

# 제3부 게임문화 동향

## [ 제1장 국내외 e스포츠 현황]

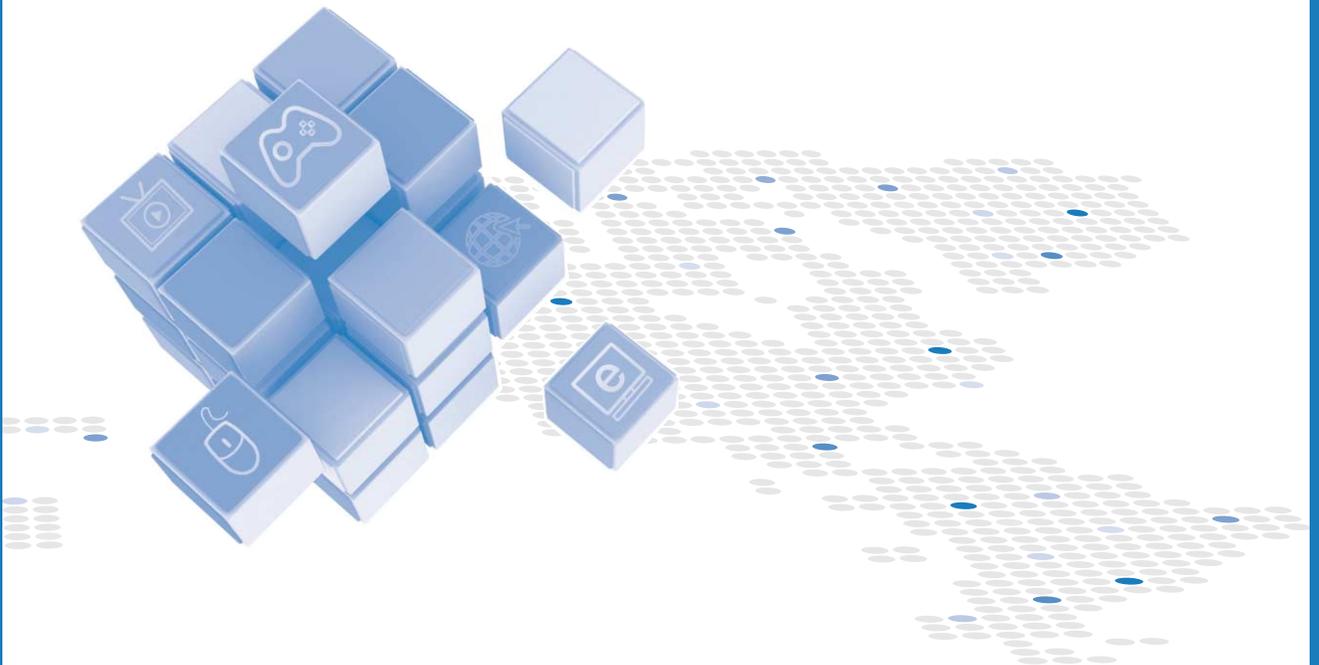
- 제1절 국내 e스포츠 현황
- 제2절 해외 e스포츠 현황
- 제3절 e스포츠 직무분석

## [ 제2장 게임문화의 역할과 영향]

- 제1절 게임문화 동향과 문화적 실천
- 제2절 청소년, 게임 그리고 문화
- 제3절 게임기사 내용 분석

## [ 제3장 가능성 게임과 G러닝]

- 제1절 가능성 게임의 현황과 전망
- 제2절 G러닝의 현황과 전망



# 제1장 국내외 e스포츠 현황



## ■ 제1절 국내 e스포츠 현황

### 1. 국내 e스포츠 개요

2010년 국내 e스포츠계는 지적재산권 소송, 프로게임단 축소, 승부조작 스캔들과 같은 불미스러운 일과 더불어 전년도에 이어 '마구마구 2010 프로야구' 타이틀 스폰서로 프로야구 부흥에 기여한 일, 장애인 e스포츠연맹의 활발한 활동과 같은 e스포츠 외연의 확장 등 위기와 기회가 교차하는 한해였다.

지난 10년 동안 지속적인 성장세를 이어오던 e스포츠는 2010년에 들어서 이전에 겪지 못했던 시련을 맞게 되었다. 우선 2010년 5월 e스포츠계를 달구었던 승부조작 스캔들은 현역 유명 프로게이머를 포함 다수의 프로게이머들이 베팅 사이트와 연계되었다는 승부 조작 의혹이 검찰 수사 결과 사실로 드러난 사건이다. 그로 인해 e스포츠 관계자들과 팬들은 물론 국민들을 충격에 빠트렸고, 그동안 닦아 놓은 e스포츠의 긍정적인 이미지에 큰 상처를 입혔다. 이러한 현상과 맞물려 12개 체제의 프로게임단 중 2개가 해산 및 흡수합병됨으로써 지난 10년 간 지속적으로 성장해 온 프로리그가 위축되는 결과를 빚었다. 이러한 일련의 사건은 선수 개인의 인성이나 개별 기업의 경영문제라기보다는 e스포츠의 대표 브랜드인 프로리그가 새로운 비전과 전망을 제시하지 못하는 것에서 근본 원인을 찾을 수 있다는 주장이 제기되기도 하였다.

2010년 중반, 분위기가 어수선한 와중에 프로리그 인기종목인 <스타크래프트>의 지적재산권을 가지고 있는 '블리자드'사와 한국e스포츠협회를 대표로 하는 e스포츠계 간의 '지적재산권' 협상이 결렬되고, 법적 분쟁으로까지 이어지면서 1년을 끌다가 2011년에 타협을 보게 된다. 표면적으로는 원저작자의 권리와 경기를 만들어내는 선수, 방송사의 2차 저작물의 권리가 어디까지인가가 핵

심 쟁점이었다. 그러나, 이러한 분쟁 이면을 들여다보면, 새롭게 출시되는 <스타크래프트2>를 중심으로 향후 e스포츠의 주도권을 누가 가질 것인가와 관련된 힘 싸움의 성격이 강하다. 더 큰 문제는 비단 블리자드사와의 문제 뿐 아니라 국내 e스포츠 종목 개발사들의 태도 역시 블리자드와 크게 다르지 않았다는 데에 있다. 단적인 예로 2010년 이후 신규 공인 종목 신청이 1건도 없었다. 이것은 사람들 간의 경쟁을 테마로 하는 e스포츠 형식의 게임이 개발되지 않아서라기보다는 종목사가 직접 e스포츠를 주도하겠다는 의지의 결과로 해석된다.

이러한 e스포츠 주체들 간의 새로운 역학관계가 재조정되는 과정에서도 꾸준히 e스포츠의 외연은 확장되어갔다. 특히 국내 간판 스포츠인 프로야구를 테마로 하는 e스포츠 종목인 <마구마구>가 타이틀 스폰서를 맡아 지원함으로써 야구의 부흥과 함께 게임의 놀라운 성장을 가져오는 결과를 보였다. 프로야구는 지난 2009년 시즌을 앞두고 기존 후원사였던 삼성전자가 갑자기 타이틀 스폰서 포기를 선언함으로써 혼란에 빠졌었다. 후속 스폰서를 잡기 어려워져 최악의 경우, 2009 시즌은 타이틀 스폰서 없이 개최될 수도 있다는 위기감이 고조될 때 프로야구계에 구세주로 등장한 것이 CJ E&M(과거 CJ 인터넷)이었다. CJ E&M은 KBO와 연간 35억 원 규모로 총 3년 기간에 타이틀 스폰서 계약을 체결하였다. 프로야구는 2009 시즌과 2010 시즌을 '마구마구 프로야구' 라는 이름으로 열렸다. 스폰서 계약 이후 프로야구가 관중 600만 시대를 넘볼 정도로 인기가 상승하였다. 그러자 기존에 나서지 않던 거대 기업들이 훨씬 더 좋은 조건을 부르며 타이틀 스폰서를 자청하고 나섰다. 2011년 CJ는 대승적인 차원에서 타이틀 스폰서를 양보하게 된다. e스포츠가 스포츠를 살렸다고 해도 결코 과언이 아닌 상징적인 사건이었다.

e스포츠의 외연 확대는 장애인 영역에서 두드러졌다. 2008년도에 창립된 대한장애인 e스포츠연맹(KoDeF)은 그동안 활동의 경험과 성과를 기반으로 2011년 9월 세계 최초로 국제 장애인 e스포츠 대회를 제주도에서 개최할 예정이며 이를 계기로 국제장애인 e스포츠연맹 창설을 준비하고 있다. 장애인 e스포츠의 체계적인 발전과 장애인 e스포츠 직업군 형성을 위한 장애인 e스포츠 심판 양성 과정을 장애인고용공단과 함께 2011년 7월 실시하여 장애인 e스포츠 심판 1기 11명을 배출하는 성과를 거두었다. 이러한 성과는 e스포츠가 단순히 젊은이들의 취미활동을 넘어 장애인의 재활과 직업창출에 기여함으로써 디지털사회에서 e스포츠의 역할과 위상을 돋보이게 해 준 사례로 평가된다.

그 외에 e스포츠 대회의 측면에서 새롭게 출시된 <스타크래프트2> 종목을 소재로 한 리그인 GSL이 고평TV 주관으로 새롭게 시작되었다. 기존 스타크래프트 프랜차이즈 스타인 임요환과 이윤열이 가세함으로써 초반 기대를 모으는데 성공했으나, 전작에 비해서는 현재까지 다소 초라한 결과를 보여주고 있는 것이 사실이다.

2010년 e스포츠계를 요약하면, 대상과 영역에서 지속적인 e스포츠 외연의 확장과 종목사의 주도적 역할이 부각되는 e스포츠 내부 역학구도의 변화가 크게 일어났던 한 해였다.

## 2. 대회

### 1) 프로리그

#### (1) 신한은행 프로리그



〈스타크래프트〉에 대한 지적재산권 분쟁으로 2010~2011 신한은행 프로리그는 예년보다 늦은 10월 16일 시작되었다. 10~11시즌은 전년도 12개 팀에서 10

개 팀으로 2팀이 줄어든 반면, 연간 5라운드에서 연간 6라운드로 확대시켜 진행되었다. 그뿐 아니라 경기 수도 확대하여 전라운드 7전 4선승제로 진행되었다. 이에 따라 기존 5전 3선승제에서 사용되던 6개의 공식맵 수가 8개로 늘어났다. 지난 09~10시즌 5라운드에서 사용되었던 맵 중 'GrandLine\_SE(그랜드라인SE)' 와 'The Fortress(포트리스)' 등 2종이 계속 사용되었으며, 신규맵은 2인용인 'Benzene(벤젠)' 과 3인용 'Aztec(아즈텍)', '中原(중원)', 4인용 'Circuit Breakers(씨킷 브레이크)', 'Icarus(이카루스)', '태양의 제국' 등 6종이 새롭게 추가되었다.

경기방식도 6라운드 중 3, 4라운드에 승자연전방식을 채택한 '위너스리그' 를 시행하였다. 2011년 4월 9일 한양대학교 노천극장에서 펼쳐진 신한은행 위너스리그 10~11 결승전에서 SK텔레콤 T1이 2연패를 노리던 KT Rolster를 꺾고 최초로 위너스리그 우승을 차지했다. 이번 결승전은 3위 팀이었던 SK텔레콤 T1이 준플레이오프부터 치고 올라가 우승을 차지하는 이변을 만들어냈다.

최종 6라운드 결과 SK 텔레콤 T1이 1위로 리그를 마쳤다. 상위 6개팀이 겨루는 포스트 시즌을 통해 최종 결승전은 전통적으로 열린던 부산 광안리를 벗어나 8월 6일 중국 상해에서 개최되었다는 점도 이번 시즌의 특징이다. KeSPA는 프로리그 결승전 개최를 통해, 글로벌 대표 e스포츠리그로서 '프로리그' 의 위상을 각인하고 현지화된 서비스를 선보임으로써 향후 지속적인 '프로리그' 브랜드

표 3-1-1 신한은행 프로리그 10~11시즌 정규시즌 최종 순위표

순위	팀	경기	승	패	승률	게임차	득실차	득점	실점	별점	연승	주의	경고
1	SK텔레콤	54	39	15	72.2%	-	46	185	138	1	10	3	1
2	CJ	54	34	20	63.0%	5.0	39	174	135	0	-2	0	0
3	KT	54	32	22	59.3%	7.0	14	165	149	2	-1	4	2
4	웅진	54	28	26	51.9%	11.0	3	161	158	0	3	1	0
5	삼성전자	54	26	28	48.1%	13.0	-11	153	164	0	1	1	0
6	STX	54	25	29	46.3%	14.0	-11	156	166	1	2	2	1
7	화승	54	24	30	44.4%	15.0	-6	153	159	0	1	1	0
8	MBC게임	54	23	31	42.6%	16.0	-15	156	170	1	1	2	1
9	위메이드	54	23	31	42.6%	16.0	-17	143	159	1	-3	3	1
10	공군	54	16	38	29.6%	23.0	-48	130	178	0	-3	1	0

드의 해외진출 기반을 마련을 위해서 기획했다고 밝혔다. 그러나 국내 프로리그 팬들은 커뮤니티를 중심으로 이런 결정에 대해 국내 팬들을 고려하지 않은 결정이라며 반발하기도 하였다. 신한은행 프로리그의 상금은 정규시즌 우승은 5,000만 원, 결승전 우승상금은 8,000만 원이 주어진다.

프로리그 2군 리그의 성격을 가지고 있는 드림리그 10~11시즌은 2010년 12월 23일부터 2011년 6월 30일까지 약 6개월 간에 걸쳐 진행되었다. 드림리그는 프로게임단 소속 스타크래프트 2군 선수 및 수련 선수의 기량 향상과 실전 감각 배양에 역점을 두고 진행되며, 신한은행 프로리그 10~11시즌 일정을 고려하여 매주 목요일 오후1시 용산 보조경기장에서 진행되었다. 진행 방식은 공군 ACE, 폭스를 제외한 8개 팀이 참가하여 2라운드 풀 리그로 진행되었다. 6월 2일 열린 결승전 경기에서는 CJ ENTUS가 5대 3으로 STX SOUL을 물리치고 우승을 차지했다.

표 3-1-2 드림리그 10~11시즌 정규시즌 최종 순위표

순위	팀	경기	승	패	승률	게임차	득실차	득점	실점	벌점	주의	경고
1	CJ	14	11	3	78.6%	-	25	62	37	0	1	0
2	화승	14	10	4	71.4%	1.0	13	60	46	1	2	1
3	STX	14	9	5	64.3%	2.0	11	60	48	1	2	1
4	웅진	14	7	7	50.0%	4.0	0	51	51	0	0	0
5	KT	14	6	8	42.9%	5.0	-9	49	57	1	2	1
6	MBC게임	14	5	9	35.7%	6.0	-11	44	55	0	1	0
7	SK텔레콤	14	5	9	35.7%	6.0	-17	42	57	2	2	2
8	삼성전자	14	3	11	21.4%	8.0	-18	49	66	1	3	1

(2) 생각대로 T <스페셜포스> 프로리그



<스페셜포스>는 (주)드래곤플라이에서 개발하고 (주)네오위즈게임즈에서 서비스하는 온라인 1인칭 슈팅게임으로 2004년 7월 출시되었다. <스페셜포스>는 우리

나라에서 누적회원 1,300만 명 및 79주간(2005.5 ~ 2006.11) 게임순위 1위를 차지한 기록 등을 보유하고 있다. 또한 미국, 중국, 일본, 대만, 태국, 필리핀, 베트남 등 7개국에 진출하여 태국 현지 게임 순위 1위(2007.9월~현재), 일본 동시접속자 1만 명 돌파(2007.6), 필리핀 동시접속자 5만 명 기록(2010.12)을 달성하는 등 국내외에서 큰 반향을 일으켰다. 그리고 <스페셜포스>는 2005년 2월 공인 종목으로 선정된 후 국산종목의 프로리그화에 안착한 첫 번째 사례로 평가된다. <스페셜포스> 프로리그는 연간 2회, 8팀으로 구성되어 운영된다. 특이한 점은 프로팀(5팀)과 세미프로팀(3팀)이 리그에서 맞붙는 구조다. 상금규모는 시즌 당 5,000만 원(우승팀: 4,000만 원, 준우승팀: 1,000만 원)으로 연간 1억 원 규모를 가지고 있다.

생각대로 T 스페셜포스 프로리그 2010-2nd

- 기간: 2010년 10월 15일 ~ 2011년 2월 26일
- 결승장소: 용산 e스포츠 스타디움
- 경기방식: 8개 팀 풀리그(주 2일 경기)

생각대로 T 스페셜포스 프로리그 2011-1st

- 기간: 2011년 4월 22일 ~ 2011년 8월 20일
- 결승장소: 삼성동 코엑스
- 경기방식: 직전리그와 동일

'한-대만 스페셜포스 챔피언십'

- 기간: 2011년 3월 5일(토)~ 6일(일)
- 장소: 타이베이 시내 VL Entertainment 방송스튜디오
- 경기방식: 양국 프로리그 우승팀이 참가하여 최강팀을 가리는 토너먼트 방식
- 참가팀: 한국 대표로는 STX SOUL과 KT Rolster가, 대만에서는 감마 베어스(GAMA BEARS)와 세븐일레븐 아이언맨(7-ELEVEN IRONMEN)이 대표로 참가

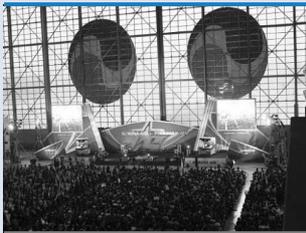
또한 2010년 3월, SF 리그는 대만 SF 리그와 인터리그를 시행함으로써 국산종목의 글로벌화와 국내 e스포츠의 글로벌 리그화라는 두 가지 목적을 소기에 달성하였다.

2) <스타크래프트> 리그

(1) 스타리그



온게임넷이 주관하는 스타리그는 e스포츠 탄생의 결정적인 역할을 한 e스포츠의 역사와도 같은 리그다. 2010년도에 스타크래프트 지적재산권 분쟁 속에서도 대한항공이라는 대기업의 후원에 힘입어 두 시즌의 리그가 진행되었다.



<대한항공 스타리그 2010>

대한항공 스타리그 2010(통산 제30회)

- 기간: 2010년 2월 5일 ~ 2010년 5월 22일(16주 간)
- 장소: 김포공항 대한항공 본사 격납고 특별무대
- 주최/주관: 온게임넷/스포츠조선
- 경기방식: 본선 36명(예선리그 조별진출자: 24명, 36강 시드배정자: 12명)
  - 각 조에 PC방 예선을 통과한 두 명의 선수가 먼저 3전 2선승제로 대결을 펼치고 이에 승리한 선수가 지난 대회 16강 스타리거(36강 시드배정자)와 3전 2선승제 대결을 펼쳐 최종 승리한 선수 12명이 스타리그 16강에 진출
  - 여기에 전대회 4강에 속한 시드배정자가 합세하여 16강 구성. 16강은 4명 4개조 풀리그 진행을 통해 조별 2인씩 8강을 구성
- 8강은 3전 2선승제, 4강과 결승은 5전 3선승제 방식의 토너먼트 형태로 진행되는 다소 복잡한 대회방식을 가지고 있음.
- 특이사항: 최초로 격납고에서 결승이 진행, 스타리그사상 최장 재경기 탄생(7시간 30분 생방송)하였으며 동시간대 지상파 포함 시청률 20대 남성 1위 기록(1.4118%, TNS 미디어)



〈대한항공 스타리그 시즌2〉

**대한항공 스타리그 시즌2(제 31회)**

- 기간: 2010년 6월 11일 ~ 2010년 9월 11일(총 14주 진행)
- 장소: 중국 상해 동방명주 특설무대
- 특이사항: 스타리그 최초로 중국 전역 동시 생중계
  - 결승전 공동 주관한 SiTV를 통해 중국 내 200여 도시에 일 10회/주 70회 이상 편성
  - 중국 SiTV 홈페이지: 스타리그 PV: 5,320,034건/VOD 조회수: 4,750,966건/실시간 방송시청자수: 약 908,234명

(2) MSL



MSL(MBCgame Starcraft League)은 게임전문 케이블 채널인 MBC게임에서 2001년 이래로 진행해온 <스타크래프트> 개인전 대회로 2010년 한 해동안 3회의 리그를 진행하였다.

**하나대투증권 MSL(제19회)**

- 기간: 2010년 3월 25일 ~ 2010년 5월 29일
- 결승장소: 고려대학교 화정체육관
- 경기방식
  - 32강: 1day dual방식(하루에 2번 승리해야 다음 라운드에 진출하는 방식)
  - 16강 이후: 싱글 엘리미네이션 토너먼트 방식으로 진행
- 특이사항: 19회 MSL 역사상 최초로 스폰서 없이 조 지명식을 진행할 만큼 후원 확보에 어려움을 겪었음

**빅파일 MSL(제20회)**

- 기간: 2010년 6월 24일 ~ 2010년 8월 28일
- 결승장소: 인천 삼산 윈드 체육관

**피디팝 MSL(제21회)**

- 기간: 2010년 12월 9일 ~ 2011년 2월 19일
- 결승장소: 연세대학교 대강당

(3) 경남-STX컵 마스터즈 2010



2007년부터 시작하여 올해 4번째를 맞이하게 된 경남 - STX컵 마스터즈는 프로리그 정규리그 순위 상위팀에게 하위팀이 도전하는 챌린지 연승방식으로 치러진다. 하위팀이 상위팀에게 도전하여 승리한 팀이 한 계단씩 상승하면서 더 높은 단계의 팀과 대결하는 방식을 전통적으로 채용해왔다.

- 기간: 2010년 7월 26일 ~ 2010년 8월 21일
- 결승장소: 창원실내체육관
- 특이사항: 결승전은 STX 주요 계열사가 위치한 창원에서 진행됨

### 3) <카트라이더> 리그

<카트라이더>는 2005년도에 공인된 KeSPA e스포츠 공인 종목이다. 최장수 국산 종목 리그인 '넥슨 카트라이더 리그'는 2011년까지 총 13회 개최되었으며, 여전히 지속적으로 성장하고 있는 국산 e스포츠 종목리그다. <카트라이더> 리그의 개요는 아래와 같다.

#### 넥슨 카트라이더 11차 리그

- 기간: 2010년 5월 9일~6월 30일
- 장소: 용산 아이파크몰 e스포츠 스타디움
- 주최 및 주관: 넥슨 / 주관 방송: 온게임넷
- 경기 방식: 더블엘리미네이션 방식(1라운드: 50포인트 선취 방식, 2라운드 및 결승전: 70포인트 선취 방식)

#### 넥슨 카트라이더 12차 리그

- 기간: 2010년 10월 12일~11월 30일
- 리그 결과: 1위 유영혁/2위 전대웅  
3위 문호준/4위 김택환

#### 넥슨 카트라이더 13차 리그

- 기간: 2011년 2월 10일~2월 23일
- 리그 결과: 1위 문호준/2위 유영혁  
3위 전대웅/4위 노진철



<카트라이더 리그 경기 장면>

#### 리그 주요 규정

- 카트바디제한: 사전에 총 4대의 카트 바디를 선택, 라운드 끝나기 전까지 반드시 한 번씩 탑승하고, 동일 카트바디 연속 탑승은 금지한다. 카트바디 제한 방식은 리그 본선에만 적용하며 온/오프라인 예선에는 적용하지 않는다. 카트바디는 GT 계열을 제외하고 사용을 허용한다.
- 트랙 선정 및 운영: 첫 트랙은 리그 랜덤으로 진행하고, 라운드마다 1위 선수가 다음 트랙을 선택하는 방식으로 운영한다. 그러나 트랙 선정 시 중복 트랙 선택 불가하도록 하였다.

### 4) <서든 어택> 슈퍼리그



<서든 어택>은 게임하이가 개발하고 넷마블, 넥슨이 서비스하는 e스포츠 공인 종목이다. <서든 어택>은 간편하고 손쉬운 조작법으로 가장 인기 있는 e스포츠 종목 중 하나다. 서든 어택리그는 총 4차가 진행되었다. 총 상금 1억 원이라는 큰 상금규모가 특징이다.

**3차 리그(몽키3배 서든 어택 슈퍼리그)**

- 기간: 2010년 1월 7일~ 5월 27일
- 주최: 넷마블, 스포츠칸 / 주관: 온게임넷
- 경기 방식: 5vs5 full League & Single Elimination Tournament

**4차 리그(네스티 서든 어택 슈퍼리그)**

- 기간: 2010년 7월 30일~ 11월 25일
- 기타: 직전 리그와 동일

**5) 2010 <던전 앤 파이터> 리그**

황스크롤 2D 게임으로 네오플이 개발하고 넥슨이 서비스하는 <던전 앤 파이터(Dungeon and Fighter : DNF)>는 국내 청소년들 뿐 아니라 중국에서도 인기를 끌고 있는 e스포츠 종목이다. 특히 <던전 앤 파이터>는 중국 현지 파트너사인 텐센트(Tencent)와의 긴밀한 협력을 통해 2007년부터 지속적인 업데이트를 실시하며 인기를 누리다가 최근 260만 명의 동시접속자를 기록하였다. 이 기록은 2009년 업데이트 시 달성한 최고 동시접속자수 220만 명 기록을 크게 뛰어넘은 것이다.

이러한 인기를 바탕으로 국내에서 9차까지 열린 <던전 앤 파이터> 리그에 중국선수들이 출전하는 등 국산 e스포츠의 해외진출이라는 과제를 이끌고 있다.

**던전 앤 파이터 제 7차 리그**

- 기간: 2010년 1월 19일~3월 13일 (총 9주)
- 장소: 용산 아이파크몰 e스포츠 스타디움
- 주최: (주)네오플, (주)삼성전자; 주관 방송: 온게임넷
- 경기방식: 개인전- 1대1 토너먼트 (8강부터 시작) 후, 시드 방어전/ 대장전- 3대3 토너먼트 (8강부터 시작) 후, 시드 방어전

**'코카콜라컵, 던전 앤 파이터 챔피언십 2010 시즌2' (제8차 리그)**

- 기간
  - 온라인 예선 대회: 2010년 5월 13일~5월 23일
  - 리그: 6월 3일~7월 29일
- 장소: 용산 아이파크몰 e스포츠 스타디움 (결승전: 부산 벡스코 3층 컨벤션홀)
- 경기방식: 개인전-12강 풀 리그 후, 4강 풀 리그, 3인 토너먼트/대장전- 14강 풀 리그 후, 8강 풀 리그, 4강 토너먼트
- 특이사항
  - 리그 명칭의 변화: 메인 스폰서의 명칭과 연간 리그의 특성을 반영을 위한 명칭으로 변경
  - 'e스포츠 클린 캠페인' 실시: 8차 리그의 모든 선수 대상으로 공인으로서의 법과 윤리의식 강화, 언론 이미지 메이킹, 선배와의 대화 등을 골자로 한 다양한 세션의 소양 교육을 진행하여 게임 내·외적 관리를 강화함



〈단파 리그 장면〉

‘던전 앤 파이터 챔피언십 2010 시즌3’ (‘소니에릭스컵 DNF 챔피언십 2010 3rd’)

- 기간:
  - 온/오프라인 예선 대회: 2010년 9월 16일~10월 10일
  - 리그: 10월 24일~12월 19일(‘소니에릭스컵 DNF 챔피언십 2010 3rd’ 개막)
- 장소: 용산 아이파크몰 e스포츠 스타디움 (결승전-부산 벡스코 3층 컨벤션홀)
- 경기방식: 개인전- 12강 풀 리그 후, 4강 풀 리그, 토너먼트/ 대장전- 8강 풀 리그 후, 4강 풀 리그, 토너먼트
- 특이사항: 개막전에서 ‘한중 문화교류 선언식’을 진행하고 이후 ‘소니에릭스컵 DNF 챔피언십 2010 3rd’을 개최하여 중국 선수(4명 참가)들과 한국 선수들이 겨루는 장을 마련하여 리그를 더욱 활성화함

6) <A.V.A> 리그

<A.V.A>는 레드덕이 개발하고 네오위즈가 서비스하는 FPS 공인 종목이다. 이 종목의 특징은 최고의 사실감을 구현했다고 평가되는 그래픽과 음향효과라고 할 수 있다. 이러한 장점은 초기 사양이 너무 높아 대중성이 떨어진다는 평가를 받기도 하였지만, 점차 고사양 컴퓨터의 보급과 함께 2010년 사용자들이 늘어가고 있는 추세를 보였다.

특히 <A.V.A>는 국제e스포츠연맹(leSF)와 대통령배 전국아마추어 e스포츠대회(KeG) 등 국내외 e스포츠 대회를 여는 등 지속적이면서도 적극적인 협력관계를 맺으면서 국내외 e스포츠 대회의 단골 종목이 되어가고 있다.



〈leSF 2010 장면〉

leSF 2010 Grand Final

- 기간: 2010년 9월 17일~10월 30일
- 주최: 국제e스포츠연맹(leSF), 한국콘텐츠진흥원
- 특이사항: 국가대항전으로 진행됨
- 장소: 대구 EXCO(국가대항결승전)
- 경기방식: 5 vs 5 폭파미션

## 7) <피파온라인2(EA SPORTS™ FIFA ONLINE 2)> 리그

<피파온라인2>는 세계적으로 대표적인 축구게임인 <피파(FIFA)> 시리즈를 EA SPORTS와 네오위즈가 함께 온라인으로 구현한 e스포츠 공인 종목이다. <피파온라인2>는 2008년 6월 서비스 종료된 전작 <피파온라인1>을 이은 정통 축구게임으로 사실적인 조작성과 뛰어난 게임성으로 오랜 사랑을 받고 있는 국제적인 게임이다.

특히 전쟁이나 전투 위주의 다른 e스포츠 종목과 달리 스포츠를 테마로 한 종목이라는 점으로 인해 국내 각종 지자체 대회나 공공적 성격의 대회에서 단골 종목으로 각광받고 있다. 이러한 추세는 국제적으로도 이어져 IeSF Grand Final 출범 때부터 공식 종목으로 선정되어 사용되고 있다.



<현대자동차컵 FIFA Online 2 장면>

### 2010 현대자동차컵 EA SPOERS™ FIFA ONLINE 2 챔피언십

- 기간/장소

- 지역예선전: 2010년 4월 22일~2010년 5월 29일/부산, 대전, 대구, 서울 예선
- 국가대표선발전: 2010년 6월 12일/서울 올림픽공원 평화의 광장 특설무대
- 챔피언십 결승전: 2010년 7월 24일/부산 해운대

- 주최: 현대자동차, 네오위즈게임즈, EA SPORTS

- 후원: 부산광역시, 부산정보산업진흥원

- 경기방식: 1 vs 1 e스포츠 매치 방식(전후반 각 5분 경기)

- 특이사항: 현대자동차컵 챔피언십은 2011년까지 6회째 대회를 지속해오고 있다. 특히 결승전은 부산 해운대에서 계속해서 실시함으로써 새로운 여름 e스포츠 이벤트로 안착되어가고 있다.

### 2010년 EA SPOERS™ FIFA ONLINE 2 종목 채택한 국내외 e스포츠 대회 개요(1)

- 2010 전국생활체육축전 e스포츠 대회

- 일시/장소: 2010년 6월 11~13일/부산 사직체육관
- 주최: 부산광역시, 국민생활체육회
- 상금/참가인원: 150만원(1위:100만원)/10,085명

- 2010 천안 e스포츠 문화축제 전국오픈리그

- 일시/장소: 2010년 10월 8일 ~ 10일/충남 천안삼거리공원
- 주최/주관: 천안시/(재)충남문화산업진흥원
- 상금/참가인원: 350만원(1위:200만원)/10,162명

- 2010 전국 장애인기능경기 대회

- 일시/장소: 2010년 9월 6일 ~ 9일/서울 올림픽공원
- 주최/주관: 노동부, 서울시/한국장애인고용촉진공단
- 상금/참가인원: 150만원(1위:100만원, 참가자 장려금 1인당 10만원 지급)/12명

2010년 EA SPOERS™ FIFA ONLINE 2 종목 채택한 국내외 e스포츠 대회 개요(2)

- 2010 수원정보과학축제 전국 e스포츠대회 오프라인 대회
  - 일시/장소: 2010년 10월 30일~31일/수원 체육관
  - 주최/주관: 수원시, 경기도 수원교육청/수원시
  - 상금/참가인원: 350만원(1위:200만원)/13,005명
- 2010 대통령배 KeG 전국 아마추어 e스포츠 대회 (16개 시,도 지자체)
  - 일시/장소: 2010년 10월 22일 ~ 24일/구미디지털전자산업관
  - 주최/주관: 문화체육관광부/구미시e스포츠추진위원회, KeSPA, KOCCA
  - 상금/참가인원: 1200만원(1위:800만원)/336,819명
- leSF 2010 Grand Final 국제 대회
  - 일시/장소: 2010년 10월 28일~11월 1일/대구 EXCO
  - 주최/주관: 국제e스포츠연맹, 한국콘텐츠진흥원/대구시
  - 상금/참가인원: 1000만원(1위:500만원)/62,336명

8) <테켄크래쉬(철권)> 리그



반다이남코게임즈에서 개발한 <철권>은 출시와 동시에 게임계에 엄청난 반향을 불러 일으켰다. <스트리트파이터>, <킹 오브 파이터즈> 등 2D 대전 격투게임이 주를 이루고 있었던 아케이드 시장에 3D 게임으로 화려하게 등장하며 단숨에 최고의 대전 액션게임으로 등극했고,

특히 사실에 가까운 그래픽과 화려한 액션 기술이 유저들의 흥미를 자극하기에 충분했다. 국내에서 '철권'의 인기 역시 만만치 않아 서울, 부산, 광주 등지의 지역에서는 다양한 규모의 '철권' 대회가 열리기도 하였고 이러한 인기는 MBC게임의 방송리그로 이어졌다. 2009년 2월에는 62개 팀에서 총 186명이 참가하는 1차 철권리그인 'TEKKEN CRASH'가 개최되었다. 국내에서 열리는 e스포츠 대회로는 이례적으로 반다이남코게임즈의 공식후원을 받아 진행되었다.

2009년 2월, 첫 번째 시즌에서는 총 62개 팀(186명)이 참가하여 매 경기마다 200여명이 넘는 인원이 몰렸다. 이처럼 엄청난 관객 몰이와 높은 시청률(최고시청률 2.09, TNS 20대 남자 기준)로 케이블 1위를 차지하는 등 유저들과 시청자들로부터 폭발적인 반응을 이끌었다. 같은 해 8월에 열린 2차 리그 역시 매 경기 400여명의 팬들이 찾아와 지난 리그보다 2배 가까이 높아진 인기를 실감할 수 있었다. 또한 시청률 역시 0.408%로 상승하면서 새로운 e스포츠로 급부상하기 시작했다. 이러한 성원은 시청률 고공행진(남성 13~25세 기준 최고시청률 1.224%)으로 이어져 동시간대 지상파 포함하여 시청률 1위(전국 남성 13~25세 평균 시청률 0.848%)를 기록<sup>1)</sup>하기도 하였다.

이러한 테켄크래쉬의 성과는 온라인, PC게임 위주의 e스포츠에서 벗어나 오프라인 아케이드 게임센터의 활성화를 선도하는 촉매가 되었다는 점에서 그 의미를 찾을 수 있다.

1) MBC게임 제공 자료

### 9) GSL(Global StarCraft II League)



**개요 :** GSL은 글로벌 스타크래프트2 리그로서 전 세계 최고의 <스타크래프트2> 선수를 가리는 대회이다. <스타크래프트2>의 게임 개발사인 Blizzard Entertainment로부터 한국 내 e스포츠 대회 및 방송 파트너십 계약을 맺은 (주)그래픽이 운영하고 있다.

- 리그 시작일 : 2010년 9월 4일
- 리그 진행 기간 : 개인리그 - 5주 / 팀 리그 - 10주
- 리그 종류 : GSL 개인리그 (GSL sponsor 리그 , Super Tournament , World Championship , Blizzard Cup) , GSL 팀 리그로 이루어짐.

#### 리그 특징

- 리그 구조: 단계별 등급제도를 기본으로 Code S / Code A / Code B 선수들로 분류되어 있으며 각 계층 간의 이동은 승격/강등전과 예선전으로 이루어진다.
- 상금규모: 총 상금 17억 원으로 전 세계에서 가장 큰 상금 규모다.
- 주요선수: e스포츠의 아이콘 임요환, 이윤열, 박성준 등 e스포츠의 스타들이 참가하고 있으며 조나단 율시(Jinro), 크리스 로렌저(Huk) 등 해외에서 최고 수준급 실력의 선수들도 다수 참가하고 있다.
- 팀 창단: 리그 1년이 되지 않은 현재 10개 팀이 창단 운영 중에 있다.
- 스폰서: GSL은 글로벌 리그답게 글로벌 스폰서들의 스폰서십이 두드러진다. 인텔이 총 5회 대회 후원, Sony Ericsson 3회 대회 연속 후원, LG 3회 대회 연속 후원
- 방송 및 중계: GSL은 글로벌 리그라는 이름에 걸맞게 전 경기가 한국어, 영어, 중국어 등 3개 국어로 중계되며 전 세계 200여개 국가에서 시청하고 있다. 특히 한국 e스포츠 정규 리그 최초로 정식 계약을 통해 중국에 진출했다. 또한 GSL은 게임방송 최초로 전 경기를 HD 제작, 송출하고 있다.
- 현장 취재 및 방문객: 글로벌 리그에 걸맞게 일본, 중국, 러시아, 호주, 미국, 캐나다 등의 미디어에서 GSL을 취재하기 위해 목동 광TV 스튜디오를 방문하고 있다. 또한 매번 결승마다 200여명의 외국인 관람객이 방문하고 있는데 한국 거주자뿐만 아니라 일부러 출장 기간을 맞추거나 여행을 통해 방문하는 외국인도 다수다.
- GSL 파티: 매번 GSL 결승전 1주일 전부터 유저들은 같이 결승전을 시청할 사람들을 찾는 글을 게재하고 지역별로 모여 GSL 파티가 개최되고 있다.(미국, 캐나다, 네덜란드, 인도 등 전세계 50개 도시에서 진행) 결승 파티는 극장을 빌려 단체 관람을 하기도 하고, 버클리 대학 등의 대학에서 진행되기도 하였다.
- 특징: 매달마다 우승상금 1억원이라는 막대한 상금규모와 스타크래프트 유명 선수들이 전향하여 참가하기도 하였지만, 대중적인 인기와 파급력은 전작에 비해 상대적으로 미흡한 수준이라 평가된다.

### 10) E-STARS SEOUL 2010



**개요 :** E-STARS SEOUL은 2007년부터 서울시가 한국 게임산업과 게임문화에 대한 발전을 지원하고, 세계최고 e스포츠 인프라를 통하여 세계화하며, e스포츠 중추도시 서울의 이미지 홍보를 목적으로 주최하고 있는 글로벌 e스포츠대회다.

- 대회기간 : 2010년 8월 13일~15일
- 장소: 삼성동 코엑스 D홀(컨벤션홀)
- 주최/주관: 서울특별시, 중앙일보, SBA, 중앙일보문화사업

#### - 종목

- 대륙간컵대항전: <카운터스트라이크 1.6>, <워크래프트3>
- 아시아챔피언십: <크로즈파이어>, <갯앰프드>
- 주요 부대행사: 1080 우리 한가죽 게임 한마당, 테일즈런너 대운동회, '에스타즈 서밋' 등
- 특징: 지자체가 개최하는 세계 최대규모급의 e스포츠 행사임. 그러나 빠르게 변하는 e스포츠 종목과 경기환경을 능동적으로 수용하기에는 10년이 넘는 카운터스트라이크 중심의 종목선정과 전근대적 구분방식인 대륙 간 경쟁 경기방식의 결합이 다소 어색한 측면이 있음

## 11) 제2회 대통령배 전국아마추어e스포츠대회(KeG)



프로리그를 중심으로 성장한 우리나라 e스포츠산업이 한 단계 더 성숙하기 위해 1,500만 e스포츠 이용자들이 참여하고 건강한 경쟁을 할 수 있는 아마추어 대회의 활성화가 요구되었다. 우리나라 e스포츠 아마추어 저변확대 및 국산 e스포츠 종목 육성을 통한 e스포츠 국가경쟁력 강화 기반을 마련하기 위해 2007년도부터 전국아마추어e스포츠대회를 개최하였고, 2009년도부터 훈격이 대통령배로 격상되어 시행되고 있다.

- 대회기간: 예선-2010년 6~10월, 본선-2010년 10월 22일~24일(3일)
- 개최도시: 예선-지자체별 개별, 본선-구미시(경상북도)
- 주최/주관: 문화체육관광부/한국콘텐츠진흥원, 구미시e스포츠 추진위원회, 한국e스포츠협회
- 개최도시/장소: 구미시, 경상북도/ GUMICO(구미컨벤션센터)
- 공동참가 지자체 및 유관기관: 지자체 16개 및 유관기관 13개
  - 지자체(16개): 강원도, 광주광역시, 경기도(용인시), 경상남도(창원시), 경상북도(안동시), 대구광역시, 대전광역시, 부산광역시, 서울특별시, 울산광역시, 전라남도, 전라북도, 충청남도(천안시), 충청북도, 전라북도, 제주특별자치도
  - 유관기관(13개): 광주정보문화산업진흥원, 경기디지털산업진흥원, 대전문화산업진흥원, 부산정보산업진흥원, 서울산업통상진흥원, 울산광역시중소기업종합지원센터, 전북디지털산업진흥원, 충남문화산업진흥원, 대구디지털산업진흥원, 청주시문화산업재단, 인천정보문화산업진흥원, 전남문화산업진흥원, 한국인터넷PC문화협회(강원지부)
- 대회 참석인원: 시도 선수단 600여 명과 참관객 3만 명(아마추어 대회 예선 참가자 35만명-온라인 포함)
- 경기종목: 5개 공식종목(《서든 어택》, 《슬러거》, 《스페셜포스》, 《피파온라인2》, 《카트라이더》)
- 경기결과: 서울특별시와 경상북도 공동우승
- 비공식 대회: 전국대회최강전, 구미기업 최강전, 전국장애인초청 최강전, 1080 우리한가족게임한마당 최강전
- 특징: 16개 지자체 자체적으로 지역대표선발전 개최를 통해 지역기반 아마추어 e스포츠 문화 정착의 제도적 토대가 구축된 것으로 평가됨. 그러나 지자체, 종목사, 주관기관이 모두 만족할 수 있는 KeG 대회의 결과 도출이 다소 미흡했다는 평가가 있었으며, 이를 계기로 KeG 혁신모델 발굴의 필요성이 제기됨

## 12) CJ 인터넷, 전국 장애학생 e스포츠 대회

장애학생의 정보화 능력 신장을 통한 정보격차 해소와 건전한 여가생활 개발을 통한 삶의 질을 높이는 목적에서 2005년도 '제1회 전국 장애학생 e스포츠 페스티벌'이라는 이름으로 시작되었다. 이 대회는 한국게임산업개발원, 국립특수교육원, 삼성사회봉사단 공동 주최로 2005년 건국대 새천년기념관에서 개최된 이래 지속적으로 진행된 대표적인 장애청소년 e스포츠 대회이다. 당시 대회 개막식에는 당시 교육부총리와 문화부 장관이 참석한 것에서 볼 수 있듯, 게임과 e스포츠에 대해서 기본적으로 거리를 두려고 하는 교육부와 반대로 게임산업과 문화를 진흥하려는 문화체육관광부가 함께 e스포츠대회를 기획, 운영한다는 점에서 장애인 e스포츠 대회를 넘어 e스포츠 역사에서 중요한 역할을 수행한 대회로 평가된다.



〈전국 장애학생 e스포츠 대회〉

- 기간: 2010년 9월 2~3일
- 장소: 서울교육문화회관
- 주최: 한국콘텐츠진흥원, 국립특수교육원, CJ 인터넷
- 후원: 문화체육관광부, 교육과학기술부
- 종목: 스포츠 게임 4종목(마구마구, 피파온라인, 에어라이더, Wii 스포츠-볼링), 온라인 보드 게임 3종목(오델로, 오목, 사천성)
- 참가자: 교사와 학생 700여명
- 특징: CJ 인터넷(현재 CJ E&M으로 명칭 변경됨)이 공동 주최로 참여하면서 대회명에 포함된 것이 이전 대회와 다른 특징이다. 올해 8월 30~31일 서울 양재동 교육문화회관에서 열리는 CJ E&M 넷마블, '제7회 전국장애학생 e 스포츠대회'는 지역 예선 통과 42개 팀과 전국 특수학교 대표로 출전하는 160여개 팀이 실력을 겨룬다.

