

e스포츠 기본이념과 사회문화적 가치조명

koCCA



e스포츠 기본이념과 사회문화적 가치조명

2010. 11.

한국콘텐츠진흥원





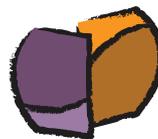
제 출 문

한국콘텐츠진흥원장 귀하

본 보고서를 한국콘텐츠진흥원의 수탁연구과제
'e스포츠 기본이념과 사회문화적 가치조명'의
최종 보고서로 제출합니다.

2010년 11월 30일

연구수행기관:



이락

디지털문화연구소
Research Institute for Digital & Happiness





본 연구보고서는  **이각** 디지털문화연구소 가 수행한
'e스포츠 기본이념과 사회문화적 가치조명' 용역과제로서
한국콘텐츠진흥원의 공식견해가 아닙니다.



가. 연구결과 요약

(1) 연구 배경

- 연구의 필요성: 지난 10여 년간 지속적으로 성장해 온 e스포츠의 구조조정과 시장 재편 되고 있는 현 시점에서 양적 성장에 걸맞은 질적 성장을 위한 e스포츠 공동의 비전이 구축, 합의되어야 할 필요성이 제기됨. 이러한 e스포츠 현안문제를 해결하고, 보다 안정적이고 장기적인 성장을 위해 e스포츠 주체들이 힘을 모을 수 있는 기본이념과 이를 구체화할 수 있는 슬로건 개발이 요구됨
- 연구목적: 연구의 필요성에 따라 다음과 같은 연구목적을 설정하여 수행함
 - 1) e스포츠가 독립적이면서도 지속가능한 발전의 기반이 되는 디지털사회의 핵심가치를 수용하는 e스포츠의 기본이념을 도출함
 - 2) e스포츠가 보유하고 있는 디지털사회의 사회문화적 가치를 조사함
 - 3) e스포츠의 기본이념을 상징적으로 표현하는 슬로건을 조사·개발함

(2) 연구 내용

- 연구내용
 - e스포츠의 현황 분석
 - e스포츠 정의 및 개념분석
 - e스포츠의 역사분석
- e스포츠 기본이념 연구
 - 디지털사회 가치연구: 산업사회에서 전환된 디지털사회의 핵심가치 변동 연구
 - 스포츠 사례 연구: 근대 올림픽 사례를 통한 e스포츠 기본이념 시사점 연구
 - e스포츠 기본이념 키워드 도출: 상기 연구를 통한 기본이념 핵심 키워드 추출
- e스포츠의 사회문화적 가치연구
 - e스포츠의 철학적 가치연구
 - e스포츠의 교육적 가치연구

- e스포츠의 사회심리학적 가치연구
- e스포츠의 문화적 가치연구
- e스포츠 슬로건 연구
 - 슬로건 기반 연구
 - 스포츠 사례 연구
 - 슬로건 조사연구
- 글로벌 콘텐츠로서 e스포츠 육성 방안 연구
 - 글로벌 콘텐츠 육성 기초 연구
 - 글로벌 콘텐츠 전문가 조사연구

(3) 연구결과

① e스포츠 현황 분석

- e스포츠의 정의: ‘게임물을 이용하여 하는 경기 및 부대활동(게임산업진흥법)’
- e스포츠 종목: 한국e스포츠협회는 23개의 공인 종목을 지정하고 있음. 해외의 경우는 공인종목제도를 시행하고 있지 않으며, 대회 때 마다 정식종목을 선정함
- e스포츠 주요 대회
 - 1) 국내: 신한은행 프로리그(스타크래프트, 스페셜포스), 스타크래프트 개인리그(온게임넷 스타리그, MSL), 카트라이더 리그, 대통령배 전국아마추어 e스포츠대회(KeG) 등
 - 2) 해외: WCG, ESL(Electronic Sports League), MLG(Major League Gaming), e-STARS, WEM, GSL 등
- e스포츠 특성
 - 1) 외연적 특성: 종목의 소유권 존재함, 오프라인 선수가 인터페이스를 활용하여 온라인에서 경기를 하는 이중적 구조를 지님, 종목 자체가 경기를 진행하는데 완결된 구조를 지니고 있음
 - 2) 내포적 특성: 게임이 e스포츠가 되기 위해서 필요한 요소는 대중성, 사회적 수용성, 공정성, 관전성, 스타플레이어의 배출, 대회진행의 용이성 등이 있어야 함

- e스포츠 국내의 역사: 1998년을 기점으로 형성된 e스포츠는 2007년도 안팎을 정점으로 꾸준히 성장하다가 2008년 세계 경기침체를 기점으로 급속한 구조조정이 일어남
- e스포츠의 현안 문제
 - 1) e스포츠의 새로운 성장동력을 찾지 못함: 자본조달의 어려움, 아마추어와 프로간의 괴리 등의 현상이 나타남
 - 2) e스포츠 내의 힘겨루기: 경기단체와 종목사간, 선수와 대회조직간의 갈등양상이 나타남
 - 3) 이러한 현안 문제의 핵심: 현재 e스포츠가 성장의 정점을 찍은 후 새로운 활로가 모색되고 있지 못함으로 인해 나타나는 현상으로 미래에 대한 불확실성으로 인해 투자가 새로 일어나지 않고, 현실의 이익에 대한 배분을 e스포츠 주체들이 강력하게 제기하고 있는 양상으로 요약됨
 - 4) 해결을 위한 모색방안: 이러한 현안을 해결하기 위해서는 강력한 리더십이 요구되며, 이러한 리더십의 바탕에는 e스포츠 구성원들과 외부의 후원그룹이 e스포츠의 미래에 대해 합의할 수 있는 비전의 공유 및 e스포츠가 가지고 있는 가치에 대한 명확한 인식이 필수적임

② e스포츠 기본이념 연구

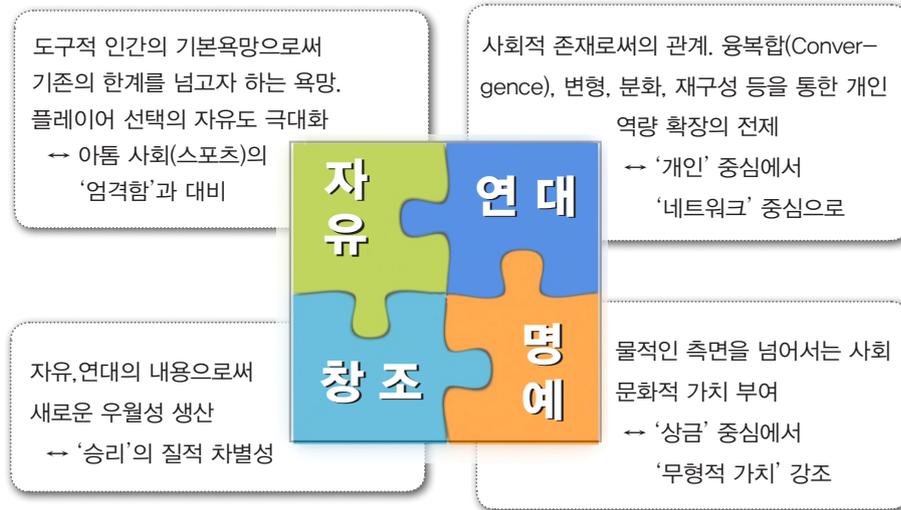
● 기본 이념의 이해

- 1) 기본 이념의 개념: e스포츠의 정체성과 미래지향을 나타내는 선언적인 규정으로 존재의 목적을 밝힘으로써 존립 가치와 사명을 명료화함으로써 정책의 정당성 판단의 근거가 되며, 이를 근거로 일관성과 지속성 있는 추진과 조직구성원들의 정체성을 확립하여 개별 활동의 능동성과 전체적인 통일성의 핵심으로 작용함. 또한 기본이념은 활동의 평가와 반성의 준거를 제공함
- 2) 구성요소: e스포츠를 통한 사회적 가치증대 요소와 인간 가치증대 요소가 함께 반영되어야 함

● e스포츠 기본 이념 배경 연구

- 1) 사회적 변동과 가치: 결핍과 조직이 핵심이 되었던 산업사회의 종말과 풍요와 개인이 중심이 되는 디지털사회의 도래는 생활과 업무 공간의 위상변화와 가치의 변동을 수반하였음
- 2) 인간의 가치구조: 기초욕구였던 건강과 웰빙에서 확장된 상위욕구로써 성장과 창조의 욕구가 두드러지게 나타남
- 3) e스포츠의 발생적 특성: 놀이로부터 출발하여 점차 조직화된 놀이의 형태인 게임과 스포츠로 진화해온 형태가 디지털 놀이의 형태로 전환되며, e스포츠는 공간의 인식과 활용에 대한 근본적인 변화를 통해 안전성과 능동성의 획기적인 전환을 가져옴

● e스포츠 기본 이념 도출



● e스포츠 기본이념 적용 모색

- 명칭의 개선** 'e스포츠'라는 이름은 근대적 스포츠의 아우라를 벗어나기 어려움
 예) 말없는 마차: 초기 자동차를 지칭하던 이름
- 자유:** 대회나 경기의 성립이 가능한 선에서 최소의 규칙 적용.
 예) 수영의 자유형과 같은 경쟁방식 도입. 아무런 제약조건이 없는 경쟁방식
- 연대:** 우수경기자 시상 및 기록에서 경기자의 ID, 소속 뿐 아니라 커뮤니티(클랜)의 명칭 병기
- 창조:** 우승자의 경기 결과와 별도로 경기 내용에 대한 평가하여 시상함.
 예) 경기내용에 대한 별점 혹은 시즌 MVP 시상의 가장 중요한 항목으로 평가
- 명예:** 우수 경기자, 커뮤니티에 대한 식별 아이디 부여
 예) 경기내용에 대한 별점 혹은 시즌 MVP 시상의 가장 중요한 항목으로 평가

③ e스포츠 사회문화적 가치 연구

● 철학적 가치

- 1) 디지로그의 전형으로써 e스포츠: e스포츠를 포함한 게이머들은 아날로그 중심의 세계에서 가장 왕성하게 디지털 세계를 탐색하는 선구적인 역할을 담당하고 있으며, 이들의 경험은 이후 디지털 세계와 아날로그 세계의 통합인 디지로그의 개념이 어떤 양상으로 발전될 것인가를 보여주는 전형적인 모델이 되고 있음
- 2) 재미노동의 현상으로써 e스포츠: 재미노동이란 “놀이와 재미의 동기에서 시작된 가상세계의 체험이 현실 세계의 노동과 똑같은 인내심을 요구하는 진지하고 몰입적인 체험이 되는 현상”으로, 일반적으로 직업적인 프로 e스포츠 선수나 매니아들이 e스포츠 기술을 연마하기 위해 노력하는 것은 현실의 노동과 유사하게 측면에서 존재론적 정체성의 특성이 존재함

● 교육적 가치

- 1) 디지털 리터러시 교육 도구로써 e스포츠: e스포츠에 참여하는 것 자체가 잠재적인 디지털 리터러시 교육을 수행하고 있으며, 이러한 교육의 동기화를 제공함
- 2) 불확실성의 학습도구로써 e스포츠: 정보화 사회의 빠른 변화는 불확실성을 증가시킴. 이러한 불확실성에 대해 통제감을 느끼지 못할 때 사람들은 불안감을 느낌 e스포츠는 이러한 불확실성 요소를 위협이 전혀 없는 공간과 시간 속에서 경험하도록 해줌
- 3) 규칙의 학습과 정해지지 않은 규칙 사용하기: e스포츠는 상황의 패턴(규칙)을 빠르게 습득하도록 하며, 이러한 패턴을 벗어나는 방식(전략)을 찾도록 동기화시킴
- 4) 멀티테스킹과 집중력 향상: 다양한 매체로부터 정보를 동시에 수용할 수 있다는 의미는 이들 중 중요한 정보를 즉각적으로 선별할 수 있는 주의집중능력이 e스포츠를 통해 향상됨

● 사회심리학적 가치

- 1) 고령화 시대 삶의 질 제고: 노령화가 되면서 실제로 놀이를 할 수 있는 건강과 체력 그리고 동료 및 기술이 줄어들. 이에 따른 삶의 질이 악화되는 것이 일반적이지만 e스포츠는 이러한 제약을 벗어나 노인들에게도 젊은이와 비슷한 수준의 놀이를 경험하도록 해줌으로써 삶의 질 제고에 적극 기여함
- 2) 협동 능력의 제고: e스포츠는 남을 지배하고 통제하는 대신 놀이를 원활하게 진행하기 위해 실력이 낮은 사람에게 자신을 맞추는 공유와 협동이 일어나며, 이러한 협동능력은 참여자들에 대한 긍정적 인식을 제고시키며, 조직 혹은 집단 내 의사소통을 촉진하고, 이를 통한 창의력과 집단 응집력을 높이는 기능을 수행.
- 3) 깨끗한 세대 양성: 개인의 욕구와 잠재성 실현의 장을 제공함으로써 과거 욕구좌절로써 나타났던 폭력과 약물남용의 사례가 줄어드는 깨끗한 세대 양성에 일조함

● 문화적 가치

- 1) 디지털 사회문화자본으로써 e스포츠: 경제적 자본 이외의 성취와 성공의 기반으로 인맥과 문화적 경험을 e스포츠가 제공함
- 2) 사회적 활력소으로써 e스포츠: 활력은 자신이 원하는 일을 할 때 느껴지는 정서라는 점에서 디지털 사회의 대표적인 여가로서 e스포츠가 이러한 역할을 수행함. 특히 공간에서 자유로운 디지털의 특성상 주어진 업무를 하다가 나는 시간이나 기분전환을 위해서 즉각적으로 접근할 수 있는 것이 e스포츠를 포함한 게임이며, 개인이 아닌 사회적인 활동으로써 e스포츠는 바로 이러한 활력을 위한 최적화된 활동 공간 제공

● e스포츠의 사회문화적 가치조사

- 1) 조사개요: 2010년 9월~10월 국내의 e스포츠 전문가 27인에게 주요한 가치를 설문한 결과는 아래와 같음
- 2) 사회적 가치: 자아실현, 재미추구, 인류애 확산의 도구 등의 응답범주들이 도출됨
- 3) 문화적 가치: 여가선용, 문화적 정체성확립, 새로운 담론 형성 등의 응답이 주된 응답범주로 도출됨

④ 슬로건 개발 및 조사

● 슬로건 개발 개요

- 1) 슬로건의 특성: 그 조직이나 시대적 상황, 주변환경, 라이프스타일의 변화에 따라 다르게 나타나고 또한 그 수명에 있어서 단기, 중기, 장기적 의도에 따라 지속성을 달리하며 일반적으로 브랜드나 로고보다 그 수명이 짧음. 특히, 광고성 문구로 이루어진 슬로건의 수명은 제한적 역할을 하며 장기적 측면에서 형성된 슬로건은 그 역사나, 전통, 현시성, 미래 등이 어우러져 있음
- 2) 슬로건은 창의적으로 개발되어 소비자의 관심을 유도하여야 하며 e스포츠의 핵심가치와 연계되어 자산가치 향상에 기여할 수 있어야 함

● 슬로건 제시를 위한 전문가의견 조사결과

- 1) 조사개요: 해외전문가 5인 국내전문가 36인을 대상으로 슬로건과 관련된 의견 조사 실시
- 2) 주요 결과 요약
 - Begin to imagine, eSports is the future: 미지의 세계를 개척하고 e스포츠의 미래가 청소년들에게 꿈과 희망을 심어주어 동기부여를 하자는 취지로 e스포츠의 상상의 나라를 펴게 하는 의지가 담김
 - 더 빨리, 더 정확히, 더 혁신적으로: e스포츠가 갖고 있는 속성을 잘 표현하고 있으며 손가락의 움직임, 지략적인 요소는 경기를 위한 중요한 요소임

- 더 쉽게, 더 즐겁게, 더 가치 있게: 문화적 차원의 접근으로 남녀노소, 동서남북, 누구나 참여할 수 있고 장벽이 없으며, 신세대 문화에 맞는 재미를 바탕으로 한 스포츠적 요소가 가미되고 이러한 특징들을 실생활에 적용시켜 더욱 더 가치있게 만들자는 취지
- Any Time, Any one, Any Where: 일반적으로 많이 알려진 슬로건으로 온라인의 전형적인 특색으로 시간, 공간적 제약이 없는 디지털의 스포츠를 강조하고 모든 장벽을 뛰어 넘는 강력한 상징적 표현
- 하나 그리고 우리: e스포츠가 갖는 소통의 장점으로 화합과 단결을 도모하고 누구나 참여할 수 있는 문화를 조성하여 e스포츠의 평화적 이념을 강조하는 문구
- by the dream, of the dream, for the dream: 꿈에 의한, 꿈의, 꿈을 위한 링킨의 연설문 of the people, by the people, for the people을 연상케 하며 대중적인 인지도를 확보할 수 있는 문구임
- Better Competition, Better Harmony: 경쟁과 화합의 제고는 e스포츠가 갖는 스포츠적 요소로 간단한 표현임에도 강렬한 의미를 지님
- Like Sports, eSports: 기존의 부정적 이미지를 제고하고 스포츠의 보편적 가치를 추구하여 게임이 아닌 e스포츠로 거듭나고자 하는 의지로 현실을 반영한 과도기적 표현

● 슬로건 전략적 제언(안)

- “Just dream! Coming true on e-sports!” : “꿈을 가져라! 그 모든 것이 e스포츠 안에서 이루어진다!!”
- “You join, e-Sports start!!” : “당신이 참여하면, e스포츠는 시작이다!!”

⑤ e스포츠 글로벌 콘텐츠 육성 방안

- 개요: e스포츠가 글로벌 콘텐츠로 육성되기 위해서 글로벌화를 위한 주체들의 육성 의지와 실천이 핵심. e스포츠팬, 정부, 국제e스포츠연맹, 각국 e스포츠협회, 개발사(종목사)의 상호 협력과 교류가 중요함

● 현안과제

- 1) 국제e스포츠연맹을 중심으로 조직재편 및 글로벌 위상제고: 국제e스포츠연맹은 역할 증대 및 위상강화를 통하여 글로벌 콘텐츠 육성의 통로로 주도적으로 시장지배를 강화할 수 있음
- 2) 국제대회의 안정적 대회 개최 지원
- 3) 글로벌 콘텐츠 기반조성과 대중화를 위한 국내 e스포츠 조직력 강화 필요
- 4) 프로 중심의 e스포츠를 아마추어 분야로 확대 개편 필요

- 5) 게임산업과의 연계 부족
 - 6) 세계게임시장 흐름에 부응하는 전략적 게임 개발
 - 7) 종목개발 초기대응 절실
- e스포츠 글로벌 콘텐츠화를 위한 정책지원
 - 1) 건전한 놀이문화로의 정착을 위한 각 주체별 협력 및 교류 강화를 위한 기구 설치
 - 2) 다양한 e스포츠용 게임 콘텐츠 개발 참여·지원
 - 3) e스포츠의 글로벌 리더십 강화를 위한 적극적 지원책 마련: 국제대회 지원 등
 - 4) e스포츠 조직력 확대를 통한 대중화 및 아마추어 활성화
 - 5) 종목의 다양화와 미디어 역할 강화
 - 6) KeG를 통한 게임산업과의 연계 강화
 - 7) 글로벌화를 위한 e스포츠 인재 육성
 - 8) 법 제도의 개선 및 강화

나. 활용방안 및 기대효과

(1) 활용방안

- ① e스포츠 정책 수립의 기초자료: e스포츠의 기본이념을 바탕으로 발전방안에 대한 연구와 글로벌 e스포츠 콘텐츠 확산을 위한 전문가들의 의견을 기초로 일관성있는 국내 및 국제 e스포츠 정책 수립의 자료로 활용함
- ② 국내외 e스포츠 경기/대회 슬로건 개발 활용: e스포츠의 가치와 의미를 선명하게 부각시킬 수 있는 e스포츠의 슬로건 제작 시 유용한 참고자료로 활용함
- ③ e스포츠의 사회문화적 기능을 활용한 e스포츠 순기능 홍보 및 확산: e스포츠가 가지고 있는 철학적, 교육학적, 사회심리학적, 문화적 가치를 통한 e스포츠 순기능 홍보에 활용
- ④ e스포츠 전문가 교육자료로 활용: 산업적 효과 일변도의 e스포츠 연구에서 벗어나 e스포츠의 인문학적 측면의 연구결과가 나왔다는 점에서 e스포츠 전문가 교육의 자료로 활용가능

(1) 기대효과

- ① 디지털 사회의 문화를 주도할 e스포츠 기본이념(철학)을 도출함으로써 e스포츠 정책 및 e스포츠 정체성에 대한 대 사회적 이미지 및 선명성 제고
- ② e스포츠의 구체적인 사회문화적 가치와 기능을 분석함으로써 디지털 사회의 기본인프라로써 자리매김에 기여
- ③ e스포츠의 기본이념을 반영한 슬로건 도출을 통한 정책 및 대회의 일관성 유지와 지향성의 명료화
- ④ 국내외 e스포츠 종사자 및 전문가 의견수렴을 통한 현실적인 정책대안 수립

C O N T E N T S

Chapter 1. 연구 개요



가. 연구의 필요성	2
나. 연구의 목적	4
다. 연구내용 및 범위	5
라. 연구방법 및 절차	5

e스포츠의 현황 분석 Chapter 2.

가. e스포츠의 어원 및 정의	9
나. e스포츠 현황	9
다. e스포츠의 특성	12
라. e스포츠의 역사	16
마. e스포츠의 현안 문제	23



Chapter 3. e스포츠 기본 이념 연구



가. 기본 이념의 이해	26
나. e스포츠 기본 이념의 배경 연구	27
다. 스포츠 사례 연구	44
라. e스포츠의 기본 이념 도출	50
마. e스포츠 기본 이념 적용 모색	56

e스포츠 사회문화적 가치 연구 Chapter 4.

가. 사회문화적 가치를 위한 이론적 기반의 이해	60
나. e스포츠의 사회문화적 가치	66
다. e스포츠의 사회문화적 가치조사	77



Chapter 5. 슬로건 개발 및 조사



가. 전략적 프로세스의 접근을 위한 조건	82
나. e스포츠 슬로건 제시를 위한 전문가들의 의견	84
다. 전략적 슬로건 개발 제언	88

e스포츠 글로벌콘텐츠 육성방안 Chapter 6.

가. 글로벌 콘텐츠화를 위한 국내외 e스포츠 현황	92
나. 글로벌 콘텐츠화를 위한 현안과제	95
다. e스포츠 글로벌 콘텐츠화를 위한 정책지원	96



Chapter 7. 결론 및 정책제언



가. 연구결과 요약	100
나. 결론	107
다. 활용방안 및 기대효과	108

■ 참고문헌	109
■ 부록	111

표 차례

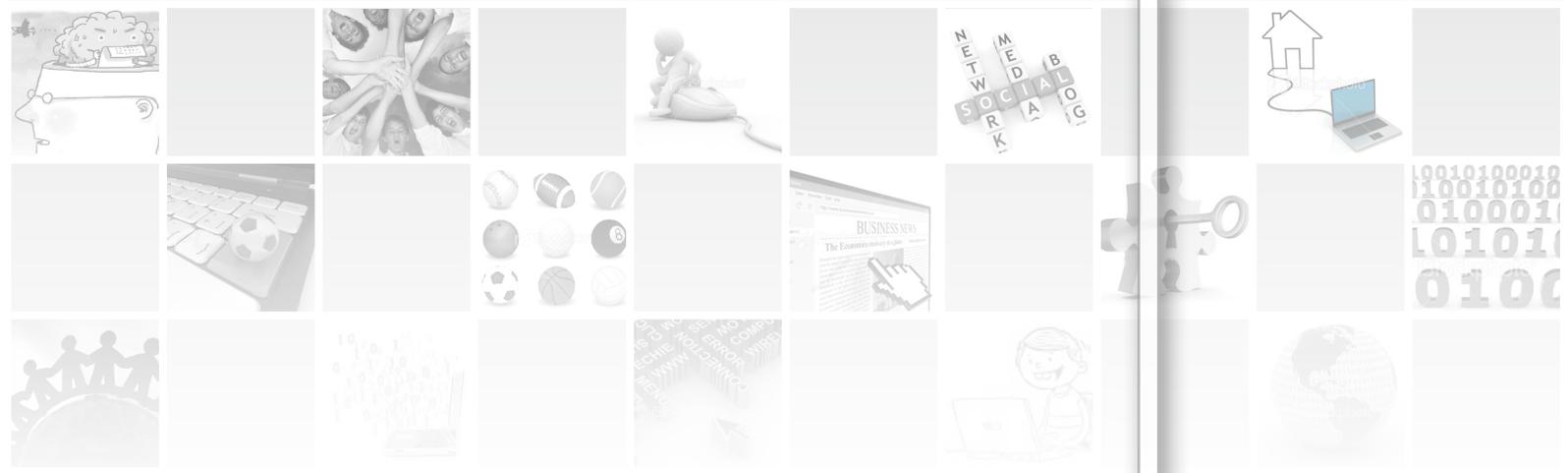


〈표1〉 게임마케팅과 e스포츠 비교분석	14
〈표2〉 스포츠와 e스포츠 비교분석	14
〈표3〉 게임방송과 e스포츠 비교분석	15
〈표4〉 인터넷이 보급되던 2000년대 초반 국내 범죄대비 청소년 범죄 구성현황	74
〈표5〉 슬로건 유형	83
〈표6〉 e스포츠대회(KeG) 연도별 참여종목	93
〈표7〉 세계 게임시장의 현황(2007~2009)	94
〈표8〉 국내 게임시장의 분야별 시장 규모 및 점유율	94

그림 차례



〈그림 1〉 한국e스포츠협회 공인종목-2010년 하반기 현재	9
〈그림 2〉 한국e스포츠협회 소속 프로게임단-2010년 하반기 현재	10
〈그림 3〉 후기산업사회의 대표적 현상들	28
〈그림 4〉 본원적 인간의 욕구 및 가치구조	33
〈그림 5〉 시대전환기의 대표적 문화현상으로써 e스포츠: 특성분석	50
〈그림 6〉 인간의 기본 욕구와 가치 상응 개념도	51
〈그림 7〉 언어행동의 분류범주	53
〈그림 8〉 e스포츠의 기본 이념: 핵심 키워드	54
〈그림 9〉 e스포츠 기본 이념의 적용(안)	56
〈그림 10〉 초기 자동차의 모습들	57
〈그림 11〉 e스포츠의 철학적 가치	66
〈그림 12〉 e스포츠의 교육적 가치	69
〈그림 13〉 e스포츠의 사회심리학적 가치	72
〈그림 14〉 지능과 깨끗한 청소년의 연도별 추이	74



한국콘텐츠진흥원



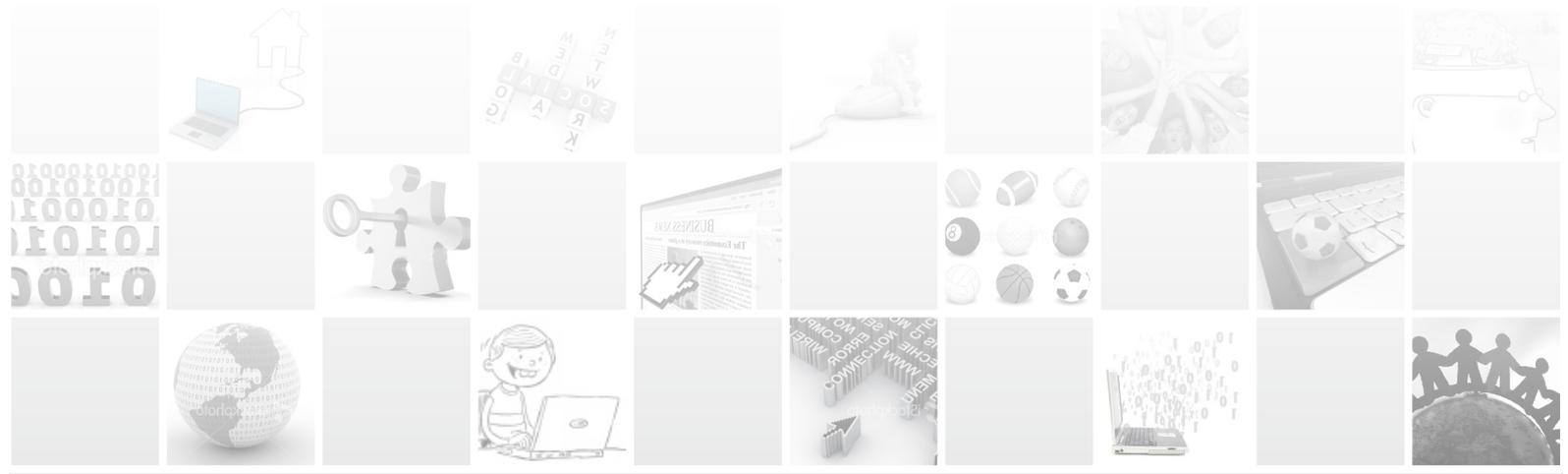
KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

CHAPTER 1

제1장

연구개요

- 가 연구의 필요성
- 나 연구의 목적
- 다 연구내용 및 범위
- 라 연구방법 및 절차



제 1 장

연구 개요



- 가. 연구의 필요성
- 나. 연구의 목적
- 다. 연구내용 및 범위
- 라. 연구방법 및 절차

가. 연구의 필요성

지난 10여 년간 지속적인 성장가도를 달려 온
e스포츠의 구조조정과 시장 재편

- IT문화의 확산과 함께 1990년대 말부터 급속히 성장해 온 e스포츠는 2008년 글로벌 경제 위기와 함께 구조조정이 급격히 진행되었음
 - 국내 상황: 이 시기를 전후해서 국제e스포츠연맹의 결성 및 확산, 전국아마추어e스포츠대회의 확대 개최, 대한체육회 인정단체 승인 및 장애인e스포츠연맹 결성 등의 성과가 나타남. 반면 최근 프로게임단의 해체, 중계미디어의 축소, 신규 e스포츠 공인게임종목공급 부재, e스포츠 관련 학계의 교육 및 연구 집중도 약화 등의 취약점도 부각됨
 - 해외 상황: 대형 게임개발 및 퍼블리셔들의 e스포츠시장 진출과 국가단위 e스포츠협단체의 확산 및 조직화라는 긍정적인 모습과 함께 초기 국제 e스포츠 대회를 이끌었던 CPL, ESWC와 후발주자로 야심차게 e스포츠 시장에 진입했던 CGS는 운영의 어려움과 사업의지의 후퇴로 인해 명맥만 유지하는 명암이 존재함
- 이러한 구조조정은 크게 e스포츠 시장이 초기 모델이 달성할 수 있는 최대치에 접근했다는 점과 새로운 성장모델이 필요하다는 점이 시사됨
 - e스포츠의 비즈니스 규모가 커지면서 e스포츠 관련 협단체 등 기존 대회 조직기관(organizer) 중심의 진행에서 게임퍼블리셔와 후원사 등의 긴밀한 협조체제 구축이 필수적임
 - 그러나 조직기관과 게임퍼블리셔간의 힘겨루기가 진행되는 과정에서 뚜렷한 해결책이 제시되고 있지 못함
 - 이러한 교착상태가 해결되기 위해서는 과거 국제대회 혹은 방송대회 모델을 벗어나 협단체 등 조직기관과 종목 및 후원사가 상호 이익이 될 수 있는 새로운 성장모델의 개발이 절실히 요구됨

양적 성장에 걸맞은 질적 성장을 위한 e스포츠 공동의 비전이 구축, 합의되어야 할 필요성이 제기됨

- 기존의 게임산업을 지원하는 문화 혹은 대중적인 쇼 비즈니스 모델로써 e스포츠는 외부 지원에 대한 의존도를 키움으로써 환경변화에 따른 취약성을 노출시킴
 - e스포츠의 독자적인 특성부각이 되지 않음으로 인한 게임 산업 후방지원이나 새로운 미디어 콘텐츠로서 도구적인 역할에 머물러 있으며, 이에 따라 외부 e스포츠 지원 환경의 변화에 크게 의존할 수밖에 없는 구조를 지니게 됨.
 - 인기 있는 소수 종목 중심의 게임대회 형식은 시간이 지나면서 적응현상이 생기면서 자체의 매력 감소하는 특성이 나타남
 - 이런 점에서 현재를 넘어서는 새로운 가치와 비전의 제시가 독립적인 영역으로써 e스포츠의 성립을 위해 반드시 필요함
- e스포츠계 내부적으로 새로운 목표설정이 시급히 요구됨
 - 기존 e스포츠계 내부에서는 안정적 성장을 위한 체계화에 중점을 두어 양적 규모와 범위의 성장에 집중하였음
 - 양적 성장이 일정수준에 도달한 지금 e스포츠 내부에서 다양한 목소리들이 분출되고 있으나 해결의 지향점을 마련하고 있지 못함
 - 최근의 지적재산권문제나 승부조작스캔들과 같은 사건은 현상유지를 넘어서 미래지향적이고 원대한 목표와 가치의 부재로 인해 직간접적으로 발생된 현상임

e스포츠 현안문제를 해결하고, 보다 안정적이고 장기적인 성장을 위해 e스포츠 주체들이 힘을 모을 수 있는 통일된 기본이념과 이를 구체화할 수 있는 슬로건 개발이 요구됨

- 올림픽의 활성화에 기본이념과 슬로건이 중요한 역할을 수행했던 것(Girginov, 2010)처럼 e스포츠의 활성화를 위해서는 e스포츠의 고유특성에 맞는 기본이념의 수립이 필요함
 - 스포츠의 대표적인 이벤트인 올림픽의 기본이념인 올림피즘¹⁾ 핵심 내용인 ‘번영과 평화’는 제국 열강들이 식민지쟁탈전쟁이 격화되던 19세기 말의 사회문화적 분위기와 가치를 반영하여 세계적인 지지를 획득함
 - 냉전체제 이후 올림픽은 아마추어리즘과 참여에 의의를 두기보다는 국력을 과시하는 장이 되었으며, 1984년도 올림픽 이후에는 상업주의가 대두되면서 올림픽의 기본이념, 정신, 가치는 사실상 선언적인 수준으로 전락함(Miller, 1992)
 - 올림픽의 상징적인 의미는 산업사회의 기본단위인 국가와 기본 가치인 근면, 성실, 규율존중이

1) 올림피즘의 “목표”(Goal)는 스포츠를 통하여 어디서나 인간의 조화로운 발전을 꾀하며 그럼으로써 인간의 존엄성을 보존하는데 주력하는 평화로운 사회를 건설하도록 하는데 있다.

잘 반영되었으며, 이는 올림픽뿐 아니라 사회전반적으로 통용되는 단위와 가치와 동일하다는 점에서 대중적인 관심을 획득함

- e스포츠는 산업사회가 끝나고 지식과 정보가 사회적으로 중요한 가치를 지니게 되는 디지털 사회를 바탕으로 탄생되었다는 점에서 기존 스포츠와는 다른 가치와 의미를 가지고 있으며, 이러한 가치와 의미를 부각시킬 때 디지털 사회에 스포츠를 능가하는 세계적인 메가이벤트로 확장이 가능해짐

- 디지털사회로의 전환은 아날로그 환경의 시간과 공간 그리고 상대적으로 크게 작용하던 비용과 절차 등의 제약으로부터 벗어나 다양한 시도와 연대를 가능케 해줌
- 과거 일방향적 제작물을 소비자가 수용하는 형태에서 문화콘텐츠 수용자들이 제작단계 혹은 제작물의 소비과정에서 이들의 개입이 점차 확대됨
- 디지털제작도구의 확산과 더불어 기존 문화콘텐츠를 활용한 2차 저작활동이 활발하게 전개됨
- 자신의 취향에 맞는 사람들끼리 모이는 온, 오프라인 동호회 활성화됨
- 올림픽과 같은 메가 이벤트들이 가지지 못하는 디지털 사회의 특성을 e스포츠가 잘 대변해주고 있음

e스포츠의 기본이념과 사회문화적 가치 발굴 및 슬로건 개발은 e스포츠의 종주국으로써 글로벌 e스포츠 주도권의 안정적 발휘를 지원

- e스포츠의 기본정신은 마치 한 나라의 헌법처럼 e스포츠가 존재하는 한 인용되는 것이며, 이러한 기본정신에 종주국인 우리나라의 가치를 반영시킬 때 e스포츠와 함께 우리의 문화적 가치를 세계적으로 확산시키는 계기가 됨

- e스포츠의 상위 범주인 문화산업은 그 자체로도 큰 시장을 이미 보유하고 있지만, 시장에서 우세한 문화산업은 그 자체의 소비를 넘어 향후 이들이 자신과 사회 그리고 세계를 어떻게 바라볼 것인지에 대한 이데올로기로 작용하여 문화적 지배의 핵심 기제로 작용하게 됨(예: 70-80년대 헐리웃 영화와 팝송)
- 이런 점에서 많은 선진국들은 자신들의 세계에 대한 주도권을 유지하고자 문화산업 경쟁에 역점을 기울임(Boyd-Barett, 1977)
- e스포츠의 기본정신과 슬로건은 이러한 우리의 가치를 반영함으로써 e스포츠대회와 함께 확산되는 계기로 작용함

나. 연구의 목적

- e스포츠가 독립적이면서도 지속가능한 발전의 기반이 되는 디지털사회의 핵심가치를 수용하는 e스포츠의 기본이념을 도출함
- e스포츠가 보유하고 있는 디지털사회의 사회문화적 가치를 조사함
- e스포츠의 기본이념을 상징적으로 표현하는 슬로건을 조사·개발함

다. 연구내용 및 범위

- **e스포츠의 현황 분석**
 - e스포츠 어원 및 정의
 - e스포츠의 현황
 - e스포츠의 특성
 - e스포츠의 역사
 - e스포츠의 현안문제
- **e스포츠 기본이념 연구**
 - 디지털사회 가치연구: 산업사회에서 전환된 디지털사회의 핵심가치 변동 연구
 - 스포츠 사례 연구: 근대 올림픽 사례를 통한 e스포츠 기본이념 시사점 연구
 - e스포츠 기본이념 키워드 도출: 상기 연구를 통한 기본이념 핵심 키워드 추출
- **e스포츠의 사회문화적 가치연구**
 - e스포츠의 철학적 가치연구
 - e스포츠의 교육적 가치연구
 - e스포츠의 사회심리학적 가치연구
 - e스포츠의 문화적 가치연구
- **e스포츠 슬로건 연구**
 - 슬로건 기반 연구
 - 스포츠 사례 연구
 - 슬로건 조사연구
- **글로벌 콘텐츠로서 e스포츠 육성 방안 연구**
 - 글로벌 콘텐츠 육성 기초 연구
 - 글로벌 콘텐츠 전문가 조사연구

라. 연구방법 및 절차

- **문헌연구**
 - 연구주제: e스포츠 기본이념 및 사회문화적 가치
 - 대상: 온/오프라인 관련 문헌 검토 및 핵심 자료 도출
- **설문조사: e스포츠 슬로건 및 글로벌 콘텐츠 육성 조사연구**
 - 대상: 국내외 e스포츠 전문가 대상
 - 설문내용: e스포츠의 기본이념을 설정하기 위한 의견, e스포츠의 슬로건을 설정하기 위한 의견, e스포츠가 글로벌 콘텐츠화가 되기 위해 필요한 방안, e스포츠가 전통적 개념의 스포츠보다 더 나은 가치 등
 - 주요 분석방법: 델파이 분석기법을 주요 분석도구로 활용
- **전문가 자문회의: e스포츠 슬로건 개발연구**
 - 슬로건: e스포츠 슬로건 개발 및 영문 슬로건 자문
 - 전문가자문: e스포츠의 사회문화적 가치에 대한 전문가 자문

한국콘텐츠진흥원



KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

CHAPTER 2

제2장

e스포츠의 현황 분석

- 가 e스포츠의 어원 및 정의
- 나 e스포츠 현황
- 다 e스포츠의 특성
- 라 e스포츠의 역사
- 마 e스포츠의 현안 문제

제 2 장

e스포츠의 현황 분석



- 가. e스포츠의 어원 및 정의
- 나. e스포츠 현황
- 다. e스포츠의 특성
- 라. e스포츠의 역사
- 마. e스포츠의 현안 문제

가. e스포츠의 어원 및 정의

(1) 'e스포츠'의 어원

- e스포츠 이전의 명칭: 1990년대 초반까지 랜 파티(LAN Party)를 중심으로 한 게임대회의 명칭이 사이버 애슬릿(Cyber athlete), 사이버 스포츠, 디지털 애슬릿, V 스포츠라는 용어가 경쟁적으로 사용되다가 1997년 PGL과 CPL이 미국에서 시작되면서 프로게이머라는 고유명사가 자리 잡게 됨
- e스포츠라는 명칭의 일반화: 프로게이머라는 명칭의 보편화와 함께 이들의 경기를 'e스포츠'라는 이름으로 부르는 것이 점차 세력을 얻게 되었음
 - 위키피디아 사전에 의하면 '비디오게임을 이용한 스포츠'를 e스포츠로 통합해 칭하고 있음
- 국내 e스포츠 용어의 등장과 보편화: 1999년 전자신문에서 e스포츠라는 섹션을 구성하면서 언론 상에 e스포츠라는 용어가 등장하였고, 이어 2000년 초 한국e스포츠협회의 전신인 '21세기 프로게임협회' 창립 행사에서 당시 문화관광부 장관이었던 박지원씨가 축사에서 e스포츠라는 명칭을 사용함으로써 보편화되는 결정적 계기를 제공
 - e스포츠 초기 리그들이 정착되고 이들의 경기가 전문케이블 TV를 통해 e스포츠라는 이름으로 중계되면서 일반 대중들에게도 보편화 됨



보론1. e스포츠라는 명칭의 엄밀성

e스포츠라는 명칭은 정밀한 개념에 근거해서 생성되었다기 보다는 정보화의 급속한 발달과 함께 불기 시작한 게임대회와 이들에 열광하는 청소년들의 열기를 칭하기 위해 부른 은유적 의미로서 성격이 강하다. 즉 공정한 룰을 가지고 경쟁하는 것은 스포츠와 마찬가지로인데, 단지 디지털 게임을 통해 이것을 진행한다라는 점에서 차별성을 갖는다는 현상이 나왔다. 그런데 이것의 명칭이 아직 없다. 이것을 무엇이라고 부르면 가장 대중들이 이해를 쉽게 할까라는 고민 끝에 이러저러한 명칭들이 경쟁을 하다가, e스포츠라는 명칭이 대중들에게 새로운 현상에 대한 이

미지화를 가장 쉽게 해줌으로써 일단락 된 이름짓기(naming)이다. 즉 e스포츠라는 명칭은 본질적 이거나 학문적 검토를 통한 개념화가 아니라는 점을 염두 해 둘 필요가 있다.

