

## IV. 게임

### e스포츠의 아시안게임 정식 종목 채택에 따른 게임산업 변화

#### 1. 글로벌 게임시장 현황

- 게임 전문 조사 업체 뉴주(Newzoo)에 따르면, 2017년 글로벌 게임시장은 전년 대비 7.8% 성장한 1,089억 달러 규모로 향후 연평균 5.7%의 성장세를 보이며 2020년 1,284억 달러에 이를 것으로 전망됨
  - 글로벌 게임시장은 중국을 중심으로 한 아시아 게임시장의 빠른 성장에 기반하여 당분간 지속적으로 확대될 것으로 예측됨

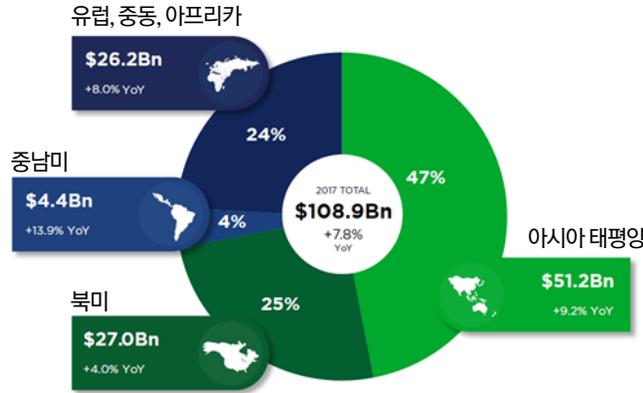
그림 | 글로벌 게임시장 규모 추이



출처: Newzoo(2017). 2017 Global Games Market Report

- 권역별로는 2017년 아시아 게임시장이 전년대비 9.2% 성장한 512억 달러 규모로 전체 게임시장의 47%를 점유할 것으로 전망되며, 그 뒤를 이어 북미 시장이 25%, 유럽·중동·아프리카 시장이 24%, 중남미 시장이 4%의 점유율을 보일 것으로 예측됨

그림 | 2017년 권역별 게임시장 규모 및 점유율 전망

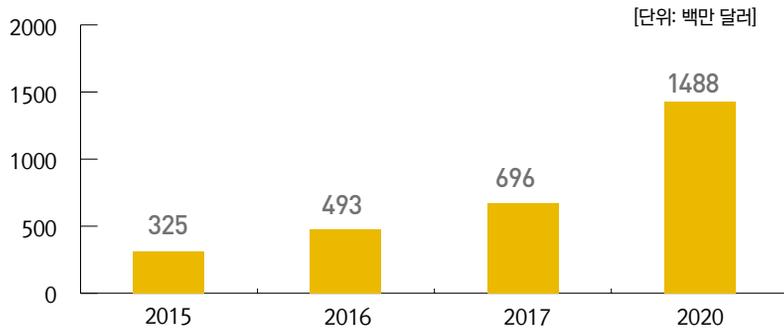


출처: Newzoo(2017). 2017 Global Games Market Report

## 2. e스포츠 산업 성장과 게임산업의 변화

- 게임시장의 성장에 따라 게임을 매개로 하는 e스포츠는 <리그 오브 레전드(League of Legends)> 등 MOBA(Multiplayer Online Battle Arena)와 <카운터 스트라이크(Counter Strike)> 등 FPS 장르를 중심으로 게임의 인기와 함께 빠른 성장세를 보임

