

유튜브 1인 게임 방송의 집단 스토리텔링

—〈대도서관 TV(buzzbean11)〉 채널의 시청자 참여형 콘텐츠를 중심으로

길혜빈* · 김소영**

1. 서론
2. 집단 스토리텔링의 이야기꾼과 참여자 역할론
 - 2-1. 벤야민과 실코의 이야기꾼
 - 2-2. 어빙 고프먼의 사회적 역할론
3. 유튜브 1인 게임 방송 내 다인(多人)의 이야기꾼
 - 3-1. 시청자 참여형 콘텐츠
 - 3-2. 이야기꾼으로서의 참여자
4. <대도서관 TV(buzzbean11)>의 집단 스토리텔링
5. 결론

국문초록

최근 1인 미디어 시대가 도래하면서, ‘공연자-관객’의 구도를 보였던 방송인과 시청자의 지위가 변화하고 있다. 본 연구는 유튜브의 1인 방송에 나타나는 ‘스트리머-시청자’ 역할의 층위 변화에 주목하고, 이들이 함께 만들어가는 집단 스토리텔링의 양상을 분석하였다. 구체적인 이론적 배경으로 발터 벤야민과 레슬리 실코의 ‘이야기와 이야기꾼’, 어빙 고프먼의 ‘사회적 역할론’을 활용하고, 이를 토대로 1인 미디어 내에서 변화하는 역할을 재규정해 보았다.

* 경희대학교 국어국문학과 박사과정(주저자)

** 경희대학교 국어국문학과 문화콘텐츠전공 외래교수(교신)

분석 대상으로 선정한 유튜브 플랫폼 기반의 1인 게임 방송인 〈대도서관 TV(buzzbean11)〉 채널은 실시간 스트리밍 방송과 녹화 방송으로 구분된다. 특히 녹화된 방송에서는 — 고프만이 말한 — 관객과 만나는 ‘앞무대’가 확장되면서, 실시간 방송 시청자가 방송팀 구성원의 일부로 참여한다. ‘스트리머’, ‘게임 참여자’, ‘실시간 방송의 시청자’는 역할의 층위가 조정되면서 새로운 역할을 부여받아 게임 방송 서사를 집단 창작하는 것이다. 여기서 스트리머는 주요 이야기꾼이자 앞무대 진행자로서, 중심 스토리텔링을 전개하며 방송의 정체성을 정의한다. 다음으로 게임 참여자는 보조 이야기꾼이자 앞무대 공모자로, 게임 서사를 보충하고 방송의 정체성을 실현한다. 마지막으로 실시간 방송 시청자는 간헐적인 보조 이야기꾼이자 앞무대의 간접적 공모자로, 스토리텔링의 틈을 메우고 방송의 정체성을 보존한다. 이처럼 복합적인 층위의 역할 수행자를 통해, 각기 다른 조각의 이야기가 덧붙여져 최종적으로 게임 방송의 서사가 전개되는 것이다.

이와 같이 본 연구는 스트리머-시청자의 이분법적 구분에서 탈피하여, 1인 게임 방송의 집단 스토리텔링에 참여한 시청자의 역할에 주목하였다. 급변하는 미디어 환경을 감안할 때, 스트리머-참여자와 집단 스토리텔링의 양상은 더욱 두드러질 것으로 예상된다. 이에 본고에서 다룬 연구방법론이 관련 후속연구를 견인할 수 있기를 기대한다.

(주제어: 유튜브, 1인 게임 방송, 이야기꾼, 사회적 역할론, 집단 스토리텔링, 〈대도서관 TV(buzzbean11)〉)

1. 서론

바야흐로 개인이 곧 미디어인 시대이다. 2020년 현재 국내에서만 개설된 개인 유튜브 채널 중 광고 수익을 올리는 채널은 약 5만 개가 넘으며¹⁾

2015년 3,298건에 불과했던 방송·통신업 상표 출원이 2019년에는 5,173건으로 57% 증가했다.²⁾ 1인 미디어 플랫폼의 대중화는 방송의 지형적 변화를 가져왔다. 1인 콘텐츠 제작자를 지칭하는 ‘크리에이터(Creator), 스트리머(Streamer), BJ(Broadcasting Jockey)’와 같은 신조어가 생겨나고, 1인 스트리머가 다수의 시청자를 대상으로 실시간 스트리밍(streaming)의 방송이 주를 이루고 있다. 이 중 게임 방송은 게임을 매개로 1인 방송을 스트리밍하는 것으로, 이때 ‘1인의 이야기꾼·다수의 관객’이라는 구도가 형성된다. 한편 구전 커뮤니케이션의 장(場)에서 스트리머는 게임하기와 이야기하기를 통해 게임 실황을 증계하거나 다수의 시청자와 채팅을 통해 소통한다. 그런데 이와 관련된 선행연구에서 1인 방송인과 시청자는 방송을 구성하는 양극단의 상호작용적 주체로서 개별 집단으로 분리된다. 스트리머는 게임이라는 매개체에 창조적인 스토리를 엮는 전방위적 변사로, 시청자는 능동적으로 방송에 참여하는 네트워크된 개인 시청자(networked individual viewers)라는 ‘방송인-시청자’의 이분법적 구도로 이해된 것이다.³⁾

1) 노준, 『2020년 국내외 인플루언서 마케팅 트렌드 변화와 전망』, 『2020 미디어 산업 보고서 시즌 4, 1인 미디어 산업 동향』 Vol.3, 한국전파진흥협회, 2020, 18쪽.

2) 안정상, 『1인 미디어 시장의 현황과 활성화 방안』, 『2020 미디어 산업 보고서 시즌 4, 1인 미디어 산업 동향』 Vol.3, 한국전파진흥협회, 2020, 29-30쪽.

3) 1인 미디어 게임 방송에 대한 선행연구는 2010년대 중반 이후부터 활발히 연구되었다. 본 연구는 이 중 1인 크리에이터와 수용자의 지위에 주목하였는데 이와 관련한 연구를 정리하면 다음과 같다. 안진·최영, 『인터넷 개인방송 시청공동체 특성에 관한 탐색적 연구』, 『한국방송학회』 30권 2호, 한국방송학회, 2016, 5-53쪽; 윤현정, 『MCN 게이밍 콘텐츠의 스토리텔링 연구』, 『한국영상학회 논문집』 14권 2호, 한국영상학회, 2016, 23-37쪽; 주현식, 『네트워크화되는 ‘나’(me)－유튜브와 대화적 상상력』, 『문화와 융합』 41권 5호, 한국문화융합학회, 2019, 687-716쪽; 최미경, 『유튜브 어린이 콘텐츠 스토리텔링 연구－MCN 콘텐츠를 중심으로』, 『동화와 번역』 39호, 동화와번역연구소, 2020, 197-226쪽; 한혜원·김서연, 『온라인 개인 게임 방송의 스토리텔링 분석』, 『한국게임학회 논문집』 14권 2호, 한국게임학회, 2014, 85-96쪽. 이들 연구

그러나 1인 방송에서 시청자는 수용자 이상의 위치를 점한다. 이들은 1인 스트리머의 방송을 보조하며 스트리머와 함께 방송을 만들어 나가기 때문이다. 스트리머를 지지하는 하위 집단이 아닌 구성원으로서 참여하는 것이다. 본고는 전술한 내용에 주목하여, 기존 연구들과는 다른 관점으로 1인 게임 방송을 분석하고자 한다. 먼저 1인 방송 내 이야기꾼을 스트리머 1인 체제에서 다인(多人)의 형태로 새롭게 규정할 것이다. 또한 다인의 진행자가 참여하는 집단 스토리텔링의 양상으로, 스트리머가 단독으로 진행하는 방송과 시청자 참여형 콘텐츠로 구분하여 검토할 것이다. 이론적 배경으로는 발터 벤야민(Walter Benjamin)과 레슬리 실코(Leslie Marmon Silko)의 ‘이야기 및 이야기꾼’의 개념과 어빙 고프먼(Erving Goffman)의 ‘사회적 역할론’을 활용하여 <대도서관 TV(buzzbean11)> 채널을 분석하고자 한다. 궁극적으로 본 연구는 유튜브(Youtube) 플랫폼을 통해 등장한 1인 게임 방송의 시청자 참여형 콘텐츠와 집단 스토리텔링의 양상을 분석하는 것이다.

2. 집단 스토리텔링의 이야기꾼과 참여자 역할론

2-1. 벤야민과 실코의 이야기꾼

벤야민에게 이야기는 경험의 전달이다. 벤야민은 헤로도토스의 『역사』 제3권 14장에 나오는 이집트의 왕 사메니투스의 이야기를 통해 경

에서 크리에이터는 콘텐츠 제작자로서 자신의 스토리텔링을 주도하는 주체자인 반면, 시청자는 주체자와 상호작용하게 되는 수용자에 머문다. 본 연구는 레저시 미디어의 구도를 답습한 주체자-수용자의 구도에서 탈피하여 시청자의 지위를 수정해 보고자 한다.

힘을 정의한다. 페르시아에게 패배해 가족을 잃을 위기에서도 감정의 동요가 없던 그는 시종의 죽음을 앞에선 탄식한다. 사메니투스가 마주한 ‘이완의 순간’은 심층에서 일어나는 동화의 순간으로,⁴⁾ 벤야민이 언급한 경험의 성질을 잘 보여준다. 벤야민의 경험은 자전적인 체험이 아닌 타인을 통한 대리 체험이다. 즉, ‘삶의 의미’를 고뇌하지 않는 사건인 것이다. 이는 소설과 차별되는 이야기의 특질이기도 하다. 벤야민은 루카치의 ‘선형적 고향 상실성’을 언급하며, 소설이란 필연적으로 완결된 기억을 통일성 있는 시각에서 관조하는 통찰이라 일컫는다. 소설 속 인물은 첫 장부터 사망을 언도 받는다. 시작과 함께 끝이 전제되는 인물의 삶을 통해 독자는 자신의 세계와 자아를 되짚는다. 그러나 이야기는 소설과 달리 불완전하다. 이야기는 농부와 뱃사공을 통해 전해지는 ‘말의 이동’이며 ‘말의 덧붙임’이다. 단편적인 경험들은 이야기꾼에 의해 그물망처럼 엮이지만 불완전한 이야기의 조각들 사이에는 언제나 틈이 존재한다. 그 사이에는 언제나 새로운 이야기 유입의 가능성인 이야기의 뮤즈, 세헤라자데가 거주한다.⁵⁾

세헤라자데는 실코의 이야기의 본질과도 연결된다. 라구나 푸에블로(Laguna Pueblo)를 비롯한 아메리카 원주민에게 이야기는 곧 ‘언어’이다.⁶⁾ 그들에게 이야기는 그 자체로서 기호적인 성질을 갖는다. 사피어-워프(Sapir-Whorf) 가설에서 언어가 그러한 것처럼 아메리카 원주민들에게 이야기는 텅어리진 상징으로서 문화의 가치, 신념을 반영한 집합체이다. 언어라는 기호는 춤, 음악, 그림과 같이 이야기를 전달할 수 있는 수단⁷⁾ 중 하나이며 진정한 본질은 이야기인 것이다. 이러한 아메리카

4) 발터 벤야민, 『서사·기억·비평의 자리』, 최성만 옮김, 도서출판 길, 2017, 429쪽.