표 3-1-3 장애학생 e스포츠 대회 개요(2008년 이후)

연도	기간	장소	장소	주요내용
2008년	2008년 9월 9~10일	인터볼고 (대구광역시)	한국콘텐츠진흥원 국립특수교육원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전국특수학교(급)재학생, 교사 일반학생, 학부모 6천명 참가</li> <li>• 4개종목, 8개부문 전국대항전 개최</li> <li>• 프로그래머초청전, 전국특수학교(급) 정보경진대회, 세미나, 장애체험대회 등</li> </ul>
2009년	2009년 9월 8~9일	서울교육문화회관 (서울특별시)	한국콘텐츠진흥원 국립특수교육원 CJ인터넷	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전국특수학교(급)재학생, 교사 일반학생, 학부모 약 6천명 참가</li> <li>• 6개종목, 4개부문 전국대항전 개최</li> <li>• 전국특수교육정보화세미나, 프로그래밍단 팬사인회, 장애체험대회 등</li> </ul>
2010년	2010년 9월 2~3일	서울교육문화회관 (서울특별시)	한국콘텐츠진흥원 국립특수교육원 CJ인터넷	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전국특수학교(급)재학생, 교사 일반학생, 학부모 5천5백명 참가</li> <li>• 7개종목, 4개부문 전국대항전 개최</li> <li>• 정보화대회, 전국특수교육정보화세미나, 프로그래밍단 팬사인회, 온라인 게임체험존 등</li> </ul>

### 13) 지자체 주최 e스포츠대회

대부분의 지자체는 KeG 지역대표 선발전을 계기로 지역민들이 참여하여 즐길 수 있는 e스포츠 대회 및 교육, 체험의 기회를 제공하는 지역 IT 및 게임문화 활성화의 장으로 e스포츠를 활용하고 있다.

표 3-1-4 지자체 주최 e스포츠 대회

명칭	기간	장소	주최/주관	종목/내용	주요특징
울산 e스포츠대회	2010년 7월 24일	울산대학교 실내체육관	(재)울산광역시중 소기업종합 지원센터	• 2010년 KeG 공식종목(5종) 지역대표선발전 • 울산광역시 스타크래프트 최강자전	• 하루 동안 콤팩트하게 행사를 구성
2010 서귀포 e-스포츠 한마당	2010년 8월 7~8일	서귀포 시민회관	제주특별자치도 서귀포시, KT제주법인사업단	• 2010년 KeG 공식종목(5종) 지역대표선발전 • 길거리 e-스포츠대회: 스타크래프트, 장기, 카드 라이더	• 초등학교생부터 지역어르신들 까지 함께 즐기는 문화소통의 장으로 연령에 맞는 종목의 적절한 활용
2010 e스포츠 한밭 大戰	2010년 8월 7~8일	대전컨벤션센터 특설무대	대전광역시/대전문화산업진흥원	• 2010년 KeG 공식종목(5종) 지역대표선발전	• 전국 아마추어 e스포츠대회 선전 기원 Ceremony 개최
전국가족 e스포츠 페스티벌	2010년 8월 14~15일	전북 전주화산 생활체육관	전라북도, 전주시, 전북디지털산업 진흥원	• 가능성게임:바둑, 오디션, 잉글리시, 핵서스 디럭스 • 1080 우리 한가족 게임한마당:카트라이더	• 가능성 게임과 가족 e스포 초라는 컨셉으로 특화시켜 진행됨. • 3만명의 집객인원을 기록함
용인사이버페스티벌 2010	2010년 9월 11~12일	용인공설운동장 실내체육관	경기도, 용인시, leF	• 샷 온라인, 스타크래프트, 카트라이더	• 2010년 경인 히트상품 종합 대상에 선정됨
2010 천안 e스포츠 문화 축제	2010년 10월 8~10일	충남 천안시 관내 천안삼거리공원	천안시 (재)충남문화산업 진흥원	• e 천안리그: 오디션잉글리시, 스크린골프, 피망장기, 카트라이더 • 전국오픈리그: 피파온라인2, 카트라이더, 피망바둑, 스페셜포스	• 2011년 9월 29~10월 3일에 e천안리그가 스물, 실버, 가족, 장년, 다문화, 장애인 등으로 다원화되어 전국오픈리그로 개최
e-fun 2010	2010년 10월 29~31일	대구 EXCO 행사장	대구시, 대구디지털산업 진흥원	• 컨퍼런스, 전시/시연, 채용 박람회, 도심RPG, 캐릭터 패션쇼/공모전, 대통령배 KeG 대구대표 선발전	• 제1회 세계e스포츠대회 (leSF 2010 Grand Final) 및 스페셜포스 월드챔피언십 (SFWC 2010) 동시개최
2010 수원 e스포츠 정보과학 축제	2010년 10월 30~31일	수원체육관	수원시, 경기도 수원 교육청 수원시	• 슬러거(총상금: 350만원), 피파온라인2(총상금: 350만원)	• GNGWC 2010 국가대표 선발전이 함께 열렸음
2010 부산 가족e스포츠 한마당	2010년 11월 13~14일	벡스코(주최측 부스 및 메인무대, 체험장)	부산시, 부산정보산업진흥원/한국e스포츠협회 부산지회	• 카트라이더체험전, 보드게임관, 아케이드게임관, 콘솔게임관 등	• 2인1팀(13세 미만 1인 포함)으로 가족중심의 게임문화 체험행사
e-fun 2011	2011년 5월 12~14일	대구 EXCO 행사장	대구시, 대구디지털산업진흥원	• 컨퍼런스, 전시/시연, 비즈니스 상담회, 캐릭터패션쇼/공모전, 대통령배 KeG 대구대표 선발전	• 행사기간을 가을에서 봄으로 옮겨 실시함. • 디지털케이블TV쇼 및 GSL 스타크래프트2 프로리그 결승전 동시개최

14) 2010 전국생활체육대축전 e스포츠 대회

‘언제 어디서 누구나 생활체육을 즐기게 하자’ 라는 사명을 가지고 국민생활체육회가 매년 개최하는 우리나라 대표의 생활체육 대회다. 엘리트 체육을 주로 담당하는 ‘대한체육회’와는 다른 일반 국민들의 생활체육 진흥을 목적으로 설립된 기관이다. 국민생활체육회는 2009년 전주에서 열린 전국생활체육전에서 e스포츠 체험한마당을 개최하였으며, 2010년 전시종목(비등록종목)으로 채택하여 대회를 진행하였다. 전국생활체육대축전에 e스포츠 종목이 정식종목이 된다면, 대한체육

회 정가맹과는 다른 경로의 정식체육 종목화가 되는 것이며, 이러한 방향은 디지털사회의 생활밀착형 여가문화로서 e스포츠가 추구하는 방향과 다르지 않다는 점에서 중요한 대회사.

- 일시: 2010년 6월 11일(금)~13일(일) 3일간
- 장소: 부산광역시 실내 사직체육관
- 주최: 부산광역시, 국민생활체육회
- 주관: 부산광역시생활체육회, ㈜동인전람
- 후원: 한국콘텐츠진흥원, 네오위즈게임즈, 넥슨
- 종목: FIFA ONLINE2, 슬러거, 카트라이더

#### 2011 전국생활체육대축전 e스포츠 대회(예정)

- 일시: 2011년 10월 28일(금)~30일(일)
- 장소: 인천광역시 도원실내체육관
- 주최: 인천광역시, 국민생활체육회
- 주관: 인천광역시생활체육회, 국민생활체육전국종목별연합회, 대한장애인체육회, 대학생활체육연맹
- 후원: 문화체육관광부, 국민체육진흥공단
- 목표: 전 국민의 참여를 통해 새로운 생활스포츠문화로의 정착
- 기본방향
  - 전 국민적 생활스포츠로 발전된 3세대가 어우러지는 e스포츠의 국민의 친선과 화합을 도모하는 열린 축제 한마당
  - e스포츠를 통한 '스포츠 7330' 국민실천운동으로 생활체육 활성화 및 저변 확산
  - 생활체육 목적에 부합하는 참여와 건강증진, 스포츠 이벤트로서의 e스포츠 자리매김
  - e스포츠의 열정과 감동, 추억이 넘치는 인천시(지자체) e스포츠 이미지 각인
- 향후계획: 전국생활체육대축전 e스포츠 정식종목 채택 및 전국연합회 결성 추진
  - 생활체육으로서의 e스포츠를 통해 건전한 게임문화 정착과 3대가 함께하는 범국민 생활스포츠로 양성하기 위해 전국 16개 시·도생활체육회에 e스포츠 연합회 결성 추진
- 특징: 국민생활체육회가 적극적으로 e스포츠의 전국생활체육축전 정식종목 채택을 추진한다는 점에서 e스포츠 저변확대의 중요한 파트너로 인식하고 범 e스포츠계 차원에서 적극적으로 지원해야함.

## 3. 선수/팀

### 1) 프로게이머

프로게이머는 한국e스포츠협회의 등록제도에 의해 시행되고 있는데, 공인 게임대회에서 2회 이상 입상하고, 프로게이머 소양 교육을 이수하여 정식 프로게이머로 등록된 선수를 지칭한다. 2011년 7월 현재 KeSPA 등록 프로게이머 수는 431명이다. 이 수치는 전년도 상반기 426명과 비교해보면 1% 남짓 늘어난 정도다. 그 중 가장 많은 프로게이머를 보유하고 있는 <스타크래프트>의 경우는 249명으로 동일하였으며, 예비 프로게이머인 준프로게이머의 수도 141명으로 전년도 130명에 비해 소폭 상승을 가져왔다. 2010년도 프로게이머들 중 <스타크래프트> 종목의 경우는 승부조작 관련 선수의 제명과 프로게임단의 해체, 흡수합병으로 축소, <스타크래프트2>로 전향한 선수들로 신

### 제3부\_ 게임문화 동향

구교체가 비교적 급격히 일어난 한해였다.

그 다음으로 많은 프로게이머는 <스페셜포스> 종목으로 89명이 현재 등록 되어있다. 이 수치는 전년도 94명에 비해 약간 감소한 정도로 나타났다. 그 외 특이한 변화는 <철권>의 프로게이머 수치다. 전년도 0명에서 올해 11명으로 급격히 상승하였다. 이는 방송리그로 지속적으로 진행되고 있는 테켄크래쉬 의 영향인 것으로 해석된다.

표 3-1-5 KeSPA 공인종목과 프로게이머 현황(2011. 7월 현재)

순번	종목명 (선정년도)	개발사	유통사	장르	이용가	프로 게이머	등록 대상자	준프로 게이머
1	스타크래프트(00)	블리자드	블리자드 코리아	RTS	12세	249		141
2	피파(00)	EA	EA코리아	스포츠	전체	6	0	19
3	카운터 스트라이크(01)	밸브 코퍼레이션	-	FPS	18세	3	0	20
4	철권(00)	반다이 남코 게임스	반다이 남코 파트너스	대전 액션	전체	11	1	13
5	위닝일레븐(00)	KONAMI	KONAMI 코리아	스포츠	전체	0	0	0
6	워크래프트3(02)	블리자드	손오공	RTS	15세	13	1	31
7	카트라이더(05)	넥슨	넥슨SD	레이싱	전체	2	2	53
8	스페셜포스(05)	드래곤플라이	드래곤플라이	FPS	15세	89	2	215
9	갯앰프드(05)	윈디소프트	윈디소프트	대전 액션	전체	6	1	23
10	서든 어택(06)	게임하이	넥슨	FPS	15세	21	1	164
11	테일즈 런너(06)	라운엔터테인먼트	나우콤	액션 레이싱	전체	0	0	8
12	던전 앤 파이터(07)	네오플	넥슨	액션 MMORPG	12세	7	1	29
13	샷 온라인(07)	온네트	온네트	스포츠	15세	0	0	0
14	A.V.A(07)	레드덕	네오위즈게임즈	FPS	15세	7	0	39
15	슬러거(08)	네오위즈게임즈	네오위즈게임즈	스포츠	전체	0	0	14
16	카운터 스트라이크 온라인(08)	밸브스튜디오	넥슨	FPS	15세	3	0	4
17	펄프잇업 NX2(08)	안다미로	안다미로	리듬 액션	전체	0	0	0
18	창천온라인(08)	위메이드 엔터테인먼트	위메이드 엔터테인먼트	MMORPG	12세	2	0	42
19	케로라파이터(08)	온미디어	구름인터랙티브	대전 액션	전체	1	0	13
20	피파온라인2(08)	네오위즈게임즈/ EA코리아	네오위즈게임즈	스포츠	전체	6	0	27
21	마구마구(09)	애니파크	CJ인터넷	스포츠	전체	0	0	0
22	바투(09)	이플레이온	이플레이온	보드게임	전체	0	0	0
23	아발론 온라인(09)	모본	위메이드 엔터테인먼트	RTS	15세	5	0	42
합 계				통합		431	9	897

## 2) 프로게임단

2007년 '공군 ACE' 팀 창단 이후 12개 팀 체제로 운영되던 스타크래프트 게임단이 2010년 들어 '이스트로' 팀 해체와 '하이트스파키즈'의 'CJ 엔투스'로의 합병으로 팀 수가 10개로 줄어들었다.

스페셜포스 프로게임단의 경우 2009년 4월 '스페셜포스 프로리그' 출범 당시 6개 프로팀과 2개의 세미프로팀으로 운영되었다. 그러나 스타크래프트와 마찬가지로 2010년 '이스트로' 팀이 해체되고, 온게임넷은 CJ로 명칭이 변경되면서 KT, SK 텔레콤, STX, CJ, MBC게임 등 5개팀으로 프로팀의 수가 줄어들었다. 이에 따라 스페셜포스 프로리그에 참여하는 세미프로팀이 1팀 늘어 총 3팀(AIKA, 락다운, [Cz])이 프로리그에서 활동 중이다.

그 외의 프로게임단 종목으로는 <워크래프트3>와 <카운터스트라이크> 팀이 있다. <카운터스트라이크> 팀의 경우 2007년도 이스트로가 'Project\_kr'을 영입하여 창단하였으며, 다시 2009년도 위메이트 폭스가 인수하여 재창단하였다. 그러나 2011년 1월 계약만료와 함께 위메이트 <카운터스트라이크> 팀도 해체 수순을 밟고 있다. 이러한 상황은 월드스타 장재호를 주축으로 하는 위메이트 <워크래프트3> 팀의 존립이 불투명한 상태로 내몰고 있다.

프로게임단의 의미를 등록된 프로게이머에 한정하지 않고 직업으로 게임을 하는 선수들의 집단이라고 규정한다면, <스타크래프트2> 게임단 역시 이 범주에 포함될 수 있다. 2011도 출범한 GSLT(Global StarCraft II Team League)는 GSL에 참가한 선수가 소속된 팀으로 구성되었는데, 2011년 7월 현재 참가팀은 TSL, MVP, F.United, oGs 슬레이어스, 프라임(이상 주피터 리그), NS호서, IM, 스타테일, 제넥스, fOu, FXOpen(이상 비너스 리그) 등 모두 12개 팀이다. 특히 2011년도 임요환이 주도적으로 창단한 '슬레이어스' 팀의 경우 인텔과 레이저 등 다국적 기업과 후원계약을 맺는 등 성과를 보였다.

기존 프로게임단이 침체를 보이는 동안 <스타크래프트2> 등 새롭게 등장한 게임단의 창단과 후원이 상대적으로 활발하다는 점에서 e스포츠 프로게임단에 대한 시장의 요구가 변화되고 있음을 엿볼 수 있다. 이러한 프로게임단의 부침은 대중과 시장의 선호 변화에 적절하게 대처하는 것이 프로게임단 운영에서 핵심 요소라는 것을 다시 한번 확인시켜 주고 있다.

## 3) 아마추어 선수

현재 국내 아마추어 e스포츠 선수들은 1,500만 명으로 추산되고 있다. 그러나 이러한 수치는 추정치라는 점에서 보다 체계적인 아마추어 e스포츠 선수 관리, 육성을 위해 한국콘텐츠진흥원과 한국e스포츠협회가 공동으로 아마추어 e스포츠 선수 DB를 구축·운영하고 있다. 2009년도 제1회 대통령배 전국아마추어e스포츠대회를 운영하면서 4,215명의 선수DB를 확보하였다. 이러한 성과는 2010년에도 지속적으로 축적되어 종목별, 지역별로 구분된 DB에 6,377명이 선수가 등록되어 있다.

표 3-1-6 아마추어 e스포츠 선수 DB 등록현황(2011년 7월 현재)

지역명	등록 선수 인원
강원도	437명
경기도	640명
경상남도	520명
경상북도	544명
광주광역시	336명
대구광역시	389명
대전광역시	272명
부산광역시	316명
서울특별시	468명
울산광역시	479명
인천광역시	345명
전라남도	312명
전라북도	370명
제주특별자치도	216명
충청남도	382명
충청북도	351명
합계	6,377명

#### 4. 종목 동향

KeSPA 공인 e스포츠 종목은 23개 종목이다. 그러나 2009년 5월 이후로는 KeSPA 신규 공인 종목 신청이 없는 상태로 2년 이상 지속되고 있다. 이 시기 동안 e스포츠 형태의 게임(P vs P형 혹은 match-up 형태)의 개발/배급이 없어서 그랬던 것은 아니다. <버블파이터>와 같은 캐주얼 슈팅게임, <프리스타일 풋볼>과 같은 스포츠게임, 그리고 2010년 최대의 기대작이었던 전략시뮬레이션 게임인 <스타크래프트2>까지 다양한 e스포츠 형태의 게임이 출시되었다. 그럼에도 불구하고 공인 종목 신청이 없었다는 것은 종목, 선수, 경기, 미디어, 팬으로 연결되는 e스포츠의 생태계에 중요한 문제가 있었음을 시사하고 있다.

이러한 현상은 공공성이 강한 대중적 e스포츠대회인 KeG 참가를 종목 개발/배급사들이 꺼려하는 양상으로 이어졌다. 2010년 KeG에 참가했던 종목사 중 넥슨(카트라이더)과 CJ E&M(서든 어택)은 2011년 KeG에서 볼 수 없다. 그렇다고 다른 종목사들이 대체한 것도 아니고, KeG에 지속적으로 참여하던 네오위즈와 드래곤플라이만 그냥 남아있는 형국이 되었다. 좋아서 남는 것이 아니라 어쩔 수 없어서 남는 상황이 지금의 상황이라고 보아도 크게 틀리지 않을 것이다.

KeG를 비롯하여 대부분 정부 지자체 e스포츠 대회의 구조는 이렇다. 일반적으로 명목적인 대부분의 예산을 중앙정부와 지자체가 투입한다. 하지만 실제 대회의 예산과 본선을 진행하는데에 개

발/배급사도 상금을 비롯한 적지 않은 현금과 현물투자가 필수적이다. 대회진행에 있어 개발/배급사의 상금은 물론 서버와 인력지원이 없으면 법률적(예를 들면, 선거법)으로나 현실적으로나 불가능한 구조다. 그리고 여기에서 발생하는 참여자의 민원은 게임배급사로 몰리고, 이것을 해결해야 하는 것 역시 개발/배급사의 몫이다. 결국 e스포츠 종목 개발/배급사가 평소에 해오던 서비스를 그대로 할 뿐인데, 대회와 관련하여 의무만 존재하고 결정권한이 없는 것은 물론 대회진행 정보도 얻기 어려운 구조가 현행 KeG를 비롯한 공적 성격 e스포츠대회의 일반적인 양상이다. 그렇다고 이런 어려움을 감내하고도 남을 만큼 수익이 나거나, 적어도 이용자들에게 긍정적이고 강력한 인상을 남기면 그나마 다행인데 그것 역시 현실과 거리가 멀다. 이런 점들이 누적되어 e스포츠 종목 개발/배급사는 정부의 e스포츠대회나 경기단체와 함께하는 대회 진행을 선호하지 않게 되었다. ‘어차피 내 것 가지고 내가 하는데 별 실익도 없는 대회추최 쪽에 휘둘리기 싫다’는 것이 솔직한 심정일 것이다.

이런 문제를 해결하기 위해서는 적어도 공적 성격의 e스포츠대회에서는 주최/주관이 이끌어가는 구조가 아닌 이해당사자 간의 협의를 통해 대회의 방향과 운영을 결정하는 거버넌스(governance) 체제 구축에 대한 논의가 시급히 필요한 시점이다.

## 5. 조직/기관

### 1) 한국e스포츠협회(KeSPA)

한국 e스포츠를 대표하는 기관으로서, 2010년~2011년 대표적인 활동은 2011년 김준호 회장체제의 4기 협회출범, 2011~2013년까지 신한은행 3년 프로리그 후원 연장, 지루하게 평행선을 달리던 블리자드와의 <스타크래프트> 지적권협상 완료 등이 있다. 그 중에도 가장 뚜렷한 성과는 정식체육종목화를 위한 선결과제이면서 지역 e스포츠 활성화 및 저변확대를 위해 한국콘텐츠진흥원과 함께 추진한 시도지회 결성을 들 수 있다.

#### 한국e스포츠협회 시도지회 설립

- 설립목적: 지역 e스포츠 활성화 및 정식체육종목 승인, 안정적인 국내 e스포츠 저변 확대
- 사업기간: 2008년 6월 ~ 현재 진행 중
- 설립대상: 각 지역 진흥원 또는 관련 대학교
- 예산지원: 연간 분회 운영보조금 1천만원(2011년: 국고 보조금 1천만원 추가 교부)
- 설립절차: 설립합의 및 사업협의 → 법인화 → 설립행사 → 사업시행

## 2) 대한장애인e스포츠연맹(KoDeF) (Korea Disabled eSports Federation)

대한민국의 장애인 e스포츠를 대표하는 단체로 국내 장애인 e스포츠의 발전방향을 제시하고 장애인 e스포츠문화의 정착을 위해 2008년도에 결성된 단체다. 장애인 e스포츠대회 주최·주관, e스포츠를 활용한 장애인 재활활동 연구를 통해 장애인들의 삶의 질 향상을 목표로 하고 있다. 이를 위해 e스포츠가 단순히 즐기기 위한 기능뿐 아니라 장애인들의 사회활동을 돕고 사회적 커뮤니티 형성과 사회적 인식 개선, 장애인들의 신체기능 향상을 위한 역할을 수행하기 위해 노력하고 있다. 설립 후 비교적 단기간 내에 괄목할만한 성과를 내보였는데, 대표적인 사업으로는 세계 제주대회 개최, 세계장애인e스포츠연맹 창설 준비, 장애인고용공단 협약 심판과정을 개설하여 e스포츠 3급 심판 양성, 국내 최초로 장애인 e스포츠 심판 11명 배출, 국제장애인 기능경기대회 e스포츠 분야 지원 등이 있다.

### 2011년 장애인 e스포츠 분야 행사

#### 1. 제7회 전국장애학생e스포츠대회

- 기간: 2011년 8월 30~31일
- 장소: 서울교육문화회관
- 주최: 한국콘텐츠진흥원, 국립특수교육원
- 후원: 문화체육관광부, 교육과학기술부

#### 2. 세계 장애인 e스포츠 챔피언십

- 기간: 2011년 9월 20~24일
- 장소: 제주특별자치도(한라체육관 등)
- 주최: 대한장애인e스포츠연맹, 제주특별자치도, 전자신문, 스포츠서울
- 후원: 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 게임문화재단, 대한장애인체육회 등
- 참가국: 약 43개국 350명 (각국 5명 (참가선수 3~4명, 임원 및 보호자 1~2명))
- 비고: 올해 세계장애인e스포츠연맹(가칭) 설립 예정

#### 3. 2011 서울 제8회 국제장애인기능경기대회

- 기간: 2011년 9월 25~30일
- 장소: 서울올림픽공원
- 주최: 고용노동부, 서울특별시
- 주관: 대회조직위원회, 한국장애인고용공단 등
- 비고: e스포츠는 레저직종으로 운영됨

## 3) 정부기관

우리나라 e스포츠 정책을 담당하는 정부 주무부처는 문화체육관광부이고, 이를 실행하는 주무기관은 한국콘텐츠진흥원이다. 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 추진하는 주요 e스포츠 정책 사업으로는 '2010~2014 e스포츠 중장기 발전 계획'의 후속 작업인 'e스포츠 포럼'이 있다. 또한 대통령배 전국아마추어 e스포츠 대회(KeG)의 주최기관으로서 지역진흥원과 협력을 통해 추진하는 한편 지역 e스포츠 대중화의 전초기지로서 한국e스포츠협회 시도지회를 한국e스포츠협회(KeSPA)

와 공동으로 추진하고 있다. e스포츠 중주국 위상강화 사업으로 IeSF Grand Final 대회와 국제 e스포츠 심포지엄을 국제e스포츠연맹(IeSF)과 추진해 왔으며, 현재도 지속적으로 진행하고 있다.

#### 4) 기타

2006년도 이후 봄을 이루었던 대학의 ‘e스포츠학과’ 중 일부가 명칭변경이나 교육과정 변경을 통해 탈e스포츠화 현상이 나타나기도 하였다. 2010년~2011년 동안 생산된 e스포츠 관련 연구성과 물들은 다음과 같다.

표 3-1-7 e스포츠 관련 연구성과물

제 목	연구수행기관	연구책임자
국제e스포츠연맹 국제표준화연구(경기/인증)	이락디지털문화연구소	이장주
국제e스포츠연맹 국제표준화연구(종목)	경희대 스포츠산업경영연구소	김도균
e스포츠의 기본이념과 사회문화적 가치조명	이락디지털문화연구소	이장주
장애인e스포츠 활성화를 위한 스포츠등급분류연구	대한장애인e스포츠연맹	송석록
e스포츠산업의 체계적 인력양성정책 수립을 위한 직무구조와 수요조사	이락디지털문화연구소	이장주
대통령배 전국아마추어e스포츠대회 활성화를 위한 혁신 모델 발굴	청강문화산업대	김효남

## 6. e스포츠 지원현황

### 1) e스포츠 포럼

- 목적: e스포츠 중장기 발전계획(2010년~2014년)중 우선 실행과제 도출 및 세부 실행계획안 생산
- 기간: 2011년 3월 25일 ~ 7월 28일
- 주요활동: 5차에 걸친 회의 및 워크숍을 통해 중장기발전계획 세부 실행계획안 도출

### 2) e스포츠 전용경기장 건설

- 개요: 세계 e-Sports 중주국으로 세계 게임문화를 선도하고 대한민국의 위상강화 및 게임문화 선진국 달성을 위한 e-Sports 인프라 확충 차원에서 중앙정부와 서울시가 공동부담을 통해 건립추진
- 장소: 서울시 마포구 상암동 DMC내 E3-3구역 IT Complex 내(12층~17층)
- 완공시기: 2012년 9월 (2013년 상반기 오픈 예정)

표 3-1-8 주요시설(안)

구분	시설내용
주 시설	주경기장(758석) 및 보조경기장(192석)
부속시설	선수대기실, 방송실, VIP실, 관리실 등
관련시설	관중편의시설, 전시관(체험, 기념관, 역사) 등

그림 3-1-1 e스포츠 전용경기장이 들어설 IT Complex 조감도 및 e스포츠 주경기장 투시도(안)



## 제2절 해외 e스포츠 현황

### 1. 일반 현황

2000년 설립된 한국 e스포츠협회와 러시아 e스포츠연맹을 제외한 해외의 e스포츠 협단체는 2005년까지 거의 전무한 상황이었다. 협단체라는 이름으로 활동한다 하더라도 민간 단위 '대회조직위' 정도의 형태가 대부분이었다. 그러나 2003년 불가리아, 2005년에는 독일에 e스포츠협회가 설립된 이후, 유럽을 중심으로 각국에 e스포츠협회가 만들어지기 시작했다. 2007년 이후에는 일본, 베트남, 대만 등 동아시아 지역 국가들에서도 협회 설립이 확대되었다. 유럽과 아시아의 신설 e스포츠협회들은 각국 정부의 정식 인가를 받아 한국에서 개최된 '국제e스포츠 심포지엄'에 정기적으로 참가했고, 2008년에는 국제e스포츠연맹(IESF: International e-Sports Federation)이 창설되어 한국을 중심으로 유럽 국가인 독일, 네덜란드, 벨기에, 스위스, 오스트리아, 덴마크와 아시아 국가인 대만, 베트남 등 총 9개국 이 초대 회원국으로 가입하게 되었다. 2009년 6개국, 2010년 10개국의 추가 가입으로 현재는 유럽, 아시아, 아메리카, 아프리카 등 4개 대륙에서 한국을 포함 총 25개 회원국이 활동하고 있다. 2009년에 시작되어 2010년까지 성공적으로 개최된 국제e스포츠연맹의 세계대회와 유럽 및 아시아 컨퍼런스 등을 통한 국제e스포츠의 역량강화와 국제적 이미지 확산은 많은 나

라의 관심을 불러일으키고 있다. 2011년 그리스, 세르비아 등의 유럽 국가와 방글라데시, 스리랑카 등 아시아 국가, 그리고 미국, 나미비아 등의 아메리카와 아프리카 국가 약 10여 개국이 가입을 준비하고 있는 중이다.

## 2. 세계 각국의 e스포츠협회

### 1) 독일 e스포츠협회(DeSB: Deutscher eSport-Bunde)

2005년 12월 설립된 독일e스포츠협회는 6만여 명의 일반 회원과 400여 개의 팀 회원을 보유하고 있다. 주요 업무로는 독일e스포츠 국가대표팀 후원과 협회 회원들에 대한 법무적 업무지원, e스포츠 플랫폼 개요 정비 및 제공, 대내외적 e스포츠/게임 행사 개최 및 진행, e스포츠센터 인증 교부, 그리고 코치 세미나 및 인증 교부 등이 있다.

독일e스포츠협회는 매년 하노버에서 개최되는 정보통신기술 전시회인 'CeBIT' 에서 e스포츠 대회를 주관하고, 세계 최대의 게임전문 전시회인 'GC Games Convention' 에서 게임관련 행사를 개최하고 있다. 이 외에도 국제적인 게임 개발자 컨퍼런스인 'GDC(Game Developers Conference)' 와 'ESCONF Europe, Nordic Game Conference Sweden' 등 국제 행사에 참여하고 있으며, 'e스포츠 컨퍼런스' 를 매년 개최하고 있다. 2008년 국제e스포츠연맹 회원국으로 가입하였다. (www.e-sb.de)

### 2) 오스트리아 e스포츠협회 (ESVOE: eSport Verband Osterreich)

2007년 9월 설립된 오스트리아 e스포츠협회는 1,200여 명의 일반 및 팀 회원을 보유하고 있으며 3만 8,000여 명의 선수가 등록되어 있다. 주요 업무로는 선수들을 위한 e스포츠 카드 제작/제공, 오스트리아 Game-City 대회 협조 및 대외 업무 수행, e스포츠 정보 제작 및 보급, 경기 진행 사이트 개발, e스포츠 선수들과 커뮤니티 발전을 위한 활동, 그리고 비즈니스 회원 모집을 하고 있다. 또한 콘솔 장르 대회의 개최 및 진행을 준비 중이며, 유럽 e스포츠연맹 창설을 위해 '2009 European e-Sports Association Meeting'을 추진하는 등 유럽 내 발언권을 높이기 위해 준비하고 있다. 2008년 국제 e스포츠연맹 회원국으로 가입하였다. (www.esvoe.at)

### 3) 덴마크 e스포츠협회 (eSport Denmark)

덴마크 e스포츠협회는 12개 단체 및 회원으로 구성되었고, 2007년 11월 정부의 인가를 받아 설립되었다. 덴마크 e스포츠협회는 City Tournament 및 코펜하겐 시의 협조를 받아 '덴마크 최고 게이

며 선발전대회'를 주요 사업으로 추진하고 있으며, 이와 관련하여 e스포츠 팀 관리와 준비에 힘쓰고 있다. 덴마크 e스포츠협회는 현재 진행되는 업무를 바탕으로 City Tournament의 덴마크 리그 및 컵 대회로의 발전을 모색하고 있다. 2008년 국제e스포츠연맹에 가입하였다. ([www.esportsdenmark.dk](http://www.esportsdenmark.dk))

### 4) 네덜란드 e스포츠연맹(Nederlandse Electronic Sport Federation)

2005년 7월 설립된 네덜란드 e스포츠연맹은 3,500 ~ 4,000명의 회원을 보유하고 있다. '네덜란드 챔피언십' 및 '네덜란드 라운드 챔피언십' 등을 개최하여 다양한 선수 풀을 확보하고 있으며, 선수들을 위한 e스포츠 카드를 제작/제공하는 등 선수 관리에도 힘쓰고 있다. 또한 정부 e스포츠 관련 프로젝트와 e스포츠 컨퍼런스, 네덜란드 올림픽위원회와 코카콜라가 진행하는 올림픽 프로그램에 적극 참여함으로써 앞으로 정부 인가를 받기 위해 다양한 시도를 하고 있다. 2008년 국제e스포츠연맹 회원국으로 가입하였다. ([www.nk-gaming.nl](http://www.nk-gaming.nl))

### 5) 스위스 e스포츠연맹 (SESF: Swiss E-Sports Federation)

스위스 e스포츠연맹은 2007년 1월 설립되어, 현재 3,000여 명의 회원을 보유하고 있다. 스위스 e스포츠연맹은 선수, 클랜, 연맹을 위한 임원을 보유하고 있고, 폭력성 비디오게임에 대한 협의를 거치며 정부의 인가를 받을 준비를 끝마친 상태이다. 현재 국제e스포츠연맹 회원국인 스위스 e스포츠연맹은 주요 e스포츠 대회에 선수들을 참가시키는 한편, 자체적인 게임 및 e스포츠 전시회를 개최해오고 있다.

향후 학교, 학부모, 사회 사업가 등을 대상으로 e스포츠 워크숍을 진행할 예정이며, 이를 위한 멤버십 프로그램을 진행하여 인식 제고에도 힘쓰고 있다. 또한 스위스 e스포츠연맹은 온/오프라인 토너먼트 규정을 자체적으로 제정함으로써 정부의 인가를 받기 위해 노력하고 있다. 2008년 국제e스포츠연맹 회원국으로 가입하였다. ([www.sesf.ch](http://www.sesf.ch))

### 6) 벨기에 e스포츠연맹(BESF: Belgian Electronic Sports Federation)

벨기에 e스포츠연맹은 지난 2006년 설립되어 많은 e스포츠 대회에 지속적으로 참가하고 있다. 2006년 설립된 첫 해에 Lan Tournament를 개최하였고, 2007년에는 유럽 최대 리그 중 하나인 2007 BELUX ESWC 대회를 추진하였다. 현재 자체적인 e스포츠 리그인 BESF 투어, BESF A리그를 정례화하여 개최하고 있다. 축적된 노하우를 바탕으로 국제 e스포츠 대회를 유치하기 위해 노력 중이다. 2008년 국제e스포츠연맹 회원국으로 가입하였다.

### 7) 대만 e스포츠협회(TESL: Taiwan E-Sports League)

2008년 1월에 설립된 대만 e스포츠협회는 한국 e스포츠 모델을 많이 참고하여 설립, 성장한 조직이다. 2008년 초, 3개월 간 35라운드로 진행된 제1회 프로게이머 선발전을 거쳤고, 2008년 7월부터는 제1회 공식 프로게임대회를 4개월 동안 진행하여 e스포츠 시스템의 기반을 구축하였다. 또한 프로게이머 드래프트, 프로게임단 설립, e스포츠 방송중계 계약 체결 등을 추진하였고, 이후 2009년 1월에 TESL 프로리그를 출범하였다.

대만 e스포츠협회는 앞으로도 꾸준한 팀 창단 및 스폰서 유치에 심혈을 기울이면서, 현재 프로리그보다 확대된 규모의 대만 리그와 국제 리그를 출범시키며 정부의 정식 인가를 기다리고 있다. 2008년 국제 e스포츠연맹 회원국으로 가입하였다. ([www.esports.com.tw](http://www.esports.com.tw))

### 8) 베트남 e스포츠협회 (Vietnam Recreational Sports & Electronic Sports Association)

베트남 e스포츠협회는 2009년 3월에 설립되었다. 베트남은 e스포츠를 정식 스포츠로 만들기 위해 노력 중이다. 2009년 개최된 '제3회 아시아 인도어 게임즈'에 e스포츠를 정식 종목으로 도입하여 성공적으로 유치하였다. 이후 '2009 베트남 On-Off 토너먼트' 및 '2009 베트남 e스포츠 챔피언십'을 개최하여 e스포츠 체계화를 추진하였다. 아울러 한국 e스포츠협회와 협력 체계를 구축하여, e스포츠 정식 스포츠화에도 앞장서기 위한 노력을 하고 있다. 2008년 국제 e스포츠연맹에 회원국으로 가입하였다.

### 9) 루마니아 e스포츠협회 (PGL: Professional Gamers League Romania)

루마니아 e스포츠협회는 2002년 2월에 설립되어 현재 4000여 명의 회원을 확보하고 있다. 매년 다양한 종목별 자국 내 선수권대회를 개최하고 있으며, 여러 국제 단위 이벤트에 참여하고 있다. 현재 PGL은 리그 내 프로선수들이 일년 중 40주 가까이 플레이를 하고 있을 정도로 활발한 리그로 성장하였고, 19회의 Counterstrike 챔피언십 및 9 시즌의 피파 리그, 20회가 넘는 컵대회를 치뤘다. 현재 리그 내 약 200여 개의 Counterstrike 팀과 12 피파팀이 활동 중에 있다. 2009년 국제 e스포츠연맹 회원국으로 가입하였다. ([www.pgl.ro](http://www.pgl.ro))

### 10) 불가리아 e스포츠협회 (BFES: Bulgarian Federation of Electronic Sports)

불가리아 e스포츠협회는 2003년 5월, 7개의 스포츠 클럽의 연합으로 창설되었다. 각 스포츠 클럽의 대표들이 이사회를 구성하고 있다. 창설 후 불가리아 e스포츠 월드컵 및 선수권대회 등 다양한

대회를 개최하였고, ‘e스포츠 트레이너’라는 직업군을 개발하고 그에 맞는 고등교육 커리큘럼을 개발하는 등 e스포츠 발전을 위한 노력에 힘을 쓰고 있다.

불가리아 e스포츠협회는 디지털 문명화에 앞장서 불가리아 젊은이들에게 사이버 문화라는 새로운 시대를 열어가는데 도움을 주겠다는 목표를 가지고 있다. 또한, 불가리아 내 조직, 국제기구의 개별적 파트너들과 긴밀하게 협력하여, e스포츠 저변과 인력 인프라를 확대할 수 있는 여러 가지 프로젝트를 수행하고 있다. 2009년 국제e스포츠연맹 회원국으로 가입하였다. (<http://www.bfes.bg>)

### 11) 스페인 e스포츠협회 (Asociacion de Videojuegos y Arcade)

스페인 e스포츠협회는 2008년 11월 창설되었고 각 국제대회의 대표 선발전을 운영하고 있다. 현재 LVP (Liga de Videojuegos Profesional)라는 자국 내 e스포츠 전문리그를 설치, 운영하여 선수들에게는 실력을 발휘할 수 있는 기회를 제공하고 있다. 리그를 통해 관련 산업의 동반 성장 역시 꾀하고 있다. 뿐만 아니라 방송을 통한 e스포츠 중계 및 소셜 네트워크 서비스를 진행함으로써 e스포츠의 홍보와 사회적 관심을 환기시키려는 노력을 하고 있다. 2009년 국제e스포츠연맹 회원국으로 가입하였다. (<http://www.lvp.es>)

### 12) 영국 e스포츠협회 (UKeSA: United Kingdom eSports Association)

영국 e스포츠협회는 2008년 10월 창설되어 무려 280,000여 명의 등록 회원과 2,100여 개의 팀 11,000여 명의 선수들을 보유하고 있다. 매년 3회의 프로 리그와 다양한 아마추어 대회를 개최하고 있다. 영국 e스포츠협회는 이러한 아마추어 대회들을 통해 랭킹 서비스를 제공하고 프로 리그에 진출할 수 있는 기회를 제공한다. 뿐만 아니라 비디오게임과 컴퓨터 게임을 즐기는 청소년의 관리 및 경쟁적인 게임 발전이라는 명목 하에 중앙정부와 중앙 경찰국의 지원을 받고 있다. 2009년 국제e스포츠연맹 회원국으로 가입하였다. ([www.ukesa.com](http://www.ukesa.com))

### 13) 싱가포르 e스포츠협회 (e-Sports Association Singapore)

싱가포르 e스포츠협회는 2009년 창설되어 e스포츠에 대한 이해를 자국 및 국제적으로 장려하고 고취함으로써 싱가포르 e스포츠 산업의 발전을 꾀하고 있다. 또한, e스포츠 산업의 발전과 성장에 기여하고자 인력양성을 위한 전문적인 훈련의 기회를 제공하며, 관련 산업의 성장을 위하여 다양한 플랫폼을 제공하려 노력하고 있다. 2009년 국제e스포츠연맹 회원국으로 가입하여 동남아시아 지역에서 중추적 역할을 수행하고 있다. (<http://www.esa.org.sg>)

#### 14) 남아공 e스포츠협회 (MSSA: Mind Sports South Africa)

남아공 e스포츠협회는 흔히 체스나 바둑처럼 두뇌 스포츠(Mind Sports)를 중심으로 하여 1985년 12월 창설되었다. 현재는 보드게임과 모바일, PC 등 다양한 플랫폼에서 시연되는 e스포츠 및 전쟁 게임의 프로모션과 관리를 책임지고 있다. 남아공 e스포츠협회는 남아공 올림픽 위원회의 가입단체로 2009년 남아공 교육부에서 체육부로 스포츠 관련 권한이 이양되면서 자국내 학교에서의 e스포츠 프로모션을 관장하고 있다.

뿐만 아니라 남아공 e스포츠협회는 남아공의 열악한 경제 및 교육 현실을 타파하기 위하여 e스포츠 선수 및 게임 유저들의 대회 참여 유도를 통해 이들이 개인적인 경제활동을 할 수 있는 공간을 만들려고 노력하는 한편, 이들이 스스로 교육을 받을 수 있는 환경으로 유도하여 e스포츠를 자국 교육 변화의 기제로 삼고자 한다. 2009년 국제e스포츠연맹 회원국으로 가입하였다. (<http://www.mssa-cgbc.org>)

#### 15) 이스라엘 e스포츠협회 (IeSA: Israel eSport Association)

이스라엘은 90년대 후반부터 이미 e스포츠 활동 및 커뮤니티가 정착이 되었다. 갈수록 증가하는 e스포츠에 대한 수요에 따라 이스라엘 e스포츠협회가 2010년 7월 설립되어 자국 내 e스포츠가 정식 스포츠 종목으로 인정될 수 있도록 정부의 문화체육 부서와 연계하여 노력을 하고 있다. 또한, e스포츠 전문 분야를 양성하는 자국 내 e스포츠 리그 및 토너먼트를 구성하여 운영하고 미디어를 통한 중계 및 홍보활동 업무를 병행하고 있다. 2010년 국제e스포츠연맹 회원국으로 가입하였다. (<http://www.eSport.org.il>)

#### 16) 러시아 e스포츠연맹 (RESF: Russian e-Sport Federation)

러시아 e스포츠연맹은 러시아의 50개 이상 지방자치단체의 참여를 통해 이루어진 공공단체의 성격을 가진 스포츠 연맹으로 2000년 3월에 설립되었다. 러시아 e스포츠연맹은 e스포츠를 전자 및 컴퓨터를 기초로 한 새로운 스포츠 경기 활동으로 발전시키는데 중요한 목적을 두고 있다. 연맹은 이러한 목적을 달성하기 위해 정식 경기 행사를 개최하고 있고 컨퍼런스, 회의, 시범경기 등의 기타 행사도 주최하고 있다. 2001년 정식 단체로 정부 인가를 받았으며, 같은 해 러시아 체육부를 통해 e스포츠를 정식 스포츠의 한 종류로 인정받는 성과를 거두었다. 2010년 국제e스포츠연맹 회원국으로 가입하였다. ([www.cybersport.ru](http://www.cybersport.ru))

### 17) 노르웨이 e스포츠협회 (eSport Norge)

노르웨이 e스포츠협회는 2010년 5월에 설립되었다. 이사회, 사무국, 경기위원회 등의 조직이 이루어져 있다. 노르웨이 협회는 자국 내 게임 커뮤니티를 통합하고 인적 자원을 모으는데 힘써 왔으며 현재 100명이 넘는 회원을 보유하고 있다. 또한 노르웨이 정부와 긴밀한 협조를 통해 경제적 지원을 받고 있으며 다양한 리그와 토너먼트를 조직하고 있다. 덴마크 및 스웨덴과 함께 노르딕 e스포츠 연맹(Nordic e-Sports Federation)을 조직하여 북유럽 e스포츠의 중추적 역할을 함께 하고 있다. 2010년 국제e스포츠연맹 회원국으로 가입하였다.

