

가족여가로서의 e-스포츠: 가능성 및 활성화 방안 탐색

이 장 주 / 명지대 여가정보학과 겸임교수

문화콘텐츠산업으로서 e-스포츠의 시장 전략에 관한 연구

김 원 제 / 성균관대학교 신문방송학과 강사, 언론학 박사

e-스포츠의 성장과 기업커뮤니케이션 전략

송 해 룡 / 성균관대 신문방송학과 교수

온라인게임 제공업 수용의 해석론적 한계와 입법화 방안에 관한 연구

김 형 렬 / 홍익대 법학과 강사

컴퓨터 게임의 역사와 게임 패러다임의 전환

박 근 서 / 대구가톨릭대학교 언론광고학부 교수



가족여가로서의 e-스포츠: 가능성 및 활성화 방안 탐색

이 장 주

명지대 여가정보학과 겸임교수

핵심 되는 말 :

e-스포츠, 가족여가, 주40시간 근무제, 여가교육

Key Words :

e-sports, family leisure activity, 40-Hour workweek, leisure education

이장주(Lee Jang ju)

이장주는 중앙대학교 심리학과에서 박사학위를 취득하였으며, 현재 명지대학교 여가정보학과 겸임교수 및 e-스포츠 연구센터 부소장으로 근무하고 있다. 주요 논문으로는 “주5일제와 여가정책”(2004), “여가와 삶의 질에 대한 비교문화 연구”(2005) 등이 있다. leejj@mju.ac.kr

목 차

I. 서론

II. 주40시간 근무제와 가족여가

1. 여가사회와 라이프스타일의 변화
2. 가족여가와 그 기능
3. 가족여가의 유형
4. 가족여가의 명암

III. 가족여가와 e-스포츠

1. 가족여가로서 e-스포츠의 특성
2. 가족여가로서 e-스포츠의 장점
3. 가족여가로서 e-스포츠의 한계

IV. 가족여가로서 e-스포츠 활성화 방안

1. e-스포츠에 대한 사회적인 인식 제고
2. 우수한 e-스포츠 콘텐츠 개발 및 보급
3. 여가교육으로서 e-스포츠 교육의 확대

국문 요약

최근 우리나라에 전면적으로 도입된 주40시간 근무제는 가족과 함께 보내야 할 여가시간의 증가 및 이에 따른 가족여가활동 욕구의 증가를 유발하였다. 가족여가에 대해 일반적으로 가지고 있는 우리의 이상은 여행이나 외식과 같은 일상에서 벗어나 새로움을 추구하는 가족여가활동이지만 현실은 고비용이 소요되는 이상적인 여가활동 대신 가정 내에서 TV시청이나 수면과 같은 수동적이며 만족도가 낮은 일상여가활동으로 대부분의 여가시간을 채우고 있다.

이러한 현실에서 본 연구의 목적은 가정 내에서 저렴하면서도 여가만족을 높일 수 있는 공유 가족여가 활동으로 e-스포츠를 활성화 시키는 방안을 모색하고자 하였다. 특히 IT 강국인 우리나라에서 e-스포츠는 시간과 장소에 구애를 받지 않는다는 온라인의 특성과 가족 상호작용을 극대화시킬 수 있다는 스포츠의 특성을 함께 지님으로써 주40시간 근무제 시대에 유망한 가족여가활동이 될 수 있다. 이러한 가능성을 바탕으로 가족여가로서 e-스포츠의 특성 및 장단점을 분석하였으며 이를 기초로 가족여가로서 e-스포츠 활성화 방안에 대해서 모색하였다.

I. 서론

2004년 7월부터 공기업, 금융업 및 1000인 이상 기업체가 2005년 7월부터 300인 이상 기업체 및 공무원의 전면적인 주5일제 즉, 주40시간 근무제의 단계적 도입이 본격적으로 실시됨에 따라 사회 전반에 걸쳐 여가(餘暇)에 대한 관심이 고조되고 있다. 여가(餘暇)라는 말을 풀어보면 ‘남는(餘) 시간(暇)’이다. 남는 시간이란 일을 하고 남는 시간이란 의미를 내포하고 있다. 현재처럼 넉넉지 못했던 근현대 농업중심 사회나 산업화 사회에서 이런 여가는 있으면 좋고 없어도 그만인 ‘덤’과 같이 일에 딸린 부수적인 존재로 인식되거나, 심지어 ‘개미와 베짖이’에서 보여지는 베짖이식의 여가는 ‘게으름’이나 ‘나태’와 비슷한 말로 쓰이면서 인생의 파멸을 의미하는 심각한 사회악으로까지 여겨졌다.

그러나 인류의 역사에서 농업사회와 산업사회를 거쳐 현재 지식정보화 사회에 진입하는 사회적 변동을 겪으면서 그동안 사회를 지탱해주던 많은 신념과 가치체계의 변화를 수반하였다. 대표적인 변화가 최근의 ‘삶의 질(Quality of life)’에 대한 강조로 나타난다. ‘삶의 질’에 대한 정의는 매우 다양하지만 이를 종합하면, 대략 ‘개개인이 자신의 삶에 대해 느끼는 만족의 정도’로 요약될 수 있다. 이러한 삶의 질은 개인적, 주관적, 사적 차원을 기반으로 하고 있다는 점에서 과거 국가, 사회, 조직, 단체 등이 주된 가치의 단위 속에서 이들의 실현을 위해 개인의 고통이나 희생은 당연한 것으로 여겼던 사회적 가치의 변화를 반영하고 있다.

삶의 질이란 개념이 우리사회에 등장하게 된 시기는 매우 최근의 일이다. 과거 부강한 나라를 만들기 위해 온 국민이 허리띠를 졸라매고 추구한 국가경제의 성장, 정확하게 말하면 양적 성장만 된다면 모두가 기쁨과 만족을 누리는 삶의 질은 당연히 높아질 수 있다는 믿음으로 인해 이들 가치에 대한 관심은 유보될 수밖에 없었다. 이런 헌신과 희생을 기반으로 80년대 이룬 고도성장은 그 부산물로 빈부격차, 환경오염, 빈곤, 복지문제, 노사문제 등 경제개발의 과정에서 가려져온 사회적 문제들을 발생시켰으며, 이들 문제가 우리 사회의 전면에서 부각됨에 따라 삶의 질 문제는 일반 대중과 정책 당국자들 모두에게 중요한 과제로 인식되기 시작하였다.

삶의 질의 등장은 기존에 개인적이고, 사소한 영역으로 치부되었던 재미와 즐거움이 노동이나 생산보다 덜 중요한 것이 아니며, 가족에 대한 배려는 회사와 조직에 대한 헌신만큼의 중요성을 지닌 가치로 인정받는 계기가 되었다. 본질적으로 모든 것이 결핍되었던 과거에는 배고픔과 빈곤을 면하기 위해서 열심히 일을 했다. 이후 배고픔과 빈곤이 어느 정도 사라진 현재 무엇을 위해 일을 하는가에 대한 새로운 동기가 필요했으며, 이렇게 찾은 답이 바로 건강, 기쁨, 만족 등의 개념을 아우르는 ‘삶의 질’이다. 그리고 과거 이렇게 소외되었던 개인적 기쁨, 만족, 재미, 즐거움을 느끼기 위해서 필수적인 것이 바로 여가이며, 이들을 사회적으로 보장하는 제도로써 주5일 근무제는 어쩌면 너무 늦게 우리에게 다가온 감이 없지 않다.

그럼에도 불구하고 우리가 주5일 근무제를 준비하고 있는 모습은 매우 소극적이다. 언론보도를 통해 접

한 바로는 하루 더 늘어난 휴일은 가족들과 여행이나 외식을 하겠다는 응답이 많지만 현실적으로 매주 여행이나 외식을 할 수 있는 경제적 여건이 되는 가정은 그리 많지 않은 현실에서 대부분의 여가활동을 가족들과 가정 내에서 보낼 수밖에 없다. 여가시간이 늘어나는 것과 삶의 질은 정비례하는 것은 아니다. 오히려 활동의 질이 낮을 때는 그 반대의 결과가 일어날 수 있음을 시사하는 사례는 매우 다양하다. 결국 삶의 질은 여가시간이 많고 적음이 문제가 아니라 그 시간동안 무엇을 가족들과 하며 휴일을 보냈느냐가 핵심적인 관건이 된다. 본고는 우리 앞에 다가온 여가시대를 어떻게 맞이할 것인가에 대한 실천적 방안을 찾고자 한다. 이러한 실천의 기반에는 세계 최고 수준의 PC 보급률과 초고속 인터넷망을 갖춘 우수한 IT 인프라가 있으며, 이러한 기반을 활용해서 삶의 질을 함께 올릴 수 있는 방안으로 가족공유 여가활동으로써 e-스포츠(e-sports) 활성화 방안을 모색하고 한다.

