

e스포츠의 스포츠 범주화에 대한 탐색적 연구*

채희상*, 강신규**

서강대학교 언론문화연구소 연구원*, 서강대학교 신문방송학과 석사**
woodstock47@hanmail.net, sad_vacation@naver.com

An Exploratory Research on Categorizing e-Sports as One of the Sports

Hee-sang Chae*, Shin-kyu Kang**

Institute for Media & Culture in Sogang University, Researcher*
Graduate School of Mass Communication, Sogang University, Master**

요 약

본 연구에서는 e스포츠의 스포츠 적 속성에 중점을 두고 논의를 진행시켜 나가도록 하였다. 이를 위해 먼저 신체 활동을 강조하는 기존의 근대 스포츠 개념을 미디어 기술의 발전, 즐거움 추구방식의 변화, 스포츠 환경의 중요성 증가, 스포츠 관련 기술 및 도구의 발전 등 시대 변화에 맞추어 새롭게 개념화 하였다. 그리고 포스트모던 사회의 특징, 소비와 즐거움, 호모루덴스 인간형, 스포팅 경험, 신체와 정신 등을 새로운 스포츠 개념의 주요 구성요소로 설정하고 이에 e스포츠가 어떻게 부합될 수 있는지 살펴보았다. e스포츠는 기술이 발달한 지구촌 시대, 소비사회에 부합하는 양상을 띠며, 순수한 즐거움을 주는 요소와 경험적 요소, 참여에 있어 정신적 요소가 극대화된 새로운 개념의 스포츠로 정의될 수 있다.

ABSTRACT

This paper focuses on the analysis of sports characteristics of e-Sports. For this purpose, it is important to set up a brand new concept of existing modern sports which is mainly concerned on physical activity. Therefore, In this paper, the researcher newly conceptualized e-Sports by following rapid change of the scene including media-technology, a change of an enjoyment method, the importance increase of sports environment and sports innovation. Also, the researcher tried to analyse how specific categorization of new sports concepts such as post-modern society, consumption & pleasure, homo-ludens, sporting experience, body and mind can be connected to e-Sports. As a result, e-Sports can be found in highly developed global society and consuming society. Furthermore, it can be defined as a 'brand new' concept of sports which features high level of psychological components in participation of activity.

Keywords : e-Sports(e스포츠), sports(스포츠), sporting experience(스포츠링 경험), categorizing(범주화)

접수일자 : 2011년 03월 30일 일차수정 : 2011년 04월 19일 심사완료 : 2011년 04월 26일

교신저자(Corresponding Author) : 강신규

* 본 연구는 연구자들이 2007년 (사)한국e스포츠협회 주최로 실시되었던 '제1회 국제 e스포츠 논문공모전'에 제출하여 은상을 수상한 논문의 일부를 발췌, 수정·보완한 것입니다.

1. 서 론

1.1 문제 제기

한국에서 e스포츠(e-Sports, electronic sports, 이하 'e스포츠')는 이미 하나의 문화 트렌드이다. 인터넷 포털 사이트 뿐 아니라 주요 일간지 및 시사지 등에 e스포츠를 다룬 섹션이 별도로 만들어진 것은 이미 어제오늘 일이 아니다. 2000년대 들어 등장한 게임 전문 채널에서는 매일 e스포츠 경기를 생중계해주고 있으며, 인터넷 TV 서비스를 통해 제공되고 있는 동영상 시청 순위 상위권에는 언제나 e스포츠 경기들이 포함되어 있다.

컴퓨터와 인터넷의 보급, 그리고 PC방 문화 확산과 같은 문화산업적 배경을 바탕으로 출현한 e스포츠는 경쟁과 유희가 결합된 놀이라는 점에서 유도, 야구 등의 스포츠와 닮아 있다. 뿐만 아니라 산업 활성화를 위해 전문성을 도모하고, 미디어 및 대기업과 결합함으로써 프로스포츠의 외연을 따르고 있기도 하다. 디지털 레저, 새로운 문화 트렌드로서 발전가능성이 큰 e스포츠는 스포츠와 유사한 성격들을 공유하고, 외연 역시 스포츠 산업의 기본틀을 따라 형성되었다[1].

이에 2009년 9월 대한체육회가 (사)한국e스포츠 협회를 '인정단체'로 승인함으로써 국내에서 e스포츠가 정식 스포츠 종목으로 인정받을 수 있는 토대가 마련되었다. 대한체육회는 (사)한국e스포츠협회의 대표성과 e스포츠의 스포츠로서의 가능성을 근거로 인정단체 승인을 의결하였다. 이러한 인정단체 승인은 정식 스포츠 종목 승인이라 할 수 있는 대한체육회 정 가맹단체 가맹을 위한 첫 걸음이라고 평가할 수 있다[2].

그럼에도 국내에서는 e스포츠가 아직 정식 스포츠로 인정받지 못하고 있는 실정이다. 중국은 다르다. 중국은 2003년 11월, e스포츠를 99번째 공식 스포츠 종목으로 승인하였고 2004년 정부 주도 하에 중국 최대 규모의 게임 대회인 CEG(China E-sports Games)를 개최하는 등 e스포츠를 적극 육성하기 시작했다. 또한 지역 도시들의 적극적인

참여, 전국 각지에 전용경기장 건설, 국민들의 e스포츠에 대한 높은 관심 등을 통해 종주국인 한국을 위협하는 e스포츠 강국으로 성장하고 있다[3].

그러나 한국의 경우 e스포츠가 안정기에 접어들었음에도 여전히 다음과 같은 부분에 있어 개선해야 할 여지가 많다는 평가를 받고 있다. 먼저 프로 e스포츠에 대한 편중으로 인해 아마추어 e스포츠의 저변이 미흡하다. 종목 다양성과 국산 종목화 역시 부족하다. 또한 e스포츠 인력 양성 및 경력 관리 시스템 지원이 부족하며, 게임단, 종목사, 지자체, 협회 등 관련 주체들 간 연계 체계 역시 미흡한 실정이다. 저작권 문제 등 관련 법·제도 정립 역시 시급히 해결되어야 할 사안이다[2]. 이렇듯 e스포츠의 활성화 및 정식 스포츠화를 위해 가야 할 길은 아직 많이 남아 있는 것으로 보인다.

