

초기 한국 e스포츠의 스토리텔링 전략 연구

이현중*

1. 들어가며
2. 한국 e스포츠의 전개
3. e스포츠의 재미 요소
4. e스포츠 중계와 스타크래프트
5. 스타크래프트 중계의 캐릭터 스토리텔링과 스포테인먼트
5-1. 프로게이머 캐릭터 스토리텔링
5-2. 엔터테인먼트의 극대화
6. 나오며: 결국은 대중성을 획득하기 위한 노력과 전략

국문초록

e스포츠가 8, 90년대의 콘솔 게임 시대의 이벤트를 지나 2000년대 이후 인터넷 온라인게임 시대에 산업적으로 개념화되면서 한국은 현대적 e스포츠 산업을 발생시키고 확산하는 주도적 역할을 했다. 한국에서 초기 e스포츠 산업이 활성화될 수 있었던 이유 중에는 e스포츠를 선도적으로 스포테인먼트의 영역으로 끌어온 것을 빠뜨릴 수 없다. 한국에서 e스포츠가 스포츠산업, 문화산업에서 영향력을 보임에 따라 관련한 많은 연구들이 이뤄졌는데, 초기 e스포츠의 콘텐츠 내재적 특성에 대한 연구가 부족하다는 한계가 있다. 이에 본 연구는 e스포츠가 국내에서 개념화되고 산업화되는데 있어서 e스포츠가 지닌 스토리텔링 요소, 특히 초기 e스포츠의 산업적 확장에 있어서는 e스포츠 방송의 스토리텔링 전략이 핵심적 역할을 했

* 국립군산대학교 미디어문화학과 부교수

음을 분석하고자 한다.

e스포츠는 스포츠와 엔터테인먼트 이벤트로서의 성격이 프로레슬링과 유사한 측면이 있다. 특히, 초기 e스포츠의 대중화에 결정적 공헌을 한 스타크래프트 중계방송은 콘텐츠의 서사적 재미를 구축하고 대중적 팬덤을 형성하는데 있어 프로레슬링의 캐릭터 스토리텔링 전략에서 영향을 받을 것으로 보인다. 이러한 초기 한국 e스포츠의 스토리텔링 전략을 살펴보기 위해 논문은 한국 e스포츠의 배경과 탄생 과정, e스포츠의 스포츠적 요소와 내재된 재미 요소들을 산업 배경으로서 살펴보고 그 향유 요소를 극대화하기 위한 스타크래프트 중계방송과 그 안의 스토리텔링 전략을 연구한다. 이를 통해 초기 한국 e스포츠 스토리텔링 전략이 e스포츠 산업의 대중화와 확산에 끼친 의미를 추적할 수 있을 것이다. 이 과정은 기존의 산업 형성 과정에 초점을 맞췄던 연구들에 덧붙여, 초기 e스포츠의 스토리텔링 요소가 e스포츠를 대중적 스포츠이자 문화콘텐츠로서 정체성을 갖추게 했다는 관점을 제시할 수 있을 것으로 기대한다.

(주제어: e스포츠, 스타크래프트, 프로레슬링, 캐릭터, 스토리텔링, 스포테인먼트, 엔터테인먼트, e스포츠 중계방송)

1. 들어가며

e스포츠의 e는 electronic으로서, e스포츠는 단어의 뜻 그대로 컴퓨터 게임과 같은 전자 장비를 매개물로 하여 승부를 겨루는 스포츠 활동이나 스포츠 문화를 뜻한다. 이러한 정의를 바탕으로 한다면 e스포츠는 2000년대 이후 불현 듯 등장한 것이 아니라 “디지털 기계에 따른 문화적 환경과 스포츠가 갖는 다양한 속성의 관계 속에서 잠재되어 있는 요소들이 상호

연관성 속에서 나타났다.”¹⁾ 이를테면 콘솔게임을 기반으로 하는 전자 게임 대회는 1990년대부터 각 지역부터 국제대회 성격으로까지 활발히 진행되어 왔다. 전자 게임을 즐기는 10대와 20대를 축으로 e스포츠는 이미 하나의 문화로서 존재했던 것이다.

과거의 e스포츠 시대, 즉 전자 게임 대회 시대의 핵심 국가는 일본과 미국이었다. 콘솔 게임과 PC게임을 지배하고 있던 두 국가의 기업들이 과거의 e스포츠를 운영하는 주체로서 기능했다. 그런데 1980~90년대 일종의 게임 매니아 대상 이벤트에 가까웠던 e스포츠는 이제 디지털 시대 주류문화 중 하나로 성장하였다. 그리고 놀랍게도 이 성장한 e스포츠 문화에서 한국은 e스포츠의 종주국으로 위상을 지니고 있다.

한국이 e스포츠의 강국을 넘어 종주국의 지위를 차지하게 된 이유는 e스포츠를 선도적으로 스포테인먼트의 영역으로 끌어왔다는 점, 그리고 e스포츠 산업을 전문화된 스포츠 산업으로 독립시켰다는 데 있다. 한국의 e스포츠는 과거의 전자 게임 대회와 같은 게임 산업에 귀속된 일종의 마케팅적 행위에 국한되지 않고 하나의 독립적 산업으로 발전했다는 차이가 있다. 즉, 게임에 종속된 것이 아니라 게임을 콘텐츠로 한 하나의 산업을 형성한 것이다.

다른 스포츠를 통해 비유해 보자. NBA나 KBL은 농구라는 스포츠를 산업화시킨 단체이다. NBA는 농구공을 만드는 회사나 농구화를 만드는 회사에 종속된 것이 아니라 농구를 콘텐츠로 해 경기를 운영하고 각종 부가 콘텐츠들을 생성한다. 농구공, 농구화를 만드는 회사들은 이 단체와 단체에 소속된 선수들을 지원한다. NBA의 인기는 곧 농구공과 농구화의 소비와 직결되기 때문이다.

1) 이상호, 「e스포츠의 역사와 과정」, 『e스포츠 연구: 한국e스포츠학회지』 제1권 1호, 한국e스포츠학회, 2019, 2쪽.

한국에서 산업화된 e스포츠도 비슷한 맥락에서 이해할 수 있다. 한국에서 e스포츠는 게임의 판촉을 목적으로 한 일회적 마케팅 부속 행사로 머문 것이 아니라 자체의 협회와 리그를 가진 산업으로 성장했다. e스포츠는 게임 회사에서 운영되는 대회가 아니라 독립적으로 존속하며, 게임 회사는 자사 게임의 소비에 직접적 영향을 미칠 e스포츠에 적극적 후원자로 참여하게 된다. 무엇보다 한국에서 e스포츠가 독립된 산업으로 성장하는데 있어 리그, 방송, 스타 시스템 등 여러 미디어 요소, 스토리텔링 전략들이 활용되었다. 이를 통해 초기 e스포츠는 일종의 신드롬을 일으키며 대표적 한국의 디지털 대중문화로 자리 잡았으며, 한국의 e스포츠는 현재 전 세계에서 운영되고 있는 e스포츠 산업과 문화에 기준과 토대를 마련해 주었다고 평가할 수 있다.

본 연구는 그 중 한국 e스포츠의 초창기에 산업이 확장될 수 있는 대중적 토대를 갖추게끔 한 요인을 e스포츠 방송의 스토리텔링 전략에서 찾고 이를 분석하고자 한다. 이를 위해 초기 한국 e스포츠 산업과 방송의 특성을 살펴보고, 특히 초기 한국 e스포츠 방송의 핵심 콘텐츠는 스타크래프트 중계방송이었으므로 2000년대 초반의 스타크래프트 중계방송의 스토리텔링 전략을 중심으로 당대 대중적으로 생경한 콘텐츠였던 e스포츠가 대중적 인지도를 높이며 산업을 구축할 수 있었던 요인을 분석할 것이다.

이와 관련하여 한국 e스포츠의 역사를 비롯해 e스포츠 방송과 수용자 커뮤니케이션에 관한 상당한 양의 선행연구가 존재한다. 국내 선행연구들이 초기 e스포츠에 관해 다루는 내용은 주로 산업의 형성과 관련되며, 게임 전문채널과 기업의 스폰서십, 프로게이머와 팬덤의 형성 등이 그 요인으로 지적된다. e스포츠 방송 주제의 연구들은 주로 방송 요소와 시청만족도, 시청지속도를 상관 짓는 커뮤니케이션 연구의 성격을 보인다. 스마트폰, 인터넷 방송 등의 매체성, 중계방송진, 스타플레이어와 시청동기 등의

상호간 관계성을 살펴보는 연구들이 이에 해당한다.²⁾

선행연구의 경향에서 알 수 있듯 한국 e스포츠, 특히 초기 e스포츠의 형성 과정을 연구함에 있어 산업 등의 외재적 요소가 아닌 콘텐츠의 내재적 특성을 중심으로 살펴보는 연구가 부족함을 발견할 수 있다. 이에 본 연구는 초기 e스포츠를 산업적 형성 과정에서 재고찰하거나 방송 요소를 수용자 커뮤니케이션 방법론으로 접근하는 선행연구와 다르게 초기 e스포츠를 게임 방송을 중심으로 한 스토리텔링 전략이라는 관점에서 이해하는 주제로서 선행연구와 차별성을 드러내고자 한다. 이를 통해 초기 e스포츠의 산업화 과정을 스토리텔링이라는 e스포츠의 내재적 특성으로부터 살펴보고, 이를 통해 스포츠이자 엔터테인먼트 문화콘텐츠의 특성을 지니게 된 e스포츠의 독특한 특질을 이해하고자 한다.

