

Chapter III



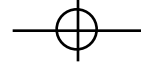
게임 문화 및 게임콘텐츠 동향

제1장 게임 이용 문화

- 제1절 e-Sports와 프로게이머 및 게임방송
- 제2절 국내외 게임전시회 현황
- 제3절 게임이용의 영향과 세대별 인식
- 제4절 해외 게임이용자의 게임이용 문화
: 일본 사례

제2장 게임콘텐츠 개발 동향과 전망

- 제1절 게임콘텐츠 동향
- 제2절 2004년 게임콘텐츠 개발 동향
- 제3절 국내 게임콘텐츠의 OSMU 활용



제1장

게임 이용 문화

게임이용 문화
제1장 게임 이용 문화

제1절 e-Sports와 프로게이머 및 게임방송

1. e-Sports 개요 및 현황

e-Sports란 Electronic Sports의 약자로, 뛰고 달리고 땀 흘리며 쾌감을 느끼는 스포츠와는 다른 인터넷 상에서의 스포츠, 즉 네트워크 게임을 이용한 각종 대회나 리그를 뜻한다. 국내에서는 1999년 말과 2000년 초부터 e-Sports란 단어가 쓰이기 시작했는데, 2000년 2월 (사)한국프로게임협회 창립 행사 중 전(前)문화관광부 박지원 장관의 축사에서 언급된 후부터 널리 쓰이기 시작했다.

좁은 의미로 e-Sports는 게임대회 또는 리그를 지칭하지만, 좀 더 넓은 의미에서는 게임을 이용한 대회뿐만 아니라, 대회에서 활동하는 프로게이머, 게임 해설자, 방송국 등을 포함한 엔터테인먼트 산업과 기존의 부정적인 게임 이미지를 넘어서 또 다른 신(新)게임문화를 포괄하여 e-Sports라고 할 수 있을 것이다. 현재 국내에서는 프로게임이라고도 불리는 대회 및 리그, 프로게이머 관련 분야를 통칭해 'e-Sports'라고 부르고 있다.

국내에서 e-Sports는 게임 산업의 팽창과 함께 급속한 성장을 계속하고 있다. 1999년말 2000년 초의 도입기를 거쳐, 2001년 이후로 하나의 산업을 넘어서 새로운 게임문화의 축으로 정착되었다. 현재 국내에서 e-Sports 관련 단체는 문화관광부에서 2000년 2월 설립허가를

받아 발족한 (사)한국e스포츠협회가 있으며, e-Sports 관련 기업은 게임방송사(온게임넷, MBC게임)들과 게임 대회 종목의 게임 개발사 및 유통사, 게임대회 주관사, 프로게임단을 보유한 기업(SKT, KTF, 팬택 앤 큐리텔, 한빛소프트, 삼성전자 등)들로 직·간접적으로 e-Sports 산업에 연관되어 있다.

e-Sports 산업은 인터넷과 통신 그리고 게임 산업의 발전과 어우러져 가파른 성장세를 유지할 것으로 예상되며, 향후 세대와 국가 간의 벽을 허무는 하나의 커뮤니케이션 도구이자 대중들의 새로운 레저로서 각광을 받을 것으로 예상된다.

(1) e-스포츠의 역사

e-Sports의 유래는 컴퓨터 게임의 시작으로 거슬러 올라간다. 게임의 사회적 특징 중 하나가 경쟁을 통한 자극이기 때문에 최초의 컴퓨터와 경쟁하는 게임을 e-Sports의 시초라고 할 수 있으며, 그런 의미에서 아타리(Atari)사의 놀런 부쉬넬이 만든 'PONG'이 가장 고전적인 e-Sports 게임이라고 할 수 있다.

1960, 70년대 게임산업이 급속도로 발전하면서 컴퓨터와 사람간의 경쟁을 시도한 게임들이 나왔고, 1990년대 초반 단순한 네트워크 대전 격투게임들이 나오면서 사람과 사람간의 경쟁이 시도되었고 일본과 미국을 주축으로 이벤트

적인 요소가 강한 작은 규모의 대회들이 생겨나기 시작하였다.

이후 인터넷이 보급되고 전 세계가 온라인 네트워크화되면서 게임도 네트워크화하며 진화하기 시작하였고, 레드얼럿과 퀘이크 등의 온라인 네트워크 대전 게임들이 보급되면서 사람과 컴퓨터 사이의 경쟁이 중심이 되었던 컴퓨터게임에 혁명적인 변화가 일어났다. 온라인 네트워크를 통해 사람과 사람이 직접 대결하는 컴퓨터 게임이 폭발적인 인기를 얻기 시작 한 것이다.

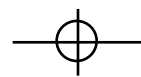
1996년말 토털 엔터테인먼트 네트워크(텐)의 임시직 조 페레즈(Joe Perez)가 간부들에게 '프로게이머들의 리그를 만들면 어떨까?' 라고 e-메일로 제안한 것이 본격적인 e-Sports의 시작이라고 할 수 있다. 페레즈의 사업모델은 멀티플레이게임 호스팅 업체인 '텐'이 사업영역을 확장하기 위해서는 정책제로 온라인 게임을 이용하는 유저들 중 우수한 게이머를 '프로게이머'로 육성 지원하여, 이슈를 만들고 게임시장을 확장하는 것이었다. 무료 서비스 업체들로부터 압력을 받고 있었던 텐과 같은 유료 호스팅 업체에게 프로 게이밍 리그를 만드는 것이야말로 다른 경쟁 업체들이 따라할 수 없는 혁신적인 방안이었다. 처음에는 PGL(ProGame League)에 참여하기 위해 텐의 회원이 되어야 했지만 나중에는 이 요구사항이 없어졌다. 그 당시까지 컴퓨터 게임은 단순히 즐거운 취미 생활에 불과했지만 그 시기부터 게임을 통해 많은 수입을 보장하는 리그가 탄생하게 된 것이다.

AMD, AT&T, 로지텍 그리고 US 로보틱스와 같은 스폰서들의 2백만 불 상당의 협찬에 힘입어 PGL은 1997년 가을에 많은 팬들의 성원에 등에 업고 창단되었다. 아타리(Atari)의 창업자

이자 '게임의 아버지'로 불리는 놀런 부쉬넬(Nolan Bushnell)이 리그의 대표가 되었으며, 데니스 풍(Denis Fong)은 리그의 스타 게이머였다. 리그의 창단 파티는 샌프란시스코 소재의 3Com 파크(3Com Park)에서 개최되었다. 처음 아이디어를 제공한 페레즈는 텐의 온라인 이벤트 매니저가 되었고 프로페셔널 게이밍이라는 이름만으로 PGL은 많은 관심을 불러 일으켰다. 하지만 PGL은 수익성의 악화 등으로 오래가지 못했고 1999년 문을 닫고 말았다.

이와 비슷한 시기에 푸에르토리코에서 자란 30대의 엔젤 무노즈(Angel Munoz)는 컴퓨터 게임에서의 경쟁우발요인이 실제 정식 스포츠보다 절대 적지 않다고 생각했다. 더 나아가 무노즈는 많은 재능 있는 게이머의 실력이 다른 보통 게이머의 실력을 훨씬 뛰어넘는다는 발상과 그 재능 있는 게이머는 자연스럽게 더 높은 수준의 경쟁을 원한다는 것을 전제로 게임의 프로화를 시도 했다. 무노즈는 뉴월드닷컴(NewWorld.com)을 세우고 CPL(Cyberathletes Professional League)을 이 회사의 자회사로 시작했다. 현재 까지도 CPL은 여전히 계속 성장해가고 있고 세계 최고의 국제대회로서의 자리매김을 해 나가고 있다. 이후 CPL과 함께 한국에서 시작된 WCG(World Cyber Games)와 프랑스에서 시작된 ESWC(Electronic Sports World Cup)등이 세계 3대 게임대회로서 위상을 확립했다.

국내 e-Sports는 PC방의 확산과 동시에 스타크레프트의 국내유통 및 흥행이 맞물려 촉발되었다고 보는 것이 정설이다. 이전처럼 컴퓨터와 사람이 대결하는 방식이 아닌, 배틀넷이라는 가상공간에서 사람과 사람이 대결하는 경기방식으로서의 전환을 기점으로 국내에 'e-Sports'



또는 ‘프로게임’이라는 낱말 자체가 생겨났다.

처음에는 PC방 프랜차이즈 회사와 각 PC방이 단골손님 확보와 매출 증대를 목적으로 작은 규모의 게임대회를 개최하기 시작했다. 그러면서 PC방이라는 네트워크가 전국적으로 형성되던 1998년 하반기부터 전국 규모의 게임대회가 생겨나기 시작했다. 물론 1997년과 1998년 상반기에도 작은 규모의 게임대회는 존재했었지만, 1998년 하반기와 1999년부터 국내 최초의 전국대회인 KPGL(Korea ProGame League) 대회를 필두로 배틀탑, 넷클럽, 고수, 해성 스파르타, 프로게이머 코리아오픈, 스포츠 서울 대회, GPL, 한국 마스터즈 대회, SBS대회 등 전국적인 규모의 게임대회와 리그들이 본격적으로 개최되기 시작하였다.

이후 과도기를 거쳐 2000년 상반기에 들어서는 KIGL(Korea Internet Game League), PKO(Pro Gamer Korea Open), KGL(Korea Game League) 등의 3대 프로게임리그가 정착되었고, 자사 홍보를 위한 여러 기업체의 이벤트 행사도 많아져 2000년 한 해 동안에만 총 84회의 크고 작은 게임대회 및 리그가 진행되었다. 또한 KAMEX2000 행사에서 열린 Korea e-Sports Championship과 용인 에버랜드에서 열린 WCG(WCG챌린지 대회) 등 규모면에서도 확대된 행사들이 열리면서 이전에 비해 좀 더 조직적이고 체계적인 게임대회가 열리게 되었다.

이 시기부터 온게임넷, MBC게임, 젠터비 등 게임방송사에서 각종 리그와 대회를 개최하기 시작하였고, 현재 청소년들에게 최고의 인기를 누리는 대회로 자리매김하였다. 그리고 2003년부터는 팀 단위 리그인 프로리그와 팀리그 등의

대회가 생겨나면서 개인리그에서 부족했던 부분인 프로게임단에 대한 홍보부족, 프로게임단의 미정착, 선수들 간의 실력 불균형 등의 문제가 서서히 해결되기 시작하였다.

‘프로게이머’라는 단어도 1998년도 하반기부터 사용되기 시작하다가 1999년도에 이르러 고유명사화 되었다. 그리고 2000년 1월 게임전문잡지 V-챔프가 중고생 독자 1,000명을 대상으로 실시한 설문조사 결과 응답자의 50%가 프로게이머가 되고 싶다고 응답했고, 28%는 프로게이머가 되고 싶지만 실력이 모자라 못하고 있다고 답할 정도로 청소년 장래희망 1순위의 인기직업으로 꼽히기 시작하였다.

또한 프로게이머란 직업의 탄생과 동시에 형성된 ‘프로게임단’은 초기에는 단순한 길드 모임으로 출발하여, 점차 게임대회에 전문적으로 참가하는 프로팀으로 발전하였고, 결국 홍보를 목적으로 하는 기업들을 스폰서로 삼아 공식적인 프로게임단으로 창설되기에 이르렀다.

국내 최초의 프로게임단은 1998년 하반기에 만들어진 신주영, 이기석, 김창선 등이 소속되어 있던 청오정보통신의 프로게임단 SG팀으로서 초기 국내 프로게임시장의 활성화에 기여한 공로가 매우 크다고 할 수 있다. 이후 하나로 통신의 ACE팀과 골드뱅크의 골뱅스팀부터 삼성 전자 KAHN에 이르기까지 벤처 열풍을 타고 60여개의 프로게임단이 창단되기도 했지만, 벤처 거품이 꺼지면서 2000년부터 리그사들의 몰락과 함께 많은 수의 팀이 해체되었다.

하지만 2003년 팀 리그와 프로리그의 창설과 발전을 발판으로 제2의 프로게임단 창단 러쉬 현상이 일어나 현재 SKT, KTF, 팬택 엔 큐리텔, 삼성전자, 한빛소프트 등 11개의 프로게임

단이 있다.

문화관광부는 지난 12월15일 ‘e스포츠 발전 정책비전’을 발표하고 앞으로 3년 동안 140억 원의 예산을 투입해 e스포츠 육성에 나서겠다고 밝혔다. 또 e스포츠의 기초 인프라 조성을 위해 2008년까지 전용 경기장을 세우고, 프로 게이머 권익 보호와 e스포츠 체계화 작업을 시작하는 등 적극적인 행보를 보이고 있다.

그러나 e스포츠 발전을 위해서는 해결해야 하는 난점이 많다. 가장 큰 문제는 게임 리그가 ‘스타크래프트’ 단일 게임을 중심으로 진행되고 있다는 점이다. 워크래프트2와 임부 축구 게임이 대안으로 등장했지만, 여전히 스타크래프트 경기의 인기를 따라잡기에는 어려움이 많다.

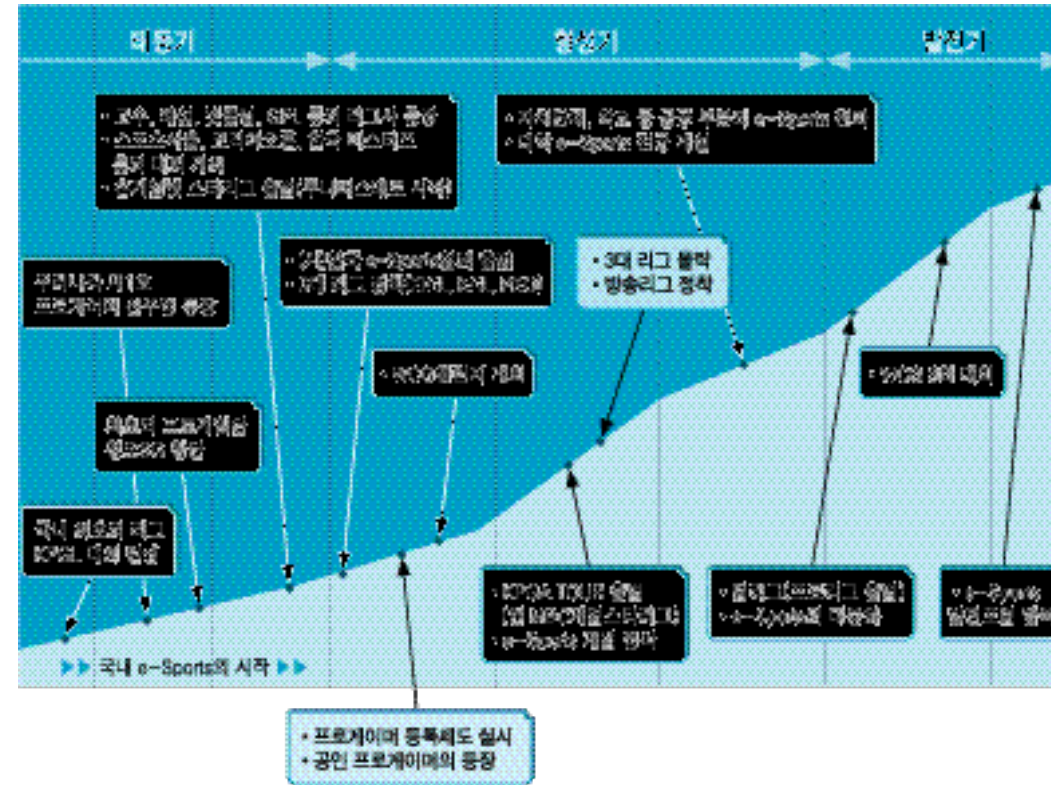
보는 것만으로도 즐거운 게임을 찾기 어렵기 때문이다. 여기에 그동안 국내 e스포츠 관련 단체나 기업이 따로 움직이는 점도 발전의 걸림돌로 지적됐다. 이를 개선하기 위해 문화관광부에서는 e스포츠 정책과제에 게임개발 지원과 협회 임원화를 중요 정책으로 추진 중이다.

(2) 한국e스포츠협회

한국e스포츠협회는 프로게이머의 권익보호와 국내 게임산업의 발전과 건전한 게임문화 조성을 위하여 2000년 2월 문화관광부의 허가를 받고 출범한 사단법인으로 e스포츠의 역사와 함께해 온 국내에서 유일한 e스포츠 단체라고 할 수 있다.



〈그림 3-1-1-01〉 한국e스포츠협회 발전사





2000년 4월 제 1회 프로게이머 워크숍을 개최하였고, 8월에는 문화관광부에서 프로게이머 등록제도를 승인받아 프로게이머가 공식적인 직업군으로 등록되기 시작하였다. 또한 12월에는 공인 프로게이머가 첫 탄생함으로써 국가에서 공식적으로 인정하는 프로게이머가 등장하기 시작하였다.

2001년 8월부터는 협회 공식대회인 KPGA TOUR(현 MBC게임 스타리그)를 시작하여 기존 우게임넷 스타리그와 더불어 양대 리그로 정착되기 시작하였고, 그 해 11월부터는 랭킹을 발표하면서 e스포츠가 프로스포츠화되는 기틀을 제공하기 시작한다.

2003년 12월에는 (사)한국e-Sports협회로 명칭을 변경하였고, 2004년에는 e스포츠 발전 포럼을 주관하면서 e스포츠 발전을 위하여 각계의 의견을 취합하였고, 2005년 4월 2기 협회가 출범하고 5월에는 통합리그를 출범시킴으로써 새로운 e스포츠 시대를 열어나가고 있다.

(3) 해외 e스포츠 관련 정책 및 지원 현황

우리나라뿐만 아니라 전 세계 각국이 차세대 국가 산업이자 미래의 트렌드로 자리매김하고 있는 e스포츠에 대해 자대한 관심을 갖고, 체계적으로 육성하기 위한 정책 및 지원책을 내놓고 있다.

먼저 중국은 엄청난 기세로 e스포츠 중주국이 자 선진국인 우리나라를 위협하고 있다. 2008년 북경 올림픽을 앞두고 있는 중국은 99번째 종목으로 온라인게임을 지정하려는 노력과 함께 전 세계 e스포츠의 선두 위치를 차지하기 위해 노력하고 있다. 이러한 중국의 노력은 다음과 같은 정책사례를 통해 분석할 수 있다.

첫째, 대회별 상금 규모의 확대를 들 수 있다. 이는 중국시장 진출을 노리고 있는 세계적인 다국적 기업들이 속속 e스포츠를 통한 마케팅 작업에 나서고 있기 때문이다.

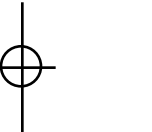
둘째, 세계적인 국제대회의 유치를 확대하기 위해 꾸준한 노력을 하고 있다. 최근 ESWC 결

승유치를 위한 투자 규모는 관계자들을 놀라게 할 정도였으며 많은 이벤트 대회 개최도 준비하고 있다. 그리고 최근 WEG(World e Sports Games)를 통해 중국 내 관계자들과 팬들은 자국의 e스포츠의 발전 가능성을 발견하고는 각 지역별로 대회를 개최하고 있다.

셋째로 정부 차원의 육성정책을 들 수 있다. 현재 중국 내에서 e스포츠와 관련하여 문화부는 WCG와 ESWC의 협조 및 확대 방안을 마련

하고 있고, 체육부는 자국의 CEG(China e Sports Games)를 육성하고 있으며, 신식사업부는 소규모 국내 리그를 키우기 위한 정책을 준비하고 있다.

마지막으로 e스포츠와 프로게이머의 위상을 확고히 다져가고 있다. 세계 최초로 e스포츠를 99번째 국가체육종목으로 지정하였고 프로게이머를 공무원에 준하는 대우를 해주며, 세계적인 게임대회에서 우승할 경우 국가 체육대회의

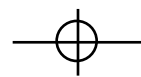


한국e스포츠협회의 중심 사업

- (1) 프로게이머 지원 사업
 - 프로게이머의 체계적 양성
 - 신중 직업 발굴, 육성, 배출
 - 대학 특례 입학 추진
 - 긍정적인 쉐딩 적용 등 운영
 - 프로게이머 능력제 시행
- (2) 게임 대회 및 리그의 활성화
 - 게임 대회/리그 활성화 사업 추진
 - 리그 및 게임 대회의 표준 설정
 - 리그 및 게임 대회의 해외 진출 지원
- (3) 국산 게임 산업 육성 지원
 - 국산 게임 홍보를 위한 마케팅 지원
 - 게임 개발 과정에 캐피탈리스트 지원
 - 온라인 게임 대회의 틀 제공

2005년을 기점으로 한 한국e스포츠협회의 향후 사업계획

- (1) 공인리그 운영 사업
 - 협회 수도의 팀 단위 통합리그 운영
 - 프로게이머의 능률분으로서 커리지 매치 운영
 - 지역별 생활 밀착형 가마추어 리그 운영
 - 국내 최고권위의 장관배 개최
- (2) 기초 인프라 구축 사업
 - e스포츠의 완전한 정착을 위한 전봉경 기장 타당성 조사
 - 다양한 문화공간의 e스포츠경기장 지정
 - e스포츠의 다양화와 수체성을 위한 전용 국산 게임 개발
 - e스포츠 저변확대를 위한 기초 연구활동 강화
 - e스포츠 정보시스템 구축
 - e스포츠 표준 규정집 발간, 배포
 - e스포츠 백서 발간
 - 프로게임단 창단 설명회 개최
 - 프로게이머에 대한 시상 확대
- (3) 교육, 문화 사업
 - 건전 게임문화 보급
 - 대국민 이미지 제고 사업
 - e스포츠 교육사업
 - e스포츠 보급사업
 - e스포츠 문화사업
 - 교육 프로그램 개발, 배포
 - e스포츠 전문가 양성
- (4) 국제 교류 협력 사업
 - 아시아 e스포츠 대전 개최
 - 국제 표준화 수도
 - 국제기구 설립 추진
 - 국제 교류 협력 추진



금메달과 같이 인정하여 근대 면제의 혜택도 고려하고 있는 것으로 알려졌다.

대만과 러시아도 e스포츠의 중요성을 인지하여 국가적인 지원정책을 내놓고 있다. 그 예로 국제대회에서 입상한 게이머에게 근대 면제 및 훈장 수여 등의 조치를 취하는 등 e스포츠를 하나의 스포츠 영역으로 취급하고 있다.

미국과 프랑스는 CPL(Cyberathletes Professional League)과 ESWC(Electronic Sports World Cup)와 같은 세계적인 e스포츠 대회를 개최하면서 e스포츠 강국으로 한층 발전하고 있다. 게다가 이들 국가들은 전세계적인 인기를 얻고 있는 FPS(First Person Shooting game, 1인칭 슈팅 게임) 종목의 강세와 발전이 두드러진 특징이다.

유럽의 독일, 네덜란드 등의 여러 나라들도 최근 여러 세계 e스포츠대회에서 우승을 비롯한 뛰어난 성적을 바탕으로 자국에서 e스포츠 붐을 일으키고 있으며, 정부에서도 지원을 아끼지 않는 등 e스포츠계에서 한발 앞서 나가기 위해 노력하고 있다.

그리고 얼마 전 남미 칠레의 올림픽 위원회에서도 e스포츠를 정식스포츠 종목으로 인정하였다는 보도가 발표되기도 하는 등 전 세계 여러 나라들의 정책과 지원 현황을 통해 e스포츠 산업이 얼마나 중요하게 여겨지고 있는지를 알 수 있다.

2 프로게이머 관련 현황

e-Sports의 활성화와 더불어 새롭게 나타난 직업인 '프로게이머'는 기본적으로 '컴퓨터 네트워크에서 벌어지는 게임대회에 출전하는 사람'으로 컴퓨터 네트워크에 접속하여 스타크레

프트나 피파 등과 같은 경쟁 게임대회에 출전하는 사람으로 정의된다. 프로게이머는 보통 게임 실력을 어느 정도 키운 뒤 대회에 출전하여 실력을 검증받고 데뷔하며, 성취력과 빠른 두뇌회전 등의 기질을 필요로 하는 분야이다.

프로게이머는 한국산업인력관리공단 중앙고용정보원에서 발간한 '2003 한국직업사전(3판)'에 정식으로 '게임프로그램과 와 함께 '프로게이머'라는 직업명으로 게임관련 직업 분야로서 새롭게 등재되었으며, 최근에는 게임 베타 테스터(Game Beta Tester), 게임자키(Game Jockey), 게임 옵저버(Game Observer), 게임 해설가, 게임 캐스터, 게임저술가, 프로게이머 매니저 등이 게임관련 새로운 직업으로 추가되고 있어, 명실상부 하나의 직업으로서 사회적인 인정을 받게 되었다.

(1) 프로게이머 등록 및 입문

2000년 이전에는 프로게이머를 프로게임리 그 또는 상금이나 참가인원 등의 규모가 큰 대회에서 상당한 실력을 갖추고 상위 입상을 하거나 프로게임단에 소속된 게이머를 일컫어 일정한 기준없이 자칭·타칭으로 통칭해 불렀다. 그러나 2000년 8월 12일 (사)한국e-Sports협회가 문화관광부로부터 『프로게이머 등록제도』를 승인받고 이를 시행한 이후에는 협회가 인증한 공인대회에서 프로게이머 등록기준에 해당하는 자로서 등록위원회에서 프로게이머 등록대상자로 선정된 후 소정의 교육을 마치고 협회에 등록하여 지속적 또는 직업적으로 게임 대회에 참가하는 자를 '프로게이머'라고 정의하게 되었다.

프로게이머 등록제도는 공인된 게임대회에서

일정 순위 내에 입상한 게이머에게 프로게이머로 등록케 함으로써 이들을 새로운 직업인(프로게이머)으로 양성하고 소양교육을 통해 게임대회 심판, 베타테스터 등의 유관 전문직업군으로 배출하기 위해 마련되었다. 현재 프로게이머의 등록과 관리는 (사)한국e-Sports협회를 중심으로 이루어지고 있다. 또한 등록 관리를 통한 프로게이머의 권익보호(상금 및 사업소득에 대한 세제인하 혜택, 대학특례입학 추진, 구단주와의 불리한 계약 관계개선 등)와 프로게이머의 자질 및 사회적인 지위를 향상시키는 것을 그 목적으로 하고 있다. (사)한국e-Sports협회는 프로게이머를 '프로게이머', '등록대상자', '준프로게이머'로 구분하고 있다.

프로게이머 현황을 살펴보면, 프로게이머 및 준프로게이머의 인원수는 2004년 12월 기준으로 2003년 대비 각각 47명, 8명(등록대상에 오른 87명을 합하면 95명 신규등록)이 증가하였으며, 준프로게이머 중 연회 입상을 추가하여 등록대상에 오른 게이머가 87명으로 나타나 일반게이머들이 대회 수상을 통해 활발하게 준게이머로 등록하고 있음을 보여주고 있다.

2005년 5월 현재 (사)한국e-Sports협회에 등록된 프로게이머는 총 240명으로, 2004년 3월 대비 23.4% 증가하였고 게임 장르별로는

여전히 스타크레프트가 전체 프로게이머의 68.8%를 차지해 단일 게임 편중현상이 해소되지 못하고 있는 것을 알 수 있다.

2005년 5월 현재 준프로게이머 등록자는 129명으로 2004년 3월 대비 2.4% 증가한 것으로 나타났으나 이중 87명이 등록대상자로 승급하여 실제 증가 폭은 더 크다. 실제 준프로게이머의 증가는 재작년부터 게임리그가 다시 꾸준히 늘고 있는 것에서 기인한다.

이후 다들 프로게임단에서 다시 확인할 수 있겠지만 프로게이머의 증가 추세와 게임리그 증가세를 게임단의 증가세가 따르지 못해 상당수의 게이머가 게임단에 속해 전문적인 교육과 훈련을 받기보다는 개인적으로 대회에 출전하여 입상을 하는 방법으로 프로게이머로 입문하고 있으며, 입문 후에 스타성이 있는 경우에 게임단에 소속계약을 하게 되는 경우가 많은 것을 알 수 있다.

