

Chapter III

게임 문화 및 게임콘텐츠 동향

2006 THE RISE OF KOREAN GAMES

Report on the Current Status and Trends of the Korean Game Industry and Culture

제1장 e스포츠 동향

제1절 e스포츠 현황

제2절 e스포츠 대국민 인식

제2장 게임전시회 현황 및 게임 이용 문화

제1절 국내외 게임전시회 현황

제2절 게임문화 진흥 사업 현황

제3절 게임이용의 영향과 세대별 인식

제4절 해외 게임 이용자의 게임 이용 문화: 일본 사례

제3장 게임콘텐츠 개발 동향과 전망

제1절 게임콘텐츠 동향

제2절 교육용 게임의 동향과 전망

제1장 e스포츠 동향

제1절 e스포츠 현황

1. e스포츠 개괄

(1) e스포츠의 정의

가. e스포츠의 어원

1990년대 초중반까지 사이버 애슬릿, 디지털 애슬릿, 프로그래밍 등 다양한 이름으로 불렸던 e스포츠는 90년대 말 PGL과 CPL 등이 개최되며, 프로그래머라는 고유명사와 함께 electronic sports로 불리게 되었고, 해외언론에서 간간히 쓰이던 e스포츠라는 단어는 국내에 들어와 대중화되게 되었다. 국내에서는 1999년 전자신문에서 e스포츠라는 섹션을 구성하기 시작하였고, 2000년 초 21세기 프로그래밍협회(현 한국e스포츠협회) 창립 행사에서 당시 문화관광부 장관이던 박지원 장관의 축사에 거론되면서 주요 매체들을 통하여 e스포츠란 단어가 쓰이기 시작하였다.

그 이후, 3대 리그(KIGL, PKO, KGL)가 정착되고 온게임넷 등의 케이블 방송을 통해 중계되기 시작하면서 e스포츠라는 용어가 상용화되어 정착되었다.

나. 일반적 정의

2005년까지 e스포츠의 정의는 (사)한국e스포츠협회에서 정의 내렸던 좁은 의미의 게임대회 또는 리그와 함께 보다 넓은 의미의 게임을 이용한 대회뿐만 아니라, 대회에서 활동하는 프

로게이머, 게임 해설자, 방송국 등을 포함한 엔터테인먼트 산업으로서의 의미로 사용되어 왔다. 하지만, e스포츠의 범위가 확대되고, 청소년 문화 및 게임문화에 큰 영향을 미치기 시작하면서 2005년 12월 문화관광부의 '이스포츠 발전정책비전' 발표자리에서 "게임을 이용한 대회 및 유관 주체들의 문화적, 산업적 활동"이라고 정의되었다. 또한, 민간연구소인 삼성경제연구소에서는 <e-스포츠 산업의 현황과 발전방안 2005> 연구보고서에서 e스포츠의 정의를 "네트워크 게임을 매개로 한 사람과 사람 간의 경기, 그리고 이를 둘러싼 관련주체들의 활동을 포함하는 하나의 산업이자 문화를 의미. 즉 게이머, 게임단, 방송국, 커뮤니티 활동 등 게임을 이용한 경기 및 이를 둘러싼 활동을 총칭한다"라고 정의 내렸다.

그동안 우리나라는 e스포츠의 형성기부터 발전기 동안 e스포츠에 대한 체계적인 학문적 연구의 부족으로 e스포츠 정의가 명확하지 않아 여러 주체에서 다양하게 e스포츠의 정의를 혼용하여 사용하였다. 그러나 2006년에 들어와 다양한 정의들이 한 방향의 흐름으로 의견이 모아졌으며, 2006년 4월 '게임산업진흥에 관한 법률'에 e스포츠의 정의가 포함됨에 따라 공식화 되었으며, e스포츠관련 다양한 기초연구보고서를 통해 e스포츠 정의가 더욱 명확해지고 있다.

e스포츠의 일반적 정의

e스포츠의 정의는 크게 협의·중의·광의적 정의 이상 3개로 나눌 수 있음

1. 협의적 정의: e스포츠는 실제 세계와 비슷하게 가상적으로 구축한 전자적인 환경에서 경쟁과 유희성 등의 요소를 포함하며 정신적, 신체적인 능력을 활용하여 승부를 겨루는 여가활동을 통틀어 이르는 말
2. 중의적 정의: '1'항이 이뤄지는 경기 또는 대회의 현장에 직접 참여 하거나 또는 전파를 통해 전달되는 것을 관전하는 여가활동을 말함
3. 광의적 정의: '1'항과 '2'항으로부터 비롯되거나 관계되는 커뮤니티 활동 등의 온·오프라인 문화 활동 전반을 내포함

※ 출처: e스포츠 기초연구조사, 한국게임산업개발원/한국e스포츠협회

다. 법률적 정의

e스포츠가 발전하면서 정계, 기관·단체, 기업 및 학계에서는 각종 e스포츠 대회 및 행사 등을 유치하며 많은 관심을 보였고, 프로게이머라는 신종 직업의 창출과 신규 프로젝트팀 및 아마추어 게임단의 창단 등 일면 성공적 모습을 보여 왔다. 그러나, 이런 e스포츠의 성장의 일면을 살펴보면 문화와 산업의 통합적 성장을 통해 'e스포츠 산업'이라 불렀기에 가능했지만, 실제 'e스포츠 산업'이라 불리기 위한 제도적·법적 지원은 전무한 상태였다. 따라서 e스포츠 산업의 지속적 성장을 위해 정부차원의 지원이 요구되어 왔다.

2005년 12월 6일 국회 문화관광위원회는 3명의 국회의원들이 정부제시안을 통합한 하나의 단일안을 대안으로 하는 '게임산업진흥에 관한 법률안'을 발의하였으며, 그 후 2006년 4월 28일 '게임산업진흥에 관한 법률'이 국회 본

회의에서 통과되었으며, 2006년 10월 29일부터 시행될 예정이다. '게임산업진흥에 관한 법률'에 언급된 e스포츠의 정의는 다음과 같다.

e스포츠의 법적 정의

제15조 (이스포츠의 활성화)

- ① 문화관광부장관은 국민의 건전한 게임이용문화 조성 과 여가활용을 위하여 게임물을 이용하여 하는 경기 및 부대활동 (이하 "이스포츠[전자스포츠]"라 한다)을 지원·육성하여야 한다.
- ② 문화관광부장관은 이스포츠[전자스포츠]의 지원·육성을 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.
 1. 이스포츠[전자스포츠] 관련 연구활동, 표준화 및 기록관리
 2. 이스포츠[전자스포츠] 국제협력 및 교류
 3. 이스포츠[전자스포츠] 경기장 등 관련 시설의 설치 및 지원
 4. 이스포츠[전자스포츠] 산업 활성화 및 이스포츠 [전자스포츠] 선수 권익향상
 5. 그 밖에 이스포츠[전자스포츠]의 진흥에 관한 사항으로서 대통령이 정하는 사항
- ③ 문화관광부장관은 이스포츠[전자스포츠]에 관한 사업을 하는 협회 또는 단체가 제2항 각 호의 사업을 추진하는 경우에는 그 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

※ 출처: 법제처

(2) e스포츠의 역사

가. 국내 e스포츠 역사

국내 e스포츠는 'PC 방'이라는 물적 인프라와 스타크래프트라는 대작게임의 절묘한 조화를 통해 지난 90년대 후반부터 성장하였다. 물론 1997년 이전에도 인터넷 카페 등을 통해 게임을 즐겨왔지만, 전국적인 PC방과 인터넷 전용선의 보급으로 게임산업을 한 단계 업그레이드 시켰으며, 지역 PC방들의 오픈기념행사로 게임대회를 개최한 것이 국내 e스포츠의 시작이라 할 수 있다.

초창기는 워크래프트2와 레인보우식스, 퀘이크, 피파 시리즈 등으로 시작된 게임대회들이 스타크래프트의 보급과 인기로 인해 좀 더 다양화 되고 거대화 되었으며, 지역별 대회들에서 가능성을 느끼고 97년 12월 최초의 전국대회 KPGL(Korea Pro Gamers League)이 열리게 되었다. KPGL을 선두로, 인천을 주 무대로 하는 PC방 프랜차이즈 업체였던 넷클럽(대표 남궁경)에서도 전국대회를 개최하였고, 향후 3대 리그로 성장하게 되는 배틀탑(대표 이강민)에서는 63빌딩에서 대회를 개최하며 e스포츠 대중화의 서막이 열리게 되었다. 또한 98~99년에는 온라인 최고수들이 모인 "고수" 프리서버에서 온라인 게임대회를 개최하였고, 라임정보통신에서 PGL 대회를 개최하며 e스포츠의 태동기가 시작 되었다.

99년 동쪽의 땅(대표 이동규)은 PKO(Pro Gamer Korea Open)라는 고정적인 리그를 시작하게 되는데, 99년 가을에 이 대회를 당시 '투니버스'와 함께 주최함으로써 e스포츠의 방송화가 처음 시도되었고, '투니버스'의 모회사인 '온미디어'에서는 e스포츠의 성장가능성

과 게임산업의 발전가능성을 보고 게임전문채널인 '온게임넷'을 개국하게 되었으며, 투니버스 스타리그에서 온게임넷 스타리그라는 국내 최고의 개인 리그로 이어졌다.

2000년 3대 게임리그가 정착되면서 중·소 규모의 대회들은 줄어들기 시작하였고, 배틀탑에서 주최한 KIGL(Korea Internet Game League), 동쪽의 땅에서 분사한 PKO에서 주최한 PKO(Pro Gamer Korea Open), 골드뱅크에서 분사한 이게임즈에서 주최한 KGL(Korea proGame League) 등은 당시 40여개 이상의 프로게임단을 탄생시키며, 국내 e스포츠 발전의 촉진제 역할을 했고 당시 벤처기업 열풍에 힘입어 2001년 초까지 사회적으로 큰 반향을 일으키며 크게 성장하였다.

하지만 수익구조 악화와 방송과의 미온적 연대 등 프로게임단을 운영하는 기업들에게 명확한 홍보효과와 비전을 제시하지 못하면서 몇 년 동안 e스포츠를 주도하며 각종 리그들을 이끌었던 기업들이 문을 닫게 되었고, 협회와 게임방송이 e스포츠를 주도하게 되었다.

2002년을 시작으로 2004년까지 '온게임넷 스타리그', '온게임넷 프로리그', 'MBC 게임 스타리그', 'MBC 게임 팀리그' 등이 대중적 인기를 얻으면서 실제적인 e스포츠의 성장기가 시작 되었으며, 2004년 SK텔레콤 'T1', 팬택앤큐리텔 '큐리어스' 창단과 단일대회 10만 관중시대(2004.07. SKY 프로리그 2004 1라운드 결승전)가 열리면서 e스포츠 발전기가 시작 되었다. 또한 2005년 5월 '온게임넷'과 'MBC게임' 양방송사에서 분리 운영되던 단체전 '온게임넷 프로리그'와 'MBC게임 팀리그'가 통합리그인 '프로리그'로 운영되며 리

그의 체계화와 규모의 확장이 시도됐다.

2006년 4월 29일부터 7월 29일까지 스카 이 프로리그 2006이 진행되고 있으며, 2010년 세계 3대 게임강국 진입을 위한 세부 전략 마련을 위해 2005년 11월 7일에 출범한 『2010 게임산업 전략위원회(위원장 오지철)』는 5월 3일 “2010 게임산업 실행전략 보고회”에서 e스포츠의 발전을 위한 세부전략을 발표하였다.

나. 해외 e스포츠의 역사

해외 e스포츠의 기원은 1990년대 중반 ‘뚝 시리즈’를 비롯한 FPS(First Person Shooting) 게임대회가 미국 라스베가스나 애틀랜타에서 열린 게임쇼(현재의 E3쇼)에서 게이머들의 참여를 장려하기 위한 이벤트 대회로 개최되면서부터 e스포츠가 시작되었다고 볼 수 있다.

1990년대 중반부터 ‘뚝 시리즈’부터 ‘퀘이크’에 이르기까지 다양한 대회가 개최되었는데, e스포츠의 체계적인 태동을 가능케 한 것은 97년 애틀랜타에서 개최된 E3에서 열린 ‘레드 애니hil레이션 퀘이크 토너먼트’에서 ‘데니스 풍(Dennis Fong)’이 우승하면서부터 일 것으로 추정된다. 물론 1990년대 중반까지 미국이나 유럽에서 개최되었던 대회들은 주로 FPS 위주의 대회였고, 란파티의 연장선상에서 치러지는 경우가 많았으나, 이러한 대회들이 세계 최초의 게임리그인 PGL(The Professional Gamer's League)과 CPL(Cyberathlete Professional League)이 출범할 수 있는 기반이 되었다.

1997년 나란히 출범하게 된 CPL(Cyberathlete Professional League)과 PGL(The Professional Gamer's League)은

프로스포츠와 같은 프로게이머들의 리그를 만든다는 생각은 같았으나, 운영방식에는 큰 차이가 있었다. “게임의 아버지”로 불리는 놀런 부쉬넬(Nolan Bushnell)이 대표가 된 PGL은 온라인상에서 대부분의 대회를 치루고 결선만 오프라인에서 개최하는 방식을 취했고, CPL은 FPS게임의 특성상 거의 모든 대회를 오프라인에서만 치루는 등 대회 운영 방식을 달리하며 진행되었다. 이러한 대회 운영 방식의 차이가 결과적으로 온라인이 중심이 되었던 PGL은 도태되고 CPL은 지속적인 발전을 가져왔다고 볼 수 있다. e스포츠란 게임을 매개체로 하여 스타와 팬이 존재하는 시장이므로 세 가지 주요 요소 중의 하나인 팬을 배제한 대회는 프로스포츠로서 오래 지속되지 못할 수밖에 없는 필연적인 결과라 할 수 있다.

이후, 미국에서는 온라인 게이밍 리그(Online Gaming League : www.ogl.org)와 같은 온라인 게임리그와 디지털 애슬릿 게이머스 리그(Digital Athlete Gamers League : www.dagl.net), 블리자드가 분기별로 주최한 “스타크래프트 래더 토너먼트” 등이 생겨났으며, 향후 다양한 형태의 대회들이 생겨나며 e스포츠를 성장시켰다.

(3) e스포츠의 특징

오늘날, e스포츠는 청소년과 젊은 세대들이 즐겨하는 신(新)문화코드로 자리 잡았으며, 국민적인 인기 스포츠 종목인 야구, 농구, 축구 등과 함께 새로운 인기 여가 문화 스포츠로 발전해 나가고 있다. e스포츠는 스포츠적인 요소와 스타와 같은 연예엔터테인먼트적 요소가 결합된 “스포테인먼트”로 볼 수 있으며, 일반적 특

성면에서는 게임이 e스포츠의 많은 부분을 포함하고 있지만 게임 자체가 곧 e스포츠가 될 수 없는 차별화되는 e스포츠만의 특성을 가지고 있다.

e스포츠의 특성

가. 핵심적 특성

- 공정한 경쟁 조건 : 아이템이나 캐릭터의 특성이 승패에 영향을 미치는 게임은 배제
- 공인 종목 중 카트라이더의 경기는 아이템전은 배제되며, 오로지 스피드전만 진행
- 운이나 우연적 요소가 크게 작용하는 도박류 게임 제외
- 일정시간 내에 종료 : 무제한적인 시간이 필요한 RPG 게임 제외
- 정신과 신체의 협응 : 빠르고 정확한 판단과 신체적 움직임이 요구

나. 부차적 특성

- 사람과 사람간의 경쟁 : 사람과 컴퓨터 혹은 게임기 간의 게임은 제외함
- 참여뿐 아니라 보는 재미를 제공 : 직접 참여하면 재미있음에도 불구하고 타인의 경기를 보는 것이 지루한 종목은 e스포츠가 엔터테인먼트 산업이란 점을 고려할 때 흥행을 기대하기 어려움
- 유의미한 기록의 산출 : 노력과 재능에 의해 일반인들이 따라잡기 어려운 기록을 산출함

2. e스포츠 현황

(1) 국내 현황

e스포츠는 2005년 제2기 한국e스포츠협회 출범과 함께 민관의 공동협력으로 비약적인 발전을 거듭하고 있으며, 본격적인 성장기를 지나고 있다. 또한, 우리나라 주도의 다양한 국제게임대회들은 e스포츠 종주국으로 우리나라를 알리고 있으며, 우리나라 e스포츠의 국제화를 선

도하고 있다. 아울러 e스포츠를 구성하는 프로게이머, 프로게임단, 게임방송, 협·단체의 활동이 2005년도에 비해 더욱 활성화 되었다. 대회면에서는 공인 및 비공인 대회가 지방자치단체, 학교, 기업 등 다양한 주체들에 의해 백여 개의 e스포츠 대회가 전국적으로 열리고 있다.

가. 프로게이머

e스포츠가 각종 언론 및 청소년 팬들의 관심을 받고 신(新) 스포츠로 인정받게 된 데에는 프로게이머의 영향이 컸다. '프로게이머'의 일반적 정의로는 게임물을 이용하는 경기 및 부대활동에 출전 참여하여 직·간접적으로 수익을 창출하는 직업을 뜻한다. 프로게이머는 청소년들에게 인기가 많이 있지만, 실제 직업으로 선택하기에는 직업의 확장성 및 안정성이 부족하여 다른 프로스포츠 선수들에 비해 상대적으로 저평가 되어 이에 대한 신속한 해결 방안이 요구되어 왔다. 그동안 프로게이머 관련 연구들을 통해 프로게이머로서 가장 불안한 점에 대한 조사를 실시한 결과 '병역문제'가 1순위였다. 프로게이머의 평균 연령이 약 20세인 점을 감안하면 왕성한 활동을 하다가 병역의 의무를 마치고 오면 프로게이머의 특성상 활동을 중단해야 할 가능성이 높기 때문이다.

