



e-sports 의 재매개 전략

The remediation strategy of e-sports

저자 (Authors)	이종영 Jongyoung Lee
출처 (Source)	한국HCI학회 학술대회 , 2007.2, 1793-1799(7 pages)
발행처 (Publisher)	한국HCI학회 The HCI Society of Korea
URL	http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE01885849
APA Style	이종영 (2007). e-sports 의 재매개 전략. 한국HCI학회 학술대회, 1793-1799
이용정보 (Accessed)	한국산업기술대학교 218.101.229.*** 2019/11/18 22:11 (KST)

저작권 안내

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

Copyright Information

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

e-sports 의 재매개 전략

The remediation strategy of e-sports

이종영, Jongyoung Lee*

*서울대학교 언론정보학과 석사과정

요약 한 미디어를 다른 미디어에서 표상하는 것을 재매개 remediation (이재현, 2006)라고 한다. 보통 재매개는 원 소스 멀티 유즈 혹은 재목적화 repurposing 로 알려져 있다. 한 미디어가 다른 미디어를 통해 표상된다는 사실은 한가지 콘텐츠를 다양한 창구 혹은 채널을 통해 내보냄으로써 해당 콘텐츠의 가치를 극대화한다는 경영학적 의미뿐만 아니라, 미학적 사회학적 의미를 가진다. 특정한 미디어를 통해 보여지는 콘텐츠가 이질적인 다른 미디어를 통해 표상되면, 콘텐츠 뿐만 아니라 표상되는 미디어도 쉽게 인식하게 되면서 미학적 의미를 갖는다. 가령 액자 속에 들어있는 풍경을 보는 순간, 액자라는 창을 넘어서 그림이 표상하는 풍경을 보려고 하지만, 액자 속의 풍경을 텔레비전을 통해 보게 되면, 시청자는 그림을 둘러싼 액자 혹은 그 그림이 위치한 미술관을 인식하기 마련이다. 또한 새롭게 등장하는 미디어와 그 종사자는 기존 미디어 혹은 종사자들의 사회적 지위를 표상하면서 기존 미디어의 지위를 이어받으려고 하면서 사회적 의미를 갖는다. 컴퓨터 게임이라는 미디어가 텔레비전을 통해 방송되는 e-sports 는 디지털 콘텐츠의 전형적 재매개의 예가 될 수 있다. e-sports 중계는 컴퓨터 게임 화면만을 보여주지 않는다. 게이머의 표정, 게임의 제반 정보를 나타내는 게임 화면의 세부 창들, 관중들의 반응, 해설자의 해설, 리플레이 화면 등을 동시 혹은 선행적으로 보여줌으로써, 시청자로 하여금 끊임없이 컴퓨터 게임이라는 미디어를 인식하게 한다. 또한 e-sports 는 이들에게도 드러나듯이, sports 의 사회적 지위를 표상한다. e-sports 플레이어들이 선수로 불리고, 이들이 프로 게임단을 조직해 활동한다. e-sports(스타크래프트의 경우)는 상설 경기장에서, 종종 체육관에서 대규모 관중들 앞에서 보여짐으로써 기존 sports 경기를 표상한다. 재매개는 새로운 미디어가 등장하면서 자연스럽게 취하는 전략이다. 새로운 미디어가 쏟아지는 디지털 미디어 시대, e-sports 의 재매개 전략을 살펴봄으로써 새로운 미디어가 미학적, 사회적으로 자리잡을 수 있는 함의를 얻을 수 있다.

핵심어: 재매개, e-sports, 재목적화, 디지털 미디어, 스타크래프트

1. 서론 (e-ports 와 재매개)

1.1 e-sports

사단법인 한국e스포츠협회에 따르면 e-sports란 'electronic sports'의 약자로서 실제 세계와 유사하게 구현된 가상의 전자 환경에서 정신적, 신체적인 능력을 활용하여 승부를 겨루는 여가활동을 통틀어 이르는 말로서, 대회 또는 리그의 현장으로의 참여를 비롯해 전파를 통해 전달되는 중계의 관전을 포함하며, 이와 관계되는 커뮤니티 활동 등의 사이버 문화 전반 또한 e스포츠 활동에 속한다[1]. 현재 e-sports를 전문적으로 다루는 케이블 2개 채널(ongamenet, MBCgame)은 비교적 높은 시청률을 확보하고 있다. 이 케이블 채널들이 중계하는 e-sports 중계, 특히 스타크래프트 게임 중계 결승전의 경우, 동일

시간대의 프로야구 올스타전보다 많게는 3배 이상의 관중을 동원하기도 하고, 케이블 TV로서 이례적으로 10%에 육박하는 시청률을 기록하기도 한다[2]. 2004년 현재, 프로게이머 임요환의 팬클럽 가입자는 야구선수 이승엽의 팬클럽 가입자 수보다 10배 이상 많다. 중국은 e-sports를 99번째 스포츠 종목으로 인정하고 국가적 차원에서 지원한다.

본 연구는 e-sports 분야에서 가장 활성화된 스타크래프트와 게임 전문 케이블 방송사에서 스타크래프트 게임의 현장 중계와 방송 중계를 대상으로 한다. 스타크래프트는 1998년 미국의 벤처기업인 블리자드는 사실적 입체감, 자연스런 움직임이 돋보이는 캐릭터들과 다양한 게임 기술을 보유하고 있는 다른 게임 회사들에 대항하기 위해 실시간 모의(시뮬레이션)전략게임을 내놓았는데, 이것이 스타크래프트의 시초이다. 스타크래프트는 기존의 어떤

모의전략게임과도 다른 세 종족, 즉 테란·프로토스·저그를 등장시켜 각기 다른 특성을 가진 종족 가운데 한 종족을 선택해 우주의 지배권을 놓고 싸움을 벌이는 게임이다 [3].

