

e스포츠도 스포츠의 한 종류이다

학과:컴퓨터소프트웨어학과 학번:202310863

이름:유지민

접근성이 인터넷에 기반하고 있는 e스포츠 산업은 초고속 인터넷과 스마트폰 보급 확산으로 최근 빠른 속도로 발전하고 있다. e스포츠의 경제적 가치뿐만 아니라 현재 전 세계적인 인기 때문에 이 주제에 관한 학계의 관심과 논의도 활발해지고 있다. e스포츠에 관한 학계의 주요한 논의 중 하나는 e스포츠가 스포츠로 간주될 수 있느냐는 것이다. e스포츠를 스포츠로 보는 사람은 스포츠도 게임과 오락 한 종류라는 입장이다. 반대로 e스포츠는 스포츠가 아니라 생각하는 사람은 e스포츠는 스포츠와 달리 큰 신체를 사용하지 않는다는 점이다.

나는 e스포츠를 스포츠의 한 종류라고 생각한다. 첫째, e스포츠는 스포츠만큼은 아니지만, 한국e스포츠협회와 국제e스포츠연맹이 나름대로 e스포츠의 제도화된 규칙을 만들어가고 있다. 둘째, 경쟁적인 요소를 가지고 있다. 스포츠처럼 개인적이나 단체전에서 전략과 전술 속에서 자신의 기량을 최대한 발휘해 승패를 가른다. 이것이 스포츠와 유사한 점이다.

셋째, 내적 동기를 갖는다. 스포츠와 마찬가지로 e스포츠는 자신의 즐거움과 재미에서 시작한다. e스포츠도 자발적인 놀이의 요소를 가지고 있다. 스포츠 용어의 원래 뜻은 기분전환이다. 프랑스어인 desporter는 우리 거리에서 보이는 H사의 트럭 이름에서 알 수 있듯이 poter(짐)를 벗어던진다(de)는 뜻이다. 즉 자기 자신의 어깨에 있는 짐을 벗는 것이 즐겁고 행복하며 그 행위를 뜻하는 단어가 스포츠로 발견된 것이다. e스포츠도 기존 놀이의 구슬, 인형, 레고 등의 장난감이 디지털 기기로의 변화된 것에 지나지 않는다. 한 연구소에서 2019년 부산 지스타에서 많은 사람들에게 설문지 조사를 했다. 왜 e스포츠를 하는냐고 물었을 때 많은 사람들이 재미라고 대답하였다.

넷째, 외적 동기를 가지고 있다. e스포츠를 통해 우리는 스트레스를 해소하거나, 뛰어난 선수들은 생계를 위한 직업적인 프로 선수로서 활동한다. 오버워치 프로 선수인 개구리(Geguri) 김세연 선수는 2019년 타임지가 선정한 차세대 10대 리더 한 사람으로 선정되었다. 2018년에 BTS가 선정된 것을 생각한다면, 프로게이머에 대한 세계적인 관심이 얼마나 큰지 알 수 있다.

여기서 e스포츠를 스포츠로 볼 수 없는 사람들은 이렇게 주장한다. 먼저 e스포츠에서는 신체적 탁월성은 승패에 영향이 미치지 않는다. e스포츠에서는 양손과 같은 소근육 활동을 집중적으로 사용하는 반면에 스포츠는 대근육을 사용한다. e스포츠는 건강에 악영향을 끼친다. 많은 시간동안 의자에만 앉아있거나 게임 중독에 걸려 게임만 하게 된다면 건강에 좋지 않은 영향을 끼칠 것이다. e스포츠는 교육적 가치가 없다. 우리나라는 세계 최초로 이스포츠 진흥에 관한 법률(일명 이스포츠법)을 제정했고, 세계 최고의 기량을 갖춘 e스포츠선수들을 꾸준히 배출하고 있지만, e스포츠를 교육으로 연결시키는 일엔 여전히 보수적이다. 아마추어 e스포츠 전국 대회 및 장애인 e스포츠 대회를 십년 넘게 열고 있는 유일한 국가임에도, 여전히 e스포츠가 교육적 가치가 있는지 반문하기 일쑤다. 안타깝게도 e스포츠에 대한 교육자들의 부정적 인식 혹은 오래된 편견이 아직은 극복하기 힘든 수준일 수 있다. 즉 세계보건기구(WHO)가 게임 이용장애(Gaming Disorder)를 질병으로 분류하자 e스포츠와 게임 중독을 더욱 구별 짓기 싫어하는 세대의 영향이라 볼 수도 있다. 또는 기성 교육자들에게 e스포츠는 너무 새롭고 빠르며, 복잡하고 어려운 영역으로 보일 수도 있다. 왜냐하면 e스포츠는 시작부터 하나의 학문으로 설명할 수 없는 특수성을 가지고 있기 때문이다. 예컨대 e스포츠는 전통 스포츠의 성격은 강하지만, e스포츠'학'으로 완성되기 위해서는 게임, IT, 미디어, 문화 산업부터 사회학, 철학,

