

# 동북아시아 e스포츠 현황에 대한 기초연구 1: 정동(affect)의 실각, 한국 e스포츠 10년사

이용범

원광대학교 동북아시아인문사회연구소 HK+ 연구교수  
yblee923@wku.ac.kr

Preliminary research on esports of Northeast Asia part 1:  
Downfall of affect, 10 years history of Korean e-sports

Yongbeom Lee

Institute for Northeast Asian Humanities & Social Science, Wonkwang University

## 요 약

동북아시아는 1,521억 달러 규모의 세계 게임시장의 절반을 차지하는 지역이며 성장잠재력 또한 풍부하다. 한국의 게임개발은 이미 세계수준임이 입증된 바, 본 연구는 게임을 매개로 한 e스포츠에 주목한다. 초기 한국 e스포츠는 게이머-팬의 적극적인 참여라는 정동의 유통을 통해 형성될 수 있었다. 이후 기업팀의 창설이 연이어지며 산업으로서의 안정성을 확보하게 되었다. 그러나 중계권 및 지적권 분쟁, 승부조작 사태가 연이어지며 초기의 팬덤이 대거 이탈하고 스타크래프트 중심의 생태계가 붕괴되기에 이른다. e스포츠 중추국 한국의 경험은 앞으로 세계 각지 e스포츠 산업에 중요한 참고자료로 활용될 수 있다.

## ABSTRACT

Northeast Asia accounts for half of the world game market, worth \$ 152.1 billion, and has abundant growth potential. Early e-sports in Korea could be formed through the distribution of affects of active participation of gamers and fans. Since then, the establishment of a corporate team has continued, securing stability as an industry. However, mediation rights, intellectual property disputes, and game manipulations continue, leading to a massive escaped of early fandom and the collapse of StarCraft-based ecosystems.

**Keywords** : e스포츠(e-sports), 스타리그(Starleague), 정동(affect), 팬덤(fandom), 게이머(gamer)

Received: Mar. 10. 2020    Revised: Apr. 02. 2020  
Accepted: Apr. 03. 2020  
Corresponding Author: Yong-Beom Lee (Wonkwang University)  
E-mail: yblee923@wku.ac.kr

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

## 1. 서론

### 1.1 문제제기

글로벌 게임산업 전문조사기관 Newzoo의 「2019 Global Games Market Report」에 따르면 당해연도 세계 게임시장 규모는 전년대비 9.6% 성장한 1,521억 달러에 이른다. 그 중 47%가 아시아-태평양 지역에 집중되어 있다. 아시아-태평양 지역의 722억 달러 중 중국이 365억 달러를 차지하고, 일본이 190억 달러로 뒤를 따르는 가운데 한국이 62억달러로, 동아시아 지역이 세계 게임시장에서 가장 중요한 영역임을 알 수 있다. 덧붙여 러시아 시장도 간과할 수 없다는 연구결과가 나와 눈길을 끈다. 송정수·김세일에 따르면 인구수 대비 인터넷 보급률, 인터넷 침투성등을 감안하면, 이미 6,520만 이상의 게이머를 보유한 러시아의 시장규모와 성장잠재력은 앞으로 세계 게임시장의 성장동력으로 기대해볼만 하다[1].

이는 다르게 말하면 한·중·일·러로 대표되는 동북아시아 지역이 향후 게임시장의 가장 중요한 지역이라는 점이다. 콘솔게임에서 PC게임으로, PC게임에서 다시 모바일 게임으로 시장중심 이동의 패러다임 시프트가 진행되고 있는 지금, 적절한 예측과 대응을 위해서는 동북아시아 지역의 역사를 정리해볼 필요가 있다. 그 중에서도 이 논문은 세계 최초로 e스포츠 산업이 자리잡기 시작한 한국에 주목하고자 한다. 한국의 게임개발은 PUBG의 글로벌 히트에서 볼 수 있듯이 이미 세계적인 수준을 확보하고 있다. e스포츠의 경우도 중국으로서의 주도적 지위, IeSF에서의 리딩롤 등이 인정받고 있지만, 라이엇 게임즈의 LOL 중계권 회수, 미성년자 게이머의 처우문제가 이슈가 된 ‘카나비 사태’ 등이 불거지며 내부의 취약성들이 다시금 조명되고 있는 실정이다.

이 논문<sup>1)</sup>은 20년 전 한국 e스포츠 업계가 겪었던 여러 가지 문제점들이 지금도 반복되어 발생하는 상황이, 과거에 대한 역사적 정리와 성찰이 부족했기 때문에 발생한 것이라는 문제의식에서 출발

한다.

2019년 한국e스포츠협회(이하 KeSPA)는 『e스포츠 20년사(2008~2017)』를 간행하여 한국 e스포츠 산업의 20주년을 기념했다. 그러나 20년의 역사와 그 절반을 간신히 채우는 2008~2017이 공존하는 모순적인 제목은 시사하는 바가 많다. 어쩌서 가장 초기의 10년은 서술되지 못했는가? 가장 기초적인 답변은 ‘디지털의 역설’이라고 할만한, 곧 그 시대를 증언해주는 수많은 자료들이 인쇄물의 형태로 존재하지 않았고 또 정리된 것도 없기 때문이라는 것일 것이다. 그러나 liquipedia.net 같은 사이트는 1998년부터 2020년까지의 전적을 꾸준히 아카이빙하고 있으며, 실제로 이 논문을 쓰는 데에도 많은 도움을 받았다.

본고는 첫째, 한국 e스포츠사 10년간의 공백을 복원한다. 사실관계도 충분히 정리되지 못한 현상을 고려하여, 실증적이고 정확한 정보의 전달에 초점을 맞춘다. 부록으로 『e스포츠 20년사(2008~2017)』에 누락된 99년부터 2007년까지 온 게임넷 스타리그, MBC게임 스타리그, 프로리그, 팀리그 그리고 WCG의 우승 및 준우승 기록을 정리하였다.

둘째, 정동(affect) 개념을 중심으로 초기 e스포츠 산업의 여러 주체들간의 역학관계를 살피도록 한다. 정동 개념을 도입함에 따라 인접분야인 문화연구의 성과들과 보편적으로 소통할 수 있는 가능성의 지평을 확보할 수 있다.

### 1.2 용어정의

정동(affect)이란 용어는 최근 한국의 문학·문화연구계에서 다양하게 사용되었으나 합의된 정의에 도달하지는 못했다. e스포츠 산업과 관련한 선행연구 중 정동 개념을 도입한 것은 방희경·원용진이다. 정동은 프로그래머의 내부에 존재하는 것으로, “외부로부터 주어진 힘”인 동시에 “(특정 행위를) 생산할 수 있는 힘”으로서, 프로그래머의 “정신과

1) 이 논문은 2017년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2017S1A6A3A02079082)

신체 속에 내재된 에너지를, 앞으로 무엇인가를 생산할 수 있는 역능”으로 설명되었다[2].

