

온게임넷 TV 프로그램 “컨깅에 왕까지” 구조 분석

한석희

한양대학교 미디어 커뮤니케이션학과 대학원
dosukheert@gmail.com

Analysis of Structures of ONGAMENET's TV Program “From Start to till the End”

Sukhee Han

Department of Media Communication, Graduate School, Hanyang University

요 약

본 연구는 2009년부터 2015년까지 온게임넷에서 방영한 “컨깅에 왕까지”를 분석한다. “컨깅에 왕까지”는 게스트가 게임을 시작한 후, 특정 게임을 끝내거나 미션을 임무하는 게임 프로그램이다. 다른 게임 프로그램들과는 다르게, 대부분의 게스트들은 전문적인 게이머가 아닌 점을 통해 희극적인 도전과 유희를 보여 준다. 본 연구는 이 프로그램에서 사용된 비디오 게임의 다양한 구성 요소를 분석한다. 구체적으로, 구성 요소들은 장르, 플랫폼, 국적, 클리어(완수) 시간으로 분류된다. 이를 통해, 본 연구는 프로그램의 다양한 구성 요소를 분석할 뿐만 아니라, 게임 프로그램에 대한 청사진도 제공한다.

ABSTRACT

This study analyzes cable TV Program “From Start to Till the End” televised by ONGAMENET from 2009 to 2015. “From Start to Till the End” is a game program that guests try to finish certain game or to complete mission once they started. Unlike other game programs, most of guests are not professional gamers thus it brings out comical challenges and enjoyments. This study examines the several components of video games played in the program. Specifically, those components are categorized according to the genre, platform, nationality, and clear time. In doing so, this study not only unpacks diverse structures of the program but also provides the blueprint of the game program.

Keywords : Analysis of Structure(구조 분석), Video Game(비디오 게임), Media Communication(미디어 커뮤니케이션), Cable TV(케이블 TV), Diversity(다양성)

Received: May, 04, 2016 Revised: Jun, 15, 2016
Accepted: Jun, 16, 2016
Corresponding Author: Sukhee Han(Department of Media
Communication, Graduate School, Hanyang University)
E-mail: dosukheert@gmail.com

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© 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.

1. 서 론

1972년 미국에서 세계 최초 (가정용) 비디오 게임인 마그나복스 오딧세이(Magnavox Odyssey)가 개발 된 후, 오랜 시간과 다양한 사람들을 통해 비디오 게임 시장은 매년 발전 하였다. 한국에서도 1990~2000년대 이후 PC방 열풍이 태어남에 따라 많은 사람들이 비디오 게임에 관심을 가지게 되었고 여러 기업들이 게임 산업에 탐구 및 투자 하게 되었다[1]. 이에 따라, 게임 관련된 미디어들도 자연스럽게 태어났으며, 여러 종류의 게임 관련 프로그램들이 방송되었다. 일반적으로, 게임 방송의 종류는 유명 게이머들의 게임 대전, 신규 게임 소개, 게임 제작 방법 등이 존재 한다.

본 연구는 케이블 방송국 온게임넷(ONGAMENET)에서 2009년부터 2015년까지 방영하였던 “컨깁에 왕까지”를 구조 분석하는 연구이다. “컨깁에 왕까지”는 2009년 11월 17(1화)일 첫 방영을 시작하였으며, 2015년 11월 19일(240화)에 마지막 방영을 하였다. 방송 기간 중 휴식 기간을 가지기도 하였으며, 240화 이후로 또 다시 휴식 기간을 가지다가 2016년 2월부터 다시 방영이 되고 있다. 본 연구는 2009년부터 2015년까지 “컨깁에 왕까지” 프로그램에서 출현 하였던 모든 게임들을 4가지 항목(장르, 플랫폼, 게임 개발 국가, 클리어 시간)을 사용하여 구조 분석을 실시하였다.

