

온라인 개인 게임 방송의 스토리텔링 분석

한혜원, 김서연

이화여자대학교 디지털미디어학부 창의형 미디어 스토리텔링 연구팀
hwhan@ewha.ac.kr, sheonnyk@gmail.com

Analysis of Storytelling in On-line Personal Game Broadcasting

Hye-Won Han, Seo-Yeon Kim

Division of Digital Media in Ewha Womans University
Creative Media Storytelling Research Team

요 약

본 연구의 목적은 온라인 개인 게임 방송에 나타난 스토리텔링의 요소 및 특징을 분석하고, 이를 통해 온라인 개인 게임 방송의 특이점을 도출하는데 있다. 이를 위해 국내외 온라인 개인 게임 방송의 대표적 사례로 유튜브 채널 <PewDiePie>와 <대도서관TV>를 연구대상으로 선정하고, 바흐친의 카니발 이론을 적용하여 방송의 스토리텔링을 분석했다. 그 결과 온라인 개인 게임 방송은 외부적으로는 매스 미디어의 방송 포맷을 변형했고, 내부적으로는 게임 텍스트 및 게임 환경을 재해석하는 과정을 거쳐 새로운 서사적 사건을 구성했다. 이 과정에서 방송 진행자 특유의 다성적 발화가 나타났으며, 비극과 희극을 역전을 통해서 오디언스로부터 카타르시스를 불러 일으켰다.

ABSTRACT

The purpose of this paper is to analyze storytelling in on-line personal game broadcasting in order to find out unique characteristics of on-line personal game broadcasting. This study selects Youtube channel <PewDiePie> and <The Great Library TV> as classic cases of on-line personal game broadcasting, and analyzes the cases with Bakhtin's theory of carnival. The on-line personal game broadcasting modifies the broadcasting format of mass media externally. Also, the on-line personal game broadcasting internally moves between interior and exterior of the game text in order to create new narrative events. In this process, the polyphonic utterances of the broadcasting host appeared. The reversal of the tragedy and the comedy leads the audience to catharsis.

Keywords : On-line Game Storytelling, Game Broadcasting, Carnivalism

Received: Jan. 16, 2014 Revised: Mar. 18, 2014
Accepted: Apr. 03, 2014
Corresponding Author: Hye-Won Han(Ewha Womans University)
E-mail: hwhan@ewha.ac.kr

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서 론

1.1 연구목적 및 연구대상

본 논문은 온라인을 통해서 생산 및 유통 중인 개인 단위의 게임 방송 콘텐츠의 스토리텔링 요소 및 특징을 분석하고, 이를 통해 최근 국내외적으로 확장되고 있는 온라인 개인 게임 방송의 특이점을 도출하는 데에 그 목적을 둔다. 온라인 개인 게임 방송이란, 개인 단위로 인터넷 실시간 동영상 스트리밍 플랫폼을 통해서 유통되는 인터넷 방송 콘텐츠이다. 주로 게임 플레이어가 자신의 게임 플레이 영상을 촬영 및 편집, 해설 및 감상을 덧붙여 제작한 2차 창작의 특징을 내포하는 콘텐츠를 포함한다. 최근 방송 콘텐츠 제작 도구의 용이화, 유통을 위한 스트리밍 기술의 발전과 보급, 무엇보다도 사용자 간 데이터 공유가 일반화되면서, 다양한 개인들이 개별적으로 인터넷 방송 콘텐츠를 생산 및 소비할 수 있는 환경이 구축됐다. 이에 따라 인터넷 방송의 경우, 다수의 대중들이 콘텐츠 제작에서부터 유통에 이르기까지 광범위하게 참여할 수 있는 기회를 제공하고 있다. 흥미로운 현상은 현재 유통 중인 다양한 개인 인터넷 방송 콘텐츠 분야 중 가장 높은 비율을 차지하는 분야가 바로 ‘게임 방송’이라는 점이다.¹⁾

물론 온라인 개인 게임 방송 이전에도, 게임만을 특화된 콘텐츠로 다루는 지상파 게임 방송 프로그램, 케이블 게임 전문 방송국, 인터넷 게임 전문 방송국들이 있었다. 이들 방송은 콘텐츠를 제작하는데 있어서 공통적으로 게임의 전문가 집단을 대변해왔다. 게임 개발자의 게임 소개, 프로 게이머의 게임 플레이 중계, 기자 및 전문 평론가의 게임 비평 등 모두 기존의 소설, 영화를 통해 구축된 선형적 콘텐츠의 생태계를 그대로 답습해왔다. 방송 플랫폼 역시, 방송 전문가 출신자와 불특정 다수의 수동적 수신자를 설정하고 콘텐츠를 일방향적으로 전달하는 방식을 채택해왔다.

반면 본 연구에서 분석하고자 하는 온라인 개인 게임 방송의 경우, 기존 방송과는 확연히 차별적인

특징들을 드러낸다. 먼저 방송의 창작 주체가 특정 소수의 전문인이 아니라, 게임을 향유하는 일반 대중들로 확장되는 중이다. 이들은 자신들의 게임 플레이를 스스로 재해석 및 편집해 사용자에게 전달한다. 따라서 게임에 대한 객관적인 정보보다는, 게임 텍스트에 대한 주관적 해석이 주를 이루게 된다. 온라인 개인 게임 방송의 오디언스 역시 소수 전문가 집단에게 정보를 전달받기 위해서 방송을 시청하는 것이 아니라, 게임 방송 자체를 하나의 희극 텍스트로 향유한 뒤 카타르시스를 느끼기 위해서 방송을 시청한다. 이처럼 온라인 개인 게임 방송은 방송의 주체, 방송 텍스트의 구성 방식, 오디언스의 목적 등이 모두 기존의 매스 미디어 게임 방송과 차별적이라 전제할 만하다.

