

안보의 경제화와 사회화: 밀리테인먼트 네트워크를 중심으로

양종민
서울대학교 국제문제연구소

| 목차 |

- I. 서론
- II. 이론적 배경: 문화와 안보의 만남으로서 밀리테인먼트
- III. 밀리테인먼트 네트워크
- IV. 안보의 경제화와 사회화
- V. 결론

| 요약 |

이 글은 전통적 안보의 중심을 이루는 군사안보부문의 역할이 줄어드는 것으로 보이는 포괄 안보의 시대에 어떻게 대응하는지를 군사안보부문과 엔터테인먼트부문의 연계로서 나타나는 밀리테인먼트 네트워크를 통해 알아보고, 밀리테인먼트 네트워크가 만들어내는 경제적, 사회적 의미를 도출하는 데 목적이 있다. 시뮬레이션 기술 개발과 사용의 목적을 가지고 1990년대 후반에 미국에서 만들어진 연구소는 게임과 군사부문, 그리고 학계가 모인 네트워크의 형태를 가지며, 포괄안보 시대에 미국의 군사적, 경제적, 문화적 패권을 생산하고 재생산하는데 이용된다. 이러한 밀리테인먼트 네트워크는 그동안 군산복합체에 주어졌던 안보의 경제화에 대한 비판과 무관하지 않다. 더불어 밀리테인먼트 네트워크는 문화상품에 스민 군사안보부문의 관점이 사회적으로 영향을 미치는 안보의 사회화라는 의미로까지 확장된다.

* 이 워킹페이퍼는 양종민. 2020. "군-산-대학-연구소 네트워크: 게임의 밀리테인먼트 (Militainment)." 국제정치논총 제60집 4호. pp. 335-382. 에 퍼블리쉬 됨.

I. 서론

냉전시기에 지배적이었던 전통안보에 대한 인식이 탈냉전시기에 들어 포괄안보로 확장되고 있다. 국가 간의 갈등은 여전히 해소되고 있지 않은 상황에서 위협의 근원은 단순히 국가에서만 나타나는 것이 아니며, 배타적 주권의 공간에 제한되던 이슈와 행위자들이 전면에 등장하면서 여러 분야에 걸쳐 포괄적인 차원으로 인식된다. 이렇게 보면, 전통적 안보 개념의 중심이던 군사안보부문은 안보의 영역이 개인, 사회, 국가, 그리고 세계 차원으로 확장되면서 다소 그 역할이 줄어드는 것으로 보인다.

하지만 군사안보부문은 네트워크적인 모습으로 오히려 사회적으로 확장되고 있다. 안보의 주체와 객체, 범위의 변화는 군사안보부문을 중심으로 하는 물리력 사용의 중요성을 다소 줄이고 있으나, 그 역할을 줄이지 못한다. 군사안보부문도 변화에 적극적으로 대응하고 있기 때문이다. 물리력을 중심으로 힘을 축적하고 이를 발산하기보다는 다른 사회 분야와의 밀접한 연계를 통해 더욱 유연한 모습으로 세계적 패권의 생산, 재생산에 중심을 구성한다.

포괄안보가 주된 이슈로 나타나는 지금의 현실에 적극적으로 대응하는 군사안보부문의 네트워크화와 이러한 네트워크를 통해 나타나는 안보의 경제화, 안보의 사회화를 살펴보는 작업이 필요하다. 전통적 안보의 개념을 기반으로 기술을 개발하고 무기체계를 만드는 데 군사안보 부문이 그동안 중심 역할을 하고 있었다면, 포괄안보 차원에서 군사안보 부문을 중심으로 하는 네트워크는 디지털 기술 혁명과 함께 나타나는 새로운 환경 변화를 적극적으로 받아들여 사회적으로 더욱 교묘하게, 더욱 넓은 영향력을 끼치고 있다. 이 글은 4차 산업혁명의 중심에 있는 디지털 기술의 빠른 발전 속도에 적극적으로 대응하는 미국 군사안보부문의 예로 문화산업, 그중에서도 게임과의 결합을 상정하고, 군사안보와 엔터테인먼트의 결합으로 나타나는 소위 밀리테인먼트 네트워크와 이 네트워크가 만들어내는 군사안보 관련 게임을 살펴보면서, 네트워크가 가지는 경제적, 사회적 의미를 도출한다.