〈표 3-1-1-01〉 (사)한국e-Sports 협회의 프로게이머 구분기준

구분	기 준
프로게이머	공인게임대회에서 연2회 이상 입상하고 프로게이머 소양교육을 이수하여 정식 프로게이머로 능통된 선수
등록대상자	공인게임대회에서 연2회 이상 입상했으나 소양교육을 아직 이수하지 않아 정식능통이 되지 않은 선수
준프로게이머	공인게임대회에서 1회 입상하여 아직 등록대상이 되지 않은 선수

〈표 3-1-1-02〉 연도별 프로게이머와 준프로게이머 현황

연도	프로			준프로			
	등록	취소	계	등록	취소	대상자	계
2001	131	-	131	49	-	-	49
2002	63	-	194	66	-	-	115
2003	36	58	172	94	101	-	108
2004	73	26	219	95	0	87	116
2005 上	32	11	240	13	0	0	129

※ 프로게이머 현황 KeSPA 등록 현황, 2005년 5월 기준



〈표 3-1-1-03〉 종목별 프로게이머와 준프로게이머 현황

게임명	장르	등록	프로	대상	준프로
스타크래프트	RIS실시간전략시뮬레이션	2000	165	2	27
워크래프트3	RIS실시간전략시뮬레이션	2002	29	2	26
아트록스	RIS실시간전략시뮬레이션	2001	6	0	1
킹덤언더파이어	RIS실시간전략시뮬레이션	2000	3	1	13
임진록2	RIS실시간전략시뮬레이션	2001	4	0	5
에이지오브엠퍼라이어	RIS실시간전략시뮬레이션	2000	2	0	1
슈라기원시전2	RIS실시간전략시뮬레이션	2001	0	0	10
피파	스포츠	2000	14	0	21
카운터스트라이크	FPS(1인칭 시점 슈팅)	2001	6	2	16
퀘이크3	FPS(1인칭 시점 슈팅)	2000	1	0	0
레인보우식스	FPS(1인칭 시점 슈팅)	2000	5	0	4
엑시스	FPS(1인칭 시점 슈팅)	2001	0	0	4
포트리스	턴방식의 아케이드 온라인	2001	3	0	1
철권	3D 대전	2000	1	0	0
위닝일레븐	스포츠	2000	1	0	0
펄프	리듬/액션 게임	2000	0	0	0
스페셜포스	FPS(1인칭 시점 슈팅)	2005	0	0	0
카트라이더	레이싱	2005	0	0	0
광야	스포츠	2005	0	0	0
전체			240	7	129

※ 프로게이머 현황(KeSPA등록 현황, 2005년 5월 기준)

프로게이머로 등록하기 위해서는 반드시 (사)한국e-Sports협회에 등록해야 한다. (사)한국e-Sports협회에 등록하기 위해서는 게임대회 신청일을 기준으로 만18세 이상이어야 한다(만

일 18세 미만일 경우에는 친권자나 법정대리인의 동의를 얻어야 한다). 대회별 등록 기준은 단일대회에서 공인게임 종목별 상위 순위자 각 8명 이내에 입상하거나, 리그대회에서 공인 게임

〈그림 3-1-1-02〉 프로게이머 등록제도 소개

- ▶ 게임대회 및 리그의 활성화를 통한 게임문화산업의 진흥
- ▶ 게임리그 대회의 표준화를 통한 국제대회에서의 위상확립
- ▶ 게임에 대한 부정적 인식 해소 및 기업홍보에 기여
- ▶ 이용자의 저변확대에 기여

프로게이머 등록기준
 프로게이머의 대외적인 공신력 제고를 위해 등록위원회에서 정한 공인게임대회에서 일정 범위내의 입상자로서 협회가 정한 소양교육을 수료한 자를 협회가 인정하는 프로게이머로 등록케 함



등록제도의 주요내용

가. 등록기준
 프로게이머의 대외적인 공신력 제고를 위해 등록위원회에서 정한 공인 게임대회에서 일정 범위내의 입상자로서 협회가 정한 소양교육을 수료한 자를 협회가 인정하는 프로게이머로 등록케 함

나. 등록위원회의 구성, 기능
 (1) 구성
 - 협회임원 3인(선수협의회 및 리그사 협의회 각 1인, 협회 임원 1인과 학계, 언론계, 유관단체 및 사회단체의 인사로서 게임에 관한 학식과 경험이 풍부한 자 중에서 협회 회장이 위촉하는 외부 위촉위원 6인으로 구성
 - 위원장은 위원 중에서 호선하여 선출하며, 부위원장은 위원 중에서 위원이 지명
 - 회의는 재적위원 과반수의 출석으로 개의하고, 출석위원 과반수의 찬성으로 의결하며, 다만, 기부농수인 경우에는 의장이 결정

(2) 일반적 기능(심의, 의결사항)
 (가) 공인 게임대회의 기준, 기준의 조정 (나) 게임종목의 선정
 (다) 등록기준 (라) 게임종목별 등록위원의 규모
 (마) 국내 대외국 게임의 비율 (바) 프로게이머 등록규정에 의해 그 권한에 속하는 사항
 (3) 기존 게이머에 대한 혜택부여
 - 현재 게임단이나 게이머협회에 소속되어 협회 산하 프로게임리그에 활동 중인 게이머들을 등록위원회가 각 리그사 및 게이머 협의회로부터 추천을 받아 프로게이머로 등록케 한다.

다. 등록제도의 시행
 협회에서 별도의 선별절차를 거치지 않고, 게임대회 주최사가 신청한 게임대회와 등록위원회가 정한 기준에 의해 공인된 게임 대회에서 등록위원회가 정한 순위에 포함된 자를 프로게이머 등록대상자로 봄.
 실효성 있는 등록제도를 위해 시행조기에 예측치 못한 사유로 인한 게임대회의 증가로 인해 등록자가 과다 발생할 경우를 대비하여 위원회가 공인 게임대회의 기준을 상향 조정가능토록 함.

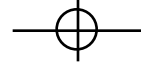
라. 교육의 실시
 프로게이머의 자질향상 및 유관 직업군으로 진출하여 전문직업인으로 자리매김할 수 있도록 등록 시 위탁교육실시기관에서 소양교육을 받도록 함.

마. 프로게이머 등록자의 게임대회참가 등에 관한 우대 조치
 프로게이머 등록자는 협회 소속 리그사 또는 제3자가 주최 내지 주관하는 프로게임리그 및 각종 세계대회의 참가자격이 수거되며, 협회는 게임단계 소속되지 않은 프로게이머 등록자에 대하여 제3자의 게임단 설립시 이를 알선하는 등의 지원을 하도록 함.

바. 등록의 취소 및 정지
 협회는 프로게이머 등록자가 그 업무를 수행함에 있어서 고의 또는 중대한 과실로 타인에게 손해를 가하였거나 등록증을 타인에게 대여 또는 그 용위를 손상한 경우 등 규정에 위반한 때에는 그 등록을 취소하거나 일정한 기간 그 등록을 정지 또는 취소할 수 있도록 하여 전문직업인으로서의 의식과 책임감을 고취시키며, 등록을 취소할 때에는 청문을 실시하여 본인에게 소경의 기회를 부여함.

사. 회비의 납부 및 수수료의 부담 등
 프로게이머 등록자는 연 5만 원의 회비납부 의무를 지며, 등록증의 교부 또는 재교부의 경우 1인당 각 5,000원, 교육을 받을 때에는 강사료, 강의실 등 임차료 실습비, 교재 등 경비를 고려하여 협회가 지정한 위탁교육실시 기관의 수강료를 각자 부담토록 함.

아. 규정의 개정 및 운영규칙의 제정
 시행에 따른 미비점을 보완키 위해 규정의 개정하였을 경우 문화관광부장관에게 보고하고 시행에 관한 세부적인 사항은 위원회 운영규칙으로 정하도록 함.



등록규정

제 1조 (목적)

이 규정은 프로게이머의 능력에 관한 기준을 정하여 적절한 능력제도를 확립하고 그 관리와 운영을 효율화함으로써 프로게이머의 자질 및 사회적 지위의 향상과 문화산업진흥에 기여함을 목적으로 한다.

제 2조 (등록위원회의 구성)

- (1) 프로게이머 능력에 관한 중요한 사항을 심의하기 위하여 협회에 등록위원회(이하 '위원회'라 한다)를 둔다.
- (2) 위원회는 위원장 및 부위원장 각 1인을 포함한 10인 이내의 위원으로 구성하며 위원장은 위원 중에서 후선하여 선출하고 부위원장은 위원 중에서 위원장이 지명하는 자가 된다.
- (3) 인원은 협회 산하 게이머협회와 게임리그사 협의회 임원 중 각 1인(당연직)과 이사회에서 선출된 위원 1인을 포함하여 3인으로 하고, 외부 위촉위원은 학계, 언론계, 유관기관 및 시민단체의 인사로서 게임에 관한 학식과 경험이 풍부한 자 중에서 협회 회장이 위촉하는 자 6인으로 한다.

제 3조 (위원회의 기능)

- 위원회는 다음 사항을 심의, 의결한다.
- 1. 공인 게임 대회의 기준 및 그 기준의 조정
 - 2. 게임승복의 선정
 - 3. 능력기준
 - 4. 게임승복별 선발위원의 규모
 - 5. 국산 대 외국 게임의 비율
 - 6. 기타 이 규정에 의하여 그 권한에 속하는 사항

제 4조 (임기)

- (1) 위원장을 포함한 위원의 임기는 2년으로 하되, 연임할 수 있다.
- (2) 보궐 위원의 임기는 전임자의 잔임기간으로 한다.

제 5조 (위원장의 직무)

- (1) 위원장은 위원회의 회무를 통할하고, 위원회를 대표한다.
- (2) 위원장이 사고가 있을 때에는 부위원장이 그 직무를 대행한다.

제 6조 (회의)

- (1) 위원장은 위원회의 회무를 소집하고, 그 의장이 된다.
- (2) 회의는 재적위원 과반수의 출석으로 개의하고 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다. 다만, 가부동수인 경우에는 의장이 결정한다.

제 7조 (간사 및 서기)

- (1) 위원회에 간사 및 회의를 보조하기 위하여 협회 사무국에서 파견한 서기 각 1인을 둔다.
- (2) 간사는 위촉위원이 아닌 위원 중에서 위원장이 임명한다.
- (3) 간사는 위원장의 명을 받아 위원회의 서무를 처리하고, 서기는 간사를 보조한다.

제 8조 (수당 등)

위원회에 출석한 위원 및 위촉위원에 대하여는 예산의 범위 안에서 수당과 여비를 지급할 수 있다. 다만, 협회 소속 위원의 위원회에 출석하는 경우에는 수당을 지급하지 아니한다.

제 9조 (게임대회의 공인 등)

- (1) 협회는 위원회가 정한 기준에 적합한 게임대회에 한하여 이를 공인한다.
- (2) 제 1항의 경우 협회는 제3조 1항의 위원회가 정한 기준에 적합한지의 여부를 확인하여야 한다.

- (3) 협회는 게임대회를 공인할 경우 게임대회시작 7일전까지 이를 수취사에 문서로 통지하여야 한다.

제 10조 (프로게이머 등록대상자 경급의 통보 및 공고 등)

- (1) 공인 게임대회(이하 '공인 대회'라 한다.)수취사는 게임대회 종료후 7일 이내에 위원회가 정한 능력기준에 적합한 자(이하 '능력대상자'라 한다.)명단을 협회에 통지하여야 한다.
- (2) 협회는 능력대상자 명단을 통지받은 날로부터 2주일 이내에 능력대상자를 협회 홈페이지 및 언론에 공지하고, 능력대상자에게 능력 신청을 할 것을 통지하여야 한다.

제 11조 (등록자의 의무)

- (1) 능력자는 성실히 그 업무를 수행하여야 하며, 그 승위를 손상하여서는 아니된다.
- (2) 능력자는 연 5만 원의 회비를 매년 2/4분기말까지 납부하여야 한다.

제 12조 (평가, 보수교육 등)

- (1) 능력대상자는 협회가 정한 교육기관에서 교육을 받아야 한다.
- (2) 교육대상자는 협회에 수강신청을 하여야 하고, 협회는 이수자 명단을 통보한다.
- (3) 법령의 규정에 의하여 신체의 자유를 구속받는 경우 등 기타 부득이한 사유가 발생한 때에는 협회는 그 사유를 참작하여 교육을 유예할 수 있다.
- (4) 교육을 담당할 수 있는 강사의 자격은 별표 1과 같으며, 교육방법, 위탁교육기관의 지정 등은 위원회 운영규칙에 따른다.

제 13조 (등록증의 교부 등)

- (1) 협회는 공인대회에서 능력자격을 취득하고 교육을 이수한 자에 한하여 협회에 프로게이머로 등록 후 별지 제 1호 서식의 등록증을 교부한다.
- (2) 제 1항의 능력자격을 취득 후 제 12조 제 1항의 교육을 이수하고 협회에 등록된 때로부터 프로게이머로 인정된다.
- (3) 등록증을 분실 또는 훼손한 자에게는 그 신청에 의하여 이를 재교부한다.
- (4) 등록증은 타인에게 대여하여서는 아니된다.

제 14조 (등록대상자의 예외에 관한 사항)

세계 게임대회의 4위 이내 입상자는 제 10조 제 1항의 규정에도 불구하고 능력대상자가 되는 것으로 인정하며, 그 기준에 관한 사항은 위원회 운영규칙으로 정한다.

제 15조 (등록기간 및 갱신)

- (1) 능력자는 등록증을 교부받은 때로부터 3년간 자격을 유지하며 자동적으로 협회 회원 겸 게이머협회 회원이 된다.
- (2) 등록증을 계속 유지하고자 하는 자는 제 1항의 자격기간 만료 전 2달까지 협회에 등록증 갱신 신청을 하여야 한다.

제 16조 (등록의 취소 및 정지 등)

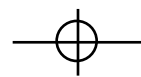
- (1) 협회는 능력자가 그 임무를 수행함에 있어서 고의 또는 중대한 과실로 타인에게 손해를 가하였거나 제 13조 제 4항 또는 제 11조의 규정에 위반한 때에는 그 등록을 취소하거나 일정한 기간 그 등록을 정지시킬 수 있다.
- (2) 제 1항의 규정에 의한 등록의 정지기간은 2년 이하로 하되, 그 등록의 취소 및 정지기준에 관한 사항은 위원회 운영규칙에 따른다.
- (3) 능력대상자가 교육을 받지 않거나, 납부기한이 지난 후 2개월이 경과하여도 회비를 납부하지 않은 경우에는 그 등록을 정지하고, 다음에 실시하는 교육을 받지 않거나, 복속통지를 받은 때로부터 1개월 이내 회비를 납부하지 않은 경우에는 그 등록을 취소한다.
- (4) 협회는 등록을 취소하거나 정지시킨 때에는 당해 등록증을 회수하여 폐기 또는 정지기간까지 보관한다.

제 17조 (청문)

협회는 제 16조 제 1항 또는 제 3항의 규정에 의하여 등록을 취소하고자 하는 경우에는 청문을 실시하여야 한다.

제 18조 (수수료)

다음 각 호의 1에 해당하는 자는 수수료를 납부하여야 하며, 그 금액은 별표 2와 같다.



1. 제13조의 규정에 의한 등록증을 교부 또는 재교부 받고자 하는 자
2. 정기, 보수교육을 받는 자

제 19조 (등록증의 관리 등)

- (1) 등록자는 등록증의 기재사항에 변경이 있는 때에는 이를 등록증에 기재하고 협회의 확인을 받아야 한다.
- (2) 제16조의 규정에 의하여 등록이 취소 또는 정지된 자는 지체 없이 등록증을 협회에 반납하여야 한다.
- (3) 협회는 등록이 정지된 자의 등록증에는 그 정지기간 및 정지사유를 기재하여야 하며, 그 정지기간이 경과한 때에는 이를 당해 등록자에게 교부하여야 한다.

제 20조 (등록자 관리대상의 작성 및 관리)

- 협회는 등록자에 관하여 다음 각호의 사항이 기재된 별지 제2호 서식의 등록자 관리대장을 작성, 관리하여야 한다.
1. 성명, 수련등록번호, 주소 등 등록자의 인적사항
 2. 게임종목 등 등록사항에 관한 사항
 3. 취업 또는 사업하고있는 사업장의 명칭 및 소재지에 관한 사항
 4. 등록의 취소, 정지, 말소 기타 필요한 사항

제 21조 (게임대회참가 등에 관한 우대)

- (1) 등록자는 협회 소속 리그사 또는 제3자가 주최 내지 주관하는 프로게임리그 및 각종 세계대회의 참가자격을 갖는다.
- (2) 협회는 게임단에 소속되지 않은 등록자에 대하여 제3자의 게임단 설립시 이를 알선하는 등의 지원을 한다.

제 22조 (규정의 개정, 운영 규정)

이 규정의 개정은 문화관광부장관의 승인을 받아야 하며, 등록제도의 시행에 관한 세부적인 사항은 위원회 운영규칙으로 한다.

종목별 상위 순위 각 16명 이내에 입상해야 하며, 입상자 중 협회에서 실시한 소양교육을 이수하면 등록할 수 있다.

프로게이머를 선정하는 기준은 연2회(상반기는 1월~6월, 하반기는 7월~12월)이상의 공인 게임대회 실적을 합산하여 대회 별 등록 기준에 해당하는 자로 하며, 상반기에 해당하는 자는 7월에 하반기에 해당하는 자는 익년 1월에 선정한다.

(2) 프로게임단 현황

프로게임단은 게임대회를 통하여 소속사의 홍보 및 상금 획득을 목적으로 프로게이머를 선발, 보유, 육성, 지원하는 조직을 말한다. 프로게임단은 로고와 전용 연습장을 갖추어야 하고 감독 또는 매니저가 1명 이상, 소속 게이머는

2명 이상일 것을 원칙으로 하나, 프로게임단의 형태에 따라 예외를 둘 수 있다.

국내에는 2005년 5월 현재 2004년의 15개보다 4개가 줄어 총 11개의 프로게임단이 활동하고 있는데 프로게임단 구성 형태를 보면 크게 세 가지의 형태로 나눌 수 있다.

첫 번째로 각 게임리그의 프로모션에 의한 게임단 구성을 들 수 있고 두 번째로 기업 자체에서의 홍보 효과를 고려한 창단에 의하거나, 유명 게임팀의 제안을 받아 게임단을 창설하는 경우, 세 번째는 기업의 스폰서를 받지 못한 순수 팀 형태이다.

이 세 가지 방식은 모두 장·단점이 존재하는데, 첫 번째 방식은 선수 권리나 게임대회 출전에 관한 모든 문제를 게임리그에서 책임지므로 운영하는 기업 입장에서는 크게 신경 쓸 것

〈표 3-1-1-04〉 프로게임단 현황(2005년 5월 현재)

프로게임단	종목 및 선수 수	감독
SK Telecom T1	스타크래프트(10)	수훈
KT Magic@s	스타크래프트(13)	정수영
삼성전자 칸	스타크래프트(14), 워크래프트3(4), 피파(2)	김기철
한빛 스타즈	스타크래프트(10), 워크래프트3(4)	이재관
팬택&큐리텔 큐리어스	스타크래프트(11)	송후창
Greatest One	스타크래프트(8)	조규남
e Nature Top Team	스타크래프트(9)	이태규
PLUS	스타크래프트(9), 워크래프트3(3)	조정봉
KOR	스타크래프트(12)	이명근
이코시스 P.O.S	스타크래프트(11)	하태기
Soul	스타크래프트(10)	김은봉

이 없다는 것이 장점이지만, 해당 게임리그에만 참가해야 한다는 점과 홍보 부족 등이 문제이다. 이 방식은 3대 리그사의 몰락으로 거의 사라졌다.

두 번째 방식은 구단주의 자유의사에 따라 게임단을 운영할 수 있어 편리하며, 기업 홍보에 있어서 유리하지만 운영 경비가 많이 들고 타 게임단과의 정보교류 부족 등이 단점이다.

세 번째 방식은 언제든지 기업의 수요에 따라 새로운 팀 창단이 가능하다는 장점이 있지만 연봉이 없는 감독이 자비로 운영하는 형태이므로 정식 프로게임단이라고 하기에는 무리가 따른다.

이렇게 다양한 형태로 프로게임단이 현재 운영되고 있지만, 실제 프로게이머들이 권익을 보호받지 못하거나 연봉을 지급받지 못하는 경우, 기업의 이해관계에 따라 원칙 없이 운영되는 경우 등이 많아 개선이 필요하다.

향후 게임 산업의 발전과 함께 프로게임단은 더욱 많아질 것으로 예상되는데 프로게임단의 구성이나 운영에 대한 통일된 안의 마련으로 운영에 있어 원칙을 가질 수 있도록 관계자들의 노력이 필요하다고 할 수 있겠다.

국내의 프로게임단의 현황을 구체적으로 살펴보면 11개의 게임단에 각 9명에서 20명의 프로게이머가 활동하고 있다. 2005년 현재 각 게임단 평균 소속 게이머 수는 11.8명으로 2004년의 8.3명에 비해 3.5명 증가하였다. 즉, 프로게임단의 수가 줄어들어 평균 게이머 수가 증가한 것으로 볼 수 있으며, 신규로 증가한 프로게이머의 수가 구단 평균 게이머에 반영되지 않은 것을 통해 구단에 소속되지 않은 채 개별적으로 활동하는 게이머가 많고, 기존 게임단 소속 프로게이머들도 승률, 대중인지도에 따라 연봉 대우 등이 달라지는 등 전면 경쟁시대에 돌입했음을 엿볼 수 있다.

(3) 국내 공인 게임 종목 및 게임리그 현황

우리나라의 e스포츠는 초기에 스타크래프트를 중심으로 진행, 발전되어 왔으나, 2001년 이후 비디오게임, 아케이드게임 등의 다양한 플랫폼의 게임과 킹덤 언더 파이어, 임진록 등의 국산게임도 추가되어 e스포츠의 폭을 한층 넓혔다.

우리나라는 스타크래프트 중심으로 e스포츠의 활성화가 이루어졌지만, 현재는 프로게이머나 리그 등에서 스타크래프트 종목에의 과도한



2005년 게임백서

편중 및 의존성이 문제점으로 지적되고 있다. 그러나 이러한 문제점들은 새로운 e스포츠용 국산게임의 개발/보급과 e스포츠의 대중화와 다양화로 인해 곧 해결될 것으로 보인다.

e스포츠 공인종목 지정은 (사)한국e스포츠협회에서 심사하며, 2005년 5월 현재 19개 공인종목과 9개의 시범종목이 채택되어 있다.

전체 공인 종목을 플랫폼별로 살펴보면, 전체 19개 중 PC게임이 12개, 온라인게임이 4개, 비디오게임이 2개, 아케이드게임이 1개 종목으로 PC게임의 비중이 크지만 점차 온라인

게임이 증가하는 추세이다. 공인종목을 장르별로 살펴보면, RTS(Real Time Simulation Game)가 7개로 가장 많고, FPS(First Person Shooting Game)가 5개, 스포츠가 2개, 기타 장르가 5개로 점차 장르가 다양해지고 있는 것을 볼 수 있다.

한편 프로게이머의 탄생과 불가분의 관계에 있는 게임리그는 1998년부터 시작된 이래 현재는 어느 정도 정착단계에 이른 것으로 보인다. 1998년 말에 국내에서 전국 규모로는 최초로 실시되었던 KPGL대회를 시작으로 베틀탑, 넷

〈표 3-1-1-05〉 협회공인종목 및 시범종목

구분	게임명	플랫폼	장르	공식 홈페이지
공인 종목	스타크래프트	PC	RTS	http://www.starcraft.co.kr
	워크래프트3	PC	RTS	http://warcraft.co.kr
	피파	PC	스포츠	http://www.ea.co.kr
	카운터스트라이크	PC	FPS	http://www.counter-strike.net
	케인보우식스	PC	FPS	http://www.kama.co.kr
	에이지오브엠파이어	PC	RTS	http://www.microsoft.com
	킹덤언더피어	PC	RTS	http://www.phantagram.com
	임진록2	PC	RTS	http://www.imjin.co.kr
	퀘이크2	PC	FPS	-
	아트록스	PC	RTS	http://www.jpymax.co.kr
	슈카기원시전2	PC	RTS	http://www.jw2.co.kr
	액시스	PC	FPS	http://www.axisarena.net
	포트리스	온라인	아케이드온라인	http://www.x2game.com/
	칠권	비디오	3D액션	-
	펌프	아케이드	리듬/액션	http://www.pumpitup.co.kr
시범종목	위닝일레븐	비디오	스포츠	-
	팡야	온라인	판타지온라인골프	http://www.pangya.com
	스페셜포스	온라인	FPS	http://pmang.sayclub.com/specialforce
	카트라이더	온라인	캐주얼 레이싱	http://kart.nexon.com/
	프리스타일	온라인	스포츠	http://www.fs.co.kr
	리니지	온라인	온라인	http://www.lineage.co.kr/
	이지투먼서	아케이드	리듬/액션	-
	천년	온라인	HPG	http://www.1000y.com/
	리플트	PC	레이싱	-
	아마게논	PC	RTS	http://www.crazy-zone.net/
디아블로2	PC	HPG	http://diablo.hanbitsoft.co.kr/	
웨스트우드2	PC	RTS	http://www.westwoodgame.com/	
언리얼토너먼트	PC	FPS	-	

* RTS : 실시간전략시뮬레이션게임 / FPS : 1인칭 슈팅 게임 / RPG : 롤 플레이 게임

크립, 혜성 등이 가세하면서 전국 규모의 게임 대회들이 등장하기 시작하였다.

초기에는 수많은 어려움과 문제점들이 있었지만 시행착오를 거치면서 점차 수정 및 발전을 거듭하여, 점차 게임대회용 전용서버를 보유하고 온라인과 오프라인 게임대회를 따로 개최할 수 있을 만큼 안정적으로 자리를 잡았다.

2000년에 활동했던 국내 3대 리그라고 하면 (주)베틀탑의 KIGL, (주)PKO의 PKO, (주)이게임즈의 KGL 등을 들 수 있고, 그 밖에도 게임레이

스, 넷크립, 청오정보통신, 게임아이 등이 리그를 기획하며 각종 이벤트 대회를 개최하기도 하였지만 여러 가지 난관에 봉착하여 현재는 소멸하고 말았다.

하지만 이후 게임방송이 생겨나면서 기존 리그와는 다른 운영방식의 온게임넷 스타리그와 현 MBC게임 스타리그의 전신인 KPGA투어 등의 대형 정규 게임리그가 탄생하면서 새로운 활로를 찾았다. 게임방송과 함께 각종 리그가 활성화되었다.