다행히, e스포츠가 우리나라를 세계 3대 게임강국으로 진입하는데 촉매제 역할을 하고 있는 지금, 2006년 공군이 프로게이머를 선발해 기본 군사훈련을 시킨 뒤 공군본부 중앙전산소에 배치할 계획을 발표함으로써 e스포츠산업이 힘을 받게 되었다.

선발된 병사들은 공군에서 워게임 프로그램의 개발 시 게임 테스터로 참여해 워게임 개발

을 지원하는 임무를 맡게 되며, e스포츠 관련 동아리 활동에도 투입돼 신세대 장병들의 문화적 욕구를 충족시키는 등 병영문화 개선 임무도 수행하게 된다. 또한, 국내 주요 게임대회에 공군 자격으로 게임대회를 출전할 수 있도록 하는 방안도 검토 중이다. 그러나, 이와 같은 전형이 프로게이머에게 주는 특혜는 아니다. 프로게이머도 다른 병사와 같은 군복무 기간을 채워야 하며, 단지 특기가 다른 병사일 뿐이다.

프로게이머를 희망하는 비프로게이머들의 현

황을 보면, 초창기에는 프로게이머 등록을 위한 체계적 시스템의 미비로 인해 많은 인원들이 있었지만, e스포츠가 성장을 하면서 프로게이머의 질적 성장을 위해 체계적 선발과정 및 연습생과 같은 방안을 마련하면서 상대적으로 지원하는 인원은 줄어들었다. 그러나 프로게이머의 실력 및 경기 운영 능력 등의 상향화로 인해 관중들과 기업에게 더 큰 응원과 후원을 받을 수 있게 되었다.

〈표 3-1-1-01〉 연도별 프로게이머와 준프로게이머 현황

(단위 : 명)

연도	프로			준프로			
	등록	취소	계	등록	취소	대상자	계
2001	131	-	131	49	-	-	49
2002	63	-	194	66	-	-	115
2003	36	58	172	94	101	-	108
2004	73	26	219	95	-	87	116
2005	52	35	236	14	-	-	130

※ 프로게이머 현황(KeSPA 등록 현황, 2006년 프로게이머 상반기 소양교육(3월)전 기준)

나. 프로게임단

프로게임단은 e스포츠의 성장과 함께 가장 많은 변화를 한 곳이다. 일반적으로 프로게임단이라 함은 게임대회를 통하여 소속사의 홍보 및 상금 획득을 목적으로 프로게이머 선발, 보유, 육성, 지원하는 조직을 말한다. 일반적으로 프로게임단은 로고와 전용 연습장을 갖추어야 하고 감독 또는 매니저가 1명 이상, 소속 게이머는 2명 이상일 것을 원칙으로 하나, 프로게임단 자체 형태에 따라 예외가 있을 수 있다.

프로게임단은 운영에 있어서 기업팀과 비기업팀으로 나눌 수 있다. 기업팀은 소속 기업의 홍보효과를 위한 여타 스포츠 종목과 마찬가지로 브랜드 가치 향상을 위해 활동하는 팀이다. 기업팀은 프로게임단 운영자금, 프로게이머 연

봉, 연습실, 숙소 등 e스포츠 활동 관련 재정적 지원을 한다. 비기업팀의 경우 기업팀과 마찬가지로 대회 및 e스포츠 활동을 하지만 운영상에 있어서 기업팀과의 차이가 있다. 기업팀은 프로게이머에게 연봉제가 도입되어 있어 경제적 안정감을 주는 반면 비기업팀은 연봉제 도입은 아직 요원하여 각종 e스포츠대회 입상 및 이벤트를 통해 얻은 수익으로 운영되고 있다.

그러나 2006년도에 들어와 국내 대기업들이 e스포츠가 신세대 문화로 자리매김하고 있으며, 단일 종목 12만 이상의 관중을 동원할 수 있는 경제적 효과가 있다는 것을 인정하면서 대거 비기업팀을 인수하여 재창단하고 있다. 올해 화승에서 'PLUS' 팀을 인수하여 '르까프 OZ'로 재창단하였고, MBC 게임에서 'POS' 팀을 인수

‘MBC 게임 HERO’를 CJ에서 ‘G.O’ 팀을 인수하여 ‘CJ ENTUS’로, 온게임넷에서 ‘KOR’을 인수 ‘온게임넷 SPARKYZ’로 재창단 하였다. 또한 ‘SouL’ 팀의 경우 STX에서 대규모 후원을 시작하였다. 따라서 기존 기업팀 5개에 신

규 기업팀 4개, 대기업 후원 팀 1개를 포함하여 전체 11개 프로그래밍단 중 10개 팀이 작년에 비해 운영이 안정화 되었다. 향후, 대기업의 e스포츠에 대한 참여는 더욱 확대될 것으로 예측되어 e스포츠 산업의 급속한 성장이 기대된다.

〈표 3-1-1-02〉 프로그래밍단 현황(2006년 6월 현재)

게임단	소속사	결성일	감독	활동상황 및 소개	홈페이지
삼성 KHAN	삼성 전자	2000년 6월	김가을	스타크래프트 - 김근백, 김동건, 박성준1, 박성훈, 변은중, 송병구, 이성은, 이재황, 이창훈, 이현, 이현승, 임채성, 장용석, 주영달, 최수범, 최인규, 최홍희, 허영무 이상 18명으로 구성 피파-박윤서, 전경운 2명 구성 ※스카이프로리그 2005 후기리그 스타크래프트 단체전 우승 2005온게임1월온게임넷 WarCraft 3 리그 1위, 3위	www.samsungkhan.co.kr
르까프 OZ	화승	2006년 3월	조정웅	스타크래프트 - 구성훈, 김민제, 김성근, 김정환Z, 박성진, 박지수, 손찬용, 오영중, 원상일, 이유석, 이재동, 이학주, 최가람 이상 13명으로 구성	www.lecafoz.co.kr
한빛 STARS	한빛 소프트	2001년 5월	이재균	스타크래프트 - 김대호, 김동주, 김병욱, 김인기, 김준영, 노준동, 박경락, 박대만, 설현호, 윤희태, 이동준, 이정수, 조민준, 조형근, 채지훈, 하동수 이상 16명으로 구성 워크래프트3 - 노재욱, 박외식, 오정기 이상 3명으로 구성 ※ 2005. 2 SKY 프로리그 2004 그랜드파이널 우승	www.hanbitstars.co.kr
Pantech EX	Pantech &Curtel	2004년 8월	송호창	스타크래프트 - 김상우, 김성진, 김재춘, 나도현, 박성균, 박영훈, 박웅진, 손영훈, 심소명, 안기호, 안석열, 이윤열, 이재항, 한동훈 이상 14명으로 구성 ※ 2005. 3 MBC MOVIES배 MBC게임 팀리그 준우승	www.pantechex.com
온게임넷 SPARKYZ	온게임 넷	2006년 5월	이명근	스타크래프트 - 김지훈, 김창희, 김현진1, 김호주, 박명수, 박정길, 박찬수, 신상문, 신정민, 안상원, 원종서, 이승훈, 이종미, 이진성, 전태규, 주진철, 차재욱, 한동욱 이상 18명으로 구성 ※ 2005. 2 SKY 프로리그 2004 그랜드파이널 3위	www.korteam.co.kr
KTF Magic@'s	KTF	2001년 3월	이준호	스타크래프트 - 강민, 김세현, 김윤환, 박정석, 박현준, 백형산, 변길섭, 오민규, 이병민, 이재역, 조병호, 홍진호이상 12명으로 구성 ※ 2006. 2 SKY 프로리그 2005 그랜드파이널 준우승	www.ktfmagicns.com
MBC 게임 HERO	MBC 게임	2006년 5월	하태기	스타크래프트 - 강구열, 강영훈, 고석현, 김동현, 김준영1, 김택용, 문준희, 민찬기, 박성준, 박지호, 서경중, 엄보성, 이성덕, 이재호, 정영철 이상 15명으로 구성 ※2005.10 KeSPA Bigi컵 3위	www.mbcgame.co.kr
STX SouL	-	2000년 7월	김은동	스타크래프트 - 강관형, 곽동훈, 김구현, 김남기, 김선목, 김수한, 김승인, 김윤환Z, 박상익, 박용권, 박종수, 방성진, 서민귀, 서지수, 이동민, 전재영, 진영수, 한승엽 이상 18명으로 구성 ※ 2005. 2 SKY 프로리그 3R 4강	www.bestsoul.com
SK Telecom T1	SK 텔레콤	2004년 4월	주훈	스타크래프트 - 고인규, 권오혁, 김성제, 루오시엔, 박용욱, 박재혁, 박태민, 사점춘, 성학승, 손승재, 윤종민, 이건준, 임오환, 전상욱, 정성태, 최연성 이상 16명으로 구성 ※ 2006. 2 SKY 프로리그 2005 그랜드파이널 우승	www.sktelecom1.com

〈표 3-1-1-02〉 프로그래밍단 현황(2006년 6월 현재) (계속)

게임단	소속사	결성일	감독	활동상황 및 소개	홈페이지
CJ ENTUS	CJ	2006년 5월	조규남	스타크래프트 - 강정우, 김민구, 김성기, 김환중, 마재윤, 박영민, 변형태, 서지훈, 이재훈, 이주영, 장욱, 주현준 이상 12명으로 구성 ※ 2005. 3 MBC Movie배 MBC게임 팀리그 우승	www.cjentus.com
eNature TOP TEAM	이네 이처	2005년 4월	Daniel Lee	스타크래프트 - 김강석, 김강호, 김동진, 김원기, 김현진, 박동욱, 브라이언, 서기수, 신상호, 신희승, 임진목, 정영주, 조용성 이상 13명으로 구성 ※ 2005. 4 e-Nature TOP TEAM으로 변경	www.enatureworld.com

다. 게임 미디어

e스포츠가 게임과 달리 신(新) 스포츠로 인정 받으며 주요 문화로 성장하기까지 미디어의 역할이 컸으며 미디어는 ‘관중’이라는 e스포츠 핵심 요소를 탄생시켰다. 부산 광안리에서 열린 ‘SKY 프로리그 2004’ 10만 관중, ‘SKY 프로리그 2005’ 12만 관중이라는 규모에서 보여주듯이 e스포츠는 젊은 세대를 동원할 수 있는 힘을 보여주었다.

2005년 게임방송은 케이블방송 2개, 위성방송 1개, 지역방송 1개, 인터넷방송 4개, 공중파 프로그램 3개가 존재 했으나, 2006년에 들어서 공중파 프로그램, 인터넷 방송의 감소와 지역방송이 폐쇄가 되었다. 규모면에서 게임관련 미디어의 규모가 감소하였지만, 개별 미디어는 e스포츠 전문 방송으로 콘텐츠의 질을 높이고 있다.

웹진으로 ‘파이터포럼’, ‘우주’가 인터넷 세대인 젊은 세대 감성에 맞게 실시간 e스포츠 경기 중계 및 프로게이머 소식 등 e스포츠 전반에 관한 소식을 업데이트 시키면서 게임 방송과 차별화된 콘텐츠를 제공하고 있다.

케이블 방송사 온게임넷은 2000년 법인 설립과 개국을 실시 한 후, 2001년 6월 중일 방송을 시작하였다. TV보는 즐거움과 게임하는 즐거

움을 동시에 추구한다는 의미의 채널 컨셉트를 담고 있는 ‘가지고 노는 TV’ 라는 캐치프레이즈 아래, 차별화된 콘텐츠와 명확한 타겟을 가진 세계 최초의 게임전문 케이블TV 채널로 국내 게임산업 활성화와 건전한 게임문화 창조에 기여했다.

온게임넷은 주요 방송 콘텐츠로 각종 e스포츠 리그를 방영하고 있으며, 주중 e스포츠 방송 시간대(19:00~21:30) ‘10대 남자 시청률 / 케이블 3위’, ‘20대 남자 시청률 / 케이블 1위’ 를 차지하고 있다(AC 닐슨 코리아, 2005).

MBC 게임은 온게임넷과 더불어 국내 e스포츠 방송의 양대 산맥이다. 2001년 (주)MBC게임’으로 개국하여 활동하다가 2003년 ‘MBC game’으로 채널명을 변경하였으며 MBC game 을 통해 더욱 아름다운 공동체를 이끌어 낸다는 <More Beautiful Community>의 상징적 의미를 내포하고 있다.

MBC game 은 방송 프로그램 중 ‘e스포츠 관련 방송’ 편성 비율이 63.9%로 e스포츠 전문화를 시도하고 있으며, 주중 e스포츠 방송 시간대(18:30~21:30) ‘18세~25세 남성 / 케이블 4위’ 를 차지했다(TNS 미디어 코리아, 2005).

공중파의 경우 작년에 비해 게임 관련 프로그램이 줄어들며 SBS 「게임쇼 즐거운 세상」이 유

일하게 명맥을 유지하고 있다. 공중파의 경우 케이블 방송과는 달리 주 시청자 층인 청소년들의 라이프스타일과 맞지 않는 편성시간으로 인

해 시청률의 하락이 경쟁성을 하락시켰다고 볼 수 있다.

〈표 3-1-1-03〉 게임 방송별 요일별 리그 진행 현황 (2006년 5월 현재)

방송사	종목	일	월	화	수	목	금	토
온게임넷	스타크래프트	프로리그			온게임넷스타리그		온게임넷스타리그	프로리그
	기타		카트라이더리그	프리스타일리그		스페셜포스리그		
MBC게임	스타크래프트	프로리그		서바이버리그		MBC게임스타리그		프로리그
	기타		FIFA리그		갯앵프트		스페셜포스리그	

〈표 3-1-1-04〉 미디어 현황 (2006년 5월 현재)

방송국	방송	방송내용	비고
공중파	SBS 「게임쇼 즐거운 세상」	기존 프로그램들과의 차별화를 통해 게임에 대한 시청자들의 관심과 참여를 적극적으로 유도함과 동시에 공공다중매체로서 게임의 대중화에 기여	www.sbs.co.kr 매주 토요일 심야 01시45분~, 1시간 방영
케이블	온게임넷	게임대회 방송중계, 리뷰 및 프리뷰 자료 등 소개	www.ongamenet.com
	MBC 게임	게임 대회 중계, 리뷰 및 프리뷰, 온라인 게임 제공	www.mbcgame.co.kr
위성방송	게임티브이 (Game TV)	게임 위성방송국, 온라인 네트워크, PC게임 리그, 이벤트 개최	www.gametv.co.kr
인터넷	장풍스테이션	게임 개발자들의 인터넷방송, 게임업계 비화 제공	www.4leaf.com
	나이스TV	워크래프트3를 주요 콘텐츠로 다룸, VOD 제공, 생방송 제공	kor.nicegametv.net
라디오	Big FM	MMORPG 게임정보, 유저서연, 음악 제공	www.bigfm.co.kr
웹진	파이터포럼	e스포츠 대회 현황, 프로게이머 소식, 게시판 제공	www.fighterforum.com
	우주	e스포츠 대회 현황, 문자중계, 프로게이머 소식 제공	www.uzoo.net
주간지	es Force	e스포츠 대회, 프로게이머 소식, e스포츠 행사, 칼럼 제공	www.fighterforum.com

라. 대회현황

국내의 e스포츠 대회는 스타크래프트를 중심으로 시작하였으며, 현재는 스타크래프트 외에도 캐주얼 온라인게임과 비디오게임 등 종류가 다양해지고 있으나, 여전히 스타크래프트가 주를 이루고 있다.

현재, 우리나라에서 진행되고 있는 e스포츠 대회는 공개대회와 비공개대회가 있다. 공개대회의 경우는 대회 개최가 미디어 등에 공개된 대회이며, 비공개 대회는 e스포츠 관련 카페/길드에서 자체적으로 대회를 개최하며, 언론 및 미디어에는 공개되지 않는 대회를 말한다. 따라

서 비공개 대회의 특성상 정확한 대회 숫자를 산출하기는 어려운 실정이다.

공인대회의 경우 프로게이머가 참여하는 프로대회와 아마추어들이 참여하는 아마대회로 나눌 수 있다. 공인대회로 인정받기 위해서는 (사)한국e스포츠협회의 절차에 따라 등록을 하면 된다. 프로게이머들이 참여하는 프로리그 단체전 및 개인전의 경우 공인대회로 인정되며, 대회 입상을 통해 준프로게이머 자격을 얻을 수 있는 대회들이 공인대회로 진행되고 있다.

방송사에서 진행하고 있는 공인대회로는 케이블 방송사 '온게임넷' 과 'MBC 게임' 에서 진

행하고 있다. 스타크래프트 관련 리그는 신한은행 스타리그와 SKY 프로리그를 중심으로 대기업 후원사들이 지원하고 있는 대회들이 있으며,

‘스타크래프트’ 외에 ‘카트라이더’, ‘스페셜포스’, ‘피파’ 관련 대회들이 진행되고 있다.

〈표 3-1-1-05〉 방송사별 e스포츠 대회 ('05.1.~'05.12.)

구 분	종목 별 대회			
	스타크래프트	카트라이더	스페셜포스	피파
온 게임 넷	신한은행 스타리그	KTF-NA 카트라이더팀 최강전 올림푸스 카트라이더 리그	스페셜포스 리그	
	SKY 프로리그			
	K·SWISS 듀얼토너먼트			
	구룡쟁패 토너먼트			
	IOPS 스타리그			
	다음 다이렉트 듀얼토너먼트			
	SO1 스타리그			
	CYON 온게임넷 챌린지 리그			
MBC 게임	CYON MSL		스파스스페셜포스챔피언십	MBC게임 MFL
	SKY 프로리그			
	싱크마스터 MFL			
	TG 삼보스타리그			
	우주 스타리그			
	매직스테이션 스타리그			
Game TV	SKYLIFE 여성부 스타리그			
SBS	-	-	-	

2005년 공인대회 64개가 방송사 및 학교, 지자체에서 열리고 있으며, 공인대회 포함한 공개대회 278개가 열렸다. 2005년도 기준 공개대회의 수는 278개로 2004년도 대비 급격히 늘어났다. 반면 상금 규모는 전년 대비 5억원이

늘어나 대회 수와 비교하면 상대적으로 낮은 성장이지만 대회수의 증가는 e스포츠에 대한 국제 각층의 관심이 크게 늘어 났다는 증거이다.

