

국내 인터넷 밈의 생성과 비판적 수용에 대한 연구

A Study on the Generation and Critical Acceptance of Internet Memes in Korea

박광길^{••}

국문요약 본 연구는 국내 인터넷 밈의 생성과 확산 과정을 고찰하고 나아가 인터넷 밈의 비판적 수용에 대한 필요성을 논의하는 데에 목적이 있다. 이를 위해서 리처드 도킨스의 밈 개념과 인터넷 밈의 특징을 구분하고 국내 인터넷 밈의 생성 과정을 살펴보았다. 특히 디시인사이드의 짤방에서 시작된 초기 이미지 밈에 이어 유튜브를 통한 멀티미디어 밈으로의 변화, 그리고 숏폼 콘텐츠로 이어지는 밈의 확장 과정을 논의하였다.

이를 통해 인터넷 밈의 특성을 다각도로 분석하며, 밈의 긍정적 영향과 부정적 영향을 살펴보았다. 밈은 인터넷 공간에서의 놀이 문화로 작용하여 밈을 즐기는 사용자들 사이의 소속감을 형성하고 참여 문화를 통해 창의성을 발휘할 수 있다는 긍정적인 성격을 지닌다. 하지만 자극적인 밈이 무분별하게 확산될 수 있으며, 밈 자체를 가볍게 여겨 밈과 결합된 사회 현상에 대해 지나치게 소모적으로 접근하게 되거나 여러 의사소통의 문제를 동반한다는 등의 부정적인 성격을 지니기도 한다.

이러한 밈의 특성을 고려할 때 밈을 비판적으로 수용해야 밈의 부정적인 부작용을 최소화하고, 긍정적인 방향으로 나아갈 수 있음을 밝혔다. 이를 위해서 밈의 생산자와 소비자 모두 밈에 대한 올바른 인식을 바탕으로 밈 문화에 참여하여 밈이 건전하고 건강한 문화 현상으로 발전할 수 있도록 노력해야 함을 강조하였다.

핵심어 밈, 인터넷 밈, 디시인사이드, 짤방, 유튜브, 숏폼

- 차례**
1. 들어가며
 2. 밈의 개념과 인터넷 밈의 특징
 3. 국내 인터넷 밈의 생성 및 발달 과정
 4. 인터넷 밈의 비판적 수용 필요성
 5. 나가며

1. 들어가며

본 연구는 국내의 인터넷 밈의 형성과 확산 과정을 분석하고, 인터넷 밈의 비판적 수용에 대한 필요성을 논의하는 데에 목적이 있다.

밈(meme)은 리처드 도킨스의 저서 『이기적 유전자』에서 그 개념이 처음으로 등장한 이후, 많은 변화를 거쳐 현재는 인터넷 공간에서 빼놓을 수 없는 하나의 문화로 자리 잡았다. 그동안 밈은 자연스러운 문화 현상인 동시에 여러 분야의 연구 대상으로서 논의되어 왔는데, 현재까지 밈에

• 이 논문은 2023년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2023S1A5B5A17086061)

•• 강원대학교 인문대학 국어국문학과 강사

대한 정의를 명확히 내리기에는 어려운 상황이다. 이는 밈이 문화 현상이라는 점에서 추상적이며, 문화의 전파자라는 점에서 큰 흐름의 거시적인 성격을 지닌 동시에 수많은 분야에서 각각의 모습으로 나타나는 미시적인 특징을 함께 지니기 때문이다. 이러한 특징으로 현재 밈에 대한 연구 동향을 살펴봐도 각각의 분야에서 여러 관점으로 논의되고 있는 것을 알 수 있으며, 특히 최근 활발하게 논의되고 있는 ‘인터넷 밈’ 역시 명확히 정의를 내리고 있지 못하는 상황이다.

이에 본고는 국내의 ‘인터넷 밈’을 면밀히 고찰하기 위하여 밈과 인터넷 밈의 개념을 구분하여 파악하고, 인터넷 밈의 시작과 현재를 관찰하고자 한다.¹ 이를 위하여 우선 리처드 도킨스의 ‘밈’의 개념과 현재의 ‘인터넷 밈’의 개념이 어떠한 차이를 보이는지 논의한다. 인터넷 공간이라는 특수성과 함께 선행연구에서 논의된 내용을 바탕으로 ‘인터넷 밈’의 특징을 살펴보는 것은 인터넷 밈을 논의하기에 앞서 반드시 필요한 과정이다. 이후 국내에서의 인터넷 밈의 시작을 되짚어 본다. 본고에서는 ‘디시인사이드’의 ‘짤방’ 놀이를 국내의 인터넷 밈의 시작점으로 보고 짤방은 어떠한 배경에서 탄생했는지, 그리고 인터넷 공간에서 어떠한 역할을 하였는지를 고찰한다. 이후 인터넷 밈이 질적인 면과 양적인 면에서 많은 변화를 겪은 배경을 새로운 플랫폼의 등장과 관련하여 분석한다.

이러한 과정에서 우선 이미지 중심의 밈이 유튜브 플랫폼의 등장으로 어떠한 변화를 겪었는지 설명한다. 그리고 현재 인터넷 밈의 생산과 소비가 폭발적으로 늘어나고,

인터넷 공간의 주류 문화로 자리 잡게 된 배경을 **숏폼**²의 등장과 관련하여 고찰한다. 이처럼 국내의 인터넷 밈이 만 들어지고 퍼져나가는 양상을 관찰하는 것은 정의하기 모호한 인터넷 밈을 실질적으로 포착하고, 이에 대한 의의를 분석할 수 있는 작업이 될 것이다.

나아가 본 연구는 인터넷 밈의 긍정적 측면과 부정적 측면을 모두 고려하여, 밈을 올바르게 이해하고 이를 비판적으로 수용해야 하는 필요성을 고찰하고자 한다. 인터넷 밈은 그 자체로 새로운 놀이를 끊임없이 생산하여 문화를 풍부하게 하고 하나의 언어 현상으로 작용하며 사람들의 의사소통 과정에 여러 영향을 미친다는 점은 긍정적으로 볼 수 있으나 밈이 자연스러운 문화 현상이라는 점에서 통제가 불가능하다는 점, 밈의 특성상 부정적이고 자극적인 밈이 더욱 성공하기 쉽다는 점 등은 부정적인 요소로 작용한다. 이러한 점을 종합적으로 고려하여 현재의 인터넷 밈을 비판적으로 수용하고, 긍정적인 문화로 발전시켜 나가는 것이 중요하다.

밈은 그 정의를 명확히 내리기는 어렵지만, 모두 암묵적으로 동의하는 특징이 분명히 있으며 점차 영향력을 확대해 나가고 있는 것도 사실이다. 인터넷 밈은 현대 사회에서 소통과 집단 정체성 형성의 새로운 방식으로 자리 잡았다. 이처럼 인터넷과 오프라인 공간까지 밈의 영향력이 확대되고 있는 지금, 밈의 이력을 살피고 그 의의를 고찰하는 것은 긍정적이고 발전적인 밈 문화를 위해 중요한 논의가 될 것이다.

1 본고는 국내의 인터넷 밈을 중점적으로 논의한다. 인터넷 공간에서 밈에 대한 많은 영향력을 나타내는 커뮤니티는 ‘4chan’(<https://www.4chan.org/>)과 ‘Reddit’(<https://www.reddit.com>) 등의 영미권 커뮤니티가 대부분이다. 하지만 국내의 인터넷 밈도 그 영향력이 상당한데, 본고에서 중요하게 논의할 ‘디시인사이드’(<https://www.dcsinside.com/>)등이 대표적인 경우이다. 인터넷 밈을 논의한 리모르 시프만의 저서 『디지털 문화의 전파자 밈』에서 가장 처음 소개하는 밈이 가수 싸이의 ‘강남스타일’인 점은 외국에서도 국내에서 생산된 밈의 영향력이 얼마나 큰지를 알 수 있는 부분이다. 리모르 시프만, 최은창 역, 『디지털 문화의 전파자 밈』, 한울 에듀케이션, 2022, 20쪽.

2 숏폼의 규범 표기는 ‘쇼트 폼’이지만, 일반적으로 알려진 ‘숏폼’이라는 이름을 사용하도록 한다. 대부분의 관련 플랫폼에서도 ‘숏폼’이라는 이름으로 서비스를 제공하고 있고, 논의를 전개하는 데에 규범 표기를 따르는 것도 중요하지만 해당 분야의 일반적인 용어를 사용하는 것이 더욱 적절하다고 판단하였다.

2. 밈의 개념과 인터넷 밈의 특징

지금의 밈을 명확히 정의하기 어려운 것과 달리 밈의 개념이 시작된 지점은 명확하게 기록되어 있다. 주지하듯이 밈은 리처드 도킨스의 저서 『이기적 유전자』³으로부터 시작되었다. 해당 저서에서 밈에 대한 자세한 논의를 살펴볼 수 있지만, 좀 더 명확하게 정의하기 위해서 옥스퍼드 영어 사전의 정의를 활용하고자 한다.⁴ 옥스퍼드 영어 사전에는 다음과 같이 밈을 정의하고 있다.

모방같은 비(非)유전적 방법을 통해 전달된다고 여겨지는 문화의 요소

An element of a culture that may be considered to be passed on by non-genetic means, esp. imitation

위 정의를 통하여 밈에 대한 세 가지 중요한 키워드를 알 수 있다. 바로 ‘비(非)유전’과 ‘문화’ 그리고 ‘모방’이다. 이 세 가지 키워드는 리처드 도킨스의 밈을 이해하는 데에 필수적인 개념이다. 우선 밈은 그 출발부터 유전자와 관련이 깊다. 밈(meme)이라는 용어 자체가 유전자(gene)에 빗대어 명명되었으며⁵ 밈의 여러 특징이 유전자와 닮아 있기도 하다. 유전자가 부모 세대로부터 자식 세대에게 생물학적 정보를 전달하는 것이라면, 밈은 1차 문화로부터 2차 문화로 생물학적 정보에 해당하는 어떠한 정보를 전달

하는 현상이다. 그리고 그 ‘어떠한 정보’는 ‘문화’를 의미한다. 즉, 유전자가 생물학적인 용어라면 밈은 문화의 틀에서 이해할 수 있는 개념이다. 그리고 밈은 1차 문화에서 2차 문화로 문화적 정보를 전달하는 방법으로 ‘모방’의 방법을 취한다. 이를 정리하면 유전자가 부모 세대로부터 자식 세대에게 생물학적 정보를 전달하듯이, 밈은 1차 문화로부터 2차 문화에게 모방의 방법을 통해 문화적 정보를 전달하는 현상 혹은 그러한 요소를 뜻한다. 이처럼 ‘밈’은 사전적으로도 명확하게 정의되어 있으며 밈의 개념이 『이기적 유전자』에서 등장했다는 점에서 해당 저서의 내용에서 심도 있게 다루고 있기도 하다.

