

프로게이머의 노동

탈근대적 양식, 근대적 윤리*

방희경 서강대학교 언론문화연구소 연구원**

원용진 서강대학교 신문방송학과 교수***

이 연구는 오래되고 집요한 모습을 띠는 게임중독 담론과 게임을 직업으로 삼는 프로게이머가 어떻게 한 사회 내 유사한 권력 제도에 의해 동시에 언급되는지를 살피고자 했다. 프로게이머는 하트(Hardt)와 네그리(Negri)가 논의하는 ‘경제적 탈근대화(postmodernization)’의 거시적 흐름 속에서 등장한 오락 산업의 일환이다. 하트와 네그리는 ‘경제적 탈근대화’를 경제적 행위(도구적 행위)와 인간적 행위(반(反)도구적 행위) 사이의 경계를 허무는 새로운 노동양식-비물질 노동(immaterial labor)-으로 특징지으며, 그 안에 저항적 실천의 맥아가 존재한다고 주장한다. 이러한 관점에서 프로게이머는 (비물질 노동의 한 갈래인) ‘정동노동(affective labor)’을 수행하며 근대적 권력으로부터 탈주할 수 있는 잠재력을 지닌다고 볼 수 있다. 하지만 프로게이머 노동이 수행되는 구체적인 결을 살펴보면, 경쟁과 선택의 원리를 통과하기 위해 자신의 정동을 매우 조직적으로 관리하고 전략적이며 합리적으로 통제하고 있음을 알 수 있다. 프로게이머의 노동은 탈근대적인 양식을 취하고는 있지만, 근대적 노동 윤리에 철저하게 종속되어 근대성 위반의 잠재력을 잃어버렸다. 결국 프로게이머와 중독담론은 표면적으로 대조를 이루는 듯 보이나, 근면·성실한 태도를 강조하는 프로테스탄스적 노동 윤리와 맥을 같이 한다는 점에서 쌍생아적 지위를 지니고 있었다.

KEYWORDS 프로게이머, 경제적 탈근대화, 노동양식, 정동노동, 근대적 노동 윤리

* 이 논문은 2014년 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2014S1A5A2A03066170).

** huikyongpang@gmail.com

*** yongjin@sogang.ac.kr, 교신저자

1. 불안한 동거, 희한한 한 쌍

‘게임중독’ 담론은 보수집단의 오래되고 집요한 정신적 중독 작전이다. 2013년 1월 새누리당 손인춘 의원은 ‘인터넷게임 중독 예방에 관한 법률안’을 제안했다. 법안은 마약, 알코올, 도박과 함께 인터넷게임을 대한민국 4대 중독 물질로 규정하고 있다. 같은 당 동료 의원들은 게임의 중독성 혐의에 동의했고, 이듬해 여성가족부는 ‘강제적 셧다운(shut-down)제’를 내놓는다. 놀이권, 자기 결정권을 위배한다며 반대가 있었지만 헌법재판소는 합헌 판결을 내려 중독 담론의 손을 들어 주었다. 게임중독 논의는 언론을 통해 일방적 방향으로 증폭되기에 이른다. <조선일보>는 2012년 2월 1일자 보도에서 2010년 한국정보화진흥원 조사를 인용하며 게임중독에 대한 우려를 실었다. 진흥원의 ‘인터넷 중독실태 조사’에서 밝힌 청소년 인터넷 사용자의 65.2%가 게임을 하기 위해 인터넷을 사용한다는 응답을 근거로 한국 내 “약 14만 명이 잠재적 게임 좀비”라고 보도했다(2012.02.01). 같은 기사에서 저명한 과학전문지를 인용하며 자신의 보도내용에 무게를 실으려 했다. <네이처 Nature>가 발행하는 정신의학 전문저널 ‘트랜스레이셔널 사이키애트리(Translational Psychiatry)’의 기사를 인용했다. “게임중독에 빠진 청소년의 뇌는 마약에 중독된 상태와 같으며 인지능력, 감정조절능력이 크게 떨어”진다고 열을 올렸다. “그 결과 아이들은 더욱 폭력적으로 변하고 심한 경우 이는 ADHD(주의력결핍 과잉행동장애) 같은 정신질환으로 이어질 수 있다”는 질병 전이론으로까지 이어갔다.

게임중독 담론은 긴 역사와 일관된 논지를 지닌다(박근서, 2013; 문성호, 2013). 1978년 일본 타이토(Taito)사가 <스페이스 인베이더 Space Invader>(이하 스페이스)라는 아케이드 게임기를 출시한 때부터 중독론이 제기되었다. 이 게임은 당시 획기적인 방식으로 화면을 구성하고 속도감을 높여, 일본에서는 동전 부족 사태를 일으킬 만큼 커다란 인기를 끌었다. 이어 미국에 상륙했고, 거기서도 히트를 쳤다. 이 게임은 미국 상륙 후부터 학부모들의 맹렬한 비난에 부딪친다. 아이들이 게임을 하느라 학교에 무단결석하는 일이 빈번해졌다고 학부모들이 불만을 터트렸다. 전문가들도 “스페이스 인베이더를 하는 것은 마치 최면상태에 빠진 것과 같다”는 의견을 내놓았다. 급기야 미국 정부는 17세 이하 청소년의 게임장 출입을 금지하는 법안을 기획한다(게임대백과). 이 법안은 미 텍사스주 법원으로 부터 게임장의 자유로운 영업을 침해한다는 이유로 기각되긴 했지만, 이와 유사한 중독 그리고 금지 담론은 30여 년 동안 힘을 얻고 지속되고 있다.

한국에도 미국과 비슷한 시기에 <스페이스>가 유입되었다. 유입 이전엔 게임 전용시설은 없었고 유흥지와 놀이공원 등에 소수의 게임기가 설치된 정도였다. 사업자들 사이에

서 “1주일이면 게임기 구입비를 뽑을 수 있다” “황금알을 낳는 거위”라는 입소문이 돌면서, 학교 앞 문방구나 구멍가게들이 이 게임기를 들여놓았다. 이후 ‘두뇌개발’이라는 호객형 문구와 함께 ‘전자오락실’도 문을 열었다. 그런데 곧 미국 학부모의 소식이 전해지면서, “이 게임은 한 번 시작하면 마치 최면에 걸린 듯 손을 떼기가 어려워져서 판단력이 충분치 않은 어린이들에게 적합하지 않고, 그들의 감정, 정신 그리고 시력까지 나쁘게 한다”는 이야기가 떠돌기 시작했다(동아일보 1982.01.14). 당시 신문은 전자오락을 “고도로 발달된 전자공업이 낳은 기형아”라고 묘사했다(동아일보 1980.02.21). 전자오락이 “국교 및 중고교 학생들을 유혹, 이들의 알뜰한 호주머니 노리고 학용품 값과 책과 공납금까지 털어”갈 뿐 아니라, “사행심리를 조장하여 … 건전한 정서 형성에 지장을 줄 우려가 적지 않다”고 풀이했다(동아일보 1980.02.21).

우려를 담은 중독 담론이 게임 관련 주도 담론으로 건재하다는 현실에 비추어 보면 ‘프로게이머’의 존재는 묘한 지위를 갖는다. 오랜 기간 중독 담론 공세를 펴왔으면서도, 1990년대 후반 게임하기를 직업으로 삼는 ‘프로게이머’가 등장했고 사회의 각 제도들은 그 등장에 남다른 관심을 표명했다. 프로게이머의 등장은 IT 기술의 진전, 게임 소프트웨어의 진화, PC방의 등장, 게임 인구의 증가 등 사회정치적, 문화적, 기술적 변화에 힘입은 바가 크다. 특히 실시간 전략 시뮬레이션 게임 <스타크래프트 Star-craft> (이하 <스타>)의 등장은 결정적이었다. 게임 플레이어들은 ‘길드’(동호회)를 구성하여 게임대회를 열었다. 곧 문화관광부가 ‘한국 e-스포츠(Electronic Sports) 협회’의 발족을 허가하고, 이 협회는 1999년 9월 ‘프로게이머 코리아리그(PKO)’를 개최하여 ‘프로게이머’ 탄생의 계기를 마련한다. 이후 프로 게임대회와 리그는 점차 확대되었고, 국내 프로게이머들이 세계 게임대회나 리그에 출전하여 좋은 성적을 기록했다. 게임대회와 리그를 전문적으로 중계하는 텔레비전 채널도 등장했다. 게임에 대해 쏟아진 혐오를 담은 담론을 세계 최초로 등장한 프로게이머와 접해보면 어색한 풍경이 아닐 수 없다.

프로게이머들은 청소년들 사이에서 ‘반항아적 영웅’의 이미지를 구축하며 팬덤을 형성하기 했다. 2001년 5월 한국직업능력개발원이 초등학교생을 대상으로 한 직업 선호도 조사에서는 프로게이머가 연예인을 제치고 1위를 차지한다. 프로게이머는 청소년과 게임 사이의 거리를 더욱 좁혀 놓았고, 새로운 직업, 새로운 노동양식과 연결하는 매개자의 역할도 수행했다. 프로게이머를 둘러싼 사회적 담론들 또한 활발히 생산되었다. 그 담론들은 게임을 달리 사고하도록 할 뿐 아니라 프로게이머와 가족적 유사성을 갖는 직업을 수궁하게 만들거나 수궁을 넘어 동경하기까지에 이르게 했다. 물론 이러한 담론들이 형성되어 퍼져나가게 된 것은 다양한 사회 제도가 적극 가담한 결과다.

그럼, 어떻게 서로 충돌하는 듯 보이는 게임중독 담론과 프로그래머라는 두 주체가 한 사회 내에 공존할 수 있었을까? 우리는 어떻게 이처럼 이율배반적으로 보이는 게임중독 담론과 프로그래머가 한 사회 내에서 동거할 수 있는지를 살펴보기로 했다. 특히 프로그래머가 떠는 노동의 특성에 주목해 보기로 했다. 게임중독 담론에 대해서는, 이미 연구자 집단 ‘로그아웃’이 저서 〈게임포비아〉(2013)를 통해 분석 결과를 펴낸 바 있기 때문이다. 따라서 우리는 프로그래머를 둘러싼 여러 사회적 담론들, 그리고 프로그래머 자신의 담론들을 통해 얻은 프로그래머 노동의 특성을 이해하고, 이를 게임중독 담론에 대한 연구 결과와 비교한다.

프로그래머 노동을 규정하기 위해 하트(Hardt, 1997)와 네그리·하트(Negri & Hardt, 2001), 하트·네그리(Hardt & Negri, 2004)가 설명하는 ‘경제적 탈근대화(post-modernization)’ 논의를 빌려왔다. 그들이 주목한 탈근대화 흐름 속 ‘비물질 노동’에 걸여 프로그래머 노동을 정리해보려 한다. 게임 플랫폼이 급격히 변하고, 게임 풍경도 바뀌는 마당에 중독담론과 프로그래머 노동과의 대비는 현 사회를 설명하기엔 낡아 보이는 면이 있다. 게임 이용자가 마니아에서 일반인으로 확대된 현재의 경향을 고려하면, 프로그래머 노동 논의를 넘어 인지 자본주의, 주목 경제에까지 논의를 펼쳐야 할 필요가 있다. 그럼에도 프로그래머 노동을 분석하는 것에 머문 데는 이유가 있다. 프로그래머를 개별적인 현상으로서가 아니라 인간적 행위와 경제적 행위 사이의 경계를 허무는 경제적 탈근대화, 그리고 그 흐름 속에서 확대된 오락산업 내 비물질 노동의 증대와 함께 사유하고자 했다. 다시 말해, 이 연구에서 프로그래머의 노동은 단지 ‘프로그래머’란 직업을 가진 자들의 노동에 한정되지 않고, 경제적 탈근대화를 통해 확대된 오락산업, 그리고 그로부터 창출된 노동 일반을 은유한다.

우리는 프로그래머의 노동을 하트와 네그리 저작에서 발견되는 탈근대화된 노동의 관점에서 이해함으로써, 그들의 노동이 ‘노동’에 부과되었던 근대적 권력으로부터 탈주할 수 있는 잠재력을 지님을 전제한다. 아울러 프로그래머의 노동이 경제적 탈근대화와 더불어 인간의 삶에 보다 내재적으로 존재하게 된 시장 논리의 대리인 역할 가능성이 있음을 인정한다. 다시 말해, 프로그래머의 노동은 경제적 탈근대화의 거시적 흐름 속에 존재함으로써, 저항적이면서 거시적인 사회 변화의 맥을 그릴 수 있는 가능성과 신자유주의 논리의 헤게모니 형성에 충실하게 기여할 수 있는 가능성을 모두 지닌 것으로 이해된다. 그런 이해 하에서 프로그래머가 한국 사회 내에서 어떠한 방식으로 노동을 수행하고, 어떠한 위치를 점유하는지를 검토하여 어느 쪽으로 더 수렴되고 있는지를 살펴보고자 한다. 그리고 궁극적으로는 게임중독 담론과 프로그래머라는 희한한 한 쌍이 한 사회 내에서 어떻게 동거를 지속할 수 있었는지를 따져보려 한다.