〈표 3-1-1-06〉 연도별 대회수 및 상금규모

(단위 : 원)

연도	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005
대회회수	72	82	93	187	144	100	278
상금규모	15억	20억	30억	35억	40억	45억	50억

〈표 3-1-1-07〉 분기별 e스포츠 대회 현황 ('05.1.~'05.12.)

구 분	공인	클럽/카페	기업	방송	학교	지자체	PC방	기타	계(회)
1분기 (1-3월)	8	27	8	-	1	1	-	1	46
2분기 (4-6월)	22	13	15	1	8	5	3	5	72
3분기 (7-9월)	17	24	1	-	4	18	4	8	76
4분기 (10-12월)	17	27	7	1	13	2	4	13	84
계	64	91	31	2	26	26	11	27	278

e스포츠 대회의 시상 내역을 살펴보면, 일반적으로 4가지 유형으로 나눌 수 있다. '상금지급', '현물(컴퓨터, 모니터, 상품권 등)지급과 자격(클랜/ 카페 회원, 준 프로게이머 등)부여', '비공개' 이다. 이중, 상금지급 형태가 126회로

가장 많았으며, 다음으로 자격부여 형태가 76회로 많았다. 상금은 고액 상금 1억원 이상이 총 9개, 5,000만원 이상~1억원 미만인 총 14개 대회가 개최 되었다. 현물의 경우 젊은 세대 문화에 맞게 IT 제품이 주를 이뤘다.

〈표 3-1-1-08〉 시상 규모별 e스포츠 대회 현황 ('05.1.~'05.12.)

구 분	공인 대회	비공인 대회								합계(회)
		클랜	기업	방송	학교	지자체	pc방	기타		
상금지급	50만원 미만	-	17	1	-	2	-	5	1	26
	50만원 이상~	-	1	-	1	1	-	1	-	4
	100만원 미만	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	100만원 이상 ~ 200만원 미만	1	1	4	-	1	4	3	1	15
	200만원 이상 ~ 300만원 미만	-	-	1	-	-	-	-	-	1
	300만원 이상 ~ 400만원 미만	1	-	1	-	-	1	-	4	7
	400만원 이상 ~ 500만원 미만	3	-	1	-	2	1	-	2	9
	500만원 이상 ~ 1000만원 미만	3	-	5	-	-	5	-	1	14
	1000만원 이상 ~ 2000만원 미만	6	-	3	-	1	1	-	1	12
	2000만원 이상 ~ 3000만원 미만	-	-	1	-	-	2	1	1	5
	3000만원 이상 ~ 4000만원 미만	7	-	1	-	-	-	-	-	8
	4000만원 이상 ~ 5000만원 미만	-	-	2	-	-	-	-	-	2
	5000만원 이상 ~1억원 미만	12	-	-	-	-	1	-	1	14
1억원 이상	5	-	3	-	-	-	-	1	9	
합 계	38	19	23	1	7	15	10	13	126	
현물 지급 (컴퓨터, 모니터, 마우스, e머니, 상품권, PC방 이용권 등)	2	10	2	-	10	1	1	3	29	
자격 부여 (클랜/카페 가입, 공인대회 출전 기회 등)	23	49	1	1	-	-	-	2	76	
대회정보 없음	1	13	5	-	9	10	-	9	47	
총계	64	91	31	2	26	26	11	27	278	

마. 국내현황 및 전망

우리나라 e스포츠는 야구, 축구와 같은 프로 스포츠의 기본 틀을 갖춘 산업으로 성장해 가고 있으며, 기업팀 및 미디어의 증가 등으로 더욱 발전해 나갈 것으로 보인다.

국내 e스포츠의 현황과 전망을 요약해 보면, 대회 부문에서는 대회수의 증가보다는 대회 상금 규모가 큰 대회가 많이 나타날 것으로 전망되어, 대회당 상금규모가 커질 것으로 보인다.

선수 면에서는 고액연봉의 선수 수가 늘어날 것이며, 병역대체 등의 제도 도입으로 안정적인 선수활동을 할 수 있을 것으로 보인다. 아울러, 기업들의 e스포츠에 대한 관심의 증가는 기업 후원 구단의 증가, 지역연고제 등에 대한 논의가 본격화 될 것으로 보이며, e스포츠의 주무부처인 문화관광부와 한국게임산업개발원, 한국 e스포츠협회 등에서의 e스포츠 발전을 위한 정책지원도 더욱 확대할 것으로 전망되고 있다.

〈표 3-1-1-09〉 국내 e스포츠 산업의 현황과 전망

구분	현황	전망
대회(리그)	방송사 정규리그, 기업 및 지자체 이벤트성 대회 등 278개 대회 개최, 총 상금 규모 50억	대회(리그)수는 감소하고, 상금규모는 증가하는 대회의 대형화 전망
프로게이머	프로게이머 237명, 준 프로게이머 130명 활동 중	성적에 따른 연봉 차별화 심화, 대중인기의 증가에 따른 부가수입의 확대
프로게임단	기업팀 9개, 기업후원팀 1개, 자력운영팀 1개 이상 11개 팀 활동	자력운영 구단의 기업소속화 진행 및 신설 창단 게임단, 지역연고제 등 논의
게임미디어	캐이블 및 인터넷 중심의 미디어 발달	공중파의 e스포츠 중계시작, DMB 등 e스포츠중계 채널 확대
기업	청소년 e스포츠마케팅 주력기업의 지원	금융, 중공업 등 비청소년 기업들의 e스포츠 관심 증대 및 창단 시작
유관기관	문화관광부, 한국게임산업개발원, 한국e스포츠협회 등 정책비전 제시 및 기반지원	e스포츠 국제화 등 제반사업의 민간 공동협력 본격 추진

※ 자료 : 삼성경제연구소, e스포츠산업의 현황과 발전방안

(2) 국제 현황

가. 국제대회

현재 전세계 e스포츠계의 모습은 매우 다양하게 나타나고 있으며, 대륙별, 국가별로 두드러진 특징이 있다.

먼저 한국으로 대표되는 아시아 지역의 특징은 WCG의 채택종목을 분석해보면 알 수 있다. 여전히 스타크래프트를 필두로 워크래프트3 등 실시간 전략시뮬레이션(RTS)의 강세와 더불어 전 세계적인 인기를 얻고 있는 카운터스트라이크 등의 1인칭 슈팅시뮬레이션(FPS)이 큰 비중

을 가지고 있다.

다음으로 프랑스의 ESWC를 통해 현재 유럽 대륙의 e스포츠의 특징을 살펴보면, 카운터스트라이크 등의 FPS장르와 스포츠 장르의 강세가 돋보인다.

마지막으로 미국의 CPL을 통해 미주대륙의 e스포츠 특징을 보면, FPS장르가 공식종목 중 절반 이상을 차지할 정도로 인기가 높다. 카운터스트라이크 종목만 3가지 버전이 공식종목으로 채택될 정도로 FPS장르의 인기가 가장높다.

〈표 3-1-1-10〉 세계 3대리그의 e스포츠 종목 현황

구분	WCG (World Cyber Games)	ESWC(Electronic Sports World Cup)	CPL(Cyberathletes Professional League)
공인 종목	- 카운터스트라이크 1.6 - 피파2005 - 니드포스피드 - 워해머 40,000 - 데드오어얼라이브 - 스타크래프트 - 워크래프트3 - 헤일로2	- 카운터스트라이크 - 워크래프트3 - 프로에볼루션사커4	- 카운터스트라이크 (1.6, 소스, DOD) - 워크래프트3 - 페인킬러 - 헤일로2
기타 종목	시범종목 - 팡야	마스터컵 종목 - 카운터스트라이크 여성 - 퀘이크3아레나 - 언리얼토너먼트2004 - 그란투리스모4	

① WCG(World Cyber Games)

WCG(World Cyber Games)는 건전한 사이버 문화 구축을 위해 만들어진 게임문화 축제이자 세계적인 게임축제이다. 지난 2000년 WCGC(World Cyber Games Challenge)를 시작으로 2001년 WCG로 한층 발전했고, 이후 매년 개최되어 현재는 명실상부한 세계적인 게임 대회로 인정받고 있다.

WCG의 대표기구인 WCGC(World Cyber Games Committee)는 세계 게임 문화 축제인 WCG대회를 조직, 운영하면서, 전 세계와 게임 산업에 게임 문화 페스티벌과 e스포츠의 이념을 전달하고 있다. 문화관광부 장관과 삼성전자 운영용 부회장을 공동위원장으로 하여 총 7개의 부서로 구성되어 있으며, WCG 정식종목과 예선, 본선의 게임물을 포함한 게임 대회의 기본정책을 세워 각 국가별 예선 진행시 제공할 뿐 아니라, 전 세계에 진정한 e스포츠의 이념을 전하고, 전 세계 청소년에게 언어와 인종을 뛰어넘는 진정한 문화 페스티벌의 장을 제공하고 있다.

어넘는 진정한 문화 페스티벌의 장을 제공하고 있다.

WCG에서 우리나라는 총 2회의 우승과 2회의 준우승을 기록해 e스포츠의 중추국으로서의 자존심을 지켰지만 최근 세계적 추세인 FPS 장르의 공인종목 증가로 인해 독일, 대만, 네덜란드, 미국 등 아시아, 유럽, 북미 대륙 국가들의 거센 추격을 받고 있다.

WCG는 현재 스타크래프트와 워크래프트3를 비롯한 총 8개의 공인종목과 국산시범종목 1개를 채택하고 있다. WCG만의 특징으로는 PC게임과 비디오콘솔게임을 골고루 공인종목으로 채택한 동시에 게임 장르의 다양성을 추구하여 보다 다양한 게이머의 참여를 유도하였다는 것이다.

2006년 WCG는 10월18일 ~ 20일에 이탈리아 아 몬자(Monza)에서 개최되며, 2007년도의 경우 대회 유치를 신청한 시애틀, 몬트리올, 부산, 킬른, 북경, 상해, 몬트리올 등 7개 도시 가운데

〈표 3-1-1-11〉 WCG 대회 현황 (2001년~2005년)

비교	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	
대회	제 1 회	제 2 회	제 3 회	제 4 회	제 5 회	
개최지	서울	대전	서울	샌프란시스코	싱가폴	
참가국	37 개국	45 개국	55 개국	62 개국	67 개국	
참가선수	국가대표 : 389명	국가대표 : 456명	국가대표 : 574명	국가대표 : 615명	국가대표 : 629명	
총상금규모	US \$ 300,000	US \$ 300,000	US \$ 350,000	US \$ 410,000	US \$ 435,000	
개최기간	본선 : 12.5 ~ 12.9	본선 : 12.28 ~ 11.3	본선 : 10.12 ~ 10.18	본선 : 10.12 ~ 10.18	본선 : 11.16 ~ 11.20	
PC 종목	6 종목	6 종목	6 종목	6 종목	6 종목	
콘솔종목	-	-	1 종목	2 종목	2 종목	
국산 시범종목	2종목	-	1 종목	1 종목	1 종목	
참가기지단	전 세계 200여명	전 세계 230여명	전 세계 300여명	전 세계 300여명	전 세계 250여명	
이벤트 행사	비즈니스 컨퍼런스 개최	비즈니스 컨퍼런스 개최	비즈니스 컨퍼런스 개최 수출상담회	게임전시회 게임컨퍼런스 등	게임전시회 게임컨퍼런스 등	
순위	1	대한민국	대한민국	독일	네덜란드	미국
	2	독일	러시아	대만	대한민국	대한민국
	3	미국	독일	대한민국	미국	브라질

최종 시애틀이 개최도시로 선정되었다.

WCG의 특징은 매년 4월부터 10월까지 전 세계 예선을 거치며, 삼성전자의 글로벌 유통망 및 각 국별 전략적파트너(SP)를 통해 국가예선전을 치루는 세계적으로 인지도가 가장 높은 대회이다.

② ESWC(Electronic Sports World Cup)

ESWC는 e스포츠의 월드컵이라는 명칭을 내걸고 가장 화려하며, 치열한 경기를 추구하는 세계대회이다. 2003년 프랑스에서 제1회 대회가 개최되었는데, 당시 약 15,000명의 전 세계 여러 나라의 선수들이 겨루었고, 최종적으로 37개국의 358명의 선수가 본선에서 멋진 경기를 펼쳤다.

다른 세계적인 게임대회들과 마찬가지로 ESWC도 단순한 세계적인 게임대회가 아니라 대회에 출전한 각국 선수들의 고유한 문화를 교류하며, 우정을 나누는 전 세계 젊은이들의 화합과 축제의 장이기도 하다.

ESWC는 1회 대회의 성공을 발판으로 2004년 제2회 대회에서는 괄목할 만한 발전을 보였다. 전 세계 25,000명의 선수들이 예선을 거쳐 최종 50개국 500여명의 선수들이 참가해 규모 뿐만이 아니라 그 명성과 인지도 또한 높아졌다.

현재 워크래프트3, 카운터스트라이크, 프로

에블루션사커4의 3가지 공식종목을 채택하고 있고, 카운터스트라이크 여성부, 언리얼토너먼트2004, 퀘이크3아레나, 그란투리스모4의 4가지 마스터컵 종목을 추가로 운영하는 등 참가자 폭을 넓혀 좋은 반응을 얻고 있다.

③ CPL(Cyberathlete Professional League)

CPL은 미국에서 1997년 10월, 300여명의 게이머들이 모여 시작된 세계 최초의 네트워크 대회로서 CPL사가 주최한 세계대회이다. CPL사는 '게임 산업의 전문화와 발전'을 기치로 내걸고 1997년 설립 이래 CPL USA, CPL ASIA, CPL EUROPE의 해외 지사를 둔 세계적인 게임 리그 업체이다.

한편 CPL은 2000년 싱가포르에서 아시아 대회를 개최했는데, 우리나라의 프로게임리그 업체인 PKO가 후원사로 선정되어 대회를 성공적으로 치렀을 뿐만 아니라 참가한 우리나라 선수들도 좋은 성적을 거두었다.

매년 대회를 치르면 치를수록 대회의 규모가 커지며 인지도도 높아졌고, 더불어 많은 선수들이 참가하여 대회의 질적 향상을 이끌었다. 현재는 여름/겨울리그를 개최하여 게이머들에게 주목받고 있으며, 2005년을 시작으로 3월부터 12월까지 총상금 100만 달러 규모로 매월 세계 각국을 순회하는 초대형 월드투어를 개최하고 12월에 그랜드 파이널을 개최했다. 게다가 인





텔, AMD 등 세계 유수의 기업들의 지원을 힘입어 세계 최대의 게임대회로서 확고히 자리매김하고 있다.

공인종목으로는 카운터스트라이크 3가지 버

전과 워크래프트3 등 5가지를 채택하고 있으며, 특징으로는 전체적으로 미주와 유럽에서 선풍적인 인기를 끌고 있는 FPS(1인칭 슈팅게임)가 주류를 이루고 있다.

〈표 3-1-1-12〉 세계 3대리그 비교

구분	WCG	ESWC	CPL
엠블렘			
주최	한국	프랑스	미국
주관	ICM(한국)	Games-Services(프랑스)	CPL(미국)
후원	삼성	NVIDIA	INTEL
개최지	Suntec, SINGAPORE	Paris, FRANCE	DALLAS, USA
대회일자	3~10월 참가국 내 예선 후 11월 본선 및 결승	2월부터 6월까지 국가별 예선전, 7월 본선 및 결승	매년 상반기(7월) / 하반기(12월) 진행 및 매달 월드투어 형식의 국가별 대회 개최
선수선발방식	국가별 자국 예선	국가별 자국 예선	(국가대항 개념 비사용)
출범연도	2001. 12	2003. 7	1997. 10
본선참가규모 (국가/선수)	67개국 / 629명	52개국 / 700명	2,108명
관람객 수	1,250,000여 명	24,000명(유료)	43,000명(유료)
총상금(US달러)	\$435,000	\$266,000	\$310,000
공인 종목	카운터스트라이크 1.6 피파2005 스타크래프트 니드포스피드 워크래프트3 워해머 40,000 데드오어얼라이브 헤일로2	카운터스트라이크 워크래프트3 프로에볼루션서커4	카운터스트라이크 (1.6, 소스, DOD) 워크래프트3 페인킬러 헤일로2
기타종목	시범종목 -프리스타일	마스터컵 종목 - 카운터스트라이크 여성 - 퀘이크3아레나 - 언리얼토너먼트2004 - 그란투리스모4	

나. 우리나라 주도 국제대회

앞서 언급한 세계적인 대회 외에도 우리나라 주도의 지역 국제대회인 WEG(World eSports Games), WEF(World e-Sports Festival), IEF(International e-Sports Festival)등 있다.

① WEG(World eSports Games)

WEG는 최초로 연중 상설로 열리는 e스포츠 대회이다. WEG는 2004년 WEG 조직위원회(정일훈 위원장)의 설립과 함께 시작되었으며, 연간 3개 시즌대회 개최와 시즌 결승 토너먼트 3회로 대회가 구성 되어있다. 대회 종목으로는 워크래프트3(PC) 와 카운터스트라이크(PC) 2개 종목을 선택하고 있다. 특히 글로벌 IT기업 및 국내의 대기업 후원으로 운영되며, 우리나라 주도 타 게임대회에 비해 전문가 중심의 내실 있는 운영으로 투자유치 및 안정적인 대회 운영의 정착과 국내 게임 이용자보다는 해외 이용자를 주 타겟으로 대회를 운영하여 타 대회와 차별화를 두고 있다.