하지만 무엇보다도 e스포츠의 스포츠 개념화에 있어 가장 문제가 되는 것은 근대 스포츠의 핵심 개념인 '대 근육 사용'의 여부이다. 경기가 행해지는 데 있어 대 근육을 중요하게 사용하지 않는 e스포츠는 스포츠 범주에 포함될 수 없다는 것이다. 그러나 현대 사회에서 인간 의지의 육체적 발현을 오로지 대 근육의 사용만을 기준으로 구분하는 것은 시대에 맞지 않다. 따라서 인간이 가지고 있는 무한한 의지와 이러한 의지간의 경쟁은 단순히 오프라인 상 대 근육의 움직임을 넘어 새롭게 개념화 할 필요가 있다.

그럼에도 e스포츠의 이러한 스포츠 적 속성에 대한 연구는 본격적으로 이루어지지 않고 있다. 대체로 e스포츠에 대한 기존의 연구들은 그것이 가진 산업적·경제적 효과에 주목¹⁾하거나, 그것을 즐기는 이용자들을 중심으로 이루어지거나²⁾, 새로운 여가 및 문화 활동, 산업으로서의 활성화 방안에 대해 논의³⁾해왔다. 그러나 이와 같은 구체적 현상

1) e스포츠의 경제적 효과를 분석하거나(배기형, 2006; 한국여가문화학회, 2007), 마케팅 전략으로서의 e스포츠에 집중하거나(송해룡, 2005; 서구원·이철영·이효례, 2006; 이효례, 2006), 문화콘텐츠 산업으로서 e스포츠 시장 전략에 관해 분석한 연구(김원제, 2005) 등이 이에 속한다고 할 수 있다.

2) 송해룡·김원제·이윤경(2005), 이윤경(2005), 곽혁수(2006), 박태희(2006), 손찬호(2007), 원성준(2007), 정현목(2009) 등의 연구가 e스포츠의 이용자 및 팬덤에 주목한 연구들이다.

에 대한 논의들에 앞서 e스포츠 자체가 가진 속성에 대한 개념화 작업이 우선 이루어져야 한다. e스포츠에 대한 개념화가 정확히 이루어지 않을 경우 결국에는 개념화 문제로 돌아올 수밖에 없다.

이에 본 연구에서는 e스포츠의 스포츠 적 속성에 중점을 두고 논의를 진행시켜 나가도록 한다. 이를 위해 신체 활동을 강조하는 근대 스포츠 개념을 시대 변화에 맞추어 새롭게 개념화하고, e스포츠가 이에 어떻게 부합될 수 있는지 살펴보도록 한다. 본 연구는 e스포츠의 정식 스포츠화를 위한 사전 작업의 성격을 띠며, e스포츠가 가진 스포츠로서의 가능성을 탐색하기 위해 이루어졌다.

1.2 연구문제 및 연구의 구성

이러한 문제의식을 통해 도출된 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 근대 스포츠의 개념은 (시대 변화에 따라) 어떻게 확장될 수 있는가?

연구문제 2. e스포츠는 확장된 스포츠 개념에 어떻게 부합되는가?

본 연구가 e스포츠의 스포츠 적 속성에 대한 탐색적 목적을 가지는 만큼, 문헌 연구를 중심으로 논의를 진행하도록 한다. 이를 위해 본 연구는 다음과 같은 구성을 취하고자 한다. 먼저, 관련 법률 및 기존 연구 분석을 통해 e스포츠의 특성 및 현황을 파악한다. 여기에서는 e스포츠의 개념을 정리하고, 그것이 가지는 고유의 특성을 살펴보도록 한다. 이는 이후 e스포츠 개념을 스포츠 개념 범주에 포함시키는데 있어 기반적인 역할을 담당한다. 다음으로 스포츠 분야 문헌 연구를 통해 근대 스포츠 개념의 특성을 분석하고 문제점을 파악한 후 그것이 가지는 불확정성을 판단한다. 마지막으로 이를 바탕으로 오늘날 사회의 변화에 맞게 스포츠 개념을 확장시킴으로써 e스포츠를 확장된 스포츠

범주에 포함시키고자 한다.

2. e스포츠의 특성 및 현황

2.1 e스포츠의 개념 및 특성

2.1.1 e스포츠의 개념

1990년대 초중반까지 ‘사이버 애슬릿(cyber athlete)’, ‘디지털 애슬릿(digital athlete)’, ‘프로게이밍(progaming)’ 등 다양한 이름으로 불렸던 e스포츠는 1999년 말과 2000년 초부터 지금과 같은 이름으로 쓰이기 시작했는데, 이는 2000년 2월 (사)21세기프로게임협회(現 (사)한국e스포츠협회) 창립 행사 시 문화관광부(現 문화체육관광부) 박지원 장관의 축사에 언급된 후부터 많은 이들의 입에 오르내리게 되었다고 볼 수 있다[4].

「게임 산업 진흥에 관한 법률」에 따르면 e스포츠는 ‘국민의 건전한 게임이용문화 조성과 여가활용을 위하여 게임 콘텐츠를 이용하여 하는 경기 및 부대활동’을 의미한다[5]. 그러나 좀 더 구체적으로 살펴보면, e스포츠의 정의는 크게 협의·중의·광의적 정의의 세 가지로 구분할 수 있는데, 이를 자세히 살펴보면 다음과 같다.

[표 1] e스포츠의 일반적 정의[6]

| |
|--|
| <p>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</p> <p>2. 중의적 정의: 1항이 이루어지는 경기 또는 대회의 현장에 직접 참여하거나 또는 전파를 통해 전달되는 것을 관전하는 여가활동을 말함</p> <p>3. 광의적 정의: 1항과 2항으로부터 비롯되거나 관계되는 커뮤니티 활동 등의 온·오프라인 문화 활동 전반을 내포함</p> |
|--|

3) 최현정(2004), 김학진(2005), 이장주(2005), 권주민·오승택·권우성·박정환(2006), 엄정식(2006) 등의 연구가 이에 속한다.

