

2014.12

2014년 이스포츠 실태조사



제 출 문

한국콘텐츠진흥원원장 귀하

본 보고서를 한국콘텐츠진흥원의 수탁연구과제
‘2014년 이스포츠 실태조사 연구’의 최종보고서로
제출합니다.

2014. 12.

●연구수행기관 : (주)이락디지털문화연구소

●책임 연구원 : 이 장 주

본 연구 보고서는 (주)이락디지털문화연구소가 수행한 ‘2014년 이
스포츠 실태조사’ 연구용역과제로서 한국콘텐츠진흥원의 공식견해가
아닙니다.

◆ 연구 요약

가. 연구목적

● 연구목적: 이스포츠의 지속적인 발전을 위해 최신의 국내외 이스포츠 기반 자료의 수집을 위해 추진

- 설문조사: 국내외 팬 + 커뮤니티 회원 + 아마추어·프로 이스포츠 선수
- 실태조사: 이스포츠 인프라: 종목, 대회, 협단체, 시설, 미디어, 정부기관 등

● 연구범위

- 조사대상 범위: 2013년 9월-2014년 11월

● 조사대상

	조사 대상	참여 기관 수
산업 현황 조사	이스포츠 협단체 조사	한국e스포츠협회(KeSPA), 등 5개 기관
	이스포츠 정부기관 조사	각 정부 부처 및 산하 15개 기관
	이스포츠 교육기관(학교, 학과) 조사	4개 학교 및 학과
	이스포츠 종목 조사	43개 종목
	이스포츠 게임단 조사	국내 17개 게임단
	이스포츠 미디어 조사	이스포츠 관련 16개 미디어
	이스포츠 대회 조사	108개(29개 PC방대회 포함) 대회
	이스포츠 해외현황 조사	58개 대회
산업현황조사 소계		266 대상
설문 조사	이스포츠 관람객(팬) : 내국인	현장 관람객 1009명
	이스포츠 커뮤니티(동호회) 설문조사	주요 이스포츠 커뮤니티 회원 2641명
	이스포츠 관람객(팬) : 외국인	현장 관람객 106명
	이스포츠 표적집단면접(FGI)	커뮤니티회원/프로/아마추어선수 11명
	이스포츠 프로선수 설문조사	프로이스포츠선수 33명
	이스포츠 아마추어선수 설문조사	아마추어 대회 참가자 등 90명
설문조사 소계		3890명
총계		4156

나. 주요 조사 내용

1) 산업현황조사

● 종목: 국민종목 120주 연속 PC방 점유율 1위의 LoL은 이스포츠 팬들이 가장 많이 즐기고 보는 종목으로 전년도에 이은 흥행이 지속됨

- 스타크래프트2는 프로리그흥행을 통한 제도약의 가능성을 보여줌

- 세계 최고의 선수를 보유한 국내 게임단: 롤드컵 2년 연속 제패, LoL 올스타전 우승 및 2014 WCS 16강 전원 한국선수 등 세계 최고의 선수들이 속한 게임단

- LoL 우승팀 삼성 화이트 선수들의 중국팀 이적 및 IM 스타크래프트2 팀 해산

- 한국 이스포츠의 글로벌화- 국내 이스포츠 제작 방송사: LoL 챔피언스리그를 제작 송출하는 방송사 글로벌 서비스 및 시청률 상승(온게임넷 사례)

롤챔스 현지화	2013년	2014년	공급 플랫폼
한국어	○	○	네이버, 다음, 아프리카TV, SKT
영어	○	○	TwitchTV, DailyMotion
중국어	○	○	Tencent, 칠황
프랑스어	○	○	O'GamingTV
독일어		○	Hitbox
일본어		○	Sanko

구 분	2012년	2013년	2014년	비고
시청률	0.118	0.122	0.155	16~35남자, 6~8월 평균 시청률
증감	100%	+3%	+31%	2012년 기준 시청률 증감비율

- 이스포츠의 대규모 신규투자자와 거의 모든 게임의 이스포츠화
 - 해외 아마존의 트위치 1조원 인수, 국내 넥슨의 아레나 개관 등 이스포츠에 대한 적극적 투자
 - MMORPG 블레이드 앤 소울을 비롯하여 모바일게임의 이스포츠에 대한 왕성한 진출을 보여줌: 더 킹오브 파이터즈m, 모두의 마블, 포코팡, 윈드러너 등

● 이스포츠 시장규모

(단위 : 억원)

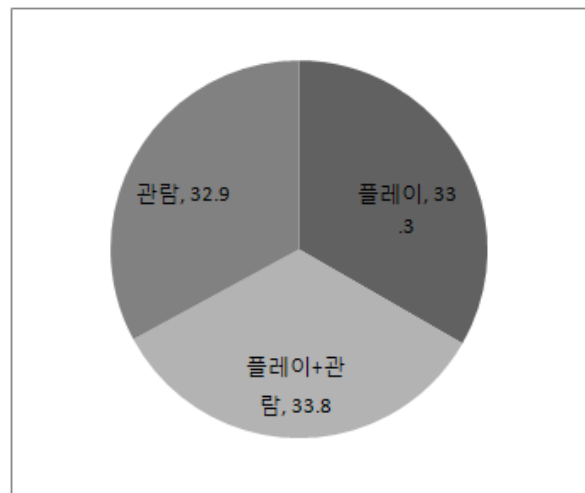
구분	방송매출	이스포츠대회 및 리그	게임단 운영비	정부 및 지자체 지원	기타매출 (입장료 수입 등)	계
금액	330	95	115	20.5	52	612.5

※ 게임채널, 프로게임단 등의 자료를 통한 추정치

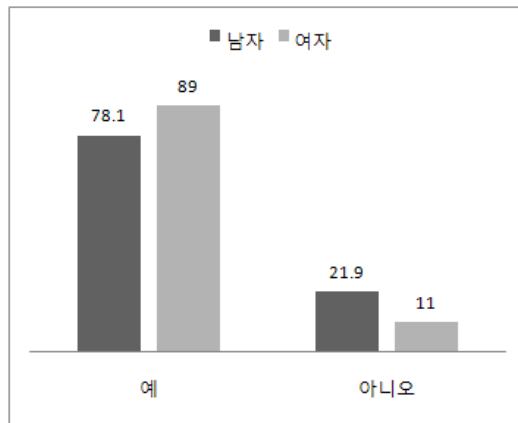
- 산업현황조사 소결: 이스포츠 산업의 미래는 긍정적인 전망이 우세하며, 그 방향은 국내를 넘어선 해외로의 시장 확장으로 수렴됨

2) 이용자 설문조사

- 이스포츠 팬 유형: 플레이와 관람의 비율로 구분해 본 이스포츠 팬 유형(커뮤니티회원 기준) ‘관람형’ 32.9%, ‘관람·플레이 병행형’ 33.8%, ‘플레이형’ 32.9%로 조사됨



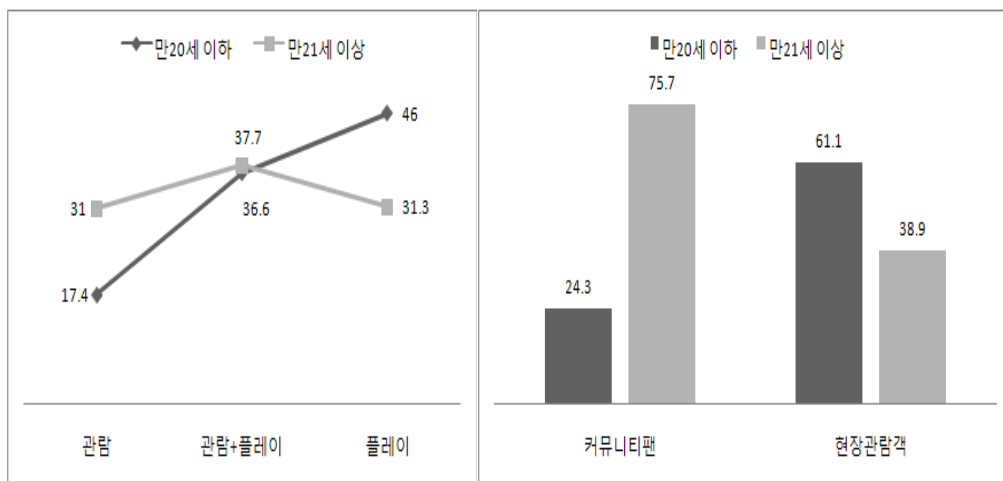
- 현장 관람객은 20대 이하(61%)의 남자(91.6%)가 가장 전형적인 팬이며, 이스포츠 팬 유형에서 플레이를 병행하는 비율이 96.5%에 이르는 적극적인 이용자들
 - 야구의 직접 플레이 비율이 5% 안팎인 것에 비해 매우 높은 수치임
 - 이런 패턴은 커뮤니티활동과 연계되어 연쇄적으로 적극적인 이스포츠 활동이 나타난다는 점에서 이스포츠는 일상적 여가(casual leisure)가 아닌 진지한 여가(serious leisure)의 성격을 가지고 있음이 시사됨
 - 진지한 여가자는 여가를 통해 스트레스를 해소하고자 하는 사람이 아닌 행복을 추구하는 사람들이라는 점을 이스포츠 정책방향에 적극적으로 반영할 필요가 있음
- 여성 팬의 특성: 현재 10% 미만의 여성팬들을 늘리는 것이 저변확산에 초점이 됨
 - 여성 팬은 동반 관람의 비율(현장관람객 기준: 89% 동반 방문)이 매우 높다는 점에서 여성팬 1인 증가는 2인 이상의 관람객 증가로 이어질 가능성이 높음
 - 여성 관람객 혹은 팬들을 확산시킬 수 있는 접근이 필요함(예: 레이디스 데이- 여성팬에게 화장품 등 여성 적합 선물증정 행사 등)



<남녀 관람객 동반 관람 경향 비교>

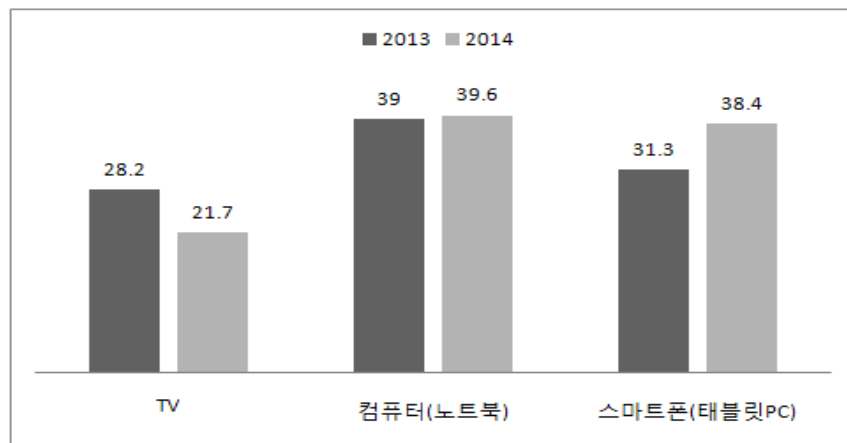
● 연령에 따른 이스포츠 이용패턴의 변화가 나타남

- 20대 초반을 전후로 이전의 연령에서는 플레이가 강한 반면, 이후에는 관람이 더 우세하게 나타남
- 보이는 이스포츠 팬들(현장 관람팬)은 20대 이하 연령이 주류를 이루지만, 보이지 않는 팬(커뮤니티 회원)은 20대 이상의 성인들이 75% 이상을 차지함
- 보는 이스포츠와 하는 이스포츠의 2트랙 전략: 20대 초반에게는 참여의 기회를 세분화하여 접근하고, 20대 후반에게는 관람의 기회를 넓히는 연령별 맞춤 정책이 필요함



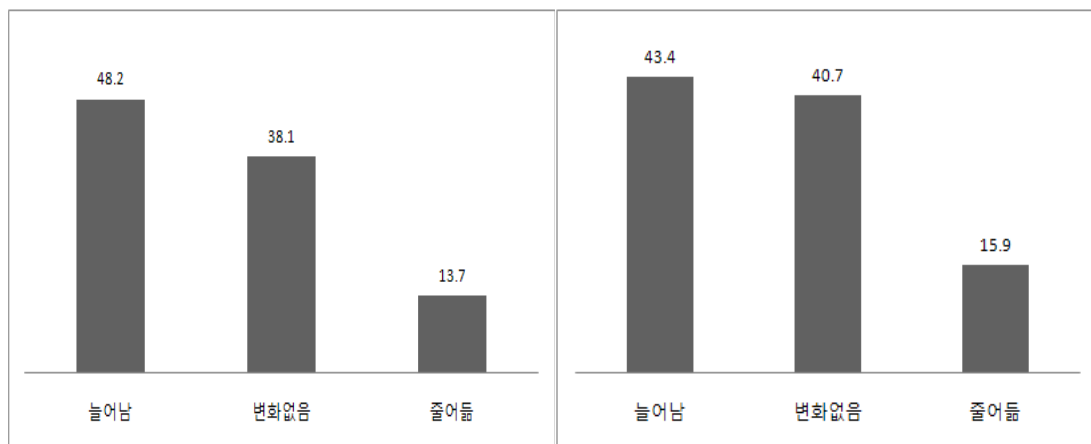
● 이스포츠 시청미디어: TV의 하락과 스마트 플랫폼의 상승세

- 스마트플랫폼(스마트폰+ 태블릿 PC: 현장관람객기준): 31.3%(2013년 실태조사) → 38.4%(본 조사)
- 이스포츠 특화 SNS 및 N 스크린 연계 기술개발 및 지원 정책이 요구됨



향후 이스포츠 직접 관람 및 시청 전망

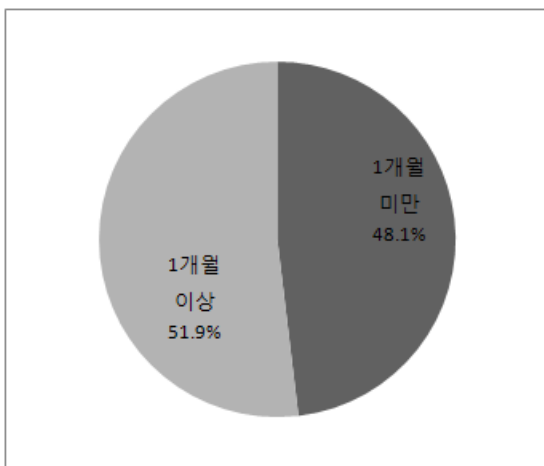
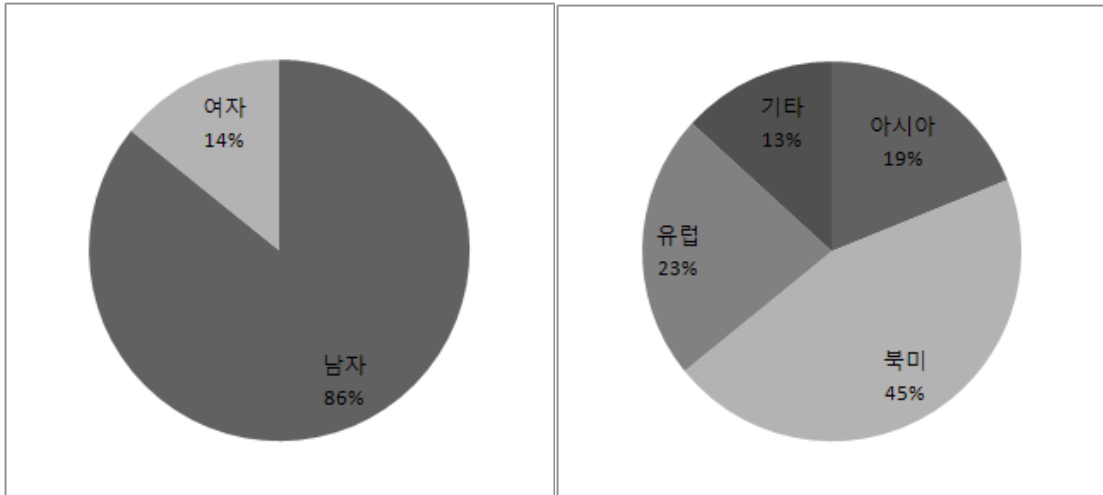
- 향후 이스포츠 시장 전망을 위해 직접관람과 시청 의향을 조사한 결과, 현재보다 늘어날 것이라는 긍정적인 응답이 직접관람(현장관람객 기준)의 경우 48.2% 였고, 미디어 시청의 긍정적 응답(커뮤니티회원 기준) 43.4%로 나타나 긍정적인 전망이 당분간 지속될 것으로 예측됨



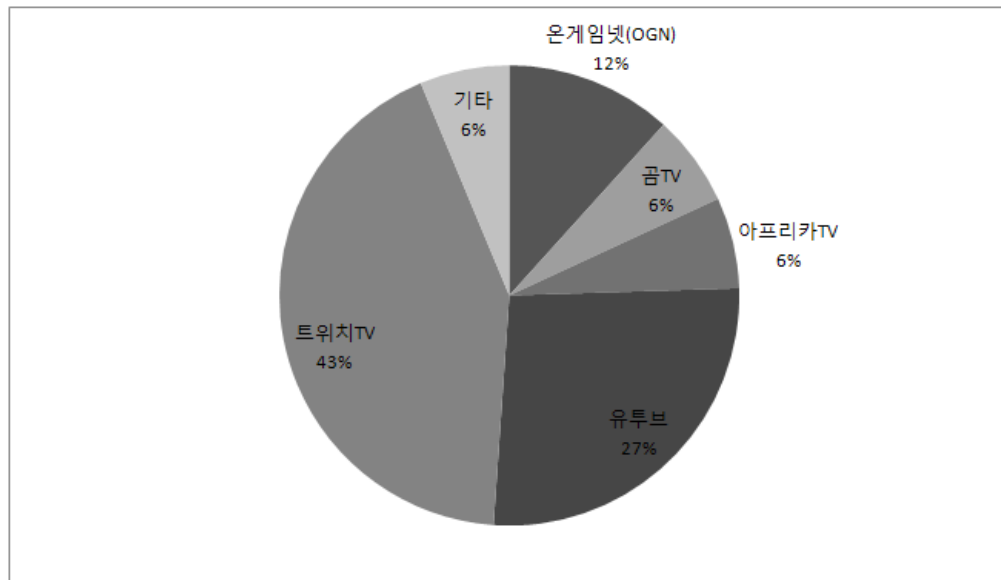
<현장 관람객의 직접관람 의향(좌), 커뮤니티회원 미디어 시청 의향(우)>

● 경기장 방문 외국인 관람객 특성

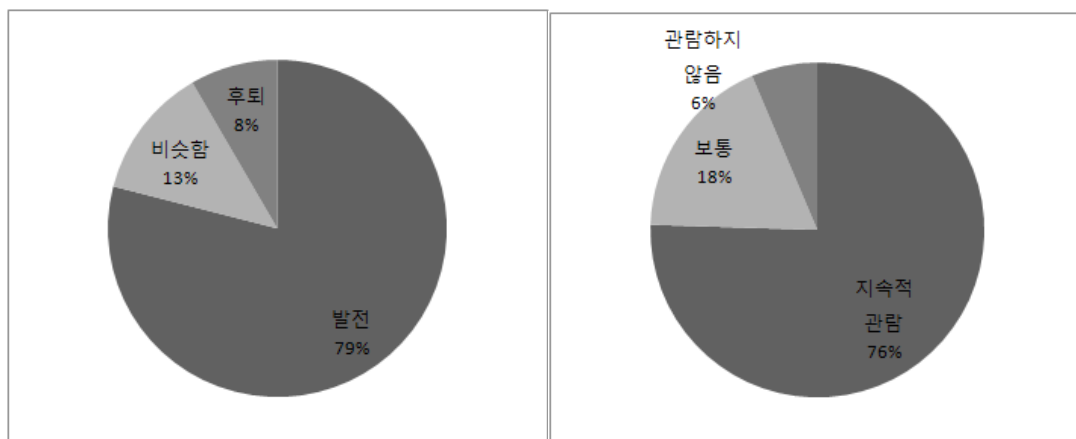
- 외국인 관람객 특성: 성별 분포는 남자가 85.8%, 여자가 14.2%였으며, 국적 분포는 북미 45%, 유럽 23%, 아시아 19%, 기타지역 13%로 조사됨
- 한국 체류 기간: 1개월 미만(48.1%)과 1개월 이상(51.9%)의 체류자가 비슷하게 분포함



- 이스포츠 경기 시청 선호 채널: 해외 이스포츠 팬들의 선호 채널을 조사한 결과 ‘트위치TV(43%)’, ‘유튜브(27%)’, ‘온게임넷(12%)’, ‘곰TV’/‘아프리카TV’ 각각 6% 순으로 조사됨



- 자국 대비 한국 이스포츠 발전 평가 및 귀국 후 한국 이스포츠 경기 시청 의향: 외국인 관람객의 79%는 한국이 자국보다 이스포츠가 발전했다고 평가했으며, 또한 76%는 귀국 후에도 지속적으로 한국 이스포츠 경기를 시청할 것이라고 응답했음



● 국내 장기 체류 외국인 이스포츠 팬들에 대한 관심 확대

- 해외 팬들의 체류기간은 1개월 미만(48.1%)과 1개월 이상 체류(51.9%)으로 구분됨
- 장기 체류자(학생, 군인, 사업목적 등)의 경우 반복 관람을 통해 국내 이스포츠와 친숙해지며, 장차 이들은 본국으로 돌아가서도 우리나라 이스포츠 리그와 경기를 보겠다는 의사가 매우 강하다는 측면(75.5%)로 우리나라 이스포츠의 홍보역할을 수행하도록 전략을 수립할 필요가 있음
 - 예시: 중국 유학생의 날, 미군방문의 날, 대만의 날 등 해외 팬들을 적극적으로 끌어들이 수 있는 이벤트 및 특화 콘텐츠(그 나라출신 유명 선수 소개, 국기 배치 등)를 배치함으로써 국내 체류 외국인 뿐 아니라 본국에 있는 이스포츠 팬들에게 그날의 경기를 봐야하는 근거를 제공할 수 있음
- 이스포츠 콘텐츠의 현지화 지원: 현재 6개 언어권 이외의 지역에도 상당수 팬들이 존재한다는 점에서 현지화 언어지원을 확대할 필요성이 제기됨

● 이스포츠 선수의 진로 개발

- 이스포츠 선수 진입연령이 대부분 20대 미만의 중고등학생 때라는 점을 고려할 때 학업과 선수생활을 병행 할 수 있는 정책적 지원이 요구됨
- 프로 이스포츠 선수의 진로개발: 이스포츠 선수의 빠른 은퇴에 대한 현실적인 연계 경력 개발 프로그램이 필요함

3) 정책제언

● 스트레스 해소용 이스포츠가 아닌 젊은이들을 행복하게 해주는 이스포츠로 획기적인 정책전환이 필요함

- 기존의 이스포츠 및 게임 정책은 일상적 여가(casual leisure)로서 접근함으로써 일(공부)에 도움 되는(혹은 방해가 되지 않는) 정도를 의미하는 건전함이 강조되었음
- 그러나 본 조사에서 나타난 바와 같이 이스포츠는 일상적 여가의 성격보다는 진지한 여가(serious leisure)의 성격에 더 적합하다는 측면에서 일상적 여가의 접근은 바람직 하지 않은 것으로 판단됨
- 그런 점에서 이스포츠를 ‘건전함’이 아닌 ‘행복’의 관점에서 어떤 경험이 행복과 성취 그리고 만족감을 유발하는지에 대한 심층적 연구 및 정책적 지원이 필요함

<차 례>

<연구요약>	5
I. 연구 개요	23
1. 연구의 배경 및 목적	25
2. 연구의 내용 및 범위	26
3. 연구의 방법 및 추진 절차	29
II. 문헌 및 자료조사	31
1. 이스포츠 관련 주요 개념정의	33
2. 이스포츠 주요 이슈	39
3. 이스포츠 관련 용어 정리	45
III. 이스포츠 산업현황 조사	51
1. 이스포츠 기관 현황	53
2. 이스포츠 종목 현황	74
3. 이스포츠 국내외 대회 현황	77
4. 이스포츠 미디어 현황	83
5. 이스포츠 시장규모 추정	106
IV. 이스포츠 이용자 설문조사	109
1. 이스포츠 팬(관람객) 조사: 내국인	111
2. 이스포츠 팬(관람객) 조사: 외국인	146
V. 이스포츠의 사회문화적 의미와 정책제언	229
1. 이스포츠의 사회문화적 의미	231
2. 이스포츠 정책 방향	235
3. 향후 이스포츠 실태조사를 위한 제언	239
<부록>	241
1. 국내외 이스포츠 대회 세부내용	243
2. 집단표적면접(FGI) 응답	256
3. 이스포츠 현황 및 실태조사 설문지	271
4. 이스포츠 이용자 대상 설문지	279

<표 차례>

I. 연구 개요

<표 1-1> 조사 참여대상 개요	28
<표 1-2> 연구 추진 체계	29

II. 문헌 및 자료조사

<표 2-1> 프로게임단 현황(2014년 12월 기준)	35
<표 2-2> 한국อีส포츠협회 소속 프로게임단 현황(2014년 11월 기준)	36
<표 2-3> 이스포츠 리그 진행 및 중계 용어정리	45
<표 2-4> LoL 용어	47
<표 2-5> LoL 신조어	48
<표 2-6> 스타크래프트2 용어	49
<표 2-7> 서든어택(FPS) 용어	50

III. 이스포츠 산업현황 조사

<표 3-1> KeSPA 예산현황	55
<표 3-2> KeSPA 주요실적	55
<표 3-3> 대한장애인อีส포츠연맹(KeSA) 주요실적	56
<표 3-4> IeSA 예산현황	57
<표 3-5> IeSA 주요실적	57
<표 3-6> IEF 예산현황	58
<표 3-7> IEF 주요실적	58
<표 3-8> IeSF 예산현황	59
<표 3-9> IeSF 주요실적	59
<표 3-10> 한국콘텐츠진흥원 관련 예산	61
<표 3-11> 경남문화예술진흥원 관련 예산	62
<표 3-12> 한국이포츠협회경상북도지회 관련 예산	63
<표 3-13> 광주정보문화산업진흥원 관련 예산	63
<표 3-14> 대구디지털산업진흥원 관련 예산	64
<표 3-15> 대전문화산업진흥원 관련 예산	64
<표 3-16> 부산정보산업진흥원 관련 예산	65
<표 3-17> 서귀포시청 관련 예산	65
<표 3-18> 서울산업진흥원 관련 예산	66
<표 3-19> 용인시청 관련 예산	67
<표 3-20> 울산경제진흥원 관련 예산	67
<표 3-21> 인천정보산업진흥원 관련 예산	68
<표 3-22> 전남정보문화산업진흥원 관련 예산	68
<표 3-23> 전북디지털산업진흥원 관련 예산	69

<표 3-24> 충남문화산업진흥원 관련 예산	69
<표 3-25> 충청북도지식산업진흥원 관련 예산	70
<표 3-26> 한국이스포츠협회 공인종목	74
<표 3-27> KeSPA 공인종목 이외의 이스포츠 종목들	76
<표 3-28> 국내 오프라인 대회	77
<표 3-29> PC방 주요대회	79
<표 3-30> IeSF 회원국 현황(2014년 11월 기준)	81
<표 3-31> 인벤 현황	83
<표 3-32> 게임메카 현황	84
<표 3-33> 게임조선 현황	85
<표 3-34> 디스이즈게임 현황	85
<표 3-35> 포모스 현황	86
<표 3-36> 게임동아 현황	86
<표 3-37> 루리웹 현황	87
<표 3-38> 와이고수 현황	87
<표 3-39> Play XP 현황	88
<표 3-40> PGR21	89
<표 3-41> 온게임넷 개요	90
<표 3-42> 온게임넷 주요 인프라 및 장비 현황	91
<표 3-43> 롤챔스 현지 언어화(localization) 현황	93
<표 3-44> 온게임넷 최근 3년간 시청률 변화 추이	93
<표 3-45> 나이스게임TV 개요	93
<표 3-46> 나이스게임TV 주요 인프라 및 장비 현황	95
<표 3-47> 곰TV 개요	95
<표 3-48> 곰TV 주요 인프라 및 장비 현황	99
<표 3-49> 스포티비 개요	100
<표 3-50> 스포티비 인프라 및 장비 현황	102
<표 3-51> 네이버 개요	103
<표 3-52> 아프리카TV 개요	104
<표 3-53> 이스포츠 현장관람객 추정치	106
<표 3-54> 이스포츠 시장규모 추정	107

IV. 이스포츠 이용자 설문조사

1. 이스포츠 팬(관람객) 조사: 내국인

<표 4-1-1> 내국인 관람객 연령대	114
<표 4-1-2> 내국인 관람객 성별	115
<표 4-1-3> 내국인 관람객 이스포츠 종목의 플레이와 시청의 양상	116
<표 4-1-4> 내국인 관람객 주로 플레이하는 이스포츠 종목	117
<표 4-1-5> 내국인 관람객 주로 시청하는 종목	118
<표 4-1-6> 내국인 관람객 현장관람 경기별 관람 횟수 - LoL	119

<표 4-1-7> 내국인 관람객 현장관람 경기별 관람 횟수 - 스타크래프트2	120
<표 4-1-8> 내국인 관람객 현장관람 동기(1순위)	120
<표 4-1-9> 내국인 관람객 평소 동반 관람여부	121
<표 4-1-10> 내국인 관람객 평소 동반 관람자 유형	122
<표 4-1-11> 내국인 관람객 경기 관람시간 - 평일	123
<표 4-1-12> 내국인 관람객 경기 관람시간 - 주말	123
<표 4-1-13> 내국인 관람객 관람 전 주요활동	124
<표 4-1-14> 내국인 관람객 관람 중 주요활동	124
<표 4-1-15> 내국인 관람객 관람 후 주요활동	125
<표 4-1-16> 내국인 관람객 회당 관람 소요비용	126
<표 4-1-17> 내국인 관람객 관람 환경 개선요구사항	126
<표 4-1-18> 내국인 관람객 이스포츠 직접 관람객 증감 예상	127
<표 4-1-19> 내국인 관람객 경기 미디어 시청 유무	128
<표 4-1-20> 내국인 관람객 경기 시청 선호채널(1순위)	129
<표 4-1-21> 내국인 관람객 선호 시청 게임종목(1순위)	130
<표 4-1-22> 내국인 관람객 선호 시청 게임종목(2순위)	131
<표 4-1-23> 내국인 관람객 미디어 경기 시청 시간 - 평일	131
<표 4-1-24> 내국인 관람객 미디어 경기 시청 시간 - 주말	132
<표 4-1-25> 내국인 관람객 경기 시청 시 주 이용매체	132
<표 4-1-26> 내국인 관람객 경기 시청 동기(1순위)	133
<표 4-1-27> 내국인 관람객 경기 시청 장소	134
<표 4-1-28> 내국인 관람객 경기 시청 정도 변화 예상	135
<표 4-1-29> 내국인 관람객 경기시청-관람 간 관련성	136
<표 4-1-30> 내국인 관람객 이스포츠 커뮤니티 활동 참여 여부	136
<표 4-1-31> 내국인 관람객 일주일 이스포츠 커뮤니티 투자 시간	137
<표 4-1-32> 내국인 관람객 이스포츠 커뮤니티 내 주요활동	138
<표 4-1-33> 내국인 관람객 이스포츠 커뮤니티활동-직접관람 간 관련성	138
<표 4-1-34> 내국인 관람객 참여 커뮤니티 게임의 플레이 여부	139
<표 4-1-35> 내국인 관람객 커뮤니티활동으로 인한 게임충성도 변화	139
<표 4-1-36> 내국인 관람객 커뮤니티활동으로 인한 플레이 빈도 증가여부	140
<표 4-1-37> 내국인 관람객 전년대비 이스포츠 발전 정도	140
<표 4-1-38> 내국인 관람객 이스포츠진흥법 인지여부	141
<표 4-1-39> 내국인 관람객 이스포츠 진흥법이 이스포츠에 미치는 영향	142
<표 4-1-40> 내국인 관람객 KeG 인지여부	142
<표 4-1-41> 내국인 관람객 KeG가 이스포츠 발전에 미치는 영향	143
<표 4-1-42> 내국인 관람객 청소년보호법(셧다운제) 인지여부	143
<표 4-1-43> 내국인 관람객 청소년보호법(셧다운제) 의견	144
<표 4-1-44> 내국인 관람객 중독법 인지 여부	144
<표 4-1-45> 내국인 관람객 중독법에 대한 의견	145

2. 이스포츠 팬(관람객) 조사: 외국인

<표 4-2-1> 외국인 관람객 성별 및 국적분포	148
<표 4-2-2> 외국인 관람객 한국에 머물 기간	149
<표 4-2-3> 외국인 관람객 한국에 온 목적	149
<표 4-2-4> 외국인 관람객 팬 유형	150
<표 4-2-5> 외국인 관람객 현장관람 동기(1순위)	151
<표 4-2-6> 외국인 관람객 평소 동반 관람자 유형	152
<표 4-2-7> 외국인 관람객 회당 관람 소요비용	153
<표 4-2-8> 외국인 관람객 관람방해 요소	154
<표 4-2-9> 외국인 관람객 이스포츠 직접 관람객 비율 예상	154
<표 4-2-10> 외국인 관람객 경기 시청 선호채널(1순위)	155
<표 4-2-11> 외국인 관람객 경기 시청 시 주 이용매체	156
<표 4-2-12> 외국인 관람객 경기 시청 장소	157
<표 4-2-13> 외국인 관람객 경기 시청 정도 증감 예상	157
<표 4-2-14> 외국인 관람객 자국 대비 한국 이스포츠 발전 정도	158
<표 4-2-15> 외국인 관람객 귀국 후 한국 이스포츠 시청 의사	159

3. 이스포츠 커뮤니티조사

<표 4-3-1> 커뮤니티 연령대	162
<표 4-3-2> 커뮤니티 성별	163
<표 4-3-3> 커뮤니티 팬 유형	164
<표 4-3-4> 커뮤니티 주로 플레이하는 이스포츠 종목	165
<표 4-3-5> 커뮤니티 주 시청종목	166
<표 4-3-6> 커뮤니티 이스포츠 직접 관람 경험 여부	166
<표 4-3-7> 커뮤니티 이스포츠 직접 관람 동기 - 1순위	167
<표 4-3-8> 커뮤니티 평소 동반 관람 여부	168
<표 4-3-9> 커뮤니티 평소 동반자 유형	168
<표 4-3-10> 커뮤니티 경기 관람시간 - 평일	169
<표 4-3-11> 커뮤니티 경기 관람시간 - 주말	169
<표 4-3-12> 커뮤니티 관람 전 주요활동	170
<표 4-3-13> 커뮤니티 관람 중 주요활동	170
<표 4-3-14> 커뮤니티 관람 후 주요활동	171
<표 4-3-15> 커뮤니티 관람 후 주요활동	171
<표 4-3-16> 커뮤니티 관람 환경 개선 요구사항	172
<표 4-3-17> 커뮤니티 이스포츠 직접 관람객 비율 예상	172
<표 4-3-18> 커뮤니티 경기 미디어 시청 유무	173
<표 4-3-19> 커뮤니티 경기사청 선호채널(2개까지 중복)	173
<표 4-3-20> 커뮤니티 미디어 경기 시청 시간 - 주중	174
<표 4-3-21> 커뮤니티 미디어 경기 시청 시간 - 주말	174
<표 4-3-22> 커뮤니티 미디어 경기 시청 시 주 이용매체	175

<표 4-3-23> 커뮤니티 미디어 경기 시청 시 주 이용매체	175
<표 4-3-24> 커뮤니티 미디어 경기 시청 동기	176
<표 4-3-25> 커뮤니티 미디어 경기 시청 장소	177
<표 4-3-26> 커뮤니티 경기 시청 정도 변화 예상	177
<표 4-3-27> 커뮤니티 경가지청 - 관람 간 관련성	178
<표 4-3-28> 커뮤니티 이스포츠 커뮤니티 활동 여부	178
<표 4-3-29> 커뮤니티 일주일 이스포츠 커뮤니티 이용 시간	179
<표 4-3-30> 커뮤니티 이스포츠 커뮤니티 내 주요활동	179
<표 4-3-31> 커뮤니티활동 - 관람 간 관련성	180
<표 4-3-32> 참여 커뮤니티 게임의 플레이 여부	180
<표 4-3-33> 참여 커뮤니티 평소 플레이하는 게임	181
<표 4-3-34> 커뮤니티 일주일 이스포츠 이용 시간	181
<표 4-3-35> 커뮤니티 커뮤니티활동으로 인한 게임충성도 변화	182
<표 4-3-36> 커뮤니티활동으로 인한 플레이 빈도 증가여부	182
<표 4-3-37> 커뮤니티 전년대비 이스포츠 발전	183
<표 4-3-38> 커뮤니티 「이스포츠진흥법」 인지 여부	184
<표 4-3-39> 커뮤니티 이스포츠진흥법이 이스포츠에 미치는 영향	184
<표 4-3-40> 커뮤니티 KeG 인지 여부	185
<표 4-3-41> 커뮤니티 KeG가 이스포츠 발전에 미치는 영향	185
<표 4-3-42> 커뮤니티 청소년보호법(셧다운제) 인지여부	186
<표 4-3-43> 커뮤니티 청소년보호법(셧다운제) 의견	186
<표 4-3-44> 커뮤니티 중독법 인지 여부	186
<표 4-3-45> 커뮤니티 중독법에 대한 의견	187

4. 이스포츠 프로선수 조사

<표 4-4-1> 프로선수 연령	189
<표 4-4-2> 프로선수 이스포츠 선수로 플레이하는 종목	189
<표 4-4-3> 프로선수 성별	190
<표 4-4-4> 프로선수 출신 지역	190
<표 4-4-5> 프로선수 학력 현황	191
<표 4-4-6> 프로선수 소속팀의 스폰서명	191
<표 4-4-7> 프로선수 스폰서가 제공하는 지원유형	192
<표 4-4-8> 프로선수 스폰서로부터 추가지원 받고 싶은 지원유형	192
<표 4-4-9> 프로선수 최근 1년간 평균 수입	193
<표 4-4-10> 프로선수 선수시작연령	193
<표 4-4-11> 프로선수로서의 활동기간	194
<표 4-4-12> 프로선수로 활동하게 된 동기 - 1순위	194
<표 4-4-13> 프로선수 최근 1년 내 이스포츠대회 참가여부 & 횟수	195
<표 4-4-14> 프로선수 최근 1년 주중 연습 일	195
<표 4-4-15> 프로선수 최근 1년 일평균 연습시간	195

<표 4-4-16> 프로선수 최근 1년 주말 연습 일	196
<표 4-4-17> 프로선수 최근 1년 주말 연습 시간	197
<표 4-4-18> 프로선수 이스포츠대회 정보습득 채널	197
<표 4-4-19> 프로선수 최근 1년 내 주요 연습장소	198
<표 4-4-20> 프로선수 최근 1년 내 선수활동/연습비용 충당방식	198
<표 4-4-21> 프로선수 이스포츠 선수생활에 대한 전반적인 만족도	199
<표 4-4-22> 직업으로서의 이스포츠 선수를 바라보는 사회적 인식에 대한 만족도	199
<표 4-4-23> 직업으로서의 이스포츠 선수를 바라보는 가족의 인식에 대한 만족도	200
<표 4-4-24> 프로선수 이스포츠 선수의 수입에 대한 만족도	201
<표 4-4-25> 프로선수 이스포츠 선수의 미래 전망에 대한 만족도	201
<표 4-4-26> 프로선수 종목사/지자체 개최 대회의 필요성	202
<표 4-4-27> 프로선수 이스포츠 선수활동 유지의 애로사항 - 1순위	202
<표 4-4-28> 프로선수 이스포츠 산업의 미래에 대한 전망	203
<표 4-4-29> 프로선수 은퇴 후 계획	204
<표 4-4-30> 프로선수 전년대비 이스포츠 발전	205
<표 4-4-31> 프로선수 이스포츠진흥법 인지여부	205
<표 4-4-32> 프로선수 이스포츠진흥법이 이스포츠에 미치는 영향	206
<표 4-4-33> 프로선수 KeG 인지여부	206
<표 4-4-34> 프로선수 KeG가 이스포츠 발전에 미치는 영향	207
<표 4-4-35> 프로선수 「청소년보호법(셋다운제)」 인지 여부	207
<표 4-4-36> 프로선수 「청소년보호법(셋다운제)」에 관한 의견	208
<표 4-4-37> 프로선수 중독법 인지 여부	208
<표 4-4-38> 프로선수 중독법에 대한 의견	208

5. 이스포츠 아마추어선수 조사

<표 4-5-1> 아마추어 연령	210
<표 4-5-2> 아마추어 성별	210
<표 4-6-3> 아마추어 이스포츠 선수로 플레이하는 종목	210
<표 4-5-4> 아마추어 출신 지역	211
<표 4-5-5> 아마추어 학력 현황	211
<표 4-5-6> 아마추어 결혼 여부	212
<표 4-5-7> 아마추어 이스포츠 선수 활동형태	212
<표 4-5-8> 아마추어 병행중인 직업유형	213
<표 4-5-9> 아마추어 최근 1년 아마추어팀 소속 여부	213
<표 4-5-10> 아마추어 소속된 팀명	214
<표 4-5-11> 아마추어 스폰서 여부	214
<표 4-5-12> 아마추어 최근 1년간 평균 수입	215
<표 4-5-13> 아마추어 선수 시작연령	215
<표 4-5-14> 아마추어 활동기간	216
<표 4-5-15> 아마추어 활동하게 된 동기 - 1순위	216

<표 4-5-16> 아마추어 최근 1년 내 이스포츠대회 참가여부 & 횟수	217
<표 4-5-17> 아마추어 최근 1년 주중 연습 일	217
<표 4-5-18> 아마추어 주중 연습 시간	218
<표 4-5-19> 아마추어 최근 1년 주말 연습 일	218
<표 4-5-20> 아마추어 최근 1년 주말 연습 시간	218
<표 4-5-21> 아마추어 이스포츠대회 정보습득 채널	219
<표 4-5-22> 아마추어 최근 1년 내 주요 연습장소	220
<표 4-5-23> 아마추어 최근 1년 내 선수활동/연습비용 충당방식	220
<표 4-5-24> 아마추어 이스포츠선수 생활에 대한 전반적인 만족도	221
<표 4-5-25> 아마추어 이스포츠 선수 미래 전망에 대한 만족도	221
<표 4-5-26> 아마추어 이스포츠 선수 미래 전망에 대한 만족도	222
<표 4-5-27> 아마추어 이스포츠 선수활동 유지의 애로사항 - 1순위	222
<표 4-5-28> 아마추어 이스포츠 산업의 미래에 대한 선수로서의 전망	223
<표 4-5-29> 아마추어 은퇴 후 계획	223
<표 4-5-30> 아마추어 전년대비 이스포츠 발전	224
<표 4-5-31> 아마추어 이스포츠진흥법 인지여부	224
<표 4-5-32> 아마추어 이스포츠진흥법이 이스포츠에 미치는 영향	225
<표 4-5-33> 아마추어 KeG 인지여부	225
<표 4-5-34> 아마추어 KeG가 이스포츠 발전에 미치는 영향	226
<표 4-5-35> 아마추어 청소년보호법(셋다운제)」 인지 여부	226
<표 4-5-36> 아마추어 「청소년보호법(셋다운제)」에 대한 의견	227
<표 4-5-37> 아마추어 중독법 인지 여부	227
<표 4-5-38> 아마추어 중독법에 대한 의견	227

V. 이스포츠의 사회문화적 의미와 정책제언

<표 5-1> 만족스러운 여가활동	231
--------------------------	-----

〈그림 차례〉

I. 연구 개요

<그림 1-1> 이스포츠 생태계	26
-------------------------	----

II. 문헌 및 자료조사

<그림 2-1> 이스포츠 산업구조	33
<그림 2-2> 2013 LoL World Championship 우승팀	42
<그림 2-3> 벅스 아레나 전경: FIFA 온라인 3 챔피언십 개인전 경기 장면	43
<그림 2-4> 2014 LoL World Championship	44

III. 이스포츠 산업현황 조사

<그림 3-1> 전남과학대학교 로고	71
<그림 3-2> 한국게임과학고등학교 KG리더스 로고	71
<그림 3-3> 아현산업정보학교 로고	72
<그림 3-4> 청강문화산업대학교 로고	73
<그림 3-5> 중국 LPL CI	82
<그림 3-6> 국내&글로벌 뉴미디어 순수 시청자수 변화	92
<그림 3-7> 글로벌 지역별 시청자 분포 (한국 제외)	92

IV. 이스포츠 이용자 설문조사

1. 이스포츠 팬(관람객) 조사: 내국인

<그림 4-1-1> 월드컵 준결승전 설문조사 장면	111
<그림 4-1-2> 성별, 연령대에 따른 이스포츠 팬 유형의 비교	117
<그림 4-1-3> LoL과 스타2를 즐기는 이용자들의 이스포츠 팬 유형 비교	118
<그림 4-1-4> 주로 즐기는 종목과 주 시청 종목	119
<그림 4-1-5> 성별, 팬 유형별 동반관람 여부 비교	122
<그림 4-1-6> 향후 이스포츠 직접 관람 증감 예상	128
<그림 4-1-7> 전년도와 비교한 이스포츠 주요 시청 매체 변화	133
<그림 4-1-8> 현장 관객의 향후 경기 시청 정도 증감 예상	135
<그림 4-1-9> 전년도 대비 이스포츠 발전 정도 평가	141

2. 이스포츠 팬(관람객) 조사: 외국인

<그림 4-2-1> 외국인 관람객 응답자 성별 및 지역분포	148
<그림 4-2-2> 내외국인 관람객 팬 유형 비교	150
<그림 4-2-3> 외국인 관람객 동반 관람여부	152
<그림 4-2-4> 외국인 관람객 관람 소요비용	153

<그림 4-2-5> 외국인 관람객 직접 관람 예상	155
<그림 4-2-6> 내외국인 경기 시청 매체 비교	156
<그림 4-2-7> 외국인 관람객 향후 경기 시청 정도 증감 예상	158
<그림 4-2-8> 외국인 관람객의 자국 대비 한국의 이스포츠 발전정도 평가	158
<그림 4-2-9> 외국인 관람객 한국 이스포츠 시청 의사	159

3. 이스포츠 커뮤니티조사

<그림 4-3-1> 온라인 커뮤니티 실태조사 안내 배너	160
<그림 4-3-2> 커뮤니티와 현장관람객 연령분포 비교	163
<그림 4-3-3> 이스포츠 커뮤니티 조사대상자의 성별 분포 및 팬 유형 구분	164
<그림 4-3-4> 커뮤니티 응답자 팬 유형 분포	165
<그림 4-3-5> 커뮤니티 응답자의 이스포츠 전년대비 발전 정도 평가	183

4. 이스포츠 프로선수 조사

<그림 4-4-1> 이스포츠 산업의 미래전망과 선수 미래전망 긍정적 응답 비교	204
---	-----

5. 이스포츠 아마추어 선수 조사

<그림 4-5-1> KeG 선수 설문 응답 장면	209
----------------------------------	-----

부록

<그림> FGI 실시장면 사진	256
------------------------	-----

I. 연구 개요

1. 연구의 배경 및 목적
2. 연구의 내용 및 범위
3. 연구의 방법 및 추진 절차

I. 연구 개요

1. 연구의 배경 및 목적

1.1. 연구의 배경

● 2013년 이스포츠 실태조사 이후 변화

- 국내환경변화: 스타크래프트2 프로팀 및 단체 해체, 넥슨 아레나 개장, SPOTV 게임채널 개국, LOL 월드컵 개최 확정 등
- 해외 환경변화: 메이저 종목사 중심 대회 구조 정착(WCG 폐지, GSL, MLG,IEM 등 기존 지역대표 이스포츠 대회의 하부 리그화), 이스포츠에 대한 대규모 투자 움직임(아마존 트위치 9억7천만 달러 인수, 코카콜라, 인텔 등 대기업 메인스폰서), 대회의 대규모화(TI4: 우승상금 50억), 세계 주요 언론의 관심 증대

● 빠르게 변화하는 이스포츠의 맥을 짚어야 함

- 국내외 이스포츠의 동기화: 국내 팬 뿐 아니라 해외의 팬들에 대한 관심이 이스포츠 산업에서 더욱 중요해 짐
- 지난 15년간 유지되던 이스포츠 체제의 구조조정과 신규 대규모 투자: 어떤 방향으로 변화되는지에 대한 세밀한 조사와 선제적인 의사결정이 요구됨

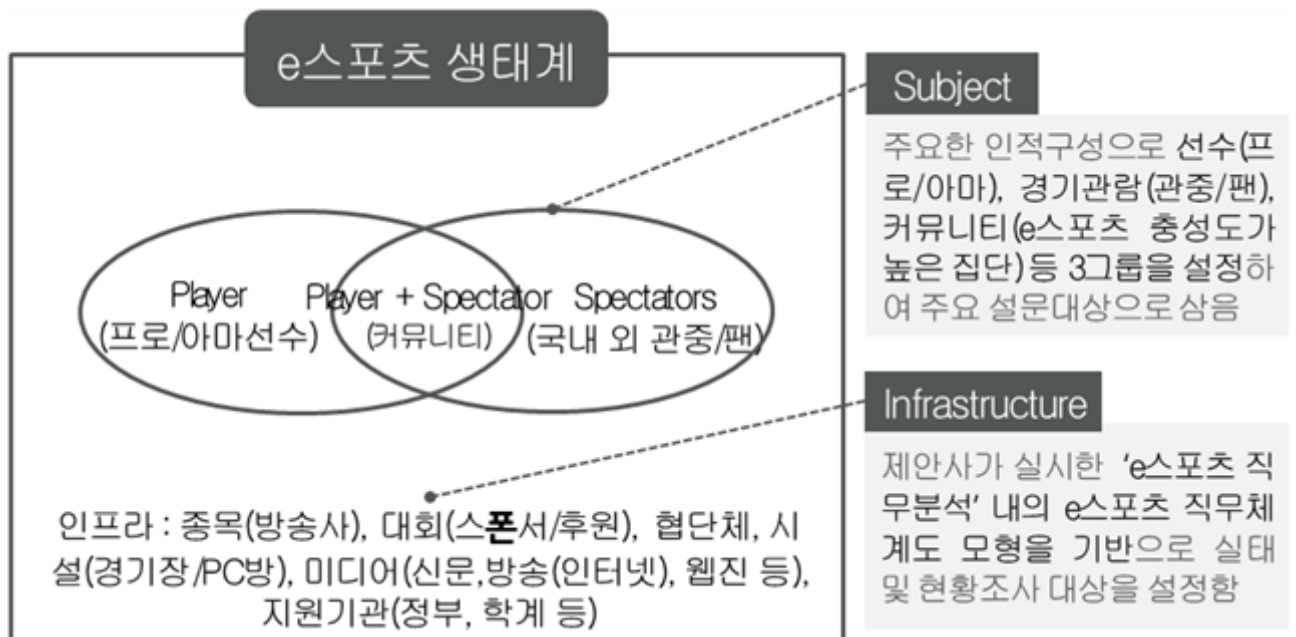
1.2 연구의 목적

● 본 연구는 이스포츠의 지속적인 발전을 위한 최신의 국내외 이스포츠 기반자료 수집을 목적으로 수행됨

- 이스포츠 산업 기초 통계 자료 확보: 이스포츠 산업에 대한 전반적인 현황조사로서, 단체 기관 조사, 시설 현황 조사, 문헌자료를 통한 이스포츠 기초통계 자료 확보
- 이스포츠 이용자 현황 분석: 이스포츠 선수 팬, 커뮤니티 회원 등 이스포츠 산업을 지탱하는 핵심 집단들에 대한 세밀한 이용자 현황분석을 통해 이스포츠 산업 활성화 및 생활문화로서 이스포츠의 육성 방향 모색
- 이스포츠 정책 방향 설정: 이스포츠 산업 기초 통계 및 이용자 현황 분석을 통해, 이스포츠의 어떤 측면이, 어느 쪽으로 변화하는가에 대한 객관관적 근거를 기반으로 한 디지털시대 국민 생활스포츠로서의 이스포츠 정책방향 수립

2. 연구의 내용 및 범위

2.1. 연구대상



<그림 1-1> 이스포츠 생태계

- 인적조사 대상: 주요한 인적구성으로 선수(프로/아마추어), 경기관람(시청자/관중/팬), 커뮤니티(이스포츠 충성도가 높은 집단) 등 3그룹을 설정하여 주요 설문대상으로 삼음
- 인프라조사 대상: 한국콘텐츠진흥원이 2011년 실시한 '이스포츠 직무분석' 내의 이스포츠 직무체계도 모형을 기반으로 실태 및 현황조사 대상을 설정

2.2. 연구내용

- 이스포츠 문헌 및 자료조사
 - 이스포츠 관련 주요 개념정의
 - 2014년 이스포츠 주요 이슈들
 - 이스포츠 관련 용어 정리
- 이스포츠 산업현황

- 이스포츠 단체 및 기관 현황
- 이스포츠 시설 현황
- 이스포츠 게임단 현황
- 미디어 및 방송 현황
- 종목 현황
- 대회 현황
- 해외 동향

● 이스포츠 이용자 조사

- 이스포츠 내국인/외국인 팬(관람객) 조사
- 이스포츠 커뮤니티 조사
- 이스포츠 선수(프로/아마추어) 조사
- 이스포츠 이용자 집단표적면접(FGI) 조사

● 정책제언

- 이스포츠 산업방향성 제시
- 추후 연구를 위한 제언

2.3. 연구 범위

● 시간적 범위

- 연구수행 범위: 2014년 8월 ~ 2014년 11월 30일
- 조사대상 범위: 2013년 9월 ~ 2014년 11월

● 공간적 범위

- 해외 조사는 주요 대회, 단체 및 국가정책변화에 집중함
- 국내 경기장 방문 해외 팬들에 대한 실태조사 실시를 통한 해외 팬들의 니즈 파악

2.4. 연구 참여대상

	조사 대상	참여 기관 수
산업 현황 조사	이스포츠 협단체 조사	한국e스포츠협회(KeSPA) 등 5개 기관
	이스포츠 공공기관 조사	중앙 1개 및 지방 15개 공공기관
	이스포츠 교육기관(학교, 학과) 조사	4개 학교 및 학과
	이스포츠 종목 조사	43개 종목
	이스포츠 게임단 조사	국내 16개 게임단
	이스포츠 미디어 조사	이스포츠 관련 16개 미디어
	이스포츠 대회 조사	국내대회 108개
	이스포츠 해외현황 조사	해외대회 58개
설문 조사	이스포츠 관람객(팬) 설문조사: 내국인	현장 관람객 1009명
	이스포츠 커뮤니티(동호회) 설문조사	주요 이스포츠 커뮤니티 회원 2641명
	이스포츠 관람객(팬) 설문조사: 외국인	현장 관람객 106명
	이스포츠 표적집단면접(FGI)	커뮤니티회원/프로게이머/아마추어선수 11명
	이스포츠 프로선수 설문조사	프로이스포츠선수 33명
	이스포츠 아마추어선수 설문조사	아마추어 대회 참가자 등 90명
총계		실태조사 참여 266개 대상 설문조사 참여 3,890명

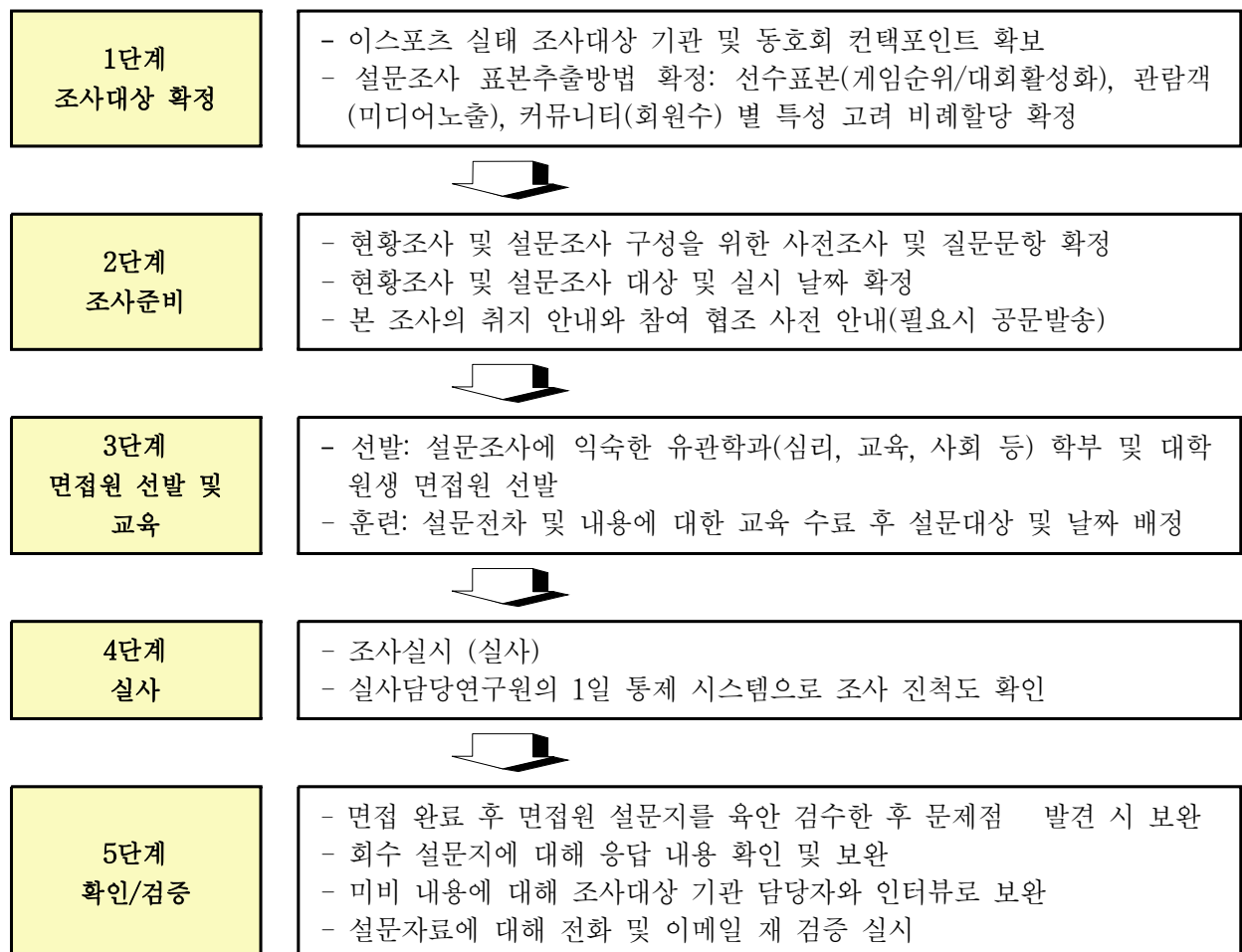
<표 1-1> 조사 참여대상 개요

3. 연구의 방법 및 추진 절차

3.1 연구 방법

- 문헌연구 및 자료조사: 2014 주요 이스포츠 이슈, 용어 등 조사에 적용
- 현황 및 실태조사: 세부 이스포츠 산업현황 조사에 적용
- 설문조사 및 면접조사: 이스포츠 팬, 커뮤니티, 선수 조사, FGI에 적용
- 정책연구: 2차자료분석 및 전문가회의를 통한 정책방향 수립에 적용

3.2 연구의 추진 체계



<표 1-2> 연구 추진 체계

II. 문헌 및 자료조사

1. 이스포츠 관련 주요 개념정의
2. 이스포츠 주요 이슈
3. 이스포츠 관련 용어정리

II. 문헌 및 자료조사

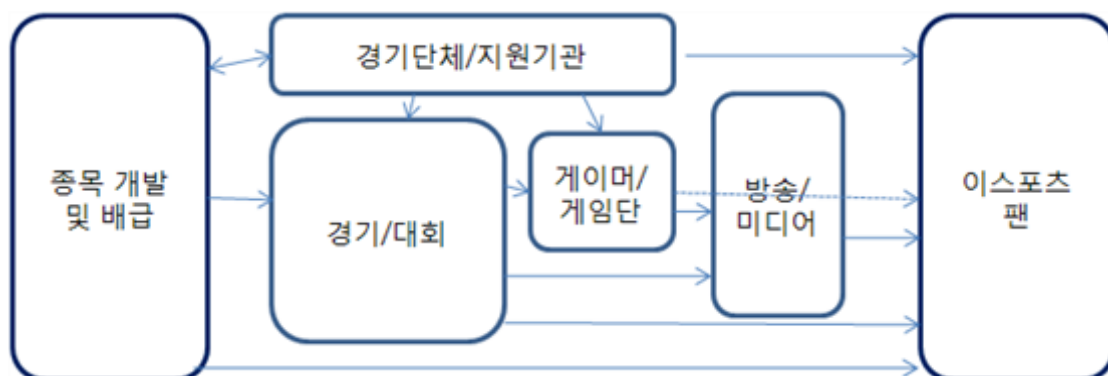
1. 이스포츠 관련 주요 개념정의

1.1. 이스포츠의 개념정의

● ‘이스포츠’의 정의

- 용어의 의미: : 'electronic sports'를 줄여서 부르는 용어
- 법률적 정의
 - 이스포츠(전자스포츠)진흥에관한법률 제2조1항: “이스포츠”란 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 게임물을 매개(媒介)로 하여 사람과 사람 간에 기록 또는 승부를 겨루는 경기 및 부대활동을 말한다.

1.2. 이스포츠 산업구조



<그림 2-1> 이스포츠 산업구조

● 이스포츠 직무분석에서 구분한 6개의 직무군 및 팬은 가치사슬의 구성요소로 적용 가능

- 1) 종목 개발/배급: 이스포츠 종목 개발 및 배급 관련 직군. 주로 마케팅, 홍보 및 종목사 리그운영 관련 직무로 이스포츠의 시발점이 되는 요소
- 2) 경기/대회: 이스포츠의 가장 핵심적인 가치를 만들어내는 요소
- 3) 게이머/게임단: 이스포츠 콘텐츠를 생산해내는 핵심 인적요소

- 4) 방송/미디어: 이스포츠 경기 중계방송을 제작하고 정보를 전달하는 이스포츠 콘텐츠 유통 요소
- 5) 지원기관: 이스포츠 저변의 활동을 직간접적으로 지원하는 정부 및 민간 단체 등
- 6) 이스포츠 팬: 이스포츠 가치의 핵심 종착지이자, 가치의 존재기준이 되는 이스포츠 소비자

1.2.1 이스포츠 종목 특성 및 기준

● 이스포츠 종목 규정

- 공인종목: 한국이스포츠협회 등록위원회를 통해 심의 인증되는 공인 종목제도
- 공인종목의 정비 및 이스포츠 종목 정의: 공인종목제도를 정비 중에 있기 때문에 현재 공인종목 여부의 의미가 약한 상태에서 종목사가 자체적으로 이스포츠로 표방하는 종목을 본 연구의 종목으로 규정하여 포함시킴

1.2.2 이스포츠 경기 및 대회

● 협단체 개최 대회

- 프로리그: 한국이스포츠협회가 주최하는 10년 역사의 전통적이 이스포츠 리그

● 종목사/방송사 개최 대회

- LoL: 챔피언스 리그, NLB 리그 등
- 스타크래프트2: GSL, 스타리그 등
- 피파3: 챔피언쉽
- 서든어택: 챔피언스 리그
- 도타2리그: KDL
- 월드오브탱크: 월드오브탱크리그
- 카트라이더, 스페셜포스 등 종목사 리그 다수

● 정부 및 지자체 개최 대회

- 대통령배 KeG: 정부주관대회로 2007년 이래 전국 16개 시도가 모두 참여하는 전국규모의 대표적인 아마추어 대회
- 장애인학생 이스포츠대회

1.2.3. 이스포츠 선수 및 게임단

● 프로게이머(프로 이스포츠선수)

- 제도적 정의: 한국이스포츠협회에서 프로게이머 공인제도 시행하고 있으며, 여기에 등록되어 있고, 정기 소양교육을 이수한 자
- 광의적 정의: 한국이스포츠협회 소속 이외에 게임단 혹은 게임팀 중 생업으로 이스포츠 대회에 참가하고 있는 팀(예를 들면, 스타크래프트2의 ‘스타테일’ 게임단; 블레이드 앤 소울 ‘아이템스’ 등)이 제외되는 일이 발생하기에, 이스포츠 저변의 이해를 위한 프로게이머 조사에서는 광의의 프로게이머 개념이 요구됨
- 본 조사에서 프로게이머의 조작적 정의: 선수의 경기력 향상을 위한 연습 및 활동을 지원하기 위한 숙소를 보유하고 있거나, 장기로 개최되는 리그에 안정적으로 출전하는 팀에 소속된 게이머

● 프로게임단 현황

- 프로게임단: 연습을 위한 숙소와 코칭시스템이 갖추어져 있거나 혹은 장기간 개최되는 리그에 지속적으로 참여하는 팀을 프로게임단이라고 정의하여 조사함.

종목	이름	소속사/후원사	설립연월일	코치	선수	합계
LOL	kt rolster	kt/레이저, 포카리스웨트	1999.12.	3	9	12
	진에어 그린윙스	한국이스포츠협회/ (주)진에어	2013. 7.	2	8	10
	SK	SK/동아오츠카, NB	2004. 4.	2	8	10
	삼성 갤럭시	삼성	2000. 6.	1	5	6
	CJ	CJ	2001. 4	2	8	10
	나진	나진산업	2011. 4	4	7	11
	IM	asrock,코카콜라	2010. 9	4	5	9
	HUYA		2014.11.	1	5	6
	제닉스	제닉스크리에이티브/ 모즈룩	2014. 5.	1	5	6
스타 2	kt rolster	kt/레이저, 포카리스웨트	1999.12.	3	8	11
	진에어	한국이스포츠협회/ (주)진에어	2013. 7.	2	9	11
	SK	SK/동아오츠카, NB	2004. 4.	2	8	10

	삼성 갤럭시	삼성	2000. 6.	1	10	11
	CJ	CJ	2001. 4	2	8	10
	PRIME	아이텐엔조이,케이텔	2010.10.	2	8	10
	Startale (ST-요이)	Redbull, 파일쿠키, 조이기어, BESTPLAY	2010. 9.	2	7	9
	mvp	롯데칠성음료	2010.10.	1	8	9
도타 2	포커페이스		2014. 4		5	5
	mvp 피닉스	롯데칠성음료	2010.10.		5	5
	mvp hot6	롯데칠성음료	2010.10.		5	5
	Rave				5	1
서든 어택	1-Generation	일반부(스폰서,후원없음)			10	10
	제닉스스툼	제닉스크리에이티브/ 모즈룩	2014. 5.	1	5	5
던파	제닉스스툼	제닉스크리에이티브/ 모즈룩	2014. 5.	1	8	9
사이 퍼즈	제닉스스툼	제닉스크리에이티브/ 모즈룩	2014. 5.	1	5	5
	포모스 F1	포모스/고구마명가			5	5
블소	아이템스	SGP인터내셔널/ 디엔디컴	2014. 8.	1	10	11
총계	7개 종목 17개 게임단 27개 팀			39	189	222

〈표 2-1〉 프로게임단 현황(2014년 12월 기준)

프로이스포츠팀	후원기업	업종	선수인원
KT Rolster	KT	이동통신	20명
SK Telecom T1	SK Telecom	이동통신	20명
CJ ENTUS	CJ	엔터테인먼트	20명
삼성 GALAXY	삼성전자	전자	21명
진에어 그린윙스	진에어	항공	17명
나진 e-mFire	나진산업개발	부동산업	10명
IM	-	-	10명
프라임	케이텔	소방통신업체	10명
MVP	롯데 칠성	식품	17명
계			145명

〈표 2-2〉 한국이스포츠협회 소속 프로게임단 현황(2014년 11월 기준)

● 한국이스포츠협회 프로게이머 현황

- 정의: 공인게임대회에서 연2회 이상 입상하고 프로게이머 소양교육을 이수하여 정식 프로게이머로 등록된 선수
- 2014년 12월 현재 이스포츠산업지원센터 및 이스포츠 종목선정 심의 위원회 제도 정비과정에 있는 이유로 준프로게이머 인증자격제도가 실시되고 있지 못하기에 실제 프로게이머활동과 인증제도 사이에 격차가 존재함
- 2014년 8월 현재 한국이스포츠협회 공인 프로게이머 수: 402명
 - 스타 1과 스타 2 동시 소지자: 127명

● 한국이스포츠협회 정의가 이스포츠진흥법에 기초하여 정비 과정에 있기에 현실을 반영할 수 있는 본연구의 잠정적 기준을 통해 파악한 프로게임단은 7개의 종목에서 17개 팀(27개의 종목)이 현재 프로게임팀으로 존재하며, 현재 활동 중인 팀에 속한 프로게이머의 수는 189명으로 추산됨

- 2부리그 팀 제외: LoL과 도타2의 경우 2부리그가 존재함. 그러나 이 팀들은 앞선 프로게임팀 정의 상 안정성이 떨어지기 때문에 분석에서 제외함

● LoL 게임단: 10월 롤드컵 이후 형제팀 해체와 함께 게임단 인원이 절반으로 줄어들게 됨

● 스타2 게임단: 2014년 초 GSTL 리그 참여팀 단체인 ESF가 해체되면서 소속팀들은 Startale을 제외한 나머지 팀들을 해체되면서 숫자가 급격히 줄어들게 됨

- GSTL 팀 중 해체되지 않은 팀들은 모두 한국이스포츠협회 소속으로 전환하여 프로리그에서 활동 중임

● 복수의 종목 운영 프로게임단: 한국이스포츠협회 소속 프로게임단은 LoL과 스타크래프트2 게임단을 동시에 운영함.

- MVP팀의 경우는 스타2팀과 도타2팀을 함께 운영하고 있으며, 제닉스 스톨은 LoL, 사이퍼즈, 던전애파이터, 서든어택 등 4종목의 프로게임팀을 운영하고 있음

● 기타 특징

- 도타2의 Rave의 경우 매니저만 한국인이고 나머지 선수들은 모두 외국인으로 구성됨

● 아마추어게이머(아마추어 이스포츠 선수)

- 광의 정의: 다른 생업을 가지고 있으면서 취미나 여가활동으로 이스포츠를 즐기는 사람
- 협의 정의: 이스포츠 대회에 자발적으로 참여하거나 이스포츠 경기를 목적으로 팀이나 단체를 조직하여 활동하는 사람
- 제도: KeG 선수DB 이외에 체계적인 아마추어 등록제도는 시행되고 있지 않음

1.2.4 방송 및 미디어

● 방송

- 제작 매체: 온게임넷, SPOTV 게임즈, 곰TV, 나이스게임TV 등
- 송출 매체: 네이버, 다음, 유튜브, 아프리카TV, 트위치 등

● 이스포츠 전문 미디어

- 웹진: 인벤, 포모스, 데일리e스포츠 등

1.2.5 지원기관

● 이스포츠 단체

- KeSPA: 한국e스포츠협회
- 대한장애인e스포츠연맹
- IeSF 등

● 정부/지자체 지원단체

- 한국콘텐츠진흥원
- 지자체 산하 진흥원

1.2.6 이스포츠 팬

- 이스포츠 커뮤니티: 인벤, PGR21, Play XP 등
- 이스포츠 경기 관람객 및 시청자: 현장 관람 및 미디어 시청자
- 이스포츠 종목 이용자: 이스포츠 종목을 직접 플레이하는 이용자

2. 이스포츠 주요 이슈

2.1. 이스포츠 주요 연혁

● 국내 주요 이스포츠 연혁

1998년: 이스포츠 원년

- 98. 10. 미국 블리자드사의 ‘스타크래프트(부르드워)’ 출시 및 PC방 열풍
- 98. 12. 국내 최초 리그 KPGL(Korea Pro Gamers League) 탄생
- 신주영, 이기석 등 세계대회 우승자를 중심으로 프로게이머 및 프로게임단(청오 SG) 탄생

1999년

- 99. 3. 온미디어 투니버스에서 <KPGL 하이텔 게임넷리그> 최초 이스포츠 방송 제작 중계
- 99. 9. 스타리그 전신인 <99 프로게이머 코리아 오픈(PKO)> 개최
- 99. 12. KTF MagicNs 프로게임단 창단(현 KT 전신)

2000년

- 00. 2. 21세기 프로게임협회(현 한국이스포츠협회 전신) 출범
- 00. 6. 삼성전자 게임단 창단을 비롯하여 IT업계를 중심으로 50여개 게임단이 연이어 창단하게 됨
- 00. 7. 이스포츠 전문채널 온게임넷 개국 및 프리챌배 스타리그 결승 대규모 관중 집객(결승전 장소: 연세대 백주년 기념관/인원: 800명)
- 임요환의 등장과 해외선수의 참가: 게임큐 1차 대회에서 임요환의 결승진출과 ‘하나로 통신배 투니버스 스타리그’에서 캐나다 출신 기욤 패트리 우승

2001년

- 01. 2. 온게임넷 메가웹스테이션에서 <한빛소프트배 스타리그> 생중계 시작
- 01. 3. 게임전문케이블 방송 MBC Game 개국 및 KPGA 투어 진행
- 01. 12. 제1회 WCG(World Cyber Games) 삼성동 코엑스에서 개최

2002년

- 02. 3. 위성방송 줌티비 개국 및 <스타크래프트 게임리그> 출범

- 02. 6. 블리자드사의 '워크래프트 3' 정식 발매 및 양 방송사 중심 워크래프트3 리그 시작
- 02. 10. 〈스카이 2002 스타리그(임요환 vs 박정석)〉 2만명 집객

2003년

- 03. 1. BIGI배 대천왕전 개최를 통해 스타크래프트 4대 천왕(임요환, 홍진호, 박정석, 이윤열) 코드 공식화
- 03. 2. 단체전 형식의 MBC게임 〈팀리그〉와 온게임넷 〈프로리그〉 시작

2004년

- 04. 4. SK텔레콤 프로게임단 창단을 통한 대기업 이스포츠계 진출
- 04. 5. 이스포츠 전문매체 '파이터포럼' 창간
- 04. 6. 문화부의 '이스포츠발전 포럼' 결성 및 2기 이스포츠협회 체제논의
- 04. 7. 부산 광안리에서 열린 프로리그 1라운드 결승전(SKT vs 한빛스타즈)에 10만명 관중 동원

2005년

- 05. 4. 제2기 이스포츠 협회(회장: SK텔레콤 김신배 사장) 출범
- 05. 4. 양방송사 통합 〈프로리그〉 출범
- 05. 11 신한은행 〈스타리그〉 후원 시작
- 월드스타 장재호 탄생: 워크래프트3 선수로 국내 대회 석권 및 중국에서 선풍적인 인기를 끌며 임요환에 이은 '월드스타급' 반열에 오름

2006년

- 06.2. 화승 르까프를 시작으로 모든 프로게임팀 기업화 완료
- 06. 8. 용산 상설경기장 개관
- 06. 10. 제1회 국제이스포츠심포지엄 개최

2007년

- 07. 1. 프로리그 중계권제도 도입 및 방송사와 마찰
- 07. 4. 공군게임단 '에이스' 공식창단 및 프로리그 참가
- 07. 4. 신한은행 프로리그 개막: 신한은행 3년간 50억원 규모 스폰서 계약 및 주 5일 체제 확대 개편
- 07. 5. 블리자드 스타크래프트2 출시 발표
- 07. 10. 제1회 전국아마추어 이스포츠대회(KeG) 개최

2008년

- 08. 3. 3기 이스포츠협회 출범
- 08. 4. 곰TV 클래식 출범(블리자드 공식 후원)
- 08. 8. 국제이스포츠연맹(IeSF) 창립
- 08. 8. 대통령배 전국아마추어 이스포츠 대회(KeG)로 훈격 승격

2009년

- 09. 7. 국산 이스포츠 종목 <스페셜포스>프로리그 출범
- 09. 9. 한국이스포츠협회 대한 체육회 인정단체 승인

2010년

- 10. 1. 스타크래프트 승부조작 사건 발생
- 10. 7. 스타크래프트2 자유의 날개 출시
- 10. 9. 스타크래프트2 GSL 리그 시작
- 10. 12. 스타크래프트 지적재산권 분쟁 소송 본격화

2011년

- 11. 5. 블리자드- 한국이스포츠협회 지적재산권 분쟁 타협
- 11. 8. 위메이드 폭스를 시작으로 프로게임단의 연쇄 해체
- 11. 12. 리그오브레전드(LoL) 출시

2012년

- 12. 2. MBC 게임 채널 전환(단일방송사 체제로 변화)
- 12. 8. 한국이스포츠협회 스타크래프트2 종목 전환
- 12. 8. 이스포츠진흥법 시행
- 12. 9. 국산 이스포츠종목 스페셜포스 프로리그 종료

2013년

- 13. 1. 전병헌 의원 이스포츠협회 회장 취임
- 13. 6. 제4회 실내&무도아시아경기대회 이스포츠 종목 개최
- 13. 10/11. 롤드컵(SKT1) 및 WCS GF(김유진) 우승
- 13. 12. WCG 마지막 대회 개최

2.2 2014년 이스포츠 주요 이슈

● LoL의 독주 및 월드컵 우승

- 'LoL(LoL)'의 독주체제: 2014년 11월 현재 LoL은 120주 연속 PC방 점유율 1위를 기록 중. 한 종목이 2년 넘도록 1위를 놓치지 않는 이런 기록은 아이온의 160주 연속 1위에 이은 2위의 기록으로 여전히 진행 중에 있음.
- 2013년 LoL 월드챔피언십 결승(일명 월드컵)에서 SKT1 우승: 로열클럽 황주를 3대0의 스코어로 우승을 차지했으며, 팀을 우승으로 이끈 페이커(이상혁 선수)는 LoL계의 마이클 조던으로 불리기도 함



<그림 2-2> 2013 LoL World Championship 우승팀

● 스타크래프트2 리그의 구조조정 및 흥행부활

- ESF의 해체: 스타크래프트2로 출발한 프로게임단의 조직인 ESF가 해체되면서 소속 팀들이 프로리그로 합류
- 프로게임팀 구조조정 및 프로리그 흥행부활: 2014년 프로리그 시즌을 준비할 무렵 STX 소울과 웅진 스타즈 게임단의 해체 소식에 2013시즌 프로리그 해외 참여팀인 EG-TL의 불참 소식은 차기 시즌이 열릴 수 있을지를 우려를 자아내면서 출범한 2014 프로리그는 시즌 초반 예상과 달리 흥행에 성공한 것으로 평가됨
- 지도자 세대 교체: 2013년은 이스포츠를 초창기부터 이끌어오던 1세대 감독인 김민기, 이재균, 김가을, 임요환 등의 지도자들이 모두 은퇴.

