
e-Sports의 인터랙티브 스토리텔링

-스타크래프트를 중심으로-



Interactive storytelling of e-Sports



임하나, Hana Lim*



요약 e-Sports는 스타크래프트 게임에서 시작되었고, e-Sports의 연구 역시 스타크래프트를 중심으로 다루어져왔으며 e-Sports의 외형적 성장 등에 대해 주로 활발히 논의되어왔다. 이러한 논의는 산업적으로 중요하고 의미 있는 논의이지만 왜 많은 e-Sports 게임 중 스타크래프트가 한국의 e-Sports를 주도적으로 이끄는가에 대한 본질적인 논의로는 부족하다. 현상을 분석하는 것만으로는 왜 우리가 프로게이머에 열광하고 그들의 게임을 지켜보는가? 라는 중요한 부분을 간과하게 된다.

본 연구는 스타크래프트 게임을 전략시뮬레이션게임으로 규정하고, 따라서 전투시스템을 핵심으로 보고 이의 스토리텔링을 분석하였다. 그리고 전투시스템에 근거하여 형성된 스타크래프트 게임 리그를 통해, 이를 둘러싼 e-Sports와 프로게이머와 수용자간의 상호작용을 통해 만들어진 인터랙티브 스토리텔링을 살펴봄으로써 e-Sports가 가지고 있는 내재적 요인에 접근하고자 하였다.

이를 통해 앞으로 e-Sports의 다양한 종목들을 활성화시키고 스타크래프트 게임리그의 발전에 이바지 할 수 있도록 스타크래프트 게임리그의 성공요소를 인터랙티브 스토리텔링의 관점에서 고찰하였다.



Abstract For the improved game industry, this society was permitted as an incorporated association for spearhead of game society from Ministry of Culture & Tourism on February 14, 2001 with a sense of duty and a strong will toward a powerful game country. This society has objectives of academic research and distributions on creations of game contents, technologies of game producing and developments of game cultures. We will develop the game culture and industry through an industry-academic cooperations by each expert field, and spread out academic activities for cultivation of policy, technology, education, etc of the game industry in the future.



핵심어: *Interactive Storytelling, Starcraft, e-Sports*



*주저자 : 이화여자대학교 디지털미디어 학부 석사과정 e-mail: sakurazca@naver.com

1. 서론

현재 한국의 e-Sports 인구는 1,700만 명을 넘어서고 있으며, e-Sports의 주요종목인 스타크래프트의 경우 연간 60~70만 명이 리그를 관전하는 것으로 추정 된다. [1]

이처럼 하나의 성공적인 문화 콘텐츠로 자리 잡은 e-Sports는 그동안 주로 산업적 효과에 대한 연구가 주를 이루었다. 마케팅적 측면이나 기업 투자 측면에서 고찰하거나 sports의 개념으로 e-Sports를 분석하여 의미를 찾는 연구가 이루어져 왔다.

이러한 연구들은 e-Sports에서 나타나는 현상을 두고 파생되는 산업적 가치에 대한 논의에만 집중되어 있으며 산업 외적인 부분의 논의는 주로 스타크래프트 게임의 유티와 종족 등의 기초학적 분석이나 pc방 리그였던 게임리그가 어떻게 현재의 매체 중심의 프로리그까지 발전했는가에 대한 논의가 이루어졌다.

게임 디자인적인 부분에 대한 분석이나 e-Sport의 리그 형성과정에 대한 분석은 중요한 논의이나 e-Sports에 대해 외재적 접근만 이루어지고 있다는 한계점을 지니고 있다.

분명 이러한 논의들도 e-Sports활동에서 간과할 수 없는 부분이다. 하지만 외재적 접근만으로는 수용자들이 e-Sports에 열광하며 적극적으로 의사소통에 참여하는 이유와 다양한 e-Sports 종목 중에서 스타크래프트 게임이 중심이 된 이유는 무엇인가? 라는 내재적인 부분을 간과하게 된다.

이 논문에서는 e-Sports의 산업적인 고찰에 앞서 선행되어야 하는 e-Sports의 본질에 관한 고찰을 하려고 한다.

