

디지털 게임에 나타난 이스터에그의 트랜스텍스트성과

리플레이어빌리티의 향상 연구

남서현, 한혜원

이화여자대학교 융합콘텐츠학과

bcrow0513@ewhain.net, hwhan@ewha.ac.kr

A Study on Transtextuality and Effect on Replayability of Easter Eggs in Digital Games

Seo-Hyun Nam, Hye-Won Han

Department of Content Convergence, Ewha Womans University

요 약

본 연구는 디지털 게임에 나타난 이스터에그의 트랜스텍스트성과 이스터에그와 게임 리플레이어빌리티의 상관관계를 분석했다. 기본적으로 디지털 게임의 이스터에그를 게임의 구성 요소에 따라 다섯 가지 유형으로 분류하고, 기반적 서사를 강조한 게임 네 편을 연구 대상으로 선정한 뒤 제라르 주네트의 트랜스텍스트 이론을 적용해 분석했다. 세부적으로는 인터텍스트의 인용과 암시, 파라텍스트의 주석을 중심으로 이스터에그의 기능과 의미를 분석했다. 결과적으로 트랜스텍스트로서의 이스터에그는 게임의 안과 밖, 개발자와 플레이어를 연결해 게임 의식을 형성하며 이를 통해 디지털 게임의 리플레이어빌리티를 향상시키고 게임의 서사를 확장한다.

ABSTRACT

This study focuses on transtextuality of Easter egg and its effect on replayability. This paper categorizes Easter eggs of digital game into five types based on game elements, and applies Gérard Genette's transtextuality theory by analyzing function and meaning of Easter eggs based on quotation, allusion, and annotation of intertext and paratext. In conclusion, Easter eggs as transtext form game ritual by linking inside and outside of the game, as well as developers and players. Through this process, Easter egg enhances replayability of digital games by extending the narrative of the game.

Keywords : Digital game(디지털 게임), Easter egg(이스터에그), Transtextuality(트랜스텍스트성), Replayability(리플레이어빌리티)

Received: Sep. 13. 2021 Revised: Oct. 13. 2021
Accepted: Nov. 12. 2021
Corresponding Author: Hye-Won Han (Ewha Womans University)
e-mail: hwhan@ewha.ac.kr

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서 론

디지털 게임은 플레이어에게 게임 세계를 기반으로 게임 플레이를 반복적으로 제공한다. 따라서 게임 기획자의 입장에서는 플레이어가 자발적으로 반복 플레이를 실현할 수 있도록 다양한 이벤트를 의도적으로 게임 내에 배치하는데, 그 중 대표적인 것이 바로 이스터에그(easter egg)이다. 이에 본 연구에서는 디지털 게임에 나타난 이스터에그의 유형과 텍스트성을 분석하고, 최종적으로 이스터에그가 플레이어의 반복적 게임플레이, 즉 리플레이어빌리티(replayability, replay value)에 어떠한 영향을 미치는지를 분석하고자 한다.

디지털 게임에서 플레이어는 주어진 게임의 세계관과 규칙을 인정하고 매직 서클(magic circle)로 진입하면서 게임 플레이를 시작한다. 게임 디자이너 라프 코스터(Raph Koster)에 따르면, 게임의 경우 정보처리의 기본적인 요소들을 결합해 상위 레벨의 패턴의 묶음으로 만들어 정보처리 속도를 향상하는 방법인 청킹(chunking)이라는 개념을 통해서 뇌가 그 규칙과 패턴을 학습하게 된다[1].

이때 반복적 게임 플레이는 패턴 처리 능력을 함양하고 도전 극복을 위한 능력을 습득한다는 점에서 플레이어의 재미가 증가할 수 있지만, 동시에 주어진 세계에서 지루함을 느끼고 게임 플레이를 중단할 수 있는 원인이 되기도 한다[2]. 이처럼 디지털 게임에서 리플레이어빌리티는 반드시 필요하다. 리플레이어빌리티란 플레이어가 게임을 한번 클리어 하고도 지속해서 플레이하도록 하는 가능성을 뜻한다[3]. 강도 높은 리플레이어빌리티를 전제하는 게임의 경우 플레이어가 동일 게임을 반복적으로 플레이할 때마다 새롭거나 차별적인 사용자 경험을 제공해야 한다. 따라서 게임 기획자의 입장에서는 리플레이어빌리티를 통해서 게임의 플레이 시간을 연장하고 가치를 최대화 할 수 있다[4]. 리플레이어빌리티를 향상시키는 요소로는 줄거리, 다중 엔딩, 두 개 이상의 플레이 가능한 캐릭터와 직

업, 게임의 난이도, 해금 가능한 캐릭터나 콘텐츠, 랜덤 요소 등이 있다[5].

이처럼 디지털 게임에서 리플레이어빌리티는 익숙한 패턴의 반복을 기본으로 하되 여기에 차별적 특징을 부여하는 방식을 통해서 플레이어에게 자발적으로 리플레이 할 수 있는 동기를 제공한다. 가령 <Wolfenstein 3D>에서는 클리어 점수에 따른 보상과 도전과제의 난이도 상승에 대응하는 아이템 변화로 인한 긴장 관계를 통해 플레이어들의 몰입을 상승시킨 바 있다[2]. <The Binding of Isaac: Rebirth>의 개발자 에드먼드 맥밀런(Edmund McMillen)은 게임의 출시와 함께 플레이어에게 숨어있는 도전과제에 대한 존재를 암시함으로써 게임의 유저들로부터 자발적 리플레이를 유도했다. 한편 MMORPG <Blade & Soul>의 경우 일일 퀘스트를 부여하는 NPC를 통해서 플레이어에게 이전의 플레이 내용을 기억해내고 이를 바탕으로 새로운 플레이 경험을 연장할 수 있도록 유도한다[6].

리플레이어빌리티와 긴밀하게 연계된 게임 요소이자 이벤트가 바로 이스터에그이다. 이스터에그란 영상 콘텐츠에 숨겨진 구성 요소들을 뜻하는 단어로, 컴퓨터 소프트웨어나 하드웨어에서 발견되기도 하지만 주로 비디오 게임에서 집중적으로 다뤄지고 있다[7]. 에릭 앤드류 제임스(Eric Andrew James)는 비디오 게임의 쿼어 이스터에그에 대한 연구에서, 이스터에그란 플레이어들의 평범한 게임 플레이로 만나기 어려우며, 특별한 관심이나 게임 핵(hack) 혹은 플레이어 행동의 조합으로만 발견할 수 있는 인공적인 오브젝트, 구체적으로 인물, 메세지, 장소, 장면, 아이템 등으로 정의했다[8]. 이처럼 디지털 게임에서 이스터에그란 주로 게임의 창작 주체가 게임 텍스트의 빈칸 혹은 접힌 부분에 게임의 조각이나 요소 등을 의도적으로 숨겨 놓으면, 플레이어가 이를 일종의 보물찾기를 하듯 유희적으로 찾는 놀이와 한 형식이다. 플레이어들은 일종의 보물 사냥꾼이 되어 이스터에그를 의도적으로 찾아 나서거나

우연히 이스터에그를 발견하게 된다[9].

스티븐 콘웨이(Steven Conway)는 비디오 게임이 제4의 벽을 허무는 현상이 플레이어 몰입에 끼치는 긍정적인 영향에 관한 연구에서 게임 텍스트 외의 요소를 게임에 인용하는 <God of War>(2005)의 이스터에그를 예시로 활용했다[10]. 즈덴코 마고(Zdenko Mago)는 제라르 주네트(Gerard Genette)의 텍스트 이론을 바탕으로 <The Talos Principle>에 등장하는 오브젝트들을 분류한 바 있다[11]. 김희준, 이동은은 게임 퀘스트의 편집 가능성에 따른 플레이어의 유형에 대한 연구에서 게임 이스터에그를 게임의 상호텍스트성을 강화하는 요소로 정의했다[12].

