

# 디지털 게임의 디제시스적 환상과 파생실재\*

– 〈어쌔신 크리드 발할라〉를 중심으로

이수진\*\*

## 【 차 례 】

- I. 여는 말
- II. 게임플레이 정의하기 - 현실화된 ‘나의 게임’
  - 1. 게임의 매체적 특성
  - 2. 게임플레이의 의미
- III. 게임의 디제시스적 환상
  - 1. 〈AC 발할라〉와 디제시스 정의
  - 2. 게임의 디제시스와 디제시스적 환상
  - 3. ‘지금-저기’에 있는 나의 캐릭터
- IV. 게임의 파생실재 구현
  - 1. 탐험 가능한 3D 가상공간
  - 2. 시뮬레이션 기술로 구현된 파생실재
- V. 맺는 말

## 국문초록

이 글은 ‘게임플레이(Gameplay)와 파생실재(Hyperreal)’라는 관점에서 게임 기호학을 목표로 한다. 이를 위해 첫째 게임플레이를 중심으로 미디어의 특성을 주목하고, 둘째 디제시스(en: Diegesis, fr: Diégèse)적 몰입 과정을 정의하고, 셋째 디지털 시뮬레이션으로서의 파생실재 구현을 설명한다. 구체적 사례로는 내러티브 기반 싱글 플레이어 게임인 <어쌔신 크리드 발할라>(Assassin’s Creed Valhalla, 2020)를 든다. 동시대 3D 디지털 게임 콘텐츠는 컴퓨터 그래픽 이미지와 게임 엔진, 모델링과 렌더링 등의 기술 발전에 힘입어 매우 높은 수준의 재현 충실도를 구현하고 있다. 현실과 가상 사

\* 이 글은 2020년도 인하대학교의 지원에 의하여 연구되었음(INHA-65543).

\*\* 단독저자, 이수진, 인하대학교 문화콘텐츠문화경영학과, 부교수, [jinara@inha.ac.kr](mailto:jinara@inha.ac.kr)

이의 경계가 모호해질 정도로, 지금-여기라는 물리적 세계를 넘어서 지금-저기에 다른 세계가 실재하는 것처럼 점점 더 ‘하이퍼리얼’하게 제작된다. 고해상도 이미지들이 실시간으로 상호작용하는 모니터 앞에서 플레이어(player)는 본인의 움직임이 게임 안의 캐릭터에게 영향을 미치는 듯한 디제시스적 환상을 경험한다. 게임이 감상을 위한 응시의 대상이 아니라 직접 플레이하는 참여의 대상이고, 고정되고 완결된 콘텐츠가 아니라 플레이어의 축적에 따라 변화하는 콘텐츠이기 때문에, 디제시스적 환상 효과는 더욱 증가한다. 사진 및 영화를 비롯한 기존의 시각 예술 콘텐츠들이 ‘그때-저기-있었음’의 기표들을 동원한다면, 게임은 ‘지금-저기-있음’직한 콘텐츠 경험을 기반으로 한다. 이러한 맥락에서 게임은 내러티브 미디어에 국한될 수 없으며, 가상 세계에서 디제시스와 파생실재를 체험하는 시뮬레이션 미디어이다.

열쇠어 : 게임플레이, 디제시스, 파생실재, 가상공간, 시뮬레이션, 하이퍼리얼리티, 어쌔신 크리드, 발할라

## I. 여는 말

새로운 미디어는  
응시(contemplation)보다 행위(action)로,  
전통(tradition)보다 현재 또는 현존(present)으로 향한다.<sup>1)</sup>

영화로 대표되는 영상 형식이 지난 세기 문화예술 영역에서 가장 주요한 입지를 점유했다고 말할 수 있다면, 이번 세기 가장 중요한 문화예술 콘텐츠는 단연 상호작용성이 강화된 디지털 게임이다. 1990년대 초중반에 있었던 고성능 하드웨어의 대중화는 컴퓨터 그래픽스(Computer graphics, CG)와 컴퓨터 생성 이미지(Computer-generated imagery, CGI) 기술의 비약적 발전을 이끌었다. 특히 이 시기에 정립된 그래픽스 처리장치(Graphics processing unit, GPU)의 동시대적 개념은 고해상도(High definition) · 고충실도(High fidelity) 3D CG의 출현을 이끌었고, CG 및

---

1) Hans Magnus Enzensberger, *Critical essays*, New York: Continuum, 1982, p.55.

CGI의 발전이 디지털 영화와 3D 애니메이션의 탄생과 발전뿐만 아니라 디지털 게임 콘텐츠의 발전과 고도화에 가장 중요한 요소임은 익히 알려진 사실이다. 고성능 하드웨어의 보급은 새로운 인터페이스의 출현과 소프트웨어의 고도화를 견인함으로써 상호작용성의 강화에도 크게 기여했다. 사용자들은 새로운 인터페이스와 고도화된 소프트웨어를 통해 주어진 시스템을 더 즉각적이고 더 직관적인 방식으로 운용할 수 있게 되었고, 개선된 조작성과 더 복합적인 사용자 경험은 상호작용성 제고에 결정적인 요인으로 작용했다.

게임은 문학, 회화, 조각, 음악, 사진, 영화 등의 전통적 예술 형식을 계승하는 한편 하드웨어, 소프트웨어, 네트워크 등 일련의 정보기술 시스템을 필수적으로 요구한다는 특징을 갖는다. 오늘날의 게임은 컴퓨터에서 만들어지고, 서버에 저장되며, 디지털 네트워크를 통해 배포되고, 마찬가지로 디지털 네트워크를 통해 배포된 패치(Patch)와 업데이트 등에 의해 유지되며, 개인용 컴퓨터나 콘솔 게임기(Video game console) 또는 다양한 스마트 기기들에서 플레이된다. 요컨대 디지털 게임은 “문화적 레이어(Cultural layer)와 컴퓨터 레이어(Computer layer)”<sup>2)</sup>가 한 데 어우러진 융합체다.

본 연구는 게임을 내러티브 텍스트로 축소하거나, 다른 예술 형식과 비교하거나, 사회 활동의 표본 집단으로서 플레이어의 심리 상태를 분석하거나, 사용된 기술의 종류 및 효율성을 실험 데이터를 통해 증명하는 등의 부분적인 접근을 지양한다. 또한 본 연구는 게임의 상호작용성에도 주목하지 않는다. 마노비치가 지적한 바와 같이,<sup>3)</sup> 애당초 상호작용성은

---

2) Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2001, p.46. “문화적 레이어에 속하는 사례들을 유형화하면 백과사전과 단편 소설, 스토리와 플롯, 구성과 시점, 미메시스와 카타르시스, 희극과 비극 등이 있다. 컴퓨터 레이어에 속하는 범주로는 프로세스와 패킷(packet, 네트워크를 통해 전송되는 데이터 패킷), 분류(sorting)와 맞추기(matching), 함수와 변수, 컴퓨터 언어와 데이터 구조 등이 있다.”

3) “컴퓨터를 기반으로 하는 미디어에 관해서라면 상호작용적이라는 개념은 동어반복적

게임뿐만 아니라 모든 컴퓨터 기반 미디어(Computer-based media)에서 당연할 정도로 기본적인 요소이기 때문이다. 대신 본 연구는 동시대 가장 주목받는 문화예술 콘텐츠인 디지털 게임의 특성을 보다 심층적인 관점에서 사유하고자 ‘게임플레이’와 ‘파생실재’를 중심으로 기호학·영상 테크놀로지의 융합 연구를 지향한다.

본 연구는 유비소프트 몬트리올(Ubisoft Montréal)이 개발하고 유비소프트가 배급한 <어쌔신 크리드 발할라>(Assassin's Creed Valhalla, 2020년 작, 이후 <AC 발할라>로 지칭)를 들어 이론 설명의 이해를 돕고자 한다. 3인칭 시점<sup>4)</sup>의 <AC 발할라>는 미리 강제된 내러티브를 선형적으로 따를 수밖에 없는 완결되고 닫힌 구조가 아니라, 언제나 내러티브 진행으로부터 이탈하여 이곳저곳 탐험이 가능한 열린 구조를 갖는다. 플레이어(Player)<sup>5)</sup>는 <AC 발할라>가 제공하는 파쿠르(Parcours), 파밍(Farming), 퍼즐풀기, 보물찾기, 은신, 잠행, 암살, 소규모 국지전, 대규모 전면전 등의 다양한 게임플레이 방식을 취하게 된다. <어쌔신 크리드> 시리즈는 전 세계적으로 인지도가 높은 게임 프랜차이즈(Franchise) 중 하나이며,<sup>6)</sup> 매 게임 완결된 내러티브를 갖는 싱글플레이(Singleplay)를

---

이다.” Manovich, *op. cit.*, p.55.

