https://doi.org/10.18856/jpn.2026.32.3.004

야수적 폭력의 재현과 야생적 정의의 수행
- 〈호라이즌 제로 던〉의 기계 동물 렌더링과 생명정치*

권두현**

1. 게임-동물 연구의 이론적 틀과 렌더링의 문제
2. 게임 속 동물의 배치: 표적화와 자원화
3. 사냥의 촉각과 표적화의 정치: 적응형 트리거와 야생화된 존재
4. 〈호라이즌 제로 던〉의 야수적 폭력과 야생적 정의
  4-1. 설계된 몸과 렌더링의 수행
  4-2. 사냥의 수행성과 생기성의 전이
  4-3. 오버라이드의 양가성, 동맹과 동화 사이
  4-4. 야생적 정의와 대항정동적 플레이
5. 존재의 식민성과 대항정동적 플레이의 가능성

국문초록

이 글은 〈호라이즌 제로 던〉의 기계 동물 사냥을 중심으로 야수적 폭력의 재현과 야생적 정의의 수행 가능성을 논한다. 이 게임에서 기계 동물은 문명 붕괴 이후의 생태계를 복원하도록 만들어진 존재인 동시에, 인간의 사냥감이자 부품의 공급원으로 배치된다. 동물의 재현과 산업적 가공을 함께 보는 니콜 슈킨의 렌더링 개념은 이들의 생동하는 형상이 공격·해체·회수의 절차와 결합하는 방식을 드러낸다. 영화에서 관람자가 가공의 공정을 직접 조작하지 않은 채 그 결과를 소비한다면, 게임에서는 플레이

* 이 논문은 2025년도 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 신진연구자지원사업의 지원을 받아 수행된 연구임(2025S1A5A8010135).

** 연세대학교 비교사회문화연구소 HK연구교수

www.kci.go.kr

어가 재현을 소비하는 바로 그 시간에 자신의 손으로 추출을 실행하며, 재현과 가공의 이중 논리는 플레이어의 한 신체 안에서 완결된다.

이 결합은 〈덕 헌트〉에서 〈몬스터 헌터〉에 이르는 사냥 게임의 배치와, 활시위의 저항을 손에 전달하는 적응형 트리거 같은 인터페이스에서 형성되어 왔다. 〈호라이즌 제로 던〉은 이 역사 위에서 플레이어에게 자연의 원본 없이 설계된 몸을 사냥하게 한다. 이 글은 존재를 위협과 자원으로 분류하는 논리가 게임의 조작 체계와 결합하는 방식을 정착민 식민주의의 분류 정치와 유비적으로 비교하고, 사물의 동물화와 동물적 몸의 사물화가 함께 진행되는 생기성의 전이를 소마테크닉스와 애니머시·트래니머시의 논의를 통해 분석한다. 야수적 폭력은 이 전이 속에서 동물적 차이를 표적의 식별 근거로 삼아 그 몸을 인간의 필요에 맞추어 분할·이용하는 폭력이다. 사냥감을 조력자로 바꾸는 오버라이드조차 관계의 방향을 정하는 권한을 인간에게 집중시키는 관리된 횡단으로 수행된다.

야생적 정의는 비인간의 존속과 관계를 인간의 필요만으로 결정하는 이 질서에 이의를 제기한다. 전투가 강제되지 않는 조우에서 플레이어는 판독 장치인 포커스로 기계의 이동 경로를 확인한 뒤 공격과 회수 없이 지나갈 수 있다. 기계를 알아보게 하는 장치가 그 몸을 이용하지 않는 선택에도 쓰이는 것이다. 대항정동적 플레이의 가능성은 게임의 추출 구조가 지속되는 가운데서도 개별 조우에서 표적을 식별한 뒤 공격과 회수를 유보할 수 있다는 데 있다. 비인간의 몸을 처분할 권한을 자명한 것으로 만드는 존재의 식민성은 이 유보의 수행에서 비로소 물음에 부쳐진다.

(주제어: 호라이즌 제로 던, 렌더링, 애니머시, 트래니머시, 소마테크닉스, 야수적 폭력, 야생적 정의, 대항정동적 플레이)

www.kci.go.kr

1. 게임-동물 연구의 이론적 틀과 렌더링의 문제

디지털 게임의 사냥에서 동물의 움직임과 반응은 생동감을 표현하는 동시에, 그 몸을 추적하고 공격하는 데 필요한 정보가 된다. 플레이어는 동물이 달아나는 방향과 속도를 살피며 조준과 발사의 시점을 정한다. 그 가운데서도 사냥이 자원 획득과 연결되는 게임에서는 사냥한 몸에서 얻은 재료가 제작과 교환에 사용된다. 동물을 살아 움직이는 존재로 구현하는 재현은 이처럼 그 몸을 표적이나 자원으로 이용할 수 있게 만드는 절차와 맞물린다.

디지털 게임에 앞서, 동물의 재현과 신체의 이용은 이미 자본주의적 가치의 생산 속에서 얽혀 있었다. 니콜 슈킨(Nicole Shukin)의 『동물 자본: 생명정치적 시대에 생명을 렌더링하기(Animal Capital: Rendering Life in Biopolitical Times)』에서 '렌더링(rendering)'은 언어·회화·음악·영화 등의 매체를 통한 재현이나 해석과, 동물의 잔여물을 끓여 분해하고 재활용하는 산업적 가공을 함께 뜻한다. 동물의 형상이 상징적 가치를 생산하는 과정과 그 신체가 물질적 자원으로 전환되는 과정은 서로를 뒷받침하거나 모순을 빚으면서 자본의 재생산에 참여한다. 이때 미메시스는 대상을 닮게 표현하는 작용을 넘어, 생명의 의미와 물질에 함께 권력을 행사하는 생명정치적 작용이 된다. 렌더링은 문화와 경제의 분리 속에서 가려지는 이러한 생명정치적 미메시스의 작동을 드러낸다.[1)]

슈킨은 영화의 물질적 기반과, 관람자의 감각을 조직하는 방식에서 재현과 가공의 결합을 추적한다. 사진과 영화 필름의 감광층에 쓰이는 젤라

1) Nicole Shukin, *Animal Capital: Rendering Life in Biopolitical Times*, University of Minnesota Press, 2009, pp.20-21, 24-28.

www.kci.go.kr

틴은 도축 부산물인 피부와 뼈 등을 가공한 물질이다. 움직이는 생명의 이미지는 이처럼 동물 신체의 산업적 가공을 물질적 조건으로 삼았다. 시카고 도축장의 견학에서는 동물의 도살과 해체 공정이 방문객에게 공개되었고, 몸이 분해되는 과정 자체가 볼거리로 소비되었다. 슈킨은 공정의 순서에 따라 시선을 움직이고 정동적으로 반응하는 이러한 관람 방식에서, 연속적인 움직임을 지각하고 소비하도록 신체를 조직하는 영화 관람과의 연관성을 읽어 낸다. 동물의 몸을 가공하는 노동과 그 과정을 구경거리로 소비하는 활동이 함께 가치를 생산하듯, 영화에서도 이미지를 지각하고 소비하는 관람자의 활동은 이미지의 가치를 실현하는 과정에 참여한다.[2)]

디지털 게임에서는 이미지를 지각하고 소비하는 활동이 화면 속 대상에 변화를 일으키는 조작과 결합한다. 게릴라 게임즈(Guerrilla Games)가 개발해 2017년 플레이스테이션 4용으로 출시한 오픈월드 액션 롤플레잉 게임 〈호라이즌 제로 던(Horizon Zero Dawn)〉에서는 동물의 형상과 움직임을 지닌 기계의 몸을 공격하여 부품과 재료를 얻을 수 있다.[3)] 공격에 따라 특정 부위가 떨어져 나가거나 기계가 쓰러지는 모습은 이미지와 소리로 제시되며, 회수한 부품과 재료는 전투·제작·교환에 사용된다. 기계를 생동하는 존재로 구현하는 재현과 그 몸을 자원으로 전환하는 절차는 플레이어의 조작을 통해 연결된다.

〈호라이즌 제로 던〉의 무대는 인류 문명이 붕괴한 뒤 생태계가 복원된 먼 미래의 지구이다. 과거 로봇 기업가 테드 파로(Ted Faro)의 자가복제 전쟁기계들은 인간의 통제를 벗어나 생물자원을 연료로 소비하며 증식했

2) 위의 책, pp.100-105.

3) Guerrilla Games, *Horizon Zero Dawn*, Sony Interactive Entertainment, 2017; Nixxes Software & Guerrilla Games, *Horizon Zero Dawn Remastered*, Sony Interactive Entertainment, 2024.

www.kci.go.kr

고, 지구 생명체의 절멸을 초래했다. 과학자 엘리자베트 소벡(Elisabet Sobeck)이 주도한 '프로젝트 제로 던(Project Zero Dawn)'은 절멸 이후 지구의 생태계를 재건하고 생명을 다시 출현시키기 위한 계획이었다. 이를 위해 설계된 인공지능 체계 '가이아(GAIA)'는 동물의 형상을 지닌 기계들을 생산해 대기·토양·바다를 복원하고, 보존된 배아로부터 인간과 동물을 다시 태어나게 했다. 생태 복원과 유지를 담당하는 기계들은 생명을 연료로 소모했던 전쟁기계들과 다른 기원과 역할을 지닌다. 인간 공동체들은 이러한 복원의 역사를 알지 못한 채 기계들과 함께 살아가며, 과거 문명의 유적에는 그 기원을 밝힐 기록이 남아 있다.[4]

플레이어가 조작하는 주인공 에일로이(Aloy)는 자신의 출생에 얽힌 비밀을 추적하며 이 복원의 역사를 알아간다. 그녀는 어머니 없는 아이로 여겨져 노라(Nora) 공동체에서 배제된 채 추방자로 자랐다. 어린 시절 그녀가 폐허에서 발견한 증강현실 장치 포커스(Focus)는 고대의 문서·음성·홀로그램 기록에 접근할 수 있게 하며, 기계의 부위와 약점, 이동 경로를 표시한다. 에일로이는 유적을 탐색하는 과정에서 자신이 가이아의 지시에 따라 배양 시설에서 태어난 소벡의 유전적 복제체임을 알게 된다. 노라에서 어머니를 확인할 수 없는 출생이 배제의 이유가 되었다면, 유전자를 판별해 출입을 허가하는 고대 시설에서는 소벡과의 유전적 일치가 접근 권한의 근거가 된다.[5]

에일로이는 기계를 사냥해 자원을 얻기도 하고, 그 몸을 파괴하지 않은

4) 세계관과 서사에 대해서는 게임 본편 및 Sony Interactive Entertainment, "Horizon Zero Dawn: The Story So Far," *PlayStation.com*, https://www.playstation.com/en-us/editorial/horizon-zero-dawn-the-story-so-far/. (접속일: 2026.10.10.) 참조.

5) Sony Interactive Entertainment, "Horizon Zero Dawn: The Story So Far," 앞의 글 중 "The Womb of the Mountain" 및 "The Heart of the Nora" 항목 참조.

www.kci.go.kr

채 전투와 이동에 이용하기도 한다. 오버라이드(override, 한국어판의 명칭은 '강제 전환')는 창에 장착한 장치로 기계에 접속하여 에일로이의 편에서 싸우게 하거나, 일부 기종을 탈것으로 이용할 수 있게 하는 기능이다.[6] 에일로이는 임무를 수행하거나 넓은 세계를 이동하는 동안 기계와 마주친다. 주어진 임무가 기계 격파를 요구하지 않는 조우에서는 플레이어가 기계의 이동 경로를 살펴 우회할 수도 있다. 오버라이드와 우회는 모두 기계의 몸을 남겨 두지만, 전자는 그 능력을 전투와 이동에 이용하고 후자는 해당 조우에서 공격과 이용을 유보한다.

헤수스 페르난데스-카로(Jesús Fernández-Caro)는 동물 연구와 포스트휴머니즘을 함께 적용하여 〈호라이즌 제로 던〉의 기계를 여러 동물의 부분들로 조립된 포스트모던 동물로 읽고, 인간·동물·기계의 구분이 흔들리는 세계에서 공감을 바탕으로 연결되는 생명 형식의 연속체를 제시한다. 그는 기계가 오락과 스포츠 사냥, 자원 획득에 쓰이고 그 부품이 계급의 표지로 착용된다는 점, 조우마다 탄약과 기계의 성향, 획득할 자원을 고려해 사냥·은신·오버라이드를 선택한다는 점을 기록하면서도, 그 선택을 플레이어가 자신의 윤리를 투사하는 장으로, 사냥을 선사시대의 수행을 재연하는 행위로 설명한다.[7] 달릴라 포르니(Dalila Forni)는 서사학적 접근으로 인물의 외양과 행동, 사회적 역할 및 상호작용을 분석하여 성별 고정관념을 재고할 교육적 가능성을 찾으며, 에일로이가 사냥하고 싸우는 직업을 점유한다는 점을 그 근거의 하나로 든다.[8]

---

6) 게임 본편 및 Sony Interactive Entertainment, "Horizon Zero Dawn: The Story So Far," 앞의 글 중 "The Womb of the Mountain" 항목 참조.

7) Jesús Fernández-Caro, "Post-Apocalyptic Nonhuman Characters in Horizon: Zero Dawn: Animal Machines, Posthumans, and AI-Based Deities," *Journal of Science Fiction* Vol.3, No.3, 2019, pp.43-56.

8) Dalila Forni, "Horizon Zero Dawn: The Educational Influence of Video

www.kci.go.kr

이상의 선행연구는 이 글의 전제가 되는 사실들을 이미 확인해 두고 있다. 기계의 몸은 자원으로 쓰이고, 에일로이는 그 몸을 사냥한다. 다만 페르난데스-카로에게 그 이용은 연속체와 상호 존중의 세계 안에서 일어나는 일이고, 선택의 조건은 플레이어의 도덕적 태도에 있으며, 포르니에게 사냥은 성역할을 거스르는 인물의 속성이다. 이 글은 같은 사실에서 다른 물음을 끌어낸다. 공감으로 연결되는 연속체 안에서도, 성역할을 거스르는 사냥에서도 기계의 몸은 여전히 공격되고 회수되며 조력자로 전환된다. 그렇다면 플레이어의 태도나 인물의 속성에 앞서 이 이용을 허용하는 것은 무엇이며, 그 허용 아래에서 사냥당하는 몸은 어떤 자리에 놓이는가.