1.2 재매개

새로운 미디어는 필연적으로 기존 미디어의 표현양식을 차용할 수 밖에 없다. 미디어 생산 측면에서 새로운 미디어는 이미 존재하고 미디어 생산의 준거 틀이 전무하다는 측면에서 미디어 소비 측면에서는 이미 익숙한 표현양식을 소비하기가 더 쉽다는 이유에서 기존 미디어의 표현양식을 차용하고 표상하는 재매개가 자연스럽게 일어난다. 최초로 등장한 MP3 플레이어의 모습이 마치 기존 CD 플레이어의 모습과 흡사하다는 사실, 초기 마이크로소프트 미디어 플레이어의 인터페이스가 기존 오디오의 조작 인터페이스와 유사하다는 사실은 재매개의 좋은 예다. 비단 인터페이스 측면뿐만 아니라 재매개는 미디어의 테크놀로지, 사회적 관습 측면에서도 일어난다.

볼터와 그루신(Bolter & Grusin, 1999)에 따르면, 재매개는 “하나의 미디어가 다른 미디어의 테크놀로지, 표현양식, 사회적 관습 등을 차용하거나 개선(improve), 개조(remedy)하여 자신의 것으로 만들어내는 미디어 논리”이다. 볼터와 그루신(Bolter & Grusin, 1999, pp. 20~50)에 따르면, 재매개는 “비매개(immediacy)”와 “하이퍼매개(hypermediacy)”라는 두 가지 논리 또는 방식으로 이루어진다. 여기서 투명성을 지향하는 비매개는 원근법(perspective)에 기초한 사실주의 회화나 컴퓨터그래픽의 경우처럼, 보는 이로 하여금 미디어(웹서, 사진필름, 영화 스크린, TV 화면 등)를 보지 못하거나 미디어라는 사실을 잊어버리고 미디어가 표상한 대상들 속에 현존하고 있다고 믿게 하는 것을 목적으로 하는 표상 양식이다. 그리고 미디어에 대한 열망(fascination)을 드러내는 하이퍼매개는 컴퓨터 윈도우 화면 위에 있는 마이크로소프트 미디어 플레이어(MediaPlayer) 창을 통해 영화를 보는 경우처럼, 복수의 이질적인 공간을 창출함으로써 보는 이에게 미디어를 환기시키는 것을 목적으로 하는 표상 양식이다[4].

하나의 콘텐츠를 다양한 창구를 통해 생산하고 소비한다는 재목적화의 개념을 넘어서 재매개의 이론적 틀이 필요한 이유는 미디어를 고립적 시각에서 관계적 시각으로 바라볼 수 있기 때문이다. 위에서 설명한 바와 같이 각각의 미디어는 여러 차원에서 서로를 재매개한다. 새로운 미디어가 기존 미디어의 특성을 재매개해서 자신의 것으로 만들 수도 있지만, 반대로 기존 미디어가 새로운 미디어의 특성을 재매개해 자신을 개선할 수도 있다. 고립적 시각에서 벗어나 관계적 시각으로 바라볼 수 있다면, 보다 풍성한 이론적 논의가 가능하다. 특정 미디어를 그것이 표상한 미디어의 시각, 혹은 이론 틀로 분석할 수 있기 때문이다. 이런 시도는 특히 이론적 틀이 부재할 수밖에 없는 새로운 미디어를 분석할 때 유용하다.

어떤 매체가 다른 매체를 통해 표상되는 것[5]을 재매

개로 정의한다면, 컴퓨터 게임을 TV로 중계하는 e-sports는 재매개의 산물이다. 그러나 대부분 온라인 게임 혹은 e-sports 관련 연구는 경영학적 관점에서 수행되었고, 미학적, 사회적 관점에서 e-sports 혹은 온라인 게임을 다룬 연구는 비교적 소수다. 특히 TV를 통해 중계되는 온라인 게임에 대해 재매개 관점으로 분석한 연구는 부재한 형편이다.

2장에서 가상세계를 구축하는 온라인 게임으로서 스타크래프트를 분석하고 스타크래프트가 구축한 가상세계와 신화와 연극의 세계 사이의 관계를 고찰하겠다. 3장에서는 상설경기장의 관중들 앞에서 벌어지는 e-sports와 연극과 극장과의 관계를 살펴보고, 4장에서, 이후 이를 다시 TV로 중계할 때, 벌어지는 재매개 양상과 재매개의 물질적 측면을 규명하겠다. 5장 결론에서는 2장에서 4장까지 나타난 재매개 양상을 종합 정리하고 e-sports의 재매개 양상이 일관적으로 지향하는 방향을 제시하면서 글을 마무리하겠다.

2. 본론 1

2.1 인터페이스 ; 하이퍼매개를 통한 실재감(reality) 확보

스타크래프트의 메인 플레이(main playing) 화면은 게임정보영역(Information Area)이 하단에 위치하고 게임진행필드가 상단에 위치하는 구조다[6]. 하단에 위치한 게임정보영역은 다시 게임 진행필드와 연관된 3개의 창으로 구성된다. 하단 좌측 창에는 전체 지형을 표시하는 MAP이 위치한다. 툴팁스와 아답스에 따르면 가장 중요한 정보는 좌측 하단에 위치한다고 한다. 전체 MAP에 대한 정보를 스타크래프트 게임의 승패를 좌우할 수 있는 가장 중요한 정보다.