2. 이론적 논의

2.1 게임 방송

앞서 언급했듯이, 게임 산업이 발달함에 따라 게임 방송도 다양하게 태어나고 진화하고 있다. 게임 방송은 한국의 경우 과거 케이블 방송국으로 시작 하였다. 온게임넷(Ongamenet)의 경우, 세계 최초의 비디오 게임 전문 채널로 2001년부터는 24시간 내내 게임 전문 프로그램을 방영하였다[2]. 이러한 흐름 속에, 한국에서는 여러 가지 게임 전문 방송

이 방영되었으며, 특히 실시간 전략 시뮬레이션 종류인 스타크래프트(StarCraft)가 커다란 인기를 얻어[3] 전문적 게임 대회가 수시로 열리고 유명한 게이머들이 탄생하였고 게임을 전문적으로 하는 프 로 게이머라는 직업도 태어났다. 최근에는 인터넷 스트리밍 서비스를 제공하는 웹사이트를 통하여 게임 유저들이 게임 채널을 직접 관리하게 되었고, 이를 통해 시청자들은 보다 다양한 게임 방송을 시청하게 되었다. 한국의 경우 Afreeca TV, 미국의 경우 Twitch TV가 가장 큰 인기가 있으며, 인터넷과 스마트 폰의 발전으로 인해 게임 방송을 보다 쉽게 접근 할 수 있는 특징이 태어났다[4]. 이러한 인터넷 방송에서의 게임 방송은 저작권 관련 여러 문제점을 지니기도 하였으며 지금도 계속해서 연구되고 있다[5].

2.2 “컨깁에 왕까지” 특성

본 연구의 주제인 “컨깁에 왕까지”는 고정 출연자(일반적으로 허준)와 게스트들이 지정된 게임을 끝내거나 특정 미션을 수행하는 것이 기본 포맷이다. 게임 시작 시, 타이머를 켜놓아 소요 시간을 측정하며, 일반적으로 대립 또는 갈등 보다는 서로 협력의 상태로 목적을 달성한다. 이 프로그램은 타 게임 방송과는 2가지 차이점이 있다. 첫째, “컨깁에 왕까지”는 녹화 프로그램이다. 다른 게임 방송들의 경우, 게이머들의 대전 영상을 실시간 생중계(라이브)를 하는 경우가 대다수이다. 그러나 “컨깁에 왕까지”는 모든 촬영을 끝내고 편집하여 올리는 녹화 형태를 지니고 있다. 둘째, “컨깁에 왕까지”의 출연진(게이머)들의 대다수는 게임을 잘하지 않는 특징이 있다. 게임을 잘하지 못하는 특성을 통하여, 희극적인 도전과 재미의 요소를 보여 주고 있다.

2.3 게임의 다양성과 그 문제점

게임 산업을 이해할 때 가장 중요한 점 중 하나는 게임에는 다양하게 구성 되어 있다는 점이 있다. 영화가 로맨스, 코메디, SF, 호러 등으로 장르

가 구별 되듯이, 게임도 다양한 구성 요소가 있다. 예를 들어, 퍼즐 게임에서 가장 유명한 것으로는 Tetris가 있고, 스포츠 게임에서는 FIFA 시리즈가 전 세계적인 사랑을 받고 있다. 장르뿐만 아니라 시간을 기준으로 하여 고전게임과 고성능의 기술과 그래픽이 탑재된 최신식 게임으로도 구분이 가능하며, 플랫폼을 기준으로 하여 오락실 기반 게임과 스마트폰 기반 게임으로도 분류가 가능하다. 즉, 게임을 분석하고 이해할 때는 단편적인 모습이 아닌 다각화된 측면에서 분석을 해야 한다.

오늘날 케이블, 게임 대회, 인터넷 방송 등에서는 다양한 게임 방송을 보여주고 있다. 그러나 어떠한 종류의 게임이 존재하는지에 대한 설명 또는 소개 역할을 하는 게임 프로그램은 찾기가 힘들다. 영화의 경우, EBS의 “세계의 명화”, “일요 시네마”, “한국영화특선” 등은 다양한 국가별, 시간별, 장르별 영화를 상영해 주며 때로는 설명도 해주고 있다. 게임 방송에서의 경우, 게임 유저들은 게임 프로그램에서 나타나는 게임들을 비교적 쉽게 이해가 가능하겠지만 게임에 문외한 일반인들이 나타나는 게임들을 이해하기 어려울 수 있으므로, “가교” 역할의 게임 방송 프로그램이 필요할 수 있다.

