예술적 형태로서의 모욕적 게임디자인 : 들뢰즈의 '운동-이미지'를 중심으로

Abusive game design as a form of art _ based on Deleuze's 'Movement-Image'

□ 성정환 / 숭실대학교

Ⅰ. 서 론

모든 인간에게는 두 가지의 상반된 상(像)을 지니고 있는데, 그것은 호모사피엔스(Homo sapiens)와 호모나랜스(Homo narrans), 즉 사유하는 인간과 이야기하는 인간이다. 인간이란 외로움(Loneliness)에 대한 두려움을 가지면서도, 고독(Solitude)의 시간을 사랑하는 존재다. 많은 경우 인간의 창작은 자신만의 시간과 공간 속에서 타인과의 관계가 단절된 순간에 발현된다. 자기 발견을 위한 고독의 시간, 즉 그리스어인 '테오리아(Theoria)'를 통해 인간은 지식의 정수, 이론(Theory)을 만들어 낸다.

예술작품은 누군가에게 전달하고자 하는 '이야기'에서 비롯되었다. 알타미라의 동굴벽화에서부터 성경의 말씀을 전달하고자 그렸던 수많은 중세성당의 그림과 조각상은 작가의 '사유'의 결과라기보다는 '이야기'를 효율적으로 전달하기 위한 수단이었던 것을 보여준다. 그러나 현대예술로 넘어오면서 예술작품의 창작 또한 작가의 고독한 '사유하기'의 결과로 이루어진다. 그리고 관객은 작가의 '사유의 결과'를 다시 사유함으로써 작품이 지니는 예술적 가치와 의미, 혹은 작가의 메시지를 받아들이고자 한다. 다시 말해서 지금까지의 예술작품은 인간으로 하여금 '소통하기'에서 '사유하기'를 유도하는 형식으로 변화하였다. 설사 인간이 예술작품을 통해 새로운 이야기를 창조하고 전파시킨다 하더라도, 지금의 예술작품은 관객과 작가의 소통을 위한 직접적인 창구라기보다는 '사유하기'를 통해 소통을 유도하는 것으로 이해된다. 그러나 우리는 예술작품이 지니는 이러한 형식의 특성이 세계를 사유하고자 하는 '호모사피엔스'적 인간으로부터 발현된 것인지 되물어보지 않을 수 없다. 오히려 지금의 예술형식은 '호모나랜스'적이고자 한 인간을 '사유

하기'라는 방식으로 제한시켜 '호모사피엔스'적인 인간으로 강요하고 있는지도 모른다. 다시 말해서 예술작품의 형식은 이야기하고자 하는 인간에게 사유라는 관문을 먼저 통과하도록 유도함으로써, '이야기를 통한 사유'가 아닌 '사유를 통한 이야기'를 요청하고 있는 셈이다.

그러나 인간은 포유류 중 유일하게 '미숙아'로 태어나 부모의 이타적인 배려 안에서만 생존 가능한 존재다. 이는 인간이란 스스로 '사유하기' 이전에 태생적으로 타인과 '관계하기'가 선결조건으로 주어진, 그래서 타인과의 소통이 스스로의 사유보다 우선시되는 숙명을 지니고 있는 존재임을 의미한다. 따라서 예술작품을 통한 인간의 욕망 또한 '사유하기'에만 국한되지 않고 '이야기를 통한 사유'로 확장될 수밖에 없기 때문에, 예술작품의 형식이 '사유하기'에서 '소통하기'로 유도, 발전되는 것은 당연한 현상이다. 특히 디지털기술의 발전과 예술작가의 새로운 매체의 적극적인 수용은 예술작품의 형식을 일방향성에서 양방향성으로, 다시 양방향성에서 다방향성으로 변화시키고, 인간은 작품을 통해 지금까지 경험하지 못했던 새로운 방식의 소통과 이를 통한 새로운 사유를 경험하게 되는 것이다.

