

# 메타버스의 커뮤니케이션과 기호 작용에 관하여

## - <로블록스>를 중심으로

강수환\*

### 【 차례 】

- I. 들어가며
- II. 개념 정리 및 이론적 배경
  - 1. 메타버스 개념 정리
  - 2. 이론적 배경
- III. <로블록스> 분석
  - 1. 메타버스로서의 <로블록스>
  - 2. 생성과 참여의 메타버스 놀이터
  - 3. 메타버스의 정보 세미오시스
  - 4. 메타버스, 자기 세계의 기록 가능성
- IV. 결론

### 국문초록

‘메타버스 로드맵’ 프로젝트가 발표된 지 15년이 더 지난 현재 다시금 메타버스를 둘러싼 논의가 뜨겁게 이루어지고 있다. 본 논문은 메타버스를 둘러싼 매체 기술적 조건이 (디지털) 기호의 커뮤니케이션과 기호 작용 방식에 어떤 효과를 가져왔는지를 살펴보기 위해 오늘날 대표적인 메타버스 서비스인 <로블록스>를 분석한다. 최초 메타버스로서의 <로블록스>의 특징을 살핀 후, 본 논문은 <로블록스>의 커뮤니케이션적 측면, 인간-기계 사이의 세미오시스 양상, 메타버스의 기록 가능성이라는 세 가지 지점을 중심으로 살핀다. 커뮤니케이션 차원에서는 그레마스의 행위소 모델을 적용하여, 표층 차원에서는 <로블록스>를 중심으로 하는 커뮤니케이션의 축과 욕망의 축 사이의 어긋남이 발견되지만 심층 차원에서는 이것이 어떤 효과를 만들어내는지를 분석했다.

\* 단독저자, 인하대학교 문화콘텐츠문화경영학과 강사, [xysnp@hotmail.com](mailto:xysnp@hotmail.com)

그 결과 행위자에게 도달하는 메시지는 두 요인을 모두 포함하는 형태로 작용하고 있었다. 세미오시스 대목에서는 사용자와 컴퓨터가 스크린을 매개로 서로 마주하며 상호 기호 작용을 수행하는 양상을 살핀다. 이로써 메타버스에서 처리된 정보값은 재차 스크린을 매개로 (알고리즘에 따라) 사용자에게 제시됨으로써 사용자의 의식적/무의식적 선택에 영향을 끼치며 작용함을 파악할 수 있었다. 마지막으로 기록 측면에서는, <로블록스>가 제공하는 저작 도구인 ‘로블록스 스튜디오’를 분석하며 사용자가 메타버스의 문법과 구성 원리를 이해하는 것이 어떤 의미와 가능성을 담지할 수 있는지를 분석한다. 현재로서는 가능성의 차원으로 남아 있는 문제이기는 하나, 사용자는 <로블록스>가 제공하는 비교적 낮은 장벽의 저작 도구를 통해 소비를 넘어 자기 세계를 생성 및 참여할 수 있다. 이것은 세계에 대한 초월적 인식을 얻고 이를 토대로 세계를 새로 쓰는, 문자 그대로의 ‘메타-버스’에 가까워지는 효과로 이어질 가능성을 지닌다.

열쇠어 : 메타버스, 로블록스, 커뮤니케이션, 정보 세미오시스, 미디어, 기록

## I. 들어가며

근래 ‘메타버스’(metaverse)가 기술·산업적 분야의 이슈로 떠오른 이후, 국내의 학계에서도 분과를 막론하고 이에 관한 관심이 비약적으로 증대되고 있다. 학술연구정보서비스(riss.kr)에서 메타버스를 키워드로 실시된 연구들을 검색하면, 2020년까지 불과 7편의 결과만 검색되었던 추이에 비해(한편 이마저도 몇몇은 ‘메타’라는 키워드를 포함하는 노이즈를 담고 있다) 2021년 435편, 2022년에는 1,248편으로 관련 논의가 폭발적으로 증대되고 있는 것을 확인할 수 있다. 잘 알려져 있다시피 메타버스라는 용어는 1992년에 발표된 닐 스티븐슨의 소설 『스노 크래시』*Snow Crash*에서 처음 사용되었다. 비교적 최근 각광 받는 연구 주제이나, 이 용어가 세계에 등장한 지는 어언 30년이 흐른 것이다. SF의 장르적 상상력을 형상화한 용어였던 메타버스는 어느덧 픽션을 넘어 우리의 현실·일상과 밀접히 관계하는 실체적 개념이 되었다.

메타버스를 향한 이와 같은 관심은 15년 주기로 반복되는 듯 보인다.

일반적으로 메타버스의 정의를 참조할 때, 스티븐슨의 소설 이외에 가장 우선적으로 인용되는 레퍼런스는 미국의 미래가속화연구재단Acceleration Studies Foundation(ASF)이 2006년 서밋을 개최하고 2007년에 발간한 바 있는 『메타버스 로드 맵』*Metaverse Roadmap*(John Smart et al. 2007)일 것이다. IT, 가상세계, 미래학 등등, 일군의 전문가들이 참여한 이 프로젝트의 첫머리에는 다음과 같은 질문이 제기된다. “비디오 게임이 웹 2.0을 만나면 무슨 일이 벌어질까요? 가상 세계가 이 행성의 지도와 만난다면? 시뮬레이션이 현실이 되고 삶과 비즈니스가 가상이 된다면? 가상 지구를 이용해 물리적인 지구를 탐색하고 아바타가 온라인이 된다면? 이것이 메타버스에서 일어나는 일들입니다.”<sup>1)</sup> 이들이 던진 화두에서 보듯, 『스노 크래시』가 발표된 지 15년이 지나 개최되었던 당시 프로젝트의 핵심에는 웹 플랫폼과 3차원 그래픽 기술을 연결하여 새로운 세계를 구현하려는 의도가 담겨 있었다. 더 구체적으로는 ‘가상 세계Virtual Worlds’ ‘거울 세계Mirror Worlds’ ‘증강현실Augmented Reality’ ‘라이프로깅Lifeloggging’이라는 “메타버스 미래의 네 가지 핵심 요소”를 기술적으로 구현할 수 있는 세계의 로드맵을 도모한 셈이다.<sup>2)</sup>

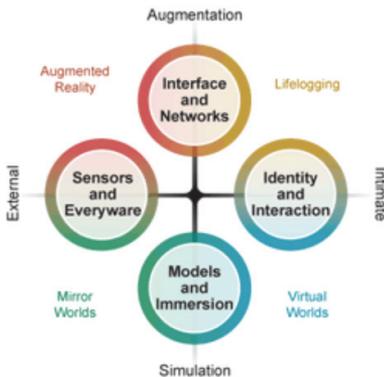
3D 그래픽 기술의 발전 위에서 현실과 가상의 융합을 주요 과제로서 구상했던 ‘메타버스 로드맵’은, 역설적으로 디지털 기술의 발전 방향에 따라 점차 관심을 잃기 시작했다. 이는 무거운 3D 그래픽 기술을 구현할 수 있던 개인용 컴퓨터Personal Computer 기반의 웹 플랫폼이 중심에서 비켜나고, 특히 스마트폰 등의 모바일 디지털 디바이스의 대중화에 따른 모바일 웹으로 중심축이 기울기 시작했던 것이 중요한 계기로서 작용했다. 초기의 인기를 유지하지 못하고 2010년 폐쇄된 바 있는 초창기 메타

1) John Smart et al., *Metaverse Roadmap: Pathways to the 3D web*, 2007. <https://www.metaverseroadmap.org/overview/>(최종 검색: 2022.11.21.)

2) ASF는 이때의 네 가지 요소를 재적/내재적 요소로 구분되는 x축과 증강/시뮬레이션으로 구분되는 y축, 이렇게 두 축으로 나누어 구분하면서, 이들이 서로 조합되었을 때 메타버스를 구현할 수 있다고 말한다. 아래 그림은..... *Ibid*, p.3. <https://www.metaverseroadmap.org/overview/03.html>(최종 검색: 2023.3.16.)

버스 게임 <세컨드 라이프> *Second Life*(2003)의 사례가 이를 보여준다. 게임의 표제처럼 사용자는 가상 세계에서 아바타를 통해 현실 제약을 떠난 ‘두 번째 삶’을 살 수 있었는데, 웹 플랫폼을 통해 전 세계인과 가상의 삶을 바탕으로 한 상호작용을 이루며 새로운 지평을 연 게임으로 평가되었으나 점차 이러한 디지털 세계 안에서의 글로벌 커뮤니케이션의 거점이 PC에서 모바일 디바이스로 이동하면서 이는 <세컨드 라이프>가 관심을 잃어가는 요인 중 하나로 기능하게 된 것이다.

그리고 ‘메타버스 로드맵’이 기획된 지 15년이 지난 현재 다시금 메타버스에 관한 논의가 뜨겁다. 이는 모바일 디바이스를 통한 상시적·일상적인 연결과 소셜 네트워킹이 가능한 매체적 환경이 보편화되고, 동시에 스마트폰과 같은 소형 컴퓨터에서도 그래픽을 비롯하여 메타버스 구현을 위해 필요한 디지털 기술력이 뒷받침된 것에 따른 결과라 할 수 있다. 이러한 상황을 고려하면서, 본 논문은 메타버스를 둘러싼 매체 기술적 조건이 (디지털) 기호의 커뮤니케이션과 의미작용 방식에 어떤 효과를 가져왔는지를 살펴보고자 한다. ‘기술 복제 시대’가 마련한 매체 조건이 예술작품을 대하는 우리의 감각과 수용 방식의 전환을 불러일으켰다는 고전적 논의를 굳이 경유하지 않더라도,<sup>3)</sup> 우리는 매체·기술의 변화가 중



3) 발터 벤야민, 「技術複製時代의 예술작품」, 『발터 벤야민의 문예이론』, 반성완 편역, 민음사, 1983, 197~231쪽 참조.

전과 다른 문법의 기호를 생산하고 이것이 우리에게 전달되는 방식이 커뮤니케이션, 감각, 수용, 의미작용 등의 차원에서 영향력을 발휘한다는 사실을 알고 있다. 본 논문은 이러한 관점에서 메타버스에 접근하고자 한다.

이곳에서 구체적으로 다룰 메타버스 서비스는 바로 <로블록스>*Roblox*이다. 오늘날 대표적인 글로벌 메타버스로 지목되는 <로블록스>는, 2020년 기업공개 리포트에서 자사 플랫폼을 소개하며 ‘메타버스’라는 표현을 언급하기 시작한다.<sup>4)</sup> <로블록스>는 ‘샌드박스’ 형태의 게임으로 익히 알려져 있다. 샌드박스란 게임이 공간과 기초적 설정 등은 제공하되 다만 게임이 특정하는 구체적 목표가 부여되어 있지 않아 사용자의 창의성을 극대화할 수 있는 게임 유형에 속한다. 이는 마치 모래 놀이터가 모래와 공간은 제공하지만 해당 모래로 어떻게 놀이해야 한다는 식의 규정을 부여하지 않는 형태와 유사하다 하여 붙여진 명명이다. <로블록스>가 제공하는 놀이 공간에서, 사용자는 마치 ‘레고lego’ 블록과 닮은 기본 캐릭터를 통해 다양한 세계관과 규칙을 공유하는 게임을 생성하며 이를 함께 즐긴다. <로블록스>는 이러한 특징을 바탕으로, 일일 사용자는 2021년 11월 기준 약 5,000만 가량으로 집계될 만큼 전 세계적으로 사랑받는 메타버스 게임으로 자리매김하고 있다.<sup>5)</sup>

<로블록스>가 메타버스로서 지닌 특징에 관해서는 본문에서 더 자세히 후술하겠으나, 특히 주목되는 특징을 꼽자면 단연 사용자들이 게임을 생성할 수 있다는 점에 있다. 2021년까지 사용자가 제작한 게임의 숫자는 무려 약 4,000만 정도로 추산되며<sup>6)</sup> 현재는 이보다 더 많은 수의 게임

---

4) Roblox Corporation, “Registration statement on form S-1 - SEC.gov.,” 2020.11. <https://www.sec.gov/Archives/edgar/data/1315098/000119312520298230/d87104ds1.htm>(최종 검색: 2023.3.16.)

