



Beyond The Game

BTG-Challenge Korea

Program Proposal

KSEF(Korea Scholastic Esports Federation)

1. BACKGROUND

1.1 MZ세대 최대의 관심사

- 청소년들의 최대 관심사인 e스포츠에 대한 걱정과 근심의 시각은 현재 기성세대가 짊어진 고질적인 이슈로 고착화되었다.
- 금지하여 문제를 해결하려던 방식은 시대에 뒤떨어진 개념 -> **긍정적 접근방식**의 필요성이 부각되고 있다.



- 대학 입시가 가장 중요한 대한민국 청소년
-> 게임은 곧 입시에 실패한다는 인식
- 게임중독에 대한 기성세대의 부정적 선입견
-> 게임은 아이의 미래를 망친다는 인식
- 폭력성, 사행성, 선정성 등 특정 부분에만 집중된 논란
- 문화로서의 게임, e스포츠에 대한 인식부족

사회적
문제의식
대두



e스포츠에 열광하는 청소년
새로운 **패러다임**의 요구

e스포츠
+
창의융합
교육



- e스포츠를 MZ세대의 건강한 문화로 이해
-> e스포츠는 떠오르는 인기 스포츠
- e스포츠를 중심으로 다양한 창의융합교육
-> Digital Citizen으로서의 역량 제고
- 4차 산업혁명의 시대에서 성장가능성 높은
e스포츠 산업 분야의 전문인력 양성 필요
-> 건강한 e스포츠 교육과 진로탐색·체험
기반의 미래교육 실행

1. BACKGROUND

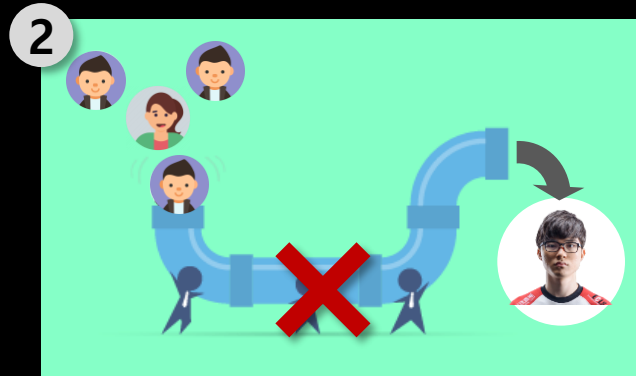
1.2 대한민국 e스포츠 생태계의 근본적 문제점 해결

대한민국은 e스포츠의 종주국으로 글로벌 무대에서 인정받고 있으나 내부적으로 구조적 문제점을 가지고 있다. 근본적인 문제를 해결하지 못하면 대한민국 e스포츠의 미래는 없다.

- 첫째, 게임 및 e스포츠에 대한 부정적 인식이 기성세대를 중심으로 매우 강하게 자리잡고 있다.
- 둘째, 프로 e스포츠 선수를 양성하는 파이프 라인이 존재하지 않는다.
- 셋째, e스포츠 교육이 제도권 밖에서 이뤄진다.



1 To have a strong negative perception.



2 Have no pipeline to train esports players.



3 Takes place outside of school.

1. BACKGROUND

1.3 청소년 희망 직군에 대한 진로탐색의 기회 제공

지난 10년간의 대한민국 초·중·고생의 장래희망 직업 선호도의 변화를 살펴보면 e스포츠선수, 크리에이터, 웹툰 작가, 콘텐츠개발자 등 디지털 플랫폼에 최적화된 새로운 직군들이 강세를 보이고 있다.

e스포츠를 중심으로 방송 크리에이터, 콘텐츠 제작자, 경기 해설자, 캐스터, 일러스트레이터 및 소프트웨어 개발자 등 e스포츠 산업 관련 직군에 대한 진로탐색 및 체험의 기회가 부족한 상황이다.



진로탐색의 기회 제공

- e스포츠 관련 전문직군에 대한 진로체험 및 교육프로그램의 절대적 부족
- 단순히 e스포츠 선수를 양성하는 훈련이 아닌 산업전반의 전문가 직군 교육필요
- 창의융합교육(STEAM)과의 결합 트렌드
-> 미국의 e스포츠+STEM 교육