### 18) 포르투갈 e스포츠연맹 (Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos)

포르투갈 e스포츠연맹은 e스포츠의 자국 내 대중화를 목적으로 2010년 6월에 창설되었다. 또한, e스포츠의 정식 스포츠 종목화를 위한 노력을 하고 있다. 포르투갈 e스포츠협회는 포르투갈 내 e스포츠 선수와 팀, 클럽 등의 인증 작업을 하고 있으며 각종 국내 대회를 통해 국제 대회에 참가할 수 있는 선수 양성에 힘쓰고 있다. 기타 국가와 국제 조직과의 연계를 위한 노력을 하고 있으며, 2010년에 국제e스포츠연맹 회원국으로 가입하였다.

### 19) 이탈리아 e스포츠연맹 (F.N.I.G.E: Federazione Nazionale Italiana Gioco Elettronico)

이탈리아 e스포츠연맹은 이탈리아 국민들에게 e스포츠에 대한 열정을 전파하고 발전시키는 것을 목적으로 2009년 7월 설립되어 자국 내의 e스포츠 경기 및 행사를 조직·운영하고 있다. 이탈리아 e스포츠연맹은 이탈리아 올림픽 위원회의 공인을 받은 이탈리아 내 가장 중요한 스포츠 프로모션 단체인 C.S.A.IN (Business and Industrial Sport Center)과 중요한 정치적·제도적 협약을 이루어냈다. 또한 Italian Videogames League (IVL) 이라는 자국 내 리그를 운영하고 있으며, eSport Italia라는 연맹 자체 잡지를 발간하고 있다. 2010년 국제e스포츠연맹에 회원국으로 가입하였다. (www.fnige.org)

### 20) 중국 e스포츠분과 (China Sport Information Center Project Department of Electronic Sports)

중국 e스포츠분과는 중국의 체육행정부서인 체육총국으로부터 중국 내 전반적인 e스포츠 관련 업무를 위임 받은 행정부서로 2009년 6월 설치되었다. 이들은 관련 법규 및 정책에 따라 자국 내 e스포츠 발전을 꾀하고 있다. 중국 e스포츠분과의 핵심업무는 e스포츠 정책개발, e스포츠 클럽의 구

성 및 운영, 국가대표 운영과 훈련, 체계적인 e스포츠 경기 및 훈련의 관리, e스포츠 관련 시장의 연구 및 표준화 작업 등이다. 2010년 국제e스포츠연맹 회원국으로 가입하였다. (<http://www.e-sports.org.cn/>)

### 21) 몰디브 e스포츠협회 (MESA: Maldives e-Sports Association)

몰디브 e스포츠협회는 2008년 11월 설립되어 현재 2000여 명의 회원과 10,000여 명의 온라인 회원을 보유하고 있다. 협회 설립자와 정부부처 인사를 포함한 12명의 이사로 구성된 이사회가 몰디브 e스포츠협회의 운영을 맡고 있다. 현재 GAMEFEST, MESA Gamers Arena Championship, MESA e-Sports Title, Tech EXPO 등의 자국 내 행사를 조직·운영하고 있다. 2010년 국제e스포츠연맹 회원국으로 가입하였다. ([www.mesa.mv](http://www.mesa.mv))

### 22) 말레이시아 e스포츠연맹 (MESF: Malaysia E-Sports Federation)

말레이시아 e스포츠연맹은 2009년 5월 설립되었다. 게임, 플랫폼, 규칙, 기술 등에 대한 다양한 기회를 제공함으로써 자국 내 경쟁력 있는 리그를 조직하고 성장시키는 것을 목표로 하며, 또한 e스포츠의 성장과 발전을 위해 세계 곳곳의 e스포츠 단체들과 협력하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 자국 내 다양한 e스포츠 대회 및 행사를 조직하고 있으며, 사이버 카페 프로그램을 운영하고 있다. 현재 말레이시아 내 게이머들을 대상으로 기본 멤버십, 아마추어 멤버십, 프로 멤버십으로 구분하여 멤버십을 운영하고 있다. 2010년 국제e스포츠연맹 회원국으로 가입하였다.

### 23) 인도 e스포츠협회 (ESCI: Electronic Sports Council of India)

인도 e스포츠협회는 2009년 8월 설립되어 현재 정부 승인을 얻기 위해 노력 중에 있다. 2009년 1회를 시작으로 1년에 2회씩 자국 내 전 게이머를 아우르는 Pan India e-Sports Tournament를 개최하고 있으며, 각 도시별 대회도 조직하고 있다. 또한 e스포츠 코칭에 대한 행사를 운영하여 관련 인력 양성에 힘을 쓰고 있다. 2010년 국제e스포츠연맹 회원국으로 가입하였다.

### 24) 브라질 e스포츠연맹 (CBEC: Confederacao Brasileira de Esportes Conectados)

브라질 e스포츠연맹은 2009년 8월 설립되어 브라질 내 4개 주에 연맹을 두고 있는 정부 승인 단체이다. 현재 자국 내 프로축구팀들과 연계한 온라인게임 마케팅을 운영하고 있으며, 주요 지역 게임 회사들과 협약을 맺고 긴밀한 관계를 구축하고 있다. 자국 내 e스포츠 대회 및 행사를 주최, 주관

하고 있으며, 주요 TV를 통해 이러한 대회와 행사를 중계하고 있다. 또한 브라질 정부의 교육 및 체육 부서와 긴밀한 관계를 구축하고 학교 내 e스포츠 정착에 힘쓰고 있다. 2010년 국제e스포츠연맹 회원국으로 가입하였다. (www.dxecon.org.br)

### 3. 주요 국가의 e스포츠 시장 현황

#### 1) 중국

중국의 e스포츠 산업은 성장 초기 단계에 있다. e스포츠 산업의 관라나 정책, 제도 등이 아직까지 규범화되어 있지 않고, 온라인게임에 대한 사회의 전반적인 편견에서 벗어나지 못하고 있다. 프로그램 개발자 및 프로 게이머들의 수 역시 턱없이 부족하다. 그러나 2003년 11월 18일 e스포츠가 중국의 제 99항 체육종목으로 선정됨에 따라 각종 e스포츠 대회가 나날이 증가하고 있다. 국제적인 3대 e스포츠 대회인 WCG, CPL, ESWC 또한 각각 2001년, 2003년, 2004년에 중국에서 지역 대회를 개최함으로써 중국의 e스포츠 산업 발전에 기여하였다.

중국 정부는 e스포츠의 중요성에 대해 인식하고 전문적인 이론 연구기관을 조직하여 이론체계를 구성하고, 발전 방향을 선정하는 등 구체적인 발전계획을 수립하는데 노력하고 있다. 그 노력의

표 3-1-9 중국 e스포츠 산업 발전 과정 및 주요 사항

구분	내용
2003. 11	중국체육총국은 정식으로 e스포츠를 중국체육총국이 선정한 제99항 정식 체육 종목으로 선정함. (현재 제78항 체육 종목으로 수정됨.)
2004. 02	제1회 중국 e스포츠 경기(China E-sports Games) 정식 선포. 중국체육총국의 후원으로 2004년 6월 19일 첫 경기 개최.
2004. 12	중국 e스포츠 발전중심(CESPC) 설립. 중국체육총국의 독자적인 위탁을 받아 산업연구, 상품기획, 경기운영 및 정보 관리, 선수 및 심판원 배양 업무를 담당하는 기관이며 국내 최고의 e스포츠 전문 경기장.
2006. 09	중국체육총국에서 e스포츠 종목의 규칙과 제도(电子竞技运动项目规章制度) 반포. 《전국 e스포츠 경기 관리 방법(全国电子竞技竞赛管理办法)》, 《전국 e스포츠 심판원 관리 방법(全国电子竞技裁判员管理办法)》, 《전국 e스포츠 선수 등록 및 교류 관리 방법(全国电子竞技运动员注册与交流管理办法)》, 《전국 e스포츠 선수 점수 합산 제도 실행 방법(全国电子竞技运动员积分制度实施办法)》, 《전국 e스포츠 경기 규칙(全国电子竞技竞赛规则)》 이상 5가지 관리 방법 포함.
2007. 10	마카오에서 개최된 '아시아 실내 운동회'에서 e스포츠를 정식종목으로 채택.
2008. 04	중국 청두(成都)가 세계 e스포츠 대회(WCG) 결선 개최지로 선정됨.
2008	중국체육총국은 중국 내 체육종목의 병합을 실시, e스포츠는 제78항 체육 종목으로 수정됨.
2009. 11	중국 청두(成都) 세계 e스포츠 대회(WCG) 결선 개최.
2010. 08	중국체육총국 스포츠정보중심과 아박과기(亚博科技) 그룹이 연합하여 개최하는 중국 최고의 e스포츠 대회인 '중국 e스포츠 오픈'을 출범함.
2011	중국 상하이(上海) 세계 e스포츠 대회(WCG) 결선 개최 예정.

결과로 2006년 중국체육총국에서 「e스포츠 종목의 규칙과 제도(电子竞技运动项目规章制度)」를 발표하여 시범적으로 운영하고 있다. 이 문건에는 e스포츠 경기의 규칙 및 관리 방법, 선수와 심판원에 대한 관리 규정을 포함하고 있다.

2000년 중국에서 e스포츠의 개념이 막 형성되었을 때 중국 시장의 e스포츠 산업 가치는 약 20만 달러에 불과했으나 2003년 중국에서 정식 스포츠 종목으로 선정되면서 급속히 발전하기 시작하여 2009년에는 1억 달러의 가치를 가진 산업으로 성장하였다. 또한 e스포츠 산업 발전의 파급효과로 정보 통신 미디어 산업, 컴퓨터 하드웨어 및 소프트웨어 산업, PC방 및 야식업 등의 다양한 분야에서 급속한 성장이 이루어졌다. 2009년 11월 11일부터 15일까지 5일 동안 중국 성도(成都)에서 성공적으로 개최되었던 WCG(World Cyber Games) 결선 대회는 전 세계 65개 국가에서 700여 명의 선수들이 참가한 가운데 4일 동안 현장 관객 수가 9만 명에 달했다. 대회 기간 동안 전 세계에서 경기를 지켜본 사람은 5,400만 명에 이른다.

그러나 중국 e스포츠 산업 발전에 있어 다음과 같은 부분들이 문제점으로 지적되고 있다.

첫째, 전통 관념과의 충돌이다. 즉, 온라인게임이 스포츠 대회의 정식 종목으로 등장하고 게임을 스포츠 종목으로 받아들이는 과정에서 일반인들이 가지고 있던 게임을 배척하는 전통적인 관념과 충돌하고 있는 것이다.

둘째, 소프트웨어 연구 개발자의 부족이다. 현재 중국에서 인기를 끌고 있는 대부분의 게임 프로그램은 국외에서 개발된 것으로 중국 대륙에서 자체적으로 개발된 소프트웨어는 약 20%에 불과하다. 현재 중국에서 e스포츠 소프트웨어를 개발하고 있는 연구원은 약 3,000명 정도인 반면, 시장 수요량은 60만 명에 육박한다. 소프트웨어 연구 개발자의 부족은 상품의 질을 저하시켜 국제적인 경쟁력을 갖출 수 없게 만드는 장애 요인으로 작용하고 있다.

셋째, 프로 선수의 부족을 들 수 있다. 중국 정부가 e스포츠를 정식 체육 종목으로 지정하기는 했으나 전문적인 훈련을 받은 선수들의 부족으로 e스포츠 산업 발전에 어려움을 겪고 있다. 한국 e스포츠협회의 통계에 의하면 선수들의 최적연령은 16세~25세로 중국에서는 부모님이나 학교, 사회적으로 온라인게임 중독과 관련된 지도교육을 받는 나이이다. 게다가 2006년 중국체육총국에서 반포한 「전국 e스포츠 경기 관리 방법(全国电子竞技竞赛管理办法)」에 의하면 선수들의 나이를 만 18세 이상으로 규정하고 있다. 이는 중국에서 젊고 능력 있는 선수를 양성하는데 방해 요인으로 작용하고 있다. 짧은 선수 생명과 불안정한 수입 또한 프로 선수 육성에 장애 요인으로 작용한다.

마지막으로, 정부 규제가 미흡하다. 불법으로 e스포츠 대회를 개최하거나, 선수들의 상금 지급을 늦추거나, 중국 정부의 허가를 얻지 않고 임의적으로 국가 대표단을 만들어 국제대회에 참여하는 등 정책적인 규제가 미흡하여 생기는 문제가 존재한다.

표 3-1-10 중국의 e스포츠 대회

구분	내용
중국 e스포츠 연합 대회 中国电子竞技超级联赛(CEPL)	중국체육총국 스포츠정보중심이 독자적으로 e스포츠 발전 관련 모든 공식 상업 운영 활동에 대해 조직하고 관리 및 운영할 수 있는 권한을 부여한 아박과기(亚博科技)그룹에 의해 조직된 대회.
IEF대회 (International E-sports Festival)	2003년 한·중 정상외의 공동성명으로 양국 청소년 간의 교류확대 및 우호협력 관계구축과 2004년 양국정부 간의 '청소년 교류협약'에 기반하여 한국과 중국정부의 공식 후원아래 양국 공동조직위원회를 구성하여 행사를 진행하고 있음.
PGL 프로게이머 리그 PGL 职业选手联赛	TV중계를 목적으로 새롭게 등장한 프로게이머 리그. '북경 디지털 오락산업 시범기지(北京数字娱乐产业示范基地)'가 주최하고, '화경후동상무서비스유한공사(북경)(华竞互动(北京)商务服务有限公司)'가 주관하며 중국 전국 체육총국이 후원하는 대회. 중국 정부가 정식으로 비준하고 확대시킨 국제적인 e스포츠 대회.
전국 e스포츠 운동회 全国电子竞技运动会	중국체육총회가 주최하는 가장 권위적인 국가급 e스포츠 대회. e스포츠의 보급과 규범화, 중국 e스포츠 대회의 수준을 향상시키고 국제시장으로 뻗어나감과 동시에 중국 스스로 세계적인 e스포츠 시장으로 부상하겠다는 취지에서 조직됨.
ECL 챔피언스 리그 竞游ECL电子竞技冠军联赛	중국 e스포츠 발전중심이 주최하고 '북경 화유경계과기발전유한공사(北京华游竞界科技发展有限公司)'가 주관하고 중국체육총국 스포츠정보중심, 북경시 체육국, 북경시 석경산구(石景山区)인민정부가 특별 후원하는 대회. 연중무휴, 전국 및 전 세계적으로 걸쳐있는 국제적인 e스포츠 대회.
Stars War	2005년에 출범한 대회로 세계적인 e스포츠 유명선수를 초청해 진행됨. e스포츠 애호가들의 전폭적인 지지를 얻고 있음.
STG 연합 대회 연말 결선 电子竞技联赛年终总决赛	북경시 체육 산업 발전이 지금을 지원하고 북경시 송문구(宋文区)상관부서에서 함께 설립한 e스포츠산업 스포츠 브랜드. 중국의 e스포츠 발전과 건강한 환경 조성 및 우수한 인재 배양을 목적으로 조성한 새로운 스포츠 문화 페스티벌.
세계 대학 게임 리그 世界高校电子竞技大赛 (WUGL)	중국대외우호협회와 중국체육총국이 주최하고 중국유럽동맹협회와 북경에도국제미디어유한공사(北京艺都国际传媒有限公司)가 주관, 상호교류 및 소통을 통하여 함께 배우고 성장하는 국제적인 대회라는 취지로 출범. 국내 대학 및 국외 대학 간의 문화 교류의 장을 마련하여 학생들이 건강하고 풍성한 대학생활을 할 수 있도록 인도함.
중국 e스포츠 대회 中国电子竞技大会(CIG)	정보산업부, 문화부, 공청단중앙(共青团中央), 중국의 통신운영사 등의 후원으로 정보산업부 인민우전신문사(信息产业部人民邮电报社集团(그룹)와 중국 인터넷협회가 조직하고 중국망우신문사가 주관. 인터넷 게임대회 개최, 전시회 및 토론회, 정상회담 개최, 연구조사 등 종합적인 업무를 진행함.

## 2) 브라질

브라질은 인구 2억 명의 대국으로 23개의 주로 구성되어 있으며 자동차로 남북 대륙 횡단을 한다면 한 달 이상 소요될 정도로 큰 나라다. 이러한 공간상의 문제점을 극복하기 위하여 각 주에 e스포츠연맹을 조직하여 현재 4개의 주가 브라질 e스포츠연맹에 가입을 하였고 그 조직을 전국적으로 확대하여 가고 있는 중이다. 브라질 인구 2억 중 7,200만 명이 인터넷 사용자로 조사되고 있으며 중국, 미국, 일본, 인도 다음으로 세계 5번째 인터넷 사용자 수를 보유하고 있다. 광대역의 보급으로 인터넷 사용자가 급격히 증가되고 있으며, 인구 비례 성장 잠재력은 중국, 인도 다음으로 세계에서 3번째이다. 그러나 광대역이라고 하여도 브라질의 주축 망이 좋지 않아 속도가 늦고 인터넷 사용자가 보유하고 있는 컴퓨터 기종의 사양이 대부분 높지 않아 고사양을 요구하는 게임이나 온라인게임은 진입 장벽이 높은 것이 특징이다.

또한, 브라질의 e스포츠는 비디오게임, PC게임, 온라인게임과 모바일게임으로 그 영역이 나뉘지만 전통적으로 비디오게임이 강세이다. 플레이스테이션의 FIFA Soccer가 가장 인기가 있고, PC계

입에서는 Counter Strike가 부동의 1위를 차지하고 있다. 브라질에서는 PC방을 LAN HOUSE라고 부르는데 광대역의 보급이 제대로 되지 않을 때 PC방에 모여 LAN으로 게임을 즐기는 게이머가 많아 지금까지도 LAN HOUSE라고 부르고 있으나 현재에는 온라인게임을 많이 즐기는 장소가 되었다.

브라질은 커뮤니티가 강한 것이 민족적 특징으로 구글의 Orkut이라는 커뮤니티는 브라질인이 90%를 차지하고 있으며, 온라인게임에서 커뮤니티는 이들에게 매우 중요한 의미를 가진다. 그 외에도 Facebook, twitter, Youtube는 브라질인, 특히 브라질 게이머들에게 중요한 의미를 가지고 있으며 활발한 참여를 하고 있다.

### 3) 스페인

스페인인 전 세계에서 6번째로 큰 비디오게임 마켓을 보유하고 있는 국가이다. 현재 1000만이 넘는 게임 유저가 존재하는 것으로 조사되고 있다. 따라서 기업 뿐만 아니라 정부차원에서도 영화, 음악, 출판에 이어 게임을 중요한 문화산업으로 간주하여 문화산업보호법 (The Protection of Cultural Industries Act)에 조항을 추가, 게임산업을 보호하려는 움직임을 보이고 있다.

### 4) 말레이시아

말레이시아의 e스포츠 인구나 e스포츠 시장 현황과 관련한 정확한 조사나 연구가 이루어진 바는 없다. 다만, 2009년도에 말레이시아 정부의 Ministry of Communication & Multimedia에서 실시한 설문조사 결과 말레이시아에는 대략 1,600만 명의 인터넷 사용자가 존재하며 이중 20%가 게임을 목적으로 인터넷을 사용하고 있는 것으로 밝혀졌다. 다시 말해, 말레이시아에는 약 320만 명 정도의 게이머가 존재하고 있다고 유추할 수 있다. 또한, 현재 정부 주도로 이루어지는 뚜렷한 e스포츠 관련 정책은 존재하고 있지 않지만, 말레이시아 정부는 자국 내 e스포츠 행사에 매우 협조적이며 충분한 투자와 지지를 보내고 있다.

### 5) 싱가포르

싱가포르의 온라인게임 마켓 규모는 2010년 기준으로 이미 약 250억 원에 이르고 있다. 싱가포르의 경제적 도약과 소셜 네트워크 서비스 게임 이용 인구의 증가, 온라인게임 인구의 증가, 새로운 게임의 런칭 등으로 2009년에 비해 약 20% 성장한 것으로 기록되고 있다. 싱가포르의 한 리서치 업체의 조사에 따르면 2010년에 130만 명의 게이머가 활동하는 것으로 집계되었고 2014년에는 170만 명으로 증가할 추세에 있는 것으로 밝혀졌다. 온라인게임 서비스 재원의 더딘 증가 추세에도 불구하고 페이스북 게임과 같은 소셜 네트워크 서비스 게임들을 이용하는 인구의 급격한 증가로 싱가포르

포트 게임시장은 호황을 이룰 것으로 추정되고 있다. 하지만 싱가포르의 소셜 네트워크 서비스 게임 이용자들은 온라인게임 이용자들에 비해 게임에 투자하는 비용이나 시간이 무척 적은 편이다. 따라서 향후 추이를 지켜봐야 하지만 이러한 현상은 50만 명이 넘는 게임 인구의 증가를 가져올 것으로 예상되고 있다.

### 6) 러시아

러시아의 Discovery Research Group의 조사에 따르면 2010년도 러시아 게임시장 규모는 5억 4,000만 달러(US)로 집계되었다. 2011년도에는 인터넷의 발달과 보급률의 증가에 따라 8억 3,000만 ~ 8억 5,000만 달러(US)로 증가할 것으로 예상되고 있다. 이 중 PC게임이 전체 게임시장의 54%를 차지하고 있으며, 온라인 게임시장 규모는 3억 ~ 3억 5,000만 달러(US)에 달하고 있다. 이 중 e스포츠 시장의 규모는 약 5,000만 달러(US)로 전체 게임시장 규모의 약 10%에 달한다.

e스포츠에 대한 러시아 정부의 입장은 다양하다. 하지만 기본적으로 러시아 정부는 게임과 e스포츠가 취미와 여가로서의 기능을 뛰어 넘어 일반 교육, 일자리 창출, 직업교육 등 여러 분야에서 긍정적인 역할을 하고 있다고 믿고, 정부는 이를 효율적으로 반영하려는 노력을 하고 있다. 러시아 e스포츠연맹(RESF) 역시 정부를 도와 많은 역할을 하고 있다. 뿐만 아니라 정부기관들과 유수의 기업들이 국내외 크고 작은 e스포츠 행사에 많은 관심을 기울이고 있다.

러시아의 e스포츠는 2001년에서 2007년까지 정식 스포츠 종목으로 인정 받았다. 하지만 경기 프로토콜과 채점 기준의 불명확성을 들어 2008년부터 현재까지 정식 스포츠 종목에서 제외되었다. 러시아 e스포츠연맹은 러시아 체육부에 e스포츠를 다시 정식 스포츠 종목으로 인정받기 위한 준비를 수년 동안 하고 있다.

## 4. 향후 전망

2010년은 2009년에 이어, 글로벌 e스포츠 재팬의 시기였다. 기존 국제 e스포츠 대회를 주도하던 상업성 리그 주체들이 세계 금융위기의 여파와 함께 그 한계를 드러내어 점차 위기에 처하게 되었다. 반면 각국 정부의 정식 인가를 받은 국가별 협단체들의 움직임이 활발해지고 국제e스포츠연맹(IeSF)의 움직임이 가시화됨으로써, 전세계적으로 e스포츠부분은 민간에서 정부 단위로의 변화가 확연히 나타났다.

## 1) 상업적 메인 스폰서 대회의 한계

2008년에 세계 3대 e스포츠 대회로 꼽히던 WCG, ESWC, CPL 중 CPL이 공식적으로 중단된 후, 2009년에는 ESWC가 메인 스폰서인 nVidia의 지원이 축소되어 잠정 중단되었다. 또한 거대 미디어 재벌인 머독의 자본으로 창설된 'CGS' 대회도 저조한 시청률과 초기 과도한 운영 예산, 메인 스폰서인 '마운틴듀'와의 재협상, 세계 경제 위기 여파 등으로 문을 닫았다.

2010년 한국이 주최하는 가장 오래된 WCG 대회도 메인 스폰서인 '삼성'의 지원 규모가 축소되어 자체적인 스폰서 영입을 통해 대회를 개최하는 구조로 변화해 가면서, 예년과 달리 일부 국가가 국가대표의 참가 지원을 줄이는 등 구조적 개편이 이루어지게 되었다. 2009년과 2010년에 이어 2011년에도 글로벌 경제 위기의 한파로 인해 메인 스폰서에 의존해 유지되어 왔던 국제 대회들은 재정적 위기에 처할 수밖에 없는 상황이며, 따라서 구조적인 변경을 모색하거나 더 이상 진행할 수 없는 상황으로 몰리는 등 민간주도 e스포츠 국제대회의 한계를 보여주고 있다. 이에 따라 국제e스포츠연맹을 중심으로 한 정부 인가를 통한 민간/정부 협력 혹은 정부주도의 구도를 통한 e스포츠 단체로의 개편이 이루어지고 있으며, 국가 간 협력을 통한 국제 e스포츠 인프라 형성을 유도하여 현재의 한계를 타개하려는 노력들이 이루어지고 있다.

## 2) 정부 및 협회 중심 구조 재편

전세계적으로 e스포츠가 민간에서 정부 주도로 변화하는 모습을 보이고 있는 가운데, 향후 글로벌 e스포츠는 국제e스포츠연맹을 중심으로 재편될 가능성이 높아졌다. 또한 정부 주도의 협단체들은 e스포츠의 국제표준화에 힘쓰고 있다. 2009년 제1회 IeSF 총회와 이사회에서는 우선적으로 심판 위원회 설립에 대한 연구발표가 진행되었고, 이어서 선수위원회에 대한 연구가 진행되었다. 단계적으로 국제표준화를 시도하고, 이를 바탕으로 적용 가능한 국제대회를 개최하여 이후 국가 간 e스포츠의 통합적 운영을 이루어 전세계적인 통합 운영체계를 만들어 간다는 방향성을 수립하였다. 2010년과 2011년도에는 심판 및 선수 위원회의 실질적 운영을 통한 데이터 수집이 이루어졌고, e스포츠의 인적, 물적 인프라 확보를 위한 심판 양성 프로그램 등 e스포츠 국제 인력 양성 프로그램의 운영을 계획 중에 있다. 뿐만 아니라, 종목, 경기, 인증 등 총 5개 분야의 위원회 설립을 위한 각 분야별 국제 표준화 연구가 산학 연계를 통해 진행되었다.

기존의 오프라인 스포츠와 달리, e스포츠는 지역적, 시간적, 공간적 한계를 뛰어 넘어 언제 어디서나 PC와 전자 환경을 갖춘 곳이라면 국제대회를 개최할 수 있는 장점을 가지고 있다. 또한, IT 산업과 게임산업의 발전에 힘입어 기존의 어떤 오프라인 스포츠보다 빠르게 전 세계에 전파되어, 급속한 저변확대를 이룰 수 있는 잠재력을 지니고 있다. 국제e스포츠연맹을 중심으로 각국 협회, 게임 개발자, 퍼블리셔 및 학계는 협력을 통해 기존의 e스포츠의 개념과 한계를 뛰어 넘는

e스포츠의 프레임워크를 창조하기 위한 노력을 하고 있다. 국제e스포츠연맹에서 2012년을 목표로 계획 중인 글로벌 온라인 리그가 그 예라 할 수 있으며, 향후 시공간을 뛰어넘어 사이버 세상에서 e스포츠 경기가 이루어지는 장면을 기대할 수 있을 것이다. 따라서 향후에는 e스포츠가 새로운 글로벌 스포츠 마케팅을 주도하는 산업으로 성장할 수 있다는 희망 역시 있다.

### ■ 제3절 e스포츠 직무분석

본 절에서는 2011년 7월 한국콘텐츠진흥원이 실시한 e스포츠 직무분석 결과를 중심으로 논의를 진행시켜나가기도록 한다. 직무분석이란 직무 혹은 직위의 내용을 한정 짓는 요인을 서술하여 이를 체계적으로 분석, 관리하는 일을 뜻한다. e스포츠 직무분석을 실시하는 목적은 1) 합리적인 조직관리, 2) 채용, 배치, 이동, 승진 등의 기준 확립, 3) 근무평가, 4) 교육·훈련, 5) 적정 인원관리 등을 효율적으로 할 수 있는 기준을 제공함에 있다.

e스포츠 직무분석은 한국직업정보시스템(KNOW)의 내용 모형에 따라 실시되었다. KNOW는 미국의 대표적인 직무분석 틀인 O\*NET의 내용 모형을 토대로 한국적 상황에 맞추어 재설계된 것으로 업무관련정보, 근로자관련 정보, 노동시장관련 정보 등 3개의 요소로 축약하여 정보를 제공한다. 이에 KNOW의 분석틀을 활용, e스포츠 각 직무에 종사한 경력이 최소 3년 이상 된 전문가 20명을 대상으로 면접 및 설문조사를 통해 직무분석을 실시하였다.

문헌조사 및 전문가회의를 통해 e스포츠 직무를 다음 3개의 직무군으로 나누어 분석하였다.

첫째, 종목 개발/배급직군이다. 이는 e스포츠 종목 개발 및 배급 관련 직군으로 주로 마케팅, 홍보 및 종목사 리그운영 관련 직무로 e스포츠의 시발점이 되는 직군이다. 둘째, 경기/대회 직군이다. e스포츠의 가장 핵심적인 가치를 만들어내는 직군이며, 가장 포괄적인 직군이라 할 수 있다. 여기에는 경기/대회직군(경기관련 협단체), 지원직군(정부지원기관), 게이머직군(게임단, 감독, 프런트 등)이 포함된다. 셋째, 방송/미디어 직군이다. e스포츠 경기 중계방송을 제작하고 정보를 전달하는 e스포츠 유통 직군으로 여기에는 방송 PD, 진행자, 해설자, 기자 등이 포함된다.

#### 1. 종목개발-배급직군

##### 1) 홍보/마케터

e스포츠 홍보/마케터는 유저와의 접점을 찾고, e스포츠 대회 개최 및 운영을 통해 게임의 마케팅 효과를 극대화하는 직무이다.

내부적으로는 사업팀, 디자인팀, 운영팀, 웹개발팀, 게임 개발팀 등과의 접촉을 통해 협업하며, 외부적으로는 정부기관 협의 시 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원 담당부서와의 접촉을 통해 업무를 이끌어간다. 방송리그 진행 시 방송사 국장 및 PD, CP 등과 주로 접촉한다.

e스포츠 홍보/마케팅 직무 위계구조를 살펴보면, 상위에는 게임 마케팅 총괄 본부장이 있고, 중간간부로 e스포츠 기획 팀장 및 과장, 그리고 대리 및 주임급 사원들이 있다.

e스포츠 홍보/마케팅 수행을 위해서는 e스포츠 직무 관련 경험이 필요하다. 가장 중요한 것은, 대회 빌딩이 가능해야만 한다는 점이다. 그리고 BTL 오프 마케팅 경험자, 대행사 경험이 있는 자, e스포츠 대회 선수 경험이 있는 자에게 유리하다. 대학교 마케팅 및 경영학 직군 관련 교육이 필요하며, 근무 적정 연령은 대졸 신입 연령인 평균 26세~29세다.

PC, WINDOW, MS오피스, 기타 자체 회사 운영 툴 등이 직무에 사용된다. 주로 e스포츠 대회 관련 업무가 많기 때문에 외부 행사 무대운영이 잦다는 점이 주요 직무 환경 특성이라 하겠다. 또한, 주말 출장이 많고 외부 위험 노출 가능성은 없다.

e스포츠 기획 직군에게 필요한 업무수행능력으로는 기본능력, 대인능력, 관리능력을 들 수 있다. 지식부분에서는 상경지식과 고객관계지식이 매우 중요하다.

e스포츠 홍보/마케터 종사자의 직업전망은 5점 만점에서 평균 4점으로, 향후 발전가능성이 높다고 볼 수 있다. e스포츠 게임산업이 발전하고 있기 때문에 게임사 내의 e스포츠 기획을 하는 직군도 같이 발전할 것이기 때문이다.

그림 3-1-2 홍보/마케터의 주요 책무와 작업

<b>A</b> e스포츠 서비스 기획	A-1 대회 운영 시스템 개발	A-2 대회 홍보참여 이벤트 기획	A-3 방송클라이언트 기획	A-4 대회클라이언트 기획
<b>B</b> e스포츠 대회 빌딩	B-1 대회리그 방식 기획	B-2 게임별 대회 기획	B-3 방송 리그 기획	B-4 지자체 리그 기획
<b>C</b> 대회 관련 스폰서사 유치	C-1 리그진행 관련 스폰서사 유치	C-2 스폰서사 협업 리그 빌딩		
<b>D</b> 정부유관 부서협업	D-1 e스포츠 활성화 정부유관부서 협의	D-2 KeSPA, leSF 등과 협의	D-3 문화체육 관광부와 협의	D-4 한국콘텐츠 진흥원과 협의

## 2. 경기-대회직군

### 1) 게임단

#### (1) 프로젝트임단 감독

프로게임단 감독의 직무는 e스포츠 프로젝트임단의 선수들을 관리하고, 훈련시키며, 코칭스태프들을 총감독하고, 최종적인 목표인 우승에 도달할 수 있도록 지휘하는 것이다.

내부적으로는 프로젝트임단 내부에 있는 같은 팀 프roj게이머와 코치, 그리고 사무국 직원들과 프로젝트임단의 영양을 책임지고 있는 영양관리사와 주로 접촉한다. 외부적으로는 e스포츠 기자, 타 팀 프로젝트임과 감독, 코치, 팬, 방송관계자들, 협회 관계자, 심판들과 접촉한다. 일반적인 프로젝트임단의 위계는 상급자인 감독이 총괄하고 코치들이 선수들을 관리하는 구조를 가지고 있다.

프로게임단 감독이 되기 위해서는 필수적으로 프로젝트임단 코치 경력이 3년 이상이어야 한다. 선택사항으로는 프로젝트임과 출신인 코치일 경우에 감독 직무에 유리하다는 것을 들 수 있다. 프로젝트임단 감독이 되기 위한 필요교육 훈련은 아직까지는 없으며, 별도의 학력기준은 없다. 근무 적정 연령은 30대 초반에서 40대 초반이다. 그 이유는 프로젝트임과 선수들이 20대~30대 초반으로 분포가 되어 있기 때문에 그들보다 나이가 많아야 통솔이 용이하기 때문에 선호되는 것으로 보인다.

프로게임단 감독에게 필요한 능력으로는 기본능력, 대인능력, 관리능력 등을 들 수 있다. 특히 설득, 협상, 의사결정, 대인능력 등이 감독에게 요구되는 가장 중요한 능력들이다. 지식의 측면에서는 고객관계지식이 가장 중요하고, 외국어지식, 기술지식, 이학 지식 등은 부수적이다.

그림 3-1-3 프로젝트임단 감독의 주요 책무와 작업

A 회의	A-1 코칭스태프와 엔트리 회의	A-2 사무국과의 회의	A-3 전략 회의	A-4 선수선발, 퇴출 회의	A-5 훈련, 연습 회의
B 선수관리	B-1 연습시간 배분, 관리	B-2 상대 종족에 대한 회의	B-3 선수심리, 건강 관리	B-4 선수 사생활 관리	B-5 코치, 선수와 전략회의, 연구
C 대외적 활동	C-1 인터뷰	C-2 사진촬영	C-3 기자들과의 만남	C-4 e스포츠 발전 회의	C-5 경기 후 인터뷰
D 사무국과 커뮤니케이션	D-1 연봉관리	D-2 팀 스케줄 조율			

프로게임단 감독의 직업전망의 경우 평균 3점으로 현 상태를 유지할 것으로 보인다. 최근 몇몇 프로게임단이 해체되었고, 새로운 팀 창단이 쉽게 이루어지지 않고 있는 상황이기 때문인 것으로 보인다.

**(2) 프로게임단 코치**

프로게임단 코치의 직무는 e스포츠 게임대회에 출전하여 상금을 획득하고 소속팀의 명예를 높이기 위해서 선수들을 훈련, 관리하는 것이다.

직무 수행 관련 접촉자는 프로게임단 감독과 유사하다. 즉, 내부적으로는 같은 팀 프로게이머와 감독, 그리고 사무국 직원들과 프로게임단의 영양을 책임지고 있는 영양관리사와 주로 접촉한다. 외부적으로는 e스포츠 기자, 타 팀 프로게이머와 감독, 코치, 팬, 방송관계자들, 협회 관계자, 심판들과 접촉한다.

프로게임단 코치가 되기 위해서는 필수적으로 프로게이머 출신이거나 아마추어 숙소 코치 출신으로 프로게임단 코치 유관 직종에 종사한 경험이 있어야 한다. 선택적으로는 길드 마스터 경험이나, 사회생활 유경험자 그리고 군필자가 유리하다. 또한, 코치를 계속 해나가기 위해 정기적으로 e스포츠 소양교육을 받아야 한다. 직무 적정 연령은 평균 25세~34세인데, 선수와의 나이차를 고려할 필요가 있으나 연령이 너무 많아지게 되면 e스포츠 전반에 관한 능력치가 떨어질 수 있는 우려가 감안된 것으로 볼 수 있다. 요구 학력수준은 고졸 이상이다.

프로게임단 코치에게 필요한 능력으로는 기본능력, 대인능력, 관리능력이 중요하며, 기술능력

그림 3-1-4 프로게임단 코치의 주요 책무와 직업

<b>A</b> 회의	A-1 코칭스태프와 엔트리 회의	A-2 선수들과의 회의	A-3 전략 회의	A-4 선수선발, 퇴출 회의	A-5 훈련, 연습 회의
<b>B</b> 선수관리	B-1 연습시간 배분	B-2 선수들 플레이 토론	B-3 맵분석	B-4 DATA정리, 분석	
<b>C</b> 대외적 활동	C-1 신규맵회의	C-2 맵테스트	C-3 인터뷰	C-4 이벤트관리	C-5 경기 후 인터뷰
<b>D</b> 선수관리	D-1 선수 스케줄 관리	D-2 선수 건강 관리	D-3 선수 성적 관리	D-4 선수들 일지관리	D-5 선수 기본적인 생활 관리
<b>E</b> 사무국과 커뮤니케이션	E-1 자료, 물품, 서류 제출	E-2 경기결과 항시 보고	E-3 연봉 협의	E-4 서류 작성	

이나 신체능력은 상대적으로 중요하지 않다. 지식부분에서는 외국어 지식과 고객관계지식이 가장 중요한 반면, 기술지식과 이학지식, 인문지식은 소양 수준의 덕목이다.

프로게임단 코치의 직업전망은 평균 3점으로, 감독과 마찬가지로 현 상태를 유지할 것으로 보인다.

**(3) 프로게이머**

프로게이머는 각종 e스포츠 게임대회에 출전하여 상금을 얻고 소속팀의 명예를 높이는 역할을 한다. 이를 위해 프로게이머는 소속 프로팀 감독, 팀원들과 함께 게임에 대한 기술 및 전략을 익히고 꾸준히 연습을 해야 한다.

내부적으로는 감독, 코치와 동일한 접촉범위를 가지며, 외부적으로는 경기에 출전시 타 프로게임단 선수들, 그리고 경기장에 있는 기자들과 프로게임단/선수들의 팬, 그리고 방송국 관계자들과 접촉한다. 훈련에 전념할 경우 주로 프로게임단 내부 관계자들과의 접촉이 빈번하게 발생한다.

일반적인 프로게임단의 위계구조는 전술한 바와 같이 상급자인 감독이 총괄하고 코치들이 선수들을 관리한다. 프로게이머 선수 안에서의 위계 구조는 대체적으로 1군 선수, 2군 선수, 그리고 연습생으로 나뉜다. <스타크래프트> 종목의 경우, 1군 선수들은 프로리그의 엔트리에 들어있는 선수들을 주로 일컬으며, 2군 선수는 엔트리에 포함되어 있지 않은 프로게임단 소속의 선수, 연습생은 아직 정식으로 프로게임단 소속이 아닌 선수를 칭한다.

프로게이머가 되기 위해서는 e스포츠협회 공인 대회인 커리지 매치에서 우승을 하거나, e스포

그림 3-1-5 프로게이머의 주요 책무와 작업

<b>A</b> 분석	A-1 맵 분석하기	A-2 경기 분석하기	A-3 상대방에 대한 전력	A-4 VOD, 리플레이 수집	A-5 훈련일지 정리
<b>B</b> 훈련	B-1 연습시간 배분	B-2 상대 종족에 대한 회의	B-3 연습상대 찾기	B-4 팀원, 타팀원들과 연습	B-5 코칭스태프와 맵연구
<b>C</b> 경기출전 및 점검	C-1 엔트리회의	C-2 컨디션 관리	C-3 기기, 마우스 프로그램체크	C-4 유니폼 점검 및 메이크업	C-5 경기 후 인터뷰
<b>D</b> 방송출연	D-1 대본숙지	D-2 의상 점검 및 메이크업	D-3 촬영		
<b>E</b> 행사, 이벤트, 팬 관리	E-1 사인회	E-2 시범경기	E-3 인터뷰/해설, 진행	E-4 사진촬영	E-5 팬미팅

츠협회 공인 대회에서 입상을 통해 준프로 자격증을 획득해야 한다. 준프로 자격증을 가지고 있는 게이머는 1년에 2번 있는 드래프트에 나가 프로게임단에 선발이 되어 소양교육을 받아야만 프로게이머가 될 수 있다. 또한 1년에 2번 있는 e스포츠 소양교육을 반드시 받아야 프로게이머 자격을 유지할 수 있다.

직무 수행을 위한 주요 장비 및 소프트웨어로는 PC, WINDOW, 마우스, 마우스프로그램, 키보드, 이어폰, 마우스거치대, 마우스패드 등이 꼽히는데, 이는 주로 경기를 할 때 사용되는 기기와 프로그램들이다. 주요 직무 환경 특성으로는 숙소에서 연습하고 경기를 치르기 위해서 경기장 이동을 한다는 점을 들 수 있다.

직무분석 결과 대인능력 부분이 다른 직무에 비해 낮은 수준을 차지했는데, 이는 프로게이머들의 연령이 대체로 낮는데다 아직 사회생활을 경험하지 못한 경우가 많기 때문으로 분석된다. 지식 부분에서는 공공안전지식이 가장 중요하다.

표 3-1-11 게임단

구분	감독	코치	프로게이머
정의	e스포츠 프로게임단의 선수들을 관리하고, 훈련시키며, 코칭스태프들을 총괄하고, 최종적인 목표인 우승에 도달할 수 있도록 지휘하는 일	e스포츠 게임대회에 출전하여 상금과 소속팀의 명예를 높이기 위해서 선수들을 훈련, 관리하는 일	e스포츠 게임대회에 출전하여 상금과 소속팀의 명예를 높임
직무구조	선수훈련/대외적 활동/선수게임 외적인관리/사무국과의 상호협력/코칭스태프 관리	선수훈련/대외활동/선수 외적 관리/사무국과의 커뮤니케이션	훈련/경기출전/방송출연/행사, 이벤트/팬관리
접촉자	내부: 프로게이머/코치/로드매니저/영양관리사/게임단 사무국 외부:e스포츠 기자/타팀프로게이머/감독/코치/팬/방송인/협회관계자/심판/방송국PD, 스태프	내부: 프로게이머/감독/영양관리사 외부: 기자/방송국 관계자	내부: 프로게이머/감독, 코치/사무국/영양관리사 외부: 기자/팬/방송국관계자
위계구조	감독 - 코치 - 프로게이머	감독 - 코치 - 프로게이머	1군 - 2군 - 연습생
필요 직무 경험	필수	프로게이머/ 아마추어 코치 유경험자	커리지매치/소양교육
	선택	프로게이머/사회초직생활/ 군필자	길드마스터 경험, 리더십과 군필자, 사회생활 유경험자
필요교육	없음	e스포츠 소양교육/정기교육 8번	소양교육, 드래프트/ 1년 정도의 숙련기간
근무직정연령	30대 초반 ~ 40대 중반	25세 ~ 34세	17세 ~ 27세
직무환경	실내-쾌적한 환경, 만족함 반복동작-문서작성/선수기록/ 데이터정리/상대팀분석정리	연습실이 분리되어 선수들간의 의사 소통과 호흡이 단절될 수 있으므로 연습구조로써는 개선이 필요	실내-쾌적한 환경과, 열성적인 연습분위기, 다른사람들에게 구애 받지 않고 연습할수 있고 자기만의 공간이 있음, 공간에 비해서 인원이 많다고 생각
직업전망/ 평균연봉	3	3	3
	8,000만원	3,000만원	1군-5,000만원/2군-1,000만원

직업전망의 경우 평균 3.5점을 기록하여, 대체적으로 발전할 것이라 전망할 수 있다. <스타크래프트>에 편중되어 있는 프로게이머 직무는 현재 포화상태라 발전이 더딘 반면, 여러 다른 게임이 나온다면 프로게이머의 직업전망은 대체로 밝아질 것으로 보인다. 한편 이들의 평균연봉은 1군과 2군을 합하여 3,500만원 수준인 것으로 나타났다.