II. 주40시간 근무제와 가족여가

1. 여가사회와 라이프스타일의 변화

우리말로 여가는 '남을 여(餘)'와 '겨를 가(暇)'라는 의미의 한자어로 구성된 말로서, 어떤 일을 하고 남는 시간 또는 일과 일 사이의 한가로운 시간을 의미한다. 또한 영어에서 여가를 뜻하는 'leisure'는 라틴어의 'licere'에서 유래되었는데, 이 말의 의미는 조용함이나 평화 또는 남는 시간(spare time)이나 자유시간(free time) 등을 의미하였다. 이러한 여가의 의미를 종합적으로 볼 때, 동서를 막론하고 여가란 '일'이 배제된 '자유시간'을 의미한다고 요약할 수 있다.

여가에 대한 사회적 관심은 일시적인 유행이라기보다는 거스를 수 없는 시대적 흐름이라고 보여진다.¹⁾ 근대 산업사회에서는 일과 여가의 관계에서 일이 중심을 차지하고 여가는 그것을 지원 혹은 촉진하는 보조적 위치에 있었다. 흔히 여가와 유사한 의미로 사용되는 '레크레이션(recreation)'이란 말의 의미를 살펴보면 여가와 일의 관계가 좀 더 분명해진다. 레크레이션(recreation)은 '다시'라는 의미의 're'와 '창조'라는 의미의 'creation'이란 말의 합성어로서 '재창조'를 의미한다. 즉, 레크레이션이라고 표현되는 여가는 일상생활 특히, 일의 영역에서 오는 육체적·정신적 피로를 풀고 원기를 회복하는 과정이며, 이 과정이 의미를 갖기 위해서는 일의 효율성이 중요한 판단근거가 된다. 또한 산업사회의 근간 이데올로기였던 프로테스탄트 근로윤리는 생산적인 일은 좋은 것, 소비적인 놀이나 여흥 등의 여가는 좋지 않은 것이라는 이분법적인 사고를 갖도록 만들었으며, 이러한 근로윤리는 쉬지 않고 열심히 일을 하는 성실한 '개미'

1) 현재 30개 OECD 회원국들 중 우리나라가 가장 늦게 주40시간 근무제를 도입하였으며, 아직 OECD에 가입하지 않은 중국도 우리나라보다 먼저 주40시간 근무제를 도입하였다는 점에서 이러한 흐름은 세계적 대세로 자리잡은 듯하다.

는 성공하고 일하지 않고 노는 베팅이는 어려움을 겪게 된다는 우화를 통해 잘 나타나고 있다.

그러나 현대는 산업사회를 지나서 지식정보화 사회에 이미 들어섰다. 모든 것이 부족했던 산업사회를 지탱해주는 기초가 지속적인 일상의 반복을 참아낼 수 있게 만들었던 원동력인 ‘근면·성실성’이었다면, 그 덕분에 풍요를 누리고 있는 지식정보화 사회를 이끌어나가는 원동력은 비일상성과 새로움을 특징으로 하는 ‘창의성’에 있다. 이러한 창의성은 과거 산업사회의 ‘근면·성실성’과 늘 함께 하는 것은 아니다. 오히려 창의성은 일의 영역이라기보다는 놀이의 영역 즉, 여가의 영역에 더 가깝다(김정운, 2003; 28-35). 새로운 음식을 만들기 위해서는 새로운 음식을 많이 맛보아야 하듯, 새로운 것을 만들기 위해서는 익숙한 것들을 벗어나서 낯선 것들을 많이 경험해야 한다. 낯선 경험, 즉 비일상적인 경험이 가능한 영역이 바로 여가라는 영역의 특징이란 점에서 지식정보화 사회에서는 여가와 일의 관계는 종속적인 관계로 보기 보다는 균형적인 관계로 보는 인식의 전환이 시작되었으며, 일부에서는 자신의 삶에서 능동적 영역인 여가를 중심으로 일을 보아야 한다는 시각의 역전까지 일어나고 있기까지 하다.

이러한 시대적 요구의 변화는 사람들의 일상적인 삶의 방식인 라이프스타일에서의 변화를 촉발시켰다. 이러한 변화를 가장 잘 보여주는 것 중 하나는 아마도 인간으로서 가장 먼저 습득하게 되는 라이프스타일인 성역할 특히, 남성역할의 변화일 것이다. 김멜(1998: 173-205)에 의하면, 고도성장을 구가하던 70~80년대의 부, 권력, 지위 등 전통적인 성공의 징표들이 남성주의 상징과 강한 연합을 이루면서 남성을 평가하는 기준이 되었다. 남성의 성공은 얼마나 많은 월급을 아내에게 가져다 줄 수 있느냐와 얼마나 많은 영향력을 가진 지위에 있느냐 즉, 얼마나 출세하였느냐로 평가되었다. 이런 성공에 다다르기 위해서는 야근이나 철야 근무를 당연한 것으로 여겼으며, 당연히 가정은 성공으로 보상되기를 기다리는 희생물이 될 수밖에 없었다.

그러나 시대가 바뀌고 90년대에 들어서면서 미국을 위시한 세계경제에 불어닥친 불황은 대량해고와 구조조정이라는 이름으로 성공을 구가하던 남성들의 목을 조여 왔다. 또한, 여성들의 적극적인 사회진출은 경제로 인해 가뜩이나 좁아진 남성의 지위를 더욱 위협하였다. 경기침체와 여성의 취업증가라는 두 가지 추세는 남성들로 하여금 스스로의 위치를 재정립하도록 강요하였다. 이제 남성들은 아내들이 빠져나간 자리를 채워야만 했다. 이 과정에서 남성들은 이전보다 더 많은 시간을 자녀들과 함께 보내고 가사 일에 더 많이 참여하게 되었다. 이러한 재정립의 과정에서 남성들은 서서히 직장뿐만 아니라 가정에서 성공이 어떤 의미를 갖는지 인식하게 되었다. 대부분의 남성들은 회사에서는 수입, 품위 그리고 남성의 매력도 잃지 않으면서 아버지로서의 역할을 충실히 수행하기를 바라는 새로운 라이프스타일이 출현하게 되었다. 이들은 자신의 경력을 중요하게 생각하면서도 가족과 함께 보내는 시간을 희생하려 하지 않는다. 또한 그들의 아내가 많은 노력이 요구되는 일을 하게 되면 기꺼이 뒷바라지를 해 줄 각오가 되어있다. 이들에게는 남편이 공존하고 직장가정이 얼마나 조화로우며 수 있는가가 새로운 성공의 기준으로 자리잡아가고 있다.

20세기 들어서 선진자본주의 사회에서 일어난 가장 큰 사회문화적 변동 중의 하나가 노동 및 생산 중심

의 생활양식에서 가족을 중심으로 한 여가 및 소비로의 생활양식으로 변모한 것이라고 할 수 있다. 이러한 흐름은 우리사회에서도 비슷한 양상을 보이고 있다. 한국인의 여가의식은 1990년대 이후 상당히 여가 선호적인 태도를 보여주고 있는데, 전국 7대 도시 20세 이상 성인을 대상으로 한 조사결과에 의하면 ‘돈을 벌 수 있는 시간을 조금 줄여서라도 여가시간을 더 갖고 싶다(51.4%)’가 ‘돈을 더 벌 수 있다면 여가시간을 줄일 수 있다(48.0%)’보다 높아 소득활동 보다는 가족과 함께 할 수 있는 여가를 더 선호하는 것으로 조사되었다(한국소비자보호원, 2001).

