
꿈과 게임 - 컴퓨터게임에 대한 정신분석학적 접근

Dream and Games - A Psychoanalytical Approach to Computer Games

박태순
호남대학교 게임애니메이션학과

Tae-Soon Park(pts0506@honam.ac.kr)

요약

컴퓨터게임이 주체에 미치는 영향을 정신분석학적 영화이론을 원용하여 고찰한다. 메츠에 의해 정립된 정신분석학적 영화이론은 영화 및 TV에 적용이 되며 대중문화가 인간주체, 사회에 미치는 영향에 대한 기본적인 이론틀을 제공해 주고 있다. 이를 게임에도 적용함으로써 향후 게임 비평, 게임문화연구의 기반을 닦을 수 있을 것으로 기대한다. 이를 위해 먼저, 정신분석학적 기본논의를 점검하는데 주로 프로이드와 라캉의 논의를 살펴본다. 다음으로 메츠와 보드리에 의해 정립된 정신분석학적 영화이론을 살펴보고, 이것이 TV에 적용된 바를 또한 알아본다. 영화와 TV에 대한 이러한 이론적 접근을 컴퓨터게임에도 적용하여 고찰해본다. 주된 접근틀은 인위적 퇴행, 일차적 동일시, 진술의 흔적에 대한 은폐, 세 가지이다. 그 결과 컴퓨터게임의 정신분석학적 영향력은 영화와 유사하게 인간 주체에게 깊은 영향을 끼치는 것으로 보여진다.

■ 중심어 : | 컴퓨터게임 | 정신분석학 | 꿈 | 무의식 |

Abstract

Psychoanalytical film theory promoted by Metz supplied theoretical base in analyzing the effects of mass culture to subject. This theory may be also applied to computer games, so that we would promote studies in depth about game critics and game culture. In this article, first inspected the theories of Freud and Lacan and then examined the psychoanalytical film theory by Metz and Baudry. Computer games analyzed by the frame of artificial regression, first identification and concealment of marks of enunciation. As a result, computer games appeared that deeply effect to the subject similarly cinema.

■ keyword : | Computer games | Psychoanalytics | Dream | Unconsciousness |

1. 서론

이제 게임이 우리 사회의 한 중요한 문화코드로 자리 잡았음은 새삼 강조할 필요가 없을 것이다. 아이들의 건전한 육성을 가로막는 유해한 오락물로 치부되곤 했

던 게임은 거의 모든 청소년들이 즐기는 것이 되었다. 이러한 게임은 마치 영화가 도입될 당시의 사회문화적 문제와 많은 유사점을 보여준다. 특히 신기한 오락매체로 등장하여 많은 반발에 부딪치기도 했지만, 곧 사회 전반의 문화로 자리 잡아가는 과정이 그러하다. 19세기

말에 등장한 영화는 당시 청소년에게 유해한 단순한 오락물 정도로 치부되었지만, 조만간 예술로서 인정되었다. 예술로의 인정은 단순한 재현도구가 아니라, 인간의 심금을 울리는 표현양식으로서의 자리를 잡았다는 것을 의미한다.

지체에 의하면 예술은 인간의 무의식의 영역, 환상의 영역에 대한 접근을 시도한다[1]. 무의식은 단지 무의식에서 머무르는 것이 아니라 인간의 자아와도 깊은 연관이 있다. 즉, 눈에 보이는 부분, 의식적으로 인식할 수 있는 부분 외에도 인간의 자아에 관계되는 무의식이라는 부분이 있음은 명백하다. 더욱이 현대로 오면서 자아는 더욱 유연하고 비정형적으로 형성된다고 한다.

게임은 어떠한가. 아직까지 영화에 비하여 수준 낮은 오락으로 인식되고 있는 것이 사실이지만 게임도 인간의 무의식의 영역에 접근하고 있는 예술의 일종으로 볼 수 있지 않을까. 여기서는 게임이 예술이나 아니냐의 난해한 주제를 다루려는 것은 아니다. 다만 게임이 무의식과 연관이 있는가, 있다면 어떤 방식으로 연관을 맺고 있는가에 대해 개괄적으로나마 살펴보려는 것이다. 이러한 논의는 향후 게임과 예술과의 관계에 대한 문제는 물론 게임의 사회문화적 영향에 대한 심도 있는 논의에도 도움이 될 수 있을 것이다.

프로이드는 '무의식의 왕도는 꿈이다'라고 말했다. 무의식의 양식을 가장 잘 보여주는 것이 꿈이라는 의미일 것이다. 또 지금까지의 많은 영화에 대한 정신분석학적 접근은 영화와 선잠의 산물인 꿈 사이의 유사성에 대한 연구를 통해 이루어졌다. 즉 이것은 영화 자체와 우리의 우리 자신에게 관련시킬 수 있도록 해주는 무의식의 변형과정, 즉 꿈작업(dream-work)과의 관계를 추적함으로써 이루어졌다. 물론 영화와 게임은 많이 다르다. 영화에 접근했던 방식 그대로 게임에 적용할 수는 없을 것이다. 하지만 인간의 무의식이 필연적인 것이라면 정도의 차이와 방식의 차이는 있을지언정 게임에 대한 꿈으로부터의 접근도 유의미할 것이다. 물론 영화와는 다른 게임의 특성에 대한 엄밀한 분석은 전제되어야 할 것이다.

이런 맥락에서 본고는 일단 꿈의 성격, 꿈과 게임과

의 관계에 대한 접근에서 논의를 풀어나가려 한다. 현재로서는 일단 이미 상당한 연구가 진행되어 있는 영화나 TV의 정신분석학적 이론에서 도움을 받는 것이 현실적일 것이다. 이들의 이론을 게임에 접목하며 게임의 특수성을 배려하는 과정에서 게임의 정신분석학적 특성이 드러날 수 있을 것이다.

II. 정신분석학의 기본 논의

정신분석학은 작은 인간이 문화라 불리는 사회관계의 보다 큰 네트워크 안에서 특정한 개성과 성적정체성을 발달시키게 되는 방식을 설명한다. 그 대상으로서 저항(resistance), 억압(repression), 성욕(sexuality), 오이디푸스 콤플렉스(Oedipal complex) 등의 무의식적 기제를 연구대상으로 삼고, 모든 인간행위의 기저에 있는 근본적인 욕망의 구조들을 분석하고자 한다.

