

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

2026. 1. 29.  
행정건설위원회

## 1. 심사경과

가. 제안일자 및 제안자: 2026. 1. 16. 홍지광 의원 외 10인

나. 회부일자: 2026. 1. 20.

다. 상정일자: 제281회 임시회 제2차 행정건설위원회(2026. 1. 29.)

상정, 심사, 의결

## 2. 제안설명요지 【제안설명자: 홍지광 의원】

### 가. 제안이유

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

### 나. 주요내용

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

## 다. 참고사항

### ○ 관계법령

(1) 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」 제4조 및 제5조

(2) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제5조

### ○ 예산조치: 비용추계서 미첨부 사유서 첨부

### ○ 합 의: 문화예술과와 합의되었음

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

## 3. 검토보고(전문위원 귀하)

### 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.

## 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 전국적으로도 드문 이스포츠 중심 지역으로 평가됨.

- 
- 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 알려졌다. 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 운영**하는 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.
  - 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 선정**되는 등 높은 인지도와 활용도를 보이고 있음.

[출처 : 한국콘텐츠 진흥원 이스포츠 실태조사, '25. 기준]

- 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.
- 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.

그림 3-192

최근 1년간 현장관람을 위해 방문한 이스포츠 경기장 (복수응답)

(Base: 이스포츠 현장관람 경험 있는 응답자(n=688). 단위: %)



## 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 규정함으로써, 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 실정에 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), 서울컵 <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 친목도모를 위하여 이스포츠 활동을 활성화할 수 있도록 이스포츠시설 등의 여건 조성, 이스포츠 단체의 설립·운영 및 이스포츠 대회 개최를 지원할 수 있다.

☐ 「게임산업진흥에 관한 법률」

제5조(전문인력의 양성) ①국가 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

4. 질의 및 답변요지: 생략
5. 토론요지: 없음
6. 심사결과: 원안가결
7. 기타 소수의견의 요지: 없음
8. 기타: 없음