2. 경제 패러다임의 전환과 두 가지 가능성

1) '경제적 탈근대화'와 '비물질 노동'

프로게이머는 1990년대부터 한국에서 가속화된 서비스화 혹은 정보화로 대변되는 '경제적 탈근대화(economic postmodernization)'의 과정 속에서 탄생한 오락 서비스의 일환이다. 경제적 탈근대화란 하트(1997)와 네그리·하트(2001)가 설명하는 자본주의 패러다임 '들' 중 하나다. 그들에 따르면, 자본주의는 세 단계의 경제 패러다임을 거쳐 왔고, 각 패러다임은 지배적 경제 분야에 따라 정의된다. 첫 번째 패러다임이 농업과 원자재를 이용한 방식이었다면, 두 번째 패러다임은 내구성이 있는 제품 생산과 제조업으로 특징지어지고, 세 번째 경제 패러다임에는 서비스와 정보 처리가 생산 경제의 중심에 놓인다. 첫 번째 패러다임에서 두 번째 패러다임으로의 이동은 '경제적 근대화'로 규정되고, 두 번째 패러다임에서 세 번째 패러다임으로의 전환을 '경제적 탈근대화'로 개념화된다. 모든 사회가 이 같은 경제 패러다임을 순차적으로 경험하진 않지만, 선진 자본주의 국가들이 공장사회를 넘어 서비스화, 즉 경제적 탈근대화를 경험하는 중이라는 것이 하트(1997)와 네그리·하트(2001)의 논지이다. 우리가 하트(1997)와 네그리·하트(2001)의 '경제적 탈근대화' 개념에 주목하는 것은 문화산업과 그와 연동된 비물질 노동 때문이다. 한국에서는 1990년대 이후 현재까지 문화산업의 규모와 비중이 커지면서 서비스화와 정보화가 본격적으로 진행되었고, 그 산업 내 활동은 '비물질 노동'으로 설명된다. 즉, 이 논문이 주목하는 프로게이머의 노동은 탈근대화 과정에서 출현하는 문화산업 내 대표적 비물질 노동인 셈이다.⁴⁾

하트(1997)와 네그리·하트(2001)가 제시하는 '경제적 탈근대화' 개념을 주시하게 된 가장 큰 이유는, 패러다임 전환과 더불어 새롭게 출현한 노동양식(비물질 노동)이 새로운 인간 주체성과 사회적 관계를 창출한다는 설명 때문이다. 새로운 경제 패러다임이 새로운 양식의 노동을 요구하고, 새로운 노동양식은 일상적 습속과 리듬을 재구조화하며 삶(life) 자체를 재편한다는 것이다. 즉, 하트(1997)와 네그리·하트(2001), 하트·네그리(2004)는 노동양식이 '존재론적'이라고 주장한다. 하트(1997)는 무질(Musil)의 소설 〈특성 없는

4) 경제적 탈근대화 과정은 산업 분야의 고용량의 변화를 통해 확인할 수 있다. 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)에서 작성한 "지식정보산업 종사자 현황"에 따르면, 현재 한국에서 다른 분야보다 서비스와 정보산업 분야의 종사자가 꾸준히 증가하는 추세이다(2015년 7월 20일 확인). 경제적 탈근대화는 물질적 풍요와 공장 시스템의 자동화 이로써 확대된 여가 문화 등과 무관하지 않다. 그리고 경제적 탈근대화가 확대하는 서비스(service) 부문에는 의료, 교육, 금융에서 교통, 광고, 그리고 프로게이머와 같은 '오락'에 이르기까지 다양한 분야가 속한다. 이때 서비스는 지식과 정보를 자원으로 하기 때문에 '서비스화'와 '정보화'는 교차 사용이 가능한 개념이다(Hardt, 1997; Negri & Hardt, 2001; Rifkin, 2000 등).

남자 The Man without Qualities) (1996)를 예로 든다. 이 소설은 20세기 초 경제적 구조가 근대적 패러다임으로 재편되면서 어떻게 새로운 인간성과 사회적 관계가 창출되었는지를 드러낸다(Hardt, 1997). (당시 모든 사람들이 공장노동에 참여한 것은 아니었으나) 근대화가 진행되는 동안 공장노동은 지배적인 노동 방식이 되었다. 전통적 방식의 수공업 경제에서 공장 중심의 경제구조로 전환되면서, 공장은 새로운 노동 규율과 숙련기술, 임금관계를 도입하게 되고 그에 맞는 인간성을 창출하게 된다. 소설 속 주인공 올리히는 공장의 엔지니어로 일 하면서, 기계를 다룰 수 있는 지적 능력을 갖추게 된다. 즉, 주인공은 기계처럼 생각하고 행동하며 공장 외부에서도 공장생활에 맞는 인간관계와 주체성을 보인다. 또한 과학적이고, 합리적이며, 계산에 정확하고, 알려지지 않은 것, 불확실한 것, 통제 되지 않는 것을 삶으로부터 제거한다. 삶을 보다 친숙하고 다루기 쉬운 형태로 범주화시키기 위해 '절차적 합리성'을 이용한다. 그리고는 "기계가 아닌, 자신들의 생각대로 대담함을 발휘해보라는 요구를 받게 되면, 마치 망치로 사람을 죽여보라는 부당한 요구를 받은 것처럼" 행동한다(1권 64-65쪽). 결국 이 소설에서 공장을 가동시키던 근대적 주체는 '특성 없는 남자'였으며, 이들이 사회를 마치 공장처럼 조정해나갔다(Hardt, 1997).

이처럼 노동 양식이 새로운 인간성을 창출한다는 점을 고려하면, 현재의 경제 패러다임이 어떠한 노동 양식을 확대하는지 이해하는 것은 중요하다. 이미 많은 학자들은 서비스화, 정보화와 더불어 확대되고 있는 '비물질 노동(immaterial labor)'에 주목해 왔다(Hardt, 1997; Negri & Hardt, 2001; Reich, 1991; Rifkin, 2000). 비물질 노동은 서비스나 정보 등과 같은 물질성이 없는 제품 생산에 투여되는 노동을 의미한다(Hardt, 1997; Negri & Hardt, 2001; Reich, 1991). 하트(1997)는 비물질 노동이 이용되는 세 가지 범주에 대해 설명하는데, 이는 '경제적 탈근대화'의 본질적인 특징을 이해하는 통로이기 때문에 꼼꼼히 살펴볼 필요가 있다.

첫째, 비물질 노동은 기존 산업의 생산과정에 통합되는 커뮤니케이션 네트워크에 이용된다(Hardt, 1997). 현재 진행되는 정보혁명은 생산과 소비영역 사이에 커뮤니케이션 네트워크를 삽입하여, 포드주의(Fordist model)를 도요타주의(Toyotist model)로 바꾸어 놓는다. 경제적 근대화 과정에서 발생했던 산업혁명이 농업과 같은 기존 산업을 없애거나 대체하기보다 그 형태를 바꾸고 거기에 생산성을 더했던 것처럼, 정보혁명 역시 기존 산업의 생산구조를 없애거나 하찮은 것으로 만들지 않는다. 오히려 그것을 재정의하기도 하고 재활성화한다고 봐야 한다. 다시 말해 정보혁명은 포드주의에 커뮤니케이션 네트워크를 삽입하여 도요타주의를 창출한다. 포드주의는 생산과 소비영역을 엄밀하게 구분하고, 생산영역의 전 과정을 분리하여 고정시키며, 경직된 기술과 절차를 이용하여 규격화된 상품

을 대량으로 찍어낸다. 반면 도요타주의는 생산영역이 즉각적으로 그리고 지속적으로 시장의 요구에 반응하도록 설계되어 있다. (포드주의도 생산과 소비영역 사이의 커뮤니케이션 네트워크를 포함할 수 있지만, 그 양이 제한되며 속도도 빠르지 않을 것이다). 도요타주의 모델을 채택한 공장은 재고를 쌓아둘 필요가 없으며, 시장의 요구에 따라 상품 생산 시기를 조절한다. 이 모델은 (적어도 이론상으로는) 생산영역이 시장에서 발생하는 모든 변화에 반응하도록 되어있다. 따라서 도요타주의는 단순히 생산과 소비영역을 신속하게 연결하는 형태가 아니라, 포드주의가 생산과 소비영역 사이에 설정해 놓은 ‘침묵’의 관계를 전복시킨 생산모델이다(Hardt, 1997; Marazzi, 2011; Negri & Hardt, 2001). 결국 탈근대적 경제 패러다임은 커뮤니케이션 네트워크를 경제활동에 융합시킨다. 물론 도요타주의는 단순히 시장 데이터를 생산영역에 전달하는 커뮤니케이션 네트워크를 포함하는데 그쳤지만, 경제적 탈근대화는 보다 풍부한 커뮤니케이션 네트워크를 경제활동의 자원으로 활용한다.

둘째, 비물질 노동은 정보 처리와 제공에 투여된다(Hardt, 1997). 1990년대 미국 정치인 라이히(Reich)는 (미국의 경제 구조에서) 변호사, 과학자, 교수, 경영인, 언론인, 상담사 등의 ‘정신노동자들(mind workers)’이 제공하는 서비스가 증가하고 있음을 지적하면서, 이를 ‘상징적-분석 서비스(symbolic-analytical services)’로 개념화한다(Reich, 1991). 라이히(1991)는 “문제를 파악하고 해결 전략을 안내하는” 상징적-분석 서비스에 투여되는 비물질 노동이 노동의 지배적인 형태가 되고 있다고 보고, 이것이 세계 노동시장에서 최고의 가치로 환산될 것이라고 주장했다. 정신노동에는 데이터 입력이나 워드 프로세싱 같은 단순한 비물질 노동도 있기 때문에 라이히의 분석이 완벽하진 않다(Hardt, 1997). 그럼에도 정보 처리와 제공을 위한 비물질 노동은 세계 경제에서 증가 추세에 있다는 점은 부인할 수 없는 사실이다.

셋째, 비물질 노동이 활용되는 또 다른 한 갈래는 ‘정동노동(affective labor)’이다(Hardt, 1997).⁵⁾ 현재 거래되는 서비스는 상당부분 ‘정동(affects)’을 자원으로 이용하거나 그것을 생산하고 조작한다. 예를 들어, 돌봄(caring)을 주 업무로 하는 건강서비스나 여타

5) 하트(2007)의 정동(affects) 개념은 스피노자(Baruch Spinoza)에 많은 빛을 지고 있다. 정동은 정신(mind)적 현상이지만 감정(emotions)과 신체(body)적 현상으로서의 느낌(feeling)을 포함한다. ‘affect’는 보통 ‘정서’로 번역하기도 한다. 하지만 ‘affect’는 ‘외부로부터 주어진 힘(power to be acted)’뿐 아니라 ‘(행위를) 생산하는 힘(power to act)’도 포함하기 때문에, 보다 동적인 의미를 부여하기 위해 ‘정동’으로 번역한다. 기쁨, 슬픔과 같은 정동은 생각으로 머물지 않고 신체적 상태를 표현하며, 궁극적으로 삶(life)의 현재적 상태를 드러낸다. 이는 특정 유기체가 외부로부터 받은 영향을 수렴하여 외부에 발휘할 수 있는 힘을 나타낸다.

문화산업은 노동자들의 정동을 자원으로 이용한다. 또한 사회적 관계와 공동체 의식에 영향을 미칠 수 있는 편안함과 만족감, 흥분, 열정, 소속감을 만드는 정동을 생산한다. 따라서 고용주는 노동자의 교육 수준이나 태도, 특성, “사교성(the prosocial)”을 중요한 자원으로 고려한다(Hardt & Negri, 2004). 친절하고 사교적인 사람들이 더욱 선호되고 있는 것이다. 하지만 정동노동이 전에 없던 전혀 새로운 노동 형태는 아니다. 페미니스트들은 오래 전부터 여성이 주로 정동노동을 담당한다고 주장했다(Hardt, 1997). 양육과 모성 행위, 돌봄은 육체노동이지만, 정동을 자원으로 삼고 또 정동을 생산한다. 이처럼 정동노동은 새롭게 등장한 것이 아닐 뿐더러, 그것이 가치를 생산한다는 점도 전혀 새로운 주장이 아니다. 다만 경제적 탈근대화와 더불어 자본 생산에 정동이 직접적으로 투입되며, 경제활동에서 보다 강조된 채 이용되므로 더 주목을 받는다. 현재 정동노동은 패스트 푸드점, 금융 서비스, 문화와 오락 서비스에 이르기까지 서비스 산업 전반에 걸쳐 중요하게 이용되고 있다.

