

2022-1학기 [네트워크사회의문화기획]

가상국가의 집합적 설정활동: ‘애들-놀이’의 인류학

목 차

I. 개괄 - 사이버스페이스의 존재론

1. 존재는 순간에 불과하고 부재는 짐작이다
2. 연구 현장 소개 - 가상국가
3. 연구 방법 및 연구윤리

II. 가상국가론

1. 국가로서 존재한다: 가입부터 연재 시작까지
2. 가상국가-론: 신입 가이드를 중심으로
3. 놀이는 끝나지 않아야 한다: 이벤트 발생과 뉴비 지키기

III. 집합적 설정활동

1. 맘대로, 그런데 완전히는 아니고
2. 나름의 엄밀함

IV. 결론 및 연구의의: '애들-놀이'의 인류학

〈참고문헌 및 자료〉

2021128020

문화인류학과

박규현

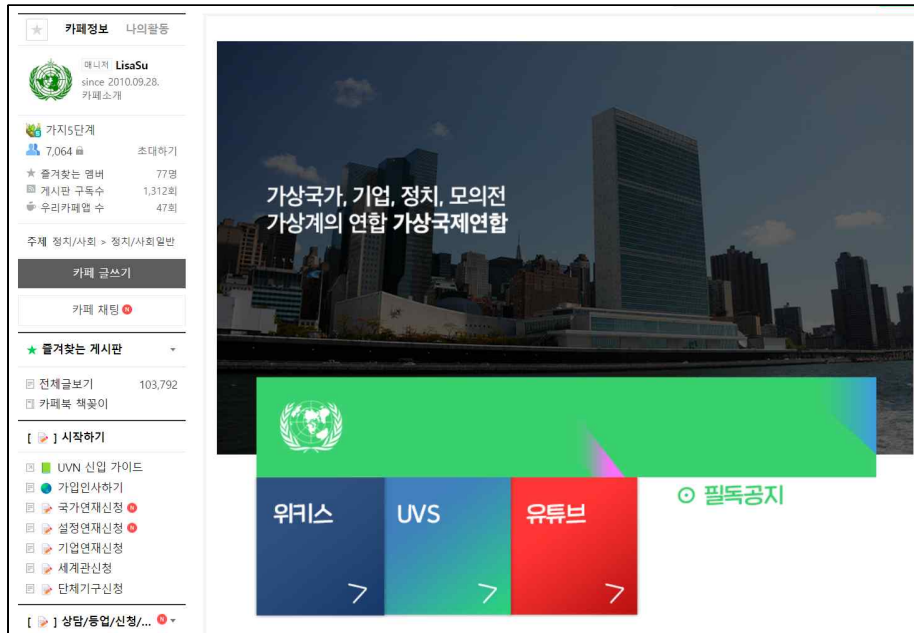
I. 개괄 - 사이버스페이스의 존재론

1. 존재는 순간에 불과하고, 부재는 짐작이다.

참여관찰을 통한 연구수행이라는 목적을 가지고, 나는 연구 현장에 출현했다. 방문이나 답사가 아니라, 말 그대로 ‘출현’이었다. 사이버스페이스의 ‘현지참여자들’의 관점에서 보자면 나는 어느 날 갑자기 나타났을 테다. 여기서 현지참여자들이라는 지칭은 다분히 의도적인 선택으로, 먹고 자는 생명 유지 활동을 물리적 몸과 함께 사이버스페이스 밖에 둘 수밖에 없다는 지점을 반영한다. 그 함의는, 고전적인 인류학 저작들에서처럼 현지에 뿌리내리고 ‘그곳’에 맞춘 생활 양식을 가진 사이버스페이스의 현지인이란 존재하지 않는다는 것이다. 찬찬히 뜯어보면 연구 현장에서 맞닥뜨리는 모두가, 연구자인 나와 마찬가지로 현지에 어느 날 출현해 참여하는 자들이다. 그러므로 참여의 빈도와 지속의 차이만 있을 뿐이지, 현지참여자들이라는 호명은 타고나거나 가질 수 있는 특성이 아니라 현지에서의 실천으로 붙여지는 칭호이다. 바꿔 말하면 연구의 목적을 가진 나 역시도, 연구자로서의 자의식을 밝히지 않고 활동하는 한 현지참여자들과 구분되지 않는다. 연구의 목적을 가진 채로 현지에서 참여하는 것이 진정 현지 참여일 수 있는지 물을지 모르겠다. ‘연구를 시작한 이후 현지에 새로이 출현한 참여자들은, 나보다 더 현지참여자들-적인가?’라는 질문에 확언할 수 없는 이상, 연구자인 나 역시 실천을 통한 현지참여자들의 한 사람일 것이 분명하다. 만일 내가 현지에서 현지참여자들과의 거리를 감각했다면, 그것은 “순수하지 못한” 참여 동기가 아니라 사이버스페이스와 현지의 맥락에 충분히 동화되지 못한 까닭일 테다.

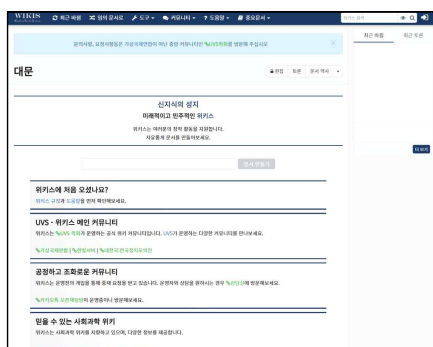
현지참여자들이라는 호명은, 누군가를 부르는 목소리가 멀리 퍼지고 여러 번 울리어도 그러하듯, 금방 그친다. 그 이유는 김수진(2018: 4)이 언급한 것처럼 사이버스페이스에서는 ‘말하기’를 통해서만 존재자로서 현시할 수 있기 때문이다. 사이버스페이스의 과묵한 존재자는 (클릭에 따라 숫자로 치환되는 데이터상의 흔적을 제외하고는) 그 어떤 사회적 관계도 창출하지 못한다. 현지참여자들이 문제인 건 아니다. 몇 차례의 말하기로 자신을 드러낸다고 한들 과묵한 그의 다음 말하기의 순간 전까지는 그가 이 사이버스페이스를 지켜보고 있는지 아니면 붉은 X를 눌러 그곳을 떠났는지 누구도 알지 못하기에, 현지참여자들이라는 호명은 순간에 불과하다. 댓글이나 게시물을 통해 자신을 드러내는 순간과 순간 사이의 공백 동안에도 존재자는 현시되지 못한다. 단지 오랜 ‘드러나지 않음’이 그가 사이버스페이스 상의 다른 장소로 옮겨갔거나 부재하고 있다는 표지로 생각될 뿐이다. 어린아이가 엄마를 찾는 소리가 들려오지 않는다면, 소기의 목적을 이뤄 더는 소리칠 이유가 없어졌거나 마땅한 조치가 취해졌을 것으로 생각하는 것처럼 말이다. 결국 재-출현(혹은 재-현시)이 있기까지, 이미 지나간 시점에 대한 짐작으로 ‘이랬으리라’라며 마침표를 조심히 찍는다. 사이버스페이스를 바라보는 연구자의 초점 역시, 잠깐의 출현과 잠재적 부재의 사이에서, 현지에 머무는 현지인이 아니라 현지를 끊임없이 드나드는 현지참여자들의 표상에 맞추어져야 한다. 현지참여자가 아니라 현지참여자들이라는 복수형을 기본형으로 고른 이유 역시 사이버스페이스에서 때때로 출현하는 유명과도 같은 이들의 이야기를 기술하기 때문이다.

