

게임 중독의 정신분석적 함의와 치료 요인에 대한 고찰

한주연

차의과학대학교 미술치료대학원
5172056han@gmail.com

The Research of the Psychoanalytical Implications and Therapeutic Elements of Game Addiction

Joo-Yeun Han
Graduate school of Art Therapy, CHA University

요 약

본고는 게임 중독의 환경적 원인과 미디어의 영향력을 분석하고 내담자의 치료를 위한 게임 공간을 조성하기 위한 연구의 일환으로 작성되었다. 초기에 외상을 입은 유아는 공격성과 망상, 분열과 우울, 통합된 자아감 결여, 감정 인식 능력 저하, 대상에 대한 강박적 집착, 사회 규범에 대한 반항, 현실 인식 능력 저하 등의 증상을 가상공간에 투사한다. 게임공간은 한편으로는 개인의 병리적 욕구를 드러내고 다른 한편으로는 자발적인 행동과 정서 경험을 촉구하는 양가적 공간이다. 게임공간의 현전성, 전능감과 무망감, 자아상의 분열, 감정의 이중성, 몰입감, 운동성 등의 특징들은 역기능적으로 또는 순기능적으로 활용될 수 있다.

ABSTRACT

As the part of a research project, we examined the causes of game addiction. Traumatized infants may project into virtual space a variety of mental symptoms such as aggression and delusion, division and depression, lack of integrated ego, low emotional awareness, compulsive obsession with objects, rebellion against social norms, and low reality awareness. Game space plays various roles in exhibiting presence of self, omnipotence and hopelessness, division of the self-image, emotional duality, immersion, and motility. This roles have both functional and dysfunctional effects.

Keywords : Game Addiction(게임 중독), Initial Trauma(초기 외상), Game Therapy(게임 치료), Division(분열), Depression(우울감), Compulsive Obsession(강박적 집착)

Received: Jul. 22, 2020 Revised: Aug. 11, 2020
Accepted: Aug. 11, 2020
Corresponding Author: Joo-Yeun Han(CHA University)
E-mail: 5172056han@gmail.com

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서 론

게임 중독은 청소년의 정신적 성숙과 사회 적응에 관계하는 것으로 2019년 국제질병분류 11차 개정안(ICD-11)이 통과된 이래 문화 교육계, 산업계에 막대한 영향을 주었으며, 용어의 일관성, 원인, 게임 매체의 유해성, 중독의 종류 등에 대한 일치된 논의가 이루어지지 않은 채로 현재까지도 논란의 중심에 있다[1].

본고는 게임 중독의 환경적 원인, 즉 한 청소년의 성장환경과 미디어의 정서, 행동적 상호작용의 영향을 탐구하고 소통과 치료를 위한 게임 공간을 조성하기 위한 연구의 일환으로 진행되었다.

용어의 혼재가 있음에도 본 연구에서는 일반적으로 사용되는 ‘게임 중독’이라는 용어와 게임을 수행하는 ‘플레이어’, 그리고 치료의 대상인 ‘내담자’라는 표현을 사용하였다.

증상 원인 분석에 있어서 치료적 내용의 방향은 정신분석 이론과 미술 치료적 과정에 근거하였다. 본문에서는 청소년의 심리 발달적 배경과 게임 형식의 특수성에서 오는 정서적 영향력의 두 장으로 원인 분석에 대한 내용을 정리하고 그 다음으로 게임 치료의 치료적 요인을 서술하였다.

현재 게임 중독을 진단하는 1. 과도한 사용, 2. 금단, 3. 내성, 4. 부정적 영향 등은 DSM-IV의 ‘도박 중독’의 증상을 원용하여 인터넷 및 게임 이용 장애의 증상들을 포괄적으로 통합시킨 진단 요소다[2]. 그러나 게임의 중독을 조장하는 요소는 도박 메커니즘만이 아니며 이를 전혀 사용하지 않는 게임도 다수 존재한다[3]. 게임 중독을 이해하기 위해서는 플레이어의 정서 상태와 미디어 공간의 상호영향관계를 입체적인 시각으로 바라보아야 한다.

병리적 게임 중독은 한편으로는 청소년들의 건강한 발달을 저해하고 사회적 범죄 및 역기능적 현상들을 제공하는 원인으로 추정되며 다른 한편으로는 게임 산업문화의 발전과 전개에 영향을 미친다.

게임 중독의 논의를 어렵게 하는 것은 그것의 진단이 그의 양적 이용 시간이나 명백한 신체적 질환에 근거한 것이 아니라 게임 이용에 따른 병리적, 부정적 결과와 사회활동 방해, 현실 검증 능력 저하, 강박적 사용과 같은 질적 요인들에 근거한 것이라는 사실과 게임 자체의 유해성에 대한 모호한 논의에서 비롯된다.

게임 중독 청소년 내담자에게는 우울증의 공존률이 일반 청소년에 비해 상당히 높으며 우울증, ADHD(attention deficit hyperactivity disorder, 주의력결핍 과다행동장애) 등의 공존질환을 가진 내담자의 중독 정도가 월등히 높다[4]. 이 경우에도 게임사용이 우울증 등의 병증을 유발하는지 또는 청소년기 우울증의 증상으로 나타나는 것인지에 대한 분명한 논의가 이루어지지 않고 있다.

정신분석적 논의에서는 초기 생애 외상의 발생과 정서적으로 결핍된 성장환경이 중독의 원인을 제공하고 있다고 설명한다.

정신병리를 인과론적으로 단언하는 것은 무리가 있으며 그 배경에는 다양한 상호작용적 영향과 역동이 존재함을 동시에 고려해야 한다. 그러나 많은 게임 중독 청소년들이 가정문제를 동반하고 우울과 불안 증상을 호소하는 것을 관찰할 때 생애 전반에 걸친 관계 환경의 질과 매체와의 상호영향을 검토하는 것은 중요한 의미가 있다.

현재 다양한 방식의 상담, 정신과적 치료들은 게임 중독 청소년을 대상으로 효과적이고 실천적인 과정을 제공하고 있다. 그러나 다른 병리의 내담자에 비해 게임 중독 내담자의 경우 자발적인 참여와 소통 능력이 낮으며, 치료 지속성이 떨어진다.

게임 중독 청소년을 위한 게임 치료 연구의 배경과 동기는 다음과 같다.

- 자기 통제력과 규범 순응력이 미약한 게임 중독 청소년에게 지속적 치료 동기를 부여하기 위함
- 인지, 정서 경험 형태가 변화하고 있는 현대 기술 환경 시대에 청소년과 정서적으로 소통할 수

있는 통로를 유지하기 위함

- 장기적이고, 지속적인 치료적 개입을 위해 효율적 접근성과 경제성을 고려하기 위함
- 정교한 치료 요인 배치를 통한 (대인 치료와 자가 치료의) 치료적 도구를 다양화시키고자 함
- 현대 기술 환경에서 완전한 격리가 어려움
- 가상 정서 경험을 다양화하고자 함

이들 청소년을 위한 게임 치료 연구는 다양한 치료 방법의 적극적 모색이자 미래의 정서적 환경을 조성하는 중요한 작업이라고 하겠다.