2.1.2 e스포츠의 특성

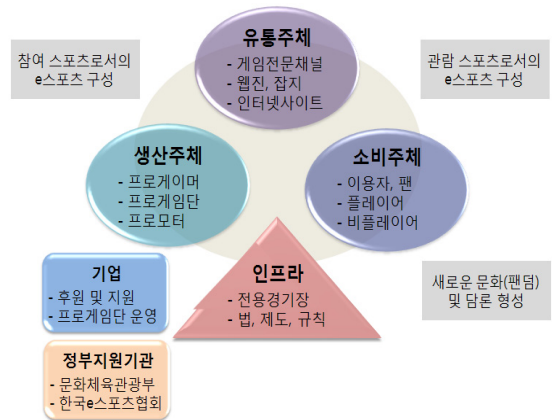
e스포츠는 경기장, 선수 간 경쟁, 규칙 등의 스포츠 적인 요소 및 스타 프로게이머, 팬 등과 같은 연예 엔터테인먼트 적 요소가 결합된 ‘스포테인먼트’로 볼 수 있다[7]. 그러나 일반적인 특성면에서는 게임이 e스포츠의 많은 부분을 포함하고는 있지만 게임 자체가 곧 e스포츠가 될 수는 없는, e스포츠만의 차별적 특성이 존재한다. 이러한 특성은 이른바 e스포츠의 요건과도 같으며, 이를 핵심적 특성과 부가적 특성으로 구분하여 살펴보면 다음과 같다.

[표 2] e스포츠의 특성[8]

| |
|---|
| <p>1. 핵심적 특성</p> <p>가. 공정한 경쟁조건: 아이템이나 캐릭터의 특성이 승패에 영향을 미치는 게임은 배제</p> <ul style="list-style-type: none"> - 공인 종목 중 <카트라이더>의 경기에서 아이템전은 배제되며, 오로지 스피드전만 진행 - 운이나 우연적 요소가 크게 작용하는 도박류 게임은 e스포츠에서 제외함 <p>나. 일정시간 내에 종료: 무제한적인 시간이 필요한 RPG(Role Playing Game) 등은 제외</p> <p>다. 정신과 신체의 협응: 빠르고 정확한 판단과 신체적 움직임이 요구</p> <ul style="list-style-type: none"> - 빠르고 정확한 판단과 신체적 움직임이 요구 되지 않는 바둑이나 장기 등의 게임은 제외 - 고도의 전략 및 정신적 훈련을 통해 승부 |
| <p>2. 부가적 특성</p> <p>가. 사람과 사람 간의 경쟁: 사람 대 컴퓨터, 혹은 게임기 간의 게임은 제외</p> <p>나. 참여뿐 아니라 ‘보는’ 재미를 제공: 직접 참여 하면 재미있음에도 불구하고 타인의 경기를 보는 것이 지루한 종목은 e스포츠가 스포테인먼트 산업이란 점을 고려할 때 흥행을 기대하기 어려움</p> <p>다. 유의미한 기록의 산출: 노력과 재능에 의해 일반인들이 따라잡기 어려운 기록을 산출함</p> <ul style="list-style-type: none"> - 골프의 경우 적은 타수로 공을 홀에 넣으면 이긴다는 것을 알지만, 실제 적은 타수를 기록 하기는 매우 어려움 |

2.1.3 e스포츠의 구성주체

e스포츠를 구성하는 주체들은 다음과 같다. 첫째, 실제 경기를 행하는 프로게이머, 선수들의 훈련과 관리를 담당하는 프로게임단(감독, 코치 등) 등 참여스포츠로서 e스포츠를 구성하는 ‘생산주체’가 있다. 둘째로는 미디어(게임 전문 채널, 관련 잡지, 인터넷 사이트 등) 및 전용경기장 운영 등을 통해 경기를 관람자에게 직·간접적으로 전달하는 ‘유통주체’를 들 수 있다. 마지막은 관람스포츠로서 e스포츠를 구성하는 ‘소비주체’로 유통된 e스포츠를 소비하고 또 다른 새로운 문화를 생산해내는 e스포츠팬들이 이에 속한다. 뿐만 아니라 e스포츠를 통해 수익을 창출하고자 하는 기업과 이를 지원하는 기관들의 구성요소, 관련대회, 리그, 대상 종목 등의 인프라 등도 포함되어야 할 것이다.⁵⁾



[그림 1] e스포츠의 구성주체

4) 여기에서 논의되는 신체적 움직임은 일반 스포츠에서 말하는 그것과 다르다. e스포츠에서 요구하는 신체성은 마우스와 키보드와 같은 인터페이스 조작에 국한되어 있어 오프라인에서 이루어지는 스포츠의 그것에 비하면 제한적일 수밖에 없다.

5) 본문에서 이루어지고 있는 주체별 구분은 산업연구원 연구(2007)의 구분 틀을 재구성한 것이다.

2.2 국내 e스포츠 현황

2.2.1 프로게이머

‘프로게이머(progamer)’라는 용어는 1998년 하반기부터 사용되기 시작하다가 1999년에 이르러 고유명사화 되었다. 2000년 이전에는 프로게이머를 프로게임리그 또는 상금이나 참가인원 등의 규모가 큰 대회에서 상당한 실력을 갖추고 상위 입상하거나 프로게임단에 소속된 게이머를 일컬어 일정한 기준 없이 통칭해 불렀다. 그러나 2000년 8월 12일 (사)21세기프로게임협회가 문화관광부로부터 프로게이머 등록 제도를 승인받고 이를 시행한 이후에는 협회를 통해 인증을 받아 지속적 또는 직업적으로 게임대회에 참가하는 자를 정의하게 되었다. 프로게이머는 한국산업인력관리공단 중앙고용정보원(現 한국고용정보원)에서 발간한 『2003 한국직업사전(3판)』에 정식 직업명으로 새롭게 등재되었으며, 명실상부한 하나의 직업으로서 사회적인 인정을 받게 되었다[4].

