 사이의 경계가 민감하다. 운영자는 사용자 보호와 표현 자유 사이에서 줄타기를 한다. 브랜드 입장에서는 밈을 탈취하려는 유혹이 크지만, 단기 노출에만 집착하면 커뮤니티 신뢰를 잃는다. 밈의 생태계가 유지되려면 상업적 개입이 투명해야 하고, 광고는 광고로 분리하는 편이 장기적으로 득이 된다.



## 규칙과 윤리, 밈도 책임에서 자유롭지 않다

밈이 가벼운 농담이라고 해서, 법과 윤리의 바깥에 있는 것은 아니다. 초상권과 저작권, 상표권이 걸린 사례는 점점 늘고 있다. 선수의 사적인 사진이 무단으로 합성되거나, 스트리머의 유료 콘텐츠가 캡처되어 클립으로 돌아다니는 문제는 오랜 이슈다. 커뮤니티가 자정작용을 하기도 하지만, 늘 충분하지 않다. 운영진은 모호한 경계에서 판단을 내려야 한다. 과도한 검열은 창작을 죽이지만, 방치도 위험하다. 경험상 가장 효과적인 방식은 기준을 글로 남기고, 사례를 축적해 업데이트하는 것이다. 무엇이 허용되고 금지되는지, 왜 그런지, 신고와 이의제기의 경로가 무엇인지 명확히 하라. 곧바로 정답이 없는 사안일수록 투명한 절차가 신뢰를 만든다.

## 어떤 밈이 살아남는가

유행어의 반감기는 짧다. 하루에서 한 주 사이에 대부분 사라진다. 그런데도 오래 기억되는 밈이 있다. 이들은 보통 세 가지 조건을 갖춘다. 첫째, 반복 가능한 상황에서 다시 소환된다. 게임 메커니즘이나 심리 패턴에 닿아 있을수록 수명이 길다. 둘째, 모방 비용이 낮다. 한 줄 채팅, 손동작, 짧은 효과음처럼 누구나 따라 할 수 있어야 한다. 셋째, 새로운 문맥을 받아들여 확장할 수 있어야 한다. 특정 선수의 서사에만 묶이면 좁아진다. 반대로 챔피언 구조나 포지션 농담과 맞물리면 확장성이 생긴다.

여기에 한 가지가 더 있다. 온도다. 지나치게 조롱의 결을 띠면, 잠깐 타오르다 금세 사라진다. 반대로 애정 어린 놀림과 자기비하가 섞인 농담은 집단 응원과 결합하며 오래 간다. 어느새 유행어가 슬로건이 되고, 티셔츠나 배지로 굳어진다.

## 데이터로 본 확산, 체감과 숫자 사이

밈은 질감의 영역이라 숫자로 환원하기 어렵다. 그래도 수치를 보면 판단이 선다. 일간 언급량, 리포스트 속도, 초반 10분 유지율, 댓글의 패턴 변화를 추적하면 곧바로 체력이 드러난다. 같은 짤을 올렸을 때, 오전과 저녁의 반응이 얼마나 다른지, 모바일과 PC에서 클릭률 차이가 어느 정도인지, 첫 100개 댓글의 뉘앙스가 긍정과 부정 중 어디로 기울었는지 비교해 보자. 숫자는 억지를 경계하는 장치다. 팀 내에서 밈 활용을 제한할 때도, 체감만으로 밀어붙이지 않고 최소한의 지표를 함께 제시하면 논의가 건조해지지 않는다.

## 스트리머의 선택지, 밈을 키울 것인가 지나칠 것인가

일인 크리에이터에게 밈은 양날의 검이다. 익숙한 멘트를 반복하면 시청 시간과 구독 전환이 높아질 수 있다. 그러나 래퍼토리에만 기대면 제작자가 콘텐츠를 따라가는 꼴이 된다. 캐릭터가 단단할수록 밈 의존도는 낮아도 된다.

중요한 것은 간격 조절이다. 한 시즌에 한두 개 정도의 강한 레퍼런스만 의도적으로 밀고, 나머지는 자연스럽게 흘러보내라. 가끔은 시청자가 기대하는 대사를 일부러 빗겨가는 편이 결과적으로 더 큰 웃음을 준다. 생방에서의 즉흥성은 예측 가능한 문장과 충돌할 때 더 빛난다.

