

e-스포츠 산업 종사자의 노동자성에 관한 연구

안선영* · 심재웅**

본 연구는 2000년 이후 급속도로 발전했던 e-스포츠 산업을 중심으로 이 문화산업에 종사하는 20대 청년 문화 노동자의 노동시장 진입과 퇴출이라는 일련의 과정 속에서 발생하는 구조적 문제들에 대해 분석한 연구다. 기존의 e-스포츠에 관한 연구들은 스포츠 산업의 산업적 전망과 비즈니스 모델로서의 가치에만 주로 맞춰져 왔었기 때문에 본 연구에서는 이 새로운 산업을 지탱하고 유지시키는 동력이 되는 산업 종사자들에 대한 분석에 초점을 맞추었다.

연구결과 기법고 유동적이며 끊임없이 변화하는 후기 근대의 개인화된 노동시장 상황과 1990년대 이후 진행된 IT 산업의 성장, 관련 직종의 분화 등의 상황이 맞물리면서 e-스포츠 산업에 들어오고자 하는 청년층이 생성되었고 이들의 열정을 바탕으로 이 문화 산업은 큰 폭으로 확장되었다. 그러나 ‘프로’라는 이름으로 명명된 이들의 노동 형태는 실제로는 비정형 고용형태로 기존의 비정규형의 노동과는 다른 새로운 노동형태로서 보장체계가 구조적 안전망 등이 마련되어 있지 않은 상태이다. 스스로 구조를 변화시키는 힘을 가질 수 없는 상황 속에서 결과적으로 모든 것은 개인의 능력의 문제로 치환되며 결국 노동시장에서 빠르게 퇴출되는 일련의 과정들이 나타났다.

이러한 지점은 미디어 산업의 한 축으로써 주목받아온 e-스포츠 산업의 산업적 전망과 비즈니스 모델이 매우 건강하지 못한 상황이라는 것을 시사한다. 따라서 이들의 노동자성과 노동 구조에 대한 근본적인 구조적 변화와 함께 이에 대한 관심과 인식의 전환이 요구되는 때이다.

주제어: e-스포츠, 프로그래머, 공인심판, 노동자성

1. 서론

‘청년 실업 100만 시대, 비정규직 900만 시대’라는 문구는 우리 사회가 청년 노동자의 노동 문제를 해결하지 못하고 있으며 이것을 사회문제로 인식하고 있음을 잘 보여주고 있는 문구이다. ‘88만원 세대’를 중심으로 시작된 수많은 담론들은 20대 청년 노동자와 이들의 문제를 설명하는 구조적 틀을 가지기 위해 다양한 시도들을 해왔다. 이들 담론들이 주목하고 있는 것은 20대 청년 노동자의 문제는 나름의 특수성을 가지고 진행되었다는 것이다. 실제로 20대 청년 노동자의 문제는 고도의 산업적 확장이 일어난 1990년대 이후의 한국 사회와 긴밀하게 연결되어 있다. 1990년대는 신자유주의, 세계화 등으로 이데올로기의 전환, 경제성장이 이루어진 시기이자 동시에 외환위기 상황으로 인해서 모든 것이 유예되거나 경제적인 문제로 환원되어온 시기를 포함하고 있다. 그리고 이 시기를 겪어온 세대들은 이전과는 다른 세대적 코드를 가지게 되었다.¹⁾

* 숙명여자대학교 미디어학과 박사과정(pung@sookmyung.ac.kr)

** 숙명여자대학교 미디어학부 교수(jwshim@sookmyung.ac.kr)

이 논문을 심사해주시고 보다 발전적인 논문이 될 수 있도록 제언을 아끼지 않으신 익명의 세 분 심사자 선생님께 삼가 감사의 말씀을 전합니다.

1) 오늘날의 젊은 세대는 기존의 젊은 세대가 누린 사회적 기회(social opportunity)가 현격하게 축소되고, 이에 반해 평균 인적 자본(human capital)은 훨씬 증진되었다. 이러한 간극은 이들 세대를 조망하는 중요한 지점을 보여준다. 이들은 탐닉세대와 문화세대로부터 개인적 열광의 방식을 학습하였고, 사이버 공간에서 상상력을 발휘하고, 이를

본 논문은 이러한 시대를 거쳐 온 20대 청년 노동자의 노동자성에 관한 문제를 확인하고자 하는 시도에서 시작되었다. 특히 그중에서도 IT 기술의 발전, 초고속 인터넷망의 확장, 외환위기 이후 늘어난 PC방 산업의 증가와 같은 90년대라는 전반적인 시대적 상황에 힘입어 급성장한 e-스포츠²⁾ 산업에 주목하고자 한다.

국내 e-스포츠 시장은 PC방을 중심으로 시작된 게임대회를 기점으로 하여 빠른 속도로 성장하여 왔다. 2000년 프로리그의 출범과 함께 e-스포츠 협회가 조직되었고 2005년 프로게이머가 한국직업사전에 게임관련 직업으로 새롭게 등재되면서 새로운 직업군으로서의 가치를 인정받기 시작하는 등 e-스포츠의 산업적, 직업적 전망은 긍정적으로 해석되어왔다. 그러나 대부분의 초점이 e-스포츠 산업의 산업적 전망과 비즈니스 모델로서의 가치에만 맞춰짐에 따라 이 새로운 산업을 지탱하고 유지시키는 동력이 되는 산업 종사자들, 특히 문화 노동자의 노동에 대한 분석은 제대로 이루어지지 못했다. 이러한 가운데 e-스포츠 산업 종사자의 삶과 노동의 문제는 e-스포츠 산업의 발전이라는 후광으로 인해 의도치 않게 희석되어왔고 2010년 프로게이머의 승부조작 사건³⁾, 프로게임단 해체 및 통합으로 인한 종사자의 지위상실 문제⁴⁾와 같은 일련의 사건들은 이 산업 종사자의 노동 지위와 전망에 대한 의구심을 가지게 만든다.

따라서 본 논문에서는 그간 산업적 후광에 의해 노동의 문제가 배제되어 왔던, 혹은 의도적으로 배제시켜왔던 e-스포츠 문화산업에 종사하는 20대 청년 문화 노동자의 노동시장 진입과 퇴출의 일련의 과정을 살펴보고, 그 안에 존재하는 노동시장의 지형과 구조의 변화, 그리고 대가 산정 등에서 나타나는 문제들을 분석하고자 한다. 이들 20대 e-스포츠 산업 종사자들이 정의내리는 e-스포츠 노동과 노동자의 모습, 그리고 생애전망은 현재의 게임문화산업을 진단하고 앞으로 더욱 발전하기 위해서 반드시 필요한 구조적 안전망들이 무엇인지를 이끌어내는 중요한 기제로 작용할 것이다.

2. 이론적 배경

노동의 가치는 전기 근대에서 후기 근대⁵⁾로 넘어오면서 그 형태가 변화하였다 과거 ‘생산자 사회’로

창조적 생산물로 전환해 부가가치를 획득하고자 하는 열망을 가지고 있으나 높은 사회적 진입장벽 앞에 좌절할 수밖에 없는 구조에 놓여있다(송호근 외, 2010).

- 2) ‘electronic sports’의 약자로 실제 세계와 유사하게 구현된 가상의 전자 환경에서 정신적, 신체적인 능력을 활용하여 승부를 겨루는 여가활동을 통틀어 이르는 말로서, 대회 또는 리그의 현장으로의 참여를 비롯해 전파를 통해 전달되는 중계의 관전을 포함하며, 이와 관계되는 커뮤니티 활동 등의 사이버 문화 전반 또한 e-스포츠 활동에 속한다(국민생활체육회, 2008).
- 3) 2010년 12월 초 일부 프로게이머가 브로커와 공모해서 고의로 승패를 조작하여 불법 베팅사이트에 배당된 거액의 배당금을 챙기는 사건이 발생했고 대상 프로게이머에 대해 영구제명 조취를 취했다.
- 4) 2010년 신한은행 프로리그 10-11시즌이 막을 내린 이후 2011년에 걸쳐 MBC게임, 화승OZ, 위메이드폭스가 해체되었고 해체된 팀의 선수들 중 협회 랭킹 순으로 각 종족별 2명만이 보호선수로 지정되어 한국e스포츠협회가 위탁 운영하는 ‘제8프로게임단’에 합류되었고 이후 공개 드립트를 거쳐 총 9명의 선수가 ‘제8프로게임단’에 남을 수 있게 되었다. 그러나 이 외의 선수들 중 단 8명만이 타 게임단의 지명을 받아 이적할 수 있었다.
- 5) 후기 근대를 초기 근대에서 벗어난 ‘탈근대’로 볼 것인지 혹은 연장선상에서 ‘후기 근대’로 명명할 것인지는 학자마다 입장이 다르다. 여기에서는 지그문트 바우만(Bauman, 2000/2009)의 논의에 따라 초기 근대와 연결된 연장선상에서 해석하고자 한다. 바우만은 근대가 탈근대로 Jumping하였다고 보기보다는 근대가 근대의 종말을 지연시키기

일컬어졌던 전기 근대가 노동자에게 규범 통제를 통해 일정한 노동 윤리를 제시하였다면 근대 산업 사회 이후 생산자는 ‘소비자’란 이름으로 일컬어지게 되었고 노동 윤리는 시장 윤리로 대체되었다(Bauman, 2004/2010). 초기 근대가 이성적이고 합리적인 체제를 형성하기 위해서 노동을 필연적인 것으로 만드는 체제였으며 노동자의 이동성은 줄이고 노동 형태를 고정화함으로써 노동의 지속성을 장기화시키고 자본과의 상호결속력을 높이는 시기였다면 후기 근대는 노동과 삶의 양식이 ‘이동 가능한’, 유동적인 상태로 점차 변화되는 시기이다(Christopherson and Storper, 1989; Robins, 1993; Bauman, 2000/2009; Hesmondhalgh, 2010). 포스트 포드주의(post-fordism)로 설명되는 이러한 변화에 대해 바우만(Bauman, 2000/2009)은 ‘액체 근대(liquid modernity)’라고 명명하며 노동의 의미나 사람들의 삶의 궤적들이 가볍고 유동적인, 그리고 끊임없이 변화하는 가변적인 상태의 속성으로 변화하는 과정으로 설명한다. 액체근대의 사람들은 공간에 묶인 노동에서 벗어나서 글로벌한 영역으로 자신의 삶과 노동의 속성이 변화하는 것을 보았으며 언제든지 유연하게(flexibility) 변화 가능한 영역이 되었음을 확인하였다

이와 같이 전통적으로 귀속적이었던 사회적 배치기준이 제시되었던 전근대의 해체를 통해 개인들이 사회적 범주를 뛰어 넘고 자기 건설적인 형태로 변화하였다는 것은 개인의 자유의 폭이 확장되었다는 것을 의미한다. 그러나 동시에 노동 윤리가 사라진 곳에 ‘개인의 선택’이라는 명분을 뒤집어쓴 소비의 미학이 자리 잡음에 따라 보다 개인의 유동하는 욕망을 수용 가능한 미학적인 노동이 중요한 가치로 떠오르게 된다. 따라서 개인들에게는 과거의 고정적 형태의 노동보다는 새롭게 떠오르는 유연한 노동에 대한 욕망들이 더욱 강하게 발현된다(Bauman, 2004/2010).

