

서울특별시 마포구의회  
제281회 임시회 (2026. 1. 29.)

**서울특별시 마포구 이스포츠(전자스포츠) 진흥 및 지원에  
관한 조례안**

**검 토 보 고 서**



**행 정 건 설 위 원 회**

# 서울특별시 마포구 이스포츠(전자스포츠) 진흥 및 지원에 관한 조례안

## 검토보고

행정건설위원회

전문위원 권하나

### 1. 제안경위

- 가. 의안번호: 26-8
- 나. 제안자: 홍지광 의원 외 10인
- 다. 제안일자: 2026년 1월 16일(금)
- 라. 위원회 회부일자: 2026년 1월 20일(화)

### 2. 제안사유

이스포츠 활성화 지원에 필요한 사항을 규정함으로써 변화하는 게임산업환경에 적극적으로 대응하고, 체계적인 정책을 추진할 수 있도록 하여 지역경제의 발전과 건전한 게임문화 확립을 도모하고자 함.

### 3. 주요내용

- 가. 조례의 목적과 용어의 정의를 규정함(안 제1조, 안 제2조)
- 나. 구청장의 책무 및 이스포츠 진흥을 위한 사업을 규정함(안 제3조~안 제4조)
- 다. 이스포츠 시설의 설치 및 위탁운영에 관한 사항을 규정함(안 제5조, 안 제6조)
- 라. 표창에 관한 사항을 규정함(안 제7조)

## 4. 참고사항

### 가. 관계법령

- (1) 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」 제4조 및 제5조
- (2) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제5조

나. 예산조치: 비용추계서 미첨부 사유서 첨부

다. 합의: 문화예술과와 합의되었음

라. 입법예고: 2026. 1. 9. ~ 1. 15. (제출된 의견 없음)

## 5. 검토보고

### 가. 제정 조례안의 취지 및 필요성

- 본 조례 제정안은 2026년 1월 16일 홍지광 의원이 대표발의하고, 같은 달 20일 우리 위원회에 회부된 안건임.

#### 1) 이스포츠·게임산업의 최근 추세 및 정책 환경

- 이스포츠는 1990년대 말 컴퓨터 게임 및 전자산업의 발전과 함께 성장하여, 2001년 한국e스포츠협회 창립 이후 선수 관리, 경기 규칙 및 대회 운영 체계가 정비되면서 지속적인 제도화 과정을 거쳐 대중 스포츠의 한 분야로 자리매김하여 왔음.
- 최근 게임산업은 문화콘텐츠 산업 전반을 견인하는 핵심 산업으로 성장하고 있으며, 이스포츠는 게임산업의 파생 영역을 넘어 관람·체험 중심의 스포츠 콘텐츠이자 독립적인 문화·산업 분야로 발전하고 있음.

- 특히 이스포츠는 청년층을 중심으로 한 문화 소비 확대와 더불어 관광·전시·이벤트 산업과의 연계, 국제대회 개최 및 글로벌 교류 확대 등을 통해 지역 브랜드 가치 제고와 파급효과를 창출하는 융복합 산업으로 평가되고 있음.
- 이러한 흐름에 따라 국가 차원에서도 게임산업과 이스포츠를 전략 산업으로 육성하려는 정책 기조가 강화되고 있으며, 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」 및 「게임산업진흥에 관한 법률」을 통해 지방자치단체가 이스포츠 진흥을 위한 시책을 수립·시행할 수 있도록 명확한 법적 근거를 마련하고 있음.
- 아울러 최근에는 이스포츠의 전국소년체육대회 종목 편성 논의가 본격화<sup>1)</sup> 되는 등, 이스포츠가 생활체육·문화체육 영역으로 점진적으로 편입되는 전환기<sup>2)</sup>에 접어들고 있어, 중앙정부 정책과 연계한 지방자치단체 차원의 제도적 대응 필요성이 커지고 있음.

1) 2026년 전국소년체육대회 e스포츠 종목 채택 예정(스포츠조선: 2025.10.28.) : 2026년 부산에서 개최되는 전국소년체육대회에 e스포츠가 정식 종목으로 채택될 예정이라는 보도가 나옴. 이는 국회 문화체육관광위원회 소속 국회의원의 발표를 통해 알려졌음. e스포츠의 제도권 대회 편입이라는 점에서 의미가 있음.

2) 최근 국내 고등학교에서는 이스포츠를 동아리 활동 또는 교육과정의 일부로 운영하는 사례가 점차 확대되고 있음. 2025년 10월 기준, 학교알리미에 공시된 전국 2,386개 고등학교를 대상으로 이스포츠 활동 운영 현황을 조사한 결과, 총 110개교(4.6%)에서 이스포츠 관련 활동을 운영하고 있는 것으로 나타남. 특히 일부 특성화고등학교(예: 한국게임과학고등학교)는 이스포츠 전공·교육과정을 개설하여 실기 중심의 교육을 운영하는 등, 교육 현장에서도 이스포츠를 체계적으로 다루려는 움직임이 확인되고 있음. 아울러 한국e스포츠협회가 추진하는 ‘학교 이스포츠 클럽 지원 사업’은 지도자 지원, 교육 프로그램 제공 등을 통해 학교 단위 이스포츠 활동의 기반을 강화하는 사업으로, 청소년층의 이스포츠 참여가 제도권 교육 현장으로 확산되고 있는 흐름을 보여주는 사례로 평가됨.