Smith, P.B, Thomas, Obrist, Marianna, Wright, Peter[1]는 실시간 동영상 스트리밍(라이브 스트리밍, live-streaming) 플랫폼의 활성화에 따른 게임 방송의 변화 양상을 연구한 바 있다. Smith, et.al.은 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. 위의 연구자들은 이 중에서도 유튜브(YouTube)를 포함해 실시간 동영상 제공 플랫폼에서 가장 빠른 속도로 성장하고 있는 LP유형 방송에 주목한다. LP유형 방송은 e-스포츠 유형에 비해 경쟁적 성격이 약하며, 게임의 공략을 전혀 제공하지 않는다는 점에서 특이할 만하다. Smith, et.al.에 따르면, LP유형 방송은 방송 내용에 반드시 플레이어의 희극적 반응과 음성 해설을 포함해야 한다. Smith, et.al.의 분류 체계를

1) 한국 인터넷 개인 방송 서비스 플랫폼인 ‘아프리카TV’의 방송 콘텐츠 중 게임방송이 차지하는 비율은 전체의 약 30~40%로, 전체 방송 콘텐츠 중 가장 높은 비율을 차지하고 있다. 해외의 경우, 게임 전문 실시간 스트리밍 서비스 플랫폼인 ‘Twitch.tv’의 경우 월 평균 4500만 명 이상의 오디언스가 이용하는 등 국내외적으로 게임 방송 콘텐츠가 다수 생산 및 소비되는 추세이다.

적용할 경우, 온라인 개인 게임 방송은 LP유형에 해당한다. 이때 ‘희극적 반응’과 텍스트에 대한 해석은 해당 문화권의 패러다임과 현실 인식에 따라 각각 다르게 나타난다. 국내 온라인 개인 게임 방송의 경우, 방송 콘텐츠의 외적 유형은 Smith, et.al.이 분류한 LP유형 방송에 속하면서, 동시에 내적으로는 한국 특유의 적극적 사용자 문화, 대중의 비극적 현실 인식과 표현 방식 등을 가장 잘 드러내고 있다. 무엇보다도 게임을 일종의 공유의 매개체(mediator)로 전제하고, 불특정 다수의 대중들이 공감을 형성하고 카타르시스를 느끼도록 유도한다는 점이 특이할 만하다. 따라서 방송의 형식적 특징에서 나아가, 콘텐츠의 내용적 특징을 분석할 필요가 있다. 한국의 온라인 개인 게임 방송 콘텐츠는 허구적 엔터테인먼트 콘텐츠로 생산 및 소비되고 있다. 이에 본 연구에서는 Smith, et.al.이 주목한 게임 방송의 유형 분류에서 나아가, 기존 매스 미디어 게임 방송과는 다른 온라인 개인 게임 방송의 고유한 내적 구조를 주로 스토리텔링 요소를 중심으로 분석해보고자 한다. 이는 나아가, 게임을 중심으로 확장되고 있는 한국의 적극적인 사용자 문화를 분석할 수 있는 단초를 제공할 것이다. 한국 온라인 게임 방송의 내용적 특이점을 도출하고, 이를 통해서 현대의 사용자 문화의 패러다임을 분석해내고자 한다.

1.2 선행연구사 및 연구방법론

온라인 개인 게임 방송 콘텐츠가 대중에게 광범위하게 확산된 기간은 길지 않다. 따라서 문화적 현상으로서의 텍스트는 다양하고 많은 편이나, 이에 대한 학문적 연구는 미비한 편이다. 국내의 경우 주로 e-스포츠를 방송하는 지상파 및 케이블 게임 방송의 유형 및 특징, 시청행태에 대한 연구가 주를 이루고 있다[2,3,4]. 가령 이현주의 연구는 2001년부터 2010년까지 총 10년간 한국 게임 방송 콘텐츠의 역사를 통시적으로 조망하고 있다는 점에서 유의미하나, 연구 대상을 e-스포츠 및 스피드 러닝 유형에 국한시켰다[2]. 또한 임태주의 연구는

게임의 e-스포츠화에 있어 가장 중요한 점은 방송과의 결합임을 강조하고 있으나, 게임의 e-스포츠화를 위한 게임 콘텐츠 자체의 효과적인 기획 전략에 초점을 맞추고 있다[4]. 이와 같은 선행 연구들은 뉴미디어와 함께 도래한 새로운 방송 환경에 주목했다는 점에서 연구의 의의가 높다. 그러나 여전히 기존의 방송 영역 안에서 게임 방송을 다루고 있으며, 결정적으로 내용적으로 가장 중요한 ‘게임’의 본질을 분석하지 못했다는 점에서 한계적이다.

게임 방송과 관련된 해외 연구로는 대표적으로 Mehdi Kaytoue, Arlei Silva, Loïc Cerf, Wagner Meira, Jr., Chedy Raïssi,의 연구와 Hudson의 연구를 들 수 있다. Kaytoue, et.al.은 전문 게임 플레이어의 플레이 동영상을 선호하는 현상을 통해서 대표적인 실시간 동영상 스트리밍 플랫폼인 Twitch TV의 오디언스 계층을 양적으로 분석했다. 이를 통해 알 수 있는 바와 같이 실시간 동영상 스트리밍 플랫폼 기반의 게임 방송은 현대의 새로운 엔터테인먼트 장르로 구축되는 중이다[5].

Hudson에 따르면, 게임 방송에서는 개발자가 제시하는 게임의 기반적 스토리와 상관없이, 사용자들이 자의적으로 텍스트에 극적 가치를 부여할 수 있다. Hudson은 게임 방송의 대표적 사례로 유튜브 채널 <PewDiePie>를 통해 빠르게 확산되고 있는 <Dean Hall’s Arma 2 mod DayZ> 게임 방송 영상을 제시한다. 본래 게임 개발자가 제시한 주제는 좀비 및 아포칼립스 이지만, 사용자들은 이와 같은 비극에서 슬랩스틱 코미디와 같은 희극적 요소를 덧붙이고 재구성한다[6]. 이처럼 게임 개발자가 제시하는 게임의 원 텍스트를 구조적으로 비틀거나 미학적으로 왜곡하는 경우가 한국 온라인 개인 게임 방송에서도 나타난다. 한국 게임 사용자들의 경우, 게임 텍스트를 재해석하고 독자적 의미를 부여한 뒤, 게임 방송 텍스트를 독립적인 계열체로 분리해 내는 과정을 거친다. 게임의 사용자 참여적 특성상 이는 텍스트에 대한 부적절한 해석이 아닌, 사용자 주체적인 2차 창작으로 전제할 수

있다.