② WEF(World e-Sports Festival)

WEF는 중국 청도시의 한중 게임대회 개최 요청으로 개설된 대회로 2005년 청도에서 중국 청도시와 대한민국 주청도총영사관의 주최로 처음 개최되었다. 중국 중심의 글로벌 게임대회를 목표로 탄생된 국제리그로 우리나라 미디어 및 e스포츠 관계자 참여가 확대되고 있으며, 중국의 자금과 우리나라의 e스포츠 대회 운영 노하우가 접목된 형태로 향후 국제대회의 활성화를 위한 전략적 모델로 탄생한 국제대회이다.

③ IEF(International e-Sports Festival)

2005년 한국과 중국 2개국이 참여하여 열린 ‘CKCG’ 가 올해부터 참가 국가를 확대하여 ‘IEF’ 로 명칭이 변경되어 진행된다. IEF 로의 명칭 변경은 한·중 교류만이 아니라 러시아, 홍콩, 인도 등에서 참가 의사를 밝히며 범아시아 대회로 격상시키기 위함이다.

IEF2006은 9월21 ~ 24일까지 4일간 중국 상해에서 개최될 예정이고, 대회 종목으로는 ‘스타크래프트’, ‘워크래프트3’, ‘카운터스트라이크’ 와 한국게임 등 4개의 정식 종목과 1개의 시범종

〈표 3-1-1-13〉 우리나라 주도 국제대회

구분	WEG	WEF	IEF(CKCG)
주 관	(주)WEG	(주)GEM	IEF 조직위원회
개최지	베이징, 중국	청도, 중국	베이징, 중국
개최년도	2005.1	2005. 9	2005. 8
대회기간	연 기준 3회 공식 시즌과 2회 특별시즌	9.4 ~ 6 본선 및 결선	8. 12 ~ 15 본선 및 결선
선수선발방식	초청 형식의 국가별 자국내 예선	방송 리그와 연계 입상자 참가권(한국) 중국 정부의 추천 선수 참가(중국)	6월~7월까지 온오프라인 예선, 8월 국가대표 선발전(한국), 중국 자체예선(중국)
본선참가규모	국가대항 개념 비사용 / 72명	2개국 / 36명	2개국 / 68명
관람객 수	5,000 명	10,000여 명	10,000 명
총상금(US달러)	\$ 141,000	\$ 18,000	\$ 85,000
공인종목	카운터스트라이크1,6 워크래프트 III	스타크래프트 카운터스트라이크1,6 워크래프트 III	스타크래프트 워크래프트 III 카운터 스트라이크 1,6

목으로 진행될 예정이다. 또한 토너먼트 경기 방식으로, 프로와 아마추어 통합대전으로 진행될 예정이며 선수 인원은 스타크래프트 8명, 워크래프트 8명, 카운터스트라이크 10명 및 추가 결정 예정인 각 1개의 정식종목과 시범종목 선수 등으로 구성되며, e-Culture 대회 선수를 합하여 한·중 각각 100명, 총 200명의 선수가 참가할 예정이다.

IEF2006을 통해 범아시아적 디지털 문화의

교류의 확산과 함께 e스포츠 중주국의 위상을 높일 수 있는 좋은 기회이다.

다. 기타 지역 국제대회

우리나라 주도의 국제대회와 함께 대륙별로 각종 국제대회가 매년 열리고 있다. 대륙별로 열리는 주요대회에는 미국에서 열리는 WSVG, Trans Atlantic Showdown와 독일에서 열리는 KODE5 등이 있다.

〈표 3-1-1-14〉 기타 지역 국제대회

구분	WSVG	Kode5	Trans Atlantic Showdown
개최국	미국	독일	미국
주 관	GMP	Kode5	GGL
후 원	INTEL, MICROSOFT	FOXCONN, CORSAIR	INTEL
개최지	켄터키, 미국	하노버, 독일	뉴욕, 미국
개최년도	2006.12	2006.7	2006.3
대회방식	12월 본선 및 결선 진행	7월 본선 및 결선 진행	3월 본선 및 결선 진행
선수선발방식	LANWAR, DREAMHACK 등 각국 대회들의 우승자들을 초청하는 챔피언 십 형식	국가별 자국 예선	AMERICUP, EUROcup 을 통해 선발
본선참가규모 (국가/선수)	국가대항 개념 비사용 / 80명	16개국 / 300	국가대항 개념 비사용 / 238명
관람객 수	-	-	20,000명
총상금(US달러)	-	\$ 100,000	\$ 100,000
공인종목	카운터스트라이크1.6 워크래프트 III 퀘이크IV 등 5종목	카운터스트라이크1.6 워크래프트 III 퀘이크IV	카운터스트라이크1.6 워크래프트 III 퀘이크IV

3. e스포츠 시장규모 및 효과

(1) e스포츠의 시장규모

우리나라 e스포츠의 시장규모는 아직까지 정확히 조사된 사례는 없으나, 민간연구소 및 유관기관들이 조사한 자료에 의하면, 2005년 395억원의 시장규모를 형성하고 있는 것으로 나타났다. e스포츠 매출의 대부분은 게임방송의 매출로 192억원이며, 그 다음으로 e스포츠 대회관련 매출이 106억원, 게임업체의 게임단 후원금 83억원, 정부 등 유관기관 지원금 10억원, 기타 3억원 등이다. 이러한 추산은 주로 프로게임단과 리그를 중심으로 추산하였기 때문

에 아마추어 활동 및 네트워크 및 기타 인프라 시설을 합산한다면 그 규모는 훨씬 커질 것으로 예상된다.

또한, 우리나라 e스포츠는 2005년 395억원에서 2007년에는 96%정도 성장한 774억의 시장으로 커질 것으로 예상되며, 2010년에는 1,207억원으로 2004년부터 2010년까지 매년 28.6%의 고성장을 지속할 것으로 보인다.

국내 프로 e스포츠의 시장규모는 e스포츠관련 중계권, 정보서비스, 라이선싱/머천다이징 등이 재 조명 될 경우 그 시장규모는 더욱 확대되어 기존 스포츠산업을 능가하는 산업으로 자리매김할 수 있을 것으로 보인다.

〈표 3-1-1-15〉 국내 프로 e스포츠 시장규모

(단위 : 억원)

항 목	2004년	2005년	증가율(%)
게임방송매출	158.4	192.9	22
e스포츠대회	37.0	106.4	188
게임단 후원금	67.0	83.0	24
정부, 유관기관 지원	1.5	10.0	567
기타	3.0	3.0	0
합계	266.9	395.3	48

※ 출처 : 삼성경제연구소, e스포츠산업의 현황과 발전방안

〈표 3-1-1-16〉 국내 프로 e스포츠 시장규모 전망

(단위 : 억원)

연 도	2004년	2005년	2007년	2010년	증가율(%)
시장규모	267	395	774	1,207	28.6

※ 출처 : 삼성경제연구소, e스포츠산업의 현황과 발전방안

〈표 3-1-1-17〉 국내 e스포츠 관련 부가가치 분야

게임단/게이머	대회/ 리그	경기콘텐츠	기타
- 스폰서십(팀 및 개인) - 라이선싱/머천다이징 - 매니지먼트	- 스폰서십 - 라이선싱/머천다이징 - 입장수입 - 전시 및 판매 - 부대행사	- 중계권 - 판권 - 온라인, 모바일 서비스 - 광고	- 정보 서비스 - 포털, 커뮤니티

※ 출처 : 삼성경제연구소, e스포츠산업의 현황과 발전방안

(2) e스포츠의 경제적, 문화적 효과

가. e스포츠의 경제적 효과

새로운 산업으로서 e스포츠의 경제적 효과를 살펴보면, e스포츠는 기업들의 청소년층에 대한 강력한 마케팅 수단으로 부상하고 있다는 점이다. 현재 게임단을 후원하고 있는 기업은 이동통신 서비스 및 단말기 제조사를 중심으로 프로스포츠(예: 농구)에 대한 투자대비 상대적으로 저예산의 투입으로 큰 효과를 보고 있다. 특히, B사의 경우 연간 20억원의 투자로 160억원의 직간접적인 마케팅 및 홍보 효과를 거둬들여, 8배 정도의 성과를 얻은 것으로 나타났다.

또한, 게이머를 비롯한 직접적으로 코치, 감독, 해설자 및 심판, 읍저버 등 게임관련 새로운 직업군이 나타났으며, 간접적으로는 게임테스

터, 게임매니저, 게임전문PD 등 e스포츠 산업 주변에 게임관련 새로운 직업들이 출현하였다.

e스포츠를 전문적으로 다루는 케이블 채널, 잡지 등의 새로운 미디어 등장은 상호 경쟁체제를 통해 산업을 확산하는데 기여하고 있다. 특히, CJ미디어, 온게임넷 등 대기업자본의 방송사들과 기존 공중파 방송사 자회사인 MBC게임이 3강 체제를 만들어 e스포츠에 대한 대기업과 방송사들의 높은 관심을 보여주고 있다.

마지막으로, e스포츠 관련한 PC와 e스포츠 전문 용품(모니터, 마우스, 헤드셋 등) 등 하드웨어와 초고속 인터넷망을 이용한 PC방 등 네트워크의 경제적 효과를 더한다면 e스포츠의 경제적 효과는 더욱 늘어난다.

〈표 3-1-1-18〉 게임단의 투자대비 마케팅 효과

구 분	마케팅 및 광고효과	투자비	2003
게임운용 A사	489억(5년간)	50억(5년)	신문광고 및 기사 등 직·간접효과
게임운용 B사	160억(1년)	20억(1년)	-

※ 출처 : 각 구단

※ 투자대비 10배정도의 마케팅 및 홍보효과

대표적 e스포츠게임 '스타크래프트'의 경제효과 사례

1. IMF 이후 국내 경제에 1조 1,400여 억원 이상의 직접적인 산업 확대 효과(PC방 관련산업 1조원, 방송중계 매출 23억 원, 게임대회 관련 광고 매출 90억 원, 서적이나 게임잡지 등 출판 매출 50억 원, 캐릭터 부문 5억원, 게임판매매출액 450억 원 이상 등) <2004년12월 누적판매 350만장 전세계 판매량의 50%이상>
2. PC방 확산으로 수 많은 컴퓨터, 소프트웨어 업체들을 살려내고 15만명 이상의 고용창출 효과(추정치)
3. 산업태인 PC방을 확산시켰으며 초고속 통신망 등 관련산업 확산에 기여(PC방수 500개 → 15,000여개)
4. 방송산업, 광고산업에 직접적인 영향은 물론 잠재적 영향 및 출판 산업이나 캐릭터 산업에도 새로운 아이템을 제공

나. e스포츠의 문화적 효과

e스포츠가 우리나라 청소년문화에 끼친 영향을 살펴보면, 먼저, e스포츠를 중심으로 한 게임은 젊은이들의 새로운 문화코드로서 자리 잡고 주요한 여가문화로 정착되었다는 것이다. 현재, 10~20대를 중심으로 e스포츠 인구는 현재 1500만 이상으로 추정되며, 80~90년대 대학가의 주요한 여가공간이던 당구장, 탁구장, 만화방, 오락실이 e스포츠를 즐길 수 있는 PC방이나 플스방(플레이스테이션방의 약칭)으로 대부분 변경되었다.

또한, e스포츠는 우리나라가 중주국인 대표적인 한국형 문화상품으로 위상이 높아지고 있다. 2000년에 문화관광부 장관이 e스포츠란 단어를 언급했던 것을 필두로 현재 e스포츠는 전세계적으로 고유명사가 되었으며, 이러한 개념을 형성하고 발전시킨 우리나라는 중주국으로써 지위를 세계적으로 인정받고 있다. 일례로, 실력이 높고 낮음을 의미하는 ‘고수(Gosu)’, ‘하수(Hasu)’ 등 일부 단어는 이미 세계 e스포츠팬 사이에서 일반적인 용어로 통하고 있다.

세계 여러 나라는 우리나라 e스포츠 문화를 취재하고 벤치마킹하고 있다. 2006년 2월 독일 유력시사지 슈피겔지가 우리나라 e스포츠를 취재, 보도한 이후, BBC, CNN, 월스트리트저널, 르몽드, 요미우리 등 우수 해외 언론으로부터 우리나라 e스포츠는 관심의 대상이 되고 있으며, 중국에서는 국내 스타 프로게이머 선수들이 한류스타를 능가하는 응원 및 지지를 받고 있다. e스포츠는 고령화 사회의 가족여가 수단으로 큰 역할을 할 수 있을 것이다. 주5일제의 단계적 도입을 통한 여가사회로의 이행은 가족여가의 중요성을 점차 부각시키고 있다.

특히 고령화 사회는 노인여가가 사회의 삶의 질로 이어지는 중요한 요인으로 e스포츠는 전 국민 여가시대에 값싸게 즐길 수 있는 온 가족 여가자원으로써 잠재적 가치가 크다고 할 수 있다.

마지막으로 21세기 정보화 사회의 새로운 미디어로써 e스포츠가 급부상하고 있다. 고대 스포츠의 개념은 신체적 움직임을 강조하였으나 점차 사회 및 기술환경의 발달은 스포츠 개념의 확장을 가져와 바둑의 경우 mental sports로 자동차 경주의 경우 motor sports로 지위를 얻었다. 이에 맞춰 IT인프라를 이용한 e스포츠 역시 머지않은 장래에 스포츠의 지위를 공식적으로 얻을 것으로 기대되며, 상호작용성과 체험성을 통한 가치창출의 측면에서 영화, 음악, 애니메이션 등의 주어진 스토리를 따라가는(to see) 수동적 체험에서 적극적으로 참여하여 스토리를 만들어가는(to do) 적극적 체험형 문화콘텐츠가 e스포츠란 점에서 가장 진보한 문화적 매체로 인식되고 있다.

제2절 e스포츠 대국민 인식

국내 게임 산업에서 독자적으로 ‘e스포츠 산업’ 라인을 만들고 있는 e스포츠는 방송, 프로게임단, 프로게이머 등 생산성을 지닌 신(新)문화로 성장하고 있다. 여타 스포츠 스타와 맞먹는 역대 연봉의 프로게이머 탄생, 단일 스포츠 종목 사상 최고의 관중 모객 능력, 수십만의 팬을 보유한 다수의 프로게이머, 기업프로게임단의 신규 창단, e스포츠 상설 경기장 등 e스포츠의 급격한 성장을 객관적으로 보여주는 사례들이다.

그러나 온라인 게임 시장의 경쟁력을 기반으로 성장한 우리나라의 시장 규모는 세계 게임 시장의 양대 강국인 미국과 일본에 비교해 크게 뒤떨어져 있다. 그동안 미국과 일본은 콘솔게임, 아케이드 게임이 강세를 유지하며 세계 시장의 대부분을 차지하였다. 또한 우리나라가 세계 2위의 인터넷 보급률과 보편화된 PC 보급, 쉽게 게임을 즐길 수 있는 접근성이 용이한 수많은 PC방 등 온라인 게임 시장의 성장을 이끄는 독보적인 인프라를 갖추고 경쟁력을 키워온 온라인 게임 시장에도 미국과 일본, 그리고 중국이 온라인 게임의 가능성을 파악한 후 무서운 속도로 뒤따르고 있다.

따라서 위와 같은 상황에서, 우리나라가 종주국인 e스포츠는 중국과 유럽국가, 일본 및 미국 등 게임 강국들을 선도할 수 있는 새로운 문화 콘텐츠로 급부상하고 있다. e스포츠는 온라인 게임뿐만 아니라, PC 게임, 아케이드 게임 등 플랫폼으로 분리되어 있던 게임 구분을 새로운 개념으로 재창조 시킨 것이다. ‘게임과 스포츠

의 조화’ 라는 세계 최고의 시장성을 가진 두 콘텐츠의 조화로 인해 파생될 수 있는 수많은 e스포츠 관련 산업들의 출현이 기대된다. 그러나 현재 e스포츠 종주국의 위상을 위협하는 세계 각국의 도전이 거세다. 중국 및 칠레의 e스포츠의 정규스포츠 인정, 러시아 및 유럽 국가들의 다른 스포츠와 비슷한 e스포츠 선수들에 대한 대우 등 다양한 방식으로 e스포츠 종주국에 도전을 하고 있다.

e스포츠를 위와 같은 거친 도전에 대항하며 지금과 같은 ‘e스포츠 종주국’의 위상을 지키기 위해서는 대한민국 국민들이 열광하는 축구와 같이 적극적 지원을 아끼지 않는 대국민 인식이 바탕이 되어야 한다. 따라서 e스포츠에 대한 대국민 인식을 우선 조사하였다.