결국 경제 패러다임의 탈근대화는 비물질 노동을 첫째, 커뮤니케이션 네트워크에 투입해 정보로 활용하고, 둘째, 정보 처리와 제공에 활용해 재화를 만들고, 셋째, 인간 정동 활용이나 정동 생산에 이용한다. 탈근대화 패러다임 속에서 ‘경제적인 것(the economic)’은 더 이상 공장 안에만 머물지 않는다. 전통적으로 공동체적 삶을 구성하는 데 이용되던 커뮤니케이션과, 상징과 정보 처리, 그리고 인간 정동이 경제적 가치로 환산되고 도구화된다. 경제/커뮤니케이션, 경제/지식, 경제/정동처럼 분리되어 있던 영역이 새롭게 강조된 비물질 노동을 거치면서 서로 뒤섞이는 양상을 보인다. 후실드(Hochschild, 2009)의 ‘감정노동’과 일루즈(Illouz, 2010)의 ‘감정자본주의’ 등의 개념들 또한 ‘경제적 탈근대화’ 개념과 맥을 같이 한다. 이러한 새로운 자본주의 패러다임 속에서 하버마스(Habermas, 1981)의 ‘커뮤니케이션 행위(communicative action)’와 ‘도구적 행위(instrumental action)’의 구분이나 아렌트(Arendt, 1958)의 ‘노동(labor)’과 ‘작업(work)’, ‘행위(action)’ 간 구분은 낡은 것이 되어 버린다.⁶⁾

서로 다른 영역이 뒤섞이는 현상을 목격하면서, 여러 학자들은 그에 대해 견해들을 내놨다(Dean, 2005; 2009; Marazzi, 2011 등). 인간적 행위가 경제적(도구적) 수준으로 추락하면서, 인간이 평등이나 연대 등과 같은 공동체적 비전을 발전시킬 수 있는 능력을 상실할 수 있다는 의문이 제기되었다(Dean, 2005; 2009; Marazzi, 2011 등). 물론 그와는 반

6) 아렌트(1958)는 ‘노동’을 생존과 욕망 충족을 위해 행하는 육체적 동작으로, ‘작업’을 자신의 재능을 발휘하여 일의 재미와 일정한 명예를 바라며 수행하는 제작 활동으로, 그리고 ‘행위’를 개인의 욕망과 필요를 넘어 공동체 속에서 어떤 대의를 위해 하는 행동으로 개념화 한다.

대되는 주장도 나왔다. 인간적 행위와 경제적 행위 사이의 경계가 희미해지는 현상을 반드시 인간적 행위의 도구화로만 볼 수 없다는 견해이다. 인간적 행위가 경제적 행위와 뒤섞이는 현상을 경제적 행위의 인간화로 이해할 수 있는 일이다. 결국 경제적 탈근대화의 과정을 놓고 인간적 행위의 도구화와 경제적 행위의 인간화라는 두 가지 가능성을 각기 제안하고 있는 셈이다. 네그리와 하트(2001)는 이 두 가지 가능성을 ‘통치 메커니즘’의 관점에서 동시에 보려고 노력한다.

2) 탈근대화 시대의 두 가지 가능성

근대적 경제 패러다임에서 탈근대적인 것으로의 전환은 ‘통치 메커니즘’의 변화를 수반한다. 네그리·하트(2001)는 자본 축적의 최초 국면인 근대 경제 패러다임은 훈육장치를 이용하는 권력 패러다임에 상응하는 것으로 보았으며, 훈육장치를 이용해 통치하는 사회를 ‘훈육사회(disciplinary society)’로 개념화했다. 근대적 경제 패러다임의 사회는 훈육제도인 감옥, 공장, 보호시설, 병원, 대학, 학교를 통해 정상적인 행위를 규정하고 일상적인 행위를 제재한다. 근대를 특징짓는 공장 내에서는 노동이 공동체의 산물이었던 만큼 위계적 관료주의와 각종 질서, 규칙과 규율들을 필요로 했으며, 이러한 훈육장치들이 인간 주체화의 중요한 부분을 담당했다. 훈육장치는 공장 밖에서도 존재했지만, 중요한 점은 그 훈육장치들이 인간 내재적 형태를 띠지는 않았다는 점이다.

반면 탈근대적 경제 패러다임이 구체화된 사회는 훈육보다 ‘통제(control)’의 원리를 작동시킨다. 네그리·하트(2001)는 ‘통제사회(society of control)’로의 이행을 탈근대적 패러다임과 결부시킨다. 탈근대적 경제 패러다임과 조우한 통제사회에서 개인은 기꺼이 권력의 지배를 받아들이고 자발적으로 그 권력을 재활성화한다. 탈근대적 경제 패러다임 안 권력은 울타리를 치고 어느 한 곳에 머무르기를 거부한다. 비물질 노동 과정에서 경제적 행위가 인간적 행위와 뒤섞이듯, 통제 권력은 직업적 수행 안팎에서 삶 전반에 파고든다. 통제사회에서 권력은 “사회적 장에 내재적”으로 존재하며, “명령 메커니즘은 시민들의 두뇌와 신체 전체”에 작동한다(Negri & Hardt, 2001, 52쪽). 이 같은 권력 메커니즘은 자칫 “민주적”으로 보일 수 있다. 하지만 실상은 권력을 보다 “효율적으로 실행”시키는 통치 방식이다(Hardt & Negri, 2001, 52쪽). 푸코의 용어를 이용하자면, 통제사회에서 권력은 자기 ‘통치성(governmentality)’의 원리를 실행시킨다. 권력이 개인의 정동에 철두철미하게 스며들어 삶을 관리하는 생체권력(biopower)의 형태로 작동하는 것이다.

통치 메커니즘이 ‘생체권력’의 형태로 작동하는 현상을 목격하면서, 많은 이들은 인간의 주체성과 민주적 실천성 상실에 대한 우려를 표명해 왔다(Dean, 2005; 2009; Marazzi

등). 하트(1997)와 네그리·하트(2001), 하트·네그리(2004)도 우려를 표하기는 했지만 그에 머물지는 않았다. 둘은 통제 사회 내 저항적 실천을 사유한다. 통제사회의 권력이 생체권력의 형태로 작동하긴 하지만 그것이 인간 정동을 완전히 포획할 수는 없을 것이라고 본다. 인간적 행위와 경제적 활동의 경계가 희미해지게 되면, (모든 경제적 활동이 인간적 활동으로 환원될 수 없는 것처럼) 자본이 모든 인간성과 인간관계를 지배할 수도 없다고 믿는다. 따라서 우리가 할 일은 새로운 통치 방식과 새롭게 출현한 노동양식 자체에 저항하는 일이 아니다(Hardt, 1997; Negri & Hardt, 2001; Hardt & Negri, 2004). 그것은 현실적으로도 불가능한 일이다. 따라서 하트와 네그리는 통제의 원리를 작동시키는 비물질 노동이 지닌 잠재력을 찾아내는 것으로 저항적 실천을 설명한다.

하트(1997)와 네그리·하트(2001)는 경제적 탈근대화 과정에서 모든 인간적 활동이 경제적 활동에 수렴되면서 경제적 영역이 확대되고 있는 사실에 주목한다. 이를 바꾸어 말하면, 경제적 활동의 확대는 인적 교류의 활성화를 의미한다. 특히 ‘정동노동’이 다양한 서비스 업무에 이용되면서 더 많은 인적교류를 발생시키는데 그 교류가 바로 ‘집합적 주체성(collective subjectivities)’을 생산할 수 있는 단서이다(Hardt, 1997; Negri & Hardt, 2001; Hardt & Negri, 2004). 예를 들어, 정동노동은 편안함과 만족감, 흥분, 열정, 소속감 등의 정동을 생산하고, 이어 사회적 관계와 공동체 의식에 영향을 미칠 수 있다. 결국 하트와 네그리의 논지는 탈근대 경제 패러다임의 정동노동을 활용하여 연대와 공동체 구축에 기여할 방도를 찾는 것이다. 연대와 공동체의 구축이 바로 평등과 민주주의라는 사회적 가치 실현의 기반이 되기 때문이다. 하지만 하트와 네그리는 구체적으로 어떻게 경제적 탈근대화의 맥락에 개입하고 사유하여 ‘집합적 주체성’과 연대와 공동체를 이루어 낼 것인가에 대해서는 침묵을 지킨다.

비판과 낙관을 모두 담은 사유이긴 하지만, 그들이 제안한 저항적 실천 가능성은 지나친 낙관이라며 비판을 받는다(김수미, 2014). 특히 국내 연구자들은 경제적 탈근대화의 변화 양상이 ‘신자유주의적’ 통치 구조와 절합되면서 자본에 대한 저항과 공동체의 형성, 민주주의 실현에 대한 열망을 좌절시킨다고 주장한다(김예란, 2009; 2015; 서동진, 2009; 안선영·심재용, 2013; 오찬호, 2013; 우석훈·박권일, 2007; 이희은, 2007; 2014; 채석진, 2011; 한선, 2013). 한국은 1997년 IMF 외환위기 이후 신자유주의를 본격적으로 도입했고, 이를 정치·경제 부문뿐만 아니라 사회 전반에 걸친 정책의 근간으로 삼았다. 신자유주의의 확대와 더불어 시장의 논리가 사회를 잠식했고, ‘자기 통치성(governmentality)’을 지닌 신자유주의적 주체를 탄생시켰다. 하트와 네그리의 낙관과 달리, 국내 연구자들은 신자유주의와 경제적 탈근대화가 손쉽게 접합될 가능성을 지닌다고 본 것이다. 실제로 그런 경향

성을 부정하기는 어렵다. 경제적 탈근대화의 통치 메커니즘이 사회적 훈육보다 개인의 '통제'(control) 원리를 작동시키는 것처럼, 신자유주의 역시 자기 통치성을 발휘하는 노동주체를 생성시킨다(서동진, 2009; Gane, 2014). 신자유주의는 개인의 '자유'를 강조한다. 이때 개인의 자유란 인간 개개인이 자신의 취향에 따라서 자신의 삶의 방식을 선택할 수 있는 자유와 '자기발전', '자아실현'의 자유를 의미한다(박광기, 2003). 신자유주의는 경제적 탈근대화 과정에 흡수되어 개개인에게 보다 확대된 자유와 자율성을 부여하고, 자기 '통치성'을 발휘하는 경영자적 노동주체를 생산하는 기반이 된다(서동진, 2009; Gane, 2014).

국내 연구자들이 보기에, 신자유주의의 시장 논리는 사회적 안전망을 허물었고, 젊은 세대를 엄혹한 노동시장으로 내몰았다. 젊은 세대는 '시장의 절대자유'와 '경쟁', '승자독식'이라는 신자유주의의 논리에 피폭되었다. 그들에게 대안 논리는 존재하지 않으며, 시장 논리는 진리가 되었다. 사회적 안전망의 부재라는 현실 속에서, 그들은 실존에 대해 불안감을 느끼며 '자기계발'에 열중한다(김예란, 2009; 2015; 서동진, 2009; 안선영 · 심재웅, 2013; 오찬호, 2013; 우석훈 · 박권일, 2007; 이희은, 2007; 2014; 채석진, 2011; 한선, 2013). '자기 통치성'은 '무한스펙 쌓기'를 향해서만 작동하고, 그 과정에 "자기 착취"의 구조를 형성한다(한병철, 2012). 스스로가 자신을 착취하는 '지배 없는 착취'를 실천하면서도, 그들은 착취의 주체가 자신이라는 점에서 그 착취의 구조를 쉽게 정당화한다(한병철, 2012).

몇몇의 연구자는 시장 논리에 종속되어 개인주의적인 성향을 보이는 젊은 주체들이 불평등한 사회구조를 외면한다고 주장한다(오찬호, 2013 등). 물론 시장 논리가 불평등을 용인하는 일은 당연하다. 시장은 위험으로부터 약자를 보호하는 방식이 아니라, 약자를 밟고 올라서는 방식으로 작동하기 때문이다. 시장 경쟁을 위해 개인에게 자유를 부여하는 신자유주의적 개념 안에서 경제적 약자의 자유권은 강자에 의해 제약되기 마련이다(박광기, 2003). 한국 젊은이들은 약자들의 자유권이 강자에 의해 제약되는 것을 어쩔 수 없다고 체념한다(오찬호, 2013). 배제와 차별의 원리를 체화하고 있다는 것이다. 국내 연구자들이 이와 같은 연구들을 내놓으면서, 경제적 탈근대화 속에서 민주주의를 상상하는 하트와 네그리의 주장은 현실을 낭만화했다는 혐의를 받게 된다.