5) 발터 벤야민, 『서사·기억·비평의 자리』, 최성만 옮김, 도서출판 길, 2017, 441쪽.

6) L. M. Silko, “Language and Literature from Pueblo Indian Perspective”, *Selected Papers from the English Institute*, Johns Hopkins University Press, 1981, p.55.

원주민의 가치 체계는 실코의 『이야기꾼(Storyteller)』에서 잘 나타난다. 『이야기꾼(Storyteller)』은 소설과 자서전의 경계에 서 있는 작품으로서 시, 소설, 구전 설화, 이미지 등 특정 장르 형식에 구애받지 않는다.⁸⁾ 서구의 전통적인 방식과 다른, 아메리카 원주민 서사 전개 방식을 텍스트에 적용한 것이다. 그녀의 이러한 독특한 시도는 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)와 펠릭스 가타리(Félix Guattari)의 소수 문학의 특성으로 해석된다. 들뢰즈와 가타리는 소수 문학을 ‘다수 언어로 집필된 만들어진 소수자의 문학’⁹⁾으로 정의한다. 소수자 언어를 사용하지 않는 의도적인 ‘소수자 되기(devenir-minoritaire)¹⁰⁾’는 이야기의 전달력을 높인다. 사용 환경이 넓은 다수의 언어가 소수 민족에게 이점으로 작용하는 것이다. 또한 소수자 문학에서 개인의 담화는 곧 집단을 대표한다. 소수자 집단 내 문학인의 수가 적기에 다양성보다는 그들이 소속된 집단의 고유한 가치와 신념이 더 부각되는 것이다. 소수자 문학의 저자들은 이러한 특성을 활용해 소수자 집단의 입장 대변을 위한 수단으로 문학을 활용하기도 한다.¹¹⁾

7) 실코는 자신의 저서 『이야기꾼(Storyteller)』의 서문에서, “인간은 다른 인간에게 경험을 공유하고자 하는 욕구가 강해 언어, 수어, 구어뿐만 아니라 춤, 음악, 그림 등과 같이 경험의 총체를 소통할 수 있는 언어를 발명했다”(L. M. Silko, *Storyteller*, Penguin Publishing Group, 2012, ProQuest Ebook Central,

<http://ebookcentral.proquest.com.ssl.openlink.khu.ac.kr:8080/lib/khu/detail.action?docID=6095338>.)고 적은 바 있다. 이처럼 그녀에게 언어란 메시지를 매개하는 매개체로 발화체로서의 언어는 춤, 음악, 그림은 동등한 지위를 갖는다.

8) 이를테면, 서두에 시를 기술하고 소설로서 이야기를 진행하다 관련 있는 이미지를 제시하는 방식이다. 『이야기꾼』 내 작품 중 하나인 〈이야기꾼〉은 서사시로 시작해 단편 소설로 끝난다.

9) 한의정, 『소수 예술: 들뢰즈의 미학과 아르 브뤼』, 『美學·藝術學研究』 41호, 한국미학예술학회, 2014, 215쪽.

10) 한의정, 『소수 예술: 들뢰즈의 미학과 아르 브뤼』, 『美學·藝術學研究』 41호, 한국미학예술학회, 2014, 216쪽.

11) 소수자 문학은 따라서 집단적인 언표행위로 활용하기도 한다. 일례로 『이야기꾼

실코의 이야기는 집단의 성질이 포함된다는 점에서 벤야민의 이야기와는 차별성을 갖는다. 그에 따라 각각의 이야기를 전달하는 이야기꾼의 성격도 달라진다. 벤야민에게 이야기꾼은 과거의 청자임과 동시에 체험자이고 이야기의 매개자이자 선택적인 창조자이다. 이야기꾼은 과거에 타인의 경험을 간접적으로 체험하여 그것을 자신의 기억으로 치환한 인물이다. 그는 자신의 경험을 다른 청자에게 전달하는 매개자이며, 동시에 전달 과정 중 이야기 구절 사이의 틈을 선택적으로 창조한다. 벤야민의 이야기꾼은 이처럼 개인의 기억과 사건들을 엮어 이야기를 점층적으로 확장한다. 반면, 실코는 집단 가치와 전통을 전승하는 이를 이야기꾼으로 칭하고, 이야기를 통해 자신이 속하는 집단의 정체성을 규정한다. 벤야민의 이야기꾼이 점층적인 이야기의 확장을 통해 정체성을 형성해 나갔다면, 실코의 이야기꾼은 집단 자체의 정체성을 이야기를 통해 입증한다.¹²⁾ ‘이야기 속에서 우리는 우리가 누구인지를 안다.’¹³⁾라

(Storyteller)』에서 실코는 자신의 증조부의 이야기를 통해 인디언에 대한 미국 내 차별을 고발한다. 백인이었던 실코의 증조부 헵크(Hank)는 인디언-백인 혼혈이었던 자신의 아들과 함께 알버커키(Albuquerque)의 한 호텔을 방문했는데 입구에서 자신의 아들이 출입을 거부당하자 자신도 자발적으로 호텔 출입을 거부한다.(L. M. Silko, *Storyteller*, Penguin Publishing Group, 2012, ProQuest Ebook Central, <http://ebookcentral.proquest.com/ssl/openlink/khu.ac.kr:8080/lib/khu/detail.action?docID=6095338>.) 짧은 일화는 실코 증조부 개인의 서사임과 동시에 당시 인디언에 대한 미국 내 인식을 드러낸다. 이처럼, 소수자 문화는 개인의 언어를 통해 집단을 대변하기도 한다.

12) 이러한 실코의 이야기꾼의 특성은 『이야기꾼』에서는 수지(Susie) 이모가 들려주는 아코마(Acoma)의 소녀의 단편에서 잘 드러난다. 아코마에 나비가 많이 서식하게 된 이유를 서술하는 이 이야기는 공간의 정체성을 이야기를 통해 규정한다. 장소를 재신화화(remythologize)하여 관광객, 인류학자, 채굴 사업가 등에 의해 상품재로 전락해 버린, 신성적인 성질이 상실된 공간에 의미를 부여하는 것이다. (C. Carsten, “Storyteller: Leslie Marmon Silko’s Reappropriation of Native American History and Identity”, *Wicazo Sa Review*, Vol.21 No.2, University of Minnesota Press, 2006, p.123.)

13) L. M. Silko, “Language and Literature from Pueblo Indian Perspective”, *English Literature*:

는 실코의 말에서 알 수 있듯 실코의 이야기는 공동체의 정체성을 포괄한다. 이를 전달하는 이야기꾼은 집단성을 보존하고 전승하는 매개자(medium)가 되는 것이다. 그러나 집단성이 이야기꾼 개인의 특성을 상쇄하지는 않는다. 개개의 목소리는 여전히 고유의 특별함(distinctive voice)을 가지며, 이 특별함은 이야기의 화자와 청자로 하여금 현재에 머물 수 있도록(be grounded in the present) 한다.¹⁴⁾ 다시 말해 ‘비개인적 다양성(impersonal multiplicity)¹⁵⁾’을 통해 집단성과 개인성이라는, 양가적 성질을 모두 획득하는 것이다.

〈표 1〉 벤야민과 실코의 이야기 및 이야기꾼 개념 구분

	벤야민	실코
요약	개인에서 개인으로 전달되는 것에 초점	집단성의 보존을 위한 전승에 초점
이야기	타인의 경험이 기억으로 전환되어 전달되는 형태, 부분적인 기억의 집합	집단의 정체성을 대변하는 개인의 서사가 전승되는 형태, 집단의 신념과 가치 반영
이야기꾼	과거의 청자이자 기억의 체험자, 동시에 매개자이자 선택적인 창조자	집단의 가치와 신념 전달의 매개자, 동시에 집단의 정체성 보존 및 전승자

벤야민과 실코의 이야기꾼은 원론적인 개념의 차원에서는 유사하나, 세부적인 요인에서는 차이를 보인다. 벤야민의 이야기꾼은 이야기의 전달 체계 자체 즉, 개인에서 개인으로 전달되는 과정의 매개자가 되는 인

Selected Papers from the English Institute, Johns Hopkins University Press, 1981, p.56.
 14) F. Boos, "An Interview with Leslie Marmon Silko", *Conversations with Leslie Marmon Silko*, University Press of Mississippi, 1994, p.139.
 15) 김지영, 『실코의 『이야기꾼』에 나타난 이야기의 집단적 힘』, 『영어영문학』 55권 2호, 한국영어영문학회, 2009, 299쪽.

물이다. 이들은 타인의 경험을 받아들이고 기억으로 치환하며 부분적으로 창조한다. 반면, 실코는 이야기를 집단의 가치를 보존하는 수단으로 보았다. 그녀의 이야기꾼은 집단 가치 정체성을 보존하는 자로서 이를 집단의 밖으로 전달하거나 후대에 전승하는 인물이 된다. 이처럼 벤야민과 실코의 구술 형태의 이야기를 대상으로 삼는다는 점에서는 동일하나 개인적·집단적으로 정의의 초점을 달리한다. 본고는 1인 방송이라는 구술성 콘텐츠를 다각도로 분석하는 것을 목적으로 하기에 이 두 관점의 이야기와 이야기꾼을 모두 차용하여 분석에 적용할 것이다. 이어지는 장에서는 이야기꾼이 여러 명으로 점증하는 경우 그들 간에 필연적으로 발생하는 관계성 정의를 위해 고프먼의 사회적 역할론을 검토하고자 한다.