MAP에서 유저가 보고자 하는 부분을 선택하면 그 부분이 하얀 타일 형식으로 표시되면서 게임 진행필드에 나타난다. 다시 말하면, 상단 게임 진행 필드는 현재 게이머의 1인칭 시점(view point)이 된다. 중요한 사실은 자신의 건물이나 유닛이 존재하는 지역만 시야에 나타나고 그 밖의 지역은 검게 나타나 시야가 제한된다. 따라서 게임 초기에는 유저의 시야가 극히 제한되기 마련이다. 이와 같은 1인칭 시점은 MAP에 대한 정보가 극히 제한적으로 제공되어 유저들 게임진행에 부담감을 느끼게 된다. handheld 방식의 카메라 앵글은 위치가 수시로 변함에 따라 사용자의 시각적 피로도가 심하다[7]는 단점이 있다. 동시에 유저는 상대방의 상황과 전략을 알 수 없게 되고, 상대방에 대한 정보를 수시로 파악하면서 게임을 진행해야만 한다. 이는 게임의 긴장감을 높이고 박진감을 느끼게 하는 요소가 된다.

가운데 창에는 현재 컨트롤할 수 있는 유닛의 상태가 표시된다. 하단 우측 창에는 건물을 짓고, 유닛을 생산하는 메뉴가 있음. 게임 진행필드 상단 우측에는 조그마하게 현재 채워진 미네랄과 가스, 그리고 생산 가능한 유닛

수와 생산된 유닛 수가 표시된다.



<그림 1> 스타크래프트 게임 화면 <출처 ; <http://www.blizzard.co.kr/starcraft/>>

<그림 1>에서 보는 바와 같이 스타크래프트의 게임 플레이 화면은 한 화면에 4개의 창이 동시에 등장하면서 각각 이질적인 정보를 제공한다. 유저는 자신의 필요에 따라 4개의 창에 수시로 쏘아지는 정보들을 일별(glance)하면서 끊임없이 받아들이고 이에 반응해야 한다. 과도하게 제공되는 정보들을 응시하지 않고 순간순간 일별하면서 자신만의 리얼리티를 구성해야 하는데, 이로써 과정에 참여하는 느낌을 가지고 이는 자신만의 순수한 경험으로 이어진다. 이에 따라 유저는 하이퍼매개적인 경험을 하게 된다.

스타크래프트 게임 화면에서 묘사되는 가상세계나 유닛들은 정밀하게 실재를 묘사하지 않는다. 한눈에도 조악한(?) 2D 그래픽으로 확인할 수 있다. 실사와 명확히 구분되는 그래픽이지만, 많은 사람들이 스타크래프트의 게임 경험을 실제적으로 느끼는데, 이는 매개를 다중화함으로써 충만감, 즉 경험의 포만감을 창출하고, 이를 실제로 간주[5]하는 재매개 전략 때문이다.

2.2 멀티 유저 게임 ; 상호 작용성 ; 투명성

스타크래프트는 네트워크를 이용해 유저와 컴퓨터뿐만 아니라 유저와 유저 사이 게임을 가능하게 하는 전략 시뮬레이션 게임이다. 컴퓨터와 벌이는 게임에서는 전략의 경우 수가 제한적일 수밖에 없으나, 유저 사이에서 벌이는 멀티 게임에서는 유저의 종족 선택과 상대방의 종족 선택에 따라, 맵(MAP)의 선택과 유저가 구사하는 전략에 따라 무한한 승패의 조합이 가능하다[8]. 게임 시작뿐만 아니라 게임 진행 중에도 이와 같은 조합의 경우를 끊임없이 바꿀 수 있다. 반대쪽 네트워크에 있는 유저의 선택에 따라 즉각적으로 나의 전략과 플레이를 조정하고 다시 상대방에 이에 바로 대응하는 상호 작용을 반복하게 된다. 이에 따라 인터넷 상에서 스타크래프트 멀티 게임인

베틀넷에서 항상 의외의 결과를 기대할 수 있고, 명확한 예측이 불가능하다.

유저가 접하는 인터페이스는 하이퍼매개를 바탕으로 실재감을 획득하는데 반해, 멀티 게임에서 유저 사이의 상호작용은 현실과 다름없이 즉각적이다. 상호작용성에 있어 실재감을 주는데 있어 질(quality)보다는 동시성(synchronicity)이 더 중요하다[9]. 즉, 스타크래프트의 경우, 유저 사이의 즉각적인 상호작용을 바탕으로 실재감을 획득한다. 윤선희는 스타크래프트의 성공 요인은 게임의 영상이나 사운드 같은 기술적 요소에 있는 것이 아니라, 세 종족간 경쟁력의 균형 있는 힘의 조합에 의한 전략의 무한 가능성에 있고, 이는 곧 게임 이용자간의 인터랙티브 커뮤니케이션 측면이 가장 중요한 측면이라는 것을 주장한다[8].

3. e-sports 현장 중계 ; 2중 재매개

e-sports 현장 중계는 스타크래프트 게임의 요소에 연결적 요소와 멀티미디어적 요소가 더해진 결과물이다. 이들 요소는 현장 중계를 구성하는 중요한 요소이기도 하지만, 다음 장에서 언급할 TV 중계를 구성하는 중요한 요소이기도 하다. 따라서 이들 요소들에 대해 명확하게 규정하는 작업은 이들 요소들이 어떻게 통합되어서 현장 중계와 TV 중계에서 구현되는가를 알기 위해 요긴한 일이다.