하지만 원리상으로 보자면, 비물질 노동의 경제적 탈근대화는 여전히 두 가지 가능성을 배태한다. 탈근대적 양식의 비물질 노동은 하트와 네그리가 주장하듯 근대적 권력으로부터 탈주할 수 있는 잠재력을 지닌다. 동시에, '신자유주의'라는 시장 논리의 헤게모니 형성에 충실하게 기여할 수 있는 측면도 지니고 있다. 이 연구는 이 두 가지 가능성을 모두 고려하며, 프로게이머의 노동이 어떠한 맥을 그려 왔는가를 살펴볼 것이다. 다음 절에서는 프로게이머의 등장이 경제적 탈근대화 과정에서 출현한 오락 서비스임을 보여주고, 프로

게이머의 노동 양식이 정동노동의 형태를 띠고 있음을 밝히고자 한다. 프로게이머는 자신의 노동양식을 통해 저항적이거나 거시적인 사회 변화와 관계를 맺을 수도 있고, 반대로 지배적인 시장 논리에 종속될 수 있음을 보여줄 것이다. 그런 다음 프로게이머 중 가장 대표적인 선수로 꼽히고 있는 임요환 선수 담론 분석을 통해 그들 노동의 결을 살펴보고, 경제적 탈근대화의 한 단면으로서의 프로게이머가 신자유주의라는 시대적 권력에 대한 저항과 순응 사이에서 어떠한 방향으로 수렴되어 왔는지를 평가한다.

3. 탈주하는 게임, 추격하는 이성

게임중독 담론과 초기 자본주의의 근간이 되었던 프로테스탄트 윤리 사이에 논리적 연관이 존재한다. 베버(Weber, 1976)는 '세속적 금욕주의'를 옹호하는 프로테스탄티즘이 초기 자본주의를 추동하는 동력이었음을 주장한 바 있다. 프로테스탄티즘이 최선을 다해 근면·성실하게 일하고, 향락, 방탕, 쾌락을 절제하고 금욕하는 것을 윤리적인 행위로 정립하여, 근대적 자본주의의 발달을 도왔다는 것이다. 즉, 자본주의의 유지와 발달을 위해 노동은 윤리적 행위가 되고, 놀이는 비윤리적이고 불온한 행위가 되었다. 게임 중독담론은 게임 놀이를 그 쪽으로 몰고 간다. 청소년들이 노동에 몰두하도록 장려하고, 가상세계로 유혹하는 게임에 대해 경계심을 드러낸다. 청소년들이 가상세계에 에너지를 투자하고 시간을 소비하는 것은 이윤과 부의 창출을 기본적인 목적으로 상정한 근대적 자본주의 윤리를 위반하는 위협적 행위이기 때문이다. 중독 담론의 관점에서 소비와 여가, 향락은 생산과 노동을 위한 최소한의 기능에 머물러야 한다. 따라서 근대적 자본주의 윤리를 담지한 게임중독 담론은 게임 '포비아'를 초래하고 놀이 과잉 잠재성의 싹을 잘라버린다. 장기화된 경기침체와 불안정한 노동시장 환경은 게임중독 담론이 훈육장치로서 반복 작동하도록 재촉한다.

중독 담론의 열의 있는 작전에도 불구하고, 게임은 여전하다. 게임은 근대적 자본주의 윤리가 설정한 기대의 지평을 위반하고 눈길을 끄는 타자로서 자신의 정체성을 구축한다. 게임은 플레이어를 가상세계와 연결하여 "목적 없는 합목적" 행위를 유도하고, 실용성을 가진 노동 행위를 방해한다. 게임 플레이는 사회적으로 '무용(無用)'한 행위이고, 도구적 측면을 강조해 온 사회에 대한 안티테제이며, 몰입과 과잉으로 치달을 수 있는 위협적이고 반항적인 요소들을 배태하고 있다. 게임은 플레이어를 가상의 세계로 초대하여 사회와 거리를 두고 타자로 머무르는 방식을 보여준다. 바로 이것이 합리적으로 관리되는 사회

의 비합리성에 대항하여 게임이 벌이는 퍼포먼스이다.

그런데 증독 담론과는 배치될 수밖에 없는 게임적 사건이 뉴밀레니엄 직전에 발생한다. 그 시기는 우리가 본격적으로 일상에서 신자유주의를 체험하게 된 때와도 일치한다. 하트와 네그리가 말했던 경제적 탈근대화를 한국인들이 겪는 때와도 겹친다. 1990년대 한국 경제 영역에서 문화와 오락 분야가 급격하게 성장하면서 그간 놀이로서 존재하던 게임 플레이가 노동으로 전환되는 계기를 맞게 된다. 경제적 탈근대화가 이루어지는 동안에도 근대적 도구 합리성은 여전히 권력을 놓지 않고 근대적 경제 패러다임 속에서 탈주하는 존재들을 포획했다. 물론 이전과는 다른 방식이었다. 문화의 소비자들, 어찌 보면 사회의 '잉여'로 살아가는 게임 주체를 '프로'라는 멋진 이름으로 호명하며 생산영역의 노동자로 임명하였다. 연예산업에 새롭게 춤과 노래를 엮어 새로운 소비를 조장해냈듯, 게임 플레이어를 연예판의 새로운 영웅으로 추대하는 예식을 치른다. 새롭게 게임의 영역을 확장시킨 셈이다. 이제 게임 플레이는 사회에 대한 반항성이 아닌 유용(有用)성으로 흘러갔고 상품이 되어 경제적 가치로 환산되기 시작한다. 게임 플레이를 통해서 돈을 벌 수 있게 되었고, 또 그들의 게임 플레이를 구경하기 위해 값을 지불하는 사람들도 생겼다. 네그리와 하트가 고려했던 두 가능성에서 유독 한 가능성만 부각되고, 또 다른 가능성은 거세된 것처럼 보였다. 탈근대성에서 드러날 가능성이 근대성에 막혀버린 듯 보인 것이다. 과연 그럴까?

게임 플레이의 변화된 의미를 알아보기 위해, 이 연구는 프로게이머에 관한 언론 기사에 주목했다. 물론 프로게이머의 노동을 직접 관찰하고 인터뷰할 일을 고민하긴 했지만 먼저 프로게이머의 노동에 대한 사회적 인식을 아는 일에 주목하고자 했다. 언론 기사로 전달되는 담론을 통해 프로게이머 노동에 대한 이해를 얻을 수 있을 것으로 기대했다. 스스로 문화 산업의 부분이기도 한 언론은 프로게이머와 같은 존재에 대해 비슷한 일의 동료 생산자적 의식을 지니고 있다. 뿐만 아니라 경제적 영역의 변화, 확장에 대비해야 한다는 신자유주의적 소명이 작동하고 있어 프로게이머 노동을 적극 보도하고 해석하고 있었다. 그런 점에서 게임과 관련된 미디어 내용을 분석하는 일은 경제 패러다임 전환에서 발생한 사회의 태도 전반을 점검하는 데 충분한 일이라 생각했다.

실제 프로게이머 노동에 관한 언론 기사들을 찾아보았을 때 언론은 그들의 노동을 특화시키고 있진 않았다. 오히려 이미 일반적으로 알려진 연예 노동에 일치시키는 경향이 강했다. 당연히 스타 프로게이머에 시선이 집중되고 있었다. 가십거리를 제외한다면 스타 게이머의 화려함에 초점을 맞추었다. 스타의 출세기, 일반인과는 다른 별이, 팬덤을 풀고 있었다. '프로게이머의 노동'을 단일한 어휘로 한정할 수 있을 만큼 프로게이머들의 노동'들은 다양한 형태를 띠고 있을 것이지만, 언론에서 다루는 프로게이머의 노동의 모습은 다양

하지 않았다. 그 방향성을 제대로 분석하는 것은 당시 사회가 그 수행에 의미를 부여하는 방식을 점검하는 일이라 생각했고, 언론에 드러난 프로게이머 노동에 대한 지배적인 사유를 찾고자 했다. 프로게이머 검색어의 대부분을 차지하는 스타 프로게이머 임요환 선수에 관한 기사로 분석 대상을 좁혔다. 임요환 선수는 1999년 e-스포츠의 <스타> 종목의 선수로 데뷔했다. 2001년 최초의 ‘역대 연봉 프로게이머’이자 ‘최고 연봉 프로게이머’로 등극했고(동아일보 2008.03.17), 2003년 원광디지털대학교 프로게이머 특차 전형에 합격해 화제를 뿌렸다. 2007년 공군 프로게이머 병사 특별 전형 합격 등 그동안 프로게이머에게 제공된 사회적 지지와 혜택을 모두 경험했다. 이처럼 그는 게임 플레이의 변화된 위상을 드러내는데 적절한 인물이었다. 우리는 연구를 수행하던 2015년 6월 현재 각종 검색 사이트에서 ‘임요환’을 키워드로 하여 뉴스를 검색하여 총 22,789건의 기사를 검색했다. 이중 임요환이 처음 뉴스 기사에 등장했던 2001년부터 침체기를 겪게 된 2009년까지 9년에 걸쳐 각 해 20건씩 총 180건의 주요 기사를 추렸다. 그 기사들 가운데 많은 경우 임선수의 인터뷰 기사였는데 그 인터뷰 중에 드러난 프로게이머의 노동과 게임 플레이의 의미를 파악했다.

4. 프로게이머의 노동

프로게이머는 사회문화적, 기술적 변화 속에서 등장한다. 구체적으로는 PC방의 등장이나 게임 인구의 증가 등도 프로게이머 출현에 일조를 했다. 1999년 문화관광부가 ‘한국 e-스포츠(Electronic Sports) 협회’ 발족을 허가하면서 개최한 ‘프로게이머 코리아리그(PKO)’는 프로게이머 탄생에 결정적 역할을 한다. 2000년대 들어 e-스포츠 게임리그와 대회와 상금 규모가 확대되면서 프로게이머는 큰 인기를 구가한다. 대중은 다이내믹한 게임 기량을 보여주는 프로게이머에게 열광했다. 준수하고 세련된 외모를 가진 프로게이머는 게임을 하지 않는 팬까지 포함한 팬덤을 거느리기도 했다. 게임 산업 측에서는 프로게이머를 활용해 게임에 대한 부정적 인식을 종식시키고자 했다. IMF 경제 위기 이후에 등장한 국가 경제 회복 서사에 게임 산업을 중심축으로 삼입하려는 의지를 보이면서 프로게이머를 적극 활용했다. 2001년 제1회 세계 사이버 올림픽 ‘월드 사이버 게임즈(World Cyber Games)’에서 국내 프로게이머들이 우승을 거머쥐자, 각 언론은 한국을 ‘게임강국’이라고 소개하며 프로게이머를 “온라인 게임세계를 평정한 ‘태극전사들’”이라고 불렀다(한국일보 2001.12.10). 2004년 중국 베이징(北京)에서 ‘WEG(World E-sports Games) 한·중 국가대항 전’이 열렸을 당시에는 “프로게이머들이 중국에서 ‘한류스타’ 대열에 합류”했다고 보도했다(연합뉴

스 2004.08.08). “공개홀을 가득 메운 [중국 팬들이] [한국 프로게이머] 선수들이 무대에 등장할 때마다 뜨거운 환호성과 박수를 보내고 행사장 안팎에서 디지털 카메라나 카메라폰을 들고 줄서서 기다”렸다는 보도를 하며(연합뉴스 2004.08.08) 그들을 연예인 반열에 올렸다.

이처럼 사회의 각 제도들이 국가 경제 발전 기획과 유토피아적 전망을 펴기 위해 프로게이머를 활용했고, 프로게이머 또한 게임에 관한 ‘프로’로서의 모습을 연출했다. 프로게이머는 폭력성이 짙은 게임콘텐츠(예를 들면 리니지)를 비판하는가 하면, “국산게임과 외국산게임의 차이를 분석하여” 산업 영역에 전달함으로써 국내 경제발전에 기여하겠다고 나서기도 했다(한국경제 2001.06.20). 특히 임요환 선수를 비롯한 몇몇 프로게이머들은 문화관광부로부터 “건전한 게임문화 진흥을 위한 홍보대사로 위촉”되어 “건전게임 이용교육”과 “게임중독 치료캠프” 등 각종 행사의 홍보대사로 활동하기도 했다(전자신문 2002.11.16). 이에 발맞추어 한 대학(원광디지털대학교)에서는 프로게이머들에게 특차전형 입학 허가를 내주며 “[국내] 게임 산업발전을 위한 인재양성의 일환으로 프로게이머를 지원하게 됐다”고 설명했다(아이뉴스24 2003.01.19). 2007년에 공군에서는 e-스포츠 팀인 ‘공군 ACE(Airforce Challenges e-Sports)’를 창단하여 프로게이머들에게 공백 없이 활동할 수 있는 기회를 제공했다.