## 2) 경기단체(KeSPA, leSF 등 협단체)

### (1) 담당사무, 행정

스포츠 경기단체의 사무 및 행정 관련 직무는 e스포츠 종목, 대회, 규정제도, 선수 등 제반 사항 유지, 관리와 국제e스포츠 표준화, 세계 e스포츠 대회 관련 업무 등을 수행한다.

내부적으로는 협회 및 연맹 직원, e스포츠 심판과의 접촉이 있고, 외부적으로는 회원국, 종목사, 방송사, 행사 및 대행업체 관련 직원들 그리고 기타 정부 유관 단체 등과 접촉한다. 직무 내 위계 구조를 살펴보면, 상급간부로는 사무총장과 팀장이 있고, 이하 과장과 대리 및 직원들의 위계이다.

e스포츠 사무, 행정을 위해서는 스포츠 경영, 마케팅, 프로모션 지식이 필요하고, 외국어 커뮤니케이션 능력이 있으면 더욱 좋다. 경기단체 사무 및 행정에 관한 직무를 하기 위한 필요 교육훈련은 타 스포츠 전공, e스포츠 대회 참가 및 경험, 그리고 사무 프로그램 활용능력을 필수로 한다. 선택적으로는 e스포츠 시장의 해외 진출이 발빠르게 진행되고 있기 때문에, 해외 커뮤니케이션 능력이 가능한 자가 유리하다.

주요 사용 장비 및 소프트웨어는 PC, WINDOW, 한글, MS오피스, SNS, 메신저, 그래픽편집 소프트웨어, 프린터기 등인데, 이는 주로 사무와 행정에 필요한 프로그램 및 장비들이다. 주요 직무 환

그림 3-1-6 사무/행정의 주요 책무와 작업

A 대회 운영	A-1 대회, 행사 스케줄링	A-2 대진표 작성	A-3 규정, 제도 제정 및 개정		
B 종목, 대회, 선수관리	B-1 공인종목, 대회	B-2 대회평가기준 제정	B-3 선수등록 및 관리	B-4 랭킹시스템 운영	B-5 대회결과기록 데이터관리
C e스포츠 조직관리	C-1 위원회 운영, 기획	C-2 해외협회와 커뮤니케이션			
D 선수등록관리	D-1 대회별 등록	D-2 랭킹 시스템 연계	D-3 선수경기결과 등록	D-4 DATA BASE 구축	

경은 모두 실내 사무실로 대체로 쾌적하고 만족할만한 근무환경이라 할 수 있다.

e스포츠 담당 사무, 행정 직무에서 필요한 업무수행능력은 기본능력과 대인능력, 관리능력 등이 다. 지식 부분에서는 기술지식과 이학지식을 뺀 나머지 지식들이 고루 필요하다.

직업전망은 평균 4점으로, 발전 가능성이 많은 직무로 보인다. 그 이유는 e스포츠 게임시장이 과거, 현재에도 계속 발전해 왔으며 앞으로도 게임시장이 발전하는 한 e스포츠 시장은 함께 발전할 것으로 전망되기 때문이다.

## (2) 심판

e스포츠 심판은 e스포츠 경기에서 프로게이머들이 공정하게 게임대회를 진행하고 치룰 수 있도록 도와주는 일을 수행한다.

내부적으로는 e스포츠 심판들, 맵 제작자, 협회 관계자들과 접촉하고, 경기장으로의 출장이 잦기 때문에 외부적으로는 프로게임단 관계자, 선수, 코칭 스태프, 게임방송국 관계자, 게임 연출가, 대회 대행사 관계자, 해설자, 캐스터, 기자 등과 접촉한다.

심판은 1급, 2급, 3급으로 나누어져 있다. 심판이 되기 위해서는 필수적으로 게임에 대한 높은 이해가 요구된다. 선택적으로는 프로게이머, 코칭스태프 출신 등 e스포츠 관련 종사자 경력이 있으면 도움이 된다. 심판에게 필요한 교육 훈련으로는 심판운영에 관한 교육프로그램과 심판운영 현장 경험, 그리고 직무체계에 관한 교육프로그램 등이 필수적이다.

그림 3-1-7 심판의 주요 책무와 작업

<b>A</b> 심판출장	A-1 경기진행	A-2 경기환경점검		
<b>B</b> 기록	B-1 경기결과기록	B-2 전적자료입력 및 인쇄	B-3 결과물 발송 및 공유	B-5 경기결과기록
<b>C</b> 교육	C-1 교육장소대관	C-2 선수, 게임단 공지	C-3 교육강사섭외	C-4 심판 교육진행
<b>D</b> 관리	D-1 프로게이머 자격관리	D-2 담당종목규정 관리	D-3 경기결과 관리	
<b>E</b> 규정수립	E-1 규정수립 회의	E-2 규정, 제도 제정 및 개정	E-3 규정 공유	E-4 규정수정 및 보완

주요 활용 장비 및 소프트웨어는 PC, WINDOW, MS오피스, 한글, 노트북, 스마트 폰, SNS, 메신저, 마이크, 무전기, 금속 탐지기, USB, 유니폼 등인데, 여기에는 심판업무를 위해서 쓰는 사무적인 프로그램과 현장에서 쓰는 장비가 포함된다. 심판의 직무 환경 특성은 경기장과 사무실로 나누어진다. e스포츠 심판의 업무수행능력에서 필수능력은 기본능력과 대인능력, 관리능력이다. 또한, 정보통신지식, 외국어지식, 고객관계지식이 중요하다. 직업전망의 경우 평균 4점을 획득하여 향후 발전 가능성이 밝음을 알 수 있다.

**(3) 맵 제작자**

e스포츠 맵제작자는 경기에서 사용되는 맵을 제작하고, 테스트, 관리하는 직무를 수행한다.

직무 수행 관련 접촉자로는 내부적으로 타 맵 제작자들, 팀원들이며 외부적으로 방송관계자들, 해설자, 프로게임단 코칭스태프, 선수, 커뮤니티 마니아층 등이 있다. 직무 내 위계 구조를 살펴보면, 팀장과 그 아래로 팀원과 예비제작자들이 있음을 알 수 있다. 예비제작자들 같은 경우에는 동호회 수준으로 활동하고 있다.

맵 제작자가 되기 위해서는 반드시 해당 게임에 대한 높은 지식이 있어야 한다. 또한 게이머, 해설 등 e스포츠 유관 전문 직종일 경우에 맵 제작 직무에 유리하다. 맵 제작자의 필요 교육훈련으로는 기본적인 설계 및 디자인, 그리고 프리젠테이션 능력과 기본적인 소양 교육 등을 들 수 있으며, 프리랜서로 일을 할 수 있기 때문에 학력과 나이는 무관하다.

주요 활용 장비 및 소프트웨어는 PC, WINDOW, 한글, MS오피스, 해당 게임 맵 제작툴, 그래픽 편집 소프트웨어 등 맵을 제작하는데 필요한 장비와 프로그램들이다. 주요 직무 환경 특성의 경우, 아직까지 e스포츠 시장에서 수요가 많지 않기 때문에 작업 장소가 한정적이거나 정해져 있지 않다.

맵 제작자의 업무수행에 있어 중요한 것은 대인능력이다. 지식에서는 인문지식, 기술지식이 중요하다. 직업전망의 경우 평균 2점을 획득하여, 발전 가능성을 낮게 보았다.

그림 3-1-8 맵 제작자의 주요 책무와 직업



구분	사무/행정	심판	맵 제작자
정의	e스포츠 종목, 대회, 규정제도, 선수 등 제반 사항 유지 및 관리/국제e스포츠 표준화와 세계 e스포츠 대회 관련 업무	e스포츠 프로게이머들이 공정하게 게임대회를 진행하고 치룰수 있도록 도와주는 일	e스포츠 경기에서 사용되는 경기맵의 제작, 테스트, 관리
직무구조	대회운영/종목, 대회, 선수관리/국제e스포츠표준화/세계대회/선수등록관리시스템	대회업무/경기장 환경체크/심판진운영	경기맵 제작 /유관인물 커뮤니케이션/테스트 및 수정
접촉자	내부: 협회 기획국 직원, e스포츠 심판, 사무총장, 팀장, 대리, leSF관계자 외부: 회원국, 종목사, 방송사, 행사(e스포츠 관련), 대행사, 중독사, 방송사, 프로모션 대행업체, 기타 정부 유관단체	내부: 심판들, 맵제작자,국장, 협회 관계자들 외부:게임단 선수, 감독, 코치, 방송국 PD, AD, FD, 읍저버, 대회 대행사, 해설자, 캐스터, 기자	내부: 맵 제작자, 팀원들 외부: 방송 관계자, 해설자, 프로그래머 코칭스태프, 선수, 커뮤니티 마니아층
위계구조	사무총장/팀장/과장/대리/사원	1급심판/ 2급심판/ 3급심판	팀장/팀원/예비제작자(동호회수준)
필요 직무 경험	필수	스포츠 경영, 마케팅, 프로모션 지식, 스포츠 전공자, e스포츠 대회 참가자	게임이해, 게임플레이 3년 정도의 실무경험
	선택	외국어 커뮤니케이션 능력	프로게이머/코칭스태프/e스포츠 관련종사자 경력 1년 이상/타 스포츠협회출신
필요교육	스포츠, e스포츠 경기 장시간 관람, 사무프로그램 활용능력, major급 대회 및 게임소 관련 3회 이상	심판 관련 프로그램 교육 3년, 6회	기본적인 설계, 디자인, 프리젠테이션, 소양 필요
근무적정연령	25세~60세 젊고 유연한 감각적인 사고가 필요하고, e스포츠에서는 장기적인 안목과 풍부한 경력 및 경험 필요	23~35세 나이가 어리면 순발력은 좋지만, 판단력이 부족하며, 나이가 많아 지게 되면 체력적으로 소모가 많아 판단력이 흐려짐	무관
직무환경	실내 사무실, 쾌적하고 근무환경 만족	경기장, 사무실	특별히 업무시간 및 장소가 한정적이거나 정해져 있지 않음
직업전망/평균연봉	4	5	2
	평균 3,200 ~ 4,000만 원	평균 3,000만 원	평균 1,000만 원, 프리랜서

### 3) 방송-미디어 직군

#### (1) 제작PD

e스포츠에서의 방송 제작PD란 배정된 채널 내의 프로그램 제작을 하고, 프로듀서를 통하여 게임 관련 방송제작물을 만드는 업무를 말한다. 소비자(게임유저, 시청자)가 원하는 바를 적절히 파악하여, 콘텐츠를 생산하는 직무를 수행한다.

내부적으로 제작국장, 편성국장, 프로모션국장, OAP국장, 기술국, 작가팀, 음악팀, 온라인팀, 법무팀, 보안팀, 전산팀, 출연자, 방송국 관계자들과의 접촉이 있으며, 외부적으로는 게임협회, 기자단, 게임단, 협찬사, 게임사 관계자들과의 접촉이 있다.

그림 3-1-9 제작PD의 주요 책무와 작업

A 기획, 구성	A-1 기획, 구성 회의	A-2 중계진 조합 배분	A-3 카메라 앵글 동선 체크	A-4 시청자, 프로 그램일정 파악	A-5 특집물 제작 기획, 구성
B 제작	B-1 제작 회의	B-2 종합편집	B-3 음악 삽입		
C 관리	C-1 스케줄 관리	C-2 방송 내 문제 해결	C-3 시청률 관리	C-3 프로그램 강화 / 기획	C-3 게임방송국 전략강화수립
D 대외활동	D-1 게임제작사와 미팅	D-2 미디어매체 업무협조	D-3 협회와의 미팅	D-4 타 방송사와 미팅	

일반적인 방송국의 위계구조는 국장 - PD - 스태프로 구성된다.

게임 방송국 제작PD가 되기 위해서는 프로그램 제작 경험이 반드시 있어야 하고, 게임에 대한 이해도 역시 높아야 한다. 선택 사항으로는 교양, 인성, 게임에 대한 열정과 영상 관련 경험이 있으며, 방송, 영화 등 종합예술분야 출신 종사자들의 경우, 보다 유리하다.

제작PD의 필요 교육훈련으로는 게임 방송 제작에 필요한 아카데미 연출 프로그램, 실무제작 경험에 대한 교육 등을 들 수 있다. 근무 적정 연령은 평균 25세~43세이다.

주요 이용 장비 및 소프트웨어는 PC, WINDOW, 한글, MS오피스, 메신저, 에디우스, 아비드, SNS, 프리에어, 애프터 임팩트, 포토샵, 카메라, 종합편집기 등이다. 게임 방송국 제작PD의 직무 환경은 경기장, 중계차, 부조정실, 사무실, 야외촬영장 등이다. 업무수행능력에 있어 모든 직무능력이 중요하고, 또한 높은 수준이 요구된다.

직업전망에 대해서는 평균 4점을 획득하였다. 게임 방송국 재정 문제로 인해 인력수급이 어렵지만, 앞으로의 게임산업의 발전 속도를 본다면 전망은 밝을 것으로 보인다.

## (2) 캐스터 / 해설자

게임방송 캐스터와 해설자는 시청자들이 흥미를 느낄 수 있도록 게임을 풀어서 이야기 해주고 e 스포츠 경기를 중계하는 업무를 수행한다. 내부적으로는 중계진들, PD, 작가 코디네이터, 전적 관리자, 기술감독과의 접촉이 이루어지고, 외부적으로는 기자, 선수, 게임단 코칭스태프들과의 접촉이 주로 이루어진다. 프리랜서로 일하기 때문에 위계구조는 존재하지 않는다.

필수 직무 경험으로는 게임에 대한 직접적인 게임 경험을 들 수 있다. 선택적으로는 해설자의 경우 프로그래머, 코칭스태프, 게임 경험이 많을수록 좋고 캐스터일 경우, 아나운서 직무 경험이 있

으면 좋다.

방송에 직접 참여하는 현장 경험이 필요하고 학력은 무관하다. 캐스터의 교육훈련으로는 방송 아카데미에서의 교육을 들 수 있으며, 적정연령은 30대 초반으로 분석되는데 이는 주요 시청층인 10대~20대와의 공감감이 용이하기 때문으로 풀이된다. 해설자의 경우, 30대 초반 이상이 좋은 것으로 분석되는데, 이는 경험을 말로 풀어내갈 수 있는 적정 연령대가 필요하기 때문인 것으로 보인다.

진행자들의 직무 환경은 경기장과 스튜디오이나, 조용하고 독립적인 공간을 별도로 부여받는 경우가 많다. 업무수행능력에 있어서는 기본능력과 대인능력, 신체능력이 중요하다. 또한 인문지식과 외국어지식 역시 중요한 것으로 보인다.

게임 진행자의 직업전망은 평균 2.5점으로 대체적으로 현 수준을 유지하거나 밝지 않음을 알 수 있다. 현재 게임 진행자의 직업군이 포화상태이기 때문에 현 수준을 유지하거나 대체적으로 감소할 것이라는 전망이다.

그림 3-1-10 캐스터/해설자의 주요 책무와 작업

A 선정	A-1 이슈게임, 방송게임 조사	A-2 게임피디와 게임선정회의	A-3 게임 플레이		
B 방송준비	B-1 스케줄관리	B-2 중계회의	B-3 모니터링 리플레이 점검	B-4 장비점검	B-4 리허설
C 촬영	C-1 마이크 테스트	C-2 선수들 DATA 점검	C-3 메이크업 및 의상 점검		
D 피드백	D-1 시청자와의 피드백	D-2 커뮤니티와의 소통	D-3 방송 후 회의	D-4 시청률 체크	

### (3) 기자

e스포츠 기사는 e스포츠 대회 현장 취재와 선수들의 이슈, 선수들 조명, 화젯거리, 문제제기를 통해 기사를 쓰고 많은 사람들이 볼 수 있도록 웹 사이트에 올리는 직무를 수행한다.

내부적으로는 동료 기자들, 회사 내 운영팀과의 접촉이 있고, 외부적으로는 프로게임단 코칭스태프 및 프로그래머, 방송국 관계자, 협회 및 정부 부처 관계자, 선수가족들, 게임관련 커뮤니티 운영자, 팬클럽 운영자들과의 접촉이 잦다.

직무 내 위계 구조를 살펴보면, 대표이사-편집국장-기자-커뮤니티 관리자 및 모바일 중계 담당자가 있다.

e스포츠 기자의 필요 직무 경험으로는 글쓰기, 사진 찍기, 원만한 대인관계, 1년 이상의 기자경력을 들 수 있다. 또한 프로게이머 출신이거나 미적, 예술적 감각이 뛰어난 이에게 유리하다. 숙련을 위해 6개월 정도의 실무 경험이 필요하다. 필요 교육 훈련으로는 기사 쓰는 방법에 대한 교육이 있으며, 근무 적정 연령은 평균 27~40세로, 남자인 경우 군 체대 및 대학 졸업 후가 좋다.

주요 활용 장비 및 소프트웨어로는 PC, WINDOW, 카메라장비, 노트북, 캠코더, 메신저, 스마트폰 등이 있는데, 이는 주로 기사작성에 필요한 장비와 프로그램들이다. e스포츠 기자의 주된 직무 환경은 회사 사무실과 프로젝트단 숙소, 그리고 경기장을 들 수 있으며 위험도는 적다.

e스포츠 기자에게 필요한 업무수행능력은 기본능력과 대인능력, 신체능력 등이다. 지식 부분에서는 인문지식, 정보통신지식, 외국어지식, 상경지식이 매우 중요하다. 직업전망은 평균 4점으로, 대체적으로 전망이 밝다고 평가할 수 있다.

그림 3-1-11 기자의 주요 책무와 작업

<b>A</b> 사전취재	A-1 경기 프리뷰 리뷰	A-2 팀전력, 동향 분석	A-3 이슈경기, 선수 리뷰	A-4 해설자, 방송관 계자 인터뷰	
<b>B</b> 현장취재	B-1 이모저모용 가십기사	B-2 경기스트레이트 기사작성	B-3 현장포토화보 서비스	B-4 경기후 선수단 인터뷰	B-5 기사작성
<b>C</b> 게임단취재	C-1 코칭스태프 신인 조명	C-2 전력분석	C-3 팀 방향 분석	C-4 프로게임단 팬 관리	
<b>D</b> 기타	D-1 주간회의	D-2 스케줄관리 일정조율	D-3 기사아이템 공유	D-4 사진DB정리	D-5 프로필촬영 팬북 제작

구분		기획/연출	진행(캐스터/해설자)	기자
정의		소비자(게임유저, 시청자)가 원하는 핵심을 노려서 콘텐츠를 생산하는 직업	e스포츠 경기를 중계하는 업무/ 시청자들이 흥미를 느낄 수 있도록 게임을 풀어서 이야기해주는 직업	e스포츠 리그 현장 취재와 선수들의 이슈, 선수들 조명, 화제거리, 문제제기를 통해 기사를 쓰고 많은 사람들이 볼 수 있도록 기사화 하는 직업
직무구조		프로그램 기획/구성, 제작, 프로그램관리, 장비에 대한 설치, 유지, 보수 관리, 대외 활동	게임리그 촬영, 게임방송선정, 방송준비, 피드백	리그현장취재/사전 취재/ 게임단취재/회사내부 & 기타
접촉자		내부: 방송국이사, 제작센터장, 제작팀장, 편성팀장, 사업팀장, 기술팀장, PD, 방송국 관계자 외부: e스포츠 협회 관계자, 타 게임방송사PD, 외부PD, 연예인, 매니저, 프로게임단 감독, 프론트, e스포츠 기자	내부: AD, PD, 작가, 전적관리자, 코디네이터, 기술감독 외부: 기자, 선수, 게임단 코칭스태프	내부: 동료기자들, 운영팀 외부: 프로게임단 코칭스태프 및 프로게이머, 방송국관계자, 협회 및 정부 부처 관계자, 선수가족들, 게임관련 커뮤니티 운영자, 팬클럽운영자
위계구조		국장, 팀장/제작 PD/AD, FD	상-하의 위계구조 없음	대표이사, 편집국장/팀장/커뮤니티 관리자, 모바일 중계 담당자
필요 직무 경험	필수	게임에 대한 이해도, 영상학 관련 종사자	게임에 대한 직접적인 경험, 2~3년 직접적인 게임경험	글쓰기, 사진찍기, 원만한 대인관계, 1년 이상의 기자경력/수습 3개월 숙련기간 6개월
	선택	방송, 영화 등 종합예술분야 PC하드웨어 관련 경험/프로게이머	아나운서/프로게이머, 게임단 코칭스태프	프로게이머 출신, 미적, 예술적감각이 뛰어난 정서
필요교육		아카데미 연출 프로그램, 실무제작 경험, 4~5년의 숙련기간	현장학습(방송에 직접참여), 6개월(기본적인 게임소양이 있어야 함)	기사 쓰는 방법에 관한 교육
근무적성연령		20세~40세	20대 중반 - 30대 초반	25세~40세
직무환경		경기장, 중계차, 부조정실, 사무실, 야외촬영장/실내외 스튜디오, 야외 경기장	경기장, 스튜디오-조용하고 개방적이지 않은 독립적, 집중력이 좋은 공간 요구	경기장, 사무실 / 위험도는 적음
직업전망/평균연봉		4	2.5	4
		4,000만 원	8,500만 원	2,800만 원

## 제 2 장 게임문화의 역할과 영향

### ■ 제1절 게임문화 동향과 문화적 실천

게임계는 요즘 그간의 게임 역사 속에서도 수난의 역사로 기록될 만하다. 사회를 흔드는 흉악범죄가 등장할 때마다, 범죄자의 게임이력을 추적하는 것은 이제는 통례가 되었다. 문제는 이 뿐만이 아니다. 심지어 마약과 동급이 되어버린 게임은 담론의 장에서 수세적 입장에 처할 수밖에 없었다. 이른바 ‘프레임 싸움’에서 완전히 밀렸던 것이다. 중요한 것은 이 같은 반게임적 수사가 효과가 있었다는 점이다.

반면, 기존에 없었던 새로운 게임분야의 양상도 출현했다. 바로 사회인맥형(SNS, Social Networks Services) 게임의 등장이다. 사실 게임은 소수의 광적인 사용자만 누리는 하위문화로 간주되었던 것이 사실이다. 그러나 SNS 게임은 이 같은 통념을 일거에 바꾸는데 일정 부분 역할을 하고 있다. 게임을 하는 사용자도, 게임을 구성하는 콘텐츠도, 사회인맥형 게임이 등장하면서 상당 부분 달라졌다. 게임의 내용도 풍부해지고 외연도 넓어진 셈이다. 무엇보다 중요한 것은 게임을 생활 속에 뿌리 내리게 했다는 것이다. 예전이라면 게임을 쳐다도 안 봤던 계층들이 속속 게임과 친숙해질 계기를 가지게 되었다. 한마디로 게임문화에 필요한 중요한 자원과 주체가 확립된 셈이다.

그럼에도 게임계는 여전히 침울하다. 사회인맥형 게임 양상을 빼고는 게임문화를 뚜렷하게 살찌웠다고 할 만한 계기를 찾기 어려웠다. 그나마 사건을 꼽자면 엔씨소프트의 프로야구 창단이다. 물론, 환영할 만한 일이다. 스포츠도 넓은 의미에서 문화의 일부이고, 프로야구처럼 사람들과 친밀한 관계를 유지하기 좋은 통로도 없을 것이다. 기업의 입장에서 봐도, 사회환원의 의미도 있으며, 게임과 달리 ‘직접’ 소통하는 장점도 있다. 그러나, 게임문화 전체를 생각하면, 아쉬운 점이 없지 않다. 게임이란 훌륭한 문화적 자산이 있음에도 불구하고, 그것을 활용하는 문화정책이 아니라는 지적도 있다.

## 1. 문화담론, 잘못된 의제설정

### 1) 중독과 과몰입

게임산업이 태동한 이래로 늘 논란이 되었던 것은 청소년 보호를 위해 어느 정도까지 개입해야 하느냐는 문제였다. 사실, 이 논리는 새삼스러운 것도 아니며, 게임만 겪었던 문제도 아니다. 시대마다 대중문화의 주도적인 장르는 여러 가지 이유 때문에 억압을 받을 때가 많았다. 예를 들어, 이 현세의 <천국의 신화>가 관금조치 당했던 것을 생각해 보자. 이야기 전개에 필요한 신화적 모티브를 사용했다는 이유로, 논란의 중심에 있었다. 이 때문에, 미약하게나마 숨통을 이어가던 만화계는 급격히 동력을 상실했고, 현재 국내 만화계는 상황을 논하기 민망할 만큼 영락했다. 물론, <천국의 신화>에 관련된 검열 사태가 만화계 몰락의 주요인이라 할 수는 없지만, 적어도 강력한 단초를 제공한 것만큼은 명확해 보인다.

전개되는 과정이 게임을 둘러싼 요즘의 논란과 크게 다르지 않다. 어쩌면, 최근에 게임계는 만화계가 겪었던 것보다 더 큰 어려움 속에 있는지도 모를 일이다. 만화, 영화, 음악을 뛰어넘어, 일치감치 대중문화의 모난 정으로 자리 잡으며 찍힐 대로 찍힌 마당에, 마약과 동일시 되기에 이른다. 게임을 하는 게 죄가 되는 시대, 즉 개발자는 마약제조자가 되었고, 배급사는 마약판매자가 되었으며, 소비자는 마약중독자가 되었다. 게임계로서는 담론의 주도권을 빼앗긴 채, 방어하기에 급급할 수밖에 없는 모습을 보이게 된다. 수사적 담론 생산과 확장에서 이미 뒤쳐져 있었던 것이다.

이처럼 수세적 입장에 처할 수밖에 없었던 이유가 무엇일까. 게임이 '중독'의 성질을 공유하고 있다는 제법 '그럴 듯해 보이는 근거' 때문일 것이다. "게임 중독에 빠진 아이들은 전두엽의 발달이 늦어져 모든 일에 반사적이고 공격적인 성향을 보이는 짐승과 비슷한 상태로 변한다."는 주장이 대표적이다. 일본의 뇌신경학자 모리 아키오의 주장으로 아키오의 주장을 요약하면 다음과 같다. 첫째 게임을 하면 두뇌가 치매 상태와 비슷하게 변한다. 둘째, 인성을 담당하는 전두엽 전부피질 기능을 저하시킨다. 셋째, 게임은 도파민 신경계를 자극하여 쾌감을 산출하고, 이 때문에 형성된 쾌감내성이 두뇌기능을 저하시킨다. 이 결과, 인간은 짐승의 뇌처럼 변한다고 주장한다.(이 책은 한국에도 번역된 상태다. 모리 아오키, 「게임뇌의 공포」, 사람과 책)

그러나, 비슷한 모형에 따라 실험을 했을 때 반대의 결과가 나오기도 한다(<http://www.inven.co>).

그림 3-2-1 이현세 <천국의 신화>



kr/webzine/news/?news=34592). 무엇보다, 이 같은 가설은 문화를 그릇된 시점에서 판단한다. 인간은 파블로프의 실험 대상과 같은 동물과는 다르다. 자극을 주면 반응을 하지만, 모든 것이 생리적 모형에 따라 결정되지 않는다. 바로 그 기능과 토대를 이루는 것이 문화가 아닌가. 문화는 일정한 가치와 의미를 부여하며, 자연적 반응을 '넘어선' 판단의 영역인 것이다.

최근 여러 사회 분야에서 다양한 전략과 전술로 게임계를 압박하고 있다. 게임중독 기금 신설 해프닝 역시 켜를 같이 하고 있는 것으로 보인다. 게임업계로서는 억울한 노릇이 아닐 수 없다. 중독 예방 사업만큼 꾸준히 계속해 온 사업도 없었기 때문이다. 게임계의 간판인 엔씨소프트는 초창기부터 예방사업을 꾸준히 하고 있고, 한게임 역시 자회사 네이버와 함께 중독예방에 힘쓰고 있다. 또한 게임계가 십시일반 하여 함께 만든 게임문화재단의 주력사업도 과몰입 상담센터였다.

### 2) 섣다운 제도 논란

2011년 4월 29일 국회 본회의에서 섣다운 제도가 통과됐다. 내용은 익히 알려진 대로다. 첫째 16살 미만 청소년은 자정부터 새벽 6시까지 게임을 할 수 없다. 둘째 16살 미만 청소년은 게임을 할 때 부모의 동의를 받아야 한다. 여러 학자들은 섣다운 제도의 핵심이 이용시간의 규제라고 설명하며, 전례가 없는 제도라고 비판한다. “매체와 시간을 동시에 규제하는 청소년 게임 섣다운제는 중세 시절 개인의 신체와 공간을 제한하려 했던 근대 감옥의 탄생과 원리가 맞닿아 있다.”고 비판하기도 한다. 한마디로, 창살 없는 매체의 감옥을 만든다는 것이다. 반면, 섣다운 제도를 옹호하는 사람들은 청소년의 수면권과 학습권을 보장하려면, 반드시 필요한 조치라고 주장한다. 한국 사회는 청소년에게 공부 외에는 모조리 배척시키는 것이 아닐까 하는 의문이 들 때가 많다. 그들이 인간으로서 누려야 하는 권리와 문화는 무시되는 것이다. 출구 없는 미로에 빠진 그들에게 그나마 값싸게 누리는 문화를 강제로 제한한다면, 과연 그들은 어디서 어떻게 숨이라도 쉴 수 있을까. 중독을 걱정할 정도로 게임에 몰두한다면, 도대체 무엇 때문에 그렇게 됐는지 근본적 원인을 찾는 게 순서라는 지적이다.

## 2. 게임의 생활화, 생활의 게임화

### 1) 사회인맥형 게임의 출현

최근 게임계는 사회적 이슈의 핵심에 위치하여 많은 곤욕을 치렀다. 하지만 기존과 다른 돌파구를 마련하기도 했다. 바로 사회인맥형 게임의 부흥이다. 언뜻 보기에 사회인맥형 게임은 별다른 특징이 없는 것처럼 보인다. 콘텐츠를 봐도 간단한 경영게임 같이 기존의 캐주얼게임과 크게 다르지

않았고, 플랫폼을 봐도 일찍부터 휴대용 게임기는 존재했기 때문이다. 내용이나 형식이나 혁신적인 것은 없었다는 것이다. 남는 시간 죽이기 딱 좋은 정도의 게임, 그게 다였다. 그러나 사회인맥형 게임은 등장하기가 무섭게 게임의 판도를 바꾸기 시작했다. 무엇 때문이었을까.

무엇보다 스마트폰의 공이 컸다. 물론, 사회인맥형 게임은 스마트폰의 전유물은 아니다. 게임장르가 하드웨어 플랫폼에 의존하지 않기 때문이다. 하지만 몇 가지 이유 때문에 스마트폰은 사회인맥형 게임을 부흥시켰고, 그 결과 전체 게임문화의 형태를 바꿀 만한 계기도 마련했다는 평가이다. 첫째, 스마트폰은 게임 플랫폼을 '신체의 일부' 로 만들어준다. 물론, 전에도 휴대용 게임기는 있었다. 하지만 한계가 명확했다. 통신기능이 있기는 했지만, 와이파이를 이용하는 식의 극히 소박한 체계였고, 게임을 잘 아는 본격 사용자 외에는 거의 활용하기 힘들었다. 물론, 최근 닌텐도 DS가 인기를 끌면서 사용자 계층을 확대하긴 했지만, 현재에 비하면 '애교' 에 가까운 수준이었다. 한마디로, 휴대용 게임기는 휴대가 '가능' 했을 따름이다. 둘째, 언제 어디서나 '접속' 을 가능케 해준다. 이것은 단순히 게임에 기능을 추가하는 정도가 아니라, 아예 게임의 구조를 바꾸는 계기였다.

〈위룰〉은 간단한 경영게임 형태로서, 시간에 맞춰 씨를 뿌리고 곡식을 수확하는 게 전부다. 그런데 기존의 경영게임과 결정적으로 다른 점이 존재한다. 게임 내부의 시간을 사용자가 통제하지 못한다는 것이다. 여느 게임이라면, 사용자가 마음대로 게임 내부의 시간을 통제한다. 게임을 키고 끄는 게 사용자 뜻대로다. 그러나 〈위룰〉 같은 사회인맥형 게임은 그렇게 할 수 없다. 시간이 사용자의 통제를 벗어나기 때문이다. 밥을 먹을 때든 회의를 할 때든, 〈위룰〉에서 추수를 알리는 신호가 오면 그대로 따라야 한다. 그 뿐만이 아니다. 이웃동네에 가서 부지런히 '알바' 를 해야 한다. 그 래야 돈도 벌고 경험치도 올릴 수 있다. 경영게임의 콘텐츠와 접속을 통한 교감, 이 모든 것이 '항상적 접속' 때문에 발생한 결과다.

그림 3-2-2 위룰(We Rule)



## 2) 게임경험의 구조변화

이 같은 현상이 게임의 구조와 경험에 끼치는 효과는 무엇일까. 첫째 게임 내부의 시간과 외부의

시간이 '통일' 된다. 이제 게임은 시간이 남을 때 하는 게 아니다. 아니면, 일부러 시간을 투여해 하는 것도 아니다. 생활과 게임이 같이 가는 탓에, 각각의 세계가 혼용되며, 결국 노는 것인지 사는 것인지 구별하기 힘들게 된다. 둘째, 게임공동체의 성격이 변화한다. 전에도 게임을 통해서 공동체는 구성되었다. 대표적인 장르가 다중접속역할놀이 게임이다. 이 장르는 자체의 콘텐츠를 중심으로 강력한 공동체가 구성된다. 게임 내부에서 이른바 '사회' (길드나 혈맹)를 꾸리지 않으면, 게임의 전모를 누렸다고 말하기 어렵기 때문이다. 예를 들어, <와우>의 경우, 10인에서 25인까지 다수의 사용자가 필요하고 사전에 철저한 공략을 숙지해야 하며, 서로 간에 협력을 잘 해야 한다. 그렇지 않으면, 난이도 높은 공격대 던전을 끝내지 못한다. 철저하게 게임의 콘텐츠를 중심으로 '관계'가 구축되는 것이다. 이렇게 맺은 끈끈한 관계는 역으로 현실로 나타나기도 한다. 게임을 통해 친구가 되고 연애도 하며 결혼까지 할 정도다. 그 만큼 끈끈한 관계가 유지되고 필요하다는 뜻이다. 이 같은 끈끈함이 필요하기 때문에, 역으로 현실에서 친한 사람이 같이 시작하는 경우도 많다. 그러나 사회인맥형 게임은 것처럼 게임콘텐츠에 구애되지 않는다. 콘텐츠가 단순한 까닭에 많은 시간이 필요하지 않으며, 기존에 알던 사람이든 게임을 통해 알게 된 사람이든 수평적으로 교류한다. 단순한 만큼 느슨한 관계가 구성된다는 것이다.

셋째, 게임은 '언어'가 된다. 이 말은 두 가지 의미로 보는 게 좋겠다. 하나는 형식의 측면이다. 언어가 된다는 것은 게임을 '매개'로 사용자의 경험이 교환된다는 것이다. 일반적 소통이 게임의 형식을 띠는 뜻이다. 콘텐츠가 단순하고 서로 교류의 기틀을 제공하는 까닭에, 소소한 일상적 대화와 관계가 자연스럽게 구축된다(이 측면은 게임과 사회인맥형 서비스가 겹치는 영역이기도 하다). 문학이나 영화처럼 삶의 의미와 가치를 진지하게 성찰하는 정도는 아닐 지라도 말이다. 다음으로

그림 3-2-3 사회인맥형 게임 (zynga)



내용의 측면이다. 어떤 문화든 대중에게 익숙해질수록, 거기서 쓰이는 어휘가 삶에도 사용되기 시작한다. 예를 들면, 드라마나 예능프로그램의 대사가 대중에게 유행하는 것이 그렇다. 물론, 게임은 다른 장르에 비할 정도가 못 된다. 역사도 짧은데다가, 수용자가 여전히 젊은 계층에 제한되어 있기 때문이다. 그래서, 쓰이는 용어가 있다고 해도, 게임공동체에 있는 사람이나 이해할 만 것이 대부분이다. 그나마 있다면, 스타크래프트 방송을 통해서 널리 소개된 ‘지지GG(good game)’ 정도 일까.

하지만, 사회인맥형 게임은 게임의 주체를 확실하게 넓혀 놓는다. 여기서 네 번째 사항이 따라 나온다. 즉 (예비적) 게임주체를 형성한다는 것이다. 플랫폼이 스마트폰인 까닭에, 남녀노소 가릴 것 없이 누구나 손쉽게 게임에 접근하게 되었다. 게다가 게임을 접하기에도 용이하다. 위에서 지적한 대로 콘텐츠도 인터페이스도 단순하기 때문이다. 간단한 게임을 하다가, 본격적으로 게임을 시작하는 계기가 될 수도 있다. 여러 모로 사회인맥형 게임의 공이 커 보이는 이유이다. 이 결과, 게임은 소수의 하위문화에서 다수의 문화로 전화될 기회를 갖는다. 서두에 지적한 것처럼, 지금도 게임 하면 은둔형 외톨이 같은 마니아를 연상하는 경우가 많다. 실제로 <와우> 같은 다중접속역할놀이 게임도 그렇고, 일본형 역할놀이 게임이 그렇다. 공략부터 숨씨까지 사용자가 준비할 것이 상당한 탓에 많은 시간이 필요하다. 현실로부터 고립되기 쉬운 것은 어찌 보면 자연스러웠다. 하지만, 사회인맥형 게임은 그렇지 않다. 앞서 지적한 것처럼, 자연스럽게 현실생활에 녹아들기 때문에, 생활과 유리될 필요가 없다. 문자를 하면서 친교를 나누듯 게임을 하는 것이다. 결국, 게임 내부의 사회와 게임 외부의 사회가 자연스럽게 접목된다.

### 3. 게임문화의 요원한 현재

#### 1) 문화공간을 활용한 게임

게임문화재단은 설립된 지 얼마 안 되었으나, 작년까지만 해도 게임계 안팎으로 상당한 관심과 이목을 끌었다. 무엇보다 게임계가 주도하여 대규모 기금을 마련하고, 적극적으로 여러 가지 문화 사업을 전개할 계획이었기 때문이었다. 물론, 전에도 사회환원 사업은 있었지만, 기업마다 따로따로 하였고, ‘게임문화재단’ 이란 이름처럼 ‘문화’ 를 전면내 내세우진 않았기 때문이다. 그간 문화 관련 사회사업을 하더라도, 장기적인 계획 없이 단발성 행사로 그치는 경우가 많았다는 지적이다. 한국의 게임을 주도하는 주요 업체가 모두 참여하기로 결정했기에 게임문화를 이끌 중추가 건설될 것으로 기대를 모았다.

재단 홈페이지에서 확인된 사업은 게임과몰입 상담치료센터, 아동 및 청소년 게임행동 진단조사, 게임이용확인 서비스, 공익활동 지원사업, 게임이용 가이드북, 게임문화아카데미 등의 사업이

다. 공익활동 지원사업을 제외하면, 전부 다 예방 관련 사업이라고 해도 과언은 아니다. 조금 아쉬운 점은 문화증진 관련 사업이 많지 않다는 것이며, 조금 더 확대될 것으로 기대 역시 해 본다.

게임은 속성상 소비자와 '직접 접촉' 할 일이 없다. 온라인 접속만으로 모든 서비스를 이용할 수 있기 때문이다. 이 때문일까. 게임은 다른 문화예술보다 '친밀한 관계'를 만들지 못한 것처럼 보인다. 물론, 이것은 약점이 아니라, 특징일 따름이다. 그리고 게임계가 아무런 활동을 안 한 것도 아니다. 여러 지자체에서 개최하는 각종 게임쇼를 생각해 보라. 특히 '지스타'는 2005년부터 지금까지 꾸준히 열리며, 성공적인 행사로 굳게 자리 잡았다. 그러나 '문화'를 고민한다면, 현재의 프로그램에서 문화관련 기획을 보다 늘렸으면 하는 바람이다.

게임은 이론의 여지가 없는 종합예술이다. 미술, 음악, 영화, 문학 등 모든 장르가 디지털기술을 통해서 통합된 장르다. 게임계는 무엇 때문에 이 무궁무진한 자원을 활용하지 못하는 것일까. 예를 들어, <지스타>처럼 정보 중심의 행사 말고, 축제처럼 대중의 삶과 밀착된 행사를 할 수는 없을까. 실제 홍대지역은 작은 규모의 행사가 수없이 열린다. 인디문화, 출판, 미술, 매체예술, 실험예술 등 거의 온갖 장르의 행사를 다 볼 수 있다. 규모가 작아도 행사를 통해 대부분 적지 않은 효과를 누린다. 왜냐하면, 문화중심지 홍대라는 거점을 활용할 수 있기 때문이다. 게다가, 홍대에는 오랫동안 축적된 문화인프라가 존재하므로, 나름의 시스템도 갖춰진 셈이다. 게임도 가능성이 충분하며, 보유한 자원만 생각하면 다른 장르를 능가할 수도 있다. 물론, 홍대만 고집할 필요는 없다. 꽤 많은 지역도 있을 것이다. 중요한 것은 계획과 의지와 실천이다. 적어도 문화의 측면에서 본다면, 삶에 파고드는 축제를 이기기 힘들다. 게임을 '문화공간'에 걸어야 한다. 그래야 문화로 대접 받는다. 신문의 경제면에 나오는 기사는 통계로 충분하며, 문화면에 나올 만한 콘텐츠를 창조하는 게 필요하다.

## 2) 게임과 미술

게임과 미술의 관계를 논하는 것은 굉장히 이상해 보인다. 두 장르는 여러 모로 대조적이기 때문이다. 미술은 역사와 함께 태동했던 반면에 게임은 최근에 '개발'된 장르다. 미술이 여전히 손과 몸을 활용하는 아날로그 형태라면 게임은 최신의 인터페이스를 차용하는 디지털 형식이다. 하지만 미술의 장르를 좁혀, 매체예술과 관련시킨다면 이야기는 달라진다. 특히, 상호작용을 인터페이스로 차용한 매체예술은 일찍부터 게임과 비슷한 양상을 보여줬다. 실제로도, 매체예술의 '유희'에 초점을 맞췄던 국제적 매체예술 비엔날레도 있었다. 바로 한국에서 2004년 열렸던 서울국제미디어아트 비엔날레, 일명 미디어시티다. 당시의 주제는 '호모 루덴스'였다. 즉 게임과 매체예술의 직접적 소통을 시도했던 비엔날레였다. 여기서 소개된 작품들은 게임과 관련 없는 작품도 있었지만, 게임을 다양한 형태로 끌어들이는 작품이 상당수 존재했다. 스트크래프트의 이미지를 합성해 현실과 접목했던 정치적 현실을 꼬집는 작품도 있었고, 퀘이크엔진을 손질해 새로운 게임 속 캐릭터의 실

존을 문제 삼았던 작품도 있었다. 예를 들어, Eddo Stern의 <팔라딘 요새 : 미군 Fort Paladini: America's Army>은 일인칭슈팅게임 형식을 빌려, 미군의 전쟁모습을 담았다.

찾아보면 흥미로운 사례는 계속 나온다. Dirk Fleischmann의 <부동산 Real Estate>(대안공간 풀, 2007)은 아예 PC방을 전시공간으로 활용했다. 그는 <세컨드 라이프>를 이용해 가상의 지역에 갤러리 공간을 만든 후, 그것을 판매하는 행사를 벌였다. 관객은 <세컨드 라이프>에 접속해, 그 과정을 목격하는 것으로 전시는 마무리된다. 그리고 한국의 <태식그룹>의 활동도 눈에 띈다. 그들은 시청각 퍼포먼스 집단으로, 게임을 인터페이스로 차용하는 작품을 선보였다. <게임 오버>는 테트리스의 벽돌에 일정한 음을 부여해, 벽돌을 맞출 때마다 음악이 연주되는 작품이다.