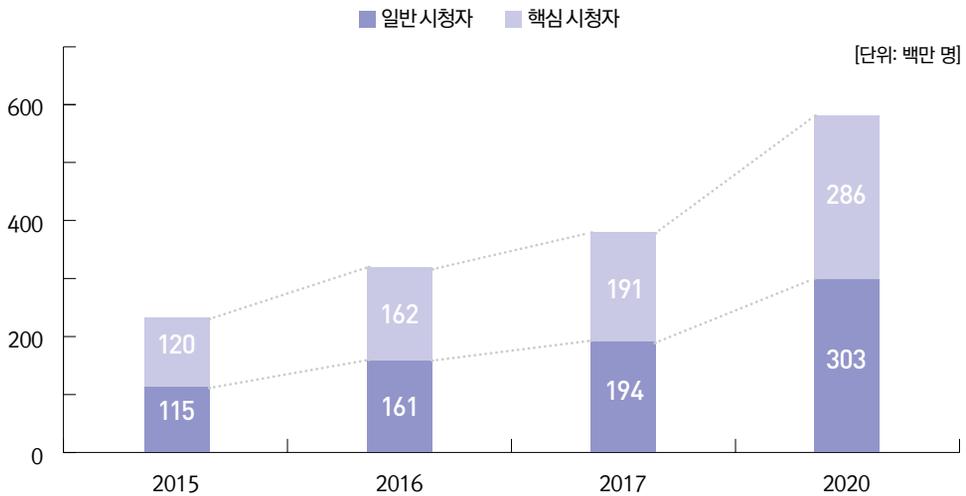
그림 | 글로벌 e스포츠 시장 규모 추이



출처: Newzoo(2017). 2017 Global Games Market Report

- 글로벌 e스포츠 시장은 2017년 전년대비 41.3% 성장한 6억 9,600만 달러로, 향후 2020년까지 연평균 28.8%의 성장률을 보이며 14억 8,800만 달러 규모의 시장이 형성될 것으로 예측됨
- 또한 2017년 e스포츠 시청자 규모는 전년대비 19.6% 증가한 3억 8,500만 명을 기록할 것으로 전망되며, 2020년까지 연평균 15.2% 증가하여 5억 8,900만 명 규모까지 확대될 것으로 예측됨

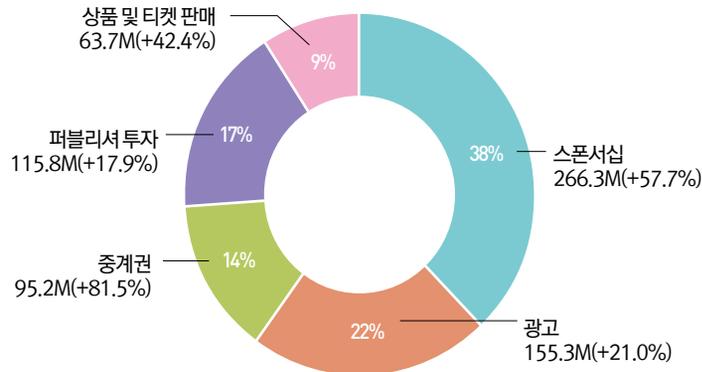
그림 | e스포츠 시청자 규모 추이



출처: Newzoo(2017), 2017 Global eSports Market Report

- 시장 규모의 성장은 e스포츠 시청자 규모 급증과 밀접한 관련을 맺고 있음. 글로벌 시장에서 성공한 게임들이 장르 특성에 따라 보는 재미를 제공하고, 프로게이머의 플레이를 통해 자신의 게임 실력을 향상시키고자 하는 유저들의 동기와 결합해 e스포츠는 거대한 산업으로 발전하고 있음
  - 특히 게임 영상 스트리밍 서비스와 결합하면서 단순 게임 플레이를 넘어 미디어와 방송 산업으로 영역을 넓혀, 기존 게임산업에서 미미한 수준이던 광고와 마케팅이 중요한 수익 모델이 되었음
  - 2017년 글로벌 e스포츠 산업의 수익 구조를 살펴보면 '스폰서십'과 '광고'가 전체 수익의 60%를 점유하고 있으며, 특히 스폰서십은 전년 대비 57.7% 증가해 기업들의 e스포츠에 대한 투자를 중심으로 수익 구조가 형성되어 있음
  - 중계권의 경우 비중 자체는 전체 산업의 14%에 불과하나, 전년대비 81.5% 증가해 가장 높은 성장률을 보임. 이는 인기 게임의 e스포츠화, 새로운 리그 출범 등으로 지속적으로 시청자가 증가한 것이 주요 요인으로 파악됨
  - e스포츠 성장은 게임산업의 기본적인 속성에 영향을 미치고 있음. 과거 게임 소프트웨어의 1회성 판매에 그치던 성격에서 벗어나 e스포츠를 위해 지속적인 업데이트, 밸런스 조정 등이 필요해졌음. 또한 스폰서십 중심의 수익 구조는 시청자 규모에 더욱 민감할 수밖에 없어 게임 산업이 '서비스 산업'의 성격을 지니는 계기를 제공함

그림 | e스포츠 산업의 수익 구조(2017년 기준)



