**메타/게임으로서의 ‘게임 보기’**

[종설기 발표에서 지적 받은 '루돌로지와 내러톨로지는 결국 게임 플레이에 관련된 입장인데 너가 하는 것은 게임 동영상 분석이지 않느냐'에 반박할 자료가 될 수 있을 것으로 기대. '메타게임' 논문에 따르면 '보기' 역시 '하기'에 편입되는, 같은 연장선 상의 행위로서 접근할 수 있다. 시청자들은 방송이든 영상이든 결국 게임 플레이 행위를 '보기' 때문에, 위 논문에 따르면 해당 게임을 '한다'고도 말할 수 있다.  
**그렇다면 게임을 플레이하는 스트리머 뿐만이 아니라 시청자 역시 게임이 가지는 루돌로지, 혹은 내러톨로지적 특성들을 느낀다는 것이 자명한 일. 게임의 루돌로지 혹은 내러톨로지적 특성이 게임 보기를 수행하는 시청자이 수용하면서 어떻게 적용되고 혹은 전환, 변환되는지?**]

[나름대로 요약하자면, 게임은 직접 플레이하는 것뿐만 아니라 플레이를 지켜보는 관객도 중요하다. 옛날 전자오락실에서도 있었고, 최근에는 e스포츠나 인터넷게임방송을 봐도 아주 많은 사람들이 게임 플레이를 지켜보는 걸 좋아한다. 그렇다면 ‘게임 보기’는 무엇이며, 왜 게임 보는 걸 좋아하는 걸까?  
이를 연구하기 위해 일단 게임 ‘하기’와 ‘보기’ 두 상태에 맞춰, 메타게임과 매직서클 개념을 사용하자. 서클 안쪽은 게임 하기, 바깥은 메타게임(게임 플레이는 아니지만 그와 관련된 잡기적인 행위)이 이뤄지는 게임 보기로 나누자. 그 다음, 메타게임을 가필드의 4가지 분류로 더욱 세분화해서 게임 ‘보기’ 행위자들이 플랫폼별, 장소별로 어떤 식으로 게임을 보는지 분석해보자.  
오프라인에서는 전자오락실, 집, PC방 등에서 보기가 이뤄지고 각각 보기를 통해 얻고자 하는, 얻는 경험이 조금씩 달랐다. 온라인에서는 e스포츠, 인터넷게임방송이 있는데 이 역시 보기를 통해 얻고자 하는, 얻는 경험이 조금씩 달랐다.  
하지만 공통적인 것은 ‘보기’가 ‘하기’와 매우 밀접하게 연관돼있다는 것이다. 봄으로써 하기를 유도할 수도 있고, 하기와 다음 하기 사이에 보기가 더해져 전혀 다른 결과를 낳을 수도 있다. 보기를 통해 게임에 더 몰입하고, 플레이어가 느끼는 감정을 공유한다. 매직 서클 밖에서 안으로 들어가는 형태를 취한다고 할 수 있다. 개별 행위이면서 상호 연관된 일련의 과정이 수행되는 것이다.]

게임 세계와 상호작용하는 객체는 직접 플레이 하는 플레이어만 있는 것이 아니라, 그것을 뒤에서 지켜보는 관객들 역시 플레이어와 함께 게임 세계 속 주체가 된다.

그런 의미에서 e스포츠는 '보는 게임' 문화의 초석이 돼 기틀을 다졌다. 최근에는 게임 기획 단계에서부터 e스포츠화를 염두에 두고 개발할 정도로 중요성이 높아졌다. 또 e스포츠화 단계를 넘어서 최근에는 게임을 소재로 한 인터넷 개인방송이 큰 인기를 끌고 있다.

이상의 추세에 대해 폭넓은 분석을 위해서 게임 보기에 관한 이론적 논의를 해보자.

