Journal of Next-generation Convergence Information Services Technology Vol.15, Suppl.1, November (2026) pp.79-88
ISSN 2384-101X(p) 2672-1163(e) *http://dx.doi.org/10.29056/jncist.2026.11.07*

Disco Elysium의 게임 속 보드게임 Suzerainty에 나타난 승리 조건과 윤리적 긴장

Victory Conditions and Ethical Tension in Suzerainty, an In-Game Board Game in Disco Elysium

유정은[1], 김정윤[2]*

Jung-Eun Yu[1], JungYoon Kim[2]*

요 약

본 연구는 디스코 엘리시움(Disco Elysium)에 삽입된 보드게임 종주권(Suzerainty)의 승리 조건과 선택 구조에 나타난 윤리적 긴장을 분석하였다. 분석 자료는 직접 플레이하며 수집한 82장의 스크린샷과 전사 텍스트이며, 게임 규칙과 점수, 주요 선택 경로, 등장인물의 대사를 함께 검토하였다. 플레이어는 레바숄 종주국의 감독관이 되어 종속국에 노동자를 배치하고, 자원을 생산한 뒤 계약과 건설에 사용하여 승리 포인트를 얻는다. 계약 이행과 건물 및 기념물 건설은 득점으로 이어지지만, 영토의 기반 시설과 공교육 제공은 상대적으로 낮게 평가되거나 회수할 수 없는 비용으로 처리된다. 고급 취미 생활과 건강보험을 제공하는 데에는 비용이 들지만, 추가 자원 생산이 가능하다. 게임 규칙은 선택의 윤리성보다 종속국의 생산과 종주국의 부에 대한 기여를 우선한다. 전략상 유리한 선택과 공동의 삶을 개선하는 선택에 대한 게임 내 평가가 어긋나면서 윤리적 긴장이 형성되며, 등장인물의 대사는 점수 체계가 중립적이지 않으며, 종주국의 이익을 우선하도록 구성되어 있음을 보여준다. 따라서 종주권은 게임 속 게임의 규칙을 통해 원작의 정치·경제적 관계를 압축하여 재현하고 풍자하는 장치로 기능한다.

핵심어 : 비디오게임, 게임 속 게임, 윤리적 긴장, 게임 규칙, 점수 체계

Abstract

This study examines the ethical tension embedded in the victory conditions and choice structure of Suzerainty, an in-game board game featured in Disco Elysium. The analysis uses 82 screenshots and transcriptions collected through gameplay, covering its rules, scoring system, choice paths, and character

1 Department of Game and Interactive Media, Gachon University, Seongnam, Korea [Graduate Student]
e-mail: je20102810@gachon.ac.kr

2 Department of Game Media, College of IT Convergence, Gachon University, Seongnam, Korea [Professor]
e-mail: kjyoon@gachon.ac.kr (Corresponding author)

*본 연구는 과학기술정보통신부 및 정보통신기획평가원의 생성AI선도인재양성사업의 연구 결과로 수행되었음 (IITP-2026-RS-2026-25545512), 이 성과는 정부(과학기술정보통신부)의 재원으로 과학기술사업화진흥원(TMC-IP STAR)의 지원을 받아 수행된 연구임(과제번호 RS-2026-25536680).

*본 논문은 2026년도 차세대컨버전스정보서비스학회 하계학술대회에서 발표한 논문을 수정 및 보완하여 확장한 것임.

Received(September 16, 2026), Review Result(1st: October 4, 2026, 2nd: October 25, 2026), Accepted(November 12, 2026), Published(November 30, 2026)

© 2026 The Authors. Published by NCISS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/.

dialogue. As an overseer of Revachol, the player assigns workers to subordinate territories and converts their resources into victory points through contracts and construction. Contracts, buildings, and monuments earn points, whereas territorial infrastructure and public education are valued lower or treated as unrecoverable costs. Worker benefits require investment but enable additional resource production. The rules thus prioritize production and contributions to the suzerain state's wealth over the ethical value of individual choices. The conflict between strategic advantage and collective well-being creates ethical tension, while character dialogue reveals whose interests the scoring system serves. Suzerainty therefore uses the rules of a game within a game to condense and satirize the political and economic relations of the broader gameworld.

