

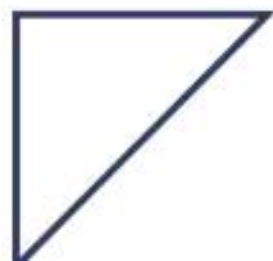
2019 이스포츠 실태조사

The 2019 Survey on the Korean e-Sports Industry

20

19

— KOCCA19-13



목 차

제1장 연구 개요	3
1. 연구 배경	3
2. 연구 목표 및 범위	5
가. 연구 목표	5
나. 조사 대상 및 주요 내용	6
다. 조사 방법	7
제2장 e스포츠 실태조사	11
1. 게임단	11
가. 게임단 및 선수 현황	11
나. 인력 현황	11
다. 예산구성	13
라. 운영방향	14
마. 선수 계약	17
바. 보유 시설 및 전문 인력	18
2. 선수	20
가. 연령 및 경력	20
나. 수입원 및 수입규모	23
다. 근로환경	25
라. 직업만족도 및 애로사항	27
마. 계약사항	29
바. 해외진출	33
사. 은퇴	36
3. 코칭스텝	38
가. 현황	38
나. 경력	39
다. 계약	42
라. 근로시간	45
마. 만족도 및 애로사항	47

바. 교육 및 해외진출	49
4. 종목사	53
5. 관련기업	55
6. 지원기관	56
7. e스포츠 대회	57
8. e스포츠 경기장	58
9. 일반인 인식	59
가. 응답 현황	59
나. 라이프스타일	60
다. e스포츠 인지도 및 태도	63
라. e스포츠 취미 활동 (e스포츠를 취미로 하는 응답자)	66
마. e스포츠 향후 의향 (e스포츠가 취미가 아닌 응답자)	74
제3장 e스포츠 산업규모	79
1. 국내 e스포츠 산업규모	79
2. 확장 산업규모(2019년 신규)	81
3. 글로벌 e스포츠 산업규모와의 비교	83
제4장 결론 및 시사점	87
[부록1] 게임단 설문지	91
[부록2] 선수 설문지	97
[부록3] 선수(육성군) 설문지	101
[부록4] 코칭스텝 설문지	105
[부록5] 종목사 설문지	109
[부록6] 관련기업 설문지	113
[부록7] 지원기관 설문지	117
[부록8] 일반인 대상 설문지	119

표 목 차

<표 1-1> 주요국가 리그오브레전드 리그 시청자수 통계 (2019년 서머리그)	3
<표 1-2> e스포츠 투자 현황 (2018-9)	5
<표 1-3> 조사대상 종목 정의	6
<표 1-4> 조사 대상 및 주요 조사내용	6
<표 2-1> 2019 게임단, 팀, 선수 현황	11
<표 2-2> 인력 보유 현황 평균 및 중간값	12
<표 2-3> 2018년 기준 예산 규모 및 구성 (평균)	13
<표 2-4> 2019년 기준 예산 규모 및 구성 (평균)	14
<표 2-5> 신규종목 창설 의향	14
<표 2-6> 신규종목 창설 이유	15
<표 2-7> 운영종목 해체의향	15
<표 2-8> 육성군 운영 비율	15
<표 2-9> 육성군 운영이유 (복수응답)	16
<표 2-10> 향후 육성군 운영 의향	16
<표 2-11> 선호 계약기간	17
<표 2-12> 선수 계약관련 애로사항 (복수 응답)	18
<표 2-13> 보유 인프라	19
<표 2-14> 보유 전문인력	19
<표 2-15> 응답선수 현황	20
<표 2-16> 경력 분포	21
<표 2-17> 프로게이머 시작 동기	22
<표 2-18> 수입 형태 (복수응답)	23
<표 2-19> 2018년 연봉수입 분포	24
<표 2-20> 2018년 연봉 외 기타수입 분포	25
<표 2-21> 평균 연습시간	26
<표 2-22> 휴일	26
<표 2-23> 직업 만족도 (100점 환산)	27
<표 2-24> 선수 애로사항 (복수응답)	28
<표 2-25> 프로선수 계약형태	29