2010년 상반기 기준 (사)한국e스포츠협회에 등록된 프로게이머는 426명이다. 협회 설립 이후 최초로 공인 종목으로 선정된 이래 여전히 한국 e스포츠를 대표하는 종목으로 자리 잡고 있는 <스타크래프트(Starcraft)> 프로게이머가 249명으로 전체 프로게이머의 약 60%를 차지하고 있다. 다음으로 많은 프로게이머를 보유하고 있는 종목은 <스페셜포스(Special Force)>로 그 수가 94명에 이른다[2].

2.2.2 프로게임단

프로게이머의 탄생과 동시에 형성된 게임단은 초기에는 단순한 길드 혹은 클랜 모임으로 출발하여, 점차 게임대회에 전문적으로 참가하는 프로팀으로 발전하였다. 이후 e스포츠의 인기가 높아짐에 따라 다른 스포츠단체처럼 홍보를 목적으로 하는 기업들을 스폰서로 하여 공식적인 프로게임단으로 창설되었다[4]. 프로게임단은 선수들로 하여금 소속감

을 갖고 훈련과 관리를 받게 하는 등 e스포츠를 좀 더 체계적으로 스포츠화 시키는데 이바지한 것으로 평가받고 있다.

2011년 3월 현재 국내 프로게임단은 KT Rolster, 삼성전자 KHAN, STX SOUL, SKT T1, MBC게임 HERO, 화승 OZ, CJ Entus, Hite SPARKYZ, 공군 ACE, 위메이드 FOX, 웅진 Stars(팀장단 순)의 11개이다[9]. e스포츠 출범 이후 프로게임단은 <스타크래프트> 프로게임단이라고 할 만큼 편중현상이 심했으나, 2009년 4월 <스페셜포스> 프로리그가 출범하면서 12개 프로게임단 중 KT, SKT, STX, 온게임넷, MBC게임의 5개 프로게임단이 <스페셜포스> 종목 선수들을 추가로 영입, 2개 종목을 운영하고 있다[2].

2.2.3 e스포츠 대회 현황

국내 e스포츠 대회는 PC방의 확산과 동시에 <스타크래프트> 유통 및 흥행이 맞물려 촉발되었다고 보는 것이 정설이다. 처음에 PC방 프랜차이즈 회사와 각 PC방이 단골손님 확보와 매출 증대를 목적으로 작은 규모의 게임대회를 개최해오던 것이, 1998년 하반기와 1999년부터 PC방 네트워크가 전국적으로 형성되면서 KPGL(Korea ProGame League), 배틀탑, 넷크립 등 전국 규모의 대회로 발전하기에 이른다.

이후 2000년 상반기에 들어서는 KIGL(Korea Internet Game League), PKO(Pro Gamer Korea Open), KGL(Korea Game League) 등 3대 프로게임리그가 정착되었다. 이 시기부터 온게임넷, MBC게임, 줌티비 등 게임 전문 채널에서 세계 최초로 각종 리그와 대회를 개최, 방송하기 시작하였고, 이들은 게임팬들에게 최고의 인기를 누리는 대회로 자리매김하게 된다. 이를 통해 e스포츠가 전문화되고, 개인리그에서 부족했던 부분인 프로게임단 홍보 부족, 프로게임단 미정착, 선수들 간의 실력 불균형과 같은 문제들이 서서히 해결되기 시작하였다[4].

이러한 e스포츠 대회는 방승리그, 단기 대회, 지자체 개최 대회, 공인 대회, 비공인 대회 등으로 구분된다. 2006년 88개, 총상금 26억 원 규모에 불과했던 국내 e스포츠 대회는 e스포츠의 인기와 함께 2009년 136개, 총상금 37억 원 규모로 성장하였다. 종목 역시 2000년 <스타크래프트>, <피파>, <위닝일레븐>, <철권>의 4개 종목에서 2010년 상반기 기준 25개 종목으로 증가하였다. e스포츠 대회에 대한 운영 기술과 노하우는 세계에 퍼져나가 게임 전문 채널, 프로그래밍단, 팬 문화 등 e스포츠 문화를 선도해나가고 있다[2].

3. 스포츠 개념 확장을 통한 e스포츠의 스포츠 범주화

3.1 근대 스포츠 개념의 특성과 불확정성

3.1.1 근대 스포츠 개념의 특성

‘스포츠(sports)’라는 개념은 약 1440년 잉글랜드에서 처음 사용된 용어이다. 스포츠의 어원학적 기원은 라틴어 ‘deportare’에서 찾아볼 수 있다. deportare는 ‘자신을 즐겁게 한다(amuse)’란 뜻이다[10]. ‘자신을 즐겁게 한다’에서 유래한 스포츠의 어원은 사실 놀이(play), 게임(game)의 어원과 매우 유사하다고 할 수 있다. 유희적이고 자발적이며 일정한 규칙이 없는 자유로운 행위로 ‘갈증’을 의미하는 라틴어 ‘플라가(plaga)’와 독일어 ‘스피엘(spiel)’에서 유래한 ‘놀이’와, ‘기쁨’을 의미하는 독일어 ‘가만(gaman)’에서 유래한 ‘게임’의 어원은 스포츠의 그것과 크게 다르지 않다. 오히려 모두 ‘즐거움’이라는 공통요소로 묶일 수 있는 개념들이다[1]. 이에 대해 Kenyon(1974)은 스포츠의 성격 규정을 놀이와 게임의 성격 규정과 연관시켜 살펴보는 것이 효율적이라고 보고 놀이가 게임으로, 그리고 게임이 스포츠로 진화해나간다는 소위 ‘진화론적 관점’을 제시하기도 하였다[11].

그러나 이 세 개념의 구분은 다분히 자의적이며

시대적인 담론의 산물이다. 단순히 자신을 즐겁게 하는 활동을 의미하던 ‘스포츠’란 용어가 근대(modern) 스포츠 개념으로 개념화 된 것은 19세기 후반 모더니스트들에 의해서였다. 현재 사용되는 스포츠 개념의 기초가 이 시기에 확립된다. 이렇게 개념화 되기 이전과 이후의 스포츠 형태 및 성격을 살펴보면 [표 3]과 같다.