5) 로블록스 공식 블로그, 「데이터로 살펴보는 Roblox: 2021년 연간 리뷰」, 2022.1.26. <https://blog.roblox.com/ko/2022/01/데이터로-만나는-roblox-2021년-연간-리뷰/>(최종 검색: 2022.11.21.)

6) Brian Dean, “Roblox User and Growth Stats 2022,” *BACKLINKO*, 2022.10.10. <https://b>

이 생성 및 활성화된 상태이다. 사용자들이 게임을 새롭게 제작하고 생성하는 이유는 물론 일차적으로 재미를 위해서일 것이다. 샌드박스 형식의 게임인 <로블록스>에서 다른 사용자들과 놀이할 수 있는 나만의 고유한 게임을 창조하는 것은 그 자체가 재미 요소에 해당한다. 하지만 <로블록스>가 주목받은 것은 이러한 순수한 재미의 추구보다는, 특히 비즈니스적인 요인 때문이었다. 2020년 <로블록스> 측에서 제출한 증권거래위원회 자료에 따르면, 사용자들이 게임을 개발하여 벌어들인 수익은 약 3억 2,800만 달러로 추산된다.<sup>7)</sup> 게임을 플레이하면서 경제적 활동도 함께 추구할 수 있다는 점은 <로블록스>가 강조하는 마케팅 포인트이면서 동시에 메타버스를 주목하는 다수의 언론 보도가 주목하는 지점이기도 하다.

경제적 차원에서 현실과 가상 세계의 영역이 결합하는 측면에 주목하는 것은, <로블록스> 이외에도 최근의 많은 메타버스 서비스가 지향하려는 바이기도 하다. 그럼에도 본 논문이 <로블록스>를 분석 텍스트로 삼은 이유는, 여타의 서비스 역시 사용자의 자체적 창작·제작을 지원하기는 하나 사용자에게 이를 부분적으로만 개방한다든지 또는 대부분 생산된 결과물이 사실상 전문 제작자들에 의한 것이라는 특징을 보이는 것에 반해, <로블록스>는 이러한 활동이 사용자 전반에서 조금 더 폭넓게 목격되는 까닭에서다.<sup>8)</sup> 이렇듯 <로블록스>는 표면적으로는 기존의 일반

---

acklinko.com/roblox-users(최종 검색: 2023.3.16.)

7) Roblox Corporation, *Ibid.*

8) 특히 <로블록스>는 주사용층인 어린이·청소년 사용자가 게임 제작으로 수익을 거둔 사례를 내세우는데, 이는 <로블록스>가 다른 서비스에 비해 사용자와 개발자 간 거리가 그만큼 멀지 않음을 간접적으로 시사한다. “로블록스는 단순한 가상현실세계가 아닌, 그 자체로 하나의 ‘경제’가 됐다. 게임을 즐기던 청소년들이 로블록스 게임 개발자의 길로 접어들면서 이들의 성공 스토리가 화제다. (...) 그는 로블록스에서 만난 친구와 9세 때부터 게임 개발에 몰두, 고등학교 3학년이던 지난 2017년 이 게임을 내놓았다. 탈옥수와 경찰의 누적 이용자 수는 48억명으로, 게임 내 아이템 판매액은 연간 수십억원으로 추정된다. (...) 작년 한 해 127만명의 개발자가 벌어들인 평균 수익은 1만 달러(약 1300만원), 상위 300명은 10만달러(약 1억1300만원) 이상을 벌어들였다.” 안상현, 「전세계 초중생이 폭 빠진 게임, 로블록스 신드롬」, 『조선일보』, 2021.4.2.

디지털 비디오 게임과 크게 다르지 않아 보이나, 메타버스로서 분명 종전과는 다른 방식의 세계 참여를 요구하는 측면을 보여주고 있다. 이에 본 논문은 <로블록스>를 분석 텍스트 삼아 메타버스가 생성하는 기호의 의미작용과 커뮤니케이션의 방식이 종전의 가상세계의 그것과 어떤 차별점을 지니는지를 두루 고찰하는 것을 목표로한다.

## II. 개념 정리 및 이론적 배경

### 1. 메타버스 개념 정리

<로블록스>가 지닌 메타버스로서의 특징을 짚어내기 위해서는 우선 메타버스 개념의 정의가 선행될 필요가 있다. 메타버스를 직역한다면 초월 또는 상위 세계 등으로 일컬을 수 있을 텐데, 그 점에서 메타버스는 용어는 (한 언어를 지시하는 초월 언어로서의 ‘메타언어’ 개념처럼) 한 세계의 의미와 구성 원리를 지시하는 초월적 세계라는 관념을 떠올리게 하는 측면을 지닌다. 하지만 주지하다시피 이러한 접근은 근래 논의되는 메타버스의 용례와는 거리가 멀다. 오늘날의 메타버스에 관한 논의는 ‘메타버스 로드맵’에서 다뤄진 기초적 정의에 기반을 두되, 여기에 추가로 사회적·경제적·문화적 활동 등이 중첩한 디지털 세계 공간을 가리키는 경우가 대다수이기 때문이다.

그렇지만 메타버스 개념의 정의와 합의에는 여전히 일부 불명확한 측면이 존재하는데, 이것은 비록 메타버스라는 용어가 등장한 시간 자체는 절대 짧지 않으나 그에 비해 정작 메타버스를 실제로 구현할 수 있는 기술적·매체적 조건 그리고 메타버스를 향한 대중적 관심이 구체적으로 가시화되기 시작한 것은 최근의 일이기 때문일 테다. 또한 윤현정 외의 말처럼 “허구적 상상력에서 출발한 메타버스는 디지털 시대의 현재를 진단하기 위해 등장한 용어가 아니라, 디지털 시대의 미래를 상상하고

전망하기 위한 용어로 사용”되어 온 맥락도 일부 지니고 있기에 시기마다의 디지털적 상황에 따라 메타버스의 의미는 유동성을 보이기도 했다.<sup>9)</sup> 메타버스 개념을 정리하고 개념화하는 연구들이 국내에서 시시각각 제출되고 있는 것은 바로 이러한 이유에서겠다.

이와 관련하여 몇몇 주목되는 선행연구를 살펴보면, 한혜원(2008)은 네트워크 기술의 발전이 ‘가상현실’(virtual reality)을 넘어 ‘가상세계’(virtual world)를 구현할 수 있게 된 상황에 착목하여<sup>10)</sup> 그 당시 많은 관심을 모았던 ‘메타버스 로드맵’의 논의를 참조함으로써 도래할 가상세계의 전망을 제시한 바 있다. 제출된 전망을 요약하자면 그는 메타버스가 추후 “차세대 문명 공간으로서의 가상세계”로 기능할 것이며, 더 자세히는 “자와 세계를 이해하고 표현하고자 하는” 차세대 사용자들이 참여하는 “물리적 공간인 동시에 정신적 공간이요, 실재하는 공간인 동시에 비실재하는 공간”으로서의 가상세계가 될 것이라 보았다.<sup>11)</sup>

실제로 오늘날 메타버스는 현실의 하부구조를 단순 재현하거나 모방하는 것을 넘어서는 공간으로서 기능하려는 지향점을 담고 있는데, 한혜원의 논의는 메타버스에 관한 초기 연구임에도 이 지점을 정밀히 포착하고 예측해낸다는 점에서 주목할 만하다. 최근 발행되는 메타버스 관련 연구에서 공통적으로 발견되는 사항이 있다면, 대개 ASF가 제안한 메타버스의 네 가지 핵심 요소에 기초하여 메타버스 개념을 정의하되 여기서

---

9) 윤현정, 이진, 윤희영, 「메타버스 개념과 유형에 관한 시론: 가능세계 이론을 중심으로」, 『인문콘텐츠』(62), 인문콘텐츠학회, 2021, 62쪽.  
10) 한혜원은 여기서 사이버스페이스를 둘러싼 여러 관점을 참조하여 가상현실과 가상세계를 엄밀하게 구분하는데, 이때의 핵심은 기존의 가상현실이 현실을 복제하여 이를 가상 속에서 인위적으로 재현하고 체험하게 하는 것에 주력했다면, 이후의 가상세계는 “현실을 복제하는 단계를 넘어서서 상상력을 통해 독자적인” 세계를 구축한다는 것이다. 이로써 현실을 모방하는 보조 도구에 지나지 않았던 기존의 기능과 역할을 넘어서, 가상세계에 구축된 ‘빈 공간’을 활용해 사용자들이 “자기를 표현하고 발견하는 대안적 장소”로 기능하는 것으로 나아가고 있다는 것이 그의 진단이다. 한혜원, 「메타버스 내 가상세계의 유형 및 발전방향 연구」, 『한국디지털콘텐츠학회논문지』 9(2), 한국디지털콘텐츠학회, 2008. 318쪽 참조.  
11) 앞의 글, 322쪽.

그치지 않고 메타버스 안팎에서 활발한 “사회·문화·경제 활동이 이뤄진다는 점”을 추가적으로 강조한다는 점이다.<sup>12)</sup> 예컨대 회의, 전시 관람, 콘서트, 선거운동, 군사 훈련 등이 메타버스에서 이루어지는 데서도 알 수 있듯, 메타버스는 단지 현실을 가상적으로 모방하는 것을 넘어 실제적인 사회·문화·경제 활동 전반을 수행하는 실체적 공간으로서 기능하고 있다.

한편, 일반적으로 메타버스를 기술적 관점에서 정의해 온 종전의 접근법을 전환하고자 하는 시도들이 인문·사회 분과에서 일부 발견되기도 한다. 송원철·정동훈(2021)은 메타버스의 주요 개념 및 기술적 측면 등을 면밀히 분석하되, 최종적으로는 ‘인간’에 더 무게추를 두는 관점 위에서 메타버스의 재개념화를 도모한다. 이를테면 커뮤니케이션, (생산, 소비, 거래 등 경제적 활동 일체를 포함하는) 현실/비현실에서의 경험, (현실적 경험을 극대화하는 의미에서의) 확장 현실이라는 세 가지 인간주의적 기준점 위에서 기왕의 메타버스 개념을 재고하려 한 것이다.

이것은 앞서 잠시 인용한 윤현정 외의 접근 방식과도 일면 포개어진다. 이들의 연구 역시 메타버스의 기술적 요인들을 분석하는 일도 분명 중요하나, 오늘날 메타버스에 관한 무수한 논의를 촉발케 한 계기는 무엇보다 “메타버스와 함께 하는 삶, 더 나아가 메타버스로 대체되는 삶이라는 시대적 요구”에 있으므로 ‘사용자의 경험적 측면’을 중심으로 메타버스를 고찰해야 한다는 인식 위에서 수행된 것이기 때문이다.<sup>13)</sup> 인문·사회의 관점에서 메타버스가 우리의 삶, 정신, 사회 등과 어떻게 결부하는지를 따지는 일은 기술적 분석과 가능성을 논하는 것만큼이나 중요한 작업이다. 본 논문이 커뮤니케이션과 의미작용의 층위에서 메타버스를 살피려는 것은 바로 그러한 이유에서다.

---

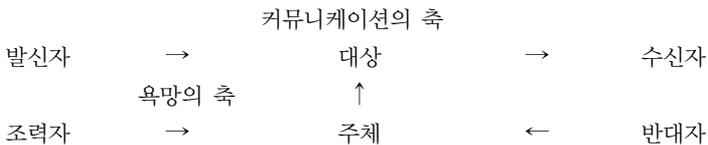
12) 김영대, 「인터넷 지고 ‘메타버스’ 뜬다」, *MIDAS* 12, 2020, 92쪽.