1. e스포츠 일반국민 인식

(1) e스포츠 인지조사

e스포츠에 대한 일반국민 인식을 조사하기 위해 지역별 인구수 무작위 추출법으로 전국 광역시 이상 7대 도시에서 만 10세 이상의 남녀 1,037명을 표본대상으로 선정하여 전화설문을 실시한 결과, ‘스타크래프트를 알고 있다’는 남성 97%, 여성 91.7%, 연령별로는 10~19세 96.4%, 20~29세 98.8%, 30~39세 95.8%, 40세 이상 86.6%가 인지하고 있었으며, 지역별로는 인천 99.4%, 울산 98.2%, 광주 97.3%, 대구 94.7%, 부산 93.8%, 서울 93.6%, 대전 86.2% 순이었다. ‘프로게이머를 알고 있다’는 남성 84.3%, 여성 65.8%, 연령별로는 10~19세 74.7%, 20~29세 93.1%, 30~39세 73.4%, 40세 이상 57.7% 인지도를 보인 반면, ‘e스포츠라는 말을

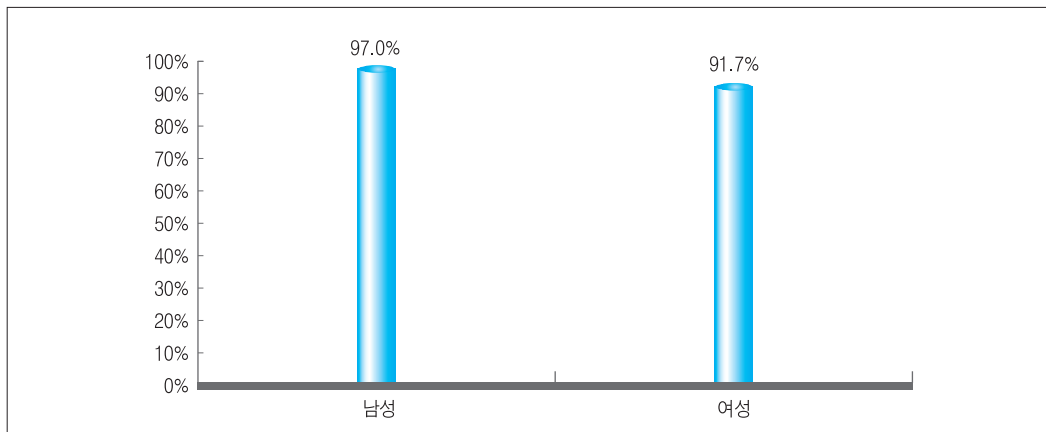
들어본 적이 있는가?에 대한 성별에 따른 응답은 남성 51.5%, 여성 25.4%가 인지하고 있었고, 연령별로는 10~19세 29.7%, 20~29세 54.5%, 30~39세 37.6%, 40세 이상 28.4%가 인지하고 있었다. 특히 e스포츠를 많이 하고 있

는 10~19세 응답자 중 61.6%가 e스포츠라는 말을 들어본 적이 없다고 응답하였다. 또한 지역별로는 광주 42.7%로 가장 높았고, 대전 39.8%, 서울39.5%, 부산38.7% 순으로 인지도의 차이가 있었다.

〈표 3-1-2-01〉 일반국민 인식조사 응답자 분포

분 류		빈도(명)	%
전 체		1,037	100.0
성별	남성	497	47.9
	여성	540	52.1
연령별	10~19세	212	20.4
	20~29세	267	25.7
	30~39세	287	27.7
	40세 이상	271	26.1
지역별	서울	494	47.6
	부산	144	13.9
	대구	87	8.4
	인천	102	9.9
	광주	74	7.2
	대전	75	7.2
	울산	60	5.8

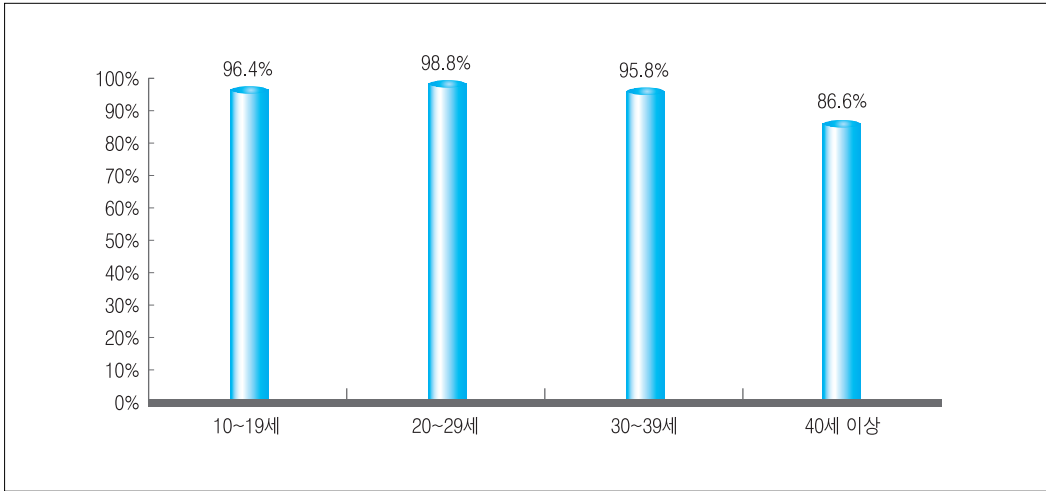
〈그림 3-1-2-01〉 성별에 따른 스타크래프트 인지도



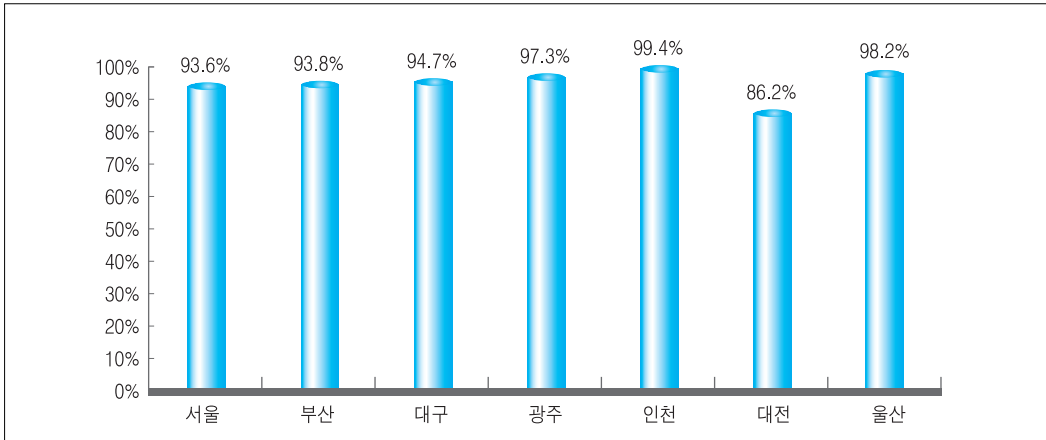
e스포츠에 대한 인지도 결과로 미루어 보았을 때, e스포츠 종목-스타크래프트-과 e스포츠에 대한 정확한 인식을 위해 별도의 홍보 및 노력이 필요하며, e스포츠 방송 및 프로게임단

의 주요 거점이 서울인 반면 인지도는 광주 및 대전이 더 높았다는 것은 향후 e스포츠의 지역 연고제에 대한 가능성이 있다는 것을 보여 준 것이다.

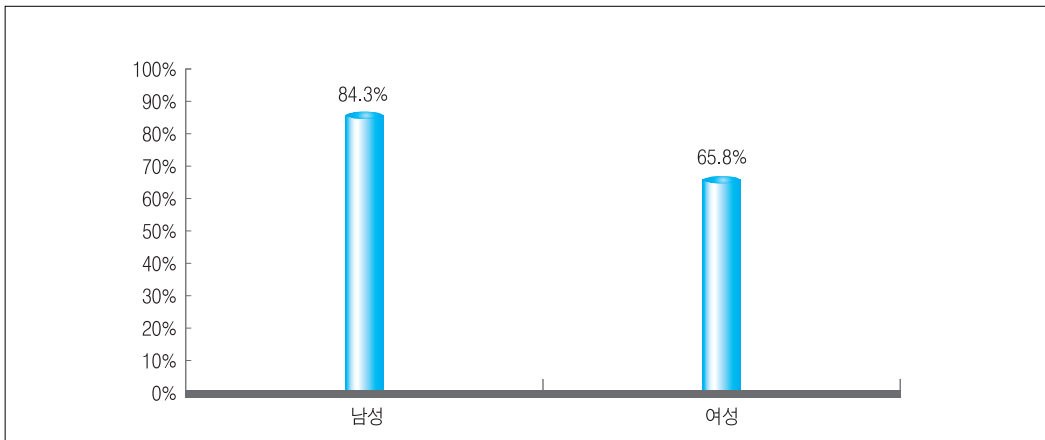
〈그림 3-1-2-02〉 연령에 따른 스타크래프트 인지도



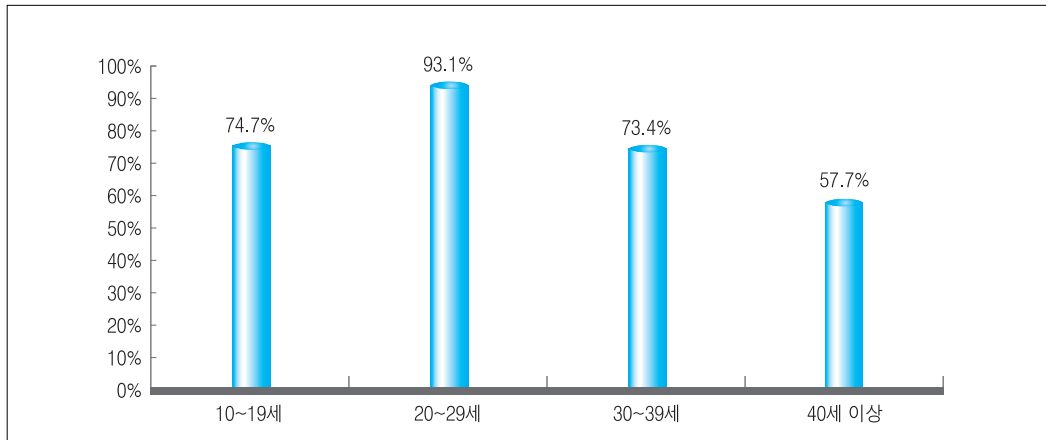
〈그림 3-1-2-03〉 지역에 따른 스타크래프트 인지도



〈그림 3-1-2-04〉 성별에 따른 프로게이머 인지도



〈그림 3-1-2-05〉 연령에 따른 프로그래머 인지도



(2) e스포츠 일반 이용 현황

응답자 중 e스포츠를 해본 경험이 있다고 응답한 인원은 404명 이었다. 성별로는 남성이 56.7%로 높게 나타난 반면 여성은 22.5%로 e스포츠 경험에서 성별 차이가 나타났다. 연령별로는 10대의 e스포츠 경험이 68.1%로 가장 높았으며, 그 다음으로 20대 59.3%, 30대 24.9%, 40대 이상 10.8% 순으로 연령이 낮을수록 e스포츠 경험이 많은 것으로 나타났다. 또한, 지역별로는 인천 거주자의 e스포츠 경험이 42.5%로 가장 높았고, 그 다음으로 대구 (41.8%), 부산(39.6%) 순이었으며 울산이 31.9%로 가장 낮은 것으로 나타났다.

주로 이용하는 e스포츠 종목은 스타크래프트가 45.2%로 가장 많았으며, 카트라이더가 그 다음으로 25.7%를 차지하였으며, 그 다음으로 스페셜포스 5.9%, 워크래프트3 3.9% 순이지만 스타크래프트와 카트라이더를 제외하면 모두 이용도가 10%를 넘지 못하였다. 이용 종목을 성별로 살펴보았을 경우, 남성의 경우 스타크래프트 53.3%, 카트라이더 15%인 반면 여성의 경

우 카트라이더 50.7%, 스타크래프트 26.5%로 반대의 현상이 나타나 성별 차이가 뚜렷함을 알 수 있다. 연령별로는 10대의 경우 스타크래프트 35.4%, 카트라이더 32.9%, 크레이지 아케이드 11.4% 등으로 다른 연령에 비하여 e스포츠 경험 종목이 상대적으로 다양한 편인 것으로 나타났다. 반면 연령이 높아질수록 스타크래프트의 경험도가 높아져 한 종목에 대한 선호도가 집중되는 것으로 나타났다. 스타크래프트의 경험도는 10대 35.4%, 20대 44.6%, 30대 59.9%, 40대 이상 62% 등으로 나타났다.

e스포츠 경험횟수를 물어본 결과, 월 평균 1~4회가 25.6%로 가장 많았으며, 10회~19회가 24.1%, 30회 이상이 22.4%로 10회 이상 경험자의 비율이 59.7%로 조사 되었다. 특성별로 살펴보면 성별로는 남성의 경우 30회 이상이 26.3%로 가장 많고 10회 이상이 전체의 64.2%를 차지한 반면 여성의 경우 1~4회가 34.2%로 가장 많고 10회 이상은 전체의 49.2%를 차지하였다. 연령별로는 월 10회 이상 이용하는 비율이 10대의 경우 70.2%로 가장 많고, 20대

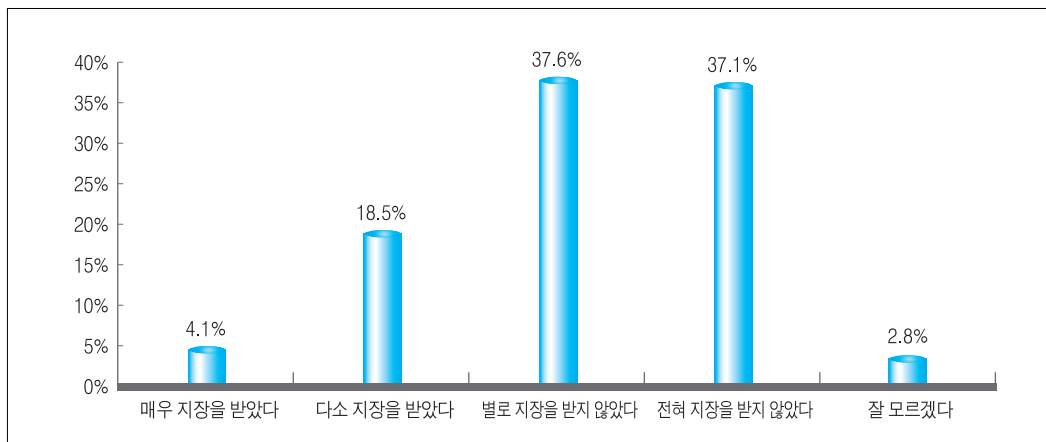
58.3%, 30대 52.6%, 40대 이상 33.3%로 연령이 낮을수록 e스포츠 게임을 이용하는 횟수가 많은 것으로 나타났다. 또한 지역별로는 월 10회 이상 이용하는 비율이 울산의 경우 79.6%로 가장 많고, 그 다음으로 광주 76%, 대전 73% 순으로 조사 되었다. 이용 게임별로는 월 10회 이상 이용하는 비율이 스페셜포스가 88.2%로 가장 높게 나타난 반면 스타크래프트의 경우 월 10회 이상 이용자는 57.4%, 카트라이더는 55.1% 이었다.

(3) e스포츠 인식 및 태도

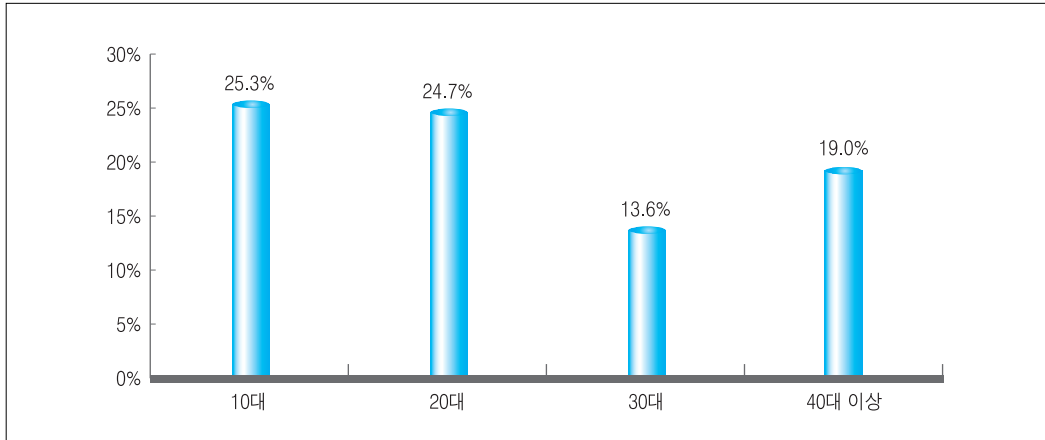
e스포츠 경험이 업무에 지장을 주는지 물어본 질문에 대한 응답 결과 '전혀 지장 없음'이 37.1%, '별로 지장 없음'이 37.6%로 전체적으로 '지장 없음'이 74.7%를 차지하였다. 특성별로 살펴보면, 성별로는 남성이 여성보다 지장을 받았다는 응답이 다소 많아 남성의 경우

23.8%, 여성의 경우 19.5%로 조사 되었다. 연령별 특성을 보면 지장이 있다는 응답은 10대의 경우 25.3%, 20대 의 경우 24.7%, 30대의 경우 13.6%, 40대 이상 19.0%로 조사되었으며 '무응답과 잘 모르겠다'는 제외했다, 10대와 20대가 30대와 40대 이상의 연령층보다 업무 또는 공부에 지장이 있다는 응답이 다소 많은 것으로 나타났다. 한편 e스포츠를 경험한 404명을 대상으로 e스포츠 경기 및 방송을 시청 또는 관람을 하는지에 대해 물어본 결과, e스포츠 방송의 시청 여부는 '가끔 본 적이 있다' 49.4%, '자주 본다' 7.5%로 전체적으로 본다는 응답이 56.9%로 과반수 이상으로 조사되었다. 반면 e스포츠 대회의 관람 여부는 '관람한 적이 없다'가 92.6%로 압도적으로 높아 e스포츠 대회에 대한 적극적 참여도는 매우 낮게 나타났다.