2. 한국 e스포츠의 전개

초기 한국 e스포츠의 스토리텔링 전략을 논의하기 위해서는 한국의 e스포츠가 태동하고 전개되어 온 배경과 과정에 대한 이해가 필요하다. 한

2) 일례로 다음의 연구들을 참고할 수 있다. 심재희, 「스마트폰을 이용한 e-스포츠 관람특성이 시청만족과 시청지속의도에 미치는 영향」, 『e-비즈니스 연구』 제22권 1호, 국제 e-비즈니스학회, 2021; 서재열, 「e스포츠 플랫폼의 상호작용성, 사회적 실재감, 재시청의 구조적 관계」, 『한국스포츠학회지』 제18권 2호, 한국스포츠학회, 2020; 김대환 외, 「e스포츠 인터넷 방송 BJ속성이 시청만족 및 BJ충성도에 미치는 영향: 시청자의 e스포츠 지식 정도의 조절효과를 중심으로」, 『한국융합과학회지』, 제12권 2호, 한국융합과학회, 2023; 이진희·남상백, 「e스포츠 중계방송 해설자의 특성인식이 시청자의 인지된 즐거움과 재시청의도에 미치는 영향」, 『한국체육과학회지』 제31권 5호, 한국체육과학회, 2022; 서은아, 「e스포츠 중계방송 해설자의 특성인식과 의사인간관계 및 시청만족 간의 관계」, 경희대학교 석사학위논문, 2021.

국에서 e스포츠 산업이 본격적으로 태동하게 된 것은 기술과 사회적 배경과 연관된다. 주지하다시피 한국은 오랜 기간 IT산업의 강국이자 IT 인프라가 가장 잘 갖춰진 국가 중 하나이다. 2차 산업 시대에 수출 의존도가 높은 한국 산업 구조 단점을 극복하기 위해 한국은 인터넷, 디지털의 IT 산업을 주력 육성 사업으로 설정했다. 그 결과 한국은 전 세계에서 정보화 시스템과 디지털 인프라가 가장 잘 갖춰진 국가가 되었다. 스마트폰 보급률, 인터넷 속도, 광대역 인터넷 보급률 등 IT 인프라를 나타내는 지수에서 한국은 오랫동안 1위의 자리를 차지했다.

한국이 IT산업을 주력 육성산업으로 삼으면서 1990년대부터 이러한 정보통신 네트워크 산업은 지속적인 성장세에 있었다. 1990년대부터 한국의 컴퓨터 보급률은 세계 최상위에 위치해 있었으며, 국가적으로 컴퓨터 교육을 정규 교육 과정 속 시범교육에 포함시키는 등 산업과 인력 양성 등에 공을 들였다. 그 결과 양질의 인력과 산업의 성장과 더불어 새롭게 생성하는 디지털 문화가 자연스럽게 새로운 세대들과 접목되었다. 인터넷 정보통신 네트워크 산업에 집중함으로써 관련 산업이 성장하고, 인프라가 구축되고, 인터넷 디지털 문화가 생성되는 사회적 배경은 e스포츠가 짧은 시간에 한국에서 급속도로 성장할 수 있는 기반이 된 것이다.

특히 1990년대 후반부터 급격히 팽창한 PC방은 한국 e스포츠의 태동에 결정적 계기가 되었다. 초고속 인터넷망을 갖춘 한국의 PC방은 온라인 게임의 유저 확보와 인터넷 게임 커뮤니티 형성에 핵심적 배경이 되었다. 적당한 청소년 놀이문화가 부재한 환경 속에서 PC방은 매우 빠르게 청소년 및 청년 세대의 주요 여가 시설이 되었다. 시간당 천원을 넘지 않았던 저렴한 비용과 고사양의 PC장비, 그리고 초고속 인터넷망이 뒷받침되었던 PC방은 대체 불가능한 청소년 여가 시설로 자리 잡았다. 말 그대로 한국의 PC방은 게임을 위한 개방적 공간이었다. 그동안 개별적 공간에서 개인

의 여흥 수단이었던 게임은 PC방의 확산과 함께 젊은 세대의 대표적 집단 문화이자 대중문화로 발돋움한다.

PC방이 한국 e스포츠를 이끈 배경이 되었다는 것은 결코 과장이 아니다. 한국의 초창기 e스포츠를 주도한 것이 PC방의 주력 게임이었던 스타크래프트인 것만 봐도 이는 증거가 된다. 게임이 대중화되면서 생경한 용어나 문화들이 주목을 받게 되었다. 지금은 익숙한 ‘프로게이머’도 1990년대 후반만 해도 매우 특이한 개념으로 인지되었다. 일반인들은 게임을 하는 행위가 레저가 아닌 직업이 될 수 있다는 사실을 쉽게 이해하지 못했다.³⁾

PC방이 e스포츠의 저변을 확보했다면 프로게이머는 e스포츠의 대중화에 결정적 영향을 미쳤다. ‘쌈장’이라는 아이디를 사용했던 1세대 프로게이머 이기석은 블리자드 토너먼트에서 우승을 차지하며, 스타크래프트 세계 챔피언, 프로게이머라는 이름으로 TV광고에 화려하게 등장하며 주목을 받았다. 지속적으로 노출되는 광고를 통해 프로게이머, 스타크래프트 등이 대중적으로 알려지는 계기가 된다. 과거 청소년 놀이문화 정도로 취급되었던 게임은 세계 1위라는 타이틀과 함께 디지털 강국의 또 하나의 상징으로 언론에서 선전되었다.

1990년대 중후반은 한국 방송계에 케이블 방송이 본격적으로 시작되던 시기이다. 다채널 시대로 진입하면서 영화, 음악, 홈쇼핑, 애니메이션,

3) 1990년대 후반의 프로게이머 관련 기사를 검색해 보면 프로게이머를 독특한 사회현상으로 취급하거나 미래 직업으로 소개하는 류의 기사들이 대부분을 차지하고 있다. <컴퓨터게임 전성시대 ‘게임하며 돈버는’ 신종직업 쏟아진다>, 『한겨레』, 1998.12.21., 13면; <신종직업 프로게이머 청소년에 폭발적 인기 진짜 프로는 30여명>, 『조선일보』, 1999.12.15., 35면; <단순한 ‘PC마니아’라 부르지 말라 하루 10시간 이상 훈련 또 훈련 프로게이머의 세계>, 『동아일보』, 1999.12.13., 47면; <‘피시방의 백수라고 깔보지 마라’>, 『한겨레』, 1999.12.27., 22면 등.

스포츠 전문 채널들이 신설되었다. 그에 따라 여러 채널을 채울 콘텐츠가 필요하던 시기였으며, 프로게이머와 게임 대회는 케이블 방송사의 입장에서 10대와 20대 초반 남성 시청자층을 타겟팅할 수 있는 매력적인 콘텐츠였다.

최초로 스타크래프트 중계방송을 시도한 곳은 '투니버스'라는 애니메이션 전문 채널이다. 애니메이션 전문 채널에서 방영되었다는 사실을 볼 때 초기에는 e스포츠라는 인식보다는 '게임'이라는 콘텐츠 요소가 강하게 부각되었음을 유추할 수 있다. 애니메이션의 연장선에서 아동, 청소년 문화로서 게임 중계를 이해했던 것이다. 이 실험적 시도는 성공을 거두고 결과적으로 e스포츠 중계를 바탕으로 게임전문 채널이 신설되고, 협회와 리그가 확장되는 등의 산업적 확산이 이뤄졌다.

e스포츠 방송과 프로게이머의 인기는 일부 매니아층을 대상으로 시작되었지만 점차 대중적으로 확산됐다. 여기에는 주류 미디어, 주류 문화의 지원이 영향을 미쳤다. 게임을 직업으로 하는 젊은이들, 그들이 상금과 연봉으로 억대 수입을 거둔다는 사실, 그런 게임을 중계하고 수많은 팬들이 현장에서 관람하고 프로그램은 높은 시청률을 거둔다는 사실이 기성세대와 주류 미디어의 시선에서는 하나의 신선한 이벤트이자 사회적 현상으로 받아들여진 것이다. 그에 따라 공중파 뉴스와 주류 언론, 미디어들을 통해 e스포츠가 주목받게 되고, 몇몇 스타 프로게이머의 등장은 e스포츠의 대중화에 기폭제가 된다. 이를 통해 매니아 문화로서의 성격이 강했던 e스포츠는 IT 인프라, PC방 문화, 미디어 노출, 스타 등장 등을 통해 인터넷 시대의 새로운 세대를 대표하는 대중문화로 자리 잡게 된다.

