



## 저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

이화여자대학교 대학원

2014 학년도

석사학위 청구논문

인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠의  
스토리텔링 연구

디지털미디어학부

김 서 연

2015

# 인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠의 스토리텔링 연구

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2015년 6월

이화여자대학교 대학원

디지털미디어학부 김 서 연

# 김서연의 석사학위 논문을 인준함

지도교수    한 혜 원    \_\_\_\_\_

심사위원    류 철 군    \_\_\_\_\_

여 운 승    \_\_\_\_\_

한 혜 원    \_\_\_\_\_

이화여자대학교 대학원

# 목 차

논문개요 .....	v
I. 서론 .....	1
A. 문제 제기 및 연구사 검토 .....	1
B. 연구 대상 및 연구 방법 .....	13
II. 인터넷 개인 게임 방송의 발화 유형 .....	18
A. e-스포츠 중계의 재매개를 통한 객관적 전달형 .....	18
B. 서사 요소의 재구성을 통한 참여적 서술형 .....	23
III. 인터넷 개인 게임 방송의 서사적 특징 .....	29
A. 변사형 주체의 다성적 발화 .....	29
B. 기호 해석을 통한 사건의 생성 .....	36
C. 패러디를 통한 배경의 극화 .....	44
IV. 인터넷 개인 게임 방송의 의의 .....	56
A. 플레이 경험의 가치 회복 .....	56
B. 방송과 게임의 융합적 모델 제시 .....	66
V. 결론 .....	75
참고문헌 .....	79
Abstract .....	93

## 표 목 차

[표 1]	게임 전문 케이블 채널 <온게임넷>의 편성 방송 프로그램 현황	4
[표 2]	한국 e-스포츠 정식 종목 현황 .....	6
[표 3]	인터넷 개인 게임 방송 진행자 <대도서관>이 방송 콘텐츠로 제작한 게임 현황 .....	8
[표 4]	아프리카 TV 인터넷 개인 게임 방송 채널 분석 텍스트 기본 정보 .....	14
[표 5]	유튜브 인터넷 개인 게임 방송 채널 분석 텍스트 기본 정보 ..	14
[표 6]	인터넷 개인 게임 방송 진행자 해물파전의 <4.11 물어! 탑 볼리베어(1편)> 방송 내 발화 양상 .....	20
[표 7]	인터넷 개인 게임 방송 진행자 대도서관의 <담배 몰래 피우기 게임 시리즈> 방송 내 발화 양상 .....	24
[표 8]	인터넷 개인 게임 방송 진행자 대도서관의 <심즈3>화려한 일족 12화 친해지길 바래(대도서관 심즈)> 방송 내 시점에 따른 발화 양상 .....	27
[표 9]	인터넷 개인 게임 방송 진행자 대도서관의 <대도서관] Home Sheep Home 2 : 양들을 집에 돌려보내요!> 방송 내 발화 양상 .....	30
[표 10]	게임<Amnesia>의 텍스트 내적 기호와 게임 <Amnesia>를 플레이하는 인터넷 개인 게임 방송 진행자 PewDiePie의 기호 해석 .....	37
[표 11]	게임<Amnesia>를 플레이하는 방송 진행자의 게임 내 탐색 행위와 행위에 따른 발화 .....	39

[표 12] 인터넷 개인 게임 방송에서의 패러디 예시 .....	45
[표 13] 인터넷 개인 게임 방송의 퀘스트 구성 요소 .....	67

## 그림 목 차

[그림 1] 자가 반복적 패러디의 대표적 사례 ‘김영태식 와드’ .....	52
[그림 2] 방송 송출 플랫폼 별 인터넷 개인 게임 방송의 화면 구성 ....	63
[그림 3] <Twitch Plays Pokémon> 시리즈의 방송 화면 구성 .....	71
[그림 4] <Twitch Plays Pokémon>방송에서 발생한 Helix Fossil 교단 이미지 .....	73



## 논문개요

본 연구는 인터넷 개인 게임 방송의 특징을 분석하여 이를 기반으로 방송의 발화 유형을 분류하고, 인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠의 스토리텔링 특성을 분석하여 그 문화적 의의를 도출하는데 목적을 둔다. ‘인터넷 개인 게임 방송’이란 실시간 동영상 스트리밍 플랫폼을 통하여 개인 단위로 제작 및 유통되는 인터넷 방송 콘텐츠의 일종이다. 본 연구에서는 인터넷 개인 게임 방송을 게임 플레이어가 자신의 게임 플레이 영상을 촬영한 후 편집하고, 이에 해설이나 감상을 덧붙여 제작하는 콘텐츠로 정의한다.

인터넷 개인 게임 방송의 진행자는 기존의 공중파 및 케이블 게임 방송의 게임 해설자, 게임 중계자, 게임 플레이어가 모두 하나의 개인 내에 융합된 새로운 발화 주체다. 2장에서는 인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠의 중심적인 창작 주체인 방송 진행자의 발화 시점을 기준으로 그 유형을 분류했다. 그 결과 인터넷 개인 게임 방송의 유형을 기존의 e-스포츠 방송의 중계를 재매개하는 객관적 전달형과, 게임 환경의 구성요소를 총체적으로 재해석하는 과정을 거쳐 새로운 서사적 사건을 구성하는 참여적 서술형의 두 가지 유형으로 도출했다.

3장에서는 인터넷 개인 게임 방송에서 드러나는 스토리텔링적 특성을 인물, 사건, 배경을 중심으로 분석했다. 그 결과 인터넷 개인 게임 방송에서는 허구적 서사체의 전형적 인물 기능을 고려하여 새로운 캐릭터를 생성한다. 방송 진행자는 새롭게 재편된 서사적 질서 내에서 다양한 캐릭터들이 발하는 다성적 발화를 마치 무성영화시대의 변사처럼 시청자에게 전달한다. 방송 진행자는 게임 내 오브젝트에 대한 창발적인 기호해석을 시도하는 것을 통해 게임의 기반서사와는 별개의 사건을 생성한다. 또한

생성된 사건이 변별적인 의미를 가질 수 있도록 적극적으로 패러디를 활용하여 배경을 재편한다. 이러한 특징은 인터넷 개인 게임 방송이 갖는 고유의 미학적 특징이다.

4장에서는 인터넷 개인 게임 방송이 갖는 문화적 의미를 도출했다. 인터넷 개인 게임 방송은 내부적으로는 게임 텍스트 및 게임 환경을 재해석하는 과정을 거쳐 새로운 사건을 구성한다. 이러한 허구적 형상화 과정을 통해 무의미한 것으로 간과되기 쉬운 개인의 게임 플레이 경험은 고유한 서사적 텍스트로 전환된다. 외부적으로는 방송 진행자와 시청자간의 실시간 대화를 퀘스트의 형태로 방송 내에 도입하여 매스 미디어 방송의 일방적 송출방식을 게임적으로 전환하고, 나아가 대중의 콘텐츠 공동 창작의 가능성을 보여준다.

인터넷 개인 게임 방송 고유의 내재적, 외재적 특성을 통해서 사용자는 매스 미디어 게임 방송에서 생성되던 규범적 플레이와 지배적인 담론을 극복하고, 게임 플레이 경험의 가치를 회복할 가능성을 발견한다. 인터넷 개인 게임 방송은 텔레마틱 시대를 경험하는 창조적 상상가로서의 현대 사용자들이 구현해내는 새로운 형태의 기술적 형상이다.

## I. 서론

### A. 문제 제기 및 연구사 검토

본 연구는 인터넷을 통해서 생산 및 유통 중인 개인 단위의 게임 방송 콘텐츠의 서사적 특징을 도출하여 인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠의 스토리텔링을 분석하고, 인터넷 개인 게임 방송이 지닌 문화적 의의를 분석하는데 그 목적을 둔다.

인터넷 망의 보급과 동영상 콘텐츠 유통을 위한 스트리밍 기술의 발전, 방송 콘텐츠 제작 도구의 보급 등으로 개인이 방송 콘텐츠를 제작 및 유통할 수 있는 환경이 구축됐다. 이에 실시간 동영상 스트리밍 플랫폼을 통하여 개인이 제작한 콘텐츠를 송출하는 형태의 방송인 인터넷 개인 방송을 시도하는 대중 역시 증가했다. 흥미로운 지점은, 현재 유통되는 인터넷 개인 방송 콘텐츠 분야 중 가장 높은 비율을 차지하는 분야가 바로 게임 방송이라는 것이다.<sup>1)</sup> 한국의 대표적인 인터넷 개인 방송 서비스 플랫폼인 아프리카TV의 방송 콘텐츠 중 인터넷 개인 게임방송이 차지하는 비율은 전체의 약 64%로, 전체 방송 콘텐츠 중 가장 높은 비율을 차지하고 있다.<sup>2)</sup>

‘인터넷 개인 게임 방송’이란, 실시간 동영상 스트리밍 플랫폼을 통하여 개인 단위로 제작 및 유통되는 인터넷 방송 콘텐츠의 일종으로, 디

---

1) 인터넷 개인 게임 방송 송출 전문 플랫폼인 <아프리카TV>에서 전체 방송 대비 게임 방송이 차지하는 비율은 64%로, 가장 높은 비율을 차지한다. 또한 전체 시청자 대비 게임 방송을 시청하는 시청자 비율 역시 가장 높은 51%를 차지하는 등 게임 방송은 가장 활발하게 제작되고 소비되는 인터넷 개인 방송 콘텐츠다.

박종민, <[NDC14] 아프리카TV 김정렬 팀장 "정보만 제공하는 방송의 시대는 끝났다">, 게임포커스, 2014. 5. 28.

<http://gamefocus.co.kr/detail.php?number=34521&thread=22r02>

2) 박순, <[NDC2014] 게임방송이 인기있는 이유? 아프리카TV 김정렬 사업팀장>, 인벤 웹진 뉴스, 2014. 5. 28. <http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=110817>

지털 게임을 방송의 주 소재로 삼는다. 본 연구에서는 인터넷 방송 중 주로 게임 플레이어가 자신의 게임 플레이 영상을 촬영한 후 편집하고, 이에 해설이나 감상을 덧붙여 제작하는 콘텐츠를 인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠라 지칭한다.

인터넷 개인 게임 방송은 기본적으로 개인의 플레이 행위를 촬영한 영상을 기본 텍스트로 삼는다. 디지털 게임은 플레이어의 게임 플레이 행위를 통해서 서사를 구축하고 의미를 생성해내는 텍스트다. 마노비치(Manovich)는 플레이어가 아무것도 하지 않으면 게임의 서사는 종결되며, 게임 플레이는 게임 세계를 구체화시키는 핵심<sup>3)</sup>이라고 언급한 바 있다. 따라서 게임 플레이는 단순히 게임과 플레이어 사이를 잇는 매개체<sup>4)</sup>가 아닌, 게임에 대한 플레이어의 경험을 유발함과 동시에 게임이 내재적으로 보유하고 있는 규칙과 시스템 사이에서 역동적으로 서사를 만들어 낼 수 있는 의미 있는 행위이자 게임의 핵심이다.<sup>5)</sup> 인터넷 개인 게임 방송에서는 바로 이 개인의 플레이 경험 자체에 주목한다. 인터넷 개인 게임 방송은 게임 세계를 구체화시키고 게임 내에서 서사를 구축할 수 있도록 하는 플레이어의 개인적인 플레이 경험을 방송의 형태로 극화하여 전달한다.

인터넷 개인 게임 방송은 전 세계적으로도 높은 대중적인 인기를 확보하고 있다. 국내의 경우, 아프리카 TV 개인 방송국 순위의 상위권에는 게임 방송을 주된 콘텐츠로 방송하는 개인 방송국이 대거 포진해있다.<sup>6)</sup> 아프리카 TV의 개인 방송국 순위는 방송별 시청자 수 및 시청자들

3) Manovich, Lev, 서정신 옮김, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004, 317면.

4) Salen, Katie & Zimmerman, Eric, *Rules of play: Game design fundamentals*, MIT press, 2004, p.314.

5) Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith, and Susana Pajares Tosca, *Understanding video games: The essential introduction*, Routledge, 2013, p.102.

6) 2014년 9월 30일 기준으로, '아프리카 TV'에서 개인 방송별 시청자 수 및 방송별 시청자 추천 수를 종합적으로 산정하여 발표되는 베스트 BJ 랭킹의 1위부터 100위까지의 방송 중 반수가 넘는 총 61개의 방송이 인터넷 개인 게임 방송을 중심 콘텐츠로 삼고 있다.

의 방송 콘텐츠 추천 수 등을 종합적으로 산정하여 발표되는 순위다. 인터넷 개인 게임 방송을 송출하는 개인 방송국이 높은 순위를 차지하고 있는 것은, 인터넷 방송 콘텐츠를 소비하는 대중에게 인터넷 개인 게임 방송이 큰 반향을 불러일으키고 있다는 반증이다. 해외의 경우, 세계 최대 규모의 동영상 스트리밍 사이트인 ‘Youtube’의 전 세계 구독자 보유 순위 상위 100개 채널 중 19개 채널이 개인단위의 게임 방송 콘텐츠를 중심으로 업로드하는 채널이다. 특히 Youtube의 전 세계 구독자 보유 순위 1위 채널인 <PewdiePie> 채널은 개인단위의 게임 방송 콘텐츠를 중점적으로 올리는 채널로, 약 3100만 명의 구독자를 보유하고 있으며, 동영상 총 누적 시청 수는 약 62억 회에 달한다.<sup>7)</sup> 또한 게임 방송만을 특화하여 지원하는 실시간 동영상 스트리밍 플랫폼인 ‘Twitch’가 존재하며, 매달 약 6천만 명 이상의 이용량을 보이는 등 국내외적으로 인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠가 다수 생산 및 소비되는 추세이다.

인터넷 개인 게임 방송이 활성화되기 이전에도, 게임을 중심 콘텐츠로 다루는 기존의 매스 미디어 방송 콘텐츠는 존재했다. 지상파 게임 방송 프로그램, 케이블 게임 전문 방송국, 인터넷 게임 전문 방송국들은 인터넷 개인 게임 방송이 활성화되기 이전부터 계속적으로 게임 중심의 방송 콘텐츠를 제작 중에 있다. 기존의 지상파 게임 전문 방송 및 케이블 게임 방송 채널을 통해 제공되는 게임 방송 콘텐츠의 주된 콘텐츠 유형은 e-스포츠의 중계였다. 최초의 케이블 게임 전문 방송국인 <온게임넷>에서는 2000년 ‘하나로통신배 투니버스 스타리그’라는 자체 리그를 정식으로 중계하기 시작하였다. 이후 게임 중심의 방송 콘텐츠 전문 방송국으로 자리 잡은 <온게임넷>에서는 e-스포츠 리그 중계 프로그램과, e-스포츠 리그에서 행해진 특정 경기를 편집하여 방송하는 e-스포츠 리그

7) 2014년 9월 30일 vidstatsx(<http://vidstatsx.com/>) 기준.

중계 재편집 프로그램을 중점적으로 방송하였으며, 그 기초는 계속해서 유지되고 있다. 현재 <온게임넷>에서 방영 편성이 된 프로그램은 다음과 같다.

콘텐츠 유형	프로그램명	프로그램 수
e-스포츠 중계 프로그램	롤챔스, LoL 마스터즈, 하스스톤 한중 마스터즈, WGL APAC 2014, 블레이드 앤 소울 비무제, 글로벌 리그	6
게임 관련 정보 제공 프로그램	게임플러스, In&Out, YES GAME TALK, 하스스톤 아옴옴옴,	4
게임 중심의 예능 프로그램	컨깅에 왕까지, 트롤쇼	2
e-스포츠 중계 재편집 프로그램	온게임넷 스페셜	1

[표 1] 게임 전문 케이블 채널 <온게임넷>의 편성 방송 프로그램 현황<sup>8)</sup>

현재 편성된 총 13개의 프로그램 중 절반 이상인 7개의 프로그램이 e-스포츠의 중계와 e-스포츠 중계 화면의 재편집으로 구성되는 등, e-스포츠에 집중된 콘텐츠의 생성이 이루어지고 있음을 살펴볼 수 있다. 또한 e-스포츠 중계 프로그램 및 e-스포츠 중계 재편집 프로그램의 총 송출 시간과 게임 관련 정보 제공 프로그램의 송출 시간, 게임 중심의 예능 프로그램의 송출 시간 비율은 각각 4:2:1<sup>9)</sup>이다. 이처럼 e-스포츠 중계 관련 프로그램은 편성된 프로그램 수와 총 방송 송출 시간에서 차지하는 비율이 압도적임을 살펴볼 수 있다. 기존 매스 미디어에서 생성되던 게임 방송 콘텐츠의 대표적인 유형은 e-스포츠 중계와 그 관련 프로그램이라 볼 수 있을 것이다. 또한 e-스포츠 관련 프로그램 이외의 콘텐츠 역시 e-스포츠에 참여하는 프로게이머를 위시로 한 게임 전문가가 행하

8) 2014년 6월 22일 온게임넷(<http://ch.interest.me/ongamenet>) 기준.

9) 2014년 6월 22일 온게임넷(<http://ch.interest.me/ongamenet>) 기준으로, 일주일간 편성된 방송 프로그램의 송출 시간을 기준으로 산정하였다.

는 게임 공략이나, 프로게이머간의 대담을 콘텐츠의 주된 내용으로 삼고 있다. 이처럼 기존의 게임 관련 방송은 콘텐츠를 제작하는데 있어서 공통적으로 프로게이머나 게임 캐스터를 비롯한 게임의 전문가 집단을 중심으로 하여 제작되어왔다는 특성을 보인다.

인터넷 개인 게임 방송의 경우, 기존의 매스 미디어 게임 방송과는 차별적인 특징을 드러낸다. 먼저 방송 콘텐츠의 중심적인 창작 주체가 특정한 소수의 게임 관련 전문인이 아니라, 게임을 즐기는 일반 대중이 대다수를 이룬다. 방송 진행자는 인터넷 개인 게임 방송 동영상을 제작하는 과정에서 게임을 직접 플레이하며, 이를 원 텍스트로 삼아 자신의 음성 코멘트를 부가적으로 삽입하고 영상 요소들을 편집하는 과정을 통해 인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠를 생성한다. 앞서 살펴보았듯 e-스포츠 리그 중계 프로그램을 비롯한 기존 게임 방송 콘텐츠의 주된 목적은 프로게이머의 전문적인 게임 플레이의 전달 및 게임 관련 정보의 객관적인 전달이었다. 반면 인터넷 개인 게임 방송의 주된 생성 목적은 게임의 비전문가인 방송 진행자가 자신들의 게임 플레이를 주관적으로 해석 및 편집하여 재구성한 영상, 즉 방송 진행자의 게임 텍스트에 대한 주관적 해석의 전달에 있다.

전술한 바와 같이 그간 한국의 매스 미디어 게임 방송, 특히 e-스포츠리그 중계 프로그램은 한국 e스포츠 협회에 의해 정식 종목으로 공인된 게임 리그에서, 공인된 자격을 갖춘 프로게이머들의 게임 플레이를 중심으로 제작되어왔다. 한국 e-스포츠 정식 종목으로 인준 받은 게임은 총 22개로, RTS<sup>10)</sup>, 스포츠, 액션, FPS<sup>11)</sup>, 레이싱, 아케이드, AoS<sup>12)</sup>

10) RTS(Real Time Strategy)는 실시간 전략 게임으로, 진영을 나누어 자원을 채취하여 병력을 생산하여 전략적인 전투를 펼쳐 승패를 가리는 게임을 통칭한다.

11) FPS(First Person Shooter)는 1인칭 슈팅 게임으로, 3차원의 공간을 1인칭 시점의 플레이어를 통해 탐색하며 상대를 총과 같은 무기를 통해 공격하는 플레이를 행하는 게임을 통칭한다.

12) AoS(Aeon of Strife)는 사용자가 캐릭터를 조종해 상대방 진영의 주요 건물을 파괴하면 승리하는 방식의 게임을 통칭한다.

등 총 7개의 게임 장르에 편중되어 있다. 현재 한국 e-스포츠의 정식 종목으로 공인된 게임의 현황은 다음과 같다.

게임 장르	종목 명	장르별 종목 수
RTS	스타크래프트, 워크래프트3, 아발론 온라인, 스타크래프트2	5
스포츠	피파, 위닝일레븐, 샷 온라인, 슬러거, 피파온라인2	5
대전액션	철권, 갯앰프드, 던전애파이터	3
FPS	카운터 스트라이크, 카운터 스트라이크 온라인, 스페셜포스, 스페셜포스2, 서든어택, A.V.A	6
레이싱	카트라이더, 테일즈 런너	2
아케이드	펌프잇업	1
AOS	리그오브레전드	1

[표 2] 한국 e-스포츠 정식 종목 현황<sup>13)</sup>

e-스포츠에서 다뤄지는 게임 장르인 RTS, 스포츠, 대전액션, FPS, 레이싱, AOS장르에서 이루어지는 게임 플레이는 모두 공통적인 특성을 갖고 있다. 플레이어의 피아 구분이 명확하고, 승리의 조건이 분명하게 존재하며, 경쟁을 통해 승패를 가린다는 점이다. 또한 게임 내 시스템의 버그를 활용하거나, 해킹 프로그램 등을 사용하는 등 원래 게임 시스템 하의 규칙에서 벗어난 변칙적 플레이는 반칙으로 간주되어 허락되지 않는다. 이처럼 공인된 자격을 갖춘 게임 플레이어인 프로게이머가 동등한 조건 하에서 전문적인 게임 플레이를 시행하며 경쟁하고, 정해진 규칙 하에서 플레이어간의 승패를 명확하게 가려내는 것이 바로 e-스포츠리그 중계 프로그램에서 발생하는 게임 플레이의 핵심이라고 볼 수 있다. 이와

13) 2015년 6월 한국 e-스포츠 협회(Kespa, <http://www.e-sports.or.kr/>) 기준.



같은 게임 플레이는 게임의 규칙에 근거하여 유의미한 서사를 생성하며 게임의 승패를 중요시하는 플레이인 루두스(Ludus)에 해당한다. 그러나 게임에는 루두스적 플레이만 존재하는 것이 아니며, 게임이 내재하고 있는 엄격한 규칙에서 비교적 자유로우며, 플레이어의 ‘놀이 본능의 자발적인 나타남’<sup>14)</sup>을 드러내는 파이다(Paidia)적인 플레이도 공존한다. 게임을 플레이하며 발생하는 루두스적 플레이에만 의미를 부여하여 방송의 내용으로 하는 e-스포츠 중계 프로그램은 게임 플레이의 단면만을 조명하고 있다는 한계를 가지고 있다.

인터넷 개인 게임 방송의 방송 진행자는 앞서 언급한바와 같이 게임의 비전문가에 해당한다. 인터넷 개인 게임 방송의 진행자 역시 동일 게임의 반복적 플레이를 통해 전문적인 게임 플레이를 시행할 수는 있지만, 이를 통한 플레이어간의 경쟁이나 게임의 공략을 콘텐츠의 주된 목적으로 삼지 않고, 게임의 승패 또한 중요하게 작용하지 않는다는 점에서 기존 매스 미디어 게임 방송의 중심 콘텐츠인 e-스포츠리그 중계 프로그램과 구분된다. 이를 바탕으로 인터넷 개인 게임 방송에서는 게임에 있어 가장 중요한 요소인 게임 플레이의 측면을 루두스적 플레이와 파이다적 플레이를 모두 포함하여 더욱 본질적으로 조명할 수 있다. 방송 주체의 비전문성으로 인해, 인터넷 개인 게임 방송의 창작 주체는 특정 게임만을 전문적으로 플레이하는 프로게이머와는 달리, 보다 넓은 범주의 다양한 게임 플레이를 방송을 통해 전달할 수 있다. 다음은 대표적 인터넷 개인 게임 방송 진행자인 <대도서관>이 자신의 방송 콘텐츠에서 플레이한 게임 현황이다.

---

14) Caillois, Roger, 이상률 옮김, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 2004, 59면.

게임 장르	방송 콘텐츠로 제작된 게임	장르 별 게임 수
시뮬레이션	심즈 3, 서전 시뮬레이터 2013, 염소 시뮬레이터, 롤러코스터 타이쿤 3, 심시티 5	5
레이싱	그란 투리스모 6	1
RTS	문명 5	1
어드벤처	테라리아, 슈퍼 마리오 시리즈, 포탈, 포탈 2, 암네시아, 림보, 어둠, 그 안에서 1, 어둠, 그 안에서 2, 인어늬, 주라기 공원 더 게임, lb, 아오오니, 아베오니, 마인크래프트, 사일런트 힐 시리즈, 투 더 문, 마녀의 집, 프로토타입 2, 루시우스, 빗 속의 구미도, 미아스마타, 하얀 새, 원숭이 섬의 비밀 SE, 톨레이더 리부트, 매드파더, 미사오, 파포 앤 요, 아케미탄, 화이트데이, 스콧테, 괴이증후군, 더 라스트 오브 어스, 그레텔과 헨젤 Part2, 유메닛키, 적색세계, 저니, 플라워, 곤 홈, 나이트메어 하우스 2, 아웃라스트, 암네시아 2, 워킹 데드, 비욘드 투 소울즈, 류타로 전기 (고궁 마을 편), the crooked man, 헤비 레인, 스탠리 패러블, 이슬비가 내리는 숲, 숏트, 모게코 캐슬, 페이퍼 플리즈, Pizza delivery, 꿈꾸는 마리, 데이라이트, 로스트 인 더 레인, 설록홀즈의 유언, 파라노이악	57
퍼즐	엣지, Q.U.B.E	2
육성 시뮬레이션	스포어, 프린세스 메이커 1, 프린세스 메이커 2, 프린세스 메이커 3, 프린세스 메이커 4	5
액션	앨런 웨이크, 콜 오브 듀티: 워존, 데드 스페이스 2, 마피아2, 갓 오브 워 3, 도교 정글, GTA 5, AKIBA'S TRIP 2, 옥토 데드, CLOP	10
AOS	사이퍼즈	1
RPG	스카이림, 디아블로 3, 에보랜드, 드래곤즈 크라운, 필그림, 사우스파크 진리의 막대, 라이트닝 리턴즈, 다크 소울 2, 디스가이아 D2	9
MMORPG	블레이드 앤 소울, 마비노기 영웅전, EVE 온라인	3
보드게임	모두의 마블	1
대전격투	동동 네버다이	1

[표 3] 인터넷 개인 게임 방송 진행자 <대도서관>이 방송 콘텐츠로 제작한 게임 현황<sup>15)</sup>

한 가지 게임 종목을 전문적으로 플레이하는 e-스포츠리그의 게임 플레이 주체인 프로게이머와는 달리, 인터넷 개인 게임 방송의 게임 플레이 주체인 방송 진행자는 총 약 100여개 이상의 게임을 플레이하고 있음을 살펴볼 수 있다. 또한 앞서 살펴본 바와 같이 약 7개의 장르에 편중되어 있는 e-스포츠 종목으로 인준된 게임과는 달리, 인터넷 개인 게임 방송에서는 장르를 가리지 않고 다양한 게임이 플레이되고 있다. 이는

15) 2014년 9월 30일까지 유튜브 채널 <대도서관 TV> 및 아프리카TV <대도서관TV> 채널에서 방송된 인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠에서 플레이된 게임에 한한다.

