

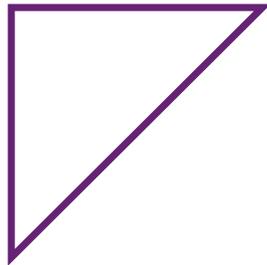
발간등록번호

11-B552644-000513-01

이스포츠 사업 성과분석 및 발전방안 연구

20

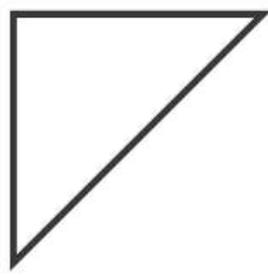
23



이스포츠 사업 성과분석 및 발전방안 연구

20

23



본 보고서의 내용은 연구자들의 견해이며, 본원의 공식입장과는 다를 수 있습니다.

제 출 문

한국콘텐츠진흥원장 귀하

본 보고서를 “이스포츠 사업 성과분석 및 발전 방안 연구”의 결과보고서로 제출합니다.

2023년 12월 10일

연구/조사기관 : 한국기업지식연구원

연구/조사책임자 : 정우식 (한국기업지식연구원 대표)

연구원 : 김학준 (한국기업지식연구원 수석연구원)

길우영 (한국기업지식연구원 책임연구원)

보조연구원 : 임형욱 (한국기업지식연구원 책임연구원)

심수연 (한국기업지식연구원 책임연구원)

한은혜 (한국기업지식연구원 책임연구원)

황인규 (한국기업지식연구원 선임연구원)

김학웅 (한국기업지식연구원 연구원)

요약문

요 약 문

제1장 연구개요

1) 연구배경 및 목적

□ 연구배경

- 이스포츠 산업의 성장, 이스포츠 지원사업 확대, 이스포츠 대회 확대

□ 연구 필요성 및 목표

- 이스포츠 산업 성장에 따라 정부의 이스포츠 지원이 증가하고 있으나, 이스포츠 사업에 대한 상반된 이슈가 지속됨에 따라 성과에 대한 검증이 필요한 시점
- 성과를 연구하고 관련 효과를 분석하여 지속가능한 ‘이스포츠 산업 확대’ 및 ‘국민생활문화’로서 정착 확산을 위한 개선방안과 발전전략을 제언

2) 연구범위 및 방법

[표 1] 연구범위 및 방법

연구범위	연구내용	세부연구내용
1. 이스포츠 사업의 운영현황 및 실태분석	이스포츠 사업 운영현황	문화체육관광부의 국고를 지원받은 이스포츠 사업 내용 정리
		사업 진행 기관의 사업 분석 및 시사점 도출
2. 이스포츠 사업 성과분석	이스포츠 사업 성과지표 설정	사업 구분 및 성과모델 구축
		성과지표 풀 구축
	이스포츠 사업 성과조사	SMART 검증 활용 성과지표 도출
		성과 도출
이스포츠 사업 성과분석	인터뷰 및 설문조사 진행	
	전문가 FGI 진행	
3. 이스포츠 산업발전을 위한 정책적 개선방안 및 사업 운영 관련 제언	사업 개선개편 기본방향 도출	종합 분석
		심층분석
	사업 발전을 위한 법제도 개정 필요사항 검토	전문가 FGI 결과분석 및 정리
		조사결과, 전문가 FGI, 국내외 이슈 등 정리
사업 발전을 위한 법제도 개정 필요사항 검토		관련 시사점 도출 및 개선·개편방안 도출
전문가 협의회를 통한 이스포츠 사업 개선 방향 도출		

제2장 현황 및 실태분석

1) 국내외 이슈

[표 2] 국내외 이슈

국내	국외
해외게임 종목 주류	시청 시간 감소(LCS 리그) 올림픽 이스포츠 시리즈 개최
이스포츠 전문 교육시설 성장	아시안게임 정식종목 승격 이스포츠 상급 하락
프로리그 수익성 문제	프로구단/리그 수익성 문제
프로구단 수익성 문제	선수 건강문제 도핑 및 치팅 문제
아시안게임	세계 이스포츠 거버넌스 경쟁 러시아 이스포츠 선수단 국기 사용 논란

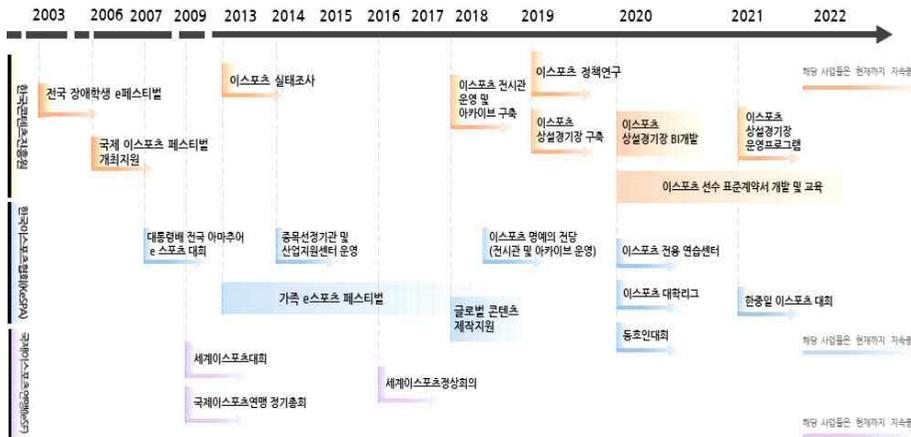
2) 이스포츠 사업

[표 3] 이스포츠 사업 종합

주체	사업명	사업목적
한국 콘텐츠 진흥원 (KOCCA)	전국장애학생e페스티벌	장애인e스포츠 생활체육 참여기회 제공, 장애인e스포츠의 저변확대 및 전국대회 개최를 통한 공동체 의식 함양과 자금심 고취 등
	이스포츠 전시관 운영 및 아카이브 구축 확대	국내 e스포츠의 사회·문화·경제적 가치를 세우고, 중주국으로서 그 위상을 높이기 위해 조성
	이스포츠 상설경기장 BI 개발	이스포츠 육성의 중추적 역할을 담당하는 이스포츠 상설경기장으로서의 대표성과 통일성을 가진 이미지 구현을 통한 대국민인지도 제고
	이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육	이스포츠 선수 표준계약서 개발을 통한 이스포츠 산업의 공정 상생 가치 확보
	이스포츠 실태조사	이스포츠 산업 시장 규모 및 잠재력을 정확히 파악·진단하고, 이스포츠 산업 육성을 위한 정책 수립을 위한 기초자료를 제공
	이스포츠 정책연구	이스포츠 산업 및 문화의 연구 조사를 통한 산업정책 토대 마련
	국제 이스포츠 페스티벌 개최지원	한국, 중국을 비롯한 주요국가 대학생 및 아마추어 청소년들의 이스포츠 대회 개최를 통한 문화교류 증진
	이스포츠 상설경기장 구축	지역 단위의 이스포츠 생태계 조성·활성화를 위한 기반구축
	이스포츠 상설경기장 운영 프로그램	지역 단위의 이스포츠 생태계 조성·활성화 및 관광연계가 가능한 체험형 인프라 조성을 통하여 지역 활성화
한국 이스포츠 협회 (KeSPA)	대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회	지역 e스포츠 균형 발전, e스포츠 유망주 발굴과 아마추어 e스포츠 저변확대
	e스포츠 대학리그	대학 e스포츠 활성화를 통해 아마추어 활성화와 e스포츠 산업기반 조성
	이스포츠 명예의 전당 (e스포츠 전시관 및 아카이브 운영)	국내 e스포츠의 사회·문화·경제적 가치를 세우고, 중주국으로서 그 위상을 높이기 위해 조성
	가족 e스포츠 페스티벌	게임과 e스포츠를 매개로 가족 간, 세대 간 유대감을 형성하고 소통을 강화하고, 건전한 게임 문화를 정착시키기 위해 진행
	글로벌 콘텐츠 제작지원	이스포츠를 다양한 국가 및 계층에게 소개

	종목선정기관 및 산업지원센터 운영	e스포츠 종목선정을 통한 산업 활성화 유도, 업계 의견 수렴과 연구를 통한 사업 발굴 및 산업 육성을 위한 행정적 지원 정책 수립
	e스포츠 전용 연습센터	아마추어 선수 양성, 교육 프로그램, 스크림대회 등의 개최를 통한 체계적인 선수 양성 시스템을 구축하고 대한민국 e스포츠의 국제 경쟁력을 강화
	동호인대회	e스포츠 활성화 및 기초 경기시설 확보, 건전한 게임 문화 정착, 동호인 활성화 도모
	한중일 이스포츠 대회	지속성장 가능한 이스포츠 국가대표 체계 구축 및 선수파견의 안정적 지원
국제 이스포츠 연맹 (IeSF)	세계 이스포츠 대회	전 세계 이스포츠 선수들과의 경쟁 및 세계 이스포츠를 하나로 융합
	국제이스포츠연맹 정기총회	국제이스포츠연맹의 사업 방향과 회원국의 의견을 수렴
	세계 이스포츠 정상회의	이스포츠 및 각국의 관계자들이 세계 이스포츠 산업 현황을 공유하고 상호 교류를 통한 시너지를 창출

3) 연도별 사업 현황



[그림 2] 연도별 사업정리

4) 예산

[표 4] 이스포츠 예산 규모

분류	(단위: 천 원)			
	한국콘텐츠진흥원	한국이스포츠협회	국제이스포츠연맹	합계
2018	1,100,000	880,000	250,000	2,230,000
2019	7,390,000	1,000,000	550,000	8,940,000
2020	3,290,000	1,760,000	330,000	5,380,000
2021	3,665,000	2,750,000	392,920	6,807,920
2022	2,985,000	2,735,000	393,270	6,113,270
전체	18,430,000	9,125,000	1,916,190	29,471,190

5) 사업개최지

[표 5] 지역별 현황

구분	2018	2019	2020	2021	2022	전체
인천	1	0	0	0	0	1
서울	3	3	3	3	3	15
부산	2	3	4	3	3	15
제주	1	2	0	0	2	5
창원	0	0	1	0	0	1
광주	0	1	2	2	1	6
대전	0	1	1	3	1	6
전주	0	0	0	1	0	1
진주	0	0	0	1	0	1
해외	1	0	0	1	1	3
온라인	0	0	2	0	0	2

제3장 조사설계

1) 성과모형 선행연구

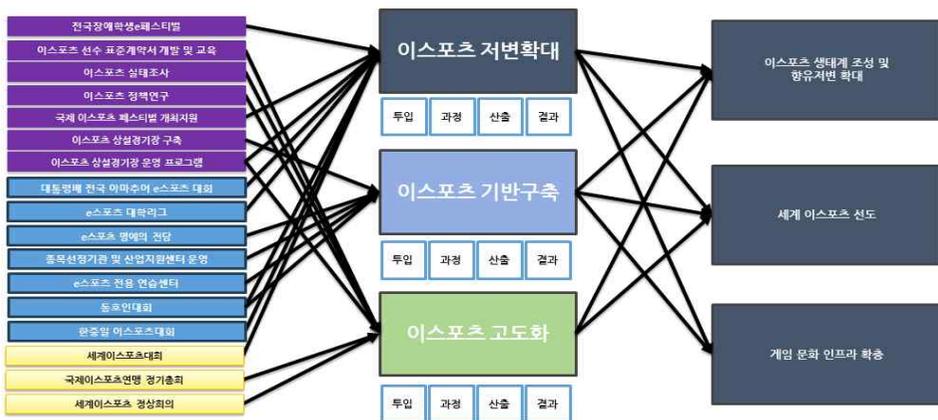
□ 방법론



[그림 3] 성과지표 개발 방법론

□ 성과모델 도출

- (1단계) 각 사업 주체별 실행사업을 그룹화
- (2단계) 분류된 사업을 3개의 투입-과정-산출-결과 성과모델로 구분
- (3단계) 사업별 특징에 따라 그룹화된 분류(1단계)를 “2020~2024 게임산업 진흥계획”의 전략목표에 부합하는 방향으로 연결
- (4단계) 투입-과정-산출-결과 모델에 알맞은 지표를 도출



[그림 4] 성과모델 도식화

2) 최종지표 도출

□ 이스포츠 저변확대

[표 6] 이스포츠 저변확대 성과지표

구분	사업명	투입*	과정*	산출*	결과	
국내	대통령배 전국 아마추어 이스포츠 대회	사업비, 참여선수 수 (예산인원)	본선진출인원, 상금 규모 홍보(노출수)	인지도, 누적조회수, 관람객 수	유망선수 발굴률	
	e스포츠 대학리그				지역 이스포츠 역량 확대	
					대학 참여 상승률	
	동호인대회				동호인 참여 상승률	
	이스포츠 상설경기장 운영 프로그램				이스포츠 대회	이스포츠 상설경기장 활성화율
					교육/인력양성 행사	
					경기장 투어	
이스포츠 대회	지역 이스포츠 활성화율					
전국장애학생e페스티벌	어울림 문화 확대					
	사회적 가치 확대					
국제	한중일 이스포츠 대회	조회수 증가율				
	세계 이스포츠 대회	세계적 종목 채택률				
	국제 이스포츠 페스티벌 개최지원	참가국 증가율				
	국산 게임 종목 채택률					

*수집 가능한 데이터에 한하여 분석

□ 이스포츠 기반구축

[표 7] 이스포츠 기반구축 성과지표

사업명	투입	과정	산출	결과
이스포츠 명예의 전당	사업비, 면적	영상제작 건수	선수위상 확대	이스포츠 위상 확대
		대관횟수	방문자 수	방문객 증가율
전체 종목 수		지정 종목 증가율	지정 종목 지속성	
		세계적 종목 지정률	세계적 종목 지정 지속성	
산업지원센터 운영		연구 건수	연구과제 수행 증가율	이스포츠 산업 권익 보호
		공정위원회 회의 건수	공정위원회 신고 접수 수	
e스포츠 전용 연습센터		계획 프로그램 수	가동률	국제교류 증가율
				훈련선수 응답 만족도
이스포츠 상설경기장 구축	평가점수	목표 가동률 달성도		
공인 이스포츠시설 지정	공인 이스포츠시설 수	동호인대회 진행 시설 비율	지정시설 심사 재참여율	

□ 이스포츠 고도화

[표 8] 이스포츠 고도화 성과지표

사업명	투입	과정	산출	결과	
국제이스포츠연맹 정기총회	사업비	참가국 수	가맹절차	이스포츠 세계화 확대	세계적 영향력 확대
세계 이스포츠 정상회의		참가국 수		이스포츠 논의율(%)	
이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육		기사 보도 수	인지도	계약 표준화 선도율	
이스포츠 실태조사		기사 보도 수	발간 보고서 수	정책연구 활용 건수	
이스포츠 정책연구				정책 및 사업 반영수	

3) 조사설계 및 수행

□ 조사설계

- 일반인 설문조사 및 심층인터뷰 시행
- 분과(생활이스포츠, 국제화, 산업)별 FGI 실시

□ 조사수행

- (설문조사) 시청 경험 대비 부족한 관람 경험의 추후 확장 가능성을 확인하였으며, 정부 사업에 대해 알고 있다고 응답한 비율은 부족하지만, 사업의 효용도는 긍정적인 평가가 우세
- (심층인터뷰) 저변확대 사업을 긍정적으로 평가하고 있으나, 홍보 및 인식 개선, 장기적 보상 마련 등의 필요를 응답
- (FGI) 이스포츠 전반의 문제로 IP 문제를 가장 많이 응답하고 있으며, 현 이스포츠 사업에 대해서는 목표 및 방향성의 일관성 등의 문제가 있다고 응답
 - (생활이스포츠) 생활 권역으로 확대됨에 따라 나타나는 이점에 주목
 - (국제화) 새로운 국제 표준화에 대한 충분한 논의와 협력 체계의 구축, 새로운 전략 발견 등이 필요
 - (산업) 규제 및 법으로 인한 어려움은 없으나, IP 문제 및 홍보확대, 지원강화 등이 필요

제4장 성과분석

□ 이스포츠 저변확대

- 참여 인원(선수)이 증가하는 사업과 감소하는 사업이 혼재된 상태
- (국내대회) 참관객, 조회수 등이 증가하는 경향이 강하나, 일부 대회에서는 반대로 감소하는 경향이 나타나는 중
- (국제대회) IEF 지원을 제외하면, 시청자 수 및 조회수 등이 증가하고 있는 추세로 긍정적인 모습
- 전반적으로 홍보확대가 가장 절실한 상태로 평가되며, 사업의 인지도와 인기를 함께 획득할 방법이 필요한 것으로 분석

□ 이스포츠 기반구축

- (선수 및 산업지원) 국제교류 증가, 이스포츠 생태계 보호 등의 정책적 조치는 잘 진행되고 있는 것으로 평가되나, 행정처리 등의 절차가 미비
- (구축 및 운영) 정책 목표를 달성하고 있으나, 활용도 등의 문제가 혼재해 있는 것으로 분석
- (상설경기장) 목표 가동률을 달성하는 등 우수한 성과가 나타나는 것으로 보이나, 운영 사업별 질적인 측면에서의 고려가 추가적으로 필요

□ 이스포츠 고도화

- (연구) 다양한 분야 및 이스포츠의 생태계를 위한 연구가 진행되고 있으나, 정책 혹은 전략, 사업 등에 미치는 영향이 절대적이지는 못한 것으로 분석
- (국제) 다양한 주제와 방향에 대한 논의가 오가는 것으로 판단되나, 깊이 있는 주제에 대한 논의 및 건설적 토론의 장의 형성으로 이어지지는 못한 것으로 분석
- (인력양성) 정책연구 등을 통해 고도화된 인력양성 사업이 2023년, 본격적으로 시작되었기에 성과와 관련된 내용 도출이 어려운 상태

[표 9] 주요 우수·미흡 성과(이스포츠 저변확대)

분류	구분	우수성과	미흡 성과
	사업명		
이스포츠 저변확대	대통령배 전국 아마추어 이스포츠 대회	<ul style="list-style-type: none"> 설문조사 간 인지도 26.3%를 기록 (조회수) 최근 5개년 간 약 690% 상승 최근 5개년 간 프로구단 입단 선수 비율이 기존 0.7%에서 1.9%로 상승 	<ul style="list-style-type: none"> 2018년부터 2019년까지 평균 2,900명이 참여했으나 2020년 이후 3개년 동안 평균 1,300여 명만이 참여
	이스포츠 대학리그	<ul style="list-style-type: none"> 설문조사 간 인지도 38.4%를 기록 최근 3년 동안, 참여선수 273명에서 911명으로 확대 최근 3년 동안, 참여대학 30개에서 95개로 증가 	<ul style="list-style-type: none"> 종목 수는 최대 3개에 불과
	동호인 대회	<ul style="list-style-type: none"> (참여선수 수) 최근 3개년 간, 연평균 62.0%씩 증가하는 성과를 이룩 (참가팀 증가율) 3년 동안 46개에서 147개로 상승 (연도별 대회 개최수) 3년 동안 1회에서 36회로 상승 	<ul style="list-style-type: none"> (인지도) 8.2%로 나타나 하위 4위를 기록 종목 수는 최대 3개에 불과
	이스포츠 상설 경기장 운영 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> 모든 활동(대회, 행사, 교육, 투어)이 증가하고 있으며, 그에 따라 조회수, 관람객 및 참관객 수도 증가하고 있는 상태 	<ul style="list-style-type: none"> 모든 지역에서 대회, 행사 등의 활동보다 투어의 비율이 가장 높으나, 이와 연계되는 활동이 부재한 상태 부산 및 광주의 지역 이스포츠 활성화율은 상승하고 있음에도 불구하고 여전히 대전과 비교하여 낮은 상태 설문조사 결과, 4.0%의 인지도로 조사
	전국장애 학생 e페스티벌	<ul style="list-style-type: none"> 어울림 종목의 비율이 평균 50%를 기록 연평균 14.4%의 장애 유형별 종목이 확대 	<ul style="list-style-type: none"> KeSPA 종목선정기관 공식종목의 채택률 평균 20%를 기록 장애 유형별 인구비율과 대회 참가선수 간 괴리감이 존재
	한중일 이스포츠 대회	<ul style="list-style-type: none"> 설문조사 간 인지도 24.5%를 기록 최근 2개년간 조회수는 2.8배, 동시 시청자 수는 4.9배 증가 	<ul style="list-style-type: none"> 기존 104명이던 참여선수가 29명으로 감소
	세계 이스포츠 대회	<ul style="list-style-type: none"> 최근 5개년 간, 참가국 38개에서 105개로 상승, 2018~2019년 100만 건 전후의 홍보수가 2020년 이후로 2~5억 건으로 증가 순 시청자 수는 180만 명에서 3,500만 명으로 폭증 연평균 참가국 증가율은 28.9%, 순 시청자 수 증가율은 108.7%로 우수 	<ul style="list-style-type: none"> 최근 5개년 간 관람객 수는 2만 명 전후에 머무르는 중
	국제 이스포츠 페스티벌 개최지원	<ul style="list-style-type: none"> 매년 하나 이상의 국산 게임이 대회 종목으로 채택 	<ul style="list-style-type: none"> 2018년 이후 조회수가 약 92% 이상 감소한 이후 회복하는 추세를 보였으나, 2022년 786회의 조회수를 기록하여 2018년 조회수의 약 99.7% 감소 (참가국 평균 증가율) 최근 5개년 연평균 -9.6%를 기록

[표 10] 주요 우수·미흡 성과(이스포츠 기반구축·고도화)

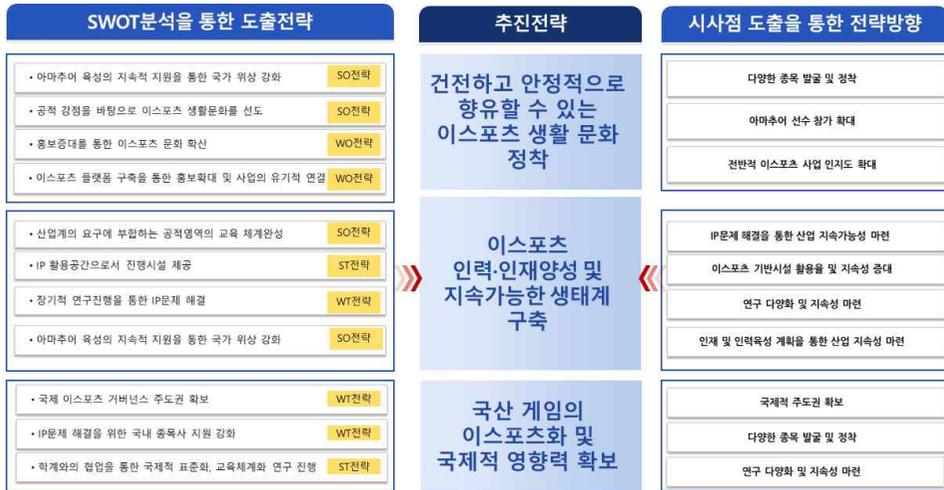
구분		우수성과	미흡 성과
분류	사업명		
이스포츠 기반구축	명예의 전당	<ul style="list-style-type: none"> (조회수) 2019년 3만 5천 회에서 2022년 10만 회로 상승 	<ul style="list-style-type: none"> 전체 5개년 동안 명예의 전당 오프라인 영업일 평균 방문객이 10명 정도에 머무르는 저조한 실적을 기록 선수 중 약 2% 미만인 명예에 전당에 입성(히어로즈 기준) 가능하였으나, 현재는 3.5% 이상이 입성 가능하여 비교적 희소성이 감소
	종목선정 기관 운영	<ul style="list-style-type: none"> 선정된 전문종목의 80.3%가 세계적 종목 	<ul style="list-style-type: none"> 선정했던 모바일 종목이 대부분 세계적 인기를 얻고 있음에도 불구하고 전문종목에서 일반 게임으로 격하
	산업지원 센터 운영	<ul style="list-style-type: none"> 해를 거듭해 가며 이스포츠 권의 보호율이 증가하며 민원의 대부분을 처리 	<ul style="list-style-type: none"> (연구과제 수행 증가율) 연평균 -29.2%를 기록
	e스포츠 전용 연습센터	<ul style="list-style-type: none"> 최근 3개년 간 해외팀 비율은 50%에 도달하였으며, 외국인 비율은 42.9%에 도달 	<ul style="list-style-type: none"> 글로벌 이스포츠 캠프의 참여팀 및 인원이 지속적으로 감소 국제대회 등을 대비한 훈련 프로그램이 있음에도 불구하고 낮은 가동률을 기록
	이스포츠 상설경기장 구축	<ul style="list-style-type: none"> 2022년 목표 달성도를 100% 이상 기록하여 계획 이행에 성공 매해 가동률이 높아지고 있는 상태 	<ul style="list-style-type: none"> (평균 가동률) 모든 경기장에서 55% 미만을 기록 (부산) 목표 가동률 상승 폭이 타 경기장과 비교하여 적은 상태
	공인 이스포츠 시설 지정	<ul style="list-style-type: none"> (홈페이지 회원수) 2021년부터 지속적으로 증가 	<ul style="list-style-type: none"> 2021년과 비교하여 2022년에 동호인대회 진행 시설 비율이 감소 지정시설 심사 재참여율을 48.9%를 기록
이스포츠 고도화	국제 이스포츠 연맹 정기총회	<ul style="list-style-type: none"> 연평균 29.3%의 참가국 증가율을 확보 매년 1~2건씩 정책관련 MOU를 체결 	<ul style="list-style-type: none"> (세계가맹 건수) 0건
	세계 이스포츠 정상회의	<ul style="list-style-type: none"> 2018년 참가국 57개에서 2022년 135개국에 참가하는 성과 2018년 943명이던 시청자 수가 2022년 기준 20만 가까이 되는 시청자 수를 확보 	<ul style="list-style-type: none"> 논의 주제의 대부분이 단발성
	이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육	<ul style="list-style-type: none"> 표준계약서를 활용하는 구단의 수가 2021년 35%에서 2022년 84.6%로 성공적으로 증가 2021년 대비 2022년 아마추어 선수의 표준계약서 인지도가 13.4%에서 30.9%로 증가 	<ul style="list-style-type: none"> 2021년 대비 2022년 프로 선수의 표준계약서 인지도가 68.1%에서 53.6%로 하락
	이스포츠 실태조사	<ul style="list-style-type: none"> 이스포츠 정책연구에 평균 3건이 활용되고 있는 상태 	<ul style="list-style-type: none"> 기사 보도에서의 활용이 저조
	이스포츠 정책연구	<ul style="list-style-type: none"> 조세특례제한법, 게임산업 진흥 종합계획 등에 정책연구의 내용이 반영 인력양성 기관 지정, 산업지원 센터 선정부터 동호인대회, 대학리그 등 다양한 사업에 정책연구의 내용을 반영 	<ul style="list-style-type: none"> 연구 주제에 대한 지속적 검토 및 최신화가 필요하나 현재는 그러한 과정이 공식적으로는 없는 상태

○ (종합) 국내외 이슈, 설문조사, 일반인 심층인터뷰, FGI, 성과분석의 결과를 종합한 결과, 대부분의 사업이 일반인이 체감할 수 있는 단계에 들어서지 못했으며, 산업계 및 학계의 요구에 충분히 호응하지 못하고 있는 것으로 분석

제5장 발전방안

□ 비전 · 전략체계

- 도출된 시사점과 SWOT 분석을 바탕으로 나타난 전략을 결합하여 비전 · 전략체계를 구축



[그림 5] 전략목표 도출

[표 11] 비전·전략체계

비전	이스포츠 종주국에서 선도국으로의 비상, K-eSports		
전략목표	건전하고 안정적으로 향유할 수 있는 이스포츠 생활 문화 정착	이스포츠 인력·인재 양성 및 지속가능한 생태계 구축	국산 게임의 이스포츠화 및 국제적 영향력 확보
전략방향	생활이스포츠 문화 정착	이스포츠 인력·인재 양성	국산 게임 이스포츠화 지원
	생활 권역에서의 건전한 이스포츠 문화 확산, 대회/리그 사업을 기반으로한 향유문화 정착	이스포츠 인력규정 마련, 학계 협의를 통한 인력양성 방안 구축 등 이스포츠 인력·인재 양성의 기틀 확립	이스포츠화 지원 사업, 상설경기장 활용 등을 통한 지속적인 국산 게임의 이스포츠화 지원
	이스포츠 향유 기반구축	지속가능한 생태계 구축	국제적 영향력 확보
	공인 이스포츠시설, 상설경기장 등 사업 기반 구축을 통한 저변확대 지원	이스포츠의 장기적 지속가능성을 확보하기 위하여 안정적 이스포츠 생태계 조성에 기여	기존 국제 대회 지원 강화와 종목 선정 다양화 등을 통하여 국제적 영향력 확보

□ 분야별 발전방안

- (종합) 전반적인 홍보 부족의 해결과 기관의 역할 및 권한에 대한 고민이 필요하며, 이를 위해 다양한 계층의 의견을 종합하여 다측면의 사업을 진행하고 발전시켜야 하고, 이를 위한 다양한 선행 연구가 필수적
- 더불어, 이스포츠 산업계 및 학계의견을 종합하고 지원하는 방향으로 진행하고 다양한 참여자의 의견을 규합하여 발전시키는 것이 매우 중요
- 또한, 사업간 유기적인 연결을 통해 궁극적으로 다양한 사업을 규합하고 시너지효과를 내는 것이 중요

[표 12] 분야별 발전방안

구분	분야별 발전방안
생활 이스포츠 문화 정착	<ul style="list-style-type: none"> • 전반적 인지도 및 인기 부족은 홍보의 부족이 가장 큰 이유로 판단됨에 따라, 관람객 수 및 조회수 증가를 위한 조치(홍보확대, 사업 확대 등) 진행 - 각 사업별 특징을 고려하여 진행 • (상설경기장) 전략 방향성에 관한 연구를 진행하여 시설 운영의 방향성을 설정
이스포츠 향유 기반구축	<ul style="list-style-type: none"> • 각 사업을 통해 지정 혹은 구축된 시설의 권한과 역할이 좁거나, 방문자 수 감소 등의 문제가 발생하고 있기에, 역할 확대에 따른 지원확대와 유인요인 개발 등의 조치를 진행 • (이스포츠 플랫폼) 기존 사업들과의 시너지를 통해 결론적으로 정부 이스포츠 사업이 명확한 효과를 낼 수 있도록 파편화된 정부 아마추어 이스포츠 사업을 하나의 플랫폼으로 구축하여, 사업별 연결고리를 더욱 확대 • 퍼블릭시티권 등에 관한 후속 연구를 진행하여 도입 여부 및 가능성에 대한 지속적 지원을 통해 수익성 문제를 해결
이스포츠 전문 인력양성	<ul style="list-style-type: none"> • 국내외 이스포츠 인력 연구를 참고하여 도출된 3단계(이스포츠 핵심-연계-지원)의 모델을 제시하고, 이에 따른 교육 커리큘럼 구성, 자격화 등의 조치 진행
지속가능한 생태계 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 명문화되어 있지 않은 기존 법령을 명문화 • (산업지원센터) 산업지원센터의 권한과 역할을 확대하여 산업계 요구를 수용하고 해결할 수 있도록 조치 • 산업이 고도화됨에 따라 분화되는 사업 영역에 대한 대응을 실시 • 전문가의 제언에 따라 실태조사의 시의성 문제를 해결하고 장기적 연구과제 발굴 및 깊이 있는 주제에 관한 연구를 진행 • 장기 연구과제 선정을 통한 이스포츠 연구 이슈 대응
국산게임 이스포츠화 지원	<ul style="list-style-type: none"> • IP 종속문제 해결 및 국내 게임의 이스포츠화를 위해 정부 및 종목사간 협약을 체결하여 최종적으로 해외시장까지 섭렵할 수 있는 조치를 진행
국제적 영향력확보	<ul style="list-style-type: none"> • 국제대회 활성화 및 국가확대의 조치 진행 • 이스포츠의 스포츠화 및 이스포츠 표준화 연구 진행 • 국제이스포츠 연맹을 하나의 분쟁 해결기구 및 대회 표준 규격(규정) 확립기관으로 확대 • (종목선정기관) 다양한 종목을 지정할 수 있도록 종목사 신청규정 등 일부 제한을 해제하여 세계적 종목 선수풀 확대

□ 연구발전 제언

- 본 과업은 지난 5년간 진행된 사업의 다양성 및 파편화로 인하여 다양한 사업을 3개의 부분집합하는 과정 속에 유기적인 사업의 연결고리가 일부 누락되었다는 단점을 보유
- 이에 따라, 기반구축(국제화/연구/인프라) - 저변확대 - 정량·정성적 성과물로 이어지는 모델에 대한 추가적 고려가 필요
- 더불어, AHP 분석 등의 방법론을 바탕으로 지표별 중요도를 산출할 수 있는 연구와 사업별 목표치를 설정하여 사업별 성공 및 실패를 판단할 수 있도록 하는 사전 준비가 필요
- 또한, 5개년 내 사업의 수집데이터가 달라지는 등 데이터 정합성의 문제가 발생하여 사용하지 못한 지표도 존재하므로, 추후 연구에서는 더욱 높은 인과관계를 가진 지표로 발전하기 위한 조치가 필요
- 추가적으로, 지표 대부분이 양적 지표인 만큼 추후, 질적 지표를 추가하여 각 사업의 효용성에 대한 다각적 측면을 살펴볼 것을 제안
- 마지막으로, 다양한 계층의 참여자가 제언하였으나 의견이 상충하는 부분이 존재하여 해당 부분에 대한 충분한 협의 및 합의가 필요
 - 지역 소규모 경기장, 국제이스포츠연맹 강화 등의 안건을 포괄



목 차

제1장 연구개요	1
1. 연구배경 및 목적	1
1) 연구배경	1
2) 연구목적	2
2. 연구범위 및 방법	3
1) 연구범위	3
2) 연구방법	4
제2장 현황 및 실태분석	6
1. 이스포츠 산업	6
1) 이스포츠 정의	6
2) 정책 및 법·제도 현황	7
3) 주요 종목	9
2. 국내외 이스포츠 이슈	13
1) 국내 이스포츠	13
가) 시장 규모	13
나) 주요이슈	14
2) 해외 이스포츠	20
가) 시장규모	20
나) 주요이슈	21
3) 상금 및 시청 규모	29
3. 이스포츠 사업	32
가. 이스포츠 사업 주체	32
나. 세부 사업내용	35
1) 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)	35
가) 전국장애학생e페스티벌	35
나) 이스포츠 전시관 운영 및 아카이브 구축 확대	35
다) 이스포츠 상설경기장 BI(Brand Identity) 개발	36
라) 이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육	37
마) 이스포츠 실태조사	38
바) 이스포츠 정책연구	38
사) 국제 이스포츠 페스티벌 개최지원	39
아) 이스포츠 상설경기장 구축	39
자) 이스포츠 상설경기장 운영 프로그램	40

2) 한국이스포츠협회(KeSPA)	41
가) 대통령배 전국 아마추어 이스포츠 대회	41
나) 이스포츠 대학리그	41
다) 이스포츠 명예의 전당	42
라) 가족 이스포츠 페스티벌	42
마) 글로벌 콘텐츠 제작지원	43
바) 종목선정기관 및 산업지원센터 운영	44
사) 이스포츠 전용 연습센터	44
아) 동호인대회	45
자) 한중일 이스포츠 대회	45
3) 국제이스포츠연맹(IeSF)	47
가) 세계 이스포츠 대회	47
나) 국제이스포츠연맹 정기총회	48
다) 세계 이스포츠 정상회의	48
다. 종합	50
4. 사업운영현황	52
1) 연도별 지원사업	52
2) 예산	54
3) 세부예산	55
제3장 조사설계	61
1. 성과모형 선행연구	61
1) 성과지표 구성	61
2) 방법론	64
3) 성과지표 개발	65
4) 모델 설계개요	67
2. 성과모델·지표 개발	69
가. 성과모델 개발	69
1) 사업내용별	69
가) 이스포츠 저변확대	69
나) 이스포츠 기반구축	70
다) 이스포츠 고도화	70
라) 종합	71
2) 정책별	72
가) 이스포츠 진흥 중장기계획(2014~2019)	72
나) 게임산업 진흥 종합계획(2020~2024)	73
다) 종합	74
라) 사업분류	75
3) 종합	76

나. 성과지표 개발	77
1) 성과지표 풀(Pool)	77
2) 유사사업 성과지표 검토	78
가) 문화체육관광부 성과관리 시행계획	78
나) 스포츠센터 운영 성과평가	79
다) 구로구 성과관리계획서	79
라) 스포츠 정책지표체계 구축 연구	80
마) 외교부 성과관리 체계 개선방안 연구	81
바) 학교체육진흥정책 효과성 성과평가 지표개선 연구	81
3) 지표도출	82
가) 성과별 전략연계	82
나) 산출 및 결과지표 도출 고려점	83
다) 전문가 의견	85
4) 최종지표 도출	87
5) 산출식	89
3. 조사설계 및 수행	95
1) 조사설계	95
가) 설문조사	95
나) 인터뷰	96
다) FGI	97
2) 조사결과	98
가) 설문조사	98
나) 심층인터뷰	109
다) FGI	116
제4장 성과분석	126
1. 이스포츠 저변확대	126
1) 대통령배 전국 아마추어 이스포츠 대회	126
가) 투입	126
나) 과정	127
다) 산출	130
라) 결과	131
2) 이스포츠 대학리그	133
가) 투입	133
나) 과정	134
다) 산출	135
라) 결과	136
3) 동호인대회	137
가) 투입	137

나) 과정	138
다) 산출	139
라) 결과	141
4) 이스포츠 상설경기장 운영 프로그램	142
가) 투입	142
나) 과정	142
다) 산출	144
라) 결과	146
5) 전국장애학생e페스티벌	148
가) 투입	148
나) 과정	149
다) 산출	150
라) 결과	151
6) 한중일이스포츠대회	155
가) 투입	155
나) 과정	156
다) 산출	157
라) 결과	157
7) 세계 이스포츠 대회	158
가) 투입	158
나) 과정	159
다) 산출	161
라) 결과	163
8) 국제 이스포츠페스티벌 개최지원	165
가) 투입	165
나) 과정	166
다) 산출	168
라) 결과	169
2. 이스포츠 기반구축	171
1) 이스포츠 명예의 전당	171
가) 투입	171
나) 과정	172
다) 산출	173
라) 결과	174
2) 종목선정기관 운영	176
가) 투입	176
나) 과정	176
다) 산출	177

라) 결과	179
3) 산업지원센터 운영	182
가) 투입	182
나) 과정	182
다) 산출	183
라) 결과	184
4) e스포츠 전용 연습센터	186
가) 투입	186
나) 과정	186
다) 산출	187
라) 결과	187
5) 이스포츠 상설경기장 구축	189
가) 투입	189
나) 과정	190
다) 산출	190
라) 결과	191
6) 공인 이스포츠시설 지정	192
가) 투입	192
나) 과정	192
다) 산출	193
라) 결과	194
3. 이스포츠 고도화	195
1) 국제이스포츠연맹 정기총회	195
가) 투입	195
나) 과정	196
다) 산출	197
라) 결과	198
2) 세계 이스포츠 정상회의	199
가) 투입	199
나) 과정	200
다) 산출	201
라) 결과	203
3) 이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육	204
가) 투입	204
나) 과정	204
다) 산출	205
라) 결과	206
4) 이스포츠 실태조사	207

가) 투입	207
나) 과정	207
다) 산출	208
라) 결과	208
5) 이스포츠 정책연구	210
가) 투입	210
나) 과정	210
다) 산출	211
라) 결과	211
4. 종합	213
1) 이스포츠 저변확대	213
가) 대통령배 전국 아마추어 이스포츠 대회	213
나) 이스포츠 대학리그	213
다) 동호인대회	214
라) 이스포츠 상설경기장 운영 프로그램	214
마) 전국장애학생e페스티벌	215
바) 한중일 이스포츠 대회	215
사) 세계 이스포츠 대회	216
아) 국제 이스포츠 페스티벌 개최지원	216
2) 이스포츠 기반구축	217
가) 이스포츠 명예의 전당	217
나) 종목선정기관 운영	217
다) 산업지원센터 운영	218
라) 이스포츠 전용 연습센터	218
마) 이스포츠 상설경기장 구축	218
바) 공인 이스포츠시설 지정	219
3) 이스포츠 고도화	220
가) 국제이스포츠연맹 정기총회	220
나) 세계 이스포츠 정상회의	220
다) 이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육	220
라) 이스포츠 실태조사	221
마) 이스포츠 정책연구	221
4) 종합	222
제5장 발전방안	225
1. 시사점 도출	225
1) 국내외 이슈 종합	225
2) 성과분석	226
3) 설문조사	227

4) 심층인터뷰	228
5) FGI	229
6) 협의체 개최 내용	231
2. 발전방안 도출	232
1) 전략방향 도출	232
2) 비전·전략체계	236
3) 로드맵	238
4) 참여 주체별 역할 부여	239
가) 역할별 근거	239
나) 역할별 목표	240
3. 세부발전방향	242
가. 건전하고 안정적으로 향유할 수 있는 이스포츠 생활문화 정착	242
1) 생활이스포츠문화 정착	242
2) 이스포츠 향유 기반구축	253
가) 아마추어 이스포츠 대회 플랫폼 구축	253
나) 상설경기장 구축	263
다) 공인 이스포츠 시설	267
나. 이스포츠 인력·인재 양성 및 지속가능한 생태계 구축	269
1) 이스포츠 인력·인재 양성	269
가) 이스포츠 전문인력 양성	269
나) 법률개정	277
다) 이스포츠 전용 연습센터	282
2) 지속가능한 생태계 구축	283
가) 이스포츠 명예의 전당	283
나) 산업발전	286
다) 연구	294
다. 국산 게임의 이스포츠화 및 국제적 영향력 확보	296
1) 국산 게임의 이스포츠화	296
가) 초기	296
나) 중장기	297
2) 국제적 영향력 확보	298
가) 국제대회 강화	298
나) 국제화 선도	300
다) IeSF 및 국제 위상 확보	301
라) 종목선정기관	305
4. 이스포츠 발전방안	306
1) 종합	306
2) 유의점	308

3) 성과지표 개선방안	310
가) 성과모델 검토	310
나) 고려사항	311
제6장 결론	315
참고문헌	321
부록	327

표 목 차

<표 1-1> 연구범위	3
<표 2-1> 2023년 KeSPA 종목선정 결과	14
<표 2-2> 2023년 PC방 점유율	15
<표 2-3> 이스포츠 전문 교육시설 현황(일부)	16
<표 2-4> LCS, LCK 2022~2023 시청자 수 변화	21
<표 2-5> 종목별 상금 순위	29
<표 2-6> 상금 순위	29
<표 2-7> 종목별 시청 규모	30
<표 2-8> 종목별 시청 규모	31
<표 2-9> 이스포츠 사업 종합	50
<표 2-10> 연도별 지원사업목록	52
<표 2-11> 이스포츠 예산 규모	54
<표 2-12> 한국콘텐츠진흥원 사업 세부예산	55
<표 2-13> 한국이스포츠협회 사업 세부예산	56
<표 2-14> 국제이스포츠연맹 사업 세부예산	57
<표 2-15> 사업 지속성	58
<표 2-16> 지역별 사업목록	59
<표 2-17> 지역별 현황	59
<표 3-1> 사업(프로그램) 프로세스별 성과지표에 대한 정의	62
<표 3-2> 기획재정부의 성과지표 SMART 기준	62
<표 3-3> 성과지표 도출 평가 기준	63
<표 3-4> 논리모형별 특징	65
<표 3-5> 성과지표 도출과정	66
<표 3-6> 사업내용별 구분	71
<표 3-7> 정책별 사업 구분	75
<표 3-8> 지표 Pool	77
<표 3-9> 지표설계 참여전문가	85
<표 3-10> 이스포츠 저변확대 성과지표	87
<표 3-11> 이스포츠 기반구축 성과지표	88
<표 3-12> 이스포츠 고도화 성과지표	88
<표 3-13> 산출지표 산출식	89
<표 3-14> 결과지표 산출식	90

<표 3-15> 이스포츠 사업목적 및 지표연결	91
<표 3-16> 지표 산출 근거(이스포츠 저변확대)	92
<표 3-17> 지표 산출 근거(이스포츠 기반구축)	93
<표 3-18> 지표 산출 근거(이스포츠 고도화)	94
<표 3-19> FGI 대상	97
<표 3-20> FGI 질문내용	97
<표 3-21> 기초응답 데이터	98
<표 3-22> 인지 사업 개수	98
<표 3-23> 종목별인지도 (세부)	99
<표 3-24> 미 관람 요인	101
<표 3-25> 시청 사업명	102
<표 3-26> 시청 사업(개)	103
<표 3-27> 관람 사업명	103
<표 3-28> 시청 사업(개)	103
<표 3-29> 응답별 스포츠화 인식 원인	104
<표 3-30> 정부 사업인지도	105
<표 3-31> 산업발전 효용도	105
<표 3-32> 사업만족도	106
<표 3-33> 인식도 및 만족도 긍정/부정 비율	107
<표 3-34> 만족도(세부)	107
<표 3-35> 추가의견	108
<표 3-36> 이스포츠 사업인지도 및 효용도	109
<표 3-37> 저변확대 사업의 추가적 활성화에 대한 의견 (긍·부정)	110
<표 3-38> 저변확대 사업의 추가적 활성화에 대한 의견 (해결방안)	110
<표 3-39> 사업 전반의 만족/ 불만족 사항	111
<표 3-40> 사업 전반의 문제점	112
<표 3-41> 사업 추진 방향	112
<표 3-42> 이스포츠 인식증대	113
<표 3-43> 이스포츠의 스포츠화	114
<표 3-44> 지역 소규모 경기장 설립안	115
<표 3-45> 이스포츠 사업의 문제점	117
<표 3-46> 이스포츠의 문제점	118
<표 3-47> 정부의 이스포츠 주도범위 의견	119
<표 3-48> 정부주도 이스포츠 연구 실용성	119
<표 3-49> 계층별 의견 차이 원인	120
<표 3-50> 생활스포츠화 의견	120

<표 3-51> 상설경기장 방향성	121
<표 3-52> 지역 소규모 이스포츠 경기장 의견	121
<표 3-53> 국제 표준화 및 스포츠화	122
<표 3-54> 국제주도권 확보	122
<표 3-55> 국제 이스포츠 단체를 통한 주도권 확보	122
<표 3-56> 국제주도권 확보 제언 사항	123
<표 3-57> 규제 및 제한 등으로 인한 사업의 어려움	123
<표 3-58> 이스포츠 법 등으로 인한 사업의 어려움	124
<표 3-59> 정부 이스포츠 사업을 통한 효과 및 이익	124
<표 3-60> 정부 사업 희망 방향성	124
<표 4-1> 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회 (투입-사업비)	126
<표 4-2> 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회 (투입-참여선수 수)	127
<표 4-3> 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회 (과정-지정 종목)	128
<표 4-4> 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회 (과정-본선 진출 인원)	128
<표 4-5> 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회(과정-상금 규모)	129
<표 4-6> 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회 (산출-누적조회수)	130
<표 4-7> 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회 (산출-관람객 수)	130
<표 4-8> 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회(결과-유망선수 발굴률)	131
<표 4-9> 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회 (결과-지역 이스포츠 역량 확대)	132
<표 4-10> e스포츠 대학리그 (투입-사업비)	133
<표 4-11> e스포츠 대학리그 (투입-참여선수 수)	134
<표 4-12> e스포츠 대학리그 (과정-본선 진출 인원)	134
<표 4-13> e스포츠 대학리그(과정-상금 규모)	135
<표 4-14> e스포츠 대학리그 (산출-누적조회수)	135
<표 4-15> e스포츠 대학리그 (산출-대학참여 상승률)	136
<표 4-16> 동호인대회 (투입-사업비)	137
<표 4-17> 동호인대회 (투입-참여선수 수)	137
<표 4-18> 동호인대회 (과정-본선 진출 인원)	138
<표 4-19> 동호인대회 (산출-연도별 대회 개최수)	139
<표 4-20> 동호인대회 (산출-종목별 참가팀 수)	140
<표 4-21> 동호인대회 (결과-동호인 참여 상승률)	141
<표 4-22> 상설경기장 운영 프로그램 (투입-사업비)	142
<표 4-23> 상설경기장 운영 프로그램 (과정-개최 건수)	143
<표 4-24> 상설경기장 운영 프로그램 (산출-조회수)	144
<표 4-25> 상설경기장 운영 프로그램 (산출-관람객 및 참관객 수)	145
<표 4-26> 상설경기장 운영 프로그램 (결과-이스포츠 상설경기장 활성화율)	146

<표 4-27> 상설경기장 운영 프로그램 (결과-지역 이스포츠 활성화율)	147
<표 4-28> 전국장애학생e페스티벌 (투입-사업비)	148
<표 4-29> 전국장애학생e페스티벌 (투입-참여선수 수)	148
<표 4-30> 전국장애학생e페스티벌 (과정-본선 진출 인원)	149
<표 4-31> 전국장애학생e페스티벌 (산출-조회수)	150
<표 4-32> 전국장애학생e페스티벌 KeSPA 종목 채택 현황	151
<표 4-33> 전국장애학생e페스티벌 어울림 종목 현황	151
<표 4-34> 전국장애학생e페스티벌 (결과-어울림 문화 확대)	152
<표 4-35> 전국장애학생e페스티벌 (결과-사회적 가치 확대- 장애유형별 종목 현황)	154
<표 4-36> 전국장애학생e페스티벌 (결과-사회적 가치 확대- 장애유형별 본선 참가자)	154
<표 4-37> 한중일 이스포츠 대회 (투입-사업비)	155
<표 4-38> 한중일 이스포츠 대회 (과정-본선 진출 인원)	156
<표 4-39> 한중일 이스포츠 대회 (산출-누적조회수)	157
<표 4-40> 한중일 이스포츠 대회 (결과-조회수 증가율)	157
<표 4-41> 세계 이스포츠 대회 (투입-사업비)	158
<표 4-42> 세계 이스포츠 대회 (과정-본선 진출 인원)	159
<표 4-43> 세계 이스포츠 대회(과정-상금 규모)	160
<표 4-44> 세계 이스포츠 대회(과정-홍보(노출수))	160
<표 4-45> 세계 이스포츠 대회 (산출-순시청자 수)	161
<표 4-46> 세계 이스포츠 대회 (산출-관람객 수)	162
<표 4-47> 세계 이스포츠 대회 (결과-참가국 증가율)	163
<표 4-48> 세계 이스포츠 대회 (결과-세계적 종목 채택률)	164
<표 4-49> 국제 이스포츠 페스티벌 개최지원 (투입-사업비)	165
<표 4-50> 국제 이스포츠 페스티벌 개최지원 (투입-참여선수 수)	165
<표 4-51> 국제 이스포츠 페스티벌 개최지원 (과정-본선 진출 인원)	166
<표 4-52> 국제 이스포츠 페스티벌(과정-상금 규모)	166
<표 4-53> 국제 이스포츠 페스티벌(과정-홍보)	167
<표 4-54> 국제 이스포츠페스티벌(산출-조회수)	168
<표 4-55> 국제 이스포츠 페스티벌 개최지원 (결과-참가국 증가율)	169
<표 4-56> 국제 이스포츠 페스티벌 개최지원 (결과-국산 게임종목 채택률)	170
<표 4-57> 이스포츠 명예의 전당 (투입-사업비)	171
<표 4-58> 이스포츠 명예의 전당 (투입-면적)	171
<표 4-59> 이스포츠 명예의 전당 (과정-영상제작 건수)	172
<표 4-60> 이스포츠 명예의 전당 (과정-대관횟수)	172
<표 4-61> 이스포츠 명예의 전당 (결과-이스포츠 위상확대)	173
<표 4-62> 이스포츠 명예의 전당 (과정-방문자 수)	173

<표 4-63> 이스포츠 명예의 전당 (결과-이스포츠 위상확대)	175
<표 4-64> 이스포츠 명예의 전당 (결과-방문객 증가율)	175
<표 4-65> 종목선정기관 운영 (투입-사업비)	176
<표 4-66> 종목선정기관 운영 (과정-전체 종목 수)	176
<표 4-67> 종목선정기관 운영 (산출-지정 종목 증가율)	177
<표 4-68> 종목선정기관 운영 (산출-세계적 종목 지정률)	178
<표 4-69> 종목선정기관 운영 (결과-지정 종목 지속성)	179
<표 4-70> 종목선정기관 운영 (산출-세계적 종목지정 지속성)	181
<표 4-71> 산업지원센터 운영 (투입-사업비)	182
<표 4-72> 산업지원센터 운영 (과정-연구 건수)	182
<표 4-73> 산업지원센터 운영 (과정-공정위원회 개최 수)	183
<표 4-74> 산업지원센터 운영 (산출-공정위원회 신고접수 수)	183
<표 4-75> 산업지원센터 운영 (산출-연구과제 수행 증가율)	184
<표 4-76> 산업지원센터 운영 (결과-이스포츠 산업 권익 보호)	185
<표 4-77> e스포츠 전용 연습센터 (투입-사업비)	186
<표 4-78> e스포츠 전용 연습센터 (과정-계획 프로그램 수)	186
<표 4-79> e스포츠 전용 연습센터 (산출-가동률)	187
<표 4-80> e스포츠 전용 연습센터 (결과-훈련선수 응답 만족도)	187
<표 4-81> e스포츠 전용 연습센터 (결과-국제교류 증가율)	188
<표 4-82> 이스포츠 상설경기장 구축 (투입-사업비)	189
<표 4-83> 이스포츠 상설경기장 구축 (투입-면적)	189
<표 4-84> 이스포츠 상설경기장 구축 (과정-평가접수)	190
<표 4-85> 이스포츠 상설경기장 구축 (산출-가동률)	190
<표 4-86> 이스포츠 상설경기장 구축 (결과-목표 가동률 달성도)	191
<표 4-87> 공인 이스포츠시설 지정 (투입-사업비)	192
<표 4-88> 공인 이스포츠시설 지정 (투입-공인 이스포츠시설 수)	192
<표 4-89> 공인 이스포츠시설 지정 (산출-동호인대회 진행 시설 비율)	193
<표 4-90> 공인 이스포츠시설 지정 (결과-지정시설 심사 재참여율)	194
<표 4-91> 국제이스포츠연맹 정기총회 (투입-사업비)	195
<표 4-92> 국제이스포츠연맹 정기총회 (과정-참가국 수)	196
<표 4-93> 국제이스포츠연맹 정기총회 (과정-가맹절차)	196
<표 4-94> 국제이스포츠연맹 정기총회 (산출-이스포츠 세계화 확대)	197
<표 4-95> 국제이스포츠연맹 정기총회 (결과-세계적 영향력 확대)	198
<표 4-96> 세계 이스포츠 정상회의 (투입-사업비)	199
<표 4-97> 세계 이스포츠 정상회의 (과정-참가국 수)	200
<표 4-98> 세계 이스포츠 정상회의 (산출-이스포츠 논의율)	201

<표 4-99> 이스포츠 논의 주제	202
<표 4-100> 세계 이스포츠 정상회의 (결과-세계적 영향력 확대)	203
<표 4-101> 이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육 (투입-사업비)	204
<표 4-102> 이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육 (과정-기사 보도 수)	204
<표 4-103> 이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육 (산출-인지도)	205
<표 4-104> 이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육 (결과-계약 표준화 선도율)	206
<표 4-105> 이스포츠 실태조사 (투입-사업비)	207
<표 4-106> 이스포츠 실태조사 (과정-기사 보도 수)	207
<표 4-107> 이스포츠 실태조사 (산출-발간 보고서 수)	208
<표 4-108> 이스포츠 실태조사 (결과-정책연구 활용 건수)	208
<표 4-109> 이스포츠 정책연구 (투입-사업비)	210
<표 4-110> 이스포츠 정책연구 (과정-기사 보도 수)	210
<표 4-111> 이스포츠 정책연구 (산출-발간 보고서 수)	211
<표 4-112> 이스포츠 정책연구 (결과-정책반영건수)	212
<표 4-113> 주요 우수·미흡 성과(이스포츠 저변확대)	222
<표 4-114> 주요 우수·미흡 성과(이스포츠 기반구축·고도화)	223
<표 5-1> 전략방향 도출	232
<표 5-2> 전략방향 주요근거	233
<표 5-3> SWOT 분석	234
<표 5-4> 비전·전략체계	237
<표 5-5> 동호인대회 참가인원	243
<표 5-6> 이스포츠 교육과정 양성 직군	269
<표 5-7> 법률 개정안	281
<표 5-8> 종목 채택 기준(안)	296
<표 6-1> 비전·전략체계	317
<표 6-2> 분야별 발전방안	318



그림 목 차

<그림 1-1> 국내 이스포츠 시장 규모	2
<그림 1-2> 연구목적	2
<그림 1-3> 연구방법	4
<그림 2-1> LOL 플레이 화면	9
<그림 2-2> CS:GO 플레이 화면	9
<그림 2-3> DOTA2 플레이 화면	10
<그림 2-4> 포트나이트 플레이 화면	10
<그림 2-5> 배틀그라운드 플레이 화면	11
<그림 2-6> 스타크래프트 플레이 화면	11
<그림 2-7> 오버워치 플레이 화면	12
<그림 2-8> 발로란트 플레이 화면	12
<그림 2-9> 국내 이스포츠 시장 규모	13
<그림 2-10> 국내 이스포츠 확장 산업 규모	13
<그림 2-11> 해외 이스포츠 시장 규모	20
<그림 2-12> 해외 이스포츠 관객 규모	20
<그림 2-13> 상금 규모 변화	23
<그림 2-14> 상설경기장 BI	36
<그림 2-15> 글로벌 콘텐츠 제작지원 일부	43
<그림 2-16> IeSF 세계 이스포츠 대회 게임종목	47
<그림 2-17> 연도별 사업정리	51
<그림 3-1> 성과지표 개발 방법론	64
<그림 3-2> 정책별 사업명	74
<그림 3-3> 성과모델 도식화	76
<그림 3-4> 지표별 전략연결	82
<그림 3-5> 종목별 인지 비율	99
<그림 3-6> 시청경험	100
<그림 3-7> 관람경험	100
<그림 3-8> 관람의향	101
<그림 3-9> 참여의향	102
<그림 3-10> 이스포츠의 스포츠화 인식	104
<그림 3-11> 정부 사업인지도	105
<그림 3-12> 산업발전 효용도	106

<그림 3-13> 사업만족도	106
<그림 4-1> 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회 지역별 참여 인원	132
<그림 5-1> 전략방향 도출	232
<그림 5-2> 전략목표 도출	235
<그림 5-3> 로드맵	238
<그림 5-4> 참여주체별 역할 부여	240
<그림 5-5> 이스포츠를 같이 플레이하는 대상	242
<그림 5-6> 수요 콘텐츠(소비자)	250
<그림 5-7> 아마추어 이스포츠 대회 플랫폼 구축 방안	256
<그림 5-8> 아마추어 이스포츠 대회 플랫폼 민간 협력 방안	261
<그림 5-9> 이스포츠 연관 전문인력	270
<그림 5-10> 검색엔진 기반의 직업 고용 수요	271
<그림 5-11> 이스포츠 인력규정 도식화	275
<그림 5-12> 이스포츠 생태계	286
<그림 5-13> 이스포츠 산업구조	287
<그림 5-14> 스포츠 산업의 두 부문 모델	288
<그림 5-15> 스포츠 산업 분류 기준 변화	289
<그림 5-16> EPL 산업구조	290
<그림 6-1> 전략목표 도출	316

제1장 연구개요

제1장 연구개요

1. 연구배경 및 목적

1) 연구배경

□ 이스포츠 산업의 성장

- 2015년 772.9억 원 규모에서 2019년에는 1,398.3억 원 규모의 산업으로 성장하는 등 매년 큰 폭의 성장세를 기록 중
- 이스포츠 산업의 글로벌 경제적 규모가 커지고 있으며, 이와 함께 이스포츠 관객수 또한 함께 증가
- 전 세계적 규모에서 가장 빠르게 성장하고 있는 산업 중 하나로 평가

□ 이스포츠 지원사업 확대

- 산업 규모의 성장에 따라, 정부의 이스포츠 지원 정책이 확대되고 있는 상황
- 게임의 스포츠화를 위하여 문화체육관광부 등과도 긴밀하게 협업 중
- 상설경기장 구축을 통해 지역 이스포츠 문화 확대 등을 도모

□ 이스포츠 대회 확대

- 아마추어 선수를 위한 대회인 ‘대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회 (KeG)’ 가 매년 개최되는 중
- 동호인을 위한 대회인 ‘동호인대회’ 가 2020년 이후부터 매년 개최되는 중
- 대학생을 위한 대회인 ‘e스포츠 대학리그’ 가 2020년 이후부터 매년 개최되는 중



자료: 2022 이스포츠 실태조사, 2022.12

<그림 1-1> 국내 이스포츠 시장 규모

2) 연구목적

□ 연구 필요성

- 이스포츠 산업 성장에 따라 정부의 이스포츠 지원이 증가하고 있으나, 이스포츠 사업에 대한 상반된 이슈가 지속됨에 따라 성과에 대한 검증이 필요한 시점

□ 연구목표

- 이스포츠 사업의 성과를 연구하고 관련 효과를 분석하여 지속가능한 ‘이스포츠 산업 확대’ 및 ‘국민생활문화’로서 정착 확산을 위한 개선방안과 발전전략을 제언



<그림 1-2> 연구목적

2. 연구범위 및 방법

1) 연구범위

- 이스포츠 사업의 운영현황 및 실태분석
- 이스포츠 사업 성과분석
 - 이스포츠 사업 성과지표 설정
 - 이스포츠 사업 성과조사
 - 이스포츠 사업 성과분석
- 이스포츠 산업발전을 위한 정책적 개선방안 및 사업 운영 관련 제언
 - 사업 개선개편 기본방향 도출
 - 사업 발전을 위한 법제도 개정 필요사항 검토
 - 전문가 협의체를 통한 이스포츠 사업 개선 방향 도출

<표 1-1> 연구범위

연구범위	연구내용	세부연구내용
1. 이스포츠 사업의 운영현황 및 실태분석	이스포츠 사업 운영현황	문화체육관광부의 국고를 지원받은 이스포츠 사업내용 정리
		사업 진행 기관의 사업 분석 및 시사점 도출
2. 이스포츠 사업 성과분석	이스포츠 사업 성과지표 설정	사업 구분 및 성과모델 구축
		성과지표 풀 구축
		SMART 검증 활용 성과지표 도출
	이스포츠 사업 성과조사	성과 도출
		인터뷰 및 설문조사 진행
	이스포츠 사업 성과분석	전문가 FGI 진행
종합 분석		
3. 이스포츠 산업발전을 위한 정책적 개선방안 및 사업 운영 관련 제언	사업 개선개편 기본방향 도출	심층분석
		전문가 FGI 결과분석 및 정리
		조사결과, 전문가 FGI, 국내외 이슈 등 정리
		관련 시사점 도출 및 개선·개편방안 도출
		사업 발전을 위한 법제도 개정 필요사항 검토
		전문가 협의체를 통한 이스포츠 사업 개선 방향 도출

2) 연구방법

□ 문헌 조사

- 기존 보고서 및 자료 바탕의 데이터 검토
- 국내외 이슈조사 및 선행연구 검토

□ 설문조사 및 인터뷰

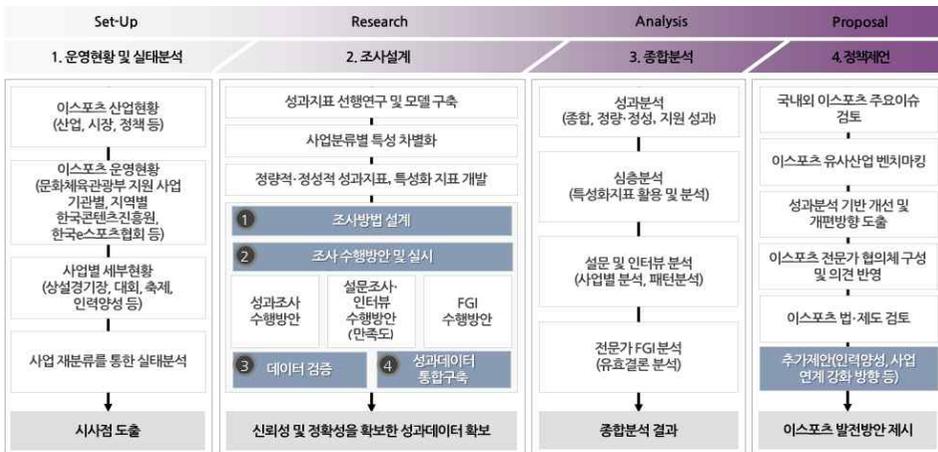
- (설문조사) 사업참여 주체별 맞춤형 문항 마련하고 온라인, 전화 전자메일 접근 방식을 활용
- (인터뷰) 이스포츠 사업이 사회 전반에 미치는 영향력 및 성과를 확인하기 위해 인터뷰를 실시하여 의견을 수렴

□ FGI

- 이해관계자별 전문가 의견조사를 통해 ‘이스포츠 사업’의 전반적인 사업 방향성과 현 사업의 문제점 의견 등을 수렴하여 개선개편방안을 도출

□ 프레임워크

- 본 연구를 4단계로 구분하여 순차적으로 프레임워크 하에 추진



<그림 1-3> 연구방법

제2장 현황 및 실태분석

제2장 현황 및 실태분석

1. 이스포츠 산업

1) 이스포츠 정의

□ 학술적 의미

○ “eSports is as a form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems¹⁾”

- 이스포츠는 스포츠의 주요한 측면이 전자 장치(전자 게임)에 의해 촉진되는 스포츠의 한 형태

○ “eSports are video games that are played in a highly organized competitive environment²⁾”

- 이스포츠는 고도로 조직화된 경쟁 환경에서 진행되는 비디오 게임

□ 법률적 정의

○ 게임물을 매개(媒介)로 하여 사람과 사람 간에 기록 또는 승부를 겨루는 경기 및 부대 활동

- 이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률 제2조 제1호 참고

□ 연구 내 이스포츠 정의

○ 전자 장치(전자 게임)를 통해 사람과 사람 간에 기록 또는 승부를 겨루는 경기 및 부대 활동” 으로 정의

- 게임이 곧 이스포츠인 것을 의미하지는 않음

- 게임사의 저작물인 “게임” 을 가지고 하는 일련의 활동임에 주목

• 기존 스포츠와 가장 크게 대비되는 개념

1) What is eSports and why do people watch it?, Juho Hamari, 2017

2) Esports Part 1: What are Esports?, Marc Leroux-Parra, 2020

2) 정책 및 법·제도 현황

□ 이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률

- (목적) 이스포츠의 문화와 산업의 기반조성 및 경쟁력 강화를 도모하고 이스포츠를 통하여 국민의 여가선용 기회 확대와 국민경제의 건전한 발전
- 선수 중심의 전문 이스포츠와 생활 이스포츠를 구분
 - (전문 이스포츠) 이스포츠 선수들이 행하는 이스포츠 경기 활동
 - (생활 이스포츠) 여가와 친목 도모를 위하여 행하는 자발적이고 일상적인 이스포츠 활동
 - 동호인, 대학생 등 포함
- 지방 이스포츠 진흥, 전문인력양성, 종목 다양화 등 이스포츠 산업 성장 및 육성에 관한 종합적 내용을 포함
 - 이에 따라 지방자치단체의 이스포츠 진흥에 관한 조례가 존재하는 상황

□ 게임산업진흥에 관한 법률

- (목적) 게임산업의 진흥 및 국민의 건전한 게임 문화를 확립함으로써 국민경제의 발전과 국민의 문화적 삶의 질 향상
- 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」에만 규정돼 있던 게임물에 관한 법체계를 독립적으로 구축하기 위해 2006년 4월 신규 제정
- 게임산업의 진흥 도모, 게임 문화의 진흥 도모, 등급 분류 및 게임물 관리위원회 운영, 영업질서 확립 방안, 게임물의 유통 및 표시 제도의 내용을 포함
 - 게임이 중심이 되어 진행되는 활동인 이스포츠와 간접적으로 연관
- 이스포츠 지원·육성에 관한 법률은 게임산업진흥에 관한 법률 15조에서 관할했었으나, 2012년 타법개정을 통해 법률 15조 삭제 및 「이스포츠(전자스포츠)진흥에 관한 법률」 신규 제정

□ 조세특례제한법

- (목적) 조세의 감면 또는 중과 등 조세특례와 이의 제한에 관한 사항을 규정하여 과세의 공평을 도모하고 조세정책을 효율적으로 수행함으로써 국민경제의 건전한 발전
- 이스포츠가 조세특례제한법상 세제혜택 지원대상 정식 운동종목으로 지정됨에 따라, 기업이 이스포츠 게임단을 창단·운영시 그 비용의 10%를 법인세에서 공제
 - 현재 시행 중(2021년 신설)
 - 제104조의22(기업의 운동경기부 등 설치·운영에 대한 과세특례) 내국법인이 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」에 따른 이스포츠 중 대통령령으로 정하는 종목의 경기부(이하 이 조에서 “이스포츠경기부”라 한다)를 설치하는 경우 설치한 날이 속하는 사업연도와 그 다음 사업연도의 개시일부터 2년 이내에 끝나는 사업연도까지 해당 이스포츠경기부의 운영에 드는 비용 중 대통령령으로 정하는 비용의 100분의 10에 상당하는 금액을 법인세에서 공제한다.
 - 더불어, 이스포츠 대회 활성화를 위해 종목사 및 내국법인의 이스포츠 종목과 관련하여 대회를 운영(개최, 지원, 홍보 등)하는 경우 법인세에서 추가로 10%를 공제
 - 현재 해당 법안은 여야의 반대에 부딪히며 법안 폐지의 가능성이 높아진 상태³⁾

3) 롤드컵 효과 없었다... 이스포츠 세액 공제 법안, 국회 통과 불발, 디지털데일리, 문대찬, 2023.12

3) 주요 종목

□ LOL

○ (소개) 라이엇 게임즈에서 개발 및 서비스하는 멀티플레이어 온라인 배틀 아레나

- 온라인 배틀 아레나: Multiplayer Online Battle Arena, 약칭: MOBA

○ (특징) 쉬운 조작감을 바탕으로 MOBA 장르의 진입장벽을 낮추고 다양한 캐릭터 디자인을 바탕으로 높은 팬층을 구축한 것이 가장 큰 특징



자료: 월드컵 결승 2차전, 앰비션 슈퍼플레이에 삼성 2연승, 게임메카, 2017.11

<그림 2-1> LOL 플레이 화면

□ CS:GO(카운터 스트라이크: 글로벌 오펜시브)

○ (소개) 히든패스 엔터테인먼트와 밸브 코퍼레이션이 개발한 온라인 1인칭 슈팅 게임

○ (특징) 택티컬 슈터(Tactical shooter)를 정립한 게임인 하프라이프: 카운터 스트라이크의 계승작으로, 진영별 역할이 구분되는 것이 특징



자료: Counter Strike, Steam 상점 페이지

<그림 2-2> CS:GO 플레이 화면

□ DOTA2

- (소개) 밸브 코퍼레이션이 개발 및 배급한 멀티플레이어 온라인 배틀 아레나(MOBA) 게임
- (특징) 과거 워크래프트 유즈맵으로 시작된 ‘도타 올스타즈’를 계승한 게임으로, 오랜 역사와 높은 상금이 가장 큰 차별점



자료: Dota2, Steam 상점 페이지

<그림 2-3> DOTA2 플레이 화면

□ 포트나이트

- (소개) 에픽게임즈에서 개발 및 유통하고 있는 배틀로얄식 온라인 비디오 서바이벌 슈팅 게임
- (특징) 구조물을 플레이어가 직접 건설하여 생존에 유리한 지형을 만들 수 있는 점이 같은 장르와 대비되는 주요한 차별점



자료: <https://au.pcmag.com/pc-games/52388/fortnite-for-pc>

<그림 2-4> 포트나이트 플레이 화면

□ 배틀그라운드

- (소개) 크래프톤이 개발 및 배급하였으며, 최대 100인의 플레이어가 마지막 1명이 살아남는 순간까지 전투하는 배틀로얄 게임
- (특징) FPS 혹은 TPS 장르의 배틀로얄 게임 중 가장 크게 대중화된 게임으로, 당시 어렵고 복잡했던 배틀로얄 장르의 단순화를 가져온 것이 가장 큰 차별점
 - 모바일 버전도 출시하여 상당한 흥행을 이끌어 냄



자료: PUBG:Battleground, Steam 상점 페이지

<그림 2-5> 배틀그라운드 플레이 화면

□ 스타크래프트

- (소개) 블리자드 엔터테인먼트가 개발 및 배급한 실시간 전략 게임(RTS)
- (특징) 발매 당시(1999) 타 RTS 게임과 다르게 3가지 종족으로 나뉘어있어 다양한 게임 양상이 나온 것이 특징



자료: 스타크래프트 리마스터, 블리자드 홈페이지

<그림 2-6> 스타크래프트 플레이 화면

□ 오버워치

- (소개) 블리자드 엔터테인먼트가 개발 및 배급한 팀 기반의 1인칭 슈팅 게임
- (특징) FPS 초보자들도 상대적으로 편하게 즐길수 있는 조작구성과 독보적인 캐릭터 디자인이 가장 큰 차별점



자료: 오버워치2 리뷰, Jugo Mobile, 2022.10

<그림 2-7> 오버워치 플레이 화면

□ 발로란트

- (소개) 라이엇 게임즈가 개발한 다인용 1인칭 슈팅 게임
- (특징) CS:GO에 대항하고자 나온 게임으로, FPS 게임에 캐릭터별 스킬을 구성하여 보다 전략적으로 게임을 풀어나갈 수 있는 것이 가장 큰 특징



자료: 발로란트 홈페이지

<그림 2-8> 발로란트 플레이 화면

2. 국내외 이스포츠 이슈

1) 국내 이스포츠

가) 시장 규모

□ 시장 및 확장산업 규모⁴⁾

- 2015년과 비교하여 연평균 5.2%의 성장률을 기록
- 2020~2021년의 방송 분야 매출이 집계되지 않아 전체 산업 규모가 하락
 - 스포티비게임(SPOTV Games) 및 OGN의 사업축소/정리에 따라 e스포츠 사업 ‘방송 분야’에서의 매출액이 집계되지 않았던 상황임을 고려

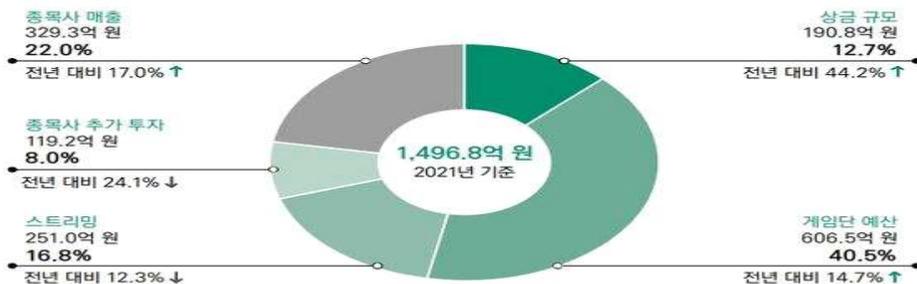


자료: 2022 이스포츠 실태조사, 2022.12

<그림 2-9> 국내 이스포츠 시장 규모

□ 확장 산업 규모

- 종목사들이 대회를 직접 주관하기 시작함에 따라 투자 금액이 증가



자료: 2022 이스포츠 실태조사, 2022.12

<그림 2-10> 국내 이스포츠 확장 산업 규모

4) 2022 한국이스포츠실태조사서, 한국콘텐츠진흥원, 2022

나) 주요이슈

□ 해외게임 종목 주류

○ KeSPA의 종목선정 및 대회 규모 등을 고려해봤을 때, 외국 개발사의 IP 의존도가 높은 상태

- (해외 IP 비중) 전문종목: 50%, 일반종목: 42.6%, 시범종목: 66.6%

• (FIFA 온라인 4) 종목사는 국내기업임에도 불구하고, 게임의 IP는 EA스포츠의 소유

○ 국내 게임사의 주요 투자 게임은 리그화 되기 어려운 MMORPG 장르임에 따라 국내 IP 활용 리그 개최의 어려움을 겪고 있는 상태

<표 2-1> 2023년 KeSPA 종목선정 결과

종 목 구 분	선 정 종 목	종 목 사	IP 국적 구분	
정식 종목 (13)	전문 종목 (6)	리그 오브 레전드	라이엇 게임즈	해외
		배틀그라운드	크래프톤	국내
		배틀그라운드 모바일	크래프톤	국내
		EA SPORTS FIFA 온라인 4	넥슨코리아	해외
		카트라이더: 드리프트	넥슨코리아	국내
		발로란트	라이엇 게임즈	해외
	일반 종목 (7)	서든어택	넥슨코리아	국내
		클래시 로얄	슈퍼셀	해외
		A3: 스틸얼라이브	넷마블	국내
		하스스톤	블리자드엔터테인먼트	해외
		스타크래프트2	블리자드엔터테인먼트	해외
		크로스파이어	스마일게이트	국내
		이터널리턴	닐블뉴런	국내
시범종목(3)	eFootball 2023	유니아나	해외	
	오디션	한빛소프트	국내	
	브롤스타즈	슈퍼셀	해외	

○ (국내 PC방 점유율) 상위 10개의 게임 중 국외종목 비중이 50%이며, 특히, 상위 3개의 게임 모두 국외 IP를 보유하여 일반인의 여가생활에도 상당 부분 영향이 있는 것으로 조사

<표 2-2> 2023년 PC방 점유율

순위	게임명	점유율	사용시간	IP 국적 구분
1	리그 오브 레전드	40.8	1,870,405	국외
2	피파온라인 4	12.0	551,744	국외
3	발로란트	6.6	302,998	국외
4	메이플 스토리	6.3	289,492	국내
5	서든어택	5.5	249,733	국내
6	오버워치	4.0	183,343	국외
7	로스트아크	3.0	138,320	국내
8	배틀그라운드	2.9	132,711	국내
9	던전앤파이터	2.6	117,682	국내
10	스타크래프트	2.2	101,772	국외

자료: 2023년 9월 1주 차 게임 동향, 게임트릭스

□ 이스포츠 전문 교육시설 성장

- 전문인력에 대한 법제화 혹은 제도화된 정의나 규정이 존재하지 않았던 상태
 - 관련 주제로 2021년 국감 주요이슈로 부각된 적이 존재
- “2021 e스포츠 정책연구” 를 통해 전문인력양성을 위한 기초 개념에 대한 이해를 높였으며, 호남대 등에서 연구결과 마련된 인력양성 시스템을 바탕으로 인력양성을 진행 중
- (공교육) 광주 이스포츠교육원(호남대)에서 진행 중이며, 이스포츠 산업계와 연관된 인력양성을 목표로 진행 중
 - (프로그램) LOL, 배틀그라운드, 오버워치의 게임 이해 및 실력향상을 위한 맞춤형(기초, 실전, 프로준비반) 교육
- (사교육) 다수의 이스포츠 프로구단(T1, Gen G, Sandbox 등)이 이스포츠 전문 교육 아카데미를 신설하고 있으며, 프로/취미의 선수 관련 양성을 주로 진행
 - (프로그램) 학업과 취업을 준비하는 이들을 포괄한 교육 프로그램, 선수 양성, 일반인 상대의 교육을 진행하고 있으나, 공교육과 비교하여 짧은 시간으로 구성
 - 12~16주 과정으로 구성

<표 2-3> 이스포츠 전문 교육시설 현황(일부)

분류	교육시설	교육내용
공교육	호남대학교	이스포츠 산업학, 문화관광학, 비교과항목 연계
	오산대학교	이스포츠 실무(방송, 코칭, 심판 등)
사교육	SGA	이스포츠 실무자 양성과정, 이스포츠 대회 전문가 양성과정
	빅픽처인터랙티브	선수 양성
	농심이스포츠	선수양성, 산업 인재 양성
	젠지글로벌아카데미	선수양성, 산업 인재 양성
	T1 아카데미	선수양성, 산업 인재 양성

□ 프로리그 수익성 문제⁵⁾

○ (LCK 프랜차이즈화) 국내에서 가장 인기 있는 이스포츠 종목인 리그오브레전드는 2021년부터 프로리그의 프랜차이즈화를 도입하면서 개편

- (프랜차이즈) 리그와 팀이 하나의 공동체로서 의사결정을 내리고 운영 수익을 공유
- 프로팀들의 구단 상금 및 스폰서 의존 구도에서 탈피하고 중계권 수입, 리그 스폰서 수입, 사업 매출 등을 나누어 가져 지속가능성 확보를 추구
- 경기 결과에 따라 1부 리그- 2부리그 간 승격, 강등, 유지가 결정되던 기존 승강제 시스템을 폐지하고 1군, 2군 리그를 독립하여 운영. 안정적인 운영 도모
- 2군 리그를 의무적으로 운영하도록 강제
- 팀의 부진 때문에 2부리그로 강등될 수 있다는 기존의 사업 위험성을 해소한다는 장점과 긴장감을 부여할 수 있는 요인이 사라져 팀 경쟁력이 약화할 수 있다는 단점이 공존

○ (LCK 수익성) LCK 리그의 운영을 위해 독립되어 설립된 리그오브레전드 챔피언스 코리아 유한회사는 아직 안정적인 수익을 확보하지 못한 것으로 분석⁶⁾

- (영업손실 확대) 2021년 영업수익 314억 영업비용 325억으로 영업손실 11억, 2022년 영업수익 279억 영업비용 365억으로 영업손실 86억으로 확대

5) LCK, 비용은 늘고 수익은 줄고...2년 연속 적자, 인벤, 신연재, 2023.04

6) <리그오브레전드 챔피언스 코리아> 감사보고서, 전자공시시스템, 2023.04

- (팀 분배금 지출 비율) 2021년 팀 분배금은 98억 원으로 영업비용의 30% 차지, 2022년 팀 분배금은 83억 원으로 영업비용의 23% 차지
 - (IP 사용료 및 방송서비스제작 용역비 지불) 2021년 해당 비용은 158억 원으로 영업비용의 48% 차지, 2022년 해당 비용은 195억 원으로 영업비용의 53% 차지
- (수익 모델 한계) 타 스포츠와 다르게 중계권 판매로 얻을 수 있는 수입이 제한적
- 기성 스포츠는 지상파TV와의 중계권 계약을 통하여 수익을 창출하나, 이스포츠는 무료 인터넷 중계를 중심으로 진행되어 수익에 한계
 - LCK는 오프라인 카드 수집과 유사한 경험을 온라인에서 제공하는 ‘LCK 레전더리스’ 를 런칭
 - 경기 기록이나 하이라이트를 수집, 거래할 수 있는 NBA의 NFT 기술을 활용한 ‘TOP SHOT’ 모델과 유사하게 디지털 콜렉터블 서비스를 제공
 - 매출의 50%를 팀들에게 분배하는 방식으로 리그의 지속가능성을 추구 중

□ 프로구단 수익성 문제

- (프로구단) LCK의 대표 구단인 SKT T1, 담원기아 등의 영업손실규모가 거대
- (SKT T1) 2019년 약 22억 원, 2020년 약 155억 원, 2021년 약 211억 원, 2022년 약 166억 원의 영업손실을 기록⁷⁾
 - (디플러스기아) 2019년 약 5억 원, 2020년 약 50억 원, 2021년 약 33억 원의 적자를 기록 중⁸⁾
- (선수 계약 부담) 2021년 이스포츠 실태조사에 따르면 게임단들의 팀 운영 애로사항으로 가장 높은 비중을 차지한 항목은 ‘점차 높아지는 계약 규모 (66.7%)’

