

화투(고스톱)의 e-스포츠화 가능성 연구: 중국 <도디주>의 e-스포츠화 사례를 중심으로 한 비교 분석

E-sports Potential of Hwatu (Go-Stop): A Comparative Analysis of Dou Dizhu and the JJ Dou Dizhu Tournament

왕진호¹, 김경아^{2*}

Chen-Hao Wang¹, Kyungah Kim^{2*}

요약

본 연구는 중국 전통 카드게임 도디주(斗地主)와 e-스포츠 대회 <JJ 도디주 챔피언십(JJDC)>을 주요 비교 사례로 삼아, 한국 전통 보드게임 화투(고스톱)의 e-스포츠 전환 가능성을 탐색한다. 동아시아 전통 카드게임은 깊은 문화적 기반과 폭넓은 대중성을 지니나, 이를 표준화된 디지털 경쟁 콘텐츠로 전환하는 논의는 부족하다. 이에 본 연구는 도디주와 화투의 기원, 규칙 체계, 문화적 유사성을 비교·분석하고, 도디주가 규칙 표준화, 복식 경기 도입, 리그 체계 구축을 통해 e-스포츠로 전환된 과정을 고찰하였다. 이를 바탕으로 화투의 e-스포츠화 현황을 진단하고, 도박성 해소를 위한 규칙 표준화, 문화적 정체성 유지, 고령화 사회를 위한 기능형 모델, 민속성 보존 설계를 핵심 원칙으로 하는 한국형 화투 e-스포츠 모델을 제안하였다. 본 연구는 화투의 e-스포츠화가 게임 산업 확장을 넘어, 전통문화의 현대적 재생산이자 K-콘텐츠 확장을 위한 문화적·정책적 실험 모델로서 의미를 지님을 시사한다.

핵심어 : 화투(花札), e-스포츠, 전통 보드게임, 문화 재생산, K-콘텐츠

Abstract

This study explores the e-sports potential of the traditional Korean board game Hwatu (Go-Stop), using the Chinese card game Dou Dizhu (斗地主) and its tournament, the JJ Dou Dizhu Championship Cup (JJDC), as primary comparative cases. Although East Asian traditional card games possess deep cultural foundations and broad popularity, discussion of their conversion into standardized digital competitive content remains scarce. This study compares the origins, rule systems, and cultural similarities of Dou Dizhu and Hwatu, and examines how Dou Dizhu achieved its e-sports transition through rule standardization, doubles formats, and league development. Building on this, it diagnoses Hwatu's current e-sportization and proposes a Korean model centered on four principles: rule standardization to eliminate gambling associations, cultural identity preservation, a functional model for an aging society, and folk-heritage preservation. The study suggests that Hwatu's e-sportization signifies not merely game industry expansion but a cultural and policy experiment for the modern reproduction of traditional culture and the expansion of K-content.

Keyword : Hwatu (Hanafuda), e-sports, traditional board games, cultural reproduction, K-content

1 Department of Art & Sportainment, Hanyang University, Seoul, Korea [Graduate Student]

e-mail: wangchenhao394@gmail.com

2 Department of Theatre & Film, Hanyang University, Seoul, Korea [Adjunct Professor]

e-mail: icesodapop@hanyang.ac.kr

Received(April 3, 2026), Review Result(1st: April 22, 2026), Accepted(June 13, 2026), Published(June 30, 2026)



© 2026 The Authors. Published by NCISS.

This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

1. 서론

동아시아의 보드게임(board game) 문화는 오랜 역사를 지니고 있으며, 각국의 역사와 전통문화 속에 깊게 뿌리내려 형성되어 왔다. 특히 중국은 바둑, 장기, 마작 등 다양한 전통 게임이 발전한 지역으로 동아시아 보드게임 문화의 주요 발원지 중 하나로 평가된다 [1-3].

이와 같은 전통 게임 문화는 디지털 기술의 발전과 함께 새로운 전환점을 맞이하고 있다. 2022년 항저우에서 개최된 제19회 아시아경기대회에서 7개 e-스포츠(e-sports) 종목이 정식 경기 종목으로 채택되었으며, 이는 e-스포츠가 단순한 오락 활동을 넘어 규범화된 스포츠로 전환되었음을 의미한다 [4]. e-스포츠는 단순한 게임 경쟁을 넘어 글로벌 문화 산업의 핵심 분야로 성장하고 있으며, 특히 동아시아 지역은 세계 e-스포츠 산업에서 중심축을 형성하고 있다. 그중에서도 중국과 한국은 산업 규모와 전문화 수준 측면에서 가장 대표적인 국가로 평가된다 [4][5].

중국은 방대한 인터넷 이용자 기반과 모바일 게임 시장을 바탕으로 세계 최대 규모의 e-스포츠 소비 시장 중 하나를 형성하고 있으며 [6], 한국은 체계적인 프로 리그 시스템과 선수 육성 구조를 구축함으로써 e-스포츠를 높은 수준의 전문 산업으로 발전시켜왔다 [7][8]. 게임 산업 관련 정책 측면에서도 양국 정부는 게임 분류 체계의 정립과 산업 표준화 추진에 적극적으로 참여하고 있으며, 관련 법·제도와 관리 체계를 지속적으로 정비해 나가고 있다. 이러한 정책적 지원은 시장 질서 유지, 콘텐츠 품질 관리, 산업 구조 고도화를 통한 게임 산업 경쟁력 강화와 지속 가능한 발전에 기여하고 있다 [4][5]. 이러한 e-스포츠 산업의 성장은 전통 아날로그 게임 역시 디지털 경쟁 콘텐츠로 전환될 수 있는 가능성을 보여준다. 특히 디지털 게임이 무형문화유산의 보호와 확산을 위한 매체로 기능할 수 있다는 점에서, 전통 놀이의 e-스포츠화는 단순한 산업적 확장이 아닌 문화적 재생산의 경로로서 주목할 필요가 있다 [9].

