|  |
| --- |
| **eXsports 1st Recruitment** |

**<인적사항>**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 사진  **C:\Users\Okyeon YI\Desktop\20220911_184826.jpg**  (사진은 면접 시 본인 확인 용도로만 사용됩니다.) | 이름 | 양준엽 | 연락처 | 010-9265-0154 | | |
| 성별 | 양준엽 | E-mail | Justin98@snu.ac.kr | | |
| 생년월일 | 980825 | 학과 | 전기정보공학부 | 학년 | 3 |
| 주소 | 서울특별시 강남구 광평로 51길 22 7동 802호 | 활동  가능학기 | 2022-2~2024-2 혹은 그 이상 | 휴·재학 | 재학 |

**<경력 및 외부활동 경험>**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 기간 | 단체 및 활동 명 | 활동 내용 |
| 2019-2~ | 입이커서악어  (서울대학교 친목 롤 모임) | 2019년에 들어와서 각종 대회 등 팀게임 했습니다. |
| 2020-2~ | HAMIC ( 아마추어 롤 친목리그) | * 악어팀 주장님의 추천으로 2020년 6월쯤에 참가해 롤 동호회 느낌으로 주마다 팀끼리 아마추어 리그를 진행합니다. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 디자인 및 개발 경험 | 없습니다. |

**<지원 경로>**

**(√** 체크, 중복선택 가능)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 포스터 |  | 선후배, 동기 소개 | O |
| SNS 홍보 |  | 설명회 | O |
| 기타 |  |  |  |

**<인터뷰 희망 시간> -** 가능한 **모든 시간대**에 중복√ 체크

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 9월 12일 (월요일-공휴일) | 표시 |  | 9월 13일 (화요일) | 표시 |
| 12:00 ~ 14:00 |  |  | 12:00 ~ 14:00 | O |
| 14:00 ~ 16:00 |  |  | 14:00 ~ 16:00 | O |
| 16:00 ~ 18:00 | O |  | 16:00 ~ 18:00 |  |
| 18:00 ~ 20:00 | O |  | 18:00 ~ 20:00 | O |

**<Requirement>**

eXsports에 지원해 주셔서 감사합니다.

다음 사항에 대해 글자 수를 맞추어 성실히 답변해 주시면 감사하겠습니다.

1. **자기소개와 eXsports에 지원하게 된 동기를 서술해주세요. (공백포함, 500자 이내)**

안녕하세요 17학번 전기정보공학부 양준엽입니다. 지인에 의해 서울대학교에도 이스포츠 관련 동아리가 생긴 다는 것을 듣고 평소에도 이스포츠에 관심이 많았었던 지라 지원하게 되었습니다. 어렸을 때부터 게임을 좋아해 여러 게임을 하다가 중학교 때 시작한 롤은 현재까지도 즐겨 할 정도로 롤에 관심이 많습니다. 이스포츠에도 많은 분야가 있지만 특히 롤이라는 분야에 대해 롤챔스를 즐겨 보고 팀게임을 좋아해 많은 팀게임들을 해왔습니다. 솔직하게 말하면 이스포츠 자체에 대해서는 아는 것이 별로 없지만 롤에 대한 열정만큼은 누구한테도 지지 않을 정도로 롤을 좋아합니다. 물론 이스포츠 동아리가 게임만 하는 것이 아닌 프로젝트나 게임 외 활동도 많겠고 그런 게임 외 활동에 대해서는 지식이 전무하겠지만 롤에 대한 열정으로 충분히 소화하고 그런 활동들 또한 즐길 준비가 되어 있습니다. 이 eXsports의 일원이 꼭 되고 싶습니다.

1. **eXsports는 세미나와 단체 활동 위주로 진행되는 동아리입니다. 단체생활에서 갈등에 부딪혔던 경험과 그 해결과정을 서술해주세요. (공백포함, 500자 이내)**

갈등이라는 것은 보통 두 의견 중 어느 한쪽이 명백히 우등하거나 열등해서 발생하는 것이 아닌 두 의견 모두 각자의 견해가 있고 그것의 충돌로 일어난다고 생각합니다. 그런 면에서 저와 같은 경우 프로젝트는 아직 많이 안해봐서 충돌이 없었고 위에 언급했듯이 팀 게임을 할 때 종종 갈등에 부딛혔었는데 저는 우선 상대방의 의견을 다 듣고 판단하거나 지적하기전에 제 의견도 제시를 합니다. 그런 다음, 제가 왜 제 의견을 냈는지 그 근거를 제시합니다. 그 다음 상대방의 근거도 듣고 상대방의 근거가 타당하지 않다고 생각하면 왜 타당하지 않은지 설득을 시도해 설득을 성공하면 좋은 것이고 설득이 실패하면 완벽히 상대방의 입장이 되어 다시 한번 주제에 대해 생각해봅니다. 현재까지 많은 팀게임을 해왔는데 보통 철저히 상대방의 입장이 되는 단계에서 제 견해와는 다를지라도 납득이 되거나 그전에 상대방을 설득하는데 성공했습니다. 그 외에 제말도 맞고 상대방 말도 맞는 결과에 도달했을 때는 다음에는 제가 상대방 의견을 따릅니다. 결국 팀게임 또한 프로젝트와 같이 팀원들과 시간을 오래 지내며 하는 활동이기 때문에 이해가 된다면 제가 상대방 의견을 동조하는 편입니다. 그래서 3년 이상 팀게임을 하는 동안 몇번 갈등 상황이 있었지만 모두 잘 해결되었습니다.