기계는 스스로 움직이고 반응하는 존재로 재현되면서도, 플레이어가 공격해 부품을 얻거나 전투에 동원할 수 있는 대상으로 놓인다. 여기서 기계에 생기성과 작용 능력을 부여하는 일은 그 몸을 어떤 존재로 대우하고 이용할 것인가라는 문제와 결부된다. 애니머시(animacy)는 어떤 존재가 살아 있고 감각하며 움직이거나 작용하는 것으로 여겨지는 성질을 아우르는 개념이다. 멜 Y. 첸(Mel Y. Chen)은 언어학에서 발달한 이 개념을 통해 인간·동물·사물에 생기성과 작용 능력이 차등적으로 부여되고 인정되는 정치적 과정을 설명한다. 이러한 인정에는 종·인종·성·장애의 위계가 개입하며, 애니머시의 위계는 어떤 존재가 무엇에 영향을 미치고 무엇의 영향을 받을 수 있는지를 조직한다.[9] 기계의 공격 능력은 사냥에서는 제압할 위협으로, 오버라이드 이후에는 에일로이를 지원하는 힘으로 배치된다. 몸의 재현과 이용이 결합하는 렌더링의 과정에서, 애니머시는 그 몸에

Games in Counteracting Gender Stereotypes," *Transactions of the Digital Games Research Association* Vol.5, No.1, 2020, pp.77-105.

9) Mel Y. Chen, *Animacies: Biopolitics, Racial Mattering, and Queer Affect*, Duke University Press, 2012, pp.2-3, 26-30.

www.kci.go.kr

부여된 능력이 어떤 가치와 지위를 얻는가에 관한 문제를 드러낸다.

첸의 애니머시 논의를 이어받은 트래니머시(tranimacies)는 트랜스젠더의 신체적 경험과 정치적 투쟁을 인간·동물의 위계 및 친밀한 관계의 문제와 연결하는 개념이다. 성별과 종의 경계를 가로지르는 몸과 관계는 기존의 분류를 흔들면서도, 다시 병리화와 통제의 대상이 될 수 있다. 몸의 지위를 정하는 분류는 이처럼 어떤 몸들이 서로 관계를 맺고 공동체에 속할 수 있는지를 정하는 규범과 얽혀 있다.[10] 에일로이의 기술적 출생은 트랜스 정체성의 표지는 아닐지언정, 그 출생을 둘러싼 갈등에서 재생산과 친족의 규범이 공동체의 소속을 판정한다는 점에서 트래니머시의 문제의식과 만난다.

트래니머시 논의에서 엘리자 슈타인복(Eliza Steinbock) 등은 친밀한 관계가 적절하거나 부적절한 것으로 구분되는 과정에 혐오와 수치 등의 정동이 관여한다고 설명한다.[11] 정동은 이처럼 몸을 분류하는 규범의 층위와 몸이 감각하는 층위를 잇는 매개이며, 게임에서 그 매개는 인터페이스를 통해 조직된다. 오브리 애너블(Aubrey Anable)은 정동을 사람과 사물 사이를 오가며 접촉과 전달의 순간에 드러나는 감정·느낌·신체적 관여의 양상으로 설명한다. 비디오게임의 정동은 서사와 이미지의 사회문화적 의미, 코드와 하드웨어의 작동, 플레이어의 신체적 행위가 연결되는 과정에서 형성된다. 인터페이스는 무엇을 보고 어떤 행동을 할 수 있는지, 그 결과를 어떤 감각으로 확인하는지를 조직한다.[12] 사냥에서 플레이어는 기계의 동물

10) Eliza Steinbock, Marianna Szczygielska, & Anthony Wagner, "Thinking Linking," *Angelaki: Journal of the Theoretical Humanities* Vol.22, No.2, 2017, pp.1-3. 저자들은 트랜스의 논의를 인간을 넘어선 생명 일반으로 확장하는 과정에서 성과학의 병리화·비인간화 역사가 지워질 위험을 지적한다.

11) 위의 글, pp.1, 4.

12) Aubrey Anable, *Playing with Feelings: Video Games and Affect*, University of Minnesota Press, 2018, pp.xii, xvii-xix, 37-40.

www.kci.go.kr

적 움직임과 포커스의 부위 표지를 살피며 조준과 발사의 시점을 조절한다. 공격으로 부위가 떨어져 나가는 이미지와 음향은 입력의 결과를 알리고, 남은 부위와 기계의 움직임은 다음 행동을 정하는 단서가 된다.

이러한 시청각적 피드백에 더해, PS5용 리마스터판(2024)은 듀얼센스(DualSense)의 적응형 트리거(Adaptive Triggers)와 햅틱 피드백을 지원한다. 이 기능을 켜면 활을 겨누고 화살을 준비할 때 트리거의 저항으로 활시위의 긴장감이 손에 전달되고, 다가오는 대형 기계의 발걸음은 컨트롤러의 진동으로 표현된다.[13] 플레이어의 손은 기계를 겨누고 공격하기 위한 입력을 수행하면서, 그 행위와 주변 움직임에 대응하는 촉각적 피드백을 받는다.

플레이어는 기계의 움직임을 읽고 그 반응에 맞추어 조작하면서 공격할 부위와 시점을 정한다. 비인간의 몸을 표적과 자원으로 분류하고 그에 따라 파괴·이용하는 관계에서 야수적 폭력(bestial violence)이 성립한다.[14] 그러나 전투가 강제되지 않는 조우에서는 같은 이동 경로를 읽고도 공격할 위치를 잡거나, 기계와 거리를 유지하며 지나갈 수 있다. 야생적 정의(feral justice)의 쟁점은 비인간의 존속과 관계를 인간의 필요만으로 결정하는 질서를 어떻게 바꿀 수 있는가에 놓인다.[15]

---

13) 서사와 임무의 범위는 확장팩을 제외한 2017년 본편이다. 리마스터판의 적응형 트리거와 햅틱 피드백 지원 및 작동 예시에 대해서는 Sony Interactive Entertainment, “Horizon Zero Dawn Remastered,” *PlayStation.com*, https://www.playstation.com/en-us/games/horizon-zero-dawn/. (접속일: 2026.10.10.) 참조.

14) 야수적 폭력은 이 글의 분석적 명칭이다.

15) 야생적 정의는 윤혜신이 영화 〈하울링〉에서 여성 형사와 늑대개의 결합이 훈련과 통제의 목적을 넘어서며 국가-사법적 정의와 경합하는 양상을 설명한 개념이다. Hyaesin Yoon, “Feral Biopolitics: Animal Bodies and/as Border Technologies,” *Angelaki: Journal of the Theoretical Humanities* Vol.22, No.2, 2017, pp.145-146. 이 글에서 feral은 상태·과정을 가리킬 때 ‘야생화(된)’로, 성질을 가리킬 때 ‘야생적’으로 옮긴다.

www.kci.go.kr

기계 동물의 재현과 이용을 둘러싼 쟁점은 세 가지 물음에 모인다. 첫째, 동물의 형상과 움직임을 구현하는 기술은 공격·회수의 규칙 및 입력·피드백과 어떻게 결합하여 그 몸을 표적과 자원으로 만드는가. 둘째, 〈호라이즌 제로 던〉에서 몸의 소속과 용도를 정하는 권한은 어떻게 배분되며, 사냥감이 조력자가 되는 변화는 그 배분까지 바꾸는가. 셋째, 공격과 회수를 유보할 수 있는 조건은 무엇이며, 그 유보는 자원 획득을 요구하는 게임 안에서 인간의 이용 권한에 어디까지 이의를 제기할 수 있는가.

이 물음들에 답하기 위해 이 글은 게임의 규칙과 인터페이스, 피드백이 몸을 표적과 자원으로 조직하는 방식을 설계의 층위에서 분석한다. 근거로 삼는 것은 공식 소개 자료, 제작진의 발언과 인터뷰, 공식 매뉴얼과 공략집, 그리고 PS5용 리마스터판과 듀얼센스의 결합이라는 플레이 조건이다. 설계가 허용하는 행위의 분기와 개별 플레이어에게 발생하는 정동적 효과는 서로 다른 검증을 요구하므로 구별하며, 경험적 검증이 필요한 후자는 이 글의 범위 밖에 둔다.

2장은 게임 속 동물이 표적·동료·생산 자원으로 배치되는 방식과 그에 따른 조작·보상의 차이를 비교한다. 3장은 사냥의 입력과 피드백이 비인간을 위협과 자원으로 분류하는 방식과 결합하는 과정을 다루고, 식민주의적 분류와의 비교 및 하드웨어의 물질적 조건을 짚는다. 4장은 〈호라이즌 제로 던〉의 기계 동물 설계와 사냥·회수에서 출발하여 생기성의 전이를 분석하고, 에일로이의 소속을 판정하는 규범과 오버라이드의 이용 관계를 살핀 뒤, 공격과 회수를 유보할 가능성과 조건을 검토한다. 5장은 비인간의 몸을 처분할 권한이 정당화되는 방식을 존재의 식민성에 관한 논의와 비교하고, 재현과 가공의 결합이 플레이어의 한 신체 안에서 완결된다는 매체 형식의 논점을 확인한 뒤, 그 권한의 행사를 유보하는 수행에 놓인 야생적 정의의 가능성과 한계를 종합한다.

www.kci.go.kr

2. 게임 속 동물의 배치: 표적화와 자원화

게임 속 동물의 지위와 용도는 그 몸의 형상·움직임에 조작과 보상의 규칙이 결합하는 방식에 따라 달라진다. 사냥에서는 동물의 움직임이 조준과 발사의 시점을 정하는 조건이 되고, 명중 여부가 플레이어의 성과를 가른다. 영어에서 'game'은 규칙과 승패를 지닌 놀이와 함께 사냥의 대상이 되는 동물, 즉 사냥감을 뜻해 왔다. 톰 타일러(Tom Tyler)는 이 중의성이 〈덕 헌트(Duck Hunt)〉에서 문면 그대로 실현된다는 점에 주목한다. 이 게임은 놀이로서의 게임이면서, 사냥감으로서의 게임을 표적으로 삼는 게임이다.[16]

닌텐도(Nintendo)가 1984년 가정용 게임기 패미컴(Famicom)용으로 출시한 〈덕 헌트〉에서 플레이어는 광선총으로 화면의 오리를 겨눈다.[17] 플레이 모드 가운데 오리가 한 마리씩 날아오르는 GAME A에서는 제한 시간 안에 세 발까지 쏠 수 있으며, 한 라운드에서 정해진 수 이상의 오리를 맞혀야 다음 라운드로 넘어간다. 사냥개는 맞힌 오리를 들어 보이고, 오리를 놓쳤을 때에는 웃음으로 실패를 알린다. 클레이 사격 모드(GAME C)에서도 움직이는 표적을 맞히고 명중 수에 따라 다음 라운드로 진행하는 규칙이 작동한다.[18] 오리를 겨누는 모드에서는 명중의 판정이 피격된 오리의 몸과 사냥개의 회수 행동을 통해 동물 포획의 성과로 제시된다.

---

16) Tom Tyler, *Game: Animals, Video Games, and Humanity*, University of Minnesota Press, 2022, p.2.

17) Nintendo, "ダックハント," https://www.nintendo.com/jp/famicom/software/hvc-dh/index.html. (접속일: 2026.10.10.).

18) 위의 글, "GAME A" 및 "GAME C" 항목; Tom Tyler, 앞의 책, p.1. 타일러는 클레이 사격을 다시 디지털 게임으로 구현한 이 모드를 "시뮬레이션의 시뮬레이션(a simulation of a simulation)"이라고 표현한다.

www.kci.go.kr

이 게임의 형식은 닌텐도가 광학 사격 완구와 오락 장치에서 축적한 것이다. 닌텐도는 1970년 광전자 기술을 적용한 완구인 빔 건(Beam Gun) 시리즈를 판매하기 시작했고, 1973년에는 오락 시설용 레이저 클레이 슈팅 시스템(Laser Clay Shooting System)을 개발했으며, 1976년에는 벽에 투사된 오리를 산탄총 모형으로 겨누어 쏘는 가정용 완구 〈라이트 빔 건 덕 헌트(Light Beam Gun Duck Hunt)〉를 내놓았다.[19] 1984년의 〈덕 헌트〉는 이 완구의 이름과 형식을 텔레비전 화면과 광선총의 조합으로 옮긴 것이다. 이 과정에서 지형과 기상, 동물의 도주와 죽음 같은 실제 사냥의 조건들은 떨어져 나가고, 표적의 출현과 조준, 발사와 명중 판정의 절차가 남았다. 사격장과 오락 시설의 표적 사격은 그렇게 가정에서 반복할 수 있는 조작이 되었다.

그러나 〈덕 헌트〉의 플레이어가 맡을 수 있는 역할은 사냥꾼에 한정되지 않는다. GAME A의 2인 플레이에서는 한 사람이 광선총으로 오리를 겨누는 동안 다른 사람은 컨트롤러의 방향 버튼으로 오리를 움직여 총격을 피할 수 있다.[20] 같은 사냥 장면이 한쪽 플레이어에게는 명중의 과제로, 다른 쪽 플레이어에게는 회피의 과제로 주어진다. 오리는 사격의 표적이면서 동시에 두 번째 플레이어가 조작하는 몸이 된다.

표적은 게임 속 동물이 놓이는 자리 가운데 하나다. 타일러는 비디오게임의 동물이 표적 외에도 동료(companion), 자산(asset), 적대자(antagonist)의

19) Nintendo, “Nintendo History,” https://www.nintendo.com/en-gb/Hardware/Nintendo-History/Nintendo-History-625945.html. (접속일: 2026.10.10.). 이 연혁에는 1974년 16mm 필름 프로젝터를 이용한 오락실용 이미지 프로젝션 시스템(Image Projection System)의 개발도 기록되어 있다. 1976년의 완구에 대해서는 Tom Tyler, 앞의 책, p.1 참조.

20) Nintendo, “ダックハント,” 앞의 글, “2人プレイ” 항목; Tom Tyler, 앞의 책, pp.5-6. 닌텐도의 안내에 따르면 오리는 하늘의 색이 바뀌기 전까지 화면 밖으로 나갈 수 없으며, 색이 바뀌면 자동으로 화면 밖으로 날아간다.

www.kci.go.kr

역할을 맡아 왔음을 보여준다.[21] 〈토치라이트 II(Torchlight II)〉의 동료 동물은 전투를 돕고 짐을 보관·운반하며, 마을에 가서 물품을 판매하고 플레이어가 요청한 물건을 사서 돌아오는 역할도 맡는다.[22] 〈팜빌(FarmVille)〉에서는 플레이어가 소·양·닭을 클릭하여 우유·양털·달걀 등의 생산물을 얻고 게임 안의 수입을 늘린다.[23] 자리에 따라 플레이어의 조작과 보상도 달라진다. 오리는 겨누어 맞히는 대상이고 명중은 점수와 라운드의 진행으로 돌아온다. 동료 동물은 명령과 관리의 대상이고 그 보상은 전투의 보조와 물품의 처분이다. 가축은 주기적인 클릭의 대상이고 그 보상은 생산물과 수입이다. 이 자리들은 겹치기도 하여 동료 동물은 조력자이면서 물품을 관리하는 자산이기도 하고, 가축은 살아 있는 동안 생산물을 반복해서 내놓는다. 동물의 몸은 이처럼 공격·명령·수확이라는 서로 다른 조작에 결합되어 각기 다른 보상을 산출하는 자리에 배치된다.