현재 디지털기술이 접목되어 인간과 인간, 인간과 세계간의 소통을 가장 적극적으로 가능하게 하는 매체 중 하나는 '게임'일 것이다. 게임은 이에 참여하는 플레이어의 신체가 게임을 구성하는 하드웨어와의 직접적 상호작용을 통해 가상환경 안의 다양한 콘텐츠 및 환경을 지각, 반응, 제어하는 일련의 모든 과정과 결과물을 지칭한다. 인간은 가상세계 안의 독특한 세계관과 이야기를 기반으로 정해진 목표를 향해 자신의 아바타를 조정하거나, 때로는 이를 위해 다른 아바타 및 콘텐츠와의 경쟁적 혹은 협력적 관계를 구축함으로써 다양한 소통라인을 형성한다. 이러한 소통라인은 때로는 게임디자이너에 의해 창조된 규칙과 행동패턴 속에서 가상의 캐릭터나 콘텐츠와의 관계로 형성되기도 하고, 때로는 다른 플레이어들에 의해 조정되는 아바타, 캐릭터들과 공동의 목표를 위한 관계로 형성되기도 한다. 이에 대한 부차적 설명 없이도 우리는 게임을 사용자와의 가장 적극적인 상호작용을 통해 인간의 능동적 참여를 가능하게 하는 매체임을 부인하지 않는다. 그러나 이러한 이유로 게임이 '이야기를 통한 사유'를 가능케 하는 예술형식인가에 대한 물음에는 수긍하는가?

II. 게임예술에 대한 논의 : 놀이의 본질과 게임예술

게임이 예술인가에 대한 논의는 컴퓨터 게임이 등장한 이래로 끊임없이 대두되어 왔다. 로저에버트(Roger Ebert)가 다른 예술형식과 비교하여 예술작품 수준의 게임은 없다고 주장한 반면[1], 아론 스머츠(Aaron Smuts)는 게임제작자가 영화보다 더 종합적인 환경을 구축하는 점을 들면서 게임이 영화, 음악, 스포츠 등의 예술요소와 결합되어 사용자와의 상호작용을 이끌고 표현의 범위를 확장시킨다는 점에서 예술로 간주되어야 한다고 주장한다[2].

현재 게임을 예술의 범위에 두고자 하는 일반적인 주장에는 한스 게오르크 가다머(Hans-Georg Gadamer)의 놀이와 예술과의 관계, 그리고 하위징아(Johan Huizinga)의 놀이하는 인간, 즉 호모루덴스(Homo Ludens)적 관점이 깔려있다. 가다머에 의하면 예술작품은 본질에 대한 미메시스(Mimesis)로서 존재를 더욱 참되게 드러낸다. 그리

고 이러한 예술작품의 존재방식은 스스로의 절대적 진리가 아닌, 관객과 작품과의 만남이라는 '사건(Geschehen)'을 통해서 성립되는데, 여기서 사건으로서의 예술작품의 존재방식은 '놀이'의 존재방식과 닮아있다고 주장한다. 다시 말해서 가다머는 작품과 관객과의 만남을 놀이적 속성에서 발견하기에, 예술작품이 이념성을 획득하여 참된 것으로 존재함은 오직 관객과의 놀이적 만남이라는 사건 속에서만 가능하다고 말한다[3].

이는 놀이와 아름다움간의 상호 밀접한 관계를 언급하며 의례에서 뿌리내린 놀이를 문화와 예술의 출발점으로 본 하위징아의 관점과 일맥상통한다[4].

그러나 가다머와 하위징아의 관점을 게임이 예술인가에 대한 이론적 토대로 잡기에는 다소 설득력이 떨어진다. 하위징아의 모든 문화의 근저에 놀이가 있기에 참된 인간의 모습은 '호모루덴스'라는 주장을 게임에 적용시키고자 하는 시도는 모든 놀이가 예술이 되는 오류를 범하고 만다. 또한 가다머의 놀이란 예술작품과 관계하는 관객의 만남 속에서 작품 속 존재자로부터 탈은폐되는 진리의 드러남(알레테이아 : alētheia)을 통해 관객이 자신 스스로를 향해 폭로하는 사건, 그래서 스스로의 삶의 변화를 일으키는 사건을 의미하기에, 이 '놀이'가 게임과 플레이어 간에 이루어지는 모든 '놀이'와의 일대일 대응이 적절한지 의문시된다. 다시 말해서 영화와 사진이 예술적 형식으로서 간주된다고 해서 모든 영화와 사진이 예술이라 할 수 없는 것처럼, 가다머와 하위징아의 주장이 게임이 갖는 놀이적 속성에 보다 예술적 가치를 부여할 수 있을지는 모르나, 그것으로 인해 모든 게임이 예술이라 말할 수 없는 것과 같은 이치다.