Keyword : Video Games, Games Within Games, Ethical Tension, Game Rules, Scoring System

1. 서론

비디오게임에는 카드게임, 보드게임, 퍼즐 등 본편과 구별되는 목표와 규칙을 지닌 게임 속 게임이 포함되기도 한다. 이러한 요소는 단순한 부가 콘텐츠로 이해되기 쉽지만, 원작의 세계를 축소된 규칙 체계로 다시 보여주는 장치가 될 수 있다. Seiwald는 비디오게임 내부에 다른 게임이 삽입될 때 서로 연결된 복수의 허구적 층위가 형성되며, 이를 통해 원작 게임의 규칙과 게임성이 게임 속 게임에서 다시 제시되고 검토될 수 있다고 설명한다 [1].

디스코 엘리시움(Disco Elysium: The Final Cut)은 레바숄(Revachol)이라는 허구 도시를 중심으로 혁명의 실패, 이데올로기, 계급 갈등, 노동과 자본의 문제를 다루는 서사 중심 RPG이다 [2]. 레바숄의 건물과 폐허, 기념물, 인물의 대사에는 실패한 혁명과 점령의 흔적이 남아 있으며, 플레이어는 도시를 이동하고 인물들과 대화하면서 이러한 역사와 정치적 관계를 파악한다 [3].



[그림 1] Disco Elysium 내 보드게임 '종주권(Suzerainty)'의 아이템 화면

[Fig. 1] Item screen of the board game 'Suzerainty' in Disco Elysium

게임 내에는 한국어판에서 '종주권(Suzerainty)'으로 번역된 보드게임이 등장한다. 종주권을 구매

하면 [그림 1]과 같이 상호작용 가능한 아이템으로 나타나며, 게임 내 파트너인 킴 키츠라기(Kim Kitsuragi, 이하 킴)와 플레이 가능하다. 종주권은 다른 문화를 착취하고 식민화하는 문명 건설 게임으로 소개되면서도 온 가족을 위한 경제 전략 게임을 표방한다. 플레이어는 게임에서 '속국'으로 지칭되는 주변 지역(이하 종속국)에 일꾼 토큰을 배치하고 자원을 생산한다. 본 연구에서는 일꾼 토큰이 수행하는 노동의 성격을 강조하기 위해 이후 이를 노동자로 지칭한다. 플레이어는 생산된 자원으로 계약을 이행하고 레바숄에 시장, 박물관, 기념물을 건설하면 승리 포인트를 얻는다. 다른 플레이어에 대한 직접 공격은 금지되지만, 속국의 노동력과 자원을 이용해 레바숄의 부와 명성을 높이는 행위는 승리 전략으로 제시된다.

보드게임과 디지털게임이 자원 수집, 영토 확장, 노동력 관리와 정복을 보상하면서 제국과 식민주의의 논리를 재현할 수 있다는 점은 기존 연구에서도 논의되어 왔다 [4][5]. 그러나 비디오게임 내부에 삽입된 보드게임의 구체적인 선택과 점수 결과를 분석하여, 원작의 정치적 세계관이 어떻게 축소되고 풍자되는지를 살펴본 연구는 충분하지 않다. 특히 규칙상 유리한 선택과 그 선택에 대한 윤리적 판단이 어긋날 때 나타나는 비판적 효과를 검토할 필요가 있다.