〈표 3-1-1-06〉 연도별 대회 회수 및 상금규모

연도	1999	2000	2001	2002	2003	2004
대회회수	72	82	93	187	144	100
상금규모	15억	20억	30억	35억	40억	45억

〈표 3-1-1-07〉 각 방송사별 주요 방송리그 및 게임관련 방송 현황(2004년 기준)

방송사별	종류	대회명칭	상금(원)	
온게임넷	스타크래프트	SKY 프로리그 2004	2억 7,000만	
		네오위즈 피망컵 프로리그	7,000만	
		NHN스타리그	4,500만	
		질레트 스타리그	5,000만	
		엔터스타리그	6,000만	
		OP성 스타리그	6,000만	
		워크래프트3	워3리그	4,900만
MBC게임	스타크래프트	카운터스트라이크	컨디션제로 리그	4,500만
		서바이벌 프로젝트	서브리그	1,000만
		스타크래프트	KI·KIF프리미어 리그	1억 2,000만
			하나포스 세계 임배 MSL	5,000만
스프리스배 MSL	5,000만			
Game TV	스타크래프트	당신은 골프왕배 MSL	5,000만	
		LG IBM팀리그	7,000만	
		두산배 팀리그	7,000만	
		MBC누비배 팀리그	1억 300만	
		워크래프트3	랜드시네마 프 라임리그V	2,500만
경인방송	스타크래프트	피파	싱크마스터배 피파2004A 리그	1,500만
		스타크래프트	SKY NH배 신인 왕전	2,000만
SBS	정보프로그램	여성부리그	500만	
MBC	정보프로그램	게임월드 경승부 퀘스트	1,600만	
KBS	정보프로그램	게임쇼 슬거운 세상	-	
		숨진 게임천국	-	
		게임 스테이션	-	



그리고 방송을 통해 유명 연예인이나 인기 스포츠스타 못지않은 역대연봉의 스타 프로게이머도 탄생하였다. 또한 재미있는 방송 중계로 점차 게이머와 시청자의 눈을 사로잡으면서 프로게이머와 프로게임단의 활동 폭이 더욱 넓어졌다. 게다가 2003년도에 접어들면서 팀단위 리그인 온게임넷의 프로리그와 MBC게임의 팀 리그 등장으로 단순한 프로게임이 아닌 본격적

인 e스포츠의 형태를 갖추며 현재까지 발전을 거듭하고 있다.

이러한 기반을 토대로 국내 전체 e스포츠산업이 한 단계 더 도약할 수 있었고, 이제는 외국에 현지법인을 설립하고 세계 게임대회를 개최하는 등 세계 e-Sports의 종주국으로서의 기틀을 마련하였을 뿐만 아니라 그 위상과 입지를 확고히 다졌다고 할 수 있다.

공인대회 기준 (출처 : 사단법인 e-Sports협회)

제 1항

게임대회 개최용 게임 플랫폼은 PC게임, 온라인게임, 비디오킴, 아케이드 게임 등으로 한다.

제 2항

구분	관인대회	리그대회
참가인원	참가 신청 인원 500명 이상 (온라인 예선이 있는 경우 이를 포함)	40명 이상
상금규모	총 상금규모 2,000만 원 이상	총 상금규모 2,000만 원 이상
게임종목	공인 게임 종목 1종목 이상	공인 게임 종목 1종목 이상
기간	제한없음	30일 이상
주최사	협회 회원사 또는 협회가 인승한 공인게임대회 주최사	협회 회원사 또는 협회가 인승한 공인게임대회 주최사

* 위의 기준에 미달한 경우에는 위원회의 심의를 거쳐 공인 게임대회로 인정할 수 있다.

제 3항

공인 게임대회의 인승 절차는 다음과 같다.

- 가. 게임대회 개최 40일 이전에 공인 게임대회를 신청한다.
 - 나. 게임대회 개최 30일 이전에 공인 게임대회 인승에 관한 다음 사항을 통보한다.
 - 공인 게임대회 기준 및 공인 게임종목
 - 공인 게임대회 기준에 미달한 경우 공인 게임대회 인승을 취소할 수 있다. 단, 공시한 상금 규모를 축소할 경우 당해 게임 대회 종료일로부터 1년간 공인게임 대회 신청을 제한한다.
 - 다. 대회 종료 후 7일 이내에 대회결과에 관한 다음 사항을 접수한다.
 - 최종 참가인원 확인 및 능력대상자 선정
 - 공인 게임대회의 기준에 미달한 경우 공인 게임대회 인승 취소 및 능력대상자 미선정
- 라. 프로게이머 능력대상자는 14일 이내에 홈페이지에 게재하고 당사자에게 개별 통보한다.

제 4항

공인 게임대회 규칙은 다음과 같다.

- 가. 공인 게임대회는 협회에서 지정한 1인 이상의 감독관 입회 하에 진행한다.
- 나. 경기 및 진행규칙은 기본규칙에 위배되지 않는 한 주최사의 규칙을 적용한다.
- 다. 경기 및 진행 기본규칙은 협회와 위원회에서 별도로 정한다.

(4) 국내외 게임리그 관련 현황

현재 전세계 e스포츠계의 모습은 매우 다양하게 나타나고 있으며, 대륙별, 국가별로 두드러진 특징이 있다.

먼저 한국으로 대표되는 아시아 지역의 특징은 WCG의 채택종목을 분석해보면 알 수 있다. 여전히 스타크래프트를 필두로 워크래프트3 등 실시간 전략시뮬레이션(RTS)의 강세와 더불어 전 세계적인 인기를 얻고 있는 카운터스트라이크 등의 1인칭 슈팅시뮬레이션(FPS)의 비중 또한 매우 크다.

다음으로 프랑스의 ESWC를 통해 현재 유럽 대륙의 e스포츠의 특징을 살펴보면, 카운터스트라이크 등의 FPS장르와 스포츠 장르의 강세가 돋보인다.

마지막으로 미국의 CPL을 통해 미주대륙의 e스포츠 특징을 보면, FPS장르가 공식종목 중 절반 이상을 차지할 정도로 인기가 높다. 카운터스트라이크 종목만 3가지 버전이 공식종목으로 채택될 정도로 FPS장르의 인기는 전 세계적이다.

가. WCG(World Cyber Games)

WCG(World Cyber Games)는 건전한 사이버 문화 구축을 위해 만들어진 게임문화 축제이자 세계적인 게임축제이다. 지난 2000년 WCGC(World Cyber Games Challenge)를 시작으로 2001년 WCG로 한층 발전했고, 이후 매년 개최되어 현재는 명실상부한 세계적인 게임대회로 인정받고 있다.

WCG의 대표기구인 WCGC(World Cyber Games Committee)는 세계 게임 문화 축체인 WCG대회를 조직, 운영하면서, 전 세계와 게임 산업에 게임 문화 페스티벌과 e-스포츠의 이념을 전파하고 있다. 문화관광부 정동채 장관과 삼성전자 유종용 부회장을 공동위원장으로 하여 총 7개의 부서로 구성되어 있으며, WCG 정식종목과 예선과 본선의 게임물을 포함한 게임 대회의 기본정책을 세워 각 국가별 예선 진행시 제공할 뿐 아니라, 전 세계에 진정한 e-스포츠의 이념을 전하고, 전 세계 청소년에게 언어와 인종을 뛰어넘는 진정한 문화 페스티벌의 장을 제공하고 있다.



〈표 3-1-1-08〉 세계 3대리그의 e스포츠 종목 현황

비교	WCG(World Cyber Games)	ESWC(Electronic Sports World Cup)	CPL(Cyberathletes Professional League)
공인종목	-카운터스트라이크 1.6 -피파2005 -스타크래프트 -니드포스피드 -워크래프트3 -워해머 40,000 -데드오어 걸라이브 -헤일로2	-카운터스트라이크 -워크래프트3 -프로스트워시너4	-카운터스트라이크 (1.6 소스, DOD) -워크래프트3 -페인킬러 -헤일로2
기타종목	시퀀스북 -팡야	마스터컵 송복 -카운터스트라이크 여성 -퀘이크3이케나 -언리얼토너먼트2004 -그란투리스모4	

〈표 3-1-1-09〉 WCG 대회 현황(2000년~2004년)

비교	2000년	2001년	2002년	2003년	2004년
참가국	17개국	37개국	45개국	55개국	62개국
본선 선수단	174명	430명	462명	562명	615명
예선선수단 인원	약 17만 명	약 39만 명	약 45만 명	약 60만 명	약 100만 명
공인종목	에이지오브엘파이어 스타크래프트 피파2000 퀘이크3	에이지오브엘파이어2 스타크래프트 퀘이크3아레나 피파2001 카운터스트라이크 언리얼토너먼트	에이지오브엘파이어2 스타크래프트 퀘이크3아레나 피파2002 카운터스트라이크 언리얼토너먼트	에이지오브엘파이어2 스타크래프트 워크래프트3 피파2003 카운터스트라이크 헤일로	카운터스트라이크CZ 스타크래프트 워크래프트3 피파2004 니드포스피드 언리얼토너먼트 헤일로2
개최지	봉인 캐버랜드	서울 코엑스	대전 엑스포	서울 불광체육관	미국 샌프란시스코
특이사항	WCG전신대회	시험송복 도입		최초 콘솔게임 공인송복 채택	케이싱장르 공인송복 채택
국가별 순위	1 대한민국 2 미국 3 대만/스웨덴	대한민국 독일 미국	대한민국 러시아 독일	독일 대만 대한민국	네덜란드 대한민국 미국

WCG에서 우리나라는 총 3회의 우승과 1회의 준우승을 기록해 e스포츠의 종주국으로서의 자존심을 지켰지만 최근 세계적인 추세인 FPS 장르의 공인종목 증가로 인해 독일, 대만, 네덜란드, 미국 등 아시아, 유럽, 북미 대륙 국가들의 거센 추격을 받고 있다.

WCG는 현재 '스타크래프트'와 '워크래프트 3'를 비롯한 총 8개의 공인종목을 채택하고 있으며, 올해부터는 국산게임인 '평양'이 시범종목으로 선정되었다. 그리고 세계대회 최초로 레이싱게임인 '니드포스피드'를 공인종목으로 채택해 관심을 끌고 있다. WCG만의 특징으로는 PC게임과 비디오콘솔게임을 골고루 공인종목으로 채택한 동시에 게임 장르의 다양성을 추구하여 보다 다양한 게이머의 참여를 유도하였다는 것이다.

2005년 대회부터는 총 40만 달러의 상금을 내걸고, 1년 4개 시즌으로 나누어 운영하며 전 세계 총 70개국에서 약 800명의 게이머들이 본

선에서 실력을 겨루게 된다. WCG는 대회의 규모나 인지도 측면에서 볼 때 e스포츠 종주국인 우리나라의 위상을 더욱 확고히 하는데 커다란 역할을 하고 있다.

나. ESWC(Electronic Sports World Cup)

ESWC는 e스포츠의 월드컵이라는 명칭을 내걸고 가장 화려하며, 치열한 경기를 추구하는 세계대회이다. 2003년 프랑스에서 제1회 대회가 개최되었는데, 당시 약 15,000명의 전 세계 여러 나라의 선수들이 겨루었고, 최종적으로 37개국의 358명의 선수가 본선에서 멋진 경기를 펼쳤다.

다른 세계적인 게임대회들과 마찬가지로 ESWC도 단순한 세계적인 게임대회가 아니라 대회에 출전한 각국 선수들의 고유한 문화를 교류하며, 우정을 나누는 전 세계 젊은이들의 화합과 축제의 장이기도 하다.

ESWC는 1회 대회의 성공을 발판으로 2004



년 제2회 대회에서는 괄목할 만한 발전을 보였다. 전 세계 25,000명의 선수들이 예선을 거쳐 최종 50개국 500여명의 선수들이 참가해 규모 뿐만 아니라 그 명성과 인지도 또한 높였다.

현재 '워크래프트3', '카운터스트라이크', '프로에블루선사커4'의 3가지 공식종목을 채택하고 있고, '카운터스트라이크 여성부', '언리얼토너먼트2004', '퀘이크3아레나', '그란투리스모4'의 4가지 마스터컵 종목을 추가로 운영하는 등 참가자 폭을 넓혀 좋은 반응을 얻고 있다.

다. CPL(Cyberathlete Professional League)

CPL은 미국에서 1997년 10월, 300여명의 게이머들이 모여 시작된 세계 최초의 네트워크 대회로서 CPL사가 주최한 세계대회이다. CPL사는 '게임 산업의 전문화와 발전'을 기치로 내걸고 1997년 설립 이래 CPL USA, CPL ASIA, CPL EUROPE의 해외 지사를 둔 세계적인 게임 리그 업체이다.

한편 CPL은 2000년 싱가포르에서 아시아 대회를 개최했는데, 우리나라의 프로게임리그 업체인 PKO가 후원사로 선정되어 대회를 성공적으로 치렀을 뿐만 아니라 참가한 우리나라 선수들도 좋은 성적을 거두었다.

매년 대회를 치르면 치를수록 대회의 규모가 커지며 인지도도 높아졌고, 더불어 많은 선수들이 참가하여 대회의 질적 향상도 나타났다. 현

재는 여름/겨울리그를 개최하여 게이머들에게 주목받고 있으며, 2005년을 시작으로 3월부터 12월까지 총상금 100만 달러 규모로 매월 세계 각국을 순회하는 초대형 월드투어를 개최하고 12월에 그랜드 파이널을 개최할 예정이다. 게다가 인텔, AMD 등 세계 유수의 기업들의 지원을 힘입어 세계 최대의 게임대회로서 확고히 자리매김하고 있다.

공인종목으로는 '카운터스트라이크' 3가지 버전과 '워크래프트3' 등 5가지를 채택하고 있으며, 특징으로는 전체적으로 미주와 유럽에서 선풍적인 인기를 끌고 있는 'FPS(인칭 슈팅게임)'가 주류를 이루고 있다.

라. 기타 대회

앞서 언급한 세계적인 대회 외에도 우리나라의 WEG(World e Sports Games), 중국의 CEG(China e Sport Games) 등 많은 대회들이 있다.

먼저 그동안 가장 영향력 있는 세계 e스포츠 대회 중 하나였던 WCG는 일 년에 한 번 한시적으로 개최됐던 반면, WEG(World e Sports Games)는 연중 계속해서 리그전이 펼쳐진다는 게 특징이다.

WEG2005에서는 전 세계 선수를 대상으로 한 시즌 당 2개월씩 연간 4개 시즌이 열린다. 각 시즌의 4강까지는 한국에서 치러지고, 결승은 중국



2005년 게임백서

을 비롯한 전 세계 주요도시를 돌며 개최될 예정이다. 또 WEG 2005에서는 한 중 국가대항전 및 월드시리즈도 함께 개최된다. WEG는 카운터 스트라이크와 워크래프트3를 정식종목으로, 시범종목으로는 워해머 40,000이 채택되었다.

중국의 CEG(China e Sport Games)는 중국 정부 산하 체육부에서 2004년 4월 창설 및 개최하는 중국 전국규모의 e스포츠 대회로서, 약 5천만 명의 게이머들 가운데 오프라인 참여자가 2백만 명으로 추산되는 가운데, 300여 경기가 중국 전역에서 진행되었다. 공인대회로는 스타크래프트, 워크래프트3, 카운터스트라이크, 피파 등 4개 종목을 채택하였고 이 대회를 통해 128명의 프로게이머를 선발해 정부공인

〈표 3-1-1-10〉 중국의 e-Sports 현황과 CEG

- 2003년 11월 18일**
중국 정부에서 e-Sports를 중국의 99번째 정식 체육종목으로 인정(전국 디지털스포츠 계동 대회)
- 2004년 1월**
중화전국체육위원회 e-Sports 심포지움 개최, e-Sports 발전 방향 모색
- 2004년 2월**
중화전국체육위원회 주최 제1회 CEG(China e-Sports Games)를 4월부터 개최 발표
- 2004년 5월**
2005년부터 한국 입체와 연계한 WFG(World e-Sports Games) 공동개최 구두 합의

CEG의 종목	
휴한류(전통경기) • 바둑 • 장기 • 브리지 • 사국군기 • 승기 • 그웅주 • 도다주	대항류(게임경기) • Half-life Counter Strike • Warcraft3 • FIFA 2004 • Starcraft

〈표 3-1-1-11〉 세계 3대리그 비교

구분	WCG	ESWC	CPL
엠블럼			
주최	한국	프랑스	미국
대회 방식	3~10월 각국 예선 후 11월 본선 및 결승	각국 예선 후 매년 7월 파리 결승	매년 여름/겨울 챔피언십 매월 월드투어(3~12월)
출범연도	2000	2003	1997
본선참가규모 (국가/선수)	70개국 / 800명	40개국 / 500명	50개국 / 600명 (월드투어 제외)
총상금(US달러)	4만	약 3만	약 140만(월드투어상금 100만 포함)
공인 종목	카운터스트라이크 1.6 피파2005 스타크래프트 니드포스피드 워크래프트3 워해머 40,000 데드오어걸라이브 헤일로2	카운터스트라이크 워크래프트3 프로에볼루션사커 4	카운터스트라이크 (1.6 소스, LOD) 워크래프트3 페인킬러 헤일로2
기타종목	시범 종목 - 팡야	마스터컵 송복 - 카운터스트라이크 여성 - 퀘이크3이 레나 - 언리얼토너먼트2004 - 그란투리스모4	

선수 자격을 부여했다.

또한 이들을 전국적으로 8개 지방으로 나눠 8개 팀을 창단했다. 올림픽 이후 리그를 본격 시작하고 내년부터 축구, 바둑처럼 클럽 시스템으로 발전시킬 계획이다.

3. 게임방송 현황

게임 방송은 주로 케이블 방송을 중심으로 이루어지고 있다. 공중파 방송에서 시도하고 있는 포맷은 게임 소개 및 리뷰 등을 간략히 실어 방송하는 게임 정보쇼 정도의 프로그램 형태를 띠고 있는데, 이는 아직 게임 이용자가 10~20대 남성에 치우쳐 공중파 방송에서 시청자를 확보하는데 어려움이 있기 때문이다. 따라서 공중파 방송에서 게임을 방송하는 시간대도 주말 새벽 시간대이며, 이러한 방송시간대로 시청률을 올리는 것이 어렵기 때문에 게임관련 방송이 공중파 방송에서 자리잡기는 어렵다.

그러나 게임 방송은 케이블 방송과 위성방송이라는 뉴미디어의 채널로 이동하고 있으며, 젊

은 세대가 텔레비전보다는 이러한 뉴미디어를 더 많이 이용하고 있음을 고려해 볼 때 게임 방송은 차세대 방송 문화의 영역으로 자리잡아가고 있음이 분명하다. 이러한 추세를 반영하듯, 최근 들어 각 공중파들이 게임방송편성을 늘리고 있고, 게임을 소재로 한 다양한 프로그램을 기획하고 있어 게임산업 부흥과 건전한 게임문화 조성을 위해 매우 고무적인 현상으로 볼 수 있다. 또한, 뉴미디어의 기술 발전으로 일방적인 게임 방송보다는 시청자가 직접 참여하는 쌍방향적인 커뮤니케이션이 이루어지는 게임 방송은 더욱 증가할 것이다.

(1) 공중파 방송

공중파 3사 가운데, 가장 먼저 SBS의 게임쇼 즐거운 세상이 지난 2001년 2월 첫 방송을 시작한 이후, 지난 2~3년간 게임산업의 급속한 성장과 대중적인 지지기반의 확산으로 MBC, KBS 순으로 게임프로그램을 신설하여 게임의 대중화에 기여하고 있다.

공중파 방송사들의 주간 게임프로그램 제작,

〈표 3-1-1-12〉 국내 게임방송 현황

방송국	채널형태	방송내용	비고
온게임넷	케이블 방송	게임대회 방송중계, 리뷰 및 프리뷰 자료 등 소개	www.ongamenet.com
VBC게임	케이블 방송	게임 대회 중계, 리뷰 및 프리뷰, 온라인 게임 중계	www.gembc.com
게임티브이 (Game TV)	위성방송	게임위성방송국, 온라인 네트워크, PC게임 리그, 이벤트 개최	www.gametv.co.kr
iTV	지 역방송	게임스페셜, 게임월드경승부베스트 등 게임프로그램 방영	www.itvgame.net
장풍스튜디오	인터넷 방송	게임 개발자들의 인터넷방송, 게임업계 비화 제보	www.adogen.net/main.htm
하우투게임	인터넷 방송	전력시뮬레이션 게임방송 사이트, 디아블로2, 스타크래프트, 네트워크 게임, 공략가이드의 동영상 제공	www.how2game.tv
플레이원	인터넷 방송	게임 전문 케이블 채널 방송 내용 등 게임 관련 동영상 위주의 서비스를 제공	www.playone.co.kr
게임위즈(주)	인터넷 방송	게임 인터넷 방송, 네트워크 게임 접속 및 랭킹 서비스, 음성채팅, 커뮤니티, 게임 소식 및 정보 제공	www.gamewiz.co.kr
SBS	공중파 방송	〈게임쇼, 즐거운 세상〉	www.sbs.co.kr
KBS	공중파 방송	〈게임정보특급〉(2005. 5. 7. 송영)	www.kbs.co.kr
MBC	공중파 방송	〈숨은 게임천국〉	www.imbc.com

〈표 3-1-1-13〉 공중파 3사 주요 게임프로그램

구분	SBS	KBS (2005. 5. 7 중영)	MBC
프로그램명	게임쇼, 슬거운 세상	게임정보특급	숨인 게임천국
시간대	매수 금요일 밤 1시 20분	매수 토요일 밤 1시 15분	매수 목요일 밤 12시 55분
방송시간	1시간	1시간	1시간
기획의도	- 기존 프로그램들과의 차별화를 통해 성공 다중매체로서 게임의 대중화에 앞장섬 - 게임이 남녀노소가 함께 즐길 수 있는 수류문화로서 급속도로 부상해 따라 다양한 '젊은문화'를 Digital-Entertainment라는 새로운 장르로 개척 - 차별되는 SBS만의 미래지향적인 이미지를 제고	- 게임을 하나의 문화로 인식하고 온 가족이 함께 할 수 있는 대중 문화로서의 방향 제시 - 게임스테이션은 게임의 고정관념에 대한 매듭을 풀고, 게임이 문화로써 자리 매김	- 게임을 더 이상 매니아만을 위한 프로그램이 아니라, 남녀노소 누구나 즐기는 하나의 문화로 자리매김하여 게임 문화 대중화 기여 - 디지털 문화에 접반에 대해 알기 쉽고 재미있게 접근하는 차별화된 디지털엔터테인먼트(Digital + Entertainment)쇼를 지향
주요코너	게임 포커스 비교분석 Up & Down! 감분김답온라인 게임결전 게임 경인전 등	와이드 리뷰 공략왕 썸의 스퀘이 게임별곡 백 투 더 게임 게임이 있는 풍경	게임 플러스 게임 X-tile 누한대결 김생김사 게임 스 게임 인사이드 게임 숨인온 플레이 I LOVE GAME 숨인수크박스

방송은 게임업체들의 게임마케팅 및 홍보수단으로 국내 게임산업의 성장에도 기여하였으며, 방송사들의 수익원 창출에도 기여한 것으로 나타났다.

SBS의 경우, 방송프로그램의 노하우를 살려, 게임유통서비스를 시작하여, 방송이외에도 자회사인 SBSi를 통해 게임 사업에도 본격적으로 뛰어들었다는 전략을 세우고 있다.

SBS는 게임유통사인 조이온과 게임포털 공동사업 제휴를 맺고 게임 포털 사업을 시작하였으며, 온라인게임 포털 서비스를 비롯해 드라마 등 방송 관련 게임 개발, 수출, 라이선스 사업 등 디지털 엔터테인먼트산업으로 사업을 확대하고 있다.

이밖에도 SBS, MBC 등은 게임다큐멘터리를 제작, 방영했으며, 게임을 소재로 한 드라마를 제작, 시청자들에게 방영함으로써 게임의 대중

화를 선도하고 있다. 그러나 이러한 게임전문방송의 방송시간이 일반인들이 쉽게 이용할 수 없는 평일 심야시간에 주로 편성되어 있어 이들이 의도하는 기획의도를 다수에게 전달할 수 있을지는 미지수다.

(2) 케이블 방송 등

90년대 후반 스타크래프트의 전국적인 인기몰이와 더불어 케이블, 인터넷 등 매체를 중심으로 게임을 스포츠 중계와 같은 형식으로 방송하는 게임 채널이라는 전문 채널이 만들어지기 시작했다. 특히 케이블 및 지역 방송채널들은 스타크래프트와 같은 전략 시뮬레이션을 중심으로 한 게임 리그를 직접 개최하기도 하고, 게임 대회의 내용을 녹화하여 시청자에게 중계하면서 게임산업의 기폭제 역할을 담당하기도 하였다. 또한, 케이블 게임방송은 게임자키, 게임

캐스터 등 게임방송분야의 전문영역을 만들었으며, 이들은 e스포츠분야의 핵심요소로 자리잡았다.

게임관련 전문 방송은 온게임넷, GAME TV, MBC게임 등이 있다. 게임이 하나의 문화산업으로 자리매김하면서 게임 관련 방송 또한 새로운 방송영역으로 자리를 잡아가고 있다. 후발주자인 MBC가 대주자인 MBC게임, KBS가 지분 참여를 하고 있는 겐TV는 비록 온게임넷에 비해 출발은 늦었지만 이 분야의 선발주자인 온게임넷을 경쟁상대로 새로운 서비스를 만들어 나간다는 목표를 세우고 있다. 이들 양사는 이미 온게임넷이 확고한 입지를 차지하고 있는 케이블TV 방송분야보다는 위성방송에 무게중심을 두고 있다. 시청자층도 매니아 중심에서 탈피해 일반인으로 확대하겠다는 전략이다. 온게임넷이 선발 업체의 프리미엄과 노하우를 바탕으로 다양한 분야에 걸쳐 매니아의 욕구에 발빠르게 대응해 케이블TV 분야의 대표 채널로 입지를 다져가고 있지만 위성방송 채널을 확보하지 못한 약점을 가지고 있다. 이에 공중파 방송을 모회사로 한 MBC게임과 겐TV는 위성방송 채널 확보를 토대로 매니아층보다는 일반 대중에 방점을 두겠다는 전략이다. 따라서, 전문가들은 향후 게임관련 방송 분야의 주도권 다툼이 위성방송분야에서 결정날 것이라 분석을 내놓고 있다.

가. 온게임넷(ongame net)

게임 방송 중 가장 오래된 방송은 '온게임넷'이다. 동양제과가 모기업인 온미디어 계열의 한 채널인 이 방송은 케이블 방송의 게임 전문 채널로 독보적인 입지를 굳히고 있다. 온게

임넷 최초의 프로그램은 1997년 애니메이션 전문채널 투니버스에서 방영된 게임 정보 프로그램인 '게임 플러스'이다. 1998년 8월 예측98 사이버 프랑스월드컵 이 게임 중계프로그램으로서는 국내 최초로 방영되었으며 1999년 3월 국내 최초의 스타크래프트 게임대회 KPGI배 하이텔 게임넷 리그에서 게임 전문 채널의 가능성을 확인하였다.

투니버스에서 1999년 9월에 방영된 국내 최초의 정식게임리그 중계방송 '99프로게이머 코리아 오픈'은 온게임넷 스타리그의 전신으로 2000년 7월 24일 온게임넷의 개국으로 본격적인 프로리그로 자리잡아 나갔다. 온게임넷은 TV보는 즐거움과 게임하는 즐거움을 동시에 추구한다는 의미의 '노는 TV'라는 캐치프레이즈 아래, 10대와 20대 남성을 대상으로 주변성을 하고 있다.

또한 2001년 6월 1일 24시간 종일방송을 시작하면서 국내게임 산업 활성화와 건전한 게임 문화 창조에 기여하는 국내 최초의 게임 방송국의 역할을 다 하고 있다.

이밖에도 고유의 게임방송 프로그램 제작 노하우를 바탕으로 해외 방송사와의 글로벌 네트워크를 형성해 국제단위의 게임리그 개최, 온게임넷 방송 콘텐츠 수출 등 해외시장 진출에도 적극적으로 나서고 있다. 또한 중국 상하이 TV에 자체 프로그램을 공급한 데 이어 글로벌 게임 대회 중 하나인 ESWC(Electronic Sports World Cup)의 주관사인 리그아레나(Ligarena)와 협약을 체결했다.