특히 본 논문에서 살펴보고자 하는 뉴미디어 시대의 문화산업⁶⁾은 이러한 액체근대적인 노동시장에 가장 적합한 형태라 할 수 있다. 산업 시대가 물질 자본과 부의 축적이라는 특징을 가진 반면 후기 근대는 정보와 지적 자산, 창의성을 통해서 형성되는 무형의 권력이 이끌어가는 시대이다(Rifkin, 2000). 이러한 시대에서 “더 빨리 움직이고 행동하는 사람들, 운동의 순간성에 가장 근접한 이들이 이제 세상의 지배자(Bauman, 2000/2009, 193쪽)”가 된다. 빌 게이츠, 스티븐 잡스의 명언들이 후기 근대를 살아가는 젊은이들에게 교리처럼 받아지는 것 또한 이러한 맥락과 상응한다. 조직에 구속받지 않고, 규범에 자유롭되 즉시적으로 움직이면서 유연하게 대처하는 혁신적인 인재상이야말로 액체근대 시대의 ‘개인’으로서의 노동자의 모습이다.

그러나 이러한 유연화 된 노동시장은 결과적으로는 영구적이고 안정된 일자리를 보장하지 못하게 만든다. 개인의 자유가 늘어남에 따라 자기 스스로 사회적 정체성을 건설해야만하고 이에 대한 책임도 함께 늘어났다. 결과적으로 이것은 안정적인 노동 시장이 보장되지 않는 책임 역시 개인이 이러한 유동적인 변화에 즉각 수정하며 대처할 능력을 가지지 못했고, 열려있는 수많은 조건들을 적절하게 이용하지 못했다는 자기 상실적인 ‘개인적 책임’으로 환원되게 되었다. 노동자들은 분절적인 존재로 치환되며 사회구성원에게 주어져야 할 공동체의 기반과 안전망들이 붕괴된 시장에 ‘개인’으로서만 존재하게 되었다.

위해서 그 모습을 액화한 상태로 변화시켰을 뿐이라고 해석하고 있다.

6) 후기 근대로 넘어오면서 문화산업의 용어 역시 ‘문화적 다양성과 산업적 생산 및 상업적 배포 사이에 존재하는 적대적 관계를 밝히는 수사로 작용되기 보다는 무형의 새로운 경제 중심으로 이동하는 산업 군을 약칭하는 것’으로 대체되었다(그레이엄 머독, 2011).

실제로 사회 구성원을 개인으로 상정하는 것이 후기 근대만의 특징은 아니다. 그러나 초기 근대의 ‘개인화’가 전근대 사회의 완강한 신분 구조의 붕괴를 통한 새로운 개인이라는 정체성의 부여이며, 이 개인화 과정이 결국은 끊임없이 자신의 부류에 맞는 삶의 모형을 모방하고 수행하는 과정을 통해서 성취된 결과로서의 계급 구조를 만들어내 다시 계급 공동체로 들어가는 일련의 과정을 가진다면 후기 근대의 개인들은 마디마디가 끊긴 분절된 개인으로서 만들어진다. 끊임없이 이동하는 유동적인 삶의 모형 앞에서 개인들은 집단이 수행해야 할 일로 여겨진 것들을 개인 차원의 관리와 재능, 수완을 통해서 해결해야 되는 상황에 놓여졌다. 언제든지 ‘이동 가능한’ 형태로 남겨져야 하는 개인들에게 함께 책임져야 할 공동체는 존재하지 않으며, 후기 근대에서 형성되는 사회적으로 구성된 위험과 모순들은 모두 개인들이 짊어져야 할 문제로 전가된다.

이러한 과정은 한국 사회의 맥락에서도 유사하게 발견된다. 1990년대는 전 세계적으로 시장 근본주의, 세계화, 금융화라는 전개 속에서 다국적 기업이 증가하고 자본이 전 세계로 이동하는 시기로 자본의 이동을 통해 문화 자본의 이동 역시 활발하게 이루어진 시기이다. 이 시기에 한국으로 유입된 서구의 문화 상품들은 이전 시기가 가지고 있었던 과도한 이념적 대립과 경직된 문화를 완화시키는데 큰 기여를 하였고 오랜 권위주의체제를 종식시키는 역할을 하였다. 이로 인해 1990년대는 정치적 통제의 대상이었던 문화가 경제, 시장의 영역에서 소구되었고 규제완화, 내수시장 활성화가 이루어졌으며 대중들의 문화적인 욕망과 물질 토대가 축적될 수 있었다(이동연, 2010). 이 시기를 거쳐 온 청년 세대들은 기존 세대와는 달리 새로운 문화 자본의 습득과 이용에 빠르게 노출되었고 이를 통해 이데올로기나 정치적 문제보다는 다양한 하위문화를 실천하는 세대로서 자신을 규명하게 되었다.⁷⁾

또한 IT산업을 중심으로 만들어진 ‘젊은 벤처 사업가’의 ‘당장 오늘 대기업을 때려치우고 나와도 내일은 내가 가진 취미를 바탕으로 벤처 기업을 성공적으로 꾸려나가는’ 성공 사례나 ‘이해찬 1세대’의 ‘잘하는 취미 한 가지만 있어도 좋은 대학에 갈 수 있다’는 사회적 담론들은 기존에는 상상도 할 수 없었던 조직을 벗어난 개인, 그리고 개인의 능력을 바탕으로 만들어지는 노동시장을 긍정적인 것으로 평가하도록 만들었다. 개인 차원의 관리와 재능, 수완을 통해서 능력을 인정받는 사회는 표면적으로는 이상적인 것처럼 보인다. 실제로 이렇게 형성된 개인들은 바우만이 언급했던 것처럼 조직에 종속되기 보다는 ‘개인’으로서 정체성을 더욱 가치 있는 것으로 인식하기 시작했다.

문제는 이것이 산업 현장에서 지능적으로 이용가능한 지점이라는 점이다. 이 외환위기 이후의 기간 동안 비정규 고용의 규모는 급속도로 늘어났으며 전체 임금노동자의 과반수를 차지하는 전형적인 고용형태로 자리 잡았다(이병훈·윤정향, 2001). 또한 시장경쟁의 강도가 커지고 경기순환이 불확실해짐에 따라 기업 측면에서 인력관리비용을 줄이고 동시에 번덕스러운 시장 수요의 변동에 대응할 수 있는 유연한 인력 조절을 가능하게 하는 형태의 노동 형태를 더욱 선호하기에 이른다(Cappelli, 1999). 따라서 이 시기의 한국 사회는 정규 노동보다는 비정규 노동에 대한 활용의 폭이 넓어지는

7) 후기 산업사회로 접어들면서 기성세대와 젊은 세대를 구별하기 위한 다양한 수식어들이 등장하게 된다. 1990년 중반에 유행한 ‘이해하기 힘들다’라는 의미의 ‘X세대’, 2000년 밀레니엄을 겪은 밀레니엄 세대인 ‘Y세대’, X, Y 다음에 등장한 ‘Z세대’며 휴대폰을 끼고 산다는 ‘M세대’, 변화를 일으키는 세대(Paradigm-shifter)인 ‘P세대’, Net 세대인 ‘N세대’까지 이들을 규명하기 위한 노력들이 이어져 내려왔다(정성호, 2006). 중요한 것은 이러한 세대에 대한 초기의 명명에는 이 세대가 기존의 세대와는 첨예하게 구별되는 특성을 가진 세대라는 것을 설명하는 과정에서 정보기술의 발달, 문화 산업의 발달과 같은 ‘발전’이라는 긍정적인 평가들만을 선별하여 정의 내려왔다는 것이다. 이와 같은 명명들은 오히려 내부에 있는 이들의 문제들을 올바르게 보지 못하게 만드는 역할을 하였다.

시기로 이후 노동시장의 모습과 유형은 매우 다르게 분화되기 시작하였다. 이병훈·윤정향(2001)은 이러한 비정규노동이 직무특성, 보장체계, 고용관계 형성의 자발성, 공식성, 업종의 특성 보상방식, 고용형태의 시대성, 직업위세, 고용의 이동성, 성별 편중성 등에 따라 다양하게 분화될 수 있다고 지적하면서 비정규 고용형태는 과거의 정규적인 고용형태와 같이 단일화 된 노동형태로 정리하기 어려우며 이러한 과정 속에서 특수고용형태나 비공식부문의 음성적인 고용으로 산업에 진출하는 직업군들이 대거 형성될 수 있다고 설명한다.

이러한 비정규 노동의 확대가 과거의 ‘집단’적 정서에서 벗어나기 시작한 한국 사회의 ‘개인’들이 보여준 ‘개인화’ 과정과 맞물리면서 모든 것은 개인의 선택과 결과로 해석되어 버리는 상황으로 변질된다. 비정규 노동이 일반화됨에 따라 노동자들 역시 자신을 고정된 노동자로서 자신을 틀 짓기 보다는 전문가, 장인, 프로로써 개인이라는 정체성을 만드는데 주력하게 된다.⁸⁾ 이 ‘개인화’ 과정은 사회적 안전망이 제시되지 않는다면 결과적으로는 개인과 관련된 모든 것을 영구적 불확실성한 것⁹⁾으로 만드는 역할을 한다. 이러한 사회적 실존의 불안정성은 앞으로 다가올 알 수 없는 미래에 대한 장기적 목표 설정 및 집단의 힘을 키우는 것에 초점을 맞추기 보다는 즉각적인 기회를 부여잡는 것, 그리고 집단보다는 개인의 능력과 자원을 통해서 남들보다 더욱 빠르게 기회를 쟁취해내는 것에 초점을 맞출 수밖에 없다. 결국 ‘개인화’된 개인들은 자기 재능과 자원을 통해서 모든 일을 해결해야 하며 모든 결과는 자신의 책임으로 회석되는 과정들을 인내하도록 유도된다.¹⁰⁾

종합하면 한국 사회에서도 후기 근대의 ‘유연화 된’ 노동 형태가 전근대의 해체라는 시대적 기조에 의해, 인식의 변화에 의해, 산업 내부의 필요성에 의해서 전형적인 노동 형태로 받아들여지고 있으나 안전망이 확보되지 않은 비정형적인 노동 현장에서 ‘개인화’된 개인들은 구조에 대한 변화를 요구할 수 없으며 모든 책임을 개인의 것으로 가져가는 과정들을 보여주게 된다는 것이다.

따라서 본 논문에서는 이러한 이론적 배경을 바탕으로 실제로 e-스포츠 시장이라는 새로운 산업 현장에서 발생하는 구조적인 문제와 내부에 들어간 종사자들이 가지는 노동 형태, 노동자성에 대해서 고찰해보고자 한다. 앞서 살펴본 후기근대의 노동과 조직에 관한 연구들은 이와 같은 연구문제와 질문들을 도출하는 중요한 실마리를 제공하였다. 여기서 우리는 매우 다양한 질문을 던져볼 수 있을 것이다. 실제로 e-스포츠 시장에 진입한 개인들이 자신들을 후기 근대적 속성의 노동자로 인식할 것인지, 그리고 이 조직과 구조에 대해서 어디까지 이해하고 순응하는 것인지, 그리고 어떠한 선택과 결정을 통해서 이후의 상황들을 변화시키려고 노력하는지 등에 관해서 보다 심층적으로 답을 찾고자 한다.

