

## 장자의 놀이(遊)를 통해 본 대한민국의 E-sports

E-sports of South Korea through Zhuangzi's Play(遊)

---

|                    |   |
|--------------------|---|
| 저자<br>(Authors)    | 정병석, 엄진성, 김용섭<br>Jung, Byung-seok, Uhm, Jin-sung, Kim, Yong-seop  |
| 출처<br>(Source)     | <a href="#">민족문화논총 72</a> , 2019.8, 355-383(29 pages)<br><a href="#">The Institute for Korean Culture 72</a> , 2019.8, 355-383(29 pages)        |
| 발행처<br>(Publisher) | <a href="#">영남대학교 민족문화연구소</a><br>Institute of Korean Cultural Studies Yeungnam University   |
| URL                | <a href="http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE09224965">http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE09224965</a> |
| APA Style          | 정병석, 엄진성, 김용섭 (2019). 장자의 놀이(遊)를 통해 본 대한민국의 E-sports. <a href="#">민족문화논총</a> , 72, 355-383  |
| 이용정보<br>(Accessed) | 한국산업기술대학교<br>218.101.229.***<br>2019/11/18 22:11 (KST)  |

---

### 저작권 안내

DBpia에서 제공되는 모든 저작물의 저작권은 원저작자에게 있으며, 누리미디어는 각 저작물의 내용을 보증하거나 책임을 지지 않습니다. 그리고 DBpia에서 제공되는 저작물은 DBpia와 구독계약을 체결한 기관 소속 이용자 혹은 해당 저작물의 개별 구매자가 비영리적으로만 이용할 수 있습니다. 그러므로 이에 위반하여 DBpia에서 제공되는 저작물을 복제, 전송 등의 방법으로 무단 이용하는 경우 관련 법령에 따라 민, 형사상의 책임을 질 수 있습니다.

### Copyright Information

Copyright of all literary works provided by DBpia belongs to the copyright holder(s) and Nurimedia does not guarantee contents of the literary work or assume responsibility for the same. In addition, the literary works provided by DBpia may only be used by the users affiliated to the institutions which executed a subscription agreement with DBpia or the individual purchasers of the literary work(s) for non-commercial purposes. Therefore, any person who illegally uses the literary works provided by DBpia by means of reproduction or transmission shall assume civil and criminal responsibility according to applicable laws and regulations.

# 장자의 놀이(遊)를 통해 본 대한민국의 E-sports\*

정 병 석, 엄 진 성, 김 용 섭\*\*

## <목 차>

- |                                    |                       |
|------------------------------------|-----------------------|
| I. 들어가는 말                          | IV. E-sports에 발생한 문제의 |
| II. 장자 놀이(遊)의 특징                   | 해결책으로써 장자 철학          |
| III. 21세기 대한민국 E-sports가 지닌<br>문제점 | V. 나가는 말              |

## <국문초록>

이 연구는 E-sports를 놀이의 관점에서 접근하고 있다. 연구자는 E-sports가 하나의 문화임을 전제하고 새롭게 문화가 형성되는 동안 발생 될 수 있는 문제점을 지적하고 그 해결책을 마련하고자 했다. 그리고 그 방안으로 장자 철학의 놀이 개념을 사용했다. 우리 사회에서 E-sports가 가지는 문제는 E-sports에서 비롯된 게임중독 및 어뷰징(abusing) 같은 비도덕적 행위가 점차 E-sports가 가진 놀이의 기능을

---

\* 이 논문은 2015년 대한민국교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2015S1A5A2A03049870)

\*\* 주저자 : 정병석, 영남대학교 교수(seok@yu.ac.kr)  
교신저자 : 엄진성, 영남대학교 시간강사(bookofchang@yu.ac.kr)  
참여저자 : 김용섭, 대구한의대학교 교수(kysriver@daum.net)

상실하게 만든다는 점이다. 이 연구는 E-sports를 새로운 문화이자 놀이의 한 형태로 바라보고 있으므로 E-sports 자체를 부정하지 않는다. 대신 E-sports를 즐기는 사용자에서 그 문제점을 찾고 해결 방안을 찾는다. 문제발생의 첫 번째 원인은 E-sports를 놀이의 수단이 아닌 목적으로 보는 것이다. 두 번째 원인은 놀이의 본질이 내적인 즐거움을 잇고 결과에 몰입하는 것이다. 세 번째 원인은 상대성에 함몰되어 놀이의 주체인 자유로운 나를 잊어버리는 것이다. 이 연구는 위의 세 가지 원인을 해결하기 위해 장자의 개념 가운데 以明, 無己 등을 사용했다. 그리고 이것을 통해 '유희적 삶의 경계'가 E-sports를 즐기는 사용자들에게 요청됨을 지적한다.

주제어 : 장자(莊子), 놀이(遊), E-스포츠(E-sports), 대한민국 현대인의 여가, 유희적 삶의 경계

## I. 들어가는 말

이 연구는 현대인의 놀이문화로 새롭게 자리 잡은 E-sports를 살펴보고, 그것이 지닌 문제점과 원인을 살펴본 후 그 해결 방안으로 장자 철학의 놀이 개념을 제시하고자 한다. E-sports는 특정한 장소와 시간을 요구하는 기존의 놀이와 달리 시간적 공간적 제약을 크게 받지 않기 때문에 바쁜 현대인들에게는 매우 매력적인 콘텐츠라 할 수 있다. 이것이 바로 E-sports가 빠르게 놀이 문화로 자리를 잡게 한 동력이라 할 수 있을 것이다. 문제는 E-sports에서 비롯된 게임중독 및 어뷰징(abusing)<sup>1)</sup>과 같은 비도덕적 행위가 점차 E-sports가 가진 놀이의 기능을 상실하게 만든다는 점이다. 그리고 이런 문제점의 대안을

1) 어뷰징에 관해서는 이 연구의 3장 '21세기 대한민국 E-sports가 지닌 문제점'에서 집중적으로 다루고 있다.

제안하고자 함이 이 연구의 주된 목적이다.

이 연구에서 사용되는 E-sports의 정의는 사전적 의미를 넘지 않는다.<sup>2)</sup> 구체적인 사례를 든다면 스타크래프트, 리니지, LOL, Overwatch, PlayerUnknown's Battlegrounds 및 스마트폰 게임 등이 여기에 해당한다. 21세기 대중들에게 있어 E-sports는 이미 하나의 문화로 자리매김하였다. 2016년 증강현실을 기반으로 전 세계인을 집 밖으로 나가게끔 했던 'Pokémon GO'는 놀이 및 레저의 새로운 패러다임을 제시했고, 한국의 프로게이머 페이커 이상혁의 경우 포브스가 뽑은 2019년 영향력 있는 30세 이하 인물에 선정되기도 했다. 나아가 스마트폰 게임을 즐기는 연령층이 10대부터 60대에 이르는 것 또한 E-sports가 우리의 삶 속에 깊이 자리하고 있음을 방증한다.