7) <에스케이텔레콤씨에스티원> 감사보고서, 전자공시시스템, 2022.04

8) <김재훈의 e 스펙트럼> 인기 있지만 적자 'e스포츠'...수익 확보 방안은, 굿모닝 경제, 김재훈, 2023.05

- LCK의 경우 선수 연봉 비중이 팀 운영비의 절반을 넘는 팀이 다수라는 문제 제기
- (최저 연봉의 증가) LCK의 경우 프랜차이즈 도입과 더불어 2천여만 원의 최저 연봉을 6천만 원 수준으로 인상하도록 최저연봉제 도입, 이로 인한 구단의 선수 계약 부담 증대
 - 2021년 이스포츠 실태조사에 따르면 2020년 이스포츠 프로 선수 중 연봉 5천만 원 미만이 60%가량을 차지
- (유명 선수 연봉 및 인지도) 2021년 이스포츠 실태조사에 따르면 2020년 이스포츠 프로 선수 중 연봉 10억 원 이상은 2.2%만을 차지하고 있으며, 특정 선수에 대한 의존도도 높아 구단 자체의 차별점 마련 또한 절실
 - 이러한 몸값이 높은 선수들의 연봉이 치솟고 있으며 LCK의 경우 23년 기준 팀별 상위 5명 연봉의 총액을 합산한 평균 액수가 2년 만에 71% 늘어났다고 공개⁹⁾
 - (셀러리캡 도입) LCK는 2024 시즌부터 균형지출제도(셀러리캡) 도입을 통하여 선수단의 연봉 총액 상한선을 정하고, 이를 초과하는 경우 페널티를 부과하기로 결정
- (프랜차이즈 가입비) LCK 프랜차이즈 모델 도입 후 거액의 가입비를 책정
 - 100억 이상의 규모이고, 기존 유럽, 북미 프랜차이즈 리그의 가입비 또한 1천만 달러 수준
 - 반면, 신세계그룹의 KBO 리그 가입비가 60억 원인 것을 고려
- (프랜차이즈 팀 분배금) LCK 프랜차이즈 도입을 통해 팀에게 분배되는 팀 분배금이 2021년 98억 원, 2022년 83억 원임을 고려할 때 10개 팀 각각이 나누어 가지는 액수는 10억에 미치지 못함
- LCK의 경우 프랜차이즈 도입 이후에도 선수들의 최저 연봉 및 유명 선수들의 몸값 상승 및 프랜차이즈 리그 가입비 부담 등에 따라 수익을 안정적으로 창출하기 어려운 상황

9) LCK ‘사치세’ 도입…선수 연봉 2년 새 71% 증가, 스포츠경향, 2023.07

□ 아시안게임

- 2023년 9월 23일부터 10월 8일까지 개최된 항저우 아시안게임에 국내 선수들이 출전
- (참여 종목) 국내 선수의 참여 종목은 7가지 종목 중 4종목
 - 리그오브레전드, 배틀그라운드 모바일, FC 온라인, 스트리트파이터 5
- (수상) 국내 선수의 메달은 총 4개로, 참여한 모든 종목에서 메달을 획득하여 우수한 성적을 기록
 - (금메달 2개) 리그오브레전드, 스트리트파이터 5
 - (은메달 1개) 배틀그라운드 모바일
 - (동메달 1개) FC 온라인
- 2018년 자카르타·팔렘방 아시안게임 리그오브레전드 결승전에서 중국에 패하여 은메달에 그쳤으나, 이번 대회는 금메달을 획득하는 성과를 이룩
- 스트리트파이터 5의 대표선수는 44세의 나이로 금메달을 획득
 - 기존의 프로게이머 평균 연령과 약 20세 정도 차이
- (국산 종목 비율) 2023년 아시안게임 이스포츠 종목 7개 중 국산 게임은 크래프톤의 배틀그라운드 모바일 1개뿐
 - 몽삼국2, 왕자영요 등 중국 영향력이 강한 2개 종목이 포함
- (논란) 리그오브레전드 종목 대회 간에 게임의 구버전에 해당하는 13.12 버전을 사용하여 논란이 존재
 - 해당 게임은 패치에 따라 게임 밸런스가 변동되어 전략이 상이하게 나타나며, 이는 승패로 이어질 수 있기에 형평성 이슈로 작용
 - 국내 선수단이 해당 버전을 사용하여 연습할 수 없을 것이라는 의혹도 있었으나, 해당 내용은 사실이 아닌 것으로 취재¹⁰⁾

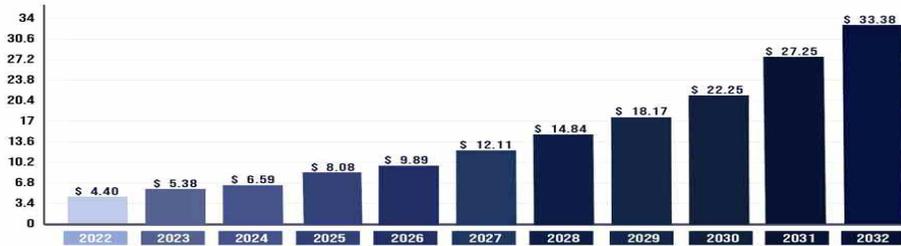
10) 롤 아시안게임 中 선수단만 경기 버전 제공? 팩트 체크해보니, 게임메카, 신재연, 2023.09

2) 해외 이스포츠

가) 시장규모

□ 시장11)

- 2022년 44억 달러의 시장 규모가 2032년 338억 달러 시장 규모로 성장 예상
- 연평균 22.47%의 성장률을 기록할 것으로 예상



자료: eSports Market 2023-2032, Precedence Research, 2023

<그림 2-11> 해외 이스포츠 시장 규모

□ 관객12)

- 2020년 435,700,000명의 시청자를 가졌던 이스포츠가 2025년, 640,800,000명의 시청자를 가질 것으로 예상
- 연평균 8%의 성장률을 기록할 것으로 예상



자료: Esports Audience growth, New zoo, 2022.04

<그림 2-12> 해외 이스포츠 관객 규모

11) eSports Market 2023-2032, Precedence Research, 2023

12) The Esports Audience Will Pass Half a Billion in 2022 as Revenues, Engagement, & New Segments Flourish, Newzoo, 2022

나) 주요이슈

□ 시청 시간 감소(LCS 리그)¹³⁾¹⁴⁾

- 최고 시청자 수는 2022년에 비하여 약 30% 이상 줄어들었으며, 조회수도 그에 비례하여 하락
 - 다만, 평균 시청자 수의 감소세는 심각하지 않은 것으로 파악
- LCS는 2023 Summer에서도 조회수 및 최고 시청자 수에서 저조한 실적을 기록
- 타 지역 리그의 성장 및 LCS리그의 실적저하, 타 게임(PC, 모바일)의 인기 증가 등 다양한 요인이 복합적으로 작용하는 것으로 분석

<표 2-4> LCS, LCK 2022~2023 시청자 수 변화

(단위: 시간, 명, 시간)

리그명	기간	총 시청 시간	최고 시청자 수	방송시간	
LCS	2023	Summer	11,892,143	223,943	155
		Spring	14,880,821	271,376	135
	2022	Summer	19,064,765	370,178	165
		Spring	17,092,413	387,072	139
LCK	2023	Summer	62,208,200	1,528,729	290
		Spring	69,049,095	1,463,312	295
	2022	Summer	66,462,300	1,305,442	297
		Spring	74,206,049	1,374,155	300

자료: Esports Events Statistics, Esports.com

□ 올림픽 이스포츠 시리즈 개최

- ‘올림픽 버추얼 시리즈’를 계승 및 확대하기 위하여 IOC가 9개의 게임 종목을 발표했으나, LOL 등의 인기게임이 탈락하여 논란 존재
 - (종목) 요트, 체스, 태권도, 테니스, 댄스, 모터스포츠, 사이클, 야구, 양궁
- 2023 올림픽 e스포츠 워크 개최(싱가포르, 23.06.23~25)
- e스포츠 대회와 함께 개최 종목 모두, 부스를 만들어 일반 대중도 체험 가능하도록 개최

13) 韓 역대급 시청 지표 나왔는데...거꾸로 가는 북미, 결승전 인기 '최저', 네이트스포츠, 임재형, 2023.04

14) Esports Events Statistics, Esports.com

□ 아시안게임 정식종목 승격

- 2018 자카르타·팔렘방 아시안게임에서 시범종목으로 시작하여 2023년 항저우 아시안게임 정식종목으로 승격
- 2018년과 2023년 아시안게임 간 게임종목 차이 존재
 - (제외) 스타크래프트 2, 클래식로얄, 프로 에블루션 사커 2018, 하스스톤
 - (추가) 도타 2, 몽삼국 2, 배틀그라운드 모바일, 스트리트 파이터 5, FC 온라인
- 중국 내에서만 선수 풀이 존재하는 게임종목을 선정하는 등의 문제가 발생하여 논란이 존재하는 상황¹⁵⁾
 - 몽삼국 2, 왕자영요의 경우 중국 내에서만 선수 풀 존재

□ 이스포츠 상금 하락¹⁶⁾¹⁷⁾

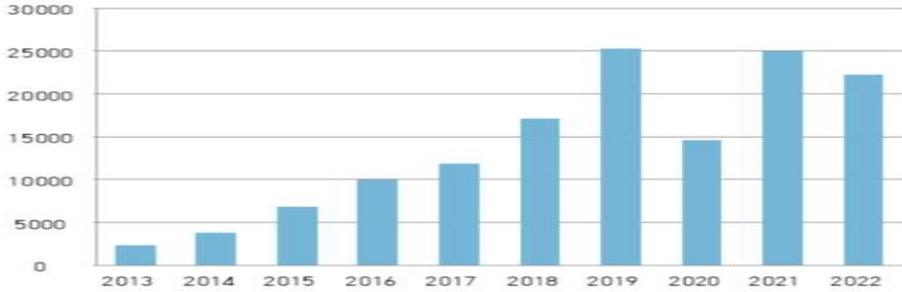
- 이스포츠 시장의 성장에도 불구하고, 중국의 텐센트 사를 제외한 글로벌 게임사들의 이스포츠 시장에서의 투자가 줄었음을 확인
- 블룸버그 통신의 보도에 따르면 “이스포츠에 대한 저변확대를 위한 투자가 이뤄졌지만 유의미한 시청자층 확대 등 성과는 적었다” 라는 평가 존재
- 다만, 사우디아라비아의 ‘이스포츠 월드컵’ 개최에 따라 상금 금액이 증가하여 시청자층 확대 등의 성과가 나타날 것으로 기대되는 상황
 - 2023년 현재까지 정확한 상금 규모가 발표된 것은 아니나, 같은 국가에서 개최된 ‘게이머스8’ 에서 총 상금 4500만달러(약 596억 원)을 발표
- 그럼에도 불구하고, 사우디아라비아의 대형 스포츠이벤트 유치권에 대한 공세적 행보로 인하여 이스포츠 시장이 사우디에 종속될 수 있다는 의견이 공존

15) <기자수첩> 아시안게임 e스포츠 종목선정 기준은 어디?, 게임메카, 이재오, 2021.09

16) 2022년 세계 e스포츠 상금 '뚝'...텐센트는 투자 '평평', 글로벌이코노믹, 이원용, 2023.01

17) e스포츠 어닝스 DB

- F1, 아시안게임, FIFA 월드컵 등 다양한 스포츠 대회 개최 예정



자료: eSports Earnings DB

<그림 2-13> 상금 규모 변화

□ 프로구단/리그 수익성 문제

- 국내의 프로구단과 마찬가지로 프로구단 및 리그의 수익성 문제가 발생¹⁸⁾
- (LCS) 창단 멤버 일원이며 최고의 명문 팀으로 불리던 북미 대형 이스포츠 게임단인 TSM은 뷰어십 약화 등을 사유로 LCS에서 철수를 결정
 - NBA 뉴욕 닉스, NHL 뉴욕 레인저스 등 스포츠 구단을 보유한 MSG사 (Madison Square Garden Company)는 2017년, 유명 북미 프로게임단 CLG(Counter Logic Gaming)를 10만 달러 이상에 인수
 - 그러나 수익성이 악화되어 매각을 추진하였고, 적절한 대상자를 찾지 못하다가 투자금을 회수하지 못하고 2023년 NRG Esports와 타협하여 처리¹⁹⁾
 - 100 Thieves, EG 등의 팀에서 고위 연봉자 및 고액 선수방출 등의 조치
- (수익성) 리그오브레전드 프로구단의 경우 국내와 마찬가지로 라이엇 게임즈에 약 천만 달러를 지급해야 하는 등 구단들의 부담이 커지고 있는 실정
- (선수 연봉) 뉴욕타임스에 따르면 리그오브레전드 북미 선발 선수 5명 평균 연봉이 2018년 30만 달러에서 2020년 46만 달러로 증가²⁰⁾

18) The Excitement Around E-Sports Is Growing. But Where Are the Profits?, The New York Times, Kellen Browning, 2022.11

19) The E-Sports World Is Starting to Teeter, The New York Times, Kellen Browning, 2023.05

- 2018 이스포츠 실태조사에 의한 국내 LCK 1군 선수 연봉이 1억 7천여 만 원임을 고려하면 국내 대비 연봉이 많은 편
- (리그 폐지) 오버워치의 종목사인 블리자드가 MS(Microsoft)사에 인수 후 종목사의 e스포츠 관련 부서 인원의 대거 해고 발생. 나아가 기존 오버워치 리그 폐지 결정
 - 2017년 설립되어 지역연고제등을 도입하였던 영향력 있는 리그의 폐지
 - (지속성 확보의 어려움) 코로나19, 스트리밍 사이트 변화, 블리자드 내 성추문으로 인한 스폰서 보이콧 등 대내외 환경이 악화
 - 리그 폐지에 대한 6백만\$의 보상금을 MS서 제공하는 방식으로 알려져
 - 추후 사우디 계열의 주관사와의 리그 추진 루머들이 등장²¹⁾
- 종목사의 상황에 따라 리그의 흥행 및 존망이 일순간에 급변하는 한계 존재
- (리그 폐지) LCS는 수익성이 악화된 팀들을 위하여 2군 리그(NACL, 북미 챌린저스 리그)를 의무적으로 운용해야 한다는 규정을 폐지²²⁾하여 기존 10팀중 7팀이 2군 운영을 포기하는 사례 발생
 - 코치,선수,감독등이 일순간에 실직하게 되고 이로 인하여 선수 협회(LCSPA)가 파업을 하는 등 파행을 겪으며 개막이 2주가량 연기
 - LCS와 LCSPA의 합의문 도출을 통해 몇 가지 개선사항과 신규 7개 팀의 합류로 문제상황 해결
 - 다만, 해당 해결방안은 LCS의 경쟁력 저하 및 수익성 악화를 방증하며 승강제 리그, 최저 연봉제 등에 대한 복잡한 고민을 남김

20) They' re Flocking to America to Make a Fortune Playing Video Games, The New York Times, Kellen Browning, 2021.01

21) Competitive Overwatch won' t end with the League, The Verge , Ash Parrish, 2023.11

22) 북미 '롤' 리그, LCS의 파업은 무엇을 남겼나?, THIS IS GAME, 장태영, 2023

□ 선수 건강문제

- 현 이스포츠 산업에서 선수의 부상 문제는 기존 스포츠에 비해 상대적으로 간과되고 있는 실정
 - 직업 특성상 장기간 좌식생활 및 컴퓨터 사용으로 인해 잦은 관절 부상 위험에 노출
 - 정상급 콜 오브 듀티 플레이어 Thomas ZooMaa 선수는 2021년 손목과 엄지 문제로 25살의 나이로 은퇴를 선언
 - 중국의 가장 유명한 스타로 여겨지는 리그오브레전드 플레이어 Uzi 또한 손목 부상과 심리 문제로 인해 2020년 은퇴 선언
- 미 대학생 이스포츠 선수들을 대상으로 조사한 결과 선수들은 눈 통증(52%) 목과 허리 통증(41%) 손목통증(36%)를 호소²³⁾
 - 일 평균 연습시간은 5.5시간에서 10시간
- 경쟁에 끊임없이 시달리고, 타스포츠 대비 온라인 여론에 밀접한 이스포츠 특성상 신체건강 뿐만 아니라 심리건강 문제 또한 발생²⁴⁾
- 이는 전통적인 스포츠에서도 발생하는 현상 중 하나로, 팀별 심리상담사 등 전문가를 배치하여 대응하고 있는 상태
- 전문 이스포츠 팀은 종합적인 건강 관리인력등을 고용해 훈련, 수면, 영양 관리까지 체계적으로 관리
 - 유명 이스포츠 조직 Cloud9은 헬스케어 회사 Kaiser Permanente 와 선수 심리 치료등을 지원하는 협약을 체결
 - 다수의 이스포츠 선수들은 건강 관리와 인식이 부족

□ 도핑 및 치팅 문제

- (치팅) 선수의 실적향상 등을 위해 본 실력이 아닌 불법프로그램의 도움을 받아 플레이하는 문제가 발생 중인 상태
 - CS:GO 플레이어 KQLY European champion 2014에서 금지 프로그램을

23) Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model, Joanne DiFrancisco-Donoghued 외 3인, 2018.12

24) What Are the Mental Demands of Esports?, Psychology Today, Phil Birch, 2020.05

사용. CS:GO 게임상 최초로 적발된 부정행위

- 포트나이트 플레이어 Faze Jarvis 개인 방송에서 에임봇 사용장면을 공개
 - 에임봇: FPS를 기반으로 한 게임들에서 에임을 쉽게 할 수 있도록 보조하는 프로그램들의 총칭
 - CS:GO 플레이어 Nikhil forsaken 는 ExtremesLand Zowie Asia 2018에서 워드 프로그램으로 위장한 “word.exe” 치팅 파일을 숨겨왔다 적발
- (도핑) 이스포츠도 스포츠라는 관점 상 약물 등에 대한 엄격한 통제가 필요하나, 종목사 주관 대회에서는 도핑 테스트가 부재한 상황
- 2015년 CS: GO 프로게이머인 코리 프리슨의 “대회에 나올 때 팀 동료들과 ‘에더럴’을 복용한다 “ 발언으로 이스포츠계에 처음으로 도핑 문제 대두
 - 국제대회에선 도핑테스트가 이미 활성화된 상황
 - IeSF가 세계반도핑기구에 가입 이후 처음으로 치른 2013 실내 무도 아시안 게임부터 도핑테스트를 진행
 - IeSF에서 주관하는 대회는 여지없이 반도핑 테스트를 진행중
 - 게임사에서 직접 주관하는 유명 대회에선 도핑 테스트 부재
 - ‘리그 오브 레전드 월드 챔피언십’, ‘오버워치 리그’, ‘도타 2 인비테이셔널’ 모두 부재
- 단, 국제대회이자 이스포츠를 스포츠로 인정한 대회인 아시안게임(2023년) 개최에 따라 이스포츠 선수단도 도핑테스트를 실시하는 등 스포츠로서의 인정을 위해 해당 방식이 필요

□ 세계 이스포츠 거버넌스 경쟁²⁵⁾

- 과거 IOC는 이스포츠의 올림픽 정식종목 편입에 대한 거부감 존재
 - 과거 IOC는 어떠한 조직도 “이스포츠 세계 통치기구(the world governing body for esports)” 로 인정하지 않은 선례가 존재²⁶⁾

25) 급변하는 글로벌 e스포츠, 파이낸셜뉴스, 이도경, 2023.08

26) IOC Will Not Recognize Any World Governing Body for Esports Including

- 현재 IOC는 e스포츠 위원회를 구성하는 등 이스포츠에 대한 적극적 의사를 표명
 - 올림픽 이스포츠 시리즈 개최 사례 참고
- 2019년 텐센트의 지원을 받아 GEF가 성장함에 따라 기존 이스포츠 글로벌 거버넌스인 IeSF 간 대립이 불가피해진 상태
 - (GEF) 現 IOC Ser Miang NG 집행위원 주도로 2019년에 창설된 단체로 IeSF와 비슷한 성격의 국제단체로 성장중
- 세계 이스포츠 거버넌스 조직으로 IeSF와 GEF간 기초적 기초차이가 존재
 - 한국의 IeSF(International Esports Federation)은 게임 중심의 운영을 지향
 - DOTA2, CS:GO 등
 - 싱가포르의 GEF(Global Esports Federation)은 가상 스포츠 중심의 운영을 지향
 - 조정, 사이클 등
- 두 조직 간 이스포츠에 대한 기초적 기초 차이로 인한 갈등 존재
 - (IeSF) 가상 스포츠의 중심은 스포츠 종목 ▶ 새로운 종목으로 포함할 수 없다는 입장
 - 예시: 가상 태권도는 ‘태권도’ 라는 스포츠 종목이 핵심
 - (GEF) 스포츠 종목의 가상 시뮬레이션화
- 이러한 세계 이스포츠 거버넌스 경쟁은 조직 규모에서 국가적 규모로까지 확산되어 가는 상태
 - 우리나라는 현재 IeSF 및 이스포츠 전략에 의해 이스포츠 표준화를 추진하고 있는 상황
 - 중국은 e스포츠 공작위원회의 주도로 이스포츠 표준화를 추진 중이며, 시장 규모가 압도적인 중국에 유리한 의견이 명문화될 가능성이 존재²⁷⁾

Tencent-Backed GEF, The Esports Observer, Kevin Hitt, 2020.10

□ 러시아 이스포츠 선수단 국기 사용 논란

- 2023년 이스포츠 챔피언십 간 주최된 IeSF 정기총회에서 차년도 러시아 이스포츠 팀원들의 복권 및 러시아 국기와 국가 사용 안이 통과된 것으로 알려져 논란²⁸⁾
 - 러시아는 러시아-우크라이나 전쟁 이후 대회에서 제외
 - 2023년 루마니아에서의 대회에서는 안전상의 이유로 참가 불가 결정²⁹⁾
- 140개의 회원국 중 110개 회원국이 정상회의에 참여
 - 해당 주제는 정상회의에서 발제된 44개 주제 중 하나³⁰⁾
 - 투표에 70개국이 참가해 찬성 32표, 기권 25표, 반대 13표로 가결
- IeSF에 따르면, 우크라이나 이스포츠 협회는 투표 결과에 동의할 수 없다는 입장을 표하며 관련된 IeSF 지도부와의 논의를 거부
 - 우크라이나 CS:GO 와 도타2 팀은 이 같은 결정에 반발해 대회에서 철수³¹⁾
 - 미국, 벨기에, 캐나다, 독일, 핀란드, 프랑스 등 13개 국은 결정에 반발해 우크라이나 이스포츠 협회에 추가로 가입
- IeSF측은 모든 전쟁, 혐오, 차별 등을 강력히 규탄한다며, 민주적인 절차를 통해 평화와 화합을 위해 노력할 것이라는 뜻을 표명
- 이스포츠의 국제화에 정치/외교적 문제가 발생할 수 있다는 점을 시사

27) 이스포츠 개입나선 중국...또다른 무역장벽 우려, KITA, 2022.06

28) <https://esportsadvocate.net/2023/09/multiple-esports-federations-publicly-condemn-iesfs-reinstatement-of-russia/>

29) <https://www.insidethegames.biz/articles/1137942/russia-belarus-esports-romania>

30) <https://iesf.org/ogm2023/>

31) <https://x.com/iklagg/status/1696896524276367814?s=20>

3) 상금 및 시청 규모

□ 종목별 상금 규모

○ 현재(1998~2023년)까지 진행했던 전 세계 대회 상금을 종합하여 추산

<표 2-5> 종목별 상금 순위

순위	게임명	상금 규모(\$)	토너먼트 수
1	DOTA2	335,468,748	1,820
2	포트나이트	166,717,739	1,576
3	CS:GO	157,774,669	6,798
4	LOL	103,288,761	2,863
5	펜타스툼(Arena of Valor)	74,771,989	151
6	배틀그라운드 모바일	71,203,637	277
7	배틀그라운드(PC)	53,814,531	572
8	스타크래프트2	39,964,054	7,179
9	레인보우식스 시즈	39,354,786	542
10	오버워치	34,607,741	833

자료: E-sports earnings.com(<https://www.esportsearnings.com/games>)

□ 국가별 상금 규모

○ 현재(1998~2023년)까지 진행했던 전 세계 대회 상금을 종합하여 추산

<표 2-6> 상금 순위

순위	국가명	상금 규모(\$)	주요 종목	주요 종목 상금 비중
1	중국	253,461,321	DOTA2	32.4%
2	미국	246,855,762	포트나이트	18.3%
3	한국	132,075,087	LOL	25.9%
4	러시아	73,294,740	DOTA2	45.4%
5	덴마크	55,328,793	CS:GO	40.9%
6	브라질	51,623,250	CS:GO	22.5%
7	스웨덴	51,454,316	DOTA2	32.4%
8	프랑스	49,594,474	CS:GO	19.4%
9	독일	44,488,613	DOTA2	24.1%
10	캐나다	43,266,614	DOTA2	18.2%

자료: E-sports earnings.com(<https://www.esportsearnings.com/countries>)

□ 종목별 시청 규모

○ 현재(2017~2023년)까지 진행했던 이스포츠 종목의 최대 시청자 수를 바탕으로 종합하여 추산

○ (프리파이어) 2019년 11월 기준 450,000,000명 이상의 등록 사용자 수를 기록³²⁾

- 현재 기준으로 10억 회 이상 다운로드를 기록
- 특히 인도 및 동남아시아에서 큰 인기를 얻은 것을 확인

<표 2-7> 종목별 시청 규모

순위	게임명	플랫폼	최대 시청자 수	일자
1	프리파이어	모바일	5,415,990	2021.05.30
2	LOL	PC/콘솔	5,147,701	2022.11.06
3	모바일 레전드: Bang Bang	모바일	4,270,270	2023.01.11
4	배틀그라운드(모바일)	모바일	3,801,998	2021.01.21
5	CS:GO	PC/콘솔	2,748,434	2021.11.07
6	DOTA2	PC/콘솔	2,741,514	2021.10.17
7	포트나이트	PC/콘솔	2,334,826	2019.07.28
8	발로란트	PC/콘솔	1,505,804	2022.09.18
9	펜타스툼(Arena of Valor)	모바일	974,624	2023.08.23
10	마인크래프트	PC/콘솔	913,496	2022.01.24

자료: E-sports earnings.com(<https://www.esportsearnings.com/games>)

32) Free Fire World Series 2021 Singapore Smashes Global Viewership Record, IGN, Adrian Lai, 2021.06

□ 세부 종목별 시청 규모

○ 현재(2017~2023년)까지 진행했던 이스포츠 대회 중 시청 시간을 바탕으로 종합하여 추산

- (LOL) 최고 시청 시간 1, 2, 3위 모두 기록

<표 2-8> 종목별 시청 규모

순위	게임명	대회명	시청 시간	최대 시청자 수
1	LOL	2021 World Championship	174,826,794	4,018,728
2	LOL	2022 World Championship	141,943,968	5,147,701
3	LOL	2020 World Championship	139,862,355	3,882,252
4	LOL	2019 World Championship	136,980,921	3,985,787
5	DOTA	The International 10	107,239,277	2,741,514
6	DOTA	The International 2019	88,202,849	1,965,328
7	모바일 레전드	MPL ID Season 9	82,768,110	2,845,364
8	LOL	2018 World Championship	82,428,261	2,050,475
9	모바일 레전드	MPL Indonesia Season 10	80,921,722	2,384,335
10	모바일 레전드	M4 World Championship	80,128,141	4,270,270

자료: E-Sports Charts(<https://escharts.com/tournaments?order=hours>)

3. 이스포츠 사업

가. 이스포츠 사업 주체

1) 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)

설립목적

- 방송, 게임, 음악, 패션, 애니메이션, 캐릭터, 만화, 신기술 융합 콘텐츠 등 다양한 콘텐츠산업의 성장지원

- 기획·창제작, 유통·해외진출, 기업육성, 인재양성, 연구개발 등의 지원사업과 정책연구를 수행

연혁

- (2009년) 한국콘텐츠 진흥원 설립
- (2014년) 한국콘텐츠진흥원 본원 이전(전라남도 나주)
- (2015년) 문화창조벤처단지 개소(광화문)
- (2021년) 문화체육관광기술진흥센터 개관(대전)

이스포츠 사업목록(2018~2022)

- 전국장애학생e페스티벌
- 이스포츠 전시관 운영 및 아카이브 구축 확대
- 이스포츠 상설경기장 BI 개발
- 이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육
- 이스포츠 실태조사
- 이스포츠 정책연구
- 국제 이스포츠 페스티벌 개최지원
- 이스포츠 상설경기장 구축
- 이스포츠 상설경기장 운영 프로그램

2) 한국이스포츠협회(KeSPA)

□ 설립목적

- 글로벌 e스포츠 환경에 맞는 국내 프로와 아마추어의 체계적 시스템 정착, e스포츠 팬들을 위한 서비스 창출

□ 연혁

- (1999년) (사)한국프로게임협회 법인 설립
- (2003년) (사)한국e-Sports협회, 명칭 변경 (문화관광부)
- (2009년) 한국e스포츠협회 대한체육회 인정단체 승인
- (2018년) 2018 자카르타 팔렘방 아시안게임 국가대표 출전
- (2021년) 대한체육회, 한국e스포츠협회 준회원 가입 승인

□ 이스포츠 사업목록(2018~2022)

- 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회
- e스포츠 대학리그
- 이스포츠 명예의 전당(e스포츠 전시관 및 아카이브 운영)
- 가족 e스포츠 페스티벌
- 글로벌 콘텐츠 제작지원
- 종목선정기관 및 산업지원센터 운영
- e스포츠 전용 연습센터
- 2020 동호인대회
- 한중일 이스포츠 대회

3) 국제이스포츠연맹(IeSF)

설립목적

- e스포츠의 글로벌 국제 표준화와 국제 정식 체육 종목화를 목표

연혁

- (2008년) 공식 설립

- 대한민국 및 8개국의 IeSF 발족을 위한 협약서 서명

- (2013년) 세계반도핑기구 정식 가입

- (2019년) USeF(미국 e스포츠 연맹) 정회원 가입

- (2020년) 92개국 회원 가입 완료

- (2023년) 140개국 회원 가입 완료

이스포츠 사업목록(2018~2022)

- 세계 이스포츠 대회

- 국제이스포츠연맹 정기총회

- 세계 이스포츠 정상회의

나. 세부 사업내용

1) 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)

가) 전국장애학생e페스티벌

목적

- 장애인e스포츠 생활체육 참여기회 제공, 장애인e스포츠의 저변확대 및 전국대회 개최를 통한 공동체 의식 함양과 자긍심 고취 등

기간

- 2003년~현재

대상

- 전국 특수학교 학생, 지도교사, 특수학교 관리자, 전문직, 학부모 등

특징

- 2018년부터 교육부, 한국콘텐츠진흥원과 넷마블문화재단이 함께 진행
- 이스포츠 대회와 정보화경진부문 대회를 함께 진행
 - 본 연구에서는 이스포츠 대회 성과 위주로 서술

나) 이스포츠 전시관 운영 및 아카이브 구축 확대

목적

- 국내 e스포츠의 사회·문화·경제적 가치를 세우고, 종주국으로서 그 위상을 높이기 위해 조성

기간

- 2018년 (2019년 부터 KeSPA로 이관)

대상

- 이스포츠 역사, 명예의 전당(선수) 선정, 현역 선수 전시 등

□ 특징

- ‘e스포츠 스타크래프트 브루드 워 명예의 전당’ 이후 국고로 추진된 사업
- 개인,단체 관람 모두 가능하며, 단체 대관 시 스튜디오 체험 등 이스포츠 관련 체험이 가능

다) 이스포츠 상설경기장 BI(Brand Identity) 개발

□ 목적

- 이스포츠 육성의 중추적 역할을 담당하는 이스포츠 상설경기장으로서의 대표성과 통일성을 가진 이미지 구현을 통한 대국민 인지도 제고

□ 기간

- 2020년

□ 대상

- 전국 상설경기장(부산, 광주, 대전)

□ 특징

- 지역 상설경기장 구축에 따른 통일된 BI를 개발
- 경기장 심볼 외 부대용품인 캐어백, 명함 등을 함께 디자인

통합 심벌마크	지역명 시그니처	명함	캐리어백1	봉투
	<ul style="list-style-type: none"> 광주 이스포츠경기장 대전 이스포츠경기장 부산 이스포츠경기장 			
시그니처 조합	지역명 시그니처 조합	종합안내사인	현판사인	채널사인
	<ul style="list-style-type: none"> 광주 이스포츠경기장 대전 이스포츠경기장 부산 이스포츠경기장 			

자료: 이스포츠 상설경기장 Bi개발, 2020

<그림 2-14> 상설경기장 BI

라) 이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육

목적

- 이스포츠 선수 표준계약서 개발을 통한 이스포츠 산업의 공정상생 가치 확보

기간

- 2020년, 2022년

대상

- 이스포츠 선수, 이스포츠 육성군 선수, 청소년 이스포츠 선수

특징

- 2019년 리그오브레전드 프로게임단 그리핀의 카나비 선수(서진혁) 불공정 계약 논란 이 점화되었으며, 이에 대응해 이스포츠 선수 표준계약서 개발을 추진.

- 본인의 의사와 상관없이 중국 게임단으로 강제 이주 시도 논란.
- ‘게임 선수로써의 역량이 부족된 것으로 판단하는 경우 계약을 즉시 해지할 수 있다’ 등 모호한 표현이 포함된 조항이 포함

- 불공정 계약 사각지대를 해소하기 위해 개발

- 후원금, 상금 등의 분배 비율 사전 합의
- 계약 종료 후 지식재산권 등 모든 권리를 선수에게 반환
- 이적, 임대 등 권리 양도 시 선수와 사전 협의 의무화
- 일방적 계약해지 금지 및 계약 위반 시 시정요구 기간(30일) 설정
- 부당한 지시에 대한 선수의 거부 권한 등 명시

- 아마추어·육성군의 표준계약서 교육의 필요성에 따라 교육을 진행

마) 이스포츠 실태조사

목적

- 이스포츠 산업 시장 규모 및 잠재력을 정확히 파악·진단하고, 이스포츠 산업 육성을 위한 정책 수립을 위한 기초자료를 제공

기간

- 2013~현재

대상

- 국내외 동향, 게임단, 선수, 코칭스태프, 종목사, 프로덕션 등 이스포츠를 구성하는 대상 전체

특징

- 이용자 위주의 실태조사(최초보고서)에서 이스포츠 구성원 전체에 대한 실태조사로 변화
- 수요, 만족도 등을 알 수 있는 유일한 이스포츠 통계보고서

바) 이스포츠 정책연구

목적

- 이스포츠 산업 및 문화의 연구 조사를 통한 산업정책 토대 마련

기간

- 2019~현재

대상

- 이스포츠 산업 및 문화, 제도 등

특징

- 매년 다른 주제에 대한 연구를 진행
 - (2019) 이스포츠 인력양성 방안
 - (2020) 이스포츠 비즈니스 모델
 - (2021) 지역활성화, 전문인력양성기관 지정

사) 국제 이스포츠 페스티벌 개최지원

목적

- 한국, 중국을 비롯한 주요국가 대학생 및 아마추어 청소년들의 이스포츠 대회 개최를 통한 문화교류 증진

기간

- 2006~현재

대상

- 세계 대학생 이스포츠 선수

특징

- 최초에는 한국과 중국의 교류를 위해 시작된 행사이나 현재는 다양한 국가들이 참여 중
- 국제교류연맹 주최로 진행

아) 이스포츠 상설경기장 구축

목적

- 지역단위의 이스포츠 생태계 조성·활성화를 위한 기반구축

기간

- 2019~현재

대상

- 부산, 광주, 대전, 진주(2022년 말 완공 예정)

특징

- 사업비(사업지역 50%+국비 50%)를 통해 지역별 이스포츠 경기장을 구축
- 지역연고제가 시작될 수 있는 기반이 될 것으로 기대

○ 지역별 관객석의 차이가 존재

- 부산: 330석, 광주: 1,165석(주 경기장 1,005석), 대전: 550석(주 경기장 500석)

자) 이스포츠 상설경기장 운영 프로그램

□ 목적

○ 지역단위의 이스포츠 생태계 조성·활성화 및 관광연계가 가능한 체험형 인프라 조성을 통하여 지역활성화

□ 기간

○ 2021~현재

□ 대상

○ 상설경기장 전체(부산, 광주, 대전)

□ 특징

○ 대학리그 및 대통령배 이스포츠 대회 등의 주요 무대로 활용

○ 교육, 투어 등도 함께 포함되어 이스포츠와 연관된 다양한 활동을 진행 중

2) 한국이스포츠협회(KeSPA)

가) 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회

목적

- 지역 e스포츠 균형 발전, e스포츠 유망주 발굴과 아마추어 e스포츠 저변 확대

기간

- 2007년 ~ 현재

대상

- 아마추어 선수(종목별 자격제한을 제외한 누구나 참여 가능)

특징

- 정부가 참여하는 유일한 전국 단위 아마추어 이스포츠 대회

- 주최: 문화체육관광부, 주관: 한국이스포츠협회, 후원: 한국콘텐츠진흥원

나) e스포츠 대학리그

목적

- 대학 e스포츠 활성화를 통해 아마추어 활성화와 e스포츠 산업기반 조성

기간

- 2020~현재

대상

- 이스포츠에 관심있는 모든 대학생

특징

- 특징 연도별 리그 진행방식은 조금씩 변화가 있으나 e스포츠 활성화 및 지역 e스포츠 균형 발전이라는 목적은 변함이 없음

- 참가선수가 반드시 대학에 소속되어 있어야 함이 타 대회와의 차별점으로 작용

다) 이스포츠 명예의 전당

□ 목적

- 국내 e스포츠의 사회/문화/경제적 가치를 세우고, 중주국으로서 그 위상을 높이기 위해 조성

□ 기간

- 2018~현재(2019년, 한국콘텐츠진흥원에서 KeSPA로 이관)

□ 대상

- 히어로즈: 현역 선수 중 현역자 선정 기준을 충족한 선수
- 아너스: 히어로즈에 선정된 은퇴 선수 중 영구 현역자를 선정
- 스타즈: 올해 국내·외 대회에서 우수한 성적을 낸 선수 중 팬 투표를 통해 선정

□ 특징

- e스포츠 리그 및 종목 소개, e스포츠 역사, 특별히 기록되어야 하는 국내·외 e스포츠 선수 등재, 방송 스튜디오 체험, e스포츠 관련 트로피, 기념품 전시

라) 가족 e스포츠 페스티벌

□ 목적

- 게임과 e스포츠를 매개로 가족 간, 세대 간 유대감을 형성하고 소통을 강화하고, 건전한 게임 문화를 정착시키기 위해 진행

□ 기간

- 2013~2018년

대상

- 전 국민

특징

- 가족단위로 즐길 수 있는 게임 종목을 선정하고 관련 대회를 진행
- 가족단위의 사업임을 고려하여 대회 뿐만 아니라 여러 이벤트를 진행
 - LCK 선수 특별전 및 사인회, 오디션 체험, 보드게임, VR 체험존, e-파크 등 다양한 프로그램과 경품 추첨

마) 글로벌 콘텐츠 제작지원

목적

- 다양한 국가 및 계층에게 이스포츠 소개 및 인식개선

기간

- 2018년

대상

- 시청자

특징

- (다큐멘터리) 2018 아시안게임 이스포츠 국가대표의 이야기를 다룸
- (LoL KeSPA Cup) 이스포츠 종목 활성화와 아마추어 저변확대 및 대회 홍보를 위해 진행



자료: KeSPA, 지상파 SBS에서 '2018 아시안게임 특집 다큐멘터리' 방송, 디스이즈게임, 2018.09

<그림 2-15> 글로벌 콘텐츠 제작지원 일부

바) 종목선정기관 및 산업지원센터 운영

목적

- e스포츠 종목선정을 통한 산업 활성화 유도, 업계 의견 수렴과 연구를 통한 사업 발굴 및 산업 육성을 위한 행정적 지원 정책 수립

기간

- 2014~현재

대상

- 한국이스포츠협회

특징

- 국가적 이스포츠 종목 육성 및 산업 경쟁력 강화를 위한 연구 및 지원
 - 「이스포츠(전자 스포츠)진흥에 관한 법률」에 의거, ‘이스포츠 산업 지원 센터’와 ‘이스포츠 종목 선정기관’으로 한국이스포츠협회를 지정
- 매년 정식종목 및 후보종목을 선정하여 대회 지원을 추진

사) e스포츠 전용 연습센터

목적

- 아마추어 선수 양성, 교육 프로그램, 스크림대회 등의 개최를 통한 체계적인 선수 양성 시스템을 구축하고 대한민국 e스포츠의 국제 경쟁력을 강화

기간

- 2020~현재

대상

- 선수단, 일반인(심판양성) 등

특징

- 도민 기량 검증 프로그램 운영, 학부모 대상 진로 상담실 구축(e스포츠 아카데미 운영연계), 아마추어 선수 양성 및 기량 향상을 위한 훈련 프로그램 진행
- 글로벌 이스포츠 캠프(GEC) 개최

아) 동호인대회

목적

- e스포츠 활성화 및 기초 경기시설 확보, 건전한 게임 문화 정착, 동호인 활성화 도모

기간

- 2020~현재

대상

- 이스포츠시설에 가입한 동호인

특징

- 동호인을 대상으로 사업을 진행하는것이 타 대회와 차별점
- 전·후반기 시즌을 도입하여 동호인의 주기적 참여를 독려

자) 한중일 이스포츠 대회

목적

- 지속성장 가능한 이스포츠 국가대표 체계 구축 및 선수파견의 안정적 지원

기간

- 2021~현재

□ 대상

- 대상 게임 종목별 각 국의 선수 및 스태프

□ 특징

- 세계대회와 달리 동아시아 3국(한국, 중국, 일본)으로만 구성
- 3국이 매년 돌아가면서 대회를 개최하며, 개최비용을 공동부담
- 관중들의 많은 참여를 독려하기 위해, 가족 대상 이스포츠 체험 프로그램, 각종 문화공연을 포함한 부대행사도 함께 진행

3) 국제이스포츠연맹(IeSF)

가) 세계 이스포츠 대회

□ 목적

- 전세계 이스포츠 선수들과의 경쟁 및 세계 이스포츠를 하나로 융합

□ 기간

- 2009~현재

□ 대상

- 대상 게임별 이스포츠 선수

□ 특징

- WCG 이후 종합 게임대회중 가장 큰 세계적 대회
- 올림픽과 같은 국제경기와 유사하게, 각각의 팀원들이 국적성을 띄고 참여
- 국가 대항전의 상징성을 지니고 있어 이스포츠의 글로벌 콘텐츠화 기여
- e스포츠 월드 챔피언십(Esports World Championship)에서월드 e스포츠 챔피언십(WE Championship)으로 변경
 - IeSF의 새 슬로건 (월드 E스포츠, WE) 에 맞추어 변경
- 국내 게임대회와 달리 CS:CO, DOTA2 등의 종목을 포함



자료: IESF, 2022년 세계 대회 인도네시아 발리서 개최, 데일리이스포츠, 2022.02

<그림 2-16> IeSF 세계 이스포츠 대회 게임종목

나) 국제이스포츠연맹 정기총회

목적

- 국제이스포츠연맹의 사업방향과 회원국의 의견을 수렴

기간

- 2009~현재

대상

- IeSF 회원국

특징

- 국제이스포츠연맹의 회장선출 진행
- 종목채택 등 대회 운영전반에 대한 합의와 MOU체결 등의 의견표결을 진행
- 회원가입국의 정회원 국가 승인을 진행

다) 세계 이스포츠 정상회의

목적

- 이스포츠 및 각국의 관계자들이 세계 이스포츠 산업 현황을 공유하고 상호 교류를 통한 시너지를 창출

기간

- 2016~현재

대상

- 이스포츠 전문가, 일반인

특징

- 이스포츠와 관련된 다양한 주제를 바탕으로 토론 및 토의

- 이스포츠 산업발전 대상자를 선정하여 시상
- 2020년부터 부산 이스포츠 경기장 활용중 (부산정보산업진흥원 주관)
- 2022년부터 월드이스포츠서밋(We Summit 22)으로 이름 변경

다. 종합

□ 이스포츠 사업 종합

<표 2-9> 이스포츠 사업 종합

주체	사업명	사업목적	비고		
정부	한국 콘텐츠진흥원 (KOCCA)	전국장애학생 e페스티벌	장애인e스포츠 생활체육 참여기회 제공, 장애인e스포츠의 저변확대 및 전국대회 개최를 통한 공동체 의식 함양과 자금심고취 등		
		이스포츠 전시관 운영 및 아카이브 구축 확대	국내 e스포츠의 사회·문화·경제적 가치를 세우고, 중주국으로서 그 위상을 높이기 위해 조성	'18년 이관	
		이스포츠 상설경기장 BI 개발	이스포츠 육성의 중추적 역할을 담당하는 이스포츠 상설경기장으로서의 대표성과 통일성을 가진 이미지 구현을 통한 대국민인지도 제고	단년도 사업	
		이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육	이스포츠 선수 표준계약서 개발을 통한 이스포츠 산업의 공정상생 가치 확보		
		이스포츠 실태조사	이스포츠 산업 시장 규모 및 잠재력을 정확히 파악·진단하고, 이스포츠 산업 육성을 위한 정책 수립을 위한 기초자료를 제공		
		이스포츠 정책연구	이스포츠 산업 및 문화의 연구 조사를 통한 산업정책 토대 마련		
		국제 이스포츠 페스티벌 개최지원	한국, 중국을 비롯한 주요국가 대학생 및 아마추어 청소년들의 이스포츠 대회 개최를 통한 문화교류 증진		
		이스포츠 상설경기장 구축	지역 단위의 이스포츠 생태계 조성·활성화를 위한 기반구축		
민간	한국 이스포츠 협회 (KeSPA)	대통령배 전국 아마추어 이스포츠 대회	지역 e스포츠 균형 발전, e스포츠 유망주 발굴과 아마추어 이스포츠 저변확대		
		e스포츠 대학리그	대학 e스포츠 활성화를 통해 아마추어 활성화와 e스포츠 산업기반 조성		
		이스포츠 명예의 전당 (e스포츠 전시관 및 아카이브 운영)	국내 e스포츠의 사회/문화/경제적 가치를 세우고, 중주국으로서 그 위상을 높이기 위해 조성		
		가족 e스포츠 페스티벌	게임과 e스포츠를 매개로 가족 간, 세대 간 유대감을 형성하고 소통을 강화하고, 건전한 게임 문화를 정착시키기 위해 진행	'18년 종료	
		글로벌 콘텐츠 제작지원	이스포츠를 다양한 국가 및 계층에게 소개	단년도 사업	
		종목선정기관 및 산업지원센터 운영	e스포츠 종목선정을 통한 산업 활성화 유도, 업계 의견 수렴과 연구를 통한 사업 발굴 및 산업 육성을 위한 행정적 지원 정책 수립		
		e스포츠 전용 연습센터	아마추어 선수양성, 교육 프로그램, 스크림대회 등의 개최를 통한 체계적인 선수양성 시스템을 구축하고 대한민국 e스포츠의 국제 경쟁력을 강화		
		동호인대회	e스포츠 활성화 및 기초 경기시설 확보, 건전한 게임 문화 정착, 동호인 활성화 도모		
		한중일 이스포츠 대회	지속성장 가능한 이스포츠 국가대표 체계 구축 및 선수파견의 안정적 지원		
		국제 이스포츠 연맹 (IeSF)	세계 이스포츠 대회	전 세계 이스포츠 선수들과의 경쟁 및 세계 이스포츠를 하나로 융합	
			국제이스포츠연맹 정기총회	국제이스포츠연맹의 사업 방향과 회원국의 의견을 수렴	
세계 이스포츠 정상회의	이스포츠 및 각국의 관계자들이 세계 이스포츠 산업 현황을 공유하고 상호 교류를 통한 시너지를 창출				

□ 연도별 사업정리

- (2010년 이전) 일반인의 참여보다 국제적 이스포츠 위상 확보에 주안
 - (한국콘텐츠진흥원) 전국장애학생e페스티벌, 국제 이스포츠 페스티벌 개최 지원
 - (한국이스포츠협회) 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회
 - (국제이스포츠연맹) 세계 이스포츠대회, 국제이스포츠연맹 정기총회
- (2018년 이전) 기존 사업들과 함께 이론적 연구 및 산업지원에 주안
 - (한국콘텐츠진흥원) 이스포츠 실태조사
 - (한국이스포츠협회) 가족 e스포츠 페스티벌(2013~2018), 종목선정기관 및 산업지원센터 운영
 - (국제이스포츠연맹) 세계 이스포츠 정상회의
- (2018년 이후) 기존 지원 방향의 사업추가와 함께 일반인의 참여를 확대
 - (한국콘텐츠진흥원) 이스포츠 전시관 운영 및 아카이브 구축, 이스포츠 상설경기장 구축, 이스포츠 상설경기장 운영 프로그램 등
 - (한국이스포츠협회) 이스포츠 명예의 전당, 이스포츠 대학리그, 동호인 대회, 한중일 이스포츠 대회, 이스포츠 전용 연습센터 등
- (종합) 국제적 이스포츠 위상 확보로 시작하여 일반인 참여 확대의 방향으로 진행



<그림 2-17> 연도별 사업정리

4. 사업운영현황

1) 연도별 지원사업

□ 결과

○ 연도별 진행사업이 늘어나는 추세

○ 대부분의 사업의 연속성이 확보되어 가는 추세

- (예외) 가족 e스포츠 페스티벌, 글로벌 콘텐츠 제작지원 등

<표 2-10> 연도별 지원사업목록

주체	사업명	연도별				
		'18	'19	'20	'21	'22
한국 콘텐츠 진흥원 (KOCCA)	전국장애학생e페스티벌	○	○	○ (X)	○	○
	이스포츠 전시관 운영 및 아카이브 구축 확대	○	X	X	X	X
	이스포츠 상설경기장 BI 개발	X	X	○	X	X
	이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육	X	X	○	○	○
	이스포츠 실태조사	○	○	○	○	○
	이스포츠 정책연구	X	○	○	○	X
	국제 이스포츠 페스티벌 개최지원	○	○	○	○	○
	이스포츠 상설경기장 구축	X	○	○	○	○
한국 이스포츠 협회 (KeSPA)	이스포츠 상설경기장 운영 프로그램	X	X	X	○	○
	대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회	○	○	○	○	○
	e스포츠 대학리그	X	X	○	○	○
	이스포츠 명예의 전당 (e스포츠 전시관 및 아카이브 운영)	X	○	○	○	○
	가족 e스포츠 페스티벌	○	X	X	X	X
	글로벌 콘텐츠 제작지원	○	X	X	X	X
	종목선정기관 및 산업지원센터 운영	○	○	○	○	○
	e스포츠 전용 연습센터	X	X	○	○	○
국제 이스포츠 연맹 (IeSF)	동호인대회	X	X	○	○	○
	한중일 이스포츠 대회	X	X	X	○	○
	세계 이스포츠 대회	○	○	○ (△)	○	○
	국제이스포츠연맹 정기총회	○	○	○	○	○
	세계 이스포츠 정상회의	○	○	○	○	○
전체		11	11	14 (2)	17	16

□ 사업변경내용

- (2020년) 사업이 계획되었으나, 코로나 19의 영향으로 실행되지 않은 사업이 존재
 - (이스포츠 실태조사) 코로나19 확산으로 인해 관람객에 대한 조사 불가능하여 시청자수로 대체
 - (국제 이스포츠 페스티벌) 코로나19로 축소 개최(온라인)
 - (전국장애학생 e페스티벌) 코로나19로 인해 행사 개최 취소
 - (세계 이스포츠 대회) 모든 본선경기 취소
 - (한중일 이스포츠 대회) 경기 취소

- (2021년) 상설경기장 구축의 기간이 본래 2021년 12월까지였으나 2023년 9월까지(약 21개월)로 연장
 - (사업비) 변경 없음

- (2022년) 상설경기장 구축(경상남도 진주)의 사업 기간이 늘어나 본래 2022년 12월까지였던 사업이 2023년 12월로 연장
 - (사업비) 변경 없음
 - 온라인 혹은 취소되었던 사업 없이 정상화(코로나 이전의 방식) 된 시기

2) 예산

□ 소요

○ (2018년) 약 23억 원 규모

○ (2019년) 약 89억 원 규모

- (2019~2022) 상설경기장 구축으로 인한 소요 증대

- (2019년) 세 개의 상설경기장(부산, 광주, 대전) 건립을 추진
- (2020년) 세 개의 상설경기장(부산, 광주, 대전) 건립을 추진
- (2021년) 두 개의 상설경기장(대전, 진주) 건립을 추진
- (2022년) 한 개의 상설경기장(진주) 건립을 추진

○ (2020년) 약 54억 원 규모

○ (2021년) 약 68억 원 규모

○ (2022년) 약 61억 원 규모

<표 2-11> 이스포츠 예산 규모

(단위: 천원)

분류	한국콘텐츠진흥원	한국이스포츠협회	국제이스포츠연맹	합계
2018	1,100,000	880,000	250,000	2,230,000
2019	7,390,000	1,000,000	550,000	8,940,000
2020	3,290,000	1,760,000	330,000	5,380,000
2021	3,665,000	2,750,000	392,920	6,807,920
2022	2,985,000	2,735,000	393,270	6,113,270
전체	18,430,000	9,125,000	1,916,190	29,471,190

3) 세부예산

□ 한국콘텐츠진흥원

- (2019년) 상설경기장 구축으로 인해 전년도 대비 약 7배의 예산을 활용
 - 상설경기장 외 사업은 전년과 비교하면 1억 원 늘어난 규모
- (2020년) 상설경기장 구축 사업이 완료(부산, 광주)되어 전년도 대비 약 44.5%의 예산을 활용
 - 상설경기장 구축사업을 제외하면 2018년의 80% 정도의 예산을 활용
 - 코로나 19 사태임을 고려
- (2021년) 전년도 대비 약 11%의 예산이 확대된 것으로 분석
 - 상설경기장 구축 및 운영사업을 제외하면 2018년의 54.5% 정도의 예산을 활용
- (2022년) 전년도 대비 약 83%의 예산을 활용
 - 상설경기장 구축사업을 제외하면 2021년과 동일

<표 2-12> 한국콘텐츠진흥원 사업 세부예산

(단위: 천원)

사업명	2018	2019	2020	2021	2022	전체
전국장애학생e페스티벌	280,000	240,000	230,000	225,000	225,000	1,200,000
이스포츠 전시관 운영 및 아카이브 구축 확대	372,000	-	-	-	-	372,000
이스포츠 상설경기장 BI 개발	-	-	30,000	-	-	30,000
이스포츠 선수 표준계약서 교육	-	-	-	-	10,000	10,000
이스포츠 실태조사	48,000	50,000	60,000	50,000	50,000	258,000
이스포츠 정책연구	-	100,000	40,000	90,000	-	230,000
이스포츠 선수 표준계약서 개발	-	-	30,000	-	-	30,000
국제 이스포츠 페스티벌 개최지원	400,000	400,000	500,000	300,000	300,000	1,900,000
이스포츠 상설경기장 구축	-	6,600,000	2,400,000	2,400,000	1,800,000	13,200,000
이스포츠 상설경기장 운영 프로그램	-	-	-	600,000	600,000	1,200,000
전체	1,100,000	7,390,000	3,290,000	3,665,000	2,985,000	18,430,000

□ 한국이스포츠협회

- (2019년) 전년도 예산 대비 13%(1억 2천만 원)의 예산이 확대
 - (이스포츠 명예의 전당) 한국콘텐츠진흥원 사업이 KeSPA로 이관
 - 3억 7천 원(콘텐츠 진흥원) ▶ 6억(한국이스포츠협회)으로 확대
- (2020년) 수행 사업이 증가함에 따라 전년도 예산 대비 76% 증가
 - (추가사업) e스포츠 대학리그, e스포츠 전용 센터, 동호인대회
 - 코로나 19로 인해 한중일이스포츠 대회 개최 연기
- (2021년) 전년도 예산 대비 88% 증가
 - 이스포츠 전용 센터의 예산이 증가(130%)
 - 한중일 이스포츠 대회의 초기구축 비용이 가장 큼(11억 6천만원)
- (2022년) 전년도 예산대비 16% 감소
 - 한중일 이스포츠 대회의 예산이 상당부분 감소(49%)

<표 2-13> 한국이스포츠협회 사업 세부예산

사업명	(단위:천원)					전체
	2018	2019	2020	2021	2022	
대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회	360,000	350,000	350,000	330,000	315,000	1,705,000
e스포츠 대학리그	-	-	200,000	250,000	300,000	750,000
이스포츠 명예의 전당 (e스포츠 전시관 및 아카이브 운영)	-	600,000	570,000	600,000	600,000	2,370,000
가족 e스포츠 페스티벌	270,000	-	-	-	-	270,000
글로벌 콘텐츠 제작지원	200,000	-	-	-	-	200,000
종목선정기관 및 산업지원센터 운영	50,000	50,000	70,000	70,000	70,000	310,000
e스포츠 전용 연습센터	-	-	130,000	300,000	300,000	730,000
동호인대회	-	-	440,000	600,000	550,000	1,590,000
한중일 이스포츠 대회	-	-		1,160,000	600,000	2,360,000
전체	880,000	1,000,000	1,760,000	3,310,000	2,735,000	9,125,000

□ 국제이스포츠연맹

- (세계 이스포츠 대회) 코로나 19 이후 사업비의 상당 부분이 축소
- (국제이스포츠연맹 정기총회) 국제이스포츠대회와 함께 진행되어, 연맹의 회원국 승인, 국제가맹(도핑 등 세계 스포츠 규격), 향후 방향성 등에 대한 논의 진행
 - 세계 이스포츠 대회의 부대 행사로 소규모로 진행
- (세계 이스포츠 정상회의) 코로나 19 이후 사업 확대
 - (2018~2020년) 세계 이스포츠 정상회의의 부대 행사로 소규모로 진행
 - (2021~) 하나의 컨퍼런스로 사업 확대

<표 2-14> 국제이스포츠연맹 사업 세부예산

사업명	2018	2019	2020	2021	2022	(단위:천원)
						전체
세계 이스포츠 대회	250,000	250,000	180,000	243,000	250,270	1,916,190
국제이스포츠연맹 정기총회						
세계 이스포츠 정상회의	-	300,000	150,000	149,920	143,000	

4) 사업 지속성

□ 현황

- 2018년부터 2022년까지 대회 및 행사가 주로 연속적으로 진행되고 있는 상황
 - 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회, 세계 이스포츠 대회, 국제 이스포츠 페스티벌 개최지원
 - (이스포츠 명예의 전당) 한국콘텐츠진흥원 사업에서 한국이스포츠협회로 이관되었으나, 꾸준히 진행되고 있기에 연속적으로 진행되었다고 판단
- 특히, 국제이스포츠연맹이 주관하는 사업이 세계 이스포츠 대회를 중심으로 지속적으로 진행 중
- 이스포츠 정식 종목지정과 관련된 ‘종목선정기관 및 산업지원센터 운영’을 지속적으로 진행

<표 2-15> 사업 지속성

연차	1년	2년	3년	4년	5년
사업수	3	2	5	1	9
사업명	가족 e스포츠 페스티벌	한중일 이스포츠 대회	e스포츠 대학리그	이스포츠 상설경기장 구축	대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회
	글로벌 콘텐츠 제작지원	이스포츠 상설경기장 운영 프로그램	e스포츠 전용 연습센터		종목선정기관 및 산업지원센터 운영
	이스포츠 상설경기장 BI 개발		동호인대회		이스포츠 명예의 전당
			이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육 이스포츠 정책연구		세계 이스포츠 대회 국제이스포츠연맹 정기총회 세계 이스포츠 정상회의 전국장애학생 e페스티벌 이스포츠 실태조사 국제 이스포츠 페스티벌 개최지원

5) 사업개최지

□ 지역별 전체 사업

○ (대회) 결선개최지를 기준으로 산정

- (동호인대회) 특성상 리그제이며, 다양한 지역에서 함께 진행되기에 지역 구분에서는 제외

○ 연구, 교육 등 비교적 지역과 연계되기 어려운 사업은 제외

<표 2-16> 지역별 사업목록

구분	2018	2019	2020	2021	2022
대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회	인천	제주	창원	전주	창원
e스포츠 대학리그	X	X	온라인	광주	광주
이스포츠 명예의 전당(e스포츠 전시관 및 아카이브 운영)	서울	서울	서울	서울	서울
가족 e스포츠 페스티벌	서울	X	X	X	X
한중일 이스포츠 대회	X	X	X	서울	부산
세계 이스포츠 대회	중국	서울	온라인	이스라엘	인도네시아
국제이스포츠연맹 정기총회	부산	부산	부산	부산	부산
세계 이스포츠 정상회의	부산	부산	부산	부산	부산
전국장애학생e페스티벌	서울	서울	서울	서울	서울
국제 이스포츠 페스티벌 개최지원	제주	제주	서울	대전	전주
이스포츠 상설경기장 구축	X	부산, 광주, 대전	부산, 광주, 대전	대전, 진주	진주
이스포츠 상설경기장 운영 프로그램	X	X	부산, 광주	부산, 광주, 대전	부산, 광주, 대전

□ 현황

○ 서울과 부산에서 가장 많은 사업이 진행되었으며, 상설경기장이 구축되고 있는 지역에서의 사업이 두 번째로 많은 상황

<표 2-17> 지역별 현황

구분	2018	2019	2020	2021	2022	전체
인천	1	0	0	0	0	1
서울	3	3	3	3	3	15
부산	2	3	4	3	3	15
제주	1	2	0	0	2	5
창원	0	0	1	0	0	1
광주	0	1	2	2	1	6
대전	0	1	1	3	1	6
전주	0	0	0	1	0	1
진주	0	0	0	1	0	1
해외	1	0	0	1	1	3
온라인	0	0	2	0	0	2

제3장 조사설계

제3장 조사설계

1. 성과모형 선행연구

1) 성과지표 구성

□ 지표 구성요소

- 지표는 크게 투입(Input), 과정(Process), 산출(Output), 결과(Outcome)로 구분되며 각 단계적으로 성과분석에 활용
- (투입지표) 프로그램 및 사업에서 사용하는 모든 종류의 자원을 의미하며 인적자원, 조직, 재정적 자원, 장비나 도구와 같은 물적 자원, 공간, 기술 등을 모두 포함
- (과정지표) 프로그램 및 사업에서 투입되는 자원들을 가지고 목표달성을 위해 과정, 도구, 행사, 행동 등을 포함하여 실질적으로 수행하는 활동을 의미
- (산출지표) 프로그램 및 사업에서 활동으로 얻어진 직접적인 결과물으로써 제공된 서비스의 크기, 범위 등 구체적이고 양적인 수치를 의미
- (결과지표) 프로그램 및 사업 참여자들이 얻는 것으로 행동, 지식, 기술, 지위, 기능 수준 변화 등을 의미하며, 결과에는 단기결과(1~3년), 중기결과(4~6년)로 기간을 구분하는 경우도 존재

□ 측정 가능 여부에 따른 구분

- (정량지표) 구체화된 양적 수치로 측정이 가능한 지표로서, 평가자의 주관이 개입될 수 없으며 반복 측정 시 동일한 결과 산출
 - 예시: 산업재해율, 관광수입액 증가율, 실업자 직업훈련 취업률 등
- (정성 지표) 양적 수치로 측정할 수 없는 지표로서, 평가자의 주관에 개입될 여지가 존재
 - 예시: 만족도, 필요성에 대한 인식도, 시스템 구축 정도, 과제 이행도 등

□ 성과지표 정의

<표 3-1> 사업(프로그램) 프로세스별 성과지표에 대한 정의

구분	지표 정의
투입지표 (Input)	<ul style="list-style-type: none"> 투입하는 예산, 조직체계, 인프라(장비, 시설, 공간, 재료 등) 투입자원
과정 (Process)	<ul style="list-style-type: none"> 사업 추진 활동으로 최종적으로 생산된 산출물을 측정하기 위한 것 기존 투입자원 대비 일차적인 활동이나 산출물(수혜 서비스 건수, 사업참여율 등) 실적지표는 프로그램의 대상에게 직접적인 영향의 단계에까지 이르지 못한 조직 내부적인 결과물(사업 투입에 따른 일차적인 결과)
산출 (Output)	<ul style="list-style-type: none"> 사업(프로그램)이 의도했던 영향의 결과를 측정하는 지표 사업의 궁극적인 목적 대비 성과측정 사업(프로그램)의 참여 성과에 초점(신규 수출 건수, 매출액 증가율 등)
결과 (Outcome)	<ul style="list-style-type: none"> 사업(프로그램) 수행을 통해 직·간접적으로 파생되는 성과측정 사업의 성과(경제적 파급효과, 부가가치 유발효과 등)를 중심

□ SMART 검증

- 논리모형 프레임워크에 따라 논리모형을 정립하고 내역사업별 특성을 고려한 지표를 구성한 이후, SMART 검증을 통해 최종지표 후보군을 도출
- 성과분석을 위한 성과지표는 조직의 활동이 의도된 결과를 산출해내도록 예정되는 논리적 기초 위에서 설계되며, 해당 정책, 사업(프로그램)이나 서비스 전달의 절차나 과정에서 파악

<표 3-2> 기획재정부의 성과지표 SMART 기준

구분	주요 요건
명확성 (Specific)	일관성 있는 성과데이터의 수집과 공정한 비교를 위해 성과지표는 명확하고 알기 쉽게 정의되어야 함
측정 가능성 (Measurable)	성과지표는 측정을 위한 데이터가 존재해야 하며, 사용에 제약이 크지 않아야 함
원인성 (Attributable)	해당 사업성과의 변화가 성과지표의 변화를 가져와야 함
신뢰성 (Reliable)	성과지표는 제3자가 검토하더라도 일관된 결과가 나올 수 있어야 하고, 가급적 공식적이고 객관적인 통계정보를 활용할 수 있도록 함
적시성 (Timely)	성과측정 대상년도의 성과정보가 성과측정 전에 나와야 함

○ 아래의 표를 활용하여 지표별 점수를 산정한 이후, 최종지표를 도출

<표 3-3> 성과지표 도출 평가 기준

구분	평가영역				
	명확성 (Specific)	측정 가능성 (Measurable)	원인성 (Attributable)	신뢰성 (Reliable)	적시성 (Timely)
평가 방법	각 평가 기준별 적합(●)과 부적합(○)을 표기, 5개 평가 기준을 각 1점 배점으로 점수 합산, 합산 점수 4점 이상 지표를 최종지표로 선정				
결과 표기	<배점별 원형 표기법>				
	배점	표기법	내용		
	4점 이상	●	적합		
	3점	◐	조금 부적합		
	2점	◑	부적합		
	1점	◒	매우 부적합		
0점	○	평가기준 미달			

2) 방법론



<그림 3-1> 성과지표 개발 방법론

- (모델설계) 사업별 전략 및 목적을 고려한 성과모델을 설계
 - 본 연구에서는 투입-과정-산출-결과의 모델을 활용하고, 사업을 저변 확대, 기반구축, 고도화 3가지 대분류로 정리
- (유사사업 성과지표 검토) 기존 유사사업 성과지표를 검토
 - 문화체육관광부 성과관리 시행계획, 스포츠 정책지표체계 구축 연구 등
- (지표 Pool 선정) 전반적 지표 풀(Pool)을 확보하여 다양한 지표를 고려할 수 있도록 조치
- (전문가 자문) 성과모델 및 성과지표와 관련한 전문가들의 의견을 청취하여 보다 신뢰성 있는 성과지표를 도출
- (SMART 검증) 기존 성과지표 풀(Pool)의 지표에 대한 검증을 실시하여, 타당성 높은 지표를 도출
- (최종지표 도출) 전문가 자문, SMART 검증, 기존 유사사업 성과지표 검토 등의 과정을 거쳐 사업 신뢰성 및 타당성 검토가 완료된 최종지표를 도출

3) 성과지표 개발

□ 연구모델 설계

- (성과분석 모형) 로직모형, 증거기반평가모형, BSC모형 등 존재
- 사업단계별(구성요소별) 논리적 연결을 긴밀히 하여 성과계획과 성과평가의 연계를 통한 정책 환류가 가능한 ‘로직모형’을 사용
 - (증거기반평가) 제공되는 증거의 객관성 및 체계성 문제로 신뢰도의 문제 발생 가능성
 - (BSC모형) 체계와 지표, 목표치 간의 논리적 연계가 부족

<표 3-4> 논리모형별 특징

구분	정의	특징
로직모형 (Logic Model)	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램 이론의 구체적 실천방안으로 프로그램의 계획 또는 목적이 활동을 통해서 성과로 이어지는 논리적 연결 관계를 도식적으로 표현한 것을 의미 	<ul style="list-style-type: none"> • 주로 공공프로그램의 효과를 기술하고 설명하기 위한 도구로서 활용 • 사업단계별(구성요소별) 논리적 연결을 긴밀히 하여 성과계획과 성과평가의 연계를 통한 정책 환류가 가능
증거기반평가 (Evidence-based Evaluation)	<ul style="list-style-type: none"> • 성과에 대한 평가가 객관적이고 공정하게 성립된 성과정보 또는 자료에 근거해서 누구나 신뢰할 수 있는 타당한 평가지표에 따라 수행되는 것을 의미 	<ul style="list-style-type: none"> • 평가에 있어서 성과의 증거를 제공해야 하며, 성과계획 수립 시 평가에 필요한 증거를 제공할 수 있도록 안내해야 함 • 제공되는 증거의 객관성과 체계성이 중요하나 현실적인 계획 작성이 어려워 신뢰도의 문제 발생
BSC모형 (Balanced Scorecard Model)	<ul style="list-style-type: none"> • ‘균형성과표’, ‘균형성과카드’ 등으로 해석되며, 조직의 비전과 전략에서 도출된 평가지표들의 조합으로 조직의 미션달성 여부를 파악하는 모형 	<ul style="list-style-type: none"> • 고객의 만족과 경영관리기업, 학습과 조직의 성장 등 다양한 차원의 평가가 가능 • 결과 지향적인 목표관리체계를 확립하는 데 한계가 있음(체계와 지표, 목표치 간의 논리적 연계가 부족)

□ 성과지표 도출과정

- 성과지표의 도출과정은 지표 Pool을 구성한 이후 1차 후보군에서 SMART 검증을 거치고 기존 성과지표와 비교검증을 통해 최종지표를 도출

<표 3-5> 성과지표 도출과정

지표 Pool	1차 후보군 (SMART)	기존지표 검토 및 활용	최종지표
<ul style="list-style-type: none"> • 투입, 과정, 산출, 결과에 따른 지표도출 • 내역사업별 특성, 세부기능 잠재후보 지표 군을 도출 • (투입지표) 예산 인력 등 투입물의 양 • (과정지표) 사업 진행 과정에서 나타나는 산출물 • (산출지표) 사업 완료 후 1차적으로 나타나는 산출물 • (결과지표) 궁극적인 사업의 효과, 정책에 미치는 영향력 	<ul style="list-style-type: none"> • SMART 검증을 활용하여 지표의 적합성을 검토 • 명확성, 측정 가능성, 원인성, 신뢰성, 적시성을 검토 	<ul style="list-style-type: none"> • 사업담당자 및 관련 전문가의 의견을 수렴 • 1차 세부적인 잠재후보 지표군을 기존 성과지표 군과 비교 및 검토하여 최종지표 도출 	<ul style="list-style-type: none"> • 측정 가능성, 대표성, 정책 기여도를 파악할 수 있는 지표들로 구성 • 사업의 전반적인 수용률을 전반적으로 검토

4) 모델 설계개요

□ 1단계

- 각 사업 주체별 실행사업을 그룹화
 - 사업별 특징 및 목적에 따라 그룹화
- ‘이스포츠 저변확대’, ‘이스포츠 기반구축’, ‘이스포츠 고도화’ 로 구분

□ 2단계

- 분류된 사업을 3개의 투입-과정-산출-결과 성과모델로 구분
 - 사업 구분별 모델(‘이스포츠 저변확대’, ‘이스포츠 기반구축’, ‘이스포츠 고도화’) 도출

□ 3단계

- 사업별 특징에 따라 그룹화된 분류(1단계)를 “2020~2024 게임산업 진흥 계획”의 전략목표에 부합하는 방향으로 연결
 - (이스포츠 생태계 조성 및 향유 저변확대) 지역 단위 아마추어·동호인 중심 생활 이스포츠 지원, 선수 보호를 위한 제도적 기반 마련
 - (세계 이스포츠 선도) 글로벌 주도권 재확보, 새로운 형태의 스포츠로 이스포츠 육성
 - (게임 문화 인프라 확충) 이스포츠 경기장 구축, 전국단위 PC방 이스포츠 시설 지정, 명예의 전당 활용, 민·관 협의체 운영
- 해당 목표는 투입-과정-산출-결과 성과모델에서의 결과 부분에 활용
 - 정량화되지 않은 사업목적 및 목표를 고려하여 지표 가공을 진행

□ 4단계

- 투입-과정-산출-결과 모델에 알맞은 지표를 도출
 - 기존 성과데이터 및 설문조사를 고려하여 설계

□ 성과분석 제외사업

- 시계열 성과데이터 확보가 어려운 단년도 사업을 제외
 - 이스포츠 상설경기장 BI 개발, 글로벌 콘텐츠 제작지원, 가족 e스포츠 대회
- 계획하였으나 실행되지 못한 사업 혹은 사업연도는 제외

□ 성과분석 분리사업

- 특정 사업의 경우 사업 방향을 다수 포함하고 있어, 해당 사업을 분리할 필요성이 존재
- 동호인대회
 - 기초 경기시설 확보와 대회 항목으로 구분
 - 동호인대회(이스포츠 저변확대)
 - 공인 이스포츠시설 지정(이스포츠 기반구축)
- 종목선정기관 및 산업지원센터 운영
 - 종목선정기관과 산업지원센터의 설립목적 및 실행사업을 구분
 - 종목선정기관(이스포츠 고도화)
 - 산업지원센터(이스포츠 고도화)

2. 성과모델·지표 개발

가. 성과모델 개발

1) 사업내용별

가) 이스포츠 저변확대

정의

- 게임물을 매개로 승부를 겨루거나 부대 활동(이스포츠 관련 전시, 관람 등)을 포함한 모든 활동

총 사업목록

- (한국콘텐츠진흥원) 국제 이스포츠 페스티벌 개최지원
- (한국콘텐츠진흥원) 전국장애학생e페스티벌
- (한국콘텐츠진흥원) 이스포츠 상설경기장 운영 프로그램
- (한국이스포츠협회) 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회
- (한국이스포츠협회) e스포츠 대학리그
- (한국이스포츠협회) 동호인대회
- (한국이스포츠협회) 한중일 이스포츠 대회
- (국제이스포츠연맹) 세계 이스포츠 대회

나) 이스포츠 기반구축

□ 정의

- 이스포츠 경기 등을 위해 물리적 인프라를 구축하거나 법적 근거에 따른 센터 지정 및 운영 활동

□ 사업목록

- (한국콘텐츠진흥원) 이스포츠 상설경기장 구축
- (한국이스포츠협회) 이스포츠 명예의 전당
- (한국이스포츠협회) 종목선정기관 및 산업지원센터 운영
- (한국이스포츠협회) e스포츠 전용 연습센터
- (한국이스포츠협회) 공인 이스포츠시설 지정

다) 이스포츠 고도화

□ 정의

- 이스포츠의 발전을 위해 진행한 연구, 컨퍼런스, 회의 등의 고도화와 관련된 모든 활동
 - 물리적 인프라 제외

□ 사업목록

- (한국콘텐츠진흥원) 이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육
- (한국콘텐츠진흥원) 이스포츠 정책연구
- (한국콘텐츠진흥원) 이스포츠 실태조사
- (국제이스포츠연맹) 국제이스포츠연맹 정기총회
- (국제이스포츠연맹) 세계 이스포츠 정상회의

라) 종합

□ 분류

- (이스포츠 저변확대) 게임물을 매개로 승부를 겨루거나 부대 활동(이스포츠 관련 전시, 관람 등)을 포함한 모든 활동
- (이스포츠 기반구축) 이스포츠 경기 등을 위해 물리적 인프라를 구축하거나 법적 근거에 따른 센터 지정 및 운영 활동
- (이스포츠 고도화) 이스포츠의 발전을 위해 진행한 연구, 컨퍼런스, 회의, 자료구축 등 고도화와 관련된 모든 활동
- (중복사업) 사업의 특성상 여러 특징을 보유하기에 분류상 두 사업으로 분류
 - (이스포츠 상설경기장 운영 프로그램) 이스포츠 저변확대, 이스포츠 고도화
 - (동호인대회) 이스포츠 저변확대, 이스포츠 기반구축

<표 3-6> 사업내용별 구분

구분	사업주체	사업명
이스포츠 저변확대	KOCCA	전국장애학생e페스티벌
		국제 이스포츠 페스티벌 개최지원
		이스포츠 상설경기장 운영 프로그램
	KeSPA	대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회
		e스포츠 대학리그
		동호인대회(대회)
leSF	세계 이스포츠 대회	
이스포츠 기반구축	KOCCA	이스포츠 상설경기장 구축
	KeSPA	이스포츠 명예의 전당
		e스포츠 전용 연습센터
		동호인대회(공인 이스포츠시설 지정)
	종목선정기관 및 산업지원센터 운영	
leSF	-	
이스포츠 고도화	KOCCA	이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육
		이스포츠 실태조사
		이스포츠 정책연구
	KeSPA	-
	leSF	국제이스포츠연맹 정기총회
		세계 이스포츠 정상회의

2) 정책별

가) 이스포츠 진흥 중장기계획(2014~2019)

이스포츠 산업 기반 조성

- (운영) 이스포츠 산업 육성, 이스포츠 종목 다양화
- (기초 인프라) 이스포츠 전용 경기시설의 구축·운영, 이스포츠 아카이브 조성 및 활용
- (지역 상생 협력 기반) 지역 이스포츠 활성화 기반 마련, 지역 이스포츠시설 구축

이스포츠 향유문화 확산

- (영역별 이스포츠 활동 지원) 프로 이스포츠에 대한 투자 환경 조성, 아마추어 대회 육성·지원, 가족, 학생, 동호인 대상 생활 이스포츠 육성
- (이스포츠 참여 저변확대) 학교 교육 연계, 이스포츠 프로그램 보급·지원 모색, 소외계층 이스포츠 활동 지원, 이스포츠 종사자 진로 및 경력 관리 체계화

이스포츠 글로벌 리더십 강화

- (이스포츠 국제교류 활성화) 이스포츠 국제기구 지원강화, 글로벌 인적 교류 활성화를 통한 경쟁력 강화
- (이스포츠의 한류 콘텐츠화 지원강화) 글로벌 이스포츠 콘텐츠 제작 활성화

나) 게임산업 진흥 종합계획(2020~2024)³³⁾

- 이스포츠 생태계 조성 및 향유 저변확대
 - (생활 이스포츠 기반 마련) 상설경기장, 지정 PC방, 동호인대회 개최, 대학 리그 개최
 - (이스포츠 산업 지원강화) 지역 이스포츠센터, 지역 협의체, 종목선정 내실화, 연구 등 지원
 - (선수 보호 체계화) 표준계약서 도입, 선수등록제 확대 등
- 이스포츠 국제 표준 정립 등으로 세계 이스포츠 선도
 - (국제 이스포츠 대회 개최) 한중일대회, 아시아·세계 대회, 경기력 강화
 - (경기력 강화) 선수들의 건강, 스트레스 관리, 마인드 심리 분석 등 게임 외적 훈련 지원 및 전문인력양성
 - (국제적 표준 정립) 국제회의, 인력양성, 박람회, 교육캠프 등
 - (이스포츠 가치 확산) 생활 스포츠(지역 기반의 이스포츠 클럽 활성화), 장애인 스포츠, 스포츠로의 인정
- 게임 문화 인프라 확충
 - (지역 이스포츠 저변확대) 상설경기장, PC방 지정, 명예의 전당

33) 본 과업의 성격에 부합하도록, 게임과 관련된 부분의 정책 내용은 제외

다) 종합

□ 이스포츠 진흥 중장기계획(2014~2019)

○ 전반적인 산업의 체계를 잡기 위해 노력

- 인프라, 참여 인원 등

○ (제외사업) 2020년부터 진행된 사업

- (한국이스포츠협회) 가족 e스포츠 페스티벌, 글로벌 콘텐츠 제작지원

□ 게임산업 진흥 종합계획(2020~2024)

○ 이스포츠 진흥 중장기계획의 대부분을 계승 중

- 국제 이스포츠 선도, 생태계 및 저변확대 등

○ 특히, 지역 이스포츠 진흥과 연관된 사업이 많은 상태

○ (제외사업) 2020년 이전 종료된 사업

- (한국이스포츠협회) 가족 e스포츠 페스티벌, 글로벌 콘텐츠 제작지원

구분	이스포츠 진흥 중장기계획(2014~2019)							게임산업 진흥 종합계획(2020~2024)						
	이스포츠 산업 기반 조성	이스포츠 우수인력 육성	이스포츠 생태계 조성 및 양유 저변 확대	이스포츠 선도										
A-type K	대중형 e-스포츠 페스티벌 개최													
	e스포츠 대학리그													
	e스포츠 경매리그													
	가상 e스포츠 페스티벌													
	주요 e스포츠 대회 및 신장지급대상사 운영													
	e스포츠 전문 인력 양성													
B-type I	세계이스포츠대회													
	국제 e스포츠 대회													
	세계 e스포츠 대회													
C-type G	이스포츠 역사관 운영 및 연구지원 확대													
	이스포츠 전문 인력 양성													
	이스포츠 인재양성													
	이스포츠 전문 인력 양성													
	이스포츠 전문 인력 양성													
	이스포츠 전문 인력 양성													

<그림 3-2> 정책별 사업명

라) 사업분류

□ 설명

- “게임산업 진흥 종합계획(2020~2024)”의 전략을 기초로 분류
- 사업의 목적과 현 전략과의 적합성을 고려하여 2020년 이전 종료사업을 제외