- 4) 여기서 ‘시점’은 ‘전지적 작가 시점’ 등의 전통적 문학 형식에 관련된 것이 아니라 가상 카메라의 위치에 관련되는 용어다. 가령 디지털 게임에서 1인칭 시점은 가상 카메라가 게임 속 플레이어 캐릭터의 눈이 놓인 자리에 위치하여 캐릭터가 보는 것과 게임 밖에서 그 캐릭터를 조작하는 플레이어가 보는 화면이 일치하는 것을 말하며, 3인칭 시점은 가상 카메라가 캐릭터의 뒤에 위치함으로써 플레이어 캐릭터의 등을 비롯한 제반 움직임이 플레이어에게 속속들이 보여지는 것을 말한다.
- 5) 유사한 의미로 통용되는 ‘게이머(Gamer)’는 프로 게이머처럼 생업이나 금전을 목적으로 게임을 플레이하는 전문 혹은 그에 준하는 인력을 상기할 가능성이 있다. 이러한 관계로, 이 글은 ‘그 외의 게임 플레이어’를 지칭하고자 ‘플레이어’라는 용어를 더 적극적으로 사용한다. 이 선택은 ‘플레이하는 자’로서 게임 플레이어의 의미를 강조함과 동시에 ‘플레이로서의 게임’이라는 매체의 특성을 정의하고 핵심 개념을 부각시키기에 용이하다.
- 6) 참고. <https://www.videogameschronicle.com/news/assassins-creed-valhalla-helps-drives-strong-east-quarter-in-ubisofts-history>. 검색일. 2022. 01. 21. 2007년에 시작된 이래로 가장 최근작인 <AC 발할라>까지, <어쌔신 크리드> 시리즈는 외전이나 모바일 용을 제외하고 총 12편이 발매되었으며 2020년 11월 기준 누적 1억 5,500만개 이상의 판

제공한다는 점에서, 특히 <AC 발할라>에서는 자연 환경을 비롯하여 전체적인 배경 묘사 및 각 구성 요소들의 세부 묘사가 매우 정교하다는 점에서 본 연구에 적합한 사례라 판단된다.

## II. 게임플레이 정의하기 - 현실화된 ‘나의 게임’

### 1. 게임의 매체적 특성

주지하다시피, 기존의 영상은 관객에게 상대적으로 높은 수준의 시·청각적 집중력을 요구한다.

영화관은 외부 세상과 쉽게 분리될 수 있도록 만반의 태세를 갖추고 있다. 소음과 빛 차단 시설, 정적인 분위기를 조성하는 건축적 설계, 오직 스크린만을 보게끔 정렬된 편안한 좌석, 고립된 개인의 공간, 무대 위의 커튼과 은막(銀幕), 영화관 전체를 감싸는 음향 시스템 등이 영화관하면 떠오르는 인프라스트럭처다. 그리고 우리는 영화관을 들어가는 순간 이미 관객이 되어 있다. 영화 상영동안 거의 모든 행동은 보류되며, 비교적 캄캄한 어둠 속에서, 빛을 내뿜는 스크린만을 응시하게 된다. [...] 현실에서는 감각 및 지각기관은 물론 운동 기관까지 분산되었던 정신 에너지가 영화관의 어둠 속에서는 오직 내면의 지각에 집중된다. 다시 말해 영화적 상태는 주체가 부동 상태에서 내면적으로 지각적 반응들을 집중해서 수용하도록 만든다.<sup>7)</sup>

영화 관객이 시각·청각을 통해 입력받은 것들을 인지적으로 재구성함으로써 의미작용을 거친다면, 게임 플레이어는 여기에 키보드·마우스·

---

매고를 기록하고 있다. 이 시리즈는 암살단(Brotherhood)과 기사단(Templar) 사이의 암투를 배경으로 세계관을 구축하며, <AC 오리진>(2017), <AC 오디세이>(2018), <AC 발할라> 3편은 신화 3부작이라 분류되기도 한다.

7) 이수진, 「크리스티앙 메즈에 따른 영화 작동의 두 가지 메커니즘 ‘영화관에 가기’와 ‘영화보기’」, 한국문학평론가협회, 『현대비평』 Vol. 08, 2021, 314~315쪽.

게임 컨트롤러 등 다양한 입력 인터페이스를 물리적으로 조작 및 제어(Control)하고, 이 조작 및 제어가 게임 자체에 실시간(Real-time)으로 유발하는 다양한 변화들을 함께 파악한다.

요컨대 플레이어가 입력 인터페이스를 조작하는 행위는 그가 플레이하는 게임에 즉각적으로 변화를 유발한다. 가령 플레이어가 입력 인터페이스의 점프 버튼을 누르면 게임 속 캐릭터는 점프한다. 레버를 오른쪽으로 기울이면 게임 속 캐릭터도 오른쪽으로 이동하고, 마우스를 움직이면 그에 따라 캐릭터의 고개가 움직여 주변을 둘러볼 수 있게 된다. 게임 속 캐릭터의 움직임이 플레이어의 입력에 따른다는 말은 현실 속 플레이어의 물리적(Physical) 조작 행위가 가상의(Virtual) 게임플레이와 “충실하게 일대일 특권 관계”<sup>8)</sup>에 놓임을 의미한다. 그리고 인터페이스를 조작하는 행위는 화면의 어느 방향에서 소리가 들리는지 귀를 기울이거나 화면 한 쪽에서 다른 한 쪽으로 시선을 옮기는 것 이상의 신체 움직임과 관련된다는 점에서, 게임은 시각·청각에 더하여 운동(Motor) 감각도 함께 관련되는 매체로 볼 수 있다.

촉각 또한 게임과 영화가 구별되는 중요한 지점이다. 입력 인터페이스는 플레이어의 몸과 가장 가까운 곳에서 플레이어와 상호작용하는 촉각적 출력장치로도 기능한다. 게임 속에서 활에 화살을 메저 쏘는 경우를 예로 들어보자. 플레이어가 그의 손에 쥐고 있는 게임 컨트롤러의 ‘화살 메기기’ 버튼을 누르면 게임 속 캐릭터는 활에 화살을 메기고, 플레이어가 방아쇠를 당기면 게임 속 캐릭터도 활의 시위를 당기며, 플레이어가 방아쇠를 놓으면 게임 속 캐릭터도 시위를 놓아 화살을 쏜다. 화면은 화살을 메기고 시위를 당기고 화살을 쏘는 모습을 출력(시각화)할 것이고, 스피커는 이에 상응하는 소리를 출력(청각화)할 것이다. 이 때, 플레이어가 손에 쥐고 있는 컨트롤러는 촉각적 피드백을 출력한다. 즉, 마치 실제

---

8) Alexander R. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis : University of Minnesota Press, 2006, p.121.

활의 시위를 더 당길수록 시위의 탄력 때문에 힘이 더 많이 들어가듯 컨트롤러의 방아쇠도 더 깊이 당길수록 더 많은 힘이 들어가도록 반탄력이 강해진다. 그리고 실제로도 시위를 더 당겨 쏜 화살이 강한 위력을 보이듯이, 게임에서도 방아쇠를 더 깊이 당겨 쏜 화살이 더 강하다. 그러나 화살의 위력이 너무 강하면 앞의 적을 관통하여 뒤에 묶인 포로마저 죽게 될 것이므로, 궁수가 시위를 당기는 손끝에 온 신경을 집중하듯 플레이어어도 그의 캐릭터에 주어진 임무를 성공적으로 완수하려면 그의 손가락 끝에 느껴지는 방아쇠의 감각에 집중해야 한다. 이는 게임이 시각, 청각, 촉각, 그리고 운동 감각뿐만 아니라 플레이어가 그의 캐릭터를 그가 원하는 대로 그리고 원하는 만큼 움직이도록 만드는 데에 필수적인 감각-운동 결합(Sensory-motor coupling) 또는 감각-운동 통합(Sensory-motor integration) 능력도 함께 요구함을 의미한다.