1.2 연구 내용 및 범위

한국의 e-Sports는 스타크래프트 게임에서 시작되었고 현재 가장 성공한 e-Sports분야는 스타크래프트이다. 그 결과 e-Sports에 관한 연구 역시 스타크래프트 게임과 그 리그를 중심으로 다루어져 왔다.

본 연구에서도 e-Sports의 인터랙티브 스토리텔링을 분석하기 위해 스타크래프트 게임이 가지고 있는 스토리텔링과 스타크래프트 게임 리그를 통해 형성된 스토리텔링, 수용자와 게임, 수용자와 리그간의 상호작용성에 관한 분석을 통해 e-Sports가 가지고 있는 인터랙티브 스토리텔링에 관해 고찰할 것이다.

스타크래프트 게임의 장르는 전략시뮬레이션으로 이 게임의 핵심은 전략이 이루어지는 전투시스템에 있다. 본고에서는 스타크래프트의 전투시스템이 가지고 있는 스토리텔링을 분석할 것이다. 그리고 전투시스템에 근거하여 형성된 스타

크래프트 게임 리그의 스토리텔링을 분석하고 스타크래프트와 프로그래머, 수용자들 간의 상호작용을 살펴보는 것을 통해 e-Sports의 인터랙티브 스토리텔링이 어떻게 만들어지는지 살펴 볼 것이다. 이를 통해 e-Sports가 가지고 있는 본질에 접근하고자 한다.



2. 스토리텔링의 이론적 배경

2.1 전투시스템의 스토리텔링

게임에 서사가 있다는 입장을 취하는 학자로는 대표적으로 자넷 머레이가 있다. 자넷 머레이는 게임은 전자적이던 그렇지 않던 상징적인 드라마 로 경험될 수 있다고[2] 이야기하며 게임에도 스토리텔링이 존재함을 이야기했다.

일반적인 스토리텔링의 기본 구조는 아리스토텔레스의 3막 구조로 볼 수 있다. [3] 3막 구조는 도입부, 중간부, 결말부로 나눌 수 있으며, 전체를 이루고 있는 부분들 간의 인과관계가 중요시 된다. 도입부는 설명부로 구성되어 있는데, 설명부에서는 이야기의 근거가 되는 선행 상황들에 대해 발견한다. 이것은 수용자가 플롯을 파악하기 위해 반드시 알아야만 하는 정보이며, 중간부로 언급한 분구는 사건들로 구성되어 있다. 이야기 중심 문제의 클라이맥스와 해결은 결말부분에 속한다. [4]

스타크래프트는 3가지 종족중 하나를 선택해 전략과 전술을 사용해 상대편과 전투를 벌여 승패를 가리는 게임으로 스타크래프트의 핵심은 바로 전투시스템에 있다. 스타크래프트의 전투시스템의 구조를 살펴보면 크게 세부분으로 나눌 수 있다. 처음 도입부는 게임이 시작된 이후부터 전투가 시작되기 전까지 초기상태로, 원활한 전투를 위해 건물을 짓고 자원 채취를 시작하는 단계이다.

우리는 개발자 스토리텔링을 통해 스타크래프트게임의 서사가 전쟁서사라는 것을 알고 있다. ‘누가 이 전투에서 이길 것인가?’ 라는 질문이 미리 인지되어 있는 상태이므로 수용자는 플롯을 파악하기 위해 반드시 알아야 하는 정보 도입부에서 얻을 수 있다. 선수들이 맵을 정찰하고 빌드오더를 결정하며 본격적인 전투를 준비하여 이루어지는 행동들이 바로 수용자가 얻는 정보이다.

중간부는 게임이 시작한 이후의 대립에서부터 클라이맥스까지이다. 각 게이머는 빌드오더를 선택한 이후부터 목표를 위해 서로 대립한다. 전투가 일어나며, 각각의 소규모 전투에서 작은 승패가 결정된다. 자원을 채취하는 곳을 늘리거나, 자원 채취지역이 공격 받아 파괴되거나 한다. 여러 가지 사건들이 발생하고 사건의 결과물이 누적될수록 게임의 양상이 점점 어느 한쪽에 유리하게 전개된다.