한국의 전통 놀이 문화 가운데 화투(花札)는 한국 민속 오락의 대표적 카드 게임으로, 일상적 친목 활동뿐 아니라 명절·가족 행사 등 사회적 의례에서도 폭넓게 사용되어 왔다 [10][11]. 그러나 화투는 높은 대중적 인지도에도 불구하고, K-팝·K-드라마·K-게임 중심의 한류 콘텐츠 확장 과정에서 현대적 디지털화 전략에 대한 연구가 충분히 이루어지지 않았다는 점이 지적된다 [12][13].

한편, 중국의 대표적인 전통 카드 게임인 도디주(斗地主)를 기반으로 한 e-스포츠 리그 <JJ 도디주 챔피언십(JJDC)>은 규칙의 디지털 표준화, 프로 리그 체계 구축, 스트리밍 기반 관전 경험 확장을 모바일 플랫폼 중심의 리그 시스템으로 구현함으로써, 전통 카드 게임의 e-스포츠 전환 가능성을 실증적으로 보여준 대표 사례이다 [14][15]. <JJDC>는 대중적 기반 위에 상금 제도와 프로 선수 참여 구조를 결합하여 카드 게임 시장의 산업화를 촉진하였으며, e-스포츠 산업 내 카드 게임의 위상 제고와 문화 전파에도 기여했다는 평가를 받는다 [4][16].

화투 역시 최근 모바일·온라인 플랫폼을 통해 디지털 게임 형태로 확산되고 있으며, 일부 플랫폼에서는 토너먼트 형식의 경쟁 구조가 등장하기 시작하였다. 전통 카드 게임의 e-스포츠화는 단순한 콘텐츠 확장을 넘어, 전통문화의 계승과 현대적 재해석이라는 측면에서 중요한 의미를 지닌다 [17]. 또한 디지털 경쟁 구조는 젊은 세대에게 친숙한 문화 콘텐츠로의 재구성 가능성을 제시하며, 기억력과 전략적 판단을 요구하는 게임 특성은 고령화 사회에서 새로운 인지 활동의 형태를 제공할 수 있다.

이에 본 연구는 도디주의 e-스포츠 전환 사례를 분석 대상으로 삼아, 그 발전 경로와 운영 구조, 경쟁 시스템의 형성 과정을 체계적으로 고찰한다. 특히 <JJDC>를 중심으로 전통 카드게임의 e-스포츠 전환 메커니즘을 도출하고, 이를 바탕으로 화투(고스톱)의 e-스포츠화 가능성을 규칙 표준화, 경기 구조 설계, 관전성 확보, 공정한 경쟁 환경 구축 등의 측면에서 탐색한다. 이를 위해 본 연구는 문헌 분석과 사례 비교 연구를 주요 연구 방법으로 채택한다. 도디주와 화투의 기원, 규칙 체계, 문화적 배경에 관한 학술 논문, 정부 및 공공기관 보고서, 대회 운영 규정, 플랫폼 운영 사례 등을 수집·분석하여 두 게임의 구조적·문화적 특성을 비교하고, <JJDC>의 규칙 표준화, 경기 방식 혁신, 리그 체계 형성 과정을 분석함으로써 전통 카드게임의 e-스포츠 전환에 요구되는 핵심 요인을 도출한다. 나아가 화투의 e-스포츠화는 기존 K-콘텐츠의 범주를 전통문화 영역으로 확장함으로써 새로운 문화 성장 동력을 창출하고, 글로벌 시장에서 한국 고유 콘텐츠의 경쟁력을 강화하는 계기가 될 수 있다. 따라서 본 연구는 화투의 e-스포츠화 가능성을 분석하는 동시에, 그 문화적·산업적·사회적 의미를 통합적으로 규명하는 것을 궁극적 목적으로 한다.

2. 도디주와 화투의 비교 분석

2.1 도디주의 기원과 진행 방식

중국 후베이(湖北) 지역에서 1990년대 무렵 탄생한 도디주는 ‘지주(地主)와 맞서 싸운다’는 뜻을 지닌 놀이로 규칙이 간단하면서도 쉽게 배울 수 있고, 세 명의 플레이어가 함께 할 수 있다는 점에서 전국적으로 빠르게 인기를 끌었다 [15]. 이러한 도디주는 등장 초기에는 단순한 오락의 목적이 강하였으나, 점차 전략과 경기성을 갖춘 카드 게임으로 발전하게 되었다.

도디주라는 명칭은 게임 속의 상황을 직접적으로 나타내고 있다. 게임에서 세 명의 플레이어 중 한 명은 ‘지주(地主)’의 역할을 맡고, 나머지 두 명의 플레이어는 ‘농민’이 되어 힘을 합쳐 지주에 맞서야 하는 목표를 지니게 된다. 카드를 내는 과정에서 두 농민은 지주를 이기기 위해 협력해야 하며, 이 과정 속에서 전략적인 플레이어 간의 대결이 발생하게 된다. 이와 같은 게임 방식은 ‘농민들이 힘을 합쳐 지주와 싸우는’ 상황을 묘사하고 있어 도디주라는 이름이 붙여진 것이다. 도디주의 이름은 게임의 경쟁 구조와 전략성을 잘 드러내는 동시에, 연상되는 사회적 상황을 극적으로

표현한 것으로, 도디주가 선풍적인 인기를 끌게 된 이유 중 하나로 작용하였다. 배우기 쉬운 규칙과 더불어 독특하고 쉽게 이해할 수 있는 이름 덕분에 도디주는 중국에서 가장 인기 있는 카드 게임 중 하나로 자리 잡게 되었다.

도디주 개인전은 트럼프 카드를 경기 도구로 사용하며, 세 명의 플레이어가 두 진영으로 나뉘어 대결하는 사회체육 지능형 경기 종목이다. 경기 과정에서 플레이어는 호출 단계(호출하지 않음, 1점, 2점, 3점)를 통해 한 명이 ‘지주(地主, 딜러)’로 결정되며, 나머지 두 명은 ‘농민(방어 측)’으로서 협력하여 지주와 대결한다. 지주는 경기에서 가장 먼저 카드를 낼 수 있는 우선권을 확보한다.

한 명의 플레이어가 보유한 카드를 모두 먼저 소진하면 해당 판의 승패가 결정된다. 이후 각 판의 결과는 점수로 환산되며, 여러 판에 걸쳐 누적된 총점을 기준으로 최종 승자를 결정한다. 그러나 카드 분포의 불균형성과 협력 관계의 불확실성으로 인해 경기 결과에는 일정 수준의 우연성이 개입될 수 있다는 한계가 존재한다. [표 1]은 도디주의 경기 방식을 정리한 것이다.