● SPOTV 개국과 넥슨 아레나 개관

- 넥슨 아레나의 개관: 2013년 12월 28일 넥슨 아레나는 서울 9호선 신논현역 인

근에 들어선 지하 2개 층, 전용면적 1683㎡(약 509평) 규모의 이스포츠 전용 경기장. 게임사가 직접 전용 경기장을 만든 첫 케이스로서, 지하 2개층을 복층형으로 개조, 총 436개(지하 1층: 176석, 지하 2층: 260석)의 관람석을 보유했으며, 메인무대에 5인용, 1인용 경기 부스를 양측에 각각 2개씩 배치했고 폭 19m, 높이 3.4m의 대형 LED 스크린을 설치해 기존에 볼 수 없던 큰 화면은 기존 이스포츠 경기장과 차별화되는 모습을 보여줌



<그림 2-3> 넥슨 아레나 전경: FIFA 온라인 3 챔피언십 개인전 경기 장면

- 스포티비 게임즈 개국: 2013년 12월 28일 개국한 게임 채널 스포티비 게임즈는 IPTV에 스포티비와 스포티비2, 위성과 케이블에 스포티비 플러스를 제공하는 스포츠 미디어그룹 스포티비의 채널. 스포티비 게임즈는 'SK텔레콤 스타크래프트2 프로리그'를 중계를 비롯하여 넥슨 아레나에서 열리는 대부분의 경기를 중계

● 2014 LoL 월드 챔피언십 개최

- 세계 최고의 이스포츠 이벤트: 2012년 결승(미국 LA USC 갈렌센터/8,000명), 2013년 결승(미국 LA 스테이플스 센터/12,000명)의 규모 면에서 3배가까이 되는 인원인 45,000명의 유료관중이 상암 월드컵 경기장에 모여 2014 월드챔피언십 결승전을 개최함 해석됨
- 여기서 대한민국 삼성 화이트가 중국의 로얄클럽을 3:1로 누르고 우승을 차지함 (MVP: 조세형(마타))
- 2억 8800만명의 누적시청자 수: 조별예선부터 10월 19일 한국의 서울월드컵경기장에서 펼쳐진 결승전까지 누적 시청자수는 2억 8800만명이고, 총 누적 실시간 시청 시간은 1억 7900만 시간.
- 전년도 비교: 이는 지난해 미국 LA에서 열린 '2013 롤드컵' 때 기록한 7000만

시간과 비교해 2.5배 이상 늘어난 수치



<그림 2-4> 2014 LoL World Championship

● LoL 팀의 구조조정

- 형제팀 해체: 한국 LoL 팀 전력의 핵심이던 형제팀 체제가 단일 팀 리그 체제로 변동되면서 많은 선수들이 해외로 진출하는 계기가 됨
- 최저 연봉제 실시: 최소 2000만원 연봉과 1년간의 계약기간을 명시함으로써 선수들의 안정적인 프로생활의 기반 마련됨

● 그 외의 이슈들

- 유료 좌석제의 확산 및 정착: LoL의 관람객석의 유료화 시행 이후 타 종목(액션 토너먼트, 블레이드앤소울 비무제 등)으로 확산 및 정착됨
- 스타크래프트1의 향수와 스타리그: 스타크래프트 부르드워에 대한 향수를 바탕으로 소닉 10차 리그가 개최되었으며, 야외 결승은 물론 온게임넷을 통한 방송까지 함으로써 그 저력이 여전히 존재함을 증명함.
- 홍진호 신드롬: 전 프로게이머 홍진호는 한 케이블TV에 출연한 것을 계기로 대중들의 관심의 중심으로 부상하게 되었는데, 그 후 주요 공중파 프로그램에 출연하는 것은 물론 프로야구 시구자로 등장할 만큼 인기를 누림
- 중앙대학교 이스포츠 특기생 전형: 2015학년도 이스포츠 전형을 최초로 실시한 중앙대학교에 CJ ENTUS 소속의 박상면(샤이)와 강찬용(엠비션)이 합격

3. 이스포츠 관련 용어 정리

3.1 이스포츠 리그 진행 및 증계 용어정리

분류	용어	뜻	유의어	비고
게임 장르	AOS (Aeon of Strife)	여러명의 게임 플레이어가 아군과 적군 양 진영으로 나뉘어 각각 한 명의 캐릭터(챔피언)를 컨트롤하여 게임 내에서 몬스터들을 사냥하여 자신의 캐릭터를 성장시키고 적과 전투를 하여 아군의 방어수단(타워 등)과 거점(넥서스 등)을 지키고 적의 거점을 파괴하는 것을 목표로 하는 게임 장르를 일컫는 말.	MOBA(Multiplayer Online Battle Arena), ARTS(Action - RTS), DOTALIKE	Aeon of Strife라는 옛 스타크래프트 유즈맵이 오늘날 AOS 장르 게임들의 시초라고 보는 시각에서 나온 용어. 정립된 바가 없어 게임 종목사마다 다른 표현을 쓰기도 한다.
	FPS (First Person Shooters)	1인칭 슈팅게임을 일컫는 말로서 게임 플레이어가 여러 가지 무기를 소지한 게임 속 캐릭터를 1인칭 시점으로 플레이하는 게임을 통칭.		과거 둠, 퀘이크와 같은 게임장르가 널리 퍼져 파생된 말.
	RTS (Real-Time Strategy)	실시간 전략 (시뮬레이션)게임을 일컫는 말로서 게임 플레이어가 다양한 특성을 가진 게임 속 종족, 집단 등을 선택한 후 전략을 기반으로 세를 불러 적을 무찌르는 게임을 통칭.		스타크래프트, 커맨드앤컨커, 에이지오브엠패이어 등의 시리즈가 이에 속한다.
	RPG (Role Playing Game)	게임 플레이어가 한 캐릭터의 수치에 기반한 능력과 기술을 사용하여 게임 내에서 주어진 역할을 수행하고 성장시키는 게임장르를 통칭하는 말.	MMORPG, TRPG	오늘날 가장 널리 알려진 RPG로는 MMORPG(대규모 다중 사용자 온라인 롤플레이 게임)가 있다.
경기 진행	리플레이 (Replay)	이미 종료되어 승패가 결정된 경기의 게임 상의 경과를 실제 게임화면을 통해 확인할 수 있도록 만들어진 기록.	리플	
	옵저버 (Observer)	현재 진행 중인 경기의 방송 진행을 위해 투입된, 경기에 관여하지 않고 모든 시야가 확보된 게임 플레이어 또는 그 역할을 맡은 진행요원을 의미한다.		때에 따라서, 게임 종목사에서 제공하는 ‘옵저버 기능’을 통해서 방송 송출용 화면을 실시간으로 결정하는 역할을 맡기도 한다.
	GG (GoodGame)	공식 경기상황에서 게임의 패배를 시인하는 의미로 쓰인다.	ㅈㅈ, ww, ㅎㅎ	공식 경기가 아닌 일반적인 게임의 경우 게임머들간의 인사와 같은 의미로 쓰인다.
	버그 (bug)	이스포츠에서, 승패에 영향을 미칠만한 게임상의 의도되지않은 밸런싱 오류 또는 프로그래밍 오류를 뜻한다.		모든 정식 경기에서는 선수가 버그를 이용하는 것을 승패에 끼친 영향 정도를 떠나 절대 금지하고 있다.
	Lag (랙)	게임을 진행하는 도중 서버와의 통신에 문제가 생기거나 하드웨어의 처리속도에 문제가 생겨 화면이 매끄럽지 못하고 게임의 반응속도에 지연(lag)이 발생하는 것을 통칭하는 말.		외국어표기법상 ‘랙’이 맞는 표현이나 통상적으로는 ‘렉’으로 쓰인다.

	맵 (Map)	경기가 진행되는 게임 상의 가상의 물리적 배경을 통칭하는 말.		맵에 따라 지형적 환경이 다르며 이러한 요소들이 선수들의 플레이를 제한하거나 한정짓는다.
	일시정지 (Pause)	게임 도중 게임의 진행을 일시적으로 멈추는 기능 또는 그런 상태를 일컫는 말.	포즈, ppp	게임 도중 특별한 사유가 발생하면 선수는 규정에 따라 일시정지 기능을 사용하여 게임진행을 유보할 수 있으나 이는 극히 제한적으로만 사용가능하다.
	드랍 (Drop)	게임 도중 선수가 갑자기 게임에서 나가지거나 의도적으로 나가는 행위.		
	재경기 (regame)	불미스러운 일이 발생하였거나, 외부의 불가항력적 이유에 의해 현재 진행하던 경기의 승패결과를 무효화하고 처음부터 다시 양 측 선수들이 경기를 하는 것.	리젼	일반적으로 경기의 승패를 결정하는 심판들에 의해 경기의 판정승/패, 또는 재경기 여부가 결정된다.
	드래프트 픽 (Draft pick)	LOL과 같은 AOS장르의 게임에서, 선수가 플레이 할 영웅(챔피언)을 선택하는 방식을 상대진영과 번갈아가며 선택하는 교차선택 방식을 일컫는 말.	교차선택	
	채팅러시 (한국식 영어)	게임 플레이 도중 상대방을 기만하거나 상대방의 집중 또는 주의를 흐트러뜨리기 위한 목적으로 케변을 늘어놓거나 게임진행과 상관없는 의사표현을 하는 모든 채팅 행위를 통칭한다.		과거 공식경기에서 스타크래프트의 임요환선수와 문준희선수의 경기에서 행해졌던 예가 있으며, 오늘날 대부분의 경기에서는 GG선언(패배 인정 선언)을 제외한 일체의 채팅을 금하는 경우가 많다.
시설 및 장비	귀맵	경기 진행 중 게임머가 위치한 부스(Booth) 내부로 외부 관중석의 함성 등의 소리가 들려 게임머가 본래 알 수 없는 적의 상황을 파악해버리는 상황 또는 그런 행동을 일컫는 말.	눈맵 (시각에 의해 적의 상황을 파악)	이를 방지하기 위해 최근 대회에서는 ‘타임머신 부스’ 와 같은 방음기능이 강화된 부스를 이용하기도 한다.
	세팅 (Setting)	선수가 게임을 플레이하기에 최적화된 환경을 갖추기 위한 모든 노력을 일컫는 말.		세팅에는 크게 게임 내부 옵션 세팅과 장비 세팅의 두 가지가 있다.
	헤드셋 (Headset)	게임머가 착용하는 장비로서 헤드폰과 마이크가 결합된 형태의 장비.		
	이어셋 (Earset)	게임머가 착용하는 장비로서 이어폰과 마이크가 결합된 형태의 장비.		헤드셋과 달리 머리 위를 지나는 지탱부분이 없이 일반적인 인이어(In-Ear)이어폰과 마이크가 합쳐진 형태이다.
	타임머신 부스 (Time machine Booth)	부스란 게임장비, 좌석이 구비되어 선수가 직접 게임을 플레이하는 박스형태의 시설을 뜻한다. ‘타임머신 부스’ 로 명명된 시설은 이에 선수가 외부의 소리와 상황을 알 수 없도록 방음장치 등이 철저히 구비된 부스의 이름이다.		과거 불완전한 부스의 방음장치 등으로 인해 불미스러운 일이 발생한 적이 있어, 오늘날 대부분의 경기 진행시 타임머신 부스와 같이 외부와 철저히 차단된 환경을 조성하는 부스의 활용이 보편화되고 있다.
	방음 커튼	일반적인 부스에 설치되어 외부의 소리를 차단하는 목적으로 설치된 커튼		커튼방식의 방음장치는 과거 일명 ‘귀맵’ 논란을 일으킨 적이 있다.

〈표 2-3〉 이스포츠 리그 진행 및 중계 용어정리

3.2.1 LoL 용어정리

용어	뜻	유의어	비고
챔피언(Champion)	유저가 플레이하는 캐릭터들을 칭한다.	챔프, 영웅, 챔	
라인(Line)	게임 내에 적진과 통하는 세 갈래의 길을 칭한다.	공격로	공격로에서 성장하는 챔피언들을 라이너(Liner)라고 부른다.
미니언(Minion)	공격로에서 아군을 돕는 AI 유닛을 칭한다.	크립(Creep)	미니언을 죽여서 골드를 획득하는 행위를 파밍(Farming)이라고 한다.
CS (Creep Score)	미니언 또는 정글 몬스터를 죽여 얻는 점수를 칭한다.	막타	오직 막타를 통해서만 점수를 올릴 수 있으며, 이 점수는 획득한 골드와 직결된다.
막타	미니언이나 챔피언에게 마지막 공격을 가하여 처치하는 행위를 칭한다.		미니언에게 막타를 가해야 골드를 획득할 수 있다.
디나이(Deny)	상대방이 CS를 획득할 수 없게 방해하는 행위를 칭한다.		적 챔피언을 공격하거나 위협하는 방식으로 디나이가 이루어진다.
정글(Jungle)	3개의 공격로 외에 중립 몬스터들이 사는 곳을 칭한다.		정글에서 성장하는 챔피언을 정글러(Jungler)라고 부른다.
탑(Top)	3개의 공격로 중 가장 상단 공격로를 칭한다.	상단 공격로	
미드(Mid)	Middle의 약어로 3개의 공격로 중 중단 공격로를 칭한다.	중단 공격로	
봇(Bot)	Bottom의 약어로 3개의 공격로 중 가장 하단 공격로를 칭한다.	하단 공격로 바텀(Bottom)	
스왑(Swap)	각 라이너들이 자신의 라인을 맞바꾸는 것을 의미한다.		챔피언들이 상대하기 힘든 적수를 만났을 때 포지션을 변경하는 전략으로서 쓰인다.
AP	Ability Power의 약자로 마법공격력 또는 마법사를 의미한다.	주문력	
AD	Attack Damage의 약자로 공격력 또는 물리 주 공격수를 의미한다.	공격력	
누커(Nuker)	순식간에 엄청난 데미지를 주는 능력을 가진 챔피언을 뜻한다.		
원딜 (AD Carry)	원거리 기본공격이 주된 공격방식인 챔피언을 일컫는 말.	원딜러, AD, ADC(AD Carry)	원거리 기본공격은 물리공격이므로 AD 또는 ADC라는 용어로도 불린다.
서포터(Supporter)	물리 주 공격수의 성장을 도와주는 역할.	서폿	주로 원딜과 함께 바텀에서 성장한다.
브루저(Bruiser)	적에게 돌진하여 적의 주 공격수를 저지하는 역할.	딜탱	
한타	모든 챔피언이 모여 하는 큰 싸움을 말한다.		
CC기 (Crowd Control)	적을 상태 이상에 빠뜨리는 기술을 의미한다.	군중제어기	CC의 종류로는 스톤(기절), 에어본, 넉백, 침묵, 도발, 매혹, 공포 등이 있다.
이니시에이팅 (Initiating)	한타를 개시하는 행위를 말한다.	이니시	

로밍(Roaming)	영어 Roam에서 파생된 말로 한 라이너가 다른 라인으로 지원을 가는 행위를 뜻한다.		정글러가 라인으로 지원을 가는 경우, 갱킹(Ganking) 혹은 갱이라고 부른다.
미아(Mia)	Missing In Action의 약어로, 적이 시야에서 사라졌다는 것을 의미한다.	미드미아, ㅁㄷㅁㅇ, ㅁㅁ	주로 미드라이너가 로밍을 많이 가기 때문에, ‘미드’와 함께 쓰는 경우가 많다.
백 도어 (Back Door)	상대 챔피언이 다른 곳에 몰려있을 때 적을 우회하여 적 진영을 파괴하는 행위를 말한다.	백도	
트롤(Troll)	고의로 아군을 방해하는 행위를 말한다.	트롤링 (Trolling)	
포킹(poking)	적과의 대치상태에서, 원거리 공격을 가해 상대의 체력을 조금씩 깎는 것을 의미한다.	견제	
스플릿푸쉬 (split push)	한타 대치 중인 지역을 벗어나 포탑 제거, 라인 푸쉬 등을 하는 행위를 말한다.		주로 가장 강한 챔피언이 스플릿푸쉬를 하는데 그렇게 할 경우 최소 2명이 그 챔피언을 저지하러 가야한다. 이럴 경우 한타 대치 상황은 4:3이 되어 게임 운영에 이득을 취할 수 있다
카이팅 (kite-ing)	연날리기처럼 일정한 사거리, 범위를 유지하며 계속해서 데미지를 주는 것		포킹은 원거리 공격만 하는 것을 말하고 카이팅은 일정한 거리 유지란 점에서 다르다
프리징 (freezing)	라인의 밀고 당기는 상황을 일정한 지점에 멈추게(freeze)하여 CS 등 게임 운영적 우위를 취하려는 행위		
너프	챔피언의 능력 등이 하향되었다는 뜻	반의어: 버프	
신챔OP	새로 공개되는 챔피언은 게임의 밸런스를 해칠 정도로 강력하다는 뜻으로 이렇게 출시된 챔피언은 조금씩 약하게 수정되며 밸런스가 맞추어진다		게임 밸런스 조절의 어려움을 알 수 있다.
고인챔	현 시대의 게임 진행 분위기와 맞지 않거나 능력치가 부족하여 거의 사용하지 않는 챔피언을 말함		

<표 2-4> LoL 용어

용어	뜻	유의어	비고
이득	상호간 싸움을 진행했을 때 어떤 이익을 얻을 경우를 말함	개이득	
매라신	CJ entus 매드라이프 선수가 마치 신과도같이 잘 한다 하여 붙여진 말	메멘	
입롤	실제 게임을 하고 있지는 않지만 어렵고 현란한 기술의 구사 및 컨트롤을 혼수두는 것		
이결 나진이	나진 팀 경기의 내전에서 발생한 역전에서 생긴 말로, 극적인 뒤집기 상황에서 사용된다. 특히 “이결 XX이”로 응용된다		이결 나진이? 이결 리신이?

<표 2-5> LoL 신조어

3.3 스타크래프트2 용어정리

용어	뜻	유의어	비고
러쉬(Rush)	적 진영으로 공격을 가는 행위를 말한다.		
멀티(Multi)	처음 시작하는 자원지역 외에 다른 자원지역에 기지를 확장하는 것을 말한다.	확장	
앞마당	자신의 본 기지 바로 앞에 있는 자원지역을 말한다.		
삼룡이	자신의 본진과 앞마당 외에 두 번째로 가까운 멀티를 말한다.		
일점사	하나의 대상을 집중하여 공격하는 것을 의미한다.	점사, 썸사, 1.4	
더블	게임 초반에 빠르게 앞마당에 멀티를 짓는 것을 의미한다.		
바이오닉(Bionic)	테란의 유닛 조합이 해병, 불곰 등 생체유닛 위주로 구성되어 있는 것을 칭한다.		
메카닉(Mechanic)	테란의 유닛 조합이 공성전차, 토르 등 기계유닛 중심으로 구성되어 있는 것을 칭한다.		
바카닉(Bachanic)	바이오닉+메카닉의 약어로 조합이 생체유닛과 기계유닛이 섞여있는 것을 의미한다.		
산개	몽쳐있는 유닛들을 나누는 컨트롤을 말한다.		범위 공격의 피해를 최소화하는 기술.
빌드(Build)	테크 트리를 완성시키는 순서를 의미한다.		*테크트리 : 병력과 건물을 어떻게 생산할 지 나무처럼 뻗어가는 일종의 가이드.
GG	Good Game의 약자로 게임을 시작하거나 끝낼 때 인사의 의미로 사용.	ㅈㅈ, ww, ㅎㅎ	비슷한 의미로 GL(Good Luck), HF(Have Fun)이 있다.
APM	Action Per Minute의 약자로 분당 얼마의 명령을 내렸는지를 의미한다.	분당행동수	
엘리(Eli)	Eliminate의 약자로 상대 건물을 모두 파괴하는 것을 의미한다.		
백(Back)	공격을 멈추고 돌아오는 행위를 말한다.	100, 백	
날빌	날카로운 빌드 혹은 날림(식인) 빌드의 준말로 체계적이지 않아 상대가 예측할 수 없는 빌드를 의미한다.		
운영	경기를 이끌어 나가면서 관리하는 모든 것을 총칭하는 것. 자원의 소비·관리, 공수전환 등		실력을 평가하는 중요한 능력이라 볼 수 있음
견제	상대 방의 경기 운영을 방해하는 모든 활동을 말함		
드랍	수송한 병력을 떨어트리는 것		
빈집	어떠한 방어 유닛이나 건물이 없이 취약한 본진을 표현함		

<표 2-6> 스타크래프트2 용어

3.4 서든어택(FPS) 용어정리

용어	뜻	유의어	비고
에임	총구와 비슷한 의미로 총알이 날아가는 방향을 지시해주는 표시를 의미.	크로스 헤어(Cross Hair) 십자선	
끌치	끌어치기의 준말로 저격수가 갑작스레 튀어나온 상대를 순간적으로 에임을 끌어 맞추는 기술.		
패줌	패스트 줌(Fast Zoom)의 준말로 저격수가 순간적으로 줌 인을 하는 기술.	순줌	*순줌 : 순간 줌
칼전	총기를 사용하지 않고 칼로만 진행하는 전투를 의미한다.		
반샷	저격수의 총을 맞았지만 한번에 안 죽을 때를 의미한다		
각폭	수류탄을 벽에 한 번 튕겨 던지는 기술.		
스나	스나이퍼(Sniper)의 줄임말로 저격수를 의미한다.		*라플 : 라이플의 줄임말로 돌격병을 의미한다.
사플	사운드 플레이(Sound Play)의 준말로 발소리 등 소리를 이용하는 플레이를 의미한다.		
스왑(Swap)	주로 저격수들이 저격 총의 딜레이를 줄이기 위해 사격 후 보조무기로 바꿨다가 저격 총으로 바꾸는 행위를 의미한다.		
기방	기지방어의 준말로 아군의 기지를 방어하는 행위를 뜻한다.		
울베	우리 팀이 리스폰 되는 기지(베이스)를 의미한다.		*적베 : 적군의 베이스.
상탄	반동의 영향을 줄이기 위해 에임을 밑으로 내리며 쏘는 기술.		반동이 큰 총기를 사용할 때 주로 쓴다.
개돌	앞뒤 보지 않고 적을 향해 달려드는 것	개돌금지	

<표 2-7> 서든어택(FPS) 용어

III. 이스포츠 산업현황 조사

1. 이스포츠 기관 현황
2. 이스포츠 종목 현황
3. 이스포츠 프로게임단 현황
4. 이스포츠 미디어 현황
5. 이스포츠 대회 현황
6. 이스포츠 해외 현황

III. 이스포츠 산업현황 조사

1. 이스포츠 기관 현황

- 이스포츠 대회 조직 및 지원기관 유형으로는 크게 이스포츠 협단체와 정부기관을 들 수 있음.

1.1. 이스포츠 협 단체

1.1.1. 한국e스포츠협회(KeSPA: www.e-sports.or.kr)

- 한국e스포츠협회(KeSPA)는 2000년 2월에 개설된 민간 협단체기관으로 문화체육관광부가 승인하였으며 2009년 대한체육회 인정단체로 승인되었고, 2014년 문화체육관광부로부터 ‘이스포츠 산업지원센터’ 및 ‘이스포츠 종목선정기관’으로 지정받음으로서 민간단체에서 법정기구의 성격을 병행하고 있는 것이 특징임
- 2013년 KeSPA 주요 사업 개관
 - KeSPA 주요 사업으로 이스포츠 육성 지원 및 각종 세계대회에 국가대표선수단 선발/파견, 이스포츠 활성화를 위한 인프라 구축/운영, 프로게이머 등록제도 운영, 공인 대회의 표준 및 심사 기준 제정, 청소년 게임 문화 진흥 사업, 게임 관련 국제 교류 사업, 게이머의 권익 보호를 위한 교육훈련, 게임 방송 콘텐츠 관련 사업, 올바른 게임 문화 창달 및 사회 공헌사업을 위한 기부/봉사 사업 등 이스포츠 발전과 저변확대를 위한 다양한 사업을 지원하고 있음.
 - 2014년 2월 문화체육관광부로부터 ‘이스포츠 산업지원센터’ 및 ‘이스포츠 종목선정기관’으로 지정받아 2015년부터 본격적으로 운영에 들어갈 예정임.
- 2015 이스포츠 산업지원센터(안)
 - e스포츠 활성화 및 산업 경쟁력 강화를 위해 종목, 대회, 선수에 대한 적절한 실효성 있는 제도 및 정책 지원방안 수립
 - 지원대상자 선정 및 사후관리
 - 공익성, 저변확대 기여도, 투자규모, 투자계획, 운영수준, 인지도, 저명성 등

을 고려한 적절한 기준 수립 및 대상자 선정

- 이스포츠 선수등록 시스템 구축 및 은퇴대비 진로교육
 - 체계적인 선수 선발과 육성 및 관리를 위해 이스포츠 선수등록과 활동에 대한 절차와 기준 수립 (등록제도)
 - 이스포츠 선수등록 시스템을 운영할 웹사이트 구축
 - 이스포츠 선수의 소양제고 및 사회적 경쟁력 강화 등을 위해 소양교육 및 은퇴대비 진로교육 실시
- 이스포츠 인식제고 및 산업 인프라 연구 및 개발 지원

● 2015 이스포츠 산업지원센터 자문위원회

- 자문위원회 구성
 - 이스포츠 종목선정 기관 심의위원회 위원 포함, 당해 추진 사업 분야를 고려하여 이스포츠, 문화산업, 교육, 청소년, 체육 등의 분야로 10명 내외로 구성.
- 자문위원회 역할
 - 이스포츠 산업지원센터에서 수행할 지원정책 및 지원방안, 추진사업과 관련하여 사업수행에 필요한 정보 제공 및 자문
 - 중장기 발전 방안에 따른 문화부의 2016년 신규 추진필요 사업에 대한 정보 제공 및 자문

● 2015 이스포츠 종목선정 기관

- 이스포츠 종목 다양화 및 육성을 위해 국내에 유통되는 게임물 중 적합한 종목을 선정할 수 있도록 합리적인 기준과 절차를 마련
- 종목선정 기관 역할
 1. 이스포츠 종목선정 심의위원회 구성 및 운영
 2. 이스포츠 종목선정 기관 연구소 구성 및 운영
 3. 이스포츠 종목선정 심의대상 게임물 모의시험 설비 구축
 4. 그 밖의 이스포츠법 및 다른 규정에 의하여 종목선정 기관의 소관으로 정하는 사항
- 종목선정 기관 연구소 역할
 1. 이스포츠 종목선정 심의에 필요한 게임물 테스트 및 실태조사, 적격성 연구
 2. 이스포츠 종목의 활성화 실태조사 및 감시
 3. 이스포츠 적합성, 관련 규정, 기준 및 정책·제도에 대한 연구
 4. 그 밖의 종목선정 기관장에 의하여 연구소의 소관으로 위임 받은 사항

5. 이스포츠 종목선정 심의대상 게임물 모의시험 설비 운영

● 2015 이스포츠 종목선정 심의위원회

- 심의위원회 구성
 - 이스포츠 종목선정 기관 상임위원 1명을 포함하여 게임과 이스포츠에 대한 전문성과 경험이 풍부한 학계, 언론계, 유관기관 및 시민단체의 인사 중에 9인 이내로 구성.
- 심의위원회 역할
 1. 이스포츠 종목선정 심의규정 제정 및 개정에 관한 사항
 2. 이스포츠 종목선정 심의 및 선정
 3. 이스포츠 종목의 활성화 실태조사 및 감시
 4. 이스포츠 종목에 대한 종목지위 존속여부 심의
 5. 이스포츠 종목 관련 지원방안, 정책, 제도 개선 등에 관한 의견 제시
 6. 행정기관 및 지방자치단체의 이스포츠 대회에 적합한 종목 추천
 7. 위원회 규정의 제정·개정에 관한 사항
 8. 그 밖의 이스포츠법 및 다른 규정에 의하여 위원회의 소관으로 정하는 사항

● 예산현황

- 2012년 25억 원, 2013년 33억 원, 2014년 37억 원으로 증가

(단위 : 백만원)

2012	2013	2014
2,500	3,300	3,700

<표 3-2> KeSPA 예산현황

● 주요 실적

- 2005년부터 2013년 현재 다양한 이스포츠 대회를 주관하고 있으며, 이스포츠 최초 제95회 전국체육대회 동호인종목 참가

주요실적	[2014.02] 이스포츠 종목선정 기관, 이스포츠 산업지원센터 지정 [2014.03] 중앙대학교 이스포츠 특기자 전형 신설 발표 [2014.09] 이스포츠 최초 제 95회 전국체육대회 동호인종목 참가
------	--

<표 3-3> KeSPA 주요실적

1.1.2. 대한장애인e스포츠연맹(KeSA: www.ke-sa.org)

- 대한장애인 e스포츠 연맹은 2008년 9월 개설된 민간 협단체로, 주요 추진 사업 및 예산, 실적 등을 정리하면 다음과 같다.
- 2013년 KeSA 주요사업 개괄
 - 전국장애학생체육대회 이스포츠 주관(매년5월), 국제장애인 이스포츠 심포지움 개최, 전국장애인이스포츠클럽대회 개최, 장애인이스포츠클럽 및 지도자 교육 등 진행
- 주요실적
 - 7회에 걸친 전국 장애인학생 체육대회를 개최하였으며 그 밖에 세계 장애인 이스포츠대회 및 전국 어울림 이스포츠 대회등 활발한 장애인 이스포츠 대회를 개최.

주요실적	[2014. 08]제 8회 전국장애학생체육대회(이스포츠종목) [2014. 09] 전국장애인이스포츠클럽 온라인선수권대회 개최
------	---

<표 3-4> 대한장애인이스포츠클럽연맹(KeSA) 주요실적

1.1.3. 국제장애인e스포츠연맹(IeSA: www.ie-sa.org)

- 국제장애인e스포츠연맹(IeSA)는 2011년 11월에 개설된 국제NGO단체로 주요 추진 사업 및 예산, 실적 등을 정리하면 다음과 같다.
- 최근 IeSA 주요 사업 개괄
 - IeSA 주요 사업으로 세계대회 개최 및 국제 장애인이스포츠 심포지움 개최, 장애인이스포츠 국제표준화 사업 등을 추진하고 있음.
- 국제 장애인 이스포츠연맹 총회 개최
 - 미국, 독일, 중국, 남아프리카공화국, 싱가포르 등 12개국 참여하는 총회 개최
 - 신규 회원국 승인 및 참여국가 대상 국제이스포츠연맹 소개

● 국제 장애인 이스포츠 심포지엄 개최

- 국제 장애인 이스포츠 발전 방향 협의
- 장애인 이스포츠와 이스포츠 종목, 보조공학기기 연계 발굴 협의 등

● 국제 장애인 이스포츠 대회 개최

- 국가별 본선 : 6월 ~ 8월 개최 (약 15개국)
- 국가 대항전 : 서울 성북구에서 11월에 개최

● 예산현황

- 2014년 1억7천만원 확보

(단위 : 백만원)

2013	2014
-	170

<표 3-5> IeSA 예산현황

● 주요실적

- 2011부터 국제장애인이스포츠연맹 회원국 확보 및 세계대회 개최, 국제장애인이스포츠심포지엄개최 등을 추진해 왔음.

주요실적	[2014.11] 제1회 세계 장애인이스포츠 대회 개최(서울 성북구) 2014 국제장애인이스포츠 심포지움 개최(서울 성북구)
------	--

<표 3-6> IeSA 주요실적

1.1.4. 사단법인 국제교류연맹(IEF: www.ief.kr)

- IEF 조직위원회는 한국 중국 정부의 공식 후원 아래 2003년 출범한 범국가적 단체이며 주요 추진 사업 및 예산, 실적 등을 정리하면 다음과 같다.
- IEF 국제 대회 및 정치 경제 문화 청소년 등 다양한 교류행사를 통하여 대한민국의 국제적 위상 신장에 공헌하고 이스포츠를 비롯한 IT 관련 산업 발전에 기여

● 최근 IEF 주요 사업 개괄

- 국제 e-Culture 페스티벌 개최
- IEF2013 성남 국제게임페스티벌 개최
- 지방자치단체 등의 중국 교류 지원
- 한국과 중국 공청단중앙과 청소년 교류.

● 예산현황

(단위 : 백만원)

2011	2012	2013	2014
1,400	400	380	미공개

<표 3-7> IEF 예산현황

● 주요실적

- 매년 IEF 대회 개최 및 IDF 대회를 개최하여 한중 양국간 상호 발전과 협력을 도움

주요실적	[2013.10] IEF2013 성남 국제 게임 페스티벌 개최 [2013.10] IEF2014
------	---

<표 3-8> IEF 주요실적

1.1.5. 국제이스포츠연맹(IeSF: www.iesf.kr)

- 국제e스포츠연맹(IeSF)는 문화체육관광부의 승인을 얻어 2008년 11월에 개설된 세계 최초이면서도 유일한 이스포츠 국제단체이며, 2014년 4월 국제스포츠생활체육연맹(TAFISA)의 정회원으로 승인되어 활동하고 있다.

- TAFISA는 각 나라의 놀이문화 중 건전하고 장기적으로 육성 가능한 생활체육 스포츠를 발굴하고 이를 종목화하는 기구로서 전 세계 120개국이 넘는 나라에서 180개 이상의 종목 회원을 보유하고 있는 세계 최대 생활 스포츠 조직이다.

● 최근 IeSF 주요 사업 개괄

- IeSF 주요 사업으로 Sport Accord 가맹추진사업(글로벌 정식체육종목화), 세계대회 주최 및 대륙별 챔피언십 후원, 국제 e스포츠 심포지엄 주최, e스포

츠 국제표준화 사업 등을 추진하고 있음.

● 회원국현황

- 2014년 신규 회원국: 아랍에미레이트(UAE)
- 총 회원국 수: 44개국

● 예산현황

(단위 : 백만원)

2012	2013	2014
250	300	미공개

<표 3-8> IeSF 예산현황

● 주요 실적

- 2008년부터 국제e스포츠연맹 회원국 확보 및 세계대회 개최, 국제e스포츠심포지엄개최, Euro Conference 개최등을 추진해 왔음.

주요실적	[2014.11] 제6회 IeSF 월드챔피언십(The 6th e-Sports World Championship Baku 2014) 아제르바이잔에서 개최
------	--

<표 3-10> IeSF 주요실적

1.2. 공공기관

● 조사대상: 이스포츠 관련 업무를 수행하는 공공기관 16곳.

- 한국콘텐츠진흥원
- 경남문화예술진흥원
- 한국이스포츠협회경상북도지회
- 광주정보문화산업진흥원
- 대구디지털산업진흥원
- 대전문화산업진흥원
- 부산정보산업진흥원
- 서귀포시청(제주특별자치도)
- 서울산업진흥원
- 용인시(경기도)
- 울산경제진흥원
- 인천정보산업진흥원
- 전남정보문화산업진흥원
- 전북디지털산업진흥원
- 충남문화산업진흥원
- 충청북도지식산업진흥원

● 주요 현황

- 주요 사업: 사업규모가 큰 한국콘텐츠진흥원을 제외한 나머지 15개 공공기관의 이스포츠 사업은 거의 대부분 KeG 지역 선발전 개최와 KeG 본선 참여와 관련된 사업들이었다. 지역 선발전은 광역·기초단체의 페스티벌의 한 영역으로 자리매김한 경우도 있었고 독자적인 행사로 치르면서 다양한 부대행사를 함께 진행하는 경우도 있었다.
- 평균예산 및 담당인력: 15개 공공기관(한국콘텐츠진흥원 제외)의 이스포츠 관련 평균예산은 약 5천만 원이었으며, 담당인력은 1~2명인 것으로 조사되었다.

1.2.1. 한국콘텐츠진흥원(www.kocca.kr)

- 개설시기: 2009. 5.
- 기관명: 한국콘텐츠진흥원
- 담당부서 및 인력 현황: 게임산업팀 / 담당인력 1명

● 주요 업무

- 대통령배 아마추어 이스포츠 대회, 전국 장애학생 이스포츠 대회, 세계 장애인 이스포츠 대회, 국제 이스포츠 페스티벌, 글로벌 이스포츠 콘텐츠 제작지원, 이스포츠 실태조사, 이스포츠 산업지원센터 자문위원회

● 2014년 예산: 2013년 대비 4억 원 증가한 10억 원.

(단위: 백만원)

2011	2012	2013	2014
400	600	600	1,000

<표 3-11> 한국콘텐츠진흥원 관련 예산

● 2014년 주요 실적

- 제6회 대통령배 전국아마추어 이스포츠대회 개최
 - 예선 : 2014.8월~9월 / 16개 지자체
 - 본선 : 2014.10.3(금)~10.5(일) / 천안시 천안삼거리공원
 - 종목 : 총 7개 종목(LOL, 하스스톤, 스페셜포스1/2, 윈드러너, 모두의 마블)
 - 참가자 : 총 16개 지자체 대표선수 2,312명(※세종시는 충남과 통합)
 - 종합순위 : 1위 경기도(국무총리상), 2위 서울특별시, 3위 대구광역시
- 제10회 전국 장애학생 이스포츠대회 개최
 - 예선: 2014.5월~8월 / 17개 시·도 교육청
 - 본선: 2014.9.2.(화)~9.3(수) / 서울시 양재동 더케이서울호텔
 - 종목: 총 8개 종목(Xbox360 키넥트스포츠 육상, 호텔로, 프리스타일2, 마구마구, 차구차구, 다함께 붕붕붕, 오목)
 - 참가자: 전국 17개 시도교육청 230여 특수학교·특수학급 장애학생, 일반학생, 학부모, 지도교사 등 641명
- 2014 국제 이스포츠 페스티벌 개최
 - 대표선발: 2014.11.14(금) / 7팀 19명
 - 본선: 2014.12.5(금)~12.7(일) / 중국 광저우 하이신샤 경기장
 - 종목: 3개종목(LOL, 스타2, AVA)
 - 참가자: 5개국 53명 참가
- 제1회 세계 장애인 이스포츠 대회
 - 기간: 2014.11.5.(수)~11.7(금)
 - 장소: 서울 성북구 경동고등학교 체육관, 성북구청 성북아트홀
 - 종목: 6개종목(LOL, 스타2, 스페셜포스2, 카트라이더, 키넥트스포츠, 역전맛짱타구K)
 - 참가자: 11개국 200여명

1.2.2. 경상남도(www.gcaf.or.kr)

- 개설시기: 2013년 7월
- 기관명: (재)경남문화예술진흥원
- 담당부서 및 인력 현황: 콘텐츠 영상사업부 연구원 1명.
- 주요 업무
 - 융합형 게임 콘텐츠산업 육성
 - KeG 경남대표 선발전 및 본선대회 참가
- 2014년 예산: 2013년 대비 2천 1백만 원 증가한 4천 6백만 원.

(단위: 백만원)

2011	2012	2013	2014
	27	25	46

<표 3-12> 경남문화예술진흥원 관련 예산

- 2014년 주요 실적
 - 경남 이스포츠 대회 및 KeG 경남대표선발전 및 본선 참가
 - 경남 이스포츠대회 550명, 경남대표선발전 150명, 본선 17명 참가.
 - 경남 이스포츠대회 부대행사로 드론게임, 로봇하키, 보드게임, 모바일게임 앱 체험, 스템프릴레이 등 지역 게임개발사 콘텐츠 전시 및 체험을 진행하였다.

1.2.3. 경상북도(www.kbes.or.kr)

- 개설시기: 2010년 8월
- 기관명: (사)한국이포츠협회경상북도지회
- 담당부서 및 인력 현황: 경상북도청 문화체육관광국 문화예술과 / 한국이스포츠협회경상북도지회 총무국 2명(총무차장, 대외협력팀장)
- 주요 업무
 - KeG 경상북도대표선발전
 - 인터넷안전지킴이 동아리운영
 - 콘텐츠 창의교육 운영

- 2014년 예산: 2013년 대비 3백만 원 증가한 7천 3백만 원.

(단위: 백만원)

2011	2012	2013	2014
160	250	70	73

<표 3-13> 한국이포츠허브경상북도지회 관련 예산

- 2014년 주요 실적

- 8월 9일~10일: 제6회 경상북도지사배 e-스포츠 한마당 개최.

1.2.4. 광주(www.gitct.or.kr)

- 개설시기: 2002년 6월

- 기관명: 광주정보문화산업진흥원

- 담당부서 및 인력 현황: 산업진흥본부 콘텐츠산업팀 1명

- 주요 업무

- KeG 광주대표 선발전 및 KeG 준비 및 참가

- 2014년 예산: 2013년 대비 2천만 원 증가한 1억 원.

(단위: 백만원)

2011	2012	2013	2014
140	80	80	100

<표 3-14> 광주정보문화산업진흥원 관련 예산

- 2014년 주요 실적

- 광주 이스포츠대회 개최 및 주관.

1.2.5. 대구(www.dip.or.kr)

- 개설시기: 2002년 6월

- 기관명: (재)대구디지털산업진흥원

- 담당부서 및 인력 현황: 창조산업육성단 창조산업기반팀 1명 내외

- 주요 업무

- KeG 대구 대표 선발전 개최

- 2014년 예산: 2013년 대비 2백만 원 증가한 8백만 원.

(단위: 백만원)

2011	2012	2013	2014
2	1	6	8

<표 3-15> 대구디지털산업진흥원 관련 예산

1.2.6. 대전(www.djacts.kr)

- 개설시기: 2007년 11월
- 기관명: (재)대전문화산업진흥원
- 담당부서 및 인력 현황: 대전광역시 문화산업과 문화콘텐츠산업계 / 대전 문화산업진흥원 전략사업부 콘텐츠진흥팀 1명

- 주요 업무

- 2008년부터 2014년까지 이스포츠 한발대전 대회 개최 및 주관

- 2014년 예산: 2013년 대비 8백만 원 감소한 2천 2백만 원.

(단위: 백만원)

2011	2012	2013	2014
80	80	30	22

<표 3-16> 대전문화산업진흥원 관련 예산

- 2014년 주요 실적
 - 9월: 2014년 이스포츠 한발 大戰
 - 10월: 6회 대통령배 KeG 대전대표 출전 성과 전국 5위

1.2.7. 부산(www.busanit.or.kr)

- 개설시기: 2002년 9월
- 기관명: (재)부산정보산업진흥원
- 담당부서 및 인력 현황: 콘텐츠사업부 1명

● 주요 업무

- KeG 부산 대표선발전 및 전국본선 참가지원,
- 부산 이스포츠 페스티벌 주관

● 2014년 예산: 2013년과 동일한 1억 5천만 원.

(단위: 백만원)

2011	2012	2013	2014
180	180	150	150

<표 3-17> 부산정보산업진흥원 관련 예산

● 2014년 주요 실적

- 9월: LoL 챔피언스 섬머 2014 결승전 개최 후원
- 9~10월: KeG 지역 선발전 및 본선 참가

1.2.8. 서귀포시(www.seogwipo.go.kr)

● 개설시기: 2006년 7월

● 기관명: 제주특별자치도 서귀포시청

- 경기도와 마찬가지로, 광역단체에서 이스포츠를 전담하는 부서는 없으며 기초단체인 서귀포시청에서 이스포츠 관련 사업을 진행하고 있다.

● 담당부서 및 인력 현황: 서귀포시 안전자치행정국 정보화지원과

● 주요 업무

- KeG 제주대표 선발전 주관 및 서귀포 이스포츠 한마당 개최

● 2014년 예산: 2013년 대비 1천만 원 증가한 6천만 원.

(단위: 백만원)

2011	2012	2013	2014
	50	50	60

<표 3-18> 서귀포시청 관련 예산

● 2014년 주요 실적

- 2007년부터 2014년까지 서귀포 이스포츠 한마당 개최
- 2009년부터 매년 KeG 지역 예선전 및 본선 참가

1.2.9. 서울(www.sba.seoul.kr)

- 개설시기: 1998년 3월
- 기관명: (재)서울산업진흥원
- 담당부서 및 인력 현황: 창조산업본부 콘텐츠산업팀 1명
- 주요 업무
 - KeG 서울지역 예선전 개최 및 본선대회 참가
 - 이스포츠 페스티벌 개최 등
- 2014년 예산: 2013년 대비 2백만 원 증가한 1천 2백만 원.

(단위: 백만원)

2011	2012	2013	2014
925	750	10	12

<표 3-19> 서울산업진흥원 관련 예산

- 2014년 주요 실적
 - KeG 본선 참가, 전체 2위

1.2.10. 용인시(www.ycf.or.kr)

- 기관명: 경기도 용인시청
 - 경기도의 경우, 광역단체에서 이스포츠를 전담하는 부서는 없으며 기초단체인 용인시에서 자체적으로 매년 9월에 주최하는 용인사이버과학축제에 경기도가 예산을 지원하는 형태로 이스포츠 사업이 운영되고 있다.
- 이스포츠 관련 주요 업무
 - 용인사이버과학축제 중 KeG 경기지역 대표선발전.
- 담당부서 및 인력 현황: 용인시 정보통신과 1명.
- 2014년 예산: 2013년과 동일한 1억 5천만 원.

(단위: 백만원)

2011	2012	2013	2014
1,200	400	150	150

<표 3-20> 용인시청 관련 예산

● 주요 실적

- KeG 경기지역 대표선발전 개최('10년~14년)
- KeG 종합우승('12년~14년)

1.2.11. 울산(www.uepa.or.kr)

● 개설시기: 2002년 1월

● 기관명: (재)울산경제진흥원

● 담당부서 및 인력 현황: 소프트웨어지원센터 1명

● 주요 업무

- KeG 울산지역 대회 개최(울산이스포츠대회)

● 2014년 예산: 2013년과 동일한 3천만 원.

(단위: 백만원)

2011	2012	2013	2014
30	30	30	30

<표 3-21> 울산경제진흥원 관련 예산

● 2014년 주요 실적

- KeG 지역대표 선발전 개최

1.2.12. 인천(www.inis.or.kr)

● 개설시기: 2002년 7월

● 기관명: 인천정보산업진흥원

● 담당부서 및 인력 현황: 문화산업진흥단 문화창조팀 1명

● 주요 업무

- 인천지역 아마추어 이스포츠대회 개최 및 KeG 참가.

- 2014년 예산: 2013년과 동일한 2천만 원.

(단위: 백만원)

2011	2012	2013	2014
60	20	20	20

<표 3-22> 인천정보산업진흥원 관련 예산

- 2014년 주요 실적

- 10월: 제6회 인천 이스포츠대회 개최(164명 참가 인천대표 20명 선발) 및 제6회 KeG 참가(종합 5위)

1.2.13. 전남(www.jcia.or.kr)

- 개설시기: 2008년 8월
- 기관명: (재)전남정보문화산업진흥원
- 담당부서 및 인력 현황: 콘텐츠사업팀 1명
- 주요 업무

- 전라남도 이스포츠대회 주관 및 이스포츠 관련 콘텐츠 개발 지원 등

- 2014년 예산: 2013년과 동일한 4천만 원.

(단위: 백만원)

2011	2012	2013	2014
70	30	40	40

<표 3-23> 전남정보문화산업진흥원 관련 예산

- 2014년 주요 실적

- 10월: 전남 이스포츠대회 선발전 및 KeG 동호인종목 출전(FIFA 3 부문 1위)

1.2.14. 전북(www.cidt.or.kr)

- 개설시기: 2000년 8월
- 기관명: (사)전북디지털산업진흥원
- 담당부서 및 인력 현황: 콘텐츠사업팀 1명

● 주요 업무

- KeG 전북대표선발전 주관 및 본선대회 참가

● 2014년 예산: 2013년과 동일한 1천만 원.

(단위: 백만원)

2011	2012	2013	2014
15	10	10	10

<표 3-24> 전북디지털산업진흥원 관련 예산

● 2014년 주요 실적

- 10월: 제6회 KeG대회 전북대표선발전 개최 및 본선 출전(전체 8위)

1.2.15. 충남(www.ctia.kr)

● 개설시기: 2005년 11월

● 기관명: (재)충남문화산업진흥원

● 담당부서 및 인력 현황: 기반조성팀 2명

● 주요 업무

- KeG 충남대표 선발전 진행

● 2014년 예산: 2013년과 동일한 1천만 원.

(단위: 백만원)

2011	2012	2013	2014
400	400	10	10

<표 3-25> 충남문화산업진흥원 관련 예산

● 2014년 주요 실적

- 제6회 KeG 대회 충남대표 선발전 개최

1.2.16. 충북(www.cbkipa.net)

- 개설시기: 2003년 8월
- 기관명: 충청북도지식산업진흥원
- 담당부서 및 인력 현황: 문화관광사업부 1명
- 주요 업무
 - KeG 충북대표 선발전
- 2014년 예산: 2013년과 동일한 3천만 원.

(단위: 백만원)

2011	2012	2013	2014
27	27	30	30

<표 3-26> 충청북도지식산업진흥원 관련 예산

- 2014년 주요 실적
 - 제6회 충청북도 이스포츠대회 개최.

1.3. 이스포츠 관련 학교

- 이스포츠 관련 교육기관(학교, 학과)을 조사하여 총 4곳(고등학교 2, 대학 2) 으로부터 자료를 받았다.

1.3.1. 전남과학대학교(CTU)(www.gdca.or.kr)



<그림 3-1> 전남과학대학교 로고

- 개설시기: 2007
- 구분: 전남과학대학교 이스포츠과
- 계열: 이스포츠계열
- 모집정원: 30명
- 교원인원: 교수5명
- 학생인원: 1학년(30명), 2학년(30명)
- 커리큘럼: 이스포츠전문가 양성에 필요한 교과목
- 인력 양성방향: 이스포츠산업인 육성
- 취업현황: 비공개

1.3.2. 한국게임과학고등학교(<http://www.game.hs.kr>)

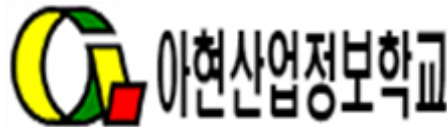


<그림 3-2> 한국게임과학고등학교 KG리더스 로고

- 개설시기: 2005

- 구분: 한국게임과학고등학교 KG리더스 팀
- 계열: 게임개발학과(이스포츠 전공)
- 모집정원: 7명
- 교원인원: 담당교사 4명(코치포함)
- 학생인원: 1학년 6명, 2학년 5명 3학년 3명
- 커리큘럼: 이스포츠전략, 이스포츠기획, 이스포츠개론, 게임기획방송, 웹디자인
- 인력 양성방향: 프로게이머, 심판, 리그 기획 및 운영, 게임 마케팅 등 이스포츠 전문가 양성을 목표로 함.
- 취업현황: 프로게이머 2명,

1.3.3. 아현산업정보학교(<http://www.ahyeon.sc.kr>)



<그림 3-3> 아현산업정보학교 로고

- 개설시기: 2008.03.01
- 구분: 아현산업정보학교 이스포츠 학과
- 계열: 서비스 계열
- 모집정원: 30명
- 교원인원: 교사 2명
- 학생인원: 3학년(29명)
- 커리큘럼: 컴퓨터 게임기획, 멀티미디어 실무, 컴퓨터 게임 그래픽, 컴퓨터 게임 프로그램, 방송시스템
- 인력 양성방향: 이스포츠산업인 육성
- 취업현황: 프로게이머 1명, 기타 1명

1.3.4. 청강문화산업대학교(<http://www.ck.ac.kr>)



<그림 3-4> 청강문화산업대학교 로고

- 구분: 청강문화산업대학교 콘텐츠스쿨 컴퓨터게임전공
- 모집정원: 160명
- 2011년 5스쿨 체제 출범(콘텐츠, 에코라이프, 패션, 뮤지컬, 모바일 스쿨)하면서 기존의 이스포츠학과가 콘텐츠스쿨 게임전공으로 개편되어 이스포츠 전공에 대한 성격은 약화되었으나 KeG 심판 지원 등의 활동을 지속적으로 펼치고 있음.

2. 이스포츠 종목 현황

- 2014년도 대한민국의 이스포츠 종목은 2014년 8월 현재 한국이스포츠협회 공인종목 22종목과 공인종목 이외에 이스포츠 대회를 표방하거나 이스포츠 대회에 종목으로 참가한 21종목 등 총 43종목이 현재 이스포츠 종목으로 파악됨
- 2015년 이스포츠 종목선정기관의 활동과 함께 이스포츠 종목의 기준과 선정 절차가 공식화될 예정임

2.1. 한국이스포츠협회 공인종목

- 한국이스포츠협회(KeSPA) 이스포츠 공인 종목 제도가 운영되고 있으며, 2014년 8월 현재 22개의 공인종목이 존재함
- 그러나 공인종목 중 대다수는 오래전에 서비스되던 종목인 경우가 대부분이어서 대회가 열리지 않는 유명무실한 경우가 존재함

순번	종목명	개발사	퍼블리셔	장르	연령등급
1	스타크래프트	블리자드	블리자드 코리아	RTS	12세
2	피파	EA	EA코리아	스포츠	전체
3	카운터 스트라이크	밸브 코퍼레이션		FPS	18세
4	철권	반다이 남코 게임스	반다이 남코 파트너스	대전 액션	전체
5	위닝일레븐	KONAMI	KONAMI 코리아	스포츠	전체
6	워크래프트3	블리자드	블리자드 코리아	RTS	15세
7	카트라이더	넥슨	넥슨	레이싱	전체
8	스페셜포스	드래곤플라이	네오위즈 게임즈	FPS	15세
9	갯애프드	윈디소프트	윈디소프트	대전 액션	전체
10	서든어택	게임하이	CJ E&M, 넥슨	FPS	15세
11	테일즈 런너	라운 엔터테인먼트	나우콤	액션 레이싱	전체
12	던전앤파이터	네오플	넥슨	액션 MMORPG	12세
13	샷 온라인	온네트	한게임	스포츠	15세

14	A.V.A	레드덕	네오위즈 게임즈	FPS	15세
15	슬러거	와이즈캣	네오위즈 게임즈	스포츠	전체
16	카운터 스트라이크 온라인	밸브스튜디오	넥슨	FPS	15세
17	펍프잇업	안다미로	안다미로	리듬 액션	전체
18	피파온라인2	네오위즈게임즈, EA	네오위즈 게임즈	스포츠	전체
19	아발론 온라인	모본	위메이드 엔터테인먼트	RTS	15세
20	스페셜포스2	드래곤플라이	CJ E&M	FPS	15세
21	리그오브레전드	라이엇게임즈	라이엇 게임즈	AOS	12세
22	스타크래프트2	블리자드	블리자드	RTS	12세

<표 3-27> 한국이스포츠협회 공인종목

2.2. 공인 종목 이외에 이스포츠 대회 개최 종목

● 2012년 이후 신규 이스포츠 공인종목 선정이 되지 않았지만, 이스포츠 종목을 표방하는 종목들이 다수 존재함

- 특히 모바일 종목의 경우 공인종목으로 선정된 종목이 없지만, KeG를 비롯한 주요 이스포츠 대회에 정식종목으로 채택되는 등 공인종목선정의 사각지대에 존재하는 종목이 다수 있음
- 본 조사에서는 2013년 9월에서 2014년 11월 사이에 개최된 이스포츠 대회에 채택된 공인종목 이외의 종목을 이스포츠 종목의 범주에 포함시켰으며, 공인 종목 이외의 이스포츠 종목은 총 21종목임

● 공인종목 이외 이스포츠 종목 특성

- 장애인 종목(7종목): 모바일 종목 2종목 포함
- 모바일 종목(7종목)
- 온라인 종목(9종목): 최근에 출시된 온라인 종목들은 대부분 비공인 종목임
- PC 종목(2종목)
- 콘솔종목(1종목): 장애인 종목과 중복

● 이스포츠 종목 지정 및 정비제도가 시급히 요구됨

- 체계적이고 일관성 있는 이스포츠 종목 육성 및 관리를 위해 통일된 종목 지정 및 운영이 필요하며, 향후 이스포츠 종목선정 심의위원회가 이런 역할을 할 것으로 기대됨

● KeSPA 공인종목 이외의 이스포츠 종목들

순번	종목명	개최 대회
1	도타2	KDL(KeSPA 공동주관)
2	원드러너	2013, 2014KeG/IEEF 2013 성남
3	디스코 판다	
4	피파온라인3	2013 KeG/ 피파온라인 챔피언십 2013
5	사이퍼즈	앤선토너먼트
6	포코팡	포코챔스
7	모두의 마블	2014 KeG/ 전국민모두의 마블대회
8	하스스톤	2014 KeG/ 하스스톤 인비테이셔널
9	블레이드 앤 소울	블레이드 앤 소울 비무제
10	키넥트 스포츠 육상	제10회 전국장애학생이스포츠대회
11	호텔로	
12	프리스타일2	
13	마구마구	
14	차구차구	
15	다함께 붕붕붕	
16	카운터스트라이크 온라인	더 챌린지 시즌
17	히어로즈 오브 스톰	ZOTAC HEROES ARENA
18	더 킹오브파이터즈m	KOF M 배틀토너먼트 그랜드파이널
19	월드오브탱크	WGL APAC 시즌
20	ULTRA STREET FIGHTER IV	WECG 한국대표 선발전
21	역전맞짱탁구k	제1회 세계 장애인 이스포츠대회

<표 3-28> KeSPA 공인종목 이외의 이스포츠 종목들

3 이스포츠 국내외 대회 현황

3.1. 국내대회

- 기준: 2013년 9월(2013년 이스포츠 실태조사 이후)~2014년 11월 국내에서 개최된 ‘이스포츠’ 라는 이름으로 개최된 종목을 조사하여 정리함
 - 대회의 기준: 대회의 명칭을 기준으로 대회 수를 파악했으며, 장기리그 및 시즌제 경기는 라운드와 시즌명칭을 대회 수에 산입하여 계산함
 - 상세한 대회 개요는 부록 참조
- 대회 수: 79개 대회
- 종목 수: 36개 종목

3.1.1. 대회 분석

● 오프라인 대회

주최	대회수(회)	종목수	비고
정부/협단체	9	20개	프로리그, 전국체육대회, KeG 등
종목사/방송사	70	31개	액션토너먼트 외 모두 단일종목
누계	79개		71개 대회 총상금: 75억4804만원

<표 3-29> 국내 오프라인 대회

- 총 36개 종목(중복 포함)을 가지고 79회의 대회가 개최되었음.
 - 상금이 없는 이벤트 대회 및 홍보대회(11회)는 산출에서 제외함
- 정부 협단체의 대회는 모바일과 캐주얼이 포함된 다양한 종목의 대회가 많았음
- 종목사/방송사 주최 대회는 단일종목의 대회 혹은 리그로 운영되는 경향이 강함
- 총상금 규모: 약 75억 4804만원(69개 대회)
 - 총상금이 밝히지 않거나 불분명(예: 상금누적 방식경기)은 제외함
 - 미화로 수령한 상금은 환율 1100원으로 계산함

- 특징: 전체 이스포츠 대회 중 71개 대회의 본선 및 결승 서울 및 수도권에서 개최됨
 - 일부 지방결승 경기도 부산 및 강원권 등 유명 관광지 중심으로 개최되었기에 소외된 지방지역이 다수 존재함
- 다종목 대회(6개 대회)의 평균 종목 수는 5.5개 였음

● PC방 대회

- 2014년 1월부터 2014년 11월 현재 개최된 전국규모의 PC방 및 온라인 대회 조사를 통해 주요 29개 대회를 조사함
- 가장 빈번하게 열리는 대회: LoL PC방 토너먼트(매주 토요일 개최)
- PC방 대회 개최 상위 종목(매주 토요일 정기적으로 개최되는 lol 제외)
 - 1) 도타2 : 7회
 - 2) 피파온라인 : 4회
 - 3) 서든어택 : 3회
 - 4) 월드오브탱크 : 2회
 - 4) 스타1 : 2회
 - 4) 하스스톤 : 2회(비어파티 포함)
 - 7) 로스트사가 : 1회
 - 7) 버블파이터 : 1회
 - 7) 블랙스쿼드 : 1회
 - 7) 스타2 : 1회
- 상금 및 부상: 최대 총상금 2000만원에서 게임머니 지급까지 상금 및 부상의 규모는 편차가 매우 컸음

종목	대회명	기간	우승상금	총상금
LOL	2014 PC방 토너먼트	매주 토요일		
도타2	코리아 도타 2 리그 시즌 1 PC방 리그	2.23	10만원	10만원
로스트사가	넥슨 플레이엣과 함께하는 넥슨 PC방 대회	2.15	게임머니	
피파온라인3	피파온라인3 PC방대회	2.9&2.16		800만원
도타2	코리아 도타 2 리그 시즌 1 PC방 리그	3.9&23	10만원	10만원
LOL	제4회 전국 PC방 최강자전 개최	3.22&3.29	200만원	700만원
하스스톤	이화여대 하스스톤 대회	4.4	아이패드 미니	
피파온라인3	피파온라인3 PC방대회	4.12&4.19	100만원	캐시포함 500만원
도타2	코리아 도타 2 리그 시즌 2 PC방 리그	5.3&17&31	10만원	상금10만원
사이퍼즈	PC방 챔피언스 리그	5.10~6.15	게임머니	게임머니
서든어택	서든어택 피시방 대회	5.31&6.7	50만원	80만원
도타2	코리아 도타 2 리그 시즌 2 PC방 리그	6.7&14	상금10만 원	상금10만원
스타2	레드불 뱅크래프트 2014(Red Bull Bang Craft 2014)	7.25	15만원	15만원
도타2	코리아 도타 2 리그 시즌 3 PC방 리그	8.9&8.23	최대 80만원	최대 80만원
LOL/스타1/피파 온라인/서든어택	제닉스배 전국 PC방 최강자전	8월~11월	비고	2000만원
월드오브탱크	월드오브탱크 3대3 아마추어 토너먼트 대회	8.23~9.24	게임골드	
스타1	스타크래프트 PC방 대회	8.24&31		
도타2	코리아 도타 2 리그 시즌 3 PC방 리그	9.13&9.27	최대 80만원	최대 80만원
피파온라인3	피파온라인3 PC방대회	9.20&27		
월드오브탱크	월드오브탱크 게릴라 투어	10.19~12.6	게임아이 템	
LOL	LOL PC방 대회	10.25&11.1		
서든어택	탑클래스배 서든어택 전국 PC방 대회	10.27~11.30	250만원	360만원
도타2	코리아 도타 2 리그 시즌 4 PC방 리그	11.8&11.22	최대 80만원	최대 80만원
싸이퍼즈	PC방 챔피언스 리그	11.8~12.7	게임머니	게임머니
블랙스워드	블랙스워드 전국 pc방 대회	11.14~12.21	100만원	500만원
서든어택	서든어택 피시방 대회	11.15&21		
버블파이터	버파! 어디가?	11.29~15.1.1 0		

<표 3-30> PC방 주요대회

3.2. 해외대회

3.2.1. 대회현황

- 해외 대회는 주로 게임종목사가 개최하는 월드챔피언십유형과 지역 이스포츠경기단체(orgernazer)가 조직하는 경기로 크게 구분됨
 - 경기단체주최 대회: IeSF, WCG, Dreamhack, IEM, WECG 등
 - 종목사 주최 대회: LCS, WCS, TI, Blizzcon 등
- 본 조사에서는 경기단체 주최 대회 및 종목사 주최 대회 14개 종목 58개 대회를 대상으로 조사함(자세한 대회 내역은 부록 참조)
- 국제대회 개요
 - 대회 경기 수: 58회
 - 종목 수: 14개
 - 상금규모: 19,266,605달러(53개 대회 합산)
 - 한국인 우승자(우승팀) 대회 수: 39 개 대회
 - 1) 스타2: 34개 대회
 - 2) LoL : 3개 대회
 - 3) 기타: 1개 대회
 - 주요 종합대회: 5개 대회
 - 1) WCG
 - 2) MLG
 - 3) Dreamhack
 - 4) IEM season 8
 - 5) e-Sports World Championship

3.2.2. IeSF 회원국 현황 (2014년 11월 기준)

대륙	국가명	비 고
유럽 (19개국)	네덜란드, 노르웨이, 덴마크, 러시아, 루마니아, 마케도니아, 벨기에, 불가리아, 세르비아, 스웨덴, 스위스, 스페인, 아제르바이잔(승인), 오스트리아, 우크라이나, 이스라엘, 조지아(승인), 포르투갈, 핀란드	- 정부 승인: 19개국 - 체육회/체육부 승인: 2개국
아시아 (18개국)	대한민국(승인), 말레이시아, 몰디브(승인), 몽골(승인), 방글라데시, 베트남(승인), 스리랑카, 싱가포르, 아랍에미리트, 이란(승인), 인도, 인도네시아, 중국(승인), 카자흐스탄(승인), 타이완(승인), 타지키스탄(승인), 태국, 필리핀	- 정부 승인: 18개국 - 체육회/체육부 승인: 9개국
아프리카 (4개국)	나미비아(승인), 남아프리카공화국(승인), 이집트(승인), 튀니지	- 정부 승인: 4개국 - 체육회/체육부 승인: 3개국
미주 (2개국)	브라질, 캐나다	- 정부 승인: 2개국 - 체육회/체육부 승인: 없음
오세아니아 (1개국)	호주	- 정부 승인: 1개국 - 체육회/체육부 승인: 없음
합계	44개국	

<표 3-31> IeSF 회원국 현황(2014년 11월 기준)

3.2.3. 해외 이스포츠 비즈니스 주요 동향

● 아마존, 이스포츠 스트리밍 서비스 트위치 1조원에 인수

- 2014년 8월 25일 이스포츠 스트리밍 서비스로 유명한 트위치(Twitch) 아마존에 인수
- 인수하는 비용: 9억7000만 달러로 우리나라 돈으로 환산하여 1조원에 이르는 어마어마한 액수
- 시사점: 세계적인 IT 업계 경쟁에서 이스포츠와 게임은 중요한 무기이며, 발판이라고 판단

● 중국의 이스포츠 비즈니스

- 중국 LPL(LoL Pro League) 소속 팀: WE, OMG, KING EDG



<그림 3-5> 중국 LPL CI

- 공식 홈페이지: <http://lol.tga.plu.cn/lpl>
- 주최: 텐센트 게임즈
- 총상금: 한화로 (대략) 2억 5천만원 (우승 1억원, 준우승 5천만원....)
- 2014 봄 시즌: 8개 팀이 참가 (2014 LPL 스프링의 상위 6팀과 LSPL 상위 2팀)
- 특징: 80년대생 구단 소유주들이 과감하게 이스포츠에 투자하고 있으며, 특히 한국 최고수준의 선수 영입에 적극적으로 나서고 있음
- LPL에서 활동 중인 한국 선수: 배어진, 장형석, 이다운, 노건우, 양승빈, 김동하, 진성준 등(WE 팀); 최인석, 윤경섭(로얄클럽) 등

4. 이스포츠 미디어 현황

● 이스포츠 미디어는 웹진 형태의 미디어, 직접 방송을 제작하여 송출하는 미디어, 중계 중심의 미디어로 대별할 수 있다.

- 웹진의 경우 커뮤니티가 중심이면서 보도가 결합된 형태를 띠고 있으며 점차 포털화 되어가는 추세이다. 이 보고서에는 방문자수 상위 웹진 10개에 대한 자료를 실었다.
- 직접 방송을 제작하여 송출하는 미디어의 경우, 한 방송국에서 여러 게임 종목을 방송하기보다는 방송국에 특화된 게임종목을 중심으로 방송을 제작하는 경향이 있다. 이번 조사에서는 4개의 주요 제작미디어의 자료를 정리하였다.
- 나머지 미디어 형태로는 중계 중심의 미디어가 있다. 네이버나 아프리카 TV는 자체적으로 방송을 제작하지 않고 타 방송국에서 영상을 재전송하거나 자체 콘텐츠를 결합해 방송을 내보내고 있다.

4.1. 주요 웹진 현황

● 랭키닷컴(www.rankey.com) 기준 게임웹진/커뮤니티 카테고리 상위 10개를 분석하였다.

- 방문자 일평균 페이지 뷰는 웹 사이트 접속자 한 명이 평균적으로 보는 사이트의 페이지 수를 의미한다.
- 반송률은 웹 사이트 접속자가 웹 사이트에 접속했으나 사이트 내에서 다른 페이지로 접속하거나 정보를 얻지 않고 그냥 나가는 비율을 뜻한다.

4.1.1. 인벤(Inven, www.inven.co.kr)

● 2004년 처음 개설된 인벤은 2014년 현재 가장 많은 수의 방문자가 방문하는 곳으로 한국 전체 사이트 순위 62위이다. 이는 온라인 게임 커뮤니티의 과반을 차지하며 사실상의 1위 온라인 커뮤니티이다. 본 커뮤니티에서는 게임관련 기사 및 경기 뉴스, 인터뷰 등의 자료를 볼 수 있다.

설립연도	2004. 11. 11	
순위	글로벌 6,236위, 국내 62위, 분야 점유율 30.01%	
페이지뷰 및 반송률	방문자 일평균 페이지 뷰	반송률
	13.6	28.80%

국가별 방문비율	한국	미국	일본	호주	기타
	82.5%	11.1%	1.3%	0.8%	4.3%
Top 키워드	언더시티	인벤	인벤방송국	inven	길드워2
	10.07%	9.55%	9.32%	7.91%	6.75%
특이사항	히어로즈 오브 더 스톰, 검은 사막 등 신규 게임에 대한 하위 커뮤니티를 늘리는 등 외연 확장 노력을 계속하고 있다. 또한 인벤 방송국 등을 통해 자체 제작 콘텐츠를 만들기 위해 노력 중이다.				

<표 3-32> 인벤 현황

4.1.2. 게임메카(GameMeca, www.gamemeca.com)

- 2000년 설립된 게임메카는 다양한 게임 관련 정보를 제공 받고 다양한 데모 게임을 다운로드 할 수 있는 자료를 제공하는 종합 정보 게임 사이트로, 한국 전체 사이트 순위 717위이다.

설립연도	2000. 4. 22				
순위	국내 717위, 분야 3위, 분야 점유율 4.28%				
페이지뷰 및 반송률	방문자 일평균 페이지 뷰		반송률		사이트 체류 시간
	1.60		52.80%		2:13
방문자 국가비율	한국			미국	
	92%			5.6%	
방문자 연령비율	10대	20대	30대	40대	50대 이상
	-	21%	60%	19%	-
Top 키워드	아키에이지	하스스톤	트리 오브 세이비어	디아블로3	쇼게이밍
	25.37%	16.39%	9.69%	3.63%	2.21%
특이사항	네이버의 '뉴스 스탠드'에 제공되고 있음. 인벤과 더불어 게임 전문 웹진으로서 유일하다. 게임 뿐만 아니라 하드웨어 정보 및 스마트폰 게임 정보도 제공하고 있음.				

<표 3-33> 게임메카 현황

4.1.3. 게임조선(GameChosun, www.gamechosun.co.kr)

- 조선일보에서 운영하는 게임전문 웹진으로, 게임경기관련 뉴스, 모바일게임, 유명

온라인 게임에 대한 정보 및 관련 기사를 볼 수 있는 곳이다. 1999년 처음 설립되었으며, 한국 전체 사이트 순위 1,449위이다.

설립연도	1999. 09. 10				
순위	전체 810위(모바일 295위), 분야 4위, 분야 점유율 3.64%				
페이지뷰 및 반송률	방문자 일평균 페이지 뷰	반송률		사이트 체류 시간	
	3.00	53.00%		2:29	
방문자 국가비율	한국		미국		
	92.1%		3.2%		
방문자 국가비율	한국		미국		
	92%		5.6%		
방문자 연령비율	10대	20대	30대	40대	50대 이상
	-	30%	48%	22%	-
특이사항	안드로이드 기반, 게임 뉴스 서비스를 어플리케이션으로 제공하고 있다. 인벤 과 마찬가지로 하위 커뮤니티가 활성화 되어 있다.				

<표 3-34> 게임조선 현황

4.1.4. 디스이즈게임(This is game, www.thisisgame.com)

- 2005년 처음 설립된 디스이즈게임은, 앞선 온라인 커뮤니티 웹사이트와 마찬가지로, 게임 관련 뉴스, 인터뷰, 공략 등을 제공하는 웹사이트이다. 한국 전체 사이트 순위 768위이다.

