

# 1인 미디어 시대의 ‘섬’ 수행의 변화에 대한 연구

: 격리와 통합의 모순적 결합

전 원 근\*

- I. 머리말
- II. 연구 방법: 어포던스, 추상성, 모빌리티
- III. 1인 미디어에서 ‘섬’ 수행의 방식들
- IV. 결론 : 섬 수행의 모순적 결과들과 섬에 대한 열망

## 국문초록

섬은 오랫동안 우리의 일상적 시공간과 분리된 격리의 공간으로 이해되어 왔으며, 이를 통해 유토피아와 같은 문화적 상상의 원천이 되어 왔다. 1인 미디어 시대에 섬 콘텐츠들은 이러한 이해방식을 차용하면서 섬을 이전과 비교할 수 없는 규모로 반복적으로 재구성한다. 이 연구는 이러한 현상을 1인 미디어의 ‘섬 수행’으로 개념화하고, 그 방식들을 어포던스, 추상성, 모빌리티의 측면을 통해 ‘생존’, ‘순례’, 그리고 ‘한달살기’의 세 범주로 나누어 살펴본다. ‘생존의 섬’에서 섬은 제작자와 시청자의 동시적 시뮬레이션 수행을 통해 생존 실험을 위한 추상적인 가상의 무인도로 나타나며, 이러한 콘텐츠에서 인간의 본질은 야생에서 투쟁하는 하나의 생명체로 환원된다. ‘순례의 섬’에서 제작자와 시청자는 섬에 대한 특정한 서사적 경험을 위해 여러 요소들을 재배열함을 통해 섬의 시공간을 중심부의 일상적 시공간과 다른 것으로 만

\* 숙명여자대학교 아시아여성연구원 연구교수(E-mail: wonggui@gmail.com)

들어낸다. ‘한달살기의 섬’은 섬을 육지 또는 중심부와 동시에 연동되어 있는 거주 가능한 공간으로 재현함과 동시에, 섬에 부여된 낭만적 속성들을 이용하여 거주하고 싶은 공간으로 재구성한다. 이처럼 1인 미디어의 섬 콘텐츠는 섬의 격리성과 원시성이라는 낭만적 상상들을 적극적으로 차용하지만, 실제로는 각각의 방식으로 섬을 일상의 중심부 시공간에 통합시킨다. 또한 이러한 수행들은 섬을 둘러싼 가상과 현실, 멀고 가까움, 움직임과 멈춤의 이분법들을 가로질러 작동하며 그것들이 구분 불가능한 헤테로토피아의 공간으로 섬을 재생산한다. 1인 미디어의 사회적 확산은 연구에 있어 전 사회 구성원에 걸친, 확장되고 다양화된 수행이라는 측면에서 ‘섬’을 바라볼 필요성을 요청한다.

주제어 : 섬 상상, 수행성, 어포던스, 모빌리티, 시뮬레이션

## I. 머리말

미국 ABC에서 방영되었던 드라마 ‘로스트(Lost)’의 배경이 된 남태평양의 가상의 섬은 이국적이고 아름다운 자연환경과 함께, 현실에서 통용되지 않는 물리법칙과 잔혹하고 괴이한 요소들이 존재할 수 있는 장소로 묘사된다. ‘걸리버 여행기’와 같은 고전문학이나 ‘원피스’와 같은 현대 만화에서도 섬은 특이한 환경이나 공동체가 자리잡은 공간이자 탐험의 대상으로 나타난다. 그런가 하면 섬은 2차대전 이후 주요국들의 핵실험 장소로 활용되기도 했다. 섬에 대한 연구들은 섬이 세계사와 적극적으로 연결되어 있음을 보여준다.<sup>1)</sup> 섬들은 상상적으로도 실질적으로

1) 예를 들어, 태평양의 도서국가들은 대부분 식민화의 과정을 겪었으며(Aldrich R. & Johnson, M., “History and Colonisation” in Baldacchino, G.(eds), *The Routledge International Handbook of Island Studies: A World of Islands*, Routledge, 2018.), 그 영향은 냉전기를 거쳐 탈냉전기의 시기까지 이어지고 있다(Henningham, S., *The Pacific Island States : Security and Sovereignty in the Post-Cold War World*, Macmillan Press, 1995.). 동아시아 국가들의 섬들 또한 식민화 및 냉전-탈냉전의 역사 속에서 중요한 역할을 해왔다(정근식, 「동아시아 ‘냉전의 섬’에서의 평화 사상과 연대」, 『아시아리뷰』 5(2), 서울대 아시아연구소, 2016).

도 '실험'의 공간으로서 현대문명과 연결되어 있으며, 오랫동안 휴양 및 관광산업과 연결된 유토피아나 군사기지나 수용소의 이미지들과 연결된 디스토피아를 상상하는 공간적 범주가 되어 왔다. 오히려 섬의 이미지들은 경계지어진 단일한 자연적 통합체로서 근대 영토국가(territorial state) 관념이 만들어지는 참조점이 되었을 수 있다.<sup>2)</sup> '섬'에 대한 인문 사회학적 연구가 궁극적으로 우리가 살아가는 공간과 영토에 대한 실험으로 연결될 수 밖에 없는 이유이다.



〈그림 1〉 전라남도 '남도 가고싶은 섬'(좌)과 한국해양재단 해양영토대장정(우)의 홍보물  
출처 : (좌) [www.jndadohae.com](http://www.jndadohae.com) / (우) [www.koreaoceanfoundation.or.kr](http://www.koreaoceanfoundation.or.kr)

대중문화에서 섬은 항상 육지 또는 우리가 살아가는 시공간과 대비되는 또 다른 세계—무엇인가 독특하거나 풍요롭거나 결핍되어 있는 곳—로서 나타난다. 하지만 섬을 무엇인가로 상상하는 것은 문화적 표상의 영역에 그치지 않으며, 정부와 지자체의 정책, 관광산업과 미디어 등 정치경제적 영역들에서의 수행과 적극적으로 연결된다. 현대 한국사회에서도 섬의 이미지들은 지자체의 '가고싶은 섬' 사업 등 지역 경제 개발과 긴밀하게 연결되어 있기도 하고, 지켜야 할 역사문화 및 자연환경 유산으로서 '해양영토대장정'과 결합되기도 한다(그림 1). 달리 말하면 섬은 일상과 격리된 시공간으로 이해되면서도 동시에 그것에 통합된 채로 존재한다.

2) Steinberg, P. E.(2005)는 16세기 르네상스 시기 지도에 나타난 섬의 상상들이 근대 영토국가의 관념과 유사하다는 점에 착안하여 근대의 영토성과 섬의 이미지와의 미학적 연결성에 대해 분석한다.

이전의 섬의 경험들이 대부분 국가권력이나 산업자본에 의해 구조화되어 왔다면, 현재 급격히 이루어지고 있는 1인 미디어 시대의 도래는 각 개인들이 보다 쉽게 섬에 대한 경험과 정보를 공유할 수 있도록 하고 있다. 1인 미디어<sup>3)</sup>는 유튜브(Youtube), 아프리카TV, 트위치와 같은 플랫폼과 스마트폰, 무선 광대역 등 기술의 발전을 통해 급성장하였으며, 콘텐츠의 다양성과 쌍방향 소통을 확장시켰다. 이에 따라 섬은 1인 미디어 제작자들의 주요한 콘텐츠 중의 하나가 되었으며, 다양한 재현과 경험의 공유를 통해 섬은 이전과 비교할 수 없는 규모로 반복적이고 지속적으로 재구성된다. 구체적인 섬들의 기지화나 관광화, 국가적 실험과 예외지역으로서의 활용 등을 살펴보는 것은 섬과 중심부의 정치·경제·사회적 관계를 분석하는데 중요하지만, 인터넷과 미디어산업이 일상적인 삶의 조건이 된 배경에서 섬 자체가 가상적·대중적으로 어떻게 경험되며 순환되는지에 대해 살펴보는 것도 중요하다. 왜냐하면 전자의 관계적 양상들이 개인적 층위에서 어떻게 절합되고 재구성되는지를 말해줄 수 있으며, 개인들 또한 삶의 방식과 조건들에 대한 자신들의 ‘실험’장소로서 섬을 이용하는 측면들을 보여줄 수 있기 때문이다. 이제 누구라도 섬 여행을 생각하는 사람은 이러한 1인 미디어에서 정보를 미리 찾아보고 있으며, 지자체들은 1인 미디어 제작자들을 대상으로 한 섬 관광 지원제도를 시행하고 있다. 이들은 섬을 짧게 여행하기도 하고, ‘한 달 살기’를 통해 장기간 생활해보기도 하며, 맨몸으로 무인도를 찾아가 생방송을 하기도 한다. 그리고 그러한 경험들은 1인 미

---

3) 1인 미디어는 기본적으로 제작자가 혼자 혹은 팀으로 촬영, 편집, 방송을 수행하는 인터넷 뉴미디어의 한 형태이며, 스트리밍과 같은 기술을 포함하는 멀티미디어 플랫폼에 기반하여 이루어진다. 이러한 플랫폼들은 “‘대화창’, ‘채팅창’을 통해 쌍방향 소통이 가능한 소셜미디어 형식의 미디어 환경을 제공하며, 접근성, 개방성, 실시간성, 상호작용성”(김해원 등, 2019: 51)의 특성을 가진다. 또한 김민정 등(2018: 86)에 의하면, ‘사용자가 제작한 라이브 비디오를 인터넷을 통해 누구나 방송할 수 있는 시스템’ 혹은 ‘시청자가 어떤 이벤트 현장에 함께 있는 것처럼 참여할 수 있게 해주는 것’, 그리고 ‘누구라도 시공간의 제약 없이 여러 사람들과 관심사를 공유하는 것이 가능한 새로운 방송 형태’ 등으로 설명될 수 있다.