이렇게 분화된 기능은 동물을 반복 가능한 유형으로 만드는 방식과 결합한다. 타일러가 다룬 〈타이탄 퀘스트(Titan Quest)〉에서는 적대자의 자리에 놓인 늑대와 멧돼지가 각각 같은 유형의 개체끼리 캐릭터 모델과 행동 패턴을 공유하며, 한 마리의 멧돼지는 다른 모든 멧돼지와 다르지 않다. 타일러는 여기서 자크 데리다(Jacques Derrida)가 비판한 일반 단수로서의 '동물(l'animal)', 즉 종과 개체의 차이를 지운 채 하나의 이름으로 뭉뚱그려진 동물이 게임에서 문자 그대로 구현되는 양상을 읽는다.[24] 유

21) Tom Tyler, 앞의 책, pp.7-16.
22) Runic Games, "Pets of Torchlight II," March 30, 2012, https://www.runicgames.com/blog/2012/03/30/pets-of-torchlight-ii/. (접속일: 2026.10.10.).
23) Tom Tyler, 앞의 책, p.65.
24) 위의 책, pp.7-16. 타일러는 게임 속 동물의 유형성과 개체성을 인간/동물 관계와 인간중심주의의 문제로 분석하지만, 이 글은 이 긴장을 생기성의 차등 분배와 자원화의 경제라는 두 축에서 다시 읽는다. '동물말'로 옮길 수 있는 '아니모(animot)'는 '동물들'을 뜻하는 animaux와 발음이 같으면서 '말·단어'를 뜻하는 mot를 드러내는 조어

www.kci.go.kr

형화는 이전 조우의 정보를 다음 공략에 사용할 수 있게 한다. 늑대의 공격 패턴과 체력을 한 번 익히면 다음 늑대에게도 같은 대응이 통한다. 그러나 동일한 모델의 반복이 모든 조우를 동일하게 만들지는 않는다. 화면상의 위치와 주변의 적, 공격이 맞물리는 시점에 따라 개별 동물이 플레이어에게 요구하는 대응은 달라진다. 게임 속 동물의 개체성은 고유한 외양의 차이보다 그때의 배치, 즉 다른 몸과 맺는 구체적인 관계 속에서 생겨난다. 사냥 게임의 전개는 동물을 얼마나 정교하게 유형으로 정리하는가의 문제이면서, 그 유형이 개별 조우에서 얼마나 다른 대응을 요구하는 몸으로 나타나는가의 문제이기도 하다.

유형과 개체의 이러한 관계에서도 몸의 행동 능력과 보호받을 지위는 비례하지 않는다. 빠르게 움직이고 공격에 저항하는 몸도 제거의 대상으로 배치될 수 있으며, 플레이어를 돕는 몸도 그 유용성에 종속될 수 있다. 〈덕 헌트〉의 오리와 사냥개는 모두 움직이는 동물이지만, 오리의 도주는 명중을 방해하는 장애로, 사냥개의 회수는 사냥의 결과를 전달하는 조력으로 배치된다. 같은 종의 몸이 소속에 따라 다른 자리에 놓이기도 한다. 군사 슈팅 게임 〈콜 오브 듀티(Call of Duty)〉 시리즈의 군견은 아군일 때 플레이어를 보조하고 적군일 때 즉시 제거해야 할 표적이 된다.[25] 자리를 정하는 것이 생물학적 종이 아니라 게임이 부여하는 기능이므로, 이 배치는 동물의 형상을 넘어선 존재에도 미친다. 안드로이드와 기계생명체의 전쟁을 다루는 〈니어: 오토마타(NieR: Automata)〉에서 이들은 소유물

다. 데리다는 이를 통해 일반 단수의 '동물'로 환원되지 않는 동물들의 복수성을 강조한다. 자크 데리다, 『동물, 그러니까 나인 동물』, 문성원·최성희 역, 아카넷, 2025, 1부 「동물, 그러니까 나인 동물(계속)」 참조.

25) 예컨대 〈콜 오브 듀티: 고스트(Call of Duty: Ghosts)〉(Infinity Ward, 2013)의 군견 라일리(Riley)는 플레이어와 함께 작전을 수행하는 동료이며, 시리즈의 여러 작품에서 상대 진영의 군견은 플레이어를 공격하는 적으로 등장한다.

www.kci.go.kr

의 지위와 인격의 징후 사이에 놓인다.[26] 생기성의 차등적 배치는 얼마나 생생하게 움직이는가뿐 아니라, 어떤 몸의 능력이 조력으로 인정되고 어떤 몸의 저항이 제거해야 할 장애로 처리되는가에 걸려 있다. 재현의 정교함과 관계의 위계는 서로 다른 문제다.

표적의 자리와 자원의 자리는 〈몬스터 헌터(Monster Hunter)〉 시리즈에서 한 몸에 차례로 주어진다. 이 시리즈는 캡콤(Capcom)이 2004년 3월에 첫 작품을 내놓은 이래 대형 몬스터를 추적·사냥하고 그 몸에서 얻은 소재로 무기와 방어구를 만드는 구조를 중심으로 이어져 왔으며, 사냥의 결과는 다음 사냥의 조건이 된다.[27] 예컨대 〈몬스터 헌터 4G(Monster Hunter 4 Ultimate)〉에서는 처치한 몬스터의 몸에 접근해 갈무리(carving)를 실행하면 소재를 얻을 수 있으며, 뿔이나 발톱 같은 부위를 파괴해 두면 퀘스트 보상으로 받는 소재가 늘어날 수 있다. 획득한 소재는 공방에서 장비 제작과 무기 강화에 투입되어 다음 사냥의 조건을 바꾼다.[28] 몬스터의 몸은 전투 중에는 공략할 부위들의 결합으로, 전투 이후에는 제작에 필요한 소재의 공급원으로 다루어진다.

이 순환에서 몬스터의 행동은 플레이어의 공략을 가로막는 위협이면서,

---

26) 〈니어: 오토마타〉(PlatinumGames, 2017)에서 안드로이드는 조직의 소유물로 운용되고, 기계생명체는 적으로 분류되면서도 마을을 이루고 감정을 표현하는 개체들을 포함한다.

27) Capcom, “Monster Hunter 20th Anniversary,” https://www.monsterhunter.com/20th/en/. (접속일: 2026.10.10.). 캡콤은 2024년 3월을 시리즈 20주년으로 밝히고 있다.

28) Capcom, *Monster Hunter 4 Ultimate: Official Web Manual*, “Gathering Items/Carving”(https://game.capcom.com/manual/MH4U/en/page-49.html) 및 “Weapons and Armor”(https://game.capcom.com/manual/MH4U/en/page-71.html) 항목; 부위 파괴와 보상 소재에 관해서는 일본어판 『モンスターハンター4G 公式WEBマニュアル』, “クエストルール”(https://game.capcom.com/manual/MH4G/ja/page-46.html) 항목 (접속일: 2026.10.10.) 참조.

www.kci.go.kr

그 공략에 쓰일 정보가 된다. 지친 몬스터는 침을 흘리며 공격이 약해지거나 빗나가고, 그 순간은 추가 공격의 기회로 제공된다.[29] 몸의 상태가 행동으로 드러나고, 플레이어가 그 행동을 판독한 결과가 다시 공격의 시점을 결정한다. 〈덕 헌트〉의 오리가 맞는 즉시 점수로 환산되어 화면에서 사라지는 표적이었다면, 〈몬스터 헌터〉의 몬스터는 체력과 피로, 파괴될 수 있는 부위와 습성을 지닌 몸으로 제시된다. 그러나 살아 있는 몸을 정교하게 표현하는 방식이 곧 그 몸의 존속을 보장하지는 않는다. 상태와 습성에 관한 정보는 사냥감을 이해하는 자료이면서 더 효과적으로 공략하는 수단이고, 부위별로 구분된 몸은 더 세분된 소재의 출처다. 생동하는 재현은 자원화를 정교하게 만드는 조건으로 작동한다. 재현과 가공이 같은 몸의 서로 다른 측면으로 결합하는 렌더링의 이중 논리는 이 시리즈에서 장르의 규칙으로 정착해 있다.

〈덕 헌트〉에서 명중 횟수가 다음 라운드의 조건이 된다면, 〈몬스터 헌터〉에서는 사냥으로 얻은 소재가 이후 전투에 사용할 장비의 조건이 된다. 동물을 식별하고 그 행동에 대응하는 과정은 이처럼 서로 다른 보상 체계에 결합한다. 〈호라이즌 제로 던〉의 기계 동물은 이 두 결합을 한 몸에 겹쳐 놓는다. 동물의 형상과 움직임을 지닌 기계의 몸에서 겨누어 맞힐 부위와 떼어 내 회수할 부품이 겹치고, 몸의 파괴와 기능의 전환은 서로 다른 이용 경로가 된다. 기계로 구현되었다는 이유만으로 동물의 대상화가 사라지거나, 조력자로의 전환만으로 이용 관계가 해소되지는 않는다.

---

29) Capcom, *Monster Hunter 4 Ultimate: Official Web Manual,* 앞의 글, “Hunting Large Monsters”(https://game.capcom.com/manual/MH4U/en/page-47.html) 항목; Yuri Araujo, “#DidYouKnowMH archive - helpful MH4U tips for your everyday hunting,” *Capcom*, June 2, 2015, https://news.capcomusa.com/lets/browse/didyouknowmh-archive-helpful-mh4u-tips-for-your-everyday-hunting. (접속일: 2026.10.10.).

www.kci.go.kr

이러한 관계는 화면에 제시된 형상과 플레이어의 입력을 연결하는 장치를 통해 수행된다. 빔 건 시리즈와 레이저 클레이 슈팅 시스템의 광학 사격 장치, 〈라이트 빔 건 덕 헌트〉의 산탄총 모형, 〈덕 헌트〉의 광선총, 이후 콘솔 패드의 아날로그 스틱과 숄더 버튼, 그리고 오늘날의 적응형 트리거에 이르기까지, 사냥은 플레이어의 손과 눈, 조준과 발사의 리듬을 조직하는 인터페이스를 통해 이루어져 왔다. 광선총으로 화면을 겨누는 동작과 스틱·버튼으로 시점과 공격을 조절하는 동작은 서로 다른 신체 조작을 요구한다. 그러나 입력 기술의 정교함만으로 그 조작이 향하는 대상의 지위까지 설명되지는 않는다. 사냥의 감각은 입력장치가 제공하는 조작 조건과, 어떤 몸을 공격할 수 있는 것으로 구분하는 규칙의 결합 속에서 구성된다.

3. 사냥의 촉각과 표적화의 정치: 적응형 트리거와 야생화된 존재

사냥하는 손은 어떤 역사 속에서 훈련되어 온 것인가. 사격 오락 장치에서 사냥 게임으로 이어진 계보는 표적을 찾아 겨누고 맞히는 동작이 매체와 규칙을 통해 조직되어 왔음을 보여준다. 그 동작은 어떤 존재를 공격과 추출의 대상으로 분류하는 방식과 결합한다. 멜 Y. 첸의 애니머시 논의에서 동물화는 인간과 동물을 구별하는 데 그치지 않고, 인종과 섹슈얼리티의 차이를 존재론적 위계로 조직하는 작용이다.[30] 이 관점에서 사냥의 정

30) 멜 Y. 첸은 애니머시를 인간과 비인간, 생물과 무생물 사이를 매개하는 종종 인종화되고 성애화된 개념적·정동적 수단으로 규정하면서, 대상화와 비인간화가 인종, 동물성, 섹슈얼리티의 체계를 통과하며 작동하는 방식을 분석한다. 예컨대 '테러리스트'로 지목된 이들에 대한 동물화와 비인간화는 군사화된 사냥의 수사와 결합하며 애니머시 위계 내부의 경제를 암묵적으로 불러낸다. Mel Y. Chen, 앞의 책, pp.9-10, 30, 42-43 참조.

www.kci.go.kr

치는 조준의 기술과 함께, 무엇을 위협으로 읽고 어떤 몸을 처분 가능한 것으로 다루는가라는 분류의 문제를 포함한다.

이 분류가 물질적 질서로 작동해 온 역사를 빌리-레이 벨코트(Billy-Ray Belcourt)는 북미 정착민 식민주의에서 찾는다. 그는 동물의 가축화와 종차별주의가 원주민 신체의 지움과 원주민 토지의 비움을 통해 가능해졌다고 논하며, 동물성을 정착민 식민주의의 공간 질서 속에서 구성되는 정치적 범주로 다시 세운다.[31] 이 논의에서 인간과 동물을 나누는 위계는 토지를 차지하고 생명을 생산과 관리의 대상으로 배치하는 과정과 분리되지 않는다. 어떤 땅은 주인 없는 곳으로 상상되고, 어떤 생명은 길들여져 생산 체계 안으로 편입되며, 어떤 몸은 그 땅에서 사라져야 할 것으로 지정된다. 이때 식민화된 인간의 몸에 동물의 지위를 겹쳐 새기는 동물화는 이 공간 질서를 지탱하는 기술이 된다. 동물정치와 식민주의 비판이 만나는 지점은 특정한 존재를 인간보다 낮은 것으로 부르는 언어와 함께, 그 분류가 어떤 몸에 대한 지배와 이용을 정당화하는 방식에 있다.

벨코트가 분석한 질서에서 생명은 길들여져 생산에 편입되는 몸과 그 땅에서 사라져야 할 몸으로 나뉘고, 그 분류가 토지와 몸에 대한 처분을 정당화한다. 사냥 게임의 규칙에서 비인간의 몸은 공격할 수 있는 몸, 회수할 수 있는 몸, 조력자로 쓸 수 있는 몸으로 나뉘고, 그 분류가 각 몸에 가할 조작과 거기서 얻을 보상을 정한다. 식민주의의 분류와 게임의 분류 사이의

31) 벨코트는 동물 억압이나 동물 해방을 말하려면 정착민 식민주의와 백인우월주의를 해체해야 한다고 주장하면서, 동물의 몸은 훔쳐지고 식민화되며 재정착된 원주민의 토지를 매개로 할 때에만 정착민의 상상 속에서 의미 있는 존재로 가시화된다고 말한다. 나아가 인간중심주의(anthropocentrism)를 정착민 식민주의, 자본주의, 백인우월주의와 교차하는 인종화된 논리로 제시한다. Billy-Ray Belcourt, “Animal Bodies, Colonial Subjects: (Re)Locating Animality in Decolonial Thought,” *Societies* Vol.5, No.1, 2015, pp.1, 4-5.

www.kci.go.kr

역사적 전승은 확인되지 않는다. 닌텐도의 제품 연혁이 보여주는 것은 사격 오락의 가내화 과정까지다. 둘을 겹쳐 읽게 하는 것은 계보가 아니라 구조의 유비다. 양쪽 모두 존재의 지위를 위험과 이용 가능성에 따라 정하고, 그 지위를 반복되는 행위로 집행한다. 게임에서 이 집행은 입력과 피드백의 장치를 통해 플레이어의 손에서 이루어진다.