그럼에도 불구하고 빠르게 성장하고 있으면서 경쟁이 치열한 첨단 글로벌 기업들은 남성위주의 이미지를 강화시켜왔다. 예를 들면, 와이셔츠 소매를 걷어 올린 손과 어깨에 전화기를 동시에 몇 대씩 들고 통화하는 딜러의 모습이나, 번쩍이는 모니터 앞에서 프로그래밍에 열을 올리는 모습은 여전히 성공한 전문직 비즈니스맨의 전형으로 그려지고 있다. 이런 회사에서는 여전히 가정을 포기하고 직장에 헌신하는 것이 성공의 유일한 열쇠인 것처럼 형성된 조직문화 속에서 새로운 라이프스타일의 남성들은 그들이 가사에 참여하는 것을 숨겨야 한다고 믿도록 만들었다. 이들은 회사가 공식적으로 채택하고 있는 남성의 육아휴가를 이용하기 보다는 병가를 내서 새로 태어난 아이를 돌볼 가능성이 높다. 이러한 라이프스타일과 회사의 조직문화 혹은 정책 간의 괴리는 비생산적인 노력을 요구할 뿐 아니라 개인적으로 조직에 대한 몰입 및 충성도를 약화시킴으로써 결국 회사와 개인 모두에게 해를 입힐 수밖에 없다. 오늘날 많은 최고 경영자들(CEO)은 가족의 요구를 적절히 수용하지 못한다면 실력 있는 여성들을 놓치게 될 것이라는 점에 공통된 인식을 보인다. 이것은 비단 여성의 경우에만 국한되는 것이 아니며, 남성들에게 있어서도 이러한 요구는 중요한 고용의 조건이 되어간다는 점이다. 직장과의 가정의 조화라는 새로운 성공 기준을 충족시키지 못한다면 우수하고 총명한 남성 인력들도 잃게 될 것이라는 점을 주목해야 한다.

2. 가족여가와 그 기능

이미 주40시간 근무제를 실시하고 있는 은행원과 실시 전인 공무원을 대상으로 주40시간 근무제가 실시되면 누구와 함께 주말을 보내고 싶은가에 대한 조사(김정운, 이장주, 2004a)에서 80%의 공무원들이 ‘가족’이라고 대답하였으며, 실제로 누구와 함께 보내고 있는가를 은행원에게 질문한 결과 77%가 ‘가족’과 함께 보낸다고 응답하였다는 점에서 주40시간 근무제로 발생한 여가는 가족여가라고 보아도 무방할 정도로 여가활동의 대다수를 점유하고 있다.

가족여가의 개념은 학자들마다 다양한 견해를 표출하고 있기 때문에, ‘무엇이다’라고 딱히 정의를 내리기는 힘들지만 가족여가의 정의는 참여 구성원 중심의 정의와 기능 중심의 정의 등 2가지 방식으로 요약될 수 있다(지영숙, 이태진, 2001). 우선 참여자 중심의 가족여가에 대한 정의는 가족구성원 중 2인 이상의 참여(김외숙, 1977)로 보는 입장과 핵가족 및 그와 동거하는 부모나 형제 등 확대가족 중 2인 이상이 참

여하는 것을 포함해야 한다는 입장(홍성희, 1996), 그리고 확대가족이나 핵가족 구분없이 자녀 교육기에 있는 가정을 중심으로 부모와 자녀와 함께 거주하는 가족, 부부뿐만 아니라 부모 중 한사람이나 부모 모두와 자녀 중 한사람이나 자녀 모두가 함께 참여해야 한다는 입장(지영숙, 이태진, 2001) 등으로 정리될 수 있다. 이들의 견해를 요약한다면, 가족여가는 2인 이상이 참여해야 한다는 점에서 가족 모두가 참여하는 여가활동만이 아니라 점과 대체로 부모와 자녀가 함께 한다는 점이 특징으로 볼 수 있다.

〈표 1〉 여가의 기능(Dumazedier, 1967)

구분	내용
휴식 (Relaxation)	인간의 육체적, 정신적 피로 해소
기분전환 (Diversion)	제한된 공간 속에서 반복된 일상의 권태 해소
자기계발 (Developing of the personality)	자유로움 속에서 창조력 발휘

다른 하나의 측면은 기능 중심적 정의로서 가족여가는 여가의 기능 이외의 것을 포괄하고 있다. 우선 여가의 기능을 살펴보면, 여가는 인간의 육체적, 정신적 피로를 풀어주는 휴식(relaxation)의 기능, 제한된 공간 속에서 반복적 일에 의한 일상의 권태로부터 기분을 전환해 주는 기분전환(diversion)의 기능, 마지막으로 외부에 구속되지 않는 자유로움 속에서 창조력을 키우고 발휘할 수 있는 자기계발(developing of the personality)의 기능이 그것이다(Dumazedier, 1967). 가족여가는 이러한 여가의 개인적 기능 이외에 다양한 기능을 수행한다. 예를 들면, Orthner와 Mancini(1991)는 가족 여가활동이 가족의 심리적 만족과 가족의 안정성 및 결속력과 깊은 관련이 있다고 보고하였으며, Hill(1988)은 가족여가활동 참여가 결혼 안정성에 가장 큰 영향을 미친다고 보고하였다. 또한 가족단위의 여가활동은 가족의 이해와 신뢰감의 배경이 된다. 또한 가족여가는 가족이 함께 여가를 계획하고 즐기는 가운데 상호작용과 의사소통을 도와주며, 부모와 자녀가 함께 하기 때문에 가정교육을 위한 장으로써 기능을 수행하고 있다(Kelly, 1983).

이런 정의들을 고려할 때 가족여가란 가족 부모와 자녀를 포함하는 2인 이상이 참여하는 활동이며, 이들 활동을 통해 가족구성원들이 서로 즐기고, 만족을 느끼는 행위라고 정리해 볼 수 있다. 이러한 가족여가의 정의는 너무 상식적으로 보이지만 이 안에 포함된 심각한 문제가 몇 가지 존재하는데, 이러한 문제들은 우선 가족여가의 유형에 대해 먼저 알아본 후 살펴보기로 한다.

3. 가족여가의 유형

앞서 언급한 바와 같이 주40시간 근무제를 시행하게 되면 많은 직장인들은 가족과 함께 늘어난 여가를 보내고자 하는 경향을 강하게 보인다. 이러한 가족여가의 유형은 다양하게 구분될 수 있지만 상호작용의

정도와 여가욕구의 유형에 따른 구분이 일반적이다. 우선 상호작용의 정도에 따른 구분으로, Orthner(1975)는 여가활동을 가족구성원 간의 상호작용 정도에 따라 공유활동(joint activity), 병행활동(parallel activity), 개별활동(individual activity)으로 나누었다. 이들 활동을 세부적으로 나누어 보면, 우선 공유활동은 활동을 성공적으로 수행하기 위해 높은 수준의 상호작용을 필요로 하고, 의사소통이 활발히 일어나는 활동을 말한다. 예를 들면, 가족이 함께하는 e-스포츠를 포함하는 게임, 캠핑, 여행 등이다. 다음으로 병행활동은 집단 상황에 최소한의 상호작용만 이루어지는 활동으로 가족이 함께하는 TV시청, 낚시, 영화, 음악 감상 등이다. 개별활동이란 말 그대로 가족구성원 개개인이 각자 독립적인 여가활동을 하는 것을 의미한다. 이러한 가족여가의 유형 중 가장 효과가 좋은 활동은 공유 활동으로써, 부부 공유 여가활동에 참여하는 남편과 부인은 그렇지 않은 부부보다 결혼에 대해 더 큰 만족을 하고 있음이 보고된다(Holman & Jacquart, 1988; Miller, 1976).

Iso-Ahola(1984)에 의하면, 인간은 여가행동을 통해 안정성과 변화라는 두 가지 상반된 욕구를 모두 추구하려는 경향이 있다고 한다. 이러한 동기적 경향을 가족여가의 맥락에 적용한 Zabriskie와 McCormick(2001)은 가족의 안정성과 변화의 추구라는 욕구에 따라 가족여가를 ‘핵심 가족여가유형(core family leisure pattern)’ 과 ‘균형 가족여가 유형(balance family leisure pattern)’ 등 2가지로 나누었다. 핵심적 여가 유형이란 일상생활 속에서 적은 비용으로 비교적 쉽게, 주로 가정 내나 근린 생활권에서 행해지는 여가활동을 의미한다. 예를 들면, TV시청, 영화관람, e-스포츠를 포함한 게임, 산책, 체조, 조깅 등의 운동을 포함한다. 이러한 핵심 여가활동은 비교적 사전 준비가 크게 요구되지 않으며 형식에 구애를 받지 않는다는 것이 특징이다. 이러한 핵심 가족여가활동이 비교적 정기적이고 익숙한 환경에서 재미를 수반하여 행해질 때 가족구성원들에게는 위로와 보상 그리고 재충전의 기회로 작용할 수 있다(문숙재, 윤소영, 차경옥, 천혜정, 2005).

