

## 문화적 주도권 경합의 장, e스포츠:

### 2023 항저우 아시안게임 한국과 중국의 미디어 담론 분석

노한솔<sup>1</sup> · 서재철<sup>2</sup> · 천영진<sup>3</sup>

<sup>1-2</sup>국립부경대학교 · <sup>3</sup>서울시립대학교

## Esports as a Contested Arena of Cultural Hegemony:

### An Analysis of Media Discourse in South Korea and China at the 2023 Hangzhou Asian Games

Noh, Han-Sol<sup>1</sup> · Seo, Jae-Chul<sup>2</sup> · Chun, Young-Jin<sup>3</sup>

<sup>1-2</sup>Pukyong National University · <sup>3</sup>University of Seoul

#### Abstract

This study aims to comparatively explore the media coverage in South Korea and China regarding esports, which debuted as an official medal event at the 2023 Hangzhou Asian Games, through Critical Discourse Analysis. The findings reveal that South Korean media repeatedly associated esports with the issue of 'fairness,' critically addressing the Sino-centric event operation and alleged favoritism. Conversely, Chinese media constructed a positive narrative that combined esports with the nation's technological hegemony and industrial achievements, thereby seeking to secure dominance in the global sports order. Through these contrasting modes of representation, this study demonstrates that esports is being constructed not merely as a universal sporting event, but as a symbolic space—specifically, a 'contested arena of cultural hegemony.' Ultimately, this research holds academic significance by critically examining how the media utilizes the new sporting reality of esports as a medium to construct and politicize national identity and social sentiments.

**Key words :** esports, hangzhou asian games, media representation, critical discourse analysis, cultural hegemony

본 논문은 2024년도 국립부경대학교 일반대학원 석사학위 논문 내용을 수정·보완 한 것임.

주요어 : e스포츠, 항저우아시안게임, 미디어 재현, 비판적 담론분석, 문화적 주도권

Address reprint requests to : Chun, Young-Jin

E-mail: yj1000@uos.ac.kr

Received: January, 31, 2026 Revised: March, 23, 2026 Accepted: March, 23, 2026

## I. 서론

### 1. 연구의 필요성 및 목적

이 연구는 2023년 항저우 아시안게임에서 처음 정식 메달 종목으로 채택된 ‘e스포츠’에 주목하여, 이 역사적 사건이 한국과 중국의 상이한 역사적 맥락 속에서 어떻게 ‘이야기’되고 있는지를 비판적으로 탐구하는 데 목적이 있다. 구체적으로, 본 연구는 양국의 미디어 보도 텍스트를 활용하여 항저우 아시안게임 e스포츠를 다루는 내러티브의 성격을 분석하고, 이를 중국 미디어가 구축하려는 ‘문화적 주도권’과 한국 미디어가 내세우는 ‘공정성’이라는 대조적인 담론을 사회·문화적 맥락 속에서 해석한다. 이러한 분석을 관통하는 핵심 문제의식은, 메가 이벤트에 편입된 e스포츠가 한·중 양국의 엇갈린 이해관계 속에서 어떠한 집합적 이미지로 재현되고 소통되는지를 드러내고, 나아가 이러한 미디어 담론이 국가 간의 상징적 권력 관계를 어떻게 재생산하고 확산하는지 논의하는 데 있다.

국내 e스포츠 연구는 지난 20여 년간 꾸준한 양적 성장을 거듭해왔으며, 최근의 종합적 고찰 연구에 따르면 그동안의 논의는 스포츠사회학, 스포츠심리학, 체육철학 등 사회과학적 접근을 바탕으로 e스포츠의 제도화 과정, 참여 인식, 산업 및 정책 환경을 규명하는 데 집중되었다(서동휘, 남수미, 송영훈, 김민주, 2025; 박준서, 전원재, 2025). 특히 항저우 아시안게임 정식 종목 채택을 계기로 e스포츠 미디어 연구 역시 큰 주목을 받았다. 실제로 항저우 아시안게임 e스포츠 관련 중국 미디어의 보도 양상과 담론 변화를 분석하거나(Cui, Kim, & Kim, 2023), 중국 온라인 담론 공간에서 e스포츠의 사건에 대한 사이버 민족주의가 형성·확산되는 과정을 분석한 연구들이 축적되어 왔다(Chen & Lyu, 2025). 또한, 중국 영문 미디어

를 중심으로 e스포츠가 공공·문화 외교 및 스포츠 외교의 맥락 속에서 새로운 소프트파워 자원으로 전유되는 양상에 주목한 연구도 이루어졌다(서재철, 천영진, 2024; 나엽규, 서재철, 첸용환, 천영진, 2025). 그러나 이러한 연구들은 주로 단일 국가 내부의 담론 지형에 머물러 있으며, 동일한 스포츠 사건을 둘러싼 국가 간 미디어 담론의 차이를 교차적으로 분석한 연구는 부족한 실정이다.

단일 국가 중심의 기존 연구 지형에서 벗어나, 필자들이 주목하는 본 연구의 핵심 가치는 바로 ‘재현(representation)’의 관점이다. 항저우 아시안게임 e스포츠라는 동일한 사건이 한·중 양국 미디어에 의해 어떠한 ‘이야기’로 틀 지어지고 구성되는가 살펴보는데 목적이 있다. 재현은 특정 대상의 본질이나 실체를 객관적으로 전달하는 행위가 아니라, 재현의 주체와 대상이 놓인 관계적이고 역사적인 맥락 속에서 특정한 의미가 선택되고 구성되는 인식론적 실천에 가깝다(서재철, 문민권, 박찬우, 2018). 미디어가 단순한 사실을 비추는 투명한 거울에 그치지 않고, 특정한 이데올로기와 권력관계를 투영하여 의미를 만드는 발화의 주체가 된다는 점에 주목하는 것이다. 우리는 재현의 관점을 토대로 e스포츠라는 새로운 스포츠 실체가 한국과 중국 사회의 문화적·정치적, 나아가 여가적 맥락 속에서 어떠한 의미로 구성되는지 탐색하고자 한다.

우리의 핵심 주장은 다음과 같다. 먼저, 항저우 아시안게임 e스포츠를 다루는 한·중 양국 미디어의 내러티브들은 e스포츠를 단순한 경기 종목이 아니라 특정한 국가적·문화적 텍스트(text)로 재구성하고 구축하는 패턴을 드러내고 있다. 이러한 재현은 양국이 처한 역사적 경험과 상이한 규범이 결합된 의미 구성 방식으로 볼 수 있는데, 이는 크게 두 가지 대조적인 요소로 이루어져 있다. 하나는 중국 미디어가 e스포츠를 기술 패권 및 국가적 성과와 결부시

켜 글로벌 질서의 ‘문화적 주도성’을 선점하는 장으로 재현한다는 점이고, 다른 하나는 한국 미디어가 제도적 결합과 ‘공정성’의 문제를 반복적으로 호명하며 중국 중심의 서사를 비판적으로 재구성한다는 점이다. 이러한 비대칭적이고 상반된 내러티브의 요소들로 주조, 구축되는 e스포츠의 이미지를 필자들은 보편적 스포츠가 아닌 ‘문화적 주도권 경합의 장’이라는 상징적 공간으로 개념화한다. 메가 이벤트에 편입된 e스포츠가 하나의 합의된 스포츠로 수용되는 대신, 양국의 이해관계와 정서가 충돌하며 분절적이고 관계적인 형태로 재구성된 ‘e스포츠’의 탄생, 이것이 바로 양국 미디어가 항저우 아시안게임 e스포츠에 대해 ‘이야기’하는 내러티브의 핵심이다.

이러한 비판적 접근을 전개하기에 앞서, 본 연구의 분석 초점을 명확히 해둘 필요가 있다. 우리는 항저우 아시안게임 e스포츠에서 한-중 양국의 승패나 우위를 가리거나, 한국의 메달 성과를 통해 이른바 ‘e스포츠 중주국’으로서의 위상을 재확인하는 데 목적을 두지 않는다. 출전 선수들이 보여준 피땀 어린 훈련 과정과 성취는 마땅히 존중받아야 할 고유한 가치지만, 이는 본고의 논의와는 별도의 차원이다. 또한, 가장 큰 주목을 받았던 리그 오브 레전드(LoL) 종목의 패치 버전이나 대회 일정 운영 등 기술적·제도적 쟁점의 시시비비를 가리는 것 역시 본 연구의 관심사가 아니다. 오히려 본 연구는 이러한 표면적인 구체적 사건과 논쟁들이 양국의 미디어 담론 속에 어떠한 방식으로 포섭되고 배열되며, 궁극적으로 e스포츠와 두 국가가 각각 어떠한 상징적 위치로 ‘재현’되는가에 온전히 주목한다.

이상의 문제의식을 구조화하여, 본 연구는 미디어를 하나의 분석적 렌즈로 삼아 다음과 같은 두 가지 세부 연구 목적을 설정하였다. 첫째, 항저우 아시안게임 e스포츠를 둘러싼 한-중 양국 미디어의 보도 양상과 서사적 특징을

비판적으로 읽어냄으로써, 미디어가 구성하고 생산하는 재현의 구체적 양상을 탐구한다. 둘째, 동일한 e스포츠라는 텍스트가 양국의 상이한 역사적·문화적 맥락과 결합하며 각기 다른 의미로 주조되는 방식을 살펴본다.