이 장치는 조작을 입력하는 기능과 감각을 되돌려주는 기능을 겸한다. Xbox One의 임펄스 트리거(Impulse Triggers)는 방아쇠 부분에 진동을 전달한다.[32] PS5 듀얼센스의 적응형 트리거는 버튼을 누를 때의 저항을 변화시킨다.[33] 전자가 손끝에 사건의 진동을 전달한다면, 후자는 입력을 수행하는 손가락이 힘을 가하고 유지하는 조건에 개입한다. 소니(Sony)는 이 기능의 대표적인 사례로 활시위를 당길 때의 긴장을 든다. 플레이어는 버튼을 누르는 데 더해 저항을 견디고, 힘을 유지하고, 놓는 시점을 정한다. 활을 당기는 동작에 저항이 더해지면, 화면 속 활시위의 긴장은 눈으로 보이는 동시에 손가락으로 감각된다. 촉각 피드백은 시청각적 사건을 신체의 움직임과 연결하는 장치이며, 그 작동은 개별 게임이 어떤 행위에 어떤 피드백을 배정하는가에 따라 달라진다.

가정용 콘솔은 이러한 조작을 거실과 방 안에서 반복할 수 있는 오락의

32) 마이크로소프트는 2013년 Xbox One 발표에서 새 컨트롤러의 '진동형 임펄스 트리거'가 손가락 끝에 정밀한 피드백을 제공한다고 설명했다. Microsoft, "Xbox One ignites a new era of games and entertainment this November," *Microsoft Source*, June 10, 2013, https://news.microsoft.com/2013/06/10/xbox-one-ignites-a-new-era-of-games-and-entertainment-this-november/. (접속일: 2026.10.10.).

33) Hideaki Nishino, "Introducing DualSense, the New Wireless Game Controller for PlayStation 5," *PlayStation.Blog,* April 7, 2020, https://blog.playstation.com/2020/04/07/introducing-dualsense-the-new-wireless-game-controller-for-playstation-5/. (접속일: 2026.10.10.); Sony Interactive Entertainment, "Horizon Zero Dawn Remastered," 앞의 글.

www.kci.go.kr

형식으로 제공한다. 광선총이 조준과 발사를 가정용 장치로 옮겼다면, 패드의 촉각 피드백은 화면 속 무기의 사용을 손가락의 입력과 진동·저항의 감각에 연결한다. 사냥 감각의 가내화는 표적을 판독하고 공격하는 절차가 안전한 플레이 환경에서 반복 가능해지는 이러한 매체적 재구성이다. 그 반복이 유도하는 감각의 습관은 무기의 표현과 표적의 배치, 행동의 결과와 보상이 결합하는 방식에 따라 달라진다.

〈호라이즌 제로 던〉에서 에일로이가 사용하는 활은 화면 속 무기와 손가락의 감각이 연결되는 방식을 구체적으로 보여준다.[34] 플레이어는 표적을 조준한 상태에서 시위를 당기는 입력을 유지하다가, 놓는 시점을 정해 화살을 발사한다. 화면에서는 에일로이의 자세와 활시위의 움직임이 이 과정을 나타내고, 리마스터판의 적응형 트리거는 활의 긴장을 손가락이 마주하는 저항으로 전달한다. 활의 시각적 표현과 트리거의 촉각적 피드백은 같은 공격 동작을 서로 다른 감각으로 구성한다. 여기서 사냥은 화면 속 인물의 행위를 바라보는 경험과 그 행위의 지속 및 실행 시점을 조절하는 수행이 결합된 형식이 된다.

이 조작의 시간 속에서 플레이어는 움직이는 표적의 어느 부위를 겨눌지, 조준을 더 유지할지, 발사하거나 공격을 중단할지를 판단할 수 있다. 그 판단에는 표적과의 거리, 노출된 부위, 주변 기계의 접근, 남은 탄약과 같은 조건이 관여한다. 조준과 발사 사이의 간극은 우선 명중과 생존을 위한 전술적 판단의 조건이며, 그 자체로 비인간에 대한 윤리적 성찰을 보장하지는 않는다.

촉각적 피드백은 이 판단의 시간에 시청각적 정보와 함께 작동하며, 게

34) 〈툼 레이더(Tomb Raider)〉 리부트의 라라 크로프트(Lara Croft)를 거쳐 에일로이에 이르는 활 쏘는 여성 캐릭터의 계보에 대해서는 이경혁, 〈호라이즌 제로 던 비평 3: 캐릭터론 2 - 활 쏘는 여성 캐릭터〉, 『매일경제』, 2017.7.5. 참조.

www.kci.go.kr

임의 규칙에 맞게 조작을 조율하는 과정에 참여한다. 플레이어는 표적의 움직임과 취약 부위를 살피고, 조준과 발사의 시점을 조절하며, 공격의 결과를 다음 행동의 조건으로 삼는다. 촉각적 훈련은 이러한 반복적 조율을 요구하는 플레이의 구조, 즉 지각과 판단, 입력과 피드백이 연결되는 수행의 조건이다.

그러나 촉각적 훈련이 조율하는 것은 손의 조작 방식까지다. 관건은 그 손이 무엇을 겨누도록 조직되는가이다. 게임은 공격할 수 있는 대상과 취약 부위, 획득 가능한 자원을 제시함으로써 어떤 행동이 가능하고 어떤 결과가 유리한지를 함께 알려준다. 존재를 위험과 이용 가능성에 따라 읽는 방식이 그 존재를 다루는 행위의 조건이 된다는 점에서, 게임의 규칙은 벨코트가 분석한 분류의 정치와 같은 구조를 띤다.

이러한 분류 속에서 기계 동물의 지위는 어떻게 형성되는가. 윤혜신(Hyaesin Yoon)의 야생화(feral) 개념은 관리되고 길들여진 존재가 그 질서와 어긋나며 다시 포획과 처분의 대상으로 놓이는 과정을 살피게 한다. 여기서 야생성은 기술적 개입 이전의 순수한 자연 상태를 뜻하지 않는다. 야생화된 몸은 그것을 생산하고 그 몸에 개입하며 처분하는 기술과 함께 출현하지만, 그 몸이 경계를 넘는 운동은 관리의 의도에 완전히 포섭되지 않는다. 가축화와 야생화는 이 점에서 서로 반대되는 자연 상태가 아니라 동일한 권력이 생명을 배치하는 상보적 방식이다. 가축화된 몸은 길들여져 생산 체계 안으로 편입된 생명이고, 야생화된 몸은 그 체계에서 벗어나 위협으로 판독되고 다시 포획의 대상이 되는 생명이다. 야생화된 몸은 통치의 효과를 지니면서도 그 통치를 벗어날 가능성을 남긴다는 점에서 양가적이다.[35]

35) 윤혜신은 'feral'을 문화/자연, 가내/야생, 소속/배제의 구분을 흔드는 개념으로 재구성하며, 경계를 넘으면서도 다시 포획될 수 있는 몸들의 정동과 궤적에 주목한다. '강제적 야생화(compulsory feralization)'는 그가 참조하는 데이비드 T. 미첼(David

www.kci.go.kr

〈호라이즌 제로 던〉의 기계 동물이 이러한 몸이다. 이들은 생태 복원과 유지의 체계에서 생산되었으며, 과거 인류를 멸망시킨 전쟁기계들과 구분된다. 게임의 시점으로부터 약 20년 전, 정체를 알 수 없는 신호가 가이아에 침투해 그 하위 기능들을 독립된 인공지능으로 바꾸어 놓았고, 이후 기계들은 점점 공격적으로 변했으며 지하의 자동화 생산 시설에서는 더 위험한 기계들이 생산되기 시작했다.[36] 작중에서 '광란(Derangement)'으로 불리는 이 변화 이후 기계와 인간의 적대는 심화된다. 다만 기계의 공격성 증가는 서사가 설정한 사건이고, 그 몸을 공격 가능한 부위와 회수 가능한 부품으로 분류하는 것은 게임 규칙의 층위에 속한다. 기계의 공격성은 플레이에서 실제적인 위협으로 구현되지만, 플레이어는 그 위협을 피하는 것 외에도 먼저 공격해 자원을 획득할 수 있다. 생태적 기능을 수행하는 몸, 위험한 적, 수확 가능한 자원이라는 지위는 이처럼 한 존재에 겹쳐진다. 야생화 개념은 이 중첩을 자연적인 적대의 표현으로 받아들이기보다, 관리 체계의 변화와 인간의 대응 속에서 형성되는 관계로 읽게 한다. 생태 복원을 위해 만들어진 기계가 광란 이후 위협이자 자원으로 분류되는 과정은, 관리되던 몸이 질서에서 벗어나 다시 포획의 대상이 된다는 야생화의 정의에 대응한다.

포커스와 적응형 트리거는 이 중첩을 손의 조작으로 옮긴다. 포커스는 기계의 몸을 부위와 취약점으로 읽게 하고, 플레이어가 그 정보를 활용해 활을 쏠 때 트리거는 공격 동작에 촉각적 저항을 부여한다. 기계의 동물적 움직임과 경계 행동은 조우의 생생함을 구성하지만, 같은 몸은 조준할 부

T. Mitchell)과 샤론 L. 스나이더(Sharon L. Snyder)의 개념으로, 특정한 몸을 교정과 문명화의 대상으로 구성하는 제도적 개입을 비판한다. Hyaesin Yoon, 앞의 글, pp.136-138.

36) Sony Interactive Entertainment, "Horizon Zero Dawn: The Story So Far," 앞의 글 중 "The Heart of the Nora" 및 "The machines" 항목 참조.

www.kci.go.kr

위와 획득할 자원의 정보로도 제시된다. 사냥의 감각 체제는 이처럼 지각과 입력, 결과와 보상을 연결하면서 동물적 몸을 다루는 방식을 조직한다. 인간·동물·기계의 경계가 흔들리는 세계에서도 표적화와 자원화의 비대칭은 이 감각 체제를 통해 유지된다.

이러한 감각적 접속을 가능하게 하는 컨트롤러 역시 물질적 생산의 산물이다. 유시 파리카(Jussi Parikka)의 미디어 지질학은 화면과 손끝의 경험을 광물의 채굴, 부품의 제조, 기기의 폐기와 연결해 보도록 요구한다.[37] 화면 속 기계의 몸을 부품과 자원으로 다루는 경험은 화면 밖에서 제조된 또 다른 기계와의 접촉을 통해 성립한다. 게임 속 자원 획득과 현실의 자원 추출은 서로 다른 과정이고, 하나의 공정으로 이어져 있지도 않다. 하드웨어의 원료와 노동은 렌더링을 수행하는 신체가 놓인 물질적 조건이다. 이 조건 위에서 기계 동물의 몸이 설계되고, 사냥과 오버라이드의 수행 속에서 관계적 지위를 부여받는다.

4. 〈호라이즌 제로 던〉의 야수적 폭력과 야생적 정의

4-1. 설계된 몸과 렌더링의 수행

〈호라이즌 제로 던〉의 기계 동물은 금속성 외피를 드러내면서도 동물처럼 움직이고, 에일로이는 기계 시스템의 개입으로 태어난 인간이다. 이들

37) 미디어의 지질학적·산업적 조건에 관해서는 유시 파리카, 『미디어의 지질학』, 심효원 역, 현실문화, 2025; 광물 추출과 노동의 불균등한 관계를 보여주는 사례로는 싯다르트 카라, 『코발트 레드: 콩고의 피는 어떻게 우리 일상을 충전하는가』, 조미현 역, 에코리브르, 2024 참조.

www.kci.go.kr

의 몸은 자연과 기술을 분리하는 경계를 흔들지만, 서로 같은 지위를 갖지는 않는다.[38] 사냥이 진행될 때 에일로이는 조작을 수행하는 플레이어의 몸과 연결되고, 기계 동물은 공격할 부위와 획득할 자원으로 나뉜다. 몸의 혼성성과 관계의 비대칭은 사냥의 구조 안에서 함께 작동한다.

소마테크닉스(somatechnics)는 몸(soma)과 기술(technics)을 한 낱말로 붙여 쓴 개념으로, 여기서 기술은 완성된 몸에 덧붙는 도구가 아니라 몸의 형태와 능력, 사회적 지위를 함께 형성하는 조건이다. 윤혜신은 트랜스 연구의 논의를 경유하여, 어떤 몸의 변형이 정당한 것으로 인정되는가는 그 개인의 유기적 완전성보다 더 넓은 사회기술적 장에 통합될 수 있는가에 달려 있다고 설명한다.[39] 기술에 앞서는 자연적 몸은 없다는 이 명제는 인간의 몸을 두고는 논쟁의 대상이지만, 기계 동물에게는 존재의 사실이다. 작중의 설정에서 이 몸은 가이아의 생산 시설에서 제작되며, 게임의 개발 층위에서는 외형과 움직임, 타격 판정, 부품 분리의 규칙이 결합된 상호작용의 대상으로 설계된다. 동물처럼 움직이고 소리 내고 반응하는 능력도 설계로 부여된 사양이다. 설계된 몸은 이처럼 자연의 원본 없이 기술로부터 출현한 몸이다. 그 몸은 동물로 지각되는 동시에 사냥과 수확이 가능한 대상으로 배치된다. 소마테크닉스가 몸과 그 몸에 허용된 관계의 구성 조건을 해명한다면, 렌더링은 동물적 재현과 자원으로의 가공이 결합하는 과정을 설명한다.

기계의 몸에 부여된 목적은 그 생산 계통에 따라 다르다. 파로의 옛 전쟁 기계들은 유기물을 연료로 소비하며 생물권을 파괴한 반면, 가이아의 생

38) 비인간 형상과 인간주의적 질서의 긴장에 대해서는 Jesús Fernández-Caro, 앞의 글, p.47 참조.

