

e-스포츠 방송을 위한 효과적인 그래픽 설계에 관한 연구

이재솔*, 김효남^o

*청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨,

^o청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

e-mail: sol9566@gmail.com*, hnkim@ck.ac.kr^o

A Study on Effective Graphic Design for the e-Sports Broadcasting

Jae Sol Lee*, Hyo-Nam Kim^o

*School of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries,

^oSchool of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries

● 요약 ●

본 연구는 호황을 누리고 있는 e스포츠 방송 분야에서 그래픽 디자인의 중요성을 탐구한다. e스포츠 시청자에게 명확하고 매력적인 비주얼을 제공하고 선수 통계, 팀 순위, 토너먼트 일정과 같은 정보를 제공하는 효과적인 그래픽 디자인의 중요성을 강조한다. 시각적으로 매력적이고 몰입감 있는 방송을 만드는 데 도움이 되는 핵심 원칙과 전략을 식별하는 것을 제안하고 있으며, 그래픽에 대한 시청자 반응을 측정하고 문제가 될 수 있는 그래픽이 전반적인 e스포츠 경험을 방해하는지 확인하기 위해 설문 조사를 통해 분석 결과를 제시한다. 그리고 디자이너가 고려해야 할 핵심 사항에는 명확성, 일관성, 브랜딩 및 혁신이 포함되며, 이 모든 요소는 청중을 참여시키고 e스포츠 방송의 품질을 높이는 효과적인 그래픽을 만드는 데 도움이 될 수 있는 내용들을 제시한다.

키워드: e-스포츠(e-sports), 디자인(Design), 방송(Broadcasting)

I. Introduction

최근 몇 년 동안 e스포츠의 인기는 치솟았고 수백만 명의 팬이 자신이 좋아하는 선수와 팀이 고액 토너먼트에서 경쟁하는 것을 시청하고 있다. 그 결과 e스포츠 산업은 엄청나게 성장하여 시청률과 수익 측면에서 전통적인 스포츠에 필적하는 수십억 달러 규모의 산업이 되었다.

그림 1은 e스포츠 시장 규모의 추이에 대한 자료를 제시한 내용이다. 시장 규모가 커진 상황에서 e스포츠 방송은 팬의 참여를 유도하고 계속해서 다시 방문하게 만드는 최고의 시청 경험을 제공하는 것이 중요하다.

e스포츠 방송의 중요한 측면 중 하나는 그래픽 디자인이다. 그래픽 디자인은 e스포츠 방송을 위한 독특하고 시각적으로 매력적인 브랜드 아이덴티티를 만드는 데 중요한 역할을 할 수 있으며, 경쟁사와 차별화 되는 강력하고 눈에 띄는 시각적 존재감을 확립하는 데 도움이 된다.

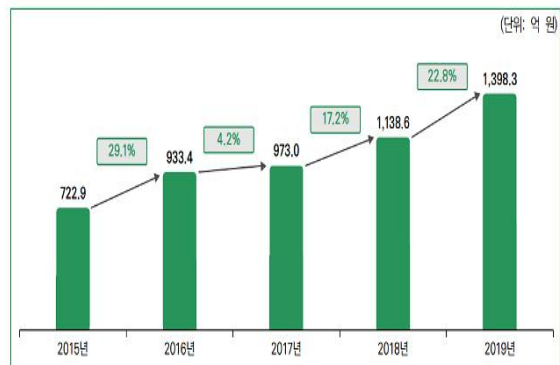


Fig. 1. Industry Scale of the Korea e-sports[1]

궁극적으로 본 논문은 e스포츠 방송의 시각적 매력과 몰입도를 향상시키려는 디자이너와 방송사에게 통찰력과 실용적인 정보를 제공하는 것을 목표로 한다. 빠르게 성장하는 분야에서 그래픽 디자인의 역할을 조명함으로써 본 연구가 e스포츠 방송의 지속적인 발전에 기여하고 새로운 매체가 계속해서 사람들을 사로잡고 참여하도록 도울 수 있는 방향을 제안하고자 한다.

II. The Main Subject

2.1 e스포츠 그래픽의 효과

그래픽은 방송에 시각적인 흥미와 다양성을 제공하여 보다 몰입감 있고 매력적인 시청 경험을 만드는 데 도움이 될 수 있다. 이는 경기가 몇 시간 동안 지속될 수 있고 시청자의 관심이 쉽게 흩어질 수 있는 e스포츠의 맥락에서 특히 중요하다. 시각적으로 흥미로운 그래픽을 통합함으로써 방송사는 게임 플레이가 잠잠한 동안에도 시청자의 이탈을 최소화한다.

또한 방송을 위한 강력하고 인식이 가능한 브랜드 아이덴티티를 생성하는 능력이다. 이것은 서로 다른 토너먼트와 리그가 종종 시청자를 위해 혼합될 수 있는 e스포츠의 맥락에서 특히 중요하다. 독특하고 시각적으로 매력적인 브랜드 아이덴티티를 개발함으로써 방송사는 방송을 차별화하고 더욱 기억에 남고 독특하게 만들 수 있어야 한다.