[표 3] 전근대 및 근대의 스포츠 형태 및 성격

| 구분 | 전근대 스포츠 | 근대 스포츠 |
|---------|--|-----------------------------------|
| 조직 | 비공식적, 비정규적 | 공식적(지역적, 지방적, 국가적 차원의 조직적 차별이 있음) |
| 규정(제도화) | 간단하고 성문화되지 않았으며 지역관습이나 전통에 따름 | 공식적, 표준화, 성문화, 법제화 |
| 경쟁 | 단지 지역적으로 의미가 있을 뿐, 국가적 명성의 기회는 없음 | 범국가적, 세계적, 지역적 시합과 연계 |
| 역할분담 | 참가자들 사이의 역할분담이 적음, 참여자와 관람객 사이의 분명한 구분이 없음 | 크다, 전문가의 출현, 선수와 관중간의 엄격한 구별 |
| 대중적 정보 | 제한됨, 지역적이며 구두에 의존 | 전문화된 잡지와 안내 책자의 출현 |
| 통계와 기록 | 존재하지 않음 | 국가 단체에 의해 기록이 인정됨 |

모더니스트들은 지난 몇 세기 동안 전 세계에 존재해왔던 많은 게임 콘테스트 및 놀이 형식들과 스포츠 개념을 구분하기 위해 근대 스포츠 개념을 확립하였다. 오락성, 분리성, 불확실성, 비생산성, 규칙성, 경쟁성, 조직성, 제도화, 놀이, 신체활동 등을 스포츠가 가진 특성으로 규정하고[11] 제도화하는 작업이 이에 뒤따랐다. 1896년 시작된 근대 올림픽을 주도한 국제 올림픽 위원회(IOC)는 이렇듯 스포츠와 게임, 놀이를 구분하는데 있어 공식적인 역할을 해왔다.

3.1.2 근대 스포츠 개념의 불확정성

많은 스포츠, 게임들이 공식 스포츠가 되기 위해 상당한 노력을 기울여왔다. 스포츠가 게임과 구분되는 가장 결정적인 특징은 신체활동의 여부, 다시 말해 대 근육의 사용여부이다. 장기, 체스, 바둑 등은 경쟁성, 조직성, 제도화, 놀이 등 스포츠가 가진 특성을 가지고 있음에도 불구하고, 신체활동이 많이 이루어지지 않는다는 이유로 스포츠의 개념에 포함되지 못하고 있다. 하지만 켈링, 사격 등은 신체활동보다는 집중력, 작전 등의 심리적 활동이 주가 됨에도 IOC에 의해 정식 스포츠 종목으로 채택되었다. 이는 스포츠가 명확한 기준에 따라 구분되는 고정적 개념이 아니라 정치·사회·문화적 환경에 따라 변화할 수 있는 유동적인 개념이라는 사실을 드러낸다.

따라서 현재의 스포츠는 인간의 즐거움을 위한 행동을 개념화한 근대적 시각을 넘어, 시대의 변화를 반영한 것으로 새롭게 개념화 되어야 한다. 미디어 기술의 발전, 즐거움 추구방식의 변화, 스포츠 환경의 중요성 증가, 스포츠 관련 기술 및 도구의 발전 등은 새로운 스포츠 개념 정립의 필요성을 나타내고 있다. 현재의 스포츠 개념으로는 새롭게 등장하는 다양한 형식의 즐거움 추구를 위한 여러 활동들을 포괄할 수 없다. 익스트림 스포츠(extreme sports), 페인트볼(paintball), 이종격투기, 그리고 e스포츠의 등장은 새로운 방식의 즐거움을 추구하는 인류가 등장했음을 알리고 있다. 자신을 ‘즐겁게 하기 위한’ 새로운 시도들은 현재의 스포츠 개념을 좀 더 확장할 것을 요구하고 있다. 그렇다면 육체(body)와 정신(mind)의 극단적인 만족 추구가 가능해진 새로운 시대 스포츠 개념은 어떤 특성을 지니고 있는지 구체적으로 살펴보도록 하자.

3.2 새로운 시대의 도래와 ‘스포팅 경험’

3.2.1 문화적 전환과 기술 혁신

근대 스포츠가 본격적으로 세계화에 나서게 된 상징적인 이벤트로는 1896년 올림픽을 들 수 있다. 이를 기점으로 근대 스포츠는 스포츠를 소비할 여력이 있는 세계인들에게 공통의 즐거움을 주는 대상이 되었다. 월드컵, 올림픽 등의 메가 스포츠 이벤트와 야구, 축구, 농구, 아이스하키, 골프 등의 프로화는 스포츠에 대한 관심을 촉발시켰고, 스포츠는 사람들의 여가활동에 있어 중요한 부분을 차지하게 되었다. 근대 스포츠의 세계화를 촉진시키는 동시에 익스트림 스포츠, 이종격투기, 그리고 e스포츠와 같은 새로운 스포츠가 등장하게 된 배경으로는 문화적 전환(cultural turn), 기술 혁신(technology innovation) 등으로 대표되는 시대의 변화를 들 수 있다.

먼저 문화적 전환을 살펴보자. 산업사회를 지탱했던 생산을 통한 성장 패러다임(production paradigm)은 경제 수준의 발달로 인해 문화의 중요성이 강조되고 정체성을 구성되는 활동으로서 소비의 역할이 중요해짐에 따라 소비 패러다임(consumption paradigm)으로의 전환이 이루어지게 된다. 다음으로 기술 혁신은 시공간의 압축을 통한 지구촌 시대의 도래를 알린다. 네트워크, 미디어 기술의 발달은 스포츠 경험의 전지구화를 촉진하고, 스포츠 과학 및 매개도구의 발전은 최적화된 스포츠 환경 구축을 가능하게 할 뿐 아니라 측정도구의 정교성 및 정확성을 증가시켰다. 뿐만 아니라 네트워크 기술의 발전으로 인해 인터넷을 통한 전지구화가 촉진되었으며, 미디어 기술의 발달을 통해 스포츠 관람자의 다양한 요구를 만족시키고 몰입도를 높아지게 만들었다[12].