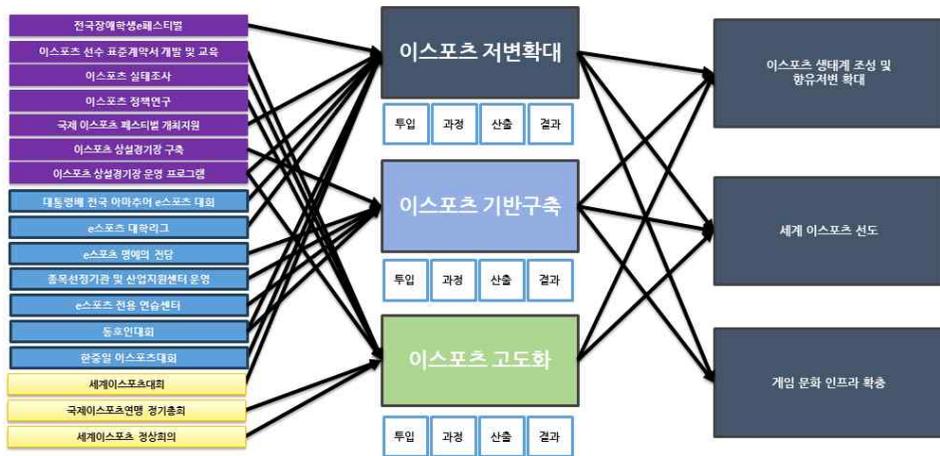
<표 3-7> 정책별 사업 구분

분류	전략명	사업 주체	사업명
A 이스포츠 생태계 조성 및 향유 저변확대			
A.1	생활 이스포츠 기반 마련	KOCCA	이스포츠 상설경기장 운영 프로그램
		KeSPA	대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회
			e스포츠 대학리그 동호인대회
A.2	이스포츠 산업 지원강화	KOCCA	이스포츠 실태조사
		KeSPA	이스포츠 정책연구 종목선정기관 및 산업지원센터 운영
A.3	이스포츠 선수 보호 체계화	KOCCA	이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육
B 이스포츠 국제 표준 정립 등으로 세계 이스포츠 선도			
B.1	국제 이스포츠 대회 개최	KOCCA	국제 이스포츠 페스티벌 개최지원
		KeSPA	한중일 이스포츠 대회
		leSF	세계 이스포츠 대회
B.2	국제적 표준 정립	KeSPA	종목선정기관 및 산업지원센터 운영 e스포츠 전용 연습센터
		leSF	국제이스포츠연맹 정기총회 세계 이스포츠 정상회의
B.3	이스포츠 가치 확산	KOCCA	전국장애학생e페스티벌
		KeSPA	이스포츠 명예의 전당
C 게임 문화 인프라 확충			
C.1	지역 이스포츠 저변확대	KOCCA	이스포츠 상설경기장 구축
		KeSPA	이스포츠 명예의 전당

3) 종합

□ 성과모델 도식화

- 성과지표 및 모델 도출을 위해 사업별 목적, 전략 방향 등을 종합적으로 고려
- 사업 및 정책적 구분에 따른 전반적 모델은 아래 그림과 동일



<그림 3-3> 성과모델 도식화

- 이스포츠 저변확대, 이스포츠 기반구축, 이스포츠 고도화의 구분별로 정책 목표에 해당하는 정책을 결과지표로 산출
 - 성과분석 이후 해당 지표를 바탕으로 발전·개선방안을 도출
- 구분별 투입-과정-산출-결과지표는 ‘성과지표 개발’에서 설명

나. 성과지표 개발

1) 성과지표 풀(Pool)

이스포츠 저변확대

○ 세계적 영향력과 생활스포츠화와 연계하여 나타낼 수 있는 성과항목을 도출

이스포츠 기반구축

○ 이스포츠 물리적 기반과 함께 시설 운영과 관련된 성과항목을 도출

이스포츠 고도화

○ 이스포츠 산업과 국제적 표준과 관련된 성과항목을 도출

<표 3-8> 지표 Pool

구분	이스포츠 저변확대	이스포츠 기반구축	이스포츠 고도화
투입	사업예산, 참여선수(예산)	사업예산, 면적	사업예산, 소요일 수
과정	본선진출선수, 개최비중, 기사 보도수, 참여국, 후원사 개수, 장애인 선수 수, 대회별 프로그램 수, 상금 규모 홍보(노출수)	이스포츠시설 지정 수, 건립 중간점검 점수, 기사 보도수, 확보 자료 수, 장애인 도움시설 확보 수, 프로그램 수, 평가점수, 전체 종목 수, 연구 건수, 공정위원회 회의 개최 수, 공인 이스포츠시설 수	회의/연구 개최 수, 국제회의 개최 건수, 기사 보도수, 위원회 개최 수, 조회수, 교육 수료자 수
산출	참여선수 증가율, 참여팀 증가율, 개최 지역 증가율, 대회 상금 증가율, 해외 홍보수(언어), 조회수, 관람객 수	경기장 수당 인구수, 등록 동호인 수, 지역거점 마련 수(상설경기장, 이스포츠시설), 가동률, 프로그램 수, 계획 프로그램 수, 지정 종목 증가율, 연구과제 수행 증가율, 공정위원회 신고 접수 수, 동호인대회 진행 시설 비율, 국제종목 채택률	정식 스포츠 출범 여부(지역별), 완료 연구 건수, 교육/양성 인원 수, 권익 보호 건수, 확보 자료 수, 교육 건수, 인지도
결과	관람 희망자 증가율, 만족도, 종목 다양성 증가율, 지역 기반 경기 개최수, 이스포츠 경기장 활성화율, 이스포츠 국제대회 메달 획득률, 개최 지역 증가율, 참여국가 증가율, 한국 종목사 종목 채택 수, 유망선수 발굴률, 대학참여 상승률, 학교참여 상승률, 국제교류 증가율, 이스포츠 경기 활성화율, 어울림 문화 확대, 만족도, 동호인 참여 상승률, 이스포츠 상설경기장 활성화율, 사회적 가치 확대, 만족도, 국산 게임 종목 채택률, 지역 이스포츠 활성화율, 조회수 증가율	권역별 경기장 건립비율, 종목지정 비율(연속성), 종목지정 비율(다양성), 평균 대회개최 건수, 지역별 이스포츠시설 지정률, 시설인지도, 이스포츠 세계적 경쟁력 강화, 국제·국내 경기종목 표준화 선도를, 국제교류 증가율, 지역 이스포츠 기여도, 가동률 목표 달성률, 국제교류 증가율, 정식종목 지속성, 사업반영률, 생활 이스포츠 기여도, 지정시설 심사 재참여율, 방문객 증가율, 훈련선수 응답 만족도, 이스포츠 산업 권익 보호, 연구반영률	이스포츠 인식개선을, 선수 국가 참가국 증가율, 교육 만족도, 회의 지원 건수, 이스포츠 위상 확대, 사업비 대비 자료 보존량, 이스포츠 인식 확대, 세계적 영향력 확대, 정책적 동의도, 계약 표준화 선도를, 계획달성률(%), 정책연구 연계수, 정책반영수

2) 유사사업 성과지표 검토

가) 문화체육관광부 성과관리 시행계획³⁴⁾

국민 문화환경 조성

- 이스포츠의 생활스포츠화의 관점에서 참고
 - 지역 문화 전문인력양성사업 참여자 만족도(점)
 - 생활문화동호회 지원사업 참여 동호회 수
 - 공공문화시설 1관 당 인구수(천명)

창조적 역량 강화

- 이스포츠 기반구축 및 시설이용의 관점에서 참고
 - 국악원 이용객 수(천명)
 - 국립현대미술관 전시 활성화

콘텐츠산업 재도약

- 이스포츠 저변확대의 관점에서 참고
 - 콘텐츠 인력양성 교육자 수(명)
 - 디지털 북센터 이용자 수(명)

관광의 질적 경쟁력 강화

- 이스포츠 저변확대의 관점에서 참고
 - 외래 관광객 수(만 명)
 - 주요관광지점 1개소당 연평균 입장객 수 증가율(%)

34) 2022년도 문화체육관광부 성과관리 시행계획 참고

□ 생활체육 활성화와 스포츠경쟁력 강화

○ 이스포츠 저변확대의 관점에서 연계

- 주요 국제대회 메달 획득률(획득 메달 수/총 메달 수*100)
- 장애인 생활체육 지원사업 만족도(점)
- 국제경기대회 목적 경기장 신설 지침 설명회 개최(회)
- 장애인 생활체육 참여율 (%)

□ 대국민 정책소통 강화

○ 홍보의 관점에서 참고

- 정책현안 분석·홍보회의 지원실적(건)
- 영상자료 국민 제공 건수(건)
- 코리아넷 월평균 조회수(만 건)
- 정책 포털 방문자 수(명)
- 대한민국 정책기자단 기사작성 수(건)

나) 스포츠센터 운영 성과평가³⁵⁾

□ 체육센터 운영실적

○ 프로그램 실적의 한 지표로 활용

- 정규 프로그램 참가자 수의 전년 대비 증가율

다) 구로구 성과관리계획서³⁶⁾

□ 상호문화 네트워크 구축 및 활성화

○ 회의, 프로그램 등 과정지표로 활용

35) 스포츠센터 운영 성과평가, 파주시, 2021.09

36) 2022년 구로구 성과관리계획서, 구로구, 2022

- 프로그램 운영 횟수

□ 생활체육 교실 운영

- 상설경기장 등 운영의 관점에서 참고

- 생활체육 교실 참여 인원
- 회원 프로그램 만족도

라) 스포츠 정책지표체계 구축 연구³⁷⁾

□ 생활스포츠 참여 지원

- 생활 이스포츠 참여의 관점에서 참고

- 스포츠클럽 수
- 스포츠클럽 회원 수

□ 경기력 향상 및 공정성 제고

- 이스포츠 위상 및 선수 보호 관점에서 참고

- 국제경기대회 메달 획득률
- 스포츠 윤리센터 신고사건 처리율
- 국제대회 출전 선수 수

□ 국제스포츠

- 국제적 위상과 국제교류 관점에서 참고

- 국제경기대회 국내 개최 건수
- 국가 간 훈련 및 친선대회 교류 건수

37) 스포츠 성과지표체계 구축 연구, 문화체육관광부, 2022.08

마) 외교부 성과관리 체계 개선방안 연구³⁸⁾

- 이스포츠 국제화 관점에서 참고
 - 정부 간 교류 협력증진 지수 평균
 - 조약/MOU 체결 및 개정
 - 공동성명 등 발표

바) 학교체육진흥정책 효과성 성과평가 지표개선 연구³⁹⁾

□ 종목 지원 참고

- 이스포츠 저변확대 사업 관점에서 참고
 - 학급 단위 스포츠클럽대회 종목 수 증가율
 - 교육지원청 스포츠클럽대회 종목 수 증가율

□ 명예의 전당

- (해외사례) NFL, NBA 등 해외 유명 스포츠리그 명예의 전당은 주로 관람객과 관련된 수치를 주요 지표로 설정
 - 대부분의 해외 리그 명예의 전당은 국비 사업이 아님
- (국내사례) K-리그(축구), KBO 유명 스포츠리그의 경우, 명예의 전당이 올해(2023년)에 신설
 - 추가로 참고할만한 지표 수집이 어려운 상태
- 따라서, 국외의 사례를 따라 관람객과 관련된 지표로 설정

38) 외교부 성과관리체계 개선방안 연구, 한국정책학회, 2013.02

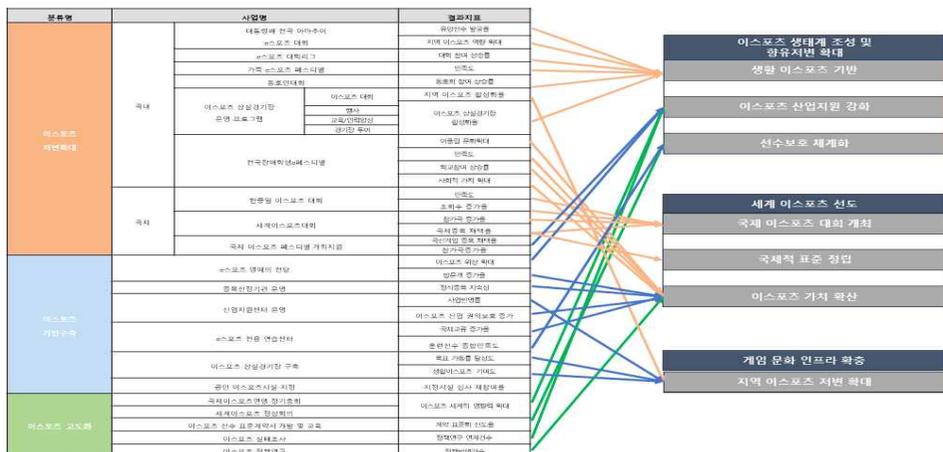
39) 학교체육진흥정책 효과성 성과평가 지표개선 연구, 이용식, 2021.02

3) 지표도출

가) 성과별 전략연계

□ 정합성 확보

- 이스포츠 사업 효과 및 성과에 대한 종합적인 관점에서의 고려를 위해 결과지표로 도출한 항목을 “2020~2024 게임산업 진흥계획” 과 연계
- 전략연계를 통한 지표의 정합성을 확보
- (이스포츠 고도화) 이스포츠 산업지원 강화, 국제적 표준 정립, 선수 보호 체계화
 - 이스포츠 관련 연구 및 회의와 연관
- (이스포츠 저변확대) 생활 이스포츠 기반, 국제 이스포츠 대회 개최, 이스포츠 가치 확산
 - 이스포츠 국제 및 국내대회와 연관
- (이스포츠 기반구축) 이스포츠 산업지원 강화, 이스포츠 가치 확산, 지역 이스포츠 저변확대
 - 물리적 인프라 구축 및 법령에 근거한 지정시설과 연관



<그림 3-4> 지표별 전략연결

나) 산출 및 결과지표 도출 고려점

□ 이스포츠 저변확대

- (대통령배 전국 아마추어 이스포츠 대회) 아마추어 선수 육성, 권역별 아마추어 선수 증가 폭
- (이스포츠 대학리그) 대학 및 대학생 참여
- (동호인대회) 동호회 및 동호인 참여
- (이스포츠 상설경기장 운영 프로그램) 상설경기장 활성화
 - 운영 프로그램에 많은 항목(대회, 교육 등)이 포함되어 결과지표에서는 구분
- (전국장애학생페스티벌) 장애인과 비장애인의 동락(同樂)
 - 종목 참여도 및 장애 학생 유형별 참여 확대 등에 주목
- (한중일 이스포츠 대회) 선수파견의 안정적 지원
 - 다국가가 참여하는 대회로의 발전을 위해 규모 증대가 중요
- (세계 이스포츠 대회) 세계 대회의 참가국 및 규모
 - 국제적 주도권에 초점
- (국제 이스포츠 페스티벌 개최지원) 지원에 따른 국내 종목 발전
 - 국내 지원사업의 산업계 선순환에 주목

□ 이스포츠 기반구축

- (이스포츠 명예의 전당) 선수 및 이스포츠 위상 확대, 자료보존 관점
- (종목선정기관 운영) 종목선정의 의의를 주안점으로 설정
- (산업지원센터 운영) 설립목적에 따른 산업지원 관점

○ (e스포츠 전용 연습센터) 국제교류 및 선수교육

- 전용연습센터의 설립목적에 주목

○ (이스포츠 상설경기장 구축) 생활이스포츠확대, 경기장 가동률

- 상설경기장의 구축 목적에 주목

- 경기장의 운영빈도에 주목

○ (공인 이스포츠시설 지정) 공인 이스포츠시설 선정의 효과성 관점으로 접근

□ 이스포츠 고도화

○ (국제이스포츠연맹 정기총회) 이스포츠 국제기구를 통한 세계적 영향력 확대

- 세계 이스포츠 대회와 연계됨을 고려

○ (세계 이스포츠 정상회의) 이스포츠의 스포츠화에 대한 국제적 관심도

○ (이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육) 표준계약서 채택 여부

- 실사용 빈도가 중요

○ (이스포츠 실태조사) 실태조사의 사용 빈도에 대한 관점으로 접근

- 정책연구 활용에 초점

• 타 논문 및 기사 등의 활용 여부 판단에 관한 기준점 마련의 어려움 존재

○ (이스포츠 정책연구) 전략 및 추가사업을 고려

- (전략) 이스포츠 진흥 중장기계획, 게임산업진흥계획

- (사업) 상설경기장 운영, 표준계약서, 전문인력양성 등의 사업

다) 전문가 의견

참여전문가

<표 3-9> 지표설계 참여전문가

분야	소속	직책
정책지표	한국0000연구원	대표
정책지표	한국0000연구원	이사
정책지표	한국0000연구원	이사
이스포츠:지표	00대학교	교수
이스포츠:지표	00대학교	교수
이스포츠:지표	00000연구소	소장

종목선정기관 운영

- 게임의 라이프사이클에 따라 종목의 지속성이 나타날 가능성이 매우 큼을 우려
- 종목선정에 포함된 종목 중 세계적인 종목지정과 같은 시장 상황 고려가 필요
 - 전문-일반-시범종목의 변화정보를 활용
- (지표추가) 세계적 종목 채택률 및 지속성을 추가
 - 세계적 종목: 최고 시청자 수 10만 이상을 기록한 경기 존재 종목

실태조사 및 정책연구

- 정량화의 어려움이 존재하는 만큼 정확한 기준이 필요
 - e스포츠 관련 논문 인용 등을 제시하였으나, 정책연구가 학술지로 분류되는 것이 아닌 만큼 피인용도 등의 지표로 활용이 어려울 것으로 판단
 - (실태조사) 다운로드 횟수, 조회수 등을 결과지표 설정하자는 의견 존재
 - 2018~2022년 당시 데이터가 수집되지 못해 타 지표 유사지표를 활용
- 다양한 정책연구 반영 사업 등에 대한 면밀한 검토 필요
 - 법령, 인력양성, 지역 활성화 등

□ 정성적/정량적 영역

- 공적 영역에서의 이스포츠 사업은 정량적 영역보다 정성적 영역의 역할과 의의가 중요할 수 있음을 제시
- 비즈니스로 산업이 담당하기 힘들다, 공적으로 담당이 필요한 사업 등에 대한 의미와 가치, 산업에서의 기능과 역할을 분담할 수 있는 부분에 대해 고려 필요
 - 아마추어 선수 증가율 등
- 정량적 데이터 설정 시, 적합성 있는 데이터를 사용
 - 조회수: 조회수 종류(누적, 최고 등), 수집 매체(SNS, youtube 등), 관람객: 온·오프라인 구분 등, 기사 보도: 지면, 공중파, 온라인 구분 필요
 - 데이터 수집단계에서 해당 부분의 구분이 모호하거나 수집되지 못한 데이터 존재

4) 최종지표 도출

이스포츠 저변확대

<표 3-10> 이스포츠 저변확대 성과지표

구분	사업명	투입*	과정*	산출*	결과	
국내	대통령배 전국 아마추어 이스포츠 대회	사업비, 참여선수 수 (예선 인원)	본선진출인원, 상금 규모 홍보(노출수)	인지도, 누적조회수, 관람객 수	유망선수 발굴률	
	e스포츠 대학리그				지역 이스포츠 역량 확대	
					대학참여 상승률	
	동호인대회				동호인 참여 상승률	
	이스포츠 상설경기장 운영 프로그램				이스포츠 대회	이스포츠 상설경기장 활성화율
					교육/인력양성 행사	
					경기장 투어 이스포츠 대회	
전국장애학생e페스티벌	지역 이스포츠 활성화율					
국제	한중일 이스포츠 대회	어울림 문화 확대				
	세계 이스포츠 대회	사회적 가치 확대				
	국제 이스포츠 페스티벌 개최지원	조회수 증가율				
		세계적 종목 채택률				
	참가국 증가율					
	국산 게임 종목 채택률					

*수집 가능한 데이터에 한하여 분석

□ 이스포츠 기반구축

<표 3-11> 이스포츠 기반구축 성과지표

사업명	투입	과정	산출	결과
이스포츠 명예의 전당	사업비, 면적	영상제작 건수	선수위상 확대	이스포츠 위상 확대
		대관횟수	방문자 수	방문객 증가율
종목선정기관 운영		전체 종목 수	지정 종목 증가율	지정 종목 지속성
			세계적 종목 지정률	세계적 종목 지정 지속성
산업지원센터 운영		연구 건수	연구과제 수행 증가율	이스포츠 산업 권익 보호
		공정위원회 회의 건수	공정위원회 신고 접수 수	
e스포츠 전용 연습센터		계획 프로그램 수	가동률	국제교류 증가율
이스포츠 상설경기장 구축		평가점수		훈련선수 응답 만족도
	목표 가동률 달성도			
공인 이스포츠시설 지정	공인 이스포츠시설 수	동호인대회 진행 시설 비율	지정시설 심사 재참여율	

□ 이스포츠 고도화

<표 3-12> 이스포츠 고도화 성과지표

사업명	투입	과정	산출	결과
국제이스포츠연맹 정기총회	사업비	참가국 수	가맹절차	이스포츠 세계화 확대
세계 이스포츠 정상회의		참가국 수		
이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육		기사 보도 수	인지도	계약 표준화 선도율
이스포츠 실태조사		기사 보도 수	발간 보고서 수	정책연구 활용 건수
이스포츠 정책연구				정책 및 사업 반영수

5) 산출식

□ 성과지표 산출방법

- (투입-과정) 내부데이터 및 실적보고서 바탕의 기초적 지표를 도출
- (산출-과정) 데이터 및 설문을 이용하여 주요 성과와 관련된 산출식을 도출
 - 기초적 지표를 가공하여 사용

□ 산출지표 산출식

<표 3-13> 산출지표 산출식

분류명	사업명		산출지표명	산출식	
이스포츠 저변확대	국내	대통령배 전국 아마추어 e스포츠타 대회	인지도, 누적조회수, 관람객 수	인지도, 누적조회수, 관람객 수	
		e스포츠타 대학리그			
		동호인대회			
		이스포츠 상설경기장 운영 프로그램			이스포츠 대회 행사
					교육/인력양성 경기장 투어
	전국장애타학생e페스티벌				
	국제	한중일 이스포츠 대회			
		세계 이스포츠 대회			
		국제 이스포츠 페스티벌 개최지원			
이스포츠 기반구축	이스포츠 명예의 전당		선수위상 확대	누적 선수(명)	
			이스포츠 자료보존량	이스포츠 자료보존량 (N년도 지정종목-(N-1)년도 지정종목)/N-1년도지정 종목	
	종목선정기관 운영		지정 종목 증가율		
			세계적 지정종목 증가율	N년도 10만 이상 동시 시청자 기록 종목/ N년도 지정종목	
	산업지원센터 운영		연구과제 수행 증가율	(N년도 연구과제수 -(N-1)년도 연구과제 수)/ N-1년도 연구과제 수	
			공정위원회 신고 접수 수	신고 접수 수	
	e스포츠타 전용 연습센터 이스포츠 상설경기장 구축		가동률	가동일시/전체일시	
공인 이스포츠시설 지정		동호인대회 진행 시설 비율	동호인대회 진행 시설 수/ 전체 이스포츠시설 수		
이스포츠 고도화	국제이스포츠연맹 정기총회		이스포츠 세계화 확대	국제 가맹 가입 건수 + MOU 건수	
	세계 이스포츠 정상회의		이스포츠 논의율(%)	이스포츠 논의 수/ 전체 논의 수	
	이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육		인지도	표준계약서 인지 구단/ 응답 구단 수	
	이스포츠 실태조사 이스포츠 정책연구		발간 보고서 수	제출 보고서 수(개)	

□ 결과지표 산출식

<표 3-14> 결과지표 산출식

분류명	사업명		결과지표명	산출식	
이 스포 츠 저 변 확대	국내	대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회	유망선수 발굴률	경기 참여선수 중 프로구단 입단 수	
		e스포츠 대학리그	지역 이스포츠 역량 확대	권역별 출전선수 증가율	
			대학참여 상승률	(N년도 참여대학-(N-1)년도 참여대학)/N-1년도 참여대학	
		동호인대회	동호인 참여 상승률	(N년도 참여 동호인-(N-1)년도 참여 동호인)/N-1년도 동호인	
		이스포츠 상설 경기장 운영 프로그램	이스포츠 대회	이스포츠 상설경기장 활성화율	분류별 운영 건수/ 상설경기장 프로그램 운영 건수
			행사		
			교육/인력 양성		
	경기장 투어				
	이스포츠 대회	지역 이스포츠 활성화율	홍행률(방문객 수/ 전체 관람석 수*개최수)		
	전국장애학생e페스티벌	어울림 문화 확대	페스티벌 종목 내 KeSPA 종목/ 페스티벌 전체 종목		
			어울림 참가 종목/ e 페스티벌 전체 종목		
		사회적 가치 확대	장애 유형별 종목 참가 증가율		
	국제	한중일 이스포츠 대회	조회수 증가율	(N년도 조회수-(N-1)년도 조회수)/N-1년도 조회수	
		세계 이스포츠 대회	참가국 증가율	(N년도 참여국-(N-1)년도 참여국)/N-1년도 참여국	
			세계적 종목 채택률	10만 이상 동시 시청자 기록 종목 비율	
국제 이스포츠 페스티벌 개최지원		참가국 증가율	(N년도 참여국-(N-1)년도 참여국)/N-1년도 참여국		
	국산게임 종목 채택률	채택 국산 게임 종목 수/전체 종목 수			
이 스포 츠 기 반 구축	이스포츠 명예의 전당	이스포츠 위상 확대	명예의 전당 등극 선수(명)/ 전체 프로게이머(명)		
		방문객 증가율	(N년도 방문객 수-(N-1)년도 방문객 수)/N-1년도 방문객 수		
	종목선정기관 운영	지정 종목 지속성	종목별 지정 종목 지속성		
		세계적 종목지정 지속성	10만 이상 동시 시청자 기록 종목 비율		
	산업지원센터 운영	이스포츠 산업 권익 보호	공정위원회 접수 신고 처리율		
	e스포츠 전용 연습센터	국제교류 증가율	해외선수 참가 증가율		
		훈련선수 응답 만족도	세부 만족도		
	이스포츠 상설경기장 구축	목표 가동률 달성도	연도별 가동률/목표 가동률		
공인 이스포츠시설 지정	지정시설 심사 재참여율(%)	재참여 시설 수/ 지정시설 수			
이 스포 츠 고도화	국제이스포츠연맹 정기총회	세계적 영향력 확대	참가국 증가율		
	세계 이스포츠 정상회의				
	이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육	계약 표준화 선도율	표준계약서 활용 구단수/ 전체 이스포츠 구단수		
	이스포츠 실태조사	정책연구 활용 건수	이스포츠 정책연구 반영 건수		
이스포츠 정책연구	정책 및 사업 반영수	정책 반영 성과(법.제도, 전략, 사업)			

□ 사업목적에 따른 지표연계

<표 3-15> 이스포츠 사업목적 및 지표연계

주체	사업명	사업목적	지표
한국 콘텐츠 진흥원 (KOCCA)	전국장애학생 e페스티벌	장애인e스포츠 생활체육 참여기회 제공, 장애인e스포츠의 저변확대 및 전국대회 개최를 통한 공동체 의식 함양과 자긍심 고취 등	어울림 문화 확대, 사회적 가치 확대
	이스포츠 전시관 운영 및 아카이브 구축 확대	국내 e스포츠의 사회·문화·경제적 가치를 세우고, 중주국으로서 그 위상을 높이기 위해 조성	- (KeSPA 이관)
	이스포츠 상설경기장 BI 개발	이스포츠 육성의 중추적 역할을 담당하는 이스포츠 상설경기장으로서의 대표성과 통일성을 가진 이미지 구현을 통한 대국민인지도 제고	- (단년도 사업 제외)
	이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육	이스포츠 선수 표준계약서 개발을 통한 이스포츠 산업의 공정 상생 가치 확보	계약 표준화 선도율
	이스포츠 실태조사	이스포츠 산업 시장 규모 및 잠재력을 정확히 파악·진단하고, 이스포츠 산업 육성을 위한 정책 수립을 위한 기초자료를 제공	정책연구 활용 건수
	이스포츠 정책연구	이스포츠 산업 및 문화의 연구 조사를 통한 산업정책 토대 마련	정책 및 사업 반영수
	국제 이스포츠 페스티벌 개최지원	한국, 중국을 비롯한 주요국가 대학생 및 아마추어 청소년들의 이스포츠 대회개최를 통한 문화교류 증진	국산 게임 종목 채택률, 참가국 증가율
	이스포츠 상설경기장 구축	지역 단위의 이스포츠 생태계 조성·활성화를 위한 기반구축	생활 이스포츠 기여도, 목표 가동률 달성도
	이스포츠 상설경기장 운영 프로그램	지역단위의 이스포츠 생태계 조성·활성화 및 관광연계가 가능한 체형형 인프라 조성을 통하여 지역활성화	이스포츠 상설경기장 활성화율, 지역 이스포츠 활성화율
한국 이스포츠 협회 (KeSPA)	대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회	지역 e스포츠 균형 발전, e스포츠 유망주 발굴과 아마추어 e스포츠 저변확대	유망선수 발굴률, 지역 이스포츠 역량 확대
	e스포츠 대학리그	대학 e스포츠 활성화를 통해 아마추어 활성화와 e스포츠 산업기반 조성	대학참여 상승률
	이스포츠 명예의 전당 (e스포츠 전시관 및 아카이브 운영)	국내 e스포츠의 사회/문화/경제적 가치를 세우고, 중주국으로서 그 위상을 높이기 위해 조성	이스포츠 위상 확대, 방문객 증가율
	글로벌 콘텐츠 제작지원	이스포츠를 다양한 국가 및 계층에게 소개	- (단년도 사업 제외)
	종목선정기관 및 산업지원센터 운영	e스포츠 종목선정을 통한 산업 활성화 유도, 업계 의견 수렴과 연구를 통한 사업 발굴 및 산업 육성을 위한 행정적 지원 정책 수립	세계적 종목지정 지속성, 이스포츠 산업 권익 보호 등
	e스포츠 전용 연습센터	아마추어 선수양성, 교육 프로그램, 스크림대회 등의 개최를 통한 체계적인 선수양성 시스템을 구축하고 대한민국 e스포츠의 국제 경쟁력을 강화	국제교류 증가율, 훈련선수 응달 만족도
	동호인대회	e스포츠 활성화 및 기초 경기시설 확보, 건전한 게임 문화 정착, 동호인 활성화 도모	동호인 참여 상승률, 지정시설 심사 재참여율
	한중일 이스포츠 대회	지속성장 가능한 이스포츠 국가대표 체계 구축 및 선수파견의 안정적 지원	조회수 증가율
	국제 이스포츠 연맹 (leSF)	세계 이스포츠 대회	전 세계 이스포츠 선수들과의 경쟁 및 세계 이스포츠를 하나로 융합
국제이스포츠연맹 정기총회	국제이스포츠연맹의 사업 방향과 회원국의 의견을 수렴	세계적 영향력 확대	
세계 이스포츠 정상회의	이스포츠 및 각국의 관계자들이 세계 이스포츠 산업 현황을 공유하고 상호 교류를 통한 시너지를 창출		

□ 산출근거

<표 3-16> 지표 산출 근거(이스포츠 저변확대)

투입		과정		산출		결과			
지표	참고	지표	참고	지표	참고	지표	참고		
사업비	정부 사업 성과분석 전반	본선 진출 인원	스포츠 정책지표 체계 구축 연구 (국제대회 출전선수 수)	인지도	자세평가 기관대표지표 개발 및 활용 방안 (주요 정책 국민 인지도)	유망선수 발굴률	문화체육관광부 성과관리 시행계획 (후보선수 국가대표 발탁률)		
						지역 이스포츠 역량 확대	성과 중심의 지역균형발전사업평가 지표 개발 및 분석체계 연구 (사업참여 방문자 수)		
						대학참여 상승률	문화체육관광부 성과관리 시행계획 (생활문화 동호회 지원사업 참여 동호회 수)		
						동호인 참여 상승률			
참여 선수 수 (예선 인원)	스포츠 정책지표 체계 구축 연구 (국제대회 출전선수 수)	상금 규모	e-Sports earring 및 기사 보도 경향 참고	누적 조회수	문화체육관광부 성과관리 시행계획 (코리아넷 월평균 조회수)	이스포츠 상설경기장 활성화율	문화체육관광부 성과관리 시행계획 (국민민속 박물관 운영 활성화)		
						지역 이스포츠 활성화율			
		홍보 (노출 수)	문화체육관광부 성과관리 시행계획 (SNS 활용현황 등 활용)	관람객 수	대회, 행사, 장소 방문 등의 활동에 대한 성과분석 전반	어울림 문화 확대	문화체육관광부 성과관리 시행계획 (장애인 생활체육 참여율)		
						사회적 가치 확대			
								세계적 종목 채택률	전문가 자문
								국산 게임 종목 채택률	
								참가국 증가율	스포츠센터 운영성과평가 (정규 프로그램 참가자 수의 전년 대비 증가율)
								조회수 증가율	

<표 3-17> 지표 산출 근거(이스포츠 기반구축)

투입		과정		산출		결과	
지표	참고	지표	참고	지표	참고	지표	참고
사업비	정부 사업 성과분석 전반	영상제작 건수	문화체육관광부 성과관리 시행계획 (영상자료 국민제공건수)	선수위상 확대	해외 유명 스포츠 명예의 전당 사례 참고	이스포츠 위상 확대	해외 유명 스포츠 명예의 전당 사례 참고
		대관횟수	문화체육관광부 성과관리 시행계획 (기 조성 공연연습장 평균 활용가동률)	방문자 수	재정사업 성과지표 개발 매뉴얼 (박물관 방문객 수)	방문객 증가율	재정사업 성과지표 개발 매뉴얼 (박물관 방문객 수)
		전체 종목 수	학교체육진흥 정책 효과성 성과평가 지표개선 연구 (운영종목수)	지정 종목 증가율	학교체육진흥 정책 효과성 성과평가 지표개선 연구 (전국학교스포츠클럽 대회종목 증가율)	지정 종목 지속성	학교체육진흥 정책 효과성 성과평가 지표개선 연구 (전국학교스포츠클럽 대회종목 증가율)
		연구 건수	R&D사업 연구과제 사업 전반 참고	세계적 종목 지정률	전문가 자문	세계적 종목지정 지속성	전문가 자문
		공정위원회 회의 건수	문화체육관광부 성과관리 시행계획 (정책홍보 전략회의논의 의제건수)	연구과제 수행 증가율	구로구 성과관리 계획서 (프로그램 운영 횟수)	이스포츠 산업 권익 보호	스포츠 정책지표체계 구축 연구 (스포츠 율리센터 신고사건 처리율)
		계획 프로그램 수	구로구 성과관리 계획서 (프로그램 운영 횟수)	공정위원회 신고 접수 수	스포츠 정책지표체계 구축 연구 (스포츠 율리센터 신고사건 처리율)	국제교류 증가율	IOC, FIFA, 국제회의 등 참가국 증가 관련 지표 참고
		평가점수	사업 보고서상 평가점수 항목	가동률	문화체육관광부 성과관리 시행계획 (기 조성 공연연습장 평균 활용가동률)	훈련선수 응답 만족도	문화체육관광부 성과관리 시행계획 (지역문화전문인력양성사업 참여자 만족도)
		공인 이스포츠 시설 수	e-나라지표 중 스포츠 지표 (공공체육시설 수)	동호인 대회 진행 시설 비율	서비스, 시설 이용 비율 도출 사업 전반	목표 가동률 달성도	문화체육관광부 성과관리 시행계획 (기 조성 공연연습장 평균 활용가동률)
						지정시설 심사 재참여율	고용노동부 일학습병행 성과진단 (학습기업 재참여율)

<표 3-18> 지표 산출 근거(이스포츠 고도화)

투입		과정		산출		결과	
지표	참고	지표	참고	지표	참고	지표	참고
사업비	정부 사업 성과분석 전반	참가국 수	IOC, FIFA, 국제회의 등 참가국 관련 지표 참고	이스포츠 세계화 확대	외교부 성과관리 체계 개선 방안 연구 (정부 간 교류, 협력 증진)	세계적 영향력 확대	IOC, FIFA, 국제회의 등 참가국 관련 지표 참고
		가맹절차	외교부 성과관리 체계 개선 방안 연구 (정부 간 교류, 협력 증진)	이스포츠 논의율(%)	문화체육 관광부 성과관리 시행계획 (정책현안 분석, 홍보 회의 지원실적)	계약 표준화 선도율	전문가 자문
		기사 보도 수	자체평가 기관대표 지표 개발 및 활용 방안 (국문보도 자료 활용도 실적)	인지도	자체평가 기관대표 지표 개발 및 활용 방안 (주요 정책, 국민 인지도)	정책연구 활용 건수	문화체육 관광부 성과관리 시행계획 (범정부 소통 의제 발굴 실적)
		발간 보고서 수			R&D사업, 연구과제 사업 전반 참고	정책 및 사업 반영수	전문가 자문

3. 조사설계 및 수행

1) 조사설계

가) 설문조사

□ 설문대상

- 이스포츠 종목 이용자

□ 설문대상 산출근거

- 이스포츠 사업 및 산업의 성격을 고려해보았을 때 국민 전체를 모집단으로 설정하는 것은 지나치게 광범위하고 실 수혜 계층과의 괴리가 있기에, 실질적으로 이스포츠 종목 이용과 밀접한 집단을 모집단으로 설정
- 본 연구에서는 ‘이스포츠 종목 이용자’를 조사하기 위해 이스포츠 시설 중 가장 많고 생활과 밀접한 공간인 공인 이스포츠 시설의 이용자를 표본으로 설정하여 조사
 - ‘이스포츠 실태조사’ ‘대학생들의 이스포츠 참여현황과 관여도에 관한 연구’ 등 유사 연구의 사례를 참고하여 비확률표집법을 채택

□ 조사일정

- (기간) 11.01~11.08

□ 목적

- 이스포츠 사업에 대한 일반인의 인지도 및 만족도를 조사하여 사업 개선 방안에 활용

□ 조사내용

- 정부 이스포츠 사업에 대한 인식 조사
- 정부 이스포츠 사업에 대한 만족도 조사
- 이스포츠의 스포츠화에 대한 인식 조사

나) 인터뷰

조사대상

- 설문조사 성실 응답자 중 10명

조사일정 및 방법

- (기간) 11.05~11.10
- (장소 및 방법) 인터뷰 진행(전화, 화상회의 등)

목적

- 설문 응답에 대한 의견 보충조사
- 이스포츠 성과에 대한 상세의견 조사
- 이스포츠 사업 방향에 대한 상세의견 조사
- 개선 방향 의견조사

조사내용

- 사업인지도 상세조사
- 대회 활성화 방향 및 이유조사
- 사업만족도 상세조사
- 사업 문제 인식 상세조사
- 이스포츠 인식증대 방향 조사
- 이상적 사업 방향성 조사
- 이스포츠의 스포츠화에 대한 의견조사

다) FGI

□ 조사대상

<표 3-19> FGI 대상

대상	생활이스포츠		국제화		산업	
	OO정보산업진흥원	단장	OO대학교	교수	O000G	그룹장
	KeSPA	국장	OO대학교	교수	K0000	사무국장
	O0000고등학교	교사	크000	팀장	빅O000000	이사

□ 조사일정 및 방법

○ (기간) 11.15~11.27

○ (방법) 서면 의견서 바탕으로 분과별 회의 진행

□ 목적

○ 전문가의 공통된 의견 도출을 통한 이스포츠 문제파악

○ 개선 및 발전방안 의견조사

○ 3개 분과(생활이스포츠화, 국제화, 산업)별 개별 및 공통의견 청취

□ 조사내용

<표 3-20> FGI 질문내용

분류	키워드	질문내용
생활 이스포츠	생활이스포츠화에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none"> 생활이스포츠화에 대한 찬/반 입장 및 이유 (찬성) 생활이스포츠화 방향성 (반대) 이스포츠 발전 방향에 대한 새로운 방향성
	지역경기장 확대 필요성 논의	<ul style="list-style-type: none"> 타 지역 경기장 확대의 방향성 지역경기장을 활용한 이스포츠 사업 추진 방안 소규모경기장 확충 논의
국제화	국제 표준화	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠로서의 국제 표준화 필요성 국제 표준화 추진 방향 및 필요사항
	국제적 영향력(주도권)	<ul style="list-style-type: none"> IeSF 등 단체를 통한 국제적 주도권 확보 가능성 국제적 주도권 확보 방안
산업	규제/제한	<ul style="list-style-type: none"> 규제, 제한 등으로 인한 어려운 점 규제 해제 방향
	사업수혜	<ul style="list-style-type: none"> 이스포츠 사업을 통한 효과 혹은 이익 발생 여부 이스포츠 사업 희망 방향성
공통	정부 개입 범위	<ul style="list-style-type: none"> 국가주도 대회, 연구, 산업지원센터 등 사업 전반의 개입 범위
	현 사업 문제점	<ul style="list-style-type: none"> 현 사업의 문제점 해결방안
	현 이스포츠의 중대한 문제점	<ul style="list-style-type: none"> 현재 이스포츠 자체가 가진 중대한 결함이나, 문제점에 대한 고찰
	관점 차이 발생	<ul style="list-style-type: none"> 일반인과의 정책/산업적 관점 차이
	연구/컨퍼런스	<ul style="list-style-type: none"> 현 사업의 연구(실태조사, 정책연구, 세계 이스포츠회의)의 실용성 및 사용 여부 연구 중대 혹은 방향 필요성

2) 조사결과

가) 설문조사

□ 기초응답

- 표본은 총 1,078명으로, 그중 남성이 78%, 여성이 22% 비중을 차지
- ‘이스포츠 실태조사’의 ‘이스포츠 이용자 조사’ 데이터와 유사하게 20~29세의 응답이 다수를 차지
 - 40대 이상의 응답이 제한적임을 참고

<표 3-21> 기초응답 데이터

(단위: 명, %)

구분	전체		남성		여성	
	명	%	명	%	명	%
15세 미만	53	4.9	49	5.8	4	1.7
15세~19세	239	22.2	208	24.8	31	13.0
20세~29세	663	61.5	486	57.9	177	74.4
30세~39세	113	10.5	87	10.4	26	10.9
40세 이상	10	0.9	10	1.2	0	0.0
전체	1078	100	840	100.0	238	100.0

□ 인지도

- (산출지표) 산출지표 상 인지도 항목을 본 설문조사를 통해 도출
- (응답 대상) 인지도 항목은 전체 1,078명의 표본 중 “이스포츠 대회에 대해 들어보았거나 알고 있습니까?”라는 질문에 ‘예’라고 답한 985명을 대상으로 질문
 - 다수의 대회를 인지하고 있는 경우 중복응답이 가능

<표 3-22> 인지 사업 개수

(단위: 명, %)

사업수	1	2	3	4	5	6	7	8	9	보기 중에 없음	전체
표본수	321	174	97	33	20	11	3	1	1	324	985
비율	32.6	17.7	9.8	3.4	2.0	1.1	0.3	0.1	0.1	32.9	100.0

○ (인지 사업 개수) 이스포츠 저변확대 사업 중 평균 1.32개의 사업을 알고 있으며 응답 인원 중 약 67.1%가 해당 사업들에 대해 하나 이상 인지하고 있는 것으로 분석

- 1~2개 사업을 인지하고 있는 비율이 50.3%로 절반을 차지

- 3가지 이상의 사업을 인지하고 있는 비율은 16.8%에 불과

○ (인지 사업 종류) 가장 많이 알려진 대회는 이스포츠 대학리그(38.4%)이며, 그 뒤를 대통령배 전국 아마추어 이스포츠 대회(26.3%), 한중일 대회(24.5%)가 이어감

- (이스포츠 대학리그) 설문응답자의 약 60%가 20대인 점과 대학별 자체 진행 대회와 이스포츠 대학리그 사업을 혼동했을 가능성 등을 고려

- (전국장애학생e페스티벌) 수혜자가 일반인의 대상이 아닌 장애인 학생인 만큼 인지도의 측면에서 불리한 부분 존재

- 인지도가 15%를 넘지 못하는 사업이 전체의 2/3를 차지

<표 3-23> 종목별인지도 (세부)

(단위: 명, %)

구분	이스포츠 대학리그	KeG	한중일 이스포츠 대회	국제 이스포츠페스티벌	WE 챔피언십	동호인 대회	지역 이스포츠 상설경기장 대회	전국 장애학생e페스티벌	가족 이스포츠페스티벌	보기중에 없음
응답 인원	378	259	241	140	125	81	39	17	16	324
인지도	38.4	26.3	24.5	14.2	12.7	8.2	4.0	1.7	1.6	32.9

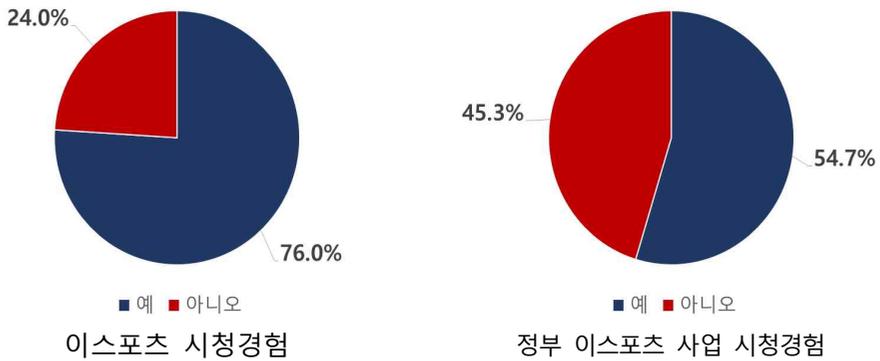
인지도 = (종목별 인지 응답 표본 수 / 인지도 항목 전체 표본 수 (985))



<그림 3-5> 종목별 인지 비율

□ 시청경험

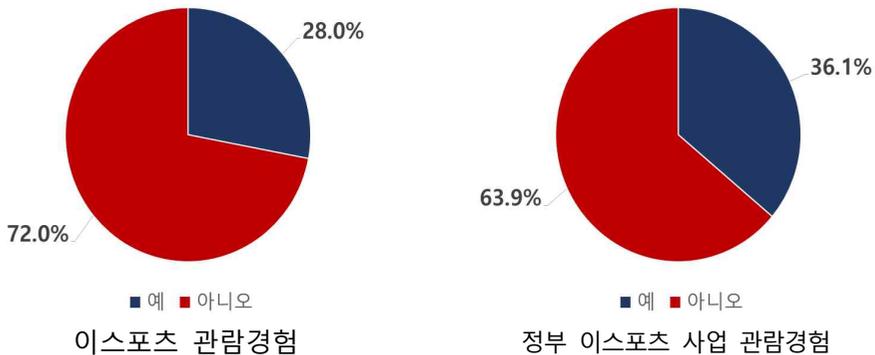
- 응답자 중 약 76%가 이스포츠 대회 온라인 시청 경험이 있다고 응답
- 그 중 약 54.7%만이 정부 이스포츠 사업 시청경험이 있는 것으로 조사
- 총 408명 응답



<그림 3-6> 시청경험

□ 관람경험

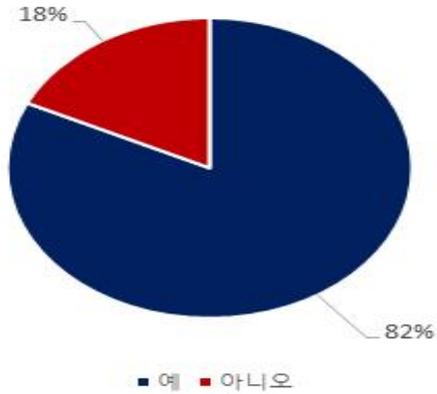
- 응답자 중 약 28%만이 이스포츠 대회 관람 경험이 있다고 응답
- 그 중 약 36.1%만이 정부 이스포츠 사업 관람경험이 있는 것으로 조사
- 총 99명 응답



<그림 3-7> 관람경험

□ 관람의향

○ 응답자의 약 82%가 추후 이스포츠 대회 관람의향이 있다고 응답



<그림 3-8> 관람의향

○ (미 관람 요인) ‘스포츠에 대한 관심 부족이 미관람 요인 중 가장 크며, 관람시간 부족과 ‘라인 시청에 비해 현장에서의 메리트가 크지않음’ 그 다음을 이음

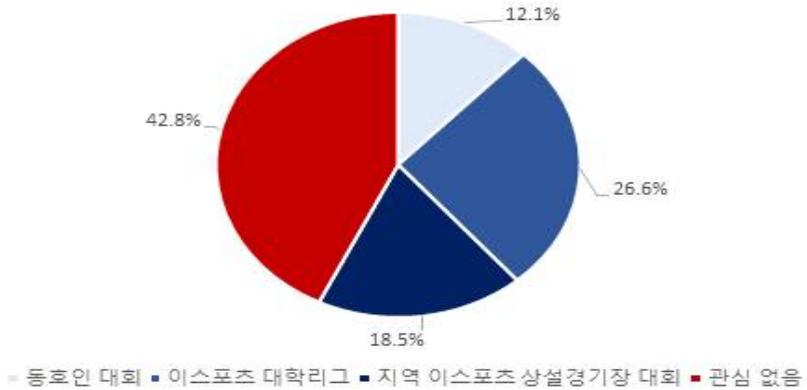
<표 3-24> 미 관람 요인

(단위: 명, %)

구분	표본수	비율
주요 이스포츠 대회가 수도권에 집중	8	4.5
온라인 시청과 비교하면 현장에서의 메리트가 크지 않음	33	18.8
이스포츠 관람 시간 부족 (학업, 여가생활 등)	38	21.6
시설에 대한 불만족(관람 및 편의/부대시설)	3	1.7
경기 진행에 대한 불만족	5	2.8
최근 이스포츠에 대한 흥미 감소	21	11.9
이스포츠에 관심 없음	68	38.6
전체	176	100.0

□ 참여의향 사업

- 응답자 중 약 42%는 시민참여 저변확대 사업에 관심이 없으나, 약 58%의 인원이 해당 사업에 참여할 의향이 있는 것으로 조사



<그림 3-9> 참여의향

□ 시청 및 관람 사업(세부)

- (시청) 이스포츠 대회 중 ‘이스포츠 대학리그’ 를 가장 많이 시청하고 있으며, ‘대통령배 전국 아마추어 이스포츠 대회’, ‘한중일 이스포츠 대회’ 가 그 뒤를 이음

- 3개 이상의 시청경험을 가진 응답자는 약 8.2%에 해당

<표 3-25> 시청 사업명

(단위: 명, %)

구분	대통령배 전국 아마추어 이스포츠 대회	이스포츠 대학 리그	동호인 대회	한중일 이스포츠 대회	WE 챔피언 십	국제 이스포츠 페스티벌	지역 이스포츠 상설 경기장 대회	보기중에 없음
표본수	154	169	28	147	60	69	23	337
비율	15.6	17.1	2.8	14.9	6.0	7.0	2.3	34.1

<표 3-26> 시청 사업(개)

(단위: 명, %)

사업수	1	2	3	4	5	보기중에 없음	전체
표본수	243	104	45	10	7	337	746
비율	32.6	13.9	6.0	1.3	0.9	45.2	100

○ (관람) 이스포츠 대회 중 ‘이스포츠 대학리그’ 를 가장 많이 관람하고 있으며, ‘대통령배 전국 아마추어 이스포츠 대회’, ‘한중일 이스포츠 대회’ 가 그 뒤를 이음

- 3개 이상의 시청경험을 가진 응답자는 약 8.0%에 해당

<표 3-27> 관람 사업명

(단위: 명, %)

구분	대통령배 전국 아마추어 이스포츠 대회	이스포츠 대학 리그	동호인 대회	한중일 이스포츠 대회	WE 챔피언 십	국제 이스포츠 페스티벌	지역 이스포츠 상설 경기장 대회	보기중 에 없음
표본수	31	34	15	19	9	13	16	175
비율	15.6	17.1	2.8	14.9	6.0	7.0	2.3	34.1

<표 3-28> 시청 사업(개)

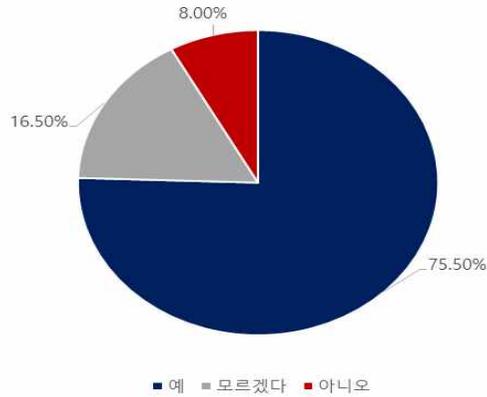
(단위: 명, %)

사업수	1	2	3	4	5	6	7	보기에 없음	전체
표본수	76	15	4	3	0	0	1	0	99
비율	76.8	15.2	4.0	3.0	0.0	0.0	1.0	0.0	100.0

○ (종합) 대회 시청 응답자가 관람 응답자의 약 1/7로 매우 적은 것으로 조사

□ 이스포츠의 스포츠화 인식

○ 응답자 중 75% 이상이 이스포츠를 스포츠로 인식하고 있는 것으로 조사



<그림 3-10> 이스포츠의 스포츠화 인식

○ 스포츠화에 대한 각각의 이유는 아래 표와 같으며, 가장 많은 표본에서 ‘공정한 경쟁요소와 승패 요건이 명확함’ 을 선택한 것으로 조사

<표 3-29> 응답별 스포츠화 인식 원인

(단위: 명, %)

응답	이유	표본수	비율
예	축구 등 주류 스포츠와 같이 공정한 경쟁요소와 승패 요건이 존재하기 때문	298	36.8
	물리적 신체 행위가 없어도 판단력, 사고력 등을 경쟁요소로 볼 수 있기 때문	193	23.8
	관람객 수, 시장 규모 등이 기성 스포츠 종목에 필적할 만큼 거대하기 때문	158	19.5
	주류 스포츠와 같이 경기장, 방송시스템, 선수 등의 형식을 모두 갖췄기 때문	68	8.4
	아시안게임 및 올림픽 등에서 공식종목으로 등장시키려는 시도가 있기 때문	93	11.5
	전체	810	100.0
아니오	체스 혹은 바둑과 같이 두뇌를 쓰나, 신체적 운동의 개념이 아니기 때문	33	41.3
	온라인 게임의 진입장벽 탓에 일반 대중들이 쉽게 향유할 수 없기 때문	8	10.0
	온라인 게임이 본질적으로 사기업에 의해 좌지우지되는 상품이기 때문	26	32.5
	대중 게임의 폭력성이 스포츠 정신과 다소 거리가 있기 때문	5	6.3
	올림픽 공식종목이 아니기 때문	8	10.0
	전체	80	100.0
모르겠다	게임에 관한 관심이 없기 때문	19	10.9
	게임에 관한 관심은 있으나, 이스포츠에 관한 관심은 없기 때문	39	22.3
	스포츠에 대한 기준이 없기 때문	27	15.4
	이스포츠를 스포츠의 형태로 정의하기 모호한 부분이 많기 때문	53	30.3
	스포츠와 이스포츠에 대해 생각해본 적이 없기 때문	37	21.1
	전체	175	100.0

□ 인식도 및 만족도

○ (정부 사업인지도) 약 34.6%의 응답자가 이스포츠 사업에 대해 알고 있지 않았다고 응답했지만, 약 33.7%의 응답자가 알고 있다고 응답

- 긍정/부정 비율에서 0.97을 기록한 인지도 항목은 효용도나 만족도 등에 대비해서 정부의 이스포츠 사업이 인지도 자체가 낮음을 설명

<표 3-30> 정부 사업인지도

(단위: 명, %)

구분	매우 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	전체
표본수	137	236	341	201	163	1078
비율	12.7	21.9	31.6	18.6	15.1	100.0



<그림 3-11> 정부 사업인지도

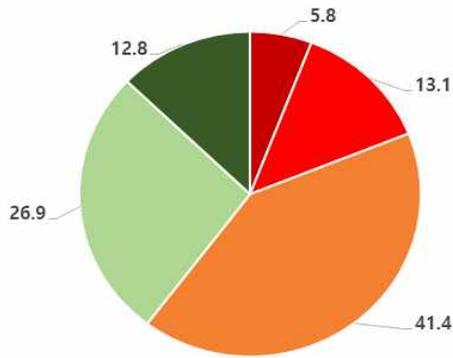
○ (산업발전 효용도) 약 39.7%의 응답자가 산업발전에 효용도가 높다고 응답했지만, 약 18.9%가 그렇지 않다고 응답

○ 인지도 대비 효용도의 긍정/부정 비율이 0.75에서 1.77로 상승한 것을 고려하면, 인지도가 낮은 대중들도 이스포츠 사업이 산업발전에 도움을 줄 것이라고 긍정적으로 응답

<표 3-31> 산업발전 효용도

(단위: 명, %)

구분	매우 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	전체
표본수	63	141	446	290	138	1078
비율	5.8	13.1	41.4	26.9	12.8	100.0



■ 매우 아니다 ■ 아니다 ■ 보통이다 ■ 그렇다 ■ 매우 그렇다

<그림 3-12> 산업발전 효용도

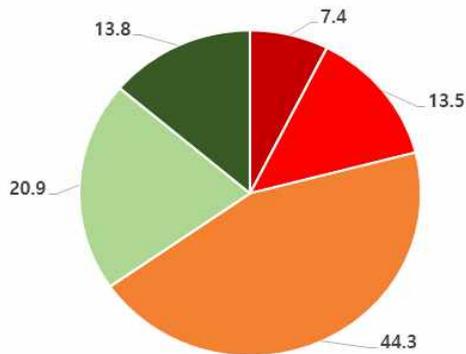
○ (사업만족도) 약 34.7%의 응답자가 현 사업에 만족하고 있는 반면, 약 20.9%의 응답자가 현 사업에 대해 불만족을 느끼는 것으로 조사

- 뚜렷한 의견이 없는 보통 응답자들은 '보통'에 응답하는 경향이 있고, 이 수치가 46%로, 인지도나 효용도 대비 높게 나타나는 상태

<표 3-32> 사업만족도

(단위: 명, %)

구분	매우 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	전체
표본수	80	146	478	225	149	1078
비율	7.4	13.5	44.3	20.9	13.8	100.0



■ 매우 아니다 ■ 아니다 ■ 보통이다 ■ 그렇다 ■ 매우 그렇다

<그림 3-13> 사업만족도

- (종합) 이스포츠 사업에 대한 인지도 상승이 절실하며, 효용도에 있어서 긍정적인 비율이 높기에 사업 지속성에 대한 근거 확보가 가능하나, 만족도가 산업발전 효용도와 비교하여 부족하기때문에 해당 부분에 대한 추가적 조치가 필요

<표 3-33> 인지도 및 만족도 긍정/부정 비율

구분	인지도	효용도	만족도
매우 아니다	12.7%	5.8%	7.4%
아니다	21.9%	13.1%	13.5%
보통이다	31.6%	41.4%	44.3%
그렇다	18.6%	26.9%	20.9%
매우 그렇다	15.1%	12.8%	13.8%
긍정/부정 응답 비율	0.97	2.09	1.6

□ 만족도(세부)

- (긍정) 국제적 선도 및 참여기회 증가가 중요한 요인인 것으로 조사
- (부정) 인지도와 행사 규모의 문제가 가장 큰 것으로 조사
- 사업만족도에 대한 긍정 및 부정의견의 세부의견은 아래 표와 같음

<표 3-34> 만족도(세부)

응답	이유	표본 수	비율
긍정	이스포츠에 직·간접적으로 참여할 수 있는 기회가 늘어남	122	32.7
	이스포츠 선수들에게 실질적인 도움이 됨	65	17.4
	이스포츠를 제도화하여 정착하는데 도움이 됨	69	18.4
	대한민국이 이스포츠 문화를 국제적으로 선도해 나가는데 도움이 됨	117	31.3
	전체	373	100.0
부정 (중복 응답)	(저변확대) 대회, 행사의 인지도가 부족함	133	22.5
	(저변확대) 대회, 행사의 규모가 작음	70	11.8
	(저변확대) 대회, 행사의 종류가 너무 다양함	9	1.5
	(기반구축) 상설경기장, 전용연습센터 등 시설 인지도가 부족함	64	10.8
	(기반구축) 이스포츠에서 오프라인 시설을 구축해서 얻는 효용이 적음	44	7.4
	(기반구축) 일반 대중이 혜택을 보기 어려움	64	10.8
	(고도화) 현재 추진 중인 정책/연구의 인지도가 부족함	73	12.3
	(고도화) 현재의 정책연구는 이스포츠 산업을 위한 실질적인 논의와 괴리가 있음	56	9.4
	정부의 현재 이스포츠 사업 방향이 잘못되었음	56	9.4
	이스포츠 사업에 전혀 관심이 없음	23	3.9
	전체	592	100.0

□ 추가의견

- 추가의견을 작성한 응답자는 총 133명으로, 다양한 의견이 존재
- (지원강화) 산업계 및 이스포츠 대회, 선수 지원 등 다양한 분야에 대한 정부 지원이 필요하다고 응답
 - 선수 연봉 강화, 인권 강화 등의 조치도 포함
- (홍보강화) 현재 사업 자체의 인지도 및 대회 등에 대한 홍보가 필요하다고 응답
- (규제 완화) 법령 등에 따른 산업계의 규제 완화가 필요하다고 응답
 - 특히, 게임물과 관련된 규제상황에 대해 개선해줄 것을 가장 많이 응답
- (인식개선) 이스포츠 산업보다도 게임계 전반에 깔린 중독 등에 대한 인식 개선이 더 필요하다고 응답
- (종목확대) 현재 개최대회 외 종목확대가 필요하다고 응답
 - 해외인기게임 대회의 국내 선수 풀 증가도 필요하다고 응답
- (기타) 관람 표, 연구 등에 대한 다양한 이야기가 공존
 - 중계권 등에 관한 부분의 연구가 필요
 - 불법프로그램 제제가 필요
 - 매크로/업자/암표로 인한 직관 티켓팅 구매의 어려움 등

<표 3-35> 추가의견

(단위: 명, %)

구분	지원강화	홍보강화	규제 완화	인식개선	종목확대	기타	전체
응답자 수	44	8	12	32	13	24	133
비율	33.1	6.0	9.0	24.1	9.8	18.1	100.0

나) 심층인터뷰

이스포츠 사업인지도 및 효용도

- 정부 이스포츠 사업(저변확대, 기반구축, 고도화)에 대한 인지도는 긍정, 부정 모두 고르게 분포
- (긍정) 주로 해당 이스포츠 사업들이 도움이 되고, 발전에 기여한다고 응답
 - 이스포츠 사업 발전을 위해서 일관되게 도출된 응답은 홍보 증가 요구
 - 아시안게임 종목에 채택된 것에 정부 사업이 기여했다면 긍정적이라는 응답
- (부정) 홍보의 필요성 및 사업의 실효성에 대한 의문을 제기
 - 이미 정부가 진행하고 있는 사업을 알고 있음에도, 정부의 지원이 있었는지 여부를 인지하지 못하는 경우 존재
 - 대회를 직접 찾아봐야 하는 번거로움 존재

<표 3-36> 이스포츠 사업인지도 및 효용도

응답	사유
긍정	들어본 적이 있다. 연구, 회의 등이 도움이 된다.
	모두 들어보았다. 이스포츠 발전에 도움이 되는 사업들이다.
	정부의 이스포츠 사업은 도움이 되고 있고 발전성이 있다.
	특정 사업들을 들어본 적이 있다. 만약 아시안게임 종목 채택에 사업이 기여했다면 긍정적이다.
부정	자극성이 없어서 홍보가 제대로 되지 못하고 있다.
	들어본 적이 없다. 시각적인 광고에 더 투자해서 노출을 증가시켜야 효과적이다.
	들어본 적이 있다. 대회의 관심도가 낮고, 향후 큰 개선의 여지가 보이지 않아 발전에 도움이 되지 않는다.
	몇몇 사업들을 들어본 적이 있어도 정부가 진행하는지 인지하지 못했다. 직접 게임대회를 찾기 위해 검색을 해야만 하기에, 도움이 되지만 홍보가 더 이루어져야 한다.

저변확대 사업의 추가적 활성화에 대한 의견 및 방안

- (긍정) 정부 사업을 통해 이스포츠 생태계 및 기반을 만들 수 있다고 응답
- (부정) 특정 연령대 및 특정 관심사를 가진 사람만 향유하는 취미이기 때문에 사업 진행에 있어 공익적 차원의 문제가 있다고 응답

- (아마추어 리그 개선방안) 상금이 있는 대회는 아무리 아마추어를 대상으로 하더라도 준프로급의 실력자만 즐길 수 있다는 지적 존재. 이러한 대회의 활성화보다는 일반 시청/관람 계층이 즐길 수 있는 프로리그의 규모 확대를 요구
 - 대학리그도 참여층 뿐만 아니라 시청/관람층 확보가 중요
 - 이를 위해 전국적 대학 축제 등과 연계하여 대학리그 결승전을 해당 행사에서 개최하는 방식을 통해 참여자 모두가 즐길 수 있도록 개선
- 국외 홍보, 차별적 경험 추가, 인식개선 요구 등 다양한 방안이 제시

<표 3-37> 저변확대 사업의 추가적 활성화에 대한 의견 (금·부정)

응답	사유
긍정	대회를 많이 개최하는 것만으로도 홍보 및 활성화 효과가 있다.
	게임에 대한 긍정적인 동기부여로 작용한다.
	폴뿌리 저변확대를 통해 상위 리그의 기반이 튼튼해질 수 있다.
	시청, 관람을 넘어 참여경험을 통해 이스포츠에 관한 관심이 증가한다.
부정	특정 연령대의 특정 관심사를 가진 사람만 즐길 수 있는 진입장벽이 높은 취미활동이기에 공익적인 목적에 부합하지 않는다.
	아마추어를 대상으로 대회를 진행한다 하더라도 준프로급의 티어를 가진 사람만이 즐길 수 있다.
	대회가 열린다 해도 사람들이 잘 몰라서 참가하지 못하는 경우가 적지 않다.

<표 3-38> 저변확대 사업의 추가적 활성화에 대한 의견 (해결방안)

응답
지방, 여성, 중년의 이스포츠 문화 소외 현상이 존재한다. 이들을 대상으로 한 저변확대를 통하여 시장 규모를 확장해야 한다. 특히 소액으로도 즐길 수 있는 이스포츠의 특성을 살려 지방 확장을 꾀해야 한다.
세계에 한국의 이스포츠 산업을 적극적으로 홍보해야 한다. 한국을 방문한 여행객이나 교환학생 등의 이스포츠에 대한 관심도가 높다. 이러한 외국인들도 국내 리그, 대회, 전시에 적극적으로 참여할 수 있도록 유도해야 한다. 이를 통해 대중음악, 드라마 등과 같은 강력한 문화 콘텐츠 사업으로 발전할 수 있다.
팀게임 시, 특정 팀원과 게임 승률을 따로 집계하는 등 케미(조화)를 확인하는 방식을 도입한다.
새로운 팀원과 게임을 진행했을 때 추가적 혜택 마련을 통하여 낯선 사람들 간의 대회 참여를 활성화한다.
후원금을 늘리고 더욱더 적극적인 홍보 수단을 활용해야 한다. 일반인들을 대상으로 하는 팝업스토어와 같이 흥미로운 콘텐츠들을 도입한다.
이스포츠가 아시안게임 종목으로 채택된 지금 시기에 중장년층 이상이 가진 이스포츠에 대한 부정적인 인식 개선을 위해 노력해야 한다.
대학리그와 같은 사업은 참여자를 확대하는 것뿐만 아니라 전국 대학 축제 컨셉으로 오프라인 결승을 치러 시청자와 관람자가 함께 즐길 수 있는 장을 만들어 나가면 좋을 것 같다.
아마추어 등용의 기회가 되는 대회와 스타 양성 및 시청률을 올릴 수 있는 대회가 고루 열려야 한다.
시청 관람만을 즐기는 계층을 위해 프로리그의 규모를 키우는 것이 평범한 이스포츠 소비자에게 와닿는다.

□ 사업 전반의 만족/ 불만족 사항

- (만족) 사업 방향 및 진행, 참여 가능 사업 확대. 글로벌 문화 콘텐츠로서의 잠재력 및 프로 선수 발굴 가능성 등에 대해 만족
- (불만족) 홍보 부진, 소수에 맞춰진 사업, 부정부패 및 규정에 대한 이슈, 지역대회에 대한 불만 및 이스포츠 리그 폐지 우려 등이 존재

<표 3-39> 사업 전반의 만족/ 불만족 사항

응답	사유
만족	현재 진행하고 있는 사업들에 만족하고 있으며, 지속적인 추진에 만족한다.
	지역별 동호인대회, 대학리그 등 참여할 수 있는 대회가 많다는 것에 만족한다. 건전히 이스포츠를 즐기면서 승부욕과 성취욕을 느낄 수 있는 방향으로 발전 중이라 긍정적이다.
	참여하는 계층뿐만 아니라 관람/시청하는 계층도 저변확대를 통해 즐길 수 있어서 마음에 든다.
	한국에 여행으로 방문하는 20대 외국인들이 이스포츠 활동에 관심이 많고 적극적으로 참여하고 있다. 이들을 대상으로 한 이스포츠 문화 콘텐츠의 잠재력이 대단히 높고 영향력이 있다.
	실제 대회 진행 시에 부족함을 느끼지 않는다.
	이스포츠 발전을 위한 연구에 만족한다. 이스포츠 발전을 국가가 주도하는 것이 맞는지에 대한 근본적인 문제를 연구하는 것이 필요하다.
	대통령배 아마추어 대회가 의미있게 작용하고 있어 만족한다. 리그오브레전드의 경우 많은 아마추어 및 연습생 선수의 등용문 역할을 톡톡히 해내고 있다. 이들이 우수한 성적을 보여준다.
불만족	홍보가 부진하다.
	특정 게임에 대한 편중도가 높다. 대다수 이스포츠 대회는 반사신경이 빠르고 게임 실력이 타고난 소수만이 즐길 수 있는 종목에 편중되어 있다. 중년이나 게임 실력이 특출나지 않은 사람들까지 즐길 수 있는 종목을 포함해야 한다.
	부정부패 및 규정 위반에 대한 논란이 많으며 이에 대한 실태 공개 및 관리·감독이 필요하다.
	특정 소수의 사람에게만 이익이 돌아가는 지역대회 주치가 불만족스럽다.
	다양한 팀들에게 동기부여가 될 정도의 보상이 부재하다.
	어떤 사업이 진행되었는지 모르겠다. 이스포츠 팬으로서 내가 응원하는 팀, 리그가 사라질 수 있다는 점이 가장 불안하다. 갑자기 구단에서 수익이 나지 않아 리그를 중단하는 경우가 있다.
	이스포츠에 대한 정부의 관심이 타 국가에 비해 늦었다.

□ 현 이스포츠 사업의 문제점

- 시청, 인식개선, 인지도 등의 문제를 지적

<표 3-40> 사업 전반의 문제점

응답	사유
문제점	체계적인 사업 추진이 부재하며, 단순히 자금 지원에 집중되어 있다.
	소수의 계층만이 인지, 소비하고 있다. 게임 소비 인구에 비하여 인지도가 부진하다.
	대회가 단발적으로 끝나버려 커리어를 이어 나갈 수 없다.
	이스포츠 인식개선이 부진하다.
	이스포츠를 참여하지 않고 시청만을 즐기는 사람에 대한 고려가 부족하다.
	정부의 이스포츠 사업 자체가 문제이다. 정부가 이스포츠 사업을 주도하면 안 된다. 이는 특정 사기업, 산업을 국가가 밀어주는 것에 해당하며 불공정하다.
	이미 알고 있는 사업들이라도 해당 사업을 정부가 진행하고 있는지 인지하기 어렵다
	이제 사업이 시작단계를 맞이하고 있기에 문제점이라 지적될 것이 느껴지지 않는다.

□ 사업 추진 방향

<표 3-41> 사업 추진 방향

응답	사유
추진방향	다수의 사람을 대상으로 게임을 접할 수 있는 다양한 방법을 홍보해야 한다.
	이스포츠를 통해 건전한 경쟁을 하는 사람들의 긍정적인 모습을 홍보하며 이스포츠 사업의 필요성에 대해 국민적 공감대를 얻어내야 한다.
	대회에 참가할 때 단순히 금전적인 보상 외에 장기적인 관점에서의 보상이 주어져야 한다.
	반사신경이 낮은 중년층, 전업주부 등도 즐길 수 있는 접근성이 좋은 게임을 확대해야 한다.
	게임에 대한 인식은 현저히 낮으나 이스포츠를 발전시키고자 하는 모순을 해결해야 한다. 게임을 질병으로 보거나 명확한 기준 없이 게임 연령 등급을 분류하는 정부 부처 혹은 범죄의 원인을 게임으로 보는 언론의 시각 등이 종합적으로 게임에 대한 부정적 인식 확산에 일조한다. 이스포츠 사업의 발전을 위해서는 무엇보다 게임에 대한 인식이 우선 개선돼야 한다.
	요새 장애인 활동이 화두에 오르고 있다. 장애인 이스포츠 게임 리그가 생기면 좋겠다.
	정부의 게임에 대한 인식을 개선해야 한다. 조금 더 개방적으로 야구나 축구와 같은 지역 연고제 등의 제도를 추진할 필요성이 있다.
	아마추어 대회 활성화보다는 게임사에서 진행하는 LOL 팬페스타, 지스타와 같은 대형 게임 행사들이 더 많이 열리도록 지원하면 좋겠다. 우리나라에서 가장 큰 구단인 LCK가 활성화 될 수 있도록 수익구조 개선(대기업 후원사 연결 등)을 마련해 주면 좋겠다.
	이스포츠 산업 특성상 빠른 변화와 다양성 추구가 중요한데, 이러한 흐름을 잘 잡아내어 방향성을 잡았으면 좋겠다.

- (아마추어 대회의 홍보 방안) 다수를 대상으로 홍보강화 및 대회 참가시 장기적 보상 마련, 게임 향유 계층을 확대하기 위한 종목 접근성 개선 등을 응답

- (비 아마추어 대회 사업 방향) 시청만을 즐기는 계층에 대한 고려 부족을 응답
 - 아마추어 대회보다 프로리그 및 게임사에서 진행하는 대형 대회를 활성화
- (게임에 대한 인식개선) 이스포츠가 게임을 본질로 두는 만큼 이스포츠에 대한 사업보다 게임에 대한 정부 기관의 인식개선을 우선으로 해야 한다는 요구 응답
 - 이스포츠 사업과 게임 사업을 별개로 두는 것이 아니라 함께 유기적으로 추진
- (기존 사업 홍보) 장애인 이스포츠 대회의 사업 홍보 필요
- (프로리그 안정화) 이스포츠 구단의 적자 문제를 해결하여 시청자가 응원하는 기존 팀과 리그의 존폐 우려 해소 필요
 - 대기업 스폰서 연결, 지역 연고제 등 다양한 해결방안 응답

□ 이스포츠 인식증대

<표 3-42> 이스포츠 인식증대

응답
2030 남성들이 즐길만한 문화 콘텐츠가 많지 않다. 이스포츠 산업 확장을 통해 게임은 스포츠이고, 경쟁심과 성취욕을 느낄 수 있는 창의적인 문화 콘텐츠라는 점을 홍보한다.
부정부패 및 심판의 판정 혹은 규정에 대한 논란이 발생하는 경우가 해마다 발생하며, 이를 제도화하여 재발을 방지하고 감독하여야 한다.
축제, 행사, 사업 콜라보 등을 통하여 미학적 측면을 고려한 홍보가 필요하다.
직접 LOL을 해보기 전까지는 선수들이 얼마나 많은 전문성과, 연구, 노력을 요하는지 몰랐다. 이스포츠 선수들의 인터뷰를 통해 스포츠 선수로서의 면모를 홍보해야 한다.
게임에 대한 인식개선을 통하여 이스포츠에 대한 인식을 증대시킬 수 있다.
올림픽 종목으로 채택되어야 하며, 인식증대를 위해서는 시간이 필요하다.
본 설문조사 및 심층 인터뷰와 같이 대중의 다양한 의견을 수렴하고 소통하는 창구를 확보하여 발전해 나갈 필요가 있다.
현재 진행하고 있는 기반구축 및 고도화 사업이 긍정적인 영향을 주고 있으므로 꾸준히 정부가 공인하여 진행해 주면 된다.

○ (홍보 방안) 이스포츠 선수들의 전문성과 노력 등을 강조, 게임에 대한 인식개선과 이스포츠 산업 확장이 함께 진행돼 선순환될 수 있도록 노력

- 미학적 방식을 고려한 축제, 행사, 사업 협업 추진

○ (개선방안) 부정부패 및 규정에 관한 제도 확립 요구

○ (기타 방안) 대중의 의견을 수렴할 수 있는 다양한 활로를 확보 및 올림픽 종목 채택을 통한 자연스러운 인식개선 기대 등 다양한 제안

□ 이스포츠의 스포츠화

○ (긍정) 다수가 이스포츠의 여러 요소가 스포츠로 기능할 수 있다고 응답

○ (부정) 게임의 사유성 문제 및 신체활동의 부재를 한계로 지적

<표 3-43> 이스포츠의 스포츠화

응답	사유
긍정	공정하게 경쟁하고 스포츠맨십에 의하여 즐기는 문화가 스포츠에 해당한다.
	함께 즐기고 희열감을 느낄 수 있다면 스포츠로 기능할 수 있다.
	스포츠화가 가능하나, 그동안 신체적인 운동을 스포츠로 생각해 왔기 때문에 인식 변화에 시간이 소요될 것이다.
부정	신체활동을 스포츠의 중요한 요소로 보기에, 스포츠로 기능하기 어렵다.
	여타 스포츠와 다르게 종목에 대한 소유권이 특정 사기업에 있는 하나의 상품이기에, 라이선스 문제에서 벗어나지 않은 한 다른 스포츠와 어께를 나란히 할 수 없다.

□ 지역 소규모 경기장 설립

○ (긍정) 이스포츠를 즐길 수 있는 공간에 대한 수요가 있는 것을 확인

- PC방과 다르게 원활한 의사소통이 가능하고 연석이 확보할 수 있는 쾌적한 공간이 값싸게 제공된다면 이용할 의사가 있을 것으로 기대

○ (부정) 청년층들이 주로 집에서 시간을 보내는 것을 고려할 때, 이용 비율이 낮을 것 같다는 의견

○ 대체로 이스포츠시설이 이미 제공할 수 있는 서비스를 원하고 있는 것으로 분석

<표 3-44> 지역 소규모 경기장 설립안

응답	사유
긍정	이용할 생각이 있다. 게임대회 참여경험에 비추어 볼 때 PC방이나 학교에서 참가하는 경우 시설이 빈약하다. 편하게 참여할 수 있는 곳이 있으면 좋겠다.
	PC방에서 단체 시합을 할 때의 문제점 (원활한 의사소통 및 연석확보의 어려움)을 해결할 수 있으므로 좋을 것 같다.
	문화 콘텐츠 소비를 위해 지불하는 비용이 증가한 것을 고려할 때 괜찮을 것 같다. 직접 참여하기는 어렵지만, 응원하거나 지켜보러 가긴 할 것 같다.
	당연히 의향이 있다. 장비의 품질과 크기에 상관없이 경기장이라는 것만으로도 충분히 사용할 가치가 있다고 생각한다. 팀별로 분리된 자리에 앉는다는 상상만으로도 심장이 뛰다.
부정	게임을 주로 즐기는 청년층이 집에서 시간을 보내는 것을 고려했을 때 어려울 것 같다. 동사무소의 이용 비율은 1년에 3~5회 정도이다. 지금의 청년층이 노년이 가까워지면 가능할 것 같다.
	이스포츠 지정시설 (PC방)과의 차이점을 느끼지 못할 것 같다.
	관리가 소홀해지면 어린 학생들이 분위기를 흐릴 것 같다.
	이미 충분한 기반시설이 확충되어 있다고 생각하며, 대회를 위해 예산을 투자하며 좋겠다.