인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠의 특성이 기존의 매스 미디어 게임 방송 콘텐츠와는 달리 게임의 전문적인 플레이나 게임의 객관적인 공략 제공에 있지 않음을 뒷받침한다. 스미스(Smith)와 2인의 연구 또한 인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠는 e-스포츠에 비해 플레이어간의 경쟁적인 성격이 약하며, 게임의 공략을 제공하는 콘텐츠가 아님을 밝힌 바 있다.<sup>16)</sup> 인터넷 개인 게임 방송에서는 e-스포츠에 있어 필수적이라고 볼 수 있는 경쟁이나 승패와 같은 요소가 중요하게 작용하지 않기 때문에, 그간 e-스포츠 종목에서는 찾아볼 수 없었던 어드벤처, 육성, 시뮬레이션 게임 등 보다 넓은 범주의 게임이 방송 콘텐츠 제작의 중심 소재로 사용되고 있는 것 역시 눈여겨볼만한 지점이다. 특히 시뮬레이션 게임을 소재로 생성된 인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠의 경우, 그간 매스 미디어 방송에서는 간과되던 파이다아적 게임 플레이 경험을 전달할 수 있다는 점에서 유의미하다.

인터넷 개인 게임 방송의 시청자 역시 소수 전문가 집단에게 게임에 관련된 정보를 전달받기 위해서 방송을 시청하는 것이 아니라, 게임 방송 자체를 하나의 개별적인 텍스트로 향유하고, 나아가 인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠를 통해 희극적인 카타르시스를 체험하기 위해서 방송을 시청한다. 이처럼 인터넷 개인 게임 방송은 방송의 주체, 방송 텍스트의 구성 목적, 방송을 향유하는 시청자의 목적 등이 모두 기존의 매스 미디어 게임 방송과는 구분되는 양상을 보인다.

인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠의 수와 이에 대한 관심이 기하급수적으로 증가하고 있어 유의미한 텍스트가 다수 존재하나, 대중에게 널리 확산된 기간이 상대적으로 짧아 이에 대한 학문적 연구는 미비한 편이다. 국내의 경우 게임을 주된 콘텐츠로 다루는 방송에 대한 연구로는 e-스

16) Smith, Thomas, Marianna Obrist, and Peter Wright, "Live-streaming changes the (video) game.", *Proceedings of the 11th european conference on Interactive TV and video*, ACM, 2013.

포츠 리그 중계 프로그램을 방송하는 지상파 및 케이블 게임 방송의 특성 연구<sup>17)</sup>와 e-스포츠를 시청하는 시청자 계층과 그 특성에 대한 연구<sup>18)</sup>가 주를 이루고 있다. 대표적으로 이현주의 연구는 2001년부터 2010년까지 총 10년간 제작된 한국 매스 미디어 게임 방송 콘텐츠를 순차적으로 연구하여 통시적 흐름을 명쾌하게 보였다는 점에서 유의미하나, 연구 대상을 e-스포츠 리그 중계방송에 국한시키고 있다. 또한 임태주의 연구는 게임의 e-스포츠화에 있어 가장 중요한 점은 방송과의 결합임을 강조하고 있으나, 게임의 e-스포츠화를 위한 게임 콘텐츠 자체의 효과적인 기획 전략에만 초점을 맞추고 있다. 이와 같은 선행 연구들은 게임과 방송의 융합이라는 새로운 문화적 현상을 기반으로 발생한 뉴미디어 콘텐츠에 주목했다는 점에서 연구의 의의가 높다. 그러나 내용적으로 가장 중요한 ‘게임’과 그 플레이의 본질을 분석하지 못하고, e-스포츠 중심 게임 방송 콘텐츠 시장 전체의 특성 및 시장의 활성화 방안에만 주목하고 있다는 점에서 한계적이다.

게임 방송 콘텐츠와 관련된 해외 연구는 크게 실시간 동영상 스트리밍 플랫폼에 대한 연구<sup>19)</sup>와, 게임 방송 사용자의 특성 및 사용자 문화에

- 
- 17) 안병일, 「e-스포츠의 현황과 활성화 방안에 관한 연구」, 한양대학교 산업경영디자인대학원 문화콘텐츠전공 석사학위논문, 2011.  
 이현주, 「게임채널의 방송 콘텐츠 유형 변화 연구」, 중앙대학교 신문방송대학원 석사학위논문, 2010.  
 임태주, 「e스포츠 방송활성화를 위한 게임기획전략에 관한연구」, 세종대학교 영상대학원 : 게임학과(게임전공) 석사학위논문, 2010.
- 18) 이용준, 「뉴미디어 시대의 게임방송 시청행태 변화 연구」, 중앙대학교 신문방송대학원 석사학위논문, 2008.  
 임하나, 「e스포츠의 수용자 커뮤니케이션 변화 연구」, 『한국컴퓨터게임학회논문지』, Vol.14 No.14, 2008.  
 최영제, 「e-스포츠 방송시청과 게임중독에 관한 연구」, 한양대학교 언론정보대학원 : 방송·영상 전공 석사학위논문, 2010.  
 최현정, 「국내 e-스포츠의 생성과 발전에 대한 연구」, 성균관대학교 언론정보대학원 언론매체학과 석사학위논문, 2004.
- 19) Beugnard, M. Antoine, "Multiple Live Videos Delivery in Underprovisioned Networks.", Ecole Doctorale de la Télécom Bretagne, 2014.  
 Kaytoue, Mehdi, Arlei, Silva, Cerf, Loïc, Wagner Meira, Jr., and Raïssi, Chedy, "Watch me playing, i am a professional: a first study on video game live streaming", *WWW '12 Companion Proceedings of the*

대한 연구<sup>20)</sup>로 나뉜다. 대표적으로 케이투에(Kaytoue)와 4인의 연구는, 해외의 대표적인 게임 전문 실시간 동영상 스트리밍 플랫폼인 Twitch의 시청 현황 및 시청자의 특성을 양적으로 분석하여 게임 방송 별 시청자 변화 추이를 예측하는 방안 및 방송을 인기에 따라 순위를 매길 수 있는 방안을 제시한다. 그러나 케이투에 외 4인의 연구는 Twitch에서 행해지는 게임 방송을 e-스포츠 중계 방송 중심으로 한정하여, 실시간 동영상 스트리밍 플랫폼에서 유통되는 게임 방송의 대다수를 차지하는 개인 단위의 게임 방송을 간과하고 있다는 한계를 보인다.

스미스 외 2인은 실시간 동영상 스트리밍(라이브 스트리밍, live-streaming) 플랫폼의 활성화에 따른 게임 방송의 변화 양상을 연구한 바 있다. 스미스 외 2인의 연구에서는 게임 방송의 유형을 크게 e-스포츠, 스피드 러닝(speed running), LP(Let's play)로 분류한다. 여기서 e-스포츠란, 게임 플레이어 간의 경쟁적인 게임 경기를 별개의 해설자가 해설을 추가한 콘텐츠이다. 스피드 러닝은 게임의 효율적인 공략을 통해 단시간 내에 게임 플레이를 끝내는 영상을 지칭한다. 마지막으

---

21st international conference companion on World Wide Web, 2012.

20) Edge, Nathan, "Evolution of the Gaming Experience: Live Video Streaming and the Emergence of a New Web Community", *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, Vol. 4 No. 2, 2013.

Hamilton, William A., Oliver Garretson, and Andruid Kerne, "Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media.", *Proceedings of the 32nd annual ACM conference on Human factors in computing systems*, ACM, 2014.

Hudson, Ben, "Funny Games: understanding videogames as slapstick and the experience of game-worlds as shared cultural references", *Videogame Cultures and the Future of Interactive Entertainment 5th Global Conference*, Mansfield College, Oxford, 2013.

Smith, Thomas, Marianna Obrist, and Peter Wright, "Live-streaming changes the (video) game.", *Proceedings of the 11th european conference on Interactive TV and video*, ACM, 2013.

Walker, Austin, "Watching Us Play: Postures and Platforms of Live Streaming.", *Surveillance & Society*, Vol.12 No.3, 2014.

로 LP유형 방송은 e-스포츠 유형에 비해 경쟁적 성격이 약하며, 게임의 공략을 전혀 제공하지 않는다는 점에서 주목할 만하다. 그러나 상기 연구는 인터넷 개인 게임 방송 팬덤 및 관련 커뮤니티 내에서 임의적으로 활용되고 있는 방송 유형에 대한 분류를 그대로 차용하여 기술하였다는 한계가 있다.

또한 허드슨(Hudson)은 플레이어의 선택에 의해 코미디로 작용할 수 있음에 대한 그의 연구에서 게임 내의 희극적 가치는 사용자들이 게임 요소를 게임의 기반 서사와 관련 없이 부적절하게 사용하며 플레이하는 데서도 찾아볼 수 있다고 주장한다. 허드슨은 게임 방송 영상의 사례를 언급하며 유튜브 채널 <PewDiePie>를 통해 빠르게 확산되고 있는 <Dean Hall's Arma 2 mod DayZ>게임 방송 영상의 재미 요소는 게임의 원 주제인 좀비 아포칼립스와는 상관없이 아바타의 행동을 통해 재현하는 슬랩스틱 코미디에 있음을 밝히고 있다. 인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠의 재미요소의 원인이 게임 내부 요소의 부적절한 사용을 통한 코믹한 행위의 시행에 있음을 밝혀낸 것은 의미 있다. 그러나 인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠가 전적으로 슬랩스틱적 코미디를 사용하여 시청자들의 웃음을 유발한다고 보기에는 무리가 있다.

이상의 연구 결과에서 알 수 있는 바와 같이, 국내외를 막론하고 인터넷 개인 게임 방송이 유의미한 문화적 현상으로 자리 잡은 것에 비해 그 자체에 주목하는 연구는 아직 태동기에 머물러있다. 이에 본 연구는 기존 매스 미디어 게임 방송과는 다른 인터넷 개인 게임 방송에 주목하여 그 형식적 특성과 내용적 특성을 통합적으로 밝히는데 그 목적을 둔다. 더 나아가 이러한 연구가 인터넷 개인 게임 방송이 게임 향유 문화의 새로운 장을 연 콘텐츠임을 증명할 수 있을 것으로 기대한다.

## B. 연구 대상 및 연구 방법

상기 기술한 바와 같이 인터넷을 통해 유통되는 개인 단위의 게임 방송은 그간의 매스 미디어를 통해 유통되었던 게임 방송과는 크게 다음의 세 가지 요건에서 변별적이다. 첫째, 인터넷 개인 게임 방송은 형식적으로 공유 가능한 인터넷 채널을 통해 불특정 다수에게 송출된다. 둘째, 내용적으로 비전문 게임 플레이어가 플레이한 동영상상을 텍스트로 전제하고 있다. 셋째, 게임 텍스트의 플레이, 편집, 유통을 모두 전문 방송인이 아닌 일반인 일인이 담당한다. 이에 본 연구에서는 세 가지의 변별요건을 모두 충족시키는 개인 단위의 인터넷 게임 방송을 연구 대상으로 한정한다. 또한 콘텐츠를 주기적으로 업데이트 및 유통하는 방송으로 연구 대상을 한정하여, 단발적으로 제작되는 UCC 동영상과도 구분을 둘 수 있도록 하였다. 이외에도 채널에 업로드 된 방송 동영상 수, 방송 동영상 조회 수, 채널 구독자 수, 방송 시청 시청자 수 증감 추이 등을 바탕으로 연구 대상의 우선순위를 고려하여 수치적으로도 인터넷 개인 게임 방송의 대표성을 담보할 수 있도록 하였다. 본 연구에서는 이를 기반으로 한국의 가장 대표적인 인터넷 개인 방송 서비스 플랫폼인 아프리카 TV의 개인 게임 방송 채널 약 60개와, 세계 최대 규모의 실시간 동영상 스트리밍 사이트 유튜브(YouTube)에 등록된 국내외 인터넷 개인 게임 방송 채널 약 90개를 연구 대상으로 선정하였다.<sup>21)</sup> 그 중에서 대표적인 연구 대상을 간략하면 다음과 같다.

---

21) 분석 대상이 되는 방송 채널의 목록과 기본 정보는 부록을 통해 보다 상세히 제시하였다.

방송국명	방송 진행자 명	방송국 순위 <sup>22)</sup>	방송을 즐겨찾기한 시청자 수 (단위: 명)	총 누적 방송 시간 (단위: 시간)	총 누적 시청자 수 (단위: 명)
로이조TV	BJ로이조	1	546,133	17,065	391,573,437
해물파전	BJ해물파전	6	364,319	3,772	68,171,657
롤선생 방송	술선생	11	525,500	12,436	213,505,793
엑시스마이콜	엑시스마이콜	13	335,552	13,687	86,035,065
불양	불양	14	171,034	17,371	61,243,268
돼취죽	PD대경령	19	629,940	4,728	107,405,029
Angry Smile	머독	23	314,720	6,233	67,260,731
대도서관 TV	대도서관	26	440,814	5,300	63,556,402
풍월랑TV	풍월랑	27	102,290	11,493	22,586,574
당근연합	BJ당근로그	30	104,661	9,827	37,305,624
홍방장	홍방장	36	207,133	9,820	50,225,617

[표 4] 아프리카 TV 인터넷 개인 게임 방송 채널 분석 텍스트 기본 정보

방송 채널명	방송 채널별 구독자 보유순위 <sup>23)</sup>	방송 채널 구독자 수 (단위: 명)	업로드 동영상 수 (단위: 개)	동영상 총 누적 시청 횟수 (단위: 회)
PewDiePie	1(5)	31,071,347	2,002	6,202,760,232
SkyDoesMinecraft	2(22)	10,465,220	990	2,291,070,768
TheSyndicateProject	4(35)	8,047,915	2,681	1,395,119,470
CaptainSparklez	5(36)	8,035,745	1,852	1,649,242,779
KSI	7(51)	6,970,654	731	1,081,169,254
TobyGames	8(53)	6,834,186	4,517	1,821,089,961
Cryaotic	58(415)	1,834,777	1,352	221,658,599
TotalBiscuit, TheCynical Brit	62(431)	1,789,257	2,668	556,585,494

[표 5] 유튜브 인터넷 개인 게임 방송 채널 분석 텍스트 기본 정보

22) 방송국 순위는 아프리카 TV 플랫폼에서 방송 시청 시청자 수, 방송 콘텐츠 추천 수, 방송 송출 빈도수를 종합적으로 산정하여 자체적으로 매기는 순위인 'Best BJ' 순위의 2014년 9월 30일 순위를 기준으로 한다.

23) 2014년 9월 30일 vidstatsx(<http://vidstatsx.com>) 에서 제공하는 게임 방송 카테고리 소속 채널 별 구독자 보유 순위를 기준으로 한다. 괄호 안의 순위는 유튜브 전체 채널 중 구독자 보유 순위를 나타낸다.



본 연구에서는 아프리카 TV 및 유튜브에 업로드된 인터넷 개인 게임 방송 동영상상을 주요 분석 텍스트로 삼아, 인터넷 개인 게임 방송의 외재적 특성과 내재적 특성을 도출하고자 한다. 먼저 2장에서는 다수의 인터넷 개인 게임 방송 텍스트를 분석한 결과를 바탕으로 인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠의 발화 유형을 분류해보고자 한다. 인터넷 개인 게임 방송에서 게임은 방송 텍스트 생성을 위한 하나의 매개체로 작용하며, 이를 기반으로 방송 진행자의 창발적 사고과정과 상호작용 등을 비롯한 포괄적인 플레이 경험이 이야기의 형태로 덧대어져 인터넷 개인 게임 방송이라는 개별 텍스트가 생성된다. 독일의 영문학자 슈탄첼(Stanzel)은 소설 창작의 행위는 “작가의 창조적 상상 속에서 경험적 현실이 예술적 현실로 고양되는”<sup>24)</sup> 행위이며, 이 과정에서 야기되는 “서술양식과 서술형식은 표현의 수단일 뿐만 아니라 형상화 과정 자체에서 결정적인 역할을 하는 요소”<sup>25)</sup>라 언급한 바 있다. 인터넷 개인 게임 방송의 진행자는 게임 플레이어의 주체와 게임 중계자, 게임 해설자가 모두 하나의 개인 안에 혼재된 독특한 창작 주체다. 방송 진행자의 창조적인 상상 속에서 게임 플레이 경험을 새로이 조망하여 원래의 게임과는 차별적인 하나의 개별적인 텍스트를 생성해내는 인터넷 개인 게임 방송의 유형을 분류하기 위해서는, 콘텐츠의 창작 주체인 방송 진행자가 텍스트 창작을 위해 사용하는 발화 형식을 먼저 살펴보는 것이 유효할 것으로 생각된다. 이에 본 연구에서는 슈탄첼의 시점 유형 분류를 바탕으로 하여 인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠를 생성하는 핵심적 요소인 방송 진행자가 어떠한 시점의 발화를 중점적으로 사용하여 방송 콘텐츠를 생산하는가를 기반으로 그 유형을 분류해보고자 한다.

3장에서는 2장의 논의를 바탕으로 다양한 유형의 인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠를 분석하여 인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠가 보유하고 있는

24) Stanzel, Franz K., 안삼환 옮김, 『소설형식의 기본유형』, 탐구당, 1982, 15면.

25) Stanzel, Franz K.(1982), 앞의 책, 15면.

고유의 스토리텔링 특성을 제시하고자 한다. 인터넷 개인 게임 방송 창작 주체의 발화 현상과 콘텐츠 내부에서 생성되는 서사, 이를 대중문화로 즐기는 시청자의 반응을 분석하기 위해서는 이에 적합한 서사학이 필요하다. 이에 본 연구에서는 서사학자 바흐친(Bakhtin)의 카니발 이론을 적용하여 인터넷 개인 게임 방송 텍스트를 분석하고자 한다. 바흐친은 연기와 구경꾼의 구분 없이 모두가 공평하게 적극적으로 참여하는 중세의 민중 축제인 카니발에 주목한다. 카니발은 기존의 위계적 서열, 규범, 금지 등을 비롯한 모든 질서로부터 인간을 자유롭게 해방시키는 기능을 하며, 바흐친은 카니발에서 찾아볼 수 있는 생명력을 주는 강력한 변형력과 왕성한 활력 등의 고유한 세계감각이 문학상의 언어로 변조되어 나타난 것을 문학의 카니발화(化)라고 규정한다.<sup>26)</sup> 또한 바흐친은 카니발이란 웃음의 원리로 구성된 민중들의 삶을 언급하며 민중들이 보유한 웃음의 문화 특유의 생성력과 재생력에 주목한다.<sup>27)</sup> 방송과 게임, 게임 텍스트의 내부와 외부, 게임 개발자와 소비자, 프로게이머와 일반인 등 기존의 매스 미디어 게임 방송에 콘텐츠에 존재하던 유수의 경계를 자유롭게 넘나들 뿐만 아니라, 게임 콘텐츠 향유 문화의 새로운 장을 확장하고 발전 방향을 제시하는데 기여하는 인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠는 바흐친이 제시한 카니발리즘의 변용 현상이라 전제할만하다.

4장에서는 3장까지의 논의를 기반으로 인터넷 개인 게임 방송과 방송을 통해 이루어지는 사용자들의 적극적인 참여 행위가 문화적으로 갖는 의미를 미디어 철학자 플루서(Flusser)의 논의를 기반으로 분석해보고자 한다. 플루서는 인간의 커뮤니케이션을 미디어에 의해 운반되는 메시지, 즉 코드를 통해 의미를 교환하는 기교적인 행위라 정의하고, 인류의 문화

26) Bakhtin, Mikhail, 김근식 옮김, 『도스토예프스키 창작론』, 중앙대학교 출판부, 2003, 158-160면.

27) Bakhtin, Mikhail, 이덕형, 최건영 옮김, 『프랑수와 라블레의 작품과 중세 및 르네상스의 민중문화』, 아카넷, 2001, 200, 727면.

사를 크게 전역사시대의 형상 코드, 역사 시대의 알파벳 코드, 탈역사적 시대의 디지털 코드로 구분한 바 있다.<sup>28)</sup> 플루서는 현대에 지배적인 위상을 차지하고 있는 디지털 코드, 즉 기술적 형상을 이용한 인간의 커뮤니케이션은 더 많은 예술을 탄생시킬 수 있는 가능성을 내포하고 있으며, 언제나 새로운 정보가 창조되고 새로운 도전을 체험할 수 있는 이상적인 시대인 텔레마틱 사회를 가능하게 한다고 주장하였다.<sup>29)</sup> 인터넷 개인 게임 방송이 주 소재로 다루는 디지털 게임은 플루서적 의미의 디지털 코드변환의 정점이라 할 수 있다.<sup>30)</sup> 또한 인터넷 개인 게임 방송은 게임을 단순히 수용하는 것에서 그치지 않고 내재한 코드를 해독한 후, 이를 재조합하여 또 다른 형태의 기술적 형상인 영상의 형태로 창조적인 커뮤니케이션을 시도한다. 이러한 인터넷 개인 게임 방송이 지니는 문화적 의의를 고찰하는 데 플루서의 이론이 적합할 것이라 판단된다. 결론에서는 이상의 논의를 바탕으로 본 연구가 지니는 의의를 밝혀보고자 한다.

---

28) Flusser, Vilém. 김성재 옮김, 『코뮤니콜로지 : 코드를 통해 본 커뮤니케이션의 역사와 이론 및 철학』, 커뮤니케이션북스, 2001, 81-190면.

29) 김성재, 『플루서, 미디어 현상학』, 커뮤니케이션북스, 2013, xiii-xiv면.

30) 한혜원, 「디지털 게임의 다변수적 서사 연구」, 이화여자대학교 대학원 국어국문학과 박사학위논문, 2009, 83-84면.

## II. 인터넷 개인 게임 방송의 발화 유형

### A. e-스포츠 중계의 재매개를 통한 객관적 전달형

매스 미디어 게임 방송의 경우, 게임플레이의 주체와 게임 비평의 주체는 엄격하게 분리되어 나타났다. 따라서 게임에 대한 해설 및 평론은 반드시 소수의 전문가 집단을 통해서만 가능했으며, 이들은 수동적인 시청자와 게임 텍스트 사이에서 특화된 매개체로 작용했다. 이는 기존 스포츠 방송의 포맷을 재매개한 형태로, 객관적 정보를 전달하는 게임 중계자와 전문가적 평가를 전달하는 게임 해설자가 고정적인 역할을 맡게 된다.

e-스포츠에서의 게임 플레이를 통해 발현되는 서사는 게임의 기반 서사와는 큰 관련이 없으며, 오직 플레이어와 플레이어간의 갈등을 통해 생성된다. 가령 RTS 장르의 대표적인 종목인 <스타크래프트>의 플레이를 살펴보면, 플레이는 크게 세 부분으로 나뉘어 순차적으로 진행된다. 플레이어가 랜덤으로 시작지점을 배치 받아 자원을 채취하며 전략을 세워 전투를 준비하게 되는 게임의 시작 단계가 존재한다. 이 때, e-스포츠의 게임 플레이를 관전하는 시청자는 선수가 어떠한 위치에 배치되었는지, 어느 종족군을 선택하였는지 등 앞으로 진행될 서사에 필요한 가장 기본적인 정보를 얻을 수 있다. 그 다음 단계로는 플레이어가 전략을 세우고, 플레이어와 플레이어가 서로 전투를 위해 정찰을 시도하고, 소규모의 국지전을 벌이는 단계가 존재한다. 전략의 교환, 소규모의 교전에서의 승패 등은 게임 플레이 타임이 진행됨에 따라 점점 누적되며, 이는 곧 결말부에 해당하는 생산한 병력을 총 동원하여 대규모의 교전을 벌여 승패를 명확하게 가리는 단계에 영향을 미친다. 임하나는 이와 같은 e-스포츠에서의 게임 플레이가 서사의 3막 구조와 동일한 구성을 갖는다고 지적한다.<sup>31)</sup>

기존 매스 미디어 게임 방송의 게임 중계자와 게임 해설자는 방송의 시청자와 동일한 현실 세계에 자신의 위치를 고정하고, 게임 플레이 행위를 게임 텍스트 내부에서 일어나는 서사적 사건으로 간주하여 이를 해설 및 비평하는 행위를 통해 시청자에게 전달한다. 매스 미디어를 통해 송출되었던 e-스포츠 중계 방송에서, 게임 플레이어와 게임 중계자 및 해설자는 철저히 분리된 위치에 존재한다. 게임 플레이어가 자신의 플레이 행위를 통해 게임의 서사를 구조화시켜 나간다면, 게임 중계자 및 해설자는 방송의 시청자와 같은 현실 세계 층위에 존재하여 서사에 직접적으로 개입할 수 없으며, 이로 인해 서사에 어떠한 변화도 초래할 수 없다. 매스 미디어를 통해 송출되었던 이러한 유형의 e-스포츠 중계 프로그램은 인터넷 개인 게임 방송의 초기 형태로 재매개되었다. 게임 플레이 주체와 게임 비평과 해설의 주체가 모두 단일한 개인임에도 불구하고, 인터넷 개인 게임 방송의 진행자는 자신의 플레이 경험을 객관화시켜 하나의 개별적 텍스트로 간주하여 게임 비평 및 해설의 주체로서 발화한다. 2006년경 개인 게임 방송 진행자 ‘소닉’의 인기 게임 방송 콘텐츠인 <소닉 스타강좌 시리즈>는 e-스포츠 중계 관련 프로그램을 개인 방송의 형태로 재매개한 유형의 대표적인 콘텐츠라고 볼 수 있다. 방송 진행자 소닉은 타인의 플레이 화면을 비추며 중계할 뿐만 아니라, 나아가 자신의 게임 플레이 경험까지 객체화시켜 마치 스스로가 게임을 플레이하는 개인이 아닌 제 3의 비평가가 된 것처럼 발화하는 양상을 보인다. 이 같은 유형의 인터넷 개인 게임 방송은 RTS게임이 유행하던 시절, 정형화되어가는 프로그래머들의 플레이가 아닌 자신과 같은 비전문가의 창발적인 게임 플레이 경험을 보고 학습하여 게임에서 승리하기를 원하는 시청자들의 요구에 힘입어 2005년~2006년경 생성된 게임 방송 콘텐츠의 대부분을 차지하

31) 임하나, 「e-Sports의 인터랙티브 스토리텔링」, 『한국HCI학회 학술대회』, Vol.2008 No.2, 2008, 577면.