프로이드(Freud)는 무의식을 발견하고 이론화하였는데, 그에게 있어 인간의 생활은 의식적 활동이 만족을 추구하는 경향을 억압하는 과정이다. 즉, 현실원칙(reality principle)이 쾌락원칙(pleasure principle)을 억압한다[2]. 프로이드에 의하면 '무의식'은 충족되지 않은 욕구들이 거주하는 곳이다. 그러나 무의식은 단순히 억압된 욕망을 위해 준비되어 기다리는 장소가 아니라 바로 억압활동에 의해 생산된 장소이다. 이러한 무의식에 이르는 왕도로 프로이드는 꿈을 이야기한다. 꿈은 실제로 무의식적 소망에 대한 상징적 충족이기 때문이다. 무의식적 주체가 꿈을 생산하도록 하기 위해 무의식은 꿈작업을 수행한다. 응축(condensation)과 전이(replacement)가 대표적인 꿈작업이며 재현가능성(conditions of representability), 이차적 수정(secondary revision) 등도 수반된다[3].

꿈의 변형작업에서 무의식이 의식적 삶에서 직접적 표현을 찾지는 않는다. 그러나 의식적 활동과 무의식적 욕망 사이의 복잡한 통로는 언어라는 운반체를 통하여 분명해진다. 꿈과 마찬가지로 신경증, 말실수, 기억상실, 그리고 농담과 말장난 등은 무의식적 소망과 욕망이 외견상으로는 단순한 활동의 근거에도 깔려 있다는

사실을 말해준다. 영화를 보러가거나 TV를 시청하거나 혹은 컴퓨터게임을 하는 것과 같은 단순한 행위들도 무의식적 욕망에 의해 형성된다.

꿈이나 신경증 등의 언어를 통하여 우리에게 말하는 무의식이 존재한다. 이에 대해 자크라캉은 '무의식이 언어처럼 구조화되어 있다'고 말한다. 이러한 라캉의 작업은 정신분석학적 영화이론의 기초가 되었다. 언어를 강조하는 라캉은 오이디푸스 콤플렉스를 언어의 측면에서 재해석한다. 그에 따르면 아이는 거세(castration)의 위협뿐 아니라 언어의 습득을 통해서도 전오이디푸스적인 어머니와의 일체감에서 벗어난다. 따라서 언어학적 능력의 계기는 동시에 그가 사회적 영역에 들어가는 계기가 된다[4].

라캉의 상징계는 대개 오이디푸스 과정에 해당하며 모든 담론과 문화적 교환의 영역을 함축한다. 아버지의 이름(name of the father)으로 상징되는 이 용어는 상상계에서의 이항적 관계의 조화를 파괴한다. 상징적 질서란 근친상간의 터부같이 결혼과 교환관계를 규정하는 사회적 구조들의 영역이다. 라캉은 언어를 그의 모델로 사용한다. 이 도식에서 아버지라는 인물은 보다 넓은 사회적 네트워크에 존재하며 아이는 그 관계 속에서 어떤 위치를 찾아야 한다는 사실을 상징한다. 아버지의 이름은 아이가 어머니와 총체적인 일체감을 갖는 것을 금지하여 무의식 속으로 억압되는 욕망을 야기한다. 정신분석학 이론에 라캉이 기여한 것은 그가 오이디푸스 콤플렉스를 언어의 측면에서 재고했다는 점이다. 우리가 상징적 질서로 들어갈 때 우리는 동시에 언어와 문화 그 자체로 들어가게 된다.

하지만 무의식은 근본적으로 억압의 다른 측면이기 때문에, 우리는 절대로 의미의 완전한 통제 하에 있지 않다. 의식적인 삶 안에서 우리는 합리적으로 통일되고 일관된 우리 자신에 대한 관념을 갖지만, 이러한 자아 인식은 어떤 의미에서는 허구적이다. 자아는 다만 무의식 속으로 우리의 손아귀를 벗어나는 것, 즉 억압된 욕망의 능력이거나 효과이다. 우리가 이야기할 때 거기에 는 절대로 완전하고 분명하며 논리적인 의미는 없다. 순수차이의 체현이라는 실재 때문에 이러한 모순이 발생한다.

라캉의 작업은 언어, 무의식, 부모, 상징적 질서, 그리고 문화적 관계들 사이의 연결 관계를 설명해준다. 언어는 내적으로 우리를 의식과 무의식으로 분리하는 것이지만, 또한 외적으로 우리를 문화 속에서 타인들과 합쳐주는 것이기도 하다. 우리는 모두 욕망의 관계에 의해 문화에 구속되어 있다. 즉 언어는 우리 내부의 깊은 곳으로부터 말하는 것인 동시에 우리가 지속적인 타인들과의 네트워크 속에서 말하는 것이다. 이런 맥락에서 정신분석학이 문화이론, 사회이론으로 해석될 수 있고, 대중매체, 대중문화에 대한 분석에도 유용하게 쓰일 수 있는 것이다.

III. 정신분석학적 영화·TV이론

크리스티앙 메츠(Christian Metz)는 영화연구에 정신분석학을 접목시키면서 그 강조점을 영화 그 자체에서 관객, 더 정확히는 영화의 의미생산과정에 핵심적인 텍스트와 관객의 관계로 옮긴다. 그는 그 속에서 어떤 어떤 형태보다 더 영화는 꿈과 무의식의 구조와 논리에 접근하고, 그것을 실제로 재생산하는 능력이 있다고 보고 있다. 결국 영화를 볼 때 관객은 어느 정도 꿈을 꾸게 되는 것이다. 무의식적 욕망은 영화적인 꿈을 만드는 욕망과 나란히 작용한다[5].

이것은 관객이 실제로 영화-기계 전체의 중심부분이라는 것을 함축한다. 영화적 장치라는 개념은 이러한 생각에 중요한데, 그것은 장 루이 보드리가 다음의 것들로 정리하였다.

