

## 프랑스근대소설(1) 중간보고서: 내일은 없다

### -게임이론으로 보는 'Mme. de T'의 유혹: 단순 유희인가, 계산된 전략인가?-

이름 최진혁

1. 서론(주제선정배경)
2. 게임이론이란?
3. 'Mme. de T'의 유혹: 단순 유희인가, 계산된 전략인가
4. '다몽'이 가져갈 수 있는 최선의 전략
5. 연애와 게임이론
6. 결론 및 느낀점
7. 참고문헌 및 자료

#### 1. 서론(주제선정배경)

『내일은 없다』를 처음 읽었을 때, 가장 눈에 들어온 인물은 단연 마담 드 T였다. 그녀는 단순히 상대를 유혹하는 매혹적인 여인을 넘어서, 상대의 심리를 교묘하게 흔드는 기술자처럼 보였다. 비밀 아닌 비밀이야기를 나누는 모습에서 짐작할 수 있었다. 처음에는 가까워지려다(마담 드 T가 다몽을 마차에 태우는 모습) 다시 거리를 두고(마차가 흔들려서 서로의 얼굴이 포개졌을 때 다몽을 밀쳐낸 모습), 마음을 여는 듯하다가도(비밀 아닌 비밀이야기를 나누며 다몽에게 입맞춤을 허락하는 장면) 이내 마음의 문을 닫는 듯한 (입맞춤 후 다몽에게 “나는 아직도 당신에 대해 별로 만족스럽지 않아요...”<sup>1)</sup>) 그녀의 태도는 무심한 듯하지만, 능수능란하다. 이 모든 게 우연한 감정의 움직임이 아니라, 마치 하나의 전략처럼 짜인 것 같았다.

하지만 그녀를 단순히 ‘전략가’로만 읽는 것도 아쉬웠다. 작품 속 그녀는 냉철하기만 한 인물이 아니다. 때때로 감정이 흔들리는 듯한 장면도 보이고, 특히 주인공이 조심스레 감정을 비치자, 그녀가 “당신이 안심하시려면 무엇이 필요할까요?”<sup>2)</sup>라고 말하는 순간, 그녀 역시 감정의 한가운데에 있는 듯한 인상을 준다. 그녀는 관계를 통제하려 하면서도 동시에 그 감정에 그녀 자신도 빠져들고 있던 것이다. 바로 이 전략과 감정이 교차하는 미묘한 긴장감이 이 작품의 핵심이자, 마담 드 T라는 인물

1) 도미니크 비방 드농, 『내일은 없다』, 이효숙 옮김, 지식출판드는지식, 2024, 31쪽

2) 위의 책, 28쪽

의 가장 매력적인 지점이었다.

그녀의 행동 방식은 현실 속 연애 장면과도 일맥상통한다. 밀고 당기기, 감정의 시차를 활용한 거리 두기.<sup>3)</sup> 이 지점에서 문득 얼마 전 유퀴즈프로그램에 나오셨던 경제학부의 한순구 교수님께서 설명하신 게임이론이라는 개념이 떠올랐다. 게임이론은 단순히 수학적 이론이 아니라, 상대방의 반응을 예측하고 그에 따라 자신의 전략을 조정하는 사고의 틀이기 때문이다.<sup>4)</sup> 마담 드 T의 유혹을 게임이론의 입장에서 바라보면, 감정은 곧 전략이 되고, 연애는 하나의 게임이 된다.

## 2. 게임이론이란

게임이론(Game Theory)은 참여자들이 서로 영향을 주고받으며 자신의 이익을 최대화할 수 있는 전략을 고민하는 상황을 분석하는 이론이다. 경제학, 정치학, 심리학 등 다양한 분야에서 응용되며, 특히 인간 관계나 협상, 연애 같은 복잡한 상호작용을 수학적 모델로 해석할 수 있다는 점에서 유용하다.<sup>5)</sup> 게임이론의 핵심 구성 요소는 세 가지다. 플레이어(참여자), 전략(선택 가능한 행동의 집합), 보수(각 전략이 낳는 결과). 이들이 서로의 선택을 고려하며 최적의 전략을 세울 때, 특정 조건 아래에서 균형 상태에 도달하는데, 이를 내시 균형(Nash Equilibrium)이라 부른다.<sup>6)</sup> 또한, 반복적 상호작용이나 불완전한 정보 상황에서 전략을 조정하는 과정은 현실의 연애, 우정, 경쟁 등과 매우 유사한 구조를 보인다.

