

2020 이스포츠 실태조사

The 2020 Survey on the Korean e-Sports Industry

20

20

— KOCCA20-12





목 차

제1장 연구 개요	3
1. 연구 배경	3
2. 연구 목표 및 범위	6
가. 연구 목표	6
나. 조사 대상 및 주요 내용	6
다. 조사 방법	7
라. 분석 방법	8
제2장 이스포츠 실태조사	11
1. 이스포츠 현황	11
가. 게임단 현황	11
나. 프로선수 및 코칭스태프 현황	12
다. 해외진출 선수 및 코칭스태프 현황	14
라. 국내 이스포츠 대회 현황 (2019년 기준)	17
마. 이스포츠 경기장 현황	18
2. 게임단	19
가. 게임단 현황	19
나. 운영 종목 및 인원 현황	21
다. 예산 현황	23
라. 게임단 운영	24
마. 게임단 인프라	33
바. 아카데미 운영	35
3. 프로 선수	38
가. 일반 현황	38
나. 선수활동 현황	40
다. 계약 상황	50
4. 아마추어(육성군) 선수	61
가. 일반 현황	61

나. 선수활동 현황	62
다. 계약 상황	71
라. 향후 계획 및 전망	73
5. 코칭스태프	78
가. 일반 현황	78
나. 일반 현황	79
다. 계약 상황	82
라. 지원 필요사항 및 향후 계획	87
6. 종목사	92
7. 관련기업	94
8. 지원기관	95
9. 시청자	96
제3장 이스포츠 산업규모	115
1. 국내 이스포츠 산업규모	115
2. 확장 산업규모(2019년 신규)	117
3. 글로벌 이스포츠 산업규모	119
가. 뉴주(NEWZOO)의 글로벌 이스포츠 산업규모 측정 모델	119
나. 2020년 산업규모 측정 및 예측 현황	120
다. 우리나라 이스포츠 산업규모와의 비교	122
제4장 결론 및 시사점	125
[첨부1. 게임단 설문지]	131
[첨부2. 프로선수 설문지]	136
[첨부3. 육성군 선수 설문지]	140
[첨부4. 코칭스태프 설문지]	144
[첨부5. 종목사 설문지]	148
[첨부6. 관련기업 설문지]	151
[첨부7. 지원기관 설문지]	155
[첨부8. 시청자 설문지]	157



표 목 차

<표 1-1> 이스포츠 투자 현황 (2020)	3
<표 1-2> 2020년 봄시즌 리그오브레전드 리그 시청자 규모 현황	5
<표 1-3> 2020년 여름 시즌 리그오브레전드 리그 시청자 규모 현황	5
<표 1-4> 조사대상 종목 정의	6
<표 1-5> 조사 대상 및 주요 조사내용	7
<표 2-1> 게임단 속성별 현황	11
<표 2-2> 게임단별 운영팀 수 현황	11
<표 2-3> 종목별 운영 현황	12
<표 2-4> 게임단 명단	12
<표 2-5> 프로선수 현황 (2020년 6월 기준)	13
<표 2-6> 코칭스태프 현황 (2020년 6월 기준)	14
<표 2-7> 지역별 해외진출 프로선수 현황 (2020년 9월 기준)	14
<표 2-8> 종목별 해외진출 프로선수 현황 (2020년 9월 기준)	15
<표 2-9> 지역별 해외진출 코칭스태프 현황 (2020년 9월 기준)	16
<표 2-10> 종목별 해외진출 코칭스태프 현황 (2020년 9월 기준)	16
<표 2-11> 이스포츠 대회 및 상금 규모 (2018~9)	17
<표 2-12> 이스포츠 경기장 현황	18
<표 2-13> 지역 이스포츠 전용경기장 구축 현황	18
<표 2-14> 게임단 구분 기준	19
<표 2-15> 업력	19
<표 2-16> 후원 기업 수	20
<표 2-17> 운영 종목 수	21
<표 2-18> 인력 현황 (합계)	22
<표 2-19> 인력 현황 (평균 및 중간값)	22
<표 2-20> 2019년 예산 현황	23
<표 2-21> 2020년 예산 현황	23
<표 2-22> 신규종목 창설 의향	24
<표 2-23> 신규종목 창설 이유	25
<표 2-24> 운영종목 해체 의향	25