## 롤 커뮤니티 운영자의 실전 체크리스트

다음 항목은 운영 혹은 브랜딩 담당자가 mim을 다룰 때 반복해서 확인하면 좋은 기본기다.

- 출처와 크레딧을 분명히 하라. 2차 창작을 공식 계정에 실는 경우 원작자 표기는 필수다.
- 시간대를 설계하라. 패치 노트 공개일, 대회 일정, 휴일 밤 같은 피크에 노출을 맞춘다.
- 광고와 mim의 경계를 구분하라. 브랜드 노출은 라벨링하고, 채널 톤을 흐리지 않는다.
- 금지선의 예시를 축적하라. 삭제 사유와 유사 사례를 문서화해 일관성을 유지한다.
- 피로도를 측정하라. 같은 표현의 3회 노출을 기준으로 변주를 추가하거나 휴지기를 둔다.

## 실수에서 배우는 유지보수

mim은 잘못 태어나기도 한다. 특정 지역이나 집단을 희화화하는 뉘앙스를 뒤늦게 발견해 킥스위치를 누르는 경우가 있다. 커뮤니티는 빠르게 반응한다. 그럴 때는 해명을 장황하게 늘어놓기보다, 문제가 된 맥락을 인정하고 교정하라. 사라진 게시물의 흔적이 남았을 때, 어떤 댓글이 삭제되었는지, 왜 차단을 했는지 설명하면 분란이 줄어든다. 운영 과정에서 쌓이는 로그는 나중에 기준을 선명하게 만들 자료가 된다.

스트리머나 팀 입장에서도 같은 원칙이 통한다. mim이 과열되었을 때는 속도를 늦추고, 명확한 선 긋기를 한다. 라이브에서의 즉시 사과와 톤 다운은 의외로 빠르게 수습된다. 대신 변명은 길수록 역효과가 난다. 청중은 실수를 이해한다. 무책임을 싫어할 뿐이다.

## 플랫폼별 문법 차이, 같은 mim도 다르게 굴러간다

트위치 채팅에서는 속도와 반복이 전부다. 특정 이모티콘이 촉매제 역할을 하며, 타자 한두 글자가 미세한 변주를 만든다. 유튜브 댓글은 더 서사적이다. 타임스탬프와 함께 대사를 재현하고, 문단형 유머가 자주 쓰인다. 숏폼은 3초 후에 목숨이 걸렸다. 자막 한 줄과 효과음의 강약 배치가 곧 성패다. 디스코드는 소규모의 은어가 생기기 쉬운 반면, 외부로 나가면 금세 의미를 잃는다. 같은 mim을 여러 플랫폼에 배포할 때, 문구와 길이, 음향의 밀도를 조절하지 않으면 반응이 뚝 떨어진다.

## 커뮤니티 안에서 자라난 연구와 기록

뜻밖에도, 롤커뮤니티에는 mim을 기록하려는 사람들이 있다. 위키 문서, 연대기형 게시물, 시즌별 모음집이 좋은 예다. 날짜, 최초 발생 위치, 파생형의 변화를 정리하는 작업은 생각보다 손이 많이 간다. 그럼에도 이런 기록은 가치가 크다. 새로운 세대가 이전의 농담을 이해할 기회를 만들고, 반복되는 논란을 피하는 길잡이가 된다. 무엇보다 커뮤니티가 스스로를 설명하는 언어를 얻는다. 연구에 가까운 이런 시도는 mim의 격을 높인다.