이처럼 밈의 정의가 비교적 명확하게 출발하였음에도 불구하고, 현재의 밈은 모두가 암묵적으로 동의하는 지점은 있지만 사전적인 정의가 이루어질 정도로 명확한 개념을 확정하기에는 어렵다. 이러한 이유는 우선 리처드 도킨스이 밈의 개념을 처음 도입한 이후 지금까지 사회문화적으로 많은 변화를 겪어 왔으며, 특히 현재 일반적으로 이해하고 있는 밈은 대체로 인터넷상의 밈을 지칭하기 때문이다.

‘밈’에 대한 개념을 리처드 도킨스가 최초로 정의한 것과 같이, ‘인터넷 밈’에 대한 개념을 최초로 설명한 사람은 ‘마이크 고드윈’으로 알려져 있다. 1994년에 ‘WIRED’에 실린 마이크 고드윈의 ‘Meme, Counter-meme’⁶이라는 글에 따르면, 초기 인터넷 토론에서 특정 밈이 반복적으로 나타나는 현상을 관찰하며 이러한 밈이 단순히 복제되는 것 이상으로 사람들의 참여와 창의적 변형을 통해 다양한 형태로 확산되는 특징을 주목하였다. 이는 리처드 도킨스가 정의한 밈의 개념과 차별되는 점으로, 기존의 밈이 주로 모방을 통하여 동일한 형태로 복제되는 데 반해, 인터넷 밈은 이용자들의 의해 적극적으로 변형되며 빠르게 진화하는 양상을 보인다. 마이크 고드윈은 이러한 변형과 확산 과정은 밈이 하나의 고정된 형태에 머무르지 않고, 사

3 리처드 도킨스, 홍영남·이상임 역, 『이기적 유전자』, 을유문화사, 2010, 318~335쪽.

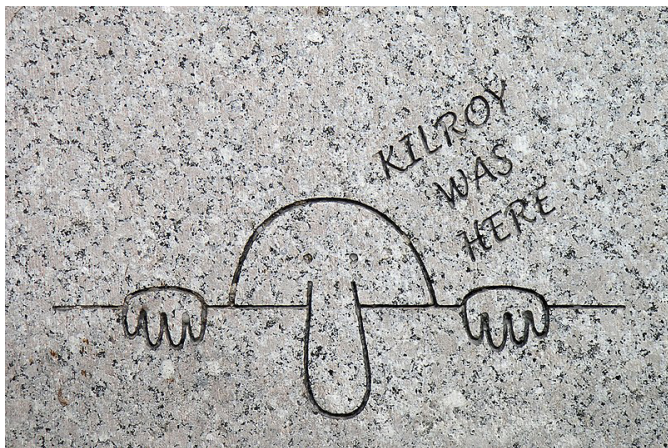
4 수전 블랙모어의 저서 『밈』의 추천 서문을 작성한 리처드 도킨스는 밈의 정의와 관련하여 옥스퍼드 영어 사전의 정의를 인용하고 있다. 리처드 도킨스가 작성한 서문에 따르면 1976년 밈이라는 단어를 처음 만든 뒤 많은 사람들에게 밈이 쓰였으며, 옥스퍼드 영어 사전에 등재된 것에 대해서 밈의 정의를 별도로 설명할 필요가 없어졌다는 의견을 지닌다고 하였다. 이러한 점으로 미루어 보아 옥스퍼드 영어 사전에 실린 밈에 대한 정의는 밈이라는 개념을 만든 리처드 도킨스도 수용하고 있는 것으로 보인다. 수전 블랙모어, 김명남 역, 『밈』, 바다출판사, 2010, 11~12쪽.

5 ‘meme’은 그리스어의 어근인 ‘mimeme’을 유전자를 뜻하는 ‘gene’과 유사한 발음으로 만든 단어이다. 대부분 ‘meme’을 한국어에서도 자연스럽게 ‘밈’으로 명명하지만, 밈(meme)이라는 단어가 유전자(gene)를 염두에 두고 만들었다는 점에서 ‘밈’을 ‘모방자’로 번역하는 경우도 있다.

6 Mike Godwin, 「Meme, Counter-meme」, 『WIRED』, 1994.10.01.

용자의 문화적·사회적 맥락에 맞춰 지속적으로 재해석되면서 확산된다고 보았다.

마이크 고드윈의 인터넷 밈에 대한 개념을 바탕으로 리처드 도킨스가 정의한 초기의 밈과 현재의 인터넷 밈이 어떠한 차이를 보이는지 밝힐 필요가 있다. 이를 파악하기 위해서는 우선 인터넷 공간에 대한 특징을 살펴본다. 밈이 어떠한 문화 요소를 모방하여 전달하는 과정이라고 한다면 1차 문화에서 2차 문화로 모방하여 전달할 때 반드시 그 공간이 필요하다. 밈이 전달되는 공간을 살피기 위해 인터넷이 보편화되기 이전의 전통적인 밈은 좋은 예시가 될 수 있다.



〈그림 1〉 ‘킬로이 다녀감’ 밈⁷

위 〈그림 1〉의 밈은 ‘킬로이 다녀감’이라는 밈으로 2차 세계 대전 당시 미군들 사이에서 유행한 밈으로 알려져 있다. 위 그림과 같은 낙서가 전쟁 중에 미군들의 점령지나 기지 등에 그려져 있었으며, 이러한 낙서가 점차 퍼져 나가며 전쟁과 관련이 없는 유명 관광지 등에도 나타나기 시작한다.

그러나 이 밈은 그 전파 속도나 범위에 물리적인 제한이 있었다. ‘킬로이 다녀감’ 밈이 성공한 밈⁸인 것은 분명

하나, 밈의 전파 양상을 살펴보면 군인들이 물리적으로 이동하는 속도와 확산 과정에 의존했기 때문에 전파의 속도와 범위에 한계가 있었음을 알 수 있다. 이는 오프라인 공간에서의 밈의 전파가 물리적 공간을 뛰어넘을 수 없는 한계를 지닌다는 것을 의미한다.

반면, 인터넷의 보편화는 밈의 전파 양상에 근본적인 변화를 가져왔다. 인터넷 밈은 물리적 공간의 제약을 받지 않으며, 인터넷이라는 가상 공간을 통해 빠르게 확산될 수 있다. 이러한 가상 공간에서는 사용자가 손쉽게 콘텐츠를 생성하고, 공유하고, 재창조하는 것이 가능하기 때문에 밈이 퍼져나가는 속도는 이전과 비교할 수 없을 정도로 빨라졌다.

밈의 전파 공간으로서 인터넷의 특징 외에 인터넷 밈의 또 다른 중요한 특징은 많은 사람들이 제한 없이 밈의 생산과 소비에 참여할 수 있다는 점이다. 이러한 개방성 덕분에 인터넷에서는 참여문화가 활발하게 이루어지고 있다. 사용자는 단순히 밈을 소비하는 것에 그치지 않고, 밈을 자신의 방식으로 변형하고 재창조하여 새로운 밈을 만들어낸다. 이러한 창의적인 참여 과정으로 인하여 인터넷 밈이 끊임없이 새로운 형태로 진화하고, 다양한 양상으로 나타난다.

인터넷 밈은 이러한 특징 덕분에 사용자 간의 상호작용이 매우 활발하게 이루어지고 있다. 인터넷 공간에서 밈은 단순히 전달되는 것을 넘어, 사용자의 재해석과 참여를 통해 지속적으로 진화한다. 예를 들어, 특정한 밈이 유행하면, 사용자는 이를 자신만의 방식으로 변형하여 새로운 형식의 밈을 만들어내며, 이러한 과정이 반복되면서 밈은 다양한 형태로 발전한다. 이렇게 인터넷 밈은 물리적인 제한 없이 사용자들에 의해 새로운 의미와 맥락을 얻으며 전

⁷ Rubio, Luis, “Kilroy Was Here – Washington DC WWII Memorial”, Wikimedia Commons, Creative Commons Attribution 2.0, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kilroy_Was_Here_-_Washington_DC_WWII_Memorial.jpg.

⁸ 리처드 도킨스의 『이기적 유전자』에 나타난 밈의 성공 조건은 장수와 다산, 그리고 복제의 정확도이다. 킬로이 다녀감 밈은 오랫동안 사용되고 있

으며 여러 곳에 퍼져 다산을 이루었다고 할 수 있고, 나아가 여러 낙서가 서로 닮아있다는 점에서 복제의 정확도도 지키고 있다. 밈의 성공 조건에 비추어 보면, 킬로이 다녀감 밈은 전형적으로 성공한 밈으로 볼 수 있다. 리처드 도킨스, 홍영남, 이상임 역, 『이기적 유전자』, 을유문화사, 2010, 326쪽.

파된다. 따라서 인터넷 밈은 기존의 밈보다 더욱 빠르게, 더욱 다양한 방식으로 전파될 수 있으며, 이는 인터넷 밈의 중요한 특성 중 하나로 자리 잡았다.

또한 기존의 밈이 주로 텍스트나 단순한 이미지 형태로 나타났다면, 인터넷 밈은 다양한 형태로 발전한다. 인터넷 밈은 단순한 텍스트에서 이미지, GIF, 영상, 그리고 더욱 다양한 멀티미디어적 성격을 보이는데 이러한 다양한 매체의 활용은 밈의 표현력을 높였으며, 이를 통해 더 밈이 더욱 풍부해지는 양상을 보인다. 인터넷 밈의 다양성 덕분에 더욱 많은 사람들이 쉽게 접근하고 참여할 수 있는 문화적 현상으로 자리 잡았다. 이에 인터넷 밈은 현대 사회에서 중요한 문화적 현상으로 떠오르게 되었으며, 사회적 메시지를 전달하거나 공동체 형성에 영향을 미치거나 혹은 단순히 재미 목적을 위해 사용되는 등 다양한 역할을 수행하고 있다.

인터넷 밈을 정의하기에는 어려운 점이 있지만, 이상의 내용을 바탕으로 현재의 인터넷 밈이 지닌 특징을 분석할 수 있다.

[인터넷밈의특징]

가. 인터넷 밈은 가상 공간에서 전파되어 물리적인 한계를 극복하여 더욱 빠르게 확산된다.

나. 인터넷 밈은 적극적인 참여문화의 영향으로 생산과 전파, 소비의 양상이 다양하게 나타난다.

다. 인터넷 밈은 기존의 텍스트나 이미지에서 나아가 더욱 다양한 멀티미디어적 성격을 지닌다.