본 연구는 종주권의 승리 조건이 어떤 행위와 가치를 보상하거나 불리하게 처리하는지 분석한다. 이를 위해 자원 생산, 계약 이행, 기념물 건설과 같은 고득점 전략을 노동자 복지, 기반 시설 투자, 공교육 제공 등 공동의 삶을 개선하는 선택과 비교한다. 아울러 각 선택의 규칙상 결과와 킴의 대사, 플레이어 캐릭터의 반응을 함께 검토하여, 이들의 결합이 종주권의 종주국 중심적 가치 체계를 어떻게 드러내는지 살펴본다.

2. 이론적 배경

2.1 게임 속 게임의 규칙과 가치

게임 속 게임은 본편과 구별되는 규칙과 허구적 층위를 형성하면서도 원작의 세계와 의미 관계를 맺는다. Seiwald는 이러한 구조가 게임 내부에 복수의 허구적 층위를 만들며, 원작의 규칙과 게임성을 되돌아보게 할 수 있다고 설명한다 [1]. 이에 따라 게임 속 게임은 부가적인 오락을 넘어 원작의 세계와 가치 체계를 축소하거나 변형하여 보여주는 장치가 될 수 있다.

Juul은 비디오게임을 실제로 작동하는 규칙과 허구 세계가 결합된 매체로 설명한다 [6]. 따라서 게임의 의미를 분석하려면 대사와 설정뿐 아니라 플레이어가 수행하는 행동과 그 결과를 함께 살펴봐야 한다. Bogost도 게임이 규칙과 절차를 통해 특정한 관점이나 주장을 표현할 수 있다고 보았으며 [7], Flanagan과 Nissenbaum은 게임의 목표와 보상 구조에 사회적·정치적 가치가 포함될 수 있다고 설명한다 [8]. 이러한 관점에서 종주권의 점수와 승리 조건은 단순한 진행 수단이 아니라, 어떤 행동을 유리하거나 불리하게 평가하는 기준으로 볼 수 있다.

다만 게임의 의미가 규칙만으로 결정되는 것은 아니다. Sicart는 게임의 의미를 규칙과 절차만으로 설명하면 플레이어의 해석과 실제 플레이 경험을 충분히 반영하기 어렵다고 지적한다 [9]. 이에 본 연구는 종주권의 규칙과 점수뿐 아니라 플레이어의 선택, 킴의 반응과 평가를 함께 분석한다.

2.2 윤리적 긴장과 종주국 중심의 규칙 구조

윤리적 긴장(Ethical tension)은 서로 다른 가치와 의무가 충돌하여 판단하거나 행동하기 어려워지는 상황을 의미한다 [10]. 해당 개념은 작업치료사의 전문적 실천을 중심으로 논의되었지만, 본 연구에서는 게임이 요구하는 전략적 행동과 그 행동의 윤리적 가치가 어긋나는 상황을 설명하는 데 참고한다.

Sicart는 컴퓨터게임을 특정한 가치를 포함한 윤리적 대상으로 보고, 플레이어 역시 게임이 제시한 선택과 결과를 해석하고 평가하는 윤리적 행위자로 설명한다 [11]. 이를 바탕으로 본 연구는 종주권에서 전략적 요구와 윤리적 판단이 서로 다른 행동을 지향하는 상황을 윤리적 긴장으로 분석한다. 구체적으로는 공동의 삶을 개선하는 선택이 승리 조건에서 어떻게 불리하게 처리되는지 살펴본다. 또한 등장인물의 대사를 통해 고득점 전략이 노동자를 생산 수단으로 취급하고 종주국의 이익을 우선하는 방식을 분석한다. 이는 서로 대등한 도덕적 선택지 사이에서 하나를 결정해야 하는 윤리적 딜레마라기보다, 게임이 요구하는 유리한 전략과 그 전략에 대한 윤리적 평가가 어긋나는 상태에 가깝다.

