

매 수	참고자료	사 진	담당부서 : 경기콘텐츠진흥원 게임문화팀
2	X	○	담당팀장 : 김성현 팀 장 (02-6294-6201)
			사업담당 : 백수인 매니저 (02-6294-6208)
			홍보담당 : 조미진 책 임 (032-623-8063)

경콘진 ‘2022 게이머스 밋업 성공적 개최

이(e)스포츠 대회 기획을 꿈꾸는 경기도민을 위한 축제

- 경콘진, 지난 7월 30일(토) 경기게임문화센터에서 ‘2022 게이머스 밋업’ 마무리
- 경기게임문화센터가 운영하는 게임문화프로그램의 일환으로 개최
- 1부 세미나에서 현업 전문가가 직접 기획한 우수 이(e)스포츠 대회 사례를 발표
- 2부 해커톤에 참가한 도민끼리 팀을 이뤄 이(e)스포츠 기획 아이디어를 제시

경기콘텐츠진흥원(원장 민세희, 이하 경콘진)은 지난 7월 30일(토)에 광명시 경기게임문화센터에서 비개발자 게이밍 콘퍼런스인 ‘2022 게이머스 밋업(Gamers Meetup)’을 성공적으로 개최했다고 9일 밝혔다. 이번 행사는 경기게임문화센터가 운영하는 게임문화프로그램의 일환으로 진행되었다.

‘2022 게이머스 밋업’은 경기도와 경콘진이 이(e)스포츠 대회 기획을 주제로 연 콘퍼런스다. 이번 행사를 위해 e스포츠 현업 전문가와 함께 비영리 커뮤니티인 이스포츠 아카이브 페이스북 그룹이 나섰다.

이날 1부에서 창의적인 기획으로 성공한 이(e)스포츠 사례를 알아보는 세미나가 열렸다. 2부에서는 참여자 중심으로 꾸리는 해커톤 프로그램으로 나뉘어 진행됐다.

1부 세미나에서 아프리카TV ‘스타대학대전’ 기획자인 강구열PM이 나섰다. 최고 동시 시청자 약 36만 명을 기록한 본 스타크래프 팀을 주제로 대회 진행 과정과 성과에 대해 발표했다.

많은 참가자를 기록한 ‘감스트김민교컵’과 ‘미라클 시리즈’ 기획자인 빅픽처인터랙티브 최강호 팀장은 스트리머와 함께하는 이(e)스포츠 대회 기획에 관해 설명했다. 또한, 후에고 박수용 디렉터가 격투 게임 커뮤니티 사례와 함께 이(e)스포츠의 미래를 조망하는 시간을 가졌다.

2부 해커톤 프로그램은 세미나 발표를 참관한 참여자끼리 팀을 구성해 진행했다. 각 팀은 “우리만의 특별한 대회를 기획”을 주제로 브레인스토밍과 현실성 검증을 거쳐 발표의 시간을 가졌다.

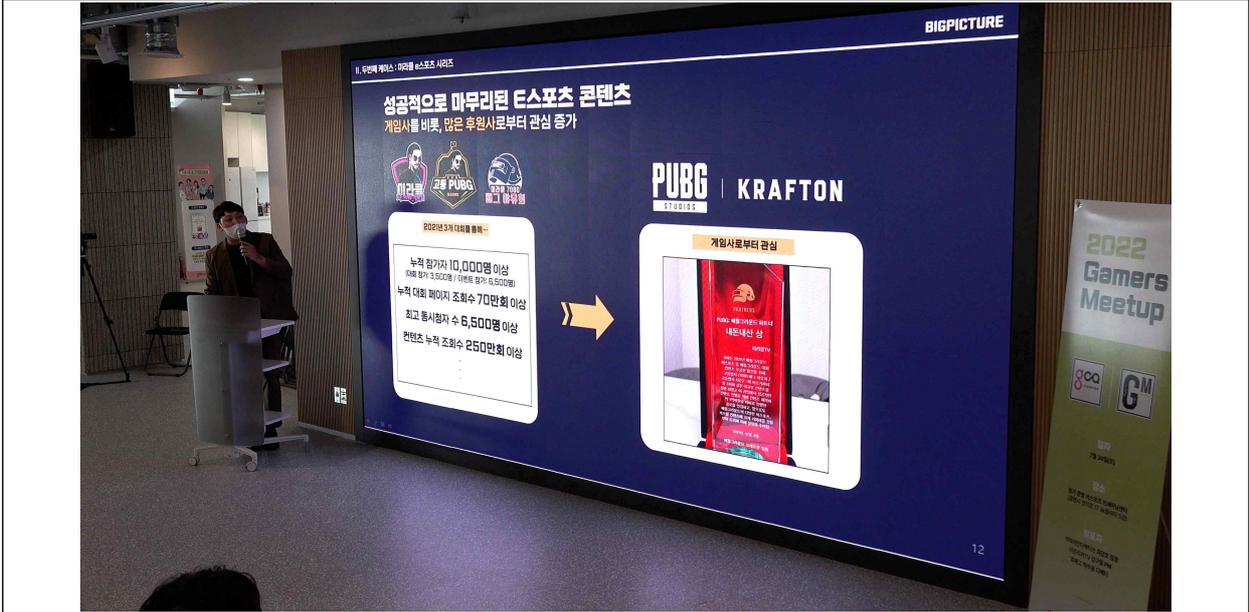
한 참가자는 “1부 세미나에서 현업 전문가가 이(e)스포츠 대회를 성공적으로 이끈 기획 사례를 직접 소개해주셔서 많은 영감을 받았다”라며 “2부 해커톤에서 팀을 이뤄 이(e)스포츠 기획 아이디어를 주고받으며 같은 꿈을 꿈꾸는 사람들과 즐겁게 교류할 수 있었다”라고 소감을 밝혔다.

경콘진 민세희 원장은 “경기게임문화센터에서 e스포츠 분야 종사자 및 e스포츠 산업 진출에 관심이 많은 도민을 위해 행사를 개최했다”라며 “앞으로도 경콘진은 경기도 e스포츠 활성화를 위해 관심과 지원을 아끼지 않겠다”라고 말했다.

한편, 이번 행사는 현장에 함께하지 못한 경기도민을 위해 추후 경콘진 유튜브 채널과 이스포츠 아카이브 페이스북 그룹을 통해 영상을 공개할 예정이다.

붙임1.

2022 게이머스 밋업 행사 사진



사진자료1. '2022 게이머스 밋업' 세미나 (1부)



사진자료2. '2022 게이머스 밋업' 해커톤 (2부)