인터넷 밈이 이와 같이 기존의 밈과는 다른 특징을 보이며 이는 현재의 여러 문화 현상을 이해하는 데에 중요한 요소이다. 특히, 인터넷 밈에 대한 명확한 정의를 내리기 어려운 가운데 인터넷 밈의 생산과 소비가 무분별하게 이루어지고 있다는 점을 고려하면 현재 상황에서 인터넷 밈은 어떻게 시작되었고, 어떠한 양상을 보이며 발전해 왔는

지를 주목할 필요가 있다. 이에 본 연구에서는 국내의 인터넷 문화의 흐름 속에서 인터넷 밈의 탄생과 발달 과정을 고찰하고자 한다.

3. 국내 인터넷 밈의 생성 및 발달 과정

국내 인터넷 밈의 생성 과정을 살펴보기 위해서는 우선 국내에 인터넷이 보급된 시점부터 논의를 시작해야 한다. 국내에서 인터넷의 보급이 보편화된 배경에는 ‘사이버코리아 21’이라는 정보화 정책이 중요한 역할을 하였다. 이 정책은 정보화를 통해 지식기반 산업을 진흥하고자, 정보통신망의 고속화 및 고도화를 추진하는 것을 목표로 하였다. 정책 계획에 따라 2002년까지 초고속 정보통신망을 효과적으로 구축하는 것이 목표였으며, 결과적으로 인터넷의 고속화와 보급이라는 관점에서 성공한 정책으로 평가받는다.

그러나 사이버코리아 21 정책이 진행되던 초기에는 인터넷 속도의 문제와 시간제 요금제 도입으로 인해 보급이 원활하지 않았다. 하지만 1999년부터 본격적인 인터넷 보급이 이루어졌고, 정액제의 도입으로 각 가정에서 인터넷 사용이 더욱 보편화되었다.⁹

이러한 인터넷의 보편화는 이후 인터넷 밈의 생성에도 큰 영향을 미쳤다. 국내의 인터넷 보급 시점을 고려해 볼 때, 국내의 인터넷 밈의 생성 시점 역시 2000년 전후의 양상에 주목할 필요가 있다. 그중 이 시기의 인터넷 문화에서 중요한 위치를 차지했던 ‘디시인사이드’는 국내 인터넷 밈의 생성 과정에서 매우 중요한 역할을 하였다. 디시인사이드를 대상으로 초기 인터넷 밈의 양상을 살펴볼 수 있다.

⁹ 이다은, 「김대중 정부의 ‘인터넷 5년’을 되돌아보다」, 『IT DAILY』, 2022. 08.31.

3.1. 짤방과 인터넷 공간의 놀이 문화

국내 인터넷 밈의 초기 생성 과정에서 중요한 역할을 담당한 곳 중의 하나가 디시인사이드¹⁰이다. 디시인사이드의 개설일은 1999년 10월 6일로 국내 인터넷 보급 시기와 맞물려 있다. 이는 인터넷이 보급되기 시작한 초기부터 디시인사이드는 운영을 하고 있었으며 디시인사이드가 인터넷 상의 여러 밈들의 시작점으로 기능했음을 추측할 수 있다.

디시인사이드는 현재 종합 대형 커뮤니티로서 다양한 주제를 다루고 있지만, 초창기에는 주로 디지털 카메라와 관련된 정보를 공유하기 위한 목적으로 만들어졌다. 이 때문에 디시인사이드는 디지털 카메라를 활용해 촬영한 사진과 같은 디지털 이미지를 중심으로 운영되었으며, 이러한 성격을 반영하여 여타 다른 커뮤니티에서 사용하는 일반적인 ‘게시판’에 해당하는 카테고리에 ‘갤러리’라는 이름을 사용하였다. ‘갤러리’라는 명칭은 디지털 카메라로 촬영한 사진 등을 업로드하여 이용자들이 감상하는 공간이라는 점에서 디시인사이드의 초기 성격을 잘 드러내고 있다. 또한 갤러리에 글을 작성할 때에는 반드시 사진을 첨부해야 한다는 규칙이 있었는데, 시간이 지나며 디시인사이드의 인기가 높아지고, 점차 디지털 카메라와는 무관한 이용자가 증가하면서 이러한 규칙을 지키지 않는 사례가 늘어났다. 이로 인해 글에 사진이 첨부되지 않으면 해당 글이 삭제되는(잘리는) 일이 빈번하게 발생하였다. 이러한 상황 속에서 많은 이용자들은 글이 삭제되는 것을 방지하기 위해 ‘잘림 방지’용으로 의미 없는 사진을 첨부하기 시작했으며, 이를 ‘짤방’이라고 불렀다. 디시인사이드에서 출발한 ‘짤방’은 이후 인터넷 상에서 사진이나 이미지를 의미하는 용어로 굳어져, 지금도 널리 사용되고 있다.¹¹

초기에는 단순히 글이 삭제되지 않기 위한 목적으로 의미 없는 사진이 첨부되는 경우도 있었지만, 점차 짤방 자체를 하나의 놀이 문화로 즐기기 시작하면서 재치 있는 이미지들이 많이 만들어지기 시작했다. 이는 단순한 삭제 방지 목적의 이미지 첨부을 넘어선 창의적인 놀이로 자리 잡았고, 이 지점에서 이미지 형태의 인터넷 밈의 생성 지점을 발견할 수 있다.

또한, 짤방이 유행하기 시작한 시점에서 디지털 카메라의 보급과 더불어 포토샵과 같은 이미지 편집 프로그램의 사용 증가는 짤방 문화의 발전에 큰 영향을 미쳤다. 이를 통해 이미지 합성이 활발하게 이루어졌고, 다양한 유머와 풍자를 담은 이미지들이 생성되면서 더욱 다채로운 짤방이 나타나게 되었다. 이러한 과정은 국내 인터넷 밈의 초기 형태로 자리 잡으며, 인터넷 공간에서의 놀이 문화를 형성하고 확산시키는 데 중요한 역할을 하였다.

이와 더불어, 디시인사이드는 커뮤니티의 특성상 이용자들의 활동이 활발하게 이루어진 공간이기도 했다. 초창기 갤러리 사용자들은 각자 다양한 방식으로 자신만의 ‘짤방’을 만들어내며 창의성을 발휘했고, 서로의 짤방에 대한 반응을 실시간으로 공유하며 이미지를 중심으로 하는 새로운 놀이 문화를 형성하였다. 이는 디시인사이드가 단순히 이미지 공유의 공간을 넘어서, 유저 간의 상호작용을 통해 밈을 공동으로 창조해 나가는 플랫폼으로 기능하게 만들었다. 짤방 문화는 이러한 참여와 상호작용을 통해 단순한 이미지 첨부을 넘어, 커뮤니티 정체성을 형성하는 중요한 요소가 되었다. 디시인사이드의 특정 갤러리에서만 유행하던 짤방들이 점차 다른 커뮤니티로 퍼져나갔고 온라인 밈의 확산과 교류를 가능하게 했다. 이러한 확산 과정은 인터넷 밈이 특정 커뮤니티의 문화를 넘어 보다 넓은 대중적인 문화로 자리 잡는 데 중요한 역할을 하였다.

¹⁰ <https://www.dcinside.com/>

¹¹ 우리말샘에는 짤방의 뜻을 “사람들의 이목을 집중시키기 위해 인터넷상에 올리는 재미있는 사진이나 그림, 동영상 따위를 이르는 말. ‘잘림 방지’라는 뜻으로 사진 없이 글만 올렸을 때 글이 삭제되는 것을 방지하기

위해 사진을 함께 올린 것에서 유래하였다”라고 기술하고 있다. 해당 표제어가 지금까지 유효하게 등재된 것을 보면, 짤방은 인터넷 공간에 안정적으로 자리 잡은 문화 현상임을 알 수 있다.

짤방 문화의 또 다른 중요한 측면은 익명성에 기반한 창의성의 발현이었다. 디시인사이드는 익명성을 바탕으로 누구나 자유롭게 자신의 아이디어를 표현할 수 있는 환경을 제공했다. 이로 인해 사용자들은 서로 눈치를 보지 않고 과감하고 창의적인 이미지들을 만들어냈고, 이러한 특징은 짤방의 독특한 유머와 패러디적 성격을 강화시켰다. 특히 사회적, 정치적 이슈를 유머러스하게 표현한 짤방들은 사용자들에게 큰 인기를 끌었고, 짤방이 단순히 재미를 위한 요소에서 나아가 사회적 메시지를 전달하는 수단으로도 사용될 수 있음을 보여주었다.

또한 디시인사이드에서 짤방 문화의 진화 과정에서 중요한 역할을 담당한 요소가 ‘합성필수요소 갤러리(합필갤)’이다. 합성필수요소 갤러리는 당시 유행하던 짤방의 원본 자료나 다양한 합성 요소들을 공유하는 갤러리였다. 사용자가 특정한 이미지를 기반으로 창의적으로 합성하여 새로운 이미지를 만드는 놀이 문화가 합성필수요소 갤러리에서 활발하게 이루어졌다. 이 갤러리는 특정 이미지나 캐릭터를 필수 요소로 삼아 다양한 상황을 연출하거나 새로운 이야기를 만들어내는 방식으로 밈을 진화시켰다. 이러한 과정은 짤방 문화에 새로운 창의적 요소를 더하였으며, 합성이라는 행위를 통해 유저들 간의 참여와 상호작용이 활발하게 이루어졌다. 합성필수요소 갤러리의 유머와 창의성은 단순히 개별 사용자의 창작에 그치지 않고, 집단적으로 재해석되고 반복적으로 재생산되는 특성을 가졌다. 이는 사용자들 사이에 일종의 문화를 형성하게 하였으며, 특정 이미지나 표현이 커뮤니티 내부에서 하나의 ‘필수 요소’로 인정받으며 커뮤니티의 독창적인 밈 문화가 더욱 공고히 자리 잡을 수 있었다.

디시인사이드의 짤방 문화와 합성을 통한 이미지의 재창조를 대표하는 이미지 중의 하나는 바로 ‘개죽이’라는 캐릭터이다. 개죽이는 대나무 사이에 매달려 있는 귀여운 모습의 강아지로 디시인사이드의 공식 마스코트로 활용되기도 하였다.