프로게이머는 2010년 이후 e-스포츠 승부조작 사건과 <MBC 게임채널>의 폐지 등 게임대회와 리그 운영을 둘러싼 여러 가지 문제들에 휘말리며 위기에 봉착한다. 프로게이머에 쏟아지던 화려한 미디어 조명은 뜸해졌다. 인기를 누리던 게이머들도 이전 예능으로 자신의 얼굴을 알리며 활동을 하고 있다. 그들이 펴는 이야기들도 대체로 과거형을 취하고 있음을 물론이다. 위기의 시기이던 2010년 이전까지는 그들을 둘러싼 주체들은 다양한 방식으로 그들에 대한 수많은 담론을 생산했다. 프로게이머 노동이 어떠한 방식으로 담론화 되었고 어떠한 사회적 의미들을 생산했는지에 알아보기 위해 우리는 임요환 선수에 관한 언론의 기사들을 분석 검토하였다.

1) 정동노동의 가능성

“초등학교 때부터 전자오락실을 드나들었죠. 학교 공부는 별로인데 게임은 재미있고 남들보다 빨리 익혔어요. 게임을 잘하니까 동전 몇 개만으로도 하루 종일 놀 수 있고 돈이 다 떨어지면 게임 잘하는 사람들 옆에 앉아 구경했죠. 그러다 고3 여름방학 때 친구개 스타크래프트를 알려주는 바람에 대학은 떨어졌고, 재수 시절 동네 PC방에서 15시간씩 스타크

래프트를 [하면서 보냈어요]"(주간경향 2005.05.19).

위 인터뷰 기사에서 임요환 선수는 자신이 게임을 하게 된 동기를 “재미” 라고 밝히고 있다. “초등학교 때부터” 하루 일과를 “전자오락실”에서 보내고 하루 “15시간”과 그만큼의 에너지를 “PC방”에서 보낼 수 있었던 것은 훈육(discipline)이나 타인의 통제로는 가능하지 않았을 법 해 보인다. 실제 게임에는 “재미”를 느끼게 해줄 요소들이 여럿 존재한다. 특히 임선수를 매혹시켰던 <스타>는 단지 반복적인 기능 숙달을 요구했던 규칙성의 게임과는 달랐다. 1998년 미국 블리자드(Blizzard)사에서 개발한 <스타>는 화려한 그래픽으로 우주전쟁의 실재감을 높였고, 다양한 유닛을 배치하여 박진감 있게 게임을 진행할 수 있게 만들었다. 플레이어는 게임을 하면서 사랑과 증오, 배반과 복수, 영웅 등 다양한 서사를 구성한다. 영화나 드라마와 달리, ‘보는’ 것이 아닌, ‘(플레이) 하는’ 것으로부터 서사를 구성한다. 서사에서만 멈추는 것이 아니다. <스타>와 같은 ‘실시간 전략 시뮬레이션’ 게임은 게임기나 컴퓨터를 대상으로 플레이하는 형태가 아니기 때문에 플레이어 대 플레이어의 대립구도를 설정하여 경쟁을 벌인다. 여기에서 상대가 진짜 실력자일지도 모른다는 불확실성은 서스펜스를 증폭시켜 재미를 더한다.

플레이어들이 스스로를 ‘능력 있는’ 게임 주체로 구성해가는 과정 역시 재미와 무관하지 않다. <스타>와 같은 전략 시뮬레이션 게임은 민감하게 반응할 수 있는 감각과 집중력, 분석적 사고, 재빠른 신체 반응, 정교한 손동작 등을 요구한다. 게임 플레이어는 육체의 감각을 열어두고, 모든 시각적·청각적 정보를 받아들이며, 이를 즉각적으로 두뇌로 전달한다. 두뇌는 전달 받은 정보를 분석하고, 그에 대한 적절한 대응 전략을 즉시 고안해야 한다. 육체의 기관들이 다시 고안된 전략을 명령으로 받아들이고 실행에 옮긴다. 이 모든 과정은 동시에 수행돼야 하기 때문에 플레이어에게는 ‘분산적 지각 방식’이 중요하다. 고도의 집중력을 발휘하여 눈과 귀를 활짝 열고 게임세계에서 일어나는 모든 변화를 감지하는 동안, 머리로는 전략을 짜고, 동시에 오른 손으로는 수십 개의 유닛을 마우스로 하나하나 클릭하여 조정하며, 왼손으로는 키보드를 이용해 건물과 유닛(일꾼, 전투병 등)을 지정한다. 현실 세계를 살아가는데 언제나 필요한 능력은 아니지만, 많은 시간과 노력을 투자하여 게임 플레이 기량을 연마해가는 것은 재밌는 일이 아닐 수 없다.

임선수는 ‘전자오락실’이나 ‘PC방’이란 장소 역시 게임 플레이를 집합적 행위로 바꾸어 놓음으로써 게임의 재미를 증폭시킨다고 말한다. 앞의 인터뷰에서 이야기하듯이, 전자오락실에서 “돈이 다 떨어”진 플레이어들은 “게임 잘하는 사람들 옆에 앉아 구경”하면서 게임 기술도 배우고 관심사를 공유한다. 관심을 누군가와 공유하고 있다는 사실 자체 역시

소속감, 정체성의 일치를 확인하는 즐거움을 전한다. 1990년대 말 IMF 위기 대응책으로 확대된 PC방은 온라인 게임을 즐길 수 있는 최적화된 공간을 제공했으며 독특한 운영 방식을 제시하여 그 같은 재미를 높였다.

“같은 PC방 안에 있는 사람들끼리, 동시에 최대 8명까지 팀플레이를 할 수 있는 PC방 시스템이 충격으로 다가왔어요. 상대방은 내가 볼 수 없는 곳에서 공격해 오기 시작하고, 실제 전장을 방불케 하는 긴장감을 [주었죠]. 또 팀플레이가 가능하다는 것이 어울림, 상호간의 신뢰 등을 가상공간에서 구현하여 완결된 단체경기로서의 매력[을] 발산했어요”(세계일보 2007.02.23).

이외에도 임요환 선수가 꼽는 게임의 재미는 ‘경쟁’에 있다. 임선수에 따르면, 플레이어들은 어느 정도 게임 능력을 쌓은 뒤 ‘배틀넷(Battle.net)’이란 사이트에서 경기에 참여하게 된다. 이 사이트에서는 전 세계의 사람들과 경기를 벌일 수 있으며, ‘래더(ladder) 시스템’이 이용된다. 래더 시스템에서 플레이어들은 자신의 게임 순위를 한 눈에 알 수 있고, 상위권을 차지하게 되면 아이디어 ‘금딱지’를 얻게 된다. 해당 사이트는 ‘경쟁’과 ‘위계’, 보상 등의 원리를 이용하여 플레이어에게 성취감을 제공한다. 현실 속 경쟁에서 자기 가치를 경험하지 못한 사람들도 게임을 통해 자신의 가치를 느끼고 성취감을 맛볼 수 있다. 임선수는 래더 시스템 탓에 자신이 게임에 더욱 몰입하게 되었다고 진술한다.

“나를 사로잡은 것은 다름 아닌 ‘배틀넷’이었어요. 인터넷을 활용해 전 세계 사람들과 경기를 하는 게 처음엔 실감이 안 났죠. [그동안 동네 친구들과 사이에서 잘한다는 소리를 듣는 수준에 만족하다가 세계의 수준급 게이머들을 만나게 된(거)죠. ... 비로소 ‘어떻게 전략적으로 이길 것인가’란 문제의식이 떠오르기 시작했어요. ... 경쟁심에 불을 지른 것은 이른바 ‘래더 시스템’이었죠. 이 시스템에 등록해 게임을 하면 게이머들의 순위와 자신의 수준을 한눈에 가늠할 수 있어요. 일정한 경지에 도달한 게이머들 아이디어 붙는 ‘금딱지’가 내 가슴에 붙을 [지켰어요]. 어느 날 금딱지가 붙어있는 래더 1위의 아이디어를 보는 순간 가슴이 두근거리기 시작했죠. 한 게임 청했 ... 지만, 그는 성적이 낮은 사람과 게임을 하지 않는다며 차갑게 거절했어요. 은근한 오기와 질투심이 불타올랐어요”(세계일보 2007.02.23).

위의 인터뷰에서 보면 1위를 차지하고 있던 플레이어가 임선수의 게임 대결 요청을 “거절”한다. 거절은 우월한 지위를 차지한 자의 특권이다. 상대에 대한 일종의 정복행위로

서 자신의 능동적 지배력을 의미한다. 이와 같은 지배력과 정복감은 게임의 “재미”를 구성하는 핵심 요소이다.

게임을 통해 얻는 ‘재미’는 ‘정동(affects)’을 생산한다. ‘게임을 좋아하고 즐긴다’는 정동은 삶(life)의 현재적 상태이며, 정신(mind)적 현상으로 ‘감정(emotion)’이며 신체(body)적인 것으로서의 ‘느낌(feeling)’이다. 정동은 ‘외부로부터 주어진 힘(power to be acted)’인 동시에 (‘특정 행위를) 생산할 수 있는 힘(power to act)’이기도 하다. 그런 점에서 정적인 어감을 가진 ‘감정’이나 ‘느낌’으로 완전히 환원될 수는 없다. 정동은 정신과 신체 속에 내재된 에너지를, 앞으로 무언가를 생산할 수 있는 역능(puissance)이다. 정동은 임선수를 독립적이고 특이성을 갖는 개별자로 만들고, 새로운 것을 구성해낼 수 있는 가능성을 부여한다. 그를 통해 임선수는 자신이 수행해 온 게임 플레이의 경로에서 새로운 변곡점을 맞게 된다.

“좌절감 속에서 [저는 혼자 게임에만 몰두했어요. 실력도 쑥쑥 늘었죠. 어느덧 배틀넷에서 [제]의 성적은 상위권에 랭크됐고 ‘Slayers_Boxer’란 아이디도 덩달아 유명해졌죠. 마침내 1999년 8월 인생에 전기가 찾아왔어요. 그날도 PC방에서 혼자 게임을 하고 있었는데 프로게이머 매니지먼트사 ‘시나브로’ 김양중 사장이 찾아온 [거예요. ... ‘자네, 실력 좋다고 소문이 나있던데 프로게이머로 활동하는 건 어떨까?’ 꿈만 같은 일이었죠. 당시 래더 순위 상위권의 고수들이 속속 프로게이머로 진입하고 있었고, CF나 방송 출연을 통해 유명세를 얻는 경우도 있었어요. 무엇보다 좋아하는 게임을 떼땃한 직업으로 가질 수 있다는 희망이 내 가슴을 요동치게 했어요. 선뜻 ‘하겠다’고 했지만, 부모님의 설득이 문제였죠. 재수 학원도 팽개친 채 게임에만 매달리는 아들을 걱정하시던 아버지, 어머니가 반대하신 것은 당연했어요. ‘컴퓨터 게임도 직업이 될 수 있다’는 생각 자체가 일반인에게 아직 낯선 시절이었거든요. 갖은 노력 끝에 부모 허락을 받아내고 저는 시나브로 매니지먼트사의 정식 프로게이머가 됐어요”(세계일보 2007.04.03).

임선수는 매니지먼트사 시나브로와 계약을 맺음으로써 공식 프로게이머로 데뷔한다. 90년대 말 문화와 오락의 영역을 확대하던 경제적 구조의 변화가 청소년 시절 임선수의 욕망과 만나고, ‘게임을 좋아하는’ 자신의 정동을 자원으로 삼아 경제적 가치를 생산할 수 있게 된다. 이렇게 임선수는 자신의 독창성과 자율성을 존중받는 동시에 자아실현의 기회를 얻게 된다. 종일 컴퓨터 앞에 앉아 갖가지 무기를 이용해 우주 괴물과 다투는 일을 하면서도 경제적 이익을 손에 넣을 수 있게 된 것이다.