13) 윤현정 외, 앞의 글, 64쪽.

## 2. 이론적 배경

본 논문은 메타버스 개념 일반의 차원에서 <로블록스>를 살핀 이후, 메타버스를 둘러싼 매체 기술적 조건이 (디지털) 기호의 커뮤니케이션과 기호 작용 방식에 어떤 효과를 가져왔는지를 살펴보기 위해 <로블록스>의 커뮤니케이션 측면, 인간-기계 사이의 세미오시스 양상, 메타버스의 기록 가능성이라는 세 가지 지점을 중심으로 살피고자 한다. 이러한 분석을 위해 크게는 A. J. 그레마스의 ‘행위소 모델actant model’ 이론, 이시다 히데타카의 ‘기호의 역피라미드’ 모델, 프리드리히 키틀러가 「소프트웨어는 없다」(There is no software, 1995)에서 제기한 미디어론을 참조할 것이다.

그레마스의 행위소 모델은 텍스트 표층의 의미 구조를 분석하기 위한 모델로 잘 알려져 있다. 행위소 모델은 텍스트 전체에 걸쳐 분포되어 있는 행위자들의 기능을 구조적으로 연결함으로써 텍스트의 지향과 의미 작용의 생성을 파악하는 데에 용이한 모델이다. 행위소 모델은 여섯 기능에 따른 행위자들로 구성되어 있는데 ‘주체’ ‘대상’ ‘조력자’ ‘반대자’ ‘발신자’ ‘수신자’가 이에 해당한다.

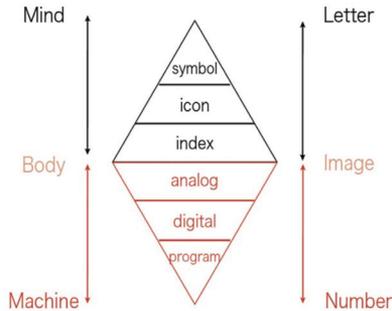


[표 1] 행위소 모델

표1은 그레마스의 행위자 모델 도식으로, 표에서 보듯 발신자에서 수신자로 이르는 상단의 축은 전달(커뮤니케이션)의 축, 주체에서 대상을 향하는 관계는 욕망의 축에 해당한다.<sup>14)</sup> 그레마스의 위 이론을 적용하려는 이유는, 사용자(주체)가 <로블록스>라는 분석 텍스트에 참여하는 행

위 양상을 살피되, 한편으로는 이를 ‘커뮤니케이션의 축’과 ‘욕망의 축’이라는 양축에 근거하여 입체적으로 파악하기 위해서이기도 하다.

다음은 이시다 히데타카의 기호의 역피라미드 모델이다. 이시다의 커뮤니케이션 학자인 다니엘 부뉴의 ‘기호의 피라미드 모델’을 원용하되 여기에 현대 디지털 미디어의 상황을 반영하여 ‘기호의 역피라미드 모델’을 고안한다. 그가 제안한 모델은 아래 그림1과 같다. 여기서 상단의 삼각형은 부뉴가 고안한 모델이다. 그는 우리가 익히 알고 있는 퍼스의 지표, 도상, 상징 기호가 신체와 정신 사이에서 커뮤니케이션을 이루는 양상을 정식화하기 위해 위 피라미드 형태의 모델을 구상했다.<sup>15)</sup>



[그림 1] 부뉴의 ‘기호의 피라미드 모델’(상단)과 이시다의 ‘역피라미드 모델’(하단)<sup>16)</sup>

그는 지표에 해당하는 기호일수록 신체적·감각적 차원의 정보를 담은 이미지적 기호에 가깝고, 상징으로 향할수록 정신적·추상적 차원의 정보를 담은 문자적 기호 형태에 가깝다는 것을 의미하기 위해 다음과

14) A. J. 그레마스, 『의미에 관하여』, 김성도 역, 인간사랑, 1997, 376쪽.  
 15) 참고로 이때의 그림1은 부뉴가 작성한 기호의 피라미드 모델을 그대로 옮긴 것은 아니며, 부뉴의 설명에 기초하여 이시다가 이를 약간 변형한 것에 해당한다. 부뉴의 기호의 피라미드 모델에 관한 설명은 Daniel Bounoux, *Introduction aux sciences de la communication*, La Découverte, 2001, pp.32~5에 자세하다.  
 16) 그림은 Ishida Hidetaka, “Body and Letters in the Age of New Media,” 『기호학 연구』 35, 한국기호학회, 2013, 41쪽에서 발췌.

같이 기호를 배치했다. 눈여겨볼 점은 부뉴가 피라미드의 가장 아랫면에 지표표를 배치했다는 것이다. 이것은 지표가 인간과 사물 사이의 감각적 접촉을 통해 가장 먼저 발생하는 기호에 해당하기 때문이다.<sup>17)</sup> 가령, 손편지를 읽을 때 우리는 편지에 적힌 문자(상징) 기호를 읽고 정신적·추상적 차원에서 의미를 해독하기도 하나, 편지에 담긴 감각적 차원의 기호들, 이를테면 편지의 필체, 지웠다 쓴 흔적, 힘을 주어 쓴 곳과 그렇지 않은 대목 등등 지표에 해당하는 흔적 기호들로부터 의미작용을 수행하기도 한다.

이러한 지표 차원의 기호는 신체적·감각적 측면에서 대상과 마주하고 의미작용을 일으켜야 하는 까닭에 문자 기호에 비해 상대적으로 훨씬 더 많은 데이터양을 요구한다. 더 자세히는 미묘한 빛의 감각, 질감, 노이즈 등을 포함하는 흔적들을 기호로 담아내기 위해서는 높은 질적 수준의 화상, 영상, 소리 등이 요구되기 때문이다. 이 같은 이유로 일반적으로 커뮤니케이션은 상징 영역에서 성립해왔지만, 아날로그 미디어(대표적으로 사진, 축음기, 영화 등)의 출현으로 인해 “모든 현상을 촬영·녹음하여 영상과 음성의 물리적 흔적을 송수신할 수 있게” 된다. 이것은 “물리적·화학적 흔적이라는 의미에서 지표 기호의 커뮤니케이션”에 속하는데, 이렇듯 “미디어가 지표(흔적)의 커뮤니케이션을 가능하게 함으로써 신체 차원을 포함한 모든 기호를 전달할 수 있게” 되는 시기가 열린다.<sup>18)</sup> 그 결과 기호의 커뮤니케이션은 정신에서 신체로, 문자에서 이미지로 확장되며, 이것이 재귀적으로 인간의 정신을 구성하는 동시에 이미지 또한 문자화되고 있음을 부뉴의 모델은 지시하고 있다.

이시다는 이러한 부뉴의 모델에 오늘날 디지털 미디어의 상황을 적용하여 그림1처럼 역피라미드 모델을 고안한 것이다. 아날로그 미디어가 흔적으로 포착하는 지표 차원의 기호를 컴퓨터는 디지털로 변환하여 이

---

17) *Ibid*, p.32.

18) 이시다 히데타카, 『디지털 미디어의 이해』, 윤대석 역, 사회평론, 2017, 94쪽.

것을 정보로 처리하고 있다. 이뿐만 아니라 컴퓨터는 변환한 데이터로부터 유의미한 정보값(픽셀, 형태, 색, 기록 날짜, 장소, 사용 이력 등등)을 추출·계산하기 위해 임의의 프로그램을 이용하여 정보처리를 수행하기도 한다. 최근 이러한 기술은 사용자가 이용한 영상 콘텐츠의 정보값을 컴퓨터가 특정 기준에 따라 계산 및 범주화하여 추천 알고리즘을 구성하는 방식으로 우리의 디지털 일상에서 흔히 접할 수 있게 되었다. 이시다는 바로 이처럼 컴퓨터가 기호를 디지털로 변환하여 정보처리를 수행하는 과정이 곧 인간의 세미오시스에 해당한다고 주장한 것이다. 본 논문은 이시다의 논의를 참조하여 사용자가 <로블록스>와 상호적으로 수행하는 정보의 세미오시스 양상을 고찰하고자 한다.

마지막으로 Kittler의 미디어론이다. 그는 「소프트웨어는 없다」라는 논쟁적인 글에서,<sup>19)</sup> 우리가 단순히 소프트웨어를 통해 컴퓨터를 사용하는 것에 그치지 않고 기계와 직접 대응하는 코딩을 하거나 자체 소프트웨어를 창안하는 것으로 나아갈 필요가 있음을 주장했다. Kittler는 인텔, 마이크로소프트, IBM 등등, 거대 IT 기업들이 사용자에게 소프트웨어를 제공해 마치 우리가 컴퓨터를 쉽게 다룰 수 있도록 돕는 것처럼 보이지만, 실은 이 지점을 비판적으로 바라볼 것을 주문한다. 요컨대 이들은 그래픽 유저 인터페이스를 통해 사용자가 실제로 프로그래밍의 처리 과정을 볼 수 없게끔 감추고, 다만 소프트웨어 개발자가 설계한 방식에 따른 처리 과정을 표면적으로 볼 수밖에 없도록 만든다는 것이다. “여기서 남는 문제는, 일반적인 현대 미디어 기술이 그러하듯, 지각을 피하고자 명시적으로 꾸며진 표층들만을 인식한다는 것이다. 우리는 [컴퓨터에서 수행하는] 우리의 글쓰기가 무엇을 하는지 전혀 알지 못한다.”<sup>20)</sup>

소프트웨어의 사용은 컴퓨터를 쉽게 조작할 수 있도록 돕지만, 동시에

---

19) 여기서는 Friedrich Kittler, *Literature, media, information systems*, Ed. John Johnston, Routledge, 1997 판본을 참조.

20) *Ibid*, p.148.

컴퓨터라는 매체 사용에 대한 사용자의 접근을 제한하는 효과도 지닌다는 것이다. 우리는 종종 소프트웨어를 사용하는 중에 프로그램 오류를 경험하는데, 이때 소프트웨어는 본 오류를 회사에 보고할 것인지를 묻는 서비스를 제공한다. 이 역시 겉보기에는 사용자의 편의를 배려하는 서비스인 듯하나, 키틀러의 관점에서 본다면 프로그램의 충돌, 문제, 오류 등을 해결하는 영역에서 사용자의 접근을 분리하는 조치에 해당하는 것이라 말할 수 있을 것이다.

이렇듯 우리는 컴퓨터라는 매체를 이용해 매 순간 무엇인가를 기록하나 실제 우리의 저작이 무엇을 수행하는지는 전혀 알지 못하는 상태가 더러 이루어진다. 키틀러는 이러한 간극이 커질수록 컴퓨터의 언어를 쓸 수 있는 집단과 그렇지 못한 집단 사이의 불균형이 커지는 시대가 도래할 것을 우려한다. 본 논문에서는 사용자가 <로블록스>와의 커뮤니케이션에서 수행하는 ‘저작’의 측면을 고찰하고 이로부터 메타버스의 가능성을 파악하기 위해 키틀러의 논의를 참조할 것이다.

### Ⅲ. <로블록스> 분석

#### 1. 메타버스로서의 <로블록스>

<로블록스>가 지닌 메타버스로서의 특징을 곧바로 분석하기에 앞서, <로블록스>가 거쳐온 역사를 조금 더 자세히 살펴보도록 하겠다. 단순한 형태의 블록 건축 게임이었던 <로블록스>가 현시점 대표적인 메타버스로 등극하게 된 이유를 파악하기 위해서는 로블록스의 발자취를 소략하게나마 살펴볼 필요가 있다. 아래는 2003년부터 2020년까지 로블록스의 연혁을 정리한 도표이다.

