

# 가상공간에서의 ‘장소 만들기’

‘어쌔신 크리드 오디세이’를 사례로

한국학중앙연구원 한국학대학원 인문지리학과 박사과정

최경현

# CONTENTS

## 1. 서론

---

## 2. 선행 연구 분석 및 이론적 배경

---

## 3. 설계된 경관의 정치성

---

## 4. 경험된 장소로서의 가상공간

---

## 5. 경관의 정치성과 장소감의 상호작용

---

## 6. 결론

### 연구 배경

- 디지털 기술의 발전
- 비장소와 장소, 장소성
- 장소 만들기

### 연구 목적

- 가상 공간에서의 장소 만들기
  - 경관의 정치성
  - 장소감

### 연구 대상 및 방법

- 어쌔신 크리드 오디세이
- 개발 관련 자료
- 사용자 생성 데이터
- 경관의 정치성과 장소감의 상호작용

## 02 선행 연구 분석 및 이론적 배경

### 경관의 정치성

- 경관 = 객관적 실체 X
- 사회·문화·정치적 맥락 속 ‘재현’(코스그로브, 던컨)
- 정의의 권력(웨스턴): 개발자의 의도, 세계관 반영 설계
- 가상경관: 물리적 제약 ↓ → 의도/이데올로기 강화
- 숨겨진 의미 구조, 권력 작용 비판적 분석

### 장소감

- ‘공간’ → 인간 경험/기억/감정 → 의미 있는 ‘장소’ (투안, 렐프)
- 가상공간 → ‘실제 장소’ 가능(콜브)
- 상호작용/몰입 → 개인적 의미 부여, 정서적 애착 → ‘장소 인식’

### 르페브르의 공간 이론

- 공간의 세 요소:
  - 공간적 실천(경험, 인지)
  - 공간 재현(설계/권력) → 경관의 정치성
  - 재현 공간(체험/상징) → 장소감

## 02 선행 연구 분석 및 이론적 배경

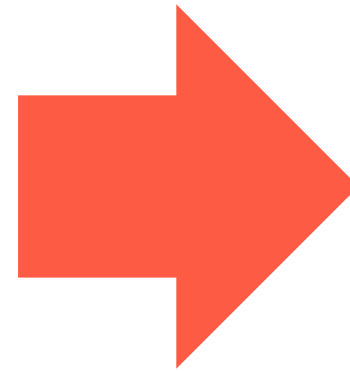
### 기존 연구 동향

- 해외
  - Batty 1997: 가상 지리학
  - Lin and Gong 2001: ‘가상 지리 환경’
  - Bos 2021: 가상현실에 대한 지리학적 관점에서 비판적 접근
  - Ash and Gallacher 2011: 게임과 게임 행위의 문화지리학적 연구
- 국내
  - 김영룡 2019: 가상공간에 대한 지리학의 연구 동향
  - 이영아 외 2021: MDA 프레임워크
  - 정지윤·성정환 2021: 시뮬라크르
  - 최경현 2024: 역사지리경관 복원

### 03 설계된 경관의 정치성

#### 개발팀의 의도와 철학

- 핵심 목표
  - 개인화된 경험(플레이어 주도성)
  - ‘진정성’ 있는 세계 구현



#### 의도와 현실의 조율: ‘정의할 권력’의 행사

- 게임플레이를 위한 각색
    - 신화 요소
    - 지형 압축
    - 캐릭터 성별
  - ‘플레이어 주도성’ 강조의 이면
    - 역사적 복잡성 단순화
    - 특정 관점 우선시
  - ‘진정성’ 추구의 이면
    - 주관적 판단
    - 시장 요구 반영된 선택적 재현
- 가치 판단과 경관 설계 = 정치적 함의

### 03 설계된 경관의 정치성



아테네

### 03 설계된 경관의 정치성



스파르  
타

### 03 설계된 경관의 정치성



델포이

장소감 형성 주요 경험 요소

1

현존감

2

상호작용 & 탐  
험

3

정서적 연결 & 장소 애  
착

## 04 경험된 장소로서의 가상공간

# 현존감

10

norskost

APR 5, 2025

Assassin's Creed Odyssey is a moving video game. It's story and main character are compelling, and I could get lost for hours just sailing around in Ancient Greece, sailing in the wind, and going to the beautiful islands. It's combat is slightly repetitive, but It feels fresh because you constantly get new abilities, and the inventory and world feels breathtaking and massvie! Assassin's Creed Odyssey feels like a recreation of history in a compelling plotline.

장소감 형성 주요 경험 요소

1

현존감

2

상호작용 & 탐  
험

3

정서적 연결 & 장소 애  
착

## 상호작용 & 탐험

Configurable HUD! YES! I removed the annoying "press + to call Ikarus" near objectives, which works great with exploration mode - Now I actually need to figure out where to use Ikarus and not just stumble upon my quest destination. Also, removed some other immersion breaking things like the horse path markers, outline of tagged enemies (I still see their level number), and glowing in bushes.

