

e스포츠 발전을 위한 활성화 방안에 관한 연구

이충인*, 김효남^o

*청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨,

^o청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

e-mail: ssssmile321@gmail.com*, hnkim@ck.ac.kr^o

A Study on the Vitalization Plan for the Development of e-Sports

Chung-In Lee*, Hyo-Nam Kim^o

*School of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries,

^oSchool of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries

● 요약 ●

현재 e스포츠는 전 세계적으로 크게 성장하고 있다. 하지만 e스포츠는 일반 스포츠와 다른 점이 한 가지 있다. 바로 게임 자체를 즐기지 않는다면 종목 자체의 관심도가 크게 떨어진다는 점이 특징이다. 본 논문은 이러한 현상이 왜 나타나는지 e스포츠와 일반 스포츠의 차이점을 분석한다. 그리고 e스포츠가 일반 스포츠로 인정받고 주목받기 위해 어떤 방향성을 잡아야 하는지 제안해본다.

키워드: e스포츠(e-Sports), 스포츠(Sports), 아시안 게임(Asian Games)

I. Introduction

e스포츠 시장은 끊임없이 성장하는 추세이다. 하지만 e스포츠와 일반 스포츠를 비교했을 때 크게 다른 점이 있다. 바로 e스포츠는 종목의 인기 의존도가 매우 높다는 것이다.

스포츠는 축구, 야구처럼 굳이 자신이 스포츠를 즐기지 않아도 응원하는 경우가 많다. 심지어 스켈레톤, 봅슬레이, 컬링 같은 종목은 평소 즐기지 않을뿐더러 접해보기조차 어려운 종목들도 올림픽과 같은 대회에서는 많은 시청과 관심을 갖고 응원한다는 것이다.

본 논문에서는 과연 일반 스포츠와 e스포츠에는 어떤 차이점이 있는 것일까? 두 스포츠의 차이점에 대해 연구하고 일반 스포츠 종목들에 대한 특징들을 분석하여 비인기 종목의 e스포츠가 주목받으려면 어떤 노력을 해야 할지 제안해본다.

오버워치 리그의 경우엔 새로운 연고지 추가, 꾸준히 발전하는 업저빙과 완벽한 인게임 밸런스 등 리그 자체의 퀄리티가 올라감에도 매년 시청률이 감소했다. 2021년 오버워치 리그 평균 시청자는 8만 4,600명인데 이는 2019년과 비교했을 때 약 3만 명이나 감소한 수치이다. 평균 시청률 또한 2019년에 비해 35%나 가까이 떨어졌다. 이는 블리자드의 운영 미숙으로 인해 수많은 플레이어가 이탈했기에 생긴 일이라고 봐도 무방하다. 더 이상 게임을 즐기지 않으니 e스포츠 대회에도 자연스럽게 관심이 줄어드는 것이다.

2. 비인기 e스포츠가 주목받기 위해 갖춰야 하는 것

비인기 e스포츠 종목이 왜 인기가 없는지 간단하게 짚어보았다. 하지만 이러한 이유는 일반 스포츠에서도 똑같이 적용될 수 있는데 왜 비인기 e스포츠만 주목을 못 받는지 의문이 들 수 있다. 두 스포츠를 비교했을 때 e스포츠가 부족한 점은 무엇인지를 찾아보고 제시한다.

우선 응원할 동기가 부족하다. 일반 스포츠의 경우엔 대부분, 나라, 지역 연고제로 진행되어 다양한 종목으로 이루어진 하계, 동계 올림픽 에도 모두가 자신의 지역을 응원하며 한 마음으로 즐길 수 있다. 하지만 e스포츠의 경우엔 대부분 리그가 종목사와의 계약을 체결한 구단만으로 이루어져 있다. 그렇기에 e스포츠 구단과 선수의 배경을 알지 못하는 일반인들은 입문하기 어렵다. 만약 게임을 즐기지 않는 사람이

II. The Main Subject

1. 특정 종목을 제외하고 e스포츠가 주목받지 못하는 이유

e스포츠는 자신이 종목을 게임을 즐기지 않는다면 외면 받는 경우가 많다. 리그오브레전드 종목의 e스포츠 LCK의 이번 섬머 시즌 결승전 하이라이트 영상의 조회 수는 약 45만 회이다. 하지만 레전드 오브 룬테라 e스포츠는 같은 라이엇의 게임임에도 불구하고 대부분의 영상 조회 수가 3천 회를 넘기지 못한다.(22년 10월 둘째 주 기준)

라면 입문할 필요도 없다 느낄 것이다.