## 2) 마포구 현황 및 조례 제정의 필요성

- 이러한 게임산업 및 이스포츠 정책 환경 변화 속에서, 마포구<sup>3)</sup>는 상암 일대를 중심으로 한국e스포츠협회, 이스포츠 전용 경기장 및 명예의 전당 (SOOP 콜로세움), 프로 이스포츠팀, 관련 교육기관 등이 집적된 전국적으로 드문 이스포츠 중심 지역으로 평가됨.
- 특히 협회·경기장·프로팀·교육기관이 동일 자치구 내에 동시에 소재하고 있다는 점에서, 이스포츠 산업·문화·교육이 유기적으로 연계될 수 있는 지역적 여건을 이미 갖추고 있음에도 불구하고, 이를 종합적·체계적으로 관리·연계하기 위한 자치구 차원의 제도적 기반은 아직 마련되어 있지 않은 상황임.
- 마포구는 청년 인구 비중이 높고, 문화·콘텐츠 소비 및 생활문화 활동이 활발한 지역적 특성을 보유하고 있어, 이스포츠를 생활·문화 스포츠이자 청년문화 정책의 한 분야로 정비·활용할 필요성이 특히 큰 지역으로 판단됨.

3) 한국e스포츠협회(상암동), e스포츠팀(DRX, 서교동), e스포츠 경기장 및 명예의 전당(SOOP콜로세움, 상암동), 유명 e스포츠팀(SKT T1)이 직영하는 유일한 PC방(티원베이스캠프, 동교동), 아현산업정보학교(이스포츠학과) 등이 소재함. 특히, 「상암 SOOP 콜로세움」은 가장 방문을 선호하는 민간 경기장<sup>4)</sup>, 「방문 경험이 있는 민간 경기장」 부문에서 각각 3위에 선정되는 등 높은 인지도와 활용도를 보이고 있음.

그림 3-192

최근 1년간 현장관람을 위해 방문한 이스포츠 경기장 (복수응답)

(Base: 01스포츠 현장관람 경험 있는 응답자(n=688), 단위: %)



[출처 : 한국콘텐츠 진흥원 이스포츠 실태조사, '25. 기준]

- 이에 본 조례안은 새로운 시설이나 사업을 도입하기 위한 목적이 아니라, 이미 마포구에 축적되어 있는 이스포츠 관련 자산과 인프라를 체계적으로 정리·연계하여 지역 실정에 맞는 정책으로 발전시키기 위한 최소한의 제도적 기반을 마련하려는 데 그 제정 배경이 있음.
- 참고로 서울시 강동·강서·구로 등 다수의 자치구에서도 이미 유사한 조례를 제정·운영 중으로, 본 조례안은 자치구 간 정책 흐름과도 부합하는 것으로 판단됨.

## 나. 주요 내용 검토

- 본 조례안은 이스포츠 진흥을 위한 기본적인 제도 틀을 마련하는 것을 목적으로 하며, 목적 및 정의, 구청장의 책무, 이스포츠 진흥사업, 시설 설치·운영 및 위탁, 포상 등에 관한 사항을 규정한 총 7개 조문과 부칙으로 구성되어 있음.

### 〈조례안의 조문 체계〉

조 항	조 제목	조 항	조 제목
제1조	목적	제5조	이스포츠 시설 설치 및 운영
제2조	정의	제6조	위탁운영
제3조	책무	제7조	표창
제4조	이스포츠 진흥을 위한 사업	부칙	

### 1) 목적 및 정의 규정(안 제1조, 제2조)

- 이스포츠 진흥 및 지원을 통해 이스포츠 문화와 산업의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화함으로써, 주민의 여가선용 기회를 확대하고 지역경제 활성화에 기여하는 것을 목적으로 함.
- 이스포츠의 정의는 상위법령인 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」에 따르도록 하여 법체계상 일관성을 확보함.

## 2) 구청장의 책무 규정(안 제3조)

- 구청장이 매년 이스포츠 진흥을 위해 필요한 시책을 수립·시행하도록 규정 함으로써, 자치구 차원의 정책 추진 책임과 역할을 명확히 하고 제도적 근거를 마련함.

## 3) 이스포츠 진흥을 위한 사업(안 제4조)

- 이스포츠 활성화를 위한 기반 조성, 이스포츠 시설 구축 및 운영, 이스포츠 관련 대회 개최 및 지원, 이스포츠 선수·동호인·동호회 육성 및 지원, 관내 학교와 연계한 이스포츠 교육 프로그램 운영 지원 등 이스포츠 산업·문화·교육을 포괄하는 종합적인 진흥사업 범위를 규정함.