이에 본 논문에서는 실시간 동영상 스트리밍 사이트 유튜브(YouTube)에 등록된 온라인 개인 게임 방송 채널 중 구독자 보유 순위 1위 채널인 <PewDiePie>와 한국 내 개인 방송 채널 중 구독자 보유 순위 1위인 <대도서관TV> 두 개의 게임 방송 전문 유튜브 채널에 올라온 게임 방송 동영상을 연구 대상으로 선정하고자 한다. <PewDiePie>채널과 <대도서관TV>채널은 게임의 일반적인 소비자인 방송 진행자의 게임 플레이만을 편집해 실시간 동영상 스트리밍 서비스 플랫폼이나 개인 방송국 동영상 게시판을 통해서 유통한다. 이는 온라인 개인 게임 방송이 e-스포츠를 위시한 게임 전문가들의 경쟁적 게임 경기 콘텐츠, 혹은 게임 공략 콘텐츠를 주로 다루던 기존의 지상파 및 케이블 게임 방송과는 분명한 차이를 보이는 지점이다. <PewDiePie>채널과 <대도서관TV>채널에 업로드되는 게임 방송 콘텐츠들은 상급 언급한 온라인 개인 게임 방송만이 갖는 특징을 분명하게 보여주고 있는 대표적인 온라인 개인 게임 방송 콘텐츠라고 볼 수 있다.

<PewDiePie>채널은 2010년 4월에 시작된 유튜브 방송 채널로, 유튜브 닉네임 PewDiePie가 개인 게임 방송 동영상을 제작하여 업데이트하는 채널이다. PewDiePie가 제작 및 업로드한 동영상의 유튜브 누적 시청 회수는 2013년 10월 기준 약 20억 회를 넘어섰으며, 고정 채널 구독자 수는 약 1,819만 명에 달한다. <PewDiePie> 채널은 유튜브의 자체 채널인 <YouTube SpotLight> 채널에 뒤이어 전 세계에서 가장 많은 채널 구독자를 보유하고 있다. <PewDiePie> 채널의 방송 진행자인 PewDiePie는 게임 방송 동영상을 제작하는 과정에서 자신의 게임 플레이 영상을 원 텍스트로 삼아 영상 요소들을 편집하고, 무엇보다도 자신의 열광 반응을 텍스트 내에 삽입하는 것을 형식적 특징으로 삼는다.

국내의 <대도서관TV> 채널은 <PewDiePie> 채널과 비슷한 시기인 2010년 5월에 시작된 유튜

브 방송 채널이다. <대도서관TV> 채널과 <PewDiePie> 채널은 ① 형식적으로 유튜브, 아프리카TV²⁾ 등 공유 가능한 인터넷 채널을 통해서 불특정 다수에게 서비스된다는 점, ② 내용적으로 비전문 게임 플레이어가 플레이한 동영상을 텍스트로 전제한다는 점, ③ 게임 텍스트의 플레이, 편집, 유통을 모두 전문 방송인이 아닌 일반인 일인이 담당한다는 점, ④ 콘텐츠를 주기적으로 업데이트 및 유통한다는 점에서 동일한 온라인 개인 게임 방송 유형에 속한다고 전제할 수 있다. 두 방송은 또한 수치적으로 볼 때에도 국내외 온라인 개인 게임 방송을 대표한다고 할 만하다. <대도서관TV>의 경우 2013년 12월 기준 총 누적 방송시간 4,311시간, 일일 평균 방송국 방문자 수 약 9000명, 총 누적 방송 오디언스 수 34,398,537명이며, 계속 증가되는 추세이다.³⁾ 두 방송은 후발적으로 나타나고 있는 온라인 개인 게임 방송의 플랫폼으로 작용하고 있다고 전제할 수 있다. 이에 본 연구에서는 한국 온라인 개인 게임 방송의 스토리텔링을 분석하기 위한 연구 대상으로 <대도서관TV>를 설정하고자 한다.

<PewDiePie>채널과 <대도서관TV>채널의 시청현황을 간략하면 다음과 같다.

[Table 1] YouTube Channel <PewdiePie> and <TheGreatLibraryTV>'s channel status⁴⁾

Channel		PewDiePie	The Great Library TV
		Subscriber Rank	2
Rank	World Wide Rank		
	South Korea Rank	.	20
Number of Subscribers		18,191,005	497,693
Number of Uploaded Video Clips		1,598	970
Total Video Clip Views		3,084,369,898	112,521,266

2) 주식회사 아프리카TV에서 2006년 정식 서비스를 시작한 인터넷 개인 방송 서비스이다. <http://afreeca.com>

3) 2013년 12월 19일 <http://afreeca.com/buzzbean> 채널 정보 기준

4) 2013년 12월 19일 <http://vidstatsx.com/> 기준

본 논문은 유튜브 채널 <Pewdiepie>⁵⁾와 <대도서관TV>⁶⁾, 아프리카 TV의 <대도서관TV>방송국⁷⁾에 업로드 된 온라인 개인 게임 방송 동영상을 주요 분석 텍스트로 삼아, 온라인 개인 게임 방송의 스토리텔링의 구성 요소 및 특징을 도출하고자 한다. 먼저 2장에서는 실제 온라인 개인 게임 방송 텍스트를 분석하고 그 논거를 토대로 구성요소를 도출하고자 한다. 이를 바탕으로 3장에서는 온라인 개인 게임 방송의 특징을 분석 결과로 제시하고자 한다. 온라인 개인 게임 방송에서 발생하는 일인 주체의 다성적인 발화 현상과 이를 대중문화로 즐기는 오디언스의 반응을 분석하기 위해서는 이에 적합한 서사학이 필요하다. 이에 본 논문에서는 ‘카니발’과 ‘다성성’을 핵심어로 제시한 서사학자 미하일 바흐친의 이론을 적용하고 온라인 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 세계각각이 문학상의 언어로 변조되어 나타난 것을 문학의 카니발화(化)라고 규정한다[7]. 또한 바흐친은 카니발이 웃음의 원리로 구성된 민중들의 삶을 언급하며 민중들이 보유한 웃음의 문화 특유의 생성력과 재생력에 주목한다[8]. 온라인 개인 게임 방송을 포함, 다양하게 나타나는 사용자 생성 콘텐츠들은 바흐친이 제시한 카니발리즘의 대안적, 대체적 현상들이라 전제할 만하다. 무엇보다도 일방향적인 전달구조를 표방하던 방송 포맷에, 게임이라는 상호작용적인 내용이 덧대어지면서 방송의 포맷 자체를 변환시키는 현상은 분명 주목할 만하다. 이에 게임 텍스트의 내부와 외부, 게임 개발자와 소비자, 비극성과 희극성을 가로지르는 온라인 개인 게임 방송 콘텐츠의 자유로운 상상력을 바흐친의 ‘카니발 이론’을 통해서 분석할 수 있으리라 전제된다. 이를 통해 온라인 개인

