

정보자원으로서 ‘밈’의 맥락과 실재

- 국내 연구동향 분석을 중심으로 -

The Context and Reality of Memes as Information Resources: Focused on Analysis of Research Trends in South Korea

홍 소 람 (Soram Hong)*

초 록

이 연구는 디지털 혁명으로 인해 변화한 정보 환경에서 리터러시 교육을 위한 정보자원으로 밈을 개념화하기 위한 시론적 연구이다. 이 연구의 목적은 정보자원으로서 밈의 활용을 촉진하기 위해 밈의 맥락과 실재를 규명하는 데에 있다. 이를 연구문제로 환원시키면 다음과 같다. 첫째, ‘밈’은 어떠한 주제들과 함께 연구되는가? 둘째, 어떠한 것들이 ‘밈’으로 포착되어 연구되는가? 연구문제를 소명하기 위해 국내 밈 연구 145건을 대상으로 빈도분석과 동시출현빈도 네트워크 분석을 실시하였고, 이 중 73건을 대상으로 밈 사례 275개를 추출하여 내용 분석을 실시하였다. 그 결과는 다음과 같다. 첫째, 밈은 인문학, 사회과학, 복합학, 예술체육학 분야에서 주로 연구되고 있었다. 또한 연구 초기에는 Dawkins의 밈 개념을 토대로 한 이론 연구(2012년 전후), 한류 콘텐츠 확산을 설명하기 위한 밈 개념 도입 연구(2015년 전후), 문화사회학의 주요 연구 주제로서 밈 개념의 독자적 연구(2019년 전후)가 이루어졌다. 둘째, 밈은 언어적 특성을 중점적으로 가지고 있었다. 언어 밈(L-meme)(102건, 37%)과 언어·시각 밈(LV-meme)(23건, 8%), 언어·시·청각 밈(LVM-meme)(21건, 8%) 등 언어 양식에 기반한 밈이 다수였고, 동시출현빈도 네트워크의 빈도·연결중심성·매개중심성 상위 노드에도 language meme(언어 밈) 키워드가 등장했다. 즉, 밈은 언어적 특성을 토대로 한 문화사회학의 고유한 정보 현상 개념으로 확장되고 있다. 리터러시 교육을 위한 정보자원으로서뿐만 아니라 정보 리터러시의 관점에서 밈 리터러시를 개념화할 필요가 있다.

ABSTRACT

The study is a preliminary study to conceptualize memes as information resources for literacy education in information environment changed with digital revolution. The study is to explain the context and reality of memes in order to promote the utilization of memes as information resources. The research questions are as follows: First, what topics are ‘memes’ studied with? Second, what things are captured and studied as ‘memes’? The study conducted frequency and co-occurrence network analysis on 145 domestic studies and contents analysis on 73 domestic studies. The results are as follows: First, memes were mainly studied in the fields of ‘humanities’, ‘social sciences’, ‘interdisciplinary studies’, and ‘arts and kinesiology’. Studies based on Dawkins’ concept of memes (around 2012), studies on introducing the concept of memes to explain the spread of Korean Wave content (around 2015), and independent studies of memes as a major research topic in cultural sociology (around 2019) were performed. Second, memes are linguistic. Language memes (L-memes) are 102 (37%), language-visual memes (LV-memes) are 23 (8%), language-visual-musical memes (LVM-memes) are 21 (8%). Keyword ‘language meme’ ranked high in frequency, degree centrality and betweenness centrality of co-occurrence network. In other words, memes are expanding as a unique information phenomenon of cultural sociology based on linguistic characteristics. It is necessary to conceptualize meme literacy in terms of information literacy.

키워드: 밈, 리터러시, 정보자원, 정보 리터러시

Mememes, Literacy, Information Resources, Information Literacy

* 전남대학교 문헌정보학과 시간강사(gardenofstone@naver.com)

논문접수일자 : 2023년 8월 17일 논문심사일자 : 2023년 8월 19일 게재확정일자 : 2023년 8월 31일
한국비블리아학회지, 34(3): 227-253, 2023. <http://dx.doi.org/10.14699/kbiblia.2023.34.3.227>

* Copyright © 2023 Korean Biblia Society for Library and Information Science

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>) which permits use, distribution and reproduction in any medium, provided that the article is properly cited, the use is non-commercial and no modifications or adaptations are made.

1. 서론

세계경제포럼(World Economic Forum)의 2013년 글로벌 리스크 보고서(Global Risks 2013)는 기술 부문 10대 유형의 위협 중 하나이자, 초연결된 세계의 디지털 전파(digital wildfires in a hyperconnected world) 현상의 핵심 위협을 오정보의 대규모 유포(massive digital misinformation)로 지적하고 있다(World Economic Forum, 2012, 23). 오정보(misinformation)는 그 의미론적 내용이 거짓인 정보를 일컫는다(Floridi, 2010, 97). 기술의 발달 이전에도 (참인) 정보가 아닌 것, 오정보는 존재해왔다. 그러나 전 지구적 연결성을 촉진한 디지털 혁명(digital revolution)을 통해 정보 유통이 대량화·가속화됨으로써 오정보는 (참인) 정보의 지위를 위협하게 되었다. 오정보를 담은 보도인 가짜뉴스(fake news)와 가짜뉴스에 대한 정정은 시간적 지연을 거치고 전파되기 때문에 이미 가짜뉴스가 확산된 이후의 사후약방문에 지날 수 없어 오정보의 전파를 방지할 수 없기 때문이다. 이러한 우려에 대응하여 디지털 리터러시, 미디어 리터러시 등 과생 리터러시 분야에서 가짜뉴스와 오정보와 같은 현상을 대처하기 위한 연구들이 진행되고 있다(이정미, 2021, 87).

디지털 혁명으로 인해 변화한 정보 환경에서, 리터러시 함양을 위해 사용되고 있는 정보 자원 중 하나가 밈(meme)이다(김병구, 2023; Ireland, 2018). 밈은 생물학자 Richard Dawkins가 1976년 제안한, 유전자의 자기복제자 진화 원리를 유비 논증적으로 도입한 문화 전달의 기본 단위를 일컫는다. Dawkins는 인간이라는 생물학적 개체의 작동 원리가 유전자라는 자기

복제자에 근거한다고 전제하면서도 인간 문명의 모든 활동이 반드시 유전자의 생존 원리에 근거하지는 않기 때문에(예컨대 피임) 이러한 반례를 설명하기 위해 밈이라는 새로운 개념을 제안했다. 유전자가 DNA라는 하드웨어를 토대로 자기복제를 하듯, 밈은 인간의 뇌라는 하드웨어를 토대로 자기복제를 하는 정보적 대상물이다(Dawkins, 2016).

밈은 어떠한 정보가 우리의 뇌에 잘 남는지, 즉 우리의 뇌가 어떠한 정보들을 모방해내는지에 집중하여 정보의 수용성에 관련한 문제를 다룬다(신종천, 2020, 525-528). 밈은 인터넷의 보급과 더불어 정보량이 증가하는 과정에서 개인의 선택 및 기호에 관한 연구와 함께 급속도로 확산되었기 때문에(Knobel & Lankshear, 2005, 1) 온라인 상의 참여문화를 반영하는 신조어, 이미지 등으로 구체화되기도 한다. 이 점에서 밈은 디지털 혁명으로 인한 쌍방향 참여 문화의 산물 중 하나로 인식되며 뉴 리터러시와의 연관성에서 리터러시 교육의 대상으로 조명받기 시작했다(Knobel & Lankshear, 2005; Procházka, 2014). 이후 디지털 리터러시 교육의 수업 도구(김병구, 2023)나 미디어 리터러시 함양의 수단(홍의미, 2023; Harvey & Palese, 2018), 뉴스 리터러시의 단위(Ireland, 2018) 등 과생 리터러시 연구들에서 활용되고 있다.

밈은 디지털 환경으로 인해 유통되고 확산되는 대상들을 설명할 수 있는 정보적 대상물이기 때문에 리터러시 교육에 유용하다. 어떤 밈의 형성과 존속은 “밈이 갖는 강력한 심리적 매력(Dawkins, 2016, 365)” 때문이거나, “단지 [밈] 자체가 그 자신에게 유리하기 때문에 진화(Dawkins, 2016, 376)”할 수 있었기 때문이

다. 밈의 이러한 특성은 디지털 현상에서 확산되고 복제되는 가짜뉴스나 오정보가 어떻게 살아남고 빠르게 전파되는지를 이해하는 데 도움을 준다. 밈의 유통과 전파 과정은 우리의 삶과 괴리되어있지 않다. 밈은 문화적 정보 단위로써 우리의 삶과 문화를 구성하기 때문이다. 밈을 이해하는 것은 밈의 생산 및 유통 과정에 전제된 사회적·이념적 구조를 이해하는 것이며, 가짜뉴스나 오정보가 거짓임을 밝혀내는 판단뿐만 아니라 그것이 생산 및 유통되는 과정을 이해함으로써 비판적 사고의 함양을 유도한다. 이 점에서 밈은 리터러시 교육을 통해 사회문화적 맥락을 함양하는 유용한 정보자원이다 (Harvey & Palese, 2018).

그러나 리터러시 교육에 활용하기 위해 밈을 정보자원으로서 규명하는 것은 어려운 작업이다. 이는 밈의 개념이 추상적이고 광범위하여 논쟁의 여지가 있기 때문이다. 밈이라는 개념이 인터넷 보급을 계기로 급속도로 확산되었기 때문에(Knobel & Lanshear, 2005, 1) 온라인상의 유행 정도로 한정하여 정의되기도 하지만, 밈의 개념상 본질은 특정한 기술 환경이나 시점에 국한되지 않는 보편 개념이다. 이 개념상 모호성은 밈의 후속연구를 활성화시킴과 동시에 어렵게 만든 원인이기도 하다.

이는 밈이 생물학적 전제를 문화 환경으로 끌어온 개념이기 때문이다. Dawkins는 생물학자로서 문화와 문명 영역에서 예측되는 반론에 대해 자기복제자라는 아이디어를 유비적으로 도입한 것이었기 때문에 밈의 개념은 유전자와 유사한 작동원리를 증명하는 선에서만 정리되고 있다(Dawkins, 2016, 359-378, 583). 이를 구체화하기 위해 Dawkins의 생물학에 근거한

개념화 이후 밈학(memetics)이라는 독자적인 문화융복합적 연구 분야가 발달해왔다. 따라서 개념적 모호성을 해결하고 밈을 정보자원으로 규명하기 위해서는 우선 밈이 어떠한 문화사회학적 관심사와의 연관성에서 정의되었는지 밈 연구들의 맥락을 함께 검토해야 한다.

구체적으로는 밈 연구들에서 등장하는 밈의 개념화 차이를 검토할 필요가 있다. 일례로 밈과 인터넷 환경에서 태동한 특수한 형식인 인터넷 밈(internet meme)을 구분할 것인가 하는 문제가 있다. 뉴스 리터러시와 밈의 연관성을 설명한 Ireland(2018)의 연구에서는 밈과 인터넷 밈을 구분하지 않지만 비판적 미디어 리터러시의 연장선에서 비판적 밈 리터러시 교육 사례를 연구한 Harvey와 Palese(2018, 261)은 온라인상의 밈이 밈과 구분되는 특징을 가진다고 설명한다. 한편으로 밈의 매체 형식에 관해도 여러 관점이 있다. Knobel과 Lanshear(2005)는 밈이 가진 다중양식적(multimodal) 특성을 강조하며 특정한 이미지에 글자를 변형해 덧씌우는 이미지 매크로(image macros)를 주요 연구 대상으로 이해하지만, 밈 그 자체를 지칭하기 위한 언어 표현이 새롭게 생성된다는 점에서 밈의 언어적 특성을 가장 중요하게 해석하는 관점(박광길, 2020, 17)도 있다. 그동안 리터러시 교육에서 밈을 접목한 연구에서는 이러한 관점들이 통일되지 않았다. 따라서 리터러시 교육에 적용할 실재(實在)로서의 밈의 매체와 범위를 어떻게 포착해야 할 것인가(예컨대 신조어, 이미지 매크로, 뮤직비디오 등을 어떻게 이해해야 할 지 등)는 리터러시 교육에서 밈을 접목할 때 중요하게 고찰해야 할 문제 중 하나이다.