출처: Newzoo(2017), 2017 Global eSports Market Report

- 스폰서십, 광고, 중계권 등 B2B 영역을 제외하고 상품 및 티켓 판매와 같은 B2C 영역의 경우 전체 수익의 9%에 불과. 대부분의 e스포츠 콘텐츠가 실시간 스트리밍이나 동영상 형태로 무료로 제공되고 있으며, 유럽이나 브라질 등 일부 국가에서 관람료를 받기도 하지만 티켓 가격이 높지 않은 편임
  - 이는 향후 B2C 영역을 위한 콘텐츠나 비즈니스 모델 개발을 통해 수익을 끌어올릴 잠재력이 남아 있다는 뜻이지만, 현재 상황만을 기준으로 한다면 시청자 수를 기반으로 한 스폰서십과 광고에 의존할 수밖에 없다는 것을 의미함
  - 이러한 상황에서 아시아올림픽평의회가 e스포츠에 대규모 투자를 진행하고 있는 중국 기업과 계약을 통해 e스포츠를 아시안게임 종목에 포함하는 결정을 내려 많은 논란을 불러 일으킴
  - 한국, 프랑스, 중국, 인도네시아, 이란, 이탈리아, 러시아, 남아프리카공화국 등 다양한 국가에서 e스포츠를 정식 스포츠로 승인하고 협회를 스포츠 단체와 올림픽위원회에 편입시키고 있으나 기업의 '상품'인 게임을 기반으로 하며, 특정 게임을 위한 e스포츠를 개최하고 있는 기업과의 협업이라는 점에서 다양한 논란이 발생하고 있음
  - 3년 전 인천 아시안게임에 45개 국가가 참여한 것을 감안했을 때, 아시안게임 정식 종목에 채택되는 게임은 엄청난 홍보효과와 함께 글로벌 시장 진출 기회를 누릴 수 있기 때문임

### 3. 아시아올림픽평의회, e스포츠를 아시안게임 정식 종목으로 채택

- 아시아올림픽평의회(Olympic Council of Asia, OCA)는 중국 거대 인터넷 기업 '알리바바 (Alibaba)'의 자회사 '알리스포츠(Alisports)'와 파트너십을 통해 2022년부터 e스포츠의 정식 종목 채택을 결정
  - 아시아올림픽평의회는 e스포츠를 2018년 인도네시아 아시안게임에서 시범 종목으로 채택 하는 것을 시작으로 2022년 항저우 아시안게임에 정식 종목 채택을 결정
  - 향후 아시안게임 e스포츠 정식 종목 채택과 경기 운영 등 협력을 위해 중국 알리바바의 자회사인 알리스포츠와 파트너십을 체결
  - 알리스포츠는 2016년 총 상금 40억 원 규모의 국제 e스포츠 대회 WESG(World Electronic Sports Games)를 개최한 바 있으며, 국제 e스포츠 연맹(International e-Sports Federation, 이하 IeSF)과 손잡고 e스포츠의 아시안게임 정식 종목 채택을 추진해 왔음
  - 현재 아시안게임에 포함될 e스포츠 종목이 결정된 것은 아니나 MOBA, FPS, 대전 액션, 실시간 전략(RTS) 장르가 중심이 될 것으로 예상되며, 2017 실내 무도 아시안게임 e스포츠 종목이 확정됨에 따라 향후 개최되는 아시안게임 e스포츠 종목을 가늠할 수 있을 것으로 예상됨

표 | 2017 실내 무도 아시안게임 선정 e스포츠 종목

종목	게임	장르	제작사	국가
e스포츠	도타2 (DOTA2)	MOBA	밸브 (Valve)	미국
	스타크래프트2 (Starcraft2)	RTS	블리자드 (Blizzard)	미국
	하스스톤 (Heathstone)	TCG	블리자드 (Blizzard)	미국
	킹오브파이터15 (KOF XIV)	대전 액션	SNK	일본

출처 : <http://events.esports-asia.org>

### 4. 아시아 국가의 반발과 대회 불참 선언

- 한국 e스포츠 협회(Korea e-Sports Association, 이하 KeSPA)는 2017 실내 무도 아시안게임에 선정된 e스포츠 종목이 국제 e스포츠 연맹, 각국의 공인 e스포츠 협회, 국가별 올림픽 위원회 (National Olympic Committee, NOC)를 거치지 않았다는 점을 들어 문제를 제기하고 불참을 선언

- 한국 e스포츠 협회는 2017년 5월 24일 실내 무도 아시안 게임 e스포츠 종목 선정은 회원 국가, 협회, 선수 등과 논의 된 후 국제 e스포츠 연맹에서 승인을 받아 결정되어야 함에도 선정 과정에서 절차가 무시되었다고 발표함
- 민간 기업인 알리스포츠가 이러한 과정을 무시하고 스스로 아시아연맹을 설립해 국제 e스포츠 종합대회를 운영하려 한다는 것도 반발의 원인이 됨
- 한국 e스포츠 협회는 몽골, 베트남, 이란, 중국 등 아시아 회원국들과 함께 2017 실내 무도 아시안 게임 불참을 공식적으로 발표했으며 아시아 국가들과 공동 대응을 결정함