2. 본 론

2.1 게임 중독의 심리발달적 배경

중독과 관련된 질환은 초기시기의 정신적 외상과 상실의 경험과 관련되며 이 시기 유아 경험에 가장 영향을 많이 주는 환경은 생후 처음 접하는 인물과의 정서 교감과 기타 상호작용 대상들이다.

특히 생애 초기의 결핍된 성장 환경은 자기 통합 과정과 정서적 분리를 방해하여 성장 후에도 외상 발생 시기로 퇴행하는 현상을 발생시킨다. 이런 환경에서 성장한 내담자는 대상에 대한 강박적 의존, 분열 또는 우울 증상의 반복, 현실 인지 능력 저하, 감정 능력 저하, 사회 체계 부적응, 상호대인 관계 능력 저하를 경험한다.

생애 초기에 손상된 대상 환경을 경험한 유아들은 그 후 성장 시기 동안에도 결핍된 양육 환경에 노출될 가능성이 크다.

2.1.1 대상 의존적 장애의 발생

코헛(heinz Kohut)과 클라인(Melanie Klein)은 유아 생애 초기의 모자관계 결핍과 외상에 의한 자아 기능 손상을 중독 행위의 원인으로 보고 있다.

코헛은 유아가 오이디푸스 시기(3-6세)의 발생

부터 지속 기간 동안 부모 내적 대상을 상실하거나 실망한 데서 외상을 경험하고 긍정적인 정신구조를 발달시키지 못하는 데서 중독의 원인을 찾는다[5]. 여기서 대상이란 실제 부모와 같이 정서 교류가 가능한 가까운 인물이 내면화된 것을 의미한다. 일반적으로 초기 생애에는 어머니와 분리되지 않고 한 몸으로 서로 공생하는 정서를 경험하기 때문에 가장 중요한 대상은 어머니이다. 심리적 대상은 자신과 타자의 특징이 혼합되어 나타나거나 주변 여러 타자들의 특징들을 동시에 나타내기도 한다.

이 초기 생애에 필요한 내적 구조를 획득하지 못한 아이는 일생 동안 늘 병적으로 대상을 갈망하면서 의존한 채 살아가게 된다. 약물과 같은 대체물들은 아이가 상실한 부분에 대한 보상이며 성인이 된 아이는 그것에 집착하고 강렬히 의존하게 된다.

초기 생애에서 돌봄의 실패는 유아로 하여금 평정을 유지하고 탄력 있게 회복하는 능력을 키우는 과정을 광범위하게 방해한다. 반대로 초기시기에 충족적인 환경과 대상관계를 경험한 유아는 성인이 된 후에도 스스로 회복하고, 조절하고, 긴장을 완화하고, 감사하는 능력이 순조롭게 발달한다. 즉, 초기 어머니가 해주던 역할을 자립적으로 수행할 수 있는 것이다.

미발달한 개인이 집착하는 것은 성숙한 애정 대상이 아니라 아주 초기 유아가 대하는, 달랠과 과보호의 경험이다. 그런 점에서 중독 약물이나 역기능적으로 이용되는 게임은 사랑받고 사랑하는 성숙한 인격 대상의 대체물이 아니라 심리구조 안의 결핍의 대체물이다. 그것은 끊임없는 달랠과 진정을 갈구하는 미성숙한 유아적 욕구에서 비롯된다.

[Fig. 1]은 초기 유아가 경험하는 대상 환경에 따라 건강하게 또는 병리적으로 발달하는 정신 내적 요소들과 그에 따라 다른 요소들을 가상공간에 투사하는 상황을 묘사한 것이다. 외상 발생 시기가 이룰수록 병리적 요인들을 가상공간에 투사하고자 하는 욕구는 강해진다.

클라인은 유아 정신구조의 외상 병리의 발생 가능 시기를 더욱 이른 시기인 0~3개월로 보았다[6]. 초기 유아의 상태를 지칭하여 ‘자아’ 대신 ‘유기체(organism)’라는 생물학적 용어를 사용했던 프로이트와는 달리 클라인은 유아가 태어난 직후부터 불안 경험을 할 수 있는 충분히 발달된 자아를 가지고 있으며 따라서 외상이나 결핍도 인식할 수 있다고 보았다.

클라인은 유아의 성장을 생후 편집-분열적 자리(생후 0~3개월)와 우울적 자리(4~6개월)를 거쳐 서서히 통합되고 성숙해 가는 과정으로 묘사하였다[7].

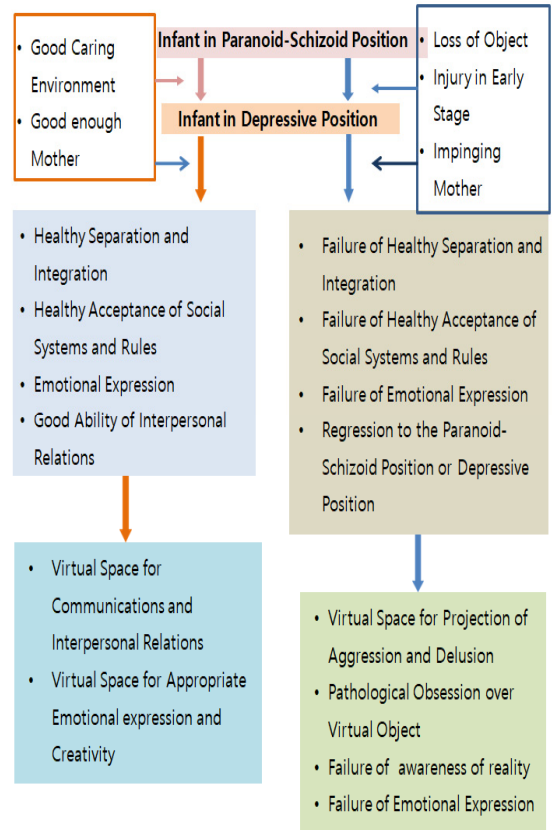
한 개인은 생후 첫 3개월 동안 산산 조각난 분열적 자아들과 죽음의 공포를 체험하는 환상 속에서 성장한다. 이 때 체험하는 공격성과 불안으로부터 서서히 벗어나 통합된 자아를 형성할 수 있는 것은 전적으로 어머니와의 유대관계와 보살핌 덕분이다.

‘편집-분열적 자리(paranoïd-schizoid position)’ 이나 ‘우울적 자리(depressive position)’라는 명칭이 암시하는 바와 같이 각 시기에 유아의 정신이 손상을 입으면 분열적 성향이나 우울성향에 영향을 받을 수 있으며 성인이 된 후에라도 언제든지 이 성향을 보이는 퇴행을 겪을 수 있다. 퇴행은 성장 후에도 자신을 저버린 그 지점으로 되돌아가는 현상이다. 이것은 손상의 시기가 이룰수록 병리의 심각성이 고조된다는 의미로도 해석될 수 있다.

‘편집-분열적 자리’와 ‘우울적 자리’의 개념에서 ‘단계’가 아닌 ‘자리’라는 용어를 사용한 것은 한 개인이 정신적인 면에서 단계적으로 진행되는 것만이 아니라 언제라도 다시 그 상황으로 돌아 갈 수 있다는 것을 의미 한다. 이 때 ‘편집-분열성’과 ‘우울성향’은 동시에 또는 순차 혹은 역순으로 발생할 수 있다.