밈의 정보적 특성을 구체적으로 탐구한 연구는 밈의 실재를 포착하기보다 밈의 작동 원리를 Shannon과 Weaver의 정보이론에 입각하여 해석하는데 집중하고 있었다(신종천, 2020; 2021). 한편 밈이 수용되고 있는 연구 동향이나 맥락에 관련한 연구는 밈 주식(meme stock)과 같이 밈 개념에서의 파생 개념에 대한 서지적·체계적 문헌고찰(Nobancee & Ellili, 2023)이나 제2외국어 교육에서 인터넷 밈을 활용하는 경우의 체계적 문헌고찰(Altukruni, 2022) 등 밈의 특수한 하위분야 분석에 국한되어 있었다. 또한 국내에서 밈을 주제로 한 연구 동향 분석 연구는 찾아볼 수 없었다.

따라서 이 연구의 목적은 정보자원으로서 밈의 활용을 촉진하기 위해 밈의 맥락과 실재를 규명하는 데에 있다. 이를 연구문제로 환원시키면 다음과 같다. 첫째, ‘밈’은 어떠한 주제들과 함께 연구되는가? 이 질문은 밈의 맥락을 규명하기 위함이다. 둘째, 어떠한 것들이 ‘밈’으로 포착되어 연구되는가? 이 질문은 밈의 실재들을 규명하기 위함이다.

2. 이론적 배경

2.1 밈의 개념

밈은 생물학자 Richard Dawkins의 1976년 저작 『이기적 유전자』에서 등장하는 문화적 자기복제자 개념이다. 밈을 이해하기 위해서는 Dawkins가 전제한 자기복제자 개념을 먼저 이해해야 한다. Dawkins는 물리학에서처럼 생물학에도 보편타당성을 지닌 근본원리가 있을 것

이라고 전제했다. 그 근본원리가 “모든 생명체가 자기복제를 하는 실체의 생존을 차이에 의해 진화한다는 것(Dawkins, 2016, 363)”이다. 이 ‘자기복제를 하는 실체’는 생명체의 생존을 위한 자연선택의 단위로, 생물학의 관찰 대상이다. 전통적인 다윈주의 생물학에서 이 대상은 생물의 개체(개별 인간, 강아지, 고양이) 또는 생물의 종(인간, 강아지, 고양이 종 자체)이었으나, Dawkins는 더 미시적인 단위인 유전자를 자연선택의 단위로 정의하였다. 이로써 개체는 자연선택의 단위가 아니라 자기복제자를 생존시켜야 하는 기계에 불과한 운반자가 된다. 따라서 개체의 행동 원리는 개체가 아니라 유전자의 정보를 담은 물질인 DNA에 의해서 설명된다.

그러나 개체의 모든 행동이 유전자에 의해서 결정되지는 않는다. 특히 사회를 형성하며 문명을 진보시켜온 인간의 행동은 유전자에 근거해서만 설명할 수 없다. “우리[인간]의 뇌는 이기적 유전자에 배반할 수 있는 능력을 가지는 정도로까지 진화했다. 우리가 그렇게 할 수 있다는 사실은 우리가 피임도구를 사용한다는 점에서 분명해진다(Dawkins, 2016, 21).” 이처럼 생물학적 자기복제자의 행동, 특히 유전자의 존재법칙에 반하는 인간의 행동을 설명하기 위해서 Dawkins는 인간의 문화에도 생물학적 자기복제자와 같은 자기복제자가 있을 것이라고 상정한다. 즉 개체(인간)의 행동 원리에 유전자와 동등한 수준으로 개입하면서도, 생물학적 자기복제자인 유전자의 행동에 반할 수도 있는 문화적 자기복제자가 밈이다. 밈은 유전자의 정보가 DNA라는 하드웨어에 담겨있듯, 비유가 아니라 살아있는 구조로서 인간의 뇌(즉, 신경

망)에 기생한다(Dawkins, 2016, 362-365). 즉 밈은 뇌 속 신경망을 하드웨어로 삼는 문화적 자기복제자이다. 유전자와 밈은 상호작용하며 개체의 행동 원리를 조율하고, 이를 통해 공진화(co-evolution)한다.

같은 단위의 다른 존재들에 앞서 자연 선택되기 위하여 자기복제자는 각 단위에서 서로 경쟁한다. 이 경쟁에서 우위를 가질 수 있는 조건을 확보하기 위해 자기복제자인 유전자와 밈은 모두 “장수, 다산, 복제의 정확성(Dawkins, 2016, 367)”이라는 생존 조건에 입각해 작동한다. 장수(longevity)는 더 많이 복사되어 지속적인 전달을 보장받을 수 있는 지속성, 다산(fecundity)은 개념이나 패턴이 복사 및 확산되는 정도, 복제의 정확성(fidelity)은 비교적 온전한 상태로 간단하게 복사 및 전달될 수 있는 특질을 일컫는다(Knobel & Lankshear, 2007, 201-202). 밈의 단위는 형식이나 매체에 따라 규정되는 것이 아니라, 이 생존 조건을 충족할 때 한 단위의 밈이 된다는 점에서 유동적이다.

2.2 밈의 특성

밈은 생물학적 근본원리인 자기복제를 전제하여 형성된 문화적 개념이기 때문에, Dawkins의 밈 개념화 과정은 생물학의 자기복제자인 유전자와의 유비 전략과 사례 전략을 비일관적으로 취하고 있다. 이 중에서는 주로 유전자의 3가지 생존 조건인 장수, 다산, 복제의 정확성을 밈이 얼마나 만족시키는가를 판단하는 사례 전략을 취한다(장대익, 2008, 12-13). 그러나 유전자와의 동종(同種)적 성질을 강조하기 위해 유전자의 자기복제자 원리를 가져오는 접근

방식은 밈의 개념상 접근에 혼선을 가져온다.

특히 유전자의 3가지 생존 조건 중 복제의 정확성을 밈에 도입하는데에 관해서는 Dawkins 본인도 예측되는 반론을 상정하고 있다. 밈은 유전자와 달리 복제의 정확성이 낮을 것이라고 예측되기 때문이다. 이에 대해 Dawkins는 유전자도 복제의 정확성이 낮은 사례(인간의 키나 피부색의 경우)나 밈의 복제의 정확성이 높은 사례(베토벤의 제9교향곡 중 한 악구를 시그널 뮤직으로 사용할 경우)를 제시하고 있다(Dawkins, 2016, 368-369). 그러나 유전자와 밈을 담고 있는 하드웨어를 고려하면 논의는 단순하지 않다. 유전자를 담은 하드웨어인 DNA가 상보적 염기쌍으로 존재하며 이 사선들이 이중 또는 삼중 수소결합을 통해 외부 자극으로부터 유전자를 보호할 수 있는 것과 달리 밈을 담은 신경망은 신경세포로 구성되어있어 정보를 영속시킬 수 있는 특별한 장치를 갖고 있지 않기 때문이다. 신경망은 전기적·화학적 정보 교환을 수행하는 패턴(기억)이므로 기억하기 쉬운 형태로 얼마든지 변화할 수 있다(신종천, 2020, 524-525).

이를 해명하기 위해 신종천(2020, 526-528)은 Dawkins가 복제와 모방을 구분 없이 사용하고 있음을 지적하며 유전자는 복제 매커니즘에, 밈은 모방 매커니즘에 입각하여 정보를 전달한다고 구분한다. 모방 매커니즘은 관찰하는 과정과 따라하는 과정으로 구성되며, 관찰하는 과정으로 인해 모방 매커니즘은 모방하는 의식이 어떻게 모방 대상을 수용하는지에 초점을 맞춘다. 모방하는 의식과 모방하는 대상의 유격으로 인해 모방 매커니즘은 대상과 완전히 일치할 수 없다는 변이에 초점을 두고 작동한다. 복제

과정에서 변이를 방지하는 다양한 안전장치를 마련해둠으로써 정보의 영속성에 집중하는 유전자의 복제 매커니즘과 구분된다.

신중천(2020)의 구분은 밈과 인터넷 밈을 별개의 개념으로 환원하지 않고, 모방 매커니즘을 밈의 일반적 특성으로 본다. 그러나 밈과 인터넷 밈을 구분하는 학자들은 밈과 인터넷 밈의 구분지를 복제 매커니즘과 모방 매커니즘으로 본다. 즉, 밈의 매커니즘이 복제 매커니즘이고, 인터넷 밈의 매커니즘이 모방 매커니즘이라는 것이다. 인터넷 밈은 Mike Godwin이 1993년 처음으로 사용한 개념으로, 인터넷이라는 환경 속에서 재개념화된 밈이다(최순욱, 최성인, 이재현, 2020, 14). 밈은 유전자와 동일하게 복제를 기반으로 생존하며 선택적으로 변이될 뿐이지만, 인터넷 환경에서는 인간의 창의성을 토대로 개인의 의도에 의해 변칙적으로 변이되며 생존한다(박상권, 2023, 174; 조동기, 2016, 220-221; 최순욱, 최성인, 이재현, 2020, 14).

큰 범주에서 인터넷 밈은 밈에 속하지만, 시·공간적 제약의 극복 및 확산, 개인의 의도성에 근거한 변칙적 변형, 다중양식성 등 3가지 측면에서 다르다(박상권, 2023, 174). 시·공간적 제약이 극복된 인터넷 공간에서는 폭발적인 정보의 확산 속도로 인해 수많은 밈이 창발했다 소멸하게 된다. 이 과정에서 밈은 생존하기 위해 사람들의 관심을 끌어모으는 주목경제의 원리를 수용한다. 더 많은 사람들이 밈을 이해하도록 하기 위해 밈은 소통 과정에서 생산자의 의도를 반영하면서도 유머적이며 상호텍스트적 특성을 띤다. 즉 밈을 사용자 간의 감정을 유머를 토대로 담아 정보값을 변형하여 소통을 위한 수단으로 삼는 것이다(박상권, 2023; 조

동기, 2016).

인터넷 밈은 생존을 위하여 인터넷 공간에서 교환될 수 있는 모든 매체를 가리지 않고 선택함으로써 다중양식적 특성을 갖는다. Procházka(2014)는 연구 대상으로 가장 보편적인 인터넷 밈의 한 유형인 이미지 매크로를 선정했다. 이미지 매크로는 이미지 위에 글씨를 덧씌운 것으로 이미지와 텍스트가 결합된 가장 일반적인 다중양식적 형식이다. 이미지 매크로 이외에도, Moritz(1995)는 밈의 다중양식성에 근거하여 밈의 유형을 양식에 따라 5가지 카테고리로 식별하였다. 언어적 밈(linguistic meme, 이하 L-meme), 시각적 밈(visual meme, 이하 V-meme), 청각적 밈(musical meme, 이하 M-meme), 절차적/동적 밈(procedural/behavioural meme, 이하 B-meme), 복합체 밈(complex meme, 이하 C-meme)이다. 이 중 절차적/동적 밈은 문화적 개체들의 복합 양상을 일컫으며, 복합체 밈은 이상의 모든 유형들이 복합적으로 상호작용하며 형성된 집합군을 일컫는다(Procházka, 2014, 61-62). 이미지 매크로는 이 중 L-meme과 V-meme이 합쳐진 C-meme에 분류될 수 있으며, 이 외에도 밈은 양식의 조합에 따라 다양한 방식으로 존재할 수 있다.

이상의 작업들에서 인터넷 밈은 밈과 별도의 개념으로 구분된다고보다 관념적이었던 밈을 실체화시키는 목적으로 개념화되었다. 인터넷이라는 환경적 특성이 밈을 정보 단위의 실제 사례로서 식별하고, 추적 가능하게 만들었기 때문이다. 따라서 이 연구에서는 Dawkins가 구상한 밈의 전통적 개념을 전제하면서 선행연구에서 인터넷 밈이라고 상정되어왔던 특성들 전반을 밈 자체의 특성으로 환원할 것이다. 단 밈

개념이 유통되는 환경을 인터넷에만 한정하지 않도록 하겠다.

이러한 목적에 부합하는 정의가 Castaño Díaz (2013)의 (인터넷) 밈 정의이다. “인터넷 밈은 정보 단위(아이디어, 개념, 믿음)의 집합으로 ... 교환을 통해 하이퍼링크, 비디오, 이미지, 구 (phrase)의 형태로 복제되며, 원형 그대로 복제되거나 변형 또는 진화할 수 있다(Castaño Díaz, 2013, 97).” 이 정의는 다중양식성과 매커니즘의 다양성을 보여주면서 밈의 실재를 포착할 수 있도록 잘 조작화된 정의이다. 이 정의에서는 밈의 형식과 매커니즘만이 규정되었기 때문에, 다양한 환경에서 발생하는 정보 현상들에 밈을 도입하는 유연한 설명력을 갖추고 있다. 따라서 이 연구는 본 정의를 토대로 밈의 연구 맥락과 밈의 실재를 추적하여 정보자원으로서 밈을 포착하는 근거를 마련하고자 한다.