설립연도	2005. 07. 18				
순위	전체 952위, 분야 6위, 분야 점유율 3.00%				
페이지뷰 및 반송률	방문자 일평균 페이지 뷰	반송률		사이트 체류 시간	
	13.00	20.10%		14:26	
방문자 연령비율	한국		미국		일본
	91.6		7.2%		6.2%
방문자 연령비율	10대	20대	30대	40대	50대 이상
	-	12%	52%	24%	12%
Top 키워드	this is game	아이패드 에어	GTX780ti	아키에이지	몬걸
	13.68%	8.62%	6.78%	5.63%	4.58%
특이사항	'TIG TV'란 이름으로 리그 오브 레전드, 하스스톤 등 각종 게임 방송을 중계하고 있다.				

<표 3-35> 디스이즈게임 현황

4.1.5. 포모스(FOMOS, www.fomos.kr)

- 포모스는 2004년 개설되었다. 스타크래프트 주로 취급하며, DOTA2 또한 추가하고 포모스 도타2 리그(FDL) 등을 주관하며 다각화 하고 있다.

설립연도	2004. 08				
순위	전체 877위, 분야 5위, 분야 점유율 4.96%				
페이지뷰 및 반송률	방문자 일평균 페이지 뷰			반송률	
	10.00			21.80%	
방문자 국가비율	한국			미국	
	91.6%			7.2%	
방문자 연령비율	10대	20대	30대	40대	50대 이상
	-	42%	48%	10%	-
특이사항	'E-sports', 'Talk', 'Mobile' 3가지 카테고리를 통해 순수한 게임웹진보다 커뮤니티성을 강조하여 차별화함.				

<표 3-36> 포모스 현황

4.1.6. 게임동아(Gamedonga, game.donga.com)

- 게임전문 웹진인 게임동아는 앞선 웹사이트와 마찬가지로 게임관련 뉴스, 리뷰, 공략 등을 제공하는 사이트이다. 또한 특정게임에서 벗어나 PC, 콘솔, 온라인, 모바일 등 종합적인 게임분야 정보를 제공하고 있다. 분야 점유율은 1.02%이며, 20대가 47%로 가장 많은 방문비율을 보이고 있으며, 30대가 29%로 두 번째로 많은 방문비율을 보이고 있다.

설립연도	2004. 6. 28		
유형	게임웹진		
순위	분야 12 위, 분야점유율 1.02%		
방문자 및 페이지뷰	방문자 수		페이지 뷰
	2014 9월 4주 - 약 18.5K		2014 9월 4주 - 약 20K
	2014 10월 1주 - 약 24K		2014 10월 1주 - 약 21K
	2014 10월 2주 - 약 28K		2014 10월 2주 - 약 26K
	2014 10월 3주 - 약 20.2K		2014 10월 3주 - 약 21.4K
방문자 연령비율	20대	30대	40대
	48%	29%	23%
특이사항	국내 최대 규모의 이스포츠 및 게임 경기장으로 신도림 테크노마트에 위치한 인텔 e-Stadium을 운영. 동아닷컴의 하위 분야로 언론적인 성향이 강함.		

<표 3-37> 게임동아 현황

4.1.7. 루리웹(RULIWEB, www.ruliweb.com)

- 루리웹은 게임분야 1위를 차지하고 있고 43.45%를 차지하고 있는 영향력을 갖는 게임 정보 웹진이다. 루리웹의 특징은 상대적으로 30대의 비율(50%)과 40대의 비율(29%)이 20대(12%)의 비율보다 높은 특징이 있으며, 콘솔 게임기 및 휴대용 게임기용 게임, PC게임 종목들에 대한 정보를 주로 얻을 수 있다.

설립연도	2000년 1월 12일				
순위	전체 89 위(모바일 34위), 커뮤니티 분야 7 위, 분야점유율 43.45 %				
방문자 및 페이지뷰	방문자 수			페이지 뷰	
	2014 9월 4주 - 약 450K 2014 10월 1주 - 약 370K 2014 10월 2주 - 약 380K 2014 10월 3주 - 약 500K			2013 5월 1주 - 약 17.5M 2013 5월 2주 - 약 18.5M 2013 5월 3주 - 약 15M 2013 5월 4주 - 약 15.5M	
방문자 연령비율	10대	20대	30대	40대	50대 이상
	1%	12%	50%	29%	8%
페이지뷰 및 반송률	방문자 일평균 페이지 뷰			반송률	
	13.21			27.00%	
방문자 국가비율	한국	미국	일본	중국	
	85.6%	7.7%	2.2%	1.9%	
특이사항	이용자의 요청이 있는 게임마다 독립적인 사용자 공략 게시판을 제공, 게임 이외에도 유머, 자유,만화 등 다양한 분야의 커뮤니티 활성화. 드림위즈, 네이트 등 많은 사이트에 속하거나 독립하거나 했는데, 2011년부터 다음에 속해있다.				

<표 3-38> 루리웹 현황

4.1.8. 와이고수(YGOSU, www.ygosu.com)

- 2007년 설립된 와이고수 웹사이트는, 종합 게임 커뮤니티로서 LoL, 스타크래프트 1, 2, 디아블로3 등 다양한 게임관련 정보를 얻을 수 있는 웹사이트이다. 게임분야 4위를 하고 있으며, 4.28%의 점유율을 차지하고 있다.

설립연도	2007년 5월 1일	
순위	전체 1,705 위, 분야 4 위, 분야점유율 4.28 %	
방문자 및 페이지뷰	방문자 수	페이지 뷰
	2014 9월 4주 - 약 8K 2014 10월 1주 - 약 35K	2014 9월 4주 - 약 5K 2014 10월 1주 - 약 150K

	2014 10월 2주 - 약 18K 2014 10월 3주 - 약 18K		2014 10월 2주 - 약 190K 2014 10월 3주 - 약 76K	
페이지뷰 및 반송률	방문자 일평균 페이지 뷰		반송률	
	7		32.20%	
방문자 국가비율	한국	러시아		미국
	84.2%	7.8%		7.2%
특이사항	스타크래프트 1으로 시작된 사이트이다. 이스포츠 뿐만 아니라 다른 스포츠 분야의 승자예상 게시판을 운영하고 있다. 각 게임별 커뮤니티 페이지를 중심으로 운영하고 게임 카테고리 외에도 유머카테고리를 병행 운영하고 있다.			

<표 3-39> 와이고수 현황

4.1.9. PLAY XP(www.playxp.com)

- 통합 게임 커뮤니티 사이트인 PLAY XP는 스타2, 워크래프트, 디아블로3, LoL, 월드오브워크래프트(WOW) 등 다양한 게임관련 정보, 공략 등을 얻을 수 있는 온라인 커뮤니티이다. 운영자 Nios의 개인 홈페이지에서 출발. 워크래프트 3의 팬사이트를 시작으로 블리자드 엔터테인먼트 게임들의 팬 사이트로 출발했으며, 지금은 스타크래프트 2를 중심으로 여러 가지 복합적인 자료와 주제를 다루고 있는 게임 커뮤니티 사이트이다. XP가 붙은 이유는 초창기 홈페이지 디자인이 Windows XP의 루나 테마를 따라했기 때문이다. 최근 여러 게임별 단일 게시판을 만들며 그 범위를 확장하고 있다. 게임분야 12위를 차지하고 있고 방문자의 98%가 30대(13년 기준)인 것이 특징이다.

순위	전체 12,416 위, 분야 12 위, 분야점유율 0.37 %		
페이지뷰 및 반송률	방문자 일평균 페이지 뷰 9	반송률 29.60%	페이지 체류 시간 4:28
특이사항	로그인 하면 얻을 수 있는 포인트로 사이트 내 아이콘 구매 가능. 포인트로 갱블 가능. 9개의 게임별 게시판을 운영 중인데 스타2의 비중이 크다. 컴퓨터 하드웨어에 관한 정보를 나누는 게시판도 운영 중.		

<표 3-40> Play XP 현황

4.1.10. PGR21(www.pgr21.com)

- 스타크래프트 프로게이머랭킹 사이트로 시작하였으며 스타크래프트 전략과 전술, 스타 관련 선수나 게임에 대한 이야기를 나누는 사이트이다. 현재는 6개의 하위 게임

게시판과 기타의 총 6개의 게시판을 운영하고 있다. 30대와 40대의 비중이 높으며 홈페이지 체류 시간(15시간 23분)이 긴 편이다.

설립연도	2001년				
순위	전체 2,756 위(모바일 126위), 분야 5 위, 분야점유율 2.50 %				
방문자 및 페이지뷰	방문자 수			페이지 뷰	
	2014 9월 4주 - 약 10K 2014 10월 2주 - 약 9K 2014 10월 3주 - 약 40K			2014 9월 4주 - 약 300K 2014 10월 2주 - 약 80K 2014 10월 3주 - 약 280K	
페이지뷰 및 반송률	방문자 일평균 페이지 뷰		반송률		사이트 체류시간
	24		21.70%		15:23
방문자 연령비율	10대	20대	30대	40대	50대 이상
	-	17%	32%	32%	19%
방문자 국가비율	한국			미국	
	94.9%			4.6%	
특이사항	게임을 주제로 이야기를 나누지만 자유게시판과 유머게시판도 활발히 운영 중. TvN 지니어스 게시판 운영 중이며 추가적으로 선거, 올림픽 등 사회 주요 현상과 관련된 기간제 임시 게시판을 운영하고 있다. 최근 개최한 간담회에서 참가비 대신 자발적 기부를 하여 총 530만원의 후원금을 아동 청소년들에게 기부하는 등 기부 활동에 활발히 참여하고 있다.				

<표 3-41> PGR21

4.2. 주요 제작 미디어 현황

4.2.1. 온게임넷(Ongamenet, www.ongamenet.com)

설립연도	2000년 7월 24일
주소	서울시 마포구 상암동 1606번지 CJ E&M Center 13층
제공 프로그램	게임리그중계 및 오락, 인터랙티브, 리뷰 및 프리뷰 등의 프로그램 제작 및 제공.
송출 미디어	케이블TV, 인터넷TV 등

<표 3-42> 온게임넷 개요

1) 주요 프로그램

- 2015 LOL 챔피언스 코리아 프리시즌
 - 방송 형태 : 대회 생중계방송
 - 방송 편성일정 : 12월3일~12월20일 매주 수,목,토 18시30분
 - 주당 방송시간 : 주당 50시간
 - 특이사항
 - 15년 1월에 개최되는 LOL챔피언스 본선에 앞서 시범경기 형태로 진행
 - 14년 LOL챔피언스 스프링/서머 2개 시즌 진행
 - * 16-35남 타겟 기준 동 시간대 케이블/종편 시청률 순위 1위 기록
 - * 영어, 중국어, 독일어, 프랑스어, 일본어 동시 중계
- 게임플러스
 - 방송 형태 : 엔터테인먼트
 - 방송 편성일정 : 매주 금 18시
 - 주당 방송시간 : 주당 15시간
 - 특이사항
 - 한 주간 게임 관련 이슈와 다양한 장르의 게임을 분석하는 정보 프로그램
- 대배틀
 - 방송 형태 : 엔터테인먼트
 - 방송 편성일정 : 매주 수 19시
 - 주당 방송시간 : 주당 15시간
 - 특이사항
 - 아프리카TV 누적 시청자수 6천만 명 등 많은 팬을 보유한 대도서관과 대정령이 진행하는 프로그램

● 블레이드 & 소울 비무제 : 용쟁호투

- 방송 형태 : 대회 생중계방송
- 방송 편성일정 : 매주 목, 일 19시
- 주당 방송시간 : 주당 15시간
- 특이사항
 - 총 상금 3억 원으로 국산 게임 최대 규모 상금
 - 국산 게임 리그 최초 유료화 및 전 회 매진 기록

● 권김에 왕까지

- 방송 형태 : 엔터테인먼트
- 방송 편성일정 : 매주 목 18시
- 주당 방송시간 : 주당 20시간
- 특이사항
 - 게스트가 주어진 게임을 쉬지 않고 게임의 끝까지 진행하는 프로그램
 - 2009년 11월 17일 파일럿 프로그램으로 첫 방송 후 5년간 방송되며 '케이블TV 현존 최장수 예능 프로그램' 타이틀 보유

● 스타행쇼 시즌5

- 방송 형태 : 엔터테인먼트
- 방송 편성일정 : 매주 화요일 19시
- 주당 방송시간 : 주당 12시간
- 특이사항
 - e-스포츠의 새로운 소식들을 전달하고, 출연자들이 시청자들과 직접 '스탁래프트2', '히어로즈 오브 더 스톰' 등으로 대결을 펼치는 프로그램

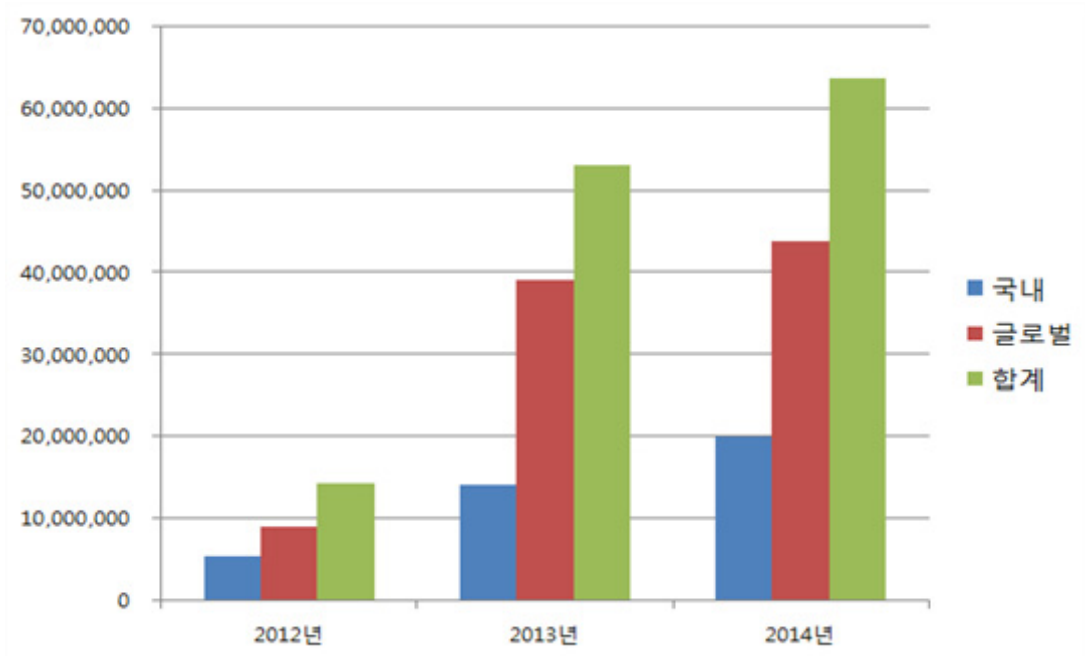
2) 주요 시설 인프라 및 장비 현황

주 시설	- 서울 용산에 위치한 250석의 e-Sports 전용 경기장 및 스튜디오 - 스튜디오 옆에 위치한 e-Sports 전용 보조경기장	
부속 시설	스튜디오에 위치한 부조정실, 선수대기실, 기자실, 메이크업실 등	
관련 시설	전용 경기장 및 스튜디오에 위치한 관중편의시설, 전시관(역대수상자 명단 등) 등	
인력 현황	약 100명 (제작팀, 이스포츠팀, 편성마케팅팀, 사업팀으로 구성)	
촬영장비 현황	ENG카메라 3대, EFP카메라 3대, 지미집 1대, HD CAM 6대, DSLR 3대, 중계차 1대	
스튜디오 현황		
명칭 및 위치	용산 e-Sports 스타디움(서울특별시 용산구 한강로3가 아이파크몰 9F)	
수용정보	객석 수(수용가능 인원)	면적
	좌석 200~250석 가능 입석 포함 최대 400명 수용 가능	약 350평
특이사항	개인 리그용 1인 부스 및 단체전 게임용 5인용 부스 설치 및 운용	

<표 3-43> 온게임넷 주요 인프라 및 장비 현황

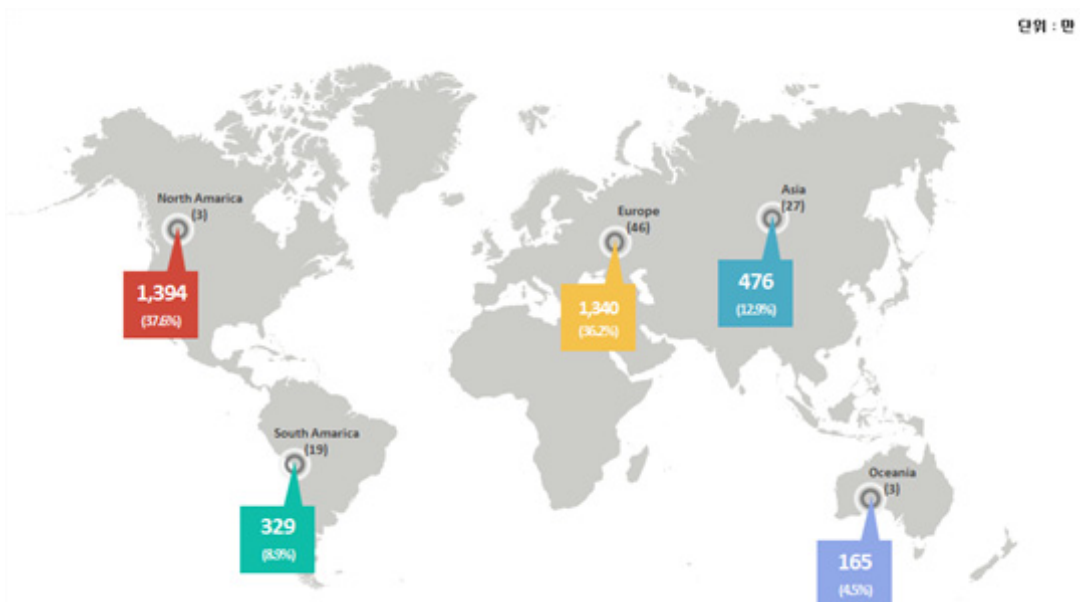
3) 온게임넷 롤챔스 뉴미디어 시청자수 변화

● 국내&글로벌 뉴미디어 순수 시청자수 변화



<그림 3-6> 국내&글로벌 뉴미디어 순수 시청자수 변화

● 글로벌 지역별 시청자 분포 (한국 제외)



<그림 3-7> 글로벌 지역별 시청자 분포 (한국 제외)

● 롤챔스 현지 언어화(localization) 현황

구 분	2012년	2013년	2014년	공급 플랫폼
한국어	○	○	○	네이버, 다음, 아프리카TV, SKT
영어	○	○	○	TwitchTV, DailyMotion
중국어		○	○	Tencent, 칠황
프랑스어		○	○	O'GamingTV
독일어			○	Hitbox
일본어			○	Sanko

<표 3-44> 롤챔스 현지 언어화(localization) 현황

● 최근 3년간 시청률 변화

– 온게임넷 LoL Champions 방송 편성일에 대한 시청률 기준

구 분	2012년	2013년	2014년	비고
시청률	0.118	0.122	0.155	16~35남자, 6~8월 평균 시청률
증감	100%	+ 3%	+ 31%	2012년 기준 시청률 증감비율

<표 3-45> 온게임넷 최근 3년간 시청률 변화 추이

4.2.2. 나이스게임TV(www.ongamenet.com)

설립연도	2005년 6월 1일
주소	서울시 구로구 구로동 110-1번지 희훈타워 407호
제공 프로그램	게임리그중계 및 오락, 인터랙티브, 리뷰 및 프리뷰 등의 프로그램 제작 및 제공
송출 미디어	인터넷TV, 아프리카TV

<표 3-46> 나이스게임TV 개요

1) 주요 프로그램

● LoL 클랜배틀

- 방송 형태 :엔터테인먼트, 정보제공
- 방송 편성일정 : 매주 일요일 16~19시
- 주당 방송시간 : 주당 3시간
- 특이사항
 - LoL 공식 아마추어 리그인 클랜배틀 고수전 중계 방송

● 롤바타

- 방송 형태 : 엔터테인먼트, 정보제공
- 방송 편성일정 : 매주 화요일 19~22시
- 주당 방송시간 : 주당 3시간
- 특이사항
 - Lol + 아바타의 합성어로, Lol 실력을 향상시키고 싶은 참가자를 전문가 조이력, 해설이 조종하면서 지도하는 방송

● 은밀한 개인 교습

- 방송 형태 : 엔터테인먼트, 정보제공
- 방송 편성일정 : 매주 월요일 19~22시
- 주당 방송시간 : 주당 3시간
- 특이사항
 - LoL 전/현 프로선 또는 상위랭커들을 초빙하여 현장에서 그들의 게임을 직접 보며 수준 높은 팁을 배워보는 방송.

● 장인어른 시즌 2

- 방송 형태 : 대회 생중계방송
- 방송 편성일정 : 매주 수요일 19~22시
- 주당 방송시간 : 주당 3시간
- 특이사항
 - 한 가지 챔피언을 집중적으로 플레이한 고수 ‘장인’을 통해 챔피언들의 다양한 가능성을 엿보는 방송

● You are my NGTV

- 방송 형태 : 엔터테인먼트
- 방송 편성일정 : 매주 수요일 17~21시
- 주당 방송시간 : 주당 4시간
- 특이사항
 - 나이스게임 TV 직원들이 직접 LoL 클랜배틀 한판만 우승에 도전하는 방송

● 핫그레이드 시즌4

- 방송 형태 : 엔터테인먼트, IT 관련 정보 제공
- 방송 편성일정 : 매주 목요일 19~21시
- 주당 방송시간 : 주당 3시간
- 특이사항
 - PC 부품, 조립 및 하드웨어 전반적으로 IT 관련 정보를 제공하는 방송

● 집으로: 카운터 스트라이크

- 방송 형태 : 엔터테인먼트
- 방송 편성일정 : 매주 월요일 10시
- 주당 방송시간 : 주당 5~8시간
- 특이사항
 - 카운터스트라이크 글로벌 오펜시브를 통해, 3승을 하기 전까지 퇴근을 못하는 컨셉의 예능 방송

2) 주요 시설 인프라 및 장비 현황

주 시설	- 구로에 위치한 40석의 e-Sports 스튜디오	
부속 시설	대기실, 메이크업실, 조정실 등	
인력 현황	연출진 3명, CG 1명, 카메라 1명 및 직원 20명	
촬영장비 현황	HD캠코더 4대 및 오디오 시스템	
스튜디오 현황		
명칭 및 위치	나이스게임티비 방송 스튜디오(서울 구로구 구로동 110-1번지 희훈타워 407호)	
수용정보	객석 수(수용가능 인원)	면적
	좌석 40석 가능	약 40평

<표 3-47> 나이스게임TV 주요 인프라 및 장비 현황

4.2.3. 곰TV(www.gomtv.com)

설립연도	2005년 6월 1일
주소	서울시 강남구 대치동 997-4 미래에셋생명빌딩 2층-5층
제공 프로그램	게임리그중계 및 오락 등의 프로그램 제작 및 제공
송출 미디어	인터넷TV, 곰TV

<표 3-48> 곰TV 개요

1) 주요 프로그램

● 2014 Global Starcraft 2 league (GSL) S1/S2/S3

- 방송 형태 : 국내-글로벌 생중계 방송 및 VOD 서비스 (곰TV 이외 제휴 채널 동시 방송 - 아프리카TV, FX채널, Pooq, Youtube, Twitch, NeoTV 등)

- 방송 편성일정 : 매주 수,금 18시
- 주당 방송시간 : 주당 8시간
- 특이사항
 - 전세계 스타크래프트2 대회 최고 권위의 리그로 포지셔닝: 최대상금규모, 최고 실력의 프로게이머대회, 최다 기간 및 방송일 등
 - CodeS(32강: 메이저리그) - CodeA(48강: 마이너리그) - 예선전으로 등급 리그 운영
 - 오프라인 대회 최대 규모(연간 약100일)
 - 매 방송 국내 및 글로벌 생중계 방송 진행 (한국어, 영어, 중국어 중계)
 - 시즌 별 결승전에 지방 순회 형태의 BarCraft 운영
 - 유니크 방문자수: 280,000
 - 최고 동접자수: 55,000
 - 누적 VOD 조회수: 45,000,000 예상

● 2014 HOT6 cup

- 방송 형태 : 국내-글로벌 생중계 방송 및 VOD 서비스 (곰TV 이외 제휴 채널 동시 방송 - 아프리카TV, FX채널, Pooq, Youtube, Twitch, NeoTV 등)
- 방송 편성일정 : 2014년 11월 18~21일, 12월 2일 ~ 3일, 7일 / 총 7일 방송
- 주당 방송시간 : 주당 15시간
- 특이사항
 - 스타크래프트2의 그랜드 파이널 형태의 대회
 - 해당 년도 GSL 우승, 준우승자와 인기투표, 예선전을 통해 16강전으로 진행
 - 12월 7일 동대문디자인플라자에서 4강-결승전 진행
 - 유니크 방문자수: 300,000
 - 최고 동접자수: 45,000
 - 누적 VOD 조회수: 5,000,000 예상

● 2014 서든어택 챔피언스리그: 썬머, 폴, 윈터, 그랜드파이널

- 방송 형태 : 국내 생중계 방송 및 VOD 서비스 (곰TV 이외 제휴 채널 동시 방송 - 아프리카TV, FX채널, Pooq, Youtube 등)
- 방송 편성일정 : 매주 월 19시
- 주당 방송시간 : 주당 4시간
- 특이사항
 - 국내 FPS 1위를 기록하고 있는 서든어택 연간 리그
 - 정규리그 시즌 당 2억2천만원의 상금규모
 - 일반부 - 여성부로 나누어 진행
 - 연간 구성: Summer Season(정규리그: 16주차) - Fall Season(4주차) - Winter Season(정규리그: 16주차) - Grand Final(4회차)
 - 그랜드파이널은 매년 3월 1일에 야외 특설무대에서 다양한 축하공연과 함께 진행(2014.01.01 올림픽홀 진행)
 - 유니크 방문자수: 300,000

- 최고 동접자수: 50,000
- 누적 VOD 조회수: 1,500,00

● 2014 카스온라인 THE CHALLENGE 시즌1&시즌2, 2014 카스온라인 월드 챔피언십(CSOWC)

- 방송 형태 : 국내 생중계 방송 및 VOD 서비스 (곰TV 이외 제휴 채널 동시 방송 - 아프리카TV, FX채널, Pooq, Youtube 등) - CSOWC는 글로벌 생중계 예정
- 방송 편성일정 : 매주 토요일 15시
- 주당 방송시간 : 주당 4시간
- 특이사항
 - 연간 2개의 국내 정규리그(The Challenge) 2개 시즌 진행: 상위 2개팀 국가대표 선발
 - 12월 첫째 주 글로벌 대회인 '2014 CSOWC' 동대문디자인플라자에서 진행: 중국, 대만, 일본, 한국 등 6개국 8개팀 참가 (2013년도 중국 상해에서 진행)
 - The Challenge는 선수 참가가 쉽도록 온라인 본선전을 오프라인 본선과 혼합한 형태로 진행
 - 유니크 방문자수: 50,000
 - 최고 동접자수: 11,000
 - 누적 VOD 조회수: 600,000

● 2014 아바 오픈 챌린지

- 방송 형태 : 국내 생중계 방송 및 VOD 서비스 (곰TV 이외 제휴 채널 동시 방송 -Pooq, Youtube 등)
- 방송 편성일정 : 매주 일요일 15시
- 주당 방송시간 : 주당 4시간
- 특이사항
 - MVP울스타전 포함 8강전으로 8주차 진행
 - 매회 경기 이후 다양한 이벤트전 진행
 - 유니크 방문자수: 25,000
 - 최고 동접자수: 8,500
 - 누적 VOD 조회수: 150,000

● 2014 NEXON Sponsorship League 시즌3

- 방송 형태 : 국내 생중계 방송 및 VOD 서비스 (곰TV 이외 제휴 채널 동시 방송 -아프리카TV, Pooq, Youtube 등), 게임 내 관전모드를 활용한 방송 동시 진행
- 방송 편성일정 : 매주 토요일 13시
- 주당 방송시간 : 주당 3시간

– 특이사항

- 2013년도 7월 NEXON STARTER League를 시작으로 NEXON Sponsorship League 시즌1, 시즌2, 2014년도 NSL 시즌3까지 진행
- 글로벌 대회 ‘StarLadder’ 의 국가 대표전(3월) 진행 (2014년 3월 이후 GOMTV에서 종료)
- 유니크 방문자수: 24,000
- 최고 동접자수: 8,000
- 누적 VOD 조회수: 500,000

● World of Tanks Korean League 시즌2

- 방송 형태 : 국내-글로벌 생중계 방송 및 VOD 서비스 (곰TV 이외 제휴 채널 동시 방송 -아프리카TV, Pooq, Youtube, Twitch 등)
- 방송 편성일정 : 매주 토요일 19시
- 주당 방송시간 : 주당 4시간
- 특이사항
 - 2013년도 ‘월드오브탱크 코리안 리그’ 오픈 시즌을 시작으로 시즌1, 2014년도 시즌2, 플레이오프전까지 진행
 - 매 시즌 당 총상금 1억원
 - 최종 플레이오프전을 통해 국가 대표를 선발하여, 글로벌 대회인 Wargaming.net League Grand Final에 출전 (WTKL 이외 월드오브탱크의 동남아 대회 ‘Tanks Asia’ 글로벌 방송 진행)
 - 일본, 대만, 홍콩, 싱가포르, 태국, 호주 등이 참가하는 글로벌 대회로 온라인 본선 진행 - 결승전 현지 진행(태국, 싱가포르, 대만) (WTKL, Tanks Asia 2014년 2월 이후 GOMTV에서 종료)
 - 유니크 방문자수: 30,000
 - 최고 동접자수: 11,000
 - 누적 VOD 조회수: 800,000

● 2014 World of Warcraft Arena World Championship - Korean & Asia Qualifier

- 방송 형태 : 국내-글로벌 생중계 방송 및 VOD 서비스 (곰TV 이외 제휴 채널 동시 방송 -아프리카TV, Pooq, Youtube, Twitch 등)
- 방송 편성일정 : 2014 8월 17일, 24일
- 주당 방송시간 : 주당 6시간
- 특이사항
 - 2014년도 블리즈컨에서 진행되는 World of Warcraft Arena World Championship의 한국, 아시아 대표선발전 진행
 - 유니크 방문자수: 20,000
 - 최고 동접자수: 7,000

- 누적 VOD 조회수: 200,000

● 2014 던파페스티벌 - F1천왕대회

- 방송 형태 : 국내-중국 생중계 방송 및 VOD 서비스 (곰TV 이외 제휴 채널 동시 방송 -아프리카TV, Twitch 등)
- 방송 편성일정 : 12월 7일 생중계 예정
- 주당 방송시간 : 6시간 예상
- 특이사항
 - 2014년 12월 7일 화정체육관에서 진행되는 '던파페스티벌' 행사 내 던파 대회 진행
 - 한국 대표 vs 중국 대표로 진행되는 천왕대회
 - 2013년 던파페스티벌 진행 데이터를 토대로 UV, PCCU, 조회수 반영
 - 유니크 방문자수: 150,000
 - 최고 동접자수: 45,000
 - 누적 VOD 조회수: 250,000

● 채정원의 고전 오락실

- 방송 형태 : 엔터테인먼트 정보제공
- 방송 편성일정 : 매주 월요일 22시
- 주당 방송시간 : 주당 2시간

● 채정원의 알긋나

- 방송 형태 : 엔터테인먼트 정보제공
- 방송 편성일정 : 매주 수요일 22시
- 주당 방송시간 : 주당 3시간

2) 주요 시설 인프라 및 장비 현황

주 시설	- 삼성동에 위치한 300석 규모의 다목적 스튜디오
부속 시설	2층-선수대기실(분장실), 기자실, 국내 중계석, 글로벌 중계석, 3층-제1부조, 제2부조, 제3부조 겸 중편실, 주조정실, 녹음실, 간이녹음실 2, NLE실 5, 인터뷰실
관련 시설	안내데스크(관객응대), MD 상품관, 역대수상자 명예의 전당 등
인력 현황	총 160명 인력 중 방송 제작 관련 인력 약 50명 -제작사업부(제작팀, 기술팀), 콘텐츠마케팅사업부(마케팅, 콘텐츠, 전략부서)로 구성
촬영장비 현황	HD Camera (High Definition Camera System 등), Video Server & Switcher, Monitoring System, Scan Converter, Audio System, C/G, Mic, 조명, 스피커 등
스튜디오 현황	

명칭	곰TV 강남 스튜디오	
위치	서울특별시 강남구 대치동 997-4번지 미래에셋생명 강남사옥 2층	
시설형태	e-Sports 경기장 중심의 다목적 스튜디오	
수용정보	객석 수(수용가능 인원)	면적
	좌석 300석 가능 입석 포함 최대 500명 수용가능	2층 스튜디오: 약 150평(프로모션존 포함) 3층 제작 시설 및 사무공간: 약 150평
특이사항	가변식 이스포츠 전용 경기석 - SCII 등 개인전 종목 진행 시, 4개 부스로 세팅 시간을 줄여 빠른 경기 진행 가능 - FPS나 AOS 등 단체전 종목 진행 시, 7:7이나 5:5 대전이 가능한 2개 부스로 활용	

<표 3-49> 곰TV 주요 인프라 및 장비 현황

4.2.4. 스포티비(SPOTV, www.spotv.net)

설립연도	2010년 5월 1일
주소	서울시 마포구 상암동 DMC 트루텍 빌딩 5층
제공 프로그램	스포츠 중계 프로그램
송출 미디어	케이블 TV

<표 3-50> 스포티비 개요

1) 주요 프로그램

● SK텔레콤 스타크래프트2 프로리그 2014 시즌

- 방송 형태 : 대회 생중계방송, 엔터테인먼트, 정보제공
- 방송 편성일정 : 매주 일요일, 월요일, 화요일 18:30 ~ 22:30
- 주당 방송시간 : 주당 12시간
- 특이사항
 - 12년의 역사를 자랑하는 한국 이스포츠의 대표 리그. SK, KT, 삼성 등 최고의 프로게임단 참가
 - 한국어 방송 뿐만 아니라 글로벌(영어) 방송 제작 및 전 세계 송출

● FIFA ONLINE3 CHAMPIONSHIP

- 방송 형태 : 대회 생중계방송, 엔터테인먼트, 정보제공
- 방송 편성일정 : 매주 목요일 19시, 토요일 15시

- 주당 방송시간 : 주당 5시간
- 특이사항
 - 연일, 만원 관중! 만쓰루 이벤트 매치에 팬들의 뜨거운 관심

● KOREA DOTA2 LEAGUE

- 방송 형태 : 대회 생중계방송, 엔터테인먼트, 정보제공
- 방송 편성일정 : 매주 일요일 13시 30분
- 주당 방송시간 : 주당 4시간
- 특이사항
 - 2시즌만에 Ti4 진출 팀 배출
 - 해외팀 초청을 통한 파이널 위크 진행

● 카트라이더

- 방송 형태 : 대회 생중계방송, 엔터테인먼트, 정보제공
- 방송 편성일정 : 매주 토요일 19시
- 주당 방송시간 : 주당 2시간
- 특이사항
 - 카트라이더 리그 최초, 아이템전 진행
 - 실제 카레이서(팀장)와, 레이싱모델(매니저)가 함께 팀을 구성하여 리그 참가

● 액션토너먼트

- 방송 형태 : 대회 생중계방송, 엔터테인먼트, 정보제공
- 방송 편성일정 : 매주 금요일 17시
- 주당 방송시간 : 주당 4시간
- 특이사항
 - 액션토너먼트 역사상 최초 유료 좌석 운영. 티켓 예매 오픈 후 1분만에 매진

2) 주요 시설 인프라 및 장비 현황

주 시설	서초구 서초동에 위치한 436석의 e-sports 전용 경기장 및 스튜디오		
부속 시설	2층-선수대기실(분장실), 기자실, 국내 중계석, 글로벌 중계석, 3층-제1부조, 제2부조, 제3부조 겸 종편실, 주조정실, 녹음실, 간이녹음실 2, NLE실 5, 인터뷰실		
관련 시설	최신 PC게임과 정보를 접할 수 있는 프로모션 라운지(커뮤니티 존), 인터넷 개인 방송이 가능한 BJ 부스 운영		
인력 현황	부문장		
	편성본부 편성기획팀 방송기술팀 사업팀	플랫폼사업본부 기획운영팀 사업개발팀	제작본부 제작1팀 제작2팀 미디어아트팀 아나운서팀
이스포츠전략본부 이스포츠 운영팀			
스튜디오 현황			
명칭	넥슨아레나		
위치	서울특별시 서초구 서초동 1303-37 W-TOWER 지하 1층		
시설형태	가로 19M 세로 3.4M의 대형 LED 스크린을 통한 최적의 이스포츠 관람 환경 단체전 (5인용) 진행 부스, 지하 1층·2층의 복층 구조		
수용정보	객석 수(수용가능 인원)	면적	
	좌석 436석 가능 입석 포함 최대 500명 수용 가능	약 509평	
특이사항	강남역 10번출구, 신논현역 6번 출구 대한민국 최고 번화가 강남에 위치, 지하철, 광역버스 등 편리한 교통편		

<표 3-51> 스포티비 인프라 및 장비 현황

4.3. 주요 중계 미디어 현황

4.3.1. 네이버

명칭	네이버
유형	종합 포털
홈페이지	www.naver.com
설립연도	1999년
주소	경기도 성남시 분당구 불정로 6
제공 프로그램	게임리그중계
송출 미디어	인터넷 TV

<표 3-52> 네이버 개요

1) 주요 프로그램

● 2014 League Of Legend WORLD CHAMPIONSHIP

- 방송 형태 : 대회 생중계 및 하이라이트, 명장면 등의 VOD
- 방송 편성일정 : 월드컵 경기 시간에 맞추어 편성
- 주당 방송시간 : 주당 3~4시간
- 특이사항
 - 누적 VOD 조회수는 11월 19일 기준 약 6,444,200건에 달함. 이중 최고 조회수를 기록하는 경기는 월드컵 결승전으로 617,702건임

● TEAM LOL의 핫매치 프리뷰/리뷰

- 방송형태 : 대회 생중계방송
- 방송 편성일정: 매주 금 18시, 토 14시
- 주당 방송시간 : 주당 10시간
- 특이사항

4.3.2. 아프리카 TV

명칭	아프리카 TV
유형	제작/중계 미디어
홈페이지	www.afreeca.com
설립연도	1996년 4월 22일
주소	경기도 성남시 분당구 판교로228번길 15 판교세븐벤처밸리 1단지 2동
제공 프로그램	게임리그중계 및 오락 등의 프로그램 제작 및 제공
송출 미디어	인터넷TV

<표 3-53> 아프리카TV 개요

1) 주요 프로그램

● 2014 League Of Legend WORLD CHAMPIONSHIP

- 방송 형태 : 대회 생중계
- 방송 편성일정 : 매주 목, 금, 토요일 18시
- 주당 방송시간 : 주당 20시간
- 특이사항
 - 최고 동시접속자 수 129,636명

● ITNJOY NLB SUMMER 2014

- 방송 형태 : 대회 생중계
- 방송 편성일정 : 매주 화, 목 18시 30분
- 주당 방송시간 : 주당 10시간
- 특이사항
 - 최고 동시접속자 수 96,013명

● WCS 2014 GLOBAL FINAL

- 방송 형태: 대회 생중계
- 방송 편성일정 : 매주 화, 금 18시
- 주당 방송시간 : 주당 8시간
- 특이사항
 - 최고 동시접속자 수 3,939명

● 롤 무법대전

- 방송 형태 : 자체이벤트 매치 제작 방송
- 방송 편성일정 : 1회성
- 주당 방송시간 : 4시간
- 특이사항
 - 아프리카TV 유명 LOL BJ들의 매치로 기존 LOL 공식대회 수치와 비슷하거나 이상 가는 시청률을 기록
 - 최고 동시접속자 수 150,031명

5. 이스포츠 시장규모 추정

5.1. 이스포츠 현장관람객 추정치

- 개요: 이스포츠 경기가 상시적으로 열리는 용산 온게임넷 스튜디오, 삼성동 곰TV 스튜디오, 논현동 넥슨 아레나를 방문하는 관객수를 추정하여 이스포츠 팬들의 동향 및 시장규모 변동의 근거자료로 활용하고자 실시됨
- 추정 원칙: 종목과 요일에 따른 편차가 있기에 종목별 주중/주말, 예선/결승으로 구분함
- 추정기간: 2014년 시즌을 대상으로 함
- 추정근거: 정확한 추정을 위해 경기장과 가까운 거리에서 종사하는 전문가에게 추정을 의뢰하였으며, 3곳 모두의 응답을 얻은 결과는 아래와 같음

(단위: 명)

종목	주중(예선)	주말(결승)	비고
LoL	250명	250명	전석 유료지정좌석제
프로리그	100명(비인기)	500명(통신사더비)	게임팀 유명도에 따라 다름
스타크래프트2 GSL	150명(8강)	400명(결승)	
아바		80명	주중리그 없음
월드오브탱크		250명	주중리그 없음
WoW		110명	주중리그 없음
서든어택	170명(본선)	400명(결승)	주말리그 없음
도타2	100명	150명	2014 4시즌 평균추산
피파온라인3		640명	주중리그 없음
액션토너먼트	500명		유료좌석, 주말리그없음
카트라이더		300명	주중리그 없음
평균	211명	308명	응답종목 평균

<표 3-54> 이스포츠 현장관람객 추정치

5.2. 이스포츠 시장규모 추정

- 이스포츠 시장규모 추정 근거: 삼성경제연구소 2005년 보고서 ‘e-스포츠 산업의 현황과 발전방안’ 보고서의 공식을 준용하여 현재 추정치를 대입하여 산출.

- 추정 시장 대상: 이스포츠와 게임산업을 분리하는 것이 어렵고, 또한 개념적으로 아마추어 이스포츠 플레이어를 포함할 경우 과대추정의 우려가 있기에 현재 안정적인 리그를 진행 중인 프로부문의 시장규모를 추정 대상으로 설정함

● 시장규모 추정 투입 항목

- 방송 매출(e-스포츠 관련): 온게임넷, SPOTV, 곰TV, 나이스게임TV 등 제작 매체 매출 추정
- e-스포츠 대회 리그: 방송사로 집행되는 리그 비용을 제외한 종목사 혹은 협단체의 지출액 추정
- 게임단 운영비: 현재 프로게임단을 운영하고 있는 기업 및 비기업 팀들의 연간 운영비를 추정하여 합산 투입
- 정부 및 유관기관 지원: 정부 및 지자체 이스포츠 예산 등
- 기타: 대회우승 상금, 입장료 수입, 스트리밍 방송수입 등

● 투입수치 추정

- 이스포츠 방송, 게임단, 기자 등 전문가 5인 에게 추정을 의뢰하여 평균치를 대입함

(단위: 억원)

항목	2014년
방송 매출	330
이스포츠대회 및 리그	95
게임단 운영비	115
정부 및 지자체 지원	20.5
기타매출(입장료 수입, 상금 등)	52
프로 이스포츠 시장규모	612.5

<표 3-55> 이스포츠 시장규모 추정

- 시장규모 추정치 비교: 610억원 규모의 이스포츠 시장규모는 프로배구 600억원 규모(2014 KOVA)와 비슷한 수준으로 추정됨
- 삼성경제연구소 프로이스포츠 시장 추정치는 2004년 267억원, 2005년 395억원이었음

IV. 이스포츠 이용자 설문조사

1. 이스포츠 팬(관람객) 조사: 내국인
2. 이스포츠 팬(관람객) 조사: 외국인
3. 이스포츠 커뮤니티 조사
4. 이스포츠 프로선수 조사
5. 이스포츠 아마추어선수 조사

IV. 이스포츠허 이용자 설문조사

1. 이스포츠허 팬(관람객) 조사: 내국인

1.1. 조사개요

- 조사대상 : 주요 이스포츠허 경기인 LoL(LoL), 스타크래프트2 및 카트라이더 경기를 직접 관람하는 관람객 대상.
- 조사방법 : 면대면 설문조사
- 조사기간 : 2014년 10월 4일(곰TV 스타크래프트2 결승), 10월 11일(롤드컵 준결승), 10월 18일(카트라이더 대회)
- 분석방법 : 빈도분석을 중심으로 분석
 - 분석표에서 무응답은 제외한 나머지 수치를 백분율(%)로 제시
- 주요 분석 요인
 - 성별: 남녀별 특성 분석
 - 연령: 20세이하/20세 이상으로 구분하여 10대와 20대 이상의 특성분석
 - 팬유형: 관람과 플레이의 비율을 질문하여 7:3 이상의 차이를 보인 집단을 각각 ‘플레이’와 ‘관람’의 항목으로 할당하고, 비율이 6:4, 5:5, 4:6 이라고 응답한 집단을 ‘플레이&관람’의 항목으로 할당하여 이스포츠허 팬 유형에 따른 반응의 차이를 분석하였음
 - 주로 시청하는 종목/주로 플레이하는 종목: 관람객들에게 주로 시청하는 종목과 플레이하는 종목을 질문한 결과 90% 이상이 동일한 응답을 하였으며, 응답자는 빈도에 따라 ‘LoL’, ‘스타크래프트2’, ‘기타’ 종목으로 구분하였음. 또한 시청종목과 플레이 종목의 응답자는 유사응답의 패턴이 반복되는 양상이 있어 ‘주로 시청하는 종목’을 중심으로 표에서 기술함.



<그림 4-1-1> 롤드컵 준결승전 설문조사 장면

1.2. 조 사 내 용

● 인적정보

- 나이, 성별, 주요관람종목, 주요 플레이종목, 플레이와 관람의 비율 정도

● 관람행태

- 주요 관람종목, 관람빈도, 관람동기, 동반자 유무 및 관계, 관람선호 기간 및 장소, 관람 전 후 활동, 관람비용, 관람방해요인, 관람환경 개선점 등

● 종목 플레이

- 종목 플레이 여부, 주로 이용하는 게임 종목, 실력정도, 관람과 종목 플레이간의 관련성 등

● 미디어 중계 시청

- 선호 미디어 매체, 시청 빈도, 장소, 패턴, 미디어 시청과 직접관람의 연계 정도 등

● 커뮤니티활동정도

- 이스포츠 커뮤니티 가입여부, 가입 개수, 활동정도, 주요활동 내용, 커뮤니티활동이 이스포츠 관람 및 경기에 미치는 영향 정도 등

● 이스포츠의 비전

- 향후 이스포츠 산업의 비전과 전망

● 이스포츠 정책에 대한 견해

- 대통령배 전국 아마추어 이스포츠대회(KeG) 및 이스포츠 진흥법, 중독법, 섯다운제 인지여부 등 정부추진정책의 인지도 및 지지정도

1.3. 응답 결과

◆ 조사 요약

- 1) 현장 관람객은 20대 이하(61%)의 남자(91.6%)가 가장 전형적인 팬으로서 이들은 이스포츠 종목은 관람하기보다는 직접 플레이를 하는 것을 선호하는 경향이 2배 가까이(관람-22.7%:플레이-40.2%)강하게 나타났다.
- 2) 주로 플레이하는 종목과 주로 보는 종목은 94% 가량 일치하는 것으로 나타났다는 점에서 ‘보는 것’ 과 ‘하는 것’ 의 관련성이 매우 높음이 시사된다.
- 3) 현장관람동기는 ‘게임이 좋고, 즐겨해서(66.2%)’ 찾게 되었으며, 보통 ‘학교 친구(75.3%)’ 와 함께 관람을 하는데, 평일에는 2시간 미만으로, 주말에는 2~5시간 미만의 시간 동안 관람하는 패턴이 일반적이다.
- 4) 관람 전에는 주로 ‘경기장 주변에서 대기(42.4%)’ 하고 있다가 경기가 시작되면 ‘관람에만 집중(56.1%)’ 하며, 관람이 끝나면 ‘귀가(66.5%)’ 하는 패턴이 일반적이었다.
- 5) 관람을 위해 사용하는 비용은 ‘3만(26.5%)’ 이상이 소요되며, 이들은 ‘경기장 수용인원 부족(22.4%)’ 을 가장 개선해야 할 사항으로 지적했으며, 앞으로 직접 이스포츠 관람이 늘어날(39.0%) 것이라고 예상했다.
- 6) 이들은 경기장에 오지 않을 때 미디어를 통해 이스포츠를 관람하며, 선호 종목인 LoL을 ‘온게임넷’ 이나 ‘아프리카TV’를 모바일 기기(스마트폰 혹은 태블릿 PC)를 통해 집에서 시청하는 것이 일반적이다.
- 7) 올해 작년에 비해 이스포츠가 발전했다고 보는 사람들이 60%였으며, 판단근거로는 늘어난 관중 수, 경기인프라 확충을 들었다.
- 8) 경향요약: 모바일 경향성이 작년에 비해 6% 가까이 높았으며, LoL에 대한 강한 애착과 경기에 대한 팬덤 현상이 여전히 존재하고 있었다.

1.3.1. 연령대

	TOTAL	성별		팬 유형			주 플레이 종목			주 시청종목		
		남자	여자	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타	LoL	스타2	기타
CASE	(1009)	(925)	(84)	(406)	(374)	(229)	(799)	(64)	(146)	(810)	(95)	(104)
15세 이하	26.9	29.1	2.4	40.2%	37.1%	22.7%	79.2%	6.3%	14.5%	80.3%	9.4%	10.3%
16~20세	34.2	34.9	26.2	30.5	26.7	20.5	29.7	4.7	21.2	29.3	6.3	26.9
21~25세	34.2	34.9	26.2	39.2	33.7	26.2	33.7	32.8	37.7	33.3	36.8	38.5
26~30세	23.8	22.2	41.7	20.4	25.4	27.1	23.7	35.9	19.2	24.1	27.4	18.3
31세 이상	10.4	9.8	16.7	7.9	11.2	13.5	9.5	18.8	11.6	9.6	21.1	6.7
	4.8	4.0	13.1	2.0	2.9	12.7	3.5	7.8	10.3	3.7	8.4	9.6

<표 4-1-1> 내국인 관람객 연령대

- 현장 관람객 1,009명을 대상으로 조사한 응답자의 연령분석 결과를 보면, 16~20세 34.2%로 가장 많았으며, 다음으로 15세 이하가 26.9%, 21~25세가 23.8%, 26~30세는 10.4%, 31세 이상이 4.8%로 조사되었다.
- 세대별로 보면 20세 이하(이하 10대)가 61.1%로 가장 많은 수를 차지했으며, 그 뒤를 이어 21~30세(이하 20대)가 34.2%를 차지했고, 30대 이상은 4.8%에 그쳤다.
- 플레이와 관람의 비율: 전체적으로 ‘플레이를 주로 한다’ (40.2%)와 ‘관람과 플레이를 함께 한다’ (37.1%)의 비율이 큰 차이가 없었으며, ‘관람을 주로 한다’의 응답은 22.7%로 상대적으로 낮았다. 또한 연령대가 낮을수록 ‘플레이’ 비중이, 연령대가 높아질수록 ‘관람’의 비율이 높아지는 것을 확인할 수 있었다.
- 플레이 및 시청 선호 종목: LoL(이하 LoL)가 ‘플레이’ 및 ‘시청’ 선호 종목에서 각각 79.2%와 80.3%로 압도적으로 높은 응답률이 나왔으며, 기타 종목에서는 스타크래프트 2(이하 스타2)가 ‘플레이’ 6.3%, ‘시청’ 9.4%로 가장 높게 나왔다.
- 주 플레이 종목과 주 시청 종목의 반응이 유사하게 나타났기 때문에 본 조사의 분석에서는 관람자의 응답이라는 점을 고려하여 주 시청종목을 중심으로 기술하였다.

1.3.2. 성별

성별	TOTAL	연령대		팬 유형			주 시청 종목		
		만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	(1009)	(616) 61.1%	(393) 38.9%	(406) 40.2%	(374) 37.1%	(229) 22.7%	(810) 80.3%	(95) 9.4%	(104) 10.3%
남자 (925)	91.7	96.1	84.7	93.8	93.3	85.2	92.5	85.3	91.3
여자 (84)	8.3	3.9	15.3	6.2	6.7	14.8	7.5	14.7	8.7
남자 (925)	100.0	64.0	36.0	41.2	37.7	21.1	81.0	8.8	10.3
여자 (84)	100.0	28.6	71.4	29.8	29.8	40.4	72.6	16.7	10.7

<표 4-1-2> 내국인 관람객 성별

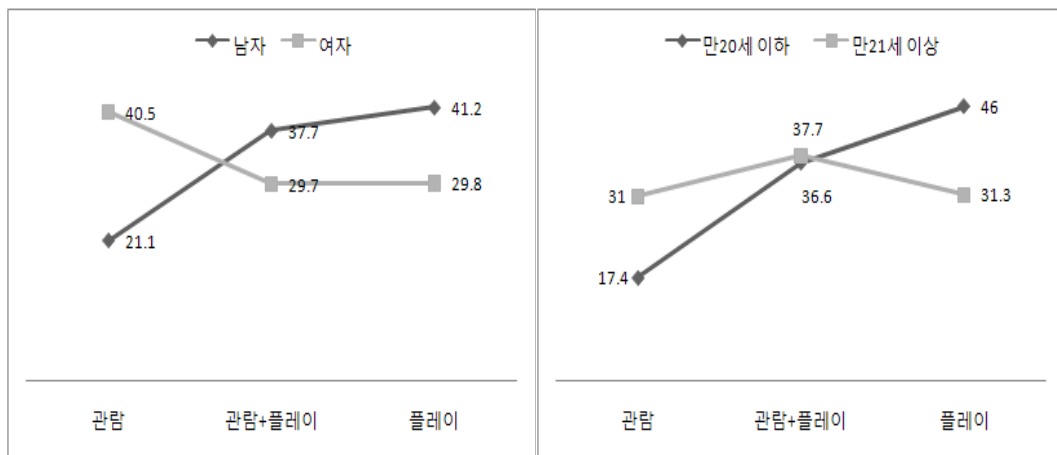
- 이스포츠 관람객 성별 분석을 한 결과, 남자가 91.7%, 여자가 8.3%로 남자 관람객이 대부분을 차지했다.
- 성별 연령대: 여성의 경우 21세 이상이 71.4%로 20세 이하 28.6%보다 현저히 높은 데 반해, 남성의 경우 만20세 이하가 64%로 만21세 이상 36%보다 높게 나타나 대비된 결과를 보였다.
- 플레이와 관람의 비율: 이 항목 또한 남녀 간 대비된 결과가 나타났는데, 남자는 플레이 비율이 41.2%로 가장 높게 나타난 반면, 여자는 관람의 비율이 40.4%로 가장 높게 나타났다.
- 플레이 선호 종목: 주로 플레이하는 종목은 남자는 80.2%, 여자는 67.9%로 모두 LoL이 다른 종목에 비해 매우 높게 나타났으나, 여자는 기타 종목을 비율이 26.2%로 상대적으로 남자보다 높게 나타났다.
- 시청 선호 종목: 주로 시청하는 종목 또한 남자는 81.0%, 여자는 72.6%로 LoL이 가장 높게 나왔다.

1.3.3. 이스포츠 종목의 팬 유형 분류: 플레이와 시청 양상 비교

팬 유형	전체	성별		연령대		주 시청 종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	LoL	스타2	기타
CASE	(1009)	(925)	(84)	(616)	(393)	(810)	(95)	(104)
시청10:플레이0	3.5	2.5	14.3	3.1	4.1	2.5	8.4	6.7
시청9:플레이1	5.5	5.1	9.5	4.4	7.1	4.9	10.5	4.8
시청8:플레이2	6.4	5.8	13.1	4.9	8.9	5.1	15.8	8.7
시청7:플레이3	7.3	7.7	3.6	5.0	10.9	7.4	9.5	4.8
관람소개	22.7	21.1	40.5	17.4	31.0	19.9	44.2	25
시청6:플레이4	7.4	7.4	8.3	7.6	7.1	8.1	6.3	2.9
시청5:플레이5	21.6	22.1	14.3	20.1	23.7	21.4	21.1	23.1
시청4:플레이6	8.1	8.2	7.1	8.9	6.9	7.9	11.6	6.7
관람+플레이소개	37.1	37.7	29.7	36.6	37.7	37.4	39	32.7
시청3:플레이7	16.8	17.4	10.7	19.0	13.5	19.0	8.4	7.7
시청2:플레이8	11.5	11.6	10.7	12.5	9.9	12.5	4.2	10.6
시청1:플레이9	7.5	7.9	3.6	8.8	5.6	8.4	2.1	5.8
시청0:플레이10	4.4	4.3	4.8	5.7	2.3	2.8	2.1	18.3
플레이 소개	40.2	41.2	29.8	46.0	31.3	42.7	16.8	42.4

<표 4-1-3> 내국인 관람객 이스포츠 종목의 플레이와 시청의 양상

- 이스포츠 팬 유형을 분류하기 위해, 이스포츠를 주로 즐기는 방식을 시청과 플레이의 비율을 질문한 결과 주로 관람을 한다는 응답이 22.7%, 관람과 플레이를 동시에 한다는 응답은 37.1%, 그리고 플레이를 주로 한다는 응답은 40.2%로 나타나, 이스포츠를 즐기는 방식은 시청보다는 플레이의 비중이 더 높게 나타났다.
- 성별: 남자의 경우는 전체의 경향과 유사하게 플레이의 비율이 시청보다 높았지만, 여자의 경우는 플레이의 비율(29.8%)보다 시청의 비율(40.5%)이 더 높은 특성을 보였다.
- 연령대: 만20세 이하에서는 팬의 유형이 ‘관람’ 이 17.4%, ‘관람+플레이’ 가 36.6%, ‘플레이’ 가 46.0%였던 반면 만 21세 이상에서는 ‘관람’ 이 31%, ‘관람+플레이’ 가 37.7%, ‘플레이’ 가 31.3%로 연령차이에 따른 팬 유형의 구분이 확연하게 드러났다.



<그림 4-1-2> 성별, 연령대에 따른 이스포츠 팬 유형의 비교

FGI

- 플레이 - 매체 관람 - 직접관람 순으로 즐기는 수준이 발전한다고 생각. 재미있어서 하다가 더 잘하고 싶어서 프로선수 경기를 매체로 관람하고 에너지를 느끼고 싶어서 직관을 한다. 모든 스포츠가 그렇듯 명장면, 슈퍼플레이에서 같이 환호하고 하는 거에서 같이 에너지를 느끼고 내가 그 자리에 있었다는 생각이 들어 기쁨.

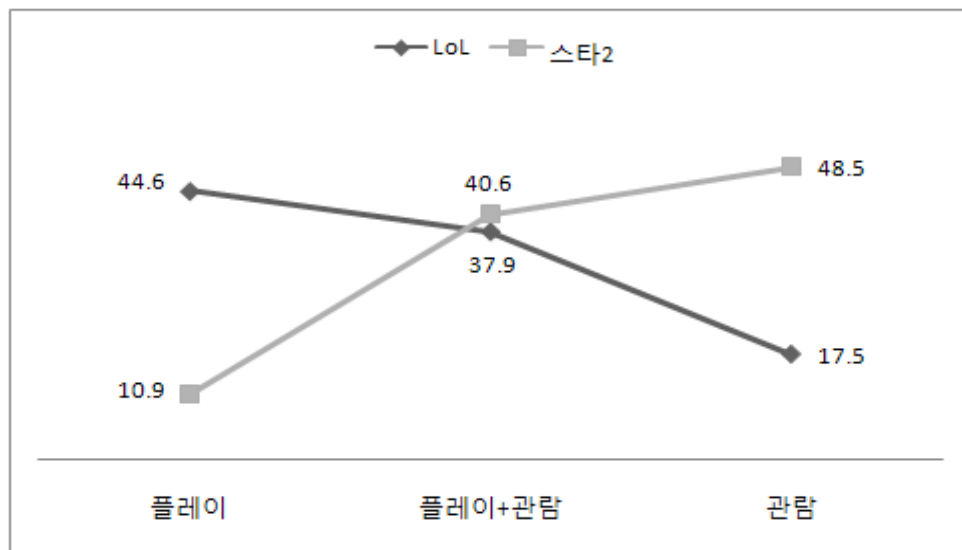
1.3.4. 주로 플레이하는 이스포츠 종목

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	991	909	82	480	511	399	364	228	806	92	93
LoL	80.6	81.6	69.5	83.6	75.9	44.6	37.9	17.5	93.4	16.3	33.3
스타2	6.5	6.5	6.1	4.0	10.4	10.9	40.6	48.5	.5	65.2	.0
피파3	2.0	2.1	1.2	2.6	1.0	45.0	25.0	30.0	1.6	2.2	5.4
서든어택	1.3	1.3	1.2	1.8	.5	23.1	46.2	30.8	.5	.0	9.7
기타	9.6	8.5	22.0	7.9	12.2	26.9	29.5	43.6	4.0	16.3	51.6

<표 4-1-4> 내국인 관람객 주로 플레이하는 이스포츠 종목

- 주로 즐기는 이스포츠 종목을 조사한 결과, LoL이 80.6%로 압도적으로 높았으며 그 뒤로 스타2가 6.5%, 피파3(이하 피파3)가 2.0%로 그 뒤를 이었다.

- LoL를 주로 즐긴다는 응답자를 세분화해보면, 주로 관람만 하는 사람들(17.5%)보다는 관람과 플레이를 같이(37.9%) 하거나 주로 플레이만 하는 사람들(44.6%)이 더 많은 것으로 나타났으나, 스타2는 반대 양상으로 나타났는데, 주로 플레이만 한다는 사람은 10.9%인 반면, 관람과 플레이를 함께 한다는 응답이 40.6%, 주로 관람만 한다는 응답이 48.5%로 나타났다.
- 이는 종목에 따른 이스포츠 팬들의 이스포츠 소비양태가 극명하게 차이를 보여주는 사례라고 판단된다.



<그림 4-1-3> LoL과 스타2를 즐기는 이용자들의 이스포츠 팬 유형 비교

1.3.5. 주로 시청하는 종목

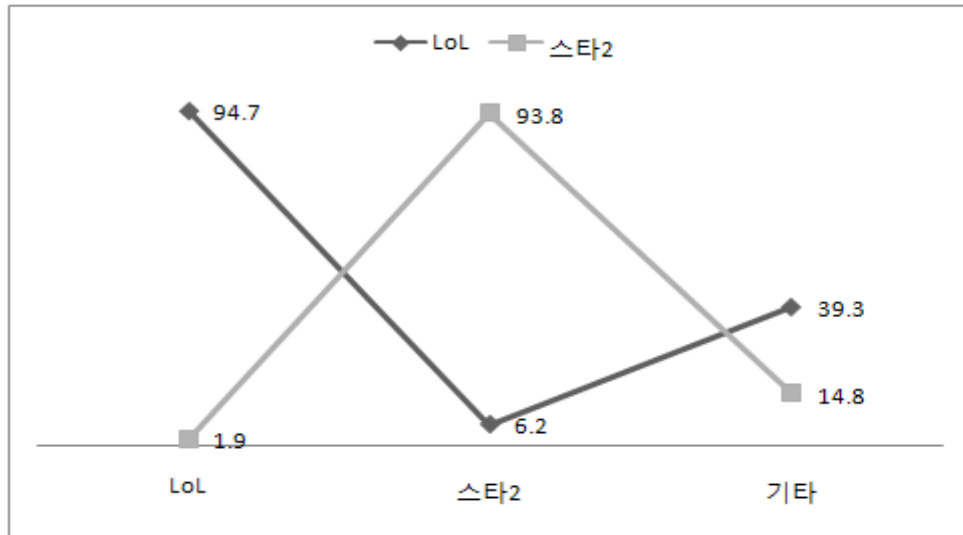
	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 플레이 종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	994	911	83	482	512	226	366	401	795	64	135
LoL	81.5	82.2	73.5	83.3	78.7	86.3	82.6	71.2	94.7	6.2	39.3
스타2	9.6	8.9	16.9	6.7	14.0	4.0	10.1	18.6	1.9	93.8	14.8
피파3	.8	.9	.0	1.0	.5	.7	.8	.9	.5	.0	3.0
서든어택	.6	.5	1.2	.8	.3	.0	.8	1.3	.1	.0	3.7
기타	7.5	7.5	8.4	8.2	6.5	9.0	5.7	8.0	2.8	.0	39.3

<표 4-1-5> 내국인 관람객 주로 시청하는 종목

- 주 시청종목은 LoL이 81.5%, 스타2는 9.6%로 조사되었다. 피파3와 서든어택은 각각 0.8%, 0.6%로 시청하는 사람들의 비중이 매우 낮은 것으로 확인되었다.
- 주로 즐기는 종목과 시청하는 종목간의 관계를 보면 대체로 일치하는 경향을 보이는데, 스타2를 즐기는 사람이 LoL을 보는 비율(1.9%)보다 LoL을

즐거는 사람이 스타2를 보는 비율(6.2)이 3배정도 높게 나타났다.

- 기타 종목(피파온라인3, 서든어택 등)을 즐기는 사람이 주로 관람하는 종목은 LoL이 39.3%였고, 스타2가 14.8%로 두 종목이 54.1%를 차지하였다.



<그림 4-1-4> 주로 즐기는 종목과 주 시청 종목

1.3.6. 현장 관람 경기별 관람 횟수 - LoL

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	424	386	38	186	238	170	162	92	388	16	20
약1~5회	89.4	91.5	68.4	94.0	82.9	94.1	86.4	85.9	90.5	81.3	75.0
약6~10회	7.1	6.0	18.4	2.4	13.7	4.1	9.9	7.6	6.4	6.3	20.0
약11~20회	1.7	.8	10.5	1.2	2.3	.0	1.9	4.3	1.3	12.5	.0
약21~50회	.7	.5	2.6	.8	.6	1.2	.0	1.1	.8	.0	.0
약50회 이상	1.2	1.3	.0	1.6	.6	.6	1.9	1.1	1.0	.0	5.0

<표 4-1-6> 내국인 관람객 현장관람 경기별 관람 횟수 - LoL

- LoL 종목을의 현장관람경험 횟수를 조사한 결과, 약1~5회를 관람한 사람이 89.4%로 가장 많았다. 2013년 조사에서도 약 1~5회 관람한다는 응답이 96.4%가 나와서 가장 높게 나타났다.
- 만21세 이상의 연령대의 경우 상대적으로 관람횟수가 많은 것으로 나타났다는데, 2013년 조사와 비슷한 양상을 보였다. 연령이 높은 관중들이 어린 관람객들보다 매니아적 속성이 많아 상대적으로 현장관람을 자주 하고 있는 것으로 추정된다.

1.3.7. 현장관람 경기별 관람 횟수 - 스타크래프트2

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	129	113	16	35	94	24	58	47	42	70	17
약1~5회	72.1	73.5	62.5	85.5	62.2	87.5	69.0	68.1	88.1	64.3	64.7
약6~10회	12.4	11.5	18.8	7.3	16.2	4.2	19.0	8.5	4.8	12.9	29.4
약11~20회	9.3	8.0	18.8	3.6	13.5	4.2	8.6	12.8	4.8	14.3	.0
약21~50회	3.9	4.4	.0	1.8	5.4	4.2	.0	8.5	2.4	5.7	.0
약50회 이상	2.3	2.7	.0	1.8	2.7	.0	3.4	2.1	.0	2.9	5.9

<표 4-1-7> 내국인 관람객 현장관람 경기별 관람 횟수 - 스타크래프트2

- 스타2의 경우 1~5회가 72.1%, 약6~10회가 12.4%로 응답하였다.
- 연령과 관련해서는 LoL의 패턴과 크게 다르지 않았으나, 약 11회 이상 관람한다는 응답(15.5%)이 LoL(3.6%)에 비해 4배 이상 높았음.

1.3.8 현장관람 동기(1순위)

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	959	878	81	580	379	383	354	222	773	94	92
게임에 대한 교육/훈련을 받았기 때문에	2.2	2.4	.0	2.6	1.6	2.1	2.8	1.4	1.9	1.1	5.4
이스포츠 선수가 되고 싶어서	2.6	2.8	.0	4.0	.5	2.6	3.7	.9	1.8	.0	12.0
게임과 관련된 전문지식 또는 기술이 있어서	1.5	1.6	.0	1.9	.8	.8	2.0	1.8	1.2	2.1	3.3
게임 분야가 현재 또는 향후 유망한 산업이라고 판단하여	2.8	2.8	2.5	3.3	2.1	2.3	3.7	2.3	3.0	2.1	2.2
게임을 좋아하고 즐겨해서	66.2	67.0	58.0	65.9	66.8	68.4	68.1	59.5	68.0	63.8	53.3
집에서 관람하는 것보다 현장감이 있어서	10.8	10.6	13.6	9.1	13.5	8.1	10.2	16.7	10.5	17.0	7.6
현장관객에게만 제공되는 이벤트 등에 참여하고 싶어서	6.4	6.6	3.7	6.2	6.6	7.0	4.5	8.1	7.2	2.1	3.3
특정 선수의 팬이어서	2.6	1.9	9.9	2.6	2.6	2.9	1.7	3.6	1.8	8.5	3.3
팬클럽 또는 커뮤니티 활동을 하기 위해서	.4	.5	.0	.5	.3	.8	.0	.5	.5	.0	.0
응원문화가 재밌어서	1.7	1.3	6.2	1.6	1.8	1.6	.8	3.2	1.0	2.1	6.5
친구의 권유/동반	.4	.5	.0	.7	.0	.3	.8	.0	.4	1.1	.0
이성친구와의 데이트	.3	.1	2.5	.3	.3	.3	.3	.5	.4	.0	.0
기타	2.1	1.9	3.7	1.4	3.2	2.9	1.4	1.8	2.2	.0	3.3

<표 4-1-8> 내국인 관람객 현장관람 동기(1순위)

- 현장관람동기 1순위로 선택한 대답을 분석한 결과, ‘게임을 좋아하고 즐겨해서’가 66.2%, ‘집에서 관람하는 것보다 현장감 있어서’가 10.8%, ‘현장관객에게만 제공되는 이벤트들에 참여하고 싶어서’가 6.4%, ‘게임분야가 현재 또는 향후 유망산업이라 판단하여서’는 2.8%, ‘특정선수의 팬이어서’와 ‘이스포츠선수가 되고 싶어서’는 각각 2.6% 순으로 응답하였다.
- 여성의 경우 ‘특정선수의 팬’이라는 응답이 9.9%로 세 번째 높게 나왔는데, 2013년 조사와 동일한 순위이다.
- 이 결과는 여성들이 남성에 비해 선수에 대한 팬덤의 성격이 강하다는 것으로 해석할 수 있다.

FGI:현장관람 동기

- 유튜브로도 스포츠나 이스포츠나 다 볼 수 있는데 직관하는 건 ‘열기’ (= 에너지)를 느끼기 때문. 그 순간에 큰 재미를 느끼니까. 공연을 많이 다니는데 직접 공연을 보면 더 생동감 있다.
- 사람 많이 모이는 거 좋아해서 롤드컵 갔는데 카운트다운만 해도 흥미롭고, 사람이 많이 모이면 몰입감도 더 큰데 스타2처럼 관객이 적으면 좀 몰입감이 적은 것 같다.

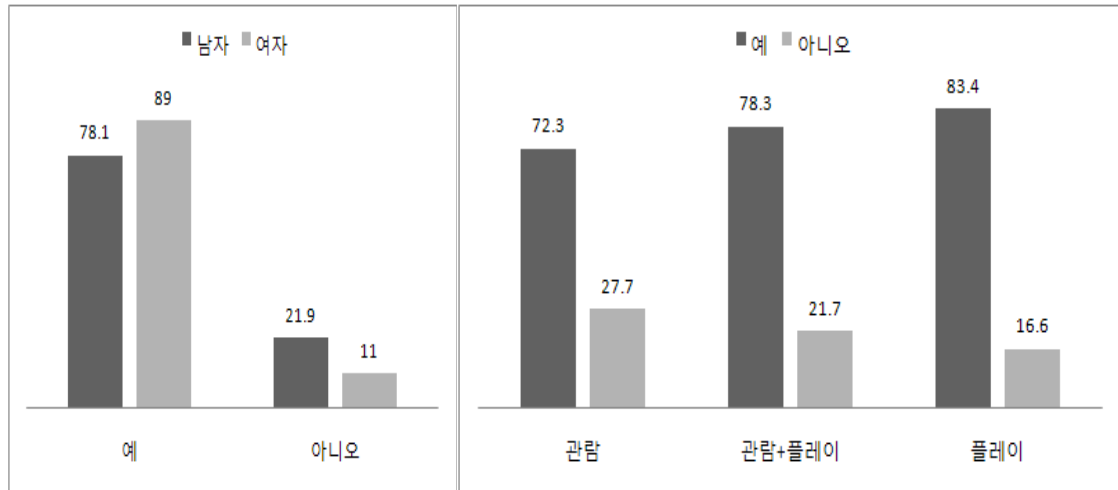
1.3.9. 평소 동반 관람 여부

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	976	894	82	470	506	392	360	224	15	781	95
예	79.0	78.1	89.0	83.4	72.1	83.4	78.3	72.3	82.6	57.9	71.0
아니오	21.0	21.9	11.0	16.6	27.9	16.6	21.7	27.7	17.4	42.1	29.0

<표 4-1-9> 내국인 관람객 평소 동반 관람여부

- 평소 동반 관람을 하는지를 조사한 결과를 보면, ‘예’라고 응답한 비율이 79.0%, ‘아니오’라고 응답한 비율이 21.0%로 동반 관람을 하는 경우가 매우 높게 나왔다.
- 남자(78.1%)보다는 여자(89.0%)가, 나이는 어릴수록 동반 관람을 하는 경우가 많은 것으로 확인되었다.
- 팬 유형의 경우 ‘플레이’ 유형은 83.4%, ‘관람&플레이’ 유형 78.3%, ‘관람’ 유형이 72.3% 순으로 나타났다.

- 종목별로 구분해서 보면, LoL은 동반 관람의 비율(82.6%)이 압도적으로 높은 데 반해, 상대적으로 스타2는 그 비율(57.9%)이 낮게 조사되었다.



<그림 4-1-5> 성별, 팬 유형별 동반관람 여부 비교

1.3.10. 평소 동반 관람자 유형

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	762	739	72	417	394	343	291	177	9	676	57
학교친구 관계	75.3	80.6	23.9	87.8	52.8	78.2	78.5	64.2	77.6	58.5	67.1
온라인 커뮤니티 친구 관계	8.5	6.9	23.9	6.1	12.9	7.1	7.3	13.6	6.9	18.9	15.7
연인 관계	7.5	4.5	36.6	1.6	18.1	6.4	6.6	11.1	7.8	13.2	.0
가족 관계	6.7	5.9	14.1	3.9	11.8	6.4	5.1	9.9	5.9	9.4	11.4
직장 동료 관계	1.0	1.2	.0	.2	2.6	.6	1.5	1.2	.8	.0	4.3
기타	.9	.9	1.4	.4	1.8	1.2	1.1	.0	.9	.0	1.4

<표 4-1-10> 내국인 관람객 평소 동반 관람자 유형

- 관람 동반자 유형을 조사한 결과, 학교친구가 75.3%(75.2%), 온라인 커뮤니티 8.5%, 5.2%, 연인 7.5% 2.8% 가족 6.7% 2.4%, 직장동료 1.0% 0.8%, 기타 0.9%로 응답하였다. 1.8%로 응답함. 참고로 2013년 조사와 비교했을 때 비율은 차이가 있지만 순위는 동일하다.
- 남성의 경우 학교친구가 80.6%로 압도적으로 높게 나타났으나, 여성의 경우 연인관계가 36.6%로 가장 높게 나타났다.

- 연령대를 비교하면 만21세 이상에서 연인, 온라인 커뮤니티, 가족과 동반 관람하는 비율이 증가하는 것으로 확인되었다.