3. 연구 목적 및 분석 방법

본 연구의 연구 목적은 케이블 프로그램인 ONGAMENET의 “컨깅에 왕까지”를 구조 분석을 하는 것이다. 한 번 더 강조하자면, “컨깅에 왕까지”는 일반적인 게임 전문 대회나 특정 게임 관련 전문가를 초빙하는 것과는 다르게, 게임에 능숙하지 못한 일반인들이 도전하는 특징이 있다. 뿐만 아니라 다양한 종류의 게임을 하고 있다. 본 연구는 구체적으로 어떻게 다양한 종류의 게임을 하고 있는지를 탐구하는 것이 주요 목적이다. 구체적으로, 본 연구는 “컨깅에 왕까지”에서 나타난 게임들을 ① 장르 ② 플랫폼, ③ 게임 개발 국가 ④ 클리어(완수) 시간의 4가지 항목으로 나누었다. 이러

한 4가지 항목을 통해, “컨깅에 왕까지”가 어떠한 구조를 지니고 있는지를 입체적으로 분석하여, 프로그램의 구조 분석뿐만 아니라 그 안에서 타나는 의미도 탐구한다.

연구 문제 1: “컨깅에 왕까지”에서 이용된 게임의 장르는 다양하게 나타나는가?

연구 문제 2: “컨깅에 왕까지”에서 이용된 게임의 플랫폼은 다양하게 나타나는가?

연구 문제 3: “컨깅에 왕까지”에서 이용된 게임을 제작한 국가는 다양하게 나타나는가?

연구 문제 4: “컨깅에 왕까지”에서 게임을 종료시키는 완수 시간(클리어 시간)은 다양하게 나타나는가?

본 연구는 2009년 11월 17일에 시작한 1화부터 2015년 11월 19일에 방영한 240화의 “컨깅에 왕까지”의 모든 에피소드의 구성 요소들을 구조 분석한다. “컨깅에 왕까지”의 경우 온게임넷 유튜브 채널에 다시보기가 가능하였으며, 다시보기에 없는 프로그램들은 tving을 이용해서 시청하였다. 그러나 43화의 경우 온게임넷 유튜브 채널과 tving 모두존재하지 않았으며, 온게임넷에 직접 문의한 결과, 다시보기 서비스가 불가하다는 통보 받아 어쩔 수 없이 제외하였고 직접적인 분석이 불가능한 하이라이트도 제외하였다. 추가적으로, 몇몇 에피소드의 경우 한 에피소드의 2개의 게임이 나타는 경우와 1개의 게임이 여러 에피소드에 연결되어 방영한 경우가 있었다. 그 경우, 클리어 시간 항목을 제외한 모든 항목에 개별적으로 포함 시켰다. 예를 들어, 15화의 경우 드래블론 Z 버스트 리미트와 위닝 일레븐 2010이 모두 선택 되어 게임이 진행 되었는데, 2가지 게임들을 모두 데이터에 포함 시켰다. 37화-39화에서는 프로야구 스피리츠 6가 연속적으로 진행 되었는데, 이것도 개별적으로 데이터에 포함 시켰다(3화). 이를 종합하여,

최종적으로 241개의 에피소드가 산출 되었다.

4. 연구 결과

4.1 장르 기준

첫 번째, 분석 결과는 장르 기준이었다. 영화나 드라마처럼, 게임도 다양한 장르를 지니고 있다. 게임의 장르를 분석하는 것은 특정 게임의 공식 홈페이지, IGN, 루리웹, 지인의 전문가 등을 참고 하였다. 게임의 장르를 구체적으로 분할하기 보다는 통합하여 1개로 설정하여 명확히 구분하였다.

복잡한 장르를 지니는 경우에는, 게임에서 보다 더 가까운 장르를 선택 하였다. 최근에는 전통적인 어드벤처 게임은 쇠퇴하고 희귀해 졌으며[6], 액션과 어드벤처가 혼합한 액션 어드벤처의 게임이 크게 증가하였다. 이 때 게임의 구성요소가 액션에 가까우면 액션으로, 어드벤처의 구성 요소가 크면 어드벤처로 분류하였다. 예를 들어, 208화의 출연한 게임 페이지즈 플리즈와 같은 경우, 스티리, 어드벤처, 퍼즐의 복합적 요소로 구성 되었는데 게임의 전반적 구성 내용이 퍼즐에 가까우므로 퍼즐로 구분하였다.

호러 게임의 경우, 호러로 선택하지 않고 액션으로 선정하였다. 그 이유는 호러 게임은 기본적으로 액션 게임을 바탕으로 호러적 요소가 추가 되었다고 판단했기 때문이다.

시뮬레이션 게임은 세부적으로 분석하지 않고 시뮬레이션으로 통일 하였다. 너무 세부적으로 분할하면 지나치게 복잡해진다는 판단이었다.