8) 한국 사회에서도 이러한 부분에 대한 연구들이 진행되고 있다. 엄기호는 『열정은 어떻게 노동이 되는가』(한윤형 외, 2011)의 서문에서 신자유주의가 노동을 보다 효율적으로 관리하고 착취하기 위해 내건 슬로건인 ‘장인이 되라’는 것이라고 지적한다. 소비로만 자신의 존재 가치를 증명하는 ‘노동자’에서 벗어나서 노동을 통해서 자아실현을 하라고 이야기하며, 특히 자신의 이름을 걸고 자신의 상품과 직접 연결되어 있는 ‘장인’으로써 기능하라고 유도하지만 결국은 이러한 노동 구조에 개인들을 집어넣고 모든 것을 ‘장인’이 된 개인의 능력 탓으로 환원시키려는 수단에 불과하다는 것이다.

9) “이 개념들이 파악하고 명확히 발언하고자 하는 현상은 (지위와 자격과 생계의) 불안정과 (이것들이 지속되고 미래에도 안정적일지에 대한) 불확실성, 그리고 (일신상의, 우리 자신을 포함한 우리의 연장선상에 있는 것들, 즉 소유물, 이웃, 지역사회의) 불안함을 결합한 것이다(Bauman, 2000/2009, 256쪽).”

10) 한국사회에서 여전히 자기 계발 서적이 높은 판매량을 차지하는 것 역시 이러한 맥락에서 설명가능하다. 즉, 모든 것이 개인의 책임으로 설명되는 사회에서 개인의 실패는 자기 계발에 대한 노력이 부족했음을 의미하기 때문이다.

3. 연구문제 및 연구 방법

본 연구는 e-스포츠 산업에 종사하는, 혹은 종사한 경험이 있는 20대 청년 문화 노동자 10명을 대상으로 심층면접을 진행하여 e-스포츠 산업의 구조와 노동형태, 그리고 이들이 직면하는 자신의 노동자성에 대한 인식과 이후의 결과에 대해서 어떠한 해석들을 하는지를 확인한 연구이다. 본 연구의 연구문제는 다음과 같다.

첫째, e-스포츠 산업 종사자의 구조와 노동 형태는 어떠한가?

둘째, e-스포츠 산업 종사자가 인식하는 노동자성은 무엇인가?

셋째, e-스포츠 산업 종사자는 책임귀인을 어디에 두며 어떠한 결론을 내리는가?

본 논문에서는 e-스포츠 산업의 문화 노동자를 프로게이머, 이하 연습생 및 준프로게이머와 공인심판으로 한정하였다. 프로게이머는 특정한 게임 콘텐츠로 팀, 혹은 개인 간에 경기를 하는 선수를 의미하며 한국e-스포츠협회의 승인을 받아 프로 자격을 획득한다. 일반적으로 프로게이머가 되기 위해서는 e-스포츠 협회가 인정한 대회에서 입상을 하고 준프로게이머 자격을 획득하며, 이후 추가 자격 검증을 통해 프로게이머가 될 수 있다.

공인 심판은 한국e-스포츠협회가 주관한 대회를 진행하며 발생하는 문제 상황에 대해 대응하고 판단을 내리는 게임 대회에 대한 공식 심판이다. 이 역시 e-스포츠 협회 소속으로 협회의 시험과 교육 과정을 거쳐서 자격을 획득하며 1급, 2급, 3급 순으로 직급이 나누어져 있다.

이 외에 e-스포츠와 관련되어 중계 영역에 있는 앵커, 방송 제작 및 편성 팀과 같은 직업군이 더 존재하나 이들 직군은 e-스포츠 경기를 주관하는 협회와 직접적으로 관련 있기 보다는 주로 방송국과 관련이 있는 지점으로 해당 내용이 후속 연구를 통해서 보완되어야 할 필요성은 있으나 보다 명확한 논의를 위하여 본 연구에서는 제외하였다.

면접 대상자는 최소 1년 이상 e-스포츠 산업에 종사한 노동자로 선정하였고 연구자의 판단 하에 가장 대표성이 있다고 생각되는 대상자를 바탕으로 판단적 표집(judgmental sampling)이 이루어졌다. 이들 노동자들은 그 실체가 명확하지 않고 자격의 유무에 따라서 지위가 결정되는 부분이 대부분이기 때문에 전체 노동자 군을 확보하기가 매우 어렵다. 따라서 오히려 연구 목적에 기반을 두어 표본을 추출하는 것이 적절하다고 판단되었다.

또한 특수한 조직 내 상황으로 인해 익명성이 보장되지 않는 케이스가 많아 이러한 경우 면접 대상에서 제외하였다. 특히 면접 내용을 통해서 면접대상자의 인적 사항이 그대로 노출될 위험이 있는 부분은 확인 후 삭제하고 논문에 사용된 인터뷰 내용 역시 면접 대상자의 확인을 거쳐 원고에 게재하는 등 신중을 기하였다.¹¹⁾ 본 연구의 경우 아직 e-스포츠 산업에 종사하고 있는 종사자가 포함된 연구로써 이에 대한 윤리적인 문제가 발생하지 않도록 더욱 신중을 기한 측면이 있다.

11) 면접대상자의 익명성을 최대한 보장하기 위해서 20대 초반, 중반, 후반, 30대 초반으로 연령을 나누어 기재하였다. 진입 과정 역시 상세하게 기재할 경우 일부 면접대상자의 경우 자칫 역추적이 가능한 지점이 있어 그룹별로 e-스포츠 산업으로 진입할 수 있었던 과정을 제시하는 방법을 선택하였고 그 중 오픈이 가능한 사례나 일부 특이 사항이 있는 사례에 대해서만 본문에서 기술하였다.

<표 1> 면접대상자 인적 사항

번호	성별	연령	직업	자격	구분	진입 과정
1	남	20대 초반	프로게이머	프로게이머	스타 크래프트	게임대회 입상 후 게임단 입사
2	남	20대 중반	무직	프로게이머		
3	여	30대 초반	대학원생	프로게이머		
4	남	20대 후반	자영업	프로게이머		
5	남	30대 초반	게임사 직원	프로게이머	피파	게임대회 입상 후 협회 자격 취득
6	남	20대 초반	아르바이트	준프로게이머	서든 어택	
7	남	20대 중반	자영업	준프로게이머	철권	
8	여	20대 중반	공인 심판 / 프리랜서	심판 2급	-	협회 공식 시험 통과 후 자격 취득
9	남	20대 초반	공인 심판 / 학생	심판 2급		
10	남	20대 초반	공인 심판 / 학생	심판 3급		

<표 2> 직무분석 요약

구분	e-스포츠 심판		프로게이머	코치 ¹²⁾
정의	공정하게 게임대회를 진행 하고 치를 수 있도록 도와 주는 일		e-스포츠 게임대회에 출전 하여 상금과 소속팀의 명예 를 드높임	선수들을 훈련, 관리하는 일
직무구조	대회업무/경기장 환경 체크/ 심판진 운영		훈련/경기출전/방송출연/행사,이벤트/팬관리	선수훈련/대외활동/선수외적 관리.사무국과의 커뮤니케이션
위계구조	1급심판/2급심판/3급심판		1군-2군-연습생	감독-코치-프로게이머
필요 직무 경험	필수	게임이해, 게임플레이 3년 정도의 실무경험	커리지매치/소양교육	프로게이머/아마추어 코치 유경험자
	선택	e-스포츠, 스포츠 관련종사자 경력	체육활동,협동력 등 단체 활동에 대한 경험	길드마스터 경험, 리더십과 군필자, 사회생활유경험자
필요교육	심판관련 프로그램 교육 3년, 6회		소양교육,드래프트/1년정도의 숙련기간	e-스포츠 소양교육/정기교육 8번
	대출		중출	고출
직업전망 ¹³⁾	5		3	3
	평균 3000만원		1군-평균 5000만원	평균-3000만원

출처: 『e-스포츠산업의 체계적 인력양성정책 수립을 위한 직무구조와 수요조사 연구』 (46쪽, 61쪽), 『KOCCA 연구보고서』 11-18, 2011.7, 서울:한국콘텐츠진흥원.

- 12) 일부 프로게이머는 은퇴 후 코치 및 감독으로 전향할 수 있는데 주로 코치직으로의 전향을 희망한다. 인터뷰 내용 중 이와 관련된 내용이 일부 거론되어 참고적으로 코치 직업군을 표에 첨부하였다.
- 13) 직업전망은 1~5 수치로 측정되며 5로 갈수록 더욱 발전한 전망임을 나타낸다. 3의 경우 현재와 비슷하다는 것을 의미한다. 해당 보고서에 의하면 e-스포츠 종사자의 대부분이 직무만족도, 근무시간만족도, 직장생활만족도, 근무인원만족도 등에 대해서는 전반적으로 만족하는 것으로 나타난다. 그러나 이 보고서가 e-스포츠 직무에서 5년 이상 경력을 가진 총 30명의 전문 인력을 대상으로 실시된 실태조사라는 점을 감안한다면 위의 직업전망이 e-스포츠

방법론적인 측면에서는 노동 시장에 진입하고 구조를 파악하고 스스로 자신의 노동을 해석하게 되는 일련의 과정을 자신의 목소리로 설명한다는 지점에서 심층면접은 적절한 방법론이라 판단하였다. 그러나 심층면접 방법이 가질 수 있는 한계를 극복하고 전문적인 면접을 진행하기 위해 연구자는 e-스포츠 산업과 관련된 자료들을 확인하여 게임 구분, 연도, 자격과 관련된 질문 사항들을 정리하고 이러한 기초 통계와 연구문제를 바탕으로 심층 면접을 진행하는 방식을 사용하였다. 면접은 개인에 따라 2시간 정도 소요되었으며 필요한 경우 추가 인터뷰 및 전화, 메일 등을 통해서 확인하는 작업이 이루어졌다. 경우에 따라서는 통계자료를 함께 검토하면서 이야기하는 방식을 사용하였다.

연구자가 e-스포츠 산업의 전반적인 역사적 맥락 및 기초 통계 자료를 숙지한 후 면접이 진행되었기 때문에 비교적 라포가 잘 형성된 상태에서 면접이 진행되었다. 그러나 현재 프로젝트임에 소속되어 있거나, 아직 관계를 맺고 있는 면접자의 경우 정확한 정보를 제공하기 꺼려하는 경향이 있었다. 이러한 경우 현재 e-스포츠 산업에 종사하지 않는 면접 대상자와의 면접에서 해당 사항을 재확인하는 과정을 추가적으로 거쳐 자료의 신뢰성을 확보하였다.

4. e-스포츠 산업과 비정형 노동자

1) e-스포츠 산업의 구조와 노동형태

e-스포츠 시장은 외환위기 이후 늘어난 PC방이라는 여가공간의 확장을 통해서 출발하였다. IMF 이후 구조조정 대상이 된 많은 산업종사자들이 자영업으로 눈을 돌리면서 PC방과 같은 신종 업종들이 나타나기 시작했고, 이 여가공간에 청소년-청년층이 모이기 시작하며 당시 인기를 끌었던 <스타크래프트> 콘텐츠를 바탕으로 아마추어 게임 대회가 형성되기 시작했다. 이것이 산업적인 주목을 받고 방송 영역으로 확장되고 기업 스폰서가 늘어남에 따라 하나의 커다란 시장이 완성되게 된 것이다. 즉 하나의 취미 생활이 ‘프로게임단의 발족과 ‘협회’의 형성을 통해 새로운 노동시장을 형성한 것이다.