3. 연구설계

3.1 연구대상

이 연구는 국내의 밈 연구를 대상으로 2개의 연구문제를 소명하고자 한다.

- [연구문제 1] (**밈의 맥락**) '밈'은 어떠한 주제들과 함께 연구되는가?
- [연구문제 2] (**밈의 실재**) 어떠한 것들이 '밈'으로 포착되어 연구되는가?

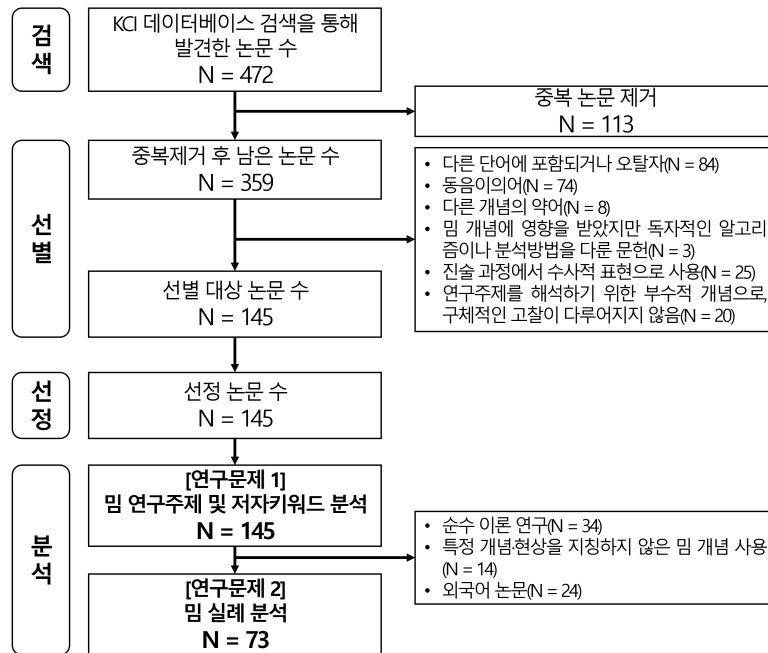
연구문제 1의 소명을 위해서는 밈 연구의 주제분야와 해당 연구에서 밈과 함께 사용된 주제를 살펴보아야 하고, 연구문제 2의 소명을 위해서는 밈 연구들에 등장하는 밈의 정의와 연구대상을 검토해야 한다. 이 연구는 연구문제 1을 해명하고자 밈 연구주제 및 저자키워드 분석을 실시하였고, 빈도분석 및 저자키워드 동시출현빈도 네트워크 분석¹⁾을 사용하였다. 또한 연구문제 2를 해명하고자 밈 실례 분석을 실시하였고, 이를 위해 문헌검토 및 내용분석을 사용하였다.

이상의 연구문제 소명을 위해 밈 연구를 선정하였다. 영역은 국내 밈 연구로 한정하였다. 공신력 있는 연구를 선별하기 위해 한국연구재단의 한국학술지인용색인(Korea Citation Index, 이하 KCI)을 대상 데이터베이스로 삼았고, 논문 선정 절차의 정당성을 담보하기 위해 PRISMA 흐름도를 적용 및 응용하였다. 최종 분석 대상 선정 과정은 <그림 1>과 같다.

검색은 2023년 5월 23일 KCI를 이용하여 등재지 및 등재후보지로 한정, 제목 OR 초록 OR 키워드의 조건으로 검색어 “meme”과 “밈”을 각각 투입하였다. “meme”의 투입 결과 266건, “밈”의 투입 결과 206건이 도출되어 총 472건의 논문을 확보하였다. 이 중 중복된 113건의 논문을 제거하여 359건의 논문을 선별 대상으로 확정하였다. 선별 대상은 논문 원문을 확보하여 내용을 검토하였다.

이 과정에서 분석 대상으로 적합하지 않은 문헌 205건이 제거되었다. 둠밈, 스톱 등 주제어가

1) 키워드 동시출현빈도 분석은 특정 (텍스트) 범위 내에서 키워드가 함께 출현하는 관계를 표현하는 분석 방식이다. 키워드가 함께 출현한다는 것은 특정 텍스트가 다루고 있는 주제를 해당 키워드들이 표현하고 있다는 것이므로 두 키워드는 유사한 의미임을 전제한다(이수상, 2012, 117-118).



〈그림 1〉 분석 대상 선정 절차

다른 단어에 포함되어있거나 매실(mume) 등 유사 단어의 오타자가 발생한 경우(84건), 프랑스어 même이나 카메룬 남부의 지명 등 동음이의어가 검색된 경우(74건), 식물학 분야의 분석 도구인 Multiple EM Motif Elicitation 등 줄임말을 사용한 경우(8건)를 제외하였다. 또한 밈적 알고리즘(memetic algorithm) 등 밈 개념을 토대로 파생되었으나 독립된 개념으로서의 알고리즘이나 분석방법을 제시하고 있는 경우(3건) 또한 제외하였다.

또한 내용 검토를 통하여 밈을 해당 개념으로 사용하고 있으나 진술 상에서 밈을 수사적인 표현으로 1~2회 사용하는 경우(25건), 연구주제를 해석하기 위한 부수적 개념으로 밈 개념을 도입할 뿐 구체적인 고찰과 정의를 제시하지 않은 연구(20건)를 제외하여 145건의 논문을 분

석 대상으로 선정하였다.

이 중 연구문제 1의 소명을 위해서는 밈을 연구하고 있다고 선별된 145건 논문 모두 연구주제 및 저자키워드 분석에 사용하였다. 그러나 연구문제 2의 소명을 위해서는 연구 내에서 어떠한 대상을 밈의 사례로 제시하는지 실례를 분석해야 했다. 이를 위해서는 밈을 이론적으로 고찰한 연구들보다 특정한 대상을 밈으로 제시하여 분석하는 연구들을 별도로 추출해 대상으로 삼아야 했다. 따라서 앞서 연구문제 1의 소명을 위해 활용된 145건의 연구에서 순수한 이론적 성찰을 목적인 연구(34건)와 현상 분석을 시도했더라도 특정 개념이나 현상을 밈으로 지칭하지 않은 연구(14건)는 밈 실례 분석 대상에서 제외하였다. 또한 연구자가 해당 연구에서 사용된 사례를 탐색·추적·판단 가능한

언어(한국어)로 작성된 논문이 아닌 외국어 논문(24건)을 추가적으로 분석 대상에서 제외하였다. 그 결과 연구문제 2의 소명을 위한 밈 사례 분석은 전체 145건 중 73건 논문을 대상으로만 실시되었다.

연구문제 1의 분석 대상이 되는 145건을 대상으로 연도별 생산을 분석한 결과는 다음 <그림 2>와 같다.

2008년부터 2023년 5월까지의 논문 수와 인용 수를 확인할 수 있었다. 논문 수는 2022년 24건으로 가장 높았고, 인용 수는 2013년이 103건으로 가장 높았다. 논문 생산성 측면에서는 2020년 전후로 밈을 다루는 논문 수가 급증하였다. 2013년의 인용 수가 가장 높은 이유는 전체 연구 대상 145건의 논문 중 인용 수 상위 10위 중 3건이 2013년에 발간된 논문이기 때문이다(김수철, 강정수, 2013; 이현석, 2013; 정보라, 김성철, 2013). 그 외에 장대익(2008)과 최순옥, 최성인, 이재현(2020)의 연구가 각 해의 높은 인용 수에 영향을 미치고 있다. Dawkins의 생물학적 이론을 Dennett의 지향계 이론을 접목하여 일반이론으로 확장시킨 장대익(2008)의 연구를 제외하면 강남스타일 등 K-Pop을 대상

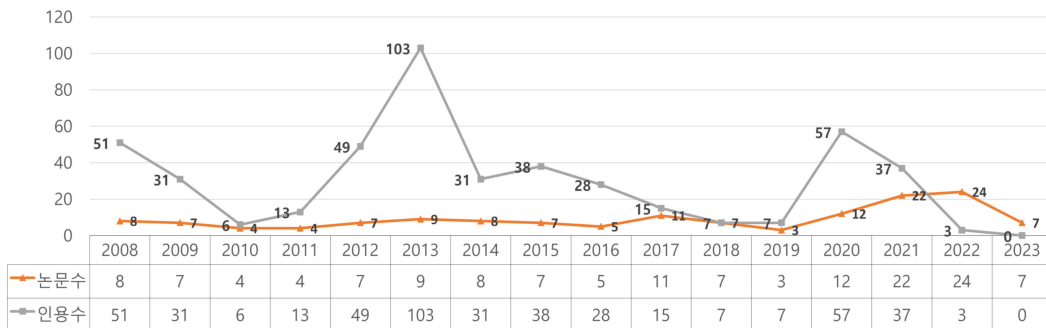
으로 한 미디어 분석(김수철, 강정수, 2013; 이현석, 2013)이나 유튜브와 뮤직비디오 등 특정한 플랫폼과 매체를 대상으로 한 연구(정보라, 김성철, 2013; 최순옥, 최성인, 이재현, 2020)의 인용 수가 높았다.

3.2 데이터 정제

3.2.1 주제분야 및 키워드

연구문제 1의 소명을 위해 145건의 논문을 대상으로 주제분야별 빈도분석과 저자키워드 동시출현빈도 네트워크 분석을 실시하였다. 주제분야는 논문 145건에 부여된 KCI에서 준용하고 있는 한국연구재단 학술연구분야분류표를 따랐으며, 같은 층위의 비교를 위해 각 주제분야의 대분류로 정제하였다. 저자키워드 동시출현빈도 네트워크 분석을 위해서 저자키워드를 정제하였다.

저자키워드는 영문 키워드로 선정하였다. 최종 분석 대상에 해당하는 145건의 논문 중 24건의 논문이 외국어로 작성되었기 때문이다. 구체적으로는 영어 11건, 중국어 9건, 러시아어 2건, 프랑스어 2건이다. 이들은 한국어 외에 논



<그림 2> 연도별 논문 수 및 인용 수

문 작성언어·영어 등으로만 키워드를 제시하였기 때문에, 가장 많은 논문에서 공통적으로 제시하는 영어 키워드를 대상으로 삼았다. 단, 한국어나 외국어 등으로만 키워드를 제시한 경우 논문의 영어 제목의 단어 원형을 추출하여 키워드로 설정하였다.

저자 키워드는 저자가 의도한 의미를 원형 그대로 내포하기에 띄어쓰기 통일, 특수문자 제거, 단/복수 정리만을 실시하였다. 단 원문 검토를 통해 의미상 동일한 개념을 설명하고 있는 용어는 다음과 같이 통일하였다. 첫째, meme theory는 meme으로 통일하였다. 둘째, 'theory of'라는 표현을 theory로 바꾸어 단어의 뒤로 배치하였다. 셋째, evolutionary theory는 evolution theory로 통일하였다. 넷째, intelligent design theory는 intelligent design으로 통일하였다. 다섯째, participation culture를 participatory culture로 통일하였다. 여섯째, social network service를 social media로 통일하였다. 그 결과, 정제 전 605개였던 키워드가 정제 후 585개 도출되었다.

이 중 키워드 'meme'과 'internet meme'은 연구 주제이기 때문에 위계와 중심성 왜곡을 불러일으킬 수 있어 제외하여 583개를 분석 대상으로 삼았다. 583개 키워드 전체를 대상으로 분석한 결과 대부분의 클러스터가 특정 논문 또는 저자에 근거해서만 구성되어 유의한 주제를 도출해낼 수 없었다. 따라서 클러스터링의 정확도를 높이고 분석의 복잡성을 감축시키기 위하여 2건 이상 출현한 키워드를 대상으로 분석하였다. 그 결과 전체 583개 키워드 중 13%에 해당하는 75개의 키워드가 분석 대상으로 확정되었다. 분석 도구로는 Pajek 5.17과 VOSviewer

1.6.19를 사용하였다.