몸을 사용하는 동작 인식 게임(예:Wii Fit, Kinect) 경우 명확히 몸을 사용하는 경우에만 모션/댄스라고 선택하였으며, 몸을 사용하더라도 몸에 의존하지 않는 경우는 모션/댄스로 분류하지 않았다. 예를 들어, 7화의 마리오와 소닉 벤쿠버 올림픽은 스포츠로, 49화의 댄스 센트럴은 모션/댄스로 분류하였다.

게임의 종류가 매우 유사한 퍼즐과 미로 게임은

퍼즐/미로로, 보드와 파티 게임은 보드/파티로 통합하여 분류 하였다.

장르를 종합한 결과, [Table 1]과 같은 다양한 결과가 산출 되었다.

[Table 1] Classification of Genre of Games of the program

| Classification | N |
|-----------------|------------|
| Action | 90(38.14%) |
| Sports | 25(10.59%) |
| Puzzle/Maze | 21(8.90%) |
| Motion/Dance | 12(5.08%) |
| Shooting | 11(4.66%) |
| MO RPG | 10(4.24%) |
| Racing | 10(4.24%) |
| Rhythm | 9(3.81%) |
| Simulation | 9(3.81%) |
| Non-Video | 7(2.97%) |
| Fighting Action | 6(2.54%) |
| AOS | 5(2.19%) |
| Adventure | 5(2.19%) |
| Quiz/Detective | 4(1.69%) |
| FPS | 3(1.27%) |
| Board/Party | 3(1.27%) |
| Defence | 2(0.85%) |
| MMO RPG | 1(0.42%) |
| MMO Shooting | 1(0.42%) |
| RPG | 1(0.42%) |
| TCG | 1(0.42%) |
| Total | 236(100%) |

4.2 플랫폼 기준

두 번째, 분석 결과는 플랫폼 기준이었다. 플랫폼은 콘솔의 경우 계열사마다 차이가 존재하여 플레이스테이션/엑스박스/닌텐도 계열로 분류하고, 그 외의 종류들로 분석하였다. 여기서 휴대용 게임기(예: PSP)와 체감형 게임도 계열사를 기준으로 분류하였다.

고전 게임에서 플랫폼이 보이지 않는 경우에는 기타로 분류 하였다. 콘솔이 아니라 PC를 통해 에뮬레이터(emulator)를 사용한 것으로 추측이 되지만, 방송을 시청하면서 명확하게 구분할 수 없어 기타로 구분 하였다.

플랫폼을 종합한 결과, [Table 2]과 같은 다양한 결과가 산출 되었다.

[Table 2] Classification of Platform of Games of the Program

| Classification | N |
|-------------------|------------|
| PlayStation | 76(32.20%) |
| Etc. | 45(19.07%) |
| Nintendo | 42(17.80%) |
| PC | 42(17.80%) |
| XBox | 18(7.63%) |
| Non-Video | 7(2.97%) |
| Cell Phone/Tablet | 4(1.69%) |
| Arcade | 2(0.85%) |
| Total | 236(100%) |

4.3 게임 개발 국가 기준

세 번째, 분석 결과는 게임 개발 국가 기준이었다. 게임 회사의 홈페이지 및 여러 게임 정보 사이트를 참고하여 구분 하였으며, 게임 출판사가 아니라 개발사와 스튜디오를 기준으로 선정 하였다.

112화의 테트리스 온라인의 경우 테트리스가 저작권 분쟁으로 인해 기타로 표기하였다.

몇 에피소드에서 나타난 Non-Video 게임(예: 인형 뽑기, 낚시)의 경우도 기타로 분류 하였다.

장르를 종합한 결과, [Table 3]과 같은 다양한 결과가 산출 되었다.

[Table 3] Classification of Nationality of Games of the Program

| Classification | N |
|-------------------|-------------|
| Japan | 147(62.29%) |
| United States | 41(17.37%) |
| Republic of Korea | 17(7.20%) |
| England | 12(5.08%) |
| France | 4(1.69%) |
| Canada | 2(0.85%) |
| Swiss | 1(0.42%) |
| Sweden | 1(0.42%) |
| Belarus | 1(0.42%) |
| Finland | 1(0.42%) |
| Czech | 1(0.42%) |
| Etc. | 8(3.39%) |
| Total | 236(100%) |

4.4 클리어(완수) 시간 기준

네 번째, 분석 결과는 클리어 시간 기준이었다. 앞서 언급 하였듯이, 여러 에피소드에서 1개의 게임이 연속 방영 된 경우가 다수 존재 하였다. 그러한 경우, 1개의 클리어 시간만 산출 된다. 즉, 클리어 시간 기준은 언급된 3개의 기준보다 N값이 적게 나타난다.