‘e스포츠가 스포츠냐’라는 명칭과 관련한 많은 논쟁들은 은유적인 명칭을 본질적인 명칭으로 오해 하면서 일어났다. 이는 마치 파인애플이 애플과 유사한 이유들 혹은 다른 이유들로 인해 ‘본질적으로 같은 것이냐 다른 것이냐’처럼 다소 비생산적인 논쟁으로 흐르기도 하였다. 그러나 중요한 점은 스포츠 역시 본질적인 명칭이나 명칭이 아니라는 점이다. 즉 정식 스포츠 종목과 규칙은 시대에 따라 바뀌어 온 사회적 합의의 산물이다. 중세 인기가 있었던 마상창 시합이나 독일 사회학자 엘리아스(Elias)가 스포츠의 특성을 가장 잘 보여주는 스포츠라고 주장한 여우사냥은 더 이상 스포츠로 인정되지 않는다. 대신 당구, 사교춤과 같은 영역은 새롭게 스포츠에 편입되었다.

이러한 합의를 위한 논의점이 오프라인 공간만이 존재하던 시대에 이를 빠르고 강하게 점유하는 활동이었던 ‘대근육 운동’ 중심에서 벗어나 우리에게 다양하면서도 빠르게 다가오는 디지털공간을 신속하고 정확하게 판단하고, 점유하는가를 함께 논의하는 것이 디지털시대에 온전한 인간의 활동 측면을 더 잘 반영하는 논의가 될 것이다(이장주, 출판중).

(2) 'e스포츠'의 정의

● (사)한국e스포츠협회 정의

- 1) 협의적 정의: e스포츠는 실제 세계와 비슷하게 가상적으로 구축한 전자적인 환경에서 경쟁과 유희성 등의 요소를 포함하며 정신적, 신체적인 능력을 활용하여 승부를 겨루는 여가활동을 통틀어 이르는 말
- 2) 중의적 정의: '1'항에서 이뤄지는 경기 또는 대회의 현장에 직접 참여하거나 또는 전파를 통해 전달되는 것을 관전하는 여가활동을 말함
- 3) 광의적 정의: '1'항과 '2'항으로부터 비롯되거나 관계되는 커뮤니티 활동 등의 온, 오프라인 문화 활동 전반을 내포함

● 법률적 정의

- 게임산업진흥에관한법률 제15조: e스포츠(전자스포츠)는 ‘국민의 건전한 게임이용문화 조성과 여가활용을 위하여 게임물을 이용하여 하는 경기 및 부대활동’으로 정의됨.
- 이러한 법률적 정의는 정부가 e스포츠를 지원하기 위한 근거로써 e스포츠의 내포와 외연의 범위를 매우 포괄적으로 정의하였다는 점이 특징임

나. e스포츠 현황

1) 국내 현황²⁾

● 선수

- 프로게이머: 스타크래프트 종목의 233명의 프로게이머를 비롯하여 현재 e스포츠협회 등록 프로게이머 수는 400여명(2010년 상반기 기준)임
- 아마추어 게이머: e스포츠협회 자료에 의하면, 2006년 기준 인터넷 이용자 중 게임목적 이용자인 1,894만 명을 e스포츠 팬으로 분류

● 종목

공인종목							
번호	종목명	종류	이용가	프로	등록대상	준프로	선정일자
1	스타크래프트	RTS	12세	233	0	124	00-11-21
2	피파	스포츠	전체	6	0	19	00-11-21
3	카운터 스트라이크	FPS	18세	4	0	20	01-11-13
4	철권	대전 액션	전체	5	0	12	00-11-21
5	워닝일레븐	스포츠	전체	0	0	0	00-11-21
6	워크래프트3	RTS	15세	13	0	32	02-07-22
7	카트라이더	레이싱	전체	2	0	54	05-02-25
8	스페셜포스	FPS	15세	66	1	210	05-02-25
9	갯협프드	대전 액션	전체	6	0	19	05-09-24
10	서든어택	FPS	15세	21	0	161	06-05-30
11	테일즈 런너	액션 레이싱	전체	0	0	8	06-05-30
12	던전앤파이터	액션 MMORPG	12세	7	1	29	07-05-18
13	샷 온라인	스포츠	15세	0	0	0	07-11-07
14	A.V.A	FPS	15세	7	0	39	07-11-07
15	슬러거	스포츠	전체	0	0	13	08-04-25
16	카운터 스트라이크 온라인	FPS	15세	4	0	4	08-04-25
17	핑프잇업	리듬 액션	전체	0	0	0	08-04-25
18	창천온라인	MMORPG	12세	2	0	42	08-09-30
19	케로로파이터	대전 액션	전체	1	0	13	08-09-30
20	피파온라인2	스포츠	전체	4	0	28	08-09-30
21	마구마구	스포츠	전체	0	0	0	09-05-20
22	바투	보드게임	전체	0	0	0	09-05-20
23	아발론 온라인	RTS	15세	4	0	39	09-05-20

〈그림 1〉 한국e스포츠협회 공인종목-2010년 하반기 현재

2) 한국e스포츠협회 홈페이지(<http://www.e-sports.or.kr>)를 주로 참조하였음

- 한국 e스포츠 협회 공인 종목은 5개 장르에 걸쳐 23개 공인 종목이 선정됨
- 2009년 상반기 이후 공인종목이 신규로 선정되지 않고 있는 것이 특징임

● 주요대회

- 신한은행 프로리그(스타크래프트, 스페셜포스)
- 스타크래프트 개인리그(온게임넷 스타리그, MSL)
- 카트라이더 리그
- 대통령배 전국아마추어 e스포츠대회(KeG)

● 국내 e스포츠의 인프라 현황

- 미디어: (콘텐츠 중계 미디어의 다변화) 온게임넷과 엠비씨게임 등 기존 케이블 양 방송사를 포함하여, 인터넷 방송, 포털사이트, IPTV, DMB 등 매체 및 플랫폼의 다변화가 최근 들어 급격하게 진행되고 있음
- 경기장: 용산 상설경기장 및 문래동 히어로센터, 목동 곰TV 스튜디오에서 주로 경기가 펼쳐지고 있음
- e스포츠협회: 스타크래프트 프로게임단을 중심으로 결성, 운영 중이며 현재 주요 e스포츠 대회 및 정책을 총괄하고 있음
- 프로게임단: 2010년 하반기 현재9개 기업 프로게임단과 1개 공군게임단이 있음

 <p>KT Rolster 창단 - 1999년12월 선수 - T(5명),Z(5명),P(6명)</p>	 <p>삼성전자 칸 창단 - 2000년06월 선수 - T(6명),Z(7명),P(5명)</p>	 <p>STX SOUL 창단 - 2000년07월 선수 - T(8명),Z(7명),P(6명)</p>
 <p>SK Telecom T1 창단 - 2004년04월 선수 - T(6명),Z(7명),P(6명)</p>	 <p>MBC게임 HERO 창단 - 2006년03월 선수 - T(9명),Z(7명),P(9명)</p>	 <p>화승 OZ 창단 - 2006년03월 선수 - T(9명),Z(6명),P(8명)</p>
 <p>hite Entus 창단 - 2006년04월 선수 - T(10명),Z(14명),P(10명)</p>	 <p>공군 ACE 창단 - 2007년04월 선수 - T(4명),Z(3명),P(3명)</p>	 <p>위메이드 폭스 창단 - 2007년09월 선수 - T(5명),Z(4명),P(2명)</p>
 <p>웅진 Stars 창단 - 2008년09월 선수 - T(7명),Z(4명),P(6명)</p>		

〈그림 2〉 한국e스포츠협회 소속 프로게임단-2010년 하반기 현재

2) 글로벌 현황

- **일반현황:** 세계적으로는 e스포츠 협회가 존재하는 국가는 아직 소수에 머무르고 있으며, 2008년 11월 국제e스포츠연맹(IeSF) 출범으로 각국 협회 창설이 가속화되고 있음

· IeSF: 한국 주도로 창설되었으며, 회장국과 사무국을 유치하고 있음. 2010년 11월 현재 25개 회원국 보유하고 있음

기존 IeSF 회원국 (15개국)	아시아(4) - 한국, 베트남, 대만, 싱가포르 유럽(10) - 독일, 오스트리아, 덴마크, 네덜란드, 벨기에, 스위스, 영국, 스페인, 불가리아, 루마니아 아프리카(1) - 남아프리카공화국
2010년 신규 회원국 (10개국)	중국, 이스라엘, 포르투갈, 이탈리아, 러시아, 말레이시아, 브라질, 인도, 몰디브, 노르웨이로

- **주요대회**

- WCG: 2000년 한국이 중심이 되어 개최한 세계적인 e스포츠 대회로 기존의 대회가 매니아 개인 혹은 팀 단위의 랜파티 성격이었다면, WCG를 계기로 올림픽과 같은 국가단위의 경쟁 대회가 생겼으며, 현재 세계에서 가장 큰 e스포츠 대회로 자리매김되고 있음
- ESL(Electronic Sports League): 독일에서 개최되는 유럽 중심의 e스포츠리그, 프랑스에서 개최되던 ESWC가 운영의 어려움을 겪고 있는 동안 유럽의 대표적인 리그로 부상함
- MLG(Major League Gaming): CPL의 퇴조와 CGS의 실패 이후 북미지역에 남은 대표적인 콘솔 중심의 e스포츠 리그
- 아시아권 리그: 2007년도 시작된 e-STARS (서울), 2008년도 시작된 WEM(항저우) 등이 대표적인 e스포츠 대회임

- **e스포츠의 외연 확대**

- 아시아올림픽평의회(OCA): 2007년 제2회 아시아 실내대회에서 e스포츠를 시범 종목으로 운영
2009년 제3회 아시아 실내대회에 e스포츠가 정식종목(6종목: Counterstrike 1.6, Dota Allstar, Fifa 2009, NBA Live, Need for Speed, StarCraft Broodwar)이 되었으며, 아시아 9개국, 6개 게임, 61명의 선수가 참가함. 우리나라 최초 국가대표 e스포츠 선수단 파견하여 금메달 2, 은메달 1 획득
- 국제축구연맹(FIFA): 인터랙티브 게임리그 후원

다. e스포츠의 특성

1) 외연적인 특성

● 종목의 소유권 존재

- e스포츠와 스포츠는 사람간의 대결과 승패, 우열이라는 형식적인 측면에서 (매우) 유사하지만 본질적으로 다른 점은 e스포츠 종목에 독특하게 지적재산권이 존재함
 - e스포츠 종목은 게임개발 및 배급사의 영리활동이 수반되기 때문에 원활한 경기를 위해서는이들과 긴밀한 협의가 필요함
- 그러나 경기력이 뛰어난 선수들이 경기를 진행하는 것은 e스포츠 종목의 또 다른 가치를 부가한다는 점에서 새로운 권리관계가 형성됨
 - 과거 인쇄물이나 영상물 중심의 일방향 미디어의 지적재산권은 공유, 참여, 개방이라는 웹2.0시대의 환경과는 맞지 않는 측면이 강하지만, 새로운 기준이 아직 형성되지 않았기 때문에 논란이 크게 일어나고 있는 실정임

● 존재적 특성

- 오프라인 선수가 온라인에서 활동하는 이중적인 구조를 지니고 있음
 - 오프라인 상의 선수의 이름과 온라인상의 ID가 병렬적으로 다루어지고 있다는 점에서 차후 어느 곳의 존재적 특성을 강조할 것인가에 따라 정책의 변화가 클 것으로 예상됨.
 - 게임물이지만 오프라인 만의 활동으로 국한되는 보드게임은 e스포츠의 범주에 포함되기 어려움
- 인터페이스의 개입이 필수적임
 - 선수가 플레이를 하는 것은 물론, 그 선수의 플레이를 관중이 직접 보는 것이 아니라 종목을 조작한 결과가 모니터 등 미디어를 통해서만 볼 수 있다는 점에서 인터페이스의 개입이 필수적임

● 형식적 특성

- 종목 자체가 경기를 진행하는데 완결된 구조를 지니고 있음
 - 경기의 규칙과 승패판정이 종목 자체 내에 내장되어 있기 때문에 오프라인 상 지원 필요성이 상당히 낮음
 - 특히 온라인 종목이 늘어날수록 오프라인 조직인 e스포츠 경기 관련 협단체의 역할과 위상이 e스포츠 종목 개발 및 배급사에 비해 향후 축소될 것으로 예상됨

2) 내포적인 특성

● 대중성: 일부 매니아만 열광하는 종목은 e스포츠 종목으로써 한계가 있음

- 온-오프라인 상 접근성이 좋아야 함. 예를 들면 아케이드 게임은 온라인 게임에 비해 게임 접근 용이성에서 현저히 뒤지기 때문에 e스포츠 종목화에 어려움
- 게임에 대한 대중적 인기가 기반이 되어야 함. 이런 점에서 장르별 대표 게임들은 e스포츠 종목으로 성장하는데 유리함

- 온라인 서비스 범위가 글로벌이라는 점을 고려할 때 대중성의 범위는 전세계를 포괄할수록 유리함. 예를 들어 전세계 수십 개국 게임으로 대회를 하는 것과 순차적 진출을 모색하는 국내게임개발사가 아시아 몇 개국 하는 것은 글로벌 대중성에서 차원이 다름
- 소비자의 지역 문화와 소통될 수 있어야 함. 예를 들어, '워크래프트3'의 세계관인 환타지 세계관과 영웅 시스템은 영웅신화가 발달한 중국과 유럽에서 각광받는 반면 우리나라에서는 이러한 세계관이 낯선 반면 '스타크래프트'의 SF(Scientific Fiction) 세계관은 상대적으로 익숙하기 때문에 대중적 수용이 용이하도록 작용할 가능성이 있음(한국게임산업협회, 2008)

● 사회적 수용성(건전성)

- 폭력성, 선정성, 사행성 및 기타 사회문화적 유해요소가 없어야 함. 즉 건강한 사회문화에 반해서는 e스포츠 종목이 될 수 없음
- 이런 점에서 많은 사행성 도박게임들은 e스포츠 종목이 되지 못하며, FPS 등 전쟁 시뮬레이션 게임들은 이용자 연령제한을 두는 등의 조치가 취해짐

● 공정성

- e스포츠 종목은 공정한 경기진행을 위한 게이머의 균등한 조건(예를 들면, 게임 내 레벨조정 등)을 위한 제반 시스템이 구축되어야 함

● 관전성: 보는 재미가 있어야 함

- 게임 보는 동안의 긴장감, 속도감이 유지될 수 있어야 함. 이런 측면에서 바둑과 같이 상대가 번가라 플레이를 하는 턴(turn) 방식의 게임은 인기 e스포츠 종목이 되기 어려운 한계가 존재함
- 동일한 자극이 지속적으로 입력되면 더 이상 신경이 자극에 반응을 하지 않는 감각순응(sensory adaptation)이 일어나기 때문에 지속적인 재미를 위해서는 변화가 있어야 함. 이런 점에서 '스타크래프트'의 맵 에디터(map editor) 기능은 이스포츠로써 스타크래프트의 수명을 늘리는데 핵심적인 요인이었음

● 스타플레이어: 뛰어난 선수가 나와야 함

- 이런 점에서 단체전이 주류가 되는 FPS는 개인전 기반의 타 장르 게임들 보다 인기 e스포츠 종목으로 육성하는데 어려움이 있음
- 또한 스타플레이어가 등장하기 위해서는 누구든지 이해할 수는 있지만 따라 할 수 없는 궁극기술(예를 들면, 빠른 손놀림, 정확한 컨트롤)이 존재해야 함

● 대회 진행의 용이성

- 대회나 행사에 개발사의 지원이 충분하거나 혹은 지원 없이도 독자적으로 운영될 수 있는 시스템이 구축되어야 함
- 예를 들어 콘솔게임인 코나미사의 '위닝일레븐'의 경우는 대회개최와 관련된 개발사와의 협의가 어려워 대회 활성화가 되지 못한 측면이 있음. 반면 현재 FPS 게임들이 운영하고 있는 대회서버 방식은 상대적으로 이러한 대회들의 개최를 용이하게 지원하는 측면에서 e스포츠 종목을 용이하게 만들어 줌

3) 인접 장르와 비교한 현상적 특성³⁾

- 접근 방법: e스포츠의 특성을 드러내는 방식으로, e스포츠와 유사개념의 비교분석을 통해 그 차이를 이해하는 구조주의적 접근(structuralistic approach) 방법을 사용하여 분석하고자 함.
 - 하위 비교는 위의 정의에서 제시한 핵심주제, 내용, 매개(, 영역) 등 3개 핵심 속성을 통해 유사개념의 동일 측면과 각각 비교하였음.
 - 비교 대상은 e스포츠와 형태적 측면과 내용적 측면에서 가장 유사성이 높은 게임, 스포츠, 방송콘텐츠를 각각 비교하였음.
- 게임마케팅과 비교를 통한 분석

〈표1〉 게임마케팅과 e스포츠 비교분석

	e스포츠	게임마케팅
주 체	선수/플레이어	개발(배급)사/이용자
내 용	사람간의 경쟁	콘텐츠 이용과정에서 느끼는 재미 (경쟁 포함)
매 개	디지털화된 프로그램 및 장비	좌 동

- 주제: e스포츠가 사람간의 경쟁을 통해 잘하는 사람 혹은 대중적인 스타플레이어가 핵심적인 주체로 등장한다면 게임은 사람들(이용자)가 게임콘텐츠를 경험하면서 반복적으로 이용하게 되는 인기 있는 콘텐츠(재미있는 게임)가 주체로 등장
- 내용: e스포츠의 주제는 경쟁이지만, 게임의 주제는 경쟁을 포함한 다양한 상호작용을 통해 이용자가 얻는 개인 내적 재미가 주요 주제가 됨
- 매개: 디지털게임과 그 운용 장비라는 점에서 동일
- 비교: e스포츠가 단순한 게임이용자의 영역을 넘어서, 선수들 간의 경쟁과 이 과정에서 미디어가 결합되면서 대중적인 팬이 형성되었고, 이를 바탕으로 일정한 사회적 제도(프로게이머, 협회 등)로 인정되면서 비교적 넓은 사회문화적 범위의 장을 형성하고 있는 반면, 게임은 이용자와 개발/배급사 및 이 과정에 개입되는 당사자들 간의 사적 계약이 주된 틀이 되며, 이러한 틀의 시작, 유지는 개별 게임의 산업(비즈니스)적 관점에서 판단됨

- 스포츠와 비교를 통한 분석

〈표2〉 스포츠와 e스포츠 비교분석

	e스포츠	스포츠
주 체	선수/플레이어	좌동
내 용	사람간의 정신적(소근육) 경쟁	사람 간의 신체적(대근육) 경쟁
매 개	디지털화된 프로그램, 장비 미디어	종목 적합 기구

3) 비교특성과 관련된 자료는 연구책임자가 진행한 ‘국제표준화를 위한 leSF 선수위원회 규정연구’의 31~38 페이지의 내용을 발췌 수정하여 제시함.

- 주제: e스포츠는 스포츠와 마찬가지로 사람간의 경쟁을 통해 잘하는 사람 혹은 대중적인 (선수) 플레이어가 핵심적인 주체로 등장
- 내용: e스포츠와 스포츠의 핵심 주제는 경쟁이지만, e스포츠의 경우 경쟁의 승패가 주로 정신적 능력에 좌우되며, 빠르고 정확한 미세 컨트롤 등의 소근육이 주로 사용되는 반면, 스포츠는 대근육을 사용하는 신체적 활동 능력에 따라 경쟁의 승패가 주로 결정됨
- 매개: e스포츠는 디지털게임과 그 운용 장비가 주된 매개가 된다는 점에서 스포츠와 가장 큰 특성의 차이를 발생시킴
 - 공간의 재배열: 스포츠는 오프라인 공간의 활용에 따라 승패가 이루어지지만 e스포츠는 다양하고 빠른 사이버 공간이 선수 앞에 제시되며, 이런 공간을 얼마나 빠르고 정확하게 점유하는가가 승패의 핵심이 된다는 점에서 공간의 관점과 운영이 획기적으로 달라짐
 - 오프라인 보조: 프로그램된 룰에 따라 이루어진다는 점에서 경기의 공정성을 판단하는 심판의 역할이 스포츠에 비해 적음
- 비교: e스포츠는 그 매개가 영리를 목적으로 서비스되고 있는 상품인 게임을 활용한다는 점에서 상대적으로 사적 영역이 강하고 시작된 지 10년 안팎의 짧은 연륜이라는 점에서 사회 전반의 대중적 기반은 아직 취약한 반면, 스포츠는 종목 자체에 대한 소유권의 개념이 없다는 점과 사회적 가치와 필요성이 인정되어 중요한 교육의 내용이 되고 있다는 점에서 공공적 영역의 성격과 대중적 성격이 강함.

● 방송콘텐츠와 비교를 통한 분석

- 흔히 e스포츠라고 하면 게임방송의 다른 이름으로 인식하는 사례가 흔함. 이러한 인식의 근원은 e스포츠의 태동이 게임방송의 출현과 거의 동시에 이루어졌다는 점에서 찾아볼 수 있음.

〈표3〉 게임방송과 e스포츠 비교분석

	e스포츠	게임방송
주 체	선수	출연자
내 용	다양한 종목 경쟁	시청자의 흥미 종목 국한
매 개	디지털게임 및 조직	e스포츠 매개 + 방송장비 및 연출

- 주제: e스포츠의 주체는 선수지만, 동일한 선수가 게임방송에 출연하게 되면 경기에 전념하는 선수라기보다는 연예인과 같은 방송 출연자의 성격에 더 가까움.
 - 현재까지 대부분의 방송경기를 위해서는 선수들이 경기에 임하기 전에 방송용 메이크업을 하는 것은 선수와 출연자로서 혼합된 속성을 잘 보여줌
- 내용: e스포츠의 핵심 내용은 다양한 e스포츠 종목을 통한 승패이지만, 이것이 방송되기 위해서는 또 다른 조건인 시청자들의 관전 시청율을 높일 수 있는 종목이어야 한다는 것이다.
 - 이런 점에서 실제 즐기는 e스포츠 종목과 방송을 통해 관람하는 e스포츠 종목간의 괴리가 발생하는 경우도 생긴다. 대표적으로 FPS 종목의 경우 선수로써 직접 경기를 하는 것은 많은 고도의 기술과 플레이 과정에서 재미를 느낄 수 있는 반면, 타인이 경기하는 경기를 모니터로 관람하는 것은 직접 플레이 보다 상대적으로 재미가 없기 때문에 방송 편성의 시간대나 분량이 상대적으로 인기있는 종목에 비해

떨어지는 요인이 됨

- 매개: e스포츠의 매개는 e스포츠 종목 게임과 경기를 주관하는 조직에 의해 선수와 선수가 매개되는 반면, 게임방송은 여기에 방송장비 및 연출이 추가되어 선수들의 경기와 시청자를 매개함
 - 오프라인 스포츠 역시 미디어스포츠가 되어가는 현실에서 방송의 영향력과 역할이 e스포츠 존립에 매우 큰 것은 부인할 수 없는 사실
 - 그러나 가장 좋은 콘텐츠는 선수들의 멋진 플레이란 점을 고려한다면 현재 경기가 이루어지고 있는 곳이 경기장이라기보다는 방송사 스튜디오에 가깝다는 점에서 선수가 최상의 컨디션을 유지하여 최상의 경기를 보여주기 위한 조건과는 거리가 있어 보임
 - 이런 점에서 e스포츠 전용경기장의 탄생은 e스포츠 경기의 질적 수준을 높여줄 것으로 기대됨
- 비교: 가장 핵심적으로는 게임방송은 사적 비즈니스 엔터테인먼트 영역으로써 장이 형성되어있기 때문에 엔터테인먼트 비즈니스로써 수익이 나지 않는 경우는 존립하기 어려움

라. e스포츠의 역사

1) 국내 e스포츠의 역사⁴⁾

● e스포츠 태동기(1997-1999년)

- 1997년 스타크래프트의 발매와 초고속인터넷망이 연결된 PC방의 활성화를 바탕으로 게임의 범주가 개인이 컴퓨터와 하는 게임에서 인터넷 서버(배틀넷) 상에서 사람 간에 경쟁을 하는 패러다임으로 변화하게 됨. 이러한 변화는 게임을 넘어서 e스포츠라는 개념으로 확장을 하게 되는 바탕을 제공하였음.
- 1998년 10월 스타크래프트(브로드워)가 출시되었고, PC방을 중심으로 100만 카피 이상이 팔리는 인기를 얻게 됨. 여기에 신주영이라는 게이머가 세계 대회에서 우승을 차지하면서 스스로 프로게이머로써 정체성을 밝힘. 이후 99년 8월 이기석의 브루드워(Brood war) 시즌2 래더토너먼트 우승을 계기로 우리나라 게이머가 스타크래프트에 관해서는 세계 최고수준임을 대내외에 과시하면서 대대적인 관심을 불러일으킴
 - 이기석은 이후 자신의 '쌈장'이라는 아이디를 주제로 인터넷통신업체 광고에 등장하면서 프로게이머라는 장르와 직업을 사회적으로 보편화시키는데 일조를 함
- 이러한 스타크래프트의 인기는 외환위기 이후 급격하게 증가한 PC방의 홍보의 목적으로 활용하기 위해 군소 게임대회가 99년도를 전후하여 폭발적으로 열리게 됨
 - 상금규모가 큰 개인전이 전국적인 규모에서 한달에도 서너번씩 개최되었을 뿐 아니라 지금의 프로리그처럼 팀단위 리그도 4개(KGL, KIGL, CNGL, MPGL)나 되었음
- 1999년 1월 국내 최초 게임리그인 KPGL(Korea Pro Game League)가 만들어지면서 기존 지역 PC방 중심의 단발성 대회가 전국규모의 형태를 갖춘 통합 대회로써 자리매김함으로써 조직화된 형태의 e스포츠가 탄생함

4) 2007년 이전 자료는 한국e스포츠협회에서 발간(2008년 3월)한 'e스포츠 10년사: 1998년~2007년'의 내용을 바탕으로 재구성함

- 1999년 12월 '99 PKO(Pro Gamer Korea Open) 스타리그'가 열리고, 투니버스라는 케이블 TV를 통해 중계되면서 지금처럼 보는 형태로써의 e스포츠의 막을 열게 됨
- 이 시기 폭발적인 게임대회의 증가는 이를 주관하는 리그사(league社)와 프로게임팀의 난립을 초래했으며 이 과정에서 운영난과 자금난에 허덕이던 중소 리그사 및 게임팀이 해체되는 재편과정이 급속히 진행됨. 이 결과 2000년 들어 3대 리그 즉 KGL, KIGL, PKO 등으로 e스포츠 시장이 재편됨.

● e스포츠 형성기(2000-2005년): e스포츠의 체제 구축기

- 2000년 2월 현재 사단법인 한국e스포츠협회의 전신인 (사)21세기프로게임협회가 문화관광부 등록 사단법인으로 출범함으로써 제도적 e스포츠의 기반을 마련하였고 8월 프로게이머 등록제도의 문화관광부 승인 및 11월 최초 공인 프로게이머를 탄생시킴으로써 e스포츠의 기초 인프라를 확립하는 계기가 됨
- 2000년에는 앞서 3대 리그 위주로 대회가 진행되었고, 각 리그 별로 10-30여 개의 게임단이 참가하여 대회를 진행하였음.
- 이러한 프로게임팀들의 활동은 벤처열풍에 힘입어 2001년 초까지 왕성한 성장을 보였으나, 벤처 거품이 꺼지는 분위기가 생기는 와중에 수익구조 악화와 프로 게임단을 운영하는 기업들에게 명확한 홍보 효과와 비전을 제시하지 못하면서 리그사들은 몰락하게 되었고, 협회와 방송사가 주도하는 대회로 재편되게 되었음
- 2000년 7월 e스포츠 전문 케이블TV인 '온게임넷'과 겜TV가, 2001년 5월 MBC 게임이 개국을 함으로써 ITV, 대교방송, 투니버스 등의 채널 프로그램 편성 중 일부에서 게임전문방송을 통한 콘텐츠로써 자리잡기 시작함
- 2001년부터 양대 방송리그가 안착되면서 온게임넷의 경우 '온게임넷 스타리그'와 '온게임넷 프로리그', MBC게임의 경우 'MSL'과 'MBC게임 팀리그' 등의 체제가 구축되어 2004년까지 이어짐
- 2001년 게임 전문채널의 탄생과 더불어 이들 채널을 통해 스타크래프트 외에 다양한 국산종목들이 e스포츠화를 위해 적극적으로 나서게 됨. 이 시기, 킹덤언더파이어, 아트록스, 유라기원시전, 임진록 등 다양한 국산 RTS 게임이 리그로 열렸고, 스타크래프트 프로게이머들도 "프로게이머라면 어떤 게임이든 잘해야 한다"는 정체감을 가지고 개인의 취향에 따라 국산 게임 종목을 선택하여 대회를 준비하였음
- 2001년 (사)21세기프로게임협회가 (사)한국프로게임협회로 명칭이 바뀌면서 국가를 대표하는 e스포츠 조직으로써 위상이 정비되었으며, 이 후 협회 주도의 KPGA 투어를 개최함으로써 현재 협회 주도의 e스포츠 대회 모델의 시발점이 됨
- 2002년 블리자드(Blizzard)사의 워크래프트3가 정식 발매되었고, 때를 맞추어 배급사인 한빛소프트는 양 방송국의 워크래프트3 리그를 전폭적으로 후원함. 이 당시 월드컵의 영향으로 주춤해진 스타크래프트의 발걸음을 워3리그가 앞서가는 양상을 보이기도 함
- 워크래프트3의 발매는 국내 e스포츠계에 큰 영향을 미침
 - 국산 e스포츠 게임 종목의 몰락: 워크래프트3가 발매되면서 이와 경쟁을 해야만 하는 국산 게임 종목들의 대회가 자금이나 흥행 면에서 승산이 없다고 판단되면서 급속도로 사라지게 됨
 - 기존 프로게이머들의 개인전 형식의 대회 반복되면서 새로운 경기 모델의 요구가 높아지고 이런 흐름에서 팀리

그와 프로리그가 만들어지게 됨

- 워크래프트 3의 출시와 월드컵 열기에 주춤하였던 스타크래프트는 그해 10월 올림픽공원에서 열린 스키아 2002 온게임넷 스타리그 결승전 관중이 2만명이 운집함으로써 스타크래프트의 잠재력이 여전한함을 증명함
 - 워크래프트3는 발매되기 전부터 기존 스타크래프트에 열광하던 팬과 이용자들을 흡수할 것이라고 예상되었던 것에 비해 그 열광의 정도는 미약하였음. 대체로 이유는 기존 스타크래프트에 익숙하던 소비자들에게 익숙치 않은 ‘몹’이나 ‘사냥’이라는 RPG적 요소가 상대 유닛과의 전투만이 존재하는 스타크래프트에 비해 속도감이 매우 저하되게 느껴지며, 집중력을 높이지 못했음
 - 더불어 ‘영웅시스템’이라는 독특한 체제에 대한 이용자의 문화적 수용이 상대적으로 영웅과 관련된 신화가 널리 퍼져있는 중국이나 유럽에 비해 어려웠다는 점 역시 주요한 이유로 작용하였음.
 - 2004년 이후 워크래프트3 리그는 국내에서 점차 줄어들다 2005년 방송대회 맵조작 스캔들 이후 국내에서 급속히 사라지게 됨
- 스타크래프트 중심, 방송국 중심의 대회로 집중되는 경향은 e스포츠를 활용한 대기업 홍보 목적의 스폰서가 이루어지는 기반이 됨.
- 2003년 12월 사)한국프로게임협회에서 사)한국e스포츠협회로 개명함. 이로써 프로중심의 e스포츠에서 탈피하여 아마추어까지 포괄하는 명실상부한 e스포츠 대표기구로서 기반 구축
- 2004년 초 SK 텔레콤과 팬택앤큐리텔의 창단으로 인한 대기업의 e스포츠에 대한 관심과 참여는 그해 7월 SKY 프로리그 전기 결승이라는 단일대회에 10만명의 관중이 모이는 이른바 ‘광안리 사태’를 불러오면서 e스포츠의 대중화 시대를 개막함
- 2005년 출범한 제2기 e스포츠협회는 양방송사에서 분리 운영되던 단체전을 통합하여 단일한 협회주최의 프로리그로 출범시킴

● e스포츠 도약기(2005년 - 2007년): 기존 모델의 완성

- 기업후원 프로게임단 및 공군 게임단 체제 구축
 - 2004년 광안리 대회 이후 대기업의 e스포츠에 대한 관심이 고조되면서 2006년에 기존 후원을 받지 못하던 게임단을 인수한 창단이 급속히 늘어남
 - 이와 더불어 공군에서도 2007년부터 게임단을 신설 운영함으로써 현재 공군 포함 12개 게임단이 프로리그를 진행함
 - 이러한 흐름은 기존의 e스포츠가 매니아 중심의 게임대회라는 이미지를 탈피하여 대중문화로서의 지위를 기업과 정부로부터 함께 얻었다는데 의미가 있음
 - 그러나 이러한 흐름은 스타크래프트 종목에 집중되고 있는 것이 현실이며, 이외의 종목들은 자생적인 동호회(클랜) 형태나 국외의 활동으로 방향을 선회하고 있음
- 중계권의 도입과 뉴미디어의 등장
 - 2007년 중계권 개념을 도입하면서 기존 양 케이블TV 중심의 e스포츠를 벗어나 곱, 판도라, 아프리카 등 3개 인터넷 방송, 네이버, 다음 등 2 인터넷 포털, 1(하나TV) IPTV, TU, 1to1 등 2 DMB 등의 e스포츠 중계 미디어 플랫폼이 다변화됨

- 이러한 뉴미디어 플랫폼의 등장과 더불어 스타크래프트 이외의 종목 및 대회의 중계가 늘어남으로 인해 미디어를 통한 e스포츠 팬들의 접촉의 양과 질적인 측면의 확장이 일어남
 - 뉴미디어들의 e스포츠 시장에 진입 및 투자확대와는 대조적으로 올드 미디어로서 영향력 있는 신문이나 방송 등의 매체에는 과거에 비해 e스포츠에 대한 기사량과 관심의 정도가 점차 약해지고 있음
- 정부 및 지자체의 e스포츠에 대한 관심 고조
- 전국 10개 기초 및 광역 지자체 지역 축제 모델로써 e스포츠 대회의 확산되었음.
 - 이들의 행사는 평균 4-5년 이전부터 지속적으로 진행되어 오고 있으며, 최근 합류한 지자체 역시 장기적인 실행계획으로 접근하고 있다는 점에서 지자체의 e스포츠에 대한 관심과 투자가 지속됨
 - 행사와 더불어 서울시의 경우 상암동 DMC에 e스포츠 전용경기장 건립 등 e스포츠 인프라 구축과 관련하여 사업이 추진 중임
 - 자체 중심으로 개최되는 아마추어 e스포츠 대회는 2007년 제1회 전국아마추어 대회를 기점으로 조직화되고 있는 추세이며, 이러한 추세는 참가 지역과 종목 등에서 점차 확산될 예정임
- 위기의 잉태
- 중계권의 도입: 스타크래프트 중심의 프로리그의 중계권이 2007년 도입되면서 스타크래프트의 지적재산권을 가지고 있는 블리자드사와 마찰이 시작됨
 - 프로그래밍 중심의 e스포츠협회 구조: 프로그래밍단으로 구성된 이사회와 전략위원회 중심의 운영은 프로리그 이외의 아마추어 육성과 국산e스포츠 종목 활성화에 대한 관심이 낮아지는 계기가 됨
 - 오프라인 대회 집객 인원 하락: 지난 10여년간 지속되어온 종목과 대회모델을 지속 그리고 경기와 대회의 수가 증가되면서 오프라인 집객이 감소하는 추세임
- e스포츠 전환기(2008년 이후): 새로운 모델의 시작의 갈림길
- 국제e스포츠연맹 결성 및 확대: 2008년 한국 주도로 세계 e스포츠 기구 창설하고 회장국 및 사무국을 국내에 유치함
- 2010년 현재 25개 정회원국 가입
- 정부의 아마추어 e스포츠 육성지지 확대
- 2009년도 전국아마추어 대회의 훈격을 장관배에서 대통령배로 격상시킴
 - 2010년 문화부는 ‘e-Sports Innovation 2.0 e스포츠 중장기 발전계획(2010년~2014년)’ 발표를 통해 아마추어 및 국민 레저로서 e스포츠 육성지지를 밝힘
- 정식체육종목화의 전기 마련
- 한국e스포츠협회가 2009년 대한체육회 인정단체로 등록됨
- 스타크래프트 지적 재산권 갈등 본격화: 스타크래프트2의 출시와 함께 지적재산권문제가 e스포츠의 최대 현안으로 부상됨
- 지적재산권의 문제는 다양한 주체들의 협력적 관계를 통해 운영되어야 하는 e스포츠의 특성상 미래 e스포츠의 모델을 가늠할 수 있는 중요한 이정표가 될 것으로 예상됨

- 2010년 들어 프로게임단의 해체, 합병 및 투자 감소 등 외연적 규모의 축소가 현격히 들어남
 - e스포츠 게임단에 대한 기업의 관심과 투자의 규모가 점차 줄어들고 있으며, 이것은 새로운 성장동력의 모색이 시급히 요구됨

2) 해외 e스포츠의 역사

● e스포츠 태동기(1990년대-1999년): 게임리그 탄생

- 1990년대 초반 대전격투게임들이 나오면서 사람과 컴퓨터가 아닌 사람과 사람간의 경쟁이 시도되고 일본과 미국을 주축으로 이벤트적인 요소가 강한 작은 규모의 대회들이 생겨나기 시작함
- 90년대 중반 폭발적인 인기를 모았던 ‘덤 시리즈’를 위시한 FPS(First Person Shooting) 게임대회들이 게임쇼에서 모객 촉진을 위한 이벤트 대회로 개최되면서 e스포츠의 맹아가 탄생함.
- 또한 미국과 유럽에서는 이러한 게임 매니아들이 자신의 컴퓨터를 가지고 한자리에 모여 게임을 즐기는 랜파티가 성행하고 있었던 게임 문화를 기반으로 1997년 PGL(the Professional Gamer’s League)과 CPL(Cyberathlete Professional League)이 미국에서 출범함
- PGL(the Professional Gamer’s League)의 발생과 소멸
 - 1996년말 텐(TEN: Total Entertainment Network)에서 임시직으로 고용되었던 조 페레즈(Joe Perez)는 간부들에게 ‘프로게이머들의 리그 설립’하고 텐은 사람들이 인터넷에서 게임을 할 수 있게 해주는 대가로 정액료를 받는 수익모델을 이메일로 제의함.
 - 유명 게임 서비스 업체들은 무료 서비스 업체들로부터 압력을 받고 있던 와중에서 직원해고와 구조조정으로 위기감을 느끼고 있던 텐이 새로운 전략으로 채택하게 됨. 당시 프로게이머리그(PGL)를 만든다는 발상은 다른 경쟁 업체들에서조차 생각할 수 없는 신선한 발상으로 평가됨.
 - PGL은 1997년 가을 창단됨. 아타리(Atari)의 창업자이자 ‘게임의 아버지’로 불리는 놀런 부쉬넬(Nolan Bushnell)이 리그의 대표가 됨. 리그의 창단 파티는 샌프란시스코 소재의 3Com Park에서 개최되었으며, 처음 아이디어를 제공한 페레즈는 텐의 온라인 이벤트 매니저가 됨
 - 기존의 개인적 취미생활로써 게임이 아니라 직업적 활동으로써 돈을 벌 수 있는 프로페셔널 게이밍이라는 이유만으로 PGL은 많은 관심을 불러 일으켰음. 이런 배경으로 인해 게임과 관련된 AMD, AT&T, 로지텍 그리고 US 로보틱스 같은 컴퓨터 관련 업체들로부터 PGL은 2백만 불 상당의 협찬을 얻게됨.
 - 처음에는 PGL에 참여하기 위해서는 텐의 회원이 되어야 했기에 회원모집에도 큰 효과를 보았으나, 거의 모든 경기가 온라인을 중심으로 개최하고 결선만 오프라인에서 개최하는 방식인 온라인 중심의 한계로 인해 점차 수익성이 악화되고, 결국 1999년 중단됨.
- CPL(Cyberathlete Professional League)
 - 푸에르토리코 출신의 엔젤 무노즈(Angel Munoz)는 1997년 CPL의 창설. 그는 컴퓨터 게임의 경쟁심이 실제 정식 스포츠보다 절대 작지 않을 뿐 아니라 ‘많은 재능 있는 게이머의 실력이 다른 보통 게이머의 실력을 훨씬 뛰어넘는다’는 것과 ‘그 재능 있는 게이머는 자연스럽게 더 높은 수준의 경쟁을 원한다’는 것이라고 생각함.
 - CPL은 미국 텍사스주 댈러스(Dallas)를 거점으로 주로 FPS 장르의 게임을 중심으로 대회가 개최되됨

- 출범 3년이 되지 않아 막을 내린 PGL과는 다르게 CPL은 FPS를 중심으로 개최되었다는 점에서 이들 게임의 특성상 거의 모든 대회를 오프라인에서만 치르는 등 대회 운영이 오프라인 중심으로 이루어지면서 e스포츠 대회의 전형을 만들어 현재에 이룸

● e스포츠 성장기(2000년-2006년): e스포츠 대회의 폭발적 증가

- WCG(World Cyber Games)
 - 2000년 한국이 중심이 되어 개최한 세계적인 e스포츠 대회로 기존의 대회가 매니아 개인 혹은 팀 단위의 랜파티 성격이었다면, WCG를 계기로 올림픽과 같은 국가단위의 경쟁 대회가 생기게 됨
 - 또한 결승전 장소를 세계적으로 순회함으로써 글로벌 e스포츠 대회로서 위상과 영향력을 확대하였으며, 이러한 모델은 이후 글로벌 e스포츠 대회를 표방하는 대회들의 벤치마킹 대상이 되었음
- ESWC(E-Sports World Cup): 2003년 프랑스 파리를 중심으로 생겨난 e스포츠 대회. 유럽중심의 e스포츠 월드컵을 표방하며 세계 3대 e스포츠 대회로 성장하였음
- CEG(China e-Sports Games): 중국의 e스포츠 발전을 위해 2005년 국가체육총국 주도로 설립 운영되는 e스포츠 대회
 - 아마추어와 프로 리그 형태로 운영됨. 프로리그에 참여하기 위해서는 자격선발경기를 통과해야 가능하며, 현재 3000여명의 전문게이머(프로게이머)가 있음. 이들에게는 국가에서 수여하는 전자선수자격증이 주어지며, 이 자격증은 1급에서 5급까지 구분됨
 - 프로리그는 전문게이머들이 북경, 상해, 서안, 광주, 청도, 무한, 장사, 심양 등 8개 도시를 기반으로 만들어진 8개 팀에 소속되어 각 도시를 순회하며 경기를 펼치며, 그 결과 우수선수는 세계 유명 국제 e스포츠 대회에 참가할 수 있는 자격이 부여됨
- 유럽 e스포츠 리그: 독일 중심의 ESL(Electronic Sports League)가 연중 형태로 운영되고 있으며, 스웨덴을 중심으로한 Dreamhack은 연 1회 랜파티 형태로 개최되며, 2006년 유료입장객이 7000여명에 이를 정도로 스웨덴을 중심으로한 북유럽의 대표적 e스포츠 대회로 자리잡았음
- 한국 주도의 국제 e스포츠 대회: WCG를 제외한 한국주도의 e스포츠 대회로는 2004년을 전후로 탄생한 IEF(International e-Sports Festival), WEF(World e-Sports Festival), WEG(World e-sports Games) 등이 있음. 이들 대회의 특징은 주로 중국을 핵심 타겟으로 한국과 중국정부 및 기관간 제휴 및 공동주최 형식의 대회로 진행된다는 점에서 관주도 형태의 성격이 강하다는 특징이 있음
- CGS(Championship Gaming Series)의 탄생: 미디어와 자본을 앞세운 미디어 재벌 루퍼트 머독(Keith Rupert Murdoch) 이 2007년에 만든 국제 게임리그
 - GS의 특징으로는, 기존 대회의 선수 구성방식이 단일 종목의 개인 혹은 팀이었다면, 이 대회는 공식종목(카운터스트라이크, 피파2007, DOA 4, 고담레이싱3)들의 선수를 모두 포함하는 선수단을 GM(General Manager)가 이끌고 있으며, 이러한 선수단은 북미, 남미, 유럽, 영국, 아시아 등 6개 지역에서 대표를 선발하며, 선발된 선수는 계약에 의해 연봉을 받게 되는 형태.
 - 이를 계기로 e스포츠는 오프라인 랜파티 형식이나 결승형식을 넘어서 세계적인 미디어 콘텐츠로서 지위를 구축할 수 있는 기반 조성됨