장소감 형성 주요 경험 요소

1

현존감

2

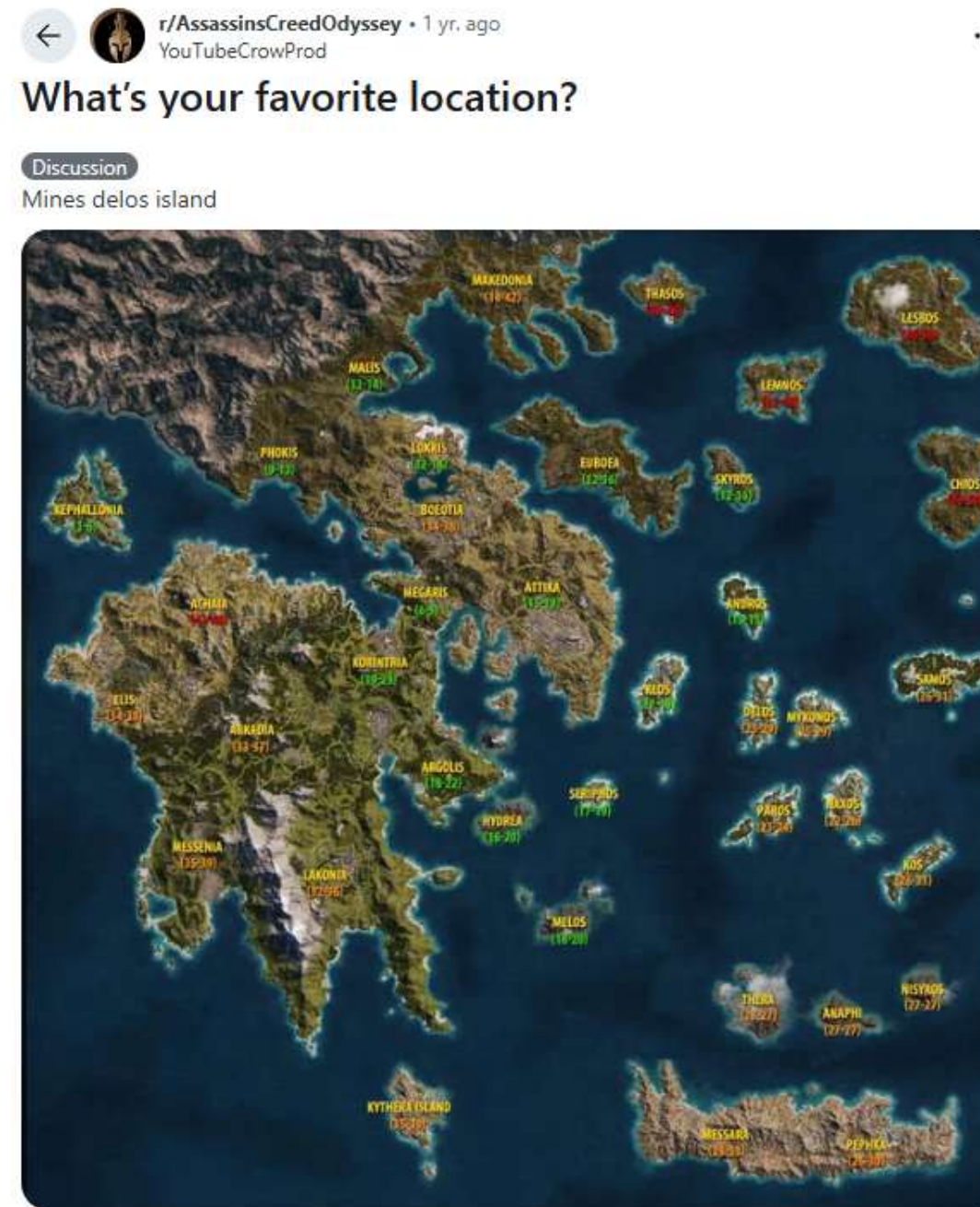
상호작용 & 탐험

3

정서적 연결 & 장소 애착

## 04 경험된 장소로서의 가상공간

# 정서적 연결 & 장소 애착



## 04 경험권 장소로서의 가상공간



항해 장면

# 거대한 규모의 부작용

7

The\_Haden

MAR 15, 2025

I initially loved the open world aspect of AC Odyssey, however, after all while, it was just too big and too repetitive. It didn't feel like an AC game and more like an average RPG game. I did like the combat system though.

## 04 경험권 장소로서의 가상공간



케팔로니아 섬

## 04 경험권 장소로서의 가상공간



키테라 섬

## 04 경험권 장소로서의 가상공간



포키스

## 04 경험된 장소로서의 가상공간

### 장소감 형성/진화 5단계

#### 1. 미적 매력

- 초기 몰입

#### 2. 탐험/상호작용

- 심화, 적극적 개입

#### 3. 서사

- 장소에 의미/경험 부여

#### 4. 감각적 몰입

- 현존감 강화

#### 5. 정서적 정박

- ‘정서적 교감 지점’ 형성

### 주관성의 중요성

- 개인 경험 따라 장소감 상이  
(렐프 ‘장소의 내부성’)

## 05 경관의 정치성과 장소감의 상호작용

### 설계 의도 *vs.* 플레이어 경험 교차

#### 시각적 웅장함/규모

- 개발 의도 → 초기 몰입 (긍정적 경험)
- 이면 → 피로감 유발 (부정적 경험)
- 시사점: 스펙터클 + 경험 다양성 균형 필요

#### ‘플레이어 선택’ 강조

- 개발 의도 → 주체성 경험, 장소 애착 (긍정적 경험)
- 이면 → 현대 가치 투영, 이데올로기적 덧씌우기 (정치성)

## 05 경관의 정치성과 장소감의 상호작용

### 경관의 정치성 → 플레이어 장소 애착 영향

- 아테네/스파르타 대조  
→ 다른 '분위기' 전달, 정서적 반응 유발
- 기념비적 건축물  
→ 시각적 인상, 기억의 기준점 형성

### 개발 의도와 다른 플레이어의 장소감 형성

- 강한 장소감 ≠ 정치적 중심지/기념비  
(e.g. 자연, 특정 섬)
- 애착 이유: 미적 아름다움, 분위기, 개인적 경험 등
- 시사점: 설계된 정치성은 '재료,' 최종 장소성은 플레이어 경험 통해 '완성'

# 결론

**감사합니다**