요컨대 게임플레이는 플레이어에게 시점 및 청점 동일시뿐만 아니라 높은 수준의 감각-운동 동일시도 함께 갖출 것을 요구하며, 게임의 디제시스(en: Diegesis, fr: Diégèse)<sup>9)</sup>와 파생실재(fr: Hyperréel)<sup>10)</sup>는 플레이어가 입력하는 조작(Action)과 게임 속 캐릭터가 출력하는 반응(Reaction)

- 
- 9) 에티엔 수리오(Etienne Souriau)가 아리스토텔레스와 플라톤의 개념을 현대적으로 재해석하면서 영화 연구에 도입한 개념이다. 디제시스는 미메시스(mimesis)와 쌍을 이루는 개념으로, 이야기 화법에서 설명과 묘사가 강조될 경우 디제시스, 님움과 모방에 근거한 재현 측면이 강조될 경우 미메시스라 구분한다. 영화의 경우, 디제시스는 외연적 요소(연기, 대사, 배우, 의상, 미술, 장소 등)에 의해 구성되는 픽션 세계를 의미한다. 디제시스는 영화의 서사가 진행되는 동안 서서히 구축되며, 그 내부 요소들은 픽션 세계의 고유한 질서와 법칙을 따라 존재한다. (참고 : André Gaudreault, “Narratologie des premiers temps: la mimésis et la diégèsis” in *Du littéraire au filmique*, Paris, Armand Colin, 1999, pp.55-69.) 게임의 디제시스에 관해서는 3장에서 후술하기로 한다.
- 10) 파생실재는 ‘원래(fr: origine)에 대응하는 것도 없고 현실(fr: réalité)에 대응하는 것도 없는 실재(fr: réel)’를 지칭한다. 이 글의 ‘파생실재’ 개념은 장 보드리야르의 것을 참조한다. 프랑스어 hyper는 ‘극도의’, ‘과도의’ 등으로 번역될 수 있으나, 이 글에서는 보드리야르의 저서를 국문으로 번역한 역자의 아이디어를 따르고자 한다. 국내 미술 분야에서는 ‘극사실주의’로 번역하는 경향이 있다. 장 보드리야르, 『시물라시옹』, 하태환 역, 민음사, 2001, 12쪽. 게임의 파생실재에 관해서는 4장에서 후술할 것이다.

의 매끄러운 연쇄로 구성된다. 즉 게임은 “대상이자 동시에 과정이며, 그러므로 문학처럼 읽거나 음악처럼 듣거나 영화처럼 시청하는 데서 그치지 않고 반드시 실제로(Actually) 플레이해야만 하는” 매체다.<sup>11)</sup>

## 2. 게임플레이의 의미

게임이 읽고 듣고 보는 것뿐만 아니라 ‘실제로 플레이하기’까지를 아우른다는 말은 게임플레이가 서사나(선형[Linear]이든 비선형[Non-linear]이든 수형[Tree]이든) 시청각적 재현의 단순 산술적 총합이 아니며, 규칙들의 반영(Mirror of rules)은 더더욱 아님을 의미한다.<sup>12)</sup>

질 들뢰즈(Gilles Deleuze)가 앙리 베르그송(Henri Bergson)의 개념을 재해석하여 제시한 ‘잠재적인 것-현실화된 것(fr: le virtuel-l’actuel)’ 개념 쌍은 게임플레이 개념을 이해하는 데 주효하다. 그에 따르면 ‘잠재적인 것’은 현실화 가능한 모든 잠재적 가능성들을 내재한 상태 즉 ‘아직 현실화되지 않은 것’을 이르며, ‘현실화된 것’은 내재된 잠재적 가능성 중 하나가 비로소 현실화된 상태를 이른다.<sup>13)</sup> 이 때 가능성의 현실화(Actualization)는 한 번에 하나씩만, 다시 말해 유일무이(Singular)의 방식으로만 일어날 수 있으며, 따라서 각각의 ‘현실화된 것’은 늘 개별적

11) Espen Aarseth, “Computer Game Studies, Year One”, *Game Studies* No.1, 2001.7. <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>.(검색일자 2022. 1. 5.) 에스펜 올셋의 글을 인용하는 과정에서 다소 의역했음을 밝힌다.

12) 참고 : Jesper Juul, *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge: The MIT Press, 2005, pp.83~88.

13) 참고 : Gilles Deleuze et Claire Parnet, *Dialogues*, Paris: Éditions Flammarion, 1996, pp.180-181. 프랑스어 virtuel은 문맥에 따라 ‘가상적인’을 의미하기도 하나, 들뢰즈의 개념어에 국한할 경우 ‘잠재적인’으로 번역한다. “현실화(l’actualisation)는 잠재적인 것(le virtuel)에 내재되어 있다. 잠재적인 것의 현실화는 단수성/특이성(la singularité)의 특성을 갖는 반면, 현실화된 것(l’actuel) 자체는 구성된 개인성/개체성(l’individualité)이다.” 이 글의 논지 전개상 들뢰즈의 개념에 관한 이론 설명은 간략한 수준에서 갈음할 수밖에 없으므로, 상세 설명은 다음 책을 참고하기 바란다. 마누엘 데란다, 『강도의 과학과 잠재성의 철학 - 잠재성에서 현실성으로』, 김영범 · 이정우 역, 그린비, 2009.



(Individual)이라는 특성을 갖는다.<sup>14)</sup>

들뢰즈의 개념을 게임과 게임플레이에 적용하면 ‘잠재적인 것’은 ‘아직 플레이되지 않은 게임’에, ‘현실화’는 ‘게임을 플레이하기’에, 그리고 ‘현실화된 것’은 ‘플레이된 게임’에 해당한다. (영화의 경우, 최종적 수용층위에서는 시청자 개개인의 경험과 지식 등이 개별적으로 작용하지만, 일반적으로 영화의 콘텐츠 자체는 이미 가능성이 현실화된 이후의 것이다.) 게임의 경우 콘텐츠는 이미 정해진 것이 아니라 개별(Individual) 플레이어는 게임을 실제로 플레이함으로써, 즉 잠재적 가능성을 현실화함으로써 점진적으로 구축되는 것에 가깝다. 즉 영화의 개별성이 이미 구축된 단일한 콘텐츠를 각 시청자가 개별적인 방식으로 인지하고 해석하는 것에 관련된다면, 게임의 개별성은 각 플레이어가 그의 개성(Individuality)에 따라 게임을 실제로 플레이함으로써 그만의 콘텐츠를 개별적인 방식으로 직접 구축하는 것으로부터 기인한다. 예를 들어, 영화 콘텐츠는 이미 정해진 것이므로 내 집에서 보던 DVD를 들고 친구네 집으로 이동한다던지 친구가 갖고 있는 DVD에서 원하는 지점을 선택해 재생하는 식으로 이어서 보는 것이 가능하다. 그러나 게임은 플레이하는 행위가 곧 콘텐츠를 구축하는 행위이므로 설령 그 친구가 나와 동일한 게임을 소유하고 있더라도 내가 하던 게임을 친구네 집에서 이어서 할 수 없다. 간단히 말해서, 모든 게임플레이는 예외 없이 ‘개별적으로 현실화된다’ 것이다.

---

14) 들뢰즈는 이를 동사의 원형(Infinitive)과 활용(Conjugation)을 통해 설명한다. ‘게임을 플레이하다(Play)’라는 동사 원형 하나를 예로 들어보자. 동사 원형은 ‘그들은 내일 게임을 플레이하다’처럼 문장 내에서 그대로 사용될 수 없다. ‘그들(3인칭 복수)’이나 ‘내일(미래형 시제)’ 같은 사용 맥락에 따라 이 동사에 내재된 가능성들(게임을 플레이한다/했다/할 것이다/할 것 같다 등의 다양한 동사 활용으로 구성된 계열체) 중 하나로 현실화된다. 참고 : Gilles Deleuze, *Logique du sens*, Paris: Éditions de minuit, 1969, p.30.