여기서 주목해야 하는 것은 이 시장의 발전이 대기업 스폰서의 개입을 통해서 진행되었다는 점이다. 이미 많은 대기업들이 프로 축구, 야구 등 기존 스포츠의 프로게임단에 기업의 홍보를 위해서 투자를 하고 있는 가운데 이에 비해 운영비가 비교적 적게 들어가며 젊은 층에 큰 홍보 수단이 될 수 있는 e-스포츠 시장은 매력적인 시장이다.

이렇게 대기업 스폰서가 마련됨에 따라 시장을 구조화할 수 있는 조직체가 필요해졌고 이러한 필요성에 의해 한국e스포츠협회가 발족하게 되었다. 초기 협회의 설립 취지는 비정규직 리그의 상급 외에는 수입원이 없는 유저 중심의 게임단을 정리하고 개인의 권리를 보장하고 산업적 질서를 확립한다는 것으로 2000년에는 문화관광부의 허가를 받은 공식협회로서 자리매김하는 등 입지를 구축할 수 있게 되었다.¹⁴⁾

산문에 ‘성공작’으로 안착한 사례의 평균으로서 오히려 e-스포츠 시장에서 빠르게 교환되고 퇴출되는 대다수 허부의 문화노동자에 대한 설명력은 가지지 못한다고 보아야할 것이다.

14) 2012년 한국e스포츠연맹(E-Sports Federation)이 발족하였으나 본 논의에서는 포함시키지 않도록 한다. 한국e스포츠협회(Korea E-Sports Association)가 기본적으로 <스타크래프트>를 포함한 다양한 콘텐츠 모두 총괄하는 단체인 반면, 연맹은 <스타크래프트 2> 콘텐츠에 국한된 리그와 팀을 관리 감독하는 단체이기 때문이다. 그러나 이

그러나 근본적으로 협회의 구성원이 프로게임단을 관리하는 대기업의 임원 중심¹⁵⁾으로 이루어져 있기 때문에 협회 자체의 자생력을 가지기 보다는 대기업, 스폰서 기업의 자본이 e-스포츠 산업의 발전과 규제를 통제하는 현상이 지배적이다. 이와 같은 이익집단 중심의 운영 구조는 e-스포츠 산업 구조의 가장 특징적인 부분이다. 일반적인 프로스포츠에서 ‘협회’나 ‘연맹’이 강한 공신력을 가지고 구단과 선수에 대한 지배력을 가지고 있는 반면 e-스포츠 산업의 경우 스폰서 기업의 자본을 통해서 발족하였다는 한계를 안고 있으며 스스로 자생력을 갖추지 못한 상태로 유지·운영되고 있어 게임단이 있는 콘텐츠와 게임단이 없는 콘텐츠 간의 간극을 해결하지 못하고 편파적으로 운영되고 있다.

저는 개인적으로 협회를 되게 안 좋아해요. 싫어해요. 육해도 시원찮은데…….별로 안 좋아하거든요. 협회에 서 프로게이머에게 지원해주는 거는 <스타크래프트>. 비인기 종목, 프로리그가 없는 비인기종목은 지원해주는 게 단 하나도 없어요. 그렇다고 협회에서 리그를 열어서 프로게이머들을 할 수 있게 해주는 것도 아니고, 그렇다보니까 협회에서 해주는 것도 아니고 국제대회도 사비로 털어서 가야되고. <사례 5>

이는 협회가 게임단 뿐만 아니라 선수에 대한 지배력 또한 가질 수 없는 구조라는 점을 짐작케 한다. 특히 콘텐츠 간에 나타나는 심각한 불균형 현상을 조절하지 못하고 게임콘텐츠 사와의 관계에서 벌어지는 저작권, 중계권 협상 등에서 주도권을 갖지 못하는 등 등 협회의 기능이 유명무실한 상태에서 협회는 단순히 자격증을 발급해주는 일개 기관의 역할만 수행할 뿐이다. 이러한 가운데 핵심과 주변부 노동집단이 극명하게 나누어지고 있으며 노동 유형 역시 집단 간 큰 차이를 보이는 등 분열적인 상황은 심화되고 있다.

<표 3> 장르별 프로게이머 현황

종목별	장르	프로	등록대상	준프로
스타크래프트	RTS	165	0	145
피파	스포츠	3	0	20
카운터 스트라이크	FPS	2	0	20
철권	대전 액션	13	3	16
위닝일레븐	스포츠	0	0	0
워크래프트3	RTS	10	0	31
카트라이더	레이싱	2	3	55
스페셜포스	FPS	23	5	221
갯앰프드	대전 액션	5	3	30
서든어택	FPS	11	0	164

연맹이 초기 e-스포츠의 시작과 같이 대기업 자본과 상관없이 자발적으로 팀이 구성되었고 유지되며 다양한 오픈 대회를 추구하여 선수가 참여할 수 있는 폭을 넓히고 소속된 선수들의 권익 보호와 활동 보장, 선수 보장을 위해서 노력한다는 점에서 향후 어떠한 방식으로 발전할 것인지는 지켜보아야 한다. 마찬가지로 국제e스포츠연맹(IeSF) 역시 본 고에서는 주 논의 대상이 아니다.

15) 기본적으로 한국e스포츠협회는 SK Telecom 측에서 협회장을 맡고 있고, 협회 소속 프로 게임단은 모두 대기업의 후원을 받고 있다. 따라서 선수들의 권익보호나 활동보장이 우선시되기 보다는 협회 자체의 이익이 우선시 되는 경향이 있다.

테일즈 런너	액션 레이싱	0	0	0
던전앤파이터	액션 MMORPG	6	0	29
샷 온라인	스포츠	0	0	0
A.V.A	FPS	4	2	48
슬러거	스포츠	0	0	17
카운터 스트라이크 온라인	FPS	3	0	4
펌프잇업	리듬 액션	0	0	0
창천온라인	MMORPG	1	0	42
케로로파이터	대전 액션	1	0	13
피파온라인2	스포츠	2	2	27
마구마구	스포츠	0	0	0
아발론 온라인	RTS	2	0	42
스페셜포스2	FPS	45	0	7

출처: 한국e스포츠협회 공식 홈페이지(2012. 10. 22 기준)

<표 3>에서 보여지듯이 대기업 소속의 게임단이 존재하는 콘텐츠를 중심으로 프로게이머, 준프로 게이머 집단이 활성화되어 있으며 그렇지 않은 콘텐츠는 프로게이머의 수가 매우 소수임을 알 수 있다. 이처럼 e-스포츠시장의 노동자들은 인기 콘텐츠를 중심으로 하여 자연스럽게 기업 팀에 소속되어 노동자로서 스스로를 정체화 할 수 있는 ‘프로게이머’ 집단과 ‘프로게이머’ 자격은 갖추고 있으나 소속되어 있지 않아 노동자로서 정형화되기 힘든 비인기 종목 프로게이머 집단으로 나누어진다.

회사도 그만두고……. 구단에 들어가서 프로게이머가 되고 싶다는 생각을 한 적이 있었어요. 근데 중간에 봉 뜨게 돼서 (당시 리그를 지원하던 회사가 부도남) 생활 자체도 힘들어졌어요. 대회 나가서 상금 탄 걸로 생활했거든요. 전 그 때 생각했어요 프로게이머가 직업으로 선택하기에는 아닌 것 같다. 그래서 그때부터는 진짜 단순히 취미. 피해를 많이 봤기 때문에 그걸 더 못하겠더라고요. (중략) 프로구단에 들어가서 프로게이머 하는 거. 비록 되게 화려하게만 보이지만 실상은 알고 있거든요, 월급도 얼마 못 받고 그런 거. (중략) 지금은 취미로 된 것 같아요. 취미. 대회 나가서 상금 받으면 그냥 좋은 거고 <사례 5>

비 인기 종목 게이머들은 e-스포츠 초기의 아마추어 리그 형식의 기회만이 제공되며 고정적인 수입을 창출할 수 없는 상황에서 기업 팀의 프로게이머와의 간극을 경험하면서 이를 노동의 형태로 받아들이기 보다는 취미생활의 한 종류로 해석하며 자신과 기업 팀 프로게이머의 위치를 분리시키고 있다.¹⁶⁾

그러나 기업 팀에 들어간 프로게이머라고 하더라도 모든 것이 보장되는 정형화된 노동형태를 가지고 있는 것은 아니다. 이미 방송 및 리그에 출현할 수 있는 1군, 연습생 중심의 2군으로 나누어져 있는 상황에서 2군의 경우 매우 열악한 환경 속에서 생활을 지속해야 하는 상황에 놓인다. 실제로 역대 연봉을 받을 수 있는 스타플레이어는 소수에 불과하며 이마저도 고용안정성을 보장하지는 못한다.

16) 이들 집단에 대한 논의는 노동자성과 관련된 부분에서 주로 다루고자 한다.

프로게이머가 됐는데 자격을 따고 왔는데, 팀에서 계약을 정식으로 하기 전까진 보통 연습생 생활을 하죠. 연습생 때는 계약하는 게 없죠. OOO이나 이런 애들은 연습생을 이 팀에 있었다 저 팀에 있었다 했었는데, 기본적으로 계약이 안 되어 있으니까. 나중에 50만원씩 주는 게 생겼는데, 완전 연습생일 때. 그건 연습생들이 계속 이 팀 저 팀 옮겨 다니니까 그거 막으려고 그런 것 같고. (중략) 저때는 초봉은 그냥 거의 1200정도 받은 것 같아요. 전 연습생 생활은 안하고 바로 들어가서. 근데 못하는 애들은 처음 하는 거니까 거의 무급. <사례 2>

게이머 하는 내내 돈을 받은 적은 없어요. 팀에서 돈을 받은 적은 없구요. 저는 그냥 게임단에 이름만 소속이었고 계약을 하지 않았기 때문에 프리랜서와 똑같았어요. 처음에는 대회 입상하고 이런 게 있었어요. 나중에는 대회도 없어지다 보니까 방송일 하고 행사하고 강의……. 이렇게. 되게 아이러니한 게 프로게이머인데 프로게이머로서 돈을 벌 수 있는 수단은 거의 없었고 프로게이머와 관계된 일을 하면서 돈을 벌게 돼서. <사례 3>

따라서 이들은 실질적으로 4대 보험과 같은 사회보장이 결여되어 있고 노동법으로부터 은폐되어 있지만 생산과 서비스의 판매 등에 있어서는 합법적인 방식을 추구하는 고용형태로 비공식고용(informal employment) 형태에 가깝다(Williams & Windebank, 1998). 즉 경제활동 인구임에도 불구하고 사실상 사각지대에 놓인 노동집단인 것이다.

저 같은 경우는 복지? ‘그만 거’ 안 바라보고 왔죠. 최고의 프로게이머가 될 거야. 그 감정 하나로. 그 열정 하나로 지금까지 왔는데 생각할 필요가 없죠. 프로게이머 이후를 왜 생각해요. 난 여기서 실패하면 이 판에 안 있을 건데. 이 정도 생각으로 안하면 있을 이유가 없죠. 누가 복리후생을 생각하면서 고만고만하게 게임하고 고만고만하게 코치나 감독할 거야. 말이 안 돼지. <사례 4>

그러나 이러한 비공식고용에 대해서 문제제기를 하는 것 자체를 비전문적인 행위라고 판단하는 경우가 많았는데 이것은 개인이 자발적으로 이러한 노동형태를 선택했다기보다는 노동형태에 대한 구조적인 변화를 기대할 수 없는 대안 부재 상황에서 비공식고용 형태를 선택한 ‘자기 합리화된 자발적 선택형’으로 분석된다.