그런데도 E-sport에 관련된 선행 연구들을 살펴보면 그 대상이 초·중·고에 맞추어지거나, 혹은 E-sports의 중독에 관한 연구와 같이 E-sports에 대한 부정적 시각을 전제한 연구들이 주를 이룬다.<sup>3)</sup> 이것은 놀이와 여가에 대한 전통적 패러다임에서 기인한 것으로 볼 수 있다. 분명 신체적 활동을 동반하는 기존의 스포츠와 놀이와 달리 E-sports는 외형적으로 정적(靜的)이다. 하지만 동시에 신체적 차이에

2) 국민생활체육회, 『스포츠 백과』 E-sports란 컴퓨터 및 네트워크, 기타 영상 장비 등을 이용하여 승부를 겨루는 스포츠로 지적 능력 및 신체적 능력이 필요한 경기이다. 대회 또는 리그와 같은 현장으로의 참여, 전파를 통해 전달되는 중계의 관전, 그리고 이와 관계되는 커뮤니티 활동 등의 사이버 문화 전반 또한 e스포츠 활동에 속한다. - E-sports 항목

3) 박병일, 조환우(2009), 「e스포츠 유형별 게임몰입과 게임중독이 체육활동 관여도에 미치는 영향」, 『한국사회체육학회지』 No. 37, 한국사회체육학회; 이연주(2010), 「초등학교 남학생의 e-스포츠 참가 정도와 중독성향이 인성에 미치는 영향」, 『한국체육교육학회지』 Vol. 15 No. 3, 한국체육교육학회; 김정운, 이장주, 손영미, 나익진(2005), 「청소년들의 e스포츠 태도 연구」 『여가학연구』 Vol.3 No. 2, 김홍록, 이광욱(2012), 「고등학생의 e-스포츠 참가 정도와 학교생활, 사회성, 비행의 관계」, 『한국체육학회지』 Vol. 51 No. 2, 한국체육교육학회.

따른 차이가 없어서 상대적으로 쉽게 과몰입하는 것 또한 분명한 사실이다. 하지만 이것은 E-sports 부정적 요소로 단정해서는 안 되며, 오히려 누구나 쉽게 즐길 수 있는 접근성과 대중성으로 보아야 할 것이다. 왜냐하면, E-sports는 전통적인 여가와 놀이처럼 즐기 위한 도구에 불과하기 때문이다.

따라서 이 연구는 E-sports의 본질이 놀이와 여가임을 전제하고 진실로 그것을 즐길 수 있는 환경적 요소에 대해 말하고자 한다. 현재 대한민국의 E-sports는 상당 부분 놀이를 위한 도구가 아닌 목적이 되어 사용자(User)<sup>4)</sup>를 중독으로 병들게 하고 또 즐거움이 아닌 단지 승리만을 목적으로 삼는 결과주의에 빠져있다. 그 결과 어뷰징이라는 비도덕 행위조차도 비판 없이 선택하게 된다. 따라서 이 연구는 E-sports의 본질을 놀이로 정의한 후 그 본질을 벗어난 문제점들 가운데 abusing에 해당하는 행위들과 사건들을 살펴본 후 그 해결책을 장자의 철학을 통해 살펴보하고자 한다. 이 연구는 『장자철학을 통해 본 아마추어리즘』의 응용에 해당한다.<sup>5)</sup> 이 연구는 앞선 연구에서 주장한 ‘놀이하는 주체의 삶의 태도 = 장자의 아마추어적 삶의 태도’에서 한 단계 나아가 ‘유희적 삶의 경계’라는 또 하나의 개념을 제시하고자 한다.

끝으로 이 연구는 E-sports를 하나의 건전한 놀이로 본 후 그것이 올바르게 실천되지 못하는 문제점을 제시한 후 그것이 나아가야 할 본래의 방향을 제시하여야 한다. 이것은 E-sports를 현대인의 놀이 및 여가로서 파악하여 하나의 새로운 문화로 간주한다는 점에서 E-sports에 관한 기존 연구와는 분명한 차별성을 가진다고 할 수 있

4) 일반적으로 게임을 하는 이들을 ‘유저(User)’라고 부르는데 이 연구에서는 우리말로 풀어 ‘사용자’로 지칭하겠다.

5) 정병석, 엄진성, 김용섭(2016), 「장자철학을 통해 본 아마추어리즘」, 『人文研究』 78호, 영남대학교 인문과학연구소.

다. 왜냐하면, 선행연구 가운데 E-sports와 여가를 주제로 한 연구도 있지만, 장자 철학의 놀이(遊) 개념을 통해 E-sports의 분석을 시도한 논문은 이 연구가 최초이기 때문이다. 그러므로 새롭게 떠오르는 현대인의 놀이 문화인 E-sports를 다루는 선행연구로써 분명 의미 있는 작업이 될 것으로 생각한다. 놀이로서의 E-sports를 분석하기 위한 선행작업에 해당하는 장자의 놀이 개념을 분석하는 것으로 본격적인 논의를 시작하려 한다.

## II. 장자 놀이(遊)의 특징

### 1. 장자의 놀이와 감정의 상관관계

놀이의 사전적 의미는 다음과 같이 정의될 수 있다. 첫째, 놀이란 실제적인 목적을 추구하지 않으며, 움직임의 유일한 동기가 놀이 그 자체다. 즉, 기쁨이 있는 정신적 또는 육체적 활동이다. 둘째, 놀이란 모든 참여자에 의해 인정받는 어떤 일정한 원칙과 규칙, 즉 '놀이규칙'에 따라 진행되는 활동이며, 거기에는 성취와 실패, 이기는 것과 지는 것이 있다.<sup>6)</sup> E-sports 역시 위의 범주를 벗어나지 않으며 조건들을 모두 충족시키기 때문에 놀이의 범주에 포함할 수 있다.

장자 철학의 놀이 또한 마찬가지이다. 장자 철학에서 놀이를 대표하는 개념은 소요유(逍遙遊)의 유(遊)이다. 소요의 사전적 의미는 ①소요하다, ②자적하여 즐기다, ③아무런 구속도 당하지 않는다, ④자유롭게 거닌다<sup>7)</sup>이다. 왕카이는 '소요를 한가롭게 떠돌며 얽매이지 않으며 유

6) 류정아(2013), 『축제 이론』, 커뮤니케이션북스.

7) 高大民族文化研究所編(1989). 『中韓辭典』 - 遊 항목.

쾌하고 편하게 스스로 만족한다’<sup>8)</sup>로 해석했다. 여기에 놀다는 의미의 유가 붙음으로써 장자놀이의 성격을 유추할 수 있게 된다. 다만 이 경우 소요유의 개념 속에 ‘유쾌하다, 즐기다, 만족하다’ 등의 감정적 요소가 반영된다. 문제는 인간의 감정에 대한 장자의 태도가 우호적이지 않다는 데 있다. 예컨대 「인간세」에서 그는 최고의 덕에 관해 인간의 감정(哀樂)으로부터 완전히 벗어남을 주장한다.

스스로 자신의 마음을 섬기는 자는 눈앞에 어떤 일이 일어나든 그것으로 哀樂의 감정이 움직이지 않으며 사람의 힘으로는 어찌할 수 없다는 것을 잘 알아서 마음 편히 운명을 따르게 됩니다. 이것을 최고의 덕이라고 합니다.<sup>9)</sup>

위 인용구에 대해 유소감은, “지극한 덕의 경지는 바로 외적인 사물에 대하여 마음을 비우고 감정을 초탈하여 명을 따르는 것에 흡족해하는 것을 의미한다”<sup>10)</sup>라고 풀이한다. 하지만 감정의 초탈을 전제할 경우 흡족함이라는 감정의 발현은 논리적 모순에 해당한다. 따라서 왕카이의 소요유에 대한 해석인 “유쾌하고 편하게 스스로 만족한다” 또한 같은 문제에 직면하게 된다. 그러므로 왕카이와 유소감의 주장을 옳이 받아들이기 위해서는 위의 감정적 요소들과 감정을 부정적으로 보는 장자의 주장 사이의 긴장을 없애는 논리적 방안이 제시되어야만 한다. 이것에 대한 한 가지 실마리가 있다면 장자가 감정 자체를 완전히 부정하는 것이 아니라, 감정을 발현하게 만드는 조건에 대해 부정한다는 점이다. 말하자면 특정 조건이 충족된다면 감정 또한 장자 철학에

8) 왕카이저, 신정근외 2인 옮김(2013), 『소요유, 장자의 미학』, 성균관대학교 출판부, p.67.