<표 2-25> 육성군 운영 비율	26
<표 2-26> 육성군 운영 이유	27
<표 2-27> 육성군 팀 유지기간	28
<표 2-28> 향후 추가종목 육성군 운영 의향	29
<표 2-29> 향후 육성군 운영 의향	29
<표 2-30> 육성군을 운영하지 않는 이유	30
<표 2-31> 선호하는 계약 기간	31
<표 2-32> 선수 계약관련 애로사항	32
<표 2-33> 팀운영 관련 도움이 필요한 분야	32
<표 2-34> 보유 시설	33
<표 2-35> 보유 인력	34
<표 2-36> 일반인 대상 이스포츠 아카데미 보유 여부	35
<표 2-37> 아카데미 시작년도	36
<표 2-38> 양성 목표 인력	37
<표 2-39> 아카데미 교육생 대회 여부	37
<표 2-40> 연령별 응답 현황	38
<표 2-41> 학력	39
<표 2-42> 경력	40
<표 2-43> 시작 동기	41
<표 2-44> 주 수입원	42
<표 2-45> 2019년 연봉 수입	43
<표 2-46> 2019년 기타 수입	44
<표 2-47> 연습시간과 휴일	45
<표 2-48> 직업 만족도	46
<표 2-49> 애로사항 (중복응답)	47
<표 2-50> 선수등록제도 권리 중 도움이 되는 항목 (복수응답)	48
<표 2-51> 선수 등록 시 부여되었으면 하는 혜택	49
<표 2-52> 계약 형태	50
<표 2-53> 계약서 명시 항목 인지여부 (복수응답)	51
<표 2-54> 해외 진출 의향	52
<표 2-55> 해외 진출 이유 (복수응답)	53
<표 2-56> 해외진출 선호 국가	54
<표 2-57> 은퇴 시기 선택 기준	55

<표 2-58> 향후 경력기간 예상	56
<표 2-59> 은퇴 이후 활동 계획	57
<표 2-60> 은퇴 이후 직업을 찾기 위해 필요한 교육	58
<표 2-61> 은퇴를 위해 준비하는 사항	59
<표 2-62> 부족하다고 생각하거나 개발하고 싶은 분야	60
<표 2-63> 연령	61
<표 2-64> 학력	62
<표 2-65> 연습생 기간	63
<표 2-66> 시작 동기	63
<표 2-67> 참여대회 선택 기준 (복수응답)	64
<표 2-68> 아마추어 대회 참가 시 어려운 점	65
<표 2-69> 주 수입원	65
<표 2-70> 2019 수입규모	66
<표 2-71> 연습 시간	67
<표 2-72> 휴일	68
<표 2-73> 직업 만족도	68
<표 2-74> 애로사항 (복수응답)	69
<표 2-75> 선수등록제도 권리 중 도움이 되는 항목 (복수응답)	70
<표 2-76> 선수 등록 시 부여되었으면 하는 혜택	71
<표 2-77> 계약여부(아마추어)	71
<표 2-78> 계약서 명시 항목 인지여부	72
<표 2-79> 데뷔 전망	73
<표 2-80> 데뷔를 위해 필요한 준비기간	74
<표 2-81> 향후 진로	75
<표 2-82> 해외 진출 계획	75
<표 2-83> 해외 진출 이유	76
<표 2-84> 해외 진출 선호 국가	77
<표 2-85> 연령	78
<표 2-86> 프로게이머 경력	79
<표 2-87> 코칭 경력	80
<표 2-88> 코칭스태프 합류 전 경력 (모두 선택)	81
<표 2-89> 코칭 스태프 선택 계기	82
<표 2-90> 계약 형태	83

