

**e스포츠 산업의 체계적 인력양성정책
수립을 위한 직무구조와 수요조사 연구**

2011. 7.

한국콘텐츠진흥원

제 출 문

한국콘텐츠진흥원원장 귀하

본 보고서를 한국콘텐츠진흥원의 수탁연구과제
‘e스포츠 산업의 체계적 인력양성정책 수립을 위한
직무구조와 수요조사 연구’의 최종보고서로 제출합니다.

2011. 7.

- 연구수행기관 : 이락디지털문화연구소
- 책임 연구원 : 이 장 주 / 이락디지털문화연구소 소장

본 연구 보고서는 (주)이락디지털문화연구소가 수행한 ‘e스포츠 산업의 체계적 인력양성정책 수립을 위한 직무구조와 수요조사 연구’ 용역과제로서 한국콘텐츠진흥원의 공식견해가 아닙니다.

[목 차]

요약문 ix

I. 연구 개요

1. 연구의 배경 및 목적 3

2. 연구의 내용 및 범위 4

3. 연구의 방법 및 추진 절차 5

II. e스포츠 산업구조 및 경제규모 분석

1. e스포츠 현황 및 산업 구조 9

 1.1 e스포츠 개요 및 현황 9

 1.2 e스포츠 산업 구조 15

2. e스포츠 경제규모 추정 17

 2.1 기준수립 17

 2.2 e스포츠 산업규모 추정 17

III. e스포츠 직무분석

1. 직무분석의 이해 23

2. e스포츠 직무분류 29

 2.1 e스포츠 직무 및 전문종사자 실태조사 29

 2.2 e스포츠 직무분류 30

3. 직무분석의 결과 32

 3.1 종목개발-배급군 32

 3.2 경기단체 35

 3.3 게임단 48

 3.4 방송-미디어 63

 3.5 e스포츠 지원 직무 79

IV. e스포츠 종사자 실태조사

1. 조사개요 85

2. 직무종사 현황 및 특성 87

 2.1 응답자 직군구성 87

 2.2 종사 동기 88

 2.3 직무 및 경력 90

3. 교육 및 훈련	104
4. 경력 형성	106
5. e스포츠 산업 전망	108
6. 소결	114

V. e스포츠 취업희망자 실태조사

1. 조사개요	119
2. 응답자 현황 및 특성	120
2.1 응답자 구성	120
2.2 종사(희망) 동기	121
3. 취업희망관련	122
3.1 희망직무	122
3.2 취업관련준비	124
4. 교육 및 훈련	128
5. e스포츠 산업전망	129
6. 소결	135

VI. 결론 및 정책제언

1. 연구요약	139
2. 결론	145
3. 정책제언	147
4. 연구의 기대효과 및 활용방안	149

참고문헌	150
-------------	-----

부록

1. 직무분석 조사표	153
2. e스포츠 조직 실태조사 설문지	155
3. e스포츠 종사자 실태조사 설문지	161
4. e스포츠 취업희망자 실태조사 설문지	168

[표 목차]

〈표 2-1〉 아마추어 e스포츠 선수 DB등록현황..... 12

〈표 2-2〉 정부 및 지자체 개최 대회..... 13

〈표 2-3〉 e스포츠 전용경기장 주요시설(안)..... 15

〈표 2-4〉 e스포츠 경제규모 측정..... 17

〈표 3-1〉 KNOW 직무분석 틀..... 27

〈표 3-2〉 직무분석 인터뷰 대상자..... 29

〈표 3-3〉 e스포츠 직무분석 개요..... 31

〈표 3-4〉 e스포츠 홍보마케터 필요인성 적합도..... 34

〈표 3-5〉 e스포츠 담당사무, 행정 필요인성 적합도..... 38

〈표 3-6〉 심판 필요인성 적합도..... 41

〈표 3-7〉 맵제작자 필요인성적합도..... 43

〈표 3-8〉 게임대회 대행 및 실무운영자 적합도..... 45

〈표 3-9〉 경기단체 직무분석 요약..... 47

〈표 3-10〉 경기단체 종사자 관련 정보 요약..... 49

〈표 3-11〉 감독 필요인성 적합도..... 51

〈표 3-12〉 코치 필요인성 적합도..... 54

〈표 3-13〉 프로게이머 필요인성 적합도..... 58

〈표 3-14〉 e스포츠 사업팀장의 필요인성 적합도..... 60

〈표 3-15〉 게임단 직무분석 요약..... 61

〈표 3-16〉 게임단 종사자 관련 정보..... 62

〈표 3-17〉 게임PD 필요인성 적합도..... 66

〈표 3-18〉 마케터 필요인성 적합도..... 68

〈표 3-19〉 게임진행자 필요인성 적합도..... 71

〈표 3-20〉 게임연출가 필요인성 적합도..... 74

〈표 3-21〉 카메라감독 필요인성 적합도..... 74

〈표 3-22〉 기자 필요인성 적합도..... 77

〈표 3-23〉 방송-미디어 종사자 관련 정보..... 77

〈표 3-24〉 방송-미디어 직무분석 요약..... 78

〈표 3-25〉 정부지자체 e스포츠 담당관 필요인성 적합도..... 80

〈표 3-27〉 e스포츠 교강사 필요인성 적합도..... 82

〈표 4-1〉 교육훈련 이수현황..... 104

〈표 5-1〉 응답자 분포 : 성별 및 연령..... 121

〈표 5-2〉 응답자 분포 : 학력 및 전공..... 121

〈표 5-3〉 직군별 e스포츠 산업 전망..... 134

[그림 목차]

〈그림 1-1〉 연구추진체계	5
〈그림 2-1〉 한국 e스포츠 협회 공인종목-2011년 월 현재	11
〈그림 3-1〉 O*NET 내용모형	25
〈그림 3-2〉 KNOW 내용모형	26
〈그림 3-3〉 e스포츠 직무체계 모형 개념도	28
〈그림 3-4〉 e스포츠 직무분류	30
〈그림 3-5〉 e스포츠 홍보,마케터 필요 업무수행능력 및 지식	33
〈그림 3-6〉 e스포츠 담당사무, 행정 필요 업무수행능력 및 지식	38
〈그림 3-7〉 심판 필요 업무수행능력 및 지식	40
〈그림 3-8〉 맵제작자 필요 업무수행능력 및 지식	42
〈그림 3-9〉 게임대회 대행 및 실무운영자 필요 업무수행능력 및 지식	44
〈그림 3-10〉 감독 경력경로	50
〈그림 3-11〉 감독 필요 업무수행능력 및 지식	51
〈그림 3-12〉 코치 경력경로	52
〈그림 3-13〉 코치 필요 업무수행능력 및 지식	54
〈그림 3-14〉 프로게이머 경력경로	56
〈그림 3-15〉 프로게이머 필요 업무수행능력 및 지식	57
〈그림 3-16〉 e스포츠 사업팀장 필요 업무수행능력 및 지식	60
〈그림 3-17〉 게임PD 필요 업무수행능력 및 지식	65
〈그림 3-18〉 마케터 필요 업무수행능력 및 지식	68
〈그림 3-19〉 게임진행자 경력경로	69
〈그림 3-20〉 게임진행자 필요 업무수행능력 및 지식	70
〈그림 3-21〉 게임연출가 필요 업무수행능력 및 지식	73
〈그림 3-22〉 카메라감독 필요 업무수행능력 및 지식	73
〈그림 3-23〉 기자 필요 업무수행능력 및 지식	76
〈그림 3-24〉 정부지자체 e스포츠 담당관 필요 업무수행능력 및 지식	80
〈그림 3-25〉 e스포츠 교강사 필요 업무수행능력 및 지식	82
〈그림 4-1〉 e스포츠 분야 취업동기(1순위)	88
〈그림 4-2〉 e스포츠 분야 취업동기(2순위)	89
〈그림 4-3〉 e스포츠 분야 취업한 동기	89
〈그림 4-4〉 응답자직군 및 주요 직무	90
〈그림 4-5〉 응답자의 총 직장 경력 및 e스포츠 산업 관련 경력	91
〈그림 4-6〉 응답자의 근로형태	92
〈그림 4-7〉 휴가제도 실시 현황	93
〈그림 4-8〉 사회보험 가입 현황	94