### Ⅲ. 게임의 디제시스적 환상

#### 1. <AC 발할라>와 디제시스 정의

<AC 발할라>는 싱글 플레이어 게임이 자주 그러하듯 내러티브 전개와 병행하여 게임플레이가 진행된다. 즉 이야기를 따라 플레이한다. 우선 <AC 발할라>에는 선(線)적인 이야기 흐름을 따라 엔딩을 보기 위한 중단(縱斷)의 플레이가 있다. 중단의 플레이는 선형 플롯에 기반을 둔 스토리-중심 게임(Story-driven 또는 Narrative-driven game)에서 서사 진행을 따라 엔딩을 향해 선형적으로 빨리 나아가는 플레이를 의미한다. <AC 발할라>의 내러티브는 9세기경 바이킹이 영국을 침공했던 ‘이교도 대군세(Great Heathen Army)’ 시기를 배경으로 한다. 바이킹 전사인 에이보르와 시구르드가 잉글랜드에 정착하는 과정에서 다수의 세력과 연맹을 맺는 것이 주 스토리다.

한편, 연맹을 맺는 메인 퀘스트<sup>15)</sup>들이 다소 병렬적이라는 특징은 횡단(橫斷)의 플레이와 연관이 있다. 횡단의 플레이는 영상의 시각적 아름다움을 감상하거나 공간을 탐험하거나 서브 퀘스트 수행 및 여러 번의 플레이를 통해 스토리 외의 다른 요소들에 관심을 갖는 경우를 지칭한다.<sup>16)</sup> <AC 발할라>에서는 일정 수준의 능력치가 쌓이면 몇 가지 선택지 중에 먼저 어떤 공간에서 플레이할지 순서를 달리 할 수 있기 때문에 횡단의 플레이가 가능하다. 뿐만 아니라 아스가르드, 요툰하임, 노르웨이, 잉글랜드, 빈란드로 구분되는 5개의 맵(Map) 환경은 내러티브의 선적인

15) 이 글에서는 플레이어가 “일련의 도전들을 완수하기 위해서 게임 공간을 움직이고 행동하게 만드는 가장 효과적인 동기”로서 퀘스트를 정의한다. Espen Aarseth, “Quest Game as Post-Narrative Discourse”, *Narrative across Media : The Language of Storytelling*, Lincoln: University of Nebraska Press, 2004, p.368.

16) 중단과 횡단의 플레이에 관한 심도 있는 논의는 다음 논문을 참고하기 바란다. 이수진, 「인터랙티브 무비의 중단과 횡단의 플레이 : <디트로이트 비컴 휴먼>을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 59호, 인문콘텐츠학회, 2020, 219~242쪽.

흐름을 따라 가다가 얼마든지 일종의 ‘삿길’로 빠져들 수 있는 가능성을 품고 있다(앞에서 언급한 게임의 잠재된 것-현실화된 것의 관계를 떠올려 보자). 유물찾기, 보물찾기, 결사단원 처치하기, 올로그, 수수께끼, 전설의 짐승 등 다양한 서브 퀘스트 또한 횡단의 플레이를 유발한다.

<AC 발할라>의 게임 속 세계는 한 마디로 ‘그럴싸하다’. 에이보르, 시구르드와 란드비, 암살검과 활, 말과 늑대, 까마귀 클랜, 레이븐소프, 고대 결사단, 9세기 노르웨이와 잉글랜드의 자연 등은 존재할 법하다. 게다가 플레이어는 캐릭터의 삶이 펼쳐지는 세계라면 ‘세계관’이란 이름으로 거의 모든 허구적 설정을 받아들인다. 예를 들어 <어쌔신 크리드> 세계관 내에서 인간의 기억은 DNA속에 기록된다. 잠재된 기억 데이터는 몇 대의 후손에게까지도 DNA에 저장되어 계승되는데, 애니머스를 활용하여 그 기억을 상기할 수 있다. 애니머스는 사용자의 DNA를 탐색해 그 속에 잠재된 조상의 기억을 가상현실의 형태로 재생하는 기계이다. 플레이어가 조작·제어하는 캐릭터는 이 가상현실에 존재한다. 이 구조는 ‘미장아빔(fr: Mise en abyme, 격자 구조)’을 상기시킨다. 게임이라는 가상현실 안에서 애니머스가 재생하는 가상현실이 등장하기 때문이다. 게임 안에서 다시 게임 속 현실과 가상현실이 구분된다. 즉 여러 겹의 현실 층위가 중첩된다.

게임 콘텐츠 속 세계를, 영상기호학의 개념을 빌려, ‘디제시스’라 정의할 수 있다. ‘디제시스’ 개념은 일찍이 서사학에서 강조되었는데, 모방과 닮음을 강조하는 ‘미메시스(mimèsis)’ 개념과 쌍을 이룬다. 미메시스는 웹툰, 만화, 드라마, 영화, 게임 등과 같이 이미지를 활용하는 문화콘텐츠에서 특히 직접적으로 그 특성을 드러낸다. 시각적인 기표와 그 기의가 닮음 관계로 엮어져 있어, 우리가 이미지를 보자마자 직접적으로 현실의 대상을 알아차리기 때문이다. 나아가 ‘그림이 진짜 같다’, ‘CG가 리얼하다’ 등의 표현은 대부분 우리가 현실에서 보는 대상과 똑같은 정도로 충실하게 모방 및 재현된 이미지를 지칭하는 말이다. 여러 이미지

들을 연속적으로 사용하면서 이야기를 시각화할 경우, 즉 미메시스에 기반을 두고 픽션 세계를 재현할 경우, 구축된 세상은 대상과의 닮음 관계를 넘어 보다 더 확장된 현존감을 조성한다(음향 역시 미메시스의 차원에서 접근할 수 있으나, 말하는 음성과 분위기를 조성하는 음악은 상징의 차원에 속한다). 요약하자면 디제시스란 이야기를 따라 가다보면 인지되는, 현실처럼 물리적으로 또는 실제적으로 존재할 것 같은 스크린 속 (논)픽션 세계이며, “이야기되는 것이며, 지시하고 있는 세계이고, 유사-현실을 공시하는 것을 포함하여 신체로서의 허구 자체를 지칭”한다.<sup>17)</sup>

## 2. 게임의 디제시스와 디제시스적 환상

싱글 플레이어 게임의 핵심 특징 중 하나인 컷-신은 디제시스가 구축되는데 효과적인 게임 디자인 요소이다.<sup>18)</sup> 컷-신이 포함된 최초의 게임으로 <팩-맨>(Pac-Man, 1980)을 꼽는다.<sup>19)</sup> 당시에 플레이어는 게임 도중 플레이가 잠시 ‘끊기는(Cut)’ 부분에서 조작하는 액션을 취하지 않고, 팩-맨과 괴물들이 서로 쫓고 쫓기는 장면을 묘사한 ‘신(Scene)’을 감상했다. 그리고 이 컷-신의 역할은 <팩-맨>의 스토리 전개를 돕는 것이었다.

<팩-맨>의 경우처럼, 대부분의 컷-신에는 캐릭터와 핵심 사건에 관한 배경 설명이 등장한다. 앞으로 진행될 퀘스트에 대한 정보를 제공하여 내러티브 맥락에서 논리적 타당성을 확보한다. 예를 들어 에이보르가 동맹 지도에서 새로운 영토를 선택한 이후, 란드비와 대화하는 장면은 컷-신으로서, 에이보르가 앞으로 대면하게 될 새로운 인물, 공간, 사건 등의 단서를 제공한다. 이 컷-신에서 플레이어는 잠시 조작을 멈추고 감상한

17) 크리스티앙 메즈, 『상상적 기표』, 이수진 역, 문학과 지성사, 2009, 387쪽.

18) Rune Klevjer, “Cut-Scenes”, *Routledge Companion to Video Game Studies*, New York: Taylor & Francis, 2014, p.302.