1.3.11. 경기 관람 시간 - 평일

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	1008	924	84	489	519	406	374	228	809	95	104
2시간 미만	59.9	59.6	63.1	63.5	54.3	64.5	57.0	56.6	59.7	49.5	71.2
2~5시간 미만	35.4	35.5	34.5	31.7	41.3	31.3	37.4	39.5	35.1	48.4	26.0
5~8시간 미만	3.4	3.6	1.2	4.1	2.3	3.2	3.7	3.1	4.0	1.1	1.0
8시간 이상	1.3	1.3	1.2	.8	2.0	1.0	1.9	.9	1.2	1.1	1.9

<표 4-1-11> 내국인 관람객 경기 관람시간 - 평일

- 평일 경기 관람시간을 보면, 2시간 미만이 59.9%, 2~5시간이 35.4%, 5~8시간이 3.4%, 8시간 이상이 1.3%로 나타났다.
- 성별, 연령대별 응답비율이 비슷하게 나온 것을 확인할 수 있다.

1.3.12. 경기 관람 시간 - 주말

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	804	742	62	393	411	316	307	181	646	79	79
2시간 미만	15.9	16.2	12.9	16.2	15.6	20.3	14.7	10.5	16.4	13.9	13.9
2~5시간 미만	67.2	67.0	69.4	64.6	71.1	64.9	65.8	73.5	65.6	70.9	75.9
5~8시간 미만	14.2	13.9	17.7	16.4	10.8	13.0	16.0	13.3	15.0	11.4	10.1
8시간 이상	2.7	3.0	.0	2.9	2.5	1.9	3.6	2.8	2.9	3.8	.0

<표 4-1-12> 내국인 관람객 경기 관람시간 - 주말

- 주말 경기 관람시간을 보면, 2~5시간이 67.2%로 가장 높았고, 2시간 미만 15.9%와 5~8시간 14.2%가 엇비슷하게 나타났으며, 8시간 이상은 2.7%로 매우 낮게 나타났다.
- 성별, 연령대별에서 특징점이 나타나지 않았다.

1.3.13. 관람 전 주요 활동

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	942	868	74	452	490	378	349	215	759	89	94
쇼핑	9.2	9.8	2.7	8.2	10.9	10.1	8.3	9.3	10.0	4.5	7.4
영화관람	4.2	4.3	4.1	2.8	6.5	3.4	4.6	5.1	4.5	3.4	3.2
티타임	8.9	7.9	20.3	7.1	11.7	7.1	10.3	9.8	8.6	14.6	6.4
식사	29.4	28.6	39.2	27.4	32.6	29.4	28.7	30.7	30.0	31.5	22.3
팬클럽 활동	1.0	.9	1.4	.5	1.6	.8	.6	1.9	.8	2.2	1.1
경기장 주변 대기	42.4	43.5	28.4	47.9	33.7	42.6	44.1	39.1	41.6	38.2	52.1
게임	4.5	.5	.0	.5	.3	1.1	.0	.0	.5	.0	.0
기타	.4	4.5	4.1	5.6	2.7	5.6	3.4	4.2	5.2	4.0	5.6

<표 4-1-13> 내국인 관람객 관람 전 주요활동

- 관람 전 주요활동을 조사한 결과, 경기장 주변 대기 42.4%, 식사 29.4%, 쇼핑이 9.2%, 티타임 8.9%, 게임 4.5%, 영화관람 4.2%, 기타 0.4%로 조사되었다. 2013년 조사와 비교하면 비슷한 결과를 보였는데 첫 번째 (53.1%)와 두 번째 응답(29.4%) 비율이 비슷하게 나왔다. 쇼핑(2.9%)과 티타임(6.3%)의 순위는 바뀌었다.
- 성별로 보면 여성의 경우 식사, 경기장 주변 대기, 티타임 순으로 모두 20%를 넘는 것으로 나타났으며, 연령대에서는 큰 특징이 보이지 않았다.

1.3.14. 관람 중 주요 활동

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	953	870	83	459	494	384	355	214	764	90	99
관람에만 집중	56.1	56.7	50.6	55.8	56.7	56.3	56.6	55.1	56.0	63.3	50.5
경기장 인근(야외쉼터) 돌아봄	15.0	14.9	15.7	15.1	14.8	14.6	14.4	16.8	14.8	15.6	16.2
먼 곳 (편의점, 카페) 시설을 돌아봄	10.4	10.3	10.8	10.7	9.9	11.7	9.3	9.8	10.9	8.9	8.1
응원도구 (치어폴등)제작	1.7	1.7	1.2	1.4	2.2	1.3	2.5	.9	1.7	.0	3.0
후원사 이벤트참여	13.3	13.1	15.7	13.6	12.9	12.8	13.5	14.0	13.2	10.0	17.2
기타	3.5	3.2	6.0	3.4	3.5	3.4	3.7	3.3	3.4	2.2	5.1

<표 4-1-14> 내국인 관람객 관람 중 주요활동

- 관람 중 주요활동을 조사한 결과, 관람에만 집중한다는 응답이 56.1%로 가장 높게 나왔으며, 경기장 인근을 돌아본다 15.9%, 후원이벤트 참여 13.3%, 먼 곳에 위치한 편의점 카페 등을 이용한다가 10.4%, 응원도구 제작 1.7%, 기타 3.5% 순으로 나타났다.
- 성별, 연령대별에서 큰 특징이 나타나지 않았다.

1.3.15. 관람 후 주요 활동

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	959	882	77	455	504	380	355	224	770	94	95
쇼핑	4.0	4.0	3.9	3.8	4.2	6.6	2.5	1.8	4.0	2.1	5.3
영화관람	2.6	2.7	1.3	1.9	3.7	2.6	2.0	3.6	3.1	.0	1.1
티타임	4.7	4.2	10.4	3.6	6.3	5.5	3.1	5.8	4.7	3.2	6.3
식사	19.0	19.2	16.9	18.5	19.7	20.5	17.5	18.8	19.2	11.7	24.2
팬클럽 활동	2.3	1.7	9.1	1.6	3.4	1.6	2.5	3.1	1.9	3.2	4.2
귀가	66.5	67.2	58.4	69.6	61.8	61.6	71.8	66.5	66.1	79.8	56.8
게임	.4	.5	.0	.3	.5	.5	.3	.4	.4	.0	1.1
기타	.5	.6	.0	.7	.3	1.1	.3	.0	.5	.0	1.1

<표 4-1-15> 내국인 관람객 관람 후 주요활동

- 관람 후 주요활동을 보면, 66.5%가 귀가, 19.0%는 식사, 4.7%는 티타임, 4.0%는 쇼핑, 2.6%는 영화관람, 2.3%는 팬클럽 활동을 한다고 응답하였다.
- 2013년 조사와 거의 비슷한 결과를 보였는데, 귀가한다는 응답이 상당히 높게 나왔고 식사도 1/5 가까이 나온 것은 주로 경기가 끝나는 시간이 심야라는 점이 가장 큰 이유라고 판단된다. 관람객의 47.4%가 미성년자라는 점 또한 관람 후 활동이 단순해지는 경향에 영향을 끼친 것으로 생각된다.
- 여성의 경우 팬클럽 활동을 한다는 응답이 9.1%로 나타나 이 항목에서도 여성의 팬덤 성향이 발견되었다.

1.3.16. 회당 관람 소요비용

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	966	887	79	459	507	388	357	221	779	93	94
5천원 미만	10.1	9.7	15.2	8.8	12.2	7.7	11.5	12.2	6.4	31.2	20.2
5천원~1만원 미만	13.7	13.6	13.9	11.7	16.7	12.6	10.9	19.9	10.0	30.1	27.7
1~2만원 미만	25.4	25.7	21.5	26.5	23.7	26.8	26.3	21.3	26.1	21.5	23.4
2~3만원 미만	24.3	24.8	19.0	26.1	21.6	25.5	25.8	19.9	27.9	7.5	11.7
3만원 이상	26.5	26.2	30.4	27.0	25.8	27.3	25.5	26.7	29.7	9.7	17.0

<표 4-1-16> 내국인 관람객 회당 관람 소요비용

- 회당 관람 소모비용을 조사한 결과, 3만원 이상 26.5%, 1~2만원 25.4%, 2~3만원 24.3%, 5천원~1만원 13.7, 5천원 미만이 10.1%로 응답했다.
- 성별, 연령대별로 차이를 보였으나 큰 특징을 보인 것으로 해석하기는 어렵다.

1.3.17. 관람 환경 개선요구사항

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	380	343	37	161	219	142	145	93	298	46	36
경기장 수용인원 부족	22.4	21.9	27.0	22.4	22.4	19.0	24.1	24.7	19.5	43.5	19.4
경기장 입장시 지나치게 긴 대기시간	5.8	5.8	5.4	4.3	7.6	4.2	6.2	7.5	6.7	4.3	.0
경기 전후 이벤트 및 콘텐츠 부족	6.8	7.3	2.7	6.2	7.6	7.7	6.9	5.4	6.7	6.5	8.3
작은 크기의 경기장 스크린	4.7	4.7	5.4	7.1	1.8	6.3	4.8	2.2	6.0	.0	.0
건전화 관람 문화 조성	7.6	7.9	5.4	8.1	7.1	7.7	6.9	8.6	8.4	6.5	2.8
경기장 주변 편의시설 확충	6.8	7.3	2.7	7.6	5.9	9.9	5.5	4.3	7.4	2.2	8.3
대규모 경기장 신설	1.3	1.5	.0	.5	2.4	2.1	.7	1.1	1.3	.0	2.8
불편한 좌석 개선	8.2	8.2	8.1	8.1	8.2	9.2	6.9	8.6	8.1	8.7	8.3
접근성 개선	3.4	3.2	5.4	1.0	6.5	4.2	2.8	3.2	3.0	2.2	8.3
미숙한 경기 진행	3.2	2.9	5.4	2.4	4.1	2.1	3.4	4.3	3.7	.0	2.8
낮은 화질? 경기장 스크린	1.8	1.7	2.7	2.9	.6	.7	2.8	2.2	2.0	.0	2.8
지나치게 긴 경기 시간	.8	.6	2.7	1.0	.6	.7	.0	2.2	1.0	.0	.0
이스포츠 경기 홍보 부족	1.1	.9	2.7	.5	1.8	2.1	.7	.0	1.3	.0	.0
이스포츠 경기 다양화	1.8	2.0	.0	1.4	2.4	2.1	1.4	2.2	2.0	2.2	.0
티케팅 간소화	1.6	1.5	2.7	1.9	1.2	1.4	1.4	2.2	1.7	.0	2.8
이스포츠에 대한 인식 개	2.4	2.3	2.7	2.9	1.8	.7	3.4	3.2	2.3	2.2	2.8

선											
선수들의 팬서비스 개선	2.1	2.0	2.7	2.4	1.8	2.1	3.4	.0	1.7	2.2	5.6
가격인하	1.3	1.2	2.7	1.4	1.2	1.4	1.4	1.1	1.7	.0	.0
음향효과개선	.5	.6	.0	.0	1.2	.0	.7	1.1	.3	.0	2.8
충분한 보안요원 확보	.8	.9	.0	.5	1.2	.0	2.1	.0	1.0	.0	.0
청결한 환경 조성	1.1	1.2	.0	1.4	.6	.7	1.4	1.1	1.3	.0	.0
미디어매체 종류 확대	1.8	1.7	2.7	1.9	1.8	2.1	1.4	2.2	2.0	.0	2.8
이스포츠대회확대	1.1	.9	2.7	1.4	.6	1.4	.7	1.1	1.0	2.2	.0
만족한다	2.4	2.6	.0	4.3	.0	4.2	1.4	1.1	2.3	2.2	2.8
다양한 선물 제공	1.3	1.5	.0	2.4	.0	1.4	.7	2.2	.7	.0	8.3
경기장 내 소음	1.6	1.5	2.7	2.4	.6	2.1	2.1	.0	2.0	.0	.0
기타	6.3	6.4	5.4	3.8	9.4	4.2	6.9	8.6	4.7	15.2	8.3

〈표 4-1-17〉 내국인 관람객 관람 환경 개선요구사항

- 경기장 관람환경 개선요구사항을 조사한 결과(무응답: 62.3%), 경기장 수용인원 부족이 22.4%로 가장 많았으며, 불편한 좌석 8.2%, 건전한 관람문화 개선 7.6%, ‘경기 전후 이벤트 및 콘텐츠 부족’과 ‘경기장 주변 편의시설 부족’이 각각 6.8%, 경기장 입장시간 축소 5.8%, 접근성 개선 3.4%, 미숙한 경기 진행 3.2%가 그 뒤를 이었으며, 기타 대답은 6.3%였다.

－ 성별과 연령대 별 특이점은 나타나지 않았다.

1.3.18. 향후 이스포츠 직접 관람 의향 예상

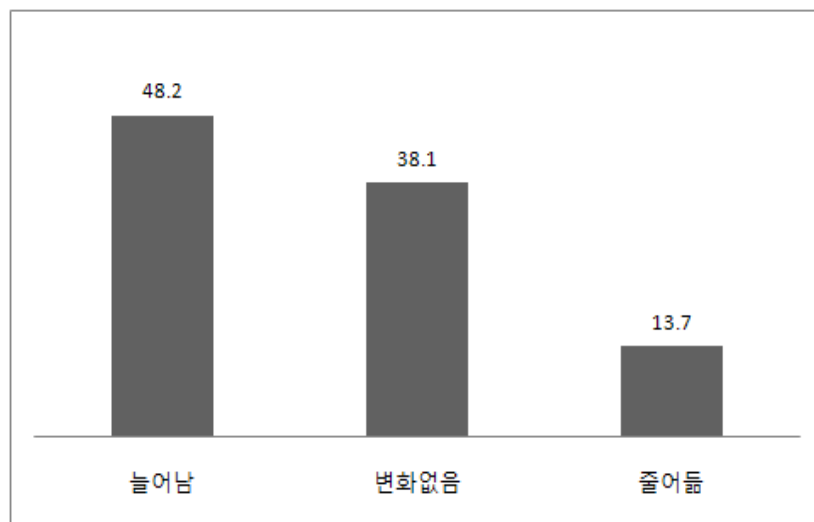
	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	957	879	78	456	501	381	355	221	767	92	98
매우 줄어들	5.2	5.0	7.7	5.0	5.6	6.6	3.4	5.9	4.3	5.4	12.2
조금 줄어들	8.5	8.2	11.5	7.6	9.8	6.6	9.0	10.9	7.2	13.0	14.3
변화 없음	38.1	37.9	41.0	32.3	47.1	37.5	38.3	38.9	37.8	40.2	38.8
조금 늘어남	39.0	39.6	32.1	43.2	32.5	42.3	37.5	35.7	41.6	32.6	24.5
매우 늘어남	9.2	9.3	7.7	11.9	5.0	7.1	11.8	8.6	9.1	8.7	10.2

〈표 4-1-18〉 내국인 관람객 이스포츠 직접 관람객 증감 예상

- ‘차후 이스포츠를 얼마나 관람하겠냐’는 질문에는 38.1%가 변화 없을 것이라고 응답을 했고, 39.0%는 조금 증가할 것, 9.2%는 매우 증가할

것이라고 응답해 48.2%의 응답자가 관람시간의 증가를 예상한 반면, 줄어들 것이라는 응답은 13.7%(매우 줄어들(5.2%)+ 조금 줄어들(8.5%))로 긍정적인 응답이 부정적인 응답보다 3.5배 이상 높다는 점에서 2015년도에도 이스포츠 경기대회의 흥행이 지속될 것으로 기대된다.

- 긍정적인 응답을 세부적으로 살펴보면, 남자(48.9%)가 여자(39.8%)보다 미래 직접 관람 의향에서 더 긍정적이었으며, 20세 이하(55.1%)가 21세 이상(37.5%)보다 높았고, 팬 유형은 ‘관람’ 유형의 팬들이 약간 낮은 수치를 보였지만 크게 차이가 없었던 반면 즐기는 종목에서는 LoL(50.7%), 스타2(41.3%), 기타종목(34.7%)의 순으로 나타났다.



<그림 4-1-6> 향후 이스포츠 직접 관람 증감 예상

1.3.19. 경기 미디어 시청 유무

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	955	875	80	454	501	377	356	222	765	93	97
있다	94.3	94.7	90.0	93.8	95.2	94.2	94.9	93.7	95.3	97.8	83.5
없다	5.7	5.3	10.0	6.2	4.8	5.8	5.1	6.3	4.7	2.2	16.5

<표 4-1-19> 내국인 관람객 경기 미디어 시청 유무

- 미디어 시청 경험을 묻는 질문에는 ‘있다’가 94.3%, ‘없다’가 5.7%로 경

험자가 압도적으로 많았다.

- 여자보다는 남자가 시청 경험이 조금 높았고, 연령대별 차이는 별로 없었다.
- 종목별로 큰 차이는 없었으나 LoL보다는 스타2를 선호하는 사람들에서 미디어 시청 경험이 약간 높은 것을 확인하였으며, 기타 종목에서는 시청 경험이 없는 비율이 상대적으로 높았다.

1.3.20. 경기 시청 선호채널(1순위)

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	915	843	72	553	362	366	341	208	744	92	79
온게임넷	42.3	42.1	44.4	36.9	50.6	41.8	44.3	39.9	47.6	9.8	30.4
아프리카TV	31.1	31.7	25.0	41.8	14.9	34.2	30.8	26.4	33.1	15.2	31.6
곰TV	4.7	4.7	4.2	3.6	6.4	1.9	5.0	9.1	.4	42.4	1.3
나이스게임TV	1.3	1.4	.0	.5	2.5	1.6	1.2	1.0	1.5	.0	1.3
스포티비	2.4	2.3	4.2	1.1	4.4	.8	2.9	4.3	.1	17.4	6.3
인벤방송국	.3	.4	.0	.0	.8	.5	.3	.0	.1	.0	2.5
네이버	8.2	7.8	12.5	7.1	9.9	7.9	8.8	7.7	9.1	3.3	5.1
유튜브	4.9	4.5	9.7	5.2	4.4	6.0	3.5	5.3	3.6	5.4	16.5
다음팟	2.8	3.1	.0	2.4	3.6	2.7	1.8	4.8	2.6	5.4	2.5
트위치TV	1.0	1.1	.0	.9	1.1	1.1	.9	1.0	.9	.0	2.5
티빙	.3	.4	.0	.2	.6	.3	.3	.5	.4	.0	.0
T-를	.1	.1	.0	.2	.0	.0	.3	.0	.1	.0	.0
기타	.4	.5	.0	.2	.8	1.1	.0	.0	.4	1.1	.0

<표 4-1-20> 내국인 관람객 경기 시청 선호채널(1순위)

- 미디어 경기시청 선호채널 1순위를 분석한 결과, 온게임넷(42.3%)과 아프리카TV(31.1%)로 대부분을 차지하였으며, 네이버 8.2%, 유튜브 4.9%, 곰TV 4.7%, 다음팟 2.8%, 스포티비 2.4%, 나이스게임TV 1.3%, 트위치TV 1.0% 순으로 나타났다.

- LoL 종목의 시청은 대부분 온게임넷과 아프리카에서 이루어지고, 스타2의 시청은 주로 곰TV와 스포티비를 통해 이루어지는 것으로 나타났는데, 게임 인기 또는 선호가 시청채널의 선호와 상관성이 있는 것으로 조사되었다.
- 만21세 이상 시청자 층에서 온게임넷이 아프리카TV보다 선호도가 높은 것으로 조사되었다.

FGI: 경기 시청 매체

- 집에 혼자 있다가 할 일 없으면 그냥 본다. (스타2)는 경기 수가 많지 않으니깐 외국 경기도 챙겨보고 함. 트위치, 유튜브 주로 이용. 그런데 유튜브보다 트위치가 빨라서 주로 봄, 유튜브 스트리밍 시스템이 자주 끊기는 반면 트위치나 네이버는 잘 끊기지 않는다.
- 곰티비 EXP 나 해외 대회에 좋아하는 선수 나오면 트위치, 롤은 곰티비 나 티비팟 등 상황마다 다 다르게 본다.

1.3.21. 선호 시청 게임종목(1순위)

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	916	845	71	554	362	367	343	206	743	92	81
LoL	82.1	82.0	83.1	83.9	79.3	88.6	81.0	72.3	96.2	8.7	35.8
스타크래프트2	10.5	10.2	14.1	6.9	16.0	4.1	11.7	19.9	.9	90.2	7.4
피파온라인3	.7	.7	.0	.9	.3	.8	.6	.5	.3	.0	4.9
언전애폜이터	.5	.6	.0	.7	.3	.8	.3	.5	.5	.0	1.2
서든어택	.2	.2	.0	.2	.3	.0	.3	.5	.1	.0	1.2
도타2	.3	.4	.0	.5	.0	.5	.0	.5	.3	.0	1.2
기타	5.7	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0

<표 4-1-21> 내국인 관람객 선호 시청 게임종목(1순위)

- 선호시청 게임종목 1순위를 조사한 결과, LoL이 82.1%로 압도적인 1위를 차지하였으며, 스타2가 10.5%로 2위를 차지하였다. 그 뒤를 이어 피파3 0.7%, 언전애폜이터 0.5%, 도타2 0.3%, 서든어택 0.2%로 나타났다.
- 스타2는 여성과 만21세 이상 시청자 층에서 선호가 높게 나왔다.

1.3.22. 선호 시청 게임종목(2순위)

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	740	694	46	474	266	310	267	163	597	74	69
LoL	10.8	11.1	6.5	10.3	11.7	9.4	10.5	14.1	4.0	48.6	29.0
스타크래프트2	32.7	32.0	43.5	27.4	42.1	32.9	31.8	33.7	36.3	12.2	23.2
피파온라인3	17.8	18.7	4.3	22.4	9.8	19.0	18.4	14.7	19.4	9.5	13.0
언전애포터	9.2	9.2	8.7	9.3	9.0	11.6	8.2	6.1	10.4	4.1	4.3
서든어택	10.3	10.2	10.9	13.3	4.9	11.6	9.0	9.8	10.9	2.7	13.0
도타2	5.7	5.9	2.2	4.2	8.3	5.2	5.6	6.7	5.9	6.8	2.9
하스스톤	.7	.4	4.3	.4	1.1	.3	.7	1.2	.7	1.4	.0
월드오브탱크	.5	.6	.0	.6	.4	.6	.4	.6	.5	.0	1.4
스타1:브루드워	.3	.3	.0	.2	.4	.0	.7	.0	.2	1.4	.0
기타	12.0	11.5	19.6	11.8	12.4	9.4	14.6	12.9	11.7	13.5	13.0

<표 4-1-22> 내국인 관람객 선호 시청 게임종목(2순위)

- 선호시청 게임종목 2순위를 보면, 스타2 32.7%로 가장 높은 응답률이 보였으며, 피파3 17.8%, LoL 10.8%, 서든어택 10.3%, 도타2 5.7%, 하스스톤 0.7%, 월드오브탱크 0.5%, 스타1 0.3%, 기타 12.0%로 조사되었다.
- 피파3는 축구라는 특성 때문인지 남성의 선호비율이 높았으며 만20세 이하에서 많이 나왔다. 1순위 결과와 마찬가지로 스타2는 여성과 만21세 이상 시청자 층에서 더 높은 선호도가 나왔다.

1.3.23. 미디어 경기 시청 시간 - 평일

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	816	755	61	481	335	307	317	192	675	82	59
2시간 미만	34.4	34.3	36.1	36.8	31.0	45.3	27.8	28.1	35.4	26.8	33.9
2~4시간 미만	46.3	46.6	42.6	45.7	47.2	43.0	49.5	46.4	46.5	43.9	47.5
4~6시간 미만	15.1	14.8	18.0	13.9	16.7	9.1	18.3	19.3	14.1	22.0	16.9
6~8시간 미만	2.3	2.4	1.6	1.7	3.3	2.0	1.9	3.6	2.2	4.9	.0
8시간 이상	1.8	1.9	1.6	1.9	1.8	.7	2.5	2.6	1.8	2.4	1.7

<표 4-1-23> 내국인 관람객 미디어 경기 시청 시간 - 평일

- 평일에 미디어에서 경기를 시청하는 시간을 조사한 결과, 2~4시간 (46.3%)과 2시간 미만(34.4%)이 대부분을 차지하였으며, 4~6시간이 15.1%, 6~8시간 2.3%, 8시간 이상 1.8%로 응답하였다.

– 성별과 연령대에 따른 특이점은 나타나지 않았다.

1.3.24. 미디어 경기 시청 시간 - 주말

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	897	829	68	545	352	356	341	200	730	88	79
2시간 미만	20.2	20.0	22.1	19.1	21.9	25.6	16.7	16.5	20.0	21.6	20.3
2~4시간 미만	49.2	49.2	48.5	50.8	46.6	51.7	44.6	52.5	49.5	43.2	53.2
4~6시간 미만	23.6	23.5	25.0	23.7	23.6	18.3	30.2	22.0	24.0	26.1	17.7
6~8시간 미만	3.6	3.9	.0	3.7	3.4	2.2	4.7	4.0	3.0	5.7	6.3
8시간 이상	3.5	3.4	4.4	2.8	4.5	2.2	3.8	5.0	3.6	3.4	2.5

<표 4-1-24> 내국인 관람객 미디어 경기 시청 시간 - 주말

- 주말 미디어 경기 시청시간을 보면, 2~4시간 49.2%, 4~6시간 23.6%, 2시간 미만 20.2%, 6~8시간 3.6%, 8시간 이상 3.5%로 조사되었다.
- 주말에 시간적 여유가 있는 관계로 평일에 비해 4~6시간을 시청한다는 응답이 높게 나왔지만, 평일이나 주말 모두 2~4시간 시청한다는 응답이 제일 많이 나왔다.
- 평일과 마찬가지로 성별과 연령대에 따른 특이점은 나타나지 않았다.

1.3.25. 경기 시청 시 주 이용매체

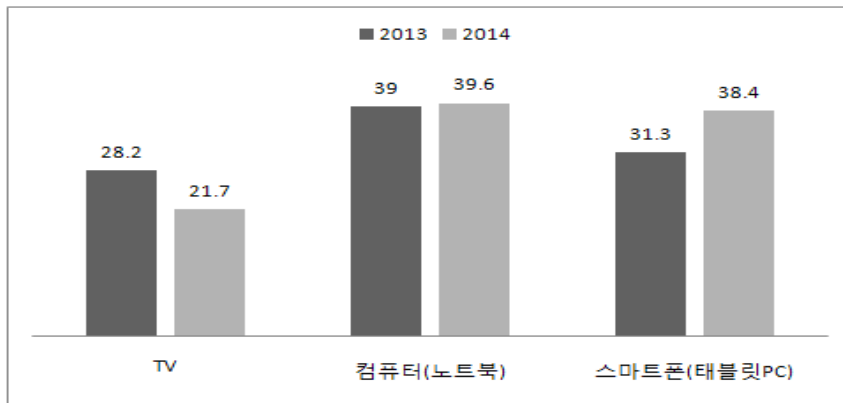
	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	890	820	70	539	351	356	332	202	718	92	80
TV	21.7	21.8	20.0	22.3	20.8	25.6	18.4	20.3	24.4	7.6	13.8
컴퓨터 (노트북)	39.6	38.9	47.1	26.7	59.3	32.9	43.1	45.5	35.8	64.1	45.0
스마트폰	34.4	34.9	28.6	46.9	15.1	36.5	35.2	29.2	35.0	27.2	37.5
태블릿	4.0	4.0	4.3	3.7	4.6	4.2	3.3	5.0	4.6	1.1	2.5
pc											
기타	.3	.4	.0	.4	.3	.8	.0	.0	.3	.0	1.3

<표 4-1-25> 내국인 관람객 경기 시청 시 주 이용매체

- 경기 시청 시 주 이용매체를 물어본 결과, 컴퓨터가 39.6%로 가장 높

은 수치를 기록했고, 스마트폰 34.4%, TV 21.7%, 테블릿 PC 4.0, 기타 0.3%로 응답하였다.

- 2013년 조사와 비교해보면, 스마트폰, 테블릿 PC 등 모바일매체 이용은 7.1% 상승한 데 반해, TV는 6.5% 하락하였다. 이미 작년 조사 결과에서 과거 TV위주의 매체에서 벗어나 모바일 매체를 통한 이스포츠 경기 시청 트렌드변화가 감지되었는데, 이번 조사에서는 그러한 경향이 더 뚜렷해진 것을 알 수 있다.



<그림 4-1-7> 전년도와 비교한 이스포츠 주요 시청 매체 변화

1.3.26. 경기 시청 동기(1순위)

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	912	841	71	551	361	365	341	206	740	91	81
이스포츠 선수가 되고 싶어서	3.7	4.0	.0	4.7	2.2	3.6	4.7	2.4	3.0	1.1	13.6
게임과 관련된 전문지식 또는 기술이 있어서	3.6	3.9	.0	4.4	2.5	3.3	4.7	2.4	3.4	3.3	6.2
게임 분야가 현재 또는 향후 유망한 산업이라고 판단하여	4.4	4.8	.0	4.7	3.9	5.2	4.1	3.4	4.6	2.2	4.9
게임을 좋아하고 즐겨해서	81.0	81.6	74.6	79.1	83.9	82.7	79.2	81.1	82.2	82.4	69.1
특정 선수의 팬이어서	5.0	4.0	16.9	5.4	4.4	3.8	5.6	6.3	4.7	8.8	3.7
팬클럽 또는 커뮤니티 활동을 하기 위해서	.4	.4	1.4	.5	.3	.0	.0	1.9	.4	1.1	.0
친구의 권유때문에	.3	.2	1.4	.4	.3	.3	.6	.0	.4	.0	.0
경기 시청이 재미있어서	.1	.1	.0	.2	.0	.3	.0	.0	.1	.0	.0
기타	1.3	1.0	5.6	.5	2.5	.8	1.2	2.4	1.2	1.1	2.5

<표 4-1-26> 내국인 관람객 경기 시청 동기(1순위)

- 경기 시청 동기를 묻는 질문에서 1순위 대답을 분석한 결과, ‘게임을 좋아하고 즐겨해서’라는 응답이 81.0%로 압도적으로 높게 나왔다. 다음으로 ‘특정선수의 팬이어서’가 5.0%, ‘게임분야가 현재 또는 향후 유망한 산업이라고 판단하여’가 4.4%, ‘이스포츠 선수가 되고 싶어서’가 3.7%, ‘게임과 관련된 전문지식 또는 기술이 있어서’가 3.6%로 나타났다.
- 여성의 경우, 특정 선수의 팬이라는 응답이 16.9%로 남성 4.0%에 비해 상대적으로 높게 나왔다.
- 2013년 조사에서처럼 이번 조사에서도 여성팬들이 남성팬에 비해 선수에 대한 팬덤의 성격이 강하다는 것을 확인할 수 있었다.

1.3.27. 경기 시청 장소

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	899	828	71	544	355	358	335	206	730	91	78
집	91.3	91.4	90.1	93.2	88.5	89.9	92.5	91.7	91.9	90.1	87.2
대중교통	5.0	5.1	4.2	4.2	6.2	6.4	3.0	5.8	4.7	8.8	3.8
학교/회사	2.2	2.1	4.2	1.3	3.7	1.7	3.3	1.5	2.1	1.1	5.1
기타	1.4	1.4	1.4	1.3	1.7	2.0	1.2	1.0	1.4	.0	3.8

<표 4-1-27> 내국인 관람객 경기 시청 장소

- 경기 시청 장소를 조사한 결과, 집에서 보는 경우가 91.3%로 압도적이었으며, 나머지로 대중교통 5.0%, 학교 또는 회사가 2.2%, 기타가 1.4%를 차지했다.

FGI: 관람매체

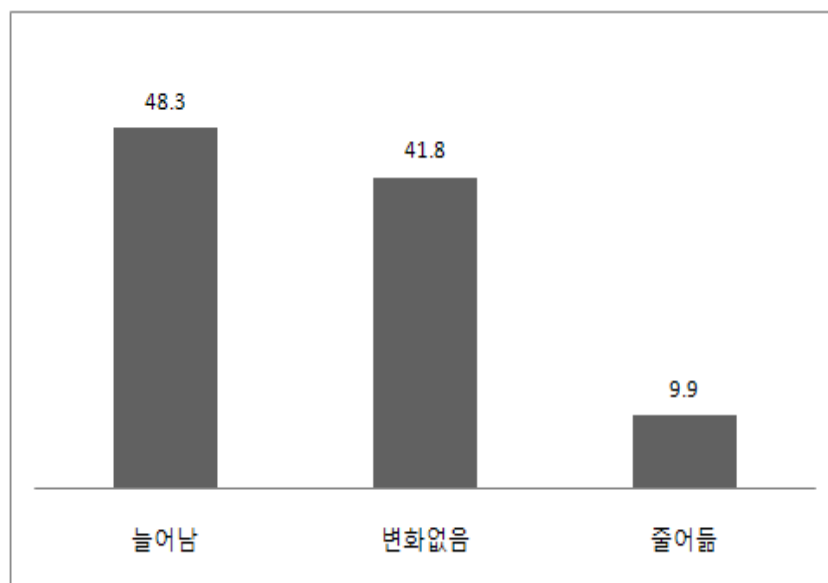
- 스마트폰이나 노트북 . 자취중이라서. 선명하게 보고 싶을 때는 노트북, 누워서 편하게 볼 때는 스마트폰.
- 컴퓨터로 보는데 경기를 보면서 커뮤니티를 같이 본다. 불판, 인벤, 롤겔을 주로 켜놓고 보는데 실시간으로 반응이 올라오는 게 E-SPORTS의 장점. 같이 보는 느낌?
- 보통 다른 일과 함께 같이 하는데 스마트폰으로 작게 틀어놓고 “어~!” 할 때만 집중해서 봄

1.3.28. 경기 시청 정도 변화 예상

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	946	885	79	461	503	385	357	222	772	94	98
매우 줄어들음	3.1	2.9	5.1	2.9	3.4	4.9	1.4	2.7	1.9	3.2	12.2
조금 줄어들음	6.8	6.3	12.7	5.6	8.7	4.9	7.6	9.0	6.2	11.7	7.1
변화없음	41.8	41.8	40.5	35.4	51.5	41.8	40.1	44.1	40.9	45.7	43.9
조금 늘어남	36.2	36.5	32.9	40.5	29.6	39.7	34.2	33.3	38.7	29.8	22.4
매우 늘어남	12.1	12.4	8.9	15.6	6.9	8.6	16.8	10.8	12.2	9.6	14.3

<표 4-1-28> 내국인 관람객 경기 시청 정도 변화 예상

- 차후 이스포츠허 시청빈도의 변화를 묻는 질문에서는 ‘변화없음’이 41.7%로 가장 높았으며, 시청시간이 ‘조금 증가’(36.2%) 또는 ‘매우 증가’(12.1%)할 것이라고 대답한 사람들이 48.3%로 거의 절반에 가까운 응답자가 시청시간의 증가를 예상한 반면, 줄어들 것이라는 응답은 9.9%로 나타나 2015년도의 이스포츠허 시청율도 지속적으로 증가되는 경향이 나타날 것으로 예상된다.
- 세부적인 응답을 살펴보면, 남자가 여자보다 시청이 늘어날 것이라고 대답했고, 20세 미만이 21세 이상보다 더 시청할 것이라고 응답했다.



<그림 4-1-8> 현장 관객의 향후 경기 시청 정도 증감 예상

1.3.29. 경기 시청-관람 간 관련성

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	962	883	79	462	500	384	357	221	770	94	98
전혀관련 없음	3.0	2.8	5.1	2.7	3.4	3.6	2.5	2.7	2.6	2.1	7.1
그다지 관련 없음	7.4	7.6	5.1	5.3	10.6	8.1	5.3	9.5	7.4	4.3	10.2
보통	33.0	33.2	30.4	34.4	30.7	34.9	31.7	31.7	32.6	29.8	38.8
조금 관련 있음	39.1	38.2	49.4	40.1	37.6	38.0	41.2	37.6	40.1	37.2	32.7
매우 관련 있음	17.6	18.2	10.1	17.5	17.7	15.4	19.3	18.6	17.3	26.6	11.2

<표 4-1-29> 내국인 관람객 경기시청-관람 간 관련성

- 경기 시청과 직접 관람 간에 관련성을 질문한 결과, 긍정적인 응답(조금 관련+매우 관련)이 56.7%였고, 부정적 응답(전혀 관련없음+ 그다지 관련 없음)이 10.4%로 5배 이상 긍정적이라는 응답이 높았다.
- 경기 시청과 직접 관람은 매우 관련성이 높으며, 이런 경향은 2013년 조사의 결과 50.2%보다 증가된 경향을 보였다는 점에서 상호연관성이 강화되고 있음이 시사된다.

1.3.30. 이스포츠 커뮤니티 활동 참여 여부

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	962	883	79	458	504	381	360	221	771	94	97
예	43.6	43.8	40.5	43.0	44.4	40.9	45.3	45.2	42.3	46.8	50.5
아니오	56.4	56.2	59.5	57.0	55.6	59.1	54.7	54.8	57.7	53.2	49.5

<표 4-1-30> 내국인 관람객 이스포츠 커뮤니티 활동 참여 여부

- 이스포츠 커뮤니티 활동여부를 조사한 결과, 56.4%가 커뮤니티 활동을 하지 않는다고 응답했으며, 43.6%가 활동을 한다고 응답했다.
- 2013년 조사에서는 55%가 활동을 한다고, 45%가 활동하지 않는다고 응답한 것과 비교해 볼 때 이스포츠 현장관람객의 커뮤니티활동은 전년도에 비해 다소 줄어든 것으로 해석해 볼 수 있다.

FGI : 커뮤니티 활동 동기

- 2차적인 재미요소가 있죠. 게임을 하거나 보는 것이 1차재미라면, 이를 가지고 사람들과 이야기 하는 것이 2차적 재미.
- 커뮤니티는 동질감을 느끼게 해준다. 스타2는 주위에 하는 사람이 잘 없는데 커뮤니티는 하는 사람끼리 모이니까 동질감이 느껴져서 자주 가다가 습관처럼 들어가게 된다.
- 현장에 직접 가기 힘든 사람들이 커뮤니티를 통해 정보를 제공받을 수 있다.

1.3.31. 일주일 이스포츠 커뮤니티 투자 시간

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	416	384	32	195	221	155	162	99	324	44	48
2시간 미만	35.3	34.9	40.6	34.1	37.1	40.6	30.9	34.3	35.2	40.9	31.3
2~4시간	37.3	37.8	31.3	35.7	39.5	35.5	38.3	38.4	38.9	25.0	37.5
4~8시간	15.9	16.1	12.5	16.1	15.6	15.5	16.7	15.2	16.0	11.4	18.8
8~12시간	4.6	4.7	3.1	6.8	1.2	3.9	5.6	4.0	4.3	11.4	.0
12~16시간	3.1	2.9	6.3	3.2	3.0	2.6	3.7	3.0	3.1	2.3	4.2
16시간 이상	3.8	3.6	6.3	4.0	3.6	1.9	4.9	5.1	2.5	9.1	8.3

<표 4-1-31> 내국인 관람객 일주일 이스포츠 커뮤니티 투자 시간

- 주간 이스포츠 커뮤니티 활동시간을 조사한 결과, 2~4시간이라는 응답이 37.3%로 가장 많았으며, 2시간미만 활동한다는 응답자는 35.3%로 4시간 미만으로 활동한다는 사람이 전체의 72.6%를 차지했다. 그 다음 4~8시간이 15.9%, 8~12시간이 4.6%, 12~16시간이 3.1%로 조사되었으며, 16시간 이상 투자한다는 응답자도 3.8%로 확인되었다.

1.3.32. 이스포츠 커뮤니티 내 주요 활동

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	404	377	27	194	210	153	155	96	317	41	46
게임플레이 관련 정보입수	57.9	58.6	48.1	54.9	62.7	62.7	64.5	39.6	62.8	39.0	41.3
친목	9.2	9.0	11.1	11.8	5.1	11.8	8.4	6.3	8.2	.0	23.9
대회 소식 입수	15.3	15.1	18.5	13.8	17.7	9.8	12.9	28.1	12.6	34.1	17.4
단순 흥미차원	10.9	10.9	11.1	11.4	10.1	9.8	8.4	16.7	11.0	17.1	4.3
선수관련 정보 입수	4.7	4.2	11.1	6.9	1.3	4.6	3.9	6.3	4.1	4.9	8.7
기타	2.0	2.1	.0	1.2	3.2	1.3	1.9	3.1	1.3	4.9	4.3

<표 4-1-32> 내국인 관람객 이스포츠 커뮤니티 내 주요활동

- 이스포츠 커뮤니티주요활동내용에 대해 알아본 결과, 먼저 게임플레이 관련 정보입수(57.9%)가 가장 많은 활동이라고 응답하였으며, 다음으로 대회소식 입수(24.2%), 단순 흥미 차원(10.9%), 친목(9.2%)이라는 응답이 뒤를 이었다.

- 이스포츠 커뮤니티를 이용하는 주요 목적이 게임플레이관련 정보를 입수하기 위함이라는 것을 확인할 수 있다.
- 여성의 경우 선수관련 정보 입수 목적이 남성에 비해 높게 나왔는데 여성팬들의 팬덤 성향이 높은 것과 상관성이 있다고 볼 수 있다.

1.3.33. 이스포츠 커뮤니티 활동-직접관람 간 관련성

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	620	578	42	304	316	233	241	146	496	57	67
전혀관련 없음	5.2	5.3	2.4	4.7	5.8	6.8	4.9	2.7	4.6	5.3	8.8
그다지관련 없음	12.4	12.2	14.3	11.7	13.2	13.6	11.5	11.5	13.0	10.5	8.8
보통	35.6	36.0	26.2	37.9	31.3	35.7	33.7	37.2	36.3	24.6	36.8
조금 관련있음	30.6	29.8	38.1	30.8	29.6	30.6	29.6	31.1	29.7	36.8	29.4
매우 관련있음	16.1	15.8	19.0	13.6	19.8	12.3	19.3	16.2	15.4	22.8	14.7

<표 4-1-33> 내국인 관람객 이스포츠 커뮤니티활동-직접관람 간 관련성

- 인터넷 매체에서 가장 손쉽게 게임에 대한 정보를 접할 수 있는 커뮤니티와 실제 게임대회 관람간의 관련성 여부를 조사한 결과, 보통이라는 응답이 35.6%로 가장 많았고, 조금 관련되었다는 30.6%, 매우 관련되어 있다는 16.1%, 그다지 관련이 없다가 12.4%, 전혀 무관하다는 5.2%로 확인되었다.
- 2013년 조사와 순위는 달랐으나, 이스포츠 커뮤니티 활동과 관람행동간에 긴밀한 관련이 있는 것으로 분석되었다.

1.3.34. 참여 커뮤니티 게임의 플레이 여부

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	419	386	33	250	169	155	163	101	324	44	51
예	96.7	97.2	90.9	97.2	95.9	99.4	97.5	91.1	98.5	90.9	90.2
아니오	3.3	2.8	9.1	2.8	4.1	.6	2.5	8.9	1.5	9.1	9.8

<표 4-1-34> 내국인 관람객 참여 커뮤니티 게임의 플레이 여부

- 참여하는 커뮤니티와 그것관련 게임 플레이어여부에 대해 물어본 결과 96.7%의 응답자가 실제로 게임을 한다고 응답하였다.
- 2013년 조사과 크게 다르지 않았으며, 성별과 연령대에 따른 특이점은 없었다.

1.3.35. 커뮤니티활동으로 인한 게임충성도 변화

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	915	846	69	444	471	363	344	208	734	86	95
매우 낮아짐	1.7	1.7	2.9	1.4	2.3	2.2	1.5	1.4	1.6	2.3	2.1
조금 낮아짐	3.2	3.0	5.8	2.3	4.5	1.4	3.5	5.8	3.1	3.5	3.2
변화없음	46.1	45.7	50.7	43.5	50.3	45.7	45.3	48.1	45.6	47.7	48.4
조금 높아짐	36.9	37.4	31.9	38.7	34.2	38.8	36.0	35.1	37.9	33.7	32.6
매우 높아짐	12.0	12.3	8.7	14.1	8.8	11.8	13.7	9.6	11.7	12.8	13.7

<표 4-1-35> 내국인 관람객 커뮤니티활동으로 인한 게임충성도 변화

- 커뮤니티활동이 실제 게임의 충성도에 어떤 영향을 줄 것인지에 대해

알아본 결과, 응답자의 46.1%가 변화가 없다고 응답하였으며, 조금 높아졌다는 응답이 36.9%, 매우 높아짐이 12.0%, 조금 낮아짐이 3.2%, 매우 낮아짐이 1.7%로 나왔다.

- 2013년 조사에 비해 긍정적인 영향을 끼친다는 답변(66.6%)이 다소 줄어들었지만, 커뮤니티 활동을 하는 응답자는 커뮤니티활동이 게임에 대한 충성도에 긍정적인 영향을 주고 있다고 생각하는 것으로 확인되었다.

1.3.36. 커뮤니티 활동으로 인한 플레이 빈도 증가여부

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	914	845	69	446	468	364	344	206	734	86	94
매우 낮아짐	1.1	1.1	1.4	.9	1.4	1.6	.6	1.0	1.0	2.3	1.1
조금 낮아짐	4.8	4.9	4.3	4.6	5.1	3.0	5.8	6.3	4.9	3.5	5.3
변화 없음	47.2	46.4	56.5	44.3	51.7	48.4	43.9	50.5	46.0	52.3	51.1
조금 높아짐	34.2	34.7	29.0	34.9	33.2	33.5	36.3	32.0	35.0	34.9	27.7
매우 높아짐	12.7	13.0	8.7	15.3	8.5	13.5	13.4	10.2	13.1	7.0	14.9

<표 4-1-36> 내국인 관람객 커뮤니티활동으로 인한 플레이 빈도 증가여부

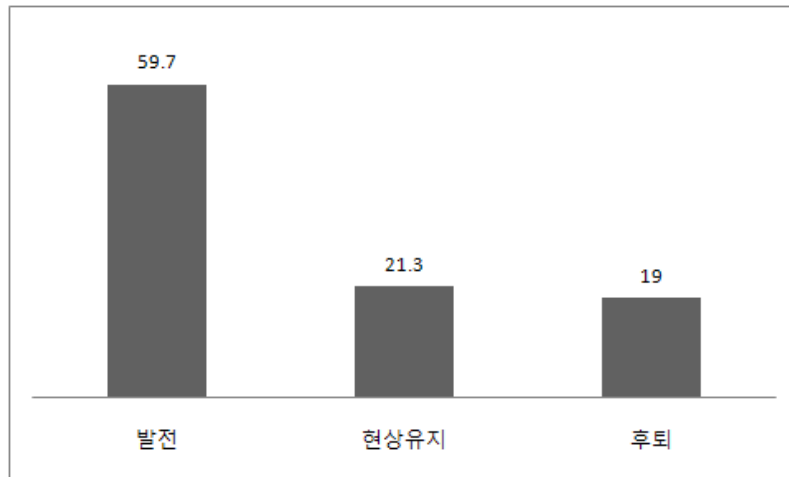
- 커뮤니티활동이 플레이 빈도의 증감에 영향을 끼치는지와 관해 물어본 결과, 47.2%의 응답자가 변화가 없다고 응답했으며, 조금 높아졌다 34.2%, 매우 높아졌다 12.7%가 그 뒤를 이었다.
- 2013년 조사의 61.8%에 비해서는 낮아졌지만 46.9%의 응답자가 플레이 빈도가 증가했다고 응답했다.
- 성별과 연령대에 따른 특이점은 없었다.

1.3.37. 전년대비 이스포츠 발전 정도

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	934	859	75	444	490	369	347	218	744	93	97
매우 후퇴	4.6	4.4	6.7	2.7	7.6	6.0	3.2	4.6	4.3	5.4	6.2
조금 후퇴	14.4	14.3	16.0	9.7	21.7	12.5	12.4	21.1	13.2	23.7	15.5
현상유지	21.3	20.5	30.7	22.3	19.8	19.5	21.6	23.9	20.0	26.9	25.8
조금 발전	34.6	34.2	38.7	33.7	35.9	34.1	37.2	31.2	35.1	34.4	30.9
매우 발전	25.1	26.5	8.0	31.6	14.9	27.9	25.6	19.3	27.4	9.7	21.6

<표 4-1-37> 내국인 관람객 전년대비 이스포츠 발전 정도

- 이스포츠가 발전하고 있는지를 묻는 질문에 대해서는 ‘조금발전’이라는 응답이 34.6%, ‘매우 발전’이라는 응답이 25.1%로 발전하고 있다는 긍정적인 의견이 59.7%로 현상유지(21.3%) 후퇴(19.1%)라는 의견에 비해 압도적으로 높게 나타났다.



<그림 4-1-9> 전년도 대비 이스포츠 발전 정도 평가

FGI: 이스포츠 발전 평가 근거

- 관객 수가 많이 늘어서 발전 한 것 같다. 작년엔 암울했는데 올해는 현장 관객도 늘었다. 선수 실력보다 관중 수가 중요한 것 같다.
- 안정적으로 된 것 같다. 관람객 수나 선수도 새로 유입되는 경우가 많기 때문이다.
- 방송사나 채널도 많이 늘어서 발전했다.

1.3.38. 이스포츠진흥법 인지 여부

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	953	873	80	576	377	377	354	222	762	94	97
알고 있다	29.4	29.2	31.3	26.6	33.7	26.3	32.5	29.7	30.6	27.7	21.6
모른다	70.6	70.8	68.8	73.4	66.3	73.7	67.5	70.3	69.4	72.3	78.4

<표 4-1-38> 내국인 관람객 이스포츠진흥법 인지여부

- 「이스포츠진흥법」에 관한 인지 여부를 조사한 결과, 70.6%의 응답자가 알지 못한다고 응답했다.

- 2013년 조사에서도 70.9%의 응답자가 모른다고 응답했는데 1년이 지났지만 여전히 대부분의 사람들이 이 법안을 알지 못하고 있음을 확인할 수 있다.

1.3.39. 이스포츠 진흥법이 이스포츠에 미치는 영향

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	277	254	23	153	124	99	114	64	232	24	21
매우 부정적인 영향	7.9	8.7	.0	5.9	10.5	8.1	7.9	7.8	8.6	4.2	4.8
대체로 부정적인 영향	26.7	25.6	39.1	21.6	33.1	26.3	22.8	34.4	28.0	33.3	4.8
영향이 없음	16.6	17.7	4.3	17.6	15.3	15.2	18.4	15.6	15.1	12.5	38.1
대체로 긍정적 영향	37.5	35.8	56.5	39.9	34.7	35.4	41.2	34.4	36.6	45.8	38.1
매우 긍정적 영향	11.2	12.2	.0	15.0	6.5	15.2	9.6	7.8	11.6	4.2	14.3

<표 4-1-39> 내국인 관람객 이스포츠 진흥법이 이스포츠에 미치는 영향

- 「이스포츠 진흥법」의 영향을 조사한 결과, 48.7%의 응답자가 ‘긍정적’, 34.6%의 응답자가 ‘부정적’인 영향을 끼친다고 응답하였으며, ‘영향이 없다’고 생각한 응답자는 16.6%로 나타났다.

1.3.40. KeG 인지 여부

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	944	866	78	446	498	375	353	216	754	93	97
알고 있다	37.9	38.6	30.8	38.8	36.5	32.5	43.1	38.9	36.2	46.2	43.3
관람 경험이 있다.	4.9	5.0	3.8	5.6	3.7	4.3	6.5	3.2	5.4	2.2	3.1
선수로 참여해봤다	1.9	2.1	.0	1.8	2.1	2.1	2.0	1.4	1.5	2.2	5.2
모른다	55.3	54.4	65.4	53.8	57.6	61.1	48.4	56.5	56.9	49.5	48.5

<표 4-1-40> 내국인 관람객 KeG 인지 여부

- KeG 인지 여부를 조사한 결과, 55.3%가 모른다고 응답하였는데 2013년 조사의 55.7%와 거의 변화가 없었다.

- 이는 여전히 관련 정책 및 대회에 대해 많은 사람들이 잘 알지 못함을 의미한다. 더 효과적인 홍보가 필요하다고 판단된다.

1.3.41. KeG가 이스포츠 발전에 미치는 영향

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	421	394	27	263	158	145	182	94	325	46	50
매우 부정적인 영향	4.8	4.8	3.7	4.2	5.7	8.3	2.2	4.3	5.8	2.2	.0
대체로 부정적 영향	5.7	5.6	7.4	5.7	5.7	7.6	4.4	5.3	5.2	2.2	12.0
영향이 없음	20.4	19.8	29.6	18.6	23.4	17.2	23.6	19.1	17.2	32.6	30.0
대체로 긍정적 영향	47.7	48.2	40.7	49.0	45.6	46.2	47.8	50.0	50.2	50.0	30.0
매우 긍정적 영향	21.4	21.6	18.5	22.4	19.6	20.7	22.0	21.3	21.5	13.0	28.0

<표 4-1-41> 내국인 관람객 KeG가 이스포츠 발전에 미치는 영향

- KeG를 알고 있는 421명을 대상으로 KeG가 이스포츠 발전에 어떤 영향을 미치는지를 조사하였는데, ‘긍정적인 영향’을 끼친다는 의견이 69.1%, ‘영향이 없다’는 의견이 20.4%, ‘부정적인 영향’을 끼친다고 생각하는 의견이 11.5%로 나타났다.
- KeG를 알고 있는 사람들의 대다수는 KeG가 긍정적인 영향을 끼친다고 생각하는 것으로 조사되었다.
- 성별과 연령대에 따른 특이점은 없었다.

1.3.42. 청소년보호법(셋다운제) 인지 여부

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	961	882	79	458	503	381	359	221	769	94	98
알고 있다	96.5	96.5	96.2	96.4	96.6	96.9	96.7	95.5	96.9	97.9	91.8
모른다	3.5	3.5	3.8	3.6	3.4	3.1	3.3	4.5	3.1	2.1	8.2

<표 4-1-42> 청소년보호법(셋다운제) 인지여부

- 셋다운제에 관해서는 ‘알고 있다’가 96.5%, ‘모른다’가 3.5%로 이 법률에 관해 알고 있는 응답자의 비율이 압도적으로 많았다.
- 성별과 연령대에 따른 특이점은 없었다.

1.3.43. 청소년보호법(셋다운제) 의견

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	927	851	76	561	366	369	347	211	745	92	90
매우 반대	49.4	51.4	26.3	54.2	41.9	51.2	50.9	43.6	47.9	57.1	53.3
대체로 반대	20.6	20.6	21.1	20.9	20.3	19.0	19.4	25.6	20.5	20.9	21.1
그저 그렇다	9.9	9.5	14.5	11.4	7.7	11.1	9.8	8.1	10.3	8.8	7.8
대체로 찬성	9.4	8.4	21.1	6.2	14.2	9.2	8.4	11.4	10.1	6.6	6.7
매우 찬성	10.7	10.1	17.1	7.3	15.9	9.5	11.6	11.4	11.1	6.6	11.1

<표 4-1-43> 내국인 관람객 청소년보호법(셋다운제) 의견

- 셋다운제에 관한 의견을 분석한 결과, ‘반대’ 의견이 70%로 ‘찬성’ 의견 20.1%보다 매우 높게 나왔다.
 - 성별로 살펴보면, 여성의 경우 찬성 의견이 38.2%로 남성의 찬성 의견(18.5%)보다 두 배 이상 높게 나와 남성과 상반된 결과를 보였다. 연령대별로 살펴보면, 만21세 이상에서 찬성 의견(30.1%)이 만20세 이하(13.5%)보다 두 배 높게 나왔다.
 - 여성이나 연령대가 높을수록 셋다운제에 대한 찬성 의견이 높은 편으로 확인되었다.

1.3.44. 중독 예방·관리 및 치료를 위한 법안(중독법) 인지 여부

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	965	885	80	460	505	383	360	222	772	94	99
알고 있다	77.6	78.0	73.8	75.6	80.8	75.5	78.9	79.3	78.8	78.7	67.7
모른다	22.4	22.0	26.3	24.4	19.2	24.5	21.1	20.7	21.2	21.3	32.3

<표 4-1-44> 내국인 관람객 중독법 인지여부

- 중독법에 관한 인지 여부는 ‘알고 있다’가 77.6%로 ‘모른다’ 22.4%보다 세 배 이상 높게 나왔다.
 - 성별과 연령대에 따른 특이점은 없었다.

1.3.45. 「중독 예방·관리 및 치료를 위한 법안(중독법)」의 견

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	748	689	59	441	307	288	284	176	607	74	67
매우 반대한다	44.5	45.3	35.6	36.1	56.7	42.0	46.5	45.5	43.5	59.5	37.3
대체로 반대한다	18.0	17.0	30.5	18.4	17.6	18.1	16.2	21.0	17.6	24.3	14.9
그저 그렇다	19.3	19.4	16.9	25.9	9.8	22.2	18.7	15.3	19.3	10.8	28.4
대체로 찬성한다	11.5	11.5	11.9	12.5	10.1	11.5	12.3	10.2	12.9	2.7	9.0
매우 찬성한다	6.7	6.8	5.1	7.3	5.9	6.3	6.3	8.0	6.8	2.7	10.4

<표 4-1-45> 내국인 관람객 중독법에 관한 의견

- 중독법에 관한 의견을 분석한 결과, 반대 의견이 65.5%로 찬성 의견이 18.2%보다 매우 높게 나왔다.
- 성별과 연령대에 따른 특이점은 없었다.

2. 이스포츠 팬(관람객) 조사: 외국인

2.1. 조사 개요

- 조사목적 : 국내 이스포츠 경기는 세계 최고수준의 경기로 내국인 뿐 아니라 외국인 팬들의 온라인 관람 및 직접 관람이 늘어가는 추세에서 외국인 관람객의 객관적인 실태를 조사하기 위해 실시됨
- 조사대상: LoL(83명) 및 스타크래프트2(23명) 현장 관람 외국인 106명
- 조사방법: 면접 설문
- 기간: 10월 8일(롤드컵 준결승전), 12월 3일(스타크래프트2 HOT6컵 예선)
- 분석방법: 내국인 관람객과 같은 방법으로 조사 및 분석함
- 주요 분석요인
 - 관람종목: LoL과 스타크래프트2로 구분하여 관람자들의 특성을 분석함
 - 외국인 출신 지역: 관람자들의 주요지역을 아시아, 북미, 유럽 및 기타로 구분하여 특성을 분석함

2.2. 조사 내용

- 인적정보
 - 국적, 나이, 성별, 한국체류기간 및 목적, 주요관람종목, 주요 플레이종목, 플레이와 관람의 비율 정도
- 관람행태
 - 주요 관람종목, 관람빈도, 관람동기 등
- 미디어 중계 시청
 - 선호 미디어 매체, 시청 빈도, 장소, 패턴, 등
- 한국 이스포츠에 대한 의견
 - 한국의 이스포츠 발전정도, 귀국 시 한국리그 지속관람 여부

2.3. 응답 결과

◆ 조사 요약

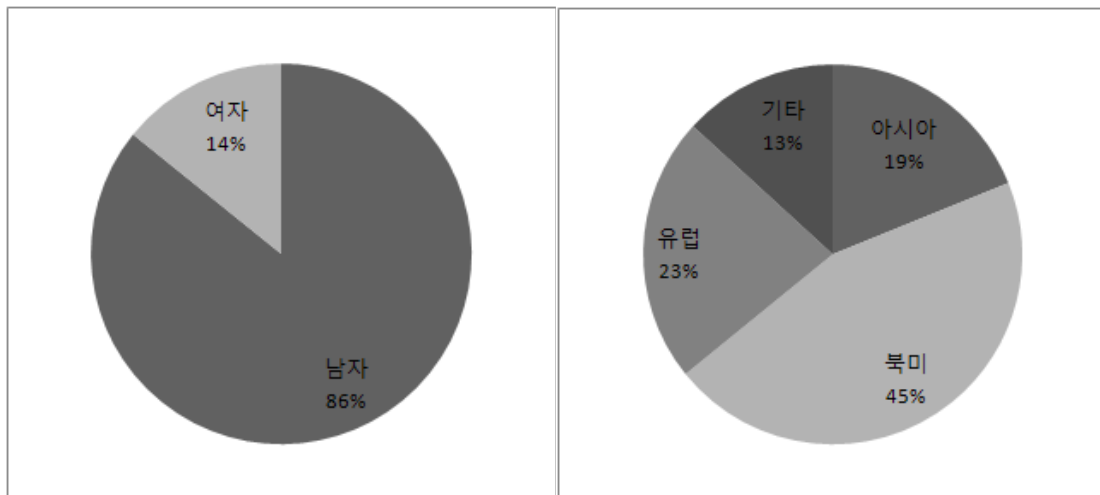
- 1) 우리나라 이스포츠 경기장을 찾은 외국인은 북미에서 온지 1개월 안팎의 남자인 경우가 일반적이다.
- 2) 이들의 한국방문 목적은 ‘이스포츠 관람’이 가장 많았으며, 이들은 LoL을 보기와 하기를 함께 즐기는 경향이 높았다.
- 3) 이들이 경기장을 찾은 주된 동기는 우리나라 관람객과 같이 ‘게임을 좋아하고 즐겨서’라는 응답이 가장 많았으며, 이들 역시 학교 친구와 함께 오는 경우가 많았다.
- 4) 관람객의 회당 소요비용은 5달러 미만으로 우리나라 관람객보다 비용을 덜 사용하는 편이었고, 앞으로 직접관람이 늘어날 것이라고 본인 스스로 예측했다.
- 5) 이들이 주로 이스포츠를 보는 미디어는 ‘트위치TV’가 42.6%로 가장 높았고, 다음은 유튜브였다. 그런데 이들은 경기를 볼 때 컴퓨터(노트북)를 통해 보는 것이 일반적이었다.
- 6) 외국인 관람객의 79%는 한국이 자국에 비해 이스포츠가 많이 발전했다고 생각하는 경향이 있으며, 귀국 후 한국 이스포츠를 보겠다고 응답한 사람들이 76%에 이르렀다.
- 7) 요약: 경기장을 찾은 외국인 관람객은 한번 구경하고 마는 것이 아니라 앞으로 지속적으로 우리나라 선수와 리그를 보게 될 것이다.

2.3.1. 외국인 관람객 성별 및 국적분포

	TOTAL	관람 경기 종목		국적			
		LoL	스타2	아시아	북미	유럽	기타
CASE	106	83	23	20	48	24	14
남자	85.8	86.7	82.6	80.0	87.5	91.7	78.6
여자	14.2	13.3	17.4	20.0	12.5	8.3	21.4

<표 4-2-1> 외국인 관람객 성별 및 국적분포

- 외국인 관람객의 성별 분포는 남자가 85.8%, 여자가 14.2%로 다른 조사대상보다 여성 비중이 높은 편이었다. 국적별로 살펴보면, 아시아 및 기타지역의 관람객의 경우 여성의 비중이 상대적으로 높았으며(각 20%, 21.4%) 북미와 유럽 관람객의 여성비중은 다소 낮은 편이었다(12.5%, 8.3%).
- 내국인 관람객과 비교해 보면, 외국 여자관람객의 비율이 약간 더 높게 나타나는 것이 특징이다.
- 조사에 응답한 외국인 관람객들은 LoL 경기 관람객이 83명으로 표본 전체의 78.3%, 스타2 경기 관람객은 23명으로 21.7%를 차지했다. 이들의 국적은 크게 북미(48인), 유럽(24인), 아시아(20인), 그 외 기타지역(14인)으로 분류된다.



<그림 4-2-1> 외국인 관람객 응답자 성별 및 지역분포

2.3.2. 외국인 관람객 한국에 체류기간

	TOTAL	관람 경기 종목		국적			
		LoL	스타2	아시아	북미	유럽	기타
CASE	106	83	23	20	48	24	14
1개월 미만	48.1	42.2	69.6	30.0	37.5	75.0	64.3
6개월	8.5	9.6	4.3	5.0	10.4	4.2	14.3
1년	27.4	31.3	13.0	30.0	35.4	12.5	21.4
3년	2.8	3.6	.0	5.0	2.1	4.2	.0
3년 이상	13.2	13.3	13.0	30.0	14.6	4.2	.0

<표 4-2-2> 외국인 관람객 한국에 머물 기간

- 체류 기간을 묻는 질문에는 거의 절반에 가까운 48.1%가 1개월 미만, 27.4%가 1년여, 3년 이상을 계획한 경우도 13.2%정도로 나타났다.
- 국적에 따라서는 아시아지역 관람객의 경우 1개월 미만의 단기계획, 1년간 계획, 3년 이상의 장기체류계획을 가진 경우의 비중이 각 30%씩으로 고루 다양한 것으로 나타났으며 북미지역 관람객의 경우 1개월 미만이 37.5%, 1년간 계획이 35.4%로 상당수를 차지했다. 유럽 및 기타지역 관람객의 경우 각 75%와 64.3%가 1개월 미만의 단기체류를 계획한 것으로 나타나 상대적으로 짧은 체류계획을 보였다.

2.3.3. 외국인 관람객 한국에 온 목적

	TOTAL	관람 경기 종목		국적			
		LoL	스타2	아시아	북미	유럽	기타
CASE	101	79	22	19	46	23	13
사업	14.9	16.5	9.1	10.5	17.4	.0	38.5
여행	19.8	16.5	31.8	5.3	15.2	47.8	7.7
유학	14.9	12.7	22.7	31.6	10.9	17.4	.0
이스포츠 관람	31.7	38.0	9.1	31.6	30.4	21.7	53.8
기타	18.8	16.5	27.3	21.1	26.1	13.0	.0

<표 4-2-3> 외국인 관람객 한국에 온 목적

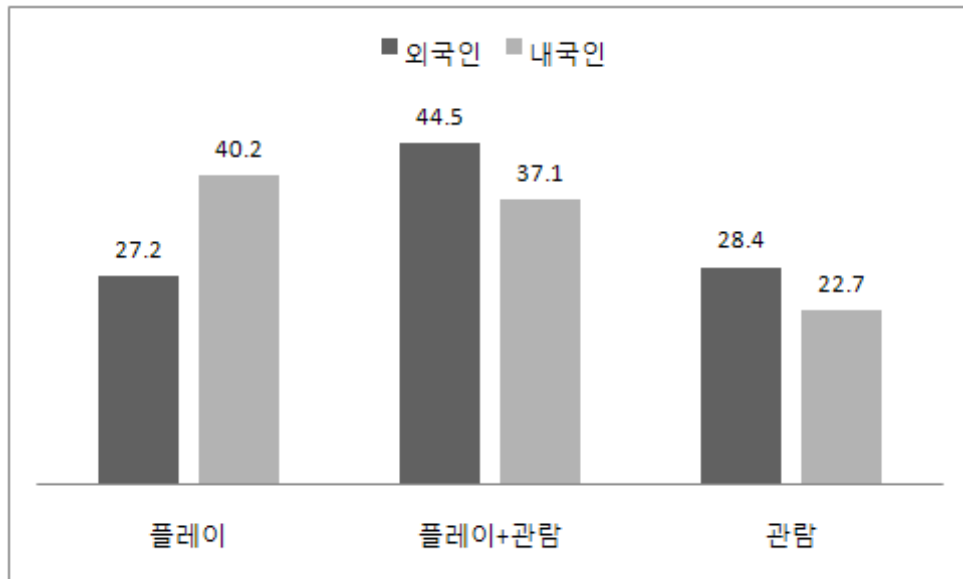
- 한국 방문 목적을 묻는 질문에는 이스포츠 관람목적이 31.7%로 가장 많은 응답이 보였으며, 이 외 여행(19.8%), 사업 또는 유학(각 14.9%), 기타 활동(18.8%) 등으로 응답하였다.
- 종목별로는 LoL의 관람객이 높았는데, 롤드컵 결승전의 영향도 있었겠지만, 이스포츠 자체만으로 충분히 관광 상품이 될 수 있음이 시사되는 결과로 해석된다.

2.3.4. 외국인 관람객 이스포츠 팬 유형

	TOTAL	관람 경기 종목		국적			
		LoL	스타2	아시아	북미	유럽	기타
CASE	99	78	21	20	43	23	13
시청10:플레이0	8.1	7.7	9.5	10.0	9.3	4.3	7.7
시청9:플레이1	5.1	3.8	9.5	5.0	2.3	8.7	7.7
시청8:플레이2	8.1	5.1	19.0	10.0	7.0	8.7	7.7
시청7:플레이3	7.1	6.4	9.5	5.0	7.0	4.3	15.4
시청6:플레이4	8.1	7.7	9.5	15.0	7.0	8.7	.0
시청5:플레이5	25.3	26.9	19.0	15.0	30.2	26.1	23.1
시청4:플레이6	11.1	11.5	9.5	15.0	11.6	13.0	.0
시청3:플레이7	12.1	11.5	14.3	15.0	9.3	13.0	15.4
시청2:플레이8	9.1	11.5	.0	.0	9.3	8.7	23.1
시청1:플레이9	4.0	5.1	.0	.0	7.0	4.3	.0
시청0:플레이10	2.0	2.6	.0	10.0	.0	.0	.0

<표 4-2-4> 외국인 관람객 팬 유형

- ‘관람+플레이’ 유형이 44.5%로 가장 많았으며, ‘관람’ 유형(28.4%)과 ‘플레이’ 유형(27.2%)은 서로 비슷한 비율로 나타났다.
- 내국인 관람객(플레이:40.2%, 플레이+관람: 37.1, 관람: 22.7%)과 비교해보면 ‘플레이’ 유형이 낮았던 반면 ‘관람+플레이’, ‘관람’ 유형은 상대적으로 높은 비율을 보여주었다.



<그림 4-2-2> 내외국인 관람객 팬 유형 비교

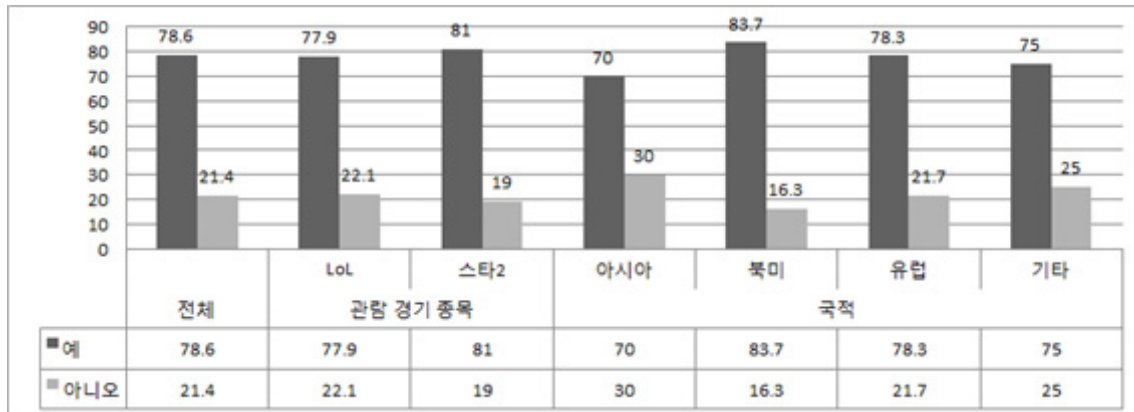
2.3.5. 외국인 관람객 현장관람 동기(1순위)

	TOTAL	관람 경기 종목		국적			
		LoL	스타2	아시아	북미	유럽	기타
CASE	95	74	21	18	41	23	13
게임에 대한 교육/훈련을 받았기 때문에	9.5	8.1	14.3	11.1	9.8	4.3	15.4
이스포츠 선수가 되고 싶어서	9.5	10.8	4.8	16.7	9.8	.0	15.4
게임과 관련된 전문지식 또는 기술이 있어서	6.3	8.1	.0	.0	9.8	4.3	7.7
게임 분야가 현재 또는 향후 유망한 산업이라고 판단하여	5.3	4.1	9.5	11.1	4.9	4.3	.0
게임을 좋아하고 즐겨해서	37.9	37.8	38.1	33.3	34.1	52.2	30.8
집에서 관람하는 것보다 현장감이 있어서	6.3	5.4	9.5	16.7	4.9	.0	7.7
현장관람객에게만 제공되는 이벤트 등에 참여하고 싶어서	5.3	5.4	4.8	.0	4.9	13.0	.0
특정 선수의 팬이어서	7.4	8.1	4.8	5.6	12.2	4.3	.0
팬클럽 또는 커뮤니티 활동을 하기 위해서	1.1	1.4	.0	.0	2.4	.0	.0
응원문화가 재미있어서	6.3	6.8	4.8	.0	2.4	8.7	23.1
기타	5.3	4.1	9.5	5.6	4.9	8.7	.0

〈표 4-2-5〉 외국인 관람객 현장관람 동기(1순위)

- 외국인 관람객의 현장관람 동기 1순위는 게임을 좋아하고 즐기기 때문이라는 응답이 37.9%로 가장 많았다. 게임에 대한 교육/훈련을 받았기 때문에, 이스포츠선수를 지망하기 때문이라는 응답이 각 9.5%로 조사되었다.
- 내국인 관람객과 비교해 보면, ‘게임을 좋아하고 즐겨해서’ 라는 응답이 가장 높은 비율이 나타난 점은 공통점이지만, ‘이스포츠 선수가 되고 싶어서’, ‘특정 선수의 팬이어서’, ‘응원문화가 재미있어서’ 라는 응답은 내국인 관람객에 비해 상대적으로 높게 나타난 항목들 이었다.

2.3.6. 외국인 관람객 동반 관람 여부



<그림 4-2-3> 외국인 관람객 동반 관람여부

- 항목 응답자(98명)의 상당수인 78.6%가 누군가와 동반관람한 것으로 나타났다. 혼자 관람한 것으로 응답한 비율은 21.4%였다.

2.3.7. 외국인 관람객 평소 동반 관람자 유형

	TOTAL	관람 경기 종목		국적			
		LoL	스타2	아시아	북미	유럽	기타
CASE	84	69	15	19	38	18	9
학교친구관계	32.1	31.9	33.3	36.8	21.1	61.1	11.1
온라인 커뮤니티 친구 관계	26.2	27.5	20.0	21.1	36.8	5.6	33.3
연인 관계	15.5	13.0	26.7	31.6	10.5	5.6	22.2
가족 관계	3.6	4.3	.0	.0	5.3	5.6	.0
직장 동료 관계	13.1	15.9	.0	5.3	18.4	5.6	22.2
기타	9.5	7.2	20.0	5.3	7.9	16.7	11.1

<표 4-2-6> 외국인 관람객 평소 동반 관람자 유형

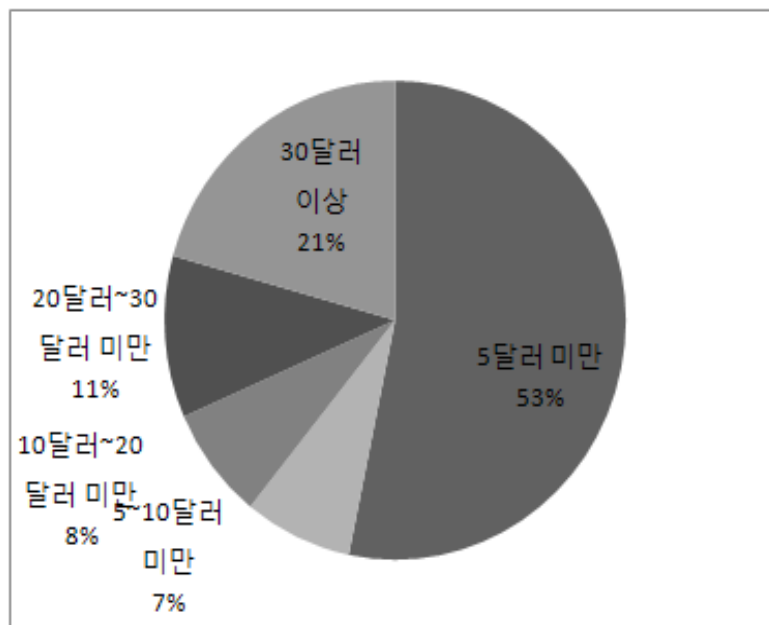
- 이 조사에서는 학교친구 32.1%, 온라인커뮤니티 친구 26.2%, 연인 15.5%, 직장동료 13.1% 순으로 조사되었다. ‘가족과 동반관람한다’는 응답은 3.6%(3인)로 매우 낮았다.