였다. 이와 같은 유형의 방송은 그 이후 2013년 AoS게임인 <League of Legends>가 대중적인 인기를 확보하며 다시 주목받기 시작하고 있다는 점에서 유의미하다. 다음은 인터넷 개인 게임 방송 진행자인 ‘해물파전’의 게임 방송 내 플레이 상황에 따른 발화 양상이다.

게임 플레이 상황	방송 진행자의 발화
초반 아이템 선택 및 구매 상황	<p>상대가 초가스면 볼리베어로 수정 플라스크부터 가져가시는 게 좋아요.</p> <p>초가스의 상대법은 공을 많이 모으기 전에 죽여야 합니다. 그래야 중반, 후반에 이길 수 있어요.</p>
적 플레이와의 초반 교전 상황	<p>한 번 때리고 한 번 맞았네요. 와드 피는 3분의 1이 닳았고, 저는 10분의 1이 닳았으므로 일단은 소소한 이득 보고 시작합니다.</p> <p>처음에는 w 하나 올려줄게요. 저쪽은 e를 올려왔군요.</p> <p>초반에는 콤보 한 번 마다 피를 많이 뺄 수 있지만, 중후반부터는 초가스가 로아 나오는 시점부터 힘이 들 겁니다. 점화 빠졌군요, 점화 걸어야겠네요. 여기서 패시브 발동되면서, 점멸로 빠져나가줍니다. 좋습니다.</p>

[표 6] 인터넷 개인 게임 방송 진행자 해물파전의 <4.11 물어! 탑 볼리베어(1편)> 방송 내 발화 양상

방송 진행자 해물파전은 스스로가 플레이어이기 때문에 게임 플레이 내에 직접적으로 개입하여 서사 내에서 발생하는 사건을 조절 및 변화할 수 있는 위치에 있지만, 위와 같은 발화 양상에서 살펴볼 수 있듯 플레이어로서의 발언은 최대한 억제한다. 방송 진행자는 자신이 직접 게임 내 아이템을 선택하여 구매하는 상황에서 자신의 플레이 경험을 객체화하여, 플레이어가 아닌 제 3의 비평가의 입장으로 분하여 자신의 아이템 선택의 이유에 대한 객관적 설명을 시도하는 독특한 발화양상을 보인다. 나아가 상대 플레이어와 교전 상황이 발생했을 시 자신의 플레이, 전투의 상황과 결과, 상대 플레이어의 선택 등 플레이에서 발생하는 모든 상황을

플레이어가 아닌 중개자의 입장에서 설명하고 게임 중후반부의 상황을 예측한다. 뿐만 아니라 ‘좋습니다’ 등의 발화를 통해 자신의 플레이에 대한 가치 평가까지 덧붙이는 등, 자신의 플레이 행위를 기존 e-스포츠 방송의 게임 비평이나 해설자와 같은 제3자의 시각에서 조망하는 형식의 발화를 사용하는 것을 볼 수 있다.

슈탄첼은 특정한 역할을 지닌 서술자 및 서술의 두 가지 기본 형식인 보고적 서술과 장면적 묘사 중 어느 쪽이 중점적으로 사용되는가를 고려하여 소설에서 사용되는 서술 상황을 주석적 서술상황, 일인칭 서술상황, 인물시각적 서술상황의 세 가지로 유형화한 바 있다.<sup>32)</sup> 이 중 주석적 서술상황에서 본질적으로 가장 중요한 것은, 화자가 소설의 허구적 세계와 현실 사이의 경계선에서 이야기의 중개자로 기능하고 있다는 것이다. 주석적 서술상황의 화자는 작품 속에 묘사되고 있는 세계와는 명확하게 거리를 두고 있으며, 이것은 바로 주석적 서술양식이 갖는 의미구조의 결정적 특징이다.<sup>33)</sup> e-스포츠 중계의 재매개를 통한 객관적 전달형 방송의 진행자는 자신의 방송 내에서 행해지는 스스로의 게임 플레이와 객관적인 거리를 두고 이를 보고적으로 서술한다. 방송 진행자는 방송의 시청자와 게임 플레이 상황의 경계선에 위치한 중개자의 입장에서 발화하며, 전형적인 주석적 서술상황에 입각한 발화를 주로 사용한다. 방송의 시청자는 시청하고 있는 방송 화면에 대한 방송 진행자의 주석적인 발화를 통해 복잡하고 빠르게 전개되는 게임 상황을 보다 상세히 전달받고 이해하게 된다.

또한 슈탄첼에 의하면 소설의 작가는 주석적 서술자에게 특정한 배역을 부여하는 것을 통해 화자의 기능을 극화하여 독자에게 작품을 해석하는 방향을 제공하는 데 일조한다. 이는 e-스포츠 중계의 재매개를 통한 객관적 전달형 방송에서 두드러지게 나타나는 특징으로, 방송 진행자는

32) Stanzel, Franz K.(1982), 앞의 책, 32면.

33) Stanzel, Franz K.(1982), 앞의 책, 41면.

객관적으로 게임 플레이 상황을 중계함과 더불어 스스로를 극화하여 서술적 기능을 부여한다. 가령 방송 진행자 해물과전은 스스로에게 어떠한 상황에서도 긍정적으로 반응하는 인물이라는 역할을 부여한다. 표 6의 적 플레이어와의 초반 교전 상황 예시에서, 방송 진행자는 자신의 캐릭터가 상대 캐릭터에 비해 타격을 더 많이 입어 불리한 상황에 처했다. 방송 진행자는 이를 자신이 극화한 중개자의 입장에서, 즉 어떤 상황에서도 긍정적으로 반응하는 인물의 입장에서 전달하기 위해, 플레이어간의 전투에서 일어났던 중요한 상황보다는 전투 주변에서 일어났던 중요하지 않은 상황에 초점을 맞춘다. 방송 진행자는 이를 기반으로 플레이어인 방송 진행자 본인이 겪게 되는 전반적 불리함을 ‘소소한 이득’이라는 표현을 사용해 역설적으로 해석하여 시청자에게 전달한다. 이는 플레이 상황을 극화된 해설자의 시각에서 해학적으로 조망하여 시청자에게 전달하는 행위다. 이와 같은 방송 진행자의 주석적인 발화는 방송이 진행되는 동안 시청자의 관심의 방향을 조정하며, 게임 플레이어의 선택이나 게임 플레이 상황에 대한 시청자의 인식에 전반적으로 영향을 미친다. 이는 모든 상황을 극화되지 않은 중개자를 통해 전달하던 기존의 매스 미디어 e-스포츠 방송과는 차별화된 지점으로, e-스포츠 중계의 재매개를 통한 객관적 전달형 개인 방송이 갖는 독자적 의미구조 형식이다. 이로 인해 본 유형에 해당하는 방송의 시청자들은, 방송 진행자가 어떤 식으로 스스로를 극화된 중개자로 구성하는가를 중점적으로 고려하여 시청할 방송을 선택한다.

이와 같은 유형의 방송에서 다루어지는 게임은 기존 e-스포츠 방송에서 주로 다루어지던 AoS, RTS, 레이싱 장르의 게임과 같이 다중 사용자가 참여하여 경쟁이 가능하거나, 게임 플레이어의 실력과 전략이 중요한 게임이 주를 이룬다. 방송의 시청자는 e-스포츠 방송을 시청하던 시청자처럼 주로 게임 방송 진행자의 플레이 양식과 전술을 보고 습득하거나,



극화된 중개자로서의 방송 진행자가 시도하는 플레이 상황에 대한 개별적인 해설과 전달을 즐기기 위해 시청하는 경우가 대다수를 이룬다.

## B. 서사 요소의 재구성을 통한 참여적 서술형

e-스포츠 중계의 재매개를 통한 객관적 전달형 방송의 진행자는 게임과 현실세계의 경계에 존재하며 게임 플레이를 통해 발현되는 서사와 시청자 간의 매개자로 기능했다. 반면 서사 요소의 재구성을 통한 참여적 서술형 방송의 진행자는 게임 플레이에 대한 비평과 해설을 수행하는 것에서 한걸음 더 나아간다. 서사 요소의 재구성을 통한 참여적 서술형 방송의 진행자는 객관적인 중계나 플레이 상황의 전달보다는, 게임 플레이 경험을 통해 발생하는 자신의 사고과정, 유희적 반응 등에 초점을 맞추고, 자신은 플레이어와 해설자의 영역을 넘나드는 서사 생성의 주체임을 전면부에 내세우고 있다. 확장서사학자 라이언은 게임을 플레이하는 것은, 게임이 보유한 스토리 월드의 안팎을 끊임없이 오가는 행위<sup>34)</sup>라고 언급한다. 서사 요소의 재구성을 통한 참여적 서술형 방송의 진행자는 게임이 보유한 스토리 월드의 안팎을 적극적으로 탐험하는 과정을 방송 콘텐츠의 주된 내용으로 삼음으로써 게임 플레이를 보다 본질적으로 조망한다. 이 유형에 속하는 방송 진행자는 게임 플레이 상황의 외부에서 게임 해설자, 비평가, 플레이어로서 시청자와 상호작용할 뿐만 아니라, 스스로를 게임이 가진 배경서사의 내부에 속한 인물로 허구화한 후 직접 경험하는 게임 세계에 대해 시청자에게 전달하는 발화를 사용한다. 이는

---

34) Ryan, Marie-Laure and Thon, Jan-Noël edit, *Storyworlds across Media*, University of Nebraska Press, 2014, p.39.

마치 슈탄첼이 제시한 일인칭 서술상황의 서술자가 작중 세계의 인물로 직접 등장하고, 자신이 직접 경험하는 것이나 다른 작중 인물로부터 전달 받은 것을 서술하는<sup>35)</sup> 행위와 유사하다. 이러한 발화를 통해 시청자는 방송 진행자가 게임 세계 속에 창조한 허구적 인물이 갖는 고유의 시점을 통해 게임을 바라보게 된다. 다음은 본 유형에 속하는 대표적인 방송 진행자 대도서관의 방송 내 발화 양상이다.

게임 플레이 상황	방송 진행자의 발화 시점	방송 진행자의 발화
게임의 기초정보 소개	게임 해설가	담배 몰래 피우기 게임입니다. 회사에 가서 해야할 일을 확인하시고, 서류를 제출하세요. 스트레스가 쌓이면, 담배를 피우시면 됩니다.
	주인공	내 이름은 나 과장. 오늘도 사장님이 시키신 업무를 한다. 25개 이내로 계약을 체결해야해. 이 컴퓨터가 고장만 나지 않았으면 좋겠군.
새로운 퀘스트 부여	주인공	우리 사장님이 문자를 보내셨군. ‘내 방으로 당장 오게.’ 아, 알겠습니다. 아 갑니다! 갑니다!
	게임 플레이어	또 오래. 뭐 잘못했나본데. 아 끼었어!
퀘스트 완료	게임 해설가	모든 결재는 완료되었습니다. 왼쪽에 보시면 체크가 다 되신 걸 보실 수 있으실 겁니다. 녹색으로 체크가 되어있죠.
숨겨진 오브젝트를 찾기	주인공	저기 송 대리, 그 들어가서 일 좀 하지 그래? 아무리 사장님 낙하산이지만 하루 종일 이려고 있는 건 좀 곤란한데. 송 대리가 말이 없다. 그의 눈빛에는 살기가 서려있었다.
퀘스트 실패로 게임 플레이 종료	주인공	더 이상은 나도 못 참겠다. 나 자신을 놓겠어. 이제 될 대로 돼라. 이 회사 다 그만둬주겠어! 사장이면 다야! 월급도 쥐꼬리만큼 주면서! 대한민국 회사 다 망하라고 해!
	게임 비평가	정말 직장인의 설움이 묻어나는 게임이네요. 흡연 시뮬레이터 게임이었습니다.

[표 7] 인터넷 개인 게임 방송 진행자 대도서관의 <담배 몰래 피우기 게임 시리즈>

방송 내 발화 양상

35) Stanzel, Franz K.(1982), 앞의 책, 50면.

위의 발화 양상에서 볼 수 있듯, 방송 진행자 대도서관의 발화 시점은 게임의 내부와 외부로 끊임없이 오간다. 방송의 시작부에서 게임에 대한 간결한 정보를 게임 해설가의 입장에서 간결하게 정리하여 설명하는 한편, 방송 진행자 자신이 직접 창조한 게임 속 주인공인 ‘나 과장’이라는 인물의 입장에서 게임 속에서 해결해야 하는 퀘스트가 어떠한 것인지에 대한 자세한 정보를 제공한다.

매우 독특한 것은, 방송 진행자가 플레이 과정을 게임의 외부, 즉 게임 해설가나 비평가의 입장에서 바라보기 보다는, 자신이 임의로 창조해낸 주인공인 ‘나 과장’이라는 허구의 캐릭터의 시점을 통해 게임의 내부에서 조망하고 있다는 점이다. 이는 기존의 e-스포츠 방송과 이를 재매개한 개인방송과 변별되는 지점이다. 방송에서 다루고 있는 <흡연 시뮬레이터>는 제한시간 내에 ‘the company’라는 사무실에서 숨겨진 오브젝트인 담배를 찾아내어 스트레스 수치를 낮추는 1인칭 시뮬레이션 게임이다. 방송 진행자는 ‘the company’라는 이름 외에는 어떠한 관련 정보도 주어져있지 않은 게임의 배경을 대한민국에 위치한 보험회사로 임의로 재구성하고, 가상의 캐릭터인 ‘나 과장’이 활동하는 배경으로 삼는다. 게임 플레이어가 수행하게 되는 게임 속 탐색 과정은 모두 ‘나 과장’이라는 허구의 캐릭터가 직장 근무 도중 경험하는 사건이 된다. 사건을 경험하는 ‘나 과장’이 갖게 되는 생각과 의식의 흐름은 서사를 구성해나가는 주요한 요소다. 게임 속의 상황을 방송 진행자가 창조해낸 일인칭 서술자의 생각, 행동, 의식을 통해 전달함으로써, 시청자는 게임 속 상황에 대한 객관적 사실이 아닌, 방송 진행자가 게임에 대해 갖고 있는 주관적 현실성<sup>36)</sup>을 전달받게 된다. 방송 진행자는 숨겨진 오브젝트를 가리기 위해 배치된 움직이지 않는 인간 모형의 오브젝트를 일하지 않는 무능한 직장동료로 설정하여 회사 내에서 겪는 부조리에 대해 토로한다.

36) Stanzel, Franz K.(1982), 앞의 책, 59면.

또한 퀘스트를 달성하지 못해 게임 오버가 된 순간, 사장실 앞에서 이성을 잃고 절규하는 것을 통해 부조리하고 괴로운 현실을 견디다 못한 직장인의 말로를 ‘나 과장’의 시점에서 보여준다. 이처럼 가상의 주인공 캐릭터를 창조하고 사건과 배경을 재구성하는 과정을 통해 제한된 시간 내에 숨겨진 오브젝트를 찾는 단순한 형식의 시뮬레이션 게임은 현대 한국의 빈곤한 도시 직장인이 겪는 피로한 삶과 파국적 결말에 대한 이야기로 극화되어 시청자에게 전달된다.

이러한 특징적인 발화 양상은 궁극적으로는 특정한 화자가 희미해지고, 게임 속에 등장하는 캐릭터간의 대화와 그들의 내면 생각을 중심으로 한 극 형태의 장면 제시에까지 이르는 모습을 살펴볼 수 있다. 방송 진행자는 단일 주인공 캐릭터를 설정하는 것에서 그치지 않고, 다수의 캐릭터를 생성하여 각각의 캐릭터들에 시점에서 발화하며 그들의 생각을 보여주려 시도한다. 이는 개인적 특성을 지닌 서술자가 제시하는 일인칭 서술 상황과 장면을 있는 그대로 제시하고, 상연하고, 묘사하는 인물시각적 서술상황<sup>37)</sup>이 혼재된 모습이라 할 수 있다. 다음은 인물시각적 서술상황의 특징을 잘 드러내고 있는 방송 진행자의 발화 양상이다.

---

37) Stanzel, Franz K.(1982), 앞의 책, 77면.

발화 시점	발화 내용
주인공 2	밥을 먹어야겠어. 맛있는 와플, 나의 즐거운 저녁식사 시간
주인공 1	아, 식사하시고 계셨군요. 저도 왔습니다.
주인공 2	어, 어서 오세요.
주인공 1	그래도 명색이 우리 아버지신데, 존대는 하지 마세요.
주인공 2	어,어 그래.
주인공 1	좀 친해져보자고요. 글쎄, 오늘 만났던 여자가 있는데요.
주인공 2	그런데요?
주인공 1	어, 음, 예뻐다고요.
주인공 2	그렇군요. 죄송한데 제가 먼저 일어나도 될까요.
주인공 1	그러지 마시고, 저희 아버지신데, 같이 이야기라도…….

[표 8] 인터넷 개인 게임 방송 진행자 대도서관의 <심즈3> 화려한 일족 12화 친해지길  
바래(대도서관 심즈)> 방송 내 시점에 따른 발화 양상

상기 예시는 방송 진행자가 인물을 생성하여 그들의 삶을 관찰하는 시뮬레이션 게임인 <심즈3>을 플레이하는 방송에서 발생한 발화 양상이다. 방송 진행자는 최초에 생성한 청년 캐릭터에게 ‘별풍쟁이 대도서관’이라는 이름을 부여하고, 이를 주인공으로 설정하여 그의 시점으로 이야기를 진행하였다. 그러나 이후 주인공 별풍쟁이 대도서관과 같은 집에 거주하는 노인 캐릭터를 추가적으로 생성한 이후부터는, 노인 캐릭터에 ‘대라버지’라는 이름을 부여하고 제 2의 주인공으로 설정한 후, 게임의 플레이 상황을 각각의 주인공들의 행동과 대사, 사고를 묘사하여 장면적으로 제시하는 행위를 통해 전달한다. 방송 진행자는 두 명의 주인공을 통해 방송 내에서 두 개의 변별적인 서사를 구성해나간다. 방송 진행자는 주인공 1인 별풍쟁이 대도서관 캐릭터의 시점을 통해 세계적으로 유명한 탐정이 되고자 하는 주인공의 모험에 관한 서사를 전개한다. 또한

주인공 2인 대라버지의 시점을 통해서 게임 내 등장하는 여성 캐릭터와의 연애에 관한 서사를 전개한다.

상기 제시된 발화 양상에서 살펴볼 수 있듯, 방송 진행자는 각각의 주인공 캐릭터의 만남을 통해 서사를 교차하여 새로운 사건을 만들어내기도 한다. 표 8의 발화 양상은 캐릭터들이 각각의 게임 내 인공지능에 따라 주인공2 캐릭터는 식사를 진행하고, 주인공1 캐릭터는 주인공1 캐릭터에게 대화 걸기를 시도하는 플레이 상황에서 발생하였다. 방송 진행자는 인공지능에 따라 움직이는 게임 캐릭터들의 행위를 자신이 새롭게 부여한 설정에 따라 해석하고, 그 결과를 캐릭터들의 대화를 통해 제시함으로써 양부와 양아들이 서로간의 어색한 관계를 극복해보려 시도하는 이야기를 생성한다. 이처럼 게임 속 캐릭터들의 대화를 통한 플레이 상황의 장면적 제시를 시도하는 방송 진행자들의 발화를 통해 시청자는 마치 자신이 직접적으로 게임 속에서 발생하는 이야기를 마주 대하고 있는 느낌을 전달받는 극적 환상을 경험할 수 있게 된다.<sup>38)</sup>

서사 요소의 재구성을 통한 참여적 서술형 방송의 진행자는 게임 개발자가 제시한 기반적 서사에서 벗어나, 사용자 주체적인 해석과 창작을 보여준다. 기존의 매스 미디어에서 게임을 단순히 소재적 차원에서만 다룬 것과 달리, 인터넷 개인 게임 방송은 게임의 사용자 참여적 특성을 내용 구성에 반영해 고유한 방송의 포맷을 창출하고 있다. 또한 이와 같은 유형의 방송은 기존 e-스포츠 방송에서는 다룰 수 없었던 솔로 플레이 게임이나, 경쟁 요소가 배제된 시뮬레이션, 어드벤처, 퍼즐 게임 등 보다 다양한 장르의 게임을 방송의 소재로 다루는 것이 가능하다는 점에서 유의미하다. 서사 요소의 재구성을 통한 참여적 서술형 유형 방송은 인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠의 가장 중심적인 유형으로 자리 잡고 있다.

---

38) Stanzel, Franz K.(1982), 앞의 책, 83면.

### Ⅲ. 인터넷 개인 게임 방송의 서사적 특징

#### A. 변사형 주체의 다성적 발화

인터넷 개인 게임 방송의 방송 진행자는 가상의 캐릭터를 생성하고, 그 캐릭터를 기반으로 게임 플레이를 하나의 허구적 시나리오로 나타낸다. 이 과정에서 본래의 게임을 재해석한다. 방송 진행자는 가상의 캐릭터를 생성할 때, 허구적 사건이 구성되는 데에 반드시 필요한 전형적 삼원 구조인 주인공(프로타гон리스트)-적대자(안타고니스트)-조력자의 구조를 상정하여 캐릭터를 생성한다. 이 때 각각의 역할에 해당하는 캐릭터는 복수로 존재 가능하며, 반드시 고정적인 역할을 부여받는 것은 아니다. 이야기의 진행에 따라 적대자는 조력자로, 조력자는 적대자로 자유롭게 맡은 역할을 변화하며, 방송 진행자는 이를 토대로 이야기의 반전을 구성하기도 한다. 방송 진행자에 의해 생성된 각각의 캐릭터들은 독립적이고 개별적으로 생각하고 기능하며, 그들의 관점과 생각, 그로부터 기인하는 발화는 방송 내부에서 하나의 구체적 사건을 생성할 수 있는 기제가 된다. 다음은 <대도서관] Home Sheep Home 2 : 양들을 집에 돌려 보내요!>방송 내 방송 진행자의 음성 발화 예시이다.

방송 진행자의 페르소나	방송 진행자의 음성 발화
조력자 1	안녕하세요, 전 조그만 양이에요.
주인공	전 평균양이고요.
주인공	아이 참, 너는 왜 이렇게 둔하니?
조력자 1	여기 동맹이 때문에 움직일 수가 없어
조력자 2	내가 좀 비켜줄까?
주인공	동맹아, 네가 좀 밑으로 내려가야 할 거 같다. 어? 그냥 가도 되네, 너 괜히 갔다.
조력자 2	괜찮아. 난 도움이 됐다는 게 좋아.
조력자 2	중간이가 어디로 사라졌는데?
조력자 1	중간이가 분명히 여기 있었는데 사라졌어.
조력자 2	개는 원래 바람 같은 아이니깐, 여기저기 잘 사라지지.
조력자 1	아이 큰일났다. 아무리 생각해도 안 되는 것 같은데.
주인공	야 너 제대로 한 거 맞아?
조력자 2	난 여기 있으니까 편하다.
조력자 1	재 알미워 죽겠어. 때리는 시어머니보다 말리는 시누이가 밉다더니, 재가 딱 그런 격인데.

[표 9] 인터넷 개인 게임 방송 진행자 대도서관의 <대도서관] Home Sheep Home 2 : 양들을 집에 돌려보내요!> 방송 내 발화 양상

<Home Sheep Home2>는 플래시 기반의 퍼즐 게임으로, 게임 화면 좌측에 위치한 세 마리의 플레이 가능한 양 캐릭터를 주변의 지형지물과 양 캐릭터가 가지고 있는 각각의 특성을 활용하여 게임 화면 우측으로 양 캐릭터를 이동시키는 퍼즐 게임이다. 게임 <Home Sheep Home2>는 영국의 <못말리는 어린 양 쉘(Shaun the Sheep)>이라는 애니메이션을 기반으로 제작된 게임으로, 게임에 등장하는 양 캐릭터들은 애니메이션에 등장하는 주인공 양 캐릭터들과 동일한 캐릭터이다. 방송 진행자는 각각의 양 캐릭터에 주인공과 조력자라는 캐릭터성을 부여하고, 이를 기반으



로 희극적 사건을 생성한다. 게임에 등장하는 양 중 가장 작은 새끼양은 ‘Timmy’, 보통 크기의 숫양은 ‘Shaun’, 제일 큰 암양은 ‘Shirley’ 라는 애니메이션을 기반으로 한 이름을 가지고 있으며, 이는 게임 내에 플레이어가 알 수 있도록 표기되어 있다. 그러나 방송 진행자는 양을 지칭할 때 게임 내에서 기존에 부여한 이름을 사용하지 않는다. 방송 진행자는 각각의 양에게 임의로 ‘조그만 양(꼬맹이), 평균 양(중간이), 똥똥한 양(똥똥이)’이라는 호칭을 부여한다. 방송 진행자는 이 중 평균 양에게 주인공의 역할을 부여하여 모험 서사를 전개하는 중심 인물로 구성하고, 조그만 양과 똥똥한 양은 주인공의 모험에 도움을 주는 조력자로 구성한다.

나아가 방송 진행자는 하나의 독립적 서사 텍스트를 생성하는데 필요한 캐릭터들의 특성을 임의적으로 구축한다. 가령 방송 진행자 대도서관의 경우, 조그만 양은 나이가 어리며, 우유부단한 성격을 지니고 있고, 평균양은 세 마리 양 중 가장 주도적인 역할을 하는 양으로 이성적이지만 냉소적인 성격을 가지고 있으며, 똥똥한 양은 덩치가 크고 둔하며 먹을 것을 좋아하는 느긋한 성격을 가진 숫양으로 설정한다.

또한 동일한 게임을 소재로 한 게임 방송이라 할지라도, 방송 진행자에 따라 생성되는 캐릭터는 변화한다. 위의 예시에서 볼 수 있는 바와 같이 방송 진행자 대도서관은 같은 농장에 거주하는 친구들인 조그만 양과 평균 양, 똥똥한 양이라는 캐릭터를 생성하는 반면, 또 다른 방송 진행자 최고기는 동일한 게임을 플레이한 자신의 방송 내에서 세 마리 양을 우애가 그다지 좋지 않은 남매지간인 첫째 양, 둘째 양, 셋째 양으로 다르게 설정한다. 이처럼 인터넷 개인 게임 방송에서 생성되는 캐릭터는 방송 진행자의 개별적인 해석에 따라 달라진다. 이로 인해 동일한 게임을 소재로 다루는 개인 게임 방송이라고 할지라도 각기 다른 이야기가 생성 가능하다. 가령 가장 작은 양을 발판으로 삼아 보통 크기의 양이 점프해야

퍼즐을 풀 수 있는 스테이지를 플레이하는 경우를 살펴보자. 세 마리 양을 각각 사이좋은 친구들 캐릭터로 구축한 방송 진행자 대도서관은 이를 기반으로 친구들이 힘을 모아 문제를 해결하려는 협력 상황에 대한 에피소드를 생성한다. 반면 세 마리 양을 푹 하면 다투기 바쁜 삼남매 캐릭터로 구축한 방송 진행자 최고기는 무리한 부탁을 하는 오빠와 부탁을 잘 들어주지 않는 어린 막내의 싸움에 관한 에피소드를 생성한다. 동일한 게임을 플레이하며 동일한 상황에 처할 지라도, 각각의 방송 진행자가 어떻게 캐릭터를 설정했는가에 따라 생성될 수 있는 이야기의 플롯은 크게 변화하는 것이다.