게임 클리어를 실패한 경우는 실패라고 분석하였으며 옹저버(도우미)의 도움으로 성공한 것도 실패라고 분류하였다. 실패 사유는 도망, 포기, 녹화 된 장소의 영업시간 종료, 스케줄 등으로 다양하게 나타났다.

또한, 게임 클리어가 시간이 명확하지 않은 경우도 존재하였다. 게임 시작 시 타이머를 눌러 0초에서부터 시작하여야 하는데, 처음부터 타이머가 작동 되어있고 종료 시에도 명확하지 않았던 에피소드는 불명확으로 표기 하였다. 추가적으로, 미션이 없었던 것은 기타로 선정하였다.

클리어 시간을 종합한 결과, [Table 4]과 같은 다양한 결과가 산출 되었다.

[Table 4] Classification of Clear Time of Games of the Program

| Classification | N |
|-------------------|------------|
| Less than 6 hour | 9(4.46%) |
| 6~12 hour | 74(36.63%) |
| 12~18 hour | 76(37.62%) |
| 18~24 hour | 16(7.92%) |
| 24~48 hour | 9(%) |
| 48~72 hour | 0(0%) |
| More than 72 hour | 2(0.99%) |
| Fail | 14(6.93%) |
| Unknown | 1(0.50%) |
| Etc. | 1(0.50%) |
| Total | 202(100%) |

추가적으로, 최단 기간 내에 게임을 클리어 된 게임은 저니(1시간 55분/211화) 최장 기간 내에 게임을 클리어 한 것은 디아블로 3(87시간 53분/125~132화)로 나타났다.

4.5 분석 결과

연구를 종합한 결과 연구 문제1부터 연구 문제 4까지의 모든 기준들이 다양하게 나타났다. 21개의 장르, 8개의 플랫폼, 12개의 게임 개발 국가, 10개의 클리어(완수) 시간에서 나타나는 다양성은 게임의 전반적이고 포괄적인 측면을 매우 잘 보여주며, 게임을 잘 모르는 일반인들에게 정보 제공의 역할을 할 수 있다고 판단된다. 시청자들이 다양한 게임의 정보와 모습을 받아들임으로, 게임을 바라보는 시각이 보다 넓고 깊어질 수 있을 것이다. 구체적으로, “컨깸에 왕까지”에서 나타난 게임들은 장르의 경우 액션이 38.14%, 플랫폼의 경우 플레이스테이션 계열이 32.20%, 게임 개발 국가의 경우 일본이 62.29%, 클리어 시간의 경우 12~18시간이 37.62%으로 가장 높은 결과가 나타났다.

본 연구에서 발견된 점은 일본의 게임과 플랫폼이 가장 큰 비율을 나타내고 있지만, 국산 게임은 어느 정도의 비율은 있지만 아주 높지 않았다(7.20%). 한국의 게임 유저들은 오랫동안 세계적인 실력을 지닌 점을 칭송 받았다. 예를 들어, 미국 블리자드(Blizzard)에서 제작한 스타크래프트에서 한국 게이머들의 능력은 일취월장 하였다. 2000년 처음 챌린지 대회를 개최한 이후 2013년까지 개최되었던 세계적인 게임 대회인 WCG(World Cyber Games)에서 스타크래프트는 2000년부터 2010년까지 정식 종목 이었는데, 한국의 게이머들은 전부 금메달 이상의 성적을 올리기도 하였다. WCG는 다양한 국가에서 국가대표로 출전한 게이머들이 올림픽과 같이 우승자를 가리는 대회의 형식 이었다. 더욱이, WCG에서 선택된 다양한 종류의 게임(예: FIFA 시리즈, 아스팔트 시리즈, 도타 2, 리그 오브 레전드 등)에서도 한국인 게이머들은 많은 입상을 하였다. 챌린지 대회를 제외한 공식적인 대회라고 할 수 있는 2001년부터 2013년까지 한국 팀은 우승 8회, 준우승 4회, 3위 1회의 놀라운 성과를 일으켰다. 하지만, 본 연구에서 나타난 게임들의 구조적인 부분을 보았을 때, 국산 게임들이 방송 콘텐츠로는 다소 부족하게 나타났다.