편집-분열적 자리로, 때로는 우울적 자리로 퇴행하는 개인은 결핍과 중독 사이를 오가면서 인지 능력, 감정 능력이 손상된다. 초기 외상으로 깨어져 있는 자아는 분열을 지속화하는 망상과 공격성

을 지속적으로 느끼고 자기 자신을 공격하는 지경에 이르게 된다. 무감정하고 무기력한 상태에 이르는 것은 초기 시기 외상 장애 개인의 전형적인 모습이다.



[Fig. 1] Developmental Model based on Klein's Theory

또한 클라인은 유아의 정신구조가 성숙하는 오이디푸스시기를 이전의 분석가들보다 더욱 이른 시기인 우울자리에 해당하는 4~6개월로 보았다 [8]. 이 시기에는 정신구조가 성숙하고 내적 초자아가 발생한다.

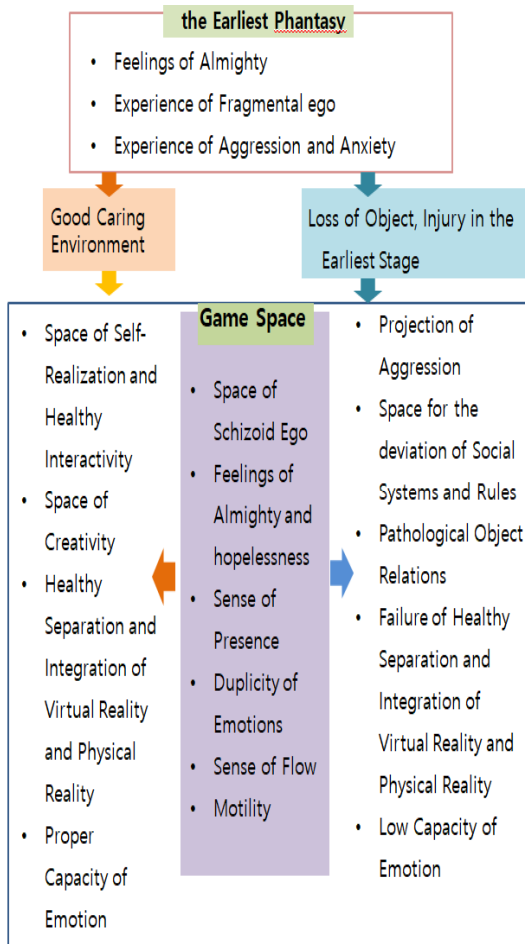
초자아란 성격구조의 한 부분으로 부모의 영향에 의해 사회규범, 도덕 등이 자리 잡는 부분, 즉, ‘나쁜’ 행동을 금지하는 양심과 같은 것으로써 코헛과 클라인 모두 초기 외상을 초자아 기능의 손상

과 연결시켰다.

오이디푸스 시기의 손상은 초자아 기능의 손상을 뜻한다. 즉, 사회 규율, 체계, 도덕적 규범을 인식하고 순응하는 데 저항이 생기거나 반대로 과도한 억압이 생길 가능성이 크다는 의미가 된다.

2.1.2 초기 외상 유아의 무의식적 환상 공간

클라인은 초기 생애 유아는 환상(Phantasy)을 통해 주변의 전체 세계를 바라본다고 보았다.



[Fig. 2] Elements in the Earliest Phantasy and Ambivalent Elements in Game Space

의식적인 환상(Fantasy)와 구별되는 유아의 무의식적 환상(Phantasy)속에서 유아는 자신을 전체로 인식하지 못하고 파편화된 것들로 인식하면서 거기서 오는 공격성과 불안을 경험 한다. 라캉은 이 시기의 파편화된 자아 인식을 거울 개념으로 설명한 바 있다[9].

유아를 보고 반응하는 어머니의 얼굴은 유아의 환상에 반응하는(mirroring) 거울이다. 유아는 이 거울을 보면서 자기와 세상에 대한 앎과 안정감을 키워 나갈 수 있다. 유아에게 이러한 반응과 돌봄은 공격성과 파편화를 통합할 수 있는 내적 힘이 된다.

유아는 성인이 된 후에도 환상을 지속하는데 그때의 환상은 건전한 자아실현의 세계이자 승화와 창의성의 세계로 발전할 수 있다. 그러나 결핍된 성장 과정을 거친 개인은 여전히 공격성과 망상에 시달린다.

클라인 학파의 분석가였던 비온(Wilfred Bion)은 초기 외상에 의한 공격성의 발달이 개인으로 하여금 생각과 다른 생각 또는 생각과 현실을 연결하는 연결고리를 공격해 일관성과 통합성의 부재를 초래한다고 보았다[10].

이러한 개인은 망상의 세계와 현실을 구분하는데 어려움을 느끼고 한 편으로는 정상적인 의미 세계 대신 망상적 의미의 세계를 재구성하고 다른 한편으로는 어떤 대상에 병리적으로 의존하는 성향을 보인다.

환상은 본질적으로 전능감을 느끼는 공간이며 이 전능성을 서서히 포기하고 자신과 타자의 현실을 받아들이는 것은 정신이 성숙해가는 자연스러운 과정이다. 이 과정은 유아의 정서적 성장의 일부인데 초기 외상을 입은 유아는 환상과 현실의 전환과 인식에 불편함을 느낀다. 대상의 상실을 전능감으로 보상받고 싶어 하는 욕구와 공격성을 마음껏 투사하고자 하는 욕구가 계속 작용하기 때문이다.

현대 사회의 개인에게 가상공간이란 유아기 환상의 모든 요소와 대상을 투사하고 재 경험할 수

있는 통합과 파편화의 양가적 공간이다. 가상공간과 물리적 현실을 구별하고 통합하는 능력은 성장 발달의 환경과 개인 심리의 독립적 성장 상태에 따라 다르게 나타난다(Fig. 2)).

종합해보면, 정신분석가들이 보는 초기 외상 장애 개인들이 나타내는 병리적 성향은 다음과 같다.

- 편집-분열적 성향과 우울적 성향의 발현
- 현실 인식 능력 장애
- 대상에 대한 병리적 집착과 강박적 사용
- 감정 인식 능력 저하
- 공격성과 불안
- 자아 통합 능력 미발달
- (대상으로부터) 건강한 분리와 독립 능력 미발달
- 사회 규범과 체계에 대한 반항 또는 과도한 자기 억압

2.2 게임 공간의 정서적 특징

많은 미디어 형식 중에 유독 게임이 논의의 중심에 있는 것은 그 형식에서 오는 특수한 정서적 영향력에서 기인한다. 다시 말하면 플레이어의 몰입성과 부정적인 정서를 생산하는 것은 그의 내용의 유해성 보다는 형식에서 오는 특수성 때문이다.

게임은 기타 어느 형식보다 가장 강한 상호작용적 행위를 촉발하는 형식이며 따라서 내용의 전달 방식 또한 가장 공격적이다. 플레이어의 상호작용 행위가 빠르고 횟수가 많아질수록 그에서 비롯되는 정서적인 요인들은 강화된다.