해결책



최근 인기 직종 중
e스포츠 관련 직종

변화

학생 희망직업 변화(상위 10위)
초·중고 학생 2만3223명 대상 2020년 7월15일~10월15일 온라인 조사

순위	초등학생		중학생		고등학생	
	2019년	2020년	2019년	2020년	2019년	2020년
1위	운동선수	운동선수	교사	교사	교사	교사
2위	교사	의사	의사	의사	경찰관	간호사
3위	크리에이터	교사	경찰관	경찰관	간호사	생명·자연과학자 및 연구원
4위	의사	크리에이터	운동선수	군인	컴퓨터공학자/소프트웨어 개발자	군인
5위	조리사(요리사)	프로게이머	뷰티 디자이너	운동선수	군인	의사
6위	프로게이머	경찰관	조리사(요리사)	공무원	생명·자연과학자 및 연구원	경찰관
7위	경찰관	조리사(요리사)	군인	뷰티 디자이너	건축가 건축 디자이너	컴퓨터공학자 소프트웨어 개발자
8위	법률전문가	가수	공무원	간호사	항공기 승무원	뷰티 디자이너
9위	가수	만화가(웹툰작가)	컴퓨터공학자/소프트웨어 개발자	컴퓨터그래픽디자이너 일러스트레이터	공무원	의료·보건 관련직
10위	뷰티 디자이너	제과·제빵사	간호사	조리사(요리사)	경영자/CEO	공무원

자료: 교육부
21.02.24 전진우 기자 | j.u.lee@evisia.com

2. CONCEPT

2.1 BTG-Challenge KOREA 프로그램 개요

BTG(Beyond The Game)-Challenge KOREA 는 '게임 그 이상의 것' 이라는 캐치프레이즈 아래 청소년들에게 e스포츠를 단순히 게임이라는 문화적 한계를 넘어서 교육과 진로 등 미래를 위한 포괄적 활동으로 인식하고 자발적인 진로탐색활동으로 펼쳐가게 하는 도전이다.

BTG-KOREA 는 교내 e스포츠 클럽을 만드는 것 부터 선수들을 영입하고 스태프를 구성한 이후 자신들의 클럽을 홍보 및 마케팅까지의 모든 과정을 학생들이 주도적으로 참여하는 초·중·고교 학교 e스포츠 클럽 대항 대회를 통칭한다.

BTG-Challenge KOREA



School Esports Competition

e스포츠 클럽 만들기

e스포츠 선수 영입하기

스태프 구성하기

클럽 홍보하기(마케팅)

팀 전력 분석하기

후원 및 펀딩하기

운영
조직



프로그램주관

KOREA
SCHOLASTIC
ESPORTS
FEDERATION



NASEF-Japan

해외 협력

미국 및 일본
Scholastic Esports
관련 협회 협력 (3국)

2. CONCEPT

2.2 SEE(Scholastic Esports Education)?

'학업적 e스포츠 교육'은 esports + STEM 교육의 결합을 의미한다.

- **Scholastic Esports Education** 은 e스포츠가 갖고 있는 긍정적 측면을 적극 활용하는 교육이다.
- 현재 미국의 중·고교에서 e스포츠 클럽을 중심으로 매우 활발하게 이뤄지고 있는 교육이며 특히, **STEM**(Science, Technology, Engineering, Mathematics) 교육과의 결합을 통해 혁신적인 교육효과를 보여주고 있는 새로운 교육 프로그램을 말한다.
- 중·고교 학생들이 교내 e스포츠 클럽을 만들고 팀을 직접 운영해가는 과정에서 프로선수로서의 역량을 향상시키고 팀의 관리자, 마케터, 스트리머, 웹디벨로퍼, 전략가, 데이터분석가 등의 전문분야에 대한 학문적 교육을 받게 된다.

2.3 ECP(Esports Career Pathways)

'학업적 e스포츠 교육'은 게임 이상의 교육을 지향한다.

- SEE는 모든 학생들이 e스포츠를 미래를 준비하는데 중요한 커뮤니케이션, 협업, 문제해결 능력을 습득하는 플랫폼으로 활용할 수 있는 기회를 제공한다.
- e스포츠 생태계 다이어그램은 학생들이 학업적 e스포츠 교육을 통해 이용할 수 있는 다양한 기회를 시각적으로 나타낸 것이며 각각의 직군별 커리큘럼과 진로체험 프로그램으로 구성된다.
- 획일적 e스포츠 선수 교육을 탈피하여 e스포츠에 관심이 있는 청소년들에게 프로선수 데뷔는 물론 관련 전문직군으로의 진출을 위한 실무과정을 교내 e스포츠 클럽을 통해 배우고 경험하게 된다.