<표 2-26> 계약 유무 (육성군)	30
<표 2-27> 계약서 명시 항목 (복수응답)	31
<표 2-28> 1군 데뷔 관련 사항(육성군)	31
<표 2-29> 현재 팀에서 데뷔 무산시 향후 진로 (육성군)	32
<표 2-30> 해외진출 의향	33
<표 2-31> 해외진출이유(복수응답)	34
<표 2-32> 해외진출 선호 지역	35
<표 2-33> 은퇴시기	36
<표 2-34> 은퇴이후의 활동 계획	37
<표 2-35> 코칭스텝 연령 분포	38
<표 2-36> 프로선수 경력	39
<표 2-37> 코칭 경력	40
<표 2-38> 코칭스텝 합류 전 경력 (복수응답)	41
<표 2-39> 코칭스텝 선택 계기	41
<표 2-40> 계약 형태	42
<표 2-41> 계약서 명시 내용 (복수응답)	43
<표 2-42> 계약기간	44
<표 2-43> 4대 사회보험 가입여부	45
<표 2-44> 평균 근로시간	45
<표 2-45> 휴일 (코칭스텝)	46
<표 2-46> 직업 만족도 (100점 환산)	47
<표 2-47> 코칭스텝 애로사항 (복수응답)	48
<표 2-48> 코칭교육 수료여부	49
<표 2-49> 해외진출 의향	50
<표 2-50> 해외 진출 이유	51
<표 2-51> 해외진출 선호 국가	52
<표 2-52> e스포츠 운영인력 수 (종목사)	53
<표 2-53> 종목사 e스포츠 투자규모	53
<표 2-54> e스포츠 매출(종목사)	54
<표 2-55> e스포츠 운영인력 수 (관련기업)	55
<표 2-56> e스포츠 매출(관련기업)	55
<표 2-57> e스포츠 운영인력 수 (관련기업)	56
<표 2-58> e스포츠 지원 예산 규모	56

<표 2-59> e스포츠 대회 및 상금 규모 (2017~8)	57
<표 2-60> e스포츠 경기장 운영 개요	58
<표 2-61> 일반인 조사 응답 현황	59
<표 2-62> 라이프스타일 지표	61
<표 2-63> 주요 여가활동	62
<표 2-64> e스포츠 인지 및 취미활동 여부	64
<표 2-65> e스포츠 이미지 긍정응답율	65
<표 2-66> e스포츠 이슈에 대한 의견 긍정응답율	66
<표 2-67> 평소 즐기고 있는 e스포츠 종목 Top10	67
<표 2-68> e스포츠를 즐기는 방식	68
<표 2-69> e스포츠 현장 관람시 불편한 점 (복수응답)	69
<표 2-70> e스포츠 시청시 주로 이용하는 기기	70
<표 2-71> e스포츠 시청시의 불편 사항 (복수응답)	71
<표 2-72> e스포츠 용품 구매경험	72
<표 2-73> e스포츠 용품 구매 만족도	72
<표 2-74> 향후 e스포츠 용품 구매 의향	73
<표 2-75> e스포츠가 취미가 아닌 이유 (1,2순위 응답)	74
<표 2-76> 평소 PC/모바일 게임에 대한 생각	75
<표 2-77> 향후 e스포츠 취미활동 의향	76
<표 3-1> e스포츠 산업규모 세부 현황 (2017~8)	80
<표 3-2> e스포츠 확장 산업규모 세부 현황 (2017~8)	82

