

‘e스포츠’ 지역 연고제 방아쇠… 부산, 첫 연고 구단 유치

글로벌 e스포츠 규모 1.2조 전망
연택트 시대 대안 스포츠로 주목
부산 ‘샌드박스 게이밍’과 협약
e스포츠 프로리그 연고 구단 유치
인천·성남 등도 다양한 사업 확장



박형준 부산시장은 이필성 샌드박스 게이밍 이사, 이인숙 부산정보산업진흥원장과 업무협약을 맺고 부산 연고 프로구단을 유치했다고 지난 14일 밝혔다. /부산정보산업진흥원

부산 야구는 롯데아이언즈, 인천은 SSG랜더스인 것과 같이 부산, 인천 등을 대표하는 e스포츠도 조만간 등장할 전망이다.

최근 몇몇 지자체에서 e스포츠 팀을 유치하려는 움직임이 포착되고 있으며, 지역 e스포츠경기장도 활용해 e스포츠 시장을 선점하려는 경쟁이 뜨겁다.

18일 관련업계에 따르면 e스포츠 시장이 최근 무섭게 몸집을 키우고 있다.

한국콘텐츠진흥원이 지난해 11월 발표한 ‘e스포츠 실태조사’를 보면, 국내 e스포츠 산업 규모는 2015년 722억원에서 2018년엔 1000억원을 돌파했다. 2019년 1398억원을 기록해 4년 전보다 시장 규모가 2배 가까이 뛰었다.

글로벌 시장도 가파르게 성장하고 있다. 게임시장조사업체 뉴주(NEWZOO)에 따르면, 올해 글로벌 e스포츠 시장 규모는 1조2320억원(10억 8400만달러)까지 성장할 것으로 전망했다. 이는 지난해 1조767억원(9억 4710만달러)보다 14.5% 증가할 수 있다.

지난 2월 한국콘텐츠진흥원이 펴낸

‘콘텐츠산업 2021년 전망 보고서’에서는 “e스포츠가 비대면이라는 특유의 연결방식이라는 장점을 통해 코로나19시대의 대안 스포츠로 주목받기 시작했다”고 분석했다. e스포츠가 코로나로 타격받기는 커녕 성장세에 올라섰다는 것이다.

일부 지자체는 e스포츠 산업 성장 가능성에 주목해 팀 유치에 발빠르게 나서고 있다. 부산이 선두주자다. 부산은 지난 14일 ‘샌드박스 게이밍’과 협약을 맺어 e스포츠 프로리그 지역 연고 구단을 유치했다. ‘샌드박스 게이밍’은 앞으로 본사를 부산으로 이전하고 부산e스포츠경기장을 적극 활용한다는 계획이다. 올해 내 신규 e스포츠 종목 프로팀을 창단하고 리그오브레전드 아카데미를 만들어 인재 양성에도 나선다.

지난 5월엔 부산e스포츠선수단 ‘GC

부산’이 온라인 발단식을 열어 본격적인 활동에 나섰다. ‘GC부산’은 2016년부터 부산광역시와 부산정보산업진흥원이 후원하는 e스포츠 선수단으로, 국내외 e스포츠대회에서 21회 우승을 거둔 바 있다.

부산은 6월 말 e스포츠경기장에서 ‘부산e스포츠토크쇼’도 열었다. e스포츠 산업에서 활약하는 선수, 구단, 스트리머 등과 산업 현황, 미래전망을 공유하는 취지에서다. 지난해에 이어 올해 두 번째로 개최했다.

글로벌 게임 데이터 플랫폼 기업 오피지(OP.GG)와 지난해에 업무협약도 맺었다. 부산e스포츠 산업을 육성하고 선수단과 유망주를 발굴하는 데 데이터를 활용하겠다는 전략이다.

인천도 바짝 뒤쫓고 있다. 지난 5월

인천은 ‘SGA e스포츠’와 협약을 맺어 ‘SGA 인천’이란 지역 구단을 얻었다. SGA e스포츠는 앞으로 구단 운영뿐만 아니라 다양한 사업도 확장해 나간다는 방침이다. 새로운 종목 카트라이더 러쉬플러스 팀도 꾸렸다.

진인용 SGA e스포츠 사업본부장은 “SGA e스포츠가 인천에 등지를 틀면서 구단 운영과 각종 사업에 탄력을 받을 것으로 기대한다”면서 “코치, 강사진을 활용한 1:1 코칭 서비스 등 온라인 교육 사업과 누구나 쉽게 e스포츠대회를 개최할 수 있는 리그 플랫폼을 준비하고 있다”고 밝혔다.