2-2. 어빙 고프먼의 사회적 역할론

사회를 한 편의 연극으로 해석한 고프먼은 자아를 고정되지 않은 유동체로 보았다. 그에 따르면, 자아가 연기하는 사회적 '무대'는 개방성의 정도에 따라 앞무대, 뒷무대로 분리된다. 앞무대는 공연자들이 관객과 접하는 곳으로서 자아를 통제하는 곳으로, 앞무대의 공연자는 1인 혹은 다인(多人)으로 팀을 구성해 사회적 통념에 따라 예상된 각본 안에서 움직인다. 표현을 통제하고 표현적 질서(expressive order)를 준수하며 개인은 자신의 체면이 지켜지리라 기대한다.¹⁶⁾ 반면, 뒷무대는 개인이 '공연자의 직위에서 벗어나 자신의 이면을 보다 개방적으로 드러내는 장이다. 이곳에서는 사담이나 허물없는 사교 행위가 이루어지며 조직에 핵

16) 이수현·한준·하홍규, 『페이스북에서의 자아 연출과 인상 관리』, 『사회이론』 46, 한국사회이론학회, 2014, 300쪽.

심적인 사항에 대한 의사결정이 이루어지기도 한다. 의사결정은 팀 공모의 과정인데 이때 연출자의 역할이 정의된다. 연출자는 앞무대에서 팀의 공연이 순조롭게 행해질 수 있도록 유도하는 인물로서 팀 노선과 어긋난 공연을 하는 팀 구성원을 바로잡고, 각 구성원의 배역과 적절한 앞무대를 배정한다.¹⁷⁾ 팀의 구성원은 연출자의 지시에 따라 공연의 인상을 저해하지 않기 위해 행위를 조절하며 선택을 유보한다. 그러나 모든 공연자가 공연에 참여하는 것은 아닌데 이렇게 업무에만 집중하는 역할이 극단으로 치닫는 경우 ‘비인간(non-person)¹⁸⁾’의 대우를 받기도 한다. 이렇게 연출자에서 비인간까지의 다양한 역할이 혼재된 팀의 최종적인 목적은 앞무대에서의 성공이다.

여기서 앞무대의 성공이란 곧 성공적인 인상 관리와 자아의 연출을 의미한다. 고프먼은 앞무대에서 활용되는 사회적 자아를 ‘공안(face)’으로 지칭한다. ‘공안’이란 개인이 자신을 정의하는 긍정적 가치이자 사회적으로 받아들여지는 자질들의 총체를 엮어 스스로 기술하는 이미지이다.¹⁹⁾ 사회적 상호작용 안에서 개인은 사회적 질서에 부합하기 위해 애쓰며²⁰⁾ 자신과 타인의 공안을 모두 보호하고자 한다. 이렇게 사회적 자아를 유지하는 과정을 고프먼은 ‘인상 관리’라 명명한다. 팀 단위에서 인상 관리는 방어 기법과 보호 기법을 통해 실현된다. 방어 기법(defensive attributes and practices)은 팀 내부의 책략으로서 관객으로부터 팀을 보

17) 어빙 고프먼, 『자아 연출의 사회학』, 진수미 옮김, 현암사, 2020, 128-129쪽.

18) 비인간이란 팀에 속하지만 속하지 않은 인물로서 공연자와 같은 공간 혹은 상황에 있으나 공연자의 역할, 관객의 역할을 맡지도 않으며 자신의 정체성을 위장하지도 않는 역할이다(어빙 고프먼, 『자아 연출의 사회학』, 진수미 옮김, 현암사, 2020, 192쪽.)

19) E. Goffman, "On Face-Work, An Analysis of Ritual Elements in Social Interaction", *Psychiatry*, Vol.18 No.3, 1955, p.213.

20) 장현미, 『고프먼 관점에 따른 자아의 유형화와 커뮤니케이션적 함의』, 『커뮤니케이션 이론』 10권 2호, 한국언론학회, 2014, 344쪽.

호하는 방법이다. 팀 구성원 간의 유대를 높여 관객과 의도적인 거리 두기를 하거나 외부적인 자극에도 공연자들이 동요하지 않도록 충분히 단련하여²¹⁾ 연극의 형식이 무너지지 않게 하는 것 등이 이에 해당한다. 보호 기법(protective practices)은 관객이 행하는 책략으로서 앞무대의 균열에 대해 거리를 두는 것이다. 공연자의 난처한 실수를 모른 척하거나²²⁾ 적절한 정도의 관심과 흥미만 보이는 것 등이 여기에 해당한다. 팀이 1인일 경우 인상 관리는 자아 연출을 하는 과정과 유사해지는데 이때 자기관리적 자아²³⁾가 만들어진다. 최근 이러한 자기관리적 자아 즉, 연출된 자아는 현실을 넘어 가상공간에 진입했다. 물리적 세계와 가상의 경계가 허물어지며 개인의 자아 연출의 범위가 넓어진 것이다. 본고는 이러한 양상을 반영하여 1인 게임 방송 안에서 고프먼의 사회적 역할론이 어떻게 실현되고 있는지를 확인하려 한다. 구체적으로는 1인 게임 방송의 콘텐츠 중 시청자와 스트리머가 동시에 참여하는 ‘1인 게임 방송 내 시청자 참여형 콘텐츠’를 분석하고자 한다.

3. 유튜브 1인 게임 방송 내 다인(多人)의 이야기꾼

3-1. 시청자 참여형 콘텐츠

1인 방송은 니치 미디어(Niche Media)에서 주류 미디어와 견줄 정도의 규모로 부상했다. 트위치(Twitch), 유튜브 플랫폼의 강세는 영상으로

21) 어빙 고프먼, 『자아 연출의 사회학』, 진수미 옮김, 현암사, 2020, 273쪽.

22) 어빙 고프먼, 『자아 연출의 사회학』, 진수미 옮김, 현암사, 2020, 290쪽.

23) 장현미, 『고프먼 관점에 따른 자아의 유형화와 커뮤니케이션적 함의』, 『커뮤니케이션이론』 10권 2호, 한국언론학회, 2014, 351쪽.

서의 소통을 선호하는 Z세대의 성장과 모바일 기기의 신속한 확산을 통해 이루어졌다. 퓨 리서치(Pew Research)에 따르면 한국의 휴대전화 보급률은 100%로 선진국 17개국 중 1위이며 그중 95%가 스마트폰이라고 한다. 또한 국내 성인 중 76%가 SNS 사용자로 선진국 중 2위를 차지했다.²⁴⁾ 이처럼 스마트폰과 SNS의 일반화는 1인 방송의 접근성을 높였고 잠재적 크리에이터의 규모도 함께 확장되었다. 1인 크리에이터는 형식에 구애받지 않으며 자신이 흥미를 느끼는 분야를 자유롭게 창작한다. 그들은 자신만의 방식으로 대상을 패러디하고, 언급하고, 개조하고, 재개념화하고, 재창조하는 ‘브리콜라주(bricolage)’²⁵⁾를 통해 콘텐츠를 생산한다. 이때 1인 방송의 시청자는 크리에이터와 장난하고 놀고 부대끼며²⁶⁾ 관람자가 아닌 조력자의 위치를 점한다. 시청자가 아닌 참여자로서 콘텐츠 생산 주체의 일원이 되는 것이다.

시청자가 방송에 참여하는 형태는 레거시 미디어(legacy media)부터 있어 왔던 방식이다. 레거시 미디어는 현재 웹 플랫폼을 기반으로 하는 매체와 대비되는 기존의 매체를 지칭하는 것으로 TV를 포함한다. TV의 체제를 정립하는 방송통신위원회는 ‘시청자 참여 프로그램’의 개념을 ‘시청자가 직접 기획·제작한 방송 프로그램 또는 시청자가 직접 기획하고 방송통신발전기금 등의 지원을 받아 제작한 방송 프로그램’²⁷⁾이라 정의

24) 〈국민 95%가 스마트폰 사용...보급률 1위 국가는?〉, 『KBS news』, 2019.2.11., (<https://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=4135732> 검색일: 2020.12.13.)

25) 브리콜라주(bricolage)는 프랑스의 인류학자 클로드 레비스트로스(Claude Lévi-Strauss)가 『야생의 사고(The Savage Mind)』(1996)에서 처음 언급한 개념으로, ‘어떠한 재료든 창조적이고 값지게 활용하여 마침내 예술로 완성시키는 것’을 뜻한다. 한정적인 자원을 토대로 그에 합당한 창의성을 발휘함으로써 주어진 자원의 최대치를 이끌어내는 것을 의미한다.(C. Lévi-Strauss, *The Savage Mind*, Oxford University Press, 1996, pp.16-17.)

26) 김해원, 『21세기 신부족시대 부족장 ‘크리에이터(creator)’』, 『2018 미디어 산업 보고서 시즌 2 스낵미디어 산업 동향』 Vol.1, 한국전파진흥협회, 2018, 21쪽.

27) 방송통신위원회, 『시청자참여프로그램 운영 가이드라인』, 『방송통신위원회 보고서』,

한 바 있다. 시청자가 프로그램 기획, 제작 과정에 참여하거나 직접 제작하는 시청자 참여 프로그램·옴부즈맨 프로그램·시청자 제작 방송 프로그램²⁸⁾ 등이 여기에 해당하는 것이다. 그러나 1인 방송에서의 시청자 참여는 채팅 등의 수단을 통해 일상적으로 이루어진다. 시청 과정에서 상호작용을 하는 범주를 포괄한다면 모든 1인 방송이 곧 시청자 참여형 콘텐츠가 될 수 있을 것이다. 따라서 1인 방송에서는 시청자 참여형 콘텐츠의 재규정이 선행되어야 한다. 이에 본고는 1인 방송에서는 시청자가 채팅 이상의 방식으로 방송에 참여하는 경우에 그것을 ‘시청자 참여형 콘텐츠’이라 명명할 것이다.²⁹⁾

게임 방송에서 시청자 참여형 콘텐츠는 다중 접속(multiplayer)이 가능한 게임을 크리에이터와 시청자가 함께 플레이하는 형태로 나타난다. 다중 접속 게임에서 스트리머는 시청자와 함께 게임하며 방송을 만들어 나간다. 이때 스트리머는 다른 시청자의 캐릭터와 상호작용하거나 음성 채팅을 통해 직접적으로 소통한다. 시청자가 채팅 이상의 형태로 방송에 참여하기에 이는 시청자가 참여하는 콘텐츠라고 할 수 있을 것이다. 따라서 게임 방송에서는 다중 접속 게임을 활용해 시청자와 멀티 플레이를 하는 방송을 ‘시청자 참여형 콘텐츠’라 칭할 수 있다. 이러한 양상은 본고의 분석 대상인 <대도서관 TV(buzzbean11)> 채널에서도 찾아볼 수 있다. 따라서 본 연구는 게임 방송 내 다중적 이야기꾼의 양상 파악을 위해 해당 채널 내 ‘시청자 참여형 콘텐츠’를 분석 대상으로 삼아 연구를 진행할 것이다.