다) FGI

□ 이스포츠 사업의 문제점

- (사업) 전문가뿐만이 아닌 일반인 등과의 소통이 적극적으로 필요
- (사업) 사업별 목표, 방향성 등에 대한 일관적인 통일성이 필요
- (사업) 사업의 지속성을 위해, 이스포츠 사업의 담당 주체가 직접 사업을 개시할 필요성 존재
- (사업-상설경기장) 수익성 및 단발성 등에 대한 문제가 존재
 - 지속성, 가동률 문제에 대한 지적도 존재
- (인력) 다양한 교육이 필요하며, 특히 산업계 인력에 대한 교육이 원활히 이루어진다면, 지역 일자리 활성화에도 기여할 수 있을 것으로 예상
- (인력) 인식개선 및 인재양성이 필요하며, 민간 부분의 사업들을 지원하거나, 정부가 직접 참가하는 조치가 필요
- (연구) 다양한 학계와의 소통이 필요한 상태이며, 연구의 성과 등에 대한 객관적 평가가 부족
- (산업 및 시장) 기존 스포츠의 제도적 시스템 벤치마킹을 통한 체계화 구축이 필요
- (산업 및 시장) 게임사(종목사)가 국내에서 제약 없이 산업을 키워나갈 수 있는 제도적 지원 필요

<표 3-45> 이스포츠 사업의 문제점

분류	응답
사업	명확한 비전 및 미션의 부재와 사업 목표 및 방향성의 통일감 부족
	상설경기장 사후 활용에 대한 대안 필요
	사업의 홍보 부족 및 시민(일반인)과의 다양한 소통 필요
	저변확대에 우선순위를 가진 사업 전개가 필요(이스포츠 인프라 구축, 지역 일자리 활성화 차원)
	코로나 상황 이후를 고려한 사업이 필요(PC방 단체방문의 감소 등을 고려)
	기성세대 전문가 외 젊은 세대와의 소통을 통한 사업기획이 필요
	상설경기장의 e스포츠 콘텐츠 부족 및 지속 가능한 형태의 운영이 아닌 단발적 행사로 마치는 것이 현 상황
	주요 소비층과 보호자의 정보 격차를 해소할 수 있는 콘텐츠, 함께 소비할 수 있는 콘텐츠를 지자체가 지속해서 공급해야 하며, 이를 통해 e스포츠 인식 변화와 저변확대를 함께 진행
	사업의 지속성을 위해 지자체가 직접 기획, 운영을 진행하거나, 지자체가 용역과제를 통해 사기업과 단발적인 계약, 수주의 형태, 과업이 끝나면 휘발되어 버리는 형태의 변화가 필요
	걸로만 모습을 갖추고 실효성 있는 결과(실질적인 내용, 결과물)는 만들어지지 않고 있다는 생각. -어떠한 콘텐츠가 만들어지고 소비되고 있는지 모두 알 수는 없지만, 무엇이 만들어지고, 무엇이 소비되어 시민들이 어떠한 것을 누리고 느끼는지 들리는 바도 없고 와닿지도 않는 것이 현재 상황
동호인을 위한 대회는 많이 부족하고 참가자들을 세분화한 대회는 거의 없어, 기존 스포츠와 같이 나이별, 수준별로 구분하여 참가할 수 있는 정기적인 대회의 증가가 필요	
산업지원센터 등의 사업에서 지원 관련 역할이 작아, 본격적인 지원체계 구축의 어려움이 존재. 해당 부분 등에 대한 개선이 필요	
인력	교육부 및 교육청과의 협의를 통한 학원 스포츠화가 가능해져야
	은퇴선수·세미프로 등의 일자리 창출이 가능
	구단, 선수뿐만 아니라 이스포츠 산업에서 일할 수 있는 인프라 교육, 아카데미, 게임사와 연계한 산학협력 등 이스포츠 인프라 구축 및 지역 일자리 활성화가 더욱 원활히 이뤄져야 할 것
	청소년 중 게임에 재능이 있는 청소년들의 재능을 검증하고 인도할 수 있는 e스포츠 '재능검증 프로그램', '엘리트 e스포츠 육성 프로그램'의 운영, 올바른 형태로 게임을 소비할 수 있도록 길잡이 역할을 해줄 수 있는 '게임 과몰입 방지 및 리터러시 교육'을 진행 -현재 해당 교육은 대부분 사기업의 이스포츠 아카데미에서 진행 중
연구	다양한 학회(게임, 스포츠, 미디어, 방송, ICT)에서 이스포츠에 대한 논의가 존재하는 만큼 다양한 학계 및 연구자와의 소통이 필요
	연구 등의 성과에 대한 객관적 평가가 부족
산업 및 시장	스포츠의 제도적 시스템 벤치마킹을 통한 체계화 구축이 필요
	게임사(종목사)가 국내에서 제약 없이 산업을 키워나갈 수 있는 제도적 지원 필요
	이스포츠 대회 개최 세액공제 관련 조세특례제한법이나 이스포츠 대회 장소 대관 관련 우선권 부여 등 게임사나 운영사 입장에서는 이스포츠 사업을 수행하기 위한 기본적인 제도적 개선이 필요

□ 이스포츠의 문제점

- (인력) 전문인력양성과 자격화 등의 조치가 필요
- (IP) 게임의 저작권인 IP를 가진 종목사의 영향력이 매우 커, 산업발전의 어려움이 발생하는 중
 - 이스포츠의 고질적 문제점 중 하나로 지적
- (산업 및 시장) 게임산업에 종속되어 있으며, 팀 운영 구조 및 수익구조의 문제가 발생 중
- (인식) 기성세대의 게임에 대한 부정적 인식 존재

<표 3-46> 이스포츠의 문제점

분류	응답
인력	전문적 인력양성이 필요하며, 이를 교육할 전문가들이 공교육에서 우선하여 확산할 필요 존재. 더불어, 이스포츠 교육에 대한 중장기계획이 필요
	국제화를 위한 대외적 협력 모색 및 인재양성 필요
	생활 스포츠지도사에 대한 자격, 아마추어 양성 등이 필요
IP	종목의 한계가 존재하나, 민간투자 활성화 부분에서는 도움이 되는 상태. 더불어, 종목 IP 권리에 대한 문제가 존재
	이스포츠 IP 관련 문제가 대두됨에 따라 적극적 해결방안이 필요
	사회적 인식에 있어 게임 콘텐츠라는 부정적인 부분으로 인해 풀뿌리 아마추어 활성화 기반이 어려운 상태. 게임사 자체적으로 관련 사업을 가져가는 것은 근본적 한계가 존재
	종목들이 태생적으로 공공재가 아닌 점이 가장 큰 걸림돌이나, 게임사 입장에서 이스포츠를 염두에 둔 게임 개발이 필요하고, 어느 정도 성공해야만 이스포츠화가 가능하다 보니 적극적 드라이브를 거는 것에 애로사항이 존재
산업 및 시장	프로팀을 운영하는 게임단에서 건강한 팀 운영 구조를 가져가기 위한 수익구조 개선에 도움이 되는 제도 혹은 자생할 수 있는 시스템이 필요
	태생적으로 게임산업에 종속된 상태
인식	기성세대의 게임에 대한 부정적인 편견은 이스포츠의 발전을 저해하는 요인

□ 정부의 이스포츠 주도범위

- (사업) 특정 종목에 치우치지 않고 아마추어 선수 지원확대에 지원이 필요하다는 의견이 많았으며, 특히, 산업지원센터의 확대를 통한 산업지원을 제언
- (연구) 정부가 적극적으로 진행하는 것을 권장
- (산업 및 시장) 규제, 갈등 등에 대한 논의의 장을 정부가 주도하고 지원

<표 3-47> 정부의 이스포츠 주도범위 의견

분류	응답
사업	아마추어 대회는 현재 수준이 적합. 다만, 프로선과의 연계 등을 위해 프로대회에 대한 적절한 지원책 마련 필요
	정부 사업은 기본적으로 게임사, 지자체 등의 주도적 사업을 지원하는 역할을 우선시하되 협력할 수 있는 범위를 찾는 것이 우선적으로 필요
	산업지원센터의 확대를 통한 산업 활성화 기여
	정부 사업 전반의 이스포츠 주도범위로 '지속 가능한 이스포츠 콘텐츠의 개발과 공급'이 될 수 있도록 정부 차원에서 할 수 있는 지원이 필요
	종목사(게임사)의 운영이 시장에 미치는 영향을 고려하여 전 종목이 아닌 범용적인 이스포츠라는 키워드 자체로 접근해야 할 필요 존재
	국가 주도의 이스포츠 연구 및 대회, 산업 지원 센터 확대 필요
연구	세계 이스포츠 교육 및 정책 동향에 관한 연구를 지원
	다양한 곳에서 의견을 수렴하고, 연구의 정확한 방향성을 확립하여 추진하는 것이 필요
산업 및 시장	정부의 직접적 개입보다는 규제, 갈등 등에 대한 논의의 장을 정부가 주도하고 지원하는 것이 필요

□ 정부주도 이스포츠 연구 실용성

○ 대부분 응답자가 현 연구의 취지는 좋으나, 활용하거나 사용하는 데 있어 유용하다고 느끼는 입장은 아닌 것으로 조사되었으며, 추가적인 연구 확대를 주장

- (연구 확대) 연구 인력, 실용화, 주제 등에 대한 의견을 제시

<표 3-48> 정부주도 이스포츠 연구 실용성

응답
연구는 아주 의미가 깊으나, 연구결과에 대한 소통(컨퍼런스, 간담회) 등이 필요
leSF, KeSPA 역할 재정립 등에 관한 추가연구 필요
실태조사가 꾸준히 진행되고 있는 점은 우수하나, 산업계에서 필요한 데이터가 적은 상태임을 고려하여 조사의 확대가 필요
단년도 연구의 한계가 존재하여, 장기 과제 혹은 연속성 있는 연구 시행이 필요
한국 이스포츠의 우수성을 알릴 수 있는 전략적인 주제 선정 등이 없어 해당 부분의 정책적 제시 및 선도적 움직임이 필요
이스포츠 산업 육성을 위한 필요성을 제안하기 위한 수단 정도 외에는 특별히 활용할 내용이 없음
연구내용이 실제의 실행으로 이어지는 것에는 아직 괴리가 존재하고, 그러다 보니 단순 연구로 마치는 경우가 아직 많은 상태. 실태조사와 정책연구에서 도출된 내용을 바탕으로 실질적인 개선과 발전이 필요
-이스포츠 산업에서 오랜 기간 필드에서 경험해온 기업인들이 조금 더 정책연구에 함께 참여해야 함
문화뿐만 아니라 교육, 사회 등 다양한 분야에 활용할 수 있는 방법이 필요

□ 계층별 의견 차이 원인

- 대부분 응답자가 소비자 및 공급자 간 관점 차이로 응답하였으며, 일반인의 시선이 더욱 적극적으로 개입되는 이스포츠 산업의 특징을 고려하면, 현재의 부정적 인식개선이 더욱 필요한 상태

<표 3-49> 계층별 의견 차이 원인

분류	응답
체계 부족	각 기관이나, 협단체, 개개인의 이익보다는 공익을 우선하는 정책으로 발전이 필요 즉, 게임의 한계는 생태계 조성을 통하여 극복 가능
홍보 부족	이스포츠업계 내에서 이뤄지는 인사이트를 공유하고 알리는 움직임이 부족
관점 차이	전문가 집단에 속하는 공급자 입장에서는 산업적인 관점, 비즈니스 관점, 부가수익창출 등 다양한 관점에서의 접근 문제로 인해 일반인과의 의견 차이가 발생
	관점/인식의 차이지만, 근본적으로 학부모 혹은 교육종사자들에게 게임 이용에 대한 부정적 부분이 여전히 존재하는 것이 가장 큰 문제
	e스포츠 산업 자체가 가지고 있는 구조 자체가 난해하며, 공급자와 소비자 간의 역할 차이로 인해 발생
	부모 세대의 e스포츠에 대한 부정적인 견해는 e스포츠의 산업구조를 취약하게 만드는 중

□ 생활이스포츠

- (생활스포츠화 의견) 전문가 모두가 생활스포츠화에 대해서는 찬성하고 있으며, 특히 생활 권역으로 확대됨에 따라 나타나는 이점을 중요하게 생각
- 생활이스포츠로의 전환은 건전한 게임 문화 형성에도 도움

<표 3-50> 생활스포츠화 의견

분류	응답
조건부 찬성	자연스럽게 편입되는 항목으로, 굳이 구분할 필요는 없음. 다만, 제도권 내 편입이 필요한 이유는 게임 유저들의 문화가 아직까지는 미성숙하여 채팅, 게임 문화 등의 부작용이 많이 있기 때문. 이스포츠의 인식 개선 및 산업으로서의 발전위해서 일반 게임플레이 활동과 생활이스포츠로서의 활동 구분이 필요
찬성	게임을 올바르게 이용할 수 있는 문화를 만들 수 있어, 국민에게 건전한 여가 선용이 가능
	생활스포츠화가 된다면, 생활 지도사로서 역할을 할 수 있게 되어 은퇴선수들의 새로운 일자리 창출과 창업에 기여
	이용자 Pool의 확산이 가능하므로 게임사 입장에서 이스포츠에 대해 더욱 적극적으로 지원할 것으로 예상
	시작은 엘리트 체육 형태였지만, 중국에는 생활 스포츠 형태로 발전해야 하고 이를 지도할 지도자 양성 및 자격 제도 등에 대한 마련이 필요

○ (상설경기장 방향성) 대부분 전문가가 특히, 수익성과 인력 전문성 등을 이유로 상설경기장 추가 구축에 대해서는 반대

○ 추가 구축보다는, 상설경기장 운영 고도화가 필요한 시점으로 판단

<표 3-51> 상설경기장 방향성

분류	응답
추가 구축 반대	상설경기장도 활성화 과제가 있는 상황에서 타지역으로의 확대는 불필요. 이스포츠 전용 경기장보다는 다목적으로 활용할 수 있는 공간으로 재편. 이후 부대시설이나 지역 문화시설로서 “공간 활용”에 초점을 맞춰서 재정비하고 기획하는 것이 필요
	대부분 지역 경기장들의 가동률이 만족할 만큼 올라오지 않았으며, 이스포츠의 전문성 및 경험을 보유한 인력이 그리 많지 않은 상황
	이스포츠 종목의 게임사 또한 아마추어/생활 이스포츠 대회 프로그램 지원이 적극적이지 않으며, 이스포츠 종목 또한 많지 않은 상황
	지역 형평성보다는 우선은 경기장을 보유한 지자체 및 운영기관 인력의 전문성을 키우고, 그 지역부터 경기장 활성화를 시키는 것이 올바른 방향
일부 찬성	e스포츠는 상설경기장은 문화시설이자 체육시설로 특정 지역에 편재되어 있으면 안 된다. 생활스포츠로 발돋움하기 위해 국가가 다양한 지역에 적절한 시설을 할 의무 존재. - 생활스포츠나 아마추어 대회 진행, e스포츠 강습, 전시회, e스포츠 박물관 등 복합적인 시설과 구성이 필수

○ (지역 소규모 이스포츠 경기장 의견) 코로나 19 이후 관중의 온라인화가 강화되었음을 고려해야 하며, 시설 자체의 건립 비용 등과 운영 인력을 고려하였을 때 실질적 이득이 적을 것으로 제언

<표 3-52> 지역 소규모 이스포츠 경기장 의견

분류	응답
조건부 찬성	시설 자체에 대해서는 장기적으로는 찬성. 기존의 시설을 활용한 설립(현재 이스포츠시설 지정 사업과 같이 PC방 활용)은 찬성, 새롭게 경기장을 구축하는 것은 반대. 더불어, 대회를 운영하는 관리자/매니저/대회 운영자가 지켜야 할 기획력, 운영능력을 갖추는 자격 제도를 기반으로 지정하는 것도 제도의 보완이 필요
	e스포츠 경기장이 지역별로 소규모로 설립된다면 e스포츠에 대한 인식개선이 도움이 될 것이고, 경제적, 사회적, 지리적인 여건으로 인한 문화 혜택의 불평등을 해소하는 데 도움이 될 것으로 기대 -시설 노후화에 따른 성능 저하, 관리 미비로 인한 고장 및 성능 저하 등에 대한 대비책이 필요
반대	팬데믹 이후 주요 게임 유저층의 게임 이용 형태가 오프라인보다는 온라인으로 바뀌고 있는 형태가 눈에 띄게 두드러지고 있으며, 이에 따라 대부분의 대회가 온/오프라인 행사로 변하고 있는 상태로, 해당 경기장 구축을 통해 얻을 수 있는 성과 및 이점의 부재가 존재할 것으로 예상

□ 국제화

- (국제 표준화 및 스포츠화) 국제 표준화 및 이스포츠의 스포츠화에 대해서 대부분 전문가가 찬성하고 있으나, 선행되어야 하는 조치와 논의가 다수 존재

<표 3-53> 국제 표준화 및 스포츠화

분류	응답
조건부 찬성	학계의 지속적인 연구와 e스포츠의 확장성을 인정하고 스포츠의 확장성을 인정하는 방향으로 제도 개선 필요
	이스포츠의 리그를 살펴보고 국제 표준화가 가능한지, 가능하게 하려면 어떤 조건이 필요한지 검토가 필요
반대	게임 IP의 원저작권자라고 할 수 있는 게임사가 있고 게임마다 장르, 운영, 진행방식, 규정 등이 다르기에 하나의 국제 표준화를 만들어서 적용의 어려움 존재

- (국제주도권 확보) 새로운 국제 표준화에 대한 충분한 논의와 협력 체계의 구축, 새로운 전략 발견 등이 필요할 것으로 제언

<표 3-54> 국제주도권 확보

분류	응답
협력	항저우 아시안게임 정식종목화 이후, 전략적으로 접근 가능한 OCA 측과 지속적인 협력 구축 필요
전략 마련	국제 표준화도 대한민국이 주도해야 하나 현시점에서 늦어 선도국가의 지위 상실로 인하여, 새로운 전략(국제 표준화) 필요
연구	이스포츠에 적합한 국제 표준화 방안 논의가 무엇일지 고민하는 것이 적합

- (국제 이스포츠 단체를 통한 주도권 확보) 다양한 학계 및 국가적 논의를 거친 이후 다양한 대회와의 연계를 통해서 주도권 확보가 가능할 것으로 예상

- 다만, 국제이스포츠연맹의 역할 재정립이 필요하다는 반대의견도 존재

<표 3-55> 국제 이스포츠 단체를 통한 주도권 확보

분류	응답
반대	현시점에서는 전혀 가능성 없음. 국제e스포츠연맹의 역할 재정립 필요
조건부 찬성	스포츠 국제주도권 확보 가능성이 있다고 봄. 이를 위해 이스포츠 글로벌 거버넌스에 대한 헤게모니와 글로벌 거버넌스 주도국이 되기 위한 전문성에 대해 국가와 학계가 본질적으로 다층적으로 복합적으로 논의(종목선정- 종목 인식 확대/이용자 증가확산-지속적 유지 관리) 할 것을 제언
	국가별 협회, 연맹, 글로벌 이스포츠를 운영하는 게임사, 오거나이저, 관계사 등 서로의 영역을 존중하고 논의하여 세계 대회(올림픽급)로의 연계

- (국제주도권 확보 제언 사항) 전략, 인재양성, 연구, 종목 다양화 등에 대한 제언

<표 3-56> 국제주도권 확보 제언 사항

응답
국제주도권 확보를 위해 싱가포르, 홍콩, 중국 등 중화권의 역할을 넘어서는 전략을 마련해야 함
단기적으로는 장애인 e스포츠에 중점을 둔 선도 사업 필요
국제 거버넌스를 잘 이해하고 소통할 수 있는 인재양성이 시급
국제주도권 확보는 국가 간 소통 즉 외교 문제와 연관되어 있으며, 정부 내 문제를 이해하고 지원할 수 있는 인력 필요
게임 접근성에 대한 정책과 사회적 논의가 뒤처져 있으며, 장애인 이스포츠에 관한 실증적 연구와 논의가 필요하며, 관련 연구를 진행 중인 일본, 미국, 영국, 유럽에 대한 동향 파악과 연구가 필요
이스포츠 산업에 참여하는 많은 영역의 관계사들에게는 큰 도움이 될 수 있을 것으로 보이나, 다양한 게임 및 종목으로의 접근이 필요. 추가로, 아마추어 활성화에 기여할 수 있는 구조가 필요

□ 산업

- (규제 및 제한 등으로 인한 사업의 어려움) 현재 산업계에서는 규제 혹은 제한으로 인한 어려움이 없는 것으로 응답하였으나, IP 권한에 대한 어려움이 존재하는 것으로 파악

<표 3-57> 규제 및 제한 등으로 인한 사업의 어려움

분류	응답
X	규제 혹은 제한 등으로 인한 어려움은 없는 상태
	규제 혹은 제한 등으로 인한 어려움은 없는 상태
	규제 혹은 제한 등으로 인한 어려움은 없는 상태이고, 종목사의 강력한 IP 권한이 너무 강하기에 이에 대한 정부의 개입이 필요함

- (이스포츠 법 등으로 인한 사업의 어려움) 법에 의한 어려운 점은 없으나, 정부의 순환 근무로 인한 행사 개최의 어려움이 존재하고, 기업을 위한 예산지원사업 증가를 희망

<표 3-58> 이스포츠 법 등으로 인한 사업의 어려움

분류	응답
▲	e스포츠팅 법 등으로 인한 사업의 진행에 대한 어려운 점은 현시점에서는 없으나, 이스포츠 사업을 영위하는 기업들을 위한 예산지원사업들이 증가가 필요 -수익 측면에서 비대칭성이 강한 구조의 산업, 이스포츠 관련 사업으로 유의미한 수익 창출의 어려움
▲	이스포츠 법으로 인한 사업 진행에 어려움은 없음. 실질적인 문제점으로는 사업 인력들이 순환보직으로 인하여 계속 일정하지 못하다는 점이 존재. 이로 인해 전문성 없는 지자체 행사 수준의 대회가 반복적으로 이뤄지는 상태
▲	이스포츠 법 등으로 인한 사업 진행에 어려움은 없음. 제도적인 어려움에는 지자체 및 정부 사업 인력이 순환 근무로 인하여 계속 바뀌기에 사업 진행 및 발전에 어려움을 겪는 것이 있음

- (정부 이스포츠 사업을 통한 효과 및 이익) 인식개선에 가장 큰 영향이 있으나, 민간 대회와 비교하여 임팩트가 약한 것으로 응답

<표 3-59> 정부 이스포츠 사업을 통한 효과 및 이익

분류	응답
인식개선	국민의 인식 변화에 많은 이바지를 했다고 생각하나, 지속 가능한 콘텐츠를 만들어 상시로 경기장에 시민들이 방문하고 콘텐츠를 소비할 수 있도록 하는 것이 필요. -월 2회와 같은 형태가 아닌, 매일 경기장이 운영되고, 시민들이 방문하고, 콘텐츠를 소비(즐기고, 비용을 지불하고) 하는 형태가 필요
영향력	대통령배 아마추어 이스포츠 대회 등 많은 대회가 개최되고 있음에도 임팩트가 부족함

- (정부 사업 희망 방향성) 상설경기장의 지속성 강화, 정부 지원 대회에서의 프로자원 활용, 종목 의존도 하락, 참여 주체별 역할 설정 등이 필요하다고 응답

<표 3-60> 정부 사업 희망 방향성

분류	응답
지속성 강화	큰 비용을 들여 건립한 이스포츠 경기장이 특정 행사만 있을 때 잠깐 가동되는 행사 장소가 아닌, 연중무휴로 상시 즐기고 노는 문화 공간으로 자리 잡아, 시민들이 이스포츠에 대한 인식도 지속적으로 개선되고 이를 통해 정부의 활동도 표현되는 순환 구조가 만들어지기를 희망
프로팀 연계	일반인과 아마추어를 대상으로 하는 사업뿐만 아니라 기존의 영향력 있는 프로대회 및 프로팀/선수들과 연계하여 정부 대회가 발전하는 것이 필요
종목 의존도	대회/행사의 성과를 관람객/시청률로만 평가한다면 어떤 종목을 선정했는지에 영향을 너무 많이 받아서 해당 행사만의 가치를 판단하기 어려워지며, 다른 사업들도 인기가 높은 특정 종목에 의존하는 구조가 고착화 될 수 있음. 이스포츠 대회가 인기 있는 종목에 의존하는 구조에서 탈피하여 중장기적으로 안정적인 이스포츠 종목을 마련하고 집중하여 지원하는 방식이 필요함
역할 설정	각 참여 주체별로 (학계, 산업, 정부) 이스포츠에 기여할 수 있는 역할을 설정하고 방향성 확립이 필요

제4장 성과분석

제4장 성과분석

1. 이스포츠 저변확대

1) 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회

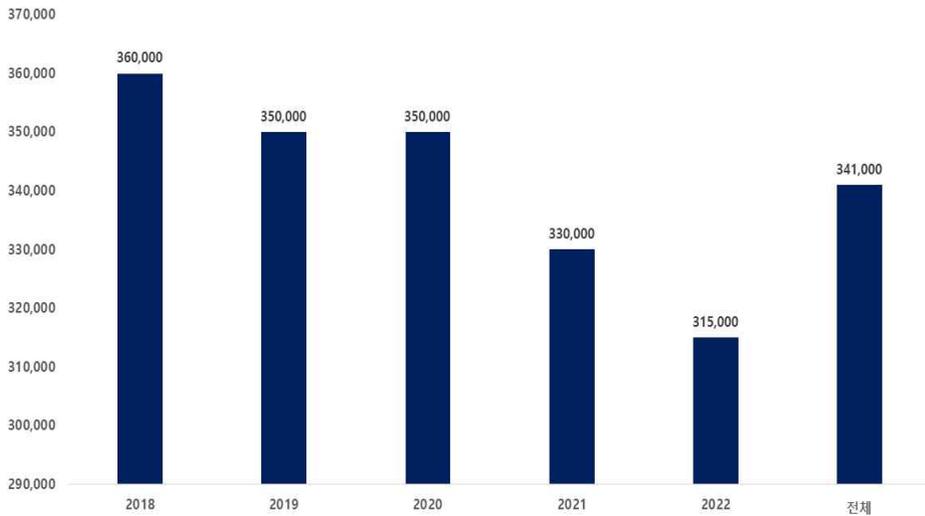
가) 투입

사업비

사업의 진행에 따라 예산이 점차 줄어들고 있는 것으로 파악

- 2022년 2018년과 비교하여 12.5%의 예산 감소

<표 4-1> 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회 (투입-사업비)



(단위: 천원)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
사업비	360,000	350,000	350,000	330,000	315,000	341,000

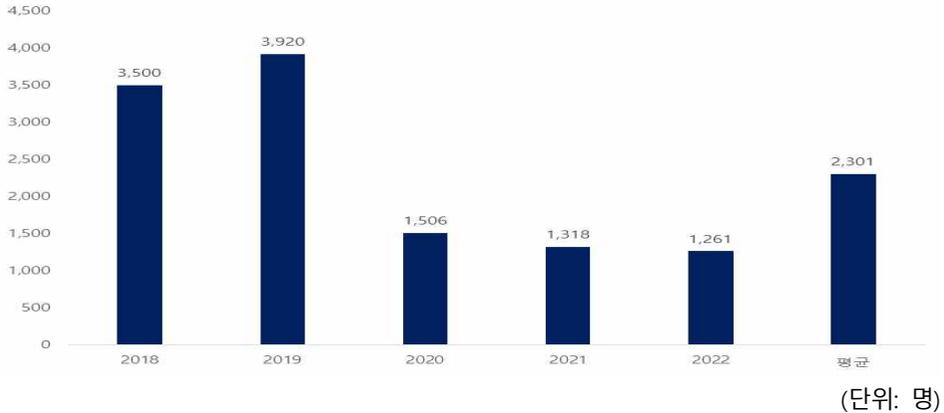
참여선수 수(예산)

(2019년) 2018~2022 기준 최고 참가자 수를 기록

코로나 19 이후 약 1/3의 참가인원으로 감소한 이후, 회복되고 있지 않은 상태

- 코로나 19 자체의 영향과 시범종목 감소의 영향이 함께 있는 것으로 추정

<표 4-2> 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회 (투입-참여선수 수)



구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
참여선수	3,500	3,920	1,506	1,318	1,261	2,301

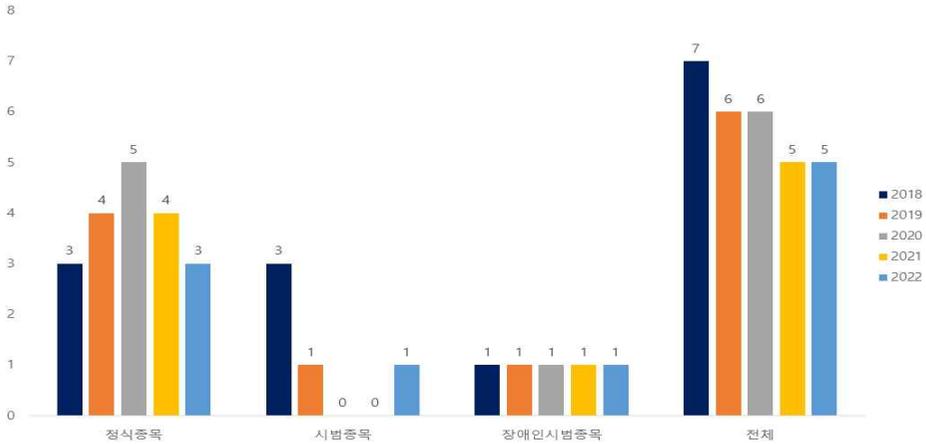
나) 과정

□ 종목지정

○ 사업이 진행될수록 전체 종목 수가 줄어들고 있는 상황

- (정식종목) 2018년 3개로 시작하여 2020년 5개로 가장 많은 종목을 개최했으나, 점차 줄어들어 2022년에는 3개로 돌아간 상태
 - 2018: 리그 오브 레전드, 던전애파이터, 클래시로얄
 - 2019: 리그 오브 레전드, 배틀그라운드, 카트라이더, 오디션
 - 2020: 리그 오브 레전드, 배틀그라운드, 카트라이더, 오디션, 브롤스타즈
 - 2021: 리그 오브 레전드, 배틀그라운드 모바일, 카트라이더, 오디션
 - 2022: 리그 오브 레전드, 배틀그라운드 모바일, 카트라이더
- (시범종목) 2018년, 3개를 시작으로 0~1개를 유지 중
 - 2018: 오디션, 배틀그라운드, PES2018, 2019: 브롤스타즈, 2022: 이터널리턴
- (장애인 시범종목) 매년 한 개의 시범종목을 지정
 - 2018~2019: 모두의 마블, 2020: 브롤스타즈, 2021~2022: 카트라이더

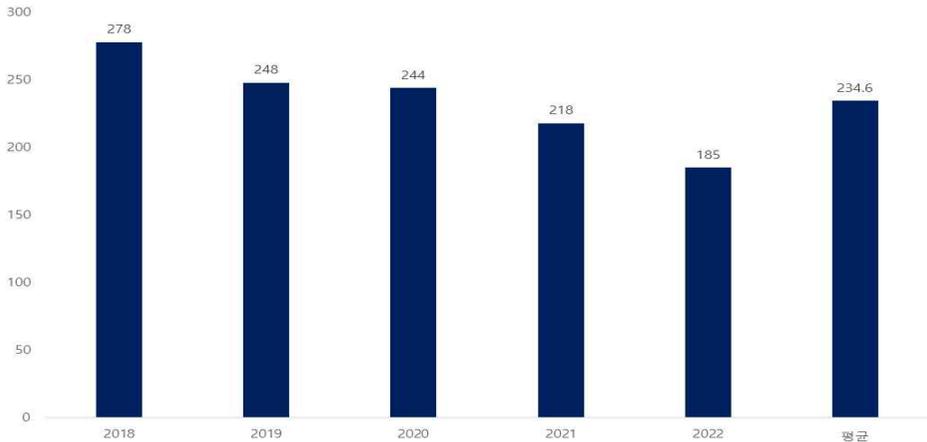
<표 4-3> 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회 (과정-지정 종목)



구분	2018	2019	2020	2021	2022
정식종목	3	4	5	4	3
시범종목	3	1	-	-	1
장애인 시범종목	1	1	1	1	1
전체	7	6	6	5	5

□ 본선 진출 인원

<표 4-4> 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회 (과정-본선 진출 인원)



(단위: 명)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
정식종목	141	208	238	212	162	192.2
시범종목	116	24	-	-	18	31.6
장애인 시범종목	21	16	6	6	5	10.8
전체	278	248	244	218	185	234.6

○ (정식종목) 정식종목 수의 개수 및 종류에 따라 진출인원의 큰 차이를 보이는 중

- (2018/2022) 정식종목은 총 3개로 같으나, 단체전 종목의 증가에 따라 2022년에 더 많은 본선 진출 인원이 나타난 상태

○ (시범종목) 시범종목의 수가 적어짐에 따라 본선진출인원 또한 감소 중

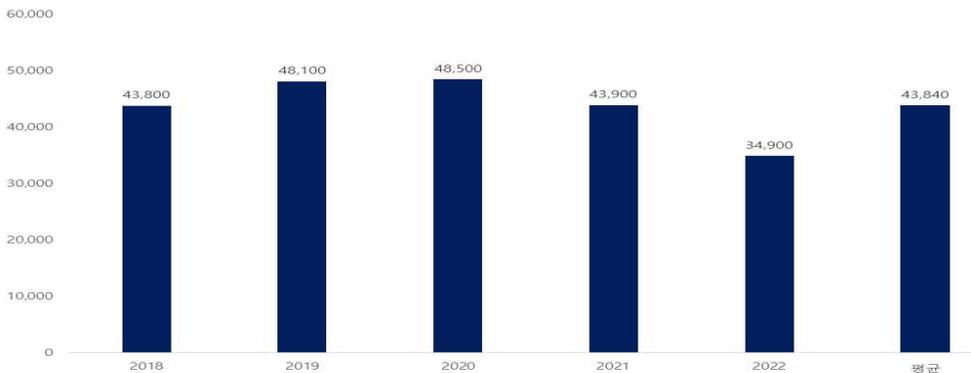
○ (장애인 시범종목) 매년 본선 진출 인원이 감소하고 있는 상태

□ 상금 규모

○ 상금 규모가 코로나 19(2020년) 이후 감소하는 추세

- 이는 선수감소와 연관이 깊을 것으로 추정

<표 4-5> 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회(과정-상금 규모)



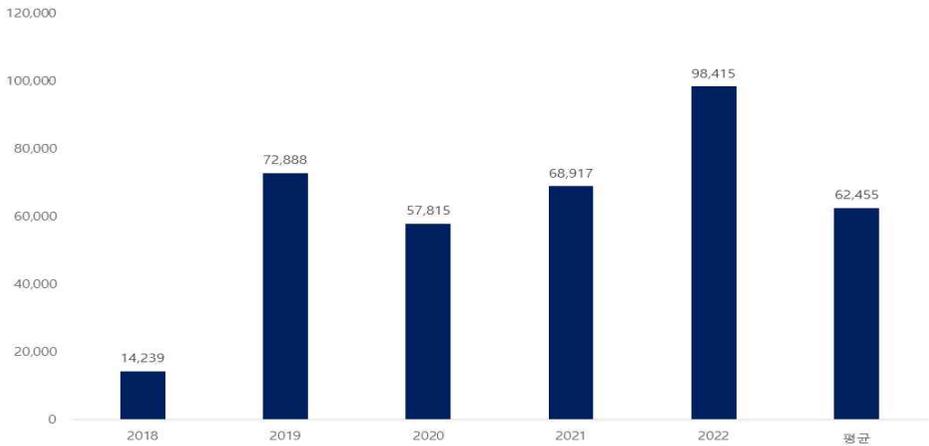
(단위: 천원)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	전체
상금	43,800	48,100	48,500	43,900	34,900	219,200

다) 산출

□ 누적조회수

<표 4-6> 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회 (산출-누적조회수)



(단위: 회)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
조회수	14,239	72,888	57,815	68,917	98,415	62,455

○ 2018년 14,239회에서 2022년 98,415회를 기록하여 약 6.9배 이상 조회수가 증가한 것으로 분석

○ 2020~2021년 시기에는 다소 부진하나, 2022년에 최대치를 기록

- 코로나 19의 영향이 있던 것으로 추정

□ 관람객 수

○ 2018~2019까지 약 2,000명의 관람객을 기록하였으나, 코로나 19 시기 무관중 진행 이후 2022년에는 약 1,500명의 관람객을 유치

<표 4-7> 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회 (산출-관람객 수)

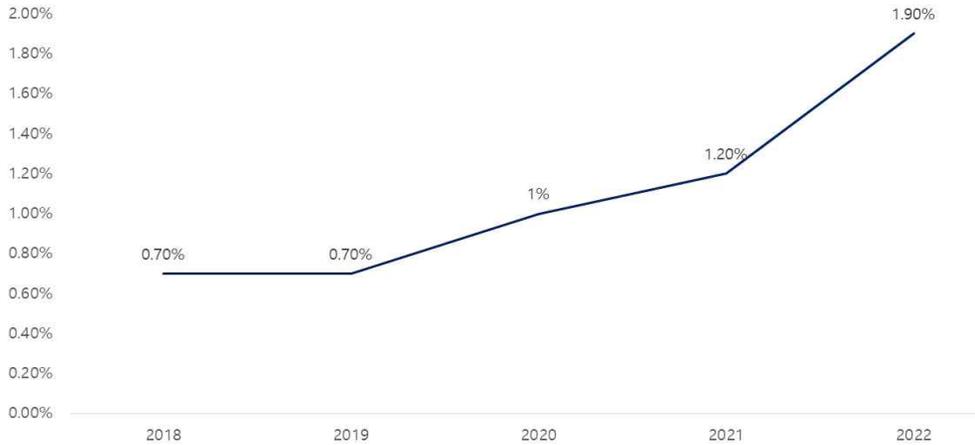
구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
관람객 수	약 2,000	약 2,000	무관중 진행	무관중 진행	약 1,500	약 1,833

(단위: 명)

라) 결과

□ 유망선수 발굴률

<표 4-8> 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회(결과-유망선수 발굴률)



(단위: 명, 명, %)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	연평균 성장률
경기 참여선수 중 프로구단 입단 수	23	27	15	16	24	1.1
참가선수 수	3,500	3,920	1,506	1,318	1,261	-22.5
입단율	0.7	0.7	1.0	1.2	1.9	28.3

○ 참여선수가 점차 감소하고 있으나, 프로구단 입단 선수는 결과적으로 증가하여 유망선수를 효과적으로 발굴하고 있는 것으로 분석

- 코로나 19시기에는 프로구단 입단 선수 수가 감소

○ 입단율이 계속해서 증가하여 대회 목적에 알맞게 사업이 진행되고 있음을 확인

□ 지역 이스포츠 역량 확대

○ (산출 기준) 정식종목 참가자 수

○ 코로나 19의 영향으로 인해 지자체의 행사 불참이 일부 존재

- (2020년) 제주 및 강원지역은 코로나 19 확산 예방 차원에서 대회에 불참

○ 지역 전체에서 연평균 성장률 -0.3%를 기록하여 전반적으로는 감소하고 있으나, 경상지역과 같이 성장하고 있는 곳도 존재

- (증가지역) 서울, 대구, 광주, 경기, 울산, 경상

- (감소지역) 부산, 인천, 대전, 강원, 전라, 제주

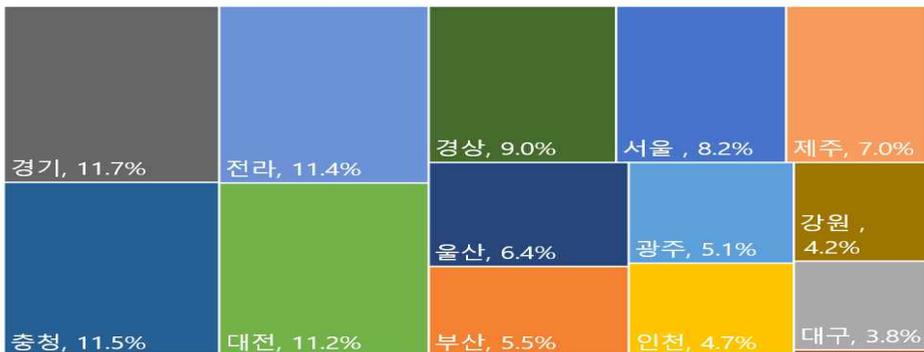
<표 4-9> 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회 (결과-지역 이스포츠 역량 확대)

(단위: 명, %)

지역	2018	2019	2020	2021	2022	연평균 성장률
서울	78	448	89	37	96	5.3
부산	121	94	73	111	109	-2.6
대구	35	75	129	32	76	21.4
인천	102	125	88	84	34	-24.0
광주	64	124	142	56	83	6.7
대전	54	729	135	81	27	-15.9
울산	68	137	182	98	104	11.2
세종	-	-	-	25	-	-
경기	108	585	150	88	139	6.5
강원	90	144	불참	99	53	-12.4
충청	133	492	153	147	130	-0.6
경상	52	294	141	161	181	36.6
전라	174	293	224	196	156	-2.7
제주	195	270	불참	103	73	-21.8
전체	1,274	3,810	1,506	1,318	1,261	-0.3

○ (지역별 참여 인원 비교) 지역별 5개년 참여 인원의 합을 계산한 뒤 비율을 비교

○ 모든 지역의 참여가 활발하게 이뤄지고 있으나, 광역시와 비교하여 도 단위의 지역에서 더 활발한 참여가 나타나고 있는 중



<그림 4-1> 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회 지역별 참여 인원

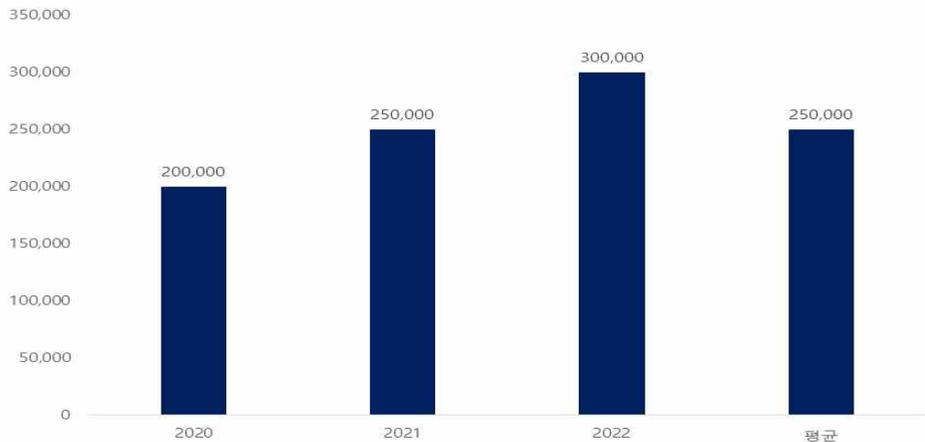
2) e스포츠 대학리그

가) 투입

□ 사업비

- 매년 5천만 원 정도의 예산이 증대되고 있으며, 이에 따라 대회 규모도 커지고 있는 상태

<표 4-10> e스포츠 대학리그 (투입-사업비)



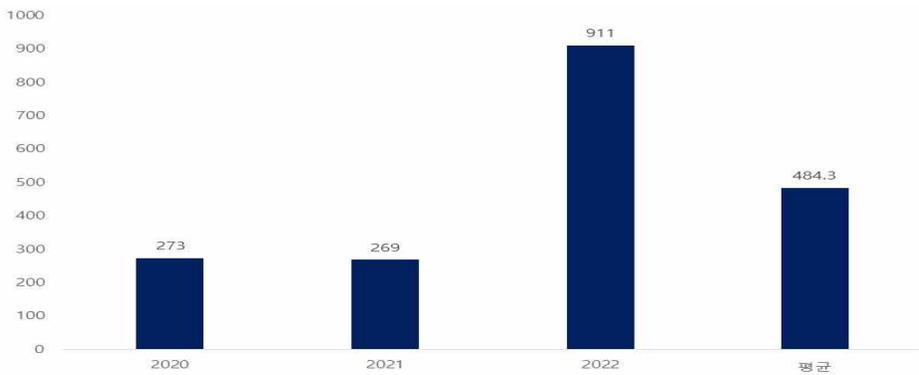
(단위: 천원)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
사업비	-	-	200,000	250,000	300,000	250,000

□ 참여선수 수(권역별 본선)

- (2022년) 기존 200명대에 머물던 참여선수가 약 4배가량 증가
- 코로나 19 여파 회복과 개인전 종목의 대회 합류가 시너지효과를 일으킨 것으로 분석
 - 단체전보다 개인전의 출전 결정 및 과정이 상대적으로 쉽기 때문으로 추정
 - (2020년 종목) 배틀그라운드(단체전), 리그 오브 레전드(단체전)
 - (2021년 종목) 배틀그라운드 모바일(단체전), 리그 오브 레전드(단체전)
 - (2022년 종목) 하스스톤(개인전), 피파온라인 4(개인전), 리그오브레전드(단체전)

<표 4-11> e스포츠 대학리그 (투입-참여선수 수)



(단위: 명, 개)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
참여선수	-	-	273	269	911	484.3
종목	-	-	2	2	3	2.34
참여대학	-	-	30	37	95	54

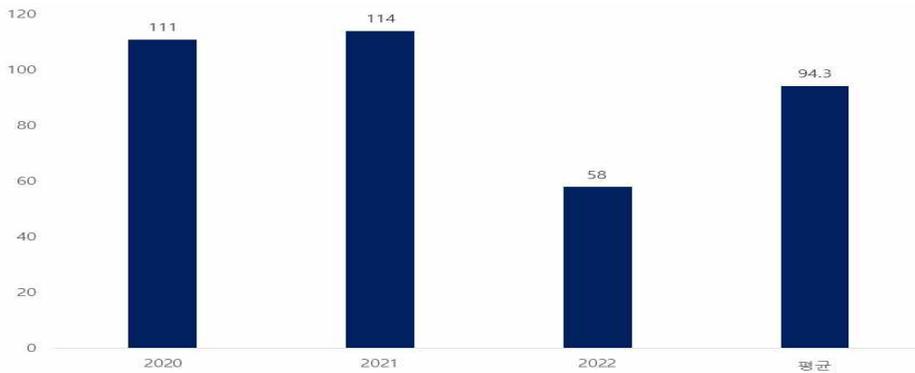
나) 과정

□ 본선 진출 인원

○ 2022년 종목이 증가했으나 단체전 종목이 제외됨에 따라 본선 진출 인원도 자연스럽게 감소한 것으로 분석

- 2022년 리그오브레전드 8개 팀 선출과 달리 2020년 배틀그라운드는 16개 팀을 선출

<표 4-12> e스포츠 대학리그 (과정-본선 진출 인원)



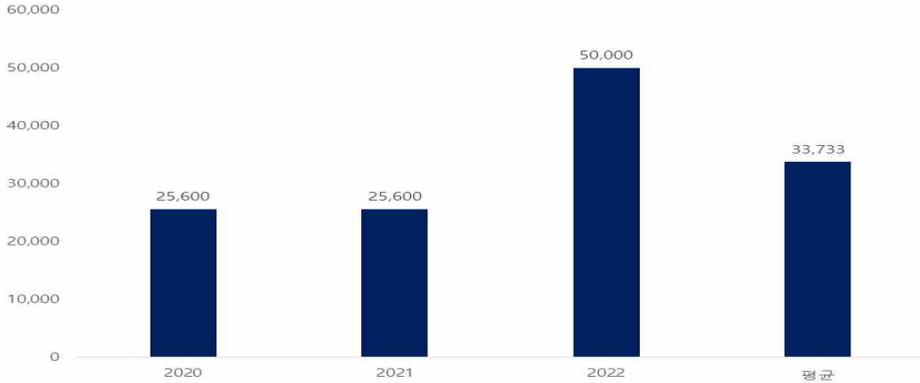
(단위: 명)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
선수 수	-	-	111	114	58	94.3

□ 상금 규모

- 2020년과 2021년 사이 변화가 없었으나, 2022년부터 상금 규모가 상승
 - 이는 종목 증가와 연관이 가장 큰 것으로 추정

<표 4-13> e스포츠 대학리그(과정-상금 규모)



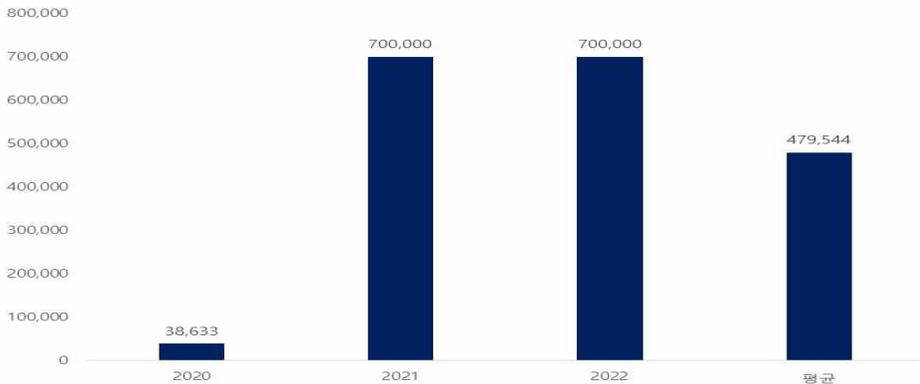
(단위: 천원)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	전체
상금	-	-	25,600	25,600	50,000	101,200

다) 산출

□ 누적조회수

<표 4-14> e스포츠 대학리그 (산출-누적조회수)



(단위: 회)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	전체
누적조회수	-	-	38,633	700,000	700,000	1,438,633

- 2020년 이후 급격한 성장(약 18배)을 나타내는 모습으로 조사
 - 대회가 본격적으로 활성화된 것은 2021년 이후인 것으로 추정

라) 결과

□ 대학참여 상승률

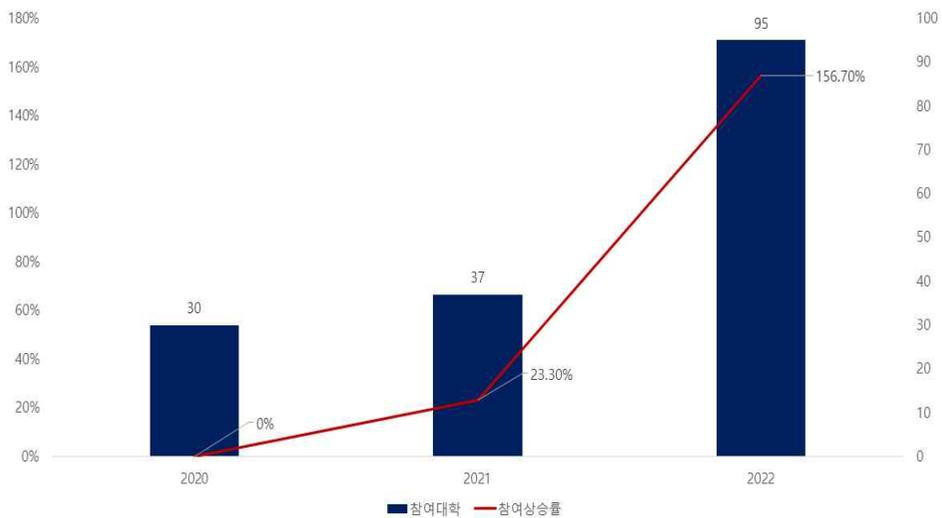
○ 초기(2020년)에는 30개 대학에서 참여했으나, 사업연도 3년 만에 95개 대학이 참여하여 전국 전체 대학 중 약 28.3%의 대학이 참여하는 성과를 기록

- (2022년 기준 전체 대학 수) 일반대학 190개, 전문대 134개, 기타 대학 12개

○ 대학참여에 있어 종목의 다양성 및 개인전 출전이 중요함을 시사

- (2022년) 하스스톤 종목 추가 이후, 해당 종목에서만 57개 대학이 출전

<표 4-15> e스포츠 대학리그 (산출-대학참여 상승률)



(단위: 개, %)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
참여대학	-	-	30	37	95	54
참여상승률	-	-	-	23.3	156.7	77.9

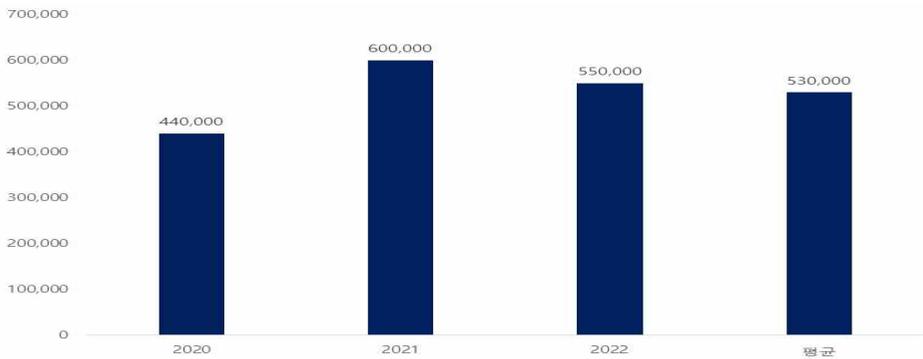
3) 동호인대회

가) 투입

□ 사업비

○ 연평균 약 11.8%의 예산이 증액되고 있는 상태

<표 4-16> 동호인대회 (투입-사업비)

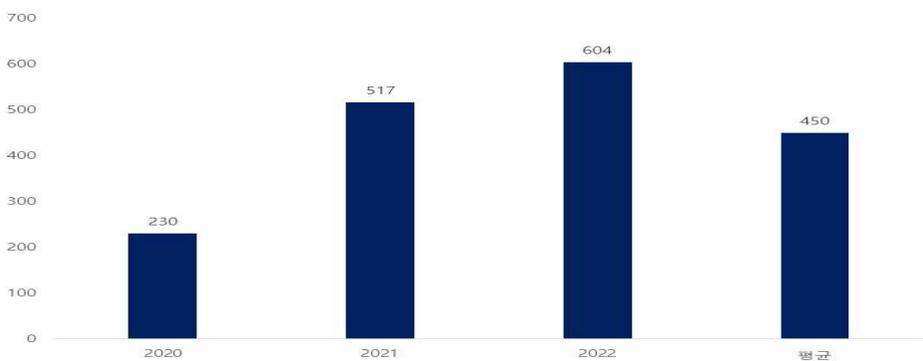


(단위: 천원)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
사업비	-	-	440,000	600,000	550,000	530,000

□ 참여선수 수(정기대회)

<표 4-17> 동호인대회 (투입-참여선수 수)



(단위: 명, 개, 개)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
참여선수	-	-	230	517	604	450.3
참여팀	-	-	46	143	147	112
종목	-	-	1	3	2	2

○ 사업이 진행될수록 많은 참여선수가 많아지고 있는 상태

- 2022년에 가장 많은 선수가 참여

○ 2022년 사업고도화에 따라 중·고등부와 일반부 경기를 분리

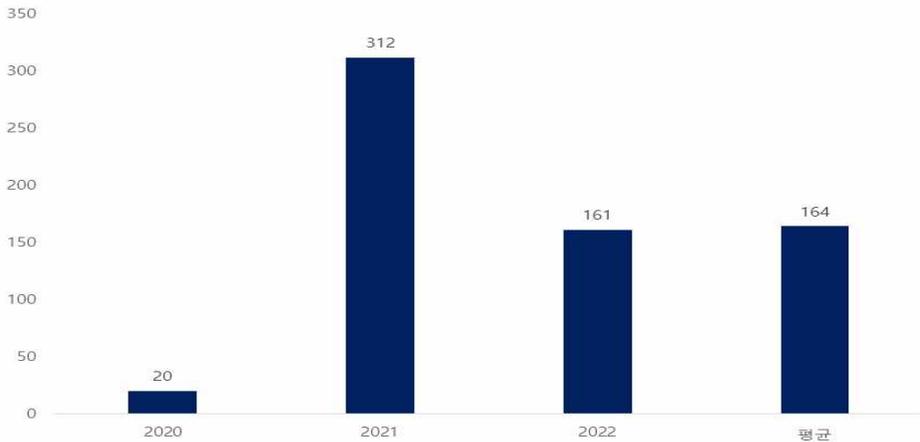
나) 과정

□ 본선 진출 인원

○ 대회 본선진출인 원이 감소하였으나, 종목의 감소와 비교적 길었던 대회의 대진을 감축하면서 생긴 결과일 것으로 추정

- (2020년) 왕중왕전 한 개의 대회만 개최

<표 4-18> 동호인대회 (과정-본선 진출 인원)



(단위: 명, 개, 개)

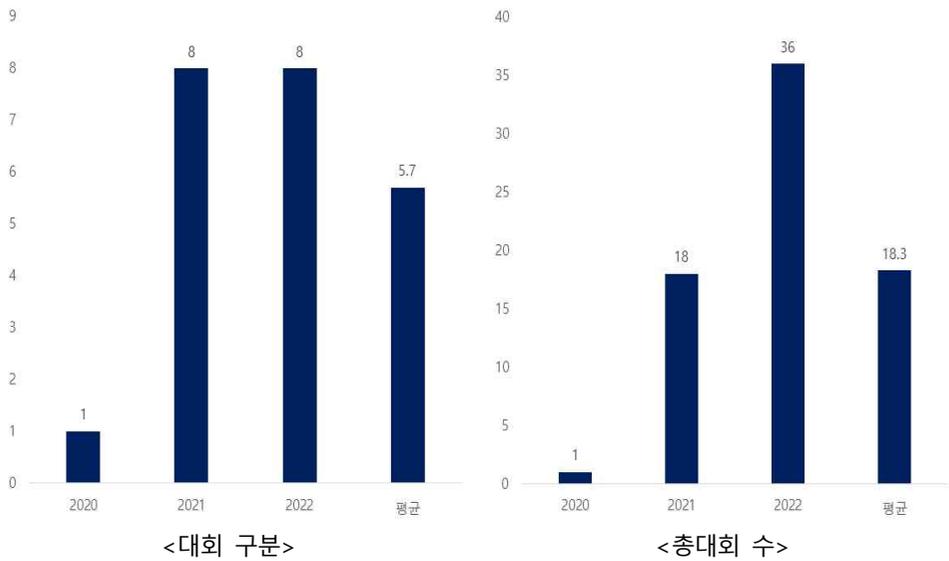
구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
참여선수	-	-	20	312	161	164.3
참여팀	-	-	4	106	41	50.3
종목	-	-	1	3	2	2

다) 산출

□ 연도별 대회 개최수

- 매년 정기대회는 5번, 반기대회는 2번, 왕중왕전은 1번 개최하고 있는 것으로 조사
- 2021년 및 2022년 모두 같은 종류의 대회를 개최했으나, 2022년에 중/고등부와 일반부 경기를 분리한 결과 2021년 총 경기 개최수의 2배만큼 많이 개최

<표 4-19> 동호인대회 (산출-연도별 대회 개최수)



(단위: 건)

구분		2018	2019	2020	2021	2022	평균
대회 구분	정기대회	-	-	-	5	5	3.3
	반기대회	-	-	-	2	2	1.3
	왕중왕전	-	-	1	1	1	1
	종합	-	-	1	8	8	5.7
총 대회 수	정기대회	-	-	-	15	30	15
	반기대회	-	-	-	2	4	2
	왕중왕전	-	-	1	1	2	1.3
	종합	-	-	1	18	36	18.3

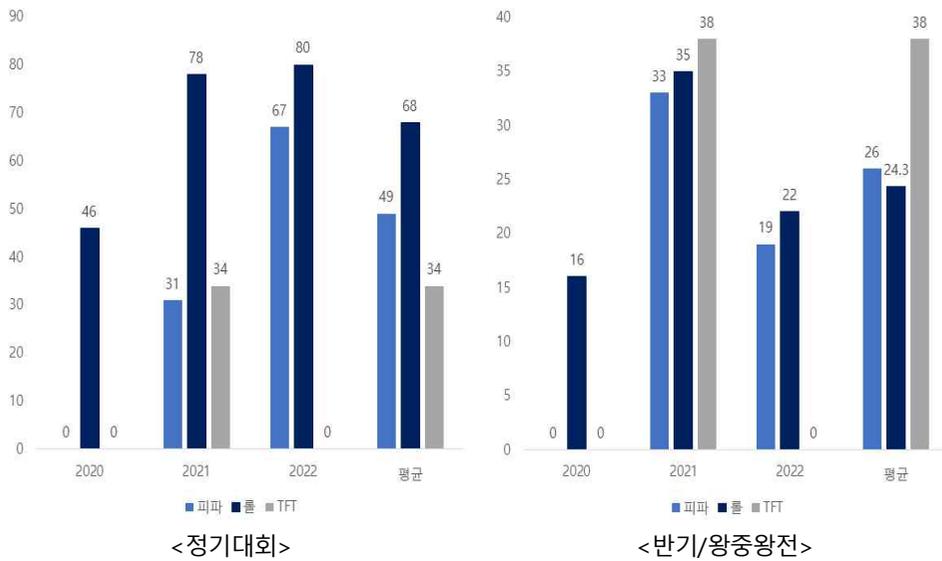
□ 종목별 참가팀 수

○ (정기대회) 2021년과 비교하여 모든 종목에서 2022년의 참여팀이 증가

○ (반기 및 왕중왕전) 2021년과 비교하여 모든 종목에서 2022년의 참여팀이 감소

- 중·고등부와 일반부의 분리로 인해 개최대회의 증가가 원인일 것으로 추정

<표 4-20> 동호인대회 (산출-종목별 참가팀 수)



(단위: 건)

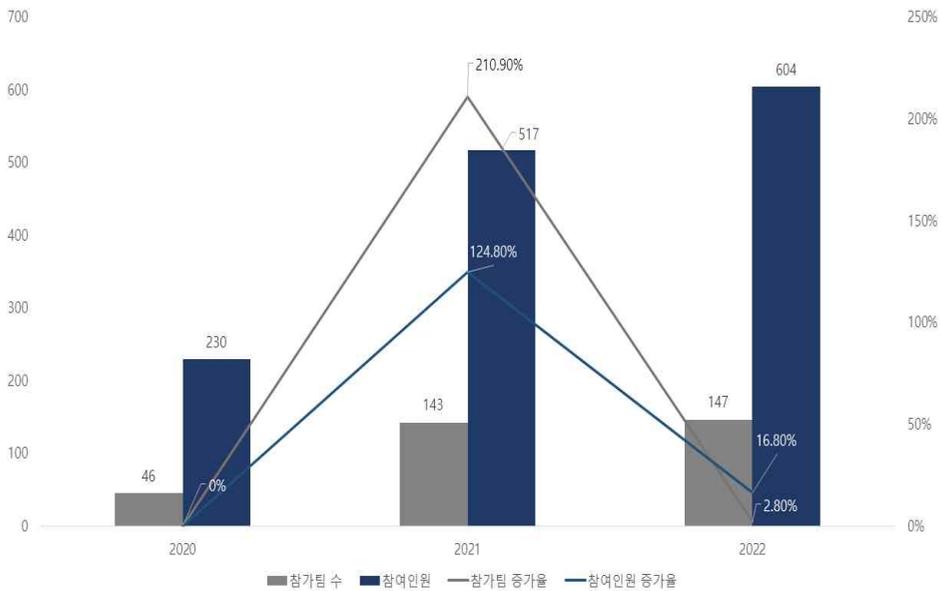
구분		2018	2019	2020	2021	2022	평균
정기대회	피파	-	-	-	31	67	49
	롤	-	-	46	78	80	68
	TFT	-	-	-	34	-	34
반기/왕중왕전	피파	-	-	-	33	19	26
	롤	-	-	16	35	22	24.3
	TFT	-	-	-	38	-	38

라) 결과

□ 동호인 참여 상승률

- 사업의 고도화에 따라 점차 참여 인원과 참가팀이 증가하는 추세
- 참가팀은 연 78.7%의 증가율을 보이며, 참여 인원은 연 62.0%의 증가율을 보여 사업이 성공적으로 성장하고 있는 것으로 분석

<표 4-21> 동호인대회 (결과-동호인 참여 상승률)



(단위: 개, %, 명, %)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
참가팀 수	-	-	46	143	147	112
참가팀 증가율	-	-	-	210.9	2.8	78.7
참여 인원	-	-	230	517	604	450.3
참여 인원 증가율	-	-	-	78.7	16.8	62

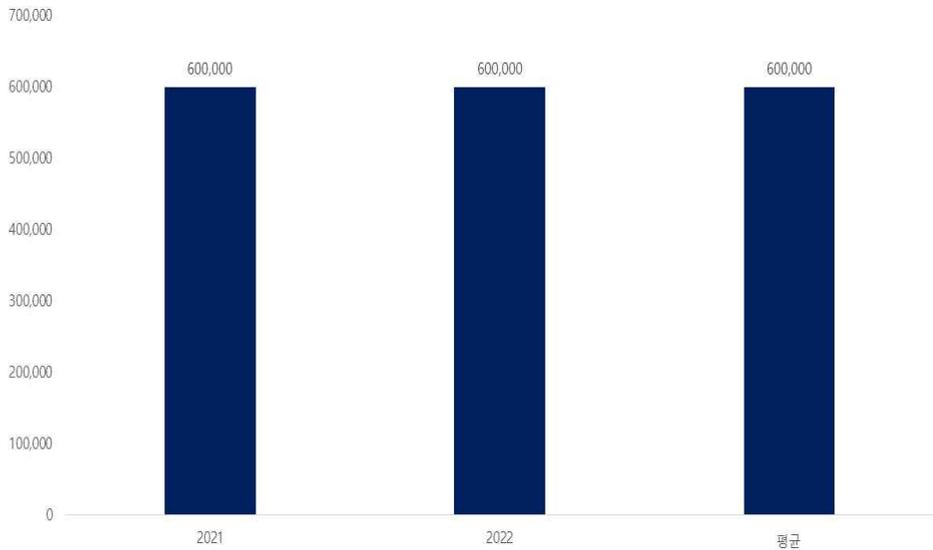
4) 이스포츠 상설경기장 운영 프로그램

가) 투입

사업비

- 매년 같은 사업비를 교부받았으며, 각 상설경기장 별(부산, 광주, 대전) 교부도 동일

<표 4-22> 상설경기장 운영 프로그램 (투입-사업비)



(단위: 천원)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
사업비	-	-	-	600,000	600,000	600,000

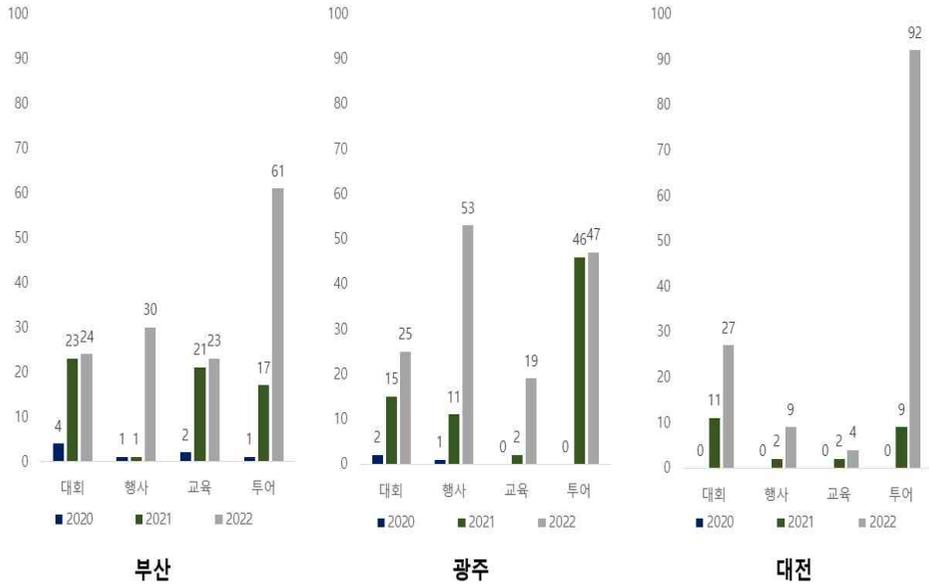
나) 과정

개최 건수

- (부산) 투어 및 행사 부분에서 활동이 50% 이상 증가
- (광주) 투어를 제외한 활동에서 40% 이상 활동이 증가
- (대전) 모든 활동이 50% 이상 증가
 - 2021년부터 가동

○ (투어) 대다수의 경기장 활동 중 가장 많은 개최 기록을 보유

<표 4-23> 상설경기장 운영 프로그램 (과정-개최 건수)



(단위: 건)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균	
부산	대회	-	-	4	23	24	17.0
	행사	-	-	1	1	30	10.7
	교육	-	-	2	21	23	15.3
	투어	-	-	1	17	61	26.3
	합계	-	-	8	62	138	69.3
광주	대회	-	-	2	15	25	14.0
	행사	-	-	1	11	53	21.7
	교육	-	-	-	2	19	10.5
	투어	-	-	-	46	47	46.5
	합계	-	-	3	74	144	73.7
대전	대회	-	-	-	11	27	19.0
	행사	-	-	-	2	9	5.5
	교육	-	-	-	2	4	3.0
	투어	-	-	-	9	92	50.5
	합계	-	-	0	24	132	78.0
총합	-	-	11	160	414	195.0	

다) 산출

□ 조회수

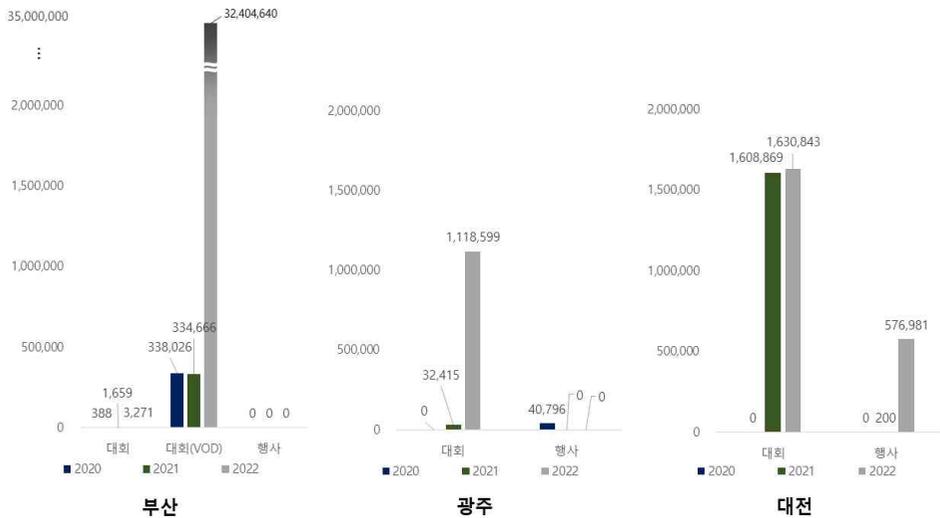
○ (부산) 2022년 VOD 조회수가 3,200만 회를 돌파하는 등의 성과를 이룩하였으나, 행사와 관련된 조회수가 없는 상태

- (2022년) MSI 등 국제대회 개최가 원인인 것으로 추정

○ (광주) 대회의 조회수를 34배 이상 증가시키는 성과를 기록하였으며, 행사와 관련된 조회수가 2020년 이후 없는 상태

○ (대전) 대회의 조회수는 꾸준히 160만 회 이상을 기록하고 있으며, 행사와 관련된 조회수를 2,000배 이상 증가시키는 성과를 기록

<표 4-24> 상설경기장 운영 프로그램 (산출-조회수)



(단위: 회)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균	
부산	대회	-	-	388	1,659	3,271	1,773
	대회(VOD)	-	-	338,026	334,666	32,404,640	11,025,777
	행사	-	-	0	0	0	0
광주	대회	-	-	-	32,415	1,118,599	383,671
	행사	-	-	40,796	-	-	13,599
대전	대회	-	-	-	1,608,869	1,630,843	1,619,856
	행사	-	-	-	200	576,981	288,591
총합	-	-	379,210	1,977,809	35,734,334	12,697,118	

□ 관람객 및 참관객 수

○ (부산) 대부분의 활동에서 참여 인원이 증가하고 있으며, 특히, 행사에서 참여 인원이 2021년 대비 약 40배 증가하는 성과를 획득

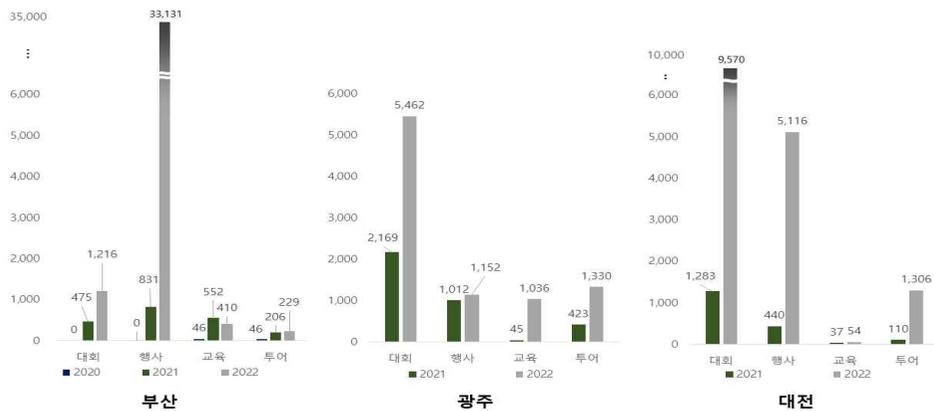
- (2022년) MSI 등 국제대회, 행사의 증가 등이 원인인 것으로 분석

○ (광주) 모든 활동에서 참여 인원이 증가하였으며, 행사를 제외한 모든 활동에서 참여 인원이 약 1.5배 이상 증가

○ (대전) 모든 활동에서 참여 인원이 증가하였으며, 교육을 제외한 모든 활동에서 참여 인원이 약 8배 이상 증가

○ (2020년) 코로나 19로 인하여 대다수의 상설경기장에서의 활동을 비대면 활동으로 전환

<표 4-25> 상설경기장 운영 프로그램 (산출-관람객 및 참관객 수)



(단위: 명)

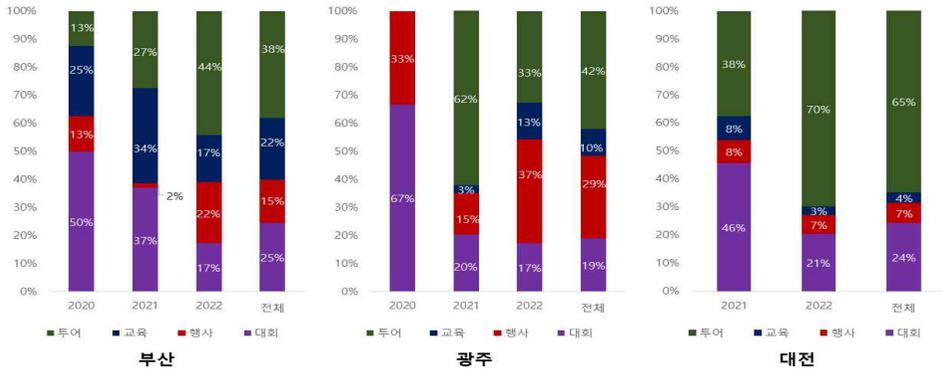
구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균	
부산	대회	-	-	(비대면)	475	1,216	846
	행사	-	-	(비대면)	831	33,131	16,981
	교육	-	-	46	552	410	321
	투어	-	-	46	206	229	145
광주	대회	-	-	-	2,169	5,462	3,816
	행사	-	-	-	1,012	1,152	1,082
	교육	-	-	-	45	1,036	541
	투어	-	-	-	423	1,330	877
대전	대회	-	-	-	1,283	9,570	5,427
	행사	-	-	-	440	5,116	2,778
	교육	-	-	-	37	54	46
	투어	-	-	-	110	1,306	708
총합			92	7,583	60,012	22,562	

라) 결과

□ 이스포츠 상설경기장 활성화율

- (부산) 행사 활동이 타 활동과 비교하여 낮은 비율을 차지하고 있으며, 투어 활동이 타 활동과 비교하여 낮은 비율이었으나, 2022년 급격한 상승이 발생
- (광주) 대회 활동 비율이 꾸준히 감소한 것과 대비적으로, 교육 활동은 꾸준히 증가
- (대전) 교육 및 행사 활동이 타 활동보다 매우 저조하며, 투어활동의 비율이 지나치게 높은 상태
 - (투어) 2022년, 전체 중 70%를 차지
- (투어) 모든 경기장에서 모든 활동 중 가장 높은 비중을 차지하는 활동인 것으로 분석

<표 4-26> 상설경기장 운영 프로그램 (결과-이스포츠 상설경기장 활성화율)



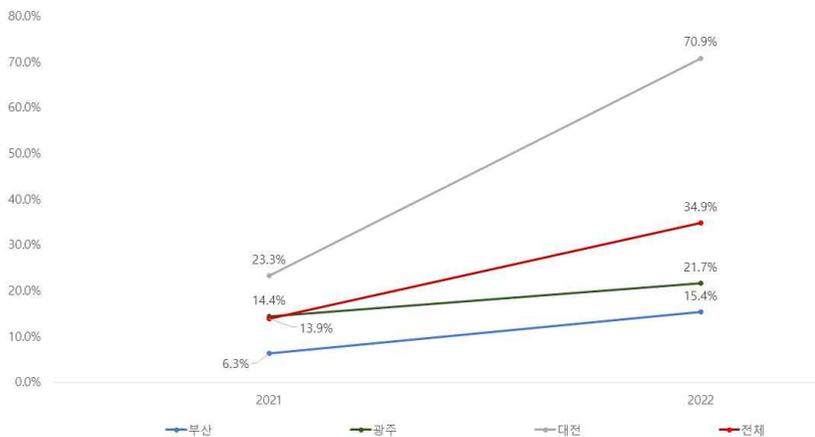
(단위: %)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균	
부산	대회	-	-	50.0	37.1	17.4	24.5
	행사	-	-	12.5	1.6	21.7	15.4
	교육	-	-	25.0	33.9	16.7	22.1
	투어	-	-	12.5	27.4	44.2	38.0
광주	대회	-	-	66.7	20.3	17.4	19.0
	행사	-	-	33.3	14.9	36.8	29.4
	교육	-	-	-	2.7	13.2	9.5
	투어	-	-	-	62.2	32.6	42.1
대전	대회	-	-	-	45.8	20.5	24.4
	행사	-	-	-	8.3	6.8	7.1
	교육	-	-	-	8.3	3.0	3.8
	투어	-	-	-	37.5	69.7	64.7

□ 지역 이스포츠 활성화율

- 상설경기장 별 주 경기장 객석을 기준으로 분석
- (부산) 2021년, 지역경기장 관람석 대비 6.3%에 해당하는 관중을 수용하다 2022년, 지역경기장 관람석 대비 15.4%의 관람객을 수용
- (광주) 2021년, 지역경기장 관람석 대비 13.9%의 관중을 수용하다 2022년, 지역경기장 관람석 대비 21.7%의 관람객을 수용
- (대전) 2021년, 지역경기장 관람석 대비 23.3%의 관중을 수용하다 2022년, 지역경기장 관람석 대비 70.9%의 관람객을 수용
- (종합) 2021년, 지역경기장 관람석 대비 14.4%의 관중을 수용하다 2022년, 34.9%의 관람객을 수용
- 전반적인 관람객 수의 상승이 주요한 원인이나, 대전의 급격한 관람객 수 증가가 모든 지역의 평균치를 높이는 핵심요인인 것으로 분석

<표 4-27> 상설경기장 운영 프로그램 (결과-지역 이스포츠 활성화율)



(단위: %)

지역	2018	2019	2020	2021	2022	평균
부산	-	-	(비대면)	6.3	15.4	10.9
광주	-	-	-	14.4	21.7	19.0
대전	-	-	-	23.3	70.9	57.1
종합	-	-	-	13.9	34.9	27.0

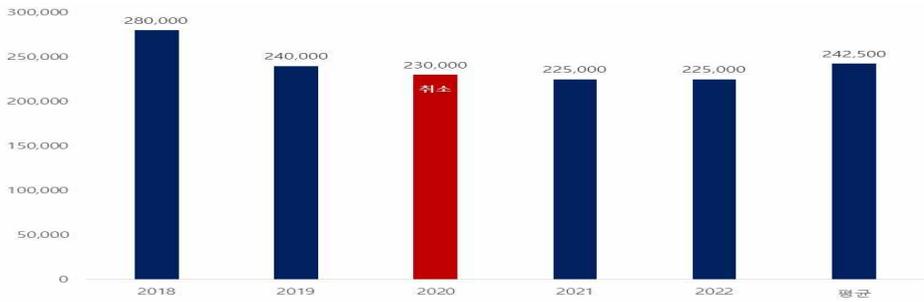
5) 전국장애학생e페스티벌

가) 투입

□ 사업비

- 사업이 진행될수록 사업비가 낮아지고 있는 상태

<표 4-28> 전국장애학생e페스티벌 (투입-사업비)



(단위: 천원)

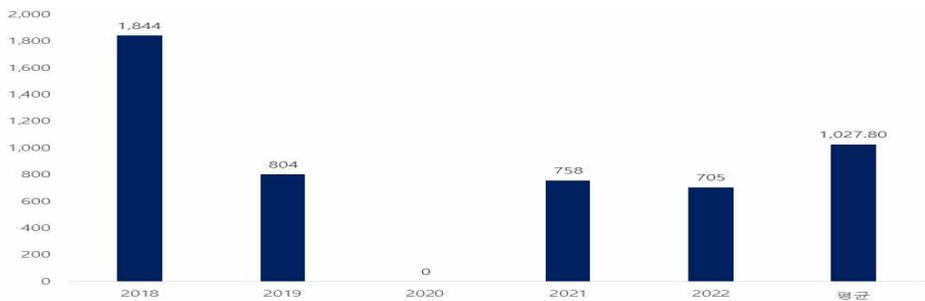
구분	2018	2019	2020	2021	2022	전체
사업비	280,000	240,000	230,000(취소)	225,000	225,000	1,200,000

□ 참여선수 수(예선)

- 예선단계에서 참여선수가 지속해서 감소하고 있으며, 특히 2018~2019년 사이 약 56%의 인원이 감소

- 다만, 2019년에 본선 진출 인원이 증가

<표 4-29> 전국장애학생e페스티벌 (투입-참여선수 수)



(단위: 명, 개)

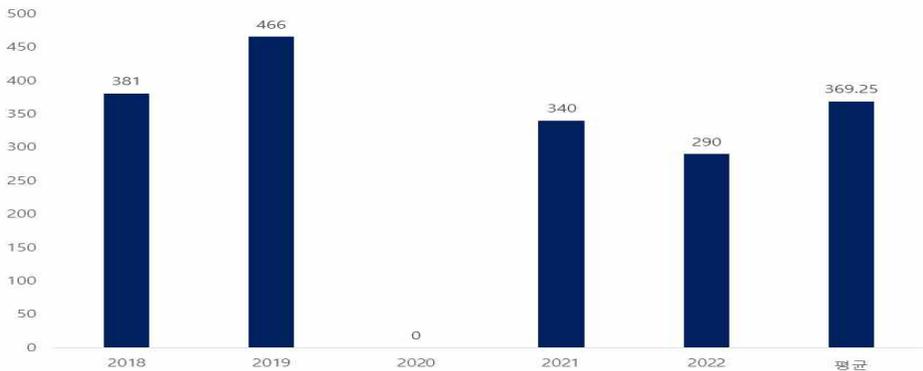
구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
참여선수	1,844	804	-	758	705	1,027.8
종목	9	11	-	9	9	9.5

나) 과정

□ 본선 진출 인원

- 전국장애학생e페스티벌의 평균 참여 인원은 370여 명으로 그중 40% 가까이가 학부모 및 지도교사로 집계
 - 해당 행사의 정보경진대회, 이스포츠 대회 참여 인원 중에서 성과분석 대상에 해당하는 이스포츠 대회 참여자만을 집계
- 코로나 19로 인한 대회 운영 어려움 속에서도 온라인 전환을 통한 대회 규모 유지

<표 4-30> 전국장애학생e페스티벌 (과정-본선 진출 인원)



(단위: 명, 개)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
학생	228	296	-	169	188	220.2
학부모 및 지도교사	153	170	-	171	102	149
인원 총합	381	466	-	340	290	369.25

다) 산출

□ 조회수

○ 행사에 맞춰 개설한 일회성 유튜브 채널의 총 영상 조회수와 시청 시간을 집계

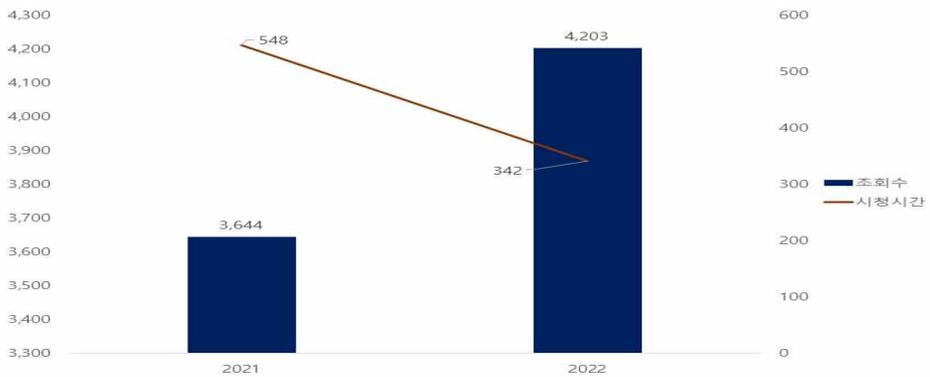
- 2021년 이후로 채널 개설 진행 중

○ 2021년 대비 2022년 조회수는 소폭 증가하였으나, 전체 시청 시간은 감소

○ 경기 기량을 겨루는 데 주요한 목적이 있지 않은 특성을 고려할 때, 영상 조회수는 경기 자체 영상보다 문화행사 영상의 조회수가 높은 상태

○ 이에 따라, 다양한 문화행사에 대한 홍보 또한 필요할 것으로 분석

<표 4-31> 전국장애학생e페스티벌 (산출-조회수)



(단위: 회, 시간)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
조회수	-	-	-	3,644	4,203	3,923.5
시청 시간	-	-	-	548	342	445

라) 결과

□ 어울림 문화 확대

<표 4-32> 전국장애학생e페스티벌 KeSPA 종목 채택 현황

전국장애학생e페스티벌 결선 종목									
2018	커넥트 스포츠 육상	오델로	하스 스톤	마구마구	스타 크래프트	커넥트 스포츠 라이벌 볼링	모두의 마블		
2019	커넥트 스포츠 육상	오델로	하스 스톤	마구마구	스타 크래프트 리마스터	클래시 로얄	모두의 마블	스위치 볼링	펜타 스톤
2020	코로나 19로 인한 취소								
2021	커넥트 스포츠 육상	오델로	하스 스톤	마구마구 리마스터	포트 리스M	클래시 로얄	모두의 마블	스위치 볼링	펜타 스톤
2022	커넥트 스포츠 육상	오델로	하스 스톤	마구마구 리마스터	포트 리스M	클래시 로얄	모두의 마블	스위치 볼링	펜타 스톤