개죽이는 디시인사이드의 공식적인 대표 캐릭터로 디시인사이드 내에서 인기를 끌며 다양한 상황에서 재해석되고, 수많은 유저들에 의해 합성되어 사용되었다. 이러한 과정에서 개죽이는 단순한 짤방을 넘어 가장 유명한 인터넷 밈의 하나로 발



〈그림 2〉개죽이¹²

전하게 되었으며, 그 인기는 현재까지도 이어져 최근에는 NFT(Non-Fungible Token) 형태로도 만들어져 디지털 자산으로 거래되기도 하였다.¹³ 개죽이의 이러한 발전 과정은 인터넷 밈이 단순히 유머로 소비되는 것을 넘어, 다양한 방식으로 재창조되고 그 가치를 인정받는 사례로서 주목할 만하다.

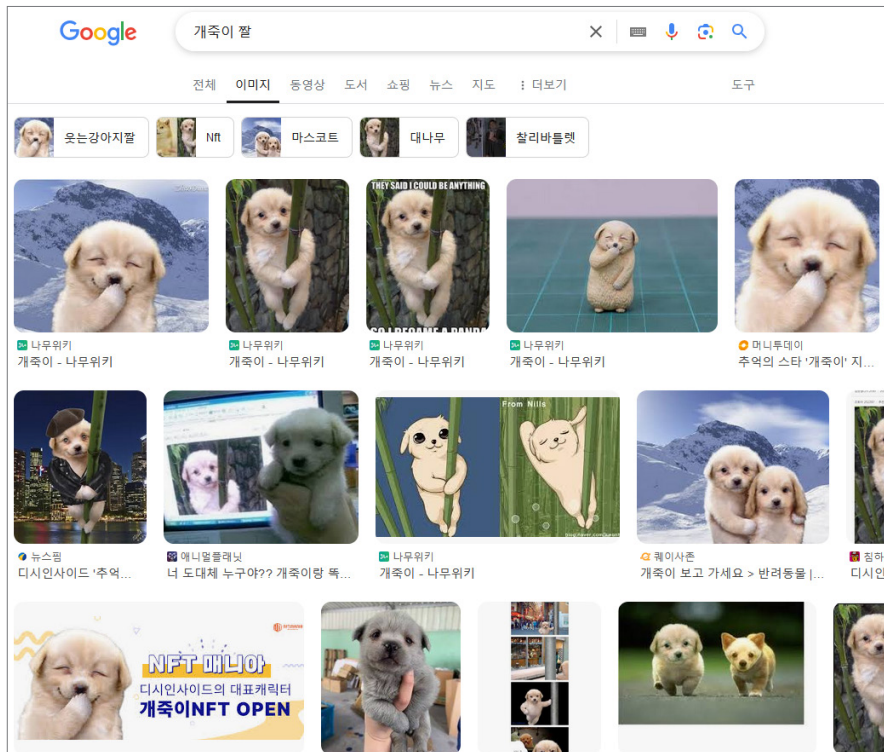
개죽이가 생성되고, 전파되며 소비되는 양상은 인터넷 밈의 전형적인 현상과 일치한다. 우선, 개죽이라는 최초의 문화 현상이 있고 그것을 원본으로 하여 모방과 재창조 과정을 거치며 다양한 결과물로 전파된다. 인터넷 상의 이용자들이 여러 가지 형태의 개죽이를 소비하며 다시금 재창조하고 전파하는 과정을 반복한다. 그 결과 〈그림 3〉과 같이 개죽이는 다양한 모습으로 인터넷상에 존재하게 된다.¹⁴

결국, 디시인사이드의 짤방 문화와 합성필수요소 갤러리, 그리고 개죽이와 같은 대표적인 캐릭터는 인터넷 상의 놀이 문화와 창의적 표현의 공간을 형성했다는 측면에서

¹² <https://namu.wiki/w/%EA%B0%9C%EC%A3%BD%EC%9D%B4>

¹³ 정다운, 「추억의 ‘개죽이’, 20년만에 NFT로 귀환」, 『서울경제』, 2022.12.26.

¹⁴ 이러한 양상은 세계적으로 유명한 ‘개구리 페페(Pepe the Frog)’ 밈의 양상과 유사한 모습을 보인다. 원본이 되는 최초의 이미지가 있으며, 여기에 모방과 재창조를 통해서 인터넷 공간 곳곳으로 퍼져 나가는 것이다. 개구리 페페의 경우 이 과정에서 정치적인 가치관이 결합되어 사회적으로 논란이 되기도 하였는데, 이러한 예는 밈이 단순히 놀이 문화에서 나아가 다양한 사회문화적 가치관을 반영한다는 점을 의미하기도 한다. 이와 관련된 내용은 다큐멘터리 〈밈 전쟁: 개구리 페페 구하기〉(2020)에서 자세히 확인할 수 있다.



〈그림 3〉 ‘개죽이 짬’ 검색 결과 갈무리

국내 인터넷 밈의 발전에 중요한 기여를 하였다. 이는 단순히 이미지를 공유하는 데 그치는 것이 아니라, 사용자의 창의성과 상호작용을 바탕으로 끊임없이 진화하며 대중 문화의 일부로 자리 잡는 과정을 보여준다.¹⁵

3.2. 유튜브와 인터넷 밈의 변화

디시인사이드의 밈이 짬방이라는 이미지 중심의 밈이었다면, 이후 유튜브의 등장으로 밈의 형태는 이미지에서 영상으로 확대되며 더욱 다양한 방식으로 확산되기 시작했다. 유튜브는 2005년 2월 14일 미국에서 처음 서비스를 시작했고, 한국에서는 2008년 1월 23일에 한국어 서비스를 제공하며 본격적으로 자리 잡았다. 초기 유튜브에서는

주로 ‘UCC(User Created Contents)’라 불리는 사용자 제작 콘텐츠가 유행하였는데 이때 일반 사용자들이 직접 자신의 콘텐츠를 제작하고 배포하는 새로운 문화를 형성했다. 이러한 변화는 누구나 쉽게 콘텐츠 제작에 참여할 수 있는 새로운 인터넷 문화를 만들어 갔다. 이후 점차 유튜브는 개인 창작자들이 주도하는 콘텐츠 플랫폼으로 자리 잡았고, 그 배경에는 스마트폰의 보급과 같은 기술적 발전이 있었다.

2000년대 중후반 스마트폰의 보급이 본격적으로 이루어지면서 개인이 영상을 촬영하고 공유하는 일이 이전에 비

하여 쉬워졌다. 스마트폰은 언제 어디서나 손쉽게 고화질 영상을 촬영할 수 있는 환경을 제공하였고, 이로 인해 일반 사용자들도 적극적으로 콘텐츠 제작에 참여할 수 있게 되었다. 이러한 배경에서 유튜브를 중심으로 영상 콘텐츠의 비중이 점차 커졌다. 기존에는 텍스트나 이미지 중심의 콘텐츠가 주류를 이루었으나, 스마트폰을 통한 영상 제작이 점차 쉬워지면서 영상 콘텐츠가 인터넷 문화에서 중요한 위치를 차지하게 되었다.

인터넷상의 영상 콘텐츠 비중이 커지면서 기존의 짬방 형태로 대표되는 이미지 밈은 점차 영상 밈으로 확대되었으며, 영상의 특성상 멀티미디어적 성격을 지니며 더욱 복잡하고 다양한 형태의 밈들이 등장했다.

이에 대한 대표적인 예로는 2020년에 유행한 ‘관작밈’을 들 수 있다. 해당 밈은 아프리카 가나의 장례식 장면에 ‘Astronomia’라는 제목의 음악을 입혀서 만든 영상이다. 장례라고 하는 근엄한 상황에 중독성 깊은 음악, 그리고 장례식에는 어울릴 것 같지 않은 경쾌한 춤동작이 어우러져 선풍적인 인기를 끌었다. 이는 이미지로 나타나는 밈

¹⁵ 3.1.에서는 디시인사이드를 짬방이라는 인터넷 밈의 생성 지점으로 논의하였지만, 현재에도 인터넷 상의 이미지나 사진 파일을 ‘짬’이라고 부르는 것에서 알 수 있듯이 디시인사이드의 영향력은 상당하다. 트래픽량을 기준으로 홈페이지의 영향력을 측정하는 ‘similarweb’의 자료에 따르면, 2024년 11월 기준 디시인사이드는 국내 전체 8위, 국내 커뮤니티 카테고리에서 1위이다. 디시인사이드보다 상위에 위치한 홈페이지는 주로 구글, 네이버, 유튜브와 같은 대형 홈페이지이며 디시인사이드 아래로는 카카오톡 등이 위치하고 있다. 홈페이지의 트래픽량이 영향력을 대표하지는 않지만, 홈페이지의 이용자수나 접속량 등을 나타내는 지표이기 때문에 디시인사이드의 영향력을 간접적으로 확인할 수 있다. <https://www.similarweb.com/website/dcinside.com/>

〈그림 4〉관짝춤 Coffin Dance (Official Music Video HD)¹⁶

과는 다른 양상을 보이는데, 해당 밈을 온전히 이해하기 위해서는 영상 속 배경, 다소 낮은 화질 등 영상 전반적으로 느껴지는 분위기와 더불어 특유의 춤 동작과 중독성 깊은 음악을 종합적으로 파악해야 한다. 해당 밈은 외국에서 ‘Coffin Dance’이라는 이름으로 알려져 있지만, 국내의 경우 ‘관짝춤’, ‘관짝 댄스’, ‘관짝밈’ 그리고 가수 방탄소년단(BTS)을 패러디한 ‘관짝 소년단’이라는 이름으로 불리고 있다. 일명 관짝밈은 모방을 통한 전파라는 밈의 본질을 충실히 따르면서도 그 과정에서 창의적 해석이라는 인터넷 밈의 성격을 보이고 있다. 이에 원본이 되는 ‘Coffin Dance’를 중심으로 모방과 다양한 재창조가 이루어져 수많은 영상이 유행하였다.¹⁷

〈그림 5〉공무원 관짝춤¹⁸〈그림 6〉관짝춤 강아지 리믹스¹⁹〈그림 7〉관짝춤 계산기 버전²⁰〈그림 8〉현대판 저승사자가 생긴 이유²¹

〈그림 5〉부터 〈그림 8〉이 관짝밈이 창의적으로 재생산된 예인데, 모두 〈그림 4〉의 관짝밈 원본을 바탕으로 재생산된 밈이며 이 외에도 수많은 관짝밈이 존재한다. 〈그림 5〉의 경우 충주시 공식 유튜브 채널에 올라온 영상으로, 코로나 19 시기에 방역을 강조하는 메시지를 담아 선풍적

¹⁶ DigiNeko “Coffin Dance (Official Music Video HD)”. <https://www.youtube.com/watch?v=j9V78UbdzWI>

¹⁷ 다만 해당 밈은 밈으로서 전파되는 과정 중 국내에서 인종 차별 논란에 휩싸이기도 했다. 이는 밈이 단순한 놀이를 넘어 사회적인 메시지를 담고 있으며, 이러한 메시지는 여러 요건에 의해서 긍정적, 부정적으로 작용하기도 한다는 것을 의미한다.