그러나 중간부에는 게임의 승패가 갈리는 결정적인 순간

이 존재한다. 이러한 행위가 일어나는 순간이 바로 클라이맥스이며, 클라이맥스에 점점 더 가까워질수록 대립의 강도는 증가한다. 또한 대립 강도가 클수록 클라이맥스의 효과가 더 크게 나타난다.

결말부는 클라이맥스에서부터 한 선수가 패배를 선언하는 gg를 친 이후까지이다. 게임이 기울기 시작하면서 대립과 갈등은 점차적으로 해소되며 gg를 친 이후 가파르게 대립과 갈등이 감소하며 결국 문제가 해결된다. gg는 클라이맥스 후에도 대립과 갈등을 유지시켜주는 장치이자, 계속되는 대립과 갈등으로 인해 긴장감이 사라지는 것을 방지하는 기능을 한다. 이처럼 스타크래프트의 전투시스템에는 3막 구조가 존재한다.

게임의 이상적 스토리는 한편 한편 완결된 에피소드들이 유기적으로 연결된 형식을 구성하고 있다. 연결된 에피소드들은 전체적으로는 영화와 마찬가지로 선형적인 골격을 지니게 된다. [5]

스타크래프트 전투시스템을 한편의 완성된 에피소드로 볼 때 게임리그라는 큰 틀은 이 한편의 에피소드들이 유기적으로 연결되어 형성된다. 하나의 리그가 끝나지 않더라도 각각의 에피소드들이 완결되어 있기 때문에 수용자들은 한편, 한편의 게임에 몰두 할 수 있다.

또한 게임 리그의 하나의 경기에서 프로게이머가 장애물을 극복하고 승리한다고 해서 수용자의 몰입감이 사라지고 긴장이 해소되지는 않는다.

게임리그가 진행될수록 극복해야할 상대는 점점 더 강해지고 좀 더 강력한 장애물이 설치된 후, 다음 에피소드로 넘어가는 계단식 구성을 취하기 때문이다. [6]

프로게이머는 전투시스템의 스토리텔링을 기반으로 하여 운영되는 스타크래프트 게임리그에 참가하고 이 리그가 진행될수록 더 강력한 장애가 있는 상위 경기로 넘어가는 계단식 구성을 취하고 있다. 이는 16강전에서 시작해 결승으로 끝나는 개인리그 외에 프로리그에서도 적용된다.

프로리그는 일반적으로 5판 3선승제이다. 1경기에서 에이 스결정전인 5경기로 갈수록 팀의 승패가 결정되기 때문에 경기의 중요도가 증가하고 이 압박감은 앞선 경기보다 더 강력한 장애 요소가 되며, 프로게이머들은 그것을 극복하기 위해 노력하기 때문이다.

스타크래프트 게임리그는 짧은 에피소드인 하나의 경기들이 모여 계단식 구성인 1시즌을 이루고 있으며 이 에피소드들의 핵심 내용인 전투시스템에는 3막 구조 형식의 스토리텔링이 있다. 이러한 전투 시스템 스토리텔링을 기반으로 생겨난 스타크래프트 게임리그는 게임 플레이어와 수용자와 상호작용을 한다.

2.2. 게임리그의 인터랙티브 스토리텔링

스타크래프트 게임리그의 인터랙티브 스토리텔링은 e-Sports환경을 배경으로, 프로게이머가 게이머 생활을 시작하고 끝날 때까지 일어나는 게임내적 사건들과 외적 사건들로 구성되어 있다.

이런 상호작용은 수용자와 스타크래프트 게임리그 사이에서 끊임없이 일어난다. 이때 수용자들은 비로소 스타크래프트에 열광할 이유를 찾게 된다. 스타크래프트 게임리그와 수용자간의 인터랙티브 스토리텔링이 중요해지는 이유가 여기에 있다.

그리고 이 인터랙티브 스토리텔링은 에피소드 형식의 드라마에 수용자들에게 파고드는 신화적 영웅서사가 덧입혀진 모습으로 나타난다.