본론의 미디어 담론 분석에 앞서, 양국 미디어가 e스포츠를 두고 담론적 경합을 벌이게 된 또 하나의 배경으로서 ‘여가적 맥락’을 간략히 살펴보고자 한다. 개인의 일상적이고 자발적인 ‘놀이’이자 하위문화로 향유되던 e스포츠가 국가 주도의 메가 이벤트라는 공식 무대에 오르는 순간, 여가 본연의 순수성은 탈색되고 국가 주의와 자본의 권력 논리가 필연적으로 개입하기 때문이다. 따라서 본 연구가 한국과 중국 미디어의 엇갈린 내러티브에 주목하는 또 다른 이유는, 오늘날 일상의 디지털 여가가 어떻게 국가 간 ‘문화적 주도권 경합’의 텍스트로 전유되는지 그 ‘여가의 문화정치학적’ 지형을 드러내는 하나의 조그만 출발점이 될 것이다.

본문은 크게 다섯 부분으로 구성되어 있다. 제2장에서는 항저우 아시안게임 e스포츠를 둘러싼 한국과 중국 미디어 텍스트를 분석하기 위한 이론적 틀과 분석 관점을 제시한다. 제3장에서는 양국 미디어가 e스포츠를 어떠한 방식으로 이야기하고 구성하는지를 중심으로, 미디어 보도 서사의 주요 특징 및 양상을 살펴본다. 이어 제4장에서는 앞선 분석 결과를 토대로, 항저우 아시안게임 e스포츠 보도에 내재된 의미를 사회·문화적 맥락 속에서 해석하고 논의한다. 마지막으로 제5장에서는 연구 결과를 요약하고, 본 연구가 갖는 함의와 함께 향후 연구를 위한 제언을 제시하며 논의를 마무리한다.

## II. 이론적 틀과 관점 및 방법

### 1. '신설종목 e스포츠': 관계적 의미가 투사되는 담론적 장

메가 스포츠 이벤트는 더 이상 단순히 경기의 성과를 겨루는 장에 머물지 않는다. 다수의 선행연구가 지적해왔듯이, 올림픽이나 아시안 게임과 같은 메가 이벤트는 국가 정체성, 위상, 그리고 국가 간 권력 관계가 상징적으로 이야기하고 재현되는 문화적 텍스트로 기능해 왔다. 이때 스포츠는 경기 결과 그 자체보다도, '누가 어떤 방식으로 경쟁하고 있는가', '그 경쟁이 어떠한 의미로 해석되는가'를 둘러싼 이야기의 장으로 작동하며, 국가 간 관계를 가시화하는 하나의 상징적 매개가 된다.

이러한 관점에서 볼 때, 2023 항저우 아시안 게임에서 정식 종목으로 채택된 e스포츠 역시 단순히 '새롭게 등장한 스포츠 종목'으로만 이해되기 어렵다. e스포츠는 전통 스포츠와 달리 정식 종목을 선정과 경기 운영 방식, 그리고 경쟁의 정당성이 미디어 담론 속에서 문제화되거나 정당화되는 스포츠 종목이다. 이러한 특성 속에서 e스포츠는 국가가 자신을 주도적 주체로 설명하는 서사와, 공정성 및 이해관계를 둘러싼 비판적 담론이 교차하는 관계적 의미의 장으로 기능한다. 본 절에서 제시하는 '관계적 의미' 성격은 특정 이론적 범주를 지칭하기보다, 스포츠 사건의 의미가 개별적으로 고정되어 존재하는 것이 아니라 서로 다른 행위자와 담론 간의 상호작용 속에서 구성된다는 분석적 전제를 의미한다. 즉, 항저우 아시안게임 e스포츠라는 텍스트는 한국과 중국이라는 각기 다른 주체가 서로를 경쟁적 타자로 상정하고 이에 상호 반응하는 과정 속에서 그 의미가 구체화 된다고 볼 수 있다.

e스포츠를 둘러싼 담론적 특성은 한·중 관계에서 반복적으로 축적되어 온 경쟁과 불신의

맥락과 긴밀하게 연결되어 있다. 한·중 간 스포츠 갈등이 특정 사건의 결과로 일회적으로 발생하기보다는, 이전 사건에서 형성된 감정과 인식이 이후의 스포츠 이슈를 해석하는 전제 조건으로 작동해 왔다는 점은 기존 연구들에서 지속적으로 지적되어 왔다(김두진, 2021; 임대근, 2012). 이와 같은 맥락에서 항저우 아시안 게임 e스포츠를 둘러싼 논쟁 역시, 단순한 종목 운영이나 경기 결과의 문제가 아니라, 한·중 관계 속에서 축적된 경쟁의 기억과 정서가 다시 한 번 호출되는 계기로 이해될 수 있으며, 이러한 의미 구성의 과정은 미디어 담론을 통해 구체화된다.

### 2. e스포츠를 통해 구성되는 중국의 위치와 의미: 한국사회의 담론적 맥락

한국 사회에서 중국은 언제나 단일하고 고정된 대상으로 인식되어 온 것이 아니다. 역사적 경험과 정치적 사건, 그리고 반복적으로 매개되어 온 미디어 담론 속에서 관계적으로 구성되어 온 존재라 할 수 있다. 백영서(2013)는 한국 사회의 중국 인식을 '천한 중국'이라는 개념으로 설명하며, 중국을 급속히 성장하는 강대국으로 인식하는 동시에, 여전히 후진적이고 미완의 타자로 '천대'하는 시선과, 그 성장에 대한 '공포'가 교차하는 인식 구조가 공존해 왔음을 지적한 바 있다. 이러한 인식은 외교·정치 담론에 국한되지 않고, 문화와 일상, 나아가 스포츠 영역 전반으로 확산되어 왔다. 스포츠는 이 같은 중국 인식이 집약적이고 감정적으로 호출되는 장 중 하나이다. 특히 국가 단위의 경쟁 구도 발생하는 국제 스포츠 이벤트에서 중국은 경쟁 상대를 넘어, 한국 사회가 자신을 위치 짓고 정체성을 확인하는 과정 속에서 상징적 타자로 기능해 왔다. 실제로 한국과 중국이 동일한 메가이벤트에서 발생한 스포츠 사건을 둘러싸고, 그 의미를 어떻게 해석하고 타자

를 구성해 왔는지는 다수의 미디어 연구를 통해 논의되어 왔다(류예지, 2022; 조영한, 2014; Lee, 2019).

이와 같은 연구 흐름은 특정 스포츠 사건이나 인물을 매개로 한국 사회의 중국 인식이 어떠한 방식으로 구성되어 왔는지를 보다 구체적으로 보여준다. 예컨대, 중국 축구선수 우레이를 둘러싼 한국 미디어 보도를 분석한 연구는, 그의 경기력이나 개인적 성취 자체보다도 중국 축구의 부상, 위협, 그리고 ‘중국 축구 굴기’와 같은 국가적 서사와의 연관 속에서 의미가 구성되는 양상에 주목해 왔다(노한솔, 서재철, 천영진, 2024). 이는 미디어가 현실을 단순히 반영하는 매체라기보다, 선택과 강조, 배제의 과정을 통해 사회적 의미를 구성하는 장이라는 관점과 맞닿아 있다. 어떤 기억이 어떠한 매체를 통해 생산·유통되는가에 따라 민족주의의 내용과 작동 방식이 달라진다는 점 역시 기존 연구들에서 제기되어 왔다(류석진, 조희정, 박설아, 2013). 이는 스포츠를 둘러싼 미디어 담론이 국가 인식과 감정 구조를 형성하는 데 있어 핵심적인 역할을 수행함을 시사한다.

그러나 이러한 논의가 주로 전통 스포츠를 중심으로 전개되어 왔다는 점을 고려할 때, e스포츠는 또 다른 분석의 필요성을 제기한다. e스포츠는 종목의 제도화 과정과 경기 운영 방식, 그리고 경쟁의 정당성 자체가 지속적으로 논쟁의 대상이 되는 영역으로, 전통 스포츠와는 구별되는 특성을 지닌다. 이로 인해 e스포츠를 둘러싼 미디어 담론은 중국을 단순한 경쟁 상대가 아니라, 규칙을 설정하고 질서를 주도하려는 주체, 혹은 그 정당성이 끊임없이 문제화되는 대상으로 위치 짓는 방식으로 전개될 가능성을 내포한다. 본 절은 앞서 논의한 문제 의식을 토대로, e스포츠를 매개로 한국 사회의 미디어 담론 속에서 중국이 어떠한 위치와 의미로 구성되는지를 이해하기 위한 이론적 관점을 제시하고자 한다.