¹⁸ 충주시 “공무원 관짝춤(Coffin Dance) | 관짝밈 | feat. 생활 속 거리두기”. <https://youtu.be/-sKUGWpl6q8?si=W39jmlkVs8m0qh-4>

¹⁹ 김도고 Doggo Kim, “관짝춤 강아지 리믹스(Coffin dance meme dog cover) 관짝밈 황천길 edm”. <https://www.youtube.com/watch?v=RV1YmOLJvY>

²⁰ 차커 Chaco, “Coffin Dance Calculator Cover 관짝춤 계산기 버전”. https://www.youtube.com/watch?v=Bv2WeOH8W_w

²¹ 아이템의 인벤토리 “관짝 밈: 현대판 저승사자가 생겨난 이유”. https://www.youtube.com/watch?v=IPrc_DzI0N0

인 인기를 끌었다.²² 〈그림 6〉과 〈그림 7〉은 관짝밈에 등장하는 음악 등을 패러디한 영상이며, 〈그림 8〉은 관짝밈이 어떻게 밈으로서 성공할 수 있었는지 분석하는 영상이다.

이처럼 짤방은 단순히 특정 주제나 상황을 시각적으로 표현하는 데 그쳤지만, 영상으로 나타나는 밈은 음성, 배경 음악, 자막, 스토리텔링 등 여러 요소가 결합하여 훨씬 풍부한 표현과 메시지를 전달할 수 있었다. 이러한 변화를 통해 밈은 단순한 이미지 표현을 넘어 멀티미디어적 특징을 바탕으로 다양한 경험을 제공하는 방식으로 발전했다. 이러한 밈의 생성, 전파, 소비 과정에서 유튜브는 결정적인 역할을 하였는데 그 이유는 다음과 같다.

첫째, 유튜브의 사용자 수는 다른 플랫폼에 비해 압도적으로 많다.²³ 유튜브는 전 세계적으로 가장 많은 사용자를 보유한 동영상 플랫폼으로, 방대한 사용자 기반은 밈의 확산 속도와 범위를 크게 확대시켰다. 이는 유튜브가 다양한 영상을 통해 밈의 속성을 전달하고, 이를 기반으로 많은 사람들이 쉽게 접근하고 참여할 수 있는 기회를 제공했기 때문이다. 특히 한국에서도 유튜브는 폭넓은 사용자층을 확보하면서 주요한 밈 확산 플랫폼으로 자리매김하였다.

둘째, 유튜브의 사용자 인터페이스(UI) 특성상 다양한 주제의 영상을 쉽게 접할 수 있다는 점도 중요한 역할을 했다. 유튜브는 알고리즘을 통해 사용자가 관심을 가질 만한 콘텐츠를 추천해주며, 이를 통해 여러 밈들이 서로 적극적으로 교류할 수 있는 환경을 조성했다. 예를 들어, 하나의 밈이 인기를 얻기 시작하면 유튜브의 추천 시스템은 유사한 밈을 지속적으로 사용자에게 노출시켜 밈의 확산

을 가속화했다. 유튜브 이전의 초창기 인터넷 커뮤니티에서는 각각의 커뮤니티 주제가 상이하고 사용자들의 성향도 달라 교류가 제한적이었지만, 유튜브는 특정 주제에 얽매이지 않고 다양한 콘텐츠를 노출시키며 밈의 확산을 촉진했다. 이로 인해 유튜브는 다양한 문화와 트렌드가 교차하는 중요한 기능할 수 있었다.

셋째, 유튜브를 통한 밈의 확산은 단순한 시청각적 요소를 넘어 사용자 참여를 기반으로 계속해서 변형되고 진화하는 특징을 지닌다. 유튜브는 댓글, 좋아요, 공유 등의 기능을 통해 사용자 간의 상호작용을 활성화했다. 이를 통해 사용자들은 단순히 콘텐츠를 소비하는 데서 그치지 않고, 밈을 변형하고 재창조하는 과정에 참여할 수 있었다. 예를 들어, 특정 영상 밈이 유행하면 사용자들은 이를 각자의 방식으로 변형하여 새로운 밈을 만들어내었고, 이러한 과정을 통해 원본 밈은 계속 진화하며 확장되었다. 이처럼 유튜브의 참여문화는 밈의 다양성과 창의성을 증대시켰고, 유튜브를 중심으로 보다 넓고 깊은 밈 문화를 형성하는 계기가 되었다. 유튜브의 이러한 특성 덕분에 밈은 단순한 재미 요소를 넘어서 사회적, 문화적 현상으로 자리잡게 되었다.

넷째, 유튜브 밈은 글로벌 확산이 용이하다는 점에서 기존의 이미지 기반 밈과 구별된다. 짤방은 주로 특정 문화권 내에서 이해될 수 있는 시각적 요소에 의존했던 반면, 유튜브 밈은 영상, 소리, 자막 등을 통해 문화적 경계를 넘어서는 전달력을 가졌다. 이는 유튜브가 전 세계적으로 사용되는 플랫폼이라는 점에서 기인하며, 특정 국가나 언어에 국한되지 않고 다양한 문화권에서 동일한 밈이 공유되고 공감될 수 있는 특징을 지니게 했다. 이러한 점에서 유튜브는 밈의 글로벌화를 촉진하는 중요한 매개체로 기능하였다.²⁴

²² 충주시의 관짝밈은 2024년 11월 기준 조회수 1,029만 회로 충주시 채널에서 가장 높은 조회수를 기록하고 있다. 충주시 채널의 관짝밈을 통한 코로나 19 방역 홍보가 주목받으며 공공기관의 성공적인 홍보 사례로 거론되었으며, 이후 수많은 공공기관 홍보 채널의 방향성을 바꾸는 중요한 계기가 되었다. 이는 충주시 채널과 해당 채널을 담당하는 충주맨 자체가 또 다른 하나의 밈으로서 작용하는 현상으로 나타났다. 이와 같은 사례는 밈이 또 다른 밈을 생산하는 양상을 볼 수 있는 사례이기도 하다.

²³ 배문규, 「올 상반기 한국에서 사용자가 가장 많이 늘어난 앱은?」, 『경향신문』, 2024.06.13.

²⁴ 가수 사이의 '강남 스타일'이 세계적인 인기를 끌게 된 배경에도 유튜브가 관련이 깊는데, '강남 스타일'은 2012년 12월에 유튜브 최초로 10억 조회수를 달성하기도 하였다. 이러한 인기로 힘입어, 2012년 미국 대선 기간 중 밈 롬니와 버락 오바마의 모습을 패러디한 '롬니 스타일', '오바마

이와 같은 이유로 유튜브를 통한 밈의 생성과 소비는 이전의 짤방으로 대표되는 밈과는 다른 양상을 보인다. 짤방은 이미지에 한정된 표현 방식을 가졌지만, 유튜브 밈은 영상이라는 멀티미디어적 특징을 통해 이야기 구조를 갖추고, 음악과 시각적 요소를 결합하여 더욱 풍부한 표현이 가능해졌다. 또한, 유튜브 밈은 전 세계적으로 확산되며 문화적 경계를 허물고 다양한 사용자들 사이에서 공감과 반응을 이끌어내는 힘을 가지게 되었다. 이러한 변화는 인터넷 밈이 단순한 유머의 전달에서 나아가, 세계적인 문화 현상으로 자리매김하는 데 중요한 역할을 했다.

결론적으로, 유튜브는 인터넷 밈의 발전에서 이미지 중심의 밈을 멀티미디어적 성격을 지닌 밈으로의 전환점을 제공한 플랫폼이었다. 유튜브를 통해 밈은 단순한 이미지와 텍스트에서 멀티미디어적 성격을 지니게 되었으며, 이는 밈의 표현력과 확산력을 크게 증가시켰다. 또한, 유튜브의 참여적 특성과 효율적인 접근성은 밈을 인터넷 공간의 주요 문화 현상으로 인정받게 하는 데에 결정적인 역할을 하였다.

3.3. 숏폼과 인터넷 밈의 확장

숏폼은 밈의 생산, 전파, 소비 주기를 획기적으로 축소시키는 데 중요한 영향을 미쳤다. 숏폼 콘텐츠의 등장으로 밈의 생성과 확산 주기가 더욱 짧아졌고, 이는 밈의 다변화와 빠른 진화를 가능하게 하였다. 숏폼은 짧고 간단하게 소비할 수 있는 특징을 바탕으로 사람들이 다양한 콘텐츠를 더 적극적으로 만들어내고 확산시킬 수 있도록 유도하였다.

이러한 배경에는 코로나 19 팬데믹 상황이 있었다. 2019년 말에 코로나 19가 발생하고, 2020년부터 본격적으로 전 세계가 팬데믹 상황에 접어들었다. 국내에서도

‘거리두기’, ‘비대면’이라는 키워드에서 알 수 있듯이 사회적으로 많은 변화가 일어났고, 대면 활동이 제한되며 이전에 경험하지 못했던 비대면 사회가 시작되었다. 사람들은 더 이상 물리적으로 만나 소통할 수 없게 되자, 이를 대신해 온라인 공간에서의 소통과 놀이가 활발해졌다. 비대면 사회가 일상화되면서 사람들은 점차 온라인 공간에서 보내는 시간과 활동을 늘렸고, 이는 인터넷상에서 새로운 문화 현상의 출현으로 이어졌다.²⁵ 이는 인터넷 밈과 같은 온라인 놀이 문화 활성화와 관련이 있다. 이러한 비대면 환경의 확산은 인터넷 밈이 활성화되는 중요한 배경이 되었다고 볼 수 있다.