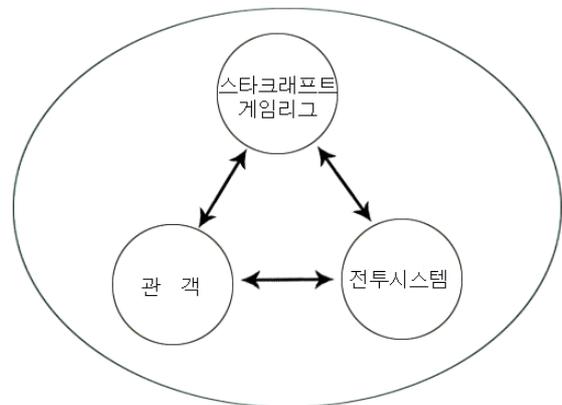
영웅이란 스스로의 힘으로 복종(자기 극복)의 기술을 완성한 인간이다. [7] 백전백승의 인간은 영웅이 될 수 없다. 한계를 넘어서기 위해 노력하고 결국 넘어서는, 자기 극복을 이루어낸 인간을 우리는 영웅이라고 부른다. 이 영웅들은 모두 일정한 형식의 여정을 가지고 있다.

조셉 캠벨은 이를 12단계의 틀로 정리했다. 일상세계에 머무르고 있던 영웅은 모험에의 소명을 받게 된다. 그러나 이 모험에의 소명은 위험성을 내포하고 있고, 영웅은 이를 거부한다. 그러나 결국 모험에의 소명을 받아들여지게 되고 여러 시련을 거치는 동안 협력자와 적대자들을 알게 되고 동굴 가장 깊은 곳에 접근한다.

여기서 영웅은 최대의 도전과 이때까지 겪지 못한 무시무시한 적을 마주하는 시련을 겪고 이를 극복하며 죽음과 부활을 겪으며 보상을 얻어 다시 일상으로 귀환하게 된다.

신화적 영웅 서사는 스타크래프트 게임리그 안에 있는 스토리텔링이다. 프로게이머들의 여정에서 신화적 영웅서사가 나타날 때 수용자들은 열광한다. 수용자들의 열광은 e-Sports에 대한 참여로 이어진다. 스타크래프트 게임리그와 수용자는 상호작용이 활발하게 이루어지는 이유이다.

〈표-1 한국형 e-Sports와 상호작용성〉



수용자들의 참여는 스타크래프트 게임리그와 프로게이머, 수용자간의 상호작용으로 이어진다. 스타크래프트 게임리그가 방송 매체와 인터넷 네트워크를 기반으로 이루어지기 때문이다.

스타크래프트 게임리그와 수용자의 상호작용은 자넷 머레이의 에이전시(Agency) 개념으로 설명할 수 있다.

에이전시(Agency)란 참여자가 의미 있는 어떤 행동을 취할 수 있고, 또 그 자신이 내린 결정과 선택의 결과를 직접 눈으로 확인할 수 있게 해주는 만족스러운 능력을 의미한다. 파일을 더블 클릭하여 그 파일이 눈앞에 열리는 광경을 보게 될 때, 또는 펼쳐진 화면에 숫자를 기입하여 그것이 전반적으로 재조정되는 모습을 목격하게 될 때 우리는 컴퓨터에서 에이전시를 느끼게 되는 것이다. [8]

이 개념은 스타크래프트에서 보다 확장된다. 수용자들의 의견은 스타크래프트 게임리그의 스토리텔링에 변화를 불러일으키고 수용자들은 그것을 눈으로 직접 확인한다. 그럼으로써 수용자들은 스타크래프트에 더욱 열광하게 된다. 보통 상호작용성이 높아질수록 게임에 대한 몰입도가 낮아지는 것과는 정 반대 현상이 일어난다.



3. e-Sports의 사례분석

3.1 e-Sports의 스토리텔링 사례분석

스타크래프트의 전투 시스템에 있는 스토리텔링의 예를 들자면 다음과 같다. 2003, 마이큐브베 온게임넷 스타리그 16강, 임요환, 도진광전에서도 우리는 3막구조가 나타남을 알 수 있다. 단일 경기 VOD 조회 수가 가장 높은 [9] 이 게임은 프로토스전 승률이 제일 낮은 테란 유저 임요환이 프로토스 유저 도진광과 벌인 경기로 개발자 스토리텔링에 의한 종족 상성과 프로토스에 약한 임요환의 특성으로 인해 도진광이 유리하다는 의견이 많았다.