먼저 기존 미디어에서의 ‘보기’를 논의해보자. 텔레비전 연구를 통한 기존 영상 미디어 연구들을 보면, 시청자와 텍스트 간의 관계가 어떤가에 따라 미디어 영상 속 텍스트가 구성되는 방식과 더불어 관객들이 이를 어떻게 받아들이고 무슨 감정을 느끼는지 알 수 있다. 나아가 수용자가 생산자(미디어)에 의해 전달되는 메시지를 단순히 받아들이는 존재가 아니라 변화무쌍한 존재임을 밝혔다.  
게임 또한 영상 미디어이면서 플레이어와 텍스트 간의 상호작용이 일어나고 그 결과로 플레이어는 인지적 감정을 얻을 수 있기 때문에 위의 텔레비전을 통해 살펴본 미디어적 논의를 게임에도 적용할 수 있겠지만, 게임은 플레이어가 직접 '하는', 플레이 참여를 필요로 한다는 제약 때문에 한계가 있다. 다시 말해, 기존의 영화, 소설처럼 생산과 수용의 시,공간이 분리돼 이미 텍스트가 완성돼있고 관객이 수동적으로 받아들이기만 하는 것이 아니라, 게임은 제작은 돼있지만 플레이어가 직접 플레이 하면서 그 안의 텍스트를 완성시켜나가는 특징을 내포하고 있다.

다음으로 스포츠에서의 ‘보기’를 논의해보자. 대부분의 스포츠는 경기를 하는 사람과 보는 사람으로 구성된다는 점에서 게임, 특히 e스포츠와 인터넷 게임방송과 유사한 점이 많다. 때문에 스포츠 보기는 앞서 말한 기존 미디어 보기가 미처 설명하지 못하는 게임 보기의 측면을 설명해줄 수 있다. 사람들은 성취, 드라마, 일탈, 지식과 정보, 신체적 차원의 테크닉, 가족과의 여가 등을 위해 스포츠를 즐기는데, 이 점은 e스포츠 시청 요인과 닮아있다.   
또, 스포츠에서 미디어는 현장의 경기를 현장에 있지 않은 시청자에게 전달하고, 그 과정에서 해설자가 중요한 역할을 한다. 해설자는 방송을 부드럽게 리드하는 해설자(캐스터)와 경기를 분석하는 해설자(해설)로 나뉘는데, 이들은 궁극적으로 경기 관람을 더욱 즐겁게 만들기 위해 노력한다.

앞서 언급한 기존 미디어, 스포츠 보기의 두 논의로부터 일정 도움을 받긴 했지만, 여전히 게임 보기가 갖는 의미들을 드러내기에는 역부족이다. 게임 보기는 사용된 플랫폼(PC, 아케이드, 콘솔, 모바일 등), 게임이 벌어지는 장소(PC방, 가정, 오락실 등), 플레이어와 관람자의 관계 등 고려해야 할 변수가 상당히 많다. 궁극적으로 게임은 보는 것만이 아니라 직접 '하는' 행위를 전제하기 때문이기도 하다.

다음으로 메타게임과 게임 ‘보기’에 대해 논의해보자. 이 논문에서 게임 보기를 논의하기 위해 사용할 주요 개념이 바로 '메타게임'인데, 메타는 '더불어', '뒤에'를 뜻하는 단어로 메타게임은 게임과 함께 하는 어떤 것, 게임 뒤에 오는 어떤 것, 즉 게임과 관련된 게임적 행위 일체를 일컫는다. 대표적인 예시로 게임에서 이기기 위해 열심히 기도하는 행위, 게임의 승리를 자축하기 위해 벌인 파티 등이 해당한다.  
일단 게임과 메타게임은 구분 지을 필요가 있다. 이를 위해 셀린과 짐머맨은 하위징아의 '놀이론'에 등장하는 '매직 서클'개념을 활용했다. 매직 서클은 게임과 현실의 경계선을 의미하는 말로, 메타게임과 매직 서클 개념을 혼용해 정리하면, 실질적 게임이 벌어지고 플레이어가 가상 세계에서 플레이에 몰두하는 곳이 매직 서클 안쪽이고, 안쪽 공간에서의 행위와 연루된 매직 서클 바깥쪽에서의 게임적 행위가 메타 게임이라 할 수 있다.  
이처럼 게임을 하는 사람은 서클 안에, 보는 사람은 바깥에 위치하지만, 게임을 보는 사람의 관심은 서클 안쪽을 향한다. 게임의 시작부터 끝까지 놀이의 긴장감과 재미를 공유하면서 몰입하고, 직접 플레이 하지 않음에도 게임 세계가 보여주는 가치를 받아들인다. 그런 점으로 미루어보아 게임을 보는 행위는 서클 안과 밖을 교차하는 메타게임이라 할 수 있다. 게임(안)이기도 하고, 메타게임(밖)이기도 하다. 단순히 보기만 한다면 플레이어처럼 몸이 들썩이는 경험도 겪지 않을 것이다. 나아가 게임 보기는 어떤 방식으로든 보던 사람이 나중에 게임을 하는 것과 연관돼있다. 해당 게임을 플레이하고 싶게 만들거나, 게임을 통해 즐거움을 얻는 것에 영향을 미친다.