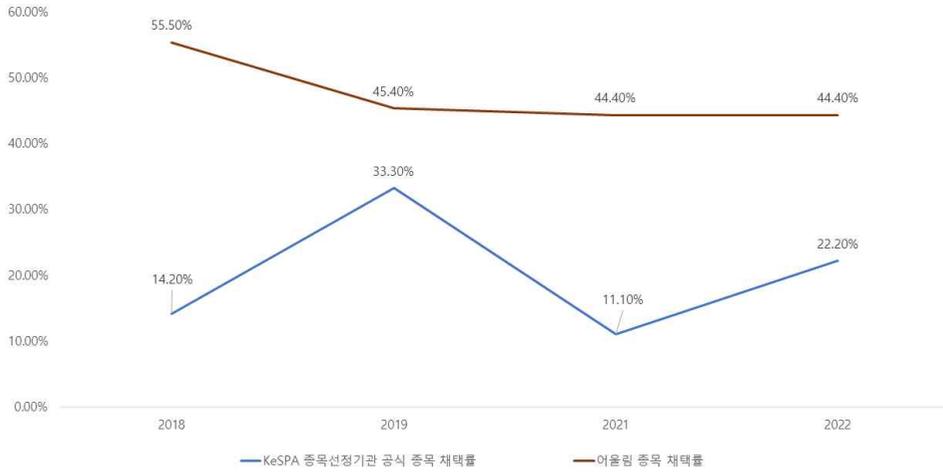
■ 배경색은 KeSPA 일반종목, ■ 배경색은 KeSPA 전문종목을 의미

<표 4-33> 전국장애학생e페스티벌 어울림 종목 현황

구분	단독 종목	어울림 종목	
		일반 학생 동반 종목	교원/부모 동반 종목
2018	커넥트스포츠 육상, 오델로, 하스스톤, 마구마구	스타크래프트, 마구마구, 모두의 마블	커넥트 스포츠라이벌 볼링, 모두의 마블
2019	커넥트 스포츠 육상, 오델로, 하스스톤, 마구마구, 스위치 볼링, 펜타스톤,	스타크래프트 리마스터, 마구마구, 모두의 마블	클래시로얄, 모두의 마블
2020	코로나 19로 인한 취소		
2021	커넥트스포츠 육상, 오델로, 하스스톤, 마구마구 리마스터, 스위치 볼링	모두의 마블, 펜타스톤, 포트리스M	클래시 로얄
2022	커넥트스포츠 육상, 오델로, 하스스톤, 마구마구 리마스터, 스위치 볼링	모두의 마블, 펜타스톤, 포트리스M, 클래시 로얄	-

*어울림 종목은 일반 학생 동반 종목과 교원/부모 동반 종목을 의미

< 표 4-34 > 전국장애학생e페스티벌 (결과-어울림 문화 확대)



(단위: %)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
KeSPA 종목선정기관 공식종목 채택률	14.2	33.3	-	11.1	22.2	20.2
어울림 종목 채택률	55.5	45.4	-	44.4	44.4	47.4

○ (KeSPA 종목선정기관 공식종목 채택률) 평균 20%를 기록

- 하스스톤, 펜타스톱 등 종목의 경우는 꾸준히 전국장애학생e페스티벌에
종목으로 선정됐으나, KeSPA 공식종목 선정 여부가 유동적인 상황

• 산식: (페스티벌 종목 내 KeSPA 종목/페스티벌 종목) * 100

○ (어울림 종목 채택률) 평균 47%를 기록

- (2022년) 온라인 운영 방식 적용에 따라 참가자 혼선 예방 및 안정적인
대회 운영을 위해 21년 대회 운영 종목을 유지

• 산식: 어울림 참가 종목/페스티벌 종목

□ 사회적 가치 확대

- (2018년) 발달, 시각, 청각, 지체 4가지 분류의 장애 유형별 게임을 진행
- (2019년) 중도중복 장애 종목을 추가
- (2021년) 지적정서행동 장애까지 추가하여 다양한 종목으로 확대 진행 중
- 발달 장애 및 지체 장애 학생 종목의 경우, 일반 학생 혹은 지도교사 등이 함께 참여하는 어울림 종목이 혼재해있어, 특수학급 대상자만을 본선 참가자로 정의
- 전체 선수 중 약 50%에 해당하는 인원이 발달 장애 학생이며, 그와 비교하여 타 장애 학생의 본선 진출 인원이 적은 상태
 - 장애 유형 중 발달/지체 장애인이 가장 많지만⁴⁰⁾, 해당 장애 유형 다음으로 많은 시각 및 청각 장애의 비율을 생각해 해당 선수를 확대할 필요성 존재
- 종목은 2018년 4개에서 2022년 최종적으로 6개로 증가하여 연평균 14.4%의 장애 유형별 종목이 확대되고 있는 것으로 분석
 - 추후, 다른 유형의 장애 학생도 참여할 수 있는 종목이 필요

40) 2022 장애인통계, 한국장애인고용공단 고용개발원, 2022.09

<표 4-35> 전국장애학생e페스티벌 (결과-사회적 가치 확대- 장애유형별 종목 현황)

구분	발달	시각	청각	지체	중도 중복	지적 정서행동
2018	커넥트 스포츠 육상, 스타크래프트, 마구마구, 커넥트 스포츠 라이벌 볼링, 모두의 마블	오델로	하스스톤	마구마구, 모두의 마블	-	-
2019	커넥트 스포츠 육상, 스타크래프트, 마구마구, 클래시로얄, 모두의 마블 펜타스툼	오델로	하스스톤	마구마구, 모두의 마블	스위치 볼링	-
2020	코로나 19로 인한 취소					
2021	모두의 마블, 펜타스툼, 클래시로얄	오델로	하스스톤	마구마구 리마스터, 포트리스M	스위치 볼링	커넥트 스포츠 육상
2022	모두의 마블, 펜타스툼, 클래시로얄	오델로	하스스톤	마구마구 리마스터, 포트리스M	스위치 볼링	커넥트 스포츠 육상

<표 4-36> 전국장애학생e페스티벌 (결과-사회적 가치 확대- 장애유형별 본선 참가자)



(단위: 명)

구분	발달	시각	청각	지체	중도중복	지적 정서행동	전체 참가자 수
2018	102	24	10	41	0	0	177
2019	119	24	10	41	17	0	211
2020	코로나19 로 인한 취소						
2021	68	24	11	41	17	17	178
2022	61	18	7	23	7	16	132
총합	350	90	38	146	41	33	698

*동반 참여 인원을 제외한 순수 장애 학생 참가자 수만 계산

*(2021년) 세부 참가자 수 종합의 어려움으로 인해 페스티벌 계획 상 인원을 추산

6) 한중일이스포츠대회

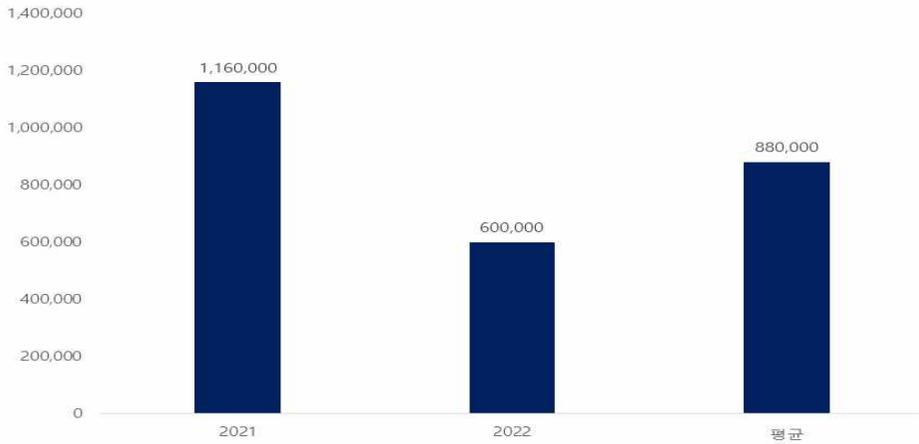
가) 투입

□ 사업비

○ 2021년에 많은 더 많은 사업비를 투입

- 2020년에 사업이 시작될 예정이었으나, 코로나 19로 인해 2021년에 처음으로 개최

<표 4-37> 한중일 이스포츠 대회 (투입-사업비)



(단위: 천원)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
사업비	-	-	-	1,160,000	600,000	880,000

나) 과정

□ 본선 진출 인원

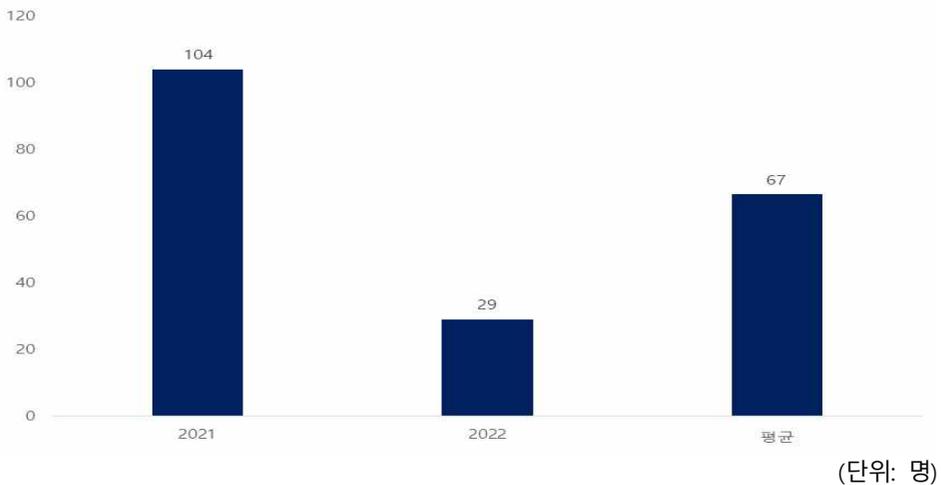
○ 기존 5개 종목에서 3개 종목으로 감소에 따라, 본선 인원이 상당 부분 감소

- 특히, 배틀그라운드 종목(국가별 20~22명)의 제외의 영향이 가장 클 것으로 분석

- 선발기준

- 리그 오브 레전드: 5인 1팀, 프로팀 유망주 대상 차출
- 배틀그라운드: 20인 1팀, PUBG 공식 대회 상위 입상 및 차출 방식 혼합 구성
- 클래시 로얄: 4인 1팀, 클래시 로얄 공식 대회 상위 입상자 중 선발전 진행 후 선발
- PES(eFootball): 2인 1팀, 프로암 대상 참가 신청 후 선발전 진행, 게임 내 공식 순위를 반영
- 던전앤파이터: 2인 1팀, 종목 내 최상위 선수 대상 선발
- 하스스톤: 2인 1팀, 대회 공식 랭킹 및 2022 항저우 아시안게임 국가대표 상위 입상자 중 비공개 선발전 후 선발

<표 4-38> 한중일 이스포츠 대회 (과정-본선 진출 인원)

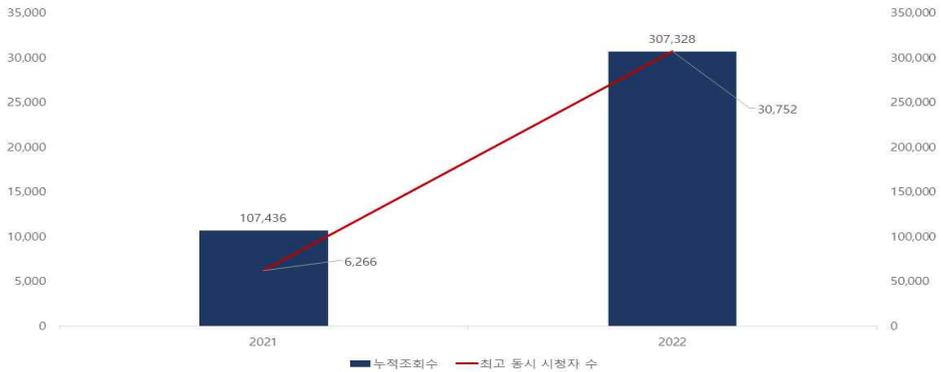


다) 산출

□ 누적조회수

- 2021년과 비교하여 2022년 약 2.8배 증가한 30만 회 이상을 기록
- 최고 동시 시청자 수는 2021년과 비교하여 약 4.9배 상승

<표 4-39> 한중일 이스포츠 대회 (산출-누적조회수)



(단위: 회, 명)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
누적조회수	-	-	-	107,436	307,328	207,382
최고 동시 시청자 수				6,266	30,752	18,509

라) 결과

□ 조회수 증가율

- 2021년과 비교하여 2022년 약 2.8배 증가한 30만 회 이상을 기록하였으며, 연평균 성장률은 이에 따라 186%를 기록
- 일반인들의 시청 및 참가관점에서 성장하고 있는 상태

<표 4-40> 한중일 이스포츠 대회 (결과-조회수 증가율)

(단위: 회, %)

구분	2018	2019	2020	2021	2022
누적조회수	-	-	-	107,436	307,328
누적조회수 증가율				-	186

7) 세계 이스포츠 대회

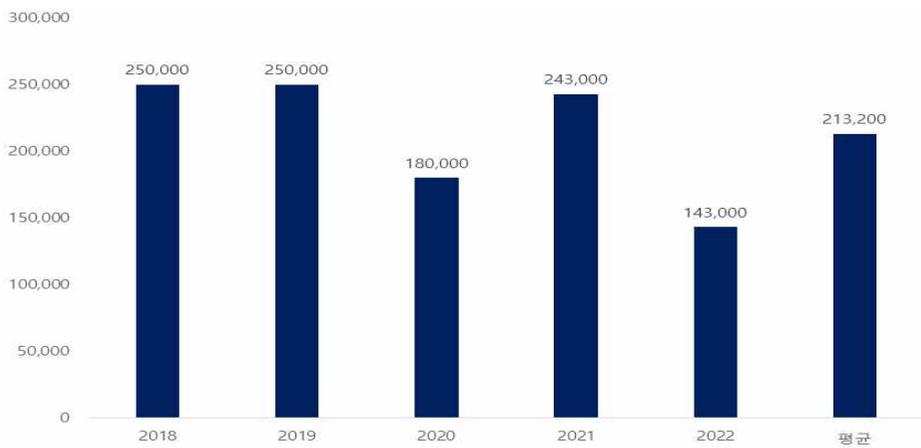
가) 투입

□ 사업비

○ 2018년 초기보다 2022년 지원이 줄어든 것을 확인

- 연맹의 자체적 조달능력의 향상을 이유로 예상

<표 4-41> 세계 이스포츠 대회 (투입-사업비)



(단위: 천원)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
사업비	250,000	250,000	180,000	243,000	143,000	213,200

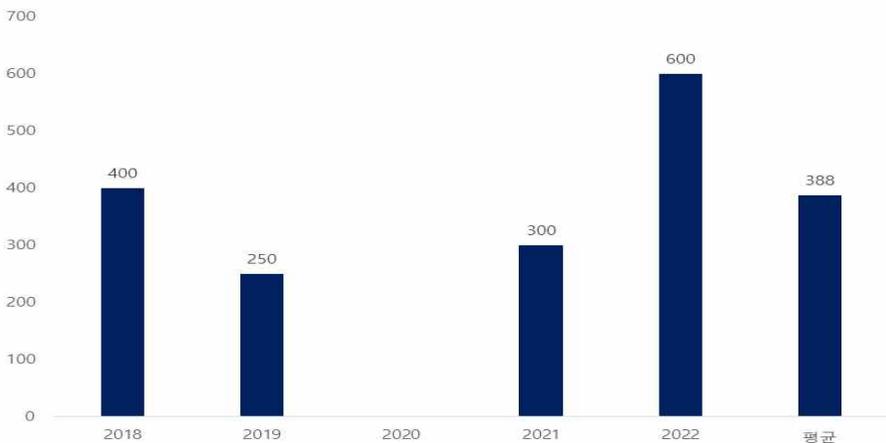
나) 과정

□ 본선 진출 인원

○ 연평균 약 387명의 선수가 본선에 진출

- (2022년) 종목이 증가함에 따라 출전선수도 증가하여 가장 많은 수의 선수가 출전한 대회로 기록
- (2018년) 종목 단위별 참여선수 평균이 가장 높은 시기로, 결승임에도 불구하고, 32강까지 존재하여 많은 선수가 참여

<표 4-42> 세계 이스포츠 대회 (과정-본선 진출 인원)



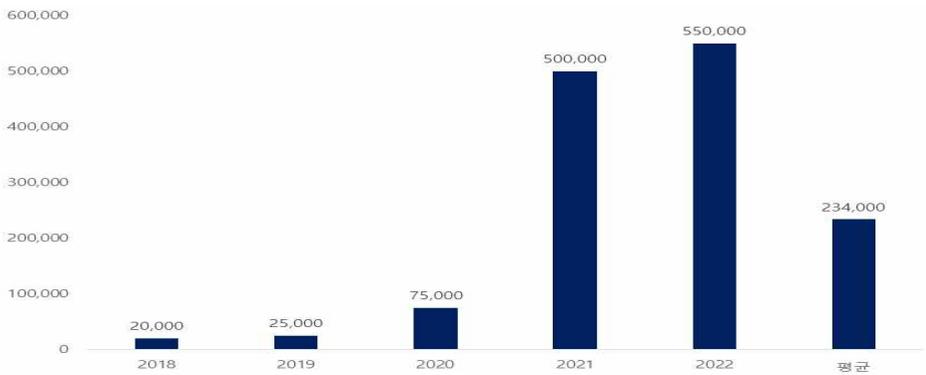
(단위: 명, 개)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
참여선수	400	250	결선 취소	300	600	387.5
종목	3	3	4	4	6	3.9
종목 단위별 참여선수 평균	133.3	83.3	-	75	100	97.9

□ 상금 규모

- (2020년) 세계 대회가 열리지 않았으나 모든 지역대회 우승자에게 상금을 지급
- (2021~2022년) 종목확대, 세계연맹 가입국 확대 등으로 인하여 대회 상금 규모가 급격하게 증가

<표 4-43> 세계 이스포츠 대회(과정-상금 규모)



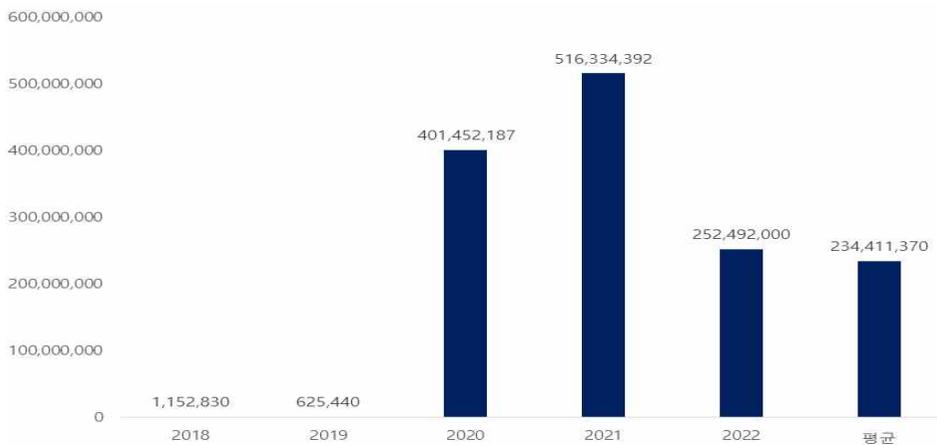
(단위: 달러(\$))

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
상금	20,000	25,000	75,000	500,000	550,000	234,000

□ 홍보(노출수)

- 인플루언서 동원 홍보, SNS 홍보, 외신, 현지 홍보 등 다양한 홍보방법을 사용
- 2020년 이후, 기존 1백만 건 안팎이던 홍보(노출수)의 400배에 가까운 4억 이상으로 폭발적 증가를 기록

<표 4-44> 세계 이스포츠 대회(과정-홍보(노출수))



(단위: 건)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
홍보	1,152,830	625,440	401,452,187	516,334,392	252,492,000	234,411,370

다) 산출

□ 시청자 수

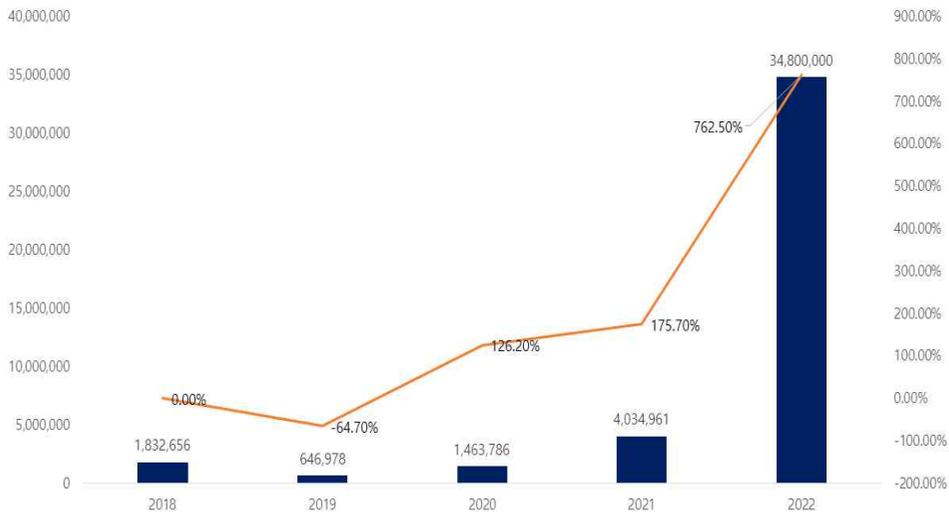
○ 2021년부터 큰 폭의 시청자 수 확대가 진행되어, 연평균 108.7%의 시청자 수 증가율을 기록

- 2021~2022년 사이 762.5%의 시청자 수 증가율을 기록

- 2022년 기존 3~4개였던 종목에서 6개로의 종목 증가 또한 중요한 요인인 것으로 추정

○ 2022년도 시청자 수를 제외하면 30%의 연평균 시청자 증가율을 기록

<표 4-45> 세계 이스포츠 대회 (산출-순시청자 수)



(단위: 명)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
시청자 수	1,832,656	646,978	1,463,786	4,034,961	34,800,000	8,555,676
증가율	-	-64.7	126.2	175.7	762.5	108.7

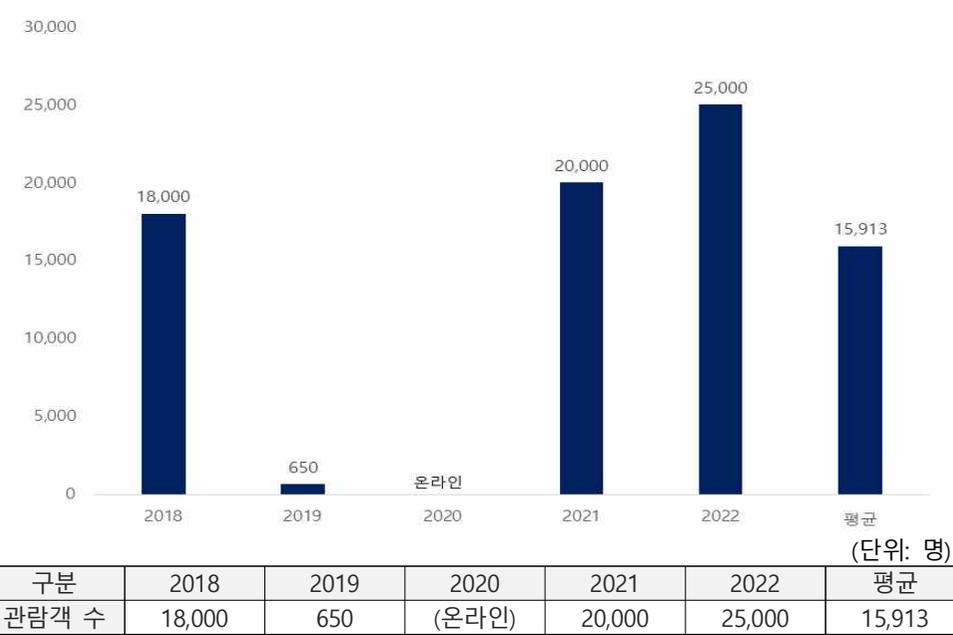
□ 관람객 수

○ 매해 꾸준히 관람객 수가 증가

○ (2019년) VSG 아레나에서 세계 대회를 개최하였으나, 타 연도의 개최시설 보다 관람석이 부족하여 관람객이 극단적으로 감소한 것으로 추정

- VSG 아레나 관람석: 100석

<표 4-46> 세계 이스포츠 대회 (산출-관람객 수)



라) 결과

□ 참가국 증가율

- 대회 진행이 진행될수록 참가국의 증가가 나타나는 상태
- 22.5%의 연평균 참가국 증가율이 나타나고 있으며, 특히 2022년, 41개국 이 추가로 참가하여 높은 증가율을 기록
- 해당 행사에 참여하고 있는 국가가 많아지고 있으며, 수요가 꾸준히 존재할 것으로 분석

<표 4-47> 세계 이스포츠 대회 (결과-참가국 증가율)



(단위: 개, %)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
참가국	38	44	59	64	105	62
참가국 증가율	-	15.8	34.1	8.5	64.1	28.9

□ 세계적 종목 채택률

- (세계적 종목) 당해연도 당시 10만 이상의 동시 시청자 수를 기록한 경기가 있는 종목으로 정의
- 시범종목을 제외한 정식종목은 아래와 같으며, PES(eFootball)의 인기가 세계적 수준으로까지는 도달하지 못해 전반적인 종목 채택률이 감소하는 양상을 보이는 상태
 - (2018년) LOL, 철권 7, CS:GO
 - (2019, 2020년) DOTA2, 철권 7, PES2020(eFootball)
 - (2020년) 철권 7의 최대 시청자 수가 55,000명에 그침
 - (2021년) DOTA2, CS:GO, 철권 7, eFootball
 - (2022년) DOTA2, CS:GO, 철권 7, eFootball, 배틀그라운드 모바일, 모바일 레전드: 뱅뱅

<표 4-48> 세계 이스포츠 대회 (결과-세계적 종목 채택률)



(단위: 개, %)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
개최 종목	3	3	3	4	6	3.9
국제종목 채택률	100	66.6	33.3	75	83.3	70.9

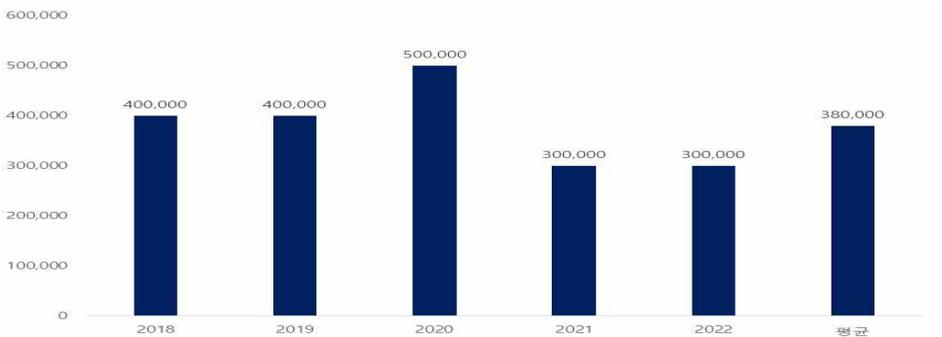
8) 국제 이스포츠페스티벌 개최지원

가) 투입

□ 사업비

- 4억 원의 사업비가 유지되다 코로나 19 시점(2020년) 사업비가 5억까지 증가하였으나, 이후 3억의 금액으로 진행

<표 4-49> 국제 이스포츠 페스티벌 개최지원 (투입-사업비)



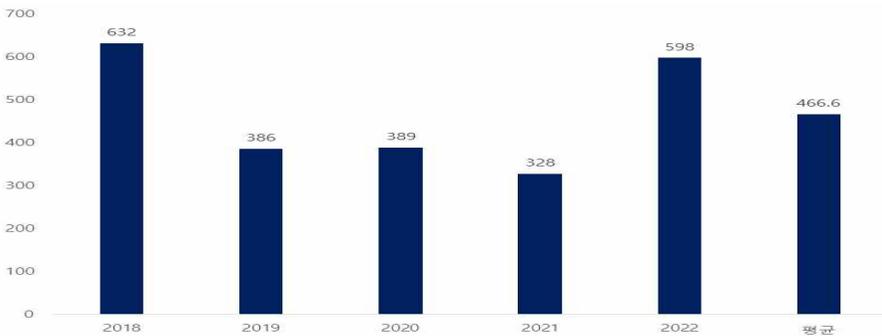
(단위: 천원)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
사업비	400,000	400,000	500,000	300,000	300,000	380,000

□ 참여선수 수(예선)

- 2018년 이후 참여선수가 감소하였으나, 2022년 회복되는 추세

<표 4-50> 국제 이스포츠 페스티벌 개최지원 (투입-참여선수 수)



(단위: 명)

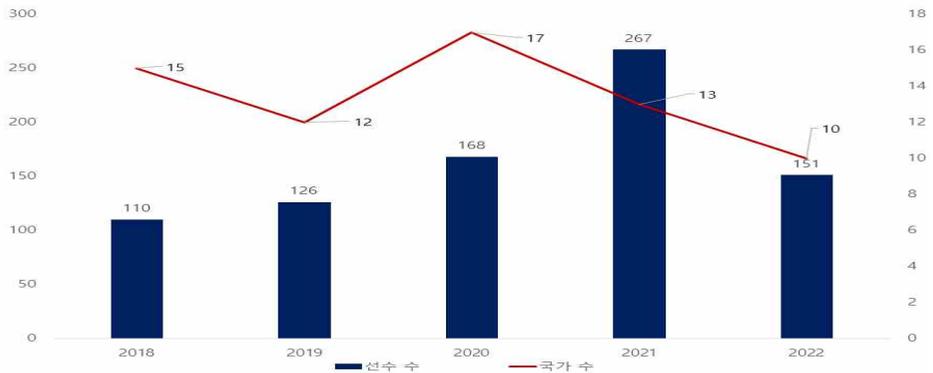
구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
참여선수 수	632	386	389	328	598	466.6

나) 과정

□ 본선 진출 인원

- 2018년부터 2021년까지 지속해서 참여선수가 증가하였으나, 2021년 대비 2022년 본선 진출 인원은 약 43% 감소

<표 4-51> 국제 이스포츠 페스티벌 개최지원 (과정-본선 진출 인원)



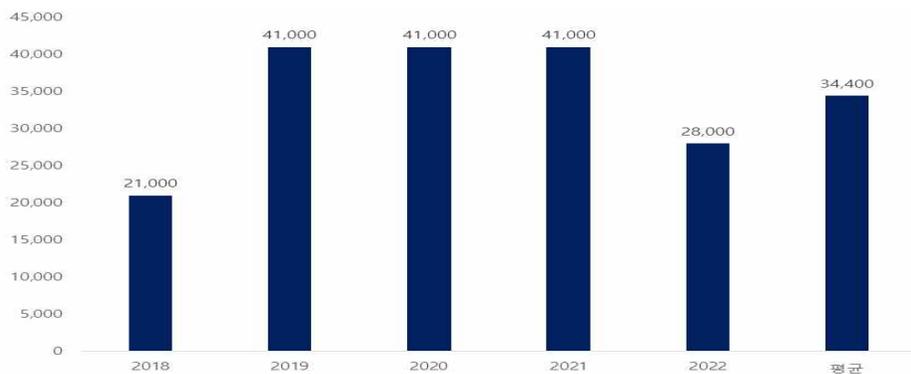
(단위: 명, 개)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
선수 수	110	126	168	267	151	163.8
국가 수	15	12	17	13	10	13.4

□ 상금 규모

- 2021년까지 41,000달러를 유지하다 2022년, 2021년 대비 31% 감소

<표 4-52> 국제 이스포츠 페스티벌(과정-상금 규모)



(단위: 달러(\$))

구분	2018	2019	2020	2021	2022	전체
상금	21,000	41,000	41,000	41,000	28,000	172,000

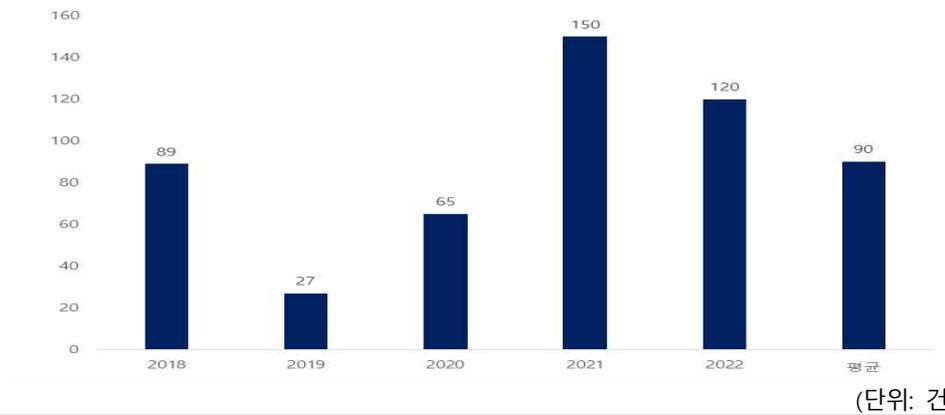
□ 기사 보도 수

○ 유독 2019년의 기사 보도 수가 적으며, 2021년에 가장 많은 기사 보도 수를 기록

- 해당 지표상 기사 보도는 모두 온라인 보도에 해당

○ 기사 보도 외 인플루언서 동원 홍보, SNS 홍보, 버스 스티커 노출, 현지 홍보 등 다양한 홍보방법을 사용

<표 4-53> 국제 이스포츠 페스티벌(과정-홍보)



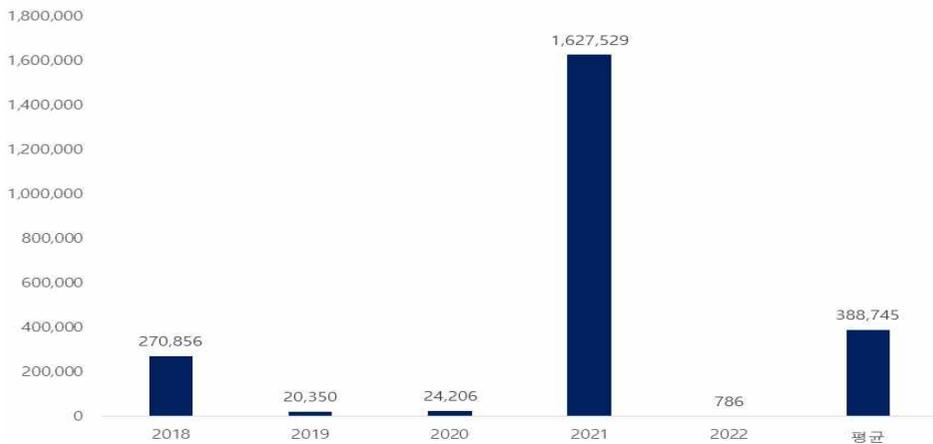
구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
기사 보도	89	27	65	150	120	90.2

다) 산출

□ 조회수

- (2021년) 중국의 후야 TV 라이브 스트리밍을 통해 상당수의 조회수를 확보하였으며, 중국 및 동남아시아 지역 송출 조회수를 제외하면, 38,576회의 조회수를 기록
 - (2022년) 타 시점과 비교하여도 상당히 적은 수의 조회수를 기록하였으며, 타 연도보다 비교적 적은 매체를 이용한 중계를 진행했기 때문으로 추정
 - (종합) 2018년 이후 조회수가 약 92% 이상 감소한 이후 회복하는 추세를 보였으나, 2022년 786회의 조회수를 기록하여 2018년 조회수의 약 99.7% 감소
- 조회수 영역에서 중국의 영향력이 매우 큰 상황

<표 4-54> 국제 이스포츠페스티벌(산출-조회수)



(단위: 회)

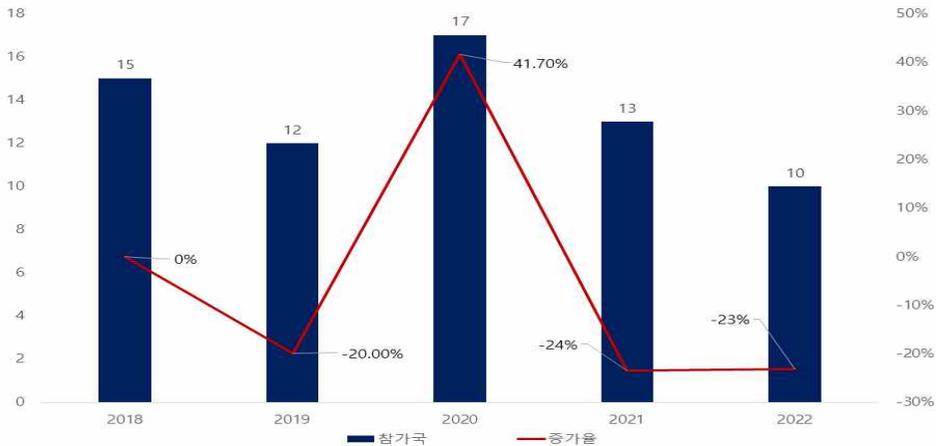
구분	2018	2019	2020	2021		2022	전체	
국가대항전 중계 조회수	270,856	20,350	24,206	국내	38,576	786	국내	354,774
				국제	1,588,953		국제	1,588,953

라) 결과

□ 참가국 증가율

- 참가국 평균 증가율은 -9.6%로, 매년 참가국이 감소하고 있는 추세지만, 2020년은 코로나 19사태로 인해 가장 많은 국가가 참가한 대회로 기록

<표 4-55> 국제 이스포츠 페스티벌 개최지원 (결과-참가국 증가율)



(단위: 개, %)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	연평균 증가율
참가국	15	12	17	13	10	-9.6
증가율	-	-20.0	41.7	-23.5	-23.1	

□ 국산 게임 종목 채택률

○ 매년 평균 38.3%의 채택률을 보이며, 매년 평균 1.2개의 국산 종목이 채택되고 있는 상태

- (FIFA 온라인) FIFA 2022등의 게임은 EA에서 제작하였으나, 현 FIFA 온라인의 운영 주체는 넥슨으로 판단하여 국산 게임으로 판단

○ 시범종목 모두가 국산 게임으로, 시범종목에서 정식종목으로 인정받을 수 있도록 노력이 필요

<표 4-56> 국제 이스포츠 페스티벌 개최지원 (결과-국산 게임종목 채택률)

(단위: %)

구분	2018		2019		2020		2021		2022		
	채택 여부	국산 여부	채택 여부	국산 여부	채택 여부	국산 여부	채택 여부	국산 여부	채택 여부	국산 여부	
정식종목	LOL	○		○		○		○		○	
	펜타스툼	○		○							
	하스스톤	○				○		○		○	
	FIFA 온라인			○	○					○	
	배틀 그라운드					○	○	○	○		
시범종목	이터널리턴									○	
	배틀X	○	○	○	○						
국산 종목 채택률		25		50		33.3		33.3		50	

2. 이스포츠 기반구축

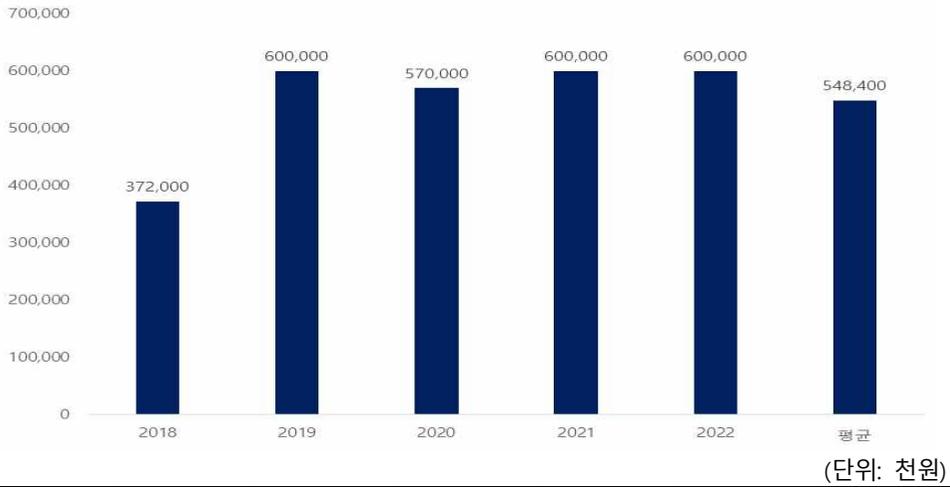
1) 이스포츠 명예의 전당

가) 투입

□ 사업비

- 2018년 콘 진원 사업비로 명예의 전당이 구축된 이후 매년 약 6억 정도의 사업비를 투입 중

<표 4-57> 이스포츠 명예의 전당 (투입-사업비)



*콘텐츠 진흥원 사업비

□ 면적

- 서울시 마포구 매봉산로 31 에스플렉스센터 시너지움 11층에 위치

<표 4-58> 이스포츠 명예의 전당 (투입-면적)

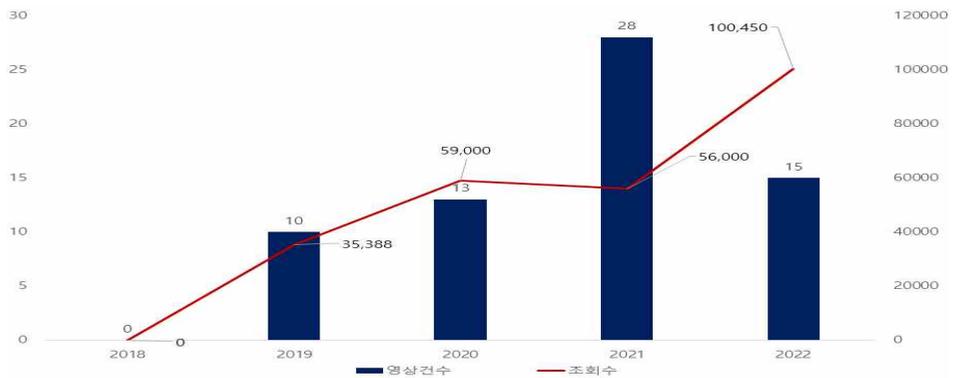
면적	평수
624㎡	189평

나) 과정

□ 영상제작 건수

- 전반적인 제작 건수가 우상향하고 있으며, 조회수 또한 함께 상승한 것으로 분석
- (2021년) 영상 제작 건수가 가장 많으나, 평균 조회수는 가장 저조한 것으로 분석
 - e-토크쇼의 조회수가 상대적으로 부진

<표 4-59> 이스포츠 명예의 전당 (과정-영상제작 건수)



(단위: 개, 회)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
영상 건수	-	10	13	28	15	16.5
조회수	-	35,388	59,000	56,000	100,450	62,709.5
1개 영상별 평균 조회수	-	3,538	4,538	2,000	6,696	4,193

□ 대관횟수

- (2018~2020년) 평균 11.3건의 대관을 진행
- (2021~2022년) 평균 51.5건의 대관이 진행되어, 기존(2018~2020년) 평균 대관횟수의 약 4.9배가량 상승

<표 4-60> 이스포츠 명예의 전당 (과정-대관횟수)

(단위: 회)

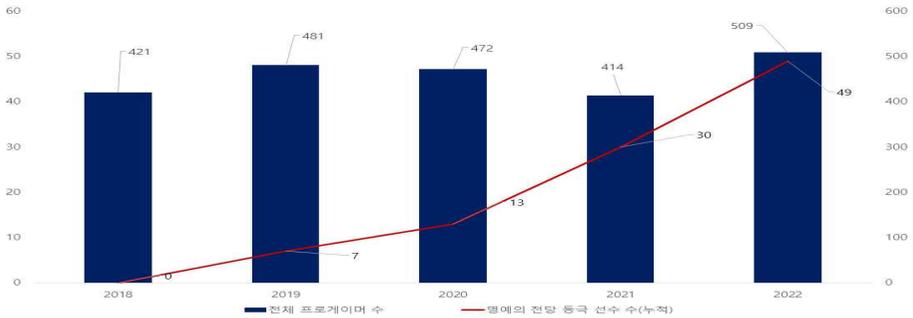
구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
일반대관	8	13	8	49	43	24.2
유료대관	-	5	-	5	6	3.2
전체	8	18	8	54	49	27.4

다) 산출

□ 선수위상 확대

- 전체 프로그래머 수가 연평균 4.8% 증가하는 것과 대조적으로, 연평균 91.2%만큼 명예의 전당 수상 선수가 증가하고 있는 상태
- 특히, 2020~2021년 사이 17명의 선수가 명예의 전당에 입성

<표 4-61> 이스포츠 명예의 전당 (결과-이스포츠 위상확대)



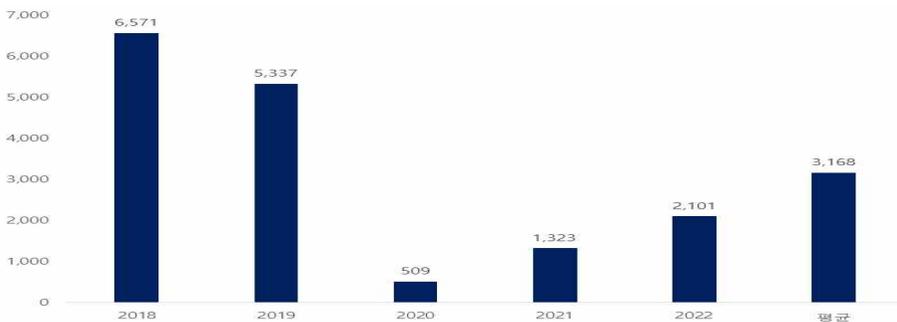
(단위: 명, %)

구분	2018	2019	2020	2021	2022
전체 프로그래머 수	421	481	472	414	509
명예의 전당 등록 선수 수(누적)	-	7	13	30	49

□ 방문자 수

- 2020년 코로나 19로 인해 방문객이 대량 감소
- 평균 방문자 수는 3,168명으로, 2020년부터 평균 미만의 방문자 수를 기록

<표 4-62> 이스포츠 명예의 전당 (과정-방문자 수)



(단위: 명)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
방문자 수	6,571	5,337	509	1,323	2,101	3,168.2

라) 결과

□ 이스포츠 위상확대

- 현재 명예의 전당에 등극할 수 있는 부문은 Honors(아너스), Starts(스타즈), Heroes(히어로즈) 세 가지가 마련되어 있는 상태⁴¹⁾이며, 현 분석에서는 Heroes(히어로즈)만을 분석
- 현재 명예의 전당은 현역 프로게이머 수 대비 평균 2.7%의 선수만이 명예의 전당에 현역되었으나, 해당 비율이 점차 높아지는 추세에 따라 기준점을 높여야 할 필요성이 존재
 - 매년 신규 명예의 전당 등극 선수 비율이 증가하는 중
 - 특히, 2021년 부로 기존의 2.9배 이상 많이 선정
- 이에 따라, 굉장히 희소한 Honors(아너스) 부문에 해당하는 선수만을 진정한 명예의 전당 선수로 봐야 한다는 의견 존재
 - 현재 해당 부문에 현역된 프로게이머는 15명에 불과

41) 해당 현역 기준은 이스포츠 명예의 전당 홈페이지 이스포츠 명예의 전당 현역자 선정에 관한 기준을 참고

<표 4-63> 이스포츠 명예의 전당 (결과-이스포츠 위상확대)



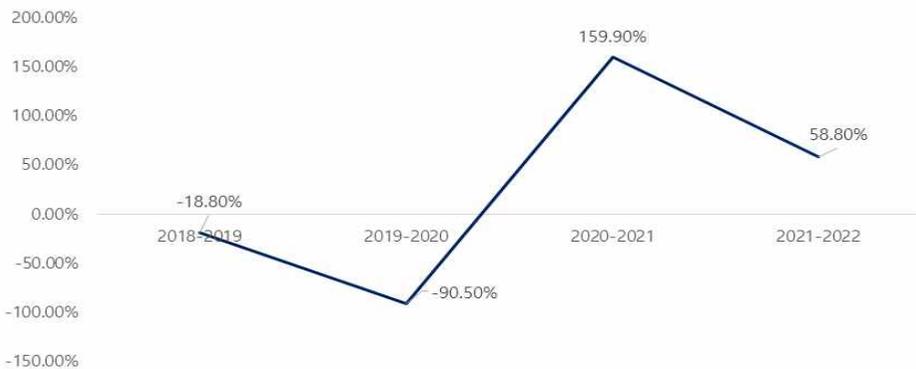
(단위: 명, %)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
전체 프로게이머 수	421	481	472	414	509	469
명예의 전당 등극 선수 수	-	7	6	17	19	12.3
비율	-	1.5	1.3	4.1	3.7	2.7

□ 방문객 증가율

- 2021년 방문객이 크게 증가하나, 2018~2019년 방문객의 약 1/4수준으로 감소
- 연평균증가율은 약 -25%를 기록하여, 해당 사업의 개선이 필요

<표 4-64> 이스포츠 명예의 전당 (결과-방문객 증가율)



(단위: %)

구분	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	연평균증가율
방문객 증가율	-18.8	-90.5	159.9	58.8	-24.8

2) 종목선정기관 운영

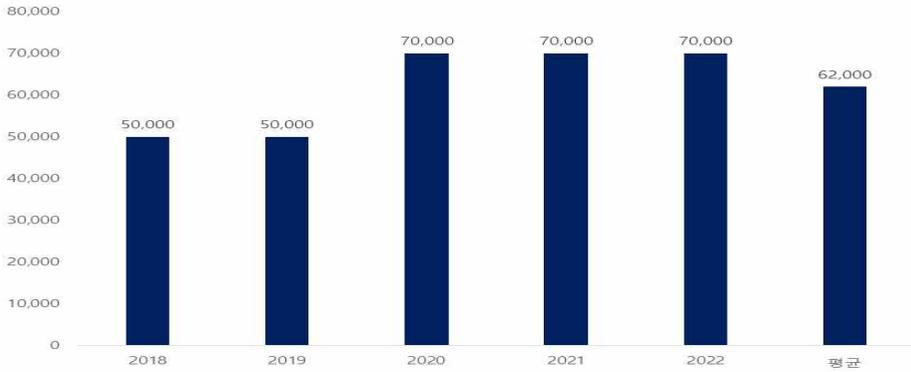
가) 투입

□ 사업비

○ 산업지원센터 사업비와 동일

- 산업지원센터와 종목선정기관의 예산을 함께 교부받기 때문

<표 4-65> 종목선정기관 운영 (투입-사업비)



(단위: 천원)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
사업비	50,000	50,000	70,000	70,000	70,000	62,000

나) 과정

□ 전체 종목 수

○ (전문종목) 매년 평균 3.9개의 종목을 지정

○ (일반종목) 매년 평균 8개의 종목을 지정

○ (시범종목) 주로 1개의 종목을 지정

<표 4-66> 종목선정기관 운영 (과정-전체 종목 수)

(단위: 개)

구분	2018	2019	2020	2021	2022
전문종목	3	4	3	5	4
일반종목	8	8	7	7	10
시범종목	2	1	1	-	1
전체	13	13	11	12	15

다) 산출

□ 지정 종목 증가율

- (종합) 매년 3.6%만큼의 종목지정이 증가하고 있는 상태
 - (전문종목) 매년 7.4%만큼의 종목지정이 증가
 - (일반종목) 매년 5.7%만큼의 종목지정이 증가

<표 4-67> 종목선정기관 운영 (산출-지정 종목 증가율)

					(단위: %)
구분	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	연평균증가율
전문종목	33.3	-25.0	66.7	-20.0	7.4
일반종목	0.0	-12.5	0.0	42.9	5.7
시범종목	-50.0	0.0	-100.0	-	-15.9
전체	0.0	-15.4	9.1	25.0	3.6

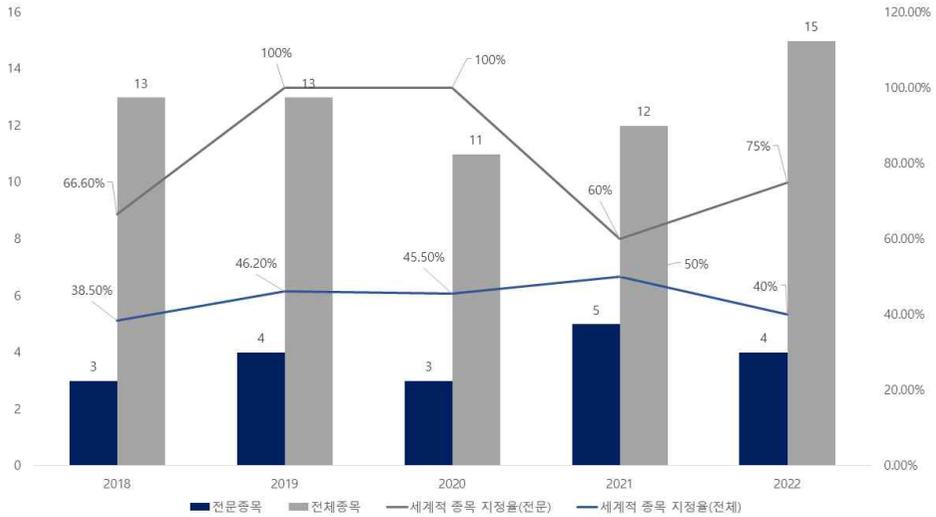
□ 세계적 종목 지정률

- (세계적 종목) 당해연도 당시 10만 이상의 동시 시청자 수를 기록한 경기가 있는 종목으로 정의
- (전문종목) 10만 이상의 동시 시청자를 획득 한 종목을 다수 지정
 - (FIFA 온라인) 2018년 당시, 10만 이상의 동시 시청자 수를 기록하지 못함
- (일반종목) 10만 이상의 동시 시청자를 획득 한 종목 일부 지정
 - (하스스톤) 2018, 2019년 당시 10만 이상의 동시 시청자 수를 기록
 - (스타크래프트2) 2018년, 약 17만의 동시 시청자 수를 기록
 - (브롤스타즈) 2020~2022년 평균 약 25만의 동시 시청자 수를 기록
 - (클래시로얄) 2018~2022년 동안 평균 약 10만 이상의 동시 시청자 수를 기록
 - (펜타스툼) 2018~2022년 동안 평균 약 46만 이상의 동시 시청자 수를 기록

○ (종합) 전문종목은 높은 세계적 종목 지정률이 나타나나, 전체 종목에서는 50% 이하의 세계적 종목 선정률을 기록

- 모바일게임의 세계적 종목화가 나타나는 상태
- 일반적으로 국산 게임이 많은 일반종목의 세계적 종목지정 비율이 낮음

<표 4-68> 종목선정기관 운영 (산출-세계적 종목 지정률)



(단위: 개, %)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
전문종목	3	4	3	5	4	3.8
세계적 종목 지정률 (전문)	66.6	100	100	60	75	80.3
전체 종목	13	13	11	12	15	12.8
세계적 종목 지정률 (전체)	38.5	46.2	45.5	50	40	44.0

출처: <https://escharts.com/top-games>

라) 결과

□ 지정 종목 지속성

○ 연도별로 연속으로 지정된 종목에 한하여, 종목별 점수를 차등적으로 부여하여 비교

- 전문종목: 5점, 일반종목: 3점, 시범종목: 1점

<표 4-69> 종목선정기관 운영 (결과-지정 종목 지속성)

(단위: 점, 위)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	종목 연속성 점수	순위
리그 오브 레전드	전문	전문	전문	전문	전문	25	1
배틀그라운드	-	전문	전문	전문	전문	20	3
배틀그라운드 모바일	-	-	-	전문	전문	10	11
FIFA 온라인	전문	전문	전문	전문	전문	25	1
던전앤파이터	일반	일반	일반	일반	일반	15	5
서든어택	일반	일반	일반	일반	일반	15	5
카트라이더	일반	일반	일반	일반	일반	15	5
오디션	시범	일반	일반	일반	일반	13	9
클래시 로얄	전문	전문	일반	일반	일반	19	4
브롤스타즈	-	-	일반	전문	일반	11	10
A3: 스틸얼라이브	-	-	시범	일반	일반	7	12
PES(eFootball)	일반	일반	일반	일반	일반	15	5
하스스톤*	일반	일반	-	-	일반	6	13
스타크래프트2*	일반	일반	-	-	일반	6	13
크로스파이어	-	-	-	-	시범	1	17
히어로즈 오브 더 스톰	일반	시범	-	-	-	4	16
펜타스톰	일반	일반	-	-	-	6	13
스페셜포스	시범	-	-	-	-	1	17

*연속적으로 종목선정이 이어진 2018-2019년 항목에 한하여 계산

○ (장기간 전문종목) 리그오브레전드, FIFA 온라인

- 분석 5개년 모두 해당

○ (장기간 일반종목) 던전앤파이터, 서든어택, 카트라이더

- 분석 5개년 모두 해당

- (배틀그라운드) 종목지정 신청 이후 꾸준히 전문종목을 차지
 - 4개년 연속 달성
 - (배틀그라운드 모바일) 본게임의 출시 이후 모바일이 개발되어 후속으로 합류
- (클래쉬로얄) 2개년 연속 전문종목으로 지정되었으나, 일반종목으로 격하
- (종합) 5개년 모두 일반 혹은 전문종목에 연속적으로 지정된 PC 종목이 많으나, 모바일게임의 경우 전문종목 지정 이후 일반종목으로 격하되는 경우가 잦아 국내에서 프로대회로 발전하기 어려운 점을 확인

□ 세계적 종목지정 지속성

- (전문종목) 세계적 종목지정 및 지속률은 매우 양호한 상태
 - 90% 이상의 종목지정에 성공
- (일반종목) 펜타스톰 등 다양한 게임이 흥행하였으나, 해당 게임이 공식종목에서 사라지는 등, 세계적 종목지정 지속성은 꾸준히 감소
- (모바일게임) 모바일게임의 인기가 시간이 갈수록 커지고 있으며, 해당 영역의 종목에 대해 채택을 적극적으로 고려할 필요 존재

<표 4-70> 종목선정기관 운영 (산출-세계적 종목지정 지속성)

구분	2018		2019		2020		2021		2022		세계적 종목 지정 지속성(년)
	채 택	세 계									
리그 오브 레전드	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	5
배틀그라운드	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	4
배틀그라운드 모바일	-	-	-	-	-	-	○	○	○	○	2
FIFA 온라인	○	-	○	○	○	○	○	○	○	○	5
던전앤파이터	△	-	△	-	△	-	△	-	△	-	-
서든어택	△	-	△	-	△	-	△	-	△	-	-
카트라이더	△	-	△	-	△	-	△	-	△	-	-
오디션	시 범	-	△	-	△	-	△	-	△	-	-
클래시 로얄	○	○	○	○	△	○	△	○	△	○	5
브롤스타즈	-	-	-	○	△	○	○	○	△	○	3
A3: 스틸얼라이브	-	-	-	-	시 범	-	△	-	△	-	-
PES(eFootball)	△	-	△	-	△	-	△	-	△	-	-
하스스톤	△	○	△	○	-	-	-	-	△	-	-
스타크래프트2	△	○	△	-	-	-	-	-	△	-	-
크로스파이어	-	-	-	-	-	-	-	-	시 범	-	-
히어로즈 오브 더 스톰	△	-	시 범	-	-	-	-	-	-	-	-
펜타스톰	△	○	△	○	-	○	-	○	-	○	2
스페셜포스	시 범	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

○: 전문종목, △: 일반종목

3) 산업지원센터 운영

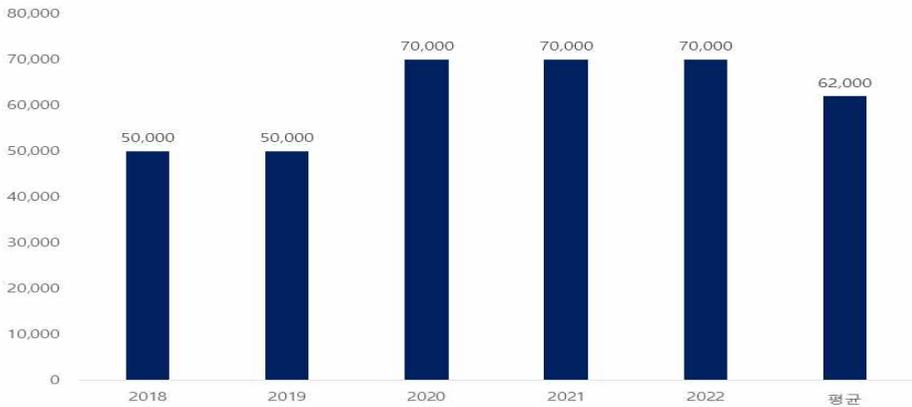
가) 투입

□ 사업비

○ 종목선정기관 사업비와 동일

- 산업지원센터와 종목선정기관의 예산을 함께 받기 때문

<표 4-71> 산업지원센터 운영 (투입-사업비)



(단위: 천원)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
사업비	50,000	50,000	70,000	70,000	70,000	62,000

나) 과정

□ 연구과제 수

- (2019년) e스포츠 공인 심판양성 프로그램 개발 연구, e스포츠 전문 지도자 양성 프로그램 개발 연구
- (2020년) e스포츠 선수 심리지원 프로그램 개발
- (2021년) e스포츠 에이전트 제도에 관한 연구 조사

<표 4-72> 산업지원센터 운영 (과정-연구 건수)

(단위: 건)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
연구 건수	-	2	1	1	연구 미 실시	1.3

□ 공정위원회 개최 수

- 2020년에 신설되어 2023년 현재까지 꾸준히 활동을 진행
- 연도마다 회의주제가 달라 개최횟수의 차이가 나타나는 것으로 파악

<표 4-73> 산업지원센터 운영 (과정-공정위원회 개최 수)

						(단위: 회)
구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
공정위원회 개최	-	-	11(임시 포함)	7	3	7

다) 산출

□ 공정위원회 신고 접수 수

- (2020년) LCK 그리핀 김대호(cvMAX) 감독의 징계 여부 및 수준*에 반발한 민원이 급증

- 전체 194건 중 175건이 해당 사건에 대한 민원

- *최성원(Sword) 선수의 폭행고소에 따라 김대호 감독과의 법정공방이 시작되었으며, 이에 따라 공정위의 요청으로 라이엇 게임즈가 조사한 결과 폭행 사실이 인정되어 징계처분이 내려진 사건을 의미

- (2021년) 2021 신한은행 Hey Young 카트라이더 리그 슈퍼 컵의 맵 선정 사건*에 관한 민원이 급증

- 단, 카트라이더 종목 자체는 이스포츠 공식종목이 아닌 상태

- *리그 팬의 투표를 통해 맵선정이 이뤄졌으나 최영훈 선수의 개인 화면을 통해 트랙투표화면이 송출되어 선수의 소속팀인 블레이즈(BLADES)에 유리한 맵선정이 이뤄졌다는 비판에 따라 징계위원회가 개최된 사건

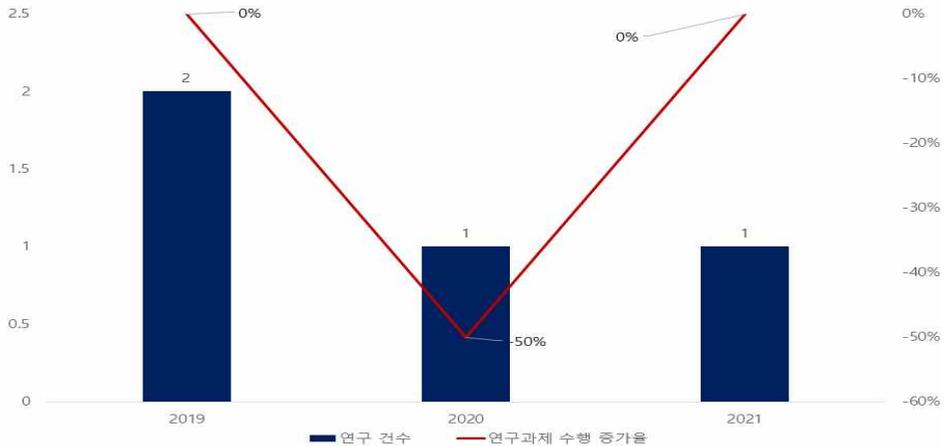
<표 4-74> 산업지원센터 운영 (산출-공정위원회 신고접수 수)

						(단위: 건)
구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
공정위원회 신고접수	-	-	194	60	59	104.3

□ 연구과제 수행 증가율

- 연평균 -29.2%의 수행 증가율을 보이며, 2020년 이후 연구과제는 한 개만 수행하고 있다, 2022년에는 연구를 미 실시 한 것으로 파악

<표 4-75> 산업지원센터 운영 (산출-연구과제 수행 증가율)



(단위: 건, %)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
연구 건수	-	2	1	1	연구 미실시	1.3
연구과제 수행 증가율	-	-	-50	0	연구 미실시	-29.2

라) 결과

□ 이스포츠 산업 권익 보호

- 사업연도가 진행될수록 높은 권익 보호율을 기록

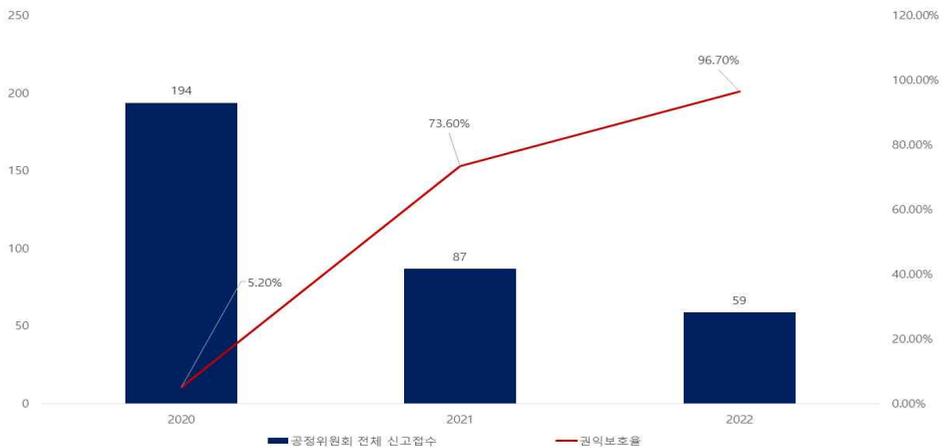
- 전체 신고 건수에서 ‘처리 중’ 을 제외
- (2020년) 김대호 감독의 징계 이후 상황을 고려하여, 해당 민원의 처리 중을 처리 완료를 가정한다면, 90.2%의 권익 보호율을 기록
 - (e스포츠 공정위원회 규정 제20조) 신고사항이 다음 각호의 어느 하나에 해당 하는 경우에는 접수하지 아니하거나 처리하지 아니할 수 있다.
 - 1. 다른 사람의 성명을 도용하여 신고한 경우

- 2. 신고자의 성명, 연락처 등이 없어 신고내용에 대한 추가 확인이 불가능한 경우
- 3. 신고내용이 구체적이지 않고, 불분명하거나 허위사실인 경우
- 4. 법원의 판결에 의하여 확정되었거나 재판에 계류 중인 경우
- 5. 이미 수사나 감사 중인 경우
- 6. 관련 행정기관에 의한 이의 신청·심사·심판결과 등에 불복하여 신청한 동일내용의 신고인 경우
- 7. 신고자 스스로 신고의 철회를 요청하는 경우
- 8. 징계의 사유가 발생한 날로부터 3년이 경과한 뒤 징계에 관한 사항을 신고한 경우

○ 이스포츠 공정위원회 신고와 무관한 민원이 상당수 존재함을 고려하여 처리불가 항목에 대해서도 권익보호율에 반영

- 승마대회, 탁구협회 관련 민원 등 위원회 역할 및 규정과 무관한 민원을 의미

<표 4-76> 산업지원센터 운영 (결과-이스포츠 산업 권익 보호)



(단위: 건)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
공정위원회 전체 신고접수	-	-	194	87	59	113.3
접수완료	-	-	-	7	49	18.7
처리완료	-	-	9	23	1	11.0
처리불가	-	-	1	34	7	14.0
처리중	-	-	184	23	2	69.7
권익보호율	-	-	5.2%	73.6%	96.7%	38.5%

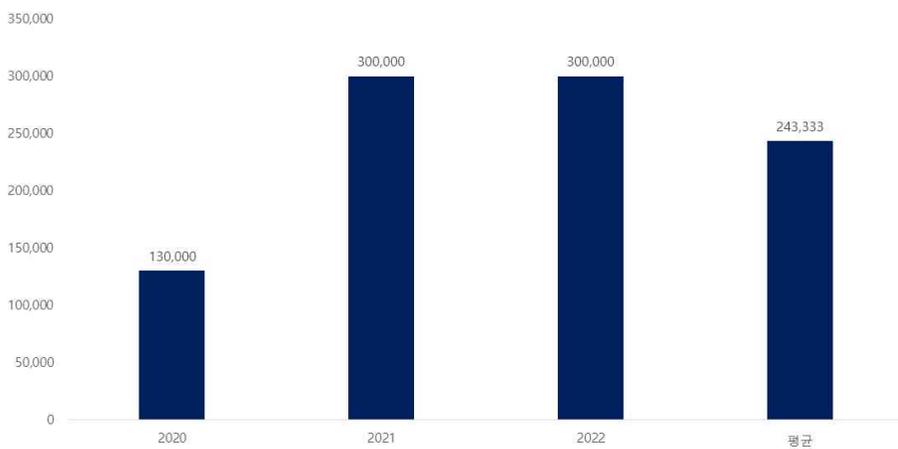
4) e스포츠 전용 연습센터

가) 투입

□ 사업비

- 2020년 사업비의 약 2.3배가량이 증액된 2021년 이후 사업비의 변화는 없는 것으로 조사

<표 4-77> e스포츠 전용 연습센터 (투입-사업비)



(단위: 천원)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
사업비	-	-	130,000	300,000	300,000	243,333

나) 과정

□ 계획 프로그램 수

- 글로벌 이스포츠 캠프(GEC) 및 과학화 장비 시연회를 계획하였으며, 계획에 따라 모든 프로그램을 차질없이 진행했던 것으로 조사

<표 4-78> e스포츠 전용 연습센터 (과정-계획 프로그램 수)

(단위: 개)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	전체
글로벌 이스포츠 캠프	-	-	2	1	1	4
과학화 장비 시연회	-	-	-	-	1	1

다) 산출

□ 가동률

- 이스포츠 전용 연습센터 자체의 가동은 2022년에 시작되었으나, 광저우 아시안게임이 2023년으로 개최 지연되며 가동률은 자연스럽게 감소

<표 4-79> 이스포츠 전용 연습센터 (산출-가동률)

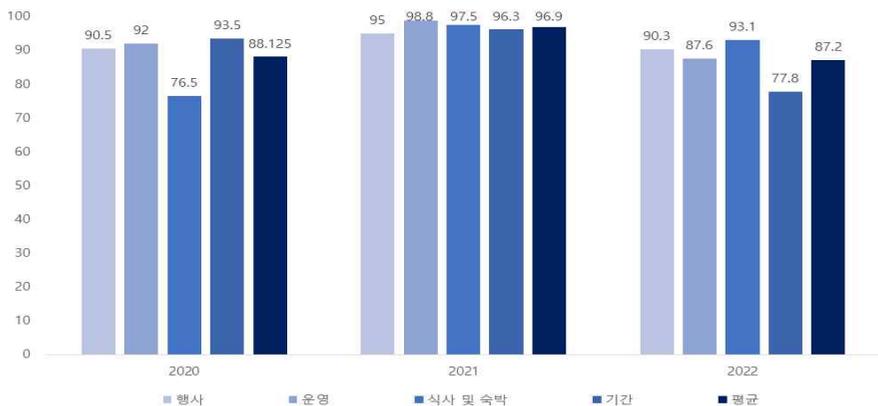
(단위: 일, %)

구분	2018	2019	2020	2021	2022
가동일	-	-	-	-	42
가동률	-	-	-	-	11

라) 결과

□ 훈련선수 응답 만족도

<표 4-80> 이스포츠 전용 연습센터 (결과-훈련선수 응답 만족도)



(단위: 점)

구분	2018	2019	2020	2021	2022
행사	-	-	90.5	95	90.3
운영	-	-	92	98.8	87.6
식사 및 숙박	-	-	76.5	97.5	93.1
기간	-	-	93.5	96.3	77.8

- (2020년) 서울과 부산 두 곳에서 진행하였으며, 부산에서 진행된 캠프의 만족도가 전반적으로 낮아 평균 만족도를 크게 감소시키는 요인인 것으로 분석
- (2021년) 2020년 진행을 보완하여 참여 인원이 전반적으로 만족

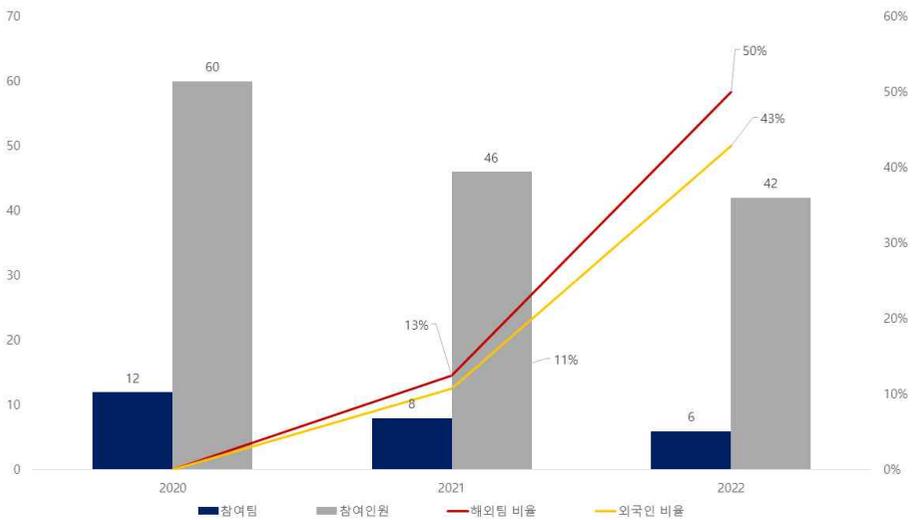
○ (2022년) 2021년과 비교하여 전반적인 만족도가 하락하였으며, 특히 기간에 대해 불만을 크게 느낀 것으로 조사

□ 국제교류 증가율

○ 참여팀과 참여 인원이 지속적으로 감소하고 있음에도 불구하고, 참가 해외 국가 및 선수가 매년 증가

○ 특히, 해외국가는 기존 0개에서 3개로, 외국인 비율은 기존 0%에서 42.9% 까지 상승해 국제 교류관점에서 상당한 성장을 기록

<표 4-81> e스포츠 전용 연습센터 (결과-국제교류 증가율)



(단위: 개, 명, %)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	연평균 증가율
참여 해외국가	-	-	0	1	3	200.0
참여팀	-	-	12	8	6	-29.2
해외팀 비율	-	-	0	12.5	50	300.0
참여 인원	-	-	60	46	42	-16.3
외국인 비율	-	-	0	10.8	42.9	297.2

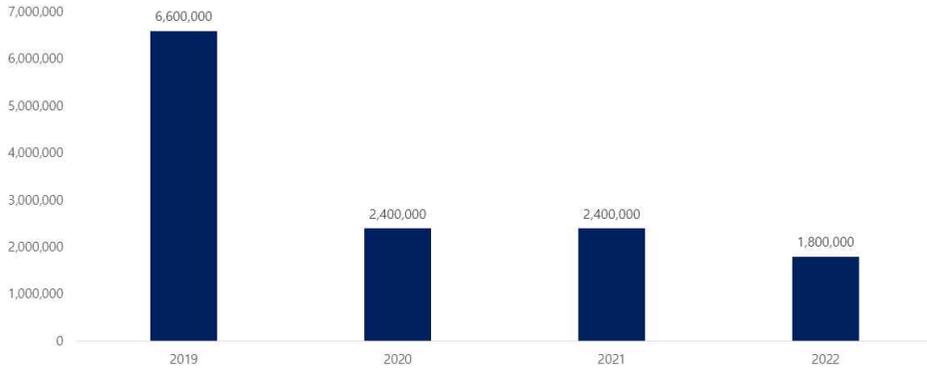
5) 이스포츠 상설경기장 구축

가) 투입

□ 사업비

- 2019~2020년에 3개 경기장을 구축한 이후, 1~2개 경기장 구축으로 사업비가 감소하는 상태

<표 4-82> 이스포츠 상설경기장 구축 (투입-사업비)



(단위: 천원)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
사업비	-	6,600,000	2,400,000	2,400,000	1,800,000	3,300,000

□ 면적

- (부산) 상설경기장 중 가장 먼저 구축된 경기장으로, 전체면적이 가장 작음
- (광주) 주 경기장 및 보조경기장의 관중석도 가장 큰 것으로 파악
- (대전) 가장 나중에 구축된 경기장으로, 상설경기장 중 전체면적이 가장 크나, 보조경기장의 관객석 규모는 가장 작은 것으로 파악

<표 4-83> 이스포츠 상설경기장 구축 (투입-면적)

구분	부산	광주	대전	전체
전체면적	2,739m ²	4,290m ²	4,595.7m ²	11,624.7m ²
주 경기장	767.86m ² (330석)	1,731m ² (1,005석)	929.41m ² (500석)	3,428.27m ²
보조 경기장	305m ² (144석)	393m ² (160석)	306m ² (50석)	1,004m ²
조정실/부조정실	119.26m ²	179m ²	52.1m ² 54m ²	404.36m ²

나) 과정

□ 평가점수

- (부산) 단계평가 및 결과평가 모두 상대적으로 높은 점수를 획득
- (광주) 단계평가에서 가장 낮은 점수를 받았으나, 결과평가에서는 비교적 높은 점수를 획득
- (대전) 단계평가에서 가장 높은 점수를 받았으나, 결과평가에서는 가장 낮은 점수를 획득

<표 4-84> 이스포츠 상설경기장 구축 (과정-평가점수)

구분	부산	광주		대전
		(1차) 64	(2차) 70	
단계평가	75.6			76.8
결과평가	82.6	76.8		71

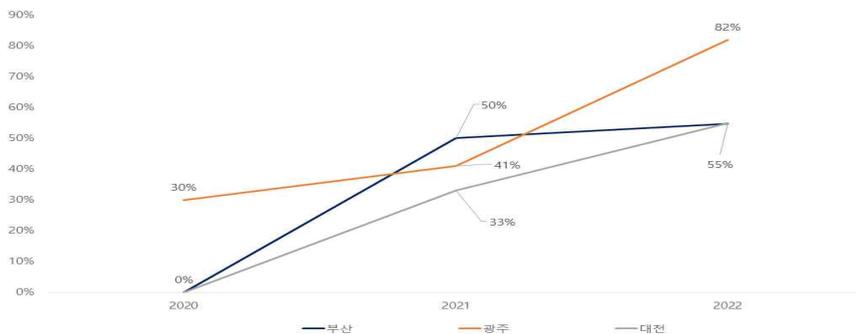
(단위: 점)

다) 산출

□ 가동률

- 2021년 대비 2022년 가동률은 지역과 무관하게 향상되고 있으며, 특히 광주 지역의 가동률이 가장 크게 향상된 것으로 분석

<표 4-85> 이스포츠 상설경기장 구축 (산출-가동률)



(단위: %)

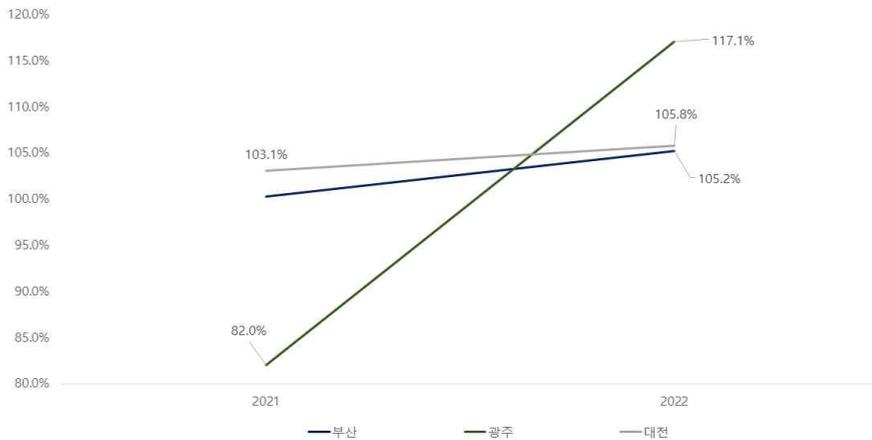
지역	2018	2019	2020	2021	2022	평균 가동률
부산	-	-	-	50.13%	54.72%	52.4%
광주	-	-	30%	41%	82%	51.0%
대전	-	-	-	33%	55%	44.0%

라) 결과

□ 목표 가동률 달성도

- (부산) 평균 목표 가동률은 51%였으며, 목표 달성도는 102%를 기록
 - 타 경기장과 비교하여 목표 가동률이 크게 상향되지 않은 점에 주목
- (광주) 평균 목표 가동률은 60%였으나, 목표 달성도는 99.6%를 기록
 - 2022년 117%를 달성하였음에도 불구하고, 2021년, 목표 가동률 달성도를 82% 기록하여 평균 100% 이상의 목표 달성도를 기록하는 것에는 실패
 - 2022년, 기존 목표 가동률보다 20%p가 상향된 가동률인 70%를 달성
- (대전) 평균 목표 가동률은 42%였으며, 목표 달성도는 104.5%를 기록
 - 2021년, 다른 지역보다 낮은 목표 가동률을 제시하였으나, 2022년 20%p가 상향된 목표 가동률을 달성

<표 4-86> 이스포츠 상설경기장 구축 (결과-목표 가동률 달성도)



(단위: %)

구분	지역	2018	2019	2020	2021	2022	평균
목표 가동률	부산	-	-	-	50	52	51
	광주	-	-	-	50	70	60
	대전	-	-	-	32	52	42
목표 달성도	부산	-	-	-	100.3	105.2	102.6
	광주	-	-	-	82.0	117.1	99.6
	대전	-	-	-	103.1	105.8	104.5

6) 공인 이스포츠시설 지정

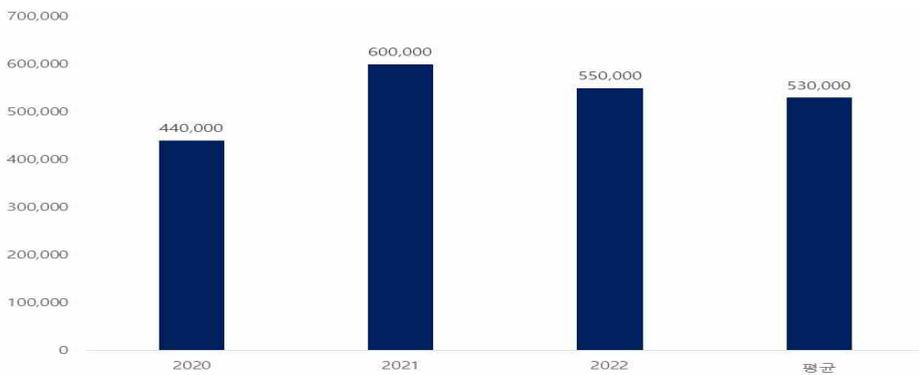
가) 투입

사업비

동호인대회 사업비에 포함

- 동호인대회와 함께 진행되는 사업

<표 4-87> 공인 이스포츠시설 지정 (투입-사업비)



(단위: 천원)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
사업비	-	-	440,000	600,000	550,000	530,000

나) 과정

공인 이스포츠시설 수

2020~2022년간 시설 수의 변화가 없던 것으로 조사

<표 4-88> 공인 이스포츠시설 지정 (투입-공인 이스포츠시설 수)

(단위: 개)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
이스포츠시설 수	-	-	88	88	88	88