다만 디지털 게임 이스터에그에 대한 선행연구는 이스터에그가 게임 리플레이에 미치는 영향에 비해 그 수가 부족하며, 게임 플레이와의 관계까지 그 연구가 확장되지 못하는 상황이다. 이에 본 연구에서는 주네트의 트랜스텍스트성(transtextuality)의 인터텍스트와 파라텍스트 개념을 중심으로, 이스터에그가 게임 텍스트의 일부로서 게임의 다른 텍스트들과 상호작용하는 과정을 분석하고, 이를 토대로 트랜스텍스트로서의 이스터에그의 의미를 도출하고자 한다. 세부적으로 2장에서는 트랜스텍스트로서의 이스터에그의 유형을 분류하고, 인터텍스트와 파라텍스트로서 이스터에그의 역할을 분석할 구체적인 대상을 선정한다. 3장에서는 이스터에그의 인터텍스트로서의 인용과 암시 기능을 중심으로 이스터에그의 역할을 분석한다. 4장에서는 파라텍스트로서의 이스터에그와 플레이어의 상호작용을 분석한 뒤, 최종적으로 이스터에그가 게임의 리플레이어빌리티와 상관관계를 맺고 있음을 분석할 것이다. 이를 위해 이스터에그가 게임의 구성 요소로서 게임 보상으로 설명될 수 있음을 보이고, 보상으로 인한 동기 부여가 리플레이어빌리티에 영향을 미칠 수 있음을 사용자의 게임 의식 형성 과정을 통해 분석한다.

2. 트랜스텍스트로서의 이스터에그

이스터에그는 플레이어의 게임 플레이 동기를 자극하는 게임 요소 중 하나임에도 불구하고 그 선행 연구의 수가 적으며, 유형화 작업을 한 사례 역시 찾아볼 수 없다. 김희준, 이동은의 플레이어 유형 연구에서는 게임의 퀘스트를 중심으로 분석을 진행하면서, 플레이어 유형 중 도전과제의 의미를 재창조하는 모방적 탐구자 유형에서 ‘퀘스트에 부족한 도전과제의 의미를 다른 콘텐츠로부터 영감 받아 재창조하도록 유도하는 콘텐츠’로 이스터에그의 의미를 설명했다[12]. 해당 연구에서는 이스터에그를 장소, 스크린, 링크와 같은 미디어로 분류하고 있으나, 게임 서사나 내러티브와 연관성이 뚜렷하지 않으며 플레이어에게 구체적인 행동을 지시하지 않는다고 설명했다. 이스터에그를 대표적인 연구 대상으로 선정하여 분석한 마고의 연구도 <The Talos Principle>의 이스터에그들을 별도의 유형화 작업 없이, 트랜스텍스트의 종류에 따라 분류하는 사례 분석에 그쳤다[11]. 이렇듯 게임에 나타나는 이스터에그를 유형화하거나, 게임 서사와 연관된 게임 텍스트로 분석한 선행 연구가 부재함을 알 수 있다. 이스터에그는 게임의 구성 요소로, 게임에서 플레이어가 상호작용할 수 있는 모든 요소들이 이스터에그가 될 수 있으며, 평범한 게임 플레이로 발견하기 어렵다는 점이 일반적인 게임 구성 요소와 이스터에그를 구분하는 특징이다. 따라서 본 연구에서는 앤드류 제임스가 이스터에그를 인물, 메시지, 장소, 장면, 아이템으로 분류한 것을 게임의 모든 구성 요소를 포함할 수 있도록 수정하고, 이스터에그의 서사 내에서의 기능을 살펴볼 수 있도록 새롭게 분류하였다. 이에 따라 디지털 게임에 등장하는 이스터에그를 게임 서사 내에서의 기능에 따라 ① 장소 발견(Place Found), ② 난이도 개방(Stage Unlocked), ③ 이벤트 발생(Event), ④ 오브젝트 발견(Object Found), ⑤ 캐릭터 대사(Script) 다섯 가지로 구분하였다. 디지털 게임의 장르가 융합되고 형식이 다변화됨에 따라서 이스터에그 역시 한 게임

에서도 다양한 유형이 나타나는 추세이다.

[Table 1] Digital Game Easter Eggs Classified by Function

Title	Release	Easter Egg	Type
<Metal Gear Solid>	1987	Psycho mantis reading players' mind	Event
<The Legend of Zelda: A Link to The Past>	1991	The Chris Houlihan Room	Place Found
<Futurama>	2003	Easter Egg in a Wall	Object Found
<Half-Life 2>	2004	Hidden G-Man	Object Found
<Metal Gear Solid 3>	2004	The End	Event
<Halo 3>	2007	Developer's Message	Event
<Portal>	2007	Rat Man's Den/The Cake	Place Found/ Object Found
<Metal Gear Solid 4>	2008	Psycho mantis moving the PS4 controller	Event
<Grand Theft Auto 5>	2013	Aliens/Ghosts/Bigfoot	Event/ Object Found
<Bioshock Infinite>	2013	1999 mode	Stage Unlocked
<The Talos Principle>	2014	The Cube Room, etc	Place Found/ Object Found
<The Witcher 3: Wild Hunt>	2015	Tyrion in the Sky Cell, etc.	Place Found/ Event/ Object Found/ Script
<Stardew Valley>	2016	Lucky Purple Shorts	Event/ Object Found
<Assassin's Creed: Valhalla>	2020	COVID Pandemic, etc.	Event/ Object Found/ Script

[Table 1]은 비디오 게임에 등장한 이스터에그를 서사적 기능에 따라서 구분한 예시이다. 가령 <Grand Theft Auto 5>의 경우 외계인에 대한 이스터에그가 맵 전체에 걸쳐 다양한 형태로 등장한다. 오브젝트 발견의 경우 플레이어는 각각 다른 특정 위치에서 강과 함께 얼어붙어 있는 외계인과 해저 바닥에서 가라앉은 UFO를 찾을 수 있다. 이벤트 발생 이스터에그로는 특정 날씨, 시각, 위치 등에서만 관찰하거나 경험할 수 이벤트가 등장한다. 다만 <Grand Theft Auto 5>에 등장하는 이스터에그는 게임의 주요 서사와 무관한 아이템이나 이벤트가 등장하는 것으로, 게임의 세계관을 확장하지는 않는다.

한편 <Halo 3>의 타이틀 화면의 숨겨진 메시지나 <Bioshock Infinite>에서 새로운 난이도를 개방하는 것 등은 게임 서사와 관련 없는 이스터에그에 해당한다. 이처럼 게임 서사 외부에 존재하는 이스터에그의 경우 플레이어 주도적인 게임 서사의 진행 방향에 유의미한 이벤트로 작용하지 않고 독립적이고 일회적인 이벤트로 기능한다.

