2020 리그오브레전드 월드챔피언쉽 결승전 개막식 행사 유튜브 댓글 분석 보고서

융합일본지역학부 201601227

박상제

목차

1. 서론-데이터 분석 목적 및 방법
2. 본론-데이터 분석 내용 및 해석

2-1. 한국 및 해외 댓글 중 다수 등장 단어 분석

2-2. “ K/DA”라는 단어를 기반으로 한국 및 해외 댓글 비교 분석

2-3. “중국”이라는 단어를 기반으로 한국 및 해외의 댓글 비교 분석

2-4. 해외 코로나-19 바이러스 관련 댓글 분석

2-5. 한국 “무대연출” 관련 분석

1. 결론-데이터 분석 내용 정리 및 결론
2. 서론

2020 리그오브레전드 월드챔피언쉽 결승전이 지난 10월 31일 중국 상하이 푸동 스타디움에서 개최되었습니다. 이번 결승전은 리그오브레전드라는 게임 자체의 10주년, 그리고 리그오브레전드에 나오는 캐릭터들을 기반으로 만든 K-POP그룹 K/DA의 복귀 무대가 있었던 만큼 많은 관심과 기대를 모았지만, 막상 결승전 개막식 행사가 끝나고 나서는 비판을 피할 수 없었습니다. 제 이번 데이터 분석은 왜 이번 개막식 행사가 왜 비판을 받았는지, 어떤 부분에서 호불호가 갈렸는지 여부를 확인하고, 차후 개선해야할 부분을 찾는게 목적입니다.

제가 이번 데이터분석에 사용한 자료는 한국 리그오브레전드 공식 계정인 LCK에 올라온 개막식 행사의 댓글 799개와 리그오브레전드 전체의 공식 계정인 League Of Legends의 댓글 1539개로, 이 두 자료에 가장 등장 빈도수가 많은 단어와 두 가지 키워드; “K/DA”와 “중국”을 기반으로 양쪽이 어떤 부분에서 공통되는 의견이 나오는지, 또 어떤 부분에서는 의견이 엇갈리는지를 분석해보고자 합니다.

2.본론

2.1. 한국 및 해외 댓글에서 다수 등장 단어 분석

한국측 차트를 보자면 “중국”이라는 단어가 가장 많이 쓰였고, 그 뒤를 “중국어”라는 단어가 차이가 많이 나지만 뒤를 잇고 있습니다. 실제로 한국 댓글에는 중국이라는 단어가 굉장히 많이 등장하며, 이들 중 상당수는 부정적으로 사용되었습니다. 4번째로 많이 등장한 “세라핀”은 이번 결승전 행사에서 컴백하기로 한 K/DA의 새로운 멤버로 참가하기로 한 캐릭터로, “KDA”와 연관된다고도 볼 수 있습니다. 또한 “모델링”도 주로 K/DA의 무대에 모델링에 관한 얘기이기 때문에 이 단어 또한 “KDA”와 연관지어볼 수 있습니다.

해외측 차트를 보면 “KDA”라는 단어가 가장 많이 사용되었고, 그 다음 “2018”, “2020”, “China(중국)”, “models”가 뒤를 이었습니다. 여기서 “2018”이라는 단어는 2018년 한국에서 열린 리그오브레전드 월드챔피언쉽 결승전을 주로 언급했고, “2020”은 2020년 중국에서 열린 리그오브레전드 결승전 행사, “models”는 한국에서 나온 “모델링”과 함께 주로 K/DA의 모델링에 대한 내용이였습니다. 양측에서 많이 나온 단어를 분석해봤을 때 크게 “KDA”와 “중국”, 이 두가지로 나눌 수 있다고 보고, 이 단어들을 포함한 댓글들에 어떠한 내용이 있는지 알아보았습니다.