표 1. 영화적 장치의 구성요소 및 내용

영화적 장치의 구성요소	내용
기술적 기초	카메라, 조명, 필름, 그리고 영사기 등을 포함한 다양한 영화장비의 요소들에 의해 생산되는 특수 효과
영화 영사의 조건들	어두운 극장, 고정된 좌석에 의한 부동성, 앞쪽에 비추어진 스크린, 관객의 머리 뒤로부터 영사되는 광선
텍스트로서의 영화 자체	시각적 계속성을 표현하는 다양한 장치들, 실제 공간이라는 착각, 믿을 만한 사실성의 창조
관객의 정신적 기제	무의식적이고 전의식적인 과정뿐만 아니라 의식적인 지각도 포함

영화적 쾌락은 부인(disavowal)과 믿음의 반복을 통해서 유지된다. 잘 믿지 않는 관객의 이면에는 쉽게 믿는 관객이 있다. 따라서 관객은 영화적 환상을 유지하기 위해 그가 알고 있는 것을 부인한다. 영화관람 상황의 전체적인 효과는 지식과 신념사이를 계속 오가는 것이다. 다시 말해서 '나는 잘 알고 있다'와 '그러나, 그럼에도 불구하고'사이에서 관객의 의식이 분리되는 것이다. 이러한 분리는 사실성에 대한 부정과 꿈에 대한 긍정이다. 이런 의미에서 관객은 이중적 관객이라고 볼 수 있다. 이들의 자아분리는 의식과 무의식 사이의 분리와 같다. 따라서 영화적 허구에 대한 가장 기본적인 수준의 믿음에서조차 무의식적 욕망과 유사한 무엇인가가 작용한다. 따라서, 영화관객은 하나의 개인이 아니라 영화적 장치에 의해 생산되고 활성화되는 인위적 구조물(artificial construct)이 된다. 관객은 생산적이고 비어있는 공간으로서 논의된다.

무의식의 작용에 의거하여 정신분석학적 영화이론은 실제의 개인과 영화관객을 상당한 정도로 구별하고 있다. 정신분석학적 관객구성에는 다음의 세 가지 요소가 있다[6].

- 1) 인위적 퇴행
- 2) 일차적 동일시
- 3) 진술(enunciation)의 흔적에 대한 은폐

우선 꿈 상태의 조건들은 보드리가 '인위적 퇴행의 상태'라고 부르는 것을 생산한다. 그에게 있어 이러한 조건들을 합친 영화관람 상태의 자궁 안에 있는 것 같은(womblike) 효과는 무의식적 욕망을 활성화해서 정신발달의 초기단계, 자아를 형성하기 이전의 인간, 즉 자기 자신과 타인 그리고 내부와 외부의 분리가 아직 형성되지 않았던 시기를 표상한다. 하지만 프로이드가 꿈은 모든 개체들의 '정상적인 환각적 정신이상'이라고 말한 것에 반해 보드리기는 영화가 '꿈꾸는 사람에게 어떤 즉각적인 통제를 할 수 있는 가능성을 주지 않은 채의 인위적인 정신이상'을 제공한다는 것을 지적한다.

일차적 동일시는 관객이 어떤 초월적인 주체로서 자신을 동일시함을 일컫는다. 이런 유형의 동일시는 일차

적인 것으로 여겨지는데 왜냐하면 이것이 스크린 위의 인물들과 사건들에 대한 이차적 동일시를 가능하게 하기 때문이다. 관객들은 이미 거울단계라 불리는 형식적인 정신과정을 지나왔기 때문에 이러한 유형의 동일시가 가능해진다. 이러한 과정 속에서 관객은 일시적인 자아의 상실을 허용하고, 동시에 자아를 강화한다. 관객은 동일시의 첫 번째 허구적 순간과 주체성의 확립을 계속 재연함으로써 스스로를 잃기도 하고 되찾기도 한다.

진술의 흔적에 대한 은폐는 '진짜로 꿈꾸는 사람'을 감추는 것을 의미한다. 즉, 관객이 스스로부터가 아닌 다른 욕망의 원천으로부터 온 허구를 보고 있다는 사실을 잊도록 하는 것이다. 간단히 말하면 영화담론의 생산에 있어서 관객주체가 그의 위치를 찾을 수 있도록 생산자주체는 사라져야 하는 것을 의미하는 것이다. 관객으로 하여금 이야기되고 있는 것이 관객 자신의 이야기라는 느낌을 갖도록, 스크린의 허구가 다른 어떤 곳에서도 오지 않은 것처럼 보이게 하는 것으로 진술작업이 숨겨진다.

이러한 세 가지 측면에서의 영화에 대한 정신분석학적 분석은 관객과 텍스트, 그리고 물리적 환경이 서로 상호작용하는 전체적인 메커니즘을 조망한다. 따라서 개별적으로 따로 놓고 분석할 때는 파악하기 어려운 총체적인 주체 혹은 환상구성의 방식에 대해 적절하게 이해할 수 있게 해준다.

영화에 대한 정신분석학적 이론은 TV에도 수용되어 많은 분석이 이루어져 왔다. 무의식적 영역과 관련된 것이 마찬가지로, 물리적 환경의 유사점을 갖는 매체이기 때문이다. 하지만 TV는 영화와는 대별되는 특성들이 있다. 가장 큰 차이라면 엘리스가 지적한 바의 응시(gaze)와 훑어보기(glance)일 것이다. 응시란 관객의 활동이 보는 활동에 집중되어 있는 것을 의미하고, 훑어보기란 보는 활동에 특별한 노력이 투여되지 않는 것을 의미한다. TV시청자는 집중해서 영화를 응시하는 관객과는 달리 TV화면을 훑어보기 때문에 매혹적인 속박에 사로잡히지 않는다[7].

그래서 처음부터 시청자와 꿈꾸는 사람과의 유사성은 무너진다. 우선, 훑어보기로는 '인위적 퇴행'이 발생

하지 않는다. 따라서 일차적인 훑쳐보기의 동일시가 관여되지 않는다. 말의 출처가 분산되고 시각도 흩어진다. 영화의 시점구조와 역사구조가 분리되어 TV에서는 부분적인 것이 되며 고립된다. 남아 있는 것이라고는 파편들 속의 매혹이 전부이다. 다른 기술적 측면에서도 인위적 퇴행은 저지된다. 영화는 공간적으로 우리로부터 멀리 떨어져 있어, 우리가 다다를 수 있는 범위를 넘어서서 스크린 이미지가 존재한다. 따라서 우리는 거기에 근접할 수 없다는 느낌을 받게 된다. 하지만 TV세트는 가까이에 공간을 차지한다. 따라서 TV화면은 시청자의 훨씬 작은 부분을 차지하며 우리가 이용할 수 있는 것처럼 보인다.

시간적인 감각에서도 영화와 TV는 대별된다. TV는 즉시성, 현재성을 유지한다. 일종의 현재진행이라는 느낌이 만들어져 이미지의 시간과 보여진 사건들의 시간을 혼동시키며 따라서 우리가 영화에서 발견하는 존재와 부재의 상호작용을 감소시킨다.