[Table1]을 기준으로 구분할 때, <The Witcher 3: Wild Hunt>, <Portal> 시리즈, <The Talos Principle>, <Metal Gear Solid> 시리즈의 경우 이스터에그를 두 가지 이상 활용하고 있다. 해당 게임들의 이스터에그는 게임의 서사와 연결되거나 세계관을 암시하는 핵심 아이템을 활용한 다. 가령 <The Witcher 3: Wild Hunt>의 경우, 중세 판타지라는 게임의 장르적 배경에 연관되는 장소 발견, 이벤트 발생, 오브젝트 발견, 캐릭터 대사 유형의 이스터에그를 게임 내에 배치하고 있다. <Portal>의 경우, 장소 발견과 오브젝트 발견의 이스터에그 유형을 통해 게임 서사와 연결되는 확장된 스토리를 플레이어들에게 암시한다. <The Talos Principle>의 경우, 장소 발견과 오브젝트 발견 유형의 이스터에그를 통해 게임의 핵심 주제를 뒷받침하는 게임 외적 텍스트를 게임 내로 가져오며, 마지막으로 <Metal Gear Solid>는 전 시리즈를 통틀어 이벤트 발생 유형의 이스터에그를

게임 내에 배치함으로써 플레이어와 게임 사이에 놓인 제4의 벽을 허물어 플레이어의 몰입을 강화한다.

콘솔 기반의 비디오 게임 중 어드벤처, 호러, 롤플레이 게임 등은 전통적으로 게임 기획자가 선형적인 플롯에 기반을 둔 기반적 서사(background story)를 제공하고, 이를 플레이어가 경험하며 분기형으로 전개하는 형식을 지향한다. 이에 본 연구에서는 주로 게임 서사와 긴밀한 상관관계를 맺고 발생하는 이스터에그에 주목하여, [Table 1]의 게임 중 두 종류 이상의 이스터에그를 활용하며 선형적 플롯을 기반으로 하는 <The Witcher 3: Wild Hunt>, <Portal> 시리즈, <The Talos Principle>, 그리고 <Metal Gear Solid> 시리즈를 연구 대상으로 선정했다. 가령 <The Witcher 3: Wild Hunt>는 플레이어가 자신의 캐릭터를 조작하고 성장시키면서 스토리를 감상하는 롤플레이 게임에 해당하며, <Portal>, <The Talos Principle>, <Metal Gear Solid>는 모두 플레이어가 전투나 퍼즐 해결 등 특정 명령어의 선택이나 입력을 통해 스토리를 진행하는 어드벤처 게임에 해당한다.

한편 서사학자인 주네트에 따르면, 텍스트는 상호작용하면서 ‘트랜스텍스트성(transtextuality)’을 특징으로 나타낸다[13]. 트랜스텍스트성은 연관성의 정도와 상관없이 하나의 텍스트를 다른 텍스트와의 관계에 두는 모든 것을 가리키며, 동떨어진 텍스트간의 교차 및 텍스트가 서로의 일부가 되는 교차를 말한다[14]. <The Witcher 3: Wild Hunt>, <Portal> 시리즈, <The Talos Principle>, <Metal Gear Solid> 시리즈의 이스터에그는 게임 서사와 관계 맺음으로써 기능하는 이스터에그로, 게임 텍스트와 지속해서 상호작용을 하는 트랜스텍스트성을 가진다. 가령 <Portal> 시리즈의 장소 발견, 오브젝트 발견 이스터에그는 게임의 기반적 서사보다 더 큰 이야기가 있다고 암시함으로써 플레이어의 궁금증을 유발하며 결과적으로 게임 서사를 확장한다.

트랜스텍스트성 중에서 인터텍스트(intertext)란 텍스트와 텍스트 간의 관계를 아우르는 개념이다. 또한 파라텍스트(paratext)는 텍스트와 해당 텍스트의 주변을 감싸는 결텍스트간의 관계를 나타내는 개념이다[14]. 에스펜 올셋은 디지털 게임을 상호작용성 중심의 ‘사이버텍스트’라 명명한 바 있다[15]. 즉 디지털 게임이라는 사이버 텍스트에서 이스터에그는 게임 기획자와 게임 플레이어, 게임 텍스트의 내부와 외부를 연계하고 아우를 수 있는 인터텍스트이자 파라텍스트로 기능한다고 전제할 수 있다.





3. 인터텍스트로서의 이스터에그


3.1 인용을 통한 플레이어 관심 환기

주네트는 인터텍스트성에 대해서 ‘두 개(또는 그 이상)의 텍스트가 동시에 진행되는 것, 즉 하나의 텍스트가 다른 텍스트 안에 포함되는 것’으로 대표적인 예로 ‘인용’과 ‘암시’를 든 바 있다[16]. 인터텍스트성에서 나타나는 인용은 게임 플레이어 간의 공통된 상호 지식을 확인할 수 있도록 하는 역할을 한다. 인용은 ‘함께 보기(shared viewing)’현상을 일으키는데, 이는 모든 플레이어가 인용의 대상이 되는 원작 게임을 알지 못하더라도 유효하다. 이 때, 인터텍스트로서의 인용 자체가 중요한 것이 되며 플레이어 모두가 공통 지식을 얻게 되고, 개인들 간의 사회적 거리가 가까워져 공동체가 강화된다[17].

중세 판타지 배경의 RPG 게임인 <The Witcher 3: Wild Hunt>은 인용으로서의 인터텍스트를 통해서 게임의 세계관을 정립하는 대표적인 사례이다. 특히 <The Witcher 3: Wild Hunt>의 경우 <반지의 제왕>이나 <왕좌의 게임> 등과 같은 중세 판타지를 배경으로 하는 유명 작품들의 밈(meme)을 게임 내 텍스트로 인용한다. 물론 이러한 인용은 서사 텍스트의 중심부를 벗어난 이벤트나 미니게임 등의 주변부를 통해서 나타난다.

[Table 2] Intertextual Easter Eggs in
〈The Witcher 3〉

Original Media	Content	Image	Type
〈The Game of Thrones〉	Script of a NPC girl: "My brother gave me a sword and I named it needle"/ "Is it true winter is coming?"/ "I dreamed I was a wolf"		Script
	Tyryon in The Sky Cell		Place Found / Object Found
〈The Lord of the Rings〉	Spoon item with a memo calling it "precious"		Object Found
	Script of Geralt at the end of the map: "A long trek requires a fellowship."		Script
〈Skyrim〉	Caption of Gwent Card 'Black Infantry Archer': "I aim for the knee. Always"		Script / Object Found
〈The Hobbit〉	"Don't dare call me Bagginsson!"		Script / Object Found

〈Dark Souls〉	Igniting the sword under the bridge (Blood and Wine DLC)		Object Found
--------------	--	---	--------------

톨킨(J.R.R. Tolkein)은 현세적인 것과 초월적인 낙원이 결합된 중세를 통해서 새로운 시대를 보여주고 훼손된 가치를 회복하고자 했다[18]. 서성에는 따르면, 중세 판타지 게임에 반복해서 등장하는 개념인 '초자연'과 '자연의 공존'은 톨킨의 〈반지의 제왕〉에서 영향을 받은 것이자 실제 중세인들의 믿음이기도 하다[19]. 〈The Witcher 3〉의 이스터에그는 중세 판타지 작품들을 인용함으로써 플레이어의 관심을 환기하고 게임의 세계관을 강화한다. 가령 게임의 DLC 중 하나인 'Blood and Wine' 확장팩에서는 소녀 NPC 한 명에게 말을 걸면 〈왕좌의 게임〉 시리즈의 등장인물 중 하나인 Arya Stark의 대사를 그대로 말하며, 게임 공간의 북쪽에 위치하는 Skellige의 많은 섬들 중 'Kaer Almhatt'라는 외딴 섬의 바닷가에는 같은 시리즈의 주요 등장인물인 Tyrion Lannister가 수감되었던 공중 감옥이 재현되어 있다.