게임 방송을 매개체로, 온라인을 통해서 나타나는 사용자들의 적극적인 참여 문화와 콘텐츠 생성의 과정을 분석할 수 있을 것이다.

2. 온라인 개인 게임 방송의 스토리텔링 구성 요소

2.1 전방위적 변사형(辯士型) 발화 주제

지상파 및 케이블 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 오디언스와 게임 텍스트 사이에서 특화된 매개체로 작용했다. 이는 기존의 스포츠 방송의 포맷을 답습한 형태로, 객관적 정보를 전달하는 게임 중계자와 전문가적 평가를 전달하는 게임 해설자가 고정적인 역할을 맡게 된다.

반면 온라인 개인 게임 방송에서는 게임 플레이의 주체와 객관적 게임 중계자, 주관적 게임 해설자가 모두 하나의 개인을 통해서 혼재되어 나타난다. 이는 편의상 ‘게임 방송 진행자’로 명명되고 있다. 온라인 개인 게임 방송 진행자는 게임 텍스트의 내부와 외부를 가로지르며, 재해석과 편집을 통해 새로운 방송 텍스트를 생성해나간다. 이 과정에서 특이할 만한 것은, 게임을 재해석하고 스스로에게 다중 역할을 부여하는 과정에서, 허구적 서사체의 전형적인 인물 기능을 적용한다는 점이다. 게임 방송 진행자는 자신의 게임 플레이를 하나의 극적 서사체로 편집해내는 과정에서 게임 플레이를 하나의 사건(event)으로 전제하기 위하여 허구적 사건이 구성되는 데에 반드시 필요한 주인공: 프로타고니스트- 적대자: 안타고니스트-조력자의 전형적인 삼원 구조를 상정한다. 이러한 허구적 형상화 과정을 통해서 ‘아무것도 아닐 수 있는 아마추어의 일

5) http://www.youtube.com/channel/UC-IHJZR3Gqxm24_Vd_AJ5Yw

6) http://www.youtube.com/channel/UCSHVH_AWWUc-C8-D8m8W6A

7) <http://afreeca.com/buzzbean>

반적인 플레이 동영상'이 '특정한 가치를 재현한 하나의 사건'으로 허구화된다. 동시에 게임 개발자가 제시한 기반적 서사에서 벗어나, 사용자 주체적인 해석과 창작을 가능하게 한다. 기존의 매스 미디어에서 게임을 단순히 소재적 차원에서만 다룬 것과 달리, 온라인 개인 게임 방송은 게임의 사용자 참여적 특성을 형식적으로도 반영해 고유한 방송의 포맷을 창출한 것이다.

[Table 2] The utterance aspects of broadcasting host The Great Library's on-line personal game broadcasting video clip <Home Sheep Home2>

Persona	Lines
Game Commentator	This game is about taking sheep to home. Each sheep has specific characteristics. The fat sheep is heavy but strong.
Game Player	What am I supposed to do? Oh, I got it.
The Helper 1	Hi, I'm the little lamb.
The hero	I'm the plain sheep.
Game Player	I should drop this. Got it!
The Helper 1	Awww, It hurts me.
The Helper 2	Wait! I'm heading there.
The hero	It's useless. You made me stuck in here. What are you gonna do next?
The Helper 2	Can I go over here for a sec?
The hero	Good job buddy. Wait over there.

위의 예시에서 나타난 바와 같이, 게임 방송 진행자는 5개 이상의 페르소나로 분해 각기 다른 역할을 연기한다. 이때 게임 방송 진행자 대도서관은 자신이 설정한 페르소나에 따라서 목소리, 억양 등도 각기 구별되도록 일인 다역을 연기한다. 페르소나가 중첩되거나 혼동되는 사례는 없다. 이는 마치 과거 무성영화 시대 하나의 텍스트에서 다성적 페

르소나를 연기하던 전방위적 스토리텔러인 '변사'와 그 기능과 역할이 유사하다. 변사는 무성영화의 내용 이해를 돕기 위해 장면마다 해석을 덧붙이거나 극중 캐릭터의 대사를 연기하여 상황을 묘사하는, 무성영화 시대에 등장한 새로운 직업군이었다[9]. 변사는 영상 콘텐츠를 구술 텍스트로 풀어서 일인이 전달해야하기 때문에, 그 과정에서 필연적으로 스토리텔러의 의도적 오역이 개입될 수밖에 없다. 우수진에 따르면, 변사의 역할은 단순히 영상 언어를 구술 언어로 번역 및 전달하는 것이 아니라, 영화가 상영되는 전체 과정을 하나의 퍼포먼스로 간주하고, 영화의 요소들을 아우르며 총체적으로 이끌어가는 일종의 '공연자'이다[9]. 게임 방송 진행자인 대도서관 역시 게임의 기반적 서사를 토대로 재해석 과정을 통해 캐릭터에게 서사적 기능을 부여하고 하나의 극적 사건을 구성해 오디언스에게 허구적 텍스트를 전달한다는 점에서, 변사와 동일한 서사적 기능을 수행한다고 볼 수 있다. 기존 매스 미디어 게임 방송의 발화 주체인 해설자, 중계자는 게임의 내용 자체를 그대로 전달하는데 집중하고 있는 반면, 온라인 개인 게임 방송의 진행자들은 게임의 내용을 자신이 재구성하여 오디언스에게 전달하고자 하는 스토리의 소재로 활용하고 있다.