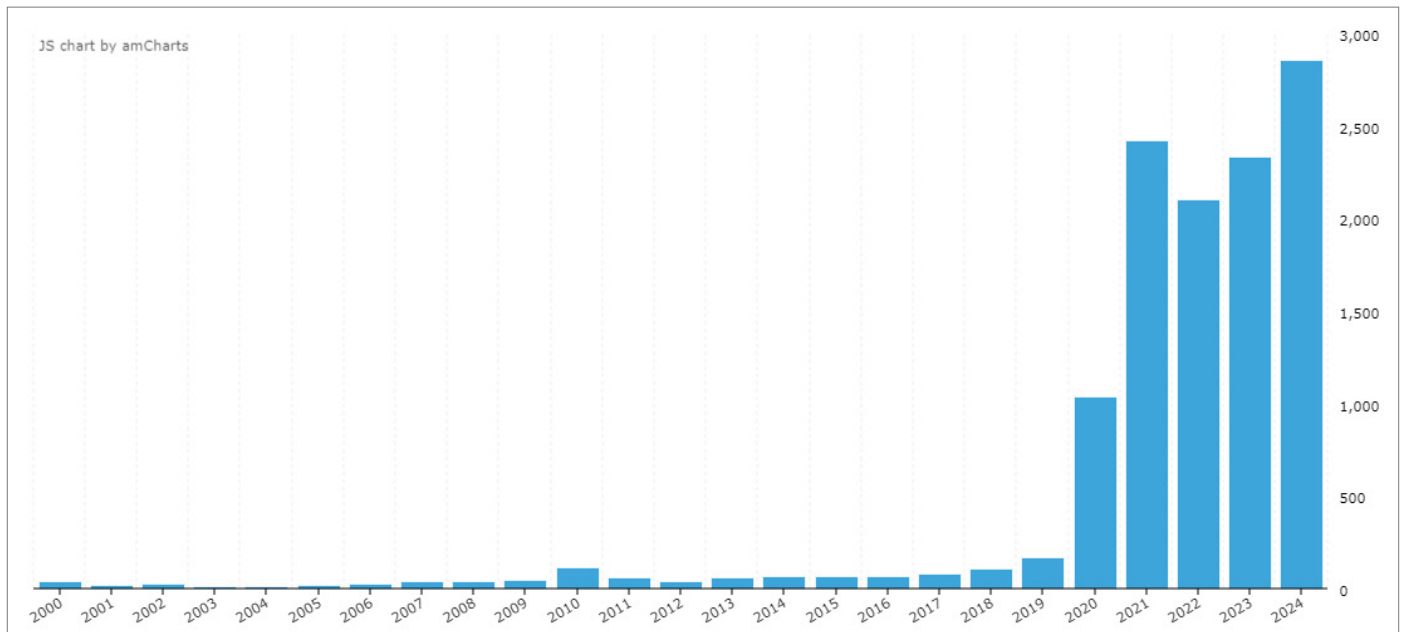
밈과 관련하여 온라인 문화의 변화 중 하나가 바로 숏폼을 중심으로 한 짧은 영상의 유행이었다. 숏폼의 대표적인 플랫폼으로는 틱톡, 유튜브의 숏츠, 인스타그램의 릴스가 있다. 해당 플랫폼들은 사용자가 짧고 간결한 영상을 통해 창의적으로 자신을 표현하고 소통할 수 있는 장을 마련함으로써, 밈의 확산에 큰 역할을 했다. 이러한 플랫폼들은 짧은 영상을 기반으로 빠르게 소비하고 전파할 수 있는 특성을 지니며, 밈의 확산을 촉진했다.

숏폼 플랫폼을 적극적으로 활용하여 성공한 대표적인 사례는 가수 지코의 ‘아무노래’ 챌린지를 들 수 있다. 지코는 2020년에 노래 ‘아무노래’를 발표하며 이전에는 없었던 ‘챌린지’라는 새로운 홍보 방식으로 큰 주목을 받았다.²⁶ 가요계에서 챌린지는 노래의 주요 안무를 가수가 직접 보여주고, 많은 사람들이 이를 따라 하는 방식의 콘텐츠로, 대부분 30초 이내의 짧은 영상으로 구성되었다. ‘아무노래 챌린지’는 하나의 문화 현상으로 자리 잡을 정도

25 박문령·김용찬, 「비대면 소통, 미디어 이용, 결속적 사회자본 코로나19 발생 전과 후의 패널 데이터 분석」, 『언론정보연구』 59(1), 서울대학교 언론정보연구소, 2022, 5~49쪽.

26 지코의 아무노래 챌린지 이전에도 여러 사람이 영상의 내용을 따라서 제작하는 챌린지라는 형식의 영상은 이미 유행한 바 있다. 대표적으로 2014년 유행했던 ‘아이스 버킷 챌린지’ 등이 있는데, 지코의 아무노래 챌린지는 코로나 19시기의 비대면 상황과 밈이라는 현상이 본격적으로 주목받았던 상황, 그리고 여러 가수의 팬덤 문화까지 합쳐서 현재까지 아주 큰 영향력을 미치고 있는 중요한 사례이다.

스타일’과 같은 강남 스타일 패러디 영상들이 인터넷에서 만들어져 유행하였다. 이는 유튜브를 통해 국내의 밈이 해외로 전파된 대표적인 사례로 볼 수 있다. BBC, 「US election: Romney and Obama go ‘gangnam style’」, 『BBC』, 2012.10.19.

〈표 1〉빅카인즈 ‘밈’ 키워드 트렌드²⁸

로 선풍적인 인기를 끌었고, 이후 발표되는 대부분의 대중 가요들은 주요 안무를 중심으로 챌린지 영상을 제작하며 인터넷 공간에서 챌린지 영상이 급격하게 전파되기 시작 했다.

챌린지가 인기를 끈 이유는 여러 가지가 있겠으나, 밈의 관점에서 본다면 우선 노래와 춤을 포함한 다양한 멀티 미디어적 요소가 반영되어 있다는 점, 팬덤을 중심으로 한 참여문화가 이루어진다는 점, 그리고 소비하기 쉬운 짧은 영상이라는 점 등을 꼽을 수 있다.

이처럼 짧은 영상의 특성은 소비의 진입 장벽을 낮추고 사람들로 하여금 쉽게 참여할 수 있게 하였으며, 챌린지를 하나의 놀이 문화로 정착시켜 다양한 밈의 형태로 확산되도록 하는 중요한 배경이 되었다. 참여자들이 개인의 창의성을 발휘하여 다양한 방식으로 챌린지를 변형하고 재해석함에 따라, 챌린지는 단순한 모방에서 벗어나 독자적인 창작물로 확장되었다.

챌린지 영상이 유행하는 과정과 유튜브의 숏츠, 인스타그램의 릴스가 국내에 서비스를 출시하고, 본격적으로 숏폼 플랫폼이 대중들 사이에서 유행하기 시작한 시기를 주목할 필요가 있다.²⁷ 이러한 플랫폼을 통한 밈의 확산은

‘밈’이라는 키워드로 검색된 신문 기사 데이터에서도 확인할 수 있다.

〈표 1〉은 뉴스 빅데이터 분석 서비스를 제공하는 ‘빅카인즈’에서 ‘밈’을 키워드로 검색한 결과를 시각화한 자료로, 2020년부터 유의미하게 증가한 것을 볼 수 있다. 2020년 이전에 신문기사에 나타난 밈은 주로 리처드 도킨스의 『이기적 유전자』 책과 관련한 기사 혹은 생물학적 내용에 밈에 개념을 함께 설명하는 기사가 대부분이다. ‘밈’이라는 현상은 과거에도 존재했으나 위 표1의 키워드 트렌드에서도 알 수 있듯이 이를 ‘밈’이라고 명명하며 특히 인터넷 공간의 놀이 문화로 인식하는 것은 2020년을 기점으로 시작되었다. 신문기사 데이터를 보면 2020년부터 ‘밈’이라는 키워드가 언급된 빈도가 증가하며, 2021년에는 그 빈도가 폭발적으로 증가한 것을 알 수 있다. 이는 숏폼 콘텐츠가 밈의 확산과 관련이 깊음을 시사한다.

숏폼은 이전의 유튜브 영상과는 또 다른 양상을 보인다

유튜브의 숏츠는 2021년 7월에 서비스를 시작하였다. 숏폼 플랫폼의 영상이 본격적으로 인기를 얻기 시작한 2020년이 코로나 19 비대면 사회를 경험하기 시작한 시점이라는 점, 그리고 얼마 지나지 않아 릴스와 숏츠가 서비스를 시작했다는 점은 코로나 19의 영향과 숏폼의 활성화의 관계가 의미미하다는 것을 뜻한다.

²⁸ ‘밈’을 키워드로 2000년부터 2024년 11월까지의 빅카인즈에서 제공하는 모든 뉴스를 대상으로 검색한 결과이다. <https://www.bigkinds.or.kr/>

²⁷ 국내 기준으로 틱톡은 2017년 11월, 인스타그램 릴스는 2021년 2월, 유

다. 유튜브에는 다양한 영상이 있지만, 기본적으로 인기 있는 하나의 영상에서 특정 밈이 유행하기 위해서는 그 영상을 끝까지 소비해야 하는 경우가 많았으며 영상의 길이에 따라 접근성이 낮아지는 문제도 있었다. 그러나 숏폼은 1분 이하의 짧은 영상으로 부담 없이 소비할 수 있었고, 이러한 특징으로 더욱 많은 사람들이 쉽게 접근하고 소비할 수 있었다.

이와 관련된 자료는 오픈서베이에서 발표한 『소셜미디어·검색포털 트렌드 리포트 2023』²⁹에서 확인할 수 있는데, 리포트에 따르면 응답자 10명 중에 7명은 숏폼 콘텐츠를 이용하며, 이중 이용하는 플랫폼은 유튜브의 쇼츠가 87.1%, 인스타그램의 릴스가 57.9%, 틱톡이 34.5%로 나타나 국내에서 유튜브 쇼츠의 영향력이 큰 것을 알 수 있다. 그리고 숏폼 콘텐츠를 시청한 경험은 2022년에 51.9%, 2023년에 68.9% 늘어나 해가 지날수록 숏폼의 소비가 늘어나고 있음을 알 수 있다. 또한 주목할 만한 점은 숏폼 플랫폼을 이용할 때에 한 번에 유튜브 쇼츠는 11개, 인스타그램은 10.6개, 틱톡은 15.4개를 시청하는 것으로 나타났는데, 이는 숏폼이 이전의 유튜브 영상과는 다르게 콘텐츠의 소비가 빠르다는 것을 의미한다. 즉, 이로 인해 숏폼 영상은 짧은 주기로 소비되고, 이는 다시 밈의 생성과 전파에 있어서도 이전과는 비교할 수 없는 획기적인 변화를 가져왔다. 숏폼의 등장으로 밈의 양이 폭발적으로 증가하고 그 전파 속도도 이전과는 비교할 수 없을 정도로 빨라진 것이다.

결과적으로 숏폼 콘텐츠는 밈의 생태계를 확장시키고, 인터넷 공간에서의 놀이 문화를 재편하는 데 중요한 역할을 하였다. 짧은 영상 형식은 사람들의 참여를 더욱 쉽게 유도하였고, 이는 다양한 밈들이 생성되고 전파되며 빠르게 소비될 수 있는 환경을 조성하였다. 또한 숏폼 플랫폼은 알고리즘을 통해 인기 있는 밈을 반복적으로 노출시켜, 밈의 확산을 더욱 가속화시켰다. 이러한 변화는 인터넷 밈

이 대중적인 문화 현상으로 자리 잡고, 참여와 공유를 통한 디지털 놀이 문화를 더욱 강화하는 계기가 되었다.