3.2.2 밈 실례

연구문제 2의 소명을 위해 145건 중 73건의 논문을 선별하여 문헌검토 및 내용분석을 실시하였다. 이들 문헌은 밈을 연구하고 있으면서도, 사회 현상이나 언어 표현, 대상 등 특정한 개념을 지시하고 있기 때문에 밈의 실례를 추출할 수 있는 연구들이다. 분석의 대상은 논문에서 언급되는 밈의 유형 및 밈의 개념이다. 전술되었듯 밈 개념은 인터넷 밈과 분기되거나 밈 매체에 따라서 식별되기도 한다. 어떠한 실례(實例)를 '밈'이라고 지칭하는지 검토하기 위하여 논문에서 사례연구의 대상으로 삼거나 예시로서 언급된 밈들이 어떤 밈인지를 분류하였다.

우선 내용 분석을 통해 논문에서 연구의 대상으로 삼는 밈을 추출하였다. 분석 대상은 73건의 논문 원문 전체를 검토하였다. 특정한 사건·현상·개념·표현·대상을 제시하여 밈의 사례로 제시하는 표현이 나오면 해당 사례를 밈으로 규명하여 추출하였다. 예컨대 장경현(2023)은 형성 방식에 따른 유형(단어형, 문장 축약형과 어구형, 문장형), 형성 요인에 따른 유형(특정 사건 기원, 대중매체 텍스트) 등 대분류 2개 세분류 5개로 나누고 해당 유형별로 밈의 사례를 제시하였다. 이 경우, 연구자가 제시한 밈의 사례 모두를 각각 도출하였다. 이들 중 논문별로 같은 밈을 사례로 연구하는 중복을 제거한 결과 73건의 논문에서 275개의 밈을 사례로 제시하고 있는 것으로 나타났다. 논문 73건당 평균 4.47개의 밈을 제시했으며, 73건 중 44건의 논문에서 2개 이상의 밈을 제시하

고 있었다. 가장 많은 밈을 제시한 것은 신어가 발생하는 사회문화적 특성을 밈 문화의 형성으로 설명한 서혜진(2023)의 연구로, 신어 55개를 분석 대상으로 삼고 있었다.

밈 275개를 분류하기 위해 이 연구는 Moritz(1995)의 매체양식에 근거한 5가지 밈 카테고리를 수정하여 활용하였다. 수정된 분류체계는 다음 <표 1>과 같다.

이 중 배타적으로 분류되는 것은 L-meme, V-meme, M-meme에 해당하고, B-meme과 C-meme은 앞선 밈들의 합성이나 특수한 작용을 통한 관념적 생산물을 반영하기 때문에 배타적이지 않다. 이 연구에서는 L, V, M-meme은 그대로 적용하고, 상호배타적 분류가 어려운 B-meme을 제외하였다. 또한 시청각 밈 등 여러 양식이 합성된 경우에도 C-meme을 적용해야 하지만, Dawkins(2016)가 제안한 밈 복합체는 단순한 다중양식이 아닌 복수의 개념이 통합되어 관념적으로 작용하는 종교와 같은 것들 또한 포함한다. 따라서 복수의 양식이 단순 합성된 경우는 LV-meme(언어-시각 밈), VM-meme(시청각 밈) 등으로 합성하여 표현하고, 이 이상의 관념적 대상을 다루는 경우에 한정하여서만 C-meme이라는 분류체계를 적용하였다.

4. 분석결과

4.1 밈 주제 및 키워드 분석

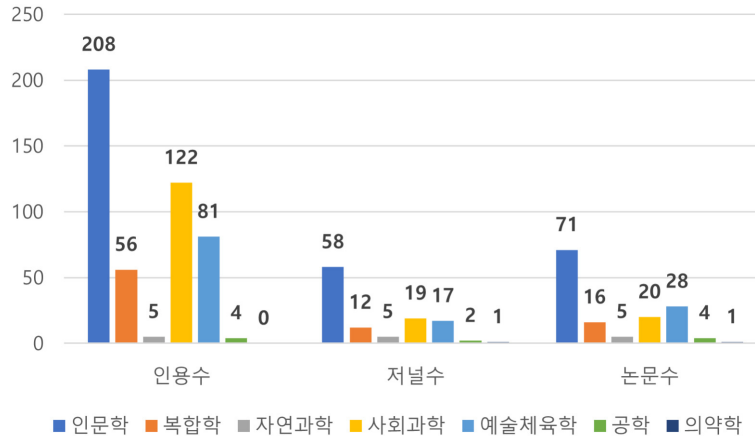
4.1.1 주제별 빈도분석

밈의 주제분야별 특성을 파악하기 위해 국내 밈 연구 145건의 한국연구재단 학술연구분야분류표 대분류 상 인용수, 저널수, 논문수를 분석하였다. 결과는 다음 <그림 3> 및 <표 2>와 같다.

인용 수에서는 인문학(208건, 43.7%), 사회과학(122건, 25.6%), 예술체육학(81건, 17.0%), 복합학(56건, 11.8%) 순으로, 저널 수에서는 인문학(58건, 50.9%), 사회과학(19건, 16.7%), 예술체육학(17건, 14.9%), 복합학(12건, 10.5%) 순으로, 논문 수에서는 인문학(71건, 49.0%), 예술체육학(28건, 19.3%), 사회과학(20건, 13.8%), 복합학(16건, 11.0%) 순이었다. 인문학 분야의 논문이 전체 생산량의 절반을 차지하고 있는 것으로 나타났다. 그러나 논문 수 대비 평균 인용 수를 고려하면 사회과학 분야의 파급력이 높은 것을 확인할 수 있었다. 전체 논문 중 인용 수가 가장 높은 김수철, 강정수(2013)와 최순옥, 최성인, 이재현(2020)의 연구가 모두 신문방송학 분야 저널 투고 논문으로, 사회과학에 속해있었다.

<표 1> Moritz(1995)의 밈 분류체계와 수정 적용

명칭	설명	수정 적용	
L-meme	언어적 상호작용에 근거한 구문적, 문법적, 의미적 요소	L-meme	복수 밈은 합성 표현
V-meme	2~3차원의 시각적 표현물이 통합적으로 반영된 대상물	V-meme	
M-meme	청각적 감각에 의거한 대상물이며, L-meme이나 V-meme으로 충분히 설명될 수 없을 경우의 대상물	M-meme	
B-meme	문화적 개체들을 통합한 자극과 반응 단위가 포함된 대상물	미적용	
C-meme	L, V, M 또는 B-meme을 통합한 관념적 의미의 밈 복합체	관념적 밈 한정 적용	



〈그림 3〉 밈 연구 주제분야별 빈도분석

〈표 2〉 밈 연구 주제분야별 빈도분석

주제분야	인용수	저널수	논문수	평균 인용수
인문학	208(43.7%)	58(50.9%)	71(49.0%)	2.9
복합학	56(11.8%)	12(10.5%)	16(11.0%)	3.5
자연과학	5(1.1%)	5(4.4%)	5(3.4%)	1.0
사회과학	122(25.6%)	19(16.7%)	20(13.8%)	6.1
예술체육학	81(17.0%)	17(14.9%)	28(19.3%)	2.9
공학	4(0.8%)	2(1.8%)	4(2.8%)	1.0
의약학	0(0.0%)	1(0.9%)	1(0.7%)	0.0
총계	476(100%)	114(100%)	145(100%)	3.3

논문을 2건 이상 생산한 저자는 다음 〈표 3〉과 같다.

145건의 논문에 대해 식별된 164명의 저자들 중, 13%에 해당하는 21명의 저자들이 2건 이상의 생산성을 가진 것으로 나타났다. 이 중 가장 높은 생산성은 장대익과 신중천으로, 논문의 투고 영역이 특정한 주제분류군에 포함되지 않고 다양하였다. 장대익은 인문학 분야의 저널이나 복합학 분야의 저널에 고루 투고하였고, 신중천은 복합학 분야의 저널이나 예술체육학 분야의 저널에 투고하고 있었다. 공통적으로 두 연구

자 모두 이론연구를 주축으로 하고 있었으며, 인용지수도 비교적 상위군에 속하고 있었다. 대표적으로 장대익의 경우 Dennett의 지향계 이론을 접목시켜 밈을 생물학의 유비 논증의 결과물이 아닌 일반 이론으로 개념화하고자 하고 있으며(장대익, 2008; 2014) 신중천은 신경학적 개념을 토대로 밈의 정보적 특성을 논증하고 미학과의 연관성에서 밈을 과학적으로 해석하고자 하는 문화융복합적 연구가 있다(신중천, 2020; 2021).

아직 인용수가 포착되지 않은 6명의 학자들

〈표 3〉 밈 연구논문 2건 이상 생산 연구자

저자	투고분야	논문	인용	평균 인용	평균 투고연도	저자	투고분야	논문	인용	평균 인용	평균 투고연도
장대익	다분야	5	57	11.4	2010.8	김윤경	다분야	2	5	2.5	2021.5
신종천	다분야	5	10	2.0	2019.4	김성원	인문학	2	4	2.0	2009.0
송성희	인문학	4	10	2.5	2015.3	윤준성	다분야	2	4	2.0	2017.0
윤 일	예술체육학	3	11	3.7	2009.7	문정필	사회과학	2	3	1.5	2020.5
양완석	공 학	3	0	0	2020.3	지영은	인문학	2	3	1.5	2021.0
박장순	인문학	2	14	7.0	2013.0	서유진	공 학	2	0	0	2020.0
박치완	인문학	2	11	5.5	2015.5	유 철	인문학	2	0	0	2021.0
박일준	인문학	2	9	4.5	2008.5	김정훈	다분야	2	0	0	2022.0
신재식	인문학	2	9	4.5	2008.5	박상권	예술체육학	2	0	0	2022.0
안성조	사회과학	2	7	3.5	2014.5	양미애	인문학	2	0	0	2022.5
서명석	사회과학	2	6	3.0	2013.5						

은 모두 평균 투고연도가 2020년 이후인 학자들로, 이들의 연구에 대한 파급력은 차후의 후속연구를 통해 보완되어야 할 것으로 보인다. 2건 이상 논문을 쓴 연구자 중 9명이 인문학 분야의 저널에 논문을 투고하고 있었고, 그 다음으로 분야를 가리지 않는 다분야 투고 연구자가 5명, 사회과학 분야 저널 투고 연구자가 3명, 예술체육학과 공학 분야 저널 투고 연구자가 각 2명이었다. 밈 연구에 대한 관심이 인문학 분야를 주축으로 지속적으로 이루어져오고 있음을 방증하고 있다.

4.1.2 저자키워드 동시출현빈도 분석

145건의 논문에서 2회 이상 출현한 저자키워드 75개에 대해 동시출현빈도 분석을 통해 노드 단위로는 빈도, 연결중심성, 매개중심성을 파악하고, 네트워크 단위로는 VOS clustering을 통해 연구 주제영역을 파악하였다. 빈도는 얼마나 많은 논문에서 해당 저자키워드를 채택하였는지, 연결중심성은 해당 키워드가 다른 키

워드와 얼마나 같이 연구되었는지, 매개중심성은 해당 키워드가 각 연구주제분야를 이해하는데 얼마나 도움을 주는지를 파악하기 위함이다. 먼저, 노드 단위의 지표 분석을 통해 각 지표별 상위 10위 지표를 선정한 결과는 다음 〈표 4〉와 같다.

빈도, 연결중심성, 매개중심성 등 3가지 지표 모두에서 상위 10위권에 포함된 키워드는 social media(소셜 미디어), mz generation(MZ세대), memplex(밈 복합체), language meme(언어 밈) 등 4개 키워드이다. social media(소셜 미디어)는 밈의 유통 조건의 측면에서 중요하다. 인터넷이 개념상으로 광범위한 환경을 상징하고 있다면, 소셜 미디어는 2010년을 전후로 밈이 유통되고 있는 구체적인 조건으로서 제시되고 있기 때문이다. mz generation(MZ세대) 또한 해당 소셜 미디어와 밈을 활발하게 소비하는 특수한 청년 세대를 표현하는 지칭으로 등장하고 있다. memplex(밈 복합체)는 밈이 생존을 위해 여러 방식의 밈과 결합하여 존재할

〈표 4〉 밈 연구 저자키워드 동시출현빈도 네트워크 노드 단위 지표 분석

노드명	빈도		연결중심성		매개중심성	
	값	순위	값	순위	값	순위
social media	8	1	11	1	0.2728	1
selfish gene	8	1	8	2	0.0691	13
richard dawkins	7	3	7	6	0.0103	30
participatory culture	6	4	8	2	0.0847	12
evolution	6	4	7	6	0.0555	14
memetic	6	4	6	11	0.1058	10
youtube	5	7	8	2	0.0875	11
neologism	5	7	6	11	0.1286	7
korean wave	5	7	6	11	0.0358	20
mz generation	4	10	7	6	0.1737	3
memeplex	4	10	7	6	0.1646	4
language meme	4	10	7	6	0.1244	8
parody	4	10	5	25	0.0338	21
imitation	4	10	4	28	0.0473	15
gangnam style	3	15	8	2	0.2057	2
covid19	3	15	2	45	0.1425	6
new media	2	29	5	25	0.1089	9
cultural evolution	2	29	4	28	0.1610	5

수 있다는 개념적인 특성을 반영하며, 어떠한 밈이 생존하는가의 조건을 검토하는 데에 있어 중요하다. 특징적인 것은 language meme(언어 밈)인데, 언어학 분야에서의 밈 연구가 활성화되어 L-meme이 C-meme에 이어 밈으로 가장 많이 제시 및 분석된 우리나라의 연구 경향이 반영된 것으로 보인다.

