



## 인터넷 방송에서 게임을 활용한 2차 콘텐츠 연구 -시청자와 소통을 중심으로-

Secondary Contents Research Using Games in Internet Broadcasting -Focusing on Communication with Viewers-

---

**저자  
(Authors)** 최영귀  
Young-Gui Choi

**출처  
(Source)** [영상문화콘텐츠연구 18](#), 2019.10, 239-268(30 pages)  
[The Journal of Image and Cultural Contents 18](#), 2019.10, 239-268(30 pages)

**발행처  
(Publisher)** [동국대학교 영상문화콘텐츠연구원](#)  
Research Institute for Image & Cultural Contents

**URL** <http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE09226964>

**APA Style** 최영귀 (2019). 인터넷 방송에서 게임을 활용한 2차 콘텐츠 연구 -시청자와 소통을 중심으로-. 영상문화콘텐츠연구, 18, 239-268

**이용정보  
(Accessed)** 한국산업기술대학교  
218.101.229.\*\*\*  
2019/11/18 22:12 (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.

# 인터넷 방송에서 게임을 활용한 2차 콘텐츠 연구 -시청자와 소통을 중심으로-

최영귀\*

- I. 서론
  - 1. 연구문제
  - 2. 연구방법
- II. 이론적 배경
  - 1. 대중문화의 발전과 인터넷 방송의 관계
  - 2. 인터넷 게임 방송의 정의
- III. 게임을 활용한 2차 콘텐츠 창작 연구
  - 1. 게임 진행 콘텐츠
  - 2. 컨셉형 콘텐츠
  - 3. 시청자 참여 콘텐츠
  - 4. 광고 콘텐츠
  - 5. 하드 게임 플레이 콘텐츠
  - 6. 경쟁전 플레이 콘텐츠
- IV. 결론

---

## I. 서론

### 1. 연구문제

최근 인터넷 방송에 종사하고 있는 감스트<sup>1)</sup>, 대도서관<sup>2)</sup>등의 닉네임으로 활동하고 있는 BJ들이 공중파 방송에 출연하고 각종 강연에 초대되어

---

논문투고일 : 2019.08.26. 심사완료일 : 2019.09.23. 게재확정일 : 2019.10.13.

\* 세종대학교 공연·영상·애니메이션학과 박사과정. 주저자

1) 감스트, 본명 김인직, 1990년 1월 8일생, 아프리카TV BJ, 현 스포티즌 소속, 현 K리그 홍보대사.

2) 대도서관, 본명 나동현, 1978년 10월 31일생, 트위치 스트리머, 현 잉클대도 대표이사, 현 방송통신위원회 인터넷문화 정책자문위원회 자문이사

사람들을 상대로 강연회를 주최하고 있다. 이것은 사회적문제로 치부되어 오던 인터넷 방송이 인식의 틀을 깨고 양지로 나오고 있음을 의미하는 것이다. 한 미래사회 학자는 근 미래에 인터넷 방송 종사자가 새로운 연예인, 스타로 자리매김 할 것이라고 내다보았고 대도서관은 강연에서 인터넷 방송 종사자는 앞으로 자신들의 가정 노하우나 가지고 있던 특기들을 펼칠 수 있는, 직장을 다니지 않아 집에 있는 시간이 많은 전업주부들이 주류가 될 것이라고 보았다.

본 연구는 사회적으로 부상하고 있는 인터넷 방송을 통하여 자신이 기획하고 제작한 콘텐츠를 방송을 통하여 보여줌으로써 애니메이션, 게임, 음악, 영화 등의 대중 매체에서 색 다른 장르가 파생될 수 있는 가능성을 발견하였다. 인터넷 방송이 문화생활의 다양성과 만족도를 확보하고 인터넷 방송을 하고 싶어 하는 사람들에게 도움이 되고자 한다. 본 연구는 인터넷 방송 중 게임을 중심으로 시청자와 소통함으로써 이루어지는 콘텐츠에 대해 연구하고자 한다.

## 2. 연구방법

본 연구는 게임을 콘텐츠화한 방송을 중심으로 연구하였다. 인터넷 방송은 약 20년 전에 발생한 예술 활동의 하나로써 기존 예술에서 20세기 초반 사진과 영화가 등장한 이후 발전해온 대중 매체의 연장선에 있다고 볼 수 있다.

1895년 뤼미에르 형제는 ‘기차의 도착’이라는 최초의 영화를 발명한 뒤 영화는 무성영화에서 음성이 들어간 영화로, 흑백 영화에서 컬러 영화로 발전하였으며 텔레비전의 발명으로 대중에 깊숙이 침투하는 계기를 만들었고 이제는 하나의 예술분야로 영상이라는 기술적인 예술로 인정받게 되었다.

본 연구는 대중매체, 영상예술에 긍정적인 노르베르트 볼츠(Norbert Bolz, 1953)가 주장한 이론들을 배경으로 인터넷 게임 방송을 정의하고 그 이론을 토대로 게임 콘텐츠 방송에서 시청자와 소통하여 이루어지는

컨텐츠를 연구하고자 한다.

대중문화 이후 인터넷 방송이 어떠한 영향을 받아 탄생하였는지 관계를 정립하고 인터넷 방송에서 게임을 소재로 방송하는 인터넷 게임 방송에 대하여 정의한다. 그리고 앞서 말한 이론적 배경을 토대로 인터넷 게임 방송에서 제공되는 컨텐츠를 여섯 가지로 분류하고 시청자와 어떻게 소통되는지 분석하였다.

## II. 이론적 배경

### 1. 대중문화의 발전과 인터넷 방송의 관계

기존 예술은 엘리트적이고 대중이 쉽게 접할 수 없는 분야였다. 예술 활동은 선택받은 재능 있는 사람들이 만들어내고 부와 권력을 가진 사람들이 향유, 공감하는 형태의 폐쇄적인 경향이 강했다. 고대 그리스 로마 시대에는 어느 정도 개방적이었으나 시대상, 정치상 한계가 명확했다고 볼 수 있다. 1895년 뤼미에르 형제가 발명한 최초의 영화 기차의 도착(L'Arrivee d'un Train en Gare de la Ciotat)은 그 이전에 등장했던 기존 예술에 영상이라는 새로운 예술 형태를 제시하였다.

대중매체의 발달로 인해 현재는 예술과 대중문화를 분리하여 생각할 수 없다. 지금도 예술을 대중문화의 반대편으로 생각되어지기도 하여 경계는 모호해졌다고 볼 수 있다. 대중문화는 인터넷의 보급으로 세상에 영향력을 미치고 있으므로 우리는 하위문화라고 평가받는 대중문화와 고급문화라고 평가받는 순수예술을 명확히 구분하지 말고 공생관계로써 볼 필요가 있다.

산업혁명은 만들어내는 물건의 대량생산화를 제공하였고 예술 역시 이 흐름에 편승하였다. 기존의 그림, 조각 등의 창작활동은 만드는 시간이 오래 걸린다는 특징을 가지고 있었고 사진기, 영화의 발명은 그 시간적인 한계를 단축하여 예술 역시 대량생산 될 수 있다는 새로운 가치관을 만들었다.

새로운 매체와 예술의 관계는 결국 예술과 기술의 관계로 환원될 수밖에 없다. 테크네라는 하나의 개념에서 분화된 후에도, 예술과 기술은 역사적으로 늘 밀접한 관계를 맺고 있었다.<sup>3)</sup>

21세기인 요즘은 기술의 발전이 빠르게 진행되어 사진과 영화로 인한 예술 혁신이 다시 역전하여 그림, 조각 등도 기술적인 후원을 받게 되었다. 그림은 컴퓨터의 발명으로 포토샵 등의 프로그램을 통해 종이조각 필요 없이 그림을 빠르게 제작할 수 있게 되었고 3D프린터는 정교하진 않아도 조각의 미적 영역에 폭넓게 적용될 수 있게 되었다.

또한 기술의 발전은 관람하는 문화까지 바뀌게 되었는데 직접 가서 보는 자연스러운 관람의 형태도 텔레비전의 발명으로 집에서 시청하게 되었으며 텔레비전 발명 이후 1973년 인터넷의 발명으로 집에서 예술을 접하는 것은 물론 무엇을 감상할지 수용자가 자율적으로 정할 수 있는 형태로 발전하였다.