II. 이론적 배경: 문화와 안보의 만남으로서 밀리테인먼트

미국 문화산업과 군사안보부문 간의 연계가 문화를 통해 군사안보 패권을 생산, 재생산하는 모습은 여러 분야에서 광범위하게 연구되었다. 허버트 실러는 문화부문과 국방부문 간 상호이익을 둘러싼 연계를 군산복합체의 개념으로 고찰한다.¹⁾ 군산커뮤니케이션 복합체는 미국의 산업적, 군사적, 문화적 패권 확장에 중요한 역할을 해 왔다는 것이다.²⁾ 이러한 문화산업과 군사안보부문의 연계는 밀리테인먼트(Militainment)의 개념으로 이어진다. 20세기 초반의 프로파간다에서부터 살펴볼 수 있는 밀리테인먼트는 전쟁의 도덕적 정당성을 이야기에 부여하면서 나타난다. 이 밀리테인먼트는 미디어 매체들이 다양화되면서 확장된다.³⁾ 군산커뮤니케이션 복합체는 밀리테인먼트의 소위 ‘즐길 수 있는 문화콘텐츠’를 통해 굳건해진다.⁴⁾

1) Robert W. McChesney, "Herb Schiller: Presente!," *Television & New Media* 2(1) (2001), p. 48.; V. Mosco, "Herbert Schiller," *Television & New Media* 2(1) (2001), p. 27.

2) Herbert Schiller, *Mass Communication and American Empire* (Boston, MA: Beacon Press, 1992), pp. 206-7.

3) Stahl (2010), pp. 3-4.

4) Robin Anderson and Tanner Mirrlees, "Introduction: Media, Technology, and the Culture of Militarism: Watching, Playing and Resisting the War Society," *Democratic Communique*

한편, 헐리우드, 실리콘밸리, 그리고 군사부문의 밀접한 연계는 군-산-미디어-엔터테인먼트 네트워크(MIME Network)로 개념화되기도 한다. 데이 데리언은 군산복합체의 기술혁신 네트워크가 미디어 엔터테인먼트 산업과 연계하면서 전쟁을 어떻게 재구성하는지를 살핀다. 이러한 가상의 연합체는 기술을 매개하여 도덕적으로 포장된 전쟁(virtuous war)을 확산하면서 패권 지속성을 생산한다. 즉 밀리테인먼트에서 전쟁은 도덕적 책임이 삭제된다.⁵⁾

문화산업에서 게임은 영화와 다른 매체이다. 매체적 차원에서 게임은 이용자와 특정한 법칙으로 구성된 기계적 매체 사이의 상호관계가 특징된다. 미디어의 양방향성은 미디어를 소비하는 데에 주체가 되는 이용자가 직간접적으로 미디어를 구성하거나 동작하는 과정에 관여하는 것을 의미한다. 영화와 달리 게임은 이러한 미디어의 양방향성을 가지고 있다. 따라서 문화물로서 게임을 독자적으로 바라보고, 게임과 안보가 어떻게 연계되는지를 알아보는 것은 시기적절하며, 매체가 본질적으로 가지는 특수성을 통해 이러한 문화물이 사회적으로, 경제적으로 어떠한 의미를 만들어내는지를 살펴보는 것은 의미가 있다고 볼 수 있다.

III. 밀리테인먼트 네트워크

게임의 밀리테인먼트 네트워크가 갑자기 나타난 것은 아니다. 미국 정부는 군사안보부와 게임산업 간 협력을 모색했다. 미국 국립 연구위원회 산하의 컴퓨터/전기 통신 분과 위원회는 *Modeling and Simulation: Linking Entertainment and Defense* (1997)에서 미래 협력관계의 모습을 그려 놓았다. 먼저 미래에 군사안보부에서 쓰일 수 있는 시뮬레이션 기술에 대해서 정리하고, 어떻게 협력이 공헌할지를 다룬다. 시뮬레이션 기술은 두 분야를 연결하는 중요 매개체로서 역할을 한다.⁶⁾

위원회는 보고서의 많은 부분에서 엔터테인먼트 산업과 방위산업 간의 성격의 차이를 어떻게 하면 줄일 수 있을지 고민한다. 양 산업 모두 필요한 기술임에도 불구하고 공유의 가능성이 곧바로 협력으로 연결되기 위해서 넘어야 할 장애물들이 존재하기 때문이다. 엔터테인먼트 산업과 방위산업은 그 성격과 목적 등의 차원에서 다른 모습을 하고 있다.⁷⁾ 엔터테인먼트 산업은 “재미”를 추구하는 상품을 만들어 시장에 공급하고 이를 통해 이익을 창출한다. 반면에 방위산업에서 시뮬레이션 기술은 현실성이 주가 되어야 한다.⁸⁾