- 지역 거점 방식의 e스포츠 대회를 탈피하여 대회의 글로벌 투어화: 일찍이 WCG를 필두로하여, 프랑스 파리 거점의 ESWC와 미국 텍사스 델러스 중심의 CPL은 결승 경기를 세계 투어의 형태로 개최하는 경향이 나타남
 - 이러한 글로벌 투어화는 세계 도처에서 새로운 국제대회들이 생겨나면서 지역 거점의 대회들이 기존의 영향력을 유지하기 어렵게 되었으며, 다시 이런 상황은 거대 자본을 유입하는데 실패로 드러나면서 이러한 지역거점 정책의 수정이 나타나게됨
 - 또한 e스포츠 대회가 오프라인 관객 뿐 아니라 미디어를 통한 시청자가 중요한 계층으로 등장하면서 세계 각국의 투어는 출신 혹은 개최 지역의 시청층을 끌어 모을 수 있는 중요한 수단이 되기도 함
 - 이를 계기로 2004년 안팎에 폭발적으로 증가하던 국제 e스포츠 대회들은 자연스럽게 구조조정이 되는 양상으로 전개됨.
- e스포츠 관련 협단체의 증가
 - 유럽과 아시아를 중심으로 e스포츠 협회 및 단체의 설립이 증가하고 있는 추세임
 - 이러한 흐름은 기존 개인이나 동호회 중심의 개별화된 e스포츠 조직을 넘어 국가나 조직단위의 움직임이 감지되고 있으며, 이러한 협단체들의 연합이나 연대는 세계적인 e스포츠 조직으로 발전할 가능성이 높음
 - 이런 점에서 개인 혹은 개별 기업은 상대적으로 이들과 경쟁을 하거나 연대를 하는데 불리한 지위를 차지할 가능성이 높다는 점에서 이러한 조직화 경향성은 지속적으로 강화됨

● e스포츠 전환기(2008년 이후): 글로벌 e스포츠의 질적 전환 시작

- 지적재산권문제의 부각
 - e스포츠의 규모와 잠재력이 성장하면서 이스포츠 종목 개발사 및 퍼블리셔의 지적재산권 행사에 대한 입장이 강력해짐
 - CPL과 카운터스트라이크를 개발한 밸브사 간의 문제에 이어 한국e스포츠협회와 스타크래프트를 개발한 블리자드사 간의 문제는 이러한 e스포츠의 잠재적 문제의 연속선상에서 바라보아야 함
- 글로벌 e스포츠 대회 스폰서의 영향력 강화
 - 세계 e스포츠 대회가 난립되는 양상에 따라 이를 후원하는 스폰서 쟁탈전이 심화되고 있으며, 결과적으로 이들의 영향력이 강화되고 있음
 - 단적으로 ESWC, CPL 등은 2007년 주요 스폰서를 구하지 못해 행사의 어려움을 겪은 후 대회가 열리지 않거나 축소 개편됨
 - 세계 최고 대회라고 하는 WCG는 MS의 후원으로 치루어지면서 플랫폼과 종목이 후원사인 XBox가 주도함으로써 공신력있는 세계대회로서의 명성에 오점을 남김
- e스포츠 미디어의 확대
 - FOX Media, ESPN 등 세계적 미디어의 관심과 참여가 이어지고 있음
 - 뉴미디어의 적극적인 참여에 따른 e스포츠 유통 채널이 다양해지고 있음
- IeSF를 중심으로 국가 단위 민간 e스포츠 조직의 증가하는 추세에서 e스포츠에 대한 세계적 관심이 고조되고 있음

마. e스포츠의 현안 문제

1) e스포츠 현안 문제

● e스포츠의 새로운 성장동력을 찾지 못함

- 대중적 집객의 감소

- 스타플레이어와 미디어의 결합 모델인 한국형 e스포츠 모델이 나온 지 10년이 넘으면서 매력력이 점차 감소하고 있음. 이러한 사례는 광안리 결승전 관람객이 점차 줄어들고 있는 것에서도 확인이 됨
- 특히 대중적 집객이 대회 성패의 중요한 판단이 되는 지방자치단체 e스포츠 행사의 의욕이 감소하고 있음. 이는 지자체의 전국 e스포츠 대회 유치 경쟁의 감소와 대회규모의 축소 경향이 반증해 줌

- 자본조달의 어려움

- 내부적 투자의 축소: 선수들의 연봉 축소와 선수 숙소의 규모 축소 등에서 프로게임단을 운영하는 기업의 e스포츠에 대한 투자규모가 축소되고 있음
- 이는 e스포츠 게임단의 편익이 투자에 비해 작다는 것을 e스포츠 내부에서 스스로 인정하는 것으로 이는 다시 e스포츠의 위축으로 이어지는 악순환을 발생시킴
- 외부 투자의 감소: e스포츠 대회에 대한 투자의 규모와 양이 점차 축소되고 있음. 대표적으로 방송사 개인리그의 후원 결정이 점차 늦어지는 것은 물론 후원기업의 규모가 작아지고, 이에 따른 후원규모도 작아지는 것으로 추론됨

- 아마추어와 프로간의 괴리

- 아마추어의 육성이 우수한 준프로게이머, 프로게이머로 이어지는 것이 아니라는 것은 오랜 프로스포츠를 경험했던 스포츠의 연구를 통해 도출됨
- 체육계에서 초창기 생활체육의 의미는 최상의 경기 기량을 지닌 엘리트 선수를 길러내기 위한 스포츠 발달 피라미드의 토대를 의미하는 것으로 사용됨
- 그러나 우수한 선수는 넓은 토대에서 길러지는 것이 아니라 처음부터 전문적이고 집중적인 훈련을 통해 길러진다는 주장이 설득력을 얻으면서 엘리트 스포츠와 아마추어 스포츠의 독자적인 목적을 추구하는 2원화가 이루어지고 있음
- 현재 대부분의 나라에서 채택하는 아마추어중심 생활체육 정책은 우수한 선수를 길러내기 위한 토대가 아니라 대중의 체력과 건강에 대한 욕구 충족이라는 주요한 목적을 추구함
- 생활문화로써 아마추어 e스포츠 육성 정책 역시 스포츠의 시행착오를 참고 할 필요가 있음. 즉 프로게이머의 활성화에도 불구하고 왜 아마추어 육성이 제대로 되고 있지 못한지에 대한 해답의 실마리를 스포츠에서 찾을 수 있음

● e스포츠 내부의 험겨루기

- e스포츠 경기단체(협회)와 종목 개발(배급사)간의 연계구조 미흡: 지적재산권을 필두로 한 갈등양상의 고조
 - 2007년 CPL과 카운터스트라이크 제작사인 벨브사간의 사용권 갈등으로 인해 가장 인기가 있었던 '카운터스트라이크'를 사용하지 못함. 이후 흥행의 실패와 스폰서 확보의 실패는 대회의 폐지로 이어짐

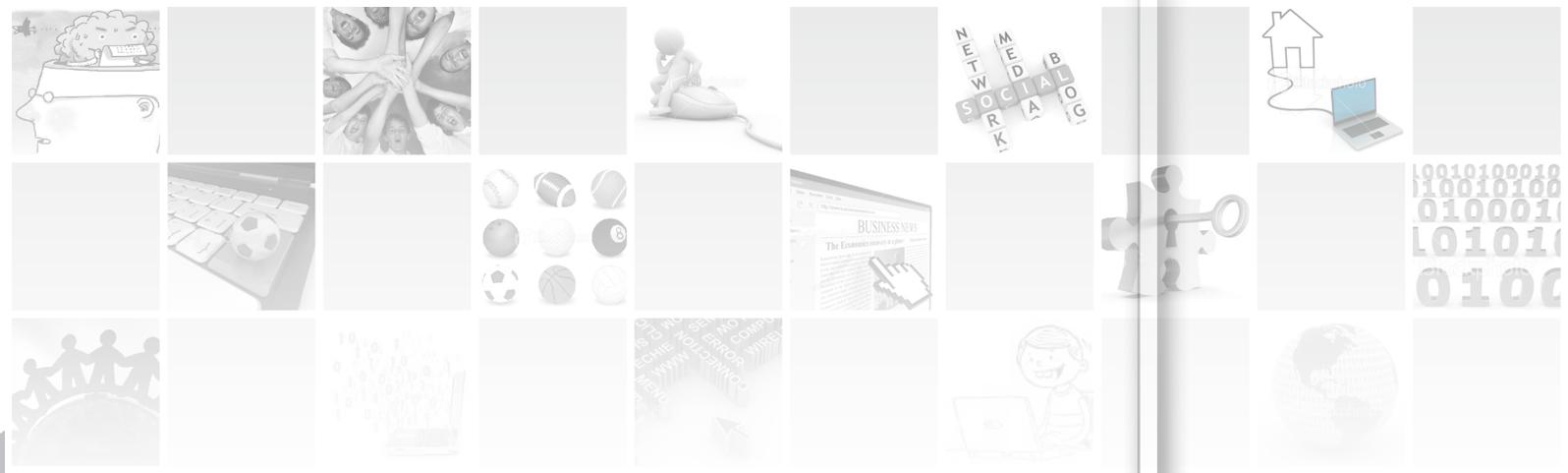
- 2010년 한국 e스포츠협회와 블리자드사 간의 스타크래프트에 대한 지적재산권 논쟁은 CPL의 사례와 유사한 측면이 매우 많음
 - 국내에서는 e스포츠 공인종목 신규신청이 2009년 이후 1건도 없다는 것은 지금까지 종목사와 배급사가 e스포츠에 대한 기대가 점차 약화되고 있다는 반증임
 - 이러한 갈등 양상은 몇몇 종목사와 경기단체간의 문제를 넘어 e스포츠가 활성화될 때 나타나는 구조적인 문제라는 점에서 주목해야 할 필요가 있으며, 더 이상의 성장이나 또 다른 가치의 창출에 대한 합의가 일어나지 않음으로 인해 발생하는 문제로 보여짐
- 승부조작 스캔들 양상: 선수와 선수가 참여하는 대회조직 간의 갈등
- 개요: 2010년도 일부 프로게이머들이 승부조작에 가담하여 처벌을 받은 사건. 특히 한때 가장 뛰어났던 선수에게 칭해지던 '본좌'라는 명성을 얻었던 선수의 가담은 e스포츠 전체에 충격을 주었음
 - 이러한 사건 역시 선수활동이후가 보장되지 않은 상황에서 벌어진 사건임. 이 사건 역시 구조적으로 선수의 활동과 이후 직업적 안정성에 대한 장치가 마련되지 않는 한 지속적으로 재발할 수 있는 문제임
 - 이것 역시 선수와 대회조직 간의 갈등으로 축약할 수 있음

● e스포츠 미래 비전의 불명확성

- 이러한 현안 문제의 핵심은 현재 e스포츠가 성장의 정점을 찍은 후 새로운 활로가 모색되고 있지 못함으로 인해 나타나는 현상임
- 현안 문제들은 미래에 대한 불명확성으로 인해 투자가 새로 일어나지 않고, 현실의 이익에 대한 배분을 e스포츠 주체들이 강력하게 제기하고 있는 양상으로 요약됨
- 이러한 양상은 과거 e스포츠가 지속적으로 성장했던 2006년도 이전에는 나타나지 않은 모습임

2) 현안 문제 해결을 위한 모색

- 이러한 현안 문제를 해결하기 위해서는 강력한 리더십이 요구되며, 이러한 리더십의 바탕에는 e스포츠 구성원들과 외부의 후원그룹이 e스포츠의 미래에 대해 합의할 수 있는 비전의 공유가 필수적임
- 이러한 비전의 핵심을 '기본이념(basic spirit)'이라고 부름
- 참여자들이 합의할 수 있는 e스포츠 비전을 만들기 위해서는 e스포츠 내부의 잠재력과 e스포츠를 둘러싼 사회적 환경 및 e스포츠 소비자의 근원적 욕구와 연합될 때 강력한 힘을 발휘할 수 있음
- 이러한 비전은 내부의 결속력을 강화시키고 외부적으로 존재 가치를 부각시킴으로 인한 사회적 관심의 환기로 이어짐
- 대표적으로 올림픽운동과 그린피스(Greenpeace)와 같은 환경운동 등을 들 수 있음
- 이를 위한 e스포츠 기본이념의 확립 및 이러한 기본이념을 실증적으로 뒷받침해 줄 수 있는 e스포츠의 사회문화적 가치의 발굴이 필요함



한국콘텐츠진흥원



KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

CHAPTER 3

제3장

e스포츠 기본이념연구

- 가 기본 이념의 이해
- 나 e스포츠 기본 이념의 배경 연구
- 다 스포츠 사례 연구
- 라 e스포츠의 기본 이념 도출
- 마 e스포츠 기본 이념 적용



제 3 장

e스포츠 기본 이념 연구



- 가. 기본 이념의 이해
- 나. e스포츠 기본 이념의 배경 연구
- 다. 스포츠 사례 연구
- 라. e스포츠의 기본 이념 도출
- 마. e스포츠 기본 이념 적용

가. 기본 이념의 이해

(1) 필요성

- e스포츠의 기본이념은 e스포츠의 정체성과 미래지향을 나타내는 선언적인 규정의 성격이 강함
 - 기본이념은 e스포츠 존재의 목적을 밝힘으로써 존립 가치와 사명을 명료화함
 - 정책의 정당성 판단의 근거가 되며, 이를 근거로 일관성과 지속성 있는 정책추진이 가능해 짐
 - 조직구성원들의 정체성을 확립하여 개별 활동의 능동성과 전체적인 통일성의 핵심으로 작용함
- 활동의 평가와 반성의 준거
 - 거시적인 수준에서 전체의 활동에 대한 평가와 반성의 기준이 되는 잣대를 제공해줌

(2) 구성 요소

- 사회적 가치의 증대
 - e스포츠를 둘러싸고 e스포츠에 대한 의미와 맥락을 제공하는 사회에 대해 e스포츠가 제공할 수 있는 가치 요소
- 인간 가치의 증대
 - e스포츠를 즐기는 사람들과 e스포츠를 관람하는 사람들 그리고 e스포츠에 관계되는 사람들에게 e스포츠는 어떤 가치를 제공, 증대시킬 것인가의 요소

(3) 도출 방법

- 사회적 가치의 변동에서 핵심적인 가치의 확인
- 인간의 본질적 추구 가치 유형 및 수준 확인
- e스포츠가 나타나기 전 혹은 e스포츠와 경쟁하는 사회적 제도 중 이러한 가치를 보유하고 있는 유형 탐색 및 한계 파악
- 사회적 변화와 기존 제도가 보유하지 못한 가치 확인 및 e스포츠에 적용 가능성 탐색
- 상기 내용을 종합하여 e스포츠 기본 이념 설정의 기초자료 생성

나. e스포츠 기본 이념의 배경 연구

(1) 사회적 변동과 가치

① 산업사회의 종말

- 산업사회의 종말과 지식사회의 도래는 사회적 가치와 패러다임의 변동을 수반함(제레미 리프킨, 2004)
 - 우리나라는 이미 근면, 성실에 기반을 둔 소품종 대량생산이라는 포디즘(Fordism)⁵⁾에 입각한 산업사회 단계를 넘어서 재미와 창의성에 기반을 둔 지식사회로 전환되었음
 - '창의성'이란 용어가 기업뿐 아니라 각급 공공기관에서도 화두가 되고 있다는 점은 우리사회가 육체노동이 주된 가치의 생산방식이 아니라 두뇌를 사용하는 지식이 주된 가치생산방식임을 잘 보여주고 있음
 - 산업사회의 종말은 생산이 주도하는 사회가 아니라 소비가 주도하는 사회로 이행을 의미함
 - 단적인 예로 대형 매장을 둘러보면 물건과 서비스가 넘치고 있음. 즉 생산물은 더 이상 부족하지 않으며, 오히려 쓰레기와 폐기물이 넘치는 생산과잉이 발생함
 - 결핍과 부족을 채우기 위해 노력하였던 산업사회의 소비방식은 '먹고 사는 문제' 즉 죽느냐 사느냐의 생존 문제와 연관된 소비였던 반면, 이러한 문제가 일단락 된 지식사회에서는 '어떻게 살 것인가의 문제' 즉 삶의 질과 연관된 문제가 중요한 소비의 기준이 됨
 - 소비의 패러다임의 변화를 보여주는 예로써, 결핍의 사회에서 음식에 대한 평가 기준은 '많이 먹었는가'였던 반면 소비사회에서는 '맛있게 먹었는가'가 핵심 준거가 되었다는 점에서 그 변화를 읽을 수 있음

5) 자동차 생산 공장의 컨베이어벨트 시스템에서 유래한 것으로 조립라인 및 연속공정 기술을 이용한 표준화된 제품의 '대량 생산과 대량 소비의 축적체제'를 일컫는 말(네이버 용어사전)



〈그림 3〉 후기산업사회의 대표적 현상들:

어떻게 살 것인가의 문제' 즉 삶의 질과 연관된 문제가 중요한 소비의 기준이 되면서 나타난 현상들임

● 사회 구조와 구성원의 변화: 근로시간의 단축과 고령화 사회로의 진입

- 주40시간 근무제 실시로 인한 근로시간의 감소는 자유시간과 여가활동에 대한 관심과 욕구 증대를 활성화시킴
 - 2004년 7월부터 점진적으로 실시된 주40시간 근무제의 확대에 따라 2011년에는 모든 사업장에서 주40시간 근무제 실시되는 것으로 예정됨
- 산업고도화와 경쟁의 심화의 결과 인력구조조정이 상시화 되고, 고령화가 급격히 진행되면서 여가는 더 이상 개인의 문제가 아닌 사회적 문제로 부각되고 있음
 - 통계청(2006) 자료에 의하면, 정년퇴직 평균 연령이 54세였고, 평균 수명이 80세를 넘어가고 있다는 점을 고려하면, 일을 하지 않고 지내는 기간이 30년 가량이 누구에게나 주어짐
- 여가시간의 증대는 지식사회, 소비사회의 필요충분조건이 됨
 - 창의성이 중요 가치창출의 기반이 되는 지식사회에서는 양질의 여가를 통하여 정신적 여유와 다양한 경험의 기회를 제공함으로써 사회적 중요 인프라로써 중요한 기능을 함
 - 또한 시간과 재화의 소비를 통하여 자신의 정체성이 두드러지게 나타나는 소비의 사회에서 이러한 소비의 기회를 충분히 제공한다는 측면에서도 증가된 여가시간의 기여는 지역 경제활성화에 매우 크게 작용함
 - 그러나 자유시간이 늘어난다고 해서 자동적으로 창의성과 개인의 소비를 통한 경제가 활성화 되는 것은 아니며, 잠재적인 부작용과 역기능에 대한 사회문화적인 고려가 필요함
 - 결국 늘어난 자유 시간을 어떻게 보내는가 개인 삶의 중요한 영역이 되어가고, 지방자치단체 등 공공기관은 이러한 주민들의 자유 시간을 경제적이고 효율적으로 활용할 수 있도록 서비스하는 것이 적극적으로 제기되고 있음

● 여가사회로 변동은 사회 가치의 변동(김정운, 2005)

- 조직의 양적 측면의 성장에서 개인의 삶의 질적 측면의 성장으로 전환

- 조직중심, 일 중심의 산업사회에서는 좋은 여가의 기준이 일과 조직의 효율성에 도움이 되는가의 여부로 주로 노동을 위한 하위 개념으로 여가는 휴식과 기분전환 등의 재충전이 주된 기능을 담당하였음
- 또한 이러한 사회에서는 자신의 정체성(identity)은 자기가 하고 있는 일을 중심으로 형성된다는 점에서 일에서 벗어난 개인은 존립근거가 매우 약해지며, 은퇴 후 삶의 질을 위협하는 주된 요소가 됨
- 그러나 여가사회로 변동은 사회적 가치가 조직중심에서 개인중심으로 넘어오면서 자기계발과 자아실현을 통한 삶의 질 향상 기여여부가 주된 판단기준이 되고 있음. 이런 점에서 주로 자신의 정체성 획득, 강화시키는 시간소비형 활동이 강화되고 있으며, 이러한 활동을 위한 관심사나 가치관을 공유한 사람들 간의 사적 모임이 활성화되고 있음.

- 소극적 자유(freedom from~)에서 적극적 자유(freedom to~)로의 변동

- 기존의 여가는 일상적 삶의 구속으로부터 임시로 벗어나는 것, 즉 일과 의무로부터 벗어난 시간을 전제로 하는 소극적 자유의 개념으로 이러한 자유는 획득하는 것이 아니라 주어지는 것으로 여겼음. 소극적 개념에서 여가는 단지 시간을 보내는 것이고, 이것은 목적 없는 경험과 유사하기 때문에 만족경험을 이끌어내기 어려움
- 적극적 자유는 보다 능동성을 요구하는 자유로 단순히 주어진 시간을 ‘때우는 것’이 아닌 자신이 원하는 것을 직접 선택하고 참여하는 적극성을 수반함. 이러한 자유는 인간의 가장 기본적인 욕구이며 자기성장을 위한 전제조건인 자기 결정성(self-determination)과 직결되기 때문에 자기계발과 자아실현에 직결되는 핵심 요인이 됨

② 디지털 사회로의 전환: ‘새로움’이 ‘전통’보다 더 우월한 가치를 얻음

● 디지털 기술의 일반 특성 (권상희, 2008)

- 무한 반복성: 디지털은 반복 사용해도 줄어들거나 질이 떨어지지 않기 때문에 정보의 왜곡이 거의 없는 상태로 무한복제가 가능함. 이러한 특성은 원본과 복사본의 경계를 무너뜨리고 복수의 원본들이라는 아날로그와는 다른 개념을 생성함
- 복구의 용이성: 디지털 신호의 중간에 암호를 넣어서 중간에 신호가 유실되었다 하더라도 원본 모습을 복구할 수 있음. 이러한 특성은 디지털 정보의 저장과 전달을 용이하게 해줌
- 정보 가공성: 디지털 정보는 전송 또는 저장 자체가 비트 단위로 되기 때문에 중간에 다른 정보를 삽입하는 것이 용이함. 이러한 특징으로 인해 디지털 정보의 가공은 원본보다 우수한 복제본의 탄생이 가능해짐
- 융복합성: 모든 신호의 처리와 전송을 디지털로 통일시켜 처리할 수 있기 때문에 전화, 컴퓨터, TV 등의 기능을 필요에 따라 다양하게 조합한 플랫폼을 만들 수 있으며, 역으로 이러한 다양한 플랫폼에 작은 노력으로 콘텐츠를 공급할 수 있음

- 다채널화: 하나의 선로로 다수의 정보를 전달하고 전송하는 것이 가능하기 때문에 쌍방향 통신, 음성 및 화상이 통합된 멀티미디어 정보전달과 다채널화가 가능함

● 디지털 문화의 특성: 아날로그 기반과 다른 기술의 등장으로 인한 공간과 사회구조의 재편 그리고 지식의 확장을 가져옴

- 유비쿼터스(ubiquitous) 공간: 시간과 장소에 구애 받지 않고 언제나 정보통신망에 접속하여 다양한 정보통신서비스를 활용할 수 있는 환경을 의미함. 즉 기술발달에 기여하는 사람에서 사람중심의 기술로 재편됨
- 공간재화의 등장: 즉 디지털 유비쿼터스 환경에서 사용자는 하나의 사물로부터 서비스를 받기보다는 공간 자체로부터 서비스를 받게 됨. 이러한 공간재화는 물질재화처럼 소유의 대상이 아니며, 정보재화처럼 접속의 대상도 아닌 거주와 문화의 대상으로 전환됨
- 네트워크의 확대: 네트워크 기기와 기술의 발달에 기반한 시공간을 초월하는 일대다(one to many), 다대다(many to many) 커뮤니케이션이 가능해짐. 사회문화적 공간의 재편이 가속화됨
- 지식의 확장: 네트워크를 바탕으로 지식의 교류가 활성화되고, 이러한 정보의 저장용량 및 능력의 증대로 사회의 지식이 확대됨
- 과거 질서의 재편을 가져옴: 이러한 문화의 변동은 과거 정치, 문화, 사회 일반의 권력구조의 재편을 초래함

● 사고방식의 변동: 하이퍼텍스트(hypertext)⁶⁾와 비선형적(non-linearity)인 체계

- 하이퍼텍스트적 사고: 인터넷에서 링크에 따라 이동되는 하이퍼텍스트는 이용자가 본문 중에서 한 단어를 선택하면 그 단어와 관련된 추가 정보를 얻도록 해줌. 한 문서 안에서의 다른 부분들 혹은 다른 문서들 사이의 하이퍼텍스트 링크들은 정보의 가지나 네트워크 구조를 만들어주고, 이러한 연결 구조는 매개 없는 직접적 정보 건너뛰기를 관련된 정보 조각들로 전환시켜 줌.
- 비선형적 체계: 이러한 매체의 일상적 사용은 과거 텍스트 공급자(작가)에 의해서 주도되던 논리성과 일관성을 특징으로 하는 선형성(linearity)의 중심에서 벗어나 수용자(독자)주도의 관심과 의지에 따라 끌어당겨 선택하는 고유한 순서나 일관성이 존재하지 않는 비선형적 체계가 일반화됨
 - 1) 프로슈머(prosumer)의 등장: 선형성에 기반하던 생산자와 소비자의 구분이 없어지고, 지식과 정보의 소비자체가 곧 새로운 생산을 의미하는 생산과 소비의 결합으로써 프로슈머가 탄생함. 예: 댓글, 검색어 순위 등

6) 각 단어들 사이에 연결기능을 부여해 관련내용의 검색을 쉽게 한 문서를 말한다. 문서 속에 서로 연결되어 있는 단어는 역상(逆上)이나 본문과 다른 색깔로 표시되어 나타난다. 웹의 대부분 문서들은 하이퍼텍스트 구조로 되어 있어서 지구촌 곳곳을 중형무진 누빌 수 있게 해준다(네이버 용어사전).

- 2) 페이지의 소멸: 선형성의 형식적 특징이던 정형화된 페이지가 소멸됨. 대신 페이지와 페이지 사이의 이동이 개방되었기 때문에 사실상 완성 혹은 완결이라는 의미가 사라짐. 디지털 콘텐츠는 영원한 ‘베타버전’으로서 존재하게 됨. 예: 개정판이 아닌 업데이트(update)라는 용어가 일반적임
- 3) 감성적 공감의 부각: 논리적 설득의 기반이 되는 지적 우열의 선형적 관계가 무너지면서 감성적 공감과 이해가 중요한 의사소통의 요소로 부각됨. 예: 뉴스사이트 제목 선정, 이미지와 영상의 부각

● ‘새로움’의 권위 획득

- 선형성 권위의 기반인 과거 전통이 무의미해지면서 ‘새로움’에 대한 권위와 가치가 부각됨. 이것은 전통 자체가 사라졌다기 보다는 기존의 전통이 가졌던 ‘존경심’이 사라졌다는 편이 더 적합함.
- 시대의 단절: 베퍼식으로 표현하자면, 근대의 탄생이 규범을 규제하는 상위규범으로써 중세의 전통이었던 종교적 주술화로부터 벗어난 과학적 탈주술화로부터 출발했다는 점에서 과거의 규범이 깨지고 새로운 영역이 스스로의 자율성을 바탕으로 근대적 토대를 구축하게 됨
- 미래적 가치 부각: 새로운 영역은 더 이상 기델 과거의 상위규범이 없기 때문에 주의를 미래로 돌려 각자 독자적인 규범을 만들어야 하며, 새로운 실험을 시도하고 권장하게 됨
 - 기델 과거가 없다면, 새로울수록 더 좋은 것이 됨. 이러한 단절은 과거 귀족과 부르주아에서 지향의 차이와 유사하게 반복됨. 전통을 지닌 귀족은 오래된 것일수록 가치있는 것이며, 반대로 내세울 과거가 없이 자수성가로 일구어온 부르주아는 스스로 모험에 가득찬 세계에 맞서며 미래를 개척하면서 획득한 신기하고 새로운 것이 더 가치가 있는 것으로 부각시킴(최종렬, 2004)
- 스포츠와 e스포츠의 권위의 지향점: 선형성 기반의 스포츠는 과거의 전통을 강조하는 것이 특징인 반면, 하이퍼텍스트 기반의 e스포츠의 권위는 미래지향적인 새로움에서 찾을 수밖에 없음.
 - 그러나 현재 e스포츠의 스포츠화 논리가 스포츠와의 유사성을 통해 전통을 계승하고자 하는 것은 현실적인 필요성이 충분히 존재함에도 불구하고, 시대적 논리와 맞지 않기 때문에 독자적인 성장이 어려울 뿐 아니라 디지털문화현상으로써 존재적 특성을 부각시키기도 어려운 한계점이 노출됨

● 존재 기반으로서 새로운 인간 활동 공간 탄생: 포스트 모던으로써 디지털

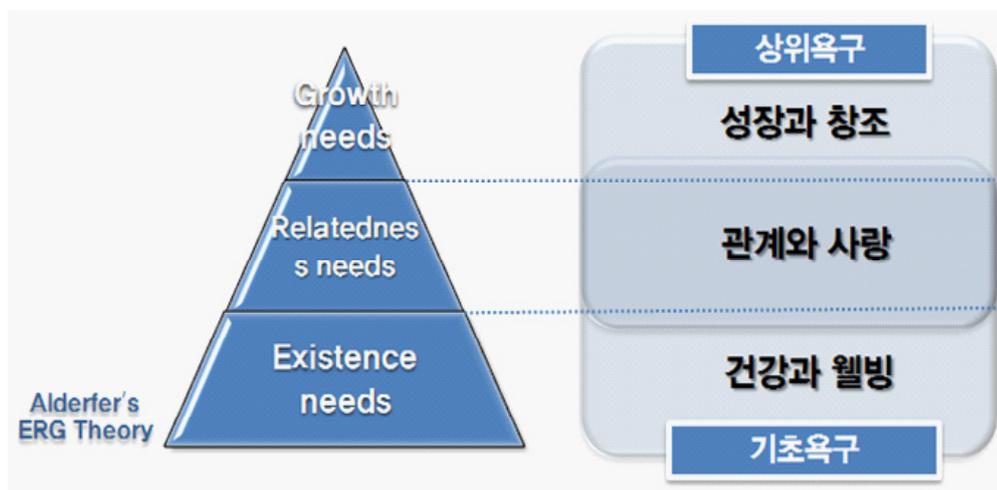
- 물질적 기반의 세계(atom)에 부가되어 지식정보기술기반의 디지털 세계(bit)가 추가됨(네그로폰테, 1996)
 - 주어진 자연공간의 한계를 뛰어넘어 인간이 창조한 디지털공간에 탄생은 새로운 공간의 존재양식을 만들어 냄
 - 물질적인 소유의 개념이 아니라 이용과 참여의 개념이 중요해 짐.

- 디지털공간의 중요성: 물질기반의 아날로그 공간의 가치가 점차 디지털공간으로 이동하고 있으며, 이는 현실을 구성하는 두 가지 병립된 공간으로써 작용함
 - 과거 1900년대 부자는 석유와 철강 등 물질적 재화를 생산하던 록펠러 (John Davison Rockefeller) 와 카네기(Andrew Carnegie)였음. 그러나 현재의 부가가치는 이러한 물질적 재화가 아니라 IT와 같은 무형의 디지털을 활용한 MS의 빌 게이츠(William H. Gates) 나 애플의 스티브 잡스(Steve Jobs)와 같은 이들의 사례를 통해서 잘 알 수 있음
 - 통계청에서 발표한 2009년 연간 전자상거래 총 거래액은 약 671조 원으로 2008년 630조 원에 비해 6.5% 증가한 것으로 나타나 지속적인 상승세를 보이고 있음
 - 현재 정부도 이러한 디지털공간의 중요성을 인식하고 대국민 디지털행정서비스 체제로써 전자정부구축에 역점을 두고 있으며, 세계적으로 우수한 평가를 얻고 있음
 - 대표적인 전자정부 구축사례: 민원24시(www.egov.go.kr), 나라장터(www.g2b.go.kr), 종합국세서비스(www.hometax.go.kr), 기업지원 단일창구(www.g4b.go.kr), 참여마당 신문고(www.epeople.go.kr) 등 포털서비스 제공
 - 이러한 디지털 공간의 위상변화는 현실을 모사한 가짜 혹은 불안정성을 강조하는 의미의 용어인 ‘사이버(cyber) 공간’이라는 표현을 넘어 현실을 구성하는 또 다른 공간으로써 디지털 공간이라는 명칭이 더 적합함.
- 공간의 위상변화: 찾아가는 공간에서 다가오는 공간으로
 - 과거 물리적 현실공간은 사람이 직접 움직여 찾아가야 하는 공간이었던 반면, 새롭게 구성된 디지털공간은 내 앞에 공간이 다가오는 형태의 위상변화가 일어남 예: 인터넷 쇼핑, 바탕화면의 구성
 - 물리적 공간은 누가 더 많이 차지하는가가 정치, 사회, 문화적으로 중요 핵심이었던 반면, 디지털 공간에서는 누가 더 정확하고, 빠르게 찾고, 의사결정 하는가가 중요한 핵심이 됨
 - 공간의 위상변화는 공간사용에 대한 방식의 변화를 유발함: 물리적 공간을 활용하는 능력과 디지털공간을 활용하는 능력의 차이로 나타나며 이러한 차이는 스포츠와 e스포츠의 차이로 대비해서 볼 수 있음
- 디지털 공간의 존재론적 특성(이상훈, 2001)
 - 공간적 사유는 인간의 기본 존재의 틀: 인간의 사유의 기본 전제조건으로써 공간이 설정됨. 즉 공간이라는 가정을 벗어나서 존재와 변화에 대해 사고하는 것은 불가능함
 - 이런 점에서 인터넷을 포함한 새로운 생활영역을 공간으로 파악하는 것은 실제 공간으로써의 특징이라기보다는 아날로그적 인간 사유의 관성의 적용으로 이해됨. 예: 웹사이트, 홈페이지, 주소 등
 - 그러나 물리적 공간은 넓이, 높이, 깊이의 특성을 통해 존재하지만, 디지털 공간은 이러한 속성을 가진 공간 자체가 아니라 공간에 대한 정보를 담고 있기 때문에 물질적 거리가 존재하지 않음

- 새로운 공간으로써의 틀지움(Ge-stell)⁷⁾

- 인간사유의 기본전제로써 공간은 공간의 규칙이 달라짐으로 인해 새로운 사유가 가능해진다. 점에서 이러한 공간이 사유에 어떻게 틀을 지우는지 명료화할 필요가 있음
- 이동의 자유로움: 거리의 부재로 인한 어디로든 이동이 가능해짐. 디지털공간의 형식적 측면에서 볼 때 이러한 공간은 전지구적인 디지털 정보 네트워크가 됨
- 독점 불가능: 이 공간은 물리적 공간과 달리, 독점적으로 점유되기 어려움
- 이런 점에서 물리적 한계를 뛰어넘는 새로운 상상과 환상이 독점적으로 이루어지는 것이 아니라 타인과의 교류 속에서 일어나는 것으로 틀이 지워짐. 대표적인 사례: 게임과 e스포츠

(2) 인간의 가치구조



<그림 4> 본원적 인간의 욕구 및 가치구조

① 인간의 본원적 욕구와 가치

- 심리학자인 엘더퍼(Alderfer, 1969)는 마슬로우의 5단계 욕구이론을 간소화시켜 인간욕구의 3단계 이론인 ERG 이론을 주장함
 - 인간의 근본적인 욕구를 충족하는 것에서 인간의 근원적 가치가 발생한다는 점에서 이러한 욕구의 구조와 욕구가 채워졌을 때 느끼는 결과에 대해 살펴볼 필요가 있음
 - 인간의 근본적인 욕구체계는 존재의 욕구, 관계의 욕구, 성장의 욕구로 구성되며, 하위의 욕구가 충족될 때 상위의 욕구로 전환이 일어남
 - 이러한 관점에 의하면, 인간의 근원적 가치는 건강(웰빙), 관계(사랑), 성장(창조)가 됨

7) 하이데거(1998)는 이렇게 기술이 현존재 자체의 본질적 양상으로써 규정짓는다는 의미로 '틀지움(Ge-stell)'이라고 규정함

- 결핍사회에서는 생물학적 안녕을 중심으로 하는 존재 욕구단계가 주된 인간의 동기기제로 작용함
 - 농업과 산업사회 초기에는 주로 생명을 유지하고, 생존을 이어가는 생리적 욕구와 안전의 욕구가 주된 존재욕구체계로 작동함
 - 이런 욕구체계에서 여가는 주로 개인적 활동영역에서 신체적 건강과 안녕이 주된 영역이 되며, 전통적인 여가영역 특히 스포츠활동이 여기에 해당함
 - 이 시기에는 밥 굶지 않고 잘 먹고 사는가가 중요한 관심사였기 때문에 상위 욕구차원인 여가를 즐긴다는 것은 일반대중에게는 ‘호사’로 여겨졌음

- 결핍이 해소되는 산업사회 성숙기에는 소속/애정의 욕구가 주된 인간의 동기기제로 작용
 - 결핍에서 벗어나 이제 사회를 이루고 소속감을 갖고자 하는 활동이 활발하게 일어남
 - 직장과 가정뿐 아니라 자신의 출신지역, 학교 등의 조직을 통해 여러 가지 단체에 소속됨으로써 자신의 정체감과 안정감을 추구함
 - 이시기에는 자신을 나타내는 주된 정체감형성은 자신 안에 있는 고유속성이라기 보다는 사회에서 주어진 ‘내가 무슨 일을 하는가’가 중요한 근거가 됨

- 결핍사회를 벗어난 소비사회, 여가사회의 특성을 지니고 있는 풍요의 사회에서는 자신의 유능성이 강화되는 성장과 창조의 욕구가 주된 동기체계가 됨- 결핍에서 벗어나 이제 사회를 이루고 소속감을 갖고자 하는 활동이 활발하게 일어남
 - 어디에 소속되어 있다는 안도감을 넘어 그러한 소속원들 가운데 우월하고자 하는 자기존중의 욕구와 자신이 추구하고자 하는 바(꿈, 희망, 혹은 자신만의 환타지)를 달성하려고 하는 자아실현의 욕구가 중요한 욕구체계로 작동함
 - 과거 이러한 욕구들은 아주 극소수의 상류계층 사람들만이 달성할 수 있는 기반이 되었던 반면, 대부분 일반사람들은 이러한 것을 달성하기 위한 여건이 갖추어져 있지 않았기 때문에 이러한 것을 추구하는 사람들을 흔히 ‘세상물정 모르는 철부지’라고 여겨졌음.
 - 그러나 디지털기기의 발달은 개개인에게 스스로의 꿈을 실현할 수 있는 도구를 제공하였으며, 이러한 도구는 개인의 고차적 욕구의 달성과 더불어 사회적 성숙에 기여하는 기제로 작동함
 - 요약: 누구나 원하는 것을 직, 간접적으로 접근 할 수 있는 기반으로 디지털 여가 중요한 사회적 진보 요인이 됨

- 풍요의 사회와 부작용(크리스 앤더슨, 2009)
 - 풍요의 사회는 사람들의 잠재력의 발휘를 통한 성장이 일어날 수 있는 조건이 마련되었지만, 물리적 자원과 공간의 한계는 이러한 욕구를 억누르도록 작용함
 - 물리적 한계 속에서 인간 욕구의 분출은 공간의 분쟁으로써 갈등(영토전쟁부터 도시계획까지)과 자원고갈, 풍부의 부산물로서 쓰레기와 폐기물 등 환경문제를 불러일으킴

- 이러한 문제는 인간의 본질적 속성을 완성시키기보다는 파멸로 이끌 가능성이 높다는 점에서 이에 대한 해결방식들이 제기되었으며, 이러한 순화적 해결방식의 발달을 엘리야스(Elias, 1999)는 ‘문명화과정’이라고 지칭함
- 문명화의 기본 방향: 인간 욕구의 좌절로 인한 공격성은 강자의 폭력을 국가가 대체하고 있으며, 전쟁의 폭력을 스포츠가 대신하는 방향으로 일어남. 폭력의 합법적 통제.
- 문명화의 한계: 아날로그 공간에서 인간사회의 구조와 기능에 대한 설명으로서는 적합할 수 있지만 아날로그 공간의 가정이 무시되는 디지털 공간의 등장은 새로운 이론의 필요성이 제기됨

② 디지털 사회와 인간의 욕구

- 인간의 기술과 문화적 진보의 산물인 디지털 공간의 창출은 욕구의 단계의 상승을 불러 일으킴
 - 배타적 경쟁이 필요 없는 존재 공간: 물리적 공간과 다른 거의 무한대의 배타적 경쟁이 필요없는 디지털 공간의 제공과 역할의 증대는 인간의 고등욕구인 관계와 성장의 욕구를 촉진시킴
 - 이러한 인간의 욕구의 변화와 기존 욕구간의 갈등 측면을 디지털 문화심리학을 통해 이해할 수 있음
- 디지털 문화심리학: 아날로그적 도구를 사용하는 사람과 디지털 도구를 사용하는 사람은 사고체계가 다름
 - 이러한 문화심리학의 전통은 인간의 본능으로써 본성이나 단순한 환경에 반응하는 유기체 수준이 아닌 사회문화적 의미와 가치에 반응하고, 이러한 가치를 생성해가는 인간의 고등한 의식을 주요연구주제로 다룸. 대표적인 심리학자: 비고츠키(Vygotsky), 루리아(Luria) 등
 - 문화심리학의 기본 논리: 인간의 사고는 행동적 사고의 내면화로 가정함. 즉 사람들이 활용하는 도구를 현실이 아닌 두뇌(혹은 마음)속에서 시뮬레이션하는 것이 사고라고 가정함(inner thinking). 즉 어떤 도구를 사용하는가는 어떻게 사고하는가와 밀접히 연관되며, 이러한 도구에 부착된 가치는 그 사람의 가치관을 형성하게 됨(Wertsch, 1985)
- 디지털 문화심리학적 변동(돈 탭스콧, 2009)
 - 단수의 정체성에서 복수의 정체성들로 전환됨: 물리적으로 존재하는 단일 육체 중심의 자아 정체성이 개인이 창조한 디지털 공간에서 복수의 자아들을 통한 다양한 욕망의 교류와 실현을 추구함
 - 근육의 힘에서 창조의 힘으로: 아날로그 도구를 활용하기 위한 물리적 힘의 근원인 남성적 근육의 힘에서 디지털 도구를 활용하기 위한 창조력을 비롯한 지적 능력의 중요성이 강화됨
 - 텍스트 중심의 사고에서 멀티미디어적 사고로: 글자중심의 추상적 사고능력에서 인간의 오감을 활용한 멀티미디어적 사고 중심으로 지식의 습득과 전달체계가 변동함. 예: 수업교재로써

파워포인트와 동영상

- 경쟁에서 조화로: 제한적 자원과 공간의 독점이 중요했던 아날로그와 달리 디지털의 개방된 자원과 공간은 협력적인 조화 관계로 사회적 관계의 변동을 가져옴. 예: 지식의 공유, 사회적 참여 등
- 노동에서 예술로: 외부의 요구에 반응하는 존재로서의 인간의 노동에서 자신을 표현하고 드러내는 예술로 활동의 전환이 일어남

● 사회적 가치와 인간적 가치 접합점으로써 디지털과 잠재적 위험

- 연속론: 인간의 존재는 개인과 사회 그리고 아날로그와 디지털을 연결해주는 핵심 통로이면서 주체임.
- 불연속론: 이전과는 다른 맥락이 존재하며, 서로 다른 맥락을 자유롭게 이동하기 위해서는 적응기간이 필요하지만, 급속한 디지털문화화는 세대간과 계층간의 간극, 사용자의 오프라인 환경과 디지털환경간의 간극을 만들어 문제를 야기함. 예: 게임과 몰입 등
- e스포츠 기본이념의 연속론과 불연속론-스포츠 사례를 중심으로: e스포츠가 디지털사회의 문화적 상징으로써 특징을 산업사회의 스포츠와 비교해봄으로써 명료화 함



보론2. 도구와 문화심리학 - 호주 원주민 요론티족의 사례

새로운 도구가 사람들에게 어떤 영향을 미쳤는지에 대한 샤프(Sharp)라는 인류학자의 보고에 의하면, 호주의 열대 지역인 케이프 요크 반도 서쪽에 살던 이르 요론티(Yir Yoront)족은 1930년대까지도 돌도끼를 사용하는 구석기 문화를 살던 부족이었다. 생활의 모든 분야에서 돌도끼를 쓸 일이 많았기 때문에 돌도끼를 필요로 하는 사람은 많았다. 하지만 성인 남성들만이 돌도끼를 만들고 소유할 수 있었기 때문에 성인 남자 위주의 남성 중심적인 사회체제가 갖춰져 있었다. 그러던 어느 날 선교사에게서 선교목적의 선물로 쇠도끼를 받게 되었다. 이런 쇠도끼의 전파는 특히 과거에 남성들에게 의존도가 높았던 여성들의 생활을 바꾸어 놓았다.