2.3.8. 외국인 관람객 회당 관람 소요비용

- 이들의 회당 경기 관람 소요비용은 5달러 미만인 경우가 응답의 과반으로 53.3%가 해당했다. 30달러 이상을 소요하는 경우도 비교적 많아 전체 응답중의 20.7%에 달했다.
- 관람 경기별로 살펴보면, LoL 관람객은 49.3%가 회당 5달러 미만, 26%은 30달러 이상을 지불한 것으로 나타났으며, 스타2 관람객의 경우 68.4%가 5달러 미만을 지불하였지만 20달러 이상을 지불한 경우는 없었다.

	TOTAL	관람 경기 종목		국적			
		LoL	스타2	아시아	북미	유럽	기타
CASE	92	73	19	17	42	21	12
5달러 미만	53.3	49.3	68.4	41.2	47.6	76.2	50.0
5~10달러 미만	7.6	5.5	15.8	17.6	4.8	4.8	8.3
10달러~20달러 미만	7.6	5.5	15.8	17.6	2.4	14.3	.0
20달러~30달러 미만	10.9	13.7	.0	.0	21.4	.0	8.3
30달러 이상	20.7	26.0	.0	23.5	23.8	4.8	33.3

<표 4-2-7> 외국인 관람객 회당 관람 소요비용



<그림 4-2-4> 외국인 관람객 관람 소요비용

2.3.9. 외국인 관람객 관람방해 요소

	TOTAL	관람 경기 종목		국적			
		LoL	스타2	아시아	북미	유럽	기타
CASE	79	63	16	18	32	19	10
불편한 의자	19.0	17.5	25.0	11.1	21.9	31.6	.0
경기장 수용인원	13.9	14.3	12.5	11.1	12.5	21.1	10.0
경기장 내 소음	15.2	17.5	6.3	22.2	18.8	10.5	.0
과도한 경기시간	12.7	11.1	18.8	27.8	9.4	10.5	.0
스크린 화질	24.1	25.4	18.8	11.1	21.9	15.8	70.0
기타	15.2	14.3	18.8	16.7	15.6	10.5	20.0

<표 4-2-8> 외국인 관람객 관람방해 요소

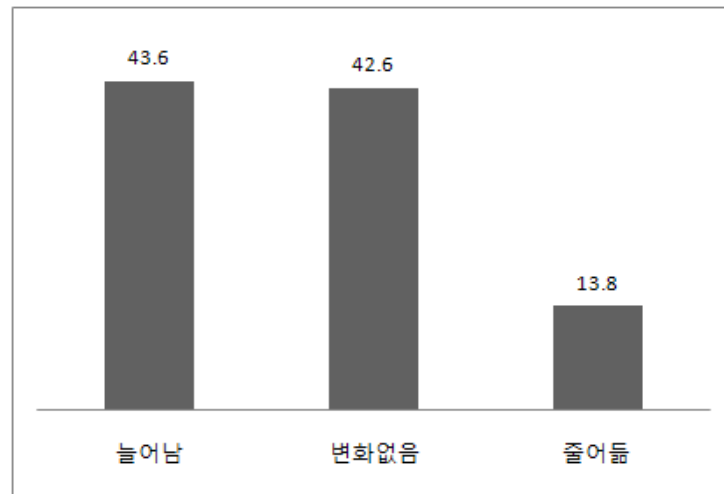
- 외국인 관람객들이 생각한 경기 관람방해 요소에 관해서는 각 항목 응답이 고루 분포해 있는 경향을 보였다. 스크린 화질(24.1%), 불편한 의자(19%), 경기장 소음(15.2%) 등 모든 항목이 최소한 10% 이상의 응답률을 보여 전반적인 개선을 요구하고 있는 것으로 생각되었다.

2.3.10. 외국인 관람객 이스포츠 직접 관람객 비율 예상

	TOTAL	관람 경기 종목		국적			
		LoL	스타2	아시아	북미	유럽	기타
CASE	94	76	18	20	41	21	12
매우 줄어들	5.3	6.6	.0	10.0	4.9	4.8	.0
조금 줄어들	8.5	7.9	11.1	15.0	12.2	.0	.0
변화 없음	42.6	42.1	44.4	40.0	34.1	61.9	41.7
조금 늘어남	25.5	23.7	33.3	20.0	24.4	28.6	33.3
매우 늘어남	18.1	19.7	11.1	15.0	24.4	4.8	25.0

<표 4-2-9> 외국인 관람객 이스포츠 직접 관람객 비율 예상

- 외국인 관람객들의 향후 이스포츠 직접관람객 비율 변화 예상에 대한 질문 결과, '늘어날 것'이라는 응답(조금 늘어남(25.5%) + 매우 늘어남(18.1%))이라는 응답이 43.6%, '변화 없음'이라는 응답이 42.6%, '줄어들 것(매우 줄어들(5.3%)+ 조금 줄어들(8.5%))'이라는 응답은 13.8%로 나타났다.
- 이런 결과는 2015년도에도 국내에서 벌어지는 이스포츠 경기장을 찾는 외국인 팬들이 지속적으로 늘어나는 경향을 보일 것을 예측된다.



<그림 4-2-5> 외국인 관람객 직접 관람 예상

2.3.11. 외국인 관람객 경기 시청 선호채널(1순위)

	TOTAL	관람 경기 종목		국적			
		LoL	스타2	아시아	북미	유럽	기타
CASE	94	74	20	20	40	23	11
온게임넷(OGN)	11.7	13.5	5.0	10.0	17.5	8.7	.0
아프리카TV	6.4	8.1	.0	30.0	.0	.0	.0
곰TV	6.4	.0	30.0	5.0	5.0	8.7	9.1
인벤 방송국	1.1	1.4	.0	5.0	.0	.0	.0
네이버	1.1	1.4	.0	5.0	.0	.0	.0
유튜브	26.6	27.0	25.0	15.0	30.0	34.8	18.2
다음팟	2.1	2.7	.0	5.0	.0	.0	9.1
트위치TV	42.6	44.6	35.0	25.0	42.5	47.8	63.6
기타	2.1	1.4	5.0	.0	5.0	.0	.0

<표 4-2-10> 외국인 관람객 경기 시청 선호채널(1순위)

● 외국인 관람객의 경기 시청 선호채널은 전체 항목응답자의 42.6%가 트위치TV를 1순위로 보는 것으로 나타났다. 그 외 유튜브가 26.6%, 온게임넷이 11.7% 순으로 나타났으며 이외 채널들의 이용률은 상대적으로 적었다.

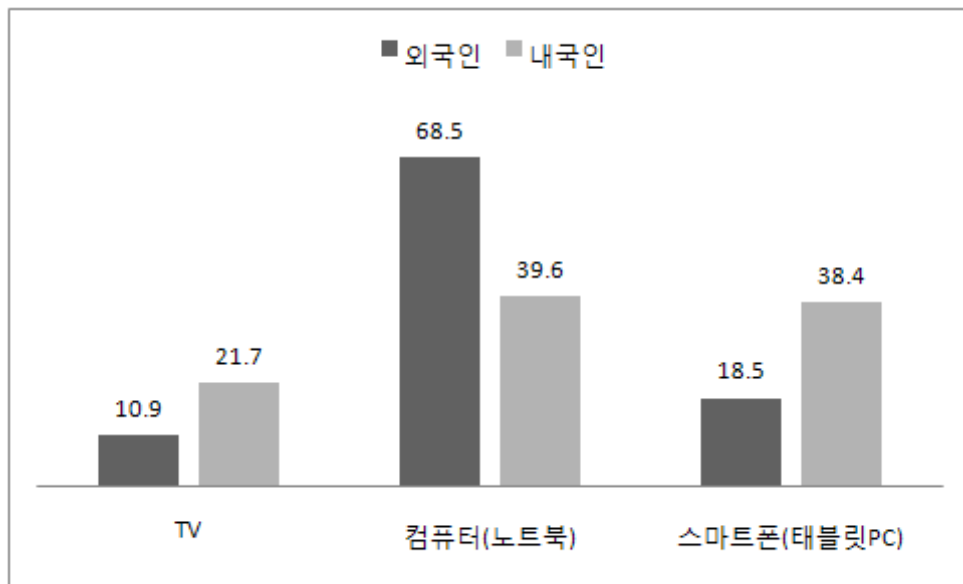
- 국적별로 시청 채널의 이용도에는 패턴의 차이를 보였는데 아시아권 관람객의 경우 앞서 언급된 순위에서 다소 떨어진 작은 채널들을 이용하는 예가 다양하게 나타났다. 특히 가장 많은 선호비율(30%)을 보이는 채널이 표본 전체에서의 선호도 6.4%에 해당하는 아프리카TV라는 점이 특수하였다(집단내 트위치TV 순위 2위, 25%). 북미와 유럽권의 경우 전체 순위를 거의 따르는 편으로 큰 차이가 없었고 기타 지역의 경우 트위치TV의 선호도가 유일하게 과반을 넘겼다(63.6%).

2.3.12. 외국인 관람객 경기 시청 시 주 이용매체

	TOTAL	관람 경기 종목		국적			
		LoL	스타2	아시아	북미	유럽	기타
CASE	92	72	20	18	42	21	11
TV	10.9	13.9	.0	5.6	14.3	9.5	9.1
컴퓨터(노트북)	68.5	65.3	80.0	55.6	76.2	57.1	81.8
스마트폰	8.7	6.9	15.0	5.6	7.1	14.3	9.1
태블릿 pc	9.8	11.1	5.0	22.2	2.4	19.0	.0
기타	2.2	2.8	.0	11.1	.0	.0	.0

<표 4-2-11> 외국인 관람객 경기 시청 시 주 이용매체

- 외국인 관람객의 경기 시청시 주 이용매체는 컴퓨터(노트북 등)를 이용한 경우가 68.5%로 가장 많았고, TV나(10.9%) 태블릿PC(9.8%), 스마트폰(8.7%) 등의 순으로 나타났다.
- 내국인과 비교를 해보면, TV와 모바일 매체를 활용하여 경기를 시청하는 비율은 낮은 반면, 컴퓨터(노트북)를 활용하여 시청한 비율은 월등히 높음을 아래 그림을 통해 알 수 있다.



<그림 4-2-6> 내외국인 경기 시청 매체 비교

2.3.13. 외국인 관람객 경기 시청 장소

	TOTAL	관람 경기 종목		국적			
		LoL	스타2	아시아	북미	유럽	기타
CASE	90	72	18	19	39	21	11
집	76.9	74.0	88.9	60.0	79.5	81.0	90.9
대중교통	7.7	8.2	5.6	20.0	5.1	.0	9.1
학교/회사	11.0	13.7	.0	10.0	12.8	14.3	.0
기타	4.4	4.1	5.6	10.0	2.6	4.8	.0

<표 4-3-12> 외국인 관람객 경기 시청 장소

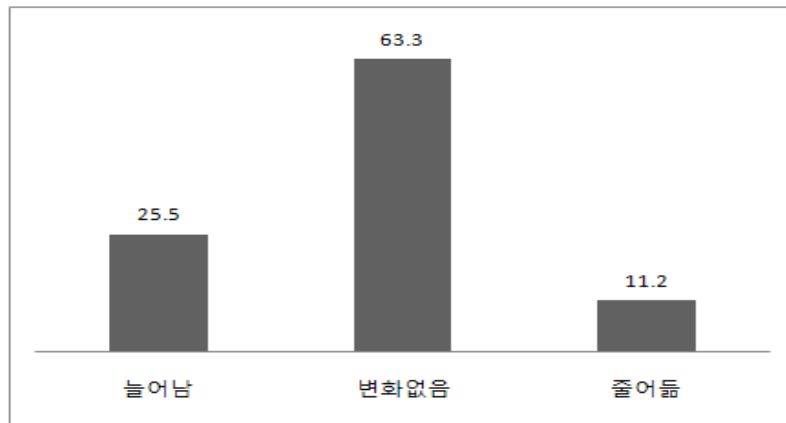
- 외국인 관람객들은 대부분인 76.9%가 집에서 시청하는 것으로 나타났으며, 학교/회사 11%, 대중교통 이용중 7.7%로 조사되었다.
- 내국인 관람객과 비교해보면, '집(91.3%)'에서 관람하는 경우는 낮은 반면, '학교/회사(2.2%)'에서 관람하는 경우가 높은 특성을 보였다.

2.3.14. 외국인 관람객 경기 시청 정도 변화 예상

	TOTAL	관람 경기 종목		국적			
		LoL	스타2	아시아	북미	유럽	기타
CASE	91	73	18	19	40	21	11
매우 줄어듦	5.6	6.9	.0	5.3	10.3	.0	.0
조금 줄어듦	5.6	2.8	16.7	10.5	2.6	9.5	.0
변화 없음	63.3	63.9	61.1	68.4	66.7	47.6	72.7
조금 늘어남	21.1	20.8	22.2	10.5	12.8	42.9	27.3
매우 늘어남	4.4	5.6	.0	5.3	7.7	.0	.0

<표 4-3-13> 외국인 관람객 경기 시청 정도 증감 예상

- 외국인 관람객들에게 앞으로의 경기 시청 정도의 변화를 예상할 것을 요청했을 때 과반 이상인 63.3%의 항목응답자가 변화 없을 것이라고 예측했으며 매우 또는 조금 줄어듦 것이라는 관측은 총 11.2%, 매우 또는 조금 늘어남 것이라는 예측은 25.5%로, 전체적으로는 외국인의 국내 경기 시청율이 향후 증가 될 것으로 예측된다.



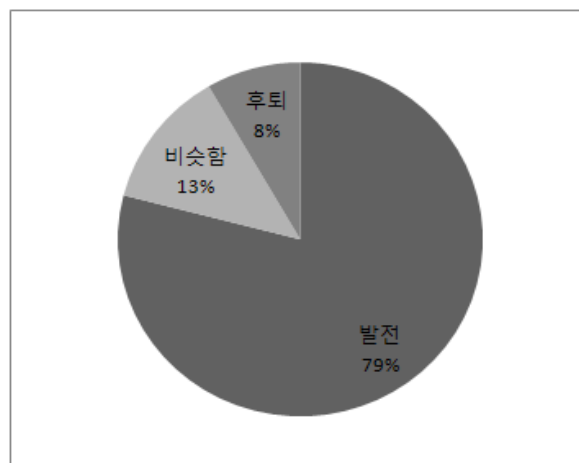
<그림 4-2-7> 외국인 관람객 향후 경기 시청 정도 증감 예상

2.3.15. 외국인 관람객 자국 대비 한국 이스포츠 발전 정도

	TOTAL	관람 경기 종목		국적			
		LoL	스타2	아시아	북미	유럽	기타
CASE	95	75	20	19	43	21	12
매우 후퇴	2.1	.0	10.0	5.3	2.3	.0	.0
조금 후퇴	6.3	6.7	5.0	15.8	2.3	9.5	.0
비슷함	12.6	13.3	10.0	26.3	14.0	4.8	.0
조금 발전	15.8	16.0	15.0	10.5	18.6	9.5	25.0
매우 발전	63.2	64.0	60.0	42.1	62.8	76.2	75.0

<표 4-3-14> 외국인 관람객 자국 대비 한국 이스포츠 발전 정도

- 외국인 관람객들의 자국에 비해 한국의 이스포츠 발전 정도를 생각하는 정도를 질문한 결과 발전(매우 발전(63.2%)+조금 발전(15.8%))이라는 응답은 전체 79%로 압도적인 비율로 나타났으며, 비슷함이 12.6%, 후퇴(조금 후퇴(6.3%) + 매우 후퇴(2.1%))라는 응답은 8.4%로 조사되었다.



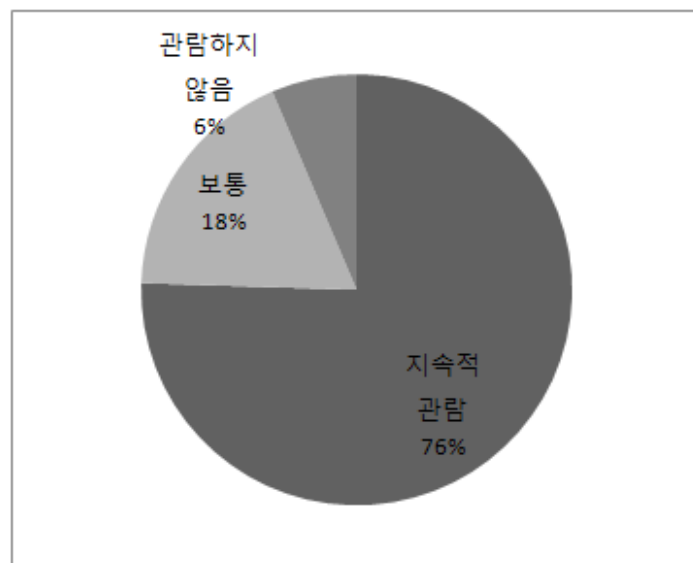
<그림 4-2-8> 외국인 관람객의 자국 대비 한국의 이스포츠 발전정도 평가

2.3.16. 외국인 관람객 귀국 후 한국 이스포츠 시청 의사

	TOTAL	관람 경기 종목		국적			
		LoL	스타2	아시아	북미	유럽	기타
CASE	94	75	19	19	42	21	12
아마도 보지 않는다	6.4	6.7	5.3	.0	9.5	9.5	.0
보통이다	18.1	18.7	15.8	52.6	9.5	4.8	16.7
가능한 본다	23.4	24.0	21.1	26.3	21.4	23.8	25.0
자주 본다	52.1	50.7	57.9	21.1	59.5	61.9	58.3

<표 4-3-15> 외국인 관람객 귀국 후 한국 이스포츠 시청 의사

- 귀국 후 한국 이스포츠 경기의 시청 의사를 질문했을 때 자주 본다는 응답이 52.1%로 가장 높았고, 가능한 본다는 23.4%로 긍정적인 응답이 전체 75.5%였다. 반면, 잘 모르겠다는 응답인 ‘보통’ 18.1%과 부정적인 응답(별로 보지 않는다)는 6.4%로 소수로 나타났다. 참고로 ‘아예 보지 않을 것이다’ 라는 응답은 0%였다.



<그림 4-2-9> 외국인 관람객 한국 이스포츠 시청 의사

3. 이스포츠 커뮤니티 조사

3.1. 조사 개요

- 조사대상 : 주요 이스포츠 커뮤니티인 Inven, PGR21, Playxp을 이용하는 커뮤니티 이용자 대상
- 조사방법 : 온라인 설문조사
- 조사기간 : 11월 1~ 15일
- 분석방법 : 빈도분석을 중심으로 분석
 - － 표기: 분석표에서 무응답은 제외한 나머지 수치를 백분율(%)로 제시
- 주요 분석 요인
 - － 성별: 남녀별 특성 분석
 - － 연령: 20세이하/20세 이상으로 구분하여 10대와 20대 이상의 특성분석
 - － 플레이와 관람양상: 관람과 플레이의 비율을 질문하여 7:3 이상의 차이를 보인 집단을 각각 ‘플레이’와 ‘관람’의 항목으로 할당하고, 비율이 6:4, 5:5, 4:6 이라고 응답한 집단을 ‘플레이&관람’의 항목으로 할당하여 이스포츠 팬의 정체성에 따른 반응의 차이를 분석하였음
 - － 주로 시청하는 종목/주로 플레이하는 종목: 관람객들에게 주로 시청하는 종목과 플레이하는 종목을 질문한 결과 90% 이상이 동일한 응답을 하였으며, 응답자는 빈도에 따라 ‘LoL’, ‘스타크래프트2’, ‘기타’ 종목으로 구분하였음. 또한 시청종목과 플레이 종목의 응답자는 유사 응답의 패턴이 반복되는 양상이 있어 ‘주로 시청하는 종목’을 중심으로 표에서 기술함.

작성일 | 2014-11-01 14:26:52 KST | 조회 | 1,908

제목 | 2014 대한민국 e스포츠 실태조사 - 추첨을 통해 모바일 상품권 지급!

대한민국 e스포츠 실태조사

주관: 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원

본 설문조사는 [이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률] 제7조(실태조사)에 의거 매년 실시되는 정기조사로서 이스포츠의 현황을 분석하여 실효성 있는 이스포츠 진흥 정책수립의 근거를 확보하고자 하는 목적에서 수행되고 있습니다. 응답하신 자료들은 무기명으로서 통계처리 되어 응답자에 대한 비밀이 철저히 보장됩니다. 조사와 관련된 의문사항이 있으시면 아래의 연락처로 문의해 주십시오. 다시한번 귀하의 협조에 감사드립니다.

조사 주최: 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원
 조사수행기관: 이력디지털문화연구소(문의전화: 02-3144-17175)
 실태조사 기간: 2014/11/01(토) ~ 11/14(금)

실태조사에 응해주시는 분들 중 추첨을 통해 50분께 3000원 상당의 모바일 상품권을 지급합니다. (11월 둘째 주중 발표 및 지급)
 본 실태조사는 비회원 분들께서도 자유롭게 참여하실 수 있습니다.

실태조사 참여하기
https://docs.google.com/forms/d/1h1tb8z5bR10E8-JreFzkrEOsqmyqOqdNkSxRTJq1X3/viewform?usp=send_form

<그림 4-3-1> 온라인 커뮤니티 실태조사 안내 배너

3.2. 조 사 내 용

● 인적정보

- 나이, 성별, 주요관람종목, 주요 플레이종목, 플레이와 관람의 비율 정도

● 관람행태

- 주요 관람종목, 관람빈도, 관람동기, 동반자 유무 및 관계, 관람선호 기간 및 장소, 관람 전 후 활동, 관람비용, 관람방해요인, 관람환경 개선점 등

● 종목 플레이

- 종목 플레이 여부, 주로 이용하는 게임 종목, 실력정도, 관람과 종목 플레이간의 관련성 등

● 미디어 중계 시청

- 선호 미디어 매체, 시청 빈도, 장소, 패턴, 미디어 시청과 직접관람의 연계 정도 등

● 커뮤니티활동정도

- 이스포츠 커뮤니티 가입여부, 가입 개수, 활동정도, 주요활동 내용, 커뮤니티활동이 이스포츠 관람 및 경기에 미치는 영향 정도 등

● 이스포츠의 비전

- 향후 이스포츠 산업의 비전과 전망

● 이스포츠 정책에 대한 견해

- 대통령배 전국 아마추어 이스포츠대회(KeG) 및 이스포츠 진흥법, 중독법, 섯다운제 인지여부 등 정부추진정책의 인지도 및 지지정도

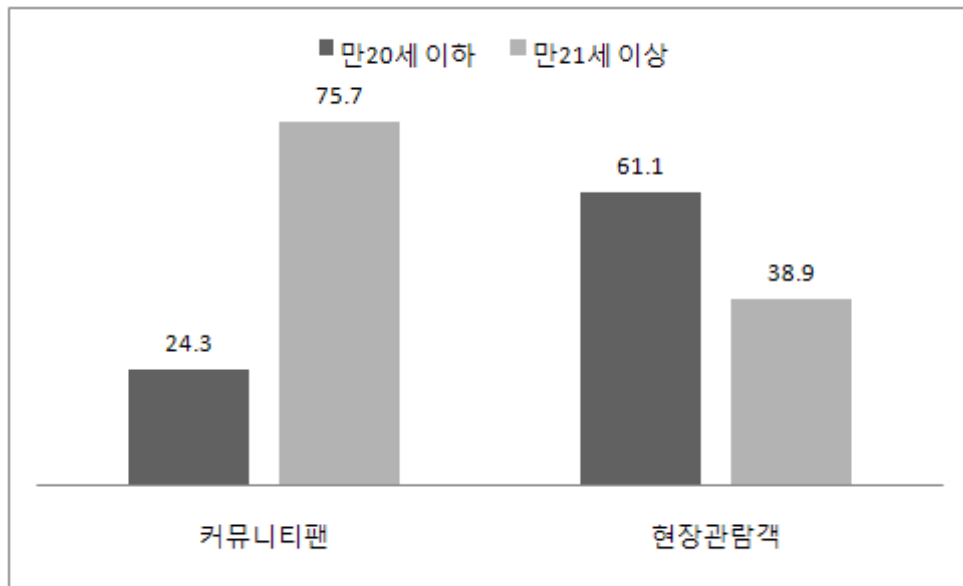
3.3. 응답 결과

3.3.1. 연령대

	TOTAL	성별		팬 유형			주 플레이 종목			주 시청종목		
		남자	여자	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타	LoL	스타2	기타
CASE	(2641)	2492 (94.3)	149 (5.7%)	881 (33.3%)	894 (33.9%)	866 (32.8%)	1641 (62.1%)	494 (18.7%)	506 (19.2%)	1772 (67.1%)	574 (21.7%)	295 (11.2%)
15세 이하	2.5	2.4	4.0	3.0	1.9	2.7	3.1	1.0	2.0	2.9	.7	3.7
16~20세	21.8	21.3	28.9	26.0	20.7	18.6	22.3	26.7	15.2	21.3	26.1	15.9
21~25세	35.3	35.4	34.2	34.2	38.3	33.4	37.1	34.0	30.6	36.0	34.3	32.9
26~30세	28.6	29.0	22.1	25.9	30.5	29.4	28.4	27.1	30.8	29.5	26.1	28.5
31세 이상	11.8	11.9	10.7	11.0	8.6	15.9	9.1	11.1	21.3	10.3	12.7	19.0

<표 4-3-1> 커뮤니티 연령대

- 이스포츠 커뮤니티 회원 2641명을 대상으로 조사한 응답자의 연령을 분석한 결과를 보면, 21~25세가 35.3%로 가장 많았으며, 다음으로 주로 사회인에 해당하는 25~30세는 28.6%, 16~20세는 21.8%, 31세 이상이 11.8%, 15세 이하는 2.5% 순으로 조사되었다.
- 이스포츠 커뮤니티 회원들의 주된 연령대는 20대(63.9%)였으며, 31세 이상(11.8%)을 포함한 성인들이 75.7%로 20대 이하의 연령대(24.3%)에 비해 3배 이상 많은 수를 보였다. 현장관람객의 연령비율(20세이하: 61.1%, 21세 이상: 38.9%)과 비교해보면, 이스포츠 경기장에서 보이는 팬들은 20세 이하의 청소년들이 주류지만, 이스포츠에 대해 관심을 가지고 적극적으로 의견을 펼치는 팬들은 20세 이상의 성인들이 75% 이상의 압도적인 다수를 차지하고 있다고 해석된다.
- 팬 유형은, ‘플레이’ (33.3%), ‘관람 + 플레이’ (33.9%), ‘관람’ (32.8%)의 비율이 거의 비슷하게 나타났다.
- 플레이 및 시청 선호 종목은 모두 LoL로 조사되었는데 ‘플레이’ 및 ‘시청’ 선호 종목에서 각각 62.1%와 67.1%로 매우 높은 응답률을 보였으며, 다음으로 스타2가 ‘플레이’ 선호 종목에서 18.7%, ‘시청’ 선호 종목에서 21.7%로 조사되었고, 기타 종목들은 각각 19.2%, 11.2%로 나타났다.



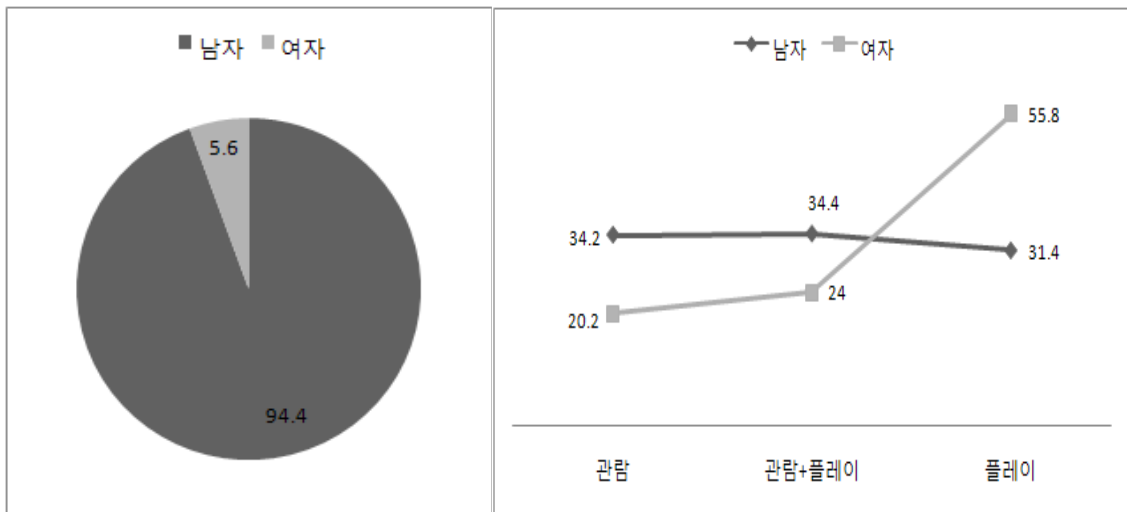
<그림 4-3-2> 커뮤니티와 현장관람객 연령분포 비교

3.3.2. 성별

	TOTAL	연령대		팬 유형			주 시청종목		
		만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2641	641	2000	881	894	866	1772	574	295
남자(2492)	94.4	92.4	95.0	96.6	96.0	90.4	94.5	93.9	94.6
여자(149)	5.6	7.6	5.0	3.4	4.0	9.6	5.5	6.1	5.4
남자(2492)	100.0	23.8	76.2	34.2	34.4	31.4	67.2	21.6	11.2
여자(149)	100.0	32.9	67.1	20.2	24.0	55.8	65.5	23.7	10.8

<표 4-3-2> 커뮤니티 성별

- 커뮤니티 회원의 성별 분석을 한 결과, 남자가 94.4%, 여자가 5.6%로 남자 관람객이 압도적으로 많았다.
- 성별 연령대를 살펴보면, 만21세 이상의 회원이 남성은 76.2%, 여성은 67.1%로 만20세 이하의 연령층보다 2배 이상 많은 것으로 조사되었다.
- 플레이와 관람의 비율을 조사한 결과를 보면, 남성은 세 항목이 비슷하게 나타났지만, 여성의 경우에는 관람의 비율이 55.8%로 절반 이상을 차지했다.
- 플레이 선호 종목과 시청 선호 종목은 남녀 불문하고 모두 LoL이 가장 높게 나왔으며, 다음으로 스타2로 조사되었다.



<그림 4-3-3> 이스포츠 커뮤니티 조사대상자의 성별 분포 및 팬 유형 구분

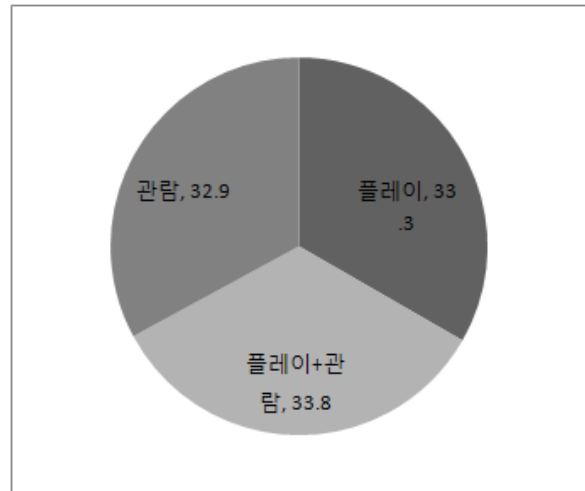
3.3.3. 팬 유형

	TOTAL	성별		연령대		주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	LoL	스타2	기타
CASE	2641	2492	149	641	2000	1772	574	295
플레이10:관람0	2.9	2.8	4.0	2.7	3.0	2.1	1.4	10.5
플레이9:관람1	8.1	8.2	6.7	10.8	7.3	8.0	5.2	14.9
플레이8:관람2	9.2	9.6	1.3	11.5	8.4	10.0	7.5	7.5
플레이7:관람3	13.2	13.5	8.1	14.8	12.7	14.1	11.0	12.2
플레이 소개	33.3	34.1	20.1	39.7	31.3	34.2	25.1	45.1
플레이6:관람4	9.0	8.9	10.7	11.1	8.4	10.1	8.0	4.4
플레이5:관람5	17.0	17.5	8.1	13.3	18.2	17.9	17.6	10.2
플레이4:관람6	7.9	8.0	5.4	7.2	8.1	8.2	8.0	5.8
플레이+관람 소개	33.8	34.4	24.1	31.6	34.6	36.2	33.6	20.4
플레이3:관람7	10.4	10.2	14.1	9.8	10.6	9.7	13.6	8.1
플레이2:관람8	7.5	7.2	12.1	5.5	8.1	7.3	8.7	5.8
플레이1:관람9	8.3	7.6	19.5	7.3	8.6	7.4	11.8	6.1
플레이0:관람10	6.7	6.5	10.1	6.1	6.9	5.2	7.1	14.6
관람 소개	32.9	31.5	55.8	28.7	34.1	29.6	41.3	34.5

<표 4-3-3> 커뮤니티 팬 유형

- 이스포츠 팬 유형을 구분하기 위해 관람과 플레이 비율을 조사한 결과, '플레이' 유형이 33.3%, '플레이+관람' 유형이 33.8%, '관람' 유형이 32.9%로 거의 동일한 비율로 조사되었다.
- 이런 비율은 본 조사가 이스포츠 팬들의 구분으로 개념을 세운 '하기

(플레이어)' '보기(관객)' , '하기+보기' 의 개념이 적절했음을 지지해주는 결과로 해석된다.



<그림 4-3-4> 커뮤니티 응답자 팬 유형 분포

3.3.4. 주로 플레이하는 이스포츠 종목

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2641	2492	149	641	2000	881	894	866	1772	574	295
LoL	62.1	62.3	59.1	65.1	61.2	63.8	69.2	53.1	88.1	7.5	12.2
스타2	18.7	18.9	16.1	21.4	17.9	13.5	19.6	23.1	1.7	78.7	4.1
피파 온라인3	1.6	1.6	1.3	2.0	1.5	2.4	.9	1.5	.8	.9	7.5
서든어택	.8	.7	2.0	.2	1.0	.6	.3	1.4	.2	.5	4.4
기타	16.8	16.5	21.5	11.4	18.6	19.8	10.0	20.9	9.1	12.4	71.9

<표 4-3-4> 커뮤니티 주로 플레이하는 이스포츠 종목

- 주로 플레이 하는 이스포츠 종목을 조사한 결과, LoL이 62.1%로 가장 높게 나왔으며, 다음으로 스타2가 18.7%, 피파3가 1.6%, 서든어택이 0.8%, 기타 종목이 16.8%로 나타났다.
- 플레이 및 관람 양상에서, LoL의 경우 플레이, 스타2의 경우 관람의 경향이 많은 것으로 나타났다.
- 성별, 연령대별 특이점은 발견되지 않았다.

3.3.5. 주 시청종목

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주로 플레이하는 이스포츠 종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2641	2492	149	641	2000	881	894	866	1641	494	506
LoL	67.1	67.2	65.8	66.9	67.2	68.6	71.7	60.9	95.2	6.1	35.6
스타2	21.7	21.6	23.5	24.0	21.0	16.3	21.6	27.4	2.6	91.5	15.6
피파 온라인3	.9	.8	1.3	1.4	.7	.9	.6	1.2	.1	.2	4.0
서든어택	.7	.6	2.0	.5	.8	.7	.2	1.3	.2	.0	3.2
기타	9.6	9.7	7.4	7.2	10.4	13.5	5.9	9.4	1.9	2.2	41.7

<표 4-3-5> 커뮤니티 주 시청종목

- 주 시청종목을 조사한 결과, LoL이 67.1%로 가장 높게 나왔으며, 다음으로 스타2가 21.7%, 피파3가 0.9%, 서든어택이 0.7%, 기타 종목이 9.6%로 나타났다.

3.3.6. 이스포츠 직접 관람 경험 여부

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2641	2492	149	641	2000	881	894	866	1772	574	295
있다	50.1	48.9	71.1	52.1	49.5	44.3	56.0	50.0	48.8	61.3	36.6
없다	49.9	51.1	28.9	47.9	50.5	55.7	44.0	50.0	51.2	38.7	63.4

<표 4-3-6> 커뮤니티 이스포츠 직접 관람 경험 여부

- 직접 관람한 경험을 묻는 질문에는 경험이 있다는 응답과 없다는 응답이 각각 50.1%, 49.9%로 거의 유사하게 나타났다.
- 성별에서 살펴보면, 여성은 직접 관람한 경험의 비율이 71.1%로 경험이 없는 경우보다 훨씬 많은 것으로 조사되었으며, 연령대에서는 큰 차이를 보이지 않았다.

3.3.7. 이스포츠 직접 관람 동기 - 1순위

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2035	1901	134	499	1536	641	723	671	1339	499	197
게임에 대한 교육/훈련을 받았기 때문에	3.3	3.5	1.5	2.4	3.6	3.1	3.5	3.4	3.2	2.0	7.6
이스포츠 선수가 되고 싶어서	2.6	2.6	2.2	6.8	1.2	4.5	2.4	1.0	2.2	4.0	1.5
게임과 관련된 전문지식 또는 기술이 있어서	2.5	2.5	2.2	2.4	2.5	2.3	2.9	2.1	2.0	3.0	4.1
게임분야가 현재 또는 향후 유망한 산업이라고 판단하여	2.5	2.5	1.5	3.2	2.2	2.2	2.8	2.4	2.5	2.0	3.0
게임을 좋아하고 즐겨해서	61.7	63.5	35.8	59.7	62.3	61.2	64.5	59.2	62.7	60.1	58.9
집에서 관람하는 것보다 현장감이 있어서	12.2	11.9	16.4	9.2	13.2	10.1	12.9	13.6	12.5	13.0	8.1
현장관객에게만 제공되는 이벤트 등에 참여하고 싶어서	5.6	5.8	2.2	5.2	5.7	7.5	4.7	4.8	6.7	1.2	9.1
특정선수의 팬이어서	6.1	4.2	32.8	8.0	5.5	4.5	3.9	10.0	4.8	10.4	4.1
팬클럽 또는 커뮤니티 활동을 하기 위해서	.2	.2	.7	.0	.3	.5	.1	.0	.0	.8	.0
응원문화가 재미있어서	1.3	1.2	2.2	1.2	1.3	1.7	1.0	1.2	1.3	1.6	.5
기타	2.1	2.1	2.2	1.8	2.1	2.3	1.5	2.4	2.0	1.8	3.0

<표 4-3-7> 커뮤니티 이스포츠 직접 관람 동기 - 1순위

- 현장 관람동기를 조사한 결과(중복응답), 게임을 좋아하고 즐겨해서가 61.7%로 가장 높았으며, 집에서 관람하는 것보다 현장감 있어서가 12.2%, 특정선수의 팬이어서 6.1%, 현장관객에게만 제공되는 이벤트들에 참여하고 싶어서 5.6%, 게임에 대한 교육/훈련을 받았기 때문에 3.3%, 이스포츠선수가 되고 싶어서 2.6%, 게임과 관련된 전문지식 또는 기술이 있어서와 게임분야가 현재 또는 향후 유망산업이라 판단하여서가 각각 2.5% 순으로 조사되었다.
- 성별로 살펴보면, 여성의 경우 남성에 비해 특정선수의 팬이라는 응답이 대단히 높은 것을 확인할 수 있었는데 관람객 분석과 같은 결과를 볼 수 있었다. 연령대에 따른 특이점은 없는 것으로 나타났다.

3.3.8. 평소 동반 관람 여부

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2268	2127	141	545	1723	730	789	749	1493	526	249
있다	58.4	58.1	63.8	59.8	58.0	58.5	63.2	53.3	62.2	56.3	40.2
없다	41.6	41.9	36.2	40.2	42.0	41.5	36.8	46.7	37.8	43.7	59.8

<표 4-3-8> 커뮤니티 평소 동반 관람 여부

- 평소 동반 관람을 하는지를 조사한 결과를 보면, ‘있다’고 응답한 비율이 58.4%, ‘없다’라고 응답한 비율이 41.60%로 동반 관람을 하는 경우가 높게 나왔으나, 현장 관람객 조사 79.0%보다는 낮았다.
 - 남자보다는 여자가 5.7% 높게 나왔으며, 연령대별로는 만20세 이하가 1.8% 높았다. 그러나 현장 관람객 조사와 같이 성별, 연령대별 특징으로 보기에는 무리가 있다.
 - 종목별로 구분해서 보면 동반 관람 여부를 보면, LoL은 전체 평균보다 4.3% 높았고, 스타2는 1.7% 낮았다.

3.3.9. 평소 동반자 유형

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	1302	1213	89	320	982	418	490	394	910	293	99
학교친구	69.8	72.7	30.3	81.6	66.0	72.5	71.4	65.0	71.9	63.5	69.7
온라인 커뮤니티친구	12.0	10.3	34.8	11.3	12.2	9.8	11.0	15.5	9.3	20.8	10.1
연인	10.2	9.6	18.0	3.8	12.3	10.5	10.4	9.6	11.3	7.8	7.1
가족	4.5	4.0	12.4	3.1	5.0	3.6	4.3	5.8	4.1	5.1	7.1
직장동료	2.7	2.9	.0	.0	3.6	2.9	2.2	3.0	2.7	2.4	3.0
기타	.8	60.0	40.0	50.0	50.0	30.0	30.0	40.0	60.0	10.0	30.0

<표 4-3-9> 커뮤니티 평소 동반자 유형

- 관람 동반자 유형을 조사한 결과, 학교친구가 69.8%, 73%, 온라인 커뮤니티 12.9%, 11.4%, 연인 10.2% 9.6% 가족 4.5%, 3.8%, 직장동료 2.7% 1.2%, 기타 0.8% 로 응답하였다. 0.4%로 응답함
 - 성별 특이점을 살펴보면, 여성의 경우 온라인커뮤니티 친구관계가 34.8%로 학교친구 30.3%보다 오히려 높았으며 이는 2013년 조사와 비슷한 양상을 보였다.

3.3.10. 경기 관람시간 - 평일

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2228	2092	136	536	1692	721	776	731	1473	523	232
2시간 미만	70.8	71.9	52.9	68.5	71.5	80.6	62.4	70.0	72.1	63.7	78.4
2~4시간 미만	23.0	22.3	33.1	24.6	22.5	14.6	30.7	23.1	22.6	27.5	15.1
4~8시간 미만	4.7	4.3	9.6	4.3	4.8	3.5	5.9	4.5	4.4	5.9	3.4
8시간 이상	1.6	1.4	4.4	2.6	1.2	1.4	1.0	2.3	.9	2.9	3.0

<표 4-3-10> 커뮤니티 경기 관람시간 - 평일

- 평일 경기 관람시간을 보면, 2시간 미만이 70.8%, 2~4시간이 23.0%, 4~8시간이 .47%, 8시간 이상이 1.6%로 나타났다.
- 여성이 남성보다 경기 관람시간이 많은 것으로 조사되었으나 전체적인 순위에 영향을 줄 정도는 아니었으며, 연령대별 특이점을 발견되지 않았다.

3.3.11. 경기 관람시간 - 주말

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2221	2084	137	539	1682	720	777	724	1464	525	232
2시간 미만	57.4	58.4	40.9	53.6	58.6	69.4	46.3	57.2	58.5	48.4	70.7
2~4시간 미만	31.2	31.1	33.6	32.7	30.8	22.6	38.9	31.6	30.9	37.1	19.8
4~8시간 미만	10.0	9.1	22.6	11.5	9.5	7.1	13.8	8.7	9.7	12.4	6.0
8시간 이상	1.4	1.3	2.9	2.2	1.2	.8	1.0	2.5	.9	2.1	3.4

<표 4-3-11> 커뮤니티 경기 관람시간 - 주말

- 주말 경기 관람시간을 보면, 2시간 미만 57.4%로 가장 높으며, 2~4시간이 31.2%, 4~8시간 10.0%, 8시간 이상은 1.4%로 조사되었다.
- 성별 특징은 평일 경기 관람시간과 마찬가지로 여성이 게임시간이 많은 것으로 조사되었으며, 연령대별 특이점을 발견되지 않았다.

3.3.12. 관람 전 주요 활동

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2141	2005	136	519	1622	676	755	710	1397	514	230
쇼핑	10.7	10.7	11.0	6.7	12.0	9.6	10.5	12.1	10.5	8.9	16.5
영화관람	5.4	5.6	1.5	2.5	6.3	5.2	7.2	3.7	4.9	5.1	8.7
티타임	10.0	9.8	13.2	5.2	11.5	8.3	10.2	11.4	9.9	9.5	11.3
식사	37.9	37.9	39.0	34.9	38.9	39.1	38.8	35.9	40.6	34.4	29.6
팬클럽 활동	.7	.6	1.5	1.2	.5	.4	1.1	.4	.6	1.0	.4
경기장 주변 대기	30.9	30.9	30.1	41.6	27.4	32.1	28.3	32.4	29.4	36.2	27.8
게임	2.0	2.0	1.5	4.4	1.2	2.8	1.6	1.7	2.0	2.1	1.7
없음	.6	.5	.7	.6	.6	.6	.4	.7	.4	.8	.9
기타	1.9	1.9	1.5	2.9	1.5	1.9	2.0	1.7	1.6	1.9	3.0

<표 4-3-12> 커뮤니티 관람 전 주요활동

- 관람 전 주요활동을 조사한 결과, 식사 37.9%, 경기장 주변 대기 30.9%, 쇼핑 10.7%, 티타임 10.0%, 영화관람 5.4%, 게임 2.0%, 팬클럽 활동 0.7%, 없음이 0.6%, 기타 1.9%로 조사되었다.

- 2013년 조사과 크게 다르지 않은 결과였다.

3.3.13. 관람 중 주요 활동

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2134	1997	137	520	1614	672	755	707	1399	510	225
경기관람에만 집중	45.2	45.3	43.8	51.5	43.2	44.6	45.7	45.3	43.6	51.2	41.8
경기장 가까운 곳(야외침터)을 돌아봄	12.4	12.7	8.8	9.4	13.4	11.5	13.8	11.9	14.7	6.7	11.6
경기장에서 먼 곳(편의점, 카페)을 돌아본다	5.0	5.1	2.9	2.5	5.8	6.3	5.7	3.0	5.4	3.9	4.4
응원도구(치어폴 등)을 만든다	1.4	1.2	4.4	2.9	.9	.6	1.2	2.3	1.0	2.2	1.8
후원사의 이벤트에 참여한다	9.1	9.0	10.9	8.3	9.4	8.8	9.7	8.9	9.9	7.5	8.4
스마트폰을 한다	24.6	24.4	26.3	23.1	25.0	26.2	21.9	25.9	23.2	26.1	29.3
기타	2.3	2.3	2.9	2.3	2.4	2.1	2.1	2.8	2.2	2.5	2.7

<표 4-3-13> 커뮤니티 관람 중 주요활동

- 관람 중 주요활동을 조사한 결과, 관람에만 집중한다는 응답이 45.2%로 가장 높게 나왔으며, 스마트폰을 한다가 24.6%, 경기장 인근을 돌아본다 12.4%, 후원이벤트 참여 9.1%, 먼 곳에 위치한 편의점이나 카페 등

을 이용한다가 5.0%, 응원도구 제작 1.4%, 기타 3.5% 순으로 나타났다.

3.3.14. 관람 후 주요 활동

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2130	1993	137	518	1612	673	754	703	1390	513	227
쇼핑	5.4	5.6	2.9	4.8	5.6	6.7	4.8	5.0	5.9	3.9	6.2
영화관람	2.7	2.8	.7	2.7	2.7	2.8	2.4	2.8	2.7	2.5	2.6
티타임	4.7	4.6	5.8	3.7	5.0	4.5	4.8	4.8	4.0	5.5	7.5
식사	24.8	25.1	20.4	19.1	26.7	24.1	27.2	23.0	25.0	25.1	23.3
팬클럽 활동	2.5	1.9	10.9	3.7	2.1	3.1	2.1	2.3	2.6	1.9	3.1
귀가	56.5	56.5	56.9	62.7	54.5	56.0	54.6	59.0	56.3	58.1	54.2
게임	1.3	1.4	.7	1.7	1.2	1.6	1.6	.7	1.6	.6	1.3
기타	2.0	2.1	1.5	1.5	2.2	1.2	2.5	2.3	1.9	2.3	1.8

<표 4-3-14> 커뮤니티 관람 후 주요활동

- 관람후 주요활동을 보면, 귀가 56.5%, 식사 24.8%, 쇼핑 5.4%, 티타임 4.7%, 영화관람 2.7%, 팬클럽 활동이 2.5%, 기타 2.0%로 조사되었다.
- 여성의 팬클럽 활동이 10.9%로 남성 1.9%보다 9%이상 높았는데, 이는 성별 특징으로 계속 나타나고 있는 여성들의 팬덤 성향이 반영된 결과로 추측된다. 현장 관람객 조사뿐만 아니라 2013년 조사에서도 동일한 성향이 조사되었다.

3.3.15. 회당 관람 소모비용

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2157	2019	138	522	1635	686	759	712	1405	519	233
5천원 미만	18.5	19.0	12.3	20.7	17.9	20.8	13.4	21.8	13.9	23.7	35.2
5천원~1만원 미만	20.3	20.5	18.1	18.2	21.0	18.7	20.9	21.2	17.4	28.7	19.3
1~2만원 미만	27.5	27.2	31.9	24.9	28.4	24.3	28.9	29.2	28.0	28.1	23.6
2~3만원 미만	13.7	13.6	14.5	14.8	13.3	14.1	15.3	11.5	16.4	6.9	12.0
3만원 이상	19.9	19.7	23.2	21.5	19.4	22.0	21.5	16.3	24.3	12.5	9.9

<표 4-3-15> 커뮤니티 관람 후 주요활동

- 회당관람 소모비용을 조사한 결과, 1~2만원 미만 27.5%, 5천~1만원 미만이 20.3%, 3만원 이상 19.9%, 5천원 미만이 18.5%, 2~3만원 미만 13.7% 순으로 나타났다.
- 성별과 연령대별 큰 특이점이 나타나지 않았다.

3.3.16. 관람 환경 개선 요구사항

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2139	1999	140	512	1627	676	754	709	1396	511	232
경기장 수용인원 부족	15.6	15.6	15.7	17.6	14.9	12.0	15.8	18.8	14.4	18.2	16.8
경기장 입장시 지나치게 긴 대기시간	32.2	31.6	40.7	29.3	33.1	33.3	34.0	29.3	38.0	18.0	28.4
경기 전후 이벤트 및 콘텐츠 부족	13.7	13.8	12.1	14.5	13.5	13.6	13.3	14.2	10.9	20.4	15.9
불건전한 관람문화	10.9	11.1	8.6	11.1	10.9	12.3	10.6	10.0	12.0	7.4	12.5
작은 크기의 경기장 스크린	6.7	6.8	5.7	9.0	6.0	7.4	6.9	5.8	6.6	6.8	6.9
경기장 주변 편의시설 확충	7.4	7.4	7.9	7.0	7.6	7.2	6.0	9.2	6.0	11.5	6.9
불편한 좌석 개선	8.8	9.1	4.3	7.8	9.1	9.9	8.6	7.9	7.4	11.9	9.9
미숙한 현장진행	.7	.8	.7	.4	.9	.6	1.2	.4	1.1	.2	.0
수도권에 편중된 이스포츠 경기	.5	.5	.0	.2	.6	.9	.4	.1	.4	.6	.9
기타	3.5	3.4	4.3	3.1	3.6	2.8	3.3	4.2	3.2	4.9	1.7

〈표 4-3-16〉 커뮤니티 관람 환경 개선 요구사항

- 경기장 관람환경 개선요구사항을 조사한 결과, 경기장 입장시 긴 대기 시간이 32.2%로 가장 많이 나왔으며, 경기장 수용인원 부족 15.6%, 경기 전후 이벤트/콘텐츠 부족 13.7%, 불건전한 관람문화 10.9%, 불편한 좌석 8.8%, 경기장 주변 편의시설 부족 7.4%, 작은 스크린 크기 6.7%, 기타 3.5% 순으로 조사되었다.

3.3.17. 이스포츠 직접 관람객 비율 예상

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2249	2106	143	537	1712	732	785	732	1481	529	239
매우 줄어듦	13.0	13.2	10.5	6.7	15.0	14.2	10.2	14.9	13.3	7.6	23.4
조금 줄어듦	15.6	15.5	17.5	12.5	16.6	17.6	12.6	16.8	18.1	9.5	13.8
변화 없음	42.3	43.0	31.5	37.8	43.7	41.3	44.1	41.4	43.7	38.6	41.8
조금 늘어남	19.7	19.2	26.6	27.6	17.2	18.3	22.4	18.0	17.2	28.2	15.9
매우 늘어남	9.4	9.1	14.0	15.5	7.5	8.6	10.7	8.9	7.7	16.3	5.0

〈표 4-3-17〉 커뮤니티 이스포츠 직접 관람객 비율 예상

- 차후 이스포츠를 얼마나 관람하겠냐는 질문에는 42.3%가 변화 없을 것이라고 응답을 했고, 29.1%는 증가할 것, 28.6%는 감소할 것으로 응답했다.

- 여성(40.6%)과 만20세 이하 연령층(43.1%)에서 남성(28.3%)과 만21세 이상 연령층(22.7%)보다 이스포츠 관람이 증가할 것이라는 응답이 높게 나왔다.

3.3.18. 경기 미디어 시청 유무

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2641	2492	149	641	2000	881	894	866	1772	574	295
있다	95.2	95.3	93.3	94.9	95.4	95.2	97.9	92.5	97.5	97.4	77.6
없다	4.8	4.7	6.7	5.1	4.7	4.8	2.1	7.5	2.5	2.6	22.4

<표 4-3-18> 커뮤니티 경기 미디어 시청 유무

- 미디어 시청 경험을 묻는 질문에는 ‘있다’가 95.2%, ‘없다’가 4.8%로 경험자가 압도적으로 많았다.
- 성별, 연령대별 특이점은 발견되지 않았다.

3.3.19. 경기 시청 선호채널 (2개 까지 중복)

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	4717	4445	272	1158	3559	1557	1633	1527	3191	1063	463
온게임넷	30.9	30.9	31.6	29.8	31.3	33.8	32.0	26.9	38.4	10.9	25.5
아프리카 TV	21.9	22.0	19.1	26.0	20.5	25.8	21.6	18.2	25.4	8.6	28.1
곰 TV	7.3	7.4	5.9	7.4	7.3	4.7	7.7	9.6	0.8	28.1	5.0
나이스게임 TV	6.3	6.2	7.7	3.6	7.2	4.8	7.7	6.4	8.6	0.8	3.0
스포티비	7.8	7.7	8.8	9.5	7.2	4.6	8.0	10.8	1.2	28.0	6.7
인벤 방송국	2.7	2.7	3.3	2.8	2.7	3.1	2.5	2.5	2.9	0.5	6.5
네이버	9.3	9.2	10.7	9.2	9.4	9.0	9.3	9.7	10.2	8.0	6.5
유튜브	5.7	5.7	5.9	6.4	5.5	6.7	4.7	5.9	4.9	7.0	8.4
다음팟	6.2	6.3	4.8	3.9	7.0	5.7	5.0	8.1	6.4	5.6	6.7
기타	1.8	1.8	2.2	1.4	1.9	1.8	1.6	2.0	1.3	2.5	3.7

<표 4-3-19> 커뮤니티 경기시청 선호채널(2개까지 중복)

- 미디어 경기시청 선호채널을 분석한 결과, 온게임넷(30.9%)과 아프리카 TV(21.9%)가 과반을 넘었다. 다음으로 네이버 9.3%, 스포티비 7.8%, 곰 TV 7.3%, 나이스게임TV 6.3%, 다음팟 6.2%, 유튜브 5.7%, 인벤 방송국 2.7%, 기타 1.8%로 응답하였다.
- 현장 관람객 조사와 마찬가지로, LoL 종목의 시청은 대부분 온게임넷과 아프리카에서 이루어지고, 스타2의 시청은 주로 곰TV와 스포티비

를 통해 이루어지는 것으로 조사되었다. 이 역시 게임 인기 또는 선호
가 시청채널의 선호와 상관성이 있는 것으로 해석할 수 있다.

3.3.20. 미디어 경기 시청 시간 - 주중

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람& 플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2533	2393	140	622	1911	838	865	830	1709	555	269
2시간 미만	43.1	43.9	30.0	48.7	41.3	57.2	31.7	40.8	42.4	37.8	58.7
2~4시간 미만	44.9	44.7	49.3	40.4	46.4	35.6	52.8	46.1	45.8	48.6	31.6
4~6시간 미만	7.9	7.4	17.1	7.2	8.1	5.0	9.9	8.7	7.6	9.7	5.9
6~8시간 미만	1.5	1.5	2.1	1.8	1.5	1.0	1.8	1.8	1.5	1.8	1.1
8시간 이상	2.5	2.6	1.4	1.9	2.7	1.3	3.7	2.5	2.7	2.0	2.6

<표 4-3-20> 커뮤니티 미디어 경기 시청 시간 - 주중

- 평일에 미디어에서 경기를 시청하는 시간을 조사한 결과, 2~4시간 (44.9%)과 2시간 미만(43.1%)이 대부분을 차지하였으며, 4~6시간이 7.6%, 6~8시간 1.5%, 8시간 이상 2.5%로 응답하였다.

- 여성과 만21세 이상 연령대에서 시청시간이 조금 많았다.

3.3.21. 미디어 경기 시청 시간 - 주말

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람& 플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2502	2362	140	616	1886	828	859	815	1690	548	264
2시간 미만	26.4	26.6	22.9	25.2	26.8	39.6	14.9	25.2	25.4	18.6	49.2
2~4시간	50.6	51.1	41.4	55.8	48.8	45.3	57.7	48.3	51.7	54.7	34.8
4~6시간	16.8	16.3	26.4	12.5	18.2	9.8	20.1	20.5	17.0	19.7	9.5
6~8시간	3.3	3.0	7.1	3.6	3.2	2.8	3.7	3.3	3.5	3.1	2.3
8시간 이상	2.9	3.0	2.1	2.9	2.9	2.5	3.5	2.7	2.4	3.8	4.2

<표 4-3-21> 커뮤니티 미디어 경기 시청 시간 - 주말

- 주말 미디어 경기 시청시간을 보면, 2~4시간 50.6%, 2시간 미만 26.4%, 4~6시간 16.8%, 6~8시간 3.3%, 8시간 이상 2.9%로 조사되었다.

3.3.22. 미디어 경기 시청 시 주 이용매체

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2631	2484	147	641	1990	876	893	862	1772	574	285
TV	17.5	17.5	17.7	18.3	17.3	20.5	16.6	15.4	19.9	9.8	18.2
컴퓨터 (노트북)	59.8	59.9	58.5	45.7	64.3	56.2	62.0	61.1	58.5	65.0	57.5
스마트폰	19.2	19.2	18.4	32.9	14.8	20.5	18.0	19.0	18.4	21.3	20.0
태블릿PC	3.4	3.3	4.8	3.0	3.5	2.7	3.1	4.3	3.0	4.0	4.2
기타	.1	.1	.7	.2	.1	.0	.2	.1	.2	.0	.0

<표 4-3-22> 커뮤니티 미디어 경기 시청 시 주 이용매체

- 관람객대상 경기 시청 시 주 이용매체를 물어본 결과 컴퓨터가 59.8%로 가장 높은 수치를 기록했고, TV 17.5%, 스마트폰이 19.2%, 태블릿 PC 3.4% 순으로 응답하였다.
- 2013년 조사에 비해 컴퓨터/노트북의 비중에는 거의 변화가 없었으나, 스마트폰과 태블릿PC의 비중이 각각 3.7%, 1.6% 높아진데 반해 TV는 4.5% 하락하였다. 이와 같은 결과는 모바일 기기의 사용 증가 트렌드와 밀접한 연관이 있다고 판단된다.
- 성별에 따른 특이점은 별로 없었으나, 연령대에 따라 만21세 이상의 연령층에서는 모바일 기기보다는 컴퓨터의 선호도가 높았다. 2013년 조사와 현장 관람객 조사에서도 유사한 패턴이 발견되었다.

3.3.23. 최근 1년 시청한 종목

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2632	2485	147	641	1991	877	893	862	1772	574	286
LoL	70.4	70.1	74.1	70.4	70.4	72.3	74.0	64.6	97.5	5.7	32.2
스타2	22.0	22.1	19.7	23.9	21.3	16.3	20.8	28.9	1.1	91.1	12.2
피파 온라인3	1.3	1.2	2.7	1.2	1.3	1.5	.7	1.6	.2	.7	8.7
던전앤파 이터	.7	.7	.7	.8	.7	.8	.1	1.2	.5	.2	3.1
도타2	1.7	1.7	1.4	1.6	1.7	1.5	1.8	1.7	.2	.7	12.6
WOW	.2	.2	.0	.0	.3	.6	.0	.1	.0	.2	1.7
스타1	.2	.2	.0	.3	.1	.1	.2	.1	.1	.0	.7
기타	3.7	3.8	1.4	1.9	4.3	7.0	2.4	1.7	.4	1.4	28.7

<표 4-3-23> 커뮤니티 미디어 경기 시청 시 주 이용매체

- 최근 1년 동안 시청한 종목을 묻는 질문에는 LoL이 70.4%로 가장 높았으며 스타2 22.0%로 그 뒤를 이었는데, 이 두 종목의 합계가 92.4%로 대부분을 차지하고 있음이 확인되었다. 나머지 종목들로는 도타2 1.7%, 피파3 1.3%, 던전애파이터 0.7%, WOW 0.2%, 스타1 0.2, 기타 3.7%로 조사되었다.

- 성별과 연령대별 특징은 발견되지 않았다.

3.3.24. 미디어 경기 시청 동기

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2631	2484	147	1568	1063	876	893	862	1772	574	285
이스포츠 선수가 되고싶어서	3.1	3.1	2.7	6.6	2.0	3.8	3.2	2.2	2.5	4.4	4.2
게임과 관련된 전문지식 또는 기술이 있어서	2.5	2.6	.7	1.7	2.8	3.1	2.6	1.9	2.5	1.7	3.9
게임 분야가 현재 또는 향후 유망한 산업이라고 판단하여	2.1	2.2	1.4	2.0	2.2	1.7	1.9	2.8	1.7	2.3	4.2
게임을 좋아하고 즐겨해서	86.4	87.5	66.7	82.5	87.6	85.8	88.8	84.3	88.7	84.3	75.8
특정선수의 팬이어서	4.0	2.7	25.9	6.1	3.3	2.7	2.9	6.3	3.2	5.7	4.9
팬클럽 또는 커뮤니티 활동을 하기 위해서	.6	.6	.0	.2	.7	.7	.1	.9	.3	.9	1.4
게임 관련 지식을 얻기 위해서	.2	.2	.7	.3	.2	.6	.1	.0	.3	.0	.0
기타	1.2	1.1	2.0	.6	1.4	1.6	.3	1.6	.6	.7	5.6

<표 4-3-24> 커뮤니티 미디어 경기 시청 동기

- 경기 시청 동기를 묻는 질문을 분석한 결과, '게임을 좋아하고 즐겨해서'라는 응답이 86.4%로 압도적으로 높게 나왔다. 다음으로 '특정선수의 팬이어서'가 4.0%, '이스포츠 선수가 되고 싶어서'가 3.1%, '게임과 관련된 전문지식 또는 기술이 있어서'가 2.5%, '게임분야가 현재 또는 향후 유망한 산업이라고 판단하여'가 2.1%로 확인되었다.
- 현장 관람객 조사와 마찬가지로 여성의 경우, 특정 선수의 팬이라는 응답이 25.9%로 남성 2.7%에 비해 매우 높게 나왔다.

3.3.25. 미디어 경기 시청 장소

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2641	2492	149	641	2000	881	894	866	1772	574	295
집	92.9	92.7	96.6	94.8	92.3	92.8	94.1	91.9	93.7	92.9	88.1
대중교통	3.2	3.2	2.7	1.9	3.6	3.2	2.5	3.8	2.9	2.8	5.3
학교/회사	2.8	2.9	.7	1.9	3.1	2.1	2.5	3.8	2.2	3.7	4.6
PC방	.3	.3	.0	.5	.2	.6	.2	.0	.3	.2	.0
기타	.9	.9	.0	.9	.9	1.4	.8	.5	.8	.5	2.1

<표 4-3-25> 커뮤니티 미디어 경기 시청 장소

- 미디어 경기 시청 장소를 조사한 결과, 집에서 보는 경우가 92.9%로 압도적이었으며, 나머지로 대중교통 3.2%, 학교 또는 회사가 2.8%, PC방이 0.3% 기타가 0.9%로 나타났다.

3.3.26. 경기 시청 정도 변화 예상

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2641	2492	149	641	2000	881	894	866	1772	574	295
매우 줄어듦	6.9	6.9	6.0	5.0	7.5	8.7	3.8	8.1	5.5	3.5	21.7
조금 줄어듦	9.0	8.9	11.4	9.2	9.0	9.9	8.3	8.9	10.4	4.7	9.2
변화 없음	40.7	41.2	32.2	31.2	43.7	41.2	41.6	39.1	43.8	30.8	41.0
조금 늘어남	27.6	27.8	25.5	32.3	26.2	26.9	26.8	29.2	27.0	34.7	17.6
매우 늘어남	15.8	15.3	24.8	22.3	13.8	13.3	19.5	14.7	13.3	26.3	10.5

<표 4-3-26> 커뮤니티 경기 시청 정도 변화 예상

- 차후 이스포츠 시청빈도의 변화를 묻는 질문에서는 ‘변화 없을 것’이라는 답변이 40.7%로 가장 높았으며, 시청시간이 ‘조금 증가’(27.6%) 또는 ‘매우 증가’(15.8%)할 것이라고 대답한 사람들이 43.4%로, ‘줄어들’ 것이라고 예상한 응답자는 15.9%로 조사되었다.
- 이런 결과를 현장관람객과 유사한 패턴(늘어남: 48.3%, 변화 없음: 41.8%, 줄어듦: 9.9%)이라는 점에서 2015년도 이스포츠 시청률이 늘어날 가능성을 다시 한 번 확인시켜주었다.

3.3.27. 경기시청 - 관람 간 관련성

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2641	2492	149	641	2000	881	894	866	1772	574	295
전혀 관련 없음	11.7	12.0	7.4	7.6	13.1	14.2	9.2	11.9	11.0	7.5	24.4
그다지 관련 없음	10.5	10.7	7.4	8.3	11.3	9.9	10.2	11.5	11.1	7.7	12.5
보통	32.5	32.9	25.5	30.4	33.2	33.3	32.2	32.1	34.2	27.5	32.2
조금 관련 있음	25.3	25.0	31.5	31.7	23.3	25.3	25.5	25.2	25.4	28.9	18.0
매우 관련 있음	19.9	19.4	28.2	22.0	19.2	17.4	22.9	19.3	18.3	28.4	12.9

〈표 4-3-27〉 커뮤니티 경기시청 - 관람 간 관련성

- 경기 시청과 관람 간에 관련성을 물어본 결과, 32.5%가 보통이라고 응답, 그 다음으로 25.3%의 사람이 조금 관련, 19.9%가 매우 관련, 11.7%가 전혀 무관, 10.5%가 다소 무관 순으로 응답하였다.
- 여성(59.7%)이 남성(44.4%)보다 양자 간의 관련성이 더 높다고 생각하는 것으로 조사되었다.

3.3.28. 이스포츠 커뮤니티 활동 여부

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2641	2492	149	641	2000	881	894	866	1772	574	295
예	78.8	78.9	77.9	81.9	77.9	77.6	83.8	74.9	80.9	83.1	58.0
아니오	21.2	21.1	22.1	18.1	22.2	22.4	16.2	25.1	19.1	16.9	42.0

〈표 4-3-28〉 커뮤니티 이스포츠 커뮤니티 활동 여부

- 이스포츠 커뮤니티 활동여부를 물어본 결과 78.8%의 사람이 활동을 한다고 응답했으며, 21.2%의 사람이 적극적으로 활동하지 않는다고 응답하였다.
- 이스포츠 커뮤니티 회원임에도 불구하고 활동을 거의 하지 않는 비율이 2013년의 조사(29.5%)보다 감소하였다.

3.3.29. 일주일 이스포츠허뮤니티 이용 시간

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2082	1966	116	525	1557	684	749	649	1434	477	171
2시간 미만	40.0	40.5	31.0	43.8	38.7	40.2	40.5	39.3	40.9	35.4	45.6
2~4시간	27.7	27.7	26.7	27.8	27.6	28.2	28.3	26.3	27.7	29.1	23.4
4~8시간	16.1	15.8	22.4	17.0	15.9	14.9	16.0	17.6	15.4	18.9	14.6
8~12시간	7.4	7.2	10.3	5.7	8.0	7.9	6.9	7.4	7.4	7.1	8.2
12~16시간	2.7	2.6	3.4	1.3	3.1	2.6	2.1	3.4	2.4	3.1	4.1
16시간 이상	6.1	6.1	6.0	4.4	6.7	6.1	6.1	6.0	6.3	6.3	4.1

<표 4-3-29> 커뮤니티 일주일 이스포츠허뮤니티 이용 시간

- 이스포츠허뮤니티 활동시간을 알아본 결과, 2시간 미만 활동한다는 응답이 40.0%로 가장 많았으며, 그 다음 2~4시간 27.7%, 4~8시간 16.1%, 8~12시간 7.4%, 16시간 이상 6.12%, 12~16시간 2.7% 순으로 조사되었다.

3.3.30. 이스포츠허뮤니티 내 주요 활동

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2080	1964	116	524	1556	684	747	649	1434	476	170
게임플레이관련 정보입수	57.1	59.0	24.1	56.3	57.3	66.8	60.5	42.8	62.7	39.9	57.6
친목	5.5	5.7	1.7	6.5	5.1	7.5	4.1	4.9	4.6	7.4	7.6
대회 소식 입수	11.9	11.2	24.1	11.5	12.1	5.8	11.0	19.4	7.7	26.1	8.2
단순 흥미차원	17.5	18.0	8.6	14.7	18.4	14.9	16.3	21.4	17.0	17.0	22.4
선수관련 정보 입수	6.3	4.7	34.5	8.4	5.7	3.2	6.4	9.6	6.3	7.8	2.9
기타	1.7	1.4	6.9	2.7	1.4	1.8	1.6	1.8	1.7	1.9	1.2

<표 4-3-30> 커뮤니티 이스포츠허뮤니티 내 주요활동

- 이스포츠허뮤니티주요활동내용에 대해 알아본 결과, 먼저 게임플레이 관련 정보입수(57.1%)가 커뮤니티 활동의 가장 큰 유형이었으며, 다음으로 단순 흥미차원 17.5%, 대회소식 입수 11.9%, 선수관련 정보입수 6.3%, 친목 5.5% 순이었으며, 1.7%는 기타로 응답하였다.
- 34.5%의 여성이 이스포츠허뮤니티 활동의 목적으로 선수 관련 정보 입수라고 응답하여 남성보다 매우 높은 응답률을 보였다. 이는 현장 관람객 대상 조사에서도 확인된 것으로 여성팬들의 팬던 성향을 일관되게 보여주는 것이라 판단된다.

3.3.31. 커뮤니티 활동 - 관람 간 관련성

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2082	1966	116	1260	822	684	749	649	1434	477	171
전혀 관련 없음	6.7	97.1	2.9	50.0	50.0	46.4	28.6	25.0	72.9	10.7	16.4
그다지 관련 없음	7.4	93.5	6.5	54.5	45.5	31.8	30.5	37.7	74.7	14.9	10.4
보통	22.5	94.9	5.1	60.8	39.2	31.1	38.0	30.9	71.4	19.8	8.7
조금 관련 있음	34.0	93.9	6.1	64.1	35.9	33.2	36.0	30.8	66.5	26.3	7.2
매우 관련 있음	29.3	94.3	5.7	60.1	39.9	30.9	37.5	31.6	67.3	26.2	6.5

<표 4-3-31> 커뮤니티활동 - 관람 간 관련성

- 인터넷 매체에서 가장 손쉽게 게임에 대한 정보를 접할 수 있는 커뮤니티와 실제 게임대회 관람 간의 관련성여부를 조사한 결과, 조금 관련되었다는 응답이 34%로 가장 많았으며, 매우 관련 있다 29.3%, 보통은 22.5%, 그다지 관련 없다 7.4%, 전혀 관련 없다 6.7% 순으로 응답하였다.
- 이스포츠 커뮤니티 활동과 관람행동 간에 긴밀한 관련이 있는 것으로 조사되었으며, 성별과 연령대에 따른 특이점은 없었다.

3.3.32. 참여 커뮤니티 게임의 플레이 여부

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2641	2492	149	641	2000	881	894	866	1772	574	295
예	92.2	92.6	84.6	95.3	91.2	92.8	96.5	87.0	95.2	90.9	76.3
아니오	7.8	7.4	15.4	4.7	8.9	7.2	3.5	13.0	4.8	9.1	23.7

<표 4-3-32> 참여 커뮤니티 게임의 플레이 여부

- 참여하는 커뮤니티와 그것 관련 게임 플레이 여부에 대해 물어본 결과 92.2%의 응답자가 참여하는 커뮤니티의 게임을 실제로 한다고 응답하였다.

3.3.33. 참여 커뮤니티 평소 플레이하는 게임

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2409	2284	125	605	1804	809	858	742	1675	521	213
LoL	71.4	71.2	75.2	71.9	71.2	73.1	74.4	66.2	94.9	15.0	24.4
스타 2	18.9	19.0	16.8	20.8	18.3	12.9	19.0	25.5	1.0	80.6	9.4
피파 온라인 3	.8	.8	.8	.7	.9	1.4	.6	.5	.2	.2	7.0
서든어택	.2	.2	1.6	.2	.3	.2	.1	.4	.0	.0	2.8
도타 2	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0
블레이드 앤 소울	1.0	1.0	.0	1.3	.8	.7	1.0	1.1	.1	.2	9.9
WOW	.4	.4	.0	.2	.5	.9	.3	.0	.2	.0	3.3
스타 1	.8	.8	.0	.3	.9	1.2	.2	.9	.4	1.0	3.3
히어로즈 오브 더 스톰	1.2	1.3	.0	.8	1.4	1.7	1.0	.9	.3	.2	11.3
하스스톤	.3	.3	.8	.0	.4	.7	.1	.1	.2	.6	.9
마비노기 영웅전	1.4	1.4	.0	1.7	1.3	2.0	1.2	.9	.5	.2	11.3
기타	.5	.5	.8	.7	.4	1.0	.2	.3	.5	.6	.5

<표 4-3-33> 참여 커뮤니티 평소 플레이하는 게임

- 참여 커뮤니티에서 평소 플레이하는 게임을 조사한 결과, 71.4%가 LoL, 18.9%가 스타2라고 응답하였다.
- LoL과 스타2가 전체의 90.3%로 압도적인 비중을 차지하였다.