하지만 메타게임도 너무 포괄적이기 때문에, 구체적인 안내도가 필요하다. 그것이 게임 디자이너 가필드의 분류 방법이다.  
1. 플레이어가 게임에 가져오는 것  
-> 게임에 앞서 플레이어가 준비하는 것(게임 타이틀, 콘솔과 마우스키보드 등 인터페이스, 게임 사전 지식 등)  
2. 플레이어가 게임으로부터 가져가는 것  
-> 보상(명성, 상금), 플레이 경험, 감정  
3. 게임과 게임 사이에 발생하는 것  
-> 게임에서 일어난 일에 대한 소통, 다음을 위한 전략 준비  
4. 게임 도중에 발생하는 것  
-> 사회적 요소(경쟁심, 협동심), 의사소통(조롱, 심리전 등)  
이 분류는 게임과 게임 외적 세상을 연결하는, 메타게임의 구체적인 사례로서 의의를 갖는다.

그럼에도 가필드의 분류로는 복잡다단한 메타게임의 모든 면을 살피기 힘들다. 세부 설명과 사례들이 직접 '하는' 플레이어에게 초점이 맞춰져 있기 때문이다. 실상은 게임 안팎을 넘나드는 다양한 층위의 활동까지 살펴볼 필요가 있다. 이렇게 게임 밖의 세계를 게임 보기와 연결할 때, e스포츠와 인터넷 게임방송으로 인해 새롭게 구성되는 관람, 시청 경험에 대해서도 논의해봐야 한다.

앞서 언급한 e스포츠, 인터넷 게임방송에서의 게임 보기 특징 중 하나는, 게임을 즐기는 플레이어만이 아니라 비플레이어에 의해서도 게임 보기가 행해진다는 것이다. 실제 게임을 하지 않더라도 지속적으로 경기나 방송을 보는 사람들이 있는데, 다양한 환경요소(카메라 연출, 현장의 분위기, 해설자 및 방송인의 진행 등)에 영향을 받아 게임을 직접 하는 입장에까지 몰입한다. 매직 서클 안쪽으로 동참하는 것이다. 이러한 점이 가필드의 분류로는 접근할 수 없는 부분이기에, 이 논문에서는 비플레이어의 참여까지 논의에 포함하고자 한다.  
이상의 논의를 종합해보자면, 게임 플레이는 매직 서클 안에서 게임을 직접 하는 것이고, (게임 보기를 포함한) 메타게임 플레이는 매직 서클 안과 밖을 드나들며 즐거움을 얻는 행위라 할 수 있다. 이를 가필드의 논의에 적용하면, 메타게임 플레이는 다음처럼 새롭게 분류될 수 있다.  
1. 메타/게임 플레이어가 게임에 가져오는 것  
2. 메타/게임 플레이어가 게임으로부터 가져가는 것  
3. 게임과 게임 사이에 발생하는 것  
4. 게임 그 자체보다 메타/게임 플레이 도중에 발생하는 것

이상의 논의를 거쳐 실질적인 연구를 위해 대학생 17명에게 서면 인터뷰, 유사한 관심사를 가진 친구들을 소개받아 대상자 수를 늘려가는 '눈덩이 표집' 방식을 사용했다.  
인터뷰 자료는 해석적 검토를 통해 범주화 작업을 실시함. 모든 주제들을 열거하고 서로 관련되는 주제들을 묶어 범주화한 뒤, 최종 범주 목록을 결정하고 각 범주에 따라 자료를 분석해 앞서 말한 새로운 가필드 분석 틀을 통해 살펴봤다.