## 5. 실내 무도 아시안게임을 통해 불거진 우려들

### 1) e스포츠 운영 주체에 대한 문제

- 아시안게임에 채택된 e스포츠 종목 운영을 정식인가 받은 국제 e스포츠 연맹이 아닌 민간 기업 알리스포츠의 독자적인 진행이 국제적으로 인정받은 운영 절차를 무시한 것으로 간주되고 있음

### 2) 권한 없는 대표 선수 심사 및 자격부여

- 국가 대표 선수 자격 부여 권한이 없는 민간 기업임에도 각 국가의 대표 선수 신청을 받고 예선을 실시해 문제가 되고 있음
- 국가 대표 선수 선정을 위해서는 각 국가의 체육회에서 인정한 단체의 승인이 필요함
- 경쟁을 통해 승인을 받은 선수는 국가대표로서 인정을 받게 되며 다양한 세계 대회 참여 권리를 획득할 수 있음
- 그러나 알리스포츠는 국가대표 자격을 부여할 권한이 없는 민간 협력사임에도 온라인으로 개인, 팀 단위의 신청을 받고 온라인 예선을 실시해 대회를 진행하려 해 비판 받음

### 3) 아시안게임 e스포츠 경기 운영에 대한 문제제기

- e스포츠를 아시안게임 정식 종목으로 선정하는 것은 공정성과 형평성을 해칠 수 있다는 우려
  - 아시안게임 종목으로 선정된 게임은 아직 공식적으로 존재하지 않으나 개최와 운영주체가 동일한 2017 실내 무도 아시안게임 대회와 유사할 것으로 예상됨
  - 그러나 출시되는 게임이 다양하고 시대에 따른 트렌드 변화가 빠르게 나타나 2년 전 미리 종목을 선정해야 하는 아시안게임에 적합한 것인지에 대한 의문 제기
  - 또한 게임 장르, 플랫폼이 다양한 만큼 e스포츠 종목을 기존 스포츠와 같이 장르별, 플랫폼별

개인전, 단체전 등으로 분류하면 육상, 체조 등 기존 종목보다 메달이 많아지는 상황이 발생할 수 있어 아시안게임의 본질이 흐려질 수 있음

- 한국뿐만 아니라 세계적으로 인기가 많은 <리그 오브 레전드(League of Legends)>가 2017 실내 무도 아시안게임 대회에서 제외된 것을 두고 알리바바의 경쟁사인 '텐센트'가 소유했기 때문이라는 시각도 존재해 종목 선정의 공정성에 대한 우려 제기

#### 4) 불공정한 경쟁 가능성 심화

- 게임의 밸런스 수정 및 패치 과정에서 선수 역량과 관계없이 메달을 획득하는데 유리하게 작용할 가능성도 예상 가능
  - 아시안게임에 채택된 전통적인 스포츠는 경기 규칙을 변경하는 경우 해당 스포츠 국제 연맹이 이를 결정함. 또한 규칙 변경 과정에서 각국을 대표하는 위원회의 의견을 수렴하는 구조가 정착되어 있음
  - 그러나 e스포츠는 게임 제작사가 버그를 수정하거나 신규 패치를 적용하는 과정에서 인지하지 못한 밸런스 문제가 발생해 선수의 역량과 관계없이 경기 과정이나 승부에 영향을 미칠 수 있어 공정성 문제도 발생할 수 있음
  - 설사 버그나 밸런스 문제를 발견해 패치를 적용한다 하더라도 이미 획득한 메달 회수나 재경기가 힘들어 논란을 야기하는 요인이 될 수 있음

#### 5) 사기업 '상품'인 게임의 아시안게임 진출에 대한 논란

- 사회적으로 공공재로 인식되는 일반 스포츠와 달리 e스포츠 종목 게임은 사유재 성격이 강해 올림픽 정신에 부합하지 않는다는 비판 제기
  - 야구, 축구 등 기존 스포츠는 오랜 역사와 함께 공공재 성격을 지니고 있어, 스포츠 종목 자체에 저작권이 적용되지 않아 누구나 활용할 수 있음
  - 그러나 e스포츠 종목에 채택된 게임은 기업이 제작한 콘텐츠이자 판매가 목적인 상품이기 때문에 사용자는 제작사에 비용을 지불해야 함
  - 2010년 한국 e스포츠 협회는 스타크래프트(Starcraft) e스포츠 대회의 개최와 방송 중계에 대한 지적재산권 문제로 '블리자드(Blizzard)'와 갈등을 빚은 사례가 있음
  - 향후 아시아올림픽평의회가 e스포츠 종목 사용 대가로 민간 게임 개발사에게 비용을 지불한다면 공공재 성격에 위배되는 것이며 기본적인 올림픽 정신을 해치는 행위가 될 수 있다는 비판 제기