3.2.2 호모 루덴스의 등장과 스포팅 경험의 강조

근대 스포츠와 새로운 시대(포스트모던 사회, 소비사회)의 스포츠를 구분하는 가장 결정적인 차이점은 순수한 즐거움을 추구하는 새로운 인류가 등장했다는 점일 것이다. 근대 스포츠가 물리적 성취(승리)를 추구했다면, 새로운 시대의 스포츠에서는

놀이의 순수한 즐거움으로의 회귀가 발생한다. 다시 말해 ‘호모 파버(Homo Faber, 만드는 인간)’가 근대 생산 패러다임의 인간형이라면, 소비 패러다임이 지배하는 새로운 시대의 인간형은 ‘호모 루덴스(Homo Ludens, 유희하는 인간)’로 정의될 수 있을 것이다[13].

Loy와 McPherson(1989)은 스포츠의 특성을 언급하는데 있어 호모 루덴스 개념을 적극 반영한다. 인간이 스포츠를 통해 내적 욕구를 충족하고 본능적으로 즐거움을 얻고자 한다는 것이 이들의 주장이다. 이를 구체적으로 설명하기 위해 그들은 ‘게임 현상(game occurrence)으로서의 스포츠’ 개념을 언급하는데, 이는 스포츠를 게임의 특별한 형태로 간주할 때 거기에 게임의 제 특성(복합적으로 작용되는 신체기술, 전술, 혹은 확률 등)에 의해 결정되는 놀이적 경쟁형태가 존재한다는 것이다[11].

앞서 설명한 바와 같이 ‘놀이 → 게임 → 스포츠’로 이어지는 진화론적 관점은 이러한 호모 루덴스 인간형에 대한 고려를 통해 새롭게 이해될 수 있다. 다시 말해 스포츠 활동 그 자체에서 즐거움을 찾는 형태의 스포츠들이 등장함에 따라 스포츠를 구성하는 핵심요소를 중심으로 스포츠에 대한 관점은 ‘스포츠 → 게임 → 놀이’로의 회귀가 가능해진다. 이러한 관점에서는 스포츠 경기 자체보다 관객의 능동적 참여에 대한 중요성이 강조된다. 이는 Rinehart(1998)가 언급한 바 있는 스포츠에 있어 ‘스포팅 경험(sporting experience)’ 개념을 통해 보다 구체화될 수 있을 것으로 보인다.

스포팅 경험이란 스포츠를 둘러싼 모든 사회·문화적 환경 속에서 스포츠를 구성하는 모든 사람들의 경험을 포함하는 개념을 말한다. Rinehart는 선수, 관중, 경기장, 중계시설과 같은 스포츠의 구성요소들 중 ‘관객’의 중요성에 대해 언급하면서, 스포츠가 경기 자체나 승부를 겨루는 경쟁 및 순위를 강조하는 것에서 그 자체를 즐기고 경험을 공유하는 측면으로 변화하고 있다고 보았다. 뿐만 아니라 다양하게 이루어지는 팬덤 활동, 다시 말해 유니폼 구매, 팬클럽 가입, 동호회 참여, 관람 행위,

응원 양태 등을 통해 새로운 사회관계가 형성된다는 점에 주목하였다[14].

3.2.3 e스포츠에 있어서의 스포팅 경험

e스포츠의 기본 전제는 일반 플레이어보다 실력이 출중한 프로게이머들의 게임플레이를 직접 경기장에 가서, 혹은 미디어를 통해 이용자들이 보는 것이다. 스포츠의 경우와 유사한 것으로 보이지만, e스포츠 참여 경험의 양상은 보다 적극적이고 능동적이며 실천적이라고 할 수 있다. 이는 e스포츠 참여 경험이 다른 스포츠처럼 경기를 ‘보는’ 것에 그치지 않고, 해당 종목이 되는 게임을 ‘(플레이)하는’ 것이라는 점에 기인한다.

여기에서 게임을 ‘하면서 보는’ 행위가 스포츠의 경우와 마찬가지로 일어남에도 불구하고 주목할 만한 것은, 게임을 ‘하는’ 행위가 미디어의 직접적인 이용과 관계를 맺기 때문이다. 게임은 그 어떤 다른 미디어보다도 상호작용적인 것으로 이해된다. 이는 게임이 사전에 모두 제작된 상태로 이용자에게 전달되는 다른 미디어 텍스트와는 달리, 이용자가 그것에 참여하기 전까지는 불완전한 상태로 남기 때문이다. 여기에 이용자가 참여하여 그것을 플레이함으로써 비로소 게임은 완전한 텍스트가 될 수 있다.

뿐만 아니라 이용자는 e스포츠 경기를 보는 행위를 통해 축적된 지식을 자신이 직접 게임을 하는 행위에 반영한다. 다시 말해 e스포츠 관람은 단순한 ‘보기’를 넘어 플레이 ‘배우기’가 되는 것이다. e스포츠 참여 경험이 다른 스포츠의 그것과 가장 다른 점이 여기에 있다. 특정 축구선수를 좋아한다고 해서 그 선수가 하는 슛을 그대로 쏠 수는 없지만, 프로게이머가 선택한 종족으로 같은 가상공간에서 같은 전략으로 상대방과 플레이해볼 수는 있다. 무엇보다 게임은 컴퓨터만 있으면 할 수 있는 것이기 때문에 스포츠에 비해 시간과 장소에 대한 제약을 상대적으로 덜 받는다는 점도 e스포츠 참여를 더욱 능동적인 것으로 만드는 계기가 된다.⁶⁾

e스포츠에 참여하는 사람들은 서로 좋아하는 대상이 동일하다는 연대의식을 기반으로 특별한 관계 맺기를 형성하기도 한다. 이 관계 맺기는 텍스트와 관련한 사람들의 모든 지식과 경험이 집결되는 지점이다. 관계 맺기를 통해 비로소 이들은 혼자 e스포츠를 즐기는 수준을 넘어서게 된다. 관계 맺기는 다른 주체들과의 만남과 결속을 의미하며, 주체를 확장하고 e스포츠 문화를 만들어가는 시작점이 된다. 이러한 관계 맺기는 각종 온·오프라인 공략 모임, 팬카페, 클랜, 길드 등의 형태로 발전해나간다. e스포츠에 대한 이해와 지식은 이제 이용자 개인의 경험적 차원에서 그치지 않고 이를 서로 배포하고 공유하는 수준으로 발전하게 되는 것이다. 중요한 것은, 이러한 활동이 외부의 구조에 의해 조작되기보다는, 이용자 스스로의 선택과 행동을 통해 결정된다는 점이다.