처음 보는 사람이라면 규칙을 이해하기 어렵다는 문제도 크다. 일반 스포츠는 축구, 야구처럼 점수가 눈에 보이거나 육상 종목처럼 누가 더 빨리 달리는지 등 득점 방식과 승패를 나누는 기준이 직관적이다. 하지만 대부분의 e스포츠는 처음 보는 사람이라면 경기가 어떻게 진행되는지 전혀 파악하기 힘들며 승패를 나누는 기준을 알게 되더라도 경기가 흘러가는 과정을 알아보기 어렵기에 흥미는 자연스럽게 떨어질 것이다.

일반 스포츠와 비교해봤을 때 역사가 매우 짧다는 이유도 들 수 있다. 축구를 예시로 들어본다면 현대적 의미의 축구는 1863년에 잉글랜드에서 설립된 축구 협회 (FA)의 등장에 그 기원을 두고 있다 [1]. 한국 축구는 1920년대 국제적으로 통용되는 규칙에 따라 경기에 필요한 각종 장비를 갖추고 경기가 시작되었다[2].

하지만 e스포츠는 어떤가? e스포츠 역사의 시초가 되는 종목은 RTS 장르의 스타크래프트라고 할 수 있다. 스타크래프트가 대중들에게 유행하며 나뉜 스포츠라는 이름을 붙일 만한 규모의 대회가 열리기 시작했다. 이 스타크래프트의 출시 연도는 1988년이며 뒤에 예로 들었던 축구와 비교해보면 너무나 턱없이 짧다. 그렇다 보니 e스포츠 자체를 경험해보지 못한 기성세대들에겐 어필이 부족하고 다양한 연령층이 시청할 수 있는 일반 스포츠보다는 덜 주목받을 수밖에 없는 것이다. 그렇다면 이러한 문제를 어떻게 개선해야 할까? 위에 나열한 e스포츠의 비인기 종목이 가지고 있는 문제의 해결 방안을 제시해 본다.

3. e스포츠 발전을 위한 방안 제시

우선 e스포츠 리그 자체에 지역 연고제를 도입해 지역 대항전, 국가 대항전의 형식으로 진행되는 것이다. 축구, 야구 같은 일반 스포츠처럼 지역 팬 확보를 기대할 수 있으며 리그오브레전드 중국 리그 LPL은 이미 지역 연고제를 도입해 성공적으로 운영되고 있다. 한국도 서울, 광주, 부산, 대전 등 다양한 지역에 홈그라운드 e스포츠 경기장이 준비되어 있으며 지역 연고제가 도입된다면 e스포츠 문화의 발전만이 아니라 그 지역 자체에도 긍정적인 변화를 기대할 수 있다.

그렇다면 오버워치 리그는 다양한 국가의 지역 연고제 방식을 채택했음에도 불구하고 왜 부진했을까? 가장 큰 이유는 오버워치 플레이어 대거 이탈일 것이다. 하지만 오버워치 리그는 팀 로스터를 구성할 때 선수의 국적 제한이 없다. 그렇기에 구단은 성적을 내기 위해 지역은 상관없이 실력 있는 선수를 영입하고, 지역을 대표한다는 연고제 의미가 퇴색된 것도 하나의 원인으로 꼽을 수 있다. 앞서 말한 리그오브레전드의 지역 리그들은 타 국적 용병 선수 영입을 두 명으로 제한하고 있다.

두 번째로는 게임을 잘 모르는 대중들을 위해 입문자를 위한 여러 영상 콘텐츠가 필요하다. 원래 종목을 즐기던 e스포츠 시청자는 한정적이지만, 만약 게임을 잘 모르는 대중들도 주목하고 설득할 수 있다면 이미 수많은 잠재고객을 가지고 있다는 것이다.

하지만 현재 리그오브레전드, 도타2, 발로란트 등 유명한 e스포츠에서 대부분의 공식 영상은 이미 게임을 많이 플레이하면서 종목에 대한 이해도가 높은 유저들을 위해 제작된 콘텐츠들이다. 지역이나

국가 대항전 등 여러 이유로 흥미를 느끼고 e스포츠를 접하게 되는 사람들에게 더욱 친절히 e스포츠의 매력을 느낄 수 있게 하는 장치가 아직 너무 부실하거나 존재조차 하지 않는 것이다.