높아진 e스포츠의 위상은 대회의 정례화를 넘어 프로스포츠팀 창단과 리그화, WCG 같은 세계 대회를 개최하기에 이른다. 아시아게임의 시범 종목을 넘어 2023년 항저우 아시안게임부터는 e스포츠가 정식 종목으로

채택될 정도니 스포츠의 영역에서도 인정을 받고 있다고 할 수 있다. 이 대회에서 대한민국은 4개 종목에 출전했고, 금메달 2, 은메달 1, 동메달 1로 출전한 전 종목에서 수상하는 성과를 이루었다. 정식종목으로 격상된 아시안게임에서의 수상은 e스포츠에 대한 대중적 관심과 스포츠로서의 가치를 높인 것이 사실이다. 또한 지속적으로 성장하는 e스포츠의 산업 규모나 문화적 위상, 화제성을 고려할 때 추후 올림픽에서도 시범종목으로 채택될 가능성이 높다고 평가된다.⁴⁾ 다만, 아시안게임의 정식종목으로서 e스포츠의 스포츠적 위상과 의미를 평가하는 것은 본고의 주제에서 벗어나는 것이기에 본고는 초기 e스포츠가 산업적으로 정착하는데 있어 엔터테인먼트적 스토리텔링 요소가 구축된 지점을 중점적으로 분석할 것이다. 이후 본문에서 e스포츠의 스포츠로서의 특질을 살펴보는 것 또한 e스포츠의 문화콘텐츠적 향유 가치를 이해하기 위한 재미 요소의 측면을 논의하기 위한 목적을 지닌다.

4) e스포츠의 올림픽 정식종목 채택에 관해서는 여전히 논쟁이 존재한다. '종목 자체가 지닌 가치와 당위성, 올림픽 정신에 부합하는 스포츠 종목이라는 점에서 e스포츠의 올림픽 정식 종목 채택은 기존 전통 스포츠 종목과 비교하여 차이가 있다.'(이장주 외, 『e스포츠의 올림픽 정식종목 채택을 위한 정책 방안』, 『스포츠와 법』 제23권 1호, 한국스포츠엔터테인먼트법학회, 2020, 155쪽.) 하지만 국제올림픽위원회(IOC)가 2023년 6월 '올림픽 e스포츠 워크'를 직접 개최하는 등 기존 국제대회와의 협력을 강화하려는 움직임은 지속적으로 발견되고 있다.(<<전통 스포츠, 왜 e스포츠와 맞손잡기에 '진심'일까?>>, 『스포츠조선』, 2023.7.10. 참조.)

(<https://sports.news.naver.com/news.nhn?oid=076&aid=0004029866>) (검색일: 2023.7.10.)

3. e스포츠의 재미 요소

여러 사회적 바탕이 있다고는 하지만, 그 콘텐츠 자체가 주는 '재미'가 없다면 해당 콘텐츠는 지속되기 어려울 것이다. 그렇다면 e스포츠가 일시적 현상이 아닌 문화와 산업으로 성장할 수 있도록 한 본질적 재미 요소가 무엇인지 살펴볼 필요가 있는데, 여기에는 '스포츠'로서의 성격과 e스포츠만의 차별적 요소를 함께 고려할 수 있다.

용어 자체가 내포하듯 e스포츠는 '스포츠'로서의 정체성을 공유하고 있으며, 이는 e스포츠의 재미에 근원적으로 영향을 미친다. 『스포츠인류학』에서 K.블랑차드와 A.T. 체스카는 스포츠의 의미로 여가, 유희, 게임, 의례⁵⁾, 투쟁을 제시하는데 이는 e스포츠에서도 공통적으로 발견되는 특징으로 볼 수 있다. 특히 투쟁, 즉 경쟁은 스포츠가 주는 재미에 핵심적 역할을 하기에 게임으로서 스포츠, 스포츠로서 게임 모두 경쟁을 기본 전제로 한다. 스포츠는 '공격적 행동과 어떤 형식의 경쟁을 필연적으로 수반하는 형식'⁶⁾으로 정의되며, 본질적으로 경쟁을 전제로 승리하기 위해 자신의 역량을 발휘하는 과정과 결과를 담게 된다. 이러한 '스포츠를 관전함으로써 박진감, 긴장감, 의외성 등을 얻을 수 있는데, e스포츠 또한 경쟁과 승부라는 요소를 통해 이러한 특성들을 충분히 제공'⁷⁾해 줄 수 있다.

또한 스포츠가 산업화 되며 생성되는 스포츠가 제공하는 재미로 관객 참여와 중계와 같은 요소들을 생각해볼 수 있는데, 이 또한 e스포츠가 공

5) 현대 스포츠에서 의례는 종교적 의미보다 '의례의 특수화, 즉 규정된 순서를 바르게 행동에 옮기는 것에 경쟁이 강조되어 특수화된 것'으로 해석할 수 있을 것이다.(K.블랑차드 & A.T. 체스카, 『스포츠 인류학』, 박기동 역, 동문선, 1994, 91쪽 참조.)

6) 앞의 글, 97쪽.

7) 정현목, 「'스타' 보는 사람들: e-스포츠의 형성과정과 프로게이머 팬덤」, 서울대학교 대학원 석사학위논문, 2007, 43쪽.

유하는 요소들이다. 관객의 존재와 경쟁에 이입하는 관객의 참여성은 e스포츠의 재미를 산업의 영역으로 끌어오게 하는 동력이 된다. 관객이 느끼는 경쟁과 승부의 재미는 '방송 중계 형태를 통해 극대화되며 이를 통해 관객은 e스포츠를 '진짜' 스포츠로 받아들이게 한다.'⁸⁾

이와 같이 e스포츠의 개념화에 있어 스포츠는 그 유사성과 차별성을 제공하는 기준으로 인용된다. 다만 그 상대적 개념으로 e스포츠의 범주화가 모호한 측면이 있다. 통상적으로 우리는 농구를 하는 것은 스포츠로 이해하지만 게임을 플레이하는 것을 스포츠로 받아들이지는 않는다. e스포츠는 주로 대회와 중계방송과 같은 스포츠 산업의 영역에 있을 때 그 개념이 작동한다. 이른바 게임학, e스포츠학, 체육학, 미디어학 등 e스포츠 관련 기존 연구들의 개념 정의를 살펴봐도 e스포츠는 '포괄적 의미에서도 게임을 이용한 대회뿐만 아니라, 대회에서 활동하는 프로게이머, 게임해설자, 방송국 등을 포함한 엔터테인먼트 산업으로서 의미와 게임 문화와는 다른 신문화'⁹⁾로 범주화되는 것이 일반적이다. 그렇다면 게임은 그 자체로 스포츠로 이해될 수 없기에 산업, 경제적 영역에서 스포츠 산업의 속성을 지닐 때 스포츠로 인정 된다 볼 수 있고, 그에 따라 e스포츠의 재미는 게임 자체가 아닌 리그와 방송과 같은 산업과 함께 스포츠적 요소가 작용될 때 구현된다고 할 수 있다. 결국 게임을 플레이하는 것이 아니라 게임을 매개체로 사람과 사람이 경쟁해야 e스포츠로서의 재미가 생성되는 것이다.

이처럼 e스포츠가 지니고 있는, 전통적 개념의 스포츠 그리고 게임과 또 다른 속성은 e스포츠의 차별적인 재미 요소를 만들어 내기도 한다. 'e스포츠는 디지털 특성상 모든 참여 선수들에게 기량을 발휘할 수 있는 똑같은

8) 앞의 글, 43쪽.

9) 최현정, 「국내 e-스포츠의 생성과 발전에 관한 연구」, 성균관대학교 대학원 석사학위논문, 2004, 37쪽.

경쟁 조건을 제공하며, 여기에는 성별, 나이, 국적을 고려하지 않는다.¹⁰⁾ 다른 스포츠 종목과 다르게 디지털 플랫폼의 특성상 경쟁 조건은 매우 공정하게 주어진다.¹¹⁾ 상대와의 경쟁과 때로는 팀 경기로서 협력과 같은 전통적 스포츠에서 발견되는 재미와 함께 디지털 플랫폼의 특성에서 비롯되는 규칙의 명료함과 조건의 공정성은 e스포츠의 주 향유층인 20대 이하의 젊은 세대에게 긍정적 재미 요소로 작용한다. 이는 과거 부정적 요소가 강했던 컴퓨터 게임과 이를 매개체로 하는 e스포츠를 음지가 아닌 주류 문화의 영역으로 끌어 올리는 데에도 영향을 미쳐왔다.