디지털 시대, 정보화 시대라고 부르는 오늘날 기계, 기술은 현대 예술가들의 표현 방식에 많은 변화를 주었다. 인터넷의 등장은 일방적인 전달 방식이 쌍방향 소통 전달 방식으로 바뀌었다. 예술 활동은 예술가가 만든 예술작품을 일방적으로 수용자가 보며 감상하는 방식에서 실시간으로 예술가의 예술 활동에 의견을 제시할 수 있는 방식이 생겨나게 되었다.

텔레비전 등장 이후 시청자는 직간접적으로 다양한 정보를 수용할 수 있었고 대리 체험도 할 수 있게 되었다. 20세기 후반 인터넷이 발명되고 인터넷이 개인 PC와 함께 보급되면서 위에서 말한 쌍방향 소통이 이루어지는 환경이 조성되었으며 텔레비전, 영화관에서 보여 지는 영화, 드라마, TV쇼 프로그램 등이 100% 감상의 목적으로 하는 영상물 이었다면 인터넷의 보급과 개인적으로 방송을 송출할 수 있게 된 21세기 초는 보여 지는 성격의 영상물이 시청자들이 직접적으로 참여할 수 있는 영상물로 변모하게 되었다.

예술과 기술의 필연적인 결합은 하나의 ‘야만적인 결혼’이자 또는 ‘예술의 죽음’ 일수도 있다.<sup>4)</sup> 그러나 오늘날 예술과 기술의 융합은 새로운 형

3) 심혜련, 『20세기 매체철학』, 2012, 그린비, 274p

태로써 하나의 예술이라고 볼 수 있다. 강제적인 결합이 아닌 인터넷으로 인한 자연스러운 흐름이다.

인터넷의 등장은 물론 어떤 분야든 장점과 단점이 있지만 인터넷 방송 역시 긍정적인 면과 부정적인 면이 등장하였다. 직접적으로 대면하여 소통하는 방식이 아니기 때문에 익명성으로 얼굴이 공개되지 않아 대화에 배려와 예의가 사라지고 상대방이 상처 받기 쉬워졌으며 잘못된 정보나 소문이 인터넷 방송 뿐 아니라 여러 매체를 통하여 확산되는 속도가 과거에 비하면 비교도 되지 않을 정도로 빨라 사회적으로 매장 될 가능성도 높아졌다.

2019년 2월 정부 차원에서 불법적이라고 판단되는 사이트들이 차단되고 있고 ‘여가부(여성가족부의 줄임말)’는 ‘유튜브(YouTube)’를 검열하겠다고 발표하는 등 반발하는 목소리에도 불구하고 정부 역시 이러한 인터넷의 특성에 주목하여 자정작용을 시도하고 있다.

주목할 점은 인터넷의 이러한 심각한 단점을 보완하는 시도는 있어도 인터넷 자체를 없애거나 불필요하다고 주장하는 사람은 없다는 점이다. 인터넷 문화는 이제 사람들에게 깊게 침투되어 밥을 먹고 잠을 자는 것과 마찬가지로 우리 생활에 한 부분이 되었다.

인터넷의 가장 큰 특징이자 강점은 쌍방향 소통 이외에 정보 전달이 쉽게 이루어진다는 점이다. 고대부터 유용하고 일반적인 정보 전달 방식은 대화와 문자로 이루어진 책을 읽는 방식이다.

이전에는 문자매체가 대부분이었다면 이제는 이미지를 중심으로 한 시각매체, 더 나아가 복합매체(Multi-Media)가 중심 매체라고 볼 수 있다. 매체의 기본 기능은 확실히 정보를 저장하고 축진, 사람들에게 전파하는 것이고 효과적이다.

최초의 영화가 등장하여 새로운 매체가 탄생하고 텔레비전이 보급되어 대중들이 보다 쉽게 영상물을 접하게 되었고 인터넷이 발명되어 영상물은 물론이고 다양한 정보와 매체들을 쉽게 접하는 것을 물론 스스로 생산자도 되고 소비자도 되는 쌍방향 소통 방식에 이르기까지 오면서 볼츠

4) Hans-Peter Schwarz, Medien-Kunst-Geschichte, Munchen: prestel, 1997, S. 56.

는 문자문화가 몰락하고 새로운 매체가 대체되고 있다고 보았다.

시각 이미지를 중심으로 한 새로운 매체들의 등장은 기존 문자로 구성된 문화, 즉, 책같은 텍스트로 이루어진 매체를 대체하고 있다.

볼츠는 “문자라는 구텐베르크적 세계로부터의 이별”을 하나의 필연적인 그리고 부정할 수 없는 현상으로 본다.<sup>5)</sup> 볼츠는 이러한 현상을 긍정적으로 바라보고 있다. 시각 이미지화한 정보 역시 문자와 마찬가지로 정보전달의 기능을 수행 하고 있다. 형태나 체면보다 효율적인 점에 주목했다고 볼 수 있다.

레비 또한 볼츠와 마찬가지로 디지털 매체의 등장이 새로운 지식 형태를 가져올 것이라고 보았으며, 이를 매우 긍정적으로 받아들이고 있다.<sup>6)</sup> 즉 이 둘은 문자문화의 몰락을 또 다른 집단적, 탈문화적 문화의 등장으로 보고 있다. 볼츠는 탈문자적 문화의 특징을 다음과 같이 정리한다. 첫째, 세계 지식의 문서고로서의 책의 기능은 상실되었고, 둘째, 종이 대신 영상 모니터가 주된 기억 공간으로 등장했으며, 셋째, 사회적 커뮤니케이션에서 중요한 역할을 하는 매체는 더 이상 문자가 아니라, 이미지라는 사실을 말이다.<sup>7)</sup>

볼츠는 문자문화가 시각 중심의 문화로 대체되는 것이 그 동안 평가절하 되었던 시각 이미지의 재평가라고 말하고 있다.

현재 위에서 언급한 볼츠의 주장이 잘 나타나고 있는 현상은 유튜브(Youtube)다. 유튜브는 구글(Google)이 운영하는 동영상 공유 서비스로, 사용자가 동영상을 업로드하고 시청하며 공유할 수 있도록 한다. 당신(You)과 브라운관(Tube, 텔레비전)이라는 단어의 합성어이다.<sup>8)</sup>

유튜브는 동영상을 개인이 올려 사람들과 공유하는 인터넷 서비스 홈페이지로써 영상을 취급하는 직업인이 아닌 특정 직업과 상관없는 개인도 영상을 만들고 올릴 수 있는 인터넷 공간이다. 이런 불특정 다수에게

5) 볼츠, 『구텐베르크-은하계의 끝에서: 새로운 커뮤니케이션 상황들』, 윤종석 옮김, 문학과 지성사, 235p

6) 피에르 레비, 『사이버 문화』, 김동윤, 조윤희 옮김, 문예출판사, 2000, 46~50p

7) 볼츠, 『컨트롤된 카오스: 휴머니즘에서 뉴미디어의 세계로』, 윤종석 옮김, 문예출판사, 303~304p

8) <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3325376&cid=40942&categoryId=32837>

공개된 공간은 대중매체의 특성인 ‘다수’와 공통되는 특성이 있다. 무의미한 말, 엽기적인 행위는 물론이고 과학, 철학, 수학, 역사 등 쉽게 접하기 힘든 정보까지 다양하게 제공되고 있다. 또한 댓글 시스템을 통하여 영상을 감상하는 시청자들 역시 의견을 제시할 수 있다. 응원, 비판, 욕설 등 다양한 반응을 볼 수 있다. 실시간 스트리밍 시스템도 제공하기 때문에 개인이 방송할 수 있는 환경도 조성되어 있다.

유튜브에 올라오는 영상 중 ‘1분과학’이라는 영상 콘텐츠에 초점을 맞춰보면 볼츠가 주장한 이론에 근접한 현상이라고 볼 수 있다. ‘1분과학’은 유튜브에 올라오는 영상물 중 하나로 과학과 철학을 융합하여 만든 영상물으로써 책으로 이해하기 힘든 과학과 철학부분을 음악과 음성, 시각 이미지 등을 통하여 쉽게 전달하고 있다. 책에 비하면 다소 가벼워진 측면이 있지만 일반 대중들에게 쉽게 접근하고 지식의 폭을 넓혀주는 기능을 하고 있다.