다) 산출

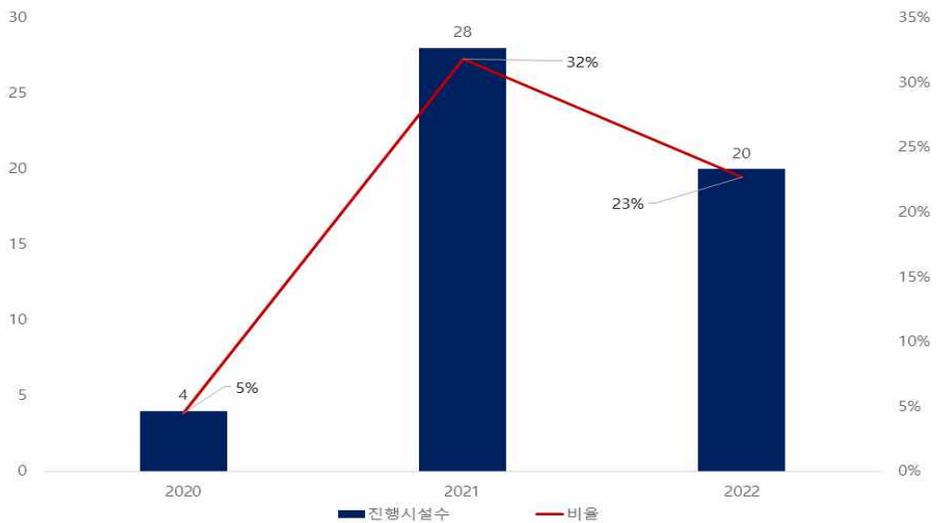
□ 동호인대회 진행 시설 비율

○ 동호인대회 진행 시설은 3개년 평균 17.3개인 것으로 분석

- (2020년) 전국 PC방 통합, 오즈PC방 통합 등의 기록으로 인해 구체적 기록을 확인할 수 없는 상태

○ 동호인대회 진행 시설 비율은 평균 19.6%로, 2021년보다 2022년 감소한 모습을 보여주나, 중/고등부와 일반부의 분리로 인해 실질적인 진행 대회 수는 증가한 모습을 보이는 상태

<표 4-89> 공인 이스포츠시설 지정 (산출-동호인대회 진행 시설 비율)



(단위: 개소)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
진행 시설 수	-	-	4	28	20	17.3
비율	-	-	4.5	31.8	22.7	19.6

라) 결과

□ 지정시설 심사 재참여율

○ 2020년에 선정된 88개소 중 재참여 시설 수는 43개소로, 재참여율은 48.9%인 것으로 분석

○ 기존 참가업체의 약 51%는 해당 사업에서 철수했으며, 약 49%는 재참가한 것을 근거로 공인 이스포츠시설 지정을 통해 획득할 수 있는 이점에 대한 고려가 필요

- (이스포츠시설 지정 시 이점) 대회 지원, 교육 지원, 홍보 지원

○ (2023년) 현재는 2022년과 비교하여 5개 증가한 93개이며, 홈페이지 회원 수도 지속해서 증가함에 따라 사업 자체는 성공적으로 성장하고 있는 것으로 분석

- (홈페이지 회원 수) 2021년: 858명, 2022년: 1,890명, 2023년: 2,817명

<표 4-90> 공인 이스포츠시설 지정 (결과-지정시설 심사 재참여율)

(단위: 개소, %)

구분	2018	2019	2020	2021	2022
재참여 시설 수	-	-	-	-	43
재참여율	-	-	-	-	48.9

3. 이스포츠 고도화

1) 국제이스포츠연맹 정기총회

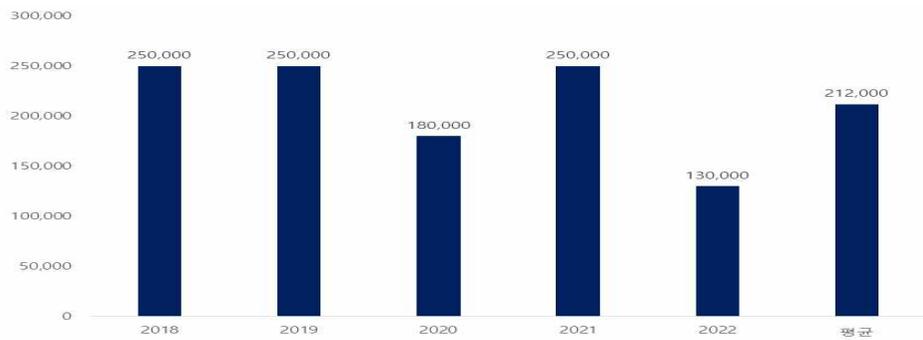
가) 투입

□ 사업비

○ 세계 이스포츠 대회 예산과 동일하게 표기

- 대회와 연계하는 활동이기에 세계 이스포츠 대회 예산의 일부를 사용

<표 4-91> 국제이스포츠연맹 정기총회 (투입-사업비)



(단위: 천원)

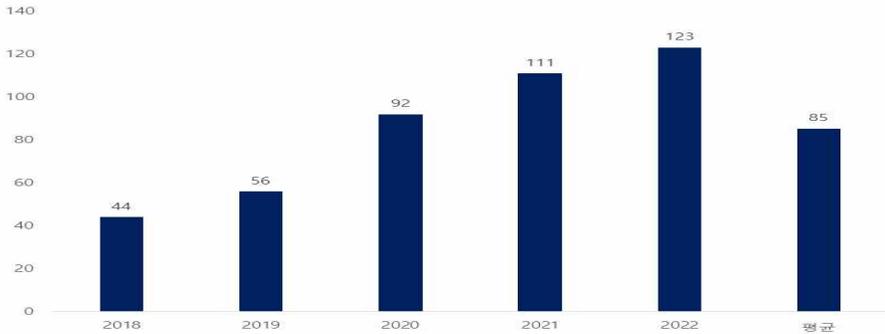
구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
사업비	250,000	250,000	180,000	250,000	130,000	212,000

나) 과정

□ 참가국 수

○ 참가국 수는 꾸준히 증가하고 있으며, 2021년 부로 100개국을 돌파

<표 4-92> 국제이스포츠연맹 정기총회 (과정-참가국 수)



(단위: 개국)

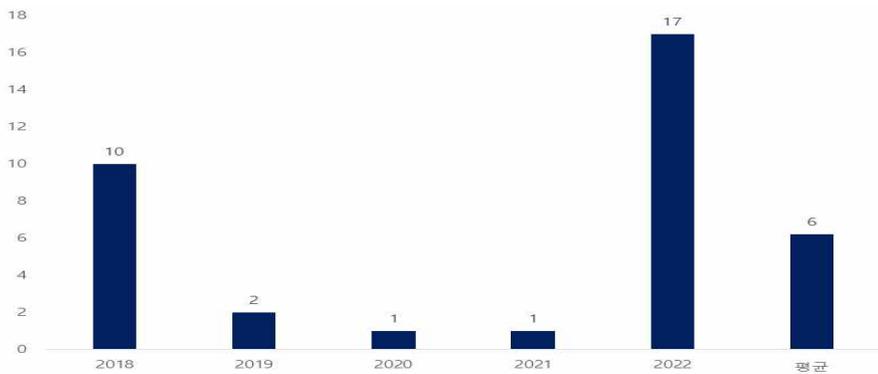
구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
참가국 수	44	56	92	111	123	85.2

□ 가맹절차

○ (가맹절차) IeSF가 회원(단체) 가맹을 승인함을 의미

○ 특정 시기(2018년, 2022년)에 가맹이 집중된 것을 확인

<표 4-93> 국제이스포츠연맹 정기총회 (과정-가맹절차)



(단위: 건)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
가맹절차 진행	10	2	1	1	17	6

다) 산출

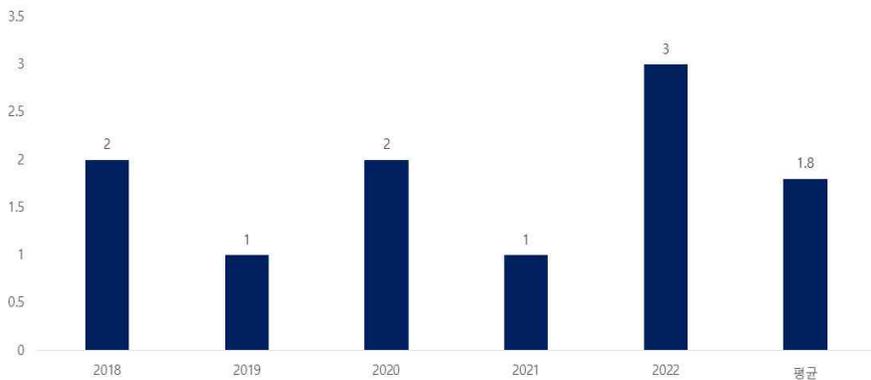
□ 이스포츠 세계화 확대

○ IeSF의 국제 도핑연맹이나 IOC 등 세계가맹가입은 2016년 이후 없었던 것으로 확인

- 다만, 가입 관련 시도를 꾸준히 진행하고 있는 상태

○ 연간 1~2건씩 MOU를 체결하여 연맹의 입지를 강화해나가는 중

<표 4-94> 국제이스포츠연맹 정기총회 (산출-이스포츠 세계화 확대)



(단위: 건)

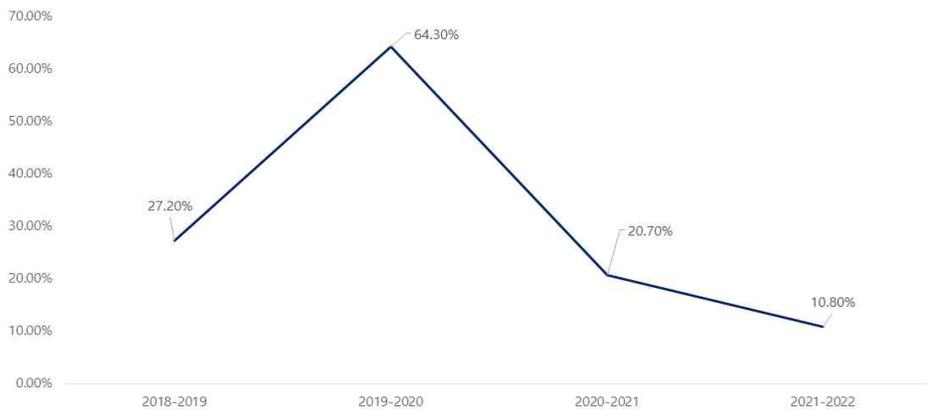
구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
세계가맹(IOC, 도핑 등)	0	0	0	0	0	0
MOU	2	1	2	1	3	1.8
세계화 확대 건수(종합)	2	1	2	1	3	1.8

라) 결과

□ 세계적 영향력 확대

- 연평균 29.3%의 참가국 증가율을 기록하고 있으나, 2019~2020년도 이후 성장률이 둔화하는 상태
- 꾸준히 참가국이 증가함에 따라 회원국들의 의견을 통합하고 회원국의 이탈을 방지하여 세계 이스포츠를 통합하는 유일한 조직으로 발전할 수 있는 방향으로 운영할 필요 존재

<표 4-95> 국제이스포츠연맹 정기총회 (결과-세계적 영향력 확대)



(단위: %)

구분	2018~2019	2019~2020	2020~2021	2021~2022	연평균 성장률
세계적 영향력 확대	27.2	64.3	20.7	10.8	29.3

2) 세계 이스포츠 정상회의

가) 투입

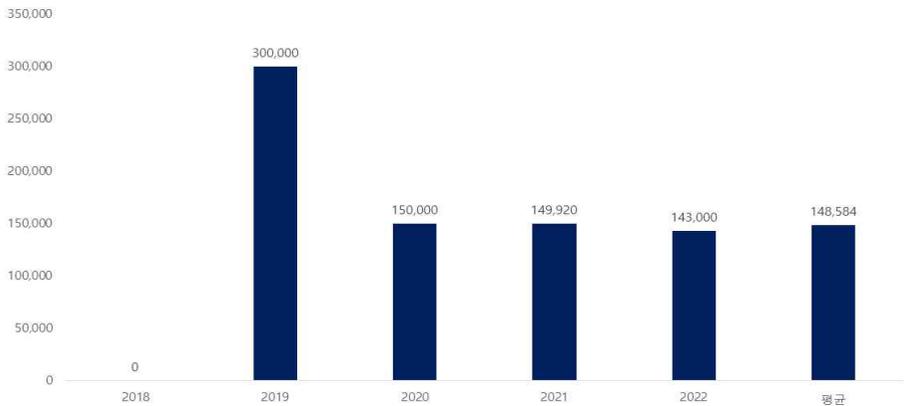
□ 사업비

○ 초기에는 부산시에서 단독으로 지원하였으나, 추후 연맹에 직접 교부하여 지원하는 형식으로 변경

- (2018) 부산 시비 약 1.5억 원을 사용

- (2021~2022) 부산 시비 약 2억 원씩을 추가로 투입

<표 4-96> 세계 이스포츠 정상회의 (투입-사업비)



(단위: 천원)

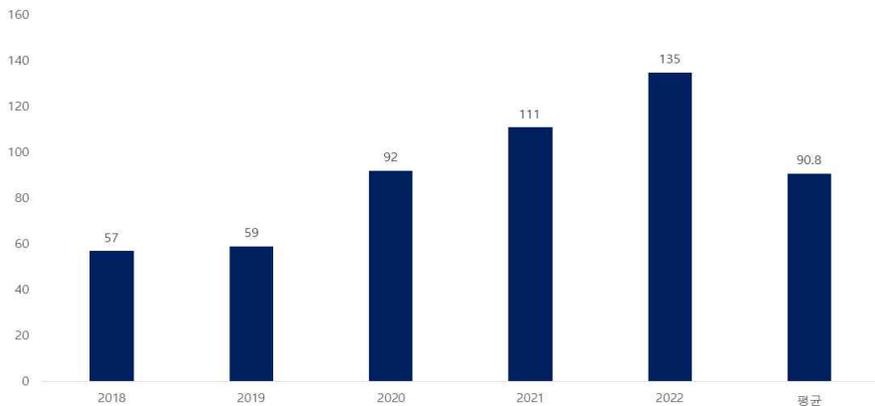
구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
사업비	-	300,000	150,000	149,920	143,000	742,920

나) 과정

□ 참가국 수

- 사업의 진행에 따라 점차 참가국 수가 증가하는 추세
- (2020년) 2019년에 비해 폭발적인 참가국 증가가 나타나며, 코로나 19의 영향이 있었을 것으로 추측
- 2020년 이후 관람객 수를 제외한 모든 부분(참가국, 총 순시청자, 연사자 수)에서 성장
 - 사업비 지출의 증가, 코로나 19로 인한 온라인 문화 강화 등이 원인인 것으로 추정
 - (사업비) 부산 시비를 합친다면, 2018년 약 1.5억 원에서 2022년 약 3억 5천만 원으로 확대

<표 4-97> 세계 이스포츠 정상회의 (과정-참가국 수)



(단위: 개, 명, 명, 명)

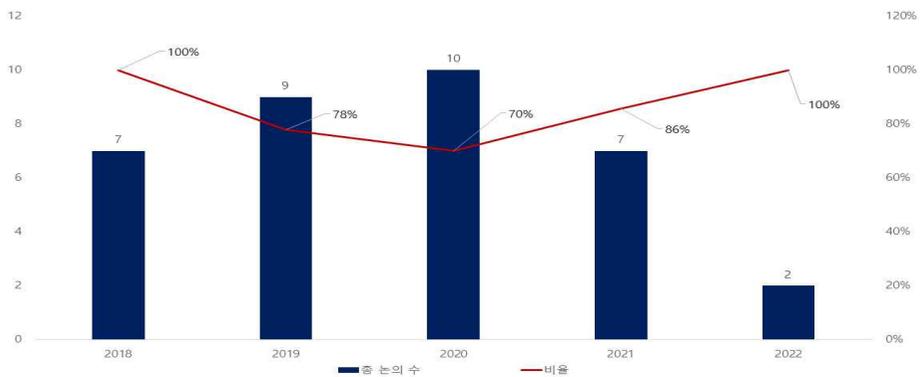
구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
참가국 수	57	59	92	111	135	90.8
관람객 수	181	227	(온라인)	617	249	318.5
총 순시청자	943	1,386	84,300	137,000	197,000	84,125.8
연사자 수	23	20	20	44	47	30.8

다) 산출

□ 이스포츠 논의율

- (이스포츠 논의) 이스포츠 산업 및 정책, 기술 등을 모두 포함하나, 연맹의 발전 방향 등 이스포츠와 직접적 연관이 없는 논의는 제외
- 기술, 생태계, 산업, 인식 등 다양한 분야에 대한 논의(토의)를 진행
- 전체 주제 중 평균 80% 이상이 이스포츠와 직접적인 연관이 있는 주제
- 연간 약 6개의 주제가 논의되고 있는 것으로 분석

<표 4-98> 세계 이스포츠 정상회의 (산출-이스포츠 논의율)



(단위: 개, 개, %)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
이스포츠 논의율	7	7	7	6	2	5.2
총 논의 수	7	9	10	7	2	6.4
논의율	100	77.8	70	85.7	100	81

<표 4-99> 이스포츠 논의 주제

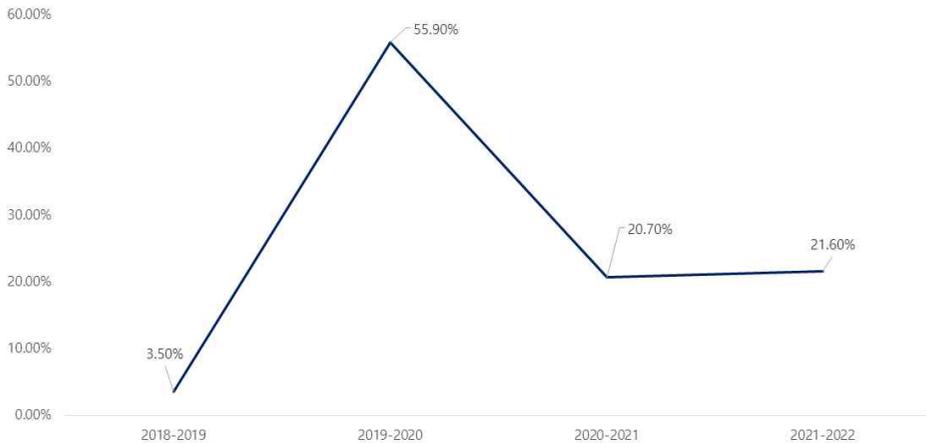
연도	논의주제	
2018	<ul style="list-style-type: none"> • 이스포츠 세계(퍼블리셔의 관점) • 이스포츠 세계(협회의 관점) • 퍼블리셔와 연맹이 이스포츠 생태계 개발을 위해 협력할 수 있는 방법 • 이스포츠가 게임 장애를 지원하는 방법 • 에어아시아 올스타는 이스포츠에 대한 외부인식을 대내외 적으로 어떻게 만들었는가 • 이스포츠 이해관계자들은 어떻게 지속가능한 수익모델을 만들고 시장을 확대할 수 있는가 • 한국 정부는 이스포츠를 어떻게 지원해 왔는가 • 행정정책은 이스포츠 성장에 어떻게 지원할 수 있는가 	
2019	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년들을 위한 롤모델과 긍정적 영향 • 이스포츠 생태계에 대한 이해관계자들의 역할과 책임 • 국가 이스포츠 정책의 지역단위의 사례(부산시) • 승부조작-베팅회사의 국가별 연맹 • 이스포츠 정책이 업계에 혜택을 줄 수 있는 이유와 방법 • 이스포츠: 상호 이익인가 해로운가 • 이스포츠가 어떻게 신체적,정신적 웰빙을 지원할 수 있는가 • 다양한 이스포츠 관계자간 상생전략 및 시너지 창출 • 이스포츠 용어에 대한 합의를 도출하기 위한 정의 및 표준화 	
2020	<ul style="list-style-type: none"> • 융합을 위한 기회 파악 • 협업을 위한 기회 개발 • 모두를 위한 커뮤니티 통합 • 이스포츠 다양성을 위한 마케팅 • 새로운 이스포츠 기술 탐사 	<ul style="list-style-type: none"> • 시장과 브랜드 파트너의 확장 • World Super League • 이스포츠를 위한 기회 알아보기 • 이스포츠의 독특한 위치 • 이스포츠 속 디스플레이 기술
2021	<ul style="list-style-type: none"> • 이스포츠와 전통스포츠의 크로스오버 장려 • 이스포츠의 장점 활용 • 코로나는 어떻게 이스포츠 산업을 변화 시켰는가 • 이스포츠속 여성의 권한 • 시장과 브랜드 파트너의 확장 	<ul style="list-style-type: none"> • 이스포츠 연맹과 협회의 중요성 • 이스포츠 연구의 총체적 고찰 • 이스포츠 교육 프로그램의 우수사례 • 새로운 이스포츠 기술 • 이스포츠 기술의 새로운 개척자
2022	<ul style="list-style-type: none"> • 이스포츠 인프라의 관광업적 이점 • 이스포츠 조직들의 각계 소임 	

라) 결과

□ 세계적 영향력 확대

- 연평균 24%만큼의 참가국이 증가하는 추세
- 2019~2020년에 55.9%의 참가국 증가율을 기록
- 2021년부터 100개의 참여국을 돌파하였으며, 다양한 참가국의 지속적인 참여를 예상
- 2020년, 코로나 19로 인하여 온라인 회의를 개최한 결과, 엄청난 숫자의 총 순시청자가 증가(약 60배 이상)
- 다양한 성과에도 불구하고, 외교·정치적 문제, 다양한 거버넌스 출현하는 등 다양한 이슈에 대응할 수 있는 조직구성 체계를 구축해야 할 필요성 존재

<표 4-100> 세계 이스포츠 정상회의 (결과-세계적 영향력 확대)



(단위: %)

구분	2018~2019	2019~2020	2020~2021	2021~2022	연평균 성장률
세계적 영향력 확대	3.5	55.9	20.7	21.6	24.0
관람객 수 증가율	25.4	-	-	-59.6	8.3
순시청자 수 증가율	47.0	5982.2	62.5	43.7	280.1
연사자수 증가율	-13.0	0	120	6.8	19.6

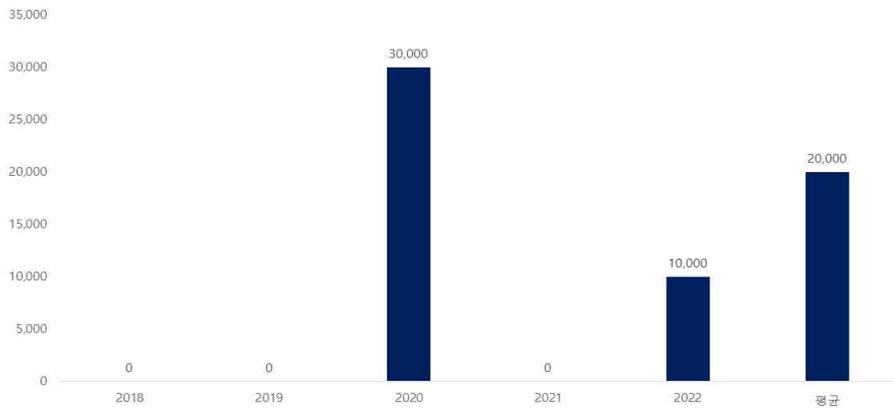
3) 이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육

가) 투입

□ 사업비

- 2020년 표준계약서를 개발하고 배포(설명회 등 개최)하였으며, 2022년에 구단 및 일반인 상대로 교육을 진행

<표 4-101> 이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육 (투입-사업비)



(단위: 천원)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
사업비	-	-	30,000	-	10,000	20,000

나) 과정

□ 기사 보도 수

- (2020년) 이스포츠 표준계약서를 제정, 보급하도록 하는 이스포츠진흥법 개정안이 통과된 이후인 9월 3일, 이스포츠 표준계약서 관련 보도는 3건으로 확인
- (2021년) 이스포츠 선수를 대상으로 실시한 소양교육 중 표준계약서에 대한 교육 내용 존재

<표 4-102> 이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육 (과정-기사 보도 수)

(단위: 건)

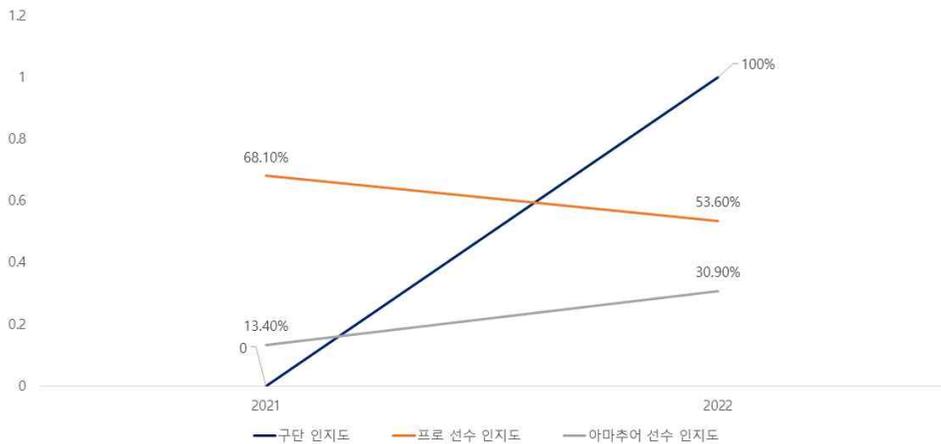
구분	2018	2019	2020	2021	2022	전체
보도 수	-	-	3	1	-	4

다) 산출

□ 인지도

- (2020년) 11월 18일, 표준계약서 지침 배포와 함께 설명회를 개최
- (2021년) 프로 선수와 아마추어 선수의 인지도 차이는 약 55%p로 상당한 간극이 있음을 발견
- (2022년) 프로 선수와 아마추어 선수의 인지도 차이는 약 23%p로 2021년에 비해 상당히 감소하였으나, 여전히 약 70%의 아마추어 선수가 해당 계약서를 인지하지 못하고 있는 것으로 분석
 - 추가적인 교육 및 홍보가 필요할 것으로 판단
- (구단) 실태조사 참여 구단에서 표준계약서에 대해 충분히 인지하고 있음을 확인
 - 해당 구단 내에서 선수들 상대로 교육이 필요할 것으로 판단

<표 4-103> 이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육 (산출-인지도)



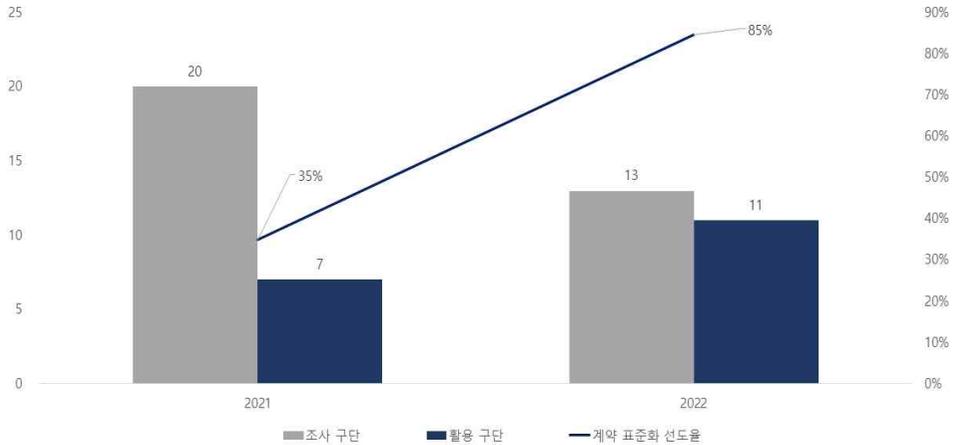
(단위: %)

구분	2018	2019	2020	2021	2022
구단 인지도	-	-	-	-	100
프로 선수 인지도	-	-	-	68.1	53.6
아마추어 선수 인지도	-	-	-	13.4	30.9

라) 결과

□ 계약 표준화 선도율

<표 4-104> 이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육 (결과-계약 표준화 선도율)



(단위: %)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
계약표준화 선도율	-	-	-	35	84.6	59.8

- 2021년에는 조사대상 20개 구단 중 7개 구단만이 표준계약서 활용 구단으로 집계(35%에 해당)
- 2022년에는 조사대상 13개 구단 중 11개 구단이 표준계약서를 활용한 구단으로 집계(84.6%에 해당)
- 구단 내에서 이미 표준계약서를 적극적으로 활용하고 있어, 프로선수의 인지도가 2021년과 비교해 2022년에 낮아진 것으로 추정
 - *(표준계약서 활용 구단) 종목사 배포, 자체 개발 계약서가 아닌 한국콘텐츠진흥원에서 배포한 표준계약서를 그대로 활용하거나 일부 수정한 경우를 의미
 - LCK표준 계약서 등 종목사 표준 계약서의 경우는 사실상 비공개를 원칙으로 해서 효과가 제한적이라는 비판 존재⁴²⁾

42) 있어도 볼 수 없는 LCK 표준계약서, 인벤, 김병호, 2019.11

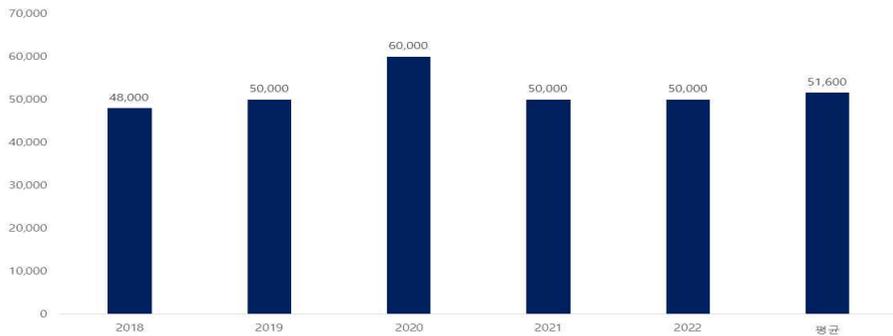
4) 이스포츠 실태조사

가) 투입

□ 사업비

○ 평균 51,400천원의 사업비를 투입 중

<표 4-105> 이스포츠 실태조사 (투입-사업비)



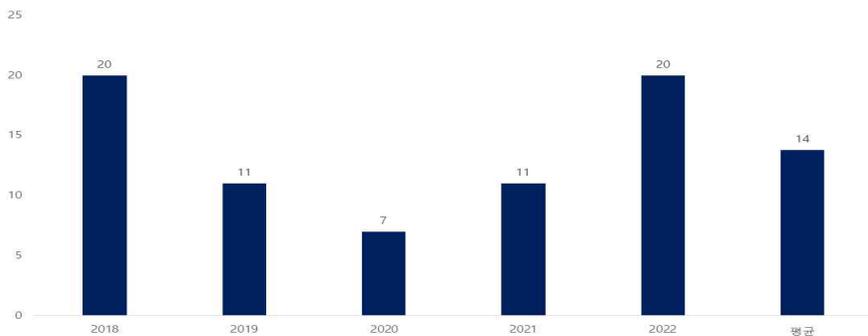
(단위: 천원)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
사업비	48,000	50,000	60,000	50,000	50,000	51,400

나) 과정

□ 기사 보도 수

<표 4-106> 이스포츠 실태조사 (과정-기사 보도 수)



(단위: 건)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
기사 보도 수	20	11	7	11	20	14

- 웹사이트의 기간 및 단어설정을 통해 조사한 결과를 종합
- 코로나 19사태 당시 실태조사와 관련된 기사 보도가 감소하였으나, 이후 지속적인 증가 추세를 보이는 상태
- 주로 산업 규모와 프로 게이머 부분의 실태를 활용

다) 산출

□ 발간 보고서 수

- 매년 실태조사 보고서를 발간하고 있는 상태
- 정책연구와의 보완을 통해 실태조사 구성내용의 개선을 지속해서 진행

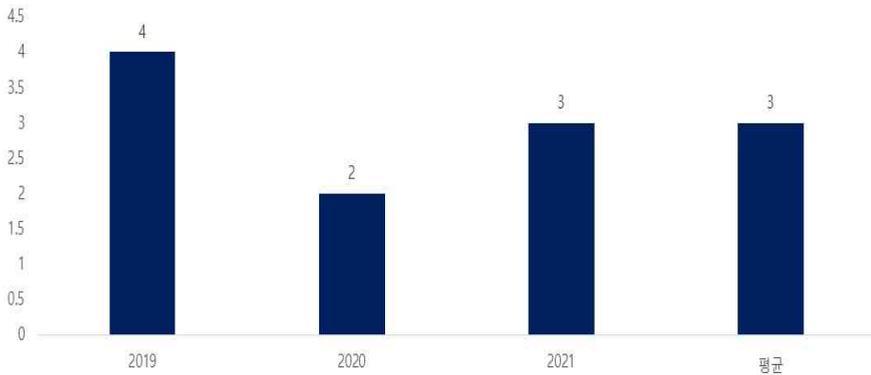
<표 4-107> 이스포츠 실태조사 (산출-발간 보고서 수)

						(단위: 개)
구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
발간 보고서 수	1	1	1	1	1	1

라) 결과

□ 정책연구 활용 건수

<표 4-108> 이스포츠 실태조사 (결과-정책연구 활용 건수)



						(단위: 건)
구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
활용 건수	연구 미실시	4	2	3	연구 미실시	3

- 이스포츠 정책연구에 한하여 해당 실태조사를 활용한 건수를 산출
 - (2019-법·제도연구) 비즈니스 모델 부재에 관한 내용을 활용
 - (2019-인력양성 연구) 전문인력양성실태, 이스포츠 시장 규모, 직무조사 활용
 - (2020-비즈니스 모델 연구) 이스포츠 산업 규모, 스트리밍 산업 규모 활용
 - (2021-이스포츠 지역 활성화) 이스포츠 사업 전담인력 규모, 전문 교육 실태, 인력구성현황 활용
- 매년 평균 3건의 활용이 진행되고 있는 것으로 분석

5) 이스포츠 정책연구

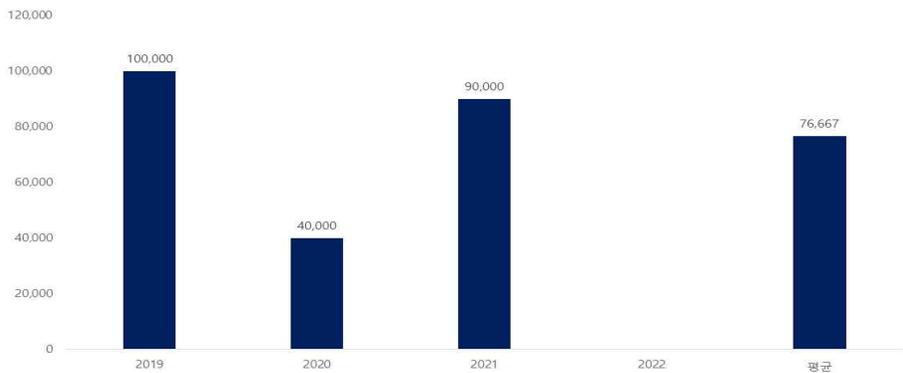
가) 투입

사업비

- 개별 연구의 사업비가 증가하고 있으며, 다양한 주제에 관한 연구가 이어지는 중

- (2019년) 2건의 연구를 수행

<표 4-109> 이스포츠 정책연구 (투입-사업비)



(단위: 천원)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
사업비	-	100,000	40,000	90,000	연구 미실시	76,667

나) 과정

기사 보도 수

- 웹사이트의 기간 및 단어설정을 통해 조사
- 전체 보도 수는 5건으로, 실태조사보다 세간의 주목을 덜 받는 상태
 - 표준계약서 관련 보도는 제외

<표 4-110> 이스포츠 정책연구 (과정-기사 보도 수)

(단위: 건)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	전체
건수	-	2	2	1	연구 미실시	5

다) 산출

□ 발간 보고서 수

- 현재까지 총 4개의 보고서가 발간된 상태
 - (2023년) 지역 활성화 및 성과분석 진행 중
- (2022년) 해당연도 정책연구 미실시

<표 4-111> 이스포츠 정책연구 (산출-발간 보고서 수)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
발간 보고서 수	-	2	1	1	연구 미실시	1.3

(단위: 개)

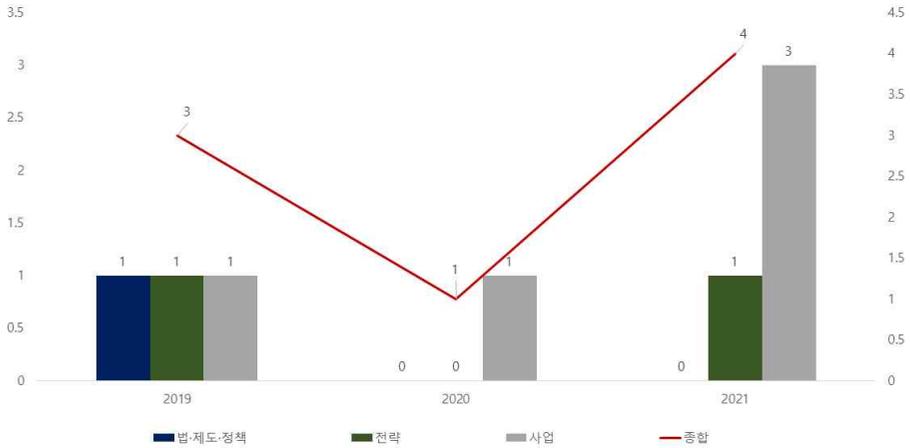
라) 결과

□ 정책 및 사업 반영수

- (법·제도·정책 활용) 2019년에 진행했던 법·제도 연구의 내용이 조세 특례제한법에 반영
- (전략반영) 2021년 연구인 이스포츠 지역 활성화와 게임산업 진흥 종합 계획의 “지역 이스포츠 저변확대” 간 연계
- (전략이행) 생활스포츠화와 관련하여 진행한 2019년 연구를 반영
- (사업반영) 2023년 인력양성사업에 2019년에 진행했던 인력양성 연구를 반영
 - 광주이스포츠교육원(호남대) 등의 사례를 참고
- (사업반영) 산업지원센터 선정과 관련하여 2020년 비즈니스 모델 연구를 반영
- (사업반영) 전문인력양성기관 운영에 2021년에 진행했던 전문인력양성 기관 지정 및 운영방안을 반영
- (사업반영) 동호인대회, 대학리그 사업에 2021년에 진행했던 이스포츠 지역 활성화 연구를 반영

○ (종합) 연간 약 1.3개의 연구가 진행되었으며, 이에 따라 법·제도·정책, 전략, 사업에 연간 평균 2.3건을 반영

<표 4-112> 이스포츠 정책연구 (결과-정책반영건수)



(단위: 건)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	평균
법·제도·정책	-	1	-	-	연구 미실시	0.3
전략	-	1	-	1	연구 미실시	0.6
사업	-	1	1	3	연구 미실시	1.6
종합	-	3	1	4	연구 미실시	2.3

4. 종합

1) 이스포츠 저변확대

가) 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회

우수성과향목

- 설문조사 간 인지도 26.3%를 기록하며 설문조사 내 정부 사업 중 2위를 차지
- (조회수) 최근 5개년 간 약 690% 상승
- 최근 5개년 간 프로구단 입단 선수 비율이 기존 0.7%에서 1.9%로 상승

미흡 성과향목

- 2018년부터 2019년까지 평균 2,900명이 참여했으나 2020년 이후 3개년 동안 평균 1,300여 명만이 참여
 - 코로나 19로 인한 참여선수의 감소 폭을 다시 회복시키지 못하고 있음
- 최근 5개년 간 지역 선수의 참가는 2019년까지 증가하고 있으나, 코로나 19등의 사건이 겹치며 점차 감소
 - 참여선수의 절대적 참가인원이 감소

나) e스포츠 대학리그

우수성과향목

- 설문조사 간 인지도 38.4%를 기록하며 설문조사 내 정부 사업 중 1위를 차지
- 2020년부터 2022년까지 3년 동안 참여선수 273명에서 911명으로, 참여대학 30개에서 95개로 증가하며 성공적으로 사업 규모를 확장

미흡 성과향목

- 종목 수는 최대 3개에 불과

다) 동호인대회

□ 우수성과향목

- (참여선수 수) 최근 3개년 간, 연평균 62.0%씩 증가하는 성과를 이룩
- (참가팀 증가율) 2020년부터 2022년까지 3년 동안 46개에서 147개로 상승
- (연도별 대회 개최 수) 2020년부터 2022년까지 3년 동안 1회에서 36회로 상승

□ 미흡 성과향목

- (인지도) 설문조사 결과, 인지도가 8.2%로 나타나 하위 4위를 기록
- 종목 수가 최대 3개에 불과

라) 이스포츠 상설경기장 운영 프로그램

□ 우수성과향목

- 모든 활동(대회, 행사, 교육, 투어)이 증가하고 있으며, 그에 따라 조회수, 관람객 및 참관객 수도 증가하고 있는 상태
 - 즉. 경기장이 점차 활성화 되는 상태

□ 미흡성과향목

- 모든 지역에서 대회, 행사 등의 활동보다 투어의 비율이 가장 높으나, 이와 연계되는 활동이 사실상 부재한 상태
 - (투어 비중) 부산: 38.0%, 광주: 42.1%, 대전 64.7%
- 부산 및 광주의 지역 이스포츠 활성화율은 상승하고 있음에도 불구하고 여전히 대전과 비교하여 낮은 상태
 - (지역 이스포츠 활성화율 평균) 부산: 10.9%, 광주: 19.0%, 대전: 57.1%
- 설문조사 결과, 4.0%의 인지도로 조사되어, 하위 3위를 기록

마) 전국장애학생e페스티벌

□ 우수성과항목

- 일반학생이나 교원/부모가 동반하여 참여하는 어울림 종목의 비율이 평균 50% 가까이 나타나며 장애인과 비장애인의 융합 문화에 긍정적 영향
- 장애 유형별 종목의 종류도 2019년 중도중복, 2021년 지적·정서행동 장애를 추가하여 2018년 4개에서 2022년, 최종적으로 6개로 증가하여 연평균 14.4%의 장애 유형별 종목이 확대

□ 미흡 성과항목

- 일반인과 장애인 학생이 즐길 수 있는 게임 문화 조성이 비교적 부족
 - KeSPA 종목선정기관 공식종목의 채택률 평균 20%를 기록
 - 일반적으로 즐길 수 있는 종목이자, 프로가 배출되는 환경의 종목들임에도 불구하고, 장애인의 이스포츠 대회에서는 고려가 부족했던 점을 지적
 - 추후, 대회 종목의 재고 등의 방안이 필요
- 장애 유형별 인구비율과 대회 참가선수 간 괴리감이 존재
 - 전체 선수 중 약 50%에 해당하는 인원이 발달 장애 학생이나, 전체 장애 인구비율의 45.1%를 지체가 차지하고 있는 상황

바) 한중일 이스포츠 대회

□ 우수성과항목

- 설문조사 간 인지도 24.5%를 기록하여, 설문조사 내 정부 사업 중 3위를 차지
- 최근 2개년간 조회수는 2.8배, 동시 시청자 수는 4.9배 증가

□ 미흡 성과항목

- 기존 104명이던 참여선수가 29명으로 감소
 - 종목감소의 영향이 가장 큰 것으로 분석

사) 세계 이스포츠 대회

우수성과향목

- 최근 5개년 간, 참가국 38개에서 105개로 상승
- 2018~2019년 100만 건 전후의 홍보수가 2020년 이후로 2~5억 건으로 증가
- 순시청자 수 180만 명에서 3,500만 명으로 폭증하며 성공적 규모로 성장
- 연평균 참가국 증가율은 28.9% 순 시청자 수 증가율은 108.7%로 우수

미흡 성과향목

- 최근 5개년 간 관람객 수는 2만 명 전후에 머무르는 중
 - 2019년 역삼 VSG 아레나에서 진행한 대회는 타년도 대비 홍보 수부터 관람객 수, 시청자 수까지 모두 부진

아) 국제 이스포츠 페스티벌 개최지원

우수성과향목

- 매년 하나 이상의 국산 게임이 대회 종목으로 채택

미흡 성과향목

- 2018년 이후 개최수가 약 92% 이상 감소한 이후 회복하는 추세를 보였으나, 2022년 786회의 개최수를 기록하여 2018년 개최수의 약 99.7% 감소
- (참가국 평균 증가율) 최근 5개년 연평균 -9.6%를 기록

2) 이스포츠 기반구축

가) 이스포츠 명예의 전당

우수성과향목

- (조회수) 명예의 전당 유튜브 영상의 전반적인 제작 건수는 16건 정도이며, 총 조회수가 2019년 3만 5천 회에서 2022년 10만 회로 상승하는 등 온라인 콘텐츠의 영향력을 확보

- 영상 1개당 평균 4,200회를 기록

미흡 성과향목

- 전체 5개년 동안 명예의 전당 오프라인 영업일 평균 방문객이 10명 정도에 머무르는 저조한 실적을 기록
- 2018, 2019년 평균 6,000여 명 가까이 확보되던 오프라인 방문객이 코로나 19 이후 3개년 평균 1,300여 명으로 급감
 - 절대적인 방문객 수 회복이 절실
- 선수 중 약 2% 미만이 명예에 전당에 입성(히어로즈 기준) 가능하였으나, 현재는 3.5% 이상이 입성 가능하여 비교적 희소성이 감소

나) 종목선정기관 운영

우수성과향목

- 선정된 전문종목의 80.3%가 세계적 종목으로, 국내대회뿐만 아니라 해외 대회까지 연계할 수 있는 기반을 마련
- (전문종목) 세계적 종목의 지정 및 지속률은 양호한 상태

미흡 성과향목

- (모바일게임) 선정했던 모바일 종목이 대부분 세계적 인기를 얻고 있음에도 불구하고 전문종목에서 일반 게임으로 격하

다) 산업지원센터 운영

우수성과항목

- 해를 거듭해 가며 이스포츠 권익 보호율이 증가하며 민원의 대부분을 처리

미흡 성과항목

- (연구과제 수행 증가율) 연평균 -29.2%를 기록

라) e스포츠 전용 연습센터

우수성과항목

- 최근 3개년 간 해외팀 비율은 50%에 도달하였으며, 외국인 비율은 42.9%에 도달

미흡 성과항목

- 글로벌 이스포츠 캠프의 참여팀 및 인원이 지속해서 감소

- 2020년: 12개 팀, 60명 참가, 2022년: 6개 팀, 42명 참가

- 국제대회 등을 대비한 훈련 프로그램이 있음에도 불구하고 낮은 가동률을 기록

- 2022년 가동률: 11%

마) 이스포츠 상설경기장 구축

우수성과항목

- 모든 경기장에서 2022년 목표 달성도를 100% 이상 기록하여 계획 이행에 성공

- 매해 가동률이 높아지고 있으며, 이에 따라 고도화되고 있는 것으로 판단

- (2021~2022년) 부산: 4%p 증가, 광주: 41%p 증가, 대전: 22%p 증가

□ 미흡 성과항목

- (평균 가동률) 모든 경기장에서 55% 미만을 기록
- (부산) 목표 가동률 상승 폭이 타 경기장과 비교하여 적은 상태
 - 부산: 2%p 증가, 광주: 20%p 증가, 대전: 20%p 증가

바) 공인 이스포츠시설 지정

□ 우수성과항목

- (홈페이지 회원 수) 2021년부터 지속해서 증가
 - 2021년: 858명, 2022년: 1,890명

□ 미흡 성과항목

- 2021년과 비교하여 2022년에 동호인대회 진행 시설 비율이 감소
 - 2021년: 28개소, 2022년: 20개소
- 지정시설 심사 재참여율을 48.9%를 기록
 - 이스포츠시설 지정 시 이점에 대한 검토가 필요

3) 이스포츠 고도화

가) 국제이스포츠연맹 정기총회

우수성과향목

- 연평균 29.3%의 참가국 증가율을 확보하며 2022년 기준 123개국을 확보
- 매년 1~2건씩 정책 관련 MOU를 체결 중

미흡 성과향목

- 세계가맹 건수가 0건으로, IOC 가맹을 통한 올림픽 종목으로의 이스포츠 편입 등의 성과가 없는 상태

나) 세계 이스포츠 정상회의

우수성과향목

- 2018년 참가국 57개에서 2022년 135개국이 참가하는 성과를 기록
- 2018년 943명이던 시청자 수가 2022년 기준 20만 가까이 되는 시청자 수를 확보

미흡 성과향목

- 단발성 논의에 그치지 않고 의미 있는 정책 제안 등에 연계되기 위해서 더 적극적인 자료 발간이 필요

다) 이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육

우수성과향목

- 표준계약서를 활용하는 구단의 수가 2021년 35%에서 2022년 84.6%로 성공적으로 증가
- 2021년 대비 2022년 아마추어 선수의 표준계약서 인지도가 13.4%에서 30.9%로 증가

미흡 성과항목

- 2021년 대비 2022년 프로 선수의 표준계약서 인지도가 68.1%에서 53.6%로 하락

- 지속적인 점검이 필요

라) 이스포츠 실태조사

우수성과항목

- 이스포츠 정책연구에 평균 3건이 활용되고 있는 상태

미흡 성과항목

- 기사 보도에서의 활용이 저조

마) 이스포츠 정책연구

우수성과항목

- 조세특례제한법, 게임산업 진흥 종합계획 등에 정책연구의 내용이 반영
- 인력양성 기관 지정, 산업지원 센터 선정부터 동호인대회, 대학리그 등 다양한 사업에 정책연구의 내용을 반영

미흡 성과항목

- 연구의 주제가 매년 산업 및 시장 현황에 따라 변화하기에, 해당 주제에 대한 지속적 검토 및 최신화가 필요하나 현재는 그러한 과정이 공식적으로는 없는 상태

- 장기간 연속적으로 등장한 연구과제의 부재

4) 종합

<표 4-113> 주요 우수·미흡 성과(이스포츠 저변확대)

분류	구분	우수성과	미흡 성과
	사업명		
이스포츠 저변확대	대통령배 전국 아마추어 이스포츠 대회	<ul style="list-style-type: none"> 설문조사 간 인지도 26.3%를 기록 (조회수) 최근 5개년 간 약 690% 상승 최근 5개년 간 프로그래밍 입단 선수 비율이 기존 0.7%에서 1.9%로 상승 	<ul style="list-style-type: none"> 2018년부터 2019년까지 평균 2,900명이 참여했으나 2020년 이후 3개년 동안 평균 1,300여 명만이 참여
	이스포츠 대학리그	<ul style="list-style-type: none"> 설문조사 간 인지도 38.4%를 기록 최근 3년 동안, 참여선수 273명에서 911명으로 확대 최근 3년 동안, 참여대학 30개에서 95개로 증가 	<ul style="list-style-type: none"> 종목 수는 최대 3개에 불과
	동호인 대회	<ul style="list-style-type: none"> (참여선수 수) 최근 3개년 간, 연평균 62.0%씩 증가하는 성과를 이룩 (참가팀 증가율) 3년 동안 46개에서 147개로 상승 (연도별 대회 개최수) 3년 동안 1회에서 36회로 상승 	<ul style="list-style-type: none"> (인지도) 8.2%로 나타나 하위 4위를 기록 종목 수는 최대 3개에 불과
	이스포츠 상설 경기장 운영 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> 모든 활동(대회, 행사, 교육, 투어)이 증가하고 있으며, 그에 따라 조회수, 관람객 및 참가객 수도 증가하고 있는 상태 	<ul style="list-style-type: none"> 모든 지역에서 대회, 행사 등의 활동보다 투어의 비율이 가장 높으나, 이와 연계되는 활동이 부재한 상태 부산 및 광주의 지역 이스포츠 활성화율은 상승하고 있음에도 불구하고 여전히 대전과 비교하여 낮은 상태 설문조사 결과, 4.0%의 인지도로 조사
	전국장애 학생 e페스티벌	<ul style="list-style-type: none"> 어울림 종목의 비율이 평균 50%를 기록 연평균 14.4%의 장애 유형별 종목이 확대 	<ul style="list-style-type: none"> KeSPA 종목선정기관 공식종목의 채택률 평균 20%를 기록 장애 유형별 연구비율과 대회 참가선수 간 괴리감이 존재
	한중일 이스포츠 대회	<ul style="list-style-type: none"> 설문조사 간 인지도 24.5%를 기록 최근 2개년간 조회수는 2.8배, 동시 시청자 수는 4.9배 증가 	<ul style="list-style-type: none"> 기존 104명이던 참여선수가 29명으로 감소
	세계 이스포츠 대회	<ul style="list-style-type: none"> 최근 5개년 간, 참가국 38개에서 105개로 상승, 2018~2019년 100만 건 전후의 홍보수가 2020년 이후로 2~5억 건으로 증가 순 시청자 수는 180만 명에서 3,500만 명으로 폭증 연평균 참가국 증가율은 28.9%, 순 시청자 수 증가율은 108.7%로 우수 	<ul style="list-style-type: none"> 최근 5개년 간 관람객 수는 2만 명 전후에 머무르는 중
	국제 이스포츠 페스티벌 개최지원	<ul style="list-style-type: none"> 매년 하나 이상의 국산 게임이 대회 종목으로 채택 	<ul style="list-style-type: none"> 2018년 이후 조회수가 약 92% 이상 감소한 이후 회복하는 추세를 보였으나, 2022년 786회의 조회수를 기록하여 2018년 조회수의 약 99.7% 감소 (참가국 평균 증가율) 최근 5개년 연평균 -9.6%를 기록

<표 4-114> 주요 우수·미흡 성과(이스포츠 기반구축·고도화)

구분		우수성과	미흡 성과
분류	사업명		
이스포츠 기반구축	명예의 전당	<ul style="list-style-type: none"> (조회수) 2019년 3만 5천 회에서 2022년 10만 회로 상승 	<ul style="list-style-type: none"> 전체 5개년 동안 명예의 전당 오프라인 영업일 평균 방문객이 10명 정도에 머무르는 저조한 실적을 기록 선수 중 약 2% 미만이 명예의 전당에 입성(히어로즈 기준) 가능하였으나, 현재는 3.5% 이상이 입성 가능하여 비교적 희소성이 감소
	종목선정 기관 운영	<ul style="list-style-type: none"> 선정된 전문종목의 80.3%가 세계적 종목 	<ul style="list-style-type: none"> 선정했던 모바일 종목이 대부분 세계적 인기를 얻고 있음에도 불구하고 전문종목에서 일반 게임으로 격하
	산업지원 센터 운영	<ul style="list-style-type: none"> 해를 거듭해 가며 이스포츠 권의 보호율이 증가하며 민원의 대부분을 처리 	<ul style="list-style-type: none"> (연구과제 수행 증가율) 연평균 -29.2%를 기록
	e스포츠 전용 연습센터	<ul style="list-style-type: none"> 최근 3개년 간 해외팀 비율은 50%에 도달하였으며, 외국인 비율은 42.9%에 도달 	<ul style="list-style-type: none"> 글로벌 이스포츠 캠프의 참여팀 및 인원이 지속적으로 감소 국제대회 등을 대비한 훈련 프로그램이 있음에도 불구하고 낮은 가동률을 기록
	이스포츠 상설경기장 구축	<ul style="list-style-type: none"> 2022년 목표 달성도를 100% 이상 기록하여 계획 이행에 성공 매해 가동률이 높아지고 있는 상태 	<ul style="list-style-type: none"> (평균 가동률) 모든 경기장에서 55% 미만을 기록 (부산) 목표 가동률 상승 폭이 타 경기장과 비교하여 적은 상태
	공인 이스포츠 시설 지정	<ul style="list-style-type: none"> (홈페이지 회원수) 2021년부터 지속적으로 증가 	<ul style="list-style-type: none"> 2021년과 비교하여 2022년에 동호인대회 진행 시설 비율이 감소 지정시설 심사 재참여율을 48.9%를 기록
이스포츠 고도화	국제 이스포츠 연맹 정기총회	<ul style="list-style-type: none"> 연평균 29.3%의 참가국 증가율을 확보 매년 1~2건씩 정책관련 MOU를 체결 	<ul style="list-style-type: none"> (세계가맹 건수) 0건
	세계 이스포츠 정상회의	<ul style="list-style-type: none"> 2018년 참가국 57개에서 2022년 135개국에 참가하는 성과 2018년 943명이던 시청자 수가 2022년 기준 20만 가까이 되는 시청자 수를 확보 	<ul style="list-style-type: none"> 논의 주제의 대부분이 단발성
	이스포츠 선수 표준계약서 개발 및 교육	<ul style="list-style-type: none"> 표준계약서를 활용하는 구단의 수가 2021년 35%에서 2022년 84.6%로 성공적으로 증가 2021년 대비 2022년 아마추어 선수의 표준계약서 인지도가 13.4%에서 30.9%로 증가 	<ul style="list-style-type: none"> 2021년 대비 2022년 프로 선수의 표준계약서 인지도가 68.1%에서 53.6%로 하락
	이스포츠 실태조사	<ul style="list-style-type: none"> 이스포츠 정책연구에 평균 3건이 활용되고 있는 상태 	<ul style="list-style-type: none"> 기사 보도에서의 활용이 저조
	이스포츠 정책연구	<ul style="list-style-type: none"> 조세특례제한법, 게임산업 진흥 종합계획 등에 정책연구의 내용이 반영 인력양성 기관 지정, 산업지원 센터 선정부터 동호인대회, 대학리그 등 다양한 사업에 정책연구의 내용을 반영 	<ul style="list-style-type: none"> 연구 주제에 대한 지속적 검토 및 최신화가 필요하나 현재는 그러한 과정이 공식적으로는 없는 상태

제5장 발전방안

제5장 발전방안

1. 시사점 도출

1) 국내외 이슈 종합

- 프로구단 및 리그 수익성 문제
 - 국내 및 국외 모두 수익성이 점차 악화되고 있는 상태
 - 주로, LOL 리그와 관련된 문제로 대두되는 상태
 - 종목의 흥행에 따라 해당 문제의 편차가 큰 상황
- 국제적 영향 확대
 - (세계 대회) 올림픽 이스포츠 시리즈 및 아시안게임을 개최
 - (상금 규모) 사우디아라비아의 경기개최로 인한 시장 이동 가능성 시사
- 이스포츠 거버넌스
 - IeSF측과 GEF측의 이스포츠 내 유일한 거버넌스 주도권 경쟁 심화
 - 기관의 주도권 경쟁이 국가적 규모로 확산되어가는 상황
- 이스포츠 인력
 - (민간영역) 선수양성과 취미와 관련된 프로그램을 주로 진행
 - (공공영역) 산업과 관련된 인력양성 프로그램을 주로 진행
- 기타
 - 도핑 문제 등이 발생하고 있으나 대부분의 종목사 대회에서 도핑 문제에 관하여 대응하지 않는 것으로 조사
 - 이스포츠 선수로서의 수명과 건강문제가 대두
 - 모바일게임의 강세가 나타나는 상태

2) 성과분석

□ 이스포츠 저변확대

- 참여 인원(선수)이 증가하는 사업과 감소하는 사업이 혼재된 상태
- (국내대회) 참관객, 조회수 등이 증가하는 경향이 강하나, 일부 대회에서는 반대로 감소하는 경향이 나타나는 중
- (국제대회) IEF 지원을 제외하면, 시청자 수 및 조회수 등이 증가하고 있는 추세로 긍정적인 모습
- 전반적으로 홍보확대가 가장 절실한 상태로 평가되며, 사업의 인지도와 인기를 함께 획득할 방법이 필요한 것으로 분석

□ 이스포츠 기반구축

- (선수 및 산업지원) 국제교류 증가, 이스포츠 생태계 보호 등의 정책적 조치는 잘 진행되고 있는 것으로 평가되나, 행정처리 등의 절차가 미비
- (구축 및 운영) 정책 목표를 달성하고 있으나, 활용도 등의 문제가 혼재해 있는 것으로 분석
- (상설경기장) 목표 가동률을 달성하는 등 우수한 성과가 나타나는 것으로 보이나, 운영 사업별 질적인 측면에서의 고려가 추가로 필요

□ 이스포츠 고도화

- (연구) 다양한 분야 및 이스포츠의 생태계를 위한 연구가 진행되고 있으나, 정책 혹은 전략, 사업 등에 미치는 영향이 절대적이지는 못한 것으로 분석
- (국제) 다양한 주제와 방향에 대한 논의가 오가는 것으로 판단되나, 깊이 있는 주제에 대한 논의 및 건설적 토론의 장의 형성으로 이어지지 못한 것으로 분석
- (인력양성) 정책연구 등을 통해 고도화된 인력양성 사업이 2023년부터 본격적으로 시작되었기에 성과와 관련된 내용 도출이 어려운 상태

3) 설문조사

□ 이스포츠 저변확대

- 전반적으로 낮은 인지도를 가지고 있으며, 이에 따라 홍보가 필요하다고 응답
- 높은 시청경험(76%)과 비교하여 관람 경험(28%)으로 시청자의 관람객화와 관련한 방안이 필요할 것으로 분석
 - 관람의향은 82%로, 관람과 시청간 간극을 줄인다면 성공적일 수 있을 것으로 판단

□ 인식도 및 만족도

- (정부 사업인지도) 약 34.6%의 응답자가 이스포츠 사업에 대해 알고 있지 않았다고 응답했지만, 약 33.7%의 응답자가 알고 있다고 응답
- (산업발전 효용도) 약 39.7%의 응답자가 산업발전에 효용도가 높다고 응답했지만, 약 18.9%가 그렇지 않다고 응답
- (사업만족도) 약 34.7%의 응답자가 현 사업에 만족하고 있지만, 약 20.9%의 응답자가 현 사업에 대해 불만족을 느끼는 것으로 조사
 - 특히, 인지도와 관련된 응답이 가장 많은 상태
- 사업만족도를 증대시키는 것이 가장 중요할 것으로 분석

□ 이스포츠의 스포츠화

- 응답자의 75% 이상이 이스포츠를 스포츠로 인식하고 있으며, 이스포츠로 인식하고 있지 않은 응답자는 불과 8%에 해당
 - (긍정) 주류 스포츠와 같이 공정한 경쟁요소와 승패 요건이 존재하여 선택
 - (부정) 신체적 운동의 개념이 아니기 때문
- 스포츠화에 대해 모르겠다고 응답한 비율은 16.5%로, 이스포츠 혹은 게임에 관심이 없거나 스포츠로 정의함에 있어 모호함이 주된 이유인 것으로 조사

4) 심층인터뷰

□ 이스포츠 저변확대 사업

- 사업에 대한 인지 여부에 무관하게 저변확대 사업을 대체로 긍정적으로 평가
 - 홍보 및 인식개선만이 아니라 시청/관람 계층 고려 요구 등 다양한 응답
- 국외를 대상으로 한 콘텐츠화, 지역 이스포츠 역량 확대부터 신규 팀 이점 제공, 팝업스토어 활성화까지 구체적인 참여 확대 방안을 다양하게 고려

□ 사업 만족 및 불만족 사항

- 다양한 사업의 진행되어 참여 여건이 마련되고, 실제 선수가 발굴되는 등 성과로 이어지는 것에 대한 만족 등 응답
 - 기존 진행 중인 사업의 꾸준하고 개선된 진행을 통해 성과를 추가 확보
- 홍보 부진뿐만 아니라 부정부패, 종목 편중도, 리그 폐지 우려 등 이스포츠 산업 전반에 대한 문제점에 대해 지적
 - 이스포츠 산업의 근본적인 문제해결을 위한 노력이 필요
- 정부의 이스포츠 사업 자체에 대한 회의적 의견도 존재
 - 이스포츠 산업 특성을 고려하여, 정부주도 범위에 대한 고민 필요

□ 사업 추진 방향

- 이스포츠 인식 개선요구와 함께 게임 인식 개선요구가 등장
- 장기적 보상 마련 및 접근성 개선 등 대회 개선요구를 다양하게 응답
- 아마추어 대회뿐만 아니라 안정적인 프로대회를 운영할 수 있게 해 달라는 요구 존재
 - 이스포츠 대회의 지속가능성에 대한 회의는 수익성에 대한 근본적인 물음에서 답을 찾아야 하며, 이에 대한 정부의 지원 방법 모색 필요
- 지역 소규모경기장에 대한 긍정 및 부정의견이 공존
 - 독립적인 공간 및 시설에 대한 요구 확인

5) FGI

□ 공통

- (이스포츠 사업의 문제점) 소통 부족, 단발적 사업, 목표 및 방향성의 일관성, 성과 공표문제, 인력양성 지원 등 다양한 부분의 문제가 존재
- (이스포츠의 문제점) 종목사 IP, 기성세대 인식, 산업 및 시장 상황의 종속, 수익구조 문제 등 산업 자체의 약점이 존재
- (정부의 이스포츠 주도범위) 산업지원센터 확대, 연구 확대, 규제·갈등 등에 대한 통합 기관으로서 역할을 주문
- (정부주도 이스포츠 연구 실용성) 활용하거나 사용하는 데 있어 유용하다고 느끼는 입장은 아닌 것으로 조사되었으며, 추가적인 연구 확대를 주장
- (계층별 의견 차이 원인) 응답자가 소비자 및 공급자 간 관점 차이로 응답

□ 생활이스포츠

- (생활스포츠화 의견) 생활 권역으로 확대됨에 따라 나타나는 이점에 주목
- (상설경기장 방향성) 수익성과 인력 전문성 등을 이유로 대부분 상설 경기장 추가 구축에 대해서는 반대
- (지역 소규모 이스포츠 경기장 의견) 시설 자체의 건립 비용 등과 운영 인력을 고려하였을 때 실질적 이득이 적을 것으로 생각

□ 국제화

- (국제 표준화 및 스포츠화) 국제 표준화 및 이스포츠의 스포츠화에 대해서 대부분 전문가가 찬성하고 있으나, 선행되어야 하는 조치와 논의가 다수 존재
- (국제주도권 확보) 새로운 국제 표준화에 대한 충분한 논의와 협력 체계의 구축, 새로운 전략 발견 등이 필요할 것으로 제언
- (국제 이스포츠 단체를 통한 주도권 확보) 다양한 학계 및 국가적 논의를

거친 이후 다양한 대회와의 연계를 통해서 주도권 확보가 가능할 것으로 예상

- (국제주도권 확보 제언 사항) 전략, 인재양성, 연구, 종목 다양화 등을 강화하여 진행할 것을 제언

□ 산업

- (규제 및 제한 등으로 인한 사업의 어려움) 어려움이 없는 것으로 응답하였으나, IP 권한에 대한 어려움이 존재
- (이스포츠 법 등으로 인한 사업의 어려움) 정부의 순환 근무로 인한 행사 개최의 어려움이 존재하고, 기업을 위한 예산지원사업 증가를 희망
- (정부 이스포츠 사업을 통한 효과 및 이익) 인식개선에 가장 큰 영향이 있으나, 민간 대회와 비교하여 임팩트가 약한 것으로 응답
- (정부 사업 희망 방향성) 상설경기장의 지속성 강화, 정부 지원 대회에서의 프로자원 활용, 종목 의존도 하락, 참여 주체별 역할 설정 등이 필요하다고 응답

6) 협의체 개최 내용

이스포츠 전반

- 다양한 국내 게임의 이스포츠화를 위한 사업 및 지원이 필요
- 풀뿌리 이스포츠 정착 기반 마련 필요
- 장애인 e스포츠에 대한 정부 지원사업이 필요
 - 미개척된 분야에 대한 지원
- 인프라(하드웨어) 구축보다 소프트웨어 구축이 시급
- 성과 및 목표에 대한 방향성이 필요
- 외교 네트워크 점검을 통한 주도권 확보

사업

- 모두가 즐길 수 있는 대회개최가 필요
 - 등급(랭크)제 등의 도입 필요
- 기존 사업 구체화 및 지속성 마련
- 명예의 전당 홍보 필요
- 모바일게임 수요 대응 필요
- 이스포츠 플랫폼의 점진적 민간협업 추진 필요
- 이스포츠 종목에 대한 고려 필요

2. 발전방안 도출

1) 전략방향 도출

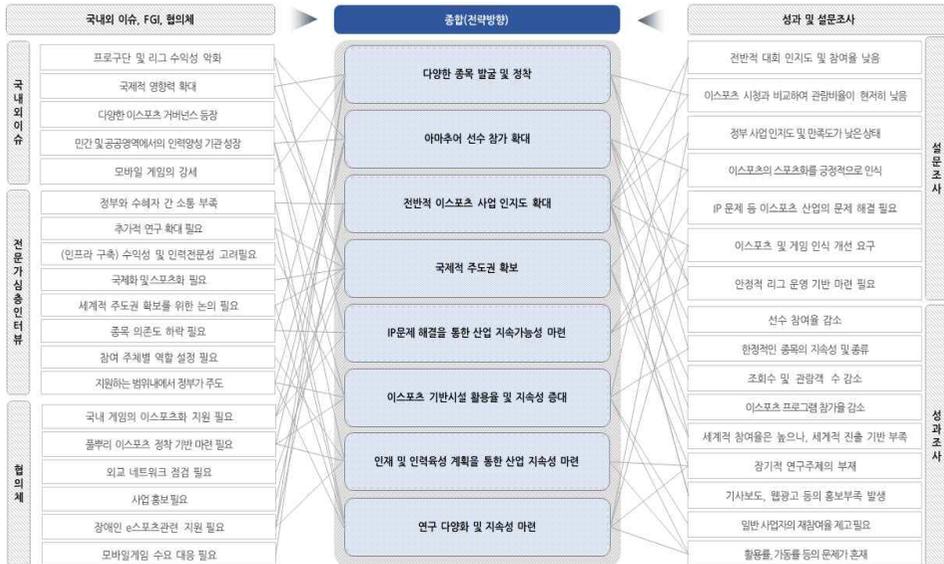
□ 시사점 종합을 통한 전략방향 도출

- 앞서 살펴본 국내외이슈, 설문조사, 성과분석, FGI 등의 시사점을 종합
- 이하, 전략방향은 아래와 같음

<표 5-1> 전략방향 도출

구분	주요 시사점
국내외 이슈	프로구단 및 리그 수익성 악화, 국제적 영향력 확대
FGI 및 협의체	국제화 및 스포츠화 필요, 종목 의존도 하락 필요, 장애인 e스포츠관련 지원 필요
성과분석	선수 참여율 감소, 한정적인 종목의 지속성 및 종류, 활용률, 가동률 등의 문제가 혼재
설문조사	전반적 대회 인지도 및 참여율 낮음, 정부 사업 인지도 및 만족도가 낮은 상태, 이스포츠 및 게임 인식 개선 요구

전략방향			
①	다양한 종목 발굴 및 정착	⑤	IP문제 해결을 통한 산업 지속가능성 마련
②	아마추어 선수 참가 확대	⑥	이스포츠 기반시설 활용율 및 지속성 증대
③	전반적 이스포츠 사업 인지도 확대	⑦	인재 및 인력육성 계획을 통한 산업 지속성 마련
④	국제적 주도권 확보	⑧	연구 다양화 및 지속성 마련



<그림 5-1> 전략방향 도출

<표 5-2> 전략방향 주요근거

전략방향	주요근거
다양한 종목 발굴 및 정착	<ul style="list-style-type: none"> • (국내외이슈) 국제적 영향력 확대, 모바일 게임의 강세 • (FGI 및 협의체) 종목 의존도 하락 필요 • (성과·설문조사) 안정적 리그 운영 기반 마련 필요, 한정적인 종목의 지속성 및 종류
아마추어 선수 참가 확대	<ul style="list-style-type: none"> • (국내외이슈) 민간 및 공공영역에서의 인력양성 기관 성장 • (FGI 및 협의체) 풀뿌리 이스포츠 정착 기반 마련 필요 • (성과·설문조사) 선수 참여율 감소, 안정적 리그 운영 기반 마련 필요
전반적 이스포츠 사업 인지도 확대	<ul style="list-style-type: none"> • (FGI 및 협의체) 정부와 수혜자 간 소통 부족 • (성과·설문조사) 이스포츠 및 게임 인식 개선 요구, 이스포츠 프로그램 참가율 감소, 기사보도, 웹광고 등의 홍보부족 발생
국제적 주도권 확보	<ul style="list-style-type: none"> • (국내외이슈) 다양한 이스포츠 거버넌스 등장, 국제적 영향력 확대 • (FGI 및 협의체) 국제화 및 스포츠화 필요, 세계적 주도권 확보를 위한 논의 필요 • (성과·설문조사) 세계적 참여율은 높으나, 세계적 진출 기반 부족, 장기적 연구주체의 부재
IP문제 해결을 통한 산업 지속가능성 마련	<ul style="list-style-type: none"> • (국내외이슈) 프로구단 및 리그 수익성 약화 • (FGI 및 협의체) 종목 의존도 하락 필요, 국내 게임의 이스포츠화 지원 필요 • (성과·설문조사) IP 문제 등 이스포츠 산업의 문제 해결 필요, 안정적 리그 운영 기반 마련 필요
이스포츠 기반시설 활용율 및 지속성 증대	<ul style="list-style-type: none"> • (국내외이슈) 민간 및 공공영역에서의 인력양성 기관 성장 • (FGI 및 협의체) 수익성 및 인력전문성 고려필요, 풀뿌리 이스포츠 정착 기반 마련 필요 • (성과·설문조사) 일반 사업자의 재참여율 제고 필요, 활용률, 가동률 등의 문제가 혼재, 전반적 대회 인지도 및 참여율 낮음
인재 및 인력육성 계획을 통한 산업 지속성 마련	<ul style="list-style-type: none"> • (국내외이슈) 민간 및 공공영역에서의 인력양성 기관 성장 • (FGI 및 협의체) 풀뿌리 이스포츠 정착 기반 마련 필요, 참여 주체별 역할 설정 필요 • (성과·설문조사) 선수 참여율 감소, 기적 연구주체의 부재, 활용률, 가동률 등의 문제가 혼재
연구 다양화 및 지속성 마련	<ul style="list-style-type: none"> • (FGI 및 협의체) 세계적 주도권 확보를 위한 논의 필요, 추가적 연구 확대 필요 • (성과·설문조사) 장기적 연구주체의 부재, 이스포츠 및 게임 인식 개선 요구

□ SWOT분석

- 이스포츠파 사업의 궁극적 방향성을 제시하기 위해 시사점을 종합하여 SWOT 분석을 실시
- 이를 통하여 전략 방향 및 목표를 설정하고 장기 비전을 도출

<표 5-3> SWOT 분석

		Strengths(강점)	Weakness (약점)
		Internal	<ul style="list-style-type: none"> • 공교육 측면에서의 인력양성 진행 • 공적 측면에서의 대회, 행사 활동 진행 • 이스포츠파 대회 등을 위한 진행시설 확보 • 법령 등을 통해 권익보호 등의 참여자 여건 마련 • 공적 측면에서의 연구 진행
External	<p>Opportunity (기회)</p>	<p>SO 전략 <기회활용></p>	<p>WO 전략 <약점보완></p>
	<ul style="list-style-type: none"> • 이스포츠파 산업의 지속적인 성장 • 이스포츠파 관련 사업 참여국가 증가 추세 • 다양한 종목의 이스포츠파화 진행 	<ul style="list-style-type: none"> • 산업계의 요구에 부합하는 공적영역의 교육 체계완성 • 아마추어 육성의 지속적 지원을 통한 국가 위상 강화 • 공적 강점을 바탕으로 이스포츠파 생활문화를 선도 	<ul style="list-style-type: none"> • 홍보증대를 통한 이스포츠파 문화 확산 • 이스포츠파 플랫폼 구축을 통한 홍보확대 및 사업의 유기적 연결 • 장애인 이스포츠파 지원 강화 및 사업 고도화
	<p>Threat (위협)</p>	<p>ST 전략 <위험극복></p>	<p>WT 전략 <역량강화></p>
	<ul style="list-style-type: none"> • IP의 흥행에 따른 대회 흥행 종속 • IP 문제로 인한 대회 개최의 어려움 • 다양한 국제 이스포츠파 거버넌스 등장 	<ul style="list-style-type: none"> • IP 문제의 해결 주체 역할 자처 • IP 활용공간으로서 진행시설 제공 • 학계와의 협업을 통한 국제적 표준화, 교육체계화 연구 진행 	<ul style="list-style-type: none"> • 장애인 이스포츠파 대회의 국제화를 통한 국제 이스포츠파 거버넌스 주도권 획득 • IP문제 해결을 위한 국내 종목사 지원 강화 • 장기적 연구진행을 통한 IP문제 해결

□ 추진전략 도출

- (설문조사 결과) 일반인의 **사업 인지도** 저조
- (FGI, 설문조사, 심층인터뷰 결과) **인식개선**에 대한 요구
- (협의체 및 FGI 결과) 이스포츠 **향유문화** 및 **기반**에 대한 지원 요구

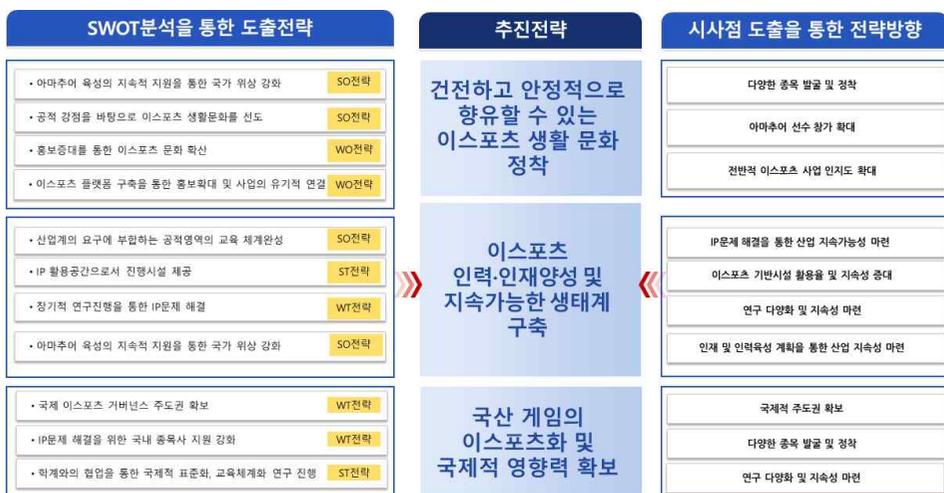
=> 건전하고 안정적으로 향유할 수 있는 이스포츠 생활 문화 정착

- (성과분석 결과) **선수양성** 중점 대회가 활성화되지 않았으며 인지도가 저조
- (FGI, 심층인터뷰 결과) 이스포츠 **교육 비전**, **목표** 등이 모호
- (협의체 결과) 결과 **선수와 산업**을 지원하여 이스포츠 산업발전을 도모

=> 이스포츠 인력·인재양성 및 지속가능한 생태계 구축

- (성과분석 결과) 주요 대회에서 **국내 게임의 비중이 낮은** 상태
- (FGI 및 협의체, 설문조사 결과) 이스포츠 산업에서 **IP의 영향력**이 절대적
- 국내 산업 및 국제 이스포츠 주도권을 위해 **국내 종목사의 이스포츠 종목** 필요

=> 국산 게임의 이스포츠화 및 국제적 영향력 확보



<그림 5-2> 전략목표 도출

2) 비전·전략체계

□ 건전하고 안정적으로 향유할 수 있는 이스포츠 생활 문화 정착

- (생활이스포츠 문화 정착) 생활 권역에서의 건전한 **이스포츠 문화** 확산, **대회/리그 사업**을 기반으로한 향유문화 정착
 - 안정적이고 영향력 있는 대회를 목표로 개선 추진
- (이스포츠 향유 기반구축) 공인 이스포츠시설, 상설경기장 등 사업 **기반 구축**을 통한 저변확대 지원
 - 신규 플랫폼 도입 및 기존 기반시설의 효율적 활용을 목표

□ 이스포츠 인력·인재 양성 및 지속가능한 생태계 구축

- (이스포츠 인력·인재 양성) 이스포츠 인력규정 마련, 학계 협의를 통한 **인력양성 방안 구축** 등 이스포츠 인력·인재 양성의 기틀 확립
- (지속가능한 생태계 구축) 이스포츠의 장기적 지속가능성을 확보하기 위하여 안정적 **이스포츠 생태계 조성**에 기여
 - 산업·학계와의 협력을 통한 기존 사업의 내실화 목표

□ 국산 게임의 이스포츠화 및 국제적 영향력 확보

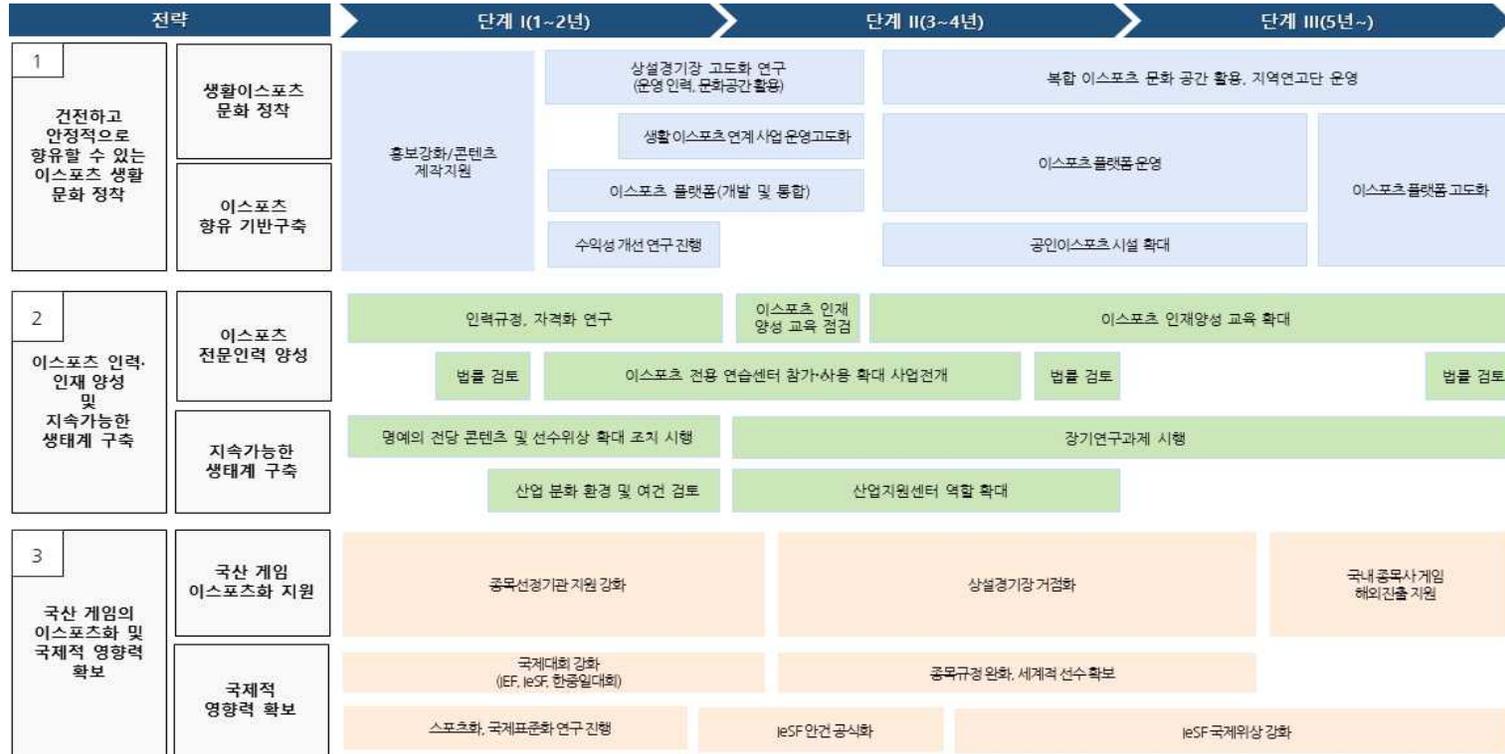
- (국산 게임 이스포츠화 지원) 이스포츠화 지원 사업, 상설경기장 활용 등을 통한 지속적인 **국산 게임의 이스포츠화** 지원
 - 사업 확장을 통해 종목을 발굴하여 IP 문제 완화, 다양성 확대를 목표
- (국제적 영향력 확보) 기존 국제 대회 지원 강화와 종목 선정 다양화 등을 통하여 **국제적 영향력 확보**
 - 국산 이스포츠 종목의 IP 경쟁력을 강화하고, 해당 조치를 바탕으로 관련 이익(인력증대, 산업 규모 상승 등) 증대를 목표