39) 윤혜신은 니키 설리번(Nikki Sullivan)의 소마테크닉스 개념과, 성전환 수술과 자발적 신체 절단에 관한 수전 스트라이커(Susan Stryker)·니키 설리번의 논의를 경유한다. Hyaesin Yoon, 앞의 글, p.138.

www.kci.go.kr

태 복원 체계에서 제작된 기계들은 파괴된 대지와 대기, 바다를 복원하는 역할을 맡았다.[40] 플레이어가 일상적으로 사냥하는 기계는 후자의 계통에 속한다. 따라서 사냥은 절멸을 초래한 기계에 대한 방어로 정당화되지 않는다. 생물권을 복원하는 기계의 작동과 그 몸을 사냥하여 자원을 얻는 인간의 행위는 별개의 과정이다. 자원화는 기계의 기원에 부여된 속성이기보다 사냥과 회수의 조작을 통해 이루어지는 관계다.

선더죠(Thunderjaw)는 티라노사우루스를 닮은 대형 전투 기계다. 아트 디렉터 얀-바르트 판 베이크(Jan-Bart van Beek)는 이 기종을 기계 설계의 "개념 증명(proof of concept)"이라고 부른다. 즉, 거대한 기계 동물의 부품을 쏘아 떼어 내며 싸운다는 핵심 구상이 실제로 작동할 수 있음을 선더죠를 통해 확인했다는 말이다.[41] 선더죠의 등에 장착된 디스크 발사기는 원반형 탄을 연사하는 원거리 무기로, 몸의 일부가 플레이어의 도구로 전환되는 과정을 구체화한다. 몸에 부착되어 있을 때 이 발사기는 에일로이를 공격하는 무기지만, 공격으로 떼어 낸 뒤에는 플레이어가 집어 들어 선더죠를 공격하는 데 사용할 수 있다.[42] 부품이 본체에서 떨어져 별도의 물체가 되는 시각적 변화와, 기계의 무기가 에일로이의 무기로 바뀌는 기능적 변화가 이어진다. 이때 자원화는 기계 전체를 쓰러뜨린 뒤의 수확에만 국한되지 않는다. 아직 움직이며 공격하는 몸에서도 특정 부위

40) Sony Interactive Entertainment, "Horizon Zero Dawn: The Story So Far," 앞의 글 중 "The Faro Plague" 및 "Project Zero Dawn" 항목 참조.

41) Gillen McAllister, "The Making of Horizon Zero Dawn's Machines," *PlayStation. Blog,* February 24, 2017, https://blog.playstation.com/2017/02/24/the-making-of-horizon-zero-dawns-machines/. (접속일: 2026.10.10.).

42) 선더죠의 디스크 발사기를 떼어 내 선더죠를 공격하는 데 쓰는 작동에 대해서는 Sid Shuman, "Anatomy of a Sidequest: Horizon Zero Dawn's Redmaw," *PlayStation. Blog,* May 8, 2017, https://blog.playstation.com/2017/05/08/anatomy-of-a-sidequest-horizon-zero-dawns-redmaw/. (접속일: 2026.10.10.) 참조.

www.kci.go.kr

를 떼어 내어 이용할 수 있다. 동물적 운동성을 유지하는 몸과 활용 가능한 부품의 집합은 전투 도중에도 겹쳐진다.

슈킨은 동물 기호를 시대를 초월한 보편적 언어로 다루는 접근에 반대하며, 렌더링을 20세기 전환기 유럽과 북아메리카에서 동물 폐기물의 잉여를 자본화한 근대 산업의 역사 속에서 읽을 것을 요구한다. 동물 기호가 초역사적 언어로 격상되는 순간, 그 기호의 생산을 떠받쳐 온 도살과 가공의 물질적 역사가 시야에서 사라지기 때문이다.[43] 같은 요청이 게임의 사냥에도 적용된다. 사냥 게임의 감각은 사격 오락의 가내화와 수렵-추출 경제의 장르화라는 매체·산업사 속에서 형성되었고, 〈호라이즌 제로 던〉의 사냥은 그 역사 위에 놓인다.[44] 이 게임에서 렌더링의 이중성은 동물적 형상으로 구현된 몸을 이용 가능한 부품과 재료로 전환하는 게임 내 절차에 나타난다. 선더죠의 몸에서 분리된 장치는 전투에 재투입되고, 사냥으로 획득한 자원은 제작과 교환에 사용된다. 몸의 형상이 조작에 따라 바뀌는 과정과 그 몸의 일부가 사용 가치를 얻는 과정이 맞물리는 것이다.

컴퓨터 그래픽스에서 렌더링은 모델과 재질, 조명의 데이터를 바탕으로 화면의 이미지를 생성하는 처리를 뜻한다. 이 처리가 화면에 몸을 구현하는 층위라면, 게임 안에서 그 몸의 용도를 바꾸는 조작은 다른 층위에 속한다. 그러나 플레이어가 부위를 선택하고 공격하며 분리된 부품을 회수할 때, 동물적 재현과 자원화는 하나의 조작 과정에 접속한다. 이 게임에서 기계 동물의 렌더링은 그렇게 재현과 가공이라는 슈킨의 두 의미 위에 기술

43) 렌더링의 이중 의미에 대해서는 Nicole Shukin, 앞의 책, p.20, 동물 기호의 신화화에 대한 비판과 역사화의 요청에 대해서는 pp.49-86 참조.

44) 페르난데스-카로는 게리 마빈(Garry Marvin)의 사냥 인류학을 따라, 에일로이의 사냥 수행이 플레이어를 선사시대로 데려가 "생존을 위해 사냥하는 인간"을 재연하게 한다고 읽는다. Jesús Fernández-Caro, 앞의 글, p.49. 이러한 독해는 사냥의 감각을 초역사적 본성으로 돌림으로써 사냥 게임이 형성된 매체·산업사를 시야에서 제외한다.

www.kci.go.kr

적 의미까지 겹쳐진 말이 된다. 몸의 이용 가능성은 미리 설계되어 있으나, 구체적인 조우에서 어떤 부위를 공격하고 무엇을 회수할지는 플레이어의 수행에 따라 달라진다.

4-2. 사냥의 수행성과 생기성의 전이

사냥의 수행은 모든 조우에서 같은 경로를 따르지 않는다. 〈덕 헌트〉의 명중 판정이 발사 직후에 내려진다면, 〈호라이즌 제로 던〉의 조우는 관찰과 은신, 판단과 접근을 거쳐 발사에 이르는 순서로 진행될 수 있다. 이동 중 기계와 마주쳤을 때에는 숨어 기다리거나 우회할 수 있고, 전투에 들어간 뒤에도 물러나 다시 접근할 수 있다. 오버라이드는 창에 장착하는 장치와 기종별 제어 권한이 갖추어졌을 때 가능한 또 다른 경로다. 다만 기계 격파가 임무의 목표인 경우에는 회피만으로 진행할 수 없다. 우회와 은신은 탄약과 체력을 아끼거나 유리한 공격 기회를 얻는 전술이기도 하다. 살상을 피하는 행동과 비인간의 생명을 배려하는 동기는 일치하지 않을 수 있으며, 관계의 성격은 선택의 상황과 목적에 따라 달라진다.

포커스를 활용하는 사냥에서는 화면에 나타난 정보를 손의 조작으로 옮기는 과정이 이어진다. 포커스는 기계의 종류와 이동 경로, 부품의 위치와 불·전기 같은 속성 약점을 표시하며, 작동 중에는 에일로이의 이동이 제한된다.[45] 정보를 얻는 동안에도 거리를 유지하거나 몸을 숨길 위치가 필요하다. 선더죠의 발사기를 분리하는 경우에는 부위를 식별하고 조준한 뒤,

45) 포커스의 정보 표시와 작동 중 이동 제한에 대해서는 Guerrilla Games, “Horizon Zero Dawn Complete Edition for PC is available now!,” *Epic Games Store*, August 7, 2020, https://store.epicgames.com/news/hzd-pc-launch?lang=en-US. (접속일: 2026.10.10.) 참조.

www.kci.go.kr

기계의 움직임에 맞추어 발사 시점을 정하고 공격을 피하면서 분리된 무기에 접근해야 한다. 하나의 몸을 향한 시선은 겨눌 부위와 날아오는 공격, 바닥에 떨어진 부품 사이를 오간다.

포커스가 부위를 알려주어도 그 정보가 명중과 회수로 자동 전환되지는 않는다. 화면의 변화에 맞추어 조준과 이동, 발사와 회피의 입력을 조정하는 과정이 반복되며, 리마스터판에서는 이 과정에 활시위의 저항이 더해진다. 플레이어의 수행적 신체는 이처럼 시청각 정보와 조작, 기기의 피드백이 접속하는 과정에서 조직된다.

기계 동물의 소리도 이 지각과 조작의 연결에 참여한다. 2017년 원작의 음향 제작진은 동물의 소리와 전자음을 가공·혼합하고, 기계의 크기와 기능, 움직임에 맞추어 발성을 구성했다. 와처의 소리에는 작지만 사나운 인상을 주기 위해 치와와의 짖는 소리가 섞여 있고, 기계가 침입자를 감지하면 내는 경계음은 플레이어에게 자신이 들켰음을 알리는 단서가 된다.[46] 이러한 발성은 금속성 몸에 동물적 반응성을 부여하면서, 플레이어에게 접근과 공격의 시점을 판단할 정보도 제공한다. 살아 있는 듯한 소리와 공략에 유용한 신호는 같은 음향 안에 겹쳐 있다. 격파된 기계의 몸은 경계음과 발성이 멎은 채 그 자리에 남아 부품과 재료의 회수 대상이 된다.

생기성은 소리와 움직임의 생생함만으로 결정되지 않는다. 첸이 다루는

46) 기계의 발성과 음향 신호에 관해서는 Sid Shuman, "How Guerrilla Games Created Horizon Zero Dawn's Remarkable 3D Audio and Sound," *PlayStation.Blog*, August 31, 2017, https://blog.playstation.com/archive/2017/08/31/how-guerrilla-games-created-horizon-zero-dawns-remarkable-3d-audio-and-sound/. (접속일: 2026.10.10.) 참조. 와처의 발성에 사용된 동물음에 대해서는 Hermen Hulst, "Horizon Zero Dawn Celebrates Second Anniversary, 10 Million Copies Sold Worldwide," *PlayStation.Blog,* February 28, 2019, https://blog.playstation.com/2019/02/28/horizon-zero-dawn-celebrates-second-anniversary-10-million-copies-sold-worldwide/. (접속일: 2026.10.10.) 참조.

www.kci.go.kr

애니머시의 위계는 어떤 존재가 무엇에 영향을 미칠 수 있는가, 그 존재가 누구의 행위와 필요에 종속되는가라는 관계의 물음을 포함한다.[47] 이 게임에서 생기성의 서열은 두 축으로 갈라진다. 하나는 감각적 강도의 축, 즉 어떤 존재가 얼마나 활발하게 움직이고 반응하며 플레이어의 행동을 바꾸는가이다. 이 축의 상위에는 기계 동물이 있다. 기계와의 조우는 감지와 추적, 공격과 반격으로 조직되어 전투의 리듬을 만드는 반면, 토끼와 여우, 멧돼지 같은 유기 동물과의 조우는 화살 몇 발로 끝나는 채집에 가깝다. 다른 하나는 생명 인정의 축, 즉 어떤 존재의 소멸이 죽음으로 셈해지고 그 몸이 처분에서 보호되는가이다. 이 축에서 기계 동물의 감각적 우위는 보호로 이어지지 않는다. 기계를 쓰러뜨린 뒤 남는 것은 애도의 대상이 되는 시신이기보다 회수 가능한 부품의 몸이고, 유기 동물 역시 사냥과 함께 재료로 전환된다. 감각적으로 활발하게 반응하는 정도와 보호·이용·처분의 대상으로 부여받는 지위는 이처럼 서로 다른 축에 놓인다.

이 어긋남 속에서 사물의 동물화와 동물적 몸의 사물화가 함께 진행된다. 제조된 사물인 기계에는 동물의 발성과 몸짓, 무리를 지어 주위를 경계하는 습성이 부여된다. 거꾸로 기계와 유기 동물의 몸은 사냥과 회수를 거치면 더 이상 개체로 다루어지지 않는다. 회수된 부품과 재료는 이름과 수량이 붙은 품목으로 목록에 쌓이고, 장비를 만들거나 상인과 거래하는 데 쓰인다. 첸의 분석에서 동물화가 인간을 끌어내리는 강등의 기술이었다면, 여기서 동물화는 사물을 동물의 자리로 끌어올리는 승격의 기술로 나타난다. 방향은 반대지만 원리는 같다. 생기성은 존재가 지닌 속성이기보다 배치 안에서 할당되는 자리이고, 그 자리는 범주의 경계를 넘어 옮겨질 수 있다. 반응하는 존재의 자리와 이용 가능한 사물의 자리가 한 몸 위에서

47) Mel Y. Chen, 앞의 책, pp.29-30.

www.kci.go.kr

교차하고 그 몸의 능력이 다른 수행에 재배치되는 이 움직임이 생기성의 전이다. 〈몬스터 헌터〉가 보여준 역설, 즉 생동하는 재현이 자원화를 정교하게 만든다는 역설은 여기서 한 번 더 굴절된다. 가장 활발하게 반응하며 플레이어와 부대끼는 존재가 가장 철저하게 해체되는 존재이기도 하다.

이러한 신체의 배치는 공간의 이용 방식에도 관여한다. 기계의 순찰 동선과 감지 범위, 경보와 추적은 플레이어가 접근하고 숨고 통과할 수 있는 길을 제한한다. 포커스에 표시되는 기계의 이동 경로는 플레이어에게 이 제한을 읽고 대응할 정보가 된다. 동물의 몸이 다른 몸의 움직임을 가로막고 가두는 장치로 동원된 일은 게임 밖의 역사에도 있다. 윤혜신이 분석하는 아부그라이브(Abu Ghraib)의 사진이 그러한 장면 가운데 하나다. 아부그라이브는 이라크 전쟁 당시 미군이 점령지에서 운영한 교도소로, 2004년 수감자 학대 사진이 공개되면서 알려졌다. 그중 한 장에는 군견들 앞에서 벌거벗은 채 움츠린 이라크인 수감자가 담겨 있다. 군사 장치가 된 개의 이빨과 짖음은 수감자를 위협해 묶어 두는 수단이 되었고, 그 위협은 무슬림 남성의 몸을 겨냥한 인종화된 성적 모욕과 결합해 있었다. 윤혜신은 이 장면에서 동물의 몸이 점령하는 자와 점령당하는 자 사이의 정치적 경계를 다시 긋는 기술로 작동한다고 본다.[48] 게임 속 기계의 배치가 이 역사적 폭력을 재현하는 것은 아니다. 두 배치의 접점은 동물적 몸의 능력이 다른 몸의 접근과 이동을 통제하는 데 쓰인다는 구조에 있다. 기계 동물은 분류되고 이용되는 대상이면서, 감지와 추적, 공격을 통해 에일로이의 몸이 움직일 수 있는 범위를 제한하는 존재다.