한편, 온게임넷은 전략시뮬레이션부터 액션 아케이드게임에 이르는 다양한 중계프로그램을 기획하고, 전문성을 강화한 게임 장르별 정보



〈표 3-1-1-14〉 온게임넷 주요프로그램(2005년 5월 기준)

구분	주요프로그램 편성표
월	온게임넷 베스트 하이라이트, 비비빅, 온라인 특공대 - 결혈강후, 이기자 테란 1방 학특집 송속별 경기모음, 위클리베스트5, 모바일 게임뱅크, 온라인 특공대 - 영웅 온라인, EVER 스타리그 2005, 비비빅, 파란 프리스타일 정규리그, 다음다이렉트 뉴얼토너먼트 1HOUND, WOW MONDAY 2005, 생방송 심심타파, 다음다이렉트 뉴얼토너먼트 1HOUND, 핫브레이크 그란투리스모4 그랑프리, 다음다이렉트 뉴얼토너먼트 1HOUND, 배틀필드 11
화	배틀필드 11, 비비빅, WOW MONDAY 2005, 싸우자 프로토스-방학특집 송속별 경기모음, 다음다이렉트 뉴얼토너먼트 1HOUND, 파란 프리스타일 정규리그, 모바일 게임뱅크, 다음다이렉트 뉴얼토너먼트 1HOUND, 비비빅, KIF-NA 카트라이더 팀최강전, 온게임넷 스페셜, HELLO 슬스마켓, 모바일 게임뱅크, 온게임넷 스페셜, HELLO 슬스마켓, 다음다이렉트 뉴얼토너먼트 1HOUND, 배틀필드 11
수	배틀필드 11, 비비빅, 모바일 게임뱅크, 나가지 저그-방학특집 송속별 경기모음, 다음다이렉트 뉴얼토너먼트 1HOUND, KIF-NA 카트라이더 팀최강전, 게임플러스 2005, 온게임넷 스페셜, 비비빅, 핫브레이크 그란투리스모4 그랑프리, 위클리베스트5, 온라인 특공대 - 결혈강후, HELLO 슬스마켓, EVER 스타리그 2005, 생방송 심심타파, EVER 스타리그 2005, 배틀필드 11
목	배틀필드 11, 비비빅, HELLO 슬스마켓, THE REPLAY, EVER 스타리그 2005, 핫브레이크 그란투리스모4 그랑프리, WOW MONDAY 2005, 다음다이렉트 뉴얼토너먼트 1HOUND, 비비빅, 파란 프리스타일 정규리그, 오리온 예감 스페셜포스리그, 모바일 게임뱅크, 게임플러스 2005, THE REPLAY, G People, 파란 프리스타일 정규리그, 위클리베스트5, 배틀필드 11
금	배틀필드 11, 비비빅, HELLO 슬스마켓, 다음다이렉트 뉴얼토너먼트 1HOUND, 오리온 예감 스페셜포스리그, 생방송 심심타파, 모바일 게임뱅크, THE REPLAY, 게임플러스 2005, 비비빅, HELLO 슬스마켓, EVER 스타리그 2005, G People, 온라인 특공대 - 영웅 온라인, 게임플러스 2005, EVER 스타리그 2005, KIF-NA 카트라이더 팀최강전, THE REPLAY, 배틀필드 11
토	배틀필드 11, 생방송 심심타파, HELLO 슬스마켓, THE REPLAY, 파란 프리스타일 정규리그, EVER 스타리그 2005, 생방송 군수전국시대, 게임플러스 2005, 다음다이렉트 뉴얼토너먼트 1HOUND, WOW MONDAY 2005, 생방송 심심타파, EVER 스타리그 2005, 온라인 특공대 - 결혈강후, KIF-NA 카트라이더 팀최강전, 다음다이렉트 뉴얼토너먼트 1HOUND, G People, 위클리베스트5
일	위클리베스트5, 생방송 군수전국시대, 다음다이렉트 뉴얼토너먼트 1HOUND, 핫브레이크 그란투리스모4 그랑프리, 다음다이렉트 뉴얼토너먼트 1HOUND, THE REPLAY, EVER 스타리그 2005, 게임플러스 2005, 모바일 게임뱅크, AFI 콘테스트 2005, 온라인 특공대 - 영웅 온라인, 파란 프리스타일 정규리그, 오리온 예감 스페셜포스리그, WOW MONDAY 2005, 다음다이렉트 뉴얼토너먼트 1HOUND

프로그램과 시청자 참여 생방송 프로그램을 제작하여 디지털 시대를 선도할 Interactive 커뮤니티 방송의 선구자적 역할을 하고 있다.

최근에는 온라인 포탈사이트인 파란닷컴에 자체 방송 콘텐츠를 공급하고 있으며 130만 온게임넷닷컴 회원들을 기반으로 한 VOD서비스도 강화시켰다.

국내 e스포츠 활성화의 산파 역할을 자임해 온 온게임넷은 게임산업 전체의 발전을 위해 게임관련 단체나 게임제작사에 대한 방송지원 프로그램을 마련하고 있는데, 우수 게임을 발굴해 온게임넷 방송차원에서 무료로 프로모션해 주

는 방안을 강구 중이다. 특히, 국산 e스포츠 종목 육성에 앞장서고 있는 온게임넷은 'KIF-NA 카트라이더 팀최강전', '파란 프리스타일 정규리그', '오리온 예감 스페셜포스리그' 등 국산 e스포츠 종목리그 및 대회를 집중 중계하여 e스포츠 산업의 육성 및 활성화에도 기여하고 있다.

나. MBC 게임

MBC게임은 2001년 5월1일 '갬비씨(gemc)'로 개국했으나 2003년을 변화하는 시대적 흐름에 맞춰 새로운 도약의 해로 삼고자 채널명을

〈표 3-1-1-15〉 MBC게임 주요프로그램(2005년 5월 기준)

구분	주요프로그램 편성표
월	LG BM MBC게임 TEAM LEAGUE, 게이머 A to Z, 엘리트 학생복 갯캠프드 최강전, 데일리 게임통신, 조이시티 프리스타일 최강전, MCL WFA 2005 한국리그 챔피언 결정전, 리플레이 스페셜, LG BMMBC게임 TEAM LEAGUE Into the 게임 불가, 우수배 MBC게임 스타리그, 데일리 게임통신, KIF-timm프리미어 리그 2004, into theMSL, MCL WFA 2005한국리그 챔피언 결정전
화	TIME ATTACK, WHO ARE YOU ... 리플레이 스페셜, MCL WFA 2005 한국리그 챔피언 결정전, 생방송 인터랙티브 Funny lime, 데일리 게임통신, into the MSL, A1배 MSL 서바이버 리그, 원디소프트배 갯캠프드 1차리그, 싱크마스터배 MBC게임 FFA 2005A 리그 2nd, 리플레이 스페셜, 특집 길드워 챔피언십, KIF-timm 프리미어 리그 2004, 데일리 게임통신, KIF-timm 프리미어 리그 2004, Into the 게임 불가, WHO ARE YOU ... 이상후의 파워 인터뷰
수	LG BMMBC게임 TEAM LEAGUE, 게이머 A to Z, 데일리 게임통신, into the 게임 불가, TIME ATTACK, MWL WFA 2005 한국리그 챔피언 결정전, 리플레이 스페셜, MCL WFA 2005 한국리그 챔피언 결정전, 조이시티 프리스타일 최강전, KIF-timm 프리미어 리그 2004, 스니커즈 볼스타 리그, A1배 MSL 서바이버 리그 5회 Live, into theMSL, 싱크마스터배 MBC게임 FFA 2005 A 리그 2nd
목	A1배 MSL 서바이버 리그 5회, 게이머 A to Z, into theMSL, KIF-timm프리미어 리그 2004, 데일리 게임통신, 우수배 MBC게임 스타리그, TIME ATTACK, 싱크마스터배 MBC게임 FFA 2005 A 리그 2nd, 스타 케플루션 NO.1, into theMSL, 엘리트 학생복 갯캠프드 최강전, 우수배 MBC게임 스타리그 Live, WHO ARE YOU ... 리플레이 스페셜, 조이시티 프리스타일 최강전 8회
금	우수배 MBC게임 스타리그, 게이머 A to Z, 이상후의 파워 인터뷰, WHO ARE YOU ... KIF-timm프리미어 리그 2004, 데일리 게임통신, MCL WFA 2005 한국리그 챔피언 결정전, MWL WFA 2005 한국리그 챔피언 결정전, 생방송 인터랙티브 Funny lime, 엘리트 학생복 갯캠프드 최강전, A1배 MSL 서바이버 리그, MWL WFA 2005 한국리그 챔피언 결정전 Live, MWL WFA 2005 한국리그 챔피언 결정전
토	스타 케플루션 NO.1, TIME ATTACK, 데일리 게임통신, LG BM MBC게임 TEAM LEAGUE, 싱크마스터배 MBC게임 FFA 2005 A 리그 2nd, 이상후의 파워 인터뷰, 우수배 MBC게임 스타리그, A1배 MSL 서바이버 리그, into theMSL, 생방송 인터랙티브 Funny lime Live, 스니커즈 볼스타 리그 Live, WHO ARE YOU ... 조이시티 프리스타일 최강전, 스타 케플루션 NO.1, 스니커즈 볼스타 리그 5회
일	리플레이 스페셜 6회, MCL WFA 2005 한국리그 챔피언 결정전, 1회, into the 게임 불가 10회, 이상후의 파워 인터뷰, into theMSL, 엘리트 학생복 갯캠프드 최강전, 스타 케플루션 NO.1, MWL WFA 2005 한국리그 챔피언 결정전, A1배 MSL 서바이버 리그, 우수배 MBC게임 스타리그, MCL WFA 2005 한국리그 챔피언 결정전, 조이시티 프리스타일 최강전, 스타 케플루션 NO.1, 싱크마스터배 MBC게임 FFA 2005A 리그 2nd, 스니커즈 볼스타 리그, TIME ATTACK 4회

'MBC 게임'으로 변경했다.

게임을 통해 더욱 아름다운 공동체를 이끌어 낸다는 'More Beautiful Community'의 상징적 의미와 '가족 같은 게임TV'라는 컨셉으로 게임문화의 선도적인 자리를 확보하기 위해 많은 노력을 해왔으며 그 결과 후발주자라는 핸디캡을 극복하고 최근에는 게임방송 채널의 1인자인 온게임넷과 어깨를 나란히 하게 되었다.

2001년에는 음악, 게임분야 한국위성방송 채널사용사업자 선정되어 미래방송인 위성방송시장 진입 기반을 다졌다. 케이블과 디지털 위성

으로 방송되고 있는 MBC게임은 케이블 못지 않게 앞으로는 디지털 방송 관련산업이 미래의 고부가가치 산업을 인식하고 디지털 방송의 최대 수혜 장르가 '게임'이라는 판단 하에 디지털 방송산업과 접목, 디지털 방송용 콘텐츠의 개발을 통해 디지털 방송에도 큰 무게를 싣는 전략을 펼치고 있다.

MBC게임은 방송 콘텐츠와 시청자에 대한 서비스도 강화하여, 단지 보여주는 방송이 아니라 시청자들에게 직접 다가설 수 있는 방송을 만들고자 노력하고 있다.



또한, 제1회 월드사이버게임즈 주관방송사 선정, 제2회 전국 사이버 전국 체전 주관 방송사, 제2회 전국 컴퓨터 게임 EXPO 2002 주관 방송사, 2003 대한민국 게임대상 주관 방송사 선정되어 게임문화와 e스포츠 활성화를 위해 중추적인 역할을 하고 있다. 최근에는 우리나라의 게임산업과 게임문화를 집대성한 3부작 다큐멘타리를 제작, 방영하여 큰 인기를 모은 바 있다.

MBC게임은 공중파 방송사인 MBC의 자회사로 향후 MBC네트워크를 활용한 종합게임케이블 방송으로 발전할 것으로 내다보고 있다.

다. Game TV

GAME TV는 2000년 5월 3일 KBS Media, 미디어월, 디지털닷컴, 나래 디지털 엔터테인먼트 등이 주주로 참여해 설립한 게임전문방송이다. 2001년 11월 케이블 방송을 시작하였으며, 2002년 3월 위성 방송 개국하여 게임전문방송 채널로 입지를 강화하였다.

게임티브이는 2003년 5월 개국2주년을 맞이하여 새로운 트렌드와 컨셉으로 제2의 도약을 위해, 기존의 '갬티브이(ghemTV)'라는 사명을 모두가 함께 하는 게임방송을 의미하는 '게임티브이(gameTV)'로 변경하였다.

프로그램 경쟁력 확보에 초점을 맞추고 있는 게임티브이는 급속히 변화하고 있는 게임시장과 시청자의 동향을 분석한 과학적인 편성으로 좋은 반응을 얻고 있다. 게임티브이는 타 방송사에 비해서 종일 방송체제로의 전환이 다소 늦었지만 평일 본 방송 시간을 6시간까지 확대해 새로운 프로그램의 제작과 해외프로그램의 방송을 계획하는 등 새로운 변화를 추구하고

하였다.

2003년에는 전체적인 방향에서는 집중과 분산의 전략을 채택해 시청률과 경쟁력이 확보된 프로그램을 안정적이고 지속적으로 운영함과 동시에 시청자들에게 새로운 흥미를 안겨줄 프로그램을 지속적으로 개발하였다.

특히, 게임티브이는 각 연령층에 따른 시청자의 특성을 고려해 시청시간대에 적합하게 블록으로 편성하였는데, 20대 남성을 대상으로는 전략대전과 동호화중심, 10대 남성을 위한 온라인게임과 보드·콘솔게임, 10대 이하 어린이를 위한 시청자 참여형 프로그램을 편성하고 기타 여성 시청자들을 겨냥한 퓨전 스타일의 게임 유행 정보프로그램을 구성해 각 계층의 구미에 맞추어 프로그램을 편성하였다. 이외에도 비디오게임의 핵심 유저를 확보해 타방송사와는 색다른 포맷으로, 비디오게임리그전과 아름다운 동영상 가진 온라인게임의 특성을 살린 온라인게임 프로그램의 편성에도 큰 무게를 두었다.

또한, GAME TV는 세계 게임올림픽인 WCG 2002와 WCG 2003 대회의 주관방송사로 대회가 성공적으로 이루어질 수 있도록 도움을 준 바 있다.

〈표 3-1-1-16〉 GAME TV 주요프로그램(2005년 5월 기준)

주요프로그램	내용
	게임 쇼! 누한 선택, 리얼게임 네트워크, 게임 원전정복, 경승부결전, 위블리게 이머, DMZ+, 익스트림 모터챌린지

제2절 국내외 게임전시회 현황

1. 국내 게임전시회 현황

(1) 국제 게임전시회, G★(STAR)_2005

우리나라에서 2005년 11월에 처음으로 열리는 네트워크 중심의 전시회인 G★(STAR)_2005는 국내에서 열리고 있는 지역 게임전시회들을 통합하여 국제규모의 전시회를 만들어 효과를 높이는 의도로 발족되었다. 또한 G★(STAR)_2005는 세계 최강의 국제경쟁력을 가지고 있는 온라인게임을 중심으로 모바일게임, 아케이드게임 등 전 플랫폼을 망라한 네트워크 전문전시회로 기획되었다.

행사는 전체적으로 주행사인 전시회를 중심으로 게임커퍼런스(KGC), 게임대상전, 게임음악 콘서트, 게임아트 작품전, 코스튠플레이 및 캐릭터 쇼 등 e스포츠와 게임문화 부대행사가 함께 열리는 국내 최대의 게임전시회로서, 게임을 단순 오락의 차원을 넘어 문화로 자리매김하는 축제의 장으로 꾸며질 예정이다.

지금까지 게임이용자를 대상으로 한 홍보 중심의 B2C 전시회를 지양하고, 해외바이어와 국내 게임개발업체를 연결하는 B2B 중심의 전시회를 핵심방향으로 설정하였으며, 우리나라 게임산업의 현재와 미래를 보여주는 전시회가 될 것이다.

특히, 과거 언론사, 정부, 협·단체로 나뉘어 있던 전시회 주관기관들이 통합하여 2004년 G★(STAR)조직위원회를 구성하였으며, 위원회에는 문화관광부와 정보통신부 등 정부부처와 한국게임산업개발원, 한국게임제작자협회

등 협·단체와 선도 게임업체들이 참여해 명실상부한 국내 최대의 통합전시회의 면모를 갖추고 있다.

또한, 행사의 성공가능성을 높이기 위해 바이어 초청 프로그램 강화, 사전 비즈니스 연결 등 비즈니스 지원, 해외 메이저 게임업체의 유치, 네트워크 중심의 세계적 전시회 등 차별화된 전략을 마련하였고, 행사장소도 여타의 세계적인 전시회들과 마찬가지로 도심 주변에 위치한 세계적인 규모로 준비하고 있다.

〈표 3-1-2-01〉 주요참가품목

주요참가품목
- PC온라인게임
- 무선/모바일/PDA게임
- 비디오게임
- 아케이드게임
- 게임관련 주변기기
- 게임관련 소프트웨어 및 기술
- 멀티미디어
- 멀티플랫폼 콘텐츠
- 엔터테인먼트 및 교육용 게임 소프트웨어
- 인터랙티브 엔터테인먼트 콘텐츠 전문 직업 교육 등

G★(STAR)_2005는 국내 게임산업의 위상에 맞는 세계적인 게임전시회 개최 및 해외 네트워크 조성을 통한 수출 증대, 중소 게임전시회의 발전적 통합, 다양한 게임문화행사를 포함하는 게임종합 무역행사를 지향하며, 전시회의 성공적인 개최로 국내 게임산업의 미래를 창조하는 세계 3대 게임전시회로 자리매김해 나가겠다는 큰 목표를 가지고 추진되고 있다.



〈표 3-1-2-02〉 G★(STAR) 조직위원회 구성

구분	명단
조직위원장	문화관광부 및 정보통신부 장관
	한국게임산업협회 회장
조직위원	전국경제인연합회 문화산업특별위원회 위원장
	한국게임제작협회 회장
	한국e-Sports협회 회장
	KOPA 운영위원회 회장
	한국인터넷PC문화협회 회장
	한국컴퓨터게임산업진흥회 회장
	한국컴퓨터게임산업협회 회장
	한국모바일게임협회 회장
	한국게임개발자협회 회장
	한국게임학회 회장
	한국게임벤처모임 회장
	International Cyber Marketing 대표
	한국게임산업개발원 원장
	한국문화콘텐츠진흥원 원장
	한국소프트웨어진흥원 원장
한국전자통신연구원 원장	

(2) 한국 국제엔터테인먼트산업 전시회(KOPA)

한국 국제엔터테인먼트산업 전시회(KOPA)는 시장침체상태인 아케이드게임산업의 재도약을 모색하고, 기존에 아케이드게임이 가지고 있던 편견을 대중과의 만남을 통해 불식시키고 여가문화로서의 게임의 위상을 제고하기 위해 지난 2002년부터 시작되었다. 한국 국제엔터테인먼트산업 전시회(KOPA)는 영국의 ECTS를

〈표 3-1-2-03〉 주요참가품목

구분	참가품목
아케이드 게임	가) PCB 게임, 특수게임, 메달게임, 카지노 및 킬링 게임기, 경품 게임기 등 나) 청소년용, 성인용 게임기 개발사 및 유통사 다) 게임기 부품 및 수선기기 Software관련 업체 라) 이벤트/제품 발표회 참가 가능
비디오 게임	가) Play Station, X-Box, GameCube 등 나) 수선기기 및 소프트웨어 관련 업체 다) 관련 산업출판물 라) 이벤트/시연회
가상현실게임	가상현실(Virtual Reality) 게임기 및 관련기기
레저, 유원 시설	탑승물, 특수 효과, 어트랙션 조형물, 레저 관련 기기
게임제작 교육기관	게임 그래픽·게임 프로그래밍 등 컴퓨터 관련 학과 및 교육기관

모델로, 전문비즈니스 게임전시회로 진행되어 왔으며, 참가업체와 관람객들을 직접 이어주는 교량의 역할과 함께 산업전시회의 성격이 강한 전시회이다. 주요 참가플랫폼은 아케이드게임을 중심으로 비디오게임 및 아케이드 부품업체 등이 주로 참여하고 있다.

3회째인 2004년에는 한국게임산업개발원이 주최하고 (사)한국컴퓨터게임산업중앙회, KOPA조직위원회, (주)KOEXCO이 공동 주관하여, 지난 2월 16일부터 3일간 'I LOVE GAME'이라는 주제로 삼성동 코엑스에서 열렸으며, 전체적으로 41개 업체, 408개 부스 규모로 진행되었다. 전시회에 참가한 업체는 국내 업체가 30개 업체, 해외업체가 11개였으며, 전시장은 아케이드관(22개), 게임유통사관(3개), 비디오게임관(17개), 하드웨어관(8개), 프로모션관(1개), 유기기구관(2개), 기타(4개)로 구성되었다.

또한, 전시회 부대행사로 KESA 주최 세미나(주제: '성공적인 게임산업을 위한 전략 세미나') 및 NAM & NAM 국제특허법률사무소 주최 세미나(주제: '게임산업의 경쟁력 강화를

〈그림 3-1-2-01〉 KOPA 조직구성



위한 지적재산권 바로알기), 제2회 한국게임대상 시상식 등의 행사가 진행되었다.

2005년부터는 G★(STAR) 2005 전시회에 통합운영된다.

(3) 경주 세계문화엑스포

「경주 세계문화엑스포」는 영국이 산업박람회 통해 20세기 산업혁명을 일으키고 산업사회를 이끌었다가 문화의 세기인 21세기를 경상북도과 경주가 선점하겠다는 강한 의지가 담겨있는 행사로 기획되었다. 경주 세계문화엑스포는 역사적 고도인 경주의 우수한 전통문화를 국내외에 알리는 행사로, 기간 중 게임과 역사를 접목한 다양한 볼거리를 제공했다. 지역문화축제의 성격이 강한 이 행사는 1998년 처음 시작해 2000년 2회째 전시회를 개최하고, 3년의 휴식기를 두고 2003년 전시회를 개최하였다. 2003년 전시회는 "천마의 꿈"을 주제로 8월 13일부터 10월 23일까지 72일간 경주 경주세계문화엑스포 공원에서 열렸다. 행사의 개요는 경상북도과 경주시 주최 및 2003경주세계문화

엑스포 조직위원회 주관으로 국제학술회의, 주제영상/VR영상 상영, 전시, 공연 등의 행사로 진행되었다.

게임분야 주요행사로써는 삼국의 역사를 배경으로 하는 컴퓨터게임 '천년의 신화' 개발 및 국내·외 판매, 우리나라의 역사와 문화를 소재로 하는 오프라인 보드게임 개발 및 판매, 엑스포 행사장 내 컴퓨터게임관 운영 등이다. 엑스포 행사장 내 컴퓨터게임관 운영은 3개의 테마로 구성된 게임박물관으로 국산게임 전시관, '천년의 신화' 체험관, 게임테마카페로 이루어졌으며, 관람객들이 직접 참여하여 체험하는 행사로 큰 호응을 얻었다. 또한 기간 중에는 컴퓨터게임 및 보드게임의 할인 판매, 전국 게임왕 선발대회, 코스튬플레이, 삼국역사 탐방 퀴즈게임, 게임대회 등 다양한 볼거리와 부대행사가 열려, 경주 세계문화엑스포 홍보 및 건전한 게임이용문화 전파에 큰 효과를 거두었다.

이러한 전시회의 성공적인 개최를 기반으로 2004년을 새로운 문화향유 공간으로 거듭나기 위한 도약의 해로 잡고, 국민의 상시적 문화수

요 충족과 새로운 역사문화 관광거점으로 활용키 위해 종합테마파크의 단계적인 조성사업을 본격화하고 있다. 또한 해외도시와의 결연을 위한 노력도 하고 있다. 앙코르와트 사원으로 유명한 캄보디아와 협약을 맺고 '앙코르 경주엑스포'를 2006년 11월 7일부터 다음해 1월 7일까지 캄보디아 시엵립주(세) 앙코르와트 유적지 일원에서 개최할 계획이다. 행사 주제는 '오래된 미래 동양의 신비'이며 행사의 공식 영어명칭은 'Angkor-Gyeongju World Culture Expo 2006'으로 정해졌다. 문화엑스포는 내년 행사에 50여개국에서 1만여명이 참가하고 50만명 이상이 관람할 것으로 예상하고 있다.

행사 내용은 공식행사로 전야제와 개막제·폐막제가 있고 전시행사로 한국문화 5천년전(展)·인류문화유산전·앙코르와트의 비밀, 공연행사로 처용과 시바·세계공연예술축제 등이 예정돼 있다. 특별 행사에는 한국 캄보디아특별공연·전통의상쇼·빅3 소프라노·레이저쇼 등이, 영상으로 '화랑영웅기파랑전'과 '애 앙코르와트' 등이 있다. 사전 행사로 개막을 1년 앞두고 오는 11월 7일 앙코르 경주엑스포 선포식이 열릴 예정이다.

(4) 서울게임쇼

서울게임쇼는 컴덱스코리아 기간 중 일정 공간을 게임전문 전시공간으로 구분하여, 열리는 게임전문 전시회로 지난 2003년 8월 처음으로 열렸다. 서울게임쇼는 온라인게임과 아케이드 게임이 함께 하는 새로운 행사의 수요와 국내 최고의 게임업체들이 참여하여, 게임의 대중적 여론 형성 및 가족 축제의 장 마련을 위해 기획되었다. 전시회 주요전시품목은 온라인게임, 모

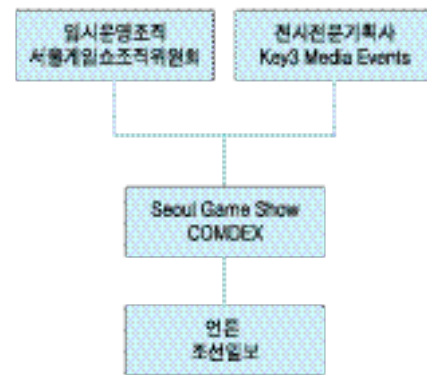
바일게임, PC게임, 가정용 게임기, 비디오 콘솔 게임 등이며, 주요 참관객은 리셀러, 게임 유통 관계자, 게임 개발자, 게임관련 학과 및 아카데미, 게임대회 관계자, 프로그래머 및 게임 매니아 등 게임업계 종사자 및 일반인들이다.

〈표 3-1-2-04〉 참가업체 분포

구분	비율
온라인게임	75%
모바일게임	10%
게임포털	5%
PC게임	5%
비디오게임	5%

2003년의 첫 행사는 8월 18일부터 21일까지 조선일보사 및 디지털 조선일보 주최와 서울게임쇼 조직위원회 주관으로 삼성동 코엑스 컨벤션홀에서 개최되었다. 전체적인 전시장 규모는 1,985평이며, 모바일게임관, 소니특별관과 일반 전시관 등이 운영되었다. 또한, 전시회와 함께 중국 게임시장 진출을 위한 인허가 및 정보제공 컨퍼런스, 코스프레와 콘서트 등의 이벤트, 해외바이어 리셉션이 부대행사로 진행되었다.

〈그림 3-1-2-02〉 서울게임쇼 조직구성

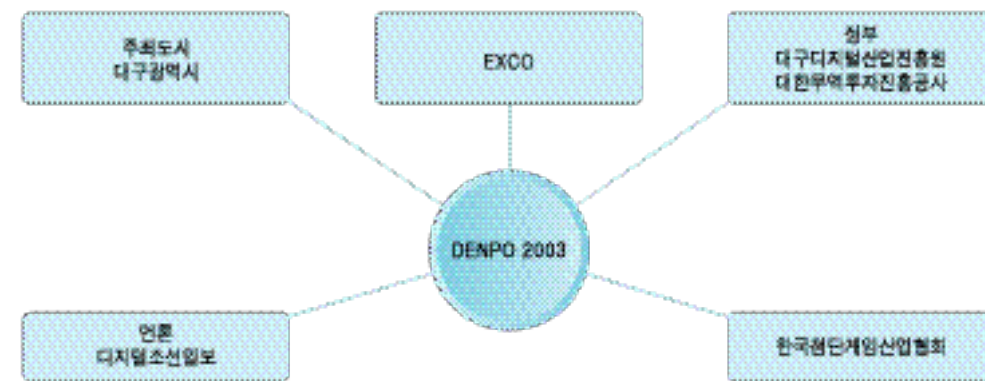


2004년 행사는 명칭을 디지털 라이프 2004로 바꾸고 8월 16일부터 19일까지 삼성동 코엑스 3층 대서양관에서 개최되었다. 게임관련 전시는 'e스포츠(e-Sports)관 서울게임쇼'로 진행되었다. 행사는 주로 게임관련 업체들이 참여해 자사의 주력 게임과 함께 신작 게임을 소개하는 자리로, 빅스는 '메이플스토리', '마비노기', '비엔비' 등 자사 게임을 참관객이 무료로 마음껏 즐길 수 있는 공간을 제공하였고 메이플스토리 캐릭터 인형을 경품으로 제공하기도 했다. 또한 한계임을 운영하는 NHN은 2년간 준비해온 야심작 '당신은 골프왕'을 이번 게임쇼에서 처음으로 공개했다. '당신은 골프왕'에 나오는 3가지 맵인 초원, 해변, 사막 맵을 게임쇼 부스에 그대로 구현해, 9가지 홀을 돌면서 즐기는 다양한 이벤트를 준비했다.