## 3. Mme. de T의 유혹: 단순 유희인가, 계산된 전략인가

우선 답을 하자면 마담 드 T의 유혹은 단순 유희인 동시에 계산된 전략 모두 해당한다고 할 수 있다. 『내일은 없다』 속 마담 드 T는 분명히 유희를 추구한다. 이러한 관점에서만 보면 단순히 감정에 따라 움직이는 인물처럼 보이지만, 그녀의 유혹 방식은 오히려 정교하고 계산된 전략의 연속으로도 구성되어 있다. 그녀는 처음에는 주인공에게 부드럽고 매력적인 태도로 접근한다. 그러나 막상 상대가 감정적으로 다가오려는 순간에는 다시 한 걸음 물러서며, 자신이 원하는 방향으로 상대를 유도한다. 이를 보고 단순한 감정의 파동이 아니라, 상대의 반응을 유도하기 위한 반복적이고 의도된 설계, 즉 전략적 상호작용으로 해석할 여지가 있다고 느꼈다.

그녀의 대표적인 대사 중 하나인 “성은 더 매력적인 것을 아직 숨겨 놓고 있지만, 당신에게는 아무것도 보여 줄 수가 없네요. 당신은 보이는 것마다 모두 만져보고 싶어하며, 만지는 것은 죄다 부숴버리는 어린아이 같아요”.<sup>7)</sup>는 단순한 거절이나 장난처럼 들릴 수도 있지만, 그 이면에는 훨씬 더 복합적인 심리 구조가 자리하고 있다. 겉으로는 유쾌하게

---

3) Kreps, David M. Game Theory and Economic Modelling. Clarendon Press, 1990.

2025.04.22. 참고

4) 네이버 백과사전, 사전적 의미 인용

5) Martin J. Osborne, An Introduction to Game Theory, Oxford University Press, 2004.

2025.04.22. 용어참고

6) 기재부 용어사전, 사전적 의미 인용

7) 도미니크 비방 드농, 앞의 책, 43쪽

웃으며 던지는 말일지 몰라도, 사실상 이 말은 그녀가 관계의 주도권을 완전히 장악하고 있다는 것을 선언하는 동시에, 상대방의 반응을 유도하는 장치로도 기능한다. 그녀는 어떤 것도 '보여주지 않겠다'고 말하면서, 주인공에게 환상과 호기심을 심어주고 자연스럽게 감정적 긴장을 고조시키는 역할을 한다. 직접적인 거절을 통해 선을 긋는 듯하면서도, 그 거절의 방식은 오히려 상대를 더 끌어들이는 유혹이 된다. '어린아이'라는 표현은 주인공의 미숙함과 감정적 즉흥성을 강조하면서, 그녀 자신은 훨씬 더 높은 차원의 '감정적 전략가'로 자리 잡게 됨을 드러낸다고 볼 수 있다. 이 장면은 게임이론의 불완전 정보 하의 게임(incomplete information game)을 떠올리게 한다. 마담 드 T는 자신의 감정이나 관계의 의도를 명확히 드러내지 않으며, 주인공은 그녀의 말과 태도를 해석하면서 최적의 반응을 찾으려 애쓴다. 하지만 마담 드 T가 제시하는 정보만 존재할 뿐 그 정보의 참과 거짓 여부가 불완전하기 때문에 주인공은 끊임없이 혼란스럽고, 그 혼란 속에서 오히려 그녀의 규칙에 더욱 순응하게 되는 것이다. 또한 이 장면은 유한 반복 게임(finitely repeated game) 맥락에서도 해석이 가능한데 마담 드 T는 "아무것도 보여 줄 수 없다"는 말로 관계의 한계를 분명히 하면서도, 그 말이 오히려 지금 이 순간의 선택을 할 수밖에 없게끔 호기심을 자극한다. 이는 실제로 주인공이 이후에 "상대가 원하는 대로만 하기로 작정했다"<sup>8)</sup>는 서술에서 확인된다. 그는 자신의 감정을 더는 조율하지 않고, 그녀의 흐름에 따라가겠다는 일종의 전략적 항복을 택한 셈이며 게임이론의 관점에서 마담 드 T의 전략은 성공적이라고 볼 수 있다.

#### 4. 다몽이 선택할 수 있는 최선의 전략

능수능란하게 다몽을 흔드는 마담 드 T에 맞서, 주인공이 취할 수 있었던 전략은 무엇이 있을까?