19) *Ibid.*

다.<sup>20)</sup> 프리-스크립티드(pre-scripted)되고 렌더링은 플레이어의 기기에서 실시간으로 이루어지든, 1990년대 중반처럼 프리 렌더(Pre-rendered), 즉 이미 완결된 동영상(full-motion video, FMV)이든, (좁은 의미에서의) 플레이가 필요 없는 영화의 형태와 유사하다고 해서, 컷-신을 ‘시네마틱(Cinematic) 시퀀스’라고 부르기도 한다.<sup>21)</sup>

조작·제어 행위를 하는 부분이건, 감상만 하는 부분이건, 게임 콘텐츠에는 반드시 “지각적인 전이(fr: transfert perceptif)가 수반”된다.<sup>22)</sup> 예를 들어 까마귀 기능을 사용하여 풍경을 조망할 때, ‘신뢰의 도약’ 스킬을 써서 에이보르를 높은 곳에서 점프하듯 뛰어내리게 할 때, 슬로 모션(Slow motion)으로 느리고 우아하게 하강하는 움직임을 보고, 플레이어는 조작 주체로서 그리고 지각 주체로서 몰입하게 된다. 이미지와 소리 공간을 채운 기표들을 시각·청각의 감각기관을 통해 인식하면서 즉각적으로 본인이 이미 알고 있는 (이 게임의 규칙, 다른 게임들의 규칙, 영화에서 사용되는 슬로 모션 연출, 고공 하강의 물리 법칙 등 수많은) 참조 대상을 동원한다. 이를 통해 디제시스를 적극적으로 이해한다. 모니터 화면에 형상화된 것들을 보고 마치 내가 지금-저기에 있는 것처럼 빠져든다. 플레이어는 캐릭터에 동일시한다. 캐릭터는 플레이되는 객체(Object)이면서 동시에 디제시스 내부에 존재하며 탐험하는 주체(Subject)이기도 하다.<sup>23)</sup>

20) 오직 보고 듣기만 하는 구간과 직접 플레이하는 구간이 교차할 때, 즉 얼마나 빈번하게 컷-신이 등장하는가에 따라 게임의 속도(pacing)가 조절되기도 한다.

21) FMV 유형 컷-신은 1990년대 초중반에 도입되어 1990년대 중후반에 가장 적극적으로 활용되었으나, 2000년대 초반 이후 거의 자취를 감추었다고 해도 무방하다. <AC 발할라>의 모든 컷-신의 내용은 미리 작성된 것이나, 실시간으로 렌더링되는 것으로 보는 편이 합당한데, 플레이어가 선택한 게임의 화면 묘사 옵션에 따라, 즉 화질 설정에 따라, 해당 컷-신의 묘사 수준도 함께 달라지기 때문이다.

22) 메츠, 앞의 책, 142쪽.

23) Rune Klevjer, “Enter the Avatar : The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games”, *The Philosophy of Computer Games*, New York: Springer, 2012, p.19.



[그림 1] <AC 발할라>의 까마귀 뷰(view)

게임을 플레이한 경험이 있다면, 플레이 스타일이나 개인 취향에 따라 게임플레이가 축적되면서 저마다의 캐릭터를 만들어간다는 것을 잘 알고 있을 것이다(앞서 언급한 ‘현실화된 나의 게임’을 떠올려보자). 이러한 맥락에서 게임 속 캐릭터는 플레이어가 자신의 욕망과 취향을 투영하는 대상이다. <AC 발할라>의 경우, 시작부터 캐릭터를 남성으로 할지 여성으로 할지 선택할 수 있으며, 캐릭터의 능력 강화(= ‘스킬을 찍는’) 과정에서 근거리 공격을 잘하는 캐릭터로 키울지, 원거리 공격을 잘하는 캐릭터로 키울지 선택할 수 있고, 무기 인벤토리 관리에서 검, 도끼, 창, 활 등의 종류 중 선택하여 강화할 수 있다. 각 선택에 따라 게임 시작점에서 잠재적인 상태였던 것이 점진적으로 개인화되며 현실화된다.

이제 ‘나’를 대신하는 캐릭터를 통해 “화면과 나 사이에 있는 투명한 제 4의 벽을 넘어 픽션 세계로 몰입하고, 동시에 나를 둘러싼 외부 세계로 향한 관심을 일시적으로 거둬들인다.”<sup>24)</sup> 플레이어는 현실적으로 그리고 물리적으로 ‘플레이 중’이란 것을 분명 알고 있으면서, 동시에 픽션

24) 이수진, 『웹툰과 영상의 기호학』, 커뮤니케이션북스, 2022, 58쪽.

세계인 디제시스를 공고히 하는데 자발적으로 참여한다. 하지만 플레이어의 현실은 게임에 의해 물리적이고 직접적인 영향을 받지 않는다. 그리하여 이 “디제시스적 환상(fr: *leurre diégétique*)”에 매료된다.<sup>25)</sup> 사실 ‘*leurre(en: lure)*’는 환상이라고 번역하기에는 아쉽다. 이 단어가 ‘착각하도록 던지는 미끼’, ‘매력적인 속임수’를 동시에 의미하기 때문이다. ‘디제시스적 환상’을 길게 풀어서 ‘이야기 안에 내재된 단서들을 따라 가다 보니 본인도 모르게 디제시스에 몰입하게 되는 자발적 과정’ 정도로 이해하기로 하자.

### 3. ‘지금-여기’에 있는 나의 캐릭터

화면 속 세상/디제시스에 있는 ‘나의 캐릭터 또는 아바타(Avatar)’는 ‘가상의 육체(fr: *corps virtuel*)’로서 존재한다. 모리스 메를로-퐁티(Maurice Merleau-Ponty)에 따르면, 우리는 거울 속에 비춰진 몸을 지각할 때, 마치 본인이 속한 현실의 몸은 순간적으로 사라지고 거울의 육체가 우선인 것처럼 행동한다고 한다. 현실의 몸은 거울의 가상의 몸으로 대체된다는 것이다. 거울에 비친 채로 움직이고 걷는 실험을 할 경우, 거울 속 가상의 팔과 다리를 본인의 팔과 다리와 혼동할 정도로까지 실제적인 것으로 느끼며, 이 순간 우리는 “스펙터클에 거주하게 된다. 공간의 층위가 동요되고 새로운 위치를 부여하게 된다.”<sup>26)</sup> 게임의 경우, 거울을 모니터 화면으로, 디제시스 캐릭터를 가상의 육체로 해석할 수 있다. 이는 게임이 운동 기관을 동원하여 체현된(Embodied) 플레이를 하는 매체이기 때문이다.

게임에서 디제시스적 환상은 물리적으로 플레이 중인 시각적 그리고 가상적 스펙터클이 ‘나의 여기’와 완전히 다른 세계에 관한 것이라는 사

25) 메츠, 앞의 책, 150쪽.

26) Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris: Gallimard, 2016, Première parution en 1945, p.298.

실을 인지하고 있기에 가능하다. 다시 말해 게임 세계와 우리의 현실은 전혀 다른 성질의 공간이라는 점이 우리를 안심시킨다는 뜻이다. <AC 발할라>에서는 적을 암살하거나 머리를 절단하고 재물을 약탈해도 괜찮다. 아니 오히려 그렇게 해야만 바이킹으로서 디제시스가 더 ‘그럴싸하게’ 구축된다. 이 게임의 화려한 그래픽을 통해 드러나는 풍경은 현재 지구상에서 찾아볼 수 없다. 나의 에이보르는 살아 있는 인물이 결코 아니다. 그가 싸우는 적 또한 실제 사람이 아니다. 하지만 에이보르의 세상이 오롯이 부재하는 것일까? ‘지금-저기’가 ‘지금-여기의 현실’과 다른 종류임을 인정하기만 한다면, 게임 속 세상 역시 존재한다고 볼 수 있지 않을까 ?

