

『 10-32호 주간 심층이슈 』

중국 e-스포츠 산업 현황

- 중국의 e-스포츠 산업은 성장 초기 단계에 있다. e-스포츠 산업의 관리나 정책, 제도 등이 아직까지 규범화되어 있지 않고, 온라인 게임에 대한 사회의 전반적인 편견에서 벗어나지 못했으며, 프로그램 개발자 및 프로 게이머들의 수가 턱없이 부족하다.
- 그러나 중국의 e-스포츠 시장은 발전 가능성이 무한하다. 2003년 11월 중국체육총국이 e-스포츠를 제 99항 정식 체육 종목으로 선정한 이후로 각 급 정부기관 또한 e-스포츠의 발전에 관심을 갖기 시작했고, 사회 각계각층에서 적극적으로 참여하려는 움직임이 일고 있다. 즉 e-스포츠 산업이 빠르게 성장할 수 있는 조건을 갖춘 셈이다.

□ 중국 e-스포츠 산업 발전 과정 및 주요 사항

일시	내용
2003. 11	중국체육총국은 정식으로 e-스포츠를 중국체육총국이 선정한 제 99항 정식 체육 종목으로 선정함. (현재 제 78항 체육 종목으로 수정됨.)
2004. 02	제1회 중국 e-스포츠 경기(China E-sports Games) 정식 선포. 중국체육총국의 후원으로 2004년 6월 19일 첫 경기 개최.
2004. 12	중국 e-스포츠 발전중심(CESPC) 설립. 중국체육총국의 독자적인 위탁을 받아 산업연구, 상품기획, 경기운영 및 정보 관리, 선수 및 심판원 배양 업무를 담당하는 기관이며 국내 최고의 e-스포츠 전문 경기장.
2006. 09	중국체육총국에서 《e-스포츠 종목의 규칙과 제도(电子竞技运动项目规章制度)》반포. 《전국 e-스포츠 경기 관리 방법(全国电子竞技竞赛管理办法)》, 《전국 e-스포츠 심판원

	관리 방법(全国电子竞技裁判员管理办法)》、《전국 e-스포츠 선수 등록 및 교류 관리 방법(全国电子竞技运动员注册与交流管理办法)》、《전국 e-스포츠 선수 점수 합산 제도 실행 방법(全国电子竞技运动员积分制度实施办法)》、《전국 e-스포츠 경기 규칙(全国电子竞技竞赛规则)》이상 5가지 관리 방법 포함.
2007. 10	마카오에서 개최된 "아시아 실내 운동회"에서 e-스포츠를 정식종목으로 채택.
2008. 04	중국 청두(成都)가 세계 e-스포츠 대회(WCG) 결선 개최지로 선정됨.
2008	중국체육총국은 중국 내 체육종목의 병합을 실시, e-스포츠는 제78항 체육 종목으로 수정됨.
2009. 11	중국 청두(成都) 세계 e-스포츠 대회(WCG) 결선 개최.
2010. 08	중국체육총국 스포츠정보중심과 아박과기(亚博科技)그룹이 연합하여 개최하는 중국 최고의 e-스포츠 대회인 "중국 e-스포츠 오픈" 을 출범함.
2011	중국 상하이(上海) 세계 e-스포츠 대회(WCG) 결선 개최 예정.

□ 중국 e-스포츠 산업 현황

- 2003년 11월 18일 e-스포츠가 중국의 제 99항 체육종목으로 선정됨에 따라 각종 e-스포츠 대회가 나날이 증가하고 있다. 국제적인 3대 e-스포츠 대회인 WCG, CPL, ESWC 또한 각각 2001년, 2003년, 2004년에 중국으로 진출, 중국지역대회를 개최함으로써 중국의 e-스포츠 산업 발전에 기여하였다.
- 중국 정부는 e-스포츠의 중요성에 대해 인식하고 전문적인 이론 연구기관을 조직하여 이론체계를 구성하고, 발전 방향을 선정하는 등 구체적인 발전계획을 수립하도록 노력하고 있다.
- 그 노력의 결과로 2006년 중국체육총국에서 《e-스포츠 종목의 규칙과 제도(电子竞技运动项目规章制度)》반포하여 시범적으로 운영하고 있다. 이 문건에는 e-스포츠 경기의 규칙 및 관리 방법, 선수와 심판원에 대한 관리 규정을 포함하고 있다.
- 2000년 중국에서 e-스포츠의 개념이 막 형성되었을 때 중국 시장의 e-스포츠 산업 가치는 약 20만 달러에 불과했으나 2003년 중국에서 정식 스포츠 종목으로 선정되면서 급속히 발전하기 시작하여 2009년 1억 달러의 가치를 가진 산업으로 성장하였

다.