5. 결 론

본 연구는 온게임넷의 케이블 프로그램 “컨깸에 왕까지”를 분석하여, 어떠한 게임들이 나타났는지를 입체적으로 탐구하였다. 하나의 게임 방송 콘텐츠라고 할 수 있는 “컨깸에 왕까지”는 연구 결과 해외에서 제작된 게임들에 크게 의존하고 있었다. 이것은 비록 한국 게이머들이 게임 실력이 뛰어나지만, 게임 제작 능력 부분 또한 더욱 발전 필요해야 한다는 시사점을 나타낸다. 한국 비디오 게임 산업의 경우 불법 다운로드와 문화적 이유 등과 같은 이유로 패키지 게임과 콘솔 게임 개발 부분은 많이 취약하며, 그 대신 PC를 기반으로 한 온라인 게임이 많이 발전하였다. 온라인 게임은 생산 인프라가 열악한 국내 콘텐츠 산업에서 거의 유일한 성공 사례로 평가 받고 있으며, 특히 온라인 게임은 국가 정책이나 대기업 등과 같은 공급자 차원에서 의도적으로 만들어진 산업이 아니라, 새로운 기술 인력들에 의해 자연스럽게 부상한 측면에서 더욱 주목 받고 있다[7]. 그렇지만, 온라인 게임의 대다수는 엔딩이 없고 게이머들이 지속적으로 플레이한다. 이러한 온라인 게임이 한국에서 자주 제작되는 상황에서, 온라인 게임이 어떻게 방송 콘텐츠로 제작 되어야 해야 하고 수용자가 어떻게 받아들이는지에 대한 심도 있는 탐구가 필요하다. 또 다른 방송 플랫폼으로는 인터넷 방송을 통한 게임 방송이 있다. 인터넷 BJ들이 컴퓨터와 화상을 연결해 자신의 게임 장면을 실시간이나 녹화를 통해 게임 방송을 하는 것을 의미하는데, 그에 따른 연구도 다수 존재 한다. 예를 들어, 유튜브(YouTube)에서 존재하는 온라인 게임 개인 방송 “PewDiePie”와 “대도서관 TV”를 스토리텔링 측면에서 분석을 한 연구는 방송 진행자 특유의 다성적 발화와 비극과 희극을 역전을 통한 오디언스로부터 카타르시스를 불러 일으켰다고 주장 한다[8]. 중요한 것은 “컨깸에 왕까지”는 케이블 TV 프로그램이다. 인터넷 방송은 그 누구나 방송에 참여 할 수 있는 장점이 있지만, 선정성과 폭력성이

라는 문제점을 지니고 있다. 다시 말하면, 대중들이 보다 쉽게 접근 할 수 있는 케이블 프로그램에서 “컨깅에 왕까지”와 같이 게임 방송 콘텐츠를 만들고, 추가적으로 국산 온라인 게임을 기반으로 하는 게임 프로그램 제작 방법을 생각해 볼 필요성이 있다는 것이다. 근래의 게임 산업은 방송 산업과 직접적으로 또 유기적으로 큰 연관성을 띄고 있다. 국산 온라인 게임들을 대상으로 한 하나의 방송 콘텐츠를 만들 수 있는 방법에 대해 강구한 뒤, 그것을 발전시켜 전 세계 게이머 및 시청자들에게 매력을 발산하는 방법을 모색한다면 한국의 게임 산업 발전에 유익할 것이다. 예를 들어, 141화에서는 온라인 보드 게임 모두의 마블 이라는 게임이 선정되었다. [Fig. 1]에서 나오는 모두의 마블은 부루마블의 단점을 보완해서 만든 게임인데, 부루마블은 미국의 보드 게임 모노폴리(Monopoly)와의 유사하며, 모두의 마블 게임 내에서 지나친 사행성을 추구하는 현금 아이템들이 비판을 받았다. 그러나 모두의 마블은 부루마블과 비교해서 비교적 밸런스를 잘 맞추었고, 다른 규칙을 추가하여 그 나름대로의 차별성을 두었다[9]. 이러한 모두의 마블의 특성을 게임 방송에서 소개하고 유희성을 추구한다면, 미디어를 통해 한국 게임 산업을 발전시킬 수 있는 하나의 한류 콘텐츠가 제작 될 것이다.