### 3. e스포츠와 중국의 문화적 주도성 담론

최근 중국 사회에서 e스포츠는 단순한 오락 산업이나 청년 하위문화의 차원을 넘어, 국가 차원에서 주목하고 관리·육성하는 전략적 문화 영역으로 부상해 왔다. 실제로 중국은 e스포츠 산업의 제도화와 시장 확대를 적극적으로 추진해 왔으며, e스포츠를 둘러싼 학문적 논의 역시 빠르게 축적되어 왔다. 기존 연구들은 중국 e스포츠 팬층의 형성과 팬덤 문화의 특성(Jiang & Zhou, 2024; Li & Xiong, 2023), 나아가 e스포츠를 매개로 민족주의가 일상적이고 규범적인 담론으로 형성·재생산되는 양상에 이르기까지 폭넓은 주제를 다루어 왔다(Ismangil, 2018). 최근에는 e스포츠 산업의 중요한 양대 시장인 한·중 e스포츠 산업 구조와 정책, 시장 환경을 비교적으로 검토하려는 연구들도 또한 등장하고 있다(서함월, 구기보, 2024; 장청, 김진훈, 이호근, 2023). 중국의 e스포츠 부상을 단순한 산업 성장의 결과가 아니라, 디지털 자본과 국가 권력이 결합된 전략적 프로젝트, 즉 ‘중국몽(Chinese Dream)’을 실현하기 위한 문화정치적 실천의 일환으로 해석한다(Yu, 2019). 중국몽이라는 개념을 보다 입체적으로 이해하기 위해서는, 중국이 스포츠를 국가 전략과 외교 자원으로 활용해 온 역사적 흐름을 살펴볼 필요가 있다. Seo(2024)에 따르면, 현대 중국 스포츠 외교는 1970년대의 ping-pong 외교, 1980-90년대 올림픽 참가와 국제 무대에서의 성과 축적, 2008년 베이징 올림픽 개최, 그리고 시진핑 시기의 축구 굴기 담론으로 이어지는 주요 국면들을 통해 전개되어 왔다. 이러한 역사적 연속선 위에서 볼 때, e스포츠는 중국이 최근 새롭게 주목하고 있는 가장 최신의 전략적 스포츠 영역으로 위치 지어질 수 있다.

최근 연구들은 중국의 e스포츠를 단순한 국가 이미지 제고 수단을 넘어, 플랫폼 자본과 국가 권력이 결합된 문화·산업적 통치의 장으

로 분석하고 있다. 특히 텐센트를 중심으로 한 중국 e스포츠 플랫폼의 확장은, 국가의 디지털 경제 전략과 긴밀히 연동되며 e스포츠를 하나의 ‘플랫폼화된 문화 인프라’로 재구성하는 과정으로 해석된다(Zhao & Lin, 2020). 동시에 일부 연구는 중국이 e스포츠를 글로벌 문화 교류의 매개이자 소프트파워 확장 수단으로 활용하고 있음을 지적하며, 디지털 콘텐츠와 게임 문화가 중국의 대외 문화 전략 속에서 점차 외교적 자원으로 편입되고 있음을 보여준다(Yuan, 2021; Wong & Meng-Lewis, 2021). 이는 e스포츠가 중국 사회 내부의 산업 성장 담론을 넘어, 국제 질서 속에서 중국의 문화적 주도성과 영향력을 가시화하는 전략적 장으로 기능하고 있음을 시사한다. 이와 관련하여, 기존 연구들은 e스포츠를 중국의 ‘새로운’ 소프트파워 자원이자 공공·문화 외교의 유의미한 매개로 위치 지어 왔다. 특히 e스포츠가 전통적인 문화 자산과는 구별되는 젊고 현대적인 문화 형식으로서, 중국이 국제 사회에서 스스로를 재현하고 설명하는 데 활용될 수 있는 외교적 자원이라는 점이 강조되어 왔다(서재철, 천영진, 2024). 동시에 항저우 아시안게임 e스포츠 보도를 분석한 연구는, 중국 미디어가 e스포츠를 중국의 기술력, 제도적 역량, 그리고 문화적 주도성을 드러내는 ‘중국적 의미’의 장으로 구성하고 있음을 보여준다(나엽규 등, 2024).

#### 4. 연구방법

본 연구는 항저우 아시안게임 e스포츠를 둘러싼 미디어 담론을 분석하기 위해, 재현(Representation) 개념에 기초한 질적 텍스트 분석을 수행한다. ‘재현(Representation)’ 개념은 미디어가 현실을 있는 그대로 반영한다는 통상적 가정과 일정한 거리를 둔다. 항저우 아시안게임 e스포츠에 대한 미디어 보도는 단순

한 정보 전달을 넘어, 특정한 요소를 선택하고 강조하며 배치함으로써 e스포츠의 성격과 위치를 규정하는 의미 구성의 과정으로 이해된다. 스투어트 홀(Stuart Hall)이 지적하였듯이, 재현은 언어와 담론을 매개로 의미가 조직되고 유통되는 사회적 실천이며, 이 과정에서 현실은 항상 선택적이고 맥락화된 형태로 제시된다. 이러한 관점에서 볼 때, 미디어가 e스포츠를 어떻게 설명하고 이야기하는가는 각 사회가 e스포츠를 어떠한 문화적·상징적 대상으로 인식하고 있는지를 드러내는 중요한 단서가 된다.

이와 같은 인식에 기초하여, 본 연구는 항저우 아시안게임 e스포츠를 둘러싼 미디어 보도를 하나의 문화적 텍스트로 간주하고, 그 안에 내재된 서사적 구성과 의미 배열을 분석하고자 한다. Susan Birrell과 Mary McDonald가 제안한 ‘스포츠 읽기 프로젝트(Reading Sport Project)’의 관점을 방법론적 분석 틀로 활용한다. 이 관점은 스포츠 실체를 분석할 때 인종, 젠더, 민족주의, 자본 등 다양한 권력의 축들이 어떻게 상호작용하며 의미를 생산하는지 포착하는 ‘상호교차성(intersectionality)’에 기초한다. 이러한 관점은 미디어가 스포츠 사건을 재현하는 다층적인 의미를 규명하는 데 유효한 분석 틀로 활용되어 왔다. 가령, Michelle Kwan과 Kristi Yamaguchi 연구는 인종과 젠더, 미국적 정체성이 교차하는 방식을 읽어냈으며(Seo, Park, Kim, & Park, 2023; Seo, Kim, Jin, & Park, 2025), 마롱(Ma Long) 연구는 국가주의와 스포츠 외교가 결합하여 영웅 서사를 구축하는 과정을 살펴보았다(장란, 노한솔, 천영진, 2025).

본 연구는 이러한 선행연구들의 방법론적 맥락을 활용하되, 분석의 대상을 ‘e스포츠’로 확장하여 차별성을 확보한다. e스포츠만의 특수성인 ‘기술(technology)’과 ‘자본(capital)’이라는 변인이 국가 정체성 및 공정성 담론과 어떻게 상호교차하며 재구성되는지를 비판적으로 분

석한다는 점에서 학술적 차별점이 있다. 이 접근은 스포츠 사건이나 인물을 고정된 사실로 전제하기보다, 미디어가 이를 어떠한 이야기 구조와 서사적 논리 속에서 구성하고 전달하는지를 비판적으로 읽어내는 데 초점을 둔다. 본 연구는 이러한 분석 틀을 활용하여, 항저우 아시안게임 e스포츠가 한국과 중국 미디어에서 각각 어떠한 방식으로 이야기되고 의미화되는지를 비교적으로 살펴보고자 한다.

연구자료는 항저우 아시안게임 e스포츠를 둘러싼 한국과 중국 미디어 보도를 분석 자료로 활용하였다. 두 국가의 미디어 자료는 각각 해당 사회에서 가장 일반적이고 영향력 있는 뉴스 유통 경로를 중심으로 수집하였다.

먼저 한국 미디어 자료는 2018년 1월부터 2023년 3월까지를 대상으로, 국내 최대의 뉴스 유통 플랫폼인 네이버(Naver)를 활용해 수집하였다. 네이버는 개별 언론사가 아닌 다양한 기조의 언론사 기사들이 집적되는 공간으로, 한국 사회의 전반적인 미디어 의제를 폭넓게 파악하기 위한 자료 수집의 창구로서 가장 효율적이라 판단하였다. 다만, 자료의 객관성을 확보하기 위해 엄격한 선별 과정을 거쳤다. 1차 수집된 기사 중 단순 경기 일정이나 중복 보도는 물론, 특정 신문사나 온라인 미디어사의 편향된 기조, 혹은 개인적 차원의 의도가 개입될 소지가 있는 칼럼이나 블로그형 기사, 상업적 홍보 콘텐츠 등은 수차례의 연구자 간 교차 검토를 통해 제외하였다. 이러한 정제 과정을 거쳐 최종적으로 132편의 기사를 분석 대상으로 선정하였다.

중국 미디어 자료의 경우, 중국 사회의 공식적 시각과 정책적 지향점을 국제 사회에 전달하는 영문 매체인 China Daily와 Global Times의 보도를 분석 대상으로 삼았다. 이들 매체는 중국의 정치·사회적 맥락 속에서 형성되는 지배적 담론을 반영하는 주요한 미디어 주체로서, 아시안게임과 같은 국가적 메가 이벤트가

국가 정체성 및 소프트파워와 결합하는 양상을 포착하기에 적합한 자료원이라 판단하였다. 자료 수집 과정에서는 한국 자료와 동일한 선별 기준을 적용하여 경기 일정이나 단순 정보성 공지 등을 제외하였으며, 그 결과 총 130편의 기사가 최종 분석에 활용되었다. 분석의 일관성과 이해의 정확성을 확보하기 위해, 수집된 영문 기사들은 모두 한국어로 번역한 후 분석에 사용하였다. 한편, 중국 내 민간 중심의 담론을 형성하는 웨이보(Weibo)와 같은 SNS 자료는 공식 미디어 담론과는 분석의 성격과 각도가 상이하다고 판단하여 본 연구의 범위에서는 제외하였다. SNS를 매개로 한 하부 문화적 담론과 온라인 여론에 대한 탐색은 향후 별도의 연구 설계를 통해 후속 과제로 다루고자 한다.