공인심판의 경우도 이와 유사한 상황이다. 공인심판은 직접적으로 협회와 계약관계에 들어가기 때문에 보다 명확하게 노동자로서 위치 지을 수 있는 직군이지만 이 역시 정형화된 노동 형태만으로 보기는 어려우며 기업에서의 내부화된 고용관계를 유지하는 정형 노동 형태(standard labor)과 유연화된, 그러면서 개인 독립계약 노동자로서 활동하는 비정형 노동(non-standard labor)이 합쳐진 형태로 작동하는 모습을 띤다.

특히 직원으로 채용된 초창기 멤버인 소수의 1급¹⁷⁾ 심판들을 제외한 나머지 2, 3급 공인심판의

17) 1급의 경우 초창기 멤버들로 유지되며 2·3급과는 달리 한국e스포츠협회의 정식 직원의 개념이다. 따라서 월급과 경기참여비를 함께 받는다. 그러나 그 수준이 높지 않아 지속적인 유지가 어려우며 그럼에도 게임대회 공인심판이라는 이력을 가지고 이직할 수 있는 대안이 마련되어 있지 않아 힘든 상황에서도 지위를 유지할 수밖에 없다. 따라서 스스로도 좀 더 나은 노동 급여 및 대우를 받기 어려워지고, 이하의 공인심판들은 대안이 마련되지 않은

경우 경기에 참여한 만큼 일당으로 계산돼 월말 정산이 되는 시스템으로 실질적으로는 일용직, 혹은 아르바이트와 같은 형태의 노동 구조에 들어와 있다. 뿐만 아니라 이들은 프로 리그의 개최 여부에 따라 참여할 수 있는 횟수가 정해지기 때문에 일정한 고정급을 안정적으로 지급받기는 매우 힘들다.

처음에는 아무것도 모르고 사실 들어왔어. 공인심판이란 게 좋아보였고. 그것도 설명을 안 해줬어 사실. 월급은. 그때가 스물네 살 때였는데. 아무것도 설명을 안 해주고 그래서 그래도 월급이 있겠지 하고 생각을 했는데 월급이 아니더라고. 일당제더라고. 한 경기에 4~5만원. (중략) 한 달에 몇 번 경기가 있느냐가 중요한데 한 달에 경기가 막 스토브라고 해서 프로게이머들이 쉬는 달이 있어. 그러니까 시즌이 끝나고 나서 한 달 정도 쉬는 기간이 있는데 그때가 딱 걸려버리면 이제……. 경기가 없으니까. 생활이 안 되지. <사례 8>

어떻게 되면 전문직이라고 표현할 수도 있지만 어떻게 보면 일용직이에요. 아르바이트 제가 한번은 시합에 나가야돼서 학교에 제출할 서류도 그걸 한번 때본 적이 있어요. 거기에 뭐라고 kspca 공인심판 이렇게 쓰여 있는 게 아니라 일용직이라고 써 있는 거예요. 그걸 봤을 때 아 우리는 1급 빼고는 아무것도 아니구나 그런 생각이 들었고. 예전엔 서류 자체도 없었대요. <사례 10>

협회 홈페이지에 게재되어 있는 공인심판은 1급심판 6명, 2급심판 15명, 3급심판 25명으로 이루어져 있다. 그러나 실제로 이 중에서 현재까지 활동하고 있는 인원(2012. 1월 기준)은 1급심판 6명, 2급심판 12명, 3급심판 3명에 불과하고 2, 3급심판의 경우 이러한 변동이 매우 심한데 특히 3급은 지자체에서 일시적인 대회를 위해서 임의로 자격을 부여하기 때문에 급수가 낮을수록 노동의 형태는 불안정하며 노동의 질 역시 매우 낮아지는 모습을 보인다.

이처럼 e-스포츠 산업에 종사하는 종사자의 노동 형태는 매우 다양한 특징들을 가지며 비정형적인 모습을 보여주고 있다. 그러나 기본적으로 이들의 노동 형태는 안전망이 보장되어 있지 않은 비공식 고용 형태라고 정리할 수 있다. 특히 스포츠 활동이 타인의 이익과는 상관없이 ‘자기목적성’을 중심으로 진행되는 활동이라는 점에서 e-스포츠 노동 형태 또한 일반적인 근로계약상의 의무이행관계와는 구별되는 고용형태이다.

따라서 이들은 전형적인 비정규형 노동자층과는 달리 ‘전문가’ 혹은 ‘프로’ 라는 이름의 정체성을 획득하고 있으며 ‘자기목적성’을 중심으로 움직이고 있기 때문에 직업이 가지고 있는 위상은 상위에 속하며 ‘자격’을 통해서 유지되는 고용형태로써 복잡한 비정형직의 노동형태로 나타난다. 또한 고용안정성이 보장되지 않고 한시적 근로자의 형태로써 일부는 작업장 영역에 귀속되지도 못하고 복지나 법적, 제도적 보호를 전혀 받지 못하는 불안정(precarious) 노동 형태이기도 하다.

이것은 같은 ‘스포츠 산업’에 종사하는 프로 선수들의 노동형태와 조직을 비교하면 더욱 선명하게 드러난다. 프로스포츠 역시 ‘자기목적성’에 근거한 노동형태로써 개인적인 이익을 창출할 수 있다는 점에서 일반 노동자와는 다르게 설명된다. 그러나 스포츠 영역이 직업화, 산업화됨에 따라 노동법적인

체로 승진할 수 있는 기회가 박탈되어 떠날 수밖에 없게 되며 이 빈자리를 다시 20대의 젊은 예비 노동자들이 들어오는 악순환 구조가 형성된다. e-스포츠 산업 퇴출 이후에 진출할 수 있는 퇴로가 마련되어 있지 않다는 것, 혹은 애초에 진입할 구조 자체가 만들어지지 않았다는 것은 이들의 열정이 단기적, 한시적으로만 소모될 뿐 장기적으로 연결될 수 없는 노동 구조로 이어짐을 짐작하게 한다.

보호에 대한 논의들이 진행되기 시작하였고(김희동, 2009; 권혁, 2012) 프로야구를 중심으로 선수협의 회가 만들어지는 등 프로 선수에 대한 법적, 제도적 장치들을 마련하고자 하는 시도들이 진행되고 있다.

한편 상대적으로 역사가 오래되지 않았고 규모가 작은 e-스포츠 산업의 경우 이러한 구조적 개선에 대한 요구를 개인이 제시하기 어렵고 여러 채널을 통해서 소개되고 보여지는 일반적인 프로 스포츠와는 달리 협소한 게임 채널을 통해서만 운용되는 e-스포츠의 경우 이러한 문제들이 표면적으로 드러나지 않기 때문에 비정형직의 노동형태에 대한 문제제기는 아직 이루어지지 않고 있다. 특히 일부 스타 프로게이머의 역대연봉과 관련된 기사¹⁸⁾들은 구조적인 문제들을 개인의 능력 문제로 환원하는 결과를 초래한다. 그러나 그 하부구조 속에는 소수를 위한 다수의 비공식적인 음성적인 고용 형태가 존재하고 있고 이것은 ‘프로’라는 정체성으로 모두 상쇄된다.

2) 노동자성에 대한 인식

면접 대상자의 대부분은 초고속 인터넷망을 중심으로 한 게임 이용의 수혜자들이며 1세대 프로게이머들의 방송 진출¹⁹⁾과 프로리그의 형성, 스타플레이어의 성공의 과정을 지켜보았고 취미가 직업이 될 수 있다는 ‘가능성’을 보고 자란 세대들이다.

워낙 게임을 좋아하는 어린 아이였고, 공부는 뒷전이었어요 (중략) 그러다 어느 날 TV를 보니까 프로게이머라는 사람들이 대회에 나오는 거예요 TV에서 승승장구 하는걸 보니까 나도 나가서 이길 수 있겠는데 하는 생각도 들고 좋아하는 일도 하면서 돈도 벌면 좋겠다 하는 생각에. (중략) <사례 4>

2002년, 2003년 때 홍지호랑 임요한이 엄청 유명했을 때였죠. 임요한이 매일 1등하고, 홍지호가 매일 2등하고, 코카콜라배 있고 이럴 땐니까. 제가 그때 중3때였거든요 저도 그 때 그거 보면서 어 재밌다 이러면서 보고, 저도 스타크래프트를 할 줄 알았으니까. 그때 당시가 이제 e-스포츠 판 바닥을 만든 거죠. (중략) 어릴 때는 비전이 있다고 생각을 할 나이가 아니잖아요. 제가 보기에는 꿈. 비전이 있으니까 이걸 하자라는 생각보다는 내가 흥미를 느끼고 재미를 느끼니까 이걸 해봐야겠다 이런. 그래서 시작한거예요. 일단 해보자. 재미있을 것 같다. 모든 프로게이머들이 다 그럴꺼예요. <사례 2>

특히 이들 면접 대상자가 e-스포츠로 진입한 시기는 <스타크래프트> 콘텐츠의 성공, 스타플레이어의 활약 등으로 인해 다양한 게임 대회가 개최된 시기이며 동시에 기존의 시스템이 게임단의 추가

18) “연간 2억 원 이상을 벌어들이는 프로게이머가 속속 탄생하고 있다. SK텔레콤이 운영하는 프로게임단 ‘T1’은 ‘테란의 황제’ 임요한 선수와 3년간 연봉 1억8000만원에 계약하는 등 선수·코칭스태프와 올 시즌 연봉 계약을 마쳤다고 14일 밝혔다. T1의 주장인 임 선수는 기본 연봉 1억8000만원에 성적 옵션으로 최대 8000만원까지 추가로 받을 수 있어 실질적으로 연간 2억 원 이상의 연봉을 확보할 수 있을 것으로 보인다.” (유희경, 2005.4.14., ‘연봉 2억대’ 프로게이머 줄이어, 『문화일보』)

19) 신주영, 이기석 등 1세대 프로게이머들은 정규적인 프로 리그가 없는 상황에서 아마추어 대회와 같이 자생적인 리그에서 주로 활동하였음에도 불구하고 ‘프로게이머’라는 명명으로 큰 인기를 끌었으며, 특히 이기석(쌈장)은 당시 게이머로서는 최초로 CF를 찍는 등 다양한 방송 활동을 통해서 게임을 통해서도 성공할 수 있다는 것을 사람들에게 각인시키는 효과를 가져왔다.

창단과 협회의 기능 확대 등에 힘입어 본격적으로 재편되는 시기였기 때문에 이 시스템을 안정화시키기 위해서 보다 많은 연습생 및 프로게이머가 필요했다. 따라서 이들 면접 대상자들은 보다 쉽게 진입이 가능한 지점이 있다.²⁰⁾ 이러한 <스타크래프트> 중심의 시장 확장은 비 인기 종목 역시 추후 성장할 것이라는 기대감을 불러 일으켰고 이에 많은 수의 이용자들이 여러 장르의 게임에 프로게이머로 진입할 수 있는 계기를 마련하였다.