플랫폼별, 장소별로 게임보기를 분류했을 때, 먼저 아케이드게임이 많은 전자오락실은 인프라 배치 환경상 게임 플레이 사이사이에 옆사람의 플레이를 보는 등 게임 보기가 필연적으로 일어날 수 밖에 없다. 또, 전자오락실의 특성상 하고 싶은 게임을 다른 사람이 하고 있으면 끝나기를 기다려야 한다. 이 대기 시간 동안 '게임 보기'가 이뤄진다. 이를 통해 플레이어들은 다른 플레이어의 모습을 지켜보며 빨리 플레이하고 싶다고 기대와 흥분의 감정을 느끼고, 친구와 함께 논평을 주고받으며, 새로운 전략이나 테크닉을 배운다. 덕분에 게임 '보기' 이후의 '하기'는 이전의 '하기'와 다르다.  
사람들은 다른 사람, 특히 고수의 플레이를 보며 테크닉과 전략을 배우길 원한다. 비록 고수의 플레이가 자신이 따라할 수 없는 경지라고 하더라도, 플레이를 보는 것 자체에서 스펙타클한 경험을 얻는다. 때문에 보는 사람은 고수의 매직 서클 안에 동참함으로써 플레이 경험을 공유하고 게임에 대한 지식이나 생각을 얻으며, 나아가 해당 게임을 플레이하도록 유도한다.

두 번째로 비디오, 콘솔 및 온라인 PC 게임은 앞서 언급한 아케이드 게임과 달리 공간적 주무대가 개인의 집이다. 또 게임 보기가 행해지는 대상 역시 친구나 가족처럼 오프라인상에서 친한 사람의 플레이를 보게 될 수밖에 없다. 때문에 보는 행위가 단순한 구경 쪽에 초점이 맞춰지며, 전자오락실에서 타인의 플레이를 학습하는 것과 달리 '함께 성장하기', '협력'하는 플레이가 주된 목표가 된다. 이는 플레이어 간의 우정, 평판 같은 사회적 요소와 관련 맺기 때문이다.

이상의 논의에서 살핀 '게임 보기'는 오프라인에서 주로 이루어졌으며, 보는 재미 자체와 보기를 통한 배움이 위주였다. 그 이유는 게임 수용이 다른 미디어와는 본질적으로 다른 특성을 지니기 때문이다(영화, tv 등은 콘텐츠를 보는 행위를 통해 이해하지만, 게임은 특정 게임을 보는 것과 동시에 해당 게임을 플레이 할 수 있으며, 플레이를 통해서만 시작되고 진행될 수 있다)

e스포츠라는 플랫폼에서의 게임 보기에 대해서 살펴보자. 전자오락실, PC방 같은 전통적인 장소는 게임 플레이를 염두에 두고 출입하며 부차적인 요소로 게임 보기가 행해지지만, e스포츠에서는 게임을 '본다'는 것이 중요한 하나의 독립된 행위로 부각된다. 스포츠적 요소, 연예오락적 요소, 수준 높은 경기력, 해설자의 진행 등이 어우러져 스포츠 중계와 유사한 느낌을 받고, 전지적 시점에서 플레이를 보여주므로 게임을 '본다'는 느낌을 강하게 받는다.  
e스포츠 중계는 캐스터와 해설자가 있다는 점에서 스포츠 중계와 유사하지만, e스포츠 중계 현장은 경기가 진행되는 물리적 공간과 게임 속 가상공간이 함께하는 이중적이면서도 이질적인 공간이기 때문에 궁극적으로 스포츠와 구분된다. 캐스터와 해설자는 물리적 공간의 관객이 게임의 가상적 공간에 참여할 수 있도록 돕는 존재들이다. 이는 곧, e스포츠 중계 현장에서 매직 서클이 존재하며 서클 밖의 관객을 서클 안의 가상공간 안으로 끌어들인다고 볼 수 있다.  
또, 모바일 기기를 통해 온라인상에서 경기를 보는 것은 함께 경기를 보는 불특정 다수와 함께 의견을 공유하며 연대 문화를 형성한다. 그 결과 게임 플레이를 통해 배우기도 하지만, 그보다 게임 플레이어들 간의 커뮤니케이션에서 오는 즐거움도 존재한다. 게다가 모바일 특성상 언제 어디서든 원하는 경기를 볼 수 있다. 게임과 플레이어/시청자 간 연결이 끊어진 상황에서도 시청자들이 참여할 수 있기 때문에 e스포츠 중계의 수용은 게임 플레이가 종료된 이후로도 메타 게임적 수용이 이뤄질 수 있다.