연결중심성이 높다는 것은 다양한 키워드와 연결관계가 있다는 것이고, 동시출현빈도 분석에서 연결관계는 함께 연구되었음을 의미한다. 3개 지표 모두 상위권이었던 지표를 제외하고 연결중심성이 높은 키워드는 selfish gene(이기적 유전자), participatory culture(참여문화), youtube(유튜브), gangnam style(강남스타일) 등이었다. Dawkins가 밈을 개념화했던 저

자인 selfish gene은 밈을 재해석하고 이론화하기 위하여 여러 개념과 접목되어 해석되었다. 이 점은 후술될 클러스터링 분석에서 구체적으로 밝혀질 것이다. 그 외에 youtube와 gangnam style은 한류와 K-Pop의 부흥과 이를 촉발시킨 플랫폼 및 매체이다. participatory culture는 밈이 가지고 있는 사회문화적 특성을 설명하는 개념으로, 밈이 독자적인 문화사회학적 연구 분야로 확립되어가는 과정에서 제시되어 왔다.

한편 매개중심성은 노드 쌍 간의 최단 경로에서 해당 노드가 포함된 경로의 비율을 해당 노드 외 노드들의 최단 연결거리로 나눈 값이다. 동시출현빈도 분석에서 매개중심성은 서로 접점이 없는 저자키워드 각각과 함께 출현함으

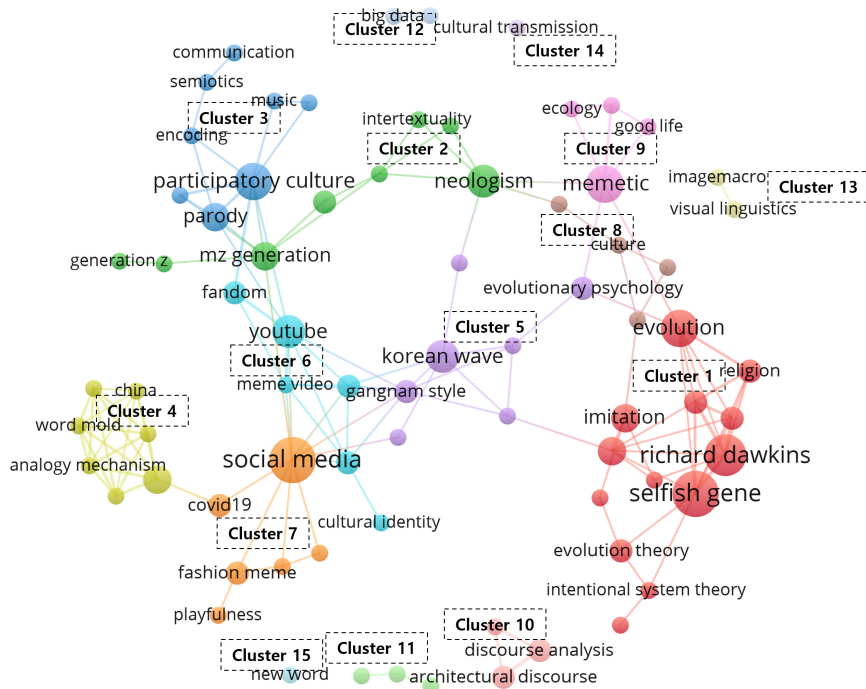
로써 서로 관련성이 약한 저자키워드들을 연결해주는 주제가 무엇인지를 밝혀준다. 3개 지표 모두 상위권이었던 지표를 제외하고 매개중심성이 높은 키워드는 gangnam style, cultural evolution(문화적 진화), covid19(코로나바이러스), neologism(신조어) 등이었다. 앞서 연결중심성에서도 중요하게 등장했던 gangnam style 외에 유전자의 자연선택 방식인 진화 개념을 밈의 매커니즘으로 도입하는 개념인 cultural evolution, 전 지구적으로 영향을 미친 환경 변화인 covid19와 L-meme이 강조되는 우리나라 연구의 특성을 반영한 neologism이 포함되어 있었다.

보다 구체적으로 저자키워드를 통한 유관 주제 도출을 위해 VOSviewer 1.6.19를 통해 VOS

Clustering을 실시하였다. 해당 클러스터링이 반영된 결과는 <그림 4>와 같다.

총 15개의 클러스터가 도출되었으며 이 중 6개가 주요 네트워크에 연결되지 않은 고립 네트워크에 해당했다. 이들 클러스터를 구성하고 있는 노드별로 도출해낸 주제분야는 다음 <표 5>와 같다.

생물학적 기반의 밈 이론화(1), 문화사회학적 연구의 밈 적용(2, 3), 특정 문화권에서의 밈 적용(5, 6, 8), 언어학 관련 이해(4, 13, 15), 패션·문학·한옥건축에서의 개념 해석을 위한 밈 적용(7, 9, 10), 그 외 문화적 요소 이해(11, 14)나 소셜 네트워크 데이터의 분석 단위를 밈으로 해석하는 연구(12) 등으로 나눌 수 있었다.



<그림 4> 밈 연구 저자키워드 동시출현빈도 네트워크(2회 이상 출현)

〈표 5〉 밈 연구 저자키워드 동시출현빈도 네트워크 클러스터링(2회 이상 출현)

클러스터	노드명	키워드 출현연도 평균	주제분야
1	evolution, evolution theory, evolutionary biology, god delusion, imitation, intelligent design, intentional system theory, memplex, religion, replicator, richard dawkins, selfish gene, whitehead	2012.7	생물학적 개념 기반의 밈 이론화
2	enjoyment method, generation z, intertextuality, meme phenomenon, mz generation, neologism, new media, transformation	2020.8	문화사회학적 연구의 밈 적용 (1)
3	communication, encoding, music, pansori, parody, participatory culture, semiotics, webtoon	2019.5	문화사회학적 연구의 밈 적용 (2)
4	analogy mechanism, china, conceptual metaphor, conceptual metonymy, internet buzzword, language meme, word mold	2020.8	언어학 기반 밈 연구 (1)
5	cultural evolution, digital culture, evolutionary psychology, gangnam style, korean wave, mirror neuron, southeast asia	2015.6	특정 문화권 밈 사례 - 한류 (1)
6	cultural identity, fandom, hallyu, kpop, meme video, youtube	2016.7	특정 문화권 밈 사례 - 한류 (2)
7	covid19, fashion meme, play culture, playfulness, social media, tiktok	2021.1	패션 밈의 전파와 공유
8	culture, desire, happiness, russia	2013.3	특정 문화권 밈 사례
9	ecology, good life, literary ecology, memetic	2014.4	문학에의 밈학 적용
10*	architectural discourse, discourse analysis, korean contemporary architecture	2020.4	한옥 건축 분석에서 밈 개념 도입
11*	cultural gene, street dance, transmission	2020.8	문화 요소들에 대한 이해 (1)
12*	big data, computational social science	2019.0	밈으로서의 소셜 네트워크 데이터
13*	imagemacro, visual linguistics	2021.0	시각언어학 기반 밈 연구
14*	cultural transmission	2015.5	문화 요소들에 대한 이해 (2)
15*	new word	2021.5	언어학 기반 밈 연구 (2)

* 고립 네트워크

이 중 주목할 클러스터는 밈 개념의 전통적 이론 연구로 파악할 수 있는 클러스터 1과 문화사회학적 개념과 밈을 연결시키는 이론화 작업인 클러스터 2와 3이다. 클러스터 1은 생물학적 개념들(evolution, evolutionary biology)과 해당 개념들을 설명하기 위해 Dawkins가 제시했던 개념들(imitation, memplex, replicator)에 대한 비교, 이들을 개선 및 발전시키기 위한 외부 개념이나 학자(intentional system theory, whitehead) 등 이론의 내적 구조를 분석하기 위한 개념어들이 함께 연결되어 있었다. 특히 religion(종교)은 Dawkins가 밈복합체를 설명

하기 위해 도입한 비유로서, 종교학 관련 연구에서도 중요한 분석 대상이었다.

한편 클러스터 2와 3은 밈의 특성과 밈을 생산시키는 조건들(intertextuality, mz generation, new media 등(이상 클러스터 2))과 사회학에서 다루는 주요 개념들(communication, semiotics, participatory culture(이상 클러스터 3))을 다룬다. 특히 이들 클러스터의 논문군은 특정한 세대를 지칭하여 밈의 주된 생산·소비자로 인식하거나, 패러디와 웹툰, 참여문화 등 현대 사회에서 나타나는 문화 소비 양상들을 밈과 결부하여 해석하고 있다.

이 외에 특정 문화권, 특히 국내 연구에서 한류를 다루며 한류를 불러일으켰던 콘텐츠를 밈으로 상정하여 분석하는 경우가 클러스터 5와 6, 8에서 나타난다. 대표적으로 클러스터 5의 gangnam style(강남스타일)은 해당 콘텐츠의 밈으로서의 생산력이나 과급력을 분석하고 있었다. 이들은 K-Pop이나 유튜브 매체를 둘러싼 팬덤 활동을 추적하면서 활동 추적의 대상을 밈 단위로 개념화시켰다. 이 경우 원본 콘텐츠 자체를 밈으로 이해하는 경우와, 원본 콘텐츠로부터 파생된 리액션·커버·팬캠 등을 밈으로 이해하는 경우 등 연구자마다의 개념 정의가 비교적 상이하다.

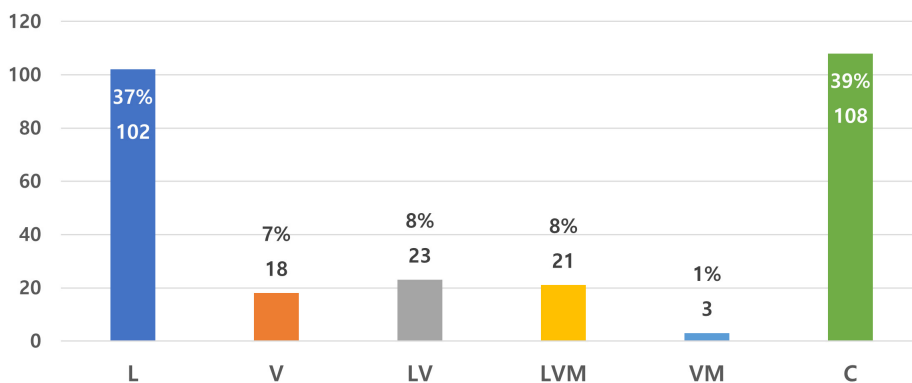
주요 클러스터의 키워드 출현연도 평균을 보면 국내 밈 연구의 관심사와 경향성 발달이 명확해진다. 첫째, 평균 출현연도가 가장 빠른 것은 클러스터 1로, Dawkins의 개념을 해석 및 응용 적용하는 전통적 이론 연구(2012.7년)이다. 둘째, 이후 2013년~2016년에는 한류를 중심으로 한 특정 문화권에서의 밈 연구가 이루어져왔다(클러스터 8(2013.3년), 클러스터 5(2015.6년), 클러스터 6(2016.7년)). 2012년 강남스타일의

홍행과 K-Pop의 확산을 주축으로 사례 해석을 위해 접목되어왔기 때문이다. 셋째, 국내 밈 연구가 본격적으로 문화사회학적 개념과 결부되어 밈이 일반론적으로 연구되기 시작한 것은 2019년 전후로, 언어학 기반과 문화적 요소들에 대한 연구도 이 시기에 중점적으로 이루어져왔다. 이 시기에는 밈의 개념 정립과 사례를 설명하기 위한 밈 개념의 간접적 도입을 넘어서서 밈 자체를 연구의 대상으로 삼는 연구들(클러스터 3(2019.5년), 클러스터 2(2020.8년), 클러스터 4(2020.8년), 클러스터 13(2021년), 클러스터 15(2021.5년) 등)이 진행되고 있다.