-아시안게임은 글로벌 스포츠 이벤트인 만큼 e스포츠 종목 선정 자체가 엄청난 홍보 기회가 될 수 있어 상업성에 대한 우려 역시 지적되고 있음

## 6. e스포츠의 아시안게임 편입으로 인한 변화와 향후 전망

- 현재 제기되는 우려에도 불구하고 향후 아시아올림픽평의회 관련 논의 과정에 주목할 필요가 있으며, 국내 협회와 올림픽위원회를 중심으로 발언력을 높이기 위한 계기 마련과 노력이 필요할 것으로 전망됨
  - ‘알리스포츠’의 국제 e스포츠 게임(World Electronic Sports Games, WESG) 대회 개최와 e스포츠의 아시안게임 종목 채택 노력은 e스포츠의 위상과 범위를 국제 무대로 넓혔다는 점에서 긍정적으로 평가됨
  - 특히 아시안게임 정식 종목 채택은 개별 국가 단위를 넘어 국제적으로도 e스포츠가 단순한 놀이가 아닌 ‘스포츠’로 인정 받는 계기가 될 수 있음
  - 그러나 현재 제기되고 있는 운영 방식, 종목 선정, 상업성 등에 대한 우려는 e스포츠 산업 내 또 다른 갈등을 일으킬 수 있음. 특히 스포츠 협회가 아닌 게임과 e스포츠 시장 진출을 원하고 있는 거대 기업과의 파트너십은 단순한 이벤트의 스폰서십 관계를 넘어 오해의 소지가 있는 것도 사실임
  - 일각에서는 모기업 ‘알리바바’가 2017년 3월 모바일게임 퍼블리셔 공식 진출을 발표했다는 점을 들어 중국 시장에서 확대되는 모바일 e스포츠 및 아시아 지역 모바일 e스포츠 시장 선점을 위한 전략 중 하나로 판단하기도 함
- 그럼에도 ‘알리스포츠’와 아시아올림픽평의회 결정은 국제 무대에서 e스포츠 위상을 강화할 수 있는 계기가 될 수 있을 것으로 전망되며, 선수 이적이나 경기 규칙 등에서 글로벌 기준을 만들어갈 수 있는 기회가 될 수 있음
  - 아시안게임의 경우 한 종목만의 문제가 아닌 참여 국가의 메달 수, 순위에 영향을 미칠 수 있으며, 한국의 경우 e스포츠 종목에 출전한 선수의 병역면제까지 연관되어 있어 사회적 논의가 필요한 상황
  - 게임은 수익을 목적으로 하는 상품의 성격을 지닌 만큼 향후 정식 종목에 편입되는 게임은 전체 아시안게임 참가국의 게임시장에 영향을 미칠 수 있으며, 이를 기반으로 수익성을 강화할 수 있음. 또한 종목의 지속성이 담보되어야 한다는 점에서 제작사의 역량이 중요할 수밖에 없음
  - 이러한 상황은 제작사 게임의 e스포츠 정식 종목 채택 여부에 따라 게임시장에서 위상이 완전히 달라질 수 있다는 것을 의미함

- 따라서 현재 실내 무도 아시안게임의 운영이나 대표선발, 종목 선정 등에서 우려가 있는 것이 사실이나 아시안게임까지 시간이 남아 있는 만큼 KeSPA 등 관련 단체를 중심으로 적극적인 논의를 제기할 필요가 있음
- 현재 특정 게임으로 쏠려있는 e스포츠 시장의 다양성 확보, 선수 처우나 스폰서십 등에 대한 개선을 통해 e스포츠의 저변을 확대하고 이를 통해 국제 무대에서 발언력을 높일 수 있는 방법 등에 대한 고민이 필요할 것으로 전망됨

### 참고자료

Thisisgame.com, 한국e스포츠협회, 2017 실내무도 아시안게임 보이콧 선언, 2017.5.24,  
Theguardian.com, eSports to be a medal event at 2022 Asian Games , 10`7.4.18,  
International sport relations foundation, E-Sports, 2022 아시안게임 공식 종목 추가 확정,  
2017.4.19  
스포츠니어스, [김현희] e스포츠의 아시안게임 입성에 반대하는 이유, 2017.4.24,  
한경, '롤 or 도타2'...아시안게임 e스포츠 정식 종목은?, 2017.4.21,  
연합뉴스, 中 알리바바, 총상금 63억원 국제e스포츠대회 창설, 2016.4.7,