물론 게임과 우리의 일상생활을 구분하는 기준이 있다. 플레이어는 게임마다의 규칙(Rules)<sup>27)</sup>을 일련의 행위들을 강제하는 것으로서 이해하고, 이를 자발적으로 수용하면서 플레이한다. 게임을 한다는 것은 규칙을 이해하는 것이며, 나아가 플레이하고 있다는 사실을 인지한다는 뜻이다.<sup>28)</sup> 동시대 디지털 게임의 경우, 전통적 의미에서 게임을 위한 별도의 공간으로 이동할 필요가 사라졌다. 예전 같았으면 게임을 하기 위해, 집 근처에 있는 오락실, 아케이드 등으로 가야만 했다. 지금은 거실(또는 방)에 있는 게임기/컴퓨터를 켜기만 하면 된다(콘솔 게임이란 명칭은 이 맥락에서 문자 그대로 매우 적합하다).<sup>29)</sup> 게임 컨트롤러를 들고 프로그

27) “게임의 규칙과 인터랙션 요소, 플레이 양상 등을 설계하는 작업”을 게임 디자인이라 정의한다. 게임 디자인은 게임플레이의 흥미, 재미, 의미 등과 가장 직접적으로 상관되는 작업이다. 우리의 일상이 누군가의 의도로 계획 및 디자인되는 것이 아니라는 점 역시 게임과의 차별점이다. Richard Rouse III, “Game Design”, *Routledge Companion to Video Game Studies*, New York: Taylor & Francis, 2014, p.83.

28) Bernard Perron and Mark J.P. Wolf, *Video Game Theory Reader 2*, New York : Routledge, 2009, p.111.

29) <AC 발할라>는 PC, Xbox Series X, Xbox One, Playstation 4, 5 등에서 플레이 가능한데, 플레이스테이션과 엑스박스 콘솔(console) 게임이라고도 지칭된다. 이 명칭은 서양 문화권에서 거실에 놓이는 가구를 지칭하는 콘솔에서 유래했다. 현 시점 게임 콘솔들이 인터넷 네트워크에 접속해서 본인 계정을 사용하는 것이 기본 설정이라, 인터넷 사용은 물론 유튜브, 넷플릭스, 디즈니+, 애플TV 등과 같이 OTT 플랫폼 사용자

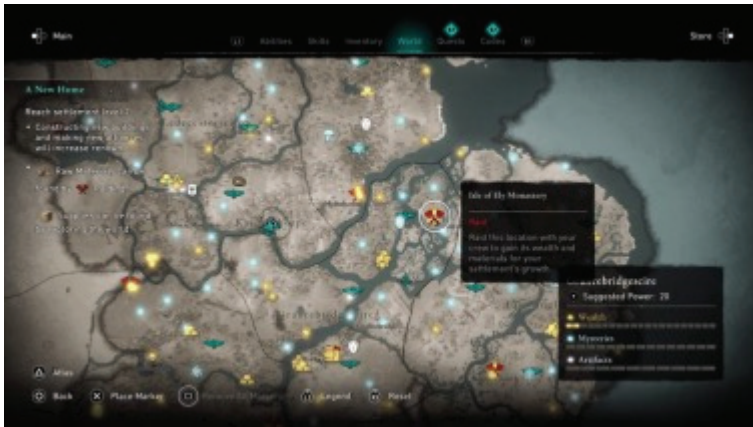


램 가동의 일정 절차를 거치면, 게임 세계로 바로 진입한다. 이러한 문화 기술 환경을 고려할 때, 게임 규칙이야말로 현실과 다른 종류의 현실을 경계 짓는 기준이다.

## IV. 게임의 파생실재 구현

### 1. 탐험 가능한 3D 가상공간

게임의 디제시스를 탐험(Exploration)하고 이 세계가 어떻게 작동하는 지(=게임 규칙<sup>30)</sup>) 배우는 것은 플레이 중에 일어나는 중요한 일이다. 게



[그림 2] <AC 발할라>의 위치 표시 지도

라면 언제든 스트리밍 서비스를 통해 문화콘텐츠를 즐길 수 있다. 이러한 맥락에서 게임 콘솔을 ‘문화콘텐츠 전용 컴퓨터’로 분류할 수도 있겠다.

- 30) <AC 발할라>의 게임 규칙을 열거하는 것만으로도 상당수의 지면이 필요하므로 논지 전개를 위해, 다음과 같은 몇 가지 규칙만을 예로 들기로 하자. 지도의 특정 지점들에서 동기화를 완료할 경우, 빠른 이동 포인트가 활성화되며 이 지점을 이용하면 원하는 위치로 바로 이동할 수 있다. 무기 인벤토리를 관리하는 데에는 파밍으로 얻은 직물, 광물, 가죽 등이 필요하며, 장비 강화를 위해서는 일정 수까지 해당 물품을 확보해야 한다. 따라서 지도에 표시된 보물을 찾아서 그 안에 있는 보상을 수집해야 한다 등등.

임에서 디제시스 공간은 맵 환경으로 구체화된다. 맵이란 용어는 지도를 넘어 게임의 공간적 차원을 총칭한다. 맵 디자인은 캐릭터가 이동하며 액션을 취하는 공간을 설계하는 작업으로서 동선에 따라 지형 및 건축물 등의 가상 객체를 배치하는 것이 핵심 과제다. 맵 디자인은 퀘스트를 수행하는 레벨 디자인과도 밀접한 연관이 있다. 캐릭터는 공간을 이동하면서 적을 처치하고 아이템 및 기술을 획득하면서 레벨을 높인다.

<AC 발할라>의 경우 지도상에 보물, 유물, 지식의 책, 수도원 등이 표시되어 있는데 ‘지도에서 말끔하게 표시 지우기’를 목표로 한다면, 메인 퀘스트를 좇아 종단의 플레이를 하는 것과는 별도로, 서브 퀘스트를 좇아 횡단의 플레이를 하게 된다. 후자의 경우에는 탐험 자체에 몰입한다. 동시대 싱글 플레이어 게임은 3차원 가상공간에서 ‘내비게이션(navigation-항법, 탐색 등으로 번역 가능)’하는 것을 주요 특징으로 한다.<sup>31)</sup> 여기에서 내비게이션이란 한 장소에서 다른 장소로 이동하는 과정에서, 지형을 관측하고 방위와 위치를 파악하여 이동 방향을 판단하는 행동을 지칭한다.<sup>32)</sup> <AC 발할라>의 경우 에이보르가 걷거나 뛰거나 절벽을 오르거나 말(또는 늑대, 배)을 타고 옮겨 다니는 것 등을 위치로 표시할 수 있는 공간이 제시된다. 게임 엔딩을 보기 위해서는 게임 공간을 살피며 퀘스트를 수행해야 한다. 내러티브 기반 게임의 경우, 이 게임 공간은 스토리 전개와 밀접하게 연관된다(스토리 진행에 따라 단계별로 탐험해야 하는 공간이 달라진다는 뜻이다. 이미 언급한 것처럼 맵 디자인 및 레벨 디자인과 밀접하게 연관된다).

<AC 발할라>의 경우, 9세기 노르웨이와 잉글랜드의 지형(ex. 산, 언덕, 숲, 동굴, 절벽, 바다, 강, 도시, 마을), 식물(ex. 나무, 열매, 꽃, 풀), 동물(ex. 새, 물고기, 들짐승, 가축), 기후에 따른 자연 환경(ex. 노르웨이

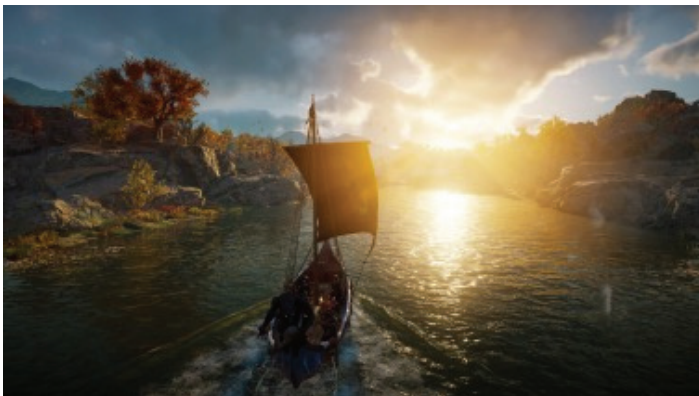
31) 레프 마노비치는 이를 ‘Navigable 3D Virtual Space’라고 명명한다. Lev Manovich, *Software Takes Command*, New York: Bloomsbury Academic, 2013, p.63.

32) 게임의 가상공간은 퀘스트와 상관없이 존재하므로 목적 없는 배회, 산책, 둘러보기 등도 얼마든지 가능하다.