인터넷 게임 방송이라는 플랫폼에서의 게임 보기에 대해서 살펴보자. 인터넷 방송(인방)에서 크리에이터는 플레이어가 돼 가상 세계 속 캐릭터를 조종한다. 게임 플레이와 더불어 크리에이터의 해설과 멘트, 음악 등이 가미된다. 이 점이 e스포츠와 다른 점으로, 인방은 경쟁과 대결, 고수준의 플레이 보다는 게임 플레이를 매개로 크리에이터 고유의 스토리텔링을 풀어내는 형태를 띤다. 수준 이하의 플레이와 멘트를 통한 유머, 게임 규칙을 벗어난 창의적인 재해석 등 크리에이터의 역량에 따라 게임이 재탄생된다.  
인방의 컨텐츠로 활용되는 것 중 하나가 '시청자 참여 방송'(시참)인데, 시청자들이 게임 플레이에 직접 참여하게 된다. 단순히 채팅을 통해 크리에이터에게 의사 표현하는 것을 넘어, 콘텐츠 자체를 직접 이끌어 나갈 수 있게 된다.  
이런 인방의 독특한 점은 다른 전통적 방송과 달리 한명의 크리에이터가 게임 플레이 주체, 중계 주체, 제작진을 모두 도맡아 이뤄지며, 전문인이 아니라 일반 플레이어면서 시청자들과 공감하고 소통할 수 있기 때문이다.

결론으로 넘어와서, 메타 게임 플레이에 대해 살펴본 결과 논의의 핵심들은 이렇다.

논의의 핵심 1. 게임 보기는 게임 하기에 편입된다.  
매직 서클을 가미한 메타게임 개념을 적용해봤을 때, 게임이 만드는 매직 서클에서 게임 플레이어 뿐만 아니라 그것을 보는 사람들도 규칙을 공유하고 몰입한다는 점에서 서클 안으로 진입할 가능성을 갖고 있다. 이러한 상황은 e스포츠나 인방처럼 미디어성을 토대로 보는 이들의 몰입을 극대화하고 경험을 확장시키는 플랫폼에서 두드러진다.

논의의 핵심 2. e스포츠나 인방들이 기존의 미디어(영화, 드라마, 일반 스포츠 중계)와 가장 차별화되는 지점은, 그것이 언제나 보는 것에서 그치지 않고 하는 것과 밀접하게 연관돼있다는 것이다(보고나서 하고싶어지거나, 하던 사람이 보고나서 그것을 반영하여 다시 하거나)

결국 메타게임으로 인해 게임 보기를 하기와 연결함으로써 확장되며, 개별 행위이면서도 상호 연관된 일련의 과정을 통해 수행된다는 것을 알 수 있다. 논의를 통해 변화된 메타게임 유형을 분석하면,

플레이어가 게임에 가져오는 것  
게임 보기를 통해 심화, 정교화된 플레이 패턴

플레이어가 메타/게임으로부터 가져가는 것  
하기 : 플레이어가 게임 '하기'를 통해 얻어가는 모든 것  
보기 : 플레이 관련 지식, 플레이/어가 보여주는 스펙터클

게임과 게임 사이에 발생하는 것  
게임보기, 온오프라인상에서 소통하기, 전략전술 획득 및 공유

메타/게임 도중에 발생하는 것  
하기 : 플레이어가 게임 도중 겪는 모든 것(경쟁심,조명,분위기,채팅)  
보기 : 비/플레이어가 게임을 보는 중에 겪는 모든 것(중계,해설,경기장,분위기,경쟁심,흥분감)

하지만 게임 하기와 보기가 같이 이뤄지는 경우와 게임 보기만이 이뤄지는 상황이 완전히 같을 순 없다. 결국 게임 하기와 보기의 관계를 고려했을 때, 메타게임으로서의 경험(보기가 하기처럼 서클 안으로 들어가는 상황)을 오롯이 경험하게 하는 상황은 게임 하기, 보기, 하기가 순차적으로 이뤄지는 경우다.

게임 보기는 하기와 연결될 뿐만 아니라, 그 자체로서도 게임을 즐기는 하나의 독립된 행위다. 그 중심에는 언제나 게임이 존재하며, 게임 안과 밖을 접하게 연결한다는 점에서 게임을 보는 것 역시 게임을 ‘갖고 노는(플레이하는)’ 일이라 할 수 있다