게임 스트리머의 플랫폼 병행과 인지도의 상관관계에 관한 연구

이동현*, 이종원O
*청강문화산업대학교 만화애니게임학과,
O청강문화산업대학교 만화애니게임학과
e-mail: hayannero@naver.com*, jw@ck.ac.krO

A Study on the Correlation Between Platforms and Recognition in Game Streamers

Dong-Hyoen Lee*, Jong-Won LeeO
*Dept. of Cartoon&Animation&Game, ChungKang College of Cultural Industries,
ODept. of Cartoon&Animation&Game, ChungKang College of Cultural Industries

● 요 약 ●

정보화 시대에 살고 있는 우리는 인터넷 영상 매체를 떼놓을 수 없다. 어린아이들은 스마트폰의 유튜브를 보며 꿈꾸고, 어른들은 자신의 SNS에 취미나 장기를 뽐내고 공유하며 더 넓고 다양한 세상을 경험해 나간다. 인터넷 방송도 마찬가지로 이토록 다양한 경험과 재미를 주지만 정작 이 부분에 대해서 조사해 본 적은 없었다. 본 논문에서는 플랫폼, 인기 스트리머의 각각의 특징 조사하고 신규 스트리머에게 플랫폼 병행을 제안한다.

키워드: Internet Broadcast, Streamer, SNS

I. Introduction

우리는 어렸을 때부터 많은 미디어 매체를 접해왔다. 네모난 TV 속에서 세상을 볼 수 있었고, 가족들을 한마음 한뜻으로 모으는 데 가장 중요한 역할을 했다. 전화와 인터넷의 발달로 컴퓨터로 정보를 검색할 수 있게 됐고 그것이 곧 정보화 시대를 불러오기도 했다. 2020년 현재는 어떻게 변화했을까? Z세대 즉 TV, 컴퓨터를 넘어 스마트폰을 활용한 유튜브, 페이스북, 인스타그램, 틱톡, 핀터레스트 등 많은 SNS(Social Network Service)를 통해서 다양한 정보를 습득하고 공유하며, 취향이 맞는 사람들을 찾아 수평적인 인간관계를 맺는 디지털 네이티브(Native)시대가 열렸다. 이들의 모바일 이용시간의 비중이 70%이며, 좋아하는 스트리머, 크리에이터를 구독하고 즐겨 찾는 것이 59.6%라고 한다[1]. 이와 같이 영상 매체가 불러오는 영향력이 큰 만큼 우리는 그것을 활용하고 잘 다룰 줄 알아야 한다.

본 논문에서는 방송 플랫폼과 스트리머들의 특징을 분석해 방송을 시작하는 스트리머들 도움을 주고, 플랫폼 병행을 제안하는 글을 쓰고자 한다.

II. The Main Subject

2.1 방송 플랫폼

아프리카TV(Anybody can Free Casting TV) 누구나, 언제, 어디서든 방송할 수 있도록 만든 스트리밍 플랫폼이며, 1인 미디어 시대를 열었던 국내 최대의 인터넷 방송 프로그램이다. 수다방, 라디오방, 게임방, 먹방, 공부방, 뷰티방, ASMR(Autonomous Sensory Meridian Response) 등 다양한 방송들이 생겨났고, 그 중 다양한 온라인게임의 흥행으로 인해 게임방송이 인기를 끌게 된다. 대표적으로 리그오브레전드, 서든어택, 스타크래프트 등 많은 게임들이 활성화되면서 방송을 즐겨 찾는 이들도 많아졌고 아프리카TV는 꾸준히 성장해갔다. 대도서관 갑질 사건 이후 이 내용을 비판하는 많은 인기 비제이(김이브, 벤쯔, 악어, 한동숙 등)들이 아프리카TV 파트너BJ 계약까지 위약금을 물어주고 트위치TV로 넘어가는 현상이 있어 시청자와 주가가 급락하는 등 우여곡절이 있었지만, 장기적으로 2개의 방송 플랫폼을 경쟁하게 하는 좋은 계기가 되어 두 방송 플랫폼은 나날이 성장해갔다. 방송을 영상으로 저장하는 VOD(Video On Demand)의 시청수도 비례하였는데 전체 영상을 볼 시간이 없을 때, 재미있는 영상만을 추려서 보고 싶을 때를 위해 영상을 편집해서 올리는 유튜브를 병행하는 스트리머들이 생기기 시작했다.