9) 『莊子』「人間世」 “自事其心者, 哀樂不易施乎前, 知其不可奈何而安之若命, 德之至也.”

10) 리우샤오간 지음, 최진석 옮김(1998) 『장자철학』, 소나무, p.123.

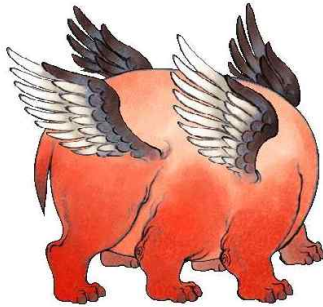
서 긍정될 수 있다는 의미이다.

그래서 변화는 조화를 어지럽히지 못하고 마음속으로 스며들지도 않아야만 되는 것입니다. 그런 마음으로 하여금 조화되고 즐겁게 하여 막힘없이 통하게 하면 감각 기관에 의해 마음의 조화를 잃어버리는 일이 없습니다. 낮이나 밤이나 사물과 하나가 되어 틈이 없도록 하면 만물과 더불어 마음은 봄과 같이 되지요. 이런 경지를 만물과 접해 마음에 적절함(時)이 생기는 것이라고 합니다. 이것을 일러 재성이 온전하다(才全)고 합니다.<sup>11)</sup>

위의 문장에서 豫는 ‘즐겁다’, ‘기뻐하다’는 의미를 지닌 단어로, 이는 곧 감정에 대한 구체적인 표현으로 볼 수 있다. 이는 『인간세』에서 애락을 부정적 형태로 서술한 것과는 전혀 다른 입장이다. 그렇다면 이 둘의 차이는 무엇일까? 그것은 바로 외적인 변화에 휘둘리지 않음에 있다. 정리하면 장자는 인간의 감정을 인정하되 외적인 변화에서 기인한 감정에 대해서는 부정적 태도를 보인 것이다. 이것은 놀이에도 그대로 적용할 수 있다. 놀이는 그 자체로 목적이며 무용(無用)을 내용으로 가진다. 놀이를 무용으로 보는 까닭은 놀이는 즐길, 자체를 목적으로 삼기 때문이다. 놀이는 어떤 생산적인 작업이 아닌 순수하게 나의 내부로부터 기인한 즐거움을 그 대상으로 삼는다. 장자에 나타난 놀이의 대표적인 사례가 바로 혼돈(混沌)이다. 장자에 등장하는 혼돈은 중국인의 신화적 세계에서 등장하는 존재이다. 장자의 혼돈은 『장자』보다 앞선 시기에 집필된 『산해경』에 먼저 등장한다. 『산해경』에 등장하는 혼돈은 제강(帝江)이란 이름의 기이한 새로 그려진다. 그 모습은 아래와 같다.

11) 『莊子』「德充符」. “使之和豫, 通而不失於兌. 使日夜無郤而與物爲春, 是接而生時於心者也. 是之謂才全.”





제강을 설명한 표현을 살펴보면 “...그 형상이 누런 자루 같은데 불기가 빨간 불꽃 같고 여섯 개의 다리와 네 개의 날개를 갖고 있으며 얼굴이 전혀 없다. 춤과 노래를 잘할 줄 아는 이 신이 바로 제강이다.”<sup>12)</sup> 제강의 기이한 모습에서 혼돈에 대한 고대인들의 상상력을 엿볼 수 있다. 혼돈을 살아 있는 생명체에 빗대려고 하다 보니, 이 세상에 존재하지 않는 신비한 새를 상상하게 된 것이다. 하지만 이 새는 말만 새일 뿐 도무지 새의 형상을 지니고 있지 않다. 말하자면 이름은 새지만 그것이 새가 아닌 모순 형용의 성질을 가지고 있다. 이것은 마치 장자의 물고기이며 동시에 새가 된 곤(鯁)을 연상시킨다. 여기서 장자는 이름(名)이란 규칙성을 벗어나 무규칙의 경계 즉 혼돈에 도달해야 비로소 진실로 거닐면서 노니는 것(逍遙遊)을 상징적으로 보여준다. 이는 제강의 이야기에서 더욱 분명해진다.

제강은 눈·코·귀·입 등의 얼굴이 하나도 없다. 그런데도 그는 춤을 추고, 노래 부르기를 즐긴다. 이때 춤과 노래는 곧 놀이를 의미한다. 제강의 춤과 놀이는 외부의 변화를 대상으로 한 것이 아닌 자기로부터 비롯된 것들이다. 이 때문에 그것으로부터 발생한 즐거움 또한 오로지

12) 정재서(2010), 『이야기 동양 신화』, 김영사, p.26.

자신만의 순수한 즐거움이 된다. 그러므로 외부의 변화를 수용하는 7개의 구멍이 뚫리자 혼돈이 소멸하고 만 것이다.<sup>13)</sup> 7개의 구멍을 통해 외부의 변화를 수용하는 순간 이것은 외적인 변화에 따른 즐거움이 되며, 따라서 이것은 진정한 놀이(遊)가 될 수 없다. 그렇다면 어떻게 해야만 진정으로 놀 수 있는가? 앞서 언급했듯이 장자의 놀이는 삶의 태도이자 지향점이다. 그 대답은 장자의 자유, 해방적인 철학적 태도에서 찾을 수 있다.

## 2. 장자의 놀이와 자유

외적인 변화에 휘둘리지 않는다는 것은 곧 그 대상으로부터 해방됨, 즉 자유로움을 의미한다. 장자의 놀이는 자유의 상태이며, 자유로운 인간은 곧 삶을 노니는 존재이다. 놀이의 본질은 놀이 그 자체에 있지, 그것은 결코 어떤 목적의 수단이 되어서는 안 된다. 동시에 놀이의 본질이 놀이 그 자체란 말은 ‘놀이 주체의 삶 = 놀이’가 된다는 의미이다. 이때의 주체는 당연히 외부의 변화에서 벗어나 진실로 자유로워야 한다.

장자가 바람을 타고 노니는 열자(列子)조차도 진정 놀이에는 미치지 못했다고 말한 것<sup>14)</sup> 또한, 이런 전제에서 이해될 수 있다. 그리고 진정한 놀이의 경계인 ‘유무궁자(遊無窮者)’에 도달하기 위해서는 스스로 자유에 이를 수 있는 인식 경계의 전환이 이뤄져야 한다. 학자에 따라 장자 철학을 유심론으로 간주하는 경향<sup>15)</sup>도 있지만, 이것은 지나

13) 『莊子』「應帝王」“日鑿一竅，七日而混沌死.”

14) 『莊子』「逍遙遊」“夫列子御風而行，泠然善也。旬有五日而後反。彼於致福者，未數數然也。此雖免乎行，猶有所待者也。若夫乘天地之正，而御六氣之辯，以遊無窮者，彼且惡乎待哉.”