[표 2] <로블록스> 연혁(2003~2020)<sup>21)</sup>

년도	명칭	특이사항
2003	다이나블록스 베타 (Dynablocks Beta)	블록 형태의 건축 게임 형태로 브라우저에서만 호환
2004	다이나블록스 프로토타입 (Dynablocks Prototype)	.
2005	로블록스 프로토타입 (Roblox Prototype)	.
2006	로블록스 베타 (Roblox Beta)	사용자가 게임을 만들고 참여하는 방식이 도입되었고, 건축 이외에도 파괴 등 다양한 변형이 가능
2007	로블록스 HQ (Roblox HQ)	Robux 없이 로블록스 무료 카탈로그 아이템을 구입할 수 있는 TIX 추가
2008	로블록스 (Roblox)	로블록스 스튜디오에 옷, 표정 등을 생성하는 DECAL 기능 추가
2009		그룹 기능 생성으로 온라인 소셜네트워킹 가능
2013		매해 로블록스에 큰 영향을 끼친 게임, 인물을 선정하는 블록시 어워드(Bloxy awards) 개최
2014		안드로이드, ios, 윈도우폰, 윈도우, xBox 등 다매체 호환 서비스 가능
2016		TIX 삭제
2017		게스트 기능의 삭제로 회원으로 가입한 사용자만 플레이 가능
2018		모바일 로블록스 안정성 및 최적화 개편
2019		로블록스 사용자 수 10억 명 생성된 게임 수 1천만 돌파
2020		게임 내에서 영상을 구현할 수 있게 되어 게임 안에서 각종 행사 기획 및 참여가 가능해지기 시작

표에서 보듯이 <로블록스>는 처음부터 메타버스로서 출시되고 운영되었던 서비스는 아니었다. 2003년 베타 서비스로 시작되었던 <로블록스>는 2006년을 기점으로, 게임 제작 툴인 ‘로블록스 스튜디오’를 이용하여 사용자가 게임을 생성 및 등록하면 다른 사용자가 참여하는 현재의

21) 유튜브 로블록스 한국 공식 계정, 「로블록스의 변천사 2003-2020」, 2020.4.6. 참조.  
<https://www.youtube.com/watch?v=74knlo2b-A> (최종 검색: 2023.3.16.)

포맷을 갖추기 시작한다. 특히 2013년 제정된 ‘블록시 어워드’를 통해 사용자의 흥미를 불러일으키는 게임 제작을 장려함으로써 위 포맷은 <로블록스>의 핵심 전략으로 자리매김하기에 이른다.

한편, 2014년은 <로블록스>의 기술적 분기점이라 할 수 있는데, 이때부터 PC의 브라우저뿐만 아니라 다양한 디지털 디바이스에서 <로블록스>의 호환 및 서비스가 이루어졌기 때문이다. 이는 <로블록스> 사용자의 외연이 확장되는 계기이면서 동시에 변화한 매체적 환경에 감응을 이루어낸 결과로, 이로써 <로블록스>는 폭발적인 확장 궤도에 접어든다. 특히 2018년 모바일 호환 서비스가 안정화됨에 따라 <로블록스> 사용자의 수는 급격히 증가하게 되었고, 2020년부터는 게임 내에서 영상을 구현하는 등의 새로운 기술들이 업데이트·도입되면서 이전보다 훨씬 더 다양한 실천 및 기획이<sup>22)</sup> 가능해지게 된다. 그리고 이 기술 구현을 성취해낸 2020년부터 <로블록스>는 자사의 플랫폼을 소개하면서 ‘메타버스’라는 용어를 사용하기 시작한 것이다.

<로블록스>는 미국 증권거래위원회(SEC)에 제출한 자료에서 자사의 서비스가 지닌 메타버스로서의 특징을 다음 여덟 가지 키워드로 소개하고 있다.<sup>23)</sup> 첫째는 정체성(identity)이다. 사용자는 <로블록스> 세계 내에서 정체성을 설정할 수 있으며, 아바타 등을 이용해 원하는 외형을 취할 수도 있다. 이것은 기존의 많은 게임이 사용자 간 상호작용을 위해 이미 보여 온 요소이기는 하다. 다만 <로블록스>는 게임이 제시하는 아이টে을 구입하는 것을 넘어, 사용자가 직접 아이টে을 제작하여 자기 정체성을 표현할 기회를 비교적 더 폭넓게 제공한다는 점에서 정체성 설정에 있어 더 큰 효능감을 제공하려는 특징을 지닌다.

---

22) 이를테면 시상식 무대처럼 꾸며진 <로블록스> 게임에 접속하여 ‘블록시 어워드’ 행사에 참여하거나, 축구장처럼 만들어진 게임에 입장하여, 실시간으로 진행되는 축구 경기를 관람하며 다른 사용자들과 함께 응원을 하는 등, 실제와 가상이 중첩된 다양한 기획·참여가 이루어지기 시작한 것이 그 예다.

23) Roblox Corporation, “Registration statement on form S-1 - SEC.gov.”

둘째 키워드는 친구friends이다. 여기서는 이미 현실에서 친분을 맺어 온 친구와 함께 <로블록스>를 즐기며 우정을 강화하는 것뿐만 아니라, 게임 안에서 상호작용을 이루는 가상의 친구들과 함께 <로블록스>라는 자체적 세계 속에서 소셜 네트워킹을 구현할 수 있다는 측면을 강조한다. 셋째는 몰입immersive으로 사용자들은 <로블록스>가 제공하는 고사양의 3D 그래픽 환경, 게임 내 세계관이 제공하는 현실감 등을 통해 해당 세계로부터 몰입감을 느낄 수 있다.

넷째는 어디든지anywhere이다. 이것은 <로블록스>가 모바일을 비롯한 대부분의 디지털 디바이스와의 호환성을 이루게 된 덕분에 사용자가 세계 어디서든 그리고 어떤 장비를 통해서든 <로블록스>에 접속할 수 있다는 점, 그리고 번역 패치 등을 통해 언어의 장벽을 낮추어 어느 문화권에서든 <로블록스>라는 세계를 즐길 수 있다는 점을 의미한다. 다섯째는 적은 마찰low friction인데, 이는 <로블록스> 사용자가 큰 마찰 없이 빠르게 이 세계를 플레이하는 것뿐만 아니라 제작 도구를 통해 새롭게 게임을 생성하고 함께 즐기도록 하는 구조까지 어렵지 않게 설계했음을 가리킨다. 이로써 사용자는 현실 세계와 <로블록스>의 세계 사이에서 큰 마찰 없이 자연스럽게 매개되는 효과를 얻을 수 있다. 여섯째는 콘텐츠의 다양함variety of content이다. 이것은 <로블록스>가 내세우는 자사의 특징으로, 사용자가 곧 개발자로 연결되는 일이 가능한 이곳에서는 사용자의 수와 성격이 크고 다양해질수록 콘텐츠의 양과 질 또한 다양해질 수 있게 된다.

일곱째는 경제economy로, 많은 언론, 경제지, 마케팅 영역이 <로블록스>를 메타버스로서 주목하는 핵심 요인에 해당한다. <로블록스>는 게임 내 화폐로 '로벅스Robux'라는 단위를 사용한다. 사용자는 로벅스를 구입해 게임 속 아이템을 사고 아바타를 꾸미는 등의 소비를 할 수 있는데, 만약 사용자가 로블록스 스튜디오로 제작한 게임 안에서 이러한 소비가 이루어졌을 때 이들은 게임에서 발생하는 수익의 약 24.5% 해당하는 수익을 로벅스로 지불받을 수 있다. 그리고 이 로벅스는 현실의 화폐

로 환전할 수 있다. 종래의 게임에서 사용자는 단순 소비만 가능한 구조에 놓였었다면, 이렇듯 <로블록스>는 사용자가 소비뿐만 아니라 수익도 창출하는 등 문자 그대로 ‘경제 활동’을 수행할 수 있다. 이러한 경제적인 순환 구조는 현실과 메타버스 양측 모두에 걸쳐 이어진다는 점에서 많은 주목을 얻을 수 있었다.

마지막은 안정성safety이다. 이것은 로블록스의 주요 사용자층이 어린이·청소년이라는 점을 염두에 두어 각별하게 사이버 범죄에 대응하는 안전 지침을 구축하고, 또한 이를 지속하여 갱신한다는 점을 가리킨다. 흥미로운 점은 이를 설정하고 논의하는 과정에서 현실의 (사이버 관련) 안전 법률뿐만 아니라 디지털 시민성, 디지털 리터러시, 디지털 윤리 등의 요인까지 메타버스 안에서 포괄적으로 적용하려 한다는 점에 있다.<sup>24)</sup>

종합하여 메타버스로서 <로블록스>가 지닌 특징을 살펴보면, 여기에는 최근 주요하게 논의되고 있는 사회·문화·경제 활동의 측면이 망라되어 있을 뿐 아니라, 현실과 메타버스를 교차하는 법망·규범·시민성 등의 측면까지 포함하려는 시도가 반영되어 있음을 확인할 수 있었다. 이 지점에서 현실 세계와 가상 세계(게임)라는 기존의 이분법적 관념을 넘어서는 실제적 공간으로 기능하고자 하는 메타버스의 특징과 지향을 발견할 수 있다.

## 2. 생성과 참여의 메타버스 놀이터

지금까지 살펴본 내용을 종합한다면, <로블록스>는 메타버스 가운데서도 특히 생성과 참여에 바탕을 둔 세계에 해당한다고 말할 수 있겠다.

---

24) 참고로 <로블록스>는 서비스를 시행하는 여러 문화권에서 이러한 논의를 진행하는데, 이는 한국에서도 한 차례 개최된 바 있다. 로블록스 디지털 시민성 담당 부사장과 전국미디어리터러시교사연합(KATOM)이 주관하여 한국에서 어린이, 보호자, 교사를 초대해 가진 간담회가 대표적인 사례에 해당하겠다. 행사는 2022년 7월 14일(목) 16:00~17:30, 서울 한남동에서 개최되었다. ‘로블록스 디지털 시민성 담당’이라는 직함에서 알 수 있듯, 이들은 <로블록스>라는 메타버스를 단순 게임이 아닌 별도의 시민성 논의가 필요한 세계로 파악하고 있다.

가장 주목받은 요인인 ‘경제’ 역시 <로블록스> 세계 안에서 이루어지는 사용자들의 게임 제작(생성)과 플레이 및 소비(참여)에 의해서만 가능하다는 점에서 이것은 <로블록스>의 핵심적 바탕이라 할 수 있다. 눈여겨 볼 점은 이러한 생성과 참여가 ‘놀이’의 차원에서 발생하고 있다는 점이다. <로블록스>가 지금의 포맷을 마련한 2006년부터 차츰 강화되기 시작한 생성과 참여에 기초한 놀이적 속성은, 이것이 오늘날 메타버스로서 확장하는 데에 적지 않은 기여를 하게 된다.

윤현정 외는 <로블록스>를 정의하면서 이것이 일종의 ‘액자형frame-type 메타버스’로 범주화될 수 있다고 말했다. 이는 <로블록스>가 저작 도구를 활용하여 새로운 ‘텍스트 실제 세계Text Actual World’를 생성하고 참여하도록 만드는 ‘틀(액자)’로서 기능하는 측면을 지니기 때문이다.<sup>25)</sup> 틀을 제공하되 높은 자유도를 바탕으로 다양한 게임, 세계, 규칙 등의 생성과 참여의 경험을 제공하는 까닭에 여타의 샌드박스 플랫폼과 마찬가지로 <로블록스>는 “메타 게임적 ‘놀이터’로 기능”하는 성격을 지닌다는 것이 이들의 주장이다.<sup>26)</sup>

<로블록스>를 일종의 ‘놀이터’로 보는 관점은 실제 <로블록스> 사용자의 경험과 진술을 미루어본다면 상당 부분 타당한 듯하다. 가령, 권보연은 <로블록스> 사용자와 인터뷰를 나눈 끝에, 그 역시도 <로블록스>의 생태계, 생성과 참여의 원리, 게임의 내적 논리 등을 제대로 이해하기 위해서는 무엇보다 ‘놀이’의 측면에 집중해야 한다고 제안한 바 있다.<sup>27)</sup> 오늘날 메타버스를 향한 다수의 언론 보도나 대중의 관심은 특히 현실과 가상 세계 사이에서 이루어지는 비즈니스적 측면에 집중된 편이고 <로블록스> 역시 이러한 자장에서 크게 벗어나지는 않는 편인데, 권보연은

---

25) 윤현정 외, 앞의 글, 68~70쪽.