2.2 e스포츠 그래픽 디자인의 핵심 절차 이론

디자이너가 e스포츠 방송을 위한 효과적인 그래픽 설계를 위해서는 다음과 같은 핵심을 이해하여 제작 절차를 고민해야 합니다. 명확성, 일관성, 브랜딩, 혁신과 같이 4가지 요소에 대해서 주요 항목들을 고민해서 적용할 것으로 생각한다.

그래픽은 명확하고 이해하기 쉬워야 하며 보는 사람에게 빠르고 효율적으로 정보를 전달해야 합니다. 여기에는 읽기 쉬운 글꼴을 사용하며 부적절한 레이아웃을 피하는 것이 포함된다.



Fig. 2. Font Associated with Reading [3]

추가적으로 읽기 쉬운 글꼴이란 판독성을 고민해야 한다. 열린 형태의 구조, 넉넉한 글자 간격, 글자 형태 간 뚜렷한 구분, 확연한 가로폭의 비율차이를 통하여 시청자의 인지 시간이 적게 드는 글꼴을 선택해야 할 것이다.

e스포츠의 특성상 다양한 정보가 빠르게 오갈 것이기에 즉각적인 그래픽이 시청자에게 어떻게 받아들여지는 지는 디자인에서 중요한 점이다.

그래픽은 스타일과 디자인이 일관되어야 방송을 위한 응집력 있는 시각적 아이덴티티를 생성할 수 있다. 여기에는 방송 전반에 걸쳐 일관된 색 구성표, 글꼴 및 디자인 요소를 사용하는 것이 포함될 수 있다.

그래픽은 e스포츠 이벤트 또는 토너먼트의 브랜딩을 반영하여 다른 이벤트와 차별화되는 독특한 시각적 아이덴티티를 생성해야 한다. 여기에는 방송 전반에 걸쳐 이벤트 로고 또는 브랜딩 색상을 사용하고 이벤트의 테마 또는 스타일과 일치하는 다른 시각적 요소를 통합하는 것이 포함될 수 있다.

그래픽은 혁신적이고 창의적이어야 하며 독특하고 매력적인 시청 경험을 제공하기 위해 기존 디자인의 한계를 뛰어넘어야 한다. 여기에는 틀에 얽매이지 않고, 디자인 요소를 실험하는 것뿐만 아니라 새로운 기술이나 기술을 통합하는 것이 포함될 수 있다.

e스포츠 방송 그래픽에서의 발전과 도전은 이미 끝도 없이 발전하고 있습니다. AR 기술은 최소 4-5년 전부터 선보였으며, 방송 무대에서 조차 게임 그래픽과 연계하여 AR 기술을 사용하며 무대에서 보이는 모습이다. 위의 사항을 참고하여 디자인을 진행하는 것이 효과적인 e스포츠 방송 디자인을 제작하는 데 있어서 도움이 될 것이다.

2.3 설문 조사 결과 분석

설문 조사는 현재 e스포츠 방송의 잠재적인 개선 영역을 식별하는 데 도움이 될 수 있다. 다양한 e스포츠 방송 경험에 대한 시청자의 피드백을 수집함으로써 문제가 있거나 비효율적일 수 있는 그래픽 디자인의 특정 측면을 식별할 수 있다. 그런 다음 이 정보를 사용하여 방송사가 그래픽 디자인을 개선하고 시청자에게 보다 매력적이고 즐거운 시청 경험을 제공할 수 있는 방법에 대한 구체적인 권장 사항을 만들 수 있을 것으로 판단한다.

또한 시청자의 선호도와 태도에 대한 데이터를 수집함으로써 특정 디자인 원칙과 전략이 시청 경험을 향상시키는 데 얼마나 효과적인지 구체적인 예를 제공할 수 있다. 이것은 이론을 더욱 설득력 있게 만들고 효과적인 그래픽 디자인이 e스포츠 방송에 미치는 실제 영향을 입증하는 데 도움이 될 수 있다.

설문 조사는 6월 5일부터 6월 8일까지 진행되었으며, e스포츠 시청 경험이 있거나 게임을 자주 즐기는 이용자 위주로 진행되어 총 225명이 참여하였다. 본 설문의 효과성을 높이기 위하여 e스포츠에 관심을 갖고 있는 사람들을 대상으로 설문을 조사하였다.

e스포츠 방송을 즐기는 데 좋은 그래픽 디자인이 얼마나 중요하다고 생각하십니까?
응답 225개

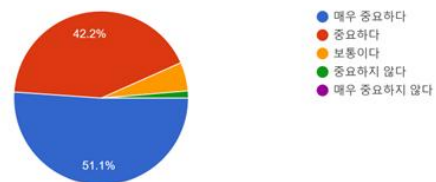


Fig. 3. The importance of graphic design to enjoying e-sports broadcasting

그림 3에서 e스포츠 방송을 즐기는 데 그래픽 디자인이 중요하다는 의견은 93.4%로 압도적인 수치를 기록하였다. 시청하는 데 있어서 방송그래픽이 거슬러서는 안된다는 주된 의견이었으나, 방송 그래픽은 어디까지나 부수적인 부분으로서, e스포츠 그 자체가 재미있어야 한다는 의견도 주를 이루었다.

