



아만다 E. 메츠거

정체성 샌드박싱

SCION 리서치 프로젝트는 '격리 도메인'이라고 불리는 분리된 하위 네트워크로 구성된 새로운 인터넷 아키텍처를 제안한다. 이러한 접근은 더 많은 개인정보 보호와 보안을 제공하여 예술가들에게 도움을 제공하는 방법에 관한 사고 실험의 발판으로 활용된다. '격리 도메인'을 사용하면 예술가가 속한 여러 영역을 분리하여 취약점을 더 많이 공유할 수 있다.

인터넷은 예술 제작에 상당한 변화를 초래했다. 전시를 찍은 사진을 온라인으로 볼 수 있기에 전시를 직접 방문하지 않아도 된다. 작가들은 웹 페이지나 소셜 미디어 계정을 통해 온라인에 존재감을 드러낸다. 많은 작가가 그들의 일을 기록하고 결과를 공유하기로 결정한다. 온라인 포트폴리오를 보는 것만으로도 작가의 작업을 손쉽게 파악할 수 있게 되었다. 이러한 상호 연결성은 예술 창작을 훨씬 더 공개적이고 투명하게 만들었고, 전에 존재하지 않았던 취약성을 위한 영역을 열어냈다. 내가 주로 초점을 맞추고자 하는 취약성은 사회적인 취약성인데, 인터넷으로 상호연결이 이뤄지기 전 예술 영역에서 자신을 노출하는 것은 예술이라는 특정 영역을 넘어선 노출을 의미하지 않았다. 웹이 우리 모두를 연결하면서, 다양한 영역의 경계가 허물어지고 있다.

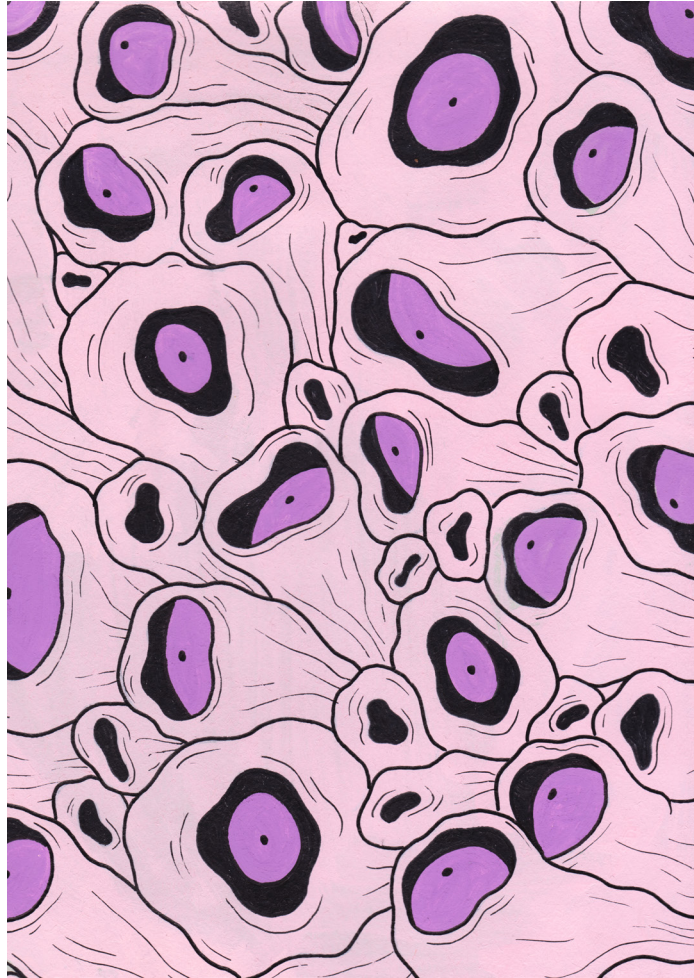
컴퓨터 과학의 관점에서 볼 때 취약성은 언제나 나쁜 것이다. 취약성은 이것에 대한 악용과 공격의 여지를 남긴다. 또한 오늘날 우리가 이해하는 인터넷에는 취약성의 여지가 많다. 다행히도 여러 기술 혁신이 이러한 취약성에 대응한다. 다른 여러 프로젝트보다 한발 더 나아간 프로젝트 가운데 하나로 현재 취리히 연방공과대학교(ETH Zurich)에서 개발 중인 SCION¹이 있다. SCION은 '차세대 네트워크의 확장성, 제어 및 격리(Scalability, Control and Isolation On Next-Generation Networks)'를 줄인 말이다. SCION 연구진은 (완전히 새로운 아키텍처로 인터넷을 재구축하는) 백지와