## 4) 이스포츠 시설 설치·운영 및 위탁(안 제5조, 제6조)

- 이스포츠 시설의 설치·운영에 대한 근거를 규정하고, 효율적인 운영을 위해 법인·단체 또는 기관에 위탁할 수 있도록 함.
- 위탁에 관한 세부사항은 「서울특별시 마포구 행정사무의 민간위탁에 관한 조례」를 준용하도록 하여 기존 행정 체계와의 정합성을 확보함.

## 5) 포상 규정(안 제7조)

- 이스포츠 발전에 기여한 공로가 뚜렷한 개인 또는 단체에 대하여 「서울특별시 마포구 표창 조례」에 따라 포상할 수 있도록 규정함.

## 다. 종합 검토 의견

- 본 조례안은 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」 및 「게임산업진흥에 관한 법률」에 근거하여 지방자치단체의 이스포츠 진흥 책무를 마포구 설정에 맞게 구체화한 것으로, 상위법령과의 저촉 사항은 없는 것으로 판단됨.
- 특히 본 조례안은 이스포츠를 단순한 여가활동이 아닌 문화·콘텐츠·청년 정책과 연계 가능한 분야로 인식하고, 마포구에 이미 형성된 이스포츠 관련 자산을 체계적으로 연계·활용하기 위한 제도적 기반을 마련하려는 점에서 제정의 타당성이 인정됨.
- 다만, 향후 조례 시행 과정에서는 기존 문화·체육·청년 정책과의 연계 방안, 이스포츠 관련 사업의 단계적 추진, 예산 규모 및 사업 효과성 등에 대한 집행부의 지속적인 검토와 관리가 병행될 필요가 있을 것으로 사료됨.

**붙임 1****이스포츠 관련 참고자료****□ 이스포츠 대회 지자체 유치 사례 및 소요 예산**

연번	자치구	대회명	연도	소요 예산
1	서울시	GES(Game Esports Seoul), <u>서울컵</u> <sup>4)</sup>	2024 / 매년	285 백만원
2	서초구	서초구 X T1 e스포츠 산업 인재 양성	2025	40 백만원
3	관악구	관악 e스포츠 페스티벌	2025	123 백만원
4	종로구	종로구 청소년 e스포츠 대회	2025	22 백만원
5	제천시	제천시장배 전국 e스포츠 대회	2025	280 백만원
6	진주시	(예정)아시안 이스포츠 게임즈	2026	400 백만원

**□ 타 자치구 이스포츠 관련 조례 운영 현황**

[출처 : 자치법규정보시스템, '25.12. 기준]

연번	자치구	제명	제정일	담당부서
	서울특별시	게임산업 육성 및 이스포츠 활성화 지원 조례	22.12.30	창조산업과
1	강동구	이스포츠(전자스포츠) 진흥 및 지원 조례	23.12.27	문화예술과
2	강서구	이스포츠(전자스포츠) 진흥 및 지원에 관한 조례	24.03.27	체육관광과
3	관악구	게임산업 육성 및 이스포츠(전자스포츠) 활성화 지원 조례	25.04.17	문화체육관광과
4	구로구	이스포츠(전자스포츠) 진흥 및 지원 조례	24.05.16	문화관광과
5	금천구	이스포츠 진흥 및 지원에 관한 조례	25.01.03	문화체육과
6	노원구	게임산업 육성 및 이스포츠(전자스포츠) 활성화 지원 조례	24.09.26	문화도시과
7	성동구	이스포츠(전자스포츠) 진흥 및 지원에 관한 조례	22.09.22	문화체육과
8	양천구	이스포츠(전자스포츠) 진흥 및 지원 조례	22.04.07	체육과
9	종로구	이스포츠(전자스포츠) 진흥 및 지원에 관한 조례	24.04.05	관광체육과

4) 2017년부터 시작한 '서울컵'은 2022년부터 청소년을 대상으로 건전한 e스포츠 문화를 확산하고, 유망 프로게이머 발굴·육성을 목표로 개최해오고 있는 아마추어 e스포츠대회

**□ 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」**

**제4조(국가 및 지방자치단체의 책임)** 국가 및 지방자치단체는 이스포츠의 진흥을 위하여 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다.

**제5조(지방 이스포츠의 진흥)** 지방자치단체는 지역 주민의 여가와 친목 도모를 위하여 이스포츠 활동을 활성화할 수 있도록 이스포츠시설 등의 여건 조성, 이스포츠 단체의 설립·운영 및 이스포츠 대회의 개최를 지원할 수 있다.

**□ 「게임산업진흥에 관한 법률」**

**제5조(전문인력의 양성)** ① 국가 또는 지방자치단체는 게임산업에 관한 전문인력의 양성을 위하여 다음 각 호의 사항에 관한 계획을 수립·시행하여야 한다.

1. 게임산업에 관한 전문인력의 수급분석 및 인적자원 개발
2. 게임산업에 관한 전문인력의 양성을 위한 학계, 산업체 및 공공기관과의 협력 강화