또 하나 e스포츠가 제공하는 기존 스포츠와 차별적 재미 요소는 체험과 참여를 요구하는 향유적 재미이다. 단 여기서의 체험과 참여가 스포츠에 직접적으로 참여하는 것과 일치하는 의미는 아니다. 디지털 스토리텔링에서 말하는 ‘향유’는 ‘문화 수용 행위에서 능동적인 자세로 참여적 수행과정을 통해서 텍스트를 주체적으로 즐기는 것’¹²⁾을 뜻한다. e스포츠에서 재미를 느끼기 위해서는 게임에 대한 이해가 필요한데 게임은 어느 스포츠와 같이 직관적으로 이해되는 신체적 움직임을 바탕으로 하지 않는다. 즉, 게임을 직접 체험해 보았거나 혹은 이를 이해하기 위한 참여의 능동성이 있어야 그 난해함과 다양성을 넘어 재미의 단계로 넘어갈 수 있다. 이러한 능동적 참여 과정 자체에서 향유, 즉 재미가 발생한다. 이와 같은 복잡하고

10) 물론, 대부분의 프로게이머는 남성이며, 일부 e스포츠 종목들은 여성 리그가 따로 운영되기도 한다. 하지만 표면적으로 e스포츠가 성별에 차별적 조건을 제공하지 않는 공정한 조건에 있음을 부정하기는 어렵다. 비슷한 사례로 신체적 능력과 상관없이 보이는 바둑이 성별에 따른 접근성과 저변 인구의 차이, 연습과 경기에 필요한 체력, 공간지각능력 등으로 인해 남성 프로기사가 월등히 많은 것을 참고할 수 있을 것이다.

11) 이상호, 「e스포츠 재미의 학문적 이해」, 『e스포츠 연구』 제2권 2호, 한국e스포츠학회, 2020, 12쪽.

12) 박기수, 「대중문화 콘텐츠 서사의 향유 전략 연구」, 『인문콘텐츠』 제2호, 인문콘텐츠학회, 2005, 202-203쪽.

난해한 콘텐츠에 대한 능동적 참여 행위는 디지털과 인터넷 문화의 특징이기도 하다. e스포츠가 컴퓨터 게임이라는 디지털 문화를 기반으로 한다는 점을 상기하면 e스포츠에서 발생하는 능동적 향유의 특이성을 이해할 수 있다.

이러한 디지털 문화로서의 특징은 e스포츠 중계를 통한 향유자의 재미에도 차이를 발생시킨다. 일반 스포츠는 중계를 통해 TV로 보는 것보다 현장의 분위기와 생동감을 느낄 수 있는 직접적 현장 참여를 통해 관객이 더 많은 재미를 느낄 가능성이 높다. 하지만 ‘e스포츠의 참여 관객은 현장과 모니터 상에서 느끼는 재미에 큰 차이가 없다. 디지털 화면에서 벌어지는 경기가 실제 경기와 다르지 않고, e스포츠의 경기 화면에서 더 많은 게임의 진행 상황과 정보를 제공하기 때문이다.¹³⁾ e스포츠에서는 간접 체험으로 인한 재미의 감소가 상쇄되고, 디지털 기반 경기 중계의 용이함으로 인해 오히려 재미가 증가하기도 한다. 디지털 문화로서의 e스포츠의 특징이 일반 스포츠와 구분되는 재미 요소를 생성하는 것이다.

4. e스포츠 중계와 스타크래프트

2장에서 잠시 언급되었지만, 한국 e스포츠의 발전사를 논할 때 공통적으로 지목되는 세 가지 키워드가 있다. PC방, 스타크래프트, 그리고 게임 방송이 그것이다. PC방과 스타크래프트는 e스포츠의 저변을 형성하는 기반이 되었고, 스타크래프트 중계방송과 그 인기에서 탄생한 게임 채널은 e스포츠가 일종의 문화산업으로 확장하는 변곡점이 되었다. 1999년을 기

13) 이상호, 앞의 글, 13쪽.

점으로 활성화된 e스포츠가 한 해를 채우지 못하고 수익 구조 악화로 리그가 사라지고 프로게임단이 해체될 때, '본격적인 게임전문채널의 등장과 함께 게임을 관전하는 관중(시청자)을 확보하며 그 위기를 벗어날 수 있었던 것'¹⁴⁾이 그것을 방증한다. 앞서 지적했듯 e스포츠의 범주화는 관객의 존재 및 중계방송과 같은 스포츠산업의 영역에 있을 때 그 개념이 작동하므로 당시 게임채널의 킬러 콘텐츠였던 스타크래프트 중계방송은 초기 한국 e스포츠의 정체성을 만든 가장 중요한 콘텐츠로 단정할 수 있다.

때문에 스타크래프트라는 게임 자체가 지니고 있는 스토리텔링 요소를 이를 중계방송에서 활용하는 방식을 e스포츠 스토리텔링의 전략 중 하나로 이해할 수 있다. 문화콘텐츠 스토리텔링의 개념에 적용하자면 스타크래프트 게임은 내용으로서 '스토리'에 해당하고, 중계방송 전략은 담화양식으로서 '텔링'의 영역에 해당하는 것이다.

스타크래프트는 프로토스, 테란, 저그로 구성된 세 개의 종족 간의 전쟁을 다루는 게임이다. 게임의 배경 시나리오가 존재하고 유저가 프로그램을 통해 플레이할 때는 스토리에 따른 진행을 따를 수 있지만, 이러한 플레이 방식은 e스포츠와는 관련이 없다. e스포츠로서 스타크래프트는 플레이어 간의 대결 방식만이 의미를 갖는다. 즉, e스포츠 중계방송에서 스타크래프트의 스토리는 게임의 시나리오가 아닌 플레이어 간의 대결을 통해 파생되는 것이다.

두 개의 진영을 선악 구도로 나누는 것이 아닌 세 종족 간의 전쟁은 다양한 대결 구도를 생성할 수 있으며, 게임으로서 스타크래프트의 최대 장점으로 꼽히는 것 또한 이 다양한 대결 구도의 긴장감을 유지시키는 종족 간 밸런스이다. 세 종족은 각기 다른 유닛과 건물을 보유하며, 각 종족의 생체

14) 정현목, 앞의 글, 18쪽.

양태와 문명 방식이 다르다. 이는 스타크래프트가 다양한 전략전술을 드러낼 수 있는 요인이 되며 실시간전략게임, 전략시뮬레이션게임의 장르에서 핵심적인 장점으로 부각된다.

세 개의 종족, 유닛과 건물의 다양성 등을 통해 스타크래프트는 기존 전략시뮬레이션 게임들과 비교해 전략의 다양성과 그에 따른 무수한 경우의 수를 만들어 낸다. 이 복잡성과 전략성 또한 e스포츠로서 스타크래프트의 스토리를 만드는 핵심 요소가 된다. 예측 불가능한 경우의 수와 복잡성이 재미를 만들어 내는 것으로, 스타크래프트가 마치 e스포츠 초창기 당시 신세대에게는 바둑과 같은 전통적·전형적 전략게임의 역할을 한 것으로 볼 수 있다.¹⁵⁾ 하지만 바둑과 비교할 때 스타크래프트 중계방송은 역동적 이미지가 뒷받침되며 콘텐츠의 향유성을 높인다. 화려한 전투게임의 이미지와 실시간으로 펼쳐지는 전투 상황이 주는 긴박감, 그리고 이를 뒷받침하는 속도감 있는 중계 해설 등을 통해 스타크래프트의 전략성과 복잡성을 중계방송은 활용한다.

결국 스타크래프트 중계방송에서 일차적 스토리를 만들어 내는 것은 전략과 전술이다. ‘플레이어가 자신과 상대의 종족과 진영을 고려해 게임의 전반적인 진행방향을 정하고 공격방법이나 수비방법, 주력 유닛을 결정하는 것들이 게임의 전략(strategy)이고, 이를 바탕으로 게임에서 상대 부대와 조우했을 때 취하는 행동들이 전술(statics)이 된다.’¹⁶⁾ 스타크래프트 중계의 용어를 빌리자면 전략과 전술은 건물을 짓는 순서인 빌드 오더(build order), 빌드를 통해 상급 유닛과 업그레이드의 방향성을 정하는

15) 실제로 바둑과 스타크래프트의 무수한 경우의 수와 전략의 다양성이 비견되기도 하는데, 일례로 인공지능 프로그램 개발사인 딥마인드는 인공지능 바둑 프로그램인 ‘알파고’ 이후 스타크래프트2 인공지능 ‘알파스타’를 개발했다.