4. 인터넷 밈의 비판적 수용 필요성

지금까지 국내의 인터넷 밈의 생성과 전파 과정을 살펴해보았다. 인터넷 공간에서 밈이 점차 중요한 문화로 자리 잡으며 밈은 하나의 자연스러운 현상으로 여겨지고 있다. 하지만 인터넷 밈은 경우에 따라서 긍정적 영향을 미치기도 하고 부정적 영향을 미치기도 한다. 이에, 인터넷 밈의 긍정적 영향과 부정적 영향을 고찰하고 나아가 인터넷 밈의 비판적 수용에 대한 필요성을 논의하고자 한다.

인터넷 밈의 가장 장점 중 하나는 사람들 사이에 유대감을 형성하고, 이를 바탕으로 소속감을 강화하는 데 있다. 밈은 인터넷 공간에서 주요 놀이 문화로 자리 잡으며, 사용자들 간의 소통 수단으로 기능하기도 한다.³⁰ 특정 밈을 함께 즐기고 이를 모방하거나 재창조하는 과정은 일종의 공동체 의식을 만들어낸다. 이러한 과정에서 같은 밈을 공유하는 사람들은 소속감을 느끼며, 파편적으로 흩어져 있는 인터넷 사용자들을 하나의 무리로 묶는 역할을 한다. 밈을 공유하고 재창조하는 행위는 단순한 놀이를 넘어, 인터넷 공간에서 공동체 형성과 사회적 연대감을 강화하는 중요한 요소로 작용한다.

또한 밈은 유머와 창의성을 표현할 수 있는 수단으로서, 그 자체로 재미있는 놀이 문화이다. 짧고 간결한 형식으로 이루어진 밈은 부담 없이 즐길 수 있으며, 사람들에게 재미를 주어 현재 인터넷 공간의 대표적인 놀이 문화로 자리 잡았다. 이는 사람들에게 감정적으로 긍정적인 영향을 미치는데 예를 들어, 어려운 사회적 이슈를 밈의 형태로 재구성함으로써 사람들이 이를 부담 없이 받아들일 수

29 오픈서베이, 『검색 트렌드 리포트 2024』, 오픈서베이, 2024.

30 박광길, 「인터넷 밈의 언어적 성격 고찰」, 『인문과학연구』 66, 강원대 인문과학연구소, 2020, 18~19쪽.

있게 만드는 것도 밈의 중요한 기능 중 하나이다.

나아가 밈은 여러 사람이 함께 참여하는 문화로서 사람들에게 창작의 기회로 작용한다. 기존의 매체에서 소비자 자신이 수동적으로 콘텐츠를 소비하는 위치에 있었다면, 밈은 누구나 쉽게 창작할 수 있으며 이러한 특징으로 생산자와 소비자의 경계가 허물어져 때로는 생산자로, 때로는 소비자로서 함께 즐길 수 있다. 이러한 참여 문화는 인터넷 공간에서 창의성을 촉진하여 더욱 풍부하고 다양한 인터넷 문화를 만들어 가는 역할을 한다. 이는 단순한 재미와 유행을 넘어, 자신만의 독특한 해석과 표현 방식을 담아 콘텐츠를 즐기는 계기를 제공하며, 사용자들 간의 상호작용을 통해 사회적 관계를 형성하고 강화하는 중요한 요소로 작용한다.

이처럼 인터넷 밈은 인터넷 공간의 재미있는 놀이 문화로서, 창의성을 발현할 수 참여 문화로서 여러 긍정적인 가치를 지닌다. 반면, 인터넷 밈이 지니는 부정적 영향 또한 간과할 수 없다.

인터넷 밈이 지니는 부정적 영향 중 하나는 자극적인 콘텐츠가 더 큰 주목을 받으며 긍정적인 콘텐츠보다 더욱 쉽게 확산되는 경향이 있다는 점이다. 밈의 특성상 단순하고 강렬한 메시지가 주로 전파되기 때문에, 그 과정에서 혐오나 차별을 조장하는 밈들이 등장하기 쉽다. 예를 들어 특정 인물이나 집단을 비하하는 밈이 빠르게 확산되며 사회적 편견을 강화하는 경우가 있다.

이러한 예는 인터넷 밈에서 흔하게 발견할 수 있지만, 하나의 예로 ‘누칼협’ 밈을 들 수 있다. ‘누칼협’은 ‘누가 칼 들고 협박함?’이라는 문장의 줄임말로 주로 인터넷 상에서 불만을 제기할 때 이를 조롱하는 의도로 사용하는 부정적인 밈이다. 해당 밈 자체로도 부정적인 가치를 지니고 있지만 문제는 이렇게 부정적 가치의 밈이 빠르게 확산된다는 것이다. 인터넷 상에서 누칼협 밈으로 상대방을 조롱하며 서로를 비난하는 가운데, 자신을 조롱한 대상에게 반

대로 조롱을 하는 사례도 일어나기도 하였다.³¹ 이러한 밈이 반복적으로 확산될 경우 갈등과 분열을 야기하며 부정적 가치를 증가시킬 수 있다. 이는 온라인 공간에서 발생하는 집단 따돌림이나 혐오 발언과 같은 문제와 연결되며, 사회 전반에 부정적인 영향을 미친다.

더욱이, 밈의 확산 속도는 부정적 정보의 전파에도 큰 영향을 미친다. 잘못된 정보나 왜곡된 사실이 밈의 형태로 유포될 경우, 그 파급력은 일반적인 텍스트 콘텐츠보다 훨씬 크다. 시각적 요소가 결합된 밈은 정보를 직관적으로 전달하여, 진위 여부를 따지기 전에 대중의 인식에 먼저 자리 잡게 된다. 이는 잘못된 정보가 사실처럼 받아들여지거나, 오해를 불러일으키는 위험을 내포하고 있다. 이로 인해 사회적 혼란이 야기될 수 있으며, 개인이나 집단에 대한 부정확한 이미지가 형성될 우려가 크다.

또한, 밈은 소비 주기가 매우 짧기 때문에 사용자들이 깊은 고민 없이 빠르게 소비하며 가볍게 여겨지는 콘텐츠로 인식된다. 이로 인해 중요한 사회적 이슈가 밈의 형태로 소비되며 그 본질이 희석되거나 경각심이 떨어질 우려가 있다. 가벼운 밈이 무거운 주제를 부담 없이 전달한다는 점은 긍정적으로도 볼 수 있으나, 밈이 단순히 웃음을 위한 소재로 전락할 경우 사회적으로 진지한 담론을 방해할 가능성도 존재한다. 예를 들어, 특정 사회적 문제를 다룬 밈이 유머의 소재로 소비되면서 해당 문제에 대한 심각성이 희석되고, 대중들이 해당 문제를 가볍게 생각하는 경우가 많다.³² 이러한 현상은 사회적 문제 해결을 위한 진지

31 일명 ‘리버스 누칼협’ 밈으로 ‘누칼협’ 밈에서 파생된 밈이다. ‘누칼협’ 밈은 평소 공무원들을 조롱하는 밈으로 사용되었는데, 직장인 중심의 익명 커뮤니티 ‘블라인드’에서 어느 지역의 폭설로 제설이 잘 되지 않아 공무원을 탓하는 글이 올라오자 한 공무원은 아래와 같이 댓글을 달며 상대를 조롱했다.

“원 헛소리야 180만 원만큼만 일하는 거지ㅋㅋ 꼬우면 니가 제설하던지. 지네가 180줄 때는 딱 그 정도만 일하니까 그렇게 받는 거라며, 180 받고 모든 도로 커버 쳐주기를 바래? 니가 우리가 제설한 도로로만 가던지 누가 제설 안 된 도로로 가라고 칼 들고 협박함?”

이처럼 부정적인 밈은 또 다른 부정적인 밈을 낳는 경우가 많으며, 이처럼 부정적인 밈이 무분별하게 확산된다면 여러 문제가 발생할 수 있다.

32 지하철역 흥기 난동 사건이라는 잔혹한 사건 이후에 온라인 공간에서 이

한 논의를 지연시키는 결과를 초래할 수 있다.

그리고 인터넷 밈은 세대 간 및 세대 내 의사소통의 단절을 초래할 수 있다. 이는 특정 밈을 이해하고 있는지 여부에 따라 소통의 원활함이 달라지기 때문이다. 최근에는 인터넷 공간뿐만 아니라 일상적인 대화에서도 밈을 주제로 하거나 상황을 밈으로 표현하는 경우가 많다. 이러한 상황에서 특정 밈을 이해하지 못하는 사람들은 대화에서 소외감을 느끼거나 배제될 수 있다. 이러한 현상은 특히 인터넷 사용이 활발한 젊은 세대와 그렇지 않은 중장년층 사이에서 두드러지지만, 같은 세대 내에서도 밈의 맥락을 모르는 사람과 아는 사람 사이에 소통의 차이가 발생할 수 있다. 결과적으로 이러한 문제는 더 나아가 사회적 소통의 단절로 이어질 수 있다.

인터넷 밈은 이처럼 긍정적인 요소와 부정적인 요소를 모두 가지고 있어 무분별하게 수용하기에는 여러 부작용이 따를 수 있다. 더욱이 인터넷 밈은 그 생성, 전파, 소비 과정에서 이를 제한하거나 조정할 수 있는 뚜렷한 수단이 부족하여 무분별하게 수용될 가능성이 크기 때문에 밈의 소비자 스스로가 비판적으로 수용할 필요가 있다. 인터넷 밈을 비판적으로 수용하지 않는다면 자극적인 콘텐츠가 주목받기 쉬운 특성과 맞물려 사회적 문제를 야기할 수 있다. 밈이 단순히 웃음과 재미의 수단으로 사용되는 것을 넘어서 사회적 영향을 미치는 만큼, 이를 책임감 있게 다루고 평가할 필요가 있다.

밈을 비판적으로 수용하기 위해서 그 영향력을 정확히 인식하고, 밈의 생산자와 소비자 모두 부작용을 경계하며 안전한 기준점에 대해 합의를 도출하는 논의가 필요하다. 또한 인터넷 밈이 존재하는 공간인 여러 플랫폼들도 부적절한 밈에 대해서 필요한 경우에 적극적인 관리와 규제를

고려해 볼 수 있다. 플랫폼은 사용자가 생성하는 콘텐츠에 대한 책임 소재를 지니고 있으며, 특히 사회적 갈등을 야기할 가능성이 있는 콘텐츠에 대해서는 적극적인 모니터링과 필터링이 이루어져야 한다.³³

밈이 제공하는 유머나 재미의 요소가 중요한 만큼, 그 밈이 사회적으로 어떠한 영향을 미칠 수 있는지도 고려해야 한다. 특정 밈이 타인에게 상처를 주거나 사회적 편견을 조장할 수 있는지에 대한 비판적 성찰이 필요하며 이러한 성찰은 밈을 창작하고 공유하는 과정에서 자신과 타인에게 미치는 영향을 고민하게 함으로써, 더욱 건전한 인터넷 문화를 형성하는 데 기여할 수 있다.