Esports Ecosystem

3. PROGRAM

3-2. BTG-Challenge KOREA 프로그램 세부 구성

ESPORTS TOURNAMENT



부대
행사

[주요 행사 : 대회 진행]

- 참여하는 모든 학교의 e스포츠 클럽들이 참여하는 토너먼트를 개최한다.
- 참여 클럽의 수를 고려하여 예선리그를 치른다.
- 예선리그와 함께 다양한 부대행사를 진행한다.
- 결선 토너먼트 이후 각 부분에 대한 시상식을 진행한다.
- 모든 행사의 진행은 참여하는 학생들을 중심으로 운영될 수 있도록 한다.

Challenge #1

CLIP IT : 소속 e스포츠 클럽의 비디오 클립 만들기

Challenge #2

WE'RE Going LIVE : e스포츠 클럽의 이벤트 스트리밍하기

Challenge #3

TIME to PARTY : e스포츠 클럽의 viewing 파티 주최하기

Challenge #4

Me in the FUTURE : e스포츠 산업 전문가 인터뷰하기

Challenge #5

BRING the GAME to LIFE : e스포츠 팬아트 및 코스튬 플레이

Challenge #6

Making MONEY Moves : 모금행사 주최하기

Challenge #7

An APPLE a DAY : 건강한 게임하기 계획 세우기

Challenge #8

FIX the META : 더 나은 게임 패치 개발하기

Challenge #9

BLOCKS ROCK : Minecraft 를 이용한 e스포츠 맵 만들기

Challenge #10

Put Me In! COACH : Game 플레이 VOD 분석 및 리뷰하기

3. PROGRAM

ESPORTS TOURNAMENT “WE are the RACE of GAMES”

경기는 일반적인 아마추어 e스포츠 대회와 동일한 형태로 진행한다. -> KeSPa 규정을 따름
종목선정에 대한 부분은 학생들에게 가장 인기 있는 종목을 우선적으로 선정한다. -> League of Legend, Battle Ground, FIFA, Cart Rider
한국·미국·일본 3개국 학생들이 참여하는 국제 행사로 진행한다.

- BTG-Challenge Korea 의 핵심적인 내용으로 기존의 학교대항 e스포츠 대회와 동일하게 진행한다.
- 선정된 종목에 따라 예선리그를 진행하고 결선은 8강 토너먼트로 진행한다.
- 대회에 참여하는 각 학교 e스포츠클럽의 소속 선수는 물론 스태프들도 함께 참여할 수 있는 형태로 대회를 운영한다.



1-1. 대회진행의 형태

- 온라인 대회 진행
 - COVID19 상황으로 인한 비대면 대회 형식으로 진행
- 경기 관람의 형태
 - 100% 비대면 관람 형태로 진행
 - 유튜브 및 트위치와 같은 게임 전문 방송플랫폼을 통한 경기 중계
 - 사전에 대회 홈페이지를 통해 경기 관람을 신청할 수 있도록 유도

1-2. 운영시스템 구축

- 대회 홈페이지 개설 및 운영 : 사전홍보 및 대외 신청을 위한 홈페이지 개설
- 운영 홈페이지 개설 : 운영 스텝 지원 및 선발, 매뉴얼 제공 등의 역할을 수행
- 온라인 자문 반영 : 소셜 플랫폼 등을 활용한 대회 사전 자문회의 진행

3. PROGRAM

ESPORTS TOURNAMENT “WE are the RACE of GAMES”

본선 운영 계획 -> 결승전만 오프라인으로 진행

- 결승전 이전 경기는 온라인으로 진행하고 결승에 진출한 클럽만 결승장에서 경기 진행
- 결승전 경기 진행 장소 -> 서울시 코리아콘텐츠 랩 혹은 실시간 방송 시설이 구축된 소규모 스튜디오 등
- 결승전에서 최종 우승한 팀은 해외(미국·일본) 팀과 ‘국가대항전’을 진행



1-1. 결승전 진행 계획(예시)

- 콘텐츠코리아랩(CKL) 활용
 - ▶ 1층 다목적 홀에 결승 경기장 구축
 - ▶ 2층 스튜디오 및 녹음실, 편집실 등 방송시설의 적극 활용
 - ▶ 시상식 및 부대행사 진행도 다목적 홀 혹은 회의실 활용
- 기타 방송시설 활용이 가능한 스튜디오 등 경기장 확보

1-2. 방송 계획

- 대회전용 트위치 채널 및 유튜브 채널을 개설해서 방송
- 게임방송 전문 PD 및 방송 팀 섭외 진행
 - ▶ 결승전 생방송 진행
 - ▶ 예선전은 참여하는 학생들이 직접 방송 진행
- 유명 MC 혹은 해설자, 유튜버 등 섭외

3. PROGRAM

Challenge #1 "CLIP IT"

활동하고 있는 e스포츠 클럽 혹은 팀의 소개용 비디오 클립을 제작하고 이를 제출한다.
디지털 시민의식(Digital Citizenship)의 습득을 위한 교육의 과정으로 진행한다.