정서적으로 결핍된 청소년들일수록 이 요소들과 접촉하게 되면 내재된 병리적 증상과 행동 패턴이 강화된다. 따라서 게임공간의 특성들은 플레이어의 정서적 상태, 관계 형성 능력 그리고 행동 습관 방식에 따라 다른 방식으로 작용한다는 의미가 된다.

2.2.1 반복적 상호작용 행위의 정서적 영향

게임 플레이어의 상호작용 행위는 반복성이라는 일정한 패턴을 가진다.

플레이어는 상실과 불안에서 벗어나려는 회복의

욕구와 자기애를 실현하고 실천적 자아를 형성하려는 욕구를 갖고 있다. 반복행위는 이러한 욕구들을 반영한다.

이 반복적 행위를 통해 게임의 재미와 몰입이 증가하며, 플레이어는 매번 새로운 내용의 게임을 경험하는 것과 같이 느낀다.

행위가 반복될수록 플레이어는 의식과 무의식, 의도와 우연 중간 지점에서 내용에 완전히 몰입하는 것을 느끼게 된다. 심리학자 칙센트미하이(Mihaly Csikszentmihalyi)는 이러한 특수한 상태를 플로우(flow)로 표현하였으며 이 플로우가 긍정적으로 발현되었을 때 인간은 자신의 창조적 능력을 자유롭게 발휘할 수 있다고 하였다[11].

한편 프로이트(Sigmund Freud)는 어린 손자 한스가 엄마가 외출한 동안 실이 달린 나무 실패의 끝을 잡고 멀리 던지고 끌어오고 또 다시 던지는 것을 반복하는 것을 관찰했다. 프로이트는 이 놀이의 의미가 어머니를 사라지게 했다가 다시 나타나게 하는 것이라고 생각했다. 이 반복적 놀이행동을 통해 아이는 수동적인 불쾌한 상황을 능동적으로 변형시킬 수 있었다. ‘포트-다(port-da)’놀이라고 이름 붙은 이 행동은 어머니의 부재에 대한 외상이 무의식 속에서 현실 상황으로 뚫고 나오는 현상임과 동시에 스스로 긴장을 치유하려는 의도였다[12].

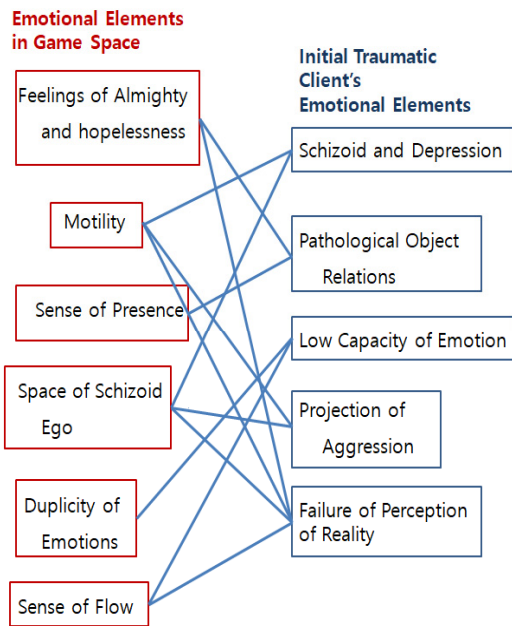
반복적 놀이 행위는 마음의 작용을 지배하는 삶의 욕동(drive)과 죽음의 욕동의 발현이다. 즉, 플레이어의 상호작용 행위는 재미와 창조의 행위 뒤에 감추어진 죽음의 충동이 의식의 표면 위에 떠오르는 반복 강박이 상징적으로 나타난 것이다.

표현하는 사람과 감상하는 사람의 역할과 경계가 혼재된 게임 공간은 플레이어의 행위로 창조되는 마술적 공간으로 반복적 행위를 통해 의미가 조성되고 시간과 공간의 흐름이 지각되는 특징을 가진다. 따라서 반복적 행위는 창조성, 놀이자의 실존, 외상의 발현과 치유라는 다의적 의미를 내포하는 것으로 플레이어는 이 행위들을 통해 게임에 몰입하고 단순한 놀이 행위를 유의미한 창조적 활

동으로 전환시킬 수 있다.

동시에 플레이어의 반복적 상호작용 행위에서 생산되는 정서적 요소들은 [Fig. 3] 에서와 같이 게임 중독의 각 정서 상태에 기여함을 알 수 있다.

① 전능감과 무망감(feelings of almighty and hopelessness): 게임 공간의 시공간적 요소와 모든 환경은 플레이어의 자발적인 상호작용 행위의 결과로 조성된다. 플레이어는 끊임없이 삶과 죽음, 그리고 창조와 파괴의 주도권을 행사하게 된다.



[Fig. 3] The Relationship between Emotional Elements in Game Space and Initial Traumatic Client's Emotional Elements

가상공간은 물리적 현실과 플레이어의 행위로 연결되어 있는 동시에 분리된 세계로서 철저하게 플레이어를 중심으로 펼쳐지는 자기애(narcissism)의 공간이다.

플레이어는 게임의 모든 내용과 형식을 즉각적으로 변화시킬 수 있는 능력을 상호작용 행위를

통해 계속적으로 지금 여기(here and now)의 정서로 공유하기 때문에 다른 형식에서보다 강한 전능감을 경험한다.

자기애가 병적으로 발현되면 자신을 보호하고자 거대한 자기상을 만들어내 다른 이들에게 과시하고 권력을 행사하고 싶은 욕구를 만들어내지만 건강하게 발현되었을 경우에는 한 개인이 참자아(true self)를 지닌 인간으로 성장할 수 있는 환경을 제공할 수 있다[13].

게임 공간은 유연하게 분열된 여러 모습의 자아를 창조하고, 거대자기의 모습이나 이상적인 자아상을 실험할 수 있는 공간이다.

한편, 게임 공간의 성취와 창조의 결과는 현실과는 달리 비물질적이고 즉시 사라질 수 있는 무엇이기 때문에 허무함을 동반하는 무망감을 생산하고 플레이어는 이 무망감에 벗어나고자 다시 게임 행위에 몰입한다.

가상공간의 전능감은 유아 초기 환상의 전능감과 연결되는 중요한 지점으로 병리적 개인이나 건강한 개인 모두 전능감에 고취되지만 병리적 개인은 이것에 훨씬 더 자극을 받는다.

전능감을 제공하는 다른 한 가지는 중력(중심) 없는 게임공간의 특성이다. 게임공간은 현실에서와 같은 중력과 중심을 발생시키지 않으며 무중력의 공간적 특징을 제공한다. 깊은 물속이나 어머니의 양수에 비견되는 안정감과 자유로움은 시점(화면)의 분열과 회전 가능성에서 비롯된다. 여기서 시점의 분열은 자아상의 분열, 즉, 여러 가지의 자아를 경험할 수 있는 공간의 특징을 제공한다.

② 운동성(motility): 놀이 행위의 사회문화학적 의미는 20세기 호이징아(Johan Huizinga), 카이와(Roger Caillois), 비트겐슈타인(Ludwig J. J. Wittgenstein)과 같은 학자들에 의해 다시 연구되었다. 이들은 놀이를 현대문화를 이루는 근간으로 보고 놀이와 예술, 창의성을 새로운 시각으로 조망하였다[14].