반면 균형 가족여가활동은 핵심 여가활동에 비해 덜 일상적이고 자주 일어나지 않는 활동으로 비교적 새로운 경험을 제공함으로써 익숙한 일상생활에 치우치지 않도록 해주는 여가 활동을 의미한다. 이러한 활동은 시간이나 노력, 비용면에서 비교적 상당한 투자를 필요로 하며 주로 가정 밖에서 이루어진다는 점이 특징이다. 이러한 활동의 예를 들면, 가족여행, 캠핑, 낚시 등 외부에서 행해지는 활동과 놀이공원이나

〈표 2〉 가족여가의 유형

기준	구분	활동
상호작용의 정도	공유활동(joint activity)	게임, 캠핑, 여행 등 (높은수준의 상호작용)
	병행활동(parallel activity)	TV시청, 낚시, 영화, 음악감상 등 (최소한의 상호작용)
	개별활동(individual activity)	개개인의 독립적 여가활동
여가욕구의 동기적 경향	핵심 가족여가유형	TV시청, 영화관람, 게임, 산책, 체조, 조깅 (비용, 사전준비, 형식구에 적음)
	균형 가족여가유형	가족여행, 캠핑, 낚시, 테마파크 가기, 외식, 놀이공원 가기 (높은 비용 및 노력 요함)

테마파크 가기, 외식 등 계획을 세워서하는 활동으로 일상으로부터의 탈출이라는 의미를 균형 가족여가활동은 내포하고 있다.

4. 가족여가의 명암

가족여가는 가족생활의 질을 결정하는 중요한 요인이며, 공유 여가활동과 가족 만족도 사이에 긍정적 관계가 있다는 것이 일반적인 연구결과이다. 하지만 직장과 조직을 위해 이제껏 억눌려 왔던 가족여가에 대한 욕구를 한꺼번에 해결해 줄 것 같은 주40시간 근무제 역시, 무시할 수 없을 정도의 부작용이 존재한다는 점에 유의해야 한다. 그러나 대부분의 대중매체는 이러한 부작용에 대해 다루기보다는 주40시간 근무제 실시를 통해 늘어난 휴일동안 다녀올 수 있는 휴양지나 경치 좋은 곳 혹은 바다 등과 이들과 함께 즐길 수 있는 맛집이나 놀이, 관람시설 등의 소개가 대부분이다. 아울러 이들 매체들은 주5일 근무제와 늘어난 여가는 생산성 향상과 업무의 효율을 높이며, 가족 간의 유대와 삶의 질을 증진시킬 것이라는 긍정적인 전망만을 제시하고 있다. 그러나 주5일 근무제를 우리보다 50년 이상 먼저 실시한 미국과 독일의 예를 살펴본다면, 주5일 근무제는 단지 장밋빛 밝은 전망만 존재하는 것이 아니라 심각히 고려해야만 하는 부작용이 있음을 확인할 수 있다.

그 부작용 중 하나가 바로 가족의 해체다. 우선 독일의 예를 들어보면, 주5일 근무제 실시가 가족에 미친 영향은 독신과 이혼율의 증가로 나타났다(최균호, 2003). 독일의 주5일 근무제 전과 현재를 비교해 보면 25세에서 49세 사이의 독신인구가 2배로 늘었다고 한다. 또한 1994년 독일의 폴크스바겐사가 노사합의에 의해 쉬는 날을 하루 더 늘렸더니, 시민의 대부분이 이 공장 노동자였던 볼프스부르크시의 이혼율이 60% 증가되었다. 이런 예는 준비되지 못한 주5일 근무제는 가족의 해체를 가속화시킬 것이라는 주장의 근거가 되는데, 주5일 근무제로 늘어난 여가시간은 이전에 바빠서 미처 발견하지 못한 숨겨졌던 가족 간의 갈등을 증폭시킬 가능성이 있다.

늘어난 여가시간을 통해 온 가족이 함께 여행을 떠날 수 있다면 분명히 즐거운 일이다. 하지만 문제는 매주 여행을 떠나기에는 경제적 부담이 너무 크다. 대략 4인 가족이 2박3일 여행을 다녀오려면 숙박비, 식비, 교통비 등을 저렴하게 고려해도 50-60만원 정도의 비용이 필요하다. 여행은 차치하고라도 가족들이 가까운 교외로 나들이라도 한번 갔다 오려면 적어도 10만원 안팎의 비용이 요구된다. 이런 현실적인 제약은 매 주말마다 여행이나 외출이 불가능하도록 만든다. 현실적으로 계획을 세운다면, 잘해야 여행은 3개월에 한번, 교외 나들이는 1달에 1번 이상 힘들다는 결론에 봉착한다. 그럼 여행도 안가고, 나들이도 안가는 늘어난 주말시간은 대부분 집에서 보내게 된다.

앞서 가족여가의 유형에서 살펴본 바와 같이, 균형 가족여가활동은 연중 몇 차례의 이벤트적인 여가활동의 성격이 강하기 때문에 일상적인 가족여가로서는 가정 내에서 공유활동이면서 핵심 가족여가유형의

활동이 바람직한 모습이라고 할 수 있다. 그러나 우리의 현실은 TV 시청과 같은 병행활동이나 낮잠이나 휴식과 같이 가족구성원 개개인이 혼자하는 개별활동을 위주로 여가생활이 주된 가족여가 패턴으로 조사되었다²⁾. 이러한 여가활동은 가족들의 정서적 유대와 삶의 질을 높이기보다 정반대의 효과를 유발할 수 있다는 점에서 주의가 필요하다. 특히 집에서 가족과 함께 하는 문화에 익숙하지 못한 우리사회의 남편, 아내 그리고 자녀들과 서로 많은 시간을 함께 있다는 사실이 즐거움을 주기보다는 상호 간섭이나 통제로 지각되는 갈등을 양산할 가능성이 농후하다. 주말동안 아내에게 남편은 이것저것 돌봐주어야 하는 귀찮은 존재로, 또 남편에게 아내는 쉴 틈 없이 이것저것 잔소리로 사람을 들볶는 존재로, 또 자녀에게 부모는 관심이라는 미명 하에 이것저것 트집을 잡는 존재가 될 수 있다.

주5일 근무제가 가족해체에 미치는 부작용을 미국의 예에서 찾아보자면 가장 대표적인 현상이 투잡스(two-jobs)족의 등장이다(김정운, 2003). 미국의 경우 주5일 근무제는 2차 세계 대전 이후 정착됐으나 시행 이후 오히려 사람들이 더 많은 노동을 함으로써 가족의 위기가 배가되는 사회현상이 초래되었다. 그 이유는 주5일 근무제로 인한 여가의 증가로 이전보다 더 많은 돈이 필요해졌기 때문이다. 결국 사람들은 여가를 위한다는 명목으로 더 많은 시간 일에 몰두하게 된 셈이다. 여가시간을 늘려서 삶의 질을 제고하고자 하는 목적에서 실시된 주5일 근무제가 오히려 여가시간을 줄이고 일하는 시간을 늘리는 이런 아이러니는 최근에 본격적으로 주5일 근무제를 실시한 일본사회에서도 관찰된다. 결국 가족 구성원의 노동시간이 혼란스럽게 되면 자연히 가족여가의 질은 낮아지기 마련이다. 이런 가족들은 최소한의 시간으로 최대한의 만족을 얻기 위해 테마파크를 찾거나 비싼 외식으로 가족 여가를 대신하기도 한다. 또 다시 이런 비용을 마련하기 위해 노동시간은 더 늘어나는 악순환의 고리가 연속될 가능성이 있다. 이런 점에서 균형 가족여가유형의 활동이 강화된다는 것 자체가 우리의 일상생활 및 여가생활의 균형과는 거리가 있음이 시사되는 대목이다.

가족해체와 같은 극단적인 현상은 아니더라도 가족여가는 그 자체로 여가로서의 한계를 지니고 있다. '지각된 자유감(perceived freedom)' 과 '내재적 동기(intrinsic motivation)' 을 여가의 정의에서 핵심적인 요소로 보는 입장(Mannell, Kleiber, 1997)과 비교해 보면, 가족여가는 구성원의 가족 역할과 책임감을 기초로 강제적 혹은 어쩔 수 없이 참여하게 될 가능성이 있다는 점에서 순수한 여가라기보다는 준여가(semi-leisure) 혹은 반여가(anti-leisure)로 보는 시각이 지배적이다(Dumazidier, 1974). 이런 이름을 붙인 이유는 책임이 과도하게 부여되어 있기 때문에 그 자체로는 여가로 성립될 수 없기 때문이다. 예를 들면, 부모들은 자녀와 함께하는 가족활동의 참여에 의무감을 느끼며 참여하게 된다(Parnicka, 1995). 특히 어머니나 아내의 역할을 담당하는 여성의 경우는 배우자나 자녀의 가족여가 경험을 위해 많은 노력과

2) 33,000가구를 대상으로 15세 이상의 가구원을 조사한 '휴일이나 주말의 여가활용법'에 대한 2004년도 통계청 사회통계 조사결과 TV시청(26.1%)로 1위, 수면/휴식(16.1%)로 2위 등 소극적이고 수동적인 여가활동이 주된 가족여가활동으로 조사되었다는 점에서 현재 가족여가 활동에 대한 정책 및 사회전반적인 관심이 요구된다(http://kosis.nso.go.kr/cgi-bin/sws_999.cgi?ID=DT_1WBB101&IDTYPE=3 참조).