2019, 1쪽.

28) 유승관·박창희·홍종배, 『시청자 참여프로그램 내용분석 연구』, 『한국콘텐츠학회 논문지』 12권 1호, 한국콘텐츠학회, 2012, 146쪽.

29) 통화, 음성 채팅 혹은 실제 출연하여 방송에 참여하거나 기획 단계부터 관여하는 것 등의 참여 방식이 해당된다.

3-2. 이야기꾼으로서의 참여자

단독 이야기꾼을 통해 진행되는 1인 게임 방송이 다수의 이야기꾼을 획득하기 위해서는 몇 가지 설명적 절차가 필요하다. 따라서 실제 분석에 앞서 본고는 1인 게임 방송 안에서 1인 스트리머 단독의 이야기꾼 체제가 어떠한 과정을 거쳐 다중성을 획득하는지 그 양상을 확인하고자 한다. 선행연구에서 1인 게임 방송에서 스트리머는 게임을 재해석하는 전방위적 변사로서³⁰⁾ 주 공연자이자 단독 이야기꾼으로 정의되었다. 소품이나 공간적인 매개를 통한 창작적인 스토리텔링을 진행해 나가며 시청자를 대신하여 게임을 체험하는 상상적 공간의 대리 수행자이며 시청자보다 앞서 게임을 플레이하는 선행적 체험자인 것이다.³¹⁾ 반면, 시청자는 시청공동체의 일원으로서³²⁾ 채팅을 통해 스트리머와 타 시청자들과의 소통하는 관객으로 분류되었. 일방적인 수용자에서 나아가 스트리머와 실시간으로 소통한다는 새로운 특성을 가지나 선행연구들에서 여전히 시청자는 관객의 지위에 머물러 왔다. 그러나 1인 게임 방송에서 시청자는 관객 이상의 지위를 획득한다. 따라서 본 장에서는 이야기꾼의 범주와 지위를 재정의하여 스트리머와 시청자가 ‘이야기꾼’의 범주 안에서 어떻게 다층적으로 지위를 획득하는지를 살펴볼 것이다.

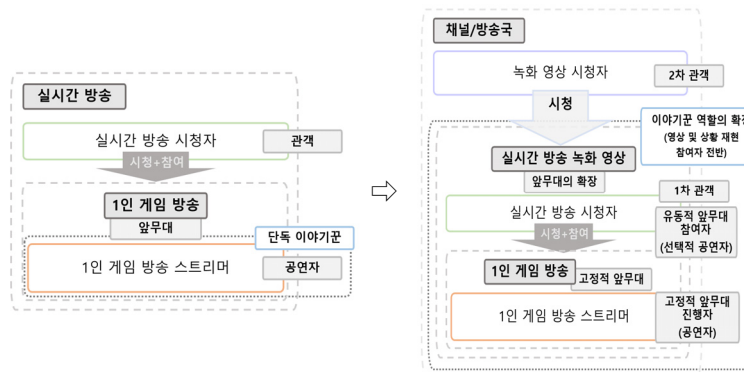
먼저, 본고는 기존 연구와 달리 실시간 방송과 녹화 방송의 지위를 구분하고자 한다. 녹화 방송은 실시간 게임 방송을 녹화한 것으로 대부분

30) 한혜원·김서연, 『온라인 개인 게임 방송의 스토리텔링 분석』, 『한국게임학회 논문지』 14권 2호, 한국게임학회, 2014, 89쪽.

31) 윤현정, 『MCN 게이밍 콘텐츠의 스토리텔링 연구』, 『한국영상학회 논문집』 14권 2호, 한국영상학회, 2016, 30쪽.

32) 안진·최영, 『인터넷 개인방송 시청공동체 특성에 관한 탐색적 연구』, 『한국방송학보』 30권 2호, 한국방송학회, 2016, 17쪽.

의 1인 스트리머는 실시간으로 진행된 방송을 녹화하여 인터넷에 업로드하며³³⁾ 플랫폼의 성격에 따라 녹화 영상을 단시간으로 분할하거나 재편집하기도 한다.³⁴⁾ 녹화 영상은 롱테일(long-tail) 전략을 취하는 콘텐츠로서 온라인에 많은 수의 시청자들이 특정 스트리머의 실시간 방송보다 녹화 영상을 접할 가능성이 더 크다. 녹화 영상은 실시간으로 진행되는 방송만큼이나 게임 방송에서 중요한 지위를 획득하며 스트리머의 인기에도 영향을 주기도 한다. 따라서 본고에서는 실시간 방송과 녹화 영상 안에서 이야기꾼의 역할을 모두 정의해 보고자 한다. 두 콘텐츠 안에서 이야기꾼의 역할은 아래와 같이 정리된다.



〈그림 1.1〉 실시간 게임 방송 스트리밍 〈그림 1.2〉 녹화 방송에서의 층위 변화

〈그림 1〉 실시간 스트리밍 및 녹화 방송에서의 층위 변화

33) 트위치(Twitch)나 아프리카TV의 경우에도 실시간 방송을 녹화해 다시 볼 수 있도록 각 채널 및 방송국에 업로드해 놓고 있다.

34) 트위치의 경우 방송 전편이 그대로 업로드된 반면, 유튜브는 영상을 분할하거나 편집을 거쳐 영상을 업로드한다. 본고의 분석 대상이 되는 대도서관 채널 역시 유튜브로 실시간 송출된 방송을 20-30분 단위로 분할하거나 재편집해 업로드한다. 2021년 1월 기준 대도서관 채널 내 래프트, 파밍, 시브즈 플레이 영상은 모두 분할되거나 재편집된 영상이 시리즈로 제작되어 채널에 업로드되어 있다.

실시간 방송에서 1인 스트리머는 앞무대를 점하는 단독 이야기꾼으로서 시청자 앞에 공연자로서 나서게 된다. 실시간 방송 시청자는 관객으로서 스트리머의 공연을 주로 시청하며 채팅을 통해 간헐적으로 참여하게 된다. 스트리머는 관객인 시청자의 발언(채팅) 중 일부를 선별하여 소통한다. 관객의 호응과 반응에 공연자로서 반응하는 것이다. 반면, 녹화 영상에서는 실시간 방송의 시청자는 앞무대의 일원으로 포함되며 방송의 구조를 다층적으로 변화시킨다. 녹화 영상에서는 앞무대의 공간과 공연자, 이야기꾼의 범위가 확장된다. 이때 실시간 방송에서는 소통의 매개체에 불과했던 채팅창이 콘텐츠의 일부가 된다.



〈그림 2〉 1인 게임 방송 스트리밍의 녹화 영상

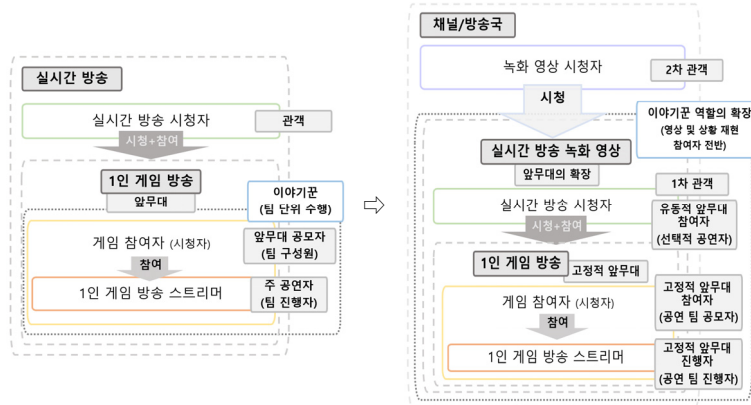
〈그림 2〉는 1인 게임 방송을 녹화한 것인데 이는 게임 플레이 화면과 스트리머, 채팅창을 보인다는 점에서 실시간 방송 화면과 형태적으로 동일하다. 그러나 여기서 채팅창은 실시간 방송과 다른 지위를 갖는다. 실시간 방송에서 채팅창은 스트리머-시청자 혹은 시청자 간 소통을 유도하는 공간이었다. 그러나 영상의 최종 시청자(end viewer)인 2차 관객에게 채팅창은 더 이상 소통의 공간이 되지 못한다. 따라서

2차 관객은 채팅창을 참여의 공간이 아닌 앞무대로 받아들여지게 된다. 그들에게 채팅창은 방송 이해를 돕는 보충적인 요소이자 게임 방송 분위기와 스타일을 이해할 수 있는 바람잡이가³⁵⁾ 된다. 1차 관객의 선행적인 반응이 2차 관객의 콘텐츠 수용의 과정에 영향을 미치는 것이다.³⁶⁾ 녹화 방송에서 1차 관객인 실시간 방송 시청자는 이렇게 공연팀의 일부(선택적 공연자)이자 ‘유동적인 앞무대의 참여자’가 된다. 녹화 방송에서는 앞무대의 범위가 실시간 방송 시청자의 범위까지 확장되며 1인 단독 체제였던 게임 방송이 다인(多人)의 이야기꾼 체제로 바뀌게 되는 것이다.

이러한 양상은 시청자 참여형 콘텐츠에서도 유사하게 나타난다. 먼저, 시청자 참여형 콘텐츠의 경우, 1인 스트리머가 앞무대에서 게임 참여자인 시청자와 팀을 이루며 단수(單數)의 앞무대 진행자가 복수(福數)로 변화한다. 1인 스트리머는 앞무대의 팀을 이끌어 나가는 주 공연자로, 게임 참여자는 팀 구성원이자 공모자로 방송에 참여하며 층위의 차이를 보인다. 녹화 방송에서도 층위의 차이는 유지되며 1인 스트리머와 게임 참여자는 고정적인 앞무대의 구성원으로서 각각 진행자와 참여자의 역할을 수행한다. 시청자 참여형 콘텐츠 내 이러한 역할 구분을 도식으로 표현하면 아래와 같다.