놀이는 그 영역 안에서 삶과 죽음, 인공과 우연, 의식과 무의식, 물질과 비물질과 같은 양가적인 요

소들을 동시에 내포하고 있으며 놀이 하는 사람은 반복적인 놀이 행위로 그 양가성 사이를 왔다 갔다 하는 운동 속에 있다. 놀이 행위의 운동성은 놀이하는 사람과 놀이 행위를 분리할 수 없게 만들며 놀이 하는 사람은 그 행위로 존재하고 그 행위를 통해 놀이에 몰입한다.

운동성은 놀이자, 즉 플레이어를 존재하게 하는 원동력이자 게임 공간의 시공간을 탐험하는 방식이다. 게임의 양가적 요소들은 운동성을 더욱 강화한다.

③ 현전성(sense of presence): ‘현전(presence)’라는 용어는 실존철학의 용어로 선입견이나 망상 없이 온전히 대화상대의 앞에 와있다는 의미이다. 사회적, 물리적 존재의 의미와는 분리된 그저 ‘있다는 것’, ‘있다는 느낌’으로, 플레이어는 가상공간에서 현실적 존재의 의미는 상실한 채 이 느낌만으로 존재한다. 미디어 안에서 다른 사람과 소통하는 것과 같은 느낌을 가지는 경우(사회적 현전, social presence)나 자아의 느낌을 가상공간 안에서 느끼는 경우(자아 현전, self presence) 모두 여기에 해당된다. 특히 치료적 목적이나 교육적 목적으로 미디어를 활용하는 플레이어는 현전적인 느낌을 가질 때 훨씬 더 내용에 몰입하게 된다[15].

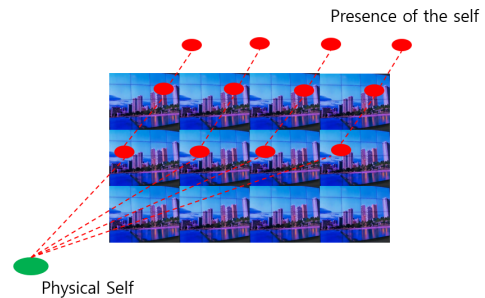
현전적인 느낌이라는 것은 현실에서 실재 인물과 대화할 때와는 달리 간접적이고 추상적인 존재의 느낌이다. 이것이 플레이어로 하여금 오히려 더 적극적으로 미디어의 내용과 상호작용하게 만든다. 현전성은 플레이어의 상호작용 행위로 만들어지고 경험된다. 치료목적의 미디어의 경우 치료사가 미디어 안에 느낌만으로 현전하는 경우라고 할 수 있는데 이 때 내담자는 좀 더 편안한 느낌으로 치료에 몰입할 수 있다.

미디어 안에서 플레이어가 현전적인 자아를 느낀다는 것은 자아의 분열, 즉, 이중적, 다중적인 자아를 경험한다는 것이며 게임 환경이 허용하는 한 여러 모습의 자아의 현전을 경험할 수 있다.

④ 분열적 자아의 공간(space of schizoid

ego): 전통 서구 회화, 즉, 일점 소실 원근법을 활용한 회화는 소실점이 표현하는 작가의 시점을 의미하며 자아 또한 고정적이고 불변하는 시각을 가진 존재로 표현된다. 여기서 작가의 시점은 시각 중심의 고정된 시점으로 시각 외에 청각, 촉각과 같은 다른 감각들은 배제하고 눈으로 본 장면에만 집중하게 한다.

반면 디지털 스크린의 화면은 무수한 픽셀로 이루어진 분산적인 것들의 집합이다. 이것은 작가의 움직임에 반영한 다시점과 이질적인 감각들을 수용한 현대회화의 연장선상에서 각 구획이 모두 모여 큰 하나의 이미지를 생산하기도 하지만 각각의 독립적인 작은 점과 구획으로 기능하기도 한다. 일시점, 즉 불변하는 동일한 존재로서의 자아상을 나타내는 서구 전통회화의 원근법적 화면과는 달리 가상공간의 무수한 독립적 구획과 시점들은 자아상의 분열과 변화의 가능성을 의미한다. 가상공간의 분열된 자아상들 역시 플레이어의 상호작용 행위로 현실의 자아와 연결되어 정서적, 감각적 경험을 공유한다. 분열된 다수의 현전적 자아들과 현실의 자아는 [Fig. 4]에서와 같이 서로 영향을 주고받는다.



[Fig. 4] Physical Self and the Presence of the Self

⑤ 감정의 이중성(duplicity of emotions): 실제 현실이나 예술 작품의 감상에서는 다양한 깊이의 정서를 경험하게 되지만 게임 플레이어는 상대적으로 얕은 정서를 경험한다. 게임에서 상호작용의 횟수가 증가하고 속도가 빨라질수록 플레이어가 의식적으로 경험하는 감정의 깊이는 얕고 무의식적으로

투사하는 감정의 깊이는 깊은 이중성을 가진다[16].

자극적이고 폭력적인 내용을 접하는 플레이어가 동요 없이 계속해서 게임을 수행하게 되는 것도 이러한 특성에서 기인한다.

게임 플레이어가 실패와 좌절에서 오히려 도전 의식을 느끼고 계속 게임을 지속하게 되는 현상을 ‘게임의 역설(paradox of the game)’로 표현하기도 한다[17]. 이것은 아리스토텔레스 ‘비극의 역설(paradox of tragedy)’에서 경험하는 강한 정화적인 느낌과는 달리 그것을 즐기고 계속하고 싶은 욕구로 나타난다.

플레이어는 실패와 좌절의 고통 없이 계속해서 도전할 수 있으며 다른 한편으로는 부담 없이, 즉흥적으로 자신의 감정을 표현할 수 있다. 이것은 역기능적으로 작용할 수도 있지만 치료적 과정에서는 부정적 감정을 큰 부담 없이 경험하고 안전하게 표현할 수 있도록 돕는다.

거리라는 것은 그것이 주는 자극으로부터 자신을 보호하는 동시에 그것에 다가가기 위한 것으로 볼 수 있다. 따라서 치료에서 거리를 두는 것은 문제에 대처하기 위한 한 방법이 될 수 있다.

2. 2. 2 총체적 감각 경험과 정념적 신체

게임공간의 특징은 동아시아 전통 회화와 많은 면에서 유사하다. 한국 문인화의 여백은 그저 없음이 아니라 그 빈 공간에 무한을 지향한 제한의 개념과 현존의 가능성을 내포한 가능성의 공간이다. 즉, 무와 유, 존재와 비존재가 서로 상호 연관되고 순환한다.

각 구획 공간의 비어있음과 비어 있지 않음은 서로 상호작용하고 있으며 언제라도 자리 바뀔 수 있는 가능한 관계에 있다. 또한 대상에 대한 작가의 시점, 위치도 언제든지 바뀔 수 있는 유동적인 상태에 있다. 서구 전통 회화와 같이 중심이 존재하는 세계는 수직적, 선형적, 순차적인 차별, 사회적인 규범을 의미하며 동아시아 전통 회화와 가상공간에서와 같은 분열적 시점과 방향 없는 화면은 유연

한 자아상을 표현한다.