〈그림 4-9〉 직무만족도 및 근무시간 만족도	95
〈그림 4-10〉 직장생활 만족도 및 근무인원 만족도	95
〈그림 4-11〉 직군별 직무만족도 및 근무시간만족도	96
〈그림 4-12〉 직군별 직장생활만족도 및 근무인원만족도	96
〈그림 4-13〉 변화와 혁신 vs 안정과 관계	97
〈그림 4-14〉 직군별 평균	97
〈그림 4-15〉 개인능력/창의성 vs 조직질서/팀워크	98
〈그림 4-16〉 직군별 평균	98
〈그림 4-17〉 탄력적 운영 vs 원리 원칙	99
〈그림 4-18〉 직군별 평균	99
〈그림 4-19〉 고객 만족 vs 조직 이익	99
〈그림 4-20〉 직군별 평균	99
〈그림 4-21〉 업무중시 vs 인간관계중시	100
〈그림 4-22〉 직군별 평균	100
〈그림 4-23〉 상의하달식 vs 하의상달식	101
〈그림 4-24〉 직군별 평균	101
〈그림 4-25〉 전체 이직 횟수 및 e스포츠 분야 이직 횟수	102
〈그림 4-26〉 이직 사유	102
〈그림 4-27〉 응답자의 이직의향	103
〈그림 4-28〉 현재 업무에 도움이 된 훈련과정	105
〈그림 4-29〉 교육받기를 원하는 훈련과정	105
〈그림 4-30〉 현재 직무 이전 업무 및 종사기간	106
〈그림 4-31〉 응답자가 최종적으로 원하는 업무	107
〈그림 4-32〉 단일 기획에 투입되는 주당 근로시간	107
〈그림 4-33〉 종목개발 배급 직군	109
〈그림 4-34〉 게임단 직군	109
〈그림 4-35〉 경기단체 직군	109
〈그림 4-36〉 방송-미디어 직군	109
〈그림 4-37〉 지원 직군	109
〈그림 4-38〉 개발/배급 직군	111
〈그림 4-39〉 게임단 직군	111
〈그림 4-40〉 경기단체 직군	111
〈그림 4-41〉 방송-미디어 직군	111
〈그림 4-42〉 지원 직군	111
〈그림 4-43〉 5년 후인력난 예상 직업	112
〈그림 4-44〉 e스포츠 분야의 문제점(순위별)	113
〈그림 4-45〉 e스포츠 분야의 문제(전체)	113

〈그림 4-46〉 우리나라 e스포츠 산업 전망	114
〈그림 5-1〉 응답자 학과 분포	121
〈그림 5-2〉 직무동기	122
〈그림 5-3〉 취업희망여부	123
〈그림 5-4〉 응답자 희망직무(1순위, 2순위)	123
〈그림 5-5〉 취업희망자가 원하는 직무(전체)	123
〈그림 5-6〉 취업을 원하지 않는 이유	124
〈그림 5-7〉 e스포츠 관련 아르바이트/인턴 경험 유무 및 직무기간	125
〈그림 5-8〉 응답자의 취업정보 획득수준	125
〈그림 5-9〉 응답자의 정보획득 경로	126
〈그림 5-10〉 응답자가 원하는 정보	127
〈그림 5-11〉 응답자의 기술습득 수준	127
〈그림 5-12〉 응답자가 원하는 연봉 수준	128
〈그림 5-13〉 응답자들이 원하는 교육	129
〈그림 5-14〉 인력현황(종목개발 배급군)	129
〈그림 5-15〉 인력현황(게임단 직군)	129
〈그림 5-16〉 인력현황(경기단체 직군)	130
〈그림 5-17〉 인력현황(방송-미디어 직군)	130
〈그림 5-18〉 인력현황(지원 직군)	130
〈그림 5-19〉 인력전망(종목개발 배포 직군)	131
〈그림 5-20〉 인력전망(게임단 직군)	131
〈그림 5-21〉 인력전망(경기단체 직군)	131
〈그림 5-22〉 인력전망(방송-미디어 직군)	131
〈그림 5-23〉 인력전망(지원 직군)	131
〈그림 5-24〉 5년 후 인력난이 발생할 것으로 예상되는 직무	132
〈그림 5-25〉 e스포츠 산업 분야의 문제점(전체)	132
〈그림 5-26〉 e스포츠 산업분야의 문제점	133
〈그림 5-27〉 e스포츠 산업의 전망	134

〈요약문〉

1. 연구개요

- 목적: 본 연구는 e스포츠의 체계적인 발전 정책의 핵심요소로써 전문인력 수급을 위해 e스포츠 산업규모 및 구조를 파악하는 것을 목적으로 하였다. 그리고 이를 바탕으로 전문인력 및 관련 종사자의 직무구조 및 인력수요를 조사하여 e스포츠 전문 인력양성 및 일자리 창출 정책수립의 기초자료를 생성해 냄을 목적으로 수행되었다.
- 내용: e스포츠 산업분류 및 규모 분석, e스포츠 전문인력 직무분석, e스포츠 전문인력 실태조사, e스포츠 종사희망자 실태조사, 전문인력 정책 지원 방향 수립
- 방법: 문헌조사, 설문조사, 전문가 자문회의
- 기간: 2011년 6~7월
- 연구 대상자: 193명
 - 직무분석 및 전문가 자문: e스포츠 종사기간 5년 이상 경력자 30명
 - 전문직종사자 실태조사: 1년 이상 e스포츠 직무 종사자 88명
 - 취업희망자 실태조사: e스포츠 및 유관 학과, 대회 우수선수 등 75명

2. e스포츠 산업규모

- 프로 e스포츠: 544.1억 원
 - 게임단/게임팀: 82.5억 원
 - 방송/미디어: 392.8억 원
 - 경기/대회 매출: 68.8억 원
- 생활문화 및 아마추어 e스포츠 : 약 3조 원
 - 종목(2010 게임백서 기준 추정): 1조 7950억 원
 - 경기장(PC방 등): 1조 1960억 원
 - 기타(정부지자체 예산 및 아마추어 대회 상금): 92.4억 원

● e스포츠 산업규모 종합

- e스포츠 전체 산업규모: 약 3조 5백억 원
- 2010년 게임백서 기준 게임시장 규모 6조5천억 원과 비교할 때 e스포츠 시장 규모는 게임시장의 약 47%가량 차지한다.
- 프로 e스포츠 규모에 비해 생활문화 및 아마추어 e스포츠 분야의 산업규모가 월등히 클 뿐 아니라 게임 산업의 성장과 직접 연관된다는 점에서 보다 세심하고 강력한 지원, 육성이 요구된다.