2.2 인기 스트리머 선정방식

두 플랫폼의 경우 표1과 같이 각기 다른 방법을 인기 스트리머를 선정한다.

Table. 1. Popular streamer Selection method

아프리카TV	- 최고 참여자 30% - 애청자 30% - UP 20% - VOD 20%
트위치TV	- TwitchMestrics에 공개되어 있는 원본 데이터를 그대로 사용 - 매주 같은 요일에 데이터 수집툴로 집계후 정리 - 단, 게임 이외를 중심으로 한 스트리머나 개인이 아닌 미디어 채널제외

아프리카TV는 최고참여자, 애청자, UP, VOD의 수를 합산하여 장르(게임, 모바일 토크 등)의 순위를 선정하고, 트위치TV의 경우 Most Watched, Most Popular, Most Followed 등 항목을 선정한다는 차이점이 있다. 6월 1주차 각 플랫폼의 선정기준에 맞춰 30명의 스트리머들을 조사했다[2,3].

2.3 스트리머와 플랫폼

플랫폼 병행과 인지도의 상관관계를 확인하기에 앞서 스트리머들의 나이, 성별, 플랫폼 병행 유무, 콘텐츠, 유튜브 구독자 수 대한 데이터를 밑에 표에서 확인할 수 있다.

① 스트리머의 나이

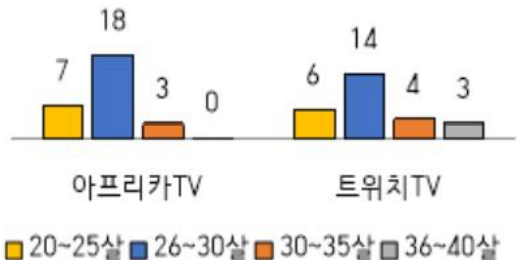

Fig. 1. Streamer Age

30명의 스트리머 중 20대 스트리머들이 대부분이 순위권을 차지하고 있으며 10대 스트리머는 아직 30위 내에 진입하지 못했다. 30대 스트리머들이 분포하는 표를 보면서 게임 방송을 진행하는 데 나이는 중요하지 않다는 부분도 확인할 수 있다.

② 스트리머의 성별

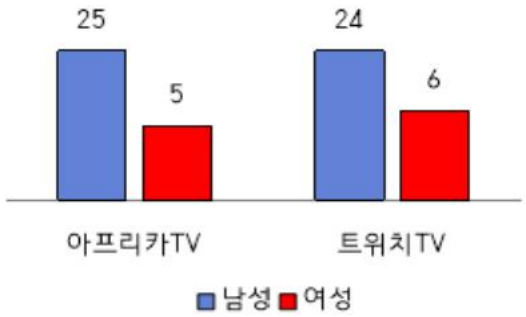

Fig. 2. Streamer Gender

성별은 남성 스트리머가 여성 스트리머보다 확연히 많은 것을 확인할 수 있다. 다른 토크나 먹방에 경우는 남녀의 비율 차이가 크게 나지 않은데, 게임 방송은 실력과 본인의 매력을 동반해야 하다 보니 여성 스트리머의 진입장벽이 높다고 볼 수 있다.