4.2 밈 실례 분석

145건의 분석 대상 논문 중 밈 실례를 제시하고 있는 논문 73건에서 도출된 밈 275건의 유형별 빈도분석 결과는 다음 <그림 5> 및 <표 6>과 같다.

L-meme, V-meme, LV-meme, LVM-meme, VM-meme, C-meme 등 6가지 유형이 도출되었고, C-meme이 108개(39%), L-meme이 102개



<그림 5> 밈 실례 빈도분석(275개)

〈표 6〉 밈 실례 빈도분석(275개)

밈 유형	L-meme	V-meme	LV-meme	LVM-meme	VM-meme	C-meme	총계
계	102	18	23	21	3	108	275
백분율	37%	7%	8%	8%	1%	39%	100%

(37%), LV-meme이 23개(8%), LVM-meme이 21개(8%), V-meme이 18개(7%), VM-meme이 3개(1%) 순으로 나타났다.

국외 선행연구에서 주로 밈의 다중양식성을 강조하며 이미지 매크로와 같은 LV-meme이 보편적으로 확산되었음을 강조했던 것(Procházka, 2014)과 달리, 국내 밈 연구에서는 L-meme이 중점적으로 다루지고 있었다. 언어학 분야에서 밈을 신조어와 비교하거나 밈을 독자적인 언어 현상으로 분석하는 경우 밈으로 제시된 실례의 수가 많았기 때문이다(김도남, 2018; 박광길, 2020; 서혜진, 2023; 장경현, 2023; 정성미, 2020). 또한 C-meme과 V-meme, VM-meme을 제외하면 다른 유형 모두 언어적 함의를 포함하는 다중양식 밈인 LV-meme과 LVM-meme이었다 이 들까지 포함하면 275개 밈 중 146개(53%)에 해당하는 밈에서 언어적 특성이 드러난다. 이는 다른 양식으로 구성된 밈일지라도 특정한 지칭을 갖게 되기 때문에 밈에서 텍스트의 영향력을 배제할 수 없다는 선행연구의 분석을 반영하고 있다(박광길, 2020, 17).

73건 논문에서 도출된 밈 275개를 유형에 맞춰 분류한 결과는 다음 〈표 7〉과 같다.

L-meme은 특정한 대상이나 현상을 지칭하는 표현(물음표 살인마, 도민맨, 자라니족, 키라니, 배달거지, 워라밸...), 또는 특정한 게시물이나 콘텐츠, 인터뷰, 상황에서 나오는 구문(그런데 그것이 실제로 일어났습니다, 라떼는 말

이야, 미안하다 이거 보여주려고(후략), 그런데 짜잔! 절대란 건 없군요, 답답하면 니들이 뛰든가, 노잼의 도시 대전에 놀러온다는데 어떡하지...)가 주된 유형으로 나타나며 상호텍스트성을 반영한 밈들이 주로 등장했다.

C-meme은 밈 개념을 특정한 학술적 개념 또는 관념에 연결지어 해석하기 때문에 큰 범주에서는 이론연구에 해당하는 관점에서 밈의 개념을 응용하고 있는 경우가 많았다. 건축학 분야에서 공간 형식을 밈으로 인식하거나(골목 공간, 건축 평면, 건축 입면...), 한국의 문화적 관습을 개념화하기 위해 밈 개념을 적용시키는 경우(정, 자연스러움, 공동체, 어울림, 해학, 흥...)가 나타났다. 또 춘향전, 홍길동(동에 번쩍 서에 번쩍), 강아지똥 등 문학이나 그림책 자체, 로미오와 줄리엣에서 줄리엣의 발코니나 편지 같은 문학적 장치 등 관련하여 원용되는 대사들이 밈으로 설명되고 있었다.

그 외 V-meme에는 패션 및 디자인 분야에서의 특징적 형상을 나타내기 위한 표현으로 밈이 사용되고 있었고, LV-meme은 선행연구에서 설명된 이미지 매크로 형식의 밈들이 나타났다. LVM-meme은 뮤직비디오 그 자체를 일컬어 해당 노래의 가사, 춤 동작 등이 복합적으로 재생산되는 양상(강남스타일, 사쿠란보, 짱...) 특정 영상 콘텐츠(영화, 애니메이션 등)의 일부가 발췌(곽철용 묻고 더블로 가, 안녕히 계세요 여러분! 저는(후략)...)되는 경우들이

〈표 7〉 밈 실례 유형별 분류

유형(갯수)	밈 명칭
L-meme (102개)	“미국의 경제 기반이 생각보다 튼튼하다”; Lipstick on a pig; UBD; x강스족; 가심비; 가잰비; 갑분싸; 개꿀잰몰카; 거기에 그들은 없다; ㄸ유에스비; 국평오; 그들은 바로 아이들이다; 그런데 그것이 실제로 일어났습니다; 그런데 짜잔! 절대란 건 없군요; 그럴싸; 깐부; 나그니치; 나나랜드; 나나랜드; 나심비; 냅져; 네다칭; 냅무새; 냅병; 노 교과총; 노 급식 존; 노 시니어 존; 노노포미족; 노잡의 도시 대전에 놀러온다는데 어떡하지; 뇌절; 누가 도장 문을 열었는가; 답답하면 니들이 뛰든가; 땡땡이; 도민랜; 동에 반쩍 서에 반쩍; 뒷계정; 라떼는 말이야; 랜선 ** (놀이, 문화, 생파, 여행족, 운동, 음악회, 초대장, 축하...); 러라벨; 레게노; 마스크 없무새; 마이싸이더; 머라벨; 머퀴!; 모든 글쓰기는 번역이다; 모히토 가서 물디브 한 잔; 무브병; 물음표 살인마; 미국 대통령 후보들의 경제 관련 언급; 미닝아웃; 미안하다 이거 보여주려고 어그로 끝었다/가슴이 웅장해진다; 배달 거지; 비대면 ** (강의, 시험...); 사람 영악한 거는 범보다 무섭다; 시주는 속여도 팔자는 못 속여; 살코기 세대; 셀럽병; 셀피의 법칙; 스티라벨; 스티스 자라니족; 싫존주의; 알테니스킵; 어퍼웨어; 업친아; 영웅 호걸은?; 온라인 ** (개학, 노인정, 뷰잉 룬, 실버타운, 탑골공원...); 올테크; 워라벨 세대; ㄸ삼푸 삼; 응 폭락 더해봐 XX아. 자살하면 그만이야; 이 차는 이제 제 겁니다; 인스타워시하다; 인싸 ** (실버, 렉, 용어, 텀...); 일탈계; 자강두천; 자라니족; 자혜계; 장식은 최악이다-아돌프 로스; 제발 한국인이면 맨유 응원합시다; 종반; 줍족탄; 중싸; 진인 조은산의 시무 7조; 짬에서 나오는 바이브; 짬짬짬 살인마; 차도남; 초인싸; 총공깁; 친절한 사람들; 키크라니; 팬티 코당; 편x족; 폰라니; 폰은정; 핵야싸; 핵인싸; 현시창; 형태는 기능을 따른다; 헤지; 혼x족; 홀로족; 휘소가치
V-meme (18개)	balenciaga ikea bag; blaenciaga platform crocs; Cattelan의 Comedian; grumpy cat; gucci slipper; Microbes by Kandinsky; success kid; Ulman의 Excellences & Perfections; 개구리 페페; 궁예; 리한나 으프라이스 룬; 베트멍; 손가락 하트; 정치인 셔츠; 제니퍼 로페즈 베르사체 드레스; 코카콜라 보틀 디자인; 털난 가슴 수영복; 포르쉐의 유선형 디자인
LV-meme (23개)	lol cats; 고이즈미 신지 핀클색좌; 국민 여러분 안심하십시오; 김양수 생활의 참견; 대국민 담화 패러디짤; 런승만; 류기운 문정후 교수; 박태준 외모지상주의; 삼촌 이런 영웅은 싫어; 선천적 열간이들 로스트; 어서 와, 슈퍼스타 K는 처음이지?; 연애혁명; 열립교회 단합; 영파가 평범한 8반; 우리 식당 정상영업합니다; 우리형; 이말년 이말년서유기; 인간이 다섯 명이나 모이면 말야 반드시 한 명 쓰레기가 있다; 전선욱 프리드로우; 조삼모사 시리즈; 조석 마음의 소리; 한경철 스피릿핑거스; 형이 왜 거기서 나와?
LVM-meme (21개)	강남스타일; 거침없이 하이킥 애교 문화; 광철용 묻고 더블로 가; 김두한 사팔라; 김영철 년 누구나; 내가 고자라니; 덕분에 챌린지; 마카레나; 무대를 완전히 뒤집어놓으셨다; 무야호; 범 내려온다; 비의 깡 뮤직비디오; 뽀빠눔; 사쿠란보; 소녀시대 지; 아무노래 챌린지; 안녕히 계세요 여러분! 전 이제 이 세상의 모든 굴레와 속박을 벗어 던지고 제 행복을 찾아 떠납니다!; 영한테? 완전 MZ인데요!; 윈더걸스 텔미; 이병헌 아 안 돼; 칼리 레이 잭슨의 콜미메이비
VM-meme (3개)	TT 포즈, 관짝소년단, 제로투 댄스
C-meme (108개)	Decon; GFP Bunny; K-Pop; 강이지똥; 개성론; 건축 세부; 건축 입면; 건축 평면; 건축의 5원칙; 고전문학; 골목 공간; 공간 조화; 공동체; 공동체의식 복권; 관광 기능; 교육; 군취가무; 금기음식으로서의 돼지; 끈기; 남녀노소; 노인공경; 대사; 도덕; 도로망 체계; 도미노 시스템; 등가; 디바 출정; 머스크; 메르켈; 명심보감; 미남미녀 배우; 미니멀리즘; 민족 문화; 밀크티동맹; 반 고흐; 반상구별; 발전된 경제; 발효/곰삭음; 배색; 번역 불가능성; 법률 서적; 봉정사; 부계혈통주의; 부캐; 비 오는 날; 사계절; 사회적 리얼리즘; 살아있어; 생산 기능; 생활 기능; 술이의 추석 이야기; 순수; 순애보; 스트릿 댄스; 식용견; 신 멜로드라마; 신세대 코미디; 심심해서 그랬어; 아름다운 화면; 어울림; 에세이 영화; 역동성; 역사 문화; 연일음주가무; 영화언어의 자각; 예의; 오륜; 오소리네 집 꽃밭; 우리 순이 어디 가니; 음양의 이차; 의(義); 이국적 정취; 인과응보; 자연스러움; 자연스런 연기; 정; 조폭영화; 종교 문화; 주야무휴; 줄리엣의 발코니나 편지; 중국어 학습 번역; 지역 또는 의역; 진실; 챌린지; 초록은 동색; 춘향전; 출발-도착; 커버; 코로나19; 통도사; 패션; 팬트하우스 주단태; 평면성 현상; 포르노; 포스트 모더니즘; 퓨리즘; 프레드릭; 학술; 학습 패턴; 한국 노래; 한류; 한푸 스트리트 스타일; 해학; 홍길동; 화목; 효(孝); 흥; 흥부전의 놀부

함께 나타났다. LVM-meme의 경우 해당 장면이 짧은 동영상의 형태로 재생산되는 경우도 있었지만, 캡처된 이미지에 대사를 덧붙인 이미지 매크로의 형태로 응용(LV-meme)되거나 대사(L-meme)만으로, 혹은 해당 배우의 이미지(V-meme)만으로 활용되는 등 특정 양식별로 쪼개어서 활용되는 양상도 보인다.

275개의 밈 중 2건 이상의 논문에서 출현한 밈은 31개로 전체의 11%에 해당했다. 2회 이상 출현한 밈의 유형과 명단은 다음 <표 8>과 같다.