〈그림 3-1-2-06〉 e스포츠경험과 업무지장 정도



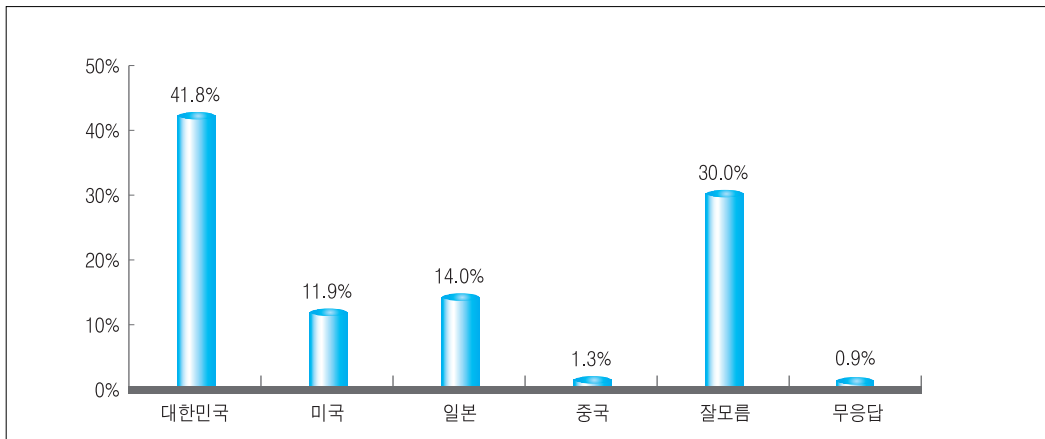
〈그림 3-1-2-07〉 연령별 e스포츠경험과 업무지장 경험



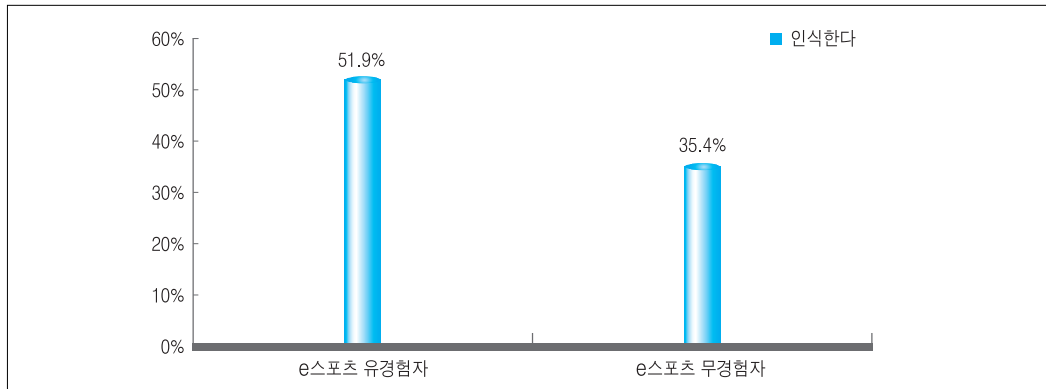
그리고 ‘e스포츠 종주국이 어느 나라인가?’를 물어본 결과 전체의 41.8%가 ‘대한민국’을 꼽았고 30%는 ‘잘 모르겠다’고 응답하였고, ‘일본’은 14%가 나왔다. 응답자 특성별로 살펴보면 성별로는 남성의 경우 50.4%가 ‘대한민국’을, 26.0%가 ‘잘 모르겠다’를, 13.5%가 ‘미국’을 꼽았으며, 여성의 경우 33.9%가 ‘대한민

국’을, 33.7%가 ‘잘 모르겠다’를, 18.5%가 ‘일본’을 뽑았다. 연령별로는 ‘대한민국’을 꼽은 비율이 20대가 54.9%로 가장 높았으며, 그 다음으로 30대, 10대, 40대 이상 순으로 나타났다. e스포츠 유경험자의 경우 ‘대한민국’을 꼽은 응답자의 비율이 51.9%인 반면 e스포츠 무경험자는 35.4%에 그친 것으로 나타났다.

〈그림 3-1-2-08〉 e스포츠 종주국 인지 정도



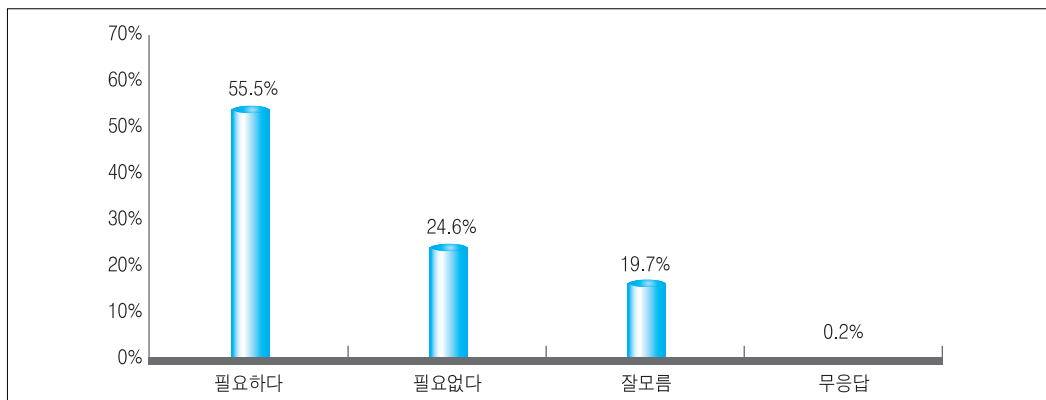
〈그림 3-1-2-09〉 e스포츠 경험 유무에 따른 종주국(대한민국) 인식 정도



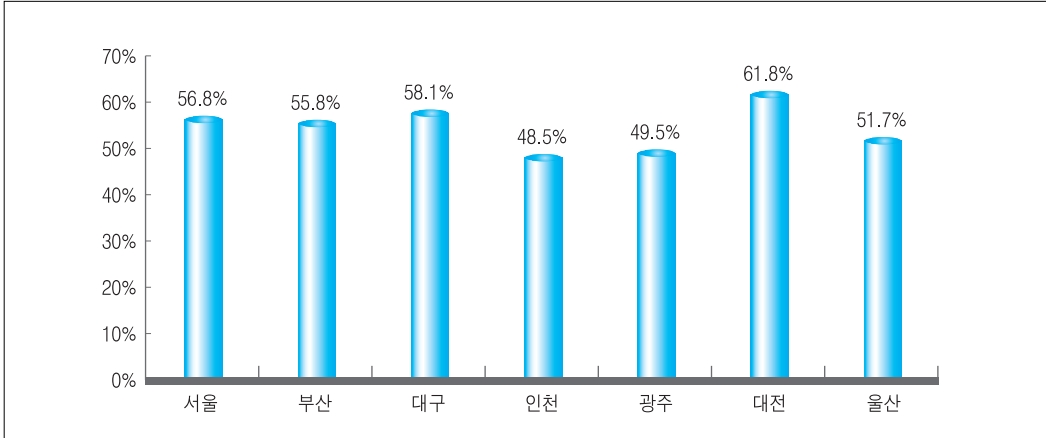
e스포츠 발전을 위한 정부의 정책 지원에 대한 국민 의견을 물어본 결과, e스포츠에 대한 정부의 정책 지원이 필요하다고 55.5%가 응답하였다. 이를 응답자별 특성으로 살펴보면 다음과 같다. 성별로는 정부 지원이 필요하다는 응답이 남성의 경우 60.1%로 여성의 응답률 51.2% 보다 높게 나왔으며, 연령별로는 정부 지원이 필요하다는 응답이 20대에서 63%로 가장 높게 나타났으며, 40대 이상에서 45.9%로 가장 낮게 나타났다. 그러나 40대의 경우 e스포츠에 대한 인지도가 떨어졌던 점에 비하면 상대적으로 높은 수치를 기록했다. 지역별로는 정

부 지원이 필요하다는 응답에 있어 대구 58.1%, 대전 61.8% 등으로 다른 지역에 비해 높았으며, 인천 48.5%, 광주가 49.5%로 낮게 나타났다. e스포츠에 대한 인지도에서 상대적으로 낮았던 대전과 대구가 정책 지원의 필요성에 대해 다른 대도시보다 더 높은 자각을 하고 있다는 것을 알 수 있다. 그러나 기존 인지도가 높은 대도시에는 e스포츠 관련 행사 및 지원이 상대적으로 원활하다는 점도 간과할 수 없다. 또한 e스포츠 유경험자의 경우 정부 지원이 필요하다는 응답이 62.2%인 반면 e스포츠 무경험자는 51.2%로 상대적으로 낮게 나타났다.

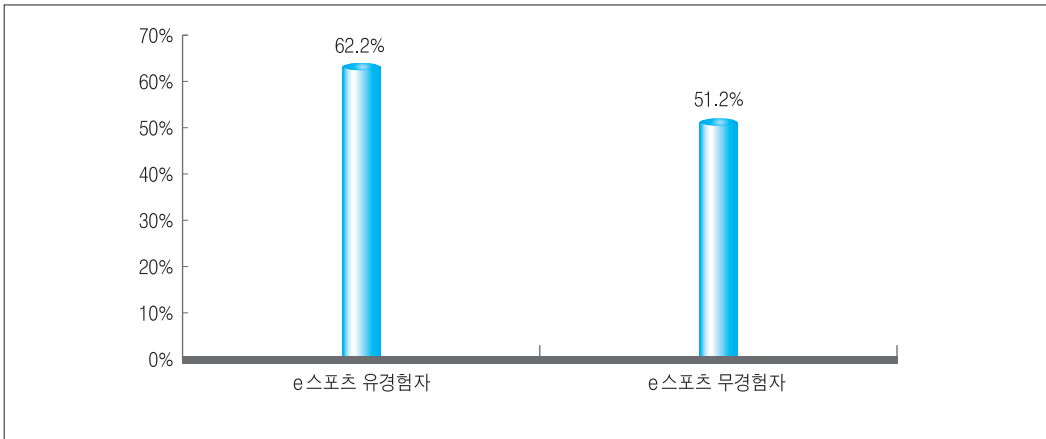
〈그림 3-1-2-10〉 e스포츠 지원 정책의 필요 정도



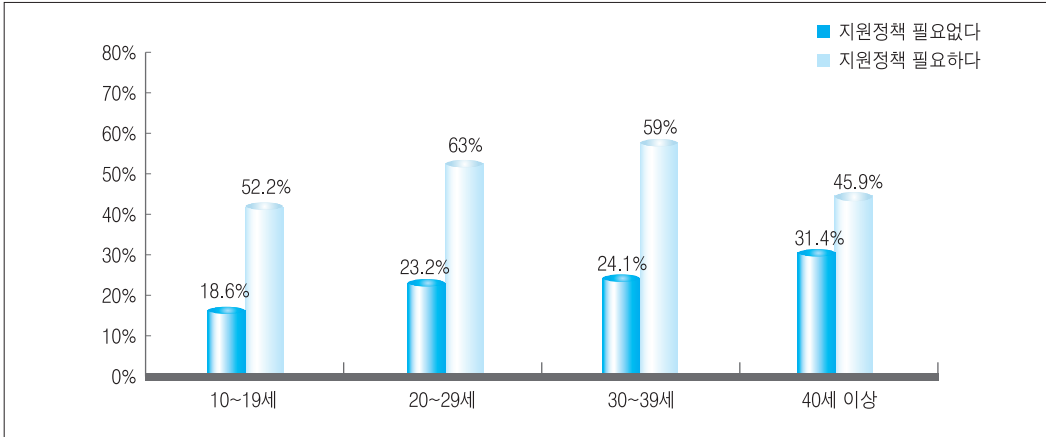
〈그림 3-1-2-11〉 지역별 e스포츠 지원 정책 필요성 인지도



〈그림 3-1-2-12〉 e스포츠 경험 유무별 지원 정책 필요성 인지도



〈그림 3-1-2-13〉 연령별 e스포츠 지원 정책의 필요 정도

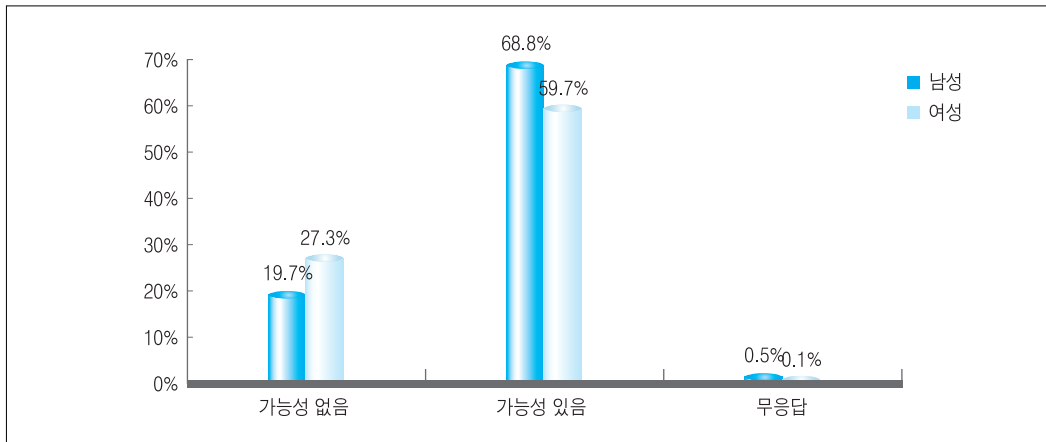


주5일 근무제가 본격적으로 실시가 되면서 각 가정은 한 달에 기본적으로 한달에 8일 정도의 휴일을 보내게 되었다. 휴일에 한번 4인 가족이 여가를 즐기기 위해 근교 외출이나 외식을 하게 될 경우 10만 원 정도는 소비 된다. 주5일 근무제는 휴일의 증가를 가져온 반면 경제적 부담도 가중 시켰다.

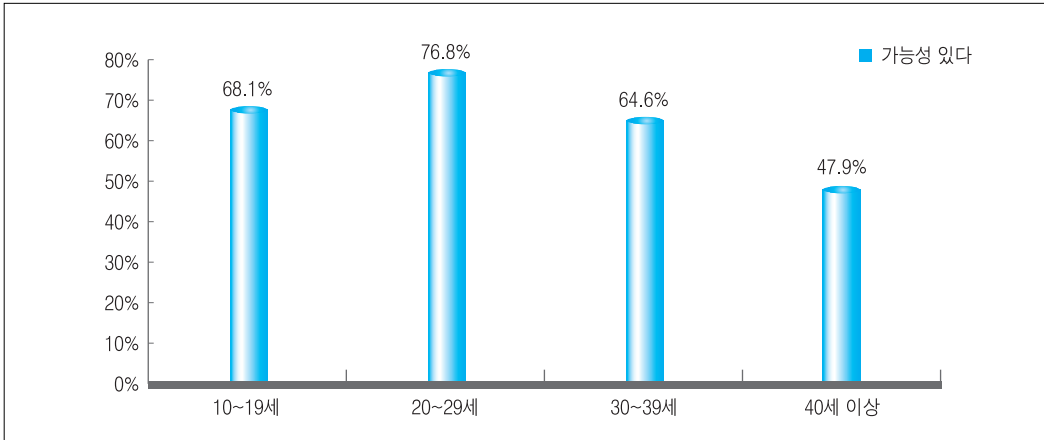
이와 같은 상황에서 e스포츠는 경제적 여가 활동으로 활용하기 좋은 조건을 가지고 있다. 초고속 인터넷 인프라와 보편화된 PC의 보급 등의 여건들은 e스포츠를 즐기기 위한 투자비용을 현저하게 낮춰줬다. 따라서 향후 e스포츠의 건전 여가문화 가능성에 대해 조사한 결과 '가능성이 있다'는 응답이 64.1%를 차지하여 긍정적인 의견이 높은 것으로 조사되었다.

응답결과를 특성별로 살펴보면 다음과 같다. 성별로 보면 남성은 '가능성이 있다'는 의견이 68.8%로 여성의 의견 59.7%에 비해 다소 높은 것으로 나타났다. 연령별로는 20대가 '가능성이 있다'는 응답이 76.8%로 가장 긍정적이었으며, 10대는 68.1%, 30대는 64.6%인 반면 40대 이상은 47.9%에 머물러 연령에 따른 차이가 나타났다. 지역별로는 광주 거주자가 73.0%로 '가능성이 있다'는 의견을 가장 많이 보였으며, 그 다음으로 서울 66.5%, 인천 65.8%, 대전 63.4%, 대구 61.3%, 부산 56.6%, 울산 53.2% 순으로 나타났다. 또한 e스포츠 유경험자의 경우 '가능성이 있다'는 의견이 76.8%인 반면 e스포츠 무경험자는 56.0%로 상대적으로 낮은 응답률을 보였다.