그러나 이들은 산업적인 발전의 가능성이나 개인의 향후 성공 가능성을 정확히 예측하고 시장 안으로 들어왔다고 하기보다는 이전에 경험하지 못했던 ‘게이밍’이라는 취미적 성격의 노동 시장에 대한 호기심과 흥미를 바탕으로 시장으로 들어온 주체들이다. 이는 e-스포츠 초기 형성이 하부의 주체들의 자발적인 참여 문화에서 출발한 것과 같은 맥락이다. 초기 e-스포츠는 정치적 필요성이나 경제적 필요성에 의해서 계획적으로 만들어진 것이 아니라 PC방에서 게임을 즐기던 이용자들끼리 스스로 팀을 구성하고, 이 팀을 운영할 최소한의 스폰서를 구하는 등 개인의 참여와 자발성을 바탕으로 형성되었다. 따라서 이들에게 e-스포츠로의 진입은 수익이 보장되는 성공 담론의 영향력보다는 하나의 게임 콘텐츠에서 형성된 놀이 문화를 바탕으로 한 참여 문화로서의 가치가 더욱 크게 작용하였다.

아마추어 팀들이 시간이 지나서 프로팀이 된 건데, (중략) 저 때는 비 스폰서 팀이 거의 대부분이어서 대기업에서 창단을 해주지 않는 이상은 실질적으로 아무것도 없어요. 오히려 한 달에 50만원씩 7~8명에서 사비를 내서 생활을 하고. 그때가 10대 후반에서 20대 초반? (중략) 그때 당시에는 좋아서 할 수 있었던 것 같고. <사례 4>

위 사례에서도 보이듯이 ‘좋아하는 것’을 직업으로 삼을 수 있다는 기대와 개인의 ‘열정’은 e-스포츠라는 시장을 성장시키는 원동력이 되었다. 그러나 e-스포츠 시장이 성장하면서 앞장에서 살펴보았듯이 노동형태가 분화되고 비정형화됨에 따라 이 직군에 대한 ‘노동자’로서의 설명력을 사라지고 ‘프로’라는 허구의 정체성만 남는 상황에 놓여지게 되었다.

특히 비 기업 팀의 게이머 집단(프로게이머, 준프로게이머)은 시간이 지남에 따라 이 프로라는 정체성을 단지 자격에 불과한 것이며 허구적인 것으로 인식하기 시작하는 모습을 보여주었다. 또한 자신의 게임 행위를 취미 생활로 규정하며 e-스포츠 프로게이머로서의 역할에 대해서는 노동자성과 연결 짓지 않는 모습을 보인다. 그러나 기업 팀에 소속되어 있는 프로게이머에 대해서는 노동자로서 귀속된 존재로 판단하며 자신과 구별 짓기 하는 모습이 나타났다.

Kespa(한국e스포츠협회)에 등록되어 있는 게 준프로에서 프로로 되는 것뿐이잖아요. 그거 따도 좋은 것도 없고, 그냥 그러려니 해요. 생각 안 해요. 다른 일……. 이렇게 배달(일)하면서 그냥 취미로 하는 거거든요. (중략) 취미예요. 그냥 취미. <사례 6>

20) <사례 3>은 면접 대상자 중 유일한 <스타크래프트> 여성 프로게이머인데, 이는 당시 <스타크래프트> 시장이 확장됨에 따라 ‘여성 리그’가 따로 마련되어 게임과는 거리가 멀다고 인식되어 온 여성들 또한 시장으로 진입이 어렵지 않은 상황이었음을 보여준다. 실제로 인터뷰 하는 동안 대부분의 면접 대상자들은 당시 게임단에 입단하는 것이나 자격을 획득하는 것이 그리 어렵지 않았으며 일부는 먼저 스카우트 제의가 들어온 경험도 있다고 진술하였다.

저는요, 아르바이트인 것 같아요. 예전에는 아르바이트였다면 지금은 취미생활? 취미로 된 것 같아요. 그래서 프로젝트에 들어가면 아마 스트레스를 많이 받을거예요. 어떤 생활을 하고 있는지 대충 들었기 때문에. 그 사람들은 게임을 하기 싫어도 해야 되는 입장이잖아요. 생활 자체가 게임에 맞춰져 있으니깐 늦게 자고 늦게 일어나는 패턴도 있지만 10시부터 12시까지 게임하고 밥 먹고 다시 게임하고 그렇잖아요. 그 사람들은 어떻게 보면 진짜 노동자라는 생각이 들긴 해요. <사례 5>

이는 비 인기 종목 역시 추후 성장할 것이라는 초기의 기대와 달리 더 이상 시장이 성장하지 못하였고 이로 인해 프로젝트머리는 지위만 존재할 뿐 지속적으로 임금을 받을 수 있는, 또는 상금을 획득할 수 있는 기회가 제공되지 못한 것에 대한 반감이 강력하게 작용하였기 때문이다. 이 과정에서 면접 대상자들은 프로젝트머리는 지위가 허구의 것이며, 이것이 자신에게는 노동 영역이 될 수 없다고 판단을 내린다.

반면 기업 팀에 소속되어 있는 게이머 집단의 경우 자신의 노동자성을 근대적 속성의 노동자성과는 차별화하여 노동자성은 삭제한 채 ‘프로’라는 정체성만을 강화하면서 자신의 정체성으로 가져가는 모습을 보여주었다.

자기가 좋아서 하는 일이고, 성적을 내려는데 못 내면 지치고 힘들고 하니깐 그만둔 선수도 많지만, 우리는 프로니까. 자기가 하고 싶은 일을 스스로 (찾은 사람들이니까). 프로의식으로 해야죠. <사례 1>

친구도, 청춘도, 학업도. 그만큼 투자를 했음에도 불구하고 아무런 소득이 없다면 프로젝트머로서 이 일을 할 가치가 있나 하는 생각을 하게 되는 거니까. 그런데 다 그걸 이겨내고 최고의 선수가 되는 거고. (중략) 우리는 전문가죠, 프로. 어떤 분야에 대한 최고 전문가고. 어떻게 보면 전문 지식을 가진 전문가라고 해야죠. 그렇기 때문에 어차피 하는 애들은 고생쯤이야 감수하고 해야죠. <사례 4>

특히 본인 스스로 ‘프로’라는 정체성에 신성함을 부여함으로써 본인의 노동자성을 일반적인 비정규직 노동과는 다른 차원의 것으로 해석하는 모습을 보인다. 따라서 노동에 대한 합당한 대가를 요구하기보다는 ‘프로’라는 이미지와 ‘연예인’으로서의 환상을 소구하는 것으로 위안을 삼는 것을 더욱 선호한다.²¹⁾

좀 준 연예인 그런 느낌이거든요. 좀 알거나 이 일을 아는 사람들 그런 사람들이 알아봐주는 거라서. 음. 그런걸 보면 좀 더 열심히 해야겠다. 좀 더 책임감을 가지고 내가 좀 더……. 봐 주는 사람들이 있으니까 좀 더 책임감 가지고 일을 해야겠다 그런 생각. <사례 1>

일반인이 힘든 경험을 하죠. 방송을 한다든지, 메이크업을 한다든지, 여성 팬들한테 선물보따리를 받아본다든지, 사인을 한다든지. 유명세가? 유명세가 좋은 경험이죠. 나머지는 우승했을 때 금전적인 보상. 그리고

21) “게임을 통해 연예인 같은 스타가 될 수 있다는 욕망을 쫓아 인생을 지불해 스포츠와 엔터테인먼트 사이에서 명확한 가치관이 정립되지 않은 쇼 비즈니스 무대에 올라가 최저의 임금을 받으며 짝막한 청춘을 바치고 조출한 은퇴식 하나 없이 팬들의 기억에서 사라짐을 감내한다. 이것이 e-스포츠를 지탱하는 열정이다(김정근, 2010.05.19, 프로젝트머의 사육된 열정, 이제 팬들이 나서야, 『프레시안』).”

자긍심? 잘된 선수들은 프라이드가 강해요. 그만큼 내가 성공했다는 거고 <사례 4>

이들 집단은 노동자의 복지, 복리와 같은 문제에 민감하게 구는 것은 오히려 프로답지 못한 것이고 스스로를 일반적인 노동자로 만드는 것이라고 해석하면서 자신의 노동과 육체노동자의 노동을 구별 짓는 모습을 보인다.²²⁾ 이러한 시선은 후기 근대가 전기 근대의 노동자를 바라보는 시선과 일치한다. 즉 실질적으로는 상대적으로 낮은 수입, 고용 불안정 등으로 프롤레타리아화 된 노동 시장 상황에 놓여있음에도 불구하고 전기 근대적 노동자성으로 설명되는 육체노동자보다 자신이 높은 위치에 있다고 믿게 되는 것이다(McRobbie, 1998). 이는 문화 분야 종사자들의 사회적, 문화적 가치에 주목한 Banks(2007)의 주장과도 연결된다. 창조적 문화 산업 종사자들은 외부적 보상(external award)보다 장인 정신, 창조적 자극과 같은 내부적 보상(internal award)을 가져다주는 생산물을 지향한다(Macintyre, 1984; Keat, 2000; Banks, 2007). 그러나 외부적 보상과 내부적 보상이 공존하지 못하는 경우 개인의 갈등을 촉발하며 스스로 내적인 가치에 초점을 돌려 방어하는 효과를 낳는다. 따라서 이들은 구조의 문제를 변화시키기 위해 목소리를 내기 보다는 끊임없는 자기개발을 통해 보다 더 ‘프로’ 다워져야 한다고 채찍질한다. 이는 바우만(Bauman)이 지적한 ‘조직에 구속받지 않고, 규범에 자유롭되 즉시적으로 움직이면서 유연하게 대처하는 혁신적인 인재상’의 모습과 닮아있다. 그러나 이들의 실체는 주요 상업적 문화생산자에 의해 고용된 문화노동자에 불과하다(그레이엄 머독, 2011).

마지막으로 살펴볼 공인심판 집단은 e-스포츠 시장에서 프로게이머와 다른 역할을 하는 직군이지만 근본적으로 1세대 프로게이머의 성공 및 신생 게임 산업 시장의 성장과 같은 유사한 이유로 e-스포츠 시장에 진입한 집단이다. 이들은 다른 면접 대상자들보다는 보다 후기에 e-스포츠 시장에 진입한 집단이나 마찬가지로 <스타크래프트> 콘텐츠의 활성화로 인한 시장의 확대에 큰 영향을 받은 집단이다. 당시 협회의 기능이 확대되는 과정에서 전문화된, 체계적으로 관리 감독이 가능한 공인심판의 양적·질적 확대가 요구되었고 이 과정에서 쉽게 시장으로 유입이 가능했던 환경적인 요인들이 바탕이 되었다. 이들은 직접 협회와 계약관계를 맺음으로써 보다 정형화된 노동형태를 보이는 것 같지만 앞장에서 설명하였다시피 급수에 따라 다른 노동형태를 보여주고 있다. 따라서 이 공인심판 집단은 독특하게도 전기 근대적 상황의 노동자로서의 정체성과 후기 근대적인 유동적인 전문가로서의 정체성이 혼합되어 나타나는 경향을 띤다.