이처럼 게임 방송 진행자들은 게임 방송 콘텐츠를 진행자의 의도에 따라 부분의 축소 및 생략, 확대 및 과장을 통해서 오디언스에게 희극적 카타르시스를 유발한다. 예를 들어 <Home Sheep Home2>는 플래시 기반의 퍼즐 게임으로, 게임 화면 좌측에 위치한 세 마리의 양 캐릭터를 주변의 지형지물과 양 캐릭터가 가지고 있는 각각의 특성을 활용하여 게임 화면 우측으로 양 캐릭터를 이동시키는 퍼즐 게임이다. 게임 방송 진행자 대도서관은 이들 캐릭터에 각각 주인공, 조력자 1, 조력자 2라는 캐릭터성을 부여한 뒤 희극적 사건을 유발시킨다. <Home Sheep Home2>는 영국의 <못말리는 어린 양 쉘(Shaun the Sheep)>이라는 애니메이션을 기반으로 제작된 게임으로, 게임에 등



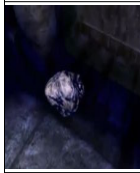

장하는 양 캐릭터들은 애니메이션에 등장하는 주인공 양 캐릭터들과 동일한 캐릭터이다. 게임에 등장하는 가장 작은 새끼양은 Timmy, 커다란 암양은 Shirley, 보통 크기의 숫양은 Shaun라는 이름을 가지고 있다. 그러나 게임 방송 진행자 대도서관은 <Home Sheep Home2>의 게임 방송에서 기존 세 마리 양에게 부여되어 있던 이름을 사용하지 않고, 자신이 임의로 ‘조그만 양, 평균 양, 똥똥한 양’이라는 호칭을 부여한다. 나아가 가장 작은 새끼양은 나아가 어리며, 우유부단한 성격을 지니고 있고, 평균양은 세 마리 양 중 가장 주도적인 역할을 하는 양으로 이성적이지만 냉소적인 성격을 가지고 있고, 똥똥한 양은 덩치가 크고 둔하고 느긋한 성격을 가진 숫양으로 설정하는 등 하나의 독립적 서사 텍스트를 생성하는데 필요한 캐릭터들을 임의적으로 구축한다. 이처럼 게임 방송 진행자는 본래 게임 서사가 지향하는 진지함을 제거하고, 그 빈칸을 자신이 재해석한 희극적 재미로 대체한다. 오디언스는 이러한 서사의 전환 및 변환의 과정을 시청하는 가운데 극적 카타르시스를 느끼게 된다.

2.2 오브젝트의 재해석을 통한 사건 창출

온라인 개인 게임 방송의 진행자들은 게임 내에 존재하는 수많은 오브젝트를 원 게임의 텍스트 내에서 해석하지 않고, 자의적이고 독립적인 체계 내에서 재해석한다. 또한 원 텍스트를 중심으로 부분의 독자화, 축소 및 과장 등 전형적인 서사 기법을 활용해 극적 사건을 창출한다. 가령 유튜브 채널 <PewDiePie>의 인기 콘텐츠인 <Amnesia>게임 방송에서 다루는 게임인 <Amnesia>의 경우, 본래 음산한 고성 안에서 어떠한 조력자의 도움 없이 게임 내의 안타고니스트인 알렉산더와 그의 부하인 괴물을 피해 탈출하는 공포 게임이다. 모든 문화적 과정들의 심층 속에는 체계와 법칙이 존재한다. 디지털 게임의 내부에는 수많은 기호가 존재하며, 플레이어는 게임을 수행하며 끊임없는 기호작용을 거치게 된다[10]. 또한 플레이어는 게임 내에 삽입된 기호를 제작자의 의도에 맞게 해석해야만 게임을

‘올바르게’ 진행해나갈 수 있다[11]. 그러나 게임 방송 진행자는 방송을 위해 게임을 플레이할 시, 게임의 올바른 진행을 주된 목적으로 삼지 않는다. 게임 방송 진행자는 게임 제작자가 배치한 도상 기호로서의 오브젝트를 자신만의 새로운 상징 기호로 전환해 재해석하고, 결과적으로 캐릭터의 기능을 새롭게 설정하여 또 다른 2차 창작을 만들어내는 데 그 목적을 둔다. 퍼스의 기호 삼원론에 의거하여 게임 <Amnesia>의 텍스트 내적 기호와 게임 방송 진행자 PewDiePie가 자신의 <Amnesia> 게임 방송에서 기호를 재해석한 결과를 비교하면 다음과 같다.

[Table 3] The difference between Game <Amnesia>'s aspects of symbols and interpretation of symbol in On-line Personal Game Broadcasting

Object	Aspects of symbols	Interpretation of symbol in On-line Personal Game Broadcasting
	icon (background settings of game)	symbol (the helper)
	icon (background settings of game)	symbol (the antagonist)
	icon (background settings of game)	symbol (the wooing woman)
	icon (background settings of game)	symbol (the wooing man)