Ⅲ. 게임예술에 대한 논의 : 시(詩)적 게임

한편 게임에 대한 연구는 주로 서사적 텍스트로 접근하는 '내러톨로지(Narratology)'와 게임의 규칙성과 놀이성을 중심으로 하는 '루돌로지(Ludology)'로 구분되어 진행되었다. 그러나 게임에서의 문화적 경험의 장이 서사화된 놀이와 놀이화된 서사의 상호작용에 의해 발생된다는 점에서[5], 게임의 서사와 놀이라는 이중성을 따로 분리하여 설명하는 대신 이들을 하나로 연결시키는 새로운 시도가 요청된다. 김태연, 성정환(2014)은 이에 모든 게임이 예술이라는 등가적 관점을 배제한 채, 게임이 어떤 특성을 지닐 때 예술적 가치를 담을 수 있는지 살펴보기 위해 예술형식에 부합하는 게임을 '시(詩)적 게임'이라 칭하였다[6].

게임이란 매체가 시(詩)적 언어로서 기능할 때, 게임은 관객과 놀이적 만남이라는 사건을 통해 게임 속 존재자의 은폐가 사라지고, 하이데거 식으로 말하자면, "진리가 작품 속으로 스스로를 정립"[7]한다고 보았다. 따라서 게임이 시(詩)적일 때, 우리는 그 게임이란 매체가 시(詩)적 언어로서의 역할을 하고 있으며, 이 역할은 (다시 하이데거의 표현을 빌려 말하자면) 세계와 대지가 투쟁하는 사이를 뚫고 진리가 탈은폐되는 것처럼, 게임 안의 콘텐츠의 다양한 기호적 혹은 언어적 속성들이 시(詩)어의 확장과 수렴적 특성을 가지고 상호견제와 균형을 이루는 것에 있다. 게임을 시(詩)적 언어로서 이해하고 이를 통해 예술형식으로 타당한가를 바라보는 시도는 시(詩)어의 기호적, 형식적 측면과 함께 내용적, 문맥적 측면을 함께 분석한다는 점에서 기존의 내러톨로지와 루돌로지를 따로 구분지어 이루어졌던 기존 게임학에 비해 보다 종합적인 관점을 제

시함을 알 수 있다. 하지만 위의 연구는 사용자의 참여를 통해 경험하는 예술적 가치를 시(詩)적 형식에 적합한 구조로 설계된 게임에 국한하고 있기 때문에, 게임 제작자는 예술가적 위치에 군림하고 플레이어는 작가가 디자인한 규칙에 충실히 이행하는 수동적 참여자의 입장을 견지하고 있다. 따라서 플레이어가 단순한 참여자 혹은 관람객으로서가 아닌 게임의 서사와 규칙을 변조, 이탈하는 적극적 참여자의 행동패턴이 어떠한 예술적 가치와 의의를 지니는지는 간과하고 있는 것이다.

Ⅳ. 게임예술에 대한 논의 : 들뢰즈의 운동-이미지와 게임예술

이에 우리는 이 시점에서 영화적 지각-이미지를 인간의 지각-이미지보다 존재론적으로 우월한 것으로 봄으로써 예술형식으로서 영화에 탁월한 지위를 부여한 들뢰즈에 대해 알아보고자 한다. 들뢰즈의 관점으로 영화의 지각이 인간의 지각보다 존재론적으로 우월하다면, 영화와 흡사한 게임의 지각-이미지 또한 인간의 지각-이미지보다 우월한 존재적 가치를 지니게 될 것이다. 또한 게임은 영화에서 갖는 실재의 포착이라는 지각의 우월성 이외에도 사용자의 자기 주도적 참여가 게임 규칙에 위배되는 일탈행위로 이어지며, 이는 게임이라는 기호체계를 붕괴시켜 게임의 탈영토화, 재영토화를 가져옴으로써 앞에서 언급했던 시(詩)적 게임의 언어체계가 지닌 단점을 보완할 수 있을 것이다.