에너지를 소모함으로써 자신을 위한 여가의 가능성을 배제하고 있다(Shaw, 1997; Thrane, 2000). 가족 여가는 남편과 아내의 입장에서 서로 다른 경험을 유발시킨다. 남성들의 경우 생계유지를 주로 담당하고 있기 때문에 일상적인 가족의 유지활동에 대해 책임감을 적게 느끼며, 자녀들과 애정과 친밀함을 교류할 수 있는 기회로 가족여가를 보는 경향이 강하다. 반면 여성들의 경우는 여전히 자녀와 가족을 돌보는 것에 대해 주요한 책임으로 지각하며, 가족여가활동에서도 자녀를 보살피고, 가정경제를 꾸리는 고유의 일과 혼재되는 경향이 강하다. 이러한 이유 때문에 여성은 가족여가에서 자신의 욕구충족에 앞서 다른 가족구성원의 욕구를 만족시키기 때문에 즐거움을 덜 경험할 가능성이 높다(Larson, Gillman & Recharts, 1997). 이처럼 가족여가는 그 속에 노동의 요소가 숨어있고, 따라서 가족구성원이 인식하지 못하는 상태에서 ‘의무’로 작용할 수 있다는 점에 주의를 기울여야 한다.

이상의 논의를 정리해 보면, 가족여가시간의 증가를 가져오게 될 주5일 근무제는 그 자체로 가족의 정서적 유대와 삶의 질을 향상시키지는 못하며, 그렇게 되기 위해서는 가족들이 상호 ‘공유활동(joint activity)’의 기회를 증가시켜야 하며, 대부분의 활동영역은 가정 및 근린 생활권 내에서 이루어지는 ‘핵심 가족여가 유형(core family leisure pattern)’의 활동들이다. 또한 이러한 활동을 하면서도 가족여가 활동의 유지 및 지원에 대한 의무나 책임이 여성(어머니)이나 일부 사람에게 치우치지 않도록 가족들이 배려하는 것이 가족여가활동의 소기 목적을 달성하는데 중요한 성패 요소다.

Ⅲ. 가족여가와 e-스포츠

몇 년 전부터 대표적인 전략 시뮬레이션 게임인 ‘스타크래프트’를 비롯한 대전게임을 운동경기 중계하듯이 방송하기 시작하였고, 이러한 활동은 프로게이머라는 최고 인기의 신종직업을 창출하기에 이르렀다. 또한 기업은 이들의 인기를 마케팅에 활용하고자 유명한 프로게이머를 등장시킨 광고를 비롯하여, 이들을 전속 선수로 영입하여 프로게임단을 창설하게 되었다. 또한 이들 게임단에서 최고 인기의 프로게이머를 영입하려면, 최고의 프로야구나 축구선수에 버금가는 금전적인 대우를 해주어야 한다는 최근 보도와 더불어 당당히 세계 최초 e-스포츠(e-sports)라는 명칭을 얻게 되었다. 이러한 우리나라의 흐름은 세계에 영향을 주어서 e-스포츠는 세계적 리그를 개최할 만큼 성장하였다. 이제 스포츠는 단순히 신체적 활동을 넘어서 게임이라는 가상공간의 활동으로까지 영역을 넓히게 되었으며 이들 중 기존의 스포츠와 같이 정해진 규칙에 따라 우열을 가릴 수 있는 경기적 속성을 가지고 있는 게임들을 e-sports라고 요약할 수 있다. 이러한 e-스포츠(e-sports)는 전통적인 아케이드나 비디오게임이 프로그램된 게임의 과제(mission)를 달성해가는 사람과 게임기계 간의 경쟁적 상호작용을 기반하고 있다는 점과는 달리, 게임을 매개로 사람 대 사람이 직접 대결을 벌인다는 점에서 기존의 게임과 차별화된다.

앞서 언급하였듯이 주5일 근무제가 성공적으로 정착하기 위해서는 가정 내에서 가족들이 모두 함께 즐길 수 있는 여가 프로그램의 개발 및 보급이 가장 중요하다. 이런 조건에서 가족들이 함께 저렴한 비용으로 즐길 수 있는 여가활동으로써 e-스포츠(e-sports)는 매우 유망한 가족여가가 될 수 있는 조건을 갖추고 있다. 특히 IT분야의 선진국인 우리나라는 세계 제1위의 초고속 통신망을 보유하고 있음은 물론 이러한 초고속 통신망을 충분히 활용할 수 있는 고성능의 컴퓨터가 일반적인 가정에는 거의 한 대 이상씩 있는 좋은 게임 인프라를 구축하고 있다는 점에서 더욱 그렇다. 이런 점에서 이제 e-스포츠(e-sports)는 단순히 일정 순간을 즐기는 소모적인 활동이나 자녀들만이 즐기는 여가도구가 아니라 온 가족이 함께 즐기며

〈표 3〉 (사)e-스포츠 협회³⁾ 등록 e-스포츠 종목

공식 / 시범	게임명	장르	플랫폼
공식종목	스타크래프트(Starcraft)	RTS(실시간 전략시뮬레이션)	PC
	워크래프트3(Warcraft3)	RTS(실시간 전략시뮬레이션)	PC
	아트록스(ATROX)	RTS(실시간 전략시뮬레이션)	PC
	킹덤언더파이어(Kingdom under fire)	RTS(실시간 전략시뮬레이션)	PC
	임진록 2(SEVEN YEARS WAR2)	RTS(실시간 전략시뮬레이션)	PC
	에이지오브엠파이어(Age of Empires)	RTS(실시간 전략시뮬레이션)	PC
	쥬라기원시전2(Jurassic Primitive Era War2)	RTS(실시간 전략시뮬레이션)	PC
	피파(FIFA)	스포츠	PC
	위닝일레븐(Winning Eleven)	스포츠	비디오
	카운터스트라이크(Counter-strike)	FPS (1인칭시점 슈팅)	PC
	퀘이크3 (QUAKE3:Arena)	FPS (1인칭시점 슈팅)	PC
	레인보우 식스	FPS (1인칭시점 슈팅)	PC
	액시스	FPS (1인칭시점 슈팅)	PC
	스페셜포스	FPS (1인칭시점 슈팅)	온라인
	포트리스	턴방식의 아케이드 온라인	온라인
	크레이지 레이싱 카트라이더	캐주얼 레이싱	온라인
	팡야	판타지 온라인 골프게임	온라인
	철권	3D 대전	비디오
펌프	리듬/액션게임	아케이드	
시범종목	언리얼토너먼트	FPS (1인칭시점 슈팅)	PC
	레드얼럿 2	RTS(실시간 전략시뮬레이션)	PC
	아마게돈	RTS(실시간 전략시뮬레이션)	PC
	디아블로 2	RPG	PC
	천년	RPG	온라인
	리볼트	레이싱	PC
	리니지	온라인	온라인
	프리스타일	스포츠	온라인
이지투댄서	리듬/액션게임	아케이드	

3) <http://www.e-sports.or.kr/regist/item.html> 참조

정서를 교류할 수 있는 중요한 활동이 될 수 있다.

이렇게 가족여가로서 e-스포츠의 정착은 참여형 여가활동으로써 좋은 핵심 가족여가활동일 뿐 아니라 이러한 대중적 기반을 바탕으로 프로 e-스포츠 산업이 더욱 발달할 수 있다는 점에서 관람형 여가활동의 저변이 확대될 수 있다는 점에서 상호 상승효과가 있다.

1. 가족여가로서 e-스포츠의 특성

첫 번째 가족여가로서 e-스포츠의 특성으로, 대부분의 가정이 고성능 컴퓨터와 초고속 인터넷을 보유하고 있다는 점에서 이를 이용한 e-스포츠는 특별한 장비나 도구가 거의 필요하지 않다는 점이다. '스타 크래프트'나 '워크래프트' 등의 PC 게임 및 '위닝 일레븐' 등의 비디오게임은 게임타이틀을 구매해야 한다는 점에서 준비가 필요하지만, 최근에 선풍적인 인기⁴⁾를 끌고 있는 '크레이지 레이싱 카트라이더', '팡야', '프리스타일', '스페셜 포스' 등의 종목은 온라인에서 무료로 다운을 받아 즉시 사용할 수 있다는 점에서 접근성이 매우 높다. 뿐만 아니라 '카트라이더'를 위시한 캐주얼 e-스포츠 게임은 조작과 규칙이 간단해서 남녀노소를 막론하고 게임을 배워서 직접 참여하는데 시간 소요가 30분 안팎 정도라는 점에서 접근성이 더욱 높여주고 있다.