[표 1] 도디주의 경기 방식

[Table 1] Dou Dizhu gameplay format

단계	내용
1	발패 (54장 분배, 3장 밀장)
2	점수 호출 (1점 / 2점 / 3점 순서)
3	지주 결정 (최고 점수자 + 밀장 3장 획득)
4	출패 시작 (지주 선공)
5	순차 진행 (반시계 방향, 출패 또는 패스)
6	패형 경쟁 (단장, 페어 등 비교)
7	한 명이 패를 모두 소진
8	승부 판정 (지주 또는 농민 팀 승리)

2.2 화투의 기원과 진행 방식

화투는 일본의 ‘하나후다(花札, Hanafuda)’에서 기원한 놀이로서, 하나후다는 16세기 후반 포르투갈 상인과 선교사들의 교류를 통해 일본에 전래된 포르투갈의 ‘카르타(cartá)’에서 유래된 것으로 알려져 있다. 에도(江戸) 시대에 이르러 도박성이 높은 카드놀이가 금지되었고 이에 따라 ‘덴쇼카르타(天正カ札)’ 등 일부 카드놀이가 변형되어 오늘날의 하나후다로 발전하였다 [10].

19세기 말에서 20세기 초, 하나후다는 일본과 한반도 간의 문화 교류를 통해 조선에 전해졌으며 이후 한국의 놀이 문화와 결합하여 ‘화투’로 토착화되었다 [10]. 화투는 비록 일본의 문화에서 기원한 카드 게임이지만, 한국에 도입된 이후 오랜 시간 동안 현지화 과정을 거쳐 한국 고유의 민속 문화로 정착한 대표적인 사례이다. 특히 화투는 카드의 도상(圖像)과 놀이 방식에서 한국적 생활양식과 정서가 반영되면서 단순한 오락을 넘어, 일상적이고 대중적인 문화 실천의 형태로 자리 잡았

다. 설날이나 추석과 같은 전통 명절, 가족 모임 등의 생활 속에서 화투 놀이는 중요한 사회적 상호작용의 매개로 기능하며, 세대 간 교류와 공동체적 유대 형성을 촉진하는 역할을 수행해 왔다.

화투의 기본적인 규칙에서 한 벌의 화투는 총 48장으로 구성되어 있으며, 이는 일 년 12개월을 상징한다. 또한 각 월마다 4장의 카드가 배정되어 있다. 각 카드에는 해당 월을 상징하는 꽃이나 동물, 계절적 요소(매화, 벚꽃, 나비 등)가 그려져 있어, ‘달(月)-꽃(花)’의 상징체계를 이루고 있다. 대표적인 놀이 방식은 ‘고스톱(Go-Stop)’으로, 현재까지 한국에서 가장 일반적으로 즐겨지는 형태이다 [11]. [표 2]는 화투의 경기 방식을 정리한 것이다.

[표 2] 화투의 경기 방식

[Table 2] Hwatu gameplay format

구분	내용
게임 목표	점수를 먼저 획득하여 ‘고(Go)’ 또는 ‘스톱(Stop)’ 선택을 통해 승리
기본 구조	카드 수집형 게임 (족보/조합 형성 중심)
카드 분류	광(光), 열끗(10점), 띠(띠牌), 피(잡패)
진행 방식	바닥 패 + 손패를 이용하여 같은 월(月)의 카드 매칭 및 수집
턴 구조	카드 1장 내기 → 턱에서 1장 추가 공개 → 매칭 여부 판단
점수 체계	조합에 따라 점수 부여 (광, 띠, 열끗, 피 등)
주요 조합	3광, 4광, 5광 / 띠 조합 / 열끗 조합 / 피 누적
특수 규칙	쌍피, 폭탄, 흔들기, 박 등 다양한 추가 규칙 존재
Go / Stop	일정 점수 도달 시 ‘고(계속)’ 또는 ‘스톱(종료)’ 선택
승패 결정	스톱 선언 시 점수 비교 또는 상대 패배 조건 발생
전략 요소	확률 계산, 카드 기억, 상대 행동 예측
상호작용	상대의 점수 상승을 견제하거나 흐름을 조절하는 심리전 존재
게임 특성	운 + 전략 결합 / 빠른 템포 / 높은 반복성

고스톱은 단순한 카드 조합 게임을 넘어, 확률 판단, 위험 선택, 점수 전략이 결합된 구조를 지니고 있으며, 특히 ‘Go-Stop’ 선택 메커니즘은 게임의 긴장감과 전략성을 극대화하는 핵심 요소로 작용한다.

경쟁성과 게임성 중심의 발전 경로를 통해 e-스포츠화가 이루어진 도디주와는 달리 화투는 오랜 민속적 맥락과 생활문화 속에서 형성된 놀이로서, 문화적 상징성과 공동체적 의미가 더욱 강하게 내재되어 있다. 따라서 화투의 디지털화 및 e-스포츠화는 단순한 게임 산업의 확장을 넘어, 전통문화의 현대적 계승과 재해석이라는 측면에서 보다 중요한 의미를 지닌다고 볼 수 있다.

2.3 화투와 도디주의 기원 및 문화적 유사성 분석

도디주와 화투 모두 규칙과 구조 속에 사회 질서와 인간의 지혜를 함축하며 교훈과 오락이 결

합된 민속문화적·사회적 놀이로 기능한다. 나아가 두 게임은 하층민의 민속 오락에서 출발하여 국가적인 문화 콘텐츠로 확장된 대표적 사례라 할 수 있다. [표 3]은 도디주와 화투의 차이를 비교한 것이다.