〈반지의 제왕〉 역시 플레이어가 반드시 경험하게 되는 참조가 반복적으로 등장하기도 한다. 가령 주요 서사에서 벗어난 숲 속의 시체를 조사했을 때 발견할 수 있는 화려한 아이템과 스푼을 'precious'라 칭하며 〈반지의 제왕〉에 등장하는 적대자 캐릭터 중 하나인 Smigole과 유사한 언행을 보이는 노트를 수집할 수 있는데, 시체 주인의 이름도 'Smigole'이라는 이름을 그대로 인용하고 있다. 이 외에도 게임 〈Skyrim〉의 도시 경비병들의 대사로 유명한 인터넷 밈이 된 "I used to be an adventurer like you. Then I took an arrow in the knee."가 게임 내 미니게임에 사용되는 카드에 적혀있다. 다리 아래 숨겨진 공간에서 발견할 수 있는 게임 〈Dark Souls〉의 상징이자 게임 내에서 휴식공간과 체크 포인트의 역할

을 하는 칼이 꽂혀있는 모닥불에 불을 붙이는 이스터에그도 있다.

이처럼 한 게임에서 다양한 인용적 이스터에그가 등장할 수 있는 배경은 크게 두 가지로 볼 수 있다. 첫 번째, 오픈 월드 게임의 공간적 특성에서 기인한 것이다. <The Witcher 3>의 경우 맵 크기는 총 136 제곱 킬로미터이며, 플레이어가 해수면 아래의 공간까지 탐색할 수 있다[20]. 따라서 개발자가 오픈 월드 게임의 공간을 기반으로 이스터에그 아이템을 숨기거나 플레이어로 하여금 탐색하도록 유도하기 쉽다.

두 번째, 중세 판타지의 장르적인 특성에서 기인한 것이다. <The Witcher 3>은 일차세계와 이차세계를 구분 짓는 중세 판타지 장르의 대중적 관습성, 세계관과 아이템 등을 공유하는 과정에서 다른 텍스트를 다양하게 인용하게 된다. 이 과정에서 발생하는 이스터에그는 플레이어에게 이질감을 주기보다는 익숙한 재미 요소로 작용하게 된다. 따라서 중세 판타지 장르의 관습성에 익숙한 플레이어의 경우, 게임 플레이가 종료된 이후에도, 다양한 인용들을 찾거나 발굴하기 위해서 자발적으로 반복 플레이를 진행하기도 한다. 이러한 플레이 과정과 보상으로서의 이스터에그는 해당 게임의 커뮤니티 페이지나 팬덤 위키 페이지 등에 전시되기도 한다. 예를 들어서 <The Witcher 3>의 레딧(reddit) 페이지에서 플레이어들이 새로운 이스터에그를 발견했다는 글을 업로드하는 것을 확인할 수 있으며, 각 글마다 유저들은 댓글을 통해 해당 이스터에그에 대한 의견을 나눈다[21]. 이와 같이 플레이어들은 이스터에그를 발견하고 전시하기 위해서 다른 플레이어와 경쟁하거나 협력하는 과정에서 자연스럽게 이스터에그를 매개로 집단지성이나 커뮤니티를 형성하게 된다.

위와 같은 이유들로 인해 오픈월드 형태의 게임과 대중적인 관습성을 지니고 세계관을 공유하는 장르적 특성이 강한 게임에서는 인용적 인터텍스트로서의 이스터에그가 대표적으로 나타나

며, 이와 비슷한 사례로 SF 세계관을 가진 오픈월드 게임 <Cyberpunk 2077>, 현실적인 근미래의 세계관을 배경으로 하는 오픈월드 게임 <Watch Dogs 2>의 이스터에그 등이 있다.

3.2 암시를 통한 세계관 확장

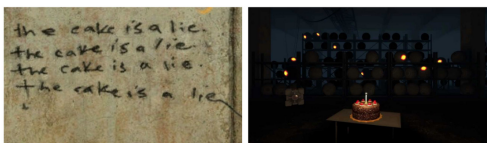
디지털 게임에서는 고유한 세계관을 확장하고 강화하는 수단으로 이스터에그를 활용하기도 한다. 매튜 워런(Matthew Warren)은 디스토피아 배경의 비디오 게임에 나타난 인터텍스트성에 대한 분석에서 <Bioshock>와 <Fallout>에 나타난 디스토피아적 암시를 분석했다[22]. <Bioshock>는 해저 도시 Rapture를 배경으로 진행되는데, 특히 건물마다 네온사인 간판을 통해서 근대 자본주의의 풍경을 재현 및 암시한다. 바로 이러한 암시를 일종의 인터텍스트성으로 이해할 수 있다. <Fallout 3>는 제 2차 세계 대전 이후 핵 에너지 개발에 집중하는 사회를 재현하는 대체역사적 특징을 나타내는 게임으로, 게임의 배경에 1950년대의 포스터, 라디오, 간판 등을 재현하거나 워싱턴 D.C의 모습을 재현하는 등 제 2차 세계대전의 시대적 배경을 인터텍스트를 통해서 재현했다[22].

<Portal> 시리즈의 이스터에그는 암시를 통한 세계관 확장 및 강화의 대표적인 예이다. <Portal>의 주요 적대자 캐릭터인 Glados는 게임의 시작부터 끝까지 플레이어 캐릭터가 테스트를 성공적으로 마치면 보상으로 케이크를 받을 수 있다는 사실을 강조한다. 이에 플레이어는 케이크라는 오브젝트의 발견을 기대하며 게임을 진행하지만, 케이크가 사실은 존재하지 않는다는 메시지가 적혀있는 숨겨진 장소 이스터에그를 발견함으로써 보상이 존재하지 않는다는 사실을 알게 된다.

<Portal>에서 케이크는 플레이어들에게 있어 게임을 끝까지 플레이할 수 있는 일종의 보상이자 목표이지만, 동시에 플레이어들은 게임

후반부에 도달하면 케이크의 존재가 거짓이라고 믿게 된다. 말론(Malone)에 따르면, 본질적으로 동기를 자극하는 환경이란 주제에 대한 완전하지 않은 정보를 제공하는 것이다[23]. 일반적으로 디지털 게임은 다양한 가능성과 보상을 제시하면서 플레이어에게 동기를 부여한다. 이때 아이템을 제한적으로 제시하는 방식을 통해서, 플레이어의 반복적 플레이를 유도한다. 아이템은 플레이어의 관심도에 따라 명예 혹은 기능적인 보상으로 구분된다. 목표 아이템 제공은 플레이어가 게임 월드를 탐색하도록 유도하며 게임에서 주요 사건이 일어나지 않는 공백의 시간(lull time)에도 플레이어가 집중력을 잃지 않도록 돕는다[24].

<Portal>은 플레이어의 동기 부여를 위해서 두 가지 유형의 이스터에그를 활용한다. 첫 번째, 게임 맵에 숨겨져 있거나 배치되어 있는 실제 케이크 오브젝트이다. 케이크는 게임 중반부까지 계속해서 등장하는 아이템으로 플레이어의 아이템 획득 욕망을 자극하지만, 서사가 진행됨에 따라서 그 존재가 부정된다. 실제로 게임이 발매된 후 팬들 사이에서 케이크의 존재에 대한 의견이 분분했으며, 얼마 지나지 않아 게임의 벽을 뚫고 이동할 수 있는 ‘noclip’ 게임 치트를 이용하면 케이크가 놓여있는 창고 방으로 이동할 수 있다는 사실도 밝혀졌다[25]. 케이크가 거짓 보상이라는 사실은 메인 스토리 외에도 테스트 방 16번의 외진 장소에 표기된 ‘케이크는 거짓이다’ 라는 글귀의 이스터에그를 통해서도 확인할 수 있다. 또한 이는 코믹스와 <Portal 2>로 확장되는 게임의 세계관을 플레이어에게 공개하는 역할도 수행한다.