16) 정현목, 앞의 글, 33쪽.

테크트리(tech tree), 자원 획득 영역을 넓혀가는 ‘확장’으로 구체화되며, 이러한 요소들이 경기의 과정을 만들어 가는 스토리로 작용한다.

빌드는 전략적 요소이고, 얼마나 많은 유닛을 뽑을 수 있는지를 뜻하는 ‘물량’은 피지컬적 요소이다.¹⁷⁾ 여기에 전술은 즉흥적인 개인 기량이다. 그런데 스타크래프트의 전술과 전략은 프로게이머의 컨트롤을 통해 구현된다. 프로게이머가 플레이를 하면서 전략, 피지컬, 개인기와 같은 차별적 요소들이 부각되는 것이다. 전략, 피지컬, 개인기 등은 일반 스포츠에도 내재된 스포츠적 요소이다. 이를 경기 중에 펼치는 프로게이머는 스포츠 선수로서 존재 의의를 드러낸다.

이러한 스포츠적 요소는 스타크래프트 중계방송에 재미를 부여한다. 이는 게임을 단순히 플레이하는 행위 자체에서는 작동하지 않는 향유 요소인데, 역설적으로 스타크래프트 경기에서 나타나는 스포츠적 요소는 게임과 스포츠를 연결해주는 접점을 만들어낸다. 시나리오를 바탕으로 퀘스트를 수행해 가는 통상적인 게임의 속성이 아닌 e스포츠로서 스타크래프트 경기는 경쟁과 승리를 목적으로 한다. 물론 경쟁과 승리의 주체는 프로게이머인데, 이 경쟁과 승리는 게임의 단순 플레이가 아닌 스포츠에서 구현되는 과정과 결과라는 점이 의미가 있다. 그로 인해 프로게이머의 게임은 하나의 게임 유저의 행위가 아닌 어느 스포츠와 마찬가지로 팬과 응원하는 대상의 승리로 귀결된다. 관객에게 승리와 쾌감을 주는 영웅적 존재로 우상화되는 것이다.

때문에 e스포츠의 스토리텔링에서 프로게이머는 스토리의 주체이자 관객의 이입 대상으로 가장 핵심적인 역할을 한다. 그렇다면 경기의 재미

17) 여기서 ‘피지컬(physical)’은 두 가지 의미를 내포할 수 있다. 하나는 전투 유닛의 규모를 뜻하는 부대의 덩치, 즉 수량을 뜻하는 것이고, 다른 하나는 많은 물량을 생산할 만큼 게이머의 손이 얼마나 빠른지, 말 그대로 게이머의 신체적 능력을 뜻한다.

를 극대화시켜야 하는 스타크래프트 중계방송은 프로게이머의 존재감을 활용할 필요가 있는데, 전략의 다양성과 상관없이 세 종족에 한정된 대결 구도, 동일한 규격에서 반복되는 게임의 특성으로 인해 방송의 재미 요소라는 측면에서 프로게이머의 특징을 드러내기에는 한계가 존재할 수밖에 없다.

5. 스타크래프트 중계의 캐릭터 스토리텔링과 스포테인먼트

5-1. 프로게이머 캐릭터 스토리텔링

스타크래프트의 세 종족은 명확히 구분되는 특징을 지니며 성격화되지만, 게임이 아닌 경기와 방송에서는 세 종족의 한정된 대결 구도가 방송의 스토리텔링을 구축하는데 한계로 작용할 가능성이 높다. 하지만 종족이 아닌 프로게이머에게 캐릭터를 부여하면 어떻게 될까? 그에 따른 수많은 대결 구도와 스토리의 생성이 가능해진다. ‘철권’과 같은 대전 격투 게임을 생각해보자. 대전 격투 게임의 전투 방식은 유형화되고 단순하지만, 다수의 캐릭터를 통해 대전에서 만들어질 수 있는 스토리와 재미의 경우의 수를 증진시킨다. 스타크래프트 방송은 여기에 덧붙여 엄청난 양의 전략과 전술의 경우의 수가 덧붙여 캐릭터에 입혀질 수 있다.

대결의 유형을 다양화시킨다는 측면과 더불어 e스포츠 콘텐츠의 핵심적 위치를 차지하는 프로게이머의 존재감을 부각시키기 위해서도 프로게이머에게 캐릭터를 부여하는 것은 효율적 전략이 된다. 이를 위해 스타크래프트 중계방송은 스포테인먼트의 캐릭터 스토리텔링 방식을 활용했다.

스포테인먼트(sportainment)는 용어가 뜻하는 그대로 스포츠와 엔터테인먼트가 결합된 것으로 전통적 개념의 스포츠와 비교하면 재미 요소가 더해진 관객 친화적 프로스포츠의 형태를 말한다.

스포테인먼트의 성격을 지닌 종목 중에서도 가장 쇼 엔터테인먼트의 특징이 강한 스포츠로는 프로레슬링이 있는데, 프로레슬링의 엔터테인먼트적 스토리텔링에서 핵심을 차지하는 것이 바로 선수들의 캐릭터이다. 프로레슬링의 캐릭터는 그들의 개별적 특질과 밀접한 연관성을 갖는데, 프로레슬러 캐릭터를 만들기 위해 활용되는 요소로는 ‘신체적 특징, 대표 기술, 링 밖에서의 특이 행동이나 입장 퍼포먼스’¹⁸⁾ 등이 있다. 미국의 프로레슬링 프로모터인 맥맨 주니어는 ‘1982년 타이탄 스포츠를 설립하여 선수들에게 독특한 캐릭터를 부여하고, 이전의 지루한 경기에서 탈피하여 화려한 기술과 스피드를 통한 진행방식을 선보였다. 프로레슬링의 변모는 다른 스포츠나 레저 문화와의 엔터테인먼트 경쟁과 비교해 제기되는 단점을 극복하기 위한 방편이었다.’¹⁹⁾ 결과적으로 프로레슬링의 캐릭터를 활용한 스토리텔링 전략은 프로레슬링이 기술적 스포츠 경기가 아닌 스포테인먼트 산업으로서 초기에 정착될 수 있도록 역할을 하였다.

스타크래프트 중계방송에서 프로게이머의 캐릭터 스토리텔링을 주도했던 이는 중계의 해설을 맡았던 엄재경이다. 엄재경은 만화가 출신으로 내러티브에서 캐릭터가 차지하는 중요성을 잘 알고 있었고, e스포츠가 지닌 쇼엔터테인먼트적 특성을 간파하고 있었다. 엄재경의 인터뷰를 보면 프로게이머에게 캐릭터를 부여할 때 실제로 미국 프로레슬링의 캐릭터 전

18) Susan Birrell & Allan Turowetz, “Character work-up and display: Collegiate Gymnastics and Professional Wrestling”, *Journal of contemporary ethnography* Vol. 8, No. 2, Sage Inc., 1979, pp.227-233 참조.

19) 양승훈, 「스포테인먼트의 스토리텔링 기법: WWE 사례를 중심으로」, 『ceri 엔터테인먼트연구』 9호, 한국엔터테인먼트산업연구원, 2008, 45쪽.

략에 영향을 받거나 직접 인용했다는 내용들을 찾아볼 수 있다.

제가 해설자를 하기 1년 전 WWE 같은 프로레슬링이 인기를 끌었다. 처음에 의아했다. 다 짜고 하는데 왜 재밌을까. 그런데 당시 좋아하는 작가들은 팬덤 형성에 기획이 작용하는 바가 크고, 기획의 핵심은 캐릭터라고 하더라. 레슬러 하나하나가 스토리가 있고 다른 레슬러와 스토리상 원수 관계가 있다. 개개인의 개성이 매우 뚜렷하다. (중략) 그때 그래서 유력한 선수들에게 하나하나 캐릭터를 부여하는 게 정말 중요하다는 생각을 했다. 게다가 스타크래프트라는 게임 자체가 전략 게임이다 보니까 플레이에 다 개성이 있다. 조금씩 다 뭐가 다르다. 마치 지문 같다. 지문이 서로 다르듯이 플레이 스타일이 비슷하다고 해도 찬찬히 뜯어보면 조금씩 다르다. 그런 걸 부각하면서 재미를 주는 게 중요하다고 생각했다.²⁰⁾

엄재경이 지적하듯 전략 게임인 스타크래프트는 프로게이머의 플레이 ‘스타일’에 차이들을 만들어 낸다. 누군가는 전략형이고, 누군가는 물량형이고, 공격적 성향과 수비적 성향을 보이기도 한다. 특정한 유닛의 활용도가 뛰어나거나 컨트롤에 특화된 프로게이머도 있다. 이러한 세밀한 차이들이 프로게이머의 캐릭터 특질이 될 수 있다. 이는 마치 프로레슬러 캐릭터가 육체, 기술, 행동성 등을 특질로 신체 능력을 부각시키는 유형, 기술이 뛰어난 테크니션 유형, 의상이나 퍼포먼스가 강조되는 유형으로 발달되는 것과 유사하다.