3. e스포츠 직무분석

● e스포츠 직무군: 5개의 직무군으로 분류된다.

- 1) 종목 개발/배급직군: e스포츠 종목 개발 및 배급 관련 직군. 주로 마케팅, 홍보 및 종목사 리그운영 관련 직무로 e스포츠의 시발점이 되는 직군이 있다.
- 2) 경기/대회 직군: e스포츠의 가장 핵심적인 가치를 만들어내는 직군이며, 가장 포괄적인 직군임. 경기관련 협단체 등 경기 및 대회를 기획, 조직 운영하는 직군이 있다.
- 3) 게이머/게임단 직군: 게이머, 감독, 코치, 프런트 등이 포함된다.
- 4) 방송/미디어 직군: e스포츠 경기 중계방송을 제작하고 정보를 전달하는 e스포츠 유통 직군. 여기에는 방송 PD, 진행자, 해설자, 기자 등이 포함된다.
- 5) 지원 직군: 교육자 및 정부지자체 e스포츠 지원관 등이 있다.

● e스포츠 5대 직무군의 세부 직무를 KNOW의 분석틀을 활용해 직무분석을 실시하였다.

● 직무분석결과

구분	직무	직무 정의	핵심 직무
종목개발 배급	e스포츠 홍보/마케터	게임 마케팅에 있어서 유저와의 접점에서의 e스포츠 대회 빌딩 및 운영을 통한 게임의 마케팅적 효과를 극대화 하는 업무	e스포츠서비스기획/대회빌딩 대회관련 스폰서사 유치 정부유관 부서 협업
경기단체	e스포츠 사무/행정	e스포츠 종목, 대회, 규정제도, 선수등 제반사항 유지 및 관리와 국제 e스포츠 표준화와 세계e스포츠대회 관련 업무를 함	대회 운영 종목/대회/선수/시스템 관리 국제 e스포츠 표준화
	심판	e스포츠 경기에서 프로게이머들이 공정하게 게임대회를 진행하고 치룰수 있도록 도와주는 일	심판 출장 및 교육 심판/ 프로게이머 관리 종목/ 경기결과 관리 경기 기록, 규정 수립
	맵 제작자	e스포츠 경기에서 사용되는 경기 맵의 제작, 테스트, 관리하는 업무	맵 제작, 회의 맵 테스트 및 수정
	경기/대회 대행 및 실무 운영자	e스포츠 대회기획 및 해당대회 마케팅 총괄 기획 및 대행을 수행하는 업무	e스포츠 대회 기획 e스포츠 마케팅 기획
게임단	감독	게임단의 관련일 전체를 총지휘 하며, 실질적으로 책임을 지는 업무	게임단 회의 선수관리/대외적인 활동 사무국과 커뮤니케이션
	코치	e스포츠 대회에 출전하여 상금과 소속팀의 명예를 높이기 위해 선수들을 훈련, 관리하는 일	선수 훈련/관리 대외적인 활동,회의 사무국과 커뮤니케이션
	선수 (프로게이머)	e스포츠 대회에 출전하여 상금과 소속팀의 명예를 높이는 업무	경기분석,훈련, 출전, 점검 방송출연/행사,팬 관리
	사무국 프론트	자사 e스포츠의 프로게임단 지원 및 운영과 마케팅, 높은 성적을 낼 수 있도록 이끌어 주는 업무	프로게임단 지원 프로게임단 마케팅 자사 게임 e스포츠 화
방송 미디어	게임 방송 제작 PD	채널 내의 프로그램을 제작하고 방송제작물을 만들며, 소비자가 원하는 핵심을 노려서 콘텐츠를 생산	프로그램 기획, 구성 프로그램 제작, 관리 대외 활동
	게임방송 마케터	게임 업계와 방송국, 시청자들의 요구를 파악하고 채널과 시청자들간의 접점을 찾아주는 일	타겟 분석 기획 구현 , 관리
	게임방송 진행자	시청자들이 흥미를 느낄 수 있도록 게임을 풀어서 이야기 해주고 e스포츠 경기를 중계하는 업무	게임 선정 방송준비 방송촬영, 피드백
	게임 연출가	시청자들의 수준을 고려하여 각 게임마다 최적의 게임의 흐름을 보여주고 연출	게임분석/연출 설치, 관리, 커뮤니케이션
	게임방송 촬영사	현장의 모든 사람들과 시청자들에게 현장에 있는 것처럼 느끼도록 다양한 앵글을 보여주는 일	촬영 기획 촬영 인원 배정
	기자	e스포츠 리그 현장 취재와 기사를 쓰고 e스포츠 포털사이트에 올리는 업무	사전 취재/현장 취재 게임단 취재
지원	e스포츠 교육자	고등학교와 대학에서 e스포츠를 공부하는 학생들을 교육하는 일	강의계획 강의/시험 및 성적처리
	정부지자체 e스포츠 담당관	e스포츠 발전 발굴과 정책 실행	e스포츠정책 e스포츠 서비스기획 e스포츠 행사 개최