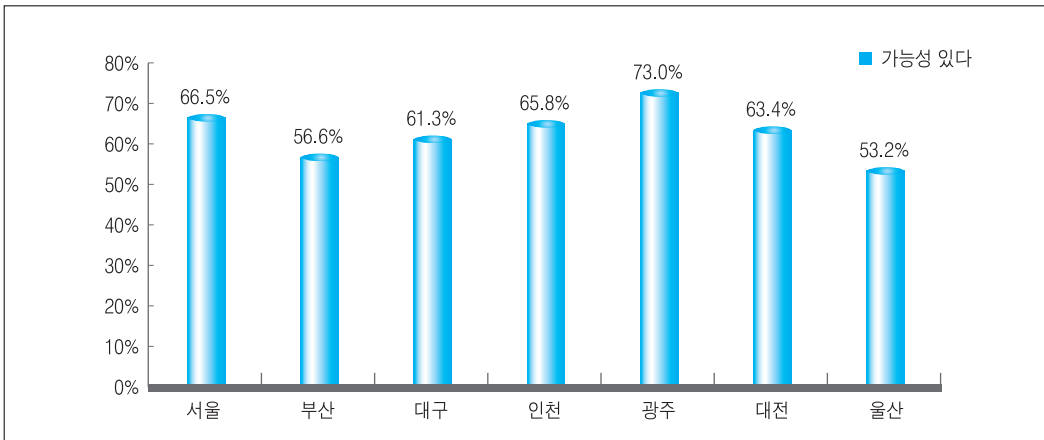
〈그림 3-1-2-14〉 성별에 따른 e스포츠의 가족여가 가능성



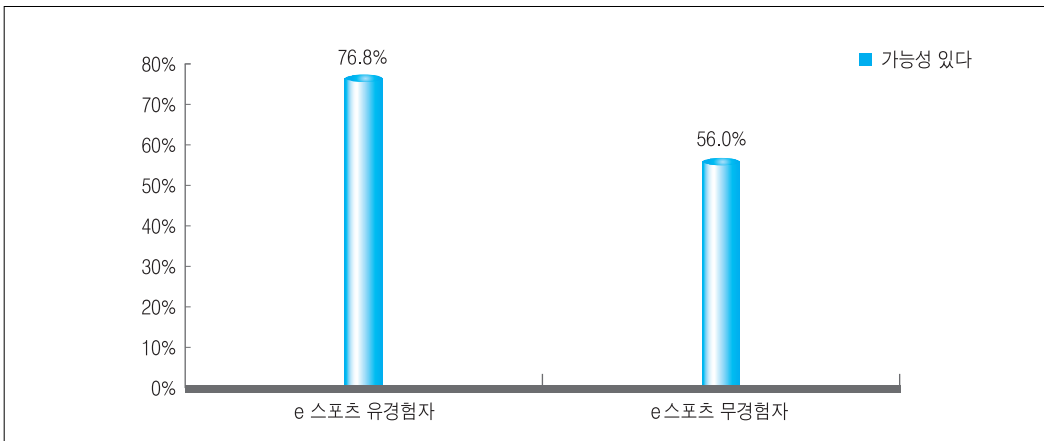
〈그림 3-1-2-15〉 연령별 e스포츠 가족여가 가능성



〈그림 3-1-2-16〉 지역별 e스포츠 가족여가 가능성



〈그림 3-1-2-17〉 e스포츠 경험 유무에 따른 e스포츠 가족여가 가능성

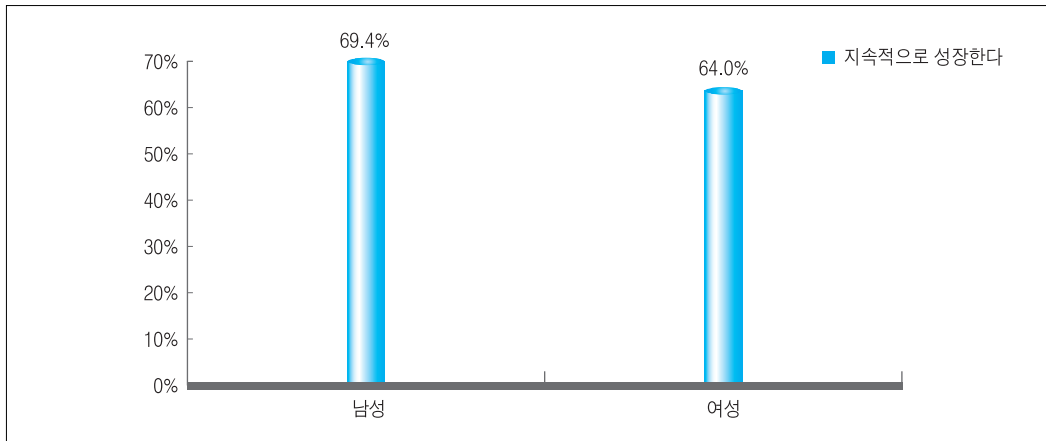


일반국민 인식 조사의 마지막으로 'e스포츠의 향후 전망'에 대해 물어본 결과 전체의 67.0%가 지속적으로 성장할 것이라고 응답한 반면 쇠퇴할 것이라는 의견은 2.9%에 그쳤으며, 현상 유지할 것이라는 의견은 15.6%로 조사 되어 지금과 같은 성장세 유지 및 더욱 성장을 할 것이라는 응답이 83.6%로 매우 긍정적이었다.

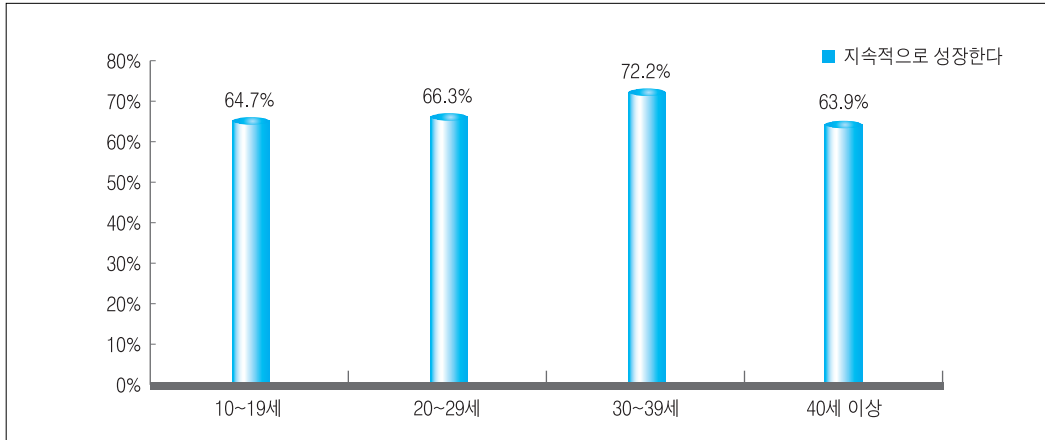
위의 응답을 특성별로 살펴보면 다음과 같다. 우선, 성별로 살펴보면 남성은 69.4%가 '지속적으로 성장한다'고 응답하였고, 여성은 64.0%가 응답하여 남성보다 여성이 e스포츠의 전망에 대해 다소 낮게 응답했지만, 전반적으로 남녀 모두 64% 이상 e스포츠가 지속적으로 성장할 것이라는 긍정적 의견을 밝혔다. 또한 연령별로 살펴보면, 30대의 72.2%가 e스포츠의

성장 전망을 가장 긍정적으로 보았으며, 그 다음으로 20대가 66.3%, 10대가 64.7%, 40대 이상이 63.9%의 응답률을 나타냈다. 위의 응답에서도 전 연령층이 63% 이상이 향후 e스포츠가 지속적으로 성장할 것이라 응답하였다. 지역별로는 인천 거주자의 e스포츠 성장 전망이 71.1%로 가장 높았고, 그 다음으로 대구 거주자가 70.8%, 서울 70%, 대전 69%, 울산 61.9%, 부산 61.1%의 응답률을 보인 반면 광주 거주자는 49.8%로 가장 낮았다. 특히 e스포츠未経験자의 경우 e스포츠가 지속적으로 성장한다는 응답이 71.6%로 높았고 e스포츠 무경험자도 64.0%로 비교적 높게 조사되었다. 이는 우리나라 대다수의 국민들이 e스포츠가 가족 여가 및 산업·문화적 성장의 지속으로 인해 많은 성장을 이룰 것이라고 인지하고 있다는 뜻이다.

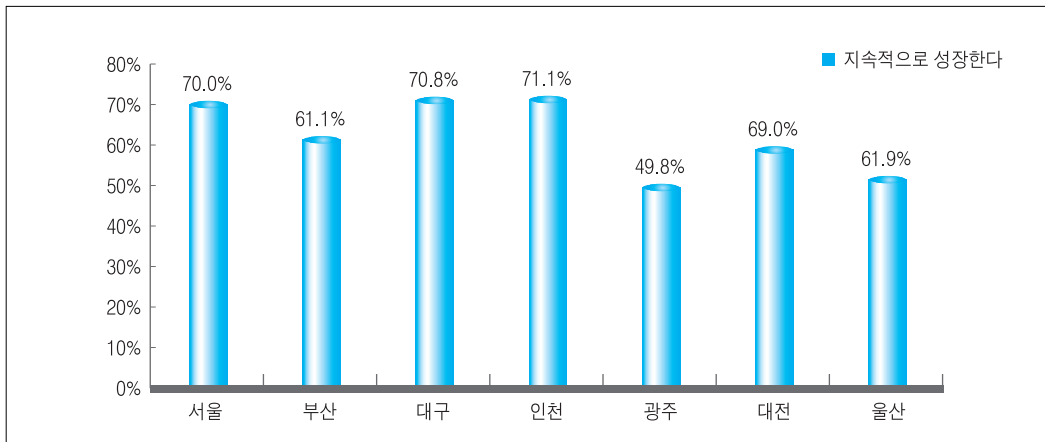
〈그림 3-1-2-18〉 성별 e스포츠 향후 전망



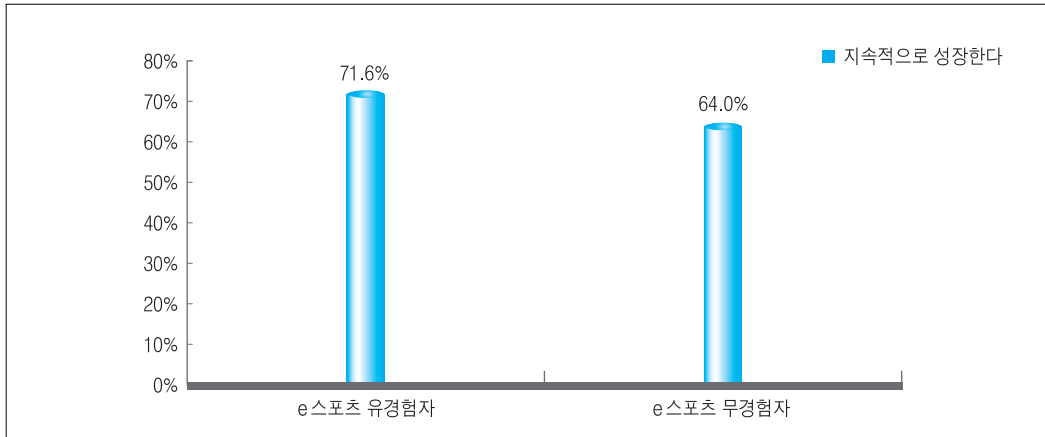
〈그림 3-1-2-19〉 연령별 스포츠 향후 전망



〈그림 3-1-2-20〉 지역별 스포츠 향후 전망



〈그림 3-1-2-21〉 e스포츠 경험 유무에 따른 e스포츠 향후 전망



2. e스포츠에 대한 청소년 인식

e스포츠 성장을 이끈 주요 원동력에는 다양한 요인들이 있다. 전국에 널리 퍼진 수많은 PC 방과 초고속 인터넷의 보급과 저렴한 사용료, 게임 산업 성장을 위한 정책 등이 있다. 이처럼 다양한 요인들이 복합적으로 작용하면서 e스포츠의 성장기를 촉구할 수 있었다. 최근에는 e스포츠 산업을 더욱 성장시킬 만한 호재로 정부의 지속적인 e스포츠발전을 위한 정책 수립 노력, 게임산업진흥에관한 법률제정, 국내 대기업들의 e스포츠 산업 진출 등이 있다.

위와 같은 각계각층의 노력은 e스포츠의 잠재력을 파악했기에 가능한 것인데, 특히 인기 프로게이머의 등장은 산업적 투자 유치와 문화적 이슈 창출이라는 성공적 결실을 이끌어내는데 촉매적 역할을 하였다. 인기 프로게이머의 경우 다른 스포츠 선수와 비슷한 역대 연봉을 받고 있지만, 팬 숫자에서는 엄청난 차이를 보이고 있다. 일례로 '임요환' 선수의 경우 팬 카페의 인원이 58만7천명('임요환님의 드랍샵이다', 2006.02 기준)이지만, 축구 스타 박지성의 팬 카페 인원은 7만2천명('태극전사 박지성 공식카페', 2006.03 기준), 야구 스타 박찬호의 팬 카페 인원은 6천4백 명('박찬호 공식 팬클럽 CLUB61다음 카페', 2006.04 기준)이다. 또한 대부분의 프로게이머들은 평균 12,205명의 팬 사이트 회원수를 보유하고 있다고 조사 되었다(e-Sports기초연구조사, 2006).

이처럼 프로게이머를 지지하는 수많은 팬들이 e스포츠를 더욱 성장할 수 있도록 만들었다. 특히 e-Sports 기초 연구조사(2006)에 의하면

팬들 중에서 15~19세의 청소년들이 차지하는 비중이 33.5% 를 차지하였고, 20~24세까지가 44.8%를 차지하여 청소년들의 비율이 상당히 높다는 것을 알 수 있다. 또한 현재의 청소년들이 20~24세가 되었을 때도 e스포츠팬으로 남아 있을 경우를 가정하면 청소년들이 e스포츠에 미치는 영향력이 매우 크다는 것을 알 수 있다. 따라서 현재 청소년들이 e스포츠에 대한 인식은 어떠한지를 파악하는 것이 매우 중요하다.

〈표 3-1-2-02〉 조사대상 인구통계학적 특성

분 류		인원(명)	비율(%)
성별	남성	373	52.9%
	여성	332	47.1%
	합계	705	100%
연령	11세	27	3.8%
	12세	236	33.5%
	13세	13	1.8%
	14세	215	30.5%
	15세	58	8.2%
	16세	3	0.4%
	17세	91	12.9%
	18세	54	7.7%
	19세	8	1.1%
	합계	705	100%
	학교	초등학교	262
중학교		288	40.9%
고등학교		155	22.0%
합계		705	100%

(1) 청소년의 e스포츠 인지도

청소년들의 e스포츠에 대한 인지도 파악을 위해 1) e스포츠 용어 청취 여부 2) e스포츠 경험 유무 3) 프로게이머 인지 이상 3가지로 구분하여 조사 분석하였다. 그 결과 e스포츠 용어를 들어보았는지 물음에 대한 응답에서 대체적으로 고등학생이 중학생보다, 중학생이 초등학생보다 e스포츠 인지도가 높은 것으로 조사되었다.

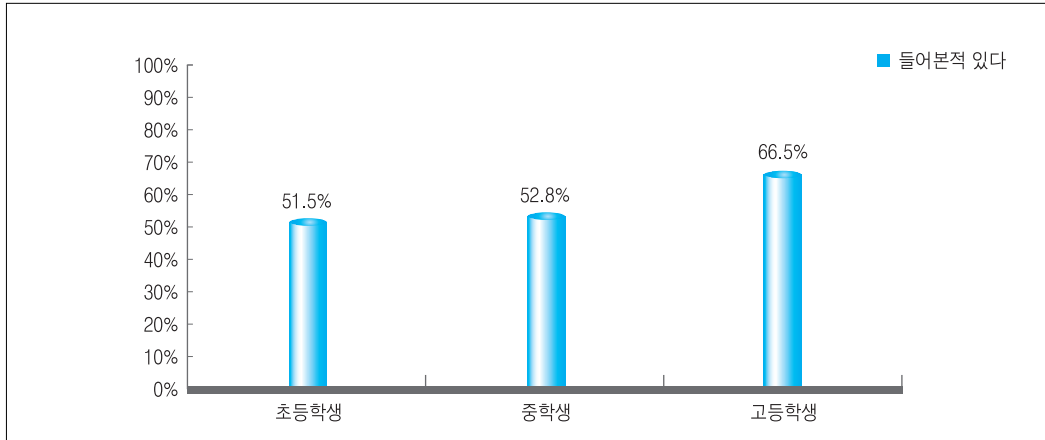
응답별 특성을 살펴보면 초등학생과 중학생의 경우, '들어본 적이 있다'고 응답한 비율이 각각 51.5%와 52.8%로 차이가 별로 없지만 고등학생의 경우, '들어본 적이 있다'는 응답이 전체의 66.5%를 차지하고 있어, 초·중학생에 비해 고등학생들이 'e스포츠'라는 용어를 더 많이 인지하고 있었다. 또한 '스타크래프트'나 '카트라이더'와 같은 e스포츠를 해본 경험유무에 관한 응답 결과는 초등학생에 비해 중·고등학생이 e스포츠 경험자의 비율이 더 많았다. 초

등학생은 71.0%인 반면 중·고등학생은 그보다 약 10%가 많은 81.8%와 82.5%의 응답이 나왔다.

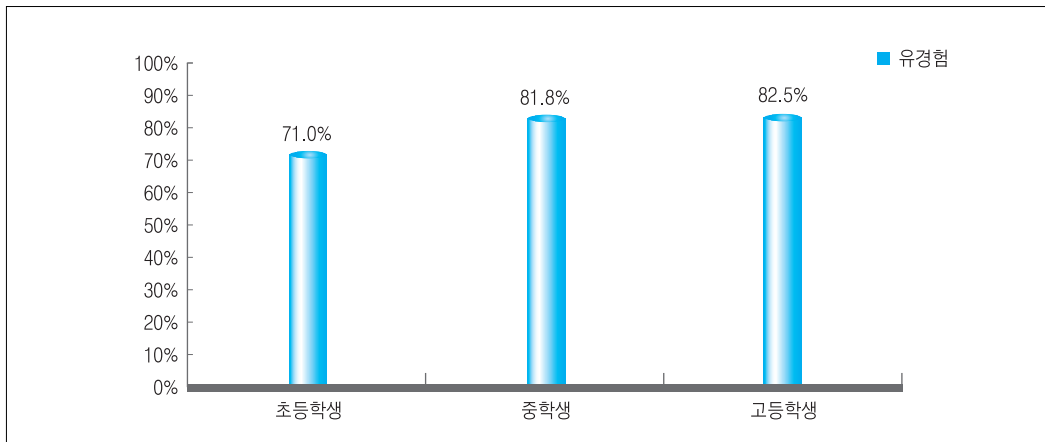
특이할 만 한 점은 'e스포츠'라는 명칭에 대한 인지도가 약 50~60% 정도인데 반해 '스타크래프트'나 '카트라이더'와 같은 e스포츠 종목에 대한 경험유무는 그보다 약 20%정도가 높은 70~80%의 비율을 차지 한 것으로 미루어 보아, 대다수의 청소년들이 스타크래프트와 같은 종목을 즐기고는 있지만, 이것이 e스포츠라는 것을 정확히 인지하지 못하고 있다는 것을 보여주는 결과이다.

또한, 청소년들에게 '프로게이머를 알고 있는가?'에 대해 물어본 결과 초등학생의 46.7%만이 '알고 있다'고 응답하였다. 반면 중학생은 71.0%, 고등학생은 83.2%가 '알고 있다'고 응답하고 있어, 고학년으로 갈수록 프로게이머에 대한 인지도가 높아졌다는 것을 알 수 있다.