이때 임선수가 수행하는 정동노동은 근대적 공장 노동의 모순을 벗어날 가능성을 제시한다. 공장은 생산 효율의 극대화를 위해 하나의 제품을 부품으로 쪼개어 표준화하고 완성된 부품을 이어붙이는 방식을 이용한다. 그래서 언제나 노동의 산물은 공동의 산물이 되었다. 이런 시스템 아래서 노동자들은 각자의 위치에서 컨베이어벨트가 움직일 때마다 자신에게 주어진 동작을 반복할 뿐이다. 마르크스(Marx, 1977)에 따르면, 이러한 공장 시스템 속에서 노동자들은 ‘외재화(externalization)’를 경험한다. 노동자의 노동이 자신 외부에 존재하는 대상(object), 즉 외적 존재(exterior existence)가 된다. 노동자는 자신의 외부와 거리를 두고 독립적으로 존재하는 대상으로부터 밀쳐지는 힘을 경험한다. 다시 말해, 노동자는 자신의 삶을 양도한 대상으로부터 모욕과 상처, 적대를 경험한다. 반면 정동노동은 근대적 노동 방식과 달리, 도구적 행위(경제적 행위)와 반(反)도구적 행위(인간적 행위)를 통합한다. 정동노동은 (적어도 이론상으로는) 노동자를 타자로 설정하기보다 주체로 위치시킨다. 임선수도 정동노동을 통해 그런 위치감을 경험했을까?

2) 경쟁과 ‘능력주의(meritocracy)’

앞 절의 인터뷰에서 보듯, 임선수는 “학교 공부는 별로”였고 “대학에 떨어”지면서 현실세계의 경쟁에서 성공을 맛보진 못했다. 사회는 동일한 내용을 주입하고 그것을 암기하는 능력에 맞추어 줄을 세운다. 그리고 그것을 합리성이라고 부르고 중시한다. 하지만 임선수의 경우는 게임에 몰입하면서 그와는 다른 길을 걷게 된다. 무용(無用)한 것에 몰입하고 또 그것을 기반으로 “어울림, 상호간의 신뢰”를 경험하게 된다. 바로 이것이 합리적으로 관리되는 사회의 비합리성을 고발하는 사회의 안티테제이다. 하지만 우리가 비합리적인 사회와 지속적으로 거리를 둘 수 없는 것은 경제적 빈곤을 감당해야 하기 때문이다. 임선수는 ‘프로’ 게이머 되기를 선택함으로써, 무용한 것으로서의 게임을 유용한 것으로 전환시킨다. 하지만 임선수가 데뷔한 후에는 게임 플레이란 행위가 완전히 도구적 행위로 전환된 것은 아니다. 임선수는 당시 “소속사 사장님이 PC방 비용을 대신 내”주게 되는 혜택을 받았다고 회상한다(세계일보 2007.05.06). 임선수는 첫 게임대회 우승의 감흥을 다음과 같이 기억한다.

“가장 기뻐던 순간은 데뷔 후 2000년에 열렸던 어느 PC방 대회에서 우승해, 300만원의 상금을 손에 쥐었을 때예요. 그날의 우승으로 날마다 한숨으로 아들 장래를 걱정하는 부모님 [앞에] 당당히 설 수 있었어요. 재수생활 중 시간을 [많이] 보내던 PC방에 우승 트로피 들고 가 자랑하고 술이 취해 PC방 소파에 누워 잠들었던 기억이 [나요]. 너무나 좋아 웃음이 가시지 않았지만 어느새 눈시울이 젖어들었어요”(조이뉴스24 2006.10.04).

프로게이머는 게임대회에 출전하여 상금을 획득하는 방식으로 경제적 가치를 획득한다. 하지만 ‘프로’라는 수식어가 주는 화려한 인상과 달리, 연봉계약은 바로 ‘비정형의 고용’을 의미한다(안선영·심재웅, 2013). ‘비정형의 고용 형태’는 비정규형의 노동과도 다른, 보장체계에 구조적 안전망이 전혀 마련되어 있지 않은 형태다(안선영·심재웅, 2013; 이병훈·윤정향, 2001). 대다수의 프로게이머들은 비정형의 고용 상태에서 불안정하고 위태로운 삶을 살아간다. 또한 프로게이머 선수의 평균 수명은 2~3년으로 다른 스포츠에 비해 매우 짧다(주간경향 2005.05.19). 나이가 들어 신체 반응 속도가 느려지면 노동 시장에서 쉽게 퇴출되기 때문이다(한국일보 2001.10.01). 퇴출이나 은퇴 후 게임 해설자나 게임 단 소속 감독이 될 수 있다고는 하나, 사실상 프로게이머에게 뚜렷한 비전이 제시되어 있지 않은 것이 현실이다. 따라서 보통의 프로게이머는 실력을 키워 홍보효과를 노리는 기업과 개별적으로 ‘연봉계약을 맺기를 희망한다.

연봉계약제는 강압적이고 폐쇄적인 공장의 관료주의와 수직적 위계질서, 각종 질서와 규칙들로부터 해방되어 있다. 이는 자유롭고 자율적이며 독립적인 성향을 보이는 개인에게 이상적인 고용구조일 수 있다. 실력과 성과에 따라 보상을 제공하는 연봉 계약제는 모든 노동에 대한 통제의 책임을 개인에게 맡기기 때문이다. 자유와 자율성, 역동성을 추구하는 개인들은 연봉계약제를 선호할 것이다. 하지만, 동시에 연봉계약제는 무엇보다 강력한 노동 통제 장치이기도 하다. 개인에게 통제의 책임을 맡김으로써, 개인이 스스로에게 가장 강력한 통제력을 행사할 수 있는 구조를 띠기 때문이다. 다음의 기사에서 임요환 선수는 자신의 재능과 능력을 향상시키기 위해 어떻게 스스로를 통제하는지를 보여준다.

“잠자고 밥 먹는 것 빼고 하루 10시간이상 연습하다 보면 밥도 제대로 못 챙겨 먹는 경우도 많아요. ... 프로게이머가 되기까지는 너무나 많은 노력이 필요해요. 스타크래프트만 해도 약 3000명의 게이머 지망생이 있고, 그 중에서 게임단에 소속되어 활동하는 선수를 손으로 꼽을 정도죠. 전 개인적으로 프로게이머로 남고 싶어요. 언제나 최고는 살아남자나요. 또 그렇게 되기 위해 노력할거구요”(매일경제 2001.09.19).

결국 도구적 이성은 무용(無用)한 것으로서의 게임 플레이를 포섭하고, 그를 포함해 새로운 시스템을 구축한다. 하지만 그 안에는 여전히 ‘성공’이라는 자본주의의 환영이 존재한다. 성공이란 환영은 끝없는 경쟁의 계기를 마련하고 도전과 성취를 추동한다. 여기에서 중요한 것은 ‘능력(merit)’이다. 프로게이머는 새로운 시스템으로 진입한 자들이나, 이전과 마찬가지로 능력을 쌓아 경쟁과 선택의 원리를 통과해야 한다. 프로게이머는 능력을 쌓기

위해 스스로의 자유와 자율성을 제한하지 않을 수 없다.

“지금 동료 게이머 3명과 합숙을 하며 지내고 있어요. 집에 들어가는 것은 2주에 한 번꼴 [이에요]. 부모님이 … 보고 싶긴 하지만, 성적을 유지하려면 어쩔 수 없어요. 저는 프로잖아요. 프로는 게임(실력)으로 말하는 거니까요”(매일경제 2001.09.19).

오전 7시 기상으로 시작되는 일과에서 임선수는 자기 강화(self-empowerment)를 위한 ‘연습’에 총력을 기울인다. 파편적이고 불규칙한 일상의 리듬은 구조화된다. 대부분의 게임광이 그렇듯 임선수는 본래 밤새 게임을 즐기는 “올빼미족”이었다. 하지만 ‘프로’게이머라는 직업인이 된 순간부터는 높은 성과를 내기 위해 일상을 조율해 반복적으로 시간에 맞춰 훈련한다(매일경제 2001.09.19). 게임을 “재미”로 시작했지만, ‘프로’에게 게임 플레이는 더 이상 놀이가 아니다. 이제 게임 플레이는 억압된 상태로 도구적 행위로 얽혀 들어간다. 이는 매우 의식적이고 조직적인 활동이며, 전략적이며, 생산적이고, 관리되고 통제되는 노동이다. 무려 시간에 맞춰 하루에 10시간 이상을 투자한다(한국일보 2001.10.01).

연습시간 동안 임선수는 게임 내에서 자원을 효과적으로 관리하는 방법과 상대 플레이어의 캐릭터를 효율적으로 제거하는 방법, 유닛을 효율적으로 다루기 위한 전략을 개발하고 기술적 역량을 키워 간다. 컴퓨터 장비를 다루는 기술도 익혀야 한다. 임선수는 “마우스를 1분에 300회, 1초에 적어도 5회의 클릭”을 할 수 있으며(주간경향 2005.05.19), 동시에 왼손으로 500타의 속도로 키보드를 두드린다. 그는 키보드에서 유닛을 관리하는 단축키를 모두 암기한다. 사용하지 않는 키들을 모두 제거해 둘 정도로 완벽성을 추구한다. 미세한 소리를 구분할 수 있는 고품질의 이어폰을 이용하고, 자신이 특수 제작한 마우스를 사용하기도 한다(디지털타임스 2005.02.11). 게임 대회에서의 긴장감을 견디기 위해 어려운 상황에도 심리적 평정 유지할 수 있도록 자기통제능력과 인내심, 끈기 등을 학습한다. 이렇게 임선수는 최선을 다해 자신을 변형하고 구조화한다. 게임에서 얻을 재미와 즐거움은 한편으로 미뤄둘 수밖에 없다.

임선수는 2001년 모든 대회를 석권하며 무패의 성과를 기록했고, 2002년 동양제과의 1억 원 연봉 계약에 성공한다. 임선수는 동양제과의 광고 모델로, 대회에 출전할 때는 동양제과 로고가 부착된 의상을 착용하는 선수가 되면서 더더욱 경제적 제도로 자리 잡아 간다. 이후 임선수는 또 한 번의 변곡점을 맞게 된다. 2004년 삼성전자와 KTF, SK 텔레콤 등 대기업들이 프로리그에 참여하면서 ‘SK텔레콤’과 2억 원의 연봉 계약을 맺은 것이다. 국내에서 가장 강력한 경제 제도인 재벌 내로 진입해 간 것이다.

3) 도구화된 정동노동

2003년 임요환 선수는 ‘온게임넷 스타리그 컬렉션-임요환 스페셜에디션’ DVD를 발매한 적이 있었다. 이 DVD에는 임선수의 게임 전략과 전술을 소개하고, 경기에 참여한 임선수의 모습과 인터뷰 모습, 키보드 손놀림 등의 내용이 담겨 있다(아이뉴스24 2003.08.01). 왜 같은 DVD가 판매용으로 나왔을까. 임선수의 데뷔 당시 모습을 관찰하고, 게임 전략과 전술을 배우면서 여유 있게 시간을 보내는 것은 어떤 의미를 갖는 것일까. ‘영감’이란 본래 과잉활동과 과잉자극을 피하고 무위와 심심함, 휴식 등을 취할 때 얻을 수 있는 것이 아닐까. 누군가는 이 DVD를 시청하면서 (근면·성실하게 학업에 열중할 것만을 강조하는) 주류 세계로부터 ‘구별짓기(distinction)’를 시도하고 ‘하위문화 자본(subcultural capital)’(Sarah Thornton 1996)을 획득할 수도 있다. 임요환이 그렇게 수용되었을까. 아니면 스타가 되어 경제 제도로 진입하고 싶은 이의 길잡이로 수용되었을까. 불행히도 언론은 그의 DVD에 대한 언급은 없었다. 관심을 보여주지 않아 어떻게 수용되었는지 알기가 힘들다.

임요환의 DVD는 언론으로부터 큰 주목을 받지 못했지만, 이듬해 출간한 자서전 <나만큼 미쳐봐>(2004)는 미디어의 관심사가 되었다. ‘SK텔레콤’과 2억 원의 연봉 계약을 맺게 된 이후였기 때문이다. 높은 연봉 계약이 성사되면서 임선수는 ‘성공 사례’의 프로게이머로 인식되기 시작했다. 자서전은 “우리 시대가 요구하는 새로운 성공 모델”에 초점을 두었다. “나만큼 미쳐봐”란 문구 속에는 긍정의 마인드와 자아실현 의지가 강조되어 있다. 물론 여기에서 한 발 더 나아가 그 문구 속에는 “광기에 가까운 몰입과 폭발적인 열정, 그리고 끊임없는 도전”, 그것이 이 시대의 성공 비결이 된다는 의미가 내재한다. 이후에도 임선수는 공군사관학교와 기업, 대학 등을 “인성교육” 차원에서 방문하여 “집념과 열정”을 주제로 특강을 하면서 이 시대의 성공의 비결이 근대적인 방식과는 차이가 있음을 강조했다(세계일보 2005.04.28).