4. e스포츠 종사자 실태조사

- 조사대상은 e스포츠 분야에 종사하는 인력은 총 직장경력 54개월, e스포츠 산업 관련 경력 48개월로 적어도 4년 이상 근무한 사람들이 대다수였다. e스포츠 분야에 종사하게 된 동기는 열정, 흥미, 취미 등 개인적인 동기가 강하게 나타났다.
- 직무만족도에 대한 조사결과를 살펴보면 직무만족도, 근무시간만족도, 직장생활만족도, 근무인원만족도 등에서 전반적으로 대체로 만족하고 있는 것으로 나타났다.
 - 직군별 직무만족도를 살펴보면 경기단체에 소속된 응답자들은 다른 직군에 비해 상대적으로 직무만족도가 떨어지는 것으로 조사되었다. 이러한 전반적인 만족도와는 달리 근무환경은 그리 좋지 않은 것으로 조사되었는데, 근로형태는 주 6일 이상이 가장 많았으며 휴가제도가 제대로 정착되지 않았으며 4대보험을 모두 보장받는 경우가 30%로 높지 않은 것으로 나타났다.
- 근무 분위기에 대한 조사에서는 ‘변화와 혁신’ 보다는 ‘안정과 관계’, ‘개인능력 및 창의성’ 보다는 ‘조직 질서와 팀워크’, ‘탄력적 운영’ 보다는 ‘원리 원칙’, ‘고객 만족’ 보다는 ‘조직 이익’, ‘사람 중시’ 보다는 ‘업무 중시’, ‘하의 상달식’ 보다는 ‘상의 하달식’ 분위기라고 응답하였다.
 - 전반적인 디지털문화의 흐름과 다른 e스포츠계에 존재하는 전근대적 조직문화는 개선되어야 할 필요성이 제기된다.
- 교육훈련 이수 현황에 있어서는 고등학교/대학교 정규교육을 받은 경험이 가장 많은 것으로 조사되었고 사내교육 사례도 많은 것으로 나타났다.
 - 교육훈련 가운데 가장 도움이 된 훈련에 대한 조사에서는 사내교육, 도제훈련, 독학, 현장훈련 등 정규교육과정보다는 실무교육이 더 도움이 되었다는 의견이 지배적이었고, 앞으로 교육받기를 원하는 훈련과정에 대한 조사에서도 해외연수, 전문기관교육, 현장훈련 등 실무위주의 훈련을 선호하였다.
- 현재 e스포츠 분야 인력현황에 대해서는 모든 직군에서 전반적으로 부족하다는 의견이 지배적이었으며, 향후 5년 후 인력분포에서도 전반적으로 증가할 것이라는 의견이 강했다는 점에서, 종사자들은 e스포츠의 지속적인 발전

에 기대를 가지고 있는 것으로 해석된다.

- 현재 e스포츠 분야의 문제점으로는 ‘부정적인 사회적 인식’ 을 가장 큰 문제로 꼽았고, ‘고용불안정’ , ‘열악한 근무환경’ , ‘낮은 임금’ 등 현실적인 문제들도 여전히 해결되지 않고 있음을 보여주었다.
 - 전반적인 e스포츠 분야의 산업 전망에 대해서는 대체로 밝다는 의견이 많았으나 ‘대체로 어둡다’ 고 응답한 경우도 31%에 이르러 신생 산업분야로서 아직 완전히 정착하지 못한 것에 대한 불안을 엿볼 수 있었다.

5. e스포츠 종사희망자 실태조사

- e스포츠 분야 취업희망자들의 취업 동기는 ‘적성’ , ‘장래성’ , ‘전공’ 등으로 나타났다. 이들은 현재 e스포츠 분야에서 활동하고 있는 사람들에 비해 개인적인 동기는 낮게 나타났으며 좀 더 직업적인 측면에서 취업을 바라보고 있는 것으로 나타났다. 취업희망자들이 원하는 직무로는 ‘e스포츠 선수’ 라고 응답한 사람이 가장 많았으며 ‘기획’ , ‘감독’ , ‘마케팅’ 등을 응답한 사람도 많았다.
 - 이것은 e스포츠 분야에 종사하기를 희망하는 사람들이 적성, 장래성, 전공 등을 고려하고 있는 점과 대비되는 바 개인적인 동기보다는 직업으로서의 동기에 좀 더 충실하다는 것을 알 수 있다.
- e스포츠 분야에 취업을 희망하지 않는 응답자들은 취업을 희망하지 않는 이유로 ‘발전가능성과 장래성이 없다’ 는 것을 가장 많이 지적했으며, ‘적성불일치’ , ‘열악한 근무환경’ , ‘낮은 임금’ 등이 문제라고 응답하여 정체되고 있는 e스포츠 산업으로 인해 고용불안을 느끼고 있는 것으로 나타났다.
- e스포츠와 관련된 직무 경험 여부에 대해서는 절반 정도가 경험했다고 응답하였다. 이들이 경험한 직무로는 심판이 가장 많았으며, 이 외에 실무운영자, 대회운영 등을 응답하여 특정 업무에 치우쳐 있었다.
- 취업을 원하는 분야에 대한 정보 수준에 대해서는 절반 정도가 보통수준으로 알고 있다고 응답하였고 ‘모르는 편’ 이나 ‘알고있는 편’ 이라는 응답이 비슷하였다. 정보습득 경로는 ‘관련종사자’ , ‘언론매체’ , ‘학과수

업' 순으로 나타났다.

- 이들이 알고자하는 정보의 종류는 '구체적인 직무내용' 을 알고 싶다는 응답자가 48.6%로 가장 많았으며 '직무가 요구하는 적성', '필요경력', '근무조건' 등을 알고자 하였다. 마지막으로, 본인의 지시과 기술 숙달 수준에 대해서는 부족한 편이라는 응답이 절반 정도였고 '능숙한 편' 이라고 응답한 사람은 25.4%에 불과하였다.

● e스포츠 분야 취업 희망자들이 원하는 연봉 수준은 1500~2000만원이 37.3%로 가장 많았고 1500만원 이하가 20%, 2000~2500만원이 14.7%, 2500~3000만원과 4000만원 이상이 각각 9.3%로 나타났다. 전체 평균은 2650만원으로 조사되었다.

● e스포츠 분야의 현재 인력상황에 대해서는 전반적으로 적당하거나 부족하다는 의견이 지배적이었으며 5년 후에도 현상 유지를 할 것이라는 의견이 가장 많았으나 감소하기 보다는 1~5% 정도 증가할 것이라는 의견이 많았다. 5년 후 인력난이 발생할 것으로 예상되는 직무는 기획, 선수, 지원담당자 등을 꼽았다.

● e스포츠 분야의 문제점으로는 고용불안정과 낮은 임금을 가장 큰 문제로 지적하였으며 부정적인 사회적 인식, 열악한 근무환경 등도 문제라고 응답하여 현재 e스포츠 분야에 종사하는 사람들이 지적한 사항과 유사한 결과를 얻었다.

- 다만, 현직 종사자들의 경우 부정적인 사회적 인식을 가장 큰 문제로 보았으나 취업희망자들은 앞으로의 취업에 관한 문제이면서 현재 미취업 상태이기 때문에 임금이나 고용불안정 등 좀 더 직업적인 문제에 집중하는 것을 알 수 있다. e스포츠 분야의 앞으로의 전망에 대해서는 전반적으로 밝은 것으로 평가하였으나 약 35% 정도가 어둡다고 응답하여 정체되고 있는 e스포츠 산업을 인식하고 있는 것으로 나타났다.