이렇듯 e스포츠에서는 경기 자체뿐 아니라 그것을 즐기고 적극 활용하는 사람들의 능동적 참여가 이루어진다. 여기에는 승부, 경쟁, 순위보다도 그 자체를 즐기고 경험을 공유하는 것이 중심이 된다. 뿐만 아니라 e스포츠의 개념 자체가 게임물을 이용한 경기와 그것을 둘러싼 모든 문화를 총칭하는 것이므로, 스포츠를 구성하는 모든 경험을 아우르는 ‘스포츠링 경험’ 개념에 적절하게 부합한다고 할 수 있다.

3.3 스포츠 범위의 확장과 e스포츠의 스포츠 범주화

전술한 바와 같이 단순히 경쟁성, 조직성, 제도화, 집중력, 작전, 신체활동 등 근대 스포츠 개념만으로는 새로운 시대에 등장하는 많은 유희적 스포팅 경험을 포괄할 수 없게 된다. 이제 인간의 신체와 정신은 근대 스포츠가 추구한 범위를 넘어서 극대화된 즐거움을 추구하기 위해 새로운 스포츠를 만들어내고 있다. 이 새로운 스포츠의 다양한 유형들은 신체적 요소와 정신적 요소를 기준으로 기존의 스포츠들과 함께 [그림 2]와 같이 다시 정리될 수 있다.



[그림 2] 확장된 스포츠 범위와 e스포츠

극한의 물리적 공간(암벽, 절벽, 인공적인 링, 도시의 빌딩과 빌딩사이 등)에서 인간 육체의 모든 가능성을 실험하는 익스트림 스포츠, 이종격투기 등은 신체 능력을 극대화하여 경쟁을 추구하는 스포츠에 해당한다. 축구, 야구, 농구 등의 구기종목과 복싱, 유도, 레슬링과 같은 투기종목, 수영, 육상 등은 경쟁성, 조직성, 제도화, 집중력 등 근대 스포츠 개념에 부합하는 신체적 스포츠이다. 근대 스포츠의 특성을 모두 가지고 있으나 신체활동보다 작전, 집중력 등의 요소에 의해 경쟁이 이루어지는 컬링, 사격, 양궁, 골프 등은 비교적 정신적 요소가 부각되는 스포츠라 할 수 있다.

6) 그러나 이와 같은 e스포츠의 속성은 과몰입과 같은 부정적인 효과로 이어질 수도 있다. e스포츠의 부정적인 측면에 대한 연구는 아직 본격적으로 이루어지지 않고 있지만, 게임의 부정적인 효과에 대한 논의들은 오래전부터 이루어져 왔다. 이들은 대개 아이들, 혹은 청소년이나 일반인들의 왜곡된 성의식, 가상 세계와 현실세계의 혼동, 생명 경시, 폭력성 등에 초점을 맞추고 있다. 국내에서는 유승호·정의준(2001), 안혜숙·이종승(2002), 조아미·방희정(2003), 권재원(2004), 조영기(2009) 등의 연구를 통해 게임의 이러한 부정적 효과가 검증되어 왔다.

가상공간을 통해 행해지는 e스포츠는 일반 스포츠 경기보다 더욱 동일한 외적 조건에서 이루어지는 경쟁이며[1], 신체적인 능력이 승패를 좌우할 만큼의 큰 영향을 미치지 않는다. 오히려 매 경기에 있어 경기의 승패를 결정짓는 가장 중요한 요인은 정신적 요소이다. 이는 두 차례에 걸쳐 이루어진 프로게이머와 일반인의 뇌구조 비교분석 실험을 통해 증명된다.⁷⁾ 이에 따르면 게임을 플레이할 때 프로게이머는 일반인보다 우수한 정신적 능력을 가진 것으로 조사되었는데, 구체적인 내용은 다음과 같다. 첫째, 프로게이머는 일반인의 두 배에 가까운 예측반응 능력을 가지고 있는 것으로 나타났다. 이는 운동을 담당하는 전두엽 전체 부위와 감각 및 지각을 관장하는 두정엽, 시각중추 등 뇌의 거의 대부분 영역이 일반인에 비해 발달된 것에 기인한다[15]. 둘째, 프로게이머는 일반인에 비해 감정조절과 상황 대처 능력이 뛰어나다는 것이다. 이는 해당 능력에 관여하는 뇌 영역인 안와 전두피질의 혈류가 일반인에 비해 활성화되어 있기 때문이다. 셋째, 일반적으로 여러 부위의 뇌를 함께 사용하는 일반인과 달리 프로게이머는 게임을 플레이할 때 자신이 필요한 특정 부분만 집중하여 사용하는 경향을 보였다[16].

이러한 프로게이머의 발달된 뇌 기능이 타고난 요인보다도 후천적인 노력 속에서 정교하게 변화되었을 것이라고 전문가들은 분석하고 있다. 운동으로 근육을 단련시키듯, 뇌도 노력을 통해 그 기능을 향상시킬 수 있다는 것이다[15]. 노력을 통해 향상된 정신적 요소를 바탕으로 선수들은 경기에 임하며, 경기가 펼쳐지는 가상공간은 선수들의 정신적 요소를 견주는 장(場)이 된다. 따라서 e스포츠는 일정 수준의 신체적 반응과 순발력을 바탕으로 물리적 공간이 아닌 가상공간에서 전략, 집중력 등 정신적 요소를 극대화하여 경쟁하는 새로운 개념의 스포츠로 범주화 될 수 있다. 즉, e스포츠는 전략과 집중력을 바탕으로 그 어떤 다른 스포츠보다도 빠르고 정확한 판단, 통찰력, 감정 조절과 상황 대처 등을 요구하는 멘탈(mental) 스포츠이다.