또, 서울게임쇼2004때는 나흘간 다양한 게임대회가 열렸는데 일반 참관객이 참여할 수 있는 프로그램으로 '켓애프트', '카트라이더', '스페셜포스' 등의 게임대회가 있었다.

특히, 행사기간 중 프로그래머들의 라이벌 경

〈그림 3-1-2-03〉 DENPO 2004 조직구성



기도 이어지는 e스포츠 축제의 한마당이 펼쳐져 많은 관광객들의 관심을 끌었다.

(5) DENPO 2004 (Digital Entertainment Industry Exposition 2004)

DENPO 2004은 섬유업의 도시인 대구에서 섬유산업 이후, 전략산업으로 육성 중인 문화산업의 국내외 활성화를 위해 개최하는 전시회로, 국내 디지털엔터테인먼트 산업 활성화, 실질적인 무역거래 장 마련, 전 세계 엔터테인먼트 관련인들의 정보, 기술 교류 활성화를 목표로 한 전시회이다. DENPO 2004는 산업자원부의 차세대 육성전시회로 선정되었으며, 전체 행사는 전시회와 업체설명회(성공 업체 및 신규 업체 사업내용 발표), 투자유치 설명회(유망 신규 업체 투자유치 설명회 개최), 게임대회(전국 규모의 온라인게임대회 개최), 게임체험관 운영(유명한 게임 프로그래머, 프로그래머 초청 강연회 개최) 등의 짜임새있는 구성으로 각 행사가 진행되었다. DENPO는 비즈니스효과를 높이기 위해 참가업체에게 바이어 초청경비를 지



원하고, 중국, 일본, 대만 등 주요 전략국가의 바이어를 적극 유치함으로써 해외바이어와 실질적인 거래와 무역이 이루어지는 수출 전문전시회로 특성화하였다.

DENPO 2004에 전시된 주요품목은 게임분야에서는 온라인게임, PC게임, 모바일게임, 비디오 콘솔게임, 아케이드게임 개발, 제작, 유통업체 등이고, 캐릭터 분야에서는 2D & 3D 캐릭터 개발·제작, 라이선싱, 유통업체 등이다. 마지막으로 애니메이션 분야는 애니메이션, 코믹 개발, 제작, 유통업체가 전시회 주요참여 업체이다.

〈표 3-1-2-05〉 참가업체 분포

구분	비율	비율
소프트웨어	25%	해외 20% 국내 80%
애니메이션/캐릭터 콘텐츠	13%	
모바일 게임	12%	
온라인 게임	28%	
아케이드 게임	2%	
PC 게임	3%	
기관	12%	
기타	5%	

〈표 3-1-2-06〉 역대 WCG 주요결과

비교	2001년	2002년	2003년	2004년
대회	제2회	제3회	제4회	제5회
참가국	37개국	45개국	55개국	60여개국
참가선수	국가대표 : 389명	국가대표 : 456명	국가대표 : 574명	국가대표 : 600여명
총상금	US\$ 300,000	US\$ 300,000	US\$ 350,000	US\$ 450,000
개최기간	본선 : 12.5 - 12.9	본선 : 10.28 - 11.3	본선 : 10.12 - 10.18	본선 10.12 - 10.18
PC종목	6종목	6종목	6종목	6종목
콘솔종목	-	-	1종목	2종목
국산시범종목	2종목	-	1종목	1종목
참가기자단	전 세계 200여명	전 세계 230여명	전 세계 300여명	전 세계 300여명
대회 순위	1	1	3	-
이벤트 행사	비즈니스 컨퍼런스 개최	비즈니스 컨퍼런스 개최	비즈니스 컨퍼런스 개최 수출 상담액 : 953만불	비즈니스 컨퍼런스 개최
국고지원규모	120,000,000원	500,000,000원	800,000,000원	500,000,000원
총예산규모	-	16,806,986,400원	22,500,666,000원	25,005,140,000원

(6) WCG 2004 (World Cyber Games 2004)

WCG는 전세계적인 e-Sports 문화행사를 통해 국산 게임산업의 우수성을 알리고, 세계인들과 교류의 장을 마련하기 위해 지난 2000년 시범대회 개최를 시작으로 총 5회를 거쳤다.

2004년 대회는 처음으로 미국 샌프란시스코에서 60여개국 600여명의 세계게이머들이 45만불의 상금을 두고 대회가 열렸다. 2004년 WCG대회 종목은 정식종목 8개 종목 및 국산게임 시범종목 1개 종목 등 총 9개 종목으로 대회가 열렸다. 정식종목 가운데 PC게임은 '스타크래프트', '워크래프트III', '하프라이프', '에이지 오브 미슬러지', '언리얼토너먼트 2003', '피파축구 2003' 등 6개 종목이며, 전세계 비디오 게임 시장의 확대에 따라 비디오게임종목도 2개로 늘었다. 또한, 우수 국산게임의 해외시장 홍보를 위해 국산 특별시범후원 종목으로 '팡야'를 선정하여, 시범 경기를 하기도 하였다.

WCG는 우리나라가 중주국으로, 명실상부한 게임올림픽으로 성장하였으며, 세계 게임인들의 최대 행사로 명실상부한 게임산업의 올림픽

으로 자리를 잡아가고 있다. 또한, WCG는 게임업 산업뿐만 아니라, 문화로서 인식을 전환하는데에 큰 역할을 했다는 평가를 받고 있다.

WCG 2004는 게임대회 뿐만 아니라, 부대행사로 세계적 개발자를 초청하여 최신정보를 듣는 세미나와, 국산게임을 해외에 소개하고 홍보하는 비즈니스 쇼케이스 등이 기간 중 동시에 열려, 국내외 관람객들의 큰 호응을 얻었다.

(7) DICON

문화부가 후원하고 한국문화콘텐츠진흥원이 주최하는 Digital Content Expo는 국내문화콘텐츠의 해외 주요 제작/유통/투자자들과의 교류 및 비즈니스의 장 마련과 해외시장 개척, 정보교류를 목표로 지난 2002년 처음 시작되었다. 2004년에는 지난 11월 13일부터 3일간 서울 코엑스 3층 대서양관에서 15개국 150개(국내 100개 사/해외 50개 사)사 170개 부스 규모로 열렸다. 전체전시관은 모바일관, 해외 국가관, 일반관, 특별관으로 구성되었으며, 이 밖에도 컨퍼런스(국제 디지털 콘텐츠 포럼)와 비즈니스상담회가 진행되었다.

DICON 전시품목으로는 모바일게임, 영화, 애니메이션, 음악, 캐릭터, 만화, 애니메이션 2D/3D 애니메이션, 플래쉬 애니메이션 캐릭터, 캐릭터 개발 라이선싱, 아바타서비스 등 인터넷 콘텐츠, 인터넷미디어, 엔터테인먼트, 정보서비스, 게임 온라인게임, 비디오게임, PC게임, 디지털음악 핸드폰벨소리, 컬러링, 인터넷 음악서비스, 에듀테인먼트 교육용게임, 온라인 교육 사이트, 기타솔루션 e-BOOK, CMS, DRM, 데이터방송솔루션 등 문화콘텐츠산업 전반의 모든 품목이 해당된다. 전시회와 같이

열린 국제컨퍼런스는 세계적인 거장, 메이저업체 CEO 등 VIP급 스피커를 초빙하여 진행되었으며, 디지털콘텐츠 시장의 동향 파악 및 정보공유를 통하여 급변하는 세계 시장에 대응할 수 있는 방법 모색에 대한 열띤 토론의 장이 되었다. 또한, 비즈니스 상담회는 국내업체와 해외 바이어간의 비즈니스 매칭서비스 및 국내외 업체간의 공동제작상담회, 해외시장 진입전략에 대한 비즈니스 컨설팅 등으로 타 전시회와 차별화를 시도하였다.

〈표 3-1-2-07〉 참가업체 분포

구분	비율	비율
콘텐츠(캐릭터/애니메이션 등)	70%	해외 27% 국내 73%
모바일 게임	4%	
온라인 게임	2%	
PC 게임	2%	
아케이드 게임	1%	
기타	21%	

(8) 대한민국 게임대전 2004(KAMEX2004)

2004년 10년째를 맞이한 KAMEX는 1995년 KAMEX의 전신인 아케이드게임 전시회 'AMUSE World'를 시작으로 우리나라 게임전시회 중 가장 오랜 역사를 가지고 있다.

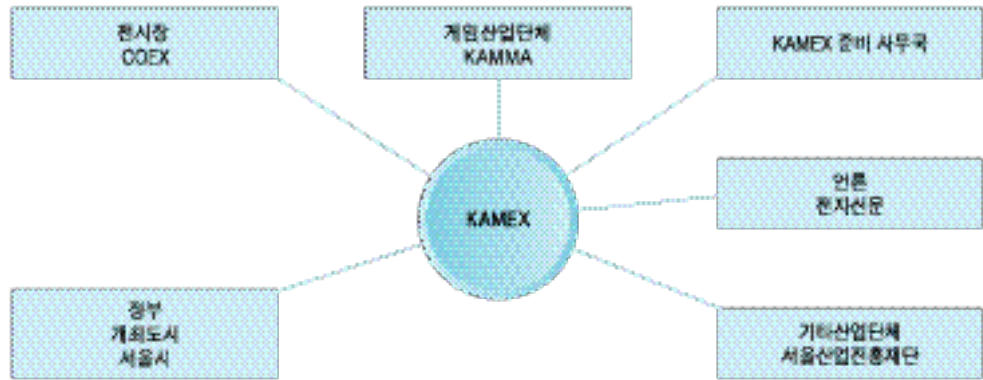
2004년 대한민국 게임대전은 한국게임제작협회(KAMMA)와 서울산업진흥재단(SIPRO), 그리고 코엑스(COEX)가 협력하여 11월 25일부터 28일까지 코엑스홀에서 열렸다.

2004년 전시회는 경기침체의 여파로 지난 2003년 전시회보다 위축되었다. 게임업계의 대세인 온라인게임을 중심으로 전시가 이루어졌으며, 최근 규제 완화로 늘어난 아케이드게임업계의 참여가 두드러졌다.

대형업체와 해외 업체의 참가를 확대하고



〈그림 3-1-2-04〉 KAMAX 조직운영



KAMEX에 대한 보다 적극적인 홍보를 통해 더 많은 업체의 참여와 관람객의 호응을 유도해야 할 것이다.

(9) SOFTEXPO & DCF2004

(소프트엑스포/디지털콘텐츠페어 2004)

1997년 국내 IT업체 및 관련 산업의 지원과 육성을 가시화하는 장으로서 시작된 SOFTEXPO & DCF는 소프트웨어 전문전시회로, 2004년에 7회째를 맞는 정부주도의 전문비즈니스 전시회이다. SOFTEXPO & DCF는 최근 게임산업의 성장과 더불어, 게임부분의 전시를 강화하고 있다.

지난 소프트엑스포/디지털콘텐츠페어 2004는 정보통신부 주최 및 한국소프트웨어진흥원 주관으로 2004년 12월 2일부터 12월 5일까지 4일간 코엑스에서 열렸다. 전시회에는 한국소프트웨어진흥원, 한국첨단게임산업협회가 주관하는 정보통신부장관배 게임대회/게임제작대회인 'World Game Festival' 도 함께 개최되었다. 소프트엑스포/디지털콘텐츠페어 2004는 전시

회와 컨퍼런스로 구성되었다. 전시회는 임베디드 S/W관, 공개S/W관, 월드게임 페스티벌관, 전자정부 SI관, 모바일콘텐츠, 이러닝관, 디지털영상관 등의 주제관과 소프트비전관, 콘텐츠비전관, 소프트웨어 품질인증관, 일본 오사카 공동관, 新 SW 상품대상 수상작관 등 특별관, 소프트웨어 일반관, 디지털콘텐츠 일반관 등 총 3개의 크게 구분된다. 또한, 컨퍼런스는 투자설명회, 사업계획 및 비즈니스 성공사례 발표를 중심으로 하는 세미나형의 컨퍼런스를 진행하였다.

본 전시회는 공개 SW개발자대회와 리눅스 기반 게임대회로, 기존의 게임대회들과는 차별화된 새로운 게임을 접하고 보다 전문적인 제작개발 경쟁의 장을 제공한다.

또한 비즈니스 부문도 구매력이 검증된 100여 명의 해외 바이어를 공식 초청하고 1:1 비즈니스 상담의 기회를 제공하고 있어 기술수출 부문에 특성화되어 있다.

2 해외게임전시회 현황

해외 게임전시회는 우선 규모상으로 가장 큰 전시회인 E3(Electronic Entertainment Expo, ECTS(European Computer Trade Show), TGS(Tokyo Game Show)를 세계3대 게임전시회로 꼽고 있다.

그 외에는 IAAPA(International Association

of Amusement Parks and Attractions), EGN(European Games Network) 등이 있다.

〈표 3-1-2-08〉 E3(Electronic Entertainment Expo)

참가품목	참가품목
경칭	E3(Electronic Entertainment Expo)
전시일자	매년 5월 중순
전시장소	미국 Los Angeles Convention Center
주관사	ESA (Electronic Software Association) (구IDSA)
전시회구성	전시회, 컨퍼런스
전시규모	54000sqft (약 15,174평) 규모의 순수 전시 공간에서 70개국 450개사 전시 참가, 65000명의 관람객(2004년 기준)
전시품목	온라인게임, 비디오킴, 게임 및 컴퓨터부품, 오락과 교육적인 오락 소프트웨어, 멀티미디어와 수련기기, 인터넷제 작품 및 콘텐츠 등
전시성격	-Game, Education, Entertainment 등 접점을 맞추어 진행되는 Interactive Entertainment 관련 세계 최대규모의 전시회 -구매 의사와 결정권한을 가진 Buyer들이 대거 참가하는 마켓 중심의 전시회 -전세계 주요 Buyer, Retailer, Publisher, Importer, Exporter, Venture Capital, Programmer, Researcher, 의견선도자 위주로 약 62,000명의 게임산업 관련자 참가 -Microsoft, SONY, SEGA, NINTENDO 등의 세계 유명 게임업체 포함 450개 이상의 게임 관련업체 전시 참가 1,350여편의 신작 소개
웹사이트	http://www.e3expo.com/e3expo

〈표 3-1-2-09〉 ECTS(European Computer Trade Show)

참가품목	참가품목
경칭	ECTS (European Computer Trade Show)
전시일자	매년 8월 하순 -9월 초순
전시장소	영국 런던 Earls Court
주관사	CMP Europe Ltd
전시회구성	전시회, 컨퍼런스, ECTS 시상식
전시규모	20,000 sqm 규모의 전시공간
전시품목	디자인 개발 툴, 서비스, 게임, 수련기기, 엔터테인먼트, 에듀테인먼트, 소프트웨어 및 하드웨어, 온라인 엔터테인먼트 등
전시성격	-세계 3대 게임쇼 중의 하나로 세계적으로 17개국 80개사 전시 참가, 18,000명의 관람객(2004년 기준) -디자인 개발 툴, 서비스, 게임, 수련기기, 엔터테인먼트, 에듀테인먼트, 소프트웨어 및 하드웨어, 온라인 엔터테인먼트, 모바일 기술 콘텐츠 등 유럽 최대 게임 엔터테인먼트 전시회
웹사이트	http://www.ects.com/

※2004년 16회째로 유럽 최대의 전시회였으나, EGN 등에 밀려 점차 하락 추세



〈표 3-1-2-10〉 TGS(Tokyo Game Show)

참가품목	참가품목		
경칭	TGS(Tokyo Game Show)	전시일자	매년 9월 하순
전시장소	일본 컨벤션센터 (Makuhari Messe)		
주관사	사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 어셈블리(CESA)		
전시회구성	전시회, 컨퍼런스		
전시규모	12,357m2규모의 전시공간 / 세계 게임관련업체 111개사 150,000명 관계자 참여		
전시품목	온라인게임, PC게임, 모바일게임, 비디오킷 등 아케이드 제외한 전 게임플랫폼		
전시성격	- 세계 3대 게임쇼 중의 하나이며 아시아 최대 규모의 게임쇼 / - 세계 3대 게임쇼 유일하게 B2B B2C 동시 진행 - 게임과 관련하여 게임소프트웨어 개발사뿐만 아니라 게임 악세사리, 게임 개발 툴 관련사, 게임 배급 및 유통사, 게임 하드웨어 개발사 등 게임과 관련한 모든 관련 단체가 참가하는 전시회 - 미발매 작품들 중심으로 한 최신 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어가 출품되었으며, 새로운 게임 및 차세대 휴대용 등장 능력 미래의 컴퓨터 엔터테인먼트를 전망할 수 있는 전시회		
웹사이트	http://tgs.cesa.or.jp/english/report.html#2		

〈표 3-1-2-11〉 IAAPA(International Association of Amusement Parks and Attractions)

참가품목	참가품목		
경칭	IAAPA(International Association of Amusement Parks and Attractions)	전시일자	매년 11월 중순
전시장소	미국 볼랜드 오렌지 카운티 컨벤션 센터		
주관사	IAAPA(International Association of Amusement Parks and Attractions)		
전시회구성	전시회, 시상식, 컨퍼런스		
전시규모	556,000 sqft 전시공간		
전시품목	아케이드게임, 비디오킷, 테마파크용 게임기, 코인오락기, 테마파크 설비, Hide 시설물, 시뮬레이션		
전시특징	- 미국 최대 오락 시설 아케이드 게임 박람회로 순수 전시면적 556,000sqft 규모, 1,295개 해외 업체 및 58개국 29,427명의 바이어 참가 (2002년 기준), 부대행사로 놀이공원산업과 관련된 산업농항 및 법적 규제 능력 관련 컨퍼런스 및 자체 시상식(전시관, 각 전시부 분류에 따른 최고 전시품 시상식) - 아케이드게임, 비디오킷, 테마파크용 게임기, 코인오락기, 테마파크 설비, Hide 시설물, 시뮬레이션 등 세계 최고/최대의 오락기기 전시회 - 아케이드 게임기부터 관련 기기 소프트웨어 기술, 그리고 디자인과 신기술에 이르기까지 세계 유수의 오락기기 선도 업체들이 총집결하여 전시 및 비즈니스 창출하는 장으로 이용		
웹사이트	http://www.iaapa.org/		

〈표 3-1-2-12〉 EGN(European Games Network)

참가품목	참가품목		
경칭	EGN(European Games Network)	전시일자	매년 9월 초순
전시장소	영국 런던 EXCEL 전시장		
주관사	LONDON Event CO & ELSIPA / (사)유럽 엔터테인먼트 레저소프트웨어 유통사 협회 ※ 후원 : IGA (영국놀이 게임개발자 협회)		
전시회구성	전시회, 상담회 ※ B2B 전문전시회		
전시규모	43개국 97개사 게임관련업체 참여(2004년 기준)		
전시품목	게임 및 컴퓨터 수련기기, 게임콘솔, 온라인게임, 인터넷제품·서비스·콘텐츠, 엔터테인먼트, 교육용 소프트웨어, 무선 소프트웨어 및 기술 등 게임 관련 제품 전반		
전시특징	제 1회 게임 전시회로 일반인 참가가 불가능한 B2B 전문 전시회, 일반인 전시회인 Game Stars Live와 IGA 컨퍼런스 동시 개최		

제3절 게임이용의 영향과 세대별 인식

게임은 하나의 문화적 매체로서 이를 사용하는 이용자에게 다양한 영향을 미친다. 모든 매체의 영향은 동전의 양면과 같아서 어떻게 사용하느냐에 따라 긍정적인 면과 부정적인 면 모두를 가지게 마련이다. 따라서 게임의 영향과 관련한 많은 이슈들에 대해서도 긍정적인 부분과 부정적인 부분으로 나누어 생각해 보아야 할 것이다.

현재 가장 큰 논란이 되고 있는 게임중독과 관련하여, 현재 이에 대한 명확한 측정지표 및 한국 게임이용자에게 적합한 중독지수 등이 부재한 상황이기 때문에 실제로 게임중독에 해당하는 게임이용자의 규모 및 영향, 해결방안에 대한 실제적인 수치 및 현황을 규정하기는 어렵다. 게다가 이전보다 더욱 다양한 형태와 내용의 게임이 속속 등장하고 있어 이제 게임을 단순히 비생산적인 활동으로서가 아니라 넓은 의미에서 문화체험의 하나로 조망하는 시도가 필요한 시점이다.

이러한 상황에서 게임중독 및 게임몰입에 대한 명확한 개념규정을 위한 보다 전문적인 논의가 이루어져야 할 것이며, 이를 바탕으로 게임몰입/중독에 대해 긍정적 부정적인 효과를 명확하게 따져보고 이에 대한 대안을 마련하기 위한 진지한 노력이 필요하다.

결과적으로 게임이용문화를 바라봄에 있어 부정적인 시각으로만 게임몰입 및 게임 중독을 볼 것이 아니라, 게임을 활용하고 효율적으로 이용함으로써 얻을 수 있는 긍정적 효과에 대해서도 함께 고려해야 한다.

이러한 의미에서 게임 '중독'이라는 용어에 대해서도 다시 생각해 보아야 할 것이다. '게임 중독'은 알콜중독 등 약물중독의 개념에서 그대로 차용된 것으로, 실제 게임으로 인한 다양한 영향 및 효과를 포괄하지 못하고 부정적인 병리적 증상에만 과도하게 초점을 맞추고 있어 향후 게임의 매체 효과에 대한 논의를 통해 재 개념화될 필요가 있다.

게임의 매체효과와 게임이용의 영향 및 문화에 대한 논의를 위한 기초자료를 제공하기 위해 본 절에서는 게임몰입(게임중독) 및 아이템거래, 불법복제, 청소년 게임문화 등 게임이용과 관련된 다양한 행위와 태도에 대해 이용자의 특성과 세대에 따른 구분을 시도하였다.

게임의 영향에 대한 이용자의 특성별 검토는 앞서 2부 3장에서 분류된 이용자 집단을 기준으로 하였다. 즉 게임 이용 경험, 현재 게임이용 여부 및 게임이용시간을 바탕으로 한 게임이용 정도에 따라 4개 집단(핵심이용자/일반이용자/휴면이용자/잠재이용자)으로 구분하여 각 이용자 집단의 현황을 살펴보았다.

핵심이용자는 현재 게임을 이용하고 있으며, 하루 평균 게임 이용시간이 2시간 이상인 집단이고, 일반이용자는 현재 게임을 이용하고 있으며, 하루 평균 게임 이용시간이 2시간 미만인 경우에 해당하는 사람들, 휴면이용자는 과거 게임 경험이 있으나 현재 게임을 이용하지 않고 있는 경우이며, 잠재 이용자는 게임 경험이 없는 집단이다.

각 집단별 인구학적 구성을 살펴보면, 전체



조사대상자 가운데 '핵심이용자'는 164명(17.6%), '일반이용자' 651명(43.4%), '휴면이용자' 249명(16.6%), '잠재이용자' 336명(22.4%)의 분포를 이루었다. 이들 각 집단을 성별, 연령별, 혼인여부로 구분해 보면, 핵심이용자의 경우 '남성'의 비율이 높았고, 잠재이용자의 경우 여성 비율이 높았으며 핵심이용자의 경우에는 10대와 20대의 비율과 미혼의 비율이 높았고, 잠재이용자로 갈수록 평균연령이 높아졌고 기혼의 비율이 높게 나타났다.

게임에 대한 견해 및 인식에 대한 질문은 4개 집단 모두를 비교하였고, 게임이용과 관련된 질문은 현재 게임 이용자인 핵심이용자와 일반이용자만을 대상으로 비교하였다. 또한 청소년 게임이용과 관련한 문항에 대해서는 연령과 자녀유무를 기준으로 청소년세대와 부모세대로 세대구분을 하여 이들 집단 간 인식과 태도를 비교분석하였다.

1. 게임의 긍정적/부정적 영향

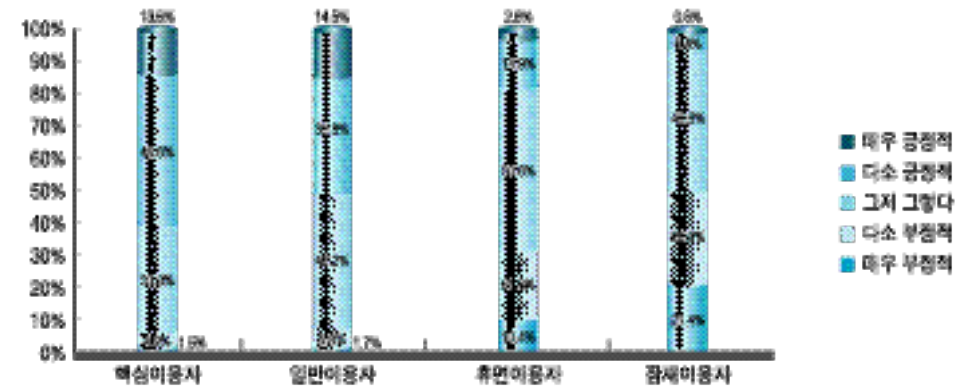
지금까지 게임중독 개념에 적용해 온 개념은 주로 인터넷 중독 개념에서 사용되는 중독 개념으로, 금단/내성/조절능력상실/강박적 의존의 네 가지 증상을 가지고 있는지 여부를 가지고 측정하고 있다. 즉, 병리학적 게임중독자란 이러한 네 가지 측정기준 중에서 한 가지 이상의 증상이 심하게 나타나고 있는 사람들을 말한다. '금단'은 특정 중독대상의 공급이 갑자기 단절되거나 양이 감소되었을 때 정신적 초조감이나 불안, 환상, 과도한 상상, 신체적 변화 등 정신적, 신체적으로 부정적 현상이 나타나는 경우를 말하며, '내성'의 경우에는 약물이나 특정행위

에 대해 동일한 효과를 얻기 위해서 중독 대상의 사용량이 증가하거나 고정된 양으로는 그 효과가 지속적으로 감소하는 현상을 의미한다. 또한 '조절능력 상실'이란 것은 이성적 판단에 따라 중독 대상에 대한 통제를 할 수 없는 현상을 말하며 '강박적 의존'은 중독대상에 지나치게 집착하고 과도하게 의존하는 현상을 뜻한다.

한편, 게임은 그 목적 및 효과 측면에서 긍정적인 영향을 미치기도 하는데, 본 절에서는 게임의 긍정적인 활용측면을 게임이용자들의 '심리적 효과'와 '능력향상'을 중심으로 살펴보았다. 심리적 효과는 게임사용 후의 '자신감', '집중력 향상'의 경향에 대한 질문을 통해 파악하며, 능력향상은 게임사용 후의 '인터넷 활용능력'의 변화정도, '사회성 향상'의 경향에 대한 질문을 통해 파악하였다.