[표 3] 도디주와 화투의 차이 비교

[Table 3] Comparison between Dou Dizhu and Hwatu

구분	한국의 화투	중국의 도디주	공통점
탄생 시기	19세기 말~20세기 초, 일본 하나후다(花札)가 한반도로 전래되어 토착화됨	20세기 1990년대, 중국 후베이성 농촌 지역에서 발생	모두 근·현대 사회 변동기에 등장한 민간 오락 문화임
사회적 배경	일제강점기 시기 사회적 긴장과 계층 분화 속에서, 누구나 쉽게 즐길 수 있는 단순한 오락 수단으로 발전	문화대혁명 이후 농촌 공동체 재편 과정에서, 농한기의 대표적 여가 활동으로 확산	모두 대중적·생활 밀착형 오락으로서 공동체적 유대를 형성
전파 경로	가정 및 지역 모임→명절과 공동체 중심의 놀이문화로 확산	농촌의 사교 오락→도시 및 온라인 플랫폼으로 확대	모두 오프라인 사교 공간을 기반으로 확산
게임 메커니즘	서양의 카드문화(Carta)가 일본 하나후다를 거쳐 한국에서 재창조됨	서양의 트럼프 카드가 중국식 규칙으로 변형·발전함	모두 외부 문화의 지역화(Localization) 과정을 거침

기원과 문화적 차원에서 볼 때, 한국의 화투와 중국의 도디주는 형식적으로는 상이한 카드게임이지만, 외부 문화에서 파생된 카드놀이가 지역과 결합한 창의적 발전을 통해 토착 민속 문화로 전환되는 과정을 공유하는 유사성을 보인다. 또한 가족 및 지역 공동체 내에서 사회적 교류 기능을 수행하며, 동아시아 사회가 중시하는 지혜, 협력, 운명 판단 등의 문화적 가치관을 반영한다. 따라서 화투와 도디주가 공유하는 문화적·구조적 특성을 연구함은, 전통 놀이의 현대적 전환 가능성을 검토하고 e-스포츠로의 확장 가능성을 탐색하는 데 중요한 학술적 근거를 제공할 수 있다.

3. 도디주의 e-스포츠화

3.1 도디주 챔피언십의 발전 및 경기 방식

경기세계 네트워크 회사(Beijing JingJi World Network Technology)는 2007년에 설립된 회사로, 온라인 게임 개발 및 운영을 전문으로 하고 있다. 이 회사는 사용자에게 보드게임 및 엔터테인먼트 서비스를 제공하는 데 중점을 두고 있으며, 특히 보드게임 분야에서 두각을 나타내고 있다 [18].

e-스포츠로서 도디주의 발전 과정은 경기 규칙의 제도화와 산업화를 중심으로 단계적으로 이루어

어졌다. 특히 2011년, <경기세계(競技世界)>와 중국 국가체육총국의 협력을 통해 중국 최초의 도디주 경기 규칙이 제정되었으며, 이는 ‘공정성과 공평성’을 핵심 원칙으로 설정하였다 [19]. 이 과정에서 복식 팀 경기제가 도입되면서 기존의 개인 중심 게임 구조에서 벗어나 팀워크와 전략성을 강조하는 방향으로 발전하였고, 동시에 경기의 관람성과 경쟁성이 크게 향상되었다. 「중국 이대일(二打一) 포커 경기 규칙」은 해당 게임을 건전한 경쟁 스포츠로 발전시키기 위한 제도적 기준을 제시한 규범서이다. 이 규칙서는 경기 운영, 용어 정의, 승패 판정 및 득점 체계 등을 체계적으로 규정하여 경기의 공정성과 표준화를 확보한다 [19].

이후 2019년 <JJDC> 체계가 구축되면서 온라인과 오프라인을 결합한 리그 구조가 형성되었고, 생중계 플랫폼을 통한 확산으로 대회 영향력이 더욱 확대되었다. 더 나아가 신인전, 혼합 팀전, 올스타전 등 다양한 경기 형식이 도입되고, 고액 상금 제도와 스타 선수 중심의 운영 전략이 결합되면서, 도디주 대회는 점차 전문화된 직업 e-스포츠 체계로 발전하였다. 이러한 과정은 전통 카드 게임이 제도적 기반과 산업적 지원을 통해 다층적 e-스포츠 생태계를 구축해 나가는 대표적인 사례로 평가된다. [표 4]는 도디주 대회의 규칙을 정리한 것이다.

[표 4] 도디주 대회의 규칙

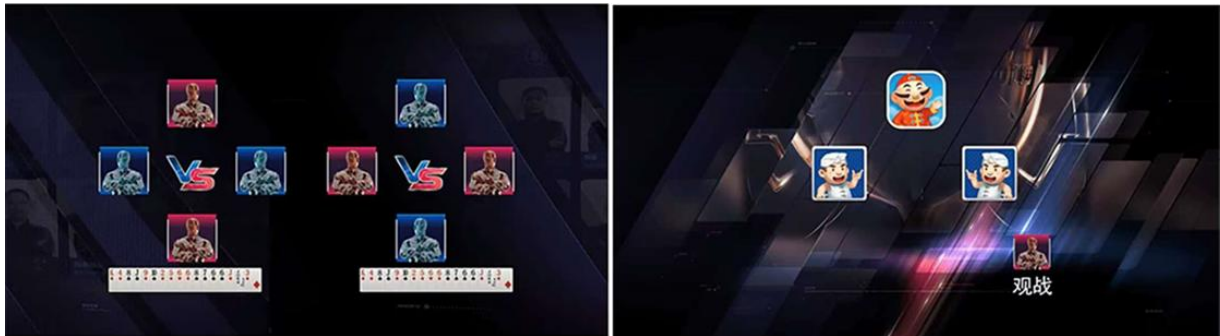
[Table 4] Dou Dizhu tournament rules

구분	규칙
카드 배분 및 지주 결정	각 플레이어에게 17장의 카드가 배분되며, 3장의 바닥 카드가 남겨지고, 플레이어는 점수를 통해 지주를 결정한다.
카드 출제 규칙	지주가 먼저 카드를 내고, 다른 플레이어는 같은 유형과 수량의 더 큰 카드를 내거나 패스를 한다. 카드 유형에는 단일 카드, 쌍, 연속 카드, 폭탄 등이 포함된다.
승패 판정	한 쪽의 카드가 모두 소진되면 승리로 판별하며, 게임이 종료된다.