이 배치에서 행사되는 것이 야수적 폭력이다. 기계가 먼저 에일로이를 공격하는 상황과, 자원을 얻기 위해 플레이어가 먼저 사냥을 시작하는 상

48) Hyaesin Yoon, 앞의 글, p.135.

www.kci.go.kr

황은 구별된다. 그러나 어느 경우든 기계의 몸이 보이는 반응과 능력은 플레이어에게 공략할 약점과 회수할 부품의 정보로 판독된다. 비인간의 생생함은 그 몸에 대한 이용을 제한하기보다 공격과 추출의 정밀성을 높이는 데 동원될 수 있다. 이 폭력의 야수성은 기계의 거친 외양이나 플레이어의 본능에서 비롯되지 않는다. 야수성은 오히려 동물적 차이를 표적의 식별 근거로 삼고, 그 몸을 인간의 필요에 맞추어 분할하고 이용하는 관계에서 성립한다. 야수는 폭력을 행사하는 자의 속성이 아니라, 폭력이 상대에게 부여하는 자리의 이름이다.

포커스는 사냥감의 몸만 판독하지 않는다. 기계의 부위와 이동 경로를 표시하는 이 장치는 폐허에 남은 문서와 음성, 홀로그램도 재생한다. 에일로이는 이 기록을 통해 생물권을 파괴한 옛 전쟁기계들과 그 생물권을 복원하기 위해 만들어진 기계들이 서로 다른 기원을 지닌다는 사실을 알게 된다.[49] 전투에서 표적과 부품으로 읽히던 몸은 서사 속에서 저마다의 생산 목적과 역사를 지닌 존재로 다시 나타난다. 이러한 지식은 사냥과 회수의 규칙을 바꾸지 않으면서, 비인간에게 표적과 자원의 용도를 넘어서는 역사적 위치를 부여한다. 사냥을 돕는 기술과 사냥의 대상이 놓인 관계를 다시 읽게 하는 기술은 같은 장치 안에 공존한다.

4-3. 오버라이드의 양가성, 동맹과 동화 사이

포커스로 재생되는 기록이 비추는 과거는 기계들의 기원에서 멈추지 않는다. 폐허의 기록을 따라가는 추적은 에일로이 자신의 기원에 닿는다. 에

49) Sony Interactive Entertainment, “Horizon Zero Dawn: The Story So Far,” 앞의 글 중 “A Gift from the Past,” “The Faro Plague,” “Project Zero Dawn” 항목 참조.

www.kci.go.kr

일로이는 가이아가 소벡의 유전 정보를 복제해 배양 시설에서 탄생시킨 인간이다. 복제로 태어났어도 그녀는 유전적으로 온전한 인간이다. 갓난 아기 에일로이는 노라가 '만물의 어머니'로 섬기는 산속, 봉인된 고대 시설의 문 앞에서 발견되었다. 어머니에서 딸로 이어지는 계보로 구성원의 소속을 정하는 이 부족에게, 어머니 없이 나타난 아기는 계보의 어디에도 놓이지 않는 존재였다. 부족을 이끄는 대모(Matriarch)들 사이에서도 그녀의 출생은 여신의 선물이라는 해석과 저주라는 해석으로 갈렸고, 에일로이는 어머니 없는 추방자로 자란다. 그러나 성년의 에일로이가 같은 문 앞에 다시 섰을 때, 시설의 출입 장치는 그녀의 몸에서 소벡과 동일한 유전자를 읽어낸다. 에일로이가 손상된 등록 정보를 복구하자 문은 열린다.[50] 친족 규범이 귀속을 거부했던 몸을 기술 체계는 정당한 접근자로 승인한다. 같은 출생이 한 질서에서는 배제의 사유가 되고 다른 질서에서는 권한의 조건이 된다.

몸의 소속이 몸 자체가 아니라 그것을 판정하는 규범에 달려 있다는 이 구도는 트래니머시가 다루어 온 것이기도 하다. 트래니머시는 트랜스(trans)와 애니머시의 복수형(animacies)을 합친 조어로, 슈타인복 등이 트랜스젠더 연구와 동물 연구를 잇는 학술지 특집을 엮으며 제안했다. 출발점은 트랜스젠더의 체현 경험이다. 태어날 때 부여된 성별을 벗어나는 몸의 이동은 해방의 가능성을 열면서, 동시에 그 이동을 분류하고 승인하며 통제하는 권력과 마주친다. 슈타인복 등은 이 양면이 성·젠더의 규범에 그치지 않고 인간/동물의 경계, 인종의 분류와 교차하며 작동한다는 점을

50) 에일로이의 출생을 둘러싼 대모들의 상반된 해석과 시설의 인증 절차는 본편의 주요 임무 '산의 자궁(The Womb of the Mountain)'과 '노라의 심장부(The Heart of the Nora)'에서 제시된다. 서사 개요는 Sony Interactive Entertainment, "Horizon Zero Dawn: The Story So Far," 앞의 글 중 같은 제목의 항목 참조.

www.kci.go.kr

강조한다.[51] 에일로이의 몸은 이 문제를 게임의 세계 안에서 되묻게 한다. 그녀는 성적 재생산 없이 기계 체계의 결정에 따라 태어났고, 그 출생의 정당성은 두 체계에서 상반되게 판정된다. 모계의 계보는 이 몸의 소속을 부정하고, 유전자를 확인하는 인증 체계는 같은 몸에 권한을 부여한다. 태어날 때 주어진 조건으로 몸의 귀속과 관계를 판정하는 권력, 트래니머시가 겨냥하는 바로 그 권력이 에일로이의 몸 위에서 상반된 두 판정으로 작동한다. 물론 그녀의 기술적 출생 자체가 트랜스 정체성을 뜻하지는 않는다. 트래니머시와의 접점은 기술로 만들어진 몸이라는 속성이 아니라, 그 몸의 소속과 이동을 승인하는 권력에 있다. 에일로이와 기계 동물처럼 기술을 매개로 성립한 몸들 사이에도, 누가 관계를 바꿀 수 있는지의 비대칭은 남는다.

관계를 바꾸는 권한의 비대칭은 오버라이드의 작동에서 구체화된다. 에일로이는 노라를 습격한 코럽터(Corruptor)의 잔해에서 확보한 부품을 창에 장착하고, 이 창을 기계의 몸에 꽂아 접속한다. 코럽터는 다른 기계에 침투해 그 행동을 조종하는 고대의 전쟁기계다. 기계를 제어하는 기술은 이처럼 생물권을 파괴한 계통의 기계에서 나온 것이다. 처음부터 모든 기종을 전환할 수 있는 것은 아니다. 가마솥(Cauldron)은 기계들이 조립되어 나오는 지하의 자동화 생산 시설로, 에일로이가 그 중심부의 코어에 접속하면 해당 시설과 연결된 기종들의 제어 권한이 추가된다. 실행에도 조건이 따른다. 대상이 에일로이를 알아차리지 못했거나 밧줄과 감전 등으로 움직임이 묶인 상태여야 하고, 플레이어는 에일로이를 가까이 접근시

51) Eliza Steinbock, Marianna Szczygielska, & Anthony Wagner, 앞의 글, pp.1-3. 에일로이 사례와의 연결은 재생산과 친족의 규범이 기술적으로 매개된 몸의 귀속과 권한을 판정하는 대목에 한정되며, 기계의 기능이나 적대 관계가 바뀌는 모든 현상을 트래니머시로 포괄하지 않는다.

www.kci.go.kr

킨 뒤 접속이 끝날 때까지 강제 전환 버튼을 누르고 있어야 한다. 이 과정은 다른 적의 공격으로 중단될 수 있다. 전투용 기계의 전환은 일정 시간이 지나면 풀린다. '전투 강제 전환+(Combat Override+)' 기술을 익히면 이 제한이 사라지고, 탈것용 기계의 전환에는 처음부터 시간제한이 없다. 탑승 기능 역시 일부 기종에만 허용된다.

전환된 기계는 기존의 기능을 유지한 채 에일로이의 편에서 싸운다. 그 공격의 대상에는 방금까지 함께 다니던 같은 무리의 기계도 포함된다. 게임은 에일로이가 전환된 기계의 행동을 하나하나 지시하는 명령 체계를 제공하지 않는다.[52] 그러나 전환을 시작할지, 언제 어느 기계를 전환할지는 플레이어가 결정한다. 기계 쪽에서 이 결정에 응답하거나 거부할 길은 없다. 사냥이 몸을 파괴하여 부품을 회수한다면, 오버라이드는 몸을 유지한 채 이동 능력과 전투 능력을 이용한다. 비살상적 전환은 이용을 중단하기보다 그 형식을 바꾼다. 기계가 표적의 자리에서 조력자의 자리로 옮겨가도, 관계의 방향을 정하는 권한은 에일로이에게 집중된다. 경계를 넘는 이동은 금지되지 않고 허용되지만, 허용되는 방향은 인간에게 유용한 관계로 미리 그어져 있다. 횡단을 막는 대신 횡단의 방향과 권한을 배분하는 이 통제의 형식이 '관리된 횡단'이고, 오버라이드는 그 대표적인 장치다.[53]

---

52) 오버라이드 장치의 획득 경위는 Sony Interactive Entertainment, "Horizon Zero Dawn: The Story So Far," 앞의 글 중 "The Womb of the Mountain" 항목 참조. 기종별 권한의 해제, 실행 조건 및 지속 시간에 관한 2017년판의 기본 규칙은 Future Press, ***Horizon Zero Dawn: Collector's Edition Guide***, Future Press, 2017, pp.90-91 참조. 기계의 고유 기능과 적대 관계의 변경을 구분하는 프로듀서 삼라트 샤르마(Samrat Sharma)의 설명은 Jason Imms, "Why Horizon Zero Dawn Doesn't Let You Control the Machines," ***GameSpot***, March 8, 2017, https://www.gamespot.com/articles/why-horizon-zero-dawn-doesnt-let-you-control-the-m/1100-6448560/. (접속일: 2026.10.10.) 참조. 이 기사는 샤르마의 코타쿠(Kotaku) 인터뷰를 인용한 것이다.

53) 관리된 횡단은 이 글의 분석적 명칭이다.

www.kci.go.kr

한국어판이 이 기능에 붙인 '강제 전환'이라는 이름은 이 비대칭을 명칭의 수준에서 이미 드러낸다.

이름은 강제를 말하지만, 화면에 나타나는 모습은 동맹에 가깝다. 전환된 기계는 에일로이와 나란히 싸우고, 일부 기종은 그녀를 태우고 달린다. 그러나 동맹이 관계를 맺고 끊을 수 있는 양쪽을 전제한다면, 이 관계는 그 요건을 갖추지 못한다. 에일로이가 창에 장착한 장치로 기계에 접속해 전환을 시작하며, 기계는 이를 선택하거나 거부할 수 없기 때문이다. 패트릭 울프(Patrick Wolfe)에 따르면, 정착민 식민주의의 역사에서 동화는 물리적 살해 없이도 공동체의 관계와 재생산을 해체하여 그 구성원을 지배 질서에 편입하는 제거의 한 형식이었다.[54] 오버라이드가 동화와 닮는 지점은 존속하는 몸의 관계를 외부의 목적에 맞게 재편한다는 데 있다. 기계를 파괴하지 않고 남겨 두는 선택도 그 능력을 인간의 편에 편입하는 절차와 결합한다. 출생 때문에 공동체 바깥에 놓였던 에일로이는 이제 다른 존재의 관계를 재편하는 권한을 행사한다. 경계 바깥에 놓였던 몸이 경계를 관리하는 자리에 서는 것이다.

관계를 재편하는 에일로이 자신도 특정한 목적 아래 탄생했다. 가이아의 하위 기능이었던 하데스(HADES)는 생태 복원이 실패했을 경우 지상의 생명을 지우도록 만들어진 인공지능으로, 독립한 뒤에는 조건과 무관하게 그 절멸을 실행하려 움직인다. 가이아는 하데스가 복원의 체계를 장

54) Patrick Wolfe, "Settler Colonialism and the Elimination of the Native," *Journal of Genocide Research* Vol.8, No.4, 2006, pp.388, 397-400. 오버라이드와의 비교는 관계를 외부의 목적에 따라 재편하는 비대칭성에 한정된다. 토지 수탈과 아동 분리를 수반한 역사적 폭력과 게임의 제어 기능 사이에 직접적인 계보나 경험의 등가성을 설정하지 않는다. 오버라이드를 강제된 동화와 연결하는 논점은 초고 발표 당시 토론을 맡아 준 조혜영 선생님의 논평에서 시사받았다. 귀중한 논점을 제공해 준 데 감사드린다.

www.kci.go.kr

악해 생명을 파괴하는 사태를 막기 위해 스스로를 파괴했고, 그에 앞서 배양 시설에 에일로이의 탄생을 지시해 두었다. 가이아가 보기에 소벡은 하데스를 꺾을 수 있는 유일한 사람이었고, 소벡과 동일한 유전자는 그 싸움에 필요한 고대 시설들의 문을 여는 권한이기도 하다. 친족 규범에서 벗어난 출생에는 이처럼 절멸을 막는다는 목적이 부여되어 있다. 그러나 그 목적이 에일로이의 행위 전체를 미리 결정하지는 않는다. 하데스의 위협이 닥쳐오고 노라가 그녀의 발 앞에 엎드려 신성한 존재로 추앙할 때, 에일로이는 그 숭배를 거부하고 부족 사람들에게 관습을 내려놓고 함께 싸울 것을 요구한다.[55] 설계의 목적을 수행하는 일과 자신에게 부과된 지위를 거부하는 일이 한 인물 안에 공존한다.

야생화와 관리된 횡단도 이러한 긴장의 서로 다른 측면에 놓인다. 야생화가 관리의 산물인 몸이 통제를 벗어나거나 교란하는 과정을 드러낸다면, 관리된 횡단은 그 몸의 관계 변화를 다시 이용 가능한 방향으로 한정하는 절차를 드러낸다. 신호의 침투와 가이아의 자기 파괴로 복원 체계가 무너진 뒤 기계들이 공격적으로 변한 사태를 가리키는 '광란'은 인간이 붙인 이름이지만, 그 이름이 가리키는 변화는 명명에 앞서 기계의 행동 자체에서 일어났다. 오버라이드는 그러한 변화의 원인을 해소하지 않은 채 개별 기계의 적대 관계를 에일로이에게 유리하게 바꾼다. 통제를 벗어나는 움직임과 그 움직임을 다시 이용하는 절차가 맞물리면서, 기계의 몸이 갖는 지위는 불안정해지고 전환의 권한은 선택적으로 배분된다.