그래픽 디자인이 가장 좋다고 생각하는 e스포츠 방송은 무엇입니까?
응답 225개

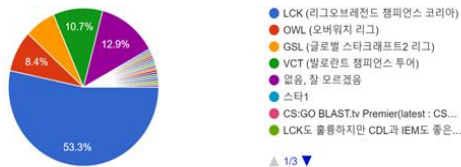


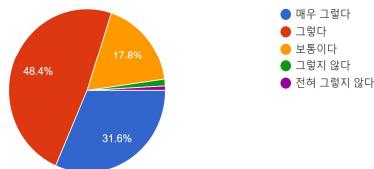
Fig. 4. e-Sports Competitions with the Highest Design Preference

그림 4의 결과는 그래픽 디자인 좋다고 생각한 e스포츠 방송은 53.3%로 LCK가 가장 많은 표를 가져갔으며, 그 뒤로 오버워치리그, 스타리그, 발로란트 챔피언스 리그 등이 뒤를 이었다.

다만 이는 선호하는 게임이라서, 타 대회보다 비교적 유명도가 높아 먼저 떠올렸다는 의견이 추가 되어 LCK가 가장 방송 그래픽이 뛰어나다라고 보기는 비약적일 수 있다.

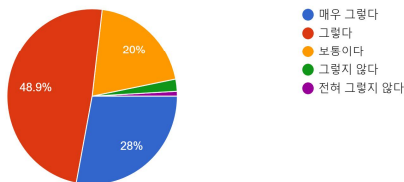
그림 5는 선택한 대회에 대해서 명확성, 일관성, 브랜드에 있어 성공적인 답변을 얻었기 때문에 사람들에게 긍정적인 반응을 이끈 것을 알 수 있다.

선택한 대회의 디자인은 일정한 색상과 분위기를 제작하여 시청하는 데 문제가 없으셨습니까?
응답 225개



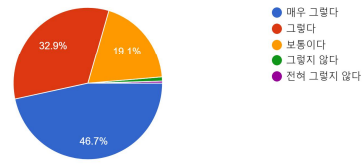
a)

선택한 대회의 디자인은 효율적으로 시각적 정보를 전달 하는 데 거리낌이 없이 보기에 편안하십니까?
응답 225개



b)

선택한 대회는 시각적으로 떠오르는 아이덴티티 등이 잘 형성 되어 있습니까? ex) 색깔, 대회로고 등.
응답 225개



c)

Fig. 5. Clear, consistency, and Branding Verification

나는 e스포츠 방송 시청을 모바일로 주로 한다. (데스크톱 / 텔레비전의 빈도가 높을 수록 '그렇지 않다' 로)
응답 225개

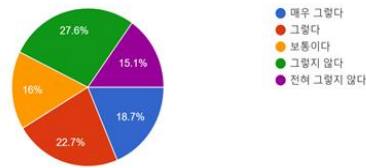


Fig. 6. e-Sports Viewing Hardware

마지막으로 그림 6은 사람들의 e스포츠 시청 경험은 모바일과 데스크탑이 혼합되어 시청되는 경우가 주를 이어, e스포츠 방송 그래픽을 제작할 때 이점을 가장 유의해야 할 것으로 보인다.

III. Conclusions

e스포츠에 대한 관심은 세대가 지나가며 점점 규모가 상승하고 관심도 또한 높아지고 있다. 본 논문은 그런 규모가 커지는 e스포츠의 디자인 설계에서 필요한 측면을 살펴보고 이론을 제시하였다. 게임의 정보가 다양할 만큼 명확성이 가장 중요할 것이고, 대회의 특색을 지닌 브랜딩과 이 두 점을 이끌 일관성이 필요함을 알았고 설문조사를 통해 이 점을 확신할 수 있었다.

본 논문에서는 시청자의 시점에서 중요한 점을 살폈으나, 방송사의 규모와 디자이너의 역량에 따라 우선순위를 결정하는 것 역시 중요하게 볼 수 있을 것이다.

REFERENCES

- [1] <https://welcon.kocca.kr/ko/info/trend/1945562> 2020 WHITE PAPER ON KOREAN GAMES
- [2] <http://m.dongascience.com/news.php?idx=49775> "There is a font that reads well and a font that remembers well"
- [3] <https://brand.lck.co.kr/>, "LCK Re-branding"
- [4] <https://www.smashingmagazine.com/2014/03/design-principles-visual-perception-and-the-principles-of-gestalt/>