2. 연구 현장 소개 - 가상국가

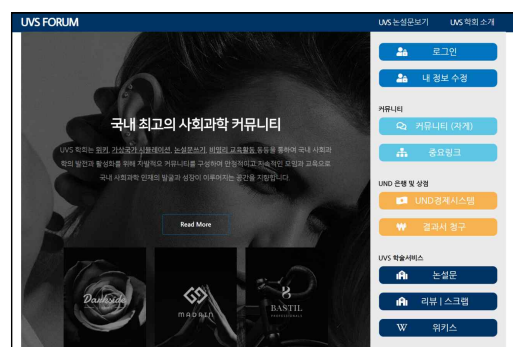


[그림 1] 네이버 카페 ‘가상국제연합’의 첫 화면. ‘위키스’와 ‘UVS (학회)’ 웹사이트로의 바로가기가 배치되어 있다.

본 연구의 연구 현장은 네이버 카페 ‘가상국제연합(United Virtual Nations)’을 중심으로 한 온라인상의 가상국가 커뮤니티이다. 참여관찰과 현지참여자와의 상호작용은 주로 가상국제연합에서 이루어졌으나, 본 연구의 현장이 네이버 카페에 국한되는 것은 아니다. 가상국제연합 네이버 카페의 첫 화면에는 관련 사이트로의 바로가기 버튼이 배치되어 있다. 이중 가상국제연합의 운영진이 관리하는 일종의 형제 사이트로 가상국가들의 설정과 가상국제연합에 관한 정보를 사용자들이 게재하는 웹페이지인 ‘위키스(Wikis)’(그림 2)와 국내 최고의 사회과학 커뮤니티를 표방하며 사회과학이나 국제 이슈에 관한 논설문 및 기사 스크랩 등이 공유되는 ‘UVS (학회)’(그림 3)까지 연구 현장의 한 축으로 설정했다. 가상국가에 관한 사전 연구가 부재한 상황에서, 연구 전반에 걸쳐 현지참여자들이 자신들의 언어로 구조화한 위키스와 UVS의 문서들을 현지 맥락을 파악하기 위한 자료로 활용했다.



[그림 2] ‘위키스’의 첫 화면. UVS가 운영하는 공식 위키 홈페이지라는 소개와 사회과학 위키라는 지향점을 명시하고 있다.



[그림 3] ‘UVS’의 첫 화면. 국내 최고의 사회과학 커뮤니티라는 소개와 함께 ‘UVS 논설문보기’ 등 버튼을 배치해 학술적 교류의 장임을 강조하고 있다.

가상국가는 인터넷상에서 자기만의 국가를 구상하고 운영하는 행위의 대상을 가리키며 위키스에 서는 좁은 의미로 ‘네이버 카페에 주로 분포하는 가공의 국가를 기반으로 한 사회구현체’로 정의된다. 네이버 카페 ‘가상국제연합’이 사이버스페이스상의 중심점이 되어 가상국가를 즐기는 이들의 사회적 관계가 형성되는 장소로 기능하고 있다. 가상국제연합의 ‘가상국가 입문자를 위한 소개글’¹⁾에 따르면, 2000년대부터 가상국가가 네이버에 정착했으며 “국가를 구성하는 수많은 요소들 중 하나를 맡아서 당신이 원하는 대로 조직하며 사람들과 실제적 상호작용을 하는 세계”가 가상국가이다. 현지참여자들은 자신의 가상국가를 카페를 통해 “연재”하며 ‘자유도, 요구되는 현실성 수준, 최소한의 활동 빈도, 가국련 차원의 관리관 수’ 등 세부사항이 다른 가상국가 세계관 중 하나에 가상국가를 편입시킨다. 이에 따라 본 연구에서는 현지참여자들의 범위를 가상국제연합의 카페 가입자 중 자신의 가상국가를 연재하는 이들로 한정하며, 이들을 ‘연재자’로 칭한다.

중앙공동세계관 (중앙관)	가상국제연합의 중심 세계관, 많은 사람들이 있기에 자유도는 조금 떨어짐 가상국제연합에서 가장 거대하고 관리가 잘 됨.
일반공동세계관 (공세관)	유저들이 자신의 자유를 위해 판 세계관, 자유도 많음, 규칙도 안 빡빡함. 중앙공동세계관만큼 크진 않으나, 한 사람이 여러개 국가 운영 가능
카페가국관구 (카페관)	정치모의전 또는 독창적인 콘텐츠를 만들때 소속되는 관구 평시에는 설정공방, 총선이나 선거상황에서는 정치모의전 진행 가능
독립가국관구 (무관)	세계관이 없는 가상국가들. 대부분 위키스에서 활동
사설세계관 (사설관)	심사중에 있는 세계관들, 내가 하고싶은 지역이 차있거나 세계관 빈곳이 없다면 사설세계관 코인을 타도 좋음. 사설세계관이 잘되서 일반공동세계관으로 승격할 수 있기 때문

[표 2] 입문 가이드에 수록된 네이버 카페 ‘가상국제연합’의 세계관 구분.

가상국가는 이전에 학술적 논의의 대상이 된 적 없는 미개척지에 가깝다. 하지만 가상국가가 사이버스페이스에 퍼진 글을 통해 이루어지는 현상이자 현지이며 사회과학적 기반을 바탕으로 가상국가의 본질, 목적에 대한 토론, 자기 규정, 선언과 같은 체계화가 20년에 가까운 기간 동안 축적되었다는 점을 고려할 때, 연구 현장으로서 논의될 만한 가치를 가진다는 생각을 가지고 본 연구를 진행했다. 본 연구는 가상국가를 ‘집합적 설정활동’으로 규정하고 그 체계화와 썬진성 확보 과정에 주목한다.

3. 연구 방법 및 연구윤리

이 글은 네이버 카페 ‘가상국제연합’의 현지참여자들에 관한 연구를 수행한 에스노그래피로, 많은 에스노그래피가 타자를 써내는 텍스트를 구축하며 ‘목격하는 나’와 자기성찰을 담아내듯이(기어츠

1) 가상국제연합, “[UVN] 가상국가 입문가이드”, <https://cafe.naver.com/coreanunion/110639> (2022. 4. 11. 접속)

2014: 101-102), 가상국가 현지참여자들의 일원이 되는 내 연구 과정의 회고록이기도 하다. 연구 방법으로 두 가지 접근법을 고려할 수 있었는데, 둘 다 현지인과 현지참여자들의 차이로부터 기인했다. ‘거기 있으면서’ ‘직접 보는’ 참여관찰을 주된 방법론으로 삼는 종래의 인류학 연구는 ‘시각에 대한 특권화’를 초래했다(하대정·이강원·임소연 2015: 133-137). 참여관찰이라는 일체화되어 있는 개념이 해체되는 사이버스페이스의 연구자에게, 본다는 행위에 있어서 두 종류의 이미지를 투사할 수 있다. 첫 번째로 투명망토를 걸친 ‘완벽한 관찰자’의 이미지다. 카메라를 통하건 맨눈으로 보건 관찰을 위해서는 그 자신도 대상에게 보일 수 있는 위치에 서야 하는 현실 공간과 달리, 사이버스페이스의 연구자는 존재를 드러내지 않고 관찰할 수 있다. 말하기를 통해 현시하지 않고, 연구자의 개입에 전혀 영향을 받지 않은 “평소 그대로”의 현지를 관찰할 수 있는 것이다. 이를 전통적인 방법론과 대비하여 비-참여관찰이라 부를 수도 있겠다. 정말 생생하게 ‘직접 보는’ 것이다. 반대로 내가 현지참여자들 중 하나가 되는 방법도 있다. 이는 현지참여자들이 사이버스페이스에서의 참여를 실천하는 이들이므로, 수많은 인류학자를 좌절시켰던 ‘현지인-되기’의 문제를 ‘현지참여-하기’로 극복할 수 있다는 인식에서 출발한다. ‘거기 있기’의 궁극적인 실천이라고 볼 수도 있다.