6. 결론 및 정책제언

- 생활문화 및 아마추어 e스포츠 산업규모가 프로 e스포츠 산업규모에 비해 월등이 크에도 불구하고 지난 10년간 e스포츠는 프로 e스포츠에 집중되는 산업적 편향이 존재하였다.
 - 산업규모를 비교할 때 생활문화 및 아마추어 e스포츠 시장규모가 3조원으로 540억원 규모의 프로 e스포츠 시장규모에 비해 50배 이상 크다.
 - 프로 e스포츠가 생활문화 및 아마추어 e스포츠에 미치는 선도적인 영향이 고려되어 프로 e스포츠 중심의 조직과 정책에 중점이 두어졌던 것이 사실이다.
 - 그러나 e스포츠가 보편화되고 아마추어 e스포츠 활성화가 게임산업과 문화에 미치는 영향을 고려할 때 e스포츠도 생활문화 및 아마추어 e스포츠에 초점을 맞추어 육성 지원할 수 있는 시스템이 시급히 구축되어야 할 필요성이 제기된다.
- e스포츠 전문 직무에 대한 체계적인 경로 개발 필요하며, 특히 생활문화 및 아마추어 e스포츠 분야에 대한 지원 및 육성이 절실히 요구된다.
 - 프로게임단, 프로게이머가 활동하는 리그 관련 경기단체, 방송 등 프로 e스포츠 중심의 직위가 세분화된 반면 생활문화 및 아마추어 e스포츠와 관련된 개발/배급직군과 교육, 행정지원 등 e스포츠 지원직군 직무는 거의 초보적인 수준이다.
 - 또한 각 직군에서도 세부직무사이 연계시스템이 구축되지 않아 직업으로써 e스포츠의 안정성을 높이는 지속적인 경력개발시스템이 구축되지 않았다.
 - 물론 여전히 성장과정에 있는 e스포츠라는 점을 고려할 때 더욱 견실한 성장을 위해서 현재 직무에 종사하는 인력이 향후 더욱 전문적인 인력으로 성장할 수 있는 체계적인 직업 경로 개발이 요구된다.
- e스포츠 인력 수요는 각 분야에서 모두 더 필요할 것으로 예측된다.
 - e스포츠 전문가와 현업 종사자들의 견해는 e스포츠 전문인력이 현재보다 미래 수요가 늘어날 것으로 예측하였으나 급속하기보다는 5% 안팎의 점진적인 수요 증가를 예측하는 전문가와 종사자들이 가장 많았다.
 - 이러한 수요증가는 최근 일어나고 있는 게임단 해체 등의 e스포츠 구조변동에도 불구하고 미래에 큰 변동없는 견조한 성장이 지속될 것이라는 신념이 반영된 것으로 해석된다.
 - 그러나 세부 직무별로 차이가 있다는 점에서 인력 양성의 범위와 질이 고려되어야 한다. 특히 e스포츠 심판, e스포츠 홍보/마케터, 사무/행정, e스포츠 방송 기획/연출 등의 직무는 매우 긍정적인 전망인 반면, 프로게이머, 감독, 코치, 맵

제작자와 같이 현행 프로e스포츠 계통의 직무는 비슷하거나 부정적인 전망이 나오고 있다는 점에서 앞으로 e스포츠 전문인력의 수요와 관련된 변동을 예측해 볼 수 있다.

- e스포츠 종사자 현황 및 실태조사 결과 종사자들의 장시간 근무 및 4대보험 적용자가 전체 30% 정도로 고용환경이 취약함에도 불구하고, 이들의 직무만족도는 높은 것으로 나타났다.

- 이러한 원인은 이들의 직무동기가 개인적인 취향 및 흥미가 주된 것으로 나타났다지만, 이것을 지원할 수 있는 조직적 기반이 미흡하다는 것을 반증한다.
- 그러나 이런 상황이 오래 지속된다면 개인적 흥미와 취향에 영향을 주어 종사자들의 직무만족에 부정적인 영향을 줄 것으로 예측된다.

- e스포츠 종사회망자 실태조사 결과 이들은 개인적 취향이나 흥미와 같은 동기보다는 직업으로써 장래성, 적성, 전공 등의 직업적 측면을 중요시하고 있지만, 실제 인턴경험이나 희망 직무에 대한 정보나 사전 접촉 기회가 많지 않은 것으로 나타났다.

- 사전 직무경험자의 대부분은 심판, 대회 실무운영 등의 영역이며, 이들 영역 이외의 기획, 홍보, 마케팅이나 방송, 행정과 같은 분야의 다양한 경험기회 제공이 필요하다.
- 이들은 본인의 e스포츠 전문인력으로 지식과 기술수준이 충분하다고 생각하지 않는다는 점에서 현재 교육 및 진로개발 커리큘럼의 재점검이 요구된다.

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

- e스포츠가 탄생 된지 10년이 넘으면서 그 영역이 종목제작, 게임단, 게이머, 방송/미디어 등 세분화된 산업 군으로 성장했다.
 - e스포츠는 기본적으로 사람이 보여줄 수 있는 최고의 경기력과 이러한 경기를 생생하게 감상 및 동참하는 것을 기본으로 한다는 점에서 산업의 성장은 인력의 질에 좌우된다.
 - e스포츠 산업의 특성상 게임, 스포츠, 방송 영역이 융합된 신생영역이기 때문에 산업의 성장과 함께 전문성이 축적되어 가고 있다.
- e스포츠 산업 환경은 IT 기술 및 문화의 변화와 밀접히 연계가 된다.
 - 빠르게 변하는 IT 환경만큼 e스포츠 전문 인력의 수요가 빠르게 변할 뿐 아니라 신규 및 보수교육의 필요성이 어느 영역보다 크지만, 어떤 내용으로 누가 할 수 있는지에 대해서는 아직 준비되고 있지 못한 상황이다.
- 초기 e스포츠 전문 인력은 체계적인 양성과정 개설을 위해서는 산업구조와 구조 내 전문 인력의 직무구조이해가 선행되어야 한다.
 - 초기 e스포츠 전문 인력은 체계적인 양성과정이라기 보다는 자생적이고 우연적인 요소에 의해 배출되었으며, 이러한 양상은 10년이 지난 지금까지 반복되어오고 있다.
 - 체계적인 교육 시스템 구축을 위해서는 현재 e스포츠 직무구조에 대한 체계적인 연구 및 조사가 반드시 필요하다.
- e스포츠 전문 인력수급의 불균형 심화되고 있다.
 - 스타크래프트 중심의 프로게이머의 과잉공급과 IeSF 등 국제e스포츠 경기 및 정책을 운영할 수 있는 글로벌 전문 인력의 절대부족이 나타나고 있다.
 - 이러한 불균형을 해소하기 위해서는 e스포츠 전문 인력 수요에 대한 체계적인 조사가 반드시 필요하다.

- 객관적인 e스포츠 전문 인력구조와 수요조사의 부재는 정책 수립 및 집행의 실효성을 떨어뜨린다.
 - 객관적인 조사를 통해 어떤 영역에서 어떤 인력이 어느 정도 필요한지에 대한 조사가 없기 때문에 이에 대한 적절하고 효과적인 대응을 기대하기 어렵다.
 - 이런 이유로 e스포츠 아카데미, 학회와 같은 전문인력양성사업은 2004년 ‘e스포츠 중장기발전정책’ 이후 별 진전 없이 정책수립에 반복적으로 나타나고 있다.
- e스포츠 종주국으로써 국내외 e스포츠의 지속적이고 균형 있는 발전을 주도할 전문 인력의 체계적인 수급계획과 양성은 이제 피할 수 없는 과제이며, 이를 달성하기 위한 선행조건으로 e스포츠 산업구조에 대한 분석과 직무구조 및 수요조사가 시급히 필요하다.