### Ⅲ. 한국과 중국 미디어 서사의 주요 특징 및 양상

#### 1. 한국 미디어 서사의 주요 특징 및 양상

한국 미디어가 2023 항저우 아시안게임 e스포츠 종목을 ‘이야기’하고 구조화하여 구축하는 재현의 지배적 양상은 크게 두 가지 시기로 구분하여 요약할 수 있다. 첫째, 항저우 아시안게임 e스포츠 정식 종목 채택이 발표되었을 때이다. 둘째, 항저우 아시안게임 e스포츠 경기 과정에서の特혜 및 불공정성 논란이다. 아래 내용을 통해 어떻게 이야기하고 있는지를 구체적으로 살펴보고자 한다.

##### 1) e스포츠 정식종목 발표: 특혜와 공정성 논란과 함께

먼저 한국 미디어는 e스포츠 중주국으로서의 한국의 위상을 이야기하면서도, 항저우 아시안게임 개최를 계기로 중국 e스포츠 시장의

급속한 성장과 영향력 확대에 주목하였다.

우리나라는 온라인게임과 더불어 e스포츠의 중추국으로서 게임 강국의 위상을 드높이게 됐다...(중략)...중국은 e스포츠에 대한 관심이 특히 높고 아낌없는 투자까지 이어지면서 가파른 성장 속도를 보이게 됐다는 분석이다...(중략)...특히 항저우 e스포츠 타운의 경우 90억 위안(한화 약 1조 5452억 원)을 투자...(중략)... 이 같은 조건들이 맞물려 중국의 e스포츠의 영향력이 더욱 거대해질 가능성이 크다는 평이다(더게임스테일리, 2020. 10. 1).

e스포츠 정식종목 채택 발표 이후, 한국 미디어는 종목 선정 과정과 기준에 주목하며, 공정성 문제와 제도적 타당성을 중심으로 관련 논의를 전개하였다. 특히 일부 보도에서는 개최국이 중국이라는 점을 언급하며, 종목 구성과 운영 환경을 둘러싼 조건들에 대해 다양한 문제 제기가 이어졌다. 특히 ‘왕자영요’와 ‘몽삼국2’가 중국 내 이용자층을 중심으로 형성된 종목이라는 점을 강조하였으며, 이 가운데 ‘몽삼국2’의 경우 중국에서만 서비스되는 게임으로 다른 국가 선수들의 출전이 사실상 불가능하다는 점이 언급되었다.

e스포츠계 오랜 숙원 중 하나는 정식 스포츠로 인정받는 것이다...(중략)...지난 9일 발표된 e스포츠 세부 종목이 도마에 올랐다. 종목 선정 기준이 불분명하기 때문이다...(중략)...아시안게임에 출전하는 국가 다수에서 출전이 어렵거나 사실상 불가능한 게임에 종목에 이름을 올렸다는 것이다...(중략)...왕자영요와 몽삼국 2는 중국 한정으로 유저 풀이 형성되어 있는 종목이며 중국 외 나라에서는 대회가 열리지 않는다. 특히 몽삼국 2는 중국에서만 서비스되는 게임이기에 다른 나라에서는 선수를 출전시키는 것이 불가능한 상황이다(게임메카, 2021, 9, 4).

이러한 보도는 개최지가 중국이라는 조건과 함께 대회 운영 전반에 대한 신뢰 문제를 함께 거론하였으며, 과거 메가 스포츠 이벤트였던 베이징 동계올림픽에서 제기되었던 반칙 논란과 심판 판정 문제 등을 소환해 이번 아시안게임을 바라보는 우려의 시선을 전달하였다(디지털데일리, 2023. 9. 22). 또 다른 보도에서는 이를 ‘중국 텃세’라는 표현과 함께 전달하며 비판의 목소리를 덧붙였다(헤럴드경제, 2023. 9. 22). 더 나아가 글로벌 스포츠 무대에서 e스포츠가 제도적으로 자리 잡기 위해서는 종목 선정 기준과 같은 국제적 표준이 마련될 필요가 있다는 업계의 지적을 함께 전하며, 지식재산권(IP) 소유 구조가 종목 선정과 대회 운영에 영향을 미칠 경우 e스포츠 행사의 공신력에 대한 논란이 발생할 수 있음을 언급하였다(머니투데이, 2023. 9. 11).

## 2) 항저우 아시안게임 개막: e스포츠에서 반복되는 특혜와 불공정

중국이 대회 운영 주체로서 중심에 서고, 종목 선정과 경기 운영 방식에서 특혜 의혹이 반복적으로 제기되면서 한국 미디어는 이를 민감하게 반응하며 주요 이슈로 다루었다. 미디어에서는 ‘꼼수’, ‘특혜’, ‘불공정’과 같은 언어를 사용하여, 중국 팀이 공정한 경쟁 환경을 훼손하는 주체로 등장하는 서사를 형성하고 있다. 특히, 언급한 담론은 e스포츠의 특수한 환경에서만 발생할 수 있는 게임 패치 버전 문제와 경기장 배치 문제를 중심으로 구체화되었다.

먼저, 미디어는 게임 버전과 관련하여 “중국에서만 사용할 수 있는 13.12 패치 버전”이라는 이야기를 하며, 이번 대회가 특정 팀에게 유리하게 운영되었다는 의혹을 부각시키고 있다. 또한, 미디어는 경기장 배치와 관련된 논란을 통해 “중국 팀에게만 유리한 경기 환경이 조성되었다”는 이야기를 한다. 미디어의 주된 내용은 “주 경기장에서 중국 팀만 경기를 치르

며 경기장에 충분히 적응할 수 있었고, 반대로 한국 팀은 주 경기장에서 경기를 치를 기회를 얻지 못했다”는 점을 강조한다.

항저우 아시안게임 공식 스포츠 기술 매뉴얼 최종판에 리그오브레전드(이하 LoL) 종목을 3개월 전 패치인 13.12 버전으로 진행할 것으로 명시해 불공정성 논란이 일고 있다. 최신 버전인 13.17 버전으로 대회를 준비한 한국 대표팀이 불리하게 된 것이다...(중략)...반면 중국은 오래전부터 합숙에 들어가서 해당 패치로 계속 연습하고 있는 것이 아니냐는 의문도 제기되고 있다...(중략)...중국은 미리 패치 버전을 알고 연습했다는 분석이 나올 수 있는 상황이다. 게임 업계 관계자는 "e스포츠가 스포츠가 될 수 없는 이유는 게임이 사기업의 소유물이기 때문"...한 국가의 소속 기업이 대회를 좌지우지할 수 있는 건 스포츠의 가장 중요한 정신인 '공정성'을 해치는 것"이라고 말했다(굿모닝경제, 2023. 9. 7).

기사에서 언급된 “중국이 미리 해당 패치로 연습을 진행했을 가능성”은 대회 운영 과정에서 특정 국가가 유리한 조건을 미리 알고 준비했다는 의혹을 환기시키며, 공정한 경쟁 환경이 조성되지 않았다는 메시지를 전달하고 있다. 또한, 기사에서 등장하는 ‘사기업의 소유물’, ‘공정성 저해’와 같은 표현은 LoL 대회의 운영 방식이 특정 기업에 의해 좌우될 수 있음을 이야기한다. 더 나아가, 항저우 아시안게임 리그 오브 레전드 종목과 관련된 불공정성 문제는 한국 미디어뿐만 아니라 다른 국가에서도 문제시되고 있다. 게임플 보도에 따르면, 대만의 중앙 통신사는 이번 아시안게임의 리그 오브 레전드 종목에서 “버전 선택에 대한 의문”을 제기하며, 준비 과정에서 불리한 환경에 처해 있다는 점을 강조하였다. 대만 대표팀은 “이전 버전을 사용하여 연습할 수 없어 시청각 연습에 의존할 수밖에 없는 상황”이라고 전했다.

다. 또한, 일본 대표팀 역시 “연습할 수 있는 13.12 버전 서버가 남아 있지 않다”며 비슷한 어려움을 겪고 있다고 밝혔다(게임플, 2023. 9. 8).

우리는 주경기장서 한 번도 못한 것이 제일 걱정입니다...(중략)...중국전을 앞두고 사령탑은 현지 응원단의 함성 등 텃새보다 더 걱정스러운 것이 있다고 털어놨다...(중략)...한국대표팀의 일정을 e스포츠센터 주경기장이 아닌 보조경기장으로 잡은 것도 텃새라면서 텃새다. 중국은 해봤고. 우리는 내일이 처음이다...(중략)...(스포츠서울, 2023. 9. 27).