1. **본인이 주목하고 있는 e스포츠 산업의 동향과 가능성에 대한 자신의 생각을 간단히 서술해주세요. (공백포함, 700자 이내)**

지금 이스포츠 산업은 옛날 스타크래프트 시절 사람들의 편견과 시선에 핍박받던 때와 비교해 너무나도 미래가 유망한 분야라고 생각합니다. 지금 점점 사람들이 이스포츠에 관심을 갖고 투자를 하고 있지만 아직 이스포츠가 가지고 있는 가능성과 비교한다면 지금조차도 빙산의 일각이라고 생각합니다. 많은 사람들이 롤챔스, 오버워치 리그 등 이스포츠를 즐기고 있지만, 아직 나이 든 사람들이나 게임을 잘 하지 않는 사람들에게 이스포츠는 축구와 야구 같은 스포츠와 비교되는 비주류의 스포츠라고 인식이 되곤 합니다. 이스포츠가 진짜 스포츠와 같이 더 대중적이 되기 위해서 제가 솔직하게 생각하는 바는 이스포츠 관련자들의 분발이 아닌 이스포츠를 즐기는 게이머들과 유저들의 노력이 필요하다고 생각합니다. 올바른 채팅 문화, 적절한 팬 서비스, 성숙한 태도를 많은 유저들이 갖게 될수록 이스포츠는 더 대중적이 되고 투자가 더 활발히 이루어질 것입니다. 그러면 이제 이스포츠 관련자들 또한 롤챔스, 롤챌린저스와 같은 프로레벨 팀게임에서 더 나아가 3부리그, 4부리그 아마추어 리그 등을 더 개설해 많은 유저들이 이스포츠를 보는것만이 아닌 즐길수 있게 될 것입니다. 실제로 제가 활동하고 있는 hamic 롤 아마추어 리그도 실력에 따른 점수제도를 도입해 특정 날짜에 5인 합 점수를 정해 한 시즌마다 정해진 팀에서 팀원을 꾸려 롤챔스 처럼 리그를 진행하는데 너무 재밌어서 이스포츠 산업 또한 이런 리그들을 더 지원하고 장려하게끔 되는게 좋을 것 같습니다.

1. **게임 및 e스포츠 생태계를 뒷받침하는 것은 비즈니스, 규제, 교육의 주요 3개 분야가 있습니다.**

- 비즈니스: e스포츠 업계의 이해관계자들이 지속적이고 유의미한 수익을 창출하는 것

- 규제: 정부와 e스포츠 업계 이해관계자들이 목표 어젠다와 세부 정책을 설정하는 것. 주요 이슈에는 게임 개발을 위한 공적 자금의 확보, e스포츠 선수의 대우 등이 있음.

- 교육: 게이머 또는 e스포츠 산업의 인재 유치를 위한 교육 인프라 및 프로그램을 발전시키는 것

**위 3개의 분야 중 지원자님께서 접근하고 싶은 분야와 그 이유에 대해 서술해주세요. (공백포함, 700자 이내)**

어떤 한 분야를 선택한다고 다른 분야를 아예 안하고 싶진 않고 두루두루 접근하고 싶지만 그 중 자신이 있으면서도 가장 흥미롭게 접근하고 싶은 분야는 교육 입니다. 아무래도 20년 넘게 게임하고, 또 롤이라는 특정 게임만 10년째 하는 유저의 입장으로써 전반적인 게임에 대한 이해도가 일반인들과 비교해 높다고 자부하고 있으며, 특히 롤과 같은 경우 예전에 마스터 티어를 찍어본 경험도 있을 만큼 숙련도가 높습니다. 그래서 실력적으로나 게임 세부적으로 들어가 미숙한 유저들을 제가 아는 만큼 교육하는 것에 자신이 있습니다. 또한, 부끄러운 얘기이지만 게임에 너무 열정적이던 미성년자 시절 욕설들을 자주 사용했고 현재도 솔로 랭크 게임을 돌리면 게임 상황이 마음에 안들 경우 열심히 안할 때가 있는데 교육하면서 선생도 가르침을 받는것과 같이 저 또한 가르치면서 더욱 성장할 기회가 될 것이라고 생각합니다. 그리고 게임 내적으로 저 또한 아직 부족한 부분이 많기에 교육을 하면서 저 또한 교육을 받을 준비가 되어있고 열린 마음으로 효율적이고 체계적으로 숨어 있는 인재들을 발굴, 육성할 수 있습니다. 긴 글 읽어주셔서 감사합니다.

성실한 답변에 감사드리며, 작성해주신 개인정보 및 내용은 외부 유출 없이 오직 eXsports 1기 선발에만 사용될 것을 약속드립니다. eXsports 운영에 있어 비젼, 활동 내용, 팀워크 등을 종합적으로 신중히 검토한 후, 서류 평가를 통과한 지원자 분들은 인터뷰 준비를 위해 인터뷰 일정을 9/11 밤까지 문자로 연락 드리겠습니다. 함께 가치를 만들어 나가길 바라며 성장하는 eXsports가 되겠습니다. 감사합니다.

**지원서 접수:** [**SNUeXsports@gmail.com**](mailto:SNUeXsports@gmail.com)

**지원서 형식: 이름\_○○학과\_○○학번.doc**

**지원서 마감 일자: 9월 11일 (월) 18:00**

**CONTACT: 인스타그램 @SNU\_eXsports / 카카오톡 오픈채팅방 “eXsports”**