1.2 연구의 목적

- 본 연구는 e스포츠의 체계적인 발전 정책의 핵심요소로서 전문인력 수급을 위해 e스포츠 산업규모 및 구조를 파악하는 것을 목적으로 한다.
- 이를 바탕으로 전문인력 및 관련 종사자의 직무구조 및 인력수요를 조사하여 e스포츠 전문 인력양성 및 일자리 창출 정책수립의 기초자료 생성을 주된 목적으로 수행된다.

2. 연구의 내용 및 범위

- e스포츠 산업분류 및 규모 분석
- e스포츠 전문인력 직무분석
- e스포츠 전문인력 활용실태 및 수요조사
- e스포츠 종사희망자 실태조사
- 전문인력 정책 지원방향 수립

3. 연구의 방법 및 추진 절차

3.1 연구 방법

- 문헌연구 : 국내외 관련 연구논문과 각종 공인 기관의 보고서 및 인터넷 자료를 활용하여 e스포츠 산업 규모, 직무 구조 및 직무분석의 기초자료를 생성한다.
- 설문조사 : e스포츠 직무분석, e스포츠 전문직종사자 실태 및 취업 희망자를 조사한다.
- 전문가자문 회의 : e스포츠 산업규모 추정 및 직무분석 내용 타당화, 정책지원방향 수립 방안을 제시한다.

3.2 연구의 추진 체계



<그림 1-1> 연구 추진 체계

II. e스포츠 산업구조 및 경제규모 분석

1. e스포츠 현황 및 산업구조
2. e스포츠 경제규모

II. e스포츠 산업구조 및 경제규모 분석

1. e스포츠 현황 및 산업구조

1.1 e스포츠 개요 및 현황

- 개요: e스포츠의 산업구조 파악을 위해 e스포츠 개념 정의 및 구성 주요 영역별 현황을 개관한다.

- 주요영역: 종목, 경기/대회(협단체 및 정부 등 지원단체 포함), 선수/팀, 미디어/방송

1.1.1. 정의 및 특성

- ‘e스포츠’의 다양한 정의: 'electronic sports'를 줄여서 부르는 용어

- (사)한국e스포츠협회 정의

- 협의적 정의: e스포츠는 실제 세계와 비슷하게 가상적으로 구축한 전자적인 환경에서 경쟁과 유희성 등의 요소를 포함하며 정신적, 신체적인 능력을 활용하여 승부를 겨루는 여가활동을 통틀어 이르는 말이다.
- 중의적 정의: ‘1’ 항에서 이뤄지는 경기 또는 대회의 현장에 직접 참여하거나 또는 전파를 통해 전달되는 것을 관전하는 여가활동을 말한다.
- 광의적 정의: ‘1’ 항과 ‘2’ 항으로부터 비롯되거나 관계되는 커뮤니티 활동 등의 온, 오프라인 문화 활동 전반을 내포한다.

- 법률적 정의

- 게임산업진흥에관한법률 제15조: e스포츠(전자스포츠)는 ‘국민의 건전한 게임이용문화 조성 및 여가활용을 위하여 게임 물품을 이용하여 하는 경기 및 부대활동’으로 정의된다.
- 이러한 법률적 정의는 정부가 e스포츠를 지원하기 위한 근거로써 e스포츠의 내포와 외연의 범위를 매우 포괄적으로 정의하였다는 점이 특징이다.

- 특성

- 외연적 특성

- 종목의 소유권 존재: e스포츠와 스포츠는 사람간의 대결과 승패, 우열이라는 형식적인

측면에서 매우 유사하지만 본질적으로 다른 점은 e스포츠 종목에 독특하게 지적재산권이 존재한다. 즉 e스포츠는 태생적으로 산업적 활동의 산물이다

- 존재적 특성: 오프라인 선수가 온라인에서 활동하는 이중적인 구조를 지니고 있으며, 이 둘을 이어주는 인터페이스의 개입이 필수적이다.
- 형식적 특성: · 종목 자체가 경기를 진행하는데 완결된 구조를 지니고 있다. 경기의 규칙과 승패판정이 종목 자체 내에 내장되어 있기 때문에 오프라인 상 지원 필요성이 상당히 낮다.

- 내포적인 특성

- 공정성: e스포츠 종목은 공정한 경기진행을 위한 게이머의 균등한 조건(예를 들면, 게임 내 레벨조정 등)을 위한 제반 시스템이 구축되어야 한다.
- 사회적 수용성(건전성): 폭력성, 선정성, 사행성 및 기타 사회문화적 유해요소가 없어야 한다. 이런 점에서 많은 사행성 도박게임들은 e스포츠 종목이 되지 못하며, FPS 등 전쟁 시뮬레이션 게임들은 이용자 연령제한을 두는 등의 조치가 취해진다.
- 대중성: 게임에 대한 대중적 인기가 기반이 되어야 하며, 온-오프라인 상 접근성이 좋아야 한다.
- 관전성: 보는 재미가 있어야 한다. 게임을 하는 것 뿐 아니라 관중들이 선수의 게임 보는 동안의 긴장감, 속도감이 유지될 수 있어야 한다.
- 스타플레이어: 뛰어난 선수가 나와야 한다. 또한 스타플레이어가 등장하기 위해서는 누구든지 이해할 수는 있지만 따라 할 수 없는 궁극기술(예를 들면, 빠른 손놀림, 정확한 컨트롤)이 존재해야 한다.
- 대회 진행의 용이성: 대회나 행사에 개발사의 지원이 충분하거나 혹은 지원 없이도 독자적으로 운영될 수 있는 시스템이 구축되어야 한다.

● 정리: 모든 게임이 다 e스포츠가 되는 것은 아니며, 위에서 제시된 e스포츠의 특성 중 아마추어 e스포츠와 프로 e스포츠의 적용범주 및 강조점이 달라질 수 있다.

- 위의 특성을 모두 충족해야 하는 것은 프로 e스포츠의 조건이며, 아마추어의 경우는 내포적 특성 중 공정성과 사회적 수용성만 있으면 충분히 아마추어 종목으로 활용될 수 있다.

1.1.2. 종목

● 공인종목: KeSPA에서 정한 e스포츠 기준에 적합한 종목을 등록위원회에서 공인하는 제도를 통해 인증한다.