35) 고프면에 따르면 바람잡이는 평범한 관객 행세를 하는 팀의 일원으로서 관객에게서 얻어내고자 하는 반응을 보이는 모순적인 인물이다. (어빙 고프먼, 『자아 연출의 사회학』, 진수미 옮김, 현암사, 2020, 186쪽.)

36) 일례로 <그림 2>에서 ‘삼돌이’는 후원자의 채팅에 의해 ‘아픈 손가락’이라는 프레임이 씌워진다.



〈그림 3.1.〉 실시간 게임 방송 스트리밍

〈그림 3.2.〉 녹화 방송에서의 층위 변화

〈그림 3〉 시청자 참여형 콘텐츠에서의 층위 변화

이에 더해 게임 참여자로서의 시청자는 ‘사회적 시청의 적극적 수행자’라는, 드러나지 않은 역할을 담당한다. 사회적 시청은 TV의 집단 시청(collective viewing)과 공동시청(co-viewing)에서 출발한 개념으로³⁷⁾ TV 시청을 매개로 사회적인 교류를 하는 것을 지칭한다. 1인 방송에서는 사회적 시청이 일반적으로 채팅창을 통해 이루어진다. 그러나 시청자가 게임 참여자가 되어 방송에 참여하게 되는 경우, 그들에게 적극적으로 방송에 대한 의견을 표명할 수 있는 기회가 주어진다. 시청자가 앞무대에 출현하여 시청자만의 공간 즉, 채팅창에서 이루어졌던 담화가 앞무대에서 공론화될 기회를 얻는 것이다. 1인 방송의 경우 TV와 같은 공중파와 달리 모든 방송이 실시간으로 진행되기에 공론화는 어떠한 여과 장치도 없이 시청자에게 노출된다. 이때 앞무대 참여자의

37) 최윤정, 『TV 시청과 온라인 대화의 결합』, 『한국방송학회』 28권 4호, 한국방송학회, 2014, 321쪽.

지위를 가진 시청자와 앞무대 진행자인 1인 스트리머 간의 관계가 전복되어 우스꽝스러운 상황이 연출되기도 한다. 이는 대도서관 방송에서도 자주 등장하는 유머 장치인데 이는 다음 장에서 실제 사례를 통해 추후 후술하도록 하겠다. 본고의 사례는 1인 방송 스트리밍의 녹화 영상이자 시청자 참여형 콘텐츠이기에 <그림 3.2.> 도식을 적용하여 분석하고자 한다.

4. <대도서관 TV(buzzbean11)>의 집단 스토리텔링

대도서관은 국내에서 독보적인 1인 게임 방송 크리에이터³⁸⁾ 특정 장르에 구애받지 않으며 게임을 플레이한다. 그는 종종 자신의 시청자들을 게임 안으로 초청해 함께 게임을 함께 플레이하는 모습을 보인다. 이때 게임의 성격에 따라 그는 시청자와 다양한 방식으로 상호작용을 한다. 게임이 플레이어에게 허용하는 상호작용의 방식에 따라 스트리머가 시청자와 소통할 수 있는 범위가 달라진다. 텍스트, 음성, 화상 채팅 등 소통의 수단의 범주가 다르며 캐릭터의 유무에 따라 상호작용의 적극성도 상이하다. 본고는 이렇게 다양한 게임 내 의사소통의 방식 중 아래와 같은 세 가지 기준에 해당되는 게임만을 분석의 대상으로 삼았다.

38) 2020년 12월 기준 대도서관의 유튜브 채널 '대도서관TV(buzzbean11)'의 구독자 수는 약 170만 명이며 현재 유튜브에서 생방송 스트리밍 및 영상 콘텐츠 업로드를 모두 진행하고 있다.

〈표 2〉 시청자 참여형 콘텐츠 분석 대상 선정기준

요인	설명
캐릭터 존재	3D 혹은 2D의 가시화할 수 있는 캐릭터가 있으며 플레이어가 그를 자유롭게 작동 가능해야 한다.
자유도 높음	플레이어가 게임 공간 안에서 자유롭게 이동하고 의사를 결정할 수 있어야 한다.
음성 소통 가능	게임 중에 음성으로 소통할 수 있어야 한다. 인게임(in-game)에서 음성 채팅을 지원하지 않아도 별도로 음성 채팅 프로그램을 사용하는 경우도 포함한다.

↓

분석 대상	대도서관 채널에 업로드된 시청자 참여형 게임 플레이 콘텐츠 (플레이 게임: 래프트, 파밍 시뮬레이터 19, 씨 오브 시브즈)
-------	--

위의 표에서처럼 1) 플레이어가 작동 가능한 캐릭터가 있었고, 2) 게임 안에서의 자유도가 높고, 3) 음성 소통을 하는 게임 방송을 분석 대상으로 삼은 이유는 다음과 같다. 1) 캐릭터는 구분된 플레이어와 각각의 플레이 양상을 확인할 수 있고, 2) 높은 자유도는 비교적 느슨한 환경 안에서 참여자가 자유롭게 참여하는 모습을 보여주며, 3) 음성 커뮤니케이션을 통해 텍스트보다 각 플레이어의 의도를 파악할 수 있도록 한다. 이 세 가지 기준을 바탕으로 대도서관의 게임 방송 중 ‘〈래프트(Raft)〉, 〈파밍 시뮬레이터 19(Farming Simulator 19, 이하 〈파밍〉)〉, 〈씨 오브 시브즈(Sea of Theaves, 이하 〈시브즈〉)〉’를 플레이하는 영상을 분석의 대상으로 삼아 집단 스토리텔링의 양상을 분석하였다.

대도서관의 게임 방송에서 집단 스토리텔링의 양상은 두 가지 층위로 구분되어 나타난다. 첫째는 게임 플레이어의 층위이고 둘째는 게임 방송의 층위이다. 게임 플레이어의 층위는 스트리머와 게임 참여자가 함께 게임을 플레이하는 곳으로 스트리머와 게임 참여자의 게임 플레이 자체를

주된 소재로 삼는다. 게임 플레이는 고정적인 앞무대에서 진행되는 공연으로 실시간 방송과 녹화 방송의 중심 내용을 담당한다. 시청자는 게임 플레이에 채팅 등으로 간헐적으로 참여하지만 대체적으로는 수동적인 지위에 머문다. 게임 플레이는 게임을 전개하는 것을 목적으로 삼기 때문에 게임과 관련된 개인간 담화를 통해 스토리텔링이 전개된다. 반면, 게임 방송의 층위는 게임 플레이보다는 거시적 범주를 포괄한다. 게임 방송은 에피소드로 진행되는 개별 게임 플레이들이 중첩되어 만들어지는 소통의 장 그 자체를 지칭한다. 게임 방송은 스트리머와 그를 선호하는 팬덤이 함께 만들어어나가는 공간으로 집단적인 유대감과 정체성이 형성되는 공간이다. 게임 방송의 층위에서는 ‘스트리머를 중심으로 하는 게임 방송의 성격’을 정의하는 스토리텔링이 진행된다. 이때는 개인과 개인으로 전달되는 이야기보다는 그 이야기 안에 함의되어 있는 게임 방송의 성격이 더 중요하게 작용한다. 이러한 스토리텔링 양상을 토대로 대도서관 게임 방송을 분석하면 다음과 같다.

먼저, 게임 플레이어의 층위에서 대도서관은 게임 안에서 시청자와 롤플레이(role-play) 즉, ‘가장’된 역할놀이를 한다. 정해진 규칙을 토대로 형성된 허구의 닫힌 세계를 받아들이는 미미크리(mimicry)³⁹⁾를 전제하여 게임에 몰입하는 것이다. 모의 놀이 안에서 시청자는 고유한 배역을 부여받는데 1차적으로는 게임 내 캐릭터로 인해, 2차적으로는 대도서관에 의해 역할이 설정된다. 대도서관은 팀의 연출자로서 게임의 서사와 무관한 ‘대도서관 방송’만의 설정을 의도적으로 삽입한다. 의도된 설정은 앞무대를 구성하는 주요 장치이자 중심 이야기로서 대도서관 방송만의 테마로 활용된다. 예를 들어, <래프트> 게임 플레이(이하 <래프트>)

39) 로제 카이와, 『놀이와 인간』, 이상률 옮김, 문예출판사, 2018, 2장, 알라딘 ebook, <https://www.aladin.co.kr/shop/wproduct.aspx?ItemId=241049865>.

에서는 ‘공국 대통령과 장관들’, 〈파밍〉 게임 플레이(이하 〈파밍〉)에서는 ‘이장님과 마을 사람들’, 〈시브즈〉 게임 플레이(이하 〈시브즈〉)에서는 ‘해적선 선장님과 선원들’과 같은 것이 이에 해당한다. 이야기꾼은 보통 이야기 안에 자신의 흔적⁴⁰⁾을 남기는데 대도서관은 게임에 없는 추가적인 설정을 통해 이러한 과정을 수행하게 된다. 일례로 〈래프트〉에서 그는 게임 내 평범한 아이템인 의자를 대통령 취임식을 위한 오브제로 활용하며⁴¹⁾, 쓰레기를 수집하는 게임의 설정을 차용해 쓰레기를 공국의 관광 상품으로 만든다.⁴²⁾ 임의로 설정된 흔적들은 게임 방송 스토리텔링의 주요 장치로서 활용된다.

대도서관의 게임 방송의 층위에서도 연출자적인 면모를 보인다. 게임 방송 층위에서 그는 방송의 집단적 가치관과 정체성의 토대를 형성한다. 대도서관은 1) 상호 예의를 지키는 방송, 2) 재미를 추구하는 방송을 두 가지 축으로 삼아 방송을 진행한다. 일례로 그는 〈파밍〉에서 한 참여자가 다른 참여자에게 반말을 사용하며 하대했을 때 대도서관은 순간적으로 게임 안 가상의 역할에서 빠져나와 즉각적인 제재를 가한다.⁴³⁾ 1인 방송은 스트리머가 설정하는 방향성에 따라 방송마다 고유한 규범과 가치 체계를 갖는다. 대도서관은 욕설이나 불건전한 행동 등을 방송상에서 허용하지 않는 것을 원칙으로 하기에⁴⁴⁾ 그는 시청자들에게도 채팅은

40) 발터 벤야민, 『서사·기억·비평의 자리』, 최성만 옮김, 도서출판 길, 2017, 431쪽.