본고는 정동을 개인적 차원에서 더 나아가, 보다 넓은 사회적인 차원에서 해석하고자 한다. 이러한 관점은 미디어 팬덤연구의 관점이기도 하다. “사회적으로 구성된 문화적 효과의 영역”으로서 특정한 역사적 상황과 장소에서 특정 텍스트를 중요한 텍스트로 만들고 텍스트에 생명을 불어넣고 거기에 공명을 부여”하는 “메타-감정”으로서 정동을 파악하는 것이다[3]. 정동은 ‘조우의 힘(a force of encounter)’로서 “이 몸에서 저 몸(인간, 비인간, 부분, 신체 등)으로 전해지는 강렬한 감정 내에서, 신체와 세계 주변 또는 그 사이를 순환하거나”, “강렬함과 공명 사이의 흐름이나 변주”속에 자리잡고 있는 것이다[4]. 환연하자면, 단순한 ‘게임’으로만 그것을 바라보는 기성세대, 기존사회의 관점과는 다른 입장이 e스포츠 씬에 참여하는 게이머-팬, 프로그래머, 방송관계자, 프로팀 운영주체 등 내부에 공유되고 있었던, 개별주체 사이를 유동하며 흐르는 정동의 힘이 e스포츠를 산업으로서 살아 움직이게 만들었다는 것이다.

e스포츠의 탄생에 있어서 정동의 역할은 매우 결정적인 것이었다. 그러나 그것은 아쉽게도 강렬했던 벡터만큼이나 흔적을 찾기 어려운 것이기도 하다. PC통신의 BBS, 최초의 팬 모임을 정하던 온라인 공간들은 이제는 참여자들의 기억 속에만 존재하며, 그것조차 점차 희미해지고 있다. 그러한 맥락에서 한국 e스포츠 10년사의 서술은 더 이상 미룰 수 없는 과제이기도 하다.

이 논문의 2장은 e스포츠를 산업의 수준에까지 끌어올릴 수 있었던 팬덤, 방송사, 기업팀의 선순환의 구조를, 3장에서는 화려했던 e스포츠 산업이 몰락하게 되는 여러 계기들을 살펴볼 것이다. 4장에서는 한국 e스포츠, 더 나아가 동북아시아 및 글로벌 e스포츠의 미래를 위한 제언을 서술하였다.

## 2. 유토피아적 자생, “꿈은 이루어진다☆”

### 2.1 PC통신과 인터넷, 팬덤의 원시 이상사회

한국 e스포츠의 기원은 1999년 투니버스에서 방영된 PKO(Pro Gamer Korea Open)부터로 인정받고 있다. 당시 한국사회는 IMF 금융위기의 여파로 인해 급격한 변화를 겪고 있던 시기였다. 사회의 많은 부분들에서 급속한 구조조정이 이어지고 있었고, 변화에 능동적으로 대응하기 위한 국민들의 노력이 잇따르던 시점이었다. 게임산업에서도 배틀넷을 통한 다자대전이라는 혁신적인 개념을 도입한 스타크래프트의 출시와 함께 PC방이라는 신종업종이 한국의 지역사회 곳곳에 침투하기 시작했다. 인터넷 인프라 보급과 사용자층의 급속한 확대는 한국 e스포츠를 탄생시키기 위한 훌륭한 토양이었다. 2000년을 전후한 시점 한국의 온라인 공론장은 소위 하·친·나·유(하이텔, 천리안, 나우누리, 유니텔)로 일컬어지는 90년대부터 있었던 PC통신 BBS가 강한 영향력을 발휘하는 가운데, 인터넷 커뮤니티들이 발생하기 시작하던 시점이었다.

초기 e스포츠 팬덤의 특징, 그리고 지금까지도 이어지는 특징은 스스로 플레이하는 게이머이자 경기를 즐기는 관람자라는 점, 곧 게이머-팬이라는 것을 들 수 있다. 혼자 하는 게임에서 함께 하는 게임으로 주류가 변화하면서, 게이머들은 기존의 동호회와 차별되는 길드 혹은 클랜이란 이름으로 소규모 공동체를 구성하기 시작했다. 이러한 공동체는 대외적으로는 공동체간 능력주의의 경쟁공간 이면서 동시에 공동체 내부에서는 능력주의의 경쟁보다는 구성원간의 친밀성의 공간이기도 했다. 게이머-팬들은 퇴근후 혹은 방과후 자신의 공동체의 이름을 딴 배틀넷의 특정 채널에 접속하여 함께 대화를 나누고, 게임을 플레이는 것을 통해 친밀성의 네트워크를 형성했다. 게임 플레이, 채팅만으로 충족되지 않는 인적교류의 다른 부분은 PC통신 혹은 인터넷 상의 게시판과 오프라인 만남이 담당했다. 게이머-팬들은 각종 전략, 인간관계, 뛰어난 플레이어의 소문들을 사이버공간에서 교환했다. 사이

버공간의 교류는 직접적인 만남으로 이어지며 실체로서의 인간관계를 형성했다. 기존에 대면한 적은 없지만 온라인 공간에서 만들어진 인맥들이 처음으로 얼굴을 맞대게 되는 소위 ‘오프모임’들이 시작된 것도 이 시점의 일이다. 이러한 공동체 내부에 흐르고 있었던 에너지들을 ‘정동’으로 표현해도 전혀 무리가 없을 것이다.

정동이 내부를 흐르는 공동체 속에서 최초의 프로게이머들이 탄생하기 시작했다. 대표적인 것이 임요환의 사례이다. 임요환의 아이디 ‘슬레이어즈 박사’는 ‘슬레이어즈’라는 자신이 속한 공동체를 내세우고, 그 다음에 ‘박사’로 개인을 표시한다. 그 공동체는 때로는 PC방이라는 오프라인의 기반과 겹쳐있는 것이었다. 임요환은 2004년 발간된 자서전 『나만큼 미쳐봐』에서 프로게이머 데뷔 전 ‘PC방 죽돌이’였던 자신의 과거를 회상한다[5]. ‘PC방 죽돌이’였던 자신에게 기획사 사장이 찾아와 “슬레이어즈 박사”를 찾는 장면에는 초기 한국 e스포츠를 낳은 두 가지 중요한 환경이 모두 압축되어 있어 주의를 요한다. PC방은 단순히 게임을 하는 공간만이 아니라, 게이머-팬들이 물리적으로 집합적 정체성을 형성할 수 있는 중요한 공간이었다. 뛰어난 게이머에 대한 소문은 다른 게이머들을 모여들게 하는 요인이 되었고, 실제로 서울 시내의 주요한 PC방들은 프로게이머의 산실이 되기도 했다. 특정 게임방을 기반으로 한 클랜명을 자신의 아이디에 표기했던 김대기 같은 경우가 대표적이다.

PC방을 중심으로 한 공동체, 그리고 온라인상의 길드 또는 클랜을 중심으로 한 공동체는 많은 부분이 겹치기는 하지만, 100% 동일한 것은 아니었다. 그리고 그것은 인적 교류의 확산과 발전에 있어 긍정적인 요소로 작용했다. 두 가지 겹치지만 다른 공동체는 지속적인 상호작용을 통해 자신의 동심원을 확대시켜나가는 방향을 선택했고, 궁극적으로는 한국 e스포츠 팬덤의 내부 결속력을 강화시키는 요인이 되었다.