[Fig. 1] Hidden Rooms and Cake Easter Egg in <Portal>

<Portal 2>의 경우 플레이어가 퍼즐을 해결하기 위해 테스트 방 곳곳을 탐색하다 보면, 맵 곳곳에서 수상한 숨겨진 공간을 발견할 수 있다. 벽의 낙서와 사진 자료는 게임이 진행되는 Aperture Science 랩과 Glados의 부정함을 고발하고 있으며, 플레이어가 벽에 다가가면 숨겨진 공간을 만든 장본인인 Doug Rattmann의 중얼거리는 소리를 들을 수 있다. <Portal>과 <Portal2>의 경우 지금까지 총 12개의 공간이 발견되었으며, 2011년 발행된 코믹스 <Portal 2: Lab Rat>에서 그의 정체는 공식적으로 밝혀졌는데, 그는 Aperture Science의 연구원이었으며 시리즈의 첫 번째 게임인 <Portal>이 진행되는 시점 이전에 Glados의 학살로부터 주인공 캐릭터인 Chell을 구하다가 정신 분열증을 얻은 조력자였다. 게임 플레이 과정에서 발견되는 숨겨진 공간, 문자와 목소리 등은 플레이어로 하여금 자발적으로 게임 세계에 대한 다양한 주변 텍스트들에 접근하도록 유도한다.

이처럼 <Portal>의 이스터에그는 오브젝트와 장소의 형태로 게임 내부의 서사로 존재하는 동시에 게임 외부의 다양한 주변 텍스트들로 연결되고 상호작용할 수 있는 인터텍스트를 제공한다. <Portal>과 같이 게임의 내부와 외부에 서사가 흩어져있는 경우, 플레이어가 전체적인 게임 기반 서사를 이해하기 위해서는 게임과 게임 주변에 흩어져있는 서사를 조합해야 한다.

이처럼 <Portal> 시리즈의 이스터에그는 플레이어가 게임을 플레이하는 초반에는 일종의 보상으로 주어지며, 플레이어가 게임 플레이를 종료한 후에는 게임 서사의 확장을 위한 리플레이의 동기로서의 역할을 수행한다.

4. 파라텍스트로서의 이스터에그

4.1 결텍스트를 통한 동기 부여

주네트에 따르면 파라텍스트란 원형 텍스트의 곁에 부수적으로 동행하는 텍스트이다[26]. 디지털 게임에서는 게임의 제목, 개발자 이름, 게임 패키지, 원화, 이스터에그 등이 파라텍스트에 해당한다. 콘살보(Consalvo)는 비디오 게임 치트(cheats)에 파라텍스트의 개념을 적용하는 과정에서, 이스터에그를 파라텍스트로 분류한 바 있다[27]. 특히 이스터에그는 플레이어로 하여금 무엇을 찾고 어떤 행동을 해야하는지 동기를 부여한다는 점에서 유의미한 파라텍스트라 할 만하다. 다만 파라텍스트로서의 이스터에그의 경우 표면적으로는 게임 서사와 분리되어 있으며 부차적인 서사 층위를 제공하는 전략을 취한다. 인터텍스트로서의 이스터에그의 경우 개발자가 제시하는 기반적 서사를 중심에 두고 오브젝트나 공간의 형태로만 존재하는 것과 달리, 파라텍스트로서의 이스터에그는 플레이어에게 새로운 텍스트를 공개하고 경우에 따라서 서사를 확장하기도 한다.

파라텍스트로서의 이스터에그는 주로 초기 아케이드 게임에서 두드러지게 나타났다. 예를 들어 아케이드게임 <Starship 1(1977)>에서는 플레이어가 메인 스크린에서 게임 컨트롤러를 통해 특정 명령어를 입력하면 “HI RON!”이라는 텍스트를 화면에 띄우며 플레이어에게 10개의 목숨을 추가로 부여하는 이벤트가 발생했다. 또한 Atari 2600의 <Adventure(1979)>에서는 여러 단계의 미션을 거치면 입장할 수 있는 숨겨진 스테이지에 “Created by Warren Robinett”이라는 문장을 디스플레이하는 이벤트가 발생한 바 있다. 이러한 초기 아케이드 게임에서 나타난 이스터에그는 단순히 텍스트나 이미지, 오브젝트 등을 게임에 추가하는 형태로 구현되는 것으로, 흔하게 나타나는 이스터에그의 유형 중 하나이다[11].

한편 <The Talos Principle> (2014)은

Croteam Studio가 개발한 스토리 기반 1인칭 디지털 퍼즐 게임으로, 플레이어는 섬에서 퍼즐과 수수께끼를 풀어나간다. 이 게임에서는 퍼즐 방마다 벽면을 따라 QR 코드가 등장하며, QR코드 위에 마우스를 대면 다양한 형태의 메시지가 화면에 디스플레이 된다. 플레이어는 타워 5층 외곽의 숨겨진 QR코드를 통해서 “I fall down here, this area look very glitchy, secret easter egg here.”라는 메시지를 찾을 수 있다. 이 공간에서 플레이어가 특정 행동을 할 경우, 강력한 무기인 다이아몬드 검을 얻을 수 있다. 이러한 유형의 이스터에그는 플레이어에게 적극적인 행동을 유발하는 역할을 한다.

이스터에그는 숨기기와 발견하기, 접기와 펼치기, 암시하기와 드러내기라는 이항대립적이면서 상호작용적인 행동의 쌍으로 구성되어 있다. 따라서 개발자의 입장에서 이스터에그를 숨기면서, 동시에 플레이어로 하여금 이를 발견할 수 있도록 동기를 부여한다. 가령 <The Talos Principle>에서 플레이어는 에어리어 A의 4번째 방에서 기둥 꼭대기에 있는 플로피 디스크를 발견하게 된다. ‘TOP SECRET’이라고 적혀있는 이 디스크를 통해서 본 게임의 핵심 요소이자 감정을 가진 안드로이드에 대한 은유인 고양이와 존재와 사진을 확인할 수 있다. 이는 개발자들이 의도적으로 은폐하고 숨겨놓은 이스터에그로, 게임의 제작 과정에서 일부 스토리가 변경되면서 나타난 이벤트이다. 개발자들이 게임의 본래 주제를 표현하고 전달하기 위한 방편으로 숨겨진 플로피 디스크라는 이스터에그를 배치해 플레이어로 하여금 이를 찾도록 행동에 동기를 부여하고 그 주제를 전달하고자 시도한 것이다[28].



[Fig. 2] Paratextual Easter Eggs in <The Talos Principle>

<The Talos Principle>의 이스터에그는 앞서 살펴본 <The Witcher 3>와 <Portal>시리즈의 이스터에그보다 발견하기 어려운 형태로 맵에 배치되어 있으며, 플레이어는 게임 내에서 특정한 행동을 취해야만 숨어있는 이스터에그를 발견할 수 있다. 이때 모든 이스터에그를 발견하는 것은 플레이어에게 업적 달성을 보상으로 제공하며, 게임의 철학적인 주제를 더욱 심도 있게 이해할 수 있는 텍스트를 제공한다. 이에 따라 플레이어는 업적을 달성하기 위해, 또는 게임 주제에 대한 이해를 확장하기 위해 이스터에그를 찾아 자발적으로 게임을 반복 플레이하게 된다.