디어 플랫폼을 통해 확산되며 또 다른 이들에 의해 반복 수행된다.

이 연구는 이러한 행위들을 섬을 '섬'으로서 만들고 재현하는 '수행'으로 보고, 1인 미디어에서 나타나는 섬 수행의 방식들과 의미를 분석하고자 한다. 일상 세계와 격리된 것으로서의 섬의 상상이 섬을 중심부와 통합시키는 모순적 결과로 이어지는 메커니즘은 1인 미디어에서의 섬 수행의 방식들을 통해 보다 명확히 분석될 수 있다. 국가나 산업자본이 섬을 포섭해가는 실천들은 개인들의 섬 경험과 욕망들에 기반하고 있기 때문이다. 1인 미디어를 통해 섬이 어떻게 경험되는지를 분석하는 것은 섬에 대한 정책과 산업 개발, 지역주민에 대한 영향이라는 관점에서도 지속적으로 요청되는 연구영역으로 부상하게 될 것이다. 또한 이전과 비교할 수 없이 증대된 섬 수행이 우리가 섬을 경험하고 상상하는 방식들에 어떠한 효과를 가져오는가를 분석하기 위한 하나의 사례가 될 것이다.

## Ⅱ. 연구 방법 : 어포던스, 추상성, 모빌리티

일반적으로 우리는 섬을 우리 자신과 일상, 혹은 '세상'으로부터 멀리 떨어져 있는 곳으로 상상한다. 주요 연구들은 섬 관광의 본질적 매력을 "본토와 달리 격리되어 있는 섬 지역의 고립성"에서 찾고 있다.<sup>4)</sup> 여기서 섬의 주요한 특성은 원거리성(remoteness)과 격리성(boundedness)으로 요약되며, 여기서 파생되는 원시성, 낙후성, 특이성, 취약성과 같은 속

---

4) 오상훈·고계성, 「섬 관광목적지 매력성 비교 연구 : 제주와 오키나와를 중심으로」, 『관광학연구』 30(2), 한국관광학회, 2006. 204쪽. 또한 Baum의 고전적 연구도 비슷하게 '섬의 지리적 고립성, 독특한 문화, 삶의 여유, 원시적 환경' 등을 섬의 특징으로 설명한다(Baum, T., "The fascination of islands: A tourist perspective" in Lockart, D.G. and D. Drakakis-Smith, *Island Tourism: Trends and Perspectives*, Pinter, 1997.; 김민철·허문경, 「영화에 나타난 섬 관광의 이미지에 관한 고찰 : 하와이, 오키나와의 사례를 통해 본 제주관광 이미지를 중심으로」, 『관광학연구』 33(1), 한국관광학회, 2009. 139쪽에서 재인용)

성들은 섬을 육지(내륙)와는 다른 규칙들이 적용될 수 있는(혹은 그해야만 하는) 공간으로 만든다. 이러한 속성들로 인해 지정학적 상상<sup>5)</sup> 속에서 섬은 내부/외부, 안전/위험, 중심/주변, 문명/야만, 발전/낙후, 정상/특이, 일상/비일상, 연결/격리, 동시/비동시, 움직임/멈춤과 같은 다양한 이분법의 후자의 위치에 놓인다. 이처럼 섬에 부여된 일련의 속성들은 섬을 육지와 대비되는 예외적 공간으로 쉽게 상상하게끔 한다. 아름답지만 무자비한 무인도에 표류하여 생존을 위해 고군분투하는 이야기들<sup>6)</sup>은 섬의 유토피아와 디스토피아적 요소가 섬의 원거리성과 격리성이라는 같은 속성들에서 기인하고 있는 것임을 보여준다. 이는 미국의 바깥에 놓임으로써 국내 인권관련 법률을 회피할 수 있는 관타나모 수용소와 같은 사례<sup>7)</sup>에서 보듯, 자주 국가권력이나 자본에 의해 섬이 ‘예외공간’으로 이용되는 것을 자연스럽게 만들어 왔다. 한센인 격리 수용소로 이용되었다가 휴양지가 된 하와이, 그리고 ‘기지의 섬’이자 ‘관광의 섬’인 오키나와<sup>8)</sup>는 또 다른 사례가 될 것이다. 이것은 섬이 현대사회의 ‘헤테로토피아<sup>9)</sup>’로서 존재한다는 관점으로 이어질 수 있다.

5) 비판지정학(critical geopolitics)은 정치사회적 구성물로서 지정학이 이분법에 근거하여 세계를 우리와 적, 안전과 위험, 안과 밖, 문명과 야만, 정상과 비정상 등 다양한 경계들로 나누고 국가나 국민의 역할들을 정당화하는 ‘지정학적 상상(geopolitical imagination)’으로 이어진다고 본다. 그리고 이는 아카데미나 싱크 탱크, 전문가들의 공식화, 정부와 국제기구 등의 정책적 실천, 영화나 문학같은 대중문화의 재현 등을 통해 제도적으로 생산되고 순환된다는 것이다(Toal, G., *Critical geopolitics: The politics of writing global space*, University of Minnesota Press, 1996.).

6) 예를 들어 고전 문학인 ‘로빈슨 크루소’, 영화 ‘캐스트 어웨이’(2000), TV드라마 ‘로스트’(2007)에서 섬은 낭만적이고 이국적인 환경임과 동시에 주인공들을 위협하는 위험하고 야만적인 공간으로 나타난다. 이러한 생존의 공간으로서 무인도는 영화뿐만 아니라 컴퓨터 게임과 버라이어티 예능방송의 소재가 되기도 한다.

7) Gregory, D., “The Black Flag: Guantanamo Bay and the Space of Exception,” *Geografiska Annaler* 88B(4), 2006.

8) 정근식·전경수·이지원(편), 『기지의 섬, 오키나와』, 서울: 논형, 2008.

9) 헤테로토피아(heterotopia)는 유토피아/디스토피아에 대한 상상이 실재로 구현된 공간들을 의미하며, 동시에 그것이 온전한 모습으로 투영/도래 불가능하다는 것을 보여주는 공간들이다. 푸코는 헤테로토피아의 특징들을 “서로 양립 불가

1인 미디어는 섬에 부여된 여러 속성들을 적극적으로 차용하고 활용하고 있다. 섬은 이전부터 방송이나 영화 등 미디어 산업의 주요 소재의 하나가 되어 왔으며, 실제로 그곳에 가지 않더라도 영화와 TV드라마 등을 통해 온갖 종류의 장소를 체험하게 해준다.<sup>10)</sup> TV 리얼 버라이어티 예능 프로그램에서 섬은 '치유'와 '원시적 자연성'이라는 기호들로 나타나기도 한다.<sup>11)</sup> 1인 미디어는 기존의 미디어와 마찬가지로 섬에 대한 간접적인 체험을 가능하게 해주지만, 먹방, 잠방, 브이로그, 캠핑, 낚시, 탐방, 체험, 여행 및 생활 정보제공 등과 같은 보다 개인화되고 다양한 방식으로, 그리고 이전보다 훨씬 증대된 규모와 영향력을 통해 섬과 우리를 연결한다. 1인 미디어 제작자들은 섬에 대한 기존의 상상들에 기반하여 직접 섬에 찾아가거나 살아보는 등의 실천을 통해 그러한 상상들의 사회적 순환과 배치에 개입하며, 다양한 경험의 방식들을 만들어간다. 그리고 이 실천들은 어떠한 방식을 통해서건 '육지' 혹은 '일상'과 연결되어 있다.

이와 같은 요소들은 우리가 집단적으로 섬을 '수행'하고 있음을 가리킨다. 이 연구는 1인 미디어에서의 섬 콘텐츠 제작과 공유 및 대리적 경험의 양상들을 섬에 대한 '수행성(performativity)'으로 개념화하고자 한다. 주디스 버틀러의 수행성 개념은 지리학 및 공간 연구에서 공간과 인간, 사물들의 상호작용 및 그것에 개입하는 권력(정치)의 문제를 드러내는 중요한 개념으로 차용되고 있다.<sup>12)</sup> 이 연구에서 '섬 수행'은 섬이

---

능한 복수의 공간 및 배치를 하나의 실제 장소에 나란히 구현"하며, "전통적인 시간과 단절되었을 때 제기능"을 하는 것으로 이야기한다(Foucault, M., 『헤테로토피아』, 이상길 역, 서울: 문학과 지성사, 2014, 49-58쪽). 이러한 점들은 섬을 유토피아의 현실체로 경험하고자 하는 실천들과 그 역설적 결과들을 설명하는데 적절할 수 있다.