먼저 들뢰즈가 언급한 '이미지' 개념은 베르그송으로부터 출발한다. 베르그송은 기존 철학의 객관적 실재론과 주관적 관념론이 갖는 간극을 '이미지'라는 개념을 통해 새롭게 재편하고자 하였다[8].

요약하자면 베르그송에게 물질은 빛으로서 세계의 근저에서 운동하고 있으며, 세계는 물질로부터 촬영된 이미지들이고, 인간은 그 이미지 중 일부를 인화할 수 있는 필터인 것이다. 들뢰즈는 베르그송의 이미지 개념을 수용하면서 이미지는 운동, 물질, 빛과 동일하기에, 이를 '운동-이미지'라는 개념으로 발전시킨다. 그리고 비가시적인 운동-이미지는 인간의 지각을 통해 가시적인 지각-이미지로 축소, 감산시킨다고 본다[9].

그러나 들뢰즈에 의하면 영화적 지각은 인간의 지각-이미지처럼 일정부분 감산에 의한 것임에도 불구하고, 인간의 지각이 갖는 제한적, 국지적인 시야에 비해 인간의 지각범주를 벗어나는 새로운 시야를 제공하며 인간의 신체기관의 한계에서 해방되어 인간에 비해 훨씬 유동적이고 자유롭기 때문에, 존재론적으로 우위에 있다고 주장한다[10].

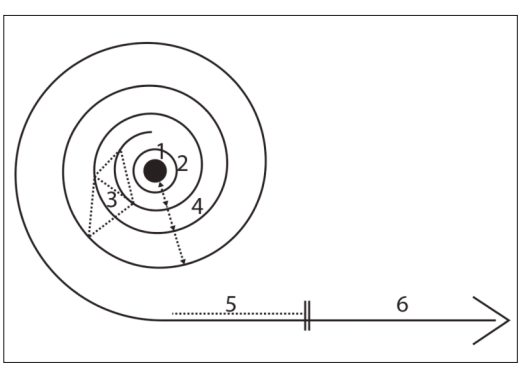
우리가 세계를 베르그송과 들뢰즈의 관점으로 이해한다면, 게임의 지각-이미지 또한 실재의 모사이자 비가시적 시공간에 대한 가시화의 결과이며, 인간의 지각-이미지에 비해 보다 자유롭고 시공간의 제약을 뛰어넘으며 신체적 한계를 극복한 이미지들로서, 들뢰즈의 표현을 빌리자면 내재성의 평면으로서의 즉자적 운동-이미지의 체계에 보다 근접해 있는, 다시 말해서 인간의 그것보다 존재론적 우위에 있다고 주장할 수 있다. 하지만 이는 다시 앞에서 언급한 바와 같이, 영화의 지각-이미지가 인간의 그것에 비해 존재론적 우위에 차지한다고 해서 모든 영화가 존재론적 가치를 인정받는 예술이 될 수 없는 것처럼, 게임 또한 존재론적 우위 자체가 모든 게임을 예술로 치환할 수는 없는 것이다.

Ⅴ. 게임예술에 대한 논의 : 들뢰즈의 기호체계와 게임예술

우리는 여기서 들뢰즈의 또 다른 사유, 즉 수목적 사유와 리좀적 사유가 기호체계 안에서 어떻게 반복되는지를 살펴볼 필요가 있다. 들뢰즈, 가타리는 수목적 체계를 위계적 체계로서 의미화 내지 주체화의 중심을 포함하는데 반해, 리좀적 체계는 독재자가 제거된 상태로서 비중심화된 체계 내지 가변적인 체계로 구분한다[11].

그런데 우리가 주목해야 할 점은 리좀이 수목과 대립적인 관계가 아니라 수목 안에 리좀이 있고 다시 리좀 안에 수목이 있는, 그래서 "끊임없이 세워지고 부서지며, 연장되고 파괴되며 다시 세워지는 과정"속에 있다는 것이다[12].