이들 ‘공인심판’ 집단은 협회에 소속되어 있다는 점에서 집단으로서 기능하지만 협회의 지배력이 약한 상황에서 전문성에 대한 신뢰성을 보장받지 못하는, 그러나 전문가로 불리면서 책임은 다해야 하나 실질적인 노동형태는 일시적, 비정기적 노동형태로 매우 분열적인 정체성들이 겹쳐있는 집단이다. 오히려 이들은 프로게이머 집단의 스타플레이어와 같이 ‘스타공인심판’이 될 수 없는 근본적인 한계점을 가지고 있기 때문에 ‘프로’로서의 정체성보다는 정형화되고 고정화된 노동형태를 보장받기를 원하는 모습을 보여준다. 그러나 개선되지 않는 상황 속에서 노동자성을 유지시키기 위해서는

22) “‘하고 싶어서 하는 일’이라는 말은 이전보다 더한 성실함과 근면함을, 그리고 적극성을 담보해 주었다. ‘열악한 조건’도 ‘좋아하는 일을 하려면 감수해야 하는 것’으로 여겨졌다. 혹여 불만이라도 토로하는 사람은, 이 일에 대한 열정이 부족한 것에 대하여 반성의 시간을 가져야 했다. 정리하자면 시초적인 열정 노동은 세 가지 진술의 결합이었다. (1) 나는 좋아하는 일을 하며 열정을 가지고 있다. (2) 그러므로 나는 노동자가 아니다. (3) 그러므로 나는 노동자의 권리를 주장하지 않는다(한윤형·최태섭·김정근, 2011, 191~192쪽).”

결국 다시 개인을 전문가로서 끊임없이 상정하며 동시에 노동자성을 부정하는 분열적이고 모순적인 모습이 발견되었다.

일단은 (다른 직업은) 안 찾고 있는데, 지금도 돈 때문에 하는 건 아니고 (전문성이 있으니까) 하는 건데 이게 모르겠어요. 계속 급수 올리는 데 대한 공지가 안나서……. 이런 식이 되면 좀 고민을 좀 많이 해봐야 되지 않나. 하고는 싶지만 지금은 상관은 없는데 돈을 그렇게 많이 받는 건 아니에요. 그러니까 1급이 되면 모르겠지만 지금 상태로는 나중에는 힘들지 않을까. 그거는 지금 2, 3급의 거의 다 고민거리 일거예요. (중략) 또 OO선배는 2급에서 1급으로 최근에 올라가긴 했는데 월급으로 받는 게 아니라 그냥 주심수당이 올라간 거라. (정규직) 자리가 없어서 수당만 올린 거 같아요. 그렇게 되도 고민이 많이 될 거 같아요. 정말. 지금은 상관없는데 나중이 되면 그런 건 고민이 되겠죠. 직업이라고 하기는 뭐하고, 지금 상태로는 알바도 아니고……. 생각하는 거는 직업이라고 생각해야 되는 건데. (중략) 노동자는 말 그대로 일을 하고 가는 그런 거잖아요. 전 노동자는 아닌 것 같고 전문가가 되려고 노력하고 있고. <사례 9>

이처럼 e-스포츠 산업의 종사자들은 프로와 노동자의 정체성 사이에서 다양한 형태로 정체성을 뒤집어쓰면서 자신의 노동행위를 정의내리는 모습을 보여주고 있다. 특징적인 것은 이들은 자신의 ‘노동자성’을 자발적 선택에 의해, 또는 자기 합리화된 자발적 선택에 의해 그리고 비자발적인 선택에 의해서 삭제시켜나가고 있다는 점이다. 즉 e-스포츠 산업의 출발점은 개인의 ‘열정’이었으나 기능을 유지시키고 합리화시키는 것은 ‘프로’라는 허구의 정체성인 것이다. 협회는 프로라는 자격을 관리하고 감독하면서 이들을 통제하며 프로화를 통해 근대적인 육체노동자의 노동자성은 탈각시키고 새로운 시대의 세련된 정체성을 부여하는 것으로 모든 구조적인 문제를 상쇄시킬 수 있는 힘을 가진다. 그러나 결과적으로 이것은 단기적이고 유동적인 노동 체제를 유지시킴으로써 지속적으로 들어오는 청년 노동자들의 열정을 이용하는 방식에 불과하다. 결국 근본적인 해결점을 찾지 못하는 종사자들은 발생하는 모든 문제에 대해서 개인의 문제로 책임을 돌림으로써 자기계발담론으로 돌아가는 모습을 보이게 된다.

3) 개인화와 책임 귀인

e-스포츠 산업 종사자들은 본인의 노동 행위에 대해 명확하게 규정하지 못하는 가운데 ‘개인으로서의 완전한 자유’, 즉 조직을 바라보고 투자하는 것이 아니라 본인의 열정과 꿈을 매개로 하여 미래의 모호함에 투자하는 것이 올바르다는 슬로건을 통해 모든 발생하는 문제들을 개인의 능력의 문제로 귀결시키며 결과마저도 개인의 선택의 문제에서 파생된 것으로 만드는 모습을 보여준다.²³⁾

성적이 안 나오면 재계약이 장담이 안 되죠. 연봉이 확 떨어질 수도 있고 잘하면 올라가고, 잘하다 못하면

23) “근대화의 과제와 책임의 규칙이 폐지되고 사적인 것으로 변했다는 것이다. (중략) 개인 차원의 과감성과 정력에 맡겨져 분해(‘개별화’)되고 개인적 관리와 개인적 재능과 수완의 집행 영역에 남겨졌다. (중략) 당신이 무엇을 할지 일러주고, 행동에 따른 결과의 책임을 면제해주는 위대한 지도자는 더 이상 없다. 개인이 지배하는 세상에서는, 당신이 인생을 살고 일을 수행할 때 따를 만한 범례들을 다른 개인들에게서 가져올 수 있을 뿐이며, 다른 예들이 아닌 바로 그 예를 신뢰하여 선택해 얻은 결과에 대해서는 당신 자신이 온전하게 책임을 떠맡아야 한다(Bauman, 2000/2009, 49~51쪽).”

또 떨어질 수도 있고. 그래서 항상 신경을 많이 써야 되고 항상 가시밭길을 걷는다는 느낌? 항상 전쟁터에 있다는 느낌을 가지게 되는데 그런 느낌을 가지고 생활을 하지 않으면. 만약 한번만 빠끗하고 제가 쉬고 싶다 이런 생각을 가지면 성적이 조금씩 안 나오고 그런 것 같더라고요. 그래서 정신적으로는 항상 노력을 해요. <사례 1>

그냥 제가 하고 싶어서 하는 건데 이게 힘들다거나 서럽다고 생각한 적은 없어요. 제가 못한 거니까. 자기가 못했을 때는 자기 책임이고 그런데 누구한테 서럽다고 그래요. (중략) 어쨌든 본인들 능력. 그러니까 그런 게 있어요. 어쨌든 나만 잘하면 내가 잘나면 다 이룰 수 있는. 내가 다 이기면 내가 최고가 되는 그런 거기 때문에 남 탓할 것도 없고 그냥 오로지 잘되든 못되든 본인 탓이 되더라구요. <사례 4>

소수의 스티플레이어 아래에 있는 수많은 연습생들이 ‘프로’에서 도태된 것에 대해서 그들의 끈기 부족, 열정부족으로 설명할 뿐 누구도 조직이나 구조의 문제라고 지적하지 않는다.²⁴⁾ 모든 것은 개인이 선택하여 시작된 것이고, 개인의 능력에 따라서 차등 배분되는 것이 당연하다고 생각되기 때문이다. 그리고 ‘프로’라는 정체성은 이를 더욱 공고하게 만든다. 공인심판 직업군 또한 상황은 이와 다르지 않다. 자격 획득 후 공인심판에게 주어지는 교육은 매우 제한적이며 게임에 대한 지속적인 교육과 지원이 전무한 상태에서 이들은 일용직으로서 소모된다. 그러나 이를 극복하는 과정은 구조에 대한 문제제기와 개편 의지가 아니라 개인으로서의 역량 강화로 결국 귀결된다.

국제심판도 생각해봤는데 문제는 우리 중에는 영어가 되는 사람이 없어. 지금은. 본인이 스스로 영어 공부를 해야 되는데 근데 시스템은 심판이 만약에 8시에 스타리그가 있으면 끝나면 10시 11시, 집에 가면 12시. 그 다음날 일어나면 협회 사무실에 10시까지 가서 기록지랑 이런 걸 열심히 만들어야 돼. 어제 한 경기에 대해서. 또 오늘도 해야 될 전적 자료를 만들어야 돼. 영어 공부할 시간이 없지. 아침에 겨우 잠내서 알아서 해야지. <사례 8>

결과적으로 e-스포츠 진입의 계기가 ‘열정’이었다면 노동자로서 자신을 유지시키는 데는 또 다른 자기 계발이라는 열정이 필요해진다. 면접대상자 중 일부는 안전망이 확보된 노동군으로 이동하기 위해서 e-스포츠 시장을 벗어나는 선택을 하였으나 일부는 e-스포츠 시장이 향후 발전하면서 안전망이 마련될 것이라 기대하며 판단을 유보한 채로 다른 직업과 걸쳐 있는 전략을 취하는 모습을 보여주었다. 그러나 대부분은 구조적인 변화보다는 산업에서 퇴출되지 않기 위해서, 프로로서 남기 위해서 그리고 자기 선택에 대해 책임을 지기 위해서 개인의 능력 향상이라는 ‘자기계발담론’으로 되돌아간다.²⁵⁾

24) “청소년-청년기의 수백수천 인적 자원을 끊임없이 투입시켜 조그만 방안에 가두고 거르고 걸러 짜내고 짜낸 후 수명을 다하거나 자포자기 하면 교체-순환시켜 단체전을 돌리는 이런 공장 구조를 일각에선 ‘닭장’이라고 부른다. (중략) 그러나 어느 어린 프로게이머 하나도 그 어느 어른 한분도 닭장에 대해서, 닭장 이후에 대해서 말하지 않는다(김정근, 2010.05.19, 프로게이머의 사육된 열정, 이제 팬들이 나서야, 『프레시안』).”

25) “나는 누군가의 명령이나 받으며 시키는 일을 하는 그런 수동적이고 나태한 노동자가 아니다. 능력을 계발하고, 인맥을 형성하고, 몸값을 올리고, 비전을 갖고, 성공과 행복을 향해 달려가는 능동적인 존재이다. 자기 계발 담론은 ‘나’를 경영하는 주체로 인지하는 동시에 그것을 상품으로 대상화하여 시장에 내어놓는 담론이다(한윤형·최태섭·김정근, 2009).”

즉 집단이 구조적으로 해결해야할 문제들까지 개인 차원의 관리, 재능, 수완을 통해서 해결하도록 유도되며 이것을 당연한 것으로 받아들이고 수행한다는 것이다.

이러한 자기계발 담론도 안전한 것은 아니다. 끊임없이 자기계발을 하더라도 e-스포츠 산업 자체에서 개인의 노동주기가 매우 짧은 가운데 결국 이들은 다른 직업적 선택을 고려해야 한다. 그러나 e-스포츠 산업에서 제시한 ‘전문성’은 다른 직업군에서는 전문성으로 합의가 이루어져있지 않은 상황이며, 내부적으로 연계가 가능한 직업적 통로가 마련되어 있지 않은 상태에서 이 ‘전문성’은 결국 경력 단절의 원인이 될 수밖에 없다.