41) 대도서관TV(buzzbean11), 〈[래프트 RAFT] 바다쓰레기 모아서 표류하는 게임! 대청자들! 함께! 8화〉, 2018.8.25. (<https://www.youtube.com/embed/tSOfyNuJNYU> 검색일: 2020.12.13.)

42) 대도서관TV (buzzbean11), 〈래프트 2일차 풀버전〉, 2019.4.7. (<https://www.youtube.com/embed/g4qGRmx0cHo> 검색일: 2020.12.13.)

43) 대도서관TV(buzzbean11), 〈[파밍 시뮬레이터 5화] 목화가 미래다! (Farming Simulator 19)〉, 2019.3.29. (<https://www.youtube.com/embed/uo7QpaDnFwk> 검색일: 2020.12.13.)

44) 〈대도서관, 욕설 없는 개인방송 비결...“그 비제이에 그 시청자”〉, 『이투데이』, 2020.12.15. (<https://www.etoday.co.kr/news/view/1974227> 검색일: 2020.1.18.)

물론 게임 플레이에서 상호 예의를 지키기를 요구하며 시청자는 그를 따른다.⁴⁵⁾

불건전한 언행을 지양하는 것이 그의 방송을 구성하는 한 축이라면 다른 축은 게임을 통해 도출되는 ‘재미’이다. 대도서관은 ‘게임을 잘하기 보다는 재미있게’라는 원칙에 주안점을 두어 방송의 스토리텔링을 주도한다.⁴⁶⁾ 그의 방송에는 그의 실수로 인한 에피소드를 곳곳에 등장한다. 일례로 <파밍>에서 그는 농장 경영을 매번 파산으로 끝맺음하며 농기계도 잘 다루지 못하여 농기계와 함께 매번 논바닥에 ‘드러누워’ 버린다. <시브즈>에서는 자신보다 등급이 높은 배를 무조건적으로 공격하다 배가 침몰하는 엔딩을 맞이한다. 또한 선원들의 말에 따라 좇대 없이 움직이는 ‘귀 얽은 바지 선장’이 되기도 한다. 이처럼 대도서관은 재미 요소를 위해 실수를 연발하는 캐릭터를 자처하며 매번 실패로 끝나는 스토리텔링을 주도한다. 의도적인 허술함을 통해 본래 목적으로 하는 시청자의 재미를 이끌어내고자 하는 것이다. 이때 그와 게임을 함께 진행하는 게임 참여자들은 그의 의도가 분명히 드러날 수 있게 돕는 조력자의 역할을 한다.

앞무대에서 팀의 구성원은 연출자가 지시하는 방향에 따라 관객들에게 특정 인상을 유지하는 데 협력한다.⁴⁷⁾ 대도서관 방송 내 게임 참여자도 대도서관이 보이고자 하는 방송의 인상을 따르고자 행동한다. 게임 플레이의 층위에서 그들은 대도서관이 게임 방송 안에서 새롭게 제시한

45) 대도서관TV(buzzbean11), <대도서관 수다방 1인 미디어계의 모범 시청자 aka 대청자>, 2017.11.20. (<https://www.youtube.com/embed/VWbVKrti4Qg> 검색일: 2020.1.23.)

46) 실제로 대도서관 방송의 시청자는 게임 유저와 비유저가 혼재되어 있으며 게임을 잘 하는 비결보다는 게임을 매개로 하는 방송을 관람하는 것을 목적으로 한다. (송지은, 『가볍지만 결코 가볍지 않은: 크리에이터 대도서관』, 『방송 트렌드 & 인사이트』 3호 Vol.12, 한국콘텐츠진흥원, 2017, 37-38쪽.)

47) 어빙 고프먼, 『자아 연출의 사회학』, 진수미 옮김, 현암사, 2020, 113쪽.

설정에 맞추어 호칭을 사용하거나 그의 언행을 모방한다. 예를 들어, 〈파밍〉에서 게임 참여자들은 대도서관이 앞서 제시한 설정에 따라 그를 ‘이장님’이라고 부르며 그와 같이 충청도식 사투리를 사용하기도 한다. 또한 방송 서사의 기로에 섰을 때 방송의 진행 방향을 연출자인 대도서관에게 맡기기도 한다. 〈래프트〉에서 식량 보관이나 아이템 제작을 하기 전에 대통령인 대도서관에게 허락을 구는 것이나 〈시브즈〉에서도 다음 목적지가 되는 섬이 어디인지 선장인 대도서관에게 묻는 것 등의 행동이 이에 해당한다. 대도서관의 결정에 따라 서사의 기로가 결정되며 팀 구성원은 이의 제기 없이 그 결정에 순응한다.

그들은 또한 게임의 전체 진행을 저해하지 않는 선에서 방송의 중심 서사에 내용을 덧붙이는 보조 이야기꾼이 된다. 이때의 스토리텔링은 주로 정보를 활용하는 방식으로 이루어진다. 시청자 참여형 콘텐츠에서 게임 참여자는 대체로 스트리머에 비해 게임에 대한 이해도가 높다. 스트리머에 비해 플레이 시간이 더 긴 그들은 팀이 난관을 마주했을 때 스트리머를 대신해 문제를 해결한다. 이때 그들은 자신의 과거 게임 플레이 경험을 구전 이야기의 형식으로 설명하며 스트리머가 문제 상황을 돌파할 수 있도록 돕는다. 일례로 〈래프트〉에서 참여자 지팽(G. Peng)은 다음 목적지에 대한 정보를 “갈매기섬 해저에 상자가 많다고 들었습니다.”⁴⁸⁾의 형태로 언급한다. 〈시브즈〉에서 참여자 감자만두(Kamjamandoo88)는 “5달러 동전을 주웠는데 거기에 사신의 상자를 가지고 있으면 다른 해적들이 사신의 상자를 얻으려고 저희를 찾아올 수 있다는 문구가 있었습디다요.”⁴⁹⁾라며 게임 진행에 대한 정보를 이야기의 틀 안에 넣어 전달한다.

48) 대도서관TV (buzzbean11), 〈래프트 2일차 풀버전〉, 2019.4.7.

(<https://www.youtube.com/embed/g4qGRmx0cHo> 검색일: 2020.12.13.)

49) 〈래프트〉에서는 5달러짜리 동전을 주울 수는 기능이 없다. 해당 발언은 플레이어인 감자만두가 게임 진행 관련 정보를 전달하기 위해 상황을 꾸며 이야기한 것이다. (대

벤야민은 정보가 타당성과 설득력을 보유한 소식이나 소설마저 위협하는 소통의 형식이라 지적한 바 있다.⁵⁰⁾ 특히, 대중매체가 발달한 현재 정보는 금세 새로운 정보에 묻혀 진기한 경험으로 공유될 가치의 시효를 상실하였다.⁵¹⁾ 이는 곧 경험의 공유 즉, 이야기의 평가 절하로 이루어진다. 그러나 대도서관의 방송에서 정보는 새로운 가치를 갖는다. 그의 방송에서 정보는 곧 이야기이다. 대도서관은 게임을 플레이하며 공략이나 해설집을 참조하지 않으며 오직 게임 참여자들이 제공하는 정보에 의존해 난관을 해결한다. 일부 게임 참여자들은 정보 전달의 과정에서 나름의 설정을 덧붙여 독립된 짧은 서사를 구성하며 이것은 이야기의 조각이 된다.⁵²⁾ 구전으로 전달되는 정보는 이야기의 파편이 되고 그의 방송 서사의 일부로서 덧붙는다. 이처럼, 스트리머가 만든 중심 서사에 보조 이야기꾼인 게임 참여자들의 이야기가 더해지면서 게임 방송의 서사는 거미집처럼 촘촘히 엮여 확장된다. 매우 일부이기는 하지만 이러한 서사의 확장은 가끔 1차 관객인 실시간 방송 시청자를 통해 이루어지기도 한다.⁵³⁾

대서관TV (buzzbean11), 〈대서관 생방송! 가슴이 웅장해진다!! 해적 게임 씨 오브 피브즈 게임 방송입니다!〉, 2020.8.20.

(https://www.youtube.com/embed/47_f8uf2TzQ 검색일: 2020.12.13.)

50) 발터 벤야민, 『서사·기억·비평의 자리』, 최성만 옮김, 도서출판 길, 2017, 425쪽.

51) 임홍배, 『발터 벤야민의 『이야기꾼』에 나타난 서사이론적 함의』, 『독일어문화권연구』 26호, 독일어문화권연구소, 2017, 191쪽.

52) 〈시브즈〉에서 참여자 감자만두는 ‘잠깐 명령의 목소리를 들었는데요. 지하에 비상 구명정인가 뭔가가 있습니다요.’라며 실시간 방송 시청자가 알려 주는 정보를 대서관에게 전달한다. 실시간 방송의 시청자는 게임 플레이에서 이처럼 중심 이야기꾼(스트리머)이나 보조 이야기꾼(게임 참여자)을 보조하는 형태로 방송에 참여한다. 그들의 참여 비중은 크지 않지만 게임 플레이가 진전되지 못하는 상황에서 그들의 역할은 결정적으로 작용하는 경우가 많다.(대서관TV(buzzbean11), 〈대서관 생방송! 가슴이 웅장해진다!! 해적 게임 씨 오브 피브즈 게임 방송입니다!〉, 2020.8.20.

(https://www.youtube.com/embed/47_f8uf2TzQ 검색일: 2020.12.13.)