10) 김민철·허문경, 「영화에 나타난 섬 관광의 이미지에 관한 고찰 : 하와이, 오키나와의 사례를 통해 본 제주관광 이미지를 중심으로」, 『관광학연구』 33(1), 한국관광학회, 2009. 138쪽.

11) 박홍식·장은경, 「TV 리얼 버라이어티 예능프로그램에 나타난 섬 관광의 기호학적 분석」, 『관광연구』 32(3), 대한관광경영학회, 2017.

12) Glass, M. R. and R. Rose-Redwood, *Performativity, Politics, and the Production of Social Space*, Routledge, 2014.

라는 공간적 범주가 각각의 삶의 방식들을 실험해보고자 하는 행위들의 반복을 통해 구성-재구성되고 있다는 점을 가리킨다. 그리고 이 연구는 섬 수행의 방식들에 따라 서로 다른 형태로 나타나는 섬의 계열들을 각각 ‘생존의 섬’, ‘순례의 섬’, ‘한달살기의 섬’으로 범주화하였다. ‘생존’과 ‘순례’가 구체적인 목적을 표현하는 용어라면, ‘한달살기’는 일상생활이나 삶의 방식과 관련된 보다 포괄적인 경험을 위한 방법론적 측면을 개념화한다는 점에서 층위가 다르다고 할 수 있다. 그럼에도 ‘한달살기’를 1인 미디어에서 섬 경험의 주요한 범주 중의 하나로 설정한 것은 단기적 방문뿐만 아니라 중장기적 경험을 위해 섬을 찾는 사람들이 많아지고 있으며, 1인 미디어에서 이러한 경험을 위한 정보 제공이 급증하였다는 현실을 반영하기 위해서이다. 이 연구는 이와 같은 범주들을 어포던스와 추상성, 그리고 모빌리티의 차원에서 분석하고자 한다.

〈표 1〉 1인 미디어의 ‘섬’ 수행의 범주화

범주	키워드	어포던스	추상성	모빌리티
생존의 섬	생존, 서바이벌, 이근대위, 베어 그릴스, 식량, 채집, 야생, 노방중, 무인도	시뮬레이션, 증강현실	가장 높음	가상공간과 현실공간의 모순적 중첩
		실시간 방송, 시청자와의 동시적 소통	섬의 이름, 지리, 특색, 역사는 사라짐	
순례의 섬	순례, 국토대장정, 영토, 치유, 힐링, 산티아고, 섬티아고, 자연, 보전, 백령도, 울릉도	다큐멘터리, 서사적 경험	중간	동적인 순례자와 정적인 섬(immobility)
		실시간 방송과 영상편집을 모두 사용	심상지리에서 섬이 가지는 의미가 중요	
한달살기의 섬	한 달 살기, 삶, 휴양, 관광, 레포츠, 워라벨, 미니멀리즘, 비용, 인싸, 발리, 제주도	브이로그, 프레젠테이션	가장 낮음	섬과 육지(중심부)와의 연결성, 동시대성
		감각적 편집, 댓글을 통한 소통	섬의 구체적 환경과 물가 등 분석적 정보 제공	

어포던스(affordance)는 인간이나 동물 또는 사용자의 환경이나 사물과의 상호작용에 있어 물리적인 형태나 지시적 기호 등을 통해 특정한 행위를 이끌어내도록 유도/제한하는 구조적 환경이나 장치를 뜻하는 개념으로, 여기에서는 보다 한정적인 의미로 사용하고자 한다. 이 연구에서 어포던스는 1인 미디어 방송이 만들어지고 송출되는 일련의 과정에서 제작자(BJ)나 시청자가 특정한 방식으로 해당 콘텐츠를 인식하고 해석하게 만드는 구조적 요소들을 뜻한다.<sup>13)</sup> 이는 구체적으로 아프리카 TV나 유튜브와 같은 동영상 방송 플랫폼이 제공하는 인터페이스나 채팅창과 같은 화면의 구성, 디지털 영상의 촬영 및 편집방식, '별풍선'이나 '좋아요'와 같은 행위 유도 기능들 간의 조합을 의미한다. 이러한 요소들은 우리가 특정 대상에 대해 어떻게 반응 또는 행동할 수 있는지를 잠재적으로 결정한다. 어포던스가 중요한 이유는 1인 미디어가 플랫폼과 콘텐츠 구성의 서로 다른 형태를 통해 섬에 대한 경험을 전달 혹은 공유하기 때문이다. 예를 들어, 시청자는 해당 방송이 라이브 스트리밍(생방송)인지, 감각적으로 편집된 영상에 대한 시청인지에 따라, 그리고 사용되는 카메라의 종류나 성능, 촬영 대상과 화각, 필터, 자막 여부 등 편집 방식에 따라 방송을 대하는 태도가 달라진다. 또한 다수가 참여하는 채팅방과 댓글창, '별풍선', '좋아요'와 같은 아이콘(버튼)을 통해 제작자 및 다른 시청자들과 커뮤니케이션할 수 있다. 이러한 소통방식은 일종의 커뮤니티에 참여하고 있다는 감각을 가져오기도 하며, 제작자는 시시각각 시청자의 반응을 살피고 지시에 따르려는 제스처를 취한다. 1인 미디어 플랫폼 자체의 기술적 어포던스는 <표 1>에서 분류된 범주들 모두 동일하게 적용될 수 있지만, 구체적으로는 각각 다른 미디어 어포던스의 형태를 차용하는 등 차이를 보인다. 이 연구에서는

13) 소셜 미디어에서의 어포던스와 자기통제의 기술들을 분석한 Haider는 정보의 독해와 행위들이 맥락 및 툴 특정화되어 있는 동시에 사회적 상황에 따라 지속적으로 재협상되고 있음을 주장한다. 더 나아가 소셜 미디어의 어포던스 양상은 통치성의 연구로도 이어질 수 있다(Haider, J., "The Shaping of Environmental Information in Social Media: Affordances and Technologies of Self-control", *Environmental Communication* 10(4), 2016)

이러한 차이에 주목하여 콘텐츠가 제시되는 구조화된 방식들을 ‘시물레이션’, ‘다큐멘터리’, ‘브이로그’와 같은 범주들로 나누어 살펴보고자 한다.

1인 미디어에서 섬은 또한 서로 다른 정도로 추상화 또는 구체화되어 제시된다. 추상성은 섬이 물리적인 공간이자 동시에 우리가 세계를 인식하는 하나의 공간적 범주라는 점과 연결된다. 추상성이 높은 사례들은 섬이 하나의 가상적 장소나 기호로서 작동한다는 점을 보여준다. 반대로 추상성이 낮은 사례들은 섬이 우리가 살고 있는 세계와 격리된 곳이 아니라 동시대적으로 연결되어 있는 곳임을 드러낸다. 예를 들어 ‘생존의 섬’ 범주에 속하는 방송에서 1인 미디어 제작자와 시청자는 특정 장소가 ‘무인도’라고 합의된다면, 그곳의 위치나 지명, 역사 등의 요소는 전혀 관심의 대상이 되지 않는 등 섬의 추상성은 매우 높은 수준으로 유지된다. 그들이 관심 있는 것은 오로지 ‘무인도’라는 가상의 조건과 1인 미디어 제작자의 상호작용 방식이다. 이러한 사실들은 우리가 ‘섬’에 대해 가지는 태도의 특정한 측면들을 설명해준다. 즉 우리가 섬을 경험하고자 하고 필요로 하는 이유의 한 층위에서는 특정한 섬이 아니라 가정된 ‘섬’적 특징들이 중요하다는 점이다.