<표 2-91> 계약서 명시 내용 인지 여부	83
<표 2-92> 계약 기간	84
<표 2-93> 근로시간	85
<표 2-94> 휴일	85
<표 2-95> 직업 만족도	86
<표 2-96> 해외 진출 계획	87
<표 2-97> 해외 진출 이유 (복수 응답)	88
<표 2-98> 해외 진출 선호 국가	89
<표 2-99> 애로사항 (복수응답)	89
<표 2-100> 교육 수료 여부	90
<표 2-101> 아마추어 선수들이 프로가 되기 전까지 필요한 지원사항	91
<표 2-102> e스포츠 운영인력 수 (종목사)	92
<표 2-103> 종목사 이스포츠 투자규모	92
<표 2-104> 이스포츠 매출(종목사)	93
<표 2-105> 이스포츠 대회 개최 실적	93
<표 2-106> 이스포츠 운영인력 수 (관련기업)	94
<표 2-107> 이스포츠 매출(관련기업)	94
<표 2-108> e스포츠 운영인력 수 (지원기관)	95
<표 2-109> 이스포츠 지원 예산 규모	95
<표 2-110> 시청자 조사 표본설계	96
<표 2-111> 시청자 조사 응답 결과	96
<표 2-112> 시청빈도	97
<표 2-113> 주중 평균 시청시간	98
<표 2-114> 주말 평균 시청시간	99
<표 2-115> 주중 주요 시청시간대	100
<표 2-116> 주말 주요 시청시간대	101
<표 2-117> 플랫폼 1+2순위	102
<표 2-118> 시청 기기	103
<표 2-119> 정보 경로	104
<표 2-120> e이스포츠 종목 1+2순위	105
<표 2-121> 프로그램 선택 시 고려사항 1+2순위	106
<표 2-122> 시청 방식	107
<표 2-123> 시청 이유 1+2순위	108

<표 2-124> 플레이 빈도	109
<표 2-125> 방송 만족도	110
<표 2-126> 이스포츠 시청 변화	111
<표 2-127> 추천 의향	112
<표 3-1> 이스포츠 산업규모 세부 현황 (2018~9)	116
<표 3-2> 이스포츠 확장 산업규모 세부 현황 (2018~9)	118
<표 3-3> 뉴주의 글로벌 산업규모 측정 요소	120



그림 목 차

[그림 2-1] 업력	19
[그림 2-2] 후원 기업 수	20
[그림 2-3] 운영 종목 수	21
[그림 2-4] 인력 현황(합계)	21
[그림 2-5] 인력 현황 (평균)	22
[그림 2-6] 2019~20년 예산분포	23
[그림 2-7] 신규종목 창설 의향	24
[그림 2-8] 신규종목 창설 이유	24
[그림 2-9] 운영종목 해체 의향	25
[그림 2-10] 육성군 운영 비율	26
[그림 2-11] 육성군 운영 이유	27
[그림 2-12] 육성군 팀 유지기간	28
[그림 2-13] 향후 추가종목 육성군 운영 의향	28
[그림 2-14] 향후 육성군 운영 의향	29
[그림 2-15] 육성군을 운영하지 않는 이유	30
[그림 2-16] 선호하는 계약 기간	30
[그림 2-17] 선수 계약관련 애로사항	31
[그림 2-18] 팀운영 관련 도움이 필요한 분야	32
[그림 2-19] 보유 시설	33
[그림 2-20] 보유 인력	34
[그림 2-21] 일반인 대상 이스포츠 아카데미 보유 여부	35
[그림 2-22] 아카데미 시작년도	36
[그림 2-23] 양성 목표 인력	36
[그림 2-24] 아카데미 교육생 대회 여부	37
[그림 2-25] 연령별 응답 현황	38
[그림 2-26] 학력	39
[그림 2-27] 경력	40
[그림 2-28] 시작 동기	41
[그림 2-29] 주 수입원	42
[그림 2-30] 2018~9년 연봉 수입	43