보고서는 서로간의 접점을 늘리면서 공유할 수 있는 부분을 넓혀나가는 네트워킹의 방법을 제시한다. 양 산업 모두가 만나서 자유롭게 의견을 교환할 수 있는 장을 만들고, 기술 이전과 개발협력을 위해 정부의 여러 기술이전 체계를 적극적으로 이용할 것을 권장한다. 또한, 기술 개발 인력을 확충한다. 대학은 연구개발 인력을 육성하고, 양 산업을 연결할 수 있는 지점을 제공하게 된다.⁹⁾ 이러한 양 산업 연결의 필요성과 장애물을 넘어서려는 방안은 1990년

26(2) (Fall 2014), pp. 1-21.; Roger Stahl, *Militainment, Inc.: War, Media and Popular Culture* (New York and London: Routledge, 2010).

5) James Der Derian, *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment Network*. 2nd edition (New York and London: Routledge, 2009).

6) National Research Council, *Modeling and Simulation: Linking Entertainment and Defense*. (Washington, D.C.: The National Academy Press, 1997), p. 1.

7) National Research Council (1997), pp. 87-8.; J. C. Herz and Michael R. Macedonia, “Computer Games and the Military: Two Views,” *Defense Horizons* (April 2002), pp. 1-8.

8) National Research Council (1997), p. 27.

9) National Research Council (1997), pp. 88-99.

대 후반 밀리테인먼트 네트워크가 구체화, 현실화하면서 그 열매를 맺는다.

1999년 미국 육군은 USC에 4500만 달러 상당의 연구용역 계약을 맺고 ICT를 만들었다. ICT는 민간의 엔터테인먼트 산업, 미국 육군, 그리고 USC의 연구진이 연계하여 시뮬레이션 기술을 개발하는 데에 그 목적이 있었다.¹⁰⁾ 연계의 중심지에서 만들어진 *Full Spectrum Command* 게임은 실제 전장에서 군인들이 해야 하는 기본적인 행동요령을 훈련하려는 목적을 가졌다. 이후, ICT는 판데믹 스튜디오와 협업하여 게임을 상용화한다.

미국 육군은 이러한 협업에서 그치지 않는다. 당시 미국 육군 입대자는 감소하고 있었는데, 이에 대한 해결책을 모색하는 과정에서 게임이 이용될 수 있었다. 이렇게 만들어진 연구소(MOVEs Institute)는 미국 해군대학원에 위치하고 있었으며, 연구 인력을 중심으로 게임을 이용한 훈련 환경을 제공했다.¹¹⁾

엔터테인먼트 산업과 군사부문이 만나 게임을 제작하는 것은 쉽지 않았다. 하지만 MOVEs는 게임의 밀리테인먼트 네트워크로서 *America's Army* 게임을 출시함으로써 두 산업이 협력하여 공통의 목표를 이룰 수 있다는 점을 보여주었다. 게임은 재미있었을 뿐만 아니라 미국 육군이 게임을 통해 얻으려는 직접적인 목적을 실현할 수 있도록 도와주었다. “16세부터 24세의 젊은 세대 중에 30%가 육군에 대해서 좋은 인상을 게임을 통해 가지게 되었고, 지금까지 있었던 모병을 위한 광고수단의 효과를 합한 것보다 더 큰 결과”를 보여주었다.¹²⁾

IV. 안보의 경제화와 사회화

군산복합체는 근대 국민국가의 큰 축인 자본주의의 발전에 중요한 역할을 해왔다. 군사안보부문의 경제적 파급력은 전쟁을 통해 경제를 부흥시키려는 소위 군사 케인즈주의¹³⁾에서부터 시작되었다고 볼 수 있다. 명시적인 적이 언제나 존재하던 1950년대 미국의 상황에서 군사안보부문은 그 규모와 범위와 영향력을 지속적으로 키웠고, 군사 케인즈주의가 실패한 것으로 판명된 지금의 상황¹⁴⁾에서도 국가는 안보를 경제에서의 큰 부분으로 편입하고, 군산복합체는 자생력을 가지게 되어 그 영향력을 더하게 된다.