세 번째로 모빌리티(mobilities)는 관광과 여행, 이주와 디아스포라, 상품과 정보의 유통 등 다양한 사회적 현상들을 ‘움직임’과 관련된 요소들을 통해 분석하는 개념이다. 멀고 가까움의 감각뿐만 아니라 무엇이 이동/순환되어야 하고 무엇이 통제되어야 하는지는 한 사회나 체계의 권력과 질서, 규범들과 연결되어 있다. 이 연구에서는 1인 미디어에서 섬에 대한 제작자와 시청자의 멀고 가까움의 감각들, 무엇이 동적으로 순환되어야 하고 무엇이 정적으로 통제되어야 하는지에 대한 관념들이 섬을 경험하는 방식과 어떻게 연결되는지를 가리키기 위해 사용한다. 1인 미디어의 섬 콘텐츠에서 모빌리티는 섬의 원거리성이나 격리성과 관련하여 모순적으로 나타난다. 예를 들어 문명에서 멀리 떨어진 ‘무인도’를 설정하기 위해 ‘섬’의 가상적인 원거리성을 최대한으로 연출하는 한편, 실제로는 촬영이 용이한 가까운 유인도나 해변가를 찾아가는 등

절충이 이루어진다. 또한 여행, 탐험, 순례, 휴양하는 주체에 대비되어 섬을 이루는 다른 요소들은 그곳에 시공간적으로 정박되어야 한다는 관념이 지속적으로 나타난다. 이러한 원거리성이나 정박성은 1인 미디어의 시대에서 실질적이라기보다는 섬의 가상적인 속성이 된다. 다른 한편으로 1인 미디어 플랫폼은 스마트폰 등 모바일 기기로 방송과 시청이 가능하도록 만들기 때문에 콘텐츠 내용뿐만 아니라 플랫폼 자체가 모빌리티의 새로운 분석 대상으로 이어질 수도 있다. 이 방송에 참여하고 있는 시청자들은 실제로는 집에 있거나 대중교통을 이용 중이라도 1인 미디어 플랫폼을 통해 다 함께 가상의 섬으로 이동하는(이동해 있는) 경험으로 이어진다. 이러한 사례들은 섬의 멀고 가까움의 감각들이 1인 미디어 속에서 지속적으로 재편되고 있음을 보여준다.<sup>14)</sup>

〈표 2〉 분석대상: 유튜브의 섬 관련 콘텐츠 개인 채널(계정)

계열	무인도, 생존	순례, 여행, 국토, 힐링	한달살기, 세달살기, 일년살기
채널명	KAKTUBE_카튜브	소소한들	응교
	마초TV	Rirang OnAir 리랑온에어	여행작가_돼지보스
	현지인TV	모험왕별이	보물섬AD
	아싸고Assago	힐링여행	잼송부부jemissong
	최고다으박 EUGBAK	송디	민감독Director Min
	작약꽃TV	유나니조은날	여행하는 낭만부부
	풍월량 (무인도게임실황)	차박 차박	제주살이 쥬리에뜨
	YUIPYON 유이뽕	세계일주 용진캠프	토리의오늘

이 연구에서는 공공기관이나 기업에서 운영하는 채널(계정)을 제외하고 유튜브에서 섬과 관련된 개인들의 방송 콘텐츠들을 분석 대상으로

14) 인터넷이나 사이버공간과 같은 최근의 혁신들이 실천적이고 인식론적인 함의라는 측면에서 모빌리티의 양상을 바꾸고 있다는 점에 주목할 필요가 있다(Molz, J. G., “New Technologies”, in Adey, P, D. Bissell, K. Hannam, P. Merriman and M. Sheller(eds), *The Routledge Handbook of Mobilities*, Routledge, 2014. 553쪽).

하였다(표2). 대상 콘텐츠는 ‘섬’과 ‘무인도’ 및 자주 언급되는 키워드(표 1, 표2)를 통해 2020년 1월부터 2020년 9월 18일까지 검색된 콘텐츠 약 30편이 대상이다. 이들 중 몇몇 채널들은 아프리카TV에서도 방송을 하고 있다. 3장에서는 이러한 콘텐츠들을 최근의 1인 미디어에서 드러나는 섬의 경험과 상상이라는 수행성의 측면을 분석하기 위해 ‘생존의 섬’, ‘순례의 섬’, ‘한달살기의 섬’의 세 가지로 나누어 살펴본다.<sup>15)</sup>

### Ⅲ. 1인 미디어에서 ‘섬’ 수행의 방식들

#### 1. ‘생존의 섬 : 가상의 무인도와 생존 시뮬레이션

문명을 벗어나 혹독한 자연환경과 싸우고 적응하며 살아남는 생존의 무대로서 섬에 대한 상상들은 가장 오래된 이미지 중의 하나이다. 1인 미디어에서 섬은 자주 그러한 상상으로 이어진다. 이것은 문학적 상상에서 영화와 방송을 거쳐 1인 미디어로 이어지는 하나의 큰 계보에서 비롯된다. 기존의 미디어 산업에서 섬 생존의 테마는 반복적으로 생산된다. 이전 세대에게 영화 ‘캐스트 어웨이’가 상징적인 이미지라면, 젊은 세대에게는 ‘베어 그릴스’나 ‘이근 대위’<sup>16)</sup>와 같은 생존의 영웅들이

15) 이 연구의 세 가지 범주는 분석을 용이하게 하기 위해 이념형에 따라 나눈 것이며, 실제 1인 미디어에서는 하나의 섬이 서로 다른 범주를 통해 중첩적으로 수행되기도 한다. 예를 들어 울릉도는 전통적인 ‘순례’의 섬이었지만, 최근 ‘한달살기’의 목적지가 되기도 한다. 또한 ‘캠핑’과 ‘차박’(차에서 숙식을 해결하는 아웃도어 문화의 새로운 경향)을 주제로 하는 1인 미디어들은 ‘생존’과 ‘순례’를 동시에 수행하기도 한다. 이들은 취침을 위한 최소한의 물품(캠핑도구 또는 숙박을 위해 개조한 자동차)을 가지고 섬을 찾아 1박 2일 또는 2박 3일의 단기간의 일정 동안 섬에서 채집하거나 사냥한 음식재료들로 끼니를 떼우고, 마을 사람과 교류하거나 섬 내부의 더 멋진 경관을 찾아 지속적으로 이동하기도 한다. 그런가 하면 1인 미디어의 또 다른 콘텐츠 범주로서 ‘여캠’이 ‘생존의 섬’과 결합하는 방식으로 나타나기도 한다. 이러한 콘텐츠에서 여성 제작자의 신체는 ‘생존의 섬’이 가지는 야생성, 오지, 위험성과 같은 환경적 요소들과 결부되며 무방비 상태에 놓인 것으로 나타난다.

그 자리를 차지하고 있다. 섬에서 혼자 힘으로 생존하는 것은 엔터테인먼트 산업에서 최근까지도 리얼 버라이어티 쇼로 자주 다루어 온 테마이며, 1인 미디어의 제작자들은 이를 유용한 콘텐츠로 활용하고 있다.

여기서 섬은 완전한 '혼자'되기의 공간적 조건이 되어야 하기 때문에 항상 '무인도'로 재현된다. 무인도는 '섬'에 결부된 오래된 지정학적 상상들로서 원시성과 야생이라는 속성들이 극대화되는 무대이다. 이는 문명과 대비되어 야만의 공간이지만, 동시에 보다 본질적이고 진정성 있는 공간으로 표상된다. 혼자가 된다는 것은 문명 혹은 사회의 도움을 기대할 수 없는 상황을 가정하는 것인 동시에, 하나의 생명체로서 우리가 자연환경에 직접 부딪힌다고 하는 가장 근원적이라고 생각되는 어떤 상황을 만들어내기 위한 필수조건이다.<sup>17)</sup>



### 〈그림 2〉 '생존의 섬' 콘텐츠 화면 예시

출처 : (좌) 유튜브 채널 '최고다음박EUGBAK' 2020년 8월 28일 20시 15분 연구자 캡처  
(우) 유튜브 채널 'KAKTUBE\_카튜브' 2020년 8월 28일 20시 13분 연구자 캡처

- 16) 베어 그릴스는 디스커버리 채널에서 방영하는 야생에서의 생존 프로그램 주인공으로 유명한 인물이며, 이근 대위도 다양한 방송의 생존 프로그램에 출연하여 인기를 얻은 한국의 전직 군인이다. 두 인물 모두 신체적 단련과 생존 지식을 통해 야생환경과 싸워 이기는 남성 영웅 서사를 가지고 있다.
- 17) 여기서 보통 생존을 위해 칼, 조리기구, 텐트, 낚시대, 라면 등의 기본 장비들을 소지하는 것은 허용된다. 제작자와 시청자들은 온전한 맨몸 상태로 생존을 하는 것보다, 이러한 장비들을 갖추고 우월한 입장에서 섬의 환경을 활용할 수 있기를 원한다. 제작자가 정말로 지루한 고생을 반복하는 것이 아니라, 일종의 체험을 통해 서로 간의 풍부한 이야기거리를 만들어내는 것이 중요하기 때문이다. 또한 이 모든 경험은 시청자와의 대화를 통해 만들어진다는 점에서 제작자는 사실상 결코 '혼자'가 아니라는 점도 중요한 모순적 요소이다.