일차적 동일시의 관음적 구조도 TV에서는 용이하게 이루어질 수 없다. 영화에서 일차적 동일시는 관객자신의 시선과의 동일시, 나아가서 카메라와의 동일시를 포함한다. 따라서 영화관객은 이미지들에 일관성과 의미를 부여하는 위치에 있다. TV의 분산된 시청상황은 이러한 일관성 있는 실체를 부수고 영화관람의 초월적 주체의 자리 대신에 등장인물이 아닌 '장면'과의 수많은 부분적 동일시를 제공한다. 전체적으로, 시청자주체에게는 항상 유용한 많은 위치들이 있으며, 동일시에서 나타나는 일관성은 흩어져 버리고, 통일성이라는 개념은 단지 순환, 반복 그리고 일상적인 구조들을 통해서만 유지된다.

TV의 진술체계는 영화의 그것에 비해 시선(look)이라는 측면에서 특질화되고 산만한 것이 된다. 영화제작자는 때로는 허구의 대체물들을 통해서 혹은 특정 순간에 끼어들어서 시선을 소유하고 대표한다. 하지만 TV에서는 특징적인 부분적 시각들을 찾기 어려우며 시선의 체계가 복잡하다. TV 텍스트 위에 감도는 시선은 분리되고 흩어져 버린다. 진술의 문제와 관련해서는 서사의 완결성도 차이가 있다. TV에는 많은 세그먼트와 다양함이 나타난다. 이야기의 요소들은 불가피하게

텍스트의 계속성을 허용하는 방식으로 부분적으로 해결된다. 영화에 비한다면, TV는 서사를 제공한다기보다는 분절되고 산만한 일련의 작은 무대들을 지속적으로 제공한다라고 보는 것이 적절하다.

IV. 게임에 대한 정신분석학적 접근

3장에서는 인위적 퇴행, 일차적 동일시, 진술체계의 은폐라는 정신분석학적 요소들을 중심으로 영화와 TV를 살펴보았다. 이러한 요소들이 게임에는 어떻게 접목될 수 있는지 본장에서 살펴볼 것이다.

1. 인위적 퇴행

간단히 말하면 과연(컴퓨터)게임을 하는 행위가 꿈을 꾸는 행위와 유사한가의 문제이다. 게임의 물리적인 환경은 얼핏 TV와 유사하다. 전자적 주사에 의해 구성되는 조그만 화면을 보게 된다. TV보다도 가까이에서 컴퓨터를 조작하기 때문에 영화와 같은 공간적 거리감은 기대할 수 없다. 영화에서처럼 어두컴컴한 넓은 공간에서 폭신한 의자에 등을 기댄 채 멀리서 주사되는 화면을 응시하면서 자궁 안에 있는 것 같은(womblike) 느낌을 받을 수는 없을 것이다. 따라서 애초에 영화의 응시를 기대할 수는 없다. 아이가 거울을 응시하기 위해서는 자궁과 유사한 편안한 환경이 있어야 하는 것이다. 하지만, 그렇다고 하여 TV의 훑쳐 보기와 같은 보기를 하는 것도 아니다. 영화와 TV의 물리적 환경에 대한 분석은 근본적으로 그것이 집중을 가능케 하는가의 문제였다. 이런 측면에서 본다면 단순한 물리적 환경에 대한 비교로서가 아니라 집중을 가능케 하는, 그래서 백일몽의 상태로 근접할 수 있게 하는 기제로서의 차원에서 논의를 이끌어야 할 것이다.

사람이 왔다갔다 하는 거실에서 TV를 보면서 집중하기 어렵다는 것은 명백하다. 사람이 오가지 않는 컴컴한 영화관에서 느긋이 앉아서 집중하기는 TV에 비해 훨씬 용이하다. 컴퓨터게임의 경우는 어떠한가. 비록 영화관과 같은 컴컴한 큰 공간에서 함유할 수 있는 기제는 아니지만 TV와는 큰 차이를 나타내며 집중의

기제로서 손색이 없다. 대개의 경우 컴퓨터를 사람이 오가는 곳에 설치하여(가령 거실) 게임을 즐기는 경우는 없다. 그것은 무엇보다도 컴퓨터가 여럿이 동시에 사용하거나 관람하는 기기가 아니기 때문에 그러하다. 조그만 방에 따로 설치되어 게이머가 혼자서 이용하는 경우가 대부분이다.

물론 영화와 게임의 큰 차이점도 있다. 영화가 집단적인 꿈을 꾸게 하는 것이라면, 게임은 개인적인 꿈을 꿀 수 있게 한다는 것이다. 즉, 동일한 스크린을 보는 관객들은 기본적으로 같은 꿈을 꾸지만, 게임은 여러 명이 한 스크린을 동시에 보는 것이 아니다. 이는 집에서가 아니라 PC방에서 게임을 이용하는 경우에도 마찬가지이다. 여럿이 이용하는 공중의 장소이지만, 사람끼리 접촉을 하거나 공동으로 무엇을 하는 공간은 아니다. 각 이용자의 공간은 분리되어 있으며 다른 이용자가 무엇을 하는지에 대해 관심이 없다. 각 이용자는 각자의 동굴(자궁) 속에서 혼자만의 퇴행을 즐길 수 있다. 얼마 전 기사에 나온 20일간 PC방에서 두문불출했다는 한 이용자의 이야기는 이러한 퇴행의 장소로서의 PC방을 단적으로 보여준다.

438시간 게임 'PC방 진드기'/20대 45만원 요금은 '오리발'

사람이 자리를 뜨지 않고 계속해서 온라인 게임을 할 수 있는 시간은 얼마나 될까. 인터넷 PC방에 들어가 무려 438시간 38분 동안 쉬지 않고 게임을 한 뒤 요금을 내지 않은 엽기 20대가 19일 경찰에 붙잡혔다. 이 청년은 게임에 몰두한 나머지 PC방 안에서 숙식을 모두 해결하며 20일을 버텨 경찰의 혀를 내두르게 했다…….

진씨는 게임 도중 배가 고프면 컵라면으로 대충 때웠고, 졸리면 컴퓨터 앞에서 잠시 눈을 붙였다. 화장실가는 것도 최대한 참았으며, 담배가 떨어지면 옆 사람에게 연어 피웠다. 세수도 하지 않았다. 집 걱정도 잊은 채 밤낮 없이 게임에 열중한 진씨는 처음 PC방에 들어온지 20일째인 지난 18일 오전 11시 19분까지 자리를 뜨지 않았다……[8].