복식 도디주는 팀 기반 도디주 게임의 공정성과 경쟁성을 높이기 위한 필요에서 출발했다. 전통적인 도디주 게임은 운의 요소가 높은 편이라 때때로 경기 결과가 운이 좋은 쪽에 너무 치우치는 경우가 발생했다. 이러한 문제를 해결하기 위해 경기 세계 회사는 대회를 조직할 때 ‘복식 팀전’이라는 혁신적인 규칙을 도입했다.

복식 도디주는 주로 카드 두 벌로 4명이 진행하거나 세 벌로 5명이 진행하며 단체전에서는 양팀이 각각 4명의 선수를 2인 1조로 구성해 두 개의 테이블에 교차하여 착석한다. 그리고 양팀 선수가 동일한 카드 한 벌을 두 테이블에서 같은 패를 받도록 함으로써 동일 조건에서 경쟁할 수 있도록 공정성을 확보하였다. 각 판에서는 한 명이 호출 보조 역할을 맡고, 호출 점수에 따라 지주와 농민이 결정되며, 승패는 먼저 카드를 모두 소진한 플레이어에 의해 판정된다. 이후 각 테이블 점수를 비교해 차이를 계산하고 이를 최종 팀 점수로 반영하는 방식으로 운영된다. 이러한 규칙의 도입은 운의 영향을 줄이고 선수들의 전략과 협동 능력을 부각함으로써 경기의 경쟁성을 높였다.

또한 경매 점수 시스템, 카드 유형의 확대를 통해 게임을 보다 복잡하고 흥미롭게 만들어 전략성을 강화하였다. 이러한 공정성과 관람의 재미를 동시에 강화한 대회 방식은 <JJ 도디주>를 캐주얼 게임에서 경쟁형 e-스포츠 콘텐츠로 전환시키는 핵심 요소가 되었다. [그림 1]은 도디주 복식 단체전에서의 경기 방식을 나타낸다 [20].



두 팀(2인 1조)이 두 개의 테이블에서 동일한 한 지수가 결정되면 같은 팀 선수 1명은 관전 상태로 별도의 카드를 플레이한다. 전환된다.

[그림 1] 도디주 복식 단체전의 경기 방식 및 호출 보조

[Fig. 1] Dou Dizhu doubles team match format & assisting with calling

복식 도디주의 도입은 전통 카드 게임의 e-스포츠 전환에서 중요한 전환점이 되었다. 동일 조건의 경기 구조는 도박성과 불확실성 비판을 완화해 건전한 경쟁 콘텐츠로 재정립하는 기반이 되었고, 팀 간 상호작용과 전략적 협력이 강조되면서 경기의 긴장감과 서사성, 관람성도 향상되었다. 나아가 이러한 구조는 리그화, 시즌제, 고액 상금, 스타 선수 육성과 결합해 도디주 대회를 지속 가능한 e-스포츠 산업 구조로 발전시키는 핵심 동력이 되었다 [20][21].

따라서 복식 도디주 방식은 단순한 규칙 변형을 넘어 경쟁성, 공정성, 관람성, 산업성을 동시에 확보한 혁신 사례로서, 향후 화투와 같은 동아시아 전통 카드 게임의 e-스포츠화를 논의하는 데 중요한 참고 기준을 제공한다. [표 5]는 도디주 대회의 발전 과정을 정리한 것이다.

[표 5] 도디주 대회의 발전 과정

[Table 5] The development of Dou Dizhu tournaments

단계	내용
1	2009년 제1회 중국 전국 도디주(斗地主) 선수권대회 개최
2	2011년 중국 국가체육총국과 경기세계가 공동으로 ‘중국 이대일(二打一) 포커 경기 규칙’ 제정
3	2013년 도디주 선수권대회, 국가체육총국 주관의 정식 스포츠 경기 종목으로 승인
4	2019년 대회 명칭을 ‘JJ 도디주 챔피언십(JJDC)’으로 변경 및 복식 단체전 방식 최초 도입

3.2 <JJ 도디주>의 e-스포츠 대회(JJDC)의 특성과 의의

<JJ 도디주>의 <JJDC>는 중국 전통 카드 게임인 도디주를 기반으로, 지역적 오락 문화를 디지털

기술과 결합하여 e-스포츠 형태로 발전시킨 대표적인 사례이다. <JJDC>는 다음과 같은 특성과 의의를 가진다.

첫째, 지역 문화와 e-스포츠 융합 관점에서 도디주는 특히 중소 도시와 농촌 지역에서 일상적인 오락 문화로 자리 잡아 온 게임으로, <JJDC>를 통해 이러한 지역 문화는 현대적인 경쟁 콘텐츠로 재구성되었다. 이는 전통 놀이가 단순한 과거의 유산이 아니라, 디지털 환경 속에서 새로운 문화 형태로 재탄생할 수 있음을 보여준다.

둘째, 전통 카드 게임의 공정성과 경쟁성 강화의 측면에서 <JJDC>는 복식 경기 구조와 표준화된 규칙을 통해 전통 카드 게임의 한계를 극복하고, 공정성과 경쟁성을 동시에 강화하였다. 또한 리그 시스템, 포인트제, 다양한 경기 형식의 도입은 게임의 경쟁 강도를 높이고 전문화된 구조를 구축하는 데 기여하였다.

셋째, <JJDC>는 단순한 경쟁 대회를 넘어, 중국 전통 카드 게임 문화를 확산시키는 문화 플랫폼으로 기능하고 있다. 대회는 표준화된 규칙과 전문화된 운영을 통해 도디주의 전략성과 문화적 가치를 재조명하였으며, 시각 디자인과 해설 콘텐츠를 통해 전통문화 요소를 현대적으로 재해석하였다. 또한 온라인 중계와 커뮤니티 기반의 참여 구조를 통해 지역적 게임 문화를 전국 및 글로벌 수준으로 확장시켰다.

종합적으로, <JJDC>는 전통 카드 게임이 e-스포츠화 과정을 통해 문화성, 경쟁성, 산업성을 동시에 확보할 수 있음을 보여주는 성공 사례이다. 특히 규칙의 표준화, 복식 경기 도입, 리그 구조 구축은 전통 게임을 전문화된 경쟁 콘텐츠로 전환하는 핵심 요인으로 작용하였다. 반면, 화투는 여전히 일상적 오락과 민속적 맥락에 더 강하게 기반하고 있어, 동일한 수준의 e-스포츠화에는 구조적 한계가 존재한다. 그러나 이러한 차이는 동시에 화투가 지닌 문화적 상징성과 공동체적 가치를 유지하면서 새로운 디지털 경쟁 콘텐츠로 발전할 수 있는 가능성을 내포하고 있으며, 향후 동아시아 전통 카드 게임의 다양화된 발전 경로를 보여주는 중요한 비교 대상이 된다.