김진균과 홍성태는 군산복합체가 현대사회의 경제구조가 왜곡되어 있음을 보여준다고 지적한다.¹⁵⁾ 이러한 차원에서 군산복합체를 둘러싼 안보의 경제화는 현대 자본주의의 구조적인 변화를 의미한다. 그렇다면 밀리테인먼트 네트워크에도 이러한 군산복합체의 안보의 경제화라는 명제가 그대로 적용될 수 있는가? 밀리테인먼트 네트워크를 통해 일반 군산복합체가 생성

10) Institute for Creative Technologies, “USC Institute for Creative Technologies: Overview,” <https://ict.usc.edu/about/> (검색일: 2019. 9. 11).

11) Michael Zyda et al., “Entertainment R&D for Defense,” *Computer Graphics and Applications IEEE* 23(1) (2003), pp. 28-36.; Margaret Davis and Phillip Bossant, *America's Army PC Game Vision and Realization* (San Francisco, CA: U.S. Army and the MOVEs Institute, 2004), p. 20.

12) Peter Singer, “Video Game Veterans and the New American Politics,” *Washington Examiner* (November 17, 2009).

13) John Galbraith, *The New Industrial State* (Boston, MA: Princeton University Press, [1967] 2007).

14) Andrew Bacevich, “The Tyranny of Defense Inc.” *The Atlantic* (January/February 2011).

15) 김진균, 홍성태, 『군신과 현대사회: 현대 군사화의 논리와 군수산업』 (서울: 문화과학사, 1996), p. 25.

한 경제적 영향력이 더욱 넓은 영역으로 퍼진다. 밀리테인먼트 네트워크를 통해 군사안보부문은 문화산업과의 연결고리를 만들 수 있었으며, 사회적으로 스며들어 보다 교묘한 자생력을 더하고 있다고 할 수 있다.

앞에서 언급한 두 게임은 순수히 민간 시장의 수익을 위해 개발되는 다른 게임들과 비교해서 경제적으로 효율적이지 않았다. 다시 말해서 개발에 들어가는 비용을 시장에서 얻을 수 있는 수익으로 상쇄하고 남을 만큼의 수익성을 만들어내지 못했다. 그러나 미국 육군은 이 비용을 쉽게 상쇄할 수 있었다. 오히려 미국 육군의 관점에서 게임은 경제적 효율성을 가지고 있었다. 게임은 미국 육군의 새로운 마케팅 매체로 사용되어 입대자 모집 비용을 상쇄할 수 있었다.¹⁶⁾ 실제적으로 수익으로 기록되지 않지만 부수적으로 만들어지는 경제적 이익으로 계산될 수 있는 것이다.

이렇게 밀리테인먼트 네트워크에서 만들어진 게임이 보이는 부분과 보이지 않는 부분까지 뿌리 깊게 자리 잡아 경제적으로 의미 있는 결과를 만들었는지를 살펴볼 수 있다. 이는 단기간에 드러나는 수치로 나타낼 수 있는 것은 아니지만, 군사안보부문과 민간부문의 이익이 만나는 지점에서 게임의 개발이 군사의 경제화라는 혼종성 (hybridity)을 보인다는 점에서 더욱 주의 깊게 봐야 할 필요가 있다.¹⁷⁾

다른 한편으로 중요한 의미는 바로 안보의 사회화이다. 이는 문화부문과 군사안보부문이 교차하는 지점에서 생산되는 밀리테인먼트 콘텐츠가 가지는 사회에 대한 영향을 찾는 과정에서 드러난다. 게임이라는 문화매체를 이용하려는 군사안보부문의 의도가 콘텐츠에 어떻게 스며있는지를 통해, 우리는 만들어지고 포장된 의미가 사회로 파고들어 영향력을 행사하는 과정을 이해할 수 있다.

밀리테인먼트 네트워크의 게임은 안보의 사회화를 발현하는데 적절한 매체이다. 우선 게임은 사용자의 몰입감을 유발하기 때문이다.¹⁸⁾ 더불어 게임은 유저의 적극적인 관여에 의해 이루어진다. 이러한 관점에서 게임의 유저는 적극적인 학습자가 되는 것이다. 또한 게임은 상호작용성을 전제로 한다. 인간과 기계 사이의 판단-행위-환류의 과정을 통해 게임의 이미지는 그저 이미지로서 내포하는 의미보다 더 많은 것을 가지게 된다.