20일간 PC방을 나오지도 않은 채 게임을 한 이용자

에 대한 기사인데, 정도가 심한 면은 있지만 이러한 내용은 그다지 생소한 것이 아니다. 이미 PC방에서 몇 박 며칠을 보냈다는 등의 내용은 최근의 게임이용자에게는 흔히 듣는 이야기이기 때문이다. 아래의 언급은 특수한 상황이 아닌 일반적인 게임이용자의 이야기이다. 진술자는 군대 제대 후 PC방에서 지내면서 스타크래프트를 했다. 그가 극단적으로 동굴 속에서 칩거한 것은 아니지만, 본질적으로 동굴 속에서의 생활을 했음은 동일하다고 보인다.

제대하고 복학하기 전에 PC방에 한 8개월 산 적이 있어요. 그때는 PC방에서 밥시켜먹고 의자에서 게임하다 자고, 집에는 2주일에 한번 옷 갈아 입으러만 가고……. 하루에 10시간 이상 스타를 하고, 계속해서 쉬지 않고 4시간 이상 할 때도 있어요……. 만약 컴퓨터와 하는 싸움이면 금세 질려버릴 텐데 스타는 사람들을 만나서 대결하는 거잖아요. 상대가 어떻게 나올지 모르니까 한시도 긴장을 풀 수 없죠[9].

여러 사람이 이용하며 오고가는 공간이지만 PC방이 자궁과 같은 동굴의 역할을 수행하는데 부족함이 없기에 이용자는 20일간이든 며칠을 그 공간속에서 지낼 수 있었던 것이다.

영화와 달리 게임이라는 매체의 특성이 그러한 동굴적 요소를 배양시키기도 한다. 무엇보다도 게임의 큰 특징은 응시와 홀극보기를 뛰어 넘어 경험을 하게 한다는 점이다. 이러한 경험은 집중(몰입)에 있어서 게임의 자체적인 속성으로 인한 중대를 야기한다. 게임텍스트의 환상감과 만족감은 게임의 몰입을 촉진하는 요소인데, 특히 다중사용자끼리의 경쟁과 협력은 게임에 의한 몰입효과를 더욱 확대시킨다[10]. 환상감은 실제로는 일어날 수 없는 일이지만, 환상적인 세계를 표현하여 그 속으로 빠져들게 하는 것을 말하고, 만족감은 점수가 오르거나 최종목표를 달성하면 뿌듯함을 느끼게 되는 것을 말한다. 영화는 환상감이라는 측면에서 게임과 유사하다. 하지만 만족감, 특히 대리만족과 같은 수동적인 것이 아닌 상호 작용성을 동반한 만족감은 영화와는 달리 게임의 집중도를 높일 수 있는 독특한 특성이자

점수를 올리거나 최종목표를 달성하기 위해 슈팅을 하거나 몬스터를 잡는 행위를 하는 것은 영화에서는 기대하기 어려운 상호작용성이다. 이런 측면에서는 게임이라는 매체는 영화보다도 더 높은 집중을 야기하는 것이 되며, 따라서 꿈속으로의 유도를 더 용이하게 한다고 할 것이다.

이상의 논의를 종합해보면, 인위적 퇴행의 차원에서 게임은 영화와 유사한 동굴적 분위기를 환경으로 갖고 있기도 하며, 게임자체의 경험, 상호작용성, 스토리의 속성으로 인해 영화보다도 더 뛰어난 인위적 퇴행의 기제로 볼 충분한 근거가 있다.

2. 일차적 동일시

게임의 일차적 동일시를 살펴보기 위해서는 부인(disavowal)과 물신(fetishism)이라는 메커니즘을 다시 자세히 살펴볼 필요가 있다. 영화적 쾌락은 부인과 물신화의 반복을 통해서 유지된다. 부인은 성차에 대한 인식과 거세공포라는 두 가지 상징적 형성과 연관된 반응이다. 반면 물신화는 두 개의 상반된 의미의 상호작용을 도입에 허락하는 무의식적 차원의 상징적 과정이다. 요컨대 물신은 결핍으로서의 페니스를 의미하면서 그것의 부정의 기표이기도 하다. 영화의 경우 관객은 스크린에서 보고 있는 대상이 허구라는 사실을 잘 알고 있다. 그러면서도 그는 영화적 환상을 유지하기 위해 그 사실을 부인한다. 예를 들어 터미네이터에 등장하는 주인공이 인조인간이 아니라는 사실을 잘 알고 있으면서도 영화 속의 주인공에 쉽게 동화되어 그가 인조인간이라는 믿음을 갖는다. 말하자면 관객은 자기가 알고 있는 사실을 부인하는 것이다. 이러한 부인과 물신화의 메커니즘은 영화를 연극보다 더 관음주의적으로 즉, 일차적 동일시를 용이하게 하는 것으로 만들어준다. 연극에서 배우와 관객은 진정한 변태적 커플의 두 주인공으로서(관음주의적 관객과 노출증자의 배우가 동시에 존재하므로) 같은 시간, 같은 장소에 존재한다. 이에 비해 영화에서는 배우가 관객이 부재할 때 존재하고 관객은 배우가 부재할 때 존재한다. 관음주의자와 노출증자의 만남은 실패로 돌아간다. 이처럼 영화에서 배우와 관객이 동시에 존재하지 않는 상황은 프로이드의 열쇠구멍

효과(Key-Hole Effect)를 강화하여 모든 관객을 관음주의자로 몰아간다[11].

메츠는 관음주의적 상황을 생성하는 영화제도의 특정 요소들을 세 가지로 정리한다. 첫째는 영화에서의 관객의 고립이다. 영화상영 동안 참여하는 관객은 연극에서처럼 집단청중이 아니라 책을 읽는 개별독자처럼 고립되고 단절되어 있다. 둘째, 보이는 대상인 영화광경이 관객에 대해 전혀 모른다. 그러나 연극에서 연기자는 관객과 상호적인 관계를 맺고 있다. 셋째, 영화는 장소의 분리가 명확하다. 즉, 연극에서의 무대와 청중석은 한 공간에 속하지만 영화적 공간은 청중석과는 전혀 커뮤니케이션을 할 수 없는 이질적인 공간이다. 물론 이러한 영화의 특징은 TV에도 유사하게 적용되지만, 앞서 살핀 바와 같이 TV의 분산된 시청 상황은 근원적으로 일차적 동일시를 저해한다.