4.2. 제 4의 벽 허물기와 게임 의식 형성

드니 디드로의 연극 이론에 따르면, ‘제4의 벽’이란 무대와 객석 사이에 단절된 보이지 않는 가상의 벽을 의미한다[29]. 게임 서사학자인 브렌다 로렐(Brenda Laurel)은 인간의 기본적인 유희적 행위로서의 게임 플레이와 역할극으로서의 드라마의 상관관계를 증명한 바 있다[30]. 다만 디지털 게임은 컴퓨터의 상호작용적 특성상 플레이어가 텍스트와 긴밀히 상호작용하면서 가상의 벽인 제4의 벽을 흐릿하게 하거나 일시적으로 허물 수도 있다. 게임의 경우 플레이어가 이미 상호작용하고 있는 상태에서 가상현실 밖의 플레이어에게 말을 건네면서 플레이어를 제4의 벽 안으로 초대하면서 결과적으로 매직서클을 확장하게 된다[31].

디지털 게임은 스크린을 기반으로 마우스, 키보드, 컨트롤러 등의 입력 장치를 사용하기 때문에 가상의 공간과 현실의 공간에서 플레이어가 주고받는 ‘공’이 존재하지 않는다[32]. 여기서 이스터에그는 플레이어에게 가상의 공간과 현실의 공간을 이어주는 일종의 공 역할을 하면서 매직서클을 넘나들 수 있다.

<Metal Gear Solid>의 주요 적대자인 Psycho Mantis는 플레이어의 플레이 형식과 메모리카드 정보를 바탕으로 주인공인 스페이크에게 자신의 마인드리딩 능력을 보여준다. 플레이어가 게임을

진행하면서 전투에서 얼마나 자주 발각되었는지(Alerts), 죽었으며(Deaths), 함정에 걸렸는지(Traps)에 대한 횟수 데이터를 바탕으로 Psycho Mantis의 대사가 변한다. [표3]은 Psycho Mantis의 대사가 플레이어의 플레이 스타일에 따라 어떻게 변하는지 정리한 것이다.

[Table 3] Psycho Mantis' line change in <Metal Gear Solid>

	High	Low
Alerts	“You’re a careless man, aren’t you?”	“You are a very methodical man. The type that always kicks his tires before he leaves.”
Deaths	“And yet you are rather ineffective in battle.”	“You are a highly skilled warrior well suited for this stealth mission.”
Traps	“And you need to beware of traps as well.”	“You are extremely careful of traps. You are either very cautious... or you are a coward.”

위와 같은 세 가지 변수의 플레이어 데이터에 따라 Psycho Mantis는 세 문장을 조합하여 주인공 공에게 전달한다. 위 일련의 대사를 전달한 후, Psycho Mantis는 계속해서 플레이어가 게임플레이를 진행하고 있는 메모리카드 데이터에 접근하여 플레이어가 어떤 종류의 게임을 좋아하는지 율기 시작한다. Psycho Mantis의 제4의 벽 허물기는 여기서 멈추지 않는다. <Metal Gear Solid 4>에 다시 적대자로 등장한 그는 주인공과 조우한 뒤 스크린 너머 플레이어에게 컨트롤러를 잠시 내려놓아 보라고 하며, 플레이스테이션의 진동 기능을 이용하여 컨트롤러를 움직여 게임에서 발생하고 있는 이벤트에 대한 플레이어의 몰입을 강화한

다. 이처럼 이스터에그는 제4의 벽을 무너뜨리고, 게임의 안과 밖, 개발자와 플레이어, 기반적 서사와 우발적 서사의 교집합으로 기능하기도 한다. 궁극적으로는 이스터에그의 찾기와 발견이라는 행동에 집중하는 과정을 통해서 플레이어는 게임에 대한 소속감과 애정을 강화한다[33].

지금까지 디지털 게임에 나타나는 트랜스텍스트로서의 이스터에그를 네 가지 유형으로 나누어, 각 유형별로 대표적인 게임을 하나씩 선정하여 유형별 특징과 해당 유형의 이스터에그가 트랜스텍스트로서 게임에서 가지는 함의를 분석했다. 이를 정리한 것은 [Table 4]와 같다.

[Table 4] 4 Types of Transtextuality of Easter Egg and its Function

Transtextuality	Type	Easter Egg Function
Intertext	Quotation	Reinforce background story and provide fun element
	Allusion	Induce player's curiosity and expand background story
Paratext	Annotation	Cause interactive behavior between player and developer
	Breaking the Fourth Wall	Reinforce player immersion and sense of belonging

인터텍스트로서의 이스터에그 중 인용의 형태를 가진 이스터에그는 오픈월드의 공간적 특성과 관습성과 세계관을 공유하는 게임에서 주로 나타난다. 이는 플레이어로 하여금 게임 공간에 숨겨진 다양한 인용을 찾기 위해 반복적인 플레이를 하도록 유도하며, 세계관을 공유하는 다른 텍스트로부터 유래한 이스터에그는 플레이어에게 익숙한 재미 요

소로 작용한다. 인터텍스트로서의 이스터에그 중 암시의 형태를 가진 이스터에그의 경우, 세계관을 공유하는 다른 텍스트를 게임 내로 가져오는 인용과 달리 게임에 등장하지 않는 세계관의 추가적인 텍스트가 존재함을 암시함으로써 플레이어의 궁금증을 유발하고, 결과적으로 세계관을 확장하는 역할을 한다. 이러한 암시로서의 이스터에그는 본고에서 분석 대상으로 삼은 <Portal> 외에도 <Bioshock>시리즈, <Undertale>, <Half Life>시리즈 등과 같이 게임에 등장하는 서사보다 더욱 커다란 기반 서사나 세계관을 바탕으로 하는 게임에서 주로 나타난다.

파라텍스트로서의 이스터에그 중 주석의 형태를 가진 이스터에그는 게임의 기반 서사와는 큰 연관성이 없지만, 개발자가 이스터에그를 숨기고 플레이어가 발견하는 상호작용적인 행동을 유발하며 플레이어에게 동기를 부여한다. 따라서 이러한 겉택스트성을 가진 이스터에그는 숨겨져 있는 것을 발견하는 게임플레이가 주가 되는 퍼즐 형식의 게임에서 주로 나타난다. 마지막으로 파라텍스트로서의 이스터에그 중 플레이어와 게임 간의 벽을 허무는 이스터에그는 주로 플레이어의 존재를 인식하고 있는 듯한 캐릭터의 대사나 나레이션, 혹은 플레이어가 의도하지 않은 게임이나 게임기의 조작, 게임 설명서 등으로 나타나며, 게임의 기반적 서사와 플레이어가 생성하는 우발적 서사의 교집합으로 기능한다. 이러한 이스터에그는 플레이어를 게임 내의 공간으로 초대하면서 플레이어의 몰입과 소속감을 강화한다.

하오 왕과 추엔차이 순(Hao Wang, Chuen-Tsai Sun)은 디지털 게임에서 플레이어의 만족도와 동기에 대한 선행연구 분석을 바탕으로 게임의 보상 형태를 점수, 레벨, 아이템 획득, 자원 획득, 업적, 피드백 메시지, 컷씬 등의 서사 진행 미디어, 해금 시스템의 여덟 가지로 분류한 바 있다[21]. 디지털 게임의 이스터에그 역시 게임 구성 요소의 형태를 취하고 플레이어 동기를 유발한다는 점에서 여덟 가지 보상으로 분류가 가능하

며, 반대로 게임의 보상은 인용과 암시의 형태로 게임 내에 배치되며, 숨기기와 발견하기의 형태로 구성되어 있다는 점에서 이스터에그로 분류 가능하다.