이러한 공동체 기반의 게임문화, 집단적 정체성의 구조는 오늘날의 LOL, 오버워치뿐과 그 팬문화와는 약간은 결을 달리하는 것이었다. 그것은 특히 프로게이머의 자기정체성의 적극적 구현이라고 할 수 있는 ID에서 잘 드러난다. 주지하듯이, 이 시기 배틀넷 아이디의 특징은 자신의 클랜명과 개인의 아이디를 동시에 표기하는 것이었다. 그것은 개인의 정체성을 표현하는 데 있어 소속된 공동체를 명시하는 것이었다. 반면, LOL의 주요 프로게이머들은 주로 단어 하나로 된 아이디로 자신의 아이덴티티를 구체화한다. 그것은 스폰서십을 받는 프로팀의 존재와 결부되어 있기도 하다. 기업팀은 프로게이머에게 공동체적 정체성을 제공하는데, 그 정체성의 유효기간은 계약기간과 결부되어 있다. 다시 말해서 직업적 안정성이 강화되는 만큼 정동을 담당했던 공동체적 정체성이 약화된 것이다. 오늘날, 극히 소수의 사례를 제외한다면 ‘원팀맨’은 찾기 어렵다.

## 2.2 방송사 리그와 기업팀, 광안리 10만 관중

상술한 바와 같이 최초의 프로게이머가 탄생하는 배경에는 한국사회의 변화와 친밀성의 공동체가 중요한 위치를 점하고 있었다. 그러나 냉정하게 말해서 친밀성의 공동체만으로는 e스포츠 ‘산업’을 구성할 수 없는 것이 사실이다. 단순한 게임 플레이의 영역을 넘어, 뛰어난 플레이를 공유하고 관람하는 수준에 다다를 수 있게 하는 것은 미디어의 역할이다. 그리고 프로게이머가 미디어에 지속적으로 양질의 콘텐츠를 제공할 수 있도록 생활 및 직업 환경을 제공한 것이 기업팀의 중요한 역할이었다.

2000년 7월 24일 e스포츠 전문 채널 온게임넷(이하 OGN)의 출범은 매우 중요한 사건이었다. 게임에 있어 ‘셋다운제’ 등 강력한 규제를 유지하고 있는 한국에서 e스포츠의 공중과 방영은 그 태동기로부터 무려 20년이 지난 2018년 자카르타 팔렘방 아시안 게임을 기다려야 했다. 2001년 KBS <아침마당> 생방송에서 프로게이머 임요환을 초청하여 ‘굴욕’을 주는 시대적 상황이었다는 점도 기

억되어야 한다. e스포츠 전문채널이 등장함에 따라, 게이머와 게이머에 의해 생산되는 콘텐츠들은 미디어를 통해 다수 대중에게 전달될 수 있는 기회를 얻게 되었다. 전문채널의 등장 직전 치러진 99 PKO의 경우 애니메이션·어린이 전문 채널로 분류되는 투니버스에서 주관을 한 바 있었다. 이는 e스포츠가 게임 플레이의 영역에서만 고려되고, 또 게임은 ‘아이들이 하는 것’이라는 사회적 인식과 결부되어 있는 것이기도 했다. 그러나 스타크래프트의 게이머-팬들은 단순히 초·중·고생으로 한정되지 않았고, 대학생으로부터 직장인까지, 남녀노소를 불문한 다양한 스펙트럼을 아우르고 있는 것이었다[6].

e스포츠 전문채널은 다른 스포츠와 마찬가지로, 후원사를 확보하여 리그를 개최하기 시작했다. 첫 번째 스타크래프트 리그는 99 PKO로 정의하는 것이 적절하다. 첫째, OGN은 2005년 스타리그 1,000 경기를 기념하여 최초의 경기로 99 PKO의 봉준구 대 김태훈의 경기를 지목한 바 있고, 현재 가장 완전한 스타크래프트 전적을 지닌 liquidepia.net에서도 ‘1999 Tooniverse Progame Open’을 OGN의 첫 번째 스타리그로 기록하고 있다. 둘째, 주관 기업의 연속성이다. 동양그룹은 1995년부터 투니버스를 운영하고 있었다. 2000년 6월 15일 방송사업 및 인터넷 관련사업 영위를 목적으로 주식회사 온미디어(현 CJ E&M)를 설립하였다[7]. 온미디어의 설립은 사실상 7월 24일 OGN 개국을 목표로 한 것이었다. 온미디어는 투니버스를 포함한 그룹 내의 미디어사업을 일원관리한 것인 바, 투니버스가 주관한 두 차례의 스타리그도 OGN의 전사(前史)로 포함될 수 있다. 그러나, 2020년 현재 OGN 공식사이트의 <Rewind Starleague>는 투니버스가 주관한 대회들은 제공하지 않고, <2000 프리첼배 스타리그>부터만 서비스하고 있다.

스타리그는 초기 순조로운 발전을 보였으며, 특히 2001년 9월 8일 열린 <2001 코카콜라배 온게임넷 스타리그>의 결승전은 처음으로 오프라인인 장충체육관에서 치러져 1만명이 넘는 오프라인 관중, 그리고 150만명의 온라인 관중을 유치하며 e스

포츠가 지닌 잠재력을 유감없이 보여주었다.

OGN에 뒤이어 2001년 5월 1일부터 e스포츠 전문 채널로 개국한 것이 MBC 게임이 주관한 ‘갬비씨(g@mbc)’이다. 이후 2012년 2월 1일 폐국되기까지, MBC 게임은 OGN과 더불어 초기 한국 e스포츠의 보급과 정착에 매우 중요한 역할을 함께 수행했다. 온게임넷 스타리그(OSL)와 MBC게임 스타리그(MSL)는 양대리그 체제를 구축했다. 두 리그는 진행방식, 중계진의 스토리텔링 방식 등에 있어서 차별화를 추구하며 게이머-팬들에게 다양한 재미를 선사했다. OSL의 듀얼 토너먼트와 MSL의 더블엘리미네이션 제도의 차이, e스포츠 중계방송의 대명사가 된 엄·전·김의 케미스트리와 그에 대비되는 막정승의 하모니 등 두 방송사는 각자의 개성으로 시청자들에게 즐거움을 선사했다.

미디어 플랫폼의 안정화와 더불어 기업팀의 창단도 이 시기의 일이었다. 스타크래프트 이전의 PC게임이 오프라인의 싱글 플레이가 위주였다면, 스타크래프트는 각 개인들에게 서로 대결할 수 있는 경쟁의 공간을 전지구적으로 확장해주는 것이었다. 스타리그는 1:1 대결을 위주로 구성되었고, 게이머들은 ‘개인’으로서 지명도를 높이기 시작했다. 신주영의 뒤를 이은 이기석은 처음으로 공중과 CF를 찍은 프로게이머로 이름을 알렸지만, 각 대회의 우승상금만 가지고 직업적 생명을 유지하기는 쉽지 않은 일이었다. 기업 스폰서를 유치하여 급여의 안정성을 확보하고, 게임단 운영의 형태로 프로게이머의 생존환경을 극적으로 개선할 수 있었던 중요한 계기가 2002년 임요환과 동양제과의 스폰서십 계약이었다.

그리하여 개인전 위주의 양대리그와 더불어, 2003년 3월 <KTF EVER Cup 온게임넷 프로리그>부터 팀 단위의 ‘프로리그’가 시작되게 된다. 팀 단위의 프로리그가 시사하는 바는 매우 크다. ‘게임’으로만 치부받던 활동이 케이블TV이긴 하지만 공공의 영역에서 공연되기 시작한 것에서 한발 더 나아가 기성세계의 주요한 구성원인 기업체로부터 존재의의를 인정받게 되었다는 점이다. 실제로

대기업 산하의 e스포츠팀들은 계열사 내의 프로야구, 프로축구 등과 동등한 구성원으로 대접받게 되었다. 최초의 프로리그에는 KTF 매직엔스, 삼성전자 칸 등 대기업 팀과 더불어 기존의 길드·클랜 등 공동체적 성격이 강한 여러 팀들이 참여했다.