‘생존의 섬’ 어포던스의 특징은 ‘시뮬레이션’의 형태를 갖추고 있다는 점이다. 제작자를 마주보는 스마트폰 카메라의 위치와 채팅창과 선물기능 등 시청자들과의 동시적 커뮤니케이션, 해변 생태계나 식수, 날씨 등 생존의 조건들과 생존의 도구들을 하나씩 확인하고 잠잘 곳을 마련하고 사냥을 하는 등의 ‘미션’을 수행하는 것이 그 예이다(그림 2). 먼저 촬영에서 가장 중요한 것은 앞으로 무슨 일이 일어날지 모르는 우연성 속에서 시청자들에게 현실감을 전달하는 것이다. 이 때문에 생존의 섬 제작자들은 다른 섬 범주와 다르게 실시간 방송을 선호하며, ‘노방종’(해당 콘텐츠를 마칠 때까지 방송 종료를 하지 않고 이어가는 것)을 하거나 ‘잠방’(카메라를 고정시켜놓고 제작자가 잠자는 모습을 실시간 방송하는 것)까지 수행한다. 이는 우연성과 실시간 소통이 합쳐져 “완전히 다른 무언가로 재탄생하며, 시청자들의 개성이 방송과 결합하여 신개념의 콘텐츠를 제작하는 것”<sup>18)</sup>이기도 하다. 카메라는 항상 제작자의 팔과 ‘셀카봉’의 거리 내에서 제작자의 상반신을 향하고 있으며, 제작자의 얼굴 뒤쪽으로 무인도의 풍경이 비쳐진다. 필요한 경우 제작자는 카메라를 돌려 특정 대상을 비추거나 카메라를 고정시키고 거처를 만들거나 요리를 하는 모습을 촬영한다. 이 모든 것은 무인도에서의 생존 수행을 시청자와 공유하기 위한 것이며, 시청자들은 쉼터에 걸 맞는 장소선택, 채집 대상과 요리방식에 대한 정보, 기상변화에 대한 대응, 제작자의 건강 상태 체크까지 다양한 ‘생존’을 함께 수행한다. 이것은 우리가 섬을 특정한 방식으로 경험하기 위해 공동의 수행을 통해 특정한 속성들을 섬에 부여하고 있음을 보여준다.

한편 시청자들은 자신의 현재 위치에 구애받지 않고 웹사이트나 스마트폰 어플리케이션을 통해 이 가상의 무인도에 접속할 수 있다. 시청자들에게는 영상 화면과 함께 채팅창이나 ‘좋아요’나 ‘싫어요’, ‘구독’ 버튼, ‘별풍선’ 선물기능(아프리카TV의 경우)이 주어진다. 시청자는 제작자의 얼굴이나 제작자가 카메라로 비추는 대상을 같이 보면서 채팅창을

18) 최재우, 「유튜브 여행콘텐츠 특성이 몰입과 만족에 미치는 영향 연구」, 『관광경영연구』 23(2), 관광경영학회, 2019, 194쪽.

통해 대화하거나 다른 사람들의 반응을 확인할 수 있다. 영상화면은 사람들과의 상호작용을 통해 지속적으로 재해석된다. 시청자는 제작자의 행위에 개입하기 위해 채팅창의 메시지 또는 더 영향력이 큰 별풍선 선물을 이용한다. 이 플랫폼들에서 시청자들의 긍정적 반응(좋아요, 별풍선)은 곧 제작자에게 수익원이 되기 때문에 제작자는 시청자의 요구나 지시사항을 끊임없이 확인하여 따르는 제스처를 취한다. 이러한 맥락에서 항상 제작자와 시청자의 반응이 덧붙여진 채 송출되는 방송 화면은 1인 미디어 일종의 '증강현실'과 유사한 경험으로 만든다. 1인 미디어에서 카메라로 촬영된 영상화면 자체도 중요하지만 그것은 항상 제작자, 시청자, 혹은 제작자 측의 관리자 간의 동시적 반응들과 해석들에 의해 지속적으로 관련 정보가 제공되며 실시간으로 재정의되는 현실이기 때문이다.

이러한 어포던스는 시뮬레이션 게임과 매우 유사한 방식을 따르고 있다. 시뮬레이션 게임은 사용자가 주어진 특정한 상황과 조건 속에서 자원들을 활용하여 특정 목표를 수행하는 것을 목표로 만들어진다. 그것은 'Sim Ant'(1991)처럼 개미가 되어 개미굴을 확장하고 위협적 상황에 대처하는 것일 수도 있고, 'Sim City'(1989)처럼 하나의 도시를 운영하며 시민들의 만족을 높이는 것일 수도 있으며, 하나의 문명 또는 행성을 관리하는 것이 되기도 한다. 시뮬레이션 게임은 사용자가 리스크 없이 다양한 세계를 경험할 수 있게 하지만, 동시에 어떠한 조건들과 자원들이 주어지는지, 또한 어떠한 행위 선택지들이 주어지는지에 따라 사용자의 반응이 구조화된다. 특히 1인 미디어의 어포던스의 한 요소인 채팅창과 같은 실시간 쌍방향 커뮤니케이션은 섬에서 마주하는 우연적인 상황들에 시청자가 개입하여 지시나 임무를 내리는 등 일종의 게임적 요소로 작동한다. 결과적으로 시뮬레이션의 어포던스는 특정 세계에 대한 정의와 이해방식을 만든다. 많은 게임에서 성장과 발전, 번식과 경쟁이 게임의 당연한 목표이자 조건으로 설정되어 있으며, 이는 시뮬레이션 게임이 가질 수 있는 이데올로기적 효과에 대해 생각하게 된다.

'무인도 생존'의 테마 역시 시뮬레이션 게임의 한 하위장르를 차지한

다. 예를 들어, ‘Stranded Deep’(2015)은 무인도에 표류한 주인공이 주변 환경을 이용하여 살아남는 1인칭 시뮬레이션 게임으로 아프리카TV와 유튜브, 트위치를 통해 생방송 콘텐츠로 많이 활용되었다. 이러한 게임 방송과 마찬가지로 ‘생존의 섬’의 제작자들은 시청자들의 반응을 이끌어 내거나 지시에 따르면서 일종의 하이퍼리얼리티(hyperreality)로서 생존 시뮬레이션의 경험을 함께 만들어간다. 이렇게 시뮬레이션은 섬을 인간의 원시적인 상태를 구현할 수 있는 장소로 설정하며, 그러한 시나리오에서 ‘생존’은 자주 생물학적인 문제로 치환된다. 생존은 포식자로서 인간이 섬이 환경과 생태를 어떻게 활용할 수 있는가, 섬의 환경에 어떻게 대응하고 적응하는가에 초점을 맞춘다. 삶에 필수적이고 중요한 것들은 안전한 피난처의 마련과 채집 및 사냥이 된다. 그밖에 우리가 ‘육자’ 혹은 ‘현살’에서 겪었던 공동체적, 사회적, 정치적, 윤리적 문제들은 생존의 문제 앞에 부차적인 혹은 쓸모없는 것들로 배제된다. 즉 무인도 생존 콘텐츠는 설정된 무대를 통해 인간의 본질이 개개인의 생존과 서바이벌에 있다는 가정을 합리화하며, 시뮬레이션의 어포던스는 이것이 객관적으로 주어진 것이라는 감각으로 이어진다.

무인도 생존이라는 명목적 목표 앞에서 실제로 이들이 목도하고 경험하고 있는 현재의 장소는 어떠한 곳인지, 지명은 무엇이고 어떠한 역사적 배경이 있는지 등은 중요하지 않게 된다. 생존의 섬에서 섬은 ‘섬’ 혹은 ‘무인도’라는 속성과 ‘셀카 모드’의 배경을 제공해주는 역할로 충분하며, 오히려 구체적인 장소성을 드러내는 것은 가정된 무인도성을 해치기 때문이다. 그래서 생존의 섬에서 섬은 추상성이 가장 높은 공간이 된다. 여기에는 몇 가지 공간적 층위들이 뒤섞인다. 우선 제작자가 방송을 하고 있는 장소와 시청자들이 각자 위치하고 있는 장소들이 있다. 또한 이들이 동시에 접속해 있는 1인 미디어 플랫폼의 ‘채널’ 혹은 ‘방’이라는 사이버 공간이 있으며, 다시 이들 간에 가정된 공간으로서 ‘무인도’라는 유토피아 또는 디스토피아의 공간이 있다. 그리고 이 모든 것들은 한데 뒤섞여 가상공간과 현실공간이 구분불가능한 헤테로토피아로서의 집합적 공간이 구성된다.

한편 모빌리티의 관점에서 생존의 섬은 상상적으로 떨어진 곳, 격리된 곳이라는 속성이 매우 중요한 반면에, 물리적 위치나 교통, 접근성을 통해 구성되는 실질적 거리는 중요하지 않게 되는 모순적인 모습으로 나타난다. 문학과 영화에서 재현되는 무인도는 주로 먼 바다에 있는 열대 섬을 배경으로 한다. 하지만 그러한 무인도를 직접 찾아가는 것은 결코 쉬운 일이 아니기 때문에, 제작자들은 주로 육지나 다른 유인도에서 멀리 떨어져 있지 않은 무인도를 선택하거나 유인도 또는 심지어 육지의 외진 해변가를 무인도로 삼아 생존을 시도한다. 유인도에 도착하여 가까운 무인도까지 직접 헤엄쳐서 찾아가는 콘텐츠도 있지만, 대부분은 어느 정도의 절충에 그친다. 보통 제작자들은 실재하는 무인도를 찾아가기보다는 어떤 섬이나 외딴 해변가에서 무인도적인 경관을 찾아내고 채집, 사냥 등 무인도에 걸 맞는 일련의 행위들을 통해 그 장소를 가상의 무인도로 만들어내는 수행을 한다. 해당 방송의 시청자들 또한 그러한 설정과 수행에 동참한다. 이러한 점은 무인도라는 공간적 속성은 주어진 물리적 조건이 아니라 사회적 구성을 통해 만들어진 점을 보여준다. 무인도라는 무대를 연출하기 위해 해당 섬이나 지역의 주민이나 관광객, 교통수단이나 편의시설 등의 사회적 요소들은 촬영되지 않도록 주의하지만, 그러한 요소들이 보이더라도 '생존'이라는 개념을 방해하지 않는다면 무시된다.