여기서 오해를 피하기 위해 한마디 한다면, 전통적인 문화적 테크닉들은 결코 사멸하지 않을 것이다. 사람들은 여전히 글을 쓰고 읽을 것이다. 전보다 더 많이 사람들은 여전히 개인적인 대화를 장려하고, 바이올린을 연주하며, 박물관들을 방문할 것이다. 심지어는 이러한 문화적 테크닉들이 각각의 개인들에게 점점 더 중요해질 수도 있다. 그러나 그것들은 미디어 복합체 내에서 그 위상을 근본적으로 변혁시킬 것이다. 책은 더 이상 지식관리와 교양 교육의 주도 미디어가 아니다. 그리고 바로 그 때문에 책은 정보사회가 지속적으로 부과하는 스트레스로부터 탈출하여 도피하려는 그런 사람의 정신의 생태학적인 보금자리를 보호하기 위해서라도 포기할 수 없는 것이다.<sup>9)</sup>

위에서 볼츠는 마지막에 다소 극단적인 경향의 주장을 했지만 우리가 보고 듣고 취득하게 될 정보와 감정적인 기분 등의 기본은 변하지 않는다고 말하고 있다. 형태가 새롭고 익숙하지 않을 뿐이다. 본 연구에서 말하는 인터넷을 통한 방송 역시 형태가 기존의 방식에서 익숙하지 않고

9) 볼츠, 『컨트롤된 카오스: 휴머니즘에서 뉴미디어의 세계로』, 윤종석 옮김, 문예출판사, 36p



몇몇 방식이 새롭게 추가되었을 뿐 기본은 같다고 볼 수 있다.

그는 디지털 매체가 자연스러운 흐름이라고 보았다. 자유롭고 개인적이면서 다양한 인간적인 요소들이 디지털 매체를 통해서 강조되고 있다고 보았다.

디지털 매체는 한마디로 말해서 복합매체다. 그렇기 때문에 지금의 문화는 단적으로 시각문화로만 정의할 수 없는 문화적 그리고 매체적 성격을 소유하고 있다. 즉 시각뿐만 아니라, 청각, 촉각 등의 다른 지각방식을 모두 하나의 매체가 가지고 있다는 것이다.<sup>10)</sup>

인터넷 방송은 디지털 복합 매체이다. 방송을 진행하는 사람(스트리머, BJ 등)과 보여 지는 다양한 매체, 거기에 포함되는 음악, 대사, 게임, 영상 등이 복합적으로 작용하여 하나의 매체로 기능을 한다.

## 2. 인터넷 게임 방송의 정의

볼츠를 비롯하여 매체미학을 주장하는 많은 사람들은 미학이라는 이름이 아름다움에 관한 학문 또는 예술작품에 대한 분석 등에 머무를 수 없다고 주장한다. 오히려 중요한 것은 작품 분석이 아니라, 각각의 수용자의 체험과 지각방식이라고 한다. 좀 더 정확히 말해서, 중요한 것은 해석과 관조를 기반으로 한 예술 이해 또는 미적 체험이 아니라, 오히려 감각과 이미지의 스펙터클 그리고 몰입이다.<sup>11)</sup>

위의 관점은 인터넷 방송의 정의와 일맥상통한다고 볼 수 있다. 대중매체의 특징을 갖고 거기에 몰입과 감정을 공유하는 특징을 추가해야 할 것이다. 인터넷 방송은 진행하는 사람의 행동에 따라 방송의 특징이 결정된다. 노래를 하거나 운동, 심지어 공부하는 모습을 보여줌으로써 시청자들은 그 과정에 몰입하고 채팅으로 참여한다.

또한 방송을 진행하는 사람이 방송에서 보여주는 행위에 대해 감정적

10) Andre Gauron, "Zeitalter", Hrsg. Stefan Bollmann, Kursbuch Neue Medien: Trends in Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur, Mannheim: Bollmann, 1996, S. 24~40

11) 앤드류 달리, 『디지털 시대의 영상 문화』, 김주환 옮김, 현실문화연구, 2003, 15p

으로 반응하는 모습을 비취춤으로써 방송하는 사람의 감정을 시청자와 공유한다. 과거 예술은 발터 벤야민에 종교적인 아우라에서 출발한다고 볼 수 있다. 종교적인 관점에서 같은 종교를 공유하는 대상이 종교적인 예술품에 몰입하고 감정적으로 공유하는 특징과 같으며 인터넷 방송을 20년 전에 등장한 새로운 예술 행위로 규정할 수 있다. 다만 예술로 규정하는 폭이 인터넷 방송에서는 무의미하다고 볼 수 있을 정도로 다양하고 하나의 범칙으로 규정하기 애매한 부분이 있다.

디지털 매체의 예술작품은 이미지를 복제하고 전파하는 것에 그치지 않고 이미지가 변형되어 수용자에게 전달된다. 그 다음 예술 개념과 관련해서 보면, 예술이란 무엇인가라는 규정에 결정적인 변화가 일어났음을 알 수 있다. 그렇기 때문에 모방과 재현만으로 지금의 예술을 설명할 수 없는 것이다. 또 예술이 어떠해야 한다는 규정과 의식만으로 디지털 매체 예술뿐만 아니라, 지금의 예술을 설명할 수 없게 되었다. 이미 예술 형식 그 자체가 많은 변화를 경험했으며, 이에 부응하여 예술가들도 다양하게 자신의 예술적 시도를 수행하고 있다. 이렇게 해서 탄생된 디지털 매체 시대의 예술작품은 어떠한 특징을 가지고 있는가? 손으로 직접 제작한 예술작품과 기계가 수단으로 쓰인 예술작품, 산업혁명 이후 기계를 적극적으로 작품의 도구로 활용한 예술작품과는 다르게, 디지털 매체 상황에서 산출된 매체 예술은 “일시적이고 비물질적 속성”을 특징으로 한다.<sup>12)</sup>

디지털 기술의 발달은 캔버스에서 그리는 것은 물론이고 비교적 최근이라고 볼 수 있는 사진 기술까지 넘어서 스크린을 통해 예술이 구현되고 있다. 더불어 인터넷이 세계 사람들과 연결되어 감상의 차원에서 체험의 차원으로 변화되었으며 유희 공간이라는 새로운 예술적인 움직임이 탄생하였다. 디지털 기술은 비물질적 미학의 배경이다. 그렇기 때문에 디지털 매체 예술을 수용하는 과정에서는 무엇보다도 지각이 중요하다. 볼츠가 디지털 매체 시대에 등장한 새로운 형태의 예술을 분석하는 데 있

12) peter Zec, “Das Medienwerk: Ästhetische Produktion im Zeitalter der elektronischen Kommunikation”, Hrsg. Florian Rotzer, Digitaler Schein: Ästhetik der elektronischen Medien, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1991, S. 104

어, 새로운 패러다임으로 감성학에 바탕을 둔 매체미학의 필요성을 주장하는 이유도 바로 여기에 있다.<sup>13)</sup>

비물질적, 비상대적이며 영상의 반복적으로 재생되는 현상은 작품 자체에 대한 의미를 분석하고 생각하게 하는 것보다 실시간 상호작용성이 중요하게 되었다. 그리고 속도와 관련이 있다.

사람은 커뮤니케이션 동물로 감상의 단계에서 벗어나 직접 참여하고 소위 참견하는 것은 지극히 인간적이고 당연한 행위이다. 과거 예술에서 벗어난 현대시대에 인터넷 방송을 하나의 예술 행위로 보고 인터넷 방송 진행자를 예술가로 규정한다면 과거 예술과 현재 예술은 수용자의 참여여부가 결정적인 차이라고 볼 수 있다.

게임은 영화나 애니메이션과 다르게 수용자가 직접 참여하는 것을 기본 골자로 하고 있다. 게임 자체가 게임에 등장하는 객체를 조종하여 다양한 결과를 도출하는 행위이기 때문이다. 인터넷 방송은 다양한 분야를 시청자들에게 보여주고 참여하게 유도한다. 예를 들면 음악을 주 분야로 방송하는 사람은 시청자에게 실시간으로 노래를 신청 받고 헬스를 방송하는 사람은 시청자들의 다양한 운동 질문에 대답하거나 효과를 설명하며 운동법을 보여주는 식이다.

영상의 주인공이 다양한 분야를 보여주는 것은 애니메이션, 영화, TV 강의 등 인터넷 방송과 공통점을 지니고 있지만 인터넷 방송은 시청자들의 채팅으로 인하여 방송의 성향이 바뀔 수 있다.