『내일은 없다』를 하나의 연애라는 게임으로 가정한다면, 이 게임은 매우 비대칭적이고 불완전한 정보 속에서 진행된다. 게임의 규칙은 명확히 주어지지 않으며, 플레이어는 상대의 신호와 언행을 통해 정보를 유추하고 자신만의 전략을 수립해야 한다.

그러나 다몽은 이러한 구조를 인식하지 못한 채, 처음부터 끝까지 수동적인 반응자로 머무른다. 그는 마담 드 T의 말과 행동에 따라 순간순간 반응할 뿐, 관계의 규칙을 재설정하거나 판을 흔드는 능동적인 전략을 시도하지 않는다. 그녀가 명확한 경계 없이 던지는 모호한 신호들에 휘둘리며 결국 감정적으로 깊이 몰입해간다. 작품 속 "그래서 다몽은 호기심이 발동하여 상대가 원하는 대로만 하기로 작정했습니다."<sup>9)</sup>라는 문장은 이를 명확히 보여준다.

이는 주인공이 스스로 주도권을 내려놓고, 전략적으로 항복했다는 선언에 가깝다. 하지만 게임이론의 관점에서 보면, 이러한 몰입은 오히려 치명적인 전략적 실수다. 만약 다몽이 이 관계를 '게임'으로 인식하고, 마담 드 T의 언행 속 반복되는 패턴을 분석했다더라면 상황은 달라졌을지도 모른다.

그녀는 먼저 신호를 던지고, 주인공의 반응을 유도한다. 이러한 흐름은 상대의 몰입을

8) 위의 책 43쪽

9) 위의 책 43쪽

유도하는 구조다. 이 상황에서 주인공이 선택할 수 있었던 전략 중 하나는 티포탯 전략(Tit-for-Tat)이다. 티포탯 전략은 죄수의 딜레마에 나오는 대표적 이론으로 반복 게임 상황에서 사용되며, 상대의 전략을 그대로 반영하는 방식으로 상대가 우호적으로 나오면 나도 우호적으로, 냉담하게 나오면 나 역시 거리를 두는 식이다.<sup>10)</sup> 상대에게 신호의 효과가 일정하다는 것을 인식시키고, 지속적인 긴장 대신 일정한 균형을 형성할 수 있다. 마담 드 T가 유혹하려 할 때에는 조심스럽게 호응하되, 그녀가 경계를 두고 빠질 때는 집착하지 않고 한발 물러나는 방식이었더라면, 관계의 흐름을 보다 더 대등한 위치에서 이어갈 수 있었을 것이다.

또 하나의 전략은 믿음 기반 전략(belief-based strategy)이다. 이는 상대의 과거 행동을 바탕으로 그의 전략적 의도를 유추하고, 그에 따라 자신의 반응을 조절하는 방식이다.<sup>11)</sup> 마담 드 T는 직접적인 유혹 대신, 불완전한 신호로 상대의 감정을 자극한다.

“당신이 안심하시려면 무엇이 필요할까요?”라는 말처럼, 명확한 감정 표현은 하지 않으면서도 상대가 먼저 마음을 열도록 유도하는 방식이다. 이러한 연행을 반복적으로 분석했다면, 다몽은 그녀가 감정적 진심을 나누기보다, 관계를 통제하려는 입장에 서 있음을 읽고 상대가 내는 신호를 그대로 수용하기보다 해석하고 거리두기 하는 쪽으로 전략을 짚어야 한다.

결정적으로, 다몽은 관계의 유한성을 인식하고 있지 못했다. 게임이론에서 말하는 유한 반복 게임(finitely repeated game)의 핵심은 ‘게임의 끝이 가까워질수록 플레이어는 점점 더 전략적이 된다’<sup>12)</sup>는 점이다. 마담 드 T는 “아무것도 보여 줄 수 없다”는 말로 상대방으로 하여금 지금 이 순간의 선택을 하도록 압박하게 만든다. 이러한 구조를 인식하지 못한 채 다몽은 결국 그녀의 설계에 말려들고 만다.

다몽이 유일하게 취할 수 있었던 최선의 전략은 자신의 감정을 조절하고, 그녀의 흐름에 반응하기보다는 분석하며, 감정과 거리의 리듬을 스스로 만들어내는 능동적인 자세였다. 하지만 그는 그 선택을 하지 않았고, 마담 드 T의 게임에서 선도자(leader)인 마담 드 T의 전략을 충실히 따르는 후발자(follower)로 전략하고 말았다.