3.3.34. 일주일 이스포츠 이용 시간

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2641	2492	149	641	2000	881	894	866	1772	574	295
2시간 미만	19.0	18.1	34.9	11.7	21.4	12.8	13.1	31.4	16.1	22.8	29.2
2~4시간	20.2	20.5	14.8	19.8	20.3	15.4	21.3	23.9	20.3	22.8	14.2
4~8시간	22.1	22.0	23.5	25.1	21.2	20.3	25.4	20.6	22.8	21.6	19.0
8~12시간	15.9	16.4	7.4	15.9	15.9	17.0	19.4	11.1	15.9	16.9	13.6
12~16시간	7.6	7.5	9.4	8.6	7.3	9.5	8.2	5.0	8.5	4.0	8.8
16시간 이상	15.3	15.6	10.1	18.9	14.1	24.9	12.8	8.1	16.4	11.8	15.3

<표 4-3-34> 커뮤니티 일주일 이스포츠 이용 시간

- 일주일동안 이스포츠를 이용하는 시간을 알아본 결과, 4~8시간 22.1%, 2~4시간 20.2%, 2시간 미만이 19.0%, 8~12시간이 15.9%, 16시간 이상이 15.3%, 12~16시간이 7.6%로 조사되었다. 대체적으로 고른 분포를 보이고 있는 것을 확인할 수 있다.

3.3.35. 커뮤니티 커뮤니티활동으로 인한 게임충성도 변화

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2641	2492	149	641	2000	881	894	866	1772	574	295
매우 낮아짐	3.7	3.7	4.0	2.2	4.2	4.1	1.2	5.9	2.8	2.3	12.2
조금 낮아짐	4.2	4.3	4.0	3.4	4.5	3.5	3.8	5.4	3.9	3.5	7.8
변화 없음	33.3	33.3	34.2	26.1	35.7	33.0	34.6	32.3	35.7	24.6	35.9
조금 높아짐	33.7	33.9	30.9	35.7	33.1	31.8	35.7	33.7	34.5	36.4	24.1
매우 높아짐	25.0	24.9	26.8	32.6	22.6	27.6	24.7	22.6	23.1	33.3	20.0

<표 4-3-35> 커뮤니티 커뮤니티활동으로 인한 게임충성도 변화

- 커뮤니티활동이 실제 게임의 충성도에 어떤 영향을 줄 것인지에 대해 알아본 결과, 조금 높아졌다는 응답(33.7%)과 변화 없음(33.3%)로 엇비슷하게 나왔으며, 그 다음으로 매우 높아졌다는 응답이 25.0%, 조금 낮아졌다 4.2%, 매우 낮아졌다 3.7%로 조사되었다.
- 커뮤니티활동이 게임에 대한 충성도에 매우 긍정적인 영향을 주고 있음이 확인되었다.

3.3.36. 커뮤니티활동으로 인한 플레이 빈도 증가여부

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2641	2492	149	641	2000	881	894	866	1772	574	295
매우 줄어듦	3.7	3.7	5.4	2.2	4.3	3.9	1.5	6.0	2.7	2.4	12.9
조금 줄어듦	5.2	5.2	5.4	4.8	5.3	3.9	4.4	7.4	4.7	5.7	6.8
변화 없음	37.9	37.4	45.6	32.6	39.6	36.1	38.4	39.1	38.9	33.6	39.7
조금 늘어남	32.5	32.8	26.8	34.3	31.9	32.1	33.6	31.8	32.8	34.8	26.1
매우 늘어남	20.7	20.9	16.8	26.1	19.0	24.1	22.3	15.7	20.9	23.3	14.6

<표 4-3-36> 커뮤니티활동으로 인한 플레이 빈도 증가여부

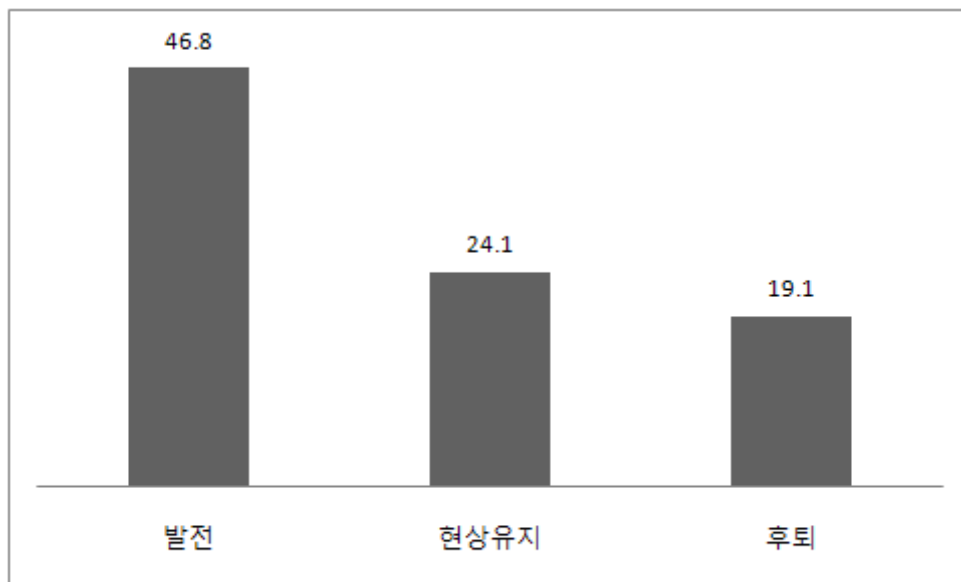
- 커뮤니티활동에 따른 플레이빈도 증감의 영향력에 대해서 좀 더 구체적으로 물어본 결과, 37.9%의 사람이 변화 없다고 응답했으며, 조금 늘어났다는 응답이 32.5%, 매우 늘어났다는 응답이 20.7%, 조금 줄어들었다가 5.2%, 매우 줄어들었다가 3.6%로 조사되었다.
- 커뮤니티 활동과 플레이 빈도 증가의 관련성이 높은 것으로 확인되었다.

3.3.37. 전년대비 이스포츠허발전

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2641	2492	149	641	2000	881	894	866	1772	574	295
매우 후퇴	11.2	11.2	10.7	7.0	12.5	12.6	9.6	11.3	11.9	5.7	17.3
조금 후퇴	17.9	18.2	13.4	15.0	18.9	18.2	17.0	18.6	18.7	13.6	21.4
변화없음	24.1	24.0	26.2	22.6	24.6	25.1	23.7	23.4	24.8	17.1	33.2
조금 발전	30.0	29.8	32.9	34.6	28.5	29.1	31.1	29.8	29.0	38.7	19.3
매우 발전	16.8	16.9	16.8	20.7	15.6	15.1	18.6	16.9	15.6	24.9	8.8

<표 4-3-37> 커뮤니티 전년대비 이스포츠허발전

- 이스포츠허가 발전하고 있는지를 묻는 질문에 대해서는 조금이라는 응답이 30.0%, 매우라는 응답이 16.8%로 조금이라도 발전하고 있다는 의견이 전체의 46.8%를 차지하였으나, 과반수가 현상유지(24.1%) 또는 후퇴(29.1%)하고 있다고 생각한다고 조사되었다.
- 이런 결과를 현장관람객(발전:59.7%, 현상유지21.3%, 후퇴:19%)의 결과와 비교해 보면, 전체적인 패턴에서 유사성이 발견되지만 커뮤니티 회원들이 이스포츠허 발전에 대해 조금 더 인색하게 평가하고 있는 것을 알 수 있다.



<그림 4-3-5> 커뮤니티 응답자의 이스포츠허 전년대비 발전 정도 평가

3.3.38. 「이스포츠진흥법」 인지 여부

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2641	2492	149	641	2000	881	894	866	1772	574	295
알고 있다	43.5	43.5	43.6	39.5	44.9	40.2	47.8	42.6	44.5	45.8	33.2
모른다	56.5	56.5	56.4	60.5	55.2	59.8	52.2	57.4	55.5	54.2	66.8

<표 4-3-38> 커뮤니티 「이스포츠진흥법」 인지 여부

- 「이스포츠진흥법」 인지 여부를 묻는 질문에 56.5%가 알지 못한다고 응답하였다.
- 2013년 조사 69.6%보다 낮아졌지만, 여전히 대부분의 사람들이 이스포츠진흥법에 대해 알지 못하다는 것을 확인하였다. 현장 관람객 조사에서도 약 70%의 사람들이 이 법을 모르는 것으로 나타났다.
- 성별과 연령대에 따른 특이점은 없었다.

3.3.39. 이스포츠진흥법이 이스포츠에 미치는 영향

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	1150	1085	65	253	897	354	427	369	789	263	98
매우 부정적	13.6	14.1	4.6	8.3	15.1	18.9	11.7	10.6	14.7	8.0	19.4
조금 부정적	19.7	19.4	24.6	16.2	20.6	24.3	18.0	17.1	22.2	11.4	21.4
영향 없음	35.1	34.7	43.1	39.5	33.9	32.8	35.8	36.6	35.1	35.7	33.7
조금 긍정적	23.2	23.5	18.5	24.1	23.0	16.9	25.3	26.8	20.5	32.7	19.4
매우 긍정적	8.4	8.4	9.2	11.9	7.5	7.1	9.1	8.9	7.5	12.2	6.1

<표 4-3-39> 커뮤니티 이스포츠진흥법이 이스포츠에 미치는 영향

- 이스포츠진흥법을 알고 있다고 응답한 1150명으로 한정하여 이스포츠진흥법이 이스포츠에 끼치는 영향에 관해 조사하였는데, 35.1%가 중립적 의견을 제시하였고, 조금 긍정적 23.2%, 조금 부정적 19.7%, 매우 부정적 13.6%, 매우 긍정적 8.4% 순으로 나타났다.
- 부정적인 영향을 끼친다는 응답이 전체의 33.3%로 긍정적인 영향을 끼친다는 의견 31.6%보다 조금 높게 나타났다. 이는 현장 관람객의 절반이 긍정적인 의견(약 49%)을 보인 것과는 차이를 보였다.
- 여성이 남성보다 중립적인 의견이 많았지만 성별 특성을 보이지는 않았으며, 연령별 특이점도 별로 없었다.

3.3.40. KeG 인지 여부

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2641	2492	149	641	2000	881	894	866	1772	574	295
알고 있다	56.4	56.0	63.1	59.3	55.5	50.6	62.6	55.8	56.0	65.2	41.4
모른다	38.2	38.4	35.6	32.0	40.2	43.8	31.9	39.0	39.5	27.4	51.5
관람해본 적이 있다	2.7	2.8	.7	3.4	2.5	2.5	2.6	3.1	2.7	2.1	4.1
선수로 참여해본 적이 있다	2.7	2.8	.7	5.3	1.9	3.1	2.9	2.1	1.7	5.4	3.1

<표 4-3-40> 커뮤니티 KeG 인지 여부

- KeG 인지여부를 묻는 질문에는 알고 있다는 응답이 56.4%, 관람해본 경험과 선수로 참여해 본 경험이 각각 2.7%로 전체의 61.8%의 응답자가 KeG에 대해 알고 있는 것으로 확인되었다.
- 2013년 조사에서 전체 응답자의 60.6%, 앞의 현장 관람객 조사에서 55.3%가 모른다고 응답한 것과는 상반된 결과가 나타났다.

3.3.41. KeG가 이스포츠 발전에 미치는 영향

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	1632	1536	96	436	1196	495	609	528	1072	417	143
매우 부정적	2.6	2.5	3.1	1.8	2.8	3.0	2.0	2.8	2.1	2.6	6.3
조금 부정적	5.5	5.7	2.1	4.4	5.9	4.0	5.3	7.0	5.2	5.0	8.4
영향 없음	26.3	26.0	31.3	21.3	28.2	28.5	26.4	24.2	29.0	17.3	32.9
조금 긍정적	40.6	40.4	43.8	40.4	40.6	40.4	40.9	40.3	42.2	39.6	31.5
매우 긍정적	25.1	25.4	19.8	32.1	22.5	24.0	25.5	25.6	21.5	35.5	21.0

<표 4-3-41> 커뮤니티 KeG가 이스포츠 발전에 미치는 영향

- KeG를 알고 있는 1632명을 대상으로 KeG가 이스포츠 발전에 어떤 영향을 미치는지를 조사한 결과, 조금 긍정적이라는 의견이 40.6%, 아무 영향이 없다는 의견이 26.4%, 매우 긍정적 25.1%, 조금 부정적 5.5%, 매우 부정적 2.6% 순으로 나타났다.
- KeG를 알고 있는 사람들의 65.7%는 KeG의 영향력을 긍정적으로 평가하고 있는 것으로 조사되었다.
- 성별과 연령대에 따른 특이점은 없었다.

3.3.42. 청소년보호법(셋다운제) 인지 여부

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2641	2492	149	641	2000	881	894	866	1772	574	295
알고 있다	96.8	96.9	96.0	97.8	96.5	98.1	97.4	94.9	98.2	97.7	86.8
모른다	3.2	3.1	4.0	2.2	3.5	1.9	2.6	5.1	1.8	2.3	13.2

<표 4-3-42> 커뮤니티 청소년보호법(셋다운제) 인지 여부

- 셋다운제에 관해서는 ‘알고 있다’가 96.8%, ‘모른다’가 3.2%로 이 법률에 대해 알고 있는 응답자의 비율이 압도적으로 많았다.
- 이 결과는 앞의 현장 관람객 대상 조사와 거의 일치한다.
- 성별과 연령대에 따른 특이점은 없었다.

3.3.43. 청소년보호법(셋다운제) 의견

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2557	2414	143	627	1930	864	871	822	1740	561	256
매우 반대	53.3	53.5	49.0	57.7	51.8	51.3	55.0	53.5	50.7	60.6	54.7
조금 반대	18.4	18.2	21.7	18.3	18.4	18.4	16.4	20.6	18.0	19.8	18.4
의견 없음	8.1	8.0	8.4	8.8	7.8	8.3	8.0	7.8	8.3	7.8	7.0
조금 찬성	8.5	8.3	11.9	8.1	8.6	8.6	8.3	8.6	9.4	5.9	8.2
매우 찬성	11.8	11.9	9.1	7.0	13.3	13.4	12.3	9.5	13.7	5.9	11.7

<표 4-3-43> 커뮤니티 청소년보호법(셋다운제) 의견

- 셋다운제에 관한 의견을 분석한 결과, ‘반대’ 의견이 71.7%로 ‘찬성’의견 20.3%보다 매우 높게 나왔다.
- 현장관람객 대상 조사와 달리 성별과 연령대별 특징은 나타나지 않았다.

3.3.44. 「중독 예방·관리 및 치료를 위한 법안(중독법)」 인지 여부

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2641	2492	149	641	2000	881	894	866	1772	574	295
알고 있다	84.3	84.4	82.6	83.0	84.8	83.0	86.4	83.6	85.2	86.2	75.3
모른다	15.7	15.6	17.4	17.0	15.3	17.0	13.6	16.4	14.8	13.8	24.7

<표 4-3-44> 커뮤니티 중독법 인지 여부

- 중독법에 관한 인지 여부는 ‘알고 있다’가 84.3%, ‘모른다’ 15.7%로 중독법을 알고 있는 비율이 압도적으로 많았다.
- 성별과 연령별 특이점은 없었다.

3.3.45. 「중독 예방·관리 및 치료를 위한 법안(중독법)」의견

	TOTAL	성별		연령대		팬 유형			주 시청종목		
		남자	여자	만20세 이하	만21세 이상	플레이	관람&플레이	관람	LoL	스타2	기타
CASE	2227	2104	123	532	1695	731	772	724	1510	495	222
매우 반대	66.9	67.3	60.2	64.5	67.6	66.9	66.2	67.5	66.2	68.3	68.0
조금 반대	14.1	13.8	20.3	16.5	13.4	14.5	13.2	14.8	14.4	14.5	11.7
의견없음	10.6	10.5	13.8	9.8	10.9	11.5	11.9	8.4	11.0	9.5	10.8
조금 찬성	4.6	4.7	3.3	6.0	4.1	3.6	5.4	4.7	4.6	4.4	5.0
매우 찬성	3.8	3.8	2.4	3.2	4.0	3.6	3.2	4.6	3.8	3.2	4.5

<표 4-3-45> 커뮤니티 중독법에 대한 의견

- 중독법에 관한 의견은 반대 의견이 81.0%로 찬성 의견 8.4%보다 거의 10배 가까이 많이 나왔다.
- 현장 관람객 대상 조사보다도 반대 의견이 더 높았으며, 성별과 연령대에 따른 특이점은 없었다.

4. 이스포츠 프로선수 조사

4.1. 조사 개요

- 조사대상: 한국e스포츠협회(KeSPA) 소속 프로팀을 대상으로 설문협조를 얻어 이에 응한 33명을 대상으로 분석함
- 조사방법: 현장방문(나진, IM) 및 온라인(CJ, 진에어) 설문조사
- 조사기간: 2014. 11. 20 ~ 12. 4
- 분석방법: 빈도분석을 중심으로 분석
 - 종목과 연령을 주요 분석 요인으로 하여 백분율(%)로 기술함
 - 전년도(2013년도) 조사내용과 비교하여 변화의 추이를 기술함

4.2. 조사 내용

- 인적정보
 - 나이, 성별, 학력, 출신지역 등
- 활동행태
 - 활동형태, 병행중인 직업유형, 팀 소속여부, 스폰서 여부 및 지원유형, 1년간 수입 등
- 종목 플레이
 - 종목 플레이 여부, 주로 이용하는 게임 종목, 실력정도, 선수활동 기간, 선수활동 동기, 연습일정 및 시간, 선수활동 및 연습비용 충당 방식 등
- 선수생활 만족도
 - 전반적 만족도, 사회인식 및 수입만족도, 대회개최 필요성, 애로사항 등
- 이스포츠의 비전 및 정책에 대한 견해
 - 향후 이스포츠 산업의 비전과 전망, 이스포츠진흥법, 중독법, 섯다운제 인지여부 등 정부추진정책의 인지도 및 지지정도

4.3. 응답 결과

4.3.1. 연령

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
16~20세	33.3	40.0	23.1	100.0	.0
21~25세	57.6	50.0	69.2	.0	86.4
26세 이상	9.1	10.0	7.7	.0	13.6

<표 4-4-1> 프로선수 연령

- 설문조사에 응한 프로게이머의 연령대는 21~25세(57.6%)가 가장 높았으며 그 다음으로 16~20세(33%), 26세 이상(9.1%)의 순으로 조사되었다.

FGI : 프로게이머 시작 연령

- 게이머1: 꾸준히 게임을 해오다가 온게임넷 대회에 4위 입상 이후 감독님에 의해 20살에 발탁됨
- 게이머2: 17살부터 시작하여 18살에 게임단 입단했음.

4.3.2. 이 스포츠 선수로 플레이 하는 종목

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
LoL	60.6	100.0	.0	72.7	54.5
스타2	39.4	.0	100.0	27.3	45.5

<표 4-4-2> 프로선수 이 스포츠 선수로 플레이하는 종목

- 플레이 종목별을 살펴보면, LoL이 60.6%, 스타2가 39.4%로 조사되었으며, 종목별 연령대를 조사한 결과, LoL게임 프로선수들이 스타2 선수들보다 어린 것으로 나타났다.
- LoL의 경우, 21~25세(50%), 16~20세(40%), 26세 이상(10%)로 나타나 20대 미만의 프로게이머가 상대적으로 높은 비중을 보인 반면, 스타2의 경우는 21~25세(69.2%), 16~20세(23.1%), 26세 이상

(7.7%)로 21~25세까지 프로게이머의 비중이 상대적으로 높게 나타난 특성을 보였다.

4.3.3. 성 별

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
남자	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
		0	0		

<표 4-4-3> 프로선수 성별

- 설문조사에 응한 응답자 전원은 남성이었다.

4.3.4. 출 신 지 역

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
서울	21.2	25.0	15.4	18.2	22.7
경기/인천	30.3	20.0	46.2	54.5	18.2
충청/대전	6.1	5.0	7.7	9.1	4.5
강원	6.1	5.0	7.7	9.1	4.5
전라도/광주	3.0	5.0	.0	.0	4.5
대구/경북	12.1	15.0	7.7	.0	18.2
부산/경남	18.2	25.0	7.7	9.1	22.7
제주/기타	3.0	.0	7.7	.0	4.5

<표 4-4-4> 프로선수 출신 지역

- 출신 지역을 분석한 결과, 경기/인천(30.3%), 서울(21.2%), 부산/경남(18.2%), 대구/경북(12.1%) 등의 순으로 조사되었다.
- 수도권과 영남 지역 출신의 선수가 전체의 80%를 넘는 것에 반해 호남 지역 출신 선수는 3.0% 그친 것으로 조사되었다.

4.3.5. 학 력 현 황

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
중졸이하	3.0	5.0	.0	.0	4.5
고졸이하	57.6	60.0	53.8	90.9	40.9
대학재학	39.4	35.0	46.2	9.1	54.5

<표 4-4-5> 프로선수 학력 현황

- 학력 현황을 조사한 결과, 조사 시점에서 고졸 이하가 57.6%로 가장 많았으며, 대학 재학 중인 선수들도 39.4%로 많은 비중을 차지하였으며, 중졸 이하는 1명으로 조사되었다.
- 최종학력이 중졸인 응답자의 경우 나이가 만21세 이상의 연령층에 속해있기 때문에, 또한 만21세 이상 연령층에서의 고졸 이하의 최종학력도 정확한 의미의 최종학력으로 보는 것이 타당하다. 그러나 만20세 이하의 연령대에서의 고졸 학력은 그 나이에 맞는 학교에 다니고 있는 사람들을 다수 포함하므로 이 측면을 고려해서 참고해야 한다.

4.3.6. 소속 팀의 스폰서명

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
CJ	39.4	30.0	53.8	27.3	45.5
JIN AIR	30.3	25.0	38.5	36.4	27.3
IM	21.2	30.0	7.7	27.3	18.2
나진	9.1	15.0	.0	9.1	9.1

<표 4-4-6> 프로선수 소속팀의 스폰서명

- 조사에 응한 프로선수들의 소속팀 스폰서명은 CJ 39.4%, JIN AIR 30.3%, IM 21.2%, 나진 9.1% 순이었다.

4.3.7. 스폰서가 제공하는 지원 유형

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	32	19	13	10	22
금전, 공간, 인적, 물품 전 분야 지원	71.9	57.9	92.3	70.0	72.7
금전, 공간, 인적 지원	3.1	5.3	.0	.0	4.5
금전, 공간, 물품 지원	3.1	5.3	.0	10.0	.0
금전, 공간 지원	3.1	5.3	.0	.0	4.5
금전, 물품 지원	6.3	10.5	.0	.0	9.1
금전 지원	3.1	.0	7.7	.0	4.5
물품 지원	9.4	15.8	.0	20.0	4.5

<표 4-4-7> 프로선수 스폰서가 제공하는 지원유형

- 프로선수의 스폰서가 제공하는 지원 유형을 조사한 결과, 금전/공간/인적 /물품 전 분야를 지원받는다든 응답이 전체의 71.9%로 가장 많았으며, 물품만 지원받고 있다는 응답이 9.4%, 금전/물품만 지원받고 있다는 경우가 6.3%로 그 뒤를 이었다.

4.3.8. 스폰서로부터 추가지원 받고 싶은 지원유형

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	23	16	7	6	17
금전지원(연봉,수당 등)	95.7	93.8	100.0	100.0	94.1
공간지원	4.3	6.3	.0	.0	5.9

<표 4-4-8> 프로선수 스폰서로부터 추가지원 받고 싶은 지원유형

- 스폰서로부터 추가로 지원을 받고 싶은 지원유형이 있다고 응답한 23명중 95.7%가 금전적 지원이라고 답해 압도적인 비중을 차지했으며, 공간지원을 요구하는 경우가 4.3%(1명)로 나타났다.

4.3.9. 최근 1년간 평균 수입

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
1200만원 미만	33.3	40.0	23.1	54.5	22.7
1200~1800만원	24.2	30.0	15.4	36.4	18.2
1800~2500만원	24.2	5.0	53.8	9.1	31.8
2500~5000만원	18.2	25.0	7.7	.0	27.3

<표 4-4-9> 프로선수 최근 1년간 평균 수입

- 최근 1년간의 평균 수입을 조사한 결과, 1200만원 미만이 33.3%, 1200~1800만원과 1800~2500만원이 각각 24.2%, 2500~5000만원이 18.2%를 차지했다.
 - 2013년 조사에서 1200만원 이하가 과반(52%)이었고 5000만원 이상도 10%나 있었던 것과 비교하면 소득 분포가 비교적 균형적으로 변한 것을 확인할 수 있었다.
 - 종목별로 살펴보면, LoL 선수가 스타2 선수에 비해 상대적으로 수입 양극화가 강한 편이었다. 연령대별로는 만21세 이상의 연령층에서 상대적으로 고소득자가 많이 분포되어 있음을 확인할 수 있었다.

4.3.10. 선수 시작 연령

선수시작 평균연령: 19.2세	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
15세 이하	6.1	.0	15.4	9.1	4.5
16~20세	75.8	75.0	76.9	90.9	68.2
21~25세	15.2	20.0	7.7	.0	22.7
26세 이상	3.0	5.0	.0	.0	4.5

<표 4-4-10> 프로선수 선수시작연령

- 프로선수 활동을 시작한 평균 연령은 19.2세 였으며, 세부적인 연령분포를 살펴보면 16~20세가 전체의 75.8%로 대다수를 차지했고, 21~25세 15.2%, 15세 이하 6.1%, 26세 이상 3.0% 순이었다.
 - 종목별로 살펴보면, LoL은 16~20세가 75%로 대부분이었으며, 21~25세가 20%, 26세 이상이 3.0%를 차지했으나 15세 이하는 아무도 없었다. 스타2는 16~20세가 76.9%로 대부분을 차지했으며, 15세 이하 15.4%, 21~25세가 7.7%로 나타났으나 26세 이상의 경우는 나타나지 않았다. 스타2 선수가 LoL 선수보다 상대적으로 어린 나이에 프로생활을 시작한 것으로 조사되었다.

4.3.11. 프로 선수로서의 활동기간

평균활동기간:2.5년	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
1년 미만	3.0	5.0	.0	.0	4.5
1~3년 미만	60.6	75.0	38.5	90.9	45.5
3~5년 미만	21.2	15.0	30.8	.0	31.8
5년 이상	15.2	5.0	30.8	9.1	18.2

<표 4-4-11> 프로선수로서의 활동기간

- 프로선수로서 활동한 기간에 관한 조사에서는 1~3년 미만이 60.6%로 가장 많았으며, 3~5년이 21.2%, 5년 이상은 15.2%, 1년 미만이 3.0%로 조사되었다.
- 종목별로 비교해보면, LoL 게이머의 75%가 1~3년의 경력을 응답했으나 대부분을 차지했으나 스타2의 경우는 비교적 고른 분포를 보였다.

4.3.12. 프로 선수로 활동하게 된 동기 - 1순위

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
게임에 대한 열정 때문에	24.2	15.0	38.5	36.4	18.2
게임에 대한 재능이 있어서	9.1	10.0	7.7	.0	13.6
게임을 취미생활로 시작했다가	12.1	15.0	7.7	18.2	9.1
게임 분야가 현재 또는 향후 유망한 산업이라고 판단하여	6.1	10.0	.0	.0	9.1
어려서부터 게임을 좋아하고 즐겨해서	48.5	50.0	46.2	45.5	50.0

<표 4-4-12> 프로선수로 활동하게 된 동기 - 1순위

- 프로선수 입문 동기 1순위를 조사한 결과, 절반인 48.5%가 어려서부터 게임을 좋아하고 즐겨해서라고 응답하였으며, 게임에 대한 열정이 24.2%, 게임을 취미생활로 시작했다가 12.1%, 게임에 대한 재능 발견 9.1%, 게임분야가 유망하다고 판단해서가 6.1%로 나타났다.
- 2013년 조사에서는 게임에 대한 열정이 45.4%로 가장 많았고 그 다음으로 어려서부터 게임을 좋아하고 즐겨해서가 27.8%로 나타났다.

4.3.13. 최근 1년 내 이스포츠대회 참가여부 & 횟수

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
예	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
아니오	.0	.0	.0	.0	.0
CASE	32	20	12	10	22
0~5회	40.6	40.0	41.7	40.0	40.9
6~10회	43.8	45.0	41.7	40.0	45.5
11~20회	6.3	.0	16.7	.0	9.1
21~50회	6.3	10.0	.0	20.0	.0
50회 이상	3.1	5.0	.0	.0	4.5

<표 4-4-13> 프로선수 최근 1년 내 이스포츠대회 참가여부 & 횟수

- 33명 전원이 최근 1년 내 이스포츠대회 참가 경험이 있는 것으로 조사되었으며, 참가 횟수는 6~10회가 43.5%, 0~5회가 40.6%로 10회 이내가 84.4%로 대부분을 차지했으며, 11~20회 및 21~50회가 각각 6.3%(2명), 50회 이상이 3.1%(1명)로 조사되었다.

4.3.14. 최근 1년 주중 연습 일

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
1일	3.0	.0	7.7	.0	4.5
5일	97.0	100.0	92.3	100.0	95.5

<표 4-4-14> 프로선수 최근 1년 주중 연습 일

- 최근 1년간 주중 연습일수는 주 5일이라는 응답이 97%로 압도적이었으며, 주 1일이라는 응답이 3%(1인. 스타2, 21세 이상 선수) 나타났다.

4.3.15. 최근 1년 일평균 연습시간

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
8시간 미만	3.0	.0	7.7	.0	4.5
8~12시간	54.5	35.0	84.6	45.5	59.1
12시간 이상	42.4	65.0	7.7	54.5	36.4

<표 4-4-15> 프로선수 최근 1년 일평균 연습시간

- 하루 평균 연습시간을 조사한 결과, 8~12시간이 54.5%, 12시간 이상이 42.4%로 대부분의 프로선수들이 하루에 8시간 이상 연습하는 것으로 나타났다.
- LoL선수가 스타2 선수보다 하루 연습시간이 더 많은 것으로 조사되었다. 만 20세 이하 연령대의 선수가 연습시간이 많은 경향이 나타났다.

FGI: 연습시간

- 게임단 관계자: 프로팀 입단을 통해서 본인의 부족함을 알게 되고 본인보다 잘하는 선수가 열심히 하는 것을 보고 더 열심히 하게 된다.
- 요약: 생계와 직결되는 문제임과 동시에 한국 선수들은 연습을 통해 경쟁이 붙게 되어 점점 더 열심히 연습에 임한다. 프로의 경우는 아마와 달리 다 같이 하기 때문에 경쟁이 붙어 더욱 열심히 하고 잘하는 사람의 경기를 계속 보면서 부족한 점을 고쳐나간다. 팀에서는 8시간 정도의 연습량을 잡고 그 이상은 추가적으로 개별 연습을 하게 됨

4.3.16. 최근 1년 주말 연습 일

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	32	19	13	10	22
0일	9.4	10.5	7.7	.0	13.6
1일	62.5	68.4	53.8	70.0	59.1
2일	28.1	21.1	38.5	30.0	27.3

<표 4-4-16> 프로선수 최근 1년 주말 연습 일

- 최근 1년간 주말 연습 일은 1일이 62.5%, 2일이 28.1%, 안 하는 경우가 9.4%로 나타나 절대 다수의 선수들이 주말에도 연습을 하고 있는 것으로 조사되었다.

4.3.17. 최근 1년 주말 연습 시간

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
4시간 미만	9.4	5.3	15.4	.0	13.6
4~8시간	31.3	42.1	15.4	20.0	36.4
8~12시간	53.1	42.1	69.2	70.0	45.5
12시간 이상	6.3	10.5	.0	10.0	4.5

<표 4-4-17> 프로선수 최근 1년 주말 연습 시간

- 주말 연습시간을 조사한 결과, 8~12시간이 53.1%로 가장 많았고, 4~8시간이 31.3%, 4시간 미만이 9.4%, 12시간 이상이 6.3%로 나타났다.

4.3.18. 이스포츠허대회 정보습득 채널

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
해당 대회 게임사의 웹사이트	45.5	45.0	46.2	45.5	45.5
협회 및 기관의 웹사이트	12.1	5.0	23.1	18.2	9.1
대회 관계자의 초청	6.1	10.0	.0	.0	9.1
온라인 혹은 오프라인 기사	12.1	10.0	15.4	.0	18.2
팀내매니지먼트정보	9.1	5.0	15.4	18.2	4.5
이스포츠허 커뮤니티	6.1	10.0	.0	9.1	4.5
기타	9.1	15.0	.0	9.1	9.1

<표 4-4-18> 프로선수 이스포츠허대회 정보습득 채널

- 이스포츠허대회 정보습득 습득 채널을 묻는 질문에 해당 대회 게임사의 웹사이트라는 응답이 45.5%로 가장 많았으며, 다음으로 협회나 기관의 웹사이트와 온·오프라인의 기사라는 응답이 각각 12.1%, 팀 내의 매니지먼트를 통해서가 9.1%, 이스포츠허 커뮤니티 6.1%, 기타 9.1%로 응답했다.

4.3.19. 최근 1년 내 주요 연습장소

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
후원인 혹은 후원사 제공 합 숙소 혹은 연습실	81.8	75.0	92.3	81.8	81.8
후원인 혹은 후원사가 없는 자체 합숙소 혹은 연습실	18.2	25.0	7.7	18.2	18.2

<표 4-4-19> 프로선수 최근 1년 내 주요 연습장소

- 주요 연습장소가 어디인지를 묻는 질문에 후원인/후원사 제공 합숙소/연습실 나 연습실이라는 응답이 81.8%로 대부분이었으며, 자체합숙소 또는 연습실을 이용한다는 응답은 18.2%로 나타났다.
- 종목에 따라 살펴보면, 스타2 선수는 거의 대부분인 92.3%(13명 중 12명)가 후원자가 제공한 장소에서 연습을 하는 것으로 조사되었고, LoL 선수는 75%로 조사되었다.

4.3.20. 최근 1년 내 선수활동/연습비용 총당방식

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
가족의 지원	3.0	5.0	.0	.0	4.5
대회 참가 및 우승상금	3.0	5.0	.0	.0	4.5
후원자 및 단 체의 연봉 및	90.9	85.0	100.0	90.9	90.9
수당 기타	3.0	5.0	.0	9.1	.0

<표 4-4-20> 프로선수 최근 1년 내 선수활동/연습비용 총당방식

- 선수활동/연습비용 총당방식을 조사한 결과, 후원자 및 단체의 연봉과 수당이 90.9%로 압도적으로 많았으며, 가족의 지원, 대회 참가 및 상금, 기타가 각각 3.0%를 차지하였다.
- 2013년 조사와 유사한 분포를 보였다.

FGI : 급여 및 게임단 운영 비용

- (본인이 속한 팀이) 기업 팀이 아니기에 급여에서 어려운 부분이 많다. 받을 때도 못 받을 때도 있지만 전반적으로 만족스러움
- 게임단 관계자: 후원사가 없을 경우에는 개인 사비로 운영하고 월 1200~2000까지 소요.

4.3.21. 이스포츠 선수 생활에 대한 전반적인 만족도

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
매우 불만족	6.1	10.0	.0	18.2	.0
조금 불만족	18.2	25.0	7.7	9.1	22.7
보통	48.5	40.0	61.5	45.5	50.0
조금 만족	27.3	25.0	30.8	27.3	27.3

<표 4-4-21> 프로선수 이스포츠 선수 생활에 대한 전반적인 만족도

- 이스포츠 선수 생활에 대한 만족도에 관한 질문에 대해서는 ‘보통’ 이 48.5%로 가장 많았으며, 조금 만족이 27.3%, 조금 불만족 18.2%, 매우 불만족 6.1%로 나타났다.
- 종목별로 살펴보면, LoL 선수들의 35%가 불만족스럽다고 답변하여 7.7%에 그친 스타2 선수보다 불만족하는 비율이 높은 것으로 조사되었다.

4.3.22. 직업으로서의 이스포츠 선수를 바라보는 사회적 인식에 대한 만족도

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
매우 불만족	9.1	10.0	7.7	9.1	9.1
조금 불만족	15.2	20.0	7.7	9.1	18.2
보통	45.5	50.0	38.5	36.4	50.0
조금 만족	27.3	20.0	38.5	36.4	22.7
매우 만족	3.0	.0	7.7	9.1	.0

<표 4-4-22> 프로선수 직업으로서의 이스포츠 선수를 바라보는 사회적 인식에 대한 만족도

- 직업으로서 이스포츠선수를 바라보는 사회적 인식에 대한 만족도를 조사한 결과, 보통이 45.5%로 가장 많았고, 만족스럽다는 의견이 30.3%(조금 27.3%, 매우 3%), 불만족스럽다는 의견은 24.3%(조금 15.2%, 매우 9.1%)로 조사되었다.
- 종목별로 살펴보면, 스타2 선수들의 만족도(46.2%)가 LoL 선수들의 만족도(20%)보다 더 높은 것으로 조사되었다. 연령별로는 만20세 이하의 연령층에서 만족도(45.5%)로 만21세 이상(22.7%)보다 더 높은 것으로 확인되었다.
- 2013년 조사에서는 사회적 인식에 대한 긍정적 응답이 20.4%였던 것과 비교해보면 30.3%는 작년에 비해 프로게이머에 대한 사회적 인식이 개선되고 있다고 느끼는 것으로 해석된다.

4.3.23. 직업으로서의 이스포츠 선수를 바라보는 가족의 인식에 대한 만족도

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
매우 불만족	3.0	5.0	.0	.0	4.5
조금 불만족	3.0	.0	7.7	.0	4.5
보통	33.3	40.0	23.1	36.4	31.8
조금 만족	30.3	25.0	38.5	36.4	27.3
매우 만족	30.3	30.0	30.8	27.3	31.8

<표 4-4-23> 프로선수 직업으로서의 이스포츠 선수를 바라보는 가족의 인식에 대한 만족도

- 이스포츠 선수를 바라보는 가족의 인식에 대한 만족도를 묻는 질문에 보통이라는 응답이 33.3%, 조금 만족 또는 매우 만족한다는 응답이 각각 30.3%로 나타나 60.6%의 선수들이 가족의 인식에 만족하는 것으로 조사되었다.
- 2013년 조사에서도 가족들의 인식이 긍정적 반응의 비율이 52.8%와 비교해보면, 가족의 인식이 더욱 개선되었다고 해석된다.

4.3.24. 이 스포츠 선수의 수입에 대한 만족도

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	32	19	13	11	21
매우 불만족	21.9	31.6	7.7	36.4	14.3
조금 불만족	28.1	26.3	30.8	36.4	23.8
보통	46.9	42.1	53.8	27.3	57.1
조금 만족	3.1	.0	7.7	.0	4.8

<표 4-4-24> 프로선수 이스포츠허 선수의 수입에 대한 만족도

- 수입에 대한 만족도를 조사한 결과, 보통이 46.9%로 가장 많았으나, 매우 불만족 21.9%, 조금 불만족 28.1%로 전체의 50%의 선수들이 현재 수입에 불만족스럽다고 답변한 반면, 긍정적 응답은 3.1%에 그쳤다.
- 종목별 수입에 대한 만족도는 LoL 선수들(42%)보다는 스타2 선수들(61.5%)이 높았으며, 연령대별로 살펴보면 만21세 이하에서는 만족한다는 의견이 전혀 없었으며 불만족스럽다는 응답은 72.8%로 매우 많이 나온 것을 확인하였다.
- 2013년 조사에서도 수입에 대한 만족도에 대한 긍정적 응답이 15.7%인 것과 비교해보면 수입에 대해서는 만족도가 많이 하락해있음을 알 수 있다.

4.3.25. 이 스포츠 선수로서 미래 전망에 대한 만족도

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
매우 불만족	9.1	15.0	.0	9.1	9.1
조금 불만족	27.3	20.0	38.5	36.4	22.7
보통	45.5	40.0	53.8	27.3	54.5
조금 만족	15.2	25.0	.0	27.3	9.1
매우 만족	3.0	.0	7.7	.0	4.5

<표 4-4-25> 프로선수 이스포츠허 선수의 미래 전망에 대한 만족도

- 이스포츠허 선수로서 미래 전망에 대한 만족도에 관한 조사에서는 보통이 45.5%, 부정적 응답(조금 불만족(27.3%)+매우 불만족(9.1%))이 36.4%, 긍정적 응답(조금 만족(15.2%)+매우 만족(3.0%))은 18.2%로 부정적 응답이 긍정적 응답에 비해 2배 가량 높게 나타났다.
- 종목별로 불만족도는 비슷하였으나 만족도는 LoL 선수들의 긍정적인 응답이

25%인 반면, 스타2의 선수들 가운데 미래를 만족스럽게 전망하는 선수의 비율이 7.7% 수준이라는 점은 이스포츠 전체가 아닌 종목별 편차가 매우 큼을 시사한다.

- 그러나 전년도 조사의 긍정적 응답인 9.3%와 비교해보면 올해 18.2%의 긍정적 응답은 전년도에 비해 선수들의 전망이 긍정적인 방향으로 전환되고 있다는 것을 시사한다.

4.3.26. 종목사/지자체 개최 대회의 필요성

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
전혀 불필요	3.0	5.0	.0	.0	4.5
조금 불필요	6.1	5.0	7.7	9.1	4.5
보통	33.3	30.0	38.5	36.4	31.8
조금 필요	18.2	25.0	7.7	18.2	18.2
매우 필요	39.4	35.0	46.2	36.4	40.9

<표 4-4-26> 프로선수 종목사/지자체 개최 대회의 필요성

- 종목사/지자체 개최 대회의 필요성을 조사한 결과, 필요하다는 의견이 전체의 57.6%(조금 18.2%, 매우 39.8%)로 절반 이상이 필요하다는 의견을 보였으며, 보통은 33.3%로 나타났으나, 불필요하다는 의견은 9.1%에 그쳤다.
- 2013년 조사에서는 필요 의견이 76.9%(조금 16.7%, 매우 60.2%)이었다.

4.3.27. 이스포츠 선수 활동 유지의 애로사항 - 1순위

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
생계에 위협을 주는 보수 수준	27.3	40.0	7.7	36.4	22.7
정부 및 협회의 선수에 대한 지원 정책 부족	21.2	30.0	7.7	18.2	22.7
이스포츠 산업에 대한 부정적 인식	3.0	5.0	.0	.0	4.5
몇 개의 특정 종목으로 편중된 게임리그	6.1	.0	15.4	9.1	4.5
후원자 혹은	6.1	5.0	7.7	9.1	4.5

후원단체 유치 의 어려움					
불투명한 미래	24.2	15.0	38.5	9.1	31.8
고용 불안정	3.0	.0	7.7	.0	4.5
군복무로 인한 경력단절 또는 불가피한 은퇴	9.1	5.0	15.4	18.2	4.5

〈표 4-4-27〉 프로선수 이스포츠 선수활동 유지의 애로사항 - 1순위

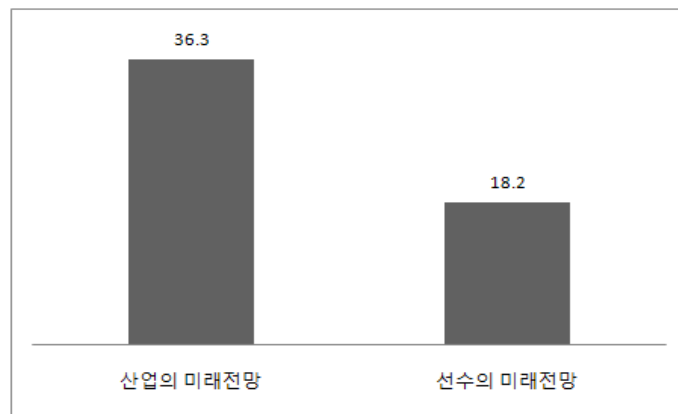
- 선수활동을 지속하는 데 애로사항이 무엇인지를 묻는 질문을 분석한 결과, 생계에 위협적인 보수 수준(27.3%), 불투명한 미래(24.2%), 정부 및 협회의 선수에 대한 지원 정책 부족(21.2%)이 주요한 애로사항으로 조사되었다.
- 기타 의견으로는 군복무로 인한 경력단절 또는 불가피한 은퇴(9.1%), 몇 개의 특정 종목에 편중된 게임리그와 후원자/후원단체 유치의 어려움(각 6.1%), 이스포츠에 대한 부정적 인식과 고용 불안정(각 3.0%) 등이 있었다.

4.3.28. 이스포츠 산업의 미래에 대한 전망

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
매우 어두움	12.1	20.0	.0	9.1	13.6
대체로 어두움	9.1	10.0	7.7	9.1	9.1
변화 없음	42.4	30.0	61.5	36.4	45.5
대체로 밝음	33.3	40.0	23.1	36.4	31.8
매우 밝음	3.0	.0	7.7	9.1	.0

〈표 4-4-28〉 프로선수 이스포츠 산업의 미래에 대한 전망

- 이스포츠 산업의 미래에 대한 전망을 조사한 결과, 변화 없음이 42.4%, 긍정적 전망이 36.3%, 부정적 전망이 21.2%로 조사되었다.
- 전년도 조사결과의 긍정적 전망인 36.1%와 비교해보면, 작년과 올해의 전망수준은 거의 변화가 없는 것으로 보인다.
- 또한 앞서 제시한 이스포츠 선수로서 미래의 전망의 긍정적인 응답을 비교해보면, 선수로서의 미래 전망이 18.2%였던 것과 비교해보면, 산업의 긍정적 전망인 36.3%가 2배 가량 높게 나타났다.
- 이런 응답은 산업의 발전과 선수의 발전이 동시에 나타나지 않을 수 있음을 시사한다. 즉 이스포츠 산업의 발전이 바로 이스포츠 선수의 발전이 아닐 수 있다는 점에서 이스포츠 경기와 선수관리를 이스포츠 산업전체차원이 아닌 세부적인 부분으로 관리할 필요성이 제기된다.



<그림 4-4-1> 이스포츠 산업의 미래전망과 선수 미래전망 긍정적 응답 비교

4.3.29. 은퇴 후 계획

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	29	16	13	10	19
계획 없음	24.1	18.8	30.8	30.0	21.1
학업매진	13.8	12.5	15.4	20.0	10.5
군입대	31.0	25.0	38.5	30.0	31.6
이스포츠업계취직	17.2	31.3	.0	.0	26.3
취직준비	3.4	.0	7.7	.0	5.3
기타	10.3	12.5	7.7	20.0	5.3

<표 4-4-29> 프로선수 은퇴 후 계획

- 은퇴 후의 계획을 묻는 질문에는 31%(9명)가 군입대를 꿈았으며, 다음으로 계획이 없다는 응답이 24.1%, 이스포츠업계 취직이 17.2%, 학업 매진이 13.8%, 취직 준비 3.4% 순으로 응답하였다.
- 약 1/4 정도가 계획이 없다는 결과는 수입이나 선수로서의 전망에 대한 만족도가 높지 못한 위 조사결과와 무관하지 않은 것으로 판단된다.

FGI: 프로게이머 은퇴 후 진로

- 홍진호, 국기봉 등 일부의 선수를 제외하고는 관련 직군으로 취업에 성공하는 케이스는 적다.
- 워3를 했던 선수들은 대부분 공부도 잘해서 대학 졸업 후 전공을 쫓아 취업한다.
- 요약: S급 선수를 제외한 대부분의 선수들은 영업 관련 업무로 생계를 이어나간다. 프로 리그 경험을 통한 직업 연결 고리가 전무함.

4.3.30. 전년대비 이스포츠 발전

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
조금 후퇴	9.1	5.0	15.4	9.1	9.1
변화 없음	51.5	55.0	46.2	36.4	59.1
조금 발전	39.4	40.0	38.5	54.5	31.8

〈표 4-4-30〉 프로선수 전년대비 이스포츠 발전

- 전년대비 이스포츠의 발전 정도를 조사한 결과, 응답자의 과반인 51.5%가 변화 없다고 답했으며, 조금 발전은 39.4%로 나타났다. 조금 후퇴는 9.1%에 그쳐 전체적으로는 발전되었다는 응답이 높게 나타났다.

4.3.31. 이스포츠진흥법 인지 여부

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
알고 있다	12.1	10.0	15.4	9.1	13.6
모른다	87.9	90.0	84.6	90.9	86.4

〈표 4-4-31〉 프로선수 이스포츠진흥법 인지 여부

- 이스포츠진흥법 인지 여부를 묻는 질문에는 87.9%가 모른다, 12.1%는 알고 있다고 응답해 대부분이 모르고 있는 것으로 조사되었다.
 - 커뮤니티 회원중 56.5%가, 현장 관람객중 70.6%가 모른다고 응답한 것보다도 높은 수치로 나타났다.
 - 2013년 조사에서도 86.1%의 응답자가 모른다고 답변했다.

4.3.32. 이스포츠진흥법이 이스포츠에 미치는 영향

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	4	2	2	1	3
아무 영향 없음	75.0	100.0	50.0	.0	100.0
조금 긍정적 영향	25.0	.0	50.0	100.0	.0

〈표 4-4-32〉 프로선수 이스포츠진흥법이 이스포츠에 미치는 영향

- 이스포츠진흥법을 알고 있는 4명중에 3명은 아무런 영향이 없다는 평가를, 1명은 조금 긍정적인 영향을 끼친다고 보는 것으로 조사되었다.
- 이스포츠진흥법이 프로선수들에게 큰 의미를 갖지 못하는 이유를 구체적으로 조사해보는 것이 필요하다고 판단된다.

4.3.33. KeG 인지 여부

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
알고 있다	57.6	55.0	61.5	63.6	54.5
모른다	24.2	15.0	38.5	18.2	27.3
관람해본 적 있다	3.0	5.0	.0	.0	4.5
선수로 참여해본 적 있다	15.2	25.0	.0	18.2	13.6

〈표 4-4-33〉 프로선수 KeG 인지여부

- KeG 인지 여부에 대해서는 약 1/4인 24.3%가 모르고 있었으며, 약 3/4인 75.8%는 알고 있는 것으로 조사되었다.
- 선수로 참여한 경험자의 비율이 증가한 것 외에 2013년 조사와 인지여부는 비슷했다.

4.3.34. KeG가 이스포츠 발전에 미치는 영향

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	25	17	8	9	16
아무 영향 없음	40.0	35.3	50.0	22.2	50.0
조금 긍정적	48.0	52.9	37.5	55.6	43.8
매우 긍정적	12.0	11.8	12.5	22.2	6.3

<표 4-4-34> 프로선수 KeG가 이스포츠 발전에 미치는 영향

- KeG가 이스포츠의 발전에 미치는 영향에 대해서는 긍정적인 견해가 60%(조금 긍정적 48%, 매우 긍정적 12%)로 조사되었으며, 아무 영향 없음이 40%로 나타났고, 부정적인 견해는 없었다.

4.3.35. 「청소년보호법(셋다운제)」인지 여부

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
알고 있다	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

<표 4-4-35> 프로선수 「청소년보호법(셋다운제)」인지 여부

- 셋다운제에 관해서는 표본 응답자 전원이 알고 있는 것으로 조사되었다.

FGI: 셋다운제 및 중독법에 대한 의견

- 게임단 관계자: 셋다운제의 경우, 온라인 대회가 상당히 많은데 복미나 유럽 시간에 맞춰야 하기에 다른 계정으로 접속을 하거나 참석을 못하는 경우가 있으며, 모 게이머는 실제로 셋다운제로 인해 경기를 포기한 사례도 있음. 중독법은 지금 제도적 결정권을 가진 기성 세대가 게임에 대한 이해가 떨어져서 이런 정책을 펼치는 것으로 보인다. 다양한 분야에서 노력해서 이스포츠의 발전을 꾀하려면 규제를 풀고 돈이 모일 수 있도록 상황을 만들어야 한다. 기업이 후원을 통해 e스포츠가 발전하려고해도 제도적인 규제로 인해 이스포츠가 수익사업의 모델이 되지 못하고, 그로 인해 발전이 늦고 있다. 이스포츠를 통해 MD사업, 스트리밍사업, 유료좌석 등 분명한 수익 모델을 만들고 발전해 나가면 웬만한 스포츠보다 더 수익성이 뛰어날 수 있다.

4.3.36. 「청소년보호법(셧다운제)」 의견

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
매우 반대	54.5	60.0	46.2	54.5	54.5
조금 반대	24.2	15.0	38.5	18.2	27.3
의견 없음	9.1	15.0	.0	18.2	4.5
조금 찬성	9.1	5.0	15.4	9.1	9.1
매우 찬성	3.0	5.0	.0	.0	4.5

<표 4-4-36> 프로선수 「청소년보호법(셧다운제)」에 관한 의견

- 셧다운제에 관한 의견을 조사한 결과, 대부분의 응답자들이 반대 의견(78.7%)을 나타냈으며, 의견 없음은 9.1%, 찬성은 12.1%에 그쳤다.

4.3.37. 「중독 예방·관리 및 치료를 위한 법률안(중독법)」인지 여부

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	33	20	13	11	22
알고 있다	45.5	55.0	30.8	45.5	45.5
모른다	54.5	45.0	69.2	54.5	54.5

<표 4-4-37> 프로선수 「중독 예방·관리 및 치료를 위한 법률안(중독법)」인지 여부

- 중독법에 관한 인지 여부를 조사한 결과, 모른다는 응답자가 18명으로 알고 있는 응답자 15명보다 3명 더 많았다.

4.3.38. 「중독 예방·관리 및 치료를 위한 법률안(중독법)」 의견

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	15	11	4	5	10
매우 반대	53.3	54.5	50.0	20.0	70.0
의견 없음	26.7	27.3	25.0	40.0	20.0
조금 찬성	13.3	18.2	.0	20.0	10.0
매우 찬성	6.7	.0	25.0	20.0	.0

<표 4-4-38> 프로선수 「중독 예방·관리 및 치료를 위한 법률안(중독법)」 의견

- 중독법에 관한 의견을 묻는 질문에 대해서는 매우 반대가 53.3%로 과반을 차지했으며, 의견 없음이 26.7%, 찬성 의견이 20%로 조사되었다.

5. 이스포츠 아마추어선수 조사

5.1. 조사 개요

- 조사대상: KeG 참가선수 및 국내 아마추어대회 참가경험자 90명을 대상으로 분석함
- 조사방법 : 현장방문 설문조사(KeG) 및 온라인 설문조사(NLB 참가선수 및 전남과학대 재학생 선수)
- 조사기간 : 2014. 10. 3 ~ 11. 23.
- 분석방법 : 빈도분석을 중심으로 분석
 - 종목과 연령을 주요 분석 요인으로 하여 백분율(%)로 기술함
 - 전년도(2013년도) 조사내용과 비교하여 변화의 추이를 기술함

5.2. 조사 내용

- 인적정보
 - 나이, 성별, 학력, 출신지역 등
- 활동행태
 - 활동형태, 병행중인 직업유형, 팀 소속여부, 스폰서 여부 및 지원유형, 1년간 수입 등
- 종목 플레이
 - 종목 플레이 여부, 주로 이용하는 게임 종목, 실력정도, 선수활동 기간, 선수활동 동기, 연습일정 및 시간, 선수활동 및 연습비용 충당 방식 등
- 선수생활 만족도
 - 전반적 만족도, 사회인식 및 수입만족도, 대회개최 필요성, 애로사항 등
- e스포츠의 비전 및 정책에 대한 견해
 - 향후 e스포츠 산업의 비전과 전망, 이스포츠진흥법, 중독법, 섯다운 제 인지여부 등 정부추진정책의 인지도 및 지지정도



<그림 4-5-1> KeG 선수 설문 응답 장면

5.3. 응답 결과

5.3.1. 연령

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	90	68	22	72	18
11~15세	1.1	1.5	.0	1.4	.0
16~20세	78.9	83.8	63.6	98.6	.0
21~25세	13.3	8.8	27.3	.0	66.7
26~30세	4.4	5.9	.0	.0	22.2
31세 이상	2.2	.0	9.1	.0	11.1

<표 4-5-1> 아마추어 연령

- 설문조사에 응한 프로게이머의 연령대는 16~20세(78.9%)가 가장 높았으며, 다음으로 21~25세(13.3%), 26~30세(4.4%), 31세 이상(2.2%)로 조사되었다.

5.3.2. 성별

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	90	68	22	72	18
남자(89명)	98.9	100.0	95.5	100.0	94.4
여자(1명)	1.1	.0	4.5	.0	5.6

<표 4-5-2> 아마추어 성별

5.3.3. 이스포츠 선수로 플레이하는 종목

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	90	68	22	71	18
lol	76.4	100.0	.0	81.7	55.6
스타2	2.2	.0	9.1	2.8	.0
피파온라인3	.0	.0	.0	.0	.0
스페셜포스(lol, 스타2포함)	3.4	.0	13.6	.0	16.7
히어로즈오브 스톰	4.5	.0	18.2	5.6	.0
카운터스트라이크	1.1	.0	4.5	.0	5.6
기타	12.4	.0	54.5	9.9	22.2

<표 4-6-3> 아마추어 이스포츠 선수로 플레이하는 종목

- 플레이 종목을 조사한 결과, LoL이 76.4%로 가장 많았으며, 히어로즈오브스툼 4.5%, 스페셜포스 3.4%, 스타2 2.2%, 카운터스트라이크 1.1%, 기타 종목이 12.4%로 나타났다.
- 만20세 이하의 연령층에서 LoL 종목을 더 많이 플레이하는 것으로 조사되었다.

5.3.4. 출신 지역

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	90	68	22	72	18
서울	8.9	11.8	.0	9.7	5.6
경기/인천	23.3	23.5	22.7	27.8	5.6
충청/대전	14.4	16.2	9.1	13.9	16.7
강원	15.6	13.2	22.7	13.9	22.2
전라도/광주	16.7	17.6	13.6	16.7	16.7
대구/경북	12.2	11.8	13.6	9.7	22.2
부산/경남	6.7	5.9	9.1	6.9	5.6
제주/기타	2.2	.0	9.1	1.4	5.6

<표 4-5-4> 아마추어 출신 지역

- 출신지역을 분석한 결과, 경기/인천 23.3%, 전라도/광주 16.7%, 강원 15.6%, 충청/대전 14.4%, 대구/경북 12.2%, 서울 8.9%, 부산/경남 6.7%, 제주/기타 2.2% 순으로 조사되었다.

5.3.5. 학력 현황

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	90	68	22	72	18
중졸이하	4.4	4.4	4.5	5.6	.0
고졸이하	41.1	47.1	22.7	48.6	11.1
대학재학	51.1	48.5	59.1	45.8	72.2
(전문)대학졸업	3.3	.0	13.6	.0	16.7

<표 4-5-5> 아마추어 학력 현황

- 학력 현황을 조사한 결과, 대학재학 중이 51.1%로 가장 많았으며, 다음으로 고졸 이하가 41.1%를 차지하였다.
- 만20세 이하의 응답자가 전체의 80%임을 감안하여 최종학력 자료를 참고하는 것이 필요하다.

5.3.6. 결혼 여부

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	90	68	22	72	18
기혼	2.2	1.5	4.5	.0	11.1
미혼	97.8	98.5	95.5	100.0	88.9

<표 4-5-6> 아마추어 결혼 여부

- 조사대상자 90명중 88명(97.8%)가 미혼자였으며, 2명(2.2%)만이 기혼자로 나타났다.

5.3.7. 이스포츠 선수 활동 형태

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	87	66	21	72	15
다른 직업을 병행하지 않는 아마추어 선수로 활동	43.7	48.5	28.6	45.8	33.3
다른 직업을 병행하는 아마추어 선수로 활동	41.4	36.4	57.1	37.5	60.0
기타	14.9	15.2	14.3	16.7	6.7

<표 4-5-7> 아마추어 이스포츠 선수 활동 형태

- 이스포츠 선수로서의 활동형태를 조사한 결과, 전업 선수(43.7%)와 타직업과 병행하는 선수(41.4%)가 비슷한 비율을 보였으며, 기타 응답이 14%로 나타났다.
 - LoL 선수의 경우, 전업 선수 비중(48.5%)이 타직업을 병행하는 선수(36.4%)보다 높았는데, LoL이 이스포츠 종목으로 활성화된 것과 관련이 있다고 판단된다.

5.3.8. 병행중인 직업 유형

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	39	25	14	29	10
숙박음식업	2.6	.0	7.1	3.4	.0
통신업(IT업)	2.6	4.0	.0	3.4	.0
교육서비스업	2.6	.0	7.1	.0	10.0
보건 및 복지 서비스업	2.6	4.0	.0	.0	10.0
오락 및 문화 서비스업	5.1	.0	14.3	3.4	10.0
공공 및 개인 서비스업	2.6	.0	7.1	.0	10.0
학생	79.5	88.0	64.3	86.2	60.0
기타	2.6	4.0	.0	3.4	.0

<표 4-5-8> 아마추어 병행중인 직업유형

- 병행중인 직업 유형을 조사한 결과, 대부분인 79.5%가 학생이라고 응답하였으며, 오락 및 문화 서비스업이 5.1%를 비롯해 다양한 직업유형에 분포되어 있었다.

5.3.9. 최근 1년 아마추어팀 소속 여부

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	86	65	21	70	16
예	24.4	26.2	19.0	25.7	18.8
아니오	75.6	73.8	81.0	74.3	81.3

<표 4-5-9> 아마추어 최근 1년 아마추어팀 소속 여부

- 아마추어 선수가 최근 1년간 아마추어팀에 소속했었는지의 여부에 대한 질문에서 응답한 86명 중 75.6%(3/4가량)가 소속팀이 없었으며, 24.4%는 소속경력이 있다고 응답했다.
- 2013년 조사와 비슷한 분포를 보였다.

5.3.10. 소속된 팀명

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	18	14	4	15	3
CTU	5.0	6.3	.0	5.9	.0
Nep	5.0	6.3	.0	5.9	.0
Kode Name	5.0	6.3	.0	.0	33.3
neverdie practice	5.0	6.3	.0	5.9	.0
NsP	5.0	.0	25.0	5.9	.0
Dream	5.0	6.3	.0	5.9	.0
mook	10.0	12.5	.0	11.8	.0
zi존짱세	20.0	25.0	.0	23.5	.0
아즈샤라호드 만세	15.0	.0	75.0	17.6	.0
tkbro	5.0	6.3	.0	.0	33.3
충주팸	5.0	6.3	.0	.0	33.3
울트라캡송스 페셜	10.0	12.5	.0	11.8	.0
입학당해보조 느낌아니까	5.0	6.3	.0	5.9	.0

<표 4-5-10> 아마추어 소속된 팀명

5.3.11. 스폰서 여부

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	26	20	6	21	5
예	7.7	5.0	16.7	9.5	.0
아니오	92.3	95.0	83.3	90.5	100.0

<표 4-5-11> 아마추어 스폰서 여부

- 스폰서 여부에 관한 질문에서 스폰서가 없는 경우가 92.3%로 압도적인 비율을 차지했다.
- 이 항목의 응답자는 26명으로 다른 질문에 비해 적은 편이었다.

5.3.12. 최근 1년간 평균 수입

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	68	53	15	58	10
200만원 미만	92.6	96.2	80.0	91.4	100.0
200~ 400만원 미만	1.5	1.9	.0	1.7	.0
400~600만원 미만	2.9	1.9	6.7	3.4	.0
1,000만원 이상	2.9	.0	13.3	3.4	.0

<표 4-5-12> 아마추어 최근 1년간 평균 수입

- 최근 1년간 평균 수입을 조사한 결과, 92.6%가 200만원 미만의 수입을 올리는 것으로 조사되었다. 나머지 금액대로는 200~400만원 1.5%(1인), 400~600만원 및 1000만원 이상 각각 2.9%(2인)로 나타났다.

5.3.13. 선수 시작연령

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	72	57	15	62	10
15세 이하	4.2	1.8	13.3	4.8	.0
16~20세 이하	84.7	89.5	66.7	95.2	20.0
21세~25세 이하	9.7	8.8	13.3	.0	70.0
26세 이상	1.4	.0	6.7	.0	10.0

<표 4-5-13> 아마추어 선수 시작연령

- 시작 연령에 관한 질문에는 16~20세가 84.7%로 대부분을 차지했으며, 그 외 시작 연령대로는 21~25세가 9.7%, 15세 이하 4.2%, 26세 이상 1.4%로 조사되었다.

5.3.14. 활동기간

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	60	48	12	52	8
1년 미만	8.3	10.4	.0	9.6	.0
1~3년 미만	83.3	85.4	75.0	82.7	87.5
3~5년 미만	8.3	4.2	25.0	7.7	12.5
5년 이상	1.7	2.1	.0	2.0	.0

<표 4-5-14> 아마추어 활동기간

- 아마추어선수로서 활동한 기간에 대해서는 1~3년 미만의 응답이 83.3%로 대부분을 차지했으며, 1년 미만 및 3~5년이 각각 8.3%, 5년 이상은 1.7%로 조사되었다.

5.3.15. 활동하게 된 동기 - 1순위

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	72	56	16	62	10
게임에 대한 열정 때문에	54.2	50.0	68.8	53.2	60.0
게임에 대한 교육/훈련을 받았기 때문에	1.4	1.8	.0	1.6	.0
게임에 대한 재능이 있어서	12.5	14.3	6.3	11.3	20.0
게임을 취미 생활로 시작	6.9	5.4	12.5	8.1	.0
어려서부터 게임을 좋아하고 즐겨 해서	23.6	26.8	12.5	24.2	20.0
기타	1.4	1.8	.0	1.6	.0

<표 4-5-15> 아마추어 활동하게 된 동기 - 1순위

- 아마추어선수 입문 동기 제1순위를 조사한 결과, 과반인 54.2%가 게임에 대한 열정을 꼽았으며, 23.6%가 어려서부터 게임을 좋아하고 즐겨해서라고 응답했으며, 게임에 대한 재능이 있어서라는 응답도 12.5%로 나타났다.

5.3.16. 최근 1년 내 이스포츠대회 참가여부 & 횟수

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	82	63	19	67	15
예	58.5	63.5	42.1	62.7	40.0
아니오	41.5	36.5	57.9	37.3	60.0
CASE	63	51	12	54	9
0~5회	78.9	79.2	77.8	75.5	100.0
6~10회	8.8	10.4	.0	10.2	.0
11~20회	12.3	10.4	22.2	14.3	.0

〈표 4-5-16〉 아마추어 최근 1년 내 이스포츠대회 참가여부 & 횟수

- 최근 1년 내 이스포츠대회 참가 경험을 묻는 질문에 58.5%가 경험이 있다, 41.5%가 경험이 없다고 응답하였다. 참가 횟수에 관해서는 0~5회 78.9%, 11~20회 12.3%, 6~10회 8.8% 순으로 조사되었다.
- 종목별로는 LoL 선수 중 63.5%가 참가경력이 있다고 응답해 다른 종목 선수에 비해 참가 경험이 많은 것으로 조사되었다.

5.3.17. 최근 1년 주중 연습 일

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	49	39	10	43	6
하지 않는다	2.0	2.6	.0	.0	16.7
1일	10.2	12.8	.0	9.3	16.7
2일	8.2	7.7	10.0	7.0	16.7
3일	6.1	5.1	10.0	7.0	.0
4일	8.2	7.7	10.0	4.7	33.3
5일	65.3	64.1	70.0	72.1	16.7

〈표 4-5-17〉 아마추어 최근 1년 주중 연습 일

- 최근 1년간 주중 연습 일을 조사한 결과, 주5일이라는 응답이 65.3%로 과반을 훨씬 넘었으며, 주1일이 10.2%, 주2일 및 4일이 각각 8.2%, 주3일이 6.1% 순으로 나타났다.

5.3.18. 주중 연습 시간

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	65	51	14	57	8
4시간 미만	29.2	33.3	14.3	28.1	37.5
4~8시간 미만	26.2	23.5	35.7	24.6	37.5
8~12시간 미만	38.5	37.3	42.9	40.4	25.0
12시간 이상	6.2	5.9	7.1	7.0	.0

<표 4-5-18> 아마추어 주중 연습 시간

- 주중 연습 시간은 8~12시간 38.5%, 4시간미만 29.2%, 4~8시간 26.2%, 12시간 이상 6.2% 순으로 조사되었다.

5.3.19. 최근 1년 주말 연습 일

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	44	33	11	38	6
하지 않는다	18.2	18.2	18.2	18.4	16.7
1일	43.2	48.5	27.3	36.8	83.3
2일	38.6	33.3	54.5	44.7	.0

<표 4-5-19> 아마추어 최근 1년 주말 연습 일

- 주말 연습 일은 이틀 중 하루가 43.2%, 이틀 모두가 38.6%로 나타났고, 주말에는 연습하지 않는다는 응답은 18.2%로 조사되었다.

5.3.20. 최근 1년 주말 연습 시간

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	49	37	12	43	6
4시간 미만	20.4	18.9	25.0	14.0	66.7
4~8시간 미만	38.8	37.8	41.7	39.5	33.3
8~12시간 미만	22.4	27.0	8.3	25.6	.0
12시간 이상	18.4	16.2	25.0	20.9	.0

<표 4-5-20> 아마추어 최근 1년 주말 연습 시간

- 주말 중 연습 시간은 4~8시간이 38.8%로 가장 많았고, 8~12시간이 22.4%,

4시간 미만이 20.4%, 12시간 이상이 18.4%로 조사되었다.

5.3.21. 이스포츠대회 정보습득 채널

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	81	61	20	68	13
해당 대회 게임사의 웹사이트	24.7	24.6	25.0	25.0	23.1
협회 및 기관 의 웹사이트	7.4	6.6	10.0	8.8	.0
대회 관계자의 초청	3.7	1.6	10.0	2.9	7.7
온라인 혹은 오프라인 기사	44.4	42.6	50.0	41.2	61.5
학교 감독님/ 교수님	2.5	3.3	.0	2.9	.0
이스포츠 커뮤니티	1.2	.0	5.0	1.5	.0
지인	3.7	4.9	.0	4.4	.0
기타	12.3	16.4	.0	13.2	7.7

<표 4-5-21> 아마추어 이스포츠대회 정보습득 채널

- 이스포츠대회와 관련한 정보를 습득하는 채널을 조사한 결과, 온·오프라인의 기사가 44.4%로 가장 많았으며, 해당 대회 게임사 웹사이트 24.7%, 협회 및 기관 웹사이트 7.4%, 대회 관계자 초청 3.7% 등으로 조사되었다.
- 프로선수의 경우, 44.5%가 해당 대회 게임사의 웹사이트라고 응답해 아마추어 선수와 차이를 보였다.

5.3.22. 최근 1년 내 주요 연습장소

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	83	64	19	71	12
자택	61.4	59.4	68.4	57.7	83.3
PC방	15.7	20.3	.0	15.5	16.7
후원인 혹은 후원사 제공 합숙소 혹은 연습실	3.6	4.7	.0	4.2	.0
후원인 혹은 후원사가 없는 자체 합숙소 혹은 연습실	9.6	7.8	15.8	11.3	.0
학교	9.6	7.8	15.8	11.3	.0

<표 4-5-22> 아마추어 최근 1년 내 주요 연습장소

- 주요 연습장소를 묻는 질문에는 자택이라는 응답이 61.4%로 가장 많았으며, PC방 15.7%, 후원인/후원사가 없는 자체 합숙소 9.6%, 학교 9.6%, 후원인/후원사 제공 합숙소 3.6% 순으로 응답하였다.

5.3.23. 최근 1년 내 선수활동/연습비용 충당방식

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	80	61	19	69	11
자비로 충당	56.3	55.7	57.9	50.7	90.9
가족의 지원으로 충당	32.5	31.1	36.8	37.7	.0
대회 참가 및 우승 상금으로 충당	3.8	4.9	.0	4.3	.0
후원자 및 단체의 연봉 및 수당으로 충당	1.3	.0	5.3	1.4	.0
학교에서 제공	1.3	1.6	.0	1.4	.0
연습비용이 없다	2.5	3.3	.0	2.9	.0
기타	2.5	3.3	.0	1.4	9.1

<표 4-5-23> 아마추어 최근 1년 내 선수활동/연습비용 충당방식

- 선수활동 및 연습비용 충당방식에 대해서는 자비충당이 56.3%, 가족의 지원이 32.5%로 주로 가족의 범위에서 해결하고 있는 것으로 나타났다.
- 연령대별로 살펴보면, 만21세 이상에서는 90.9%가 가족의 지원 없이 자비로만 선수활동을 이어가는 것으로 조사되었다.

5.3.24. 이스포츠선수 생활에 대한 전반적인 만족도

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	81	63	18	71	10
전혀 만족스럽지 않다	7.4	9.5	.0	5.6	20.0
조금 만족스럽지 않다	16.0	19.0	5.6	14.1	30.0
보통이다	50.6	49.2	55.6	53.5	30.0
조금 만족한다	16.0	12.7	27.8	15.5	20.0
매우 만족한다	9.9	9.5	11.1	11.3	.0

<표 4-5-24> 아마추어 이스포츠선수 생활에 대한 전반적인 만족도

- 이스포츠선수 생활에 대한 만족도를 조사한 결과, 55.6%가 보통이라고 응답하였으며, 조금 만족과 조금 불만족이 각각 16.0%, 매우 만족이 9.9%, 전혀 불만족이 7.4%로 조사되었다.
- 좌우 대칭인 종모양의 분포를 보였으며, 만21세 이상의 연령대에서 불만족도가 높은 것으로 나타났다.

5.3.25. 이스포츠 선수 미래 전망에 대한 만족도

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	82	63	19	71	11
전혀 만족스럽지 않다	13.4	15.9	5.3	12.7	18.2
조금 만족스럽지 않다	22.0	15.9	42.1	23.9	9.1
보통이다	41.5	47.6	21.1	39.4	54.5
조금 만족한다	12.2	11.1	15.8	11.3	18.2
매우 만족한다	11.0	9.5	15.8	12.7	.0

<표 4-5-25> 아마추어 이스포츠 선수 미래 전망에 대한 만족도

- 직업적인 미래 전망에 대한 만족 조사에서는 보통이라는 응답이 41.5%로 나타났다으며, 만족스럽지 못하다는 응답이 35.4%(조금 22.0%, 전혀 13.4%)로 만족한다는 응답 23.2%(조금 12.2%, 매우 11.0%)보다 12% 이상 많았다.
- 2013년 조사에서는 만족도가 낮은 편이었지만, 올해 조사에서는 만족한다는 응답이 더 높게 나왔다.

5.3.26. 종목사/지자체 개최 대회의 필요성

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	85	65	20	71	14
전혀 필요하지 않다	2.4	3.1	.0	2.8	.0
다소 필요하지 않다	2.4	1.5	5.0	1.4	7.1
의견없다	17.6	21.5	5.0	16.9	21.4
다소 필요하다	21.2	23.1	15.0	22.5	14.3
매우 필요하다	56.5	50.8	75.0	56.3	57.1

<표 4-5-26> 아마추어 이스포츠 선수 미래 전망에 대한 만족도

- 종목사/지자체 개최 대회 필요성을 조사한 결과, 필요하다는 의견이 77.7% (매우 56.5%, 다소 21.2%), 불필요하다는 의견은 4.8%에 그쳤으며 의견이 없는 경우는 17.6%로 나타났다.
- 2013년 조사에서도 필요하다는 견해가 68%로 매우 높았다.
- 프로선수들(57.6%)보다 아마추어 선수들이 종목사/지자체 개최 대회의 필요성을 더 느끼는 것으로 조사되었다.