스타크래프트 중계방송에서는 테란 종족에서 가장 독보적인 지배력을 보여준 ‘테란의 황제’(임요환), 전투에서 몰아치는 공격적 성향을 보이는

20) <[e사람이 말했다] 엄재경 “e스포츠, 스포츠와 대등해지는 건 순식간”, 『국민일보』, 2018. 2. 16.
(<https://sports.news.naver.com/news.nhn?oid=005&aid=0001156897>) (검색일: 2023. 8. 2.)

‘폭풍저그’(홍진호), 뚫릴 것 같지만 버텨내는 조이기 전략이 휘어지지만 부러지지 않는 대나무와 같다는 ‘대나무테란’(조정현), 초반은 수비적으로 운영하다 유닛을 모아 한방의 전투로 승리하는 ‘한방리쉬’(임성춘), 일반적이지 않은 전략으로 승부하는 ‘몽상가’(강민), 희귀한 외국인 프로게이머이기에 외형적 특징으로부터 ‘푸른 눈의 전사’(기욤 패트리)라는 캐릭터가 만들어지기도 했다. 직관적으로 이해가 되는 캐릭터도 있고, 비유와 스토리를 토대로 재구성되는 캐릭터도 있다. 프로게이머가 구사하는 전략의 다채로움이 다양한 캐릭터 구성에 영향을 미치고, 중계방송은 이를 스토리텔링 요소로 활용한다. 이와 같이 초기 e스포츠 중계방송의 확산에 영향을 미친 일부 스타크래프트 프로게이머의 캐릭터를 유형화시키면 다음과 같다.

플레이 성향	공격형	폭풍저그(홍진호), 불꽃테란(변길섭), 폭군(이제동), 광전사(변형태), 소닉(한동욱), 우주최강공격수(김동준), 투신(박성준)
	수비형	대나무테란(조정현), 한방리쉬(임성춘), 우주방어테란(유병준)
전술 유형	전략형	몽상가(강민), 엽기대기(김대기), 브레인저그(김윤환)
	물량형	괴물테란(최연성), 괴수(도재욱), 스피릿(박지호)
	컨트롤	테러리스트(정명훈), 헝그리저그(변성철),
	운영형	운영의 마법사(박태민), 정석테란(김정민), 안전제일토스(전태규), 해처리의 아버지(주진철)
대표성	종족	테란의 황제(임요환), 메카닉테란의 창시자(김대건), 퍼펙트테란(서지훈), 저그대마왕(강도경)
	유닛	뇌제(윤용태), 드론의 아버지(이주영), 목동저그(조용호), 사신(오영중), 살아있는히드라(국기봉)

스토리 중심	천재테란(이윤열), 최종병기(이영호), 혁명가(김택용), 미라클보이(신상문), 영웅(박정석)
이미지	총사령관(송병구), 푸른눈의 전사(기욤 패트리), 악마토스(박용욱), 여제(서지수), 흑운장(이성은)
ID(닉네임)	쌈장(이기성), 가림토스(김동수)

〈표 1〉 프로게이머 캐릭터 유형

설명을 덧붙이자면, 기본적으로 스타크래프트 프로게이머의 캐릭터는 플레이 특성을 바탕으로 구성된다. 플레이가 공격적인지 수비적인지, 초반 승부를 즐기는지 장기적인 운영과 확장을 선호하는지, 특정 유닛의 활용성이 강한지 등이 그러한 특성이 된다. 프로게이머의 플레이 스타일에 이미지를 덧입히면 캐릭터가 형성된다. 공격성이 강하면 빠르고 강한 공격 특징이 이미지화 되어 폭풍, 불꽃, 전사, 소닉 등의 캐릭터가 만들어지고, 꺾이지 않는 대나무를 비유해 수비적 스타일을 캐릭터화하기도 한다. 많은 물량을 뽑아내는 플레이 스타일에는 괴물, 괴수와 같은 거대하고 파괴적인 이미지를 입힌다. 특정 유닛을 잘 활용하는 프로게이머에게는 해당 유닛의 이미지를 캐릭터화 한다. ‘사이오닉 스톰’이라는 기술을 가진 하이템플러 유닛을 잘 활용하면 뇌제, 상대에게 보이지 않으며 커다란 칼을 지녀 저승사자와 같은 이미지를 가진 다크템플러의 활용성이 높으면 죽음의 신인 사신(死申), 커다란 소나 코끼리를 닮은 듯한 울트라리스크를 활용하는 프로게이머에게는 목동이라는 캐릭터가 만들어진다. 특정 플레이 스타일이 두드러지지 않을 때는 ‘정석’, ‘퍼펙트’와 같은 키워드를 통해 캐릭터를 구축한다.

플레이 스타일 뿐 아니라 프로게이머가 선수로서 지닌 개인적 스토리가 캐릭터로 발전하기도 한다. 20대 초반 중심의 프로게이머가 주축이었던

초기 스타크래프트 리그에서 16살의 어린 나이로 호성적을 거두며 ‘천재’라는 캐릭터를 갖게 된 이윤열이나 팀 리그의 승리를 결정짓는 에이스결정전을 항상 승리해 ‘최종병기’라는 캐릭터로 불린 이영호, 프로토스의 암흑기에 우승을 차지하는 스토리를 통해 ‘영웅’으로 불린 박정석, 역전승이 많고 빅게임의 승리가 많아 ‘미라클보이’라는 캐릭터를 갖게 된 신상문 등이 그 예다. 백인 외국인이어서 푸른 눈의 전사가 되거나 ‘여제’라 불린 여성 게이머 서지수는 그 희귀성이 캐릭터화 된 것으로 볼 수 있고, 상대를 괴롭히는 플레이 스타일이 특정 전략 유형이 아닌 ‘악마’라는 캐릭터로 치환되는 경우도 있다. 씬장, 가림토 등의 유명 프로게이머의 아이디어가 캐릭터로 연계되기도 한다.

스타크래프트 프로게이머의 캐릭터는 대부분 중계진에 의해 만들어진 것으로 보인다. 앞서 언급한 만화가 출신의 업재경이 대부분의 캐릭터를 만드는 데 주도적 역할을 했고, ‘대나무’ 같은 경우는 정일훈 캐스터에 의해 방송에서 언급되며 캐릭터로 발전하였다. 팬 커뮤니티를 통해 별명과 캐릭터들이 만들어지기도 했는데, 그 별명들이 중계방송을 통해 사용될 때 실제적으로 공인된 캐릭터로 인정되었다. 그만큼 초기 e스포츠에서는 산업은 물론 콘텐츠 내적으로도 중계방송의 역할이 절대적이었다.

그러한 중계방송의 스토리텔링에 프로게이머의 캐릭터는 상당히 유용한 장치였다. 세 종족의 한정된 구도를 넘어 플레이 스타일과 캐릭터에 따라 서로 다른 유형이 경기를 할 때 다양성의 재미가 확장된다. 같은 유형이 시합을 할 때는 해당 유형에서 누가 가장 강한 일인자인지를 겨루는 대결이 된다. 최고의 공격수, 최고의 전략가, 테란 종족의 최고를 겨루는 식이다. 또한 유형을 넘어, 각각의 캐릭터가 구축되었다면 각 캐릭터 간의 대결은 모두 다른 의미를 지닌 대결이자 스토리가 된다. 단순한 하나의 시합에 그치는 것이 아니라 프로게이머의 캐릭터는 매치에 대한 흥미와 스토리를

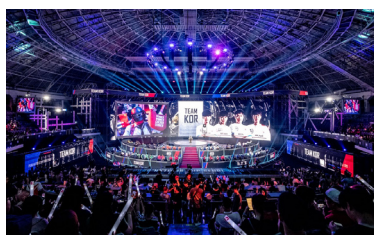
이끌어 낼 수 있는 장치가 되고, 매치의 다양성을 발견해내는 장치가 되는 것이다.

무엇보다 캐릭터는 중계방송에 있어 스토리를 부여할 수 있게 한다. 서로 다른 캐릭터들의 대결이기에 경기마다 등장인물이 다른 이야기가 만들어진다. 또한 캐릭터가 만들어지기까지의 프로게이머의 게임 역사, 한 개인의 역사가 형성된다. 스토리가 축적될수록 대결 구도의 라이벌이 만들어지고, 캐릭터들 간의 대결의 역사가 만들어진다. 이 모든 스토리들이 단순히 게임을 해설하는 것이 아닌 스토리텔링이 활성화된 콘텐츠로 스타크래프트 중계방송의 콘텐츠적 가치를 높인다.