본 연구는 투명망토를 쓰는 대신, 기술 주체인 연구자 본인을 전면화한다. 그 까닭은 1) 현지참여자들이 가상국가 활동을 취미로 여기고 있다는 점을 고려할 때 연구윤리 확보를 위해 현지참여자들에게 연구 허락을 받는 과정에서 완전한 외부자보다는 현지참여자들 중 한 명이라는 사실이 유리하게 작용할 것이기 때문이고, 2) 직접 커뮤니티 활동에 참여해 한 사람의 연재자가 되어봄으로써 온라인 텍스트 분석이 아닌 문화기술지적 연구를 수행하기 위함이다. 오영범·김영천(2013: 102-107)은 인터넷 가상공간(virtual space)을 연구 장소로 이용해 작성하는 문화기술지 연구에 있어, 전통적인 문화기술지에서의 ‘연구 현장으로의 직접적인 참여’ 대신 이루어지는 자료수집 방법을 ‘문서보관 자료’, ‘유도자료’, ‘필드노트 자료’로 구분했다. 본 연구에서 수집한 자료들 역시 세 종류로 나누어 정리했다.

1) 문서보관 자료(archival data)

가상국가를 연구 주제로 설정한 후, 본격적인 연구 설계를 위해 4월 11일 가상국제연합에 가입했다. 네이버 카페에서는 카페 회원이 아닌 이용자에 대한 게시물 열람 가능 여부를 운영진이 설정할 수 있는데, 가상국제연합의 경우 현지참여자들을 대상으로 한 공지를 포함한 거의 모든 게시물이 카페 회원에게만 공개되어 있다. 이에 따라 연구 계획 단계에서부터 가상국제연합의 카페 회원으로 여러 게시물을 탐색, 자료 수집하였고 가상국가 연재를 통해 연재자로 출현한 후에도 꾸준히 연구자의 출현과 관계없이 만들어진 자료들을 저장했다. 문서보관 자료는 인터넷 문화기술자인 연구자의 행동에 영향을 받지 않기 때문에 문화기술지에서 역사 자료가 문화적 맥락에 대한 지식을 확장하고 심화하는 방식과 유사하게 연재를 통한 참여관찰에서 보충 자료(supplement)가 되었다(오영범·김영천 2013 : 103). 모든 자료는 인터넷 브라우저의 ‘pdf로 저장’ 기능이나 화면 캡처를 활용해 읽기 가능한 파일로 저장한 후 분석했으며, 첨부 이미지나 문구의 누락 없이 게시물을 구성하는 모든 요소가 유기적으로 하나의 텍스트를 이룬다는 가정하에 종합적 분석을 진행했다. 문서보관 자료에는 가상국제연합의 게시물뿐 아니라 위키스(Wikis)와 UVS학회 자료 역시 수집 대상에 포함했다.

2) 유도자료(elicited data)

끊임없이 글이 쏟아지고, 쏟아지는 글만큼 그 규모를 확장해 나가는 사이버스페이스에서의 순간적인 포착이 현장을 객관적으로 담아낼 수 있을 것이라 담보하기는 어렵다. 웹사이트의 어느 하루

를 캡처해둔다고 해서 그것이 현장을 대표하는 기록이 될 것인가? 연구자가 자신을 드러내지 않으며 비참여-관찰을 수행할 때는 현지인들이 늘 그래온 것들을 반복하는 모습 이상을 보지 못할 것이기에, 사이버스페이스의 연구자는 접속을 넘어 연구 현장에 참여해야 한다. 2차 사이버네틱스의 관점에서 “시스템을 관찰하는 관찰자의 인식론적 구조 자체를 연구 대상으로”(이성범 2018: 311) 삼을 필요가 있다. 연구자가 본격적으로 게시글과 댓글을 통해 카페에 출현한 것은 5월 17일 가입 인사를 게재한 이후의 한 달간이었으며, 가상국제연합의 주된 활동인 ‘가상국가 연재’와 자유 포트를 통한 ‘현지참여자들과의 소통’을 내용으로 했다. 나의 경우 가장 많은 이들이 연재 중인 중앙공동세계관에서 ‘몽골국’을 연재하였고, ‘새벽두시계란찜반’이라는 별명으로 출현했다. 가상국제연합의 소그룹 내 친목에 대한 경계로 인해 모든 카페 구성원 사이의 채팅이나 연락은 운영진의 감독하에 카페 안에서 이루어져야 했다. 이에 본 연구는 가상국가가 아니라 연재자가 전면화되는 일종의 자유게시판인 ‘자유 포트’에서 가상국가를 즐기는 이유에 관한 게시글을 올리고 댓글을 통해 연구자들의 의견을 모았다.

3) 필드노트 자료

연구 기간 중 150회 이상 가상국제연합 카페에 방문하며 커뮤니티와 눈에 띄는 상호작용 등을 꾸준히 관찰하며 정리한 특이점과 가상국가 연재 과정에서의 감상을 정리한 반성적 자료를, 문서보관 자료와 유도자료를 토대로 가공하여 본 기술지를 재구성했다.

II. 가상국가론

1. 국가로서 존재한다: 가입부터 연재 시작까지

가상국제연합이라는 장소에 존재하는 방법은 여러 가지이다. 말하기를 통해 순간적으로 존재하게 되는 사이버스페이스 자체의 특성에 가상국가의 연재가 가진 중층성이 결합한 결과이다. 연재를 중심으로 분석할 때, 가상국가의 연재자는 연재자 개인으로 출현하는 동시에 자신의 가상국가를 통해 존재한다. 이는 짐짓 서론에서 다룬 출현을 통해 순간적으로 존재한다는 사이버스페이스의 존재론에 어긋나는 듯 보일지 모른다. 가상국가의 연재에도 의미 관계를 만들어내기 위해서는 연재자는 글을 써서 존재를 현시해야 한다. 그러나 이때의 현시는 가상국가를 연재하는 한 연재자는 무언가를 결정하고 소유하는 개인이 아니라 가상국가의 소식이 경유하는 미디어의 특성을 가진다. 자신과 가상국가를 분리하고 ‘국가의 소식을 전하는 입’으로서의 가면을 쓴다. 즉 하나의 연재 게시물에는 국가의 설정을 관장하는 연재자와 연재자의 권능하에 놓인 가상국가가 서로 다른 층위로 투영된다.