4. 화투의 e-스포츠화

4.1 화투의 e-스포츠화 현황

현재 한국의 대표적인 화투 온라인 플랫폼 중 하나인 <한게임(신맛고)>은 이미 명확한 경쟁 속성을 갖춘 ‘토너먼트 모드’를 구축하고 있다. 이 모드에서는 이용자가 정해진 시간대에 참가 신청을 하고 다수의 라운드 경기를 거쳐 최종 순위를 결정하며, 순위에 따라 ‘고스톱 머니’ 등 차등화된 보상을 획득한다 [22]. 이러한 구조는 대회 참가 후 경기 진행, 순위 산정 후 보상 지급으로 이어지는 표준화된 프로세스를 포함하고 있으며, 이는 주요 e-스포츠 종목에서 널리 활용되는 경기 운영 방식과 높은 유사성을 보인다. 또한 플랫폼은 정시 경기 방식, 누적 포인트, 승수 정산, 랭킹

공개 시스템 등을 제공함으로써 화투의 지속적 경쟁성과 관전성을 강화하고 있다. 따라서 화투의 규칙 표준화, 프로 리그 도입, 중계·해설 시스템, 프로 선수 육성 등 현대 e-스포츠 메커니즘이 추가적으로 도입된다면, 화투는 정식 e-스포츠 종목으로 발전할 수 있는 구조적 가능성과 적용 장면을 충분히 보유하고 있다고 평가할 수 있다. [표 6]은 도디주와 화투의 발전 단계를 비교한 것이다.

[표 6] 도디주와 화투의 발전 단계 비교

[Table 6] Comparison of the development stages of Dou Dizhu and Hwatu

비교	JJ 도디주의 발전 단계	화투의 단계적 현황	단계적 비교 해석
대중성	전국적 대중 게임으로 확산 (1990년대)	한국 전 세대에 걸친 높은 인지도	동일 단계
온라인·모바일 전환	PC→모바일 플랫폼 완성 (2000년대 후반)	PC·모바일 화투 게임 대중화	동일 단계
규칙의 표준화	국가 공인 경기 규칙 제정 (2009년)	플랫폼별 규칙 상이, 비공식 표준	화투가 이전 단계
경쟁 시스템 도입	랭킹전·토너먼트 구조 도입	한게임 토너먼트 모드 운영	유사 단계
대회 운영 경험	정기·비정기 대회 축적 (2009~2015)	플랫폼 내부 토너먼트 중심	초기 단계
프로 리그 체계	JJDC 공식 프로 리그 출범 (2016~)	프로 리그 미구축	격차 존재
미디어 중계·콘텐츠화	다중 플랫폼 생중계·해설	중계·해설 체계 부재	격차 존재
문화 콘텐츠 전략	전통 문화 + e-스포츠 결합	전통 놀이 이미지 중심	발전 가능성 있음
제도적 인정	국가 체육·e-스포츠 시스템 편입	제도적 인정 없음	격차 존재

그럼에도 불구하고 화투의 e-스포츠화 가능성이 곧바로 현실화된다고 보기는 어렵다. 현재 화투는 대중성, 디지털화, 토너먼트 운영 경험이라는 기초 조건을 갖추고 있으나, 이를 정식 e-스포츠 종목으로 전환하기 위해서는 여전히 제도적·문화적·미디어적 차원의 문제 해결의 필요성이 요구된다. 특히 규칙의 표준화 미비, 대중적 인식의 한계, 그리고 경기 과정에서의 관람성과 정보 전달 구조의 부족은 화투 e-스포츠화의 실질적 장애 요인으로 작용할 수 있다. 이에 따라 본 연구는 화투의 e-스포츠화 과정에서 예상되는 주요 문제점을 중심으로 현재의 한계를 분석하고자 한다.

4.2. 화투의 e-스포츠 모델 제안

화투의 e-스포츠화는 단순한 상업적 경쟁 모델이 아닌, 규범화·비도박화·문화 지속성·사회적 가능성을 핵심 원칙으로 하는 한국형 모델로 설계될 필요가 있다. 이에 본 연구는 다음과 같은 방향

에서 화투 e-스포츠 모델을 제안한다.

먼저 규칙의 표준화와 제도 설계를 통한 도박성 해소의 방향성이 고려되어야 한다. 화투는 역사적으로 도박성과 결부되어 사회적 논란의 대상이 되어 왔으며, 이는 오늘날 화투의 제도적·산업적 확장을 제약하는 주요 요인으로 작용하고 있다. 따라서 화투 e-스포츠화의 선결 조건은 상금 규모의 확대가 아니라, 경기 규칙의 표준화와 제도 설계를 통해 금전 도박 구조를 원천적으로 차단하는 것이다.

구체적으로는 다음과 같은 방안이 고려될 수 있다. 첫째, 경기 규칙을 통일하고 점수·순위·승패 중심의 평가 체계를 확립한다. 둘째, 현금성 보상이나 현실 화폐로 전환 가능한 가상 자산을 배제하고, 시즌 포인트·랭킹·메달·명예 칭호 등 비금전적 보상 체계를 도입한다. 셋째, 단기적 승부 중심 구조가 아닌 리그제·시즌제를 도입함으로써 장기적 경쟁 구조를 형성한다. 이러한 규범화는 화투를 ‘도박성 오락’에서 ‘규칙 기반 지적 경쟁 콘텐츠’로 전환시키는 핵심 장치가 될 수 있다.