“미친다”는 것은 근대적인 것 이상의 열정과 대담함을 강조한다. 근대적 방식의 성공 모델이 성공을 삶의 목표로 삼고 불굴의 의지와 노력을 통해 그 목표를 성취하라고 명령한다면, 임선수의 방식은 자신이 ‘좋아하는’ 대상에 폭발적인 열정을 먼저 품으라고 주문한다. 근대의 논리가 인간 주체에게 목적 실현을 위한 합리적인 선택과 관리를 강조한다면, 임요환의 논리는 과정과 목표를 도치시킨다. 진정성과 열정이 성공이란 목표에 선행한다. 탈근대화된 사회에서는 규칙과 규율이 유연한 상태로 존재하고 불확실성과 예측불가능성이 높기 때문에, 기회비용을 계산하거나 효율적이고 합리적인 선택을 기획하는 것이 불가능하기 때문일 것이다(한윤형 외, 2011). 신자유주의는 교묘하게 비정규직을 확대하고 노동시장에 신규로 진입한 청년들의 임금을 낮추어 경제적 효율성과 생산성 증진이라는 목

표를 달성해왔다. 하지만 이런 기민한 정서가 임선수의 성공 논리에는 작동하지 않는다. 임선수의 성공 모델은 분명 경제적 실리를 추구하기 이전에 열정과 진정성을 먼저 키우라고 요구한다. 열정을 강조하는 성공 모델은, 어쩌면 성공이 보장될 수 없음을 미리 알고 있었기 때문이었던지도 모른다. 그럼에도 성공에 대한 상상적 욕망을 설정하도록 하고 현실 사회의 모순을 감추고 또는 그에 대한 판단을 유보하도록 독려한다. 임선수는 프로게이머가 되기를 희망하는 10대들에게 성공비법을 다음과 같이 전한다.

“게이머의 인기나 돈이 목표라면 하루빨리 다른 길을 찾으라고 말해주고 싶어요. 게이머로서 정상에 오르기 위해서는 자신과의 싸움에서 이겨야 하는데, 그러려면 무엇보다 게임을 좋아해야지 인기나 돈을 바라다면 결코 성공할 수 없죠. 저도 순전히 게임이 좋아서 시작한 것이지 돈 때문이었다면 아마 중간에 포기했을 거예요”(매일경제 2001.09.19).

물론 열정은 ‘혁신’으로 이어져야 한다. 그런데 놀라운 것은 우리 사회가 젊은 주체들에게 끊임없는 혁신을 요구하면서도, 그들이 창안하는 급진적인 혁신들을 모두 도구적 이성에 포섭되도록 유도하고 있다는 사실이다. 게임은 본래 사회적으로 ‘무용(無用)’한 행위였고, 도구적 측면을 강조해 온 사회에 대한 안티테제였다. 합리성만을 강조하는 사회에 대해 위협적이고 반항적인 요소들을 배태하고 있었다. 게임은 교육 제도가 통제적이고 개인의 독립성과 자율성을 제한하고 있음을 비판하는 단서였다. 하지만 게임은 임선수에게 사회적 성공을 위한 도구가 되고, 임선수는 그런 도구되기를 세상에 전파한다.

임선수는 계속해서 성공을 위해 ‘극기의 노력’을 투자하라고 권고한다. 그리고 그 극기의 노력을 자극하는 것이 바로 열정과 진정성이라고 강조한다. 다시 말해, 임선수 성공 논리의 핵심은 바로 ‘정동’이다. 자신의 노동을 진심으로 “좋아하고 즐길” 수 있도록 정동을 관리하고 조절하자는 것이다.

“[저는 지금도 컴퓨터 앞에 앉아 게임에 몰입할 때 ... [가장] 가슴이 뛰고 행복하고 즐겁습니다”(주간경향 2005.05.19).

정동을 이용하여 임선수는 자신의 일상을 모두 노동구조 속에 종속시킨다. 근대적 방식의 노동이 외부의 훈육장치에 의해 통제되었다면, 임선수는 게임을 미치도록 좋아하는 열정과 주체적 의지와 신념으로 자신의 노동을 통제한다. 임선수는 권력이 자신의 정신과 육체에 철두철미하게 스며들도록 허락하고, 그것으로 하여금 삶 자체를 노동(bio labour)

(Morini & Fumagalli, 2010)으로 만들어 버린다. 신자유주의 시대에는 노동이 멈추지 않는다는 주장처럼(Crary, 2013), 임선수의 노동은 멈추지 않고 반복된다. 임선수는 자신을 착취하는 노동의 배후에 자신의 자발적인 욕망과 의지를 뭉으로써, 그 착취 구조를 스스로 정당화 한다. 이처럼 삶이 노동이 되어버린 결과는 “게임 외에는 아무것도 모르”고(스포츠조선 2009.04.01), 그리고 게임 외엔 재미를 느낄 수 없다는 것이다.

“제가 좋은 성적을 거두는 비결은 지능이나 순발력이 아니라 노력 덕분이에요. 남들보다 연습을 많이 해요. 하루 종일 게임하고 게임만 생각해요. 화장실에서 볼 일 볼 때, 잠 드려는 순간에 갑자기 전략이 떠오르기도 하죠. 다른 책을 볼 여유는 없긴 하지만, 판타지 만화책이나 삼국지 등을 [볼 때] 게임 전략을 구상하기도 해요. 휴가를 얻어 연습실을 벗어나도 놀 줄 [아는 게] 없어요. 시간이 나도 ... 뭘 해야 할지 모르고 다른 것을 해봐도 재미가 없어요”(주간경향 2005.05.19).

임요환 선수는 자율적인 직업으로서 프로게이머로 활동했지만 중국에는 스스로 자신의 자유를 통제하고 착취하는 노동자가 되고 말았다. 이런 점에서 그의 노동은 매우 모순적이며 이율배반적이고 불확실한 면모를 지닌다. 임선수의 노동은 정동노동이라는 점에서 여러 영감을 전달할 수 있는 가능성을 지녔음에도 불구하고, 자발적인 자기 착취에 매달리며 결국 외재화, 소외로 귀착되고 있다. 표면적으로 혁신과 창의력을 강조해 왔지만, 실제로 창의력은 성공의 사다리 앞에서 쉽게 무너져 버린다. 군입대를 앞 둔 임선수의 사회에 그런 생각이 묻어 있다.

“많은 것을 잃었고 그 대가로 많은 것을 얻었어요. ... 게임에 모든 것을 불사른 것을 ‘후회’하지 않지만, 이로 인해 희생해야 했던 것들을 생각하면 종종 ‘억울’하게 느껴질 때가 있어요. ... 게임 때문에 여자 친구와 헤어져야 [했을 때가 그랬죠]”(조이뉴스24 2006.10.04).

임선수가 수행하는 프로게이머 노동은 물질성이 없는 오락 서비스 상품을 생산한다는 점에서 ‘비물질 노동’의 일종이다. 임선수의 노동은 또한 비물질 노동의 여러 형태 가운데, 자신의 정동을 자원으로 삼고 또 프로게임 관객들의 정동을 생산한다는 점에서 대표적 정동노동의 한 형태이다. 진정성과 열정이 바탕이 되었다는 점에서 임선수의 정동노동은 탈근대적 노동양식의 전형을 보여준다. 하지만 임선수는 경쟁과 성공이라는 시장 논리에 순응하면서 자신의 삶을 자본주의적 노동구조 속에서 종속시킨다. 그는 스스로 자신의 자

유와 자율성을 제한하고 ‘근대적 노동 윤리’를 소환했다. 결국 임선수는 새로운 양식의 노동을 수행하면서도, 과거의 윤리와 가치를 고집함으로써 퇴행적인 성향을 드러냈다. 게임 플레이가—네그리와 하트가 예상했던—어떤 잠재력을 가졌다 해도, 그것은 경제적 수단으로 전략하여 중요한 혁신을 이루지 못했다.

5. 탈근대적인 양식, 근대적인 윤리

오랫동안 한국 사회를 지배해 온 게임중독 담론은 게임의 가상세계에 빠져드는 향락에 대한 포비아(phobia)다. 게임중독 담론은 막스 베버의 근대적 자본주의 정신을 반영한다. 게임중독 담론과 근대적 자본주의 정신은 게임 향유를 자본주의의 유지와 발전을 저해하는 것을 비정상적 놀음으로 파악한다. 그에 대한 몰입을 제어하기 위해 절제와 성실함을 강조한다. 게임중독은 무의미한 소비에 지나지 않으니 최소한의 소비, 즉 잠깐의 여가 이상의 의미를 지녀선 안 된다. 그 수준을 넘어서는 소비는 사회가 관리를 해야 한다고 주장한다. ‘게임섯다운제’나 ‘게임총량제’ 제안은 중독 담론과 근대적 자본주의 정신과 쌍생아이면서 현실에서 큰 힘을 갖는다. 그런 점에서 게임 중독담론은 근대성을 올바른 길로 유도해내는 제안이며 또한 실정성(positivity)을 갖는 사회 제도이기도 하다. 그럼, 이러한 관점은 컴퓨터 모니터 앞에서 장시간 게임 놀음을 벌이는 프로게이머와 같은 존재를 위반의 영역으로 규정하고 제어해야 하는 것이 아닐까? 하지만 한국 사회에서는 1990년대 후반부터 게임 중독담론에 대한 후회나 반성 없이 프로게이머를 슬그머니 꺼내든다. 그리고 그를 병렬해 간다. 근면, 성실, 절제를 강조하는 게임 중독담론과 가상세계의 향락 속에 빠져드는 프로게이머의 어색한 동거가 어떻게 가능했을까? 이 연구는 바로 이러한 의문을 제기하며 시작했다.

프로게이머는 1990년대부터 한국에서 가속화된 서비스화 혹은 정보화로 대변되는 ‘경제적 탈근대화’의 과정 속에서 탄생한 오락 서비스의 일환이다. 당시 확대된 문화와 오락 서비스는 젊은 주체들의 문화 소비의 경험을 확대시켰다. 탈근대화 과정은 문화 소비를 통해 특정 감각과 능력을 축적해 온 주체들을 다시 생산 영역으로 포섭하는 연쇄 회로를 구성했다(김예란, 2015). 경제적 탈근대화가 비물질 노동을 특징으로 하는 것처럼(Hardt 1997; Negri & Hardt, 2001), 한국 사회의 경제적 탈근대화는 문화 소비 생활을 향유해 온 젊은 주체들에게 비물질 노동(정동노동)을 수행하도록 기회를 제공했다. 이 과정은 젊은 주체들의 욕망에도 부합했다. 젊은 주체들은 개개인의 독립성과 자율성을 존중 받으면서

도 경제적 이윤을 창출할 수 있다는 점에 매료되었고, 자신의 정동을 보다 적극적으로 활용하여 경제활동의 자원으로 삼는다. 생산과 소비, 일과 놀이 등의 근대적 패러다임 내에서의 구분은 사라진 듯 보였다.

이와 같은 경제적 탈근대화라는 거시적인 역사적 흐름 속에서 나타난 프로게이머의 노동양식은 두 가지 흐름의 가능성을 갖는다. 우선 게임 플레이에 대한 정동을 노동의 자원으로 활용하고, 오락 서비스를 통해 소비자들에게 정동을 전달한다. 이런 점에서 정동노동은 경제적 행위를 정서적이며, 인간적이고, 반(反)도구적이며, 커뮤니케이션적으로 전환할 수 있는 가능성을 지닌다. 이로써 경제적 활동을 인간적 활동으로 활성화시키고 인적 교류를 확대할 수 있는 계기를 맞게 된다. 인적교류의 확대는 민주주의 실현을 위한 연대로 귀착될 수 있는 잠재력을 담지한다. 물론 전혀 다른 방향으로 향할 가능성도 내포하고 있다. 정동을 식민화하여 경제적 이윤 창출의 자원으로 삼는 방식이다. 이는 현재 한국 사회에서 팽배해져 있는 경쟁과 승자독식이라는 시장 논리를 신봉하고, 인간적이고 정서적인 측면을 도구로 활용하는 방식이다. 우리는 이 두 가지 가능성 가운데 프로게이머를 사회가 어떤 방향으로 유도하였고, 그 결과는 근대적 합리성을 기반으로 한 게임 중독담론과 어떻게 연결되는지를 살폈다.