5-2. 엔터테인먼트의 극대화

캐릭터를 통해 만들어지는 대결 구도와 축적된 서사는 방송을 넘어 이벤트로 e스포츠가 진척될 수 있게끔 한다. 캐릭터와 이를 바탕으로 한 스토리는 관객층(팬덤)을 형성하게 하는 중요한 요소가 되는데, e스포츠의 스포츠적 성격은 이 대결을 가상으로 지켜보아야 하는 픽션이 아닌 관객이 접근 가능한 이벤트로 만든다.

스타크래프트 중계방송이 캐릭터 스토리텔링을 전략화하는 것은 콘텐츠 자체의 내재적 가치를 높이는 것 뿐 아니라 결국 관객이 소구할 수 있는 요소를 만든다는 점이 중요하다. 관객성이 중요한 스포테인먼트의 성격, 더 나아가 이벤트와 쇼의 성격이 강한 e스포츠는 플레이어에게 캐릭터를 입힌다는 것 외에도 앞서 살펴본 미국 프로레슬링과 여러 특징에서 유사점을 발견할 수 있다. 아래의 사진들에서 볼 수 있듯 프로레슬링의 경기장과 e스포츠 경기장은 비슷한 특징들을 공유한다.



〈그림 1〉 e스포츠 경기장



〈그림 2〉 프로레슬링 WWE 경기장

e스포츠와 미국 프로레슬링 경기장 모두 화려한 조명과, 작은 경기 공간²¹⁾을 집중시키는 무대 양식과 대형 스크린의 활용, 록음악과 같은 강한 비트의 음악을 활용하는 것을 볼 수 있다. 이러한 장치들은 현장의 관객을 집중시키고 그들을 열광시킴으로써 엔터테인먼트를 극대화시키기 위한 것이다. ‘프로레슬러가 관중 앞에서 퍼포먼스를 할 때, 프로레슬러의 가치와 능력은 관객들에게 열광적 반응을 이끌어 내고 강한 인상을 주었는가로 평가된다.’²²⁾ 그만큼 관객과 그로 인한 현장성이 중요하다는 것이다. 아래의 초기 스타크래프트 리그 경기장의 사진들을 보면, ‘그림3’의 손에 닿을 듯 경기장과 가까운 관객, ‘그림4’를 보면 아예 링을 형상화한 것과 같은 경기장은 미국 프로레슬링의 모습과 상당히 유사해 보이며, 그 핵심은 관객의 접근성과 현장감으로 볼 수 있다.

21) e스포츠는 실제 경기 공간은 게임의 공간이지만, 경기장의 공간은 프로그래머가 게임을 하는 협소한 공간이며, 중계 화면이 아닌 경기장의 퍼포먼스는 이 좁은 공간에 집중된다.

22) Susan Birrell & Allan Turowetz, “Character work-up and display: Collegiate Gymnastics and Professional Wrestling”, *Journal of contemporary ethnography* Vol. 8, No. 2, Sage Inc., 1979, p.225.



〈그림 3〉 초기 스타크래프트 경기장



〈그림 4〉 초기 스타크래프트 경기장

프로레슬링은 매주 펼쳐지는 레귤러 경기 뿐 아니라 많은 인원이 운집하는 레슬매니아와 같은 연례적 이벤트를 펼친다. 스타크래프트의 경우에도 결승전과 같은 특별한 경기는 대규모 관중이 운집하는 이벤트로 경기의 성격을 변화시켰다. 2004년도 'SKY 프로리그'의 경우 부산 광안리 해수욕장에 10만 관객이 입장한 것으로 추정될 만큼 당시 스타크래프트는 엔터테인먼트 이벤트로서 강력한 파급력을 지니고 있었다. 자신들의 정체성을 스포츠가 아닌 엔터테인먼트와 쇼에서 찾는 미국 프로레슬링 단체 WWE²³⁾와 e스포츠, 초기 스타크래프트 중계방송은 이처럼 많은 부분들에서 유사점을 보인다. 이벤트 경기에서 스타크래프트 중계 캐스터는 마치 격투기나 프로레슬링의 링아나운서처럼 높은 성량으로 선수를 소개하며 관중의 분위기를 끌어올린다. 중계 부스가 아닌 현장에서 고품에 가까운 소리를 내며 현장음과 섞인 중계로 현장감을 전달하는 방식도 프로레슬링과 스타크래프트 중계 방식이 같다.

미국 프로레슬링에서 링 밖의 스토리가 전개되고 그것이 경기에 영향을

23) 대표적 미국 프로레슬링 단체인 WWE(World Wrestling Entertainment)는 과거 세계레슬링연합(WWF, World Wrestling Federation)에서 '세계 레슬링 엔터테인먼트'로 단체명을 변경했다.

주는 것처럼 스타리그에서도 경기 이전에 경기할 선수를 지목하는 조지명식에서 캐릭터들 간의 대결 구도가 만들어지기도 한다. 이전 경기의 결과에 따른 도발과 복수와 같은 캐릭터 간의 서사가 작동하며, 미국 프로레슬링의 트래쉬토크(trash talk)²⁴처럼 상대를 향한 도발적인 언사들이 오고 가며 관객을 자극하고, 이 과정들을 통해 새로운 스토리가 만들어진다. 게임이 끝난 후 경기 외적 뒷이야기나 프로게이머에 대한 평가들을 했던 온게임넷의 <스타뒤통화>와 같은 프로그램 또한 스포츠 게임에 그치는 것이 아닌 경기의 서사를 확장시키려는 e스포츠 방송의 전략으로 볼 수 있다.

6. 나오며: 결국은 대중성을 획득하기 위한 노력과 전략

스타크래프트 중계방송의 스토리텔링 전략을 살펴봄에 있어 유념할 것은 그 시기가 e스포츠 산업의 초기라는 것이다. 새롭게 생성되는 산업, 더군다나 문화콘텐츠 산업으로서의 성격이 두드러진 e스포츠 산업의 특성을 고려하면 일부 매니아층에게 소구되던 e스포츠를 보다 대중적으로 확산하기 위한 노력이 초기 e스포츠의 스토리텔링 전략의 목적이 되었음을 유추할 수 있다. 과거 소수의 남성 격투기 매니아를 대상으로 했던 프로레슬링이 캐릭터 스토리텔링 등을 통해 대중적 엔터테인먼트 산업으로 정착된 사례에서 유사점을 찾아내는 것 또한 그러한 맥락에서 이해가 가능하다.

24) 'trash talk - (특히 스포츠에서 상대에게) 모욕적(도발적)인 말을 하다.'(『동아출판 프라임 영한사전』, 출처: <https://en.dict.naver.com/#/entry/enko/461a32dc6dd743a29ca9e4df9f5ac0c2>) 미국 프로레슬링에서 트래쉬 토크는 상대를 자극해 폭력적 행위를 도발하기 위한 목적으로 주로 사용된다.

프로레슬링의 캐릭터는 레슬링의 서사적 공간 뿐 아니라 다채로운 대중 문화의 형상을 가진 인터페이스 장치로 작동한다. 즉, 프로레슬러의 캐릭터는 관중을 위한 장치로 작동하며 관중과의 상호작용은 프로레슬러가 대중 문화와의 유사성 위에 있게 한다. 프로레슬러의 캐릭터와 유형은 특정 시기의 대중문화에서 나타나는 유행을 대표한다. 다만 이것은 영화나 텔레비전 등 다른 시청각 미디어에서 일반적으로 발견되는 현상이기도 하다. 그런데 흥미로운 것은 프로레슬링이 전통적 미디어 뿐 아니라 뉴미디어 형태로 배치되는 것이다. 프로레슬링의 캐릭터는 '철권', '버추얼 파이트', '모탈 컴배트'와 같은 일대일 격투 장르 비디오 게임의 스토리텔링에 영향을 준다.²⁵⁾

이를 통해 볼 때, 스타크래프트 중계방송의 캐릭터 스토리텔링과 미국 프로레슬링은 서로 다른 두 가지 측면에서 접점을 가지고 있다. 첫째는 기존의 대중문화와 텔레비전의 역사와 양식에서 발견할 수 있는 대중문화의 유행을 콘텐츠가 캐릭터화시키는 방식이고, 둘째는 프로레슬링의 캐릭터가 뉴미디어 형태, 특히 게임에서 활용되는 방식이다. 다시 말하자면, 첫째는 프로레슬링과 마찬가지로 e스포츠의 '중계방송'은 텔레비전 중계의 역사에 놓여 있으며, 따라서 기존의 전통적 시청각 미디어의 특성을 공유한다. 둘째는 대중문화로부터 추출된 프로레슬링의 캐릭터가 격투와 스포츠적 성격을 통해 비디오게임으로 전이되는 것이다. 스타크래프트 역시 컴퓨터게임으로서, 프로레슬링 캐릭터가 뉴미디어에 활용되는 형태를 이어받는 것이다.