<표 5-4> 비전·전략체계

<p>비전</p>	<p>이스포츠 종주국에서 선도국으로의 비상, K-eSports</p>		
<p>전략목표</p>	<p>건전하고 안정적으로 향유할 수 있는 이스포츠 생활 문화 정착</p>	<p>이스포츠 인력·인재 양성 및 지속가능한 생태계 구축</p>	<p>국산 게임의 이스포츠화 및 국제적 영향력 확보</p>
<p>전략방향</p>	<p>생활이스포츠 문화 정착</p>	<p>이스포츠 인력·인재 양성</p>	<p>국산 게임 이스포츠화 지원</p>
	<p>생활 권역에서의 건전한 이스포츠 문화 확산, 대회/리그 사업을 기반으로한 향유문화 정착</p>	<p>이스포츠 인력규정 마련, 학계 협의를 통한 인력양성 방안 구축 등 이스포츠 인력·인재 양성의 기틀 확립</p>	<p>이스포츠화 지원 사업, 상설경기장 활용 등을 통한 지속적인 국산 게임의 이스포츠화 지원</p>
	<p>이스포츠 향유 기반구축</p>	<p>지속가능한 생태계 구축</p>	<p>국제적 영향력 확보</p>
	<p>공인 이스포츠시설, 상설경기장 등 사업 기반 구축을 통한 저변확대 지원</p>	<p>이스포츠의 장기적 지속가능성을 확보하기 위하여 안정적 이스포츠 생태계 조성에 기여</p>	<p>기존 국제 대회 지원 강화와 종목 선정 다양화 등을 통하여 국제적 영향력 확보</p>

3) 로드맵

○ 본 사업의 전략방향 및 세부발전방안을 종합하여 로드맵을 작성



<그림 5-3> 로드맵

4) 참여 주체별 역할 부여

가) 역할별 근거

역할설정 근거

- FGI 및 협의체 의견을 종합한 결과, 이스포츠 산업의 발전을 위해 각계의 주요 목표를 설정하기 위해 이스포츠 참여 주체별로 정확한 역할을 부여하는 것이 필요하다고 판단
- 전문가의 의견에 따르면, 이스포츠 사업 주체를 정부, 산업계, 학계로 분리하여 진행할 것을 추천

생활화

- 성과분석 결과, 대부분의 저변확대 사업을 일반인이 인지하지 못하는 상태
- 협의체 및 FGI 결과, 이스포츠가 어느 정도 제도권에 들어섰다는 평가가 있으나, 이스포츠의 스포츠화에 대한 합의가 완전히 이뤄진 것은 아닌 상태

육성화

- 산업발전을 위해 인력 및 인재양성은 필수적이며, 이에 따라 관련 지원 사업이 등장하고 있음에 따라 해당 부분에 대한 발전이 필요
- 이스포츠 인력에 대한 명확한 규정이 없는 만큼, 해당 부분에 대한 정의와 교육 방향 등에 관한 기초적 연구가 필요

세계화

- 현재 다수의 해외 IP를 사용함에 있어 산업, 지자체 등 모두가 어려움을 겪는 중
- 이를 타개하기 위해, 국내 종목사 발전을 통해 국내 종목사를 지원하고 세계적 종목으로 발전시켜 국내 선수양성, 산업발전 등을 도모

나) 역할별 목표

역할 구분	생활화	육성화	세계화
정부	이스포츠 생활문화 정착	인재육성 지원	국내 종목 세계화 선도
산업	생활이스포츠 선도	산업인력 육성	국제적 이스포츠 체계 선도
학계	스포츠화 이론 개발	이스포츠 교육 철학 및 비전 구축	국제화 이론 선도

<그림 5-4> 참여주체별 역할 부여

□ 정부

- FGI 결과, 정부 차원에서의 주도범위는 산업의 이권을 침해하지 않으면서, 규제·갈등을 통합할 수 있는 수준이며, 산업·연구 등에 지원하는 역할을 바라는 중
- 따라서, 기본적으로는 지원하는 형태로 나아가되, IP 문제해결을 위해 종목과 관련해서는 더욱 강한 지원을 시행
- (이스포츠 생활문화 정착) FGI 및 설문조사 결과, 이스포츠 인식의 개선이 필요하고, 국민이 잘 알고 즐길 수 있는 환경이 필요
- (인재육성 지원) 민간과 협업하여 산업·학계·선수 양성을 지원하고 있으며, 해당 기조를 유지하여 풀뿌리 이스포츠 기반을 마련하여 인재육성을 지원
- (국내 종목 세계화 선도) IP로 인한 문제가 사업 주체 모두에게 발생하고 있음에 따라 해당 문제를 타개하기 위해 국내 종목을 지원하여 발전시켜 최종적으로 타 IP의 비용적 문제, 공공적 특성 등을 해결

□ 산업

- (생활이스포츠 선도) 다양한 종목의 당사자인 산업에서 이용자인 국민의 건전한 게임 문화 및 생활이스포츠와 관련된 적극적 선도가 필요
- (산업인력 육성) 산업발전을 위해 인재육성이 시급한 상황이며, 인력 수요 및 공급 방안에 대한 기초적 방향을 도출하여 고도화 및 협업 진행
- (국제적 이스포츠 체계 선도) 대회 구조, 선수단 운영 등 국제적 수준의 우수한 체계를 마련하여 세계가 따라오는 구조를 구축

□ 학계

- (스포츠화 이론 개발) 스포츠화와 관련한 논의 및 합의를 완료하여 이스포츠의 스포츠화에 대한 이론적 배경을 완성
- (이스포츠 교육 철학 및 비전 구축) 현재까지 논의되지 못했으나, 모든 교육의 기본인 교육의 철학과 비전을 구축하여 향후 인재 육성사업 및 공교육적 측면에서 활용
- (국제화 이론 선도) 종목의 국제화, 기관의 국제화를 연구하여 이스포츠 학계의 국제적 위상을 획득

3. 세부발전방향

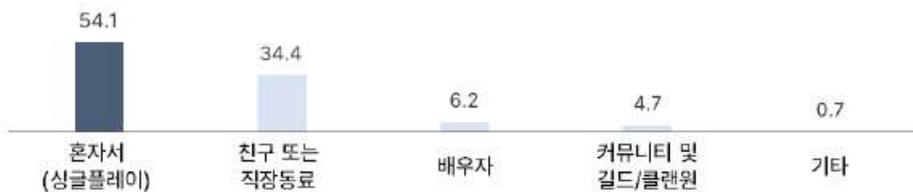
가. 건전하고 안정적으로 향유할 수 있는 이스포츠 생활문화 정착

1) 생활이스포츠문화 정착

(1) 동호인대회

□ 탄력적 종목선정

- 다양한 게임 사용자가 있음에도 불구하고, 리그오브레전드 및 피파온라인 4 대회에 집중
 - (2023년) 2020~2022년까지의 대회와 비교하여 다양한 종목을 대회로 개최
 - (종목추가) 기존 LOL, 피파온라인 외 스타크래프트, 발로란트, 이터널리턴 등 다양한 종목이 2023년에 추가
- KeSPA 정기대회가 아닌, 공인 이스포츠시설 자체에서 진행하는 소규모 동호인대회의 경우는 공식종목 유무에 연연하지 않는 자유로운 종목선정을 지향
 - 지역별 인기게임 수요를 지점별로 확인하여 유연한 종목선정을 유도하고 그에 따른 지원(개최, 심판파견 등)을 진행
- 꾸준히 참가팀 및 인원이 증가하는 추세지만, 혼자서 플레이하는 비중 (54.1%)이 매우 높은 상황임을 고려하여 1대1 게임종목의 확대가 필요



출처: 2022 이스포츠 실태조사, 187p

<그림 5-5> 이스포츠를 같이 플레이하는 대상

<표 5-5> 동호인대회 참가인원

(단위: 개)

2021년		2022년		2023년	
상반기	하반기	상반기	하반기	상반기	하반기
299	156	396	205	748	(진행 중)

자료: 2023 이스포츠 동호인대회 2차 보고회

인지도 향상 및 활성화

- 인지도가 8.2%에 불과하여 본 사업에 대한 홍보 및 인지도 향상이 필요
 - 이스포츠 시설을 필두로 동호인대회의 존재에 대한 홍보 필요
- (협력) 공식종목 게임 종목사와의 적극적인 협업을 통한 홍보 추진
- (홍보) 시즌별 우승자들의 게임 순위와 닉네임을 전시하는 ‘명예의 전당’ 보드를 이스포츠시설에 설치하는 방안 제안
- (고도화) 실력 구간별 격차를 최소화할 수 있도록 매치 혹은 리그를 구성
 - 게임별 티어 관련 규정을 명시하는 등 수준별로 즐길 수 있는 문화를 조성

승자 위주의 대회 지양

- 상위권 실력자만이 참가하고 일반 플레이어들은 참가를 단념할 가능성 존재함에 따라, 상위권 입상자뿐만 아니라 참여자 모두에게 돌아가는 보상이 필요
- 해당 보상을 마련을 위해서는 종목사와의 적극적인 협력이 긴요
 - (우수사례) 2023년 사업의 경우 ‘이터널 리턴’ 종목이 다양한 보상과 굿즈 등마련

동호인대회 커뮤니티 활성화

- 현재 이스포츠 동호인대회 플랫폼은 낯선 개인이 새로운 팀을 찾거나 결성할 수 있는 시스템이 부재
- 또한, 동호인 커뮤니티가 홈페이지상에 제작되어 있으나 회원가입 절차를 진행해야 하는 폐쇄적 구조

- 커뮤니티 내 글은 2023년 10월 기준 0건으로 확인
- 커뮤니티의 기능을 종합적으로 개편하여 낯선 개인도 지역 내 모집 중인 모임에 쉽게 가입할 수 있도록 개편. 나아가 스스로가 동아리를 주최하고 홍보하는 선순환이 이루어지는 환경을 구축

(2) 대학리그

□ 대학참여율 확대

- 성과분석 결과, 대학참여에 있어 종목의 다양성 및 개인전 출전 여부가 대학참여율에 상당한 영향을 미치는 것을 확인
- 종목선정 과정에 있어서 대학리그 참가자들의 해당 시기 인기 종목을 발굴하여 사전에 많은 수의 선수가 참여할 수 있도록 유인
 - 대학별 이스포츠 동아리 등을 통해 의견 수렴
- 대학 및 선수에게 MVP상와 유사한 상을 수상하는 등 다양한 참여자에게 수상의 기회를 제공하여 대학 모두가 함께 어우러들 수 있는 행사를 개최

□ 연계대회 · 이벤트 개최

- (이스포츠 축제) 실력 위주의 단일한 최강팀을 뽑는 대학리그뿐만 아니라 ‘이스포츠 대학 축제(가칭)’ 등을 병행하여 추진
 - 상향식으로 진행되어 최종적으로 소수의 우승팀을 뽑는 기존 대학리그 자체는 실질적으로 입상할 수 있는 인원이 많지 않은 구조이며, 상위권 플레이어를 제외한 다수의 대학생이 대회를 함께 즐기는 것과의 괴리 존재
- 단순히 기존 경기 규정에 입각해 우승자를 가리는 것이 아니라, 다양한 게임 콘텐츠를 활용하여 다수가 참여할 수 있는 이벤트를 추가로 개최
 - 대학 행사들과 연계하여 부대 행사로 진행 시 높은 참여도 확보가 가능
 - 자연스럽게 이스포츠 대학리그의 본 대회의 영향력과 관심도가 증가

- 매년 참여대학 및 이벤트 주제를 변경하여 유연하고 참신한 대회가 많이 개최될 수 있도록 지원
 - 이벤트 개최를 위한 학생회 및 동아리와 연합하여 추진단을 편성하고 권한과 예산 지원을 통해 학생들의 자발적인 행사 추진
- 일반인 신분으로 참가하여 우수한 기량을 증명해 낼 때에 프로 대회에 출전할 수 있는 제도를 제공
 - (참고) 대학리그 우승팀의 경우 IEF참가권을 우선적으로 부여

(3) 전국장애학생페스티벌

□ 어울림 문화 확대

- 일반인과 장애 학생이 함께 즐기는 종목인 어울림 종목은 전체 중 약 47.4%이며, 일반인과 장애 학생의 어울림 문화형성에 있어서는 성공적인 것으로 평가
- 장애 학생 문화 확대라는 정책 목적에는 기여하고 있으나, 일반인과 장애 학생이 평상시 즐길 수 있는 KeSPA 공식종목 채택률은 20.2%에 불과하여, 일반인과 경쟁적 게임의 영역에서 함께 즐기는 것에는 많은 어려움이 보이는 것으로 분석
- 해당 페스티벌에서 본 부분을 고려하여, KeSPA 종목 중 함께 즐기기 좋은 종목을 선정하여 시범 진행해보는 것을 제안
- 더불어, 어울림 종목을 더 확대하여 행사의 취지를 더욱 고취하는 방향으로 나아갈 것을 제안

□ 선수 및 종목확대

- 현재, 페스티벌 참가자 중 발달·지체 장애를 제외한 장애 유형 학생의 결선 참가 비율이 낮은 상태임을 고려하여 다양한 장애 유형별 참가자 수의 확대를 진행
 - 발달·지체 장애인 본선 참가자 비율: 71%
- 종목확대를 진행하여 자연스럽게 참가자 수 확대가 가능할 것으로 기대

(4) 대통령배 아마추어 e스포츠 대회

□ 선수참가 확대

- 아마추어 선수의 프로게이머 입성을 위한 가교 역할을 수행하고 있으며, 매년 다양한 종목의 선수가 배출되는 중
- 다만, 종목의 수가 적어(평균 3.8개) 다양한 종목의 선수를 배양하는 것에 있어 부족한 상태
- 따라서, 프로게임단이 존재하는 종목을 추가하여 다양한 종목의 선수를 발굴하고, 이를 바탕으로 풍부한 이스포츠 생태계 영역을 만드는 것이 중요
- 또한, 2군 리그에 소속되어 있는 선수의 출전이 어려움에 따라 2군 선수 전체를 위한 대회를 추가 개최하거나 KeG의 한 영역으로 준프로 부문을 만들어 여러 선수가 주목받을 수 있는 계기를 마련

□ 일반인 참여 확대

- 설문조사 결과, 타 대회와 비교하여 비교적 높은 인지도와 관람 및 시청 경험을 보유하고 있으나 성과분석 결과, 비교적 낮은 관람객 수와 누적 조회수를 보유
- 실질적으로, 2007년부터 매년 개최됐으나 일반인 참여 확대에는 비교적 인색했던 것으로 분석
- 이를 타개하기 위해, 지역소속감을 활용한 대회 연계, 선수 별 스토리텔링 등 다양한 방법의 홍보역량을 활용할 것을 제안

□ 지역 이스포츠 역량

- 다양한 스포츠 대회의 아마추어 선수의 경우 타 거주지역 출전선수 일지라도 출전한 지역의 지방자치단체 소속이 된다는 점을 고려한다면, 현재 KeG의 권역별 선발이 지역 이스포츠 역량에 도움이 되고 있다고 판단
- 수도권 선수의 인구수 대비 출전비율이 타 지역대비 높은 것이 아니기에 어느 정도 지역 균형을 이루고 있는 것으로 판단되며, 추후 지역 대표로서 활동이 가능하도록 관련 여건을 보장
- 더불어, 지역 거주 출전선수 성장 시 추후 참여선수 확대가 기대

(5) 상설경기장 운영

□ 중장기계획 마련

- 현재 이스포츠 전략계획은 존재하나, 경기장별 전략계획이 존재하지 않아 종목유치, 프로그램 개발 등의 활동이 미진한 것으로 분석
 - 단발적 용역 사업이 진행되는 상태
 - ‘아마추어 이스포츠 대회 프로그램 운영 용역’ 등 다수 존재
- 따라서, 현재 구축된 이스포츠 상설경기장 별로 지역 혹은 경기장 특색에 맞는 전략계획을 개발하여 이를 이행할 것을 제안
- 더불어, 문화 공간으로서의 확장 혹은 프로·아마추어 대회 관람의 영역 중 우선순위를 정하여 진행하는 것을 제안

□ 대회 프로그램 체계화

- (대회-프로) 현재 프로 이스포츠 대회는 종목사 주도 하의 단일종목 단일 리그 형태의 운영이 우위를 점하고 있으며, 종목사의 주도 아래 자체 경기장을 구축하여 운영하거나 수도권의 주요 민간 이스포츠 경기장을 이용하는 중⁴³⁾
- 이러한 프로대회를 상설경기장에 유치하는 것은 이미 구축된 시설을 넘어서는 메리트를 제공해야 하나, 지역에 위치한 경기장의 특성이나 유명 대회의 결승전급 대규모 인력을 수용할 수 없다는 상설경기장의 한계가 명확
- 상설경기장에서 양질의 프로급 경기를 관람할 기회를 제공하기 위해서는, 지역 진흥원 차원의 대회 추진이 아니라 상위 기관이 주도하여 종목사와의 리그 추진 계획 차원에서의 협업을 진행
 - (예시) 정기 리그의 일부분을 지역 상설경기장에서 주기적으로 개최한다거나, 정기 프로리그 구축, 온라인 위주로 진행되는 대회 발굴을 통한 오프라인으로 확장 유도

43) 2021 이스포츠 정책연구, 한국콘텐츠진흥원, 2022

- (대회-아마추어) 다양한 연령층과 성별이 쉽게 접근할 수 있는 게임 선정 및 연령별 니즈를 고려한 대회 방식 및 운영을 고려하여 지속적 참여 유도
 - 모바일 이스포츠 대회개최를 통해 물리적, 시간적 제약 감소를 통해 대회 횟수 및 참여율 증가 모색
- 티켓 동원 능력이 취약한 낯선 아마추어 대회의 관람을 유도하기 위해, 이미 형성된 커뮤니티의 인원들이 참여할 수 있도록 유도하는 등의 방법을 활용
- 이스포츠 대회 시청과 비교하여 관람의 메리트가 감소했음을 고려하여, 관람과 함께 다양한 행사를 연계하는 방식을 고려

□ 지역연고단 운영

- 지역 이스포츠 활성화를 위해 상설경기장을 거점으로 지역 연고 게임단의 창단이 필요하나, 현재 유인요인이 적어 후원사들이 적극적으로 참여하고 있지 않은 상황이며, 다양한 게임의 선수를 확보하지 못한 상태
 - 지역 연고 게임단 목록 및 종목은 아래와 같음
 - (부산이스포츠경기장) Liiv Sandbox(카트라이더, 레인보우식스, LOL)
 - (광주이스포츠경기장) 광주(GJ) 쉐도우(LOL, 발로란트)
 - (대전이스포츠경기장) 대전하나CNJ(철권, 발로란트, 전략적 팀 전투)
- 관련 정책연구를 진행하여 상황을 검토한 이후, 상설경기장을 통한 이점을 바탕으로 적극적인 투자유치 등을 통해 다양한 이점(유인요인)을 확보하는 것을 제안
 - 종목사 및 방송사 등에 초기투자비용 감소 등을 홍보
 - (대전시) 대전 e스포츠 경기장을 비롯해 현장 중계방송 시스템과 콘텐츠 제작 비용 등을 제공 등
 - 지역사회와의 연계 가능성 등을 홍보
 - 다만, 상설경기장의 활용 방향에 대한 정책 결정 이후, 해당 내용의 반영을 진행

□ 복합 이스포츠 문화 공간으로의 확장

- (교육) 심판 교육뿐만이 아닌, 이스포츠 생태계 교육, 프로대회 리플레이 강좌 등 다양한 방식의 교육을 진행하여 이스포츠를 생활 권역으로 들어올 수 있도록 설계
- (투어) 이스포츠 대회 관람 및 지역 관광을 할 수 있는 여행 상품 개발
 - 대회 관람 후, 상설경기장 주변 관광지, 문화재, 식문화 등을 체험할 수 있도록 프로그램을 제공
 - 국내외적 인기를 얻고 있는 프로구단의 관광연계 방식 등을 추가적으로 고려
 - 이스포츠 구단 운영, 경기장 장비 체험 등 다양한 투어 유입요인을 마련하여 경기장에 대한 관심도를 높이는 방식을 추가적으로 고려
- (투어) 국내에 방문한 외국인들이 단순히 프로 경기를 관람하고 시청하는 소극적 참여에 그치지 않고, 직접 경기장에 와서 참여하고 협력해 볼 수 있는 적극적 참여가 가능하도록 지역 관광 상품과의 연계를 추진
 - 유명 대회인 LCK의 스프링 스플릿의 경우 국내 시청자 수 105만, 해외 시청자 수 412만 명을 차지하는 등 해외의 영향력이 강력
- (게임 콘텐츠) 진로체험, LCK 동시 관람, 이스포츠 토크쇼뿐만 아니라, 게임 시연회, 게임 발표·체험회 등 게임산업과의 연계를 통한 인식개선 기여
- (행사) 학교 현장 체험학습이나 진로체험 프로그램 등의 행사를 마련하여 상설경기장 운영 및 이스포츠 홍보 기회, 이스포츠 인식개선 기회 마련
 - 이스포츠에 대한 인식개선과 올바른 이용 방법 안내
 - 이스포츠 관련 산업 및 직업 소개, 직업 체험 기회 제공
 - 이스포츠 대회 외 다양한 문화예술공연 및 콘서트를 개최하여 지방 문화 인프라 역할 수행
 - 수도권 대비 문화예술 인프라 부족으로 공연 관람 및 문화 향유를 하는 데에 어려움

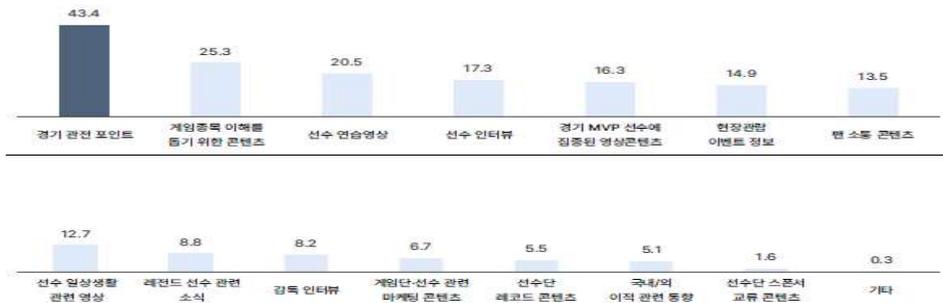
○ (방송) 현재 조회수가 상당히 저조한 상태이므로, 수요 콘텐츠를 확인하여
과급력 확보하고 상설경기장에 대한 인지도를 확보

- (대전이스포츠 경기장 유튜브) 2023년 기준 1천 조회수 이상을 기록한
영상은 39개 중 2건에 불과

• Shorts 영상 67건 중 1천 조회수 이상은 20건에 불과

○ (홍보) 지역 상설경기장을 중심으로 각종 부대 행사 및 대회개최를 통해
지역 이스포츠 경기장 홍보확대

- 지역 스트리머 대회개최 등 유명인 활용 방법을 제안



출처: 2022 이스포츠 실태조사, 177p

<그림 5-6> 수요 콘텐츠(소비자)

□ 운영기금 마련

○ 상설경기장 구축 이후 2년 이후 해당 사업의 지원이 끝나는 상황

○ 상설경기장 운영비용의 100%를 지방자치단체가 부담해야 하는 상황에서
운영을 위한 로드맵, 프로그램, 자금확보 방안 등이 불투명한 상태

○ 지속가능한 경기장 운영을 위해 종목유치 및 가동비용 등 비용적인
문제에 대한 고려가 필요한 시점

○ 이를 타개하기 위해, 대회운영비, 프로그램 운영비, 상금 등을 조달하기
위한 지역 펀드 조성을 제안

- 종목사, 지역진흥원, 지자체, 프로덕션, 구단주의 공동 투자 혹은 출자
방식을 통해 지속가능한 모델을 개발

- 이스포츠 협회의 체육회 정회원 입단을 통한 정부 체육지원 혜택 확보를 제안
 - 현재 총 12개 지역에서 시도체육회 가입 완료
 - 인건비 및 행정보조비, 경기력 향상지원금 등 지원 혜택의 수혜 가능성에 주목
- (프로구단) 선수계약비용 및 프랜차이즈 가입비 증가, 후원사 발굴 어려움 등 대다수의 구단이 운영에 있어 경제적 어려움을 겪고 있는 상황
 - 홍보 효과를 바탕으로 많은 기업이 이스포츠 산업에 진출하였으나, 매년 구단명이 바뀌는 등 홍보적 관점에서 회의적인 기업이 많은 상태
 - 이를 타개하려는 방법을 아래와 같이 제시
- (후원자 연결) 구단 내 적자 상황을 만회하기 위한 적극적인 후원사 유치 지원
 - 후원사가 접근을 꺼리는 이유를 분석하여 개선하고, 후원사와 구단의 접촉을 용이하게 만들 다양한 기회를 제공할 수 있도록 개선
- (수익 사업 강화) 종목사-선수단 연계 굿즈 등 다양한 상품판매 활로 개척을 통한인지도 및 수익성 개선을 제안
 - 현재도 해당 방식을 사용 중이나 강력한 수익원이 되고 있지는 못한 상황이기에 협력 강화 등의 추가적 방안 모색

□ 상설경기장 활용도 제고

- (미스매치) 초대형 규모의 대회는 시설 수용량을 초과하여 모집이 힘들고, 중소 규모의 대회는 인지도가 낮은 탓에 오프라인 관람객 방문 유인이 적음
- (대관 패키지 제공) 대형 규모의 대회를 진행하려는 종목사는 예선전 등을 이스포츠 상설경기장에서 진행하는 조건으로 기존 지방자치단체의 시설을 대관할 때에 유리한 조건을 제공

- Ex) 부산 이스포츠 상설경기장에서 예선을 진행 시 사직체육관 대관료를 할인
- (아마추어 대회 확장) 이스포츠 플랫폼 등을 통하여 전국적으로 진행한 대규모 대회의 경우는 결승전 등을 지역 상설경기장에서 진행할 수 있도록 하며, 적극적인 대관료 할인 등을 통하여 차별점을 제공
- 기존 기업이나 기관의 대회들도 적극적으로 유치하여 시설 활용

2) 이스포츠 향유 기반구축

가) 아마추어 이스포츠 대회 플랫폼 구축

(1) 도입

□ 현 이스포츠 사업의 한계

- 정부의 이스포츠 사업은 다양한 대회개최를 목표로 하는 저변확대 사업, 시설과 기반을 제공하는 기반구축 사업 및 연구개발을 통한 고도화 사업으로 구성
 - 저변확대 사업은 이스포츠를 대중이 향유할 수 있도록 하는 아마추어 대상의 대회 사업이 주축
- 아마추어 대회 인지도와 참여율 확보가 저변확대 사업성과에 직결
- 현재 일반 게이머들이 언제 어디서 어떤 게임의 대회나 행사가 진행되고 있는지 쉽고 편리하게 종합적으로 확인할 수 있는 플랫폼이 부재
 - 추가로, 공적 측면의 대회 사업들은 해당 지자체, 진흥원, 지역경기장 등의 주체로 각각 파편화되어 홍보하고 있는 실정
 - 설문조사 결과, 대부분의 대회가 15% 미만의 인지도를 보유하는 문제 발생

□ 아마추어 이스포츠 대회 플랫폼 구축 제안

- 종합적인 정부 아마추어 대회의 인지도 부족과 파편화를 해결하기 위해 정부·기관·지자체에서 주최하는 아마추어 대회들을 종합하여 이용자들이 손쉽게 대회 정보를 찾을 수 있는 플랫폼을 구축하는 것을 제안
 - 해당 플랫폼은 기존의 진행되고 있는 공공사이드의 모든 대회 정보들을 취합하여 홍보하는 데에 목적을 둬
- 나아가 정부의 다양한 기반구축 및 고도화 사업이 저변확대의 사업과 구체적으로 연계되기 위한 기반이 필요한 상태
 - 따라서 해당 플랫폼을 통하여 홍보를 확대하고 인지도를 향상하며 상설 경기장, 이스포츠시설 등을 활성화하고 성과가 확인될 시에 장기적으로 DB 구축, 이스포츠 종합 플랫폼 등으로의 확장이 가능

(2) 기존 유사 민간 플랫폼 현황

□ LVUP.GG (레벨업지지)

- (특징) 채널 기능을 통한 온라인 인플루언서 주최의 대회 활성화, 꾸준히 자체적으로 개최하는 아마추어 대회 존재
- PC방 대회, 중고등학생 대회 등 기존 정부 이스포츠 사업(동호인대회, 대학리그)의 수요자에 해당하는 계층이 해당 플랫폼을 사용 중
- 빅픽처인터랙티브사는 최근 WCG 인수를 통하여 게임단 운영 및 방송 등 종합 이스포츠 플랫폼 구축을 목표로 함
 - (회사 규모) 2015년 설립, 자본 120억 원

□ 배틀리카

- (특징) 해당 기업의 PC방이 대부분 이스포츠시설로 지정되어 동호인대회 등 사업에 적극 참여 중. 각 지역 시장 배 이스포츠 대회 등 정부 개최 대회 비중이 높음
 - (회사 규모) 2018년 설립, 자본 4천만 원

□ 게임의 민족

- 모기업 에스지에이 주식회사가 SGA이스포츠 법인을 설립 후 런칭 (2020)
- 이스포츠 리그 설립 및 운영을 담당하는 패키지를 판매 중
 - (회사 규모) 모기업 SGA주식회사 1997년 설립, 자본 580억

□ 이스포츠 아레나

- 이스포츠시설에서 진행되는 동호인대회만을 확인 할 수 있으며, 해당 사이트를 통하여 참여 신청이 가능
- 자체 커뮤니티의 역할이 제한적이고, 개인이 대회를 개최할 수는 없음

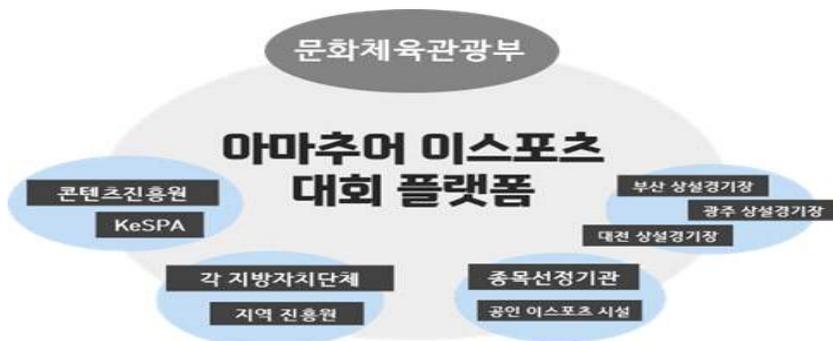
(3) 플랫폼 설립

□ 아마추어 이스포츠 대회 플랫폼의 필요성

- (정부 아마추어 대회인지도 부족) 설문조사 결과, 정부의 다양한 이스포츠 대회 중에서 3가지 이상을 인지하고 있는 비율이 16.8%에 불과하는 등 절대적인 인지도가 부족
 - 협의체 협의 간에서 업계에 속해있는 전문가임에도 앞으로 진행될 대규모 사업을 인지하지 못했던 경우 존재
 - 그럼에도, 설문조사 응답자의 58%가 추후 동호인대회, 대학리그, 지역 이스포츠 상설경기장 대회 등에 참여할 의향이 있다고 응답하였으며, 홍보확대가 참여도 상승으로 이어질 것이라 기대할 수 있음
- (민간 플랫폼 등장) 민간에서는 빅픽처인터랙티브의 레벨업지지 플랫폼을 필두로 하여 유사 플랫폼이 등장하고 있으며 확장 시도 중
 - 파편화되어 있는 아마추어 대회들이 다양하게 존재하며 이들을 종합하고자 하는 시도가 존재하는 것을 확인
- (현 상황) 아직 아마추어 이스포츠 대회에 대해 강력한 영향력이 있는 플랫폼은 부재하며, 민간플랫폼에도 정부와 지자체 주관의 대회가 다수 포함되어 있음
 - 지자체 대통령배 아마추어 이스포츠 대회 결선, 동호인대회, 대학리그 등
- (종합) 공공의 자본이 투입되는 이스포츠 대회 특징을 고려할 때, 대회가 단일한 공공의 영역에서 일원화되어 홍보되고, 체계적 추진이 필요
 - 이를 통하여 누구나 쉽게 전국에서 진행되는 아마추어 이스포츠 대회 정보를 습득할 수 있게 만들어, 전반적인 인지도 상승을 목표

□ 아마추어 이스포츠 대회 플랫폼 목표

- 아마추어 이스포츠 대회 플랫폼은 실현 가능한 범위 내에서 효율 극대화를 위해, 이스포츠 대회에 참여·관람 의사가 있는 일반인들이 기존 대회 사업들을 한눈에 모아보고 쉽게 참여할 수 있도록 하는 것을 목표
 - 전문가 협의체 결과, 대진표, 선수 등록, 진행 시스템 등을 모두 일원화하여 단일 플랫폼에 종합하는 것은 과도한 자원이 소요되므로 초기 단계에서는 회의적
- 정부는 ‘아마추어 이스포츠 대회 플랫폼’ 구축을 통하여 전국의 모든 공적 대회를 포괄하는 단일 플랫폼을 마련하여 종목별 대회 모아보기, 경기기록 DB 등의 기능을 제공
 - 해당 플랫폼은 독립된 온라인 웹사이트를 통해 구축
- (도입 초기) 이스포츠 대회에 관심이 있는 적극 수요자가 검색 엔진을 통해 직접적으로 유입될 수 있도록 유도
 - (도입 중장기) 이스포츠 전반에 흥미가 있는 잠재 수요자가 자연스럽게 유입될 수 있도록 네이버 이스포츠 등 기성 커뮤니티를 활용하여 홍보하고 플랫폼을 활성화
- (종합) 아마추어 이스포츠 대회에 관심이 가는 누구나 쉽게 해당 플랫폼을 접하고, 공공 부분의 대회가 어떤 것들이 있는지 확인할 수 있도록 하는 것이 핵심 목표



<그림 5-7> 아마추어 이스포츠 대회 플랫폼 구축 방안

(4) 구체화 및 특징점

□ 공공성

- (공공 대회 활성화) 정부 및 지자체의 예산이 투입되는 대회를 더 많은 시민이 인지하고, 향유할 수 있도록 활성화
- (산업발전) 단일한 아마추어 이스포츠 대회 플랫폼을 만들어 정부의 이스포츠 사업을 가시화하고 국내 이스포츠 산업발전에 직접 기여

□ 정책적 자원 활용

- (일원화) 유사하지만, 파편화되어 있어서 효율적으로 홍보되지 못하고 있는 기존 공적 사이트의 대회들을 종합하여 한 플랫폼으로 결집 및 통합하여 운영
 - KOCCA, KeSPA 및 각 지방자치단체 자체 대회, 지역 상설경기장 대회 등
- 기존 이스포츠 상설경기장 및 이스포츠시설 등과의 사업 연계를 강화하여 소규모 대회에도 차별적인 경험을 제공함과 동시에 시설의 가동률을 확보

□ 홍보 활성화

- (이스포츠 대회 플랫폼) 공공의 이스포츠 대회를 모두 확인할 수 있는 단일한 플랫폼 구축을 통하여 다양한 이스포츠 대회를 효과적으로 홍보
 - 대회 참여 의사가 있는 적극적 수요자뿐만 아니라, 게임 및 이스포츠에 관한 흥미가 있는 대부분의 잠재적 수요자들에게도 해당 플랫폼의 존재가 잠재적 이스포츠 참여 기반으로 기능

□ 제도권화

- (규칙 확립) 이스포츠 대회 운영에 공식적인 규정이나 규칙, 공인 심판 등에 대한 요구에 응하여 플랫폼상의 대회에는 전반적인 제도적 지원을 확립
 - (심층인터뷰) 부정부패 및 심판의 판정 혹은 규정에 대한 논란이 발생하는 경우가 해마다 발생하며, 이를 제도화하여 재발을 방지하고 감독하여야 한다.

- (분쟁 해결) 대규모 제도권 대회가 아니면 마련하기 힘든 분쟁 해결 시스템을 종합적으로 구축하여 소·중규모의 공공 대회에도 도움을 줄 수 있도록 운영
- (관리·감독) 승부 조작 및 불법 경기행위 등에 대한 엄격한 심사 기준을 도입하고, 처벌 규정을 확립하여 이스포츠 생태계의 건전한 발전을 도모

(5) 기존 사업과의 연계 발전

□ 이스포츠 대회/리그 사업

- 공공영역의 다양한 대회들을 한눈에 파악
 - 성과분석에 포함되지 않은 다수의 공공영역 대회들도 포괄
- 지역 대표선발전을 각 지역 기관이 일임하여 발생하는 파편화 문제 해결
 - 낯선 사용자 입장에서 정보를 얻을 수 있는 채널이 지역별 상설경기장 홈페이지나, 지자체 게임 문화 포털 등으로 분산된 것을 해결
 - 대통령배 아마추어 이스포츠 대회, 대학리그 등
- 추후 개최되는 대회/리그 홍보를 체계적으로 지속
 - 지속적인 플랫폼 홍보를 통하여 신규 대회 홍보에 소요되는 예산 및 기대효과 등을 안정적으로 예측
 - 기존의 지역별 홍보 자율성을 보장함과 동시에, 플랫폼을 통해서도 종합적 홍보 제공
- 궁극적으로는 공공의 자원이 투입되는 대회들을 종합하여 중복되거나 빈약한 대회들을 발견하고, 지원강화/일원화/폐지 등 개선 방안을 제시하는 데 기여하여 대회/리그 사업의 발전 기반을 제공하는 것을 목표로 함

□ 동호인대회 및 이스포츠시설

- (문제) 이스포츠시설로 선정되지 않아도 민간플랫폼 등을 통해 이스포츠 대회를 개최할 수 있는 환경을 고려할 때, 업자들에게 이스포츠시설 지정과 동호인대회는 큰 이점으로 작용하지 못한 것으로 파악

- 이스포츠시설의 동호인대회 개최 수가 높다고 볼 수 없고, 이스포츠시설 자체도 다른 PC방에 비해 충분한 차별점을 확보하고 있지 못한 상태
- (통합) 동호인대회 사이트 (이스포츠 아레나)를 대회 플랫폼으로 통합
- (이스포츠시설 차별화) 아마추어 이스포츠 대회 플랫폼이 정착되었을 때의 전국적 대회 수요를 수용할 수 있는 PC방을 이스포츠시설로 지정
 - 차별화된 대회 참여경험을 제공할 수 있는 PC방을 엄선하여 선정하고, 엄격한 관리를 통해 이스포츠시설이 사용자들에게 검증된 인증 제도로 정착
 - PC방 점주들은 안정적인 대회 공간 사용 수요를 확보하여 수익성 확보 및 이미지 개선이 가능

□ 종목선정기관

- (공식종목선정의 이점) 현재 정식종목으로 선정되었을 때의 혜택이 강력하지 않음
 - KeSPA 등이 주관하는 대회에서의 가점 및 산업지원센터의 지원 명시
- 종목사 입장에서 공식종목으로 선정됐을 때 얻는 강한 유인이 있어야만 종목선정기관이 유명무실한 기관이 아니라 영향력을 가진 기관으로 성장 가능
 - 종목사가 이스포츠 종목선정기관에 심의를 요청하지 않으면 이스포츠 종목으로 선정되지 않는 구조
 - IOC는 강력한 대회를 기반으로 종목선정에서 강한 영향력을 발휘함
- (개선) 아마추어 이스포츠 플랫폼을 통해 KeSPA, KOCCA, 지자체 대회등의 영향력이 강화되면, 자연스럽게 해당 대회에 참가하고자 하는 종목사의 수요가 증가
 - 이를 통해 종목선정기관의 공식종목이 영향력을 가진 제도로 성장할 것으로 기대
- (효과) 궁극적으로는 공공 영역의 대회 영향력이 확대될수록, 종목선정기관의 공신력과 영향력 및 실질적인 관리·감독 능력까지 확장될 것으로 기대

□ 상설경기장

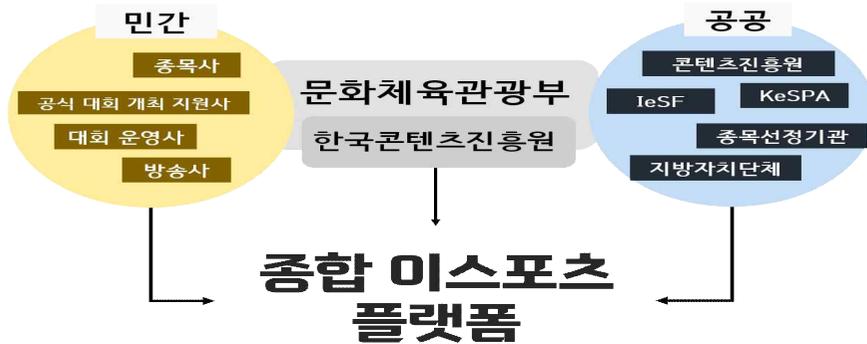
- 현재 지역에 다양한 이스포츠 상설경기장이 존재하며, 개별적인 대회를 추진 중
- 해당 플랫폼을 통하여 이스포츠 상설경기장별 진행 프로그램을 확인하고 해당 상설경기장을 홍보하는 창구로 활용이 가능
 - 주요 대회의 결승전을 상설경기장에서 진행하고, 이를 보기 쉽게 확인하고 홍보할 수 있는 공간으로 플랫폼을 활용
- 분리되어 운영되고 있는 각 상설경기장 홈페이지의 상위 플랫폼을 마련하여 유기적인 운영을 제공하고 체계적인 사업 추진을 도모

(6) 중장기 목표

□ 종합 이스포츠 플랫폼

- 아마추어 이스포츠 대회 플랫폼이 안정화되면, 장기적으로 민간의 대회나 참여/개최 기능까지 포괄하는 종합 이스포츠 플랫폼으로 확장 가능성이 존재
- 민간에서 진행되고 있는 대회들도 종합하여 확인하며, 소규모 개인이 대회를 개최하고자 할 때 기존 이스포츠 기반을 활용하여 편리하게 이용할 수 있는 시스템 등을 추가하여 종합 이스포츠 플랫폼으로 발전
- (대관 지원) 종합 이스포츠 플랫폼은 일반인들도 편리하게 대관을 진행할 수 있도록 마련하여 전국 어디에서나 중·소규모 대회개최를 가능하게 지원
 - 일반 PC방과는 다른 독립적인 공간과 쾌적한 환경을 제공하는 시설을 통해 생활 이스포츠 문화 정착
- (민간 대회 포괄) 공공 사이트의 대회뿐만 아니라, 대학 동아리, 사기업, 자체 커뮤니티 등이 주최하는 대회들도 함께 포함하여 기존 민간플랫폼 사업자들과 협력 발전 가능

□ 민간 협력 방안



<그림 5-8> 아마추어 이스포츠 대회 플랫폼 민간 협력 방안

- 종합 이스포츠 플랫폼은 민간과 공공의 협력 기구를 신설, 한국콘텐츠진흥원의 지원 아래에 운영하게 되며, 종합적인 조직 구성은 민관이 의논하여 구성하는 형태
 - 산업의 특성을 고려하여 민간이나 공공 분야의 과도한 집중이 없도록 유의
- (유인) 기존 민간 대회 플랫폼 사업자의 역량을 활용하고 사업을 통합하여 추진하기 위하여 ‘(가칭)공식 대회개최 지원사’ 등을 선정하는 방법 고려
- ‘공식 대회개최 지원사’의 경우는 기존의 대회개최 패키지 사업을 ‘종합 이스포츠 플랫폼’에서 공식적으로 홍보 및 판매하는 방법으로 사업을 진행
 - 개별 기업이 아닌 통합된 공공의 대회 시스템을 통하여 대회개최를 원하는 조직에 경기규칙, 진행, 홍보 등을 지원하여 공신력 있는 대회 추진
 - 정부의 기존 상설경기장 및 이스포츠시설과 연계한 전폭적 지원
- 민간과 공공이 유리되어 각각이 사업을 진행하는 것이 아니라 상호 협력을 통한 대회개최. 이스포츠 산업 특성에 맞는 유연한 운영 및 파급력 확보
 - 예시) 기존 이스포츠 대학리그와 레벨업지지의 사이버 연고전 등이 협력

□ DB 구축

- 공공 사이트에서 개최되고 있는 대회들을 종합하여 정보들을 취합하고 아카이빙 하는 형태로 발전이 가능
- 현재 민간에서 만들어지고 있는 위키 형태를 차용하여 사업을 고도화하며, 이스포츠 명예의 전당 아카이빙 사업과 연계하여 해당 사업의 내실화가 가능

나) 상설경기장 구축

□ 구축 시 이슈

- (대전) 안전문제 및 e스포츠 장비 설치 미흡 등의 문제로 경기장 구축이 지연
- (진주) 2년 반 동안 구축이 진행되지 않아, 국정감사에서 해당 문제에 대한 해결책을 주문⁴⁴⁾
- (성남) 2021년 구축이 계획되었으나, 2023년 불가인상 및 낮은 수익성 등을 이유로 경기장 건립을 취소
- (종합) 교부된 금액이 실질적으로 차질없이 사용된 경우가 많으나, 사업 지연 및 포기 등의 문제가 발생

□ 상설경기장의 규모별 관리

- 특색과 실정에 맞는 다양한 규모의 경기장을 추가하여 규모에 따라 리그를 개척하는 방안 고려
- 종합경기장 용도와 면적, 수용인원에 따라 등급을 나누어 관리함으로써 경기장의 규모에 따라 개척되는 리그를 다양화
 - 상하이시의 경우 상위 등급의 종합경기장을 다수 보유하게 되면서 세계 정상급의 이스포츠 대회를 유치⁴⁵⁾

□ 몰입형 건축 환경 조성

- 이스포츠 경기장은 선수들이 게임을 플레이하는 경기장의 특성뿐만 아니라 현장에서의 추가적인 중계를 통해야만 관중들이 비로소 대회를 접한다는 점에서 공연장의 특성이 혼재
- 이와 더불어 게임 진행을 위해 거대한 물리적 공간을 필요로 하는 기존 스포츠와는 달리 작은 구역만으로도 게임 진행에 필요한 공간을 확보 가능

44) 임오경 의원 “콘진원, 경남 진주 e스포츠 상설 경기장 논란 면밀히 검토 필요”, ZDNET, 강한결, 2023.10

45) 중국 상하이시 e스포츠 산업 연구, 박성민, 2022.02

- 따라서 이스포츠 상설경기장은 선수 경기장뿐만 아니라 관람석의 배치와 구조까지 적극적으로 고려한 건축이 중요
 - 이스포츠 선수의 실물을 경기장에서 볼 수 있다는 점은 현장 관람의 큰 차별점임에 따라 관중과의 거리가 느껴지는 구조는 지양
 - (광주 상설경기장) 기존 대학 건물의 대강당을 리모델링 하여 이스포츠 관람에 특화된 모습이 부재 (극장형)
 - (스크린) 실시간으로 게임 화면을 중개하는 스크린이 몰입도에 큰 영향을 미침에 따라, 대형 스크린을 다양한 각도에서 사각지대 없이 볼 수 있도록 설치
 - (사용자 편의) 단순히 정량적인 좌석 수 확보뿐만 아니라 관중들이 안락하고 편안하게 경기를 관람할 수 있도록 정성적인 측면을 고려할 것을 제안
 - 상설경기장 구축사업 진행 간 좌석 간 간격, 크기, 안락성 등 좌석 품질의 정성적인 측면을 고려하여 평가할 수 있는 조항 마련 등
 - (종합) 이스포츠 경기장의 경우 기존 스포츠 경기장이 가졌던 제한적인 공간 제약을 넘어서서 선수와 관중 좌석의 구조 및 배치, 설계부터 편의 요소까지 다양한 특성들을 고려한 차별적 건축이 필요하며, 이를 평가에 포함한 관리가 필요
- 오프라인 관람의 차별점 확보
- 이스포츠는 기본적으로 온라인 중계를 기반으로 함
 - 코로나 19 사태 이후, 온라인 선호 경향은 더욱 강하게 나타나는 중
 - (팬덤 결집의 기회) 상설경기장에서의 대회 개최가 이들이 물리적으로 한 곳에 모여 소속감을 가지고 결집할 수 있는 기회로 확장
 - 온라인 상에서 선수나 팀에 대한 팬이 존재하나 이들이 오프라인에 모일 구심점이 부족
 - 경기 중계 과정에 전반적으로 팬덤이 융화되어 응원하고 경쟁할 수 있도록 사전에 구단별 팬덤과의 협의를 통한 이벤트 등을 개최하는 방향으로 사업을 진행

- 나아가 경기 전후 이스포츠 상설경기장 내의 다양한 부대시설들을 적극적으로 활용하여 팬덤내 이벤트를 개최하고 즐길 수 있도록 지원을 제안
 - 대관료 할인 등
- (선수 직관의 기회) 관중들이 선수들을 잘 관람할 수 있는 물리적 환경뿐만 아니라 선수와 함께하는 프로그램을 개발하는 등 실질적으로 선수들과 함께할 방안을 마련하여 실질적 참여기회를 관람객에게 제공하는 방향으로 사업을 진행
 - 팬덤 뿐만 아니라 방문한 모든 사람이 선수와 커뮤니케이션 하는 경험을 제공할 수 있도록, 게임 전후로 사인회나 토크쇼 등을 함께 개최하여 차별점을 확보
- (참여 확대) 경기장의 관람객들이 단순히 관람하러 오는 것이 아니라 관중으로서 적극적으로 참여할 수 있는 환경을 구축
 - 온라인상에서 실제로 만난 적은 없으나, 같은 팀을 응원하는 낯선 사람들이 현장에 모이면서 동질감을 강화하고 유대감을 형성할 수 있도록 구성
 - 적극적인 관중의 참여경험을 제공하기 위해 독립적인 팀별 응원 구역 마련 등 경쟁적 응원 요소를 도입
- 수익성 확보
 - (수익성) 지속 가능한 운영을 위해 안정적인 수익구조 확보가 필요함에 따라, 경기장 명칭 사용권을 매매하는 방식 등의 시설활용 관점과 경기 연계의 방식 등의 운영적 관점을 동시에 활용
 - 설계단계부터 이스포츠 대회의 수요를 분석하고 예측하여 평가하고, 운영과정에서는 다양한 종목사와의 적극적인 협력을 통해 대회 유치에 집중

- 또한, 경기장 별로 중장기계획 및 전략 설정을 통해 도출된 방향성 및 전략목표를 기초로 수익성 모델을 확보
 - (1안) 지역의 문화시설들과 연계하여 다양한 체험, 교육 활동들을 병행하여 행사, 공연 등으로도 다양하게 사용할 수 있는 종합 이스포츠 문화공간으로 확장
 - (2안) 아마추어 및 프로대회를 중심으로 개최하여 경기장 가동률 및 관람객 수 등 실적 부분의 개선과 이스포츠 문화 확산에 기여
 - 해당 항목들은 예시로, 추가적 전략연구를 진행하여 대내외적 핵심 전략목표를 정의하고 공표하여 지속가능한 사업을 전개

다) 공인 이스포츠 시설

□ 시설 지정 혜택 강화

- 지정시설 재참여율이 약 48.9%로, 절반가량은 이스포츠 공인 시설 심사에 재참여하지 않은 것으로 파악되며 해당 시설의 재참여율 향상을 위해 혜택 강화가 필요
- 이스포츠시설로 지정됐을 때 독점적으로 제공할 수 있는 대회가 존재하고, 해당 대회의 인지도나 영향력이 강력해야 일반 피시방 점주들이 이스포츠 시설로 인증받고 싶어서 하는 유인으로 작용
 - 현재는 이스포츠시설이 아니어도 자체적으로 대회개최가 가능
- 따라서, 이스포츠시설 지정 시 운영에 도움이 될 수 있는 혜택을 최대한 제공
 - 예시: 체계적인 대회 및 리그 진행을 위한 매뉴얼 제공, 심판 및 관리·감독 기능 강화 및 분쟁 해결 서비스 제공, 대회 진행을 위한 상금 및 이벤트 물품 지원강화
- KeSPA의 연간 동호인대회를 제외한 기간에 공인 이스포츠시설 자체 이벤트 진행시 홍보 등을 지원

□ 시설 내 차별성 확보

- 기존에 개최되었던 대회와 앞으로 진행될 대회 등을 시각적으로 확인할 수 있는 디스플레이를 보급하여 해당 공인 이스포츠시설의 차별점을 홍보 및 참여를 유도
 - 이용자 관점에서 공인 이스포츠시설이 다른 일반 PC방과의 차별점을 실감할 수 있어야만 점주 및 이용자에게 매력적
- (편리한 대관) 표준화된 대관 절차와 시스템을 마련하여, 누구나 쉽고 간단하게 이스포츠 대회를 개최할 수 있도록 지원

- (독립적 공간) 일반 PC방과 다르게 물리적으로 독립된 공간을 확보한 시설만을 지정하거나 구축하고, 연석을 확정적으로 제공하여 원활한 의사소통 기회를 확보
 - 심층 인터뷰 결과, 이스포츠 대회를 진행 시에 팀원, 혹은 참여자 간의 독립적인 공간이 있다면 일반 PC방과 큰 차이를 느낄 수 있다고 응답
 - 체계적인 관리·감독을 통해 일반 공간과 다른 쾌적하고 몰입되는 공간 확보
- 또한, 관리자/대회 운영자 등의 기획력 및 운영능력 바탕의 시설 지정·구축을 진행할 수 있도록 관련 제도 개선을 진행

나. 이스포츠 인력·인재 양성 및 지속가능한 생태계 구축

1) 이스포츠 인력·인재 양성

가) 이스포츠 전문인력 양성

(1) 국내

국내 실태조사

- 현재 정규교육시설 내에서 이뤄지는 교육은 모두 이스포츠 대회개최를 위한 필수인원 수준으로 구성
- 더불어, 고등학교 및 전문대학의 수가 적어 대학교로 진학 시 진로계획의 차질이 생길 가능성도 존재
- (고등학교) 모든 학교에서 프로그래머를 위한 교육이 존재하나, 이스포츠 산업 직군에 대한 교육과정은 비교적 적은 상태
- (전문대학) 프로그래머와 함께 이스포츠 산업 직군을 전문적으로 양성

<표 5-6> 이스포츠 교육과정 양성 직군

(Base: 전체(n=8), 단위: 개, %)

구분	사례수	프로 게이머	콘텐츠 제작	이스포츠 기획자	코칭 스태프	분석	심판	기타
전체	8	87.5	87.5	87.5	75.0	62.5	37.5	37.5
고등학교	4	100.0	75.0	75.0	50.0	25.0	25.0	0.0
전문대학	4	75.0	100.0	100.0	100.0	100.0	50.0	75.0

출처: 2022 이스포츠 실태조사. 143p

이스포츠 전문인력양성기관

- 2023년, 이스포츠 양성기관을 처음으로 선정
- (이스포츠 인력양성기관) 총 3곳(동양대학교 동두천캠퍼스, 전남과학대학교, 호남대학교)을 선정
 - 이스포츠 분석, 심리학, 방송이해 등 이스포츠에 대한 종합적 이해를 고려
- (이스포츠 현장인력 직무역량 향상 지원기관) 총 2곳(경기콘텐츠진흥원, 부산정보산업진흥원)을 선정

(2) 해외

□ 인력양성 연구⁴⁶⁾

- 이스포츠 내의 직업은 미디어, 마케팅, 행사기획자, IT 등 다양한 범위에서 존재
 - (퍼포먼스 최적화) 건강관리, 포퍼먼스 관리 등
 - (미디어) 저널리스트, 사진사 등
 - (행사조직자) 옵저버, 감독, 통역가, 방송 등
 - (IT) 방송, 네트워크 설계자, 음향엔지니어 등
 - (커뮤니케이션) 콘텐츠 편집자, 내·외부 커뮤니케이션 담당자 등
 - (마케팅) 무역마케팅, 제품책임자, 브랜드매니저 등
 - (디지털) 웹디자이너, 3D그래픽 디자이너, 모바일 개발자 등
 - (비즈니스) 광고 및 인사(인사관리자, 훈련관리자, 권리구매자 등)
 - (관리) 법·금융 관리자(금융분석사, 변호사 등)
 - (서비스) 하드웨어 공급자, 시설 공급자 등

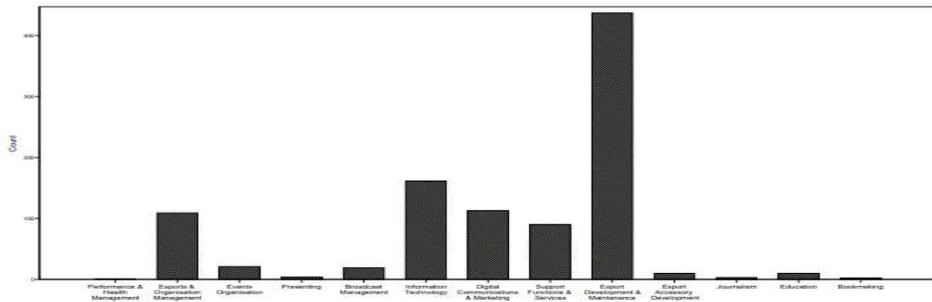


<그림 5-9> 이스포츠 연관 전문인력

46) Foundations for Esports Curricula in Higher Education, Michael James Scott 외 10인, 2021

□ 직업별 수요⁴⁷⁾

- e스포츠 관련 직군의 구인 구직광고를 바탕으로 구성(2021년 6월 미국 기준)
 - 블리자드, 유비아이스포츠, 트위치, 프나틱, 위게이밍, 에픽게임즈 등
- 이스포츠 개발 및 유지(1위) ▶ IT(2위) ▶ 디지털 커뮤니케이션 및 마케팅(3위) ▶ 이스포츠 조직·관리(4위) ▶ 기능 및 서비스 지원(5위)



<그림 5-10> 검색엔진 기반의 직업 고용 수요

□ 현황

- UCI Esports⁴⁸⁾: 아레나구축, 이스포츠 캠프 등 프로게이머 교육을 진행 중
- Staffordshire University⁴⁹⁾: 3년제 학사과정을 제공하고 있으며, 대회개최, 디지털 마케팅 등 이스포츠의 실무적인 관점을 학습
- College of Esports⁵⁰⁾: 게임 개발 및 디자인, 국제 이스포츠 비즈니스 등 이스포츠의 실무적인 관점을 학습
 - British Esports, University College of Osteopathy 등과 협력 중
- 이외 다양한 고등학교 및 대학에서 이스포츠 선수단과 이스포츠 인재를 육성 중
 - 그러나, 일반적인 교육과정으로 나타나지는 않은 것으로 분석
 - 이스포츠 산업과 연관된 학위 및 교육과정이 폐지된 대학도 존재

47) Foundations for Esports Curricula in Higher Education, Michael James Scott 외 10인, 2021

48) <https://esports.uci.edu/>

49) <https://www.staffs.ac.uk/course/esports-ba>

50) <https://collegeofesports.ac.uk/>

(3) 종합

□ 국내 이스포츠 인력양성

- 주로 프로그래머 양성 목적의 교육이 진행되는 중
 - 특히, 게임단에서 진행하는 교육 대부분은 프로그래머 지망생을 위한 것
- 이스포츠 인력양성을 위해 이스포츠 인력양성기관을 선정하여 교육을 진행
 - 고등 교육기관, 연구기관 및 비영리 법인으로 분리
 - 2023년에 처음 시행되어 교육과 관련된 추가연구가 필요한 상태
- 이스포츠 학과를 개설하여 교육을 진행하는 고등교육기관도 존재
 - 이스포츠 관련 마케팅, 심리학 등 종합적 관점에 대해 교육
- 자격 제도와 관련하여서는 e스포츠 심판제도가 유일한 상태
- 정부재정 투입을 통한 인재양성 부분은 현 사업연도(2018~2022)까지 괄목할만한 성과가 없었다고 평가

□ 해외 이스포츠 인력양성

- 대부분의 이스포츠 인력은 대학에서 양성 중
 - University(4년제), College(단과대 혹은 2년제) 과정 모두 포함
- 대학 소속 이스포츠 선수단을 위한 교육과정을 기본 골조로, 이스포츠 관련 직군(마케팅, 게임 개발, 국제비즈니스, 대회개최 등)의 교육을 함께 진행
- 미국의 경우 일부 고등학교 내에서도 교육과정이 존재
 - 주로, 프로그래머 양성과 관련
 - 국내의 일부 고등학교에서도 해당 방식과 비슷하게 진행 중
- 공교육적인 측면에서의 이스포츠 인력을 양성하고 있지는 않은 것으로 분석
 - 공교육의 측면에서 국내의 강점이 존재

(4) 발전방안

□ 이스포츠 인력 범위 규정

- 현재 국내에서 이스포츠 양성을 위해 진행하는 교육은 모두 이스포츠 진행에 있어 필수적인 직군을 위한 교육으로 범위 확대를 통해 다양한 인재를 영입해야 할 필요성이 존재하는 상황
 - 현재 대부분의 교육은 프로그래머, 코칭스태프, 기획자 등으로 한정
 - 현재 고등교육기관의 교육은 이스포츠에 대한 종합적 관점으로 진행되는 중
- 인력 범위를 이스포츠에 대한 이해를 갖춘 심리학, 영양학 전공 인력 등 다양한 역할의 직군을 포용할 수 있는 방향으로 확대
 - 해당 전공(심리학, 영양학 등)은 선수관리에 직접적 연관 존재
- 이스포츠 산업 연계직종들에 대한 사전정의를 바탕으로 연관 산업군과의 니즈를 공유하여 발전하는 방향으로 인재 및 인력양성을 진행
- 더불어, 이스포츠 지원 및 연계 인재양성에서는 유연성 확보가 필수적
 - 배출인력이 타 분야로도 나아갈 수 있도록 교육과정을 구성
 - 반드시 이스포츠 산업으로 편입되도록 구성하는 것이 아닌, 직업적 루트로서 작용

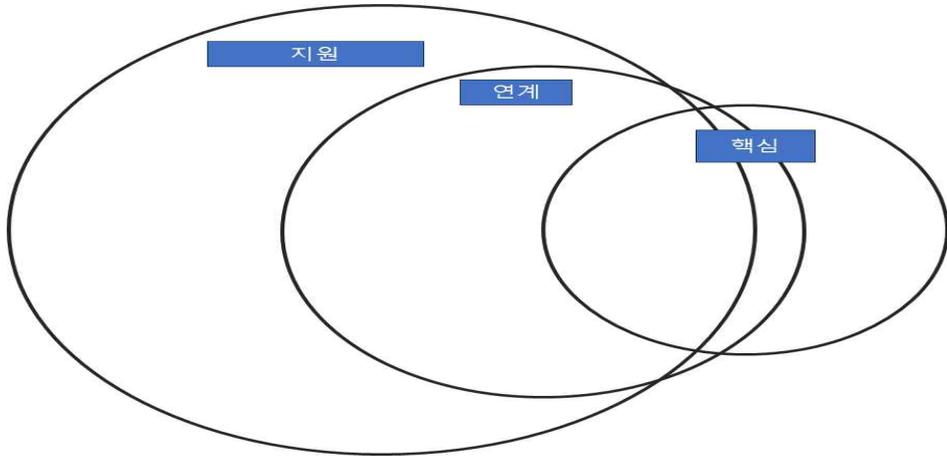
□ 이스포츠 연관산업 고려

- (이스포츠 산업) 게임이라는 매개물을 바탕으로 진행되며 선수, 코치 등 인적자원과 방송, 마케팅 등 다양한 산업 분야의 협업으로 완성되는 산업임을 고려
- (게임산업) 게임을 제작하는 산업으로, 특히 PVP(Player versus Player) 요소가 있는 게임이 이스포츠 산업과 가장 큰 연관 존재
- (프로덕션(방송)) 이스포츠 대회 중계, 영상콘텐츠 제작 등을 통해 이스포츠 산업 영향력 확대 및 진흥에 핵심적인 부분을 차지

- (마케팅, 건강, 기술(IT 등)) 이스포츠와 연관된 산업군의 수요와 이스포츠 산업 내의 수요를 예측하여 연관산업과 함께 성장할 수 있을 것으로 기대
- (국제화) 다양한 국가의 이해관계가 얽힌 사업임을 고려하여, 해당 문제를 해결할 수 있는 인재양성이 필요

□ 이스포츠 인력규정

- 이스포츠 경기 진행 등에 차질이 없도록 이스포츠 진행 및 진흥을 위한 필수 인력군을 설정하는 것을 제안
- (이스포츠 핵심인력) 이스포츠 대회 구성에 필수적인 역할을 담당
 - 게임단과 경기관리 인력으로 제한
 - (게임단) 코칭스태프, 프로게이머, 이스포츠 데이터 분석가 등
 - (경기관리) 리그 기획자, 심판, 진행요원, 기록원, 토너먼트 매니저, 대회 기획자 등
- (이스포츠 연계인력) 이스포츠 대회 및 산업에 연계적인 역할을 담당
 - 게임제작, 방송사, 국제화 등의 인력으로 설정
 - (국제화) 외교전문가, 이스포츠학 연구자 등
 - (게임제작) 그래픽 디자이너, 게임기획자 등
 - (방송사) PD, 오퍼레이터, 조연출(AD, FD), 방송작가, 게임 캐스터, 해설위원 등
- (이스포츠 지원인력) 이스포츠 산업을 지원하는 역할을 담당
 - 다양한 산업에서 활동이 가능한 인력으로 정의
 - 콘텐츠 제작, 관리(경영, 변호사 등), 심리상담사, 비즈니스 등



<그림 5-11> 이스포츠 인력규정 도식화

□ 이스포츠 교육과정 마련

- 단계별 핵심인력을 규정하여 체계적인 인력양성 체계를 마련
 - (1단계) 핵심인력 및 이스포츠 연계인력 규정
 - (2단계) 핵심인력양성 체계 구축 및 양성
 - (3단계) 이스포츠 연계인력 체계 구축 및 양성
- 인력을 양성할 수 있는 고등교육기관과의 MOU 체결을 진행
 - (국내) 동양대-농심이스포츠 이스포츠 전공 개설 사례 존재
- 산업인력 수급을 넘어, 이스포츠 관련 연구를 진행하여 점차 고도화할 수 있는 교육기관 및 교육과정이 추가로 필요함에 따라 추후 인력양성 사업에 반영될 수 있도록 조치를 진행
- (연계인력) 전공자 교육 커리큘럼에 이스포츠 관련 전공을 추가로 설치하여 관련 이해를 돕고, 이스포츠 산업 종사자로 유인
- (지원인력) 이스포츠 산업생태계 이해를 돕는 간단한 교육(1~2달)을 실시하는 것으로 이스포츠 관련 자격을 부여하여 타 산업과 이스포츠 산업 내 유연성을 확보

□ 은퇴 프로게이머 교육

- 프로게이머 은퇴 후 사회진출을 위한 교육의 필요성이 꾸준히 대두되고 있는 상황
- 기존 스포츠의 은퇴 후 사회진출을 위한 진로교육을 벤치마킹하여 이스포츠 관련 산업군에 재진입할 수 있도록 교육과정을 설계
 - 대한체육회 주관 ‘찾아가는 운동선수 진로교육’ : 대한체육회가 양성한 선수 출신 전문강사가 고등학교 학생 선수들 대상으로 교육
 - 한국프로축구연맹 ‘K리그 아카데미 - 진로 탐색과정’ 개최

□ 자격화

- 이스포츠 핵심인력에 한하여 전문적 자격을 부여하는 자격화 교육을 실행하여 외부 인력 등과의 차별성 확보
 - 이스포츠 심판 외의 직업에서 자격화 시험이나 과정이 존재하지 않는 상황
- 운영 자격 제도 등의 신설을 통해, 이스포츠 기반구축사업의 확대를 진행
- 전문적 교육에 대한 커리큘럼을 마련하여 효과적인 인력양성을 진행

나) 법률개정

(1) 이스포츠 정책 연구검토⁵¹⁾

□ 이스포츠 법의 문제점

- (정의) 이스포츠 선수, 전문 이스포츠에 대한 정의가 명확하지 않고, 이스포츠 단체의 설립에 관한 설립 근거 및 법인에 대한 지원책 등이 마련되지 않음
- (이스포츠 활성화 정책) 종목지정으로 인한 혜택이 불분명하고 종목 선정 기관에 대한 지원책 규정 미비
- (육성) 전문 이스포츠 및 생활 이스포츠 육성을 위한 구체적인 내용 누락
- (기타) 비영리 이스포츠 대회 등에 문화체육관광부 장관이 육성·지원할 수 있게 되어있으나, 대회에 대한 정의 및 육성 지원 방법 누락

□ 이스포츠업계의 요구

- (이스포츠 단체와 선수) 단체와 선수를 법적으로 보호하는 방안과 중고등 학생 선수들의 학업을 보장하는 방안이 필요
- (자금 지원 부족) 지속적인 발전을 위해 일정 규모 이상의 자금이 투입되어 좋은 기량의 선수들이 안정적으로 활동할 수 있는 기반을 만드는 것이 중요
- (이스포츠 법의 실효성) 단체(구단이나 방송국, 게임사, 에이전트 등 포함)나 선수에 대한 지원책과 종목선정에 대한 혜택을 법률로써 규정 필요
- (여가선용으로서의 이스포츠 제고) 여가선용을 정책적으로 지원할 수 있는 근거 규정 마련

□ 재정 지원 측면

- 중계권료, 선수 이적료, 입장권 수입 등 다른 프로스포츠 종목에서 중요한 수익원으로 기능하는 항목들이 이스포츠 구단의 수익원으로 기능하고 있지 못한 상태
 - 구단의 수익에서 모기업의 지원금이 약 70% 정도 차지

51) 2019 이스포츠 정책 연구(법제도 및 활성화), 한국콘텐츠진흥원, 2019.11

- 그에 대한 수준이나 권위는 상금액, 인기선수의 존재에 따라 좌우된다는 점을 고려하면 후원자격 진흥방안이 산업의 올바른 진흥책 중 하나일 것
- (새로운 형태의 재원 확보) 보는 스포츠로서의 측면이 부각되는 점을 고려하여 플랫폼 사업자 혹은 이용자에게 이스포츠 진흥을 위한 과세의 가능성 존재
 - (프랑스) 영상물 관련 세제 개편 법령을 통해 콘텐츠를 유통하고 2차적으로 재생산하는 플랫폼 사업자에게 콘텐츠 생산자에 대한 지원금 명목의 납세의무를 부여

□ 거버넌스

- 글로벌 스포츠로서 통일된 경기방식을 수립하거나 승부 조작, 반독점 이슈를 해결하기 위한 국제화된 단일 규제기구가 필요
 - 이스포츠는 사기업의 경제적 판단 때문에 존재가 좌우될 수 있기 때문
- 이스포츠 관련 산업 전반을 총괄하는 주체를 설립 정부 차원의 지원을 진행
- 이스포츠 글로벌 허브 지위를 선점하기 위한 지역 차원에서의 진흥책이 필요

□ 인프라 조성

- (이스포츠 컴플렉스 건설) 복합 문화단지로 조성할 수 있도록 고려
- (이스포츠 이벤트 개최) 이벤트와 지방자치단체의 전략사업을 동시에 고려
- (인적구성) 고급 인력 유출 방지 및 유지 전략 필요.