그림 목 차

[그림 1-1] 조사대상별 조사 방법	7
[그림 2-1] 인력 보유 현황 (평균)	12
[그림 2-2] 예산 구성 비율 (2018~2019)	13
[그림 2-3] 신규종목 창설 이유	14
[그림 2-4] 육성군 운영이유 (복수응답)	16
[그림 2-5] 선호 계약기간	17
[그림 2-6] 선수 계약관련 애로사항 (복수 응답)	18
[그림 2-7] 보유 인프라	18
[그림 2-8] 보유 전문인력	19
[그림 2-9] 응답선수 현황	20
[그림 2-10] 경력 분포	21
[그림 2-11] 프로그래머 시작 동기	22
[그림 2-12] 수입 형태	23
[그림 2-13] 2018년 기준 연봉 및 기타 수입 분포	24
[그림 2-14] 평균 연습시간	25
[그림 2-15] 휴일	26
[그림 2-16] 직업 만족도 (100점 환산)	27
[그림 2-17] 선수 애로사항 (복수응답)	28
[그림 2-18] 프로선수 계약형태	29
[그림 2-19] 계약 유무 (육성군)	30
[그림 2-20] 계약서 명시 항목	30
[그림 2-21] 육성군의 1군데뷔 확정여부 및 전망	31
[그림 2-22] 현재 팀에서 데뷔 무산시 향후 진로 (육성군)	32
[그림 2-23] 해외진출 의향	33
[그림 2-24] 해외진출이유	34
[그림 2-25] 해외진출 선호 지역	35
[그림 2-26] 은퇴시기	36
[그림 2-27] 은퇴이후의 활동 계획	37
[그림 2-28] 코칭스텝 연령 분포	38

[그림 2-29] 프로선수 경력	39
[그림 2-30] 타 종목 코칭 경력	40
[그림 2-31] 코칭스텝 합류 전 경력 (복수응답)	40
[그림 2-32] 코칭스텝 선택 계기	41
[그림 2-33] 계약 형태	42
[그림 2-34] 계약서 명시 내용	43
[그림 2-35] 계약기간	44
[그림 2-36] 4대 사회보험 가입여부	44
[그림 2-37] 평균 근로시간	45
[그림 2-38] 휴일 (코칭스텝)	46
[그림 2-39] 직업 만족도 (100점 환산)	47
[그림 2-40] 코칭스텝 애로사항	48
[그림 2-41] 코칭교육 수수료여부	49
[그림 2-42] 해외진출 의향	50
[그림 2-43] 해외 진출 이유	51
[그림 2-44] 해외진출 선호 국가	52
[그림 2-45] 종목사 e스포츠 투자규모	53
[그림 2-46] e스포츠 매출(종목사)	54
[그림 2-47] e스포츠 매출(관련기업)	55
[그림 2-48] e스포츠 지원 예산 규모	56
[그림 2-49] e스포츠 대회 및 상금 규모 (2017~8)	57
[그림 2-50] 응답자들의 주요 라이프타일 지표	60
[그림 2-51] 응답자들의 주요 여가활동	62
[그림 2-52] e스포츠 인지 및 취미활동 여부	63
[그림 2-53] e스포츠 이미지 긍정응답율	64
[그림 2-54] e스포츠 이슈에 대한 의견	65
[그림 2-55] 평소 즐기고 있는 e스포츠 종목 Top10	66
[그림 2-56] e스포츠를 즐기는 방식	67
[그림 2-57] e스포츠 현장 관람시 불편한 점	68
[그림 2-58] e스포츠 시청시 이용 기기	69
[그림 2-59] e스포츠 시청시의 불편 사항	70
[그림 2-60] e스포츠 용품 구매경험 및 만족도	71
[그림 2-61] 향후 e스포츠용품 구매 의향	73