위의 발화 양상에서 살펴볼 수 있듯, 방송 진행자는 자신이 구축한 캐릭터의 의식과 사고를 자신이 창작한 대사와 그 대사를 연기하는 행위를 통해 대화의 형태로 제시한다. 이를 통해 게임 플레이 도중 플레이어의 예상과는 다른 곳에서 퍼즐을 풀 힌트를 찾아낸 상황은 방송 진행자가 만들어낸 뚱뚱한 양의 느긋하고 너그러운 품성을 보여주는 일화로 전환되며, 계속해서 퍼즐을 풀지 못하고 플레이에 난항을 겪는 상황은 그간 뚱뚱한 양의 과도하게 느긋하고 눈치 없는 성격을 참아만 왔던 조그만 양이 소심한 분노를 표현하는 일화로 전환된다.

바흐친에 따르면, 도스토예프스키 등의 소설에서는 ‘다성성(polyphony)’이 강하게 나타난다. 다성성이란 동일한 말을 서로 다르게 표현하는 다양한 목소리들이 동시에 들리는 것을 의미한다.<sup>39)</sup> 다성적 소설에서 작가는 전지적 관점에서 작중 인물의 목소리를 통제하지 않으며, 작중 인물들은 작품 전체를 관통하는 하나의 주제를 가지고 각자의 위치에서 목소리를 발하는 등, 이 다양한 목소리는 수평적 관계 속에서 동등한 권리를 보유하고 있다.<sup>40)</sup> 인터넷 개인 게임 방송의 경우, 게임

39) 김옥동, 『바흐친과 대화주의』, 나남, 1990, 73면.

40) 이노신, 「미하일 바흐친의 대화이론에 대한 분석적 비평」, 『영어영문학연구』, Vol. 34 No.3, 영어영문학회, 2008, 119면.

플레이어, 게임 해설자, 게임 방송 중계자, 게임 평론가, 방송 진행자가 창조한 캐릭터 등의 페르소나가 모두 동일한 사람을 통해서 발화되며, 이 모든 목소리는 서사 내에서 어느 하나의 우열을 가리지 않고 모두 대등한 지위를 갖는다. 인터넷 개인 게임 방송에 등장하는 다양한 캐릭터들은 본래 게임 개발자의 의도와는 상관없이 방송 진행자에 의해 새롭게 재편된 서사적 질서 안에서 다양한 목소리를 발하게 된다. 무엇보다도 방송 진행자는 전술한 바와 같이 자신이 플레이한 텍스트를 객체화한 뒤, 캐릭터 간 관계를 구축하고 이들로 하여금 서로 대화를 주고받는 가운데 사건을 창출하도록 유도한다. 게임 방송의 한 장면에 등장하는 캐릭터들은, 각자 다른 위치와 입장에서 게임 플레이 상황에 대해 발화하며, 서로간의 대화를 시도하고, 이를 통해 인터넷 개인 게임 방송이라는 콘텐츠에서만 찾아볼 수 있는 새로운 사건을 만들어낸다. 이는 서로 융합되지 않는 다양한 목소리를 가진 개성적인 캐릭터들이 대화를 통해 서사적 사건의 창출에 동등하게 참여하고 있는 바흐친적 의미에서의 다성성을 잘 보여주는 사례라 할 만하다. 바흐친은 다성성을 구성하는 두 가지 기준은 바로 상호 작용하는 여러 의식들이 병합되지 않은 형태의 다수의 목소리로 존재하는 대화적 진리 감각과, 이를 전달하는 데 필요한 저자의 특별한 지위로 제시한 바 있다.<sup>41)</sup> 인터넷 개인 게임 방송 진행자는 다성적 소설의 저자처럼 수많은 별개의 관점이 대화를 시작하는 세계를 창조하고, 자신 또한 별개의 역할을 수행하면서 그 대화에 참여한다<sup>42)</sup>는 점에서 다성적 서사를 구축해나고 있다.

또한 한 가지 흥미로운 것은, 인터넷 개인 게임 방송 내에서 생성된 모든 캐릭터가 방송 진행자와 동일한 목적과 의식 하에서 발화하는 것은 아니라는 점이다. 조력자 캐릭터 똥똥한 양의 대사는 종종 게임을 진행시

41) Morson, Gary Saul & Emerson, Caryl, 오문석, 차승기, 이진형 옮김, 『바흐친의 산문학』, 책세상, 2006, 409-413면.

42) Morson, Gary Saul & Emerson, Caryl(2006), 앞의 책, 418면.

키고자 하는 방송 진행자의 의식과는 반하는 성질을 보유하고 있다. 뚱뚱한 양은 계속해서 게임에서 주어진 목적, 즉 집으로 무사히 돌아가고 싶어 하는 주인공인 평균 양과는 다르게, 어디서든 가만히 있기만 하는 상황이 충족된다면 ‘난 여기 있으니까 편하다.’라는 발화에서 살펴볼 수 있듯 편안함을 느끼며 즐거워하고, 때로는 올바른 방향으로 이동하기보다는 허공에 점프하며 자신이 좋아하는 먹을 것을 찾아 헤맨다. 창조자인 방송 진행자에게 동의하지 않고, 때로는 반할 수도 있는 자유로운<sup>43)</sup> 뚱뚱한 양 캐릭터는 자신이 보유한 고유의 생각을 기반으로 주인공인 평균 양과 동등한 위치에서 대화를 주고받는다. 이처럼 방송 진행자에 의해 제시되는 독립적인 의식을 보유한 다수의 캐릭터들의 발화는, 그 고유한 캐릭터성을 유지하며 하나의 사건 안으로 편입된다. 이는 독립적이며 병합되지 않은 목소리와 의식의 복수성<sup>44)</sup>, 즉 바흐친적 다성성을 보다 명확하게 보여주는 것이다.

위의 예시에서 살펴본 바와 같이 방송 진행자는 다성성, 즉 본인이 창조한 복수의 캐릭터들과 그 의식의 복수성을 효과적으로 표현하기 위해 자신의 설정에 따라 3개 이상의 페르소나로 분해 각기 다른 역할을 연기한다. 이때 방송 진행자는 자신이 설정한 페르소나에 따라서 목소리, 억양 등도 각기 구별되도록 일인 다역을 연기한다. 뚱뚱한 양은 두툽고 낮은 성조의 목소리와 어눌한 억양을 사용하고, 평균 양은 이지적인 느낌의 목소리와 빠른 말투를 사용하며, 조그만 양은 가느다랗고 높은 성조의 어린아이 같은 말투를 사용하여 연기하는 등, 페르소나가 중첩되거나 혼동되는 사례는 없다. 이는 마치 과거 무성영화 시대 하나의 텍스트에서 다성적 페르소나를 연기하던 전방위적 스토리텔러인 '변사'와 그 기능과 역할이 유사하다. 변사는 무성영화의 내용 이해를 돕기 위해 장면마다 해석

43) Bakhtin, Mikhail(2003), 앞의 책, 5면.

44) Bakhtin, Mikhail(2003), 앞의 책, 5면.

을 덧붙이거나 극중 캐릭터의 대사를 연기하여 상황을 묘사하는 무성영화 시대에 등장한 새로운 직업군이다.

변사는 영화와 관객을 설명을 통해 매개하며, 그 효과를 더하기 위해 대사나 상황을 묘사하는 것에서 그치지 않고 다양한 도구나 방법을 활용한 의성이나 의태를 사용하였다.<sup>45)</sup> 방송 진행자 역시 게임과 시청자를 단순한 설명을 통해 매개하는 것에서 그치지 않고, 앞서 살펴본 것처럼 캐릭터별 대사 연기를 시도하고, 상황에 따른 감정의 고조나 이완을 표현하기 위해 자의적으로 선택한 배경 음악과 효과음을 삽입하는 등 다양한 공연적 요소를 적극적으로 활용하여 자신이 전달하고자 하는 이야기를 보다 현장감 있게 전달한다.

무성영화시대 변사의 역할은 단순히 영상 언어를 구술 언어로 번역하여 전달하는 것이 아니라, 영화가 상영되는 전체 과정을 하나의 퍼포먼스로 간주하고, 영화의 요소들을 아우르며 총체적으로 이끌어나가는 일종의 ‘공연자’였다.<sup>46)</sup> 인터넷 개인 게임 방송 진행자 역시 게임의 내부와 외부를 자유롭게 넘나들며 게임과 시청자를 매개한다. 이 뿐만 아니라 게임이 보유한 기반적 서사를 토대로 재해석 과정을 통해 캐릭터를 창조하여 이에 서사적 기능을 부여하고, 이를 기반으로 하나의 허구적 텍스트를 구성한다. 인터넷 개인 게임 방송 진행자는 시청자에게 자신이 게임 내 구성 요소를 총체적으로 재구성한 허구적 텍스트를 공연하여 전달한다는 점에서, 변사와 동일한 서사적 기능을 수행한다고 볼 수 있다.

---

45) 조희문, 「무성영화의 해설자 辯士 연구」, 『영화연구』, Vol.- No.13, 한국영화학회, 1997, 211면.

46) 우수진, 「무성영화 변사의 공연성과 대중연예의 형성」, 『한국극예술연구』, Vol.28 No.-, 한국극예술학회, 2008, 57-64면.

## B. 기호 해석을 통한 사건의 생성

디지털 게임의 내부에는 수많은 기호가 존재하며, 플레이어는 게임을 수행하며 끊임없는 기호작용을 거치게 된다.<sup>47)</sup> 퍼스는 기호를 어떤 방식으로든 대상에 대한 규정된 개념을 소통하는 모든 것으로 정의하며, 기호 구조의 내부에서 표상체를 대상체로 이끄는 해석 작용인 해석체에 주목한다.<sup>48)</sup> 게임을 플레이하는 행위는 이러한 기호 해석 과정의 연속으로, 플레이어는 게임 내에 삽입된 기호를 기호의 생성자인 제작자의 의도에 맞게 해석해야만 게임을 ‘올바르게’ 진행해나갈 수 있다.<sup>49)</sup> 즉 게임 내 기호에 대한 개발자의 해석체와 플레이어의 해석체가 일치할 때, 게임은 개발자가 의도한 방향으로 진행된다. 플레이어는 게임 개발자의 해석체를 고려하여 기호를 해석하며, 플레이어의 기호 해석과정의 옳고 그름은 게임 진행의 성공과 실패 여부를 통해 확인 가능하다. 게임 내에 삽입된 기호에는 반드시 이를 해석하는 특정한 ‘올바른 해석’이 내포되어 있는 것이다.

그러나 방송 진행자는 방송을 위해 게임을 플레이할 시, 게임의 올바른 진행을 주된 목적으로 삼지 않는다. 이로 인해 게임 내 삽입된 기호가 보유하고 있던 올바른 해석의 위상은 저하된다. 인터넷 개인 게임 방송의 진행자는 게임 내에 존재하는 오브젝트를 원 게임의 텍스트 내에서 해석하지 않고, 자의적이고 독립적인 체계 내에서 재해석 한다. 방송 진행자는 게임 제작자가 배치한 게임 내 다수의 오브젝트를 자신만의 새로운 상징 기호로 전환해 재해석하는 고유의 기호 해석 과정을 거치는 것을

47) 박형성, 박수희, 「교육용 게임을 위한 기호학적 분석」, 『한국게임학회논문지』, Vol.8 No.1, 한국게임학회, 2008, 35면.

48) 김성도 편역, 『퍼스의 기호사상』, 민음사, 2006, 53면.

49) 류철균, 조성희, 「기호 해석 활동으로서의 게임 플레이 연구」, 『한국게임학회논문지』, Vol.9 No.3, 한국게임학회, 2009, 70-72면.

통해 캐릭터의 기능을 새롭게 설정하며, 결과적으로는 고유의 서사적 사건을 만들어낸다. 게임 <Amnesia>의 텍스트 내적 기호와 게임 방송 진행자 PewDiePie가 자신의 <Amnesia>게임 방송에서 기호를 재해석한 결과를 비교하면 다음과 같다.

오브젝트 이미지	게임 내 기호 양상	게임 방송 진행자의 기호 재해석
	도상기호 (게임 내 배경이 되는 고성의 음산한 분위기를 지시)	상징기호 (게임 플레이에 관한 조언을 담당하는 조력자)
	도상기호 (게임 내 배경이 되는 고성의 음산한 분위기를 지시)	상징기호 (게임 플레이 내 플레이어의 속적)
	도상기호 (게임 내 배경인 무너진 복도의 음산한 분위기를 지시)	상징기호 (플레이어에게 지속적인 구매를 시도하는 여성 캐릭터)
	도상기호 (게임 내 배경이 되는 고성의 음산한 분위기를 지시)	상징기호 (플레이어에게 지속적인 구매를 시도하는 남성 캐릭터)

[표 10] 게임<Amnesia>의 텍스트 내적 기호와 게임<Amnesia>를 플레이하는 인터넷 개인 게임 방송 진행자 PewDiePie의 기호 해석

게임 방송 진행자 Pewdiepie는 <Amnesia> 플레이 시리즈에서 <Amnesia>게임 내부에 존재하는 다양한 오브젝트들을 재해석하여 새로운 캐릭터를 만들어내고, 이를 통해 새로운 사건을 만들어낸다. <Amnesia>는 1인칭 호러 게임으로, 본래 음산한 고성 안에서 어떠한 조력자의 도움 없이 힌트를 모아 퍼즐을 풀어 게임 내의 안타고니스트인 알렉산더와 그의 부하인 괴물을 피해 탈출하는 공포 게임이다.

<Amnesia>게임 내에 자주 등장하는 무릎을 꿇은 남자의 형상을 한 동상의 경우, 실제 <Amnesia>게임의 기반 서사에서 아무런 역할을 하지 않으며, 공포 분위기를 강화하기 위한 도상 기호로서의 오브젝트에 불과하다. 그런데 개인 게임 방송에서 방송 진행자는 이 오브젝트에 ‘Stephano’라는 명칭을 부여하고, 의인화시킨 후, 게임 방송 내부에서 진행되는 사건에서 조력자의 기능을 수행하도록 설정한다. 또한 <Amnesia>내에서 자주 등장하는 고정적 도상기호인 나무통에도 ‘Barrels’이라는 이름을 부여한 뒤, 플레이어의 숙적에 해당하는 안타고니스트 역할을 맡긴다. 방송 진행자는 게임 제작자가 배치한 도상 기호로서의 오브젝트를 게임 제작자의 의도에 맞추어 해석하는 것이 아니라, 자신만의 새로운 상징 기호로 전환해 재해석하고, 결과적으로 캐릭터의 기능을 새롭게 설정하여 사건을 생성한다.

방송 진행자는 <Amnesia>를 플레이하며 방송을 진행하는 동안, 자신이 재해석한 오브젝트들과의 상호작용을 위주로 방송을 전개해 나간다. <Amnesia>는 게임 내에 존재하는 퍼즐을 해결하기 위한 플레이어의 탐색 과정이 주가 되는 게임이다. 방송 진행자는 비교적 단조롭고 무의미해질 수 있는 긴 탐색 과정을 방송 진행자 고유의 기호 재해석 작용을 통해 상징 기호로 재탄생한 (본래 도상기호였던)오브젝트와의 상호작용을 토대로 사건화 한다.



방송 진행자의 탐색 행위	방송 진행자의 발화 양상
돌을 잡아 올려 흔 들다 버림	Pewdiepie: Jennifer, Looking Fine tonight. Come with me Jennifer: Really Pewdie? I love you so, Pewdiepie: No. Of course not. Don't be ridiculous.
위에서부터 굴러 떨어지는 나무통을 잡고 흔들다 던짐	Pewdiepie: Barrels! I hate you. OH! Barrels! You little, What are you urgh! What are you doing you are grinding my head! I hate you! This is why I hate you!
동상을 복도에 내 려두고 이동하려다 방 안에 갇힘	Pewdiepie: Stephano! Help me I'm on the other side! Stephano: You must go on Pewdie. Pewdiepie: But I don't want to. This roof is disgusting. Stephano: Don't worry about the roof. Just look down. Pewdiepie: Alright, I will do that. Stephano, are you still there? Aw, He left me.
나무통 사이에 숨 겨진 아이템을 획 득 후 나무통을 단 검으로 부숨	Pewdiepie: Stop taking my tinder box! You hiding lots of stuffs from me, Barrels. I'm gonna stab you! You piece of barrels! Destroy all the barrels! Destroy all the barrels!

[표 11] 게임<Amnesia>를 플레이하는 방송 진행자의 게임 내 탐색 행위와 행위에  
따른 발화

상기 예시는 <Amnesia>게임 내 방송 진행자의 탐색 과정과 그에 따  
른 발화 양상이다. 방송 진행자 PewDiePie는 플레이 도중 공포스러운  
상황에 처할 때마다 자신이 오브젝트의 재해석을 통하여 새로이 설정한  
상징기호로서의 조력자를 호출하여 도움을 요청한다. 가령 퍼즐을 풀 힌  
트를 찾기 위해 동상이 놓인 복도를 지나 방 안으로 들어가다 알 수 없  
는 힘에 의해 방 안에 갇히게 된 방송 진행자는 겁에 질린 목소리로 자  
신이 조력자라는 상징 기호로 재해석한 동상 Stephano를 찾아 호출한다.  
그 후 방송 진행자는 주인공인 Pewdie가 신비로운 조력자인 Stephano

로부터 앞길을 헤쳐 나갈 수 있는 조언을 듣고 용기를 얻는 상황을 상황극의 형태로 재현하고, 주인공인 Pewdie가 다시 탐색을 재개하게 되는 모습을 보여준다. 이는 신화학자 조셉 캠벨이 신화를 기반으로 도식화한 영웅의 여정에서 초자연적 조력에 해당하는 사건으로, 주인공 Pewdie가 조력자인 Stephano와의 만남을 통해 힘든 탐색과정을 포기하지 않고 앞으로 다가올 공포에 대비하며 여정을 지속하게 되는 계기가 된다.<sup>50)</sup> 단조롭고 파편화된 플레이 경험은 변형된 기호 해석을 통해 이야기적 가치와 의미를 부여받고, Pewdie라는 영웅의 모험담이라는 통합적인 서사를 구성하는 사건으로 기능하게 된다.

뿐만 아니라 방송 진행자는 자신의 인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠에서 적대자를 게임 개발자의 기반 서사와 달리 새롭게 설정함으로써 변별적인 사용자 서사를 만들어낸다. 방송 진행자는 방송에서 플레이되는 게임의 배경서사에 등장하는 안타고니스트인 알렉산더나 괴물과의 상호작용보다는, 방송 진행자가 새롭게 설정한 안타고니스트인 Barrels와의 적대적 대화와 대결을 위주로 한 플레이를 통해 희극적인 게임 방송 콘텐츠를 구성한다. 본래의 안타고니스트인 알렉산더는 방송 내부에서 전개되는 서사에서 더 이상 안타고니스트로 기능하지 않을 뿐만 아니라, 때로는 아예 서사에서 사라져 언급되지 않기도 한다. 표 10과 표 11에서 살펴볼 수 있듯, 방송 진행자는 고유한 기호 해석 작용을 통해 도상기호인 나무통을 안타고니스트 Barrels라는 상징 기호로 해석하고, 나무통 뒤편에 퍼즐을 해결하는 데 필요한 오브젝트가 숨겨져 있는 상황을 안타고니스트가 계속해서 주인공이 필요한 물건을 숨기거나 겁에 질리게 하는 행위를 시도하는 사건으로 극화하여 전달한다. 또한 방송 진행자는 게임을 플레이 도중 나무통 오브젝트가 등장할 때 마다 비명을 지르며 이를 피해 도망치거나, 주인공을 끊임없이 괴롭히는 안타고니스트를 향해 비난과 저

50) Campbell, Joseph, 이윤기 옮김, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 민음사, 2004, 93-105면.

주를 퍼붓고, 때로는 반항하며 맞서 싸우는 등의 사건을 생성·누적하며 이야기의 전반적인 구도를 주인공 Pewdie와 그의 숙적인 Barrels와의 대결로 전환한다. 자신의 의지와 관계없이 감금되어있던 희생자적 주인공이 탈출을 꾀하는 탈출의 플롯은 사라지고, 숙적과의 피할 수 없는 대결이 주가 되는 경쟁의 플롯이 서사의 전면부에 등장한다.<sup>51)</sup> 이 때문에 시청자가 카타르시스를 느낄 수 있는 서사의 클라이맥스 부분 역시 변경된다. 본래 게임의 배경 서사가 의도하는 클라이맥스가 알렉산더의 정체를 알아내고 무사히 탈출에 성공하는 장면이라면, 게임 방송 내에서 재현되는 서사의 클라이맥스는 주인공 Pewdie가 마침내 단검을 획득하여 숙적인 나무통 Barrels를 마구 부수는 장면에 해당한다. 게임의 본래 안타고니스트인 알렉산더의 정체가 폭로되는 순간은 이야기적인 가치를 보유하지 않은 사건으로 축소되며, 시청자는 그간 주인공 Pewdie의 숙적으로 기능하며 사사건건 주인공을 방해하던 나무통 Barrels가 마침내 주인공의 손에 의해 비참한 말로를 맞이하는 상황에서 더욱 더 극적인 카타르시스를 느끼게 된다.

이 외에도 게임 방송 진행자는 게임 내 공포감을 불러일으키기 위해 배치된 단순 도상기호인 돌과 돼지 시체에게도 각각 'Jennifer', 'Piggeh'라는 이름을 부여하고, 이들을 구매하는 여성과 남성이라는 상징기호로 활용한다. 방송 진행자는 게임 속에서 자주 마주칠 수 있는 도상기호인 돌과 돼지 시체를 들고 흔들거나 집어던지는 상호작용을 보여주며, 이를 주인공 Pewdie에게 끊임없이 음란한 구애를 시도하는 행위로 해석해 전달한다. 이처럼 방송 진행자는 평면적이고 고정적이던 오브젝트에 새로운 서사적 역할을 부여하여 그들과 상호작용하는 사건을 창출하고, 이를 통해 전반적인 스토리텔링 구조를 공포에서 애정으로 전환하여 시청자로 하여금 웃음을 유발하게 한다.

51) 이인화, 『스토리텔링 진화론』, 해냄, 2014, 210-219면.

때때로 방송 진행자는 상징 기호로서의 조력자인 동상 Stephano를 얻기 위해 무사히 지나왔던 길을 되돌아가거나, 게임 내 삽입된 퍼즐을 풀기 위해 반드시 필요한 아이템을 버려버리는 등 종종 올바른 게임 진행에 역행하고 때로는 게임의 실패로 간주되는 행위를 시도하기도 한다. 상기 예시에서 언급된 방송 진행자의 탐색행위는 모두 도상 기호로서의 오브젝트와의 상호작용으로, 게임의 올바른 진행과는 아무런 상관이 없는 잉여 행위이다. 돌을 던지거나 나무통을 부수는 행위는 게임의 퍼즐을 해결하는 데 있어 아무런 도움이 되지 못하며, 자칫하면 한정된 탐색 시간과 자원을 낭비해 주인공이 죽음을 맞이할 수도 있는 위험하고 불필요한 행위이다. 그러나 이는 방송 진행자의 고유한 기호 해석 과정을 통해 이야기적 가치를 지닌 사건으로 재편된다.

심지어 ‘게임 오버’, 즉 잘못된 기호 해석이나 미숙한 플레이로 인해 발생하는 게임의 완전한 종결 역시 방송 내에서 행해지는 고유의 기호 해석 과정을 통하여 새로운 사용자 서사의 사건을 창출해낼 수 있는 하나의 기호로 간주하고 이를 극복하는 모습도 찾아볼 수 있다. 물론 게임 내에는 다양한 실패가 존재하며, 이러한 실패는 문학에서의 비극과 마찬가지로, 실패는 인간을 정서적으로 불쾌하게 만드는 경험을 제공한다고 주장한다.<sup>52)</sup> 방송 진행자는 이와 같은 게임 플레이에서의 실패를 자신의 변형된 기호해석을 통해 비극적인 실패가 아닌 유쾌한 희극적 사건으로 전환하여 시청자의 카타르시스를 유발해낸다. 가령 바닥에 닿지 않고 발열 기구까지 빵조각을 옮겨야 하는 시뮬레이션 게임인 <I’ m bread>를 플레이하던 방송 진행자는, 자신의 미숙한 조작으로 인해 빵이 바닥에 놓인 응접실의 분위기를 표상하던 도상 기호인 화분 위로 떨어져 게임 플레이를 실패하는 비극적인 상황을 맞이한다. 방송을 진행하는 동안 방송

52) Japer Juul, *The art of failure: An essay on the pain of playing video games*, The MIT Press cambridge, 2013, p.25.

진행자는, 도상 기호인 화분을 주인공인 뽕조각 Pewds가 끊임없이 외면하는 조력자인 Plants로 설정하고 게임을 플레이하였다. 이후 방송 진행자는 화분과 뽕이 붙어 더 이상 이동이 불가능해진 비극적인 실패 상황이 발생하자, 이를 주인공을 지고지순하게 흠모하던 조력자인 Plants가 마침내 사랑의 결실을 맺는데 성공하는 희극적인 사건으로 전환하여 게임 플레이의 실패를 극복하고 유쾌한 기조의 이야기를 이어간다. 이처럼 게임 플레이가 완벽하게 실패한다고 해서 게임 방송의 이야기마저 끝을 맺게 되는 것은 아니다. 게임 방송의 서사의 전개에 있어 게임 플레이의 실패는 또 하나의 새로운 사건으로 서사 내에 편입될 수 있는 가능성을 지닌다.

이와 같은 사례 분석을 통해서 알 수 있는 바와 같이, 본래 원 게임 내에서 단순히 도상기호로 작용하며 게임의 고정적 배경으로 작용하던 오브젝트들의 경우, 게임 방송에서는 서사적 역할을 부여받고 일종의 상징기호로 작용하게 된다. 이처럼 게임 개발자가 의도한 올바른 기호 해석 과정을 위반하고, 방송 진행자 개인이 보유한 고유의 해석체를 통해 게임 내 기호를 해석하는 행위는 인터넷 개인 게임 방송 내에서 고유의 서사적 사건을 만들고 플레이 경험을 극화하기 위해 권장되는 행위가 된다. 방송 진행자의 창발적인 기호 해석 과정을 기반으로 한 허구적 사건 생성을 통해 무의미한 것으로 간과되기 쉬운 일반적인 비전문가 플레이어의 플레이 동영상은 특정한 가치를 재현한 하나의 사건으로 허구화될 수 있다.