예를 들어 2차 세계 대전 이후의 황폐한 세계를 배경으로 하는 <Fallout 4>에서는 플레이어에게 세계 대전에서 사용했던 구식 무기를 보상으로 지급함으로써 시대적 배경을 암시하며, <Super Mario Odyssey(2017)>에서는 게임 맵 곳곳에 숨겨져 있는 ‘과워문’이라는 아이템을 발견함으로써 이벤트 혹은 아이템을 해금할 수 있다. 따라서 앞서 2장에서 분류한 이스터에그의 다섯 가지 유형을 게임의 여덟 가지 보상 형태와 연결해볼 수 있다.

[Table 5] Game Reward and its Corresponding Easter Egg/Transtextuality Type

Game Reward	Easter Egg Type	Transtextuality
Score	Stage Unlocked	Intertext
Leveling	Stage Unlocked	Intertext
Item Granting System	Object Found/Place Found	Intertext/Paratext
Resources	Object Found	Intertext
Achievement system	All	Intertext/Paratext
Feedback Messages	Event/Script	Intertext/Paratext
Plot Animations and Pictures	Event	Intertext/Paratext
Unlocking Mechanisms	All	Intertext/Paratext

게임 보상 중 점수와 레벨은 난이도 개방 유형의 이스터에그로 분류할 수 있는데, 이는 플레이어가 난이도 개방 이스터에그를 통해 새로운 레벨을 체험하거나, 새롭게 개방된 난이도나 스테이지를 통해 추가 점수를 획득할 수 있기 때문이다. 아이템 획득과 자원 획득의 경우 게임에서 수집하거나 활용할 수 있는 물질적 보상이라는 점에서

오브젝트 발견 이스터에그로 분류할 수 있다. 업적 보상과 해금 시스템은 게임의 모든 구성 요소에 적용될 수 있으며, 게임 내 숨겨진 요소를 모두 찾아내거나 플레이어가 접근할 수 없었던 콘텐츠를 공개하는 형식을 취하고 있다는 점에서 모든 이스터에그 유형이 이 두 가지 보상 유형에 포함될 수 있다. 피드백 메시지는 영상이나 텍스트의 형식으로 나타나는 이벤트 발생이나 캐릭터 대사 이스터에그로 분류된다.

각각의 보상은 또다시 인터텍스트와 파라텍스트로 분류가 가능한데, 점수, 레벨, 자원은 게임 내에서만 존재하는 구성 요소로 별도의 텍스트를 가지고 있지 않기 때문에 인터텍스트로서만 기능하게 되는 반면, 아이템, 업적, 피드백 메시지, 스토리 진행 미디어, 그리고 해금 시스템은 메시지를 표시할 수 있는 콘텐츠의 특성상 게임 서사 외부의 텍스트를 포함할 수 있다는 점에서 그 내용에 따라 인터텍스트 혹은 파라텍스트로 분류할 수 있다.

예를 들어 <The Witcher 3>에서 <Skyrim>의 유명 밈을 인용하는 카드 아이템 이스터에그의 경우 카드 게임 ‘Gwent’의 수집형 아이템이기도 하다. 이 카드를 모으기, 구입하기, 플레이하는 방법이 다양해서 카드 수집 행위 자체가 또 하나의 게임 속 보물찾기 게임으로 작용한다. 따라서 <Skyrim>을 인용하는 카드는 중세 판타지 장르에 관심이 있는 플레이어의 호기심을 유발하는 인터텍스트적 이스터에그임과 동시에 아이템 획득형 게임 보상에 해당한다. <The Talos Principle>의 QR 코드 이스터에그는 그 자체로 아이템 획득과 피드백 메시지 형태의 보상에 해당할 뿐 아니라, QR 코드를 모두 모으면 ‘QR Reader’라는 업적을 달성할 수 있기 때문에 게임의 업적 보상 시스템과도 긴밀하게 연결되어 있다. <Metal Gear Solid>의 경우 플레이어 플레이 방식에 따라 컷씬에 등장하는 NPC의 대사의 변화를 피드백으로 제공하며, 파라텍스트로서의 피드백 메시지 보상에 해당한다.

디지털 게임에서 보상은 빠른 피드백을 통해 플레이어로 하여금 단기적인 게임의 목표를 달성하는 역할을 한다[21]. 바로 이러한 점에서 트랜스텍스트로서의 이스터에그는 플레이어에게 단기적인 목표와 플레이 동기, 성취욕구 등을 부여해 게임의 리플레이어빌리티를 향상시킨다.

디지털 게임에서 플레이어의 행위는 일종의 의식(ritual)과도 유사하다. 디지털 게임에서 반복적인 플레이가 플레이어의 의식으로 성립되기 위해서는 반복적 플레이와 게임의 목표의 연계성이 전제되어야만 한다. 즉 플레이어가 게임에 대해서 지속적인 반응을 보이며 반복적으로 버튼을 입력하는 행위가 의식적으로 인지되기 위해서는 플레이어의 게임 세계에 대한 ‘몰입(flow)’의 상태가 전제되어야 한다[34].

디지털 게임의 의식은 플레이어의 이스터에그 찾기를 통해서 강화될 수 있다. 플레이어들은 각기 다른 목적을 가지고 이스터에그를 찾으며, 게임은 플레이어에게 이스터에그를 획득하기 위한 조건으로 규칙적인 행동을 요구할 수 있다. 예를 들어 <The Talos Principle>에서 플레이어가 일반적인 게임 플레이로는 들어갈 수 없는 공간에 배치된 마인크래프트 검 아이템을 획득하기 위해서는 해당 방 안의 퍼즐을 일반적이지 않은 방법으로 해결해야 하며, <Portal>에서 Rattmann의 아지트를 전부 발견하기 위해서는 일반적인 경로를 벗어나 다른 장소에 포탈을 생성함으로써 게임 맵을 전부 조사해보아야 한다.

케이티 살렌과 에릭 짐머만(Katie Salen, Eric Zimmerman)은 게임은 플레이할 때마다 일관된 같은 구조를 제공하지만 매번 다른 경험을 제공한다고 제안한 바 있다[35]. 이스터에그는 플레이어로 하여금 게임이 설계한 규칙을 어기는 행동을 유도하고 목적을 달성해 보상을 얻도록 한다. 이처럼 이스터에그는 규칙 뒤뜰기를 통해서 플레이어에게 다변수적인 플레이 경험을 제공한다.

5. 결 론

디지털 게임의 이스터에그는 게임의 구성 요소이자 게임 텍스트의 일부로 기능하면서 게임 기획자와 게임 플레이어, 게임 텍스트의 내부와 외부로 가로지른다. 특히 기술의 발달에 따라서 디지털 게임의 다양한 장르와 형식으로 분화되고 플레이어의 참여도가 높아지면서 이스터에그의 유형 역시 다양해져서 하나의 게임 안에서 복수의 이스터에그가 나타나기도 한다[36]. 이에 본 논문에서는 이스터에그를 주로 게임 보상의 여덟 가지 형태와 연계해 트랜스텍스트로서의 유형을 분석했다.

디지털 게임에서 이스터에그는 텍스트와 텍스트를 연결, 중첩, 확장하는 트랜스텍스트로서 기능한다. 첫 번째, 인터텍스트로서의 이스터에그는 인용의 형태로 게임 공간이나 서사 안에 삽입되어서 플레이어로 하여금 게임의 세계관에 관심을 가지고 자발적으로 반복적 플레이를 지속하도록 유도한다. 이때 플레이어에게 보상이 주어지며 게임 서사를 확장적으로 제시하기도 한다.