그렇다면 게임의 경우는 어떠할까. 게임은 TV처럼 분산된 시청(이용) 상황을 만들지 않는다. 연극처럼 물리적 공간성에서 동일시를 저해하는 요소도 없다. 관객의 고립, 대상의 관객에 대한 몰이해, 장소의 분리라는 영화의 요소가 정확하게 게임에도 적용이 되고 있는 것이다. 부인과 물신화의 메커니즘도 유사하다. 게이머는 게임상의 아바타나 캐릭터가 자신과 동일인이 아님을 잘 알고 있지만, 그러면서도 동일시한다. MMORPG를 하고 있는 경우라면, 게이머는 자신의 전사나 마법사가 허구라는 것을 알지만, 동시에 스스로 전사(마법사)가 되어 몬스터를 사냥하고 있는 것이다.

미국에서 있었던 람다무(LambdaMoo)사건에서 이러한 현존과 부재를 통한 관음주의적 동일시의 예를 확인할 수 있다. 최초의 사이버강간사건으로 유명한 람다무 사건은 미국에서 발생한 캐릭터 성추행사건이다. 가해자는 두 명의 여성 캐릭터를 상대로 무참하게 성추행을 가했을 뿐만 아니라 엽기적인 자학행위까지 강요해 한 때 미국전역을 충격에 휩싸이게 했다. 사건의 발단은 가상사회형 게임인 람다무에서 한 남성회원이 같은 방에 머물던 두 명의 여성회원의 캐릭터를 강간한 것에서 비롯된다. 이 남성은 당시 주술효과가 있는 부두인형을 통해 여성들의 캐릭터를 성적으로 유린했다. 거실을 빠져나간 남성회원은 부두인형을 이용해 피해여성

끼리 성관계를 가지도록 조정했다. 이 같은 사실은 피해여성 중 한 명이 게시판에 글을 올리면서 세간에 알려지게 됐다[12].

가해남성이나 피해여성이나 모두 이 같은 공간이 사이버상에서 이루어진 가상의 것임을 잘 알고 있다. 자신이 게임상의 초월적인 존재임을 잘 알고 있는 것이다. 하지만 그러면서도 실제적인 정신적 충격을 호소하고 있음은 그러한 일차적 동일시를 통한 이차적 동일시도 이루어졌음을 반영하고 있다.

이러한 예는 다음의 스타크래프트 이용자의 언급에서도 확인할 수 있다.

본 연구에 참여자들은 많은 경우 게임을 할 때 자신의 위치를 '사령관'이라고 표현하였다. PJ는 '나'는 '전쟁을 승리로 이끄는 지휘관'이라고 표현하였다……. 스타는 '살기위한 전쟁'이며 여기서 지휘관으로서의 자신의 역할이 막대해진다. 그는 스타의 상황을 '먼 미래에……. 다른 행성에서 일어나는 일'로 인식하면서, 의식적인 차원에서는 그 상황을 현실로 보지는 않는다. '게임의 상황과 현실을 비교해본 적은 없다'는 반응이다. 즉 게임을 즐길 때 자신의 정체성을 지휘관으로 인식하나, '나와 종족의 관계는……. 즐겁게 놀기 위한' 관계로 규정하여 현실에서의 치열한 투쟁과는 다르게 인식한다[13].

이용자가 게임을 총괄하는 지휘관이 됨을 보여주고 있다. 여기서의 '지휘관'은 일차적 동일시와 이차적 동일시의 모두에 해당하는 주체이다. 우선 이용자는 초월적 주체가 되고 있다. 그는 게임을 단지 게임으로 인지하며 현실에서의 투쟁과는 다르게 인식한다. 여기서의 지휘관은 초월적 주체로서의 지휘관으로 게임 밖에서 게임을 관조하며 즐기는 지휘관이다. 하지만 동시에 실제 전쟁에서의 지휘관이기도 하다. 그는 일꾼을 조종해서 자원을 채취하여 전투유닛을 만들고, 그 유닛을 이용하여 전략적, 전술적 전쟁을 지휘한다. 이 지휘관은 비록 게임상에서 직접 캐릭터나 아바타로 나타나지는 않지만 게임상의 한 주요한 가상적 캐릭터로 설정되어 게이머의 이차적 동일시 대상이 된다.

스타크래프트와 게임장르가 다른 MMORPG의 경우도 비슷하다.

저 곳에서 부터 드워프 할아봉 하나가 해골 속사수랑 바실리스크 떼거리에게 쫓기고 있더라구요. 오면서 쳐쳐쳐를 연발 하시는데. 일단 제 남친이 활로 바실을 정탄걸구 쳐서 좀 떼냈는데, 그 드워프 분이 저한테 달려오시면서……. 힐힐~ 이리시더라구요…….

근데 해골속사수한테 두방 퍽퍽 맞으시고 누우시더라구요. 어찌나 미안하던지. 사정을 말했죠. 엠이 없어서 미안해요. 이리면서 살려드릴게요. 그러구 파티를 걸려구 했어요.

근데, 돌아오는 말이 씨, 파, 뭘 이런 말이더라구요. 욕을 하시구는 그대루 마을로 가시데요.

죽어서 화난 건 알지만 저희는 최선을 다해서 도와드렸는데…….

솔직히 그날 기분 디게 안좋았더랬어요.

도와줄 의무가 있는 거도 아니고 최선을 다 했는데. 좀 못했다고 욕을 바가지로 퍼붓고 사라지시더니……. ㅍㅍ

우리 그러지 말아용~[14]

한 MMORPG게임을 하던 이용자가 도와달라던 이용자를 채 도와주지 못해서 죽게 하고는 욕을 먹어서 언짢았다는 내용의 게시글이다. 가상공간과 현실공간의 구분이 모호해져 있는 상황이다. 도와달라던 이용자나 도와주려 했던 이용자나 모두 단지 게임상의 캐릭터가 위험한 상황임을 잘 알고 있다. 게임상에서 죽더라도 죽은 이용자는 단지 소정의 경험치가 깎일 뿐이다. 하지만 도움 요청을 받은 순간 매우 화급하게 도움을 주려고 했었고, 여의치 못해서 도움을 못주고 욕을 먹게 되자 매우 언짢았음을 호소한다. 게임 이용자로서의 초월적 주체와 실제 게임내 캐릭터(욕을 먹거나 욕을 하거나 하는)로서의 주체가 혼재하고 있는 상황이다.