쇠도끼의 보급은 사회심리적으로도 드라마틱한 영향을 주었다. 돌도끼가 성인 남성들의 중요한 상징이었던 만큼, 도끼는 남성의 상징이자 성인의 상징이기도 했다. 당연히 성인식에서는 바로 돌도끼가 중요한 역할을 하였으며, 부족경제의 가장 중요한 역할을 했던 중요한 의례의 주인공이기도 하였다. 그런데 쇠도끼는 이런 모든 관습과 전통까지도 바꾸어 버렸다. 아내는 이제 더 이상 도끼를 빌리기 위해서 남편에게 굶신대지 않아도 됐다. 또한 성년식조차 치르지 않은 어린 아들도 더 이상 아버지의 눈치나 허락 없이 도끼를 사용할 수 있게 되었다. 도리어 남편이나 아버지가 아내나 아들에게 쇠도끼를 빌리고자 하는 경우가 생겼다.

새롭게 쇠도끼를 소유하게 된 여성들이나 소년들은 자신들을 오랫동안 무의식적으로 압박했던 것에서 벗어나 자유를 얻게 된다. 그러나 자유를 얻은 여자들과 소년들도 역시 혼란스럽고 불안을 느끼기는 마찬가지였다고 한다. 어떤 물건이 누구의 것인지가 제대로 정해지지 않아서 원주민들은 물건을 훔치거나 빼앗는 일이 자주 발생했다. 그리고 남성들 중심으로 진행되던 커다란 종교 의식을 둘러싸고 일어났던 흥분들도 자취를 감추게 되었다. 축제에 참석한 사람들도 예전처럼 즐겁지가 않았다.

(‘석기시대 오스트레일리아를 위한 강철도끼’(http://www.seelotus.com/gojeon/bi-mun-hak/reading/book/lauri.htm) 참조)

(3) e스포츠의 발생적 특성: 놀이, 게임, 스포츠, e스포츠 발달의 연속성과 불연속성

① 놀이(play)

● 호이징가의 놀이이론

- 네덜란드의 문화사학자 호이징가(johann Huizinga, 1938,1998)는 그의 저서 ‘호모루덴스-놀이에서의 문화기원’이라는 저서에서 ‘놀이가 문화보다 더 오랜 역사를 가졌으며, 인간의 의미기능의 원천이며, 인간의 본성적 특성’이라고 주장함
- 놀이의 중요성: 삶의 의미는 ‘놀이함’에서 나옴. 생존을 쫓아서 살아 간다는 점에 있어서 인간은 여타의 다른 생물들과 다름없지만, 생존의 사슬로부터 벗어나 여가를 갖고 놀이할 때, 비로소 인간 삶의 독특한 의미가 생겨나게 됨. 즉 이런 의미에서 인간의 문화는 놀이로부터 나왔으며, 또한 ‘놀아지는’ 것이라고 호이징가는 주장함
- 시사점: 호이징가의 이론은 인류의 발달에 있어서 중요한 기능을 담당한 것이 생존을 담보하는 일이 아닌 일로부터 벗어나 자유로운 활동인 놀이가 인간의 역사화 함께 문화를 포함한 전 영역의 발전의 기원이라는 이론적 근거를 제공함
- 이러한 시사점은 e스포츠의 산업과 문화적인 측면의 기원인 놀이로써 파악함으로써 인간본성으로써 연속성을 파악할 수 있도록 해줌

● 놀이의 형식적 특성

- 1) 자발성: 누군가의 명령이나 억압에서 시작하고 끝나는 것이 아니라 자유의지에 의해 시작과 끝이남.
- 2) 가상성: 놀이는 일상생활이 아닌 특별한 가상의 세계로 여기에는 변증법적으로 진지함과 공존함. 즉 놀이는 일상 현실세계와는 차원이 다른 가상세계지만 그 세계에서 행동은 실제인 것처럼 매우 진지함
 - 예를 들어 병정놀이는 가상의 세계에서 ‘하는 척 하는(as if)’ 상상적 행위의 연속이지만, 그 순간마다 진지하게 행동함
- 3) 시간과 공간에서 자유로움: 놀이에서는 현실의 시간과 공간의 제약으로부터 벗어날 수 있음
- 4) 불확실성: 결과를 전혀 예측할 수 없다는 점은 참여 동기를 유발함
- 5) 자체목적성: 놀이 자체가 목적이 됨
- 6) 창조성: 놀이는 새로움을 추구하며, 만들어 냄
- 7) 규칙성: 놀이는 질서와 규율이 있음

요약 놀이를 형식적 특징과 규칙의 배경에서 고유하고 특수한 세계로 파악함. 그리고 그는 놀이가 가지는 경쟁과 표현의 기능을 문화의 창조 원천으로 보았음.

● 호이징가의 놀이 정신과 현대문명 비판

- 인간의 존엄성은 놀이 위에 기초함.
- 전쟁이 놀이일 경우, 전쟁은 특정한 시공 안으로 한정되며, 또한 전쟁이 놀이인 한, ‘반드시’ 지켜져야 할 규칙들이 생겨남. 예: 민간인 살상 금지, 포로보호 등
- 반면, 전쟁이 놀이가 아닐 경우, 규칙은 무시된다. 이제 이기기 위한 것이라면 무엇이든 할 수 있으며, 무자비한 살상은 공공연하게 행해짐
- 현대의 문명은 그 페어플레이를 모르는 ‘미숙성’으로 말미암아, 문화가 지닌 놀이적 측면을 망가뜨리고 있으며, 그럼으로써 존엄성이라는 문명의 기초까지도 무너뜨리고 있다고 비판함
- 지금과 같이 물질의 가치를 쫓아가게 된다면, 우리는 우리의 삶을 생존을 위한 짐승들의 투쟁으로 점점 몰아가게 될 것이며, 이렇게 되지 않기 위해서는 놀이 정신 속에서 상대방을 인정하고, 규칙을 준수하는 페어플레이 정신을 정립해야 함

● 호이징가의 이론의 성과와 한계

- 성과: 놀이의 중요성에 대한 최초의 학문적 근거 제시. 놀이의 특성 분류 및 놀이의 영향에 대한 구체적 분석
- 한계: 현실에서의 놀이라기보다는 이상적인 놀이를 대상으로 하여 놀이의 많은 부분이 제외됨.

● 카이와(Caillois, 2002)의 놀이이론

- 호이징가에 대한 비판: 카이와는 놀이를 너무 신성하게 다루어 실제로 일어나는 일상의 놀이를 빼놓는 우를 범하였다고 호이징가를 비판함. 이러한 이유로 카이와는 호이징가가 빼 놓은 스포츠와 도박까지 놀이의 범주에 포함시킴으로써 보다 현실적인 놀이 이론을 제공함
- 놀이의 형식적인 구분: 참여하는 사람들이 놀이에 대한 태도를 기준으로 분류함

1) 아곤(Agon): 경쟁

- 제한된 환경 내에서 외부의 도움을 전혀 받지 않고 하나의 자질을 대상으로 하는 적대 관계인 경쟁자끼리 우세함을 겨루는 것으로 게임이나 스포츠 유형들이 포함됨
- 놀이의 원동력은 경쟁자에 대해서 그 분야의 자신의 우수성을 인정받고 싶어하는 욕망
- 출발점에서의 기회의 평등이 경쟁의 본질적인 원리이며 불가피한 불공평을 상쇄시키거나 완화 혹은 핸디캡이 부여되기도 함
- 근육 성격의 아곤, 두뇌 성격의 아곤이 존재

2) 알레아(Alea): 운

- 전혀 영향력을 행사할 수 없는 결정에 기초하는 놀이. 주로 주사위, 카드, 도박 등의 유형이 해당됨
- 운영의 불공평을 없애려 하지 않고, 오히려 우연의 자의성 자체가 놀이의 원동력이 됨. 즉 개인의 선천적이거나 후천적인 우월을 없애는 것으로 이 결과는 제의적 상황에 있어서 신의 뜻을 받은 것으로 여겨짐

- 자신의 자질, 능력, 기량, 근육, 지능의 수단이 발휘되지 못하며, 전문적인 능력, 규칙성, 훈련을 배제, 그런 것들에 의해서 축적된 결과를 알레아는 순식간에 없애버림

3) 미미크리(mimicry): 모의, 가장

- 미미크리는 라틴어 어원으로 ‘게임의 시작’이라는 뜻을 가지며, 영어로는 ‘환상’이라는 의미를 지님
- 놀이의 참여자가 다른 사람들의 흉내를 내거나 가상적인 타인의 위치에서 행위하는 것을 뜻함
- 참여자가 타자의 입장 속에서 타자를 모방하고 위장하기 위해서는 자신의 준비와 기술이 필요하며 이에 대한 의욕이 있어야 함

4) 일링크스(ilinx): 현기

- 일링크스는 현기증, 어지러움을 뜻하며 광기가 있는 놀이 곧 불안정하고 불안한 생태를 창출하는 모든 놀이를 의미함
- 대표적으로 놀이동산의 기구나 자동차경주, 스키나 파도타기와 같은 유형의 놀이
- 이러한 요소는 아찔한 기분으로 흥분과 전율을 일으킴

시사점 이러한 카이와의 놀이이론의 유형은 다소 비중의 차이는 있지만 e스포츠가 모두 가지고 있다는 점에서 매우 이상적인 놀이의 형태가 될 수 있음이 시사됨

● 피아제(Piaget)의 놀이이론(송명자, 1995)

- 프랑스의 심리학자 피아제는 놀이가 인간의 지능발달과 사회성 발달에 중요한 역할을 한다는 점을 놀이의 3단계 발달이론을 통해
- 피아제 놀이발달 유형
 - 1) 연습놀이: 출생 후 만2세까지 감각운동기 시기에 나타나는 놀이형태로 어떤 특별한 기교를 포함하지 않고 잡고, 흔들고 던지기 등을 통해 즐거움을 추구하는 놀이형태.
 - 이러한 놀이를 통해 유아는 환경을 통제할 수 있다는 자신감을 얻게 됨
 - 2) 상징놀이: 2세에서 5세까지 전조작기 시기에 나타나는 놀이의 형태. 소꿉놀이와 같은 ‘~을 하는 척’하는 역할놀이가 대표적임
 - 이러한 놀이는 아동의 언어발달과 함께 발달하는데 초기에는 자신의 행동을 재현하지만 점차 주변의 모델을 모방하는 단계로 발전함
 - 상징놀이는 경험을 상징적으로 재생시키며 놀이를 통해 상치받은 정서가 정화작용을 하게 됨
 - 이러한 놀이를 통해 다양한 지적 활동이 통합되고, 창의성을 증가됨
 - 3) 규칙놀이: 만5세~9세 사이의 구체적 조작기에 나타나는 놀이의 형태로 규칙이 있는 놀이, 즉 게임의 형태가 나타남. 이러한 놀이는 사회적 규칙이 관여되는 놀이 형태로 평생 동안 발달하게 됨

- 피아제 놀이이론의 시사점: 놀이가 우연적인 결과에서 규칙이 수반된 놀이를 통해 필연적 결과가 나타나는 양상으로, 개인적 경험에서 사회적 역할로 발달하게 됨. 즉 놀이에서 게임으로 진화하게 된다는 이론적 배경을 제공함

② 게임(game)

- 게임의 어원: 일정한 규칙 내에서 승부를 가리기 위한 행위로 ‘흥겹게 뛰다’라는 뜻을 가진 인도 유러피언 계통의 ‘Ghem’에서 유래됨(한국콘텐츠진흥원, 2010)
- 게임의 일반적 특성: 경기형식으로 진화된 것. 경기의 개념은 엄격한 규칙을 배경으로 하여 경쟁지향, 승리지향을 지배적인 특성으로 함.
 - 여기서 규칙의 성격은 경기를 시작하여 완전히 종료되는 전 과정의 지침이며, 경기를 시간적, 공간적으로 하나의 고유한 체계로 만드는 핵심요소로 작용함
- 게임의 특성(Bammel과 Bammel, 1996): 경쟁과 규칙
 - 경쟁: 게임의 핵심 목적은 경쟁을 통한 승자를 확인하기 위한 것임
 - 규칙: 승자를 확인하기 위한 명시적이면서도 참여자가 이해할 수 있는 규칙이 있어야 하며, 이러한 규칙은 승자의 우월성을 입증하는 기반이 됨
- 게임 성립의 가정
 - 선의의 경쟁: 게임의 보편적인 목적으로 게임은 즐거움을 위해 행해짐. 이러한 즐거움이 사라지게 되면 게임을 지속하기 어려움.
 - 페어플레이(fair play): 게임의 원칙으로 게임은 규칙을 활용해 정정당당하게 승부를 겨루어야 함.
- 게임이 확대 발전되어 스포츠로 진화됨

③ 스포츠(Sports) (정준영, 2003)

● 학원체육의 발달

- 1) 19세기 중반 영국에서 도입되기 시작한 학원체육의 도입은 학생들의 통제를 목적으로 도입됨. 영국 상층 엘리트의 자녀들이 진출한 퍼블릭 스쿨(public school)에서 교사들의 통제에 따르지 않고 권위에 도전하는 일들이 빈번히 발생됨. 이러한 상황에서 이들의 에너지를 적절한 방향으로 돌려 이들을 통제하기 위해 교과과정에 스포츠를 적극적으로 도입함
 - 이 당시 퍼블릭 스쿨에서는 상류층과 중류층 이하의 자녀들이 함께 다녔는데 이러한 스포츠는 이들의 갈등을 없애고 화합의 분위기를 만들어내는 수단으로도 활용됨
- 2) 19세기 산업화와 급격한 도시화로 인한 사무실에서만 근무하는 비활동직업(sedentary work)의 종사자들이 늘면서 이러한 요인들이 청소년의 건강에 대한 우려를 촉발시킴. 이시기 의학이 발달하면서 전반적인 위생에 대한 관심이 증대했으며 이는 육체에 대한 관심으로 이어짐. 여기서 스포츠는 산업화된 사회의 도시적 삶이 초래하는 부작용을 치유할 수 있는 효과적인 방안으로 인식되어 제도적인 학원스포츠가 정착되는 요소로 작용함

3) 영국의 제국주의와 식민지를 경영하기 위해 많은 인력이 필요했음. 그 당시 많은 식민지는 주권수호를 위해 격렬하게 저항했기 때문에 학교체육은 식민지인을 힘으로 제압할 물리력을 갖춘 인재를 길러내는데 유용한 수단으로 인식됨

- 이 시기에 학교체육을 정당화시키고자 한 이데올로기적 구호가 '건강한 신체에 건강한 정신이 깃든다'였음
- 이후 학원 체육은 환경의 변화에도 불구하고 19세기 영국에서 만들어질 당시와 같은 이유와 정당성으로 진행됨

● 프로스포츠의 발달

- 학원체육은 주로 학교를 졸업하는 순간 단절되는 경우가 많으며, 이러한 연속선상에서 지속적인 스포츠 활동은 프로스포츠의 발전과 대중 매체와의 결합을 통해 나타났음(정준영, 2003)
- 보는 스포츠 즉 상업적인 스포츠의 발달은 산업사회가 도래하면서 노동과 여가가 분리되어 대중여가사회로 변환이 일어나던 영국에서 정착되기 시작함

- 전반적으로 노동시간이 단축되고 토요일 오전 근무제의 실시, 임금상승 등의 요인은 노동자들에게 여가향유의 실질적 기반이 조성됨
- 이전까지 장시간 노동에 얽매어 여유를 갖지 못하던 일반 노동자들이 여가를 즐기는 대열에 본격적으로 합류함
- 이 무렵 이들을 겨냥해서 나온 여가상품이 '보는 스포츠'였으며 이것은 프로스포츠로 발전하는 초창기 모델이었음
- 상류층들은 돈을 위한 프로스포츠보다는 스포츠 그 자체가 목적인 아마추어리즘을 내세우며 프로스포츠 도입을 강하게 반발함
- 이후 상류층 내에서 프로스포츠를 새로운 사업기회로 활용하고자 하는 시도가 나왔으며, 이들은 구단을 설립하고 선수들을 종업원처럼 고용하는 리그가 출발함. 대표적인 리그가 영국 축구리그(EPL 전신)였으며, 거의 유사한 시기에 미국에서 메이저리그가 출범하게 됨
- 여기에는 돈을 벌기 위해 출전하는 세속적인 프로스포츠 선수들과 스포츠 자체를 인격과 교육의 수단으로 생각하는 상류층의 아마추어와 질적 차이가 있음을 은연중 강조하면서 계급의 문화적 지배수단으로 삼고 있음
- 현재에 이르기 까지 이런 프로스포츠 전통은 구단에 소속된 선수들이 구단이 제시하는 조건에 종속된 채우는 크게 개선되고 있지 않음

● 대중매체와 프로스포츠의 결합과 프로스포츠의 활성화

- 19세기 초 상업화된 신문은 광고를 주 수입원으로 신문의 가격을 아주 낮게 책정함으로써 독자를 많이 끌어모으는 전략을 취함
- 이들 신문은 오락적 요소를 강화했으며 이 시기에 스포츠는 이들 신문과 좋은 관계를 유지하면서 신문의 위상강화와 함께 대중들의 프로스포츠에 대한 관심과 지식을 확산시키는데 기여함

- 이후 미디어와 스포츠는 상호 시너지 효과를 거두면서 관계를 긴밀하게 유지함

- 1) 미디어는 스포츠의 사회적 가치를 전파하고 전달해줌으로써 스포츠의 저변확산과 함께 스포츠의 사회적 의제(agenda)를 생성해 냄. 예: 올림픽에서 국위선양, 월드컵 16강 진출의 중요성 등
- 2) 스포츠는 이러한 미디어의 요구에 맞도록 경기시간과 규정을 개정함. 예: TV 중계에 적합한 경기시간 확보, 광고를 염두 해 둔 경기 진행 방식 등

● 스포츠의 가치와 이데올로기: 이러한 스포츠의 제도화와 미디어의 결합을 통해 스포츠가 사회적으로 보급시킨 가치(이데올로기)는 사회적 가치와 산업사회가 추구하는 사회적 가치와 일치하는 방향으로 작용함

- 1) 체력은 국력: 국가 방위에 필요한 강인한 군인을 양성하는데 스포츠가 강조됨. 체육활동이 국력의 지표가 된다는 인식은 20세기 중반까지 널리 유행했으며, 식민지를 지배하는 제국들이나 식민지배에서 벗어나고자 하는 식민국가 모두 스포츠를 강조하였던 것은 체력이 바로 강한 국가를 만들고 유지하는 핵심적인 요소라고 인식했던 결과임
- 2) 집단에 대한 헌신: 근대 스포츠 초기 강조되었던 스포츠 형태는 개인보다는 팀 스포츠였음. 당연히 집단적인 협동과 헌신이 강조되었으며, 이러한 개인의 성취보다 팀에 대한 헌신은 궁극적인 집단으로서 국가와 조직에 대한 충성과 직접 연결되는 자질로 인식됨
- 3) 개인의 자질 계발: 스포츠 훈련 과정이나 시합과정에서 고통을 넘어설 수 있으려면 인내와 절제 불굴의 정신과 같은 강인한 자질이 함양될 필요가 있었음. 이러한 자질은 스포츠 장려를 통해 학생들의 불굴의 정신을 키울 수 있다고 믿었던 교육자들이 스포츠를 권장한 이유가 됨
- 4) 도덕적인 인성계발: 패배할지언정 반칙을 써서 승리를 구하지 않는 아마추어리즘의 핵심인 공정성과 규율에 심판의 판정에 대한 절대 복종과 같은 도덕적인 인성계발을 스포츠가 길러준다고 믿었음. 이러한 생각은 초기 승리만을 위한 온갖 수단을 마다하지 않는 하층의 프로 선수들과 상층계급을 구분하는 핵심적인 자질로 인식되었음
- 5) 성공에 대한 개방성: ‘헝그리 정신’과 같이 경제적으로 가난한 집에서 상대적으로 성공하기 쉬운 영역으로써 스포츠는 사회전반적으로 누구든지 노력하면 성공할 수 있다는 점을 보여주기 때문에 사회 체제의 정당성을 강화하는 방향으로 작용함

● 산업사회에서 스포츠의 제도화의 의미

- 1) 스포츠는 산업사회와 동일한 구조이기 때문에 스포츠에서 습득한 자질이 곧바로 산업의 질서에 적응할 수 있는 능력으로 전환될 수 있었기 때문에 적극적으로 육성됨
 - 하그리브스(Hargreaves, 1982)에 의하면, ‘고도의 전문화, 표준화, 관료화된 위계적 행정, 장기 계획, 과학과 기술에 대한 의존 증가, 최대의 생산성을 향한 질주, 실행의 정량화, 생산자와 소비자 모두의 소외(p.24)’가 스포츠와 산업사회에서 공통적으로 나타남.
- 2) 이러한 제도는 놀이에서 출발한 스포츠의 자발성과 자율성이 제거되고 그 대신 표준화되고 제도화된 형태로 스포츠가 자리하게 됨

- 현재 유소년 스포츠는 아동들의 놀이형태라기보다는 성인 스포츠의 구조를 그대로 본 떠 만들었기 때문에 이를 수행하는 어린이들이 개입할 여지가 거의 없음
 - 그리고 이러한 스포츠로 인해 어린이들이 자발적으로 즐기는 놀이의 종류와 양이 급격하게 줄게 되는 소외현상이 발생됨
- 3) 즉 인간의 고유한 특성으로써 놀이가 진화했다는 스포츠는 그 본래의 모습을 잃어버리고 산업 사회의 모습처럼 사회적 분업의 일부로 편입되는 양상을 보임
- 후기산업사회에서 바라보는 스포츠의 한계: 여가사회의 중요한 가치와 의미를 함축하는 사회적 제도로써 놀이문화를 안착시켰으며, 미디어, 교육과 같은 다른 영역과 결합을 통해 사회문화적 위상을 높였다는 긍정적인 효과에도 불구하고 후기산업사회에서 스포츠는 그 한계를 드러냄
 - 1) 산업사회의 시대정신과 맞지 않는 기본이념: 과거 산업사회의 결핍사회 기반의 근면, 성실, 인내, 규율, 복종과 같은 시대정신은 산업사회를 넘어선 풍요의 사회의 창의성과 삶의 질이라는 측면에서 맞지 않음
 - 2) 인간의 근본 속성인 놀이에서 출발한 스포츠가 제도화가 되면서 자발성 대신 놀이의 사회적 기능을 상실함
 - 3) 이런 이유로 스포츠가 사회에서 차지하는 비중과 역할이 점차 하락하고 있음. 예: 학교에서 체육교과목의 축소, 스포츠 브랜드의 매출 감소 등
 - 스포츠의 역사가 e스포츠에 시사하는 점
 - 1) 스포츠의 발전과 확산에는 시대적 환경 변화에 적절하게 대응하였을 뿐 아니라 이러한 변화의 핵심이 되는 시대정신에 스포츠 정신을 반영하고자 한 것이 대중적이면서도 제도적인 뿌리를 정착시키는데 기여함
 - e스포츠도 이러한 디지털 시대의 변화에 맞는 비즈니스와 문화적 환경을 선점해야 할 뿐 아니라 이러한 변화의 시대정신을 반영하여 강화하여야 함
 - 2) 대중적 확산과 정착을 위해서 학교와 미디어의 결합이 필수적임.
 - 학교는 제도적 안정성을 위한 차원에서 중요하며, 미디어는 대중적, 상업적 차원에서 활성화에 중요한 매개가 됨. 이런 점에서 스포츠(체육)이 학원체육으로 도입, 확산되었던 사례를 면밀하게 연구할 필요가 있으며, 또한 디지털 미디어 콘텐츠로써 e스포츠의 최적화를 추구할 필요가 있음.
 - 3) 스포츠의 제도화는 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 함께 지닌다는 측면에서 긍정적인 면을 발전시키고 부정적인 면에 대한 대안을 모색해야 함
 - 제도화는 안정성과 지속성을 담보하는 대신 역동성을 잃어버린 단점이 존재함. 특히 표준화된 제품 생산이 대량생산의 기본 매커니즘이었던 산업시대의 잔재가 표준화라는 제도적인 측면에서 융복합과 지속적인 변화가 특징이 되는 디지털 사회에는 오히려 발전과 진화에 걸림돌이 될 가능성이 높음.

- 뿐만 아니라 인간의 문화적 속성으로써 놀이라는 문화적 성격을 강화시킬 수 있는 방향에서 제도화는 형태적 측면을 유지하는 선에서 최소화할 필요가 있음

④ e스포츠(eSports)

- 연속성: 놀이, 게임, 스포츠로 이어온 인류 문화사적 진화의 디지털 양상
 - 놀이, 경쟁, 제도라는 측면에서 연속성이 있음
- 불연속성: 아날로그와 디지털이라는 환경적 차이와 이로 인한 물리적, 심리적, 사회적 차이로 인한 불연속성 발생
 - 공간의 인식과 활용: 3차원적 공간을 넘어서 디지털화된 인공적 공간들을 조작하는 측면에서 인식과 활용에 불연속이 존재함
 - 안전성: 과거 아날로그 환경의 스포츠는 신체적 부상이나 위험이 존재했던 반면 디지털 환경에서 경쟁은 신체적 부상 혹은 위험이 극도로 제한됨으로 인해 매우 안전한 환경이 제공됨
 - 능동성: 과거 스포츠의 능동성은 주어진 환경에서 신체적 차원의 능동성이 주를 이루었다면, e스포츠는 이러한 환경을 어떻게 구성할 것인가의 능동성이 더 부각됨.

다. 스포츠 사례 연구

- 주요 스포츠에는 그 해당 스포츠 종목이 갖는 속성으로 인하여 이념이 존재하며, 오랜 역사와 전통, 시대적 환경이 만들어낸 철학적 신념의 체계는 철학, 사상, 의식 등을 구조화한 형태이자 존립하거나 유지하기 위한 기본 원리가 담겨져 있음
 - 스포츠에서 가장 대표적인 단체는 국제올림픽위원회(IOC)로 전 세계에 다양한 스포츠를 보급하고 올림픽 운동을 통한 인류평화의 구현에 있음
 - 단일 종목으로 세계의 스포츠 흐름을 주도하는 축구는 국제축구연맹에서 관할하며 축구를 통해 조직이나 국가 간의 우호증진을 최고의 덕목으로 규정함
 - 우리나라가 중주국인 태권도는 그 역사적 배경과 환경이 모호함에도 민족의 기상을 담아내는 시대적 정신(화랑도 정신)을 태권도 혼 혹은 태권도 정신으로 해석함

(1) 올림픽게임(Olympic Games): 올림픽 이념

- 올림픽 게임은 여러 종목 혹은 여러 단체의 연합체로 4년마다 개최되는 지구상 최대의 스포츠 축제임
- 올림픽 게임은 1894년 창립된 국제올림픽위원회(International Olympic Committee :

IOC)에서 총괄하며 국제올림픽위원회는 올림픽헌장(Olympic Charter)에 따라 올림픽운동(Olympic Movement)을 구현하기 위하여 활동하며 소위 “올림픽 이념”은 올림픽 운동을 하기위한 사상과 철학이며 올림픽 헌장에 명시하고 있음

- 올림픽 이념은 국제올림픽위원회의 활동과 지구촌에서 올림픽 운동을 위한 근간을 이루는 올림피즘(Olympism)⁸⁾으로 올림픽 헌장에 잘 표현되어 있음

올림피즘이란 우리 인간의 신체, 의지, 마음이 전체적 균형과 조화를 이루며 함께 발전되도록 이끌어 주는 삶의 철학이다.

“Olympism is a philosophy of life, exalting and combining in a balanced whole the qualities of body, will, and mind.”

올림피즘은 스포츠를 문화와 교육에 접목하여 노력하는 가운데 얻는 즐거움, 모범적 사례를 통한 교육적 가치 추구, 그리고 보편타당 하면서 기본적인 윤리적인 원칙을 존중하는 정신을 근간으로 하는 생활방식을 창출하도록 이끌어 준다.

“Olympism seeks to create a way of life based on the joy of effort, the educational value of good example and respect for universal fundamental ethical principles.”

올림피즘의 “목표”(Goal)는 스포츠를 통하여 어디서나 인간의 조화로운 발전을 꾀하며 그럼으로써 인간의 존엄성을 보존하는데 주력하는 평화로운 사회를 건설하도록 하는데 있다

“The goal of Olympism is to place everywhere sport at the service of the harmonious development of man, with a view to encouraging the establishment of a peaceful society concerned with the preservation of human dignity.”

올림픽운동의 목표는 스포츠를 통한 청소년교육으로 이 세상을 평화롭고 보다 더 살기 좋도록 이바지 하는 것이다. 스포츠는 어떠한 종류의 차별도 없이 행해져야 하고, 우정과 단결 그리고 페어플레이(공명정대)정신에 입각한 상호이해가 근간이 되는 올림픽정신이 깃들여야 한다.

“The goal of the Olympic Movement is to contribute to building a peaceful and better world by educating youth through sport practiced without discrimination of any kind and in the Olympic spirit which requires mutual understanding with a spirit of friendship, solidarity and fair-play.”

- 올림픽 이념은 스포츠를 기반으로 올림픽 운동의 가치, 인간의 기본 권리, 모든 차별의 철폐를 담고 있으며 이러한 사상은 올림픽 운동을 통해 확산되어짐
 - 올림픽 운동은 보편적, 조직적, 협력적이며 영원한 활동으로 올림픽 운동의 가치를 열망하는 모든 이들을 위해 최고 기관인 국제올림픽 위원회의 관리 하에 진행된다. 올림피즘은 5개 대륙을 5개의 링으로 연결하여 상징적 가치를 가지고 위대한 스포츠 페스티벌인 올림픽 게임에 전 세계의 운동 선수들이 참여한다.

8) 올림피즘(Olympism)은 올림픽 이념으로 올림픽 헌장을 위한 기본원리를 제공하며 올림픽 게임의 정신이나 사상을 담은 교훈으로 포괄적인 올림픽 현상을 표현한다.

- 스포츠는 인간의 권리이다. 모든 인간은 어떠한 차별 없이 스포츠를 할 수 있어야만하며 올림픽 정신은 페어플레이, 결속, 우정을 상호 이해시키게 한다. 스포츠 운영 행정은 독립적 스포츠 단체에 의해 조정되어야 한다.
- 국가, 개인, 인종, 종교, 정치 그리고 성에 관계한 모든 형태의 차별은 올림픽 운동에 위배되는 것이다.
- 올림픽의 이념은 상업주의로 인하여 그 이념이 훼손되었다는 의견도 있으나, 스포츠를 통한 문화 및 교육을 조화시키면서, 보편적 윤리를 존중하고 인류의 화합을 추구하는 기본 사상은 영구불변임
- 국제올림픽위원회(IOC)에서 주도하는 올림픽 이념과 별도로 4년마다 개최되는 올림픽 게임에 개최국(도시)의 의지나 시대적 상황 등을 반영하여 개최지의 올림픽 이념이 공표됨
 - 제 24회 서울 올림픽(1988년)은 ‘화합과 전진’이 기본이념으로 올림픽 이념과 시대적 상황을 종합적으로 고려한 사상을 표현하였으며, 대회목표는 ‘최다의 참가, 최상의 화합, 최고의 성과, 최적의 안전, 최대의 절약’임
 - 몬트리올 올림픽(1976년)에서 남아프리카 공화국의 인종차별 문제를 놓고 아프리카 국가들이 불참, 모스크바 올림픽(1980년)과 LA 올림픽(1984년)에서 소련의 아프가니스탄 침공으로 서방 진영과 공산 진영이 불참하며 반쪽 대회로 개최됨
 - 그러나 88서울올림픽은 양진영이 모두 참여함으로써 냉전시대를 허물고 동서와 인종의 이념을 극복하며 서울올림픽 이념에 근거한 화해하는 계기를 마련함
- 하계 올림픽 게임과 더불어 개최된 장애인올림픽은 스포츠를 통한 국가간의 우정과 이해의 증진을 바탕으로 인류평화에 이바지하고자 하는 올림픽 정신과 이념을 기초로 하여 장애인의 복지 수요를 충족시킬 수 있는 내용을 조화시킴
 - 올림픽이 인종, 국자, 정치, 문화 및 이념을 초월한 인간의 건강증진과 스포츠를 통한 인류의 화합, 나아가 인간의 무한한 잠재능력을 신장시키기 위한 범세계적인 축제로서 세계 젊은이들의 힘과 기록의 제전이라면, 장애인 올림픽은 인간의 평등을 확인하는 대회이며 장애인의 신체적 능력의 한계를 뛰어넘고자 하는 대축제임
- 스포츠의 역사성, 인지도, 조직화의 측면에서 평화, 화합, 순수성을 강조하는 올림픽즘은 올림픽게임, 국제올림픽위원회, 올림픽운동이라는 실체를 낳아 국가나 사회에 미치는 영향이 지대하고 올림픽 가치, 올림픽 정신, 올림픽 표어 등에 잘 어우러져 있음(한희원, 2010)
 - 올림픽의 “가치”(Values)는 “우수성(Excellence)”, “우정(Friendship)”, 그리고 “존중(Respect)”
 - 올림픽의 “정신”(Spirit)은 “우정(Friendship)”, “단결(Solidarity)”, 그리고 “정정당당(Fair Play)”
 - 올림픽의 “표어”(Motto)는 “보다 빠르게(Citius/Faster)”, “보다 높게(Altius/Higher)”, “보다 강하게(Fortius/Stronger)”

올림픽의 “신조”(Creed)는 ‘인생에서 가장 중요한 것이 승리가 아니고 각고의 노력이다
이 올림픽대회 에서 가장 중요한 것은 승리하는 것이 아니고 참가하는 것임. 필수불가결
한 일이란 정복해 내는 것 보다는 잘 싸워 내는 것’

→ “The most important thing in the Olympic Games is not to win but to take part, just as the
most important thing in life is not the triumph but the struggle. The essential thing is not to
have conquered but to have fought well.”