이미 무인도 생존이라는 테마는 섬을 둘러싼 지경학에서 주요한 요소로 작동하고 있다. 무인도는 국제적으로 '체험' 관광산업의 아이템이 된지 오래이며, 이미 국내 지자체에서도 비슷한 무인도 캠프 프로그램을 운영 중에 있다. 무인도에서 어떻게 생존할 수 있는지에 대해서는 이미 인터넷에서 잘 정리된 여러 종류의 정보로 손 쉽게 구할 수 있다. 우리는 오히려 왜 사람들이 무인도 생존이라는 상황을 열망하는가, 그러한 상황과 조건에서 경험하고자 하는 것은 무엇이며 어떠한 영향을 가져오는지, 또는 현대사회는 무인도 생존과 어떠한 관계에 있는 것인가에 대해 물어야 할 것이다.

## 2. ‘순례’의 섬 : 자기정체화 과정에서의 섬

섬을 경험하는 또 다른 범주로는 ‘순례’가 있다. 순례는 멀리 떨어진, 의미있는 곳을 찾아가는 그 과정 자체를 통해 자기 자신의 본질을 마주하고 정체화로 이어지는 행위이다. 섬은 이러한 과정에서 아주 적절한 목적지가 되는데, 왜냐하면 섬은 항상 순례의 주체로부터 멀리 떨어져 있는 것으로 상상되기 때문이다. 도달하기 어렵다는 바로 그 감각은 순례자가 자신의 순례 행위에 의미와 가치를 부여하는 자원이 된다. 순례와 관광이 결합된 대표적 사례인 ‘카미노 데 산티아고’는 오늘날 순례가 이전의 강한 종교적 의미로부터 ‘치유’와 ‘성찰’의 의미로 전환하고 있음을 보여준다.<sup>19)</sup>

1인 미디어 콘텐츠에서 여행이나 관광은 큰 부분을 차지한다. 하지만 제작자들은 여행을 단순한 방문이나 휴식 콘텐츠 또는 브이로그(일상 생활을 기록으로 남기는 것)로 삼지 않고 자전거 여행, 노숙, 차박(여행지의 숙박시설을 이용하지 않고 차 안에서 숙식을 해결하는 것), 폐가 탐험 등 여러 맥락들에 놓음으로써 시청자들의 흥미를 이끌어낸다. 이러한 콘텐츠 제작 방식 중에서 대표적인 것은 ‘국토대장정’이나 ‘국토순례’라고 할 수 있다. 대장정의 형식이 아니더라도 다양한 1인 미디어 제작자들은 특정한 섬들을 찾아가 그곳의 가치를 재발견한다. 여기서 재발견되는 것들의 예로는 우리에게 ‘힐링’과 ‘치유’로 다가오는 섬의 아름다움, 조용함, 단순함, 고독함, 또는 특정한 섬이 가지는 역사적, 민속적, 종교적, 생태적 가치 등이 있다. 이것들은 함께 나타날 수도 있다. 예를 들어 ‘섬티아고’로 알려진 신안군의 섬 순례길은 대기점도, 소기점도, 소악도, 진섬, 판섬, 병풍도를 연결한 다리와 도보를 통해 각 섬 곳곳에 설치된 작은 예배당을 돌아보는 루트로 이루어져 있다. 이곳의 조용한 분위기와 바다를 배경으로 한 작은 건축물들은 자연환경과 종교적 경험이 결합된 경건함을 자아낸다. 또 다른 예로 백령도 전기차 일

19) 박승민, 「순례의 치유적 의미-카미노 데 산티아고를 중심으로」, 『인문학연구』 46, 송실대학교 인문과학연구소, 2017, 60쪽.

주를 다룬 콘텐츠(그림 3의 좌측)에서 백령도는 지키고 보전해야 할 안보의 섬이기도 하지만 동시에 우리가 평소 알지 못한 자연환경과 분위기로도 나타난다. 오히려 1인 미디어 시대의 제작자와 시청자들은 기존의 강한 이데올로기적 의미보다는 개인의 치유와 미학적 경험을 더 중요하게 생각하는 듯이 보인다. 1인 미디어의 순례의 섬 콘텐츠는 이러한 섬의 재발견을 통해 제작자와 시청자들의 정체화 과정과 연결된다. 1인 미디어 제작자와 시청자는 직·간접적인 섬 순례를 통해 자신이 '육자'에서 가지고 있던 피로함, 스트레스, 혹은 다른 감정들과 상황들을 대비시킨다.



〈그림 3〉 '순례의 섬'(좌) 및 '한달살기의 섬'(우) 콘텐츠 화면 예시  
 출처 : (좌) 유튜브 채널 '모험왕 별이' 2020년 8월 28일 20시 54분 연구자 캡처  
 (우) 유튜브 채널 '토리의오늘' 2020년 9월 8일 22시 00분 연구자 캡처

'순례의 섬'의 어포던스의 형식은 '다큐멘터리'와 유사하다. 다큐멘터리는 특정한 의미체계 속에서 섬이 가지는 가치를 드러내고자 할 때 적절한 미디어 형식이다. 다큐멘터리는 그것이 가진다고 가정되는 객관성과 사실성을 기반으로 대상의 가치를 특정한 맥락에서 재조명하는 과정으로 볼 수 있다. 생존의 섬과 달리 순례의 섬은 다큐멘터리적 요소들을 차용함으로써 해당 섬의 정보, 마을의 정경과 자연의 풍경, 때로는 섬 주민과의 대화를 통해 진정성을 확보한다. 순례의 섬 콘텐츠는 실시간 방송과 편집된 영상의 업로드라는 두 가지 방식 모두 활용하며, 시청자들은 이러한 콘텐츠를 통해 자신이 그곳에 가야할 이유들을 자연스럽게 찾아내게 된다. 그것은 '힐링'일 수도 있고, '국민/민족담'의 감

각이나 종교적인 의미, 또는 단지 웅장하거나 아름다움을 찾아내는 미학적 경험의 일환일 수도 있다.

‘생존의 섬’과 비교할 때 ‘순례의 섬’에서의 섬은 훨씬 구체적인 모습으로 나타난다. 순례의 섬에서 섬은 구체적인 이름과 지역적 특색, 교통이나 접근 방법, 섬과 마을의 분위기 등 다양한 정보를 제공한다. 이러한 정보는 섬에 대한 상상과 경험을 방해하기보다는 오히려 순례의 의미를 드러내는 데 유용한 것이 된다. 방송의 목적이나 의미체계에 따라 그 목적지는 국토순례에 적당한 영토적 상징성을 가진 섬, 또는 종교적인 의미를 가진 섬이 될 수도 있지만, 비진도나 거제도, 한산도와 같이 ‘힐링’을 할 수 있는 섬들이 선택되기도 한다. 다만 ‘순례의 섬’에서 섬의 구체성은 그 순례의 의미체계 속에 한정된다. 섬은 총체적인 관점에서 조명되는 것이 아니라, 특정한 맥락들과 관련이 있는 정보들을 중심으로 조직된다.

‘순례의 섬’에서는 순례자의 모빌리티와 섬의 모빌리티의 차이가 중요하게 나타난다. 먼저 순례자는 일상세계와 신성한 곳, 중심부와 주변을 오가는 존재이다. 순례는 자신이 살고 있는 곳을 벗어나 자기정체성의 중요한 일부를 확고한 것으로 만들기 위한 여정으로, 그곳에 이르는 과정 자체가 일상을 벗어나는 것으로 느껴져야 한다. 따라서 섬의 원거리성과 격리성이 강할수록 순례에는 더 각별한 의미로 다가온다. 여기서 중요한 것은 물리적 거리나 이동의 편리함이라기보다는, 해당 섬이 육지 혹은 일상적 공간과 온전히 다른 공간이어야 한다는 점이다. 일상세계와는 동떨어진 곳이라는 점이 순례의 진정성을 보증하기 때문에 섬은 중심부의 시간성이 적용되지 않는, 오히려 시간이 정지한 곳이어야 한다. 이러한 맥락에서 섬의 모빌리티는 부동 또는 멈춤(immobility)으로 나타난다. ‘순례의 섬’에서 섬은 멀고 가까움, 움직임과 멈춤의 이분법을 통해 파악되고 내러티브화된다. 이러한 의미체계에서 순례의 목적지로서 섬은 우리의 일상과 분리된 곳으로서 거리감이 있고, 시간이 흐르지 않고 정적이며, 언제나 순례객을 기다리는 수동적인 존재가 되는 반면, 가깝고 움직임이 많은 섬은 순례지로서의 가치가 떨어지게 된

다. 섬의 아름다운 풍경이나 평화로운 마을, 문화, 경건함의 요소들은 순례지로서의 아우라를 위해 변화 없이 보전되고 있어야 하는 것이다.