인터넷 게임 방송 역시 마찬가지다. 방송하는 사람은 게임하는 모습을 시청자에게 보여주는 형태가 방송의 기본 형태이지만 시청자들이 중간에 채팅으로 의견을 제시하여 게임을 진행하며 도출되는 결과가 언제든지 다르게 바뀔 수 있다. 시청자는 비록 채팅 한 가지 행위를 하지만 그 결과로 인터넷 게임 방송에서 나오는 결과는 수 없이 많은 다양한 결과가 나올 수 있다.

왜냐하면 인터넷 개인방송을 진행하는 진행자가 시청자와의 관계가 역전되어 시청자의 의견을 토대로 한 수용자가 되기 때문이다. 이제 매체

13) 심혜련, 『20세기의 매체철학』, 2012, 그린비, 289p

미학적 관점에서 중요한 것은 예술이 아니라, 미디어 환경 디자인이라고 볼 수 있다. 인터넷 게임 방송에서 방송 진행자가 직접적으로 예술품을 만드는 행위는 거의 없다고 봐도 무방할 것이다.

하지만 게임이라는 소스를 가지고 창의적인 활동은 가능하다. 첫 번째 게임과 두 번째 게임을 방송에 배치하여 게임을 진행하여 전체적인 방송 컨셉을 정하기도 하고 게임내의 오브젝트를 배치하여 시청자들에게 즐거움을 주기도 한다. 또한 게임 내 캐릭터를 조종하며 스스로 연기하는 모습을 보여주기도 한다.

미디어 환경 디자인은 우리에게 유희 공간의 확장을 가져오며, 아름다운 가상이라는 미학의 범주에서 벗어난 미적 기본 체험을 가능케 한다. 그리고 이때 예술가에게 요구되는 것은 얼마만큼 창조적인 의도를 내놓는가 일 뿐이다.<sup>14)</sup>

인터넷 게임 방송은 사람들이 게임을 할 시간적 여유가 없거나 하기는 귀찮지만 게임 콘텐츠는 즐기고자 하는 사람들, 게임이 어려워 어떻게 게임을 클리어 할 수 있는지 방법을 찾는 유형이 대부분이었지만 현재에는 인터넷 게임 방송을 보는 이유가 위 세 가지로 국한 되지 않는다.

인터넷 게임 방송을 진행하는 진행자는 그 날 게임을 진행함에 있어 아예 게임에 맞추어 시대적 성향의 옷을 코스프레 하고 말투를 바꾸고 게임과 전혀 상관없는 컨셉을 게임에 투영하기도 하며 점점 TV 쇼 프로그램적 성향을 보이고 있다. 과거 인터넷 게임 방송에 비하면 게임 실력은 한 부분으로 축소되었고 인터넷 게임 방송 진행자는 게임 실력보다 진행 시 항상 때에 맞게 말을 하고 시청자의 채팅을 캐치하고 답변하는 능력이 중요하게 되었으며 시청자들도 이런 능력들을 중점적으로 보고 인터넷 게임 방송을 판단하고 여러 방송 진행자 중 마음에 드는 진행자를 스스로 선택하게 되었다. 이는 볼츠가 주장한 아이디어와 내용을 의미하는 부분이라 할 수 있다.

게임 실력 뿐 아니라 인터넷 게임 방송자의 아이디어와 창의성, 게임 진행시 플레이 하는 모습이 얼마나 재밌게 다가오는지를 시청자들이 더

14) 심혜련, 『20세기의 매체철학』, 2012, 그린비, 293p

중요하게 본다는 의미이다.

인터넷 게임 방송은 볼츠가 주장하는 예술에 가깝다고 볼 수 있다. 정보 전달 기능은 물론이고 몰입과 감상학적, 시각 이미지가 혼용되어 있는 종합 예술이다. 그리고 대중문화의 특징인 향유와 즐거움을 가지고 있다. 벤야민이 주장한 아우라의 몰락은 예술의 확대를 가지고 왔다. 인터넷의 등장으로 예술의 확대는 빠르게 가속하여 확대되었고 인터넷 방송은 그 결과물중 하나라고 볼 수 있다.

과거 인터넷 방송은 음악방송이나 성인물로 한정되었지만 기술력의 발달로 인해 인터넷, 컴퓨터의 성능이 좋아졌고 그로 인해 인터넷 방송은 한계가 점차 넓어졌다. 인터넷 방송에서 게임이 등장한 이후 인터넷 방송에서 게임이 차지하는 비율은 2019년 1월 방송통신위원회의 조사에 따르면 22.7%로 가장 많았다. 먹는 모습을 보여주는 방송(먹방)이 19.7%, 토크 방송 11.6%, 뷰티 방송 10.9% 등이다. 이와 같이 인터넷 방송에서 게임이 가장 많은 콘텐츠를 제공 하고 있었다.

게임플레이어가 스스로 플레이한 게임물의 영상을 기초로 나름의 창작성을 부가하여 새롭게 제작한 파생작품으로서 재탄생한 영상물이 있다. 이는 게임물을 바탕으로 만들어진 새로운 영상콘텐츠라는 점에서 2차적 저작물이라고 보여 질 수 있다. 이와 유사한 사례의 언급이 있을 때, 외국 언론 매체 등에서 게임과 관련된 콘텐츠(Video game related contents)라는 용어를 더러 사용하고 있다. 이것은 대상 게임과 관계된 모든 콘텐츠를 의미하는 것으로 판단되며, 게임물과 관련된 창작물 중에서 주로 영상형태의 저작물을 의미하는 것으로 파악된다.<sup>15)</sup>

외국에서도 게임을 방송하는 영상물을 2차 창작품으로 인정되고 있다. 게임영상콘텐츠는 그 원 저작물인 게임물과 달리 게임플레이어가 직접 수행하며 즐기는 구조가 아니라 불특정한 다수가 시청각 형식으로 된 영상저작물인 영화를 보는 것이고 이는 스포츠 경기 영상물과 유사하다.

스포츠 경기 영상물은 축구 등의 경기를 녹화, 촬영을 통해 중계 방송하여 영상물을 제작한 경우로 연속적인 영상에 의해 구성되고, 일정한 매

15) 김성원, 게임영상콘텐츠의 법적 보호에 관한 연구, 단국대학교 석사논문, 2016, 6p

체에 수록되어 있으며, 기계 또는 전자장치에 의해 재생할 수 있으므로 영상물이라고 할 수 있다. 그 제작은 스포츠 경기를 중계하면서 화면의 조명 조절과 피사체 및 장면의 선택, 하이라이트 장면의 선정, 순서의 편집 등 다양한 요소를 고려하여 영상을 촬영한 것이기 때문에 창작성을 인정할 수 있을 것이므로 인간의 사상과 감정을 표현한 창작물로서 영상 저작물에 해당한다.<sup>16)</sup>

인터넷 게임 방송은 위의 요소들을 포함하고 있다. 트위치 스트리머 서 새봄을 예로 들면 게임을 플레이하는 모습을 시청자들에게 보여주고 있다. 트위치라는 매체에 수록되며 컴퓨터와 주변기기들을 이용해 촬영, 녹화하여 장면을 편집하여 2차 영상물을 제작, 유튜브에 업로드 한다. 또한 조명을 조정하여 자신의 얼굴을 플레이 장면마다 때때로 변하는 모습을 보여준다. 또한 게임 플레이시 시청자의 편의를 위해 얼굴이 나오는 장면(캠화면), 게임 화면, 시청자들의 반응을 전달하는 채팅 화면 등을 한 화면에 배치하여 방송한다.

예술은 본질적으로 숭배의 대상이 아니라, 즐길의 대상이 되어야 한다.<sup>17)</sup> 부정적인 시각이 존재할 수 있는 말이지만 예술의 향유는 사람이 생활하는데 있어 활력소가 될 수 있다.

### III. 게임을 활용한 2차 콘텐츠 창작 연구

인터넷 게임 방송은 여섯 가지로 분류할 수 있는데 게임의 스토리를 진행하여 시청자와 같이 공유하는 게임 스토리 진행 콘텐츠, 게임 내에서 자기 자신에게 캐릭터 컨셉을 부과하여 다른 재미 요소를 주는 컨셉형 게임 콘텐츠, 시청자를 초대하여 같이 게임 등 다양한 콘텐츠를 즐기는 시청자 참여 게임 콘텐츠, 어려운 게임을 플레이하는 콘텐츠, 온라인 게임 경쟁전 콘텐츠, 마지막으로 게임 회사의 의뢰를 수주하여 게임을 소개

16) 이규호, 「스포츠 중계방송에 관한 저작권법적 문제 스포츠와 법」 제10권 제4호, 2007, 11. 20. 2-204면

17) 심혜련, 『20세기의 매체철학』, 2012, 그린비, 297p

해주는 광고형 게임 콘텐츠<sup>18)</sup>가 있다.