(2) FIFA 월드컵(FIFA World Cup)

- FIFA 월드컵은 1904년 설립된 국제축구연맹(Fédération Internationale de Football Association, FIFA)이 주최하는 축구대회로 인종이나 이데올로기, 국경이나 국가 간 이해관계를 초월하여 세계인의 화합을 만드는 축구라는 단일종목으로 지구촌 최대의 대표적 스포츠 축제임
- 국제축구연맹(FIFA)이 추구하는 기본적인 이념은 축구를 통해 인류와 사회에 어떻게 기여하는지를 잘 보여주는 덕목이며 이를 근거로 지속적이며 새로운 가치를 창출함
 - 축구를 통한 국제공조, 교육·문화적 가치, 인류애를 드높여 축구를 전 세계에 보급하고 발전시킴
 - 인종차별과 같은 모든 차별에 대한 반대
 - 구성원, 대륙, 국가 간의 우호증진과 페어플레이 규정의 준수
 - 사회의 인류애적인 접근과 건전한 문화 장려
- 국제축구연맹은 축구를 통한 인류의 화합과 발전에 기여하고 그에 따른 다음과 같은 임무와 약속을 천명함
 - 세계는 자연적 아름다움과 문화적 다양성에도 인간의 기본권이 무시되는 불공평이 자리 잡고 있어 국제축구연맹은 축구를 통해 인류에게 희망을 주고 화합시키는 의무를 가짐
 - 국제축구연맹은 구성원의 도움으로 축구의 높은 수준을 유지하고 경쟁과 연대를 강화할 때 이러한 목적을 달성할 수 있음
- 국제축구연맹은 축구를 발전시키고, 인류에 다가가서 더 좋은 미래를 건설하는 사명을 갖고 활동함
 - 전 세계에서 가장 인기 있는 축구라는 스포츠는 국제축구연맹의 책임으로 FIFA 월드컵의 조직, 수많은 팬들이 함께 만드는 스포츠 축제임
 - 축구가 우리사회의 일부분으로서 활용될 최고의 환경을 만들고 인류사회에 공헌함
- FIFA 월드컵은 4년마다 개최되며 개최국의 조직위원회는 자국의 이상과 환경을 고려한 월드컵 이념을 발표하고 있음

- 대회 공식명칭은 2002 FIFA WORLD CUP KOREA/JAPAN이며, 새 천년, 새 만남, 새 출발을 기본 이념
- 2002년 5월 31일부터 6월 30일까지 한국과 일본의 20개 도시에서 열린 21세기의 첫 월드컵이자 아시아에서는 처음으로 개최된 월드컵은 FIFA(국제축구연맹)월드컵 사상 최초의 공동 개최라는 의미를 지님
- 한국조직위원회는 2002 FIFA 월드컵의 대회 이념을 '새 천년, 새 만남, 새 출발'(New Millenium, New Encounter, New Start)로 정함. 이 세 가지 어구는 21세기 새로운 세기를 맞아 세계 각 나라 사람들이 축구를 통하여 만나고 새로운 시대의 시작에 동참한다는 의미를 함축
- 일본조직위원회는 '세계 최고의 경기를 만들어낸다. 파트너십을 통해 서로 기쁨을 나눈다. 스포츠가 사람의 생활을 충실하게 한다.' 는 것을 대회 이념으로 삼음. 이 또한 그 바탕에는 이번 대회를 세계인의 축제로 만들며, 그를 통해 한일 두 나라의 파트너십을 새롭게 하는데 기여하고, 인류의 행복을 추구하려는 의지를 담은 것
- 2006년 개최된 독일월드컵의 이념은 독일이 추구하는 기본적 정책 방향과 일치하는데 환경을 중시하는 친환경적 월드컵을 구현하는데 있음
- 월드컵 구장의 친환경적 건설, 자연채광의 중요성을 강조하거나 태양열을 활용한 태양광 발전, 빗물을 활용한 청소, 잔디에 수분공급이나 화장실 청소 등

(3) 태권도(Tae Kwon Do)

- 태권도는 국제적으로 태권도의 보급과 인류평화를 목적으로 문화산업 발전을 주도하기 위해 1973년 세계태권도연맹이 창립되어 현재 전 세계 6,000만 명이 수련하는 무도스포츠임
- 태권도는 대한민국이 종주국으로 철학적 정신세계가 내재된 우리 겨레의 고유한 전통적 산물로 아직도 역사, 이념, 정통성 등에 많은 이견이 있으나 활발한 연구가 진행중임
 - 우리나라 고유의 무도로서 경기화되어 올림픽에서도 정식종목으로 자리잡은 태권도는 태권도 정신에 대하여 “태권도 내면적 정신세계에 흐르고 있는 홍익인간, 평화정신, 정의를 수호하는 결백정신 및 투철한 책임감 등을 하얀 도복 안에 품고 한민족의 숭고한 정신을 오늘에 되살려 태권도 정신을 확립·실천함으로써 이를 생활화하고 나아가 조국발전의 정신적 지주로 승화시켜 조국번영의 선봉이 되는 긍지 높은 태권도인이 되어야 할 것이다” 라고 밝히고 있음
 - 올림픽즘이 추구하는 보편적 가치추구에 비해 태권도 수련을 통해 민족적 자긍심 부여와 애국심을 배양하려는 방향성은 선택적이고 특수적 가치추구로 비교될 수 있음
- 태권도는 이념이라는 언어철학적이고 사상주의적인 표현보다 정신을 강조하고 있으며 이러한 태권도 정신은 역사와 전통에서 찾을 수 있으며, 민족적 기상이 내포되어 있음
- 태권도 정신은 우리나라의 전통적 사상흐름과 맥을 같이함
 - 한민족의 하늘섬김은 우리민족의 철학적 사상의 바탕인 선(仙) 사상을 태동
 - 자신의 의무를 다하려는 무실역행(務實力行)의 생활태도는 삼국시대의 국선(國仙)으로 발전되어 민족 고유의 사상으로 확립

- 태권도 정신의 근원적 사상은 역사의 시대적 흐름에서 읽을 수 있으며 윤리적 전통과 함께 태권도는 무예로서 함께 발전을 하였음
 - 고조선 시대에는 홍익인간(弘益人間)과 재세이화(在世理化)의 사상을 중심으로 민족 정신의 근간을 이루어 겨레사상의 구심점으로 성장
 - 삼국시대에 신라는 민족 고유의 사상인 선사상과 외래사상인 유불사상이 결합된 화랑도 정신에서 강조되고 있는 충(忠), 효(孝), 신(信)의 덕목과 5계, 3미(三美) 즉 겸양정신과 검소한 정신, 절제의 정신을 체득케 하여 예의와 인격을 연마하였으며 신앙생활을 통하여 국가와 민족을 위하는 애국심을 길렀고 화랑정신을 기초로 하여 신라는 삼국 통일을 이루는 기틀을 삼았음. 화랑정신과 애국심을 기반으로 태권도는 전통무예의 철학적 정신세계를 바탕으로 민족사적인 대업을 달성하는 선조들의 슬기를 강조하는 이론적 근거를 마련함
 - 고려·조선시대에 들어서 퇴계 이황의 학문적 사상으로 인간중심의 교육적 가치가 대두되었고 수양과 학문이라는 측면에서 성찰이 이루어지고 인간의 존엄성과 보국안민(保國安民)정신, 사심을 버리는 공인정신(公人精神)이 오늘날의 태권도 정신을 형성하는데 영향을 미쳤음
 - 태권도 정신은 고대로부터 흘러내려온 민족 고유의 전통과 사상을 발전시켜 신라인의 국민정신으로 승화시킨 화랑도정신과 맥락을 같이함
- 한민족의 정신적 기둥인 선사상(仙思想)을 바탕으로 불교의 호국사상과 유교의 충효사상, 도교의 무언실행이 함유되어 주류를 이룬 자주의 정신이며, 진취적 기상으로 신라가 삼국을 통일하고 하나의 민족을 만들 수 있었던 원동력이었음
 - 우리 고유의 무예 태권도는 자기보존의 본능에서 발생한 오로지 힘과 기술적인 측면만이 모든 것이 아니라 호랑이처럼 용맹스러워 정의를 위해 생명을 아끼지 아니하며, 책임을 중히 여기는 선비 기질과 작은 미물과도 함께 호흡할 줄 아는 만인 평등사상을 품고 있으며 인격의 완성을 향하여 부단히 정진하는데 그 의미가 있음
 - 태권도의 내면적 정신세계에 흐르고 있는 홍익인간, 평화정신, 정의를 수호하는 결백정신 및 투철한 책임감 등을 하얀 도복 안에 품고 한민족의 숭고한 정신을 오늘에 되살려서 태권도 정신을 확립·실천함으로써 이를 생활화하고 나아가 조국 발전의 정신적 지주로 승화시켜 조국번영의 선봉이 되는 긍지 높은 태권도인이 되어야 함



라. e스포츠의 기본 이념 도출

(1) 전환기의 대표 문 화현상: e스포츠

1900년대 중반이전	VS	1990년대 후반 이후
국가/조직	사회단위	커뮤니티(네트워크)/개인
생산/노동	중심활동	여가/놀이
근면, 성실, 인내	핵심가치	창의, 표현, 재미
기계+근육	생산도구	디지털+지식
스포츠	대표문화	게임/e-sports

〈그림 5〉 시대전환기의 대표적 문화현상으로써 e스포츠: 특성분석

● 산업사회의 시대적 특성: 결핍의 사회

- 시기: 1900년대 중반 이전의 자본주의 시대까지 인류사의 거의 대부분을 차지함
- 사회단위: 결핍의 시대에 생존을 위해 개인보다는 국가와 회사 등 조직의 표준화된 가치가 우선했음
- 중심활동: 사회적으로 요구되는 물질적 생산물을 만들어 내기 위한 노동이 사회적 핵심 활동
- 핵심가치: 결핍환경에서 생산효율의 극대화를 위한 근면, 성실, 인내가 중요한 가치 부각됨. 예: 개미와 베짚이에서 개미의 사례를 통해 학습, 확대 재생산됨
- 생산도구: 기계와 이를 운용하는 사람의 근육이 중심 생산도구로 활용됨
- 대표문화: 이러한 산업시대에 스포츠는 근력과 지구력을 기를 뿐 아니라 조직적인 활동과 조직 규율을 습득할 수 있는 주요한 학습도구가 된다는 점에서 산업사회의 보편 적인 문화현상으로 부각됨
 - 영국에서 최초의 프로축구리그인 EPL과 미국에서 프로야구리그인 MLB가 거의 유사한 시기인 1800년대 후반에 등장했다는 점은 이 두 나라가 모두 산업사회를 이끌어나간 대표적인 국

가였다는 점과 무관하지 않음

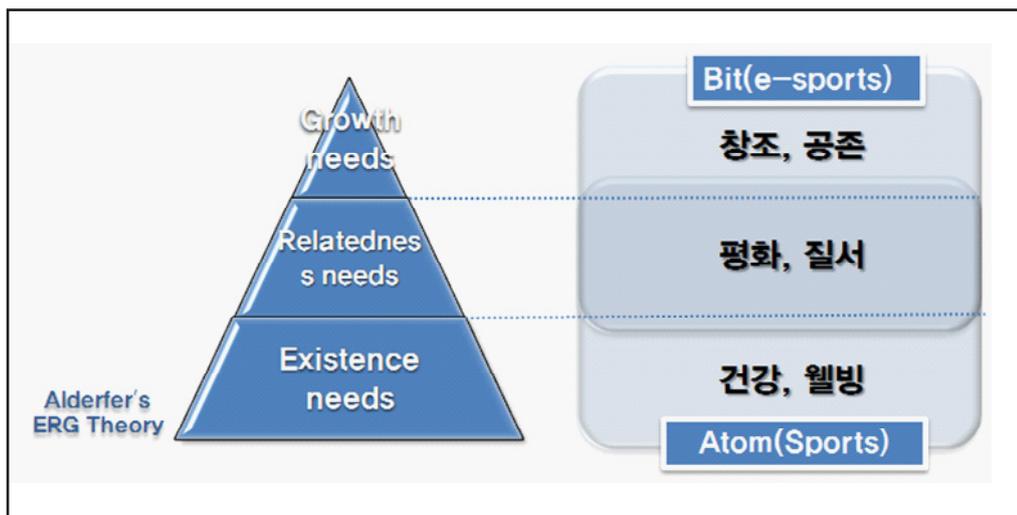
- 또한 1800년대 후반 올림픽 운동 역시 산업사회와 세계 패권경쟁이라는 시대적 배경에서 등장했음

● 지식사회의 시대적 특성: 풍요의 사회

- 시기: 1900년대 이후 인류사적으로 먹을 것과 관련된 걱정을 벗어나기 시작한 아주 최근 현상임
- 사회단위: 조직과 국가단위의 강제력이 약화(예를 들면, 다국적 기업의 등장)되고, 개인의 행복 추구하고 이들이 만들어낸 커뮤니티의 중요성이 강화됨
- 중심활동: 물개성화와 표준화를 지나 개인의 취향과 욕구의 발현으로 나타나는 자기표현으로써 여가와 사회적 활동으로써 놀이(예: 노동시간의 단축, 휴일의 확대, 엔터테인먼트 산업의 부상 등)의 부각
- 핵심가치: 개인의 특성이 분출되고 조화되는 것을 권장하는 측면에서 창의성과 표현 그리고 이러한 것이 원활하게 소통되는 현상으로써 재미가 부각됨
- 생산도구: 하드웨어적 설비가 아닌 소프트웨어 저작 및 운영도구으로써 디지털과 이러한 도구를 활용하는 능력으로써 지식
- 대표문화: 풍요의 시대에 개개인의 특성을 강화하고 이러한 특성이 조화롭게 발달시킬 수 있는 주요 학습도구으로써 디지털 게임과 e스포츠가 부각됨
 - 스포츠가 산업사회 선진국에서 발생한 것처럼 e스포츠가 ‘디지털강국’ 대한민국에서 발생한 것은 이런 디지털사회의 대표문화적 학습도구라는 측면에서 시사하는 바가 큼

CHAPTER 3
제3장
e스포츠 기본이념 연구

(2) 인간의 기본 욕구와 가치



〈그림 6〉 인간의 기본 욕구와 가치 상응 개념도

● 산업(결핍)사회의 인간 기본욕구와 가치

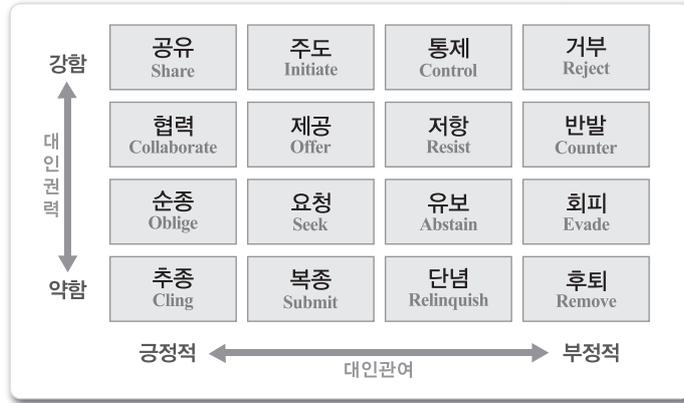
- 존재욕구와 관계욕구: 인간의 기본적인 본성으로써 존재욕구와 사회적 관계의 욕구가 중요한 욕구로 부상됨
- 이러한 욕구는 물리적 자원과 공간의 한계로 인해 부분적으로 충족됨
- 건강과 웰빙: 식량의 생산의 확대와 위생상태의 개선이라는 사회적 서비스와 스포츠라는 활동의 추구를 통해 획득됨
- 평화와 질서: 물리적 공간을 평화를 위해 힘의 서열을 중심으로 질서가 재편됨. 이러한 힘은 역동성으로 인해 안정적인 평화와 질서를 구축하는데는 한계가 존재했음
- 대표적인 평화와 질서를 위한 문명화된 제도로서 올림픽을 들 수 있음. 이러한 올림픽의 활성화는 국가단위의 국력의 대리경쟁으로써 그 정치사회적인 의미가 배후에서 작용함
- 최근 올림픽에서 국가주의보다는 상업주의가 우세하게 드러나는 것⁹⁾은 바로 산업사회의 특성이 약화된 결과로 사료됨

● 지식(풍요)사회의 인간 기본욕구와 가치

- 관계욕구와 성장욕구: 인간의 기본적인 본성으로써 존재욕구와 사회적 관계의 욕구가 충족되며 고차적인 욕구로써 안정적인 관계와 성장의 욕구가 부각됨
- 과거의 물리적 제약에서 벗어나 무한한 기회와 활동의 공간으로써 개방된 디지털 공간의 활성화가 욕구충족의 기반이 됨
- 성장과 공존: 개개인의 독특성의 발현이라는 성장으로써 창조성과 그리고 상호배타적이지 않으면서 조화롭게 성장할 수 있는 공존(harmony)의 부각. 이러한 고차적 욕구 충족의 기반제공은 상대적으로 배타적이고 경쟁적인 물리적 공간의 위협을 감소시킴
- 이러한 대표적인 지식사회의 인간의 기본욕구와 가치의 반영 중 하나가 e스포츠임
- 이런 점에서 과거 결핍사회의 시대정신을 바탕으로하는 스포츠와는 차별화된 가치와 이념의 설정이 필요함

9) 현재 홍콩, 푸에르토리코, 버뮤다와 같은 독립주권국이 아닌 공동체도 IOC회원국의 지위를 인정받고 있음

보론 3. 사람들간의 영향력과 관여에 따른 대인관계 변화양상



〈그림 7〉 언어행동의 분류범주

상담심리학자들은 효율적인 대화방식을 연구하기 위해 상담 중에 오고 가는 언어행동을 분류하여 분석한다. 언어행동을 분류하는 대표적 방법이 Penman 식 분류방법인데, 여기서는 모든 언어행동을 대인권력(power)과 대인관여(involve)라는 두 차원에 따라 분류한다. 대인권력은 대인관계에서의 영향력을 의미하며, 대인관여는 상대방에 대한 태도의 긍정성 및 부정성을 나타낸다. 이 분류 방식은 모든 언어행동을 말하는 이의 의도에 초점을 맞추어 〈그림 7〉와 같이 16개 분류범주로 나눈다(신희천, 1995; Penman, 1980). 각 분류범주의 주된 의도는 위의 표에 제시되어 있다.

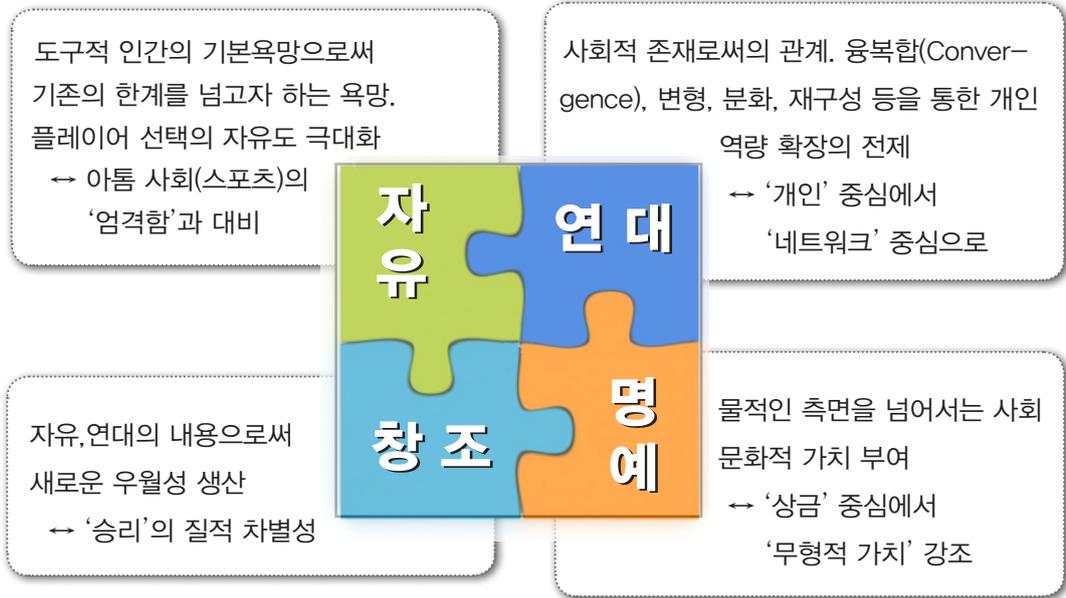
위의 표에서 보듯이, 거부, 통제, 주도, 공유 등의 반응은 대인권력이 높은 언어행동인 반면, 후퇴, 단념, 복종, 추종 등의 반응은 대인권력이 낮은 언어행동이다. 거부, 반발, 회피, 후퇴 등은 부정적인 의사표현인 반면, 공유, 협력, 순종, 추종은 긍정적인 의사의 표현을 나타낸다. 우리가 대화 중에 상대방에 무심코 내뱉는 말들은 대인권력과 대인관여의 정도가 다르며 상대방의 반응에 영향을 미친다. 어떤 사람은 주도나 통제와 같은 대인권력이 강한 말을 자주하는 경향이 있어서 상대방은 부담을 느끼고 저항이나 반발과 같은 반응을 나타내게 된다. 반면, 어떤 사람은 요청이나 추종 같은 대인권력이 약한 반응을 자주 하여 상대방으로 하여금 주도, 통제, 거부와 같은 대인권력이 강한 반응을 하도록 유도하게 된다(권석만, 2004, p. 222 재인용).

이러한 결과의 시사점은 점차 디지털화가 될수록 타인에 대한 긍정적 태도들이 증가되며, 이것은 과거의 스포츠가 주로 타인에 대한 부정적인 입장에서 통제와 저항 가까웠다면, e스포츠는 좀 더 긍정적인 입장에서 공유와 협력적인 방향으로 전환에 기반한다고 사료된다.

CHAPTER 3
제3장
e스포츠 기본이념 연구

CHAPTER 3
제3장
e스포츠 기본이념 연구

(3) e스포츠의 기본 이념: 핵심 키워드



〈그림 8〉 e스포츠의 기본 이념: 핵심 키워드

- **자유:** 도구를 사용하는 인간의 기본욕망으로 도구를 통해 자신을 제약하는 아날로그 환경의 제약을 뛰어넘고자 하는 욕구의 반영 및 진화
 - 존엄성을 추구하는 인간의 궁극적 가치
 - 시간과 공간 그리고 물리적 제약으로부터 벗어난 자유로써 피조물을 넘어서 창조자로서의 자유를 추구하는 '우리가 우리에게 허락한 자유'의 추구라는 질적 전환이 일어남.
 - 근대 스포츠의 주어진 물리적 공간 내에서 주어진 자유의 극대화와 대비된 원하는 환경을 만들어내는 적극적인 선택의 극대화
- **연대:** 사회적 인간으로써의 기본적인 속성으로써의 연대와 더불어 자유로운 개인들이 지속적인 창조를 위한 공유와 협력의 조건
 - 과거 결핍사회의 적대적 혹은 비우호적 관계의 경쟁을 위한 제한적 연대를 넘어 우호적 관계에서 상호 성장을 위한 적극적이고 개방적인 연대로 질적 전환
 - 이러한 전환은 다양성과 상호 진실성에 기초한 연대를 추구함
 - 과거 물질 기반의 산업사회에는 배타적으로 소유를 통해 그 가치가 감소되지 않도록 강력히 통제되었던 것에 비해 공유와 개방이 가치를 증진시키는 디지털사회에서는 지식과 기술이 다양한 맥락에서 다수의 사람들과 연계를 통해 대안적 의미가 확장될 때 가치가 증가됨

● 창조: 자유로운 인간들의 연대를 통해 창출되는 새로운 질서 및 가치

- 산업사회의 창조나 혁신의 모델이 기업이나 조직 중심의 폐쇄적이고 하드웨어지향적인 성격을 지녔다면 디지털사회의 창조와 혁신 모델은 이용자와 기업이 함께 중심이 되고 개방적이며 소프트웨어 지향적인 성격을 지니게 됨
- 디지털 창조의 대표적인 사례: 오픈 소스(open source)는 개별적인 소프트웨어 개발자들이 인터넷을 기반으로 자신이 개발한 프로그램의 소스코드를 공개하여 자발적인 참여와 협력을 통해 창의적인 아이디어를 집합시킨 새로운 제품을 만들어내는 현상을 지칭함
 - e스포츠도 큰 범주에서 본다면 오픈소스의 흐름을 통해 생성된 현상임. 한국에서 e스포츠가 탄생하는데 결정적인 계기로 작용했던 스타크래프트의 경우 유즈맵 세팅이라는 개방된 프로그램을 통해 다양한 맵이 나왔으며, 이것을 응용한 옵저버 맵(observer map)의 등장으로 인해 e스포츠 중계가 원활해졌음
- 디지털 사회에서 창조는 완성품이 아닌 과정의 의미가 강함. 디지털의 기본 속성인 복사와 조작이 용이하다는 점에서 창조는 또 다른 창조의 재료로 작동한다는 점에서 디지털시대의 창조는 ‘영원한 베타버전’의 성격을 지님(홀름 프리베와 샤샤 로보, 2007)
 - 이러한 과정적 창조성은 과거 수직적 계급구조가 아닌 수평적 관계에서 원활하게 이루어지며, 이를 동등계층생산(peer group production)이라고 부름(Tapscott와 Williams, 2007). 동등계층생산의 대표적인 사례는 리눅스이며, 리눅스의 평등주의는 무차별적 평등이 아닌 기여도와 권위에 따라 영향력의 대소가 규정됨
 - 창조가 원활히 일어나기 위해서는 관계설정이 비교적 느슨할 때 일어남. 이런 점에서 산업사회의 표준화와 같은 엄밀한 규칙적용이나 조직의 운영은 지속적인 창조를 저해할 수 있음
- 결국 지속적인 창조는 디지털사회의 핵심적인 가치가 되며, 이러한 창조가 지속적으로 이루어지기 위해서는 창조의 방향에 대한 명시적이건, 묵시적이건 합의, 즉 무엇을 위한 창조인가가 중요해짐.
 - 2010년도 한국이스포츠협회와 블리자드사간 지적재산권과 관련된 분쟁은 결국 분쟁당사자들이 힘을 합쳐 무엇을 만들어내고자 하는가와 관련된 비전의 문제가 합의를 이끌어내는 중요한 변수가 될 것으로 사료됨
- 산업사회의 창조는 주로 기술이나 조직과 관련된 창조였다면 디지털 사회의 창조는 사람의 가치를 높이는 인간중심의 창조로 전환되고 있으며, e스포츠가 이러한 점에서 스포츠와의 차별성이 부각되어야 함.

● 명예: 인간의 최고 문화적 가치. 도구로써 가치의 인간이 아니라 최종 목적으로써 인간의 가치를 추구함

- 사람들이 만들어 낸 무형적 최고의 가치로써 명예는 아날로그와 디지털을 잇는 중요한 가치이며, 비물질적 특성이 강화되는 디지털 시대에 더욱 부각되어지는 가치임
- 과거 아날로그 사회에서는 역사적 과정을 통해 형성된 명예는 기존 규정된 영역과 내용이 존재했으며, 이러한 명예는 물질과 같이 희소성으로 인해 더욱 부각되었음. 예: 올림픽 메달획득, 높은 학식, 용기 있는 군인 등

- 그러나 디지털 사회에서는 이미 정해진 규칙이 있는 것이 아니라 구성원들이 직접 만든 규칙과 체제들을 통한 새로운 사회이며 여기서 명예는 새로운 사회를 구성하고 운영하는 데 기여한 공적 과 탁월성에 대한 사회적 인정임
- 이러한 명예는 디지털 사회의 무임승차에 대한 처벌이 아니라 명예라는 보상을 통해 참여자들이 적극적인 활동을 하도록 촉진하며, 이러한 명예를 얻은 대상은 다른 참여자들의 상황을 개선하는 방향으로 더욱 노력하게 됨
- 즉 도구로써가 아닌 최종 목적으로써 인간의 유능성과 사회성이 발휘될 때 사회적으로 주어지는 인정임. 풍요를 기반으로 하는 디지털사회에 더욱 부각되어야 하는 인간의 가치임

마. e스포츠 기본 이념 적용 모색

	명칭의 개선	‘e스포츠’라는 이름은 근대적 스포츠의 아우라를 벗어나기 어려움 예) 말없는 마차: 초기 자동차를 지칭하던 이름
	자유:	대회나 경기의 성립이 가능한 선에서 최소의 규칙 적용. 예) 수영의 자유형과 같은 경쟁방식 도입. 아무런 제약조건이 없는 경쟁방식
	연대:	우수경기자 시상 및 기록에서 경기자의 ID, 소속 뿐 아니라 커뮤니티(클랜)의 명칭 병기
	창조:	우승자의 경기 결과와 별도로 경기 내용에 대한 평가하여 시상함. 예) 경기내용에 대한 별점 혹은 시즌 MVP 시상 of 가장 중요한 항목으로 평가
	명예:	우수 경기자, 커뮤니티에 대한 식별 아이디 부여 예) 경기내용에 대한 별점 혹은 시즌 MVP 시상 of 가장 중요한 항목으로 평가

〈그림 9〉 e스포츠 기본 이념의 적용(안)

(1) 스포츠와 차별성 부각

- 산업사회 기반으로 형성된 스포츠와 디지털 사회 기반으로 형성된 e스포츠는 지향점과 가치가 차이가 발생함
- ‘e스포츠’라는 명칭은 전통적 스포츠의 아우라(aura)¹⁰⁾를 벗어나기 어렵기 때문에 새로운 e스포츠의 가치와 비전을 정립하기 위해서 명칭의 개선을 고려할 필요가 있음
 - 자동차가 등장하였을 초기에는 ‘말없는 마차’¹¹⁾로 불렸음. 이러한 이름짓기(naming)은 단순한 이름을 넘어 형태와 운영의 방향을 결정짓는 다는 점에서 중요한 의의가 있으며, 만일 이러한 이름이 지속되었다면 현재와 같은 자동차 산업과 문화는 기대하기 어려웠을 것임

10) ‘아우라(aura)’라는 용어는 독일의 철학자 철학자 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 예술 이론에서 나온 말로 ‘흉내 낼 수 없는 고유한 분위기’라는 의미임

11) ‘말없는 마차의 탄생(<http://chojh815ml.blog.me/150088506263>)’ 참조

- 초기 자동차는 마차라는 개념으로 분류되어, 1864년 영국 빅토리아여왕은 40Km까지 달릴 수 있었던 자동차를 시내에서 시속 3Km를 넘지 못하게 하였으며, 교외에서도 시속 6Km를 넘지 못하게 규제함



- 명칭은 우리나라가 종주국이라는 점에서 우리나라 말 중에서 e스포츠의 가치와 비전을 담을 수 있는 용어를 발굴, 보급하는 노력이 필요함

(2) 자유

- 주어진 환경을 극복하여 확장되는 자유를 넘어 디지털을 통해 스스로의 세계를 만들어내는 적극적인 자유의 개념이 e스포츠에 적용될 필요가 있음
- 이러한 점에서 자유를 최소화하는 표준화와 엄격한 규칙의 적용과는 반대로 자유를 극대화하는 방향에서 e스포츠의 경기 규정과 규칙이 모색될 필요가 있음
 - 대회나 경기의 성립이 가능한 선에서 최소의 규칙을 적용하는 것을 기본원칙으로 하는 것이 기존의 스포츠와 e스포츠의 선명성을 부각시킬 수 있는 것일 뿐 아니라 인간의 문화적 활동의 근원인 놀이의 기본성격을 복원하는 의미가 있음
- 종목 내에서 현행의 경기방식과 함께 아무런 제약이 없는 수영의 자유형(free style)과 같은 경기 방식을 추가로 도입하여 선수의 자유도를 극대화할 필요가 있음

(3) 연대

- 인터넷을 비롯한 네트워크 환경이 제공하는 사이버 공간은 그 자체로써 연대의 결과물이며, 이러한 연대는 디지털 시대에 선택이 아닌 필수적인 덕목으로 부각됨(황주성, 2009)
- 과거 산업사회의 단위가 개인이었던 것에 비해 디지털사회에서는 개인을 넘어서는 집단지성

(collective intelligence)가 중요해지며, 이를 e스포츠에서 반영할 필요가 있음

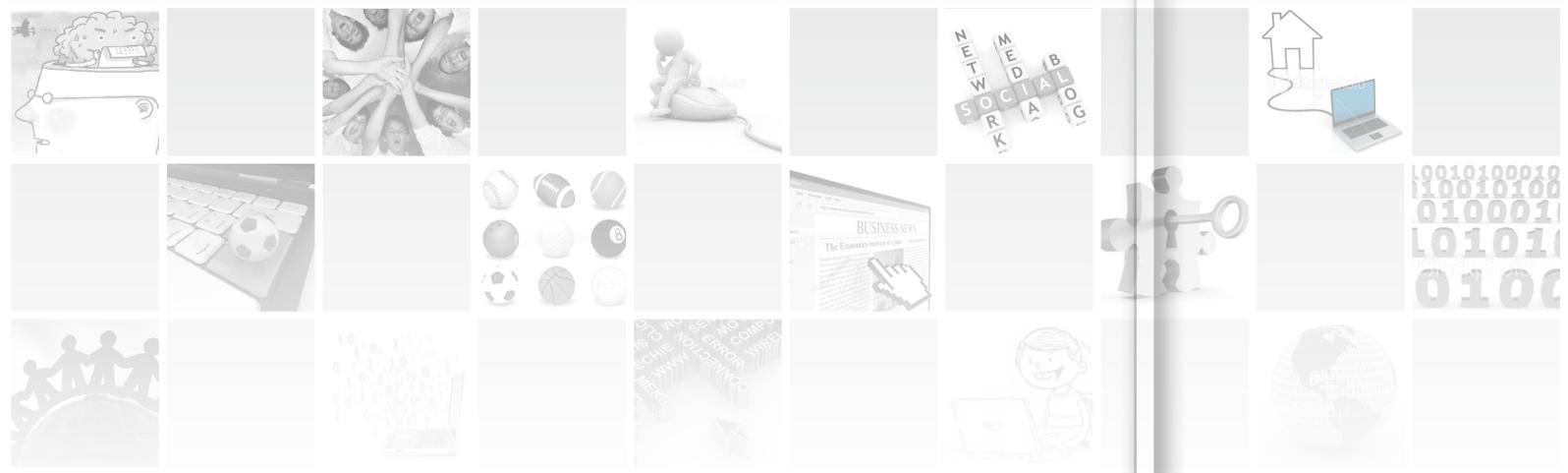
- 이러한 연대는 개인을 넘어서는 뛰어난 창조적 재능을 만들어 내는 중요한 기반으로써 e스포츠 대회 우승자의 경우 이름, ID뿐 아니라 선수가 소속된 클랜을 병기함으로써 우승에 기여한 연대를 함께 확인시켜 줄 필요가 있음
 - 연대의 효과는 과거 스포츠가 개인의 성취였다면, e스포츠는 디지털 시대의 집단지성으로써 공동체성 성취를 부각시키는데 의의가 있음

(4) 창조

- 선형적인 전통사회에서 역사와 전통이 우월한 가치가 있었다면, 하이퍼텍스트 기반의 디지털 사회에서는 새로움에 대한 가치가 더욱 부각되며, 여기 핵심이 바로 창조가 자리하고 있음
- 이러한 창조의 측면은 단순한 개인을 넘어서는 집단적 성취라는 점에서 더욱 부각될 필요가 있으며, 이는 경기에서 승리만큼 중요한 가치를 부여할 필요가 있음
 - 종목이 나온 지 오래된 경기의 경우 최적의 전략과 전술이 정형화되며, 단순히 이기고 지는 것만으로는 빠르게 변화하는 팬들의 기호를 충족시키기 한계가 있으며, 이러한 것을 극복하기 위해 창조적인 플레이를 촉진할 수 있는 제도의 시행이 종목의 안정화와 장기화를 위해 절실히 필요함
- 이런 점에서 승률 만큼 중요한 가치로써 창의적인 플레이를 선정하여 시상하거나 창의적 플레이를 점수화하여 이를 반영하는 것을 고려할 수 있음
- 경기나 대회마다 별칭을 만들어 창의적인 경기가 나올 수 있는 기반 조성

(5) 명예

- 인간이 만든 문화적 산물 즉 비물질적인 것 중 가장 가치 있는 것으로 인식되며, 특히 디지털 환경이 비물질적인 것을 특징으로 할 때 e스포츠가 이를 더욱 부각시킬 필요가 있음
- 특히 이러한 명예 제도는 물질적인 노력으로 성취할 수 없는 특징을 구현해야 하며, 가능한 이러한 성취가 드러날 수 있도록 고려해야 함
 - 예를 들면 e스포츠의 우승자나 클랜에게 고유의 식별 아이디나 휘장을 지급함



한국콘텐츠진흥원



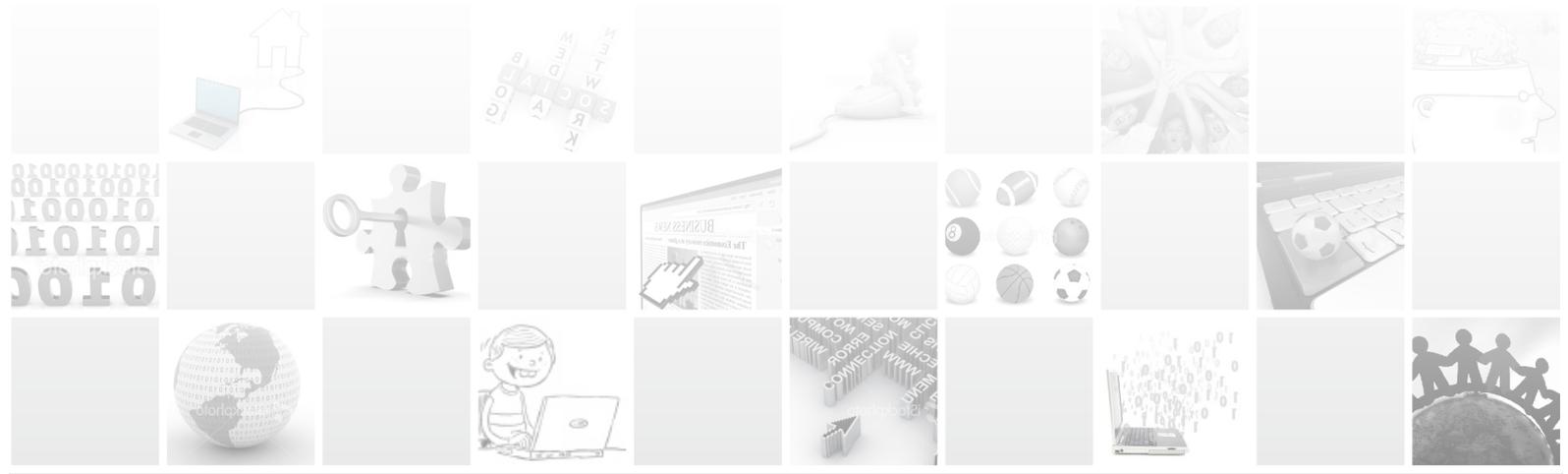
KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

CHAPTER 4

제4장

e스포츠 사회문화적 가치 연구

- 가 사회문화적 가치를 위한 이론적 기반의 이해
- 나 e스포츠의 사회문화적 가치
- 다 e스포츠의 사회문화적 가치조사



제 4 장

e스포츠 사회문화적 가치 연구



가. 사회문화적 가치를 위한 이론적 기반의 이해

나. e스포츠의 사회문화적 가치

다. e스포츠의 사회문화적 가치조사

가. 사회문화적 가치를 위한 이론적 기반의 이해

- 스포츠는 오래된 역사와 그 시스템으로 안정적 활동 영역을 구축하고 있으나 e스포츠는 IT 산업의 발달과 가상환경이라는 독특한 시스템에 기반을 둔 환경으로 상호 간의 사회문화적 환경의 기본적 가치체계가 다름
- 사회적 가치는 사회의 가치를 이해하고자 하는 대상의 본질과 그 현상을 올바르게 인식하는데서 출발하며 지식, 생활, 기능 등의 이해와 자기 주관적 성향을 지닌 개인적 가치와는 달리 공공의 이익을 중요시하는 공명정대한 가치와 같은 공익 우선가치임.
- 문화적 가치란 사전적 의미에서는 ‘문화면에서 본 사물의 가치’. 문화재로서의 가치. 특수적, 개별적 문화재에 대하여 그의 전제가 되는 보편타당하고 순수한 가치. 진, 선, 미, 성(聖) 따위를 의미함

(1) 사회문화적 맥락과 가치

- 헨슨(1958)과 같은 철학자들은 사람들의 관찰이 이론의존적(theory-laden)임을 주장(한규석, 2009, 재인용)
 - 일상적으로 접하는 현상의 객관적 실체는 있지만, 이 실체가 무엇인지를 직접적으로 알 수 있는 방법이 없음
 - 이러한 현상을 알기 위해서는 사람들이 가지고 있는 신념과 가치라는 렌즈, 즉 맥락을 형성해 줄 때만이 그 파악이 가능해짐
 - 이러한 맥락을 제공하는 렌즈를 이론이라고 흔히 부름



보론4. 이론과 맥락

사람을 관찰하기 위해서는 사람에 대한 신념과 가치가 어떻느냐에 따라 성선설과 성악설로 크게 나누어볼 수 있다. 이렇게 이론이 다른 경우 같은 사람들을 바라보더라도 전혀 다른 현실을 경험하게 된다. 예를 들면, 사람은 날 때부터 착하게 태어난다는 성선설과 날 때부터 악하게 태어난다는 성악설을 수용하는 경우 해석과 이에 대한 대응이 전혀 달라진다. 우선 성선설을 채택하는 경우, 인간 안에서 '선한 요소'를 중점적으로 찾게 된다. 이러한 선한 요소를 방해하는 것을 억제하는 것을 제외하면 선한 인간들의 활동은 자유가 보장되며, 존중된다.

반면 성악설의 경우는 사람들의 악한 측면에 집중하게 된다. 인간의 욕망에는 식욕과 성욕같이 생리적인 것이 있고, 권력욕이나 소유욕, 명예욕같이 사회적인 것이 있다. 이러한 인간의 본성은 소름 끼칠 정도로 사악하기 때문에, 이를 적극적으로 통제하지 않으면 사회가 혼란스럽게 된다고 주장한다. 즉 만인의 만인에 대한 투쟁의 연속으로 바라보는 관점이 성악설이다.

- 여러 가지 관점에서 따라 사회철학들이 나뉘며, 어떤 사회철학을 채택하는가는 그 사회의 정치, 경제, 사회, 문화의 틀이 결정됨
- e스포츠라는 현상 역시 이것의 가치를 부여할 수 있는 맥락 즉 이론 없이 운영된다는 것은 거의 불가능함. 비록 그 이론이 명료하지 않은 암묵적인 상태일지라도 그것이 존재할 때만이 실행의 정당성과 권위가 발생됨
 - 즉 무엇을 위해, 왜 하는가에 대한 중요한 근거가 됨. 그리고 그 이론은 여러 가지가 될 수 있으며, 어떤 이론을 취하는가에 따라 e스포츠의 정책과 운영이 달라지는 것은 너무 자명함

(2) 의미와 가치

- 가치(value)란 이러한 의미를 추구하는 것의 중요성을 말함
 - 이러한 관계성은 물리적 실재 속에 존재한다기 보다는 사람들의 마음속에 개념으로 존재하는 추상적인 개념임
 - 의미는 실질적인 인과관계를 유발할 수 있다는 점에서 단순히 추상적이라고 말하기에는 부족한 실체성이 분명히 내장되어 있음 예를 들면, 올림픽의 의미를 정리한 올림피즘(Olympism)은 '스포츠 경기'와 '평화롭고 더 살기 좋은 세상'의 관계성을 주장함(한희원, 2010). 즉 올림픽이라는 스포츠 경기를 통해 평화롭고 더 살기 좋은 세상을 만들겠다는 인과관계로써 의미를 설정하였음
 - '스포츠'와 '좋은 세상'의 관련성은 매우 희박한 측면이 있음. 어떤 면에서 스포츠 경기가 지향하는 경쟁은 다양한 사람들이 어울리는 '평화'를 깨뜨리는 공존하기 어려운 상반된 개념을 붙여놓았음.
 - 이러한 나름의 의미는 실제로 올림픽이 인류평화와 번영에 기여했는가와는 별도로 수많은 난관과 우여곡절에도 불구하고 100년 넘게 올림픽을 지속시켜온 중요한 근거로 작용했음.

- 의미는 복잡한 상황에서 추구해야 할 목표를 설정해주고 이런 목표를 달성하기 위한 구조와 질서를 제공해줌
 - 이런 점에서 의미는 매우 역설적인 측면을 가지고 있음. 왜냐하면, 의미가 필요한 것은 변화가 심하게 일어날 때 더 긴요해지며, 변화의 시기에 어떤 결정을 내려야 할 때 지속성과 안정성을 부여해주는 지적(知的)인 수단이 되기 때문임.
 - 실상 최근에 일어난 e스포츠와 관련된 많은 변화들(예를 들면, 지적재산권 문제, 국제 e스포츠 대회 의 구조조정 등)은 ‘e스포츠란 무엇이며, 왜 존재해야 하는가’에 대한 의미와 가치문제의 필요성이 전면적으로 부상됨
 - 엄밀히 말하자면, e스포츠란 무엇이며, 왜 존재해야 하는가에 대한 답이 전혀 없다가 보다는 지금 있는 답이 현재의 난관을 헤쳐나가기에는 그 수준이 부족하다는 표현이 좀더 사실에 가까움
 - 현재의 e스포츠의 의미는 ‘e스포츠’와 ‘여러 사람(선수, 관계자)의 노력’, ‘종주국(헤게모니)’, ‘미래 유망 문화산업’, ‘건전한 청소년 문화’ 들간 혹은 조합간의 관계 설정수준에 머물러 있음
 - 조금 단순히 말하자면, e스포츠는 ‘내’ 것이니 건드리지 말라는 ‘배타’적 가치나 e스포츠는 앞으로 산업적으로 정치적으로 유망하니 관리를 잘 해두어야 한다는 ‘도구’적 가치 이상의 의미는 찾아보기 어려운 것이 현실임



보론5. 배타적 가치와 저작권 그리고 디지털

배타적 가치는 ‘희소성’과 ‘독점’의 이익이 극대화 되었던 아날로그 중심 사회에서 가능한 조건이며, 참여와 공유 그리고 개방이라는 인터넷시대에는 인터넷을 사용하는 대부분의 사람들이 잠재적인 범죄자가 될 수밖에 없는 시대와 맞지 않는 측면이 있다는 주장이 점차 강화되고 있다.

이런 점을 네그로폰테(1995)는 배타성의 대표적인 사례로 저작권법을 다음과 같이 신랄하게 비판한다. “저작권법은 완전히 시대에 뒤떨어져 있다. 그것은 구텐베르크의 유물이다. 저작권법은 반동적인 태도이기 때문에 고치기보다는 완전히 폐기해야 마땅하다.”

실상 이런 배타적 가치는 저작권에만 있는 것은 아니며, 이종국적의 허용과 관련한 논의가 일고 있는 마당에 최첨단 디지털문화를 선도한다는 프로게이머의 소속을 ‘배타’적으로 독점하는 제도 역시 이런 비판에서 자유롭지 못한 것이 현실이다.

- 도구적 가치란 말 그대로 ‘본질적인 목적 얻기 위한 수단’을 의미함
 - 즉 본질적 목적에 도달하는 수단이란 의미는 다른 더 좋은 수단이 생기게 되면 그 가치는 소멸됨.
 - 이런 점에서 도구적 가치란 스스로의 존립근거가 다른 무언가에 종속되어있는 부수적인 대상으로 전락하게 됨.