위의 기사에서 주목할 점은, 미디어가 “중국전을 앞두고 가장 큰 걱정은 주경기장에서의 적응 문제”, “보조경기장에서만 하다가 처음으로 주경기장에서 경기를 치르는 상황”과 같은 표현을 반복적으로 사용함으로써 경기장 배치와 관련된 또다른 불공정성을 부각하고 있다는 점이다. 경기장 적응이라는 요소는 승패에 중요한 변수로 작용 될 수 있다. 이러한 관점에서, “중국은 이미 주경기장에서 적응을 마쳤고, 한국은 한 번도 해보지 못했다”는 보도는 중국 팀에게 유리한 조건이 제공되었다는 담론을 형성한다. 여기서 미디어는 “텃새”, “상대의 본진”, “적응 차이”와 같은 표현을 통해, 단순한 경기 운영 문제가 아닌, 중국이 개최국으로서 경기 환경을 주도하며 유리한 조건을 조성했다는 네러티브를 이어가고 있다.

스포츠한국도 중국전을 앞둔 한국대표팀에게 최대의 변수는 장비와 환경에 민감한 e스포츠 특성상 경기장 적응 문제라고 보도했다(스포츠한국, 2023. 9. 28). 마찬가지로, 머니S 또한 한국대표팀은 이번 대회에 초호화 라인업을 구성했지만, e스포츠 선수들은 장비와 환경에 특히 민감하기에 경기장 변경이 핸디캡이 될 수 있다고 우려를 제기했다(머니S, 2023. 9. 27). 스포츠서울의 또 다른 기사에서는 한층 비판적인 목소리를 통해 다음과 같이 보도했다.

혹시나 했는데 역시다. 중국의 꿈수에 한국대표팀은 불이익을 받아야 했다. 아무리 자기네 나라에서 열리는 대회라도 해도 해도 너무한다. 이젠 대놓고 눈에 뵈는 보이는데 견제와 텃세를 부리고 있다...(중략)...한국이 치른 보조경기장은 주경기장 지하 1층에 마련됐는데, 세미나실 같은 공간에 PC와 책상을 마련해 놓은 수준으로 시설과 환경이 열악하다...(중략)...(스포츠서울, 2023. 9. 27).

결론적으로, 미디어는 항저우 아시안게임 e스포츠 대회에서 ‘특혜’, ‘불공정’, ‘꿈수’와 같은 표현을 반복적으로 사용하며, 중국을 공정성을 저해하는 주체로 재현했다. 미디어가 형성한 이 반복적 재현 양상은 단순한 사실 전달을 넘어, 항저우 아시안게임 전체를 ‘공정하지 못한 대회’로 인식하게 만드는 특정 내러티브를 구성하는 방식으로 기능했다.

## 2. 중국 미디어 서사의 주요 특징 및 양상

중국 미디어는 항저우 아시안게임을 e스포츠의 제도적 도약이자 국제 스포츠 질서 속으로의 본격적인 진입 계기로 위치시키며, 중국 대표팀의 성과, 산업 규모의 확대, 청년 문화의 확산, 그리고 국가적 위상의 강화와 연결해 서술한다. 이하에서는 이러한 보도 흐름을 바탕으로, 중국 미디어가 e스포츠를 글로벌 스포츠 무대의 핵심 장면이자 미래 국가 비전을 담아내는 상징적 공간으로 어떻게 이야기하고 있는지를 구체적으로 살펴보고자 한다.

### 1) 글로벌 e스포츠의 중심으로 자리 잡는 중국

중국 미디어는 항저우 아시안게임을 전후로 e스포츠를 아시아를 넘어 세계 스포츠 무대의 주요 장면으로 끌어올려 서술한다. 보도는 대체로 e스포츠의 제도적 편입을 출발점으로 삼

아, 대회 개막을 앞둔 기대와 현장의 열기, 중국 대표팀의 성과, 그리고 산업 규모의 성장으로 이어지는 흐름 속에서 전개된다. 대회 이전 시점의 보도에서 중국 언론은 항저우 아시안게임을 e스포츠 역사에서 중요한 전환점으로 소개한다. e스포츠가 아시안게임 정식 메달 종목으로 채택되었다는 사실이 반복적으로 강조되며, 이 결정이 아시아 전역의 선수들과 게임 커뮤니티로부터 주목을 받고 있다는 점이 함께 전해진다(China Daily, 2023. 9. 28). 이 과정에서 7월 선전에서 열린 글로벌 e스포츠 서밋이 함께 언급되며, e스포츠가 다양한 국가와 문화를 연결하는 국제적 종목이라는 점이 부각된다. 개막을 앞둔 시기의 기사들은 항저우를 국제 e스포츠 무대의 중심 공간으로 묘사한다.

아시안게임에 e스포츠가 정식 종목으로 추가된 것은 큰 의미가 있습니다. 아시안게임 개최를 계기로 항저우의 e스포츠, 디지털, 애니메이션 산업이 발전할 수 있기를 바랍니다. "이러한 종목이 추가되면 더 많은 젊은이들이 아시안게임을 보고 즐길 수 있고, 아시안게임의 전반적인 영향력을 더욱 강화하며, 더 많은 사람들이 스포츠에 참여하도록 유도할 수 있을 것입니다(China Daily, 2021. 11. 18).

여러 보도는 각국의 정상급 선수들이 국가의 명예를 걸고 출전할 예정이라는 점을 전하며, e스포츠가 주요 국제 스포츠 이벤트의 정식 종목으로 포함되었다는 사실 자체에 의미를 부여한다(China Daily, 2021. 11. 18). 동시에 메달 종목으로 처음 등장하는 중국 도시에서 e스포츠에 대한 관심이 집중되고 있으며, 유명 선수들의 참여가 현장 분위기를 더욱 고조시키고 있다는 내용도 함께 전해진다(China Daily, 2023. 9. 26).

대회가 진행된 이후 보도에서는 경기 결과와 중국 대표팀의 성과가 전면에 등장한다. 중국

이 아시안게임 e스포츠 역사상 첫 금메달을 획득한 장면이 강조되며, 이를 통해 중국 대표팀이 대회 주요 성과를 만들어냈다는 서술이 이어진다(China Daily, 2023. 9. 26). 이어 e스포츠 7개 종목이 모두 종료된 뒤에는 중국이 6개 종목에 출전해 금메달 4개를 획득했고, 한국과 태국이 그 뒤를 이었다는 종합 성적이 전달된다(China Daily, 2023. 10. 4).

이러한 성과 보도는 곧바로 산업 규모와 성장 지표를 다루는 기사로 연결된다. 중국 언론은 e스포츠 산업 보고서를 인용해 매출 증가, 선수 저변 확대, 게이머 수 증가 등을 구체적인 수치와 함께 제시하며, 항저우 아시안게임을 계기로 시장 성장이 더욱 가속화될 것이라고 전한다(China Daily, 2023. 8. 10). 비슷한 시기, 중국 e스포츠 시장의 투자 확대와 산업 규모의 급성장 역시 연속적으로 보도되며, 중국이 세계 최대 e스포츠 시장으로 자리 잡고 있다는 점이 강조된다(Global Times, 2021. 11. 11).

한편 중국 e스포츠 산업은 급속한 성장을 거듭하고 있다. 텐센트 e스포츠와 펑귄 인텔리전스가 발간한 「2019 글로벌 e스포츠 발전 보고서」에 따르면, 2019년 기준 중국의 게이머 및 e스포츠 팬 수는 3억 5천만 명에 달했다. 또한 e스포츠는 제19회 항저우 아시안게임(2022)의 공식 종목으로 채택되며 제도적 위상 역시 크게 강화되었다(China Daily, 2021. 5. 24).

아울러 일부 보도는 이러한 흐름을 국제 스포츠 질서의 확장과 연결해 제시한다. e스포츠가 아시안게임에 성공적으로 편입되었다는 점을 바탕으로, 향후 올림픽 무대에서도 가능성을 지닌 종목으로 주목받고 있다는 서술이 등장하며(China Daily, 2023. 5. 31), 중국 e스포츠 팀의 국제 대회 성과와 자국 내 산업 발전이 함께 언급되기도 한다(China Daily, 2021. 11. 18). 또한, 1990년대 후반 한국에서 먼저

발전한 e스포츠와는 다른 보도들도 이어진다.

1990년대 후반, 한국에서 세계 사이버 게임 대회가 개최되면서 e스포츠의 개념이 대중에게 알려지기 시작했습니다...(중략)...그 이후로 중국에서 e스포츠는 성장하고 있습니다. e스포츠 클럽 연합과 라이브 방송 플랫폼이 설립된 후, 중국 e스포츠 산업은 자본의 유입과 함께 부상했습니다(Global Times, 2021. 11. 24).

종합하면, 중국 미디어의 보도는 항저우 아시안게임을 중심으로 e스포츠의 제도적 진입, 대회 현장의 관심과 열기, 중국 대표팀의 성과, 그리고 산업 규모의 성장이라는 장면들을 순차적으로 배열한다. 이 과정에서 e스포츠는 단일한 경기 결과를 넘어, 중국이 참여하고 주도하는 글로벌 스포츠 무대의 한 축으로 반복적으로 등장한다.