오버라이드와 다른 공존의 조건은 부가 임무 '순간의 평화(A Moment's

55) 하데스의 기능과 가이아의 자기 파괴, 에일로이 탄생의 경위는 Sony Interactive Entertainment, "Horizon Zero Dawn: The Story So Far," 앞의 글 중 "The Heart of the Nora" 항목, 노라의 숭배에 대한 에일로이의 반응은 같은 자료의 "The Face of Extinction" 항목 참조.

www.kci.go.kr

Peace)'에 나타난다. 북방의 얼어붙은 땅에 사는 부족 바누크(Banuk)의 외딴 야영지에서 인간과 기계는 서로를 공격하지 않은 채 같은 장소에 머문다. 이 평온은 야영지 위쪽 산에 묻힌 고대 장치가 내보내는, 기계의 공격성을 가라앉히는 신호에 의존한다. 금속 가공에 능한 부족 오세람(Oseram)의 발굴 일행이 이 장치를 캐내려다 손상시키고, 신호가 끊기자 기계들은 야영지를 공격하기 시작한다. 야영지로 돌아온 에일로이는 바누크와 함께 기계에 맞서 싸운다.[56] 공존에서 전투로의 전환에는 관계를 지탱하던 장치의 훼손이라는 구체적인 원인이 있다.

야영지의 공존은 오버라이드와 구별된다. 오버라이드가 개별 기계를 에일로이의 편에서 싸우도록 바꾸는 기술이라면, 이 평온은 기계의 공격성을 억제하는 장치의 신호에 인간과 기계가 함께 의존하면서 성립한다. 그러나 공존을 지탱하는 장치는 함께 살아갈 조건인 동시에, 바깥에서 온 이들에게는 떼어 내어 이용할 수 있는 물건이다. 장치가 훼손되는 순간 두 용도의 충돌은 기계의 공격과 인간의 방어적 살상으로 나타난다. 공존의 취약성은 관계를 지탱하는 조건이 다른 목적의 개입으로 파괴될 수 있다는 데 있다. 이곳의 공존을 지속하려면 기계의 공격성을 억제하는 신호가 유지되도록 그 장치를 보전해야 한다.

56) 바누크와 기계의 공존에 관한 선행 논의는 Jesús Fernández-Caro, 앞의 글, p.48 참조. 여기서 다루는 사례는 바누크 전체가 아니라 부가 임무 '순간의 평화'의 야영지이다. 장치의 훼손과 신호 중단, 야영지에서의 전투로 이어지는 사건 순서는 Future Press, 앞의 책, pp.395-396 참조. 바누크의 거주지에 대해서는 Sony Interactive Entertainment, "Horizon Zero Dawn: The Story So Far," 앞의 글 중 "The Frozen Wilds" 항목 참조.

www.kci.go.kr

4-4. 야생적 정의와 대항정동적 플레이

공존을 지탱하던 조건이 다른 목적의 개입 앞에서 허물어졌듯이, 비인간을 향한 연민도 그 몸을 이용하는 절차를 멈추지 못할 수 있다. 페르난데스-카로는 에일로이의 "정말 아깝군(What a waste)"이라는 발화를 생태적 관심과 공감의 표지로 읽는다.[57] 그러나 낭비를 아쉬워하는 말만으로는 생명의 상실에 대한 반응과 이용 가능한 가치의 소실에 대한 반응이 구별되지 않는다. 죽음을 안타까워하는 표현이 나타나더라도, 그것이 사체의 회수를 중단하거나 다음 사냥을 유보하는 행위로 이어지는지는 별개의 문제다. 발화의 정서적 의미와 사냥의 절차 사이에는 일치가 보장되지 않는 간극이 있다.

유기 동물 역시 같은 이용의 관계 안에 있다. 페르난데스-카로는 플랫폼이 과제 달성의 표지로 수여하는 트로피가 유기 동물의 살상에는 걸려 있지 않고, 동물을 한 마리도 죽이지 않고도 게임을 완주할 수 있다는 점을 에일로이의 생태적 태도의 근거로 든다.[58] 그러나 살상의 동기는 업적의 보상에서만 나오지 않는다. 플레이어는 기계의 몸에서 부품을 얻듯이 유기 동물의 몸에서 가죽과 고기를 얻으며, 자원을 확보할 수 있다는 사실 자체가 살상의 동기가 된다. 유기 동물을 향한 연민을 기계 사냥의 추출 논리

57) Jesús Fernández-Caro, 앞의 글, pp.50-52. 이 발화는 기계가 아닌 인간 시신을 발견하는 장면에서도 기록되어 있다. 가마솥 RHO 입구 장면의 채록은 Addrich Mauch, *Vrummmummmmm FVISH!: Soundscapes as Part of Constant Conversations in Action-Adventure Video Game Heterotopias,* Büchner-Verlag, 2024, pp.169-170 참조.

58) Jesús Fernández-Caro, 앞의 글, p.52. 한편 기계의 제작 과정을 소개한 플레이스테이션 공식 블로그의 글은 거위나 멧돼지 같은 소형 사냥감이 야생에 함께 배치되어 있으며, 이것이 모피와 고기를 얻으려는 부족들의 사냥이라는 설정과 맞물린다고 설명한다. Gillen McAllister, 앞의 글.

www.kci.go.kr

와 분리된 윤리의 증거로 삼기 어려운 이유가 여기에 있다. 쟁점은 연민의 유무보다, 죽일 수 있고 이용할 수 있다는 사실이 곧 죽이고 이용해도 된다는 판단으로 이어지는가에 있다.

윤혜신이 영화 〈하울링〉(유하 연출, 2012)에서 명명한 야생적 정의는 연민의 발생만으로 설명되지 않는다. 영화에서 연쇄 살인의 범인으로 지목되는 늑대개 질풍은 딸을 성적으로 착취한 조직에 복수하려는 조련사가 그 조직의 남자들을 노리도록 기르고 훈련시킨 동물이고, 사건을 쫓는 은영은 수사에서 밀려나고 멸시에 시달리는 강력반의 유일한 여성 형사다. 복수의 도구로 만들어진 동물과 조직의 주변부로 밀려난 형사의 결합은 이처럼 성차별적인 경찰 조직과 여성에 대한 폭력의 질서 속에서 형성되지만, 질풍을 사살하라는 경찰의 명령도, 질풍을 복수의 도구로 만든 조련사의 목적도 넘어선다. 은영은 질풍을 새로 길들여 자신의 명령에 따르게 하지 않으며, 둘의 유대는 서로의 취약성에 반응하는 과정에서 형성된다. 이 관계가 국가-사법적 정의와 경합하는 것은 관리와 배제의 대상이던 몸들, 즉 여성의 몸과 동물의 몸이 기존의 명령 체계로 환원되지 않는 결합을 이루기 때문이다. 야생적 정의는 폭력이 사라진 화해의 상태보다, 폭력과 통제의 조건 속에서 생겨나 그 조건을 벗어나는 관계의 움직임에 놓인다.[59]

〈호라이즌 제로 던〉의 인간과 기계 사이에 이러한 관계가 이미 성립했다고 보기는 어렵다. 오버라이드는 기계를 조력자로 바꾸지만 전환의 권한을 에일로이에게 집중시키며, 바누크 야영지에서는 공존을 지탱하던 장치의 훼손이 관계를 다시 전투로 되돌린다. 우호적인 기계가 존재한다는 사실만으로 동맹의 상호성이나 지속성이 보장되지는 않는다. 두 사례에서

59) Hyaesin Yoon, 앞의 글, pp.136, 144-147.

www.kci.go.kr

쟁점이 되는 것은 관계를 바꾸는 권한과 그 관계를 유지하는 조건이다. 야생적 정의의 문제는 이 지점에서 사냥감의 존속을 인간의 유용성 판단만으로 결정할 수 있는가라는 물음과 연결된다. 비인간의 몸이 공격과 회수를 위해 판독될 때에도, 그 이용 가능성이 곧 살상의 정당성으로 이어지는지는 여전히 결정되지 않은 채 남는다.

사냥을 시작하거나 유보하는 선택은 같은 정보를 서로 다른 행동으로 연결한다. 포커스가 표시하는 기계의 이동 경로는 함정을 설치할 위치를 정하는 데 쓰일 수도 있고, 거리를 유지한 채 지나갈 틈을 찾는 데 쓰일 수도 있다. 전투가 임무의 진행 조건이 아닌 야외 조우에서 플레이어는 풀숲에 머물다가 기계가 지나간 뒤 다른 길로 이동할 수 있다. 이때 기계를 파괴하지도 전환하지도 않은 채 조우는 끝난다.[60]

그러나 기계를 남겨 두고 지나가는 동작의 의미는 하나로 고정되지 않는다. 강한 적을 피하려는 계산도, 탄약과 시간을 아끼려는 절약도 같은 기다림과 우회로 나타난다. 한편 사냥의 인터페이스는 플레이어가 특정한 반응의 리듬을 반복하도록 조직한다. 기계가 시야에 들어오고 포커스가 약점과 부품을 표시하면, 그 표시는 조준과 타격, 회수로 이어지는 동작을 부른다. 이 연쇄는 화면의 자극과 손의 반응을 반복적으로 연결하도록 인터페이스가 조직하는 정동적 관여의 형식이다. 그렇다면 노출된 몸을 공격과 수확의 기회로 받아들이는 이러한 반응 자체를 유보하는 플레이도

60) Guerrilla Games, “Horizon Zero Dawn Complete Edition for PC is available now!,” 앞의 글; Steve Wright, “Horizon: Zero Dawn can be played using stealth or action ‘at any given moment’,” ***Stevivor***, February 20, 2017, https://stevivor.com/features/interviews/horizon-zero-dawn-can-played-stealth-action-given-moment/. (접속일: 2026.10.10.). 전자는 기계의 순찰 경로를 예상해 함정을 설치하는 전술을, 후자는 게릴라 게임즈의 시니어 프로듀서 조엘 에슐러(Joel Eschler)와의 인터뷰를 바탕으로 잠입과 전투 사이에서 접근 방식을 선택할 수 있다는 설계상의 특징을 전한다.

www.kci.go.kr

있을 수 있다. 획득할 수 있다는 이유만으로 공격을 개시하지 않고, 그 조우에서 얻을 수 있는 부품을 포기한 채 기계를 남겨 두는 수행, 이것이 대항정동적 플레이(counter-affective play)다.[61] 대항의 대상은 기계를 향한 특정한 감정이 아니라, 판독과 공격과 회수를 당연한 연쇄로 연결하는 사냥의 리듬이다. 다만 우회라는 동작만으로는 그 유보가 일어났는지 판별되지 않는다. 같은 동작도 어떤 상황과 판단 속에서 이루어졌는가에 따라 의미가 달라지기 때문이다.

이언 보고스트(Ian Bogost)의 절차적 수사학(procedural rhetoric)에 따르면, 게임은 말과 이미지만이 아니라 규칙으로도 주장한다. 규칙에 따른 과정과 상호작용이 주장을 구성하고 플레이어를 설득하는 것이다.[62] 〈호라이즌 제로 던〉의 규칙은 기계의 판독을 공격과 회수로 연결하면서도, 일부 조우에서는 그 연결을 실행하지 않는 경로를 허용한다. 이러한 행위의 분기는 플레이어를 설득하도록 설계된 규칙의 층위에 속하고, 그 분기가 개별 플레이어에게 불러일으키는 정동적 효과는 다른 층위에 속한다. PS5 리마스터판의 적응형 트리거는 활을 당기는 동작에 물리적 저항을 더하지만, 그 저항이 곧 살상에 대한 망설임이 되는 것은 아니다. 화면에 드러난 약점을 향해 조준하는 대신 주변의 움직임을 살피며 공격 입력을 미루고 거리를 조절하는 선택은, 같은 조작 체계 안에서 주의와 행동의 순서를 달리한다. 그 차이가 연민이나 지속적인 감각의 변화로 이어지는지는 설계 분석의 바깥에서 경험적 검증의 몫으로 남는다.

개별 조우에서 살상과 회수를 유보해도 기계의 자원 가치와 전투를 요

61) 대항정동적 플레이는 이 글의 분석적 명칭이다. 정동을 인터페이스가 조직하는 신체적 관여로 보는 용법은 1장에서 소개한 애너블의 논의를 따른다. Aubrey Anable, 앞의 책, pp.xvii-xix.

62) Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press, 2007, pp.3, 28-29.

www.kci.go.kr

구하는 임무는 유지되며, 비인간을 표적과 자원으로 분류하는 야수적 폭력은 구조의 수준에서 지속된다. 따라서 이 유보는 게임 전체의 추출 구조를 폐기하지도, 비인간과의 상호적인 동맹을 완성하지도 않는다. 그럼에도 판독 가능한 몸을 곧바로 해체 가능한 몸으로 전환하지 않는 수행은 가능하다. 야생적 정의가 비인간의 존속과 관계를 인간의 이용 권한만으로 결정할 수 있는가를 묻는다면, 대항정동적 플레이는 그 권한의 즉각적인 행사를 유보하는 조작의 가능성에 놓인다.

5. 존재의 식민성과 대항정동적 플레이의 가능성

〈호라이즌 제로 던〉에서 기계 동물의 생동하는 움직임과 해체 가능한 몸은 같은 설계 안에 결합한다. 사냥에서는 포커스로 판독한 부위가 공격의 표적이 되고, 회수한 부품은 이후의 제작과 거래에 쓰이는 자원이 된다. 몸의 형상과 동작을 구성하는 기술, 공격과 회수를 허용하는 규칙, 그 결과를 감지하게 하는 인터페이스는 서로 연결되면서도 다른 역할을 맡으며, 그 연결 속에서 기계의 용도를 바꾸는 권한은 에일로이와 그녀를 조작하는 플레이어에게 집중된다.

이렇게 집중된 권한은 게임 안에서 별도의 정당화를 요구받지 않는다. 넬슨 말도나도-토레스(Nelson Maldonado-Torres)의 존재의 식민성(coloniality of being)은 특정한 몸에 대한 폭력이 그처럼 자명한 것으로 자리 잡는 조건을 설명한다. 그에 따르면 식민성은 식민 통치의 공식적 종식 이후에도 존속하는 권력의 패턴이며, 존재의 식민성에서는 어떤 몸에 살해 가능성(killability)이 일상의 조건으로 기입되고 전쟁에서나 허용될

www.kci.go.kr

비윤리가 정상적인 것으로 자리 잡는다.[63] 〈호라이즌 제로 던〉에서는 에일로이가 기계들의 기원을 알게 된 뒤에도 그 몸을 표적과 자원으로 처리하는 규칙이 유지된다. 존재의 식민성과의 비교는 이처럼 상대의 역사와 관계를 넘어 그 몸을 처분할 권한이 자명하게 주어지는 방식에 놓인다. 이 연결은 분류와 폭력의 정당화에 관한 유비이며, 가상의 기계와 피식민 주체의 경험을 같은 것으로 놓거나 입력장치에 식민주의의 감각이 전승되었다고 보는 것과는 구별된다.