번호	종목명	장르	이용가	프로	등록대상	종프로	선정일자
1	스타크래프트	RTS	12세	233	0	124	00-11-21
2	피파	스포츠	전체	6	0	19	00-11-21
3	카운터 스트라이크	FPS	18세	4	0	20	01-11-13
4	철권	대전 액션	전체	5	0	12	00-11-21
5	워닝일레븐	스포츠	전체	0	0	0	00-11-21
6	워크래프트3	RTS	15세	13	0	32	02-07-22
7	카트라이더	레이싱	전체	2	0	54	05-02-25
8	스페셜포스	FPS	15세	86	1	210	05-02-25
9	갯협프드	대전 액션	전체	6	0	19	05-09-24
10	서든어택	FPS	15세	21	0	161	06-05-30
11	테일즈 런너	액션 레이싱	전체	0	0	8	06-05-30
12	던전앤파이터	액션 MMORPG	12세	7	1	29	07-05-18
13	샷 온라인	스포츠	15세	0	0	0	07-11-07
14	A.V.A	FPS	15세	7	0	39	07-11-07
15	슬러거	스포츠	전체	0	0	13	08-04-25
16	카운터 스트라이크 온라인	FPS	15세	4	0	4	08-04-25
17	킥복싱	리듬 액션	전체	0	0	0	08-04-25
18	황천온라인	MMORPG	12세	2	0	42	08-09-30
19	케로로파이터	대전 액션	전체	1	0	13	08-09-30
20	피파온라인2	스포츠	전체	4	0	28	08-09-30
21	마구마구	스포츠	전체	0	0	0	09-05-20
22	바투	보드게임	전체	0	0	0	09-05-20
23	아발론 온라인	RTS	15세	4	0	39	09-05-20

<그림 2-1> 한국e스포츠 협회 공인종목-2011년 7월 현재

- e스포츠 협회 공인 종목은 5개 장르에 걸쳐 23개 공인 종목이 선정되었다.
- 2009년 상반기 이후 공인종목이 신규로 선정되지 않고 있는 것이 특징이다.

- **종목의 특성:** 현행 e스포츠 종목규정은 ‘공인종목’ 제도만 존재하나, 공인 종목 이외에도 내포적 특성에 맞는 사람 간 경기(p vs p 형식)의 게임은 넓은 범주에서 e스포츠 종목으로 분류할 수 있다.
 - 공인되지 않았지만 e스포츠형태의 게임: 버블파이터, 프리스타일 풋볼, 스타크래프트 2 등

1.1.3. 선수

- 프로게이머: 스타크래프트 종목의 233명의 프로게이머를 비롯하여 현재 e스포츠협회 등록 프로게이머 수는 400여명(2011년 상반기 기준) 이다.
- 아마추어 게이머: e스포츠협회 자료에 의하면, 2006년 기준 인터넷 이용자 중 게임목적 이용자인 1,894만 명을 e스포츠 팬으로 분류된다.

〈표2-1〉 아마추어 e스포츠 선수 DB 등록현황(2011년 7월 현재)

지역명	등록 선수 인원
강원도	437명
경기도	640명
경상남도	520명
경상북도	544명
광주광역시	336명
대구광역시	389명
대전광역시	272명
부산광역시	316명
서울특별시	468명
울산광역시	479명
인천광역시	345명
전라남도	312명
전라북도	370명
제주특별자치도	216명
충청남도	382명
충청북도	351명
합계	6,377명

1.1.4. 경기/대회

- 프로리그
 - 신한은행 프로리그(스타크래프트 리그): 10~11시즌의 프로리그의 특징은 전년도 12개 팀에서 10개 팀으로 2팀이 줄어든 반면, 연간 5라운드에서 연간 6 라운드로 확대. 결승전은 최초로 중국 상해에서 진행된다.
 - 생각대로 T SF 프로리그(스페셜포스 리그): SF 프로리그는 연간 2회, 8팀으로 구성된 리그가 운영된다. 특이한 점은 프로팀(5팀)과 세미프로팀(3팀)이 리그에서 맞붙는 구조. SF 리그의 특징은 대만 SF 리그와 인터리그를 시행한다.
- 종목사/방송사 개최 대회
 - 스타리그(스타크래프트): 1999년부터 케이블TV 채널인 온게임넷이 진행하는 스타크래프트 개인전 대회이다.
 - 유사대회: MSL(MBCgame), GSL(GomTV)

- 카트라이더리그: 2005년부터 2011년까지 총 13회의 리그가 개최되었으며, 총상금 3000만원 규모, 2011년 13차 리그 예선참가자수는 105,000명 수준이었다.
 - 유사대회: 서든어택, 피파온라인2, 테켄크래쉬 등 종목사 주관하고 일반적으로 상금규모는 1000만원에서 1억원 사이에 분포한다.

● 정부 및 지자체 개최 대회

- 대통령배 KeG: 정부주관대회로 2007년 이래 전국 16개 시도가 모두 참여하는 전국규모의 아마추어 대회다.
- 지자체 주관 대회: E-STARs SEOUL과 같은 국제대회에서 KeG 지역예선을 겸해서 치르는 지역대회까지 다양한 규모의 대회들이 개최된다.

〈표2-2〉 정부 및 지자체 개최 주요 대회

명칭	기간	장소	주최/주관	종목/내용	주요특징
울산 e스포츠대회	2010. 7.24.(토)	울산대학교 실내체육관	(재)울산광역시 중소기업종합지원센터	-2010년 KeG 공식종목(5종) 지역대표선발전 - 울산광역시 스타크래프트 최강자전	- 하루 동안 콤팩트하게 행사를 구성
2010 서귀포 e-스포츠 한마당	10. 8. 7(토) ~ 8. 8(일)	서귀포시민회관	제주특별자치도 서귀포시, KT제주법인사업단	2010년 KeG 공식종목(5종) 지역대표선발전 길거리 e-스포츠대회: 스타크래프트, 장기, 카트라이더	- 초등학교생부터 지역어르신들까지 함께 즐기는 문화소통의 장으로써 연령에 맞는 종목의 적절한 활용
2010 e스포츠 한밭 大戰	10. 8. 7(토) ~ 8. 8(일)	대전컨벤션센터 특설무대	대전광역시/대전 문화산업진흥원	2010년 KeG 공식종목(5종) 지역대표선발전	- 전국 아마추어 e스포츠대회 선전 기원 Ceremony 개최
전국가족 e스포츠페스티벌	2010년 8월 14일 (금) ~ 15일 (일)	전북 전주화산생 활체육관	전라북도, 전주시, 전북디지털산업 진흥원	-기능성게임:바투, 오디션 잉글리시, 핵스 더릭스 - 1080 우리 한가족 게임한마당:카트라이더	- 기능성 게임과 가족 e스포츠라는 컨셉으로 특화시켜 진행됨. - 3만명의 집객인원을 기록함
용인사이버페스티벌 2010	2010년 9월 11일 ~ 12일	용인공설운동장 실내체육관	경기도, 용인시, leF	- 샷 온라인, 스타크래프트, 카트라이더	- 2010년 경인 히트상품 종합 대상에 선정됨
2010 천안 e스포츠 문화 축제	2010년 10월 8일 ~ 10일	충남 천안시 관내 천안삼거리 공원	천안시/(재)충남 문화산업진흥원	-e 천안리그: 오디션잉글리시, 스크린골프, 피망장기, 카트라이더 -전국오픈리그: 피파온라인2, 카트라이더, 피망바둑, 스페셜포스	- 2011년 9월 29~10월 3일에 e천안리그가 스콜, 실버, 가족, 장년, 다문화, 장애인 등으로 다원화되어 전국오픈리그로 개최
e-fun 2010	2010년 10월 29일 ~ 31일	대구 EXCO 행사장	대구시, 대구디지털산업진흥원	- 컨퍼런스, 전시/시연, 채용박람회, 도심RPG, 캐릭터패션쇼/공모전, 대통령배 KeG 대구대표 선발전	- 제1회 세계e스포츠대회(leSF 2010 Grand Final) 및 스페셜포스 월드챔피언십(SFWC 2010) 동시개최
2010 수원 e스포츠 정보과학축제	2010년 10월 30일~ 31일	수원체육관	수원시, 경기도 수원 교육청/수원시	- 슬러거(총상금: 350만원), 피파온라인2(총상금: 350만원)	- GNGWC 2010 국가대표선발전이 함께 열렸음
2010 부산 가족e스포츠 한마당	2010년 11월 13일 (토) ~ 11월 14일	벡스코 (주최측부스 및 메인무대, 체험장)	부산시, 부산정보산업진흥원/한국e스포츠협회 부산지회	- 카트라이더체험전, 보드게임관, 아케이드게임관, 콘솔게임관 등	- 2인1팀(13세 미만 1인 포함)으로 가족중심의 게임문화체험행사
e-fun 2011	2011년 5월 12일 ~ 14일	대구 EXCO 행사장	대구시, 대구디지털산업진흥원	- 컨퍼런스, 전시/시연, 비즈니스 상담회, 캐릭터패션쇼/공모전, 대통령배 KeG 대구대표 선발전	- 행사기간을 가을에서 봄으로 옮겨 실시함. - 디지털케이블TV쇼 및 GSL 스타크래프트2 프로리그 결승전 동시개최