Flanagan과 Jakobsson은 보드게임이 영토 확장, 자원 수집, 노동력 관리와 정복을 승리 조건으로 제시하면서 제국주의의 논리를 반복해 왔다고 지적한다 [4]. Mukherjee 역시 디지털게임이 공간 구성, 자원 관리, 정치 체제와 사회적 관계를 통해 제국과 식민주의를 재현한다고 설명한다 [5]. 이러한 논의를 바탕으로 본 연구는 종주권이 종속국의 영토, 노동, 자원을 어떻게 규칙화하고 레바숄의 부와 명성으로 전환하는지 살펴본다. 또한 이러한 내부 보드게임의 구조가 혁명과 외세의 지배가 중첩된 레바숄의 정치적·역사적 질서를 어떻게 압축하여 제시하는지 분석한다 [3][12].

3. 연구 대상 및 방법

본 연구는 디스코 엘리시움에 수록된 보드게임 종주권의 플레이 장면을 분석 대상으로 삼았다 [2]. 분석 자료는 게임을 직접 플레이하며 수집한 82장의 스크린샷과 전사 텍스트로 구성하였다. 82장의 스크린샷은 종주권의 플레이 과정에서 나타나는 모든 대사와 결과를 기록하기 위해 해당 구간을 여러 차례 반복 플레이하며 선택지별 분기 장면을 빠짐없이 캡처한 결과이다. 저장과 불러오기를 활용하여 동일한 상황에서 제시되는 모든 선택지를 실행하였다. 해당 스크린샷은 아이템과 룰북의 설명, 게임판 및 지역 정보, 플레이어의 선택지, 자원과 점수의 변화, 분기별 최종 결과, 킴

과 플레이어 캐릭터의 대사를 포함한다. 스크린샷에 포함된 모든 텍스트를 전사하고 선택지별 결과로 분류한 뒤, 선택에 따른 게임 규칙상의 결과와 등장인물의 반응을 비교하였다.

분석 단위를 개별 스크린샷이 아니라 플레이어의 선택과 그에 따른 결과로 설정한 이유는, 하나의 선택이 여러 화면에 걸쳐 제시되거나 동일한 내용이 서로 다른 경로에서 반복될 수 있기 때문이다. 각 분석 단위에서는 선택에 필요한 조건, 자원과 생산량의 변화, 점수 및 승패, 게임 시스템의 설명, 킴과 플레이어 캐릭터의 평가를 함께 확인하였다.

분석은 플레이어의 역할과 승리 조건, 종속국의 노동과 자원이 점수로 전환되는 과정, 선택 유형에 따른 보상과 불이익을 중심으로 진행하였다. 아이템과 룰북을 통해 게임의 목표를 확인한 뒤, 지역, 노동자, 자원, 계약, 기반 시설과 기념물의 기능 및 점수를 비교하였다. 이어 자원 생산, 계약 이행과 기념물 건설을 노동자 복지, 공교육, 기반 시설 투자, 직접 공격과 무역전쟁에 관한 선택과 비교하여, 전략적으로 유리한 행동과 공동의 삶을 개선하는 행동이 어떻게 평가되는지 살펴보았다. 또한 이러한 평가가 킴과 플레이어 캐릭터의 대사와 일치하거나 충돌하는지 분석하였다. 분기별 최종 점수는 여러 선택이 누적된 결과이므로 특정 선택의 독립적인 효과로 해석하지 않았으며, 개별 선택의 영향은 화면에서 직접 확인되는 자원, 생산량, 점수와 시스템 설명을 기준으로 판단하였다.

4. 종주권의 종주국 중심 승리 구조와 윤리적 긴장

4.1 감독관 역할과 종속국 자원의 이용

종주권에서 플레이어는 레바숄 종주국의 감독관을 맡는다. 룰북은 승리 포인트를 쌓아 종주국의 부와 명성을 높이는 것을 게임의 목표로 제시하며, 개인의 성공도 종주국을 통하지 않고서는 얻을 수 없다고 설명한다. 이에 따라 플레이어는 종속국의 주민이나 노동자를 대변하는 위치가 아니라, 종속국의 노동과 자원을 관리하는 위치에서 게임에 참여한다.