인터넷 게임 방송인 만큼 여섯 가지로 분류한 콘텐츠 각각 시청자와의 소통이 중요하게 작용하고 있다.

## 1. 게임 진행 콘텐츠

게임 방송의 주 콘텐츠라고 할 수 있다. 게임을 진행하는 스트리머는 게임에 몰입하고 이야기나 게임을 하며 일어나는 일에 공감하며 방송을 진행한다. 장르나 방식에 상관없이 인터넷 게임 방송 진행자(BJ, 스트리머, 유튜버 등)의 성격이나 개성, 시청자들의 반응으로 방송의 재미유무가 결정된다.

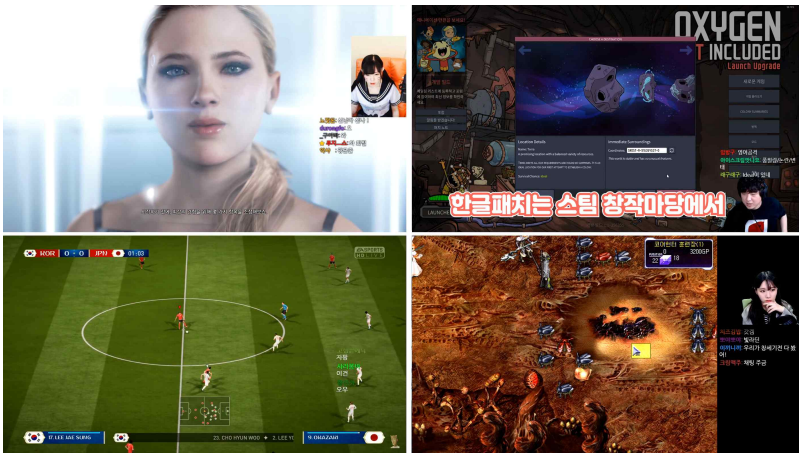


사진 1. 디트로이트 비컴 휴먼<sup>19)</sup>, Oxygen not included<sup>20)</sup>, FIFA18<sup>21)</sup>, 창세기전3 파트<sup>22)</sup>

18) 트위치 스트리머는 게임 광고를 시청자들에게 ‘숙제’를 한다고 표현한다.

19) 디트로이트 비컴 휴먼(2018), <https://www.youtube.com/watch?v=IKzJP22> (검색일자 : 2019. 05. 24)

20) Oxygen not included(2019), <https://www.youtube.com/watch?v=Jqm> (검색일자 : 2019. 09. 12)

21) FIFA18(2017), <https://www.youtube.com/watch?v=FGfyWWQnkPs> (검색일자 : 2019. 09. 12)

사진 1은 인터넷 게임 방송 진행자가 다양한 게임들을 진행하는 장면이다. 인터넷 게임 방송 진행자는 게임을 플레이하면서 자신의 반응을 시청자에게 실시간으로 전달하고 직접 게임에서 나오는 등장인물의 대사를 더빙한다. 시청자들은 반응에 따라 같이 공감하거나 반응하고 자신의 의견을 채팅으로 표현한다. 게임사가 만든 게임을 즐기고 상황에 따라 반응하면 되는 콘텐츠로 방송을 진행하는 입장에서 쉬운 난이도라고 볼 수 있다. 하지만 진행이 쉽기 때문에 방송의 재미요소를 이끌어내기 어렵다. 인터넷 게임 방송 진행자의 진행능력이 요구되는 콘텐츠이다.

시청자들의 채팅을 읽고 반응하는 것 또한 능숙함이 요구되는 콘텐츠이기도 하다. 상단 왼쪽 디트로이트 비컴 휴먼이라는 게임은 스토리를 직접 선택해서 여러 가지 엔딩이 나오는 게임으로 ‘인터랙티브 드라마’, 혹은 ‘인터랙티브 시네마’라고 하는 장르의 게임이다. 인터넷 게임 방송 진행자는 스토리를 선택할 때 시청자들에게 “어느 쪽으로 갈까요?” “어떻게 선택할까요?”라고 물어보기도 하고 시청자들 사이에서도 의견이 분분하면 투표 프로그램으로 투표를 진행하여 시청자들에게 자신도 게임에 참여하고 있음을 느끼게 해준다. 상단 오른쪽의 Oxygen not included는 시뮬레이션 장르의 게임으로 여러 캐릭터를 조종하며 조직을 운영하는 게임이다. 이런 게임들은 인터넷 게임 방송 진행자가 게임에 익숙해지면 시청자들에 게임을 강의하듯이 방송하기도 하고 한 화면에 작은 캐릭터들이 열심히 일하는 모습들이 반복되므로 자칫 지루해질 수 있어 인터넷 게임 방송 진행자들이 일부로 괴상한 짓을 하여 시청자들의 반응을 유도하기도 한다.

하단 왼쪽의 FIFA18은 축구 게임으로 스포츠 게임 장르이다. 스포츠 게임은 인기 있는 장르이기 때문에 실력이 좋고 지식도 많은 시청자들이 존재한다. 그렇기 때문에 일명 ‘훈수’가 자주 등장한다. 시청자들의 채팅은 “패스해” “오른쪽으로 공을 보내” 등 명령형이 주를 이루게 되고 자신

22) 창세기전3 파트2(2000), <https://www.youtube.com/watch?v=96btTK>  
(검색일자 : 2019. 09. 12)



이 말한 것처럼 진행이 안 되면 화를 내기도 한다. 이때 인터넷 게임 방송 진행자는 빠르게 사태를 진정시켜야 한다.

하단 오른쪽의 창세기전3 파트2는 국산게임이며 2000년 작품으로 19년 전 게임이다. 고전게임으로 분류되는 이 게임을 진행하면 시청자의 연령 대도 고려하며 진행하게 된다. 예를 들면 시청자들과 얘기를 주고 받는 인터넷 게임 방송 진행자는 “아유 아버지님.” 이라고 시청자들을 지칭하는데 창세기전3가 고전게임이고 이 고전게임을 해보았던 세대가 통상적으로 30대~40대이기 때문이다. 늙었다고 놀리는 의미도 포함된 것이지만 시청자가 기분 나빠하는 것이 아니라 시청자도 인터넷 게임 방송 진행자를 놀리면서 친구 같은 분위기로 진행된다.

## 2. 컨셉형 콘텐츠



사진 2. 오버워치<sup>23)</sup>

사진 2는 인터넷 게임 방송 진행자가 오버워치라는 온라인 FPS게임을 자기 자신이 컨셉을 설정하고 플레이하는 장면으로 자신의 목소리가 어린 것을 이용하여 초등학생 인척 하고 플레이하는 장면이다.

볼츠는 현대 매체예술에서 중요한 것은 “컨셉트적인 예술”<sup>24)</sup>이라고 주장하였다. 컨셉형 콘텐츠는 이 주장을 뒷받침 하는 콘텐츠라고 할 수 있다. 일반적인 방식으로 게임을 진행하지 않고 특수한 컨셉을 설정하여 게

23) 오버워치(2016), <https://www.youtube.com/watch?v=OMuwcCi94>  
(검색일자 : 2019. 05. 24)

24) 볼츠, 『컨트롤된 카오스: 휴머니즘에서 뉴미디어의 세계로』, 윤종석 옮김, 문예출판사, 167p

임을 플레이하는 방식은 콘셉트적인 부분을 증명하며 수용자(시청자)와 함께 만들어가는 예술로 승화되고 있다고 볼 수 있다.

오버워치는 일반적으로 각 6명씩 팀을 정하여 상대방과 대전하는 게임으로써 초등학생인척 하는 플레이는 우연히 현직 초등학생 선생님을 만나고 초등학생으로 오해하여 초등학생 연기 하는 모습을 보여주었다. 경쟁하는 것이 주 콘텐츠인 온라인 게임에서 자신의 컨셉을 설정하고 일반적이지 않은 장면을 보여 주어 시청자들에게 즐거움을 주었다고 볼 수 있다.