우선 이용자별 게임에 대한 견해를 보면, 핵심이용자와 일반이용자의 경우에는 긍정적인 응답('매우 긍정적이다', '다소 긍정적이다')이 부정적 응답('매우 부정적이다', '다소 부정적이다')보다 높은 응답율을 보이고 있다. 특히 게임 이용이 많은 핵심이용자 일반이용자 휴면이용자 잠재이용자 순으로 긍정적인 응답이 많아 게임경험이 많은 경우 게임에 대한 친밀성이 높고 게임에 대한 긍정적인 효과에 대한 인식이 높기 때문인 것으로 볼 수 있다. 또한 게임 경험이 전혀 없는 경우에는 부정적인 인식이 50.3%로 높아 게임에 대한 일반적인 통념이 부정적으로 형성되어 있는 것으로 짐작해 볼 수 있다. 이와 같은 이용자별 게임에 대한 견해에 대한 결과를 통해 다시 한 번 게임의 효과에 대한 냉정하고 합리적인 분석이 절실하다는 것을 알 수 있다.

〈그림 3-1-3-01〉 이용자별 게임에 대한 견해



(1) 게임의 부정적 영향

게임의 부정적인 영향에 대한 조사결과 핵심이용자와 일반이용자를 비교했을 때 핵심이용자의 긍정적인 응답비율('매우 그렇다', '대체로 그렇다')이 일반이용자보다 더 높게 나타나 게임 이용 빈도가 높을수록 부정적인 효과나 타달 개연성이 높은 것으로 해석할 수 있다. 그러나 역시 게임의 긍정적인 효과에 대한 조사결과에서도 핵심이용자가 일반이용자보다 긍정적인 응답율('매우 그렇다', '대체로 그렇다')이 높아 게임의 이용빈도가 높을수록 게임이용의 긍정적인 효과도 많은 것을 볼 수 있다.

금단현상에 대한 경험 정도를 측정하기 위한 문항은 '게임을 하지 않을 때는 기분이 우울하고 신경질적이다가 게임을 하면 이런 감정들이 사라진다'였다. 이 질문에 대한 응답결과는 핵심이용자와 일반이용자 모두 '아니다'에 해당하는 응답이 '그렇다'는 응답보다 현저하게 높게 나타났다. 핵심이용자의 경우 심한 금단 현상을 경험한 경우로 볼 수 있는 '매우 그렇다'고 응답한 비율은 3.8%에 불과하였고, 경미한

금단 현상이라고 볼 수 있는 '대체로 그렇다'의 응답률은 12.5%로 나타나 금단 현상이 언론에서 보도되는 것만큼 심하게 나타나고 있지는 않은 것을 볼 수 있으며, 게임의 중독 현상과 관련하여 그리 문제가 되는 항목은 아닌 것으로 볼 수 있다.

'게임을 안 할 때도 게임에 대한 상상을 한다'는 문항으로 내성도를 측정해 본 결과, 일반이용자의 경우 '그렇다'는 응답이 9.5%에 불과하고 '전혀 그렇지 않다'는 응답이 35.6%, '대체로 그렇지 않다'는 응답이 30.2%로 '내성이 없다'고 볼 수 있는 응답이 65.8%로 내성은 거의 문제가 되지 않음을 볼 수 있다. 또한 게임 시간이 긴 핵심이용자의 경우는 '매우 그렇다'는 응답이 3.4%, '대체로 그렇다'는 응답이 25.0%로 일반 이용자에 비해 내성도가 상대적으로 높은 것으로 나타났다.

조절 능력 상실과 관련하여서는, '게임하는 시간을 줄이려고 했지만 실패한다'는 항목과 '게임을 하느라 숙제/업무 등 해야 할 일을 못한 적이 있다', '게임 때문에 주위 사람들에게

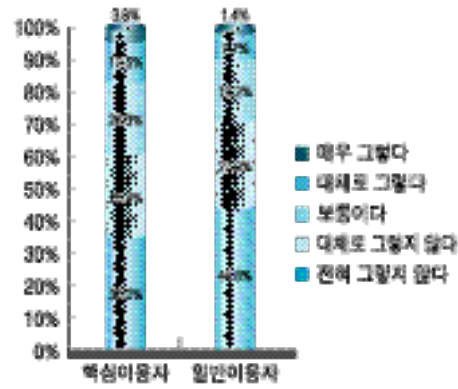
거짓말을 한 적이 있다'의 세 문항을 통해 조사하였다.

'시간 조절' 항목에 대해서 핵심이용자의 경우에는 '그렇다'는 응답(24.1%)보다 '그렇지 않다'는 응답이 34.5%로 높게 나타났다. 일반이용자의 경우에는 '매우 그렇다'는 응답이 2.6%에 불과하고, '대체로 그렇다'는 응답도 15.0%에 그쳐 '그렇지 않다'는 응답 56.3%에 비해 매우 낮은 수준임을 볼 수 있다. 따라서 게임 이용시간이 많아질수록 '시간 조절능력 상실'의 경향이 커지는 것으로 나타나 아동의 게임이용 자체가 아니라 무계획적으로 지나치게 장시간 게임을 이용하는 것이 더 문제임을 알 수 있다.

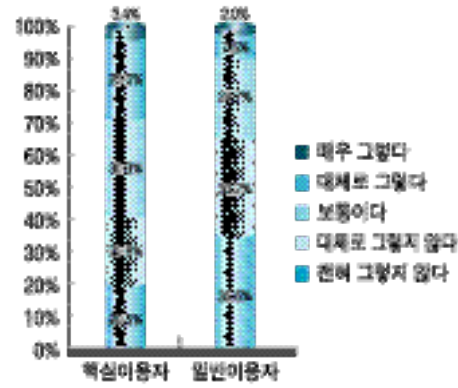
'게임 때문에 숙제/업무 등을 못한 적이 있다'라는 항목에 대해서는 '그렇다'고 응답한 경우가 핵심이용자의 25.8%, 일반이용자의 11.3%(매우 그렇다 0.6%)에 불과했고, '게임 때문에 주위 사람들에게 거짓말을 한 적이 있다'는 질문의 응답결과 핵심이용자의 20.8%, 일반이용자의 7.5%만이 '그렇다'고 응답해 게임이용이 다른 업무 및 주위사람에 대한 태도 등에 큰 영향을 미치는 것은 아님을 알 수 있다.

'게임에서 지게 되면 억울하고 화가 나서 다른 일이 손에 잡히지 않는다'는 문항을 통해 강박적 의존 정도를 측정해 보면, '그렇다'는 응답이 핵심이용자의 경우 20.5%(매우 그렇다 5.7%), 일반이용자의 경우 13.5%(매우 그렇다 3.5%)였으며, '그렇지 않다'는 응답이 핵심이용자 65.5%, 일반이용자 73.6%로 월등히 높아 게임을 통한 강박적 의존의 효과 역시 게임 이용시간에는 영향을 받지않, 그리 우려할 만한 수준은 아닌 것으로 평가할 수 있다.

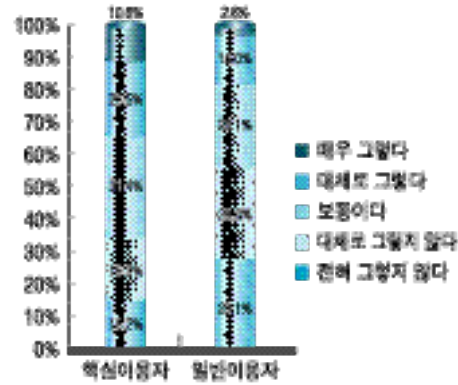
〈그림 3-1-3-02〉 게임을 하지 않을 때는 우울, 신경질 적이다가 게임을 하게 되면 이런 마음들이 사라진다



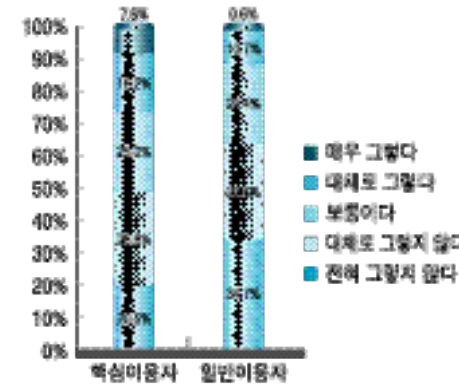
〈그림 3-1-3-03〉 게임을 안 할 때도 게임에 대한 상상을 한다



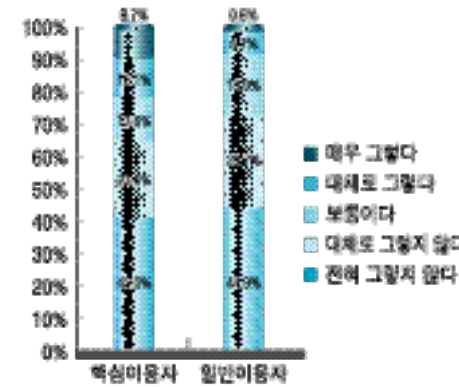
〈그림 3-1-3-04〉 게임을 하는 시간을 줄이려고 하지만 실패한다



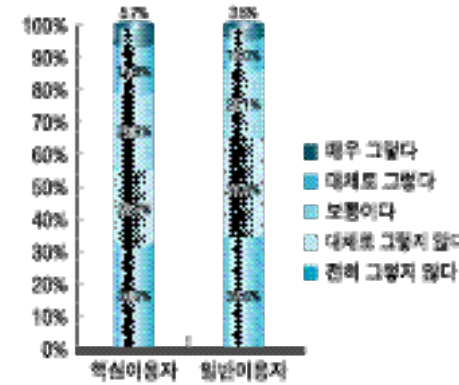
〈그림 3-1-3-05〉 게임 때문에 숙제/업무 등을 못한 적이 있다



〈그림 3-1-3-06〉 게임 때문에 주위 사람에게 거짓말한 적이 있다



〈그림 3-1-3-07〉 게임에 지면 억울하고 화가 나서 다른 일 손에 잡히지 않는다



(2) 게임의 긍정적 효과

게임의 심리적인 효과를 측정하기 위한 문항인 '게임을 함으로써 자신감 및 집중력이 향상되었다'에 대한 응답결과 '그렇다'는 응답이 핵심이용자의 25.7%, 일반이용자의 14.8%로 게임 시간이 길수록 '자신감과 집중력이 향상'되는 경향이 있는 것으로 볼 수 있다.

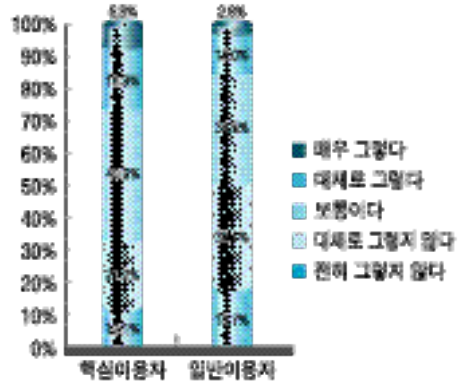
'게임을 하면서 컴퓨터/인터넷에 능숙하게 되었다'는 항목에 대해서는 핵심이용자의 60.3%, 일반이용자의 38.5%가 '그렇다'고 응답해 게임을 통한 컴퓨터/인터넷 부분의 능력 향상 효과가 상당히 높으며, 이러한 효과가 게임 시간이 길어질수록 더 높아진다는 것을 알 수 있다.

'게임을 통해서 친구/동료들과의 대화 기회가 증가했다'는 질문에서도 핵심이용자의 35.1%, 일반이용자의 25.0%가 '그렇다'고 응답해 게임을 통한 사회적 커뮤니케이션의 확대에 긍정적인 효과가 있음을 볼 수 있다.

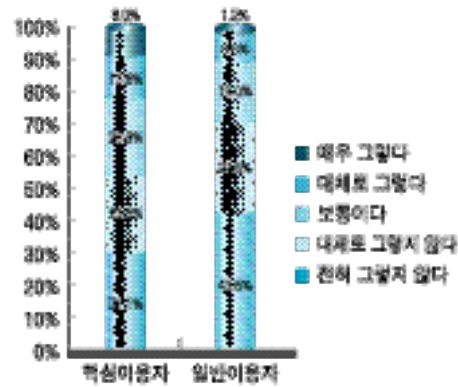
이러한 결과는 '게임을 통해서 친구/동료들과 어울리는 시간이 감소했다'라는 질문을 통해 다시 확인할 수 있다. 핵심이용자와 일반이용자 모두 게임을 통해 친구/동료와 어울리는 시간이 감소하지 않았다는 응답이 2배 이상 높았다. 핵심이용자의 21.6%가 '감소했다'고 응답한 반면 54.6%가 감소하지 않았다고 응답했으며, 일반이용자의 9.8%가 '감소했다'고 응답하였고, 72.2%가 감소하지 않았다고 응답하였다. 따라서 게임을 통한 사회성 증가의 효과가 있으며, 게임을 통해 사회적 접촉의 기회가 줄어드는 것은 아님을 확인할 수 있다.



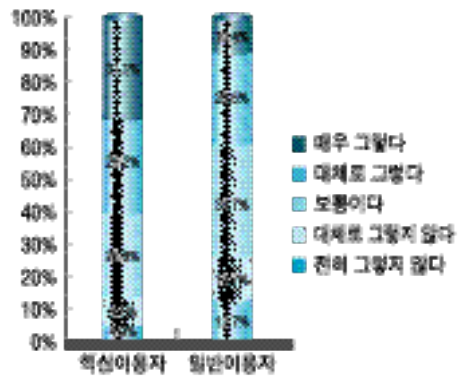
〈그림 3-1-3-08〉 게임을 하면서 자신감 및 집중력이 향상되었다



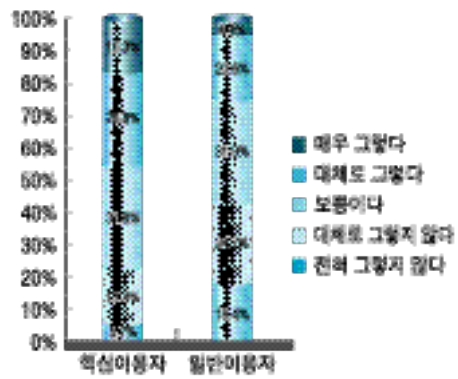
〈그림 3-1-3-11〉 게임으로 친구/동료들과 어울리는 시간이 줄었다



〈그림 3-1-3-09〉 게임하면서 컴퓨터/인터넷에 능숙하게 되었다



〈그림 3-1-3-10〉 게임을 통해서 친구/동료와 대화기회가 증가하였다



2 아이템 현금거래 및 불법복제

사회적으로 논란이 되고 있는 온라인게임의 아이템 거래에 대한 인식과 견해에 대해 조사한 결과를 살펴보면, 우선 인지면에서는 '아이템 현금거래에 대해서 얼마나 알고 있는지'에 대해 핵심이용자와 일반이용자의 그룹과 휴면이용자/잠재이용자 그룹간의 차이가 매우 크게 나타났다. 게임이용 시간 및 경험이 많은 집단 순(핵심 일반 휴면 잠재이용자)으로 '주위에 그런 사람이 있어 잘 알고 있다'고 응답한 빈도가 높으며, 게임이용 시간 및 경험이 적을수록(잠재 휴면 일반 핵심이용자) '모르다'는 응답이 높은 비율을 차지했다.

'주위에 그런 사람이 있어 잘 알고 있다'고 응답한 비율을 이용자별로 살펴보면 핵심이용자는 절반 이상이었고, 일반이용자의 경우에는 34.5%가 응답해 게임이용시간이 많을수록 아이템 현금거래에 대한 인지도가 높으며, 현금거래에 노출될 가능성도 확실히 높아진다는 것을 알 수 있다.

'주위 친구(동료/자녀)들 중 아이템 현금거래의 경험이 있는 친구가 몇 %정도 되는지'에 대한 응답 결과, 전반적으로 '10% 미만'이 가장 높은 빈도를 보였다. 이용자별로 대략 구분해 보면 게임이용시간과 경험이 많은 집단 순(핵심 일반 휴면 잠재이용자)으로 주변에 현금거래 경험자가 많은 것으로 나타났다. 그러나 30% 이상 이라는 응답을 중심으로 살펴보면, 핵심이용자(21.4%), 잠재이용자(19.6%), 휴면이용자(14.9%), 일반이용자(8.7%)의 순으로 나타났다.

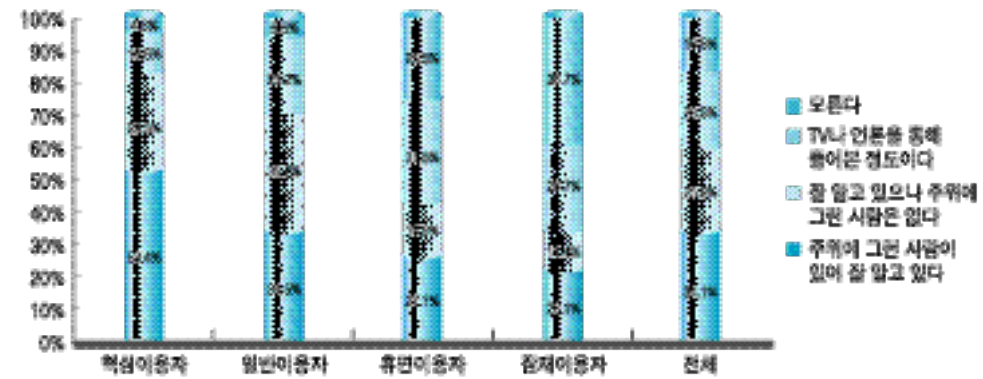
아이템 현금거래에 대한 견해를 살펴보면, 전체 응답자의 경우는 '전적으로 금지시켜야 한다'는 응답이 33.3%로 가장 많았고, 그 다음으로 '엄격한 등급심의를 통해 청소년 접근을 제한해야 한다'는 응답이 30.6%로 많아 전반적으로 규제가 필요하다는 입장이 강했다.

이용자별로 비교해보면, 핵심이용자의 경우 '엄격한 등급심의를 통해 청소년 접근을 제한해야 한다'는 응답과 '이용자 자신의 문제이므로 간섭하지 말아야 한다'는 응답이 각각

27.0%로 같은 비율을 차지했다. 그 다음으로 높은 빈도를 차지한 응답이 '전적으로 금지시켜야 한다' 22.2%로 전반적으로 규제의 필요성을 인정하는 의견이 다소 높게 나타났으나, 상대적으로 자율의사에 맡겨야 한다는 의견도 다른 집단에 비해 높았다. 일반이용자, 휴면이용자, 잠재이용자 모두 '전적으로 금지시켜야 한다', '엄격한 등급심의를 통해 청소년 접근을 제한해야 한다'는 응답이 60% 이상을 차지하였다. 단, 일반이용자의 경우 휴면이용자나 잠재이용자에 비해 '이용자 자신의 문제이므로 간섭하지 말아야 한다'는 응답이 약간 높은 빈도를 보였다.

이러한 결과는 게임이용 시간 및 경험에 상관없이 게임 아이템 현금거래에 대해서 대부분 문제라는 인식을 하고 있으며, 제재를 가할 필요가 있다는데 동의하고 있음을 보여준다. 그러나 게임 이용시간이 많을수록 규제 방식에 대해서 개인이 판단할 문제로 보는 의견이 많아 자발적인 규제에 대한 기대를 가지고 있는 것으로 해석할 수 있다.

〈그림 3-1-3-12〉 온라인게임에서 아이템 현금거래에 대한 인지도

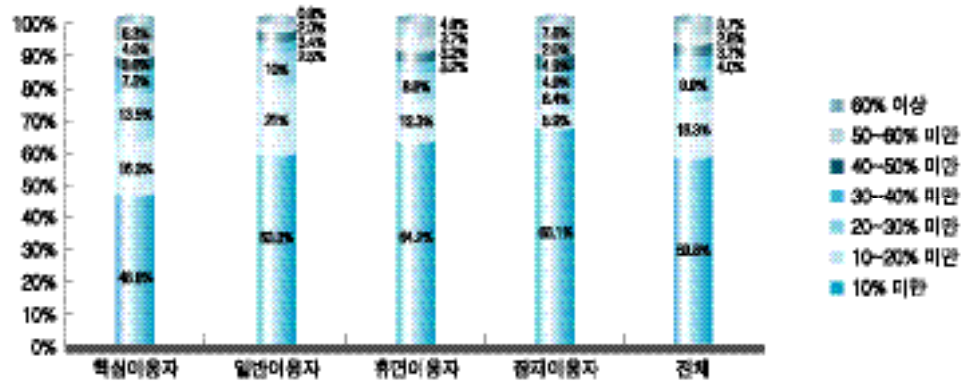


한편, 주위 친구들이나 동료들이 사용하는 게임물 중 복제품의 비율이 어느 정도 되는지를 조사한 결과, 게임 이용시간이 긴 핵심이용자는 복제품의 비율이 '50% 이상'이라는 응답이 거의 절반에 육박하는 45.1%(14.4%+30.7%)로 높은 것을 볼 수 있다.

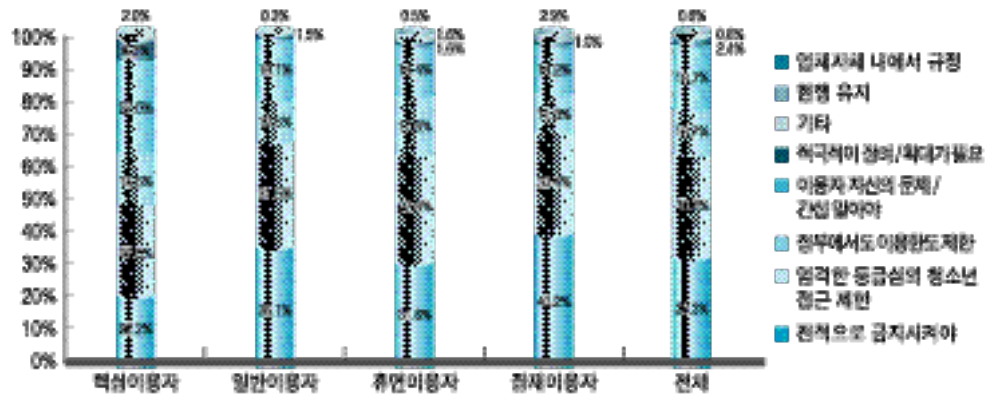
반면에 일반이용자는 '10% 미만'이라는 응답이 23.0%로 가장 많았고, '50% 이상'은 29.5%로 핵심 이용자에 비해 낮았다. 이는 게

임이용이 많을수록 복제품을 접하는 기회가 늘는 것이기도 하겠지만, 시간이 긴 핵심이용자의 경우 MMORPG게임이나 전략 시뮬레이션 게임과 같은 프로그램을 다운받거나 CD를 삽입해 인스톨해야 하는 장르 이용이 많은 반면, 일반이용자의 경우에는 이런 프로그램이 사용이 필요없는 웹보드게임, 캐주얼게임의 이용이 많기 때문으로도 해석할 수 있다.

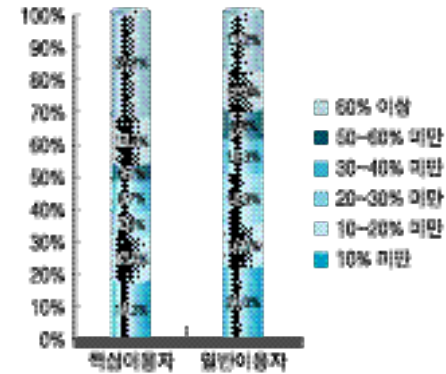
〈그림 3-1-3-13〉 아이템 현금거래를 하고 있는 친구 비율



〈그림 3-1-3-14〉 아이템 현금거래에 대한 견해



〈그림 3-1-3-15〉 주위 친구들이 사용하는 게임물 중 복제품 비율



3. 게임이용문화에 대한 청소년과 학부모 의견 조사

(1) 게임이용문화에 대한 세대별 견해

본 절에서는 만9세~만24세에 해당하는 청소년 및 게임을 이용하는 자녀를 둔 학부모를 중심으로, 조사 대상을 3세대로 구분하여 게임이용문화에 대한 견해를 비교해 보았다. 세대는 만9세~24세에 해당하는 대상을 청소년으로 기혼자 중 자녀가 있는 경우를 학부모로, 그 외 대학생 및 미혼인 경우와 기혼이면서 자녀가 없는 세대를 기타로 분류하였다. 이들 집단에 대한 분석내용은 게임이용에 대한 인지정도 및 부모님의 견해, 아이템 거래 및 게임 중독에 대한 견해 등을 중심으로 구성하였다. 특히 게임이용과 관련한 청소년의 견해를 묻는 문항은 게임이용 정도에 따라 청소년 세대를 핵심/일반/휴면/잠재 이용자로 구분하여 비교하였다.

전체 이용자를 대상으로 세대구분 결과, 세대 분포는 청소년이 37.6%, 학부모가 25.8%, 기타가 36.6%의 비중을 차지했다. 이들을 다시

게임 이용여부와 이용정도에 따라 핵심/일반/휴면/잠재이용자로 구분해 보면, 게임이용이 적어질수록(핵심 일반 휴면 잠재 이용자로 갈수록) 청소년의 비중은 감소하고 학부모의 비중은 증가하고 있다. 특히 핵심이용자 중 학부모는 9.5%에 불과하고 잠재이용자중 청소년은 10.8%였다.

게임에 대한 인식을 청소년세대와 학부모세대로 구분하여 살펴보면 청소년 세대의 경우 긍정적인 의견('매우 긍정적' + '다소 긍정적')이 47.3%를 차지하고 부정적인 의견('매우 부정적' + '다소 부정적')은 11.7%에 불과했다. 이에 비해 학부모세대의 경우 긍정적인 의견 15.8%, 부정적인 의견이 17.3%로, 부정적인 의견이 다소 우세하다. 이를 통해 부모 세대와 청소년 세대 간의 게임에 대한 인식차가 매우 크다는 것을 알 수 있다.

또한 온라인게임의 아이템 현금거래에 대한 청소년과 부모세대의 견해를 살펴보면, 아이템 현금거래에 대한 인지 정도와 이에 대한 대처방안에 대한 견해에서도 청소년세대와 학부모세대 간의 차이가 나타나고 있다. 우선 온라인게임에서의 아이템 현금거래에 대한 인지 정도는 청소년의 경우 44.3%가 '주위에 그런 사람이 있어 잘 알고 있다'고 응답하였으나, 학부모 세대의 경우 27.1%에 그쳤고, '모른다'는 응답도 24.0%나 되었다.

이들 세대 간의 차이는 '아이템 현금거래에 대한 견해'에서 더 큰 격차를 보인다. 청소년의 경우 '전적으로 금지시켜야 한다'는 의견이 25.7%인데 비해 학부모의 경우 42%에 달했고, '이용자 자신의 문제이므로 간섭하지 말아야 한다'는 응답이 청소년의 경우에는 22.8%를 차



지했으나 학부모의 경우는 8.5%로 2배 이상의 큰 차이를 보였다.

한편 게임비용 마련 방법에 대한 조사결과, 청소년의 48.5%가 '부모님이 주시는 용돈'이라고 응답하였고, 16.8%가 '부모님의 용돈 + 본인의 아르바이트 비용'이라고 응답하였으며, 14.5%가 '본인이 아르바이트를 해서'라고 응답하였고, '아이템/캐릭터 거래'라는 응답도 4.7%였다.