이렇듯 생각보다 게임과 미술은 궁합이 나쁘지 않다. 사실, 그럴 수밖에 없는 이유가 있다. 게임과 매체예술, 이 두 가지 문화종은 사실 같은 뿌리에서 나왔기 때문이다. 즉 기술에 근거한다는 것과 기술의 잠재력을 '비실용적'으로 표현한다는 것이다. 결정적인 접점은 위에서 언급한 '상호작용성'이다. 사용자의 행위가 있어야만, 작품이 완성됐다는 측면이다. 물론, 아쉬운 점도 따랐다. 미술이 일반적으로 게임을 흡수하는 형태였기 때문이다. 역으로 갈 수는 없을까. 게임을 중심에 놓고, 미술을 끌어당길 수는 없을까. 그 같은 시도가 전혀 없었던 것은 아니다. 2009년 으뜸지능개발소가 주최했던 <전자오락관 소년 : 딱 한판만!>(상상마당, 2009)이 그렇다. 고전게임을 소재로 하여 매체예술의 형태를 빌렸던 전시로서, 매체 작가와 실제 개발자가 협력해 만든 형태였다. 관객의 반응도 나쁘지 않았다. 조종杆과 단추를 크게 만들어 2인용 갤러그를 한다든지, 실제 런닝 머신을 개조해 올림픽

그림 3-2-4 Eddo Stern &lt;팔라딘 요새 : 미군&gt;

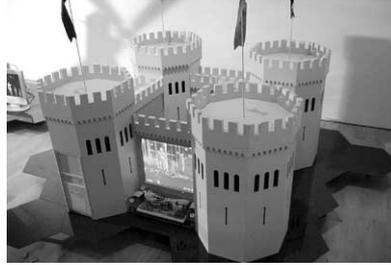


그림 3-2-5 Dirk Fleischmann &lt;부동산&gt;



그림 3-2-6 태식그룹의 &lt;게임오버&gt;



그림 3-2-7

전자 오락관 소년 : 딱 한판만!



100미터 게임을 하는 방식이었다. 손 대신 몸을 쓰는 게임이라고 할까. 그랬기 때문에 누구나 손쉽게 게임을 즐길 수 있었다. 하지만 이 같은 사례는 극히 드물었고, 대부분 미술과 관련된 것밖에 없었다. 꼭 미술이 아니어도 좋을 것이다. 여러 장르와 교류하며, 이전에 보지 못했던 게임의 면모를 보여주는 것이 필요하다. 이 같은 사례는 많으면 많을수록 게임문화에 일조할 것이다.

#### 4. 게임을 통한 문화적 실천들

현재 한국의 게임계는 ‘문화 커맨드 센터’가 부재하다. 커맨드 센터는 커녕, 일꾼도 변변치 않아서 ‘러시’조차 못해볼 실정이다. 이 같은 상황은 몇 년 째, 아니 오랫동안 지적되었던 문제지만, 지금까지 별다른 진전을 보이지 못하고 있다. 그렇기 때문에, 비슷한 문제가 발생해도 언제나 방어에 급급할 수밖에 없었다. 문화담론, 문화정책, 문화산업을 적극적으로 생산하여 판을 주도하지 못한 채, 문제가 생기면 그때서야 허겁지겁 대응방안을 찾았던 것이다. 지금까지 했던 사업도 제대로 평가를 받지 못할 때가 많았던 것은, 어찌 보면 당연했다.

안타까운 점은 여론의 상황도 대체로 좋지 않다는 것이다. 이른바 보수언론은 물론이요 진보언론까지 게임을 보는 시각은 똑같다. 게임이 언급되는 지면은 주로 경제면이나 사회면이지, 문화면이 아니다. 심하게 말해서, 그들은 불법 성인오락실이나 <와우> 같은 다중접속게임을 거의 같은 수준에서 볼 때가 많고, 산업의 역군으로 해외시장을 자랑스럽게 개척했다는 내용이 대부분이다. 이렇듯 게임을 낮게 대우하는 것은 게임을 보도하는 기사를 어느 면에 넣는지 보면 확인된다.

이 같은 상황에는 게임계의 책임도 얼마간 존재한다. 게임을 토대로 사람들이 어울릴 만한 문화를 일구었던가, 그래서 문화면을 공략할 콘텐츠를 만들었던가, 아니면 반게임적 기사가 나왔을 때 대응담론을 생산할 ‘기지’가 있었던가. 세상에 저절로 되는 일은 없다. 게다가 문화만큼 시간이 오래 걸리는 일도 없다. 이제라도 현 상황을 직시하고, 만반의 준비를 갖춘 뒤 실천에 나서야 할 때다.

## ■ 제2절 청소년, 게임 그리고 문화

### 1. 청소년이란 모호한 존재, 실제 없는 청소년문화

흔히 '청소년'이란 단어를 쓰지만, 사실 청소년은 명확한 개념은 아니다. 그 이유는 청소년을 규정하는 나이 자체가 일관적이지 않기 때문이다. 「청소년 기본법」에 따르면, 청소년은 9세에서 24세까지에 이른다. 초등학생, 중학생, 고등학생, 그리고 대학생과 일부 직장인까지 포함되는 광범위한 연령 범위이다. 청소년을 대상으로 하는 법률마다 기준 연령은 차이를 지닌다. 기본적으로 청소년에게 권한을 부여하는 연령은 17세이다. 그렇다고 이 나이부터 시민의 자격을 부여받는 것도 아니다. 「혼인법」에 의하면 청소년들은 만 18세 이상일 때 부모 동의하에 혼인이 가능하다. 시민의 가장 큰 권리이자 의무인 선거권은 20세부터 허락한다.

통상적으로 청소년이라는 인식의 잣대가 되는 법은 「청소년보호법」이고, 이를 기준으로 한 연령은 19세이다. 이를 보면 청소년이라는 존재는 명확한 근거에 의해 존재하는 것이 아니라, 편의적으로 제도에 의해 규정되어진다. 실제 그 연령대의 주체들은 스스로 청소년이라고 지칭하지 않는다. 청소년이란 말은 주체의 언어가 아니라 호명된 객체화된 규정이다. 오히려 그들은 십대라는 말로 스스로를 인식하고, 사회적으로 자의, 타의로 학생이란 말로 상당부분 규정된다.

그렇기에 청소년문화라는 말 자체도 사실 실체가 불분명한 규정이다. 문화라는 것이 모호한 말이기도 하지만, 청소년이란 정의가 광범위하고 모호한 상태에서 청소년문화를 쉽게 정의할 수 없다. 현상적으로는 대부분의 청소년들이 자신들만을 위한 문화는 없다고 인식하는 것 같다. 만약 우리가 문화를 예술과 비슷한 의미로 전유해서 사용한다면, 청소년들만을 위해 만들어진 고유한 문화장르는 존재하지 않는다. 예컨대 일부 대중음악 등이 청소년들을 대상으로 만들어지고, 주 소비자 계층인 것도 사실이나 실제 아이돌 대중음악이 청소년문화를 대표한다고 할 수 없다. 소비행태로 보아도 소녀시대, 카라 등 여성 그룹의 인기를 중심으로 연령층이 다양한 소비 지면이 조성되어 청소년 문화로 지칭하기에도 다소 어려움이 있어 보인다. 청소년 안에서도 소비는 취향을 통해 선호가 나뉘기에 쉽게 청소년문화로 규정하는 것은 오차가 발생할 수밖에 없다.

### 2. 게임으로 자라난 아이들

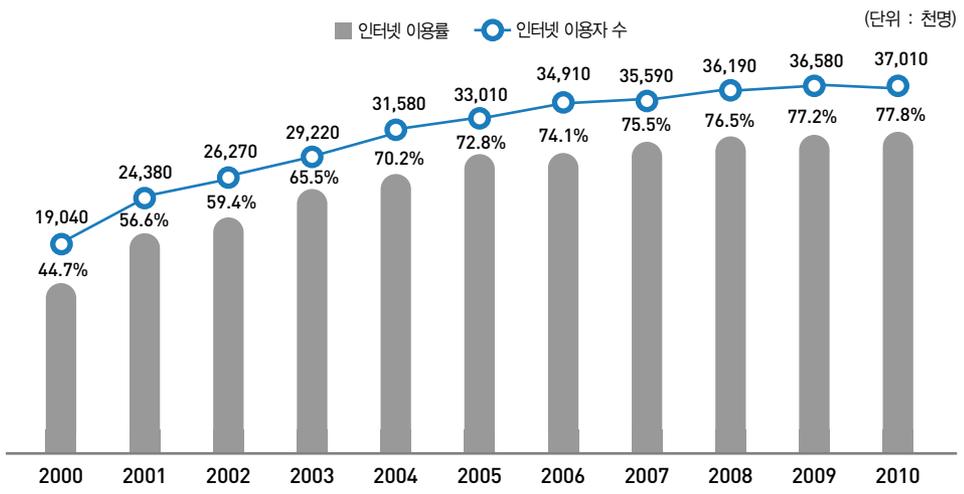
대부분 비게이머의 인식에 있어 게임은 청소년들만의 문화로 단정하면서 이야기하는 경우가 많다. 실제로 청소년들에게 게임은 가장 익숙하고 친숙한 문화적 소비양식이다. 그것은 청소년들이 게임을 특별히 좋아해서가 아니라, 청소년들은 게임과 자라왔기 때문이다. 컴퓨터의 보급과 인터넷

보급이 급속하게 진행된 시기인 90년대 이후에 태어난 청소년들은 어렸을 때부터 컴퓨터와 인터넷에 익숙한 세대이다. 기성세대와 달리 태어나자마자, 컴퓨터와 인터넷 그리고 게임을 자연스럽게 접했다. 인구학자인 푸드(David Food)는 '테크놀로지'를 인구학에 도입시켜서 세대를 구분하고 있는데, 컴퓨터와 인터넷으로 구분되는 세대인 N세대(Tascott, 1998)란 용어도 오래된 상식이 되었다.

이미 우리 사회에서 게임을 접할 수 있는 기본적인 토대인 인터넷 이용률은 77.8%에 이르러 대부분의 국민이 인터넷을 이용한다. 특히 10대의 경우에는 거의 전부라고 말할 수 있는 99.9%가 인터넷을 즐겨하고 있다. 흥미로운 것은 이 조사는 만 6세 이상의 인구를 조사하다. 2006년부터는 만 3세 이상을 조사하였는데, 3세에서 9세의 인터넷 이용률도 85.5%에 달한다. 요즘 아이들은 걸음마를 하는 동시에 인터넷을 사용한다. 포털 사이트인 네이버의 주니어 서비스를 이용한다는 것이 대표적인 사례이다. 이러한 현실을 살펴보면, 요즘 아이들은 인터넷 그리고 게임과 함께 커 간다고 할 수 있다.

인터넷에 비해, 게임은 상대적으로 일부 계층에 의해 즐겨진다는 편견을 가지고 있다. 그러나 실제로 게임이라는 것이 이미 낯설지 않은 문화콘텐츠이다. 지하철에서 핸드폰으로 게임하는 중년들을 쉽게 찾아볼 수 있는 것처럼 애들만 하는 것은 아니다. 미국 엔터테인먼트 소프트웨어 협회(ESA : Entertainment Software Association)의 2011년 조사에 따르면 게이머의 평균 연령은 37살이고, 50대 이상도 29%나 차지한다. 이러한 통계가 단지 미국만의 사정은 아니다. 실제로 온라인게임의 메인 고객은 30~40대이고, 신문지상에 온라인게임으로 인한 문제점을 지적하는 사회현상도 대부분 20대가 많다. 그럼에도 불구하고 10대 청소년들의 게이밍을 크게 문제로 부각하는 것은, 실제로 10대 청소년이 게임을 많이 하기 때문이 아니라 게임을 하는 것 자체를 문제 삼기 위함일 수도 있다. 그

그림 3-2-8 인터넷이용률 및 이용자 수 변화 추이



\* 자료 : 한국인터넷진흥원, 2010년 인터넷 이용실태조사, 2010

것은 '게임은 애들이나 하는 것'이라는 통념에 기대면서 게임으로 인해 청소년들의 문화와 삶이 파괴되고 있다는 선입관에서 출발한다.

### 3. 학생과 여가활동

게임에 대한 부정적 인식의 기초는 10대 청소년을 '학생'이라는 개념 규정에 천착하기 때문으로 해석할 수도 있다. 그리고 학생에게 '공부'라는 것은 당연한 의무로 규정한다. 물론 청소년이 학생으로서 공부를 하는 것은 필요하고 중요하다. 그러나 학생들이 공부만 해야 하는 것은 아니지 않은가. 노동자가 노동하는 기계가 아니듯, 학생 역시 공부만 하는 기계적 존재는 아니다. 그러나 우리 사회에서는 학생들에게 공부만 할 것을 암묵적으로 강요한다. 공부라는 관점이 아닌 배움의 관점으로 볼 때, 학생들에게는 많은 체험과 경험 그리고 여가와 휴식도 필요하다. 최근 교육과학기술부를 중심으로 청소년 체험활동을 강화하는 것은 공부 이외에 균형을 잡기 위한 다양한 배움의 기회를 주는 것이 목적이다. 공부가 아니더라도 학생들에게 적절한 여가 시간을 부여하는 것은 인간의 기본권에 해당할 수 있다.

10대 학생으로 규정된 청소년들을 바라보는 기성세대는 '청소년 문화'에 대한 심각한 편견을 내면화한다. 공부 이외에 다른 여가 활동을 두고서는 성적을 떨어뜨리는 비생산적인 활동으로 판단한다. 10대들의 자발적인 문화예술 활동이나 대중문화의 소비 활동, 청소년 동아리 활동 등의 주체적인 생산 소비 활동을 대부분 못마땅하게 여기며 공부 이외의 청소년 활동은 부정적으로 판단한다. 또는 청소년의 문화, 여가 활동 등은 공부라는 의무를 수행한 이후 보상해주는 도구로 활용하려 한다.

### 4. 활동진흥의 대상

청소년을 학생으로 볼 때, 일부 어른들의 시각에서 게임은 공부를 방해하는 가장 큰 적으로 규정된다. 섯다운제(일명 신데렐라법)와 인터넷게임 실명제 등의 정책은 10대 청소년들에게서 게임을 차단하고자 하는 것에서부터 출발한다. 섯다운제는 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷게임을 이용하지 못하게 하는 법 조항이다. 이 법이 초기에 제안된 이유는 청소년들의 수면권을 보장하기 위함이다. 비슷한 사례가 있다. 서울, 경기, 광주, 대구 지역 등이 10시 이후 학원심야교습을 금지하는 조례를 만들었다. 그러나 이러한 심야금지법에도 불구하고 변종 사교육이 운영되고 있다. 실제로 이 조례를 만들 때에도 논란이 있었는데, 이는 학생이 늦은 시간까지 공부하는 것을 권유하는 사회적 분위기 때문이다. 반면 게임으로 밤을 새는 것은 용납할 수 없다고 생각한다.

게임소비는 청소년들이 선택할 문제이지, 규제로 해결할 수 있는 문제가 아니지 않은가. 청소년들이 심야에 게임을 하는 것은 부모들의 감시를 고려하면 일반적이지는 않다. 방학이나 휴일 등의 일부가 아니라면, 피곤해서 새벽까지 게임을 하기는 힘들다. 그리고 게임을 하면서 밤을 새는 경험 자체가 문제적인 행위인가에 대해서도 한번 더 고려해 볼 필요가 있다.

게임을 둘러싼 청소년 보호의 논리는 누구나 권리를 향유할 수 있는 기본적 권리가 보장된 헌법의 취지를 벗어나 있다. 헌법재판소에서는 2004년 5월에 공연과 영화의 상영 제한을 한 「학교보건법」의 위헌제청에서 다음과 같이 결정하였다.

“청소년의 보호를 위하여 공연과 영화의 상영을 제한하는 것보다는 양질의 공연물 및 영상물에 보다 쉽게 접할 수 있는 기회를 제공하는 것이 바람직한 청소년 보호정책이라고 할 수 있다. 그렇다면 입법자로서는 청소년들이 쉽게 접근할 수 있는 학교 부근에 공연장과 영화상영관이 있는 경우 그 종류 등을 불문하고 모든 공연장과 영화상영관을 일체 금지할 것이 아니라 공연장 및 영화상영관의 종류를 구분하여 그로 인한 폐해와 혜택을 형량하여 그 폐해의 정도가 심하지 않으면서도 아동·청소년들의 문화향유에 도움을 줄 수 있는 경우에는 일반적·절대적 금지로부터 제외시켜 그 금지에 대한 예외적인 허가를 허용하도록 규정해야 할 것이며, 그와 같이 규율함이 이 사건 법률조항의 입법목적에 효과적으로 달성하면서도 당해 극장운영자의 기본권을 최대한 존중하는 바람직한 방법이라고 할 것이다. 이는 또한 청소년의 보호와 문화국가원리를 조화시키는 바람직한 방안 일 것이다.”(헌재 2004.5.27, 2003헌거1, 학교보건법 제6조 제1항 제2호 위헌제청, 학교보건법 제19 조등 위헌제청)

청소년 보호 논리와 관련된 법들의 문제점은 10대 청소년의 생각과 의견을 전혀 반영하지 않고 진행된다는 것이다. 이는 청소년의 일반적인 행동자유권 뿐만 아니라, 청소년 인격의 자유로운 발현권도 침해한다. 이미 헌법에서도, 그리고 유엔아동권리협약(CRC, Convention on the Rights of the Child)에서 아동, 청소년은 단순한 보호대상이 아닌 존엄성과 권리를 지닌 주체로 보고 있다. 그래서 부모(와 국가)에 의한 무제약적이고 일방적인 후견·감독은 아동, 청소년의 인격적 성장을 방해할 우려가 있다는 시각도 있는 것이다.

“아동과 청소년은 되도록 국가의 방해받지 아니하고 자신의 인격, 특히 성향이나 능력을 자유롭게 발현할 수 있는 권리가 있다. 아동과 청소년은 인격의 발전을 위하여 어느 정도 부모와 학교의 교사 등 타인에 의한 결정을 필요로 하는 아직 성숙하지 못한 인격체이지만, 부모와 국가에 의한 단순한 보호의 대상이 아닌 독자적인 인격체이며, 그의 인격권은 성인과 마찬가지로 인간의 존엄성 및 행복추구권을 보장하는 헌법 제 10조에 의하여 보호된다(헌재 2000. 4. 27. 98헌가16등, 관례집 12-1, 427, 455-456).”

한국사회에서 청소년은 주체적 인격체라기보다는 보호해야 할 (누군가의) 자식이라는 관점에서 규정된다. 게임 때문에 부모와 자식 간의 보이지 않는 신경전을 국가에서 제도로서 규정하여, 해결해 주겠다는 것은 부모 입장에서서는 반가울 수 있다. 그것은 부모 입장에서 게임을 하는 아이는 공부

를 안하는 말썽부리는 ‘자식’ 처럼 보이기 때문이다. 부모 입장에서 공부를 하지 않는 자식처럼 불안한 존재가 없기에, 공부에 피해를 주는 게임은 차단하고 싶어진다. 그러나 청소년들에게 필요한 것은 과잉보호가 아닌 「청소년 기본법」과 「청소년활동진흥법」과 같은 청소년 육성의 기반을 마련해 주는 것이 더 시급하다 볼 수 있다.

## 5. 게임을 할 수 밖에 없는 청소년

청소년 문화를 종합적으로 분석하기 위해선 또래문화, 학교(제도)문화, 가정의 문화, 대중(여가) 문화의 다양한 층위 안에서 분석이 필요하다. 이 중에서 게임이 차지하는 역할과 기능-곤, 게임이란 문화적 위상-을 분석할 필요가 있다. 청소년들에게 게임은 하위문화(Sub Culture)가 아니라 지배적인 문화(Dominant Culture)이다. 이는 게임을 특정 청소년들만이 하는 것이 아니라, 보편적이고 일반적인 그리고 극히 정상적인 청소년들이 향유하는 일상적 문화이다. 일탈적인 청소년으로 규정하거나 문제적인 시각으로 접근한다면 게임이 가지고 있는 청소년 문화의 위상을 이해하기 어렵다.

또래들 사이에서는 커뮤니케이션에 소외되지 않고 참여하기 위해서는 또래 사이에 주된 이야기 거리를 인지할 필요가 있다. 게임은 지배적인 문화이기에, 친구들 사이에 이야기하기 위해서는 필수적으로 해야 하고 알아야 하는 사교의 기술이다.

청소년들이 게임에 대해서 가장 열광하는 것은 유일한 사적 세계이기 때문이다. 청소년들의 삶은 학교라는 공적 공간과 가정이라는 사적 공간을 반복적으로 오고 간다. 그러나 가정이 사적공간일 수 있으나, 청소년의 개인을 보호하는 사적 세계는 아니다. 가정에는 부모라는 감시자가 있기 때문이다. 그래서 대부분 청소년들은 가정에 컴퓨터가 있음에도 불구하고 집 밖 PC방에서 게임하기를 선호한다. 그 이유는 부모의 감시가 없기 때문이다.

청소년들이 몰입하며 편안하게 느낄 수 있는 사적 세계는 부모의 눈을 피해 숨는 자신의 방과 온라인 공간일 것이다. 특히 온라인 공간에서는 사회의 편견과 달리 자신이 청소년이란 존재로서 차별받지 않거나 익명성을 통해서 숨길 수 있다. 이러한 특징을 통해서 자신의 내면세계를 보호하거나 또는 나이 차별을 받지 않고 대접받을 수 있는 공간이다.

청소년들은 특히 소통에 대해서 갈증을 느끼는데, 자신과 비슷한 대상에 대해 친밀감을 느낀다. 자신이 좋아하는 게임을 같이하는 사람들에게 공통성을 느끼면서, 공동의 목적을 수행하고 협력을 유지한다. 흔히 파티(party)란 공동체 행동은 학교생활에서는 경험할 수 없는 협력 체험이다.

## 6. 게임, 유일한 놀이 대안

무엇보다 게임은 현실적으로 대한민국의 10대 청소년들이 즐길 수 있는 문화활동 대안의 하나이다. 점점 운동장이 좁아지고, 친구들과 놀 수 있는 공간이 사라지는 도시 공간의 변화와 청소년들을 위한 전용시설이 태부족한 현실 속에서 게임을 선택할 수밖에 없다. 또한 학원 등으로 여유가 없는 청소년들은 친구들을 만나거나 모을 수 없기에 축구와 야구, 농구 등의 스포츠를 함께 즐기기도 쉽지 않다. 그러나 온라인에 접속하면 같이 놀아줄 누군가가 꼭 있다는 것이 중요한 요인이다.

무엇보다 게임은 가장 값싼 여가 활동이다. 대부분의 여가를 소비공간에서 보내야 하는 현실적인 상황에서 PC방은 청소년들의 경제적 지위를 보장받지 못하여 부족한 용돈으로 즐길 수 있는 가장 합리적인 선택지이다. 그렇기에 청소년들에게 온라인게임을 제한하는 가장 효과적인 방법은 청소년들에게 그들이 놀이할 수 있는 대체 자원을 마련해주는 것이다.

## 7. 청소년, 게임, 생애주기

청소년이 게임을 하는 것은 문제적 상황이라기보다는 생애주기적(life-cycle theory) 측면에서의 접근이 필요하다. 덴마크의 발달심리학자 에릭 에릭슨(Eric Homburger Erikson)은 인간의 전 생애를 8단계로 구분했는데, 이 중 청소년기에는 정체성 대 역할 혼란이 발생하는 시기로 규정한다. 특징으로는 사회적 상호작용에 맞선 투쟁이다. 이러한 투쟁적 상황에서 자아가 구성되는 것이다. 청소년들은 일탈적 행동을 통해서 도덕의 형성과 갈등을 경험하게 된다. 이러한 과정을 이행하면서 자기 조절 능력을 갖는다.

청소년들이 게임을 하는 것은 생애주기론적 관점에서는 당연하고, 자아 형성을 위해서 자기 투쟁 과정으로 게임을 이용하고 선택하고 절제하는 것 역시 중요한 일이다. 특히 청소년기에는 자신의 주변세계가 축소되어 온라인게임과 같은 확장된 세계를 지향하게 되는 것도 당연하다. 게임은 청소년들의 상상력을 확장하는 기제로서 억압된 현실을 잠시라도 도피할 수 있는 통로가 되어준다. 다행히도 청소년들은 게임에 싫증을 잘 내기도 하며, 또한 특정 연령층의 게임(예를 들어 초딩 게임)을 넘어서 새로운 게임으로 이동하는 성향이 강하다. 한 개인이 평생 동일한 게임을 하지 않는 것처럼 새로운 게임, 나아가 새로운 놀이문화를 이후에는 선택할 수 있는 것이다. 그래서 청소년을 하나의 특정세대로 규정하고 보호하는 관점이 아니라, 청소년을 생애 경로의 중요한 시기로 바라보면서 어떻게 균형을 맞추며 성장시킬 수 있는지, 돌봄의 관점으로 바라보는 것이 필요하다. 이를 위해서는 게임 리터러시 교육이나 게임을 단순 소비재가 아닌 다양하게 전유할 수 있는 능력을 배양시켜주는 것이 필요하다.

## ■ 제3절 게임기사 내용 분석

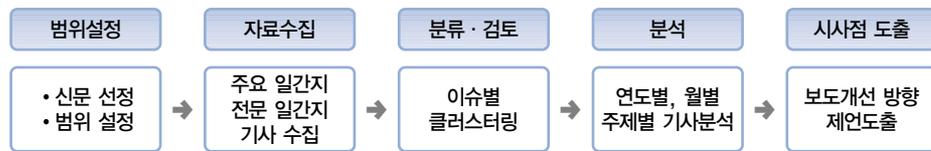
### 1. 분석 개요

국내 게임산업이 산업적으로 성숙하여 세계 문화를 선도할 수 있는 역량을 보유하고 있음에도 불구하고, 게임에 대한 사회적 인식은 학부모들이 도시락을 싸들고 전자오락실 앞을 지키던 80년대와 크게 달라지지 않은 것이 사실이다. 여기에는 다양한 원인이 있다. 그 중 잠재되어 있는 문제를 제기하여 여론을 조성하는 의제설정 기능을 갖고 있다는 점에서, 여론형성에 가장 강력한 영향력을 갖고 있는 언론이 핵심적인 위치에 있을 것이다.

한국콘텐츠진흥원에서는 한국과학기술원(KAIST) 문화기술대학원과 신문기사 분석을 통해 게임이 사회문화적으로 어떻게 활용되고 인식되고 있는지를 구체적으로 살펴보고자 하였다. 이를 위해 2010년 12월 한국콘텐츠진흥원에서 진행한 연구를 통해 사용된 통계자료를 참조하였으며, 게임의 다양한 기능을 크게 순기능과 역기능으로 나누어 각각에 해당하는 신문기사를 분석, 유의미한 결과를 도출하였다.

연구방법 및 연구범위는 다음과 같다. 우선, 신문의 구독률과 기사의 전문성을 고려하여 주요일간지 및 기타 대표 일간지를 선정하였으며, 각 이슈에 대한 예비 검색을 통해 기사의 검색연도를 설정하였다. 이후, 웹DB를 이용하여 기사를 수집하였으며, 전문가 검토를 통해 직접적인 관련이 없는 기사들을 추려내었다. 그 다음 수집된 자료를 바탕으로 내용을 분류하여 이슈별로 클러스터링을 실시하였는데, 규모가 큰 기사의 경우 최대 5단계의 이슈별 분석 및 클러스터링을 실시하였다. 마지막으로 검색된 자료와 분류된 결과를 바탕으로 기사의 내용을 주제 및 월별로 분석하여 시사점을 도출하였다.

그림 3-2-9 연구 절차



국내 주요 일간지는 신문광고를 위해 가장 많이 참고되는 자료인 한국광고주협회에서 발행한 '2010 미디어 리서치'를 참조, 가장 많은 구독률을 보인 주요 언론을 선정하였다. 2010 미디어리서치에 의하면 국내 신문 전체 구독률은 29.5%이며, 이 중 주요 3개 일간지는 조선일보(9.3%), 중앙일

보(7.2%), 동아일보(5.1%)로 나타났다. 이 중 중앙일보는 1년 이전의 기사가 검색이 불가능하여 제외하였다. 주요 일간지를 제외한 기타 일간지는 한국언론진흥재단에 등록된 일간지들을 토대로 선정하였다. 일반적인 일간지와외의 대조를 위해 참조한 전문 일간지로는 게임관련 소식을 전문적으로 다루는 일간지 중 구독률이 가장 높은 전자신문이 선정되었으며, 국내 통계와 비교를 위한 해외 일간지로는 미국 신문구독률 조사기관인 The Audit Bureau of Circulations의 신문 리스트를 참고, 전미 열독률 3위인 New York Times가 선정되었다. 마지막으로 해외 전문 일간지는 대한민국 국가통합 과학정보망에서 게임과 관련된 가장 많은 자료를 제공하는 Science Daily를 선정하였다.

**표 3-2-1**      검색 대상 및 기간

국가	종류	신문 수	신문명	검색범위
국내 언론	주요 일간지	2종	조선·동아일보	2000.1.1. ~ 2010. 11. 30.
	기타 일간지	9종	경향신문, 국민일보, 내일신문, 문화일보, 서울신문(서울경제), 세계일보, 한겨레, 한국일보, 아시아투데이	2000.1.1. ~ 2010. 11. 30.
	전문 일간지	1종	전자신문*	2002.1.1. ~ 2010. 11. 30.
해외 언론	주요 일간지	1종	New York Times	2000.1.1. ~ 2010. 11. 30.
	전문 DB	1종	Science Daily	2000.1.1. ~ 2010. 11. 30.

\* 전자신문은 2002년부터 검색서비스

본 연구의 검색 기간은 다음과 같은 3가지 이유에 근거하여 2000년부터로 한정하였다. 첫째, 1999년 이전에 발행된 기사들은 대부분 데이터베이스화가 되어 있지 않았기 때문에 검색이 불가능하였다. 둘째로 해외연구를 포함, 게임에 대한 학술연구가 2000년부터 본격화되었기 때문이다. 마지막으로, 국내의 경우 2000년 초고속 통신망과 함께 인터넷이 보급되면서 온라인게임 이용이 폭발적으로 증가함에 따라, 언론을 통해 게임이 본격적인 사회의 한 문제로 부각되기 시작한 것으로 볼 수 있기 때문이다.

**표 3-2-2**      기사 검색에 사용된 검색엔진 및 관련 URL

국가	종류	신문	주소
국내 신문	주요 일간지	동아일보	<a href="http://www.donga.com/news/dongadb/">http://www.donga.com/news/dongadb/</a>
		조선일보	<a href="http://db.chosun.com/DBmain.html">http://db.chosun.com/DBmain.html</a>
	기타 일간지	한국 언론재단	<a href="http://www.kinds.or.kr">http://www.kinds.or.kr</a>
	전문 일간지	전자 신문	<a href="http://search.etnews.co.kr">http://search.etnews.co.kr</a>
해외 신문	주요 일간지	뉴욕타임즈	<a href="http://query.nytimes.com/search">http://query.nytimes.com/search</a>
	전문 DB	국가과학기술정보망	<a href="http://www.ndsl.or.kr">http://www.ndsl.or.kr</a>

자료 확보에 있어서는 검색의 용이성을 위해 온라인 신문 검색 엔진을 사용하였으며, 기사 검색은 '컴퓨터게임', '비디오게임', '온라인게임', '모바일게임' 과 같이 게임플랫폼을 검색어로 하여 실시하였다. 여기서 검색된 결과를 표본으로 선정하였고, 이와 관련된 검색내용 분석을 통해 도출된 키워드를 이용하여 추가 검색을 실시하였으며, 관련 없는 기사는 분석에서 제외하였다.

표 3-2-3 검색 추가 키워드

구분	내용
게임역기능 (부정적)	[오락], [인터넷 게임], [게임 중독], [사행성], [게임 도박], [인터넷 중독], [온라인 중독], [모방 범죄], [폭력성], [청소년보호법], [게임산업진흥법], [바다이야기], [개인정보], [게임 중독], [게임 패륜 범죄], [게임 수면 부족], [게임 운동 부족], [현실 가상 혼동], [게임 유용], [게임 황령], [게임 수입]
중립 (역기능, 순기능 포함)	[온라인게임], [컴퓨터게임], [모바일게임]
게임순기능 (긍정적)	[지능 발달], [두뇌 발달], [사고력], [게임 수출], [게임 한류], [미래 직업], [G러닝], [기능성 게임], [게임 소셜], [게임 학습]

## 2. 분석결과

### 1) 보도양태에 대한 양적 분석 결과

2000년 1월부터 2010년 12월까지 대상 언론사들의 게임과 관련된 기사는 총 1,404건이었으며, 연도별 평균 기사 건수는 약 127건이었다. 선정된 표본 중에서 국내일간지의 순기능과 역기능 관련 기사는 순기능 341건, 역기능 817건으로 각각 29%와 71%를 차지하였다. 해외 언론으로 선정한 New York Times와 Science Daily의 경우에는 순기능 54%, 역기능 46%로 나타났다.

국내에서 열독률 1위를 자랑하는 조선일보의 경우, 동일한 기간 보도된 141건의 기사 중 게임의 부정적인 측면을 지적하는 기사가 95건으로 전체의 67.4%를 차지했다. 또한 한겨레의 경우, 게임에 대한 부정적인 견해를 보이는 기사가 전체 96건 중 82건(85.4%)으로 편향된 입장을 보이고 있음을 알 수 있다. 해외 언론에 비해 국내 언론의 기사들은 게임의 역기능에 편중되어 있다고 볼 수 있다.

표 3-2-4 국내·해외 기능별 기사 건수

구분	순기능	역기능	계
국내	341건 (29%)	817건 (71%)	1,158
해외	133건 (54%)	113건 (46%)	246

그림 3-2-10 기능별 국내신문 기사 건수



그림 3-2-11 기능별 해외신문 기사 건수(NYT, Science Daily)



## 2) 관련 분야에 대한 전문성이 보도에 미치는 영향

한편, 통계를 통해 관련 분야 전문 일간지의 특수성이 순기능과 역기능 관련 기사 수에 영향을 미치고 있음을 확인할 수 있었다. 분석대상 중 유일한 전문 일간지인 전자신문만이 순기능 기사를 역기능 기사에 비해 많이 보도하고 있었다. 또한, 게임전문 웹진을 운영하고 있는 조선, 동아일보의 경우에는 그렇지 않은 신문들에 비해 순기능과 관련된 기사의 비율이 확연히 높은 것을 확인할 수 있었다.

이러한 현상은 특정 산업과 관련된 각종 매체에서 나타나는 일반적인 통계이나, 지난 10년 간 게임산업과 직간접적 영향권에 있는 독자 또는 게임에 관심이 있는 독자들은 전문 언론을 통해 게임의 순기능에 대한 정보를 접할 수 있었던 반면, 게임에 특별한 관심이 없는 독자들은 역기능 기사를 많이 접했을 가능성이 높다는 것을 보여준다.

게임에 대한 보도태도에 관련 분야에 대한 전문성이 주는 영향은 일간지의 성격뿐만 아니라 일

표 3-2-5 국내 언론사별 기사 건수

언론사	역기능	순기능	계
전자신문	143	179	322
조선일보	95	46	141
한겨레	82	14	96
동아일보	64	31	95
경향신문	79	12	91
내일신문	66	5	71
한국일보	51	17	68
국민일보	53	12	65
연합뉴스	48	15	63
문화일보	48	8	56
세계일보	44	12	56
서울신문	46	7	53
아시아투데이	10	4	14
뉴스1	6	1	7
한국경제	5	0	5

간지 내의 섹션 구분에서도 유의미한 통계 결과를 보여주었다. 국내 신문 기사의 경우, 역기능은 정보통신/과학 분야와 사회 분야 양 측에서 비슷하게 다루고 있었으나, 순기능의 경우에는 대부분 정보통신/과학섹션에서만 언급되고 있으며, 사회 분야의 기사들이 게임을 대부분 역기능 중심으로 다루고 있다는 특징이 나타났다.

내용분석 결과, 사회섹션의 기사내용은 정보통신/과학섹션의 기사보다 일반적으로 부정적인 태도를 취하고 있었다. 사회면은 전반적으로 게임과 관련된 범죄 사건 및 청소년 비행 등의 내용을 다루고 있었으며, 게임을 직접적 원인으로 다룬 기사보다는 게임을 범죄의 간접적 원인으로 추정한 기사가 대부분을 차지하고 있었다.

역기능 중 국내에서 가장 많은 기사 건수를 차지하고 있는 중독과 관련된 기사의 경우 이러한 성향은 더욱 두드러진다. '게임중독'과 관련하여, 신문의 정보통신/과학면은 주로 규제 및 예방대책에 관한 구체적인 정보를 중심으로 하고 있는 것에 반해, 사회면의 게임중독 소식은 사건 중심으로 이루어져 있어 각 섹션의 보도방식이 다른 것을 알 수 있다.

표 3-2-6 국내 섹션별 순기능/역기능 분포

구분	IT 과학	사회	국제	기획 특집	뉴스	문화	방송	경제	생활	칼럼 사설	기타
순기능	157	1	0	3	27	18	0	11	5	13	2
역기능	136	126	20	51	16	38	7	30	9	123	2

표 3-2-7 국내 정보통신/과학과 사회섹션별 '중독' 관련 기사 내용 분포

구분	정보통신/과학	사회
규제 및 대책	45	10
예방 및 치료	20	7
범죄	6	35
사건	7	22
실태	21	20
합 계	99	94

뉴욕 타임즈와 Science Daily의 경우, 역기능 기사를 오히려 정보통신/과학 분야에서 다루고 있는 경우가 많았는데, 주로 콘텐츠에 대한 전문적인 분석이 추가되는 경향을 띠었다. 이러한 경향은 국내 언론사와 같이 역기능을 매체의 성격으로 일반화하여 사회문제로 부각시키기보다는, 문제가 되는 특정한 콘텐츠의 부정적인 면을 분석하여 현상에 대한 예방을 강구하는 논조로 구성되어 있어, 국내 보도에 비해 보다 구체적이고 실증적임을 알 수 있다.

표 3-2-8 NY Times, Science Daily 역기능 관련기사 섹션별 분포

(단위 : 건)

구분	Arts	Business	Health	Movies	Opinion	Science	Sports	IT/Tech
관련기사	3	4	1	2	7	1	2	53

### 3) 국내외 역기능 보도 분석

보도 분석을 통해 국내 역기능 관련 기사가 주로 어떠한 내용에 주목하고 있는지 살펴보았다. 이를 통해 제한적이지만 미국과 국내에서 주목하는 게임의 역기능이 어떻게 다른지 알아볼 수 있었다. 국내의 경우에는 '게임중독'이 가장 많이 다루어진 주제였으며, '사행성 및 상업성', '폭력성 및 선정성'이 뒤를 이었다. 해외의 경우, 게임의 '폭력성 및 선정성'을 가장 문제시 하고 있는 것으로 나타났으며, '게임중독'과 '사행성 및 상업성'이 그 뒤를 이었다. 즉, 국내에서는 게임중독을, 해외에서는 폭력성과 선정성을 게임의 주된 역기능으로 보고 있음을 알 수 있다.

또한, 국내의 경우 해외에 비해 사행성과 관련된 기사의 비중이 상대적으로 크게 나타났는데, 이는 국내에서 2006년 '바다이야기' 이슈를 집중적으로 다룬 점, 온라인게임의 활성화로 인한 아이템 현금거래 등과 관련된 기사가 급증한 점이 주된 이유로 꼽힌다. 한편 미국에서는 일반적으로 비디오게임과 도박을 명확히 구분하고 있다는 점이 원인으로 나타났다.

국내에서는 게임중독을 폭력 및 절도사건 등 여러 가지 사회적 문제를 일으키는 원인으로 보는 경우가 많았다. 반면, 미국에서는 게임중독을 TV중독과 같이 매체중독의 한 종류로서 다루고 있을

뿐만, 폭력 사건에 있어서는 특정한 게임 콘텐츠의 폭력성을 주요 원인으로 보고 있다는 점에서 입장 차이가 명확히 나타났다. 특히 국내 일간지의 일부 비전문적 기사의 경우 개인의 컴퓨터 이용시간과 관련, 인터넷 중독과 게임중독을 의도적으로 혼용하거나 동일한 문제로 판단하여 문제시하는 기사가 다수 존재하는데, 해당 기사들은 인터넷게임 중독 또는 게임인터넷 중독이라는 용어를 사용함으로써 미디어에 대한 사회적 몰이해를 심화시키는 동시에, 문제점을 명확히 분석하지 않고 현상만을 일반화하여 심각성을 강조하고 있다는 공통점을 보였다.

또한 국내의 게임중독 관련보도는 주로 학부모의 입장에서 청소년의 게임중독을 집중적으로 다루고 있음을 알 수 있다. 중독과 관련된 신문기사는 주로 매년 청소년들의 개학을 앞둔 2월과 8월에 집중되는 경향을 보이는데, 이는 관련 부처 및 기업의 언론대응이 가능한 부분이라고 할 수 있겠다.

그림 3-2-12 국내 게임 역기능 기사 분포

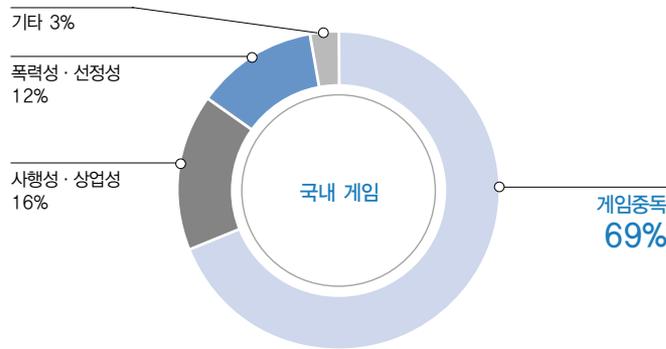
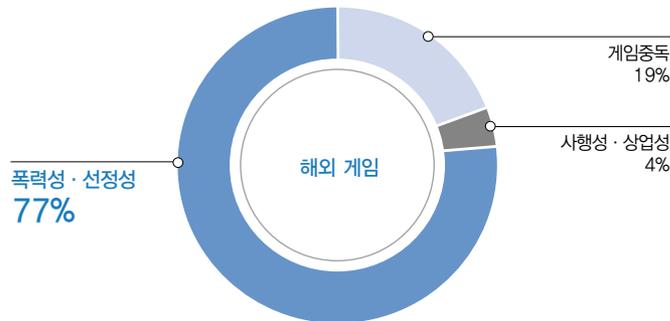
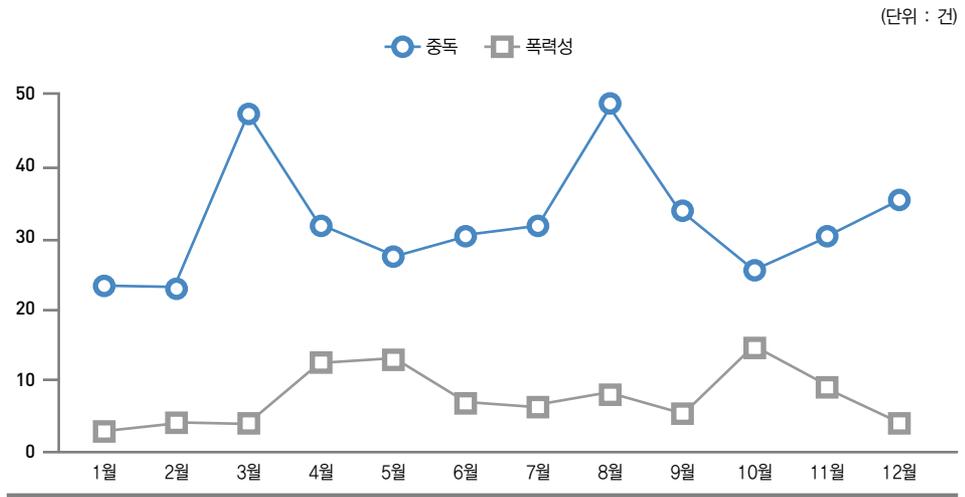


그림 3-2-13 해외 게임 역기능 기사 분포



다. 특히 게임에 빠져 학업 성취도가 저하된다는 학부모들의 우려가 가장 크게 나타나고 있기 때문에, 일부 모범 콘텐츠 소개를 통해 학업성취도를 올리거나 방학기간 중 가정에서 게임을 학업에 활용할 수 있는 방안 등을 소개함으로써 게임 전반에 대한 부정적인 이미지 형성을 막는 언론대응이 있을 수 있다고 판단된다.