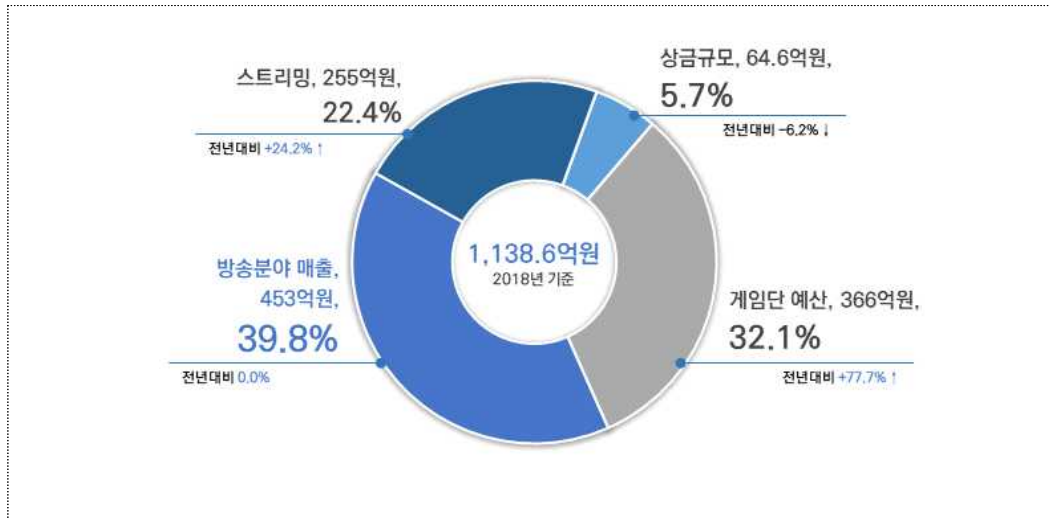
[그림 2-62] e스포츠가 취미가 아닌 이유	74
[그림 2-63] 평소 PC/모바일 게임에 대한 생각	75
[그림 2-64] 향후 e스포츠 취미활동 의향	76
[그림 3-1] 2018 국내 e스포츠 산업 규모	79
[그림 3-2] 국내 e스포츠 산업 규모 추이 (2014~2018)	80
[그림 3-3] 2018 국내 e스포츠 확장 산업 규모	81
[그림 3-4] 종목사 투자 & 매출 구성	82
[그림 3-5] 글로벌 e스포츠 산업규모	83
[그림 3-6] 글로벌 e스포츠 산업규모 대비 국내 비중	83

제3장 e스포츠 산업규모

제3장 e스포츠 산업규모

1. 국내 e스포츠 산업규모

2018년 기준 국내 e스포츠 산업 규모는 1,138.6억원으로 추산되었다. 세부항목별로 살펴보면 방송분야 매출액이 453억원으로, 전체 산업규모의 39.8%를 차지하여 가장 비중이 높은 것으로 나타났다. 그 다음으로는 게임단 예산 366억원(32.1%), 인터넷/스트리밍 매출 255억원(22.4%), 대회 상금 64.6억원(5.7%) 등 이었다.



[그림 3-1] 2018 국내 e스포츠 산업 규모

2017년 산업규모와 비교해보면 17.0%로 크게 증가한 것으로 나타났다. 2017년에는 973억원으로 추산되었으나, 2018년은 165.6억원 증가한 1,138.6억원으로 추산되었다. 이에 따라 세부항목별로 살펴보는 경우에도 게임단 예산이 2017년 206억원에서 366억원으로 77.7% 증가하였고, 스트리밍분야 매출 또한 24.2%로 크게 증가하였다. 방송분야 매출액에는 큰 차이가 나타나지 않았으며, 상금규모의 경우에만 소폭 감소(-6.2%)한 것으로 나타났다. 2017년 산업규모에서는 기타(매체 광고 등)의 항목을 포함하고 있었으나, 2018년 산업규모 측정에서는 해당항목의 조사대상 업체들인 언론매체 등의 e스포츠 분야 매출 추산의 어려움 등으로 인해 산업규모에서 제외하였다. 1개의 조사 항목을 제외하였음에도 불구하고, 산업규모가 크게 상승하였다는 점이 고무적이다.

<표 3-1> e스포츠 산업규모 세부 현황 (2017~8)

(단위: 억원)

	2017년	2018년	증감
산업 규모	973.0	1,138.6	17.0%
상금 규모	68.9	64.6	▽6.2%
게임단 예산	206.0	366.0	77.7%
방송 분야	452.8	453.0	0.0%
스트리밍 분야	205.3	255.0	24.2%
기타(매체 광고 등)	40.0	-	2018년부터 제외

2014년도 이후 국내 e스포츠 산업규모를 살펴보면 2016~2017년도 4.2% 증가한 것을 제외하면 매년 17% 이상 고속 성장 중이다. 동 기간(2014~2018년) 국내 e스포츠 산업 규모의 연평균 성장률(Compound Annual Growth Rate, CAGR)은 17.2%로 나타났다.