1. 'SCION: Scalability, Control, and Isolation on Next-Generation Networks,' SCION, <https://scion-architecture.net>



같이 새로운 인터넷을 제안합니다. 취약성에 관해 어떻게 생각할 수 있으며, 이러한 질문을 기술적 측면에서는 어떻게 바라보고 예술 제작에 적용할 수 있을지, 또한 그에 수반되는 개인 정보 보호 및 보안 문제는 어떻게 이해해야 할지 궁금하다. 현재 쓰이는 인터넷 아키텍처의 문제점은 무엇이며, 예술 창작에 쓰이는 네트워크와 정보 전송에는 어떻게 해당되는 걸까? SCION에서 제안한 몇 가지 아키텍처 아이디어를 통해 이러한 질문을 분석해보고자 한다.

현재 대부분의 보안 조치는 방화벽과 폐쇄형 시스템으로 알려진 ‘물리적 층위’에서 구현된다. SCION은 이것을 프로토콜로 구현하여 네트워크의 알고리즘이 보호 기능을 생성하게 만들자고 제안한다.



SCION의 핵심 개념 가운데 하나는 이른바 ‘격리 도메인’으로, 마치 거품과 같은 구조를 만들어 이를 드나드는 정보를 담당하는 노드를 지정하는 새로운 아키텍처이다(풍선에는 공기가 드나들기 위한 특정한 지점이 있기에, 이를 풍선으로 비유하는 것이 더 나을지도 모르겠다). SCION은 기존 인터넷의 한계를 해결하며, 이는 기존 네트워크 아키텍처를 기반으로 구축된 마스토돈(Mast-



odon)이 활용하는 페디버스(fediverse)와 같은 탈중앙화 통신 시스템 외에는 유일한 사례다. 페디버스는 사용자가 생성한 모든 데이터를 통제하고 소유하는 중앙집중식 커뮤니케이션 주체를 포기한다. 반면 SCION은 앞서 설명한 것처럼 풍선으로 상상할 수 있는 격리 도메인을 통해 네트워크 아키텍처를 변경함으로써 자율적 네트워크가 통신 경로를 검색하고 발견하는 방식을 재구성하기로 했다.

풍선과 같은 이 영역 내에서 이뤄지는 통신은 고립된 네트워크 내에서 신뢰할 수 있는 당사자 사이에만 허용되므로 매우 안전하다. 서로 다른 풍선 사이에서 여전히 통신이 이뤄질 수 있지만, 원치 않는 트래픽은 애초에 풍선 안으로 들어가지 않기에 더 쉽게 공격을 방어할 수 있다. 동일한 격리 도메인에 있는 당사자 사이에서 이동하는 정보는 격리 도메인을 벗어나지 않고, 따라서 외부의 제3자가 도청할 수 없다. 지금의 개발 단계에 따르면 하나의 당사자가 여러 개의 격리 도메인에 참여할 수 있을 것으로 예상된다. 격리 도메인의 경계가 도메인 전체에 걸쳐 동일한 법률 체계를 제공하는 국가의 국경을 따르는 것인지 공동의 관심사를 나누는 커뮤니티를 경계 삼는지 여부는 아직 명확하지 않다.² 이 프로젝트에 대한 기술적 이해와 지식이 상당히 제한적이기에 내가 말하는 내용이 완전히 정확하지 않을 수 있지만, 그럼에도 불구하고 이를 사유의 의견의 발판으로 삼고자 한다. 자, 예술 분야가 이러한 격리 영역 가운데 하나라고 가정해보자.

2. 'Frequently Asked Questions (FAQ)', SCION, <https://scion-architecture.net/pages/faq/>

내가 다루고자 하는 문제는 비판적이거나 사적으로 내밀한 작업을 전개하는 많은 신진 작가들이 직면하는 부분이다. 예컨대 이런 작가들은 예술계 외부에 있는 다른 직업에 의존하는 동시에 예술계 안에서 생존하기 위한 온라인상의 존재감도 필요하다. 이 두 영역은 이제 인터넷 덕분에 연결된 별개의 영역이다. 더 나아가 인터넷, 특히 대부분의 소셜 미디어 애플리케이션에서는 이러한 상호 연결성으로 인해 예술이 맥락을 상실하는 경우가 많다. 하지만 많은 작품에서 내용 이해에 결정적인 것이 바로 맥락이다. 특정한 온라인 환경에서는 존재가 불가능한 작품도 있는데, 신체 노출이 있는 작품이 대표적 사례다.