4. 결 론

본 연구에서는 e스포츠의 스포츠화에 있어 논란이 되고 있는 것이 근대 스포츠의 핵심 개념인 ‘대근육 사용’ 여부라는 점에 문제를 제기하고 e스포츠가 가진 다양한 스포츠 적 속성에 대해 탐구하였다. 이를 위해 근대 스포츠의 개념이 시대 변화에 따라 어떻게 확장될 수 있는지 살펴보고, e스포츠가 확장된 스포츠 개념에 어떻게 부합될 수 있는지 살펴보았다. 논의의 진행에 있어 본 연구가 화두로 삼은 것은 새로운 현대 사회의 특징, 소비와 즐거움, 호모 루덴스 인간형, 스포팅 경험, 신체와 정신 등이었다.

본 연구는 e스포츠의 스포츠 범주화에 대한 탐색적 논의를 제공함으로써 향후 e스포츠의 다양한 스포츠 적 속성을 연구하는데 있어 도움이 될 수 있을 것이다. 뿐만 아니라 e스포츠가 정신적 요소를 극대화하여 경쟁을 이루는 새로운 개념의 스포츠임을 밝힘으로써 이제 막 첫걸음을 뗀 e스포츠의 공식 스포츠 종목화에도 기여할 수 있을 것으로 보인다.

그럼에도 본 연구는 다음과 같은 한계를 가진다. 첫째, e스포츠의 스포츠 적 속성에만 초점을 맞추었으므로 e스포츠가 가진 다양한 다른 속성들을 고려하지 못했다. 이를 보완하기 위해서 좀 더 다양하고 복합적인 e스포츠의 속성에 대한 논의가 본격적으로 이루어질 필요가 있다. 둘째, e스포츠의 속성이 e스포츠 종목에 따라 다르게 나타날 수 있음에도 그에 따른 세분화된 구분을 하지 않았다. 이는 본 연구가 e스포츠 전체에 대한 탐색적 목적으로 기획되었기 때문에 나타나는 한계이기도 하다. 셋째, 본 연구에서는 e스포츠의 긍정적인 부분만을 언급하고 있으나, e스포츠가 가지는 부정적인

7) KBS 1TV 과학 다큐멘터리 프로그램인 <과학카페>에서 두 회를 통해 이에 대한 실험을 실시하였다. 먼저 2006년 12월 1일 방영분에서는 프로게이머 이윤열의 뇌구조를 뇌단층촬영촬영을 통해 밝혔다. 이후 2010년 2월 27일 방영분에서는 뇌혈류 측정 영상장치 및 fMRI 장비를 통해 프로게이머 이영호의 뇌 기능을 일반인의 그것과 비교분석했다.

면에 대한 논의 또한 이루어질 필요가 있다. 일반 스포츠와 달리 가상공간에서 이루어지는 e스포츠는 과몰입과 같은 부정적인 측면이 발생할 여지가 강하다. 다른 스포츠와의 연계성에서 볼 때 대 근육의 사용뿐 아니라 게임 콘텐츠가 가지는 몰입도 역시 고려해야 할 것이다. 이러한 점들이 본 연구가 가지는 한계이지만, 이는 동시에 후속 연구의 주제에 대한 제안도 될 수 있으리라 본다.

e스포츠는 기술이 발달한 지구촌 시대, 소비사회에 부합하는 양상을 띠며, 순수한 즐거움을 주는 요소와 경험적 요소, 참여에 있어 정신적 요소가 극대화된 새로운 개념의 스포츠로 정의될 수 있다. 이러한 e스포츠는 그것이 새로운 스포츠라서가 아니라 그것을 영위하는 사람들에게 있어 새로운 경험을 주는 스포츠이기 때문에 가능성을 가진다. 본 연구는 그 무한한 가능성을 찾아나가기 위한 작은 걸음이다.

참고문헌

- [1] 서울대학교 스포츠연구센터, Sports와 e-Sports 비교분석, p.1-27, (사)한국e스포츠협회, 2006.
- [2] 한국콘텐츠진흥원, 2010 대한민국게임백서(상), p.398-414, 한국콘텐츠진흥원, 2010.
- [3] “중국이 세계 e스포츠 시장의 중심이 될 것”, 조이뉴스24 2006년 9월 15일 기사.
- [4] 舊 한국게임산업진흥원 홈페이지 (www.kogia.or.kr).
- [5] 「게임 산업 진흥에 관한 법률」 제15조 제1항.
- [6] (사)한국e스포츠협회 · 한국게임산업진흥원, e-Sports 기초연구조사, (사)한국e스포츠협회, 2006.
- [7] 한국게임산업진흥원, 2006 대한민국 게임백서(상), p.489, 한국게임산업진흥원, 2006.
- [8] 산업연구원, e-Sports 산업의 경제적 효과 분석 - 프로구단 운영 및 대회개최의 수익성 분석을 중심으로, pp.1-2, 산업연구원 · 한국게임산업진흥원, 2007.
- [9] (사)한국e스포츠협회 홈페이지 (www.e-sports.or.kr).
- [10] Mechikoff, Robert A. & Estes, Steven G., “A

History and Philosophy of Sport and Physical Education”, 3rd Ed., 김방출 역, 스포츠와 체육의 역사 · 철학, p.4, 무지개사, 2005.

- [11] 오일영, 현대스포츠사회학, pp.12-13, 대한미디어, 2004.
- [12] Horne, J., “Sport in Consumer Culture”, pp.1-15, Palgrave, 2006.
- [13] Huizinga, J., “Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture”, 김운수 역, 호모루덴스, p.7, 까치, 1993.
- [14] Rinehart, Robert E., “Players All: Performances in Contemporary Sport”, pp.6-18, Indiana University Press, 1998.
- [15] KBS 1TV <과학카페> ‘4부작 한 잔의 과학 - 1편. 비어고글 이펙트, 술이 사랑을 만든다??’ (2006년 12월 1일 방영).
- [16] KBS 1TV <과학카페> ‘신의 열매, 초콜릿’ (2010년 3월 6일 방영).



채 희 상 (Chae, Hee Sang)

현 재 서강대학교 언론문화연구소 연구원
2008년 서강대학교 신문방송학과 박사 수료

관심분야 : 영화, 게임, 미디어아트, e스포츠



강 신 규 (Kang, Shin Kyu)

2007년 서강대학교 신문방송학과 석사 졸업

관심분야 : 게임문화, e스포츠