- 어떤 대상의 의미는 하나가 아니며 당연히 고정된 것도 아님
 - 이런 점에서 의미는 있는 것을 발견하는 것이 아니라 능동적으로 만들어 가는 것(meaning-making)임. 그리고 이런 의미는 다양한 수준에서 부여될 수 있으며, 이런 의미수준이 달라짐에 따라 사람들의 행동과 경험도 변화하는 특성을 지님(권석만, 2008).
 - 낮은 수준의 의미는 즉각적이고 특수한 내용을 반영하는 반면, 높은 수준의 의미는 장기적이고 포괄적인 내용을 포함함
 - 낮은 수준의 의미는 구체적이고 세부적인 것에 초점을 맞추는 반면, 높은 수준의 의미는 장기간에 걸쳐 원대한 목표를 향한 관계성을 제공함.
- 현재 e스포츠계가 안고 있는 현안문제들은 이런 의미부여의 수준이 매우 낮게 설정된 것에서 찾을 수 있음.
 - 이를 가치의 측면으로 환산하자면, 스스로의 가치, 즉 중요도를 매우 작게 잡고 있다고 판단됨.
 - 현재의 쟁점 이슈에서 ‘공공재’에 대한 논쟁이 있기는 하지만, 구체적으로 구체적인 ‘비즈니스’의 이익이나 ‘사업권’ 이상의 의미를 찾기 어려운 것이 현실임
 - 작은 시장에 많은 참여자가 들어갈 수 없는 경제적 가치는 둘째 치더라도 현재의 가치가 아닌 미래 지향적이고 보편적인 의미와 가치를 만들어 내는 것이 오히려 현안 문제를 해결하는 지름길이 될 수 있음

(3) e스포츠의 사회문화적 맥락

- e스포츠가 탄생된 이래 10여년의 기간 동안 가장 많이 대두된 맥락은 우리가 만든 세계 최고의 청소년 주류문화라는 문화담론, 게임산업 육성 및 잠재력이 큰 뉴미디어 콘텐츠라는 산업적 담론이 대표적이며 대부분 이 두 담론이 혼재된 형태로 진화해 왔음
- 문화적 담론
 - 우선 문화적 담론으로 본다면, 크게는 청소년들이 열광하는, 그래서 관심이 집중되는 영역. 그런데 이 영역은 빠르게 발달하는 신기술을 바탕으로 하기 때문에 기성세대는 따라오기 힘들지만 시대적 흐름과 일맥상통하는 유망한 방향이며 거기다 IT강국인 우리나라의 대표적인 IT문화로써도 자부심을 일으킬 만한 영역이기도 함
 - 이런 청년문화에서 e스포츠가 담당하는 문화적 담론을 발빠르게 이용한 곳은 크게 기업과 정치권이 대표적임.
 - 청소년들이 가장 주된 고객이 된 이동통신업체가 가장 초기에 e스포츠 시장에 진입한 것도 이와 무관하지 않다. 청소년들이 열광하는 선수와 대회를 후원하는 방식으로 e스포츠 문화를 주도하는 기업은 당연히 청소년들의 관심을 얻을 수 있으며, 이러한 관심은 자연스럽게 기업의 매출로 이어져 시장 내에서 안정적인 지위를 구축, 유지하는데 중요한 수단으로 활용하였음.

- 두 번째 집단은 정치권으로써 정치에 대해 혐오감을 가지고 있기 때문에 기존 정치인들이 쉽게 접근하기 어려운 영역이었던 젊은 층에 대한 공략포인트로써 e스포츠는 매우 매력적인 장르였다. 젊은 유권자와 호호하는 젊은 이미지를 구축할 수 있었기 때문에 특히 이런 이미지의 중요성을 자각한 소장과 국회의원들이 적극적으로 나서게 되었음
- 이러한 흐름은 약화되기는 하였지만 현재도 이런 흐름은 지속되고 있음.
- 기존 문화적 담론의 한계는 문화 자체에 집중하기 보다는 실용적인(practical) 측면에서 자생적으로 형성된 문화를 어떻게 이용할 것인가에 집중한 측면이 강함
 - 즉 문화를 만들어가고 키우는 것에 관심이 있기보다는 기존에 형성된 문화를 최대한 활용해보고자 하는 것이 이런 담론의 주된 흐름을 형성
 - 이런 담론의 흐름은 현재 한국e스포츠협회를 구성하는 이사회의 멤버와 정책들을 이해하는데 여전히 유효하게 작동함
- e스포츠 문화의 실제적인 주체들(팬이나 선수)이 주류 담론을 이끌어가는 것이 아니라 이들의 관심을 이끌려는 e스포츠 문화 밖의 동력(후원사, 게임단, 큰 범위에서 방송사까지 포함됨)에 의해서 담론의 의제(agenda)가 설정되는 것에서 괴리가 발생됨
 - 이런 점에서 현재의 e스포츠 정책과 실행에서 혁신적인 모델을 만들어 내는 노력이 상대적으로 소홀했던 것과 e스포츠 실행 정책과 팬들의 여론 간극이 벌어지는 것처럼 보이는 것도 바로 이런 요인에서 기인함

● 산업적 담론

- 산업적 맥락은 크게 건전게임문화라는 게임소비자문화의 측면의 접근과 게임대회를 킬러콘텐츠(killer contents)로 활용한 신생 미디어 비즈니스의 영역으로 구분해서 볼 수 있음
- 건전게임문화라는 측면은 게임업체가 가지고 있는 게임의 중독성이라는 사회적 오명으로부터 벗어나 긍정적인 게임문화의 포지셔닝(positioning)으로써 스포츠의 아우라(aura)를 자연스럽게 차용할 수 있도록 해주었음
 - 이렇게 기존 오명을 벗어나 적극적인 게임마케팅으로써 e스포츠는 게임수명의 연장이라는 새로운 효과를 발생시켰음
 - 그리고 이러한 효과를 지원하는 활동은 게임의 인기가 높아진 다음 이루어지기 때문에 충성도 있는 이용자들을 위한 배려의 성격이 강했으며, 이것은 다시 게임과 게임사에 대한 이미지와 충성도를 제고하는데 선순환 효과를 가져왔음.
- 뉴미디어 콘텐츠로써 새롭게 e스포츠가 부각됨.
 - 2000년을 전후하여 e스포츠 전문 케이블TV가 개국하게 될 만큼 e스포츠는 10대 후반 20대 초반의 청년들을 강력한 끌어모으는 킬러콘텐츠로써 두각을 나타냄
 - 이러한 채널의 개국은 방송의 안정적인 운영을 위한 대회를 기획하고 운영하면서 e스포츠가 한층 안정화될 수 있는 중요한 기반을 제공하였음
 - 2005년도를 전후로 케이블 TV를 벗어나 인터넷 포털, DMB 등으로 영역이 확장됨

- 그러나 초기 게임산업과의 관계는 종목다양화라는 요구에 부응하지 못하며 e스포츠의 발전이 국내 게임산업의 발전과 거리가 있다는 인식이 퍼지는 것은 물론 오히려 국산 게임이 e스포츠에서 역차별을 받고 있다는 의견이 점차 확산됨.
- e스포츠가 독자적인 존재의 가치를 지니기보다는 게임산업의 마케팅수단 혹은 게임산업을 지원하는 건전한 게임문화 정도의 산업의 부수적인 성격이 강했으며, 뉴미디어 콘텐츠로써 e스포츠 역시 세계 경기침체와 전반적인 케이블 TV 시장의 위축으로 인해 어려움을 겪게 됨

● 답론분석의 한계

- 근본적으로 이러한 맥락화의 한계는 대부분 자생적인 현상에 대한 사후적 설명을 제공할 뿐이라는 단점이 존재함
 - 즉 과거의 맥락을 해석하는 데는 유용할 수 있으나, 앞으로 어떤 것을 어떻게 해야 할 지에 대해서는 매우 취약함.
 - 이런 점에서 일어난 현상을 집중해서 설명하기보다는 사회 전반적인 변화의 관점에서 거시적으로 바라보려는 노력이 필요함
- 이런 논의를 고려하여 본 연구에서는 e스포츠의 사회문화적 가치를 철학적 가치, 교육적 가치, 사회심리학적 가치, 문화적 가치로 나누어 살펴보고자 함

나. e스포츠의 사회문화적 가치

(1) 철학적 가치

Digilog (Lee, 2006)

사람 중심의 디지털과 아날로그의 조화

재미노동 (fun Labor)

자연에 가하는 인간의 노력이 아닌 디지털에 가하는 인간의 노력을 통한 가치 창출

〈그림 11〉 e스포츠의 철학적 가치

① 디지털과 아날로그의 중심 사람: 디지로그

● 디지털의 존재적 양면성

- 현실의 제약을 벗어나 무한히 가상적인 텍스트를 생산할 수 있다는 점은 장점이면서 동시에 단점으로 작용함
- 이러한 개인에 의해 창조된 디지털 공간은 자칫 보편적 의사소통을 결여한 자폐적공간으로 변질될 소지가 있음. 예: 게임 과몰입(중독)
- 이러한 자폐성은 디지털 문화가 문화적 진보의 기반이 되는 자유로운 인간들의 자발적인 연대를 통한 창조적 원천이 되는 것과는 반대의 결과를 보일 가능성이 높으며, 이에 대한 대비가 요구됨(마이클 하임, 1997)

● 디지로그: 디지털 + 아날로그

- 디지로그: 이어령(2006)이 주창한 개념으로 디지털과 아날로그를 사용하는 사람들의 격차가 점차 커져 경제적인 격차보다 더 사회문제가 될 수 있음을 지적하며, 이 두 세계간의 결합을 통한 기술과 문화진보의 방향을 위한 상태를 지칭
- 디지로그의 핵심적 의미: 기술과 세계는 사람을 중심으로 통합되어야 한다는 점을 제시함

CHAPTER 4
제4장
e스포츠 사회문화적 가치 연구

● e스포츠는 디지털 문화의 디지로그의 전형

- 디지털 게임을 가지고 아날로그 공간에서 모여서 대회 및 경기를 하는 행위 및 이와 관련된 문화를 지칭함
- 이러한 e스포츠는 디지털 상의 ID와 아날로그 상의 이름이 함께 병기될 뿐 아니라 디지털 경기 장면과 아날로그의 플레이어의 장면이 결합 되면서 디지털 상의 자폐적 성격을 아날로그 상의 공유를 통해 보다 통합적인 인간을 만들어 감
- 이러한 디지털과 아날로그의 통합의 전형적인 현상을 e스포츠가 보여주고 있으며, 이러한 e스포츠의 연구는 단순히 게임을 넘어 디지털 사회의 존재와 사유에 대한 실마리를 제공함
- e스포츠를 포함한 게이머들은 아날로그 중심의 세계에서 가장 왕성하게 디지털 세계를 탐색하는 선구적인 역할을 담당하고 있으며, 이들의 경험은 이후 디지털 세계와 아날로그 세계의 통합인 디지로그의 개념이 어떤 양상으로 발전될 것인가를 보여주는 전형적인 모델이 되고 있음



보론6. 프로게이머와 게임중독

직업으로서 매일 장시간 컴퓨터 게임을 하는 프로게이머와 게임 중독자의 뇌는 같은 모습을 보일까? 중앙대 의대 정신과 한덕현 교수팀이 이에 대한 답을 내놨다.

연구팀은 국내 스타크래프트 프로게이머 17명과 게임 중독자 13명의 뇌를 각각 MR(자기공명영상장치)로 촬영했다. 게임 중독자는 학업이나 직업을 포기한 채 주당 매일 5시간 이상 게임을 한 사람을 말한다. 촬영 결과, 프로게이머의 뇌는 '좌측대상회(cingulate gyrus)'가 주로 작동했고, 게임 중독자는 '좌측시상(thalamus)'이 활성화됐다.

좌측대상회는 계획을 세우고 결정을 하는 등 조정·판단을 할 때 사용하는 부위다. 쉽게 말해 프로게이머의 뇌는 토론과 업무에 열중했을 때의 상태를 보여준다는 것이다. 반면 좌측시상은 외부에서 들어오는 감각적 자극을 처리하는 부위. 약물 중독자는 일반적으로 좌측시상이 주로 발달한다. 게임 중독자는 논리적 사고보다는 외부 자극만을 처리하는 데 급급했다는 사실이 뇌 과학으로도 입증된 것이다

한덕현 교수는 “프로게이머는 정해진 시간과 규율에 맞춰 게임을 하는 반면 게임 중독자는 일상을 파괴하면서 게임에 몰두하기 때문에 사용하는 뇌 부위가 달라지는 것으로 보인다”고 말했다. 한덕현 교수팀은 관련 성과를 지난 26일 중앙대에서 열린 ‘한국정신병리-진단분류학회’의 추계학술대회에서 발표했다.

(조선일보, 2010. 11. 30일자 참조)

② 재미 노동(fun labor)

- 노동 개념의 변화: 과거 노동은 아날로그적인 자연에 인간의 노력을 가미해 가치를 창출하는 것이었다면, 디지털 환경에서는 이러한 인간의 노력을 통해 가치를 창출하는 과정으로 전환되면서 노동의 개념이 변화됨
 - 이러한 전환에서 중요한 것은 과거 노동이 자연에 반응하는 고된 성격의 노동이라면, 디지털 노동은 스스로 선택한 디지털 공간에서 오랫동안 머물며 가치를 창출하는 것으로 ‘재미노동’으로 질적 변화가 일어남
 - 재미노동이란 “놀이와 재미의 동기에서 시작된 가상세계의 체험이 현실 세계의 노동과 똑같은 인내심을 요구하는 진지하고 몰입적인 체험이 되는 현상”으로 정의됨(Yee, 2006)
 - e스포츠는 이러한 디지털 노동으로써 재미노동의 전형적인 사례를 제시하며, 노동을 통해 디지털 공간의 가치가 어떻게 형성 축적되는지를 잘 보여줌

- 재미노동의 대표적인 사례로써 e스포츠
 - 일반적으로 직업적인 프로 e스포츠 선수나 매니아들이 e스포츠 기술을 연마하기 위해 노력하는 것은 현실의 노동과 유사하게 매우 지루하고 고통스러운 시간이 필요함.
 - 스타크래프트 이영호 선수¹²⁾의 경우, 하루 10시간 이상 연습을 하며, 실제로 이렇게 3년을 하면 1만 시간 이상의 노동력을 e스포츠에 투입한 것임.
 - 2010년에 발표된 OECD 국가 1년 평균 노동시간이 1768시간이란 점을 고려할 때 현실 노동보다 2배 이상의 노력을 투여한 결과임
 - 재미노동이 투입된 MMORPG의 경우 캐릭터나 아이템의 현재 국내 시장규모가 1조 5천억 원¹³⁾으로 추산됨. 즉 이러한 노동이 창출한 가치가 현실의 금액으로 환산된 것으로 적극적으로 활성화 되었을 때 규모는 이를 훨씬 상회할 것으로 사료됨
 - 게임머니나 아이템 거래가 거의 미미한 수준의 e스포츠는 많은 선수들이 투자한 노동시간의 합산이 게이머의 상금규모와 후원 등의 간접적인 방식으로 나타남. 즉 많은 e스포츠 플레이어들이 많은 시간 즐길수록 그 노동이 축적되고 많은 노동의 축적은 여기에 참여한 사람들 및 주변 사람들의 관심을 갖도록 만드는 가치를 창출함으로써 결국 대회 상금으로 이어짐
 - 이러한 재미노동의 성격은 외양적으로 게임중독과 유사하지만, 본질적으로 다른 양상을 나타냄

- 재미노동의 특징
 - 게임중독이 이용자들로 하여금 현실에 관심을 두지 않고 기술적 자폐의 세계에 살면서 현실과 마찰을 일으키는 반면 재미노동은 가상세계에서 형성된 독립적인 사회에서 자신을 성장시키고 공동체 내

12) ‘프로게이머 랭킹 1위 이영호’ 신동아 607호 pp420-429 (2010. 4. 1. 참조)

13) ‘1조 5000억 게임 아이템 거래시장 ‘숨통’- 한국경제(2010. 1. 11 참조 -<http://news.hankyung.com/201001/2010011095321.html?ch=news>)

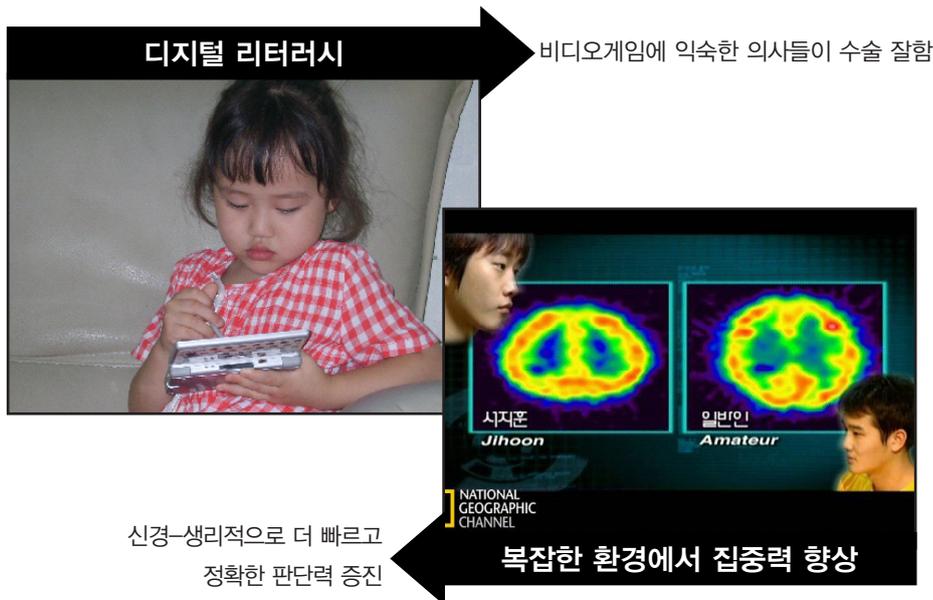
에서 존경을 받으며 공고한 인간관계와 유대를 추구하기 위해 이루어짐

- 이런 점에서 재미노동은 자신이 진정으로 원하는 가상세계의 자아를 실현하기 위해 취향과 적성, 전문기술을 극한까지 단련하고 연마하는 과정으로 요약됨
- 현실공간에서 성취는 많은 부분 부모와 사회적 조건에 의해 영향을 받아 제한되거나 촉진되는 측면이 있는 반면 재미노동의 경우는 성취의 어느 하나도 자신의 노력이 아닌 것이 없는 완전한 개인의 성취임. 이런 의미에서 재미노동을 통해 달성한 것은 현실보다 더 자기다운 존재가 됨(류철균, 신세미, 2007)

● 재미노동의 의의

- 디지털 세계에서 정체성 혼란이라는 우려를 불식시키는 핵심적인 증거가 됨
- 네트워크화된 컴퓨터로 지식되는 지능형 기계가 경제 행위의 전 영역에 걸쳐 인간을 대체하게 됨으로써 2050년 전통적인 산업은 전 세계 성인 인구의 5%를 고용할 능력밖에 없다고 예측되는 노동의 종말(러프킨, 2006)에 대한 보완이나 대체의 성격은 지님
- 이런 점에서 재미노동현상은 점점 더 위축되어가는 현실노동을 대체하여 새롭게 발전하고 있는 인간 노동의 질적 전환으로 이해됨
- 이런 점에서 프로그래머, 이스포츠 매니아 및 아마추어의 이스포츠 플레이를 단순한 여가나 취미가 아닌 새롭게 생성되는 노동의 형태로써 연구될 필요가 있음

(2) 교육적 가치



<그림 12> 이스포츠의 교육적 가치

● 디지털 리터러시(digital literacy)

- 개요: 디지털 리터러시라는 용어는 1990년대에 걸쳐 다양한 연구자에 의해 사용되었는데, 대체로 하이퍼텍스트 및 멀티미디어 메시지를 읽고 이해하는 능력으로 정의됨. ‘멀티미디어 리터러시’로도 명명됨
- 디지털 리터러시의 네 가지 범위(Savolainen, 2002: 안정심, 2007, p.275 재인용).
 - 1) 네트워크 상의 정보원 및 구성체계 인지: 인터넷에 어떤 정보가 존재하고 어떤 방식으로 구성되어 있는지에 대한 지식
 - 2) 정보 접근을 위해 웹 검색 엔진 등과 같은 ICT(Information & Communication Technology)도구의 기술적 사용
 - 3) 정보의 판단, 즉 정보의 질에 대한 평가, 부적합 정보의 배제와 개별적 필요정보 선택
 - 4) 커뮤니케이션, 즉 컴퓨터 매개 커뮤니케이션 도구를 이용해 자신의 정보 욕구 및 선호 정보 유형을 표현하는 메시지의 창조 및 전달
- 디지털 리터러시의 중요성
 - 디지털 사회에서 디지털을 활용할 수 있는 능력의 여부는 경제적 불평등만큼 중요한 사회적 이슈로 부각됨
 - 이런 점에서 디지털에 대한 교육은 사회복지적 측면의 접근이 이루어지고 있음
- e스포츠와 디지털리터러시
 - e스포츠를 장기간 즐기는 것 자체가 잠재적인 디지털 리터러시 교육을 수행하고 있음

● 불확실성의 학습도구로써 e스포츠(돈 탭스콧, 2009)

- 정보화 사회의 빠른 변화는 불확실성을 증가시킴. 이러한 불확실성에 대해 통제감을 느끼지 못할 때 사람들은 불안감을 느낌
 - 학습된 무력감(learned helplessness): 심리학자 셀리그만(Seligman, 1975)의 이론으로 통제감을 잃어 무기력해진 개는 대신 통제감을 발휘할 기회가 주어져도 그대로 무기력한 상대로 있게된다는 실험연구
- e스포츠는 이러한 불확실성 요소를 위험이 전혀 없는 공간과 시간 속에서 경험하도록 해줌
 - 위험이 없는 불확실성의 경험이 놀이와 재미의 가장 기본적인 심리학적 기제임
- 가상적인 경험과 실제적인 경험은 뇌의 차원에서 동일하게 경험되며, 이러한 경험은 뇌 신경구조의 변화를 유발시킴
 - 다양한 연습효과는 실제 불확실성이 닦혔을 때 훨씬 더 잘 대처하도록 조직화되며, 이러한 효과는 연습을 통해 향상될 수 있음
- 규칙의 학습과 정해지지 않은 규칙 사용하기
 - e스포츠는 상황의 패턴(규칙)을 빠르게 습득하도록 하며, 이러한 패턴을 벗어나는 방식(전략)을 찾도록 동기화시킴

- 규칙의 습득: 디지털게임을 어려서부터 즐긴 세대는 이전 세대보다 안전벨트를 더 잘 메고, 음주운전이나 무기소지 경험비율이 더 낮았음
- 규칙의 탈피: 다른 용어로 창의성이라고도 불려짐. 허용된 범위 내에서 다른 사람과 다른 규칙을 사용하는 것에 재미를 느끼며, 이를 추구함

● 멀티태스킹과 집중력: 다양한 매체로부터 정보를 동시에 수용할 수 있다는 의미는 이들 중 중요한 정보를 즉각적으로 선별할 수 있는 주의집중능력이 고도화됨을 의미함

- 다양한 정보의 홍수 속에서 필요한 정보를 골라내고, 나머지 정보를 무시하는 능력이 길러짐

- 적극적인 의미에서 교육: 사회적, 심리적 도구로써 게임을 교육

- 10대 청소년들의 90% 이상이 경험하는 게임은 그것에 노출되는 동안 이와 관련된 플랫폼과 지식정보체계를 습득하며, 이러한 습득은 이후 심리사회적인 도구(기호적 도구: semiotic mediation)로 작용함.
- 예를 들면, 게임을 일상적으로 해 본 청소년들은 따로 컴퓨터 하드웨어나 소프트웨어 사용과 관련하여 교육을 할 필요가 없고, 콘솔게임의 조이스틱에 익숙한 사람들은 이후 전자기기를 정확하고, 세밀하게 다룰 수 있는 능력이 높아진다는 점은 게임이 정보화시대의 대표적인 매체라는 점이 시사됨(아래 박스 참조)
- 게임을 일상적으로 즐기는 사람들은 생각하고 일하며 배우는 방식이 이전의 사람들, 특히 게임을 하지 않았던 사람들과 다를 뿐 아니라 인생의 목표, 직업, 회사, 동료에 관한 생각은 윗세대가 생각하는 것과 크게 다름.
- 이런 점에서 디지털 기반의 창조적인 도구를 사용한다는 점에서 과거 오프라인 기반 현실적 사고 중심의 교육내용을 벗어난 새로운 내용과 형식의 도입이 요구될 때, 게임은 이러한 새로운 교육의 패러다임을 연구하는 중요한 텍스트가 될 수 있음



보통7. 게임 잘하는 의사, 수술실력도 좋다.

비디오 게임을 즐기는 외과의사들이 수술 기술이 더욱 좋은 것으로 나타났다.

‘미외과학회지(Archives of Surgery)’에 발표된 이번 연구에서 비디오 게임 실력과 외과의사의 복강경 수술(laparoscopic surgery) 수행능력 사이에 밀접한 연관성이 있는 것으로 나타났다.

아이오와주립대학 젠타일 박사팀에 의해 진행된 이번 연구에서 비디오 게임 실력은 외과의사의 복강경 수술을 한 과거 케이스 수와 또한 외과의사의 수련 기간 정도와 연관된 것으로 나타났다.

뉴욕소재 베스 이스라엘 병원(Beth Israel Medical Center) 소속 33명의 의사가 참여한 이번 연구에서 주당 최소 3시간 이상 비디오 게임을 즐겼던 9명의 의사들이 전혀 비디오 게임을 하지 않았던 15명의 외과의사들에 비해 37%가 수술중 실수를 덜 했고, 27%가 더욱 빨리 수술을 수행했고, 42%가 수술능 테스트상 더욱 우수한 점수를 얻었다.

연구팀은 비디오 게임이 미세운동신경 능력, 눈과 손의 공동작용, 시각적 집중력, 깊이에 대한 감각등을 높여 수술능 향상에 큰 도움이 된다고 말했다.

【서울=메디컬투데이/뉴시스】 2007년 2월 20일자

- 게임을 하고 자라는 세대가 정보화시대를 주도하는데 게임이 길러주는 요소(존벡, 미첼 위드, 2004)
 - 게임 세대는 능력을 중요시하고 전문가가 되고자 한함. 게이머들은 새로운 상황을 재빠르게 분석하고, 잘 알지 못하는 캐릭터들과 상호작용을 하고, 빠른 시간 안에 독자적으로 문제를 해결하며 수천 시간의 경험을 축적하였음
 - 게임 세대는 승리에 집착하고 경쟁을 즐김. 게임은 이기기 위해 하는 것이고 경쟁은 승리를 만드는 유일한 수단이며, 게임에서 친구를 이기면 실제로 굉장한 성취감을 느낌
 - 게임 세대는 협력할 줄 앎. 경쟁에 강하지만 네트워크 게임에 익숙한 그들은 협력의 힘을 충분히 알고 있음. 개인주의적 성향에 대한 설문조사에서는 보통 게이머보다 비게이머가 더 높게 나와 게임이 사람을 고립시킬 거라는 일반적인 고정관념 벗어남
 - 게임 세대는 멀티태스킹에 강함. 스타크래프트를 하는 게이머는 적지를 공격하면서 동시에 본진을 수비하는 것이 그들의 일상이 됨. 기존 세대는 차분히 한 군데 집중하지 못하는 젊은이들을 걱정하겠지만, 이것은 오히려 현대 비즈니스 과제 해결에 필수적인 멀티태스킹의 말해주는 것임
 - 게임 세대는 더 큰 보상을 위해 시행착오와 위험을 감수함. 게임에선 리셋이 있기 때문에 실패를 두려워할 필요가 없음. 이들은 끊임없는 시행착오를 거쳐 문제를 해결해나가는 것이 가장 좋은 전략이라는 것을 경험으로 체득함.
 - 게임 세대는 천성적으로 글로벌형 인간. 지구 반대편에 살아도 같은 게임에 열광한다. 게임의 세계 속에서 국경과 인종은 무의미함

(3) 사회심리학적 가치



〈그림 13〉 e스포츠의 사회심리학적 가치

● 삶의 질과 e스포츠

- 놀이로써 e스포츠의 사회문화적 기능

- 브라운과 본(2009)에 의하면, 인간이 진화를 통해 모든 동물 중 가장 유연한 존재가 되었다는 것을 다시 표현하면, 인간은 계속 놀이를 하면서 나이가 들어도 끊임없이 변화하고 적응할 수 있게 됨. 이런 점에서 많은 동물이 성숙한 후에 놀이를 멈추지만 인간은 왜 그렇지 않은지에 대해 이해할 수 있으며 성인의 삶에서 놀이의 역할을 좀 더 이해할 수 있음
- 놀이의 단계
 - 1) 기대: 예상을 하며 기다리는 것, 무슨 일이 일어날지 궁금해 하는 것, 호기심, 약간의 불안감. 불안감은 불확실성과 위험요소가 얼마간 존재하기 때문에 일어남. 그러나 이러한 위험요소는 재미를 압도할 만큼 크지 않은 것이 일반적임
 - 2) 놀라움: 예기치 못한 발견, 새로운 감각 또는 아이디어, 발상의 전환
 - 3) 즐거움: 기분 좋은 느낌.
 - 4) 이해: 새로운 지식의 습득, 명백히 다른 별도의 개념들을 종합하는 것, 이전에는 낯설었던 아이디어들의 적용
 - 5) 힘: 건설적인 경험과 이해를 통해 얻는 숙달된 상태. 위험하지 않은 두려움을 경험하고 세상이 돌아가는 원리에 대해 많은 것을 알게 된 후 찾아오는, 전보다 더 강해진 느낌
 - 6) 평형: 우아함, 만족, 평정심, 삶의 균형감각

- 고령화 사회의 놀이 그리고 e스포츠

- 노령화가 되면서 실제로 놀이를 할 수 있는 건강과 체력 그리고 동료 및 기술이 줄어들
- 이에 따른 삶의 질이 악화되는 것이 일반적임
- 그러나 e스포츠는 이러한 제약을 벗어나 노인들에게도 젊은이와 비슷한 수준의 놀이를 경험하도록 해줌으로써 삶의 질 제고에 적극 기여함

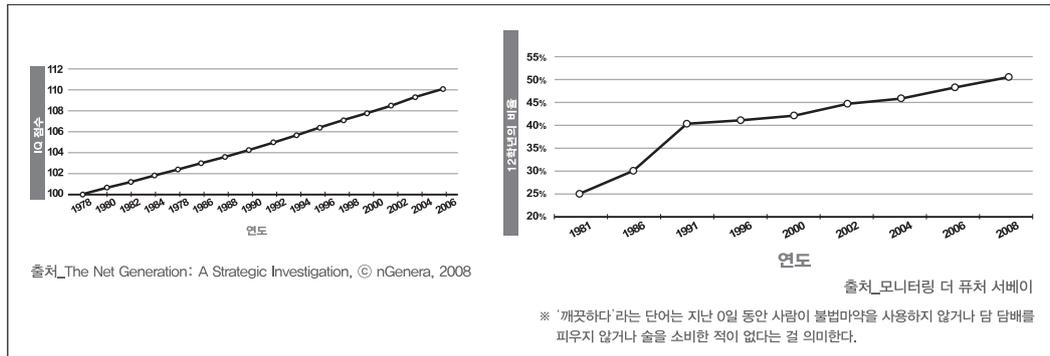
● 협동 능력의 제고

- 일반적으로 놀이로써 e스포츠는 남을 지배하고 통제하는 대신 놀이를 원활하게 진행하기 위해 실력이 낮은 사람에게 자신을 맞추는 공유와 협동이 일어남
- 예를 들면, 고수는 스스로 핸디캡을 부여하는 방식으로 하수들과 어울려 게임을 즐김
- 놀이에서 오는 즐거움은 상호 의사소통의 수준이 최고조가 되었을 때 나타나는 현상임
- 디지털환경에서 이를 활용한 놀이인 e스포츠의 사회심리학적 기능은 e스포츠를 많이 즐길수록 조직 혹은 집단 내 의사소통을 촉진하고, 이를 통한 창의력과 집단 응집력을 높이는 기능을 수행할 가능성이 높음이 시사됨

● 깨끗한 세대 양성

－ 일탈의 공간이 아닌 디지털사회의 새로운 규범 공간(돈 탭스콧, 2009)

- 우리나라 디지털게임 인구는 인터넷 이용자 3,480만명 중 62%가 게임 목적 이용자라는 조사를 통해서 추론해 볼 때, 약 2150만명 가량이 될 것으로 추산됨(출처: 한국인터넷진흥원 홈페이지)
- 이러한 수치는 우리나라 인구의 절반에 이르는 규모로써 이제 게임이 소수 혹은 일탈의 공간이 아닌 사회규범의 공간이 되었음이 시사됨
- 또한 2006년 발효된 게임산업진흥법에 의해 게임 이용이 법률적 효과와 지원을 받을 수 있도록 규정됨으로써 더욱 사회를 구성하는 주요공간으로 인정되고 있음



〈그림 14〉 지능과 깨끗한 청소년의 연도별 추이:

게임은 머리를 나쁘게 만들고, 문제아를 만든다는 통념이 잘못되었음을 알려주는 미국 사례. 연도에 따른 IQ점수 변화율(좌), 술, 담배, 마약 등 금지된 약물을 접촉하지 않은 깨끗한 청소년의 비율(우)(탭스콧, 2009, p. 223 발췌)

● 게임은 사회를 안전하도록 만들 수 있는 사회심리학적 도구임

- － 미국에서 1990년대 PC 열풍을 타고 폭력적인 게임이 가정으로 쏟아져 들어왔을 때 아이러니하게도 청소년 범죄는 오히려 떨어지기 시작함. 청소년 살인사건만 하더라도 1993년에서 1990년대 말 사이 3분의 2로 감소하고 다시 상승하지 않았음(존벡, 미첼 위드, 2006)
- － 이러한 사례는 우리나라에서도 유사하게 관찰됨. 아래 대검찰청 자료에 의하면 온라인 게임이 본격적으로 보급되기 시작한 2000년도 초반에서 중반 사이 청소년 범죄 구성 비율을 지속적으로 낮아져 45%이상 감소함

〈표4〉 인터넷이 보급되던 2000년대 초반 국내 범죄대비 청소년 범죄 구성현황

구분	총 범죄(명)	소년범죄(명)	구성비율(%)
2000	2,329,134	151,176	6.5
2001	2,426,050	138,030	5.7
2002	2,416,711	123,921	5.1
2003	2,441,267	104,158	4.3
2004	2,606,718	92,976	3.6

출처: 대검찰청

- － 이러한 예에서 보이듯, 게임의 확산은 비행 청소년들을 오히려 이전의 비행행동보다 안전한 게임을 하도록 유도한 결과로 추론됨

(4) 문화적 가치

① 디지털 사회문화자본으로써 e스포츠

● 사회적 자본(Social capital)으로써 e스포츠

- 사회적 자본의 개념: 일반적으로 행정투자와 정부기업투자의 누적액(累積額)인 공공적 자본을 가리키는 것으로 사회 구성원 모두에 대해 제공되며 무상 또는 약간의 대가로 이용할 수 있는 시설, 즉 자본을 지칭함. 사회 자본은 사회간접자본, 사회적 간접자본, 사회적 공통자본이라고도 하는데, 이것은 사회자본이 생산활동·소비활동 등의 일반적 경제활동의 기초가 되며 재화·서비스 생산에 간접적으로 공헌하는 것을 의미하며, 넓은 의미에서 자연, 사법, 교육 등의 사회제도를 총괄함(네이버 사전)
 - 콜만의 정의에 의하면 ‘사회적 자본은 단일한 실체가 아니며 몇 가지 사회구조의 측면들로 구성되어 있고 이것들은 구조 내에 있는 개인들의 어떤 행위를 촉진함. 다른 자본과 마찬가지로 사회적 자본은 생산적이며 그것이 없으면 획득하기 어려운 어떤 목적을 달성하게 한다’하고 정의함(1990: 정보통신정책연구원 2005 재인용)
 - 사회적 자본의 의미: 개인의 사적 자본이 달성할 수 없는 공공적 영역에서 개인의 경제적 활동을 지원하는 자본의 역할을 수행한다는 점에서 매우 중요함. 이러한 사회적 자본은 똑 같은 화폐자본이 있음에도 불구하고 어떤 지역에 투자가 되는지 그렇지 않은지를 결정해주는 요인이 됨
 - 디지털 시대의 사회적 자본으로써 e스포츠: 실제로 e스포츠를 즐기는 이용자와 이들의 커뮤니티는 ‘연대’, ‘규범’, ‘신뢰’라는 사회적 자본의 요소를 사이버 공간 내에 정착시키는 중요한 작용을 할 뿐 아니라 이들의 인맥이 실제로 중요한 가치들을 창출해 냄. 예: 연습상대 및 조연자로서 기능

● 문화 자본(Cultural capital)으로써 e스포츠

- 문화 자본의 개념: 문화자본이라는 용어는 상징적 표현이 화폐나 재산과 마찬가지로 사회의 지배계급에 의하여 결정된 교환가치라는 프랑스 사회학자 부르디외(Pierre Bourdieu)가 1977년에 주장한 개념
 - 어떤 사회의 구성원은 그 사회의 지배계급에 의해 가장 높이 평가되는 언어를 이해하고 활용하는 능력이 많으면 많을수록 문화자본을 많이 소유할 수 있을 뿐만 아니라, 문화자본의 분배와 전수방법 역시 많이 통제할 수 있다는 것임
 - 자본주의적 민주정치체제 아래 공립학교 교육은 실력 위주로 이루어진다고 간주되는데도 좋은 성적을 가장 자주 내는 학생은 반드시 가장 재능이 뛰어난 학생이 아니라, 그의 집안이 사회적·경제적·문화적 지위가 높은 학생, 다시 말하면 문화자본을 가장 많이 소유하는 계층의 학생이라는 주장
 - 자본주의에서 성취는 단순히 경제뿐 아니라 문화적 자본이 더 심오한 영향을 미친다는 것을 분석한 개념으로 문화적 자본이 빈약한 경제자본, 속칭 졸부들의 자녀들이 성공하기 어려운 이유를 설득력 있게 제시함
- 사회적 성취에 대한 문화자본으로써 e스포츠: 디지털 공간에서 성취는 과거 부모나 사회의 문화자본과 또 다른 방식의 문화자본 원리에 의해 작동되며, 이러한 원리를 e스포츠가 잘 보여주고 있음
 - e스포츠에서 성공은 현실의 개인의 사회적 환경에 영향을 거의 받지 않고 자신의 집념과 노력으로 이루어 낸

산물이라는 점에서 이러한 환경을 경험하는 것은 디지털 사회의 문화자본의 역할을 수행함

- 디지털 사회에서 성취하는 방법에 대한 직간접적 경험을 e스포츠가 제공함으로써 현실사회의 문화자본 결핍을 보완하는 기능을 수행할 수 있음

② 사회적 활력소로써 e스포츠

● 사회적 활력(vitality)의 개념과 기능

- 활력의 개념: 활력은 활기차고 적극적으로 살아가는 동시에 생동감과 행동력을 지니고 삶과 일을 대하는 태도를 의미함. 유사한 용어로 추구하는 목표를 향해 열의를 지니고 강렬하게 추진하는 태도로서 열정과 비슷함(권석만, 2008)
- 활력의 구성요소: 활력은 삶의 다양한 과업에 대해서 활기찬 행동을 통해 적극적으로 관여하는 태도라고 할 수 있으며, 대부분 뛰어난 성취를 이룬 사람들은 자신의 전문영역에 대해서 비범한 열정을 지닌 사람들임
 - 활력의 촉진요소: 라이언(Ryan)과 디시(Deci)라는 심리학자가 2000년도에 주장한 ‘자기결정이론(Self-determination theory)’에서 선천적인 에너지가 세가지 기본욕구 즉 자율성(autonomy), 유능성(competence), 관계성(relatedness)가 충족될 때 왕성하게 발현됨
 - 자율성이란 누구의 지시나 간섭없이 자기가 알아서 적극적으로 나서는 것
 - 유능성은 호기심이나 도전을 해결함으로써 능력이 성장함
 - 관계성은 내가 누군가와 관계를 맺고 있고, 나를 알아준다는 느낌
 - 이런 점에서 활력이라는 것은 단순한 정서적 반응을 넘어서 내가 스스로 잘할 수 있는 영역에서 남들과 어울리는 것, 즉 ‘나다운 나’를 경험할 때 느끼는 정서가 됨
- 활력의 기능: 활력은 신체적 건강이나 심리적 행복에 중요한 영향을 미치는 것으로 알려짐. 특히 심신건강의 예방적 기능을 담당함

● 디지털 사회의 활력(vitality)소로써 e스포츠

- 디지털 여가로서 e스포츠: 활력은 자신이 원하는 일을 할 때 느껴지는 정서라는 점에서 디지털 사회의 대표적인 여가로서 e스포츠가 이러한 역할을 수행함. 특히 공간에서 자유로운 디지털의 특성상 주어진 업무를 하다가 나는 시간이나 기분전환을 위해서 즉각적으로 접근할 수 있는 것이 e스포츠를 포함한 게임이며, 개인이 아닌 사회적인 활동으로써 e스포츠는 바로 이러한 활력을 위한 최적화된 활동이 가능함

다. e스포츠의 사회문화적 가치조사

(1) 조사개요

① 설문 조사 개요

- 설문주제 : e스포츠의 사회적 가치 확립을 위한 전문가 설문조사
- 조사기간 : 2010년 10월 1일 ~ 10월 30일
- 대상 : 국내 e스포츠 전문가, 학계, 언론계, 공공기관, 회원국 협회장 등 국내 30명, 해외 20명
- 설문문항 : 국내 4개 문항, 국외 5개 문항
- 설문내용 : e스포츠의 기본이념, e스포츠 슬로건, 글로벌 콘텐츠 방안, 해당국의 정부 지원, e스포츠의 가치
- 설문방법 : 이메일 설문조사, 전화

② 설문 조사 및 분석 방법

- e스포츠 슬로건 개발을 위해 국내 e스포츠 전문가 30명과 해외 e스포츠 전문가 20여명에게 이메일 및 전화를 통한 설문조사를 실시하고 조사분석은 델파이 기법(Delphi method)을 활용함
- 본 연구방법은 계량적 객관의 원리와 민주적 의사결정 원리를 존중한 델파이 기법을 활용하여 국내외 e스포츠 전문가 집단으로부터 반응을 체계적으로 종합·분석함
- 설문조사 응답은 국내 전문가 42명(유효 응답 36명) 해외 전문가 5명(유효 응답 5명)이 답변을 하여 해외보다는 국내에서의 응답자가 많음
 - 해외 5개국(벨기에, 남아프리카, 타이완, 노르웨이, 포르투갈) 협회 관계자에게서 답변 수집
 - 국내 e스포츠 전문가, 대학교수, 문체부 산하 e스포츠 관련 기관, e스포츠 관련 협·단체, e스포츠 담당 기자 등
 - 본 설문조사의 진행분석은 시간적 제약으로 1차 조사, 2차 평가분석, 3차 토론 및 종합분석에 한함
- 특히, 본 설문에서 e스포츠 슬로건을 위한 각계각층의 의견과 글로벌 콘텐츠화를 위한 필요 요소를 본 보고서에 적극 반영함

(2) 결과

① 사회적 가치

- e스포츠를 통한 자아실현: 인간의 사회화는 학습화의 과정이자 전제조건임
 - 인간의 사회화는 사회질서와 규범의 관계이며 e스포츠의 입문은 사회에 적응하기 위한 수단과 예의와 복종, 관용, 극기 등의 태도를 배우고 훈련과정에서 비롯되는 심신의 수양, 인내심과 인간의 근원적인 욕구로부터 자신을 억제할 수 있는 능력 등은 강인한 정신력을 길러줌으로써 사회적 능력을 제고하기 위한 수단이 같이 함으로써 그 가치가 있음
- e스포츠는 인간의 기본적 욕구와 다름의 건강성
 - 스포츠의 사회적 가치는 건강과 직결되며 운동, 체력단련, 전통적 시합 등 육체적 활동을 통한 생명 중시, 미적 아름다움의 추구라는 기본적 가치에 충실함
 - e스포츠는 기존의 전통적인 체육(스포츠)과는 달리 적은 육체적 움직임, 가상환경이라는 특수한 환경의 제공으로 신체적 활동 보다는 정신적 활동에 중점을 둬
 - e스포츠의 활동에 반하는 비건강성의 문제는 장기적으로 정신과 육체의 조화 및 e스포츠의 특성으로 극복 가능함
- e스포츠는 현실과 가상의 다름이고 제도권으로 편입
 - 스포츠는 일반적으로 건전하며 정식체육종목의 채택은 건전한 사고와 건전한 사회의 사상과 직결됨. 그럼에도 스포츠 활동은 비 건전성이 포함되어 있으며 현실에서의 폭력성, 언어폭력, 신체적 반칙 등이 존재함. 예, 축구는 16세기에 폭력성으로 인하여 금지된 경우가 있음
 - e스포츠는 폭력적인 가상 환경으로 인한 부정적 인식이 존재하나 현실의 선수 개인의 폭력과는 상관관계를 찾기 힘들며, 장기적으로 e스포츠 개발(승인)에 폭력성의 등급으로 제한하거나 선수나 청소년들에게 교육적 환경의 제공으로 극복이 가능함
- e스포츠는 시간과 공간의 제약이 적으며 접근성이 뛰어남
 - 스포츠는 과거와는 달리 오늘날 제한된 환경 속에서 경쟁이 가능하며 스포츠 활동을 위하여 경기장이나 기타 경기를 할 수 있는 환경으로 이동이 불가피함
 - e스포츠는 경기환경의 개선으로 e스포츠 특유의 경기장에서 경쟁이 가능하고 또한 개인 PC에서 환경이나 거주지 등에 구애 받지 않고 경쟁이 가능함
- e스포츠는 경쟁의 원리를 정착하는 과정이며 사회화 단계
 - 스포츠와 e스포츠는 경쟁이라는 기존의 특성을 공유하고 있으며 스포츠는 그 역사성으로 안정적인 경쟁 시스템을 유지하고 있으나 e스포츠는 경쟁의 틀을 유지하며 표준화의 과정에 있음
 - 스포츠는 각 종목별로 정해진 규정과 규칙으로 해당종목의 공통된 규정을 적용받으며 경기가 진행되며
 - e스포츠는 종목 자체의 게임규정은 동일하나 경기로서의 선수나 대회규정은 다를 수 있고 환경의 변화가 있을 수 있음.