게임 방송 진행자 PewDiePie는 <Amnesia> 플레이 시리즈에서 <Amnesia>게임 내부에 존재하는 다양한 오브젝트들을 재해석하여 새로운 캐릭터를 만들어내고, 이를 통해 새로운 사건을 만들어낸다. 가령 <Amnesia>게임 내에 자주 등장하는 무릎 꿇은 남자의 형상을 한 동상의 경우, 실제 <Amnesia>게임의 기반 서사에서 아무런 역할을 하지 않으며, 공포 분위기를 강화하기 위한 오브젝트에 불과하다. 그런데 개인 게임 방송에서 PewDiePie는 이 오브젝트에 ‘Stephano’라는 명칭을 부여하고, 의인화시킨 후, 게임 방송 내부에서 진행되는 사건에서 조력자의 기능을 수행하도록 설정한다. 또한 <Amnesia> 게임에서 자주 등장하는 고정적인 나무통에도 ‘Barrels’이라는 이름을 부여한 뒤, 플레이어의 숙적에 해당하는 안타고니스트 역할을 맡긴다. 게임 방송 진행자 Pewdiepie는 공포게임 <Amnesia>를 플레이하며 방송을 진행하는 동안, 자신이 재해석한 오브젝트들과의 상호작용을 위주로 방송을 전개해 나간다. 게임 방송 진행자 PewDiePie는 플레이 도중 공포스러운 상황에 처할 때마다 자신이 오브젝트의 재해석을 통하여 새로이 설정한 상징기호로서의 조력자를 호출한다. 또한 게임 내의 안타고니스트인 알렉산더나 괴물과의 상호작용보다는, 게임 방송 진행자가 새롭게 설정한 안타고니스트인 Barrels와의 적대적 대화와 대결을 위주로 한 플레이를 통해 희극적인 게임 방송 콘텐츠를 구성한다. 게임 방송 진행자들은 자신의 게임 방송 콘텐츠에서 조력자와 적대자를 게임 개발자의 기반 서사와 달리 새롭게 설정함으로써 새로운 사용자 서사를 만들어내는 것이다. 기존 매스 미디어 게임 방송에서 게임을 행하는 주체인 플레이어들이 게임 텍스트 내부에서의 제한적 기호 해석을 시도하여 게임 텍스트가 지시하는 게임의 성공을 이루기 위해 노력하는 반면, 게임 방송 콘텐츠의 진행자들은 게임 텍스트의 경계에 얽매이지 않는다. 게임 방송 진행자들은 본인만이 가진 고유한 체계 내에서의 새로운 기호 해석을 시도하여 게임의 성공과 실패 여부에 상관하

지 않고 게임 텍스트 내에 속하지 않는 새로운 사건을 창출하는 데 집중한다.

이 외에도 게임 방송 진행자는 게임 내에 공포감을 불러일으키기 위해 배치된 단순 도상기호인 돌과 죽은 돼지에게도 각각 ‘Jennifer’, ‘Piggeh’라는 이름을 부여하고, 이들을 구애하는 여성과 남성이라는 상징기호로 활용한다. 게임 방송 진행자는 평면적이고 고정적이던 오브젝트에 새로운 서사적 역할을 부여하면서, 전반적인 스토리텔링 구조를 공포에서 애정으로 전환시키고, 이 과정을 통해 오디언스로 하여금 웃음을 유발하게 한다. 이는 일종의 패러디 효과에 해당하는 것으로, 방송 중계자의 해석이 덧대지면서 순간적으로 비장미가 희극미로, 숭고함이 가벼움으로 전환된다.

디지털 게임에서 게임 월드는 캐릭터가 목표를 갖고 영웅적 행동을 통해 주어진 미션과 퀘스트를 수행하는 주요한 공간이다. 온라인 개인 게임 방송에서 생성되는 스토리의 배경의 경우, 원 게임의 세계관을 그대로 계승하지 않고, 오히려 공간을 중심으로 하는 세계관을 재편하여 원 게임과 차별적인 개별 사건을 구성하게 된다.



[Fig. 1] Play scene of <Grand Theft Auto 5>

가령 <Grand Theft Auto 5>의 경우, 원 게임의 배경은 미국의 도시 로스 앤젤레스를 모티브로 구축된 가상 도시 산 안드레아스이다. 이곳은 현대 미국인의 일상을 반영하는 곳으로 설정되어 있으며, 플레이어로 하여금 실제감을 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 보여주고, 이를 통해서 오디오언스로부터 웃음을 끌어낸다. 예를 들어 <Grand Theft Auto 5>의 게임 플레이 도중 주인공이 타인의 고급 자동차를 탈취해야만 하는 상황이 발생하는 경우, 한국의 방송 진행자는 이를 미국은 한국과 다르게 차주끼리 마음이 통했을 시 서로 차를 바꿔서 탈 수 있는 ‘대차 시스템’이 발달한 국가라고 설명한다. 한국의 방송 진행자는 이 대차 시스템은 선진국만이 갖추고 있는 특별한 시스템이라고 주장하며, 이를 상황극으로 재현한다. 현대 후기 자본주의의 중심으로 여겨지는 미국의 대도시와 그 안에서 역시 자본주의의 대표적 상징물로 여겨지는 고급 스포츠카를 한국의 게임 방송 진행자가 풍자적으로 조망하는 가운데 진지한 액션 게임의 플레이 양상은 콩트와 같은 상황극으로 변환된다.

이와 같은 사례 분석을 통해서 알 수 있는 바는 다음과 같다. 본래 원 게임 내에서 단순히 도상기호로 작용하며 게임의 고정적 배경으로 작용하던 오브젝트들은 게임 방송에서는 서사적 역할을 부여받고 일종의 상징기호로 작용하게 된다. 또한 게임 방송 내에서는 기존의 게임 월드에서 고정적으로 설정한 가치를 풍자적으로 전복시켜 본래의 게임 내 사건이 의미하는 바와는 다른 의미를 갖는 사건을 생성하는 양상을 보인다.

3. 온라인 개인 게임 방송의 스토리텔링 특징

3.1 방송 주체의 발화를 통한 다성성의 발현

온라인 개인 게임 방송에서 방송 진행자는 게임 플레이어인 동시에 게임의 해석자이며, 비평가로 분한다. 또한 게임 방송 진행자는 게임 개발자가 제시한 텍스트 내부의 평면적 인물을 입체화하고,

본인이 새롭게 창출하고자 하는 스토리 내에서 서사적 기능을 부여하여 이를 극적으로 전달한다. 또한 본 게임으로부터 게임 방송 텍스트를 객체화시키고, 이를 단일 콘텐츠로 유통시킨다.

바흐친에 따르면, 도스토예프스키 등의 소설에서는 ‘다성성(polyphony)’이 강하게 나타난다. 다성성이란 동일한 말을 서로 다르게 표현하는 다양한 목소리들이 동시에 들리는 것을 의미한다[12]. 다양한 목소리들은 각기 동등한 권리를 지니고 있으며, 작가와 작중 인물들의 관계가 수직적이지 않고 수평적임을 증명한다. 다성적 소설에의 작가는 전지적 관점에서 작중 인물의 목소리를 통제하지 않으며, 작중 인물들은 작품 전체를 관통하는 하나의 주제를 가지고 각자의 위치에서 목소리를 발하게 된다[13].