이에 따라 가상국가와 가국련의 활동은 [교육부], [총리실] 등의 권위를 가진 공공기관 혹은 ‘공문서’, ‘공식 입장문’, ‘뉴스속보’, ‘헌법’과 같은 공식적 소식의 탈을 씌으로써 (모든 이가 사건이 일어났다고 인지하며) 실현된다. 반면 가상국제연합에 가입하며 정하는 연재자의 이름은, 연재 행위와 분리된 채로 연재자 간의 커뮤니티에서만 사용된다. 가상국제연합 내의 상호작용에서 그 초점이 철저히 연재자가 아닌 가상국가에만 맞춰져 있기에, 연재자들 사이의 잡담, 일상적 대화를 제외하면 이 연재자명은 비가시화된다. 마치 TV를 볼 때 물리적인 LCD LED 디스플레이가 아닌 화면에 표

현되는 ‘영상’을 보고 있다고 생각하는 것과 유사하게, 연재자가 설정을 만들고 그 결과를 카페 게시물 형태로 공표하는 과정에서 사람들은 가상국가에서 ‘일어난’ 소식을 전해듣는 것으로 여기고, 연재자명은 화면의 프레임처럼 시야에 들어오지만 눈길에 닿지 않는 대상이 된다.

카페 가입 단계에서 ‘가상국제연합에 어떻게 오시게 되었습니까? 가상국제연합에 대해 어떻게 생각하십니까?’라는 질문에 대한 답으로 학생 신분과 사이버 공간에 대한 연구 화제를 찾고 있음을 밝히고, 가입 당시의 연구 흥미였던 가상국가를 매개한 커뮤니티 활동에 대해 궁금함을 가입 동기로 적어냈다. 가장 처음 가상국제연합에 출현한 시점이지만, 가입 질문에 관하여 연재자 및 운영진과의 상호작용으로 이어지지는 않았다. 가입 당시에는 다른 커뮤니티에서 사용하는 것과 마찬가지로 이름의 성을 딴 영어 닉네임을 연재자명(별명)으로 쓰고자 했으나 일반적으로 연재자들이 한글 닉네임을 사용하는 것을 보고 연재 시작 전에 ‘새벽두시계란찜반’으로 연재자명을 바꾸었다.


세계관을 공유하는 가상국가 사이의 상호작용 중 이러한 연재자와 연재 국가 사이의 분리가 잘 드러나는 것은 전쟁 제도이다. 전쟁은 서로 다른 두 국가를 연재하는 연재자들 사이의 합의나 한쪽의 일방적인 침략에 의해 시작되고, 전쟁을 선언한 후에는 거의 무한한 자율권을 상호 부여한다. 기존에 글쓰기를 통해 정립해놓은 군사 설정 등에 위배되지 않는 이상, 전쟁 과정의 결정이나 판단, 전략은 이제 운영진의 손을 떠나 두 연재자 사이의 문제다. 흥미로운 것은 패전국의 연재자는 그 국가에 대한 통제력을 잃고, 기존의 설정과 앞으로의 운영에 대한 전권을 승전국의 연재자에게 위임해야 한다는 것이다. 연재자는 가상국가를 통해서만 카페에서 활동하고 가상국가는 연재자에 의해 사이버스페이스에 존재하지만, 이 둘은 동일시되지 않음을 보여준다.

직접 가상국가를 연재하며 전쟁이나 다른 가상국가에 대한 적대적 행위를 관찰하지는 못했다. 이는 연구 기간이 짧은 것을 떠나 오히려 가상국가를 주고 받을 수 있는 물건처럼 여기는 양상은 연재 중이던 가상국가를 다른 연재자에게 양도하고 새로운 국가를 연재하거나 흥미가 떨어진 가상국가의 연재를 중단하고 게시판에서 기록을 지우는 데에서 찾아볼 수 있었다. 주된 연재 중단 사유로는 ‘가승인이라서(연재 승인 절차가 제대로 이루어지지 않아서)’, ‘이집트 대신 나만의 가상섬을 운영해보고 싶어서’, ‘연재자 탈퇴에 따른 자동 국가 포기 처리’, ‘국가의 설정은 유지한 채로 국명 변경’ 등이 있었다. 물론 가상국가는 연재자를 통해서만 사이버스페이스 상에 존재할 수 있기에, 주기적인 업로드가 이루어지지 않은 가상국가는 휴재 혹은 연재 중단 처리가 된다.

2. 가상국가-론: 신입 가이드를 중심으로

가상국제연합 카페로의 진입에서는 신입 가이드가 여러 차례 강조된다(그림 4 참고). 카페 회원이 되는 가입 의사는 “민주적 운영원칙과 사회실험설, 가국헌 규칙”에 대한 동의를 내포하며, 신규 회원들은 신입 가이드를 “꼭 볼 것”에 대한 응답을 통과 의례로 거치게 된다. 여기에서 사회실험설이란 가상국제연합 내에 정립된 이론으로, 일반적인 경우 사회실험체론, 사회실험체설으로도 불린다. 가상국가에 대한 자기-정의가 한창이던 2017년 가상국제연합의 교육부가 배포한 “공문서” ‘가상국가 입문가이드’에서는 사회실험체론이 가상국가의 가장 기본적인 원칙이자 운영진이 공언하는 가상국가의 주류 이론으로 제시되어, 가상국가의 ‘사회실험체’성이 “가국계가 내린 본질적이고 사교적인 정의 그 자체”임을 공언한다. 사회실험체설이 가상국가의 기반 사상으로 정착하기까지 “수많은 이론과 토론 반박과 전쟁 등을 동반”되었다는 사실은 붉은 글씨로 강조되며 “자연상태 그대로의 가상계가 현재의 플랫폼에 정착하기까지”의 가상국가의 독자적인 역사가 인류사적 진보와 “인간 본연

일상에서 개인이 체감하는 국가는 정치인, 공무원 등 인물의 형태로 나타나거나 (주로 사법적 작용을 통해) 법적 원리로 구현되므로, 국가란 민족·국민과 동일시되거나 청와대, 광화문 등의 기관이나 무궁화 문양, 국기 등을 통해 상징적으로 존재한다. 사회실험체설의 맥락에서, 국가나 회사와 같은 복합적인 단위를 오롯이 한 사람이 관장하며 사회에 대해 사고실험적으로 접근하는 것이 가상국가라는 현지 맥락이 존재한다. 가상국가를 사이버공간에서 연재하는 그 자체가 주권국가들과 다국적 기업, 비정부 기구 등을 주체로 하는 국제사회의 부분적 재현인 것이다. 게다가 가상국가 간의 관계를 설명하기 위한 도구로 사회과학이 동원된다. 이들은 가상국가의 세계를 견고하게 만드는 역할을 하는데, 위키스와 UVS 학회에는 가상국가에 관한 천착의 결과물이 현실 정치와 사회이론에 대한 논설문과 혼재되어 있으며 때로는 둘 사이의 접합이 이루어진다. 일례로 “가상국가의 모든 문제는 친목으로부터”³⁾ 온다며 자성을 촉구하는 논설문과 가상국가의 비전을 제시하는 글, 조문영 교수가 ‘현대중국의사회과문화’ 강지에서 출발해 중국에 대한 언론의 자극적 보도를 문제로 지적하는 칼럼이⁴⁾ 스크롤을 사이에 두고 UVS학회 웹페이지에서 병존하고 있다. 나의 연구에서는 사회과학적인 이론과 적용의 타당성을 따질 생각은 없다. UVS학회의 논의는 어디까지나 사회실험체설을 필두로 한 가상국가의 의미화에 기성 학문 체계를 편입시키는 것이지, 이론에 맞춰 가상국가를 해석하는 의도가 아니기에 그렇다.