게임판 중앙에는 레바숄 국왕령이, 외곽에는 종속국이 배치된다. 각 종속국은 살구, 고고학 보물, 설탕, 코카인 잎 등 하나의 대표 자원과 연결되며, 플레이어는 노동자를 배치해 이를 생산한다. 생산된 자원은 계약 이행과 레바숄의 건물 건설에 사용되고, 최종적으로 승리 포인트로 전환된다. 종속국의 역사와 주민의 삶보다 생산 가능한 자원의 종류와 가치가 강조되는 구조이다.

킴은 노동자가 원자재 생산을 위해 존재하므로 크게 신경 쓸 필요가 없으며, 종주국을 만족시켜야 점수를 얻을 수 있다고 설명한다. 이러한 대사는 노동과 자원을 종주국의 목표에 종속시키는 관계가 게임 내부에서 자연스러운 규칙으로 받아들여지고 있음을 보여준다. 외곽에서 생산된 자원은 중심으로 이동하고, 그 가치와 명성은 레바숄에 축적된다. 따라서 게임판의 공간 구성은 중심과 주변의 불평등한 관계를 시각적으로 제시하고 있다.

4.2 선택 유형에 따른 보상과 불이익

게임은 계약 이행과 레바숄의 건물 및 기념물 건설에 높은 점수를 부여한다. 반면 종속국의 기반 시설과 공교육을 위한 투자는 상대적으로 낮게 평가하거나 비용을 회수할 수 없는 선택으로 처리한다. 주요 요소에 부여된 점수와 효과는 [표 1]과 같다.

[표 1] 선택 유형별 점수와 규칙상 효과
[Table 1] Scores and Rule-Based Effects by Choice Type

선택 유형	선택 또는 요소	점수 및 규칙상 효과
종주국 중심 보상	시장·박물관 건설	각각 2점, 3점
	코카인 계약 이행	‘증폭된 음악’ 보너스 획득, 승리 포인트 7점 상당
	레바숄 승리 기둥 건설	12점
	레바숄 기념물 건설	승리 포인트 배수 ×5
종속국·노동자 투자	영토 기반 시설 투자	승리 포인트 배수 ×1
	건강보험과 고급 취미 생활 제공	턴마다 추가 자원 2개 생산
	공교육 체계 도입	높은 비용, 회수 불가
경쟁 행위	상대 영역 직접 공격	규칙상 금지
	무역전쟁	양측 소득 및 자원 생산 감소

[표 1]과 같이 시장과 박물관, 레바숄 승리 기둥에는 승리 포인트가 직접 부여되며, 코카인 계약을 이행하면 승리 포인트 7점 상당의 ‘증폭된 음악’ 보너스를 얻는다. 또한 영토의 기반 시설에는 승리 포인트 배수 ×1이 적용되는 반면, 레바숄의 기념물에는 ×5가 적용된다. 이는 생산과 생활을 유지하는 기반 시설보다 종주국의 부와 명성에 기여하는 계약과 기념물이 더 높은 가치로 계산된다는 것을 보여준다. 이러한 선택을 중심으로 진행한 경로에서 플레이어는 35점을 얻어 26점을 기록한 킴에게 승리하며, 게임 내 설명은 종주국이 이 결과에 매우 기뻐할 것이라고 제시한다.

노동자 복지는 종주국의 생산에 기여하는 범위에서 허용된다. 건강보험과 고급 취미 생활을 제공하면 매 턴 자원 2개가 추가되므로, 복지는 노동자의 권리보다 생산성을 높이는 효과로 보상된다. 반면 공교육은 막대한 비용이 들고 이를 회수할 수 없는 선택으로 설명된다. 해당 경로에서 플레이어는 -5점, 킴은 20점을 얻으며, 게임 내 설명은 공교육으로 종주국의 국고가 소진되었다고 평가한다.