인천은 e스포츠 프로대회인 ‘인천 챌린지 컵’을 지난 17~18일 온라인으로 개최했다. 한국, 중국, 일본, 대만 등 지역을 대표하는 16개 프로팀이 출전했다. 글로벌 대회를 열어 e스포츠 산업의 중심 지역으로 발돋움하려는 포석으로 보인다.

성남은 롤드컵 준우승, 롤챔스 우승 등을 거머쥔 프로게임단 ‘ROX’과 지난해 7월 동맹을 맺었다. ‘ROX’는 ‘성남 ROX’로 팀명을 바꿔 성남시와 함께 다양한 활동을 진행했다.

성남도 e스포츠대회 개최에 시동을 걸었다. 지난 3월엔 ‘2021 SeN 챌린지 추진협의회’ 위촉식을 열었다. ‘SeN 챌린지’는 아마추어 e스포츠 대회로 올해는 전국 초·중·고등학생 대상으로 학교 대항전 형태의 아마추어 e스포츠 대회를 열 예정이다.

경기장 마련에도 나섰다. 이를 위해

시는 e스포츠 전용 경기장 신축을 공모해 ‘디:웨이브’라는 설계자를 선정해 지난 4월부터 기본 및 실시설계에 착수했다. 2024년 개장이 목표다. 경기장은 시민이 경기에 참여할 수 있는 ‘성남 e-스포츠 페스티벌’, 소규모 자본 창작자들의 ‘성남 인디게임 대회’ 등 각종 행사도 개최한다는 계획이다.

문화체육관광부는 지난 2019년 e스포츠 산업 육성을 위해 ‘e스포츠상설경기장 구축 지원사업’을 진행한 바 있다. 경기뿐만 아니라 아마추어게임단, e스포츠 커뮤니티 운영, 교육 프로그램 등 게임 산업 전반을 지원하려는 취지다. 2019년엔 부산, 광주, 대전이 선정돼 그 다음해 부산, 광주에서 먼저 e스포츠경기장이 만들어졌다. 올해 초에도 사업을 추가 공모해 지난 5월에 진주가 새롭게 선정됐다.

정연철 호남대 문화산업경영학과 교수는 “지역 연고 구단이 늘면 수용할 수 있는 선수가 많아지기 때문에 기존 선수는 새 팀으로 진출하고 아마추어는 성장할 수 있는 선순환 구조가 만들어진다”며 지역 기반 구단이 늘어나는 것을 긍정적으로 평가했다. 그러면서 “프로야구처럼 전국구로 구단을 형성해 선수가 성장할 수 있는 풀을 조성해야 한다”고 덧붙였다.

/김순복 수습기자 sunbok@metroseoul.co.kr

KT, 업무용 전기차에 ‘디지코’ 입힌다

디지털 플랫폼 기업 이미지 제고
자동차 랩핑 공모전 당선작 적용



KT가 진행한 ‘자동차 랩핑(Wrapping) 디자인’ 공모전 1등 당선작. /KT

KT가 디지털 플랫폼 기업 이미지 제고를 내세우는 공모전 결과를 발표했다.

디지털 플랫폼 기업 KT는 ‘디지코(DIGICO, Digital Platform Company)’라는 정체성을 시각화한 ‘자동차 랩핑(Wrapping) 디자인’ 공모전 당선작을 발표했다고 18일 밝혔다.

이번 공모전은 ‘디지코 KT’를 알리기 위해 새롭게 시도한 커뮤니케이션 방식으로 디자인에 관심이 있는 누구나 참가할 수 있었다. 공모 주제는 ‘고객의 삶의 변화와 혁신을 이끄는 DIGICO KT 이미지’를 독창적인 생각과 철학을 바탕으로 디자인하는 것이었다.

KT는 수상작 16건을 선정했고 수상자에게 상금과 KT 인공지능(AI) 호텔 숙박권, KT AI 서버로봇이 적용된 레스토랑 식사권을 제공할 예정이다. 참여자에게 자신의 랩핑 디자인으로 만들어진 자동차 모형도 제공한다.

공모전 심사에 참여한 이근 흥익대 산업디자인학과 교수는 “AI·빅데이터·클라우드 역량 기반 디지털 플랫폼 기

업을 추구하는 KT의 철학을 디자인으로 어떻게 표현했는지가 핵심이었다”며 “디지털 플랫폼 기업의 가치를 자동차 랩핑 디자인으로 가장 잘 구현한 작품에 최고점을 부여했다”고 밝혔다.