두 번째, 가족여가로서 e-스포츠의 특성은 가정에서 자녀의 지위를 가지고 있는 청소년에게 빈번하게 이용되는 여가활동이란 점이다. 특히 청소년들에게 있어서는 일상생활에서 그 어느 행동보다 가장 중요한 자리를 잡고 있다. "2004 대한민국 게임백서(한국게임산업개발원, 2004)"에 의하면, 청소년들이 친구들과 어울려서 주로 가는 장소로 pc방이 20.7%로 가장 높은 응답으로 조사되었으며, 이들이 pc방을 이용하는 주요한 목적은 e-스포츠 등의 '게임(44%)'이라고 응답하였다. 이렇듯 게임은 청소년들의 삶과 매우 밀접한 관계를 가지고 있으며 또래 문화가 형성될 수 있는 일상생활의 중요한 영역이 되었다. 이점은 크게 두 가지 점에서 의미가 있는데 하나는 현재 청소년은 미래 가족을 이루었을 때 e-스포츠를 더욱 활성화시킬 수 있다는 점에서 단순히 한때의 유행이 아니라 지속적인 가족여가문화 트렌드로써 작용할 가능성이 있다는 점과, 다른 하나는 청소년 자녀를 둔 가정에서 e-스포츠를 다른 가족구성원에게 가르쳐 줄 수 있는 교사 자원이 풍부하다는 점이다.

세 번째 가족여가로서 e-스포츠의 특성은 스포츠와 게임의 속성을 함께 지니고 있다는 점으로 대표적인 것이 집단 간의 '경쟁'을 통한 강렬한 정서 공유활동이다. 사회심리학적 입장에서 경쟁은 동일한 집단에 대해 더욱 호의적으로 판단하며, 정서적인 애착을 증가시키며(Tajfel, 1982), 이 과정에서 경험하게 되는 승패의 정서공유는 공유대상에 대한 일체감을 증가시키는 경향이 있다(최상진, 1999). 물론 이러한 경

4) "NHN(대표 최취영)의 포털사이트 네이버(<http://www.naver.com>)는 올 상반기 인기 검색어 집계 결과 넥슨의 온라인게임 '카트라이더'가 1위를 차지했다고 12일 밝혔다."(전자신문, 2005. 6. 13.)

향은 공유활동 전반에 걸쳐 나타나는 특성이기는 하지만, e-스포츠는 다른 활동들(예를 들면, 영화관람, 여행, 교양활동 등)과 비교해 단기간에 흥분, 짜릿함, 쾌감, 기쁨 등의 강렬한 정서를 경험할 수 있다는 측면에서 대상에 대한 정서적 애착과 일체감은 더욱 강하다고 볼 수 있다. 이런 점에서 가족여가로서 e-스포츠는 가족의 일체감 및 정서적 유대를 증진시킬 수 있는 매개로서의 속성을 지니고 있다.

2. 가족여가로서 e-스포츠의 장점

가족여가로서 e-스포츠를 다룬 기존 연구를 직접 찾기는 어렵다. 단지 e-스포츠의 개념과 근접한 ‘인터넷 게임’ (예를 들면, 방희정, 조아미, 2003)이나 ‘PC 스포츠 게임’ (예를 들면, 조송현, 김재운, 홍석표, 2003) 등과 가족이나 여가와의 관련성을 따로따로 접근한 사례만이 관찰되는데, 이들 연구를 살펴보면, 가족 내 의사소통에 문제가 있을 때 청소년들이 게임중독에 빠질 가능성이 높아지지만(방희정, 조아미, 2003), 평소 가족 간 충분한 대화가 있는 가정에서는 오히려 게임을 포함한 인터넷 활동이 가족 간의 대화의 양과 질을 증가시켰다(박부진, 2000). 또한 PC 스포츠 게임의 참가 빈도, 기간, 강도가 높을수록 여가 태도가 긍정적이었으며, 참가 기간이 길수록 여가만족이 증가되었다(조송현 등, 2003). 이러한 연구내용의 종합을 통한 e-스포츠의 효과는 가족 내의 대화 증가를 통한 의사소통의 활성화 및 가족여가에 대한 태도와 만족을 증가시킨다는 점이 시사된다.

이러한 효과 이외에 여가로서 e-스포츠의 장점을 살펴보면, 다른 오프라인 스포츠와 비교할 때 시간과 공간의 제약을 거의 받지 않는다. 즉 거의 아무 때나 아무 곳에서나 가능한 활동이 e-스포츠이다. 오프라인 스포츠는 사람이 얼굴과 얼굴을 마주보며 동일한 공간 내에서 경기를 진행하는 것과 비교할 때 e-스포츠는 인터넷과 같은 통신망이 연결된 컴퓨터를 통해 이루어진다는 점에서 e-스포츠는 지방이나 해외를 불문하고 원거리에 있는 가족과 여가생활을 함께 공유할 수 있는 유일한 것이라고 보여진다. 특히 유학이나 파견근무 등을 통해 해외나 지방에 따로 떨어져서 살고 있는 가족들의 일체감을 확인하는데 좋은 도구가 될 수 있다.

두 번째 장점으로, e-스포츠는 격렬한 신체적 움직임이 거의 없기 때문에 체력이 약한 어린이, 여성, 노인, 심지어 마우스나 조이스틱의 운용에 지장이 없는 정도의 장애인까지 모두 함께 할 수 있는 공유 활동이란 점 역시 중요한 장점이다. 일반적으로 체력이 약한 노약자나 장애인을 가족구성원으로 둔 가정은 공유 활동으로 오프라인 스포츠는 거의 생각할 수 없는 것이 현실이며, 이러한 현실은 가족구성원 간의 공유 활동을 감소시키고 결국 가족 간의 정서적 유대가 약화될 가능성이 상존하는데 e-스포츠는 이러한 가족들의 정서적 유대를 회복 혹은 강화시키는데 중요하게 기여할 수 있다.

세 번째로 다른 가정유지 활동이나 오프라인 여가활동과 연계가 용이하다는 것 역시 중요한 장점이다. 주말 가족들이 집에서 쉬는 동안 주로 여성(주로 아내나 어머니)은 끊임없이 요리, 청소, 빨래 등 가정유지

활동을 한다. 이러한 가족여가 환경은 형평에도 맞지 않지만 여가활동의 근본 취지인 기쁨이나 즐거움의 경험과도 배치된다. 일반적으로 정서는 공유되는 특성이 있다. 예를 들면 재미있는 영화는 혼자 보는 것보다 여럿이 보는 것이 더 즐겁다. 반면 즐거운 자리에서 누군가 혼자 시무룩해 있으면 금세 들뜬 분위기가 식는 것을 일상 속에서 경험한다. 즉, 가족들이 기쁘고 즐겁기 위해서는 가족구성원 모두가 기쁘고 즐거워야 하며, 아내나 어머니 역시 예외가 아니다. 주말 가정유지 활동은 가족들이 모두 함께 참여할 필요가 있는데 이러한 참여를 더욱 즐겁게 하기 위해 e-스포츠가 개입될 수 있다. 즉, 경기 결과 순위나 승패를 통해 청소하기, 빨래하기, 요리하기 등의 일을 나누어서 함께 한다면 효율성과 더불어 가족들이 모두 공유활동을 통한 정서적 유대 역시 강화될 수 있다.

네 번째, e-스포츠는 청소년들의 주된 관심사이자 활동이란 점에서 부모와 e-스포츠 활동을 공유한다는 것은 자녀들과 정서적 유대를 강화시킬 뿐 아니라 그들에 대한 이해의 폭을 증진시키는 중요한 매개가 될 수 있다는 점 역시 간과할 수 없는 장점이다. 일반적으로 많은 청소년 문제는 부모와 대화 단절에 원인이 있다고 진단되며 그 해법 역시 대화의 복원에서 찾는다. 그러나 단절된 대화를 어떻게 복원해야 한다는 일반론은 무성하지만 구체적으로 어떻게 복원할 것인가에 대한 방법론이 제시된 예를 찾기는 극히 어렵다. 대화가 잘 되기 위해서는 상호 공감대가 형성되어야 하며, 공감대가 형성되지 못한 채, 진행되는 대화는 상호 마음의 간격만을 넓힐 뿐이다. 이러한 공감대 조성을 위한 공유 활동으로 e-스포츠는 좋은 출발점이 될 수 있다. 이렇게 쉬운 게임 이야기부터 진행되어 어려운 고민의 이야기까지 정도가 깊어질 수 있다. 그 외에도 다양한 종목의 e-스포츠는 가정 내에서 자칫 단조로울 수 있는 여가생활에 다양성을 부여해 줄 수 있다는 점도 장점 중 하나이다.