- 주변에 관심을 키울 수 있는 클럽활동에 대한 사진이나 영상 등을 제작하고 이를 공유한다 -> 디지털 시민의식의 필요성 인식과정
- 자신이 소속한 e스포츠 클럽이나 팀의 관심사, 목적, 지향점 등의 시각화 작업을 진행한다 -> 사진이나 영상 등
- 제작한 콘텐츠를 포스팅하기 전에 사진 및 영상에 포함되어 있는 모든 사람들에게 공식적인 사용허락을 받는다 -> 초상권, 저작권 등



1-1. Challenge Details

- 15~45초 내의 비디오 클립 만들기 (카메라, 폰, 동영상 스트림 툴 등 사용)
- 클럽의 로고 및 소셜미디어를 포함한 영상 -> 클럽 logo 제작
- 해시태그(#esportsBTG-Korea)를 사용하여 클럽 소셜미디어에 영상 업로드

1-2. 요구사항

- 사진이나 영상은 다양한 SNS 및 영상공유 플랫폼(youtube, Instagram 등)에 업로드하고 이를 기록으로 남기고 보고한다.
- 사진이나 영상의 형식은 운영본부에서 지정한 형식을 지킨다.
 - ▶ 디지털시민의식 체험을 위한 초상권, 저작권 등에 대한 문서 형식 포함
- 콘텐츠제작자로서의 자신의 e스포츠 클럽에 대한 기여나 포부 등을 정리하여 문서로 제출한다.

3. PROGRAM

Challenge #2 “We’re Going LIVE”

라이브 스트리밍(Live Streaming)은 청중들의 실시간 참여를 유도한다는 것을 체험한다.
현명한 디지털 시민들은 온라인 상에서 이뤄지는 모든 행위들을 통해 소속된 e스포츠 클럽, 학교 그리고 커뮤니티를 반영한다.

Challenge #3 “TIME to PARTY”

e스포츠 클럽 전체를 하나되게 하는 방법을 찾는 활동을 한다.
소속팀을 후원하거나 주요 e스포츠 이벤트를 관전하는 파티를 주최한다.

Challenge #4 “ME in the FUTURE”

Esports 전문 직군의 경력을 쌓는 기회를 얻기 위해 e스포츠 전문가들의 경력과 관심사를 파헤쳐 본다
Esports 선수를 포함 산업계에서 일하는 전문가를 선택하고 인터뷰를 통해 해당 직군에 대한 진로탐색 활동을 경험한다.

Challenge #5 “BRING the GAME to LIFE”

가장 좋아하는 게임에서 영감을 받은 예술작품을 직접 만들어본다.
팬 아트 또는 코스플레이 만들기를 통해 예술적 감수성을 키우고 작품 창조과정을 경험한다.

Challenge #6 “Making MONEY Moves”

멤버들과 협업하여 클럽 회원을 참여시키고 모금행사를 주최할 수 있는 새로운 방법을 고안하고 구체적인 계획을 수립한다.
기업가적인 마인드를 키운다.

3. PROGRAM

Challenge #7 “An APPLE a DAY”

소속된 팀 또는 클럽을 위해 건강한 훈련 프로그램을 개발한다.

Challenge #8 “FIX the META”

현재 즐기고 있는 게임의 ‘메타(Meta)’에 대해 이해한다.
여러 게임의 메타에 대해 분석하고 더 나은 게임의 패치를 개발해본다.

Challenge #9 “BLOCKS ROCK”

Esports 경기에 사용이 되는 맵을 분석하고 리디자인(redesign)하는 것은 게임디자이너의 역량을 키우는 매우 효과적인 훈련이다.
MineCraft를 사용하여 esports 경기의 맵(map)을 만들어본다.

Challenge #10 “Put Me In! COACH”

경기 영상을 기반으로 자신의 팀 게임플레이를 분석한다.
중요한 게임 시퀀스, 발생한 이벤트 등에 대해 자세히 검토하고 자신의 팀원들에게 효과적인 전략전술을 제공한다.

4. GOAL

밀레니얼 세대에게...

Digital Citizenship 과
esportsmanship 을

교육하고 고취시킨다.