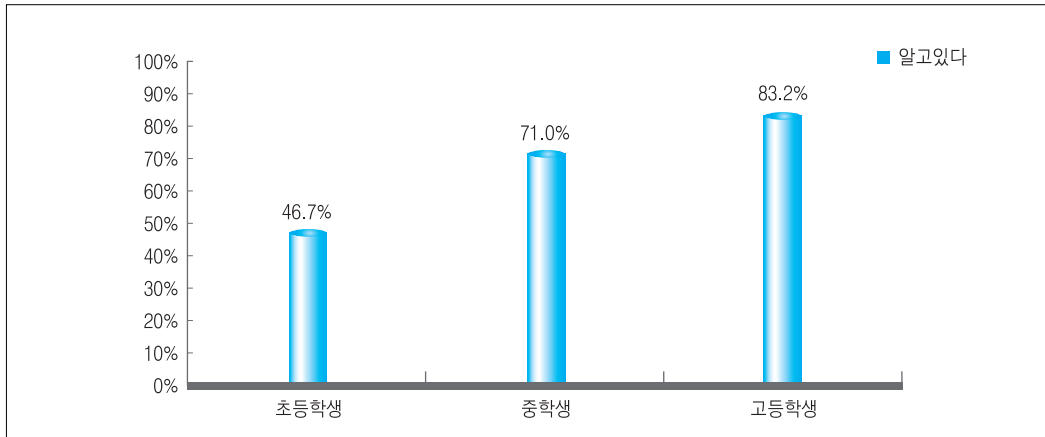
〈그림 3-1-2-22〉 e스포츠 용어 인지 조사



〈그림 3-1-2-23〉 e스포츠 경험 유무



〈그림 3-1-2-24〉 프로그래머를 알고 있는가



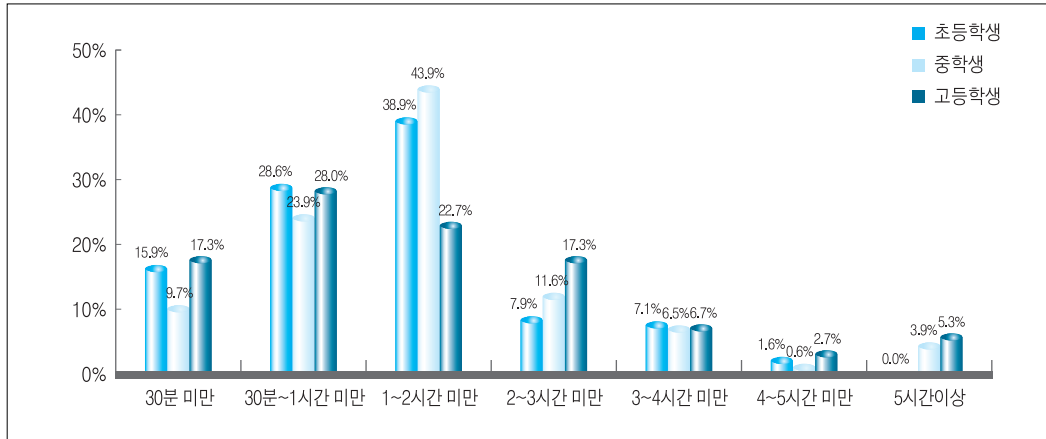
(2) 청소년의 e스포츠 이용 현황

e스포츠를 해본 경험이 있는 청소년들을 대상으로 하루 평균 e스포츠 경험시간을 물어본 결과, 초등학생의 경우, 전체 응답자의 38.9%가 1시간~2시간미만 다음으로 28.6%가 30분~1시간미만, 15.9%가 30분미만을 할애하고 있는 것으로 조사되었다. 결국 초등학생의 83.4%가 하루 평균 2시간미만의 시간을 e스포츠를 하는데 사용하고 있다. 중학생의 경우는 전체 응답자의 43.9%가 1시간~2시간미만 동안 e스포츠를 하고, 23.9%가 30분~1시간미만, 11.6%가 2시간~3시간미만을 e스포츠에 할애 하고 있었다. 고등학생의 경우는 전체 응답자의 28.0%가 30분~1시간미만 22.7%가 1시간~2

시간미만 경험했다. 또한 30분 미만과 2~3시간미만을 할애하는 비율은 각각 17.3%로 조사되었다. 고등학생의 경우, 초·중학생에 비해 1~2시간미만을 할애한다고 응답한 비율은 낮은 반면(초등학생: 38.9%, 중학생: 43.9%, 고등학생: 22.7%), 2~3시간미만을 투자한다는 응답 비율이 더 높았다(초등학생: 7.9%, 중학생: 11.6%, 고등학생 17.3%).

특히, 3시간 이상을 e스포츠에 할애하는 열성 경험자의 경우, 초등학생은 8.7%인데 반해, 중학생은 11.0%, 고등학생은 14.7%로 조사되어, 학년이 높아질수록 e스포츠에 할애하는 시간이 많은 열성 경험자의 수가 증가함을 알 수 있다.

〈그림 3-1-2-25〉 청소년 e스포츠경험시간



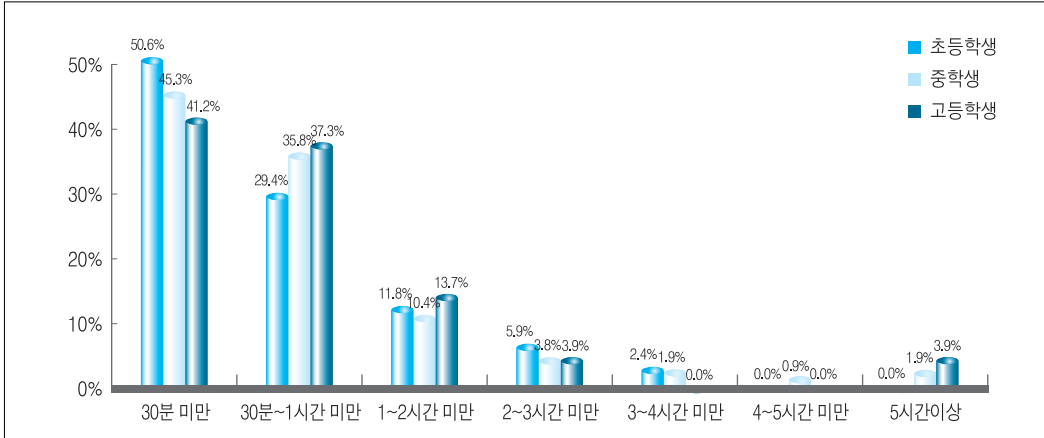
다음으로, 청소년들의 e스포츠 방송 시청 현황을 조사한 결과 초등학생의 경우, ‘30분미만을 시청 한다’는 응답비율이 중·고등학생에 비해 높은 반면, ‘30분~1시간미만’을 시청한다고 응답한 비율은 중·고등학생이 초등학생보다 높았다.

응답별 구체적 내용을 살펴보면, ‘30분미만’

응답에서 초등학생은 50.6%, 중학생은 45.3%, 고등학생은 41.2%로 비율이 점차 감소하였지만 ‘30분~1시간미만’의 응답률의 경우는 초등학생은 29.4%, 중학생은 35.8%, 고등학생은 37.3%로 고학년으로 올라갈수록 점차 증가하였다. 이는 e스포츠 경험시간의 결과와 비추어 유추해보면 e스포츠 경험시간이 증가할수록 e

스포츠 방송 시청 시간도 증가하는 정적 관계가 성립한다는 것을 알 수 있다.

〈그림 3-1-2-26〉 청소년 e스포츠방송 시청 시간



(3) 청소년의 e스포츠 인식 및 태도

청소년들의 e스포츠 인지 및 이용현황의 결과를 보면, 현재 e스포츠는 청소년들에게 보편화된 놀이문화가 되고 있다. 시간에 제약을 많이 받고 있는 청소년들에게 e스포츠와 같이 집이나 가까운 PC방에서 즐길 수 있는 접근성 강한 놀이가 여가문화로 자리잡고 있다. 이처럼 청소년 생활과 밀접한 관계를 가지고 있는 e스포츠에 대해 청소년들은 어떠한 생각을 가지고 있으며, e스포츠에 대한 그들의 태도는 어떠한지 살펴봤다.

우선 청소년들의 e스포츠 선호도를 조사하기 위해 청소년들이 좋아하는 방송 프로그램과 좋아하는 스포츠 종목, 방학 중 가장 많이 하게 될 스포츠, 장래희망 직업을 선택하게 하였다. 추가로 초·중·고등학생 별로 청소년을 분류하여 청소년 간에도 e스포츠 선호에 차별이 있는지를 확인했다.

그 결과 첫째, 게임 방송에 대한 선호도에서는 초·중·고등학생별 유의미한 차이가 없는 것으로 조사되었다. 초등학생의 경우 18.5%, 중학생은 17.9%, 고등학생은 19.3%가 게임 방송을 선호한다고 응답하였다. 그리고 초등학생 22.9%, 중학생 25.3%, 고등학생 22.9%가 ‘드라마’를 가장 좋아하는 프로그램으로 선정했지만 게임과 드라마간의 선호도 차이가 다른 프로그램들에 비해 상대적으로 작게 나왔다는 것이 고무적이다.

둘째, 청소년들이 선호하는 스포츠 종목의 차이를 비교해본 결과, e스포츠를 선호하는 정도에 있어서 초·중·고 간에 유의미한 차이가 없었다. 즉, 초등학생의 경우, e스포츠를 선호하는 스포츠 종목으로 선택한 비율이 전체 응답자의 23.1%이며, 중학생은 28.8%, 고등학생은 24.1%로 나타나 집단 간 통계적으로 유의미한 차이가 없었다. 특히, 초·중·고등학생 모두

‘축구’를 가장 좋아하는 스포츠로 꼽았으며, 다음 순으로 ‘e스포츠’를 선택하였다는 점은, 청소년들에게 있어 신(新)스포츠 장르인 ‘e스포츠’가 기존 인기 스포츠 종목인 ‘야구’, ‘농구’, ‘배구’보다 더 흥행적인 요소를 가지고 있다는 것으로 예측할 수 있다.

셋째, 청소년들에게 방학 중 가장 많이 할 것 같은 스포츠를 선택 하도록 한 질문에서 초등학교 29.2%, 중학생 35.5%, 고등학교 32.0%로 모두 ‘e스포츠’를 가장 많이 할 것이라고 응답하였다. ‘e스포츠’ 다음으로 초등학교와 고등학교는 ‘축구’를 선택했으며 중학생은 ‘스키/스노우 보드’를 선택했다. 청소년들에게 학교 과정 중에 방학은 새로운 마음가짐을 위한 재충전과 부족했던 부분을 보완하는 중요한 시기이다. 이런 시기에 가장 하고 싶어 하는 스포츠로 ‘e스포츠’를 선택했다는 것은 향후, 청소년들이 성인이 되었을 경우 위와 같은 인기에 힘입어 e스포츠가 지속적으로 성장할 수 있는 기반이 될 수 있을 것이다.

마지막으로, 청소년들의 장래 희망 직업을 물어 본 결과는 다음과 같다. 우선, 고등학교가 선호하는 직업을 살펴보면, 기업인(19.4%), 교육자(18.9%), 의료인(11.5%), 언론인(10.7%) 등의 순으로 조사되었으며, 프로그래머를 희망하는 비율은 4.1%로 나왔다. 반면 중학생과 초등학교로 저학년으로 갈수록 프로그래머와 운동선수, 연예인을 꿈꾸는 학생들이 증가했다.

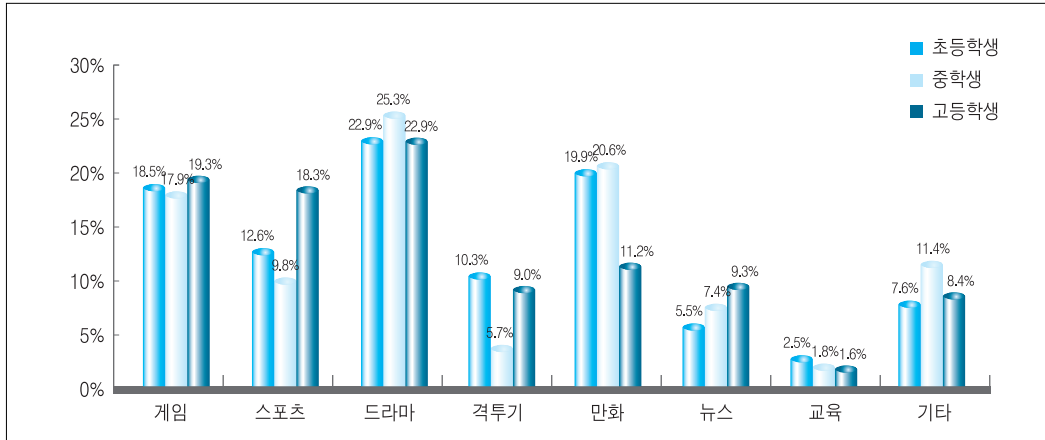
구체적으로, 프로그래머의 경우, 고등학교는 4.1%, 중학생은 8.7%, 초등학교는 12.8%로 비율이 점차 증가하고 있으며, 운동선수의 경우, 고등학교는 4.9%, 중학생은 8.4%, 초등학교는 14.5%로 조사되었다. 또한 연예인의 경우에도

유사한 양상을 보였는데, 고등학교는 단지 5.7%만이 직업으로써 희망한다고 응답한 반면, 중학생은 12.3%, 초등학교는 15.5%로 점차 비율이 증가함을 알 수 있다.

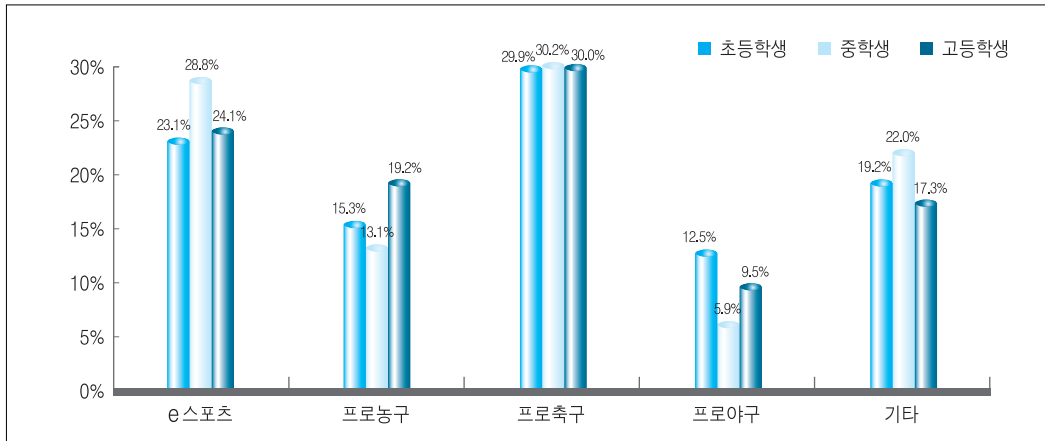
위의 결과로 미루어 볼 때, 저학년 청소년들은 프로그래머나 연예인, 운동선수와 같이 대중의 관심과 인기를 얻는 직업을 선택하지만 고학년으로 올라 갈수록 관심과 인기보다는 현실적으로 사회적 안정을 추구할 수 있는 직업을 선호하는 것으로 나타났다.

이는 ‘e스포츠’ 프로그래머의 경우 청소년들에게 인기를 얻고 있지만, 프로그래머의 수입 및 은퇴 후 할 수 있는 직업 등 안정적인 사후 관리에 대해 체계적으로 수립이 된다면 청소년들에게 ‘e스포츠’ 관련 직업도 안정성을 지니고 있다는 것을 인지시킬 수 있을 것이며, e스포츠 관련 직업이 청소년들의 일시적 꿈이 아닌 장래를 설계할 수 있는 직업으로 거듭 날 수 있을 것이다.

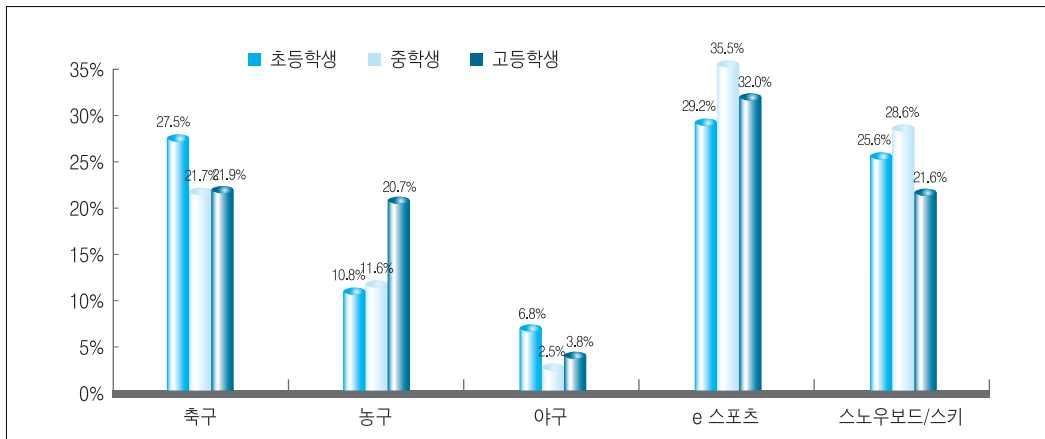
〈그림 3-1-2-27〉 청소년들이 선호하는 방송 프로그램



〈그림 3-1-2-28〉 청소년들이 선호하는 스포츠



〈그림 3-1-2-29〉 청소년들이 방학중에 하고 싶은 스포츠



〈그림 3-1-2-30〉 청소년들의 장래 희망직업