26) 앞의 글, 69쪽.

27) 이와 관련한 글로는 권보연, 「어린이들이 <로블록스>를 좋아하는 이유가 진짜 궁금하세요?」, 『기획회의』 536호, 한국출판마케팅연구소, 2021; 「메타버스와 매직서클 사이의 어린이들」, 『창비어린이』 2022년 여름호 참조.

이러한 접근이 실제 로블록스의 주사용자층인 이들의 시선을 반영하기 보다는 <로블록스>라는 메타버스 바깥에 있는 기성세대의 관점에 기초한 것이라는 문제점을 짚는다.

이때 그는 <로블록스>를 바라보는 두 렌즈로서 ‘메타버스’와 ‘매직서클’을 구분하는데, 전자는 “‘현실’에 초점을 맞춘 관점으로 여기에는 ‘코딩을 포함한 콘텐츠 창작 기술, 크리에이터 이코노미, 엔터테인먼트로부터 생산성 영역까지 아우르는 게임화와 글로벌 비즈니스 성장에 관한 기대’가 포함되어 있다.<sup>28)</sup> 하지만 그는 실제 중학교 2학년 사용자인 자녀와의 대화로부터 “메타버스? 그딴 거 관심 없어. 애들은 게임하고 노는 데 관심 있지”라는 말을 듣게 되는데, 이렇듯 실제로 게임에 참여하는 어린이·청소년의 경험에서 핵심적인 요인은 ‘놀이play’에 가깝다. 권보연이 요한 하위징아의 ‘매직서클’ 개념을 통해 <로블록스>를 바라보고자 한 것은 위의 문제의식에서 기인한 결과이다.<sup>29)</sup>

---

28) 권보연, 「메타버스와 매직서클 사이의 어린이들」, 30쪽.

29) ‘매직서클’은 놀이를 위한 특별한 약속이 유효하게 작용하는 시공간으로, 놀이가 단지 우연이나 본능의 산물이 아닌 인공적, 구조적, 내적 질서를 지닌 고유의 세계 속에서 생성 및 수행된다는 관점을 내포한다(요한 하위징아, 『호모 루덴스』, 이종인 역, 연암서가, 2018). 따라서 넓은 의미에서 권보연 역시 <로블록스>를 매직 서클의 속성을 지닌 일종의 ‘놀이터’로 바라본다고 말할 수 있겠다. 이때 한 가지 부기할 사항은, 디지털 게임 이론연구에서 매직 서클 개념을 적용하는 접근법에 대한 치열한 논쟁이 있었다는 사실이다. 제기된 비판의 상당수는 하위징아의 개념이 매직 서클과 일상 현실 세계를 분리하고 있으나 오늘날의 기술 조건에서 사실상 이 둘은 분리되지 않으며 상호 세계에 경험적으로 영향을 끼친다는 주장에 근거한다. 이에 비추어 본다면 권보연의 메타버스 대 매직서클이라는 이분법적 구분은 엄밀하지 못한 것이 사실이다. 하지만 하위징아의 논의는 “게임 세계가 어떻게 문화적 형태(예컨대 예술과 과학)를 생성하는지를 보여주기 위한” 목적에 있는 까닭에 이러한 식의 비판들은 다소간 논점 이탈에 해당한다는(Beuthan 2020, 172) 논박에서 보듯, 여전히 매직 서클 개념은 다소간의 시사점을 제공한다. 메타버스와 현실 세계는 쉽게 분리되지 않고 오히려 사회적·경제적·문화적 활동 등이 새롭게 중첩 및 생산된다는 점에서 외관상 메타버스는 분명 하위징아가 정식화한 매직 서클 이론에는 정확히 부합하지 않는 공간이다. 하지만 동시에 새로운 인류의 문화 형식을 만들어내는 첨단 매체로 주목된다는 점에서 하위징아의 통찰이 비판적으로 참조되어야 하는 공간이기도 하다. 이는 다소간 별도의 논증이 필요한 주제이므로 별론을 마련하기로 하고, 본 논문에서는 <로블록스>를 둘러싼 커다란 두 시선을 구분하기 위한 목적으로 권보연의 구분을 채택하기로 한다. 권보연이 매직서클 개념을 <로블록스>에 적용한 대목은 앞의 글, 28~29, 34~36쪽 참조.

결국 <로블록스>를 비즈니스적으로 주목해 온 일련의 관점, 그리고 이것을 (메타 게임적, 또는 매직 서클적) ‘놀이터’로 파악하는 관점 모두 집중하는 지점은 바로 ‘생성과 참여’다. 한쪽은 이들이 개발자로서 게임의 생성과 소비 참여를 만드는 양상에, 다른 한쪽은 ‘놀이하는 인간’으로서 (게임 제작뿐만 아니라 놀이로서의 규칙, 놀이, 세계관 등을 포함하는) 생성과 참여의 측면에 주안점을 두고 있는 것이다. 사용자가 어떤 입장에 서서 이 세계의 생성과 참여에 개입하는가에 따라 커뮤니케이션의 양상은 달라질 것이다.

재차 권보연의 구분을 빌리자면 (외부 기성세대의) ‘메타버스’의 경제적·기업적 측면을 강조하는 시선과 (주로 플레이하는 어린이·청소년층) 사용자 중심의 ‘매직 서클’로서의 관점, 둘 가운데 어디에 서 있는가에 따라 커뮤니케이션의 향방은 달라질 수 있겠다. 이러한 논의를 A. J. 그레마스가 고안한 행위소 모델에 적용해본다면 아래와 같은 형태가 될 것이다.



[표 3] <로블록스>의 행위소 모델

로블록스사는 사용자에게 <로블록스> 게임을 제작·제시하여 자사가 전하고자 하는 가치를 사용자에게 발신할 것이며, 사용자는 주어진 게임 <로블록스>를 탐색하는 과정에서 게임 내 여타의 사용자 등과 함께 조력과 길항을 거듭 이루면서 즐거움을 추구할 것이다. 하지만 발신자와 사용자가 장착하는 렌즈가 서로 다르다면 어떨까. 앞서 로블록스사가 SEC에 자료를 제출한 내용이나 여타의 보도자료를 미루어보았을 때, 이

들은 다소간 앞서 언급되었던 (경제적·기업적·개발자적 가치를 강조하는) ‘메타버스’의 렌즈 위에서 메시지를 사용자에게 발신하는 측면이 있다. 하지만 정작 다수의 사용자는 발신자가 전하는 메시지는 크게 개의치 않는 방식으로 대상을 욕망하고 즐거움을 추구하는 듯 보인다. 어떤 의미에서는, 커뮤니케이션의 촉과 욕망의 촉이 서로 맞물리지 못하고 어긋나는 듯한 모양새인 셈이다.

‘메타버스’적 시각으로 접근하는 입장에서는, <로블록스>가 게임을 즐기면서도 동시에 누구나 개발자가 되어 해당 메타버스 안에서 경제활동이 가능하다는 메시지를 사용자에게 전달하고자 한다. 이러한 커뮤니케이션의 구가는 <로블록스>뿐 아니라 이미 ‘유튜브 Youtube’ 등의 플랫폼에서 효과적으로 수행된 바 있다. 유튜브 또한 사용자에게 영상을 검색·시청할 수 있는 서비스를 제공하는 데서 그치는 것이 아니라 누구나 ‘크리에이터’가 되어 수익을 발생시킬 수 있음을 메시지로써 발신했다. 그리고 이러한 제안은 사용자의 욕망을 끌어내는 매력적 요소이자 대상을 추구하게끔 만드는 유인책이 되기도 한다. 그러나 이때도 물론 모든 사용자가 크리에이터(인플루언서)가 되고자 노력하는 것은 아니다. 오히려 사용자 가운데서는 그러한 창작적 측면에 노력을 기울이지 않는 경우가 대다수이다. 이 역시도 표면적으로는 발신자가 커뮤니케이션의 과정에서 전달할 메시지가 주체인 사용자의 욕망을 건드리는 방식으로 ‘대상’ 속에 포함되지 못했음을 지시하는 상황처럼 보인다. 하지만 유튜브와 <로블록스>는 모두 커뮤니케이션과 욕망의 양 축 사이의 어긋남에도 불구하고 해당 분야에서 가장 성공한 플랫폼으로 등극했다. 이것은 어떤 이유에서일까.

이때 한 가지 흥미로운 지점은, 비록 발신자가 전달하는 메시지가 주체의 공식적인 욕망의 일부로 채택되지 않는다고더라도, 이것은 증발되어 사라지지 않고 사용자의 참여 방식에 일정 영향을 끼친다는 데에 있다. 아래는 앞서 인용된 바 있는 청소년 로블록스 사용자의 또 다른 인터뷰이다.

“좋은 게임은 보통 추천이 80~90퍼센트 이상이야. 즐겨찾기 숫자도 높지. ‘캠핑’ ‘캠핑2’는 그렇지? 스토리 게임이라 맨 처음이 중요해. 그런데 ‘캠핑4’는 14퍼센트잖아. 이걸 ‘캠핑’ 째. 로고까지 따라 만든 거. 좋아서 따라 만들면 ‘팬 게임’이라고 써야 하는데, 아닌 척 속이는 거잖아. 이러면 절대 좋은 게임이 될 수 없어. 처음 만든 사람은 쉬웠겠어? 게임하는 사람들은 다 알아. 지킬 건 지켜야지.”<sup>30)</sup>

비록 위 인터뷰는 다른 연구자와의 대답이므로 본 연구자의 의도에 부합하는 질적 인터뷰라 말할 수는 없으나, 이를 하나의 분석 텍스트 삼아 추가적인 독해를 수행한다면 다음 지점을 주목할 필요가 생긴다. 인터뷰에서 청소년 사용자는 <로블록스>에 등록된 여러 종류의 게임을 평가하면서 사용자 집단이 ‘좋아요’를 부여하는 이들만의 기준과 문화에 관해 말하고 있다. 사용자 집단 사이에서 인기를 얻고 있는 게임을 모방하여 제작된 게임의 경우 원작의 공헌을 밝히지 않고 감출 시 점수를 낮게 준다는 것이다. 하지만 <로블록스>의 특성상 스튜디오를 통해 제작된 게임의 각 속성을 지적 저작권으로 귀속시키거나 이들 권리를 엄밀히 다투기에는 난망한 점이 있다. 하지만 인터뷰에서도 보듯 사용자들은 비록 법적 차원에서 원작의 권리를 보호하기는 어렵더라도, 리뷰를 통해 낮은 점수를 부여하여 카피 게임들에게 자체적인 징벌을 내리고 있었다.

만약 이 사용자들이 단순 소비자였다면 기존의 인기 있는 게임의 포맷을 바탕으로 제작된 새로운 버전의 속편을 재밌게 즐기는 데서 그쳤을 것이다. 그러나 이들은 단순 소비에서 머물지 않고, 저작권을 가리기 어려운 조건임에도 원작과 표절을 구분함으로써 나름의 개발 윤리에 기초한 리뷰를 수행한다. 이로써 이들은 굳이 개발자가 아닌 사용자로서도 “좋은 게임”을 제작하는 데 기여하는 것이다. 즉, 개발자로서의 욕망을 수락하지 않은 사용자들 역시 다분히 수행적으로 해당 메타버스 내에서

---

30) 권보연, 앞의 글, 38쪽.