이미 16강전인 이 경기에서 승리해야 8강에 진출할 확률이 높아진다는 사실과 스타크래프트의 개발자 스토리텔링을 통해 프로토스 종족이 테란 종족에 유리하다는 사실을 알고 있다. 선동적 사건에 대해 미리 인지되어 있는 것이다. 그리고 해설자의 해설을 통해 나머지 부분이 설정되었고 이를 통해 수용자들은 플롯을 파악하기 위한 정보를 얻은 것이다.

게임이 시작되자 사람들의 예측대로 도진광이 유리하게 흐름이 흘러갔지만 계속되는 난전 양상으로 인해 클라이맥스에 다다르지 못하는 상황이었다. 계속되는 도진광의 본진 드랍으로 인해 임요환의 본진 피해는 막심했다. 팩토리도 타격을 입어 공격 유닛을 제대로 생산할 수 없어 자원의 여력은 있었지만 공격할 유닛이 없었다. 도진광은 유리한 경기를

끝내기 위해 무리한 드랍을 계속 시도해 자원의 수급이 여의치 않은 상황이었지만 공격 유닛은 많은 상황이었다.

임요환은 불리한 경기를 역전하는 경우가 다른 선수에 비해 많았고, 경기 진행 상황이 임요환에게 불리했지만 자원의 수급과 유닛의 숫자라는 서로 대비되는 부분에서 우위를 보이고 있었기 때문에 수용자들이 느끼는 대립 상황은 점점 더 심화되고 있었다.

임요환은 도진광의 자원수급을 더욱 어렵게 하기 위해 일꾼들을 잡아주는 움직임이 보이며 공중유닛에서 많이 앞선 도진광의 공중 유닛을 계속해서 잡아준다.

많이 기울었던 경기가 점점 팽팽해지면서 해설자들도 누가 유리한지 짐작할 수 없는 상황까지 이르면서 대립과 갈등은 극에 달했고, 이 경기의 클라이맥스인 임요환이 도진광의 마지막 공중 유닛을 잡아낸다. 이미 자원이 모두 떨어진 도진광이 공중유닛 한대만 생산할 수 있는 자원을 축적해 놓았으면 도진광의 승리, 아니면 임요환의 승리라는 상황에서 결국 도진광 선수의 gg가 뜸으로써 임요환이 승리했다. 그리고 해설자들이 도진광이 공중 유닛을 생산할 수 없는 자원상황이었음을 알리며 문제가 해결된다.

이러한 에피소드(경기) 한편으로 끝나는 것이 아니라, 16강이후 8강과 4강 그리고 결승이란 계단식 구성을 취함으로써 절정부-결승-까지 수용자들을 끌고 간다.

이러한 계단식 구성이 좀 더 강화된 게임리그 모델로는 예전 MBC게임 프로리그가 있다. 한명의 선수가 패할 때까지 계속해서 경기에 참여하는 방식으로, 올 길이라던가 역올 길 등의 화제를 낳으며 수용자들이 계단식 구성을 통해 경기에 쉽게 몰입할 수 있도록 만들어 준다.

3.2 스타크래프트 게임리그에서의 상호작용 사례

신화적 영웅 서사에 나오는 영웅에 대해 조셉 캠벨은 이렇게 이야기 했다.

또한 놀랄 만한 권능을 가진 막강한 영웅은 바로 우리들 개개인이다. 거울에 비추어볼 수 있는 육체 자체로서가 아니라, 우리들에 내재하는 왕으로 서다. [10]

이 말은 스타크래프트 게임리그에 실제 적용된다. 영화나 소설속의 영웅은 우리 눈앞에 없지만 프로게이머들은 우리 눈앞에서 그들이 영웅이 되어가는 과정을 보여준다.

600명이 넘는 프로게이머중 가장 인기 있는 임요환의 경우를 예로 들 수 있다. 프로게이머는 일상세계의 존재이다. 그는 우리들과 똑같은 시대와 공간에서 살고 있다. 그러나 그에겐 자신이 출전하는 모든 게임에서 승리해야 한다는 모험의 소명이 있다. 그 소명을 이루기 위한 여정에서 그는 수많은 시험(게임리그)에 들며 이를 통과하고 동료들을 모아 팀을 창단했다. 또한 경기가 '임진록' '몽환록' 이라는

별칭으로 불릴 정도로 상징적인 라이벌 프로게이머 홍진호, 강민의 다른 적대자들과 만나게 되었다.