[그림 2-31] 2018~9년 기타 수입	44
[그림 2-32] 연습시간	45
[그림 2-33] 휴일	45
[그림 2-34] 직업 만족도	46
[그림 2-35] 애로사항 (중복응답)	47
[그림 2-36] 선수등록제도 권리 중 도움이 되는 항목 (복수응답)	48
[그림 2-37] 선수 등록 시 부여되었으면 하는 혜택	49
[그림 2-38] 계약 형태	50
[그림 2-39] 계약서 명시 항목 인지여부 (복수응답)	51
[그림 2-40] 해외 진출 의향	52
[그림 2-41] 해외 진출 이유 (복수응답)	53
[그림 2-42] 해외진출 선호 국가	54
[그림 2-43] 은퇴 시기 선택 기준	55
[그림 2-44] 향후 경력기간 예상	56
[그림 2-45] 은퇴 이후 활동 계획	57
[그림 2-46] 은퇴 이후 직업을 찾기 위해 필요한 교육	58
[그림 2-47] 은퇴를 위해 준비하는 사항	59
[그림 2-48] 부족하다고 생각하거나 개발하고 싶은 분야	60
[그림 2-49] 연령	61
[그림 2-50] 학력	62
[그림 2-51] 연습생 기간	62
[그림 2-52] 시작 동기	63
[그림 2-53] 참여대회 선택 기준 (복수응답)	64
[그림 2-54] 아마추어 대회 참가 시 어려운 점	64
[그림 2-55] 주 수입원	65
[그림 2-56] 연봉 수입	66
[그림 2-57] 기타 수입	66
[그림 2-58] 연습 시간	67
[그림 2-59] 휴일	67
[그림 2-60] 직업 만족도	68
[그림 2-61] 애로사항 (복수응답)	69
[그림 2-62] 선수등록제도 권리 중 도움이 되는 항목 (복수응답)	70
[그림 2-63] 선수 등록 시 부여되었으면 하는 혜택	70
[그림 2-64] 계약여부(아마추어)	71

[그림 2-65] 계약서 명시 항목 인지여부	72
[그림 2-66] 데뷔 전망	73
[그림 2-67] 데뷔를 위해 필요한 준비기간	74
[그림 2-68] 향후 진로	74
[그림 2-69] 해외 진출 계획	75
[그림 2-70] 해외 진출 이유	76
[그림 2-71] 해외 진출 선호 국가	77
[그림 2-72] 연령	78
[그림 2-73] 프로게이머 경력	79
[그림 2-74] 코칭 경력	80
[그림 2-75] 코칭스태프 합류 전 경력 (모두 선택)	80
[그림 2-76] 코칭 스태프 선택 계기	81
[그림 2-77] 계약 형태	82
[그림 2-78] 계약서 명시 내용 인지 여부	83
[그림 2-79] 계약 기간	84
[그림 2-80] 근로시간	84
[그림 2-81] 휴일	85
[그림 2-82] 직업 만족도	86
[그림 2-83] 해외 진출 계획	87
[그림 2-84] 해외 진출 이유 (복수 응답)	88
[그림 2-85] 해외 진출 선호 국가	88
[그림 2-86] 애로사항 (복수응답)	89
[그림 2-87] 교육 수료 여부	90
[그림 2-88] 아마추어 선수들이 프로가 되기 전까지 필요한 지원사항	90
[그림 2-89] 종목사 이스포츠 투자규모	92
[그림 2-90] 이스포츠 매출(종목사)	93
[그림 2-91] 이스포츠 매출(관련기업)	94
[그림 2-92] 이스포츠 지원 예산 규모	95
[그림 2-93] 시청빈도	97
[그림 2-94] 주중 평균 시청시간	98
[그림 2-95] 주말 평균 시청시간	99
[그림 2-96] 주중 주요 시청시간대	100
[그림 2-97] 주말 주요 시청시간대	101
[그림 2-98] 플랫폼 1+2순위	102