그림 3-2-14 국내 역기능 기사의 월별 분포(주제별, 사형성 제외) 추이



#### 4) 국내외 순기능 보도 분석

순기능과 관련해서는 총 474건의 기사가 검색되었으며, 각 기사에서 언급된 게임의 성격에 따라 크게 세 카테고리로 분류하였다. 첫 번째 범주인 ‘효과’는 엔터테인먼트를 주요한 목적으로 하는 기존의 상업적인 게임이 갖고 있는 신체적·정신적 긍정효과를 소개하는 것이다. 두 번째 ‘활용’의 범주에는 기존 게임을 수정(MOD)하여 교육적이고 상업적으로 활용하는 것과 관련된 기사를 주로 포함하였다. 마지막으로 특수 목적으로 제작된 ‘기능성게임’의 긍정적인 효과와 관련된 보도를 별도로 모아보았다.

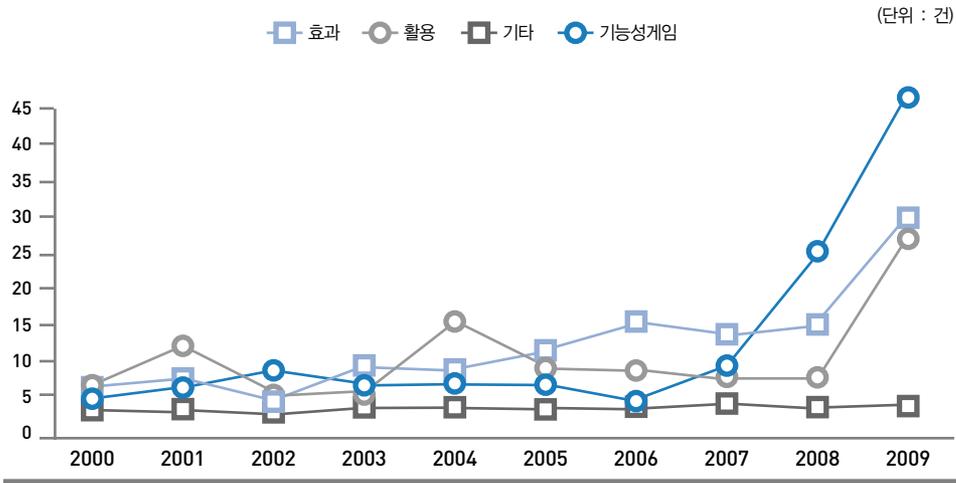
연도순으로 보았을 때 2000년부터 게임의 순기능을 다룬 기사는 증가세를 보이고 있다. 특히 최근 3년간 급격하게 증가하는 추세를 나타냄으로써 게임의 순기능에 대한 대중의 관심이 점차 커지고 있음을 간접적으로 보여준다. 또한, 2006년 후반부터 기능성게임에 대한 논의가 활발하게 이루어지고 있으며, 그러한 논의들이 현재까지 이어져 오고 있음을 알 수 있다.

기존의 상업적 게임에 대한 긍정적인 파급 효과를 다룬 기사들의 내용은 산업적 효과(60%, 64건), 사회적 효과(18%, 19건), 정신적 효과(6%, 7건), 종합·개론기사(6%, 7건), 학습능력향상(6%, 7

표 3-2-9 순기능 관련 기사 내용 분류

구분	내용
게임의 효과	비디오게임 매체 자체가 가지고 있는 긍정적인 신체적·정신적 효과 소개
게임의 활용	기존의 상업용 게임을 수정(MOD)하여 교육적·산업적으로 활용하는 사례
기능성게임	특수한 기능적 목적으로 개발된 게임의 소개 및 그 효과에 대한 긍정적 보도

그림 3-2-15 국내 연도별 세부항목별 순기능 기사 분포 추이



건), 기타(3%, 3건) 순으로 나타났다. 국내의 기사에서 수출효과가 대부분인 산업적 효과를 제외하고는 사회적 효과와 관련된 기사가 제일 많았다. 이는 국내의 게임 문화가 온라인게임 중심인 것과 관련이 있는 내용으로, 온라인게임 내의 상호소통을 통한 사회기능 향상을 순기능으로 소개하는 기사가 주를 이루었다. 또한 게임의 긍정적인 효과와 관련된 내용을 설명하는 기사가 많았는데, 이는 아직까지 국내에서는 게임의 효과와 관련된 연구가 활발하지 않으며, 일반 독자들에게도 게임의 순기능에 대한 인식이 생소하다는 점을 반증하고 있다고 하겠다.

특히 산업적인 효과에 해당하는 64건 중 62건은 국내 게임 수출과 관련, 게임이 하나의 산업으로서 국가의 경제에 미치는 순기능에 관련된 기사들이 대부분을 차지하고 있었다. 이는 하위분류에서는 교육에 이어 가장 많은 기사 수를 보이는 항목으로, 현재 국내 여론이 게임을 수출 역군으로서는 긍정적으로 인식하고 있음을 보여준다.

게임의 활용 및 기능성게임과 관련해서는 학습 및 교육과 관련된 기사가 압도적인 다수를 차지했다. 특히 기존 게임의 활용도 측면에서 전체 기사의 절반에 가까운 48%(38건)을 차지했다. 특히 기능성게임과 관련, 총 35%인 46건 중 대다수의 기사가 <한자마루>, <오디션 잉글리시>, <마법천자문> 등의 사례에 집중되는 경향을 보였다. 다음으로 사회 및 공공 분야에서는 기아문제와 관련된 게임인 <푸드 포스>와 다푸르 내전의 참상을 알리는 <다푸르 이즈 다잉>과 관련된 기사가 다수

그림 3-2-16 게임의 효과 관련 국내 기사 분포

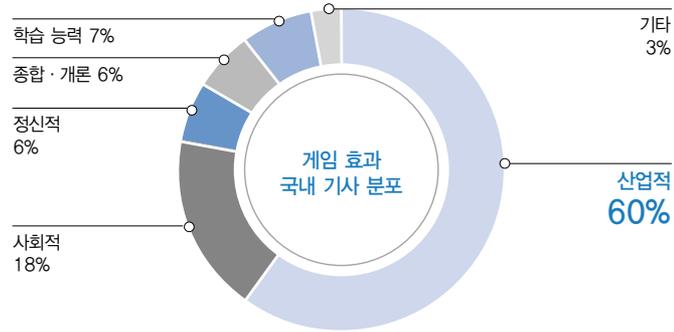


그림 3-2-17 국내 게임 활용 관련 기사 비율

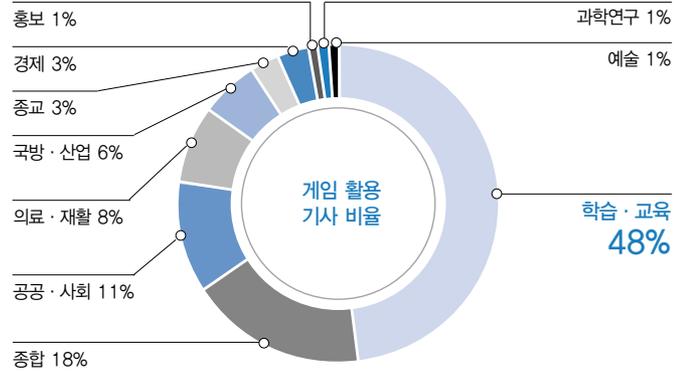
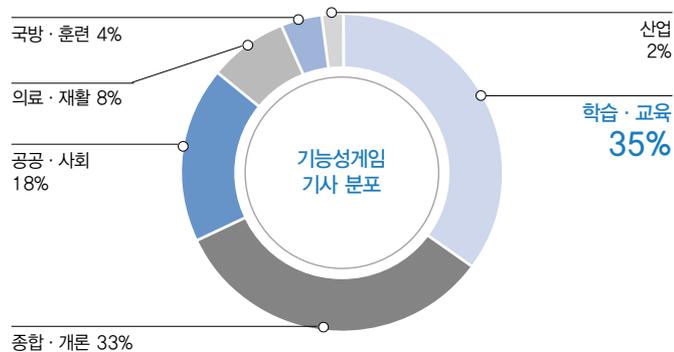


그림 3-2-18 국내 기능성게임 기사 분포



검색되었으며, 의료 및 재활 분야에서는 Wii Fit, DDR 등의 운동형 게임이 조명을 받았다. 기능성 게임 및 게임의 활용 측면의 기사들은 콘텐츠 내용과 효과를 상세히 설명하는 기사가 많았으나, 일부 특별한 연구 근거 없이 효과성을 소개하는 선전 보도의 성격을 띠는 경우도 많았다. 또한 해당 기사는 대부분 전문 일간지에서 다루어지고 있어 게임 미디어나 산업에 대한 관심이 없는 일반 독자들이 접하기에는 아직도 어려운 점이 많다. 기능성게임의 경우 상위 5개 콘텐츠를 제외하고는 거의 검색이 되지 않는 점으로 미루어 보아 우수한 국내 기능성게임의 확보가 시급한 것으로 진단된다.

표 3-2-10 국내 기사에 언급된 학습·교육용 게임

게임명	내용	개발 국가	대상	분야
한자마루	한자 교육을 위한 MMORPG 게임	대한민국	초등학생	어학 한자
오디션 잉글리시	영어 학습을 위한 게임	대한민국	학생 일반인	어학 영어
마법천자문	한자 교육을 위한 난텐도 DS게임	대한민국	초등학생	어학 한자
산수를 구하라	수학 교육용 미니게임	대한민국	초등학생	수학
뽀로로와 유령선	뽀로로 캐릭터를 이용한 IPTV용으로 개발된 게임	대한민국	유아 초등학생	가족용

표 3-2-11 국내 기사에 언급된 사회·공공분야 게임

게임명	내용	국가	대상	분야
푸드 포스	푸드 포스는 세계의 기아 문제 및 가난과 재해로 굶주리고 있는 사람들을 대상으로 한 긴급 구호활동을 청소년이 쉽게 이해할 수 있도록 만든 PC게임이다.	UN식량계획 NC소프트	청소년	구호활동 이해
다르푸르 이즈 다잉	다르푸르 내전 참상을 세계에 알리기 위해 제작되었다. 게임 참가자는 게임 속 가상공간에 차려진 다르푸르 난민캠프에 들어가 하루 동안 난민생활을 경험하면서 말로만 듣던 수단 내전의 비극을 간접적으로나마 체험하게 된다.	미국	일반인	사회문제참여
지구촌 분쟁 : 팔레스타인 (Global Conflicts: Palestine)	이스라엘과 팔레스타인 분쟁에 대해 학생들이 가상의 언론인이 되어 취재를 하고 기사를 쓰도록 해 평가를 받는 컴퓨터게임이다.	덴마크	청소년	분쟁이해

### 3. 보도 방식의 개선방향

앞서 국내의 언론의 보도 방식을 살펴 보았다. 기사쓰기에 있어 게임에 관한 치밀한 분석이 있어야 할 것으로 보이며 현재의 보도 방식에 대해 다음과 같은 개선점들을 제언할 수 있다.

자극적이고 편향된 보도를 지양할 필요가 있다. 최근 5년간 긍정적인 보도가 늘어나는 양상을 보이고는 있으나 현재까지도 균형 잡힌 보도가 이루어지고 있다고는 할 수 없는 것이 사실이다.

언론의 부정적인 보도가 가지는 문제점은, 우선 여론 형성 및 논의의 범위도 부정적인 측면으로 국한시킨다는 점이다. 언론이 게임을 도박이나 마약과 같이 사회적으로 암적인 존재로 상정하고 자극적인 보도를 통해 여론으로 하여금 이를 억제하기 위한 방안과 해결책에만 주의를 쏟도록 하는 것은 바람직한 현상이 아니다. 오히려 게임을 새롭게 등장한 하나의 사회문화적 현상으로 보고, 이를 긍정적인 방향으로 활용하는 방안을 강구할 수 있도록 논의의 초점을 수정할 필요가 있다. 해외에서 Wii나 Kinect 같은 게임기기에 대한 혁신적인 아이디어가 나오는 것은 게임에 대해 사회적으로 긍정적인 관심을 갖는 것과 무관하지 않다. 국내 언론에서는 게임에 대해 보다 객관적인 연구를 근거로 한 발전적이고 개방적인 논의를 진행할 필요가 있는데 청소년과 교육 분야에만 국한되지 않은 다양한 방면의 주제들이 다루어져야 할 것이다. 또한 특정 분야에 대한 자극적인 기사를 통해 형성된 부정적인 인식은 우수한 인력 수급에 차질을 빚도록 한다는 점에서, 선입견을 형성할 수 있는 기사는 줄어들어야 할 것이다. 특히 개인의 창의력과 아이디어에 전적으로 의존해야 하는 콘텐츠 산업에서 유능한 인재의 필요성은 아무리 강조해도 지나침이 없을 것이다. 한국이 스포츠 분야에서 국제적으로 우수한 인재를 끊임없이 배출하는 데에는 언론의 적극적이고 긍정적인 역할이 국민들에게 큰 동기를 부여하고 있음을 명심할 필요가 있다.

다음으로 명확하고 전문성 있는 보도가 필요하다. 앞서 언급한 바와 같이 컴퓨터 이용 중독에 있어 인터넷과 게임을 명확히 구분하지 못하게 함으로써 현상에 대한 인식적 오류를 초래하는 등의 기사들은 지양되어야 할 것이다. 또한 해외와 마찬가지로 게임과 도박의 차이를 명확히 구분할 필요가 있다. 기존의 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」이 폐지되고 「게임산업 진흥에 관한 법률」에 의해 게임이 관리되고는 있지만, 신문 기사에서 게임은 아직도 여전히 사행성을 가진 오락물이라는 인식에서 벗어나지 못하고 있다.

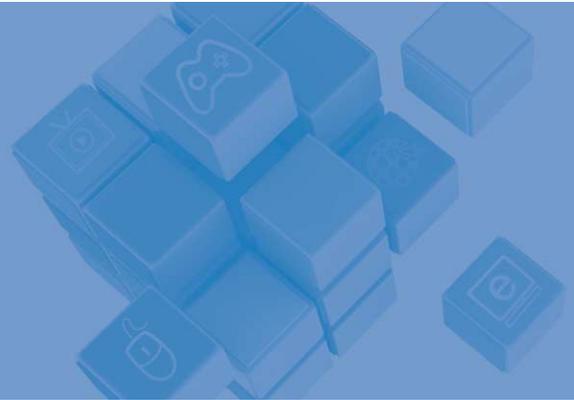
명확한 원인을 밝힐 수 없는 변태적 사건의 주 원인으로 새로운 미디어를 지목하는 고질적인 병폐도 이와 마찬가지로이다. 사진, 영화, 그리고 텔레비전이 그러했듯이 새로운 미디어에 대한 공포심은 언제나 존재해 왔지만, 올바른 대중문화 비평은 이를 극복한 충분한 이해와 이성적인 접근을 통해서 이루어진다. 게임 미디어의 향유에 있어서 세대 차에 의한 양극화 현상을 최소화하기 위해서는 전통적인 고령층 독자를 대상으로 하는 전통 매체의 경우, 독자들이 잘 알지 못하는 게임콘텐츠에 대해 보다 정확하고 구체적인 이해를 도와줄 수 있는 전문적인 기사를 더욱 확충할 필요가 있다.

관계부처는 언론사를 대상으로 특강 등을 통해 기자들의 전문성을 확보하여 일반 대중이 올바르게 새로운 미디어의 성격에 대해 이해할 수 있도록 도와줄 필요가 있다. 기자는 미디어 전체에 대한 지나친 일반화를 자제하고, 문제가 되는 콘텐츠가 있다면 그에 대해 올바르게 분석하고 비평하는 보도문화를 가꿀 필요가 있다. 국내의 보도 사례가 해외에 소개될 정도로 주목받고 있다는 점으로 볼 때, 한국이 게임산업의 선진국으로서 자리매김하기 위해서는 관련보도를 하는 기자 및 언론

사의 전문성을 통한 국제적 공신력이 반드시 담보되어야 할 것이며, 여기에는 정부 부처 및 학계의 노력이 반드시 동반 경주되어야 할 것이다.

## 제 3 장

# 기능성게임과 G러닝



### ■ 제1절 기능성게임의 현황과 전망

#### 1. 기능성게임의 정의

기능성게임(Serious Game)이라는 용어는 1977년 사회과학자인 아브트(Cluck Abt)가 집필한 책 ‘기능성게임’에서 유래되었다.<sup>1)</sup> 이 책에서 아브트는 기능성게임을 ‘사용자에게 놀이와 즐거움이 주된 목적이 아닌 교육이 주된 목적인 게임’으로 정의하였다. 이후 2002년 기능성게임 이니셔티브(Serious Game Initiative)의 발족과 함께 기능성게임을 논의하는 컨퍼런스가 활성화되면서 ‘기능성 게임’이라는 용어를 본격적으로 사용했고, 다양한 기능성게임이 등장하면서 사회적으로 그 활용이 확산되었다. 자이다(Michael Zyda)는 기존의 정의에 활용분야를 추가하여 ‘정부, 직원교육, 교육, 건강, 공공정책 등 특수한 목적으로 사용되는 컴퓨터 게임’으로 기능성게임을 정의하였다.

표 3-3-1 기능성게임과 엔터테인먼트게임의 차이

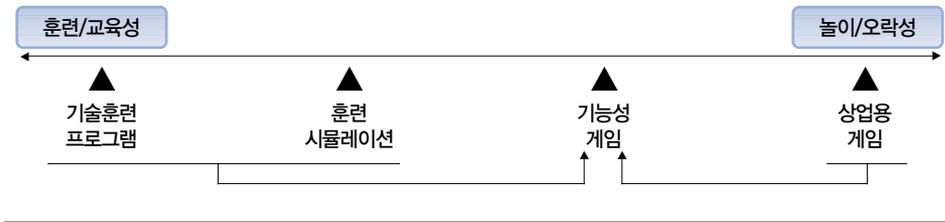
구분	기능성게임	엔터테인먼트게임
과업 vs 경험치	문제해결 능력 중심	경험치 축적 우선
초점	배움의 요소	재미요소
시뮬레이션	학업 및 근무환경과 유사	단순화, 가상화된 환경
커뮤니케이션	가능/불가능 모두 포함	반드시 가능

\* 자료 : Technical report, School of Humanities and Informatics, University of Skovde, Sweden(2007), 한혜원(2010)에서 재인용

1) Abt, C.(1977). Serious games: The art and science of games that simulate life in industry, government and education. New York: Viking Press.

스웨덴 스코브데대학교 인문정보학부에서는 기능성게임과 기존의 게임에 대한 차이점을 과업/경험치, 초점, 시물레이션 그리고 커뮤니케이션의 속성에서 찾았다. 이를 통해 기능성게임은 배움에 초점을 두고 사용자가 배울 수 있는 환경을 제공하며, 게임콘텐츠의 수행 내용이 문제해결에 기반을 두고 있음을 알 수 있다.

그림 3-3-1 목적에 따른 애플리케이션의 위치



이와 더불어 한국콘텐츠진흥원(2009)은 기능성게임이라는 용어에 대해 일반인 800명을 대상으로 인식조사를 실시하였다. 그 결과, 기능성게임이라는 용어가 정의하는 내용과 용어의 적합성에 대해서 53.9%가 적합하다는 의견을 보였다.

크게 ‘훈련/교육’ 목적과 ‘놀이/오락’ 목적 이렇게 두 축을 설정해 보면, 기능성게임은 기존의 운전연습 시물레이션이나 비행실습 시물레이션과 같은 훈련 시물레이션보다는 놀이/오락적 요소가 강하고 일반 게임보다는 추구하는 목적이 뚜렷한 콘텐츠임을 알 수 있다. 지금까지의 논의를 종합해 보면, 기능성게임의 특징을 다음과 같이 제시할 수 있다.

- 게임의 요소를 바탕으로 한다.
- 일정한 목적을 기반으로 제작된다.
- 시물레이션을 통해 사용자가 체험할 수 있는 기회를 제공한다.

기능성게임으로 정의할 수 있는 콘텐츠는 크게 세 가지 유형으로 나누어 볼 수 있다. 첫째는 제작단계부터 기능성게임을 목표로 제작된 게임이다. 둘째는 기존의 시물레이션 프로그램에 게임의 요소가 접목된 유형을 살펴볼 수 있다. 대표적인 사례로는 스크린 골프를 언급할 수 있다. 초기의 도는 골프선수들의 자세교정 및 훈련 목적으로 개발되었으나 게임의 기능이 접목되면서 대중적으로 확산되어 활용되고 있다. 마지막으로 상업용 게임이 특수 목적을 수행하기 위해 활용되는 유형이다. 이에 대한 사례는 매우 다양한데, 미국에서는 리듬액션게임인 ‘DDR(Dance Dance Revolution)’을 학생들의 다이어트에 활용한 사례가 있으며, 상업용 비행시물레이션으로 개발된 ‘팔콘(Falcon)’의 경우 공군에서 공식훈련 프로그램으로 활용하고 있다.

## 2. 기능성게임의 분류

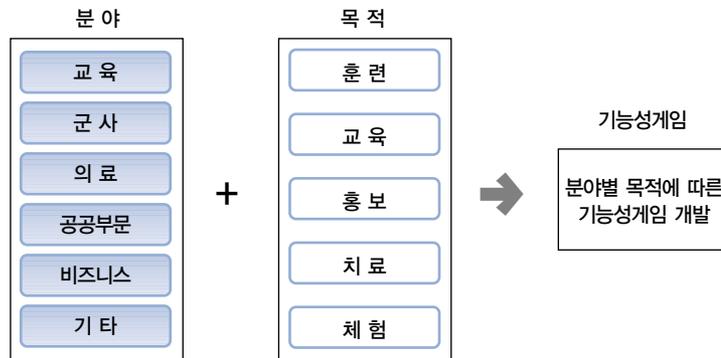
기능성게임은 목적과 분야에 따라 분류할 수 있다. 목적은 기능성게임이 제작된 기본 의도를 의미하는 것으로 제작자가 게임을 통해 달성하고자 하는 바와 사용자가 게임플레이를 통해 얻게 되는 결과와 관련이 깊다. 기능성게임의 정의가 특수한 목적을 달성하기 위해 제작된 게임을 의미하는 만큼 목적은 기능성게임의 정체성을 결정짓는 중요한 요인이다.

표 3-3-2 기능성게임의 주 목적

구분	목적
훈 련	특정 기능에 대한 훈련
교 육	특정 내용을 교육
홍 보	정보의 전달 및 홍보
치 료	콘텐츠 사용을 통한 치료
체 험	일정한 과정 및 특수한 환경의 체험

기능성게임이 추구하는 주된 목적은 크게 ‘훈련’, ‘교육’, ‘홍보’, ‘치료’ 그리고 ‘체험’으로 볼 수 있다. 기능성게임은 기본적으로 사용자에게 시뮬레이션을 통한 체험을 제공한다. 이에 기능성 게임은 목적에 따른 시뮬레이션 체험을 통해 훈련, 교육, 홍보, 치료 그리고 체험의 기능을 제공하게 된다. 분야는 기능성게임이 활용되는 영역으로 정부, 산업, 교육과 같은 사회적 범주부터 세부 산업영역, 개별기업 혹은 특수집단과 같은 미시적 범주까지 기능성게임이 활용되는 상황에 따라 다양하게 설정될 수 있다. 기능성게임이 활용되는 대표적인 분야로는 교육, 군사, 의료, 공공부문, 비즈니스 등을 언급할 수 있다.

그림 3-3-2 기능성게임의 분류



현재 다양한 분야에서 목적에 따라 기능성게임을 개발하여 활용하고 있다. 대표적인 분야에 따라 기능성게임을 다음과 같이 분류할 수 있다.

분야	목적	설명 및 게임 사례
교육	교육	게임의 재미를 기반으로 사용자에게 교육 또는 학습 효과를 줄 수 있도록 기획된 기능성게임을 지칭한다. 보통 교육과 엔터테인먼트의 합성어인 '에듀테인먼트(edutainment)' 또는 '에듀게임'(edugame) 과도 함께 사용되고 있다.
비즈니스	교육	비즈니스 활동과 관련된 다양한 활동과 지식에 대한 교육을 목적으로 한다. 특히 금융분야에서는 모의주식투자게임이 많이 활용되고 있다. 최근 기업에서 사원교육을 위해 기능성게임을 도입하고 있는데, IBM의 '이노베이트(Innov8)' 그리고 '엔터프라이즈 게임(The Enterprise Game)' 등을 사례로 언급할 수 있다.
	홍보	자사의 사업을 홍보하기 위한 목적을 기반으로 한다. 복사용지 기업이 제작하여 배포한 '더블 A : 지구를 지켜라', 폭스바겐이 자사 브랜드를 중심으로 제작한 레이싱게임 '폭스바겐 첼린지 레이싱(Volkswagen Challenge Racing)' 등이 대표적인 사례이다.
공공분야	홍보	정부기관이나 UN과 같은 국제 기구에서 정책이나 국제문제를 일반 대중들에게 알리기 위한 목적으로 제작하는 경우가 많다. 기존의 홍보방법과 비교해볼 때 효과가 매우 큰 것으로 평가되고 있다. 본 범주에 해당하는 게임들의 수는 비교적 많은 편인데, 대표적으로는 팔레스타인 문제를 홍보하기 위한 '피스메이커(Peace Maker)', 유엔식량계획(WFP)의 식량원조 활동을 전달하기 위한 '푸드포스(Food Force)' 등이 있다.
의료/건강	교육	어려운 수술 및 치료과정에 대한 실습과 교육을 보조하기 위해 개발된 게임이다. 사례로는 면역시스템의 작동원리를 시뮬레이션으로 보여주는 '이문 어택(Immune Attack)' 과 수술과정 교육을 위해 개발된 '펄스(Pulse)' 가 있다.
	체험	직접 몸을 움직여 플레이하는 게임으로 사용자에게 직접적인 운동효과를 주는 것을 목적으로 한다. 대표적인 사례로 한국에서 제작된 러닝머신과 결합한 게임기 '알앤비 러너(RNB Runner)' 가 있다. 또한, 닌텐도의 '위 스포츠(Wii Sports)' 와 '위 피트(Wii Fit)' 도 이 범주에 해당된다.
	홍보	질병에 대한 정보와 건강정보를 제공하는 것을 목적으로 한다. 대표적인 사례로는 암에 대한 정보와 이를 치료하는 과정이 주된 내용인 '벤의 게임(Ben's game)' 과 당뇨병에 대한 지식을 담고 있는 '디아브로부터의 탈출(Escape From Diab)' 이 있다.
	치료	환자들의 치료를 목적으로 제작된 게임으로 치료과정 및 방법을 알려주거나 공황장애, 고소공포증, 폐쇄공포증 등과 같이 직접 치료가 힘든 정신병을 치료하는 게임들이 해당된다. 미국 국립보건원(NIH)에서 파킨슨 환자의 치료를 위해 개발된 'PDWi' 와 미국 HopeLab의 소아암 치료 목적으로 개발된 '리미션(Re-Mission)' 이 대표적인 사례이다.
군사	훈련	임무수행에 필요한 군사훈련을 목적으로 한다. 사례로는 70년대부터 국내에서 활용된 BCTP(Battle Command Training Program)과 최근 개발된 '창조21' 과 같이 모의 전투상황을 제공하는 '워게임(War Game)' 이 있다. 또한 국내에서 포병 훈련을 위해 개발된 '풍요모델', 미국 DARPA에서 실제적인 전술훈련을 위해 개발한 'DARWARS Ambush!', 전술훈련에 활용되고 있는 '배틀커맨드 2010(Battle Command 2010)' 등이 이 범주에 포함된다.
	홍보	군 활동의 홍보 및 정보 제공을 목적으로 한다. 대표적인 사례로는 미군이 신병모집을 위해 제작한 '아메리카즈 아미(America's Army)' 가 있다.
	교육	군인에게 필요한 다양한 교육내용을 전달할 목적으로 개발된 게임으로 병사들의 리더십 함양을 위해 개발된 'CLAS(Critical Leadership Analysis System)' 등이 있다.
	평가	병사들의 기본 능력을 평가하기 위한 목적으로 개발된 콘텐츠로 병사들의 인지적, 신체적으로 어느 정도의 발달을 보이고 있는지 종합적으로 평가하기 위해 개발된 'VRCPAT(Virtual Reality Cognitive Performance Assessment Test)' 가 있다.

더불어 2009년 한국콘텐츠진흥원에서 발간한 ‘기능성게임 현황 및 수요조사’ 연구결과 보고서 는 ‘분야 와 ‘목적’ 이라는 분류기준 이외에 ‘게임구성방식’ 을 기준으로 한 기능성게임 콘텐츠 분 류 체계를 제안하였다. 이러한 분류는 콘텐츠 개발자의 입장에서 신규 기능성게임의 유형에 따라 어떤 내용을 중심으로 콘텐츠를 기획할 수 있는지 가늠해 볼 수 있도록 도움을 준다고 한다.

표 3-3-4 기능성게임 구성 방식에 의한 접근

활용주제	구성방식	지식전달형	참여형	체감형
학교		에듀테인먼트, 퀴즈 게임	사회성 교육, 민주주의 교육	과학실험
기업		업무지식 습득	리더십 훈련, 고객응대 훈련	연구개발
공공		사회이슈 전달, 법률상식 습득	정책의견 제시, 사회이슈 체험	지역관광 정보
군사		군사지식 학습	군사전략, 워게임 상황설정 훈련	실정형 군사 훈련, 비행 시뮬레이션, 시가전
의료		의료지식 전달, 환자교육	건강습관 훈련	수술교육, 운동, 물리치료

\* 자료 : 한국콘텐츠진흥원 2009

### 3. 기능성게임의 국내 동향

국내에서는 90년대 말부터 교육업체를 중심으로 교육목적의 게임이 개발되었으나 수익모델 부재로 시장 진입에 실패하여 기능성게임이 사회적으로 큰 관심을 받지 못하였다. 이후 2004년 기능성게임 공모전이 시작된 이후로 기능성게임이라는 용어가 알려지기 시작하였다. 이후, 지속적인 기능성게임 공모사업과 기능성게임의 다양한 사례들이 세계적으로 발표되면서 사회적인 관심이 점점 높아지게 되었다.

2005년부터는 학교에서 상업용 MMORPG를 활용한 수업의 효과성이 발표되면서 상업용 게임이 특수한 목적으로 활용될 수 있는 가능성이 제시되었고, 2006년 이후부터 교육업체, 콘텐츠업체, 이 러닝콘텐츠업체, 게임업체 등 다양한 분야의 참여가 이루어지기 시작하였다. 더불어 2008년에는 문화체육관광부 주도로 사회 각계의 전문가들로 구성된 ‘기능성게임 포럼’ 이 발족되어 기능성게임 산업 발전을 위한 본격적인 정책 및 계획수립 작업이 진행되었다. 이러한 각계의 움직임을 바탕으로 2009년도에는 기능성게임 시장 창출을 위한 본격적인 움직임이 일어났다. 기반 기술개발 및 콘텐츠 개발에 대한 적극적인 지원이 진행되었으며, 여러 기업들이 기능성게임으로 수익창출을 위한 구체적인 사업을 진행하였다. 또한, 문화체육관광부는 교육과학기술부의 협조로 서울 및 경

기지역 3개 학교에 게임 교육방법을 도입한 G러닝 연구학교를 지정하여 운영하였다.

2010년 현재 다양한 기업들이 컨소시엄 구성을 통해 기능성게임 콘텐츠 개발을 진행하고 있으며, 기능성게임 캠프와 전시회를 통해 기능성게임을 대중에게 알리는 사업을 활발하게 진행하고 있다. 더불어, G러닝 연구학교 사업이 확대되어 5개의 신규지정 학교가 수도권 이외에 대구, 강릉에서도 지정되어 기능성게임이 전국적인 규모로 활용되고 있다. 더불어 스마트폰이라는 새로운 디바이스의 보급으로 인해 새로운 형태의 기능성게임 콘텐츠 유형과 유통 채널이 등장하게 되었다.

### 1) 공공부문 지원

한국콘텐츠진흥원은 2011년 기능성게임에 대한 지원을 더욱 강화하였다. 게임분야의 주요 사업으로 '기능성게임 활성화 지원' 사업을 구성하고 해당 2011년부터 2012년까지 14억 원을 투입한다는 계획을 수립하였다. 이에 따라 '기능성게임 포털 구축', '기능성게임 제작지원' 그리고 'G러닝 프로젝트 확대 운영' 사업을 추진하고 있으며, 포털 구축 사업에 3억 원, 제작지원 사업에 9.5억 원 그리고 G러닝 프로젝트 확대 운영에 1.5억 원을 각각 투입할 예정이다.

기능성게임 포털 구축사업은 국내의 기능성게임 콘텐츠, 기능성게임 관련 전문자료, 논문 등의 자료 DB화 등 기능성게임과 관련, 국내의 각종 자료를 체계적으로 집대성하여 서비스하는 것을 목표로 추진하고 있다.

기능성게임 제작지원 사업은 한글교육, 치매예방, 장애학생 치료 및 소비자 안전 등 총 4개 분야를 선정하고 해당 분야의 콘텐츠 개발을 지원하는 것을 목표로 진행한다. 해당 사업을 위해 한국콘텐츠진흥원은 선정 분야의 유관기관과 협력체계를 구축하고 해당 협력을 토대로 개발 및 활용 확대를 추진하고 있다. 이는 기능성게임을 테마로 중앙정부 산하기관 및 지자체 산하기관 간 분야별 협력이 진행된다는 점에서 의미를 찾을 수 있다.

2011년 4월 한국콘텐츠진흥원은 '서울통상산업진흥원' 과 노인 건강 증진을 목적으로 치매예방

기능성게임 개발 지원을 위한 MOU를 체결하였다. 본 협력을 통해 두 기관은 치매예방 기능성게임 개발 기획 및 보급, 양 기관 간 공동협력사업 추진을 합의하였다. 이에 6월 치매 관련 인지기능 향상을 목적으로 기능성게임 제작지원 사업이 개시되었고, 2011년부터 총 2년 동안 8억 원을 지원하여 아카데미형 플랫폼을 바탕으로 한 기능성게임 개발을 목표로 삼고 있다.

그림 3-3-3 소비자 안전 기능성게임 개발 협약



또한, 같은 달에는 한국소비자원과 소비자안전 기능성게임 개발을 위한 업무협력을 체결하였다. 본 사업은 1억 원의 개발 비용을 투입하여 에스컬레이터 이용 안전사고, 초등학교 주변 안전사고 등 생활에서 어린이가 쉽게 접할 수 있는 위험 상황을 소재로 플래시 기반의 PC 기능성게임을 개발할 예정이다. 이를 2011년 말까지 완성하여 한국소비자원 사이트 및 국내 키즈포털을 통해 보급할 예정이다. 본 사업은 ‘스튜디오애니멀’이 주관하여 진행하고 있다.

6월에는 다문화가정을 위한 한국어교육 기능성게임 제작 사업이 개시되었다. 7세부터 12세 다문화 가정 아동들에게 효과적으로 한국어를 가르칠 수 있는 PC플랫폼 게임 개발 제작지원을 목표로 2011년부터 총 2년 동안 총 5억 원이 지원될 예정이다.

우수한 게임 콘텐츠를 선별하여 시상하는 ‘이달의 우수게임’ 시상식은 2011년부터 분기별 시상과 각 분기별 PC, 모바일 그리고 기능성 3개 부문으로 시상 방식을 변경하였다. 2011년 ‘이달의 우수게임’에서 기능성 부문은 1분기 영어교육용 기능성게임인 〈스마티 앤츠〉가 2분기에는 〈매직청크와 마법의 성〉이 차지하였다.

콘텐츠 개발 지원사업으로 진행된 ‘우수게임 제작지원 공모전’에서 기능성게임 부문에는 유출된 기름을 처리하는 방법과 기름유출이 초래하는 피해를 알려주는 내용인 플레이플러스의 〈오일스필 컨트롤〉이 우수상을 차지하였다.

기능성게임에 대한 체계적이고 과학적인 효과 검증을 진행하고, 이를 위한 모델 개발 및 유통 촉진을 위해 2011년 하반기 ‘기능성게임 효과 검증 모델 연구’ 사업을 진행하고 있다. 본 사업은 기능성게임 콘텐츠의 유형을 ‘자극·환기형’, ‘학습·성취형’, ‘행동·연습형’ 등 크게 3가지로 구분하고 각 영역별 효과를 검증할 수 있는 모델 구축을 목적으로 삼고 있다.

2010년에 이어 2011년에도 각 지방자치단체별 자체 기능성게임 관련 사업이 진행되고 있다. 기능성게임 관련 사업을 가장 활발하게 수행하고 있는 경기도는 2009년에 이어 2010년 9월, 경기디지털콘텐츠진흥원 주관으로 성남시와 협력하여 ‘경기기능성게임 페스티벌(KSF2010)’을 개최하였다. 기능성게임 컨퍼런스, 기능성게임 경진대회, 기능성게임 전시회 및 수출상담회로 구성된 본 행사에 약 3만 3,000여 명이 관람하였으며, 60여 개 기업이 180여 개의 기능성게임 콘텐츠를 소개하였다. 본 행사는 2011년 10월, 3회 행사를 진행할 예정이다.

그림 3-3-4 2010 경기기능성게임 페스티벌



또한, 2010년 8월 대성그룹과 협력하여 경원대학교에서 나흘간 초등학교 4-6학년 학생 50명이 참여한 ‘기능성게임개발 캠프’ 행사를 개최했고, 동년 7월 〈주매일경제TV〉, 〈주네오위즈 게임즈〉 그리고 〈사)차세대융합콘텐츠산업협회〉와 협력하여 경제/경영 분야에 대한 ‘기능성게임 공모사업’을 추진하였다.

작년부터 JCE, 보라존 그리고 이노디스가 공

동으로 개발을 추진하였던 DMZ 기능성게임 개발 사업의 결과로 2011년 6월 '나누별 이야기'가 오픈되었다. 총 7개 스테이지로 구성된 본 게임 중 3개 스테이지가 서비스되고 있으며, 플레이어가 주어진 상황을 관찰하여 문제를 해결하는 방식으로 진행된다. 각 스테이지가 끝날 때 해당 내용과 관련된 한반도의 역사학습 자료를 제공하여 역사교육이 진행될 수 있도록 기획되었다. 현재 본 콘텐츠의 글로벌 서비스를 준비하고 있으며, 일선 학교에 배포를 준비하고 있다.

법무부는 2010년 착수한 법 교육용 기능성게임 개발사업을 수행하기 위해 2011년 초 검사 1명과 전문가 2명으로 전담개발팀을 구성하고 NHN 기능성게임 연구소와 협력을 진행하고 있다. 놀이공원, 학교 등 어린이들에게 익숙한 환경을 배경으로 폭력, 「도로교통법」, 「저작권법」 등의 위법 상황을 접할 수 있는 롤플레이게임(RPG)을 개발하고 있다. 또한 2011년 6월 미국 뉴욕대에서 개최된 '제8회 G4C 페스티벌'에 참가하여 현재 개발 중인 '법사랑 사이버랜드'를 발표하여 많은 공감을 얻었다.

교육과학기술부 산하 국립특수교육원은 약 2억 4,000만 원을 투입하여 2011년 11월까지 장애학생의 언어훈련을 위한 기능성게임 제작과 보급 사업을 추진하고 있다. 본 개발사업을 통해 기초호흡, 발성, 음성의 높낮이에 대한 기초훈련 및 단어구별의 수용 훈련을 수행할 수 있는 RPG장르의 콘텐츠 개발을 진행할 예정이다.

또한, 교육과학기술부 산하 국립과천과학관에서는 내년 초까지 수학교육을 위한 기능성게임 개발 사업을 진행하고 있다. 약 7억 원의 예산을 투입하여 수학기초 개념, 수학논리 향상을 스토리텔링 방식으로 게임을 통해 학습할 수 있는 콘텐츠 개발 사업을 기획하고 있다. 또한, 해당 콘텐츠가 멀티 플랫폼에서 구동될 수 있도록 설계하여 스마트 기기를 활용한 플레이 가능성하도록 구성할 예정이다.

경상북도는 2011년 4월 경상북도와 경상북도 교육청, 그리고 영남대학교와 함께 '문화콘텐츠 3D 기능성게임 개발 및 활용을 위한 MOU'를 체결하고, 양동마을 및 하회마을 등 주요 문화유산을 가상세계에서 흥미롭게 배울

그림 3-3-5 나누별 이야기



그림 3-3-6 법사랑 사이버랜드



그림 3-3-7 경북 문화콘텐츠 기능성게임 협약



수 있는 게임콘텐츠 개발을 진행하고 있다. 문화체육관광부에서 3억 원을 지원하고 경상북도에서 3억 원, 영남대에서 1억 2,000만 원을 출연하여 총 개발비 7억 2,000만 원을 지원하여 10개월 동안 개발할 예정이다.

2011년 8월 충남문화산업진흥원은 한빛소프트와 건전한 게임이용문화 조성 및 게임산업 활성화를 위해 MOU를 체결하고 각종 행사 및

사업 수행에서 적극적인 협력을 하기로 협의하였다. 그 중, '천안 e-Sports 문화축제'의 'e천안 스쿨리그'에서는 '오디션 잉글리쉬'를 정식 종목으로 채택하여 활용할 예정이다.

한국보드게임산업협회는 한국콘텐츠진흥원의 후원으로 '2011 교육기능성 보드게임 지도자과정'을 개설하고 2기 수강생을 대상으로 연수를 진행하고 있다. 교육목적으로 개발된 <해트릭스>, <셈셈>, <젬블로> 등의 보드게임을 교사들이 쉽게 활용할 수 있도록 게임 방법을 소개하고 활용방안에 대해 논의하는 방식으로 운영되고 있다.

## 2) 학술연구

기능성게임이 사회적인 이슈로 대두되고, 점차 활용의 폭이 넓어지면서 학계에서도 기능성게임과 관련된 연구활동이 활발하게 전개되었다. 2010년과 2011년 발표된 기능성게임 관련 주요 연구들을 소개하면 다음과 같다.