### 3. '한달살기'의 섬: 라이프스타일로서의 섬

2010년대 이후 여행방식이 기존의 단기여행에서 중장기적인 '살아 보기로' 다양화되면서 섬은 이제 거주의 장소로서 주목받게 되었다. 그 상징적인 사건은 2011년 큰 방향을 일으킨 『제주도에서 아이들과 한 달 살기』라는 책일 것이다. '체류형 관광'과 같은 새로운 여행 트렌드는 기존의 관광산업에도 영향을 주었고, 에어비엔비(Airbnb)와 같은 기업도 '살아보는 여행'과 같은 새로운 여행 개념을 제시하며 이러한 변화를 가속시켰다.<sup>20)</sup> 이후 '한달살기'는 한 달뿐만 아니라 '세 달 살기', '1년 살기' 등 기간뿐만 아니라 동남아시아나 동유럽과 같은 목적지에서 다양한 변주와 함께 유행하게 되었다. 영상을 통해 현장감을 효과적으로 전할 수 있는 1인 미디어는 '한달살기'의 경험과 정보를 가장 잘 표현하고 공유할 수 있는 플랫폼이 되었다.

'한달살기'의 다양한 목적지 중에 제주도와 발리는 가장 많은 사람들이 선택하고 찾아보는 콘텐츠 중의 하나이다. 그것은 이들 섬이 '섬의 낭만적 속성들을 체험할 수 있는 장소인 동시에, 비교적 안전하고 편리한 삶이 가능한 곳'이라는 데 있다. '한달살기'는 이주(삶)와 여행(여가)이 분리불가능한 경계적 체험으로 이루어진다. 이것은 1인 뿐만 아니라 연인이나 친구, 가족 등 친밀한 다수와 함께 하는 것으로 기획되기도 한다. 따라서 이들 섬에서의 삶이 불편하거나 위험해서는 안 되며, 이들은 평소보다 지출을 늘리더라도 휴양이 가능하도록 풍요롭고 여유로운 삶을 욕망한다. 이러한 맥락에서 '한달살기'의 목적지로 섬이 선택된다면, 그 섬은 중심부와의 연결성이 강하여 업무나 가족 등 기존의 관계가 충분히 유지될 수 있는 곳이 되어야 하는 것이다. 상대적으로 안전

20) 김소윤·백경미·류시영, 「체류형 농촌관광의 특성과 성공요인 연구: 제주 한달살기를 사례로」, 『Tourism Research』 41(4), 한국관광산업학회, 2016, 43쪽.

하고 가까우며 편리하면서도, 이국적인 환경과 풍경 속에서 살 수 있다는 조건 때문에 제주도와 발리는 다른 ‘한달살기’의 표본이 될 수 있었다. 제주나 발리는 모두 섬이지만 동시에 육지의 그 어떤 지방보다 국내외 경제질서에서 더 강한 중심성을 가진다는 점에서 ‘생존’과 ‘순례’의 섬들과는 다른 모습을 보인다.

‘한달살기’의 콘텐츠는 다른 두 계열과 다른 매체적 특성을 가진다. ‘생존’과 ‘순례’가 상대적으로 짧은 기간 동안 이루어지는 이벤트라면 ‘한달살기’는 장기간에 걸친 일상에 가까운 사건이다. 생존의 섬이나 순례의 섬은 제작자와 시청자가 동시에 특정한 섬을 경험한다면, ‘한달살기’에서 시청자는 제작자가 먼저 살아본 경험에 따라 제공하는 노하우와 정보를 습득한다. 따라서 ‘한달살기’의 콘텐츠는 촬영된 영상을 각각의 소주제나 날짜별로 편집하여 업로드하는 방식으로 이루어지며, 시청자와의 커뮤니케이션은 업로드 된 영상 게시물의 댓글 등을 통해 이루어지는 등 다른 범주에 비해 제한된다. 주로 사용되는 플랫폼 또한 실시간 방송 위주인 아프리카TV나 트위치보다는 유튜브에 집중되는 특징을 보인다.

‘한달살기’의 섬은 ‘브이로그’와 ‘프레젠테이션’의 이중적인 어포던스 형태를 취한다. 먼저 ‘한달살기’의 제작자는 자신이 의도했던 낭만적인 섬에서의 삶의 방식을 보여주고자 노력한다. 제작자는 자신이 욕망하던 이미지에 가까운 요소들을 최대한 고려하여 ‘한달살기’의 거주 형태와 위치를 결정한다. 여기에는 주택의 종류와 형태, 정원과 인테리어, 마을의 분위기와 경치 등이 포함된다(그림 3의 오른쪽). 이들 콘텐츠에서 섬살기는 복잡하고 바쁜 중심부의 일상과 대비되어 느리고 단순하며 아름다운 라이프스타일로 제시된다. 따라서 영상은 풍경의 시공간적 흐름을 따라가며, 편집을 통해 화면비율과 색온도, 명암, 채도, 그리고 배경음악이 적절하게 조정되고 배치된다. 생존의 섬에서 카메라가 제작자의 상반신을 주로 비추고 있었다면, 여기에서는 풍경이나 소소한 물체들이 촬영 대상이 되는 등 미학적 혹은 시네마적인 코드들이 적극적으로 활용된다. 이러한 콘텐츠가 제공하는 어포던스는 브이로그이다. 브이로그

는 이미 1인 미디어 방송의 다양한 콘텐츠에서 활용되고 있으며, 제작자가 보여주고 싶은 일상생활의 면면을 특정한 분위기에 맞추어 편집하여 영상과 시청자의 상호작용의 중심을 미학적인 감상에 놓는다.

한편으로 '한달살기'의 제작자들은 섬에서의 삶에 대한 매우 구체적이고 실용적인 정보들을 제공한다. '한달살기' 콘텐츠의 명시적 목적은 정보제공에 있기 때문에 여기서 섬은 매우 구체화된 모습으로 분석된다. 제작자는 해당 섬에 살기 위해 필요한 경제적 비용과 마음가짐, 해당 섬의 치안과 특징, 주민들의 성격과 분위기, 맛집이나 관광하기 좋은 곳 등에 대해 일목요연하게 분석하여 나레이션 또는 자막을 통해 제공한다. 여기서의 어포던스는 프레젠테이션의 양상을 나타내며, 제작자들은 필요한 경비의 계산을 콘텐츠 설명란에 써 놓거나, 다른 유용한 정보나 관련 홈페이지 주소들을 남겨놓기도 한다. 프레젠테이션의 어포던스는 영상과 시청자의 상호작용을 일종의 정보 검색과 같은 능동적 분석으로 유도한다. 시청자들은 원하는 정보를 얻기 위해 영상을 앞뒤로 조정하거나 해당 콘텐츠에 질문 댓글을 올리기도 하며, 유사한 또 다른 콘텐츠를 선택하여 비교하기도 한다.

모빌리티의 관점에서 '한달살기'의 콘텐츠는 특정 섬들이 가지는 중심부와의 강한 연결성을 중시하는 한편, 일상에서의 격리와 같은 섬에 대한 낭만적 상상들을 유지하려고 한다는 점에서 제작자와 시청자들이 섬의 상반된 속성들을 선별적으로 이용하고 있음을 보여준다. 이는 실제의 섬들이 하나의 특징이나 이미지로 존재하지 않는다는 점과 섬에 결부된 속성들이 상호주관적 구성의 산물임을 드러낸다. 또한 이러한 콘텐츠들은 시청자들의 선택에 따라 섬을 실제로 거주가능한 곳으로 생산한다. 항공료부터 현지물가에 이르는 구체적인 정보와 결합된 영상의 현장감은 섬을 매우 가까운 곳이자 이동가능한 선택지의 하나로 만드는 것이다. 하지만 이러한 영상들의 범람은 섬으로의 이동이 물리적 거리 때문이 아니라 자신들이 처한 사회경제적 조건들에 의한 것임을 보여준다. 이러한 맥락에서 '한달살기'의 콘텐츠의 섬은 그것이 정체, 정적, 고정되어 있다는 기존의 지정학적 상상과 반대로 시청자 자신의

부동성(immobility)과 대비되는 동시대성과 모빌리티의 가능성들로 나타난다고 할 수 있다.