3. 가족여가로서 e-스포츠의 한계

위에서 언급한 많은 장점에도 불구하고, e-스포츠가 가족여가로 활성화되고 있지 못하는 현실 속에서 e-스포츠가 가지고 있는 현재의 한계를 살펴볼 필요가 있다.

가장 대표적인 한계로는 e-스포츠를 포괄하는 게임 일반에 대해 가지고 있는 부정적인 견해이다. 이러한 고정관념은 컴퓨터 게임은 아이들이나 하는 것 혹은 심심풀이용의 가벼운 것이라는 부정적인 이미지 수준의 고정관념에서부터 게임 중독이나 게임을 하는 학생은 불량학생이라는 식의 비교적 심각한 고정관념까지 다양하게 존재한다. 결국 부정적인 고정관념은 e-스포츠를 포함한 게임은 가능한 안하면 좋은 것으로 인식을 시켰으며, 더군다나 이런 것을 가족들이 함께 한다는 것은 상상하기 어렵도록 만들고 있다.

두 번째 한계로는 가족여가로서 e-스포츠 콘텐츠의 부족을 들 수 있다. 대부분 인기있는 e-스포츠는 전쟁이나 전투 중심의 폭력적인 내용을 위주로 이루어졌다는 점에서 모방 성향이 강한 어린이나 청소년을 포함한 가족들이 함께 하기에는 적합하지 못하다. 또한 가족의 스펙트럼이 다양하다는 점을 고려할 때 현

재 e-스포츠는 젊은 층에 과도하게 편중된 나머지 중년이나 노인들의 관심을 끌 수 있는 내용이 부족하다는 점을 들 수 있다.

세 번째로 컴퓨터나 전자게임 기기에 익숙하지 않은 중년층 이상의 기성세대가 e-스포츠 도구에 대해서 느끼는 불편감을 들 수 있다. 이러한 불편감은 심지어 ‘컴퓨터 불안(조아미, 1997)’으로까지 묘사되는데 심한 경우 컴퓨터나 전자기기에 대해 말하거나 생각하기를 꺼려한다. 또한 높은 불안을 경험한 사람들은 컴퓨터를 피하려고 하고, 컴퓨터에 대해 부정적으로 이야기를 하며 컴퓨터의 필요성을 축소하려고 한다(Maurer, 1994). 이러한 불안은 e-스포츠 자체에 대한 접근을 두려워하게 만들며, 더 나아가 e-스포츠에 대해 나쁜 고정관념을 심화시키는 요인이 되기도 한다. 그 외에도 가족들이 e-스포츠를 배우고 익히는데 도움이 될 만한 교육프로그램이 없다는 점과 1대의 컴퓨터를 보유하고 있는 가정은 가족들 간의 대항이 어렵다는 점 역시 e-스포츠가 가족여가로 정착하는데 주요한 한계로 지적된다.

IV. 가족여가로서 e-스포츠 활성화 방안

앞으로 다가올 여가시대를 효율적으로 보내기 위해 가족여가로서의 e-스포츠의 장점을 극대화하고 단점을 극복할 수 있는 방안을 크게 3가지 방향에서 모색하고자 한다.

1. e-스포츠에 대한 사회적 인식 제고

가. e-스포츠 경험의 확대

e-스포츠(e-sports)에 대한 경험이 거의 없는 기성세대가 e-스포츠에 대해 가지고 있는 부정적 인식은 직접적인 경험에서 유발되었다기 보다는 사회적 고정관념을 그대로 수용하는 과정에서 형성되었다고 보는 것이 타당하다. 이런 면에서 부정적인 고정관념을 불식시키는 방법으로 직접적인 경험의 기회를 들 수 있다. 이러한 기회로는 민방위 훈련이나 예비군 훈련과 같은 성인 사회교육 기회를 이용하는 방법과 지역 문화행사나 축제에 게임을 경험할 수 있는 기회의 장을 제공함으로써 다양한 접촉의 기회를 제공할 수 있고, 이렇게 늘어난 접촉의 기회와 반비례하여 e-스포츠에 대한 부정적 인식은 더욱 불식될 수 있다.

나. 우수 e-스포츠 활용사례 전파

가족여가활동으로 e-스포츠를 모범적으로 활용한 가족을 선정하여 이들 가족의 여가 활용 사례를 소개하고 시상하는 행사를 기획하는 방안도 고려할 수 있다. 또한 이러한 가족 선발을 위한 지자체 및 학교 단위의 가족 e-스포츠 대회 역시도 고려할 수 있는 행사이다. 이외에 가족은 아니더라도 지역 및 게임동호회 대항

e-스포츠 경기대회를 정기적으로 개최함으로써 가족게임이 정착될 수 있는 사회적 기반을 제공할 수 있다.

다. 대중매체를 통한 홍보강화

건전한 가족 e-스포츠 문화정착을 위한 방안으로 게임을 인기 드라마의 중요한 내용에 삽입시키는 PPL(product placement)방식이나 가족게임을 소재로 한 드라마나 영화의 제작을 지원하는 방식을 통해 게임에 대한 사회적 인식을 제고하는데 기여할 수 있다.

라. 연구기능 강화

새로운 e-스포츠의 콘텐츠 개발과 활용방안 마련을 위해서는 끊임없는 게임연구 기반이 조성되어야 한다. 특히 현재 게임관련 연구소는 주로 게임 제작과 관련된 연구소가 주류를 이루었다면, 이제는 게임 자체를 즐기는 것을 연구하는 게임 문화 및 이용에 관한 연구기능이 강화되어 제작과 활용이라는 게임생산의 양대 축에 균형이 이루어졌을 때 가족 공유여가활동으로써 e-스포츠가 더욱 활성화될 수 있을 것으로 기대한다.

2. 우수한 e-스포츠 콘텐츠 개발 및 보급

가. 저렴한 콘텐츠 개발

주5일 근무제가 정착되면서 가정 내 여가활동으로써 e-스포츠의 활용도가 점점 증가되고 있는데, 이러한 활용의 극대화를 위해서는 경제적으로 저렴한 콘텐츠가 개발되어야 한다는 점이다. e-스포츠를 가족 여가의 수단으로 적극적으로 활용하고자 하는 가정에서 가장 큰 장애요인으로 경제적인 요인(김정운, 이장주, 2004b)이 지적된 바, 원하는 가족 모두가 e-스포츠를 즐기기 위해서 꼭 해결해야 할 과제이다.

나. 건전한 내용의 e-스포츠

가족구성은 매우 다양해서 게임을 할 수 있는 최소 연령인 4~5세 아동에서 70~80대 노인들까지 그 스펙트럼이 다양하다. 현재 인기있는 e-스포츠 종목은 주로 청소년 및 20~30대 연령이 주로 이용하는 게임들이다. 그러나 가족여가로서 e-스포츠가 활성화되기 위해서는 노인층을 아우를 수 있는 배우기 쉽고, 내용도 간단한 게임이 개발되어야 한다. 게임 내용에 있어서도 모든 가족들이 즐길 수 있으려면 폭력이나 경쟁위주의 내용들에서 벗어나 건전하고 건설적인 면이 강조되어야 할 것이다.

다. e-스포츠를 이용한 온-오프라인 연계 프로그램 개발 및 보급

e-스포츠는 여러 가족(여가)활동 중 하나의 영역이다. 이런 점에서 e-스포츠가 활성화되기 위해서는 다

른 오프라인 활동과 연계할 수 있는 프로그램을 통한 균형있는 여가생활이 되어야 한다. 본 연구결과에서도 보여지듯 장시간의 컴퓨터 게임은 자칫 건강이나 체력을 저해시키는 요소로 작용될 가능성이 있다. 이런 점들을 고려할 수 있는 실내 활동(게임 결과를 활용한 청소, 설거지, 빨래 등 집안일 하기) 및 실외활동(예를 들면, 산책이나 운동)과 연계시켜 가족생활 영역에서 e-스포츠에만 편중되지 않도록 고려한 프로그램의 개발 및 보급이 요구된다.