동아시아 회화의 시점은 산점투시(散點透視)로서, 서양 원근법 기반의 투시법이 어떤 하나의 시점으로 바라본 공간을 담아낸 것이라면 산점투시는 카메라가 사방을 둘러보면서 담아내듯이 이리저리 움직이며 대상을 관찰하고 그 움직임에 따른 유동적인 공간과 시간을 포함한 것이다[18]. 동아시아는 관조 방식에 있어서 위로, 아래로, 멀리, 가까이 눈을 돌리면서 보는 반면 서구에서는 가장 중요한 범위를 선택하여 초점을 맞추어 본다. 이러한 방법을 통한 세계의 관찰은 천지를 관찰하고 위아래를 살피는 것이다.

이와 같이 산점투시는 눈을 이리저리 둘러보면서 음미하는 것으로 다른 감각 기관과의 화해(和諧)를 포함한다. 동양의 사유는 이와 같은 다의적인 시선을 통해 전 우주의 의미를 몸으로 파악하고자 하였다.

동아시아 전통 회화에서 공감각적 체험은 시점의 유동성에 의해 만들어진 회화공간에서 대상을 바라보고 완전히 이해하는 방법이자 ‘몸으로 깨닫기’의 단계이다.

동아시아 전통 회화와 가상공간이 공통적으로 보여주는 사방으로 움직이는 유동적인 시점은 끊임 없이 변화하는 자아상을 생산한다.

가상공간에서 표현과 감상의 주체가 되는 몸은 감각을 지각하는 신체와 그것은 인식하고 판단하는 정신으로 양분될 수 없으며 자아는 행동하는 주체로서만 현전한다. 플레이어의 몸은 오감을 몸으로 경험하는 인식과 감각 경험의 장(場)이다.

미디어 이론가 마크 한센(Mark B.N. Hansen)은 가상공간을 경험하는 플레이어의 몸을 공감각적 경험을 동반하는 정서의 장(場)이라는 의미에서 ‘정서적 신체(affective body)’라고 표현한 바 있다[19].

이 때 플레이어는 게임 공간의 모든 내용을 비물질적 정보로 전달받는 다는 데서 그 역동성이 증가한다.

회화를 비롯한 다른 예술 형식은 물질적인 요소

들을 미디어 형식 안에 이미 가지고 있으며 그것을 감상하는 감상자는 정보와 내용을 그 물질성에 매개하여 전달받는다.

그러나 게임을 수행하는 플레이어와 게임 형식 사이에서 유일한 물질적 요소는 플레이어의 신체이다. 이 때 플레이어의 신체는 총체적 공감각을 받아들이고 융합하는 거대한 장으로 기능한다는 점과 이것이 모두 플레이어 자신의 자발적인 상호작용 행위로 이루어진다는 점에서 모든 내용과 감각 경험을 다른 형식보다 적극적으로 흡수한다고 볼 수 있다.

2.3 게임 공간의 치료적 요소

유아가 성취하는 부모로부터의 건강한 분리는 수많은 인간관계의 토대를 형성하며 성인이 되어서도 인간관계와 사회생활에 막대한 영향을 미치는 요소가 된다. 분리는 무언가를 잃고 상실하는 것이 아닌 자신의 실체를 발견하고 성장하는 중요한 과정이다[20]. 한 개인은 건강하게 어머니로부터 분리되고 독립함으로 스스로를 발견하고 타인을 포용할 수 있는 인간으로 성장한다.

대상에 병리적으로 의존하는 개인에게 분리와 독립은 여러 단계를 통해 이루어야 하는 치료의 목표다.

게임 중독 청소년의 치료는 개인 병리의 깊이와 형태가 상이한 관계로 개별적인 치료의 단계를 유연하게 적용해야 하지만 공통적으로 초기 단계를 재구성하여 결핍된 대상-유아의 공생관계(symbiosis)를 다시 경험하게 하는 것은 매우 중요하다.

내담자는 유아시기에 경험하여야 했던 긍정적인 정서를 재 경험함으로써 결핍을 메우고 자기 자신의 현 상황과 감정을 직면할 수 있는 힘을 기를 수 있다.

게임형식은 다음 3가지를 전제하기 때문에 치료적으로 작용할 수 있다.

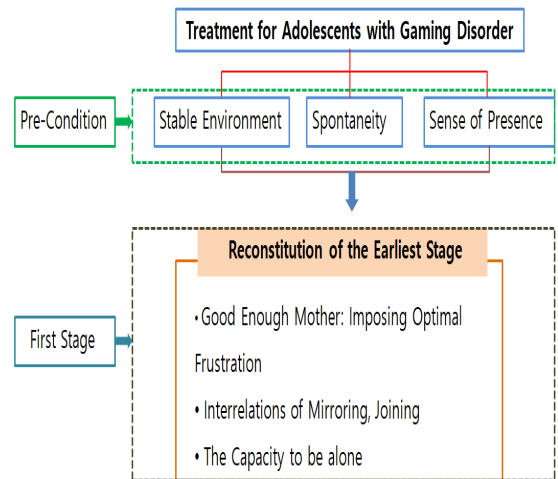
- 플레이어가 안정감을 느끼는 환경 -공간적 요소
- 플레이어의 자발성 -행동, 정서적 요소

- 현전성의 교류 -대상관계의 재현

2. 3. 1 안전한 환경: 치료적 공간

[Fig. 5]는 치료과정에서 각 단계의 중요한 개입 요소들을 서술한 것이다. ‘안전한 환경’, ‘자발성’, ‘현전성의 교류’는 치료공간의 기본 요건이며, 첫 단계에서는 초기 단계 형성을 목표로 한다. 그 과정에서는 내담자가 안정적으로 서서히 분리와 독립을 경험한 후에는 표현, 직면 그리고 창조의 구체적인 치료적 개입으로 옮겨갈 수 있다.

분리의 기본 전제는 어머니의 ‘안아주는 환경’의 경험이다. 일반적인 치료 과정에서 치료사는 내담자가 결핍한 모성적인 관계를 맺음으로써 내담자의 수양어머니 역할을 수행하는 것이며 좋은 치료적 환경 또한 그러하다.



[Fig. 5] Early Stage of the Treatment for Adolescents with Game Addiction

플레이어는 게임공간 안에서

- 익숙한 행동, 정서 언어를 유지함으로써
- 창조와 파괴의 자유를 가짐으로써
- 고정된 자아상으로부터 탈피하는 경험을 가짐으로써
- 트라우마 투사의 자유를 가짐으로써

안정감을 느끼고 지속적인 플레이의 동기를 부여받는다.

2. 3. 2 자발성: 행동-정서적 요소

인간은 스스로 치유하고 회복할 수 있는 힘을 가지고 태어나며 인생을 통해 각자 다른 방식으로 그것을 발현시킨다. 그런 의미에서 모든 정신치료의 과정에서 내담자 스스로 회복하려는 의지와 행동이 따르지 않는다면 치료사의 모든 노력은 무의미해질 것이다.