<h2>카페 가입하기</h2> <p>카페 가입을 위한 방법을 알려드립니다.</p>	
카페 설명	가상국가조선헌국민들을 위한 카페는 국제참사를 제외한 모든나라의 정치사회모커입니다.
가입안내	신가입자: https://cafe.naver.com/coreanunion/95104 가입은 만두국 운영진과 사외장님, 가족관 규칙에 동의하는 것을, 반드시 응자하여야함.
별명	<p>id: paik </p> <p>사생활 수 있는 별명입니다. A000bytes</p>
유계설정	<p>카페 운영진에게 정보 전달에 공개</p> <p><input type="radio"/> 허용 <input checked="" type="radio"/> 비허용</p>
가입질문	<p>가상국제연맹에 어떻게 오시게 되었습니까? 가상국제연맹에 대해 어떻게 생각하십니까?</p> <p>대략적으로, 서해에 관한국가 대한 연두 회의를 했다가 유튜브 댓글에서 가상국제연맹의 개념을 접하게 되었습니다. <참고>: <유튜브>에 관한 사이트로 통해 가상국제국 가상국제연맹에 대해 조금 더 알아보라! 설명하는 커리큘럼에서 서해문제 특정 개념들을 접하게는 있는데 대략적으로 가상국제연맹에 관하여는 여러분들이 자신의 <고정관념>을 토대로 커리큘럼에 활동은 이어가고자 이를 생각해 과정을 더 잘 알고 싶습니다!</p>
신가입자도 꼭 봐주시기 바랍니다.	
네 알려드립니다.	

[illegible]

[그림 5] UVS 학회의 ‘리뷰와 스크랩’ 탭. 신문 칼럼과 가상국가 연재자가 기고한 논설문 등이 시스템상에서 동일하게 다루어지고 있다.

- 2) 앞서 인용한 문서는 본 문서의 개정판으로 볼 수 있다.
네이버 카페 가상국제연합, “[\[공문서\] \[교육부\] 가상국가 입문가이드](https://cafe.naver.com/coreanunion/21808)”,
<https://cafe.naver.com/coreanunion/21808> (2022.4.11. 접속)
- 3) UVS학회, “친목에 대한 경각심을 가질 필요가 있다.”,
<https://krsocsci.org/archives/22900> (2022.6.20. 접속)
- 4) UVS학회, “[조문영] 국내 언론이 보여주지 않는 중국”,
<https://krsocsci.org/scrap?uid=4727&mod=document&pageid=1> (2022.6.20. 접속)

3. 놀이는 끝나지 않아야 한다: 이벤트 발생과 뉴비 지키기

하지만 사회실험체설이 정론이 되고, 이에 대한 반론이 제기되지 않는 지금은, 더 이상 새로운 학설이 탄생하거나 조선시대의 여러 논쟁을 연상케 하는 해석의 문제가 제기되지 않는다. 이는 학문적 논의 과정에 참여하고자 했던 연구 계획을 수정할 수밖에 없는 부득이한 상황이었다. 연구 설계의 오류는 어쩌면 검색창을 통해 연구 현장을 훑어본 까닭이었을지 모른다. 현실 공간과 달리 사이버스페이스의 연구자는 '검색'을 통해 과거에 작성된 게시물을 찾아감으로써, 단순한 재현을 넘어 과거의 역사 자체와 관계하는 것이 가능하다. 주어를 바꾸어보면, 검색은 '지금 그 순간'의 현지에 익숙해진 연구자로 하여금 사이버스페이스의 지평은 연구자가 과거의 현장을 현재의 그것과 동일하게 관찰할 수 있는, '비동시적 현지'의 가능성을 연다. 검색 결과에서 아래로 쪽 늘어뜨려진 가상국가에 관한 열띤 논의와 주장의 타래들은, 이미 지나간 논의의 잔열을 필요 이상으로 보여주는 시각적 착각을 가져오기 너무나도 쉽다.

가상국가론에 관한 논의가 사그라지는 동안, 가상국가 전반의 침체가 겹쳐졌다. 즉 이제는 구조화와 의미의 발견보다 신입 연재자 유치를 통한 체제 유지에 방점이 찍히게 된 게다. 본격적인 연재 활동을 위해 가입 인사를 남긴 나의 게시물에 하루에서 이틀 동안 8개의 댓글이 달렸다. 이는 가장 최신의 글이 아님에도 신입 연재자의 '가입인사 게시판'에 방문해 "카페는 좀 둘러보셨나요?"나 자신이 연재하는 국가의 부 연재자로 포섭하기 위해 "OO국에 와주세요" 등의 댓글을 단 것이다. 참여관찰을 하며 알게 된 것은 가입인사 게시판만큼 평균적으로 달리는 댓글의 수가 많은 게시판이 없다는 것이었다. 침체에 대응하기 위해 꾸려진 신입관리부는 신입 가이드 글 링크를 가입인사마다 댓글로 안내하고, 주기적으로 전달되는 '꾸준공지'에는 '[꾸준공지2] 국련은 신입들을 환영합니다.'라는 제목과 함께 운영진과의 상담, 건의 및 민원 등을 이용할 수 있는 '뉴비 돕기' 서비스가 제공된다.

III. 집합적 설정활동

나는 가장 많은 연재자들이 활동하는 '중앙공동세계관'에서 몽골국을 연재했다. 연재를 신청할 때 정치 체제, 국가 원수, 화폐 단위, 인구수, GDP 등을 원하는 대로 조작하고 승인받을 수도 있었지만, 많은 연재자들이 그러하듯 OTL(Original TimeLine, 현시점의 현실 세계에서의 세부 사항을 이르는 말) 몽골국의 수치를 그대로 사용했다. 연재 중 '주간몽골리아'라는 가상의 신문을 만들어 몽골국의 국내 소식을 헤드라인 형태로 공표했다. 현실의 몽골 정치와 관계없이 '고고학 및 자연사 연구 생태계 구축'이라는 로드맵이 대통령의 입으로부터 나오게 되었고, 세계관 속 보도는 곧 몽골국에서 일어난 사실이 되었다. 이에 나아가 영성한 논리로 국내 이벤트를 발생시켜 상상의 나라를 과학적 펼쳐봄으로써 다른 연재자의 조언이나 반응을 얻어낼 것을 기대했다.

[몽골국] 칭기즈 칸 추종 신흥 종교 단체 SNS를 중심으로 확산

온라인 커뮤니티를 중심으로 한 특정 사이버 종교 세력이 우흐나 후렐수흐 몽골 대통령의 고고학 및 자연사 연구 생태계 구축 의지 표명에 따라 국내로 활동 반경을 넓히고 있다. 이들은 13세기 몽골제국의 영토였던 지역들의 발전에 지대한 영향을 미쳤다고 주장하는 외국인이며, 다시 칭기즈 칸과 같은 지도자가 나오면 "과거의 영광"을 되찾을 수 있다고 주장하고 있다.