좀 더 본질적으로는 이러한 비판적 수용을 위하여 교육적 차원에서도 논의될 필요가 있다. 교육의 범주에서 디지털 리터러시 교육을 강화하여 인터넷 밈의 긍정적, 부정적 영향을 이해하고 이를 올바르게 활용할 수 있도록 하는 것이 필요하다. 밈의 생성과 확산 과정에서 나타나는 사회적 영향력을 인지하고 경계하는 것은 디지털 시대의 시민으로서 가져야 할 중요한 능력이기 때문이다. 이를 통해 사람들은 단순히 밈을 소비하는 데 그치지 않고, 비판적으로 사고하며 밈을 바라볼 수 있는 역량을 키울 수 있다.

인터넷 밈은 현대 사회의 중요한 문화적 요소로 자리 잡았으며, 이를 비판적으로 수용하고 활용하는 방식에 따라 긍정적이고 창의적인 문화로 발전하거나, 반대로 자극적이고 소모적인 문화로 확산될 수 있다. 긍정적 효과를 극대화하고 부정적 영향을 최소화하기 위해, 개인과 사회는 밈을 비판적으로 바라보고 그 영향력을 올바르게 인식하는 태도를 가져야 한다. 이로써 인터넷 밈이 건전하고

를 모방한 살인 예고 글이 잇따라 올라와 사회적 문제가 된 바 있다. 이러한 글을 추적하여 검거한 결과 대부분은 미성년자였으며 장난으로 글을 올렸다고 진술하였는데 이는 살인이라는 심각한 문제를 장난으로 여기게 되는 밈의 부정적 영향의 사례로 볼 수 있다. 김잔디, 「유행처럼 번지는 '살인예고'...하루새 전국서 28명 검거」, 『연합뉴스』, 2023.08.06.

33 이와 관련해서 해외에서는 미성년자 사용자에게 인스타그램의 사용에 제한을 두는 정책이 시행되고 있다. 국내에서도 해외의 사례와 같이 2025년 1월부터 10대의 계정을 비공개로 전환하고 불건전 콘텐츠의 접근을 막는 정책이 도입될 예정이다. 이러한 정책의 도입은 인스타그램에서 생성 및 소비되는 밈이 청소년들에게 무분별하게 노출되었을 때의 부작용을 방지하기 위한 것으로 이해할 수 있다. 윤정민, 「인스타그램, 내년 1월부터 韓 10대 계정 비공개로 전환...부모가 일별 앱 사용시간 제한」, 『뉴시스』, 2024.11.05.

창의적인 문화로 성장할 수 있다. 밈을 일시적 유행이 아닌 소통과 영향력이 있는 문화 현상으로 이해하며, 균형 잡힌 시각이 이루어진다면 성숙한 밈 문화가 정착될 수 있을 것이다.

5. 나가며

본 연구는 국내 인터넷 밈의 생성과 확장되는 과정을 고찰하고 인터넷 밈에 대한 비판적 수용의 필요성을 논의하는 데에 목적을 두었다. 이를 위해 먼저 밈의 개념과 인터넷 밈의 특징을 살펴 보기 위해서 둘의 특징을 비교하며 인터넷 밈의 개념을 고찰하였다. 이후 국내 인터넷 밈의 생성 과정을 짤방, 유튜브, 그리고 숏폼 콘텐츠를 중심으로 살펴보았다. 인터넷 밈이 만들어진 초창기는 디시인사이드의 짤방 문화를 중심으로 이미지 형태의 밈이 생성되었으며, 유튜브의 영향력이 커지며 이미지 형태의 밈은 멀티미디어 성격을 지닌 밈으로 발전하였다. 이후 숏폼의 등장으로 밈의 생산과 소비 주기가 획기적으로 줄어들며 밈이 양적으로 확대되고 사람들에게 ‘밈’이라는 현상을 인식시키는 양상을 확인할 수 있었다. 나아가 인터넷 밈의 긍정적, 부정적 측면을 종합적으로 분석하고, 이를 통하여 인터넷 밈의 비판적 수용에 대한 필요성을 논의하였다.

인터넷 밈은 단순한 놀이 문화를 넘어서 사람들 사이의 소통을 강화하고, 새로운 창의적 표현의 장으로 기능하고 있다. 이러한 점에서 인터넷 밈은 현대 사회에서 중요한 기능을 하고 있으며, 긍정적인 영향을 확산하고 있기도 하다. 하지만 밈은 그 속성상 자극적이거나 부정적인 내용이 더 쉽게 확산될 수 있는 위험을 내포하고 있으며, 무비판적으로 수용될 경우 다양한 사회적 문제를 야기할 수 있다.

따라서 밈의 비판적 수용은 매우 중요한 과제로 떠오른다. 밈을 단순한 유행으로 보지 않고 그 속에 담긴 의미

와 영향을 고려해 판단하는 태도가 필요하다. 이를 통해 인터넷 밈이 개인과 사회에 미치는 긍정적 효과를 극대화하면서, 부정적 영향을 최소화하여야 한다. 나아가, 밈 문화가 건강하고 발전적인 방향으로 나아가기 위해서는 사용자 스스로가 밈의 생산과 소비 과정에서 책임감을 가지고 참여하는 태도가 중요하다.

본 연구에서 인터넷 밈의 특징과 발달 과정을 분석했지만, 인터넷 밈의 정의는 여전히 다소 모호한 부분이 남아 있다. 이는 인터넷 밈이 여전히 정의하기 어려운 대상이며, 더욱 활발한 논의가 필요한 대상이라는 것을 의미하기도 한다. 국내에서 밈에 대한 연구가 비교적 최근에 이르러서야 활발하게 이루어지고 상황에서 이러한 논의가 거듭되며 사회적으로 밈의 기능을 주목하고 긍정적으로 작용할 수 있기를 기대한다.

참고문헌

1. 단행본 및 논문

- 리모르 시프만, 최은창 역, 『디지털 문화의 전파자』, 한울엠플러스, 2022.
- 리처드 도킨스, 홍영남·이상임 역, 『이기적 유전자』, 을유문화사, 2010.
- 박광길, 「인터넷 밈의 언어적 성격 고찰」, 『인문과학연구』 66, 강원대학교 인문과학 연구소, 2020.
- 박문령·김용찬, 「비대면 소통, 미디어 이용, 결속적 사회자본 코로나19 발생 전과 후의 패널 데이터 분석」, 『언론정보연구』 59(1), 서울대학교 언론정보연구소, 2022.
- 박상권, 「밈, 바이럴, 패러디, 짤과의 비교를 통한 인터넷 밈의 개념적 고찰」, 『상품문화디자인학연구』 72, 한국상품문화디자인학회, 2023.
- 수전 블랙모어, 김명남 역, 『밈』, 바다출판사, 2010.
- 신선경·박주연, 「유튜브 동영상 밈(Meme) 콘텐츠 이용행태에 관한 연구: 이용 동기 와 행동의도를 중심으로」, 『커뮤니케이션학연구』 29(3), 한국커뮤니케이션 학회, 2021.
- 신종현, 「밈의 뉴미디어 환경 적응에 관한 연구」, 『문화와융합』 44(9), 한국문화융합 학회, 2022.
- 오픈서베이, 『검색트렌드 리포트 2024』, 오픈서베이, 2024.
- 장경현, 「인터넷 밈의 형성과 특성 연구」, 『국어문학』 82, 국어문화회, 2023.
- 조동기, 「사이버공간의 문화적 특성과 '인터넷 밈'의 확산에 대한 연구」, 『철학사상문 화』 21, 동국대학교 동서사상연구소, 2016.
- 조세진·한혜원, 「숏폼 플랫폼 기반 디지털 밈의 생성 구조 연구: 틱톡의 챌린지 밈을 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』 24(8), 한국콘텐츠학회, 2024.

2. 기타자료

- 빅카인즈 <https://www.bigkinds.or.kr>
- 시밀러웹 <https://www.similarweb.com>
- 우리말샘 <https://opendict.korean.go.kr/main>
- 김잔디, 「유행처럼 번지는 '살인예고'...하루새 전국서 28명 검거」, 『연합뉴스』, 2023.08.06.
- 배문규, 「올 상반기 한국에서 사용자가 가장 많이 늘어난 앱은?」, 『경향신문』, 2024.06.13.
- 윤정민, 「인스타그램, 내년 1월부터 韓 10대 계정 비공개로 전환...부모가 일별 앱 사 용시간 제한」, 『뉴스시스』, 2024.11.05.
- 이다은, 「김대중 정부의 '인터넷 5년'을 되돌아보다」, 『IT DAILY』, 2022.08.31.
- 정다은, 「추억의 '개죽이', 20년만에 NFT로 귀환」, 『서울경제』, 2022.12.26.
- BBC, 「US election: Romney and Obama go 'gangnam style」, 『BBC』, 2012. 10.19.
- Mike Godwin, 「Meme, Counter-meme」, 『WIRED』, 1994.10.01.

Abstract

A Study on the Generation and Critical Acceptance of Internet Memes in Korea

Park, Kwang-Gil | Kangwon National University

This study examines the creation and dissemination of internet memes in South Korea, emphasizing the importance of their critical reception. It distinguishes Richard Dawkins' concept of "meme" from the contemporary notion of internet memes, tracing the evolution of domestic internet memes from the early "jjalbang" image memes on DC Inside to multimedia memes on platforms like YouTube and short-form content.

The analysis underscores the dual nature of internet memes. On the positive side, they foster community identity and encourage innovative practices through participatory culture. However, they also propagate provocative content indiscriminately, trivialize significant social phenomena, and encourage superficial communication.

To mitigate these negative effects and promote the constructive development of meme culture, this study stresses the need for critical engagement from both producers and consumers. It is imperative to approach meme culture with informed understanding, fostering its growth into a meaningful cultural phenomenon.

Keywords Meme, Internet Meme, DC Inside, Jjalbang, YouTube, Short-form Content

이 논문은 2024년 11월 25일에 투고 완료되어,
2024년 11월 30일부터 12월 20일까지 심사위원이 심사하고,
2024년 12월 23일 심사위원 및 편집위원 회의에서 게재가 결정된 논문임.