심리적 문제는 신체적 반응을 동반하며 치료 과정에서도 이 둘의 연관성을 항상 염두에 둘 수밖에 없다. 따라서 치료에서의 자발성이라는 것은 마음의 문제임과 동시에 행위의 문제이다.

내담자의 치료에서 중요한 요소는 내담자 스스로 회복의 요소를 발견하는 자발성과 현전하면서 그것을 돕는 치료사의 역할이다. 치료사는 내담자와 ‘함께 있음’으로서 내담자 정서의 표현과 직면을 돕는 자이다.

정신분석을 비롯한 치료는 억압, 투사, 전이, 역전이 등등의 많은 전문 용어를 이용하여 내담자의 상태를 해석하기도 하지만 결국 이 과정의 목적은 내담자 스스로 회복할 수 있는 가능성을 발견하도록 돕는 데 있다.

중한 심리적 문제를 안고 있는 청소년 내담자에게 있어서 자발적인 치료에의 의지와 행동은 매우 중요하다.

이런 의미에서 게임은 상호작용의 욕구를 가장 강하게 발생시키는 매체이다. 치료적 게임에 접근하여 시작하는 버튼을 누르는 행위는 한 개인이 내면을 탐색하고 성찰하고자 하는 긴 치료적 과정을 시작하는 행위이다.

2. 3. 3 현전성의 교류: 대상관계의 재현

생후 초기 시기동안 자아를 바로 인식할 수 없는 유아에게 어머니가 해주는 역할은 유아의 거울

기능이다. 유아는 누군가가 자신을 보는 것을 느낌으로써 자신이 존재한다는 사실을 깨닫게 된다. 태생부터 인간은 원초적으로 공감의 욕구와 타인과의 상호작용의 욕구를 가지고 있다.

유아는 어머니라는 거울상을 통해 차츰 자기를 인식하고 플레이어는 미디어 속에 자신의 행동, 정서를 투사하고 분신을 만드는 작업을 통해 행동과 인지의 범위와 반경을 확장하고 사회적, 규범적 중심에서 벗어나려는 욕구를 표현한다.

심리적 억압은 항상 도덕적 규범과 관계한다는 정신분석 초기의 중요한 발견에서 알 수 있듯이 규범적 틀에서 벗어나는 행동사고의 확장은 한편으로는 일탈이지만 다른 한편으로는 유연한 사고와 행동의 표현이다[21].

반영적 공감(mirroring), 이상화(idealizing), 그리고 결속(twinning)은 초기 생애에 유아가 어머니에게서 충족할 수 있는 정서적 안정감의 기본 요소이자 치료사들의 치료 전략이다[22]. 플레이어는 상호작용 행위로 게임 공간 안에서 이 정서들을 경험하며 상호작용 행위가 반복될수록 결속력은 강화된다.

위니콧(Donald W. Winnicott)은 유아의 홀로 있을 수 있는 능력(the capacity to be alone)의 중요성을 언급하면서 ‘유아는 오로지 혼자 있을 때에만 자신의 개인적 삶을 발견한다.’고 하였다[23]. 그러나 이것이 유아의 고립을 의미하지는 않는다. ‘함께 있으면서도 혼자 있는 상태’라는 다소 모순적인 상태는 어머니가 아이와 함께 있을 때 특별한 욕구와 요구가 없는 한 유아에게 아무것도 요구하지 않으면서 함께 있어주는 상태를 말한다. 이 때 유아는 함께 있지만 침해받지는 않는 편안하고 안정적인 정서를 경험한다. 침해하는 어머니는 유아가 자립할 수 없도록 유아의 영역과 역할을 수시로 침범하는 어머니이다.

충분히 좋은 어머니(Good Enough Mother)는 사랑 속에서 유아의 실수와 실패를 보아 줄 수 있고 자발적인 성취감을 이루는 과정을 지켜볼 수 있다[24]. 적극적으로 행동하는 유아에게는 환상

창조에 도움을 주고 유아가 덜 적극적인 상태일 때에는 유아의 통합되지 않은 상태를 방해하지 않고 스스로의 능력을 발견할 수 있도록 돕는다. 따라서 좋은 치료적 환경은 유아의 홀로 있을 수 있는 능력을 방해하지 않으면서 고립되지 않도록 돕는 환경이다.

게임 환경에서 플레이어가 마치 다른 이와 상호작용하는 듯이 느끼는 현전적 경험은 ‘홀로 있을 수 있는 능력’을 발달시키고 동시에 상호관계의 느낌을 생산한다.

그렇다면 치료적 게임에서 치료사의 현전을 느끼는 것은 실제로 현실에서 치료사와 대화하는 것과 어떻게 다른 치료 요소를 제공할 수 있을까?

첫 번째는 ‘함께 있으면서도 혼자 있는 상태’와 같은 데에서 오는 정서 표현의 자유이며 두 번째는 ‘건드려짐’의 정서이다.

치료적 게임에서 우선 고려되어야 할 사항은 내담자의 특수한 정서 상황이다. 치료적 게임을 사용하는 내담자는 많은 신경증 내담자의 상태에서처럼 방어적이고 소극적인 심리적 상태임을 가정하여야 한다.

게임 공간은 적절하게 나 자신을 은폐하고 보호할 수 있는 환경임과 동시에 타인과 함께하는 느낌을 발생시키는 환경이다. 게임 공간의 현전감은 타인과의 거리를 유지하려는 욕구와 상호관계 하고자 하는 욕구를 동시에 만족시킨다.

현전감은 게임공간 안에서 거리를 가짐으로써, 즉, 분명히 보이는 것이 아니라 뒤에 숨겨져 있음으로써 오히려 플레이어를 강하게 자극한다. 미디어는 24시간 내담자와 함께 있고 반응할 수 있으며 내담자의 정서를 ‘건드릴 수’ 있다. 이는 적극적이거나 강제적인 접촉이 아니라 내담자가 원하지 않을 때는 언제든지 외면할 수 있고 가장 최소한의 자극으로 내담자에게 말을 걸어오는 환경을 말한다.

신경증의 내담자는 오히려 적극적인 소통에 위축되는 경우가 많으며 특히 치료 과정에서 소극적인 태도를 유지하는 경우가 많다. 이러한 상태에

있는 내담자에게 적극적인 대화나 치료를 강제할 수는 없다. 오히려 같이 있으면서 ‘건드림’이란 유아를 홀로 있을 수 있도록 해주는 어머니와 같다.

내담자의 단단한 방어를 무너뜨리는 것은 치료사의 기다림과 수용의 자세이다. 이 때 건드려짐이란 그가 전적으로 고립되어 있지 않다고 하는 의식에 지나지 않지만 때로는 이 얇은 자극으로 내담자를 ‘건드림’이란 그의 상태를 스스로 ‘알아차림’으로 연결된다.

알아차림이란 용어 역시 실존철학에서 유래된 것으로 게슈탈트 치료에서 사용된다[25]. 내담자가 자신의 ‘지금-여기’의 상태를, 그리고 현재와 더불어 변화하는 존재로서 자신을 깨달을 때 ‘알아차림’이 이루어진다.

알아차림의 대상은 인간과 환경의 접촉 경계에서 일어나는 생각, 행동, 정서의 현상들이며 게임과 플레이어의 상호작용에서 일어나는 모든 경험은 사소한 것일지라도 모두 마음의 작용을 드러내는 자료들이다.