그다음으로 문화 지속형 e-스포츠의 설계 측면이 고려되어야 한다. 이는 화투의 한국적 정체성 유지가 e-스포츠화 과정에 있어 주요한 가치임을 의미한다. 화투는 단순한 게임 규칙을 넘어, 월패·사계절·꽃과 동물 이미지 등 한국적 생활문화와 정서가 축적된 전통 놀이이다. 따라서 화투의 e-스포츠화는 문화적 요소를 제거하는 방향이 아니라, 경쟁 구조 속에서 문화적 상징과 서사를 적극적으로 유지·강화하는 방향으로 설계되어야 한다. 이를 위해 경기 UI와 시각 디자인에 전통 색채와 민속적 상징을 반영하고, ‘Go / Stop’ 결정 과정을 핵심 관전 포인트로 부각시키는 연출이 가능하다. 또한 해설과 콘텐츠 제작 과정에서 화투의 역사적 배경과 전략적 의미를 설명함으로써, 화투 e-스포츠는 단순한 승부를 넘어 문화 콘텐츠로서의 관전 경험을 제공할 수 있다.

또한 화투의 e-스포츠화는 고령화 사회를 고려한 기능형 모델로 발전되어야 한다. 동아시아 사회가 공통적으로 직면한 고령화 문제 속에서, 화투 e-스포츠는 새로운 사회적 기능을 수행할 잠재력을 지닌다. 화투는 기억력, 계산 능력, 상황 판단, 위험 선택 등 인지적 사고를 요구하는 구조를 갖고 있어, 본질적으로 두뇌 자극형·인지 훈련형 게임의 성격을 지닌다. 이에 따라 중·장년층 및 고령층을 주요 참여 대상으로 하는 저속도 경기 모드, 커뮤니티 기반 리그, 지역 단위 대회 등을 설계할 수 있다. 이러한 방식은 화투 e-스포츠를 단순한 청년층 중심의 고반응 신체 e-스포츠와 구별되는 전 연령이 참여할 수 있는 ‘생활 밀착형 e-스포츠’로 발전시킬 수 있으며, 나아가 치매 예방 및 인지 기능 유지라는 공공적 가치와도 연결될 수 있다.

마지막으로 민속성 유지 기반의 e-스포츠 설계가 필요하다. 이는 전통성과 현대성의 균형을 의미한다. 화투 e-스포츠화 과정에서 중요한 과제 중 하나는 디지털 전환과 경쟁 구조의 도입이 전통적 민속성을 약화시키지 않도록 하는 것이다. 화투는 단순한 카드 게임을 넘어, 명절·가정·공동체 중심의 놀이 문화 속에서 형성된 민속적 실천의 산물이라는 점에서, 그 문화적 맥락을 유지하는 것이 필수적이다.

이를 위해 첫째, 전자 카드의 디자인에 있어 월패(月牌) 구성, 사계절 이미지, 전통 색채와 상징 체계를 유지함으로써 시각적 차원에서의 문화 정체성을 확보할 수 있다. 둘째, 경기 진행 방식에서도 ‘고(Go)·스톱(Stop)’과 같은 핵심 규칙 구조를 중심으로 전통적인 게임 리듬과 의사결정 방식을 유지하여, 게임의 본질적 긴장감과 민속적 특징을 지속시킬 필요가 있다. 셋째, 대회 연출 및 주 시각(메인 비주얼) 디자인에 전통 문양, 명절 요소, 지역 문화 이미지를 반영함으로써 화투 e-스포츠를 단순한 디지털 게임이 아닌 문화적 서사를 지닌 콘텐츠로 확장할 수 있다.

본 연구에서 제안하는 화투 e-스포츠 모델은 산업적 수익 창출을 1차 목표로 삼기보다, 전통문화 계승·사회적 기능 확대·공공 콘텐츠 개발이라는 정책적 가치를 함께 고려한다는 점에서 기존 e-스포츠 모델과 차별성을 지닌다. 규칙 표준화를 통해 도박성 논란을 완화하고, 문화적 서사를 강화함으로써 전통 기반 K-콘텐츠의 확장 가능성을 제시하며, 고령화 사회에 적합한 참여형 디지털 여가 모델을 제공할 수 있다. 이러한 화투 e-스포츠 모델은 향후 문화체육관광부, 지자체, 공공 문화 기관이 추진하는 전통문화 디지털 전환 정책 및 생활형 e-스포츠 육성 정책과도 연계될 수 있으며, 한국형 e-스포츠의 외연을 확장하는 새로운 사례로 기능할 수 있다. 즉, 화투의 e-스포츠화는 단일 게임의 산업화가 아니라, 전통 콘텐츠가 현대 디지털 경쟁 문화로 재구성되는 하나의 정책적·문화적 실험 모델로서 의미를 지닌다.

5. 결론

현재 화투는 규범화 준비 단계에서 대회화 단계로 이행하는 과도기에 위치해 있으며, 이는 <JJ도디주>가 공식 e-스포츠 리그 <JJDC>를 출범하기 이전의 발전 단계와 구조적으로 유사하다. 따라서 화투의 e-스포츠화는 단기적 성과를 목표로 한 급진적 전환이 아니라, 단계적·점진적 접근을 통해 사회적 수용성과 문화적 지속 가능성을 확보하는 방식으로 추진될 필요가 있다.

첫 번째 단계인 규범화 준비 단계에서는, 화투가 역사적으로 동반해 온 도박성 논란을 제도적으로 해소하는 것이 핵심 과제로 제시된다. 이를 위해 경기 규칙의 표준화, 현금성 보상 및 현실 화폐 전환 구조의 차단, 점수·랭킹·시즌제 중심의 평가 체계 구축이 요구된다. 현재 <한게임(신맛고)> 플랫폼에서 운영 중인 토너먼트 모드는 이미 ‘참가·경기·순위 산정·보상 지급’으로 이어지는 경쟁 구조를 실험하고 있으며, 이는 화투가 제도적 차원에서 경쟁 콘텐츠로 전환될 수 있는 기초 조건을 일정 부분 충족하고 있음을 보여준다.

두 번째 단계에서는 화투가 플랫폼 내부의 경쟁을 넘어, 공개적이고 관전 가능한 대회 콘텐츠로 확장되는 것이 핵심이다. 정기적인 시즌제 및 리그형 대회 운영, 기본적인 중계·해설 시스템 도입을 통해 화투는 반복 소비되는 경기 콘텐츠로 자리 잡을 수 있다. 이 과정에서 선수들의 실력 차이가 점차 가시화되며, 화투는 단순한 여가 놀이가 아닌, 수준을 축적하고 평가할 수 있는 경쟁 활

동으로 성격이 전환된다. 이러한 발전 양상은 <JJ 도디주>가 초기 <JJDC>를 통해 대회 경험을 축적하던 단계와 대응된다.