이 축 위에서 앞 장의 세 사례는 처분 권한의 서로 다른 행사로 나타난다. 사냥은 몸을 처분하여 부품을 회수한다. 오버라이드는 몸을 보존하되 그 관계를 재편하여, 기계의 능력을 인간의 목적에 편입한다. 바누크 야영지의 공존은 관계를 지탱하던 조건이 다른 목적에 따라 처분되는 순간 무너진다. 이 세계에서 경계를 가로지르는 이동은 금지되는 대신 허용되며, 그 이동의 방향과 권한은 설계되어 있다. 관리된 횡단은 이 배분의 이름이고, 존재의 식민성은 여기서 횡단을 막는 방식보다 횡단의 방향과 권한을 배분하는 방식으로 작동한다. 에일로이의 인공적 출생도 같은 구조 안에 있다. 어머니가 없다는 이유로 노라 공동체에서 배제된 몸이 소벡과의 유전적 동일성으로 고대 시설의 접근 권한을 얻는다는 점에서, 몸의 기원은 그 자체로 지위를 정하기보다 소속을 판정하는 체계에 따라 효력을 달리한다.

렌더링의 이중성은 이 처분의 구조를 매체의 형식에서 다시 보게 한다.

---

63) Nelson Maldonado-Torres, “On the Coloniality of Being: Contributions to the Development of a Concept,” *Cultural Studies* Vol.21, No.2-3, 2007, pp.243, 255-257. 말도나도-토레스는 이 점에서 식민성(coloniality)을 식민주의(colonialism)와 구별한다. 식민 지배에서 형성된 인종적 분류와 노동 통제의 지속에 대해서는 Aníbal Quijano, “Coloniality of Power, Eurocentrism, and Latin America,” *Nepantla: Views from South* Vol.1, No.3, 2000, pp.533-536 참조.

www.kci.go.kr

슈킨이 분석한 영화에서 동물은 이미 가공된 이미지로 관객에게 도착하며, 관객은 가공의 공정을 직접 조작하지 않은 채 그 결과를 소비한다. 게임에서는 플레이어가 재현을 소비하는 바로 그 시간에 자신의 손으로 추출을 실행한다. 화면 위의 동물을 바라보는 눈과 그 동물을 부품으로 해체하는 손이 한 몸에 속하며, 재현과 가공의 이중 논리는 그 한 신체 안에서 완결된다. 렌더링의 물음은 이로써 관람의 매체에서 수행의 매체로 옮겨간다. 다만 게임 속 자원 전환과 실제 동물 조직을 가공하는 산업적 렌더링은 물질적 조건이 다르다. 하드웨어의 원료와 노동 역시 게임 실행을 가능하게 하지만, 그 생산 과정은 화면 안의 사냥과 별개의 공정으로 남는다. 재현된 몸의 이용 절차와 그 실행을 가능하게 하는 물질적 조건은 연결되면서도 서로 다른 근거 위에 놓인 문제다.

야수적 폭력이 상대를 표적과 자원으로 조직하는 데서 발생한다면, 야생적 정의는 그 몸의 존속과 관계를 인간의 필요만으로 결정할 수 있는가를 묻는다. 같은 판독이 공격의 위치를 고르는 데에도 접촉을 피하는 데에도 쓰일 수 있다는 점에서, 대상을 알아보는 일과 그 몸을 해체하는 일은 필연적으로 결합하지 않는다. 촉각의 논점은 PS5용 리마스터판과 듀얼센스의 결합이 지원하는 입력과 피드백의 조건에 관한 것이며, 이 조건이 실제 플레이에서 어떤 감정과 습관으로 이어지는지, 공격의 유보가 어떤 동기와 상황에서 선택되는지는 설계 분석만으로 확정되지 않는다.

〈호라이즌 제로 던〉의 포스트휴먼적 상상력에는 경계의 유동성과 이용 권한의 비대칭이 함께 놓여 있다. 공감의 대상이 된 몸도 표적과 자원으로 배치될 수 있으며, 조력자로 전환된 몸 역시 이용 관계 안에 남을 수 있다. 그러나 설계된 이용 가능성이 실행되는 방식은 조우마다 다르다. 게임의 추출 구조가 유지되는 가운데서도 개별 살상과 회수는 유보될 수 있다. 대항정동적 플레이는 비인간의 몸을 이용할 수 있는 능력과 그 능력의 행사

www.kci.go.kr

사이의 간극에서 가능해진다. 처분 권한을 자명한 것으로 받아들이지 않고 그 행사를 유보하는 수행에, 이 글이 모색한 야생적 정의의 가능성이 있다.

www.kci.go.kr

참고문헌

1. 기본자료

Guerrilla Games, *Horizon Zero Dawn*, Sony Interactive Entertainment, 2017. (PlayStation 4)

Nixxes Software & Guerrilla Games, *Horizon Zero Dawn Remastered*, Sony Interactive Entertainment, 2024. (PlayStation 5)

2. 논문과 단행본

싯다르트 카라, 『코발트 레드: 콩고의 피는 어떻게 우리 일상을 충전하는가』, 조미현 역, 에코리브르, 2024.

유시 파리카, 『미디어의 지질학』, 심효원 역, 현실문화, 2025.

자크 데리다, 『동물, 그러니까 나인 동물』, 문성원·최성희 역, 아카넷, 2025.

Addrich Mauch, *Vrummmummmmm FVISH!: Soundscapes as Part of Constant Conversations in Action-Adventure Video Game Heterotopias*, Büchner-Verlag, 2024.

Aníbal Quijano, "Coloniality of Power, Eurocentrism, and Latin America," *Nepantla: Views from South* Vol.1, No.3, 2000, pp.533-580.

Aubrey Anable, *Playing with Feelings: Video Games and Affect*, University of Minnesota Press, 2018.

Billy-Ray Belcourt, "Animal Bodies, Colonial Subjects: (Re)Locating Animality in Decolonial Thought," *Societies* Vol.5, No.1, 2015, pp.1-11.

Dalila Forni, "Horizon Zero Dawn: The Educational Influence of Video Games in Counteracting Gender Stereotypes," *Transactions of the Digital Games Research Association* Vol.5, No.1, 2020, pp.77-105.

Eliza Steinbock, Marianna Szczygielska, & Anthony Wagner, "Thinking Linking," *Angelaki: Journal of the Theoretical Humanities* Vol.22, No.2,

www.kci.go.kr

2017, pp.1-10.

Hyaesin Yoon, "Feral Biopolitics: Animal Bodies and/as Border Technologies," *Angelaki: Journal of the Theoretical Humanities* Vol.22, No.2, 2017, pp.135-150.

Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames,* The MIT Press, 2007.

Jesús Fernández-Caro, "Post-Apocalyptic Nonhuman Characters in Horizon: Zero Dawn: Animal Machines, Posthumans, and AI-Based Deities," *Journal of Science Fiction* Vol.3, No.3, 2019, pp.43-56.

Mel Y. Chen, *Animacies: Biopolitics, Racial Mattering, and Queer Affect*, Duke University Press, 2012.

Nelson Maldonado-Torres, "On the Coloniality of Being: Contributions to the Development of a Concept," *Cultural Studies* Vol.21, No.2-3, 2007, pp.240-270.

Nicole Shukin, *Animal Capital: Rendering Life in Biopolitical Times*, University of Minnesota Press, 2009.

Patrick Wolfe, "Settler Colonialism and the Elimination of the Native," *Journal of Genocide Research* Vol.8, No.4, 2006, pp.387-409.

Tom Tyler, *Game: Animals, Video Games, and Humanity*, University of Minnesota Press, 2022.

3. 기타자료

이경혁, 〈호라이즌 제로 던 비평 3: 캐릭터론 2 - 활 쏘는 여성 캐릭터〉, 『매일경제』, 2017.7.5.

Capcom, "Monster Hunter 20th Anniversary," https://www.monsterhunter.com/20th/en/. (접속일: 2026.10.10.).

Capcom, *Monster Hunter 4 Ultimate: Official Web Manual*, https://game.capcom.com/manual/MH4U/en/. (접속일: 2026.10.10.).

Capcom,『モンスターハンター4G 公式WEBマニュアル』, https://game.capcom.

www.kci.go.kr

com/manual/MH4G/ja/. (접속일: 2026.10.10.).

Future Press, *Horizon Zero Dawn: Collector's Edition Guide*, Future Press, 2017.

Gillen McAllister, "The Making of Horizon Zero Dawn's Machines," *PlayStation.Blog*, February 24, 2017, https://blog.playstation.com/2017/02/24/the-making-of-horizon-zero-dawns-machines/. (접속일: 2026.10.10.).

Guerrilla Games, "Horizon Zero Dawn Complete Edition for PC is available now!," *Epic Games Store*, August 7, 2020, https://store.epicgames.com/news/hzd-pc-launch?lang=en-US. (접속일: 2026.10.10.).

Hermen Hulst, "Horizon Zero Dawn Celebrates Second Anniversary, 10 Million Copies Sold Worldwide," *PlayStation.Blog*, February 28, 2019, https://blog.playstation.com/2019/02/28/horizon-zero-dawn-celebrates-second-anniversary-10-million-copies-sold-worldwide/. (접속일: 2026.10.10.).

Hideaki Nishino, "Introducing DualSense, the New Wireless Game Controller for PlayStation 5," *PlayStation.Blog*, April 7, 2020, https://blog.playstation.com/2020/04/07/introducing-dualsense-the-new-wireless-game-controller-for-playstation-5/. (접속일: 2026.10.10.).

Jason Imms, "Why Horizon Zero Dawn Doesn't Let You Control the Machines," *GameSpot*, March 8, 2017, https://www.gamespot.com/articles/why-horizon-zero-dawn-doesnt-let-you-control- the-m/1100-6448560/. (접속일: 2026.10.10.).

Microsoft, "Xbox One ignites a new era of games and entertainment this November," *Microsoft Source*, June 10, 2013, https://news.microsoft.com/2013/06/10/xbox-one-ignites-a-new-era-of-games-and-entertainment-this-november/. (접속일: 2026.10.10.).

Nintendo, "Nintendo History," https://www.nintendo.com/en-gb/Hardware/Nintendo-History/Nintendo-History-625945.html. (접속일: 2026.10.10.).

www.kci.go.kr

Nintendo, “ダックハント,” https://www.nintendo.com/jp/famicom/software/hvc-dh/index.html. (접속일: 2026.10.10.).

Runic Games, “Pets of Torchlight II,” March 30, 2012, https://www.runicgames.com/blog/2012/03/30/pets-of-torchlight-ii/. (접속일: 2026.10.10.).

Sid Shuman, “Anatomy of a Sidequest: Horizon Zero Dawn’s Redmaw,” *PlayStation.Blog*, May 8, 2017, https://blog.playstation.com/2017/05/08/anatomy-of-a-sidequest-horizon-zero-dawns-redmaw/. (접속일: 2026.10.10.).

Sid Shuman, “How Guerrilla Games Created Horizon Zero Dawn’s Remarkable 3D Audio and Sound,” *PlayStation.Blog*, August 31, 2017, https://blog.playstation.com/archive/2017/08/31/how-guerrilla- games-created-horizon-zero-dawns-remarkable-3d-audio-and-sound/. (접속일: 2026.10.10.).

Sony Interactive Entertainment, “Horizon Zero Dawn Remastered,” *PlayStation.com*, https://www.playstation.com/en-us/games/horizon-zero-dawn/. (접속일: 2026.10.10.).

Sony Interactive Entertainment, “Horizon Zero Dawn: The Story So Far,” *PlayStation.com*, https://www.playstation.com/en-us/editorial/horizon-zero-dawn-the-story-so-far/. (접속일: 2026.10.10.).

Steve Wright, “Horizon: Zero Dawn can be played using stealth or action ‘at any given moment’,” *Stevivor*, February 20, 2017, https://stevivor.com/features/interviews/horizon-zero-dawn-can-played-stealth-action-given-moment/. (접속일: 2026.10.10.).

Yuri Araujo, “#DidYouKnowMH archive – helpful MH4U tips for your everyday hunting,” *Capcom*, June 2, 2015, https://news.capcomusa.com/lets/browse/didyouknowmh-archive-helpful-mh4u-tips-for-your-everyday-hunting. (접속일: 2026.10.10.).

www.kci.go.kr

Abstract

Representing Bestial Violence, Performing Feral Justice - Animal-Machine Rendering and Biopolitics in *Horizon Zero Dawn*

Kwon, Doo-Hyun(Yonsei University)

This article examines the representation of bestial violence and the possibility of performing feral justice through the hunting of machine animals in *Horizon Zero Dawn*. In this game, machine animals are beings created to restore ecosystems after the collapse of civilization, and at the same time they are positioned as prey and as sources of components for humans. Nicole Shukin's concept of rendering, which considers animal representation alongside industrial processing, reveals how their lifelike forms are coupled with the procedures of attacking, dismantling, and retrieving. Whereas film viewers consume the product of rendering without directly controlling the process, in the game the player carries out extraction with their own hands at the very moment of consuming the representation, so that the double logic of representation and processing is completed within the player's single body.

This coupling has taken shape in the arrangements of hunting games from *Duck Hunt* to *Monster Hunter*, and in interfaces such as the adaptive triggers that convey the resistance of a drawn bowstring to the hand. Building on this history, *Horizon Zero Dawn* has the player hunt bodies designed without a natural original. The article compares, by analogy, the logic that classifies beings as threats and resources with the classificatory politics of settler colonialism, as that logic is coupled with the game's control scheme, and analyzes the transfer of animacy, in which the animalization of things and the objectification of animal bodies proceed together, through the discussions of somatechnics, animacy, and

www.kci.go.kr

tranimacies. Bestial violence is the violence that, within this transfer, takes animal difference as the ground for identifying targets and divides and uses those bodies according to human needs. Even override, which turns prey into helpers, is performed as a managed crossing that concentrates in humans the authority to set the direction of the relation.

Feral justice contests this order, in which nonhuman survival and relations are determined by human needs alone. In encounters where combat is not compulsory, the player can check a machine's route with the Focus, a scanning device, and pass by without attack or extraction; the device that makes machines legible thus also serves the choice not to use their bodies. The possibility of counter-affective play lies in withholding attack and extraction after identifying a target in individual encounters, even as the game's extractive structure persists. It is through this practice of withholding that the coloniality of being, which renders self-evident the authority to dispose of nonhuman bodies, is put into question.

(Keywords: *Horizon Zero Dawn*, rendering, animacy, tranimacies, somatechnics, bestial violence, feral justice, counter-affective play)

논문투고일 : 2026년 9월 5일
심사완료일 : 2026년 10월 15일
수정완료일 : 2026년 10월 16일
게재확정일 : 2026년 10월 18일

www.kci.go.kr