의 게임 제작에 직간접적으로 참여하게 되는 양상을 이 지점에서 확인할 수 있다.

이들의 평가는 마치 일종의 동료 평가(peer review)처럼 잠재적 동료로서의 질적 평가, 정서적 이입, 윤리적 가치 판단 등을 수행한다. 이렇듯 <로블록스>에서는 개발자와 사용자 간의 구도가 단순히 이분법적으로 양분되지 않는다. 제작사가 발신한 메시지(‘메타버스’로서 게임을 제작하는 재미, 경제적 활동의 추구, 코딩 기술의 학습 등등)는 사용자(주체)가 <로블록스>(대상)를 추구하는 과정에서 욕망하지 않더라도, 이들이 각 게임에 참여하며 즐거움을 추구하면서 치르는 평가·커뮤니케이션의 준거점으로 작용한다. 결국 로블록스를 생성과 참여를 바탕으로 둔 메타버스 놀이터라고 할 때, 이곳은 사용자가 호모 루텐스로서 참여하는 매직 서클적 공간이기도 하지만, 그럼에도 여타의 놀이터와 달리 ‘메타버스’로서의 생성과 참여의 메시지를 거부할 수 없는, 심층의 차원에서라도 이를 수락하여 이 세계의 구동에 주체가 기여하도록 만드는 공간이기도 한 것이다.

### 3. 메타버스의 정보 세미오시스

<로블록스>가 구현하는 일차적인 사용자 체험은 실질적으로 종전의 디지털 비디오 게임의 그것과 크게 변별되지는 않는다. 차이는 사용자들이 수많은 게임을 생성하고 참여하는 행위의 반복을 통해 세계를 팽창시키는 이곳 메타버스의 논리와 커뮤니케이션 원리에서 비롯된다. 앞에서 살폈듯 <로블록스>가 설계 차원에서 발신한 메시지는 모든 사용자에게(무)의식적 준거점으로 작용한다. 이로써 사용자는 제작된 게임을 단순 플레이하는 경우에도, 동료 집단으로서 각 게임을 평하고, 플레이하고, 즐기며 그들만의 특별한(플레이 및 개발) 문화를 생성하기에 이른다.

일반적으로 동료 평가와 같은 ‘리뷰’ 행위는 고도의 비평적 활동으로,

기호 차원에서는 상징-문자와 같은 추상적 영역을 중심으로 이루어지는 것으로 간주된다. 하지만 <로블록스>와 같은 메타버스 안에서 리뷰는 조금 다양한 방식으로 수행된다. 실제로 사용자 대부분은 전통적 방식으로 각 게임을 비평적으로 판단하고 평점을 부여하는 등의 작업을 수행하지 않는다. 오히려 사용자들이 수행하는 기호 작용은 신체 수준에서 즉각적으로 이루어지는 것에 가깝다. 특히 <로블록스>가 2014년부터 다매체 호환을 이뤄내고, 2018년부터 모바일 디바이스 호환이 안정화되면서 사용자는 모바일 스크린을 직접 터치하며 게임에 참여할 수 있게 된다. 즉, 접촉, 확대, 조정, 떨림 등등 다양한 감각적 반응을 신체 수준에서 만들어내며 <로블록스>와 반응하기 시작한 것이다. 실제로 이러한 터치스크린 방식의 인터페이스는 메타버스를 비롯한 오늘날 디지털 경험의 현실성·현장감을 실현하는 데 오래전부터 중요 요인으로 자리 잡아 왔으며, 이러한 작용의 상황을 이르러 로베르트 쥐테는 “촉각의 시대haptic age”라고 평했다.<sup>31)</sup>

언어화하지 않은 이들의 촉각적 반응 기호가 평가(리뷰)와 같은 고도의 추상적 행위로 연결될 수 있었던 것은, 이 반응 정보들을 일종의 기호 삼아 프로그램이 계산 처리를 수행했기 때문이다. 계산 처리된 정보는 인간이 해석하고 의미화하는 기호로 매개된다. 이처럼 촉각과 같이 신체 수준에서 송수신되는 기호의 커뮤니케이션이 오늘날 중요해지는 이유는, 이것을 데이터 삼아 컴퓨터가 계산 처리하여 유의미한 정보값으로 취하는 일이 기술적으로 가능해진 까닭에서다. 이시다 히데타카는 일찍이 인간의 신체적 차원의 기호 반응을 기계가 대신 의미화하여 처리하는 과정을 가리켜 ‘정보의 세미오시스’라 명명한 바 있다. 메타버스 안에서, 커뮤니케이션의 촉과 욕망의 촉이 어긋나더라도 중국에는 발신자의 메시지가 사용자에게 수렴될 수 있었던 이유 역시 아마도 이 지점에서 파악해볼 수 있겠다.

---

31) Robert Jütte, *A history of the senses: From antiquity to cyberspace*, Polity, 2005 참조.

이 경우에도 접촉면은 중요한 요인이 된다. ‘촉각의 시대’인 오늘날 이것을 수행하는 매개는 스크린에 해당한다. 인간과 기계 사이를 매개하는 스크린은 일찍이 아날로그와 디지털 세계가 혼재·교차하는 혼합 현실(mixed reality)을 발생시키는 인터페이스이자 플랫폼으로 주목받았다.<sup>32)</sup> 이시다는 ‘기호의 역피라미드 모델’은 바로 이 지점에서 적용될 수 있다. 이시다는 이 스크린을 접촉면 삼아 신체적·촉각적 접촉 행위를 통해 기계의 계산과 인간의 정신이 마주하는 세계가 도래했다고 말한다. 따라서 인간의 정신, 의식, 감각 등에서 발생하는 기호 작용과 패턴은 그것이 정보로 변환될 수 있는 것이라면 스크린 너머의 기계가 수행하는 정보처리 속에서 계산되며, 이는 재차 재귀적으로 인간을 향한 상호작용으로 이어진다.

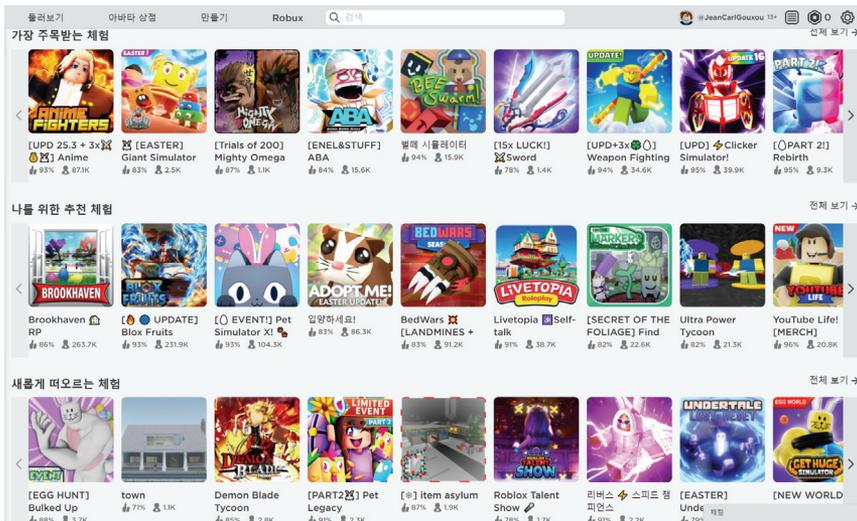
다시 앞에서 언급한 추천 알고리즘의 예를 거론한다면, 사용자는 스마트폰의 스크린을 통해 감각 차원의 기호들(직접적인 콘텐츠 게시, 실행을 위한 터치, 좋아요/싫어요 등의 평가 수행, 콘텐츠 시청을 위해 머문 시간 등등)을 생산하고, 컴퓨터는 이들을 정보 데이터로 계산 처리하여 사용자를 위한 추천 알고리즘을 생성·제시하며, 사용자는 다시 기계의 정보 세미오시스에 따라 제안된 추천 콘텐츠와 반응하면서 재귀적으로 의식을 형성하는 것이다. 인간의 정신과 기계의 계산이 인터페이스라는 접면을 통해 마주한다는 것은 이러한 의미다. 이러한 상황을 향해 이시다는 “*인터페이스로서의 우리 신체는 우리의 디지털 세미오시스의 보편적 해석소*”가 되었다고 진단한다.<sup>33)</sup>

이처럼 사용자와 기계 사이에서 이루어지는 기호 작용의 양상은 <로블록스>에서도 발견된다. 그림2는 <로블록스>가 사용자에게 게임을 추천하는 화면이다. 이때의 추천은 단지 무작위로 이루어진 것이 아니라, 앞서 말한 컴퓨터의 정보 세미오시스에 따른 결과로서 사용자에게 제시

32) Paul Milgram, Fumio Kishino, “A taxonomy of mixed reality visual display,” *IEICE Transactions on Information Systems*, E77(12) Dec. 1994.

33) 강조는 원문, Ishida Hidetaka, *Ibid*, p.44.

된 것이다. 사용자가 어떤 게임을 오래 플레이했는가, 어떤 게임에 부정적/긍정적 평가를 남겼는가, 사용자의 친구 목록에 있거나 비슷한 속성을 공유하는 이들이 자주 플레이하고 좋은 평가를 남긴 게임은 무엇인가 등등, 사용자가 스크린을 마주하며 남긴 활동 정보를 계산하여 <로블록스>는 사용자에게 게임을 추천한다. 여기서 보다시피 사용자의 평가(리뷰)는 비평가 같은 상징적 차원의 기호 작용이나 별점을 남기는 등의 단순한 행위뿐만 아니라, 단순히 한 게임을 오래/짧게 플레이하는 것만으로도 이루어질 수 있다. 앞서 언어화하지 않은 사용자의 촉각적 반응 기호를 컴퓨터가 계산 처리하여 의미화한다고 기술했던 것은 바로 이러한 뜻이다.



[그림 2] <로블록스> 게임 추천 화면

한편, 이러한 정보 세미오시스는 (알고리즘에 따라 게임을 추천받는 등) 사용자 자신에게 작용할 뿐 아니라, 사용자와 직간접적으로 관계 맺는 다른 사용자의 추천 리스트에도 광범위한 영향을 끼친다.

이처럼 <로블록스>에서 이루어지는 사용자의 리뷰 행위는 대부분 플레이 과정에서 이루어지는 스크린과의 촉각적 상호작용으로부터 이루어지며, 이렇게 발생한 반응 기호를 컴퓨터가 계산 처리함으로써 재귀적으로 사용자의 취향 및 의식을 재구축하는 방식으로 인간-기계 사이의 커뮤니케이션은 이루어지는 것이다. 주체(사용자)가 비록 발신자가 전한 메시지를 욕망의 축에서 채택하지 않더라도 이 메시지가 휘발되지 않고 심층에서 <로블록스>라는 메타버스가 팽창하는 데에 작용하게 된 것도 이 때문이지 않을까. 즉, 사용자가 <로블록스>에서 의식적으로 추구하려는 바와 무관하게, 이들의 반응 기호들은 이 메타버스의 아키텍처에 따라 정보로 처리되어 이 세계를 추동하는 데이터로 활용되고, 동시에 이것이 재차 사용자의 (평가 기준, 게임의 선호 논리, 취향 등등을 포함하는) 의식과 관계했기 때문이 아니었을까. 이것이 메타버스 시대의 인간-컴퓨터가 수행하는 기호 작용의 양상이겠다.