물론 그 나이(어린 나이)에 비해서는 되게 잘 받는 걸 수도 있어요 근데 프로게이머를 하고 난 다음에 되게 미래가 불투명하기 때문에 더 많이 받아야 한다고 생각해요. 저. 그리고 신인 선수들 같은 경우에는 거의 돈을……. 연봉을 뭐 한 달에 100만 원 이상 받는 선수들이 거의 없고 (중략) 또 오래된 선수는 이제 팀 내에서 되게 고참인데. 그렇다고 이제 와서 다른 것을 하기에는 공부도 하나도 안했고 너무……. 그렇다고 해서 또……. 군대도 다녀와야 하고. 군대 다녀와서 할 게 없어요. 그러면 이제 답이 없는 거죠. 애들이. 은퇴하고 난 다음에 일 할 수 있는 공간을 만들어 주는 게 중요한데 그런 시스템이 전혀 없기 때문에. <사례 3>

이 일한 게 e-스포츠에는 확실히 도움이 되는 경력이 될 수도 있겠지만, 다른 데서는 잘……. 모르겠어요. 이거를 알아줄지는. 개인적으로는 도움이 되겠죠. 일했다는 자신감 이런 거는. 회사 쪽에서 도움이 될 만한 그런 건지는 잘 모르겠어요 (중략) 만약에 e-스포츠 쪽에서 일한다면은 경력에 넣겠죠. 그렇게 될지는 모르겠는데 아예 다른 쪽에서 일한다면 그건 안 쓸 것 같아요. 뭐 다른 쪽에서 일할 때 이게 심판이다 이게 크게 와 닿을 것 같지는 않아요. <사례 9>

실제로 인터뷰 이후 논문이 집필되는 기간 동안 <사례 2>는 게임 관련 직종에 대한 구직을 포기하고 고향으로 돌아갔으며 <사례 7>은 프로게이머 갱신을 포기하고 군대에 입대하였다. 제대 후 프로게이머 활동을 하는 것에 대해서는 부정적인 모습을 보였다. <사례 8>은 공인심판 직군을 그만두고, 타 직군으로 이직하였다. 다행히 <사례 8>은 게임과 관련된 직군으로 이직하였으나 공인심판으로서의 경력은 인정받지 못하고 수습과정부터 다시 시작해야만 했다. 그리고 이 과정에서 <사례 8>은 또다시 생활고와 전문 인력으로서의 자기개발에 대한 끝없는 요구들을 감내해야 했다.

결국 e-스포츠 산업의 종사자들은 끊임없이 자신의 책임을 강제당하며 개인적으로 문제를 해결해야 하는 상황에 놓이고 결과적으로는 구조적으로 노동 고용에 대한 보장이 이루어지지 않고 향후 전망에 대해서도 불투명한 상황에서 분열적인 주체로 존재할 수밖에 없게 된다.

5. 결론 및 제언

한국의 e-스포츠산업은 10여년이라는 짧은 시간동안 빠른 속도로 발전했다. 이것은 많은 예비 노동자에게 ‘취미’가 노동이 될 수 있는 새로운 노동 공간으로 비춰졌다. 그러나 실제 e-스포츠 산업에 진입한 문화 노동자들은 후기 근대적인 유동적인 노동의 형태와 전문가라는 정체성이 혼재된 가운데

분열적인 주체로 남아 있다.

본 논문에서 살펴본 e-스포츠 시장의 문화 노동자들은 비정형화된 노동형태 속에서 스스로의 노동과 노동자성을 ‘프로’라는 정체성의 획득을 통해서만 설명하게 되는 구조에 놓여있었으며 고용불안정, 미래 전망의 불명확성과 같은 불안정한 상황을 구조의 변화보다는 개인의 문제로 치환하여 해결하려는 모습을 보여주었다. 특히 실질적인 지배력을 잃은 ‘협회’와 자본을 운용하는 ‘대기업’을 중심으로 구성되는 e-스포츠 산업은 이러한 구조를 더욱 심화시키는 역할을 하며 이를 개선할 수 있는 대안을 마련하지 못하는 상황이다. 더욱이 e-스포츠산업에 대한 무비판적 찬양과 수용은 이러한 갈등의 면면을 살펴보지 못하게 만든다.

한국의 e-스포츠산업은 젊은 10대~20대의 노동력과 열정을 기반으로 성장해왔다. 그러나 그 열정에 대해서 제 값을 치루고 있는지는 의문이다. e-스포츠산업이 진정으로 장밋빛 미래를 그리고자 한다면 이들의 열정에 대한 올바른 대가가 지불되어야 한다. 그러기 위해서는 인위적으로 덩치를 키우는데 집중하는 게 아니라 제대로 된 안전망 속에서 장기적인 노동 모델을 만들어갈 수 있는 환경을 조성해야 한다.

이를 위해서는 대기업 자본과 분리하여 ‘협회’가 자생력을 가지고 운용이 가능한 형태로 변화해야 하며, 산업 종사자를 대상으로 한 복지의 향상, 고용 안정성의 확보, 지속적인 교육과 체계적인 훈련이 가능하도록 하여 허위의식이 아닌 제대로 된 ‘전문성’을 확보할 수 있도록 해야 한다. 특히 유행하는 특정 콘텐츠에 따라 편파적으로 이동하는 지금의 편의적인 운용에서 벗어나서 다양한 ‘프로’ 리그가 활성화 될 수 있도록 하며 아마추어 리그와 프로 리그를 확실하게 구별하며 취미와 노동의 경계를 분명히 하여 노동에 대해서는 정당한 대가들을 지불하는 방식을 고민해야 할 것이다. 또한 선수협회의회와 같은 조직 구성을 통해서 선수와 구단 간에 발생하는 비공식적인 음성적 형태의 고용 관계를 개선하고 제대로 된 시스템을 구축할 수 있도록 하여 산업 종사자들이 노동 시장 진입 이후 e-스포츠와 관련하여 생애전망을 세울 수 있는 비전 제시가 함께 이루어져야 할 것이다.

이러한 변화들은 합리적인 합의를 통해서 이루어져야 하며 이러한 개선점이 마련되지 못한다면 향후 e-스포츠 시장은 설 자리를 점점 잃게 될 것이다. 이 산업종사자에 대한 환경 개선과 시스템 변화는 결국은 e-스포츠 시장 전체의 생명력을 유지할 것이냐, 아니냐의 중요한 문제들과 관련된 문제이기 때문이다. 시장에 대한 산업적 전망과 비즈니스 모델은 매우 중요하다. 그러나 산업을 형성하고 모델을 유지시키는 것은 그 안으로 진입한 ‘사람’이다. 사람에 대한 관심과 조직과 구조에 대한 비판과 경계가 동반되지 않는다면 산업적 전망 역시 예측 불가능한, 불안한 미래로 귀결될 수밖에 없다.

본 연구는 e-스포츠 시장의 구조를 파악하고 시장에 진입한 노동자들의 현황을 확인하고자 하는 문제의식에서 출발한 연구이다. 따라서 구조적인 문제들이 주어진 조건으로서 분석되었기 때문에 문제 해결방식 역시 합리적이거나 전략적인 대안을 끄집어내기 보다는 현재의 문제적 상황을 지적하는 정도에서 그친 약점이 있다. 이에 대해서 향후 후속 연구들에서 체계적이고 전문적으로 실질적인 문제 해결 방안을 도출하기를 제언하는 바이다.

Ⅰ 참고문헌

- 그레이엄 머독(2011), 『디지털 시대와 미디어 공공성-미디어, 문화, 경제』, 임동욱 외 역, 나남.
- 국민생활체육회(2008), 『스포츠 백과』, 국민생활체육회.
- 권혁(2012). 프로 스포츠 선수의 노동법적 지위와 보호, 『법학연구』, 제 53권 4호, 237-261.
- 김정근(2005. 10. 25). 프로게이머의 사육된 열정, 이제 팬들이 나서야. 『프레시안』.
- 김희동(2009). 프로스포츠선수계약에 대한 법적 접근 : 경제법적 규제와 노동법적 보호의 관계, 『경제법연구』, 제8권 2호. 177-206.
- 송호근 외(2010). 『위기의 청년세대: 출구를 찾다』, 나남.
- 유희경(2005. 4. 14). ‘연봉 2억대’ 프로게이머 줄이어. 『문화일보』.
- 이동연(2010), 『문화자본의 시대: 한국 문화자본의 형성 원리』, 문화과학사.
- 이병훈·윤정향(2001), 비정규 노동의 개념정의와 유형화에 관한 연구, 『산업노동연구』, 제 7권 2호, 1-33.
- 정성호(2006), 『20대의 정체성』, 살림.
- 한윤형·최태섭·김정근(2011). 『열정은 어떻게 노동이 되는가』, 지식하우스.
- 한국콘텐츠진흥원(2011). 『e-스포츠산업의 체계적 인력양성정책 수립을 위한 직무구조와 수요조사 연구』, (KOCCA 연구보고서 11-18.) 한국콘텐츠진흥원.
- 한국e스포츠협회 공식 홈페이지 <http://www.e-sports.or.kr/>
- Banks, M.(2007), *The Politics of Cultural Work*, Basingstoke:Palgrave Macmillan.
- Bauman Z. (2000) *Liquid Modernity*. Cambridge: Polity Press. 이일우 역. (2009). 『액체근대』. 도서출판 강.
- _____. (2004), *Work, Consumerism and the new poor*, 이수영 역, (2010), 『노동, 소비주의 그리고 뉴푸어』, 새로운 빈곤, 천지인.
- Cappelli, Peter (1999), *The New Deal at Work: Managing the Market Driven Workforce*, Cambridge: Harvard Business School Press.
- Christopherson, S. and Storper, M.J. (1989). The Effects of Flexible Specialisation on Industrial Politics and the Labor Market: The Motion Picture Industry, *Industrial and Labor Relations Review*, Cornell University, 42:331-347.
- Hesmondhalgh D. (2010), Media industry Studies, media production studies, *Media and society*, Bloomsbury Publishing PLC: 145-163.
- Keat, R.(2000), *Cultural Goods and the Limits of the Market*, NY: Routledge.
- Lebi-Faur, D. (2011), Regulation and regulatory governance, *Handbook on the Politics of Regulation*, Cheltenham, Edward Elgar: 3-22.
- MacIntyre, A. (1984), *After virtue: a study in moral theory*, London:Duckworth.
- McRobbie, A. (1998). *British Fashion Design-Rag Trade or Image Industry?* London: Routledge.
- Rifkin, J. (2000). *The Age of Access: How the shift from Ownership to Access in Transforming Modern Life*. Harmondsworth: Penguin Books.
- Robins, J.A. (1993), Organization as Strategy: Restructuring Production in the Film Industry, *Strategic Management Journal*, 13:103-118.
- Williams, Colin and Jan Windebank(1998), *Informal Employment in the Advanced Economies: Implications for Work and Welfare*, New York: Routledge.

ABSTRACT

A Research on the Nature of Working of the Employees in e-Sport Industry

Sun-Young Ahn* · Jae-Woong Shim**

The goal of the study is to analyze some structural issues of e-sport industry which has rapidly developed since 2000. Most of the previous studies regarding e-sport dealt with e-sport in terms of industrial prospect and economic values. In this study, we attempted to focus on employees of the field using in-depth interview method. Research findings show that there were several reasons for younger workers to early enter into the industry such as individualized labor market of post-modern era, growth of IT industry, and diversion of related occupational categories. The development of e-sport industry was possible with the youth' passion for the industry. However, their labor so called "professional" is vulnerable without systematic structure for them. This indicates that industrial prospect of e-sport industry and business models are not healthy. In addition, some implications of the findings were discussed.

Keywords: e-sport, progamer, official referee, nature of working

* Doctoral student, Sookmyung Women's University

** Professor, Sookmyung Women's University