바로 여기서 격리의 개념이 유용성을 띤다. 예술이 외부로부터 완전히 차단되어야 한다고 말하고 싶지는 않고, “내부”와 “외부”의 상호작용은 부인할 수 없는 필수 요소다. 하지만 고립은 어떤 형태로든 자유로운 예술 실천을 위해 매우 중요하다고 주장하고 싶다. 예술가-정체성을 샌드박스화하면 특정 영역



외부에 존재하는 정체성을 해치지 않으면서 무엇이든 할 수 있다. 인터넷이 등장하기 전에는 이러한 고립이 사회 구조의 고유한 한 측면으로 존재했다. 하지만 오늘날에는 손쉽게 화면에 띄울 수 있는 검색 엔진을 통해 대부분의 고립 기재가 소멸하고 있다. 콘텐츠의 맥락에 관계 없이 필터가 적용되는 것이다. 어느 정도 프라이버시를 도입하여 예술 실천을 어떤 식으로든 개인 차원에서 격리하면(이때 투과의 정도는 개별적으로 선택할 수 있다) 유익한 효과를 가져올 수 있다.

SCION 아키텍처에서 제안하는 것과 같이 더 강력한 격리가 존재하는 세상은 상당히 상상하기 어렵다. 이러한 격리 개념을 지나치게 확장하면(또한 기술이 의도하는 것보다 훨씬 더 확장하면) 특정 정보를 하나의 격리 도메인에 접속한 사람들만 접근하는 지점에 이를 수도 있다. 이때 맥락에 대한 인접성을 바탕으로 필터를 적용할 수 있다. 예를 들어 예술계에서 특정한 지위를 가진 사람만 예술 격리 영역에 들어갈 수 있다면 그러한 구조 전체가 전체 게이트 키핑을 다시 강화할 것이다. 1990년대 넷아트 커뮤니티가 모두에게 열린 인터넷의 가능성을 통해 해체하려 열망했던 것이 바로 이런 게이트 키핑이다. 솔직히 이는 쉽지 않은 문제이지만, 두 가지 측면으로 나눌 수 있다. 고립은 상업적이나 제도적으로 인정받지 못하는 관객과 예술가 뿐 아니라 예술을 배경으로 하지 않는 이들을 배제하는 게이트 키핑을 유발한다. 반면, 격리는 작가의(또한 큐레이터, 비평가의) 보안과 프라이버시를 보호하는 데 도움이 되기도 한다. 어떻게 하면 전자를 배제하면서 후자를 달성할 수 있을까?

우리 삶의 다양한 영역을 다시 격리하면(특히 기성의 작가가 아닌) 예술가들이 더 많은 자유를 성취할 수 있다고 본다. 물론, 모든 삶은 복합적이다. 그러나 이따금 취약성과 친밀감을 요하는 업계에 종사하다 보니 몇 가지 보호 장치가 있었으면 좋겠다는 생각이 들었다. 현재로서는 이런 격리의 층위를 어떻게 만들 수 있을지에 대하여 완벽한 해결책을 찾지 못한 상태다. 새로운 인터넷 아키텍처가 새로운 가능성과 영감을 가져왔으면 하는 바람이다. 지금까지 고안한 유일한(그리고 실제로 활용한) 해결책은 가명을 쓰는 것이다. 이 전략은 게이트 키핑과 배제의 여지를 남기지 않지만, 예술 창작에 암호화의 층위를 더함으로써 프라이버시를 지켜준다.

가명을 쓰면 작가나 큐레이터, 비평가가 실명으로는 공개하고 싶지 않은 생각을 드러낼 수 있어 더 개방적이고 솔직해질 수 있다. 가명을 쓰면 실험을 펼치고 자신을 재창조할 수 있는 공간이 더 많아지고, 새로운 작업을 기존의



맥락에서 생각할 필요가 없으며, 예술가가 아닌 사람들이 이름을 검색해 이 사실을 발견했을 때 어떻게 생각할지 걱정할 필요가 없다. 이런 생각은 사이버 페미니즘과 퀴어 이론에 깊이 뿌리를 두고 있다. 개인적인 경험에 비추어 볼 때, 가명으로 작업하면 신뢰하는 사람들에게 내가 누구인지 밝힐 수 있는 한편 나의 본명을 검색할 수 없어 작품에 접근할 수가 없다. 나를 예술이라는 맥락 외부에서 아는 사람들에게는 보여주고 싶지 않은 작품이다.