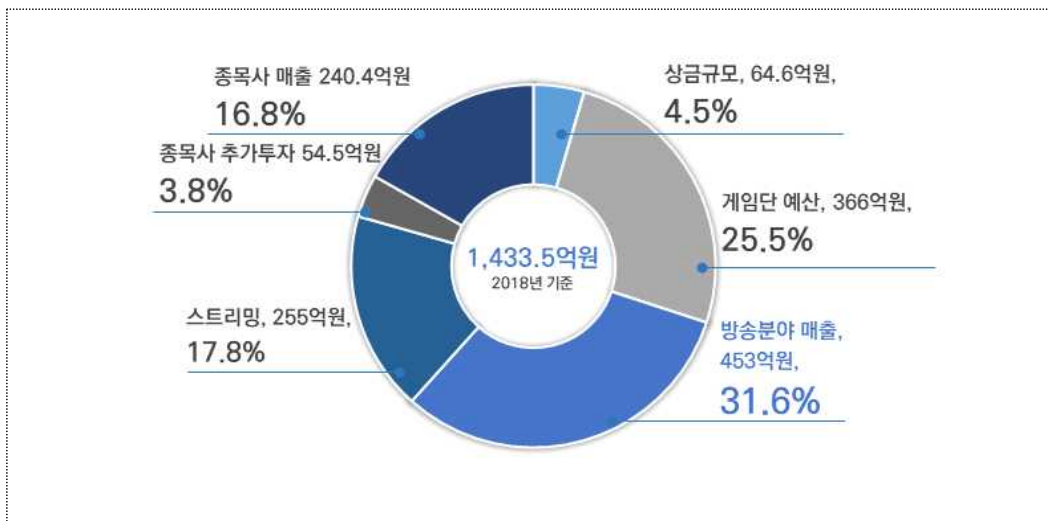


[그림 3-2] 국내 e스포츠 산업 규모 추이 (2014~2018)

2. 확장 산업규모(2019년 신규)

최근에는 e스포츠 산업의 무게추가 종목사 측으로 옮겨가고 있으며, 전반적인 콘텐츠 제작 및 운영과정에 있어서 종목사의 투자가 점차 증가하고 있는 상황이다. 이에 따라 e스포츠 산업 구조를 보다 정확히 반영하고 글로벌 기준에 적합한 국내 산업규모의 파악을 위해 2019년 실태조사부터는 e스포츠 종목사 투자 및 매출을 함께 조사하였다.

2018년 산업규모 측정에서부터 시범적으로 종목사의 투자 및 매출 금액을 e스포츠 산업규모에 포함하여 산출한 결과, 2018년 기준 국내 e스포츠 산업규모는 1,433.5억원으로 나타났다.



[그림 3-3] 2018 국내 e스포츠 확장 산업 규모

종목사들은 방송/대회 제작 및 운영을 위해 2018년 연간 311.6억원을 투자하고 있었으며, 선수/게임단 71.5억원, 기술 및 인력 51.5억원, 인프라 3억원 등 총 437.6억원을 국내 e스포츠 산업에 투자한 것으로 나타났다. 종목사들의 매출은 투자금액의 54.9% 수준인 240.4억원으로, 스폰서십 127억원, 중계권 100억원, 티켓판매매출 13.4억원 수준으로 나타났다.



[그림 3-4] 종목사 투자 & 매출 구성

2017년과 비교해보면, 종목사 투자금액은 343억 원에서 437.6억 원으로 27.6% 증가한 것으로 나타났다. 2017년도에는 종목사의 매출을 조사에 포함하지 않아 직접적인 비교는 어렵지만, 종목사들이 국내 e스포츠 성장을 위해 투자금액을 지속적으로 늘리고 있고, 이에 따라 산업 규모가 커지고 있는 것을 확인할 수 있었다.