2004년 7월 17일, 광안리에서 열렸던 <SKY 프로리그 2004 1Round> 결승전은 ‘10만 관중’이라는 수식어를 통해 한국 e스포츠역사상 가장 상징적인 장면의 하나로 회자되고 있다. 온라인상의 팬덤 역량이 오프라인에서 가시화된 순간이면서, 이때를 터닝 포인트로 하여 대기업팀의 적극적인 창단이 뒤를 이었다. 이미 2004년 4월 창단한 SK텔레콤 T1을 위시하여 팬택엔큐리텔 큐리어스(후의 위메이드 폭스), 2006년의 MBC게임 히어로, 르까프 OZ, CJ 엔투스, 온게임넷 스카키즈, STX Soul이 신규 혹은 기존팀을 인수하여 창단하였다. 2007년에는 국가기관이 운영하는 e스포츠팀 공군 ACE의 창설까지 이어졌다.

한국 e스포츠의 첫 번째 황금기는 인터넷의 보급과 때를 같이 했다. 달리 말하면, 한국 인터넷문화의 초기 지형도와 밀접한 관련을 맺으며 독특한 팬덤문화가 발전된 것이다. 스타크래프트 팬덤문화는 동시대의 아이돌 팬덤과도 현격한 차이를 보이는 것이었다. 동시대 대표적인 아이돌 팬덤이 ‘빠순이’라는 멸칭(蔑稱)에서 드러나듯이 겉너적으로, 연령적으로도 한정되고 오프라인 활동이 핵심이었던 것에 반해[8], 스타크래프트 팬덤은 온라인 기반이며 남성 청년층을 중심으로 하는 가운데 비교적 더 넓은 연령층과 성별을 포괄하는 식으로 구성되었다.

스타크래프트를 중심으로 한 e스포츠 팬덤은 초기 한국 인터넷 ‘놀이문화’의 유행을 주도했다. 디씨인사이드를 가장 큰 영향권으로 한 팬덤은 PGR21.com 등 성격을 달리하는 여러 팬덤들과 동시에 존재하며 서로의 생산물이 서로에게 전파되며 다양한 팬덤의 ‘떡밥’들을 생산해냈다. 프로게이머의 이상한 표정이 잡힌 사진캡처를 ‘간지’로 지칭하며 재생산 하는 것, 합성의 ‘필수요소’로 자리잡은

‘적절한’ 한 프로게이머, 어떤 프로게이머의 춤을 희화화(戲畫化)한 ‘콩덴스’, 두 남성 프로게이머간의 ‘커플링’을 형상화한 ‘홍조가’, 동일한 내용을 반복하는 ‘꾸준글’ 등은 ‘호모 루덴스’들이 사이버공간에 어떻게 적응하였는지를 보여주는 적실한 사례였다.

그리고 팬덤은 방송사와 프로게이머와 정동의 교류가 가능한 가까운 거리를 유지하고 있었다. e스포츠 전용경기장의 건설 이전, 각종 방송부스의 설치 이전 경기를 치르는 프로게이머와 일반관중의 거리는 물리적으로도 10미터 미만인 경우가 많았다. 프로게이머의 옆자리에 놓이는 치어폴은 게이머 개인이나 소속팀에서 제작하는 것이 아닌 팬카페에서 만들어 오는 것이 상례였다. 프로게이머 임요환의 인기가 절정이었을 당시, 팬카페 <임요환님의 드랍쉽이닷!>은 60만 회원을 자랑하기도 했다. 경기 카운트다운 시점에 관중석에서 외치는 “하나, 둘, 셋” 선창에 뒤이은 “○○○ 파이팅!”의 함성은 한국 e스포츠 팬덤의 물질적 실존을 증명하는 빛나던 순간이었다.

초기 팬덤-게이머-방송사의 공동체는 강력한 정동의 운동으로 동기화되고 있었다. 효과적인 스토리텔링과 각기 다른 층위(層位)에서 그것의 반복재생산은 초기 e스포츠의 성장의 주요한 원동력이었다. 대표적인 예시로 ‘로얄로더’와 ‘가을의 전설’을 들 수 있다. ‘로얄로더’는 공식대회에 첫 진출한 게이머가 단번에 우승을 차지한 것을 일컫는 용어로써, 고전소설에서도 볼 수 있는 ‘알고보니 고귀한 혈통’의 모티브처럼 유구한 스토리 라인 중의 하나이다. 개인리그가 8강전, 4강전으로 진행되면서 중계진에 의해 ‘로얄로더’의 가능성은 반복적으로 언급되고 팬덤은 온라인 공간에서 관련된 언설들을 다수 생산하게 된다. 그렇게 생산된 팬덤의 분위기는 다시 중계진에게 피드백되는 선순환의 구조가 자리잡고 있었다. ‘가을의 전설’은 스타크래프트의 3종족 중 최약체로 여겨지는 프로토스가 가을에는 역경을 딛고 마법과 같이 우승하게 된다는 내러티브였다. 그것은 ‘몽상가’, ‘등짝’ 등 별명의 강한 개

성을 지닌 프로토스 프로게이머들의 인기, 실제 플레이에서 스스로 많은 어려움을 겪은 프로토스 유저 게이머-팬들의 자기경험과 맞물려 리그의 흥행에 큰 요소로 작용했다. 2005년 <So1 스타리그> 결승전은 ‘로얄로더’와 ‘가을의 전설’ 그리고 결승 상대로 ‘황제’ 임요환까지 마련된, 각본없는 드라마로서 최고의 설정을 갖춘 것이었다.

초기 한국 e스포츠의 폭발적인 성장은 게임환경과 인터넷의 광범위한 보급, 케이블TV를 중심으로 한 미디어 플랫폼의 설립과 함께 기업팀 스폰서십을 통한 프로게이머의 직업적 안정성 확보가 있었기에 가능한 것이었다. 팬덤문화는 이러한 환경 속에서 자유롭게 성장했으며, 사실 거대한 숫자의 팬덤의 존재야말로 미디어 플랫폼, 그리고 대기업 투자의 전제조건이기도 했다. 이와 같은 상호 선순환의 구조는 전세계에서 유례를 찾기 어려운 것이면서, 동시에 대한민국이 e스포츠 종주국으로 자리잡는데 매우 중요한 역할을 담당했다.

그러나 한국 e스포츠의 첫 번째 절정기는 오래지 않아 시련을 맞이하게 된다. 그것은 2006년 SK텔레콤 T1의 ‘선택과 집중’ 전략, 곧 선수에게 개인리그와 프로리그 중 양자택일의 선택지를 내세우고 그것이 팬덤의 거센 반발을 사던 시점부터 예견되어 있던 것인지도 모른다. 스타크래프트는 개인전을 중심으로 시작되었고, 선수들은 기업팀 이전에 개인으로서 인지도를 지니고 있었다. 기업팀의 입장에서 홍보의 목적으로 프로팀을 운영하는 것이었으므로, 기업 브랜드의 노출빈도가 떨어지는 개인리그에 대해서는 호의적인 입장을 지니기 어려웠다.