15) 楊榮國(1961), 「莊子思想探微」, 哲學研究編輯部篇, 莊子哲學討論集,

친 해석이다. 복명에 살던 곤이 다시 남명으로 내려온 것은 결국 상대적 세계를 완전히 벗어날 수 없음을 상징한다. 장자 철학은 부정의 철학이지 도피의 철학은 아니다. 그는 상대적 세계를 인정하며 동시에 그것에 얽매이지 않음을 희망한다. 그리고 이 경계가 바로 놀이, 즉 유(遊)의 경계이다. 상대적 세계를 인정하며 동시에 그것에 얽매이지 않기 위해서는 세계해석 주체의 인식 경계의 전환이 요구된다. 이에 대해 김충열은 “인간의 정신을 강조한다는 점에서 주관주의적 해석 경향을 따른다. 그는 장자의 ”독(獨)을 인간 수양이 극치에 도달했을 때 나타나는 순수 경험이나 절대정신의 주체를 가리키는 것”, “결과적으로 인간 정신을 천지의 정신보다 우위에 두는 것”이라고 말한다.<sup>16)</sup> 모종삼의 경우 “노자의 도에는 객관성, 실체성 및 실현성이 있고 적어도 이러한 모습이 있다. 그런데 장자에게는 이 세 가지 성질이 모두 소화되어 순전히 주관적인 경지가 되었다. 그러므로 노자의 도는 실유 형태의 모습을 갖추는데 장자의 것은 순전히 경계 형태라고 말한다.”<sup>17)</sup> 하지만 이 경계에 도달하는 것을 쉽지 않다.

장자 또한 이런 경계에 도달한 사람을 지인(至人)이라 부르며 그것이 쉽지 않음을 이야기한다. 그러므로 장자의 놀이를 여과 없이 현대인의 놀이인 E-sport에 적용하는 것은 사실상 불가능하다. 다만 장자의 놀이 개념 가운데 핵심적인 부분을 응용해서 E-sport에 적용하는 것은 충분히 시도될 수 있는 접근이다. 이를 위해서는 무엇보다 우선 장자의 놀이에 대한 분석이 선행되어야 한다. 다음으로 분석된 개념 가운데 E-sport에 적용할 수 있는 요소들을 선별해야만 한다.

p.288. “정신은 외물에 의존하지도 않고 외물에 대한 인식을 통해서 얻어지는 것도 아니다. 오히려 외물이 이러한 정신의 산물이다.”, “장자의 사상은 극단적인 주관 유심론자이다” 같은책 p.289.

16) 김충열(1995), 『김충열 교수의 노장철학강의』, 예문서원, p.298.

17) 牟宗三(1989), 『才性與玄理』 臺北: 臺灣學生書局, p.177.

### 3. 장자의 놀이를 즐기기 위한 자세 - 유희적 삶의 경계

장자는 이상적 인간 유형으로 지인(至人), 신인(神人), 성인(聖人), 진인(眞人)을 언급한다. 이들은 모두 세속적 가치에 구애받지 않는 무한의 경지에서 노니는 특징을 지니고 있다. 그러므로 장자의 이상적 인간 = 놀이하는 인간으로 도식할 수 있다. 그러므로 이들 인간의 특징을 살펴봄으로써 장자가 말하는 놀이를 위한 조건이 무엇인지 파악할 수 있다.

오직 마음을 비움(虛) 뿐이다. 지인의 마음 쏜은 거울(鏡) 같아서 사물을 보내지도 않고 맞이하지도 않는다. 응하여 비출 뿐 감추지 않는다. 그러므로 능히 사물에 대응해 자신을 손상하지 않을 수 있다.<sup>18)</sup>

장자는 거울의 예시를 통해 변화하는 세계를 마주하면서도 그것에 끌려가지 않을 수 있음을 이야기한다. 놀이는 그 자체로 목적이기 때문에 그것이 설령 최초에 놀이를 목적으로 시작되었다 할지라도 외부 대상에 함몰되어 그것으로부터 즐거움을 얻는다면 더는 놀이가 아니다. 놀이는 그 순간은 유용(有用)하지만 그것은 무용(無用)의 유용이 되어야 한다. 유용이지만 무용이란 말은 놀이는 놀이 자체만 유용성을 가질 뿐 그 이외 것에는 무용해야 함을 의미한다. 따라서 놀이의 주체가 진실로 즐기기 위해서는 무용과 유용 양자를 도구로 사용할 수 있어야 하며, 그렇기에 그 어디에도 속하지 않는 사이(間)에 놓인 나를 유지해야만 한다. 그러므로

18) 『莊子』「應帝王」“亦虛而已。至人之用心若鏡，不將不迎，應而不藏，故能勝物而不傷。”

“지인은 자기가 없는” 것이다.<sup>19)</sup>

여기서 자기가 없음은 장자 철학의 핵심적 개념으로 이에 대한 다양한 해석들이 존재한다. 조초기는 “특정한 편견에 사로잡힌 자기를 버리고 만물에 순응하는 것”으로 보았으며<sup>20)</sup>, 진고응은 “편견을 고집한 나의 사적 견해가 없음”으로 보았다.<sup>21)</sup> 서복관의 경우도 비슷한 맥락으로 “편견에 사로 잡인 나(我)가 없다.”로 해석했다. 그에 따르면 “인간이 만물에 순응하기 어려운 이유는 사물(物)과 나(我)의 대립 때문이며, 따라서 사적 가치관에 잡힌 내가 없으면 비로소 나는 만물과 구분되지 않고 자신의 지각, 감정, 의지 등 어떤 한 편에 집착하는 자기가 사라지며 변화의 길 위에서 즐겁게 노닐 수 있다”고 그 이유를 밝혔다.<sup>22)</sup> 이들의 주장은 모두 외물에 소외된 주체의 부정을 의미하는 것이지, 결코 놀이의 주체인 나를 부정하는 것은 아니다. 왜냐하면, 장자는 혼돈 속에서도 여전히 즐거움을 이야기하는 모순을 주체로 둔 철학자이기 때문이다. 결과적으로 무기(無己)란 외물에 소외되어 유용하거나 무용한 상태에 놓인 나를 부정하는 것이다. 이를 극복하고 본래의 주체를 지녀야지만 비로소 진실로 노닐 수 있게 되는 것이다. 외물로 부터 자유로워야 비로소 노닐 수 있음은 『齊物論』에서도 그 근거를 찾을 수 있다.

왕예가 말했다. 지인은 신비하다. 큰 못가의 수풀이 타올라도 뜨겁게 할 수 없고 황하나 한수 물이 얼어도 춥게 할 수 없으며 사나운 천둥이 산을 쪼개고 모진 바람이 바다를 뒤흔들어도 놀라게 할 수 없다. 그런 사람은 구름을 타고 해나 달에 올라앉아 천지 밖에서 노닌다. 삶이나 죽음

19) 『莊子』 「逍遙遊」. “至人無己”

20) 曹礎基, 『莊子淺注』, p.6.

21) 陳鼓應, 『莊子今注今譯』, p.23.

22) 徐復觀, 著, 유일환 옮김(1996), 『中國人性論史』, 을유문화사, p.156.

도 그에게 변화를 주지 못하는데 하물며 이해 따위에 그가 흔들리겠는가.<sup>23)</sup>

지인의 놀이 장소를 천지 밖(四海之外)으로 말하는 까닭은 그것이 지니는 상징성 때문이다. 천지는 놀이의 주체가 외부로부터 부득불 영향을 받을 수밖에 없는 공간이다. 반면 천지 밖은 외적 요소로부터 자유롭고 그렇기에 스스로가 놀이의 주체가 될 수 있는 상징적 공간으로 볼 수 있다. 장자가 존재론적으로 천지 밖을 상정한 것이 아닌 은유적으로 표현한 것이라면 이것이 바로 장자가 생각한 놀이의 진실 된 상태라 할 수 있을 것이다. 장자에게 있어 놀이란 외부의 대상으로부터 기인한 것이 아닌 나로부터 비롯된 것이며, 이는 놀이 자체 즉 그 행으로부터 비롯되는 순간적 즐거움만을 목적으로 하므로, 사회 및 관계적 관점으로 볼 때 쓸모없는 것이다. 하지만 그 쓸모없음이야말로 놀이를 통해 자신의 생명을 체험하는 유희적 삶의 경계라 할 수 있다. 장자의 놀이를 위한 태도를 살펴볼 수 있는 부분은 「人間世」에서도 확인할 수 있다.