이러한 리좀과 수목적 사유는 그들의 기호체계에 대한 분석에서도 같은 방식으로 이어짐을 알 수 있다. 들뢰즈와 가타리는 기호체계를 다음과 같이 구분하여 설명하고 있다. (〈그림 1〉)[13]

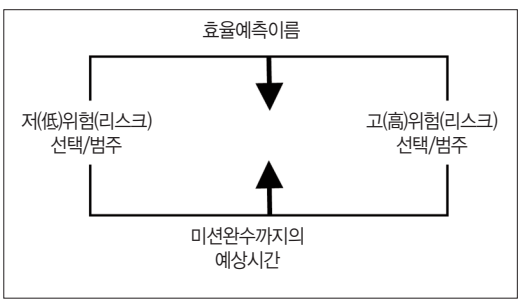


〈그림 1〉
1. 중심 혹은 대문자 기표, 신 혹은 전제군주의 얼굴
2. 사원 혹은 궁전, 사제와 관료가 있음
3. 원환적인 조직화, 동일한 원환 위에서, 혹은 다른 원환으로 이동하며 기호로 소급되는 기호
4. 기의를 향한 기표의 해석적 전개, 이는 다른 기표를 재공급한다.
5. 숨을 다한 양, 탈주선을 막는 방책
6. 속죄양, 탈주선의 부정적 기호

기표적 기호체계에서는 모든 기표가 무한히 소급되어 도달하는 최초의 기의가 있으며, 이것은 바로 남근 혹은 어머니와 같은 오이디푸스적 욕망이라는 점에서 수목적 체계라 할 수 있다. 하지만 이러한 전제군주로서의 기표는 일시적, 잠정적이기에 기표는 후에 다른 기표로 소급되는 무한 반복을 통해 탈(脫)영토화된다. 그리고 기호가 소급되는 과정을 벗어나는 모든 것은 기존 기호체계가 내린 사형이자 동시에 새로운 창조의 선을 그리는 탈주선의 시작이다. 여기서 우리는 기존 기호체계의 중심에서 자유로워진 탈(脫)기표적 기호체계를 리좀적 체계라 할 수 있다. 하지만 기존 전제군주의 기표에서 벗어난 것은 새로운 체계로 재편되는 또 다른 시작이 된다. 다시 말해서 수목적 체계 안에는 리좀적 압력이 있고, 리좀적 체계 안에는 다시 수목적 체계가 시작되는 것이다.

들뢰즈, 가타리의 기호체계를 게임이란 기호체계에 적용시켜보면 어떻게 될까? 결론부터 말하자면 들뢰즈, 가타리의 기호체계 입장에서 게임은 예술에 적합하지 않은 형식이다. 게임이란 게임 디자이너에 의해 정해진 규칙 안에서 플레이어가 상호작용을 벌이는 것으로서, 콘텐츠에 있는 다양한 기표들은 직관적이고 합리적인 선택이 가능하도록 기의와의 명료한 관계에 놓여 있다. 게임 안의 모든 기표들은 하나의 세계관을 중심으로 파생되며, 기호가 갖는 형식과 내용은 모두 게임의 세계관과 규칙을 위해 존재한다. 따라서 게임이라는 기호체계는 수목적 체계라 할 수 있다. 앤드류 롤링스(Andrew Rollings)와 어니스트 아담스(Ernest Adams)가 게임을 구성하는 모든 요소들이 하나의 구조 안에 일관성 있게 연결된 '게임의 조화(Harmony)'를 강조[14]하는 것은 바로 게임이 수목적 체계를 갖출 때 내러티브와 게임 플레이의 균형, 게임 난이도의 균

형이 유지될 수 있기 때문이다. 와타나베 수유지와 나카무라 아키노리가 제안한 '루드구조모델(Lude structure model)'(〈그림 2〉)을 보면 게임 디자인이 효율성의 극대화를 추구하고 있음을 알 수 있다[15].



〈그림 2〉 루드구조

하지만 들뢰즈에게 적합한 예술형식은 수목적 체계가 아닌 리좀적 체계다. 베르그송과 들뢰즈가 언급한 존재론적 우주, 혹은 선험적 실재의 모습이 탈(脫)중심화되어 무한히 작용과 반작용이 이루어지고 있는 이미지들의 총체인 점을 상기할 때, 이를 드러내는 기호체계는 수목적 체계가 아닌 탈(脫)기표적 기호체계인 리좀적 체계인 것이다. 들뢰즈에게 예술은 신(神)이라는 절대군주에 의한 초월성의 평면에서 벗어나 이미지들 간 연기(緣起)에 의한 내재적 평면에 속한다[16].