### 3. “영원의 끝2)”, 승부조작과 팬덤1.0의 이탈

#### 3.1 프로리그 중계권 분쟁(2007), 지적재산권 분쟁(2010)

살펴본 것과 같이, 초기 한국 e스포츠의 주도세력은 팬덤과 방송사라고 할 수 있다. 기업팀은 그

러한 정동의 운동을 안정적으로 뒷받침해주는 역할을 수행했다. e스포츠란 것을 상상하지 못하던 90년대 후반부터 2000년 중반에 이르기까지, 많은 이들의 열정과 꿈, 노력이 한 곳으로 몰려들었고 그것은 한국 프로스포츠 사상 전례없는 기하급수적 발전을 이룩해냈다. 프로게이머는 당연한 직업으로 인정받게 되었고, 우승상금은 ‘블로소득’이 아닌 정당한 노동에 대한 댓가로 취급되어 적정세율을 적용받게 되었다.

2003년 온게임넷의 프로리그, MBC게임의 팀리그로 운영되어 온 팀 단위 대항전은 2005년부터 KeSPA주관의 <SKY 프로리그>로 일원화 되었다. 전기와 후기, 그리고 통합 챔피언전의 1년 3회 시스템이 정착되었고, 리그 기간 양 방송사는 번갈아가며 게임을 주관하였다. 프로리그의 흥행은 매우 성공적이었고, 스폰서십도 초기의 IT기업 위주에서 가장 보수적으로 여겨지는 제1금융권의 은행을 유치하는 데까지 이른다.

그런 호황 속에서 발생한 것이 2007년의 프로리그 중계권 분쟁이다. 프로리그를 주관하는 KeSPA는 2007년 1월 30일 2007시즌 중계권 사업자로 스포츠마케팅 업체인 IEG를 선정하고 3년간 17억원에 중계권을 판매했다. 이에 대해 양 방송사는 거세게 반발했고, KeSPA와 기업팀 대 방송사의 갈등구도가 가시화되었다. KeSPA는 다른 프로스포츠와 마찬가지로, 경기주최자성을 내세워 중계권을 보유하고, 방송에 대한 권리를 방송사업자에게 판매한다는 논리를 내세웠다. 방송사 측에서는 프로리그의 최초기획과 사업분야 개척에 있어서 리스크를 감수했던 점(OGN), 또 독자적인 팀리그 프랜차이즈의 포기의 희생(MBC 게임) 등을 내세워 강력하게 반발했다. 이에 대해 각 게임단은 방송사 주관의 개인리그 예선에 참가한 소속 선수들을 철수시키는 강경대응을 보여주었다.

2) ‘영원의 끝(Eternity’s end)’은 블리자드 엔터테인먼트의 <워크래프트3>의 엔딩 동영상의 제목이기도 하다. 유토피아적 구상으로 시작되었던 한국 e스포츠 첫 번째 전성기의 몰락을 표현하기에 적절하다고 판단되어 차용하였다.

자신이 응원하는 선수가 참여하지 않는 개인리그, 대회 진행의 노하우를 지닌 전문 방송사가 없어 우왕좌왕하는 KeSPA컵 등을 거치며 팬심은 들끓었다. 온라인과 오프라인을 가리지 않는 집단 행동이 이어졌다. 온라인의 각 사이트에 비판이 쇄도하는 것은 물론, 1월 27일 열린 이벤트 매치 CJ 슈퍼파이트에 협회를 비난하는 플래카드와 치어풀이 등장하기도 했다. 결국 2007년 3월 20일 방송사와 KeSPA가 각각 한발 물러서 서로의 요구를 수용하면서 최초의 중계권 분쟁은 일단락되었다.

그런데, 현행 대한민국의 저작권법상 e스포츠 방송물의 저작권은 게임제작사에게 귀속된다. 한국의 저작권법을 분석한 오승중에 따르면 제28조가 허용하는 정당한 인용을 통한 저작재산권 일반에 대한 제한사유는 e스포츠 방송물에 적용되기 어렵다[9]. 저작권법 및 신의칙 적용여부를 검토한 신병섭도 e스포츠 방송물의 공익성이 어느 정도는 인정가능하지만 게임저작권자에게 정당한 보상이 이루어져야 함을 지적하고 있다[10]. 달리 말하면 KeSPA의 중계권 판매는 스타크래프트의 개발사 블리자드 엔터테인먼트의 저작권 중 복제권, 방송권, 더 나아가 2차적저작물작성권까지 침해한 것으로 여겨진다.

블리자드 엔터테인먼트는 2007년의 중계권 분쟁을 주의깊게 관찰한 것으로 알려져 있다. 그리고 같은 해부터 KeSPA와 저작권 협상을 진행했다. 저작권 협상이 진행되는 가운데, 그래텍은 블리자드 엔터테인먼트의 공인을 받아 곰TV 인비테이션 및 곰TV 클래스식을 진행하기도 했다. 2010년 스타크래프트2의 출시를 전후한 시점, KeSPA와 블리자드 엔터테인먼트 간의 스타크래프트의 저작권 협상은 결렬되었다. 결국 2010년 5월 27일 블리자드 엔터테인먼트는 이전에 함께 공인리그를 진행한 적 있는 그래텍과 게임대회 개최 및 방송에 대한 독점권을 인정하는 파트너십을 체결하고, 기자회견을 갖는다. 블리자드 엔터테인먼트의 이러한 행보는 스타크래프트에서 확인한 e스포츠의 가능성, 그리고 워크래프트3의 중국에서의 성공을 경험

으로 삼아 스타크래프트2의 출시에 앞서 지적재산권의 행사 및 미래 e스포츠 시장에서의 수익을 선제적으로 확보하기 위한 포석으로 해석될 수 있다.

KeSPA는 5월 31일 기자회견을 열고 e스포츠의 ‘공공재’로서의 가치를 설파한다. 이러한 발언전략의 깊은 의도는 면밀한 검토를 요하지만, 스타크래프트를 ‘공공재’로 간주한다는 주장은 법리상 다름에서 상당히 불리해질 수 있는 여지가 다분했다. 『한국 e스포츠 20년사』는 이 부분에 대해 별도의 해석이나 입장 표명을 최소화하며 ‘지적 재산권 사건 일지’ 등으로 간략하게 기록하고 있다[11]. 주요한 내용을 간추리자면, 한국콘텐츠진흥원의 협상 중재노력, 국회에서의 e스포츠 콘텐츠 공청회 등이 이어졌지만 뚜렷한 진전은 없었다. 한국에서의 독점권을 가진 그래텍의 경고에도 불구하고 KeSPA는 프로리그를 강행했다. OGN은 그래텍과 대한항공 스타리그에 대한 방송권 계약을 체결했지만 차기리그인 박카스 스타리그는 그러지 않았다. MBC 게임은 방송권 계약없이 MSL을 진행했다. 2010년 11월 그래텍과 블리자드 엔터테인먼트는 MBC게임 및 OGN을 대상으로 지식재산권 침해 소송을 제기한다. 소송은 해를 넘겨 3차공판까지 진행된 가운데, 2011년 5월 17일 블리자드 엔터테인먼트, KeSPA, 방송국 간의 2년간 라이선스 계약이 합의되어 2007년부터 햇수로 4년을 끈 지적 재산권 분쟁은 일단 미봉된다.