[Fig. 1] Scene of Playing “Modoo Marble”

추가적으로, “컨깅에 왕까지”는 다양한 플랫폼의 게임을 선정한 것도 깊은 의미가 있다. 한국 게임 사회와 커뮤니티에서 PC 기반의 온라인 기반 게임이 대다수를 차지하지만, 세계적으로는 일본의 PlayStation과 Wii, 미국의 X-Box와 같은 콘솔 게임 (Console Game)도 꽤 인기가 높다. “컨깅에

왕까지”는 방송을 통하여 한국에서 잘 소개되지 않거나 접근하기 힘든 게임들과 그것이 어떠한 구조를 지니고 있는지도 보여 주었다. 이를 통해 시청자들은 게임에 대한 지식과 시각을 넓힐 수 있을 것이다. 예를 들어, 203화에서는 X-Box 계열의 몸을 사용하는 체감형 게임 키넥트 어드벤처가 방영 되었다. [Fig. 2]를 보면, 헬스 트레이너 황철순과 체조선수 신수지가 게스트로 출연하여 적절하게 신체를 사용하여 게임을 진행하고 다양한 임무를 완수하는 모습을 보여주었다. “컨깅에 왕까지”가 이러한 게임의 다양성(플랫폼/장르)을 보여주는 것은 게임을 좋아하고 깊게 알고 싶어 하는 시청자뿐만 아니라 게임을 연구하는 학자와 개발자에게도 실무적인 도움이 될 것이다.



[Fig. 2] Scene of Playing “Kinect Adventure”

또한, 본 연구에서 구별 기준으로는 비록 사용되지 않았지만, “컨깅에 왕까지”는 다양한 종류의 고전게임을 보여 주었다. 고전게임이란, 말 그대로 오래전에 발매한 게임을 지칭하며 해외에서는 Retrogaming, classic gaming, 또는 old school gaming이라고 불리고 있다. 하지만, 고전게임의 기준을 정확히 구분하기는 어렵다. 1970년대부터 1990년대 사이의 게임이라고 정의하고 있는 사람도 있지만[10], 정확한 정의는 사람에 따라 조금씩 다르다. 중요한 것은 고전 게임은 최근 많은 게이머들의 관심을 일으키며, 노스텔지어를 불러일으키는 감성적 역할을 하는 점이다[11]. 고전게임 방송을 통해 다시 한 번 재조명하고 게임 플레이를 하는 것을 보여줌으로써, 고전게임을 과거에 즐긴 다소 나이가 있는 일반인들과 그것을 잘 접해 보지 못한 어린 나이의 사람들에게 보다 유익하고 신선

한 모습을 제공했다는 점도 의미 깊다.

종합하면, 기존의 게임 방송들은 거의 대부분 전문적인 게임 대회, 프로 게이머들의 게임 모습 및 일상, 게임 후 분석 등 매우 전문적인 지식을 요구하고 특정 게임 팬 또는 매니아들을 위한 프로그램들이 많았다. 그러나 “컨깅에 왕까지”는 게임을 잘하지 못하는 사람들의 도전적인 모습을 통하여 다양한 종류의 게임들을 시연하였고, 전반적인 게임 산업을 이해 할 수 있는 설명서 및 백과사전과 같은 역할을 수행하였다. 아울러, 콘텐츠가 중요한 21세기 시대에서, 본 연구는 “컨깅에 왕까지”에서 국산 게임의 출연 빈도가 다소 낮고, 일본산 게임이 압도적으로 출연 빈도가 높은 것을 보여주었다. 본 연구 및 후속 연구를 통하여, 게임 개발자, 연구자, 게이머들이 협력하여 게임 제작뿐만 아니라 풍성한 게임 관련 콘텐츠를 만든다면 게임 산업에 전반적으로 긍정적인 영향을 미칠 것이다. 예를 들면, 게이머들이 직접 플레이하기 좋아하는 게임들과 게임 방송에서 인기 있는 게임들의 상관관계를 분석하거나, 국산 온라인 게임들의 특징들을 다각적으로 조사 한 뒤 이것이 어떻게 방송의 콘텐츠로 사용이 될 수 있는지에 대한 가능성을 탐구하면 의미 있을 것이다.

한편 본 연구의 한계점들은 다음과 같다. 첫째, 게임 장르의 구분을 단순화 한 점이 있다. 장르를 단순화 하여 분류를 보다 명확하게 하는 장점도 있지만, 심화적이지 않고 입체적이지 않은 단점이 나타난다. 근래의 게임들은 복합적이고 다양한 장르를 지니고 있는 것이 특징인데[12], 이 점을 간과했다는 것이다. 둘째, 플랫폼 구분 항목이 다소 유의미 하지 않는 점이 있다. 닌텐도의 마리오(Mario) 시리즈의 경우 닌텐도 계열의 플랫폼에서만 판매 되지만, 최근의 게임들은 다양한 플랫폼에 모두 공급하는 경우도 존재한다. 예를 들어, 6화에 출연한 미러스 엣지(Mirror's Edge)의 경우 방송에서는 엑스박스로 이용되어 엑스박스로 분류하였지만, 실제로는 엑스박스 뿐만 아니라, 플레이스테이션, 윈도우(PC), 아이폰으로 출시 된 게임이다.