## 2) e스포츠, 미래를 이야기하는 중국의 무대

중국 미디어는 항저우 아시안게임을 앞두고 e스포츠를 단순한 경기 종목이나 산업 현상으로 소개하기보다, 중국 사회가 지향하는 기술 발전과 청년 문화, 그리고 미래 국가 이미지가 집약되는 상징적 영역으로 반복적으로 제시한다. 특히 China Daily의 보도들은 e스포츠가 아시안게임이라는 메가 스포츠 이벤트에 편입되는 과정을 중국 e스포츠의 “도약의 순간”으로 묘사하며, 중국 디지털 산업과 문화의 국제적 확장과 자연스럽게 연결한다.

'화려한 우주선'으로 불리는 새로 지어진 중국 항저우 e스포츠 센터에서는 수천 명의 관중이 웅장한 음악, 번쩍이는 조명, 열정적인 해설과 함께 대형 스크린을 통해 펼쳐지는 치열한 전투에 빠져들게 될 것입니다...(중략)...게임 데이터 제공업체 Newzoo에 따르면 2022년 전 세계 e스포츠 시청자 수는

5억 3,200만 명에 달하며, 중국 본토가 가장 큰 e스포츠 시장으로 전체 수익의 3분의 1을 차지할 것으로 예상됩니다(China Daily, 2023. 9. 1).

아시안게임을 앞둔 시점의 보도에서 e스포츠는 중국 e스포츠 산업의 성장 가능성을 가시화하는 결정적 계기로 제시된다. 한 보도는 e스포츠가 아시안게임에서 처음으로 정식 메달 종목으로 채택되었다는 점을 강조하며, 중국 e스포츠가 세계 무대로 진입하는 전환점으로 묘사한다. 이 보도는 아시안게임이 중국 e스포츠 산업에 “글로벌 발전의 새로운 기회”를 제공할 것이라고 전망하며, 국제 스포츠 이벤트와 산업 성장의 연결 가능성을 전면에 배치한다(China Daily, 2023. 8. 1). 이러한 서사는 중국 게임 산업 전반의 해외 확장 이야기와 맞물려 전개된다. 중국 미디어는 중국산 게임과 디지털 콘텐츠가 글로벌 시장으로 확산되고 있다는 흐름을 소개하며, e스포츠를 그 확장의 핵심 경로 중 하나로 자연스럽게 포함시킨다. 헤드라인을 살펴보면, e스포츠는 국내 소비 문화에 머무는 것이 아니라, 중국 게임 산업이 세계 시장에서 영향력을 넓혀가는 과정의 일부로 제시된다(China Daily, 2023. 8. 10).

일부 보도에서는 이러한 흐름을 보다 직접적으로 “소프트파워”라는 표현으로 명명한다. 한 기사는 e스포츠를 중국이 국제 사회에 내세울 수 있는 새로운 문화 자원이자, 대중적 엔터테인먼트를 통해 중국의 영향력을 확장할 수 있는 기회로 설명한다. 이 보도는 중국이 과거 전통 스포츠 종목에서 강국으로 자리해 왔던 경험을 언급하며, e스포츠라는 새로운 영역에서도 세계 선두 주자로 남을 잠재력을 보유하고 있다고 서술한다(China Daily, 2021. 2. 5).

e스포츠가 현재 누리고 있는 거대한 플랫폼은 중국이 자랑스러워할 수 있는 엔터테인먼트의 한 형태이자 할리우드 영화에 필

적할 수 있는 소프트 파워를 수출할 수 있는 특별한 기회를 의미했습니다...(중략)...상하이가 전 세계 e스포츠의 중심지가 되는 것이 목표이며, 항저우와 하이난과 같은 다른 도시들도 e스포츠 인프라에 수백만 달러를 투자하고 있습니다...(중략)...국제 무대에서 중국 e스포츠의 미래는 밝습니다. 지난 세기 개인 종목에서 금메달을 휩쓸었던 중국은 이 새롭고 흥미진진한 역동적인 분야에서 세계 선두주자로서의 입지를 유지할 잠재력을 가지고 있다(China Daily, 2021. 2. 5).

중국 미디어는 e스포츠를 청년 문화와 미래 지향성의 상징으로도 반복적으로 연결한다. 한 보도는 e스포츠와 브레이킹과 같은 신규 종목들이 아시안게임의 ‘미래성’을 대표한다고 설명하며, 젊은 세대의 관심과 참여를 끌어들이는 핵심 요소로 e스포츠를 위치 짓는다(China Daily, 2023. 9. 23). 또 다른 보도는 e스포츠가 중국뿐 아니라 전 세계 젊은 세대를 연결하는 소통의 장이 될 수 있다고 소개하며, e스포츠를 세대와 국경을 넘는 문화적 접점으로 묘사한다(China Daily, 2021. 11. 7). 이와 함께 e스포츠는 제도적 인정과 사회적 수용을 획득해가는 과정으로도 제시된다. 아시안게임 정식 종목 채택을 다룬 보도들은 e스포츠가 단순한 오락을 넘어 국가 메달 집계에도 포함되는 공식 스포츠로 편입되었음을 강조하며(China Daily, 2021. 11. 5), e스포츠의 위상이 제도적으로 격상되었음을 반복적으로 언급한다. e스포츠가 아시아 지역 청년 문화를 연결하는 매개이자, 국가 간 교류를 촉진하는 새로운 스포츠 형식으로 자리 잡고 있음을 보여주는 사례로 제시된다(China Daily, 2021. 9. 16).

#### IV. e스포츠 관련 보도/재현에 대한 맥락적 해석

##### 1. 한국 미디어: 공정성의 위기와 '표준성 없는 스포츠'로서의 e스포츠

한국 미디어의 보도에서 항저우 아시안게임 e스포츠는 반복적으로 '공정성'의 문제와 결부되어 등장한다. 종목 채택 초기부터 경기 운영에 이르기까지, 보도는 개최국 중국의 '특혜', '꼼수', '불공정'이라는 언어를 중심으로 전개되며, e스포츠를 공정한 경쟁 질서가 흔들리는 불안정한 스포츠로 위치시킨다. 여기서 주목할 점은, 이러한 서사가 단순히 특정 경기 결과나 개별 사건에 대한 비판에 그치지 않고, 대회 전체를 관통하는 해석의 틀로 기능하고 있다는 점이다.

특히 게임 종목 선정, 패치 버전 문제, 경기장 배정과 같은 사례들은 e스포츠의 기술적·산업적 특수성과 맞물리며 반복적으로 제기된다. 미디어는 이러한 요소들을 통해 e스포츠가 기존의 스포츠와 달리 '사기업의 소유물'이며, 국제적 표준과 제도적 장치가 충분히 마련되지 않은 종목이라는 점을 강조한다. 그 결과, e스포츠는 공정성을 보장받지 못한 채 특정 국가나 기업의 이해관계에 의해 좌우될 수 있는 취약한 스포츠로 재현된다.

이러한 보도 양상은 한국 사회가 e스포츠를 바라보는 양가적 시선을 반영한다. 한편으로 e스포츠는 메가 스포츠 이벤트에 편입될 만큼 성장한 종목으로 인정받지만, 다른 한편으로는 아직 '완전히 스포츠로서 성숙하지 못한 영역'이라는 인식이 함께 작동한다. 항저우 아시안게임이라는 무대는 이 긴장을 극대화하는 계기로 작동하며, 한국 미디어는 이를 '공정하지 못한 대회', '관리 실패의 사례'라는 이야기 구조 속에 배치한다. 이 과정에서 중국은 반복적으

로 공정성을 저해하는 주체로 호출되며, e스포츠를 둘러싼 불안과 의심의 감정은 중국이라는 타자에게 집중적으로 투사된다.

##### 2. 중국 미디어: 미래 국가 이미지와 글로벌 중심성의 서사

반면, 중국 미디어의 보도에서 항저우 아시안게임 e스포츠는 전혀 다른 맥락 속에 위치한다. 중국 언론은 e스포츠를 논란의 대상이나 제도적 미완의 영역으로 다루기보다, 아시아를 넘어 세계 스포츠 질서 속에서 중국이 주도적 위치를 점유하고 있음을 보여주는 장면으로 서술한다. 보도는 e스포츠의 정식 종목 채택, 대회 현장의 열기, 중국 대표팀의 성과, 산업 규모의 성장으로 이어지는 비교적 안정적인 서사 구조를 형성한다.

이 과정에서 e스포츠는 단일한 경기 종목을 넘어, 중국의 기술력과 산업 역량, 그리고 문화적 영향력이 결합된 상징적 공간으로 제시된다. 특히 중국 미디어는 항저우 아시안게임을 중국 e스포츠가 세계 무대로 진입하는 전환점으로 묘사하며, 이를 디지털 산업의 성장, 글로벌 시장 확장, 청년 문화의 부상과 자연스럽게 연결한다. e스포츠는 '미래를 대표하는 스포츠'이자, 중국이 국제 사회에 제시할 수 있는 새로운 문화 자원으로 의미화된다.

중국 미디어의 이러한 서사는 공정성 논란이나 운영상의 문제를 전면에 배치하지 않는다. 대신, 제도적 편입 자체와 그로 인한 상징적 효과에 초점을 맞추며, e스포츠를 중국이 글로벌 스포츠 질서에 기여하고 주도하는 영역으로 재현한다. 이는 중국 사회가 e스포츠를 기술 강국, 문화 강국, 미래 지향적 국가라는 자기 이미지와 결합하여 이해하고 있음을 보여준다. 항저우 아시안게임은 이러한 국가적 서사가 집중적으로 가시화되는 무대로 기능한다.