3건의 논문에서 출현한 L-meme의 ‘장식은 죄악이다(후략)’, ‘형태는 기능을 따른다’와 C-meme의 (2)로 묶인 ‘건축의 5원칙’, ‘도미노 시스템’, ‘미니멀리즘’, ‘퓨리즘’은 특정한 연구자들이 해당 분야에서 지속적으로 연구를 수행한 결과물이었다(양완석, 2021; 양완석, 서유진, 2020a; 2020b). 마찬가지로 C-meme에서 (1)에 해당하는 키워드들은 공통적으로 2012년 한국학진흥원의 한국인다운 문화유전자 설문조사의 결과를 원용하고 있어서, 해당 설문조사의 결과로 제시된 10개의 밈이 도출되었다(박정순, 2021;

박치완, 2014; 지양미, 2017).

그 외에 2건 이상 출현한 밈 중 특징적인 것은 한류와 K-Pop 관련 키워드이다. 5건 출현한 강남스타일과 2건 출현한 C-meme 3개(K-Pop; 커버; 한류)는 모두 2012년 전후의 한류 현상을 연구 대상으로 삼고 있다. 한편 2건의 논문에서 출현한 LVM-meme인 이날치의 <범 내려온다>나 3건의 논문에서 출현한 비의 <깡> 뮤직비디오는 강남스타일과 같이 국내 콘텐츠에 해당한다. 하지만 강남스타일처럼 전 세계적인 유행의 관점에서 해석되는 것이 아니라, 국내에서 전통문화가 어떻게 재해석되어 새로운 세대로 녹아드는지(범 내려온다)나 참여문화 관점에서 어떻게 콘텐츠가 유머의 소재로 소비되는지(비의 깡 뮤직비디오) 등의 관점으로 접근하고 있다.

5. 결론

이 연구는 디지털 혁명으로 인해 변화한 정보 환경에서 리터러시 교육을 위한 정보자원이

<표 8> 논문 2건 이상 출현 밈(31개)

밈 유형	논문 2건 출현	논문 3건 출현	논문 5건 출현
L-meme	미안하다 이거 보여주려고 어그로 끝났다/가슴이 웅장해진다(1개)	장식은 죄악이다 아돌프 로스; 형태는 기능을 따른다(2개)	0
V-meme	Cattelan의 Comedian: 궁예(2개)	개구리 페페(1개)	0
LV-meme	조석 마음의 소리(1개)	0	0
LVM-meme	내가 고자라니; 범 내려온다(2개)	비의 깡 뮤직비디오; 김두한 사팔라; 광철용 묻고 더블로 가(3개)	강남스타일(1개)
VM-meme	관짝소년단(1개)	0	0
C-meme	K-Pop: 커버; 한류(3개)	(1) 공동체; 끈기; 발효/곰삭음; 어울림; 역동성; 예의; 자연스러움; 정; 해학; 흥 (2) 건축의 5원칙; 도미노 시스템; 미니멀리즘; 퓨리즘(총 14개)	0

로 밈을 개념화하기 위한 시론적 연구이다. 밈은 생물학의 자기복제자 논리를 문화 단위에 적용시킨 정보적 대상으로, 인터넷 환경의 보편화와 더불어 급속도로 확산된 개념이다. 이 연구는 국내 밈 연구를 대상으로 다음과 같은 2가지 연구문제를 소명하여 밈의 맥락과 실재를 파악하고자 하였다. 2개 연구문제에 대한 소명 결과는 다음과 같다.

- [연구문제 1] '밈'은 어떠한 주제들과 함께 연구되는가?

밈은 인문학, 사회과학, 복합학, 예술체육학 분야에서 주로 연구되고 있으며, 그 중에서도 인문학 분야에서 집중적으로 연구되고 있다. 인문학 분야를 제외한다면 논문 과급력이 뛰어난 분야는 사회과학 분야이다. 구체적인 유관 주제를 파악하기 위하여 2회 이상 출현한 저자 키워드 75개를 대상으로 동시출현빈도 분석을 실시하였다. 그 결과 social media(소셜미디어, 빈도 1위, 연결중심성 1위, 매개중심성 1위), mz generation(MZ세대, 빈도 10위, 연결중심성 6위, 매개중심성 3위), memeplex(밈 복합체, 빈도 10위, 연결중심성 6위, 매개중심성 4위), language meme(언어 밈, 빈도 10위, 연결중심성 6위, 매개중심성 8위)가 주요 연구 키워드로 나타났다.

클러스터링 분석을 통해서 시기별로 주요한 3가지의 밈 연구분야를 도출해낼 수 있었다. 첫째, 밈의 이론적 분석이다. 생물학적 관점에서 간단한 유비 논증에 그쳤던 Dawkins의 밈 개념을 정당화하고 발전시키기 위한 철학적 논증이 평균 2012.7년 전후 국내 밈 연구 초기의 연

구분이었다. 둘째, 한류 및 특정 문화권과 결부된 밈 개념의 도입이다. 2012년 강남스타일의 전세계적 흥행과 K-Pop 활성화로 인해 해당 한류 콘텐츠 확산을 설명하기 위해 밈 개념을 도입하는 연구들이 평균 2015.6년, 2016.7년 등 2010년대 중순을 전후로 하여 주로 이루어졌다. 셋째, 문화사회학의 영역에 밈 개념의 실체화와 편입을 진행하는 과정이다. 참여문화, MZ세대, 상호텍스트성 등 국내 문화 연구에서 주요 쟁점이 되는 키워드와 밈 개념을 함께 연구하며 밈이 문화사회학의 일반론으로 편입되기 시작한 시점으로 평균 2019.5년, 2020.8년을 전후로 진행되고 있다. 이 시점에서 밈은 다른 현상을 설명하는 부수적 개념이 아니라, 그 자체가 문화사회학의 주요 연구주제로 등장하기 시작하였다.

- [연구문제 2] 어떠한 것들이 '밈'으로 포착되어 연구되는가?

밈은 생물학적 자기복제자 개념과 생존 조건을 공유하는 문화 개념이기 때문에 밈의 형식과 양상은 어떠한 관념에서부터 특정한 콘텐츠까지를 포괄하며, 다중양식적인 특성을 가지고 있다. 이 연구는 실재로서의 밈을 파악하기 위해 Moritz(1995)의 연구를 토대로 국내 밈 연구 중 이론연구와 외국어 논문을 제외한 논문 73건의 논문에 언급된 밈 275개를 분류하였다. 그 결과 관념적 대상으로의 밈을 다루고 있는 연구를 제외하면 주로 언어적 특성을 가진 대상이 밈으로 포착되고 있음을 파악하였다. L-meme(102건, 37%) 이외에도 다중양식인 LV-meme(23건, 8%), LVM-meme(21건, 8%)에서도 언어적

특성이 포착되었다. 이 점은 국외 연구에서 가장 대표적인 밈 유형으로 LV-meme(이미지 매크로 등)를 제시했던 것과는 상이한 결과이다. 동시출현빈도 네트워크의 노드 단위 지표에서도 language meme(언어 밈, 빈도 10위, 연결중심성 6위, 매개중심성 8위)가 등장했다.

그러나 텍스트와의 연관성이 밈의 실체를 포착하기 위한 토대가 되어야 한다는 것이지, 반드시 밈이 언어 밈만을 중심으로 포착되어야 한다는 의미는 아니다. 다중양식적 특성을 가진 밈의 경우 다중양식성을 가진 자체로 소비될 뿐만 아니라 각각의 양식으로 쪼개어져 소비되기도 한다. 예컨대 LVM-meme에 해당하는 이날치의 〈범 내려온다〉의 경우, 해당 음악을 토대로 안무를 담당했던 앰비규어스 컴퍼니의 독특한 패션 양식과 춤, 노래 가사가 가진 전통문화적 언어 특성, 창작음악으로서의 고유한 특성 등이 별개의 밈으로 전파될 수 있다. 밈의 파급력과 재생산력에 개입하는 변수들을 분석하기 위해서는 LVM-meme이나 LV-meme 등 다중양식에 기반을 둔 밈 단위의 연구가 중요하다.

이 연구의 한계점은 다음과 같다. 국내 연구만을 대상으로 하였기 때문에 국외 밈 연구는 분석 대상에 포함되지 않았다. 또한 논문에서 밈 사례 275개를 도출하고 분류하는 연구문제 2의 소명을 위해서 연구 동향을 분석한 145건 논문 전체를 대상으로 삼지 않고 73건의 논문만을 대상으로 삼았다. 단, 논문 145건은 체계적 문헌고찰을 위한 문헌 선정 절차인 PRISMA를 준용하여 도출되었기 때문에 연구문제 1의 소명을 위한 연구 동향 분석에는 145건의 논문 전체를 포함해야 했다. 더불어 연구문제 2의 특성상 밈의 구체적인 사례를 제시한 논문들만이

포함되었기 때문에 국내 밈 연구 145건 중 대상 논문을 별도로 추출하는 과정이 필수적이었다. 다만, 연구자가 사례로 제시된 밈을 추적·평가·해석이 가능할 수 있도록 논문 작성 언어를 일부 언어(한국어)에만 국한하여 추출한 점이 이 연구의 한계점이며, 향후 국외 밈 연구와의 비교 등 후속연구를 통해 보완될 필요가 있다.

또한 밈 실례 분석 과정이 연구자의 판단에 근거하여 수행되었기 때문에 밈 275개별 생성 맥락과 유통 양상에 대한 이해의 오류 가능성이 있다. 이 연구는 ‘밈’이라고 지칭될 수 있는 실재를 가시화시키고 그 전모를 파악하고자 하는 시론적 연구에 해당하므로, 밈 개념 및 해석 오류 가능성은 다양한 방식의 밈 수집과 분석 등을 목적인 후속연구를 통해서 보완 및 수정되어야 한다.

이 연구에서는 밈이 다양한 실재로 포착되며, 포착되는 연구 맥락이 어떻게 전개되어왔는지 양상을 검토하였다. 결과를 요약하면 다음과 같다. 밈을 정보자원으로 식별해내고 실체화시키기 위해서는 언어적 특성을 토대로 문화사회학적 맥락을 반영한 고유 개념화 작업을 진행해야 한다. 특히 최근 밈 연구는 특정한 현상이나 다른 개념의 해석을 위해 밈 개념을 간접적으로 도입하는 것이 아니라 밈 자체를 핵심 개념으로 탐구하고 있다. 이러한 경향은 리터러시 교육 측면에서 중요하다. 다른 파생 리터러시(디지털 리터러시, 미디어 리터러시 등) 함양을 위한 정보자원으로 활용되는 데에 그치기보다 밈이 가진 고유한 특성을 리터러시의 해석 대상으로 삼을 가능성을 보여주는 것이기 때문이다. 양미애(2023)가 디지털 전환의 시대에 밈의 파급력과 이로 인해 우려되는 악영향

을 고려하며 밈 리터러시의 개념화가 필요함을 주장했던 바는 본고의 연구결과와 상통한다.

밈을 독자적인 리터러시의 대상으로 삼는 관점은 그간 밈 분야에서 접근되어오지 않았던 분야인 정보 리터러시와의 접점에서 중요하다. 밈이 정보로서의 특성을 지녔음이 이미 선행연구에 의해서 논증되었지만(신종천, 2020) 밈은 뉴스 리터러시(Ireland, 2018)나 미디어 리터러시(Harvey & Palese, 2018), 다중양식적 리터러시(Knobel & Lanshear, 2005) 등의 관점에서 해석되었으며 정보 리터러시와의 접점에서는 해

석되지 않았기 때문이다. 정보로서의 특성을 가진 밈이 실제적으로 형성·유통되는 과정을 이해하기 위해서는 관념적이고 추상적인 밈이 아니라 실재화된 밈을 관찰 및 추적해야 하고, 그동안 접근되어왔던 매체 기반의 리터러시 교육의 부수적 교육 도구에서 나아가 하나의 정보 현상으로서 밈을 재해석할 필요가 있다. 특히 본 연구에서는 조작적으로 정의된 밈과 인터넷 밈의 구분이 어떻게 이루어져야 하는지 등 밈학 내적인 개념적 혼선 또한 정보이론의 도입을 통한 해석을 통해 설명될 것으로 기대한다.