3.1 e-sports 상설경기장 ; 극장의 재매개

e-sports 상설경기장은 생방송이 가능한 일종의 스튜디오로 경기장 전면에는 좌우측에는 스타크래프트 선수들이 게임할 수 있는 2대 혹은 그 이상의 컴퓨터가 마주하고 있다. 선수들이 게임 해설을 들으면 안 되기 때문에, 게임하는 공간은 방음 시설과 함께 밀폐되어 있다. 좌우 선수들을 위한 공간 사이에 해설자가 위치한다. 보통 해설자는 캐스터 한명에 한 명 혹은 두 명의 해설자로 구성되는데, 이는 스포츠 중계의 그것과 유사하다. 관중들을 위해 경기장면을 보여줄 수개의 대형 스크린이 경기장 전면, 좌우측에 각각 걸려 있다. 보통 스크린 위에는 현란한 조명이 설치되어 있어 경기가 시작되기 전, 록 음악 공연과 같은 분위기를 만든다. 일단 게임이 시작되면 차분한 조명과 함께 해설자들이 있는 중앙이 어두워지고 좌우측 선수들 쪽이 밝아지면서 게임에 참여하는 선수들과 경기장에 걸려 있는 스크린에 관객들의 시선을 유도한다. 무대와 같이 단을 높은 전면부 맞은편으로는 관람객들이 앉을 수 있는 의자가 배치된다. 관람석은 경기가 벌어지는 경기장 전면보다 어두워 마치 극장 좌석과 비슷한 분위기가 된다.



<그림 2> e-sports 상설 경기장 <출처 ; <http://www.iparkmall.co.kr/>>

<그림 2>와 같이 e-sports 상설 경기장은 영화보다는 연극 공연장인 극장과 유사하다. 영화 극장과 다른 이유는 무대 위에 스크린이 걸려 있을 뿐만 아니라, 스타크래프트 선수들과 해설자들이 동시에 등장하고 게임이 시작되면 전면에 걸린 스크린과 두 명 혹은 두 팀의 선수들과 선수들의 퍼포먼스가 부각되기 때문이다.

e-sports 상설 경기장은 공연자들의 행동이 한 방향으로만 보여지는 1면무대/프로시니엄무대[10]와 유사하다. 프로시니엄 무대는 무대와 객석을 갈라놓는 뚫린 벽이라는 뜻으로 관객은 실제 벽으로 이루어져 있는 3면이 가려진 무대 속을 상상의 벽인 제 4의 벽을 통하여 바라본다[11].

제 4의 벽은 무대와 객석을 분리하여 무대는 연기공간의 기능을, 객석은 관객공간의 기능을 한다. 무대는 객석을 향하여 고정되어 있고 객석은 무대를 향해 방향으로 모두 설치되어 있다. 관객의 편의를 위하여 무대는 객석보다 높은 곳에 설치되어 있으며, ...(중략)... 프로시니엄 무대의 이러한 공간 구조는 현대 발달된 기계문명을 이용하여 시각적 효과를 높일 수 있으며, 사실주의 연극에 있어서 사실적인 장면을 강화할 수도 있다. 무엇보다도 프로시니엄 무대는 관객의 시선을 다른 곳으로 분산시키지 않고 무대에 집중시킬 수 있으며, 관객의 극적 긴장을 높이며 극적 환상을 창조하는 것에 이바지한다. 반면 무대와 객석의 공간 분리는 관객에게 무대와의 거리감뿐만 아니라 극과 현실간의 거리감을 형성할 수 있다[11].

e-sports 현장 중계는 관객의 응원과 함성을 이끌어내어 TV 중계에 현장성을 부여하는 효과를 얻고 이루어진다. 따라서 관객의 시선을 무대에 집중시켜, 게임 진행에 따라 관객의 극적 긴장을 높이고, 극적 환상을 창조하기 쉬운 프로시니엄 무대의 특징은 e-sports 현장 중계의 목적과 잘 부합한다.

또 한 가지 중요한 사실은 프로시니엄 무대의 특징이

무대와 객석의 공간 분리를 통해 관객에게 무대와의 거리감을 준다는 사실이다. 무대 위에는 스타크래프트 게임 화면이 비춰지는 스크린만 있는 것이 아니다. 게임에 참여하는 스타크래프트 선수들도 무대 위에 있고, 일반 관객과 거리감을 갖는다. 누구나 플레이 할 수 있는 스타크래프트 게임을 하지만, 스타크래프트 선수는 일반인과 차별된 플레이를 펼칠 수 있고, 일반 관객과는 구별된 존재라는 느낌을 준다. 이 과정을 통해 스타크래프트 선수는 '스타'가 된다.

3.2 e-sports 상설경기장을 구성하는 요소들 ; 하 이퍼매개의 경험 구축

경기장에 따라 다르지만 많은 경우 e-sports 경기장은 3개의 대형 스크린이 무대 위 전면과 좌우측, 관객이 보기 쉬운 장소에 걸려 있다. 스타크래프트에는 3개의 주요 시점이 있기 때문이다. 그 중 하나는 1인칭 시점인 선수 개인 화면이다. 게임에 참여하는 선수가 2명이라면 1인칭 시점인 선수 개인 화면은 두 개 주어진다. 이는 좌우측 스크린에 표시된다. 상술한 바와 같이 선수 개인 화면은 1인칭 시점으로 개인에게만 국한된 시야를 제공한다. 자신이 획득한 자원 상황, 자신이 컨트롤할 수 있는 유닛의 상태, 자신의 건물과 인근 지형의 상황이 표시되고, 유닛 컨트롤과 건물 건설을 위한 다양한 정보들이 마우스 포인터를 매개로 표시된다.