③ 스트리머의 플랫폼 병행 유무

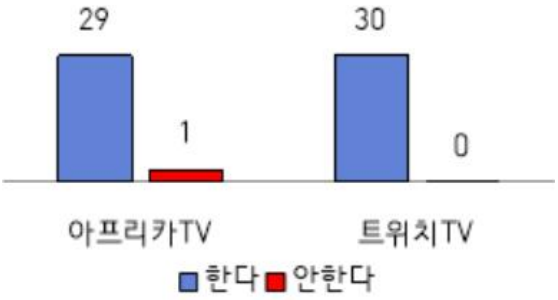

Fig. 3. Streamer Platform

예상했던 바와 같이 방송 스트리밍과 유튜브를 병행하는 스트리머들이 압도적이였으며 병행하지 않은 스트리머도 인기를 얻은 지 오래되지 않았지만, 유튜브 병행을 고민하는 모습을 보였다. 이제는 스트리밍을 하면서 유튜브를 병행하는 것은 필수불가결한 것을 확인할 수 있다.

④ 스트리머 콘텐츠

Fig. 4. Streamer Contents

콘텐츠는 비교적 다양한 분포를 보였지만 흥미로운 점도 있었다. 아프리카TV는 한 게임을 전문으로 하는 스트리머가 많았지만, 트위치TV는 다양한 게임과 합방종류의 콘텐츠를 하는 종합 스트리머들이 월등히 많았다. 방송 플랫폼 스타일의 차이는 유튜브의 영상에서도 나타났다. 아프리카TV의 스트리머는 게임을 하면서 발생하는 재미있는 상황, 게임 실력에 의한 매드 무비, 미션 달성 종류의 영상을 많이 접할 수 있고 트위치TV는 다양한 게임을 플레이하는 영상, 공략 영상, 게임 홍보영상 등을 자주 확인 할 수 있다.

⑤ 스트리머의 유튜브구독자수

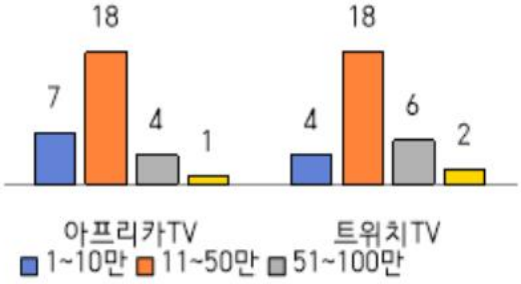

Fig. 5. Streamer YouTube Subscribers

유튜브 구독자 10만 명 이상부터 실버 버튼을 얻을 수 있고, 좋은 유튜버라고 얘기할 수 있는 지표인데, 순위권에 있는 스트리머들을 분석한 결과 대부분의 구독자 수는 10만 이상임을 확인할 수 있다. 스트리밍을 진행하며 좋은 영상의 만들어 냄으로 인지도와 안정적인 수입을 얻을 수 있다는 점에 긍정적인 시너지 효과를 얻고 있다고 볼 수 있다.

2.4 스트리밍과 플랫폼 병행

그림5에서 확인했듯이 이제는 스트리머라면 플랫폼 병행은 생각해 볼 수 밖에 없는 환경이 되었다. 유튜브에서 대박이 나서 방송에 팬이 많이 늘어나는 경우도 있듯이 신입 스트리머에게는 넘어야 할 산 같은 느낌이지만 분명 도전해볼 가치가 있다고 생각한다. 꾸준히 무언가를 하면 경험을 축적할 수 있으므로 플랫폼 병행을 긍정적으로 생각할 것을 제안한다.

III. Conclusions

우리는 앞으로도 많은 미디어 매체를 접하면서 살아갈 것이다. 그렇기에 양질 좋은 영상, 방송을 제공하기 위해 노력하고 해야 하는 사람 또한 많아질 것이다. 스트리머와 플랫폼의 특징이 각각 다르듯이 우리는 다양한 조건속에서 다양한 형태로 자신만의 색깔을 그리며 살아간다. 하지만 궁극적인 목표는 그 안에서도 최고가 되는 것이며 그렇기 위해선 노력이 필요한데 더 좋은 방송 제공하기 위해 아직 시작하지 않은 스트리머들에게 플랫폼 병행을 제안한다.

REFERENCES

[1] http://www.openads.co.kr/nTrend/article/6038
[2] http://gameranking.afreecatv.com/
[3] https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=28468200&memberNo=38535928