- e스포츠는 인간의 속성인 재미를 추구
 - 스포츠는 어원에서 나타나듯이 재미, 기분전환 등을 의미하는 라틴어 ‘disportare’에서 유래하였으며 오늘날 스포츠는 재미를 바탕으로 실력 겸비한 선수를 요구하는 현상이 주를 이루고 즐기며 최상의 컨디션을 유지하는 선수가 많음
 - e스포츠는 청소년들에게 기존의 체육(스포츠)과는 다른 동기를 제공하며 현대사회의 특성인 신체적 강화보다는 즐거운 기분이나 느낌을 찾는 정신적인 성장을 원하는 청소년들의 추세와 그 맥락을 같이함
- e스포츠 환경의 비영리 대중성의 정착
 - 기존의 스포츠는 영리적 목적 추구로 얼룩져 있다. 비영리, 비상업성의 근간으로 올림픽 게임이나 FIFA 월드컵이 개최된다고 믿는 이는 없을 것이다. 순수한 의미의 아마추어리즘은 과거의 흔적이 되었고 마케팅, 스폰서십 등으로 천문학적 수익을 올리고 있음
 - e스포츠는 10여년의 역사와 미래지향적 잠재적 가치로 평가받고 있으며, 프로리그 운영, 중계권료 도입 등으로 상업화의 길로 걷고 있으며, 아마추어리즘의 부재로 통칭되는 구조적 문제를 안고 있으며 아마추어리즘, 대중화, 비영리 등의 표방을 통한 공익성은 극복할 과제임
- e스포츠는 사회화를 바탕으로 인류애를 확산할 수 있는 소통도구
 - 스포츠는 장애인과 비장애인 간의 스포츠 활동이 다르며 - 특히, 체육의 육체적 강도는 장애인의 접근을 어렵게 함 - 서로의 영역이 구분되어 경기, 연습 장비 등에서 차이를 보이고 있으나 e스포츠는 장애인과 비장애인이 함께 어우러져 공동의 목표를 가지고 동등한 환경에서 경기를 할 수 있는 조건을 갖추고 있음. 이는 인류화합이라는 대명제에 접근하고 사회통합이라는 서로간의 소통과 화합을 추구할 수 있는 가능성이 존재하며, 인류의 평화와 화합에 부합하는 콘텐츠임

② 문화적 가치

- e스포츠는 10여 년의 역사를 가진 청소년들에게 디지털시대의 대표적 문화아이콘으로서 가치가 있으며 e스포츠는 우리민족의 창조성을 바탕으로 21세기 새로운 철학과 정신적 의의를 제공할 수 있는 문화적 자산으로 평가됨. 재미와 결합된 e스포츠는 정확성과 섬세함의 손기술을 가진 우리 선조들의 역사적 영향으로 차세대를 이끌 새로운 문화의 성장동력으로 주목 받음
- e스포츠는 여가선용의 기회를 제공
 - 스포츠는 여가선용에 중요한 요소로서 사람들은 효율적으로 여가를 활용하기 위해 스포츠 활동을 선택하며 오프라인, 야외, 신선함, 활력 등 재미와 건강을 동시에 추구하는 장점으로 삶의 질을 제고함
 - e스포츠는 가상의 공간에서 이루어지는 경기의 특성으로 온라인 환경에서 장소에 구애 받지 않고 여가를 즐길 수 있는 신문화

● e스포츠는 새로운 담론을 형성

- 전통적인 스포츠는 담론이라는 측면에서 각본 없는 드라마로 유명하며 대중화와 더불어 매일 새로운 스포츠 소재가 등장함
- e스포츠는 청소년들에게 새로운 대화의 소재로 등장하였으며 젊은이들에게 익숙한 인터넷 문화 환경을 통하여 시간과 공간의 제한이 적어 신세대에 친숙한 담론환경을 제공

● e스포츠의 문화적 정체성(주체성) 확립

- 스포츠는 문화적 정체성이 서양에 기반을 두고 있으나, e스포츠는 우리나라가 종주국으로 한국의 정체성을 통한 우리가 만든 가치를 전 세계적으로 보급하고 있으며 소위 ‘한국형 e스포츠모델’은 문화적 파급효과가 크며, 대회, 경기 규정 등 우리의 자산이 보급되고 가치화 되고 있음

● 인터넷 시대의 새로운 팬문화

- e스포츠는 기존의 스포츠와는 인터넷 문화를 만들어내고 있음. 박지성의 다음 팬클럽 회원수는 88,000명, 이청용의 네이버 팬클럽 회원수는 24만 명이나 e스포츠계의 스타 임요환 선수의 공식 팬카페 회원수가 46만 명에 이르고 최근에 개최된 스타크래프트 2 경기의 클릭율이 100만 명이 넘었다는 사실은 인터넷 기반의 새로운 팬문화는 e스포츠계에 긍정적인 영향을 줌

● e스포츠의 효용가치 확산

- e스포츠는 장기적으로 전 세계 문화적 흐름을 주도할 수 있는 콘텐츠로 게임 환경의 시스템화를 통하여 차세대 문화콘텐츠로 승화시키면서 - 국익증대, 경제적 가치 제고 - 창조, 학습, 공유, 변화, 지속의 속성을 지닌 문화를 주도할 수 있음



한국콘텐츠진흥원



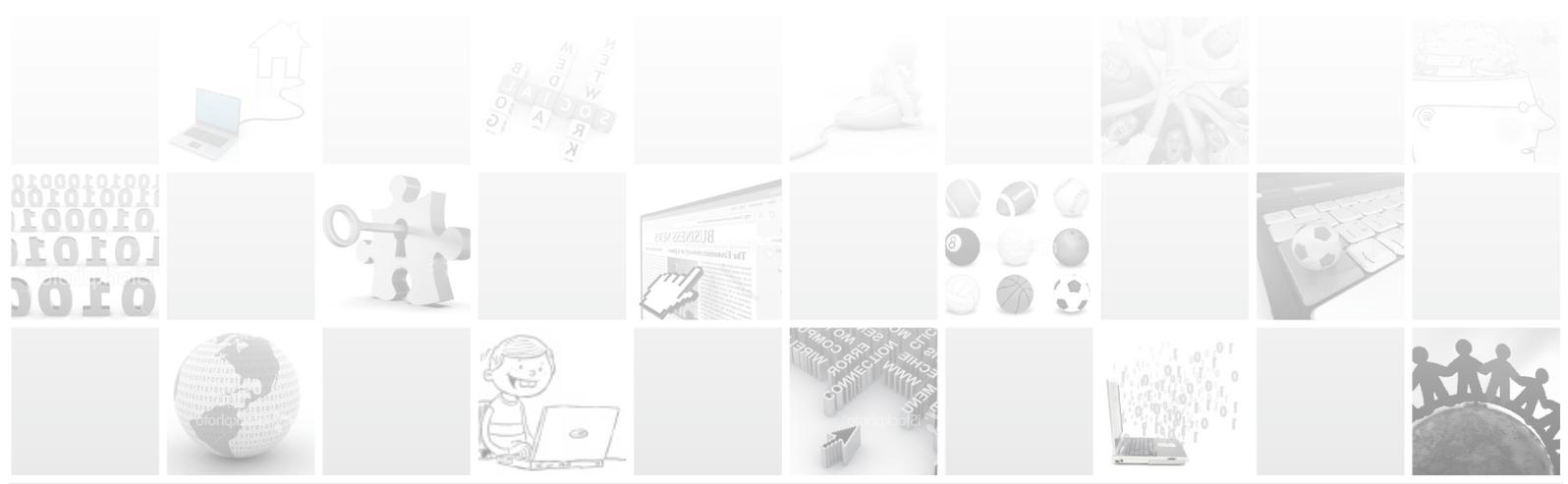
KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

CHAPTER 5

제5장

슬로건 개발 및 조사

- 가 전략적 프로세스의 접근을 위한 조건
- 나 e스포츠 슬로건 제시를 위한 전문가들의 의견
- 다 전략적 슬로건 개발 제언



제 5 장

슬로건 개발 및 조사



가. 전략적 프로세스의 접근을 위한 조건
나. e스포츠 슬로건 제시를 위한 전문가들의 의견
다. 전략적 슬로건 개발 제언

- e스포츠 슬로건의 개발에 있어 중요한 점은 대중과의 커뮤니케이션이며 전통, 역사, 자산, 가치, 환경, 글로벌 기준 등 다양한 요소 등이 고려되어 주어진 환경에 맞는 요소에 초점을 두고 결정되어야 함에도 제한된 조건으로 인하여 신중한 전략적 사고와 선택으로 접근하여야 함
- e스포츠 슬로건은 e스포츠에 관한 정보를 전달해 주는 짧고 강력한 소구성을 가진 문구이어야 하며 e스포츠의 테마를 잘 나타내야 하고 특히, 대중과의 커뮤니케이션에 효과적으로 활용될

CITIUS, ALTIUS, FORTIUS

- 슬로건은 그 조직이나 시대적 상황, 주변환경, 라이프스타일의 변화에 따라 다르게 나타나고 또한 그 수명에 있어서 단기, 중기, 장기적 의도에 따라 지속성을 달리하며 일반적으로 브랜드나 로고보다 그 수명이 짧음. 특히, 광고성 문구로 이루어진 슬로건의 수명은 제한적 역할을 하며 장기적 측면에서 형성된 슬로건은 그 역사나, 전통, 현시성, 미래 등이 어우러져 있음

가. 전략적 프로세스의 접근을 위한 조건

- e스포츠 슬로건을 개발하기 위해서는 ‘e스포츠’라는 브랜드가 주는 브랜드 테마를 파악하고 특히, 조직의 의도성을 통해 만들어지는 브랜드 콘셉트를 명확히 하여 신중히 접근해야 함
 - e스포츠는 대한민국이 중주국으로 전 세계 e스포츠를 주도함
 - e스포츠는 지식기반사회의 새로운 문화콘텐츠로 IT산업의 급부상으로 짧은 역사성과 강력한 문화적 파급효과

- e스포츠는 디지털 시대에 새로운 여가선용의 기회를 제공하며 재미를 기반으로 사회화 가능성 제공
 - e스포츠는 청소년들에게 신세대에게 문화코드로 등장
 - 청소년들에게 소외가 아닌 소통의 기회 증대
 - e스포츠는 장애와 비장애의 물리적 환경 극복 및 경계의 축소
- 유명한 슬로건은 소비자의 70% 이상이 기업명과 슬로건을 연계하는 반면, 반대의 경우는 소비자의 70% 이상이 기업과 슬로건의 동질화 시키지 못함. 슬로건의 개발은 전략적으로 고려하되 창의성과 효과성을 동시에 지녀야 함
 - 슬로건은 창의적으로 개발되어 소비자의 관심을 유도하여야 하며 e스포츠의 핵심가치와 연계되어 자산가치 향상에 기여할 수 있어야 함
 - 올림픽의 슬로건인 “CITIUS, ALTIUS, FORTIUS”는 대중이 인지하고 올림픽이 추구하는 기본정신을 잘 나타내며, 올림픽의 역사, 전통과 철학을 그리고 올림픽이 갖는 현시성을 잘 보여주는 상징으로 시사하는 바가 큼
 - 슬로건의 개발은 브랜드의 내외적 변화에 따라 다양한 방식으로 개발될 수 있지만, 일반적으로 기업 등에 사용되는 유형들은 다음과 같이 5가지로 구분함

〈표5〉 슬로건 유형

명령형 (Imperative Style)	나이키의 ‘Just Do It’, HP의 ‘Invent’, Apple Computer의 ‘Think Different’ 등
기술형 (Descriptive Style)	Target의 ‘Expect More, Pay Less’, GE의 ‘Imagination at work’, Allstate의 ‘You are in good hands’ 등
우월형 (Superior Style)	De Beers의 ‘Diamond is forever’, BMW의 ‘The ultimate driving machine’, Lufthansa의 ‘There is no better way to fly’ 등
자극형 (Provocative Style)	Sears의 ‘Where else?’, Microsoft의 ‘Where are you going today?’, Dairy Council의 ‘Got milk’ 등
구체형 (Specific Style)	HSBC의 ‘The world’s local bank’, New York Times의 ‘All the news that’s fit to print’, eBay의 ‘happy hunting’ 등 (Wheeler 2006)

- 슬로건을 개발하기 위해 특히 고려되어야 할 두 가지 핵심 요소는 다음과 같음
 - 브랜드의 역할에 부합하는 브랜드 슬로건 개발
 - 핵심적인 정체성을 전달할 수 있는 e스포츠 슬로건 개발

- 슬로건은 대중들에게 주는 이미지가 긍정적이고 쉽게 전달되기에 표어나 문구 등으로 나타나며 스포츠에서도 잘 활용되고 스포츠조직이나 대회 조직위에서 목표지향적으로 적극 사용함
 - '세계는 서울로, 서울은 세계로(The World to Seoul, Seoul to the World)'는 1988년 서울 올림픽 게임의 슬로건으로 서울을 세계에 알리고 서울이 세계의 중심적 도시라는 이미지를 홍보하고자 하는 의지가 담겨있음
 - "하나의 세계, 하나의 꿈(One World, One Dream)"은 2002년 북경올림픽 공식 슬로건으로 전 세계에서 응모한 21만건 중에 채택되어 스포츠를 통한 평화와 이해증진이라는 목표로 하나의 세계에서 하나의 꿈으로 모여 실현하자는 대회의 개념을 반영함. 특히, 이 슬로건은 중국과 세계가 손잡고 아름다운 사회를 건설하고 문명의 성과를 공유하며 미래의 송고한 이상을 창조하자는 의미를 담고 있음(베이징올림픽조직위원장 류치)
 - 아프리카의 인류애를 세상에 알리자(KeNako). "Celebrate Africa's Humanity"는 2010년 남아프리카공화국 월드컵 슬로건으로 아프리카는 풍부한 자원을 가진 대륙이지만 따뜻함, 친절, 겸손 및 인간애는 가장 큰 자산으로 이것이 월드컵 공식슬로건의 제정을 위한 영감을 불러일으킴
 - '승리의 함성, 하나된 한국(The Shouts of Reds, United Korea)'은 대한민국 대표팀의 슬로건으로 7회 연속 월드컵 본선에 올라 원정 대회 사상 첫 16강 진출에 도전하는 의미를 담고 있으며 다른 31개 출전국도 각국의 슬로건을 홍보함
 - '친구가 세계를 초대한다(Die Welt zu Gast bei Freunden)'는 세계인들에게 독일을 친근하게 하기 위한 의미이며, 프란츠 베켄바우어 당시 독일월드컵조직위원장은 "2006년 월드컵에 전 세계 팬들의 참여를 환영한다"는 상징성 있는 철학을 담는다고 함
- 국가, 인종, 언어, 장소, 시간 등 물리적이고 정치적인 이슈를 초월하는 세계인 공통의 공감 요소라는 점이 부각되는 슬로건 개발이 필요

나. e스포츠 슬로건 제시를 위한 전문가들의 의견¹⁴⁾

1차 조사

2010년 9월에 해외 30인(leSF 연맹 가맹국 협회관계자), 국내 62명(e스포츠관련 학계, 지자체 담당자, 기자 등)에게 이메일을 활용하여 설문을 배포하여 해외 3인 국내 24인의 전문가 회신을 얻음

2차 조사

2010년 10월 30일 대구에서 열린 제5회 국제이스포츠심포지움 참석자 대상으로 설문을 배포하여 해외 2인 국내 12인의 설문을 수거하여 정리함

14) 조사개요: 79페이지 개요 참조

(1) 해외 e스포츠 전문가 설문조사 (e스포츠 슬로건 분석)

- 벨기에
 - Begin to imagine
 - A slogan that demonstrates that one day you can be a hero and become a top player. Stimulate the “star” feeling of e-Sports and begin to imagine the possibilities.
- 대만
 - I think that CPL’s slogan is a good example: “Play hard, go pro”. The ordinary way of looking at game is just for “play”, but whenever we train hard enough for this “play”, it becomes a professional sport.
- 남아프리카
 - Not really necessary. Latin is a dead language – eSports is the future.
 - e스포츠의 미래를 강조하는 문구
- 노르웨이
 - Just start!
 - weakness: caters to the sources & ideas
 - strength: fun to watch, making of new heroes
- 포르투갈
 - everyone, all the time, everywhere / new generation sports / global real time sports
 - can be played in real time between people in opposite sides of the world.
 - can be played by people of any age

(2) 국내 e스포츠 전문가 설문조사 (e스포츠 슬로건 분석)

- 더 빨리, 더 정확히, 더 혁신적으로 : 온라인 혹은 컴퓨터상에서 개최되는 스포츠이므로 정확도, 신속성, 혁신적인 전략 등이 중요하다고 판단됨
- Better Than The Impossible
- Make Better than Anything
- Anytime, Anywhere, Anyone : 언제나, 전세계 어디서나, 누구나 함께할 수 있는 새로운 문화 콘텐츠(게임과 스포츠, IT와 문화가 융합된 21C 최고 문화 콘텐츠)
- 더 쉽게 : 누구나 참여할 수 있는 장벽 없는 스포츠
- 더 즐겁게 : “엔터테인먼트” 콘텐츠인 게임을 활용한 즐거운 스포츠

- 더 가치 있게: 그냥 즐기지만 하는 게임이 아닌, 생활에 보탬이 되는 가치 있는 스포츠
- 빠르고 정확하게: 빠르고 정확한 손놀림과 빠르고 정확한 판단이 승부를 결정짓는다.
- 나를 이긴다. : 상대와의 싸움이 아니라 나와의 싸움
- 하나되는 세상 : e스포츠는 언어와 상관없이 게임이라는 공통분모를 통해 만나고 소통하는 작업
- Any one, Any Where, Any Time : 온라인 통한 경쟁 가능
 - : 장애, 나이 모두 극복할 수 있음
 - : 지역적 제약을 뛰어 넘는다
- 언제, 어디서나, 누구든지, 자유롭게 : 시간적, 공간적 제약이 없는 디지털 스포츠
- THE MORE, THE BETTER, THE BEST : 최선의, 최고의, 최정상의
- 하나 그리고 우리 : e스포츠란 것은 공간적으로는 혼자 즐기는 스포츠라고 볼 수 있으나 궁극적으로는 인터넷(네트워크 등)의 연결 수단으로 나 이외의 다른 사람과 같이 소통하고 즐길 수 있도록 해주는 스포츠 (서울사람과 부산사람, 한국사람과 일본사람 공간적 제한이 없음)
- “웃어라 하회탈! 즐겨라 e스포츠!”(안동의 슬로건)
- 꿈꾸고 접속하고 즐겨라: 사이버 공간에서는 꿈만 꾸던 것들이 접속하면 즐길 수 있다는 뜻
- Beyond the Game (WCG슬로건)
- by the dream, of the dream, for the dream : 꿈에 의한, 꿈의, 꿈을 위한
 - : of the people, by the people, for the people
(링컨 연설문 중에서)
- e-sports has no limit
- 4C (communication, creation, competition, cooperation)
- 온라인의 경쟁, 오프라인의 감동: e스포츠를 통한 감동이 모두에게 전해지길 바람
- 다같이, 행복한 미래를 향하여
- 다같이, 찬란한 미래를 위하여
- 쾌속 접속, 오감을 만족하라!
- 정확하고 정교하게, 전략적이고 섬세하게
- 즐거움, 감동, 만족
- Better Competition, Better Harmony
- 인종, 나이, 국경을 넘어... 우리 모두 하나로!!!
- We are the World! Enjoyable e스포츠
- 게임을 통한 변화의 기적

- 체험, 성장, 그리고 변화
- 게임, 새로운 비즈니스를 열다
- 더 재밌게 : 게임기를 통하여 다양한 방법으로 다양한 콘텐츠를 가지고 즐길 수 있음
- 기술의 진보: 통신기술, 컴퓨터 기술, 3D와 같은 첨단 그래픽 기술 등 미래산업의 총아
- “게임 그 이상” : 이제 게임은 집에서 혼자 하는 것이 아닌, e스포츠라는 새로운 놀이문화로 인하여, 다양한 연령층과 함께 소통할 수 있는 하나의 커뮤니케이션 도구로써 활용되고 있음
- Like Sports, eSports: ‘e스포츠=게임’이라는 고정 관념을 깨고 보편적인 스포츠의 가치를 추구한다는 점을 강조
- e스포츠는 IT/게임산업의 종합 예술: e스포츠는 대중적으로 성공한 게임만이 소재로 가능하며 PC 등 장비, 인터넷, 방송 등 많은 기술적, 인적, 예술적 요소가 포함돼야만 성공한다는 점을 강조. 즉 e스포츠는 게임 및 IT산업의 총체적인 결합, 성공의 결과라는 점을 노출해 e스포츠의 위상을 끌어올리려는 의도임
- 즐겁게 자유롭게 모두 함께
- 하나의 힘 세계를 정복한다: 누버라
- 친구야 가자 우리의 세계로
- 더 함께
- 더 빨리
- 더 깊이: 온몸을 쓰는 체육과 달리 머리와 협공 등의 지략적인 요소가 중요함
- 만남, 우정, 기약: 전세계 모든 사람과 만남과 e스포츠를 통한 우정과 다음을 위한 기약
: e스포츠의 자유로움을 표현하면 좋음
- friendship regardless of any limit
- Play the future, e- Sports!!
- 세계를 하나로 / 경쟁, 쟁취, 그리고 즐거움 / 무한의 공간이 세상을
- go, go, go / meet “E” / flty “E”
- 열정을 겨루어라
- 평등하고 자유롭게: e스포츠의 게임은 다른 스포츠에서 처럼 선수의 기량, 그 외 기타 등등의 선수들이 모여 스포츠를 겨루는데 비해 e스포츠는 게임 내에 똑같은 기량과 기타 등등을 지닌 유닛을 움직여 하는 게임이기에 평등하며, 날씨의 영향을 받지 않고 자유롭게 할 수 있다
- 판단력 / 순발력 / 분석력

다. 전략적 슬로건 개발 제언

(1) e스포츠 슬로건 개발을 위한 제한

- 슬로건 개발을 위한 델파이 기법이란 논리적 근거와 민주적 의사결정에 그 중요성이 있으나 본 슬로건의 개발은 시간적 제약으로 1차적 의견 수렴과 2차적 토의를 바탕으로 슬로건을 제시함
- e스포츠 슬로건은 시대적 상황과 주변환경의 변화를 고려한 즉, 대회 중심적인 단기적 차원에서의 접근과 역사와 전통에 근거한 장기적 차원에서의 미래형을 고려할 수 있음
 - 예를 들어, 스포츠에서의 브랜드슬로건 개발은 단기적 측면에서 다루어지는데 국제대회의 경우 대회를 개최하는 조직위원회에서 슬로건을 개발하고 시대적 사명과 그 개최도시 또는 해당 국가가 추구하는 기본적인 이념, 의지, 사상을 표현하는 경우가 주를 이룸
- 장기적 차원에서의 슬로건 개발은 현재, 과거, 미래를 아우르는 요소가 반영되기 때문에 현 시점에서의 미래를 예측하기가 어려우며 현재의 슬로건 제시는 미래의 슬로건으로 발전할 수 있음

(2) e스포츠 슬로건 제언(안)



“Just dream! Coming true on e-sports!”

(꿈을 가져라! 그 모든 것이 e스포츠 안에서 이루어진다!!)

의미 및 장단점 분석

- ① Just dream: e스포츠에서 가장 필요한 것은 현실을 뛰어넘는 무한한 상상력과 꿈이다.
- ② Coming true on e-sports: 그리고 이런 꿈들은 물리적 제약을 넘어 언제, 어디서, 누구에게나 쉽고 편리하게 접속하여 함께 경쟁하고 정보를 나누는 e스포츠의 특성을 통해서 실현될 수 있다.
- ③ 전체적인 의미: 물리적 공간에 제한된 현재의 꿈이 무한한 디지털 환경을 제공하는 e스포츠를 통해 현실로 이루어 질 수 있다는 희망을 형상화 함.
- ④ 장점: 일반적으로 큰 무리없이 무난한 의미를 전달함.
- ⑤ 단점: 너무 무난하여 e스포츠의 특성을 찾기 어려움



“You join, e-Sports start!!”

(당신이 참여하면, e스포츠는 시작이다!!)

의
미
및
장
단
점
분
석

- ① You join: 무한한 꿈과 잠재력을 지닌 당신이 누구든, 언제든, 어디서든 편리하게 접속하여 당신과 비슷한 사람들과 경쟁이나 협동을 통해 즐길 수 있는 e스포츠의 특성을 담고 있음.
- ② e-sports start: e스포츠는 물리적 제약을 넘어 무한한 디지털 세계를 열어줌으로써 오랫동안 현실의 제약에 갇혀있던 꿈과 잠재력이 실현될 수 있는 미래로 나간다는 지향을 담고 있음
- ③ 전체적인 의미: e스포츠 경기에서 일상적으로 사용되는 아이콘 용어인 ‘join’과 ‘start’를 사용함으로써 e스포츠 참여자들이 친숙하게 느낌으로써 일체감을 유도할 수 있도록 구성함
- ④ 장점: 단순하면서도 e스포츠적인 특성이 반영됨
- ⑤ 단점: 너무 축약되어 호, 불호가 명확히 나뉘



참고 제언(안)

- Begin to imagine, eSports is the future
 - 미지의 세계를 개척하고 e스포츠의 미래가 청소년들에게 꿈과 희망을 심어주어 동기부여를 하자는 취지로 e스포츠의 상상의 나래를 펴게 하는 의지가 담김
- 더 빨리, 더 정확히, 더 혁신적으로
 - e스포츠가 갖고 있는 속성을 잘 표현하고 있으며 손가락의 움직임, 지략적인 요소는 경기를 위한 중요한 요소임
- 더 쉽게, 더 즐겁게, 더 가치 있게
 - 문화적 차원의 접근으로 남녀도소, 동서남북, 누구나 참여할 수 있고 장벽이 없으며, 신세대 문화에 맞는 재미를 바탕으로 한 스포츠적 요소가 가미되고 이러한 특징들을 실생활에 적용시켜 더욱 더 가치있게 만들자는 취지
- Any Time, Any one, Any Where
 - 일반적으로 많이 알려진 슬로건으로 온라인의 전형적인 특색으로 시간, 공간적 제약이 없는 디지털의 스포츠를 강조하고 모든 장벽을 뛰어 넘는 강력한 상징적 표현

- 하나 그리고 우리
 - e스포츠가 갖는 소통의 장점으로 화합과 단결을 도모하고 누구나 참여할 수 있는 문화를 조성하여 e스포츠의 평화적 이념을 강조하는 문구
- by the dream, of the dream, for the dream
 - 꿈에 의한, 꿈의, 꿈을 위한은 링컨의 연설문 of the people, by the people, for the people을 연상케하며 대중적인 인지도를 확보할 수 있는 문구임
- Better Competition, Better Harmony
 - 경쟁과 화합의 제고는 e스포츠가 갖는 스포츠적 요소로 간단한 표현임에도 강렬한 의미를 지님
- Like Sports, eSports
 - 기존의 부정적 이미지를 제고하고 스포츠의 보편적 가치를 추구하여 게임이 아닌 e스포츠로 거듭나고자 하는 의지로 현실을 반영한 과도기적 표현

한국콘텐츠진흥원



KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

제6장

e스포츠 글로벌콘텐츠 육성방안

- 가 글로벌 콘텐츠화를 위한 국내외 e스포츠 현황
- 나 글로벌 콘텐츠화를 위한 현안과제
- 다 e스포츠 글로벌 콘텐츠화를 위한 정책지원

제 6 장

e스포츠 글로벌콘텐츠 육성방안



가. 글로벌 콘텐츠화를 위한 국내외 e스포츠 현황
 나. 글로벌 콘텐츠화를 위한 현안과제
 다. e스포츠 글로벌 콘텐츠화를 위한 정책지원

e스포츠가 글로벌 콘텐츠로 육성되기 위해서 글로벌화를 위한 주체들의 육성 의지와 실천이 핵심. e스포츠팬, 정부, 국제e스포츠연맹, 각국 e스포츠협회, 개발사(종목사)의 상호 협력과 교류가 중요함

가. 글로벌 콘텐츠화를 위한 국내외 e스포츠 현황

- 국제e스포츠연맹(IeSF)의 탄생으로 새로운 방향 정립
 - 국제e스포츠연맹은 2008년 11월 설립되어 e스포츠의 보급과 표준화를 주도하며, IeSF는 세계e스포츠 대회를 총괄하며 매년 개최함
 - 초창기 9개국의 모임으로 출범하여 2009년 15개국에서 2013년 45개국으로 확대 예정(문화체육관광부, 2010)
 - 국제e스포츠연맹은 세계e스포츠대회(IeSF 2010 Grand Final)에서 2종의 정식종목(워크레프트3, 피파 온라인 2)을 채택하고 2종의 시범종목과 3종의 모바일 시범종목을 선정하여 대회를 개최함
 - 피파온라인 2는 국산종목으로 국제축구연맹(FIFA)에서 유일하게 공인한 축구게임으로 국제e스포츠연맹이 주관하는 e스포츠 대회에 성공적으로 진입
- 대륙별 주요 국제e스포츠대회의 흥망성쇠로 e스포츠계의 위상 및 불안감 증폭
 - 미국, 유럽 등에서 개최된 CPL, CGS, ESWC 등 국제규모대회의 중단이나 축소로 e스포츠 전체시장의 혼란 가속
 - 한국 주도의 WCG, IEF는 국제대회의 지속가능한 성장동력 확보 미흡으로 재정적 어려움 노출/ WCG는 전 세계 70개국이 참가하는 세계 최대규모의 국제대회임
 - PC게임 중심이었던 e스포츠대회에 콘솔게임(철권, 스트리트파이터 등) 비중이 확대되어, 다양한 e스포츠 종목 활성화의 가능성을 보여줌

- 국제대회는 e스포츠 종목의 국제경기표준화와 보급을 위한 주요 통로이자 글로벌 시장 확대를 위한 중요한 창구임
- e스포츠 아마추어 및 프로의 활성화를 위한 한계
 - 대통령배 전국아마추어e스포츠대회(KeG)는 지자체 중심으로 운영되고 있으며 5개 종목 30만여 명이 온/오프라인 예선에 참가

〈표 6〉 e스포츠대회(KeG) 연도별 참여종목

연도	참여 종목	비고
2007	외산 종목: 스타크래프트, 워크래프트3 국산 종목: 스페셜 포스, 프리스타일	4종목
2008	국산종목: 서든어택, 스페셜포스, 프리스타일, 피파온라인2, 카트라이더	5종목
2009	국산종목: 서든어택, 스페셜포스, 슬러거, 피파온라인2, 펌프잇업(시범종목)	5종목
2010	국산종목: 서든어택, 스페셜포스, 슬러거, 카트라이더, 피파온라인2	5종목

- 아마추어 e스포츠 활성화를 위한 추진 조직체의 부재나 무관심은 실질적인 생활스포츠(저변확대)로의 접근이 어려움. e스포츠대학연맹(가칭), e스포츠동아리연합회(가칭), e스포츠동호회연합(가칭), 대한장애인e스포츠연맹, e스포츠실버연합회 등
- 한국e스포츠협회 중심의 프로리그는 2006년 통합리그 출범으로 활성화 되었으나, 12개 프로구단의 특정종목(스타크래프트) 중심의 프로화로 인한 문화적 가치 확산의 어려움. 지적재산권의 문제로 특정 개발사와의 지속적인 갈등 관계에 놓임
- 대한장애인e스포츠연맹(2008)이 장애인에게 e스포츠를 보급하여 대회를 개최하고자 출범하였으나 재정적 어려움으로 기존 대회의 보조적 역할로 제한적 활동
- 2009년 4월 스페셜포스 프로리그의 출범과 더불어 6개 프로e스포츠단이 창설되어 e스포츠 종목과 선수단의 다변화 시도
- 유럽은 독일을 중심으로 덴마크, 오스트리아 등 스포츠 클럽시스템의 안정화 모색. 예, 독일의 ESL
- 세계 게임시장의 규모는 증가하고 있으나 전년도 대비 성장률은 감소하는 추세임
 - 플랫폼별 현황은 콘솔게임을 포함한 비디오게임의 시장규모가 가장 높고 PC게임이 가장 낮은 비율을 차지함

〈표 7〉 세계 게임시장의 현황(2007~2009) (단위: 백만 달러)

구분		2007	2008	2009
비디오게임	매출액	53,312	64,359	66,360
	성장률	43.9%	20.7%	3.1%
아케이드게임	매출액	30,002	31,363	27,858
	성장률	-16.8%	4.5%	-11.2%
온라인게임	매출액	8,523	10,363	12,642
	성장률	32.0%	21.6%	22.0%
모바일게임	매출액	4,947	6,073	7,279
	성장률	33.9%	22.8%	19.9%
PC게임	매출액	3,970	3,545	3,233
	성장률	-1.2%	-10.7%	-8.8%
합계	매출액	100,754	115,702	117,372
	성장률	15.4%	14.8%	1.4%

출처: 2010 대한민국 게임백서

- 국내 게임시장은 2009년 기준으로 6조 5,806억 원 규모로 전년대비 17.4% 성장하였고 온라인 게임 매출이 가장 높은 3조 76천억 원으로 56.4% 시장점유율을 차지함

〈표 8〉 국내 게임시장의 분야별 시장 규모 및 점유율 (단위: 억원)

구분	2008년		2009년	
	매출액	매출액	매출액	점유율
온라인게임	26,922	37,087	37,087	56.4%
비디오게임	5,021	5,257	5,257	8.0%
모바일게임	3,050	2,608	2,608	4.0%
PC게임	263	150	150	0.2%
아케이드게임	628	618	618	0.9%
PC방	19,280	19,342	19,342	29.4%
아케이드게임장	696	744	744	1.1%
비디오게임장	187	-	-	-
합계	56,047	65,806	65,806	100.0%

출처: 2010 대한민국 게임백서

- 세계 게임시장은 비디오게임(663억 6천만 달러)이 가장 큰 시장을 점유하고 있으며, 국내는 온라인게임이 주를 이루고 국내 e스포츠 시장 규모는 2004년 267억원에서 2007년 774억 원, 2010년 1207억 원, 2014년도에는 5천억 원으로 급성장 예상

나. 글로벌 콘텐츠화를 위한 현안과제

- 국제e스포츠연맹을 중심으로 조직재편 및 글로벌 위상제고
 - 우리나라는 e스포츠 종주국으로 국제연맹의 창설을 주도하고 사무국을 서울에 설치하였으나 세계 주요국가(중국, 유럽, 미국)나 자본을 앞세운 민간기업의 e스포츠 주도권 위협으로 국제사회의 권위 확충을 위한 글로벌 리더십의 강화가 필요
 - e스포츠의 표준화 주도, 글로벌 e스포츠 종목의 발굴 및 개발을 위한 지원, 조직 안정성 확보, 저개발 국가협회 지원, 국내외 e스포츠 조직 체계화 등
 - 국제e스포츠연맹은 역할 증대 및 위상강화를 통하여 글로벌 콘텐츠 육성의 통로로 주도적으로 시장지배를 강화할 수 있음
- 국제대회의 안정적 대회 개최 지원
 - 다수의 국제대회가 중지되거나 축소되었다는 것은 전체 e스포츠 환경에 부정적인 영향을 미치며 근본적인 개선책 마련이 시급함
- 글로벌 콘텐츠 기반조성과 대중화를 위한 국내 e스포츠 조직력 강화 필요
 - 한국e스포츠협회의 창설과 프로리그 중심의 운영은 편향적 e스포츠 발전의 원인으로 지목되고 있으며, 아마추어를 육성하고 다양한 e스포츠 종목을 보급화하기 위하여 목적에 맞는 다수의 단체 설립·지원 절실
- 프로 중심의 e스포츠를 아마추어 분야로 확대 개편 필요
 - 급속한 프로 중심의 성장으로 인해 체계적인 아마추어 성장 환경은 제약적. 타 스포츠에 비해 공간과 비용 측면에서 사람들의 접근성이 높은 분야임에도 불구하고, 다양한 연령층이 참여할 수 있는 아마추어 e스포츠 활동은 부족
- e스포츠의 한정적인 종목의 다양화
 - 국내 e스포츠는 스타크래프트를 바탕으로 성장하여 ‘한국형 e스포츠 프로시스템’의 성공적 정착으로 스타크래프트의 인기와 e스포츠에 대한 관심도 증가하였지만 다른 게임 종목들은 이목을 끌지 못하고 선수층과 팬층이 얇음
- e스포츠대회의 종목 편향과 방송편성
 - 한국형 e스포츠 프로시스템은 e스포츠에 대한 사회적 관심을 견인하는데 큰 역할을 하였으나, 문화적 저변을 확산하는 데는 제한적임. 게임방송사의 스타크래프트 중심의 방송, 각종 대회의 소수 외산 게임 종목에 집중 등 종목다양화를 통한 e스포츠의 확산이 미흡
- 게임산업과의 연계 부족
 - e스포츠와 게임산업은 활발한 연계 협력 활동을 통한 동반자 관계 정립이 중요하나 상호 협력을 위한 노력과 환경 조성이 미흡. 또한 국내 e스포츠 종목 활성화화를 위한 전략적인 e스포츠 콘텐츠 개발과 국산 종목의 글로벌 진출을 위한 지원 시스템을 마련할 필요성 대두

- 세계게임시장 흐름에 부응하는 전략적 게임 개발
 - 세계 게임시장은 비디오 게임이 주를 이루고 있으나 국내 e스포츠 시장은 온라인 게임이 활성화되어 장기적으로는 세계시장의 흐름에 맞는 플랫폼의 점진적 개발 필요
- 종목개발 초기대응 절실
 - 게임의 부정적 이미지를 개선하고 지적재산권 문제 등을 최소화하기 위해 게임 개발 초기부터 유통, e스포츠화 등 주체별 참여와 역할 분담 필요

다. e스포츠 글로벌 콘텐츠화를 위한 정책지원

- 건전한 놀이문화로의 정착을 위한 각 주체별 협력 및 교류 강화를 위한 기구 설치
 - 정부, e스포츠 기구, 게임사(개발사), e스포츠전문가, 선수, 팬이 참여하는 회의체를 만들어 글로벌 콘텐츠화를 위한 여건 조성
 - 정부가 지원하는 상설기구로 정기적인 회의를 통해 안전을 상정하고 e스포츠의 건전문화 달성을 위한 각종 정책 마련 및 시행
- 다양한 e스포츠용 게임 콘텐츠 개발 참여·지원
 - 다양한 e스포츠용 게임 콘텐츠의 개발을 지원하여 e스포츠를 활성화하고 게임 콘텐츠의 신규시장 창출 및 게임산업의 동반 성장을 촉진
 - 국산 e스포츠용 게임 콘텐츠의 글로벌 테스트기능을 강화하고 이를 토대로 글로벌 종목화를 확대
 - ‘지역적인 것이 세계적인 것이다’라는 명제 아래 세계 문화의 공통요소 혹은 우리나라만의 독창적인 문화요소를 게임과 접목시켜 글로벌한 콘텐츠로 발전시킴
 - GNGWC를 통해 글로벌 e스포츠 종목화의 가능성이 검토된 게임 콘텐츠를 IeSF가 주최하는 국제 e스포츠대회에 참여시키는 방식으로 글로벌 종목화 추진
 - e스포츠용 게임콘텐츠의 개발 초기부터 유통, e스포츠화, 보급까지 참여·지원하고 지적재산권 문제의 최소화 노력
 - 이미 개발되어 있는 종목은 e스포츠에 적합하다고 판단될 경우 공인종목 지정, 대회 개최 및 해외진출 등에 대한 지원(상금, 투자 등) 강화
 - 소외 받고 있는 중소게임 중심의 다양한 e스포츠 대회 발굴 및 개최 지원
- e스포츠의 글로벌 리더십 강화를 위한 적극적 지원책 마련
 - 국제 e스포츠 계에서 IeSF의 실질적인 역할 수행을 통한 한국 e스포츠의 글로벌 위상을 강화하기 위해 사무국의 역할 확대, 국제기구화 및 영향력 확대 추진
 - 국제 e스포츠 표준화를 위한 ‘Global eSports Standard Project’ 추진, e스포츠를 활용한 글로벌 비즈니스 모델 개발·보급의 주체적인 역할을 담당, ‘IeSF 공인 세계대회’ 개최 등을 추진