<표 3-2> e스포츠 확장 산업규모 세부 현황 (2017~8)

(단위: 억 원)

	2017년	2018년	비고
산업 규모*	1,004.0	1,433.5	-
상금 규모	68.9	64.6	▽ 6.2%
게임단 예산	206.0	366.0	77.7%
방송 분야	452.8	453.0	0.0%
스트리밍 분야	205.3	255.0	24.2%
기타(매체 광고 등)	40.0	-	-
확장			
종목사 투자**	343.0	437.6(적용 54.5)	27.6%
종목사 매출***	-	240.4	-

* 종목사 투자 금액 중 리그운영 투자 및 방송/대회투자 금액 383.1억원은 게임단 예산, 상금규모, 방송사 매출액 등에 포함되어 중복계상 되므로 **종목사 인프라, 기술 및 인력투자만을 확장 산업규모에 포함**

**방송/대회 투자, 선수/게임단 투자, 인프라 투자, 기술 및 인력 투자

***중계권, 스폰서십, 티켓 수입

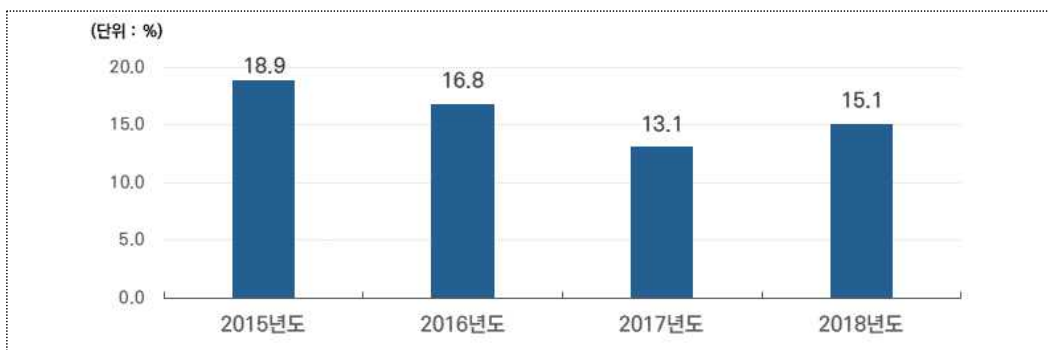
3. 글로벌 e스포츠 산업규모와의 비교

Newzoo에 따르면, 2018년 글로벌 e스포츠 산업규모는 865MS(한화 약 9,517억 원)로 측정되었으며, 이는 2017년도 655M\$ 대비 32.0% 증가한 수치이다. 글로벌 e스포츠 산업규모는 2015년 대비 2016년 51.7%, 2016년 대비 2017년 32.8% 등 매년 고속 성장하고 있으며, 동기간 연평균성장율(CAGR)은 38.6%이다.



[그림 3-5] 글로벌 e스포츠 산업규모

Newzoo에서 발표한 글로벌 e스포츠 산업 규모에 대비하여 국내 e스포츠 산업 규모를 살펴보면 종목사 투자 및 매출까지 포함한 확장 산업규모 기준⁶⁾으로 2018년 국내 e스포츠 산업규모는 15.1% 수준이며, 이는 2017년 13.1% 대비 2.0%p 증가한 수치이다. 국내 e스포츠 산업규모 또한 성장세에 있으나, 글로벌 e스포츠 산업규모의 성장세에 비해 높지 않기 때문에 글로벌 e스포츠 산업규모에서 차지하는 비중이 많이 향상되지는 않았다.



[그림 3-6] 글로벌 e스포츠 산업규모 대비 국내 비중

6) Newzoo의 산업규모는 종목사투자, 매출 등을 광범위하게 포함하는 것으로 보이므로 확장 산업규모와의 비교가 비교적 적절하다.