## 5. 연애와 게임이론

연애는 그 자체로 하나의 전략적 상호작용이다. 단순한 감정의 흐름으로 보이기 쉬운 이 관계는 사실 신호의 주고받기, 선택의 갈등, 기대 심리와 같은 복잡한 요소들이 얹혀 있는 구조 속에서 작동한다. 특히 연애 초기에는 누가 먼저 연락을 할 것인가, 관심 표현의 정도는 어느 수준까지가 적당한가, 상대의 감정 신호는 진심일까 계산일까 등과 같은 질문이 끊임없이 등장한다. 이 모든 과정은 본질적으로 게임이론적 사고의 연속이며, 개인 간의 전략이 교차하고 조율되는 장면이다.

『내일은 없다』 속 마담 드 T는 이러한 연애의 전략성을 본능적으로 체화한 인물이다. 그녀는 처음부터 관계를 감정의 흐름에 맡기기보다는, 신중하게 설계한다. 주인공과의 첫

10) <https://www.investopedia.com/terms/t/tit-for-tat.asp> 의미 및 문맥 참고

11) [https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-1-4419-1428-6\\_111](https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-1-4419-1428-6_111) 의미 및 문맥 참고

12) <https://www.sciencedirect.com/topics/engineering/finite-game> 의미 및 문맥 참고

만남에서 그녀는 적절한 거리감을 유지하면서도 호기심을 자극하고, 감정이 고조되는 순간에는 단호하게 선을 그으며 유혹의 템포를 조절한다. 그녀의 발언과 태도는 일관된 메시지를 주지 않으며, 이로 인해 주인공은 계속해서 해석하고 추론하고 반응하는 위치에 놓이게 된다. 이는 게임이론에서 말하는 불완전 정보 게임(incomplete information game)의 전형적인 구조이다. 플레이어는 상대방의 정확한 의도를 알 수 없으며, 매 순간 신호(signaling)에 의존해 전략을 조정해야 한다.<sup>13)</sup>

마담 드 T의 연행을 보면 그녀는 ‘전략적 모호성(strategic ambiguity)’이라는 개념을 탁월하게 구사한다. 그녀는 명확한 감정 표현을 피해 가며 주인공이 스스로 해석하도록 유도하고, 결국 주도권을 자신이 쥐는 방식으로 관계를 설계한다. 이때 상대가 느끼는 불확실성과 불균형은, 역설적으로 더욱 강한 감정적 몰입을 불러일으킨다. 즉, 그녀는 유혹의 게임에서 리스크와 불확실성을 자산으로 활용하는 전략가라 할 수 있다.

이러한 전략은 결코 시대를 초월한 것이 아니다. 오히려 오늘날의 연애에서도 동일한 패턴이 반복되고 있다. Tinder, Bumble, Hinge와 같은 데이팅 앱은 사용자의 선택을 하나의 신호로 전환시키며, 매칭 자체가 일종의 상호전략적 행위가 된다.<sup>14)</sup> 사용자는 ‘좋아요’를 통해 긍정적 신호를 보내고, 매칭 이후의 대화에서도 상대의 반응을 바탕으로 자신이 얼마나 감정적으로 투자할지를 판단한다. 이처럼 현대의 연애는 데이터 기반으로 이루어지는 실시간 게임이며, 감정보다 전략이 우선하는 구조로 진화하고 있다.

이러한 배경에서 볼 때, 마담 드 T의 유혹 방식은 오히려 현대 연애의 선구적인 모델처럼 보이게까지 한다. 그녀는 자신의 감정에 이끌리지 않고, 상대방의 심리와 반응을 유도하는 데 능하며, 주어진 관계의 규칙을 스스로 설정한다. 『내일은 없다』는 단순한 로맨스가 아니라, 관계의 설계자와 수동적 참여자 사이의 긴장 관계를 그리는 작품이며, 게임이론은 이러한 관계의 역학을 분석하는 데 있어 매우 효과적인 도구가 된다.