### C. 패러디를 통한 배경의 극화

디지털 게임에서 게임 세계는 캐릭터가 목표를 갖고 영웅적 행동을 통해 주어진 미션과 퀘스트를 수행하는 주요한 공간이다. 인터넷 개인 게임 방송에서 생성되는 배경의 경우, 원 게임의 세계관을 그대로 계승하지 않는다. 인터넷 개인 게임 방송 진행자는 적극적으로 패러디를 사용하여 공간을 중심으로 하는 세계관을 재편, 원 게임과 차별적인 개별 사건을 구성하는 배경을 생성한다. 바흐친은 패러디를 카니발화된 모든 장르에 있어 웃음을 유발하는 필수적인 요소<sup>53)</sup>이자, 그 자체로 본질적이며 세상을 바라보는 또 다른 관점의 표현이 바로 패러디라 주장하였다.<sup>54)</sup> 린다 허천(Linda Hutcheon)은 바흐친의 패러디에 대한 정의에서 한걸음 더 나아가 패러디를 텍스트의 변화를 가져오게 하려는 문학적 속성과 분리와 대조를 지향하는 미적 기능을 보유한 초맥락적(trans-contextualization)인 차이를 가진 반복이자 비평적 거리를 가진 모방으로 정의하였다.<sup>55)</sup> 인터넷 개인 게임 방송 진행자는 게임을 플레이할 때 이러한 초맥락적인 패러디를 적극적으로 활용함으로써 방송을 통해 원 게임 텍스트와는 별개의 의미를 생산할 수 있는 새로운 배경을 구축하려 시도한다.

인터넷 개인 게임 방송에서 사용되는 패러디의 양상은 크게 두 가지로 분류될 수 있다 우선 첫 번째는, 다른 콘텐츠의 패러디를 콘텍스트를 달리하며 활용하는 경우이다. 방송 진행자는 방송 내에서 대중에게 널리 알려진 영화, 교양 방송 프로그램, 만화, 애니메이션, 드라마 등 다양한 장르의 콘텐츠를 방송 내에서 적극적으로 패러디한다.

53) Bakhtin, Mikhail(2003), 앞의 책, 164면.

54) Bakhtin, Mikhail, 전승희, 서경희, 박유미 옮김, 『장편소설과 민중언어』, 창비, 1988, 115면.

55) Hutcheon, Linda, 김상구, 윤여복 옮김, 『패러디 이론』, 문예출판사, 1998, 51-83면.

원 텍스트		패러디 텍스트		선행 텍스트의 대중성	텍스트 간 유사성
콘텐츠	내용	방송제목	내용		
영화 〈타짜〉 (2006)	아귀: 동작그만, 밀장빼기 나? 호구: 예림이, 그 패 봐봐, 혹시 장이야? 아귀: 패 건들지 마! 손모가지 날아가봉게. 호구: 사쿠라네. 선장: 사쿠라여?	대도서관의 GTA5] 탱크 훔치기 달인과 전투기 훔치기 달인 (빨깃 스페셜)	대도서관: 탱크가 멋진 모습으로 우릴 기다리고 있을 거예요. 사쿠라네, 사쿠라여? 예림이, 그 패 한번 까봐 봐! 건들지 마! 손모가지 날아가봉게!	+	+
영화 〈클레멘타인〉 (2004)	은서우: 아빠, 일어나!	대도서관의 GTA5 온라인] 뎀맨 더머는 도망도 잘쳐요! 1화 (with 퍼드, 퍼펙트드럼)	(트럭을 운전하던 도중 전복된 트럭을 원 위치로 되돌리려 시도하며) 대도서관: 아빠 일어서!	-	+
영화 〈친구〉 (2001)	야비한 선생: 느그 아버지 뭐하시노? 준석: 건달입니다	병맛 수술 게임] 대도서관 코믹 상황 1화 - 심장 이식 (서전 시물레 이터 2013)	(손목에서 시계가 벗겨져 떨어진 이후) 대도서관: 느그 아버지 뭐하시노, 느그 아버지 뭐하시노! 강팬데예!	+	+
교 육 방 송 〈그림을 그 립 시 다〉 (1983-1994)	밥 로스: 어때요, 참 쉽죠?	[PD 대 정령] 메탈슬러그2 구 공략!	(결코 쉽게 따라할 수 없는 플레이를 선보이고 난 후) 대정령: 어때요, 참 쉽죠?	+	+
다 큐 멘 터리 〈Man vs. Wild〉 (2006-2011)	베어그릴스: 이건 훌륭한 단 백질 공급원이죠.	DayZ] 생존왕 대도그릴스 3화 카메라 맨 샘 (대도서관 데이즈)	대도서관: 갈증이 심하다면 강통에 남아있는 이 미량의 액체를 드셔보세요. 대도그릴스는 태어나서 처음으로 거짓말을 했습니다.	+	+
소설 〈운수좋은 날〉 (1924)	"설령탕을 사다 놓았는데 왜 먹지를 못하니, 왜 먹지를 못하니.....과상하게도 오늘은 운수가 좋더니만....."	모 두 의 마 블] 대도서관 명경기 열전 #37 3억 빵!!! 대도 VS 운 영 자 (GM)	(승리를 향한 희망에 부풀어 있다가 한 순간에 패배를 맞이한 후) 대도서관: 설령탕을 사았는데 왜 먹질 못하니. 일어나봐, 임자 일어나 설령탕을 사았는데 왜 먹질 못하니, 임자! 일어나보시오!	+	+

소설 〈오발탄〉 (1959)	차가 네거리에 다다랐다. 앞에 교통 신호에 빨간 불이 켜졌다. 차가 섰다. 또 한 번 조수 애가 뒤를 돌아보며 물었다. "어디로 가시죠?" 그러나 머리를 꼭 앞으로 수그 린 철호는 아무 대답도 없었다.	미친말게임] 대도서관 병 맛게임 실황 7화 - 이제 진짜 거의 다 깨간다! (CLOP)	포기하지 않고 게임 클리어를 위해 끝 까지 노력했으나 결국 어이없는 게임오 버를 맞이한 후) 대도서관: 손님, 어서 오세요. 어디까지 가십니까? 아무데로나 가주세요. 기름이 허락하는 곳까지요. 아니 그래도 어디까지 가시는 지는 말씀해 주셔야죠. 바다로 가주세요. 물에 빠져 죽어버리게.	-	+
드라마 〈LOST〉 (2004- 010)	권진수: 난 한번만이라도 행 복하고 싶은데, 왜 나 권진수는 행복할 수가 없어.	대 도 서 관 T V 1 2 0 5 2 0 디 아 블 로 - 멘봉 1탄	대도서관: 난 햄보카고 시폰데 햄 보칼수가업서!	+	+
애 니 메 이션 〈Spider -man〉 (1967)	주제곡 가사: Spider man, Spider man.	I am bread #1	Pewdiepie: Spider bread, Spider bread.	+	+
애 니 메 이 셴 〈달려라 왕 바 우 (1996)	주제곡 가사: 달려라, 달려 라, 달려라 왕바우.	미 친 말 게 임] 대도서 관 병맛게 임 실황 2 화 - 달려 라 왕바우! (CLOP)	(말 캐릭터를 조작하며 계속해서 캐릭터를 앞으로 진행시키며) 대도서관: 달려라, 달려라, 달려라 왕바우.	-	+
게임 〈League of Legend s〉	적 플레이어 4명 연속 처치 시 출력되는 게임 내 알림 메시지: 미쳐 날뛰고 있습니 다!	카스2 숨 바꼭질] 대 도서관 코 믹 실황 13화 - 인 페르노 맵 에서 숨자!	(다른 플레이어가 숙달된 실력으 로 적 플레이어를 두 명 제거한 것을 목격한 후) 대도서관: 컵이 두 명을 죽였어 요! 컵이 미쳐 날뛰고 있습니다! 컵 더블 킬!	+	+
우 주 비 행사 닐 암 스트 롱의 명 언	That's one small step for a man, one giant leap for mankind.	I am bread #1	Pewdiepie: This is one step for a toast, and a toast, for toast.	+	+

[표 12] 인터넷 개인 게임 방송에서의 패러디 예시

위 표에서 볼 수 있듯, 인터넷 개인 게임 방송에서는 문화 예술 전반을 아우르는 패러디의 사용을 보여주고 있다. 영화, 방송, 만화, 유명인의 격언뿐만 아니라, 방송 중 플레이 하고 있는 게임이 아닌 다른 게임까지도 패러디의 전경 텍스트로 기능할 수 있다. 방송 진행자는 대중에게 널리 잘 알려진 전경 텍스트의 특정한 장면, 대사 등을 주로 상황극의 형태



로 재현한다. 가령 방송 진행자 대도서관은 자신의 방송 <대도서관의 GTA5] 탱크 훔치기 달인과 전투기 훔치기 달인 (빨갓 스페셜)>에서 영화 <타짜(2006)>의 유명한 선상 도박 장면을 패러디한다. <타짜>에서 아귀라는 캐릭터는 확신을 가지고 상대의 사기도박을 지적하며 상대의 패를 예측하나, 자신의 예측이 실패하여 한 쪽 손을 잃는 파국적 결말을 맞이한다. 방송 진행자는 게임<Grand Theft Auto 5>를 플레이하며 공군 기지에서 성공적으로 전투기를 훔쳐내고 자신의 격납고에 저장한다. 이후 격납고에 자신이 훔쳐낸 전투기가 무사히 보관되어 있을 것이라 확신하고 격납고를 방문하나, 전투기는 사라지고 격납고는 텅 비어있는 상황을 맞이한 순간, 방송 진행자는 즉각적으로 <타짜>의 선상 도박 장면을 패러디하며 주인공이 느끼는 억울함을 호소한다. 방송 진행자는 주인공이 온갖 노력 끝에 탈취한 결과물이 확신과는 달리 사라져버린 상황을 시청자에게 이미 익숙한 전경 텍스트인 영화 <타짜>의 선상도박 장면을 패러디하는 것을 통해 대조하여 주인공이 처한 상황을 보다 극적으로 제시하며 시청자의 희극적 반응을 이끌어낸다. 방송 진행자는 패러디의 사용을 통해 게임에서 벌어지고 있는 사건이 현대 미국의 우범지대에 위치한 공군기지에서 발생하는 것이 아니라, 현대 한국에서 벌어지는 것처럼 이야기의 배경을 순간적으로 재편한 후, 전경 텍스트의 아귀라는 캐릭터가 가지고 있던 허무함과 당혹감이라는 감정을 주인공에게 초문맥적으로 덧입혀 시청자에게 전달한다. 대중적으로 잘 알려진 영화나 애니메이션 등을 독자화시켜 게임 방송의 텍스트 내에서 패러디해 시청자로부터 웃음을 유발하는 것이다.

이처럼 원전과 패러디 텍스트가 교차하는 상호텍스트적인 상황에서 패러디 텍스트의 배경은 게임 고유의 배경이 아닌 제 3의 배경으로 치환되고, 이는 본래 게임과는 차별적인 서사적 사건을 생성할 수 있는 배경이 된다. 가령 게임 <SIMS 4>의 경우, 원 게임의 배경은 미국의 도시와

교외를 모티브로 구축된 가상의 마을 윌로우 크릭이다. 이곳은 현대 미국인의 일상을 반영하는 곳으로 설정되어 있으며, 플레이어로 하여금 실재감을 느낄 수 있도록 설정되어 있다. 이와 같이 미국적 가치관과 패러다임을 반영하는 게임의 경우, 게임 방송 진행자는 문화적 여건에 따라서 텍스트에 대해 전혀 다른 해석을 할 수 있음을 패러디를 통해 제시하여 시청자의 희극적 반응을 유도한다. 예를 들어 <SIMS 4>의 게임 플레이 도중, 주인공 ‘나대도’의 직업이 정보국 사무직원으로 결정되자, 방송 진행자는 이를 방송이 진행되던 당시 국가정보원이 댓글 아르바이트를 사용하여 대선 여론을 조작한 의혹을 받던 사건을 풍자적으로 패러디하기 시작한다. 텍스트의 원 배경인 서구의 교외 윌로우 크릭은 사라지고, 현대 한국이 새로운 배경으로 등장한다. 이와 같은 배경의 설정은 본래 게임에서 발생하는 사건과는 차별적인 의미를 갖는 사건들을 생성 가능하게 하는 밑바탕이 된다. 방송 진행자의 이와 같은 패러디를 사용한 배경 전환으로 인해 게임 속에서 나대도가 정보국 사무직원으로서 직업 활동을 하는 것은 국정원의 비밀요원이 임무를 수행하는 것이 되며, 나대도가 컴퓨터로 정보 데이터베이스를 검색하는 것은 ‘댓글 알바’를 하는 행위라 표현된다. 또한 방송 진행자는 나대도의 집에 ‘그네의 제왕(The lord of swings)’이라는 책 오브젝트를 보고, 이를 읽으면 정치에 대해 알 수 있는 대통령의 전기라 표현하며 현 대통령의 성대모사를 시도한다. 본래 ‘그네의 제왕’이라는 책의 제목은 서구권의 유명 판타지 소설 ‘반지의 제왕(The lord of the rings)’을 패러디한 제목이나, 방송 진행자는 이를 대통령의 전기라 표현하여 게임의 플레이어가 처한 문화적인 배경, 상황에 따라 원 텍스트를 얼마나 다르게 해석할 수 있는지 보여준다. 방송 진행자는 ‘특정 인물과는 관계가 없죠’라는 표현을 사용하는 등 본인의 방송에서 끊임없이 본인의 풍자적인 의도를 부정한다. 그러나 방송을 시청하는 시청자는 방송 진행자가 사용하는 패러디에서 한국

현대 정치 상황에 관한 비판을 느끼지 않을 수 없다. 이처럼 현대 미국의 대도시와 한적한 교외에서 펼쳐지는 삶을 한국의 게임 방송 진행자가 풍자적으로 조망하는 가운데, 타인의 인생을 체험해보는 시뮬레이션 게임의 플레이 경험은 당대 한국인들이 경험하고 있는 정치적 현실을 우습게 비꼬는 콩트와 같은 상황극으로 변환된다.

허천은 패러디가 독자를 해석적 행위에 참여하도록 유도할 뿐만 아니라, 패러디의 생산자와 이를 해독하는 수용자간의 능동적인 공동 창조 행위라고 언급한다.<sup>56)</sup> 인터넷 개인 게임 방송 내에서 패러디가 성공적으로 사용되기 위해서는 크게 두 가지 조건을 충족시켜야 한다. 첫째, 패러디의 전경 텍스트의 상황과 패러디된 텍스트의 상황에 설명 가능한 유사점이 존재할 것, 둘째, 패러디의 전경 텍스트가 대중성을 확보하고 있을 것이다. 가령 인터넷 개인 게임 방송 진행자 대도서관의 <서전 시뮬레이터 2013(Surgeon Simulator 2013)>라는 외과수술 시뮬레이션 게임 방송에서는, 방송 진행자의 게임 플레이 미숙으로 인해 게임의 진행이 용이하지 못했으며, 주인공의 손목시계가 벗겨져 환자가 누운 침대 밑으로 사라지는 사건이 발생한다. 이 때 게임 방송 진행자는 주인공의 팔뚝에 매인 전자 손목시계가 사라지는 상황과 영화 <친구>에 등장하는 야비한 선생이 손목시계를 풀어헤치며 주인공을 구타하는 상황의 유사점을 발견하고 난 후 패러디를 사용하게 된다. 허천은 패러디의 반복에 있어 차이가 필수적이지만, 동일성이 완전히 말소되어서는 안 된다고 지적한다.<sup>57)</sup> 방송 진행자가 사용하는 패러디의 전경 텍스트와 패러디된 텍스트 사이에는 반드시 유사성이 존재해야 하며, 이 유사성이 시청자가 납득 가능한 수준일 때 패러디는 비로소 방송 내부의 맥락에 맞는 적절한 패러디로 받아들여질 수 있다.

---

56) Hutcheon, Linda(1998), 앞의 책, 151면.

57) Hutcheon, Linda(1998), 앞의 책, 166면.

또한 패러디의 전경 텍스트는 반드시 일정 수준 이상의 대중성을 확보하고 있어야 한다. 패러디 텍스트의 생산자는 텍스트의 수용자가 패러디된 텍스트에 익숙할 것을 상정하고 패러디를 생산한다.<sup>58)</sup> 이에 방송 진행자는 방송을 시청하게 되는 시청자가 보편적으로 알고 있으리라 가정되는 텍스트들을 주로 패러디의 원전으로 선택한다. 흥행에 성공한 영화나 드라마뿐만 아니라 기초 교육 과정에서 누구나 배우게 되는 소설까지도 패러디의 원전으로 선택된다. 또한 흥행에 실패한 콘텐츠라 하더라도, 네티즌들의 재편집에 의해 인터넷에서 컬트적인 인기를 얻게 된다면 원전으로 차용 가능하다. 예를 들어 영화 <클레멘타인(2004)>의 경우, 영화의 빈약한 완성도로 인해 흥행에는 실패하였으나, 이를 반어적으로 극찬하는 행위가 네티즌들 사이에 크게 유행하였다. 이를 통해 방송을 소비하는 사용자 집단 내에서 대중성을 확보할 수 있었기 때문에, 방송 진행자의 영화 <클레멘타인>패러디는 시청자에게 패러디로 인지, 해독 가능하며, 맥락에 맞는 적절한 패러디로 받아들여진다. 그러나 대중성을 확보하지 못한 텍스트를 패러디하는 경우, 시청자가 패러디적인 인유를 놓치기 쉬우며, 이에 이를 패러디로 인지하지 못하고 패러디가 아닌 다른 텍스트와 똑같이 수용하게 되는 위험을 안게 된다.<sup>59)</sup> 가령 표 12의 사례에서 방송 진행자는 말을 달리게 하는 게임인 <CLOP>을 플레이하며 말이 노력하며 달린다는 점과, <달려라 왕바우(1996)>라는 경주마를 소재로 한 애니메이션의 유사성에 착안하여 이의 주제를 부르며 패러디를 시도하였으나, 방송의 주 시청 연령층에게 잘 알려져 있지 않은 애니메이션이었기 때문에 시청자는 이를 적합한 패러디로 받아들이지 않고, 어째서 그 노래가 방송 내 맥락에 등장해야 하는가에 대해 질문하며 패러디의 사용에 이의를 제기하였다. 또한 단순히 방송 진행자가 부르는 주

58) Hutcheon, Linda(1998), 앞의 책, 153면.

59) Hutcheon, Linda(1998), 앞의 책, 154면.

제가 가사가 우습다는 이유로 희극적인 반응을 보이며 이것이 패러디임을 인지하지 못하는 모습을 보이기도 하였다. 이처럼 두 조건을 모두 충족하지 못하는 패러디의 경우, 방송 진행자에 의해 일차적으로 시도되었다 하더라도 시청자의 비난과 거부에 따라 점점 도태되어 사라진다. 이는 게임 방송을 시청하는 시청자가 방송에서 나타나는 패러디 텍스트의 능동적인 공동 창조자<sup>60)</sup>임을 여실히 보여주는 사례라 할 수 있겠다.

인터넷 개인 게임 방송에서 사용되는 두 번째 패러디 양상은 자가 복제적 패러디를 콘텍스트에 따라서 반복적으로 활용하는 경우이다. 게임 방송 진행자는 자신이 방송에서 행했던 대사나 플레이 양상을 계속해서 반복하고 답습하는 패러디를 통해 상황을 희극화한다. 방송 진행자 대도서관은 <에일리언 vs 프레데터> 게임 방송에서 게임의 안타고니스트 프레데일리언과 전투하며 수많은 죽음을 경험하다 마침내 안타고니스트를 이기고 나서 “프리-덤-!”이라는 대사를 외친다. 이후 이 대사는 다른 콘텍스트로 옮겨가더라도 일종의 기호로 작용하면서 반복적으로 소비된다. 방송 진행자는 다른 게임을 플레이하면서도, <에일리언 vs 프레데터> 게임을 플레이했을 때처럼 끝없이 반복되는 실패를 경험한 후 마침내 플레이 성공을 이루는 순간에는 반드시 “프리-덤-!”이라는 대사를 외친다. 이와 같은 자가 복제적 패러디로 인해 “프리-덤-!”은 방송 진행자의 방송 내에서 ‘어려운 상황에도 불굴의 노력을 통해 맞이한 승리’를 상징하는 하나의 기호로 작용하게 된다. 방송 진행자의 이 자가 복제적 패러디를 활용한 기호는 다수 존재하며, 사용되는 빈도에 따라 방송을 상징하는 대표적인 표현이 되기도 한다. 또한 이 자가 복제적 패러디는 방송을 즐기는 시청자 뿐만 아니라 방송 진행자가 플레이했던 게임의 전 소비층으로 확장되어 사용되기도 한다. 가령 방송 진행자 해물파전의 ‘개이득’이라는 대사는, 방송 진행자가 게임을 플레이할 시 어떠한 불리한 상황에 처해도 이를 긍

---

60) Hutcheon, Linda(1998), 앞의 책, 152면.

정적으로 해석하는 상황에서 반복적으로 사용되던 자가 복제적 패러디의 일환으로, 해물과전이라는 방송 진행자의 방송을 상징하는 대표적인 표현이다. 이는 곧 방송 내에서 ‘상황을 무조건적으로 긍정적으로 해석하는 것을 통하여 정신적인 승리를 거두는 행위’를 상징하는 하나의 기호가 되었다. 이는 방송 내에서 뿐만 아니라, 해물과전이 플레이했던 <League of Legends>를 플레이하는 사용자층에서까지 인기를 끌며 동일한 의미를 상징하는 기호로서의 표현으로 활용된 바 있다.

이러한 자가 복제적 패러디는 방송 진행자의 의도적인 대사 활용뿐만 아니라, 방송 진행자가 의도하지 않은 행위에 시청자가 직접적으로 참여하여 생산을 주도하기도 한다는 점에서 의미가 있다. 방송의 시청자가 주도적으로 생산해내는 자가 복제적 패러디의 경우, 방송 진행자가 게임을 플레이하면서 맥락을 달리하며 특정한 행위를 과도하게 반복적으로 시행하거나, 의도치 않은 실수를 범하는 등 방송 진행자의 미숙하지 못한 플레이가 방송 중에 반복적으로 발생했을 때 주로 생성된다. 이러한 방송 진행자의 특정 플레이 양상의 반복이나 특정한 실수의 반복은 방송의 시청자에 의해 명칭이 붙여지게 된다. 방송의 시청자는 방송을 시청하며 진행자가 특정 행위를 시도할 때 마다 실시간 채팅이나 댓글 등으로 자신들이 명명한 특정 행위의 이름을 언급하며 희극적 반응을 보인다.



[그림 1] 자가 반복적 패러디의 대표적 사례 ‘김영태식 와드’

가령 방송 진행자 풍월량은 AoS게임 <League of Legends>를 플레이하던 도중, 보이지 않는 곳의 시야를 밝힐 수 있는 기능을 보유한 아이템인 ‘와드’를 본인이 의도하던 바 대로 수풀 안쪽에 적절하게 설치하지 못하고, 수풀과 일반 지면의 경계에 설치하여 아이템의 효용 가시 범위를 제대로 활용하지 못하는 실수를 범하였다. 방송 진행자의 미숙한 플레이로 인하여 이와 같은 상황이 반복적으로 발생하자, 방송의 시청자들은 이처럼 의도치 않은 와드 아이템 설치 실수를 ‘김영태식 와드’라고 명명하였다. 여기서 ‘김영태식 와드’란 방송 진행자 풍월량의 본명인 ‘김영태’와, 방송 진행자가 플레이에서 반복적으로 시행하는 실수 행위에 사용되었던 아이템인 ‘와드’를 합성한 어절로, 이처럼 자가 복제적 패러디의 원본으로 기능하게 되는 방송 진행자의 특정한 행위는 주로 방송 진행자의 이름이나 닉네임과 특정한 플레이 행위에 사용된 오브젝트나 캐릭터의 이름을 합성한 어절이나 합성어로 명명된다. 시청자들은 방송 진행자가 이와 같은 실수를 행할 때 마다, 방송의 실시간 채팅창에 ‘김영태식 와드’라는 어절을 입력하며 유희적인 반응을 보인다. 방송 진행자의 의도치 않은 반복적인 실수는, 이에 명칭을 부여하고 유사한 상황이 발생할 때 마다 명칭을 활용한 반응을 보이는 시청자에 의해 비로소 자가 복제적 패러디의 원본 텍스트로 기능할 수 있게 된다. 이처럼 시청자들의 주도 하에 이루어지는 적극적이고 반복적인 패러디의 활용은, 방송의 내부에서 ‘김영태식 와드’라는 어절이 ‘플레이어의 실수로 인한 와드 아이템의 부적절한 사용 결과’를 상징하는 하나의 기호로 작용하게 한다. 추후에 방송 진행자가 방송의 시청자들이 유희적으로 반응하는 특정한 행위와 그 행위를 지칭하는 명칭을 인지한 후에는, 플레이 도중 그 특정한 행위가 발생할 때 마다 방송 진행자가 직접 방송의 시청자가 부여한 명칭을 의도적으로 언급하는 것을 통해 자가 복제적인 패러디를 시행하고, 결과적으로 시청자의 희극적인 반응을 유도해낸다. 기존의



일방향이던 매스 미디어 방송과는 달리, 게임의 상호작용적 특성을 적극적으로 반영한 인터넷 개인 게임 방송은 형식뿐만 아니라 그 내용을 구성하는 방식에 있어서도 시청자들의 적극적인 참여를 통한 방송 진행자와 시청자간의 상호작용을 중심에 둔다.

나아가 이러한 자가 복제적 패러디 역시 일정 수준 이상의 대중성을 확보하게 될 경우, 앞서 살펴본 첫 번째 유형에 해당하는 패러디의 원전 텍스트로 기능할 수 있다. 가령 ‘김영태식 와드’라는 표현의 경우, 방송의 시청자뿐만 아니라 게임 <League of Legends>의 사용자들에게까지 큰 인기를 끌며 게임의 사용자가 와드 아이템을 잘못 사용하는 경우를 가리키는 관용어로 기능하게 되었다. 이에 게임 <League of Legends>를 플레이하던 방송 진행자 ‘한손에총들고’는, 게임 플레이 중 와드 아이템을 잘못 설치한 이후 “영태형?”이라는 대사를 사용하는 것을 통해 ‘김영태식 와드’를 시청자에게 상기시키며 방송 진행자 풍월량이 자가 복제적으로 패러디하던 ‘김영태식 와드’를 원전 텍스트로 삼아 패러디하는 모습을 보이기도 하였다. 인터넷 개인 게임 방송에서 생성된 한 방송 진행자의 자가 복제적 패러디는, 대중성을 확보한 이후에는 또 다른 인터넷 개인 게임 방송에서 생성되는 패러디의 원전 텍스트로 기능할 수 있게 되는 것이다.