참 고 문 헌

- 김도남 (2018). 읽기 밈과 읽기 교육. 독서연구, 46, 237-272.
<https://doi.org/10.17095/JRR.2018.46.8>
- 김병구 (2023). '인터넷 밈'을 활용한 디지털 리터러시 수업 방안 연구. 교양교육과 시민, 7, 31-62.
<https://doi.org/10.47142/GEC.7.2>
- 김수철, 강정수 (2013). 케이팝에서의 트랜스미디어 전략에 대한 고찰: 강남스타일 사례를 중심으로. 언론정보연구, 50(1), 84-120. <https://doi.org/10.22174/jcr.2013.50.1.84>
- 박광길 (2020). 인터넷 밈의 언어적 성격 고찰. 인문과학연구, 66, 5-26.
<https://doi.org/10.33252/sih.2020.9.66.5>
- 박상권 (2023). 밈, 바이럴, 패러디, 짤과의 비교를 통한 인터넷 밈의 개념적 고찰. 상품문화디자인학 연구, 72, 171-182.
- 박정순 (2021). 유가 예약의 문화유전자적 작용에 관한 연구. 한중인문학연구, 73, 293-318.
<https://doi.org/10.26528/kochih.2021.73.293>
- 박치완 (2014). 한국인의 문화유전자, 그 연속성과 단절의 변화 추이 탐색. 인문학논총, 34, 307-341.
- 서혜진 (2023). 최근 신어의 사회문화적 특성에 대하여: 2018~2020년 신어를 중심으로. 인문과학, 88, 5-36. <https://doi.org/10.31310/HUM.088.01>
- 신종천 (2020). 밈 현상의 정보적 특성에 관한 연구: 밈의 진화 알고리즘을 중심으로. 문화와 융합, 42(7), 519-547. <https://doi.org/10.33645/cnc.2020.07.42.7.519>

- 신중천 (2021). 밈의 미학적 선택에 관한 연구: 신경미학적 밈 전달을 중심으로. *문화와 융합*, 43(9), 855-882. <https://doi.org/10.33645/cnc.2021.09.43.9.855>
- 양미애 (2023). Le phénomène du même français comme langage numérique. *한국프랑스학논집*, 121, 199-221.
- 양완석 (2021). 밈 이론의 관점으로 분석한 공간지 담론계 속 주요 건축 사조들의 밈 양상. *대한건축학회논문집*, 37(1), 107-116. <https://doi.org/10.5659/JAIK.2021.37.1.107>
- 양완석, 서유진 (2020a). 밈 이론의 관점으로 관찰한 공간지 담론계 텍스트의 인물 간 영향관계. *대한건축학회 논문집*, 36(3), 59-68. https://doi.org/10.5659/JAIK_PD.2020.36.3.59
- 양완석, 서유진 (2020b). 밈 이론의 관점으로 분석한 공간지 텍스트 속 주요 인물들의 밈 양상. *대한건축학회논문집*, 36(9), 79-87. <https://doi.org/10.5659/JAIK.2020.36.9.79>
- 이수상 (2012). *네트워크 분석 방법론*. 서울: 논형.
- 이정미 (2021). 가짜뉴스의 시대, 지속가능한 발전을 위한 보편적 리터러시의 구축 및 제공에 대한 실험적 연구. *한국문헌정보학회지*, 55(1), 85-106. <https://doi.org/10.4275/KSLIS.2021.55.1.085>
- 이현석 (2013). 싸이의 영상 뮤직 비디오 '강남스타일'에 드러난 키치(Kitsch)와 밈(Meme)에 대한 탐구. *한국콘텐츠학회논문지*, 13(11), 148-158. <https://doi.org/10.5392/JKCA.2013.13.11.148>
- 장경현 (2023). 인터넷 밈의 형성과 특성 연구. *국어문학*, 82, 23-49.
- 장대익 (2008). 일반 복제자 이론: 유전자, 밈, 그리고 지향계. *과학철학*, 11(1), 1-33.
- 장대익 (2014). 라투르, 데닛을 만나다: 행위자 연결망과 지향계 이론. *과학철학*, 17(2), 57-82.
- 정보라, 김성철 (2013). 뮤직비디오 패러디 제작 및 공유에 대한 유튜브 이용자들의 지속적인 행동의 도와 그 영향요인. *사이버커뮤니케이션학보*, 30(4), 131-167.
- 정성미 (2020). [X-족] 신어에 투영된 2010년대 우리의 삶. *인문언어*, 22(2), 339-374. <https://doi.org/10.16945/2020222339>
- 조동기 (2016). 사이버공간의 문화적 특성과 '인터넷 밈'의 확산에 대한 연구. *철학·사상·문화*, 21, 215-234.
- 지양미 (2017). 한민족의 문화유전자로 이어진 고조선문화. *선도문화*, 22, 245-269. <https://doi.org/10.35573/JKSC.22.7>
- 최순옥, 최성인, 이재현 (2020). 유튜브에서의 뮤직비디오 팬덤 분석: BTS MV의 시청, 댓글 상호작용, 밈 영상 제작. *한국언론학보*, 64(1), 7-45. <https://doi.org/10.20879/kijcs.2020.64.1.001>
- 홍의미 (2023). 2030 여성들의 밈 문화 참여 경험과 미디어 리터러시 능력에 관한 연구. *한국방송학회 2023 봄철 정기학술대회*, 90-91.
- Altukruni, R. (2022). A systematic literature review on the integration of internet memes in EFL/ESL classrooms. *Arab World English Journal*, 13(4), 237-250. <https://dx.doi.org/10.24093/awej/vol13no4.15>

- Castaño Díaz, C. M. (2013). Defining and characterizing the concept of internet meme. *Revista CES Psicología*, 6(2), 82-104.
- Dawkins, R. (2016). *Selfish Gene* (40th anniversary ed.). 홍영남, 이상임 옮김 (2018). *이기적 유전자* (40주년 기념판). 서울: 을유문화사.
- Floridi, L. (2010). *Information: A Very Short Introduction*. 석기용 옮김 (2022). *정보철학입문*. 서울: 필로소픽.
- Harvey, L. & Palese, E. (2018). #NeverthelessMemesPersisted: building critical memetic literacy in the classroom. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 62(3), 259-270.
<https://doi.org/10.1002/jaal.898>
- Ireland, S. (2018). Fake news alerts: teaching news literacy skills in a meme world. *The Reference Librarian*, 59(3), 122-128. <https://doi.org/10.1080/02763877.2018.1463890>
- Knobel, M. & Lankshear, C. (2005). Memes and affinities: cultural replication and literacy education. Paper presented to the annual NRC, Miami.
- Knobel, M. & Lankshear, C. (2007). Online memes, affinities, and cultural production. In Knobel, M. & Lankshear, C. eds. *A New Literacies Sampler*. New York: Peter Lang, 199-227.
- Moritz, E. (1995). Metasystem transitions, memes, and cybernetic immortality. *World Futures: The Journal of Global Education*, 45, 155-171. <https://doi.org/10.1080/02604027.1995.9972558>
- Nobancee, H. & Ellili, N. O. D. (2023). What do we know about meme stocks? a bibliometric and systematic review, current streams, developments, and directions for future research. *International Review of Economics and Finance*, 85, 589-602.
<https://doi.org/10.1016/j.iref.2023.02.012>
- Procházka, O. (2014). Internet memes: a new literacy?. *Ostrava Journal of English Philology*, 6(1), 53-74.
- World Economic Forum (2012). *Global Risks 2013 Eighth Edition*. Geneva: World Economic Forum.

• 국문 참고자료의 영어 표기

(English translation / romanization of references originally written in Korean)

- Choi, Soonwook, Choi, Seengin, & Lee, Jae-Hyun (2020). An analysis of M/V fandom on Youtube BTS M/V view, comment interaction, and meme production. *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, 64(1), 7-45.
<https://doi.org/10.20879/kjcs.2020.64.1.001>

- Hong, Eui-Mi (2023). A study on the experience of participating in meme culture and media literacy ability of women in their 20s and 30s. Korean Association for Broadcasting & Telecommunication Studies Conference 2023, 90-91.
- Jang, Dayk (2008). A generalized replicator theory: genes, memes, and intentional system. Korean Journal for the Philosophy of Science, 11(1), 1-33.
- Jang, Dayk (2014). Latour meets Dennett: actor-network theory and intentional system theory. Journal for the Philosophy of Science, 17(2), 57-82.
- Jang, Kyung-hyun (2023). A study on the formation and characteristics of internet memes. Korean Language and Literature, 82, 23-49.
- Jee, Yangmee (2017). The Korean cultural gene resulted as Go-Joseon culture. Journal of Korean Sundo Culture, 22, 245-269. <https://doi.org/10.35573/JKSC.22.7>
- Jo, Dong-Gi (2016). A study of cyberculture and the diffusion of internet memes. Philosophy · Thought · Culture, 21, 215-234.
- Jung, Bora & Kim, Seongcheol (2013). Predicting and explaining Youtube users' continuance intention to generate and share a parody. Journal of Cybercommunication Academic Society, 30(4), 131-167.
- Jung, Sungmi (2020). Our life reflected by the [X-Jok] neologisms in the 2010s. Lingua Humanitatis, 22(2), 339-374. <https://doi.org/10.16945/2020222339>
- Kim, Byeong-Gu (2023). A study on digital literacy class methods using 'internet memes'. General Education and Citizen, 7, 31-62. <https://doi.org/10.47142/GEC.7.2>
- Kim, Donam (2018). Reading meme and reading instruction. Journal of Reading Research, 46, 237-272. <https://doi.org/10.17095/JRR.2018.46.8>
- Kim, Soochul & Kang, Jeong-Soo (2013). Digging Gangnam Style: transmedia storytelling in K-pop. Journal of Communication Research, 50(1), 84-120. <https://doi.org/10.22174/jcr.2013.50.1.84>
- Lee, Hyunseok (2013). Analysis of the 'Gangnam Style' music video through the concepts of kitsch and meme. The Journal of the Korea Contents Association, 13(11), 148-158. <https://doi.org/10.5392/JKCA.2013.13.11.148>
- Lee, Jeong-Mee (2021). An exploratory study on the establishment and provision of universal literacy for sustainable development in the era of fake news. Journal of the Korean Society for Library and Information Science, 55(1), 85-106. <https://doi.org/10.4275/KSLIS.2021.55.1.085>
- Lee, Soosang (2012). Network Analysis Methodology. Seoul: Nonhyung.

- Park, Jeong-Soon (2021). A study on the functions of rites and music in Confucian philosophy. *Studies of Chinese & Korean Humanities*, 73, 293-318.
<https://doi.org/10.26528/kochih.2021.73.293>
- Park, Kwang-Gil (2020). A study on the language characteristics of internet memes. *Journal of Humanities Therapy*, 66, 5-26. <https://doi.org/10.33252/sih.2020.9.66.5>
- Park, Sangkwon (2023). A conceptual study on internet memes through comparison with memes, virals, parodies, and zzal. *Journal of Cultural Product & Design*, 72, 171-182.
- Park, Tchi-Wan (2014). The study of alteration progress about continuity and rupture of Korean's cultural meme. *The Journal of Humanities*, 34, 307-341.
- Seo, Hye-Jin (2023). A study on sociocultural characteristics of recent newly-coined words: focusing on neologisms from 2018 to 2020. *Journal of Humanities*, 88, 5-36.
<https://doi.org/10.31310/HUM.088.01>
- Shin, Jongcheon (2020). A study on the informational characteristics of the meme phenomenon: centering on the evolution algorithm of meme. *Culture and Convergence*, 42(7), 519-547.
<https://doi.org/10.33645/cnc.2020.07.42.7.519>
- Shin, Jongcheon (2021). A study on the aesthetic selection of meme: centering on the neuroaesthetic transmission of meme. *Culture and Convergence*, 43(9), 855-882.
<https://doi.org/10.33645/cnc.2021.09.43.9.855>
- Yang, Miae (2023). Le phénomène du même français comme langage numérique. *Revue d'Etudes francaises*, 121, 199-221.
- Yang, Wan-Seok & Seo, Eu-gene (2020a). The Influence relation of people on meme theory based observation of discourse texts in SPACE magazine. *Journal of the Architectural Institute of Korea Planning & Design*, 36(3), 59-68.
https://doi.org/10.5659/JAIK_PD.2020.36.3.59
- Yang, Wan-Seok & Seo, Eu-gene (2020b). Memes from major figures in SPACE magazine texts analyzed from the perspective of meme theory. *Journal of the Architectural Institute of Korea Planning & Design*, 36(9), 79-87. <https://doi.org/10.5659/JAIK.2020.36.9.79>
- Yang, Wan-Seok (2021). Memes of major architectural trends in the discourse of SPACE magazine analyzed from the perspective of meme theory. *Journal of the Architectural Institute of Korea Planning & Design*, 37(1), 107-116.
<https://doi.org/10.5659/JAIK.2021.37.1.107>