아, 신인도 이 나무와 같이 쓸모없음으로 자신을 지키는구나.<sup>24)</sup>

위의 문장에 대해 진고응은 ‘혼란스러운 세상에서 지식인들이 자신을 지키기 위함’<sup>25)</sup>으로 해석하기도 한다. 이는 장자가 활동했던 시대적 상황에 미루어 볼 때 충분히 설득력이 있는 해석이다. 다만 놀이의 관점에서 본다면 다음의 해석 또한 가능하다. 우선 앞서 언급한 ‘놀이

23) 『莊子』「齊物論」“王倪曰，至人神矣。大澤焚而不能熱，河漢沍而不能寒，疾雷破山，風振海而不能驚。若然者，乘雲氣，騎日月，而游乎四海之外。死生無變於己，而況利害之端乎。”

24) 『莊子』「人間世」“嗟乎。神人以此不材。”

25) 진고응저, 최진석 옮김(1993), 『老莊新論』, 소나무, pp.225~226.

자체는 유용하지만 그 자체는 무용하다'라는 도식에 적용될 수 있으며 동시에 놀이를 통해 자신의 생명을 체험하는 유희적 삶의 경계를 확보함으로도 해석될 수 있다. 놀이는 놀이 자체가 목적이기 때문에 타자와 나의 관계성 및 상대성에 함몰될 필요가 없다. 그러므로 타자와 비교하여 자신을 깎아내리거나 혹은 우월감에 빠져 만족할 필요도 없으므로 모든 것에서 벗어날 수 있으며 진실로 자유로울 수 있게 된다. 이 때문에 진실로 노닐기 위해서는 내가 외물에 소외되어 있음을 자각하고 그것에게서 벗어나야만 한다. 이를 위해서는 놀이의 주체는 놀이의 무용함을 자각하고 놀이에 소외되지 않고 항상 '놀이함'에 있어서 스스로 즐거움의 주인이 될 수 있는 유희적 삶의 경계에 도달(至)해야만 한다. 이를 위해서 나와 놀이 사이의 관계를 올바르게 볼 수 있는 올바른 시야를 가져야 한다.

도는 어디에 가려진 채 진실과 거짓이 나올까. 말은 어디에 가려진 채 시비가 나올까. 참된 도는 어디에나 다 있고 소박한 말은 어디서나 받아 들여진다. 도는 소견에 가려지고 말은 화려한 수식에 묻혀버린다. 그러므로 유가와 묵가의 시비가 벌어져서 상대가 나쁘다는 것을 좋다고 하고, 상대가 좋다고 하는 것을 나쁘다고 한다. 상대가 나쁘다는 것을 좋다, 상대가 좋다는 것을 나쁘다고 하려면 이명(以明)만 못하다.<sup>26)</sup>

장자의 도는 장자 철학의 지향점이며 따라서 삶의 태도이자 놀이의 상태로 연결할 수 있다. 그러므로 '도의 체험적 경계 = 놀이 = 유희적 삶의 경계' 또한 성립될 수 있다. 시비는 상대성을 전제로 한다. 하지만 상대성의 세계에 놓인 상태에서 절대성을 찾기란 불가능하다. 그러므로 상대성에 빠진 이들은 끊임없이 시시비비를 가리며 상대를 부정

26) 『莊子』「齊物論」“道惡乎隱而有真僞。言惡乎隱而有是非。道惡乎往而不存，言惡乎存而不可。道隱于小成，言隱于榮華。故有儒墨之是非，以是其所非而非其是。欲是其所非而非其是，則莫若以明。”

한다. 하지만 이것은 결국 자신의 본질인 시비를 초월한 도의 체험의 상태를 잃어버리는 결과를 낳는다. 놀이 또한 마찬가지이다. 놀이는 또한 정답이 없다. 내가 즐거우면 그것이 정답이다. 누군가에게 보여주기 위한 것도 아니고 인정받기 위한 것도 아니다. 또 정답을 찾기 위함도 아닌 진실로 즐기기 위함이다. 그러기 위해서는 상대방이 아닌 자신의 즐거움을 순수하게 체험해야 한다. 이를 위해서는 놀이의 본질과 나로부터 기인한 순수한 즐거움 자체를 보아야 한다. 이것이 바로 이명(以明)이다.

이명은 ‘밝음에 근거한다’는 뜻으로 사태를 자연적 사실 그대로 혹은 있는 그대로 본다는 의미이다.<sup>27)</sup> 이에 장자는 다음과 같이 이명을 설명한다.

자신의 옳음을 쓰지 않고 평상시의 자연스러움에 맡기는 것, 이것을 참된 밝음에 의거함(以明)이라 한다.<sup>28)</sup>

자신의 옳음을 쓰지 않는다는 것은 앞서 언급한 시비의 상대성에 함몰되지 않는다는 것이며, 자연스러움에 맡긴다는 것은 도의 체현 경계 즉 놀이의 상태에 몰입할 수 있음을 의미한다. 그렇기에 장자는 이명의 상태를 도의 지도리인 도추(道樞)로 설명하는 것이다.

그러므로 성인은 시비에 의존하지 않고 자연에 비추어본다. 그리고 자연에 따른다. (거기서는) 이것이 또한 저것이고 저것 또한 이것이다. 저것 또한 하나의 시비고 이것도 하나의 시비다. 과연 저것과 이것이 있다는 말인가. 저것과 이것이 없다는 말인가. 저것과 이것이 대립을 없앤 경지를 도의 지도리(道樞)라고 한다. 지도리(樞)이기 때문에 원의 중심(環中)에 있으면서 무한한 변화에 응할 수 있다. 옳음도 하나의 무한한 변화고

27) 곽소현, 「장자 놀이(遊) 연구」, 서강대학교 학위청구논문 p.149.

28) 『莊子』『齊物論』 “爲是不用而寓諸庸，此之謂以明.”



옳지 않음도 하나의 무한한 변화다. 그러므로 (시비를 따지는 것은) 밝음(明)에 근거하는 것만 못하다.<sup>29)</sup>

도의 지도리는 장자 철학을 관통하는 근본 개념으로서 지금껏 언급한 무용과 유용의 사이·밝음으로써 봄(以明)·도의 체험·유희적 삶의 경계를 모두 포함한다. 그러므로 진실로 놀이를 즐기기 위해서는 이명을 통해 놀이의 본질을 자각하고 도추의 경계에 이르러(至)야만 비로소 가능해진다. 다만 장자는 삶 자체를 유희로 보았기 때문에 장자가 본래 추구한 도추와 놀이는 고원(高遠)하여 쉽게 도달하기 힘들지만, 그것이 놀이 그 가운데서도 E-sports에 국한된다면 적어도 삶 자체를 대상으로 삼는 그것보다는 분명 쉬울 것이다. 그럼 이제 장자의 놀이 개념과 놀이하는 자세를 통해 21세 대한민국 E-sports의 문제점과 그 해결책을 살펴보도록 하겠다.

### Ⅲ. 21세기 대한민국 E-sports가 지닌 문제점

#### 1. 어뷰징(abusing)

어뷰징은 남용, 오용, 학대 등을 뜻을 가진 어뷰즈(abuse)에서 파생된 단어로서, 주로 E-sports에서는 버그, 핵 등의 불법 프로그램, 타인 계정 도용, 다중 계정 접속 등을 통해 부당한 이득을 챙기는 행위를 뜻한다. 승부 조작 또한 어뷰징의 일종으로 볼 수 있다. 어뷰징이

29) 『莊子』「齊物論」“是以聖人不由，而照之於天。亦因是也。是亦彼也，彼亦是也。彼亦一是非，此亦一是非。果且有彼是乎哉。果且無彼是乎哉。彼是莫得其偶，謂之道樞。樞始得其環中，以應無窮。是亦一無窮，非亦一無窮也。故曰莫若以明。”

문제가 되는 이유는 그것으로 인해 비도덕성 및 불법성이 발생하지만 가장 큰 문제는 E-sports가 본래 지닌 놀이의 기능을 훼손시킨다는 데 있다.