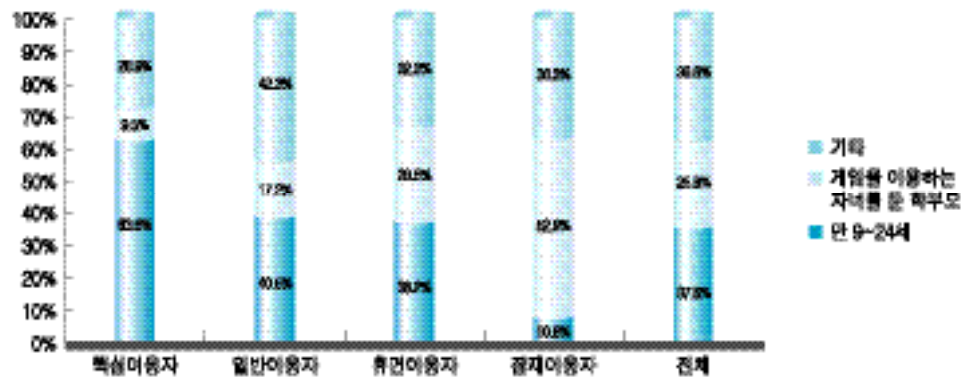
부모님의 경우에는 51.4%가 '부모님이 주시

는 용돈', 27.5%가 '무료게임만 이용', 11.8%가 전화결제 및 부모님의 카드 등을 통해 '라고 응답하였다. 이러한 의견의 차이는 학부모의 경우 자녀의 주요 게임이용 장르 및 비용에 대한 인지 정도가 낮은 점에서 기인하는 것으로 볼 수 있다.

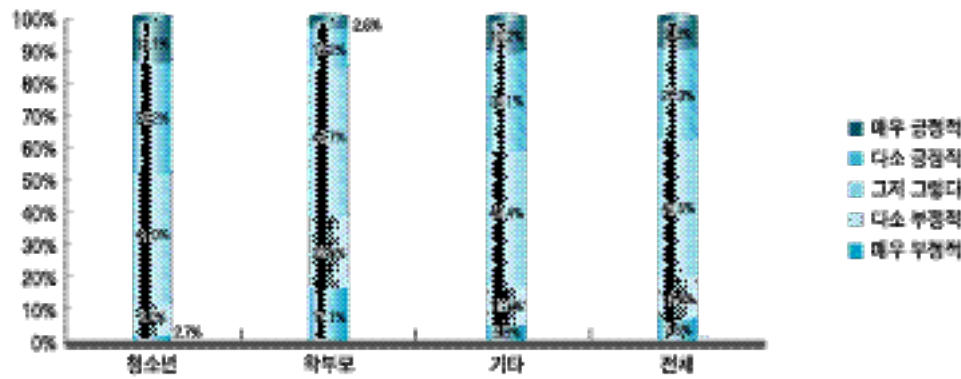
(2) 게임이용문화에 대한 청소년 의견조사

청소년을 대상으로 이들의 게임이용시간 및 게임이용 경험을 기준으로 핵심/일반이용자로

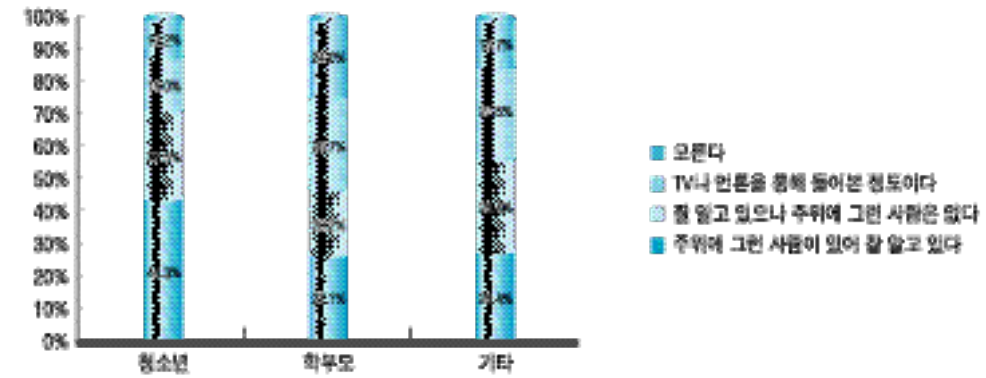
〈그림 3-1-3-16〉 핵심이용자/일반이용자/휴면이용자/잠재이용자의 청소년/학부모/기타 세대의 비중



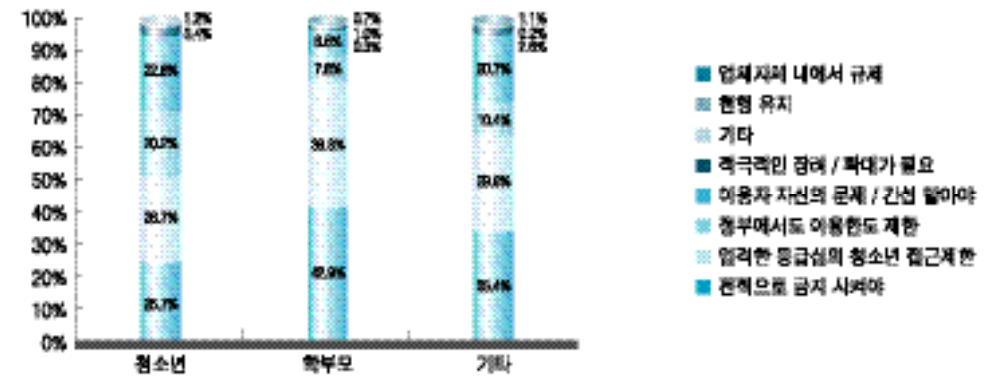
〈그림 3-1-3-17〉 게임에 대한 견해비교



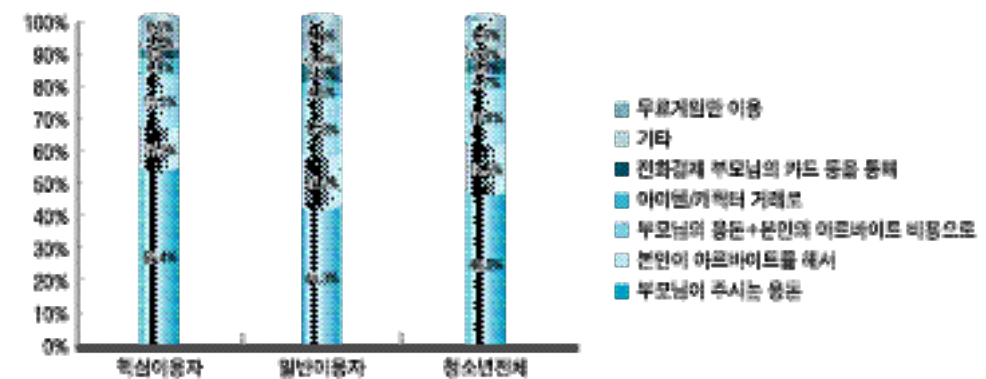
〈그림 3-1-3-18〉 온라인 게임에서의 '아이템 현금거래'에 대한 인지도



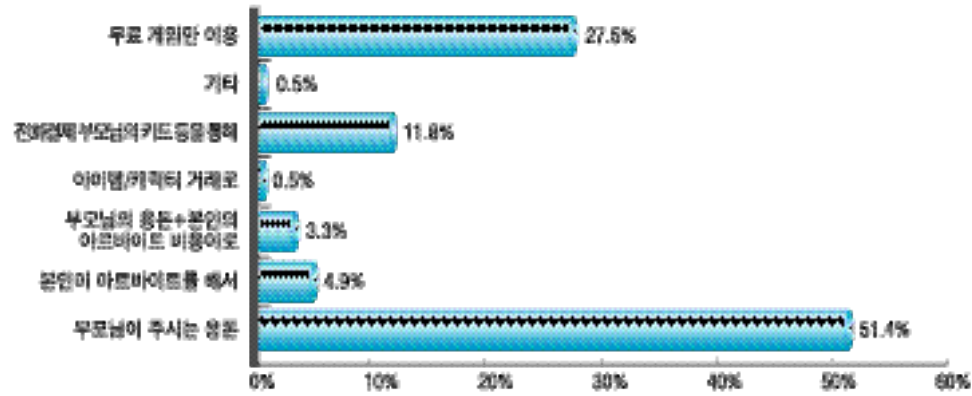
〈그림 3-1-3-19〉 아이템 현금 거래에 대한 견해



〈그림 3-1-3-20〉 게임비용 마련 방법



〈그림 3-1-3-21〉 자녀의 게임비용 마련 방법(학부모대상)



구분하여 각 문항에 대한 응답을 비교 해 보았다.

우선 이들 청소년 게임이용자별 자신의 게임 이용에 대해 부모님께서 어떻게 생각하고 계시는지에 대한 설문결과를 보면, 게임이용시간이 길어질수록 부모님의 부정적인 응답(‘매우 부정적 + 다소 부정적’)이 많아지는 것을 볼 수 있다.

또한 집에서 게임을 이용할 때 부모님에 의해 제약을 받는지의 여부를 물어본 결과, 청소년 전체의 경우 ‘제약이 없다’는 응답이 45.8%로 가장 높은 빈도를 보였고, 그 다음으로는 ‘하루에 이용할 수 있는 시간에 제약을 받는다’는 응답이 33.3%를 차지했다. 이를 다시 청소년 핵심/일반이용자로 구분하여 살펴보면, 게임이용시간이 긴 핵심이용자의 경우 일반이용자에 비해 ‘제약이 없다’는 비율이 10% 가까이 낮아 제약을 받는 경우가 일반 이용자의 경우 보다 높은 것을 알 수 있다.

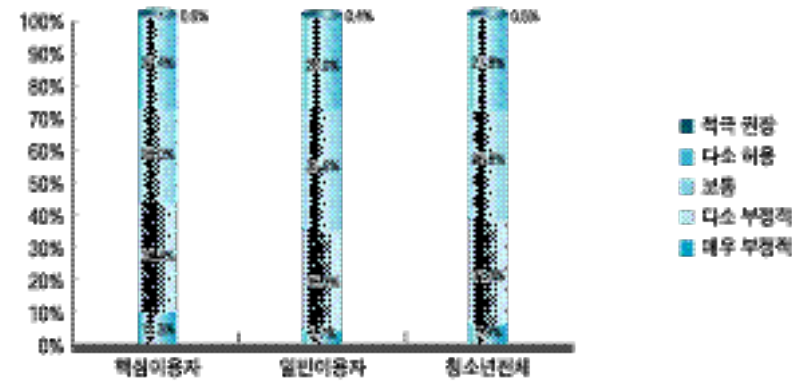
또한 ‘하루 이용시간에 제약을 받는다’는 경우와 ‘좋은 성적을 유지해야 이용 가능하다’는 응답도 일반 이용자에 비해 높게 나타나 핵심

이용자들이 부모님의 제약을 좀 더 받고 있는 것을 알 수 있다.

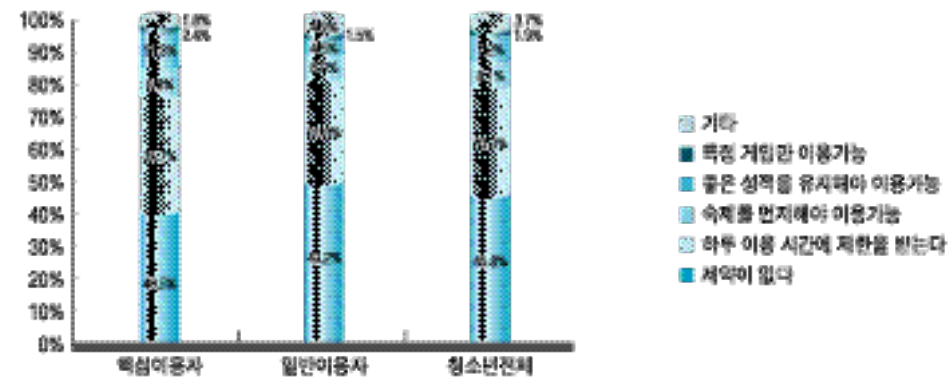
한편, 부모님의 PC사용 능력에 대해 질문한 결과 ‘모르신다’(‘모르신다’+‘전혀 모르신다’)는 응답이 29.1%로, ‘아신다’(‘아신다’+‘잘 아신다’)는 응답 37.6%에 비해 낮아 전년 조사 결과에 비해 부모세대의 PC사용 능력이 향상되었음을 알 수 있다. 또한 이용자별로 구분해보면 핵심이용자 보다 일반이용자의 부모님의 PC 사용 능력이 다소 높은 것으로 나타났다. 부모 세대의 PC사용 능력 향상은 PC를 기반으로 한 온라인게임이 주종을 이루는 한국의 게임 시장 상황에서 부모세대의 컴퓨터 사용 능력을 향상을 통해 부모님 세대와 청소년 세대 간 게임문화에 대한 의견 차를 좁힐 수 있는 긍정적인 요인으로 작용할 수 있을 것으로 보인다.

현재 청소년 이용자별로 참여하고 있는 동아리 및 동호회가 어떤 것이 있는지 조사한 결과, 전체 청소년 집단의 평균 가입 동호회 수는 1.3개이고 핵심/일반 이용자별 가입 동호회 수는 차이가 없는 것으로 나타났다. 가입한 동호

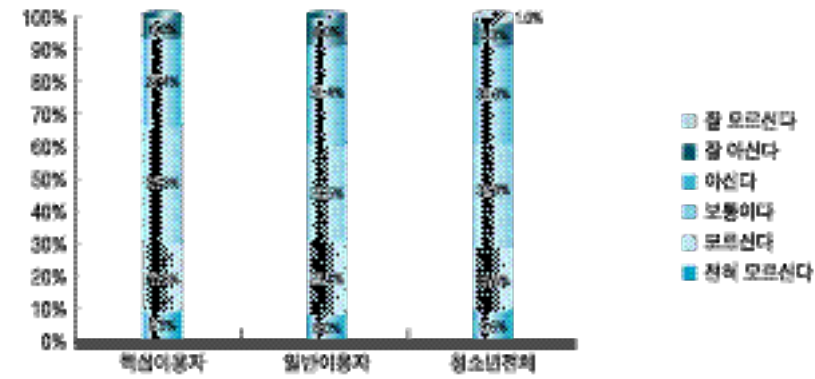
〈그림 3-1-3-22〉 본인의 게임에 대한 부모님의 생각



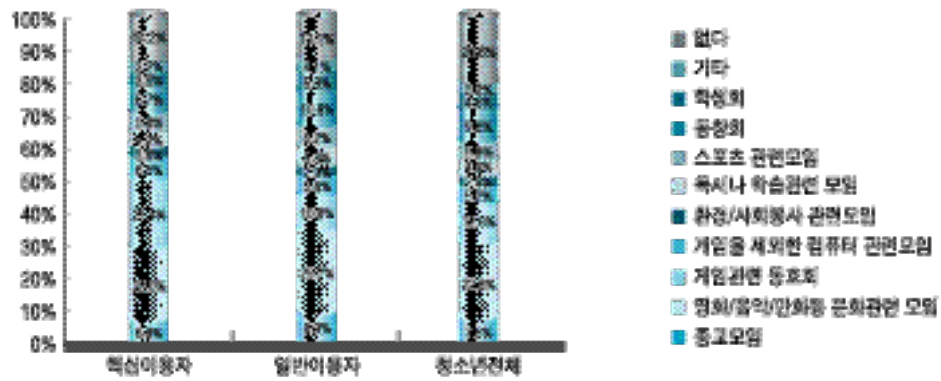
〈그림 3-1-3-23〉 집에서 게임 시 부모님에 의해 제약을 받는지 여부



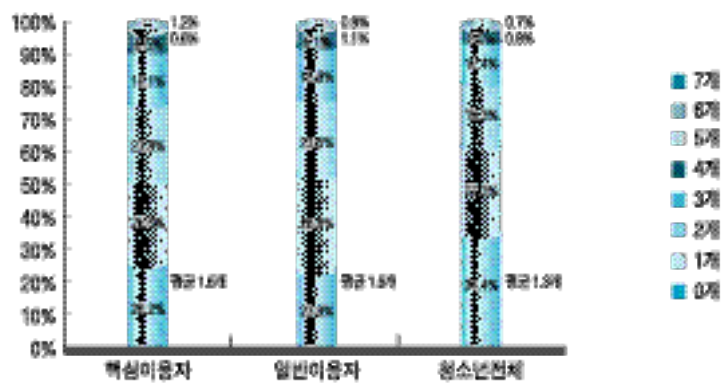
〈그림 3-1-3-24〉 부모님의 PC사용 수준



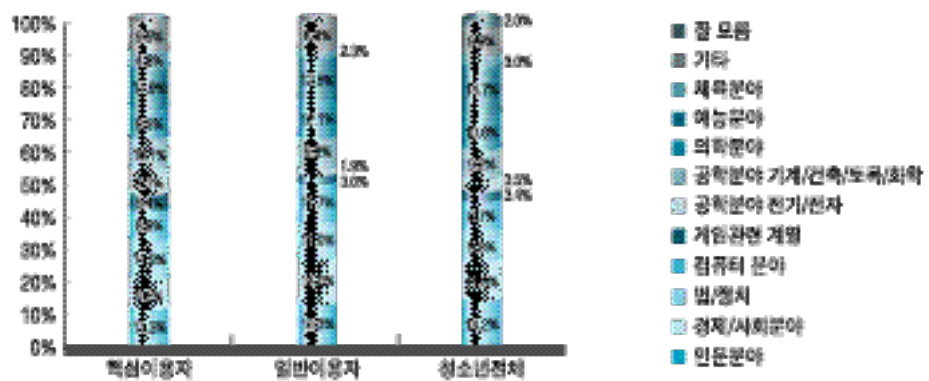
〈그림 3-1-3-25〉 현재 참여하고 있는 동아리/동호회(복수선택)



〈그림 3-1-3-26〉 현재 활동하고 있는 동아리/동호회 수



〈그림 3-1-3-27〉 장애 희망직업



회 종류는 '영화/음악/만화관련 동호회'가 가장 높은 빈도를 차지했고, '동창회', '게임관련 동호회'도 비교적 높은 빈도를 보였다. 청소년 핵심이용자의 경우에는 '게임관련 동호회'의 비중이 다른 집단보다 높았다.

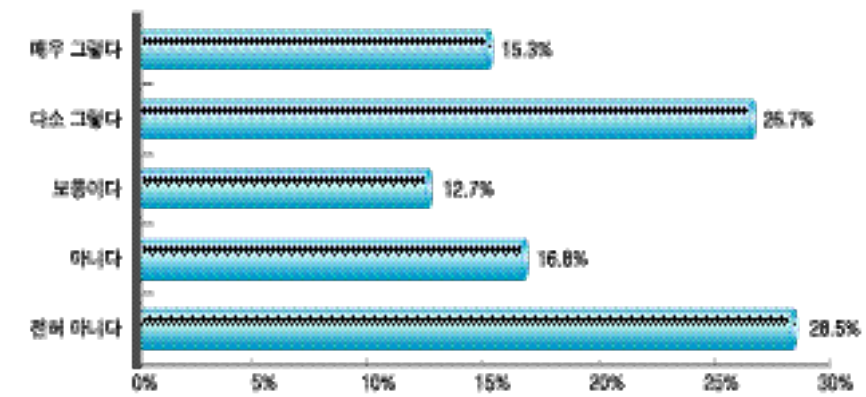
향후 선택하고 싶은 직업분야에 대한 조사결과에서는 집단 간 큰 차이는 없었으나 게임이용이 많은 핵심이용자의 경우 게임관련 분야와 '공학분야 전기/전자'의 선호가 다른 집단보다 다소 높게 나타났다.

(3) 게임이용문화에 대한 학부모 의견조사

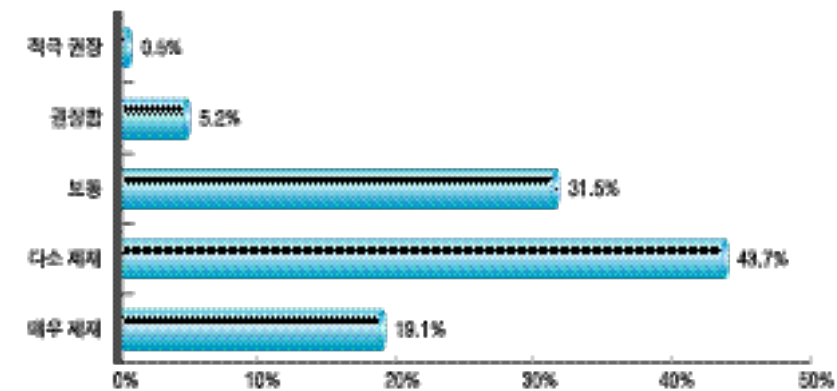
게임을 하는 자녀를 둔 학부모를 대상으로 자녀의 게임이용에 대한 견해를 조사한 결과를 살펴보면, 우선 자녀들이 게임 때문에 일상생활에 지장을 받고 있는지 여부에 대해서는 '그렇다'는 응답('매우 그렇다' + '다소 그렇다')이 42.0%로 '아니다'라는 응답('전혀 아니다' + '아니다') 45.3% 보다 약간 낮아 2004년 조사 결과에 비해 게임으로 인해 자녀의 일상생활에 지장을 받고 있다고 생각하는 경우가 줄어들었

3

〈그림 3-1-3-28〉 자녀들이 게임 때문에 일상생활에 지장을 받고 있는지 여부



〈그림 3-1-3-29〉 자녀들의 게임 이용에 대한 부모님의 대응



음을 알 수 있다.

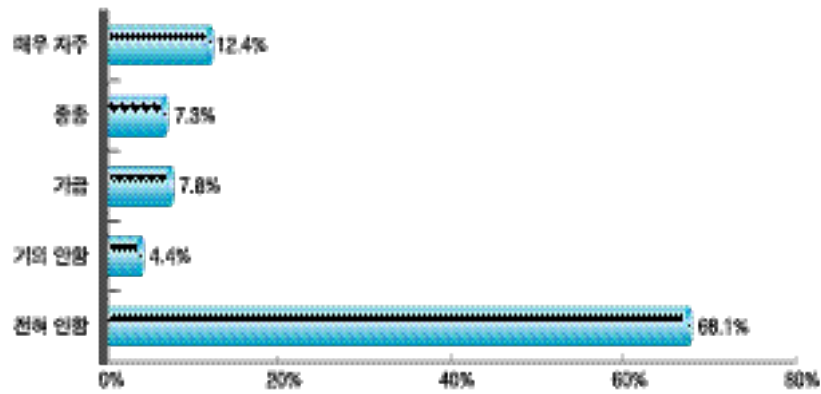
그러나 자녀의 게임에 대한 태도에 대해서는 19.1%(2004년 9.7%)가 '매우 제재'를 하고 있으며, 43.7%(2004년 47.9%)가 '다소 제재한다'고 응답해 제재의 정도는 더욱 심해지고 있는 것으로 나타났다.

또한 자녀와 함께 게임을 이용하고 있는지에 대해서는 68.1%가 '전혀 안 한다'고 응답하였고, '매우 자주 한다'는 응답은 12.4%로 전년 조사 결과에 비해 자녀와 함께 게임을 하지 않

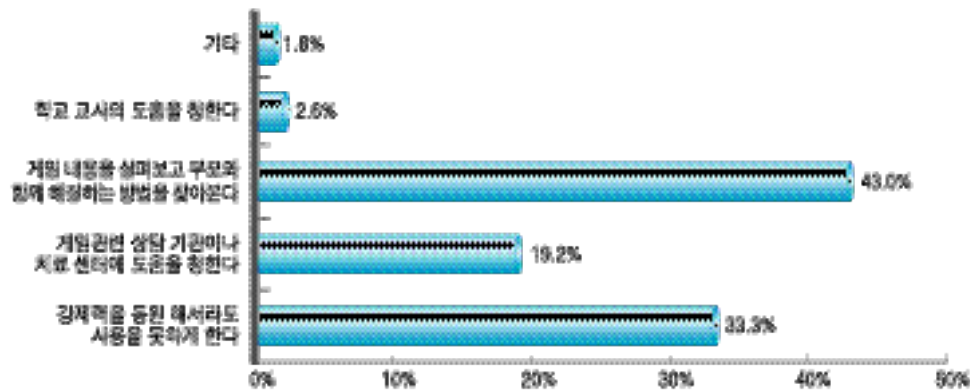
는다는 응답이 더 늘어났음을 알 수 있다.

한편, 자신의 자녀가 심각한 게임중독일 경우 어떻게 대처할 것인가를 조사한 결과를 보면, '게임내용을 살펴보고 부모와 함께 해결하는 방법을 찾아본다'는 응답이 43%로 가장 높은 비중을 차지했고 '강제력을 동원해서라도 사용을 못하게 한다'는 응답이 33.3%로 그 다음을 차지해 외부 기관이나 학교를 통한 해결방법보다는 가정 내에서 문제를 해결하려는 경향이 강하게 나타나고 있는 것으로 해석 할 수 있다.

〈그림 3-1-3-30〉 자녀와 함께 게임을 이용하는 정도



〈그림 3-1-3-31〉 자신의 자녀가 심각한 게임중독일 경우 대처방법



제4 절 해외 게임이용자의 게임이용 문화 : 일본 사례

2005년 2월 일본 CESA에서 일본에서 일반인 1,043명을 대상으로 실시한 〈일반인을 대상으로 한 비디오 게임에 관한 설문조사〉를 바탕으로 일본 게임 이용자가 인식하고 있는 게임의 매체효과와 게임이용의 영향에 대한 분석을 시도하였다. 일본의 경우 주로 이용하는 게임플랫폼은 비디오게임으로, 온라인게임이 주를 이루는 우리나라와는 상황이 다르기는 하지만 우리나라보다 먼저 게임 산업이 발달하였고, 게임에 대한 폐해에 대한 사회적 논의가 많았던 만큼 일본의 사례를 분석하는 것이 향후 게임의 매체효과에 대한 구체적인 연구를 진행하는데 도움이 될 수 있다고 본다.

여기서는 일본 게임이용자의 게임몰입(중독) 영향과 게임의 긍정적 영향, 일반적으로 논의되는 게임의 효과와 사회통념으로 게임과 관련이 있다고 생각되어온 부정적인 영향에 대한 경험과 인식, 학부모 이용자의 자녀의 게임 이용에 대한 태도를 중심으로 살펴보고자 한다.

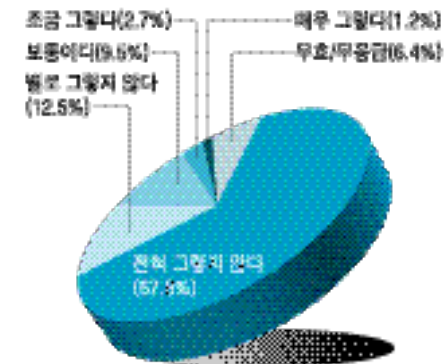
1. 게임의 긍정적/부정적 영향

(1) 게임 몰입(중독) 증상의 경험 여부

게임 이용자를 대상으로 한 게임의 게임 몰입(중독)과 관련된 질문의 응답결과를 보면 전반적으로 '그렇지 않다' ('전혀 그렇지 않다' + '별로 그렇지 않다')는 응답이 '그렇다'는 응답('조금 그렇다' + '매우 그렇다')보다 월등히 우세해 일본의 경우도 우려하는 만큼 게임 중독 증상이 심각하게 나타나지는 않고 있음을 알 수 있다.

금단 현상과 관련한 '게임을 하지 않을 때는 우울, 신경질 적이다가 게임을 하게 되면 이런 마음들이 사라진다' 라는 항목을 조사 한 결과, 67.8%가 '전혀 그렇지 않다'고 응답하였고, 12.5%가 '별로 그렇지 않다'고 응답해 80.3%가 게임과 관련한 금단 현상을 경험하지 않은 것으로 답하였다. 그렇다는 응답은 '조금 그렇다', '매우 그렇다'가 각각 2.7%, 1.2%로 미미한 정도에 그쳐 조사 결과상으로는 게임이용에 따른 금단현상은 거의 문제가 되지 않는 것으로 판단할 수 있다.