여기서 주목할 점은 확실하게 의도적으로, 계획적으로 이 콘텐츠를 기획한 것이 아니라 그 전에 시청자가 “목소리가 왜 이렇게 어리죠?” “초등학생 같아.” 등의 채팅을 보며 서로 이야기 하다가 우연히 나왔다는 것이다. 시청자와 소통 하면서 콘텐츠를 함께 만들기도 한다.

### 3. 시청자 참여 콘텐츠

시청자를 게임에 참여하여 콘텐츠를 진행하는 방식으로 일반적으로 진행되는 게임에서 팀을 맺거나 대결, 스트리머가 지시하는 것을 시청자가 이행하거나 그 반대로 시청자가 지시하는 것을 스트리머가 이행하는 콘텐츠이다.

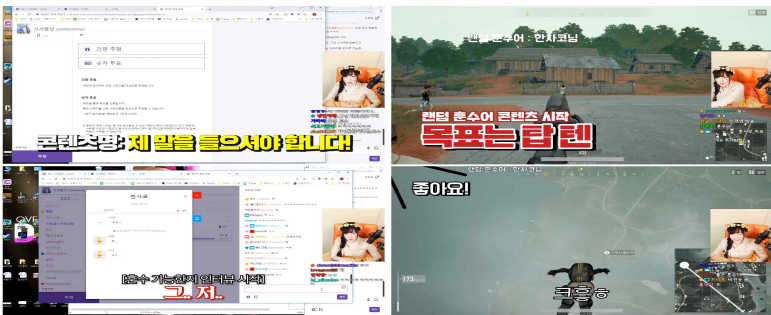


사진 3. 배틀그라운드<sup>25)</sup>

25) 배틀그라운드(2017), <https://www.youtube.com/watch?v=UzbQ>

사진 3은 인터넷 게임 방송 진행자 서새봄이 배틀그라운드(2017)에서 시청자들의 자원을 받고 방송을 진행하는 콘텐츠이다.

수용자는 단지 수동적으로 관찰자의 입장에 머무르는 것이 아니라, ‘총체적인 주의 집중’을 통해서 적극적으로 영상에 개입한다.<sup>26)</sup> 시청자는 함께 게임을 플레이하지 않고 보조적으로 지원하는 형태이다. 서새봄이 시청자들의 지원을 통해 무작위로 한명을 선정하여 자신이 게임을 플레이할 때 시청자가 옆에서 지시를 내리면 서새봄은 지시대로 진행하는 콘텐츠다.

시청자에게 콘텐츠의 일부분을 맡기는 이 시청자 참여 콘텐츠는 ‘디스크코드’라는 프로그램을 통해 시청자가 직접 음성으로 지시를 내린다. 정해진 목표를 달성하면 인터넷 게임 방송 진행자는 보통 치킨을 선물해준다.

#### 4. 광고 콘텐츠

게임회사에서 인터넷 게임 방송 진행자에게 자사의 게임 광고를 의뢰하면 인터넷 게임 방송 진행자는 의뢰 받은 게임을 방송에 내보내는데 단순히 소개하는 수준에서 벗어나 광고 대상 게임을 콘텐츠를 기획하여 광고하기도 한다. 보통 게임 광고를 ‘숙제’하는 시간이라고 하는데 광고라고 하면 시청자 입장에서 거부감이 들기 때문에 상업적인 부분을 희석시키기 위해 희화화해서 부른다.

---

(검색일자 : 2019. 05. 24)

26) 볼츠, 『컨트롤된 카오스: 휴머니즘에서 뉴미디어의 세계로』, 윤종석 옮김, 문예출판사, 328p

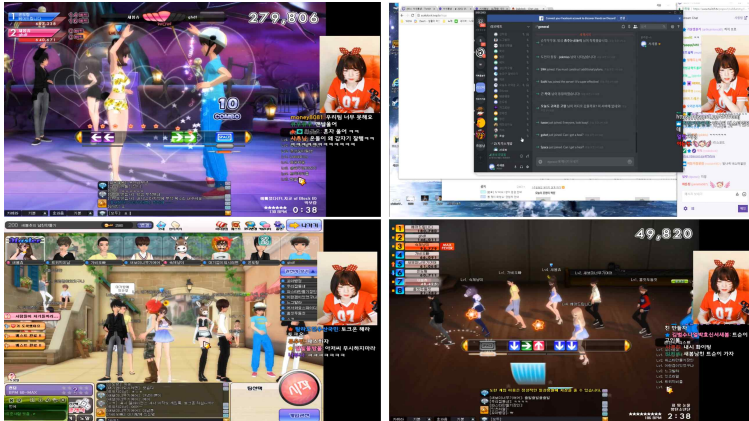


사진 4. 러브비트27)

사진 4는 국내게임기업 엔씨소프트에서 러브비트(2008)라는 게임 광고를 의뢰받고 콘텐츠를 기획하여 방송하는 장면이다. 인터넷 게임 방송 진행자는 러브비트에서 시청자들의 자원을 받아 참가시키고 대결을 통해 자신의 1일 남자친구를 구하였다. 자신의 인지도를 활용하여 광고효과와 리듬 게임이지만 연애적 요소가 강한 게임 특성을 알맞게 표현했다고 볼 수 있다. 광고는 1일 2시간 씩 이틀 간 총 4시간을 방송해 줄 것을 의뢰 받았다.

게임광고 할 때에 인터넷 방송 진행자는 “이상한 얘기 하면 안된다.”라고 하거나 “칭찬해 칭찬.” 하며 시청자들에게 광고할 게임에 대해 좋게 이야기해달라고 부탁하기도 한다. 그러면 시청자는 부탁한대로 좋은 말을 해준다. 그럼에도 분위기가 안 좋게 흘러가면 화면에 송출되는 채팅창을 내린다.

## 5. 하드 게임 플레이 콘텐츠

27) 러브비트(2008), <https://www.youtube.com/watch?v=f6drrKO>  
(검색일자 : 2019. 05. 24)

하드 게임 콘텐츠는 게임성이나 스토리보다 어려운 난이도를 요구받는 콘텐츠이다. 플레이하는 인터넷 게임 방송 진행자를 괴롭게 만드는 콘텐츠이지만 시청자들은 그 반응을 기대하고 보고 구독, 도네이션 등이 활발히 이루어져 수익을 기대할 수 있기 때문에 힘들어도 많은 인터넷 방송 진행자들이 시도하고 있다.

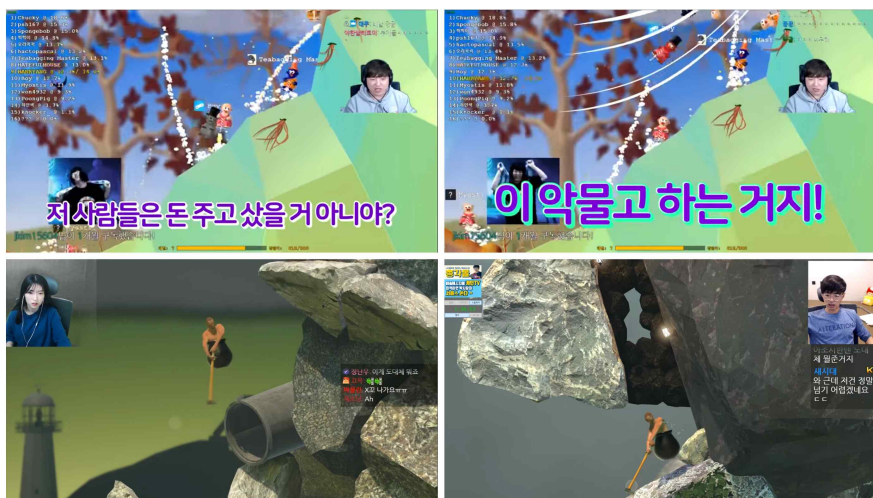


사진 5. 포고스틱<sup>28)</sup>, Getting Over it with Bennett Foddy<sup>29)</sup>

사진 5는 포고스틱(2019)과 Getting Over it with Bennett Foddy(2017)라는 게임이다. 포고스틱은 뽕뽕이를 탄 캐릭터가 장애 요소들을 넘어 목적지까지 가는 게임이다. 캐릭터의 중심을 잡기가 어렵고 뽕뽕이가 제멋대로 튀기 때문에 방향도 잡기 어려워 원하는 움직임을 가지기 어려운 게임으로 구간마다 여러 번 시도하며 목적지까지 가야 하는 스토리 자체가 없는 게임이다. Getting Over it with Bennett Foddy는 항아리에 들어

28) 포고스틱(2019), <https://www.youtube.com/watch?v=Ws8nTfqmA14>  
(검색일자 : 2019. 05. 24)

29) Getting Over it with Bennett Foddy(2017),  
<https://www.youtube.com/watch?v=Bx3vIA> (검색일자 : 2019. 09. 12)  
<https://www.youtube.com/watch?v=xP-K9L> (검색일자 : 2019. 09. 12)

가 있는 게임 캐릭터를 해머로 움직여서 목표 지점까지 올라가는 게임으로 하드 게임 플레이 콘텐츠의 시초이자 대표작이라고 볼 수 있으며 약간의 실수로 시작 지점까지 추락하게 된다. 구간이 길지 않지만 처음 하는 인터넷 게임 방송 진행자는 익숙하지 않은 조작법으로 20시간 넘게 플레이하였다.