해당 점수는 공교육 하나의 독립적인 효과가 아니라 각각의 경로에서 이루어진 선택이 누적된 결과이다. 따라서 최종 점수만으로 공교육의 영향을 정확히 구분하기는 어렵다. 다만 게임은 공교육에 투입된 비용을 회수할 수 없다고 직접 설명하며, 이를 점수상 불리한 선택으로 제시한다. 이

와 같이 공동의 삶을 개선할 수 있는 선택이 종주국의 부와 명성으로 전환되지 않는다는 이유로 불리하게 처리되는 점에서, 전략적 요구와 윤리적 가치 사이의 긴장이 나타난다.

4.3 직접 공격의 제한과 안정적인 자원 축적

종주권은 다른 플레이어에 대한 직접적인 공격을 허용하지 않는다. 플레이어가 킴의 영역으로 토큰을 옮겨 자원을 빼앗으려 하면 킴은 규칙상 다른 플레이어를 직접 공격할 수 없다고 제지한다. 그러나 직접 공격이 금지되어 있다고 해서 플레이어 간의 대립이 완전히 배제된 것은 아니다. 플레이어는 관세를 부과하여 무역전쟁을 시작할 수 있으며, 이 경우 양측 모두 소득과 자원 생산을 잃는다. 무역전쟁 경로에서 플레이어는 -5점, 킴은 15점을 얻으며, 게임은 무역전쟁에 진정한 승자는 없다고 설명한다. 주요 선택 경로의 최종 결과는 [표 2]와 같다.

[표 2] 주요 선택 경로에 따른 최종 결과 비교
[Table 2] Comparison of Final Outcomes across Major Choice Paths

주요 선택 경로	플레이어 점수	킴의 점수	게임 내 결과 설명	분석상 의미
계약 이행, 건물·기념물 건설	35점	26점	종주국이 만족하는 승리	레바숄의 부와 명성에 기여하는 선택을 보상
노동자 복지 후 공교육 도입	-5점	20점	국고를 소진한 실패	공교육을 비용 회수가 어려운 선택으로 제시
무역전쟁	-5점	15점	진정한 승리가 없는 경로	양측의 소득과 자원 생산 감소

[표 2]의 최종 점수는 해당 경로에서 이루어진 여러 선택이 누적된 결과이며, 마지막 선택 하나의 독립적인 효과를 의미하지 않는다. 이 결과는 게임이 모든 폭력적 행동을 보상하거나 모든 복지 선택을 처벌하지 않는다는 점을 보여준다. 직접 공격은 금지되고 생산을 중단시키는 무역전쟁도 실패로 이어지지만, 종속국의 생산을 유지하면서 계약을 이행하고 레바숄에 건물과 기념물을 세우는 전략은 높은 점수로 보상된다. 게임이 선호하는 것은 무질서한 파괴가 아니라 종속국의 노동과 자원을 지속적으로 관리하고 종주국의 부로 전환하는 방식이다.

따라서 종주권은 식민주의를 직접적인 침략보다 생산, 계약, 건설과 경제 관리의 방식으로 재현한다. 다른 플레이어에 대한 직접 공격은 규칙상 배제되지만, 중심이 주변의 노동과 자원을 이용해 부와 명성을 축적하는 관계는 정상적인 승리 전략으로 남는다.

5. 논의

분석 결과, 종주권의 점수는 모든 행위에 적용되는 중립적인 측정 기준이 아니라 종주국에 대한

기여도를 판단하는 기준으로 작동한다. 계약 이행과 레바숄의 건물·기념물 건설은 높은 점수로 이어지지만, 종속국의 기반 시설과 공교육은 상대적으로 낮게 평가되거나 비용을 회수할 수 없는 선택으로 처리된다. 이는 게임의 목표와 보상 구조에 사회적·정치적 가치가 포함될 수 있다는 Flanagan과 Nissenbaum의 논의와 연결된다 [8]. 종주권의 규칙은 무엇이 보편적으로 가치 있는지를 판단하기보다, 레바숄의 부와 명성에 기여하는 정도에 따라 행동의 우선순위를 정한다.