#### 4. 메타버스, 자기 세계의 기록 가능성

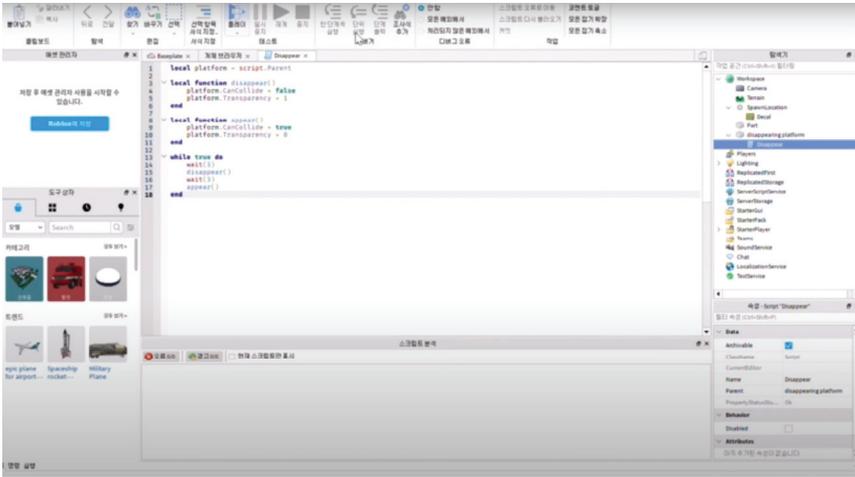
오늘날은 인간만이 기호 작용과 해석의 주체가 되는 것이 아니라, 컴퓨터 역시 우리의 신체를 일종의 인터페이스이자 해석체 삼아 디지털 세미오시스를 수행한다고 말할 수 있다. 하지만 기계가 인간의 기호 작용을 계산 처리하여 의미화하는 것에 반해, 인간이 기계의 세미오시스를 파악하거나 그 원리를 이해하지 못한 채 지금과 같은 상호작용을 이어간다면 컴퓨터로부터 해석의 주도권을 잃을지도 모른다는 불안을 야기할 수도 있다. 물론 정확히는 기계가 아닌 해당 기계 및 소프트웨어를 개발하고 통제권을 가진 이들에게 주도권을 양도하게 되는 상황일 텐데, 이것이 마냥 허황한 불안이라 말하기는 어렵겠다. 우리는 언어를 통해 세계를 해석하는 동시에 이를 바탕으로 세계를 다시 쓸 수 있는데, 그렇기에 과거 문자를 읽고 쓰는 능력은 권력의 형성에 있어 매우 중요한 요인으로 작용했다.

그렇다면 이러한 문제를 어떤 방식으로 대응할 수 있을까. 메타버스를 비롯한 디지털이 구현하는 세계를 멀리하면 되는 것일까. 물론 이것은 사실상 불가능한 대안이다. 그보다는 문자의 대중화·민주화가 세계의 구성 원리를 전환시켰듯, 메타버스라는 세계를 구성, 해체, 수립할 수 있는 언어와 문법을 파악하는 편이 더 현실적인 접근이 될 수 있을 것이다. 다시 말해서, 메타버스라는 용어가 나타내는 것처럼 이 세계를 지시하는 초월 세계에 대한 인식을 얻을 때 이 문제는 해소의 가능성을 열 수 있겠다.

지금까지 <로블록스>가 지닌 가장 큰 특징으로 사용자가 게임을 제작하고 이로써 경제적 활동을 추구할 수 있음을 여러 차례 지목한 바 있다. 이것은 ‘메타버스’로서 <로블록스>가 각광을 받은 지점이기도 하나, 여기서 주목하려는 사항이란 바로 사용자가 ‘로블록스 스튜디오’를 이용하여 스스로 이 세계의 일부를 저작writing할 수 있다는 점이다. 저작이라는 표현을 사용한 이유는 실제로 사용자가 이 세계를 구현하기 위해서는 일부 컴퓨터의 언어를 쓸 필요가 있기 때문이다. 로블록스 스튜디오는 몇몇 기본 템플릿을 제공하고 있으나, 기본 수준 이상의 게임 규칙·조건 등을 부여하기 위해 사용자는 추가적인 코딩 작업을 수행해야 한다.

<로블록스>는 ‘루아lua’라는 코딩 언어를 사용한다. 그림3은 로블록스 스튜디오를 이용하여 간단한 코딩을 수행한 화면이다. 기실 사용자에게 이러한 방식의 생성 권한을 부여하는 것은 <로블록스>만이 아닌 여러 메타버스 플랫폼 역시 이미 시도하는 바다. <로블록스>와 함께 대표적으로 언급되는 <마인크래프트>나 <제페토> 등도 사용자 주도의 생성이 가능한 플랫폼으로 지목할 수 있다. 그러나 몇 가지 차이가 존재한다. <제페토>는 로블록스 스튜디오의 기본 템플릿처럼 복잡하지 않은 물리 적용만이 가능한 수준인 까닭에 사용자가 생성할 수 있는 범위나 정도가 제한적이라는 문제가 있으며, 반면 <마인크래프트>는 파이썬python을 포함해 아이템별로 여러 개의 저작 도구가 필요하다는 점에서 사용자가 생성을 자유롭게 할 수 있기까지 난이도와 문턱이 다소 높은 편에 속한다.

하지만 <로블록스>는 단일 저작 도구인 로블록스 스튜디오를 사용한다는 점, 프로그래밍 언어로 사용되고 있는 lua도 비교적 가벼운 명령형/절차적 언어에 해당한다는 점에서 앞의 플랫폼과는 차별점을 지닌다. 또한 “개발자들이 Lua 코드를 쉽게 이해하고, 사용할 수 있게 도와주는 통합 개발 엔진, IDE를 제공하고 있어 개발이 용이하다”<sup>34)</sup> 장점도 있다.



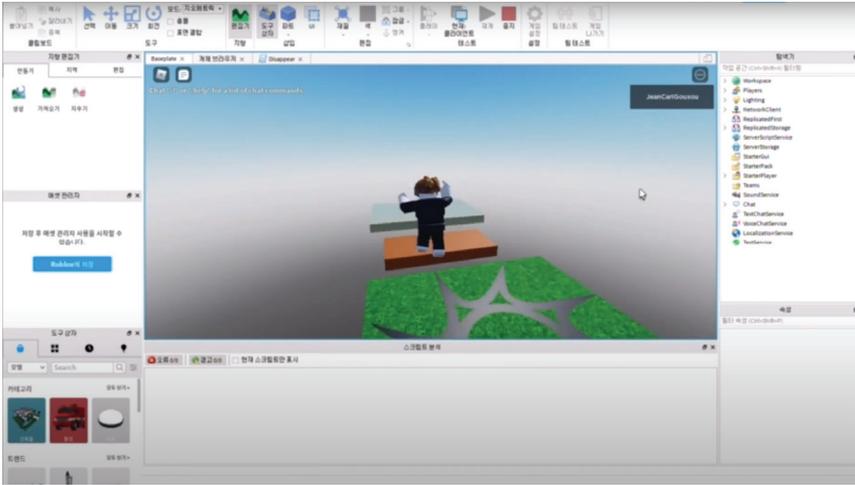
[그림 3] ‘로블록스 스튜디오’에서의 코딩 진행 화면

이처럼 비교적 쉽게 저작 도구를 익히되, 미리 제공된 템플릿 안에서 제한적 생성을 하는 것이 아닌, 프로그래밍 언어를 사용하여 세계를 새로 쓸 수 있다는 점이 눈에 띈다. 이것은 과거 게이미피케이션의 사례처럼 쉽고 재미를 추구하는 방식으로 <로블록스>라는 세계를 구성하는 언어 요소와 문법을 스스로 익히고 쓸 수 있는 경험을 제공하기 때문이다.

그림4는 그림3에서 작성한 코딩이 실제 <로블록스> 게임상에서 어떻게 구현되는지를 보여주는 화면이다. 사용자는 자신이 심층에서 작성한

34) 전준현, 「메타버스 구성 원리에 대한 연구: 로블록스를 중심으로」, 『영상문화』 38, 한국영상학회, 2021, 275쪽.

코딩이 어떤 방식으로 시각화되고 구현될 수 있는지를 코딩 과정에서 원할 때마다 시뮬레이션할 수 있다.



[그림 4] 해당 코딩이 구현하는 게임 화면

프리드리히 키틀러의 미디어론을 이 지점에서 적용해본다면 어떨까. 전술했다시피 키틀러는 컴퓨터의 언어를 읽고 쓰는 저작 능력에 따른 권력의 불균형 문제를 「소프트웨어는 없다」라는 글을 통해 주장한 바 있다. 키틀러의 우려는, 과거 문자라는 상징 기호를 다룰 수 있는 집단과 그렇지 못한 집단 사이의 간극이 지식과 권력의 차이를 발생시켰던 오랜 역사적 배경에서 비롯된 것이다.

문자 학습의 보편화는 이러한 지식·권력의 불균형 속에서 형성된 기존의 질서, 정신, 인식 등에 균열을 일으킨다. 문자 학습의 보편화를 우려했던 프리드리히 니체의 표현에서 이 점은 잘 드러난다. “모든 사람이 읽는 것을 배우게 된다면, 결국에는 쓰는 것뿐만 아니라 생각 자체도 썩고 말리라.”<sup>35)</sup> 니체는 문자의 대중화가 ‘시’로 표상되는 당대의 생각이

나 정신을 부패시킬 것이라 경고한다. 부패라는 니체의 진단에 동의하기는 어려울지라도, 그가 잘 통찰했듯 문자의 학습은 단순히 읽기에서 그치는 것이 아니라 쓰기로 이어지며, 이것은 별도의 글쓰기에 불과한 것이 아니라 (니체가 ‘위대한 정신’으로 파악한) 기존의 시와 작품들에 영향을 미치고 이를 새롭게 쓰는 효과를 일으킨다. 대중의 글쓰기가 수준 낮은 글쓰기를 양산하는 것에 그치는 게 아니라 시대의 “생각 자체”를 부패시키리라 니체가 진단한 이유도 여기에 있다.

“보편화된 알파벳 학습에 기초한 읽기는 문자를 지각하기에 앞서 글을 이어쓴다는 점에서 담론의 생산적 측면, 즉 저자 기능과 상관”하는 것이다.<sup>36)</sup> 문자 기호를 읽고 쓰는 능력이 보편화되고, 읽기라는 행위 자체가 ‘저자 기능’과 관계하는 조건 위에서, 우리가 목도한 것은 ‘저자의 죽음 La mort de l’auteur’이라는 현상이었다. 키틀러는 당시 컴퓨터라는 매체를 둘러싼 상황이 과거 문자 학습이 보편화되기 이전의 풍경과 비슷한 양상 위에 놓여 있다고 진단한 셈이다. 컴퓨터의 언어 기호를 다룰 수 있는 능력을 함양하고 있는지에 따라 사용자와 개발자 간의 불평등이 발생하지 않도록, 우리는 개발자가 제공하는 소프트웨어에 의존할 것이 아니라 컴퓨터라는 기계-매체에 직접 대응하는 프로그래밍 언어를 읽고 쓰는 방향으로 나아가야 한다는 것이 그의 주장이다.<sup>37)</sup>

물론 <로블록스> 저작 도구에서 사용하는 코딩은 컴퓨터와 직접 대응하는 어셈블리어 차원의 코딩과는 거리가 멀며, 정작 키틀러 스스로도 자신의 이상을 실현하는 방식으로 코딩을 수행하는 것에는 부침을 겪었

35) 프리드리히 니체, 『차라투스트라는 이렇게 말했다』, 장희창 역, 민음사, 2004, 63쪽.

36) 프리드리히 키틀러, 『기록시스템 1800·1900』, 윤원화 역, 문학동네, 2015, 313쪽.

37) 한 가지 재밌는 일화로 키틀러는 종종 코딩을 통해 소프트웨어를 만들곤 했으나, 본인 역시 기계에 직접 대응하는 코딩 언어를 사용하기보다는 대개 컴파일러를 요구하는 C언어를 이용해 소프트웨어를 만들었다고 한다. 이것은 비록 “소프트웨어는 없다”고 말했으나 키틀러 스스로도 본인의 주장을 실현하기는 어려웠음을 보여주는 일화일 것이다. 하지만 알고리즘 통치성이 논의되는 현시점, 이상(理想)으로서 키틀러의 주장은 일정 귀담아들을 가치가 있다. 관련 내용은 Mark C. Marino, “Kittler’s Code,” *Critical Code Studies*, The MIT Press, 2020, pp.166~172을 참조.