바흐친에 의하면, 카니발에서는 사회의 금기와 법칙이 사라지고, 위계 질서는 전복되며, 삶의 질서와 체계는 일시적으로 부정된다.<sup>61)</sup> 방송 진행자는 패러디의 적극적인 활용을 통해 실제 원 게임 텍스트에 영향을 미치지 않으면서도 원 게임 텍스트에 대한 권위와 미학을 일시적으로 전복시키며 또 다른 게임 텍스트 해석의 가능성을 다채롭게 제시하여 시청자들에게 카니발리즘적 감흥을 불러일으킨다. 인터넷 개인 게임 방송을 통해 그동안 사적인 것으로 치부되고 간과되어왔던 개인의 게임 플레이

---

61) Bakhtin, Mikhail(2003), 앞의 책, 159면.



경험과 게임 플레이의 다양성, 이에 대한 다양한 해석들은 이제 모두 이  
본이 아닌 새로운 원본으로 규정 가능해진다. 인터넷 개인 게임 방송의  
시청자들은 상기 언급된 모든 패러디의 사용을 ‘드립’ 이라는 단어로  
묶어서 통칭한다. ‘드립’ 이란 연극이나 방송에서 출연자가 대본에 없는  
대사를 즉흥적으로 하는 행위인 애드 리브(ad lib)를 줄인 인터넷 용어  
다. 방송 진행자가 패러디를 ①얼마나 시의 적절하게 맥락에 맞추어 사용  
하는가, ②얼마나 재치 있게 사용하는가는 시청자가 어떤 인터넷 개인 게  
임 방송을 시청할지를 선택하는데 있어 우선적인 기준으로 작용한다.

## IV. 인터넷 개인 게임 방송의 의의

### A. 플레이 경험의 가치 회복

디지털 게임에서 플레이는 게임과 플레이어를 매개하면서 게임의 의미를 창출한다. 디지털 게임은 무한히 새로운 이야기를 경험할 수 있게 하는 구조를 보유하고 있으며, 이를 통해 플레이어가 게임 내의 동일한 구성 요소를 경험하면서도 각기 다른 경험을 갖도록 한다.<sup>62)</sup> 디지털 게임의 사용자들은 끊임없이 자신이 겪게 되는 무한히 새로운 플레이 경험을 공유하려 시도해왔다. 게임 잡지, 방송 등 게임 플레이를 조명하고자 하는 매스 미디어적 시도에서부터 인터넷에 존재하는 수많은 게임 포럼과 게임 관련 게시판들은 게임의 사용자가 끊임없이 자신의 플레이 경험을 공유하며 사용자간의 커뮤니케이션을 시도하는 반증이라 볼 수 있을 것이다. 플루서에 의하면 인간은 죽음을 의식하며, 이에 대한 고독감과 허무를 극복하기 위해 인간 커뮤니케이션을 수행한다.<sup>63)</sup> 커뮤니케이션은 인간이 지니고 있는 본질적인 욕망인 것이다.

그러나 그간 매스 미디어에서 송출되던 게임 방송은 수많은 플레이 경험이 생성 가능한 게임이라는 다변수적 텍스트를 그 내용으로 삼고 있음에도, 게임에 능숙한 일부 플레이어의 성공적인 플레이만을 하나의 정석적이고 권위 있는 플레이인 것으로 강제해왔다. 매스 미디어에서 제공되던 공략은 게임을 성공적으로 끝까지 진행할 수 있는 정석적인 플레이에만 주목하며, e-스포츠 방송은 게임을 반드시 승리로 이끌 수 있는 능숙한 플레이만을 우수하고 규범적인 플레이로 규정하고 이를 반복해서

62) 이동은, 「디지털 게임 플레이어의 신화성 연구:MMOG를 중심으로」, 이화여자대학교 대학원 디지털미디어학부 박사학위논문, 2013, 186-187면.

63) 김성재(2013), 앞의 책, 31면.

송출하는 것을 통해 게임의 결과가 승리로 귀결되는 플레이에만 특정한 가치를 부여해왔다. 현재 매스 미디어에서 송출되는 방송 중 압도적인 방송 송출 시간 비율을 갖는 방송은 e-스포츠 리그에서 성공적인 승리를 쟁취하는 영상만을 편집하여 방송하는 e-스포츠 재중계 프로그램으로, 총 송출 시간의 약 62%를 차지하고 있다.<sup>64)</sup> 이처럼 매스 미디어 게임 방송에서는, 성공적으로 승리를 쟁취한 게임 플레이 영상을 반복적으로 재송출하며, 승리를 쟁취한 플레이어에게만 호칭을 부여하는 것을 통해서사적인 가치를 부여한다. 매스 미디어 게임 방송에서는 우수한 게임 플레이 실력을 보유한 프로게이머들에게만 별칭을 부여하고, 이를 기반으로 일종의 영웅 서사를 구축한다. 가령 매스 미디어 게임 방송국 MBC게임<sup>65)</sup>에서 중개한 게임 <스타크래프트> e-스포츠 대회의 결승에서, 상대적으로 약소 종족인 프로토스를 플레이하는 신인 프로게이머가, 그간 적이 없는 것으로 평가될 정도로 압도적인 실력과 승률을 보유한 프로게이머를 우수한 게임 실력으로 물리치고 우승을 거둔 사건이 발생하였다. 매스 미디어 게임 방송에서는 이를 온갖 역경을 뚫고 폭정을 휘두르던 절대군주를 물리친 ‘혁명’의 이야기로 표현하고, 승리를 거둔 신인 프로게이머에게 ‘기적의 혁명가’라는 별칭을 부여하며 절대군주를 물리친 혁명의 주인공으로 묘사한 바 있다. 이처럼 우수한 게임 플레이 실력을 갖춘 프로게이머는 별칭을 부여받고 영웅서사의 주인공이 되며, 그들이 승리를 거둔 플레이 영상은 ‘우승자 특집’, ‘명경기 특집’, ‘초고수 스페셜’과 같은 제목 하에 계속해서 반복적으로 송출된다. 이를 통해 매스 미디어 게임 방송은 능숙한 플레이, 승리를 얻을 수 있는 플레이만이 주인공이 될 수 있는 영웅적 가치를 보유하고 있다는 프레임을 구축하고 강화한다. 심지어 게임 플레이에 능숙하지 못한 일반 개인의 플레이는 어

64) 2015년 5월 온게임넷 편성표(<http://ch.interest.me/ongamenet/schedule>)에 기재된 방송시간을 기준으로 산출한다.

65) 2001년 개국하여 2012년 폐국된 한국의 게임 전문 케이블 방송국이다.

떠난 가치도 지니지 못하며 ‘교육’을 통해 교정되어야 할 것으로 간주된다. 가령 2009년경 온게임넷에서 인기리에 방영되었던 <용선생의 매너파일런>이라는 방송의 경우, 게임에 미숙한 여성 플레이어를 프로게이머가 ‘선생’의 위치에서 게임을 보다 능숙하게 플레이하고 이를 통해 승리를 쟁취할 수 있도록 교육하는 프로그램이다. 이 방송의 주 목적은 게임의 비전문가인 여성 플레이어의 미숙한 게임 실력을 선생으로 호칭되는 프로게이머의 힘을 빌려 향상시키는 데 있었다. 이에 그치지 않고 2014년 방영되었던 <나는 캐리다>라는 방송의 경우, 일반인 플레이어의 게임 플레이를 평가하는 것을 방송의 주된 내용으로 삼고 게임을 능숙하게 플레이하는 플레이어를 ‘쌀밥’, 플레이에 능숙하지 못하거나 패배를 경험하는 사용자의 플레이를 ‘조밥’으로 평가한 바 있다. 이 때 ‘조밥’이란, 게임의 사용자들이 게임 실력이 부족한 플레이어를 폄하하고 비하하기 위해 만들어진 비속어의 발음을 뒤튼 언어유희를 활용한 평가 척도다. 방송에서는 이 ‘조밥’으로 평가된 플레이를 반드시 ‘쌀밥’으로 계도되어야 할 플레이로 계속적으로 매도했다. 이와 같은 매스 미디어 게임 방송의 그 구성과 내용은 능숙한 게임 플레이를 통해 승리를 쟁취하는 것만이 가치 있는 게임의 플레이이자 모든 사용자의 게임 플레이에 있어 궁극적인 지향점임을 강조하는 담론을 형성하고 있다. 이로 인해 게임이라는 다면적인 텍스트가 보유한 다양하고 자유로운 게임 플레이 경험의 가치는 제한되고, 특정한 플레이만이 모든 플레이어가 추구해야 하는 규범적인 플레이로 인정받는 상황이 발생하게 되는 것이다.

플루서는 인간 커뮤니케이션의 형식을 송출되는 메시지와 커뮤니케이션의 구조라는 기준을 바탕으로 담론과 대화 두 가지로 분류한 바 있는데,<sup>66)</sup> 이와 같은 매스 미디어 게임 방송의 커뮤니케이션 양식은 원형 극장형 담론의 구조라 설명될 수 있다. 원형극장형 담론은 ①분배할 정보를

66) Flusser, Vilém(2001), 앞의 책, 21면.

보유한 송신자와 ②정보 분배용 코드를 운반하는 송출 채널이라는 두 가지 본질적인 요소로 이루어져 있으며, 이러한 형태의 커뮤니케이션에서의 수신자는 송신자가 일방적으로 송출하는 정보의 저장고로서만 기능하게 된다.<sup>67)</sup> 원형극장형 담론 구조에서 커뮤니케이션의 참여자는 서로를 인지하지 못하고, 송신자는 영원히 정보를 송신하며 수신자를 정보의 저장고로서만 기능하게 만들기 때문에, 원형극장형 담론을 통해 전송되는 메시지는 공고하게 유지된다.<sup>68)</sup> 또한 플루서는 원형극장형 담론에 참여하는 개별적인 수용자들간의 커뮤니케이션은 불가능하며, 원형극장형 매체들의 송신자는, 모든 수용자들에게 특정한 태도를 자극하려는 의도가 숨어있음을 지적한다.<sup>69)</sup> 매스 미디어 게임 방송은 게임 플레이의 결과를 승리로 이끌 수 있는 능숙한 게임 플레이어만이 가치를 갖는 플레이어라는 담론을 형성할 수 있는 플레이 영상을 영원히 반복적으로 송출하고, 이를 시청하는 수용자들은, 각기 개별적으로 매스 미디어 게임 방송이 형성하는 담론을 내재화하며, 이로 인해 다양한 플레이 경험의 가능성은 제한되게 된다. 가령 게임 <League of Legends>의 e-스포츠 대회 방송이 방송된 직후에는, 성공적인 승리를 거둔 플레이어 팀이 선택한 캐릭터와 전략을 사용하는 비율이 기하급수적으로 증가하며, 획일화된 플레이 양상을 보이는 게임의 사용자가 급증한다. 게임 <League of Legends>의 경우, 플레이어는 백 명 이상의 각기 다른 능력을 보유한 캐릭터 중 원하는 캐릭터를 자유롭게 선택하여 상대 플레이어의 넥서스를 부수는 게임으로, 다양한 전략과 플레이 경험이 생성 가능한 게임이다. 실제로 플레이어들은 다양한 전략과 전술을 시도하였으나, 2011년 <League of Legends World Championship>이라는 전 세계 규모의 e-스포츠 대회가 방송을 통해 전 세계로 송출된 이후, 유럽 소속 우승팀 Fnatic이 선택한 전략이

67) Flusser, Vilém(2001), 앞의 책, 29-31면

68) Flusser, Vilém(2001), 앞의 책, 30-31면.

69) Flusser, Vilém(2001), 앞의 책, 300-303면.

소위 ‘eu 메타’ 라는 명칭 하에 <League of Legends>를 플레이하는 유일한 전략으로 자리 잡게 되었다. 물론 게임의 플레이어는 일반적으로 승리의 확률을 높일 수 있는 최적의 전략을 추구하기<sup>70)</sup> 안정적인 승리 가능성이 큰 특정 전략을 선호하는 것은 자연스러운 상황이라고 볼 수도 있다. 그러나 이 특정 전략이 매스 미디어를 통해 영상화되어 송출된 이후에 절대적인 가치를 부여받았다는 것에 주목할 필요가 있다. e-스포츠 방송 경기의 송출 이후 <League of Legends>의 사용자들 사이에는 게임을 플레이할 시 반드시 eu 메타 전술에 따라 플레이할 것을 강요하는 암묵적인 규율이 발생하였으며, 이를 위반하는 플레이를 시도하는 플레이어는 다른 플레이어로부터 규탄을 받고, 게임 내 신고 시스템을 통해 옳지 못한 플레이로 제재를 당하는 등 다양한 플레이어의 가능성은 실질적으로 제한되고 있다. 심지어는 게임의 개발사 측에서도 eu 메타에 맞추어 기존의 캐릭터의 능력을 다시 디자인하고, eu 메타라는 전략 하에서만 적절하게 활용이 가능한 캐릭터를 개발하는 등, 기존의 게임이 보유하고 있던 다양한 플레이어의 가능성을 스스로 제한하는 역설적인 행보를 보이기도 하였다.

플루서가 기술적 형상을 활용한 탈역사 시대의 커뮤니케이션에 대해 우려하던 지점이 바로 이것이다. 플루서에 의하면 매스 미디어 방송과 같은 기술적 형상은 특정한 의도를 가진 기구 작동자에 의해 생산됨에도 불구하고, 대중은 기술적 형상에 내재된 코드를 해석하려 시도하지 않고 그대로 수용한다.<sup>71)</sup> 매스 미디어 게임 방송을 통해 디지털 게임의 플레이 경험을 공유하려는 시도가 가능해졌지만, 이로 인해 특정한 플레이만이 규범화 된 것처럼, 기술적 형상은 인간과 세계를 연결하는 소통의 가능성을 가짐과 동시에 기술적 형상을 생성하는 기구 작동자에

70) Siegfried, Tom, 이정국 옮김, 『게임하는 인간 호모루두스』, 자음과 모음, 2010, 59면.

71) Flusser, Vilém(2001), 앞의 책, 158-168면.

의해 특정한 방식으로 프로그램되어 자유로운 상상의 가능성을 차단할 수 있는 양가성을 가진다.<sup>72)</sup> 플루서는 이와 같은 대중적인 기술적 형상이 가진 위기를 극복하기 위해서는, 개념에서 그림을 만들고, 그러한 그림들을 개념의 상징으로 다시 해독할 수 있는 능력인 기술적 상상(technoimagination)을 통해 커뮤니케이션 구조를 변경할 필요가 있다고 지적한다.<sup>73)</sup>

인터넷 개인 게임 방송은 바로 이 기술적 상상에 의해 창조된 새로운 기술적 형상이라 볼 수 있다. 게임의 사용자들은 더 이상 매스 미디어 게임 방송의 일방적인 수신자로 남아있기를 거부한다. 앞서 살펴본 바와 같이 수많은 방송 진행자는 게임 텍스트를 재해석하고 이를 기반으로 독자적 의미를 발산할 수 있는 서사성을 부여한 뒤, 게임 방송이라는 텍스트를 하나의 독립적인 계열체로 분리해낸다. 이는 텍스트에 대한 그릇된 해석이 아니며, 게임의 사용자 참여적 특성을 반영한 사용자 주체적 2차 창작으로 전제할 수 있다. 디지털 게임의 사용자들은 이제 게임을 플레이 하며 게임이라는 디지털 형상이 보유한 상징과 코드를 무의식적으로 단순 수용하는 것이 아니라, 이를 해독한 후 자신의 상상력을 기반으로 새로이 조합하는 것을 통하여 타인과 소통하기 위한 영상을 제작하기 시작한 것이다.

또한 인터넷 개인 게임 방송은 게임 플레이의 실패나 열악한 플레이 실력까지 모두 방송의 서사 내에 편입시켜 나름의 의미를 보유할 수 있게 하며, 개인이 경험할 수 있는 디지털 게임의 다양한 플레이 가능성에 주목한다. 플루서에 의하면 기술적 상상의 차원에서 ‘객관적 입장’은 존재하지 않으며, 모든 입장은 나름의 특별한 가치를 투영하고 의미를 보유

---

72) 최종민, 「UCC 영상문화에 대한 매체미학적 연구 : 플루서의 기술적 상상(das Technische Bild) 개념을 중심으로」, 중앙대학교 대학원 신문방송학과 신문방송 전공 석사학위논문, 2010, 17-18면.

73) Flusser, Vilém(2001), 앞의 책, 226-227면.

하는 동등한 위치에 있다.<sup>74)</sup> 그간 특정 플레이만을 규범적 플레이로 전제하고 이를 강화하던 매스 미디어 게임 방송과는 달리, 인터넷 개인 게임 방송은 개인이 경험하는 모든 플레이를 우와 열을 가리지 않고 동등한 위치에서 서사적 질서 내에 편입시킨다. 이는 그간 매스 미디어 게임 방송에 의해 열등한 것, 규범에 어긋난 것으로 취급받아오던 비전문가 개인의 플레이 경험이 갖는 고유한 가치를 회복할 수 있도록 하는 기제가 된다. 가령 인터넷 개인 게임 방송 진행자 ‘엑시스 마이콜’의 경우, 자신의 <League of Legends> 방송에서 규범적 플레이에 구애받지 않고, 비규범적 플레이로 분류될 수 있는 자유롭고 창의적인 플레이를 다수 시도한다. 방송 진행자는 <League of Legends>의 규범적 플레이 양식으로 굳어진 eu메타 하에서 주로 상단 공격로에 보내지는 ‘갱플랭크’라는 캐릭터를 정글로 보내 운용하였는데, 이와 같은 플레이는 규범에 어긋나며 시행 되서는 안 될 플레이로 취급받아왔다. 그러나 방송 진행자는 자신의 비규범적 게임 플레이를 서민의 고향을 착취하는 해적의 모험 이야기라는 구조 내에 편입시키는 것을 통해 이를 개별적인 의미를 갖는 텍스트로 구체화하였으며, 이를 통해 비규범적 플레이 역시 나름의 의미를 창출할 수 있다는 것을 선보인 바 있다.

플루서는 매스 미디어를 통해 발생하는 이와 같은 문제를 해결하기 위하여, 커뮤니케이션의 구조가 ‘가역적인 케이블 결합Die Vernetzung von reversiblen Kabeln’으로 전환될 필요가 있다고 본다.<sup>75)</sup> 이러한 커뮤니케이션 구조는 모든 수신자는 동시에 송신자가 되어 정보의 생산에 능동적으로 참여할 수 있으며, 시공간의 제약을 뛰어넘어 대화적 결합을 통해 창조적인 정보를 재생산하는 구조를 의미한다.<sup>76)</sup> 인터넷 개인 게임

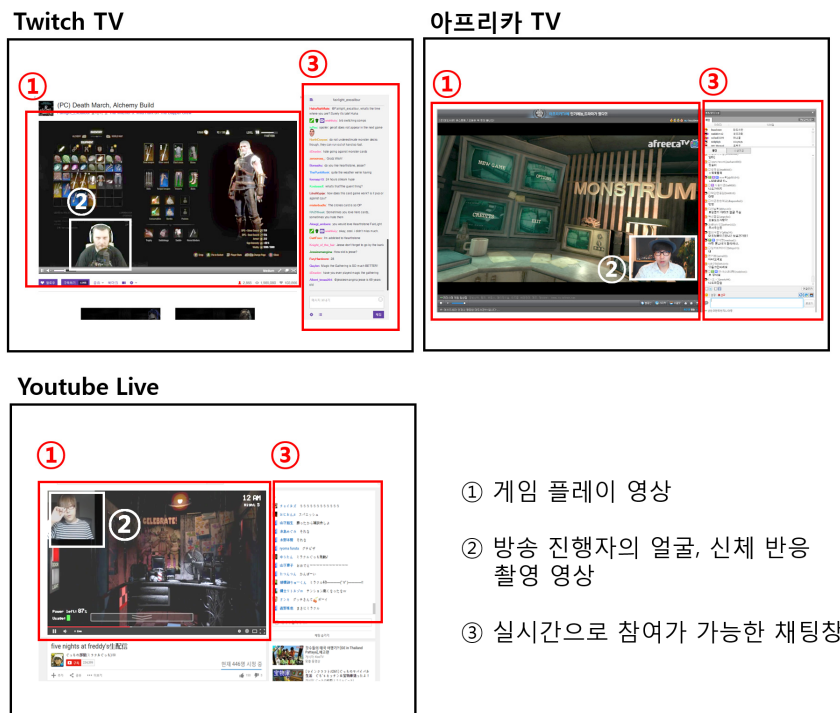
74) Flusser, Vilém(2001), 앞의 책, 230-231면.

75) 임유영, 「빌렘 플루서의 기술적 상상력과 새로운 글쓰기」, 『인문학연구』, Vol.36 No.1, 충남대학교 인문과학연구소, 2009, 331-332면.

76) Flusser, Vilém, 김현진 옮김, 『그림의 혁명』, 커뮤니케이션북스, 2004, 84-85면.



방송에서 이루어지는 커뮤니케이션은 다분히 대화적이다. 플루서는 대화적 커뮤니케이션을 정보를 새롭게 생산하기 위해 정보를 교환하며 새로운 정보를 합성하는 행위로 정의하고, ‘잡음’이 뒤섞여 생성해내는 새로운 정보의 확보를 그 목적으로 삼는다고 밝힌 바 있다.<sup>77)</sup> 인터넷 개인 게임 방송에서 송신자의 엄격한 권위는 사라진다. 방송 기술의 발전과 통신망의 보급으로 인해 누구나 손쉽게 인터넷 개인 게임 방송이라는 기술적 형상의 창조자가 될 수 있다. 뿐만 아니라 인터넷 개인 게임 방송의 시청자들은 방송 진행자와 실시간 채팅을 통한 의사소통을 시도하며, 방송의 내용 생성에 능동적으로 참여할 수 있는 가능성을 실천한다.



[그림 2] 방송 송출 플랫폼 별 인터넷 개인 게임 방송의 화면 구성

77) Flusser, Vilém(2001), 앞의 책, 19면.

위 그림은 다양한 개인 방송 송출 플랫폼을 통해 방송되는 인터넷 개인 게임 방송의 일반적인 화면 구성이다. 인터넷 개인 게임 방송 영상의 화면 구성은 크게 세 가지 요소로 구성된다. ①방송 진행자가 게임을 플레이하는 영상, ② 게임을 플레이하는 방송 진행자의 얼굴과 신체 반응을 실시간으로 촬영하여 송출하는 영상, ③방송을 시청하는 시청자가 실시간으로 참여하여 대화를 주고받을 수 있는 채팅창이 그것이다. 세 가지 요소의 위치 및 크기는 상기 예시에서 살펴볼 수 있듯 반드시 고정되어 있는 것은 아니다. 이는 플레이하는 게임과 방송 송출 플랫폼의 기술적인 상황과 방송 진행자의 취향 및 방송을 시청하는 시청자의 요구에 따라 유동적으로 배치된다. 가령 상기 예시에서 아프리카 TV 인터넷 개인 게임 방송의 경우, 방송 진행자의 얼굴을 촬영한 영상을 방송 진행자의 게임 플레이 영상 우측 하단에 덧씌워 송출한다. 반면, 유튜브 라이브 인터넷 개인 게임 방송의 경우, 방송 진행자의 얼굴을 촬영한 영상을 좌측 상단에 덧씌워 송출하고 있다. 이 외에도 상기 그림에서 살펴볼 수 있듯 세 가지 요소가 방송 화면 내에서 차지하는 물리적인 위치와 크기는 방송이 송출되는 플랫폼과 방송 진행자의 재량에 따라 유동적으로 구성된다. 한편 방송 진행자의 얼굴과 신체적 반응을 실시간으로 촬영하여 송출하는 영상의 경우는 방송 진행자의 편의에 따라 인터넷 개인 게임 방송 영상에서 제거되는 경우도 있다. 그러나 방송 진행자의 게임 플레이 화면 및 방송 시청자가 실시간으로 참여하며 대화를 주고받을 수 있는 채팅창이라는 두 가지 요소는 인터넷 개인 게임 방송에서 빠져서는 안 될 필수적인 구성요소다.

기존의 매스 미디어 게임 방송과 가장 변별적인 요소는 바로 방송을 시청하는 시청자가 실시간으로 참여 가능한 채팅창이라는 요소의 존재다. 실시간 채팅창은 방송을 시청하는 시청자간의 대화를 가능하게 할 뿐만 아니라 방송 진행자와의 직접적인 상호작용을 가능하게 하여, 시청자

가 방송을 직접적으로 변화시킬 수 있도록 하는 기술적 도구다. 플루서는 송신자의 기억에서 수용자의 기억으로 코드화된 메시지를 전달하는 담론적 매체에서, 수용자와 송신자는 매체 자체 내에서는 그 위치가 반대로 바뀔 수 없으며, 수용자가 송신자가 되기 위해서는 반드시 다른 미디어를 소유해야 한다고 언급한다.<sup>78)</sup> 그간 원형극장형 담론 구조를 보유한 매스 미디어 게임 방송은 일방향적으로 방송을 송출하고, 매스 미디어 게임 방송의 수용자들은 방송을 시청한 후에야 인터넷 게시글 등을 통하여 방송에서 생성되는 담론에 부가적인 반응을 비동시적으로 보일 수밖에 없었다. 또한 수용자가 인터넷 게시글을 통해 보이는 반응이 다시 기존의 방송 안으로 편입될 수 있을지의 여부는 확신할 수 없다. 그러나 인터넷 개인 게임 방송은 시청자의 실시간 참여가 가능한 채팅창이라는 요소를 방송 화면 내에 삽입함으로써 방송의 송출자와 수신자간의 즉각적인 상호작용을 가능하게 하였다. 이로 인해 방송의 시청자들은 방송 진행자와 더불어 공동의 창조적 상상력을 발휘하여 새로운 생산에 능동적으로 참여할 수 있게 된다. 방송 시청자는 방송 진행자와의 실시간 커뮤니케이션을 통해 방송의 진행 방향을 즉각적으로 수정하거나 보완하는 등, 인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠의 생성에 적극적으로 참여한다. 방송 시청자가 생성하는 풍부한 ‘잡음’<sup>79)</sup>은 제거되어야 할 방해물이 아니며, 인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠를 더욱 풍부하게 구성하는데 있어 필수적이다. 플루서는 이러한 공동의 창조적 상상력이 바로 매스 미디어를 통한 전체주의적 담론의 형성을 막는 전략중의 하나라고 언급한다.<sup>80)</sup>

인터넷 개인 게임 방송은 기술적 상상력을 기반으로 생성된 새로운 기술적 형상으로, 방송 진행자와 시청자간의 대화적 커뮤니케이션을 가능하게 한다. 이를 기반으로 인터넷 개인 게임 방송의 사용자는 그간 매스

78) Flusser, Vilém(2001), 앞의 책, 290-293면

79) Flusser, Vilém(2001), 앞의 책, 19면.

80) 임유영(2009), 앞의 논문, 338면.