3. 여가교육으로서 e-스포츠 교육의 확대

가. e-스포츠 입문 및 심화교육 프로그램 개발

현재 게임과 관련된 정규교육 과정 특히 이용에 관한 교육과정은 전무한 실정이며, 게임의 하위 범주인 e-스포츠는 더욱더 말할 필요가 없다. 이렇게 게임의 입문과정 교육의 부재 상황은 가족여가로 e-스포츠를 이용하고자 하는 의지는 있지만 어떻게 배워야할지를 모르는 가족들에게는 접근의 통로가 차단된 상황이라고 할 수 있다. 또한 이런 상황은 가족여가로서 e-스포츠가 체계적으로 교육되기보다는 아는 사람이나 시행착오를 통한 학습이 비공식적으로 교육되어 e-스포츠를 충분히 즐기는데 한계로 작용한다. 이런 점에서 가족들이 함께 기초부터 게임을 배우는 게임 입문 과정 프로그램의 개발 및 보급이 요구된다. 또한 일정수준의 게임을 즐길 수 있는 고급 사용자 및 다양한 게임을 요구하는 사용자들을 위한 심화과정 역시 가족게임의 활성화에 기여할 수 있다.

나. e-스포츠의 학교교육 과정화

이제 e-스포츠를 포함한 게임은 아이들이나 하는 사소한 활동 영역이 아니라 21세기 중요 성장 동력 산업이자 청소년 문화의 주요한 코드로 자리매김하고 있다. 그럼에도 불구하고 여전히 게임교육은 공교육의 차원에서 접근되는 것이 아니라 사적인 영역에서 개별적으로 진행되고 있으며, 이런 현실은 게임산업의 발전 및 건전한 게임문화 조성에도 역행한다. 이런 점에서 게임은 공교육의 교과목으로 채택되는 것이 바람직하며, 적어도 특별활동 시간에 교육이 진행될 수 있도록 추진하여야 할 것이다. 또한 학부모 교육차원에서 '게임교실'을 학교에서 운영함으로써 학생들의 교육에 대한 상승효과를 가져올 수 있다. 가족 게임은 이러한 공교육 과정을 통해 학교에서 가정으로 이어지는 채널 속에서 더욱 바람직한 문화로 자리 잡을 수 있을 것이다.

다. 사회교육으로서 e-스포츠 교육 프로그램 개발 및 보급

사회교육차원에서 노인, 주부 및 장애인 등 대표적인 정보사회 취약 계층에 대한 e-스포츠 교육이 진행될 필요가 있다. 이러한 교육은 정보화 취약 계층에게 새로운 가족 여가도구의 제공이라는 점을 넘어 이들

이 컴퓨터나 전자기기에 대해 가지고 있는 불안감을 줄이는데 e-스포츠가 이용될 수 있기 때문이다(조아미, 1997). 자칫 이러한 불안감은 지식정보화 시대에 심각한 정보소외를 초래할 수 있다는 점에서 e-스포츠는 자체적인 의미뿐 아니라 정보화 소외 예방 및 정보화 매체의 접근을 용이하게 할 수 있다는 점에서 또 다른 의의가 있다.

참고 문헌

- 김외숙, 1977, "가족레크리에이션에 관한 조사연구", 서울대학교 석사학위논문.
- 김정운, 2003, 「휴테크 성공학」, 서울: 명진출판사.
- 김정운, 이장주, 2004a, 「주5일 근무제 도입에 따른 여가활동 실태조사 보고서」, 문화관광부 연구보고서.
- 김정운, 이장주, 2004b, 「가족여가로서 e-스포츠 활성화 방안연구」, 한국게임산업개발원 연구보고서.
- 조송현, 김재운, 홍석표, 2002, "고등학생의 PC 스포츠게임 참가를 통한 여가만족에 영향을 미치는 결정요인에 관한 연구", 한국사회체육학회지, 18, pp. 839-848.
- 조아미, 1997, "컴퓨터 불안: 개념, 측정, 그리고 관련변인", 교육학연구. 35(1), pp. 341-360.
- 지영숙, 이태진, 2001, "도시 가정의 가족여가 유형: 자녀 교육을 중심으로", 한국가정관리학회지, 19(2), pp. 153-165.
- 문숙재, 윤소영, 차경욱, 천혜정, 2005, 「여가문화와 가족」, 서울: 신정.
- 박부진, 2000, "인터넷의 생활화와 가족", 한국가족학회 춘계 학술대회 발표집.
- 방희정, 조아미, 2003, "가족기능과 청소년의 인터넷 게임행동간의 관계", 한국심리학회지: 발달 16(1), pp. 1-22.
- 최근호, 2003, "더 적게 일하면 불행해지는가", 한국 여가문화학회 연차학술발표논문집, pp. 105-116.
- 최상진, 1999, 「한국인 심리학」, 서울: 중앙대학교 출판부.
- 한국게임산업개발원, 2004, 「게임백서」, 한국게임산업개발원.
- 홍성희, 1996, "주부의 가족여가활동 참여도와 생활만족도에 관한 연구", 대한가정학회지, 4(2), pp. 71-84.
- Dumazedier, J., 1967, *Toward a society of leisure*. London, Collier-Macmillan.
- Dumazedier, J., 1974, *The Sociology of Leisure*. London: Collier-Macmillan.
- Hill, M. S., 1988, Marital stability and spouses shared time. *Journal of Family Issues*, 9, pp. 427-451.

- Holman, T. B., Jacquart, M., 1988, Leisure-activity patterns and marital satisfaction: A further test. *Journal of Marriage and the Family*, 50, pp. 69-772.
- Iso-Ahola, S. E., 1984, Social psychological foundations of leisure and resultant implications for leisure counseling. In E. T. Dowd(Ed.), *Leisure Counseling: concepts and applications*(pp. 97-125). Springfield, IL: Charles C. Thomas.
- Kelly, J. R., 1983, *Leisure identities and interactions*. London: George Allen & Unwin.
- Kimmel, M. S., 1998, 『회사와 개인생활의 조화(Harvard Business Review on Work and Life Balance)』 이상욱 역, 21세기 북스.
- Larson, R. W., Gillman, S. A. & Richards, M. H., 1997, Divergent experiences of family leisure: fathers, mothers, and young adolescents. *Journal of Leisure Research*, 29(1), pp. 78-97.
- Mannell, R. C., & Cleiber, D. A., 1997, *A Social Psychology of Leisure*. State college, PA: Venture Publishing, Inc.
- Maurer, M. M., 1994, Computer anxiety correlates and what they tell us: A literature review. *Computers in Human Behavior*. 10, pp. 369-376.
- Miller, B. C., 1976, A multivariate developmental model of marital satisfaction. *Journal of Marriage and the Family*, 38, pp. 643-657.
- Orthner, D. K., 1975, Leisure activity patterns and marital satisfaction over the marital career. *Journal of Marriage and the Family*, 37, pp. 91-102.
- Orthner, D. K., & Mancini, J. A., 1991, Benefits of leisure for family bonding. In B. L. Driver, P. J. Brown., & G. L. Peterson(Eds.), *Benefits of Leisure*, pp. 215-301.
- Parnicka, U., 1995, Leisure time and active recreation in families with pre-school age children in Biala Podlaska. *World Leisure and Recreation Journal*, 37(3), pp. 42-44.
- Shaw, S. M., 1997, Controversies and Contradictions in Family Leisure: And Analysis of Conflicting Paradigms. *Journal of Leisure Research*, 29(1), pp. 98-112.
- Tajfel, H., 1982, Social psychology of intergroup relation. *Annual Review of Psychology*, 33, pp. 1-39.
- Thrane, C., 2000, Men, women, and leisure time: Scandinavian evidence of gender inequality. *Leisure Sciences* 2, pp. 109-122.
- Zabriskie, R. B., & ACormick, B. P., 2001, The influences of family leisure patterns on perceptions of family functioning. *Family Relations* 50(3), pp. 281-289.

A Study on the Promotion of e-Sports as a Family Leisure Activity

Lee Jang ju / Professor, School of Leisure Studies & Information, Myongji University

For the recent introduction of the 40-hour workweek, we have much time and need for the family leisure activity. However, an ideal family leisure activity we generally have is relatively expensive and special leisure activities such as travel or eating out, in reality most time of leisure in family is filled with a passive and dissatisfied leisure activities such as watching TV or sleeping.

The purpose of this study was to activate e-sports games as a family leisure activities. especially considered strong Korea IT infrastructure, e-sports games which are nearly not restricted with time, space, but most of all inexpensive induce family members to high leisure satisfaction. For effective application, e-Sports games are analyzed into theirs features, merits and deficits. Based on results, I propose several ideas to promote of the spread e-sports as a popular family leisure activity.