따라서 마담 드 T는 단순한 유혹자가 아닌, 전략적 연애의 전형으로 읽힌다. 그녀는 감정을 사용하되 감정에 매몰되지 않고, 선택지를 열어주되 결코 상대가 완전히 통제할 수 있도록 내버려두지 않는다. 그녀가 설계한 유혹은 감정과 전략, 자유와 통제, 표현과 은폐가 교차하는 지점에서 작동하며, 바로 그곳이 오늘날의 연애가 직면한 핵심 쟁점이기도 하다. 『내일은 없다』를 통해 우리는 연애라는 행위에 내재된 게임적 속성을 다시금 인식하게 되며, 마담 드 T라는 인물은 그 전략의 정점에 선 플레이어이자 선도자(leader)로서 깊은 인상을 남긴다.

## 6. 결론 및 느낀점

『내일은 없다』는 처음엔 그저 짧고 아름다운 연애 이야기인 줄 알았다. 하지만 작품을 몇 번이고 다시 읽으면서, 마담 드 T라는 인물이 단순한 유혹자가 아니라는 생각이 강하

13) <http://contents.kocw.net/KOCW/document/2014/Chosun/parksunghoon/11.pdf>, 68쪽  
참고

14) 안갑성, 「틴터? 아만다? 결정사?...`진짜 인연` 못 만난 게 당신 책임만은 아닌 이유」, 「매일경제」, 2019.01.29

<https://www.mk.co.kr/news/business/8670633> 참고

게 들었다. 처음에는 왜 그녀가 이런 식으로 행동하는지 이해가 안 됐지만, 그게 단순한 감정이 아니라 계산된 선택이라는 생각이 들고 나서는 완전히 다르게 보였다. 그녀는 계속해서 다가왔다가 멀어지고, 애정 표현을 하면서도 동시에 선을 긋는다. 이를 단순 소설이 아닌 게임이론이라는 관점에서 바라보니 마담 드 T는 사랑에 솔직한 로맨시스트가 아닌 목적을 이루기 위한 야심가로 보이기 시작했다. 게임이론을 이 소설에 적용한다는 게 처음엔 너무 억지스럽진 않을까 걱정되기도 했다. 하지만 게임이론의 몇몇 개념들을 생각하면서 마담 드 T의 말과 행동을 다시 살펴보니, 그 안에 정말로 전략적 설계가 있다는 걸 찾아볼 수 있었다. 그녀는 관계의 규칙을 먼저 정하고, 주인공이 그 규칙 속에서 반응하게 만든다. 결국 주인공은 계속 선택하는 입장에 있지만, 사실은 선택지를 통제당하고 있는 거다. 이 부분이 가장 흥미로웠다.

가장 흥미로웠던 건, 이런 구조가 단지 소설 속 이야기만이 아니라는 점이었다. 오늘날 우리가 살아가는 현실 속 연애도 이와 비슷하게 흘러간다. 감정이 오가는 것처럼 보여도, 알고 보면 신호, 거리 두기, 타이밍 조절 같은 전략이 계속 작동하고 있다. 모든 내용을 제쳐두고 어떻게 보면 가장 중요할 수도 있는 문구를 남기며 레포트를 마무리한다.

이렇게 열심히 게임이론의 관점에서 마담 드 T의 전략을 분석해놓고 나는 왜 선도자(Leader)가 되는 전략을 쓰지 못했는지 나는 왜 끌려만 다니던 후발자(Follower)에 불과했었던 점을 깊이 반성 또 반성한다.

## 7. 참고문헌 및 자료

도미니크 비방 드농, 「내일은 없다」, 이효숙 옮김, 지식올만드는지식, 2024,

Kreps, David M. Game Theory and Economic Modelling. Clarendon Press, 1990

네이버 백과사전

기획재정부 용어사전(사전용어)

<http://contents.kocw.net/KOCW/document/2014/Chosun/parksunghoon/11.pdf>

<https://www.sciencedirect.com/topics/engineering/finite-game>

[https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-1-4419-1428-6\\_111](https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-1-4419-1428-6_111)

<https://www.investopedia.com/terms/t/tit-for-tat.asp>

<https://www.youtube.com/watch?v=covYIZ3MYr0>

((과몰입 주의) 게임 이론 전문가가 말하는 연애의 기술 #유퀴즈온더블럭 | YOU QUIZ ON THE BLOCK EP.273 | tvN 241218 방송)

<https://www.mk.co.kr/news/business/8670633>

(안갑성, 「틴더? 아만다? 결정사?...`진짜 인연` 못 만난 게 당신 책임만은 아닌 이유」, 「매일경제」, 2019.01.29.)