#### IV. 결론: 섬 수행의 모순적 결과들과 섬에 대한 열망

섬은 우리가 세상을 이해하는 방식과 연결되어 있다. 인터넷 라이브 스트리밍과 영상자료의 공유 등 다양한 플랫폼을 통한 1인 미디어의 증가와 확산은 그러한 이해방식들을 강화하거나 변형시키고 있다. ‘생존의 섬’에서 그것은 인간 본성이 생존에 있으며, 사회적 관계와 제도 등 문명적 요소들은 부차적인 문제일 뿐이라는 감각을 정당화한다. ‘순례의 섬’에서 섬은 결국 우리가 되돌아갈 중심부의 일상적 세계와 우리 자신의 정체성을 보증하고 강화해주는 수단이 된다. ‘한달살기의 섬’은 중심부와 섬의 동시대적 연결성을 드러내면서 섬을 소비주의와 라이프스타일의 하나의 요소로 끌어들인다. 이러한 수행들은 가상과 현실, 멀고 가까움, 움직임과 멈춤이라는 기존의 이분법에 균열을 일으키기도 한다. ‘생존의 섬’은 제작자와 시청자들의 실시간 참여와 절충을 통해 가상과 현실의 여러 공간들이 중첩되며 ‘무인도’를 구성해낸다. ‘순례’와 ‘한달살기’의 수행은 섬을 우리의 일상과 거리가 먼, 시간이 멈춘 공간으로 그려내지만, 동시에 해당 섬들을 언제든 갈 수 있고 살 만한 공간으로 구성해낸다. 이러한 방송들은 가상공간과 물리공간, 멀고 가까움, 이동과 정지, 그리고 낭만적 상상과 ‘현실’이 확실하게 구분불가능한 헤테로토피아로서의 섬을 구성해낸다.

1인 미디어의 섬 관련 콘텐츠들은 섬에 부여된 속성들과 상상들이 물리적 조건들보다는 제작자와 시청자들 간의 수행을 통해 구성되고 선별되는 지속적인 과정에 놓여 있음을 드러낸다. 이러한 상호작용은 섬에 대한 기존의 상상들을 적극적으로 차용함을 통해 섬을 ‘생존의

섬', '순례의 섬', '한달살기의 섬'과 같은 다양한 계열들로 재생산하고 있다. 또한 제작자와 시청자들은 1인 미디어 방송의 가상적 섬 수행에 참여함으로써, 섬에 대한 동시대적 시청각 정보를 지속적으로 조사·습득함으로써, 그리고 마음만 먹으면 언제든지 가볼 수 있다는 상상을 일으킴으로써 섬을 실질적으로 더 중심부에 통합시키고 가까운 곳으로 만들고 있다. 1인 미디어는 누구나가 일상 속에서 섬에 있는 누군가의 삶과 실험들을 지켜보거나 섬 여행과 거주에 대한 경험적 정보들을 찾을 수 있게끔 하면서 '섬'에 접근할 수 있도록 한다. 이는 기존의 제도에도 변화를 가져온다. 예를 들어 지자체는 1인 미디어 제작자들을 위한 지원책을 내놓는 등 이러한 경향들을 적극적으로 활용하기도 한다. 이러한 흐름들은 현지 관광산업과 여행객, 정부와 주민 등 몇몇 주체들을 통해서만 파악되었던 전통적인 섬 수행의 양상들을 전 사회 구성원에 걸친, 확장되고 다양화된 수행으로 분석할 것을 요청한다.

이 연구에서는 1인 미디어를 통한 섬 수행의 측면들에 분석의 초점을 두었지만, 앞으로는 다양한 콘텐츠 형태들에 대한 시청자들의 소비 지향점에 대한 분석도 수반되어야 할 것이다. 또한 섬에 대한 연구는 왜 사람들이 여전히 '섬'을 갈망하는가에 대해서도 다루어야 한다. 우리가 '섬'을 상상할 때, 그 상상엔 고유한 것으로서 이 세상에 존재하지 않는 이상적인 공간/영토의 도래에 대한 열망은 중요한 사회적 정동이 되기 때문이다. 그것은 고전 문학에서부터 영화와 만화, 그리고 1인 미디어 콘텐츠에 이르기까지 공통적으로 나타난다. 그리고 그러한 열망을 수행하고자 하는 구체적이고 다양한 움직임들은 우리가 사회적 변화들을 분석하는 하나의 유용한 방법이 될 수 있을 것이다.

## 참고문헌

- 김민정·최윤정, 「인터넷 개인방송의 상호작용적 특성이 온라인 관계와 시청 행태에 미치는 영향: 아프리카 TV를 중심으로」, 『방송과 커뮤니케이션』 19(3), 한국방송학회, 2018.
- 김민철·허문경, 「영화에 나타난 섬 관광의 이미지에 관한 고찰: 하와이, 오키나와의 사례를 통해 본 제주관광 이미지를 중심으로」, 『관광학연구』 33(1), 한국관광학회, 2009.
- 김소운·백경미·류시영, 「체류형 농촌관광의 특성과 성공요인 연구: 제주 한달살기를 사례로」, 『Tourism Research』 41(4), 한국관광산업학회, 2016.
- 김해원·강혜원·백지연, 「크리에이터에게 이용자와 ‘상호작용’한다는 것은 무슨 의미인가: 인터넷 개인방송 창작자에 관한 에스노그래피」, 『방송과 커뮤니케이션』 19(2), 한국방송학회, 2019.
- 박승민, 「순례의 치유적 의미 - 카미노 데 산티아코를 중심으로」, 『인문학연구』 46, 숭실대학교 인문과학연구소, 2017.
- 박홍식·장은경, 「TV 리얼 버라이어티 예능프로그램에 나타난 섬 관광의 기호학적 분석」, 『관광연구』 32(3), 대한관광경영학회, 2017.
- 오상훈·고계성, 「섬 관광목적지 매력성 비교 연구 : 제주와 오키나와를 중심으로」, 『관광학연구』 30(2), 한국관광학회, 2006.
- 정근식, 「동아시아 ‘냉전의 섬’에서의 평화 사상과 연대」, 『아시아리뷰』 5(2), 서울대 아시아연구소, 2016.
- 정근식·전경수·이지원(편), 『기지의 섬, 오키나와』, 서울: 논형, 2008.
- 최재우, 「유튜브 여행콘텐츠 특성이 몰입과 만족에 미치는 영향 연구」, 『관광경영연구』 88, 관광경영학회, 2019.
- Aldrich R. & M. Johnson, “History and Colonisation” in Baldacchino, G.(eds), *The Routledge International Handbook of Island Studies: A World of Islands*, Routledge, 2018.
- Baum, T., “The fascination of islands: A tourist perspective” in Lockart, D.G. and D. Drakakis-Smith, *Island Tourism: Trends and*

*Perspectives*, Pinter, 1997.

Figal, G., "Between War and Tropics : Heritage Tourism in Postwar Okinawa", *The Public Historian* 30(2), 2008.

Foucault, M., "Of Other Spaces", trans. J. Miskowiec, *Diacritics* 16(1), 1986.

Foucault, M., 『헤테로토피아』, 이상길 역, 서울: 문학과 지성사, 2014.

Glass, M. R. and R. Rose-Redwood, *Performativity, Politics, and the Production of Social Space*, Routledge, 2014.

Gregory, D., "The Black Flag: Guantanamo Bay and the Space of Exception," *Geografiska Annaler* 88B(4), 2006.

Haider, J., "The Shaping of Environmental Information in Social Media: Affordances and Technologies of Self-control", *Environmental Communication* 10(4), 2016

Henningham, S., *The Pacific Island States : Security and Sovereignty in the Post-Cold War World*, Macmillan Press, 1995.

Molz, J. G., "New Technologies", in Adey, P, D. Bissell, K. Hannam, P. Merriman and M. Sheller(eds), *The Routledge Handbook of Mobilities*, Routledge, 2014.

Steinberg, P. E., "Insularity, Sovereignty and Statehood : The Representation of Islands on Portolan Charts and the Construction of the Territorial State", *Geografiska Annaler* 87B(4), 2005.

ABSTRACT

## Performing Islands in Personal Media Era

: Islands of Survival, Pilgrimage, and Living for a Month

Chun, Won-keun \*

The island has long been understood as a space of isolation separated from our daily time and space, and become a source of cultural imagination of utopia and dystopia. By depending on this imagination, personal and social media repeatedly reshape the experiences and imaginations of island on a large scale. This study examines three categories in which islands are performed in personal media by analysis of their affordance, abstractedness, and mobility. In 'Island of Survival', the island appears as a virtual uninhabited island for the experiment of survival through simultaneous simulation conducted by the creator and viewer. In these contents, island is abstracted as an isolated space and a primitive environment, and the human nature is reduced to an organism that struggles in the wild. In 'Island of Pilgrimage', the creators and viewers rearrange various elements for a specific narrative experience on the island, and make the time and space of the island different from the ordinary one of the center/mainland. 'Island of Living for a Month' reproduces the island as a habitable space that is simultaneously linked to the mainland and also a space desirable for living by using the romantic attributes given to the island. Through these performs based on the presupposed attribute of isolatedness, the islands paradoxically become no longer isolated, but

---

\* Research Professor, Research Institute of Asian Women, Sookmyung Women's University.

simultaneously linked to the center. In addition, these practices work across the dichotomy of the virtual and reality, the far and nearness, and motion and pause, reproducing the island into a heterotopia where they become indistinguishable. The popularity and spread of personal media lead us to analyze 'island' as constructed not only by governments, inhabitants, and tourism industries, but also socially and globally extended and diversified performances.

Key-words: insularity, performativity, affordance, mobility, simulation

논문투고일 2020. 9. 12.

심사완료일 2020. 10. 4.

게재확정일 2020. 10. 13.