

부록 민생경제 현장점검 포럼

『서울시의 e-스포츠 현황과 정책과제』

목적

- 해당분야의 전문가 발표와 이해당사자 간 토론을 거쳐 서울의 민생현장 의견을 수렴하고, 실효성 있는 개선방안 및 정책 아이디어 발굴

일시 및 장소

- 일시: 2020년 6월 12일 15시
- 장소: V.SPACE(동대문 롯데피트인 9층)

발표주제 및 토론자

- ‘e-스포츠 전용 경기장 건립 및 운영’(이종민 VSPN 코리아 경영전략팀장)
- ‘e-스포츠 현황과 발전을 위한 정책제언’(이장주 이락디지털문화연구소 소장)
- 토론자 : 신창호 DMC산학진흥재단 이사, 김영룡 경기연구원 연구위원, 주재욱 서울연구원 시민경제연구실 연구위원 등



[부록 그림 1] e-스포츠 민생경제 현장점검 포럼

발표 1: e-스포츠 전용 경기장 건립 및 운영

○ VSPN 소개

- VSPN은 중국 상하이에서 2016년 설립한 회사로 중국 베이징, 태창, 시안 등에 지사를 보유하고 있으며 중국 e-스포츠 업계 M/S의 80% 점유
- e-스포츠 대회 운영 및 연출, 예능 프로그램 제작 OAP(On Air Promotion) 운영 등이 주요 비즈니스 모델
- 2018년에는 VSPN 코리아를 설립하여 V.SPACE 조성 등으로 국내 사업 영역을 확장 중

○ e-스포츠 전용 경기장 V.SPACE

- VSPN 코리아가 서울 중구(동대문 롯데퍼트인 9층)에 조성한 e-스포츠 전용 경기장으로 150석 규모 좌석과 VIP공간, 선수대기실, 출연자 대기실 등 부대시설 구축
- e-스포츠뿐만 아니라 세미나, 신작발표회, 콘서트를 개최할 수 있는 복합문화공간으로 활용
- 대형 Full color LED 영상 장치, 무대 등 다양한 퍼포먼스에 최적화된 시설 구비
- 동대문역사문화공원역 인근에 위치해 접근성이 좋으며, 쇼핑, 패션 등 동대문 일대와 연계 가능

○ e-스포츠 경기장의 현재와 미래

- 서울에 현재 OGN e-스타디움을 비롯해 5개의 e-스포츠 경기장이 운영 중이며 향후 경기도, 부산, 대전, 광주 등에서도 e-스포츠 경기장을 조성할 예정
- e-스포츠 경기장은 콘텐츠와 상호관계가 중요하며 콘텐츠, 고객확보, 리그 운영의 선순환 관계 형성이 필요
- 콘텐츠 측면에서는 리그오브레전드(LOL, League of Legends) 등 핵심 콘텐츠와 자체 콘텐츠를 확보할 필요가 있으며, 고객 확보 측면에서는 지식재산권(IP)과 관련한 게임사, 투자유치 등이 필요
- 경기장은 신게임 론칭 행사, 스트리머 팬미팅, 세미나, 신작발표회 등 e-스포츠만의 특화된 공간으로 대관 수익 창출이 가능
- 향후 e-스포츠에서 VR·AR의 콘텐츠의 중요성이 높아질 것으로 전망되며, e-스포츠 경기장도 이런 추세에 맞게 진화할 필요

발표 2: e-스포츠 현황과 발전을 위한 정책제언

○ e-스포츠 산업 현황

- e-스포츠는 '이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률 제2조 제1호'에 게임물을 매개로 하여 사람과 사람 간의 기록 또는 승부를 겨루는 경기 및 부대활동으로 정의
- 스포츠, 미디어, 게임, 이벤트 비즈니스 등 분야가 융합된 복합 영역
- 2019년 글로벌 e-스포츠 시장 규모는 11억 달러로 전년 대비 26.7%의 성장률을 기록(Newzoo, Global esports market report)
- 전 세계 e-스포츠 시장은 북미와 중국이 주도하며, 2022년까지 18억 달러 규모에 이를 전망