와 잉글랜드 맵의 북부를 지배하는 설원, 빈란드와 잉글랜드 맵의 중부를 지배하는 단풍, 잉글랜드 맵의 남부를 지배하는 초록 평원), 건축(ex. 수도원, 교회, 성당, 대장간, 마굿간, 룡하우스), 교통수단(ex. 말, 마차, 수레, 룡썰), 무기(ex. 활, 칼, 도끼, 창, 방패), 생활(ex. 주거, 의복, 음식, 술, 결혼식, 정치, 종교)을 비롯하여 다양한 요소들이 9세기 바이킹과 영국인들을 중심으로 한 당시 시대상을 반영한다.



[그림 3] 〈AC 발할라〉 잉글랜드 북부 맵의 룡하우스와 자연 환경



[그림 4] 〈AC 발할라〉 잉글랜드 중부 맵의 룡썰과 자연 환경

<AC 발할라>의 ‘리얼한’ 고해상도 그래픽의 정확성은 디지털 이미지의 ‘하이퍼리얼’ 양상을 떠오르게 한다. 동시대 디지털 게임은 대부분 3D 모델링(3D modeling)을 통해 작업되는데, 모델링이란 가상의 3차원 공간에 재현될 수 있는 객체를 점과 선, 면 등을 이용해 만드는 작업을 지칭한다. 모양, 색, 반사율, 투과율, 부드러움, 텍스처 등과 같은 특성이 표현되고, 객체 자체는 물리적/물질적으로 현실에 존재하는 실제 형태의 조형과 매우 유사하도록 구성된다. 이는 외양의 ‘리얼한’ 모습을 의미하는 것을 넘어, 캐릭터의 행위에 따라 반응하고 실시간으로 변화하는 것처럼 느껴지게 하는 렌더링<sup>33)</sup>과 물리적 모델링도 포함한다. 설원을 걸을 때 뾰드득 소리를 내며 찍히는 발자국, 광물을 깨뜨릴 때 산산조각 나는 모양새, 도끼로 창문을 내리칠 때 박살나는 유리, 수영으로 가로지르는 강의 물결 등을 물리 시뮬레이션 엔진을 통해 구현되는 것이다. 이렇게 프로그래밍되고 디자인된 게임은 높은 수준의 표현 충실도를 갖는다.

## 2. 시뮬레이션 기술로 구현된 파생실재

게임의 파생실재 구현은 우리의 지금-여기를 있는 그대로 옮기는 것이 아니라, 게임의 이미지 생산 방식에 기반을 두고 “다른 현실을 사실적으로” 구현하는 것에 해당한다.<sup>34)</sup> 사실 우리 중 그 누구도 9세기의 노르웨이와 잉글랜드, 바이킹과 북유럽 신화를 실제로 경험하지 않았다. 하지만 상당수의 플레이어들은 <AC 발할라>의 파생실재의 현존감을 의심하지 않는다.<sup>35)</sup>

33) 실시간 렌더링(Real-time rendering)이란 입력-연산-출력의 과정이 실시간으로 컴퓨터에 저장된 3D 데이터를 기반으로 이미지를 생성하는 과정을 지칭한다. 이때 3D 이미지가 매우 빠른 속도로 계산되기 때문에, 플레이어의 입장에서는 본인의 조작·제어 액션에 따라 (수많은 이미지로 구성된) 신이 마치 실시간으로 진행되는 것처럼 보이게 된다.

34) Manovich, *The Language of New Media*, p.202.

35) 구체적인 내용은 다음의 게임 리뷰를 참고하기 바란다. <https://www.ign.com/articles/assassins-creed-valhalla-review>. 검색일 22.2.10. <https://kr.ign.com/assassins-creed-2020->

얼마 전 개봉한 <매트릭스: 리저렉션>(Matrix: Resurrection, 2021)은 현실과 가상현실의 모호한 경계를 주목한 <매트릭스>(1999)의 세계관을 고스란히 계승하고 있다. <매트릭스: 리저렉션>은 <어쌔신 크리드> 시리즈처럼 ‘게임 속 게임’ 또는 ‘가상현실 속 가상현실’이라는 격자 구조를 취한다. 영화 개봉 즈음에, 에픽 게임즈(Epic Games)는 TGA(The Game Awards) 2021 행사에서 언리얼 엔진 5로 만든 테크 데모(Technical Demo) <매트릭스 어웨이큰스(The Matrix Awakens, an Unreal Engine 5 Experience)>를 공개했다.<sup>36)</sup> 4.138 x 4.968 km<sup>2</sup> 크기의 오픈월드 형식으로 구현된 <매트릭스 어웨이큰스>는 메타휴먼(MetaHuman), 나나이트(Nanite), 루멘(Lumen), 실시간 레이 트레이싱(Real-time Ray Tracing) 등의 최신 기술을 사용한다.<sup>37)</sup> 언리얼 엔진 5로 구현된 <매트릭스 어웨이큰스>의 맵 환경은 현실에서 경험할 수 없는 다양한 조작·제어를 가능하게 한다. 도시에서 모든 자동차와 사람을 제거하여 텅 빈 거리를 유유히 걸을 수도 있으며, 태양 빛의 조도를 바꿔 낮과 밤을 몇 초 사이에 교차시킬 수도 있다. 언리얼 엔진 5로 대변되는 게임 업계의 발전은 점점 더 우리에게 시뮬레이션 기술의 한계를 의심하게 만들고 있다.

흥미롭게도 <매트릭스>는 ‘시물라크르(fr: simulacre)’와 장 보드리야르를 대중적으로 세간에 알린 작품이다. 보드리야르는 일찍이 현대 사회

---

pc/9854/review/eossaesin-keurideu-balhalra-ribyu. 검색일 22.2.10. <https://www.metacritic.com/game/pc/assassins-creed-valhalla>. 검색일 22.2.10.

- 36) 테크 데모는 플레이스테이션5나 엑스박스 시리즈 X/S 등의 콘솔 게임기가 있다면 무료로 다운받아 플레이할 수 있다. <https://www.unrealengine.com/en-US/wakeup>. 검색일 22.2.10.
- 37) 에픽 게임즈 코리아의 보도 자료에 따르면, 메타휴먼은 가상 캐릭터 제작 기능을, 나나이트는 가상 지오메트리 시스템을, 루멘은 광원 효과 기능을, 실시간 레이 트레이싱은 빛의 반사, 굴절, 회절, 산란 등의 표현 기능을 지칭한다. 이상의 기술들을 사용하면 동일한 수준의 작업을 다른 프로그램을 사용하여 작업할 때보다 3-40% 작업 시간을 감축할 수 있으며, 광활한 오픈월드를 보다 사실적으로 보다 쉽게 제작할 수 있다고 한다. 참고 : 박광석, “매트릭스 테크 데모, 진짜 메타버스로 가는 첫걸음” <https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=266018&islink=tera&mainnews=1&page=0>. 검색일. 2022.2.27.

의 가장 중요한 특징으로, 원본과 복제 및 현실과 모방의 이항 대립이 소멸되는 현상을 주목한 바 있다.

참조대상(fr: les référentiels)이 소멸되어 가면서 시뮬라시옹(simulation)의 시대가 열리고 있다. [...] 이 참조대상들이 기호의 시스템 속에서 인공적으로 부활하면서 시뮬라시옹이 강화된다. [...] 이는 실재의 기호가 실재 자체를 대체하는 것을 말한다.<sup>38)</sup>

보드리야르가 제시한 시뮬라시옹은 파생실재와 밀접하게 연관된 개념으로서, 현실 및 실재에 반대되는 것이 아니다. 우리의 현실을 모방/복제하여 똑같이 만든 ‘극도의’ 현실을 지칭하지 않는다. 보드리야에 따르면, 현대 소비사회 및 대중문화가 일상 깊숙이 자리한 문화 패러다임에서는 실제 존재하는 참조대상이 없이도 기호로서만 존재하는 각종의 파생실재들을 찾아볼 수 있다(ex. 디즈니랜드, 지도, 광고, TV 프로그램, SF 등). 이 각종 파생실재들을 분석하여 일종의 패턴을 찾을 수 있고, 이를 모델로서 유형화할 수 있다. 그리고 최후적으로는 이 모델을 쫓아 끊임 없이 새로운 파생실재를 만들어내기에 이른다. 바로 이 과정을 ‘시뮬라시옹’이라 명명했는데,<sup>39)</sup> 현대 사회는 바로 이 시뮬라시옹의 시대란 것이다.