미디어 게임 방송을 통해 생성된 특정한 플레이만을 규범화하는 전체주의적 담론에 저항할 수 있는, 게임 플레이 경험이 가지는 본질적인 가치를 회복할 수 있는 텍스트를 생성하는 것이다.

## B. 방송과 게임의 융합적 모델 제시

앞서 살펴본 바와 같이 인터넷 개인 게임 방송의 시청자는 실시간 채팅을 통해 방송 영상에 대한 반응과 방송 진행자의 대화를 통해 방송의 내용 구성에 참여를 시도한다. 본 절에서는 인터넷 개인 게임 방송의 시청자들의 단순 수용을 넘어선 적극적인 참여 형태가 어떻게 이루어지는지를 보다 구체적으로 살펴보고자 한다.

디지털 게임의 퀘스트란 게임을 플레이하는 사용자가 가치 있는 어떤 것을 찾기 위해 수행하는 목표 지향적인 탐색을 의미한다.<sup>81)</sup> 대부분의 디지털 게임은 퀘스트, 즉 게임 내에서 수행해야 하는 일종의 과제를 중심으로 구성되어 있으며, 게이머는 게임 내에서 퀘스트를 성공적으로 수행하는 것을 통해 성취감과 즐거움을 경험하게 된다.<sup>82)</sup> 퀘스트는 개발자와 플레이어의 상호작용의 매개체로, 플레이어가 주체적으로 스토리를 생성할 수 있도록 동기를 제공하는 장치이며, 플레이어는 퀘스트를 수행하는 것을 통해 게임 세계 내에서 의미를 발견하고 하나의 확정적인 이야기를 구성할 수 있게 된다.<sup>83)</sup> 퀘스트는 크게 4가지의 필수 요소, 퀘스트 부여자, 퀘스트의 배경 스토리, 퀘스트의 목적, 보상으로 구성된다.<sup>84)</sup>

81) Jeff Howard, *Quest: Design, Theory, and History in Games and Narratives*, A K Peters, 2008, pp.2-10.

82) 박상우, 『컴퓨터 게임의 일반 문법』, 커뮤니케이션북스, 2009, 117면.

83) 한혜원, 조성희, 「구조주의 서사이론에 기반한 MMORPG 퀘스트 분석: <월드 오브 워크래프트>를 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』, Vol.9 No.9, 한국콘텐츠학회, 2009, 144면.

퀘스트 구성 요소	인터넷 개인 게임 방송의 퀘스트 구성		
퀘스트 부여자	NPC	방송 진행자	방송 시청자
퀘스트 배경	게임의 배경서사	방송 진행자가 구성하고자 하는 서사	방송 진행자가 구성하고자 하는 서사
퀘스트 목적	게임 내 공간의 탐험과 플레이어의 성장	구성하고자 하는 서사 내의 사건 생성	방송 진행자와 시청자간의 의사소통을 통한 사건 생성
보상	아이템, 경험치 등	성공적인 방송 콘텐츠 생성	실질적 재화

[표 13] 인터넷 개인 게임 방송의 퀘스트 구성 요소

디지털 게임의 퀘스트에서 퀘스트 부여자란 게임 월드 안에 존재하는 NPC(Non-Player Character)의 모습으로 나타나며, 플레이어에게 임무를 부여하는 주체다.<sup>84)</sup> 인터넷 개인 게임 방송의 게임 플레이에서 발생하는 퀘스트는 그 부여자에 따라 총 세 가지 유형으로 분류해볼 수 있다. 첫 번째 유형은 방송 진행자가 플레이하는 게임이 자체적으로 제공하는 퀘스트로, 디지털 게임을 플레이하는 사용자라면 누구나 NPC를 통해 부여받아 경험할 수 있는 퀘스트다. 두 번째 유형은, 방송 진행자가 스스로 퀘스트 부여자가 되어 생성하는 퀘스트다. 인터넷 개인 게임 방송에서 두 번째 유형의 퀘스트 생성 양상은 게임의 장르를 가리지 않고 모두 발생하며, 플레이어의 자유도를 보장하는 시뮬레이션 장르에서 가장 도드라지게 나타난다.

가령, 시뮬레이션 게임 <심즈 3>는 시뮬레이션 게임이라는 장르의 특성상 게임 내에 중심적인 배경 서사가 존재하지 않는다. <심즈 3>의

84) J.W. Rettberg, "Quests in World of Warcraft : Deferral and Repetition", H.G. Corneliussen & J. W. Rettberg ed, *Digital Culture, Play and Identity : A World of Warcraft Reader*, MIT Press, 2008, pp.168-170.

85) 한혜원, 조성희(2009), 앞의 논문, 144-145면.

퀘스트는 배경 서사와 큰 관련 없이 캐릭터가 빠른 시간 안에 게임 내에서 달성할 수 있는 목표를 제시하고, 이를 완수할 경우 약간의 게임 내 화폐를 제공하는 등 간단한 보상을 제공한다. 이와 같은 퀘스트는 인터넷 개인 게임 방송의 게임 플레이에서 찾아볼 수 있는 퀘스트 유형 중 첫 번째 유형에 해당하는 퀘스트다. 플레이어인 방송 진행자는 게임 내에서 발생하는 퀘스트를 퀘스트 완료에 따르는 보상 및 자신이 구성하고자 방송 내 서사에 얼마나 적합한가를 기준으로 취사선택하여 수행한다. 이러한 퀘스트를 완료할 경우 방송 진행자가 얻을 수 있는 보상은 캐릭터를 위한 아이템이나 경험치, 게임 내의 돈 등으로, 이는 플레이어인 방송 진행자가 플레이하는 게임 내 캐릭터를 성장시키는 데 도움을 준다.

인터넷 개인 게임 방송의 진행자는 게임 플레이를 통해 새로운 사건을 생성해내기 위하여 스스로에게 퀘스트를 부여한다. 이것이 바로 두 번째 유형에 해당하는 퀘스트다. 가령, 시뮬레이션 게임 <심즈 3>을 플레이하는 방송 진행자는 자신의 캐릭터 ‘별풍쟁이 대도서관’을 생성한 후, 스스로가 퀘스트 부여자가 되어 ‘높은 사회적 지위에 있는 유명한 탐정이 되기’라는 퀘스트를 부여하고 별풍쟁이 대도서관을 육성한다. 이와 같은 퀘스트의 부여는 방송 진행자가 어떻게 게임을 플레이할지에 관한 하나의 거대한 목적이며, 주체적으로 이야기를 생성할 수 있는 동기를 부여하는 행위가 된다. 방송 진행자는 자체적으로 부여한 퀘스트를 성공적으로 달성하기 위해서 게임 플레이를 수행한다. 방송 진행자가 스스로 부여한 퀘스트는 총체적인 게임 플레이를 관통하는 하나의 거대한 퀘스트로 기능하며, 이를 완수하는 것을 통해 방송 진행자는 개별적인 의미를 갖는 이야기를 생성할 수 있다. 방송 진행자는 첫 번째 유형의 퀘스트를 두 번째 유형의 퀘스트의 성공적 수행에 얼마나 도움이 되는가를 기준으로 취사선택하여 수행한다. 가령, 방송 진행자는 게

임의 내부에서 부여되는 퀘스트 중 캐릭터의 탐정 기술을 올려야 하는 퀘스트의 경우, 자신이 부여한 퀘스트인 ‘높은 사회적 지위에 있는 유명한 탐정 되기’ 퀘스트를 수행하는데 도움이 될 것이라 판단하여 수행한다. 그러나 캐릭터의 요리 기술을 올려야 하는 퀘스트의 경우에는 자신이 부여한 퀘스트의 성공적 수행에 도움이 되지 않는다 판단하고 수행하지 않는다.

마지막으로 세 번째 유형의 퀘스트는, 퀘스트의 부여자가 방송의 시청자인 퀘스트다. 방송의 시청자는 방송 진행자에게 퀘스트를 부여하는 것을 통하여 방송 진행자가 생성하고자 하는 서사의 총체적인 방향을 결정하거나, 방송 진행자가 생성하고자 하는 서사 내부의 세부적인 사건을 생성하는 것을 돕는 등 게임적인 참여를 시도한다. 방송의 시청자는 채팅창을 통하여 방송 진행자에게 게임 플레이를 수행하며 특정한 목적을 달성시킬 것을 제안하며 스스로가 퀘스트 부여자가 된다. 방송의 진행자가 이를 수락하고 게임 플레이를 통해 방송의 시청자가 제안한 특정한 목표를 성공적으로 달성하면, 시청자는 방송의 진행자에게 원활한 방송 환경을 구축할 수 있는 아이템이나 실제 재화로 환전 가능한 사이버 머니, 게임 내에서 제공되는 캐쉬 아이템 등을 제공하는 등, 주로 실질적인 재화로 방송 진행자에게 보상을 제공한다. 방송의 시청자가 제안하는 개별 퀘스트는 계열체적으로 제시되며, 방송 진행자는 이를 원하는 순서에 따라 수행하거나, 때로는 동시에 수행하는 것을 통해 플레이 경험을 이야기적 가치를 보유한 사건으로 구성한다. 가령 방송 진행자 해물파전의 방송에서, 방송의 시청자는 방송 진행자의 게임 플레이 난이도를 더욱 높이기 위해 게임을 플레이하며 대포 미니언이라는 특정 몹을 연속하여 3회 사냥하는 것에 성공한다면, 일정량의 사이버 머니를 제공할 것을 제안하였다. 방송 진행자는 이를 수락하고, 퀘스트를 수행하는 과정 속에서 주인공의 대포 미니언이란 몬스터에 대한 끝없는 증오와 집착을 표현하는 이야기를 생



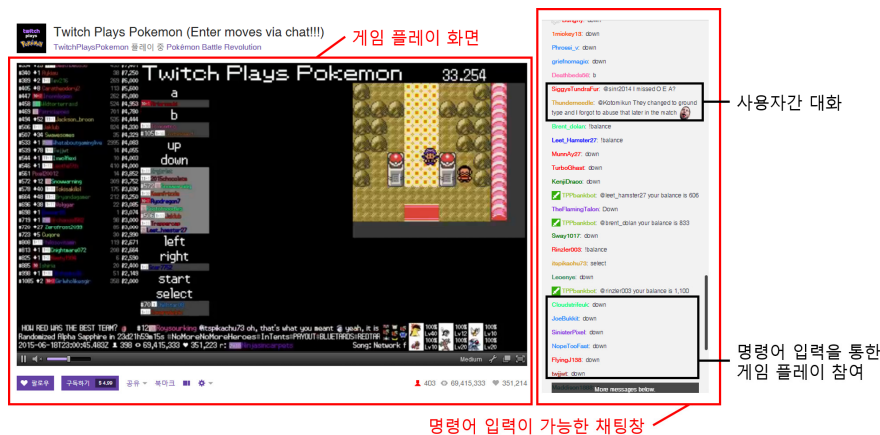
성하였다. 시청자는 방송 진행자가 대포 미니언을 3회 연속해서 사냥하는 것에 성공하였을 때, 즉 자신이 부여한 퀘스트를 방송 진행자가 성공적으로 완수하였을 때, 기존에 약속했던 사이버 머니를 바로 보상으로 제공하는 것을 통해 퀘스트를 종결지었다. 이처럼 방송의 시청자는 방송 진행자와의 실시간 커뮤니케이션을 기반으로 퀘스트를 부여하고, 이를 통해 방송 내부에서 생성되는 서사의 구성에 적극적으로 참여할 수 있게 된다. 인터넷 개인 게임 방송 시청자의 퀘스트 부여는, 송출되는 방송 영상에 대한 단순한 반응을 넘어서 실시간으로 콘텐츠를 구성해나가는 데 참여할 수 있게 되며, 그 참여의 방법에 게임적 요소를 차용하고 있다는 점에서 유의미하다. 이로 인해 인터넷 개인 게임 방송의 시청자는 단순한 수용자의 지위를 넘어서 인터넷 개인 게임 방송의 내용을 구성하는데 직접적인 영향력을 미칠 수 있는 공동 창작자의 지위를 획득하게 된다. 인터넷 개인 게임 방송은 그 형식뿐만 아니라 내용을 구성하는 방식에도 게임의 상호작용적 특성을 적극적으로 수용하여 일방적인 송출 구조를 취했던 방송의 지형을 변화시키고 있다.

이처럼 인터넷 개인 게임 방송의 시청자가 실시간 커뮤니케이션을 통해 보여주는 적극적인 참여는, 나아가 게임과 방송의 융합에의 시도로 이어진다. 인터넷 개인 게임 방송의 시청자들은 퀘스트를 부여하는 형태의 참여에서 한 걸음 더 나아가 모두가 공동으로 플레이에 참여하며 방송의 생성에 관여하기도 한다. 인터넷 개인 게임 방송 전문 플랫폼인 트위치 TV에서 행해진 <Twitch Plays Pokémon>시리즈<sup>86)</sup>가 바로 그 대표적인 사례다.

---

86) <Twitch Plays Pokémon> (<http://www.twitch.tv/twitchplayspokemon>)





[그림 3] <Twitch Plays Pokémon> 시리즈의 방송 화면 구성

<Twitch Plays Pokémon>는 2014년 2월부터 시작된 인터넷 게임 방송으로, 최고 12만 명의 접속자가 동시에 참여하여 시청하는 등 대중적인 인기를 끌었던 방송이다. <Twitch Plays Pokémon>에서는, 방송을 시청하는 누구든지 방송에서 행해지는 게임의 플레이어가 될 수 있다. 방송의 진행자(호스트)가 포켓몬스터 게임을 실행하면, 게임 플레이 화면이 방송 화면의 좌단에 출력된다. 방송의 시청자들은 방송 화면의 오른쪽에 위치한 채팅창에서 자유롭게 대화를 주고받을 수 있을 뿐만 아니라, 채팅창을 통해 게임을 플레이할 수 있다. <Twitch Plays Pokémon>방송의 게임 플레이는 채팅창의 스크립트가 방송의 시청자들이 실시간으로 입력하는 up, down, left, right 등의 명령어를 인식하고, 이를 게임에 입력하는 것을 통해 이루어진다. 이러한 IRC 채팅 프로토콜과 프로그래밍 언어는 공개되어 있으며, 원하는 사용자라면 누구나 이를 손쉽게 조작하고 변형하여 이와 같은 방송을 생성할 수 있는 기술적 토대가 갖추어져 있다. 방송의 채팅창은 방송을 시청하는 시청자간 실시간 의사소통을 가능하게 하는 대화의 장이자, 방송에서 행해지는 게임의 플레이에 직접적으로 참여할 수 있는 명령어를 입력하는 도구로 기능한다. 이를 통해 방송의 시

청자는 방송 영상의 수용자임과 동시에 방송 영상의 생산자가 될 수 있다. <Twitch Plays Pokémon>방송에서는 더 이상 일방적인 수용이나 송출을 담당하는 개인은 존재하지 않으며, 모두가 방송의 사용자가 된다.

<Twitch Plays Pokémon>방송과 같은 인터넷 개인 게임 방송에서는 방송과 게임의 경계가 흐릿해진다. 다수의 사용자는 방송에서 행해지는 게임 플레이에 직접적으로 참여하며, 끊임없이 방송에서 행할 플레이에 대해 의견을 주고받는다. 방송에 참여하는 수많은 사용자는 다수의 플레이어가가 게임을 진행하는 것을 통해 발생하는 혼돈을 지양하지 않고 그 자체를 즐기며,<sup>87)</sup> 경험하는 혼돈을 하나의 서사적 가치를 지닌 사건으로 재편한다. 예를 들어 <Twitch Plays Pokémon> 시즌 1의 플레이에서는 게임 진행에 반드시 필수적인 아이템마저 다수의 사용자의 혼돈스런 명령어 입력으로 인해 버려지는 상황에서도 중요하지 않은 아이템인 Helix Fossil만은 끝까지 아이템 보유창에 남아있는 상황이 발생하였다. 방송에 참여하던 다수의 사용자는 혼돈 속에서도 끊임없이 Helix Fossil이 아이템 보유창에 남아있는 상황을 반복해서 겪으며, 이와 같은 상황은 사실이 Helix Fossil이 신적인 존재라 발생하는 사건이라 간주하였다. 다수의 방송 사용자는 게임 플레이 상황에서 발생하는 문제를 Helix Fossil의 신탁을 받아서 해결하는 사건을 만들어내는 등, Helix Fossil을 숭배하는 광신적인 종교집단의 이야기를 집단적으로 생성하였다. Helix Fossil 종교를 믿는 광신 집단의 모험 이야기 플롯은 <Twitch Plays Pokémon>에서 발생하는 플레이 경험을 전체적으로 관통하는 하나의 큰 플롯으로 기능하였다.

---

87) <Twitch Plays Pokémon>시리즈는 크게 Anarchy와 Democracy라는 두 가지 진행방식을 갖는다. 전자는 시청자가 자유롭게 명령어를 입력하는 방식이고, 후자는 정해진 시간 동안 시청자의 투표를 받아 가장 많은 표를 받은 명령어를 입력하는 방식이다. <Twitch Plays Pokémon>에 참여하는 시청자들은 혼돈에서 파생되는 재미를 추구하며 Anarchy방식의 진행을 극도로 선호하였으며, 시즌 5 부터는 이러한 시청자의 선호도를 반영하여 오로지 Anarchy 방식으로 진행됐다.



[그림 4] <Twitch Plays Pokémon>방송에서 발생한 Helix Fossil 교단 이미지

게임 내부에서 생성된 광신 집단에 관한 서사는 점차 확장되어 가상의 Helix Fossil 종교는 All Hail The Helix Fossil이라는 슬로건 하에 팬 아트, 팬 픽션, 신탁을 제공하는 사이트, 파생 게임 등 다양한 2차 창작물을 파생시키는 하나의 문화현상으로 자리 잡았다. 나아가 원본 게임인 <포켓몬스터>시리즈의 로컬라이징 번역에도 반영되는 등 게임 자체에 까지 영향을 미쳤다. 이처럼 인터넷 개인 게임 방송의 사용자는 방송에의 적극적인 참여를 통해 게임과 방송의 경계를 넘나드는 융합적인 경험을 발생시키고, 이를 기반으로 모두가 창작의 주체가 되어 집단지성적인 텍스트 형성을 수행한다.

일찍이 플루서는 대중 미디어를 수동적으로 수용하는 것에서 벗어나 창조적인 개인들이 능동적으로 대화에 참여하며 다양한 이미지의 생성을 시도하고 기술적 상상을 직접 구현하는 창조적 상상가(einbildner)의 개념을 제시한 바 있다.<sup>88)</sup> 창조적 상상가란 ‘코드를 자유롭게 유희하는 인간’으로, 이러한 코드의 유희는 미디어를 통해 작동하는 코드의 해독 행위에서 그치지 않고 새로운 코드를 창조하는 행위까지 포함해야 한다.<sup>89)</sup> 인터넷 개인 게임 방송의 사용자는 게임과 방송을 단순히 수용하

88) 강진숙, 「1인 미디어로서의 블로그 이용문화와 기술적 상상」, 『언론과 사회』, 성곡언론문화재단, Vol.18 No.3, 2010, 9면.

89) 강진숙, 앞의 논문, 8-9면.

는데서 그치지 않고, 이에 내재된 코드를 이해하며 재조합하여 새로운 의미를 갖는 텍스트를 창조해낸다. 인터넷 개인 게임 방송의 사용자는 각자의 창조적인 상상을 구현해내기 위해 디지털 코드와 기술을 이해하고 자유롭게 활용할 수 있는 플루서적 의미의 창조적 상상가다. 텔레마틱 시대의 인터넷 개인 게임 방송은 플루서가 말했던 기술적 코드를 이해하고, 공동의 상상력을 발휘할 수 있는 기술적 형상을 구현할 수 있는 생성의 장으로 기능하게 된다.

## V. 결론

인터넷 개인 게임 방송은 기존의 지상파 및 케이블에서 나타난 게임 방송과는 그 내용과 형식에서 현격한 차이를 보인다. 인터넷 개인 게임 방송의 사용자들은 방송 콘텐츠를 참여적으로 구성하고, 이를 상호작용적으로 전달한다. 이처럼 인터넷 개인 게임 방송은 현대의 적극적인 사용자 문화를 반영하여 소수 전문가 집단을 통해서만 정보를 전달하던 기존 매스 미디어의 방송 포맷과 내용을 변형하고 있다. 본 연구에서는 이러한 인터넷 개인 게임 방송이 갖는 외재적 특성과 내재적 특성을 분석했다.

인터넷 개인 게임 방송의 진행자는 게임 해설자, 중계자, 플레이어가 복합적으로 재구성된 된 독특한 발화 주체다. 본 연구의 2장에서는 인터넷 개인 게임 방송 콘텐츠의 창작 주체인 방송 진행자의 발화 양상을 프란츠 슈탄첼의 시점 이론을 통해 분석하여 그 유형을 분류했다. 그 결과 e-스포츠 중계의 재매개를 통한 객관적 전달형과 서사 요소의 재구성을 통한 참여적 서술형의 두 가지 유형을 도출했다. 첫 번째 유형인 e-스포츠 중계의 재매개를 통한 객관적 전달형 방송은, 기존 매스 미디어 게임 방송에 존재하였던 게임 해설자와 중계자의 발화 양상을 통합적으로 재매개하는 방송이다. 이 유형에 해당하는 게임 방송 진행자는, 자신의 방송 내에서 행해지는 게임 플레이와 객관적으로 거리를 두고 시청자에게 이를 비평하고 해설하는 등, 자신의 게임 플레이를 보고적인 서술을 통해 시청자에게 전달한다. 방송 진행자는 게임세계와 시청자가 위치한 현실세계의 중간에 위치한 중계자의 입장에서 게임 플레이 상황에 대한 주석적인 발화를 시도하며, 이를 통해 게임 플레이 상황에 대한 시청자의 관심을 유도하고 이해를 돕는다.

두 번째 유형인 서사 요소의 재구성을 통한 참여적 서술형 방송의 진행자는 게임 플레이에 대한 비평과 해설보다는 게임 플레이 경험을 통해 발생하는 개인의 유희적 반응과 사고 과정에 주목한다. 방송 진행자는 게임 플레이 상황의 외부에서 해설과 비평을 수행한다. 또한 게임이 보유한 서사적 구성 요소를 총체적으로 재구성하고, 스스로를 게임의 내부에 속하는 허구적 인물로 극화하여 그 인물의 경험과 사고를 전달하는 발화 양상을 보인다. 방송 진행자는 허구적 인물의 시점에서 게임의 내부를 적극적으로 탐색하는 이야기를 역할극의 형태로 전달한다. 방송 진행자의 이러한 발화 양상을 통해 방송의 시청자들은 자신이 직접 게임의 내부에서 벌어지는 이야기를 마주대하고 있다는 극적인 현존감을 경험하게 된다.

3장에서는 인터넷 개인 게임 방송의 창작에서 나타나는 스토리텔링의 내용적 특성을 서사를 구성하는 가장 기본적인 요소인 인물, 사건, 배경에 입각해 분석했다. 인터넷 개인 게임 방송의 진행자는 게임을 재해석하고 캐릭터를 창조하기 위해 허구적 서사체의 전형적인 인물의 삼원구조인 주인공-적대자-조력자 구조를 기반으로 캐릭터를 생성한다. 방송 진행자가 생성하는 캐릭터는 독립적이며 개별적으로 생각하고 행동할 수 있는 주체로, 방송 진행자가 구성하는 서사 내에서 동등한 위치에 존재한다. 방송 진행자는 각각의 캐릭터들의 관점과 생각으로부터 기인하는 다성적인 발화를 마치 무성영화 시대의 변사처럼 다양한 페르소나를 자유롭게 넘나들며 극적으로 발화하는 것을 통해 시청자에게 전달한다.

또한 방송 진행자는 다양한 극적 사건을 생성하기 위해 게임 내 존재하는 오브젝트들을 자신만의 새로운 기호해석 작용을 통해 재해석한 결과를 활용한다. 방송 진행자는 오브젝트에 대해서 자의적이고 독립적인 기호해석을 시도하며, 이를 통해 게임 텍스트 내에서 생략되었거나 축소되었던 기호들을 전면으로 노출시켜 새로운 의미를 부여한다. 방송 진행자

는 창발적인 기호 해석 과정을 통해 단순한 도상기호로서의 오브젝트를 상징 기호로 해석하여 캐릭터의 기능을 새로이 부여한다. 방송 진행자는 자신이 상징 기호로 재해석한 오브젝트와의 상호작용을 시도하며 서사적 사건을 구성해 나간다.

방송 진행자는 원 게임 텍스트와는 변별적인 의미를 생산할 수 있는 배경을 구축하기 위해 패러디를 적극적으로 활용한다. 방송에서 사용되는 패러디의 유형은 첫째, 다른 콘텐츠의 패러디를 콘텍스트를 달리하며 활용하는 유형, 둘째, 자가 복제적 패러디를 콘텍스트에 따라 반복적으로 활용하는 유형으로 나뉜다. 방송 진행자는 패러디를 사용하여 시청자의 희극적인 반응을 유도할 뿐만 아니라, 패러디의 원전과 방송 진행자가 생성한 패러디가 상호텍스트적으로 교차하는 상황을 통해 방송 텍스트의 배경을 기존의 게임 고유의 배경이 아닌 제 3의 배경으로 전환한다. 인터넷 개인 게임 방송에서 나타나는 방송주체의 다성적인 발화와 창조적 기호해석, 패러디의 적극적 사용을 통한 게임 텍스트의 재해석과 플레이 경험의 극화는 현대의 적극적인 사용자 참여 문화를 반영한 인터넷 개인 게임 방송이 갖는 고유의 미학적 특징이다.

4장에서는 인터넷 개인 게임 방송의 사용자 참여 문화를 중심으로 하여 인터넷 개인 게임 방송이 갖는 문화적 의의를 조망했다. 그간 매스 미디어를 통해 송출되던 게임 방송은 게임에 능숙한 일부 플레이어가 성공적으로 승리를 쟁취하는 플레이만을 가치 있는 플레이로 인정하는 담론을 생성해왔다. 인터넷 개인 게임 방송에서는 게임의 승패의 여부나 플레이어의 게임 실력과는 상관없이 개인의 모든 플레이 경험 자체를 극화하여 별개의 의미를 보유한 텍스트로 구성한다. 또한 인터넷 개인 게임 방송의 시청자는 방송을 무조건적으로 수용하지 않고, 방송 진행자와의 실시간 대화를 통해 방송 내용을 구성하는 데 적극적으로 참여한다. 인터넷 개인 게임 방송이 보유한 사용자간의 대화적이고 참여적인 특성은 기존

의 매스 미디어 게임 방송이라는 담론적 커뮤니케이션이 일방적으로 생성하고 송출하던 담론에서 벗어날 수 있는 가능성을 제시한다. 인터넷 개인 게임 방송의 생성 과정은 게임이라는 다변수적 텍스트가 생산 가능한 인간의 무한한 플레이 경험이 가진 가치를 회복할 수 있는 대화적 커뮤니케이션이다. 또한 방송의 시청자는 스스로 퀘스트 부여자가 되는 게임적인 방식을 통하여 방송의 내용 구성에 공동 창작자로 기능한다. 이를 통해 방송과 게임의 경계는 흐릿해지고, 인터넷 개인 게임 방송의 시청자는 누구나 방송의 창작 주체로 거듭날 수 있는 가능성을 발견하게 된다.