이 글의 두 게임 - *Full Spectrum Warrior*와 *America's Army* -을 통해 알 수 있는 안보의 사회화는 게임이 군사안보부문과 민간 문화부문 공히 사용되고 있다는 점을 고려했을 때, 두 방향에서 살펴볼 수 있다. 즉, 게임의 시뮬레이션 기술이 군인들의 전장에 대한 인식과 행위에 대한 준비에 어떠한 영향을 주는지가 군사안보부문에서의 안보의 사회화라고 한다면, 민간 문화부문에서의 안보의 사회화는 게임에서 그려진 미국 군사부문의 이미지가 어떻게 게이머들에게 군사주의를 조장하게 되는지를 봄으로써 알 수 있다는 것이다.

이러한 안보의 사회화는 밀리테인먼트의 기본 속성, 군사안보부문과 민간인들의 정치적, 사회적 삶이 밀접하게 연결되면서, 군사안보부문이 주입하는 그들의 가치를 비판 없이 받아들이고, 결과적으로서 군사안보부문에 자연스럽게 정당성을 부여하는 모습으로 나타난다. 더욱 멋있게 그려지는 캐릭터를 위해 더 많은 점수를 얻으려 행위의 윤리적 판단없이 게임을 즐기게 된다. 이는 군사를 주제로 하는 게임들이 게이머에게 '미국은 정당한 전쟁을 수행하는 행위자'라는 인식을 주입하고¹⁹⁾, '군사주의화된 세계관'을 조장하며²⁰⁾, (명확하게 드러나는) 우리

16) C. Wardynski, D. S. Lyle, and M. J. Colarusso, *Accessing Talent: The Foundation of a U.S. Army Officer Corps Strategy* (Carlisle, PA: U.S. Army War College, 2010), p. 31.

17) Li (2004), p. 104.

18) Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*, (New York, NY: Free Press Books, 1997).

편과 나머지는 모두 (명확하게 표현될 수 없는 보이지 않는 희미한) 적으로 판단하는 다소 윤리적이고 당위적인 차원에서의 게임 내의 표현에 대한 체화를 기반으로 미국이 행해야만 하는 미래의 전쟁을 준비하게 하는 제도화의 모습²¹⁾으로 드러난다.

V. 결론

미국 군사안보부문과 문화부문의 연계로 만들어지는 밀리테인먼트 네트워크는 그동안 군산복합체에 가해졌던 안보의 경제화에 대한 비판과 무관하지 않다. 더불어 민간 시장에 투입되는 문화상품에 군사안보부문의 관점이 섞여들어 사회적으로 영향을 미친다는 안보의 사회화까지도 확장되고 있다. 선전, 선동의 의도를 가지고 문화매체를 이용하여 대중에게 의미를 주입했었던 것과 달리, 게임의 의미는 게임의 내용이 대중에게 경험을 통해서 내재화되고 그 경험이 군사안보부문의 의도와 맥을 같이하면서 구체화될 수 있다는 차원에서 다소 다른 매력의 메카니즘을 가진다.²²⁾

이 글의 논의에서 파생되는 향후의 연구과제는 무엇인가? 우선 이 글은 밀리테인먼트를 생산하는 차원에서 그 메카니즘을 분석하는 데에 초점이 맞추어져 있다. 단순하게만 알고 있는 미국의 군사안보적, 그리고 문화적 패권이 만들어지는 과정을 입체적으로 보여주는 계기를 마련했다는 점에서 의미가 있다. 하지만 이렇게 만들어지는 패권이 어떻게 대중, 소비자, 수용자에게 받아들여지는지를 규명해야 한다. 이러한 맥락에서 잠재적인 입대자로서, 군사안보부문의 동조자로서, 밀리테인먼트의 소비자에 초점이 맞추어진 작업이 이어져야 할 것이다. 군과 민간의 연계는 사회문화적 연결고리를 밝혀내는 작업이 뒷받침되어야 한다.