- 또한 e-스포츠 산업 발전의 파급효과로 정보 통신 미디어 산업, 컴퓨터 하드웨어 및 소프트웨어 산업, PC방 업 및 야식업 등의 다양한 분야에서 급속한 성장이 이루어졌다.
- 2009년 11월 11일부터 15일까지 4일동안 중국 성도(成都)에서 성공적으로 개최되었던 WCG(World Cyber Games) 결선 대회는 전 세계 65개 국가에서 700여명의 선수들이 참가한 가운데 4일 동안 현장 관객 수가 9만 명에 달했다. 대회 기간 동안 전 세계에서 경기를 지켜본 사람은 5400만 명에 이른다.
- 중국의 e-스포츠 업계는 한국의 e-스포츠 산업의 눈부신 발전에 정부의 적극적인 지원이 큰 역할을 했음을 지적하며 중국 정부의 적극적인 지지와 참여를 주장하고 있다.
- 한편 중국체육총국은 중국이 자체적으로 국제 대회 브랜드를 창조할 수 있도록 적극적으로 지원하겠다고 밝혔다. 각종 국내 대회 및 국제 대회를 조직하여 선수들의 대회 참가 경험을 늘리고, 국내외 선수들 간의 교류를 통하여 기량을 증대시키고자 하였다. 또한 중국민족의 특성을 살린 e-스포츠 대회 브랜드 창출과 국제 시장에서의 중국 e-스포츠의 위상을 높ی겠다는 포부를 밝혔다.

□ 중국 e-스포츠 산업 발전의 문제점

- 전통 관념과의 충돌
 - 온라인 게임이 스포츠 대회의 정식 종목으로 등장하면서 게임을 스포츠 종목으로 받아들이는 과정에서 일반인들이 가지고 있던 게임을 배척하는 전통적인 관념과 충돌하여 e-스포츠 산업 발전에 어려움을 겪고 있다.
- 소프트웨어 연구 개발자의 부족
 - 현재 중국에서 인기를 끌고 있는 대부분의 게임 프로그램은 국외에서 연구, 개발된 것으로 중국 대륙에서 자체적으로 연구, 개발된 소프트웨어는 약 20%에 불과하다. 현재 중국에서 e-스포츠 소프트웨어를 개발하고 있는 연구원은 약 3000명 정도인 반면 시장 수요량은 60만 명에 육박한다. 소프트웨어 연구 개발자의 부족은 상품의 질을 저하시켜 국제적인 경쟁력을 갖출 수 없게 만드는 장애 요인으로 작용하고 있다.
- 프로 선수의 부족
 - 중국 정부가 e-스포츠를 정식 체육 종목으로 지정하기는 했으나 전문적인 훈련을

받은 선수들의 부족으로 e-스포츠 산업 발전에 어려움을 겪고 있다. 한국 e-스포츠 협회의 통계에 의하면 선수들의 최적연령은 16세~25세로 중국에서는 부모님이나 학교, 사회적으로 온라인 게임 중독과 관련된 지도교육을 받는 나이이다. 게다가 2006년 중국체육총국에서 반포한 《전국 e-스포츠 경기 관리 방법(全国电子竞技竞赛管理办法)》에 의하면 선수들의 나이를 만 18세 이상으로 규정하고 있다. 이는 중국에서 젊고 능력 있는 선수를 양성하는데 방해 요인으로 작용하고 있다. 짧은 선수 생명과 불안정한 수입 또한 프로 선수 육성에 장애 요인으로 작용한다.