몽골국의 일부 젊은 지식인들은 이들과 국내 극우 세력과의 교섭을 우려하고 있다.

어디서부터 시작해야 할지를 찾기 위해 임의로 올려본 게시물이었지만, 댓글과 상호작용의 부재는 무관심처럼 다가왔다. 다른 연재자의 가상국가를 찾아보고 주로 어떤 내용을 연재하는지 검토하다 보니, 내용의 방향이나 연재자의 내공을 차치하고 대부분의 연재 게시물에는 댓글이 달리지 않음을 알게 되었다. 연재자로 적응하지 못했다는 의미가 아니구나 하며 안도하는 한편, 가상국가를 매개로 한 상호작용이 나타나지 않는 데에 대한 설명을 찾아야 했다. ‘집합적 설정활동’이라는 연구 제목의 조어는, 개별 국가 연재자의 설정활동이 모여 가상국제연합을 이룸과 동시에, 댓글이나 상호작용을 하지 없다는 것이 무시가 아니라 설정에 대한 상호 존중의 의미로 해석되어야 한다는 의미를 포괄한다. 상호작용이 활발하기보다는 느슨한, 집단보다 집합에 가까운 것이 현재의 가상국가 가진 성격이다.

이에 유도자료 수집의 한 단계로, 연재자들 사이의 상호작용이 이루어지는 ‘자유 포트’에 글을 올렸다. 그러나 학술적 논의가 전혀 이루어지지 않는, 일상적 대화 공간에 갑자기 연구자를 자처하며 큰 보폭으로 다가서는 것은 현지 맥락에 어긋날 것으로 판단했기에, 가상국가의 체제에 연구 과정을 포섭시켰다. 그 방법으로 논설문을 작성하기로 했다. 처음에는 논설문 작성을 위해 메일이나 채팅을 통한 심층 인터뷰를 하려 했으나, 운영진으로부터 친목에 대한 주의와 함께 모든 연재자 사이의 개별적 상호작용은 운영진이 감독 가능한, 카페 내의 채팅 기능을 활용하라는 답이 돌아왔다. 이에 따라 자유 포트에 아래와 같은 게시물을 올리고 댓글과 대댓글을 주고받으며 가상국가 연재자들의 시각에 대한 실마리를 얻었다.

제목: 여러분은 가국을 왜, 어떻게 하고 계신가요?

작성자: 새벽두시계란찜반(일반회원)

얼마 전에 과제 겸 논설문을 써보고 싶다고 했던 신입입니다

보니까 옛날에는 무엇이 가국 활동인가에 대한 설명에서 (더 정확히는 가국이 단순한 설정놀음인 아닌 이유에 대해서) 가상국가의 성격을 규정하려는 글도 많았고 연합 카페랑 UVS 학회에서 말들이 오고갔던 것 같더라고요 지금은 어떤가 연재자분들의 이야기를 들어보고 싶습니다.

부족함이 많겠지만, 가볍게 댓글로 적어주시는 내용들을 모아, 현재의 가국 연재자들의 이야기를 담은 글을 논설문으로 낼 계획입니다. 가능하면 제가 듣는 사이버 공간에 관한 강의 과제에도 활용하고 싶고요

여러분은 가국을 왜, 어떻게 하고 계신가요?

1. 맘대로, 그런데 완전히는 아니고

연재할 가상국가로 몽골국을 선택한 것은, 원래 연재하고자 했던 에스토니아 일대가 먼저 연재되고 있던 구소련의 영토로 이미 배정되어 있었기 때문이다. 이처럼 충돌하는 경우를 제하면, 서로의 설정에 대해서는 최대한의 존중을 ‘간섭하지 않음’을 통해 실현하는 가상국가는 가상국제연합이라는 거대 체계에 의해 집합으로 묶인다. 가상국가들을 규제하는 가상국제연합의 내적 논리는 여러 가상국가 세력이 부흥하고 몰락하며 20년 정도의 시간 동안 만들어진 일종의 사회계약이다. 자신의 가상국가를 만들고 역사, 정치 상황, 외교 관계와 같은 세부적인 설정을 짜는 행위로부터, “자신의 상상력과 욕구를 자신만의 방식으로 실현하고 표출”하면서도 “정말 마음대로 무한하게 펼칠 수 없는”⁵⁾ 세계에서의 상호작용을 경험한다. 가상국제연합이라는 사이버스페이스 상의 장소에서 글쓰기를 통해 형성되는 연재자들의 관계망에서 통용되는 문법을 벗어나는 순간 혼자만의 놀이로 전락하는, 가상국가는 제한적이지만 온전한 자유라는, 형용 모순적 행위가 된다. 이 모순을 관장하는 시스템은 주로 운영진의 얼굴을 하여 가상국가들이 카페에서 연재되기 용이한 환경을 마련하고 가상국가라는 활동이 이어질 수 있게 신입 연재자의 관리에도 공을 들인다.

연재자들의 댓글을 종합해보았을 때, 가상국가를 연재하는 주된 이유는 “이상적인 국가”를 만드는 것이다. ‘이상적’의 기준에 대한 꼬리 질문으로 ‘정의로운 권력 집행 / 연재 국가의 평화 / 체제의 안정성 / 연재 내용의 높은 완성도’ 등을 떠올릴 수 있었으나, 이상적이라는 기준이야말로 연재자마다 다르다는 답변을 얻었다. 자신이 생각하기에 이상적인 국가를 만들기 위해 가상국가를 연재한다는 연재자들은 많은 경우 정치적인 지향이나 이념, 사상을 투영한다. 이는 주로 연재되는 가상국가의 통치 체제에 반영되며, 가상국가에 관한 지향을 넘어 연재자 개인의 신념에 기인했을 경우 연재자 프로필의 사진이 사상가나 철학자의 사진인 경우도 더러 있었다. 가상국가라는 개념을 사회과학적으로 설명한 것처럼, 연재를 위해 “몰랐던 분야의 역사나 사회상을 스스로 찾아보며 공부하게 된다”거나 교류 과정에서 잘 모르는 분야에 대해 질의하고 “따로 공부하지 않은 분야 역시 전반적인 이해도를 높여” 설정의 질 등을 개선하고 관련 정보를 모을 수 있다는, 집합적 설정활동의 장점도 제시되었다. “현실에서 만족스럽지 못한 부분”을 재구성한다는 점에서 “즐거움과 뿌듯함”을 얻는다는 연재자는, 지도에서 국가들 중 몽골국을 선택한 나와 달리 연재하는 국가의 현실 정치, 경제에 관심 가지며 이에 대한 불만이 가상국가 연재의 가장 큰 이유가 되었다고 말한다.