이러한 작업들은 궁극적으로 한국에서의 문화산업을 중심으로 하는 군산복합체와 그 안에서의 기술지식연구, 그리고 밀리테인먼트의 복합적 사용에 대한 실천적 모색으로 연결되어야 할 것임은 물론이다. 미국에서 나타난 독특한 밀리테인먼트의 모습을 탐구한 이 글의 논의는 그동안 민간부문의 역량만으로 성공한 한국 게임산업에 하나의 돌파구를 마련해 줄 수 있다는 차원에서 매우 유용한 이론적, 경험적 궤적을 제시할 것이다. 특히 한국 군사안보 부문이 어떻게 문화부문과 만나 시너지 효과를 만들어낼 수 있는지 구체적인 방안을 제시할 수 있다는 차원에서 그 함의를 생각해 볼 수 있다.

19) Patrick Crogan, "The Experience of Information in Computer Games," *Melbourne DAC, the 5th International Digital Acts and Culture Conference 2003* (Melbourne, School of Applied Communication, RMIT, Melbourne, Australia, 2003), p. 280;

20) M. T. Payne, *Playing War: Military Video Games after 9/11* (New York, NY: New York University Press, 2016), p. 241.

21) Robertson Allen, "The Unreal Enemy of America's Army," *Games and Culture* 6(1). (2011), pp. 38-60.

22) 그럼에도 불구하고, 이 논문에서 다루는 문제의식이 새로운 관점에서 새로운 분석대상에 그대로 적용될 수 있을지에 대한 의문은 그대로 남아 있다.

<참고문헌>

- 김진균, 홍성태. 1996. 『군신과 현대사회: 현대 군사화의 논리와 군수산업』. 서울: 문화과학사.
- Allen, Robertson. 2017. *America's Digital Army: Games at Work and War*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Anderson, Robin and Mirrlees, Tanner. 2014. "Introduction: Media, Technology, and the Culture of Militarism: Watching, Playing and Resisting the War Society," *Democratic Communique*. 26 (2). Fall. pp. 1-21.
- Bacevich, Andrew J. 2011. "The Tyranny of Defense Inc." *The Atlantic* (January/February). <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2011/01/the-tyranny-of-defense-inc/308342/> (검색일: 2021. 1. 18)
- Croghan, Patrick. 2003. "The Experience of Information in Computer Games." *Melbourne DAC, the 5th International Digital Acts and Culture Conference 2003*. Melbourne, School of Applied Communication, RMIT, Melbourne, Australia.
- Davis, M. and Philpott, S. 2012. "Militarization and Popular Culture," in Gouliamos, K. and Kassimeris, C. eds. *The Marketing of War in the Age of Neo-Militarism*, New York, NY: Routledge. pp. 42-59.
- Der Derian, James. 2009. *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment Network*. 2nd edition. New York and London: Routledge.
- Galbraith, John. [1967] 2007. *The New Industrial State*. Boston: Princeton University Press.
- Herz, J.C. and Macedonia, Michael R. 2002. "Computer Games and the Military: Two Views," *Defense Horizons*, April. pp. 1-8.
- Institute for Creative Technologies. 2013. "USC Institute for Creative Technologies: Overview." *ICT Website*. http://ict.usc.edu/wp-content/uploads/overviews/USC%20Institute%20for%20Creative%20Technologies_Overview.pdf
- Li, Zhan. 2003. "The Potential of America's Army the Video Game as Civilian-Military Public Sphere," Master's Thesis in Comparative Media Studies. MIT. <https://dspace.mit.edu/bitstream/handle/1721.1/39162/55872555-MIT.pdf>
- McChesney, Robert W. 2001. "Herb Schiller: Presentel," *Television & New Media*. 2(1). pp. 45-50.
- National Research Council. 1997. *Modeling and Simulation: Linking Entertainment and Defense*. Washington, DC: The National Academy Press.
- Payne, M. T. 2016. *Playing War: Military Video Games after 9/11*. New York: New York University Press.
- Schiller, Herbert. 1992. *Mass Communication and American Empire*. Boston: Beacon Press.
- Singer, Peter. 2009. "Video Game Veterans and the New American Politics," *Washington Examiner*. November 17. <https://www.washingtonexaminer.com/video-game-veterans-and-the-new-american-politics>
- Stahl, Roger. 2010. *Militainment, Inc.: War, Media and Popular Culture*. New York and London: Routledge.

- Wardynski, C., Lyle, D. S., and Colarusso, M. J. 2010. *Accessing Talent: The Foundation of a U.S. Army Officer Corps Strategy*. Carlisle, PA: U.S. Army War College.
- Zyda et al.. 2003. "Entertainment R&D for Defense," *Computer Graphics and Applications IEEE*. Vol 23, Issue 1. pp. 28-36.