어뷰징의 구체적인 사례를 살펴보면 타인의 계정으로 등급을 올리는 대리랭<sup>30)</sup>, 고의로 패배하는 패작<sup>31)</sup> 행위 그리고 속칭 버스<sup>32)</sup>가 여기에 해당한다. 어뷰징의 경우 그것이 확대될 경우 E-sports의 근간을 흔들 수 있으므로 게임을 공급하는 제작사 및 서비스 업체에서도 이를 해결하기 위해 지속적인 노력을 하고 있다.<sup>33)</sup> 하지만 이는 어디까지나 미봉책에 불과할 뿐이며 근본적인 해결을 위해서는 E-sports는 즐기는 사용자(User) 스스로 어뷰징을 멀리하는 태도를 지녀야만 한다.

30) 사용자의 아이디를 실력이 뛰어난 타인에게 양도하여 성적을 올리는 행위이다. 비유하자면 대리시험을 통해 높은 성적을 올리는 것과 같은 행위로 볼 수 있다.

31) E-sports가 아닌 일반 sports에서도 종종 발생하는 문제로 사전에 모의를 통해 일부로 경기를 저주는 행위를 뜻한다.

32) 온라인 게임에서, 높은 레벨이거나 실력이 뛰어난 사용자(User)가 그렇지 않은 사용자와 함께 게임을 플레이하는 것을 말한다. 흔히 도움이라고도 부르는 바로 그것이다. 초창기에는 Mmorp( Massive Multiplayer Online Role Playing Game)에서 높은 레벨 사용자가 낮은 레벨 사용자를 데리고 사냥터를 돌아 주는 것을 말했는데, 낮은 레벨 사용자 여러 명을 데리고 다니는 것이 버스를 타는 것과 비슷한 모양새인 데서 유래된 것으로 보인다. 이후 의미가 확장되어 리그 오브 레전드와 같이 대등한 위치에서 시작하는 팀플레이 게임에서 고수가 실력이 없는 팀원의 빈자리를 메꾸며 승리하는 때도 버스를 태웠다, 혹은 탔다고 말한다. 이때 버스를 태워주는 높은 레벨 캐릭터를 버스 기사, 버스를 타는 낮은 레벨 캐릭터를 승객이라고들 부른다. 버스는 높은 레벨 사용자가 지인이라거나 무상으로 도와주는 때도 있지만, 보상을 요구하는 때도 있다. 이것은 사용자의 자격이 안 됨에도 불구하고 편법을 사용하여 중간과정을 뛰어넘는 것으로 일종의 새치기로 볼 수 있다. 이는 버스를 타지 못한 사용자들에게 상대적 박탈감을 느끼게 함으로써 길게 볼 때 E-sports 자체를 불신하도록 만든다.

33) 넥슨 "AI로 게임 내 어뷰징 99% 탐지"... 모바일 성과 낸다 「이데일리」 2019.27. 기사, 게임 미래도 AI에 달렸다...3社 3色 AI 연구개발 전략 「뉴시스」 2019.7.21. 기사

E-sports에서 어뷰징이 발생하는 원인은 E-sports에 참여하는 사용자가 E-sports 본래의 도구적 가치인 노임과 즐거움을 잊고 결과주의 및 성과주의를 E-sports의 목적으로 삼는 것에서 발생한다.

3장에서 언급했듯 놀이는 유희적 삶의 경계를 위한 순간적 도구이므로 유용하면서 동시에 무용해야만 한다. 하지만 어뷰징을 선택하는 사용자들은 E-sports가 만들어낸 순간적인 유용에 함몰되어 놀이의 주체로서의 나를 잊고 스스로 놀이 즉 E-sports에 소외당하게 된다. 어뷰징은 순간적으로는 남들보다 빠르게 성과를 올린다는 점에서 상대적으로 만족감과 우월감을 느끼게 할 수 있지만, 결국 이런 감정은 어뷰징을 통해서만 획득될 수 있으므로 어뷰징이 전제되지 않는다면 더는 놀이의 즐거움을 느낄 수 없는 상태로 전락하고 만다. 그리고 이것은 대한민국에서 E-sports를 즐기는 상당수의 사용자가 자신도 모르는 사이에 빠지게 되는 상황이다. 그 구체적인 내용을 살펴보면 E-sports 속 계급론, 사용자 사이의 정치 및 선동, E-sports의 획일화 등등이 있다.

## 2. 대한민국 E-sports 속 계급론

E-sports에서 어뷰징이 확산하는 이유는 E-sports에서 자생적으로 만들어진 계급 관념 때문이다. 대한민국의 E-sports 용어 가운데 심해란 말이 있다. 심해는 깊은 바다를 의미하는 것으로, 이는 특정 사용자의 실력이 부족함을 조롱하여 만들어진 용어이다.<sup>34)</sup> 이것은 놀이를 즐거움의 도구가 아닌 나와 타자를 비교하는 그리고 그것을 통해 상대적 우월감을 느끼는 평가의 기준으로 바라보는 태도로부터 비롯된 것이다. E-sports 속 계급의 구분이 전적으로 비판의 대상일 필요는

34) 일본에서는 마경(魔境), 영미권에서는 Elo Hell이란 유사한 용어가 존재한다.

없다. 왜냐하면, 이것 또한 게임 속 콘텐츠의 하나로 볼 수 있기 때문이다. 문제는 여러 콘텐츠 중 하나인 계급의 구분을 게임의 목표로 생각하는 것에서부터 생겨난다. 예컨대 블리자드 엔터테인먼트의 오버워치(Overwatch)의 경우 시즌1에는 계급시스템이 적용되지 않았지만 이후 시즌2부터 계급시스템이 도입되면서 시즌1에서 보이지 않던 문제 특히 어뷰징이 증가하기 시작했다. 그뿐만 아니라 계급에 민감한 사용자들이 게임 도중 실력이 없는 팀원을 비방하거나 상대방을 조롱하는 등 게임 자체가 나쁜 쪽으로 과열되기 시작했다. 이것은 계급시스템의 구조가 승리할 경우 승점을 얻고 패배할 경우 점수를 잃는 형태로 이뤄졌기 때문이다. 이 과정에서 순수하게 게임을 즐기려던 사용자들이 게임을 떠나는 결과를 초래한다.

그리고 게임을 순수한 놀이로 즐기는 이들의 입장에서 계급에 몰입되어 어뷰징과 상대방을 무시하는 사용자들은 목불인견이 아닐 수 없다. 이에 계급에 몰입한 사용자들을 일컬어 자부심과 티어를 합성한 ‘티어부심’이라는 신조어가 생기기도 했다. 게임 속 계급은 어디까지나 게임을 하는 찰나의 순간에만 통용되는 것일 뿐 그것은 결코 진실로 나의 것이 아니며 영속적인 것이 아니다. 대부분 E-sports에 몰입한 사용자들의 끝은 게임의 허무함을 자각하고 ‘그’ 게임을 그만두는 것으로 귀결된다. 그리고 또 다른 게임을 찾아 똑같은 행위를 반복한다. 이는 마치 중독과도 같다. 이런 중독에 빠진 사람은 결코 놀이로 E-sports를 즐기지 못한다. 이들은 또 다른 상대성에 빠져 자신이 타자보다 우위에 있음에 환호하고 이를 위해 반복적으로 어뷰징을 선택하게 된다.