중앙에 걸려 있는 스크린에는 3인칭 시점인 옵저버(observer) 화면이 걸려 있다. 1인칭인 선수 개인 화면과 달리 3인칭의 옵저버 화면은 시야에 제한이 없다. 게임 참여 선수의 거의 모든 정보를 전지적 시점에서 볼 수 있다. 따라서 e-sports 중계에서 옵저버는 게임의 상황을 가장 잘 보여주는 시야를 선택한다. 특정 선수가 비밀스럽게 준비해 온 전략을 위한 건물 건설이나 초반 소수 유닛들의 기습, 그리고 대규모 전투 장면 등이 주로 옵저버에 의해서 선택된다. 만약 MAP 이곳저곳에서 동시다발적으로 전투가 벌어지면(물론 이런 경우도 자주 있다.) 옵저버는 게임의 전투 맥락을 가장 잘 보여주는 전투를 선택해야만 한다. 따라서 옵저버도 스타크래프트 게임의 흐름을 잘 읽을 수 있는 전직 스타크래프트 선수 출신들이 많다. 옵저버의 역할은 스포츠 중계에서 현장 PD의 역할과 유사하다. 현장 PD는 스포츠의 진행 상황을 명확히 이해하고 현재 벌어지고 있는 상황을 가장 잘 설명할 수 있는 카메라 앵글을 택해서 일종의 스토리를 만들기 때문이다. 이런 식으로 선택된 옵저버 화면은 하나의 완결된 전투 이야기를 만든다.

현장과 TV 중계를 막론하고 e-sports 중계의 가장 큰 특징은 캐스터와 해설자의 등장이다. 게임 해설자가 등장하면서 e-sports TV 중계가 시작[2]되었을 정도로 해설의 비중은 e-sports에서 중요하다. e-sports 해설은 경기를 관중 혹은 TV 시청자들에게 전달한다는 점에서 일반 스포츠 해설과 유사하다. 스포츠 중계 방송에서 의사 소통 구조는 시청자의 청취를 전제한 캐스터와 해설자의 대화라는 점에서 이중적이다. 즉 이중의 청자 구조로 되어

있다[12]. e-sports 중계의 의사 소통 구조도 이와 다르지 않다. 1명의 캐스터와 1명 혹은 2명의 해설자가 현장의 관중 혹은 TV 시청자를 전제하고 대화를 진행한다. 구체적으로 진행자(캐스터)는 경기 진행을 전달하면서 단순한 정보 전달을 넘어서 시청자가 경기를 보다 잘 이해하면서 지루하지 않고 즐겁게 시청할 수 있도록 해설자의 전문적인 분석과 설명을 유도거나, 경기 상황에 대한 객관적 사실을 보도하면서도 해설자의 동의를 요구하는 형식은 스포츠 중계 방송이 진행자의 일방적인 전달보다는 진행자와 해설자의 담화 과정 속에서 정보를 전달하고자 하는[12] 특징은 e-sports 중계에도 그대로 드러난다.

한 가지 주목할 만한 사실은 해설 과정 중에 끊임없이 스타크래프트 선수의 존재를 환기한다는 점이다. 만약 테란과 저그가 게임을 하고 있다면 게임의 가상세계에는 테란과 저그의 투쟁과 전투가 있을 뿐이다. 따라서 ‘테란이 4시 방향으로 공격했다’라고 해도 게임 해설에는 큰 무리가 없으나, 대부분의 경우 ‘이윤열 선수가 4시 멀티를 공격했다’는 식으로 말한다. 특히 해설자의 경우 일반 관객들을 잘 알아챌 수 없는 선수들이 섬세한 유닛 컨트롤이나, 전략 등을 상세히 설명하면서 그 과정을 위해서 많은 훈련과 재능이 필요하다는 점을 강조함으로써 선수들의 존재를 환기시킨다. 이로써 현장 중계의 관객이나 TV 중계의 시청자들은 비록 읍저버 화면을 보고 있더라도 화면 속, 게임을 진행하는 선수들의 존재를 환기하게 된다.

또한 스타크래프트 선수가 프로시니엄 무대 위에 존재한다는 사실은 스타크래프트 현장 중계에서 관객들로 하여금 선수의 존재를 끊임없이 인식하게 만든다. 해설 없이 무대 중앙에 게임 화면(3인칭의 읍저버 화면)만 본다고 가정하면, handheld 애플이 심하게 흔들리는 한편의 전쟁 애니메이션을 보는 것 같을 것이다. 스타크래프트 선수들이 각각의 유닛을 일일이 조정하는 것이 아니고 ‘A라는 위치에서 B라는 위치까지 움직여라’라고 특정 유닛을 컨트롤하면 해당 유닛은 자동적으로 최적의 경로를 따라 명령을 수행하는 식으로 플레이가 이루어지기 때문이다. 따라서 선수가 특정 유닛을 섬세하게 컨트롤 할수록 해당 유닛의 움직임은 더 자연스러워지고 3인칭 시점 플레이 화면이 읍저버 화면에서는 선수의 퍼포먼스가 뛰어나수록 해당 선수의 존재는 더 희미해질 것이다. 무대 위에 선수가 존재하고 게임 해설자가 끊임없이 선수의 존재를 해설을 통해 환기시키고, 중앙에 걸려있는 읍저버 화면뿐만 아니라 좌우측에 걸려있는 선수 개인화면을 통해 관객들은 끊임없이 다중적으로 선수의 존재를 환기한다.