다만 프로레슬러는 프로그램이 아닌 인간이기에 그들의 행동은 즉흥적인 방식으로 나타나기도 하며, '컴퓨터적인 프로그램이 아닌 인간이라는

25) Aron J. Petten, "The narrative structuring and interactive narrative logic of televised professional wrestling", *New Review of Film and Television Studies* Vol. 8, No. 4, Routledge, 2010, pp.443-444.

점은 관중과 프로레슬러의 관계에 있어 관중이 특정 캐릭터 유형에 대해 공감적인 연관성에 훨씬 더 의존하게 만든다.’²⁶⁾ e스포츠가 컴퓨터 프로그램으로 실행되는 게임보다 스포츠이자 이벤트로, 사람이 하는 실제적인 요소에서 프로레슬링과 같은 스포테인먼트와 유사성이 두드러질 수밖에 없는 이유이다. 프로레슬러와 관중의 공감적인 연관성은 프로그래머와 팬의 연관성, e스포츠가 시청자를 끌어 모으고 대중적으로 다가가기 위한 방식으로 캐릭터화와 같은 스토리텔링 전략을 작동시키는 것으로 이해할 수 있다.

초기 e스포츠의 대중화에 있어 스타크래프트 중계방송이 결정적 역할을 끼친 증거는 여러 자료들에서 찾아볼 수 있다. 대표적으로 스타크래프트 중계방송의 주된 시청층이 1999년 초기에는 남성 관객 위주였다가 2000년대 중반 인기가 최고조에 오르는 기간으로 갈수록 여성 관객의 비중이 높아지고, e스포츠 경기장 관객석의 70퍼센트 이상을 여성 관객이 차지했다는 기록과 화면을 확인할 수 있다. 여성의 게임 이용 비중이 높아지는 측면도 있었겠지만, 그보다는 스타크래프트라는 e스포츠가 소수의 매니아가 아닌 여성이 참여할 수 있는 대중적 스포츠이자 이벤트로 진화해 갔다는 해석이 적절할 것이다. e스포츠가 다수의 대중이 호응하는 콘텐츠가 되고, 이를 통해 형성된 팬덤 또한 극소수의 매니아가 아닌 마치 대중 음악 아이돌그룹 팬덤과 같이 대중화된 팬덤이 돼 커뮤니티가 형성되고 프로그래머가 대중적 인기를 구가했다는 사실 등이 이를 뒷받침한다.

스타크래프트 중계방송이 만들어 낸 엔터테인먼트 요소, 프로그래머의 캐릭터화, 디지털 게임의 스펙터클을 증대시키는 중계 화면의 재현기술과

26) Aron J. Petten, “The narrative structuring and interactive narrative logic of televised professional wrestling”, *New Review of Film and Television Studies* Vol. 8, No. 4, Routledge, 2010, p. 445.

중계진 등 초기 e스포츠의 스토리텔링이 전략적으로 작용하며 2000년대 초중반 이후 e스포츠는 대중문화의 한 영역으로 인지되기 시작한다. 이처럼 스타크래프트 중계방송이 이뤄낸 e스포츠의 대중화는 초기 e스포츠 산업의 정착과 확산에 결정적 영향을 미쳤다. 이러한 산업화와 대중화는 한국을 과거 콘솔 게임 시대의 e스포츠가 아닌 인터넷게임 시대 현대 e스포츠의 규격과 기준을 만드는 e스포츠 종주국으로 지위를 상승시키게끔 했다. 현재 세계의 e스포츠 중계방송과 이벤트가 재현하는 방송 포맷과 중계 방식 등은 과거 한국의 스타크래프트 중계방송의 특성을 상당 부분 따르고 있다. 이처럼 스타크래프트 중계방송으로 대표될 수 있는 초기 e스포츠의 스토리텔링 전략은 단순한 방송 양식이 아닌 e스포츠의 대중화를 통해 산업의 확산에 결정적 영향을 미친 변곡점으로 그 의미를 평가할 수 있을 것이다.

참고문헌

1. 논문과 단행본

- 박기수, 「대중문화 콘텐츠 서사의 향유 전략 연구」, 『인문콘텐츠』 제2호, 인문콘텐츠학회, 2005. 198-231쪽.
- 서재열, 「e스포츠 플랫폼의 상호작용성, 사회적 실재감, 재시청의 구조적 관계」, 『한국스포츠학회지』 제18권 2호, 한국스포츠학회, 2020. 1265-1272쪽.
- 양승훈, 「스포테인먼트의 스토리텔링 기법: WWE 사례를 중심으로」, 『ceri 엔터테인먼트연구』 제9호, 한국엔터테인먼트산업연구원, 2008. 41-55쪽.
- 이상호, 「e스포츠의 역사와 과정」, 『e스포츠 연구: 한국e스포츠학회지』 제1권 1호, 한국e스포츠학회, 2019. 1-27쪽.
- 이상호, 「e스포츠 재미의 학문적 이해」, 『e스포츠 연구』 제2권 2호, 한국e스포츠학회, 2020. 1-20쪽.
- 이장주 외, 「이스포츠의 올림픽 정식종목 채택을 위한 정책 방안」, 『스포츠와 법』 제23권 1호, 한국스포츠엔터테인먼트법학회, 2020. 153-176쪽.
- 정현목, 「스타 보는 사람들: e-스포츠의 형성과정과 프로게이머 팬덤」, 서울대학교 대학원 석사학위논문, 2007.
- 최현정, 「국내 e-스포츠의 생성과 발전에 관한 연구」, 성균관대학교 대학원 석사학위논문, 2004.
- Aron J. Petten, "The narrative structuring and interactive narrative logic of televised professional wrestling", *New Review of Film and Television Studies* Vol. 8, No. 4, Routledge, 2010.
- K.블랑차드 & A.T. 체스카, 『스포츠 인류학』, 박기동 역, 동문선, 1994.
- Susan Birrell & Allan Turowetz, "Character work-up and display: Collegiate Gymnastics and Professional Wrestling", *Journal of contemporary ethnography* Vol. 8, No. 2, Sage Inc., 1979.

2. 기사 및 기타

<단순한 'PC마니아'라 부르지 말라 하루 10시간 이상 훈련 또 훈련 프로게이머의 세

계), 『동아일보』, 1999.12.13.

〈신종직업 프로그래머 청소년에 폭발적 인기 진짜 프로는 30여명〉, 『조선일보』, 1999.12.15.

〈전통 스포츠, 왜 e스포츠와 맞손잡기에 '진심'일까?〉, 『스포츠조선』, 2023.7.10.

〈컴퓨터게임 전성시대 '게임하며 돈버는' 신종직업 쏟아진다〉, 『한겨레』, 1998.12.21.

〈“피시방의 백수라고 깔보지 마라”〉, 『한겨레』, 1999.12.27.

〈[e사람이 말했다] 엄재경 “e스포츠, 스포츠와 대등해지는 건 순식간”〉, 『국민일보』, 2018.2.16.

Abstract

A Study on the Storytelling Strategy of early Korean E-Sports

Lee, Hyun-Joong(Kunsan National University)

After the console game era in the 1980s and 1990s, Korea is a leading country that has created and spread the modern e-sports industry since the 2000s. The reason why the early e-sports industry was able to be activated in Korea is that Korea has led e-sports to the sportainment. As e-sports has shown influence in the sports industry and the cultural industry in Korea, many related studies have been conducted. Previous studies mainly focused on research related to the formation of the e-sports industry, and e-sports broadcasting and audience communication. This study is with a sense of problem that research on the content characteristics of early e-sports is needed. This study argues that storytelling is important in the conceptualization and industrialization of e-sports in Korea. In particular, the storytelling strategy of e-sports broadcasting played a key role in the industrial expansion of early e-sports.

E-sports is similar to professional wrestling in its nature as a sports and entertainment event. In particular, Starcraft broadcasting, which made a decisive contribution to the popularization of early e-sports, was influenced by professional wrestling's character storytelling strategy in building narrative fun of content and forming a popular fandom. In order to examine the storytelling strategy of early Korean e-sports, this paper examines the background, birth process, and fun elements of e-sports in Korea, and studies Starcraft broadcasting and its storytelling strategies to maximize its enjoyment. Through this, it will be possible to track the significance of early Korean e-sports storytelling strategies on the popularization and spread of the e-sports industry. Through this, it is expected that a different perspective can be presented in the industrialization

process of early e-sports and the academic conceptualization of e-sports.

(Keywords: e-sports, strarcraft, professional wrestling, character, storytelling, sportainment, entertainment, e-sports broadcasting)

■ 논문투고일 : 2023년 8월 23일
논문심사일 : 2023년 10월 7일
수정완료일 : 2023년 10월 18일
게재확정일 : 2023년 10월 19일