표 3-3-5 기능성게임 관련 연구목록

연구분야	논문제목(본문)	연도	저자	내용요약
게임기획 재난방지	기능성게임 디자인 프레임워크와 UCC 개념의 사용자 참여게임(UPG)기술을 활용한 "재난방재 시뮬레이터" 개발 (공주대학교 석사학위논문)	2010	박용현	재난방재 교육을 위한 기능성게임 개발에 대한 연구
게임기획 교육	전통 놀이 문화에 기반한 기능성게임 개발 (한국콘텐츠학회논문지)	2011	박정용	전통 놀이 문화를 분석하여 그 특성을 고찰하고 이를 기반으로 기능성게임 개발 방법 제시
	컴퓨터 교과 학습을 위한 기능성게임의 설계 및 구현 (충남대학교 석사학위 논문)	2010	전주현	컴퓨터 활용을 통한 학습을 효과적으로 수행하기 위해 교육내용에 흥미 유발을 위한 게임적인 요소를 가미한 기능성게임을 설계 및 구현
	경영 교육용 기능성게임의 현황 및 발전 방안에 관한 연구 (한양대학교 석사학위 논문)	2011	정대호	현재 국내 및 해외의 경영 교육용 기능성게임들의 개발 방법, 교육 방법, 활용 실태 등 현황을 분석하고 이를 기반으로 경영 교육용 기능성게임을 어떻게 활성화시키고 발전시킬지에 대한 방안 제시

표 3-3-5 가능성게임 관련 연구목록(계속)

연구분야	논문제목(본문)	연도	저자	내용요약
게임기획 교육	OGRE 엔진을 이용한 역사 교육용 가능성게임 개발 (디지털콘텐츠학회지)	2010	이면재 김경남	공개엔진인 오우거 엔진을 이용한 역사 교육용 게임을 제안하고 개발 방식을 제안
	역사교육을 위한 가능성게임의 설계 (한국멀티미디어학회 발표자료)	2010	강정애 외 5명	본 논문은 역사 교육을 위한 퀴즈형식의 게임으로 현재 중고등학교에서 사용하는 국사 교과서를 토대로 문제를 추출하여 게임 형태로 제공하는 가능성게임 제안
게임기획 의 료	가능성게임 콘텐츠를 이용한 재활훈련용 Personal Training System 개발 (한국산업기술대학교 박사학위 논문)	2010	류완석	밸런스 보드 시스템을 개발 및 가능성 재활 훈련 게임을 개발하고 이를 이용한 재활 훈련 트레이닝 콘텐츠를 제작하였으며 좀 더 다양한 가능성 게임의 적용을 위한 에뮬레이터 구현 연구
게임기획 실 버	'노년공학(GT)의 가능성게임 개발론' 교과개발을 위한 학제간 수요 연구 (한국게임학회지)	2011	이내현 외 8명	노년시대를 대비하는 가능성게임의 교과목을 개발하기 위하여 인문대학과 공과대학의 관련학과 학생들을 대상으로 연구진의 교과 항목들에 대해 중요성과 필요성에 대한 설문 조사
게임기획 방 법	가능성게임 제작을 통한 기획접근 프로세스 사례 (한국콘텐츠학회논문지)	2009	이경호	가능성 소재 게임 제작을 통해서 가능성게임 기획 접근에 대한 프로세스 사례를 연구한 기획 교육실습에 관한 내용
	실버세대를 위한 가능성게임 디자인 방법 (한국멀티미디어학회지)	2010	김은석 외 3명	실버세대의 여가 활용 및 건강유지를 위한 하체 운동 게임 콘텐츠를 개발하기 위한 방법을 제안
게임기획	BCI 기반의 새로운 게임플레이와 가능성 게임으로의 활용 방안 (아주대학교 석사학위 논문)	2010	고민진	뇌파를 활용하여 집중력을 향상시킬 수 있는 가능성게임의 설계 및 구현 방법 제안
	가능성게임(Serious Games) 서사의 환상성 연구 (이화여자대학교 석사논문)	2011	김한나	가능성게임의 마법원과 페르소나에 현실이 얼마나 어떻게 개입하느냐에 따라 각각의 유형 분류를 하고 이것이 다른 디지털 게임과는 변별되는 다양한 서사양식을 낳으며 이것이 가능성게임에서 각각 어떠한 기능을 하는지 논의
시 스템	가능성게임을 위한 메타데이터 관리 시스템의 설계 및 구현 (한국해양정보통신학회논문지)	2010	윤선정 박희숙	가능성게임의 효율적인 메타데이터 관리를 위한 통합 관리 시스템의 설계를 제안
효과측정	가능성게임 콘텐츠의 음향 청취방법이 뇌 활성화지수에 미치는 효과 (한국음향학회지)	2010	민용식 유희중	가능성게임 콘텐츠의 교육효과를 위해 음향청취 방법을 달리하여 인간의 뇌파 지수로 분석한 연구로, 실험결과 무음으로 처리한 대조군에 비해 스피커 방식의 청취방법이 높은 뇌 활성화 반응도를 보였음
효과측정 교육	수학 교과에서 G러닝이 학습자의 정의적 영역에 미치는 영향 (한국게임학회논문지)	2010	위정현 조두영	초등학교에서 진행된 G러닝 수업이 초등학생들의 정의적 영역에 미치는 영향 제시
	-G러닝(온라인게임 기반 학습) 콘텐츠의 학습효과 분석 -초등학생의 학업성취도에 미치는 영향 (디지털영상학술지)	2010	위정현 김태연	G러닝 연구학교(초등학교)에서 실시된 G러닝 수학 수업이 학생의 성취도 향상에 미치는 영향 제시
콘텐츠 분류	온라인게임과 G러닝 콘텐츠 유형 및 특성 분석 (한국해양정보통신학술자료)	2010	배재환 옥수열	온라인게임과 G러닝 콘텐츠의 유형 및 특성 제시
정 의	가능성게임의 개념적 정의와 유형 (인문콘텐츠)	2010	한혜원	가능성게임의 개념을 살펴보고 유형 제시

최근 발표된 기능성게임 관련 연구를 살펴보면, 상당히 다양한 영역에 대한 내용을 다루고 있음을 알 수 있다. 해당 연구들을 내용에 따라 게임기획, 게임시스템, 효과측정, 콘텐츠 분류, 정의 등으로 구분해 볼 수 있다. 특히 게임기획의 경우 콘텐츠가 활용되는 분야가 상당히 다양해짐에 따라 세분화된 주제를 기반으로 한 콘텐츠 기획이 연구되고 있음을 알 수 있다. 재난방지, 실버, 의료 그리고 뇌공학(BCI)과 같이 다양한 분야로 연구가 진행되고 있으며, 연구주제 중 가장 비중이 높은 교육분야에서는 전통놀이문화, 컴퓨터교육, 경영교육, 역사교육, 재활훈련 등 전에 비해 훨씬 다양한 과목과 주제가 다루어지고 있다.

기능성게임 활용의 효과를 증명하는 연구 역시 꾸준히 선보이고 있다. 초등학생을 대상으로 실시된 G러닝 수학수업 효과에 대한 연구가 발표되었고, 기능성게임의 음향청취 방법에 따라 사용자의 뇌 활성화 지수에 미치는 영향에 대한 연구도 제시되었다. 시스템 주제에서는 기능성게임의 효율적인 메타데이터 관리에 대한 연구가 제시되었고, 콘텐츠 분류에 있어서는 온라인게임과 G러닝 콘텐츠의 유형과 특성에 대한 연구가 수행되었다. 그리고 기능성게임의 개념을 살펴보고 기능성게임에 대한 정의를 고찰하는 연구도 있었다.

한국콘텐츠진흥원은 2010년 12월 기능성게임에 대한 비전 및 가능성을 제시하고 국내 기능성게임 업계의 정보교류를 위한 '기능성게임 활성화를 위한 전략 세미나'를 개최하였다. 본 세미나에서는 국내 및 해외 기능성게임 시장현황에 대한 정보를 공유하고 향후 우리나라의 기능성게임 시장이 나아가 할 방향에 대한 논의가 이루어졌다.

문화체육관광부가 지원하는 G러닝 연구학교 사업을 주관하고 있는 (사)콘텐츠경영연구소는 2011년 서울, 경기, 대구 지역의 4개 초등학교에서 영어, 수학과목을 중심으로 G러닝 연구학교를 운영하고 있다. 미국에서는 UCLA(University of California at Los Angeles) 소속 교수와 부속 연구기관인 CRREST(National Center for Research on Evaluation, Standards, and Student Testing) 소속 연구원 그리고 콘텐츠 사업 관계자와 함께 G러닝 위원회(G-Learning Committee in U.S.)를 구성하였다. 해당 위원회를 바탕으로 2010년 9월부터 10월까지 미국의 초등학교 정규 수학수업에 G러닝을 도입하였다. 서울대학교와 카이스트 문화기술대학원은 미국 브리검 여성병원과 공동으로 간호사 안 전수칙교육용 기능성게임을 직접 설계하고 개발할 계획을 세우고 있다. 이를 위해 미국 내 기능성게임 개발을 지원하는 주요기관인 '로버트우드존슨재단'에 기획서를 제출하고 개발비 지원을 기대하고 있다. 서강대학교는 2011년 6월 '스마일게이트'와 아동의 사회성 함양을 위한 기능성게임 개발 협약을 체결하였다. 리듬액션 장르의 게임으로 플레이어가 다양한 악기를 연주하고 멀티플레이어를 통해 협주를 할 수 있는 콘텐츠를 개발할 예정이다.

### 3) 산업계의 시장참여

올해 산업계의 동향을 살펴보면, 주로 교육분야 시장이 활성화되었다는 점을 들 수 있다. 특히 주목할 만한 사실은 기존의 기능성게임 시장의 참여가 게임개발사 주도로 이루어졌던 것에 반해, 올해는 해당 분야의 전문업체가 게임개발사와 협력하여 시장에 참여하는 협력모델이 활성화되었다는 것이다. 전체적으로 기능성게임 사업의 구도가 관 주도에서 민간 주도로 전환되고 있으나, 예전과 마찬가지로 기능성게임 콘텐츠의 개발과 활용이 주로 교육 영역에 한정되어 있다는 한계는 여전하다.

2010년 후반부터 현재까지 교육분야의 기능성게임 콘텐츠 개발 및 서비스에 있어서는 교육 전문업체의 참여가 활발하게 이루어졌다. 청담러닝은 바른손크리에이티브와 협력하여 닌텐도 DS용 영어 어휘학습 콘텐츠인 '매직청크와 마법의 성'을 개발하였다. 닌텐도 DS용으로 개발된 본 게임은 15종의 중학교 영어교과서를 분석한 어휘를 수록하고 있으며, 한국콘텐츠진흥원에서 선정하는 2011년 2분기 '이달의 우수게임'으로 선정되기도 하였다.

또한 정상JS는 이러닝 콘텐츠 개발사인 이클라우드와 협력하여 교육용 게임 포털 사이트 '배틀러닝'을 런칭하고 영어 듣기 학습을 진행할 수 있는 '로켓 라이더', 어휘학습이 가능한 '워드포스' 등 다양한 교육용 게임 콘텐츠를 서비스하고 있다. 또한, CJ E&M 게임즈와 협력하여 영어교육용 스마트 앱 개발을 진행하여 연내 출시를 목표로 삼고 있다.

그림 3-3-8 매직청크와 마법의 성



그림 3-3-9 배틀러닝



두산동이는 연산학습을 진행할 수 있는 수학 교육용 게임 <암암수학>을 개발하였다. <암암수학>은 '바나나 디스코', '알미운 쥐돌이' 등 5종류의 앱으로 구성된 콘텐츠다. 드리머스에듀케이션은 뉴욕을 3D 가상환경으로 옮기고 사용자가 뉴욕으로 어학연수를 떠난 상황을 설정하여 영어회화를 학습할 수 있는 <토크리쉬: 뉴욕스토리>를 개발하여 2011년 7월부터 정식 서비스하고 있으며, 아발론교육의 초등 영어교육 브랜드인 <랭콘잉글리쉬>에서는 RPG 장르인 <랭콘아일랜드>를 서비스하고 있다.

그림 3-3-10

암암수학



그림 3-3-11

토크리쉬



대교는 엠게임과 콘텐츠 서비스 제휴를 맺고 영어학습을 할 수 있는 3D기반의 교육용 게임콘텐츠인 '스마티 앤츠(Smarty Ants)' 서비스를 진행하고 있다. 또한, 빅슨은 2010년 3월부터 만 5세부터 성인까지 사용자가 쉽게 수의 개념을 익힐 수 있는 수학교육용 플래쉬 게임 〈산수를 구하라〉를 학교 및 공공기관에 무료로 서비스하고 있다.

이처럼 교육업체가 보유한 교육콘텐츠 및 교육인프라와 게임개발사가 보유한 개발 역량 및 콘텐츠 서비스 역량을 결합하여 교육시장에 진입하는 방식으로 각 업체 간 협력이 진행되고 있다.

엔씨소프트는 2011년 7월 유엔세계식량계획(WFP: United Nations World Food Programme)과 세계 기아문제 인식확대 및 기아퇴치 활동에 대한 협력을 체결하였다. 본 사업을 통해 엔씨소프트는 기아퇴치를 목적으로 제작된 기능성게임인 〈프리라이스(Free Rice)〉의 한글화 서비스를 진행할 예정이다. 〈프리라이스〉는 퀴즈게임으로 6가지 주제(영어, 수학, 화학, 세계지리, 인문, 제2외국어)에 대한 퀴즈의 정답을 맞출 때 마다 쌀을 적립하여 후원 기업을 통해 실제로 쌀을 기부하는 게임이다. 더불어, 아산병원과 공동으로 지적발달장애 아동 치료를 목적으로 태블릿 PC 기반의 기능성게임을 개발 중에 있다. 본 콘텐츠는 향후 환자의 재활치료에 대한 현황 파악 및 정보수집 기능을 수행할 예정이다.

2009년 자체적으로 '기능성게임 연구소'를 설립하여 기능성게임 관련 사업을 적극적으로 추진하고 있는 NHN의 경우 한자교육용 게임인 〈한자마루〉를 지속적으로 서비스하고 있다. 또한, 2009년부터 진행되고 있는 기후변화 기능성게임 개발 프로젝트의 일환으로 2010년 12월 멕시코 칸쿤에서 개최된 유엔기후변화협약 제16차 당사국 총회에서 6일간 홍보부스를 설치하여 UNEP 한국위원회와 공동으로 개발한 환경교육용 기능성게임인 〈에코프렌즈(EcoFriendz)〉를 소개하였다.

그리고 두뇌 개발 게임인 〈The 브레인〉, 아이들이 얼마만큼 자신이 어른스러운지 측정하는 게임 〈판타스틱 어른백서〉, 육아에 꼭 필요한 지식을 게임으로 습득할 수 있는 〈엄마가 간다〉 등 생활에 필요한 여러 주제들을 바탕으로 제작된 게임을 '생활의 게임'이라는 이름으로 서비스하고 있다.

엡게임은 2009년 'G러닝 사업부'를 구성하고 기능성게임 사업을 수행하고 있으며, 대교와 손잡고 교육용 게임 서비스 사업을 함께 진행하고 있다. 그리고 'G러닝 연구학교'에서 활용되고 있는 <G러닝 열강영어>를 개발하였다. 마상소프트 역시 G러닝 연구학교 사업에 수학 과목으로 참여하고 있다. 마상소프트는 공교육 수학 교과과정을 중심으로 초등학교 4, 5, 6학년 수학교육 콘텐츠인 <G러닝 SKY 수학>을 개발하였다. 그라비티는 2010년 9월부터 10월까지 미국 LA의 초등학교에서 수학 수업에 활용된 수학교육 콘텐츠인 <G러닝 로즈 수학>을 개발하였다.

다양한 플랫폼을 기반으로 한 기능성게임 역시 개발되고 있다. 삼지게임즈와 대교가 협력하고 SBA 애니메이션 센터가 제작 및 홍보를 지원하여 2010년 8월 닌텐도 DS용 콘텐츠인 <아라누리: 바다친구들과 함께하는 세상>을 출시하였다. 다중지능이론에 기반하여 다양한 직업을 가진 캐릭터와 상호작용하는 교육용 게임으로 한자, 영어 그리고 수학을 학습할 수 있도록 구성되었다.

바른손크리에이티브는 닌텐도 DS용 콘텐츠인 <매직청크와 마법의 성>과 더불어 2011년 6월 유아용 교육 앱인 <IQEQCQ Animal Friends>를 개발하여 출시하였다. 유아들이 좋아하는 '스티키'를 사용해 흥미를 유도하여 자연스럽게 학습이 가능하다. 유아의 EQ, IQ, CQ를 효과적으로 발달시킬 수 있도록 다양한 소재 활동을 토대로 두뇌를 고르게 자극하여 지능, 감성, 창의성을 발굴하는 것을 목적으로 제작되었다.

그림 3-3-12 아라누리



그림 3-3-13 EQIQCC Animal Friends



체감을 위한 아케이드형 콘텐츠도 활용도가 높아지고 있다. 비행기 조종 시뮬레이션 전문 개발 업체인 Nuri Aero(누리항공)은 2010년 경기기능성게임 페스티벌에 부스를 설치하고 비행시뮬레이션에 대한 체험기회를 제공하였다. 또한, 로봇개발업체인 IR로봇은 로봇을 조종하여 축구를 즐길 수 있는 스포츠게임인 <배틀로봇 축구게임>을 작년 경기기능성게임 페스티벌에 선보여 많은 관심을 받았다. 또한, 엑서게임코리아는 자전거를 탈 수 있는 <엑서바이크(Exerbike)>, 발판의 불빛에 따라 운동이 가능한 <라이트스페이스(Light Space)> 등 다양한 아케이드 기반의 운동용 기능성 게임을 보급하여 서비스하고 있다.

그림 3-3-14 누리 항공



그림 3-3-15 IR 로봇



금융관련 콘텐츠 개발회사인 리치에셋은 펀드 투자, 보험 등을 활용해 자산을 증액시키는 것을 목적으로 하는 신개념 경제 교육 보드게임 <리치에셋 시리즈>를 2010 경기기능성게임 페스티벌 및 G스타에 출품하였다.

모바일게임은 최근 스마트 단말기의 보급이 확산되면서 콘텐츠의 유형이 기존의 모바일콘텐츠에서 앱의 형태로 급속하게 바뀌고 있다. 특히 기존의 게임콘텐츠에 비해 소수의 인력으로 개발이 가능하고 개발 기간도 짧아 소요되는 비용이 적기 때문에 콘텐츠 생산의 진입장벽이 상당히 낮다. 더불어 콘텐츠의 유통 역시 비교적 간단하기 때문에 짧은 기간 내 다수의 콘텐츠가 등장하고 있다.

기능성 앱 콘텐츠는 교육분야의 콘텐츠가 다수를 차지하고 있다. 2011년 4월 게임 플레이를 통해 수화를 배울 수 있는 <사인슈팅(Sign Shooting)>이 출시되었다. 해당 콘텐츠는 KT&G 복지재단에서 후원하는 콘텐츠로 그림으로 표시되는 수화를 보고 수화에 맞는 원반을 사격하는 방식으로 진행된다. 6월에는 영어단어 학습을 위한 <펀트리스>라는 앱이 출시되었다. 테트리스 형태의 게임을 즐기면서 영어교육을 할 수 있는 앱으로 플레이와 함께 남/녀 원어민의 발음을 선택하여 공부할 수 있는 기능을 탑재하고 있다. 그리고 8월에는 한글 낱말을 학습할 수 있는 <퀴즈탐험대>라는 앱이 출시되었다. 가로세로 낱말맞추기 게임으로 다양한 게임성을 추가하여 사용자가 재미있게 낱말맞추기를 수행할 수 있도록 구성하였다.

그림 3-3-16 펀트리스

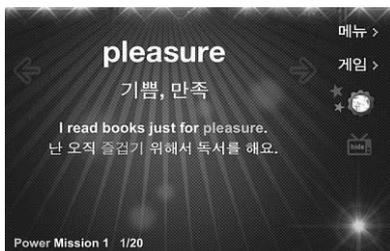


그림 3-3-17 퀴즈탐험대

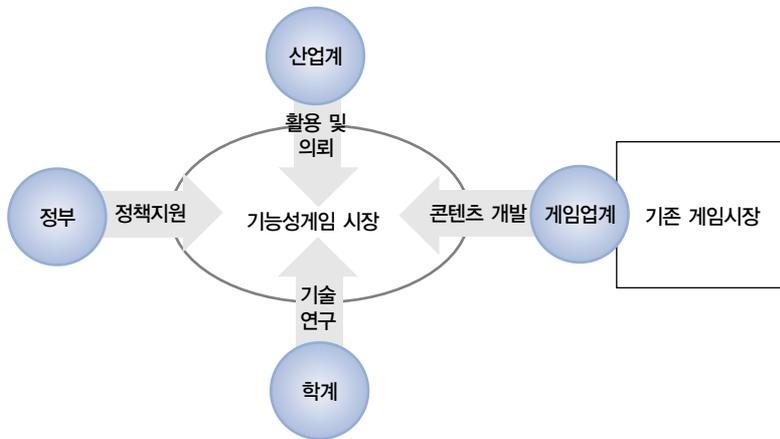


## 4. 기능성게임 전망

2009년, 2010년을 기점으로 빠르게 성장하고 있는 기능성게임 시장은 2011년에 이르러 그 성장세가 더욱 가속화하고 있다. 2011년 상반기 정부의 기능성게임 산업에 대한 지원정책이 수립되었고 기능성게임에 대한 학계의 연구가 활성화되고 있다. 또한, 기능성게임 시장에 진입하는 주체가 기존 콘텐츠 개발사 중심에서 각 분야의 전문업체로 다양화되었다.

한국콘텐츠진흥원(2009)이 발간한 ‘기능성게임 현황 및 수요조사’에 따르면 기능성게임이 기존의 게임시장을 잠식하는 구조로 발전하기보다는 새로운 게임시장을 창출할 가능성이 높다고 전망하였다. 이는 기능성게임 시장의 발전 동향과도 맥을 같이하고 있다.

그림 3-3-18 기능성게임 시장의 형성



기능성게임의 동향을 정리해 보면, 정부를 비롯한 자치단체 단위로 기능성게임 콘텐츠 및 활용에 대한 지원사업을 활발하게 진행하고 있음을 알 수 있다. 학계에서는 기능성게임을 주제로 한 다양한 연구활동과 더불어 게임업체나 정부와 협력하여 기술개발 및 공동 콘텐츠 개발을 진행하고 있다. 업계는 자체적으로 또는 학계 및 정부와 컨소시엄을 구성하여 기능성게임 콘텐츠를 개발하거나 기능성게임 콘텐츠를 활용한 수익창출을 시도하고 있다. 기존의 산업계에서는 수요에 따라 게임업체에 콘텐츠 개발을 의뢰하고, 투자 및 공동사업의 형태로 기능성게임 시장에 진입하고 있다.

이처럼 기능성게임과 관련된 주체들이 각자의 역할을 통해 또는 상호 협력을 통해 기능성게임 시장을 형성하고 있다. 이는 기존의 게임산업과는 다른 새로운 영역의 산업을 창출하고 있음을 알 수 있다. 기존 게임산업은 게임사가 주도적인 지위를 차지하고 있었다면, 기능성게임 산업은 각 주체가 각각 독자적 지위를 가지고 고유한 사업 영역을 형성할 것으로 예측된다.

### 제3부\_ 게임문화 동향

한국콘텐츠진흥원(2009)에 따르면, 2009년 우리나라의 기능성게임 시장 규모는 1,800억 원에서 2,000억 원에 이르는 것으로 집계 되었다. 2009년부터 2012년 각 분야별로 기능성게임의 시장 규모를 살펴보면 다음과 같다.

표 3-3-6 국내 기능성게임 시장 규모(2009/2012) (단위 : 억 원)

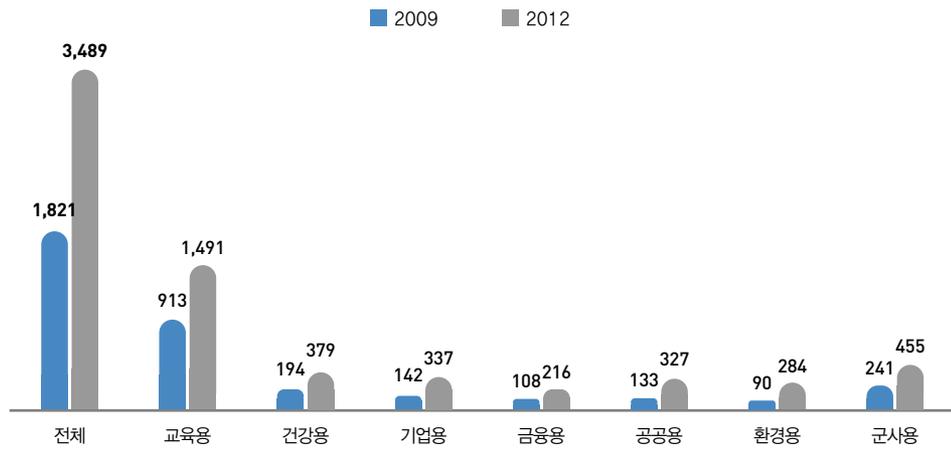
구 분	시장 규모(최소)			시장 규모(최대)		
	2012(A)	2009(B)	(A)-(B)	2012(A)	2009(B)	(A)-(B)
전체	3,489	1,821	1,668	4,477	2,337	2,140
기능성게임 영역별	교육용	1,491	913	1,913	1,171	742
	건강용	379	194	185	486	237
	기업용	337	142	195	432	250
	금융용	216	108	108	277	139
	공공용	327	133	194	420	249
	환경용	284	90	194	364	249
	군사용	455	241	214	584	309

\* 자료 : 한국콘텐츠진흥원 2009

미국의 기능성게임 시장 규모를 기준으로 우리나라 기능성게임이 차지하는 비중을 적용하여 추산한 본 자료는 2009년과 2012년 기능성게임 시장 규모를 전망하고 있다. 최소수준과 최대수준으로 구분하여 예측하였는데 2012년 기능성게임 시장규모를 3,400억 원에서 약 4,500억 원 사이로 예

그림 3-3-19 국내 기능성게임 시장 규모(최소 수준)

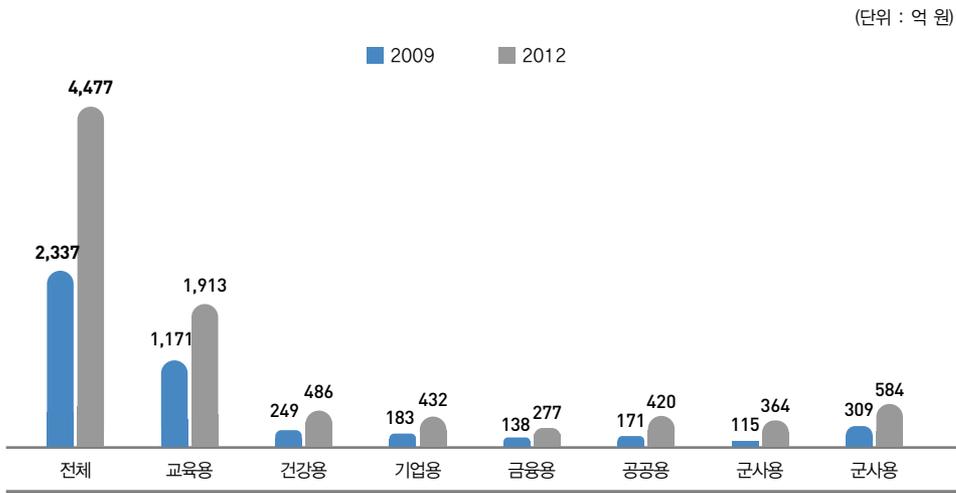
(단위 : 억 원)



\* 출처 : 한국콘텐츠진흥원 2009

측하고 있다. 각 영역별로 살펴보면, 교육용이 가장 많은 시장 비중을 차지하고 있으며 1,400~1,900억 원의 시장을 형성할 것으로 예측하였다. 건강용은 380~480억 원, 기업용은 340~430억 원, 금융용은 215~280억 원, 공공용은 330~420억 원, 환경용은 285~365억 원 그리고 군사용은 455~585억 원의 시장 규모를 갖게 될 것으로 예측하였다.

그림 3-3-20 국내 기능성게임 시장 규모(최대 수준)



\* 자료 : 한국콘텐츠진흥원 2009

## 5. 기능성게임의 해외 동향

### 1) 미국

세계에서 가장 큰 기능성게임 시장을 형성하고 있는 미국은 다양한 목적의 기능성게임 콘텐츠를 개발하고 있다. 더불어 국제수준의 컨퍼런스가 정기적으로 열리고 대학을 중심으로 기능성게임 연구소가 설립되어 활발한 연구활동을 진행하고 있다.

2002년 우드로 윌슨 국제센터(Woodrow Wilson International Center for Scholars)의 지원에 의해 '기능성게임 이니셔티브(Serious Games Initiative)'가 구성되면서 기능성게임에 대한 본격적인 논의가 진행되었다. 2004년에는 기능성게임에 대한 논의를 보다 구체적으로 분화하여 '건강을 위한 게임(Games for Health)'과 '사회적 변화를 위한 게임(Games for Change)'이라는 두 산하 단체를 설립하여 다양한 연구와 학술행사를 진행하고 있다.

'건강을 위한 게임 컨퍼런스 2011(Games for Health Conference 2011)'이 2011년 5월 17일부터 19

일까지 3일 동안 보스턴에서 개최되었다. 펜실베이니아 대학의 마틴 셀릭먼(Martin Seligman) 교수가 기조강연을 맡았다. 영양과 음식에 관련된 기능성게임 기획 및 개발을 소개하는 세션과 게임의 테마를 시연하고 다양한 게임활용에 대해 소개하는 세션으로 구성되었다.

2011년 6월 20일부터 22일까지 3일간 제8회 '사회적 변화를 위한 게임(Games for Change)' 페스티벌이 개최되었다. 뉴욕대학교(NYU: New York University)에서 개최된 본 행사에는 정부기관, 시민단체, 학계 및 게임업체에서 기능성게임 관계자가 참석하였고 '앨 고어(Al Gore)' 전 미국 부통령이 기조강연을 맡아 진행하였다. 행사 기간 동안 새로 출시된 기능성게임을 직접 플레이할 수 있는 기회, 기능성게임 관련 강연 및 회의 그리고 좋은 기능성게임을 선발하여 수상하는 'Games for Change Awards' 등의 순서가 진행되었다.

게임과 학습 그리고 사회에 대한 전반적인 논의를 진행하는 'GLS(Games + Learning + Society) 컨퍼런스 2011' 이 위스콘신의 위스콘신-매디슨 대학교에서 개최되었다. 올해로 7회를 맞이하는 본 행사에서는 교육계, 게임업계 및 정부기관 및 각 사회관련 기관의 전문가가 참석하여 게임을 활용한 교육과 효과에 대해 논의하였다.

2011년 8월 23일부터 25일까지 시애틀 외곽에 위치한 디지펜 기술원(DigiPen Institute of Technology)에서 시어리어스 플레이 컨퍼런스(Serious Play Conference)가 개최되었다. 개발, 활용, 기획 등 기능성게임과 관련하여 다양한 분야의 관계자와 전문가가 참석한 본 컨퍼런스는 교육을 위한 게임(Games for Learning), 정부/군사(Government/Military), 건강/의료(Health/Medical), 비즈니스/기업교육(Business/Corporate Training), 소비자/상품을 위한 게임(Consumer/Games for Good) 그리고 게임기획자(Sim and Game Designer) 등 총 6개의 트랙으로 구성되어 기능성게임에 대한 다양한 논의를 진행하였다.

또한, 시어리어스 플레이 컨퍼런스와 함께 2011년 8월 24일에서 25일 게임교육서밋(GES: Game Education Summit)이 디지펜 기술원에서 개최되었다. 대학과 일선학교의 관계자들이 참석한 본 회의에서는 게임 활용 교과과정 구성방법, 학습자의 학습성적을 높일 수 있는 방법에 대한 연구, 공동 수업 및 연구에 대한 협력 방안 등 게임을 활용한 교육을 진행할 수 있는 다양하고 실제적인 논의가 진행되었다.

빌게이츠 재단은 2011년 4월 2,000만 달러를 투입하여 미국의 교육현장에서 활용할 수 있도록 기능성게임 제작을 지원하겠다는 계획을 발표하였다. 수학, 영문학, 과학 등의 과목을 위주로 미국의 표준 교과과정의 교육과 평가가 가능한 형태의 게임을 제작할 예정이다. 본 프로젝트에 세계적으로 유명한 교육교재 출판사인 '피어슨(Pearson)' 이 200만 달러의 지원금을 투입하고 공동으로 사업을 주관하고 있다.

세계에서 가장 유명한 기능성게임 관련 행사 중 하나인 '기능성게임 서밋 2011(Serious Game Summit 2011)' 이 2월 28일부터 3월 1일까지 2일 동안 진행되었다. 올해로 8회가 되는 본 행사의 첫째 날에는 의료와 헬스케어에 초점을 맞추어 세션이 구성되었으며, 마지막 날에는 요즘 산업계의 화두

인 '게임화(Gamification)'에 초점을 맞추어 관련된 사례, 콘텐츠 기획 및 관련 정보를 소개하였다.

교육기관에서 게임을 활용한 수업도 진행하고 있다. 미국의 플로리다 주립대학교는 '스타크래프트의 21세기 스킬' 강좌를, 인디애나 주에 위치한 와바쉬대학교는 필수과목인 '불후의 문제'에 퍼즐게임 '포탈(Potal)'을 교재로 채택했다. 지난해 UC버클리에서도 '스타크래프트에 적용한 게임 이론' 강좌가 개설된 바 있다.

최근 '게임화(Gamification)'라는 용어가 새로운 화두가 될 정도로 기능성게임 콘텐츠가 적극적으로 개발·활용되는 비즈니스 분야의 콘텐츠를 살펴보면, 세계적으로 유명한 출판회사인 맥그로우-힐(McGraw-Hill)은 <프랙티스 마케팅(Practice Marketing)>이라는 콘텐츠를 출시하였다. 3D 턴 방식의 시뮬레이션게임으로 사용자가 게임플레이를 통해 상품생산, 경쟁 및 마케팅에 대한 내용을 체험할 수 있도록 구성되었다. 제품을 생산하고 생산된 제품에 대한 가격설정 및 적절한 판매장소 등을 선택하여 수익을 올리는 것을 주요 내용으로 삼고 있다.

그림 3-3-21 프랙티스 마케팅(Practice Marketing)



직원 교육 분야에 기능성게임을 활용하는 사례로는 UPS가 있다. UPS는 2010년 4월부터 자사의 택배 배달원들의 운전 실력을 향상하고 관리하기 위해 운전 교육용 기능성게임 <Clarksville>을 직원훈련 시스템에 도입하고 있다. 운전 및 배달에 대한 미션을 수행하는 것으로 구성되어 있으며, 5개의 물품을 19분 안에 배달하기, 회사 방침에 따라 고객 응대하기 등의 훈련 내용을 제공한다. 또한, 힐튼호텔의 매니저가 되어 각종 돌발상황에 대처하는 법을 익히는 것에 초점을 맞춰 디지털 밀(Digital-mill)이 제작 중인 <얼티메이트 팀 플레이(Ultimate Team Play)>, 기업전문 가상공간을 구축하여 그 안에서 교육과 훈련을 진행할 수 있도록 제공하는 포테라 시스템(Forterra Systems)의 <올리브(OLIVE)>등이 활발하게 개발·적용되고 있다.

세계적인 전자기기 회사인 제너럴 일렉트릭(GE: General Electric)은 2005년부터 지속가능경영 프로젝트로 진행하고 있는 '이코매지네이션(Ecomagination)'의 일환으로 GE의 제품 게임 플레이를 통해 체험하고 제품관련 정보를 접할 수 있는 <지오테라(Geoterra)>를 개발하여 서비스하고 있다. 플래쉬게임으로 제작된 본 서비스는 지구의 환경을 보존하기 위해 GE사의 친환경 제품 정보를 알아가는 과정을 포함하고 있다.

건강 분야에 있어서는 주로 운동기구에 게임 요소를 더하여 운동 효과를 높이는 게임이 운동(Exercise)과 게임(Game)을 결합한 엑서게임(Exergame)이라는 용어로 널리 활용되고 있다. 휴매너(Humana)는 노인들을 위한 의료와 복지 교육을 목적으로 한 <휴매너 빌(Humana Ville)>을 개발하였다. 누메데온(Numedeon)이 개발한 '인터랙티브 커뮤니티 엔진(Interactive Community Engine)'

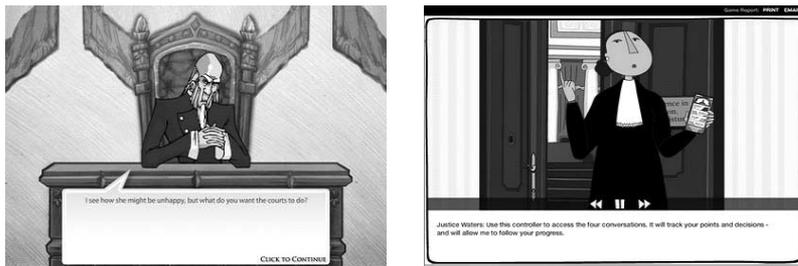
그림 3-3-22 지오테라(Geoterra)



을 기반으로 제작된 본 게임은 의료혜택이 필요한 노인들을 주 사용자 대상으로 가상의 환경을 구축하고 해당 환경에서 사용자가 게임 플레이를 통해 건강과 복지 관련 정보를 접할 수 있도록 구성되었다.

사회 및 공공분야에서는 중학교 학생에게 민주주의 및 시민의식을 효과적으로 제시하기 위해 웹게임의 형태로 <우리의 법정(Our Court)>이라는 게임이 개발되었다. 조지타운대학교와 아리조나대학교가 협력하여 개발한 본 게임은 2009년 개발된 이후 매년 지속적으로 에피소드를 업데이트하고 있다. 2009년 1차 에피소드로 '내가 권리를 가지고 있나요?(Do I have a Right?)'가 개발되었고, 2010년 2차 에피소드 '대법정 선고(Supreme Decision)'가 추가되었다. '대법정 선고'는 사용자가 대법관의 조수가 되어 대법관이 올바른 결정을 내릴 수 있도록 보조하는 내용으로 게임이 구성되어 있다.

그림 3-3-23 우리의 법정(Our Court)



사회변화에 대한 내용을 학생들에게 알리는 것을 목적으로 개발된 <이보크(Evoke)>는 아반트 게임(Avant Game)이 제작한 기능성게임으로 아이들에게 기아, 가난, 질병, 인권유린, 물부족, 교육 및 기후변화 등 다양한 사회적 주제에 대해 문제제기를 하는 게임이다. 국제사회의 문제 해결을 목

적으로 설립된 ‘세계은행기구(WBI: World Bank Institute)’의 프로젝트의 일환으로 개발된 <이보크>는 10주 동안 매주 사회문제를 기반으로 제작된 퀘스트가 매주 사용자에게 부여하는 방식으로 서비스가 진행되고 있다.

실생활을 기반으로 사람들이 직접 게임에 참여할 수 있는 새로운 장르의 오프라인 기반 게임이 기획되어 활용되고 있다. ‘맥콘 머니(Macon Money)’라는 프로젝트는 지역사회의 인간관계를 원활하게 형성하고, 지역경제 발전을 도모하기 위해 진행되고 있는 프로젝트이다. 맥콘 머니는 가맹점에서 현찰 대신 사용할 수 있는 쿠폰으로 사람들이 자신이 가지고 있는 반쪽 수표를 다른 사람에게서 찾아 하나의 완성된 수표로 맞추게 되면, 이를 맥콘 머니로 환전할 수 있게 된다. 이 게임을 통해 지역사회의 커뮤니티가 활성화되고 내수시장이 활성화되었다는 결과도 제시되었다.

그림 3-3-24 맥콘 머니(Macon Money)



또한 어린이들에게 지뢰의 위험성을 알리는 것을 목적으로 <비밀작전 UXO(Undercover UXO)>가 제작되었다. 미시건대학의 예술과학대에서 제작한 본 게임은 전쟁 위험국가에서 지뢰를 탐지하고 해당 지뢰를 처리하여 위험을 제거하는 내용으로 플레이가 진행된다. 이 플레이를 통해 아이들이 위험한 국가에 대한 정보를 알고, 위험상황에 대처했을 때 어떻게 행동해야 하는지 요령에 대해 학습할 수 있다.

그림 3-3-25 비밀작전 UXO(Undercover UXO)



<에코토피아(Ecotopia)>는 아이들에게 환경에 대한 중요성을 알리고 환경보호를 위한 메시지를 전달하기 위해 제작된 기능성게임이다. 개발사 토키(Talkie)가 개발하였고, 웹게임으로 제작되어

친환경적인 환경을 구축하고 환경오염이 덜한 상품을 제작하는 방식으로 게임플레이가 구성되었다. 그리고 게임에서 주어지는 다양한 퀘스트를 수행하여 현실에서 제기되는 다양한 환경문제를 게임플레이를 통해 체험할 수 있도록 구성되었다.

그림 3-3-26 에코토피아(Ecotopia)



가장 많은 콘텐츠가 개발·활용되는 교육분야를 살펴보면, MIT 비교미디어 연구소(CMS: Comparative Media Studies)에서는 아이들에게 효과적으로 과학교육 진행을 목적으로 <베니쉬드(Vanished)>를 개발하였다. 중학교 학생들을 대상으로 제작된 본 게임은 미래의 사람들과 의사소통을 진행하는 내용으로 구성되어 있으며, 미래의 사람들이 겪게 되는 상황을 접하고 그 상황을 야기한 문제를 파악하고 그 문제에 대한 적절한 해결방안을 찾아내는 방식으로 플레이가 진행된다. 본 게임을 통해 아이들의 문제해결능력과 전략적 사고능력이 향상될 수 있다고 한다.

그림 3-3-27 베니쉬드(Vanished)



역사교육을 위해 미국 펜실베이니아 주에서 발생했던 시민전쟁을 배경으로 <계곡의 보석(The Jewel of the Valleys)>이라는 게임이 개발되었다. 시민전쟁을 테마로 사용자가 시민전쟁에 대한 다

양한 정보를 접할 수 있도록 구성되었으며, 일선 학교에 역사교육용 프로그램으로 보급되고 있다. 사용자가 박물관에서 시민전쟁 관련된 자료를 찾고 해당 자료를 통해 주어진 퀘스트를 수행하는 내용으로 구성되어 있다.

〈폴드잇(Foldit)〉은 게임플레이를 통해 사용자가 직접 단백질 합성과정을 확인할 수 있는 기능성게임으로 사용자의 게임플레이를 통해 콜라겐, 인슐린, 헤모글로빈 등 다양한 결과물을 제작할 수 있는 게임이다. 사용자는 이 과정을 통해 암 그리고 알츠하이머병 등 아직까지 완전히 치료법을 개발하지 못한 병에 대한 새로운 약물개발 및 치료법 개발 과정에 참여할 수 있다. 많은 사용자가 현재 본 게임플레이를 통해 다양한 새로운 결과물을 양산하고 있으며, 사용자 간 네트워크를 통해 협력하여 플레이를 진행할 수 있다.

## 2) 유럽 및 아시아

2011년 유럽에서 기능성게임에 대한 다양한 활동들이 시도되고 있다. 2011년 11월 21일에서 22일 까지 양일간 프랑스 리옹(Lyon)에서 '기능성게임 엑스포(Serious Game Expo)'가 개최될 예정이다. 프랑스의 '이미지노브(Imaginove)'에서 주관하는 본 행사는 2010년에는 30여 개의 참여업체와 약 800명의 관람객을 동원하였고, 7회를 맞이하는 2011년 행사에는 50여 개의 참여업체, 1,000명의 관람객을 유치하고 약 30명의 발표자가 참여할 예정이다.

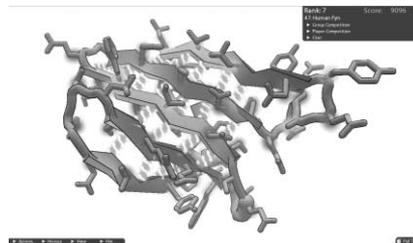
독일에서는 2011년 9월 12일부터 13일까지 '게임데이즈 2011(GameDays 2011)' 행사가 개최된다. 게임과 비즈니스의 접점을 찾는 것을 목표로 2005년부터 매년 진행되어 온 본 행사는 기능성게임과 관련된 산업계, 교육계 전문가가 기능성게임에 대한 정보를 교환하는 행사이다. 올해에는 특히 기능성게임과 관련된 학계의 연구 정보를 교환하는 섹션이 강조되었으며, 교육, 트레이닝, 건강 그리고 스포츠와 관련된 기능성게임의 기획과 활용에 대한 사례가 소개되었다.

세계적인 전문 산업조사 기관인 '가트너(Gartner)'가 매년 산업 현황에 대한 정보공유를 위해 개최하는 '가트너 산업 아키텍처 서밋 2011(Gartner Enterprise Architecture Summit 2011)'에서는 기능

그림 3-3-28 계곡의 보석(The Jewel of the Valleys)



그림 3-3-29 폴드잇(Foldit)



성게임에 초점을 맞추어 진행되었다. 2011년 5월 9일부터 10일까지 2일 동안 영국 런던에서 개최된 본 서밋에서는 마케팅, 혁신, 전략수립 등 비즈니스 여러 분야에서 기능성게임 콘텐츠 개발 및 게임을 활용한 교육 및 인력양성 사업이 진행되고 있는 현황에 초점을 맞추어 논의를 진행하였다.

2011년 4월에는 유럽지역에서 개발·활용되는 우수한 교육분야의 기능성게임 콘텐츠를 선별하여 시상하는 ‘제2회 유러피언 베스트 학습게임 경연(2nd European Best Learning Game Competition 2011)’ 이 개최되었다. 평가 기준은 게임에서 다루는 문제 및 주제의 독창성, 재미, 플레이가능성, 기획 등이며 총 4개 분야에 각 분야별 3개의 콘텐츠를 선정하여 수상하였다. 2011년 5월 25일부터 26일 2일 동안 제2회 ‘SGEED(Serious Games, Education and Economic Development)’ 가 이탈리아 밀란(Milan)에서 개최되었다. 본 회의는 기능성게임 분야 중 교육과 지속가능경영에 초점을 맞추고 있으며, 게임 개발 및 기획 그리고 활용 사례 제시 등이 진행되었다.

그리고 영국의 코벤트리 대학(Coventry University)은 기능성게임연구소(Serious Game Institute)를 설립하고 기능성게임 및 가상세계에 대한 연구를 진행하고 있다. 매년 ‘Apply Serious Games & Virtual Worlds’ 라는 컨퍼런스를 개최하여 기능성게임의 효과성 연구 및 기능성게임과 관련된 다양한 주제들을 논의하고 있으며, 개발사 인큐베이팅 프로젝트를 수행하고 있다.

또한 기능성게임 활용에 있어서 범 유럽 프로젝트가 진행되고 있다. 유럽에서는 ‘유럽소프트웨어 연합(Interactive Software Federation of Europe)’ 과 유럽 각국 교사들의 커뮤니티로 1997년에 시작된 ‘유러피언 스쿨넷(EUN : European Schoolnet)’ 은 2008년부터 공동으로 ‘Games in School’ 이라는 프로젝트를 진행하고 있다. 콘솔게임, 온라인게임, 모바일게임 등 다양한 유형의 게임을 학교 교육 현장에 도입하려는 본 프로젝트는 정기적인 컨퍼런스를 통해 각국 교사들이 모여 게임의 교육적 활용에 대한 정보를 교환하고 다양한 교육 사례들을 공유하고 있다.