우리는 프로게이머 가운데 가장 큰 입지를 굳혔던 임요환 선수에 관한 언론 기사를 수집하여, 부각된 프로게이머 노동의 특성에 주목했다. 이 연구는 임요환 선수에 관한 신문 기사를 살펴보고 있다는 점에서 우회로를 택했지만, 언론이 프로게이머가 지닌 담론성을 언어화하고 그것의 의미를 사회적으로 확정 짓기 때문에 연구대상으로 적합하다고 판단했다. 언어가 갖는 심층적 의미에 관심을 두고, 우리는 임요환 선수에 관한 180건의 기사를 분석한 결과 임선수의 노동이 시기적으로 세 번의 변곡점을 경험했음을 알 수 있었다.

우선, 임요환 선수가 “재미있어서” 게임에 몰입하게 되는 시기이다. 이때 게임은 현실과 구분되는 가상세계를 열어 보인다. 게임이 제시하는 세계는 소통을 거부하고 사회적 의미를 파괴하는 ‘놀이’의 영역이다. 이때 게임은 현실과 분리된 독자적 영역을 구성하고, 그런 이유로 늘 실용성의 반대편에 놓이기 때문에 대안적(alternative) 문화 능력을 창조할 수 있다. 임선수는 바로 이러한 게임 세계에 빠져들면서 상상적인 서사를 구성하고, 새로운 기량을 계발하고 발전시키며, 협력과 공동체감을 경험하는가 하면, 지배력과 정복감을 느끼면서 “재미”를 추구한다. 게임에 대해 느끼는 재미는 정신적·육체적 반응으로서의 정동(affects)을 생산하고, 정동은 무언가를 생산할 수 있는 힘으로서의 역능(puissance)이 된다. 경제적 탈근대가 가속화되면서 사회는 게임만을 즐겨온 임선수에게 ‘화해’를 제안한다. 임요환 선수 곧 그 화해의 손길에 화답하고, 게임에서 얻은 감각과 지식, 정동을 새로운

양식의 노동의 동기로 삼는다.

두 번째는 임선수가 자신의 정동을 기반으로 노동을 수행하면서 프로게임 세계의 새로운 경쟁체제, 그리고 성공 사다리와 마주하는 시기이다. 프로게임이라는 새로운 세계는 ‘성공’이라는 자본주의의 환영을 드러내고, 끝없는 도전과 성취를 추동한다. 특히 프로게이머 세계에서 작동하는 연봉 계약제는 프로게이머에게 중요한 통제 장치로 작동한다. 프로게이머는 게임대회에서 기록하는 결과에 따라 기업들과 연봉계약을 맺을 수 있는 기회들을 획득한다. 이를 욕망하게 되면서 임선수는 이제 게임이 지닌 “재미” 등의 대안적 가능성들을 무시하고, 경쟁과 능력주의(meritocracy)의 가치관을 내보이며 자기강화(self-empowerment)에 시간과 에너지를 투자한다. 그는 파편적이고 불규칙한 일상의 리듬을 구조화하고, 의식적이며 전략적으로 게임 플레이를 반복적으로 훈련한다. 놀이로서의 게임은 여러 영감을 전달할 수 있는 가능성을 지니고 있으나, 이는 곧 성공의 도구로 전략하면서 그 가능성들을 상실한다.

세 번째는 임선수가 이 시대의 성공 모델로 떠오르면서, 현실적 보상을 위해 정동을 경쟁 논리에 종속시키라고 스스로에게 명령하는 시기이다. 2004년 임선수는 ‘SK 텔레콤’과 2억 원의 연봉 계약을 성사시키면서 ‘최고 연봉 프로게이머’라는 호칭을 부여받고, 사회의 ‘성공 사례’로 소개된다. 이때 임선수는 자신의 성공 비결을 구체화하는 자서전을 출간하고, 정동의 조작과 관리를 성공의 핵심 논리로 제시한다. 무언가를 미치도록 좋아하고 그것을 성취하기 위해 집념을 갖는 것, 그것이 임요환이 말하는 성공의 열쇠이다. 이제 주체의 노동을 통제하는 권력은 주체 외부에 존재하지 않는다. 권력은 임선수의 정동에 스며들어 그의 정신과 육체를 식민화한다. 임선수는 현실적인 보상과 사회적 성공을 위해 정동을 효율적으로 활용한다. 그리고 이는 곧 자신의 자유와 자율성에 대한 제한으로 이어진다.

임선수가 프로게이머로서 걸어온 길을 추적하면서 우리는 프로게이머가 자신의 정동을 노동의 자원으로 활용한다는 점에서 ‘탈근대적’ 양식의 노동을 수행했음을 알아냈다. 이런 점에서 프로게이머의 노동은 게임중독 담론과 대립하는 듯 보인다. 중독담론은 청소년들을 게임의 향락으로부터 떨어져 근면·성실하게 노동에 집중할 것을 독려하는 ‘근대적’ 자본주의 정신의 훈육장치이기 때문이다. 하지만 임요환 선수가 프로게이머 생활을 지속하면서 게임 플레이를 합리적으로 관리하고, 향락과 쾌락을 절제하면서 근면하고 성실하게 자신의 노동에 종사하고 있음을 찾아냈고 그것은 결국 프로게이머의 노동이 근대적인 노동 윤리를 따르는 것과 별개가 아님을 알아냈다. 프로게이머는 사회적 일탈을 보여준 ‘반항아적 영웅’이기보다, 자본과 국가가 추동했던 사회적 담론 안에 안존하고 있었다. 게임중독 담론과 프로게이머는 표면적으로 대조를 이루는 듯 보이나, 근대적 노동 윤리를 강

조하며 엇비슷한 모습을 하고 있었다. 서로 다른 듯 보이는 게임 중독담론과 프로게이머는 같은 내용을 담으며 의도한 주체를 생산한다는 점에서 쌍생아적 지위를 갖는다. 이들은 서로 다른 주체이자 담론이면서도, 서로 다른 가치를 주장하는 것이 아니라 시장 논리만을 강조한다. 세상은 그렇게 임요환을 몰아넣었고, 그런 모습만을 보여주하고자 했다. 비동시적인 것을 동시성 안에 구겨 넣고 있었던 셈이다.

참고 문헌

- 강성화 (2006). <베버 『프로테스탄티즘의 윤리와 자본주의 정신』>. 서울대학교 철학사상연구소.
- 김수미 (2014). 노동으로서의 커뮤니케이션. <은유로서의 커뮤니케이션>. 커뮤니케이션북스.
- 김예란 (2007). 1990년대 이후 한국사회의 문화생산 공간과 실천에 관한 연구. <언론과 사회>, 15권 1호, 2-40.
- 김예란 (2015). 디지털 창의노동: 젊은 세대의 노동 윤리와 주체성에 관한 한 시각. <한국언론정보학보>, 69권, 71-110.
- 문성호 (2013). 국내 게임 중독 담론의 역사. <한국컴퓨터게임학회 논문지>, 26권 1호, 29-35.
- 박광기 (2003). 세계화와 한국사회의 변화. <대한정치학회보>, 10권 3호, 105-126.
- 박근서 외 (2013). <게임포비아>. 커뮤니케이션북스.
- 서동진 (2009). <자유의 의지 자기계발의 의지 신자유주의 한국사회에서 자기계발하는 주체의 탄생>. 돌베개.
- 안선영 · 심재용 (2013). e-스포츠 산업 종사자의 노동자성에 관한 연구. <한국언론정보학보>, 62권, 264-285.
- 오찬호 (2013). <우리는 차별에 찬성합니다>. 개마고원.
- 우석훈 · 박권일 (2007). <88만원 세대 절망의 시대에 쓰는 희망의 경제학>. 레디앙.
- 이병훈 · 윤정향 (2001). 비정규 노동의 개념정의와 유형화에 관한 연구. <산업노동연구>, 7권 2호, 1-33.
- 이희은 (2007). UCC와 수용자. 놀이와 노동과 이상의 참여. <프로그램/텍스트>, 17권, 83-108.
- _____ (2014). 디지털 노동의 불안과 희망: 대학생의 '대외활동'에 대한 심층 인터뷰. <한국언론정보학보> 66, 211-239.
- 임요환 (2004). <나만큼 미쳐봐>. 서울: 북로드.
- 채석진 (2011). 위태로운 삶, 노동, 그리고 디지털 미디어. 한국방송학회 엮음. <한국 사회 미디어와 소수자 문화 정치>, 256-281쪽. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 최태섭 (2013). <잉여사회: 남아도는 인생들을 위한 사회학>. 웅진지식하우스.
- 한병철 (2012). <피로사회>. 서울: 문학과지성사.
- 한선 (2013). 네트워크 시대 '경제적인 것' 되기(becoming)의 통치술: '공모전 참여' 대학생을 중심으로 한 질적 연구. <한국언론학보>, 57권 3호, 431-454.
- 한윤형 · 최태섭 · 김정근 (2011). <열정은 어떻게 노동이 되는가?>. 서울: 지식하우스.
- 한국콘텐츠진흥원(KOCCA). "지식정보산업 종사자 현황".
- 게임대백과. URL: http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=2885&contents_id=14352.

Crary, J. (2013). *24/7: Terminal capitalism and the ends of sleep*. Verso Books.

Dean, J. (2009). *Democracy and Other Neoliberal Fantasies: Communicative Capitalism and Left*

- Politics*. Duke University Press.
- Gane, N. (2014). The emergence of neoliberalism: thinking through and beyond Michel Foucault's lecture on biopolitics. *Theory, Culture & Society*, 3(4), 3-27.
- Habermas, J. (1981/1984). Thomas McCarthy (trans.). *The Theory of Communicative Action*. Boston: Beacon.
- Hannah, A. (1958). *The Human Condition*. The University of Chicago Press.
- Hardt, M. (1997). "Affective Labor." *Boundary 2*, Summer 1999. Retrieved from <http://www.english.ufl.edu/mrg/readings/Affective%20Labor.pdf>.
- Hardt, M. (2007). "Foreword: What Affects Are Good For," In Patricia Ticineto Clough and Jean Halley (ed.), *The Affective Turn: Theorizing the Social*. Duke University Press: Durham and London.
- Hardt, M., & Negri, A. (2004). *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*. New York: Penguin.
- Hochschild, A. R. (2009). *The Managed Heart: Commercialization of Human Feeling*. 이가람 (역). <감정노동>. 서울: 이매진 출판사.
- Illouz, E. (2010). *Cold Intimacies: The Making of Emotional Capitalism*. 김정아 (역). <감정 자본주의 자본은 감정을 어떻게 활용하는가: 감정의 '상품화', '자본화'를 비판한다>. 서울: 돌베개.
- Marazzi, C. (2011). Giuseppina Mecchia (trans.). *Capital and Affects: The Politics of the Language Economy*. MIT Press.
- Marx, K. (1977). "Economic and Philosophical Manuscripts," In David McLellan (ed.), *Karl Marx: Selected Writings*. Oxford: Oxford University Press, pp. 75-112.
- Musil, R. (1996). *The Man Without Qualities*, vol. 2, trans. Sophie Wikins. New York: Vintage.
- Negri, A., & Hardt, M (2001). *Empire*. 윤수중(역). <제국>. 이학사.
- Reich, R. (1991). *The Work of Nations: Preparing Ourselves for 21st-Century Capitalism*. New York: Knopf.
- Rifkin, J. (2000). *The Age of Access: How the shift from Ownership to Access is Transforming Modern Life*. Harmondsworth: Penguin Books.

투고일자: 2015. 09. 24 게재확정일자: 2015. 11. 20 최종수정일자: 2015. 11. 23

Progamers' Labor

Postmodern Mode, Modern Ethics*

Huikyong Pang

Researcher, Institute of Media and Culture, Sogang University

Yong-jin Won

Professor, Sogang University

The study explores how the discourses on game addiction, which emphasize diligence and sincerity for labor and self-control, and professional gamers, who are trapped in pleasures of playing games in the virtual world, cohabit in Korean society. Progamers have grown from entertainment industry enlarged along with the current of the economic 'postmodernization,' mentioned by Hardt and Negri(1997; 2001; 2004). Hardt and Negri have elaborated on the economic postmodernization with the notion 'immaterial labor,' which blurs the line between economic (instrumental) actions and humane qualities as well as pertains to the potentiality of resistant practices against the power of modernity. From this perspective, progamers' labor is understood as 'affective labor,' an aspect of immaterial labor with the potentiality of resistance. However, meticulous examination of progamers' labor in this study reveals that progamers control their affects systematically, strategically, and rationally for their materialistic success. Progamers, while performing postmodern mode of labor, are subordinate to modern work ethics, which lead them to lose the potentiality of resistance. Consequently, while the discourses on game addiction and progamers outwardly form sharp contrast to each other, the two indeed are placed in tandem in the vein of modern work ethics of Protestantism.

KEYWORDS pro-gamer, post-modernization, mode of labor, affective labor, modern labor ethics

* This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government(NRF-2014S1A5A2A03066170).