○ 정부 규제의 미흡

- 이외에도 불법으로 e-스포츠 대회를 개최하거나, 선수들의 상금 지급을 늦추거나, 중국 정부의 허가를 얻지 않고 임의적으로 국가 대표단을 만들어 국제대회에 참여하는 등 정책적인 규제의 미흡으로 인한 문제가 존재한다.

□ 중국의 권위적인 e-스포츠 대회 소개

명 칭	소 개
중국 e-스포츠 연합 대회 中国电子竞技超级联赛(CEPL)	중국체육총국 스포츠정보중심이 독자적으로 e-스포츠 발전 관련 모든 공식 상업 운영 활동에 대해 조직하고 관리 및 운영할 수 있는 권한을 부여한 아박과기(亚博科技)그룹에 의해 조직된 대회.
IEF대회 (International E-sports Festival)	2003년 한·중 정산의 공동성명으로 양국 청소년간의 교류확대 및 우호협력 관계구축과 2004년 양국정부 간의 '청소년 교류협약'에 기반하여 한국과 중국정보의 공식 후원아래 양국 공동조직위원회를 구성하여 행사를 진행하고 있음.
PGL 프로게이머 리그 PGL 职业选手联赛	TV중계를 목적으로 새롭게 등장한 프로 게이머 리그. '북경 디지털 오락산업 시범기지(北京数字娱乐产业示范基地)'가 주최하고, '화경후동상무서비스유한공사(북경)(华竞互动(北京)商务服务有限公司)'가 주관하며 중국 전국 체육 총국이 후원하는 대회. 중국 정부가 정식으로 비준하고 확대시킨 국제적인 e-스포츠 대회.
전국 e-스포츠 운동회 全国电子竞技运动会	중국체육총회가 주최하는 가장 권위적인 국가급 e-스포츠 대회. e-스포츠의 보급과 규범화, 중국 e-스포츠 대회의 수준을 향상시키고 국제시장으로 뻗어나감과 동시에 중국 스스로 세계적인 e-스포츠 시장으로 부상하겠다는 취지에서 조직됨.

ECL 챔피언스 리그 竞游ECL电子竞技冠军联赛	중국 e-스포츠 발전중심이 주최하고 '북경 화유경계과기발전유한공사(北京华游竞界科技发展有限公司)'가 주관하고 중국체육총국 스포츠정보중심, 북경시 체육국, 북경시 석경산구(石景山区) 인민정부가 특별 후원하는 대회. 연중무휴, 전국 및 전 세계적으로 걸쳐 있는 국제적인 e-스포츠 대회.
Stars War	2005년에 출범한 대회로 세계적인 e-스포츠 유명선수를 초청해 진행됨. e-스포츠 애호가들의 전폭적인 지지를 얻고 있음.
STG 연합 대회 연말 결선 STG电子竞技联赛年终总决赛	북경시 체육 산업 발전이 자금을 지원하고 북경시 송문구(宋文区) 상관부서에서 함께 설립한 e-스포츠산업 스포츠 브랜드. 중국의 e-스포츠 발전과 건강한 환경 조성 및 우수한 인재 배양을 목적으로 조성한 새로운 스포츠 문화 페스티벌.
세계 대학 게임 리그 世界高校电子竞技大赛 (WUGL)	중국대외우호협회와 중국체육총국이 주최하고 중국유럽동맹협회와 북경예도국제미디어유한공사(北京艺都国际传媒有限公司)가 주관. 상호교류 및 소통을 통하여 함께 배우고 성장하는 국제적인 대회라는 취지로 출범. 국내 대학 및 국외 대학 간의 문화 교류의 장을 마련하여 학생들이 건강하고 풍성한 대학생활을 할 수 있도록 인도함.
중국 e-스포츠 대회 中国电子竞技大会(CIG)	정보 산업부, 문화부, 공청단중앙(共青团中央), 중국의 통신운영상 등의 후원으로 정보 산업부 인민우전신문사(信息产业部人民邮电报社集团)(그룹)와 중국 인터넷협회가 조직하고 중국망우신문사가 주관. 인터넷 게임대회 개최, 전시회 및 토론회, 정상회담 개최, 연구조사 등 종합적인 업무를 진행함.