- 회원국 가입 확대를 통해 e스포츠 외교 역량 강화와 아시아 실내 경기대회에 국산 e스포츠용 게임의 종목화 추진, 나아가 e스포츠의 문화 교류 협력 프로그램 추진 등 글로벌 리더십 확대를 추진
- e스포츠 경기를 위한 최적의 시설을 갖춘 전용경기장 건설을 통해 e스포츠경기장 표준화를 주도하고 종주국 위상 유지·강화 및 관심 제고

● 국제대회 개최 지원

- 국제 e스포츠 대회의 혼란과 불확실성을 해소하는 차원에서 정기적이고 안정적으로 운영될 수 있는 정부지원 민간기구대행(조직위원회) 국제e스포츠대회를 창설하고 지원함
- 국제 e스포츠 대회를 온라인 상으로 진행 하도록 하는 시스템을 구축하는 국내 종목사들이 정부의 지원을 받을 수 있도록 하는 제도 마련
- 국산게임의 세계화를 위해 e스포츠 가능성 종목의 전 세계 순회 투어 실시
- 세계적인 인기 e스포츠 리그 진행으로 한국 e스포츠의 경우 스타크래프트1에 의존한 리그 진행으로 세계의 유행과 동떨어진 e스포츠 리그 체제를 구축하고 있음
- 워크래프트3나 카운터스트라이크, 스타크래프트2와 같이 세계적으로 인기를 끌고 있는 게임을 e스포츠 종목으로 육성, 발전시킬 필요가 있음

● e스포츠 조직력 확대를 통한 대중화 및 아마추어 활성화

- e스포츠를 즐기는 조직에 맞는 단체 설립을 지원하여 아마추어 활성화를 유도하고 긍정적 대중화의 초기단계로 진입, 즉, 공공성이 담보된 단체들의 설립 지원
- 전국 대학별 게임학과, e스포츠학과 또는 대학을 중심으로 한국e스포츠대학연맹(가칭)의 설립을 지원하여 e스포츠의 순기능 부각
- 전국의 동아리를 지원하는 e스포츠동아리연합회(가칭)를 설립
- e스포츠생활형으로 기존의 30~40대를 중심으로 e스포츠동호회연합(가칭)을 설립하여, 생활체육으로서의 e스포츠를 강조하고 국민체육진흥공단에 가입 지원
- e스포츠를 즐기는 어르신이나 가족들을 중심으로 단체를 구성하고 세대를 아우르는 친가족주의 e스포츠어르신 또는 가족연합회를 설립
- 기존 설립된 대한장애인e스포츠연맹을 지원하여 장애인과 비장애인이 함께 즐길 수 있는 화합·평화의 장을 마련하여 e스포츠의 새로운 문화 창달

● 아마추어 e스포츠 기반 조성

- 2009년 전국 아마추어 e스포츠대회(KeG)가 ‘대통령배’로 승격되어 개최되면서 전국 최대 규모의 아마추어 대회로 성장. 하지만 e스포츠의 확산을 위해서는 지자체·게임이용자·게임업체 등과 협력을 강화하고 공동주관 등을 통해 전국적 축제의 장으로서의 문화적 의미 확대가 필요
- 장기적으로 정부나 관 주도의 e스포츠 대회를 지양하고 민간기구(각 지역별 e스포츠지회)의 설립을 통하여 e스포츠팬의 자발적 참여와 대회 활성화 유도

● 종목의 다양화와 미디어 역할 강화

- 공식 인정된 종목을 다양화하고, 비인기 게임 종목의 대회의 수를 늘려 홍보를 강화하고 스타크래프트에 집중되어 있던 방송편성을 다양한 e스포츠 종목을 골고루 방송프로그램에 편성토록 지원하고 신문, 인터넷 등의 매체도 비인기 종목도 노출시킬 수 있도록 지원함
- 매스미디어의 전략적 e스포츠 지원은 e스포츠 보급과 대중화에 절실히 요구됨
- 현재의 제한적인 언론 노출(지상파 방송 제한 등)을 극복하기위해 e스포츠 종목의 대한체육회 준가맹(현재, 인정단체) 이상의 지위확보를 위한 적극적 노력 필요
- 다양한 방송 및 중계 플랫폼 유도

● KeG를 통한 게임산업과의 연계 강화

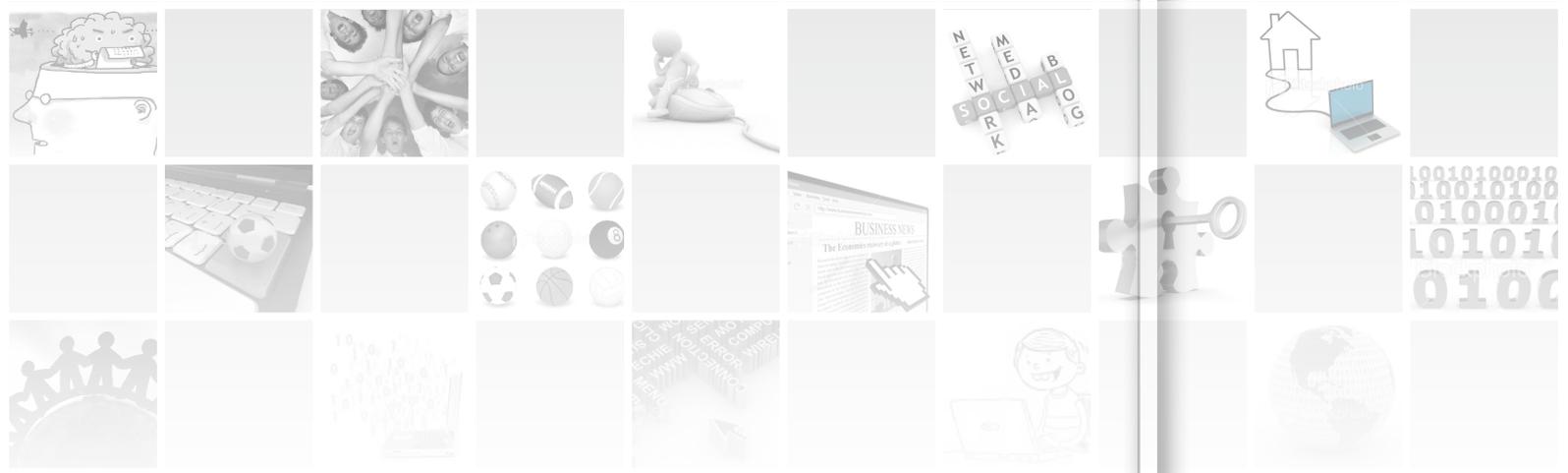
- KeG를 통한 게임산업과의 연계를 강화시켜 게임사가 대회 주최자로 직접 참가하여 e스포츠를 통한 비즈니스 효과의 극대화 및 e스포츠 종목의 다양화로 상호 시너지효과를 제고
- 즉 ‘게임사가 주관하는 e스포츠 페스타’를 개최하여 마케팅 효과를 극대화 시키고 KeG기간 중에 게임 기업의 신작 게임을 홍보하는 체험부스를 설치하여 지속적·집중적인 홍보를 추진하며, 관중들에게는 e스포츠 관람뿐만 아니라 e스포츠 게임을 다양하게 체험할 수 있게 하여 게임 기업의 프로모션 효과와 함께 향후 정식종목 가능성을 검토(e스포츠 중장기 발전계획)
- 적극적이고 과감한 정부의 지원 정책 - 아마대회의 국제화 및 민간 연계운영 활성화

● 글로벌화를 위한 e스포츠 인재 육성

- 프로e스포츠 선수나 코칭스태프 등 e스포츠 현장에서 활동하고 있거나 활동했던 인재들을 전문 e스포츠인으로 적극 육성하여 체계적으로 육성해 활용할 수 있는 인재 풀을 확보
- e스포츠 콘텐츠의 글로벌화 보다 먼저 필요한 것이 개발된 콘텐츠를 효과적으로 글로벌화 시킬 수 있는 인재의 육성임. e스포츠에 대한 이해도뿐만 아니라 각 국의 언어나 문화적 차이를 좁히는데 일조할 수 있는 전문화된 인력이 필요

● 법 제도의 개선 및 강화

- 아직 e스포츠 관련 법안이 전 세계적으로 미비함. 지금 추진 중인 ‘e스포츠 관련 법안’은 e스포츠 산업의 정의부터 사업자단체의 설립, 산업시설의 지정 및 자금 지원, 전문 인력 양성, e스포츠 대회 육성’ 지원, e스포츠 대회 개최와 관련한 지적재산권 문제 등의 조항을 갖고 있으며, 관련단체와 협의를 거쳐 현재 처해있는 e스포츠의 문제점과 논란들을 최소화 할 수 있으며, ‘한국형 e스포츠모델’로 국제 e스포츠 시장에서 경쟁력 확보 가능
- 선수들의 생활을 보장할 수 있는 제도적 시스템 마련 필요. 선수들의 불안정한 신분보장, 연습생들의 불안정한 미래, 선수들의 근무 조건 등은 개선되어야 함. 또는 국제e스포츠연맹에서 선수들에 관한 권리규정 제정하여 그들의 권익을 보호하고 각 산하 각국 협회나 산하 관련기관, 선수협의회는 이를 따를 의무를 짐



한국콘텐츠진흥원



CHAPTER 7

제7장

결론 및 정책제언

- 가 연구결과 요약
- 나 결론
- 다 활용방안 및 기대효과



제 7 장

결론 및 정책제언

가. 연구결과 요약

나. 결론

다. 활용방안 및 기대효과



가. 연구결과 요약

(1) 연구 배경

- 연구의 필요성: 지난 10여 년간 지속적인 성장가도를 달려 온 e스포츠의 구조조정과 시장 재편 되고 있는 현 시점에서 양적 성장에 걸맞은 질적 성장을 위한 e스포츠 공동의 비전이 구축, 합의되어야 할 필요성이 제기됨. 이러한 e스포츠 현안문제를 해결하고, 보다 안정적이고 장기적인 성장을 위해 e스포츠 주체들이 힘을 모을 수 있는 통일된 기본이념과 이를 구체화할 수 있는 슬로건 개발이 요구됨
- 연구목적: 연구의 필요성에 따라 다음과 같은 연구목적을 설정하여 수행함
 - 1) e스포츠가 독립적이면서도 지속가능한 발전의 기반이 되는 디지털사회의 핵심가치를 수용하는 e스포츠의 기본이념을 도출함
 - 2) e스포츠의 기본이념을 상징적으로 표현하는 슬로건을 조사·개발함
 - 3) e스포츠가 보유하고 있는 디지털사회의 사회문화적 가치를 조사함

(2) 연구내용

- e스포츠의 현황 분석
 - e스포츠 정의 및 개념분석
 - e스포츠의 역사분석
- e스포츠 기본이념 연구
 - 디지털사회 가치연구: 산업사회에서 전환된 디지털사회의 핵심가치 변동 연구

- 스포츠 사례 연구: 근대 올림픽 사례를 통한 e스포츠 기본이념 시사점 연구
- e스포츠 기본이념 키워드 도출: 상기 연구를 통한 기본이념 핵심 키워드 추출
- e스포츠의 사회문화적 가치연구
 - e스포츠의 철학적 가치연구
 - e스포츠의 교육적 가치연구
 - e스포츠의 사회심리학적 가치연구
 - e스포츠의 문화적 가치연구
- e스포츠 슬로건 연구
 - 슬로건 기반 연구
 - 스포츠 사례 연구
 - 슬로건 조사연구
- 글로벌 콘텐츠로서 e스포츠 육성 방안 연구
 - 글로벌 콘텐츠 육성 기초 연구
 - 글로벌 콘텐츠 전문가 조사연구

(3) 연구결과

① e스포츠 현황 분석

- e스포츠의 정의: '게임물을 이용하여 하는 경기 및 부대활동(게임산업진흥법)'
- e스포츠 종목: 한국e스포츠협회는 23개의 공인 종목을 지정하고 있음. 해외의 경우는 공인종목제도를 시행하고 있지 않으며, 대회 때 마다 정식종목을 선정함
- e스포츠 주요 대회
 - 1) 국내: 신한은행 프로리그(스타크래프트, 스페셜포스), 스타크래프트 개인리그(온게임넷 스타리그, MSL), 카트라이더 리그, 대통령배 전국아마추어 e스포츠대회(KeG) 등
 - 2) 해외: WCG, ESL(Electronic Sports League), MLG(Major League Gaming), e-STARS, WEM, GSL 등
- e스포츠 특성
 - 1) 외연적 특성: 종목의 소유권 존재함, 오프라인 선수가 인터페이스를 활용하여 온라인에서 경기를 하는 이중적 구조를 지님, 종목 자체가 경기를 진행하는데 완결된 구조를 지니고 있음

- 2) 내포적 특성: 게임이 e스포츠가 되기 위해서 필요한 요소는 대중성, 사회적 수용성, 공정성, 관전성, 스타플레이어의 배출, 대회진행의 용이성 등이 있어야 함
- e스포츠 국내외 역사: 1998년을 기점으로 형성된 e스포츠는 2007년도 안팎을 정점으로 꾸준히 성장하다가 2008년 세계 경기침체를 기점으로 급속한 구조조정이 일어남
 - e스포츠의 현안 문제
 - 1) e스포츠의 새로운 성장동력을 찾지 못함: 자본조달의 어려움, 아마추어와 프로간의 괴리 등의 현상이 나타남
 - 2) e스포츠 내의 힘겨루기: 경기단체와 종목사간, 선수와 대회조직간의 갈등양상이 나타남
 - 3) 이러한 현안 문제의 핵심: 현재 e스포츠가 성장의 정점을 찍은 후 새로운 활로가 모색되고 있지 못함으로 인해 나타나는 현상으로 미래에 대한 불확실성으로 인해 투자가 새로 일어나지 않고, 현실의 이익에 대한 배분을 e스포츠 주체들이 강력하게 제기하고 있는 양상으로 요약됨
 - 4) 해결을 위한 모색방안: 이러한 현안을 해결하기 위해서는 강력한 리더십이 요구되며, 이러한 리더십의 바탕에는 e스포츠 구성원들과 외부의 후원그룹이 e스포츠의 미래에 대해 합의할 수 있는 비전의 공유 및 e스포츠가 가지고 있는 가치에 대한 명확한 인식이 필수적임

② e스포츠 기본이념 연구

● 기본 이념의 이해

- 1) 기본 이념의 개념: e스포츠의 정체성과 미래지향을 나타내는 선언적인 규정으로 존재의 목적을 밝힘으로써 존립 가치와 사명을 명료화함으로써 정책의 정당성 판단의 근거가 되며, 이를 근거로 일관성과 지속성 있는 추진과 조직구성원들의 정체성을 확립하여 개별 활동의 능동성과 전체적인 통일성의 핵심으로 작용함. 또한 기본이념은 활동의 평가와 반성의 준거를 제공함
- 2) 구성요소: e스포츠를 통한 사회적 가치증대 요소와 인간 가치증대 요소가 함께 반영되어야 함

● e스포츠 기본 이념 배경 연구

- 1) 사회적 변동과 가치: 결핍과 조직이 핵심이 되었던 산업사회의 종말과 풍요와 개인이 중심이 되는 디지털사회의 도래는 생활과 업무 공간의 위상변화와 가치의 변동을 수반하였음
- 2) 인간의 가치구조: 기초욕구였던 건강과 웰빙에서 확장된 상위욕구로써 성장과 창조의 욕구가 두드러지게 나타남
- 3) e스포츠의 발생적 특성: 놀이로부터 출발하여 점차 조직화된 놀이의 형태인 게임과 스포츠로 진화해온 형태가 디지털 놀이의 형태로 전환되며, e스포츠는 공간의 인식과 활용에 대한 근본적인 변화를 통해 안전성과 능동성의 획기적인 전환을 가져옴

● e스포츠 기본 이념 도출

- 1) 자유: 도구를 사용하는 인간의 기본욕망으로 도구를 통해 자신을 제약하는 아날로그 환경의 제약을 뛰어넘고자 하는 욕구의 반영 및 진화
- 2) 연대: 사회적 인간으로써의 기본적인 속성으로써의 연대와 더불어 자유로운 개인들이 지속적인 창조를 위한 공유와 협력의 조건
- 3) 창조: 자유로운 인간들의 연대를 통해 창출되는 새로운 질서 및 가치
- 4) 명예: 인간의 최고 문화적 가치, 도구로써 가치의 인간이 아니라 최종 목적으로써 인간의 존엄성

● e스포츠 기본이념 적용 모색

- 1) 스포츠와 차별성 부각: 산업사회 기반으로 형성된 스포츠와 디지털 사회 기반으로 형성된 e스포츠는 지향점과 가치가 차이가 발생함. ‘e스포츠’라는 명칭은 전통적 스포츠의 아우라 (aura)를 벗어나기 어렵기 때문에 새로운 e스포츠의 가치와 비전을 정립하기 위해서 명칭의 개선을 고려할 필요가 있음
- 2) 자유: 자유를 최소화하는 표준화와 엄격한 규칙의 적용과는 반대로 자유를 극대화하는 방향에서 e스포츠의 경기 규정과 규칙이 모색될 필요가 있음. 대회나 경기의 성립이 가능한 선에서 최소의 규칙을 적용하는 것을 기본원칙으로 하는 것이 기존의 스포츠와 e스포츠의 선명성을 부각시킬 수 있는 것일 뿐 아니라 인간의 문화적 활동의 근원인 놀이의 기본성격을 복원하는 의의가 있음
- 3) 연대: 과거 스포츠가 개인(들)의 성취였다면, e스포츠는 디지털 시대의 집단지성으로써 공동체성 성취를 부각시키는데 의의가 있음. e스포츠 대회 우승자의 경우 이름, ID뿐 아니라 선수가 소속된 클랜을 병기함으로써 우승에 기여한 연대를 함께 확인 및 강화시켜야 함
- 4) 창조: 선형적인 전통사회에서 역사와 전통이 우월한 가치가 있었다면, 하이퍼텍스트 기반의 디지털 사회에서는 새로움에 대한 가치가 더욱 부각되며, 여기 핵심이 바로 창조가 자리하고 있음. 이런 점에서 승률 만큼 중요한 가치로써 창의적인 플레이를 선정하여 시상하거나 창의적 플레이를 점수화하여 이를 반영 및 경기나 대회마다 별칭을 만들어 창의적인 경기가 나올 수 있는 기반 조성
- 5) 명예: 인간이 만든 문화적 산물 즉 비물질적인 것 중 가장 가치 있는 것으로 인식되며, 특히 디지털 환경이 비물질적인 것을 특징으로 할 때 e스포츠가 이를 더욱 부각시킬 필요가 있음. 예를 들면 e스포츠의 우승자나 클랜에게 고유의 식별 아이디나 휘장을 지급함

③ e스포츠 사회문화적 가치 연구

● 철학적 가치

- 1) 디지로그의 전형으로써 e스포츠: e스포츠를 포함한 게이머들은 아날로그 중심의 세계에서 가장 왕성하게 디지털 세계를 탐색하는 선구적인 역할을 담당하고 있으며, 이들의 경험은 이후 디지털 세계와 아날로그 세계의 통합인 디지로그의 개념이 어떤 양상으로 발전될 것인가

를 보여주는 전형적인 모델이 되고 있음

- 2) 재미노동의 현상으로써 e스포츠: 재미노동이란 “놀이와 재미의 동기에서 시작된 가상세계의 체험이 현실 세계의 노동과 똑같은 인내심을 요구하는 진지하고 몰입적인 체험이 되는 현상”으로, 일반적으로 직업적인 프로 e스포츠 선수나 매니아들이 e스포츠 기술을 연마하기 위해 노력하는 것은 현실의 노동과 유사하게 측면에서 존재론적 정체성의 특성이 존재함

● 교육적 가치

- 1) 디지털 리터러시 교육 도구로써 e스포츠: e스포츠에 참여하는 것 자체가 잠재적인 디지털 리터러시 교육을 수행하고 있으며, 이러한 교육의 동기화를 제공함
- 2) 불확실성의 학습도구로써 e스포츠: 정보화 사회의 빠른 변화는 불확실성을 증가시킴. 이러한 불확실성에 대해 통제감을 느끼지 못할 때 사람들은 불안감을 느낌. e스포츠는 이러한 불확실성 요소를 위협이 전혀 없는 공간과 시간 속에서 경험하도록 해줌
- 3) 규칙의 학습과 정해지지 않은 규칙 사용하기: e스포츠는 상황의 패턴(규칙)을 빠르게 습득하도록 하며, 이러한 패턴을 벗어나는 방식(전략)을 찾도록 동기화시킴
- 4) 멀티태스킹과 집중력 향상: 다양한 매체로부터 정보를 동시에 수용할 수 있다는 의미는 이들 중 중요한 정보를 즉각적으로 선별할 수 있는 주의집중능력이 e스포츠를 통해 향상됨

● 사회심리학적 가치

- 1) 고령화 시대 삶의 질 제고: 노령화가 되면서 실제로 놀이를 할 수 있는 건강과 체력 그리고 동료 및 기술이 줄어들. 이에 따른 삶의 질이 악화되는 것이 일반적이지만 e스포츠는 이러한 제약을 벗어나 노인들에게도 젊은이와 비슷한 수준의 놀이를 경험하도록 해줌으로써 삶의 질 제고에 적극 기여함
- 2) 협동 능력의 제고: e스포츠는 남을 지배하고 통제하는 대신 놀이를 원활하게 진행하기 위해 실력이 낮은 사람에게 자신을 맞추는 공유와 협동이 일어나며, 이러한 협동능력은 참여자들에게 대한 긍정적 인식을 제고시키며, 조직 혹은 집단 내 의사소통을 촉진하고, 이를 통한 창의력과 집단 응집력을 높이는 기능을 수행.
- 3) 깨끗한 세대 양성: 개인의 욕구와 잠재성 실현의 장을 제공함으로써 과거 욕구좌절로써 나타나던 폭력과 약물남용의 사례가 줄어드는 깨끗한 세대 양성에 일조함

● 문화적 가치

- 1) 디지털 사회문화자본으로써 e스포츠: 경제적 자본 이외의 성취와 성공의 기반으로써 인맥과 문화적 경험을 e스포츠가 제공함
- 2) 사회적 활력소로써 e스포츠: 활력은 자신이 원하는 일을 할 때 느껴지는 정서라는 점에서 디지털 사회의 대표적인 여가로서 e스포츠가 이러한 역할을 수행함. 특히 공간에서 자유로운 디지털의 특성상 주어진 업무를 하다가 나는 시간이나 기분전환을 위해서 즉각적으로 접근할 수 있는 것이 e스포츠를 포함한 게임이며, 개인이 아닌 사회적인 활동으로써 e스포츠는 바로 이러한 활력을 위한 최적화된 활동 공간 제공

● e스포츠의 사회문화적 가치조사

- 1) 조사개요: 2010년 9월~10월 국내외 e스포츠 전문가 27인에게 주요한 가치를 설문한 결과는 아래와 같음
- 2) 사회적 가치: 자아실현, 재미추구, 인류애 확산의 도구 등의 응답범주들이 도출됨
- 3) 문화적 가치: 여가선용, 문화적 정체성확립, 새로운 담론 형성 등의 응답이 주된 응답범주로 도출됨

④ 슬로건 개발 및 조사

● 슬로건 개발 개요

- 1) 슬로건의 특성: 그 조직이나 시대적 상황, 주변환경, 라이프스타일의 변화에 따라 다르게 나타나고 또한 그 수명에 있어서 단기, 중기, 장기적 의도에 따라 지속성을 달리하며 일반적으로 브랜드나 로고보다 그 수명이 짧음. 특히, 광고성 문구로 이루어진 슬로건의 수명은 제한적 역할을 하며 장기적 측면에서 형성된 슬로건은 그 역사나, 전통, 현시성, 미래 등이 어우러져 있음
- 2) 슬로건은 창의적으로 개발되어 소비자의 관심을 유도하여야 하며 e스포츠의 핵심가치와 연계되어 자산가치 향상에 기여할 수 있어야 함

● 슬로건 제시를 위한 전문가의견 조사결과

- 1) 조사개요: 해외전문가 5인 국내전문가 36인을 대상으로 슬로건과 관련된 의견 조사 실시
- 2) 주요 결과 요약
 - Begin to imagine, eSports is the future: 미지의 세계를 개척하고 e스포츠의 미래가 청소년들에게 꿈과 희망을 심어주어 동기부여를 하자는 취지로 e스포츠의 상상의 나래를 펴게 하는 의지가 담김
 - 더 빨리, 더 정확히, 더 혁신적으로: e스포츠가 갖고 있는 속성을 잘 표현하고 있으며 손가락의 움직임, 지략적인 요소는 경기를 위한 중요한 요소임
 - 더 쉽게, 더 즐겁게, 더 가치 있게: 문화적 차원의 접근으로 남녀노소, 동서남북, 누구나 참여할 수 있고 장벽이 없으며, 신세대 문화에 맞는 재미를 바탕으로 한 스포츠적 요소가 가미되고 이러한 특징들을 실생활에 적용시켜 더욱 더 가치있게 만들자는 취지
 - Any Time, Any one, Any Where: 일반적으로 많이 알려진 슬로건으로 온라인의 전형적인 특색으로 시간, 공간적 제약이 없는 디지털의 스포츠를 강조하고 모든 장벽을 뛰어 넘는 강력한 상징적 표현
 - 하나 그리고 우리: e스포츠가 갖는 소통의 장점으로 화합과 단결을 도모하고 누구나 참여할 수 있는 문화를 조성하여 e스포츠의 평화적 이념을 강조하는 문구
 - by the dream, of the dream, for the dream: 꿈에 의한, 꿈의, 꿈을 위하는 링컨의 연설문 of the people, by the people, for the people을 연상케 하며 대중적인 인지도를 확보할 수 있는 문구임

- Better Competition, Better Harmony: 경쟁과 화합의 제고는 e스포츠가 갖는 스포츠적 요소로 간단한 표현임에도 강렬한 의미를 지님
- Like Sports, eSports: 기존의 부정적 이미지를 제고하고 스포츠의 보편적 가치를 추구하여 게임이 아닌 e스포츠로 거듭나고자 하는 의지로 현실을 반영한 과도기적 표현

● 슬로건 전략적 제언(안)

- “Just dream! Coming true on e-sports!”: “꿈을 가져라! 그 모든 것이 e스포츠 안에서 이루어진다!!”
- “You join, e-Sports start!”: “당신이 참여하면, e스포츠는 시작이다!!”

⑤ 스포츠 글로벌 콘텐츠 육성 방안

- 개요: e스포츠가 글로벌 콘텐츠로 육성되기 위해서 글로벌화를 위한 주체들의 육성 의지와 실천이 핵심. e스포츠팬, 정부, 국제e스포츠연맹, 각국 e스포츠협회, 개발사(종목사)의 상호 협력과 교류가 중요함

● 현안과제

- 1) 국제e스포츠연맹을 중심으로 조직재편 및 글로벌 위상제고: 국제e스포츠연맹은 역할 증대 및 위상강화를 통하여 글로벌 콘텐츠 육성의 통로로 주도적으로 시장지배를 강화할 수 있음
- 2) 국제대회의 안정적 대회 개최 지원
- 3) 글로벌 콘텐츠 기반조성과 대중화를 위한 국내 e스포츠 조직력 강화 필요
- 4) 프로 중심의 e스포츠를 아마추어 분야로 확대 개편 필요
- 5) 게임산업과의 연계 부족
- 6) 세계게임시장 흐름에 부응하는 전략적 게임 개발
- 7) 종목개발 초기대응 절실

● e스포츠 글로벌 콘텐츠화를 위한 정책지원

- 1) 건전한 놀이문화로의 정착을 위한 각 주체별 협력 및 교류 강화를 위한 기구 설치
- 2) 다양한 e스포츠용 게임 콘텐츠 개발 참여□지원
- 3) e스포츠의 글로벌 리더십 강화를 위한 적극적 지원책 마련: 국제대회 지원 등
- 4) e스포츠 조직력 확대를 통한 대중화 및 아마추어 활성화
- 5) 종목의 다양화와 미디어 역할 강화
- 6) KeG를 통한 게임산업과의 연계 강화
- 7) 글로벌화를 위한 e스포츠 인재 육성
- 8) 법 제도의 개선 및 강화

나. 결론

- e스포츠는 디지털 사회를 대변하는 문화현상으로 하나의 하위 산업 영역을 넘어 디지털시대의 문화 주도권과 관련된 영역임
 - 인류의 기술적 문화적 진보는 과거 절대적 한계로 인식되던 시간과 공간에 대한 제약과 이로 인해 파생된 빈곤을 벗어나 개인의 적극적이고 능동적인 능력개발과 관계확장의 디지털 기반의 기술적 인프라를 갖추게 됨
 - 이러한 변화는 현상에 대한 해석의 기준이 변화되는 효과를 가져옴. 이런 점에서 e스포츠를 과거의 스포츠 기준에 적용하는 것은 e스포츠 발전에 매우 제한적인 영향을 줄 뿐 아니라 때때로 퇴행적인 결과를 야기할 수 있음
 - 그러나 새로운 현상은 과거 경험과 전통이 없기 때문에 소극적이고 위축될 수 밖에 없는 것이 현실이라는 점에서 이를 극복하기 위한 방안으로 미래지향적인 e스포츠의 기본이념과 사회문화적 가치를 근거로 과감하고 자신감 있는 정책 입안과 실현이 절실히 요구됨

- 새로운 시대에 맞는 새로운 e스포츠 정책비전이 요구됨
 - 과거 산업사회의 시대정신과 스포츠가 그 맥이 닿아 발전했던 것처럼 e스포츠는 디지털사회의 시대정신과 연계가 강력하게 될 때 시대를 대표하는 문화적 아이콘으로 부각될 수 있음
 - 이를 위해서는 스포츠, 엔터테인먼트 등 다른 유사 장르와 e스포츠의 차별성을 명확히 부각시킬 필요가 있으며, 이러한 차별성을 바탕으로 e스포츠의 특성이 강하게 부각될 수 있는 경기 방식과 제도, 의식(ritual)을 개발해야 함.
 - 이런 점에서 현재 진행되고 있는 e스포츠 표준화 및 정식 스포츠종목 편입에 대한 정책은 전략적인 필요성 수준에서 제한적으로 이루어질 필요가 있으며, 만일 전략적인 고려가 되지 못한 접근이 지속될 시 오히려 e스포츠의 장기적인 발전에 저해요인으로 작용할 가능성이 있음
 - e스포츠의 범위가 지역기반이기도 하지만 온라인상에서는 특별한 출신구분이 없다는 점에서 디지털강국 한국의 정책이 디지털 사회의 표준 정책이 될 수 있는 국가와 지역을 넘어선 통 큰 정책이 필요함.

- e스포츠가 가지고 있는 잠재력 이면에 존재하는 부작용에 대한 대응책도 함께 고려해야 함
 - e스포츠가 모든 측면의 긍정성만 포함하고 있는 것은 절대로 아님. 특히 상호작용을 기반으로 한 인터페이스의 개념은 인간이 프로그램과 연결해서 의지대로 영향을 미칠 수 있는 것과 마찬가지로 프로그램이 인간에게 영향을 미칠 수 있는 측면이 함께 공존함
 - 이런 점에서 e스포츠에 대한 적극적인 이해와 능동적인 향유능력의 배양이 없는 상태로 e스포츠가 활성화 될 때 오히려 e스포츠는 이런 인터페이스를 통해 수동적이고 프로그램에 단순 반응적인 존재로써 인간을 양산하는 게임중독으로 대표되는 부정성이 노출 될 우려가 강함

- 이를 위한 e스포츠 종합 지원 기구 창설이 필요함
 - 디지털 사회의 대표적인 문화현상으로써 e스포츠는 단산한 게임산업활성화를 위한 지원 성격을 넘어서 디지털 사회를 기획하는 하나의 중요한 문화현상으로 인식할 필요가 있음
 - 이런 점에서 e스포츠를 게임산업의 하위가 아닌 디지털 사회의 통섭(統攝, consilience)체로써 별도로 관리할 수 있는 종합 지원기구의 창설이 필요함

다. 활용방안 및 기대효과

(1) 활용방안

- ① e스포츠 정책 수립의 기초자료: e스포츠의 기본이념을 바탕으로 발전방안에 대한 연구와 글로벌 e스포츠 콘텐츠 확산을 위한 전문가들의 의견을 기초로 일관성 있는 국내 및 국제 e스포츠 정책 수립의 자료로 활용함
- ② 국내외 e스포츠 경기/대회 슬로건 개발 활용: e스포츠의 가치와 의미를 선명하게 부각시킬 수 있는 e스포츠의 슬로건 제작 시 유용한 참고자료로 활용함
- ③ e스포츠의 사회문화적 기능을 활용한 e스포츠 순기능 홍보 및 확산: e스포츠가 가지고 있는 철학적, 교육학적, 사회심리학적, 문화적 가치를 통한 e스포츠 순기능 홍보에 활용
- ④ e스포츠 전문가 교육자료로 활용: 산업적 효과 일변도의 e스포츠 연구에서 벗어나 e스포츠의 인문학적 측면의 연구결과가 나왔다는 점에서 e스포츠 전문가 교육의 자료로 활용가능

(2) 기대효과

- ① 디지털 사회의 문화를 주도할 e스포츠 기본이념(철학)을 도출함으로써 e스포츠 정책 및 e스포츠 정체성에 대한 대 사회적 이미지 및 선명성 제고
- ② e스포츠의 구체적인 사회문화적 가치와 기능을 분석함으로써 디지털 사회의 기본인프라로써 자리매김에 기여
- ③ e스포츠의 기본이념을 반영한 슬로건 도출을 통한 정책 및 대회의 일관성 유지와 지향성의 명료화
- ④ 국내외 e스포츠 종사자 및 전문가 의견수렴을 통한 현실적인 정책대안 수립



참고 문헌

- 권상희(2008). **디지털문화론**. 성균관대학교 출판부.
- 권석만(2004). **젊은이를 위한 인간관계의 심리학**. 학지사.
- 권석만(2008). **긍정심리학: 행복의 과학적 탐구**. 학지사.
- 김정운(2005). **여가경영학: 일과삶의조화(Work-Life Balance)정책**. 명지대학교 출판부.
- 네그로폰테(1996). **디지털이다**(백옥인 역). 커뮤니케이션북스
- 돈 텡스콧(2009). **디지털네이티브**(이진원 역). 비즈니스북스:McGrawHill.
- 류철균과 신세미(2007). 가상세계의 재미노동과 사용자 정체성. **한국콘텐츠학회논문지**, 7(8), pp. 182~190.
- 마이클 하임(1997). **가상현실의 철학적 의미**(여명숙 역). 책세상.
- 브라운과 본(2009). **플레이: 즐거움의 발견**(윤미나 역). 흐름출판.
- 송명자(1995). **발달심리학**. 학지사.
- 안정임(2007). 디지털 빈곤. 박은희 편저. **디지털 매니아와 포비아**. Pp. 262~281. 커뮤니케이션북스.
- 엘리아스(1999). **문명화과정1**(박미애 역). 한길사.
- 이상훈(2001). 사이버공동체와 테크노철학: 사이보그를 위한 디지털 사회존재론. **철학연구, 제 52집**. Pp. 225~245.
- 이어령(2006). **디지로그**. 생각의 나무.
- 이장주(출판중). **e스포츠의 이해**.
- 정보통정책연구원(2005). **21세기 한국 디지털트렌드: IT로 인한 5가지 사회변화**. 정보통신정책연구원.
- 정준영(2003). **열광하는 스포츠 은폐된 이데올로기**. 책세상
- 제레미 리프킨(2004). **노동의 종말**(이영호 역). 민음사.
- 존 벡과 미첼 워드(2006). **게임세대 회사를 점령하다**(이은선 역). 세종서적.
- 최종렬(2004). 텔레커뮤니케이션과 사회적인 것의 미학화. **사회이론, 제25권** pp.143~184.
- 카이와(2002). **놀이와 인간**(이상률 역). 문예출판사
- 크리스 앤더슨(2009). **Free;프리-비트 경제와 공짜 가격이 만드는 혁명적 미래**(정준희 역). 랜덤하우스코리아.
- 통계청(2006). **2006년 생활시간조사**. 통계청
- 하이데거(1998). **존재와시간**(소광희 역). 경문사.
- 한국게임산업협회(2008). **e스포츠가 국내 게임산업에 미치는 영향**. 한국게임산업협회.
- 한국이스포츠협회(2007). **스포츠 이스포츠 비교분석**. 한국이스포츠협회.

- 한국이스포츠협회(2008). **이스포츠 10년사: 1998년~2007년**. 한국이스포츠협회
- 한국콘텐츠진흥원(2010). **대한민국게임백서**. 한국콘텐츠진흥원.
- 한규석(2009). **사회심리학**. 학지사.
- 한희원(2010). 현행 올림픽 현장을 중심으로 한 올림픽즘과 국제올림픽위원회(IOC)에 대한 규범적 고찰. **스포츠와 법, 제13권**, 1호(통권 22호), pp. 165~194.
- 호이징가(1938, 1998). **호모루덴스**(김윤수 역). 까치
- 홀름 프리베, 샤샤 로보(2007). **창조의 시대를 여는자 디지털 보헤미안**(두행숙 역). 크리에디트.
- 황주성(2009). 방송통신융합의 철학적 기반과 가치. **언론과학연구, 9(4)**, pp.671~704.
- Alderfer, C. P. (1969). An empirical test of a new theory of human needs. *Organizational Behavior and Human Performance*, 4, pp. 142~175.
- Bammel, J. & Bammel, L.L.B. (1996). **인간과 여가행동 3판**. (하현국 역). 자유출판사.
- Baumeister, R. F., & Vohs, K. D. (2002). The pursuit of meaningfulness in life. In C. R. Snyder, & S. J. Lopez(Eds.) **긍정심리학 핸드북**(이희경 역). 학지사.
- Boyd-Barrett, J.O. (1977). Media imperialism: Towards an international framework for an analysis of media systems. In J. Curran, M. Gurevitch and J. Woollacott (eds.), *Mass communication and society*, London: Edward Arnold. pp. 116-135.
- Girginov, V.(2010). Studying Olympism. In V. Girginov(ed.) *The Olympics-A Critical Reader*. Routledge, pp. 9-24.
- Hargreaves, J.(1982). *Sports, Culture and Ideology*. Routledge Kegan & Paul.
- IeSF(2009) **국제표준화를 위한 IeSF 선수위원회 규정 연구**. IeSF
- Miller, D.(1992). *Olympics Revolution*. Pavilion.
- Ryan, R. M., & Deci E. L. (2000). Self-determination theory oan the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55, pp.68~78.
- Seligman, M. E.P. (1975). *Helplessness: On depression, development, and death*, SanFrancisco. CA: Freeman.
- Tapscott, D & Williams, A. D. (2007). **위키노믹스**(윤미나 역). 21세기북스.
- Wertsch, J.V. (1985). *Vygotsky and Social Formation of Mind*. Cambridge:MA. Harvard University Press.
- Yee, N. (2006). The Labor of Fun: How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play. *Game and Culture Issue, 1(1)*, pp.68-71.



e스포츠 전문가 설문조사

- Survey targeting e-sports professionals -

안녕하십니까? 귀하의 건강과 건승을 빌며, 바쁘신 중에도 본 설문에 응하여 주심을 진심으로 감사드립니다. 본 조사는 e스포츠의 발전을 위한 사회문화적 가치를 알아보기 위한 설문이며, 자문을 구하고자 하오니 고견을 부탁드립니다.

성 명: _____
 소 속: _____
 직 위: _____

1. e스포츠의 기본이념을 설정하기 위한 의견?

(e스포츠의 기본이념을 무엇이라고 생각하십니까? 예, 평화, 청소년화합)

2. e스포츠의 슬로건을 설정하기위하여 의견?

(예, 올림픽의 더 빨리, 더 높이, 더 힘차게/ 슬로건과 간단한 해설 부탁)

3. 현재 e스포츠가 글로벌콘텐츠화가 되기 위한 필요한 방안?

(예, 국제대회의 대규모화, 정부의 지원 등/ 구체적 기술 부탁)

4. e스포츠가 전통적 개념 스포츠보다 더 나은 가치?

(예, 장점, 강점, 특징 등/자세히 기술 부탁)

Thank You For Your Cooperation!



Survey targeting e-sports professionals

Thank you for taking your time to respond to the following survey. We very much appreciate your cooperation and wish you the best. This survey is conducted to investigate the socio-cultural value of e-sports and to promote e-sports. We would like your frank opinion and advice please.

<i>General Items</i>	
<i>Name of the Association</i>	
<i>Your name</i>	
<i>Title</i>	
<i>Nationality</i>	

1. Your opinion for establishing fundamental ideologies of e-sports.

(What do you think are the fundamental ideologies of e-sports?)

2. Your opinion for setting up slogans for e-sports.

(for example, the Olympic Games slogan: "Citius, Altus, Fortis"/ Please slogan and a simplified explanation)

3. Measures that need to take place in order for e-sports to become a globalized content.

4. Support on e-sports in your country.

(For example, government expenditure, Association budget and milieu)

5. In what ways, would e-sports be superior to the traditional idea of sports?

(For instance, its strengths, advantages, attributes, and etc)

Thank You For Your Cooperation!

주관연구기관	나문성 한국콘텐츠진흥원 제작지원본부장
	주기환 한국콘텐츠진흥원 게임산업팀장
	곽혁수 한국콘텐츠진흥원 게임산업팀
연구수행기관	이장주 이라크디지털문화연구소장
	송석록 경동대학교 교수
	김현미 이라크디지털문화연구소 연구원
자문위원	김용수 전남과학대학 e스포츠과 교수
	장현영 한국게임산업협회 실장

koCCA연구보고서 10-43

e스포츠 기본이념과 사회문화적 가치조명

집필진: 이라크디지털문화연구소

발행인: 이재웅

발행일: 2010년 11월 30일

발행처: 한국콘텐츠진흥원

발행담당자: 곽혁수

서울 마포구 상암동 1602 한국콘텐츠진흥원 (게임산업팀 12층)

tel: 02-3153-1212, fax: 02-3153-3001, e-mail: gosuda21@koCCA.kr

ISBN: 978-89-6514-023-8 93600

가격: 비매품

본 보고서는 한국콘텐츠 진흥원에 있습니다. 저작권법에 의해 한국 내에서 보호를 받는 저작물이므로 무단전재와 무단복제를 금합니다. 가공·인용할 때는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.