2. 나름의 엄밀함

한편으로는 연재에 초점을 맞춰 “글쓰기 연습 같은 느낌으로” 필력 향상을 위한다는 응답도 얻을 수 있었다. 서로의 설정에 대해 가급적 간섭하지 않는다면, 가상국가를 상상을 펼치는 만큼이나 창작물로 써내는 활동으로 보는 것이 타당하다. 현재의 가상국가 이론에서는 상상에 초점을 맞춘 나머지 쓰기에 대한 고려는 개별 연재자에게 일임한다. 가상국가는 결국 허구의 세계관, 조금 더 구체적으로 말하면 현실과 일부 중첩된 세계관을 집합적으로 만들어가는 과정이기에, 코로나와 같은 국제적 이슈가 반영되기도, 러시아의 우크라이나 침공과 같은 국제 정세의 변화가 가상국가에도 적용되어 당대성과 현실성을 부여하기도 한다. 단순히 현실을 옮겨내는 것도, 완전히 허황된 설정놀음도 아닌 그 중간 어디에서, 가상국가의 연재자들은 끊임없이 나름의 엄밀성을 추구한다.

5) 네이버 카페 가상국제연합. “[공문서] [교육부] 가상국가 입문가이드”,
<https://cafe.naver.com/coreanunion/21808> (2022.4.11. 접속)

가상국가를 매개로 하는 연재자들의 사회적 관계는 국제사회를 그럴듯하게 모방하고자 한다. 나아가 우리가 속한 현실과는 엄연히 다른, 독자적인 역사를 지닌 세계관을 집합적으로 만들고 유지해 나가는 것이 연재활동의 목적이다. 사회이론이나 국제 뉴스를 참조한 연재자들은, 현실과는 달라도 충분히 ‘그럴 법한’ 국제사회의 행위자가 되기 위한 열망을 가진다. 그런데 연재자들이 만들어내는 “국제사회”는 무엇을 위한 것인가? 국가가 국민을 위해 봉사한다는 설명은 공허한 선문답과 같다. 국제 무역과 새로운 시장 진출, 이를 통한 국가의 부 축적과 경제 성장, 국제적 위기 극복이나 심지어 전쟁까지도 개별 가상국가의 국민을 위한다고 하지만, 가상국가에는 말하자면 먹고 살기 위해 해외 업체와의 계약을 따내야 하는 직장인도, 아르바이트로 돈을 벌어 해외 여행을 떠나는 대학생도 존재하지 않는다. 어디까지나 감정이나 의지를 갖지 않는 추상적인 국민만이 ‘가상국제연합’의 존속 이유이고, 물론 연재자에 의해 만들어진 설정의 일부이다.

골프장에서의 사회적 관계가 클럽을 든 이들 사이에서 맺어지는 것처럼, 국제사회를 만들고자 하는 연재자들의 사회에서, 가상국가와 가상국가들의 국제사회는 연재자들 사이의 사회적 관계를 매개한다. 하지만 가상국가는 국가가 출현하는 배경이나 국제사회의 협력을 통해 해결하고자 하는 문제에서 완전히 자유로운, ‘존재 의의를 앞지르는 수단’이 된다. 위협에 대응하기 위해 위협을 만들어내야 하는 순환은, 가상국가가 현실성이 아니라 ‘현실 속에서 발생 가능성’을 의미하는 핏진성(윤현주 2011: 59-61)만을 획득할 수 있는 이유이다. 가상국가의 존속, 정확히는 가상국가의 ‘연재’가 계속되기 위해서는 개별 연재자의 설정 바깥에서 위기와 재난이 끊임없이 밀려드는 가정적 상황이 마련되어야 한다. 이를 충족하기 위해 가상국제연합은, 가상국가가 핏진성을 확보할 수 있게 계속해서 재난과 전염병과 같은 이벤트를 발생시키는 하나의 구조를 이룬다. 현실에서의 국제사회와 리듬이나 템포가 다를 수는 있어도, 완벽한 평화와 번영은 곧 가상국가의 종언을 의미하기에 있을 수 없다. 끝나지 않는 갈등과 위기, 재난을 만들어내야만 연재가 계속될 수 있는 것이다.

가상국가를 8년 이상 꾸준히 했다는 한 연재자는 가상국가를 “저급한 콘텐츠”⁶⁾라고 말하며 시간만 투자하면 누구나 할 수 있다고 한다. 그는 또한 10대 중반에서 20대 중반이라는 가상국가 연재자들의 연령층을 고려할 때 경험량의 부족으로 콘텐츠로서의 질을 높이기 어렵다고 이유를 댈다. 확실히 연구과정에서 목격한 연재자들 간의 설정에 대한 ‘따뜻한 무관심’은, 각 연재자가 부담해야 할 엄밀함의 양이 거의 없으며, 자기만족을 위한 연재 활동을 독려하는 듯 보인다. 내가 원하는 부분만, 원하는 대로 설정하는 현재의 가상국가가 그렇다고 해서 아무런 의미가 없는 활동인가? 나는 그 의미를 카페와 시스템, 체계에서 찾는다. 엄밀함의 요구가 사라졌다면, 가상국가와 연재 활동은 20년이라는 세월을 견디지 못했을 것이다. 이들은 그 짐을 상당수 카페의 시스템에 떠넘긴다. 엄밀한 체계 안에서 자유롭게 상상하는 것이 현재의 가상국가이다. 사회적 약속이 하나의 체계가 되었고 개별 연재자가 엄밀함을 추구해야 할 부담이 줄어들었지만, 역설적이게도 원하는 건 무엇이든 할 수 있다는 말은 무엇을 해야 할지 모르겠다는, 신규 연재자의 당혹감으로 연결될 수밖에 없다.

6) 네이버 카페 가상국제연합, “가국에선 시간투자했다는게 제일 중요한거임”, <https://cafe.naver.com/coreanunion/31938> (2022.4.11. 접속)

IV. 결론 및 연구의의: '애들-놀이'의 인류학

연구 설계 당시에, 내가 그렸던 연재자는 가상국가를 연재하며 끊임없이 자신들의 행위에 의미를 부여하는 이들이었다. 가상국가를 연재하며 나의 가상국가에서의 세심한 연재만큼이나 가상국가가 얼마나 의미 있고 재미있는지를 알리려 하는, 알리기 위해 가상국가의 체계를 만들어가는 현장을 기대했다. 모두는 아니더라도 사회과학적 토대 위에 가상국가론을 정립하고자 하는 이들과의 인터뷰에서 인류학적인 시각을 제시함으로써 유의미한 지점을 발견할까 기대해보았지만, 현재의 가상국 제연합에서는 보기 어려운 모습이었다. 가장 중요하게 들여다보려 했던 가상국가를 매개한 상호작용 역시, 세계관을 공유하고 서로 충돌하지 않는 한 간섭하지 않는, 적극적인 무관심 상태에 가까웠다. 같은 세계관을 공유하며 영향을 주고받는 설정체라는 가상국가의 정의를 수정할 필요는 없지만, 영향을 주고받음이 존재를 인지하고 응원하는 형태로 적극적이지는 않은 상황이라고 볼 수 있다. 여러 논설문이 발표되며 가상국가의 본질을 논하던 과거의 모습을 가져다 쓰거나 도발적으로 논의를 개진할 수도 있었겠지만, 이미 사회실험체설의 확립으로 끝맺어진 논의를 다시 여는 것은 카페 가입 시에 동의한 바를 거스르는 동시에 연구라는 이름으로 현장을 헤집는 행위가 될 수 있다는 연구 윤리상의 조심스러움이 있었다.