5.3.27. 이스포츠 선수활동 유지의 애로사항 - 1순위

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	78	61	17	68	10
열악한 훈련환경	3.8	4.9	.0	4.4	.0
생계에 위협을 주는 보수 수준	25.6	23.0	35.3	23.5	40.0
정부 및 협회의 선수에 대한 지원 정책 부족	19.2	16.4	29.4	22.1	.0
이스포츠 산업에 대한 일반인의 부정적 인식	12.8	14.8	5.9	13.2	10.0
몇 개의 특정 종목으로 편중된 게임리그	6.4	6.6	5.9	4.4	20.0
후원자 혹은 후원단체 유치의 어려움	5.1	4.9	5.9	4.4	10.0
불투명한 미래	20.5	23.0	11.8	23.5	.0
고용 불안정	3.8	3.3	5.9	2.9	10.0
기타	2.6	3.3	.0	1.5	10.0

<표 4-5-27> 아마추어 이스포츠 선수활동 유지의 애로사항 - 1순위

- 선수활동을 지속하는 데 따르는 애로사항을 조사한 결과, 생계에 위협적인 보

수 수준 25.6%, 불투명한 미래 20.5%, 정부 및 협회의 선수에 대한 지원정책 부족 19.2%, 이스포츠 산업에 대한 부정적인 인식 12.8%, 몇 개의 특정 종목으로 편중된 게임리그 6.4% 등으로 조사되었다.

- 프로선수들이 느끼는 주요한 애로사항과 유사한 분포를 보였으며, 2013년 조사에서도 큰 차이가 없었다.

5.3.28. 이스포츠 산업의 미래에 대한 선수로서의 전망

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	83	64	19	70	13
매우 어두움	4.8	3.1	10.5	4.3	7.7
대체로 어두움	21.7	20.3	26.3	20.0	30.8
변화 없음	26.5	29.7	15.8	30.0	7.7
대체로 밝음	38.6	39.1	36.8	38.6	38.5
매우 밝음	8.4	7.8	10.5	7.1	15.4

<표 4-5-28> 아마추어 이스포츠 산업의 미래에 대한 선수로서의 전망

- 이스포츠 산업의 미래를 어떻게 전망하는지를 묻는 질문에서는 긍정적인 견해가 47%(조금 38.6%, 매우 8.4%), 변화 없음이 26.5%, 부정적인 견해가 26.5%(조금 21.7%, 매우 4.8)로 응답하였다.

5.3.29. 은퇴 후 계획

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	61	45	16	53	8
계획 없음	26.2	24.4	31.3	28.3	12.5
학업매진	23.0	24.4	18.8	22.6	25.0
군입대	4.9	4.4	6.3	5.7	.0
이스포츠업계취직	14.8	8.9	31.3	15.1	12.5
취직준비	6.6	6.7	6.3	5.7	12.5
개인 사업	4.9	6.7	.0	3.8	12.5
개인 방송	3.3	4.4	.0	1.9	12.5
기타	16.4	20.0	6.3	17.0	12.5

<표 4-5-29> 아마추어 은퇴 후 계획

- 은퇴 후의 계획을 조사한 결과, 계획 없음이 26.2%, 학업매진이 23%, 이스포츠업계 취직이 14.8%로 주요 계획으로 조사되었으며, 그 외에 취직준비 6.6%, 개인사업과 군입대가 각각 4.9%, 개인방송이 3.3%로 나타났다.

- 프로선수와 비교했을 때, 군입대의 비율에서 큰 차이를 보인 것(프로 31%)을 제외하면 주요 계획은 유사하게 나타났다. 프로선수나 아마선수 모두 계획이 없다는 응답이 높게 나온 결과에 주목할 필요가 있다. 이스포츠 선수 수명이 다른 스포츠에 비해 짧은 것을 감안할 때, 이스포츠 선수의 저변을 확대하기 위해서라도 이스포츠 선수들이 은퇴 후 진로에 대해 현실적이면서도 다양한 고민을 할 수 있게 도움을 주는 것이 필요하다고 생각된다.

5.3.30. 전년대비 이스포츠 발전

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	85	64	21	69	16
조금 후퇴	5.9	6.3	4.8	5.8	6.3
변화 없음	30.6	20.3	61.9	26.1	50.0
조금 발전	49.4	56.3	28.6	55.1	25.0
매우 발전	14.1	17.2	4.8	13.0	18.8

<표 4-5-30> 아마추어 전년대비 이스포츠 발전

- 전년대비 이스포츠의 발전 정도를 묻는 질문에 대해서는 63.5%(조금 49.4%, 매우 14.1%)의 응답자가 발전했다고 보았고, 변화가 없다고 본 의견은 30.6%로 조사되었다. 조금 후퇴했다는 의견은 5.9%에 그쳤다.
- 프로선수들의 39.4%가 긍정적인 평가를 한 것과 비교했을 때 아마추어 선수들의 긍정적인 평가가 더 많은 것으로 나타났다.

5.3.31. 이스포츠진흥법 인지 여부

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	기타	만20세 이하	만21세 이상
CASE	86	64	22	69	17
알고 있다	26.7	25.0	31.8	26.1	29.4
모른다	73.3	75.0	68.2	73.9	70.6

<표 4-5-31> 아마추어 이스포츠진흥법 인지여부

- 이스포츠진흥법 인지 여부를 조사한 결과, 대다수인 73.3%가 모른다고 응답하였고, 알고 있다는 응답은 26.7%에 그쳤다.

- 프로선수 12.1%에 비해서는 인지 비율이 더 높은 것으로 나타났다.
- 2013년 조사에서도 74.2%의 응답자가 모른다고 답변한 것을 참고했을 때 이스포츠진흥법이 알려지지 않은 이유를 면밀히 검토하는 것이 필요하다고 생각된다.

5.3.32. 이스포츠진흥법이 이스포츠에 미치는 영향

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	24	17	7	18	6
다소 부정적	8.3	.0	28.6	11.1	.0
보통	37.5	41.2	28.6	38.9	33.3
다소 긍정적	45.8	47.1	42.9	38.9	66.7
매우 긍정적	8.3	11.8	.0	11.1	.0

<표 4-5-32> 아마추어 이스포츠진흥법이 이스포츠에 미치는 영향

- 이스포츠진흥법이 이스포츠에 미치는 영향을 묻는 질문에서는 24명의 응답자 중 긍정적인 평가가 54.1%(다소 45.8%, 매우 8.3%), 보통이 37.5%로 나타났으며, 다소 부정적이라는 응답은 8.3%에 그쳤다.

5.3.33. KeG 인지 여부

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	85	64	21	68	17
알고 있다	50.6	50.0	52.4	51.5	47.1
모른다	17.6	21.9	4.8	16.2	23.5
관람해본 적 있다	3.5	3.1	4.8	1.5	11.8
선수로 참여해본 적 있다	28.2	25.0	38.1	30.9	17.6

<표 4-5-33> 아마추어 KeG 인지 여부

- KeG에 대한 인지 여부를 조사한 결과, 인지하고 있는 응답자가 82.4%로 매우 높았다. 특히 선수로 참여한 응답자도 28.2%로 조사되었다.
- 2013년 조사의 인지율(91.4%)보다 조금 낮아졌지만 분포에서의 변화는 거의 없었다.

5.3.34. KeG가 이스포츠 발전에 미치는 영향

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	71	51	20	58	13
매우 부정적	1.4	2.0	.0	1.8	.0
보통	14.3	12.0	20.0	12.3	23.1
다소 긍정적	48.6	52.0	40.0	49.1	46.2
매우 긍정적	35.7	34.0	40.0	36.8	30.8

<표 4-5-34> 아마추어 KeG가 이스포츠 발전에 미치는 영향

- KeG가 이스포츠 발전에 미치는 영향에 관한 조사에서는 긍정적인 견해가 84.3%로 매우 높았으며, 보통이라는 평가는 14.3%, 매우 부정적인 견해는 1.4%에 그쳤다.
- 프로선수들도 긍정적인 평가가 60%로 높은 편이었지만 아무 영향이 없다는 평가도 40%에 달해 전체적으로 아마추어 선수들의 평가가 긍정적인 것으로 조사되었다.

5.3.35. 「청소년보호법(셋다운제)」 인지 여부

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	84	64	20	67	17
알고 있다	95.2	96.9	90.0	95.5	94.1
모른다	4.8	3.1	10.0	4.5	5.9

<표 4-5-35> 아마추어 청소년보호법(셋다운제)」 인지 여부

- 셋다운제 인지 여부를 조사한 결과, 알고 있다는 응답이 전체의 95.2%로 압도적인 것으로 나타났다.

5.3.36. 「청소년보호법(셧다운제)」에 대한 의견

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	80	62	18	64	16
매우 반대	41.3	37.1	55.6	42.2	37.5
다소 반대	20.0	17.7	27.8	25.0	.0
보통	22.5	24.2	16.7	21.9	25.0
다소 찬성	7.5	9.7	.0	6.3	12.5
매우 찬성	8.6	11.3	.0	4.6	25.0

<표 4-5-36> 아마추어 「청소년보호법(셧다운제)」에 대한 의견

- 셧다운제에 대한 의견을 조사한 결과, 반대의견이 61.3%(매우 41.3%, 다소 20%)로 과반을 훨씬 넘었으며, 보통은 22.5%, 찬성 의견은 16.1%(다소 7.5%, 매우 8.6%)에 그쳤다.

5.3.37. 「중독 예방·관리 및 치료를 위한 법률안(중독법)」 인지 여부

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	84	65	19	68	16
예	69.0	66.2	78.9	64.7	87.5
아니오	31.0	33.8	21.1	35.3	12.5

<표 4-5-37> 아마추어 「중독 예방·관리 및 치료를 위한 법률안(중독법)」 인지 여부

- 중독법 인지여부를 묻는 질문에는 응답자의 대부분인 69%가 알고 있다고 답변하였으며, 31%는 모른다고 답변하였다.

5.3.38. 「중독 예방·관리 및 치료를 위한 법률안(중독법)」에 대한 의견

	TOTAL	종목		연령대	
		LoL	스타2	만20세 이하	만21세 이상
CASE	58	43	15	44	14
매우 반대	41.4	39.5	46.7	38.6	50.0
다소 반대	12.1	14.0	6.7	13.6	7.1
보통	29.3	32.6	20.0	36.4	7.1
다소 찬성	12.1	9.3	20.0	11.4	14.3
매우 찬성	5.2	4.7	6.7	.0	21.4

<표 4-5-38> 아마추어 「중독 예방·관리 및 치료를 위한 법률안(중독법)」에 대한 의견

- 중독법을 알고 있는 58명을 대상으로 중독법에 대한 의견을 물어본 결과, 부정적인 의견이 53.5%(매우 41.4%, 다소 12.1%)로 절반을 넘었으며, 보통 29.3%, 찬성 의견은 17.3%로 나타났다.
- 연령대별로 살펴보면, 만20세 이상의 연령층에서 특징이 나타났다. 양 연령층 모두에서 반대의견이 절반을 넘었지만, 만20대이상에서는 보통 의견이 7.1%에 그쳐 찬반의견이 비교적 명확한 편이었으며, 찬성의견이 35.8%로 다소 많은 편으로 조사되었다.

V . 이스포츠의 사회문화적 의미와 정책제언

1. 이스포츠의 사회문화적 의미
2. 이스포츠 정책 방향
3. 향후 이스포츠 실태조사를 위한 제언

V. 이 스포 츠 의 사 회 문 화 적 의 미 와 정 책 제 언

1. 이 스포 츠 의 사 회 문 화 적 의 미

1.1. 진 지 한 여 가 (serious leisure)로 서 이 스포 츠

● 적극적인 여가활동으로서 이스포츠허

- 문화체육관광부가 발간한 <2012 국민여가활동조사>에 의하면, 가장 만족스러운 여가활동 1순위는 TV시청(40.1%)이었으며, TV시청을 제외하고 가장 만족스러운 여가활동은 10대의 경우 인터넷관련 활동이 가장 높았고, 20대는 영화보기, 30대는 쇼핑 및 외식, 40~50대는 등산, 60~70대는 산책인 것으로 조사됨
- ‘이스포츠허’는 조사항목에 포함되지는 않았지만, 대다수 이스포츠허 팬이 포함된 연령인 10~30대의 만족 여가활동의 내용이 될 수 있음이 시사됨.
- 즉, 이스포츠허를 시청하고, 친구들과 관람하며 하며, 직접 플레이나 커뮤니티 활동을 통해 이스포츠허의 재미를 배가시키는 적극적 여가활동의 연쇄로서 해석이 가능함

(단위 : %)

구분	전체	10대	20대	30대	40대	50대	60대	70대
TV시청	40.1	34.0	24.6	34.8	38.4	41.2	54.3	67.6
산책	21.0	4.6	7.3	14.6	20.2	29.1	35.7	44.7
친구만남/동호회모임	20.9	21.5	24.3	20.5	17.1	20.6	22.8	23.8
등산	16.2	1.9	3.5	11.2	27.2	29.2	21.5	5.8
쇼핑/외식	15.6	8.7	18.8	23.2	18.5	14.9	7.5	5.5
영화보기	15.5	31.5	39.5	19.3	11.4	4.7	0.5	0.3
인터넷/채팅/UCC/SNS	14.5	40.2	22.5	18.5	12.4	5.8	0.7	0.5
목욕/사우나/찜질방	13.5	3.1	7.5	9.9	16.1	19.6	22.3	15.2
음주	12.1	0.9	12.3	13.6	13.8	17.0	11.1	9.1
낮잠	10.3	8.7	6.9	8.5	9.9	9.2	12.9	21.5

<표 5-1> 만족스러운 여가활동

자료: 문화체육관광부, 『2012 국민여가활동조사』

● 진지한 여가(serious leisure)의 개념

- 진지한 여가의 정의: 여가 참여자 개개인이 체계적인 여가활동을 수행하는

동안 그 활동의 가치와 흥미를 발견하여 관련 전문기술과 지식, 그리고 경험 등을 쌓거나 표현하는데 집중하여 전문성을 갖추게 되는 여가활동이라고 캐나다 여가학자 스테빈스가 처음 주장한 개념(Stebbins, 1982)

- 일상적 여가(causal leisure): 진지한 여가와 상대개념인 일상적 여가는 즉시적이고 상대적으로 짧은 즐거움을 주는 여가활동으로 그 활동을 즐기 위하여 특별한 훈련이 약간 혹은 거의 필요로 하지 않는 활동들(예: 놀이, TV보기, 낮잠, 잡담 등)

- 진지한 여가의 6가지 특징(Stebbins, 1992)

- ① 상당한 난이도가 있음에도 불구하고, 빈번하고 진지하게 여가활동에 임함
- ② 여가활동에 필요한 지식과 기술을 습득하기 위해 노력해야 함
- ③ 그 과정 속에서 생길 수 있는 심리적, 신체적 어려움을 감내할 수 있어야 함
- ④ 여가활동을 통해 자아실현, 강화된 자기 이미지, 소속감과 같은 긍정적이며, 지속적인 경험을 함
- ⑤ 여가활동과 관련한 하위문화, 규범, 가치, 도덕 기준 등이 자신의 자아정체감에 중요한 부분이 됨
- ⑥ 여가활동에 참가하는 이들은 스스로의 활동에 강하게 의기투합하는 경향을 보임

● 진지한 여가의 시사점

- 여가의 발전적 형태로서 진지한 여가: 일이나 공부의 스트레스를 해소하고자 하는 수동적인 여가활동이 아닌 자신의 행복을 위해 비용투자나 수고를 아끼지 않는 적극적인 여가의 형태로서 발전된 여가형태로 인식됨
 - 즉 여가가 일을 잘 하기 위한 보조적인 활동이 아니라 개인의 행복을 위한 적극적인 활동이라는 관점 구분을 제공해줌
- 스트레스 해소를 이스포츠가 아닌 행복과 만족을 주는 이스포츠: 이런 관점의 구분은 기존 이스포츠(게임)가 스트레스 해소, 휴식의 일상적 여가의 범주로 파악되었기에 이스포츠(게임)의 본질적 경험이나 가치에 대해 집중하기 어려웠던 것에 비해, 진지한 여가의 개념은 이스포츠(게임)의 본질적 경험과 가치(행복, 자아실현 등)에 집중할 수 있도록 해줌

● 진지한 여가로서의 이스포츠

- 본 조사에서 나타난 이스포츠 이용자 및 아마추어들은 진지한 여가의 특성을 잘 보여줌

1) 단순관람자보다 직접 플레이의 비율이 압도적으로 높음

- 이스포츠 직접 플레이 비율: 95%
 - 본 조사에서 관람만 하는 이스포츠 이용자(팬)의 비율: 전체 5% 안팎 (커뮤니티: 6.7%, 관람객 4.4%)
- 우리나라에서 가장 인기가 있는 프로야구의 경우 관람과 직접플레이의 비율을 추산
 - 야구 관람객(일 평균 시청자 수): 약 286만(출처: 2012 프로야구 시청률 보고서-KBO 산하 야구발전실행위원회 간행)
 - 야구 직접 플레이어(2013년 사회인 야구 동호회 회원수⁶⁾): 154,146명(야구를 직접 플레이하기 위해서는 자신의 팀과 상대팀이 있어야 하며, 시설이 필요하다는 점에서 사회인야구 동호회 회원을 직접 플레이어로 투입함)
 - 야구 직접 플레이 비율 추정: 5.39%
- 이스포츠의 직접 플레이어 비율은 야구와 비교할 때 정반대의 수치가 나올 정도로 압도적인 수치임

2) 이스포츠 관람 동반자

- 동반자 여부는 여가가 사회 생활에 영향을 중요성 정도를 파악할 수 있다는 점에서 중요한 요인이며, 커뮤니티는 개인적 취향을 넘어서 적극적인 의지가 필요하다는 점에서 진지한 여가 판단에 중요한 요인임
- 본 조사에서 동반자 유무: 79%(현장관람객 기준)는 동반자와 관람했으며, 가장 주된 동반자 유형은 학교친구(75.3%)로 나타남.
 - 즉 이스포츠는 개인적 선호를 넘어 친구관계에서도 중요도가 있는 사회적 활동임이 추론됨

3) 커뮤니티 활동 및 정체감 형성

- 이스포츠 커뮤니티 참여 정도: 43.6%(현장관람객 기준)이 참여하고 있으며, 이들의 64.7%는 일주일에 2시간 이상 커뮤니티에 투자하는 적극적인 이용자들로 조사됨
- 본 조사의 FGI 결과, 이스포츠를 즐기는 팬들은 자신과 같이 즐기는 사람들과 어울리기 위해 커뮤니티 활동을 하는 것으로 조사됨
- 또한 현장 관람의 경우, 중요한 경기에 직접 관람하여 중요한 순간을 함께 느끼고 싶다는 견해도 FGI를 통해 나타남

6) 출처: 정현태, 배상우, 양도엽, 최정웅(2014), 사회인 야구 동호인의 참여 속성, 결과 및 가치. 한국사회체육학회지, 55, 147-158.

- 이런 반응은 단순히 스트레스 해소나 개인적 취향을 넘어 자아정체감 및 집단정체성에 영향을 미치는 진지한 여가의 중요한 측면임

FGI 응답 사례: 직접 관람을 하는 이유

- 커뮤니티 회원1: 재미있어서 하다가 더 잘하고 싶어서 프로선수 경기를 매체로 관람하고 함께 즐기는 사람들과 에너지를 느끼고 싶어서 직관을 한다. 명장면, 슈퍼플레이에서 같이 환호하고, 그 자리에 내가 있었다는 것에서 기쁨을 느낀다.
- 커뮤니티 회원2: 재미있을 것 같은 빅 매치를 보고싶다는 이유가 큰 것 같다.

4) 향후 활동 증가 경향

- 이스포츠 팬들의 미래 이스포츠 활동 경향을 알아보기 위해 시청정도의 변화를 질문한 결과 ‘늘어날 것’이라는 응답이 ‘줄어들 것’이라는 응답에 비해 5배 가량 높았음
 - 현장 관람객(늘어남 vs 줄어듦): 48.3% vs 9.9%
- 이런 반응은 여가 자원을 미래에도 지속적으로 이스포츠에 투입하겠다는 의지로 해석되며, 이런 투입은 현재 이스포츠를 즐기는 팬들의 만족과 행복에 긍정적인 기여를 하기 때문으로 추론됨

● 진지한 여가 경험을 위한 조언

- 진지한 여가를 참여함으로써 얻을 수 있는 이득과 손실이 존재하며, 이런 내용을 구분하여 접근하는 것은 기존의 게임 과몰입(혹은 중독) 패러다임으로 접근하는 것과 질적 차이를 보일 것으로 판단됨
- 1) 긍정적인 성과물(10가지): 개인적인 충만함, 자아실현, 자기 표현, 긍정적인 자아상, 자기만족, 재충전, 경제적 보상, 사회적 매력, 집단의 성취, 집단의 유지 및 발전에 기여 등(Stebbins, 2005).
- 2) 부정적 손실: 자신의 심리적, 사회적 에너지를 한 곳에 집중함으로써 생기는 불균형
 - 개인의 진지한 여가활동에 몰입할수록 가족 간에 여가갈등이 심해지는 경향이 나타남(문숙재, 최자경, 2003).
- 진지한 여가는 개인에게 행복감을 주는 것이 분명하지만, 개인을 둘러싼 환경과 마찰이 일어날 가능성도 공존한다는 점에서 균형감을 찾을 수 있는 접근이 요구됨

2. 이스포츠 정책 방향

2.1. 이스포츠 이용자 및 팬 정책

● '보는 이스포츠'와 '하는 이스포츠'의 두 트랙 전략

- 연령에 따른 구분의 변화가 나타난다는 점에서 청년기 팬들과 성인 팬들의 차별적인 접근전략이 요구됨
- 20대 초반을 기점으로 어린 연령대는 '하는 이스포츠'의 경향이 높은 반면, 20대 중반 이후로는 '보는 이스포츠'의 경향이 나타남
- 이런 점에서 중고생 및 대학생을 대상으로 이스포츠 확산전략은 참여형 이스포츠의 대상 세분화를 통해 접근할 필요가 있음(예: 중학생부, 고등학생부, 대학생부 등)
- 20대 후반의 성인을 대상으로 한 전략은 관람형 이스포츠를 좀 더 세밀하게 개발할 필요가 있음

● 여성 팬의 확산 전략

- 프로야구의 사례에서 여성 팬의 확대는 스포츠 시장의 확대와 직결되는 효과가 있음
- 현재 이스포츠의 경우 여성 팬의 비율은 10%가 되지 않는 수준으로 조사됨(현장관람객: 8.3%, 커뮤니티회원: 5.7%)
- 또한 여성 팬은 동반 관람의 비율(현장관람객 기준: 89% 동반)이 매우 높다는 점에서 여성팬 1인 증가는 2인 이상의 관람객 증가로 이어질 가능성이 높음팬들의 확산에 핵심이 될 수 있음
- 이런 점을 고려할 때 여성 관람객 혹은 팬들을 확산시킬 수 있는 접근이 필요함(예: 레이디스 데이- 여성 팬에게 화장품 등 여성 적합 선물증정)

● 스마트 플랫폼 강화 전략

- 전년도에 이어 올해도 스마트 플랫폼으로 시청하는 비중이 증가되는 반면 TV 시청 비중은 감소하는 경향이 나타남
 - 스마트플랫폼(스마트폰+태블릿 PC: 현장관람객기준): 31.3%(2013년 실태조사) → 38.4%(본 조사)

- TV(현장관람객기준): 28.2%(2013 실태조사) → 21.7%(본 조사)
- 스마트 플랫폼의 매체 특성을 활용한 이스포츠 미디어 전략이 요구됨
 - 플랫폼 전략: 플랫폼의 크기 및 특성에 맞는 콘텐츠 전환기술지원
 - 콘텐츠 전략: SNS 및 부가콘텐츠 결합지원 기술 및 서비스 지원

● 이스포츠 팬 및 이스포츠 커뮤니티의 정책동반자화

- 이스포츠 팬들은 경기에 따라 반응하는 소극적이고, 수동적인 팬들이 아니며, 커뮤니티를 중심으로 이스포츠를 활용한 2차 콘텐츠를 만들고 유통하는 일에 적극적임
- 이스포츠 육성 및 발전을 위해서는 이스포츠의 소비자이자 이스포츠 문화의 직접 생산자인 이들과 떨어져서는 성공하기 어렵다는 점에서 이들을 공식적인 이스포츠 제도 내에 포함시킬 수 있는 방안이 마련될 필요가 있음

● 해외 이스포츠 팬: 국내 장기 체류 이스포츠 팬들에 대한 관심 확대

- 본 조사에서 해외 팬들의 체류기간은 1개월 미만(48.1%)과 1개월 이상 체류(51.9%)으로 구분됨
- 유럽 관람객은 비교적 단기 체류자(1개월 미만: 75%)가 많은 것에 비해 아시아(30%)와 북미지역 관람객(37.5%)은 상대적으로 장기 체류자가 많았음
- 장기 체류자(학생, 군인, 사업목적 등)의 경우 반복 관람을 통해 국내 이스포츠와 친숙해지며, 장차 이들은 본국으로 돌아가서도 우리나라 이스포츠 리그와 경기를 보겠다는 의사가 매우 강하다는 측면(75.5%)로 우리나라 이스포츠의 홍보역할을 수행하도록 전략을 수립할 필요가 있음
 - 예: 중국 유학생의 날, 미군방문의 날, 대만의 날 등 해외 팬들을 적극적으로 끌어들이 수 있는 이벤트 및 특화 콘텐츠(그 나라출신 유명 선수 소개, 국기 배치 등)를 배치함으로써 국내 체류 외국인 뿐 아니라 본국에 있는 이스포츠 팬들에게 경기를 봐야하는 근거를 제공할 필요가 있음

● 글로벌 시장을 목표로 한 이스포츠화

- 본 조사에 의하면 북미, 유럽 뿐 아니라 아시아, 남미, 아프리카 등 다양한 지역에서 이스포츠 팬들이 방문하는 것으로 조사됨
- 해외 팬들을 고려한 인터넷 중계 지원 사업실시: 현재 주요 6개 언어에 대해

서 부분적으로 해설 서비스가 제공되고 있음.

- 그러나 훨씬 더 다양하고 많은 지역에서 한국 이스포츠 콘텐츠에 대한 수요가 존재한다는 점에서 다양한 언어 및 현지화 서비스를 확대 지원할 필요가 있음
- 또한 이들이 접하는 플랫폼은 유튜브와 트위치가 주된 매체였음

참고: 메이저리그 한국의 날



그룹 ‘원더걸스’ 멤버 예은이 미국프로야구(MLB) 텍사스레인저스 홈구장에서 애국가를 불렀다.

예은은 11일 오후(현지시간) 텍사스 주 알링턴 글로브 라이프 파크에서 열리는 텍사스레인저스 대 LA에인절스전을 앞두고 애국가를 제창했다.

이는 댈러스 한인회가 준비한 ‘한국인의 날’ 행사 중 하나로 알링턴 글로브 라이프 파크에서 애국가가 울려 퍼진 것은 이번이 처음이다.

‘한국인의 날’ 행사는 한인회와 텍사스 구단이 텍사스 한인들의 자긍심 고취를 위해 마련한 이벤트로 이날 관중석에서는 국산 하이트 맥주와 불고기버거 등을 판매하기도 했다. (이데일리-2014.7.12. 기사 중)

2) 이스포츠 선수 육성 및 진로개발

● 아마추어 이스포츠 선수의 진로 개발

- 이스포츠 선수 진입연령이 중고등학생 때라는 점을 고려할 때 학업과 선수생활을 병행 할 수 있는 정책적 지원이 요구됨
- 학원 스포츠로 정착하기 이전 단계에서 이스포츠 선수활동을 보장할 수 있는 학교 프로그램 및 진로 프로그램 개발이 필요함
- 특히 스타크래프트와 같은 피지컬이 요구되는 종목의 경우 더욱 정책의 필요

성이 강함

● 아마추어 육성을 위한 제도정비

- 우수한 아마추어 이스포츠 선수가 발굴 될 수 있는 제도적 장치가 공백상태에 가까운 실정임
- 현실적으로 학원 이스포츠가 활성화되지 못한 상태에서 KeG가 아마추어 선수의 활동의 정책적 제도로써 존재하지만 실효성이 낮음
 - 대안: 지역대항을 보완하여 전체 아마추어 선수를 구분없이 수용할 수 있는 정기적이며, 권위있는 대회를 통해 아마추어 선수 활동 무대 및 우수선수의 안정적인 발굴 체계를 구축할 필요가 있음

● 프로 이스포츠 선수 진로개발

- 20대 중반 프로선수들의 군대입대로 인한 경력 단절에 대한 대안 모색이 요구됨. 과거 공군에이스팀과 같은 제도적 장치마련을 적극 추진할 필요가 있음
- 이스포츠 선수의 빠른 은퇴에 대한 연계 경력 개발 프로그램이 필요함. 현행 방송진출 혹은 코치진으로 진출은 공급에 비해 수요가 부족하다는 점에서 종목 개발 및 기타 사회교육 영역까지 프로그램의 범위 확장이 요구됨

3) 진지한 여가(serious leisure)로서 이스포츠의 전략적 전환

● 건전한 이스포츠에서, 행복한 이스포츠로 전환

- 기존의 이스포츠 및 게임 정책은 일상적 여가(casual leisure)로서 접근함으로써 일(공부)에 도움 되는(혹은 방해가 되지 않는) 정도를 의미하는 건전함이 강조되었음
- 그러나 본 조사에서 나타난 바와 같이 이스포츠는 일상적 여가의 성격보다는 진지한 여가(serious leisure)의 성격에 더 적합하다는 측면에서 일상적 여가의 접근은 바람직 하지 않은 것으로 판단됨
- 그런 점에서 이스포츠를 ‘건전함’이 아닌 ‘행복’의 관점에서 어떤 경험이 행복과 성취 그리고 만족감을 유발하는지에 대한 심층적 연구 및 정책적 지원이 필요함

3. 향후 이스포츠 실태조사를 위한 제언

3.1. 실태조사 시기의 정례화

- 하반기 조사는 조사 대상의 협소화를 가져옴
 - 국내외 이스포츠 리그가 대체로 9~10월 경 마무리 되는 점에서 실태조사는 조사대상의 폭과 내용이 협소
 - 실태조사 시기를 앞당겨 최소 6월에는 실태조사가 시작되어야 모든 종목에 대한 조사가 가능할 것으로 판단됨
- 해외 이스포츠 커뮤니티를 통한 우리나라 선수 및 리그의 영향력 조사
 - 국내 이스포츠 콘텐츠의 유통이 스마트 기기를 통해 유통된다는 점에서 온라인 조사를 적극적으로 추진할 필요가 있음
 - 해외 이스포츠 커뮤니티 회원 대상 온라인 조사 실시

3.2. 해외 팬들에 대한 세부적인 접근 필요

- 해외 팬들에 대한 세분화가 필요함
 - 영미권 이스포츠 팬과 중국어권 이스포츠 팬, 나머지 제3세계권 이스포츠 팬으로 구분하여 세분화된 접근이 요구됨
 - 본 연구에서는 영어 설문지를 통한 영미권 접근에 초점을 두었다면, 시장의 크기와 성장가능성을 고려할 때 중국어권 팬들에 대한 심층조사가 필요할 것으로 사료됨
- 패널 조사의 필요성
 - 이스포츠를 소비하는 팬들이 중요한 이스포츠 발전의 동력임으로 감안하여 이들을 좀 더 세밀하게 조사하기 위한 장기간의 패널 추적 조사가 요구됨

부록

1. 국내외 이스포츠 대회 세부내용
2. 집단표적면접(FGI) 응답
3. 이스포츠 현황 및 실태조사 설문지
4. 이스포츠 이용자 설문지

1. 국내외 이스포츠 대회 세부내용

1) 국내대회

종목	대회명	기간 (시작일-종일)	개최지(결승전)	우승자/팀	우승상금	총상금	기타사항(특이점 등)
스타2	WCS S3 조군샐 G S L	13.8.28 -10.19	개최지는 곰스튜디오/ 결승전은 광진구유니클백동준 로홀		₩22,000,000	₩110,000,000	GSL 마지막 야외결승, 로열로더백동준우승. 이대회 이후곰티비는스튜디오결승진행
스타2	GSTL	13.9.3 -11.23	곰스튜디오	Axiom- Acer	₩45,000,000	₩91,000,000	마지막 GSTL, 이후 연맹 해체
LOL	시즌3 월드챔피언십 한국대표 선발전 & 시 즌3 월드챔피언십	13.9.15 -10.4	조별리그 및 8강 : LA 스튜디오/4강 : LA 갈 렌 센터/결승전 : LA 스테이플스 센터		₩1,000,000	₩2,050,000	(한국대표)1위는 8강에 직행, 2위는 조별리그에 직행. 3~6위 팀을 대상으로 대표 선발전을 진행 하여 우승팀이 조별리그에 진출
철권	Tekken Strike Season 2	13.7.27 -9.14	나이스게임TV 스트라이크 스튜디오	세인트	₩4,000,000	₩7,000,000	
스포	하이프라이브 마스터즈7	13.08.20 -09.10	웅산 아이파크몰 9층 주 경기장	scammer	₩10,000,000	₩20,000,000	
도타2	넥슨 스폰서쉽 리그 시즌1	13.9.14 -11.10.	강남 곰TV스튜디오	Startale	₩100,000,000	₩120,000,000	
스타2	2013 HOT6 GSTL Season 2 - 올스타전	13.10.10.	강남 곰TV스튜디오	Axiom- Acer	₩5,000,000	₩91,000,000	올스타전. 마지막 GSTL 행사
서든어택	SUDDEN ATTACK 2013 한일전	13.10.13	강남 곰TV스튜디오	한국팀	알수없음	알 수 없음	한일전. 크레용팝 창조공연, 일본에서 3만여 명, 한국에서 2만 2천여 명 등의 최대 동시 시청자수를 기록
스타2 / LOL / 카 스/ 윈드러너/ 디스코판다	IEF 2013 성남 국제게임페스티벌	13.10.11 - 10.13.	분당구청 잔디광장 / 성남시청	비고	스타 2:19800000 카스:26400000	₩80,000,000	단순게임대회외게임전시회, 수출상담회, 컨퍼런스 및부대행사개최.
서든어택	퓨즈티 SA 챔피언스-2013 윈터	13.10.14 -14.1.27	강남 곰TV스튜디오	여성부 30.4 / 일 반 부 1st-gener ation	20,000,000 / ₩200,000,000 일반부 100,000,000	MVP 여성부 MVP 김다영 ₩1,000,000 / 일반부 석준호 ₩2,000,000	
철권	나이스게임TV 철권 스트라이크 시즌3	13.10.19 -12.21.	서울 구로구 나이스게 임TV 스튜디오	무료	₩4,000,000	₩7,000,000	마지막철권스트라이크(이후열리지않음).
도타2	Nexon Invitational Super Match	13.10.28-1 1.25	부산 벡스코	각각 상이	각각 상이함	₩81,950,000	초청전이어서 매 주 파이트머니 가져가는 형식, 게임 내 관전티켓 \$4.99

종목	대회명	기간 (시작일-종일)	개최지(결승전)	우승자/팀	우승상금	총상금	기타사항(특이점 등)
LOL	Champions Winter 2013-2014	13.10.23 -14.1.25.	인천삼산월드체육관	SKT T1 K	₩80,000,000	₩270,000,000	롤 챔피언스의 여섯번째 시즌, 한국에서의 마지막 윈터 시즌
도타2	넥슨 스폰서십 리그 시즌2	13.11.30.- 12.28.	곰TV 강남스튜디오	MVP Phoenix	₩80,000,000	₩102,000,000	e스포츠 역사상 처음으로 '리그'를 통한 게임단 육성'을 취지로함
LOL	ZOTAC 2013-2014 NLB Winter	13.11.12올림픽공원 -14.1.18우리금융아트홀	CJ 블레 이즈		₩5,000,000	₩20,000,000	LOL Champions와의 연계 시스템
워크래프트3	MAINSQUARE배 W3 리그	알 수 없음	알 수 없음	후양시앙	₩1,500,000	₩2,500,000	MAINSQUARE의 이벤트전
스타2	2013 HOT6 Cup Last Big Match	13.12.4 -12.8	세종대학교 대양홀	정운종	₩20,000,000	₩44,000,000	해외 대회 시드가 폐지되고, 스타리그를 포함하여 국내에서 열린 메이저 대회의 우승자 넷과 준우승자 넷이 출전
스타2	SK텔레콤 스타크래프트2 프로리그 2014	13.12.29 -14.8.9.	시즌 결승전 : 넥슨 아 레나 / 플레이오프 결 승 : 세빛섬	최종우승 KT		₩165,000,000	플레이오프 ₩70,000,000(우승 ₩50,000,000 준우승 ₩20,000,000/라운드 우승 ₩15,000,000, 준우승 ₩5,000,000)
LOL	2013 세계 청소년 마인드 스포츠대회 초청 전	13.12.27 -29.	강릉영동대학교 체육관	SKT S승	₩15,000,000	₩15,000,000	전세계 20개국에서 모인 5백 명의 바둑, 체스 플레이어들을 포함해 약 3천명의 청소년들이 참가
LOL	GIGABYTE 챌린저 아레나		온라인대회		₩500,000	알 수 없음	배틀로얄 방식의 연승전 대회 1승 : 25만원 2승 : 50만원 3승 : 50만원 AND 명예의 전당 입성
카운터 스 트라이크 온라인	월드챔피언십(crowc)	12.7 -12.9	강남 곰TV스튜디오		₩27,500,000	₩44,000,000	배틀로얄 방식의 연승전 대회 1승 : 25만원 2승 : 50만원 3승 : 50만원 AND 명예의 전당 입성
피파온라 인3	EA SPORTS 피파온라인3 챔피언십 2013	13.12.28 -14.3.8.	넥슨아레나	개인-김민 제 / 팀 / -Major	₩30,000,000 전 -₩210,000,00		넥슨 스폰서십 리그'는 국내 프로팀 발굴 및 양성을 취지로 마련된 총 3억 원 규모의 '도타 2' e스포츠 대회로, 총 3개 시즌으로 진행되며, 각 시즌 우승팀에게는 장기적인 프로활동에 필요한 '숙소', '장비' 등을 마련하는 데 사용할 수 있는 후원금이 연간으로 제공됨
도타2	넥슨 스폰서십 리그 시즌3	14.1.4 -2.15	강남 곰TV스튜디오	Team Zephyr	₩60,000,000	₩74,000,000	동시 시청자 2만4천명, 네이버 검색어 순위 상 위권
스타1	제 9차 픽스 소닉 스타리그	14.1.4 -3.15.	광운대학교 대강당	김택용	₩8,000,000	₩14,000,000	한국 지역 상금 상승 ₩20,000,000 -> ₩70,000,000
스타2	2014 HOT6 GSL Season 1	14.1.15 -4.5.	강남 곰TV스튜디오	주성욱	₩70,000,000	₩176,300,000	

종목	대회명	기간 (시작일-종일)	개최지(결승전)	우승자/팀	우승상금	총상금	기타사항(특이점 등)
스타2	ESTVCUP Season1	14.1.18 -2.9.	영등포 ESTV 스튜디오	장현우	₩2,000,000	₩3,000,000	GSL 코드S방식의 3전2선승제 16강 듀얼토너먼트 형식으로 진행
사이퍼즈& 던전 앤 파이터	액션 토너먼트 2013-2014 Winter	14.1.6 -2.24	웅산 e스포츠 스타디움	비고	알수없음	알수없음	온게임넷에서 중계한 마지막 리그. 던파단체전-왕의귀환/개인전-정상전/사이퍼즈-필승
모두의마블	전국민 모두의마블 대회	14.1.30 -2.27				₩100,000,000	엠재경-최경아팀 1회우승
도타2	코리아 도타 2 리그/시즌 1	14.2.16 -4.12.	넥슨아레나	M V P Phoenix	₩5,000,000	₩7,000,000	연속 승리당 ₩1,000,000원씩 추가 상금
스타1	몬스터점 스타크래프트 파이널 포	14.2.5.	넥슨아레나	홍진호	상금없음	상금 없음	유스트림에는 3만명에 가까운 인원들이 몰렸고 다음 14.2.5에도 3천명이 넘는 인원 몬스터점 사이터는 방송 2시간 반 만에 (오후 9시30분) 동시 접속자 수 4만2천명을 돌파
카트라이더	2014 카트라이더 리그 시즌 제로	14.2.8 -3.29	넥슨아레나	서한-퍼플 모터스 포트	₩24,000,000	₩48,000,000	이벤트 대전의 형식으로, 실제 레이싱 전주가 감속으로서 리더를 맡고 레이싱 모델이 매니저로 함께 참여하는 등의 변화된 형태를 가짐
LOL	HOT6 LOL 아마추어 챌린지 Ladies	14.2월 -3월	웅산 e스포츠 스타디움	Grace	₩4,000,000	₩8,000,000	이벤트 리그, 1회에 그침. 맹솔지, 조은나래 등 버프걸 참여에도 이슈가 되지 못함(같은시기 열린 아프리카 레이드스 리그는 큰 이슈가 됨)
스타1	위메프 GOM 클래식 시즌4	14.2.16 -3.16	강남 곰TV스튜디오	구성훈	₩10,000,000	₩16,500,000	
LOL	LoL 마스터즈 2014	14.2.13 -6.8.	고려대학교 화정체육관	Samsung Ozone	₩50,000,000	₩100,000,000	
스타2	SK텔레콤 스타크래프트2 프로리그 2014시즌 종족 최강전	14.2.17 -2.18	넥슨아레나		알수없음	알수없음	
LOL	빅파일 배틀로얄 시즌 3	14.2.13 -3.7.		여정-퍼제여	성 부	₩16,000,000	매경기 승리팀에게 ₩2,000,000 지급
서든어택	서든챔스2013 그랜드파이널	14.2.9 -3.1.	올림픽공원 올림픽홀	/남성-1st-W10,000,000 generation/ 남 성 부	₩30,000,000		
LOL	빅파일 NLB Spring 2014	14.3.3 -5.17	상명대학교 상명아트센터	CJ Entus Frost	₩5,000,000	₩20,000,000	

종목	대회명	기간 (시작일-종일)	개최지(결승전)	우승자/팀	우승상금	총상금	기타사항(특이점 등)
LOL	HOT6 Champions Spring 2014	14.3.12 일산 KINTEX 제2전시 -5.24 장			₩80,000,000	₩270,000,000	롤챔스 최초로 결승이 아닌 8강부터 전좌석 유료화를 진행. 긴 현장 대기시간을 줄이기 위함이라고. 가격은 3천원, 1인2매까지 구매가능하며 전좌석은 예매로 판매
워크래프트3	Moon Challenge	14.3.18	강남 금TV스튜디오			₩3,000,000	장재 호의 군입대문에 열린매치 이벤트매치였지만 장재 호와 장지한 선수의 유망세때문에 화자됨. 3세트 경기, 각 경기 승리 시 100만원
도타2	도타2 스타레더	14.3.22 -29	강남 금TV스튜디오	M V P Phoenix		₩209,000,000	4강 이전은 방송되지 않았다.
하스스톤	하스스톤 인비테이션셔널	14.3.20 -5.6	용산 E-Sports Stadium	세비즈	₩11,000,000	₩23,000,000	
도타2	코리아 도타 2 리그/시즌 2	14.4.27 -6.29.	넥슨아레나	M V P Phoenix	₩5,000,000	₩7,000,000	연속 승리당 ₩1,000,000원씩 추가 상금, DOTA TV 티켓 \$.99달러에 팔
워크래프트3	WTL Season3	14.4.8 -8.26		Lof	₩1,000,000	₩200,000	마지막 워크래프트3 국내리그, 개인팬들의 서비스로 치루어졌다
스타2	2014 HOT6 GSL Global Tournament	14.4.19 -4.26	강남 금TV스튜디오	주성욱	₩8,140,000	₩19,800,000	
스타2	2014 HOT6 GSL Season 2	14.4.9 -6.28	강남 금TV스튜디오	김도우	₩70,000,000	₩176,300,000	
스타2	ESTV CUP Season2	14.1.18 -2.9.	영등포 ESTV 스튜디오	송병구		₩3,000,000	이벤트대회
서든어택	립톤 SA 챔스 2014 섬머	14.5.19 -8.30	강남 금TV스튜디오	울산클랜	₩10,000,000	₩240,000,000	
블레이드 앤 소울	네네치킨배 Blade & Soul 비무제 : 임진록	15.5.31 -6.21	용산 e스포츠 스타디움	이상준			이벤트대회
월드오브 탱크	WGL APAC 시즌2	14.5.13 -7.19	용산 e스포츠 스타디움	ARETE	₩66,000,000	₩102,850,000	최종전은 2일간 아시아 최강팀을 선정
Xbox360 키넥트 스포츠 육상/오델 로/프리스 타일2/마 구마구/차 구마구/마 구마구/다 함께 볼 공용	제10회 전국 장애학생 이스포츠대회	14.9.2 -9.3	서울시 양재동 더케이 서울호텔		확인불가	알 수 없음	특수학교 특수학급 장애 학생, 일반학생, 학부모, 지도교사 등 641명

종목	대회명	기간 (시작일-종일)	개최지(결승전)	우승자/팀	우승상금	총상금	기타사항(특이점 등)
LOL/스타							
2 / 하스 스톤 / 피파온라인3	KCLG 2014	14.5.10 -9.2	역삼 위메프 w카페	하스스톤 200만	알 수 없음	알 수 없음	대학생이 주최한 대학생 아마추어 리그
LOL	IT ENJOY NLB Summer 2014	14.6.10 -8.9.	광운대학교동해문화예술회관	SKT T1 K	₩5,000,000	₩20,000,000	
카운터 스트라이크 온라인	더 챌린지	14.6.21 -8.23.	강남 곰TV스튜디오	프로젝트 kr	₩15,000,000	₩20,000,000	
LOL	HOT6IX Champions Summer 2014	14.6.18 -8.16	부산 해운대 해수욕장 특설 야외 경기장	KT Rolster Arrows	₩80,000,000	₩250,000,000	
스타2	SanDisk SHOUTcraft Invitational	14.6.5 -6.8.	온라인 진행	김준호	₩4,950,000	₩11,000,000	
스타1	콩두 스타즈 파티	14.6.9.	용산 이스포츠 스타디움	확인불가	알 수 없음	이벤트매치	
하스스톤	하스스톤 한중 마스터즈	14.6.22 -7.27	용산 이스포츠 스타디움	ZengGuo yi	₩22,000,000	₩5,940,000	
피파온라인3	EA SPORTS 피파온라인3 챔피언십 2014	14.6.19 -8.18	넥스아레나	김정민 / comeon	개인전 -₩52,400,000 팀전 -₩30,000,000 / 팀전 -₩127,200,000 -60,000,000 0	179600000	
LOL/피파3/포코광/다함께불꽃/안드러너/하스스톤	가족이스포츠페스티벌	14.6.7 -6.8	용산 아이파크몰 1층 광장	확인불가	알 수 없음		
던전앤파이터&사이퍼즈	액션토너먼트 2014 Summer Season	14.6.30 -8.29	영등포 ESTV 스튜디오		₩300,000,000	e스포츠 사상 최초 전 경기 유료 티켓 판매	
스타2	2014 HOT6 GSL Season 3	14.7.16 -10.4	강남 곰TV스튜디오	이신형	₩70,000,000	₩176,300,000	
스타2	MSI 2014 Woman Starcraft II League	14.05.24 -06.14	영등포 콘두스튜디오	김가영	₩3,000,000	₩4,000,000	여성부리그
도타2	코리아 도타 2 리그/시즌 3	14.8.3. -10.5	넥스아레나	M V Phoenix	₩5,000,000	₩7,000,000	연속 승리당 ₩1,000,000원씩 추가 상금

종목	대회명	기간 (시작일-종일)	개최지(결승전)	우승자/팀	우승상금	총상금	기타사항(특이점 등)
스타2	스타크래프트2 한-일 친선전	14.8.23	온라인				친선전
더 킹오브 파이터즈 M for Kakao	KOF M 배틀 토너먼트	14.8월하이원리조트		W1,500,000	알 수 없음		모바일게임 최초로 e스포츠 정규리그
카트라이더	넥슨 카트라이더 리그 배틀 로얄	14.9.27 -11.29.	넥슨아레나	유 베 이스 알스타즈	₩30,000,000	₩68,000,000	
서든어택	2014 Fall 서든어택 챔피언스리그	14.9.22 -10.13	강남 곰TV스튜디오	울산클랜	₩10,000,000	₩16,000,000	
스타2	2014 KeSPA Cup	14.9.11 -9.14	넥슨아레나	주성욱	₩30,000,000	₩80,000,000	
LOL	리그 오브 레전드 2014 시즌 월드 챔피언 십(롤드컵)	14.9.18 -10.19.	엑스포 컨벤션 센터/8강 : 부산 BEXCO/4강 시 화이트0 : 서울 올림픽 체조 경기장/결승전 : 서울 월드컵 경기장	삼성 갤럭시 2,343,000,000	₩1,100,000,00	₩	세계최대의 LOL축제, Imagine Dragons내한. 미 숙한 운영으로 크게 질타 받음, 국내 개최를 약 속했지만 16강 분산개최로 지탄받음
스타2	WECG 한국대표 선발전 STARCRAFT II ULTRA	14.9.29 -10.21	넥슨아레나	김대업	₩6,000,000	₩10,000,000	1-3위 WECG 그랜드 파이널 출전
스타2	WECG 한국대표 선발전 ULTRA STREET FIGHTER FIGHTER IV	14.9.24 -10.1	넥슨아레나	이충곤	₩1,000,000	₩1,500,000	1위 WECG 그랜드 파이널 출전
더 킹오브 파이터즈 M for Kakao	ULTRA STREET FIGHTER IV	14.9.21.	넥슨아레나	한 Infiltration	₩5,500,000	₩16,500,000	
파이터즈 M for Kakao	게임캐스트 KOF M 배틀 토너먼트' 시즌2	14.09.27 -14.10.18	신한이노플렉스	배지민 민경호 고경돈	₩1,500,000	₩2,500,000	
도타2	코리아 도타2 리그 / 시즌4	14.8.3. -10.5	넥슨아레나		₩20,000,000	알 수 없음	연속 승리당 ₩1,000,000원씩 추가 상금, DOTA TV 티켓 \$8.99달러에 팔

종목	대회명	기간 (시작일-종일)	개최지(결승전)	우승자/팀	우승상금	총상금	기타사항(특이점 등)
서든어택	2014 마운틴투 서든어택 챔피언스리그 윈터	14.10.20 -진행중	강남 금TV스튜디오		알 수 없음	₩220,000,000	
카운터 스				프로젝트			
트라이크	더 챌린지 시즌2	14.10.4 -11.22.	강남 금TV스튜디오	kr	₩15,000,000	₩20,000,000	
오라인							
A.V.A 온라인	A.V.A 오픈챌린지 리그	14.10.5 -11.16	강남 금TV스튜디오	clanHeat, White	₩10,000,000	₩20,000,000	
도타2	WECG 한국대표 선발전 DOTA 2	14.10.27 -11.4	넥슨아레나	M V P Phoenix	₩5,000,000	₩7,000,000	1,2위 WECG 그랜드 파이널 출전
하스스톤	WECG 한국대표 선발전 HEARTHSTONE	14.10.27 -10.28	인벤방송국 스튜디오 박종철		₩3,000,000	₩4,500,000	1-3위 WECG 그랜드 파이널 출전
블레이드 앤소울	Blade & Soul 비무제 : 한국 최강자전 I 한·중 최강전	14.10.23 -11.22	용산e스포츠타디움/성남공공지원센터/결승-부산영화의전당	한국-₩20,000,000/한중-₩80,000,000			
LOL/스타							
2/카트라이더/피파	전국체육대회 이더/피파	14.10.29 -1.30	제주대학교 체육관	아라캤퍼스	알수없음	알 수 없음	이스포츠는 동호인 종목으로 참가
온라인							
LOL/하스							
스톤/스페셜 포스/스							LOL-₩34,000,000/하스스톤-₩10,000,000/스페셜 포스-₩5,000,000/스페셜 포스-₩5,000,000/모두의마블-₩5,000,000/윈드러너-₩5,000,000
페셜포스 제6회	대통령배 아마추어 이스포츠대회	14.10.3 -10.5	천안시 천안삼거리공원		알 수 없음	₩64,000,000	
2/모두의마블/윈드러너							
스타2	2014 HOT6 CUP: Last Big Match	14.11.18 -12.7	동대문 디자인플라자	김유진	₩20,000,000	₩36,250,000	금TV 스튜디오가 아닌 동대문에서 경기 실시
LOL	2015 LOL 챔피언스 코리아	14.11.17 -11.22.	부산 벡스코		알수없음	알 수 없음	시드 선발전
LOL/스타							
2/스페셜 포스/카트라이더/키넥트스	제1회 세계 장애인 이스포츠대회(2014 leSA World Championships)	14.11.5 -11.7	서울시 상복구키넥트스 경동고등학교 체육관(대회장) 성북구청하고 모두의마블(신포지엄 총회)한국 우승		알 수 없음		세계 11개 국가 대표선수 및 임원, 심판, 자원봉사자 등 200여명(한국, 미국, 네덜란드, 태국, 베트남, 싱가포르, 말레이시아, 네덜, 필리핀, 산마리노, 타지키스탄)
포츠/역전							
맞짱타구K							

종목	대회명	기간 (시작일-종일)	개최지(결승전)	우승자/팀	우승상금	총상금	기타사항(특이점 등)
히어로즈 오브 스톰	ZOTAC HEROES ARENA	14.11.8 -11.29	알 수 없음	TNL	₩1,000,000	₩1,500,000	7전 4선승
		14.11.1 -11.23	영등포 봉두 스튜디오	김가영	₩3,000,000	₩4,000,000	여성부리그
스타2	MSI 2014 Woman Starcraft II League	14.11.1 -11.23	부산 벡스코 G Star행배제민, 민경호, 고경근 사장	알수없음	알 수 없음		배틀토너먼트 시즌 1,2 우승자들끼리의 경선으로 진행

2) 국제대회

종목	대회명	기간 (시작일-종일)	개최지(결승전)	우승자/팀	우승상금	총상금	기타사항(특이점 등)
LOL	North American LCS Playoffs	13.8.30 - 9.1	미국 시애틀	C9	\$50,000	\$100,000	해외대회
LOL	Season 3 World Championship	13.9.15 -10.4	미국	SKT T1	\$1,000,000	\$2,050,000	
LOL	Spring Promotional Qualifier	13.08.30 -09.01	미국	Complexity gaming	\$20,000	\$30,000	
스타2	Dreamhack Open : Bucharest 2013	9월 14~15일	부쿠레슈티	운영서	\$9,200		
스타2	WCS AM S03	13.9.16 -10.20	산타모니카 레드볼 스튜디오	최성훈	\$20,000	\$80,000	해외대회 한국인끼리 결승 우승
스타2	WCS EU S03	13.9.3 -10.6	독일 쾰른 ESL 스튜디오	문성원	\$20,000	\$80,000	해외대회 한국인끼리 결승 우승
LOL	LACL	13.10.7 -12.15	알 수 없음	Team Coast	\$10,250	\$35,000	LCS 하부리그 북미대회, 8주간 개최
스타2	IEM8NewYork	13.10.10 -10.13	뉴욕	이승현	\$10,000	\$25,000	외국인 선수 Naniwa 준우승
철권	철권 태그토너먼트 2 글로벌 챔피언십'13	13.10.26	한국	Saint(한국)	\$10,000	알 수 없음	
스타2	2013 WCS Season 3 Finals	13.10.25 -27	캐나다 토론토	백동준	\$40,000	\$150,000	

종목	대회명	기간 (시작일-종일)	개최지(결승전)	우승자/ 팀	우승상금	총상금	기타사항(특이점 등)
미국 캘리포니아 주							
스타2	2013 WCS Global Finals	11.8-9	오렌지 군 에너하임 시 에너하임 컨벤션 센터 C관	김유진	\$100,000	\$250,000	하위권의 반란, 이제동의 준우승,
스타2	HomeStory Cup VIII	13.11.14 -11.17	독일 Krefeld	윤영서	\$10,000	\$25,000	
스타2	Red Bull Battle Grounds New York City	13.11.23 -11.24	미국 뉴욕	원이삭	\$20,000	\$50,000	
LOL	IEM Season VIII - Cologne	13.11.23 -11.24	독일 ESL Studio	Gambit			
				Gaming			
				프로 / \$18,000 프로			
				Copenha / \$17,500 아 gen Wolves	\$80,000	\$80,000	프로 \$50,000 / 아마 \$30,000
				스타2 김 준호 / LOL 프 로 스타			스타2 \$25,000 / LOL 프로 \$50,000, 아마 \$20,000
스타2/ LOL	IEM Season VIII - Singapore	13.11.28 -12.1	싱가폴	Invictus 2\$10,000/LOL Gaming 프로\$25,000아 아마 마\$10,000 CGA LEGEND s	\$95,000		
스타2	Dreamhack Winter 2013	13.11.28 -11.30	스웨덴	윤영서	\$30,490.11	\$76,261.55	500,000 SEK 스웨덴 화폐단위로 지급

종목	대회명	기간 (시작일-종일)	개최지(결승전)	우승자/ 팀	우승상금	총상금	기타사항(특이점 등)
크리켓							
FIFA14/ LOL/ 스타2/ 스트리트 파이터IV/ 워크3/ 월드오브 탱크	WCG 2013	13.11.28 -12.1	군산 컨벤션 센터		\$50,000	\$177,000	마지막WCG, 온라인, 모바일 게임 위주로 전환했다 가다시PC게임으로 전환함, 게임도중네트워크상태 가 굉장히 좋지 않았음, 장재 호 준우승(장재 호의 중국 내 인기는 중국 선수보다 훨씬 많다함)
스타2	ASUS ROG Northcon 2013	13.12.6 -7	독일 Neumünster	이제동	\$10,000	\$25,000	
스타2	Acer Teamstory Cup Final	13.12.15 -16	독일 온라인 대회	Team Acer	알 수 없음	\$20,000	
LOL	Battle of the Atlantic	13.12.14 -22.	독일 ESL Studio	북미5팀	\$25,000	\$50,000	북미 vs 유럽 대회
LOL	EU LCS	14.1.14 -4.3.	Germany MMC Studio	Sk Gaming	\$50,000	\$100,000	
스타2	IEM 8 : Sao Paulo	14.1.29 -2.1	브라질 상파울로	김준호	\$10,000	\$25,000	
스타2	ASUS ROG Winter 2014	14.1.31 -2.1	핀란드 헬싱키	강초원	\$10,000	\$25,000	
스타2	2014 WCS America Season 1	14.1.22 -4.13	독일 쾰른	고석현	\$25,000	\$140,600	기존 주관 방송사가 WCS AM을 포기하여 독일 에서 개최
스타2	2014 WCS Europe Season 1	14.1.21 -4.13	독일 쾰른	장민철	\$25,000	\$140,600	
LOL	EU LCS 2014 Season	14.1.14 -8.17	독일 쾰른 MMC Studio	Spring-F natic/Su mmer-Al liance	Summer, Spring 각각 \$50,000	Summer, Spring 각각 \$100,000	
LOL	NA LCS 2014 Season	14.1.17 -8.31	미국 Los Angeles Stage 22 Manhattan Beach	loud9/Su mmer-T eam SoloMid	Summer, Spring 각각 \$50,000	Summer, Spring 각각 \$100,000	

종목	대회명	기간 (시작일-종일)	개최지(결승전)	우승자/ 팀	우승상금	총상금	기타사항(특이점 등)
LOL	2014 League of Legends Japan League Winter Season	14.2.9 -3.30	Japan	Rascal Jester	\$845	\$1,690	
스타2	IEM Season VIII - Cologne	14.2.13 -2.16	독일 Cologne	송현덕	\$10,000	\$25,000	
스타2/LOL	IEM 8 : World Championship	14.3.14 -3.16	폴란드 Katowice	스타2-김유진/LOL-KT Rolster Bullets	스타2-\$100,000/LOL-\$60,000	스타2-\$100,000/LOL-\$150,000	
LOL	리그 오브 레전드 올스타 2014	14.5.8 -5.11.	프랑스 파리 르네-제네르	SKT T1	\$50,000	\$50,000	
스타2	2014 WCS America Season 2	14.1.22 -4.13	미국 Los Angeles ESL Studio	양희수	\$25,000	\$140,600	
스타2	2014 WCS Europe Season 2	14.4.29 -7.6	독일 쾰른 ESL Studio	손석희	\$25,000	\$140,600	
스타2	Lone Star Clash 3	13.5.3 -5.4.	미국 텍사스	이제동	\$7,500	\$15,000	
스타2	HomeStory Cup IX	14.6.5. -6.8.	독일 Krefeld	윤영서	\$10,000	\$25,000	
도타2	MSI Beat IT 2014	14.6.2 -11.2	타이완	virtus.pro	\$25,000	\$50,930	도타TV \$6.99 판매
스타2	2014 DreamHack Open : Summer	14.6.14. -6.16	스웨덴 Jönköping	윤영서	\$10,000	\$25,000	
스타2	2014 MLG Anaheim	14.6.20 -6.22	미국 애너하임	조성호	\$15,000	\$40,000	
스타2	2014 WCS America Season 2	14.7.21 -10.12	미국 Los Angeles	최지성	\$25,000	\$140,600	
스타2	2014 WCS Europe Season 2	14.7.29 -10.5	독일 쾰른	문성원	\$25,000	\$140,600	
스타2	IEM Season IX - Shenzhen	14.7.16 -7.20	중국 쉘렌	윤영서	\$10,000	\$25,000	
스타2	2014 DreamHack Open: Valencia	14.7.18 -7.19	스페인 발렌시아	이예훈	\$10,000	\$25,000	
도타2	The International 2014	14.7.8 -7.21	미국 Newbee	미국 Newbee	\$5,028,121	\$10,930,698	도타2 유저 무료/비유저 \$9.99

종목	대회명	기간 (시작일-종일)	개최지(결승전)	우승자/ 팀	우승상금	총상금	기타사항(특이점 등)
격투게임 종합대회	Evolution Championship Series 2014	14.7.11 -7.14	Westgate Las Vegas Resort & Casino	비고		\$62,050	입장료 10 - 15달러, 초기에는 캘리포니아에서 소규모 개최 하지만 규모가 커지며 현재는 라스베이거스 호텔을 통째로 빌림
스타2	Gfinity G3	14.8.2 -8.3	영국	Bunny	\$16,000	\$30,000	WCS 역사상 첫 비한국인 우승
스타2	2014 Taiwan Open	14.8.8 -8.9	타이완	Sen	\$10,000	\$25,000	WCS 역사상 두번째 비한국인 우승
스타2IEM Season IX - Toronto		14.8.28 -8.31	캐나다 토론토	이영호	\$10,000	\$25,000	
스타1콩두컴퍼니 Starz Party in China		14.8.17	중국 상하이 엑스포 엑스포 파빌리온		알 수 없음	알 수 없음	이벤트전
스타2 2014 Red Bull Battle Grounds : Detroit		14.8.22 -8.24	미국 디트로이트	최상훈	\$10,000	\$25,000	
하스스톤 World E-sport Championships 2014		14.9.5 -9.7	중국 항저우	Tidesoft me	\$ 32,500	\$63,375	
스타2 2014 DreamHack Open: Stockholm		14.9.26 -9.27	스웨덴 스톡홀름	강민수	\$10,000	\$25,000	
LOL 리그 오브 레전드 2014 시즌 월드 챔피언 십(롤드컵)		14.9.18 -10.19	16강 : 타이페이 NTU 스포츠허, 싱가포르 엑스포 컨벤션 센터/8강 : 부산 BEXCO/4강 : 서울 올림픽 체조 경기장/결승전 : 서울 월드컵 경기장	삼성 갤럭시 화 이트	\$1,000,000	\$2,130,000	세계최대의 LOL 축제, Imagine Dragons내한
스타2HomeStory Cup X		14.11.13 -11.16	독일 Krefeld	원익석	\$10,000	\$25,000	
스타2Blizzcon - 2014 WCS Global Finals		14.11.1 -11.8	미국 애너하임	이승현	\$100,000	\$250,000	SBS 8시 뉴스에 우승한 이승현 인터뷰 나눔
하스스톤/ 히어로즈 오브스톤	Blizzcon	14.11.7 -11.8	미국 애너하임	Firebat	\$100,000	\$250,000	히어로즈 오브 스톤은 이벤트전, EG&C9 결승전 C9 우승
스타2MSI Beat IT 2014 Final		14.11.1 -11.2	타이완 타이베이	강민수	\$10,000	\$26,000	
하스스톤/ 도타2/카 운터스트 라이커/스 타2	2014 DreamHack Winter	14.11.27 -11.29	스웨덴 Jönköping	비고		\$25,000	도타2-EG/카운터스트라이커-LDLC/스타2-박지 수/스타2 우승상금 \$10,000, 총상금 \$25,000

종목	대회명	기간 (시작일-종일)	개최지(결승전)	우승자/ 팀	우승상금	총상금	기타사항(특이점 등)
도타2/스타2/스 타2/스트 리트파이 터/철권테 그/하스스 톤	The 6th e-Sports World Championship Baku 2014	14.11.12 -11.16	Baku Azerbaijan CrystalHall	종합우승 대한민국		\$100,000	도타2-중국/스타2-한국(주성욱)/하스스톤-튀니 지(Amine ben Messaoud/스트리트파이터-한국 (이선우)/철권테그-한국(김현진)/스타2여성-중 국(Xue Ma)/철권테그-러시아(Sofia Degay)

2. 집단표적면접(FGI) 응답

2.1. 목적

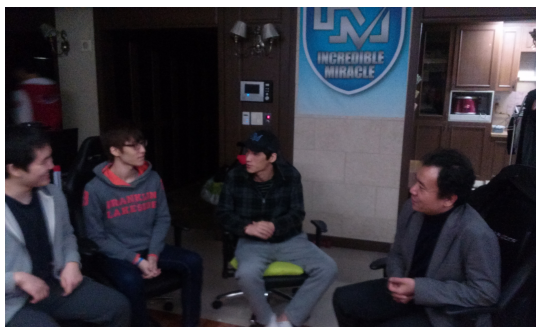
- 본 표적집단면접(FGI)의 실시목적은 이스포츠 실태조사를 통해 나타난 결과에 대한 심층적 해석 및 정량적으로 측정할 수 없는 이스포츠 문화에 대한 이용자들의 견해 청취가 주된 목적임.

2.2. 면 접 개 요

- 실시일시: 2014년 12월 3일(커뮤니티)/12월 4일(프로 및 아마추어 게이머)
- 참가자
 - 커뮤니티(5명): PGR21 회원(LoL 및 스타크래프트 팬)
 - 아마추어 게이머(3명): 김한별 선수 외 2인
 - 프로게이머(3명): IM 게임단 감독 및 프로게이머 2명

2.3. 질 문 내 용

- 설문조사 내용을 토대로 심화 질문을 위주로 진행함



<그림> FGI 실시장면 사진

2.4. 분석 결과

1) 프로 이스포츠 선수 FGI

- 선수활동시작 연령
 - 전: 꾸준히 게임을 해오다가 온게임넷 대회에 4위 입상 이후 감독님에 의해 발탁. 20살
 - 이: 17살부터 시작하여 18살에 게임단 입단
- 아마추어와 프로의 차이
 - 요약: 스타2의 경우는 벽이 엄청 크게 느껴지지 않지만 롤의 경우는 혼자 하는 경우와 팀원이 하는 경우가 달라서 롤이 오히려 차이가 더 크고 어렵게 느껴짐
- 우리나라의 코칭시스템
 - 요약: 해외에서 따라올 수 없는 시스템이 잘 구현되어 있음
 - 감: 팀마다 다르겠지만, 선수의 장단점을 잘 찾아내고, 특히 단점의 극복을 위해 어떤 노력을 해야하는지 고민. 선수들마다 다른 성격이나 마인드를 게임 내적인 문제 뿐만 아니라 개인사적 문제까지 확장하여 도움을 주려고 노력. 한국적인 우리성 정서를 이용하여 가족, 형제의 측면에서 접근하여 문제 해결을 꾀한다. 외국의 경우에는 정서적 노력을 통한 해결이 힘들기에 국내의 경우 정서적 노력을 통해 좋은 결과를 낼 수 있는 것.
 - 이: 경기에 관해선 코칭스태프와 얘기하며 상황상황에 대한 판단력을 기를 수 있고 경기 외적인 측면에선 마음챙김 등의 좋은 효과를 얻는다.
- 연습에 임하는 자세/ 프로와 아마의 연습 차이, 연습량
 - 요약: 생계와 직결되는 문제임과 동시에 한국 선수들은 연습을 통해 경쟁이 붙게되어 점점 더 열심히 연습에 임한다. 프로의 경우는 아마와 달리 다 같이 하기 때문에 경쟁이 붙어 더욱 열심히하고 잘하는 사람의 경기를 계속 보면서 부족한 점을 고쳐나간다. 팀에서는 8시간 정도의 연습량을 잡고 그 이상은 추가적으로 개별 연습을 하게됨
 - 감: 프로팀 입단을 통해서 본인의 부족함을 알게 되고 본인보다 잘하는 선수가 열심히 하는 것을 보고 더 열심히 하게 된다.
- 연습을 하다보면 소진되는 정신적 에너지
 - 요약: 재미를 위해서 게임에 임하다보니 간혹 졸리거나한 상황 외에는 문제가 생기지 않는다.

● 슬럼프에 대처하는 자세

- 전: 남들보다 게임 시작이 빨라서 애초에 상위 수준에 있었는데 새로 유입되는 선수들이 빠르게 성장하며 본인의 성장 수준을 따라잡으며 리그가 전반적으로 상향평준화되는 현상. 꾸준히 연습을 통해서 차이를 줄이지 않으려함.

● 프로게이머에게 (피지컬)나이란?

- 전: 롤은 피지컬이 크게 중요하지 않은 게임이고, 팀워크와 판단력이 제일 중요하다

● 선수 생활을 한다면 얼마나 정상급에 머물 수 있을 것인가?

- 전: 적어도 1년 정도는 최상위에 있을 것 같고, 얼마나 오랫동안 유지 될지는 개개인의 연습 문제로 연결될 것이다

● 이스포츠 선수의 급여와 생활

- 전: 기업팀이 아니기에 급여에서 어려운 부분이 많다. 받을때도 못 받을 때도 있지만. 전반적으로 만족스러움
- 감: 후원사가 없을 경우에는 개인 사비로 운영하고, 월 1200~2000까지도 소요됨.

● 새로운 선수 모집 방법

- 감: 선수들한테 추천을 받는 경우가 많은데 실력도 실력이지만 면접도 보고 실제 생활도 해보면서 그 친구에 대해 더 많이 알아보고 실력 보다는 의지를 염두하게 된다.

● 프로게이머는 사회성이 떨어진다?

- 감: 어렸을 때부터 게임을 하면서 학교를 끝까지 못마치고해서 사회적 상호작용의 기회가 적어 사회성이나 예의 없는 선수들이 많은 편. IM에서는 엄하게 가르치며 훈육한다. 롤이라는 팀 게임 특성상 상호간 커뮤니케이션이 지속적으로 발생하기에 사회성을 발달시키는 것이 상당히 중요하다.

● 롤이 리그를 거치면서 발전하고 있는가?

- 요약: 팬문화, 방송 시스템 등이 발전하고 선수 연봉 문제 등이 해결되는 등 이스포츠 전반적인 상황이 발전하고 있다. 점점 선수들이 안정적으로 게임에 임할 수 있는 환경이 구축되어 가는 중

● 섯다운제/ 중독법

- 감: 이승현 선수 사례
- 감: 온라인 대회가 상당히 많은데 북미나 유럽 시간에 맞춰야 하기에 다른 계정으로 접속을 하거나 참석을 못하는 경우가 분명히 존재함. 중독법은 지금 제도적 결정권을 가진 기성 세대가 게임에 대한 이해가 떨어져서 이런 정책을 펼치는 것으로 보인다. 다양한 분야에서 노력해서 이스포츠의 발전을 꾀하려면 규제를 풀고 돈이 모일 수 있도록 상황을 만들어야한다. 기업이 후원을 통해 이스포츠가 발전하려고해도 제도적인 규제로 인해 이스포츠가 수익사업의 모델이 되지 못하고, 그로 인해 발전이 늦고 있다. 이스포츠를 통해 MD 사업, 스트리밍사업, 유료좌석 등 분명한 수익 모델을 만들고 발전해 나가면 웬만한 스포츠 보다 더 수익성이 뛰어날 수도 있다.

● 미래 게이머 생활을 하면서 이스포츠 산업의 발전상은?

- 이: 긍정적으로 생각, 시설과 선수 처우도 개선되어가고 있음
- 감: 이스포츠가 한 사람의 생애 있어서 꾸준히 이어갈 수 있는 스포츠가 아닌 것은 분명함. 선수 생활 이후 무엇을 할지가 필요함. 프로게이머 생활을 할 경우 일반인 보다 게임 산업에 관한 정확하고 발전된 인사이트를 가질 수 있음. 그런 정보를 통해서 전문인력으로 분명히 발전할 수 있는 능력을 갖게됨. 선수생활 동안 배운 실무적 능력에 기본적인 공부만 더해진다면 관련 업계 발전에 소중한 인재로 성장할 수 있을 것.

● 정부가 도와줬으면 하는 점

- 전: 군과 관련해서 연계해서 해결해 줄 수 있는 시스템이 필요
- 감: 롤이라는 게임 특성상 군대의 분대 전투와 유사한 양상을 갖기에 군대와 역을거리가 많을 것. 정책 결정권자들이 이스포츠에 대해 갖는 안 좋은 인식 개선 필요

2) 아마추어 선수 FGI

- 질문내용은 관람객, 커뮤니티 설문조사를 통해 나온 결과를 바탕으로 이에 대한 심층적인 의견을 청취할 수 있는 문항들로 구성됨.