시청자들은 인터넷 방송 진행자가 힘들어하거나 실수하면 채팅창에 “ㅋㅋㅋㅋ” 초성체가 도배 된다. “웃다가 숨 넘어 가겠다.” “물 먹다가 뱀였다.” 라는 말도 자주 보이는 표현 방식 중 하나이다. 이 콘텐츠의 중요한 점은 수익이 보장된다는 점인데 인터넷 게임 방송 진행자의 화를 내거나 오열하는 감정 표현에 즐거워진 시청자들이 자신도 한 몫 거들고 싶어서 돈을 내고 채팅을 음성으로 표현해주는 ‘도네이션’을 많이 이용하게 된다는 점이다.

## 6. 경쟁전 플레이 콘텐츠

프로리그와 프로게이머가 존재하는 게임을 플레이하는 콘텐츠다. 프로게이머가 부업으로 인터넷 게임 방송을 하는 경우도 있지만 프로리그 경기가 아니기 때문에 프로게이머도 실력보다는 시청자들에게 재미를 주기 위해 실수하는 모습을 보여준다. 그리고 실수 장면들이 시청자들을 몰입하게 만드는 요소가 된다.



사진 6. 리그오브레전드<sup>30)</sup>, 오버워치<sup>31)</sup>

30) 리그오브레전드(2011), <https://www.youtube.com/watch?v=ofy0O>  
(검색일정 : 2019. 10. 15)

사진 6은 오버워치와 리그오브레전드로 국내는 물론, 중국이나 미국, 유럽 등 프로리그가 활성화 된 게임들이다. 오버워치는 6:6으로 팀을 맺어 경쟁하는 게임이고 리그오브레전드는 5:5로 팀을 맺어 경쟁하는 게임이다. 두 게임 모두 게임 승패에 따라 계급을 가지게 되는데 리그오브레전드는 아이언, 브론즈, 실버, 골드, 플래티넘, 다이아몬드의 계급을 가질 수 있고 오버워치는 브론즈, 실버, 골드, 플래티넘, 다이아몬드, 마스터, 그랜드마스터의 계급을 가질 수 있다.

두 게임은 현재 게임계의 바둑이나 축구 같은 위치를 차지하는 게임들이고 실제 프로팀들과 선수들이 존재하며 전용 경기장이 있을 만큼 인터넷 게임 방송 진행자가 위 게임들을 플레이시 시청자들의 몰입도가 다른 게임과 다르게 진지한 편이며 시청자들은 계급을 올리기 위해 노력하는 모습을 보기 위해 시청한다.

‘훈수’도 많은 콘텐츠이지만 비난도 많은 콘텐츠라고 할 수 있다. 반응은 축구 경기장에서 야유를 하는 영국 축구 팬과 비슷하다. 비난의 강도가 심해지면 인터넷 방송 진행자는 해당 시청자를 강퇴, VAN하기도 하는 등 진행자의 조절이 필요한 콘텐츠다.

이 콘텐츠는 시청자의 채팅에 의한 소통도 있지만 인터넷 게임 방송 진행자는 직접 참여하고 싶은 나머지 게임에 무단으로 같이 참여하는 일부 시청자들을 주의하고 있다.

이러한 유형은 게임방송진행자의 진행을 방해하거나, 다른 시청자의 의견에 부정적인 의사를 표현함으로써 게임방송진행자 및 시청자들에게 불만적인 요인을 불러일으키는 형태로 주로 방송에서 자신의 존재를 나타내기 위한 시청형태이다.<sup>32)</sup>

위의 게임들은 불특정 다수와 팀을 맺거나 적으로 만나서 게임을 진행하는 방식이지만 일부 시청자들은 계속 특정 인터넷 방송 진행자와 같이 게임을 하며 자신도 방송에 나오고 싶어 하는 경향을 보이므로 방송을

31) 오버워치(2016), <https://www.youtube.com/watch?v=Y8iN>  
(검색일정 : 2019. 10. 15)

32) 홍수봉, 김정규, 「인터넷 개인 게임방송 시청자의 유형과 기부 행위 고찰 리차드 바틀의 게임유형을 중심으로」, 영상문화사업단, 2017, 107p

보며 타이밍에 맞춰 게임 참가를 신청해 인터넷 방송 진행자와 같은 공간에서 게임을 하게 된다.

진행하는 입장에서 이 시청자는 걸러내야 한다. 자신의 방송으로 착각하여 자기 마음대로 플레이하여 계획 된 콘텐츠를 웨방 놓거나 인터넷 게임 방송 진행자에게 강요 하는 등 시청자 소통에 악영향을 주기도 한다. 인터넷 게임 방송 진행자는 이런 시청자들을 관리하기 위해 노력하고 있다.

#### IV. 결론

본 연구는 사진, 영화를 발명하여 예술 기술이 발달하고 TV의 등장으로 대중문화가 등장하여 인터넷이 발명되었으며 그로 인해 인터넷 방송으로 발전함에 따라 노르베르트 볼츠가 주장한 “컴퓨터 기술에 입각한 그래픽 디자인”이 게임과 부합한다고 보았다.

게임은 음악, 일러스트레이션, 3D렌더링 기술은 물론이고 스토리를 구성하는 각본과 모션캡처 기술로 연기자들이 직접 연기하여 캐릭터화 하여 게임에 구현하기도 한다. 그리고 앞에 말한 것과 같이 제작한 캐릭터를 미학적으로 배치, 움직임을 주어 미디어아트적인 요소도 있다. 게임으로 사회를 풍자하기도 하고 또한 VR기술로 가상체험 게임도 등장하였다.

기존 게임은 제작사와 유통사를 거쳐 플레이어가 구매한 뒤 게임을 플레이하고 학교나 모임에서 정보를 공유하거나 게임 잡지를 통해 한 방향으로 정보를 받는 것에 그쳤으나 인터넷의 발달로 인해 게임을 소재로 영상을 제작하는 하나의 2차 콘텐츠로 발전하였다.

그리고 이 2차 콘텐츠가 시청자와 인터넷 게임 방송 진행자간의 소통이 큰 비중을 차지하고 있다고 보았으며 인터넷 게임 방송에서 영향력이 크다는 것을 확인할 수 있었다.

긍정적인 면도 존재하지만 부정적인 면도 무시할 수 없다. 과도하게 방송에 심취하여 인터넷 게임 방송 진행자를 자신의 실재 친구나 도움을 줘야 한다고 여기고 지나치게 접근하는 행위는 인터넷 게임 방송 진행자



에게 심각한 정신적 스트레스를 유발하고 있다.

익명성을 보장 받은 것으로 인한 심한 비방과 욕설, 사생활에 대한 간섭, 인터넷 게임 방소 진행자의 일거수 일투족을 알아내려고 채팅으로 유도하는 행위, 게임에 직접 참여해 방송을 방해하는 행위 등이다. 인터넷 게임 방송은 적당한 선에서 소통하고 즐기는 문화가 충분히 될 수 있지만 위의 말한 사례는 하루 빨리 개선되어야 하는 현상이라 할 수 있다.

본 연구는 대중의 문화 향유가 이제 향유를 넘어 콘텐츠를 만드는 자와 감상하는 자가 뒤섞여 같이 하나의 콘텐츠를 만들어가는 단계로 발전하였다고 보았다.