그리고 적대자들을 물리치는 과정에서 동굴 가장 깊은 곳으로 접근 하게 된다. 한국형 E-sports에서 이 동굴 가장 깊은 곳은 스타크래프트 게임리그로 보자면 한 리그의 결승전이며, 그곳에서 그는 최대의 도전에 맞닥트리게 되는 것이다. 이 과정의 진수에 해당되는 이러한 상황을 조셉 캠벨은 시련이라 명명했다.

그는 이 시련의 상황을 극복하고 우승이라는 보상을 받아 귀환하기도 하고, 패배해 준우승에 그치기도 한다. 다시 시작되는 모험에서는 동굴 깊은 곳까지 가지 못하고 시험을 통과하지 못하는 경우도 있다. 이렇게 죽음(슬럼프)과 재생(부활)의 과정을 거치게 되며 다시 한 번 동굴 깊은 곳에 접근해 시련을 겪게 되는 것이 반복되는 것이다.

임요환은 프로게이머 역사상 개인전 최대 결승진출자이다. 그러나 PC방에서 치러지는 하위리그의 예선까지 떨어진 경험 또한 있다. 그의 프로게이머 여정에서 모험-결승전-죽음(슬럼프)-재생(부활)의 피드백 과정이 이루어짐을 일어났음을 알 수 있다.

우리는 일반적으로 수용자들이 제일 중요시하는 부분은 명경기를 통한 프로게이머의 승리라고 생각한다. 이 역시 매우 중요한 요소이기는 하지만 위의 사례에서 언급한 프로게이머들의 예를 보면 알 수 있듯이 그 보다 더 좋은 성적을 거두는 프로게이머보다 영웅의 여정을 보이는 프로게이머들에게 수용자들은 더 열광한다. 수용자들은 경기의 승패도 중요시 생각하지만 그보다 위기가 닥쳐오고 그것을 극복하는 과정을 통해 한 인간이 영웅이 되는 스토리텔링을 더 중요시 생각하며 수용자들의 리그의 참여가 활성화 된다.

수용자들의 참여는 주로 인터넷 네트워크 기반 커뮤니티를 통해 전달된다.

즉, social virtual world인 인터넷 네트워크 기반 커뮤니티와 스타크래프트 게임리그와 전투시스템이 상호작용을 통해 신화적 영웅서사를 함께 만들어 나가는 것이다.

이것이 수용자들이 일반적인 인식과는 달리 신화적 영웅이 되는 여정에 더 환호하는 이유이다.

social virtual world와 스타크래프트 게임리그가 인터랙티브 스토리텔링을 만들어가는 사례로는 게임 커뮤니티 활동과 수용자들이 직접 선수를 선발하는 특별전이나 슈퍼파이트 대회를 들 수 있다. 리그 경기가 열리는 날이면 각종 게임 커뮤니티에서는 실시간 댓글 중계 게시글이 올라온다. 경기를 영상매체를 통해 보지 못하는 수용자들을 위해 텍스트로 게시글에 댓글을 달면서 중계를 하거나 e-Sports 뉴스사이트에서 운영하는 문자 중계창을 보며 전문적인 문자 중계를 하는 방장이 텍스트로 얘기하는 게임을 보게 된다.

이를 통해 수용자들은 영상이 아니라 텍스트를 보며 그 게임이 어떻게 흘러가지를 알게 된다. 그러나 댓글을 다는 것은 중계를 하는 사람들만이 아니다. 문자 중계를 보는 사람들은 물론 직접 방송을 시청하는 사람들조차 프로게이머의 행동하나 게임의 양상하나 하나에 자신의 의견을 피력하고 심지어 게임 진행 방식에 대해서도 의견을 얘기한다.

또한 곱TV같은 웹중계 방송 같은 경우에는 중계창 옆에 아예 채팅창이 있다. 그 중계를 보는 사람들이 활발하게 의견을 교류할 수 있도록 해놓았다. 그리고 경기 유무에 상관없이 스타크래프트 커뮤니티사이트에는 의견교류가 가능하도록 댓글 기능이 있는 게시판에 많은 글들이 올라온다.