그리고 중국 관영 매체의 보도에서 한국과의

직접적인 갈등이나 비판적 담론이 명시적으로 드러나지 않는 현상은 그 자체로 중요한 관계적 함의를 지닌다. 중국 미디어는 한국을 대등한 비판이나 경쟁의 상대로 호출하여 논쟁하기보다, 자국이 주도하는 e스포츠 질서 속에서 상대적으로 주변화된 위치에 배치하는 방식으로 서사를 구성하는 경향을 보인다. 즉, 타자를 서사적 중심에서 배제하고 자국의 기술적·문화적 성취를 부각하는 이러한 재현 방식 자체가 중국 측이 취하는 하나의 ‘관계적 의미’ 구성 방식으로 이해될 수 있다.

### 3. 불공정 담론의 사회적 작동과 정서적 효과

한국 미디어가 2023 항저우 아시안게임 e스포츠를 ‘중국 특혜’와 ‘불공정성’이라는 키워드를 중심으로 반복적으로 재현한 양상은, 단순한 경기 운영 논란을 넘어 스포츠 메가 이벤트가 지니는 공정성의 의미를 다시 묻게 한다. 스포츠에서 공정성과 형평성은 국제적 스포츠 정신을 구성하는 핵심 가치로 기능해 왔으며, 특히 국가 간 경쟁이 전면화되는 메가 이벤트의 맥락에서는 그 상징성이 더욱 강조된다. 이러한 맥락 속에서 ‘중국 특혜’와 ‘불공정’ 담론은 단순한 승패 논쟁을 넘어, 국가적 자부심과 국제 관계를 둘러싼 상징적 의미를 동반하며 확장되어 왔다.

주목할 점은, ‘중국 특혜’와 ‘불공정성’ 담론이 개별 사건이나 단발적 논란을 통해서만 형성되는 것이 아니라, 스포츠 역사 속에서 반복된 국제 메가 이벤트의 경험을 통해 축적된 역사적·문화적 산물이라는 점이다. 항저우 아시안게임 e스포츠의 경우, 개최국 프리미엄이 대회 운영 전반에 영향을 미쳤다는 의혹이 제기되면서 이러한 담론은 더욱 강화되었다. 한국 미디어는 ‘중국에게 유리한 환경 속에서 운영된 대회’라는 서사를 반복적으로 호출하며, 과거 동북공정 논란, 문화적 갈등, 베이징 올림픽

편파 판정 논란과 같은 사회적 기억을 함께 소환한다. 이 과정에서 항저우 아시안게임 e스포츠는 단일한 스포츠 사건을 넘어, 한국 사회 내부에 이미 형성되어 있던 중국에 대한 부정적 이미지와 감정이 재배치되는 장으로 기능한다.

이러한 보도 양상은 불공정 문제에 특히 민감하게 반응하는 한국 사회의 집단적 정서를 자극하는 방식으로 작동한다. 한국 사회는 과거 다양한 국제 스포츠 이벤트에서 공정성을 둘러싼 논란을 경험해 왔으며, 이러한 경험은 평등과 공정에 대한 강한 사회적 열망을 형성하는 데 일정 부분 기여해 왔다. 그러나 동시에 이러한 민감성은, 특정 사건이 반복적으로 ‘불공정’의 언어로 재현될 경우, 그 의미가 과잉 확장되거나 감정적으로 수용될 위험 또한 내포한다.

본 연구가 주목하는 쟁점은, 미디어가 ‘중국 특혜’, ‘텃세’, ‘꼼수’와 같은 표현을 반복적으로 사용하여 불공정 담론을 강화할 때, 그것이 문제 제기를 넘어 특정 국가에 대한 고정된 부정적 인식을 재생산할 가능성이 있다. “중국은 항상 편파적이다”, “중국의 특혜는 일상적이다”와 같은 인식은 과거의 사회적 기억과 결합하며, 개별 사건을 넘어 일반화된 이미지로 굳어질 위험을 지닌다. 이 경우 불공정 담론은 객관적 사실에 기반한 비판적 논의라기보다, 감정적 대응과 과잉된 서사로 소비될 가능성이 높아진다.

따라서 한국 사회에서 불공정 담론이 발화될 때, 그것이 사회적 정의와 투명성을 확보하기 위한 건설적 문제 제기로 기능하는지, 혹은 감정적 반응과 피해의식의 확대를 동반하는 서사로 작동하는지에 대한 비판적 성찰이 요구된다. 미디어가 형성하는 불공정 담론은 특정 국가에 대한 적대적 정서를 강화하는 방향이 아니라, 공정한 경쟁 질서와 제도적 기준을 모색하는 사회적 논의로 이어질 필요가 있다. 이러한 점에서 항저우 아시안게임 e스포츠를 둘러

싼 논란은, 불공정에 대한 감정적 대응을 넘어 더 나은 국제 스포츠 규범과 제도적 대안을 모색하는 사회적 학습의 장으로 기능할 수 있다.

## V. 결론

본 연구는 2023년 항저우 아시안게임 e스포츠 종목을 둘러싼 한국과 중국 미디어 보도를 분석하여, e스포츠가 각 사회에서 어떠한 방식으로 이야기되고 의미화되는지를 살펴보았다. 분석 결과, 동일한 스포츠 사건임에도 불구하고 한국과 중국 미디어는 e스포츠를 전혀 다른 서사적 틀과 의미 배열 속에서 구성하고 있음을 확인할 수 있었다.

이처럼 양국 미디어의 보도 재현은 e스포츠라는 동일한 대상이 각 사회의 역사적 경험, 스포츠 인식, 국가 정체성, 그리고 대외 커뮤니케이션 전략과 결합되며 상이한 의미로 구성되고 있음을 보여준다. 한국 미디어의 보도는 e스포츠를 둘러싼 불안과 경계의 감정을 드러내는 반면, 중국 미디어의 보도는 e스포츠를 미래 지향적 국가 서사의 일부로 흡수하는 방향으로 전개된다. 이러한 차이는 e스포츠 그 자체의 속성이라기보다, e스포츠를 바라보는 각 사회의 문화적 시선과 미디어 재현의 방식에서 비롯된 결과라 할 수 있다.

이러한 분석 결과는 논문이 작성되고 있는 2026년 현재의 시점에서 더욱 유의미한 시사점을 갖는다. 항저우 아시안게임 당시 e스포츠가 새로운 스포츠 질서의 주역으로 부상할 것이라는 기대와 달리, 현재 e스포츠가 메가 스포츠 이벤트의 지속적인 정식 종목으로 완전히 안착하지 못한 현실은 본 연구가 포착한 담론적 갈등의 연장선에 놓여 있다. 특히 한국 미디어 담론에서 지속적으로 제기되어 온 공정성과 경기 운영의 합리성에 대한 문제 제기는, 단순한 개최국 비판을 넘어 e스포츠가 보편적

인 스포츠 규범으로 승인받기 위해 해결해야 할 핵심 과제였음을 시사한다. 즉, 항저우에서의 담론적 경합은 e스포츠의 '스포츠화(sportification)' 과정에서 마주하게 될 구조적 한계와 규범적 문턱을 드러낸 상징적 사건으로 이해될 수 있다.

나아가 본 연구의 분석 결과는 일상적인 놀이이자 하위문화적 여가였던 e스포츠가 제도권 스포츠로 이행하는 과정에서 어떻게 역동적으로 정치화되는지를 실증적으로 드러낸다. 분석에서 확인되듯, 양국 미디어의 내러티브 속에서 여가 본연의 순수성은 완벽하게 탈색되었다. 그 빈자리는 e스포츠의 기술과 자본이라는 토대를 활용해 글로벌 문화 질서의 주도권을 선점하려는 중국 미디어의 '국가주의적 서사'와, 이를 제도적 결함과 공정성의 잣대로 비판하며 맞서는 한국 미디어의 '견제 서사'로 대체되었다.

결론적으로 양국 미디어는 메가 이벤트로 격상된 e스포츠라는 새로운 문화적 영토 위에 자국의 이데올로기적 주도권을 확립하기 위해 상반된 담론을 주조하고 경합한 것이다. 이는 본 연구가 단순한 미디어 보도 양상의 비교를 넘어, 오늘날 일상의 디지털 여가가 제도권에 진입할 때 어떻게 국가 간 '문화적 주도권 경합의 장'으로 전유되는지를 통찰하려 했다는 점에서 학술적 의의를 지닌다. 본 연구의 시도가 향후 급변하는 디지털 스포츠 문화를 '여가의 문화정치학'이라는 보다 확장된 비판적 시각으로 조망하게 하는 하나의 조그만 시론이 되기를 기대한다.

마지막으로 본 연구는 몇 가지 한계와 함께 후속 연구의 가능성을 남긴다. 본 연구는 한국과 중국의 주요 미디어 보도 텍스트를 중심으로 분석을 수행하였으나, 향후 연구에서는 소셜 미디어, 지역 매체, 방송 보도 등 다양한 커뮤니케이션 주체를 포함한 분석이 이루어질 필요가 있다. 또한 서구 미디어가 중국의 e스포

츠를 어떠한 방식으로 재현하고 있는지를 함께 비교함으로써, 국제적 미디어 담론 속에서 e스포츠가 어떠한 위치를 점하고 있는지를 보다 확장된 시각에서 검토할 수 있을 것이다. 이러한 후속 연구들은 e스포츠를 단순한 스포츠 종목이나 산업 현상을 넘어, 동시대 문화와 국제 관계를 이해하는 중요한 분석 대상으로 확장하는 데 기여할 수 있을 것이다.