## 짧은 사례 모음, 생성에서 쇠퇴까지

한 시즌 초, 미드 챔피언의 특정 빌드가 과도하게 강력하다는 소문이 돌았다. 방송인 한 명이 실전에서 크게 이기며 과장된 반응을 보였고, 그 표정과 대사 한 줄이 짤로 굳었다. 패치노트와 나와 수치가 조정되자, 이 짤은 곧 아이러니의 도구가 되었다. 패치와 상관없이 실수로 터진 장면에까지 가져다 붙이는 식이다. 결국 시즌 중반쯤, 같은 짤을 세 번 연속 본 유저들의 이탈률이 눈에 띄게 올라가면서 줄어들었다. 이 패턴은 매년 되풀이된다. 강한 도입, 과잉 확장, 피로 누적, 변주 실패. 반대로 오래 가는 것들은 보통 변주의 성실함이 있다. 새로운 대사, 다른 챔피언에의 적용, 팬아트로의 확장 같은 변화가 수명을 늘린다.

또 다른 예로, 한 프로 경기의 인터뷰 말실수가 있었다. 직후에는 조롱이었다. 하지만 팀이 그 시즌을 치열하게 버티고 나서 재등장했을 때, mim의 결이 바뀌었다. 한물간 농담이 아니라 응원의 주문이 된 것이다. 여기에는 팬덤의 집단 심리와 성적, 팀의 대응 톤이 얽혀 있었다. mim은 문장 그대로가 아니라, 맥락과 감정의 저장장치라는 사실을 보여주는 장면이다.

## 취향의 분화와 mim의 미세 생태계

요즘은 롤을 보는 방식이 다양하다. 프로 씬만 보는 사람, 특정 포지션만 파는 사람, 챔피언 스킨과 설정에만 관심 있는 사람, 딱 솟폼만 보는 사람. 취향의 갈래가 많아지면 mim도 미세하게 쪼개진다. 대형 커뮤니티에서 전 국민이 아는 유행어 하나가 태어나던 시대와는 결이 다르다. 대신 작은 커뮤니티 안에서만 통하는 **롤배팅** 강력한 은어가 늘었다. 외부인이 보면 알아듣기 어렵지만, 내부의 결속은 더 단단하다. 운영자는 이 분화를 억지로 합치려 하지 말고, 적절히 교차로를 만들면 된다. 서로 다른 갈래가 만났을 때 오해가 줄도록 간단한 설명을 덧붙이는 친절이 필요하다.

## mim 제작자의 장비와 워크플로우

현장에서 자주 보는 장비는 의외로 간단하다. 캡처 카드와 안정적인 녹화 소프트웨어, 고정된 마이크, 키보드 매크로 정도면 충분하다. 중요한 것은 파일 정리다. 장면별로 10초, 30초, 60초 컷을 미리 만들어 두고, 자막 템플릿을 갖추면 속도가 빨라진다. 저해상도 클립이 오히려 반응이 좋을 때가 있는데, 이는 보기 부담이 낮기 때문이다. 단, 유튜브로 가져갈 버전은 해상도와 비트레이트를 높여야 한다. 플랫폼별 요구사항을 맞추는 게 기본기다.

한 번에 반짝하는 mim을 쫓기보다, 하루 한두 개의 안정적인 품질을 유지하는 것이 계정 건강에 유리하다. 알고리즘은 일정한 업로드 주기를 선호하고, 이용자는 과도한 알림에 피곤함을 느낀다. mim을 만드는 사람에게 가장 중요한 자원은 체력이다.

## 교육과 배움, 신입이 들어오면 무엇을 알려줄까

팀에 신입 편집자나 커뮤니티 매니저가 들어오면, 우선 금지선을 설명한다. 이어서 선례를 보여준다. 지난 시즌의 좋은 mim과 나쁜 mim을 같이 보며 차이를 토론하라. 모니터링 루틴도 함께 짠다. 어떤 카테고리를 구독하고, 어떤 시간대에 어떤 키워드를 체크할지, 신고는 어떻게 처리할지 합의한다. 마지막으로, 실패를 두려워하지 않는 태도를 요청하라. mim은 실험이다. 다만 실험에는 기록이 따라야 한다. 무엇이 먹히고 무엇이 외면받았는지, 이유를 단정하지 말고 가설을 메모해 두면 다음 시즌에 힘이 된다.