[그림 2-99] 시청 기기	103
[그림 2-100] 정보 경로	104
[그림 2-101] 이스포츠 종목 1+2순위 (top5)	105
[그림 2-102] 프로그램 선택 시 고려사항 1+2순위	106
[그림 2-103] 시청 방식	107
[그림 2-104] 시청 이유 1+2순위	108
[그림 2-105] 플레이 빈도	109
[그림 2-106] 방송 만족도	110
[그림 2-107] 이스포츠 시청 변화	111
[그림 2-108] 추천 의향	112
[그림 3-1] 2019 국내 이스포츠 산업 규모	115
[그림 3-2] 국내 이스포츠 산업 규모 추이 (2015~2019)	116
[그림 3-3] 2019 국내 이스포츠 확장 산업 규모	117
[그림 3-4] 종목사 투자 & 매출 구성	118
[그림 3-5] 글로벌 이스포츠 산업규모 추이 (뉴주)	120
[그림 3-6] 2019년 기준 글로벌 이스포츠 산업규모 구성 (뉴주)	121
[그림 3-7] 글로벌 이스포츠 시청자 규모 추이 (뉴주)	121
[그림 3-8] 글로벌 이스포츠 산업규모	122
[그림 3-9] 글로벌 이스포츠 산업규모 대비 국내 비중	122

제 1장 연구 개요

제1장 연구 개요

1. 연구 배경

2020년도 우리나라 이스포츠 산업은 이스포츠 선수 표준계약서와 리그오브레전드 프랜차이즈 도입으로 인해 내외형적인 성장이 이루어진 시기이다. 2019년 말 뜨거운 감자였던 ‘카나비’ 서진혁 선수 관련 사건으로 인해 촉발된 이스포츠 선수 표준계약서는 상반기 라이엇게임즈, 한국e스포츠협회의 도입 발표 후, 하반기에는 문화체육관광부의 표준계약서가 발표되었고, 선수들의 권익 보장을 위한 첫걸음으로 작용할 것으로 기대되고 있다.

2018년 429억원, 2019년 1,163억원이 투자되었던 우리나라 이스포츠 시장에는 리그오브레전드 프랜차이즈 도입이 발표되면서 더욱 다양한 투자자들이 유입되었다. 대표적인 식품기업인 농심 뿐만 아니라, 설해원, 소노호텔앤리조트 등 숙박업계에서도 리그오브레전드 프랜차이즈 참여를 위한 투자를 진행한 바 있다.

<표 1-1> 이스포츠 투자 현황 (2020)

시기	금액	이스포츠 팀	투자사	주요 내용
2020년	320억원			
2020년 1월	200억원	DRX	ATU파트너스	카카오게임즈, 우리기술투자 등이 투자자로 참여
2020년 1월	미공개	APK 프린스	설해원	
2020년 6월	미공개	팀 다이내믹스	농심	프랜차이즈 심사 통과 지원 후, 합격하면 지분의 75% 인수 예정
2020년 6월	미공개	브리온 블레이드	한국야쿠르트	네이밍파트너십 체결, 김희철, 진종오, 박용택, 김태균 등이 투자자로 참여
2020년 7월	미공개	어썸 스피어	소노호텔앤리조트	소노이스포츠 컨소시엄 구성, LCK 프랜차이즈 지원
2020년 7월	120억원	DRX	-	제이에스코퍼레이션, 서울투자파트너스, 퀀텀벤처스코리아, 신한캐피탈, 원익투자파트너스, 데브시스템즈벤처스 등
2020년 8월	미공개	설해원 프린스	피츠버그 나이츠	전략적 파트너십 체결