인터넷 게임 방송은 종합예술로 볼 수 있는 게임의 2차 창작의 영역에 들어간다고 볼 수 있다. 인터넷 게임 방송은 게임을 방송하며 시청자들에게 정보를 제공하는 역할을 수행하고 게임을 플레이하는 방식에 다양한 변화를 줌으로써 시청자들에게 게임을 플레이하는 것이 아닌 시청하면서 그 방송에 참여하는 소통 방식이 재미를 향유할 수 있는 새로운 미디어 매체를 제공하고 있다고 볼 수 있다.

## ■ 참고문헌

- 심혜련, 『20세기 매체철학』, 그린비, 2012
- 노베르트 볼츠, 『구텐베르크-은하계의 끝에서: 새로운 커뮤니케이션 상황들』, 윤종석 옮김, 문학과 지성사, 2000
- 노베르트 볼츠, 『컨트롤된 카오스: 휴머니즘에서 뉴미디어의 세계로』, 윤종석 옮김, 문예출판사, 2000
- 피에르 레비, 『사이버 문화』, 김동윤, 조운형 옮김, 문예출판사, 2000
- 앤드류 달리, 『디지털 시대의 영상 문화』, 김주환 옮김, 현실문화연구, 2003
- 김성원, 「게임영상콘텐츠의 법적 보호에 관한 연구」, 단국대학교 석사논문, 2016
- 이규호, 「스포츠 중계방송에 관한 저작권법적 문제 스포츠와 법」 제10권 제4호, 2007
- 홍수봉, 김정규, 「인터넷 개인 게임방송 시청자의 유형과 기부 행위 고찰 리차드 바틀의 게임유형을 중심으로」, 영상문화사업단, 2017
- Hans-Peter Schwarz, Medien-Kunst-Geschichte, Munchen: prestel, 1997
- Andre Gauron, “Zeitalter”, Hrsg. Stefan Bollmann, Kursbuch Neue Medien: Trends in Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur, Mannheim: Bollmann, 1996
- <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3325376&cid=40942&categoryId=32837>
- 게임 <디트로이트 비컴 휴먼>, 쿼크드립, 2018
- <https://www.youtube.com/watch?v=IKzJP22sxxg8&list=PLT9za8ZvOhrVS2Ieq1eh5KoWE5cb1o4-t>
- 게임 <Oxygen Not Included>, 클레이 엔터테인먼트, 2019
- <https://www.youtube.com/watch?v=JqmCOJAYxnA&t=252s>
- 게임 <2018 FIFA World Cup Russia DLC>, EA, 2017

[https://www.youtube.com/watch?v=FGfyWWQnKP\\_s](https://www.youtube.com/watch?v=FGfyWWQnKP_s)

게임 <창세기전3 파트2>, 소프트맥스, 2000

[https://www.youtube.com/watch?v=96btTKCF1r4&list=PLJuOxllHP\\_1Tm1TMy5StxyaNW60CMRpQT](https://www.youtube.com/watch?v=96btTKCF1r4&list=PLJuOxllHP_1Tm1TMy5StxyaNW60CMRpQT)

게임 <오버워치>, 블리자드, 2016

<https://www.youtube.com/watch?v=OMuwcCi94lk&t=67s>

<https://www.youtube.com/watch?v=Y8iN0VLLVYM&t=168s>

게임 <배틀그라운드>, 블루홀, 2017

[https://www.youtube.com/watch?v=UzbQ\\_fuucMI&t=100s](https://www.youtube.com/watch?v=UzbQ_fuucMI&t=100s)

게임 <러브비트>, NC소프트, 2008

<https://www.youtube.com/watch?v=f6drkKO-A0A&t=3843s>

게임 <포고스틱>, Hendrik Felix Pohl, 2019

<https://www.youtube.com/watch?v=Ws8nTfqmA14&t=435s>

게임 <Getting Over it with Bennett Foddy>, Bennett Foddy, 2017

<https://www.youtube.com/watch?v=Bx3vIA18byc&t=1s>

[https://www.youtube.com/watch?v=xP-K9LUe\\_Po&t=6s](https://www.youtube.com/watch?v=xP-K9LUe_Po&t=6s)

[21] 게임 <리그 오브 레전드>, 라이엇 게임즈, 2011

<https://www.youtube.com/watch?v=ofy0O7Gs5TE>

## ■ 국문초록

### 인터넷 방송에서 게임을 활용한 2차 콘텐츠 연구 -시청자와 소통을 중심으로-

최영귀

인터넷의 발명은 대중문화의 기틀을 바꾸는 혁신적인 발명이었다. 방송 역시 기존 텔레비전에서 보여주었던 일방적인 쇼에서 인터넷의 영향으로 인해 시청자가 방송에 자유롭게 참여하는 인터넷 방송이 등장하기에 이르렀다. 인터넷 방송은 점차 범위를 확대하여 게임, 뷰티, 정보, 시사 등 다양한 주제를 시청자와 공유하고 의견을 수용함으로써 기존 방송의 의식을 바꾸는 계기가 마련되었다. 본 연구는 앞으로 인터넷 방송이 주류로 여겨질 것으로 보았다. 그 중 20대부터 넓게 50대까지 다양한 연령층이 관심을 가지고 있는 게임이 방송 소재로써 2차 콘텐츠 제작에 기여하고 있다고 보았다. 그리고 그 콘텐츠의 핵심이 인터넷 게임 방송 진행자와 시청자간의 소통이라고 보았다.

인터넷 게임 방송의 종류는 여섯 가지로 분류하였다. 첫째, 일반적인 게임 진행 콘텐츠, 둘째, 특정 컨셉을 잡고 게임을 진행하는 컨셉형 콘텐츠, 셋째, 시청자를 초청해 게임을 진행하는 시청자 참여 콘텐츠, 넷째, 게임사와 비용을 합의하여 진행하는 광고 콘텐츠 다섯째, 어려운 난이도의 게임을 하며 고통스러운 모습을 연출하는 하드 게임 플레이 콘텐츠, 여섯째, 스포츠를 연상시키는 경쟁전 플레이 콘텐츠이다.

본 연구는 사회적으로 부상하고 있는 인터넷 방송을 통하여 자신이 기획하고 제작한 콘텐츠를 방송을 통하여 시청자에게 소통하고 보여줌으로써 애니메이션, 게임, 음악, 영화 등의 대중 매체에서 색다른 장르가 파생될 수 있는 가능성을 발견하였다. 본 연구는 기존의 대중 매체에서 인터넷 방송이 자리를 차지함으로써 문화생활의 다양성과 만족도를 확보하

고 사람들의 행복, 위안거리가 폭 넓게 제공되기 위함이며 앞으로 인터넷 방송을 하고 싶어 하는 사람들에게 도움이 되고자 한다.

**주제어** : 인터넷 방송, 게임, 콘텐츠, 시청자, 소통

## ■ Abstract

### Secondary Contents Research Using Games in Internet Broadcasting -Focusing on Communication with Viewers-

Young-Gui Choi

The invention of the Internet was an innovative invention that changed the framework of popular culture. Broadcasting has also led to the emergence of Internet broadcasts in which the viewers participate freely due to the influence of the Internet in the unilateral shows shown on the existing television. Internet broadcasting gradually expanded its scope to change the consciousness of existing broadcasting by sharing various topics such as games, beauty, information and current affairs with viewers and accepting opinions. This study predicted that Internet broadcasting would be considered mainstream in the future. Among them, games that are of interest to people of all ages, ranging from 20s to 50s, are contributing to the production of secondary content as a broadcasting material.

There are six types of internet game broadcasting. First, general game progress contents, second, concept-type contents that hold a specific concept and proceed with the game, third, viewer participation contents that invite the viewers to proceed with the game, and fourth, advertising content that proceeds through agreement with the game company. Hard game play content that creates painful appearances while playing games of the game. Sixth, competitive game play content reminiscent of sports.

The core of the content is the communication between the Internet

game broadcasting host and the viewer. This study shows the possibility that different genres can be derived from the mass media such as animation, games, music, and movies by communicating and showing the contents of the programs planned and produced by viewers through the socially emerging internet broadcasting to the viewers. Found.

The purpose of this study is to secure diversity and satisfaction of cultural life as well as to provide people's happiness and comfort distance widely by taking the place of internet broadcasting in the existing mass media.

**Keywords** : Internet broadcasting, Games, Content, Viewers, Communication