다. 그렇지만 사용자가 표층에서 나타나는 그래픽 유저 인터페이스와 접촉하며 신체 차원의 기호를 생산해 컴퓨터에 계산·해석을 위임하는 것에 그치지 않고, 이 세계의 심층이 사실상 소스 코드로 구축되어 있음을 인식하며, 더 나아가 이것을 독해하고 스스로 쓸 수 있게 된다는 것은 남다른 의미를 지닌다. 비록 기계와 직접 대응하는 언어는 아닐지라도, 자신이 참여하는 세계를 구성하는 언어와 문법을 파악한다는 것은 어떻게든 ‘저자’의 기능과 상관하게 된다. 따라서 니체의 표현을 전유한다면, 이것은 기존의 사용자와 개발자로 이분화된 균형 관계를 부패시켜 새로운 가능성을 촉발시킬 수도 있는 문제가 된다.

물론 <로블록스>의 조치가 사용자에게 메타버스의 구성 원리를 초월적으로 인식하도록 도와 디지털 시대의 ‘저자(또는 개발자)의 죽음’을 겨냥한 것이라 말한다면 이는 명백한 과장일 것이다. 당연히 여기에는 상업적인 의도가 포함되어 있을 것이다. “[코딩 학습에 도움이 된다거나 경제적 활동을 배울 수 있다는 등의] 그런 말을 해야 엄마 아빠가 게임을 하게 놔두니까 그러는”<sup>38)</sup> 것이라는 청소년 사용자의 견해처럼 부모 집단의 전향적 태도를 불러일으키기 위한 마케팅 전략일 수도 있고, 과거 독서 시장의 형성을 위해서는 문자를 읽고 쓰는 대중 집단의 존재가 전제되어야 했듯 코딩을 구사하는 개발 가능 집단을 형성하는 일이 로블록스사의 이해관계와 상관을 이룰 가능성도 얼마든지 추측해볼 수 있다. 그렇지만 로블록스사의 의도와는 무관히도, 해당 세계의 언어를 획득하는 일은 분명 무수한 가능성을 담는 계기가 된다. 이 측면을 우리는 단순히 기술과 개발의 논리에 맡기기보다는, 인문·사회적 관점에서 적극적으로 해석할 필요가 있겠다.

사용자가 스크린을 매개로 신체적·감각적 수준의 기호를 송수신하고 이를 통해 의식을 형성해온 종전의 기호 처리 방식을 넘어, 메타버스에서 세계를 함께 이어 쓰고 담론을 생산하는 참여 방식이 대중적으로 실

38) 괄호는 인용자. 권보연, 앞의 글, 32쪽.

현될 때, 메타버스는 그 이름이 의미하는 바처럼 자기 세계를 지시하는 초월적 세계로서 기능하게 되는 것이 아닐까.

#### IV. 결론

지금까지 메타버스 <로블록스>를 텍스트 삼아 커뮤니케이션의 측면, 인간-기계 사이의 세미오시스 양상, 메타버스의 기록 가능성 등에 관하여 살펴보았다. <로블록스>가 지닌 기술적·산업적·개발적 ‘메타버스’의 성격을 강조하는 관점과 놀이하는 인간으로서 참여할 수 있는 ‘매직 서클’의 성격을 취하는 관점에 따라 우리는 <로블록스>를 둘러싼 커뮤니케이션의 축과 욕망의 축 사이의 어긋남을 목격했다. 하지만 이 둘은 양자택일의 사항이 아닌 양측의 요인 모두를 포함하는 형태로 행위자에게 작용하며 그 메시지를 실현하고 있었다.

세미오시스 차원에서, 사용자는 <로블록스>를 플레이하며 홀로 기호 작용을 수행하는 것이 아니라, 오히려 자기 신체를 인터페이스 삼아 스크린을 매개로 감각적·신체적 차원의 기호를 생성하고, 이 기호를 컴퓨터가 데이터로서 계산·처리하는 정보의 세미오시스를 수행하는 양상을 살폈다. 그리고 이렇게 처리된 정보값은 재차 스크린을 매개로 (알고리즘에 따라) 재차 사용자에게 제시되면서 이들의 취향, 의식, 정서에 영향을 끼친다. 메타버스의 커뮤니케이션과 팽창은, 이렇듯 인간의 의식과 기계의 프로그래밍이 서로 마주하며 상호작용하는 방식으로 이루어지고 있었다.

마지막으로는 기록·저작 가능성의 측면을 살펴보았다. 메타버스 안에서는 리뷰와 같은 인간의 정신적 행위조차 신체적·감각적 차원의 기호 작용 안에서 이루어지고, 오히려 이를 정보로서 계산 처리하는 것은 컴퓨터의 프로그래밍 차원에서 이루어졌다. 대부분의 사용자는 <로블록스> 등의 소프트웨어를 이용하면서 기호를 송수신하며 기록을 남기지만

“우리의 글쓰기가 무엇을 하는지 전혀 알지 못”하는 상황에 놓여 있기 마련이다. 하지만 <로블록스>는 사용자가 비교적 쉽게 프로그래밍 언어를 사용하여 메타버스 세계 일부를 저작할 수 있도록 도구를 제공한다. 이는 소비자는 단지 이 세계의 소비자로 머무는 것이 아니라, 세계에 대한 초월적인 인식을 얻음으로써 자신이 생성·참여하는 세계의 문법과 원리를 파악하고 새로 쓸 수 있도록 만드는 가능성을 담지하는 요소이기도 하다.

글을 맺기 전 재차 덧붙여야 할 사항이 있다. 본 논문이 비록 기록 가능성의 차원에서 <로블록스>에 담긴 어떤 잠재성을 살피기는 했으나, 이것이 쉬이 긍정적 전망을 예고하는 주장으로 읽히는 것은 곤란하다는 점이다. 앞서 잠시 살핀 문자 교육의 대중화 사례에서 주목해야 할 것은 문자 기호를 매개로 삼는 담론 생산의 조건이 변화했음에 있지, 그 자체가 우리에게 긍정적인가 부정적인가를 가리는 것은 결국 사후적인 평가에 지나지 않는다. 메타버스 안에서 타진할 수 있는 세계의 기록 가능성이라는 측면도 이러한 관점에서 바라볼 필요가 있다.

일반적으로 어떤 사안의 긍정성이나 부정성을 논하려는 이유에는 이것이 우리 현실에 갖는 효용성을 판단하기 위한 목적이 담겨 있다. 효용의 판별을 유보하는 한편, 그럼에도 불구하고 위와 같이 메타버스의 가능성을 다각도로 타진해야 하는 것은 윤현정 외의 말처럼 메타버스는 그 자체가 “디지털 시대의 미래를 상상하고 전망하기 위한” 미래로의 지향을 담고 있는 개념이기 때문이다. 메타버스의 현재를 진단하고 가능성을 따지는 작업은 간접적으로나마 어떤 미래를 구상할 것인가를 묻는 일이기도 하다. 인문·사회적 관점에서 메타버스를 향한 질문과 탐색이 꾸준히 제기되어야 하는 이유도 바로 이곳에 있을 것이다.

## 참고문헌

- 권보연, 「어린이들이 <로블록스>를 좋아하는 이유가 진짜 궁금하세요?」, 『기획회의』 536호, 한국출판마케팅연구소, 2021.
- \_\_\_\_\_, 「메타버스와 매직서클 사이의 어린이들」, 『창비어린이』 2022년 여름호.
- 김영대, 「인터넷 지고 ‘메타버스’ 뜬다」, *MIDAS* 12, 2020.
- 윤현정, 이진, 윤희영, 「메타버스 개념과 유형에 관한 시론: 가능세계 이론을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 (62), 인문콘텐츠학회, 2021.
- 전준현, 「메타버스 구성 원리에 대한 연구: 로블록스를 중심으로」, 『영상문화』 38, 한국영상학회, 2021.
- 한혜원, 「메타버스 내 가상세계의 유형 및 발전방향 연구」, 『한국디지털콘텐츠학회논문지』 9(2), 한국디지털콘텐츠학회, 2008.
- 그레마스 A. J, 『의미에 관하여』, 김성도 역, 인간사랑, 1997.
- 니체 F., 『차라투스트라는 이렇게 말했다』, 장희창 역, 민음사, 2004.
- 벤야민 W., 『발터 벤야민의 문예이론』, 반성완 편역, 민음사, 1983.
- 키틀러 F., 『기록시스템 1800·1900』, 윤원화 역, 문학동네, 2015.
- \_\_\_\_\_, *Literature, media, information systems*, Ed. John Johnston, Routledge, 1997.
- 하위징아 J., 『호모 루덴스』, 이종인 역, 연암서가, 2018.
- 히데타카, I., 『디지털 미디어의 이해』, 윤대석 역, 사회평론, 2017.
- \_\_\_\_\_, “Body and Letters in the Age of New Media,” 『기호학 연구』 35, 한국기호학회, 2013.
- Arsenault D., Perron B., “In the frame of the Magic Cycle,” *The Video Game Theory Reader 2*, Routledge, 2009.
- Beuthan R., “Game and Art: On Adorno’s criticism of the “Magic Circle”,” 『철학논집』 63, 서강대학교 철학연구소, 2020.
- Bougnoux D., *Introduction aux sciences de la communication*, La Découverte, 2001.
- Jütte R., *A history of the senses: From antiquity to cyberspace*, Polity, 2005.
- Marino M. C., “Kittler’s Code,” *Critical Code Studies*, The MIT Press, 2020.
- Milgram P., Kishino F., “A taxonomy of mixed reality visual display,” *IEICE Transactions on Information Systems*, E77(12) Dec. 1994.
- Smart J., Cascio J., Paffendorf J., *Metaverse Roadmap: Pathways to the 3D web*, 2007.

안상현, 「전세계 초중생이 폭 빠진 게임, 로블록스 신드롬」, 『조선일보』, 2021.4.2.  
Roblox Corporation, “Registration statement on form S-1 - SEC.gov.,” 2020.11.  
\_\_\_\_\_, 「데이터로 살펴보는 Roblox: 2021년 연간 리뷰」, 2022.1.26.  
\_\_\_\_\_, 「로블록스의 변천사 2003-2020」, 2020.4.6.

# On the Communication and Semiosis of the Metaverse: Focusing on *Roblox*

Kang, Soo-Hwan

The “Metaverse Roadmap” project was revealed 2007, and now the topic of the Metaverse is once more in the spotlight. In order to understand the effect that the media-technological conditions on the metaverse have on the ways of communication and the semiosis of (digital) signs, this study examines *Roblox*, a representative metaverse service at the moment. At first, this paper reviews the characteristics of Roblox as metaverse, and then concentrates on three of them: the *Roblox* communication aspect, the semiosis between humans and machines aspect, and the writing possibilities in the metaverse. In the communication section, Greimas’ actantial model is applied to examine the effects of messages sent by Roblox Corporation as a sender in a deep structure. At this time, the message reaching the user was effecting in a form that included both factors. The aspect of the user and computer performing mutual semiosis while facing one another through the screen is discussed in the semiosis section. As a result, it was found that the information value processed in the metaverse affected and influenced the conscious/unconscious choices of the user (depending on the algorithm) by being presented to the user again through the screen. Finally, a writing tool offered by *Roblox* called “Roblox Studio” is examined in the writing part. This examines what significance and potential a user might have by comprehending the metaverse’s grammatical and compositional rules.

Keywords : Metaverse, Roblox, Communication, Informational Semiosis, Media, Writing

투고일: 2023. 03. 20./ 심사일: 2023. 04. 12./ 심사완료일: 2023. 04. 12.