리그오브레전드 프랜차이즈 1차 심사에는 국내외 25개 팀이 투자의향서를 제출하였으며, 그 중 NBA 새크라멘토 킹스의 구단주인 앤디 밀러가 운영하는 미국 이스포츠 그룹인 ‘NRG 이스포츠’, NFL 피츠버그 스틸러스와 파트너십을 맺고 있는 이스포츠 그룹인 ‘피츠버그 나이츠’와 FPS 이스포츠 대회인 카운터

스트라이크 리그의 명문 팀인 ‘FaZe Clan’ , 이스포츠 컨설팅 그룹인 ‘월드 게임 스타(World Game Star)’ 등 유수의 기업이 포함되어, 외부에서 향후 우리나라 이스포츠 시장의 성장 잠재력을 얼마나 긍정적으로 판단하고 있는지 알 수 있는 계기가 되었다. 총 가입비가 100억원 이상 책정된 것으로 알려진 프랜차이즈 심사에 다양한 기업들이 신청하면서 높은 가입비에도 불구하고 향후의 성장 가능성이 높게 평가되고 있다는 것이 확인되었고, 2020년 8월에는 2차 10개팀이 발표되어 2021년부터 프랜차이즈 리그가 운영될 예정이다.

우리나라 뿐만 아니라 해외 주요국가들의 이스포츠 투자 열기 또한 뜨겁다. 중국은 2020년 8월 ‘이스포츠 베이징 2020 이니셔티브’ 를 선언하며 20205년까지 약 10조위안(약 1,711조원)을 투자하는 등 적극적인 투자 계획을 밝힌바 있다. 투자 범위에는 5G 이동통신망부터 AI 시스템까지 이스포츠와 관련된 모든 부문이며, 중국 경제 활성화 계획의 일부에 이스포츠 이니셔티브가 포함되어 있다. 미국에서는 이스포츠가 의학, 교육, 군사 등 다양한 부문에서 널리 활용되고 있다. 군사 부문에서는 2018년 육군을 시작으로 해군, 공군이 이스포츠팀을 창단하였으며, 이를 활용하여 신병 모집 부족을 타개하려는 노력을 지속하고 있다. 의학 분야에서는 북미 이스포츠 연구자 연맹이 ‘이스포츠가 스템(STEM, 과학, 기술, 공학, 수학)능력 개발에 기여한다’ 는 연구결과를 발표한 바 있고, 미국 식품의약국(FDA)는 주의력 결핍 장애 어린이를 위한 비디오 게임 처방을 2020년 6월 승인하였다⁵⁾.

코로나19로 인해 오프라인에서의 관람이 제한된 환경하에서 이스포츠는 새로운 가능성을 제시하였다고 평가받고 있다. 야구, 축구 등 전통적인 스포츠의 경기 진행 및 현장 관람이 어려운 가운데에서도 LCK를 위시한 대부분의 이스포츠 경기가 온라인 중계로 정상일정을 소화하였고, 이로 인해 볼거리, 즐길거리가 부족했던 2020년 대한민국의 새로운 활력소가 된 것으로 평가 받았다. 이러한 평가의 근거는 이스포츠 시청자 수 추이에서 찾아 볼 수 있는데, 우리나라 리그오브레전드리그인 LCK의 봄시즌 시청자 규모 현황을 보면 평균 시청자 수 22만명, 최대 107만명으로 전세계 리그 중 시청자 규모가 가장 큰 것으로 나타났다. 특히 평균 시청자 규모는 2019년 대비 78.59%, 최고 시청자규모는 2019년 대비 39.44% 증가한 것으로 나타났다⁶⁾.