e-sports 현장 중계는 물리적 공간 속에 게임공간이라는 이질적 가상공간이 임재한 이중적 공간이다. 이런 이질적 이중적 공간은 하이퍼매개 논리로 서로 관계를 맺고 통합된다. 한 화면에 4개의 창이 서로 관계를 맺고 있는 게임공간은 3개의 대형 스크린과 극장 무대와 무대의 스타크래프트 선수의 모습, 또한 이런 관계들을 설명하고 끊임없이 게임공간과 물리적 공간의 존재를 환기하는 해설자의 음성 정보가 과도하게 현장 중계 관객들에게 전달된다. 이는 인지적 과잉(excess)을 유발하고 일별(glance)로 이어져 관객 스스로 일별의 조각들을 조합하면서 과정에 참여하는 느낌을 획득하고 이는 순수한 경험으로 이어진다. 이런 과정을 통해서 e-sports 현장 중계의 이질적

이중적 공간은 자연스럽게 통합된다.

4장. e-sports TV 중계 ; 3중 재매개

4.1 다중 시선의 통합

e-sports의 TV 중계와 현장 중계의 가장 큰 차이점은 TV 중계는 현장 중계와 달리 하이퍼매개된 e-sports 상설경기장의 다중 시선을 선택해서 볼 수 없다는 점이다. TV 중계는 속성상 시점을 선택할 수 없고, 방송사 연출자가 편집한 화면을 선형적으로 경험할 수밖에 없다. e-sports TV 중계의 내용을 개략적으로 소개하면, 우선 오프닝 화면이 시작되고, 다음으로 캐스터와 해설자가 등장해 이번 게임의 맥락과 MAP에 대한 설명을 한다. 다음으로 전체적 경기장의 상황과 관객들의 모습을 보여지고 선수들이 얼굴이 클로즈 업되고 게임이 시작되면서 읍저버 화면으로 넘어간다. 이때부터는 주로 해설과 함께, 읍저버 화면이 제시되는데, 필요에 따라서는 선수들의 표정이 클로즈업 될 수도 있고, 관객들이 반응이 보여질 수도 있다. 또한 선수 개인 화면이 읍저버 화면 대신 제시될 수도 있다. 이런 과정을 반복하면서 게임의 승부가 결정되면 다시 승자와 패자의 모습이 클로즈 업되고 캐스터와 해설자가 화면에 등장에 마무리 짓는 선형적 구조를 지니게 된다.

TV 중계의 선형적 구조를 이루는 다중 시선의 주요 요소는 비디오 측면에서는 읍저버 화면, 선수 개인 화면, 관객들의 반응, 게임 중 선수들이 클로즈 업된 얼굴 표정 등이다. 오디오 측면에서는 해설, 게임의 사운드, 관객들의 환호와 같은 소리 등이다.

읍저버 화면	선수 개인화면	읍저버 화면	관객 반응	읍저버 화면	선수 모습	읍저버 화면
--------	---------	--------	-------	--------	-------	--------

비디오 시퀀스

해설, 게임사운드, 상황에 따른 관중의 환호

오디오 시퀀스

<그림 3> e-sports TV 중계의 선형적 구조

e-sports 중계의 비디오 시퀀스에서 가상공간(읍저버 화면, 선수개인화면)과 물리적 공간(선수모습, 관객반응)이 선형적으로 교차하면서 제시된다. 이질적인 공간에서 펼쳐지는 두 화면이 교차지만 연속성(continuity)이 파괴되지 않는 이유는 교차되는 이질적인 두 공간이 서로 연관되어 있기 때문이다. 읍저버 화면으로 파악하기 힘든 특정 선수의 자원 확보 상황이나 유닛 컨트롤 장면을 확인하기 위해 읍저버 화면에서 선수개인화면으로 화면이 전환되거나, 한 선수가 대규모 전투에서 승리한 순간, 이 선수를 응원하는 관객들의 반응을 보기 위해 가상공간에

서 물리적 공간으로 화면을 전환하는 것은 자연스럽다. 음향은 그림보다 더 직접적이면서 동시에 추상적인 특성을 가지기 때문[13]에 특히 오디오 시퀀스는 TV 중계의 선형 구조의 연속성을 확보하는데 중요한 역할을 한다. 화면에 상관없이 캐스터와 해설자의 말은 계속 이어진다. 해설자는 우선 읊저버에 통제되는 가상 세계의 시선을 설명하지만, 가끔씩 관객들이나 선수모습 같은 물리적 공간으로 화면이 전환되었을 때, 해설자가 물리적 공간의 상황도 설명하기도 하고, 적극적으로 읊저버에게 MAP의 특정한 부분을 보도록 요구하면서 가상세계와 물리적 세계를 통합한다. 이런 식으로 가상 공간과 물리적 공간은 TV 중계에서 연속성을 지니면서 자연스럽게 통합된다.