마지막으로 e스포츠가 세계적으로 진짜 스포츠란 것을 인정받는 것이다. 굳이 비인기 e스포츠 종목이 아니더라도 아직은 일반 스포츠에 비해 e스포츠는 대중들에게 어색하게 느껴질 수 있다.

일반 스포츠는 비인기 종목이더라도 올림픽 정식 종목으로 채택되어 방송된다면 다양한 사람들이 시청하고 각 나라와 선수들을 응원할 수 있다. 하지만 e스포츠는 정식 스포츠 종목으로 인정받지 못하기에 다양한 곳에서 드러나기 쉽지 않다. 대중들은 e스포츠 경기에 대한 인식이 매우 낮은 상태이며, 그런 종목이 있는지 알 기회도 없을 것이다.

2022 항저우 아시안 게임에서 e스포츠가 정식 종목으로 채택되었지만, 채택된 e스포츠 종목들의 기준이 명확하지 못하다. 종목 채택 기준이 누구나 납득할 수 있을 정도로 명확해야 하고, 아시안 게임만 아니라 동계, 하계 올림픽 같은 전 세계적인 스포츠 축제에서도 정식종목으로 채택되기까지 노력해야 한다. e스포츠 자체가 사람들에게 인정받기 시작한다면 여러 종목이 추가될 것이며 자연스럽게 비인기 종목도 조명 받을 것이다.

4. e스포츠 시청에 대한 설문 조사

앞서 제시한 e스포츠 발전 방안이 효과적인지, 모 대학교 게시판에서 219명의 일반 학생들을 대상으로 설문조사를 진행하였다.

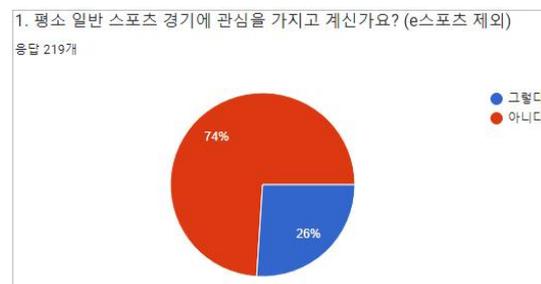


Fig. 1. e-Sports Survey #1

빨강 : 그렇다 (74%)

파랑 : 아니다 (26%)

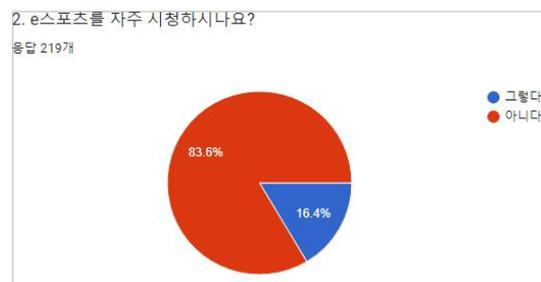


Fig. 2. e-Sports Survey #2

빨강 : 그렇다 (83.6%)

파랑 : 아니다 (16.4%)

우선 기존에 스포츠 경기에 관심을 가지고 있는 사람들과 e스포츠를 즐기는 사람의 비율을 비교해보기 위해 그림 1과 2의 두 문항을 먼저 조사해보았다. 일반 스포츠는 26%(57표), e스포츠는 16.4%(36표)로 9.6%의 차이가 났다.



Fig. 3. e-Sports Survey #2-1

게임을 자주 플레이하지 않는다. (33.3%)
 게임을 자주 플레이하지만, 시흥에 흥미가 가지 않는다. (33.3%)
 게임을 자주 플레이하지만, 응원하는 팀 또는 선수가 없다. (16.9%)
 이전 문항에서 “그렇다” 를 선택함 (14.2%)
 기타 이 외의 의견 (2.3%)

만약 e스포츠에 관심이 없다면 그 이유가 무엇인지 2번 문항에 이어서 조사해보았다. 결과는 게임을 자주 플레이하지 않는다가 33.3%(73표), 게임을 자주 플레이하지만 e스포츠에 흥미가 가지 않는다가 33.3%(73표), 게임을 자주 플레이하지만 응원하는 팀 또는 선수가 없다 16.9%(37표)로 나타났다. 절반이 넘는 사람들이 종목이 되는 게임을 플레이하지만 e스포츠를 시청하지 않는 것으로 나타났다.