5) 매경이코노미, 해외에서도 활황 이스포츠산업-중 관련기업 1만개, 美 의료·군사에 활용, 2020.9.11

<표 1-2> 2020년 봄시즌 리그오브레전드 리그 시청자 규모 현황

지역 ⁷⁾	경기당 평균 시청자 수		최고 시청자 수	
	시청자 수	2019년 대비 증감	시청자 수	2019년 대비 증감
우리나라	225,250	+78,59%	1,074,561	+39,44%
유럽	221,503	+9,77%	813,697	+70,34%
북미	175,538	-11,47%	387,299	-54,87%
브라질	106,055	+18,40%	226,962	-20,20%
베트남	62,912	+22,89%	333,445	+33,78%
독립국가연합	29,619	-	80,074	-
터키	26,227	-9,03%	77,882	-26,90%
일본	24,101	+44,44%	67,792	+76,91%

또한 LCK의 여름시즌 평균 시청자수는 227,156명으로 2019년 동기간 대비 87.5% 증가하였고, 최대 시청자 수는 82만 3천명 수준으로, 유럽리그 100백만명 다음으로 가장 높은 수치를 기록하였고, 단일 경기로는 2020년 5월 T1 vs 젠지의 스프링 시즌 결승전 시청자 수가 1,074,931명으로 최다였던 것으로 나타났다.⁸⁾

<표 1-3> 2020년 여름 시즌 리그오브레전드 리그 시청자 규모 현황

지역 ⁹⁾	경기당 평균 시청자 수		최고 시청자 수	
	시청자 수	2019년 대비 증감	시청자 수	2019년 대비 증감
유럽	301,165	71.4%	1,002,178	19.1%
우리나라	227,156	87.5%	823,597	7.4%
북미	205,750	26.4%	545,571	10.3%
브라질	175,672	88.6%	395,752	39.1%
독립국가연합	115,063	-	44,605	-
베트남	72,966	2.2%	232,769	-17.0%
터키	33,092	20.2%	136,039	49.8%
일본	44,605	139.1%	53,386	23.6%

6) 출처 : ESPORTS CHARTS

7) 중국은 정확한 집계기 불가능하여 통계에서 제외됨

8) 출처 : ESPORTS CHARTS

9) 중국은 정확한 집계기 불가능하여 통계에서 제외됨

이와 같이 우리나라 이스포츠는 내외부 환경 변화에 따른 성장 동력을 확보하고, 더욱 성장할 수 있는 역량을 확보한 긍정적인 상황이다. 금년도 이스포츠 실태조사에서는 이러한 우리나라 이스포츠 산업 시장 규모 및 잠재력을 정확히 파악·진단할 수 있도록 이스포츠 산업 내 주요 주체들의 현황과 시장 규모를 조사하였다. 이를 통해 문화체육관광부 및 기관, 산업 주체들에게 정책과 전략 수립의 기초자료를 제공하고자 하였다.

2. 연구 목표 및 범위

가. 연구 목표

연구목표는 앞서 언급한 바와 같이 “우리나라 이스포츠 산업 시장 규모 및 잠재력을 정확히 파악·진단할 수 있도록 이스포츠 산업 내 주요 주체들의 현황과 시장 규모를 조사하고, 이를 바탕으로 우리나라 이스포츠 산업 육성을 위한 정책 수립을 위한 기초자료를 제공” 하는 것이다.

나. 조사 대상 및 주요 내용

1) 조사대상 종목 정의

조사대상 종목은 이스포츠 종목선정기관에서 정의하고 있는 전문, 일반, 시범 종목과 그 외에도 국내에서 관련 대회가 활발하게 운영되고 있는 종목으로 정의하였다. 게임단, 선수 및 코칭스태프는 이러한 종목의 정의 범위에 따라 정의하였다.

<표 1-4> 조사대상 종목 정의

No	구분	주요 조사 내용
1	이스포츠 종목선정기관에서 정의하고 있는 전문/일반/시범 종목	(전문종목) 리그 오브 레전드, 배틀그라운드, 피파온라인4
		(일반종목) 던전앤파이터, 브롤스타즈, 서든어택, 카트라이더, 오디션, 클래시로얄, eFootball PES 2020
		(시범종목) A3 : 스틸얼라이브
2	정식종목에 선정되어 있지는 않지만 국내에서 관련 대회가 활발하게 운영되고 있는 종목	(예시) 오버워치, 스타크래프트 리마스터, 스타크래프트2 등

2) 주요 조사대상 및 내용

이스포츠 실태조사의 주요 대상은 게임단, 프로 선수, 육성군 선수, 코칭스태프, 종목사, 관련 기업, 지원 기관, 대회, 일반인 등 총 9종류로 구성되어 있다. 우리나라 이스포츠 산업 내 주요 주체들을 정의하여 모두 조사 대상에 포함하였으며, 각 대상들의 일반 현황과 수익구조를 기초 조사내용으로 하였다.

