<특별활동\_대면수업 대체과제\_4>

2013-12815 이동주

e-Sports를 스포츠의 범주에 포함할 수 있느냐를 논의함에 있어 첫째로, 스포츠에 대한 선행적 정의가 필요하다고 본다. 또한, e-Sports의 범주를 어떻게 정할 것이냐를 정의해야 할 것이다.

스포츠는 문화적, 직관적 정의 이상의 규범적 정의가 존재하지 않는다. 전통적으로 스포츠는 신체 활동을 정의적으로 포함했다. e-Sports가 대중의 직관과 충돌하는 가장 큰 원인이 이곳에 위치한다. 하지만, 스포츠 또는 선수가 '프로'라고 인정받는 데에 필요한 것이 일반 대중과는 다른 '기술'적 층위에 있음을 고려할 때, e-Sports 선수의 탁월한 기술 또한 프로의 층위에 있다고 할 수 있고 그들의 차별적인 기술을 신체활동이라 규정하는 데에 어려움이 없을 것이라고 생각한다.

그렇다면, e-Sports의 범주에 어떤 범위까지 포함시켜야 하는 것 또한 규정되어야 할 필요가 있다. 비디오게임 또는 콘솔 게임도 e-Sports의 범주에 들어가는가? 이 문제에 대해서는 다소간의 정성적 정의가 필요하다고 생각한다. Sports라는 것은 참여하는 이, 보는 이가 모두 이를 스포츠라고 느낄 수 있을 때에 비로소 개념이 완성된다. 단순한 놀이 형태의 신체활동을 스포츠라고 부르지 않는 것처럼 관중이 즐거움을 느낄 수 있는 가치가 있고, 프로 선수가 존재할 수 있을 만큼의 기술적 층위가 구분될 수 있을 때에 비로소 스포츠로 가치가 승격된다고 생각한다.