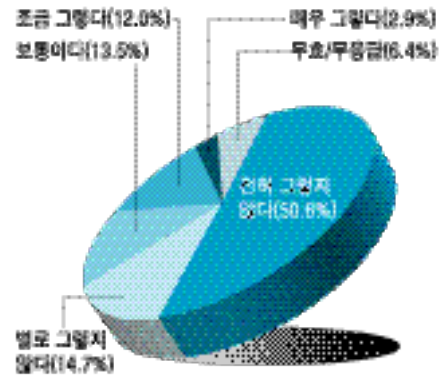
〈그림 3-1-4-01〉 게임을 하지 않을 때는 우울, 신경질적이다가 게임을 하게 되면 이런 마음들이 사라진다



게임의 내성과 관련해서 '게임을 안 할 때도 게임에 대한 상상을 한다'는 항목에 대해서는 50.6%가 '전혀 그렇지 않다'고 응답하였고, 14.7%가 '별로 그렇지 않다'고 응답하여 65.3%가 게임의 내성 증상을 느끼지 못한 것으로 볼 수 있으며, '조금 그렇다'와 '매우 그렇다'가 각각 12.0%와 2.9%로 나타나 14.9% 정도가 내성

을 경험해 본 것으로 나타났다.

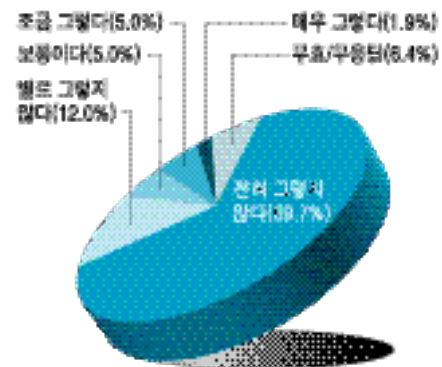
〈그림 3-1-4-02〉 게임을 안할 때에도 게임에 대한 상상을 한다



한편, 조절 능력 상실을 측정하기 위한 항목은 '게임 때문에 주위 사람들에게 거짓말을 한 적이 있다', '게임 때문에 숙제 업무 등을 못한 적이 있다', '게임을 하는 시간을 줄이려고 하지만 실패한다'로 구성되었다.

이 중 '게임 때문에 주위 사람들에게 거짓말을 한 적이 있다'는 항목에 대해서는 '그렇지 않다' ('전혀 그렇지 않다' + '별로 그렇지 않다')는 응답이 81.7%로 매우 높았으며, '그렇다'는

〈그림 3-1-4-03〉 게임 때문에 주위 사람들에게 거짓말을 한 적이 있다.



응답('조금 그렇다' + '매우 그렇다')이 6.9%로 매우 적었다.

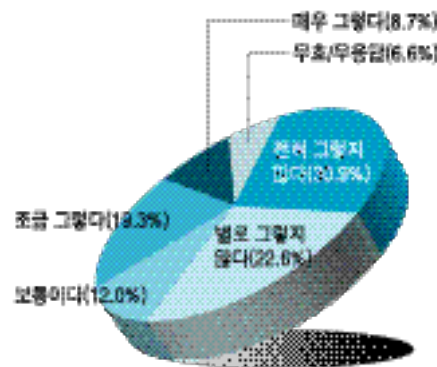
반면에 '게임 때문에 숙제 업무 등을 못한 적이 있다'는 항목에 대해서는 '그렇다'는 응답('조금 그렇다' + '매우 그렇다')이 28.0%로 상대적으로 높은 빈도를 보였으며, '게임을 하는 시간을 줄이려고 하지만 실패한다'는 항목도 그렇다는 응답이 15.1%로 비교적 높았다. 일본의 경우도 게임 중독 증상 중에서 조절능력 상실을 경험한 이용자가 가장 많은 것으로 나타나 향후 게임중독과 관련된 문제 중 '조절 능력 상실'과 관련한 대책 마련이 가장 절실함을 알 수 있다.

강박적 의존 증상과 관련된 항목인 '게임에서 지면 억울하고 화가 나서 다른 일이 손에 잡히지 않는다'에 대한 응답을 살펴보면 73.6%가 '그렇지 않다' ('전혀 그렇지 않다' + '별로 그렇지 않다')고 응답하였고, '그렇다'는 응답은 8.7%에 그쳤다.

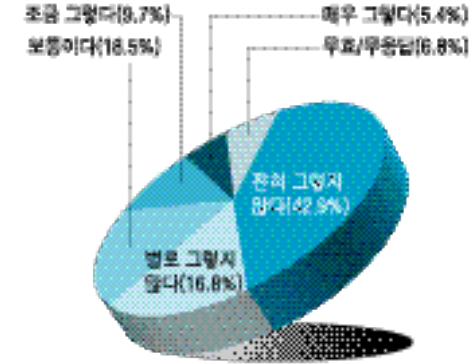
(2) 게임의 긍정적 효과 경험 여부

게임을 통한 효과에 대해서는 일본 게임이용자가 한국 게임 이용자에 비해 '그렇다'는 응답

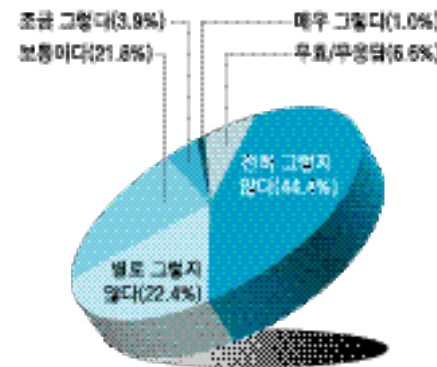
〈그림 3-1-4-04〉 게임때문에 숙제/업무 등을 못한적이 있다.



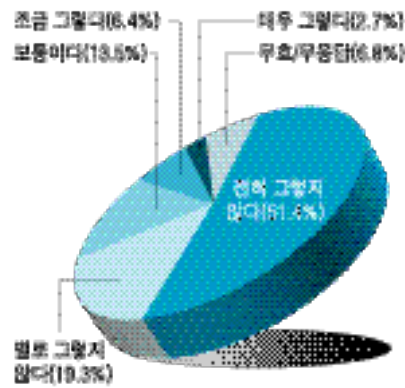
〈그림 3-1-4-05〉 게임하는 시간을 줄이려고 하지만 실패한다.



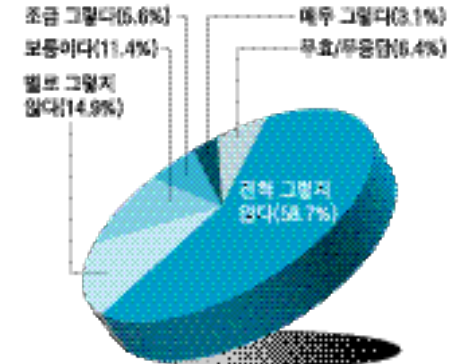
〈그림 3-1-4-07〉 게임을 하면서 자신감 및 집중력이 향상되었다



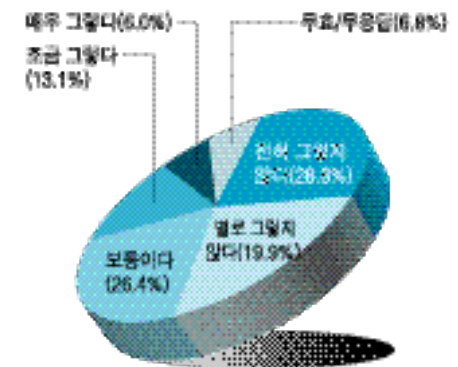
〈그림 3-1-4-09〉 게임으로 친구/동료들과 어울리는 시간이 줄었다



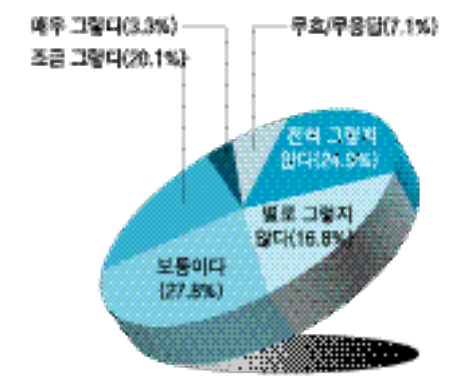
〈그림 3-1-4-06〉 게임에 지면 억울하고 화가 나서 다른 일이 손에 잡히지 않는다

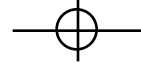


〈그림 3-1-4-08〉 게임을 하면서 컴퓨터/인터넷에 능숙하게 되었다

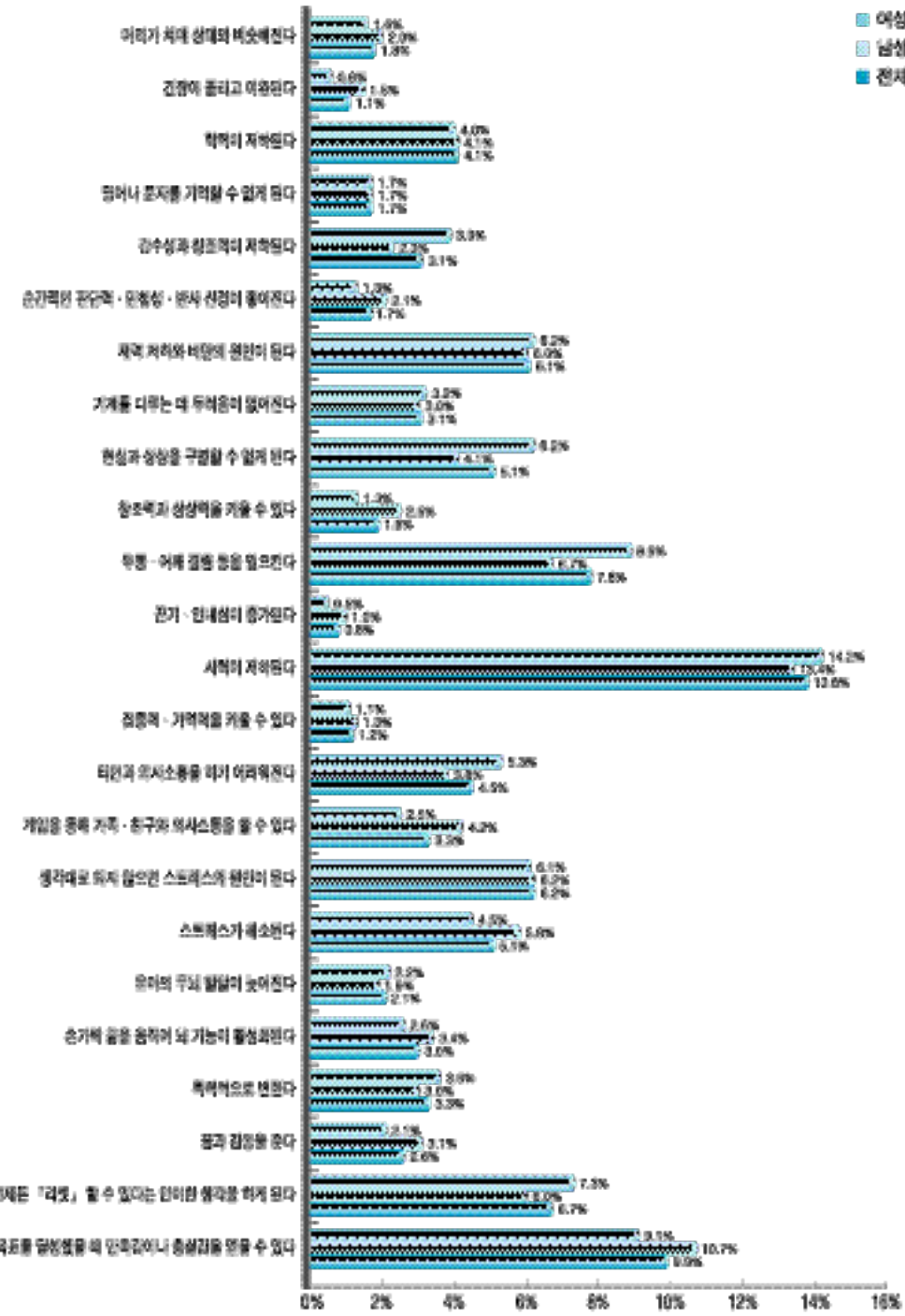


〈그림 3-1-4-10〉 게임으로 친구/동료들과 대화기회가 늘었다

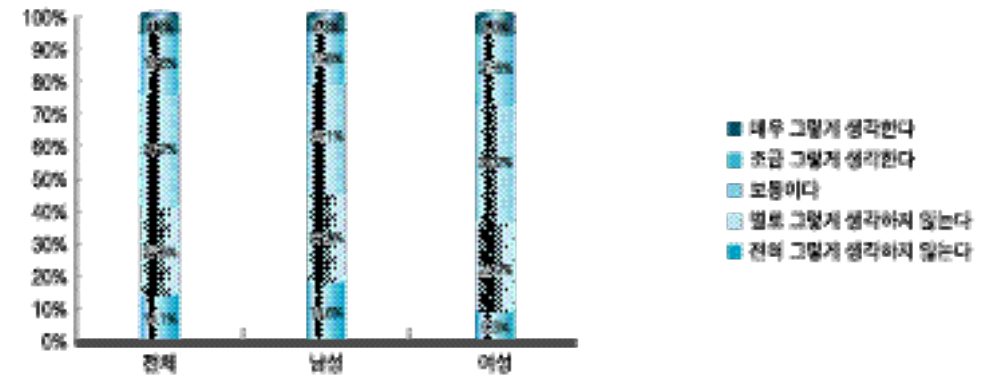




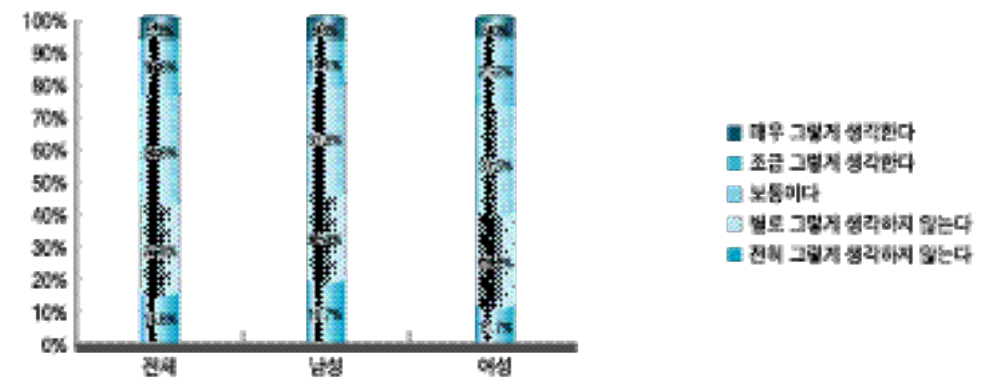
〈그림 3-1-4-11〉 게임 효과 및 영향(복수 선택)



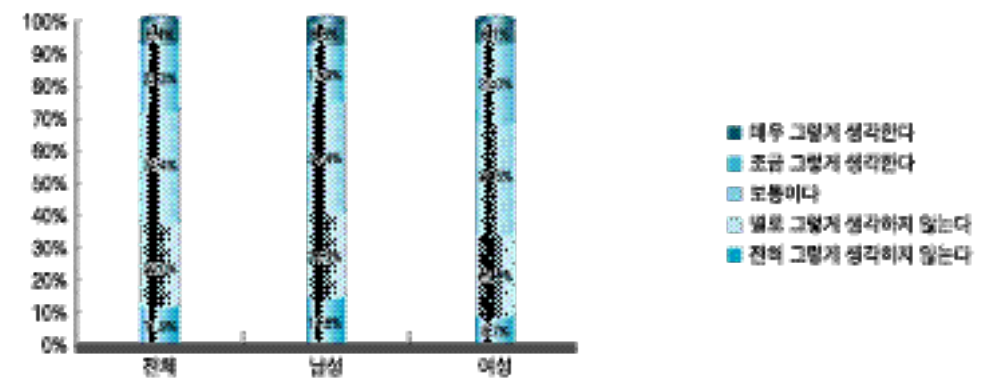
〈그림 3-1-4-12〉 게임의 영향에 대한 견해 : 게임은 배려하는 마음을 잃게 한다



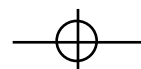
〈그림 3-1-4-13〉 게임의 영향에 대한 견해 : 게임은 희로애락을 잃게 한다



〈그림 3-1-4-14〉 게임의 영향에 대한 견해 : 게임은 두뇌활동을 저하시킨다



3



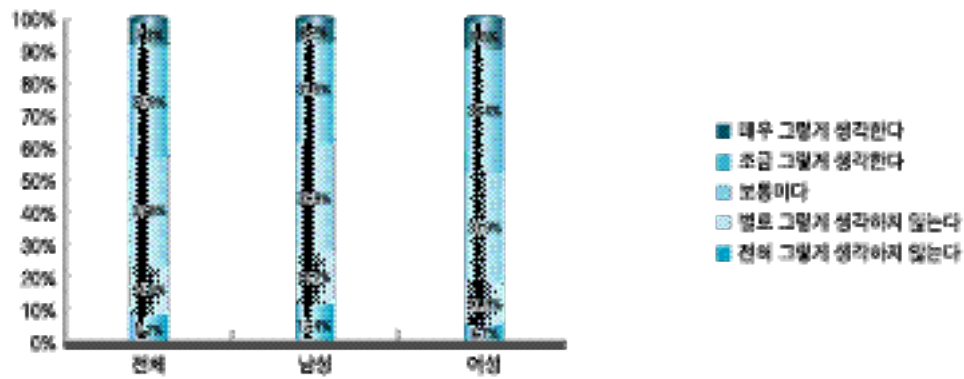
(‘조금 그렇다 + 매우 그렇다’)빈도가 낮게 나타났는데 이는 한국과 일본에서 즐겨하는 게임 플랫폼이 다르다는 점에도 그 원인이 있을 것으로 보인다. 일본의 경우에는 주로 비디오게임이 주류를 이루고 있어, 게임을 통한 컴퓨터 사용 능력이나 온라인 기능을 통한 사회성이 향상을 측정하는 것은 적절하지 못하고 비디오게임이라는 매체의 고유한 기능을 토대로 한 항목을 개발해야 할 것이다. 그러나 한국과 일본의 주요 플랫폼의 차이에도 불구하고 일본 게임 이용자의 경우도 다소나마 게임의 긍정적인 효과를 경험하고 있는 것으로 나타났다. 특히 게임을 통한 ‘사회적인 효과’와 관련한 항목인 ‘게임을 통해서 친구/동료들과의 대화 기회가 늘었다’에 대한 응답 결과 23.4%가 그렇다고 응답해 게임을 통한 사회성 향상의 가능성을 보여주고 있다.

(3) 게임의 효과와 관련한 문항

이 상의 게임의 부정적 효과와 긍정적인 효과와 관련한 범주에 포함되지는 않았지만 일반적으로 게임을 통해 경험할 수 있는 여러가지

효과와 영향에 대해서 경험한 적이 있는지를 선택하게 한 결과, 부정적인 효과로는 ‘시력이 저하된다’는 항목이 13.8%로 가장 높은 빈도를 보였고, 다음으로는 ‘두통/어깨 결림 등을 일으킨다’가 7.8%, ‘언제든지 리셋 할 수 있다는 안이한 생각을 하게 된다’ 6.7%, ‘생각대로 되지 않으면 스트레스의 원인이 된다’ 6.2%, ‘체력 저하와 비만의 원인이 된다’ 6.1% 순으로 빈도가 높게 나타났다. 긍정적인 효과와 관련된 것은 ‘목표를 달성했을 때 만족감이나 충실감을 얻을 수 있다’는 항목이 9.9%로 상대적으로 높게 나타났다. 연령에 따른 게임 효과 및 영향을 살펴보면 전반적으로 연령이 낮을수록 게임의 긍정적인 효과나 영향에 대한 응답이 빈도가 높은 경향이 나타났다. 그 외에 게임에 대한 사회 통념으로 논의되는 부정적인 효과들에 대한 의견을 살펴 본 결과, 게임이 공격성을 높인다거나 두뇌기능을 저하시킨다거나 범죄를 유발하는 직접적인 원인이 된다는 항목들에 대해 전반적으로 그렇지 않다(‘전혀 그렇지 않다’ + ‘별로 그렇지 않다’)는 응답이 더 우세하게 나타났다.

〈그림 3-1-4-15〉 게임의 영향에 대한 견해 : 게임은 범죄를 유발한다



2. 게임이용에 관한 학부모의 의견조사

일본 성인층의 청소년의 게임에 대한 견해를 살펴보면 전체의 26.4%가 반대 의견(‘약간 반대 + 반대’)을 표명한 반면 17.8%가 찬성(‘찬성 + 약간 찬성’)이라고 응답해, 반대하는 경우가 약간 우세했다. 그러나 게임을 이용하는 성인층의 경우에는 ‘찬성’에 해당하는 응답이 27.6%였고 반대에 해당하는 응답이 17.8%로, 찬성의 빈도가 다소 높아 게임에 접촉경험이 있는 경우가 그렇지 않은 경우보다 청소년의 게임을 좀 더 긍정적으로 평가하는 것으로 해석할 수 있다. 또한 자녀가 있는 경우와 그렇지 않은 경우의 응답결과도 차이를 보이는데, 자녀가 없는 경우와 자녀가 게임을 하고 있는 경우가 자녀가 게임을 하지 않는 경우보다 청소년의 게임을 찬성하는 의견이 다소 높았다.

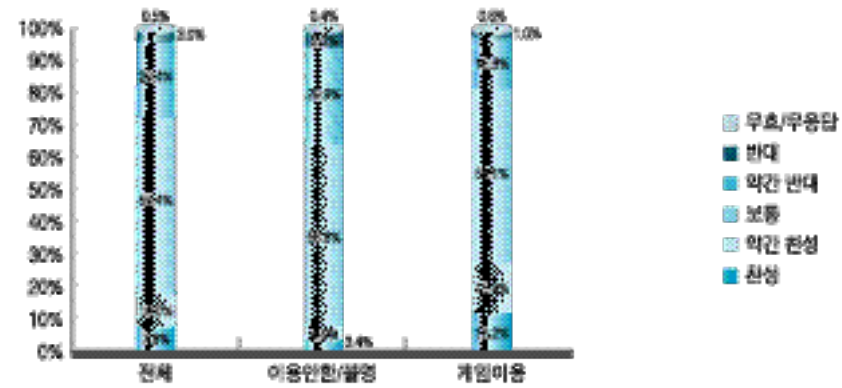
자녀의 게임에 대한 제재는 게임을 이용하는 부모의 경우가 아주 근소하기는 하지만 ‘권장한다’와 ‘크게 권장한다’는 응답이 각각 1.6%로 게임을 이용하지 않는 부모의 경우보다 높게

나타났다. 그리고 제재 한다(‘크게 제약 + 약간 제약’)의 빈도도 64.7%로 게임을 이용하지 않는 부모의 67%에 비해 아주 약간 낮았다. 그러나 게임을 제재하는 이유가 게임의 부정적인 효과 때문인지의 여부는 좀 더 구체적인 제재의 이유에 대한 조사를 통해 확인할 필요가 있다.

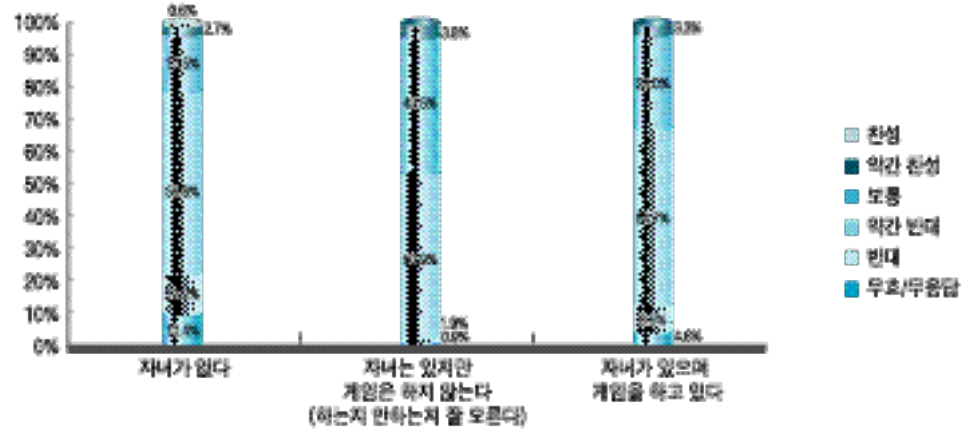
또한 자녀와 함께 게임을 이용하는지 여부는 게임을 이용하는 부모의 경우는 ‘항상 함께’ 1.3%, ‘종종 함께’ 3.9%, ‘가끔 함께’ 38.1%로 자녀와 함께 게임을 이용하는 경우가 43.3%로 비교적 높은 빈도를 보였다.

자녀와 함께 향후에 게임을 이용할 의사가 있는지를 질문한 결과, 게임을 이용하는 자녀가 있거나 본인이 게임을 하는 경우에 ‘자녀와 함께 게임을 즐기고 싶다’, ‘함께 할 수 있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다’는 의견이 높게 나타났다. 특히 본인이 게임을 하는 경우에는 53.0%가 ‘함께 할 수 있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다’고 응답하였고, 17.4%가 ‘자녀와 함께 게임을 즐기고 싶다’고 하여 자녀와 게임을 즐기겠다는 의견이 70.4%나 되었다.

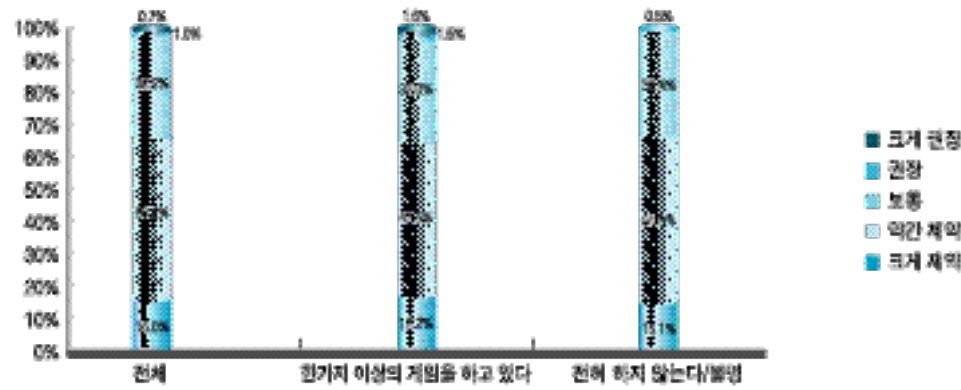
〈그림 3-1-4-16〉 게임이용 여부에 따른 청소년의 게임에 대한 견해



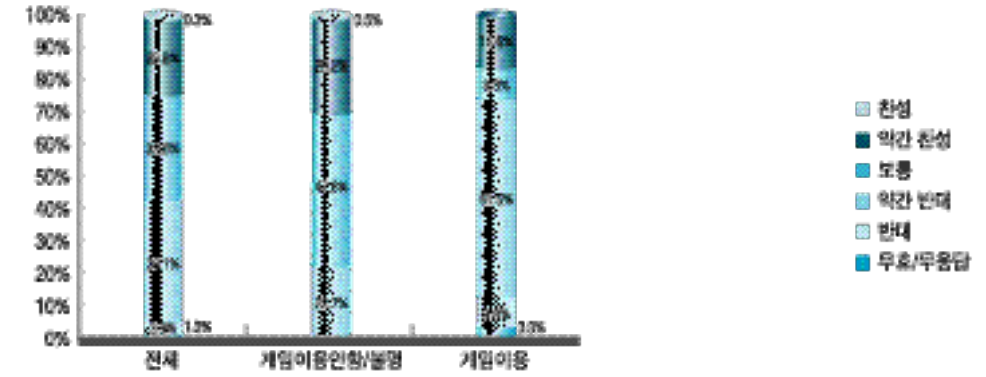
〈그림 3-1-4-17〉 자녀 유무에 따른 청소년의 게임에 대한 견해



〈그림 3-1-4-18〉 학부모의 자녀의 게임에 대한 제재



〈그림 3-1-4-19〉 자녀와 함께 게임을 이용하는지 여부



〈그림 3-1-4-20〉 자녀와 함께 게임을 이용할 의사가 있는지 여부