2.2. “KDA” 를 기반으로 한국 및 해외 댓글 내용 비교

일단 한국과 해외의 KDA 관련 댓글에서 공통적으로 나온 의견은 캐릭터들의 모델링에 관한 내용이었습니다. 이번 결승전 행사에서 K/DA의 무대는 게임 캐릭터들을 3D 모델링으로 입체화하여 진행하였는데, 그 모델링의 질이 떨어진다는 내용이 많았습니다. 해외 댓글에서는 똑 같은 방식으로 진행한 2018년의 무대에 비해 캐릭터 밑에 그림자가 존재하지 않다든가 K/DA의 멤버 중 한명인 카이사의 얼굴이 마치 마비시키는 악마처럼 나왔다며(Kaisa looks like my paralysis demon looking at me in the corner) 모델링의 질 저하에 대하 비판했습니다. 한국에서는 2018년과 관련된 내용은 별로 없었지만 새로운 캐릭터 ”세라핀”에 대한 얘기가 많았습니다. “세라핀”은 K/DA에 새롭게 합류하는 캐릭터로 캐릭터 출시 전부터 인스타그램, 트위터와 같은 SNS에서 마치 실제 사람처럼 내용을 업데이트하면서 많은 관심을 받았으나, 라이엇 게임즈에서 만든 만화에서 중국계라는 것이 밝혀지면서 그 인기가 시들기 시작했고, 이번에 K/DA가 컴백한 곡 “More”의 뮤직비디오에서 한국에서 인기가 많은 캐릭터 “아리”를 제치고 센터로 들어오면서 많은 사람들의 반발을 받았습니다. 오죽했으면 More의 뮤직비디오에 세라핀 파트를 뺀 영상이 높은 조회순을 얻었을 정도로 한국팬들은 세라핀에게 등을 돌렸습니다. 이 와중에 세라핀의 노래역할을 맡았던 렉시 리우(Lexie Liu)가 K/DA의 데뷔곡이었던 “Popstars”를 한국어 부분을 모두 중국어로 개사해서 불렀던 것도 한국팬들에게 큰 실망을 안겼고, 이는 K/DA무대에 큰 반발로 이어졌습니다.