Ⅵ. 게임예술에 대한 논의 : 모욕적 게임디자인과 게임예술

하지만 우리가 주목해야 할 점은 게임 또한 들뢰즈. 가타리가 바라본 기호체계처럼 절대군주에 의해 질서 잡힌 영토화에 항상 머물지 않는다는 점이다. 게임이 효율성에 위반하고 비합리성을 추구할 때, 우리는 이를 '모욕적 게임디자인(Abusive game design)'이라 부른다[17].

모욕적 게임디자인은 크게 두 가지로 나눌 수 있는데, 하나는 게임 디자이너에 의해 의도적으로 설정된 디자인으로 앞에서 언급한 시(詩)적 게임과 일맥상통한다. 즉 게임의 인터페이스, 조작방법, 사운드, 혹은 캐릭터건 상관없이, 게임을 구성하는 요소들이 게임의 조화를 방해하고, 게임의 수목적 체계에서 이탈하여 비합리적인 방식이거나 불분명한 방식으로 표현된, 비효율적 디자인을 포함한 게임을 의미한다. 또한 내러티브가 일정부분 생략되었거나, 불친절하게 감추어져 세계관에 대한 지각을 방해하며, 목표에 대한 제시와 이에 상응하는 결과가 뚜렷하지 못하여 불분명한 이야기를 전달하는 게임이기도 하다. 이러한 게임에 사용되는 기호는 일상적 언어에 비해 변이, 생략, 이탈을 통해 다양한 의미를 함축한 낯선 언어, 즉 시(詩)어를 제공한다.

모욕적 게임디자인의 두 번째는 플레이어에 의한 능동적 '일탈행위'다. 이는 게임플레이에 반복적인 경험에 의해 숙련된 플레이어들이 게임의 규칙과 세계관에 상관없이 자발적으로 벌이는 행위로 게임을 구성하는 요소들은 이들에 의해 재해석된다. 이들은 남들에 비해 독특하게 특화된 아바타를 중심으로 게임레벨에 상관없는 지위를 부여하여 이를 중심으로 새로운 이야기를 구성하거나, 가상의 '플래시몹(Flashmob)'처럼 즉흥적인 집단 기행을 벌이기도 한다. 또한 비합리적 방식으로 목표에 부합된 행동과 대치되는 행위를 의도적으로 벌이거나, 게임에 존재하는 버그(bug)에서 발생되는 일탈행위를 즐기기도 한다. 첫 번째 방식이 게임 제작자의 의도에 의한 '탈영토화된 디자인'이라면, 두 번째의

경우는 게임의 기호체계방식과 상관없이 참여자의 능동적 일탈행위에 따른 '게임의 탈영토화'에 해당한다.

Ⅶ. 결 론

지금까지의 논의된 바를 정리하면 다음과 같다. 가다머와 하위징아의 '놀이'란 삶의 원천이 되며, 특히 가다머에 따르면 놀이란 인간 삶의 가장 원초적인 기능으로, 삶 자체가 놀이에서 출발한다[18].

따라서 그에게 예술도 곧 축제이며 놀이이기에, 어떤 것을 단순히 모방하는 것에서 끝나지 않고 새롭게 해석되어진다. 따라서 그에게 예술은 보존이 아니라 전이(轉移)이다[19].

게임 역시 놀이를 위해 태어난 매체다. 사용자와의 '소통하기'를 위한 미디어 중에 게임만큼 놀이에 기반을 둔 미디어는 없을 것이다. 또한 게임은 단순히 세계를 모사하는데서 멈추지 않는다. 게임은 현실의 다양한 물리적 법칙을 근거로 하지만 인간의 신체적 한계를 확장시키고, 지각의 범주를 넓힌다. 사용자는 다양한 하드웨어의 조작을 통해 신체의 기능은 재해석되며, 가상공간 안의 캐릭터로 전이된다. 따라서 게임은 가다머와 하위징아가 언급하는 원초적인 예술, 삶, 문화의 놀이적 성격과 가장 닮아 있는 매체임에는 틀림없다.