53) 〈파밍〉에서 대서관이 다른 플레이어들에게만 노동을 시키고 정작 자신은 일하지

그러나 앞무대에서 스트리머와 시청자가 언제나 상호보완적인 관계를 보이는 것은 아니다. 대도서관 방송에서 팀 구성원 간의 균열은 두 가지 형태로 나타난다. 첫 번째는 이중화법(double talk)⁵⁴⁾의 구사이다. 이중화법은 주로 하급자가 상급자보다 업무상 더 높은 중요도를 차지하여 상급자가 하급자에게 기댈 수밖에 없을 때 발생하며 하급자의 지위를 일시적으로 격상시키는 역할을 한다. 대도서관의 방송에서 이것은 게임에 미숙한 대도서관을 다른 참여자들이 질책할 때 발생한다. <래프트>에서 게임 참여자 조지나(Georgina)가 대도서관의 문책을 ‘아이고 잔 소리하셔서 물고기를 놓쳤네요.’라고 반응하는 것이 이에 해당한다. 두 번째는 비판적 사회적 시청의 공론화이다. 사회적 시청은 프로그램에 대해 다양하고 객관적인 평가를 가한다는⁵⁵⁾ 점에서 호의적인 피드백만을 하는 팬덤의 소통과 구별된다. 대도서관 방송은 팬덤보다는 사회적 시청에 가까운 담론이 형성된다. <파밍>에서 대도서관이 농장 경영 대신 참여자들에게 농장 기계 대여업을 하겠다고 선언하자 한 게임 참여자는 ‘그럼 이장님(대도서관)은 앉아서 놀기만 하실 거여유?’라며 대도서관의 행동을 비판하고 실시간 방송 시청자들도 그 발언에 동의한다.⁵⁶⁾ 이렇게 형성된 부정적인 여론은 앞무대에 일종의 균열을 만든다.

않자 ‘고용노동부직원’라는 닉네임의 시청자는 ‘이장님 신고 들어와서 왔는데 별일 없쥬?’라는 채팅을 보낸다. 대도서관은 이를 보고는 ‘아 별일 없슈! 우린 아주 잘~ 법을 잘 지키고 있슈!’라고 반응한다. (대도서관TV(buzzbean11), <파밍 시뮬레이터 5회 목화가 미래다! (Farming Simulator 19)>, 2019.3.29.

(<https://www.youtube.com/embed/uo7QpaDnFwk>, 검색일: 2020.12.13.)

54) 어빙 고프먼, 『자아 연출의 사회학』, 진수미 옮김, 현암사, 2020, 244쪽.

55) 최윤정, 『TV 시청과 온라인 대화의 결합』, 『한국방송학회』 28권 4호, 한국방송학회, 2014, 325쪽.

56) 대도서관TV(buzzbean11), <파밍 시뮬레이터 7회 최고의 이장을 뽑아라?! 잇따른 악재가 부른 대도 이장의 지지율 하락!(Farming Simulator 19)>, 2019.3.31.

(<https://www.youtube.com/embed/01QHek-xkXM>, 검색일: 2020.12.13.)

시청자와 게임 참여자가 대도서관의 팬이라는 점을 고려할 때 이러한 현상은 특징적이다. 그러나 이들의 비우호적인 태도는 대도서관 방송에서 이점으로 작용한다. 대도서관은 ‘게임을 가지고서 예능을 하는 것’⁵⁷⁾을 목적으로 하는데 팀의 연출자에 대해 구성원이 이의를 제기하는 것은 오히려 코믹한 상황을 연출하기 때문이다. 따라서 대도서관은 실수를 고의적으로 부각하는 참여자들을 방관하며 그것이 방송 내 유머 코드로 자리 잡도록 한다. 앞무대에 생긴 균열이 오히려 방송의 정체성을 결정하는 도구가 되는 것이다. 실코는 정체성이 상황적, 기능적 구조 속에서 생성되며⁵⁸⁾ ‘이야기하기’는 개인과 집단의 정체성을 규정하는 도구로 작용한다고 하였다. 이야기하기의 과정을 통해 개인과 집단의 상호 의존적인 관계의 성격과 관계 안의 개인과 집단의 정체성이 결정되는 것이다.⁵⁹⁾ 대도서관 방송의 정체성은 지위 전복적인 관계성에 따른 카니발적 감흥을 불러일으키는 것을 통해 구축된다. 통념적인 궤도에서 벗어난 삶을 실현하는 이야기하기의 순간을 통해⁶⁰⁾ ‘유머 방송’으로의 정체성을 확립하게 된다. 앞무대의 관행에 어긋나는 상황을 허용하며 발생하는 카타르시스적 스토리텔링을 꺾는 것이다.

전복적인 상황의 허용은 대도서관의 방송인으로서의 인상 관리에도 영향을 미친다. 대도서관은 시청자가 지위 전복의 도전을 할 때 팀에서 일시적으로 빠져나와 1인의 독립적인 팀이 된다. 1인 팀으로서 그는 앞

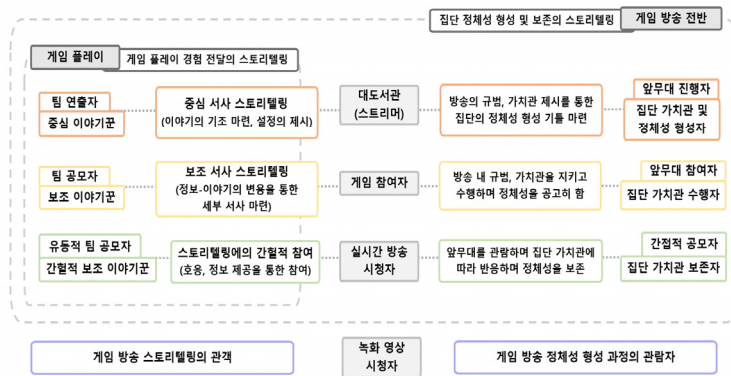
57) <대도서관, “유튜버의 비법은 기획력과 성실성. 조회 수로 돈 버는 것 아냐.” 『YTN』, 2018.6.26. (https://www.ytn.co.kr/_ln/0102_201806261752053893 검색일: 2020.10.11.)

58) 김희성, 『미국 원주민 구전 전통을 통한 실코의 유동적 자아쓰기』, 『현대영미시연구』 20권 1호, 2014, 41쪽.

59) 이우학, 『레슬리 마몬 실코의 『이야기꾼』: 이야기꾼의 역할』, 『동화와 번역』 22호, 동화와번역연구소, 2011, 225쪽.

60) 한혜원 · 김서연, 『온라인 개인 게임 방송의 스토리텔링 분석』, 『한국게임학회 논문지』 14권 2호, 한국게임학회, 2014, 94쪽.

무대의 실수를 목인하지 않는 관객에 요동하지 않는 모습을 보인다. 또한 자신에 대한 지적을 또 다른 즉흥적 유머로 승화하는 노련한 모습을 보이기도 한다. 단련된 공연자의 태도로 자신의 공간을 보호하며 극을 진행시키는 것이다. 1인 팀으로서 대도서관의 이러한 행보는 인상 관리와 더불어 ‘유능한 앞무대 진행자’이자 ‘유쾌한 스트리머’라는 자아 연출의 성공으로까지 이어진다.



〈그림 4〉 1인 게임 방송 내 시청자 참여형 콘텐츠에서의 역할 구분

현재까지의 논의를 근거로 1인 게임 방송 내 시청자 참여형 콘텐츠 구성원의 역할과 집단 스토리텔링의 양상을 요약하면 〈그림 4〉의 도식과 같다. 먼저, 스토리텔링의 층위는 게임 플레이와 게임 방송 전반으로 구분된다. 이때, 게임 플레이는 벤야민의 스토리텔링, 게임 플레이어라는 경험 전달 자체에 초점을 맞춘 스토리텔링이 전개되며 게임 방송의 층위에서는 실코의 스토리텔링, 집단의 정체성 형성과 보존이 목적이 된 스토리텔링이 진행된다. 이야기하기의 층위에 따라 그 안에서 나타나는 구성원들의 역할 또한 달라진다. 1인 스트리머는 게임 플레이 내에서는

팀 연출자이자 중심 이야기꾼으로서 방송 내 게임 서사의 기초를 마련한다. 대도서관이 게임 서사 외에 자신만의 설정을 새롭게 제시한 것이 이에 해당한다. 또한 게임 방송 층위에서는 앞무대의 진행자이자 집단 가치관 및 정체성 형성자가 되어 방송의 정체성의 근본을 마련하는 역할을 맡는다. 지향해야 하는 규범, 가치관을 제시하며 게임 방송 커뮤니티라는 집단이 함께 형성해 나가야 할 기틀을 마련하는 것이다.

시청자는 게임 참여자와 실시간 방송 시청자, 녹화 영상의 시청자로 나뉘며 각각의 집단은 각기 다른 역할을 담당한다. 게임 참여자로서의 시청자들은 게임 플레이 내에서 팀 공모자로서 보조 서사를 담당한다. 정보를 이야기의 형태로 변용해 제시하며 중심 서사에 비어 있는 부분을 메우게 된다. 게임 방송 전반의 층위에서 그들은 앞무대 참여자이자 집단 가치관 수행자가 되어 앞무대 진행자인 스트리머가 제시한 규범, 가치관의 범주 안에서 움직인다. 그들의 행동은 방송의 정체성을 공고히 하는 데 일조한다. 실시간 방송 시청자는 게임 플레이에서 유동적 팀 공모자이자 간헐적 보조 이야기꾼으로서 게임 플레이에 대해 호응하며 게임 방송 전반의 분위기를 주도한다. 간헐적으로 정보-이야기 변용의 스토리텔링에 참여하며 스트리머와 게임 참여자의 게임 플레이를 돕는 것이다. 게임 방송 층위에서 그들은 간접적 공모자이자 집단 가치관의 보존자로서 상황에 맞는 적절한 반응을 통해 방송이 갖는 고유한 정체성을 보존하는 역할을 담당한다. 마지막으로 녹화 영상 시청자인 2차 관객은 게임 방송 스토리텔링을 시청하는 관객이자 게임 방송 정체성이 형성되는 과정의 관람자로서 최종적인 수용자가 된다. 1인 게임 방송 내 시청자 참여형 콘텐츠는 이처럼 복수의 이야기꾼이 복합적 층위의 역할 분담하며 각기 다른 조각의 이야기를 덧붙여 게임 방송 전체 서사를 생성한다. 다인의 이야기꾼을 통해 진행되는 1인 게임 방송은 이로써 집단

스토리텔링으로서 작용할 수 있는 것이다.

5. 결론

1인 미디어는 레거시 미디어와 콘텐츠 전개에 있어 취하는 전략이 다르다. 특히 시청자가 방송의 제작 단계에서부터 참여하여 콘텐츠를 만든다는 점에서 1인 방송은 기존의 방송과 다른 형태를 보인다. 본 연구는 이러한 특성을 기반으로 하는 유튜브의 1인 게임 방송을 집단 스토리텔링의 관점으로 바라보고자 하였다. 기존 연구에서는 실시간 스트리밍에 참여하는 시청자들을 1인 스트리머와 대립되는 관객으로 해석하였으나, 본고에서 다른 시청자는 1인 방송의 시청자임과 동시에 방송의 에피소드를 함께 구축하는 제작의 공모자이다. 본 연구는 이러한 시청자 참여형 콘텐츠의 스트리머와 시청자 역할을 재규정하기 위하여, 벤야민과 실코의 이야기꾼, 고프먼의 역할론을 이론적 배경으로 활용하였다.