덴마크에 위치한 ‘기능성게임 인터랙티브(Serious Game Interactive)’ 에서는 세계의 분쟁을 주제로 이를 홍보하는 게임을 제작하고 있다. 대표적인 게임으로는 남미의 분쟁을 다루고 있는 ‘국제분쟁: 남미(Global Conflicts: Latin America)’ 와 팔레스타인 분쟁을 다룬 ‘국제분쟁: 팔레스타인(Global Conflicts: Palestine)’ 등이 있다.

그림 3-3-30 에어메딕 스카이 I

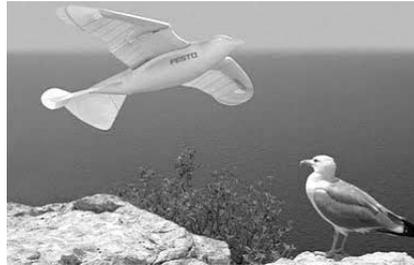


네덜란드의 우트레흐트 대학 의료원(University Medical Center Utrecht)에서는 젊은 의사들이 환자의 안전확보 활동에 대한 수행능력 향상을 위해 <에어메딕 스카이 1(Air Medic Sky 1)>을 개발하였다. 본 게임은 암 치료 목적으로 개발된 유명한 의료용 기능성게임인 <리미션(Re-Mission)>을 기획한 파멜라 M 카토(Pamela, M. Kato)가 만든 게임으로 사용자가 손에 센서를 부착하고 게임플레이를 통해 환자의 상태를 직접적으로 확인할 수 있

도록 구성되었다.

기능성게임의 플랫폼이 로봇으로도 확대되고 있다. 독일의 페스토(Festo)가 개발한 <스마트 버드(Smart Bird)>는 갈매기를 모티브로 개발된 로봇새로 양 날개를 움직여서 날 수 있도록 설계되었다. 산학협력을 통해 구성된 '바이오닉 러닝 네트워크(Bionic Learning Network)' 프로젝트는 스마트 버드 외에도 물고기를 모티브로 개발된 '에어아쿠다(Airacuda)' 및 펭귄을 닮은 펭귄로봇 등 6가지의 로봇 동물을 개발하고 있다. 페스토사는 본 프로젝트를 통해 개발된 로봇들을 기능성게임으로 활용할 수 있는 방법을 모색하고 있다는 의견을 밝혔다.

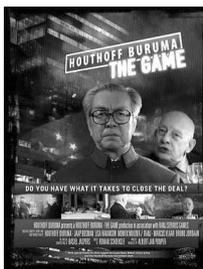
그림 3-3-31 스마트 버드(Smart Bird)



네덜란드 개발사인 램지(Ranj)는 네덜란드 법률회사인 후토프 부루마(Houthoff Buruma)와 협력하여 법률 분야의 전문가를 초빙하고 우수한 법 전문가를 채용하기 위한 목적으로 개발된 <더 게임(The Game)>을 출시하였다. 기능성게임에 대한 정부 지원으로 진행되고 있는 'GRTE(Game Research for Training and Entertainment) 프로젝트'의 일환으로 개발되었다. 사용자가 팀을 이루어 다른 팀과 대결할 수 있도록 구성되어 있으며, 다양한 의사소통 수단을 활용하여 게임 속 회사의 법률적인 문제를 해결하는 내용으로 게임이 진행된다.

더불어 사용자의 리더십을 함양하기 위한 목적으로 <리더십 얻기(Gaining Leadership)>도 개발하였다. 사용자들이 게임 속 가상회사 직원이 되어 다른 사용자와 의사소통을 통해 회사의 문제를 해결해나가는 과정으로 만들었다. 또한 미국, 프랑스, 영국, 인도 등 다양한 국적의 사용자가 플레이할 수 있도록 서비스를 구성하였다.

그림 3-3-32 더 게임(The Game)과 리더십 얻기(Gaining Leadership)



<The Game>



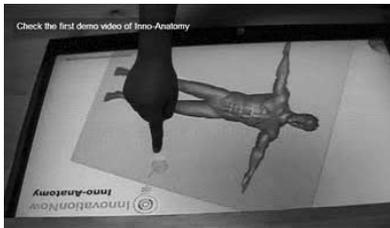
< Gaining Leadership >

그림 3-3-33 Offshore Racing with Michel Desjoyeaux



다쏘 시스템(Dassault Systemes)은 사용자가 요트 항해 조종 방법에 대해 익힐 수 있도록 구성된 기능성게임 <Offshore Racing with Michel Desjoyeaux>를 개발하였다. 세계적으로 유명한 항해가인 'Michel Desjoyeaux'의 세계 일주 항해를 모티브로 한 3D 시뮬레이션 게임이다. 사용자가 직접 배를 타고 혼자서 항해를 수행하는 활동을 골자로 하고 있으며, 항해를 하는 동안 발생하는 문제 상황을 사용자가 해결해 나가는 과정으로 진행된다.

그림 3-3-34 이노베이션 나우



말레이시아의 Sdn Bhd사는 터치 가능한 인터페이스를 기반으로 신체 해부를 직접 수행할 수 있는 <이노베이션 나우(Innovation Now)>를 개발하였다. 사용자가 손으로 직접 사람의 몸을 해부할 수 있도록 시뮬레이션을 구성하여 실제로 해부 과정 체험이 가능하도록 콘텐츠를 구성하였다.

남아프리카공화국에서는 2011년 6월 아프리카 지리정보를 학습할 수 있는 플래시게임을 교육 부교재로 활용할 것을 일선학교에 지시하였다. 남아프리카 게임개발자 협회(SAGD: South African Game Development)에서 개발한 것으로 플레이어가 게임 내 NPC의 지시에 따라 아프리카를 여행하면서 지리 정보를 습득하고 그 결과를 퀴즈로 풀어나가는 방식으로 진행된다. 남아프리카공화국 정부는 향후 기능성게임을 교과과정에 반영할 계획을 세우고 이를 위해 자국 내 교육기관 및 민간기관과 협력하여 다양한 기능성게임 콘텐츠를 개발할 계획을 수립하고 있다.

## 6. 기능성게임의 전망

이처럼 기능성게임 시장에 참여하는 업계의 동향을 살펴보면, 전체적으로 콘텐츠 개발사와 함께 각 산업분야의 전문업체가 적극적으로 시장에 진입하고 있음을 알 수 있다. 이에, '콘텐츠 개발사-전문업체'의 협력모델이 현재까지 기능성게임 시장에 가장 널리 도입되고 있음을 알 수 있다. 또한, 콘텐츠의 플랫폼이 다양화되고 있으며 오프라인을 기반으로 실제 사회와 연결되는 형태의 게임 프로젝트도 등장하고 있음을 알 수 있다. 지금까지의 논의를 바탕으로 기능성게임의 발전 방

향을 전망하면 첫째, 기능성게임의 콘텐츠의 수가 늘어나고 사용자 또한 확대될 것이다. 스마트디바이스의 보급과 활용이 이미 확산된 현재 시점에서 앱의 활용이 보편적으로 이루어지고 있다. 앱은 기존의 게임 콘텐츠에 비해 제작기간이 짧고 비용이 적게 들기 때문에, 부담 없이 콘텐츠를 개발할 수 있다는 장점이 있어 콘텐츠 개발의 장벽이 낮다는 특성을 가지고 있다. 더불어 사용자 측면에서는 사용자의 접근성이 매우 높은 콘텐츠이기 때문에, 개발 이후 활용의 측면에서 보급이 힘들었던 기존의 기능성게임과는 달리 그 활용도가 매우 높을 것으로 예상된다. 이에, 홍보용 기능성게임이 앱의 형태로 제작될 가능성이 높으며 그 숫자 또한 늘어날 것으로 예상된다.

둘째, 기능성게임에 대한 원천기술 확보가 중요한 화두로 부각될 것이다. 미국과 유럽의 경우 기능성게임에 대한 원천기술 개발이 활발하게 진행되고 있다. 기능성게임은 특정한 목적을 달성하는 것이 목적이므로, 분야별 특별하게 요구되는 기술이 필요하다. 예를 들어, 운동 목적의 게임은 사용자의 행동을 기반으로 한 인터페이스 기술이 필수적이며, 교육의 경우 사용자의 콘텐츠 활용 내역을 평가할 수 있는 기능이 필요하다. 이와 같은 분야별 원천 기술은 각 분야의 기능성게임 개발 과정에 반드시 필요한 요소이므로 기술확보가 매우 중요해질 것이다. 또한, 기능성게임 산업에서 기능성게임 원천 기술이 산업을 구성하는 또 하나의 수익모델로 자리 잡을 가능성이 매우 크다.

셋째, 기능성게임의 수익모델이 다양해질 것이다. 지금까지 기능성게임 시장은 개발자 중심의 수익모델로, 업체나 기관의 의뢰를 받은 게임개발사가 개발비를 통해 수익을 얻는 1차적인 방식이었다. 그러나 현재 한국 및 일본에서 기능성 게임을 활용한 B2C, B2B 서비스가 진행되고 있으며, 이를 통한 다양한 수익모델이 제시되고 있다. 이에, 초기 개발비를 통한 개발자 중심의 수익모델을 넘어서 사용자 중심의 수익모델이 제시될 것이고, OSMU(One Source Multi Use)를 통한 2차, 3차 수익모델로도 확장될 것으로 예상된다.

마지막으로 게임에 대한 사회적 인식이 개선되길 기대한다. 게임산업 확장에 걸림돌이 되는 요소 중 하나가 게임에 대한 부정적인 사회인식이다. 게임과몰입 및 사행성 등의 사회적 문제와 맞물려 시민단체의 감시 및 정부의 규제에서 자유롭지 못하였다. 하지만 한국을 비롯한 세계 각지에서 게임을 긍정적으로 활용하기 위한 다양한 프로젝트가 진행되고 있으며, 이러한 노력들은 궁극적으로 게임에 대한 부정적인 인식 개선에 큰 도움을 줄 것이다.

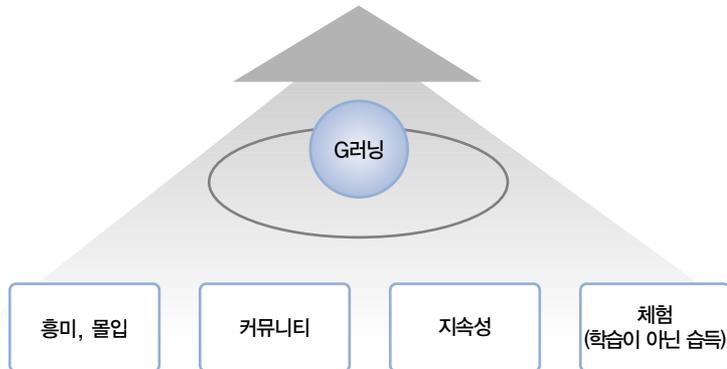
## ■ 제2절 G러닝의 현황과 전망

효과적이고 흥미있는 교육콘텐츠에 대한 사회적 수요가 높아지고, 교육을 접목한 게임 콘텐츠가 시장에 출시되면서 ‘G러닝’이라는 용어가 점점 보편화되고 있다. 게임의 순기능 및 게임에 대한 인식 개선 사업을 목표로 진행되었던 G러닝은 2009년 문화체육관광부의 지원으로 ‘G러닝 연구학교’ 사업을 진행 하면서 많은 사회적 관심을 받기 시작했다. 사업 결과 G러닝이 올바른 게임문화 확산뿐만 아니라 교육격차 해소, 중하위권 학습자의 성취도 향상과 같이 게임의 수요자 층에 해당되는 교육계의 요구를 충족시켜 줄 수 있는 효과적인 대안이 될 수 있음이 알려지면서 산업적으로 큰 관심을 받고 있다. 본 절에서는 G러닝의 진행과정과 현황을 살펴보고, 향후 어떻게 확산될 것인지 그 방향성을 살펴보고자 한다.

### 1. G러닝의 정의

G러닝(G-Learning)의 ‘G’는 게임(Game)의 약자로, G러닝은 게임을 이용한 교수학습 방법으로 정의할 수 있다. 국내에서 진행된 연구결과를 바탕으로 제시된 교육방법을 지칭하는 용어이지만, 세계적으로도 ‘G러닝’이라는 용어를 받아들여 사용하고 있다.

그림 3-3-35 G러닝의 정의



## 2. G러닝 콘텐츠

게임성과 교육성을 동시에 갖추고 있으며, 일반 공교육 수업에서 학습 도구로 활용될 수 있는 콘텐츠를 'G러닝 콘텐츠' 라고 한다. 현재 G러닝 프로젝트에 활용되는 대표적인 콘텐츠는 국내 초등 4, 5, 6학년, 중등 1학년 영어 교과과정을 중심으로 제작된 'G러닝 영어', 국내 초등 4, 5, 6학년 수학 교과과정을 중심으로 제작된 'G러닝 수학' 그리고 미국 LA 초등학교 5학년 수학 교과과정을 중심으로 개발된 '영어기반 G러닝 수학' 이 있다. 'G러닝 영어', 'G러닝 수학' 콘텐츠는 2009년부터 진행된 G러닝 연구학교에 활용되고 있으며, '영어기반 G러닝 수학' 은 2010년 미국 LA에 소재한 초등학교 수학수업에 활용되었다.

그림 3-3-36 G러닝 영어 (초·중등 영어)



- 한국 초등 영어 교과과정 중심
- 영어만 활용되는 교육환경 제공
- 영어 읽기 및 어휘능력 향상에 초점
- 2009년부터 G러닝 연구학교 사업에 적용
- 초등 4, 5, 6학년, 중등 1학년 영어 교육내용 포함

그림 3-3-37 G러닝 수학 (초등 수학)



- 한국 초등 수학 교과과정 중심
- 수학의 원리 이해와 계산능력 향상에 초점
- 2009년부터 G러닝 연구학교 사업에 적용
- 초등 4, 5, 6학년 수학 교육내용 포함

그림 3-3-38 영어 기반 G러닝 수학 (미국 초등 수학)



- 미국 수학교육과정 중심으로 제작
- 수학의 원리 이해와 논리적 사고 향상에 초점
- 2010년 미국 LA, 라발로네(La Ballona) 초등학교에서 수학 수업 적용

### 3. G러닝 프로젝트의 연혁

G러닝의 효시는 2003년에 시작되었다. 2003년 중앙대학교에서 경영학과 학생들을 대상으로 온라인게임 <군주>를 활용한 수업이 진행되었고, 2004년에는 서울대 대학원과 선린인터넷고등학교에서 G러닝 수업이 실시되었다. G러닝이 본격적으로 공교육 체제에 도입된 것은 2005년에 서울 목동의 서정초등학교에서 진행된 경제수업이다. 이를 바탕으로 2006년 서정초등학교에서 6학년 학생들을 대상으로 정치수업을, 2007년에는 대상 학교를 옮겨 수원의 청명고등학교에서 고등학교 1학년 학생들을 대상으로 정치수업을 그리고 2008년에는 영어수업을 시행하였다.

더불어 2009년 1월 일선학교 교사들을 대상으로 ‘온라인게임형 문화콘텐츠를 학습도구로 활용한 수업방법 연구’라는 교사연수가 진행되었다. 지속적인 공교육 활용과 이를 통한 효과분석을 통해 G러닝의 유용성이 입증되자, 2009년부터 정부의 지원으로 본격적인 G러닝 확산 사업이 시작되었다. 문화체육관광부는 G러닝 공교육 수업과 그 사업결과를 통해 G러닝이 학생들의 성적 향상에 도움을 줄 수 있으며, 학부모와 교사가 가지고 있는 게임에 대한 부정적인 인식을 긍정적인 인식으로 전환할 수 있는 사업임이 증명되자 올바른 게임문화 확산과 신규 게임콘텐츠 시장 창출을 목표로 G러닝 연구학교 사업을 지원하기 시작하였다.

2008년 하반기 문화체육관광부가 G러닝 연구학교 수행에 대한 사업을 기획하여 교육과학기술부에 해당사업에 협조를 요청하여 2009년 G러닝 연구학교로 서울 2개 초등학교(발산초, 우신초)와 경기도에 1개 고등학교(동두천 중앙고)가 선정되었다. 본 연구학교 사업 진행을 위해 게임사가 공동개발의 형태로 G러닝 콘텐츠를 개발하였다. (주)엠게임이 열혈강호 글로벌서버를 바탕으로 초등학교 5, 6학년 영어교과과정을 접목한 ‘G러닝 영어’를, 그리고 (주)마상소프트가 하늘섬 온라인을 기반으로 초등학교 4, 5, 6학년 수학교과과정을 접목한 ‘G러닝 수학’을 G러닝 콘텐츠로 개발하고 수업에 활용될 수 있도록 서버운영 및 기술지원을 담당하였다.

G러닝 연구학교는 2년 동안 진행되는 사업으로 1년에 2학기씩 총 4개 학기 단위로 사업이 진행된다. 1차년도 1학기에는 G러닝 도입 준비를 위한 과정으로 교사들과 전체 수업 운영에 대한 협의와 교사교육이 진행되며, 2학기부터 2차년도 1학기에는 교사들이 직접 G러닝 콘텐츠를 정규수업에 활용하는 본격적인 G러닝 수업이 진행된다. 그리고 마지막 4차 학기에는 전체 연구학교 사업 결과 정리를 진행하며, 각 연구학교별로 전체 사업에 대한 성과 및 경과를 발표하는 결과보고회를 진행하게 된다.

2009년 G러닝 연구학교 사업의 성과를 바탕으로 2010년에는 G러닝 연구학교 사업이 확대되어 서울의 논현초와 흑석초, 경기도 서삼초, 대구 동신초, 강원도 강릉의 노암초 등 5개 학교가 신규 연구학교로 추가 지정되었다. 따라서 2010년에는 사업 1차년도에 선정된 3개 학교와 신규지정 5개 학교를 더해 총 8개 학교가 연구학교 사업에 참여하였다. 더불어 2010년에는 서울특별시 교육청이 자체적으로 개포중학교를 G러닝 연구학교를 선정하였다. 이에, 2010년에는 문화체육관광부 지원

8개 학교와 서울특별시 교육청 지정 1개 학교 총 9개 학교가 G러닝 연구학교를 수행하였다.

2011년에는 문화체육관광부 지원으로 1차년(2009년)에 지정된 연구학교의 사업기간이 종료되어 2차년에 선정된 학교 중 4개 학교가 운영되고 있으며, 서울특별시 교육청 지정 1개 학교를 포함 총 5개 G러닝 연구학교가 진행되고 있다.

표 3-3-7 G러닝 연도별 프로젝트 연혁

연도	내용	과목	대상
2003	〈군주〉 활용 중앙대학교 경영학과 수업	경영	대학생
2004	〈군주〉 활용 서울대학교 대학원 경영학과 수업	경영	대학원생
	〈군주〉 활용 선린인터넷고등학교 경제수업	경제	고1
2005	G러닝 콘텐츠 〈군주〉 활용 서정초등학교 경제수업	경제	초5
2006	G러닝 콘텐츠 〈군주〉 활용 서정초등학교 정치수업	정치	초6
2007	G러닝 콘텐츠 〈군주〉 활용 청명고등학교 정치수업	정치	고1
2008	G러닝 콘텐츠 〈군주〉 활용 청명고등학교 영어수업	영어	고1
2009	서울특별시 교원연수원 지정 교사연수 진행(30시간 정규연수)		
	문화체육관광부 지원 G러닝 연구학교 진행(1개년)		
	G러닝 수학을 활용한 발산초 수학수업(서울)	수학	초4, 5, 6
	G러닝 영어를 활용한 우신초 수학수업(서울)	영어	초5, 6
2010	〈군주〉 영어를 활용한 동두천 중앙고 영어수업(경기)	영어	고1
	문화체육관광부 지원 G러닝 연구학교 진행(2개년)		
	G러닝 수학을 활용한 흑석초 수학수업(서울)	수학	초4, 5, 6
	G러닝 영어를 활용한 논현초 영어수업(서울)	영어	초4, 5, 6
	G러닝 수학을 활용한 동신초 수학수업(대구)	수학	초4, 5, 6
	G러닝 영어를 활용한 서삼초 영어수업(경기)	영어	초4, 5, 6
	G러닝 수학을 활용한 노암초 수학수업(강원)	수학	초4, 5, 6
	서울시 교육청 지원 G러닝 연구학교 진행(1개년)		
	G러닝 영어를 활용한 개포중 영어수업(서울)	영어	중 1
	서울특별시 사이버 가정교육 '꿀맛닷컴'	영어	초5
학습클리닉에 G러닝 서비스 제공	수학		
2011	미국 LA 라발로냐(La Ballona) 초등학교 수학수업	수학	초5
	대전문화산업진흥원 G러닝 방과후학교 보급 수업	영어	초6
	경기디지털콘텐츠진흥원 G러닝 방과후학교 보급 수업	영어	초6, 중1
	문화체육관광부 지원 G러닝 연구학교 진행(3개년)		
	G러닝 수학을 활용한 흑석초 수학수업(서울)	수학	초4, 5, 6
	G러닝 영어를 활용한 논현초 영어수업(서울)	영어	초4, 5, 6
	G러닝 수학을 활용한 동신초 수학수업(대구)	수학	초4, 5, 6
	G러닝 영어를 활용한 서삼초 영어수업(경기)	영어	초4, 5, 6
서울시 교육청 지원 G러닝 연구학교 진행(1개년)			
G러닝 영어를 활용한 개포중 영어수업(서울)	영어	중1	

연구학교 이외에도 G러닝을 지원하는 주체도 다양화되었다. 2010년 대전문화산업진흥원은 대전광역시 복지사업인 ‘무지개 프로젝트’의 일환으로 일선 학교에 학력이 낮은 학생들을 대상으로 G러닝 방과후 학교 프로그램을 보급하였다. 이 사업을 통해 대전의 성천초와 산내초가 G러닝 방과후 학교 수업을 수행하였다. 2010년부터 경기디지털콘텐츠진흥원은 G러닝 방과후 학교 프로그램을 일선학교에 보급하는 사업을 추진하였다. 이에 따라 경기도 군포시의 용호초등학교, 군포중학교에서 G러닝 방과후 학교 수업이 이루어졌다.

그림 3-3-39 군포시 용호초등학교 G러닝 방과후 학교 수업



그림 3-3-40 대전 성천초등학교 G러닝 방과후 학교 수업



2010년 서울특별시 교육청의 가정학습 ‘꿀맛 닷컴’에서 저학력 학생들을 대상으로 서비스하는 학습클리닉과 연동하여 G러닝 서비스가 진행되었다. 수학 초등 4학년, 영어 초등 5학년을 대상으로 각각 1,500명씩 총 3,000명에게 서비스가 진행되었다.

또한, 국내에서 효과성을 검증받은 G러닝은 2010년 10월 미국으로 이식되어 일선 학교에서 활용되었다. 미국 LA의 컬버시(Culver City)에 소

그림 3-3-41 미국 라 발로나(La Ballona) 초등학교 G러닝 수학수업



재한 라 발로나(La Ballona) 초등학교에서는 5학년 학생들을 대상으로 9월부터 11월까지 6주간 정규 수업시간에 G러닝 수학수업을 진행하였다. 본 수업은 미국에서 G러닝 확대를 위해 USC교수, 할리우드 영화감독 그리고 미국 콘텐츠 전문가 등 10명으로 구성된 ‘G러닝 커뮤니티 USA’를 중심으로 진행되었다. 본 수업의 결과는 미국 교육계에 상당히 좋은 반응을 얻었으며, 이를 중심으로 미국 내 G러닝의 확산 논의가 진행되고 있다.

2011년 4월 미국에서 활용된 ‘영어기반 G러닝 수학’ 콘텐츠를 활용하여 서울의 논현초에서는 영어로 수학을 배우는 G러닝 활용 몰입수업(Immersion Class)이 진행되었다. 논현초에서 상위 30명

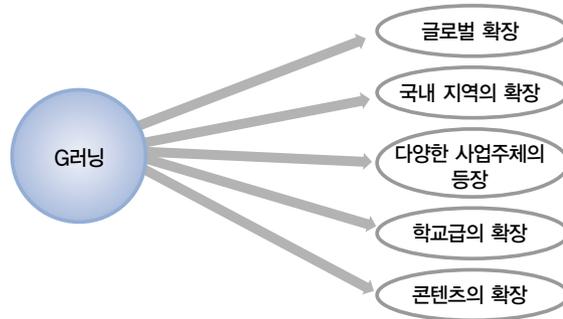
을 선발하여 반을 구성하고 모든 수업진행을 영어로 진행하여 학생들이 영어로 수학의 개념을 배울 수 있도록 진행되었다.

지금까지 진행된 G러닝 사업을 종합해 보면, G러닝은 다양한 측면에서 확산이 이루어지고 있음을 알 수 있다. 지역적으로는 서울에서 시작하여 경기, 대구, 강릉 등 다양한 지역에서 G러닝이 확산되고 있다. 또한, 문화체육관광부가 주도한 사업을 필두로, 대전광역시, 경기도 및 서울특별시 교육청 등 다양한 주체가 G러닝 확산사업에 참여하고 있다. 수업의 형태도 연구학교에서 진행되는 정규 수업뿐만 아니라 방과후 학교로 다양한 방식으로 확산되고 있다. 또한, 2010년 하반기는 국내의 G러닝 시스템이 글로벌로 확산되기 시작한 시기로 국내에서 개발된 콘텐츠 기반 교수학습 방법이 세계적으로 확산되고 있음을 알 수 있다.

그림 3-3-42 2011 논현초등학교 G러닝 수학 몰입수업



그림 3-3-43 G러닝의 확산



#### 4. G러닝의 효과

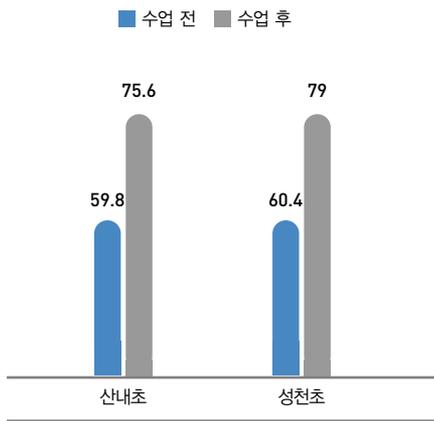
G러닝은 게임문화 측면에서 올바른 게임문화 정착, 게임의 긍정적인 측면 강조, 사회적 인식 개선 및 과몰입 예방에 효과가 있을 뿐만 아니라 교육적인 측면에서도 성적 향상, G러닝 수업 효과의 지속성 및 수업흥미 및 효능감 향상에 효과가 있다.

대전 산내초와 성천초에서 5학년 학생들을 대상으로 진행된 G러닝 영어 방과후 학교 수업의 결

과를 측정하기 위해 수업 전, 후 두 차례에 걸쳐 성취도 평가를 실시하였다. 그 결과, 산내초 학생의 경우 수업 전 59.8점에서 수업 후 75.6점으로 약 16점 정도 성적이 향상되었으며, 성천초 학생의 경우 수업 전 60.4점에서 수업 후 79점으로 약 18점 정도 성적이 올랐다. 통계기법상의 차이와는 별개로 두 사례 모두 통계적으로 유의미성을 보였다.

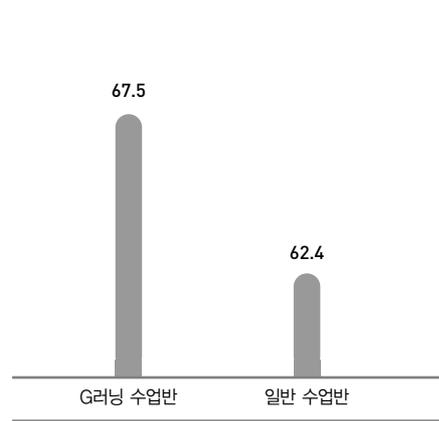
2010년 대전 G러닝 방과후 학교 영어수업이 수업참여 학생들의 정의적 효과에 미치는 영향을 측정한 설문조사 결과를 살펴보면, 학습자신감, 흥미, 태도 및 학습동기가 긍정적으로 향상되었음을

그림 3-3-44 대전 G러닝 방과후 학교 수업 결과



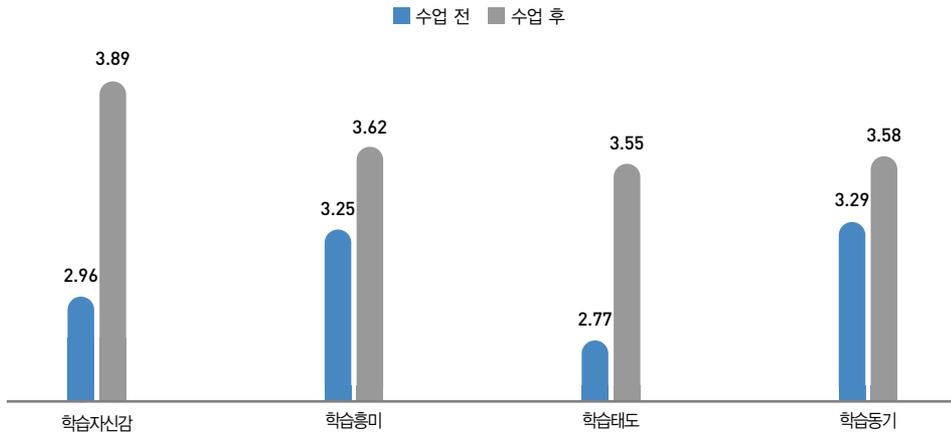
\* 자료 : 대전문화산업진흥원 G러닝 확산프로젝트 사업결과보고서 2010

그림 3-3-45 G러닝 영어수업의 지속성 검증



\* 자료 : MMORPG를 활용한 고등학교 영어교수학습의 효과 2009

그림 3-3-46 대전 G러닝 방과후 학교 수업의 정의적 효과



\* 자료 : 대전문화산업진흥원 G러닝 확산프로젝트 사업결과보고서 2010

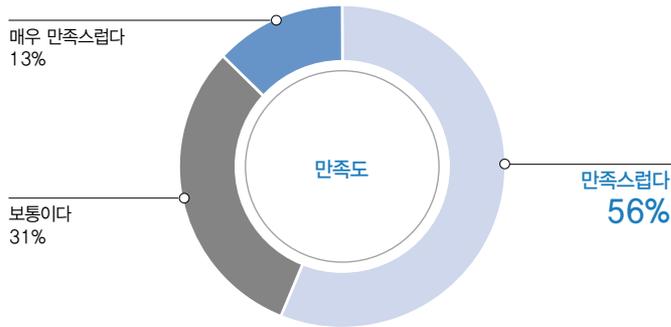
알 수 있다. 학습자신감의 경우 수업 전 2.98에서 수업 후 3.89로, 학습흥미는 3.25에서 3.62로, 학습 태도는 2.77에서 3.55로, 학습동기는 3.29에서 3.58로 모두 긍정적으로 향상되었다.

앞서 언급한 G러닝 수업의 효과성이 얼마나 오랫동안 지속되는지의 여부를 알아보기 위해 2008년 청명고 수업에서는 G러닝이 실시된 이후 1달 뒤에 치뤄진 중간고사 영어성적을 수집하여 분석해 보았다. 그 결과, G러닝 수업을 받은 학생들의 경우 그렇지 않는 학생들보다 중간고사에서 5점 정도 높은 성적을 기록하였다. 이 결과를 통해 G러닝이 수업 종료 이후에도 일정 기간 동안 학습자에게 영향을 미치는 것으로 조사되었다.

더불어 2009년부터 현재까지 진행되고 있는 G러닝 연구학교 수업 운영을 통해 G러닝이 학부모의 게임에 대한 인식 변화에도 영향을 미침을 알 수 있었다.

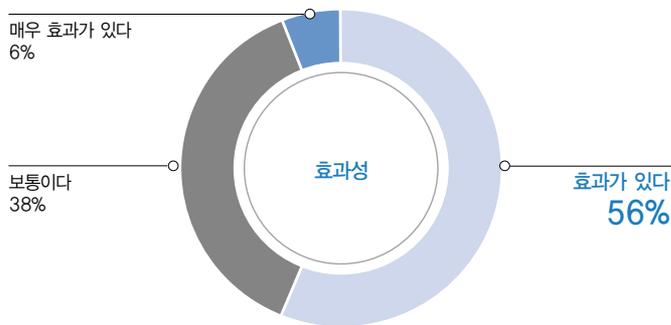
경기도 G러닝 방과후 학교 수업을 진행한 이후, 참여 학생들의 학부모를 대상으로 G러닝 방과후 학교 수업에 대한 설문조사를 실시하였다. 설문 결과 응답에 참여한 학부모의 56%는 본 수업에

그림 3-3-47 경기도 G러닝 방과후 학교 수업에 대한 학부모 만족도



\* 자료 : 경기디지털콘텐츠진흥원 G러닝 사업 결과보고서 2010

그림 3-3-48 경기도 G러닝 방과후 학교 수업에 대해 학부모가 느낀 효과성

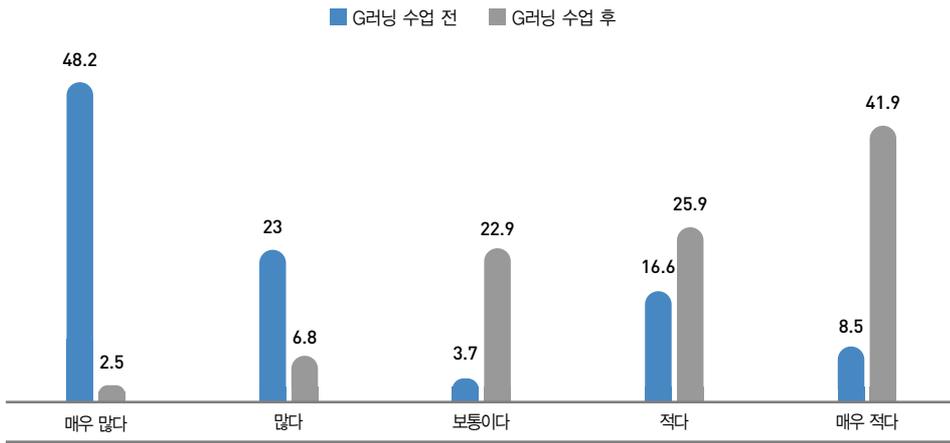


\* 자료 : 경기디지털콘텐츠진흥원 G러닝 사업 결과보고서 2010

‘만족하였다’ 고 답하였다. 또한, ‘매우 만족스러웠다’ 고 답한 학부모도 13%가 있어 약 70%의 학부모가 본 수업에 대해 만족하고 있다는 결과가 제시되었다.

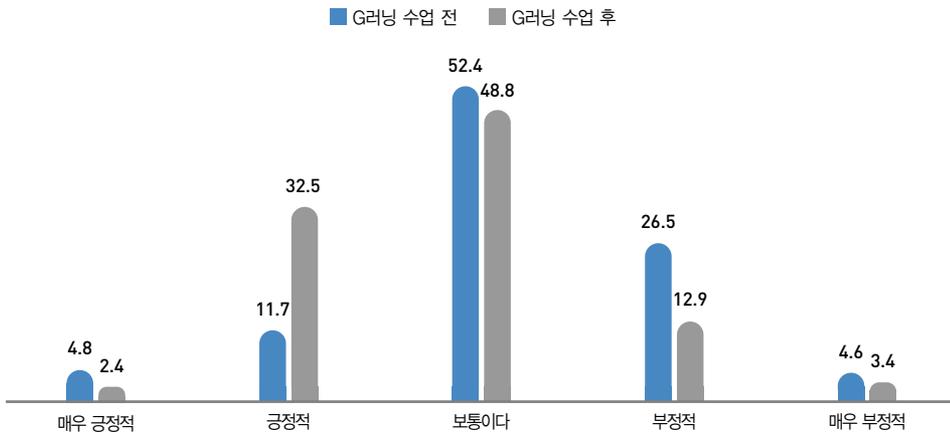
만족도와 함께 G러닝 방과후 학교 수업에 대해 학부모가 느끼는 효과성을 측정해 본 결과, 학부모의 56%가 ‘효과성이 있다’ 고 느끼고 있었으며, 6%가 ‘매우 효과성이 있다’ 고 응답하였다. 이에, 전체 응답자의 62%가 효과성에 대해 긍정적인 답변을 하였다는 결과를 확인하였다. 학부모의 만족도와 효과성을 측정한 자료에서 특히 수업시간에 게임을 활용했음에도 불구하고 효과성과 만족도

그림 3-3-49 G러닝 수업 전후 게임으로 인한 부모님과의 갈등 변화



\* 자료 : 게임형 문화콘텐츠 활용 수업을 통한 학력신장방안 2009

그림 3-3-50 G러닝 수업 전후 학부모의 게임에 대한 인식 변화



\* 자료 : 게임형 문화콘텐츠 활용 수업을 통한 학력신장방안 2009

에 대해 부정적인 응답을 표한 학부모가 없었다는 점에 주목할 필요가 있다.

G러닝 연구학교인 발산초등학교에서 학생 430명을 대상으로 게임으로 인해 생기는 부모님과과의 갈등에 대해 묻는 설문조사에서 G러닝 수업 전 '매우 많다' 항목이 가장 수치가 높고(48.2%), '많다'가 두 번째로 수치가 높았지만(23%), G러닝 수업 이후에는 '매우 적다'가 가장 높고(41.9%), 두 번째로 '적다'가 높았다(25.9%). 이를 통해 G러닝 수업으로 학생이 게임으로 인해 학부모와 겪는 갈등 면에서도 긍정적인 변화가 있음을 알 수 있다.

또한, 발산초등학교에서 G러닝 수업반 학부모 420명을 대상으로 실시한 게임에 대한 인식 조사에서 G러닝 수업 전 '부정적' 수치가 높은 반면(26.5%), G러닝 수업 후에는 '부정적' 의견이 줄어들고, '긍정적' (32.5%)으로 의견이 옮겨졌음을 알 수 있다. 이러한 결과를 통해 G러닝을 통해 학생들이 게임을 접하게 되지만, 이러한 게임 경험이 교사의 지도 하에 이루어지고 학습과정과 밀접한 관계를 가지고 있기 때문에, 수업의 효과성을 직접적으로 접한 학생뿐만 아니라 이를 지켜보는 학부모에게도 긍정적인 영향을 미침을 알 수 있다. 이러한 연쇄적인 영향으로 인해 학부모가 게임에 대한 긍정적인 인식을 가지게 되었음을 알 수 있다.

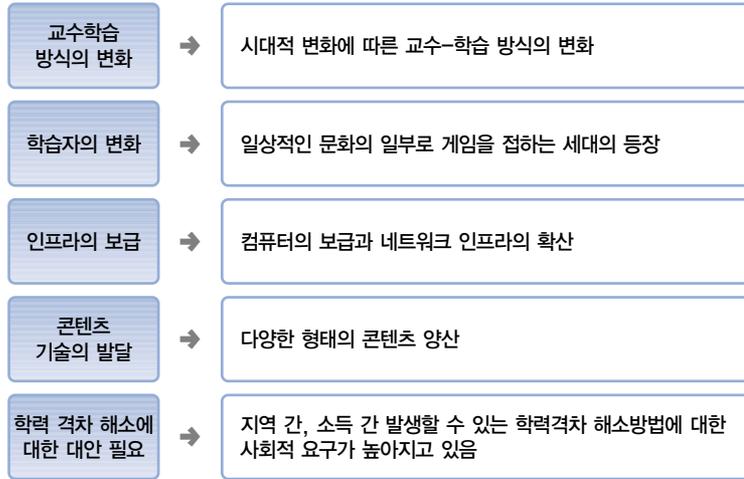
2010년 10월 미국 LA 라발로나(La Ballona)초등학교에서 진행된 G러닝 수업의 효과성을 측정한 결과, 국내에서 체제를 갖춘 G러닝이 미국의 학생에게도 효과가 있음이 밝혀졌다. 하위 33% 학생의 경우 G러닝 수업반이 일반 교과서 활용반에 비해 일반 난이도에서는 15%, 상급 난이도에서는 26% 성적이 높았으며, 상위 33% 학생의 경우, G러닝 수업반이 교과서반에 비해 일반 난이도에서는 8.4%, 상급 난이도에서는 36.7% 성적이 높았다.

지금까지 제시한 G러닝의 결과를 종합해 보면, G러닝은 수업 효과성 측면에서 학습자의 흥미와 효능감과 같은 정의적 측면의 효과와 더불어 학습자의 인식을 바꾸고 학습 성취도 역시 유의미하게 향상시켜 줄 수 있다. 또한, 수업이 끝난 이후 그 효과가 소멸되는 것이 아니라, 어느 정도의 지속성을 가지고 있음이 밝혀졌다. G러닝은 수업을 직접 접한 학생뿐만 아니라 학부모에게도 긍정적인 영향을 미쳤다. G러닝 수업 후 G러닝에 대해 학부모가 만족하고 효과가 있는 교수학습 방법이라는 긍정적인 인식을 갖게 되었다. 그리고 학생들이 게임으로 부모님과 겪는 갈등이 적어졌음을 알 수 있었고, 학부모의 게임에 대한 인식은 수업 이전 부정적인 응답이 높았던 것에 비해 수업 이후 긍정적인 응답으로 인식이 변화하였다.

## 5. G러닝의 확산 가능성

G러닝은 향후 다양한 확대 가능성을 가지고 있다. G러닝의 향후 확대 가능성과 그 이유를 다음과 같이 다섯 가지 요인을 중심으로 설명할 수 있다.

그림 3-3-51 G러닝의 활성화 가능성



\* 자료 : G러닝의 현황과 효과 2010

향후 G러닝이 활성화될 수 있는 여러 가지 사회적 요인들을 찾아볼 수 있다. 첫째, 교수학습 방식의 변화로 IT기술의 확대에 따라 새로운 기술과 콘텐츠가 교육현장에 소개되고 있으며, 이로 인해 다양한 교수학습 방법이 고안되고 있다. e-러닝, u-러닝 등 새로운 기술을 기반으로 한 교수학습 방법들이 활발히 연구되고 있으며, G러닝 역시 연구학교 사업을 통해 과목별 교수학습 방법에 대한 연구가 진행되고 있다. 이로 인해, G러닝은 사회적으로 널리 확산될 수 있는 교수학습 방법 중 하나로 자리매김할 것으로 예상된다.

둘째, 게임세대가 등장하면서 게임이 이미 학생들의 친숙한 문화적 매체 중 하나로 자리잡게 되었다는 점이다. 이에, 다른 유형의 교육 콘텐츠에 비해 다수의 학생들에게 쉽게 공감대를 형성할 수 있다.

셋째, 다양한 단말기와 네트워크 인프라의 보급을 언급할 수 있다. 향후 단말기와 네트워크 인프라가 학교에 보급되면, 게임 콘텐츠를 활용할 수 있는 환경적 기반이 조성되어 현재 전산실에서만 진행되는 G러닝과는 달리 일반 교실에서도 손쉽게 G러닝이 활용될 수 있을 것이다.

넷째, 콘텐츠 기술이 발달하면서 낮은 사양에서도 구동이 가능한 높은 퀄리티의 콘텐츠들이 등장하고 있으며, 다양한 기능을 갖춘 콘텐츠가 선보이고 있다. 더불어 기능성게임 시장의 활성화와 함께 앞으로 다양한 교육 목적의 기능성게임이 등장하게 되면 더욱 다양한 형태의 G러닝이 등장하게 될 것이다.

마지막으로 지역 간, 소득계층 간 학력격차가 점점 심각한 사회문제로 대두되면서, 이에 대처할 수 있는 효과적인 대안에 대한 사회적 요구가 점점 커지고 있다. 현재 각 시도 교육청에서는 학력신

장 프로그램을 자체적으로 운영하여 학습 성취도가 뒤떨어지는 학교에 대한 지원정책을 펼치고 있다. 하지만 일선 학교 차원에서는 공부에 관심이 없는 학생들을 대상으로 제공할 수 있는 효과적인 대안 프로그램을 찾기가 힘든 상황이다. 이에, 대부분의 학생들이 재미있어 하고 많이 접해본 게임이 하나의 대안 콘텐츠이며, 다양한 연구를 통해 성취도 향상에 대한 효과성을 검증받은 G러닝은 교육계가 안고 있는 문제에 대한 효과적인 대안이 될 수 있다.