다시 말해, 플랫폼 별로 분석한 것이 큰 의미가 있는지에 대해 생각해 보아야 할 필요성이 있다. 셋째, 본 연구는 단순한 구조분석으로 시청자들이 어떻게 방송을 수용 하였는지에 대한 탐구는 하지 않아, 다소 단편적인 측면이 있다. “컨깅에 왕까지”에는 다양성이 존재하지만, 구체적으로 어떻게 수용자들이 받아들이고 해석하는지에 대한 연구가 필요하다. “컨깅에 왕까지”를 시청한 사람들을 최소 10명 정도 심층 인터뷰를 하여 무엇을 만족하고 불만족하였는지 탐구하면 좋을 것이다. 예를 들어, 몇몇 에피소드에서 게스트들이 다소 불친절하고 의지 없는 행위를 보여주었는데, 그것을 어떻게 수용하는지에 대한 연구가 있었으면 더욱 좋았을 것이다. 넷째, 본 연구는 2009년부터 2015년까지 방영된 에피소드만 구조 분석을 실시하였으며, 2016년에 방영된 8개의 에피소드는 (2016년 5월 6일 기준) 포함하지 않은 점이 있다. 마지막으로, 시청률에 대한 분석을 하지 않았다. 시청률 조사 의뢰업체에 문의해 본 결과 300만원이라는 이상의 금액을 요구하였고, 그 금액이 본인의 사정에는 맞지 않아 부득이하게 시청률 조사는 하지 못하였다.

REFERENCES

- [1] Hojin Jeon, “The impact of R&D investment on firm value of game companies”, Journal of Korean Society for Computer Game, Vol. 26, No. 4, 2013.
- [2] Dal Yong Jin, “Korea’s online gaming empire”, MIT Press, 2010.
- [3] Sangho Yi, Yookun Cho, Jiman Hong, and Bongkyu Lee, “Adaptive and cost-efficient build-order selection scheme for improving performance of artificial intelligence on Starcraft”, Journal of Korean Society for Computer Game, Vol. 14, 2008.
- [4] Sukhee Han, “Analyzing how and why video gamers watch game-related media online: Focus on Tekken 7”, Journal of Korean Society for Computer Game, Vol. 28, No. 4,

- 2015.
- [5] Sungwoo Shim, “Internet personal game channel and copyright”, Yonsei Journal of Medical and Science Technology Law, Vol. 5, No. 2, 2014.
 - [6] T. Dillon, “Adventure games for learning and storytelling”, Futurelab, 2004.
 - [7] Yong-Ho Jang and Won-Jo Joung, “Knowledge ecological approach to emergence of Korean on-line game industry”, Journal of Korea Game Society, Vol. 11, No. 1, 2011.
 - [8] Hye-Won Han and Seo-Yeon Kim, “Analysis of storytelling in on-line personal game broadcasting”, Journal of Korea Game Society, Vol.14, No. 2, 2014.
 - [9] Yoonji Lee, “A memorable board game becomes online, Modoo Marble”, Game DongA, 2013.
 - [10] J. Suominen, M. Reunanen, and S. Remes, “Return in play: The emergence of retrogaming in Finnish computer and game magazines from the 1980s to the 2000s”, Cultural History of Video Games Special Issue, 2015.
 - [11] D. Heineman, “Public memory and gamer identity: Retrogaming as nostalgia”, Journal of Games Criticism, 2014.
 - [12] D. Clearwater, “What defines video game genre? Thinking about genre study after the great divide”, Journal of the Canadian Game Studies Association, Vol. 5, No. 8, 2011.
 - [13] <https://www.youtube.com/user/TVongamenet>
 - [14] <http://www.tving.com>
 - [15] <http://www.ign.com>
 - [16] <http://ruliweb.daum.net>



한 석 희(Sukhee Han)

2014 University of Utah 커뮤니케이션 학사
현재 한양대학교 미디어 커뮤니케이션 학과
석박사 통합과정

관심 분야: 뉴 미디어, 이용과 충족 이론,
대전액션게임, 빅 데이터