전술한 논의를 기반으로 분석한 내용은 다음과 같다. 먼저 1인 방송에서는 실시간 방송과 녹화 방송에 따라 스트리머와 게임 참여자, 시청자의 지위가 수정된다. 즉 실시간 방송에서 앞무대에 채팅창이 포함되며, 실시간 방송의 시청자는 앞무대의 구성원으로서 방송 서사에 투입한다. 방송 서사는 게임 플레이와 게임 방송 층위로 양분되어 나타나는데, 게임 플레이의 층위에서는 방송을 통해 전달되는 경험을 스토리텔링하며 게임 방송 전반에서는 게임 방송 커뮤니티의 집단 정체성 확립을 위한 서사가 구축된다. 여기서 방송 참여자의 역할은 1인 스트리머, 게임 참여자, 실시간 방송 시청자의 역할이 혼재하는 복합적인 층위에서 서사가 만들어진다. 이는 1인 스트리머를 주축으로 하여 게임 참여자

와 실시간 방송 시청자의 서사가 덧붙여짐으로써 전개되는 것이다. 이처럼 방사형으로 뻗어 나가는 서사는 녹화 방송 시청자인 최종 시청자에게 전달되며 하나의 콘텐츠로 완결된다.

본 연구는 방송인-시청자의 이분법적 분할이 아닌, 뉴미디어에서 네트워크화된 개인의 참여를 1인 방송 스토리텔링의 일원으로 바라보았다는 점에서 의의를 갖는다. 다만, 본고는 시청자의 집단 스토리텔링의 역할론과 스토리텔링의 도식을 제시했음에도 불구하고, 사례 분석에서는 시청자 참여형 콘텐츠에만 집중했다는 점에서 한계를 갖는다. 1인 스트리머와 시청자 간의 유기적인 소통의 체계는 후속연구로 남겨, 향후 좀 더 정교한 의사소통의 모델을 구축할 것이다. 또한 급변하는 미디어 환경 속 1인 게임 방송을 역할론과 집단 스토리텔링으로 재해석한 본 연구가 이후 관련 후속연구를 견인할 수 있기를 기대한다.

참고문헌

1. 기본자료

〈대도서관TV(buzzbean11)〉, Youtube, 2010-2021.

2. 논문과 단행본

- 김지영, 『실코의 『이야기꾼』에 나타난 이야기의 집단적 힘』, 『영어영문학』 55권 2호, 한국영어영문학회, 2009, 293-314쪽.
- 김해원, 『21세기 신부족시대 부족장 ‘크리에이터(creator)’』, 『2018 미디어 산업 보고서 시즌 2 스낵미디어 산업 동향』 Vol.1, 한국전파진흥협회, 2018, 13-25쪽.
- 김희성, 『미국 원주민 구전 전통을 통한 실코의 유동적 자아쓰기』, 『현대영미시연구』 20권 1호, 2014, 39-64쪽.
- 노 준, 『2020년 국내의 인플루언서 마케팅 트렌드 변화와 전망』, 『2020 미디어 산업 보고서 시즌 4, 1인 미디어 산업 동향』 Vol.3, 한국전파진흥협회, 2020, 4-26쪽.
- 로제 카이와, 『놀이와 인간』, 이상률 옮김, 문예출판사, 2018.
- 발터 벤야민, 『서사·기억·비평의 자리』, 최성만 옮김, 도서출판 길, 2017.
- 방송통신위원회, 『시청자참여프로그램 운영 가이드라인』, 『방송통신위원회 보고서』, 2019.
- 송지은, 『가볍지만 결코 가볍지 않은: 크리에이터 대도서관』, 『방송 트렌드 & 인사이트 Broadcasting Trend & Insight』 Vol.12(2017년 3호), 한국콘텐츠진흥원, 2017, 2017, 36-43쪽.
- 안정상, 『1인 미디어 시장의 현황과 활성화 방안』, 『2020 미디어 산업 보고서 시즌 4 1인 미디어 산업 동향』 Vol.3, 한국전파진흥협회, 2020, 28-47쪽.
- 안진·최영, 『인터넷 개인방송 시청공동체 특성에 관한 탐색적 연구』, 『한국방송학보』 30권 2호, 한국방송학회, 2016, 5-53쪽.
- 어빙 고프먼, 『자아 연출의 사회학』, 진수미 옮김, 현암사, 2020.
- 유승관·박창희·홍종배, 『시청자 참여프로그램 내용분석 연구』, 『한국콘텐츠학회 논문지』 12권 1호, 한국콘텐츠학회, 2012, 146-153쪽.
- 윤현정, 『MCN 게이밍 콘텐츠의 스토리텔링 연구』, 『한국영상학회 논문집』 14권 2호, 한국영상학회, 2016, 23-37쪽.
- 이수현·한준·하홍규, 『페이스북에서의 자아 연출과 인상 관리』, 『사회이론』 46, 한국사회이론학회, 2014, 293-335쪽.

- 이우학, 『레슬리 마몬 실코의 『이야기꾼』: 이야기꾼의 역할』, 『동화와 번역』 22호, 동화와번역연구소, 2011, 221-238쪽.
- 임홍배, 『발터 벤야민의 『이야기꾼』에 나타난 서사이론적 함의』, 『독일어문화권연구』 26호, 독일어문화권연구소, 2017, 189-210쪽.
- 장현미, 『고프먼 관점에 따른 자아의 유형화와 커뮤니케이션적 함의』, 『커뮤니케이션 이론』 10권 2호, 한국언론학회, 2014, 325-370쪽.
- 주현식, 『네트워크화되는 ‘나’(me) - 유튜브와 대화적 상상력』, 『문화와 융합』 41권 5호, 한국문화융합학회, 2019, 687-716쪽.
- 최미경, 『유튜브 어린이 콘텐츠 스토리텔링 연구 - MCN 콘텐츠를 중심으로』, 『동화와 번역』 39호, 동화와번역연구소, 2020, 197-226쪽.
- 최윤정, 『TV 시청과 온라인 대화의 결합』, 『한국방송학보』 28권 4호, 한국방송학회, 2014, 315-355쪽.
- 한의정, 『소수 예술: 들뢰즈의 미학과 아르 브뤼』, 『美學·藝術學研究』 41호, 한국미학예술학회, 2014, 213-238쪽.
- 한혜원 · 김서연, 『온라인 개인 게임 방송의 스토리텔링 분석』, 『한국게임학회 논문지』 14권 2호, 한국게임학회, 2014, 85-96쪽.
- Boos, Florence, *Conversations with Leslie Marmon Silko*, University Press of Mississippi, 1994.
- Carsten, Cynthia, “Storyteller: Leslie Marmon Silko’s Reappropriation of Native American History and Identity”, *Wicazo Sa Review*, Vol.21 No.2, University of Minnesota Press, 2006, pp.105-126.
- Goffman, Erving, “On Face-Work, An Analysis of Ritual Elements in Social Interaction”, *Psychiatry*, Vol.18 No.3, 1955, pp.213-231.
- Lévi-Strauss, Claude, *The Savage Mind*, Oxford University Press, 1996.
- Silko, Leslie Marmon, *Selected Papers from the English Institute*, Johns Hopkins University Press, 1981.
- _____, *Storyteller*, Penguin Publishing Group, 2012.

3. 기타자료

- 〈국민 95%가 스마트폰 사용…보급률 1위 국가는?〉, 『KBS news』, 2019.2.11.
(<https://news.kbs.co.kr/news/view.do?nccl=4135732>)
- 〈대도서관, 욕설 없는 개인방송 비결…“그 비제이에 그 시청자”〉, 『이투데이』, 2020.12.15. (<https://www.etoday.co.kr/news/view/1974227>)

140 대중서사연구 제27권 2호

〈대도서관, “유튜버의 비법은 기획력과 성실성. 조회 수로 돈 버는 것 아냐”〉, 『YTN』,
2018.6.26. (https://www.ytn.co.kr/_ln/0102_201806261752053893)

Abstract

Group storytelling with multi-storyteller
in single person media game contents on Youtube
– focused on viewer-participating contents
in <Daedoseogwan TV(buzzbean11)> channel

Kil, Hye-Bin(Kyung Hee University), Kim, So-Young(Kyung Hee University)

Emergence of new media platform had changed relationship between the broadcaster and the viewer, which used to form 'performer-audience' structure. This research has focused on the transition of 'streamer-viewer' role in single-media broadcasting, such as Youtube or Twitch, and identify how they progress group storytelling as a team. Walter Benjam and Leslie Marmon Silko's notion of 'story and storyteller' and Erving Goffman's 'social role theory' was used to define participants' role in new media broadcasting.

<Daedoseogwan(buzbean11) channel, on Youtube, was selected and analyzed as example case. The domain of 'front stage' was broadened in recorded contents comparing to live streaming. The audience of live streaming is included to the front stage during the expansion. The role of streamer, game participant, and live stream contents viewer is also adjusted during the change, which leads to group-creation of the contents. Streamer plays a role of main-storyteller and suggest identity of the community. Game participants work as sub-storyteller, filling in the blank space in game storytelling and making it sophisticated. They also perform based on community's identity, which streamer has built in advance. Lastly, live steam viewers are intermittent sub-storyteller, which seldom add up the narrative. Though, their main role is to preserve identity of game broadcasting community by reacting according to community's identity. As a result, the game broadcasting narrative is developed by combining and adding up pieces of story made in different level and role of participants.

The research redefine the role of viewer and storytelling method in new media, especially in single-person broadcasting. Considering the rapid shift in recent media

and contents, a new approach to the streamer-viewer role and group storytelling of this research can be one of the new method to analyze contents produced in new media, such as Youtube.

(Keywords: Youtube, game streaming contents, storyteller, social role theory, group storytelling, <Daedoseogwan TV(buzzbean11)>)

논문투고일 : 2021년 5월 10일

심사완료일 : 2021년 6월 4일

수정완료일 : 2021년 6월 12일

게재확정일 : 2021년 6월 14일