- 1) 이스포츠 일반
- 2) 선수활동 개요
- 3) 만족도 및 미래 비전
- 4) 이스포츠 정책

1) 이스포츠 일반

- 역할모델과 이스포츠 아마추어 선수 활동 계기주요요인:
 - 요약: 게임을 즐기다보니 어느새 선수 활동으로 이어짐
 - 김: 김택용 선수가 멋있어서 시작. 3년전 모 팀의 2군 숙소에서 프로게이머 연습생을 시작
 - 이: 임요환의 영향을 받았고 친한 사람들 리 재미있게 클랜을 운영하다보니 클랜 마스터의 자리에 오름
 - 류: 재밌게 게임을 하다보니 본인의 실력이 괜찮은 것을 알게 되었고 전문적으로 게임을 시작하게 됨.
- 밖에서 보는 이스포츠와 안에서 보는 이스포츠의 차이
 - 요약: 밖에서 볼 경우 긍정적 인식을 받기는 힘들다. 놀기만 하는 것 아니냐 등 부정적인 인식이 주류를 이룸
 - 김: 밖에서는 게임의 안좋은 면만 강조하는데 게이머들도 하루종일 연습해도 결과가 나오지 않고 수상실적이 없으면 스트레스 받고 어찌보면 공부보다 어려운 분야이다
 - 류: 나이가 들어갈수록 게임에 대한 부정적인 인식이 더욱 두드러짐

2) 아마추어 선수활동 개요

- 선수활동 시작 연령
 - 중등학교 시절부터 게이머에 대한 준비를 하거나 꿈을 키워나감
 - 김: 중 3때 스타크래프트1 게이머를 하고 싶다는 생각을 처음하고 고 1 시절 부터 숙소생활을 시작
 - 류: 고교시절 국산 RTS 게임 '아트록스' 프로게이머로 활동시작

- 클랜, 취미에서 프로로 전향하려는 인원들이 많은지?
 - 많이 줄어듬. 10대의 선수만 기용할 만큼 어린 선수에 대한 선호 현상이 심한데, 20대의 선수를 기용할 만큼 선수로 전향하는 인원이 많지 않다.
- 어린 선수에 대한 선호: 피지컬
 - 주요: 스타2의 경우 최전성기는 10대 중후반 인 것으로 나타남. 20대 초중반부터 손이 몸을 따라주지 않는 경우가 생김. 롤의 경우는 순간적인 판단력이 중요한 게임이라 피지컬의 영향을 덜 받음
 - 김: 어린 시절에 시작하면 고수들과 함께 연습시 실력이 최정상까지는 못가더라도 정상까지 빠른 시간내에 도달할 수 있다
 - 류: 군필 선수가 별로 없는 이유로 설명 가능
- 프로리그 진행 후 나타난 변화
 - 요약: 스포티비 전에는 리그도 별로 없고 6개월의 공백도 있었지만, 지금은 리그도 흥하며 스타2 유저가 늘어난 것이 느껴짐.
- 운영되는 클랜의 숫자 및 인원은?
 - 요약: 과거에는 128강 아마추어 대회도 할 만큼 많았으나 현재 문제 없이 운영되는 아마추어 클랜은 8개에 불과함.
 - 류: 대부분 스타2 선수들이 롤로 전향한 것과 스타1 시기와 달리 여러 게임이 시장의 파이를 나눠 먹는 것으로 보임. 롤은 스타와 같이 클랜의 개념이 없어서 유대감은 더 적은 것 같으나 단순 수로 놓고보면 3,4배 까지도 많을 것으로 느껴짐
 - 이: 클랜에서도 활동하는 숫자는 많지 않고 주 활동 멤버는 15인 정도
 - 류: 2-30 정도가 주요 활동을 하고 큰 행사시에 80여명 까지도 모임
- 스타2에서 한국 선수가 유독 강한 이유는?
 - 요약: 타국 선수들은 게임을 취미로 여기면서 하지만 국내 선수는 직업으로 삼고 아주 열심히 연습에 임한다.
- 팀 운영비 (국내)
 - 요약: 팀 운영비 사정은 넉넉하지 않다. 감독의 사비를 전용할 만큼 운영비가 부족한 현실.
 - 협회에서 운영비를 일부 받고 스폰서를 통해서 나머지 금액을 해결하는 형태
- 선수 생활의 급여 문제

- 요약: 해외의 경우는 많은 대회 출전을 통해서 상금을 타며 생활이 가능하나 국내의 경우는 프로리그로 인하여 대회 출전 기회가 적어서 급여 외 인센티브가 부족하다. 법적 기본급(최저시급) 수준의 급여를 받고 생활하는 선수가 대다수
- 외국에서 고액의 연봉을 무기로 국내의 월드엘리트 선수를 기용하려 하기에 스타 선수들이 자꾸 외국으로 빠져 나간다.
- 적은 급여로 인해 선수 생활을 반기지 않아서 선수의 절대 숫자가 부족. 이로 인해 탈퇴한 선수를 다른 팀에서 데려가는 식으로 운영하기도 한다.
- 스타 뿐만 아니라 롤 역시나 선수 수급에 문제가 있다.

● 다양한 위계의 프로/아마 선수 생태계의 필요성

- 요약: 협회 전병헌 회장님의 노력으로 프로리그 및 아마 리그를 열고 있지만 이보다 더 다양한 리그를 꾸준히 생산해 내어야 선수들의 유입을 불러올 것

● 선수로서의 만족도

- 요약: 대부분 선수 생활 이후 미래를 생각하면 비전이 밝지 않아 프로게이머 생활을 힘들어 한다.

● 선수 생활 이후 직업 선택

- 요약: S급 선수를 제외한 대부분의 선수들은 영업 관련 업무로 생계를 이어나간다. 프로 리그 경험을 통한 직업 연결 고리가 전무함.
- 김: 홍진호, 국기봉 등 일부의 선수를 제외하고는 관련 직군으로 취업에 성공하는 케이스가 적다.
- 류: 워3를 했던 선수들은 대부분 공부도 잘해서 대학 졸업 후 전공을 좇아 취업한다.

● 개발자에게 건의하고 싶은 사항

- 요약: 맵핵 문제의 해결 이전에는 절대 스타크래프트2는 성공할 수 없다.
- 김: 선수들은 뻔히 상대가 맵핵을 쓰는게 보이고 그것을 신고하더라도 제제를 가하는 등의 처리가 전무하다. 해외 서버도 국내 서버와 다를바 없으며 게임을 즐기고 싶어하는 선수도 맵핵 때문에 반감을 갖게된다
- 이: 클랜원이 맵핵을 쓰면 클랜 내부에서 매장을 시키는 등의 방법이 적용된다. 맵핵을 잡으려면 신고 모니터링 직원의 확충 또는 클랜 활동을 격려하여 자정 작용이 일어나도록 해야 한다.
- 류: 롤과는 달리 스타2는 맵핵 사용에 의한 병폐가 너무나도 크기에 선수를 하려던 선수도 게임을 그만두게 만들어버리는게 맵핵이다. 다시 선수 생활을 하려해도 결국은 다시 맵핵 때문에 게임을 그만두게 된다.

3) 정책에 대한 제언

● 고등학교 문제 해결

- 류: 게이머를 육성하려면 학교, 특히 고등학교 문제 해결이 필요하다. 인문계 고교를 진학할 경우 성적에 대한 부담으로 인해 상고, 공고를 가게되나 역시나 프로게이머 숙소 생활을 하는데 지장이 있다. 실제로 학교 문제로 입단 테스트를 못 보거나 포기하는 사례도 존재. 유일한 해결책은 용산의 디지텍고등학교이나 전학생을 받지 않는 정책으로 게이머의 편의성을 봐주지 않는 상황. 그로 인해 마지막 방법은 방송통신고등학교 뿐.
- 김: 본인 역시나 학교와 숙소가 멀어서 포기한 경험 존재
- 류: 학교 문제의 해결을 특성화고 등의 대안을 통해서 방법을 찾을 수 있을 것이다. 이런 논의의 발생만으로도 큰 발전이 될 것

● IEF의 선발 문제

- 요인: 선수 선발에 대한 구체적인 기준이나 틀이 갖추어져 있지 않다
- 김: 해외 팀에 소속되어 있다는 이유만으로 국내 기준에 잘리는 문제가 존재
- 류: 국내 선수들이 해외 팀에 들어간다고 얻을 수 있는 이익도 별로 없으나 네임밸류가 주는 문제로 선수들이 해외팀에 이름을 올리는 일이 생김. IEF, 유럽팀, 선수 개인의 명예욕 등 다양한 이유가 존재

● 아마추어의 의견을 대변할 수 있는 기구의 필요성

- 요약: 아마추어가 힘을 낼 수 있는 많은 대회를 구축하고 그 생태계를 유지해 나가야 신입 선수들의 유입과 게임 시장의 성장에 도움을 줄 수 있을 것이다.

● 프로와 아마추어의 애매한 구별이 갖는 문제점

- 요약: 프로와 아마추어의 명확한 구별이 없기에 팀 소속만으로 프로 인정을 해버리는 문제가 존재함. 그로 인해 아마추어 실력의 선수가 아마대회를 출전 조차 하지 못하는 경우 발생. 프로자격증이 존재했었으나 그 역시나 돈을 내고 갱신을 하지 않으면 모든 기록이 말소되어버리는 문제가 존재해서 프로자격증 역시나 완벽한 해결책은 아님.
- 이: 본인이 가진 능력을 해당 수준에서 가장 잘 보여줄 수 있도록 프로와 아마추어의 개념을 명확하게 나누어서 리그를 치르는 노력이 필요하다.

● 아마추어 선수 활성화 방안

- 요약: 아마추어 선수와 프로 선수의 명확한 구별을 통해 아마추어 선수들이 성장할 수 있는 토양을 만들어주어야 한다
- 이: 잘하지 못하도 재미로 클랜 활동을 하는 사람들이 많다. 그런 사람들이 계속 유입될 수 있도록 아마추어 선수들이 활동할 수 있는 생태계가 필요

함. 유명해설자가 아마추어 대회를 해설해 주는 등 아마추어 대회에 힘을 실어준다면 많은 발전을 꾀할 수 있을 것.

- 김: 프로 자격을 명확히 하고 오프라인 클랜대회를 예전처럼 꾸준히 이어나가야 많은 좋은 선수들이 유입될 것이다

● KeG의 문제점

- 요약: 지역별 실력편차로 인해서 지역별 우승자의 실력이 천지차이인 문제가 발생. 지역리그를 없애고 통합예선 구축의 필요성.
- 이: 지역에서 우승해도 전국구 수준에서는 수준이 떨어진다
- 오프라인 클랜대회도 예전처럼 꾸준히 이어나가

3) 커뮤니티 회원 FGI

- 일시 : 2014년 12월 03일 (수) 18:00-19:30 / 장소 : 토즈 (신촌 본점)
- 참석자 : PGR 21 회원 5인
- 사회 : 이장주

1) 이스포츠 일반

● 이스포츠를 ‘즐긴다.’고 하면 직접 플레이 / 본다. (직관, 매체 관람) 중 어떤 게 전형적인지?

- 하0민(스타2) : 직관이 가장 심하게 좋아한다는 느낌, 많이 관심이 있어야. 일반적으로는 플레이. 직관이 시간, 돈을 투자하는 거니까.
- 김0문(LOL) : 매체 관람. 일반과 매니아 층의 중간 정도에 있는 즐기는 수준. 스타1은 플레이어도 없고 선수도 없지만 매체를 통해 이 스포츠에 영향력을 이어감.
- 조0현(스타2) : 예전에는 직관, 플레이 다 해봤는데 지금은 게임을 안 하고 있고 매체관람만 하고 있다.
- 박0호(스타2) : 플레이 - 매체 관람 - 직관 순으로 즐기는 수준이 발전한다고 생각. 재미있어서 하다가 더 잘하고 싶어서 프로선수 경기를 매체로 관람하고 에너지를 느끼고 싶어서 직관을 한다. 모든 스포츠가 그렇듯 명장면, 슈퍼플레이에서 같이 환호하고 하는 거에서 같이 에너지를 느끼고 내가 그 자리에 있었다는 기쁨.

● 에너지를 느낀다는 게 참 재미있는 표현인데, 그럼 직관을 하게끔 하는 요소는?

- 하0민(스타2) : 유튜브로도 스포츠나 이스포츠나 다 볼 수 있는데 직관하는건 ‘열기’ (= 에너지) 를 느끼기 때문. 그 순간에 큰 재미를 느끼니까. 공연을 많이 다니다 직접 공연을 보면 더 생동감 있다.
- 조0현(스타2) : 사람 많이 모이는 거 좋아해서 월드컵 갔는데 카운트다운만 해도 흥미롭고, 사람이 많이 모이면 몰입감도 더 큰데 스타2처럼 관객이 적으면 좀 몰입감이 적은 것 같다.

● 이스포츠를 즐기는 데에 연령 변인은 없을까요?

- 조0현(스타2) : 어릴 때는 하루에 서너시간씩 열심히 했는데 요즘은 공부하고 하다보니까 전혀 안하고 있어요. 직장인이 되면 더 심해지지 않을까.
- 하0민(스타2) : 30대 선수가 있는데, 눈이 안 보인다고 하더라고요. 그런 문제도 있지 않을까

● 이스포츠 이슈: 선수의 해외팀 이적

- 백0찬(스타2) : 선수들의 해외 유입이 선수들에겐 좋은 성장 기회지만, 당국, 본토의 선수들이 놀리니까 의미 없는 일이 되는 거 같다.
- 하0민(스타2) : 이번 스타2 리그에서 한국인이 16강에 모두 올라간 것이, 해외 선수는 자유롭게 연습하는데 한국에서는 코치 다 붙여서 강도 높은 연습을 시키니까 해외선수가 이길 수 없는 것 같다.
- 김0문(LOL) : LOL같은 경우에 보면 한국선수들의 게임 운영 능력 자체가 해외 선수들에 비해 한 단계 높다. 코칭 스태프들과 시스템 때문. 형제 팀이 없어지니까 특정 선수의 팬 입장에서는 마음이 아플 수 있는데. 형제 팀 구조를 지니면 판에 비해 선수의 수가 너무 많아질 수 도 있고. 그래서 계약 조건 자체가 낮아질 가능성이 있고, 그래서 선수 숫자가 적정 수준에서 조정되면서 계약의 질적 측면이 상승해야한다고 생각해서 좋은 변화.
- 조0현(스타2) : 선수단이 해체되는 건 마음 아프긴 한데, 최저 연봉수준 법안이나 이런 게 제정될 수 있으니까 건설적인 방향인거 같다.

● 게임을 플레이 시간하거나 보는 데에 쓰는 시간은?

- 김0문(LOL) : 플레이 시간은 3시간~2시간. 플레이 시간에 비해 보는 시간은 광고시간 합치면 더 길쥬.
- 하0민(스타2) : 길쥬(동의).

2) 현장 관람

● 플레이 측면을 직관에서 봤을 때, 직관을 가고자 했던 주된 동기가 어떤 것인가요?

- 박0호(스타2) : 재미있을 것 같은 경기, 빅 매치. 재미있을 것 같은 빅 매치를 보고싶다는 이유가 큰 것 같다. 팀의 네임 밸류가 큰 이유일 것 같다.
- 백0찬(스타2) : 스타는 선수끼리의 스토리. 죽음의 조. 코드 A, S 뭐 이런 것들이 요인인 것 같다. 경기량은 상관없지만, 이벤트의 측면에서 블리자드 CEO가 한국을 자주 방문하는데 그 때마다 많이 모이는 것 같다.
- 김0문(LOL) : 잭팟. 맨 처음 직관이 한국 롤 처음 방송 때인데 당시에 한정 스킨을 받고, 이번 월드컵에도 재킷이나 스킨, 피규어 들도 받고 사고. 맨 앞 좌석에서 보는 재미.

● 실내와 야외 둘 중 어느 쪽이 더 동기가 높은지?

- 조0현(스타2), 박0호(스타2), 하0민(스타2) : 실내 VS. 야외라면 야외에서 보는 게 더 큰 동기가 되지 않나.

● 강남 논현동, 곰티비(삼성), 용산 세 군데에서 스타리그가 열리는데 차이점이?

- 김0문(LOL) : 용산이 가장 접근성은 좋다. 역 바로 앞이라서. 넥슨 아레나는 한 번 가봤는데 건물 입구가 뒤쪽에 있어서 길을 찾기가 힘들다. 곰 티비도 역에서 나와서 좀 걸어

가야 함.

- 박0호(스타2) : 곰티비는 안 가봤는데, 용산과 강남의 큰 차이는 대중성과 질이라고 생각한다. 용산은 대중성, 넥슨 아레나는 관람 편의나 질이 높다. 관람 스크린이나 좌석의 퀄리티가 좋다.
- 조0현(스타2) : 용산만 가봤는데, 용산은 E-SPORTS의 상징성을 지니는 것 같다. 오래 되기도 했고.
- 하0민(스타2) : 용산은 집이랑 멀어서 개인적으로 안 좋아하고, 경기장은 좋은데 길이 어렵다. 넥슨 아레나는 강남에 있어서 친구들 만나기 전에 경기 보다가, 친구 만나서 술 먹고 할 수 있는 게 좋다. 용산은 아이파크 몰 밖에 없으니까 그런 점은 아쉽다.
- 백0찬(스타2) : 곰 티비와 넥슨 아레나는 신사고 용산은 구사라서 비교하기 힘든데, 넥슨 아레나는 복층이고 즐길 거리가 많은 편. 곰 티비는 무난한 스튜디오. 용산은 아이파크 쇼핑몰과 함께 있어서 처음에는 좋았는데(대기시간에 쇼핑을 한다거나) 밤이 되면 퇴장하기가 너무 불편하다. 엘리베이터도 하나 뿐 이고, 작년 스타리그에 외국인이 적은 이 유도 위치적으로 찾아오기가 힘든 면이 있다.

● 넥슨 아레나는 신축한 퀄리티 좋은 곳. 용산은 오래된 역사 있는 곳이라면 곰 티비는 어떤 쪽일까요?

- 김0문(LOL) : 넥슨 아레나에 비하면 곰 티비도 좀 낡았다. 들어가면 명예의 전당 같은 곳이 낡았다는 느낌을 준다. 온게임넷도 그렇긴 한데 온게임넷은 긴 시간을 두고 역사를 쌓아온 것 같다면(전설들이 있다면), 곰티비는 신흥 선수들 뿐이고 그냥 너무 빨리 늙어 가는 느낌이다.

● 게임마다 또 관람객이나 팬 층에 차이가 있는 거 같은데 어떤가요?

- 백0찬(스타2) : 관람객의 연령대가 큰 차이 아닐까요.
- 사회자 : 롤과 스타를 보면 롤이 스타보다 관람객 연령대가 평균 5세 정도 낮다.
- 하0민(스타2) : 지금 25세 정도 20대 중반은 스타를 보고 자란 세대지만 지금 학생들은 그게 아니고 롤을 보고 자라서 그런 것 같다.
- 조0현(스타2) : 요즘 유입되는 게이머는 롤을 처음 접하고 스타는 예전 유저들이 처음 접했던 게임이라서 그런 것 같다.

● 직접 관람을 하고 나면 실제 플레이에도 변화가 있나요?

- 하0민(스타2) : (선수들의 멋진 플레이를 따라) 해본다고 하는데 잘 안 된다.
- 박0호(스타2) : ‘충’이 된다, 멋있는 모습을 보고 따라하는데 잘 안 된다.
- 김0문(LOL) : 직관이 문제는 아니고, 그냥 잘하는 사람의 플레이를 보는 것 자체가 이런 효과를 가지는 것 같다.

3) 미디어 시청

● 어떤 플랫폼으로 많이 시청하는지?

- 조0현(스타2) : 스마트폰이나 노트북 . 자취중이라서. 선명하게 보고 싶을 때는 노트북, 누워서 편하게 볼 때는 스마트폰.
- 김0문(LOL) : 주로 컴퓨터로. 누워서 볼 때는 컴퓨터를 돌려 눕혀서.
- 하0승민(스타2) : 아이패드로 주로 많이 봐요. 침대에 누워서.
- 백0찬(스타2) : 보통 다른 일과 함께 같이 하는데 스마트폰으로 작게 틀어놓고 “어~!”할 때만 보고.
- 박0호(스타2) : 컴퓨터로 보는데 경기를 보면서 커뮤니티를 같이 본다. 불판, 인벤, 롤겔을 주로 켜놓고 보는데 실시간으로 반응이 올라오는 게 E-SPORTS의 장점. 같이 보는 느낌?

● 생방을 챙겨보나, 나중에 몰아보나?

- 김0문(LOL) : 좋아하는 팀이 나오면 생방을 보고, 그게 아니면 다른 일을 같이 하면서 볼 수 있으니까 그냥 VOD같은 걸로 보기도 한다.

● 본인만의 관람 패턴이나 주로 이용하는 매체?

- 하0민(스타2) : 집에 혼자 있다가 할 일 없으면 그냥 본다. 경기 수가 많지 않으니까 외국 경기도 챙겨보고 함. 트위치, 유튜브 주로 이용.
- 조0현(스타2) : 곰티비 EXP 나 해외 대회에 좋아하는 선수 나오면 트위치, 롤은 곰티비 나 티비팟 등 상황마다 다 다르게 본다.
- 박0호(스타2) : 컴퓨터로 볼 때는 다음 팟, 스마트폰은 트위치로 보다가 아주부로 보고 있다.
- 김0문(LOL) : 다음팟. 돌려보기가 되니까.
- 백0찬(스타2) : 블리자드에서 개발한 WCSM를 통해서 VOD를 본다. 유튜브나 트위치로 바로 연결되서 주로 이용. 트위치나 티빙, 곰티비도 많이 이용.

● 트위치가 영어임에도 생각보다 국내 영향력이 큰 이유는 뭘까요?

- 하0민(스타2) : 유튜브보다 트위치가 빨라서 주로 봄, 유튜브 스트리밍 시스템이 자주 끊기는 반면 트위치나 네이버는 잘 끊기지 않는다.

4) 커뮤니티 활동

● 경기를 보거나 플레이하는 것과 커뮤니티 활동은 어떤 차이가 있을까요?

- 하0민(스타2) : 커뮤니티는 동질감을 느끼게 해준다. 스타2는 주위에 하는 사람이 잘 없는데 커뮤니티는 하는 사람끼리 모이니 동질감이 느껴져서 자주 가다가 습관처럼 들어 가게 된다.

- 조0현(스타2) : 커뮤니티 사이트에서 팀별 관계, 경기를 재밌게 볼 수 있는 요소처럼 여러 정보를 제시해 주기 때문에.
- 백0찬(스타2) : 현장에 직접 가기 힘든 사람들이 커뮤니티를 통해 정보를 제공받을 수 있다.
- 김0문(LOL) : 2차적인 재미요소가 있죠. 게임을 하거나 보는 것이 1차재미라면, 이를 가지고 사람들과 이야기 하는 것이 2차적 재미.

● 2차적 재미라면 어떤 것들이 있을까요.

- 백0찬(스타2) : 현장 에피소드를 공유하는 거? 예를 들어 스타2에서 어윤수 선수가 3회 연속 준우승을 했는데, 일부 팬은 그거 때문에 눈물을 흘리기도 하고. 현장을 못간 사람이나 간 사람이나 동질감을 느끼게 해줄 수 있는 연결고리. 감동적인 측면이 있다.
- 하0민(스타2) : 트위치 유튜브 채팅이나, 커뮤니티에 글 쓰는걸 통해서 말로써 표현하고자 하는 욕구를 해소해줄 수 있다. 남과 이야기 하는 재미.

● 커뮤니티를 하는 사람과 안하는 사람이 게임을 하거나 보는데 차이가 있을까요?

- 하0민(스타2) : 스타2처럼 마이너한 리그는 어떤 일이 일어나면 다 매니아 층끼리 알고 하니깐 커뮤니티가 중요한데, 롤 같은 건 (네이버에서 뉴스가 뜨니까) 안 그런 거 같다.
- 김0문(LOL) : 롤은 친구들끼리 이야기하면 되거든요.
- 박0호(스타2) : 롤도, 게임을 플레이하는 입장에서는 커뮤니티가 중요한거 같다. 내가 높은 티어를 가고 싶다면 취득하는 것 보다 고 티어 사람의 이야기를 들으면 빨리 올라갈 수 있다. (정보성)

5) 이스포츠 정책

● E-SPORTS 진흥법에 대해 알고 있는지?

- 하0민(스타2) : 들어보긴 했는데.. 쓸데없는 일 하는 거 같아요. 차라리 안 하는 게 나은 거 같아요.

● KeG 알고 계신가요? 아마추어 대회인데 우승하면 대통령상을 주는데 별 인기가 없다.

- 하0민(스타2) : 우리나라가 프로리그만 중시하고 아마추어리그 자체를 좀 경시하는 경향이 있어서, 아마추어 리그 자체가 한국에서 성장하기 힘든 것 같다.
- 조0현(스타2) : 이런 대통령배 아마리그가 성공하려면 이를 통해서 프로리그를 입단할 수 있다거나 그런 실효적인 정책이 필요한데, 대통령상을 주는 게 일반인한테는 너무 실효성 없는 보상인 것 같다.

● 이스포츠가 작년에 비해 발전한 거 같은지?

- 조0현(스타2) : 관객 수가 많이 늘어서 발전 한 것 같다. 작년엔 암울했는데 올해는 현장 관객도 늘었다. 선수 실력보다 관중 수가 중요한 것 같다.
- 하0민(스타2) : 안정적으로 된 것 같다. 관람객 수나 선수도 새로 유입되는 경우가 많고, 생각보다 많이 잘 돼서 놀랐다. 그런데 스폰서들이 스타2에 스폰을 줄이고 있어서 내년이 걱정된다.
- 백0찬(스타2) : 방송사나 채널도 많이 늘어서 발전했다.

3. 이스포츠 현황 및 실태조사 설문지

1) 이스포츠 지원 조직 및 기관 대상 설문지

단체 및 기관 명칭				
개설시기				
홈페이지				
조직구조 (이스포츠 관련 담당 부서 명시)				
이스포츠 관련 주요업무	-			
업무인력현황 (이스포츠 담당자)	-			
이스포츠관련 예산현황	(단위 : 백만원)			
	2010	2011	2012	2013
				0
이스포츠 관련 주요실적				
기타 건의사항				

2) 이스포츠 관련 학교 및 학과 대상 설문지

학교 및 학과 명칭						
홈페이지						
개설시기						
구분						
계열						
모집정원						
교원인원 및 현황 ※ 대표적인 명칭 6개를 “예시”로 입력하였습니다. 해당되는 내용으로 변경바랍니다.	전임교수 (전임강사 이상)	강의전담 교수	비정년 트랙교수	겸임교수	연구교수	시간강사
학생인원 및 현황	1학년		2학년		모집 정원 평균	
전공 교육 과정 현황 (학과 커리큘럼)						
인력양성 특성화 방향 및 취업현황 ※ 대표적인 직종 6개를 “예시”로 입력하였습니다. 해당되는 내용으로 변경바랍니다.	취업생 현황					
	프로게이머	심판	리그 기획 및 운영	게임 마케팅	프로그래머	기타
	취업률 현황					
교육 과정 운영 시 애로사항						

3) 이스포츠 종목사 대상 설문지

게임명				
게임 장르				
한국 서비스 개시연도				
홈페이지				
대회 진행 및 관리 전담 인원 현황				
전담 부서 주요 업무				
게임 이용회원 가입 인원수	가장 최근 수치 (13년도 이후)			
	역대 최대 수치			
가입인원 연령 분포 및 평균 연령	10대			
	20대			
	30대			
	40대 이상			
	평균 연령			
동시 접속자수 기록	기록 인원 수			
	평균 최고 동접 시간대	주중		
		주말		
최근 매출증가율 (선택사항)	(단위 : %)			
	2010	2011	2012	2013(1/4분기)
<p style="text-align: center;">최근 1년간 주요 국내 대회 내용 (간략히 적어주시길 바라며 세부내용은 주요대회 개최 실적 및 상세 정보에 입력바랍니다.)</p>				
주요 대회 연혁	리그명	기간		
기타 특이사항				
공인종목 추진여부 (비공인종목일시)				

최근 1년간 주요대회 개최 실적 및 상세정보								
대회 명칭								
대회 중계								
방송 시간								
대회 장소								
대회 기간								
주최 및 주관 (후원사 포함)								
총 참가자 수	예선							
	본선							
상금 규모	총 상금							
	1위 상금							
선수 선발 방식								
경기 방식								
경기 결과	<table border="1"> <thead> <tr> <th>1위</th> <th>2위</th> <th>3위</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>※ 팀 단위 우승일 경우 팀명을 기재하시면 됩니다.</p>		1위	2위	3위			
1위	2위	3위						
리그 주요 규정	※ 리그 규정 관련 자료가 있다면 파일 형태로 첨부해주셔도 됩니다.							
대회 로고 및 사진								
특이 사항 및 에피소드								

4) 이스포츠 프로게임단 대상 설문지

게임단 명									
감독									
게임단 설립년도									
주요 종목									
스타크래프트 프로게임팀									
코치									
선수	테란								
	저그								
	프로토스								
리그오브레전드 프로게임팀									
코치									
선수	탑								
	미드								
	정글								
	봇 AD								
	서포터								
구성 인원	선수								
	코칭스태프 및 보조인원								
	총 인원								
운영 예산 (선택 사항)	<div style="text-align: right;">(단위 : 백만원)</div> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 33.33%;">2011</td> <td style="width: 33.33%;">2012</td> <td style="width: 33.33%;">2013</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table>			2011	2012	2013			
2011	2012	2013							
지원인력현황 (이스포츠 담당자)									
주요 성적 및 성과 (최근 1년 간)	스타크래프트	리그오브레전드							
인프라 (숙소, 차량 등)									

* 선수단활동 사진이 있으시다면 첨부 부탁드립니다.

5) 이스포츠 관련 미디어(커뮤니티 및 웹진) 설문지

명칭					
등록정보					
취급정보					
취급종목					
주소					
홈페이지					
설립연도					
유형					
순위					
방문자와 페이지뷰	방문자 숫자			페이지 뷰	
방문자들의 연령별 이용 비율	10대	20대	30대	40대	50대 이상
특이사항					

6) 이스포츠 관련 미디어(방송 제작/중계사) 설문지

방송국 명칭	
채널 유형 및 형태	
웹사이트	
주소	
개국일	
제공 프로그램	
송출 미디어	

주요 장비 및 인프라 현황		
시설 및 스튜디오 개수 및 현황	구분	시설 내용
	주 시설	
	부속 시설	
	관련 시설	
인력 및 촬영장비 현황	구분	시설 내용
	인력 현황	
	촬영 장비 현황	
주요 시설&스튜디오 현황		
시설 명칭		
시설 위치		
시설 형태		
시설 수용 정보	시설 객석 수 (수용가능인원)	시설 면적
기타 특이사항		

1	(방송 제목)
유니크 방문자수 (Unique viewer)	
최고 동접자 수	
누적 VOD 조회수	
방송 형태	
방송 편성 일정	
1주당 평균 방송시간	
기타 특이사항	

4. 이스포츠 이용자 대상 설문지

1) 이스포츠 팬(관람객/커뮤니티) 대상 설문지

이스포츠 팬(관람객/커뮤니티) 설문조사	II				
-----------------------	----	--	--	--	--

안녕하십니까? 저는 이락 디지털문화연구소의 현장조사를 담당하는 연구원 한규현입니다.

이번에 저희 연구소에서는 <한국콘텐츠진흥원>의 의뢰를 받아 ‘이스포츠 실태조사’를 실시하고 있습니다. 본 조사는 이스포츠 관련 콘텐츠 이용자의 일반적인 현황의 파악 및 이스포츠 산업의 기초 통계자료의 확보와 산업의 실태파악을 위해 기획되었으며, 본 조사의 결과는 이스포츠 산업에 종사 및 관련 콘텐츠를 이용하고 계신 분들의 권익을 보호하고, 나아가 이스포츠 산업 발전을 위해 큰 역할을 할 수 있는 귀중한 자료가 되오니, 바쁘시더라도 잠시 시간을 내시어 성실하게 응답해 주시면 감사하겠습니다.

본 설문조사의 자료들은 무기명으로만 통계처리 되어 응답자에 대한 비밀이 철저히 보장됩니다. 설문지에 대해 의문사항이 있으시면 아래 연락처로 문의해 주십시오.

다시 한 번 귀하의 협조에 감사드립니다.

조사수행기관: 이락디지털문화연구소

문의전화: 02-3144-1717, 010-4102-8285

A. 기본 인적 사항

A1. 귀하의 연령은?

만 () 세

A2. 귀하의 성별은?

1) 남 2) 여

A4. 귀하의 최종학력은?

1) 중학교 졸업 이하 2) 고등학교 졸업 이하 3) 대학 재학 중
4) 전문대 졸업/대학 졸업 5) 대학원 재학 이상

A5. 귀하께서 이스포츠 종목의 직접 플레이와 관람(시청)의 비중이 어떻게 되십니까?

시청10 :플레이0	시청9: 플레이1	시청8: 플레이2	시청7: 플레이3	시청6: 플레이4	시청5: 플레이5	시청4: 플레이6	시청3: 플레이7	시청2: 플레이8	시청1: 플레이9	시청0: 플레이10
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪

A5-1. 귀하께서 주로 플레이하는 종목은?

1) 리그오브레전드(LOL) 2) 스타2 3) 피파온라인3 4) 서든어택 5) 기타 6) 없음

A5-2. 귀하께서 경기를 주로 시청하는 종목은?

- 1) 리그오브레전드(LOL) 2) 스타2 3) 피파온라인3 4) 서든어택 5) 기타 6) 없음

B. 이스포츠 관람 행태

※ 당일 관람을 포함하여 응답바랍니다.

B1. 귀하는 최근 1년 동안 이스포츠 경기장에서 이스포츠를 직접 관람한 경험이 있습니까?

- 1) 있다 2) 없다

※ B1 응답 중 1 응답자만 응답바랍니다.

B2. 귀하께서 최근 1년 동안 이스포츠 경기장으로 직접 관람했던 게임종목을 체크해주시길 바라며, 응답한 종목의 대략적인 직접 관람 횟수를 아래 응답표에 적어주시길 바랍니다.

관람 종목	직접 관람 횟수
리그오브레전드	() 회
스타크래프트2	() 회
피파 온라인3	() 회
던전앤파이터	() 회
서든어택	() 회
기타 : _____	() 회

※ B1/B2 응답에 관계없이 응답을 이어나가시길 바랍니다.

B3. 귀하가 이스포츠 경기를 직접 관람을 하게 된 동기는 무엇입니까? 중요하다고 생각하는 순서대로 세 가지만 선택해 주십시오.

1순위 : _____ 2순위 : _____ 3순위 : _____

- 1) 게임에 대한 교육/훈련을 받았기 때문에
- 2) 이스포츠 선수가 되고 싶어서
- 3) 게임과 관련된 전문지식 또는 기술이 있어서
- 4) 게임 분야가 현재 또는 향후 유망한 산업이라고 판단하여
- 5) 게임을 좋아하고 즐겨해서
- 6) 집에서 관람하는 것보다 현장감이 있어서
- 7) 현장관객에게만 제공되는 이벤트 등에 참여하고 싶어서
- 8) 특정 선수의 팬이어서
- 9) 팬클럽 또는 커뮤니티 활동을 하기 위해서
- 10) 응원문화가 재밌어서
- 11) 기타()

B4. 귀하는 이스포츠 경기 관람시 동반자와 함께 오시는 편입니까?

- 1) 예 2) 아니오

※ B4 응답 중 1 응답자만 응답바랍니다.

B4-1 만일 동반자와 함께 오신다면 동반자 간의 관계에 대해 응답해주시길 바랍니다.

- 연인 관계 1) 학교친구관계 2) 온라인 커뮤니티 친구 관계 3)
 4) 가족 관계 5) 직장 동료 관계 6)
 기타_____

※ B1/B2 응답에 관계없이 응답을 이어나가시길 바랍니다.

B5. 귀하께서 주로 이스포츠 경기 직접 관람하는 평일/주말 시간을 적어주시기 바랍니다.

* 입력 예시 : 평일, 평균 시간 4시간 / 주말, 평균 5시간

평일, 평균 _____ 시간
 주말, 평균 _____ 시간

B6. 귀하께서 이스포츠 경기 관람을 위해 일주일에 투자하는 총 시간에 응답해 주시길 바랍니다.

- 1) 2시간 미만 2) 2~5 시간 3) 5~8시간
 4) 8~11시간 5) 11시간~14시간 6) 14시간 이상

B7. 귀하께서 이스포츠 경기 관람 전에 주로 어떤 활동을 하는지 응답해 주시길 바랍니다.

- 1) 쇼핑 2) 영화관람 3) 티타임
 4) 식사 5) 팬클럽 활동 6) 경기장 주변 대기
 7) 기타_____

B8. 귀하께서 경기 진행 중(쉬는시간 포함) 주로 어떤 활동을 하십니까?

- 1) 경기관람에만 집중한다.
 2) 경기장에서 가까운 곳(야외쉼터)을 돌아본다.
 3) 경기장에서 먼 곳(편의점, 카페)을 시설을 돌아본다.
 4) 응원도구(치어폴 등)을 만든다.
 5) 후원사의 이벤트에 참여한다.
 6) 기타_____

B9. 귀하께서 이스포츠 경기 관람 후에 주로 어떤 활동을 하는지 응답해 주시길 바랍니다.

- 1) 쇼핑 2) 영화관람 3) 티타임
 4) 식사 5) 팬클럽 활동 6) 귀가
 6) 기타_____

B10. 귀하께서 이스포츠 관람을 하기 위한 비용은 대략 어느 정도 사용하시는지 응답해주시길 바랍니다.

- 1) 5,000원 미만 2) 5,000원~10,000원 3) 10,000~20,000원
 4) 20,000원~ 30,000원 5) 30,000원 이상

B11. 귀하가 만일 이스포츠 관람 중 방해요인이 있다면 주로 어떤 것이 있는지 응답해주시길 바랍니다.

- 1) 불편한 의자 2) 경기장 수용인원 3) 경기장 내 소음
4) 과도한 경기시간 5) 스크린 화질 6) 기타_____

B12. 귀하께서 생각하는 이스포츠 관람 환경 개선점을 간략히 기술해주시길 바랍니다.

B13. 귀하께서 앞으로 이스포츠를 직접 관람하는 비율은 어떻게 될 것 같습니까?

	매우 줄어듦	조금 줄어듦	변화 없음	조금 늘어남	매우 늘어남
직접 관람	①	②	③	④	⑤

C. 미디어 중계 시청

C1. 귀하는 최근 1년 동안 이스포츠를 미디어를 통해 시청한 경험이 있습니까?

- 1) 있다 2) 없다

C2. 귀하의 선호 미디어 매체가 무엇인지 1순위와 2순위를 선택하여 응답해 주십시오.

1순위 : _____ 2순위 : _____

- 1) 온게임넷 2) 아프리카 TV
3) 곰TV 4) 나이스게임 TV
5) 스포티비 6) 인벤 방송국
7) 네이버 8) 유튜브
9) 다음팟 10) 기타_____

C3. 귀하께서 최근 1년 동안 미디어를 통해 가장 많이 시청했던 게임종목의 우선 순위를 아래 응답표의 종목에서 찾아 그 번호를 적어주시길 바랍니다. 1순위 : _____ 2

순위 : _____

시청 종목
1) 리그오브레전드(LOL)
2) 스타크래프트2
3) 피파 온라인3
4) 던전앤파이터
5) 서든어택
6) 도타2(DOTA2)
7) 기타()

C4. 귀하께서 미디어로 이스포츠 경기 시청하는 평일/주말 시간을 적어주시기 바랍니다.

* 입력 예시 : 평일, 평균 시간 4시간 / 주말, 평균 5시간

평일, 평균 _____ 시간

주말, 평균 _____ 시간

C5. 귀하의 미디어 시청 패턴은 어떻게 되시는지 선택하여 응답해 주십시오.

- 1) TV
2) 컴퓨터(노트북)
3) 스마트폰
4) 태블릿 PC
5) 기타()

C6. 귀하가 이스포츠 경기를 시청 하게 된 동기는 무엇입니까? 중요하다고 생각하는 순서대로 세 가지만 선택해 주십시오.

1순위 : _____ 2순위 : _____ 3순위 : _____

- 1) 이스포츠 선수가 되고 싶어서
2) 게임과 관련된 전문지식 또는 기술이 있어서
3) 게임 분야가 현재 또는 향후 유망한 산업이라고 판단하여
4) 게임을 좋아하고 즐겨해서
5) 특정 선수의 팬이어서
6) 팬클럽 또는 커뮤니티 활동을 하기 위해서
7) 기타()

C5. 귀하께서 이스포츠를 주로 시청하시는 장소는 어디입니까?

- 1) 집 2) 대중교통 3) 학교/회사 4) 기 타

C6. 귀하께서 앞으로 이스포츠를 시청하시는 정도의 변화가 어떤 것으로 예상되십니까?

	매우 줄어듦	조금 줄어듦	변화 없음	조금 늘어남	매우 늘어남
미디어 시청	①	②	③	④	⑤

C7. 미디어 시청과 직접 관람 간에는 어느 정도 관련되어있는지 선택하여 응답해 주십시오.

	전혀관련 없음	그다지관련 없음	보통	조금 관련있음	매우 관련있음
관련성	①	②	③	④	⑤

D. 커뮤니티 활동정도

D1. 귀하는 현재 이스포츠 커뮤니티에 활동하고 있는지 여부를 응답해 주십시오.

- 1) 예 2) 아니오

D2. 귀하가 가장 많이 방문하는 이스포츠 커뮤니티의 일주일에 투자하는 이용 시간을 응답해 주십시오.

- 1) 2시간 미만 2) 2~4 시간 3) 4~8시간
4) 8~12시간 5) 12시간~16시간 6) 16시간 이상

※ D1 응답 중 1 응답자만 응답바랍니다.

D3. 귀하의 커뮤니티 내 주요활동 내용으로 해당되는 사항이 있는지 선택하여 응답해 주십시오.

- 1) 게임플레이관련 정보입수 2) 친목
3) 대회 소식 입수 4) 단순 흥미차원
5) 선수관련 정보 입수 6) 기타()

※ D1 응답 중 1 응답자만 응답바랍니다.

D4. 커뮤니티 활동이 이스포츠 직접 관람에 영향을 미치는 정도를 응답해 주십시오.

	전혀관련 없음	그다지관련 없음	보통	조금 관련있음	매우 관련있음
활동정도	①	②	③	④	⑤

E. 게임플레이

E1. 귀하께서 주로 활동하는 게임 커뮤니티의 해당 종목을 실제로 플레이 하십니까?

- 1) 예 2) 아니오

※ E1 응답 중 1 응답자만 응답바랍니다.

E2. 귀하께서 평소에 주로 이용하는 게임 종목과 랭크 혹은 레벨을 알려주시길 바랍니다.

평소 이용 종목	랭크 혹은 레벨
리그오브레전드	
스타크래프트2	
피파온라인3	
서든어택	
던전앤파이터	
기타 : _____	

* 랭크 혹은 레벨 예시 : 리그오브레전드(챌린저, 다이아몬드 등), 스타크래프트2(그랜드 마스터 리그, 마스터 리그 등), 스페셜 포스2(대장, 중장, 소장 등)

E3. 귀하가 이스포츠 종목을 즐기시는데 일주일에 투자하는 이용 시간을 응답해 주십시오.

- 1) 2시간 미만 2) 2~4 시간 3) 4~8시간
4) 8~12시간 5) 12시간~16시간 6) 16시간 이상

E5. 귀하께서 커뮤니티 활동으로 게임에 대한 충성도(관심, 애정)에 변화가 있었는지 응답해주시오.

	매우 낮아짐	조금 낮아짐	변화 없음	조금 높아짐	매우 높아짐
1) 충성도	①	②	③	④	⑤

E7. 커뮤니티 활동이 실제 해당 게임을 플레이하는 횟수에 어떤 영향을 주는지 응답해주시오.

	매우 줄어듦	조금 줄어듦	변화 없음	조금 늘어남	매우 늘어남
2) 게임플레이	①	②	③	④	⑤

F. 이스포츠 정책에 대한 견해

F1. 전년도에 비해, 올해(2014년도)에 이스포츠가 얼마나 발전했다고 생각하십니까?

	매우 후퇴	조금 후퇴	현상유지	조금 발전	매우 발전
이스포츠 발전	①	②	③	④	⑤

F2. 귀하는 이스포츠 진흥에 관한 법률(이스포츠진흥법)에 대해서 알고 계십니까?

- 1) 알고 있다 () 2) 모른다 ()

F3. 현재 「이스포츠진흥법」의 시행이 이스포츠의 발전에 어떤 영향을 준다고 생각하십니까?

- 1) 매우 부정적인 영향 2) 대체로 부정적 영향 3) 영향이 없음
4) 대체로 긍정적 영향 5) 매우 긍정적 영향

F4. KeG(대통령배 전국아마추어 이스포츠대회)에 대해서 알고 있는지 여부를 응답해 주시길 바랍니다.

- 1) 알고 있다 2) 모른다
3) 관람해본 적 있다 4) 선수로 참여해본 적 있다.

F5. 현재 「KeG(대통령배 전국아마추어 이스포츠대회)」 추진이 이스포츠의 발전에 어떤 영향을 준다고 생각하십니까?

- 1) 매우 부정적인 영향 2) 대체로 부정적 영향 3) 영향이 없음
4) 대체로 긍정적 영향 5) 매우 긍정적 영향

F6. 귀하는 「청소년보호법(일명 섯다운제)」에 대해서 알고 있습니까?

- 1) 알고 있다 () 2) 모른다 ()

F7. 「「청소년보호법(일명 섯다운제)」에 대해 귀하의 의견을 선택해 주십시오.

- 1) 매우 반대한다 2) 대체로 반대한다 3) 그저 그렇다
4) 대체로 찬성한다 5) 매우 찬성한다

F8. 「중독 예방·관리 및 치료를 위한 법률안」(일명 중독법)에 대해서 알고 있는지 귀하의 여부를 응답해 주시길 바랍니다.

- 1) 알고 있다 () 2) 모른다 ()

F9. 현재 「중독 예방·관리 및 치료를 위한 법률안」(중독법)에 대해 귀하의 의견을 선택해 주십시오.

- 1) 매우 반대한다 2) 대체로 반대한다 3) 그저 그렇다
4) 대체로 찬성한다 5) 매우 찬성한다

설문에 성실하게 답해주셔서 대단히 감사합니다.

귀하께서 응답해주신 자료는 이스포츠 발전을 위한 정책 자료로 소중히 사용될 것입니다.

2) 이스포츠 프로선수 대상 설문지

이스포츠 선수(프로) 실태조사

본 설문조사는 [이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률] 제7조(실태조사)에 의거 매년 실시되는 정기조사로서 이스포츠의 현황을 분석하여 실효성 있는 이스포츠 진흥 정책수립의 근거를 확보하고자 하는 목적에서 수행되고 있습니다. 응답하신 자료들은 무기명으로만 통계처리 되어 응답자에 대한 비밀이 철저히 보장됩니다. 조사와 관련된 의문사항이 있으시면 아래의 연락처로 문의해 주십시오. 다시 한 번 귀하의 협조에 감사드립니다.

조사 주최:



문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism



한국콘텐츠진흥원

조사수행기관: 이락디지털문화연구소(문의전화: 02-3144-17175)

※ 다음 사항 중 해당되는 항목에 √ 표를 하거나, 적절한 응답을 기입하여 주십시오.

A. 기본 인적 사항

A1. 귀하의 연령은?

만 () 세

A2. 귀하의 성별은?

1) 남 2) 여

A3. 귀하의 출신 지역은?

1) 서울 2) 경기 · 인천 3) 충청 · 대전
4) 강원 5) 전라도 · 광주 6) 대구 · 경북
7) 부산 · 경남 8) 제주 · 기타

A4. 귀하의 최종학력은?

1) 중학교 졸업 이하 2) 고등학교 졸업 이하 3) 대학 재학 중
4) 전문대 졸업/대학 졸업 5) 대학원 재학 이상

A5. 귀하의 혼인여부는?

1) 기혼 2) 미혼

B. 선수 활동 개요

B1. 귀하가 이스포츠 선수로 플레이하는 종목과 랭크 혹은 레벨은 무엇입니까?

선택 종목	등급 혹은 레벨
리그오브레전드	
스타크래프트2	
기타 : _____	

* 등급 혹은 레벨 예시 : 리그오브레전드(챌린저, 다이아몬드 등), 스타크래프트2(그랜드 마스터 리그, 마스터 리그 등), 스페셜 포스2(대장, 중장, 소장 등)

B2. 귀하의 이스포츠 선수 활동 형태는?

- 1) 다른 직업을 병행하지 않는 프로 선수로 활동
- 2) 다른 직업을 병행하는 프로 선수로 활동
- 3) 기타 : _____

※ B2 응답 중 2 응답자만 응답바랍니다.

B2-1. 이스포츠 선수 이외의 직업을 병행한다면 어떠한 직업에 종사하고 계십니까?

- 1) 농림수산업
- 2) 광업 및 제조업
- 3) 전기가스수도업 및 건설업
- 4) 도소매업
- 5) 숙박음식업
- 6) 운수업
- 7) 통신업(IT포함)
- 8) 금융보험업
- 9) 부동산 임대업
- 10) 사업서비스업
- 11) 교육서비스업
- 12) 보건 및 복지서비스업
- 13) 오락 및 문화서비스업
- 14) 운동 관련 산업
- 15) 공공 및 개인서비스업
- 16) 학생
- 17) 기타 : _____

B3. 소속된 팀의 스폰서(후원자 혹은 후원단체)가 있다면 적어주십시오.

()

B4. 스폰서(후원자 혹은 후원단체)가 제공하는 것은 무엇입니까? (2개 이상 선택가능)

- 1) 금전 지원(연봉, 수당 등)
- 2) 공간 지원(합숙소, 연습실 등)
- 3) 인적 지원(프런트, 지원 담당자 등)
- 4) 물품 지원(유니폼, 공인 PC 등)
- 5) 기타 : _____

B5. 현재 스폰서(후원자 혹은 후원단체)가 추가로 제공해 주었으면 하는 것은 무엇입니까?

- 1) 금전 지원(연봉, 수당 등)
- 2) 공간 지원(합숙소, 연습실 등)
- 3) 인적 지원(프런트, 지원 담당자 등)
- 4) 물품 지원(유니폼, 공인 PC 등)
- 5) 기타 : _____

B6. 귀하가 최근 1년 동안 이스포츠 선수 활동으로 얻는 평균 연봉은 얼마입니까?

- 1) 1,200만 원 미만
- 2) 1,200만 원 ~ 1,800만 원 미만
- 3) 1,800만 원 ~ 2,500만 원 미만
- 4) 1,800만 원 ~ 2,500만 원 미만
- 5) 2,500만 원 ~ 5,000만 원 미만
- 6) 5,000만 원 이상

B7. 귀하가 프로 선수활동을 시작한 연령은 언제입니까?

만 () 세

B8. 귀하가 본격적으로 이스포츠 선수로 활동한 기간은 어느 정도입니까?

약 () 년

B9. 귀하가 프로 선수활동을 시작한 동기가 무엇입니까? 중요하다고 생각하는 순서대로 두
가지만 선택해 주십시오. 1순위 : 2순위 :

- 1) 게임에 대한 열정 때문에
- 2) 게임에 대한 교육/훈련을 받았기 때문에
- 3) 게임에 대한 재능이 있어서
- 4) 게임과 관련된 전문지식 또는 기술이 있어서
- 5) 게임을 취미생활로 시작했다가
- 6) 게임 분야가 현재 또는 향후 유망한 산업이라고 판단하여
- 7) 어려서부터 게임을 좋아하고 즐겨해서
- 8) 기타()

B10. 귀하는 최근 1년 동안 이스포츠 대회에 참여하신 경험이 있으십니까?

- 1) 예 2) 아니오

※ B11 응답 중 1 응답자만 응답바랍니다.

B11-1. 귀하는 최근 1년 동안 게임 대회에 몇 회 정도 참여하셨습니다?

- 1) 0~5회 2) 5~10회 3) 10~20회
4) 20~50회 5) 100회 이상

B16. 최근 1년 동안 귀하의 선수 활동 및 연습 비용은 주로 어떻게 충당하십니까?

- 1) 자비로 충당
- 2) 가족의 지원으로 충당
- 3) 대회 참가 및 우승 상금으로 충당
- 4) 후원자 및 단체의 연봉 및 수당으로 충당
- 5) 기타 : _____

C. 만족도 및 미래 비전

C1. 귀하는 현재 이스포츠 선수 생활에 얼마나 만족하십니까?

- 1) 전혀 만족스럽지 않다
- 2) 대체로 만족스럽지 않다
- 3) 보통이다
- 4) 대체로 만족한다
- 5) 매우 만족한다

C2. 귀하는 현재 이스포츠 선수라는 직업의 사회적 인식에 얼마나 만족하십니까?

- 1) 전혀 만족스럽지 않다
- 2) 대체로 만족스럽지 않다
- 3) 보통이다
- 4) 대체로 만족한다
- 5) 매우 만족한다

C3. 귀하는 현재 이스포츠 선수라는 직업에 대한 가족의 인식에 얼마나 만족하십니까?

- 1) 전혀 만족스럽지 않다
- 2) 대체로 만족스럽지 않다
- 3) 보통이다
- 4) 대체로 만족한다
- 5) 매우 만족한다

C4. 귀하는 현재 이스포츠 선수의 수입에 얼마나 만족하십니까?

- 1) 전혀 만족스럽지 않다
- 2) 대체로 만족스럽지 않다
- 3) 보통이다
- 4) 대체로 만족한다
- 5) 매우 만족한다

C5. 귀하는 이스포츠 선수로서 본인의 미래에 대해 어떻게 전망하십니까?

- 1) 매우 어둡다
- 2) 대체로 어둡다
- 3) 별다른 변화가 없을 것이다
- 4) 대체로 밝다
- 5) 매우 밝다

C6. 귀하께선 현재 종목사/지자체에서 개최하는 아마추어 대회가 필요하다고 생각하십니까?

- 1) 전혀 필요없다
- 2) 대체로 필요없다
- 3) 보통이다
- 4) 대체로 필요하다
- 5) 매우 필요하다

C6-1. 위의 'C6'처럼 생각하시는 이유는 무엇입니까? 자유롭게 말씀해 주시기 바랍니다.

C7. 최근 1년 동안 이스포츠 선수 활동을 유지해나가는데 있어 다음 중 어떠한 점이 어려움이라 생각하십니까? 심각하다고 생각하는 순서대로 두 가지만 선택해 주십시오.

1순위 : _____ 2순위 : _____

- 1) 열악한 훈련환경
- 2) 생계에 위협을 주는 보수 수준
- 3) 정부 및 협회의 선수에 대한 지원 정책 부족
- 4) 이스포츠 산업에 대한 일반인의 부정적인 인식
- 5) 몇 개의 특정 종목으로 편중된 게임리그
- 6) 후원자 혹은 후원단체 유치의 어려움
- 7) 불투명한 미래
- 8) 고용 불안정
- 9) 군복무로 인한 경력단절 또는 불가피한 은퇴
- 10) 기타()

C8. 귀하는 개인적으로 우리나라 이스포츠 산업의 미래를 어떻게 전망하십니까?

- 1) 매우 어둡다 2) 대체로 어둡다 3) 별다른 변화가 없을 것이다
- 4) 대체로 밝다 5) 매우 밝다

C8-1. 위의 'C8'처럼 생각하시는 이유는 무엇입니까? 자유롭게 말씀해 주시기 바랍니다.

C9. 귀하가 갖고 있는 은퇴 후의 계획을 간략히 작성해 주시기 바랍니다.

F. 이스포츠 정책에 대한 견해

F1. 전년도에 비해, 올해(2014년도)에 이스포츠가 얼마나 발전했다고 생각하십니까?

	매우 후퇴	조금 후퇴	현상유지	조금 발전	매우 발전
이스포츠 발전	①	②	③	④	⑤

F2. 귀하는 이스포츠 진흥에 관한 법률(이스포츠진흥법)에 대해서 알고 계십니까?

- 1) 알고 있다 () 2) 모른다 ()

F3. 현재 「이스포츠진흥법」의 시행이 이스포츠의 발전에 어떤 영향을 준다고 생각하십니까?

- 1) 매우 부정적인 영향 2) 대체로 부정적 영향 3) 영향이 없음
- 4) 대체로 긍정적 영향 5) 매우 긍정적 영향

F4. KeG(대통령배 전국아마추어 이스포츠대회)에 대해서 알고 있는지 여부를 응답해 주시길 바랍니다.

- | | |
|--------------|-------------------|
| 1) 알고 있다 | 2) 모른다 |
| 3) 관람해본 적 있다 | 4) 선수로 참여해본 적 있다. |

F5. 현재 「KeG(대통령배 전국아마추어 이스포츠대회)」 추진이 이스포츠의 발전에 어떤 영향을 준다고 생각하십니까?

- | | | |
|---------------|---------------|-----------|
| 1) 매우 부정적인 영향 | 2) 대체로 부정적 영향 | 3) 영향이 없음 |
| 4) 대체로 긍정적 영향 | 5) 매우 긍정적 영향 | |

F6. 귀하는 「청소년보호법(일명 섯다운제)」에 대해서 알고 있습니까?

- | | |
|---------------------|-------------------|
| 1) 알고 있다 () | 2) 모른다 () |
|---------------------|-------------------|

F7. 「「청소년보호법(일명 섯다운제)」에 대해 귀하의 의견을 선택해 주십시오.

- | | | |
|-------------|-------------|-----------|
| 1) 매우 반대한다 | 2) 대체로 반대한다 | 3) 그저 그렇다 |
| 4) 대체로 찬성한다 | 5) 매우 찬성한다 | |

F8. 「중독 예방·관리 및 치료를 위한 법률안」(일명 중독법)에 대해서 알고 있는지 귀하의 여부를 응답해 주시길 바랍니다.

- | | |
|---------------------|-------------------|
| 1) 알고 있다 () | 2) 모른다 () |
|---------------------|-------------------|

F9. 현재 「중독 예방·관리 및 치료를 위한 법률안」(중독법)에 대해 귀하의 의견을 선택해 주십시오.

- | | | |
|-------------|-------------|-----------|
| 1) 매우 반대한다 | 2) 대체로 반대한다 | 3) 그저 그렇다 |
| 4) 대체로 찬성한다 | 5) 매우 찬성한다 |) |

3) 이스포츠 아마추어 대상 설문지

이스포츠 선수(아마추어) 실태조사	ID				
--------------------	----	--	--	--	--

안녕하십니까? 저는 이락 디지털문화연구소의 조사원 천경환 입니다.

이번에 저희 연구소에서는 <한국콘텐츠진흥원>의 의뢰를 받아 ‘이스포츠 실태조사’를 실시하고 있습니다. 본 조사는 이스포츠 관련 콘텐츠 이용자들의 일반적인 현황의 파악 및 이스포츠 산업의 기초 통계자료의 확보와 산업의 실태파악을 위해 기획되었으며, 본 조사의 결과는 이스포츠 산업에 종사 및 관련 콘텐츠를 이용하고 계신 분들의 권익을 보호하고, 나아가 이스포츠 산업 발전을 위해 큰 역할을 할 수 있는 귀중한 자료가 되오니, 바쁘시더라도 잠시 시간을 내시어 성실하게 응답해 주시면 감사하겠습니다.

본 설문조사의 자료들은 무기명으로만 통계처리 되어 응답자에 대한 비밀이 철저히 보장됩니다. 설문지에 대해 의문사항이 있으시면 아래 연락처로 문의해 주십시오.

다시 한 번 귀하의 협조에 감사드립니다.

조사수행기관: 이락디지털문화연구소

문의전화: 010-7342-8884

※ 다음 사항 중 해당되는 항목에 √ 표를 하거나, 적절한 응답을 기입하여 주십시오.

A. 기본 인적 사항

A1. 귀하의 연령은?

만 () 세

A2. 귀하의 성별은?

1) 남 2) 여

A3. 귀하가 거주하는 지역은?

1) 서울 2) 경기 · 인천 3) 충청 · 대전
4) 강원 5) 전라도 · 광주 6) 대구 · 경북
7) 부산 · 경남 8) 제주 · 기타

A4. 귀하의 최종학력은?

1) 중학교 졸업 이하 2) 고등학교 졸업 이하 3) 대학 재학 중
4) 전문대 졸업/대학 졸업 5) 대학원 재학 이상

A5. 귀하의 혼인여부는?

1) 기혼 2) 미혼

B. 선수 활동 개요

B1. 귀하가 이스포츠 선수로 활동하는 종목은 무엇인지 체크해주시고, 레벨을 적어주십시오.

선수활동 종목	랭크 혹은 레벨
리그오브레전드 ()	
스타크래프트2 ()	
피파온라인3 ()	
서든어택 ()	
스페셜포스(1,2 포함) ()	
기타 : _____ ()	

* 등급 혹은 레벨 예시 : 리그오브레전드(챌린저, 다이아몬드 등), 스타크래프트2(그랜드 마스터 리그, 마스터 리그 등), 스페셜 포스2(대장, 중장, 소장 등)

B2. 귀하의 이스포츠 선수 활동 형태는?

- 1) 다른 직업을 병행하지 않는 아마추어 선수로 활동
- 2) 다른 직업을 병행하는 아마추어 선수로 활동
- 3) 기타 : _____

※ B2 응답 중 2 응답자만 응답바랍니다.

B2-1. 이스포츠 선수 이외의 직업을 병행한다면 어떠한 직업에 종사하고 계십니까?

- 1) 농림수산업
- 2) 광업 및 제조업
- 3) 전기가스수도업 및 건설업
- 4) 도소매업
- 5) 숙박음식업
- 6) 운수업
- 7) 통신업(IT포함)
- 8) 금융보험업
- 9) 부동산 임대업
- 10) 사업서비스업
- 11) 교육서비스업
- 12) 보건 및 복지서비스업
- 13) 오락 및 문화서비스업
- 14) 운동 관련 산업
- 15) 공공 및 개인서비스업
- 16) 학생
- 17) 기타 : _____

B3. 귀하는 최근 1년 동안 이스포츠 아마추어 선수 팀에 소속되어 있습니까?

- 1) 예
- 2) 아니오

※ B3 응답 중 1 응답자만 응답바랍니다.

B3-1. 귀하가 소속된 팀명을 적어주십시오.

()

B3-2. 소속된 팀의 스폰서(후원자 혹은 후원단체 및 기업)가 있습니까?

- 1) 예
- 2) 아니오

※ B3-2 응답 중 1 응답자만 응답바랍니다.

B3-3. 소속된 팀의 스폰서(후원자 혹은 후원단체)가 있다면 적어주십시오.

()

※ B3-2 응답 중 1 응답자만 응답바랍니다.

B3-4. 스폰서(후원자 혹은 후원단체)가 제공하는 것은 무엇입니까? (2개 이상 선택가능)

- 1) 금전 지원(연봉, 수당 등)
- 2) 공간 지원(합숙소, 연습실 등)

- 3) 인적 지원(프런트, 지원 담당자 등) 4) 물품 지원(유니폼, 공인 PC 등)
5) 기타 : _____

※ B3-2 응답 중 1 응답자만 응답바랍니다.

B3-5. 현재 스폰서(후원자 혹은 후원단체)가 추가로 제공해 주었으면 하는 것은 무엇입니까?

- 1) 금전 지원(연봉, 수당 등)
- 2) 공간 지원(합숙소, 연습실 등)
- 3) 인적 지원(프런트, 지원 담당자 등)
- 4) 물품 지원(유니폼, 공인 PC 등)
- 5) 기타 : _____

B4. 귀하가 최근 1년 동안 이스포츠 선수 활동으로 얻는 평균 수입(연봉, 대회상금 등)은 얼마입니까?

- 1) 200 만 원 미만 2) 200만 원 ~ 400 만 원 미만
3) 400 만 원 ~ 600 만 원 미만 4) 600만 원 ~ 800 만 원 미만
5) 800 만 원 ~ 1000 만 원 미만 6) 1,000만 원 이상

B5. 귀하가 아마추어 선수활동을 시작한 연령은 언제입니까?
만 () 세

B6. 귀하가 본격적으로 이스포츠 선수로 활동한 기간은 어느 정도입니까?
 약 () 년

B7. 귀하가 아마추어 선수활동을 시작한 동기가 무엇입니까? 중요하다고 생각하는 순서대로 두 가지만 선택해 주십시오. 1순위 : _____ 2순위 : _____

- 1) 게임에 대한 열정 때문에
- 2) 게임에 대한 교육/훈련을 받았기 때문에
- 3) 게임에 대한 재능이 있어서
- 4) 게임과 관련된 전문지식 또는 기술이 있어서
- 5) 게임을 취미생활로 시작했다가
- 6) 게임 분야가 현재 또는 향후 유망한 산업이라고 판단하여
- 7) 어려서부터 게임을 좋아하고 즐겨해서
- 8) 기타()

B8. 귀하는 최근 1년 동안 이스포츠 대회(아마추어 대회포함)에 참여하신 경험이 있으십니까?

- 1) 예 2) 아니오

※ B9 응답 중 1 응답자만 응답바랍니다.

B9-1. 귀하는 최근 1년 동안 게임 대회에 몇 회 정도 참여하셨습니까?

- 1) 0~5회 2) 5~10회 3) 10~20회
4) 20~50회 5) 100회 이상

※ B9 응답 중 1 응답자만 응답바랍니다.

B9-2. 귀하가 최근 1년 동안 참여하신 게임대회 종목과 유형을 적어주십시오.

대회 종목	대회 유형	횟수

* 대회 유형 항목

- 1) 미디어 중계 아마추어 게임리그 2) 아마추어 PC방 리그
3) 정부 및 자치단체 주최 아마추어 리그 4) 기타 게임 리그

B10. 귀하께서 생각하는 이스포츠 대회의 개선점을 간략히 기술해주시길 바랍니다.

B11. 최근 1년 동안 귀하의 연습 시간이 어느 정도 되십니까?

주중 선호 _____ 요일, 평균 _____ 일, 하루 평균 _____ 시간
주말 선호 _____ 요일, 평균 _____ 일, 하루 평균 _____ 시간

B12. 최근 1년 동안 귀하의 이스포츠 대회 정보는 주로 어디서 습득하셨습니까?

- 1) 해당 대회 게임사의 웹사이트 2) 협회 및 기관의 웹사이트
3) 대회 관계자의 초청 4) 온라인 혹은 오프라인 기사
5) 기타 : _____

B13. 최근 1년 동안 귀하의 주된 연습 장소는 어디입니까?

- 1) 자택
2) PC방
3) 후원인 혹은 후원사 제공 합숙소 혹은 연습실
4) 후원인 혹은 후원사가 없는 자체 합숙소 혹은 연습실
5) 기타 : _____

B14. 최근 1년 동안 귀하의 선수 활동 및 연습 비용은 주로 어떻게 충당하십니까?

- 1) 자비로 충당
2) 가족의 지원으로 충당
3) 대회 참가 및 우승 상금으로 충당
4) 후원자 및 단체의 연봉 및 수당으로 충당
5) 기타 : _____

C. 만족도 및 미래 비전

C1. 귀하는 현재 이스포츠 선수 생활에 얼마나 만족하십니까?

- 1) 전혀 만족스럽지 않다 2) 대체로 만족스럽지 않다 3) 보통이다
4) 대체로 만족한다 5) 매우 만족한다

C2. 귀하는 현재 이스포츠 선수라는 직업의 사회적 인식에 얼마나 만족하십니까?

- 1) 전혀 만족스럽지 않다 2) 대체로 만족스럽지 않다 3) 보통이다
4) 대체로 만족한다 5) 매우 만족한다

C3. 귀하는 현재 이스포츠 선수라는 직업에 대한 가족의 인식에 얼마나 만족하십니까?

- 1) 전혀 만족스럽지 않다 2) 대체로 만족스럽지 않다 3) 보통이다
4) 대체로 만족한다 5) 매우 만족한다

C4. 귀하는 현재 이스포츠 선수의 수입에 얼마나 만족하십니까?

- 1) 전혀 만족스럽지 않다 2) 대체로 만족스럽지 않다 3) 보통이다
4) 대체로 만족한다 5) 매우 만족한다

C5. 귀하는 현재 이스포츠 선수의 미래에 얼마나 만족하십니까?

- 1) 전혀 만족스럽지 않다 2) 대체로 만족스럽지 않다 3) 보통이다
4) 대체로 만족한다 5) 매우 만족한다

C6. 귀하께선 현재 종목사/지자체에서 개최하는 아마추어 대회가 필요하다고 생각하십니까?

- 1) 전혀 필요 없다 2) 대체로 필요 없다 3) 보통이다
4) 대체로 필요하다 5) 매우 필요하다

C6-1. 위의 'C6'처럼 생각하시는 이유는 무엇입니까? 자유롭게 말씀해 주시기 바랍니다.

C7 최근 1년 동안 이스포츠 선수 활동을 유지해나가는데 있어 다음 중 어떠한 점이 어려움이라 생각하십니까? 심각하다고 생각하는 순서대로 두 가지만 선택해 주십시오.

1순위 : _____ 2순위 : _____

- 1) 열악한 훈련환경
- 2) 생계에 위협을 주는 보수 수준
- 3) 정부 및 협회의 선수에 대한 지원 정책 부족
- 4) 이스포츠 산업에 대한 일반인의 부정적인 인식
- 5) 몇 개의 특정 종목으로 편중된 게임리그
- 6) 후원자 혹은 후원단체 유치의 어려움
- 7) 불투명한 미래
- 8) 고용 불안정
- 9) 기타()

C8. 귀하는 개인적으로 우리나라 이스포츠 산업의 미래를 어떻게 전망하십니까?

- 1) 매우 어둡다 2) 대체로 어둡다 3) 별다른 변화가 없을 것이다
4) 대체로 밝다 5) 매우 밝다

C8-1. 위의 'C8'처럼 생각하시는 이유는 무엇입니까? 자유롭게 말씀해 주시기 바랍니다.

C9. 귀하가 만일 아마추어 선수 활동을 그만두게 된다면 그 이후의 계획을 간략히 작성해 주시기 바랍니다.

F. 이스포츠 발전 및 정책에 대한 견해

F1. 전년도에 비해, 올해(2014년도)에 이스포츠가 얼마나 발전했다고 생각하십니까?

	매우 후퇴	조금 후퇴	현상유지	조금 발전	매우 발전
이스포츠 발전	①	②	③	④	⑤

F2. 귀하는 이스포츠 진흥에 관한 법률(이스포츠진흥법)에 대해서 알고 계십니까?

- 1) 알고 있다 () 2) 모른다 ()

F3. 현재 「이스포츠진흥법」의 시행이 이스포츠의 발전에 어떤 영향을 준다고 생각하십니까?

- 1) 매우 부정적인 영향 2) 대체로 부정적 영향 3) 영향이 없음
4) 대체로 긍정적 영향 5) 매우 긍정적 영향

F4. KeG(대통령배 전국아마추어 이스포츠대회)에 대해서 알고 있는지 여부를 응답해 주시길 바랍니다.

- 1) 알고 있다 2) 모른다
3) 관람해본 적 있다 4) 선수로 참여해본 적 있다.

F5. 현재 「KeG(대통령배 전국아마추어 이스포츠대회)」 추진이 이스포츠의 발전에 어떤 영향을 준다고 생각하십니까?

- 1) 매우 부정적인 영향 2) 대체로 부정적 영향 3) 영향이 없음
4) 대체로 긍정적 영향 5) 매우 긍정적 영향

F6. 귀하는 「청소년보호법(일명 섯다운제)」에 대해서 알고 있습니까?

- 1) 알고 있다 () 2) 모른다 ()

F7. 「「청소년보호법(일명 섯다운제)」에 대해 귀하의 의견을 선택해 주십시오.

- | | | |
|-------------|-------------|-----------|
| 1) 매우 반대한다 | 2) 대체로 반대한다 | 3) 그저 그렇다 |
| 4) 대체로 찬성한다 | 5) 매우 찬성한다 | |

F8. 「중독 예방·관리 및 치료를 위한 법률안」(일명 중독법)에 대해서 알고 있는지 귀하의 여부를 응답해 주시길 바랍니다.

- | | |
|--------------------|------------------|
| 1) 알고 있다 () | 2) 모른다 () |
|--------------------|------------------|

F9. 현재 「중독 예방·관리 및 치료를 위한 법률안」(중독법)에 대해 귀하의 의견을 선택해 주십시오.

- | | | |
|-------------|-------------|-----------|
| 1) 매우 반대한다 | 2) 대체로 반대한다 | 3) 그저 그렇다 |
| 4) 대체로 찬성한다 | 5) 매우 찬성한다 | |

설문에 성실하게 답해주셔서 대단히 감사합니다.

귀하께서 응답해주신 자료는 이스포츠 발전을 위한 정책 자료로 소중히 사용될 것입니다.

4) 외국인 관람객 대상 설문지

e-Sports Fan(Overseas) Survey	II				
-------------------------------	----	--	--	--	--

Dear e-sports fans, I am researcher Seung H. Jang responsible for site investigation from RIDH(*Research Institute for Digital & Happiness*).

Recently, We have been performing 'e-Sports Survey' under the official request from KOCCA(Korea Creative Content Agency). This survey is designed to understand the status of general e-sports-related content users, to acquire basic statistical data for e-sports industry, and to better understand e-sports industry itself. The results from this survey will serve as a valuable data to protect rights and profits of users and those who are occupied within e-sports industry, further playing a critical role in enhancing industrial outputs of e-sports. It would be a great contribution to e-sport industry you answering these questionnaires sincerely.

The information collected from these questionnaires will only be used for statistics anonymously and respondents' private information including answers will be secured. If you have any questions, please do not hesitate to contact us via e-mail address below.

Thank you for your participation.

Contact : Problemismine@gmail.com

A. Basic personal information

A1. Your age

()

A2. Your sex

1) Male 2) Female

A3. Your nationality

1) Asia() 2) North America() 3) Europe()
 4) South America() 5) Australia()
 7) Africa() 8) Others()

A4. How long will you be staying in Korea?

1) Less than 1 month 2) up to 6 month 3) a year 4) up to 3 years 5) more than 3 years

A5. Your purpose of visiting Korea.

- 1)Business 2)Tour 3)Study 4)Watch e-sports
5)Others

A6. What would be the ratio of your actual e-sports game play to e-sports view(watch)?

Play:Watch	0:10	1:9	2:8	3:7	4:6	5:5	6:4	7:3	8:2	9:1	10:0
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪

A7-1. Which game do you play most often?

- 1) LoL 2) Starcraft 2 3)FIFA online 3 4) Sudden Attack 5) Others()
6) None

A7-2. Which game do you watch most often?

- 1) LoL 2) Starcraft 2 3)FIFA online 3 4) Sudden Attack 5) Others()
6) None

B. e-Sports viewing and playing behavior

※ Please consider the games you watched today.

B1. Please check the title of the games you watched in less than a year, and also the approximate number of direct watch at the site and whether you play that game in the table below.

Title of the game	Number of direct watch	Whether you play(O/X)
League of Legends(LoL)		
Starcraft 2		
FIFA Online 3		
Dota2		
Sudden Attack		
Others : _____		

B2. Do you play the games that you watch at ordinary times?

	Not at all	Mediocre	So-so	Fairly	Absolutely
Game Play	①	②	③	④	⑤

B3. Were you interested in e-Sports before?

	much less	a few less	no difference	a few more	much more
media watch	①	②	③	④	⑤

※ Please proceed from here whether you answered B1/B2 or not.

1st : _____ 2nd : _____ 3rd : _____

- 1) To be an e-sport pro-gamer.
- 2) Because of expertise(knowledge or technique) relate to computer games.
- 3) Acknowledgement that game industry is very promising right now or will be at future.
- 4) Because I enjoy and play computer games often.
- 5) Because I am a fan of a e-sport pro-gamer.
- 6) To engage in fan clubs or community activity.
- 7) Others()

C7. Where do you usually watch e-sports match?

- 1) Home 2) Public Transportation 3) School/Workplace 4)
Others

C8. In what ways would your media watch frequency will change?

	much less	a few less	no difference	a few more	much more
media watch	①	②	③	④	⑤

C9. How much the media watching and direct watching related together?

	Not at all	Mediocre	So-so	Fairly	Absolutely
Relation	①	②	③	④	⑤

C10. How much do you think Korean e-sports have grown as compared with your country?

	Very much regressed	Slightly regressed	Just as same	Slightly grew	Very much grew
e-sports growth	①	②	③	④	⑤

C11. Will you watch Korean e-sports league or match when you go back to your home country?

	No	Not really	So-so	Possibly	Yes
	①	②	③	④	⑤

thank you for your answer!!

koCCA 연구보고서 14-59

2014년 이스포츠 실태조사

연구책임자 : 이장주
공동연구자 : 이승복, 임태주 / 연구보조원: 양윤식, 장승환, 천경환
발행인 : 송성각
발행일 : 2015년 2월 28일
발행처 : 한국콘텐츠진흥원
발행담당자 : 게임산업팀 김일 팀장, 김남걸과장, 김광열대리
전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동)
한국콘텐츠진흥원
Tel : 061-900-6272 / Fax : 061-900-6035
e-mail : girl94@koCCA.kr

ISBN : 978-89-6514-426-7 (93600)

【비매품】

※ 본 보고서 내용의 무단전재를 금하며, 가공·인용할 때에는 반드시
출처를 밝혀주시기 바랍니다.