현대의 사용자들은 디지털 게임을 단순히 수용하는 데에서 그치지 않고, 게임이 내재한 기술적 코드를 해독하고 재조합하여 새로운 의미를 보유한 콘텐츠를 생산하는 데 적극적으로 참여하고 있다. 이처럼 인터넷 개인 게임 방송은, 디지털 시대의 창조적 상상가가 디지털 코드를 활용하여 자유롭게 유희할 수 있는 새로운 유형의 콘텐츠다.

본 연구에서는 인터넷 개인 게임 방송의 특성을 분석하여 기존 매스 미디어 게임 방송과의 차별성을 밝혔다. 이로 인해 인터넷 개인 게임 방송이 매스 미디어에서 생성되던 규범적 플레이와 지배적 담론을 극복하고 개인의 게임 플레이 경험이 보유한 가치를 회복할 수 있는 콘텐츠임을 밝혔다는 데 본 연구의 의의가 있다. 또한 인터넷 개인 게임 방송이 방송과 게임의 융합적인 모델을 제시할 수 있는 가능성을 내재하고 있음을 밝혔으나, 산업계에서 활용 가능한 구체적인 융합 모델을 제시하는데 이르지 못한 것이 한계로 남는다. 이는 후속 연구를 통해 보완되어야 할 것이다.



## 참고문헌

### 1. 기본자료

#### 1.1 아프리카 TV 인터넷 개인 게임 방송국 분석 텍스트90)

방송국명	방송 진행자명	Best BJ 순위 (단위: 위)	방송을 즐거웠기한 시청자 수 (단위: 명)	총 누적 방송 시간 (단위: 시간)	총 누적 시청자 수 (단위: 명)
로이조TV	BJ로이조	1	546,133	17,065	391,573,437
우주대스타	【BJ효근】	2	495,027	27,610	199,907,465
러너교주	러너교주	3	684,171	29,250	393,412,013
뉴	악어V	4	314,374	16,455	188,510,068
김보검	한손에총들고	5	378,363	13,724	109,431,970
해물파전	BJ해물파전	7(6)	364,319	3,772	68,171,657
팡이랜드	팡이요	8	384,854	30,307	193,120,105
메도우이헌터	메도우이헌터	9	586,663	13,786	283,344,536
개소주방송	BJ개소주	10	538,414	22,732	312,353,040
롤선생 방송	솔선생	11	525,500	12,436	213,505,793
양띵	양띵	12	917,164	24,298	331,421,977
엑시스마이콜	엑시스마이콜	13	335,552	13,687	86,035,065
불양	불양	14	171,034	17,371	61,243,268
BJ이상호	BJ이상호	15	494,606	10,485	210,544,790
랜딩어택	랜딩방송???	17	349,750	16,144	80,989,424
커맨더Zico	커맨더지코	18	326,947	25,368	81,550,019
돼취죽	PD대정령	19	629,940	4,728	107,405,029
피파3는섭이	S2섭이	20	208,388	17,265	47,854,396
BJ닝겐자이라	닝겐자이라	21	331,368	11,139	77,675,700
나의단백질들	섹시원딜	22	264,265	5,264	64,386,026
Angry Smile	머독	23	314,720	6,233	67,260,731

90) 2014년 9월 30일 기준.

서든미키	미키스나	24	209,341	4,902	54,518,723
글자네	세글자♡	25	265,925	25,091	115,069,244
대도서관 TV	대도서관	26	440,814	5,300	63,556,402
풍월량TV	풍월량	27	102,290	11,493	22,586,574
당근연합	BJ당근로그	30	104,661	9,827	37,305,624
가이코	가이코	33	191,352	20,091	77,865,783
카트김택환	택환♥비제이	34	365,242	35,382	177,900,166
홍방장	홍방장	36	207,133	9,820	50,225,617
우레	우레★	38	226,222	15,761	44,767,838
♪민크스♪	♪민크스♪	39	15,532	3,449	1,765,977
BJ쏘햇트	BJ쏘햇트	40	93,140	3,602	11,488,338
별의고양이	별의고양이	42	36,100	1,901	4,983,557
난닝구TV	난닝구님	44	206,487	22,324	61,096,292
서든로리	지배자로리	46	54,981	6,912	7,550,393
램램TV	램램	47	72,023	6,917	26,282,744
빅원방송	빅원	48	36,805	4,563	4,447,863
울산큰고래	울산큰고래	49	143,463	13,721	23,421,414
(주)두치와뿌꾸	BJ두치와뿌꾸	51	31,781	3,443	3,405,524
고기TV	고기	52	253,615	11,323	22,518,903
Hackwc	Hack.wc♥	53	150,518	10,134	27,521,793
Bisu김택용	Bisu김택용	54	184,414	1,272	25,136,814
인간젤리T	인간젤리	58	45,273	2,858	3,132,231
태양권TV	■태양권■	63	134,645	4,702	25,935,716
BJ임홍규	액션홍규	64	97,547	7,218	22,428,129
BJ꼬꼬갓	BJ꼬꼬갓	65	65,301	2,662	5,852,154
BJ깊은산속에	BJ깊은산속에	66	53,363	1,324	11,762,171
도프리카	깡도이	67	30,523	6,231	5,951,902
악당폭군	악당폭군	68	42,032	13,724	13,789,823
아캔 ♪	아캔 ♪	73	143,144	18,341	44,616,503
조씨TV★	[BJ]울산조씨	75	129,441	9,332	23,904,367
에픽을찾아서	BJ에어비스	76	66,381	12,134	15,002,326
윤귀중	BJ윤귀중	78	83,672	4,139	9,059,861
멋사	멋사V	79	68,505	543	3,135,850
사과몽닷컴	사과몽	87	231,754	5,392	23,499,234

매혹된	이초홍	89	188,174	4,633	16,168,061
단타게임TV™	BJ★단타	90	22,434	7,343	2,117,263
쭈 니	쭈 니	92	175,134	22,568	111,752,550
백설양티비	백설양@	93	286,109	8,769	26,894,700
우왁굳TV	우왁굳	98	96,314	6,239	9,626,806

## 1.2. 해외 유튜브 인터넷 개인 게임 방송국 분석 텍스트<sup>91)</sup>

채널명	게임 방송 카테고리 내 구독자보유 순위 (단위: 위)	채널 구독자 수 (단위: 명)	전체 구독자 보유 순위 (단위: 위)	업로드 동영상 수 (단위: 개)	총 누적 시청 횟수 (단위: 백만 회) <sup>92)</sup>
PewDiePie	1	31,071,347	5	2002	6203
SkyDoesMinecraft	2	10,465,220	22	990	2291
VanossGaming	3	9,020,619	30	363	1370
TheSyndicateProject	4	8,047,915	35	2681	1395
CaptainSparklez	5	8,035,745	36	1852	1649
KSI	7	6,970,654	51	731	1081
TobyGames	8	6,834,186	53	4517	1821
speedyw03	10	6,240,969	59	1218	1000
IGN	11	5,064,845	91	9800	3550
Smosh Games	12	5,045,658	93	1200	1000
SeaNanners Gaming Channel	13	4,872,166	97	1200	1290
Ali-A	14	4,617,642	101	1500	948.2
TheBajanCanadian	15	4,145,894	121	2000	899.6
TheDiamondMine cart	16	3,758,415	144	889	1330
Markiplier	17	3,654,415	149	1900	891.7
VenomExtreme	18	3,617,725	151	910	470.2

91) 2014년 9월 30일 기준.

H2ODelirious	19	3,455,018	157	432	276
theRadBrad	20	3,418,927	159	3600	1130
JeromeASF	21	3,225,337	169	2200	494.6
RandonsPlays	23	2,925,142	202	1200	301.2
The Game Theorists	24	2,899,438	207	180	216.5
LetsPlay	25	2,878,985	211	589	603.1
SQUEEZIE	26	2,872,741	214	522	548.9
FaZe Clan	27	2,805,721	222	985	296.9
KSIOLajidebtHD	28	2,740,203	232	556	328.6
whiteboy7thst	32	2,477,187	274	2200	614.5
MrLololoshka	33	2,425,164	284	754	466.7
Lui Calibre	34	2,415,637	286	380	187.9
CyprienGaming	35	2,363,508	295	112	176.9
Fer0m0nas	37	2,336,896	300	1400	289.5
AntVenom	38	2,333,872	302	1400	449.3
coisadenerd	39	2,320,614	305	1100	293.4
W2S	43	2,203,438	332	262	333.9
MinnesotaBurns	44	2,198,561	335	713	283.2
joueurdugrenier	45	2,120,804	344	72	235.1
DeadloxMC	46	2,097,239	351	856	160
Vsauce3	47	2,055,168	359	105	156.5
BRKsEDU	48	2,044,698	361	1600	228.2
FRANKIEonPCin1080p	50	1,997,044	374	511	296.4
YOGSCAST Sjin	51	1,928,741	392	874	344.7
YOGSCAST Duncan	52	1,901,663	397	877	355.7
ChimneySwift11	53	1,894,585	399	2800	482
KYRSP33DY	54	1,888,213	401	445	160.9
OfficialNerdCubed	55	1,885,162	402	926	528.9
Chris Smoove	56	1,884,251	403	1500	602.1
HuskyMUDKIPZ	57	1,862,977	409	2700	167.4

Cryaotic	58	1,834,777	415	1400	220.9
TmarTn	59	1,820,483	417	1100	296.7
GameGrumps	60	1,810,459	421	2100	721.3
TotalBiscuit, The Cynical Brit	62	1,789,257	431	2700	555.7
Minecraft SethBling	63	1,778,226	435	710	326.6
Zangado	64	1,758,657	445	347	133.7
iHasCupquake	65	1,758,444	446	2500	524.2
sTaXxCraft	66	1,743,651	448	551	119.5
Sips	67	1,742,160	449	1300	355.3
sTaXx	68	1,726,013	457	1700	197.1
I AM WILDCAT	69	1,699,265	464	232	94.3
TheGamingLemon	70	1,692,305	467	558	209.3
PietSmiet	71	1,682,007	471	1240	908.1
EthosLab	72	1,645,319	485	1300	396.4
AngryJoeShow	73	1,624,248	494	623	234.6
Cinemassacre	75	1,594,196	505	458	543.1
TheUselessMouth	76	1,589,667	507	915	264.8
jahovaswinniss	78	1,505,143	534	1200	144.6
OpTic NaDeSHoT	80	1,402,468	569	836	124
Pamaj	81	1,383,767	579	866	128.9
TheDeluxe4	82	1,365,264	590	893	113.4
BenderChat	83	1,361,059	592	627	239.3
Daithi De Nogla	84	1,343,379	599	288	63.1
NobodyEpic	85	1,334,849	603	538	119.5
Sarina	86	1,311,099	613	1600	190
Bashurverse	87	1,310,892	614	515	95
MrLEV12	89	1,296,255	623	496	136.6
DeiGamer	90	1,292,855	624	1000	208.5
TrollarchOffice	92	1,269,137	632	1100	155.4
xXSlyFoxHoundXx	94	1,248,800	643	3700	381.2

TheBrainDit	95	1,248,506	644	2100	240.2
MoreAliA	97	1,243,592	654	576	129.9
TheFantasio974	98	1,243,533	653	599	221.7
SSoHPKC	99	1,241,687	655	12.6K	669.6
TheAtlanticCraft	100	1,241,391	656	1.1K	320.4

### 1.3. 국내 유튜브 인터넷 개인 게임 방송국 분석 텍스트<sup>93)</sup>

채널명	한국 내 구독자보유 순위 (단위: 위)	채널 구독자 수 (단위: 명)	전체 구독자 보유 순위 (단위: 위)	업로드 동영상 수 (단위: 개)	총 누적 시청 수 (단위: 백만 회) <sup>94)</sup>
양띵 YouTube (YD Gaming Channel)	14	952,937	935	2300	308.3
대도서관TV	17	841,097	1074	1800	238.9
대정령 TV	28	568,315	1654	1800	120.9
악어 유튜브	33	509,076	1866	100	131.8
양띵TV미소	65	295,887	3408	983	33.1
최고기	70	282,275	3600	871	49.5
양띵TV삼성	75	258,673	3925	652	21.1
양띵TV서넝	78	249,475	4038	641	18.6
옴므YouTube	96	178,489	5591	656	8.6
양띵TV후추	99	171,850	5804	538	5.9

92) 실시간으로 계속해서 변동되는 만 단위부터 반올림 하여 기록.

93) 2014년 9월 30일 기준.

94) 실시간으로 계속해서 변동되는 만 단위부터 반올림 하여 기록.

## 1.4. 기타 참고 사이트

<vidstatsx> <http://vidstatsx.com>  
<온게임넷> <http://ch.interest.me/ongamenet>  
<한국 e-스포츠 협회(Kespa)> <http://www.e-sports.or.kr/>  
<Twitch plays pokémon> <http://www.twitch.tv/twitchplayspokemon>

## 2. 국내 논저

- 강진숙, 「1인 미디어로서의 블로그 이용문화와 기술적 상상」, 『언론과 사회』, 성곡언론문화재단, Vol.18 No.3, 2010.
- 김병로, 『한국 현대소설의 다성담론 시학』, 국학자료원, 1999.
- 김성도 편역, 『퍼스의 기호사상』, 민음사, 2006.
- 김성재, 『플루서, 미디어 현상학』, 커뮤니케이션북스, 2013.
- 김영아, 『한국 근대소설의 카니발리즘』, 푸른사상, 2005.
- 김영택, 「풍자소설의 개념과 그 성격에 관한 고찰」, 『목원대 논문집』, Vol.19 No.0, 1991.
- 김옥동, 『바흐친과 대화주의』, 나남, 1990.
- 김원희, 『한국 단편소설 시작의 시학 : 1920~30년대』, 푸른사상, 2013.
- 김윤식, 「풍자의 방법과 리얼리즘」, 『현대문학』, Vol.14 No.10, 1968.
- 류철균, 「한국 온라인 게임 스토리의 창작방법 연구 : 개발 사례 분석을 중심으로」, 『현대문학의 연구』, 한국문학연구학회, Vol.24 No.-, 2006.
- , 조성희, 「기호 해석 활동으로서의 게임 플레이 연구」, 『한국 게임학회논문지』 Vol.9 No.3, 한국게임학회, 2009.

- 박상우, 『컴퓨터 게임의 일반 문법』, 커뮤니케이션북스, 2009.
- 박순, <[NDC2014] 게임방송이 인기있는 이유? 아프리카TV 김정렬 사  
업팀장>, 인벤 웹진 뉴스, 2014. 5. 28.  
<http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=110817>
- 박종민, <[NDC14] 아프리카TV 김정렬 팀장 "정보만 제공하는 방송의  
시대는 끝났다">, 게임포커스, 2014. 5. 28.  
<http://gamefocus.co.kr/detail.php?number=34521&thread=22r02>
- 박형성, 박수희, 「교육용 게임을 위한 기호학적 분석」, 『한국게임학회  
논문지』, Vol.8 No.1, 한국게임학회 2008.
- 신익호, 「패러디 유형의 개념 고찰」, 『현대문학이론학회』, Vol.10  
No.0, 현대문학이론학회, 1999.
- 안병일, 「e-스포츠의 현황과 활성화 방안에 관한 연구」, 한양대학교  
산업경영디자인대학원 문화콘텐츠전공 석사학위논문, 2011.
- 안진경, 「플레이어 유형에 따른 MMORPG 사용자 생성 콘텐츠 연구」,  
『한국컴퓨터게임학회논문지』, Vol.13 No.13, 한국컴퓨터게임  
학회, 2008.
- 우수진, 「무성영화 변사의 공연성과 대중연예의 형성」, 『한국극예술연  
구』, Vol.28 No.-, 한국극예술학회, 2008.
- 윤철상, 「e-스포츠 관람동기와 만족에 관한 연구」, 고려대학교 언론대  
학원 방송영상학과 방송전공 석사학위논문, 2008.
- 이노신, 「미하일 바흐찐의 대화이론에 대한 분석적 비평」, 『영어영문  
학연구』, Vol.34 No.3, 영어영문학회, 2008.
- 이동은, 「디지털 게임 플레이의 신화성 연구:MMOG를 중심으로」, 이화  
여자대학교 대학원 디지털미디어학부 박사학위논문, 2013.
- 이용준, 「뉴미디어 시대의 게임방송 시청행태 변화 연구」, 중앙대학교  
신문방송대학원 석사학위논문, 2008.



- 이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003.
- , 『스토리텔링 진화론』, 해냄, 2014.
- 이장욱, 「도스토예프스키 소설의 상징성과 대화성 -바흐첸의 도스토예프스키론을 중심으로」, 『러시아연구』 Vol.14 No.2, 서울대학교 러시아 연구소, 2002.
- 이정엽, 「디지털 게임의 서사학 시론 : 에이전시와 다중시점의 문제를 중심으로」, 『한국이론과 비평』, Vol.11 No.3, 한국문학이론과 비평학회, 2007.
- 이현주, 「게임채널의 방송 콘텐츠 유형 변화 연구」, 중앙대학교 신문방송대학원 석사학위논문, 2010.
- 임유영, 「빌렘 플루서의 기술적 상상력과 새로운 글쓰기」, 『인문학연구』, Vol.36 No.1, 충남대학교 인문과학연구소, 2009.
- 임태주, 「e스포츠 방송활성화를 위한 게임기획전략에 관한연구」, 세종대학교 영상대학원 : 게임학과(게임전공) 석사학위논문, 2010.
- 임하나, 「e-Sports의 인터랙티브 스토리텔링」, 『한국HCI학회 학술대회』, Vol.2008 No.2, 2008.
- , 「e스포츠의 수용자 커뮤니케이션 변화 연구」, 『한국컴퓨터게임학회논문지』, Vol.14 No.14, 2008.
- 정홍섭, 「채만식 문학의 풍자 양식 연구」, 서울대학교 대학원: 국어국문학과 현대문학전공 박사학위논문, 2003.
- 조남현, 『한국현대소설 유형론 연구』, 집문당, 1999.
- 조희문, 「무성영화의 해설자 辯士 연구」, 『영화연구』 Vol.-. No.13, 한국영화학회, 1997.
- 최영제, 「e-스포츠 방송시청과 게임중독에 관한 연구」, 한양대학교 언론정보대학원 : 방송·영상 전공 석사학위논문, 2010.

- 최종민, 「UCC 영상문화에 대한 매체미학적 연구 : 플루서의 기술적 상상(das Technische Bild) 개념을 중심으로」, 중앙대학교 대학원 : 신문방송학과 신문방송 전공 석사학위논문, 2010,
- 최현정, 「국내 e-스포츠의 생성과 발전에 대한 연구」, 성균관대학교 언론정보대학원 : 언론매체학과 석사학위논문, 2004.
- 한국콘텐츠진흥원, 『2014 이스포츠(e-스포츠) 실태조사』, 진한M&B, 2014.
- 한혜원, 「가상세계의 집단지성과 창작주체 연구」, 『한국문학이론과 비평』, Vol.44 No.0, 한국문학이론과비평학회, 2009.
- , 「디지털 게임의 다변수적 서사 연구」, 이화여자대학교 대학원 국어국문학과 박사학위논문, 2009.
- , 김서연, 「온라인 개인 게임 방송의 스토리텔링 분석」, 『한국게임학회 논문지』, 한국게임학회, Vol.14 No.2, 2014
- , 조성희, 「구조주의 서사이론에 기반한 MMORPG 퀘스트 분석: <월드 오브 워크래프트>를 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』, Vol.9, No.9, 한국콘텐츠학회, 2009.

### 3. 국외 논저

- Arthur, Pollard, 송낙헌 옮김, 『풍자』, 서울대학교출판부, 1986.
- Bakhtin, Mikahail, 이덕형, 최건영 옮김, 『프랑수와 라블레의 작품과  
중세 및 르네상스의 민중문화』, 아카넷, 2001.
- , 전승희, 서경희, 박유미 옮김, 『장편소설과 민중언  
어』, 창작과비평사, 1988.
- , 김근식 옮김, 『도스토예프스키 창작론』, 중앙대학  
교 출판부, 2003.
- Bateson, Greogory, *Steps to an Ecology of Mind*, New York:  
Ballentine, 1972.
- Bergson, Henri, 정연복 옮김, 『웃음』, 세계사, 1992.
- Beugnard, M. Antoine, "Multiple Live Videos Delivery in  
Underprovisioned Networks.", Ecole Doctorale de la  
TMMcom Bretagne, 2014.
- Block, Bruce, 민경원 옮김, 『비주얼 스토리: 영상구조의 연출-영화,  
방송,애니메이션, 디지털 미디어를 위하여』, 커뮤니케이션북스,  
2010.
- Bolter, J. David & Grusin, Richard A, 이재현 옮김, 『재매개 : 뉴미  
디어의 계보학』, 커뮤니케이션북스, 2006.
- Caillois, Roger, 이상률 옮김, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 2004.
- Campbell, Joseph, 이윤기 옮김, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 민음사,  
2004.
- Flusser, Vilém, 김성재 옮김, 『코뮤니컬로기 : 코드를 통해 본 커뮤니  
케이션의 역사와 이론 및 철학』, 커뮤니케이션북스, 2001.

- , 김현진 옮김, 『그림의 혁명』, 커뮤니케이션북스, 2004.
- Frasca, Gonzalo, "Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative.", *Ludology.org*, 1999.
- Hamilton, William A., Oliver Garretson, and Andruud Kerne, "Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media.", *Proceedings of the 32nd annual ACM conference on Human factors in computing systems*, ACM, 2014.
- Hudson, Ben, "Funny Games: understanding videogames as slapstick and the experience of game-worlds as shared cultural references", *Videogame Cultures and the Future of Interactive Entertainment 5th Global Conference*, Mansfield College, Oxford, 2013.
- Hutcheon, Linda, 김상구, 윤여복 옮김, 『패러디 이론』, 문예출판사, 1998.
- Japer Juul, *The art of failure: An essay on the pain of playing video games*, The MIT Press cambridge, 2013.
- Jeff Howard, *Quest: Design, Theory, and History in Games and Narratives*, A K Peters, 2008.
- J.W. Rettberg, "Quests in World of Warcraft : Deferral and Repetition", H.G. Corneliussen & J. W. Rettberg ed, *Digital Culture, Play and Identity : A World of Warcraft Reaer*, MIT Press, 2008.
- Manovich, Lev, 서정신 옮김, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004.

- Kaytoue, Mehdi, Arlei, Silva, Cerf, Loïc, Wagner Meira, Jr., and Raïssi, Chedy, “Watch me playing, i am a professional: a first study on video game live streaming” , *WWW '12 Companion Proceedings of the 21st international conference companion on World Wide Web*, 2012.
- Morson, Gary Saul & Emerson, Caryl, 오문석, 차승기, 이진형 옮김, 『바흐친의 산문학』 , 책세상, 2006.
- Edge, Nathan, “Evolution of the Gaming Experience:Live Video Streaming and the Emergence of a New Web Community” , *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, Vol. 4 No. 2, 2013.
- Rimmon-Kenan, Shlomith, 최상규 옮김, 『소설의 시학』 , 문학과지성사, 1996.
- Ryan, Marie-Laure and Thon, Jan-Noël edit, *Storyworlds across Media*, University of Nebraska Press.
- Salen, Katie & Zimmerman, Eric, *Rules of play: Game design fundamentals*, MIT press, 2004.
- Siegfried, Tom, 이정국 옮김, 『게임하는 인간 호모루두스』 , 자음과모음, 2010.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith, and Susana Pajares Tosca, *Understanding video games: The essential introduction*, Routledge, 2013.
- Smith, Thomas, Marianna Obrist, and Peter Wright, "Live-streaming changes the (video) game.", *Proceedings of the 11th european conference on Interactive TV and video*, ACM, 2013.

- Stanzel, Franz K, 안삼환 옮김, 『소설형식의 기본유형』, 탐구당, 1982.
- Walker, Austin, "Watching Us Play: Postures and Platforms of Live Streaming.", *Surveillance & Society* , Vol.12 No.3, 2014.

## Abstract

### A Study on storytelling of internet personal game broadcasting

Kim SeoYeon  
Division of Digital Media  
The Graduate School of  
Ewha Womans University

The purpose of this study is to figure out the cultural meaning of the internet personal game broadcasting by analyzing unique characteristics of the internet personal game broadcasting. Internet personal game broadcasting is a kind of internet broadcasting contents which is distributed and produced by individual basis via real-time video streaming platform. This study defines internet personal game broadcasting as the contents which is produced by individual game player through recording, editing and adding comments on his own game playing video.

The host of the internet personal game broadcasting is a unique type of the subject of utterance. The host of the internet personal game broadcasting is a merged form of game caster,

game commentator and game player in the mass media game broadcasting contents. In chapter 2, this study classifies the types of the internet personal broadcasting by the viewpoint of the host. As a result, this study classifies the internet personal broadcasting into two types. The first type is an objective delivering type which re-mediate the existing e-sports program in mass media. The second type is a participatory descriptive type which creates the new narrative events through re-interpreting the components of the game environment.

In Chapter 3, this study analyzes unique characteristics of storytelling in the internet personal game broadcasting through focusing on character, setting, and event. The host of the internet personal broadcasting creates new characters by considering the typical function of characters in the fictional narrative. The host delivers polyphonic utterance of the characters in the newly reorganized narrative orders to the audience as if he were a byeon-sa(silent-film narrator) of the silent movie era. The host creates new narrative events by trying creative semiotical interpretation on the objects in the game. Moreover, the host actively uses parodies in order to change the settings. These are the unique aesthetic features of the internet personal game broadcasting.

This study finds out the cultural meaning of the internet personal game broadcasting in chapter 4. Internally, the internet personal game broadcasting creates new narrative events by re-interpreting game text and game environment. These fictional



figuration processes make personal gaming experiences into a meaningful narrative text. Externally, the internet personal game broadcasting modifies the mass media broadcasting format by adding real time conversation between the host and the audience. The users of the internet personal game broadcasting participate in the contents by using the structure of the quest in digital game. It shows the possibilities of co-creation. Furthermore, the users of the internet personal game broadcasting can overcome the dominant discourse on normative play that has been generated by the game show of the mass media. The users of the internet personal game broadcasting also can find out the possibilities to recover the value of the game playing experience itself by intrinsic and extrinsic features of the internet personal game broadcasting contents. The internet personal game broadcasting is a new form of technical image which is produced by envisioners in telematic society.