<표 1-5> 조사 대상 및 주요 조사내용

No	조사 대상	모집단	응답 수	주요 조사 내용	조사 방법
1	게임단	38	21	- 인력 현황, 예산 규모 및 수입 구성, 보유 시설 등	전화 및 이메일
2	프로선수	472	143	- 수입규모, 직업만족도, 계약형태, 지원 필요사항 등	모바일 조사
3	육성군 선수	-	102	- 수입규모, 직업만족도, 계약형태, 지원 필요사항 등	모바일 조사
4	코칭스태프	140	58	- 계약사항, 직업만족도 및 애로사항, 해외진출의사 등	모바일 조사
5	종목사	7	6	- 인력 현황, 투자규모, 매출규모, 대회 현황 등	전화 및 이메일
6	관련 기업	13	6	- 인력 현황, 매출 규모, 대회 현황, 인프라 현황 등	전화 및 이메일
7	지원 기관	18	17	- 인력 및 투자 규모, 건의사항 및 의견	전화 및 이메일
8	대회	-	112	- 주요 종목별 개최대회 수, 상금규모 등	이메일&자료조사
9	시청자	-	2,105	- 이스포츠 시청 형태, 시청 만족도, 애로사항 등	모바일 패널조사

다. 조사 방법

코로나19로 인해 방문면접에 제약이 발생한 상황에서 조사 대상이 9종류로 많고, 각각의 특성이 다르기 때문에 조사 방법 또한 각 조사대상별로 다르게 설정하였다. 게임단/선수/코칭스태프의 경우 게임단 사무국장, 감독 등 주요 대표자들을 대상으로 전화를 통해 조사 취지를 설명하고 게임단 설문 참여를 요청한 후 선수 및 코칭스태프 조사 참여 독려(모바일 url 제공)를 요청하였다. 이를 보조하기 위해 한국e스포츠협회의 협조를 득하여 협회 차원의 공문을 발송하여 참여율을 제고하였다. 종목사, 관련기업, 지원기관은 전화 및 이메일을 주로 활용하였으며, 대회의 경우에는 1차로 온라인 자료조사를 실시한 후 관련기업 및 종목사 조사항목에 포함된 내용을 결합하여 최종 데이터를 구축하였다. 일반인 대상 조사는 당초 시청자 조사와 관람객 조사가 각각 1,000명 목표로 진행될 예정이었으나, 코로나19로 인해 현장관람이 진행되지 않아 관람객 조사는 취소하였고, 시청자 조사를 2,000명 목표로 진행하였으며, 모바일 환경에서 응답이 가능한 설문시스템을 개발한 후 모바일 패널대상 랜덤샘플 조사를 진행하였다.

라. 분석 방법

조사가 완료된 데이터는 엑셀파일의 형태로 정리한 후, 통계 프로그램인 SPSS 23.0을 이용하여 분석하였다. 조사 및 분석의 시점은 2019년을 기준으로 하되, 2019년 이스포츠 실태조사에서 조사한 2018년 현황과 비교가능한 항목들은 2018년 대비 2019년 변화 정도에 대해 비교분석하였고, 게임단별 운영 종목 현황, 인력 규모, 연봉 등 현재시점이 중요한 항목들의 경우에는 2020년 현재시점 기준 조사자료를 제시하고자 하였다. 즉, 다시 한번 정리하자면 2019년을 기준으로 2018년과의 변화정도 비교분석 및 2020년 현재시점에 대한 파악을 목적으로 조사 결과를 분석하였다.