2007년의 KeSPA와 방송사간의 분쟁, 그리고 2010년 본격화된 게임제작사와 방송사, 그리고 협회간의 분쟁은 초기 한국 e스포츠가 얼마나 ‘순진한’ 것이었는지 되돌아보게 하는 계기가 되었다. 비좁은 숙소에서 함께 생활하고 가난을 견뎌내며 젊음을 바친 프로게이머들의 열정, 자신의 사비를 털어 팀을 운영했던 초기의 프로팀 감독들, 때로는 PC방에서 때로는 집에서 게임을 플레이하고 또 현장응원을 가기도 했던 게이머-팬들, 말 그대로 ‘맨땅에 헤딩하며’ 시작한 e스포츠 중계까지 한국 e스포츠의 첫 장면들은 넘실대는 정동으로 가득 차 있었다. 그러한 정동은 e스포츠 전문 방송사의 설



립, 기업팀의 스폰서 참여 등 안정적인 시스템의 구축으로 이어졌다. 그러한 과정에 저작권을 지닌 게임 개발사의 ‘방관’이 역설적으로 주요한 기반이었다는 것도 기억되어야 한다. 게임 개발사가 자신의 권리행사를 통해 각종 리그를 ‘막지 않은 것’은 분명 한국 e스포츠의 태동기의 긍정적인 요소였다. 그러나 지적재산권 분쟁에 있어 블리자드 엔터테인먼트가 기존의 팬-방송사-협회-기업팀 등의 노력과 업적들에 대해 적절한 지분을 인정했는지에 대해서는 분명 논란의 여지가 있다.

### 3.2 승부조작과 스타크래프트 씬의 붕괴

초기 한국의 e스포츠의 핵심종목이었던 스타크래프트의 인기는 2002년 워크래프트3의 출시에도 끄덕하지 않았다. 스타크래프트의 경쟁자로 지목받았던 C&C시리즈도 몰락했으며, 마이크로소프트의 에이지 오브 엠파이어도 경쟁자가 될 수 없었다. 다른 어떤 대작게임이 출시되어도 광고했던 스타크래프트의 아성은 2010년으로 예정된 스타크래프트2의 출시를 앞두고 금이 가기 시작했다.

위에서 다룬 중계권 및 지적 재산권 분쟁들이 첫 번째 징후였다면, 그 다음으로는 ‘올드’ 게이머들이 스타크래프트2로의 전환을 고려하고 있다는 소식이었다. 사실, 2010년을 바라보는 시점에 임요환 등 초기에 우승을 차지했던 게이머들이 우승권의 역량을 보유하고 있다고 보기에는 무리가 따랐다. 최상위권의 헤게모니는 소위 임-이-최-마의 계보에서 ‘택뱅리쌍’으로 넘어간 시점이었다. 다시 말하면, 가장 큰 팬덤을 소유한 게이머들의 이탈이 예고되어 있던 것이었다.

불안 불안한 상황에 결정타를 날린 것이 2009년부터 진행되어, 2010년 법원의 판결, 그리고 KeSPA의 “영구제명 및 모든 포상 박탈” 조치로 끝을 맺은 승부조작 사건이었다[12]. 프로스포츠의 승부조작 사건은 리그의 근간을 뒤흔드는 행위로, 때로는 리그 자체의 존폐를 위협하는 것이기도 하다. 실제로 몇 차례의 승부조작 사건이 발생한 타이완 프로야구의 경우 복수의 프로팀의 해체가 이

루어지고 리그 자체의 존속이 불투명한 상황에까지 내몰렸다.

프로스포츠의 승부조작 사건의 기저에는 최우선적으로 도박문제, 그리고 도박과 관련된 세력들이 선수를 유혹할 수 있던 선수에 대한 취약한 처우 문제가 자리잡고 있었다. 가장 유명한 1919년의 ‘블랙삭스 스캔들’을 비롯하여, 타이완 프로야구의 승부조작이 가능했던 요인은 경기결과를 결정지을 수 있는 선수들이 매우 취약한 상태에 처해 있었다는 점을 들 수 있다.

사건번호 ‘2010고합767’, 스타크래프트 승부조작 사건의 판결문은 형을 선고하기에 앞서 그 점을 언급하고 있다[13]. “경제적으로 곤궁한 상태에서 본 건 범행에 이르게 된 것으로 보이는 점, (중략) 중병을 앓고 있는 홀어머니를 모시고 있는 점”, “치열한 경쟁과정에서 도태되어 힘든 상황에서 승부조작에 유혹에 빠지게 된 것”(34면) “고등학교 1학년이라는 어린 나이에 학업도 마치지 못하고 중퇴하여 바로 프로게이머로 활동하면서 건전한 사회윤리, 도덕 관념 등을 배우고 몸에 익힐 기회를 별로 갖지 못한 것으로 보이는 점”(36면)

스타크래프트 승부조작 사건은 승부조작에 빠저든 프로게이머 개인의 문제이기도 하지만, 동시에 시스템의 문제이기도 하다. 의무교육도 채 마치지 못한 어린 선수들이 합숙하면서 하루에 12시간 이상의 ‘노동’을 이어가는 가운데 ‘승리’와 ‘승리’를 향한 경쟁만이 유일한 가치로 주어지고 무한경쟁과 도태의 가혹한 환경 속에 노출된다. 대기업팀의 1군 선수가 되기 전까지는 최저시급은커녕 무임금노동의 상태에 처해있는 것도 다반사였다. 승부조작 사건의 선고 전달 익명의 프로게이머를 인터뷰한 한윤형의 다음과 같은 발언은 경청할만한 가치가 있다: “협소한 환경에서 생활하고, 미래가 불확실하고, 노력에 걸맞은 대가를 받지 못하고 소모품 취급을 받기 일쑤인 이 청년들에게 1년에 두 번의 소양교육이 무슨 의미를 지니리라 생각하기 어렵다. 연봉이 높았던 낮았던 그들에게 ‘검은돈’의 유혹은 매력적이었는지도 모른다. 무엇보다 게임을

사랑하고 승부를 중요시했을 그들이 승부조작에 참여하게 되었다는 것은 너무나도 슬픈 일이었다.” [14].

소 잃고 외양간 고치는 격이라 하더라도, 승부조작에 대한 대처는 적극적이고 전면적으로 이루어져야 했다. 그러나 프로게이머에 대한 소양교육 강화, 영구제명 등의 조치가 충분했다고 말하기는 어렵다. 이후로도 스타크래프트2, 스타크래프트 리마스터에 대한 승부조작 사건이 재발한 것은 결국 문제의 본질 자체를 파악하고 대응하지 않았기 때문에 이어진 결과였다. 2019년 ‘카나비 사태’를 겪고 나서야 프로게이머의 표준전속계약서의 전면적인 재검토가 이루어지는 상황은 씁쓸하면서도, 한편으로는 그나마 다행이기도 하다.