게임 플레이어가 경험하는 것은 항상 ‘지금-여기’의 것이다. 게임 플레이어가 무엇을 체험하던 그것은 현재의 정서이며 현재의 오감의 경험이다. 따라서 게임 환경에서 건드려짐이란 지금-여기 플레이어, 내담자의 상태를 알아차림이다. 이 때의 알아차림이란 게임에 몰입하는 내담자 자신의 몸과 마음의 미세한 변화와 경험을 예민하게 느낌으로써 이루어진다.

3. 결 론

한 개인의 정신적 성장은 클라인의 유아 성장의 과정에서 드러나듯 격렬한 생존의 노력에 비유된다. 대상관계 환경은 초기 생애부터 시작되는 정신적 성장과 성숙의 과정에서 기여하기도 하지만 손상의 원인을 제공하기도 한다.

초기 외상의 치료는 그 시기에 결핍된 애정과 돌봄을 채우고 자극과 직면의 어려움을 견딜 수

있는 내적 힘을 키우는 과정이기에 내담자에게 길고 지루한 인고의 시간이 된다. 이 때 치료란 일 방향적이고 선형적인 진행으로만 이루어지는 것이 아니라 다층적이고 탄력적으로 적용되는 것이어야 하며 치료의 도구는 내담자의 행동, 정서적 특성에 맞고 다양한 치료 방향과 방식에 적용될 수 있는 것이어야 한다. 게임 중독이라는 동일한 병리라도 개인의 손상도와 회복 능력은 각각 상이하기 때문이다.

이런 점에서 게임공간은 초기 외상 청소년의 정신적 도피처이자 치료실이 될 수 있는 양가적 공간이다. 가상공간은 장애 청소년의 공격적 욕구를 투사하고 나르시시즘 및 결핍된 대상관계의 욕구를 채울 수 있는 곳이며 자발적인 치료의 행동과 정서를 촉구하는 곳이다

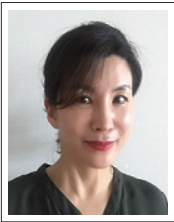
이 때 충분히 좋은(good enough) 치료사 또는 충분히 좋은 치료적 게임은 내담자의 침묵과 공격성을 기다리고 수용할 수 있는 인간존중의 자세와 개성 보호의 자세, ‘떨어드는 돌봄’이 아닌 ‘흔차 있을 수 있는 능력’을 발달시키는 반영의 자세를 유지해야 한다.

이는 게임 중독과 관련된 연구에 임하는 연구자들이 청소년들의 병증 개선뿐만 아니라 정서적 환경의 미래를 조성하는 중대한 과제를 맡고 있음을 상기시킨다.

REFERENCES

- [1] Video Game Addiction, https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_addiction, April, 2020.
- [2] Game Addiction Research Association, “Characteristics and Controversial Issues of Internet Addiction”, pp. 10-11, Seoul : Sigma press, 2015.
- [3] Chan-Yun, Tack-Woo, “Research on the Game Elements and Mechanism that Affect the Game Overindulgence and Addiction”, Korea Game Society, Vol. 18, No. 6, pp.131-142, 2018.
- [4] Jeong-Ha Park, Young-Sik Lee, Bung-Nyun Kim, Jae-Hoon Cheong, Doug-Hyun Han, “The Factors for the Aggression n Patients with On-Line Game Addiction: Behavioral Inhibition/ Activation System and Comorbid Disease”, The Korean Neuropsychiatric Association, Vol. 52, No. 2, pp.84-90. 2013.
- [5] Heinz Kohut, “The Analysis of the Self”, pp. 57-60, Seoul: Korea Institute of Psychoanalysis, 2013.
- [6] Elabeth Bott Spillus, et al., “The New Dictionary of Kleinian Thought”, pp. 103-111, Oxon: Routledge, 2011
- [7] R. D. Hinshelwood, “Clinical Klein: From Theory to Practice”, pp. 148-165, London: Basic Books, 1994.
- [8] Hanna Segal, “Melanie Klein”, pp. 112-119, Seoul: Korea Institute of Psychoanalysis, 1999.
- [9] Dylan Evans, “An Introductory Dictionary of Lacanian Psychoanalysis”, pp. 45-49, Seoul: Ingansrang, 1996.
- [10] James S. Grostein, “A beam of Intense Darkness”, Seoul: Korea Institute of Psychoanalysis, 2011.
- [11] Mihaly Csikszentmihalyi, “Flow: the psychology of optimal experience”, pp. 3-5. Seoul: Hanulim, 2011.
- [12] Sigmund Freud, “Jenseits des Lustprinzips”, pp. 29-35. Seoul: Jisik, 2009.
- [13] Marcia Westkott, “Horney, Zen, and the Real Self”, *The American Journal of Psychoanalysis*, Vol. 58, No. 3, pp.287-301, 1998.
- [14] Joo-Yeun Han, “Behavioristic and Emotional Characteristics of the Game as a Space of Art Expression and Therapy”, Korean Society for Computer Game, Vol. 32, No. 2, pp.37-47, 2019.
- [15] K. M. Lee, “Presence, Explicated”, *Communication Theory*, Vol. 14, pp. 27-50. 2004.
- [16] Joo-Yeun Han, “Application of the Emotional Distance and Self-disclosure in Therapeutic Serious Game.” *Journam of Korean Society for Computer Game*, Vol. 30, No. 2, pp.35-40, 2017.
- [17] Jesper Juul, “The Art of Failure”, pp. 2-5, Cambridge: The MIT Press, 2013.
- [18] Chan Ppa, “East, West and the Aesthetics”, pp. 19-26. Seoul: Purunsoop press, 1999.
- [19] Mark B.N. Hansen, “New Philosophy for New media”, pp. 15-16. Cambridge: The MIT Press, 2006.

- [20] Jay R. Greenberg and Stephen R. Mitchell, "Object Relations in Psychoanalytic Theory", pp. 302-309, Seoul: Korea Psychotherapy Institute, 1999.
- [21] Ernsberger, C., "The Modern School, Twenty years later", Modern Psychoanalysis, Vol. 20, pp.199-205, 1995.
- [22] Marshall, R.J., "Hyman Spotnitz and Sandor Ferenczi-Psychoanalysts of Passions", Modern Psychoanalysis, Vol. 25, pp.53-90, 2000.
- [23] Lesiey Caldwell, Angela Joice eds., "Reading Winnicott", pp. 309-314, Seoul: Nun Press, 2015.
- [24] Robert J. Marshall, "Hyman Spotnitz and Heinz Kohut: Contrasts and Convergences", Modern Psychoanalysis, Vol. 23, pp.183-196, 1998.
- [25] Fritz Perls, "The Gestalt Approach & Eye Witness to Therapy", pp. 95-99, Seoul: Hakjisa, 2013.



한 주 연 (Han, Joo Yeun)

약 력 : 2016 국민대학교 문학 박사, 미술이론과 비평
전공
현재 차의과학대학교 미술치료대학원 겸임교수

관심분야 : 미디어 미학, 정신분석, 미술치료, 기능성 게임