세 번째 단계는 화투 e-스포츠화의 성숙 단계로서, 직업적 경쟁 구조와 공공적 기능이 결합된 형태를 지향한다. 이 단계에서 화투는 공식 프로 리그와 선수 등록 제도를 통해 전문성을 확보하는 동시에, 중·고령층 참여가 가능한 ‘라이트 e-스포츠’ 모델로 확장될 수 있다. 기억력, 판단력, 전략적 사고를 요구하는 화투의 게임 구조는 인지 훈련 및 사회적 교류 기능과 결합될 수 있으며, 이는 고령화가 가속화되는 동아시아 사회의 현실적 요구와도 부합한다.

종합하면, 화투의 e-스포츠화는 <JJ 도디주> 모델을 단순히 모방하는 것이 아닌, 단계적·점진적 발전 경로를 통해서 사회적 수용성과 문화적 지속 가능성을 동시에 확보하는 방향으로 추진되어야 한다. 현재 화투는 이미 대회화 단계로 진입할 수 있는 조건을 갖추고 있으며, 향후 규칙의 제도화, 안정적인 대회 운영 구조, 그리고 공공 문화적 가치의 결합 여부가 한국형 전통 카드 e-스포츠로의 성공적인 전환을 좌우할 핵심 요인으로 작용할 것이다.

References

- [1] J. Liu, "Go: A world language of international communication," *cssn.com*, https://www.cssn.cn/skgz/bwyc/202506/t20250613_5878978.shtml (accessed Feb. 17, 2026).
- [2] F. Zhang and P. Liu, *History of Chinese Chess*, Shanghai Bookstore Publishing House, 2025.
- [3] Z. Bao, *A Study of Modern Mahjong Culture in Ningbo*, Zhejiang University Press, 2021.
- [4] P. Duan and Y. Zhang, *China Esports Development Report 2023*, Social Sciences Academic Press, 2023.
- [5] Korea Creative Content Agency, *Global Game Industry Trends, Jan.-Feb. 2025*, Korea Creative Content Agency, 2025.
- [6] Jingxuan, "Fifteen years of esports in China: Glory for players, survival for investors," *tmtpost.com*, <https://www.tmtpost.com/3619455.html> (accessed Oct. 22, 2025).
- [7] "League handbook," *lolesports.com*, <https://lolesports.com/ko-KR/season/113470241010388072/handbook> (accessed Apr. 13, 2026).
- [8] J. H. Lee, "T1 and Faker, making esports a sport – 2024 sports icon: League of Legends pro team T1," *cultura.co.kr*, <https://www.cultura.co.kr/news/articleView.html?idxno=4256> (accessed Mar. 15, 2026).
- [9] Y. Cui, Z. Zhao, and L. Wang, "Protection and dissemination of Chinese intangible cultural heritage based on digital games," *International Communication of Chinese Culture*, vol. 8, no. 1, pp. 483-491, Nov. 2021, doi: 10.1007/s40636-021-00237-x.
- [10] H. J. Kwon, "An analysis of the remediation process of the play-culture signs of Hwatu: Focusing on the narratives of Majo, Golpae, Sutu, Carta, and Hanafuda," *Korean Journal of Japanese Language and Literature*, vol. 1, no. 72, pp. 383-404, Mar. 2017, doi: 10.18704/kjll.2017.03.72.383.

- [11] Y. M. Han, "Hwatu," *folkency.nfm.go.kr*, <https://folkency.nfm.go.kr/topic/detail/5295> (accessed Jan. 17, 2026).
- [12] K. W. Choi, "Dreaming of K-board games carrying our own stories [Interview]," *nanet.go.kr*, <https://dl.nanet.go.kr/VolumeNReport.do?volumeNo=3102744> (accessed Feb. 2, 2026).
- [13] S. W. Choi and N. G. Kim, "Korean games at a crossroads: 2025 Newstomato Game Forum," *nanet.go.kr*, https://clik.nanet.go.kr/ampos/amposDetailView.do?CONTROL_NO=PAMP10000000079203 (accessed Dec. 23, 2025).
- [14] J. Švelch, "Mediatization of a card game: Magic: The Gathering, esports, and streaming," *Media, Culture & Society*, vol. 42, no. 6, pp. 838-856, Oct. 2019, doi: 10.1177/0163443719876536.
- [15] "Dou dizhu," *wikipedia.org*, https://en.wikipedia.org/wiki/Dou_dizhu (accessed Jan. 5, 2026).
- [16] WY-BD, "The 13th JJ Dou Dizhu Championship Cup S3 Spring Tournament concludes: Tianjin claims the title," *tom.com*, <https://sports.tom.com/202106/4023550078.html> (accessed Dec. 18, 2025).
- [17] S. H. Park, "A study on the process of the introduction of Hwatu into Korea," *Journal of Japanese Language and Culture*, vol. 1, no. 39, pp. 165-186, Jun. 2017, doi: 10.17314/jjlc.2017.39.009.
- [18] "About us," *jj.cn*, <https://www.jj.cn/about.html> (accessed Dec. 8, 2025).
- [19] "Chinese 'two-against-one' (Er-Da-Yi) poker competition rules," *baike.baidu.com*, <https://baike.baidu.com/item/中國二打一撲克競賽規則> (accessed Jan. 12, 2026).
- [20] "Competitive transformation of popular board and card games," *jj.cn*, <https://www.jj.cn/rule.html?type=group> (accessed Jan. 5, 2026).
- [21] S. Liu, "Casual game + esports: How the 'JJ Dou Dizhu Championship Cup' was made," *36kr.com*, <https://www.36kr.com/p/1074009597211524> (accessed Sep. 5, 2025).
- [22] "Hangame Sin-Matgo," *gostop.hangame.com*, <https://gostop.hangame.com/index.nhn?gameId=msduelgo> (accessed Nov. 23, 2025).