승부조작사건은 안그래도 하향세가 예견되던 스타크래프트 리그를 궁지로 몰아넣었다. 직격탄은 같은 해 10월 eSTRO의 해체였다. 같은 달 하이트스파키즈와 CJ엔투스도 합병하며 12팀이었던 프로팀은 10팀으로 줄어들었다. 뒤를 이어 2011년 8월 31일 위메이드 폭스의 해체, 공식해체 일자조차 확인하기 어려운 화승오즈, MBC게임 히어로의 해체가 잇따르며 2011년 11월 4일에는 6개 기업팀이 해체된 3개팀의 선수들을 영입하는 드래프트가 진행되었다. 2012년 11월에는 공군 에이스가 해체되고, 2013년 9월에는 STX Soul, 12월에는 웅진 스타즈가 역사의 뒤안길로 사라졌다. 결국 스타크래프트의 팀단위 대항전 프로리그는 2012년 4월 8일의 <SK플래닛 프로리그 시즌1> 결승전을 마지막으로 막을 내리게 된다.

마지막 프로리그는 기존 4개 프로팀의 증발, 그리고 프로리그의 두 주관 방송사 중 MBC게임의 폐국(2012년 2월 1일자)으로 몹시도 어수선한 가운데 진행되었다. 단순히 승부조작의 후폭풍만은 아니었다. 한 게임이 10년 이상의 인기를 누리는 것도 몹시 예외적인 상황이었던 것이고, 인기 ‘올드’ 프로게이머들의 이탈도 예고되어 있었다.

그렇지만 무엇보다 중요한 것은 초기 e스포츠의 성장을 가능하게 했던 게이머-팬, 방송사, 프로게

이머들을 긴요하게 연결해주던 정동의 연결고리들이 망가져버린 데 있었다. 상호신뢰에 기반한 선순환의 연결망은 복구불가능할 정도로 훼손되었다.

그렇게 한국 e스포츠의 첫 번째 절정기는 그것을 함께 만들었던 팬들과 함께 떠나갔으며, e스포츠는 리그오브레전드의 부상과 함께 전혀 새로운 두 번째 중흥기를 기다려야 했다.

## 4. 결론

본 연구는 한·중·일·러로 대표될 수 있는 동북아시아를 시야에 둔 「동북아시아 e스포츠 현황에 대한 기초연구」의 첫 번째 작업으로서, e스포츠 중주국 한국의 초기 10년간의 역사를 정리하였다.

한국에서 시작된 세계최초의 e스포츠는 팬덤의 정동의 에너지에 기반하여 누구도 상상하지 못했던 새로운 미래를 스스로 개척해나가기 시작했다. 프로게이머, 방송사, 팬덤의 열정과 기업팀의 경제적 후원이 제공하는 안정성이 서로를 돕는 선순환 구조가 완성되며 e스포츠 산업이 형성되었다. 그러나 지적재산권 분쟁, 승부조작 등의 시스템의 취약성에 기인한 문제들이 연이어 발생하며 최초의 e스포츠 산업은 빠르게 몰락하게 되었다. 그럼에도 불구하고, 한국 e스포츠는 파이오니어(pioneer)로서 이후에 등장하게 되는 중국과 북미의 e스포츠, 그리고 더 나아가 현재 글로벌(Glocal)단위로 재편되고 있는 e스포츠 산업에 지대한 영향을 끼쳤다.

동북아시아는 지정학적 인접성, 인문·사회적 동질성, 그리고 경제적 상호의존도가 매우 높은 지역이다. 최근 지역내 국가간 갈등의 고조에도 불구하고, 문화적 교류와 상호참조는 오히려 증가하는 추세를 보이고 있다. 다시 말해서, 소프트 이슈를 통한 접근이 상호이해와 협력의 가능성을 제공해줄 수 있는 것이다. 게임산업, 그리고 e스포츠는 “경계를 넘어 마음을 여는” 주요한 열쇠로 작용할 수 있다. 추후 「동북아시아 e스포츠 현황에 대한 기초연구」의 연속작업을 통해 동북아 공동의 미래를 탐색해보도록 한다.

## ACKNOWLEDGMENTS

This research was supported by Basic Science Research Program through the National Research Foundation of Korea(NRF) funded by the Ministry of Education (NRF-2017S1A6A3A02079082)

실'을 바라 - 합숙생활에 하루 13시간 연습..  
'착취' 당하는 10대 게이머들」, 『프레스리안』,  
2010년 5월 18일

## REFERENCES

- [1] 송정수·김세일, 「러시아 게임 산업의 현황과 전망」, 『슬라보학보』 33권 4호, 한국슬라보유라시아학회, 2018
- [2] 방희경·원용진, 「프로게이머의 노동: 탈근대적 양식, 근대적 윤리」, 『한국언론정보학보』 74, 한국언론정보학회, 24면, 2015
- [3] 마크더핏 저, 김수정 외 역, 『팬덤 이해하기』, 한울아카데미, 208면, 2016
- [4] Edited by Gregory J. Seigworth & Melissa Gregg, The Affect Theory reader, Duke University Press, p1, 2010
- [5] 임요환, 『나만큼 미쳐봐』, 북로드, 66-71면, 2004
- [6] 정현목, 「'스타' 게이머 팬클럽을 통해 본 e-스포츠 팬덤의 형성과정과 특성」, 『비교문화연구』 15(1), 서울대학교 비교문화연구소, 2009
- [7] 삼일회계법인, 주식회사 온미디어 「감사보고서(2002.04.09.)」, 금융감독원 전자공시시스템
- [8] 신윤희, 『팬덤 3.0』, 스텔라, 2019
- [9] 오승중, 「저작권법상 공표된 저작물의 인용에 관한 고찰 - e스포츠 방송과 게임저작물의 이용사례를 중심으로」, 『홍익법학』 제10권 2호, 홍익대학교 법학연구소, 2009
- [10] 신병섭, 「e스포츠 방송에서의 저작권법상 법률관계에 관한 연구」, 고려대학교 석사논문, 2011
- [11] 한국e스포츠협회, 『e스포츠 20년사(2008~2017)』, 쌤톤, 2019
- [12] KeSPA 보도자료 「2010년 제4차 상별위원회 결과」
- [13] 서울중앙지방법원, 「사건번호 2010고합767 판결문」
- [14] 한윤형, 「'승부조작' 프로게이머 욕하기 전, '현

## Appendix

설명: 『e스포츠 20년사(2008~2017)』에 누락된 99년부터 2007년까지 온게임넷 스타리그, MBC게임 스타리그, 프로리그, 팀리그 그리고 WCG의 우승 및 준우승 기록을 정리하였다. 표의 체제는 『e스포츠 20년사(2008~2017)』를 따랐다. 승부조작으로 인해 의해 기록삭제된 우승기록의 경우 이름 옆에 \*표를 부가하였다. 기록은 현재 가장 완전한 liquidpia.net를 기본으로 하고, 각종 신문기사를 참조하여 보완하였다.