## 참고문헌

- 김두진(2021). '기억의 과잉'과 동아시아 온라인 공간의 민족주의: 한중 간 탈경계 언술(narratives)의 감정 레짐. *국제정치연구*, 24(1), 1-30.
- 나엽규, 서재철, 천용환, 천영진(2025). e스포츠의 '중국적' 의미: 중국의 영문 미디어가 2023 항저우 아시안게임의 e스포츠 대회를 보도/재현하는 양상과 방식을 중심으로. *한국융합과학회지*, 14(8), 227-241.
- 노한솔, 서재철, 천영진(2025). 우레이(Wu Lei) 읽기: 한국 미디어가 보도/재현하는 양상과 방식의 한국적 의미. *인문사회과학연구*, 26(3), 551-575.
- 류석진, 조희정, 박설아(2013). 온라인 신민족주의의 정치화 가능성:한중일 온라인 갈등 유형과 확산 사례를 중심으로. *한국정치연구*, 22(3), 153-186.
- 류예지(2022). 한국-중국의 외교관계와 2022 베이징동계올림픽 남자 쇼트트랙 편파판정 논란 보도의 관련성:언론기사분석을 중심으로. *고려대학교 대학원 석사학위논문*.
- 박준서, 전원재(2025). e스포츠의 국내 연구동향 탐색 연구: 등재학술지 논문을 중심으로 (2006-2024). *한국융합과학회지*, 14(1), 103-115.
- 백영서(2013). 중국의 '동북공정'과 한국인의 중국 인식의 변화: 대중과 역사학계에 미친 영향을 중심으로. *중국근현대사연구*, 58, 55-85.
- 서동휘, 남수미, 송영훈, 김민주(2025). 국내 e스포츠 연구 동향: 체육스포츠 관점의 스코핑 고찰(2005-2025년). *한국융합과학회지*, 14(10), 33-51.
- 서재철, 문민권, 박찬우(2018). '여성 감독'의 탄생: 미디어가 박미희/이도희 감독을 재현하는 양상에 대한 젠더 및 여성주의 관점 비판. *한국스포츠사회학회지*, 31(4), 43-64.
- 서재철, 천영진(2024). 중국의 '새로운' 소프트파워로 부상하는 e스포츠: 중국의 공공/문화 외교 및 스포츠 외교의 맥락과 관점을 중심으로. *한국융합과학회지*, 13(3), 61-80.
- 서함월, 구기보(2024). 한중 e스포츠산업에 관한 비교연구. *한중사회과학연구*, 73, 87-111.
- 임대근(2012). 한-중 문화갈등의 발생 구조와 대응 방안. *한중사회과학연구*, 24, 71-95.
- 장란, 노한솔, 천영진(2025). 탁구 역사상 가장 위대한 선수: 중국의 미디어가 중국의 탁구 선수 마룡(馬龍)을 재현하는 양상과 방식의 '중국적' 의미. *한국융합과학회지*, 14(7), 49-67.
- 장청, 김진훈, 이호근(2023). 한-중 양국의 e스포츠 산업과 발전에 관한 비교 연구. *스포츠인류학연구*, 18(4), 199-216.
- 조영한(2014). 미디어, 셀러브리티 그리고 온라인 민족주의:2012년 런던 올림픽 중 박태환-쑨양 담론을 중심으로. *커뮤니케이션이론*, 10(2), 197-241.
- 게임메카(2021. 9. 14). [기자수첩] 아시안게임 e스포츠 종목 선정 기준은 어디?. 게임메카.
- 게임플(2023. 9. 8). [아시안게임] 13.12 패치 문제로 시끌... 대만 "연습 방법 없다. 게임플.
- 굿모닝경제(2023. 9. 7). 아시안게임 LoL 불공정

- 성 논란 확산... 에 익숙한 13.12 버전으로 대회. 굿모닝경제.
- 더게임스데일리(2020. 10. 1). e스포츠계도 금메달 경쟁시대 진입. 더게임스데일리.
- 디지털데일리(2023. 9. 22). [이스포츠in항저우 ③] 몽삼국2·왕자영요 채택, 중국 선수 메달 몰아주기?. 디지털데일리.
- 머니S(2023. 9. 27). LoL, 4강서 중국과 진검승부... 경기장 변경 등 변수. 머니S.
- 머니투데이(2023. 9. 22). 듣도 못한 '왕자영요·몽삼국2'...아시안게임 종목 채택에 '와글와글'. 머니투데이.
- 스포츠서울(2023. 9. 27). 혹시나 했는데 역시나 중국 꿈수, LoL 한국대표팀은 보조경기장? 왜?[김민규의 AG오락실]. 스포츠서울.
- 스포츠서울(2023. 9. 27). 텃세? 준결승 앞둔 LoL 김정균 감독, 응원단의 '짜요! 짜요!'보다 더 걱정되는 이것[SS항저우 in]. 스포츠서울.
- 스포츠한국(2023. 9. 28). 운명의 한·중전 앞둔 대한민국 LoL 대표팀, 경계대상과 변수는 [초점]. 스포츠한국.
- 헤럴드경제(2023. 9. 22). "중국 텃세 이 정도야?" 아시안게임 e스포츠, 한국팀 출전도 못한 사연. 헤럴드경제.
- Cui, L., Kim, E. J., & Kim, J. (2023). How Chinese media addresses esports issues: A text mining comparative analysis of online news and viewers' comments on the Hangzhou Asian Games. *Electronics*, 12, 4961.
- Chen, D. M. H., & Lyu, D. (2025). Examining cyber nationalism in Chinese esports: case studies on Blizzard-NetEase disputes. *Sport in Society*, 1-20.
- Ismangil, M. (2018). (Re)creating the nation online: Nationalism in Chinese Dota 2 fandom. *Asiascape: Digital Asia*, 5, 198-224.
- Jiang, N., & Zhou, M. (2024). The cultural identity and fan engagement in Chinese esports. *Asian Journal of Sport History & Culture*, 3(3), 344-359.
- Lee, J. S. (2019). Sports, Instagram, and conflict talk in Englishes. *World Englishes*, 38(4), 555-571.
- Li, M., & Xiong, H. (2023). Virtual identities and women's empowerment: The implication of the rise of female esports fans in China. *Sport in Society*, 26(3), 431-453.
- Seo, J. C., Kim, D., Jin, C., & Park, C. (2025). Reading Kristi Yamaguchi: Media, Multiculturalism, and the Double Process of Racialization. *The International Journal of the History of Sport*, 42(6), 646-665.
- Seo, J. C., Park, S., Kim, D., & Park, C. (2023). Reading Michelle Kwan: cultural meanings of her youthfulness and hyper-sexual/exotic transformation in the 1994-1996 seasons. *Sport in Society*, 26(2), 317-334.
- Wong, D., & Meng-Lewis, Y. (2022). Esports diplomacy: China's soft power building in the digital era. *Managing Sport and Leisure*, 28(3), 247-269.
- Yu, H. (2018). Game on: The rise of the eSports Middle Kingdom. *Michigan Journal of International Law*, 5(1).
- Yuan, S. (2025). From play to power: China's video games as instruments of soft power. *The Pacific Review*, 38(4), 728-749.
- Zhao, Y., & Lin, Z. (2021). Umbrella platform of Tencent esports industry in China.

- Journal of Cultural Economy*, 14(1), 9–25.
- A grand debut on the Asian stage (2023, September 1). *China Daily*
- Chinese e-sports club RNG beats DWG KIA to become MSI 2021 champion (2021, May 24). *China Daily*
- Chinese victory marks another big step for esports (2021, November 18). *China Daily*
- China claims Asian Games' maiden esports gold (2023, September 26). *China Daily*
- Chinese gamers come out on top (2023, October 4). *China Daily*
- Chinese video games expand global reach (2023, August 10). *China Daily*
- EDG's championship title leads to torrents of new investment, innovations (2021, November 11). *Global Times*
- E-games championship generates a sporting buzz (2021, November 11). *China Daily*
- E-sports are China's new soft power (2021, February 5). *China Daily*
- E-sports listed as medal sport at upcoming Asian Games Hangzhou (2021, November 5). *China Daily*
- Esports & breaking with tradition (2023, September 23). *China Daily*
- Esports aiming for gold (2023, May 31). *China Daily*
- Esports connect young people from China, Japan and South Korea (2021, September 16). *China Daily*
- Esports fans clamor to get tickets (2023, September 26). *China Daily*
- Esports marks milestone at Asian games in Hangzhou (2023, September 28). *China Daily*
- Esports potential to grow as Asian Games approach (2023, August 1). *China Daily*
- Nation's esports market much more than just fun (2023, August 10). *China Daily*
- Netizens hail as Chinese team wins esports global final, trends top on social media (2021, November 7). *Global Times*
- Top players looking forward to chasing medals at Asian Games in Hangzhou (2021, November 18). *China Daily*