커뮤니티사이트는 인터넷 중계사이트는 더 이상 중계를 직접 보지 못하는 사람들을 위한 보조 장치가 아니라 의견을 교환하고 상호작용이 이루어질 수 있게 하는 공간이다.

이러한 현상은 점점 더 심화되어 온게임넷에서는 아예 수용자들이 주축이 되어 방송을 진행하고 콘텐츠를 생산해내는 인터넷 방송국 개국을 앞두고 있다. 수용자들과의 상호작용성이 얼마나 중요하게 생각되고 있는지 알 수 있는 대목이다.

수용자들은 이러한 공간을 통해서 어떤 전략은 이제 식상하다. 저 종족은 너무 강하니 조절할 필요가 있다, 이 선수의 경기력은 좋다, 나쁘다는 등의 여론이 형성 된다. 그리고 이 여론은 스타크래프트 게임리그의 스토리텔링에 영향을 미친다.

앞에서 에이전시 개념의 정의에서 언급했던 참여자의 의미 있는 행동이 일어나는 것이다. 그리고 이 의미 있는 행동의 결과는 눈으로 확인된다. 스타크래프트 게임리그의 올스타전이 그 예이다.

올스타전은 정규리그가 없는 시기에 인터넷 웹사이트에서 각 종족별 투표를 통해 선수를 뽑아 치르는 경기이다. 수용자들은 자신들이 응원하는 프로게이머에게 투표하며 그들과 경기하는 모습을 보고 싶은 매치 업을 성사시키기 위해 상대 선수에게 투표하기도 한다.

슈퍼파이트 대회 역시 마찬가지이다. 각 종족별 선수 3명을 뽑아 종족별 대항전을 벌이거나, 성대결 매치 업을 성사시키는 등, 슈퍼파이트 대회의 선수 선발은 수용자들의 선호도에 의해 결정되는 일회성 매치 업 대회이다.

슈퍼파이트 대회 1회는 임요환의 고별전임과 동시에 사람들이 임진록이란 명칭을 붙일 정도로 라이벌전의 대명사인 임요환과 홍진호의 대결과, 리그에서는 만난 적이 드물지만 저그에게 유난히 강한 면모를 보이는 임요환과 테란에게 유난히 강한 면모를 보이는 마재윤의 경기였다.

이 경우 수용자와 스타크래프트 게임리그 사이에서 활발

한 상호작용이 일어났고, 이를 통해 스타크래프트 게임리그의 스토리텔링에 영향을 미쳤다. 인터넷 네트워크 기반 커뮤니티에서 영웅과 그들의 적대자를 직접 선택하거나 영웅과 그들의 협력자를 직접 선택해 자신들이 원하는 영웅의 여정을 볼 수 있게 되는 것이다.

그러나 수용자들이 단순히 영웅이나 적대자, 협력자만을 선택하는 것에만 그치는 것은 아니다. 좀 더 나아가 영웅의 여정에도 참여한다. 사례로는 경기 중 채팅금지 조항 신설과 팀플맵 DMZ퇴출을 들 수 있다.

개발사의 패치로 인해 한글 채팅이 가능해지자, 프로게이머들이 게임 도중 한글 채팅을 하게 되었다. 그러나 이를 전략적으로 악용할 수 있다는 수용자들의 거센 항의가 있었고, 협회는 경기도중 선수들 간의 채팅을 금지하는 조항을 서둘러 만들었다. 이 역시 스타크래프트 게임리그, 한국 e-Sports협회, 수용자들 간의 상호작용에 의해 이루어진 일이다. 수용자들은 의견을 피력함으로써 한국 e-Sports협회가 조항을 만들게 했고, 이는 스타크래프트 게임리그의 전투 시스템과 프로게이머에 영향을 미쳤다. 상호작용이 얼마나 끊임없이 다양하게 일어나는가에 대해 알 수 있는 부분이다.

이제 팀플맵 DMZ 퇴출의 경우를 알아보자. 보통 리그에서 맵을 한번 채택하면 최소한 1시즌은 사용하는 것을 규정으로 둔다. 그러나 신한은행 프로리그 2007 전기리그에서 팀플맵 DMZ는 시즌의 반도 지나기 전에 뱀파이어란 맵으로 교체됐다.