특이할 만한 사실은 TV 중계 방송의 선형성을 구축하기 위해 PD는 읊저버화면, 선수개인화면, 관객반응과 같은 다양한 요소들을 선택하는데, 이는 내러티브를 구성하기 위한 적절한 카메라 앵글의 선택이다. 또한 상술한 바와 같이 읊저버 화면은 게임을 관찰하고 있는 읊저버가 시야를 선택한 결과인데, 이는 가상의 카메라 앵글의 선택이다. 읊저버가 선택한 시야를 다시 중계방송 PD가 TV 중계의 몇 가지 요소 중에 선택한다. 이는 2중의 시야 선택이고 하이퍼매개적이다.

대부분 e-sports 중계 시청자는 정도의 차이는 있지만, 이미 스타크래프트 유저로서 경험을 가진다. 이들은 자신의 게임의 경험, 특히 게임 플레이에서 상호작용 경험[8]을 전제로 e-sports 중계를 시청한다. 게임 플레이어의 시점이 주관적이라면, e-sports에 제시되는 읊저버의 시점은 객관적이다. 아마추어와 비교할 수 없는 스타크래프트 선수의 정밀한 유닛 컨트롤은 유닛의 움직임이 선수의 컨트롤에 의한 것이 아니라 자극에 유기적으로 반응하는 독립된 유기체로 스타크래프트 유기체를 인식하게 된다. 선수는 지워지고 유닛의 움직임만 인식하는 비매개성 확보된다. 만약 현장 중계 상황이라면 관객은 읊저버 화면에서 눈을 돌려 선수 개인 화면을 보게 되면 지워진 선수의 존재는 도드라진다. 그러나 TV 중계의 경우 시청자가 시야를 선택할 수 없다. 따라서 해설자의 유닛 컨트롤에 대한 해설이 선수의 존재를 환기하지 않는다면 선수의 존재는 희미해질 수 있다. 그러나 선수들의 유닛 컨트롤에 대한 해설이 선수의 존재를 환기한다면, 자신의 이전 게임의 경험과 비교함으로써 게이머의 존재를 더욱 환기할 수 있는 계기가 된다. TV 중계는 이런 방식으로 하이퍼매개성을 확보한다. 즉, 비매개성과 하이퍼매개성을 넘나들면서 경험의 진정성 확보하게 된다.

4.2 e-sports의 물질적 측면

e-sports의 현장 중계, 더 나아가 TV 중계에 그치지 않고 그날의 경기 결과를 뉴스 형식으로 전해주는 프로그램 혹은 스타크래프트 선수 혹은 프로팀의 신변잡기를 다큐멘터리 형식으로 구성한 프로그램들이 만들어진다. 또한 스타크래프트 리그 시작 직전, 해당 선수들이 모여 조지명식을 진행하는데, 이 때, 선수들과 인터뷰를 통해 선수들 사이의 친분 관계, 라이벌 관계 등이 최대한 부각된다. 이는 재매개 중, 재목적화의 예가 된다.

사회, 경제적 측면에서는 2장에서 언급한 게임으로서

의 네트워크 특징과 3장, 4장에서 언급한 e-sports의 현장 혹은 TV 중계의 네트워크 특징이 구분된다. 온라인 게임으로서 스타크래프트 게임과 관련된 참여자는 게임 제작사, 게임 유통사, 그리고 게임 소비의 창구 즉, PC방업자와 하드웨어업체들 정도다. 게임의 측면에서는 제작사, 유통사와 PC방업자, 하드웨어업체의 관계는 비교적 일방향적이다. 게임 제작사가 좋은 게임을 만들어 시장에 유통시키면 소비창구인 PC방과 하드웨어 업체들은 게임의 유행에 따른 간접 효과를 향유할 뿐이다. 스타크래프트의 하위문화인 PC방 문화나 길드 문화는 그 자체로는 의미 있으나, 게임 제작과 유통과 강한 연결을 갖지 못한 다.

앞에서 언급한 e-sports 현장 혹은 TV 중계의 사회경제적 네트워크는 2장에서 언급한 게임 문화의 보급을 전제로 한다. 1990년 말에 폭발적으로 보급된 스타크래프트 게임이 없었더라면, 2000년도 e-sports 중계의 출현은 상상도 못할 일이 되었을 것이다. TV를 통한 e-sports의 중계는 이전과는 비교할 수 없는 큰 규모의 잠재적 시청자를 등장시켰고, 이는 광고, 홍보 효과로 직결된다. 여기에 광고, 홍보 효과를 노린 기업들이 프로게임단 창단, e-sports 협회 창설, 상설경기장 제공이라는 형식으로 유형, 무형의 투자를 하게 된다. 이는 다시 e-sports 중계의 활성화로 이어지고 잠재적 시청자의 규모를 더 키우게 되는 순환적 관계를 맺고 있다.

게임 제작사는 게임 세계 자체의 실재감을 높이기 위해 게임 내용 자체에 신화의 이야기 구조를 덧입히거나, 게임의 인터페이스를 개선하는데 주력한다. 또한 게임 유통사는 효과적인 유통을 위해 소위 판매 창구로서 PC방과 길드와의 관계를 강화한다. 게임 제작사와 유통사의 판매하는 상품은 구체적으로 게임 CD 타이틀, 더 나아가 게임 유저들이 구매하는 게임의 경험이다. 이와 달리 e-sports 현장 혹은 TV 중계와 관련된 참여자들은 앞에서 언급한 것과 같이 스타크래프트 선수들을 끊임없이 부각시킨다. 현장 중계에서는 무대 위에 선수들을 올려놓고 경기를 진행하고, 해설자가 끊임없이 선수들의 존재를 환기하는 방식으로, TV 중계 혹은 관련 프로그램에서는 스타크래프트라는 게임보다는 선수들의 모습을 더 부각시킨다. 이는 e-sports 중계와 관련된 참여자들(케이블 방송사, 프로게임단, e-sports 협회 등)이 판매하는 상품은 구체적으로 스타크래프트 선수, 더 나아가 선수들의 퍼포먼스이기 때문이다.