1990년대의 게임에 비하면 이러한 일차적 동일시와 이차적 동일시의 혼재는 훨씬 용이해진 것으로 보인다. 앞서 살핀 바와 같이 당시의 게임들은 그 기술적 수준으로 인해 환상감과 만족감에서 최근의 게임에 비해 현

저히 떨어지는 수준이었다. 또한 네트워크를 통한 상호 작용성이 이루어지지 않는 상황이므로 더욱더 그러했을 것이다. 가령 이전의 간단한 테트리스 게임(오락실에서 기계를 상대로 혼자서 즐기는데서 이차적 동일시를 상상하기 어렵다. 아바타나 캐릭터도 없이 단순한 블록조각에 동일시를 할 수는 없을 것이다. 하지만 같은 테트리스라 하더라도 근래의 테트리스는 그 상황이 많이 틀리다. 우선 아바타를 이용하여 테트리스를 즐길 수 있다. 사용자가 직접 동일시를 할 수 있는 대상이 생긴 것이다. 동시에 다양한 게임방식과 타이용자와의 대전을 통해 환상감과 만족감을 배양시킨다. 따라서 게임의 기술적 발전에 따라 같은 내용의 게임이더라도 그 정신분석학적 효과가 달라진다고 볼 수 있을 것이다.

각 이용자는 각자의 아바타를 가지며 점수와 랭킹 등을 갖게 된다. 90년대에 오락실에서 혼자 기계를 상대로 즐기던 테트리스와는 현격한 이용방식의 차이를 보여준다.

실시간 전략시뮬레이션게임이나 MMORPG의 경우는 그 기술적 효과가 더 높은 동일시를 유발하는 정신분석학적 기제로 만들 것이다. 전체적으로 이러한 게임에서의 현존과 부재, 믿음과 부인의 혼재, 중첩은 그 기본적인 방식에서 영화와 별다른 차이를 찾을 수 없다.

3. 진술체계의 은폐

진술체계의 은폐라는 측면에서의 게임은 영화보다 더 철저한 것으로 보인다. 게임도 분명 생산자, 그것도 TV와 비슷하게 생산자 집단에 의해 만들어진 것으로 실제 만든 사람, 실제 진술하는 사람이 있다. 하지만 게임은 상호작용성으로 인해 게이머가 스스로 이야기를 창조해나가는 속성이 있다. 어떠한 몬스터를 어떤 순서로, 어떤 기술이나 무기로 잡을 것인가에 대해서 게이머는 스스로 진술한다. 게임에서의 진술체계는 따로 은폐할 필요가 없을 정도이다. 은폐할 진술체계에 비해 게이머가 스스로 진술하고 있는 바가 훨씬 더 크기 때문이다.

게임은 영화나 드라마 등의 다른 영상매체와는 달리 영상이나 스토리가 이용자의 주목을 끄는 것이 아니다. 가령 스타크래프트의 경우 무한한 스토리가 나온다는

점이 가장 큰 강점으로 꼽히고 있다. 이는 스타크래프트의 본래의 이야기가 중요한 것이 아니라 이용자 간의 상호작용에 의해 새로이 발생하는 스토리가 중요한 것이 된다는 것이다. 여기서의 진술체계 즉, 스토리를 이야기하는 사람은 게임에 내재된 시나리오가 아니라 상호작용으로 스토리를 만들어가고 있는 이용자들이 되는 것이다.

게임이 성공하기 위해서는 적절한 '자유도'와 '참여도'가 중요하다[15]. 비슷한 개념이기도 한 자유도와 참여도는 진술체계의 은폐의 정도와 깊은 상관이 있다. 즉, 자유도와 참여도가 높을수록 그 은폐의 정도가 커지는 것이다. 게임이용자는 자신이 게임 안에서 자유롭고 스스로 참여하고 있다는 느낌을 통해서 강요된 진술을 하고 있음을 느끼지 못하는 것이다. 특히 온라인게임의 이용자 간 상호작용성은 그러한 자유도와 참여도를 이전의 오프라인게임에 비해서 극대화시키고 있다.

게임제작자들의 의도에 의한 전반적인 진술의 형태는 미리 규정된 진술체계에 의해서만 이루어진다. 하지만 이러한 커다란 진술체계에 실제 게임 속에서 망각되고, 이용자 간 상호작용성에 의한 새로운 진술이 진정한 진술로 드러난다. '진짜로 꿈꾸는 사람'은 상당히 효율적으로 감춰져 있는데, 이러한 효율적인 은폐는 아이템현금거래의 문제가 발생하는 주요 원인이 되기도 한다. 아이템은 '진짜로 꿈꾸는 사람'들이 만든 것이다. 진술이 매끄럽게 이어지도록 구성된 진술체계의 일부본이다. 하지만 게이머들은 그 '진짜로 꿈꾸는 사람'들이 만든 진술체계를 진짜로 자신들이 진술하고 있는 듯이 받아들인다. 영화에서 본 아름다운 소품을 자신의 것이라고 생각할 관객은 없을 것이다. 영화의 진술체계는 은폐되기는 해도 게임에 비하면 그 은폐가 그다지 강력하진 않은 것이다. 하지만 게임의 진술체계는 거의 완전할 정도로 은폐되어 이용자는 스스로의 진술을 하고 있다고 판단하며, 자신의 진술을 위한 도구(아이템)에 애착을 가지기도 하고 자신의 소유물로 판단하기도 한다. 법리적인 문제를 떠나서 이러한 아이템에 대한 이용자의 집착, 소유의식은 이러한 게임의 특징을 고려한다면 당연한 것이기도 하다.

영화나 TV와 달리 게임에는 크레딧(credit)이 나타나

지 않는 점도 진술체계의 은폐작업을 보장한다고 보인다. 영화와 TV는 최소한 마지막에라도 제작자의 이름을 표시해준다. 누가 실제로 진술했는가를 마지막에라도 알려주는 것이다. 게임에서도 엔딩 동영상에서 제작자에 관한 크레딧이 나오기는 하지만, 실제로 게임을 하면서 엔딩동영상을 보는 경우는 극히 드물다. 특히 MMORPG와 같은 온라인게임의 경우는 더욱 그러하다. 이는 본질적으로 게임에서는 크레딧이 필요 없다는 측면을 반영하기도 한다. 크레딧에서 나올 사람은 바로 게이머 자신이기 때문이다.