KT는 당선작 디자인을 현재 운영하는 업무용 전기차 1000여 대에 우선 적용할 계획이다.

/김순복 수습기자

편의점 무인 주류 판매기술 본격 확대

신세계아이앤씨, 이마트24·CU와
스파로스 스마트선반·벤딩머신 설치



무인 주류 판매 기술이 적용된 이마트24 매장. /신세계아이앤씨

신세계아이앤씨가 국내 주요 편의점에 무인 주류 판매 기술을 본격적으로 확대한다.

신세계아이앤씨는 편의점 기업 이마트24, CU와 손잡고, ‘스파로스 스마트선반’과 ‘스파로스 스마트벤딩머신’을 통해 소비자 대상으로 본격적인 비대면 주류 판매 기술을 선보인다고 18일 밝혔다.

지난 5월 산업통상자원부가 개최한 ‘산업 융합 샌드박스 심의위원회’에서 신세계아이앤씨는 대한상회의 지원을 통해 주류 자동판매기를 통한 비대면 주류 판매의 실증 규제 특례 승인 허가를 받았다.

우선 오는 19일 서울 성동구에 위치한 이마트24본점에 AI 기술 기반의 ‘스파로스 스마트 선반’을 설치한다. AI 비전(Vision), 무게센서 기술 등이 적용된 ‘스파로스 스마트선반’은 소비자가 본인 인증 후에 문을 열어 주류 상품을 선택한 후, 문을 닫으면 상품과 가격 정보를 인식해 자동으로 결제되는 스마트트리테일 솔루션이다.

이마트24는 ‘스파로스 스마트벤딩머신’ 도입도 검토 중이다. 신세계아이앤씨는 이마트24와 함께 가맹점과 구매 고객의 편의성과 효율성을 확인하며 보다 고도화된 기술을 지속 검토하고 적용해 나간다는 계획이다.

또 신세계아이앤씨는 CU와 함께 리

LG유플러스 인디언 콘셉트 전시팝업 준비

LG유플러스가 해외여행을 하지 못하는 고객을 위해 인디언 콘셉트 팝업을 연다.

LG유플러스는 서울 강남 복합문화공간 ‘일상비밀상의틈’에서 오는 29일까지 인디언 콘셉트의 전시팝업을 선보인다고 18일 밝혔다.

1층은 환상적인 빛과 질감이 유명한 미국 관광지인 ‘애틀프캐니언’으로

구성했다. 1층 3개 벽면에 설치된 대형 스크린월에 실제와 같은 이미지를 띄워 마치 실제 현장에 와있는 듯한 경험을 선사한다.

색다른 느낌의 포토 스팟도 마련했다. 원주민 원형 천막인 ‘위그암’ 텐트 등 인디언을 연상케 하는 소품을 조화롭게 접목해 이국적인 감성을 담았다.

또 무선 프라이빗 스크린 TV인 ‘LG

스탠바이미(StandbyME)’와 콜라보 전시를 선보인다. 방문 고객이 자연스럽게 제품을 체험할 수 있도록 ▲인디언 랜선파티 ▲인디언 공방 ▲인디언 뮤비 & 뮤직 스페이스 등 다양한 프로그램을 준비했다.

인디언 랜선파티는 위그암 텐트 내부에 설치된 LG스탠바이미를 이용해 화상통화를 하는 프로그램이다. NFC(근거리무선통신) 기능을 활용해 터치 한 번으로 간편하게 스마트폰과 연동된다.

/김순복 수습기자

조트, 호텔 내에 위치한 편의점 매장에

도 비대면 주류 판매 기술을 선보인다. 비대면 무인 주류 판매 시, 본인인증은 SK텔레콤, KT, LG유플러스 이동통신 3사가 운영하는 본인인증 앱 PASS의 모바일 운전면허증으로 진행해, 위·변조, 해킹 방지는 물론 캡처 방지 기술로 도용 가능성이 낮다는 장점이 있어 대면을 통한 신분확인 보다 위조 신분증의 위험은 줄이고 편의성은 높일 것으로 기대된다.

신세계아이앤씨 IT서비스담당 정아름 상무는 “일상 속에서 보다 안전하고 편리하게 비대면 주류 판매 기술이 사용될 수 있도록 다양한 방면으로 기술 고도화 노력을 지속할 것”이라고 말했다.

/강준혁 수습기자 junhyuk@