

22년차 캐스터가 말하는 “내 인생의 자부심, 게임”

- ‘아이머게이머 챌린지’ <캐스터 전용준 편> 영상 공개
- 게임방송 시작부터 동행...특유의 샤우팅, 열정 중계 ‘대명사’
- “수준 높은 대한민국 게이머가 ‘게임강국’ 원동력”

‘레전드’ 게임 캐스터가 게임의 선한 영향력을 공유하는 캠페인에 동참했다.

(사)한국게임산업협회(협회장 강신철, K-GAMES)는 ‘아이머게이머(I'm a Gamer) 챌린지’ 캠페인 영상 <캐스터 전용준 편>을 13일 공개했다.

전용준 캐스터는 올해 22년차를 맞은 게임 전문 캐스터로, 게임 방송이 도입되던 시기부터 업계와 함께해왔다. 특유의 ‘샤우팅’은 지치지 않는 열정으로 통하며 게임 팬들로부터 많은 지지를 받고 있다.

전 캐스터는 “1999년 한 지역 방송국의 아나운서로 입사할 당시 PC방 열풍과 함께 온라인게임이 인기를 얻고 있었다”며 “케이블TV, 인터넷 방송국 등에서 게임방송을 준비하는 시기였고 회사에서도 관련 방송을 시작하며 프로그램을 맡게 됐다”고 게임과의 인연을 소개했다.

게임 캐스터로서 본인만의 개성에 대해서는 “객관적인 상황을 전달하는 기본 역할에 더해 시시각각 변하는 경기 내용을 보다 생생하게 전달하는 것을 가장 중요하게 생각한다”며 “그 과정 속에서 좀 더 열정적으로 혼신의 힘을 다해 멘트를 하는 ‘샤우팅’과 같은 특징이 만들어지게 됐다”고 말했다.

가장 기억에 남는 순간으로는 수많은 인파가 몰렸던 게임대회 결승전을 꼽았다. 전 캐스터는 “전 세계에서 수만 명의 팬들이 함께 하며 온가족이 즐길 수 있는 게임의 긍정적인 측면을 보여줬다”며 “e스포츠도 기존 스포츠나 엔터테인먼트 산업 못지않게 새로운 문화와 트렌드를 만들어갈 수 있다는 사실을 알리는 계기가 됐다”고 회상했다.

우리나라가 게임강국이 될 수 있었던 원동력에 대해서는 “대한민국 게이머들이 주인공”이라며 “게이머들의 수준이 높아지면서 국내 게임사의 기술력이나 투자도 세계적인 수준으로 성장할 수 있었다”고 평가했다.

마지막으로 전 캐스터는 “게임은 내 인생의 ‘프라이드’, 곧 자부심”이라며 “방송인으로서 게임을 선택한 판단에 대한 자부심이 있고, 지난 20여 년 동안 세계적인 게이머들과 함께 방송할 수 있었던 내 능력에 대한 자부심도 있다”고 강조했다.

전용준 캐스터가 출연한 캠페인 영상은 한국게임산업협회 유튜브 채널에서 확인할 수 있다. 캠페인 기간 매주 화요일마다 새로운 ‘아이머게이머’의 영상이 업로드 될 예정이다.

(전용준 캐스터 편 영상 링크 : <https://youtu.be/hOGEG98wgvc>)

한편 ‘아이머게이머 챌린지’는 게임의 선한 영향력을 공유하는 캠페인으로, 게임을 즐기는 모습과 함께 게임에서 받았던 긍정적인 영향이나 즐거웠던 점을 인스타그램에 올리는 방식으로 참여할 수 있다.

참여 1인당 1천 원의 금액이 적립되며, 누적 후원금은 초록우산 어린이재단을 통해 교육 격차 해소를 위한 노트북 컴퓨터 지원 사업에 전달된다.

캠페인과 관련된 보다 자세한 내용은 전용 페이지 (<http://www.iamagamer.co.kr/>)를 통해 확인 가능하다.