V. 맺음말

게임은 그 물리적 환경이 영화와는 상당히 틀리지만 3가지 측면에서 모두 영화와 유사한 작동을 하고 있음을 보았다. 오히려 그 상호작용(interaction), 체험(experience)이라는 속성으로 인하여 영화보다 더 활발하게 정신분석학적 기제가 작동할 수 있음도 살폈다. 이러한 주장이 맞는 것이라면, 게임이 향후 예술의 한 영역으로서 안정이 되고 연구가 될 가능성은 매우 높다 하겠다. 이것은 단순히 게임의 사회문화적 위상이 높아질 수 있음을 의미하는 것이 아니다. 게임이 인간의 무의식에 접근하는 영역이 더 광범하며 더 깊이 있는 것이라면, 이러한 무의식과의 연관성에 대한 심도 있는 연구가 필요할 것임을 의미하는 것이다. 이것은 인간의 주체형성 및 변화에 큰 영향을 끼치는 주요한 대중문화에 대한 연구가 된다.

우울증은 대상아(Object a), 즉 잉여향유에 너무 밀착되어 있는 현대인의 증상이라고 한다[16]. 현대인은 자신의 특수성을 포기한 대가로 대중문화와 상품의 소비라는 잉여향유를 제공받는다.

이러한 우울증과 관련하여 게임은 함축하는 바가 크다. 몰입의 정도가 큰 게임은 다른 어떤 대중문화보다도 깊은 영향력을 행사하며 확실적인 잉여향유를 제공할 가능성이 높다. 그 반대의 경우도 예상할 수 있다. 은폐된 진술체계 속에서 게이머가 자신 스스로의 진술을 하고 있는 상황에서의 잉여향유는 게이머의 특수성

을 고양시킬 수도 있기 때문이다. 지금까지의 논의를 보면 게임은 그 상호작용성으로 인해 다양한 환상 즉, 개별 게이머들이 각자의 환상을 구성하는데 용이한 듯하다. 게임이 어떠한 영향을 미치는가에 대한 구체적인 분석은 게임의 장르적, 서사적, 인터페이스적 특성 등이 세부적으로 고려되어야 할 것이다.

물론 이러한 주장이 게임이 주체의 소의를 극복하는데 매우 좋은 기제라는 낙관론만으로 흘러서는 곤란할 것이다. 게임이 오히려 하나의 대타자가 되어 집단적인 잉여향유를 몰입을 통해 더욱 가중시킬 가능성도 배제할 수 없는 것이다. 이런 측면에서는 게임이 최고의 이데올로기적 국가장치가 될 수도 있다.

일단 확실한 것은, 게임은 정신분석학적으로 강력한 메커니즘을 지니는 매체로서, 현재도 그렇지만 향후 인간의 사회문화에 깊은 영향을 끼칠 것이라는 점이다. 그 영향이 긍정적일지 부정적일지에 대해서 현재로서는 예단하기 어렵다. 다만 그 영향이 긍정적이 될 수 있도록 그에 대한 분석을 통하여 올바른 방향을 잡아나가는 작업이 필요할 것이다. 가령, 게임의 이데올로기적 특성 파악을 통하여 그것의 실체에 대면하기 쉽게 할 수 있는 틀을 제시할 수 있다면 게이머는 게임을 통하여 주체의 소의를 극복할 수 있는 좋은 방안을 얻을 수 있는 것이다.

이런 측면에서 키니시즘(Kynicism)은 향후 게임개발의 한 유력한 방향으로 보여진다. 키니시즘은 공식문화를 아이러니와 풍자를 통해 통속적이고 대중적으로 거부하는 것이다. 고전적인 키니컬한 질차는 공식적인 지배 이데올로기의 비장한 문장들을 일상적인 진부함과 맞닥뜨리게 함으로써 그것들을 웃음거리로 만드는 것이다. 대타자에 대한 비웃음을 통해 인간주체는 확일화, 동일화를 극복하며 주체의 개별성을 최대한 배양할 수 있을 것이다. 진술을 게임이용자가 직접 하게 하는 게임의 특성은 이러한 가정을 유력하게 해준다.

향후, 게임의 역할, 영향력에 대한 각각도의 연구와 더불어 게임 제작자의 입장에서도 좀 더 질 높은 게임 제작에 대한 의욕을 높여야 할 것이다.

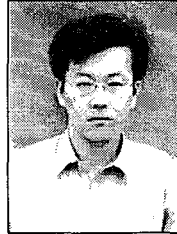
참고 문헌

- [1] 슬라보예 지젝, 이수련 옮김, *이데올로기라는 숭고한 대상*, 인간사랑, 2002.
- [2] S. Freud, *Beyond the pleasure principle*, W.W.Norton & Company, 1961.
- [3] R. 알렌, 김훈순 옮김, *텔레비전과 현대비평*, 나남, 1992.
- [4] 질베르 디아트킨, 임진수 옮김, *자크라캉*, 교문사, 2000.
- [5] C. Metz, "The Imaginary Signifier," *Screen* 16, No.2, 1975.
- [6] R. 알렌, 김훈순 옮김, *텔레비전과 현대비평*, 나남, 1992.
- [7] J. Ellis, *Visible Fiction : Cinema, Television, Video*, London, Routledge and Kegan Paul, 1982.
- [8] 대한매일, 2004.9.20
- [9] 윤선희, "PC방과 네트워크게임의 문화연구-스타크래프트를 중심으로", *한국언론학보* 45-2호, pp.330-331, 2001.
- [10] 강경석, *컴퓨터게임의 몰입기체에 관한 연구 - 대학생 게임방 이용자를 중심으로-*, 연세대학교 신문방송학과 석사학위논문, 1999.
- [11] 서인숙, *영화분석과 기호학-『너에게 나를 보낸다』를 중심으로-*, 집문당, 1998.
- [12] 경향게임즈, 2004.10.15
- [13] 윤선희, "PC방과 네트워크게임의 문화연구 - 스타크래프트를 중심으로", *한국언론학보* 45-2호, p.339, 2001.
- [14] <http://community.playforum.net:8080/bbs/board2?action=read&iid=10032005&kid=128438>
- [15] 김태홍, 라도삼, 장후석, *스타크노믹스 - 스타크래프트에서 캐낸 5가지 경영전략*, 소프트뱅크미디어, pp.260-261, 2000.
- [16] 김상환, 홍준기 엮음, *라캉의 재탄생*, 창작과 비평사, p.132, 2002.

저자 소개

박 태 순(Tae-Soon Park)

정회원



- 1989년 2월 : 연세대학교 경영학과(경영학사)
 - 2003년 2월 : 연세대학교 영상대학원 멀티미디어저널리즘 전공(영상학 석사)
 - 2003년 9월~현재 : 연세대학교 영상대학원 영상커뮤니케이션 전공 박사과정
 - 2005년 2월~현재 : 호남대학교 게임애니메이션학과 전임강사
- <관심분야> : 게임콘텐츠