심리학, 경영학, 경제학, 정치학, 법학 그리고 교육학까지 다양한 학제간 융합이 이루어져야 완성될 수 있다. 결국 다양한 분야의 전문가들이 모여 e스포츠 교육의 가치와 목표를 두고 치열하게 토론도 하고 상호 학습의 기회를 가져야 양질의 e스포츠 교육이 체계적으로 성장할 수 있다.

위 주장들에서 반론을 해보자면 우선 신체성 탁월성에 대해서는 맞는 말이다. 허나 바둑과 체스도 신체적 활동이 크지 않지만 국제 경기 연맹 총연합회에게 두뇌 스포츠의 일종으로 인정받았다. 그리고 e스포츠가 건강에 악영향을 끼친다는 부정적인 인식이 있다. 건강은 크게 신체적 건강, 정신적 건강, 그리고 사회적 건강의 3가지 영역으로 나눌 수 있다. 이와 같은 건강은 다양한 활동을 통해 모색되는데 특히 여가 활동의 영향이 큰 것으로 알려져 있다. 그 중에서도 남자 청소년들이 가장 많은 시간을 보내는 활동은 e스포츠이다. e스포츠는 인터넷 중독과 신체활동 저하라는 두 요인 상관관계가 성립하지 않고 오히려 정적 관계가 성립한다는 연구들도 존재한다. e스포츠를 통하여 생성된 스포츠에 대한 관심과 욕구가 직접 스포츠 참가로 전이되어 신체적, 정신적으로 긍정적인 영향을 미치고 e-스포츠에 참가 경험이 있는 경우 실제 스포츠에 참여하는 비율이 높고, 게임몰입(flow)이 높을수록 체육활동 관여도에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타나기도 한다. 마지막으로 e스포츠는 교육적 가치가 없다는 주장에 대해서는 최근 빠르게 늘어나는 e스포츠 사설 아카데미에 비해 설립과 지원이 느리지만 실용적이면서도 미래지향적인 산업에 관심이 많은 Z세대들은 e스포츠학과의 도입을 환영하고 있다. 국내뿐만 아니라 해외에서도 e스포츠 진학 후 다양한 진로가 가능하기 때문이다. 융복합적 사고와 환경에 익숙한 젊은 세대들은 e스포츠에서 정정당당하고 공정하게 승부를 겨루는 정신, 즉 스포츠맨십을 먼저 배웠기 때문에 맹목적으로 유명 게이머를 꿈꾸지 않는다. 오히려 다양한 e스포츠 종목을 깊이 있게 이해하고, 필요한 기술과 기능을 끊임없이 연마할 뿐만 아니라, 미래 e스포츠라는 무대에서 다양한 전문가로 활약하기 위해 e스포츠가 흡수하고 확장할 수 있는 모든 학문을 배워 응용하고 싶어 한다. 이들은 e스포츠를 온전히 담아 낼 수 있는 좋은 그릇을 만들어줄 교육자를 절실히 원하고 있다.

정리해보면, e스포츠는 큰 신체적 활동은 없지만 바둑과 체스 또한 큰 움직임이 없어도 두뇌 스포츠의 한 종류로 인정받았다. 스포츠만큼은 아니지만 제도화된 규칙을 가지고 있다. e스포츠도 전략이나 전술 속에서 자신의 기량을 최대한 발휘해 승패를 가른다. 스포츠도 뿌리는 놀이와 게임의 한 종류이다. 이러한 이유로 나는 e스포츠도 스포츠의 한 종류라고 생각한다.