그러나 종주권이 모든 복지 선택을 처벌하고 모든 착취적 행동을 보상하는 것은 아니다. 노동자의 건강보험과 고급 취미 생활은 생산량을 높이기 때문에 보상되지만, 공교육은 공동의 삶을 개선할 수 있음에도 종주국의 이익으로 회수되지 않는다. 또한 다른 플레이어에 대한 직접 공격은 규칙상 금지되며, 무역전쟁은 양측의 소득과 자원 생산을 중단시켜 불리한 결과로 이어진다. 이처럼 게임은 선택의 복지적 또는 폭력적 성격보다 종속국의 생산을 유지하고 그 결과를 종주국의 부로 전환할 수 있는지를 우선한다. 이러한 구조는 식민주의가 군사적 정복뿐 아니라 자원 관리, 노동 통제, 계약과 기반 시설의 형태로도 재현될 수 있다는 기존 논의와 연결된다 [4][5].

게임의 윤리적 긴장도 이러한 가치의 차이에서 발생한다. 공동의 삶을 개선하는 선택은 사회적 가치를 지닐 수 있지만, 게임의 승리를 위해서는 종주국의 부와 명성에 직접 기여하는 선택이 유리하다. 따라서 종주권의 윤리적 긴장은 선과 악 가운데 하나를 판단하기 어려운 상황이라기보다, 규칙상 유리한 전략과 그 전략에 대한 윤리적 평가가 어긋나는 데서 형성된다. 이와 같은 규칙과 대사의 결합은 승리 조건이 누구의 이익을 중심으로 구성되었는지 검토해 볼 여지를 제공한다.

이러한 비판적 의미는 규칙만으로 완성되지 않는다. Bogost의 논의처럼 게임의 규칙과 절차는 특정한 관점을 표현할 수 있지만 [7], 절차에만 의미를 귀속하면 플레이어의 해석과 플레이 경험을 충분히 설명하기 어렵다는 Sicart의 지적도 고려해야 한다 [9]. 종주권에서는 종주국 중심의 행동을 보상하는 규칙이 제시되며, 킴은 점수가 특정 행동을 보상하거나 불리하게 만드는 기준임을 설명한다. 또한 노동자가 자원 생산을 위해 존재하고, 종주국을 만족시켜야 점수를 얻을 수 있다고 말한다. 플레이어 캐릭터도 일부 결과에 의문을 제기하거나 게임이 조작되었다고 항의한다. 이처럼 규칙을 설명하는 대사와 그 결과에 의문을 제기하는 반응이 함께 제시되면서, 종주국 중심의 승리 조건을 비판적으로 바라볼 여지가 생긴다. 이는 플레이어가 게임의 규칙과 가치를 해석하고 평가할 수 있는 윤리적 행위자라는 Sicart의 관점과 연결된다 [11].

종주권은 게임 속 게임이라는 형식을 통해 디스코 엘리시움의 정치적 세계를 압축하여 제시한다. 본편에서 레바숄의 역사와 정치적 관계는 도시 탐색과 인물의 대화를 통해 점차 드러나지만, 내부 보드게임에서는 중심과 주변, 자원과 점수, 승리와 실패의 관계로 압축된다. 종속국에서 생산된 자원이 레바숄의 건물과 명성으로 전환되는 구조는 본편 세계의 불평등한 질서를 짧은 플레이 안에서 수행 가능한 규칙으로 바꾼다. 이러한 점에서 종주권은 원작의 정치·경제적 관계를 다른 허구적 층위에서 재구성하는 동시에 [1], 자원 수집과 축적을 승리 조건으로 제시해 온 게임의 관습

과 현실의 식민주의적 경제 관계를 함께 풍자하는 장치로 볼 수 있다 [4][5].