두 번째, 파라텍스트로서의 이스터에그의 경우 개발자가 제시한 기반적 서사를 중심으로 하는 인터텍스트로서의 이스터에그와 달리, 표면적으로 게임 서사와 분리되어 있으며 플레이어에게 새로운 텍스트를 공개하고 경우에 따라 서사를 확장하는 역할을 한다.

이처럼 디지털 게임에서 이스터에그는 플레이어의 게임 의식을 구축하고 게임 세계에서의 몰입 상태를 강화한다. 또한 ‘게임 규칙 뒤뜰기’를 통해서 플레이어가 같은 게임 안에서 반복적이지만 동시에 새로운 경험을 할 수 있도록 유도하고, 결과적으로 게임의 리플레이어빌리티를 향상시킨다. 이러한 본 논문의 연구의 결과를 토대로, 후속 연구를 통해서 이스터에그와 리플레이어빌리티의 향상도를 보다 객관적으로 증명할 수 있기를 기대한다.

REFERENCES

- [1] Koster. R, "Theory of fun for game design". O'Reilly Media, Inc, 2013.
- [2] Park. J, "What Makes Game Play Sustainable?", *Journal of Game Industry & Culture*. Vol. 02-18, pp. 40-54, 2007.
- [3] Wolf. M. J, "Encyclopedia of video games: the culture, technology, and art of gaming", ABC-CLIO, Vol. 1, 2012.
- [4] Torok. L, Pelegrino. M, Trevisan. D, Montenegro. A. and Clua. E, "Smart controller: Introducing a dynamic interface adapted to the gameplay". *Entertainment Computing*, Vol. 27, pp. 32-46, 2018.
- [5] Frattesi. T, Griesbach. D, Leith. J, Shaffer. T. and DeWinter. J, "Replayability of video games", IQP, Worcester Polytechnic Institute, Worcester, 2011.
- [6] Lee. D, "A Study in the Temporality in Digital Gameplay", *Journal of Korea Game Society*, Vol. 13(2), pp. 5-15, 2013.
- [7] Montfort. N. and Bogost. I, "Racing the beam: The Atari video computer system", Mit Press, 2009.
- [8] James. E. A, "Queer Easter Eggs and their Hierarchies of Play", *Game Studies*, Vol. 18(3), 2018.
- [9] Weinel. J, Griffiths. D. and Cunningham. S, "Easter eggs: Hidden tracks and messages in musical mediums", *International Computer Music Conference Proceedings*, 2014.
- [10] Conway. S, "A circular wall? Reformulating the fourth wall for videogames", *Journal of Gaming & Virtual Worlds 2*, Vol. 2, pp. 145-155, 2014.
- [11] Mago. Z, "Easter Eggs in Digital Games as a Form of Textual Transcendence (Case Study)", *Acta Ludologica*, Vol. 2(2), pp. 48-57, 2019.
- [12] Gim. H. and Lee. D, "A Study on the Player Type through Game Quest's Editability", *Journal of Korea Game Society*, Vol. 19(3), pp. 43-52, 2019.
- [13] Mirenayat. S. A. and Soofastaei. E, "Gerard Genette and the categorization of textual transcendence", *Mediterranean Journal of Social Sciences*, Vole. 6(5), p. 533, 2015.
- [14] Genette. G, "The Architext: An Introduction", Berkeley: University of California Press, pp.83-84, 1992.
- [15] Aarseth. E. J, "Cybertext: Perspectives on ergodic literature". JHU Press, 1997.
- [16] Ojalahti. A, "Paratexts in Fantasy: paratextuality, intertextuality, and rhetoric in Robin Hobb's Fool's Quest (Master's thesis)", 2017.
- [17] Fägersten. K, "Intertextual quotation: References to media in family interaction.", p.3, 2012.
- [18] Tolkien. J. R. R, "On Fairy Tales", Tree and Leaf, New York: George Allen & Unwin Ltd, 1964.
- [19] Seo. S, "The World View of the Middle Ages Fantasy Game", *The Journal of the Korea Contents Association*, Vol. 9(9), p. 115, 2009.
- [20] Sayed. R, "Witcher 3 Map Size Compared to GTA 5, Skyrim, and Far Cry 4, New Screens Show Different Visual Settings", gamingbolt, 2015, Retrieved from <https://gamingbolt.com/witcher-3-map-size-compared-to-gta5-skyrim-far-cry-4-new-screens-show-different-visual-settings#:~:text=So%20far%20the%20Witcher%203,are%20unknown%20at%20this%20point> on June 2nd, 2021.
- [21] NoCopyrightRap, "Infinity gauntlet easter egg in The Witcher 3? I've looked for this online but I can't find any other mention of it", reddit, 2018, Retrieved from https://www.reddit.com/r/witcher/comments/963n23/infinity_gauntlet_easter_egg_in_the_witcher_3_live/ on August 28th, 2021.
- [22] Warren. M. and Quinby, L, "The future past: Intertextuality in contemporary dystopian video games", Submitted for the Macaulay Honors College Thesis Colloquium, 2012.
- [23] Malone. T. W, "Toward a theory of intrinsically motivating instruction", *Cognitive science*, Vol. 5(4), pp. 333-369, 1981.
- [24] Wang. H. and Sun. C. T, "Game reward systems: Gaming experiences and social meanings", DiGRA conference, Vol. 114, 2011.
- [25] matrixstream757. "there is a way to fined the

- cake! (spoilers.)". gamefaqs, Retrieved from <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/934386-portal/47483958> on June 5th, 2021.
- [26] Genette. G, "Paratexts: Thresholds of Interpretation", Cambridge: Cambridge University Press, p. 427, 1997.
- [27] Consalvo. M, "Cheating: Gaining advantage in videogames", Mit Press, 2009.
- [28] "The Cat is (not) a Lie", 2016, Retrieved from <http://www.croteam.com/cat-not-lie/> on June 16th, 2021.
- [29] Lee. J, "Beyond the 4th Wall", Maeil Press, 2020, Retrieved from <https://news.imaeil.com/NewestOpinion/2020012810080848243> on April 30th, 2021.
- [30] Laurel. B, "Computer as Theatre", Communication Books, 2008.
- [31] Conway, S, "A circular wall? Reformulating the fourth wall for videogames", Journal of Gaming & Virtual Worlds, Vol. 2(2), pp. 145-155, 2010.
- [32] Juul. J, "Half Real", The Mit Press, pp. 206-208, 2005.
- [33] Bonenfant. M, "Easter Eggs." Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming", Greenwood. pp. 177-178, 2012.
- [34] Krzywinska. T, "Videogame, player, text", Manchester, England: Manchester University Press, pp. 191-203, 2007.
- [35] Salen. K. and Eric. Z, "Rules of Play: Game Design Fundamentals", The Mit Press, 2003.
- [36] Sageng, J, Fossheim. H, and Larsen. T, "The Philosophy of Computer Games", Springer, 2012.



남 서 현 (Nam, Seo-Hyun)

약 력 : 2021 이화여자대학교 융합콘텐츠학과 석사과정

관심분야 : 게임 스토리텔링, 사용자 참여



한 혜 원 (Han, Hye-Won)

약 력 : 2009 이화여자대학교 국어국문학과(문학박사)
2008-현재 이화여자대학교 융합콘텐츠학과 교수

관심분야 : 게임 스토리텔링, 가상 캐릭터, 사용자 참여