또한 게임의 지각-이미지는 영화의 지각-이미지에 비교하여 많은 유사성을 담지한다. 게임의 지각-이미지는 인간의 지각-이미지보다 유동적이며 자유롭고, 신체의 한계를 극복한다는 점에서 들뢰즈가 언급한 예술작품의 기능, 즉 내재적 평면의 즉자적 운동-이미지를 드러내는데 보다 근접한 이미지로 해석된다. 따라서 게임이란 매체는 존재론적으로 인간보다 우위에 있으며, 이는 게임이 예술형식으로서의 가능성을 확보하고 있음을 의미한다.

그럼에도 불구하고, 대부분의 게임은 여전히 효율적인 메카니즘에 의해 설계된 기호체계로서 수목적인 구조에 기반하고 있다. 게임이 보다 예술적인 가치를 담지하거나 존재를 드러내는 매개체가 되기 위해서는 게임의 기호체계가 탈(脫)영토화를 통한 리좀적 구조로 재탄생되어야 한다. 본 연구에서는 게임형식 중 탈(脫)중심화를 통해 리좀적 구조의 가능성을 보여준 디자인을 모욕적 게임디자인(Abusive game design)이라 부르며, 이는 게임제작자에 의해 의도적으로 설계된 기호체계, 즉 시(詩)적 언어를 기반으로 한 게임과 사용자의 능동적 일탈행위를 통해 게임의 내용을 탈(脫)영토화하는 것으로 구분하여 설명하였다.

앞으로의 연구는 모욕적 게임디자인의 패턴에 대한 실증적인 사례중심의 분석과 이들이 갖는 예술적 가치를 탐구함으로써 예술형식으로서의 게임의 가능성을 보다 구체화시켜야 할 것이다.

참 고 문 헌

[1] Ebert, Roger, "Why did the chicken cross the genders?", Roger Ebert's Journal, 2005
[2] Ebert, Roger, "Video games can never be art", Roger Ebert's Journal, 2010
[3] 김효영, "가다머의 예술작품의 존재론", 범한 철학, 58, 2010. 214-217p
[4] 요한 하위징아, 이종인 역, "호모 루덴스", 연암서가, 2010
[5] 박근서, "비디오 게임의 이야기와 놀이에 관한 연구", 언론과학연구, 한국지역언론연합회, 제9권 4호, 2009, 208-242p
[6] 김태연, 성정환, "시적 게임의 예술적 가치-하이데거의 예술론을 중심으로", 한국기초조형학회, Vol 15, No.6, 2014
[7] 마르틴 하이데거, 신상희 역, "숲길", 나남, 2008, 46p
[8] 이지영, "들뢰즈의 '시네마'에 나타난 영화 이미지 존재론", 철학사상, 22, 2006, 247-270p
[9] 이지영, 앞의 논문, 260p
[10] 이지영, 앞의 논문, 261-262p
[11] 이진경, 노마디즘1, 휴머니스트, 2002, 110-111p
[12] 이진경, 앞의 책, 118p
[13] 이진경, 앞의 책, 352p
[14] 앤드류 롤링스, 어니스트 아담스, 송기범 역, "게임 기획개론", 제우미디어, 2004, 79p
[15] 와타나베 수유지, 나카무라 아키노리, 김성재 역, "왜 게임에 빠질까?", 길벗, 2014, 197p
[16] 안 소바냐르그, 앞의 책, 229p
[17] Douglas Wilson, Miguel Sicart, "Now it's personal : On Abusive Game Design", Futureplay '10 Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology, 2010, 40-47p
[18] 서동은, "하이데거와 가다어의 예술 이해", 누멘, 2010, 170-171p
[19] 서동은, 앞의 책, 199p

필 자 소 개

성 정 환

– 중앙대학교, 첨단영상대학원, 예술공학 박사
– Pratt Institute, Computer Graphics and Interactive Media, M.F.A
– 한양대학교, 경영학과 학사
– (전) (주)덴쏘, 대표이사
CWN, Inc. Game Lead Designer
– (현) 숭실대학교 IT대학 글로벌미디어학부 부교수
한국게임학회 기획이사
한국패션비즈니스학회 이사
디지털디자인협회 이사