보드리야르가 제시한 시뮬라시옹-시뮬라크르-파생실재 개념은 VFX CGI (Visual Effects Computer-Generated Imagery, 특수 시각효과 컴퓨터 생성 이미지)의 특성과 매우 잘 맞아떨어진다. 기존의 전통적인 재현 방식에서 (손으로 그리든 카메라로 찍든) 현실에 존재하는 대상이 꼭 필요

---

38) Jean Baudrillard, *Simmulacres et simulation*, Paris: Galilée, 1981, p.11. 이 맥락에서 simulation은 정보기술 분야의 시뮬레이션 시스템을 의미하지 않고, 좀 더 포괄적으로 적용된다. 보드리야르의 개념을 설명할 때에는 프랑스식 음차, ‘시뮬라시옹’을 사용한다.

39) 단어의 의미 상, 시뮬라시옹은 시뮬레(simuler, 위장하다, -인 체하다, 모의실험하다, 복제하다 등)의 행위 또는 과정을, 시뮬라크르는 그 결과물을 지칭한다.

했던 반면, 3D 게임의 경우 실제 대상의 존재 여부와 상관없이 컴퓨터 프로그램으로 거의 모든 객체를 만들어내기 때문이다. 앞서 살펴본 <AC 발할라>와 같은 동시대 디지털 게임은 거의 전부 동종의 기술에 바탕을 둔다. 따라서 우리가 게임플레이를 통해 체화하는 디제시스는 시물라시옹 과정을 거친 파생실재일 수밖에 없다.

## V. 맺는 말

인문학적 의미의 ‘시물라시옹’과 다소 결을 달리하긴 하나, 정보기술 분야의 시뮬레이션 역시 흥미롭게도 보드리야르가 그 개념을 주목한 시기와 거의 동시대적으로 등장했다. 1987년에 재런 러니어(Jaron Lanier)가 개발한 시뮬레이션 시스템은 사용자가 머리 부분 탑재형 디스플레이(HMD, Head Mounted Display)와 같이 특정 인터페이스를 통해 가상현실 속으로 진입하는 경험을 하고, 사용자의 반응이 실시간으로 피드백되면서 자연스럽다는 인상, 마치 현실 같다는 착각을 불러일으키는 하드웨어 및 소프트웨어를 지칭한다.<sup>40)</sup> 이때 시뮬레이션은 “눈에 보이고, 직접 탐험할 수 있고, 상호작용이 가능한 그래픽 요소들, 특히 몰입하기에 충분할 정도로 실감나는 3차원 디지털 이미지들로 구성된 시스템”이다.<sup>41)</sup> 주지하다시피 이미 비행 훈련 시뮬레이터, 자동차 운전 시뮬레이터, 테마파크 기차 시뮬레이터 등 다양한 기계 장치를 시뮬레이션하고 있으며, AR-MR-VR을 거쳐 메타버스라는 또 다른 이름의 시뮬레이션 공간이 주목받는 중이다. 이러한 시대적 맥락에서 정보기술-문화예술의 융합 지점에서 탄생한 각종 시물라크르들의 본질적인 특성에 관해 자문하지 않을 수 없다.

40) “러니어가 데이터글로브, HMD, 데이터슈트 등의 특허권을 얻고 차후 이 시스템을 가상현실이라고 지칭”했다. 크리스토퍼 호락스, 김영주, 이원태 공역, 『마셜 맥루언과 가상성』, 이제이북스, 2002, 48쪽.

41) Laurent Jullier, *Les images de synthèse*, Nathan, 1998, p.30.

보드리야르는 “시물라시옹 작업이 사변적이거나 담화적이지 않고, 발생론적”<sup>42)</sup>라고 주장한 바 있다. 이는 생산과 창작에 초점을 맞춘 통찰이라 하겠다. <AC 발할라>와 같은 동시대 디지털 게임에서 구축된 파생실재는 체현과 경험에 기반을 둔 문화예술 형식의 전형적 단면이다. 무엇을 경험하게 만드는가, 지금-저기에 있음으로서 나는 무엇을 경험하는가의 문제가 핵심에 놓인다. 우리는 전통적 영상 콘텐츠에 관해 사유할 때에 스토리, 배우의 퍼포먼스, 카메라 워크, 연출 등을 비롯하여 그때 거기 있었던 것들을 어떻게 사실적으로 재현하는가에 초점을 맞추었다. 하지만 이제 동시대 게임 비평에서는 내러티브 미디어를 넘어, 재현 미디어를 넘어, 개인화된 경험과 시뮬레이션의 미디어로 접근할 필요성이 대두되고 있다.

---

42) Baudrillard, *op. cit.*, p.11.



## 참고문헌

- 이수진, 「크리스티앙 메츠에 따른 영화 작동의 두 가지 메커니즘 ‘영화관에 가기’와 ‘영화보기’」, 『현대비평』 Vol. 08 가을호, 한국문학평론가협회, 2021, 311~319쪽.
- 크리스티앙 메츠, 『상상적 기표』, 이수진 역, 문학과 지성사, 2008.
- Alexander R. Galloway, *Gaming : Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- Bernard Perron and Mark J.P. Wolf, *Video Game Theory Reader 2*, New York: Routledge, 2009.
- Espen Aaseth, “Computer Game Studies, Year One”, in *Game Studies* no.1, 2001.  
<http://gamestudies.org/0101/editorial.html> (검색일자 2022.1.5.)
- Gilles Deleuze, *Logique du sens*, Paris: Éditions de minuit, 1969.
- Gilles Deleuze et Claire Parnet, *Dialogues*, Paris: Flammarion, 1996.
- Hans Magnus, Enzensberger, *Critical essays*, New York: Continuum, 1982.
- Jean Baudrillard, *Simmulacres et simulation*, Paris: Galilée, 1981.
- Jesper, JUul, *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge: The MIT Press, 2005.
- Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2001.
- \_\_\_\_\_, *Software Takes Command*, New York: Bloomsbury Academic, 2013.
- Richard Rouse III., “Game Design”, in *Routledge Companion to Video Game Studies*, New York: Taylor & Francis, 2014, pp.83~90.
- Rune Klevjer, “Cut-Scenes”, in *Routledge Companion to Video Game Studies*, New York: Taylor & Francis, 2014, pp.301-308.
- \_\_\_\_\_, “Enter the Avatar : The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games”, in *The Philosophy of Computer Games*, New York: Springer, 2012, pp.17~38.

# A Study on the Hyperreal of Digital Games: Focusing on the Gameplay of *Assassin's Creed Valhalla*

Lee, Soo-Jin

This article attempts an interdisciplinary study on the topic of *Gameplay* and *Hyperreal*. First, focusing on Gameplay, we pay attention to the cultural and computer layers at the same time. Second, we explain the *Diegetic lure* (fr: leurre diégétique) as a key concept for a comprehension of Gameplay immersive. Third, we define Game media as Simulation and explain how hyperrealistic materialization processes are realized in games.

As a concrete example, we refer to the narrative-based single-player game *Assassin's Creed Valhalla* (2020). 3D Digital Games realize a very high level of fidelity of representation thanks to technological advances such as Computer Generated Imagery, Game Engines, 3D Modeling and Real-time Rendering. In the game, a boundary between the Real and the Virtual is blurred. Beyond the physical world of *Hic et Nunc*, the game become more *hyperreal* as if another world exists in *Ibi et Nunc*.

In front of a screen where high-resolution images are rendered in real time, a player experiences the *Diegetic lure* as if his controls affect his avatar in the game. The game is not an object of gaze for appreciation, but an object of participation and interaction. The game is not a fixed and finished product, but something that changes according to the accumulation of gameplay. For this reason, *Diegetic lure* increases relative to another visual art works. If traditional visual art works, including photography and film, are based on the signifiers of *Ça a été*, the game is based on the experience of *Being there now*. In this context, the game cannot be limited to narrative media, but considered as Simulation media.

Keywords : Gameplay, Diegesis, Hyperreal, Virtual Space, Simulation, Assassin's Creed, Valhalla, Matrix Awakens

투고일: 2022. 03. 07./ 심사일: 2022. 04. 14./ 심사완료일: 2022. 04. 14.