e-sports라는 이름에서도 재매개 전략을 찾아볼 수 있다. 엄밀히 말하면 e-sports는 게임을 플레이 하는 것이 지 게임을 중계하고 그것을 관람하거나 시청하는 행위는 아니다. 보통 일반적 스포츠에서는 스포츠와 스포츠 관람이 구분되고 있다. 붉은 악마로서 국가대표 축구 경기를 응원하는 것이지, 그 자체가 스포츠, 더 나아가 축구 경기가 되지는 않는다. 특이하게도 e-sports의 경우 게임을 플레이하는 경우에는 스포츠라는 말의 거의 쓰이지 않지만, 프로게이머들의 게임을 현장 혹은 TV 중계하는 경우 스포츠라는 말이 주로 쓰인다. e-sports라는 말이 프로게이머에 의한 스타크래프트 리그의 활성화와 더불어 출현했을 정도다.

컴퓨터 게임을 TV를 통해 중계하려고 하면, 어린 아이

들의, 소일거리의, 생산적이지 못한 활동이라는 컴퓨터 게임의 부정적 이미지를 벗을 필요가 있다. Sports 라는 용어를 재매개함으로써 기존 스포츠의 건강하고 생산적인 이미지로 컴퓨터 게임의 부정적 이미지를 상쇄할 수 있게 되었다. 이런 식의 이미지 재고는 컴퓨터 게임의 현장 혹은 TV 중계의 잠재적 시장을 확대시킨다. e-sports는 스포츠라는 이름뿐만 아니라, 선수의 유지와 게임단의 운영, 이익 협회의 창설, 게임의 현장 중계, 혹은 TV 중계 양식 등 많은 부분에서 스포츠의 표현적, 물질적 양식을 재매개 한다.

5. 결론

2장에서는 신화와 연극의 재매개로서 **게임의 가상세계의 특징**을 살펴보았다. 게임의 유저는 게임의 통해 물리적 세계와 다른 상상의 공간을 구축하고 이를 경험한다. 게임의 경험은 인터페이스 측면에서는 하이퍼매개를 통한 실재감의 확보라는 방식으로 네트워크 연결 측면에서는 상대방 유저와의 즉각적 상호작용을 통한 투명성의 확보라는 방식으로 이루어진다.

3장에서는 연극 공연의 재매개로서 **e-sports 현장중계의 특징**을 살펴보았다. 물리적 공간으로서 e-sports 상설 경기장은 구조적으로 연극 공연장을 표상한다. 여기에 스타크래프트 선수들의 퍼포먼스와 관객 혹은 관중들이 상호작용 같은 연극 공연의 요소와 멀티스크린과 현란한 조명, 끊임없이 이어지는 해설과 같은 멀티미디어적 요소가 자연스럽게 결합되면서 하이퍼매개의 경험을 구축한다.

4장에서는 3장에서 언급한 다양한 **e-sports 현장중계의 다중 시점 요소들이 선형적으로 구성될 수밖에 없는 TV 중계에서 교차로 배치되는 양상**을 살펴보았다. 물리적 세계와 가상 세계라는 이질적인 공간이 모습이 일관적인 내러티브의 구축이라는 원칙으로 선형적으로 통합되는 동시에 해설과 게임사운드, 관중의 함성과 같은 사운드 시퀀스가 연속적으로 화면과 결합되면서 물리적 세계와 가상세계를 넘나들고 동시에 이를 자연스럽게 통합한다. 더불어 이름뿐만 아니라 물질적 측면에서도 e-sports는 기존 스포츠의 다양한 측면을 재매개한다.

참고문헌

- [1] <http://www.e-sports.or.kr/>
- [2] 박권일 (2004.10). 프로스포츠가 침체라고? 여기 스타리그가 있다. 『말』, 220.
- [3] <http://www.naver.com/>
- [4] 이재현 (2005). DMB 의 인터페이스, 시공간성, 그리고 모바일 상호작용. 『한국언론학보』, 17 권 1 호, 75~100.
- [5] Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). Remediation : Understanding New Media. 이재현 역 (2006).

『재매개 : 뉴미디어의 재보학』. 서울 : 커뮤니케이션북스.

- [6] 이원우 (2003). 온라인 게임의 유저인터페이스(User-Interface) 디자인 연구. 『한국디자인포럼』, 8 호, 218~230.
- [7] 이형준, 이성식 (2001). 온라인 게임요소의 조형성 연구. 아세아조기조형연합학회 한국대회 발표논문.
- [8] 윤선희 (2001). PC 방과 네트워크 게임의 문화연구: 스타크래프트를 중심으로. 『한국언론학보』, 45 권 2 호, 316~348.
- [9] Friedl, M. (2003). *Online game interactivity theory*. Massachusetts: Charles River Media, INC.
- [10] 김익두 (1997). 『연극개론』. 서울 : 한국문화사.
- [11] 민병욱 (1995). 『연극읽기』. 서울 : 삼영사.
- [12] 전은주 (2000). 스포츠 중계 진행자의 화법 특성. 『새국어교육』, 제 60 호, 177~211.
- [13] Thomson, R. (1993). Grammar of the Edit. 김창유 역(1999). 『영화 연출과 편집 문법』. 서울 : 책과길.