## 사용자 경험, 게임 안에서의 mim

mim은 게임 밖에서만 존재하지 않는다. 인게임 채팅, 핑, 스킨과 감정표현도 하나의 장치다. 특정 챔피언의 도발 대사를 타이밍 좋게 쓰면 팀 사기가 올라갈 때가 있다. 반대로, 과도한 스팸은 리포트로 이어진다. 같은 말이라도 언제, 누구에게, 어떤 톤으로 던지느냐가 중요하다. 인게임에서의 mim은 장난과 팀워크의 경계에 있다. 특히 랭크에서는 농담이 미세한 이해 차이를 만들 수 있다. 시그널과 농담이 뒤섞이지 않도록 롤을 두는 것도 방법이다. 팀원끼리 사전에 쓰는 표현을 정해 두면 혼선이 줄어든다.

## 피로와 재생, 쉬어가는 기술

mim은 쉬어야 산다. 계절처럼 주기를 주면 다음 회차의 반응이 좋아진다. 짧게는 하루, 길게는 한 달 정도의 공백이 필요할 때가 있다. 이 공백은 사라짐이 아니라 다음을 위한 예열이다. 쉬는 동안에는 뒤편의 정리를 한다. 가장 많이 인용된 클립을 재편집해 베스트 컷을 만들고, 과거의 mim을 아카이브해 신입에게 레퍼런스를 제공한다. 시즌 개막이나 큰 대회 전에는 이 아카이브가 큰 힘을 발휘한다. 과거와 현재를 이어주는 연결고리가 된다.

## میم과 상거래, 그 좁은 다리

굿즈 제작은 마지막 단계다. 농담이 물건이 되는 순간, 농담은 더 이상 가볍지 않다. 티셔츠에 박힌 한 줄이 불편을 주지 않는지, 제3자의 권리를 침해하지 않는지, 시즌이 지나도 의미가 남는지 충분히 검토하라. 사전 예약으로 수요를 가늠하고, 제작 수량을 보수적으로 잡는 편이 리스크를 줄인다. 의외로 좋은 방식은 비판매형 배포다. 현장 이벤트나 커뮤니티 공모전 경품으로 소량 배포하면, 상징성이 커지고 상업성에 대한 반감이 줄어든다.

## 리스크를 줄이는 네 가지 질문

실무에서 결정을 내리기 어렵다면, 이 네 가지를 스스로에게 물어보자. 첫째, 이 밈이 특정인에게 불균형한 피해를 주는가. 둘째, 출처와 맥락을 왜곡하지 않는가. 셋째, 한 주 내에 세 번 이상 같은 톤을 반복했는가. 넷째, 상업적 이해관계가 투명한가. 네 가지 가운데 두 가지만 경고가 커져도 멈추는 편이 낫다. 밈은 다음에도 온다. 오늘 놓쳤다고 해서 기회가 사라지지 않는다.

## 작은 결론 대신, 현장에서 배운 몇 가지 습관

유행의 노이즈 속에서도, 몇 가지 습관은 늘 유효했다. 원본 영상을 항상 저장해 두고, 출처를 붙이는 습관. 긴 글과 짧은 글을 번갈아 쓰며 호흡을 조절하는 습관. 한 번 크게 터진 다음 날은 과감히 쉬는 습관. 모욕보다 자기 풍자를 먼저 쓰는 습관. 광고는 광고라고 말하는 습관. 이 다섯 가지만 지키면, 밈을 둘러싼 대부분의 문제는 피할 수 있다.

롤커뮤니티는 빠르게 변하지만, 웃음의 원리는 크게 달라지지 않는다. 모두가 같은 장면을 보고도 각자 다른 포인트에서 웃는다. 그 차이를 관찰하고 존중하는 태도, 그것이 밈을 건강하게 키운다. 비제이벳 같은 상업적 키워드가 스며드는 환경에서도, 경계를 표현하고 룰을 기록하는 조직은 오래간다. 유저는 영리하다. 억지와 성의의 차이를 금세 알아본다. 결국 밈은 관계의 기술이다. 게임과 사람 사이, 사람과 사람 사이의 온도를 재는 자. 그 온도를 맞추는 일에는 센스가 필요하지만, 센스도 훈련된다. 오늘의 농담이 내일의 기록이 되듯, 한 시즌의 시행착오가 다음 시즌의 문법이 된다.