온라인 개인 게임 방송의 경우, 게임 플레이어, 게임 해설자, 게임 방송 중계자, 게임 평론가 등의 페르소나가 모두 동일한 사람을 통해서 발화됨에도 불구하고 서사 내에서 대등한 목소리를 낸다. 온라인 개인 게임 방송에 등장하는 다양한 캐릭터들은 본래 게임 개발자의 의도에서 벗어나 게임 방송 진행자에 의해 새롭게 재편된 서사적 질서 안에서 다양한 목소리를 내게 된다. 무엇보다도 온라인 개인 게임 방송 진행자는 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 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.

온라인 개인 게임 방송 주체의 발화를 통한 다성성의 발현은 오디오언스로 하여금 게임 방송 텍스트를 게임과 변별적인 텍스트로 받아들이도록 유도

한다. 무엇보다도 ‘방송’이라는 일방향적 형식에 ‘게임’이라는 상호작용적 내용이 결합하여 발생한 ‘온라인 개인 게임 방송’은 오디언스에게 카니발리즘적 감흥을 불러일으킨다. 바흐친에 따르면, 카니발적 삶이란 통념적인 궤도에서 벗어난 삶이며, “뒤집혀진 삶”, “거꾸로 된 세상”[7]이다. 바흐친의 카니발적 세계에서는 기존의 규범과 가치체계를 비롯한 모든 것이 역전되고 뒤바뀐다. 게임이란 게임 개발자가 제시하는 세계를 이해하고 이기거나 지는 이항대립적 결과가 있는 콘텐츠라는 사실이 온라인 개인 게임 방송에서는 뒤집혀지고 왜곡되고 재편된다. 게다가 텍스트 내적 체계를 충실히 전달해야 하는 방송의 권위와 의무 역시 온라인 개인 게임 방송에서는 전복된다. 온라인 개인 게임 방송 진행자는 스스로 다성적인 목소리를 통해 스스로 플레이한 텍스트를 게임 개발자의 텍스트에서 분리시키고 계열화시킨 후, 패러디와 풍자를 통해서 새로운 가치를 갖는 허구적 텍스트로 재구성한다. 이 과정에서 비장미가 희극으로 역전된다. 방송 진행자가 변형한 세계관을 통해 게임 방송 내에서는 모든 것이 전복되고 역전된다.

3.2 패러디를 통한 비희극의 역전

온라인 개인 게임 방송 진행자들은 게임 텍스트 내부에 존재하는 오브젝트를 적극적으로 재해석하여 새로운 사건을 창출한다. 원 텍스트에서 압축되었거나 생략된 부분들을 사용자들이 주체적으로 확대 및 재해석하는 과정을 통해서, 사용자 주체적인 콘텐츠를 생성해내는 것이다. 이 과정에서는 주로 원본의 아우라를 파괴하거나 재해석하는 패러디가 적극적으로 활용된다. 비극적 텍스트의 희극적 재구성, 희극적 텍스트의 비극적 재구성을 통해서 게임 방송 진행자들은 오디언스로부터 웃음과 공감을 불러일으키고, 동시에 원 게임 텍스트의 권위와 미학을 전복시킨다.

온라인 개인 게임 방송에서 사용되는 패러디 양상은 크게 두 가지로 분류될 수 있다. 첫 번째, 다른 콘텐츠의 패러디를 콘텍스트를 달리하며 활용하

는 경우, 두 번째, 자가 복제적 패러디를 콘텍스트에 따라서 반복적으로 활용하는 경우이다.

온라인 개인 게임 방송 진행자 대도서관의 <서전 시뮬레이터 2013(Surgeon Simulator 2013)>라는 게임 방송에서는, 게임 텍스트 내 주인공의 손목시계가 벗겨져 사라지는 사건이 발생한다. 이 때 게임 방송 진행자는 주인공의 팔뚝에 매인 전자 손목시계라는 오브젝트가 사라지는 상황과 영화 <친구>에 등장하는 담임선생님이 손목시계를 풀어헤치는 상황의 유사점을 발견하고, 전자 손목시계라는 오브젝트를 영화 <친구>에 등장하는 담임선생님을 상징하는 상징기호로 변형하여 해석한다. 또한 이러한 변형된 해석 과정을 전달하기 위해, 게임 방송 진행자는 영화 <친구>에 등장한 담임선생님의 연기를 게임 속에서 패러디한다. 대중적으로 잘 알려진 영화나 애니메이션 등을 독자화시켜 게임 방송의 텍스트 내에서 패러디해 오디언스로부터 웃음을 유발하는 것이다.

두 번째, 게임 방송 진행자 자신이 행했던 방송이나 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.

바흐친에 의하면, 카니발에서는 일상적 삶의 질서와 체계를 일시적으로 부정하고, 금기와 법칙을 제거하며 위계질서를 전복시킬 수 있다. 온라인 개인 게임 방송은 개발자와 플레이어 사이의 경계를 모호하게 하고, 게임 플레이의 다양성과 이에 대한 다양한 해석들을 모두 이본이 아닌 원본으로 규정한다. 따라서 온라인 개인 게임 방송은 실제 원 게임 텍스트에 영향을 미치지 않으면서도, 원 게임 텍스트에 대한 권위와 미학을 전복시킴과 동시에 또 다른 게임 텍스트 해석의 가능성을 제시한다. 온라인 개인 게임 방송에서 행해지는 게임 플레이

의 목적은 일반적인 게임 플레이의 목적인 게임의 올바른 진행과 종결에 있지 않고, 게임을 매개체로 사용자들의 적극적인 표현을 콘텐츠화 하는 데에 있다. 이를 통해 게임 플레이에 제약을 가하던 모든 게임 내부의 규칙과 제재가 일시적으로 제거되고, 게임 내부의 모든 요소가 다성성을 발현하면서 다양한 사용자 생성 콘텐츠의 가능성을 제시한다. 동시에 방송이라는 일률적, 체계적인 형식을 일시적으로 전복시키면서 현대의 대안적 카니발리즘을 구현하게 된다.