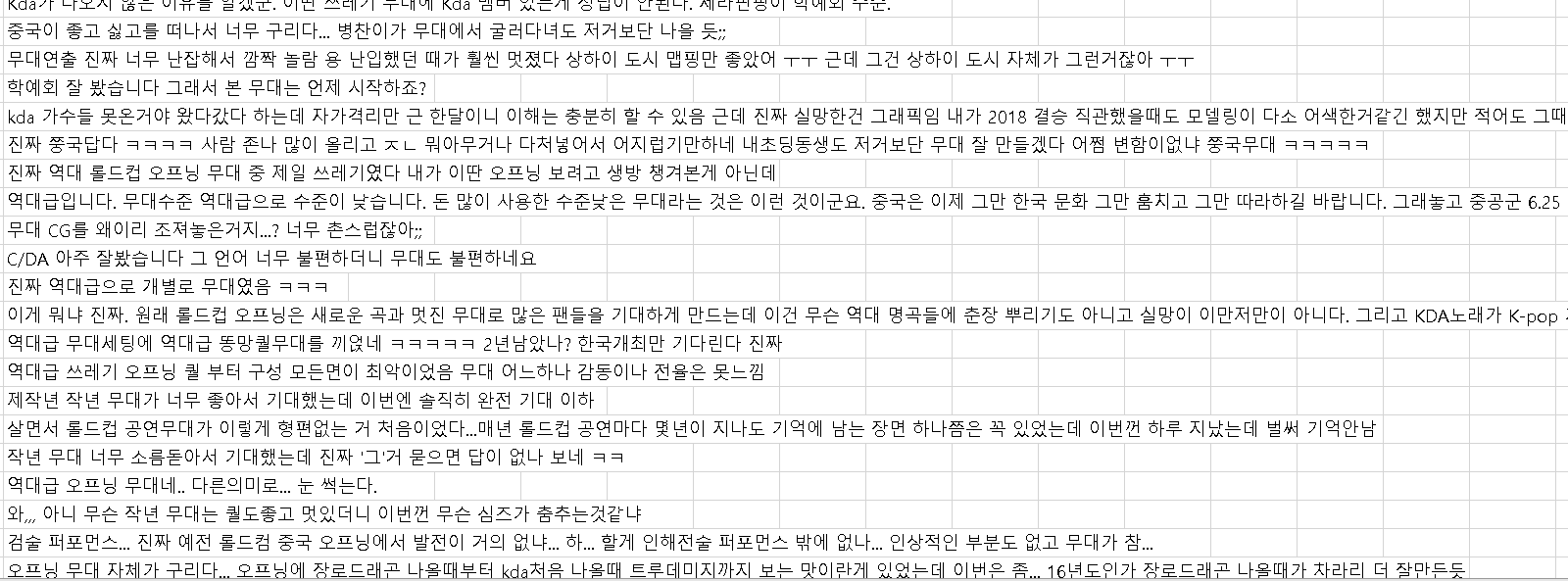
2.3 “중국”이라는 단어를 기반으로 한국 및 해외 비교분석

한국은 약 21%의 댓글이 중국을 언급할 정도로 중국에 관한 댓글이 많았습니다. 그중 대부분은 부정적인 의견이었는데, 앞서 2.2에서 언급한 K/DA의 컴백한 무대에서 세라핀을 노골적으로 밀어준 것과 선수들을 소개할 때 중국팀인 쑤닝에겐 열렬한 환호가 있었던 반면 한국팀 담원게이밍을 소개할 때 관중 누구도 호응하지 않은 것이 비판의 대상이었습니다. 사실 이 부분에 대해 “자국팀에게만 응원을 하는게 당연한 게 아닌가”라는 의견도 있었지만 2018년 한국 인천에서 열렸던 리그오브레전드 월드챔피언쉽 결승전에서 한국팀이 아닌 중국과 유럽팀이 올라갔음에도 불구하고 당시 경기를 보러온 관중들이 자국팀이 아님에도 열렬히 환호해줬다는 것과 비교해본다면 충분히 비판할 수 있다고 생각됩니다. 해외에선 앞서 2.2에 나온 2018년 결승전 행사와 비교와 더불어 아무런 통역 없이 중국인 진행자 혼자 중국어로 진행한 점과 그 진행자가 마치 중국이 esports의 종주국이다, 중국에서 전설적인 전략이 나온다 식으로 발언한 것에 대해 비판했습니다. 이 진행자는 또한 한국팀인 담원게이밍의 선수들과 인터뷰할 때 대뜸 중국팀인 쑤닝의 활약에 대해 어떻게 생각하느냐 묻는 등 지극히 중국위주의 진행을 해서 많은 비판을 받았습니다.

2-4. 해외 코로나-19 관련 댓글 분석

한편 해외 댓글에는 현재 코로나-19가 유행하는 상황인만큼 이러한 상황을 감안해야 한다는 의견도 존재했습니다. 저는 해외 댓글 중 코로나-19 상황과 관련된 단어 중 “pandemic”을 언급한 댓글 18개, “corona”를 언급한 댓글 27개, “covid”를 언급한 댓글 51개를 분석해보았고 위의 표처럼 결과가 나왔습니다. 긍정적인 의견은 “상황이 상황인 만큼 무대가 실망적일지라도 이해해줘야한다, 힘든 상황에서도 잘했다”라는 의견이었고, 부정적인 의견은 “아무리 이러한 상황일지라도 수준 이하였다”라는 의견이었습니다. “Pandemic”과 “covid”를 언급한 의견에서는 긍정적인 댓글과 부정적인 댓글의 비율이 비슷했으나, 긍정적인 여론은 사실 현재 상황에 대한 동정적인 여론에 가깝고, 객관적으로 이번 결승전 개막식 행사가 좋았다고 말하는 댓글은 드물었습니다.

2.5 한국 “무대, 연출” 관련 댓글 분석



한국에선 무대 연출에 대한 비판적인 의견을 찾아볼 수 있었습니다. 단순히 무대가 구리다는 의견과 함께 기대했던 K/DA의 무대가 노골적인 새로운 캐릭터 세라핀 밀어주기와 낮은 모델링 기술로 실망스러웠다는 점과 의도를 알 수 없는 단체 군무와 칼싸움 공연등을 들어 역대 최악의 결승전 개막식이라는 의견이 지배적이었고, 심지어 “학예회”라고 표현하는 댓글도 볼 수 있었습니다. 해외의 경우 이러한 의견이 없지는 않았지만 앞서 2.4에서 언급한 코로나-19 바이러스가 유행하는 상황인 만큼 난해한 무대일지라도 이해해줘야 한다는 동정적인 의견이 존재했다면, 한국에선 이러한 의견을 찾아볼 수는 없었습니다.

3. 데이터 분석 정리 및 결론

한국 및 해외에서 공통적으로 나온 비판 의견인 기대했던 K/DA의 컴백 무대의 실망스러운 결과와 노골적인 중국중심의 행사였습니다. 차이점이라면 한국에선 자국 문화인 K-POP 노래를 중국어로 개사해서 부른 점이나 중국계 캐릭터인 세라핀을 밀어주고 결승전에 올라간 한국팀 담원게이밍에 대한 푸대접등에 불만을 드러냈다면, 해외에선 자회사가 중국인 게임대회 결승전이 중국에서 진행되는데 오히려 무대의 질이 떨어진 점, 그리고 esports역사가 다른 나라에 비해 짧은 중국이 마치 중국이 esports에선 최고인양 행사를 진행한 것에 불만을 가졌다고 볼 수 있습니다. 다만 해외에선 코로나-19가 유행하는 상황인만큼 행사가 다소 질이 떨어지더라도 이해해줘야한다는 의견도 존재했지만, 한국에선 그런 의견이 없었습니다. 이러한 부분을 봤을 때 개선해야할 부분은 ①3D 모델링 기술이나 무대 연출력 같은 공연 자체의 질②통역가를 붙여주는 등 다른 나라 사람들도 즐길 수 있는 환경 구축 정도라고 보여집니다. 다만 이번 결승전이 코로나-19바이러스가 유행하는 상황에서 진행된 만큼 어느정도 감안은 해야하며, 이 사태로 인해 다음 리그오브레전드 월드챔피언쉽도 중국에서 진행되는 만큼 이러한 문제점들이 받아들여져 다음에는 개선되기를 기대해봐야 할 것 같습니다.