So1 스타리그 2005	2005.08.05. -11.05.	오영종	임요환
신한은행 스타리그 2005	2005.11.25. -2006.03.04.	최연성	박성준
신한은행 스타리그 2006 시즌1	2006.04.12. -06.24.	한동욱	조용호
신한은행 스타리그 2006 시즌2	2006.08.18. -11.18.	이윤열	오영종
신한은행 스타리그 2006 시즌3	2006.12.13. -2007.02.24.	마재윤*	이윤열
Daum 스타리그 2007	2007.05.11. -07.21.	김준영	변형태
EVER 스타리그 2007	2007.09.28. -12.22.	이제동	송병구

### 1. 온게임넷 스타리그

대회명	대회기간	우승	준우승
99 프로게이머 코리아 오픈	1999.10.02. -12.30.	최진우	국기봉
2000 하나로통신배 투니버스 스타리그	2000.02.16. -05.16.	기욤 패트리	강도경
2000 프리챌배 온게임넷 스타리그	2002.07.24. -11.01.	김동수	봉준구
2001 한빛소프트배 온게임넷 스타리그	2001.02.16. -05.05.	임요환	장진남
2001 코카콜라배 온게임넷 스타리그	2001.06.15. -09.08.	임요환	홍진호
2001 SKY배 온게임넷 스타리그	2001.10.19. -12.28.	김동수	임요환
2002 NATE배 온게임넷 스타리그	2002.03.29. -06.15.	변길섭	강도경
2002 SKY배 온게임넷 스타리그	2002.07.12. -10.12.	박정석	임요환
2002 파나소닉배 온게임넷 스타리그	2002.11.15. -2003.02.14.	이윤열	조용호
2003 올림푸스배 온게임넷 스타리그	2003.04.04. -07.13.	서지훈	홍진호
2003 Mycube배 온게임넷 스타리그	2003.08.01. -11.09.	박용욱	강민
NHN 한게임배 온게임넷 스타리그 03~04	2003.12.12. -2004.03.21.	강민	전태규
질레트 스타리그 2004	2004.04.30. -08.01.	박성준	박정석
EVER 스타리그 2004	2004.08.27. -11.20.	최연성	임요환
IOPS 스타리그 04~05	2004.12.17. -2005.03.05.	이윤열	박성준
EVER 스타리그 2005	2005.04.08. -07.02.	박성준	이병민

### 2. MBC게임 스타리그

대회명	대회기간	우승	준우승
2002 KPGA 투어 1차 리복배	2002.02.14. -04.14.	임요환	홍진호
KPGA 투어 2차 펠시트위스트배	2002.04.18. -06.22.	이윤열	홍진호
KPGA투어 3차 스타우트/베스킨라빈스배	2002.07.04. -10.05.	이윤열	박정석
KPGA투어 4차 스타우트 MSL	2002.10.15. -2003.01.18.	이윤열	조용호
TG삼보 MSL	2003.04.17. -07.19.	강민	이윤열
하나포스 센게임 MSL	2003.09.04. -11.30.	최연성	홍진호
스프리스 MSL	2004.01.01. -04.18.	최연성	이윤열
당신은 골프왕 MSL	2004.05.20. -08.29.	최연성	박용욱
우주닷컴MSL	2004.09.30. -2005.02.06.	박태민	이윤열
CYON MSL	2005.04.21. -08.06.	마재윤*	박정석
프링글스 MSL 시즌1	2005.10.06. -2006.01.14.	조용호	마재윤*
프링글스 MSL 시즌2	2006.04.06. -07.16.	마재윤*	강민
폼TV MSL 시즌1	2006.08.17. -11.11.	마재윤*	심소명
폼TV MSL 시즌2	2006.12.07. -2007.03.03.	김택용	마재윤*
폼TV MSL 시즌3	2007.05.03. -07.14.	김택용	송병구
	2007.09.13. -11.17.	박성균	김택용

\*2001년 KPGA는 월별투어로 진행방식이 상이하

기 때문에 표에서 제외한다.

### 3. 프로리그

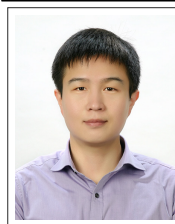
대회명	기간	우승	준우승
KTF EVER Cup 온게임넷 프로리그	2003.03.01. -08.30.	동양 오리온	한빛 스타즈
neowiz Pmang Cup 온게임넷 프로리그	2003.10.11. -2004.02.29.	슈마 GO	투나 SG
SKY 프로리그 2004 1Round	2004.04.17. -07.18.	한빛 스타즈	SKT T1
SKY 프로리그 2004 2Round	2004.08.11. -10.30.	P&C 큐리어스	SouL
SKY 프로리그 2004 3Round	2004.11.10. -2005.02.05.	KOR	KTF 매직엔스
SKY 프로리그 2004 그랜드 파이널	2005.02.16. -02.26.	한빛 스타즈	P&C 큐리어스
SKY 프로리그 2005 전기리그	2005.05.11. -2005.07.30.	SKT T1	KTF 매직엔스
SKY 프로리그 2005 후기리그	2005.09.03. -2006.01.21.	SKT T1	삼성전자 칸
SKY 프로리그 2005 그랜드 파이널	2006.02.08. -02.25.	SKT T1	KTF 매직엔스
SKY 프로리그 2006 전기리그	2006.04.29. -07.29.	SKT T1	MBC게임 히어로
SKY 프로리그 2006 후기리그	2006.09.02. -2007.01.07.	MBC게임 히어로	CJ 엔투스
SKY 프로리그 2006 통합 챔피언전	2007.01.20	MBC게임 히어로	SKT T1
신한은행 프로리그 2007 전기리그	2007.04.14. -2007.08.04.	삼성전자 칸	르까프 오즈
신한은행 프로리그 2007 후기리그	2007.09.15. -2008.01.27.	르까프 오즈	CJ 엔투스
신한은행 프로리그 2007 통합 챔피언전	2008.02.16.	르까프 오즈	삼성전자 칸

### 4. 팀리그(MBC게임 주관)

대회명	기간	우승	준우승
계몽사배 KPGA 팀리그	2003.02.24. -06.22.	GO	SouL
라이프존 KPGA 팀리그	2003.07.15. -10.11.	슈마 GO	한빛 스타즈
LG IBM MBC게임 팀리그	2003.11.04. -2004.02.28.	4U	KTF 매직엔스
Tucson MBC게임 팀리그	2004.06.15. -08.28.	SKT T1	슈마 GO
MBC 무비스 MBC게임 팀리그	2004.11.20. -2005.03.06.	GO	P&C 큐리어스

### 5. World Cyber Games(WCG)

대회명(개최장소)	기간	우승	준우승
WCGC 2000 용인	2000.10.08. -10.15.	박태민	장일석
WCG 2001 서울	2001.12.05. -12.09	임요환	Bertrand GrosPELLIER
WCG 2002 대전	2002.10.28. -11.03.	임요환	홍진호
WCG 2003 서울	2003.10.15. -10.18.	이용범	Frederik Keitel
WCG 2004 미국 SF	2004.10.07. -10.10.	서지훈	전상욱
WCG 2005 싱가포르	2005.10.19. -10.20.	이재훈	Andrey Kukhianidze
WCG 2006 이탈리아 몬차	2006.10.18. -10.22.	최연성	박성준
WCG 2007 미국 시애틀	2007.10.03. -10.07.	송병구	Sha Junchun
WCG 2008 독일 쾰른	2008.11.05. -11.09.	박찬수*	송병구
WCG 2009 중국 청두	2009.11.11. -11.15.	이제동	송병구
WCG 2010 미국 LA	2010.08.02. -08.22.	이영호	김구현



이용범(Lee, Yong Beom)

약 력 : 2019 성균관대학교 동아시아학과 문학박사  
2019-현재 원광대학교 동북아시아인문사회연구  
소, HK+ 연구교수  
2019-현재 성균관대학교 비교문화연계전공  
<서브컬처와 팬덤문화> 강사

관심분야 : 게임 인문학, 서브컬처와 팬덤문화