이러한 맥락에서 제어(SCION의 C가 뜻하는 바)에 대해 생각해 보는 것은 흥미로운 일이다. 작가는 자신의 가명 뒤에 누가 있는지 아는 사람을 (완전히는 아니지만 다소간) 통제할 수 있다. 가명이 모든 경로를 책임질 필요는 없다 (물론 그렇게 할 수 있긴 하다). 작가는 개인적 논의에 누구를 포함할지, 자신의 작업을 알 필요가 없는 건 누구인지를 통제할 수 있다.

(SCION 프로젝트의 세 번째 목표인) 확장성은 가명에 대해 생각할 때도 흥미로운 개념이다. 컴퓨터 과학에서 말하는 확장성은 항상 소프트웨어가 다양한 규모의 시스템에 쉽게 적용될 수 있다는 것을 뜻한다. 이를 가명에 적용하게 되면 한 사람이 이 가명을 쓰는 것인지 여러 사람이 쓰는 것인지를 불명확하게 만들 수 있고, 이를 통해 한 사람으로 인식되는 가명 사용자를 협업의 공간으로 열어낼 수 있다. 수세기에 걸쳐 여러 저항 운동, 저자, 작가들이 복수의 사람이 하나의 이름을 쓴다는 아이디어를 활용했다. 다중적 이름은 인터넷 문화에서도 쓰였는데, 악명 높은 이미지 게시판 웹사이트인 '4chan'의 모든 회원들이 공유하는 '익명'이라는 사용자명으로 가장 널리 알려졌다. 예술계에서는 캐런 엘리엇(Karen Eliot)이 이런 다중적 이름으로 널리 쓰였고, 최근에는 추스 마르티네즈(Chus Martínez)도 다중적 이름으로 쓰이고 있다. 후자의 경우 예술계에 실제로 존재하는 인물의 이름에서 따온 것으로, 그녀의 개인적인 내러티브가 도용되고 오용되면서 성적인 콘텐츠가 주입되었다.³ 이런 식의 하이재킹은 네트워크 내부에서도 종종 발생하는데 (이 경우에는 이름이 아닌 IP 주소가 도용된다), 이는 SCION 아키텍처가 현재의 인터넷 아키텍처와 달리 잘 해결하는 큰 문제 가운데 하나다. 따라서 확장성을 격리 및 제어와 함께 활용한다면 니콜라스 부르바키(Nicolas Bourbaki)라는 가명으로 활동한 수학자 집단처럼 신뢰할 수 있는 이들만 가명을 쓸 수 있을지 모른다.

3. Stewart Home, 'Artists Pick Artists: Stewart Home,' Hyperallergic, <https://hyperallergic.com/350470/artists-pick-artists-stewart-home/>

웹 초기에는 가명이 매우 일반적인 신원 확인 수단으로 쓰였다. 안타깝게도 여러 소셜 미디어 플랫폼이 사용자 식별을 위해 법적으로 등록된 이름을

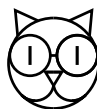


요구하면서, 이러한 관습은 지난 20년간 저항에 직면하고 있다.

그러나 웹3(블록체인의 도움으로 구축된 웹)이라는 새로운 종류의 웹이 등장하면서 가명이 부활 하는 중이다. 블록체인의 핵심 개념 중 하나는 신뢰가 필요 없다는 점인데, 이는 블록체인상에서 생성된 스마트 컨트랙트(단순한 구성의 코드 조각)가 자동으로 실행되어 상대방에 대한 신뢰가 “계약”을 향한 신뢰로 대체된다는 뜻이다(스마트 컨트랙트는 법적 의미의 계약이 아니기에 따옴표를 덧붙였다). 작가라는 존재는 더 이상 신뢰할 수 있는 당사자가 아니기에 투명성이 떨어질 여지가 있다. 앞서 설명한 바와 같이, 가명을 사용하는 것은 예술 창작과 취약성이라는 점에서 급격한 영향을 미칠 수 있다.

저자 소개

아만다 E. 메츠거는 컴퓨터 과학, 인간과 인공지능의 상호작용, 섹슈얼리티에 대한 개념을 탐구하는 작가다. 현재 스위스 바젤에서 거주하며 작업 중이다.



편집: 잉고 니어만

한국어 번역: 박재용

영어 텍스트 편집: 로잔나 맥러플린

일러스트레이션: 에바 파브레가스

그래픽 디자인: 아나 도밍게스 스튜디오

한국어판 그래픽 디자인: 박지현

© 2023, 아만다 E.메츠거, 에바 파브레가스 & 와일드 퍼블리싱

스위스 바젤 응용과학대학교(HGK Basel FHNW) 예술 젠더 자연 연구소(Institute Art Gender Nature) 소속 기관