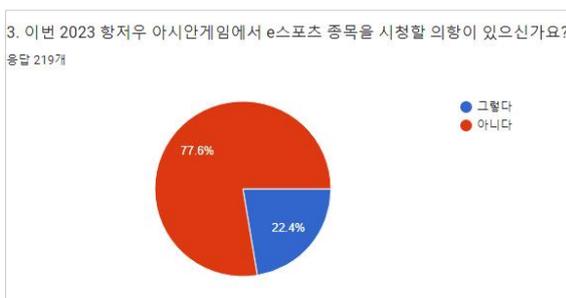


Fig. 4. e-Sports Survey #3

빨강 : 그렇다 (77.6%)
 파랑 : 아니다 (22.4%)

3번 문항에선 이번 항저우 아시안게임에서 정식 종목으로 채택된 e스포츠를 시청할 의향이 있는지 조사했다. “아니다”가 22.4%(49표), “그렇다”가 77.6%(170표), “그렇다”가 22.4%(49표)라는 결과가 나왔다. 2번 문항에서 “e스포츠를 자주 시청한다” 라고 16.4%(36표)가 답변했는데, 이와 비교해봤을 때 항저우 아시안게임 e스포츠 종목 시청 의향을 밝힌 사람들이 꽤나 많음을 알 수 있다.

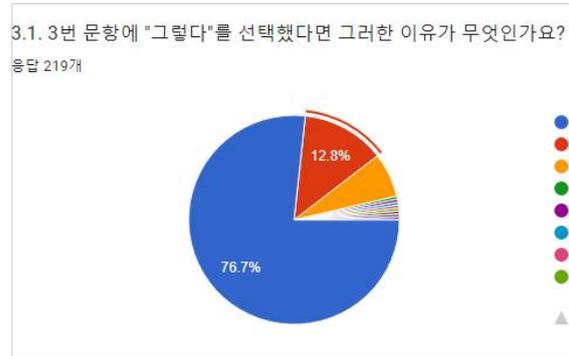


Fig. 5. e-Sports Survey #3-1

3번 문항에서 “아니다” 를 선택함 (76.7%)
 한국 팀이 출전해서, 혹은 다른 팀을 응원한다. (12.8%)
 국제대회를 평소 즐겨보아서, 공식종목으로 채택되어서 (6.8%)
 기타 이 외의 의견 (3.7%)

3-1번 문항에선 평소 e스포츠를 시청하지 않음에도 항저우 아시안 게임 e스포츠를 시청하는지 이유를 알기 위해 조사하였다. 한국 팀이 출전해서 혹은 다른 팀을 응원해서 12.8%(28표), 국제대회를 평소 즐겨보아서, 공식 종목으로 채택되어서 6.8%(15)라는 결과가 나왔다. 위에 제시했던 국가 대항전 방식의 경기 진행과 정식 종목 채택에 긍정적인 효과가 있음을 알 수 있었다. 기타로 추가 의견을 남긴 사람들도 대부분 공식 종목으로 채택되어서 흥미가 생겼다 등 긍정적인 반응이었다.

III. Conclusions

e스포츠 비인기 종목은 일반 스포츠 종목들에 비해서 대중적이지도 직관적이지도 않지만 그렇다고 대중들의 이목을 끄는 방법이 없는 것은 아니다. 아직은 어렵지만, 비인기 e스포츠가 자리를 잡고 지금보다 크게 성장하게 되어 e스포츠 전체에 긍정적인 영향과 변화를 가져올 것이다.

본 논문에서는 e스포츠 비인기 종목이 왜 특하나 더 주목받지 못하는지 일반 스포츠와 비교해가며 살펴보았다. 또, 이후에 e스포츠 비인기 종목이 더 많은 사람의 주목을 받고 소비되기 위해선 어떤 노력을 해야 하는지 제시해보았다. 첫 번째는 e스포츠에도 리그 자체에 지역 연고제 도입을 제안한다. 두 번째는 종목에 대한 이해도를 높이기 위해 유저들에게 e스포츠 홍보 콘텐츠 제작이 절실하다. 세 번째는 e스포츠가 정식 종목으로 채택되어 일반 스포츠처럼 많은 사람들이 관심을 갖도록 기관과 게임분야에 종사하는 사람들의 노력이 필요하다. 이외에도 현재 e스포츠 산업이 발전하기 위해서는 더 많은 문제점 해결과 다양한 분야의 사람들이 관심과 노력이 절실하여 향후에도 지속적인 연구와 문제해결이 필요하다.

REFERENCES

- [1] https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%B6%95%EA%B5%AC%EC%9D%98_%EC%97%AD%EC%82%AC
- [2] <https://theme.archives.go.kr/next/koreaOfRecord/soccer.do>