고백하자면, 본 연구의 결론은 연구에 관한 회의감과 함께 걸어들어왔다. 가상국가를 단순한 설정 놀음이 아니도록 하는 요소를 물었는데 설정놀음이 맞다고 답이 돌아온다면, 애초의 물음을 수정하는 게 마땅한 처사이다. 결론 작성을 위해 뒤로 세 발 물러서고 방향을 틀어 연구 과정을 다시 걸어보았다. 가상국가와 가상국제연합이 학술적 논의의 장에 새로 올리는 화두임을 고려해 학술적 의의를 지나치게 부여하기보다는, 행위 자체가 목적인다고 보는 게 옳을 듯싶었다. 취미를 넘어선 무언가 대신 놀이가 가진 열개를 적용했다. 그리고 그 놀이가 계속된다는 사실에 주목했다. 그리고 연구자가 경험한 어디서부터 시작해야 할지 가능하기 어려운 가상국가 시스템을 반영했다. 어려움이 있었으나 그 덕에 결론 도출에 있어 현지참여자들과의 소통에 뒤지지 않는 공헌을 한 시스템과의 상호작용이었다. 현재의 가상국제연합에 잠시나마 참여한 연재자로서 평가 대신 참여-묘사를 해보자면, “풍선”의 이미지를 예시하면 적절할 듯하다.

부제에 쓰인 ‘애들-놀이’라는 표현부터 짚고 넘어가자. 이 표현은 가상국가가 유치하거나 수준 떨어지는 취미 활동이라는 의미가 아니다. 떠올린 ‘애들-놀이’의 비교 사례로는 가위바위보, 축구, 온라인 게임 등이 있으며 그 놀이 규칙을 기준 삼는다. 가위바위보의 규칙은 간단하고 명료하고 아마 인생에서 접하는 놀이 중에서도 시기상 꽤나 앞에 위치할 테지만, 가위바위보를 애들-놀리로 분류하지 않은 이유는 빈틈이 없기 때문이다. 가위바위보의 참여자에게 주어지는 선택지는, 무엇을 선택하든 결과로 이어진다. 비김으로써 놀이의 목적(승패를 가림)을 이루지 못했더라도 다시 처음으로 돌아간다는 자체적인 피드백이 이를 시정한다. 축구는 반칙 등 금기가 존재하지만 이를 물리적으로 막을 수는 없다. 축구에서는 약속된 것이 아닌 상황을 심판의 판정을 통한 부정적 보상으로 더 큰 체계에 포섭한다. 복잡한 코드로 구성된 온라인 게임의 경우, 공간 자체가 문제를 일으키거나 선택지마다 형평성이 보장되지 않을 때가 많다. 이들은 꾸준히 패치라고 하는 규칙의 수정을 통해 빈틈을 메우려 한다.

그렇다면 애들-놀이는 무엇인가. 애들-놀이는 빈틈이 없는 게 아니라, 존재하는 빈틈을 묵인하고 계속 척한다. 소꿉놀이에서는 비밀상적이고 논리적으로 이해가 되지 않는 상황이라도 받아들이는

것이 하나의 규칙이다. 이러한 특징은 유아적이라고 치부했던 기존 인식에 대한 반성적 비판을, 가상국가를 통해 던져본다. 가상국가와 같이 평소에 수행하지 않는 역할과 상황에 던져진 우리는 마찬가지로 잘 모르고 미묘하게 어긋나는 부분을 묵살하고 넘긴다, 그 목소리 충분히 커지지 않는 한. 만일 놀이의 구조 자체가 유지되기 어려워진다면, “do ~~ (해라)”가 아닌 “Do not ~~ (-하지 마라)” 형태의 지시문으로 따뜻미지근한 대처가 이루어지는 기제다. 귀퉁이에서 부딪히는 요소를 배제하고 없애가며 깎아낼수록 커져가는 구멍과 같이, 가상국가의 역사에는 국가에 대항하는 사회와 궤를 같이하는 놀이에 대항하는 규칙이 자리한다.

이처럼 기본적으로 무한히 자유로운 활동이었던 가상국가는, 연재자들이 감각하는 경계들로 규칙과 가상국가론에 덧기우며 풍선처럼 그 규모를 부풀려왔다. 더 체계적인 카페 구성, 더 많아진 운영진의 역할, 더 다양한 연재의 범위는 높은 수준의 구조화와 신입 연재자의 진입 차단이라는 결과를 동시에 가져왔다. 또한 20년에 달하는 긴 역사 동안 많은 연재자가 가상국제연합을 거쳐 갔지만, 그들이 구축한 놀이의 규칙은 가상국제연합이라는 장소에 켜켜이 쌓여 있다. 풍선처럼 거대해진 카페와 한두 사람의 아웃라이어들이 잡아늘리고 있지만, “뭘부터 해야 할지 모르는” 신입 연재자의 조우는 쪼그라든 모양새의 공동체를 만들어냈다. 현재의 가상국제연합은 뉴비 유치에 고전하는 일종의 침체기에 접어들었으며, 스스로 위기임을 인지하고 부담을 줄이기 위한 운영진 차원의 여러 지원책과 규칙 변경이 시도되고 있다.

어찌 보면 ‘대단한 무언가가 있어 보였지만 그 정도는 아니었다.’ 식의 김새는 전개 방식이었을지 모르지만, 가상국제연합이라는 풍선의 분석 내용과 글의 형식이 조용한, 연구 과정을 생생히 드러내는 에스노그래피이다. 즐거움과 재미를 추구하며 행위 자체가 목적인 장소에서, 현지참여자들에게 드러나는 요소를 엮는 것과 새로이 의미를 부여하는 것은 다른 차원의 문제이다. “모든 인간이 진짜 그렇게 매 순간 경쟁하면서 끊임없는 이윤 추구에 집착하면서 사는 존재일까”라는 의문이 놓이하는 인간 ‘호모루덴스’라는 재정의로 이어진 것처럼(류정아 2021: 5), 어리다는 선입견을 제거하고 가상국가에 부여되는 의미에 주목하다가 비로소 눈앞에 놓인 즐거움이라는 추동을 직시할 때 가시화된 것들이 존재하지 않는가.

〈참고문헌〉

- 기어츠, 클리퍼드 (김병화 역), 2014, 『저자로서의 인류학자』, 문학동네.
- 김수진, 2018, “위반하는 사회: 실시간 인터넷방송 아프리카TV에서 나타나는 사회분화의 역동”, 서울대 석사학위논문.
- 류정아, 2021, “축제의 인문학적 제논의 분석 연구”, 특별연구보고서, 한국문화관광연구원.
- 오영범·김영천, 2013, “인터넷 문화기술지의 방법적 특징 및 연구 절차 탐색”, 『교육인류학연구』 16(2): 83-120.
- 윤현주, 2011, “히치콕의 닫힌 공간과 〈로프〉: 〈로프〉의 닫힌 공간으로 인해 나타난 '핍진성'”, 연세대 석사학위논문.
- 이성범, 2018, “자기생산 기계 시스템과 3차 사이버네틱스의 등장”, 『비교문화연구』 52: 277-312.
- 하대청·이강원·임소연, 2015, “재현적 증거에서 존재론적 증거로”, 『비교문화연구』 21(1): 133-171.

〈자료〉

- 네이버 카페 “가상국제연합”: <https://cafe.naver.com/coreanunion>
- 위키스: <https://wikis.krsocsci.org/>
- UVS 학회: <https://krsocsci.org/>