그간 밸런스가 붕괴되어 특정 종족이 유리했던 맵은 여러 번 존재했다. 10-0까지 저그대 테란의 스코어차가 벌어졌던 아카디아2나 1-10까지 저그대 테란의 스코어가 벌어진 지오메트리 등이 있다. 그러나 이런 맵들이 시즌 중에 교체된 적은 한 번도 없었다.

DMZ의 경우 초반에 정상적인 경기 운영이 아닌 일꾼 러시로 경기의 승패가 갈리는 경우가 대부분이었다. 수용자들의 항의로 인해 다른 전략을 사용하려던 프로게이머들도 다른 전략으로는 승리할 수 없자 모두 일꾼러시를 시도했다. 수용자들은 인터넷 커뮤니티를 통해 계속되는 단조로운 경기패턴에 불만을 표시했고, 시즌 중 맵 교체 요구가 거세졌다. 결국 리그 최초로 시즌 중 맵이 교체된 사례가 되었다. 수용자와 스타크래프트 게임리그간의 상호작용을 통해 변화가 일어난 것이다.

그리고 여기서 우리가 주목해야 할 것은 스타크래프트 게임리그 역시 종족별 상성에 따른 밸런스 안배라던가 리그의 종족배분 같은 문제보다 수용자들이 상호작용을 통해 미치는 영향에 더 민감하게 반응 한다는 것이다.

즉, 스타크래프트 게임리그에서 나타나는 스토리텔링에 수용자의 참여가 있고, 이 참여에 의해 수용자들이 스타크래프트 게임리그에 환호한다는 것을 알고 있는 것이다.



4. 결론

e-Sports로써 스타크래프트의 가장 큰 특징은 네트워크를 기반을 둔 수용자들, 즉 social virtual world와 상호작용하는 과정을 통해 함께 만드는 스토리텔링-신화적 영웅 서사-이며 이것이 바로 e-Sports로써 스타크래프트가 각광 받고 있는 제일 큰 이유임을 본고에서 살펴보았다.

스타크래프트 하나만으로는 e-Sports를 계속해서 발전시키고 확장시킬 수 없다. 제2와 제3의 스타크래프트같이 성공한 e-Sports가 등장해야 하고, 그것을 위해서는 단순한 일방향의 스토리텔링을 수용자에게 전달하는 것이 아닌 상호작용성을 증가시키는 방향을 연구해야 한다.

비록 인터랙티브 스토리텔링외에 스타크래프트 게임 자체가 가지고 있는 게임성에 대한 분석이 미비하다는 한계점이 있지만 e-Sports의 외형적 성장이 아닌 내적 성장에 관해 고찰하였다는 점에서 이 논문의 의의가 있다고 본다.



참고문헌

- [1] 삼성경제연구소, “신산업으로 발돋움하는 e-Sports”, 삼성경제 연구소, 520호, 2p,
- [2] 잭 H. 머레이, 한용환 역. "인터랙티브 스토리텔링-사이버서사의 미래" 안그래픽스, 2001, 166p
- [3] 아리스토텔레스, 천병희, “시학” 문예출판사, 2002
- [4] 린다 j. 카우길, 이문원역 “시나리오 구조의 비밀” 시공사, 2003, 22p
- [5] 한혜원 “디지털 게임 스토리텔링 - 은하계의 뉴패러다임” 살림, 2005, 35p
- [6] 한혜원 “디지털 게임 스토리텔링 - 은하계의 뉴패러다임” 살림, 2005, 36p
- [7] 조셉 캠벨, 이윤기역, “천의 얼굴을 가진 영웅” 민음사, 2004, 29p
- [8] 잭 H. 머레이, 한용환 역. "인터랙티브 스토리텔링-사이버서사의 미래" 안그래픽스, 2001, 147p
- [9] 일간스포츠, “e스포츠, 온라인이 더 뜨겁다” IT/과학, 스포츠, 2007, 01, 22일자
- [10] 조셉 캠벨, 이윤기역, “천의 얼굴을 가진 영웅” 민음사, 2004, 458p