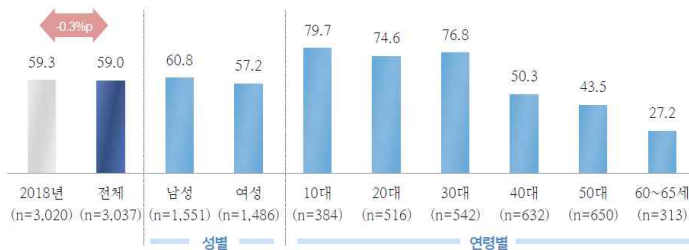
### 3. 게임 속의 정치질

정치질이란 정치(政治)에 접미사 ‘질’이 붙어서 생긴 파생어로, 비속어에 해당한다. 정치질은 인터넷 신조어로서 대체로 순수한 목적을 위한 단체 또는 온라인 커뮤니티에서 권력과 지위 및 이권 획득을 위해 선동과 분탕, 날조 등에 쓰이며, 이를 응용해 상대방의 논리를 무시하고 선동과 날조를 하는 인간으로 몰아갈 때도 쓰인다. 그리고 온라인 게임에서는 개인이나 집단이 어떤 실패를 누군가의 잘못으로 선동하여 몰아가는 행위를 칭할 때 사용되기도 한다. 그리고 정치질의 피해자가 된 사용자의 경우 극심한 스트레스로 인해 게임 자체를 꺼리는 결과를 낳기도 한다. 이것은 결국 즐기기를 위한 게임이 즐거움이 아닌 누군가를 비방하고 또 누군가의 피해자를 낳는 결과를 낳게 한다. PVP(Player versus Player)·FPS(First Person Shooter)·AOS(Aeon of Strife)의 경우 승패를 동반하는 E-sports에 해당한다. 문제는 이때 발생하는 승패에 승복하지 못하고 그 원인을 누군가에게 전가하려는 태도에서 비롯된다. 이들 게임의 특성상 승패가 발생하는 것은 당연하다. 스포츠의 정신이 정해진 규정 속에서 최선을 다해 자신의 역량을 발휘하고 그 승패에 승복하는 것이 당연하다. 승자는 패자에게 격려를 패자는 승자를 존중하는 것이 진정한 스포츠 정신이라 할 때 승패는 과정일 뿐 결코 목적이 될 수 없다. E-sports 또한 마찬가지이다. 이 때문에 정치질은 E-sport의 본질을 훼손시키는 것이며 나아가 스포츠가 아닌 놀이로서의 E-sports도 불가능하게 만드는 원인이 되어 버린다. 이상이 대한민국 E-sports 현장에서 발생하는 문제들이다. 이제 이 문제를 장자의 화법을 통해 해결해보도록 하겠다.

## VI. E-sports의 문제점과 장자 철학을 통한 해결

E-sports의 출발이자 본질은 놀이이다. 그러므로 3장에서 언급된 문제들은 모두 놀이로서의 E-sports를 불가능하게 만드는 요인으로 제거되거나 고쳐져야 할 대상이다. 21세기 E-sports는 이미 하나의 문화로 자리 잡았다. 한국콘텐츠진흥원의 2018년 게임이용자 실태조사에 의하면 10대 91.9%, 20대 86.9%, 30대 84.0%, 40대 53.0%, 50대 50.3%이며, 60대도 36.0%로 나타났다. 10대는 10명 중 9명이 게임을 하는 등 조사 연령대가 평균 67% 이상이 게임을 하는 것으로 나타났다음이 그 증거이다. (아래의 표를 참조)

(단위: %, 중복응답)



동시에 그로 인한 문제점 또한 지적되는 바이다. 예컨대 2019.05.25. 세계보건기구(WHO)는 ‘게임중독도 질병’이라고 분류한 새 국제질병분류를 194개국 대표들의 반대 없이 통과시켰다. 그 기준으로 게임을 하고 싶은 욕구를 참지 못하고, 다른 관심사나 일상생활보다 게임을 우선시하며, 이로 인해 삶의 문제가 생겨도 게임을 중단하지 못하는 증상이 12개월 이상 지속하는 경우를 게임중독으로 정의했다. 게임으로 인해 삶의 문제가 생긴다는 것은 주객이 전도된 소외를 의미한다. 앞서 언급했듯이, 소외된 사람은 외물에 이끌려 결국 자

유로울 수 없으며 진실로 노닐 수 없게 된다. 게임중독이 질병이라면 그것을 치료하는 방안이 필요하다. 그리고 그 원인이 다름 아닌 게임을 하는 사람의 태도에서 비롯되는 것이라면, 이것의 해결 방안 또한 게임을 하는 사람의 태도 전환을 통해서만 확보될 수 있다. 이것을 위해서는 대상을 올바르게 보고 외물에 휘둘리지 않아야 한다.

E-spots 속에서 발생하는 여러 형태의 문제점들은 모두 놀이의 주체가 내적인 즐거움임을 잊고 그 중심을 타자에 놓는 것에서 발생된다. 만약 ‘즐김’ 자체가 E-spots의 목적이 된다면 어부징, 게임 속 계급, 정치질의 행위는 발생될 이유도 필요도 없을 것이다. 이들이 발생되는 것은 놀이의 결과를 타자의 인정 혹은 우월감에서 찾기 때문에 발생하는 것이다. 이런 부류에 대해서 『장자』는 다음과 같이 말한다.

자신의 기준으로 보지 못하고 남이 정해놓은 기준으로 보는 것은 다른 사람이 만족스럽게 생각하는 기준에 따라 만족한 것처럼 여길 뿐 진정 자기가 만족스럽게 여기는 것으로써 만족스럽게 여기는 것으로써 만족한 게 아니다. 또한, 남이 편안하다고 생각하는 기준에 따라 편안한 것처럼 여길 뿐 진정 자기가 편안히 여기는 것으로써 편안한 게 아니다.<sup>35)</sup>

타자를 기준 한 것은 결국 상대성에 함몰된 것이며 이것은 결코 진실된 놀이가 될 수 없다. 왜냐하면, 앞서 언급했듯이 놀이란 타자에겐 무용하고 나에게만 유용한 그렇기에 나에게 있어 놀이란 추구(蜀狗)에 불과한 것이다. 그것은 E-sports에도 똑같이 적용될 수 있다. 만약 그렇지 못하고 타자의 인식에 소외되어 그 본질을 잃어버린다면 “외물을 쫓느라 내 몸을 잃어버리고 흐린 물을 구경하느라 맑은 연못

35) 『莊子』『駢拇』“夫不自見而見彼,不自得而得彼者,是得人之得而不自得其得者也,適人之適而不自適其適者也.”

을 잃어버린”<sup>36)</sup> 어리석음이 아닐 수 없다. 이 때문에 E-sports를 즐기기 위해서는 그것이 놀이라는 것을 분명히 인지하고 그것의 본래 목적인 자신의 내적 즐거움을 분명히 알아야 한다. 그렇게 된다면 더는 게임 속 승패나 결과물에 얽매이지 않게 된다. 이것에 얽매이지 않게 된 존재는 E-sports가 자신의 즐거움을 위한 방편에 불과하며 나아가 승패와 결과물 또한 그 도구임을 알게 된다.