□ 저작권 관련 개선안 모색

- (퍼블리시티권) 이스포츠 플레이어의 특징이 나타난 경기 영상 자체에 대한 권리를 보호하기 위한 규정 신설 필요
 - 명문으로 법에 규정되어 있지 않은 한 인정할 수 없다는 것이 법원의 입장
 - 이스포츠 콘텐츠의 다양한 저작권 문제를 예상하여 가이드라인을 미리 만들어 제공하는 작업이 필요

(2) 개정안 연구검토⁵²⁾

□ 개정안 평가

- (지역 및 생활 이스포츠 활성화) 이용자의 요구를 반영하고, 대회를 진행하는 인프라 및 행정력 마련이 필요
- (이스포츠 단체 자금 지원) 정부와 지방자치단체가 적극적으로 이스포츠 산업을 지원하도록 하고 지원을 위한 확실한 법적 근거를 마련
- (이스포츠 선수 보호) 이스포츠 선수 등록은 선수 현황을 관리하여 체계적으로 보호할 수 있는 장점이 있으나 단기간에 여러 차례 등록·보고과정으로 인한 행정력 과중 우려
 - 선수의 권익에 관한 규정 필요
- (이스포츠 진흥 자문위원회) 별도의 위원회를 구성하고 운영할 필요성이 크지 않다는 것이 이스포츠 산업이 성장하고 있다는 점을 고려하면 설득력이 낮음
 - 정부 내 어떤 기관에서 이스포츠 진흥에 관한 안건을 전문적으로 심의할 것인지 대안을 마련 필요

□ 개선방안 제언

- (분쟁조정 대상 확대) 분쟁조정위원회에서 스폰서와 생긴 분쟁을 해결
- (스포츠산업 진흥법의 제도 도입) 스포츠 산업법 제10조 도입 고려
 - 이른 시기에 은퇴하는 이스포츠 선수들의 재취업 또는 창업을 제도적 및 정책적으로 지원
- (사문화된 규정에 대한 시행 필요) 법률에 근거만 존재하고 시행되지 않고 있는 규정을 실제로 시행
- (이스포츠 선수의 직업 안정성 개선) 이스포츠 선수들을 위한 협회 창설에 대한 논의 필요

52) 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」 개정안 평가 및 개선 방안 제언, 2021.08

- (목적) 리그와 계약할 때 협상력을 높이고 근무환경을 개선
- (표준계약서) 선수들을 보호하는 기능에 대한 점검과 감독 필요

(3) 개정 필요 법률

□ 제7조의2(표준계약서의 제정·보급)

- (표준계약서) 실태조사 등을 통해 점검한 자료 및 전문가의 의견을 통해 매년 계약서 최신화 및 계약 이행 여부 점검을 통한 실효성 확보 필요
- 법령의 사각지대를 방지

□ 제10조(이스포츠 관련 전문인력의 양성)

- (전문인력 정의) 전문인력의 정의 및 범위에 대한 명시가 필요하나, 인력 규정에 대한 협의가 현재까지 완벽히 이뤄진게 아니므로, 인력 규정연구와 함께 해당 법령 개정을 진행할 것을 제안

□ 제13조(이스포츠 산업지원센터의 지정 등)

- 산업지원센터 권한 및 역할 확대
- 공정위원회 등 산업 보호를 위한 행위를 명문화

□ 제15조(전문 이스포츠 및 생활 이스포츠의 육성)

- 전략계획 반영 등의 항목을 명시
- 주기적인 성과관리 및 분석 실행을 명시
- 산업계의 요구에 따라, 공기관의 순환 근무를 완화하고 장기 근속을 통한 전문성 증대를 도모

(4) 개선(개정)안(이스포츠 산업진흥법)

<표 5-7> 법률 개정안

기존 법령	개정(안)
<p>제7조의2(표준계약서의 제정·보급)</p> <p>① 문화체육관광부장관은 전문 이스포츠 용역과 관련된 표준계약서를 마련하여 이스포츠 분야의 사업자 및 이스포츠 단체에 보급하여야 한다.</p> <p>② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 표준계약서를 제정 또는 개정하고자 할 때 공정거래위원회와 협의하여야 하고, 이해관계자와 전문가의 의견을 들어야 한다.</p> <p>③ 문화체육관광부장관은 이스포츠 분야의 사업자 및 이스포츠 단체에 제1항에 따른 표준계약서의 사용을 권장할 수 있다.</p>	<p>제7조의2(표준계약서의 제정·보급) ① 문화체육관광부장관은 전문 이스포츠 용역과 관련된 표준계약서를 마련하여 이스포츠 분야의 사업자 및 이스포츠 단체에 보급하여야 한다.</p> <p>② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 표준계약서를 제정 또는 개정하고자 할 때 공정거래위원회와 협의하여야 하고, 이해관계자와 전문가의 의견을 들어야 한다.</p> <p><u>③ 문화체육관광부장관은 제2항에 따른 의견청취 이후, 최신회 및 계약이행 여부에 대해 점검하여야 한다</u></p> <p>④ 문화체육관광부장관은 이스포츠 분야의 사업자 및 이스포츠 단체에 제1항에 따른 표준계약서의 사용을 권장할 수 있다.</p>
<p>제13조(이스포츠 산업지원센터의 지정 등)</p> <p>② 지원센터는 다음 각 호의 기능을 수행한다.</p> <p>1. 이스포츠 산업의 발전을 위한 지방자치단체와의 협조에 관한 사항</p> <p>2. 이스포츠 산업의 발전을 위한 연구개발 및 상담 등 지원에 관한 사항</p>	<p>제13조(이스포츠 산업지원센터의 지정 등)</p> <p>② 지원센터는 다음 각 호의 기능을 수행한다.</p> <p>1. 이스포츠 산업의 발전을 위한 지방자치단체와의 협조에 관한 사항</p> <p>2. 이스포츠 산업의 발전을 위한 연구개발 및 상담 등 지원에 관한 사항</p> <p><u>3. 이스포츠 산업의 권익 보호에 관한 사항</u></p> <p><u>4. 이스포츠 산업의 협의분쟁조정 등에 관한 사항</u></p> <p><u>5. 이스포츠 산업의 발전을 위한 산업계 의견 수렴 및 반영에 관한 사항</u></p>
<p>제15조(전문 이스포츠 및 생활 이스포츠의 육성) 국가는 이스포츠의 발전을 도모하고, 국민의 건전한 여가활동을 촉진하기 위하여 전문 이스포츠 및 생활 이스포츠 육성에 필요한 시책을 강구하여야 한다.</p>	<p>제15조(전문 이스포츠 및 생활 이스포츠의 육성) 국가는 이스포츠의 발전을 도모하고, 국민의 건전한 여가활동을 촉진하기 위하여 전문 이스포츠 및 생활 이스포츠 육성에 필요한 시책을 강구하여야 한다.</p> <p><u>1. 생활 이스포츠와 연계된 전략을 중장기계획에 반영할 수 있도록 한다.</u></p> <p><u>2. 실태조사 조사항목으로 전문 이스포츠 및 생활 이스포츠가 포함되도록 설정한다.</u></p> <p><u>3. 사업에 대한 성과분석은 사업 실행 기준으로 3년 이내로 실시한다</u></p> <p><u>4. 정부소속 이스포츠 사업 담당자의 동일한 업무수행 여건을 4년 이상 보장하고, 재심사 과정을 통해 업무수행 여건 변경여부를 결정한다.</u></p>

다) 이스포츠 전용 연습센터

□ 참여 확대(GEC)

- 2020년부터 개최된 GEC(글로벌 이스포츠 캠프)는 2022년 이후 다양한 국가가 참여하고 있으나, 근본적으로 다양한 팀과 선수가 참여해야지만 국제교류 및 선수 간 문화교류의 의미가 있으므로, 많은 인원이 참여할 수 있는 방향으로 설정
- 다양한 팀과 선수가 대회 일정에 구애받지 않고 참여할 수 있도록 연 1회의 현행 계획을 최소 연 2회 이상으로 구성
- 캠프 프로그램을 서로의 문화적 차이 및 소통/대화 방식 등에 대한 커뮤니케이션 부분과 훈련방식 및 내용 교류 등 이스포츠와 관련된 부분에 대한 교류로 나눠 진행할 것을 제안
- (코치) 워크샵 등을 개최하여 코치진의 참여 확대를 제안
- (만족도) 현재 만족도 측정방식을 그대로 활용하여 선수의 만족도를 향상할 것을 제안

□ 사용확대

- 이스포츠 전용 연습장의 사업명과 어울리지 않게 낮은 가동률 등을 기록하여, 다양한 종목 및 선수의 연습센터로 동작하지는 못한 것으로 파악
- 따라서, 국가대표 훈련과 관련된 시스템을 마련하고 상시 훈련 연습센터로 작동할 수 있도록 개편할 것을 제안
- 이스포츠 인력 관련 심리치료, 의료서비스 제공 등 선수 건강문제 관리와 관련된 활동을 추가로 진행
- 직업윤리교육 등 KeSPA 등록 선수의 지속적 관리를 진행
- 특히, 소규모 구단 및 아마추어 구단의 경우 재정적 문제로 인해 다양한 부분의 관리 부족이 나타날 수 있으므로, 정부 지원사업으로 해당 부분에 대한 지원을 해당 센터에서 실시할 수 있도록 사업을 확대

2) 지속가능한 생태계 구축

가) 이스포츠 명예의 전당

□ 오프라인 관람객 확대

- 정책 목적인 이스포츠 위상증가 및 문화 확대의 대상자인 국민(관람객) 수가 절대적으로 적어 해당 부분에 대한 보강이 필요
- 오프라인 명예의 전당은 관심도가 높은 이스포츠 대회 시청 층을 대상으로 타겟팅 하여 전문적이고 희소성 있는 경험 제공을 진행
 - 오프라인 명예의 전당이 규모가 크지 않다는 점과 (189평) 전국에서 서울 상암동에 유일하게 있다는 점을 고려
 - 개괄적인 설명이나 흥미 위주의 소개뿐만 아니라 전문적이고 희소성 있는 자료를 가공하여 제공
 - 심층 대회 기록, 이스포츠 연구 정책자료, 관련 서적, 통계 데이터 등
 - 명예의 전당 아카이브를 통해 확보한 자료를 함께 전시
 - 주요 트로피, 대회 주요 물품, 게임 대회 선수 개인 아이템 등
- 이스포츠의 추세가 실시간으로 빠르게 변화하는 것을 고려, 주요 이벤트 발생시 적시에 해당 콘텐츠를 활용하여 특별전을 마련
 - 예시: 2023년 아시안게임 이후 특별전 ‘이스포츠 국가대표, 최고 그 이상의 투지’ 개최

□ 명예의 전당 온라인 홍보

- 이스포츠 산업이 온라인 커뮤니티에서 활발히 언급되는 것을 고려하여 폐쇄적인 오프라인 명예의 전당이나, 사업 홈페이지 말고도 다양한 온라인 채널에서 현역된 이스포츠 선수들의 명단을 공유
 - ‘네이버 e스포츠’ 등 다양한 이스포츠 정보가 활발히 공유되는 곳에 별도 탭이나 배너 등을 마련하여 현역 선수를 홍보
 - 나아가 이스포츠 팬들의 의견을 수렴하여 선정하는 ‘스타즈’ 등의 선

발에도 더 많은 팬이 참여할 수 있도록 해당 창구를 활용

• 공개 온라인 투표 등

○ 대통령배 아마추어 이스포츠 대회 우승자와 같은 대규모 대회 입상자들은 별도 부문(가칭: 비긴즈 부문)을 만들어서 기록해 놓는 방법을 통해 위상을 제고

- ‘이스포츠 종합 플랫폼’에서 기존 선수들을 쉽게 확인할 수 있도록 보완

□ 온라인 명예의 전당 콘텐츠

○ 명예의 전당의 온라인 콘텐츠는 한국이스포츠협회 유튜브로 보급되고 있으며, 영향력 있는 영상 하나만으로도 높은 조회수를 확보하고 KeSPA 전반에 대한 인지도를 높일 수 있을 것으로 기대

- 2023년 11월 현재 이스포츠 명예의 전당 e-토크쇼 영상은 29개가 업로드되어 있으며, 최고 조회수는 1.9만 회를 기록

○ 높은 조회수를 위해 전문 프로덕션과의 협업하여 다큐멘터리 제작, 시리즈물 제작 등의 방법을 활용할 것을 제안

- 높은 조회수 기록을 통한 파급력 확대를 기대

- 오프라인 명예의 전당을 필두로 하여 주요 선수 인터뷰, 현역자 인터뷰, 관계자 대담 등 다양한 영상을 제작하여 활용

□ 위상 확대

○ 성과분석 결과, 꾸준히 현역 선수가 증가함에 따라, 선수들의 현역 행위에 대한 희소성이 하락하여 해당 가치를 감소시키는 결과를 유발할 가능성이 존재

- 프로그래머 수가 증가하고 있음과 별개로, 현역자 비율 자체가 높음을 의미

○ 이에 따라, 현 히어로즈 부문에 대한 현역 비율에 대해 상한선을 정하고, 이를 엄격히 심사·관리하여 이스포츠 명예의 전당 및 이스포츠 선수들의 위상을 보호할 수 있도록 조치

□ 해외 관람객 증가

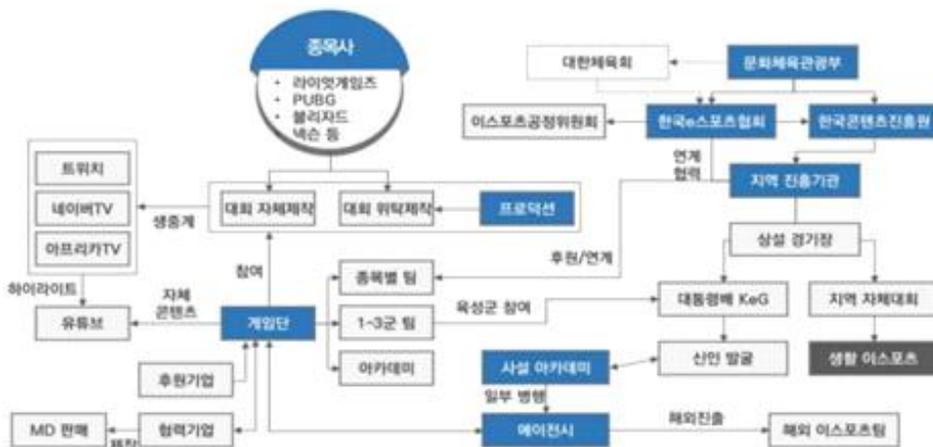
- 선수 및 국내 이스포츠 산업의 위상을 위해 해외 관람객을 유인하여 발전 시켜야 할 필요성이 존재
- 국내 유명 선수와 관련된 아카이브 구축, 선수 체험 활동, 프로팀 방문 연계 등 다양한 국외 유입요건을 구축하는 것이 핵심

나) 산업발전

(1) 이스포츠 생태계

□ 국내⁵³⁾

- 지역과 정부를 포함한 생태계를 도식화
- (종목사) 이스포츠 생태계의 중심
 - 종목사의 대회 제작으로 대부분의 이스포츠 활동이 시작
- (게임단 비즈니스 모델) 유튜브 등 자체콘텐츠 제작, 후원기업 유지, 협력 기업과의 MD 구성 및 판매 등 존재
- (정부) 문화체육관광부를 핵심기관으로 한국콘텐츠진흥원과 한국e스포츠 협회가 관련 사업을 진행 중
 - 지역별 진흥기관(정보문화산업진흥원 등)이 사업의 주요 주체



<그림 5-12> 이스포츠 생태계

53) 2021 e스포츠 정책연구, 한국콘텐츠진흥원, 2021.12

□ 국외54)

- 종목사의 게임 개발부터 이스포츠 사업화까지를 포함하여 도식화
- (기술개발) 플랫폼(PC, 모바일, 콘솔)제조, 클라우드 게이밍, VR 등을 포함
- (게임제작) 디자인, 개발, 수익화 모델, 유통 등 게임제작을 위한 전 과정을 포함
- (e스포츠&소비기반 인접 비즈니스) 이스포츠 대회, 후원사, 방송(스트리밍), 게임 장소, 지식재산권(Intellectual Property, IP) 등을 포함
- (인에이블러) 제작을 위한 펀딩 및 재정지원, 통신사업자의 이스포츠 핵심 지원에 해당하는 인프라, 저작권 및 이스포츠 선수 보호 등의 규제, 이스포츠 경영 및 게임 개발 등과 관련된 학위 프로그램 제공에 해당하는 ‘교육·인재’ 를 포함
- 게임을 매개로 진행되는 경쟁적 활동이 이스포츠의 핵심이기 때문에, 게임의 개발과 지속가능한 게임 내 생태계(유저수, 인기도 등) 또한 중요



<그림 5-13> 이스포츠 산업구조

54) 게임과 e스포츠 : 미디어의 넥스트 패러다임을 말하다, BCG(보스턴컨설팅그룹), <https://bcgblog.kr/gaming-and-esports-sector-are-the-next-shift-in-media/>

(2) 유사 산업 생태계

□ 스포츠 산업⁵⁵⁾

- 스포츠 산업을 스포츠 산업의 핵심인 스포츠 생산 부문과 이를 지원하는 부문으로 구분

• Li, Hofacre, & Mahony(2001)

- (스포츠 생산 부문) 스포츠 산업의 핵심으로 프로스포츠팀, 대학스포츠, 생활체육, 피트니스, 경마, 레이싱, 기타 스포츠 이벤트 및 서비스 제공자 등

- (스포츠 지원 부문) 정부, 연맹 및 협회, 스포츠 용품 제조 유통업체, 스포츠 시설, 스포츠 미디어, 스포츠 마케팅 등 6개로 구성

- 핵심부문의 활동을 촉진하거나 수익증대에 기여하기 위해 존재

- 직접 스포츠 활동을 생산하거나 스폰서를 통해 스포츠 활동을 생산



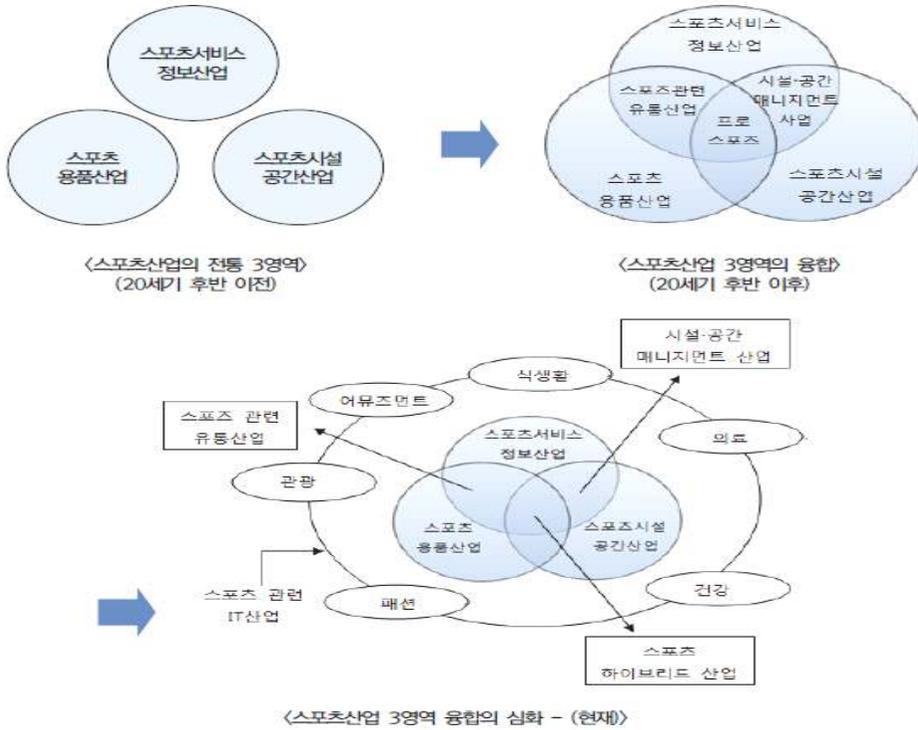
<그림 5-14> 스포츠 산업의 두 부문 모델

- 20세기 후반 이전의 스포츠 전통영역을 독립적인 스포츠용품, 스포츠 서비스·정보, 스포츠 시설의 3개의 독립적 영역으로 분류
- 20세기 후반에 이르면서 각 영역이 상호 융합함에 따라 스포츠 관련 유통 산업, 프로스포츠, 시설·공간 매니지먼트 사업이 새로이 형성

55) 2021 스포츠 산업백서, 문화체육관광부, 2023.03, 10~11p

○ 21세기에는 스포츠 산업 이외의 패션, 건강, 의료, 관광 등 비 스포츠 분야와의 융합도 이루어졌다고 해석

• 하라다(原田)와 마노(間野)(2011)



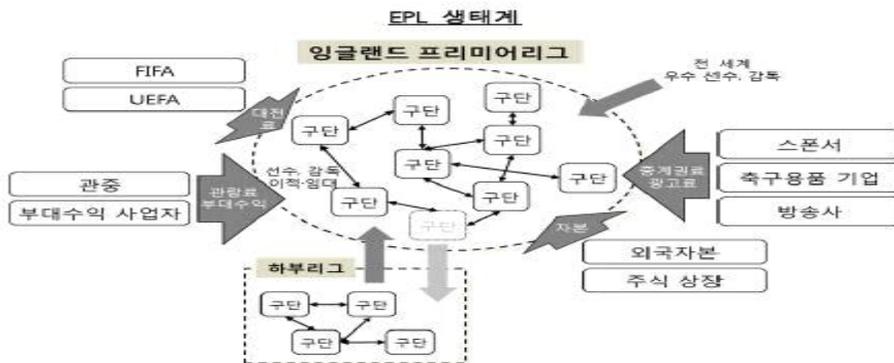
<그림 5-15> 스포츠 산업 분류 기준 변화

○ 국내 스포츠 산업은 건강과 여가활동에 관한 관심 증가로 스포츠 용품업, 스포츠 시설업, 스포츠 서비스업 등을 중심으로 빠르게 성장 중

- (스포츠 용품업) 스포츠 의류, 아웃도어 의류, 신발 등 제조 및 도.소매업 등
- (스포츠 시설업) 골프장, 스키장, 경기장 건설업 및 운영업 등
- (스포츠 서비스업) 프로스포츠, 스포츠 마케팅업, 스포츠 미디어업, 스포츠 베팅업 등

□ EPL(England Premier League)

- 20개의 클럽이 주주로서 규칙의 변화와 협정 등에서 각각 한 표를 행사하고, 리그의 운영을 감독하고 관리할 의장, 사무국장, 관리위원회를 선출
- (축구협회) 리그 운영에 직접 연관되지는 않지만, 의장과 사무국의 선출 및 리그에 새로운 규정을 도입할 때 거부할 수 있는 권리를 보유
- (사무국) 리그의 운영을 감독하고 관리하며, 텔레비전 중계권을 공동으로 판매 후 중계권 수익 균등 분배로 하위권 팀의 재정력을 향상하여 리그 경쟁력 강화
- (영국 내 중계권 수익) 동등하게 분배(50%), 성적에 따른 차등 분배(1위 팀과 20위 팀 차이 20배로 제한, 25%), 시설 사용료(생중계 횟수만큼 경기 주관 한 홈 팀에 분배, 25%)
- (해외중계권 수익) 100% 동등하게 분배
- (승강제 운용) 하위 3개 구단은 하위리그로 강등, 하위리그 상위 3개 구단은 승격되는 승강제를 운용해 높은 경기 수준을 유지
- (구단) 선수, 감독, 구단 소유주의 국적 제한이 없어 세계 최고의 선수와 해외 자본이 유입
- 스타 영입을 통해 입장료, TV 중계권료, 스폰서 확보, 유니폼 판매(팀 상품) 등의 수입원 확보



자료: 세계 최고 축구리그 EPL의 성공비결은, 이데일리, 김춘동, 2011

<그림 5-16> EPL 산업구조

(3) 발전방안

□ 산업발전방향

- 현재 게임단의 BM 모델로서 PC방운영(스포츠시설업), 인력양성(스포츠 교육) 등의 방식으로 산업 영역이 분화되고 있으나, 게임단 운영을 위한 자체적 자금 마련은 어려운 것으로 조사
- 이를 타개하기 위해, 스포츠 산업의 분화된 요소인 관광, 패션, 건강 등의 영역 개척이 필요한 시점
 - 기존 스포츠 산업(생태계)에서 분화되어 탄생하는 새로운 서비스에 주목
 - 신(新) 기술과의 결합을 통한 분화되는 서비스도 존재
- (리그생태계) 2부리그가 존재하나, 1부 리그보다 인기가 상당히 적으며 종목사의 움직임에 따라 리그 자체의 존망이 걸려 있는 상황임을 인지
- 따라서, 2부리그 선수 군에 대한 구단의 부담과 선수 경력의 문제 등을 고려하여 아마추어 영역의 정부 지원 확대하는 등의 방안을 진행
- (시청-관람) 관람을 대체하여 시청할 수 있다는 점이 이스포츠의 양날의 검과 같은 대표적 특징임을 고려하여 관람경험 확대와 관련된 조치를 진행
 - 시청경험(76%)과 관람 경험(28%) 간 괴리감 존재
- 해당 특징을 활용하여, 시청 인원의 적극적 관람인 변환 시도를 통해 리그 자체의 지속가능성을 마련
 - 설문조사에 따르면, 대다수 관람 의사는 있으나 적극적으로 관람하고 있지는 못한 모습
- (중계권 수익) 스포츠 산업의 중계권은 국내, 국외 모두에게 적용되며 리그 운영팀에게 배분되는 형식이나, 현 이스포츠 산업은 중계권에 대한 권리를 종목사가 획득하는 경우가 많아 해당 부분에 관한 연구를 진행
 - 퍼블릭시티권 등에 관한 연구가 과거에 진행되었으며, 이를 최신화하고 유사 사례를 찾아보는 연구를 2년마다 진행

□ 산업연계

- 기존 스포츠가 분화하여 다양한 산업과 연계되는 것과 같이, 이스포츠도 해당 방향으로 나아가 다양한 영역의 부가가치효과를 획득하는 것이 필요
- 다만, 게임산업에 종속되어 구조적 복잡함이 발생하는 것이 가장 큰 문제이므로, 해당 부분으로 인한 산업적 분화 한계가 존재할 수 있는 만큼, 관련 연구를 지속적으로 진행
 - 산업 관련 연구를 추가로 진행하여, 새롭게 나타날 산업에 대한 선제적 대응을 실시
- (이스포츠 대회-프로덕션) 중계권 거래, 콘텐츠 제작을 통한 수익 등 다양한 방식의 BM이 존재
- (대회-제조·판매업) 이스포츠를 위한 필수적 준비물인 PC, 콘솔, 모바일 등의 업체 후원 등을 통한 리그생태계 유지 및 홍보 활성화
- (게임-리그) 게임 내 선수 스킨 판매 등을 통한 부가가치 창출 및 리그 생태계 유지
- (리그-관광) 리그 선수 미팅 및 연습실 등에 대한 투어 진행 등 새로운 파생산업 개발

□ 기대효과

- 업계의 성장에 따른 잠재적인 GDP 기여를 기대
- 신기술(VR, AR 등)과의 시너지효과가 잘 나타나는 산업이며, 소프트웨어 개발, 관광 등 타 산업과의 연계를 통해 무한한 잠재력을 발휘할 수 있을 것으로 기대
- 이스포츠 수요증가는 관련 산업군의 수요증가로 연결되며 그로 인한 고용 증가 및 창출 효과가 발휘될 수 있을 것으로 기대
 - 이스포츠 산업은 타 산업(스트리밍, 마케팅 등)과 필수적으로 연계되는 특징을 보유
- 국제대회 개최(아시안게임, 올림픽 이스포츠 시리즈 등) 및 대회 우승을 통한 국가 브랜드 이미지 상승효과 기대

□ 산업지원센터 역할 확대

- (연구) 다양한 연구가 이뤄지고 있으나, 이스포츠 산업생태계와 관련한 연구보다는 경기와 관련된 연구가 주로 진행 중이므로, 산업생태계와 관련된 연구를 진행하여 산업 발전에 기여
- 산업계 전반과 관련한 연구 진행을 위해 추가적 예산편성과 더불어, 산업 지원을 위한 본격적인 법령구축, 지원 범위 설정 등을 진행
- (지원) ‘산업지원센터’ 라는 운영 명칭에 어울리지 않게, 산업계 요구를 파악하거나 산업 자체의 니즈 등 산업계 전반에 영향을 끼칠 수 있는 사업이 없는 상태로, 해당 부분의 사업을 확대하기 위한 정부 지원을 진행
- 더불어, 산업지원을 위해 규제·갈등 등을 중재하고 정부가 적극적으로 해결하고자 하는 갈등 해소 기구의 역할이 가능할 것으로 기대

□ 산업지원센터 권익보호

- 현재 공정위원회 및 공익신고 등은 문제없이 진행되고 있으나, 성과분석 중 일부 항목이 빠지는 등 행정적 절차의 개선을 진행
 - 해당 항목은 프로게이머 및 프로대회의 권익과 관련한 내용이 주로 등장
- 다양한 사람의 같은 민원일지라도 공정위원회를 통해 해결된 사항이라면 행정적인 처리가 필요하며, 공정위원회 미개최 민원에 대한 사후 공지를 진행
 - 현(現) 공정위원회 민원 사이트의 접수 중 혹은 접수 완료 민원이 많은 상태임을 인지

다) 연구

□ 정책연구

- 2019년부터 시작되어 꾸준히 진행되고 있으나, 2022년에는 해당 사업이 진행되지 않았던 것으로 확인
 - 법·제도, 인력양성, 비즈니스 모델, 지역 활성화 연구를 진행
- 매년 진행했던 연구가 법·제도·정책, 전략, 사업에서 평균 2.6건 정도가 반영되고 있는 상태
- 현재도 훌륭히 중장기전략을 반영하고 있으나, 실태조사를 바탕으로 2025년에 새롭게 세워질 전략 이전에 다양한 방향을 고려하여 다양한 측면을 바라볼 수 있는 연구를 진행
- 이스포츠 산업 및 사업이 타 산업·사업과 달리 시민들의 참여가 매우 강조된 산업임을 생각하여 일반인과 더 긴밀히 소통하는 방향으로 진행
 - 연구 종료 후, 산업계·학계·일반인과의 회의 등을 개최하여 소통행위의 강화와 합의의 장을 형성하는 등의 조치를 진행
- 전략계획에 대한 고려 이전에 관련된 정책연구를 진행하여 실질적 사업 방향 및 모델을 획득할 것을 제안
- 더불어, 단년도 연구가 아닌 지속적 연구가 필요한 항목이 있는 만큼, 단년도 연구와 장기연구과제를 선정한 이후 지속적인 연구를 진행

□ 실태조사

- 매년 진행되고 있으며, 산업계 및 정부의 수요에 따른 조사내용의 고도화를 통해 꾸준히 수정 중인 상태
 - 표준계약서 내용 반영 등 매년 이슈 및 정책을 반영하여 질문을 수정
- 해외 및 국내 이스포츠 동향, 산업 규모 등을 조사
 - 초기에는 산업 규모에 대한 계측의 어려움이 있었으나 점차 개선되는 중
- 게임단, 프로 선수, 아마추어, 코칭스태프, 종목사, 프로덕션 등 다양한 이스포츠 이해관계자의 의견과 현황을 조사
- 이스포츠에 대한 사회적 시선을 종합적으로 나타내는 등 보다 실체적인 부분을 보강
 - 게임과 이스포츠를 분리해 조사하되, 둘 간의 상관관계가 필요
- 게임 인식 조사가 꾸준히 필요하며, 이를 바탕으로 한 이스포츠 인식에 대한 조사를 함께 할 것을 제안
 - 상당수 설문응답자는 낮은 게임 인식이 큰 문제라고 답변
- 현직자들이 필요로 하는 산업적 참고자료로서 보완이 필요한 상태로, 산업계의 요구를 긴밀한 협업을 진행
- 연구의 대부분이 현 상황의 8~10개월 이후 등장하여 산업적 참고가 어려운 상태임을 고려하여 조사항목을 산업과 실태조사 데이터로 분리하고, 반기별로 공개할 것을 제안
 - 시의성 문제가 발생

다. 국산 게임의 이스포츠화 및 국제적 영향력 확보

1) 국산 게임의 이스포츠화

가) 초기

□ 이스포츠화 희망 종목사 협약체결

- 현 이스포츠 대회에 종목사가 가지는 힘은 절대적으로, 국내에서도 많은 게임사(종목사)가 게임의 이스포츠화를 희망하고 있으며, 지역진흥원 등 다양한 국가기관에서도 이스포츠화된 게임의 수요가 증가하는 추세
- 따라서, IP문제 해결 세계 이스포츠 주도권 획득을 위해 정부는 종목사의 게임의 이스포츠화 및 정부의 이스포츠 인프라를 제공 지원하고, 종목사는 해당 종목의 정부 사용비용 감소 등의 혜택을 주는 방향을 제안
 - (종목사) 종목의 성장과 함께 안정적인 BM을 구축
 - (이스포츠산업) IP문제에서 자유로운 게임 채택을 통한 지속가능한 이스포츠 생태계 형성
 - (정부) 이스포츠 저변 및 문화확대, 세계 이스포츠 주도권 확보

□ 이스포츠 협약종목 채택 기준

- 공정성, 사행성, 스포츠화, 대중화를 고려하여 정부 지원사업을 위한 종목 선정기준을 마련

<표 5-8> 종목 채택 기준(안)

기준	근거
PvP 요소가 다분한가?	e스포츠의 정의에 따라 공정한 승부가 주요 요소
P2W(Pay to win) 요소가 없는가?	
종목사의 이스포츠화 계획은 적합한가?	이스포츠화를 위한 자원조달, 계획을 고려
게임의 접근성은 높은가?	게임 플랫폼의 다양화를 고려
대중적인 게임인가?	게임이 인기를 얻기위한 대중화 요소를 고려

- 해당 여건을 기초로 종목사의 종목을 국내에서 해외로 수출할 수 있도록 저변을 함께 확대해 나가는 방향으로 진행

나) 중장기

□ 지역경기장 별 종목사 거점화

- 대회개최, 활성화 등에 있어 종목사의 의지에 따라 변경될 수 있다는 점이 현재 이스포츠 산업에서 가장 큰 문제 중 하나로 지적되고 있는 상황
- 이를 타개하기 위해, 지역별로 국내 종목사를 유치하고 특정 종목을 거점화 하여 집중으로 육성하는 방식을 제안
 - (종목사 측 기대효과) 신규 종목의 전반적 생태계 구축이 가능
 - (대회개최 측 기대효과) 안정적인 종목 선정을 통해 대회 활성화
 - (항유 계층 기대효과) 정기적 대회에 대한 관람 및 시청 가능성 증가
 - (상설경기장 기대효과) 가동률을 활성화 하고 특색있는 경기장 발전
- 거점화 진행과 더불어, 홍보를 원하는 신규 국산 게임이 이스포츠화에 특화되어 발전할 수 있도록 ‘이스포츠 종목 거점화 사업(가칭)’ 을 진행
 - 지역 상설경기장의 적극적인 지원으로 다수의 리그를 진행하고, 대회 지원 혜택을 받아 이스포츠 특화 종목 성장
- ‘이스포츠 종목 거점화 사업’ 은 일방적인 사기업 지원이 아닌, 종목사에 대한 일정한 의무가 공존하는 지속가능한 사업을 목표

□ 해외진출

- 국내 인지도 및 이용자 확대가 충분히 진행되었을 시, 해외 시장개척의 방향으로 진행
- 종목사의 해외진출 시 법·제도적 문제를 지원하고, 세계적으로 다양한 게임단과의 연계 루트마련을 지원
- 더불어, 정부주도로 만들어진 국제 대회에 해당 종목을 시범종목으로 지정하는 등의 외교적 조치를 시행
- 해외선수 확보 등의 조치가 충분히 이뤄진 후 지원을 종료

2) 국제적 영향력 확보

가) 국제대회 강화

□ 국제 이스포츠 페스티벌 지원

- 2022년 개최대회의 국내 조회수가 2018년 대비 99.6%까지 감소하였고, 2021년 조회수는 국내외가 큰 격차를 보이는 등 실질적 성과가 미흡
- 다만, 중국 내 중계방송에서는 상당한 인기를 획득하고 있어 대회 잔존을 위해서는 해당 의존관계에 기댈 수밖에 없으므로, 국내 영향력 확보가 절실
- 홍보확대 등을 진행한 이후, 실적개선 여부를 파악하여 지원 유지 혹은 단계적 철수를 제안

□ 세계 이스포츠 대회

- (홍행) 다수의 조회수와 관람객 수를 기록하여, 정부 지원 국제대회 중 가장 성공한 대회로 평가
- (거버넌스) 현재 GEF와의 경쟁을 펼치고 있으며, 사우디의 자본이 투입된 ‘e스포츠 월드컵’에 국제적 주도권을 완전히 빼앗길 수도 있다는 문제 존재
- (종목사) 다양한 종목사와의 협력을 강화하여 다양한 종목의 대회개최를 통한 국제적 명성 및 지위확보가 필요
 - 전 세계적으로 인기 있는 게임 중 하나인 LOL의 유치는 일차적으로 GEF의 후원자가 LOL의 모회사인 텐센트이기에 IeSF내 대회개최의 어려움이 존재

□ 한중일이스포츠대회

- 매해, 한중일 삼국의 승부를 가리는 국제적 대회가 개최되고 있으나 참가 선수가 상당수 감소하여, 해당 부분에 대한 보강을 진행
 - 종목의 영향이 매우 컸던 것으로 분석

- 문화교류 등이 사업목적인 데 반하여, 홍보 및 사업의 전반적 내용은 대회에 초점이 맞춰져 있으므로, 해당 부분을 개선하여 문화교류 행사의 장이 될 수 있도록 기획하고 홍보할 것을 제안
- 매해 출시되는 국가별(한중일) 게임을 한자리에서 만날 수 있도록 행사를 구성하여 일반인들의 향유문화도 확대하는 방향을 제안
 - 더불어, 종목사들과의 협력 관계 형성도 가능할 것으로 기대

□ 국제대회 활성화

- 정부주도 국제대회는 앞서 살펴본 국제이스포츠페스티벌, 세계이스포츠 대회, 한중일 이스포츠대회가 존재
- 해당 국제대회 중 국제이스포츠페스티벌을 제외하곤 확장되는 추세로 보이나, 국내외 인지도가 높은 대회로 발돋움해야만 지속적인 확장이 가능할 것으로 예상
- 따라서, 해당 대회의 규모 확대, 홍보확대 등을 통한 국제 위상 확대가 필요하며, 이용자의 다양성에 대한 부분을 흡수하여 다양한 측면에서의 거버넌스를 조직할 것을 제안

나) 국제화 선도

□ 스포츠화

- 기존 스포츠보다 역사가 짧으나 고도화 및 제도권에 들어섰다는 평가가 지배적인 상태
- 기본적으로 이스포츠의 스포츠화 모델에 대한 필요성 및 당위성에 대한 논의가 필요하며, 이후 스포츠화를 위해 필요한 조건 정리를 진행
- 스포츠화를 위해서는 기존 스포츠계의 도움과 스포츠의 확장성을 인정할 수 있는 연구를 진행
- (패럴림픽) 해당 부분에 관한 충분한 연구 이후 장애인 부분의 이스포츠 요구를 흡수하여 ‘이스포츠 패럴림픽’ 등에 대한 선제적 조치를 마련하여 스포츠로서, 해당 스포츠를 이끌어가는 거버넌스로 인정을 받는 것을 제안
 - 전문가의 의견에 따르면, 일본, 미국 등의 국가에서 장애인 e스포츠에 관한 연구가 진지하게 진행되고 있으며, 관련 논의 또한 활발히 진행 중
 - 현재 국가에서 지원하는 장애인 e스포츠 관련 사업은 장애학생이스포츠 페스티벌과 2023년 처음으로 개최된 전국장애인 e스포츠 대회가 유일
 - 두 대회 간 연계를 통해 장애인 e스포츠 풀뿌리 기반을 발전시키는 방향을 고려
 - 예시: 전국장애인 e스포츠 대회의 연장선으로, 유소년 부분의 대회를 추가로 개최 등

□ 국제 표준화

- 전 세계적으로 다양한 대회가 펼쳐지고 있으며, 이에 따라 종목·규정·참여조건 등이 매우 다른 상태임에 대한 고려가 필요
- 근본적으로, 스포츠화 등의 논의를 통해 스포츠의 확장성을 세계적으로 인정하고 그에 따른 다양한 행보 중 하나로 인정받을 때 진행할 수 있을 것으로 추정
- 따라서, 이러한 조건을 갖춘 이후 국제 표준화 세부규칙 등을 제시하고 명문화·제도화하여 주도권을 확보

다) IeSF 및 국제 위상 확보

(1) 개요

□ 국제 거버넌스 획득 필요성

- IeSF는 2008년 대한민국의 주도로 설립하여 성장하였으나, 한국을 포함한 수많은 참가국들을 포괄하는 단체로 성공적으로 발전
 - 그러나, 국내외 이슈 분석에서 상술했듯 텐센트의 주도로 2019년 설립된 GEF가 종목사의 후원을 기반으로 가파르게 성장
- IOC가 단일 단체 수립을 원하는 상황 속에서, IeSF가 통합을 주도하여 세계e스포츠협회(WESA) 등을 포함한 단체들을 합병해 왔으나, 결과적으로 GEF가 반대하면서 무산⁵⁶⁾
- 이전부터 IeSF는 IOC 연맹을 위해 핵심적으로 여겨지는 국제경기연맹총연합회(GAISF) 가입을 위한 조건 중 120개 조항 중 119개 조항을 만족했던 상황
 - (미충족 조항) 유일한 이스포츠 단체로 인정받을 것
- 그러나 GAISF가 해단하여 버리면서 이 또한 원점으로 복귀⁵⁷⁾
- IeSF를 위시한 국제 이스포츠 거버넌스 설립 및 주도에 난항을 겪고 있음에 따라 물적 인프라 구축뿐만 아니라 인적 네트워크 활용 및 영향력 발휘를 위한 전폭적인 정부의 지원이 필요한 상황

□ 평가

- 다양한 국가와의 이스포츠 교류를 진행하고 있으며, 해당 교류가 매년 나타나고 있음은 매우 긍정적으로 평가
- 국제이스포츠연맹의 회원국 수가 증가하고 있음은 매우 고무적이거나, 증가 이외에 회원국이 이탈하지 않도록 거버넌스를 구축하는 것이 매우 중요
- 국제 거버넌스 획득을 위해 국가·외교적 노력, 산·학간 합의, 민간 협력 등 종합적인 부분에서 노력이 필요
- 다양한 국가에서 다양한 이스포츠 거버넌스가 출현함에 따라 대응이 필요

56) https://sport-strategy.org/latest_news/5574

57) <https://www.insidethegames.biz/articles/1131356/iesf-general-meeting-blog>

(2) 발전방안

□ 패러다임 주도

- 이스포츠는 사기업의 상품인 게임을 종목으로 하는 특성상 주도권이 종목사에 있기에 기성 스포츠 협회와는 근본적으로 다를 수밖에 없다는 한계 존재
 - 축구, 야구 등과 같이 게임 규칙 수립, 경기 진행방식 및 규모 등을 확정할 수 있는 실질적 권한을 협회가 가질 수 없으며 이는 각 게임 종목사의 몫
- 종목사의 경우는 이스포츠 산업이 주된 목적이 아니며, 게임 홍보를 통한 매출 확보가 궁극적인 목표이며, 이에 따른 의사결정이 이뤄지는 상태
- 이러한 현상을 타파하기 위해서, 연맹이 이스포츠 대회를 주최하는 것뿐만 아니라, 국제 표준화 마련 등을 통해 세계 대회의 패러다임을 주도하는 조치를 실행
- (표준화) 공인된 규칙, 제도, 윤리/인권 규칙, 반도핑 규칙, 부정행위 방지 방안, 선수와 구단에 대한 공정, 팀/선수 선발기준 등등에 대한 ‘이스포츠 대회 글로벌 스탠다드’ 를 마련 이에 대한 준수 여부를 공표할 것을 제안
 - 대회 전반에 걸친 부적절 행위에 대한 시정 요구 등을 개선, 영향력 강화
 - 공신력 있는 기관으로 인정받기 위해, 다양한 이스포츠 이슈에 대한 다양한 국가의 의견을 종합·반영할 수 있는 기관으로 성장하는 방향을 제안
- 게임사의 종목에 대한 결정권을 존중하면서도, 대회로서의 이스포츠에는 명확한 규제기관이자, 협력기관으로 작동할 수 있도록 발전
- 시민참여 기구 등을 구축하여 적극적인 공론화의 장을 마련
 - 이스포츠의 특징으로, 직접 게임을 즐기며 이스포츠도 시청하는 비율이 높으며 시민사회의 참여도 또한 높은 경향

□ 외교 네트워크 구축

- 적극적인 로비 등을 바탕으로 주도권을 확보 중인 중화권 단체의 역할을 뛰어넘는 전략이 필요한 상태임에 따라, 외교적 루트, 스포츠화, 국제 표준화의 가능 여부를 우선적으로 점검
- (외교) 전통스포츠계와의 협력 가능성, OCA, IOC 등 기존 스포츠 거버넌스와의 협력 가능성 등을 점검
 - 자본력이나 외교력을 갖춘 특정 국가에 편중되지 않고 다양한 국가의 인사가 논의에 참여하여 공정하고 합리적인 의사결정이 내려질 수 있도록 설계
 - 국가적 차원에서 이스포츠 종주국으로서의 인적 네트워크를 십분 활용하여, 한국 인사의 국제무대로의 확장을 지원하고, 공정성을 확립할 수 있도록 설계
- (스포츠화) 이스포츠가 스포츠로 인정받기 위한 부분에 대한 점검을 진행
 - 누구나 수궁 가능한 논리와 타 기관과의 차별점이 필요
- (국제 표준화) 다양한 이스포츠 리그 분석을 통한 국제 표준화 가능성 자체에 대한 분석을 진행
- 단순히 이론적 부분에서의 합의로 끝나는 것이 아닌, 이용자 증가·확산에 따른 관리 등 다층적 부분에서의 추가적 논의를 진행
- 국제 이스포츠 기구는 이스포츠의 지원, 육성 방안에 대한 논의부터 주요 대회 간 종목선정, 대회 결과의 분쟁조정까지 다양한 분야에 영향력을 행사할 수 있을 것으로 기대

□ 조직 개선과제

○ 조직 운영의 투명성과 민주성 강화를 진행

- 2023년 IeSF 러시아 복권 논란 등은 결국 회원국 간의 충분한 의견 교류와 민주적 토론을 통한 중재절차가 미비함을 드러냄. 잦은 정상회의 등을 통한 개선책 마련

○ (공동체 가치 실현에 따른 사회 전반 신뢰 구축) 이스포츠가 상호 신뢰, 협동심, 공동체 의식 등에 기반을 두는 스포츠 정신을 강조하며 발전할 수 있도록 이에 집중

○ (권력의 집중과 남용 방지) 특정 이익단체나 사기업, 국가 등에 집중되지 않도록 다양한 통제 장치를 마련

□ 이스포츠 세계정상회의 개선과제

○ 현재 다루지고 있는 주제는 일반인이 이해할 수 있을 정도로 간단하나, 깊이 있는 주제에 대한 회의가 이뤄지지 않는 상태

○ 다양한 학계의 의견을 제시하고 규합하는 장으로서 작동할 수 있도록 일반적 학회 혹은 포럼만큼의 깊이 있는 주제를 토론하는 등의 방법을 채택

○ 매년 연속적인 연구 주제가 나오고 있지 않은 상태이므로, 토론 및 회의에 대한 연속성 개선을 진행

○ 논의된 주제를 바탕으로 반기에 한 번 정도는 내부적 회의 등을 진행하여 다음 회의 및 주제 방향성을 잡을 수 있도록 진행

라) 종목선정기관

□ 종목선정 문제점

- 구조적으로 이스포츠 저변이 잘 갖추어져 있다고 하더라도, 종목사가 신청하지 않으면 이스포츠 종목으로 등록되지 않는 구조
 - 현재 이스포츠 종목선정을 위해서는 종목사가 직접 ‘e스포츠 종목선정 참가 신청서’를 작성하고 심의항목을 입증할 자료를 첨부하여 KeSPA의 e스포츠 종목선정 심의위원회에 제출
- 또한, 이스포츠 종목선정 기관의 이스포츠 종목으로 정식 선정되었을 때의 지원책이나 이점이 강력하지 않아 이상 종목사가 적극적으로 참여할 이유가 부족
 - 심의규정 제 7조에 종목 및 대회, 선수에 대한 지원이 명시되어 있으며, 크게 KeSPA와 IeSF의 이스포츠 대회 종목 선정 및 산업지원센터의 지원이 이점인 것으로 조사
- 더불어, 종목 신청을 하지 않음으로써 프로 및 아마추어 선수의 경력단절, 이탈 등의 문제 발생 가능성 존재

□ 종목선정 다양성

- (종목 다양화 지원) 종목사의 신청이 있어야만 종목으로 지정될 수 있는 현 여건을 개선하거나 근본적으로 종목선정기관의 영향력을 확대하여 해결
- CS:GO, DOTA2 등 세계적 인기가 있으며, 국내 아마추어가 존재하는 게임에 대해서는 일반종목으로 편입해야 할 필요성 존재
 - (기준) 해외 플랫폼(Steam, Epic games) 등 동시접속자 수 20위권 이내, KeSPA 등록 아마추어 선수 50명 이상을 기준으로 제안
- 모바일게임의 강세가 나타나는 만큼, 해당 종목에 대한 적극적 검토를 진행
 - 다만, 국내의 종목 인기를 고려
- 아시안게임 등 다양한 국가대항전이 펼쳐지는 시점에서 종목지정을 통해 다양한 선수를 확보하여 국가 위상증대에 기여

4. 이스포츠 발전방안

1) 종합

□ 건전하고 안정적으로 향유할 수 있는 이스포츠 생활 문화 정착

- (생활스포츠화) 대회 수준은 현재가 적합하나, 관람객 수, 조회수 등이 개선 필요하며 홍보확대 및 고도화, 사업 연계 등을 통해 발전
 - 탄력적 종목 선정, 연계 이벤트 개최, 신규 분야 신설, 장애인 비율 개선 등의 구체적 고도화 방법론 제안
- (아마추어 이스포츠 대회 플랫폼) 공공사이드의 대회들을 종합한 플랫폼을 구축하여 홍보 확대 및 대회 인지도 향상
 - 기존 이스포츠 기반구축 사업과 연계하여 종합적인 대회 인지도 향상에 기여하고 정부 사업의 체계적 발전 도모
- (상설경기장 구축) 오프라인 경기장의 차별점을 중심으로 구축시 주요 고려사항을 제시하고, 수익성 확보를 위한 전략 예시를 제안
- (상설경기장 운영) 전략별 중장기 계획 마련, 계층별 대회 체계화, 운영기금 마련, 대관 패키지 등 운영 방안 관점에서 구체적 제안
- (공인 이스포츠시설) 이스포츠 시설의 명확한 차별점 마련을 통해 지역 이스포츠 풀뿌리 거점으로 성장

□ 이스포츠 인력·인재 양성 및 지속가능한 생태계 구축

- (전문인력) 국내외 인력 관련 논의를 종합하고, 핵심-연계-지원의 인력 규정 및 자격 제도의 고도화 등을 제안
- (명예의 전당) 관람객 확보를 위해 전문성 강화, 온라인 홍보등을 추진하고 성과분석간 도출된 현액 비율 증가 등에 대한 발전 방안 제시
- (이스포츠 전용 연습센터) 글로벌이스포츠캠프의 참여자 수 확대와 연습센터 가동률의 개선을 위해 다양한 프로그램의 배치를 제안

- (법령개정) 명문화되지 않았던 부분을 명문화하여 법령적으로 명확히 규정
- (산업발전) 기존 스포츠연구 및 국내외 연구를 고려하여, 산업이 고도화되면서 나타나는 분화된 산업에 집중
 - 중계권 수익, 시청-관람 연계 등의 부분과 이스포츠-프로덕션, 리그-관광 등 다양한 산업연계 방안에 대한 논의를 진행

□ 국산 게임의 이스포츠화 및 국제적 영향력 확보

- (국산 게임의 이스포츠화) 이스포츠 희망 종목사의 지원을 받아, 이스포츠 상설경기장 별 종목사와 상생방안을 제안
- (국제 대회 강화) 성과분석을 토대로 우수 실적뿐만 아니라 의존도 심화 및 경쟁 관계등 위험 요인을 파악하였으며 주요 발전 방안을 제시
- (국제화 선도) 스포츠화, 국제 표준화를 중심으로 연구 진행하여 국제적 표준을 확립
- (IeSF 및 국제 위상 확보) 국제적 기구 및 거버넌스로의 발전을 위해 주요 패러다임을 주도하고 외교 네트워크를 구축할 것을 제시
 - 조직 개선과제, 이스포츠 세계정상회의 개선과제 등 제안
- (종목선정기관) 종목 선정 구조의 문제점을 해결하여 종목 다양성을 지원 하도록 하며, ‘이스포츠 종목 거점화 사업’ 등을 통한 국산 게임의 이스포츠화 방안 모색

2) 유의점

□ 기존 사업

- (저변확대) 관람객 수 및 조회수 감소 대부분은 다채널 홍보 부족 및 유인 요인 확보 미흡으로 분석되는 상황에서, 해당 조치 이후에도 개선이 어려운 사업이 있다면 정책적 목적을 고려하여 개편하거나 폐지하는 방안을 추천
- (상설경기장) 현 사업상 가장 큰 문제로 지적되는 부분은 사업성 및 수익성 부분임에 유의하여 해당 부분의 개선을 진행
 - 생활문화 공간으로의 활용과 대회개최 등 전략 방향 설정이 필수
 - (지역 소규모 이스포츠 경기장) 계층별 상이한 의견과 현 상설경기장의 운영비 및 사업성을 고려하여 수요 및 타당성 연구가 반드시 선행되어야 할 것
- (국제대회) 국제주도권과 관련한 문제가 현 상황에서 가장 주목해야 하는 문제이며, 해당 주제를 해결하기 위해 현 사업에 대한 재점검 및 협력 체계 마련 등을 진행
- (지원) 산업계를 지원하기 위한 현 정부재정 투입사업의 대부분이 권한과 범위가 매우 좁은 상태로, 해당 부분에 대한 지속적 개선을 진행
 - 전문가들의 정부주도 범위 제언에 유의하여 진행하는 것이 필요
- (연구) 현 연구는 대부분 지속적이지 않고 문제 상황 대처에 주안점이 맞춰져 있는 만큼, 장기연구과제 선정을 통해 지속적으로 이스포츠 산업계 및 사업에 대한 개선을 진행
 - 학계와 공동으로 추진하는 연구 방식을 추천
- (일반인 소통강화) 이스포츠 산업 및 사업은 사용자인 일반인의 의견이 매우 중요한 사업으로, 해당 부분을 염두에 두어 소통강화 방안 등의 조치를 진행
 - 소통적 측면의 연구 및 사업을 확대

□ 신규사업

- (인력양성) 이스포츠 인력을 정의하지 않고 있으므로, 인력규정 연구를 진행하여 인력 공급의 문제를 선제적으로 대응할 필요성이 있으며, 현재 진행 중인 인력양성 사업을 점검한 이후 확대하는 방향으로 진행
- (국제 표준화) 국제 표준화 대상(대회, 규정 등)에 대한 산업 및 학계 논의가 더 필요한 사항으로, 관련 연구를 추가로 진행하여 국제적 표준을 확립
- (이스포츠의 스포츠화) 해당 주제의 지속적인 합의를 통해 합리적 논리 모델이 구축되어야 하며, 해당 논리 구축 이후에도 외교적 협력지 등을 충분히 활용
 - (장애인e스포츠) 많은 전문가가 제언했던 내용과 같이, 해당 부분에 관한 충분한 연구와 대회·행사 개최 및 지원이 필요한 상태임을 고려
 - 스포츠로의 편입을 위해 이스포츠 패럴림픽 개최 주도 등을 고려
- (아마추어 이스포츠 대회 플랫폼) 기본적으로는 파편화된 이스포츠 사업을 한 곳에서 중앙통제(관리)할 수 있게 하는 것이 목표로, 해당 과제 도달 이후 사업확장을 통해 국내의 다양한 대회를 포용하는 방향으로 진행
 - 지자체 및 공공기관의 회의를 통해 실질적 지원방안 및 사업별 통합 등에 대한 논의 진행을 제안
 - (대회 난립) 현재 공공사이드에서는 콘텐츠진흥원, KeSPA 뿐만 아니라 지역 진흥원, 상설경기장 및 각 지자체에서 진행하는 다양한 대회들이 등장

3) 성과지표 개선방안

가) 성과모델 검토

□ 모델검토

- 지난 5년간 진행된 사업의 다양성 및 파편화로 인하여 다양한 사업을 3개의 부분 집합(저변확대, 기반구축, 고도화)화 하는 과정에서 유기적인 사업의 연결고리가 일부 누락

- 본 과업에서는 해당 사업들의 목적 및 전략목표를 고려한 분류에 초점

- 기반구축 및 고도화가 우선시 된 이후 저변확대가 진행됨으로, 해당 부분에 대한 고려가 필요함에 따라, 기반구축(국제화/연구/인프라) - 저변확대 - 정량·정성적 성과물로 이어지는 모델에 대한 추가적 고려가 필요

- 다만, 해당 모델로 진행 시 목적이 다른 사업의 집합으로 인하여 지표 일원화 문제가 발생할 수 있으며, 산출/결과지표의 도출이 저변확대 사업에만 집중될 수 있다는 점을 참고

□ 가중치부여

- 다양한 사업의 성과가 나타남에 따라, 정책적 중요도를 판단하는 것이 어려운 상황임을 고려하여, AHP 분석 등의 방법론을 바탕으로 지표별 중요도를 산출할 수 있는 추가연구 진행을 제안

- 사업별 중요도가 먼저 산출되어야 지표에 대한 산출이 가능할 것으로 판단

- 핵심성과지표를 다양한 이해관계자들과 산출하는 것을 목표로 진행

□ 목표치 부여

- 사업별 핵심지표 도출 이후, 내부적으로 목표 성과치에 대한 가이드라인을 작성하여 사업의 성공 및 실패 여부에 관한 판단이 필요

- 현 사업 중 유일하게 목표치가 존재하는 사업은 상설경기장의 ‘목표 가동률’로, 해당 지표를 참고하여 사업의 고도화를 추진할 수 있도록 제안

나) 고려사항

□ 데이터 종합성 문제

- 매년 홍보를 위한 측정 방식(노출수, 기사 보도 등)의 차이가 존재하는 등 성과적 측면에서의 데이터가 매년 조금씩 달라지는 상태
 - 중계 채널별 조회수 데이터의 부재 등이 확인되었기에 보강이 필요
 - 특히, 코로나 19로 인하여 수집데이터의 중요성이 달라졌던 상황
 - 관람객 수와 같은 오프라인 성과에 대한 측정 어려움이 추가로 존재
- 따라서, 매년 같은 자료를 수집할 수 있도록 하고 그것이 힘든 경우, 타 데이터로 대체하되, 차후년도에 같은 자료를 수집할 수 있도록 조치를 제안
- 더불어, 획득되는 데이터에 대한 체계적인 정량적 데이터 수집 설계와 DB화를 제안

□ 추가지표 및 논의사항

- (종목 의존 해소) 유사한 이스포츠 대회를 개최하는 입장에서는 정량적인 실적 확보를 위해 일부 인기 종목 채택에만 몰두하게 되는 경향이 있음에 따라 지표적 요건에서의 해소가 일부 필요
 - 관객수, 시청자 수 등으로만 대회의 성과를 분석한다면, 각 대회의 특성화에 대한 고민 없이 만성적인 인기 종목 의존 구도가 형성될 수 있음에 유의
- (선수) 학업과 관련된 사업과 함께 선수들의 기초학력 등을 성과지표로 활용
 - 선수들의 학업 및 은퇴 문제를 개선하기 위해 선수들의 학업성취의 기초적 조건을 만들어줘야 할 필요성이 존재
- (인력양성사업) 추후, 성과분석 진행 시 취업률과 같은 기초적 지표와 함께, 산업적으로 취업 가능한 수준의 결과물이 나타나는지에 대한 점검을 지표로 표기

- (종목사) 공적 대회 참여 지원 수, 지속 참여의향 등 종목사와 관련된 지표를 추가로 도출하여 활용
 - 종목사 참여도 등을 고려하여 이스포츠 사업의 성과를 도출해야 할 필요성 존재
- (명예의 전당) 아카이브 구축 자료 수집량 및 활용도·인기도 등의 데이터 구축 이후 지표로 설정하여 관람 증가를 도모
- (상설경기장) 현재 사용된 지표 외, 지역 활성화 및 문화 공간으로서의 경기장 활성화와 시민과의 소통 증대를 나타내기 위해 상설경기장 우수 사례 등을 발간하여 홍보할 것을 제안
- (상설경기장) 본 사업에서 조사된 데이터를 바탕으로는 지역진흥원의 사업이 상설경기장에서 활용된 모습을 찾아낼 수 없었기 때문에, 해당 상황을 고려한 지표를 설정하여 지역 활성화와 관련된 성과를 도출
- (상설경기장) 타 스포츠의 경기장 활용도나 가동실태 등을 분석하여, 이스포츠의 경우와 비교 분석하여 이스포츠 상설경기장의 목적과 필요성을 확립할 필요 존재
- (장애인 사업) 이스포츠 사업의 발전에 비해 장애인 이스포츠 사업은 개척이 되지 않았으므로, 민간과 공공에서의 장애인 이스포츠에 대한 논의 추적이 필요
- (사업 지속성) 설문조사 등의 방법으로 측정한 만족도 등의 정성적 지표를 활용하여, 사업 및 연구의 장기적 과제의 지속성과 실용성에 대해 꾸준히 파악할 수 있도록 대응
- (인식개선) 기성세대의 인식과 현세대의 인식을 통합할 수 있는 지표로 설문조사 등을 통해 도출되는 연령별 시청률 등 정성적 지표를 활용하여 시계열 분석을 할 것을 제안
- (홍보 효용도) 이스포츠 대회 홍보를 위한 온·오프라인의 다양한 채널들의 파급효과를 분석하기 위하여, 집행 방식별 체계적인 데이터를 기록하고 실제 참여자들의 유입 경로를 분석하여 추후 효율적인 홍보가 가능토록 개선

- (연구 활용도) 이스포츠 관련된 정책연구에서 새롭게 발생한 논의나 가공한 자료 등이 실제 이스포츠 산업계에 얼마나 적용되고 확대·재생산되었는지 추정하기 위하여 정책연구에 대한 산업계의 실질 활용도 등을 집계
- (만족도 수집) 대회/행사의 실질적인 개선점은 참여자에게서 얻어낼 수 있기에, 매 결승 진출자 등을 대상으로 하여 종합적인 대회 만족도 및 개선 사항에 대한 설문 응답을 수집하고 이를 피드백으로 활용
- (사업비) 고정비(임대료/인건비 등), 대회개최 IP 이용료 지불 등 여러 여건을 고려했을 때 충분한 사업비가 투입되었는지에 대한 고려가 필요
- (종합) 지표 대부분이 양적 지표인 만큼 추후, 질적 지표를 결합하여 각 사업의 효용성에 대한 다각적 측면을 살펴볼 것을 제안

제6장 결론

제6장 결론

□ 개요

- 본 연구는 문화체육관광부가 지원했던 이스포츠 사업(2018~2022년)에 대한 성과분석과 이스포츠 발전방안을 마련하여 지속가능한 이스포츠 사업·산업 성장과 국민 생활문화 정착·확산을 목표로 작성
 - (사업 대상 주체) 한국콘텐츠진흥원, 한국이스포츠협회, 국제이스포츠연맹
- (사업 현황) 5년 동안 3개 단체에서 총 294억 원의 소요가 발생
- (성과분석 대상 사업) 사업의 성격별로 저변확대, 기반구축, 고도화로 분리하고, 목표 및 목적, 중장기 전략계획을 고려한 사업별 지표를 도출
- (지표설계) 기존지표가 없었던 만큼, 타 사업(문화체육관광부 성과관리 시행계획, 스포츠센터 운영 성과평가 등)의 지표 등을 참고하여 성과지표 Pool을 구축, 추가로, SMART 검증을 통해 신뢰성을 확보

□ 조사 및 성과분석 종합

- (종합) 국내외 이슈, 설문조사, 일반인 심층인터뷰, FGI, 성과분석의 결과를 종합한 결과, 대부분 사업이 일반인이 체감할 수 있는 단계에 들어서지 못했으며, 산업계 및 학계 요구에 충분히 호응하지 못하고 있는 것으로 분석
- (국내외 이슈) 프로리그 및 구단 수익성 악화, 세계 대회(아시안게임 등) 개최, 세계 이스포츠 거버넌스 경쟁 심화, 전문 교육 시설의 성장 등의 이슈가 존재
- (설문조사) 시청경험 대비 부족한 관람 경험의 추후 확장 가능성을 확인하였으며, 정부 사업에 대해 알고 있다고 응답한 비율은 부족하지만, 사업의 효용도는 긍정적인 평가가 우세
 - (심층인터뷰·FGI) 구체적 사업 문제점과 추진 방향 및 방안을 다수 확보하여 발전방안 연구의 기초자료로 활용
- (이스포츠 저변확대) 성과분석을 통해 대부분 사업이 성장하고 있음이 증명되고 있으나, 일반인 설문에 따르면 체감할 수준의 만족도 및 인지도

(대다수의 대회 인지도가 15% 미만)가 아니라는 점에 주목이 필요

- 더불어, 세계 이스포츠 거버넌스의 등장에 따라 국제주도권과 관련한 추가적 지원이 필요

○ (이스포츠 기반구축) 가동률, 지속성 등의 구체적인 성과가 나타나는 반면, 세계적 중목선정률, 재참여율 등 미흡 성과가 도출되었으며, 많은 일반인과 전문가가 구축·지정의 의미가 부족하다고 응답하고 있어 해당 부분에 대한 추가적 지원이 필요

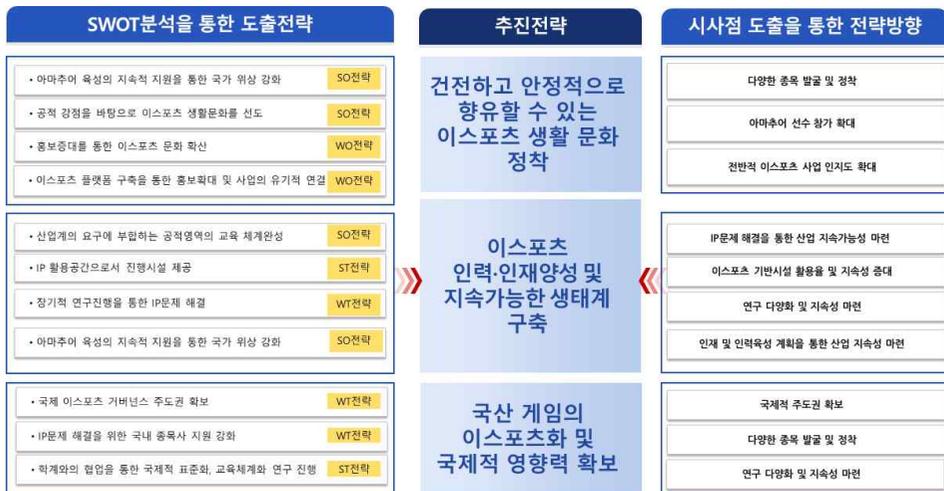
- 특히, 상설경기장의 역할에 대한 고민이 필요

- 프로리그 중심으로 활용 혹은 문화공간으로서 활용을 통해 저변확대를 이룩 할지에 대한 방법의 문제

○ (이스포츠 고도화) 타 사업과 비교하여 성과가 정체되어 있으며, 전문가 의견에 따르면 전반적으로 사업의 방향성이 장기적이지 않으며, 깊이 있는 연구(회의) 및 후속 조치가 진행되지 않아 해당 부분에 대한 보완이 필요

□ 발전방안

○ 도출된 시사점과 SWOT 분석을 바탕으로 나타난 전략을 결합하여 비전·전략체계를 구축



<그림 6-1> 전략목표 도출

<표 6-1> 비전·전략체계

비전	이스포츠 종주국에서 선도국으로의 비상, K-eSports		
전략목표	건전하고 안정적으로 향유할 수 있는 이스포츠 생활 문화 정착	이스포츠 인력·인재 양성 및 지속가능한 생태계 구축	국산 게임의 이스포츠화 및 국제적 영향력 확보
전략방향	생활이스포츠 문화 정착	이스포츠 인력·인재 양성	국산 게임 이스포츠화 지원
	생활 권역에서의 건전한 이스포츠 문화 확산, 대회/리그 사업을 기반으로한 향유문화 정착	이스포츠 인력규정 마련, 학계 협의를 통한 인력양성 방안 구축 등 이스포츠 인력·인재 양성의 기틀 확립	이스포츠화 지원 사업, 상설경기장 활용 등을 통한 지속적인 국산 게임의 이스포츠화 지원
	이스포츠 향유 기반구축	지속가능한 생태계 구축	국제적 영향력 확보
	공인 이스포츠시설, 상설경기장 등 사업 기반 구축을 통한 저변확대 지원	이스포츠의 장기적 지속가능성을 확보하기 위하여 안정적 이스포츠 생태계 조성에 기여	기존 국제 대회 지원 강화와 종목 선정 다양화 등을 통하여 국제적 영향력 확보

□ 분야별 발전방안

- (종합) 전반적인 홍보 부족의 해결과 기관의 역할 및 권한에 대한 고민이 필요하며, 이를 위해 다양한 계층의 의견을 종합하여 다측면의 사업을 진행하고 발전시켜야 하고, 이를 위한 다양한 선행 연구가 필수적
- 더불어, 이스포츠 산업계 및 학계의견을 종합하고 지원하는 방향으로 진행하고 다양한 참여자의 의견을 규합하여 발전시키는 것이 매우 중요
- 또한, 사업간 유기적인 연결을 통해 궁극적으로 다양한 사업을 규합하고 시너지효과를 내는 것이 중요

<표 6-2> 분야별 발전방안

구분	분야별 발전방안
생활 이스포츠 문화 정착	<ul style="list-style-type: none"> • 전반적 인지도 및 인기 부족은 홍보의 부족이 가장 큰 이유로 판단됨에 따라, 관람객 수 및 조회수 증가를 위한 조치(홍보확대, 사업 확대 등) 진행 - 각 사업별 특징을 고려하여 진행 • (상설경기장) 전략 방향성에 관한 연구를 진행하여 시설 운영의 방향성을 설정
이스포츠 향유 기반구축	<ul style="list-style-type: none"> • 각 사업을 통해 지정 혹은 구축된 시설의 권한과 역할이 좁거나, 방문자 수 감소 등의 문제가 발생하고 있기에, 역할 확대에 따른 지원확대와 유인요인 개발 등의 조치를 진행 • (이스포츠 플랫폼) 기존 사업들과의 시너지를 통해 결론적으로 정부 이스포츠 사업이 명확한 효과를 낼 수 있도록 파편화된 정부 아마추어 이스포츠 사업을 하나의 플랫폼으로 구축하여, 사업별 연결고리를 더욱 확대 • 퍼블릭시티권 등에 관한 후속 연구를 진행하여 도입 여부 및 가능성에 대한 지속적 지원을 통해 수익성 문제를 해결
이스포츠 전문 인력양성	<ul style="list-style-type: none"> • 국내외 이스포츠 인력 연구를 참고하여 도출된 3단계(이스포츠 핵심-연계-지원)의 모델을 제시하고, 이에 따른 교육 커리큘럼 구성, 자격화 등의 조치 진행
지속가능한 생태계 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 명문화되어 있지 않은 기존 법령을 명문화 • (산업지원센터) 산업지원센터의 권한과 역할을 확대하여 산업계 요구를 수용하고 해결할 수 있도록 조치 • 산업이 고도화됨에 따라 분화되는 사업 영역에 대한 대응을 실시 • 전문가의 제언에 따라 실태조사의 시의성 문제를 해결하고 장기적 연구과제 발굴 및 깊이 있는 주제에 관한 연구를 진행 • 장기 연구과제 선정을 통한 이스포츠 연구 이슈 대응
국산게임 이스포츠화 지원	<ul style="list-style-type: none"> • IP 종속문제 해결 및 국내 게임의 이스포츠화를 위해 정부 및 종목사간 협약을 체결하여 최종적으로 해외시장까지 섭렵할 수 있는 조치를 진행
국제적 영향력확보	<ul style="list-style-type: none"> • 국제대회 활성화 및 국가확대의 조치 진행 • 이스포츠의 스포츠화 및 이스포츠 표준화 연구 진행 • 국제이스포츠 연맹을 하나의 분쟁 해결기구 및 대회 표준 규격(규정) 확립기관으로 확대 • (종목선정기관) 다양한 종목을 지정할 수 있도록 종목사 신청규정 등 일부 제한을 해제하여 세계적 종목 선수풀 확대

□ 연구발전 제언

- 본 과업은 지난 5년간 진행된 사업의 다양성 및 파편화로 인하여 다양한 사업을 3개의 부분집합하는 과정에서 유기적인 사업의 연결고리가 일부 누락되었다는 단점을 보유
- 이에 따라, 기반구축(국제화/연구/인프라) - 저변확대 - 정량·정성적 성과물로 이어지는 모델에 대한 추가적 고려가 필요
- 더불어, AHP 분석 등의 방법론을 바탕으로 지표별 중요도를 산출할 수 있는 추가연구와 사업별 목표치를 설정하여 사업별 성공 및 실패를 판단할 수 있도록 하는 사전 준비가 필요
- 또한, 5개년 내 사업의 수집데이터가 달라지는 등 데이터의 정합성에 문제가 발생하여 사용하지 못한 지표도 존재하므로, 추후 연구에서는 더욱 높은 인과관계가 있는 지표로 발전하려는 조치가 필요
- 추가로, 지표 대부분이 양적 지표인 만큼 추후, 질적 지표를 추가하여 각 사업의 효용성에 대한 다각적 측면을 살펴볼 것을 제안
- 마지막으로, 다양한 계층의 참여자가 제언하였으나 의견이 상충하는 부분이 존재하여 해당 부분에 대한 충분한 협의 및 합의가 필요
 - 지역 소규모경기장, 국제이스포츠연맹 강화 등의 안건을 포괄

참고문헌

참고문헌

이락디지털문화연구소(2019). 『2019 이스포츠 정책연구 (법제도 및 활성화)』. 한국콘텐츠진흥원.

이락디지털문화연구소(2019). 『2019 이스포츠 정책연구 (인력양성)』. 한국콘텐츠진흥원.

이락디지털문화연구소(2021). 『2021 이스포츠 정책연구(지역활성화, 전문인력양성기관 지정)』. 한국콘텐츠진흥원.

비온드리서치(2017). 『2017년 이스포츠 실태조사』. 한국콘텐츠진흥원.

이락디지털문화연구소(2019). 『2018 이스포츠 실태조사』. 한국콘텐츠진흥원

케이디앤리서치(2019). 『2019 이스포츠 실태조사』. 한국콘텐츠진흥원.

케이디앤리서치(2020). 『2020 이스포츠 실태조사』. 한국콘텐츠진흥원.

케이디앤리서치(2021). 『2021 이스포츠 실태조사』. 한국콘텐츠진흥원.

씨앤아이리서치(2022). 『2022 이스포츠 실태조사』. 한국콘텐츠진흥원.

이진우, 김호철 (2021). 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」 개정안 평가 및 개선 방안 제언. 『한국게임학회』, 통권 101호, 13~24.

국민체육진흥공단 한국스포츠정책과학원 스포츠산업연구실(2023). 『2021 스포츠산업백서』. 문화체육관광부.

Joanne DiFrancisco-Donoghue 외 3인(2019). Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model. 『BMJ Open Sport Exerc Med』 .

문화체육관광부(2022). 『2022 성과관리 시행계획』 . 문화체육관광부.

한국사회경제연구원(2022). 『스포츠센터 운영 성과평가』 . 파주시.

구로구 구정연구반(2022). 『구로구 성과관리 계획서』 . 구로구.

한국스포츠정책과학원(2022). 『스포츠 정책지표체계 구축 연구』 . 문화체육관광부.

한국장애인고용공단 고용개발원 조사통계부(2022). 『한눈에 보는 2022 장애인 통계』 . 한국장애인고용공단 고용개발원.

박성민(2022). 『중국 상하이시 e스포츠산업 연구』 . 부경대학교.

Michael James Scott 외 10인 (2021). 『Foundations for Esports Curricula in Higher Education』 , ITiCSE-WGR '21: Proceedings of the 2021 Working Group Reports on Innovation and Technology in Computer Science Education

한국정책학회(2013). 『외교부 성과관리체계개선 방안 연구』 . 한국정책학회.

이용식(2021). 학교체육진흥정책 효과성 성과평가 지표개선 연구. 『 한국체육정책학회지』 ,19권1호,33~47.

관계부처 합동 (2020). 게임산업 진흥 종합 계획. 관계부처 합동.

문화체육관광부(2014). 이스포츠 진흥 중장기계획(2015~2019). 문화체육관광부.

David Panhans(2021.12.15.). Gaming & Esports: Media's Next Paradigm SHIFT. Boston Consulting Group. <https://www.bcg.com/2021/gaming-and-esports-sector-are-the-next-shift-in-media>

신연재(2023.04.14.). LCK, 비용은 늘고 수익은 줄고...2년 연속 적자. 인벤. <https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=283736>

김재훈(2023.05.02.). <김재훈의 e스펙트럼> 인기 있지만 적자 'e스포츠'... 수익 확보 방안은. 굿모닝 경제. <http://www.goodkyung.com/news/articleView.html?idxno=206439>

The Esports Audience Will Pass Half a Billion in 2022 as Revenues, Engagement, & New Segments Flourish(2022.04.19.). Newzoo. <https://newzoo.com/resources/blog/the-esports-audience-will-pass-half-a-billion-in-2022-as-revenue-engagement-esport-industry-growth>

임재형(2023.04.12.). [LCS] 韓 역대급 시청 지표 나왔는데... 거꾸로 가는 북미, 결승전 인기 '최저'. OSEN. <http://www.osen.co.kr/article/G1112081027>.

이원용(2023.01.03.). 2022년 세계 e스포츠 상금 '뚝'...텐센트는 투자 '평평'. 글로벌 이코노믹. https://www.g-enews.com/article/ICT/2023/01/202301041536599491c5fa75ef86_1

이재오(2021.09.14.). [기자수첩] 아시안게임 e스포츠 종목 선정 기준은 어디?. 게임메카. <https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1667273>

Kellen Browning(2022.11.26.). The Excitement Around E-Sports Is Growing. But Where Are the Profits?. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2022/11/26/business/video-game-e-sports-profit.html?smid=url-share>

Kellen Browning(2023.05.22.). The E-Sports World Is Starting to Teeter. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2023/05/20/technology/e-sports-revenue-video-gaming.html?smid=url-share>

Ash Parrish (2023.11.10.). Competitive Overwatch won't end with the League. The Verge. <https://www.theverge.com/23954005/overwatch-league-shuts-down-activision-blizzard>

Kellen Browning, (2021.01.30.). They're Flocking to America to Make a Fortune Playing Video Games. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2021/01/30/technology/esports-league-of-legends-america.html?smid=url-share>

Phil Birch, Ph.D., and Edgar Chekera, M.S.(2020.5.18.). What Are the Mental Demands of Esports?. Psychology Today. <https://www.psychologytoday.com/gb/blog/the-psychology-esports/202005/what-are-the-mental-demands-esports>

이도경(2023.08.12.). [이도경의 플레e] 급변하는 글로벌 e스포츠. 파이낸셜 뉴스. <https://www.fnnews.com/news/202308121420347229>

Kevin Hitt (2020.10.30.). IOC Will Not Recognize Any World Governing Body for Esports Including Tencent-Backed GEF. The Esports Observer. <https://archive.esportsobserver.com/ioc-says-no-to-esports-feds/>

James Fudge (2023.09.02.). Multiple Esports Federations Publicly Condemn IESF' s Reinstatement of Russia. The Esports Advocate. <https://esportsadvocate.net/2023/09/multiple-esports-federations-publicly-condemn-iesfs-reinstatement-of-russia/>

Dan Palmer(2023.06.15.). Exclusive: Russia and Belarus to miss IESF World Championships over safety fears. Inside the Games. <https://www.insidethegames.biz/articles/1137942/russia-belarus-esports-romania>

Iesf (2023.09). Facts regarding OGM 2023 decision and Russian/ Ukrainian Participation . <https://iesf.org/ogm2023/>

IKLA(2023.08.30.). Ukraine National Team Concludes Participation in iesf_official. X. <https://x.com/iklagg/status/1696896524276367814?s=20>

Adrian Lai (2021.06.03.). Free Fire World Series 2021 Singapore Smashes Global Viewership Record. IGN. <https://sea.ign.com/free-fire-android/172569/news/free-fire-world-series-2021-singapore-smashes-global-viewership-record>

김병호 (2019.11.21.). 있어도 볼 수 없는 LCK 표준 계약서. <https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=230388>

강한결 (2023.10.17.). 임오경 의원 “큰진원, 경남 진주 e스포츠 상설 경기장 논란 면밀히 검토 필요“. ZD NET. <https://zdnet.co.kr/view/?no=20231017190155>

Juho Hamari (2017.04.03.). What is eSports and why do people watch it?. 『Internet research』 ,Volume 27 Issue 2.

Marc Leroux-Parra(2020.04.24.). Esports Part 1: What are Esports?. Harvard International Review. <https://hir.harvard.edu/esports-part-1-what-are-esports/>

Precedence Research(2023.05). eSports Market. Precedence Research. <https://www.precedenceresearch.com/esports-market>

문대찬(2023.12.07.). 롤드컵 효과 없었다... 이스포츠 세액 공제 법안, 국회 통과 불발. 디지털데일리.
<https://www.ddaily.co.kr/page/view/2023120618303179499>

Esports Earnings. <https://www.esportsearnings.com/>

Esports Events Statistics. Esports.com. <https://escharts.com/tournaments>

부록

문4. 귀하께서는 이스포츠 대회를 **오프라인에서** 관람해보신 경험이 있습니까?

- ① 예
- ② 아니오

문4-1. (문4의 ①번 응답자만) 아래 중에서 관람 경험이 있는 대회명을 선택해주시시오. (중복선택가능)

- ① 대통령배 전국 아마추어 이스포츠 대회(KeG)
- ② 이스포츠 대학리그
- ③ 동호인대회
- ④ 한중일 이스포츠 대회
- ⑤ WE챔피언십(IeSF)
- ⑥ 국제이스포츠페스티벌(IEF)
- ⑦ 지역 이스포츠 상설경기장 대회
- ⑧ 보기중에 없음

문5. 귀하께서는 추후 이스포츠 대회를 관람하실 의향이 있습니까? (LCK, 동호인 대회 등 모두 포함)

- ① 예
- ② 아니오

문5-1. (문5의 ②번 응답자만) 관람하지 않으시는 가장 주된 이유는 무엇입니까?

- ① 주요 이스포츠 대회가 수도권에 집중
- ② 온라인 시청에 비해 현장에서의 메리트가 크지 않음
- ③ 이스포츠 관람 시간 부족(학업, 여가생활 등)
- ④ 시설에 대한 불만족 (관람 및 편의/부대시설)
- ⑤ 경기 진행에 대한 불만족
- ⑥ 최근 이스포츠에 대한 흥미 감소
- ⑦ 이스포츠에 관심 없음
- ⑧ 기타 ()

문6. 귀하께서 가장 많이 시청하거나 관람한 게임 종목명을 하나만 선택해주시시오.

- ① 리그 오브 레전드(LOL)
- ② 배틀그라운드(PC)
- ③ FIFA 온라인 4
- ④ 배틀그라운드(모바일)
- ⑤ 던전애파이터
- ⑥ 서든어택
- ⑦ 카트라이더
- ⑧ 클래시로얌
- ⑨ A3: 스틸얼라이브
- ⑩ 하스스톤
- ⑪ eFootball PES 2021
- ⑫ 스타크래프트2
- ⑬ 도타2
- ⑭ 카운터스트라이크
- ⑮ 보기중에 없음

문7. 귀하께서 다음 중 참여 혹은 관람 의사가 있으신 사업을 모두 선택해주시십시오.

- 동호인대회: 동호인을 대상으로 이스포츠 지정시설 (PC방)에서 진행하는 지역 대회
- 이스포츠 대학리그: 대학별 토너먼트를 진행하여 최강자를 가리는 대회
- 지역 이스포츠 상설경기장 대회: 지역 이스포츠 상설경기장 (부산, 광주, 대전, 진주)에서 진행하는 지역 대회

- ① 동호인대회
- ② 이스포츠 대학리그
- ③ 지역 이스포츠 상설경기장 대회
- ④ 관심 없음

문8. 귀하께서는 이스포츠를 스포츠로 인식하고 계십니까?

- ① 예
- ② 아니오
- ③ 모르겠다

문8-1. (문8 ①번 응답자만) 귀하께서 이스포츠를 스포츠로 인식하고 계신 가장 주된 이유는 무엇입니까?

- ① 축구 등 주류 스포츠와 같이 공정한 경쟁 요소와 승패 요건이 존재하기 때문
- ② 물리적 신체행위가 없어도 판단력, 사고력 등을 경쟁 요소로 볼 수 있기 때문
- ③ 관람객 수, 시장 규모 등이 기성 스포츠 종목에 필적할 만큼 거대하기 때문
- ④ 주류스포츠와 같이 경기장, 방송시스템, 선수 등의 형식을 모두 갖췄기 때문
- ⑤ 아시안게임 및 올림픽 등에서 공식종목으로 등장시키려는 시도가 있기 때문
- ⑥ 기타 (이유:)

문8-2. (문8 ②번 응답자만) 귀하께서 이스포츠를 스포츠로 인식하지 않으시는 가장 주된 이유는 무엇입니까?

- ① 체스 혹은 바둑과 같이 두뇌를 쓰나, 신체적 운동의 개념이 아니기 때문
- ② 온라인 게임의 진입장벽 탓에 일반 대중들이 쉽게 향유할 수 없기 때문
- ③ 온라인 게임이 본질적으로 사기업에 의해 좌지우지되는 상품이기 때문
- ④ 대중 게임의 폭력성이 스포츠 정신과 다소 거리가 있기 때문
- ⑤ 올림픽 공식종목이 아니기 때문
- ⑥ 기타 (이유:)

문8-3. (문8 ③번 **응답자만**) 귀하께서 해당 질문에 “모르겠다” 라고 응답한 가장 주된 이유는 무엇입니까?

- ① **게임에 관한 관심**이 없기 때문
- ② 게임에 관한 관심은 있으나, **이스포츠에 관한 관심**은 없기 때문
- ③ **스포츠에 대한 기준**이 없기 때문
- ④ 이스포츠를 스포츠의 형태로 정의하기 모호한 부분이 많기 때문
- ⑤ 스포츠와 이스포츠에 대해 생각해본 적이 없기 때문
- ⑥ 기타 (이유: _____)

Q3. 이스포츠 사업에 대한 만족도

마지막으로 이스포츠 사업에 대한 인식 조사입니다.

정부에서는 이스포츠 산업 촉진을 위하여 아래와 같은 사업을 추진 중입니다.

현재 추진 중인 사업에 직결되는 문항이오니, 꼼꼼히 응답해 주시기를 부탁드립니다

< 이스포츠 사업 방향성 >

1. (이스포츠 저변확대)

다양한 이스포츠 리그 주최나 부대활동 (이스포츠 관련 전시, 관람 등)을 포함한 모든 활동

ex) 대통령배 아마추어 대회 및 지역별 동호인대회, 대학리그 등

2. (이스포츠 기반구축)

이스포츠 경기 등을 위해 물리적 인프라를 구축하거나 법적 근거에 따른 센터 지정 및 운영 활동

ex) 상설경기장 구축, 공인 이스포츠시설(PC방) 지정 등

3. (이스포츠 고도화)

이스포츠의 발전을 위해 진행한 연구, 컨퍼런스, 회의 등 고도화와 관련된 모든 활동

ex) 이스포츠 정책연구, 세계 이스포츠 정상회의 등

문9. 귀하께서는 정부의 이스포츠 사업에 대해 들어보셨거나 알고 계십니까?

매우 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
①	②	③	④	⑤

문10. 귀하께서는 정부의 이스포츠 사업이 이스포츠 산업발전에 도움을 주고있다고 생각하십니까?

매우 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
①	②	③	④	⑤

문11. 귀하께서는 정부의 기존 이스포츠 사업에 대해서 만족하고 계십니까?

매우 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
①	②	③	④	⑤

문11-1. (문11 ④,⑤번 응답자만) 그렇다면, 귀하께서 정부의 이스포츠 사업에 대해 만족하는 점은 무엇입니까? 하나만 선택해 주십시오.

- ① 이스포츠에 직·간접적으로 **참여할 수 있는 기회**가 늘어남
- ② **이스포츠 선수들**에게 실질적인 도움이 됨
- ③ 이스포츠를 **제도화**하여 정착하는데 도움이 됨
- ④ 대한민국이 이스포츠 문화를 **국제적으로 선도**해 나가는데 도움이 됨
- ⑤ 기타 (이유:)

문11-2. (문11 ①,②번 응답자만) 그렇다면, 귀하께서 정부의 이스포츠 사업에 대해 아쉬운 점은 무엇입니까? 모두 선택해 주십시오.

- ① (저변 확대) 대회, 행사의 **인지도**가 부족함
- ② (저변 확대) 대회, 행사의 **규모**가 작음
- ③ (저변 확대) 대회, 행사의 **종류**가 너무 다양함
- ④ (기반구축) 상설경기장, 전용연습센터 등 시설 **인지도**가 부족함
- ⑤ (기반구축) 이스포츠에서 **오프라인 시설**을 구축해서 얻는 효용이 적음
- ⑥ (기반구축) 일반 **대중**이 혜택을 보기 어려움
- ⑦ (고도화) 현재 추진중인 정책/연구의 **인지도**가 부족함
- ⑧ (고도화) 현재의 정책 연구는 이스포츠 산업을 위한 **실질적인 논의**와 괴리 존재
- ⑨ 정부의 현재 이스포츠 **사업 방향**이 잘못되었음
- ⑩ 이스포츠 사업에 **전혀 관심**이 없음
- ⑪ 기타 (이유:)

문12. 귀하께서 이스포츠 사업에서 가장 우선해야 한다고 생각하는 것이 있다면 무엇입니까?

- ① 이스포츠 저변확대
- ② 이스포츠 기반구축
- ③ 이스포츠 고도화
- ④ 팀과 선수들을 지원하기 위한 경제적 지원 및 스폰서십 강화
- ⑤ 게임산업 지원 (정책과 규제 개선)
- ⑥ 게임에 대한 인식 개선
- ⑦ 종목 다양화
- ⑧ 기타 (이유:)

문13. 정부의 이스포츠 사업과 관련하여서 하시고 싶은 말씀을 작성해주시기 바랍니다

*사업개선 및 정부 정책 개선에 활용 예정

자유롭게 의견을 적어주세요

심층인터뷰 지원자 모집

이스포츠 사업 발전을 위해 여러분의 의견을 보다 상세하게 청취하고자 합니다.

추후 의견을 들려주실 수 있는 분께서는 아래의 인터뷰에 지원해주시면 감사하겠습니다

- 인터뷰 방법: 비대면 유선/서면 인터뷰
- 인터뷰 주제: 이스포츠의 스포츠화, 이스포츠 사업 만족도 등에 대한 전반적 의견
- 예상 시간: 15~30분 소요 예상
- 예상 일시: 11월 초순

* 10명 추천 예정

성명		E-mail	
연락처			

심층인터뷰와 관련하여 귀하의 개인정보 수집 및 이용 내용을 개인정보보호법 제15조(개인정보의 수집·이용) 및 통계법 33조(비밀의 보호 등)에 의거하여 안내드리니 확인하여 주시기 바랍니다.

- 개인정보의 수집·이용 목적: **인터뷰를 위한 연락처 수집**
- 수집하려는 개인정보의 필수 항목: **이름, 휴대전화번호, 이메일주소**
- 개인정보의 보유 및 이용 기간: **연구를 위한 목적 달성후 1개월 이내 폐기**

※ 개인정보보호법에 의거하여 개인정보 수집 및 이용에 따른 동의를 거부할 수 있으나, 동의를 거부한 경우 인터뷰 참여에 따르는 기프티콘 제공 등의 혜택을 받을 수 없습니다.

위와 같이 개인정보를 수집 및 이용하는데 동의하십니까?

- 네, 동의합니다. 동의하지 않습니다.

◆ 바쁘신 중에 끝까지 설문에 응답해 주셔서 대단히 감사합니다

이스포츠 사업 성과분석 및 발전방안 연구

주관기관 | 한국콘텐츠진흥원

연구책임 | 김 성 준 (게임본부장 본부장)
| 광 혁 수 (게임본부 콘텐츠문화팀 팀장)
| 박 세 진 (게임본부 콘텐츠문화팀 과장)

연구용역 수행기관 | 한국기업지식연구원

연구용역 책임자 | 정 우 식 (한국기업지식연구원 대표)

연구원 | 김 학 준 (한국기업지식연구원 수석연구원)
| 길 우 영 (한국기업지식연구원 책임연구원)

연구보조 | 임 형 욱 (한국기업지식연구원 책임연구원)
| 심 수 연 (한국기업지식연구원 책임연구원)
| 한 은 혜 (한국기업지식연구원 책임연구원)
| 황 인 규 (한국기업지식연구원 선임연구원)
| 김 학 웅 (한국기업지식연구원 연구원)

발행인 | 조 현 래 (한국콘텐츠진흥원장)

발행일 | 2024년 03월 15일

발행처 | 한국콘텐츠진흥원

주소 | 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)

전화 | 1566-1114

홈페이지 | www.kocca.kr

기관번호_KOCCA23-53

정부간행물 발간등록번호 11-B552644-000513-01

ISBN_979-11-6677-234-4 (93600) (비매품)

* 본 보고서의 저작권은 한국콘텐츠진흥원이 소유하고 있으며, 내용을 인용하고자 할 경우에는 반드시 『이스포츠 사업 성과분석 및 발전방안 연구』 ○ ○ 쪽에서 인용하였음을 표시해 주시기 바랍니다.

(문의) 콘텐츠종합지원센터 "콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114"

9 759118 172344
ISBN 979-11-697-2214-4



공남/문예A