○ 중국의 e-스포츠 정책동향

- 중국 상하이체육대학은 2018년 9월 e-스포츠 관련 학과를 개설하였으며, 기존 체육학 출신 교수가 기초과목을 담당하고 산업 전문가가 실무에 필요한 강의 진행
- 중국 교육기관은 주로 미디어, 마케팅 등 산업지원인력 양성에 초점
- 한편으로 구체적인 커리큘럼이 없어 대학 등록금 장사라는 중국 내 비판 존재
- 중국 하이난성은 1,700억 원 규모 e-스포츠 기금을 조성하는 지원 정책을 내놓으며 본격적으로 시장 육성

○ 우리나라 e-스포츠 정책동향

- 우리나라는 아현산업정보학교, 전남과학대 등에 관련학과 개설
- 다양한 분야의 직무교육을 내세우지만 실질적으로 운영되는 프로그램은 프로게이머 양성 관련 분야에 국한되어 산업계와 교육현실의 e-스포츠 전문인력 양성 미스매치(부조화) 발생

○ 정책 제언

- 서울시립대, 하자센터 등 서울시 산하 교육기관 및 유관프로그램을 활용한 e-스포츠 교육정책 마련 필요
- 은퇴 선수와 함께 하는 e-스포츠 투어 등 체험프로그램 개발
- e-스포츠 산업지원센터, R&D 센터 등을 설립해 투자 및 정책 활성화 유도

토론 정리와 전문가 코멘트

- e-스포츠에 대한 공공 지원은 물리적 환경 조성보다 인력 양성 등에 초점 맞춰야
 - 2018년 아시안게임 종목으로 e-스포츠가 포함된 이후 전국에 e-스포츠 전용 경기장 조성을 추진 중
 - 2002 한일월드컵 이후 우후죽순 조성된 축구전용구장들의 전철을 밟을 우려
 - 현행 병역 특례 등과 같이 선수들을 위한 실질적인 혜택, 관련 인력 양성에 집중할 필요

- e-스포츠의 특성 및 저변 확대 필요성
 - 현재 e-스포츠를 주도하는 대표적인 게임으로 LOL이 있으며, 향후 이를 대체하는 게임이 등장할 것
 - e-스포츠 종사자인 선수의 연령대가 낮고 수명이 짧아 선수들의 지속적인 활동이 어렵고 계약상의 불이익을 받을 우려가 높은 실정
 - 소위 카나비 노예계약사건 등과 같은 e-스포츠계에 만연한 계약관행을 개선할 필요
 - 해외 e-스포츠 수준이 높아짐에 따른 국내 팀 성적 부진은 오히려 e-스포츠의 저변이 넓어졌다는 것을 의미하며, 현재도 e-스포츠계의 프리미엄 시장으로서 한국의 가능성은 큰 편
 - 종주국으로서 실력 외 e-스포츠 산업의 표준을 선점하는 것이 중요
 - 게임에 대한 국내외 부정적 인식이 e-스포츠 성장에 큰 부담으로 작용하는 실정
 - 게임을 규제의 대상으로만 볼 것이 아니라, 게임의 특성 파악과 긍정적인 방향으로의 저변 확대 필요

- 콘텐츠 제작사를 비롯한 가치사슬 내 IP 문제
 - e-스포츠는 콘텐츠 제작사가 참여한다는 점에서 기존 스포츠와 산업 가치사슬의 차이가 있으며, 이는 곧 제작사와 방송사의 수익배분 문제, IP 확보 등 난제가 있음을 의미
 - IP를 둘러싼 게임 제조사와 방송사 간의 갈등으로 기존 e-스포츠 중계 및 경기장 운영 중단이라는 사태가 발생하는 실정으로 문제 해결 방안 모색이 필요한 시점

- e-스포츠 경기장 수익 구조 및 활용
 - e-스포츠 경기장은 티켓을 판매해서 수익을 올리는 사업 구조가 아니기 때문에 다양한 수익 모델을 결합할 필요
 - 게임직관뿐만 아니라 관련 콘텐츠를 체험할 수 있는 공간으로도 활용 가능
 - V.SPACE는 동대문이라는 지리적 이점을 바탕으로 복합문화시설 등으로 활용 가능성이 높음



[부록 그림 2] e-스포츠 민생경제 현장점검 포럼