어부징의 원인 또한 여기서 찾을 수 있다. 어부징을 하는 이들은 놀이의 본질이 자신의 내적 즐거움을 위한 도구임을 알지 못하고, 오히려 타자와의 관계에서 즐거움을 찾으려는 것에서 발생 된다. 그들은 타자와의 관계에서 발생하는 상대적 우월감 및 타자로부터 받는 허상과도 같은 경외심에 빠져 어부징과 같은 도덕적이지 못한 행위에 대해서도 자기합리화를 시도한다. 이는 행위는 마치 『장자』 「인간세」에 등장하는 수레를 막아선 사마귀를 연상시킨다.<sup>37)</sup> 사마귀는 수레를 막아설 힘이 없고 그것은 지극히 어리석은 짓이다. 이것을 어부징에 적용한다면 사마귀만큼의 역량을 지닌 사용자가 불법을 통해 수레바퀴의 힘을 내어 수레바퀴의 힘을 가진 이들과 어울리며 사마귀만큼의 힘을 가진 이들을 조롱하고 그것으로부터 우월감을 느끼는 꼴이다. 하지만 이런 형태의 감정은 나로부터 비롯된 것이 아니므로 결코 놀이가 될 수 없다. 사마귀는 사마귀의 놀이를 하면 된다. 즉, E-sports를 즐기는 사용자가 사마귀라면 사마귀의 역량만큼의 즐거움을 가지고 노닐면 되는 것이지 굳이 수레바퀴의 역량을 탐할 필요가 없다는 의미이다. 진실로 놀 줄 알며 승패와 결과를 도구로 삼는 사람은 결코 사마귀의 어리석음을 갖지 않는다. 그들은 자신의 역량에 맞게 노닐고 그것을

36) 『莊子』 「山木」 “吾守形而忘身，觀於濁水而迷於清淵。”

37) 『莊子』 「人間世」 “汝不知夫螳螂乎？怒其臂以當車轍，不知其不勝任也，是其才之美者也。戒之慎之！”



통해 즐거움을 확보한다.

그러므로 게임을 즐기고 E-sports를 즐기기 위해서는 그 본질이 놀이에 있음을 분명히 인식하고(以明) 상대성에 함몰되어 그것이 주는 결과를 목적으로 삼지 않아야(無己) 비로소 진실로 노닐 수 있는 ‘유희적 삶의 경계’에 도달(至人)할 수 있게 된다.

## V. 나가는 말

요한 하위징아는 『호모 루덴스』에서 놀이를 문화적 창조력의 근원으로 설명했다. 인류의 역사와 놀이는 함께했고 시대의 변화에 맞추어 놀이의 형태도 변화했다. 컴퓨터와 인터넷의 보급 스마트폰의 대중화는 21세기 대한민국에 E-sports라는 새로운 놀이의 형태를 제시했고 이는 빠르게 하나의 놀이 문화로 자리 잡았다. 혼밥, 혼술, 혼족 등등 개인주의가 하나의 유행으로 자리 잡는 이때, E-sports는 개인주의를 만족하게 함과 동시에 타자와 간접적으로 관계 맺음을 통해서 자칫 고립될 수 있는 현대인들에게 놀이의 형태로 소통할 수 있게끔 하는 도구적 역할을 한다. 하지만 자칫 E-sports가 도구가 아닌 목적이 될 경우, 이는 더는 놀이가 아닌 인간을 소외시키는 부정적인 결과를 초래하게 된다.

본래 인간은 무엇에도 의존하지 않고 홀로 노닐 수 있는 자유로운 존재이다. E-sports는 여러 놀이의 도구 가운데 하나에 불과한 것이다. 장자 철학은 이점을 분명하게 지적하며 진실한 놀(遊)이 무엇인지 그것을 위해 어떤 삶의 태도와 자세를 지녀야 하는지를 이야기한다. 우선 놀이의 본질이 무엇인지를 분명히 파악하고 그것을 바탕으로 현재 자신이 처한 상태를 볼 수 있는 눈을 가져야 한다. 놀이가 단지 놀

이일 뿐임을 알고 놀이를 놀이로만 즐긴다면 놀이는 즐거움을 주는 도구적 역할을 충실히 할 것이며 이는 삶을 더욱 풍족하고 윤택하게 만들 것이다. 이것이 바로 유희적 삶의 경계를 누리는 것이며 동시에 E-sports를 놀이로써 즐기는 것이라 할 수 있다.

## 참 고 문 헌

『莊子』

高大民族文化研究所編(1989), 『中韓辭典』.

김충열(1995), 『김충열 교수의 노장철학강의』, 예문서원.

류정아(2013), 『축제 이론』, 커뮤니케이션북스.

정재서(2010), 『이야기 동양 신화』, 김영사.

곽소현, 「장자 놀이(遊) 연구」, 서강대학교 학위청구논문.

김정운·이장주·손영미·나의진(2005), 「청소년들의 e스포츠 태도 연구」,  
『여가학연구』 Vol.3 No. 2, 한국여가문화학회.

김홍록·이광옥(2012), 「고등학생의 e-스포츠참가 정도와 학교생활, 사회  
성, 비행의 관계」, 『한국체육학회지』 Vol. 51 No. 2, 한국체육학  
회.

박병일·조환우(2009), 「e스포츠 유형별 게임몰입과 게임중독이 체육활동  
관여도에 미치는 영향」, 『한국사회체육학회지』 No. 37, 한국사  
회체육학회.

이연주(2010), 「초등학교 남학생의 e-스포츠 참가 정도와 중독성향이 인  
성에 미치는 영향」, 『한국체육교육학회지』 Vol. 15 No. 3, 한국  
체육교육학회.

정병석·엄진성·김용섭(2016), 「장자철학을 통해 본 아마추어리즘」, 『人文  
研究』 78호, 영남대학교 인문과학연구소.

牟宗三(1989), 『才性與玄理』, 臺北: 臺灣學生書局.

리우샤오간 지음, 최진석 옮김(1998), 『장자철학』, 소나무.

진고응저, 최진석 옮김(1993), 『老莊新論』, 소나무.

카이저, 신정근외 2인 옮김(2013), 『소요유, 장자의 미학』, 성균관대학

교출판부.

넥슨 "AI로 게임 내 어뷰징 99% 탐지"... 모바일 성과 낸다 「이데일리」2019.27. 기사, 게임 미래도 AI에 달렸다...3社 3色 AI 연구개발 전략 「뉴시스」2019.7.21. 기사

이 논문은 2019년 7월 26일 투고 완료되어  
2019년 8월 14일까지 심사위원이 심사하고  
2019년 8월 23일까지 심사위원 및 편집위원 회의에서  
게재·결정된 것임.

<abstract>

## E-sports of South Korea through Zhuangzi's Play(遊)

Jung, Byung-seok · Uhm, Jin-sung · Kim, Yong-seop<sup>38)</sup>

This study approaches E-sports from the perspective of play. Researchers assume that E-sports is a culture. And points out the problems that can arise during the formation of a new culture. At the same time, he wanted to come up with a solution. The play concept of Zhuangzi philosophy was used in that way. The problem with E-sports in society is that game addiction and the act of "abusing" make E-sports' play lose its function. The study sees E-sports as a new culture and a form of play. And it doesn't deny the E-sports themselves. Instead, look for a problem from the user of E-sports and find a solution to it. The first cause of the problem is to view E-sports as an object, not a means of play. The second reason is to forget the nature of the game and take only the consequences. The third reason is to fall into relativity and forget me, the main player of play. The study used 以明, 無己, and 개념 among the concepts of

---

\*Jung, Byung-Seok, Yeungnam University, Professor  
Uhm, Jin-Sung, Yeungnam University, Time Instructor  
Kim, Yong-Seop, Dagu haany University, Professor

Zhuangzi philosophy to solve the above. And this points out the need for a user who enjoys E-sports.

Key Words : Zhangjia, Play, E-sports, Leisure of Modern People in Korea, Landscape of Funny Life