6. 결론

본 연구는 디스코 엘리시움의 게임 속 보드게임 종주권을 대상으로 규칙상 유리한 선택과 윤리적 판단이 충돌하는 방식을 분석하였다. 분석 결과, 게임은 복지와 폭력을 일관되게 보상하거나 처벌하기보다 각 선택이 종속국의 생산을 유지하고 종주국의 부와 명성에 기여하는지를 기준으로 가치를 부여하였다. 공동의 삶을 개선하는 선택도 생산에 기여할 때는 수용되지만, 종주국의 이익으로 전환되지 않으면 불리하게 처리된다. 이러한 판단 기준에서 전략적 성공과 윤리적 가치 사이의 긴장이 형성된다.

종주권의 규칙은 종주국의 이익에 기여하는 행동을 우선한다. 등장인물의 대사는 이러한 점수 기준과 노동자를 생산 수단으로 취급하는 방식을 드러내며, 게임의 비판적 의미를 구체화한다. 이를 통해 내부 보드게임은 원작의 정치·경제적 관계를 압축하여 재현하는 동시에, 현실의 식민주의적 경제 관계와 자원 축적을 승리의 기준으로 삼아 온 게임 관습을 풍자한다. 본 연구의 의의는 게임 속 게임을 단순한 부가 콘텐츠로 보지 않고, 원작의 세계관과 가치 체계를 별도의 규칙으로 재구성하며 현실의 문제를 비판적으로 드러내는 기능에 주목했다는 데 있다.

다만 본 연구는 종주권이라는 단일 사례와 연구자가 수집한 플레이 자료에 초점을 맞추었으며, 실제 플레이어의 해석과 반응을 확인하지 못했다. 후속 연구에서는 다른 게임 속 게임과의 비교 및 플레이어 인터뷰나 리뷰 분석을 통해, 내부 게임의 규칙이 원작에 대한 이해와 윤리적 판단에 미치는 영향을 검토할 필요가 있다.

References

[1] R. Seiwald, “Games Within Games: The Two (or More) Fictional Levels of Video Games,” in *Videogame Sciences and Arts: 11th International Conference, VJ 2019*, Aveiro, Portugal, Nov. 27-29, 2019, pp. 18-31, doi: 10.1007/978-3-030-37983-4_2.

[2] ZA/UM, “Disco Elysium - The Final Cut,” *store.steampowered.com*, https://store.steampowered.com/app/632470/Disco_Elysium__The_Final_Cut/ (accessed Jul. 4, 2026).

[3] J. E. Yu and J. Y. Kim, “Place Representation and Player Perception in an In-Game City: The Case of Revachol in Disco Elysium,” *Journal of Digital Art Engineering & Multimedia*, vol. 13, no. 2, pp. 215-228, Jun. 2026, doi: 10.29056/jdaem.2026.06.07.

[4] M. Flanagan and M. Jakobsson, *Playing Oppression: The Legacy of Conquest and Empire in Colonialist Board Games*, MIT Press, 2023.

[5] S. Mukherjee, *Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back*, Palgrave Macmillan, 2017.

[6] J. Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, 2005.

[7] I. Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, 2007.

[8] M. Flanagan and H. Nissenbaum, *Values at Play in Digital Games*, MIT Press, 2014.

[9] M. Sicart, "Against Procedurality," *Game Studies*, vol. 11, no. 3, Dec. 2011.

[10] E. Durocher and E. A. Kinsella, "Ethical Tensions in Occupational Therapy Practice: Conflicts and Competing Allegiances," *Canadian Journal of Occupational Therapy*, vol. 88, no. 3, pp. 244-253, Sep. 2021, doi: 10.1177/00084174211021707.

[11] M. Sicart, *The Ethics of Computer Games*, MIT Press, 2009.

[12] A. Duhé, "I Have Holes in My Brain－The Traumatic Memory of the Commune of Revachol," in *The World Politics of Disco Elysium*, V. Castro and N. Kiersey, Eds., Routledge, 2025, pp. 41-57.