4. 결 론

온라인 개인 게임 방송은 기존의 지상파 및 케이블에서 나타난 게임 방송과는 차별적이다. 온라인 개인 게임 방송은 소수 전문가 집단을 통해 정보를 전달하던 기존 매스 미디어의 방송 포맷과 내용을 변형하고 있다. 온라인 개인 게임 방송은 현대의 적극적인 사용자 문화를 반영하며, 사용자들로 하여금 참여적으로 방송 콘텐츠를 구성하고 상호작용적으로 전달하도록 유도한다. 즉 게임 콘텐츠의 내재적 속성을 통해서 방송의 창작 주체, 구성방식, 전달방식 등 외재적 속성까지 영향을 미치고 있는 것이다.

온라인 개인 게임 방송의 가장 큰 차별점은 게임 방송의 진행자, 즉 창작 주체의 역할이다. 온라인 개인 게임 방송의 진행자는 게임 해설자, 중계자, 플레이어가 복합적으로 재구성된 발화 주체이다. 이러한 발화 주체는 복수적으로 나타나지 않고 한 명의 개인 안에서 다성적으로 나타난다. 온라인 개인 게임 방송의 주체는 일종의 무성영화 시대의 변사처럼, 다양한 페르소나를 넘나들면서 극적으로 발화한다. 이때 주로 게임 내 오브젝트들에 대해서 새로운 기호해석 작용을 통해 분석한 결과를 극적으로 재구성하게 되며, 게임 텍스트에서 생략되었거나 축소되었던 기호들을 전면에 노출시키거나 새로운 의미를 부여하기도 한다. 게임 방송 진행자들

은 오브젝트에 대해서 자의적이고 창발적인 기호 해석을 시도하며, 이로 인해 오브젝트는 객관적 대상에서 나아가 주관적 해석의 기호로 거듭나게 된다. 또한 비극적인 텍스트의 희극화, 희극적 텍스트의 비극화를 통해서 주어진 텍스트를 왜곡하거나 재해석한다. 이러한 현상들은 주어진 텍스트를 수동적으로 받아들이던 오디언스에서 나아가, 적극적으로 해석하고 이를 통해 새로운 창작을 가능케 하는 현대의 사용자문화의 일면이라고 볼 수 있다. 라인 개인 게임 방송의 오디언스들은 온라인 개인 게임 방송의 시청을 통해서 스스로 창작의 주체로 거듭날 수 있는 기회를 발견하거나, 기존의 방송을 통해서서는 체험할 수 없는 카타르시스를 경험하게 된다. 이처럼 온라인 개인 게임 방송에서 나타나는 방송주체의 다성적인 발화와 오브젝트의 새로운 해석과 패러디적 극화는 온라인 개인 게임 방송 특유의 미학적 특징이자, 동시에 현대의 사용자 문화의 한 단면을 제시한다고 볼 수 있다.

ACKNOWLEDGMENTS

This study has been supported by 2014 BK21plus project of Korean Research Foundation.(2-2013-4546-001-2)

REFERENCES

- [1] Smith, P.B.Thomas, Obrist, Marianna, Wright, Peter, "Live-streaming Changes the (Video) Game", EuroITV '13 Proceedings of the 11th european conference on Interactive TV and video, Politecnico di Milano, Italy, pp.131-133, 2013.
- [2] Hyun-Joo Lee. "Study on the changing pattern of game broadcasting contents", Graduate school of Mass Communication, Chung-Ang University, 2010.
- [3] Yong-Jun Lee, "Research on shift in viewing

pattern of game channels in new media era”, Graduate school of Mass Communication, Chung-Ang University, 2008.

- [4] Tae-Ju Lim, “A Study on Game Design strategy to Develop eSports Broadcasting”, The Graduate School of Visual Art, SeJong University, 2010.
- [5] Mehdi Kaytoue, Arlei Silva, Loïc Cerf, Wagner Meira, Jr., Chedy Raïssi, “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, NewYork, pp.1181-1188
- [6] 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, pp.6-8, 2013.
- [7] M. Bakhtin, “Problems of Dostoevsky’s Poetics”, trans by. Keun-Sik Kim, Chung-Ang University Press, pp.158-160, 2003.
- [8] M. Bakhtin, “Rabelais and his world”, trans by. Duk-Hyung Lee, Kun-Hyung Choi, Acanet, p.200, p.727, 2001.
- [9] Su-Jin Woo, “Performability of the silent film narrator and the formation of the Public Entertainment”, The Journal of Korean Drama and Theatre, Vol. 28, No.-, pp.57-64, 2008.
- [10] Hyungsung-Park, Suhee-Park, “Semiotical Analysis for the Educational Games”, Journal of Korea Game Society, Vol. 8, No. 1, p.35, 2008.
- [11] Chul-Gyun Lyou, Sung-Hee Cho, “Gameplay as a Semiotic Interpretation”, Journal of Korea Game Society, Vol. 9, No. 3, pp.70-72, 2009.
- [12] Wook-Dong Kim, “Bakhtin and Dialogism”, p.73, Nanam, 1990.
- [13] Noh-Shin Lee, “A Critical Analysis of M.M. Bakhtin’s Dialogics”, Studies on English Language & Literature, Vol. 34 No. 3, p.119, 2008.
- [14] C.S.Pierce, “Peirce on signs : writings on semiotic”, ed by. Hoopes, trans by. Dong-sik Kim, Yu-Sun Lee, Nanam, 2008.



한혜원 (Han, Hye Won)

1999년 이화여자대학교 국어국문학과(문학사)
2002년 이화여자대학교 국어국문학과(문학석사)
2009년 이화여자대학교 국어국문학과(문학박사)
현재 이화여자대학교 디지털미디어학부 영상콘텐츠전공
조교수

관심분야 : 디지털 스토리텔링, 디지털 게임, 기능성 게임,
전자책, 팬덤



김서연 (Kim, Seo Yeon)

2013년 이화여자대학교 심리학과(문학사)
현재 이화여자대학교 디지털미디어학부 영상콘텐츠전공
석사과정

관심분야 : 디지털 스토리텔링, 디지털 게임, 트랜스미디어
스토리텔링, 팬덤