● 기타대회

- 전국생활체육대축전, 장애인기능대회 등 공익 목적 기관 주관대회가 있다.
- IeSF, WCG 등 국제 경기 단체가 조직하는 대회다.

1.1.5. 방송/미디어

● e스포츠를 주요 콘텐츠로 운영되는 방송이다.

- 케이블 방송: 온게임넷, MBC게임 등
- 인터넷: 곰TV, NATE 등

● e스포츠 전문 미디어

- 웹진: 포모스, 데일리e스포츠 등
- 일간신문: KeSPA 기자단으로 운영된다.

1.1.6. 경기/지원 단체

● e스포츠 단체

- KeSPA: 한국e스포츠협회
- 대한장애인e스포츠연맹
- IeSF

● 정부/지자체 지원단체

- 한국콘텐츠진흥원
- 지자체 산하 진흥원

1.1.7. e스포츠 인프라

● 경기장

- 방송사 경기장: 용산, 문래동, 목동에서 운영된다.
- 전용경기장: 세계 e스포츠 중주국으로 세계 게임문화를 선도하고 대한민국의 위상강화 및 게임문화 선진국 달성을 위한 e스포츠 인프라 확충 차원에서 중앙정부와 서울시가 공동부담을 통해 건립 추진하고 있다.
 - 장소: 서울시 마포구 상암동 DMC내 E3-3구역 IT Complex 내(12층~17층)
 - 완공시기: 2012년 9월 (2013년 상반기 오픈 예정)

〈표2-3〉 e스포츠 전용경기장 주요시설(안)

구 분	시 설 내 용
주 시설	주경기장(758석) 및 보조경기장(192석)
부속시설	선수대기실, 방송실, VIP실, 관리실 등
관련시설	관중편의시설, 전시관(체험, 기념관, 역사) 등

- PC방: 신도림 인텔-삼보 e스포츠 스타디움을 비롯하여 전국 2만여 개의 PC방은 아마추어들이 경기하는 경기장의 역할을 수행한다.

1.2 e스포츠 산업구조

1.2.1. 선행 산업구조 분석 개관

● 선행 e스포츠 산업의 분류

- 한국콘텐츠진흥원 분류: 2009년 수행된 ‘e스포츠 진흥 인프라 확충 종합계획 수립연구’에 의하면 e스포츠 산업은 ‘e스포츠 제조업’과 ‘e스포츠 서비스업’으로 구분하였다.
 - e스포츠 제조업: 무선통신 시스템 및 방송장비, 컴퓨터 및 주변기기 등
 - e스포츠 서비스업: 초고속망 서비스, 유선 및 위성방송, 소프트웨어 개발 공급, 운동 및 경기 관련 서비스, 기타 오락 서비스 등
- 한국e스포츠협회 분류: 2006년 수행된 ‘e스포츠 경제적 효과분석’에 의하면 e스포츠 산업은 가치사슬 측면에서 크게 ‘생산주체’와 ‘유통주체’로 구분한다.
 - 생산주체: 프로게임단, 프로게이머
 - 유통주체: 게임전문채널, 미디어, 인프라(초고속 인터넷 망 등)

● 선행 e스포츠 산업의 분류의 한계와 시사점

- 한계
 - 한국콘텐츠진흥원(2009): e스포츠 제조업의 내용을 e스포츠 제조업으로 잡을 경우 과다 추정될 수 있으며, 서비스업은 거의 모든 e스포츠 영역이 포함되어 세부적으로 구분하기 어려운 한계가 있다.
 - 한국e스포츠협회(2006): e스포츠를 ‘프로 e스포츠’로 국한시켜 시장규모를 추정한다. 실제 아마추어들의 일상 e스포츠 활동을 포함한다면 시장규모는 추정치를 훨씬 상회할 것으로 추정된다.

- 시사점

- 제조업과 서비스업 분류는 e스포츠에 적합하지 않다: e스포츠의 직접 제조는 게임종목 개발이다. 그러나 이러한 개발은 산업분류상 제조업에 포함되지 않고 서비스업에 포함된다.
- 이런 점에서 서비스업을 나누어 파악할 수 있는 구분점이 필요하며, 이것은 e스포츠 생태로 보았을 때 ‘비즈니스로써 e스포츠(프로 e스포츠)’와 ‘생활문화로써 e스포츠(아마추어 e스포츠)’로 구분하여 접근하는 것이 현실을 더 정확하게 반영할 수 있을 것이라고 판단된다.

1.2.2. e스포츠 산업구조 구분

- 비즈니스 e스포츠: 게임단, 방송, 대회(상금) 매출 등 기존 프로e스포츠에 포함된 영역이다.
- 생활문화 e스포츠: 아마추어들이 취미나 여가의 측면에서 즐기는 e스포츠 영역으로 게임(종목) 매출과 이것을 즐길 수 있도록 해주는 PC방 등 인프라 매출 영역이다.

2. e스포츠 경제규모 추정

- e스포츠 경제규모 추정을 위해 전문가 회의를 통해 산업구분 및 기준 수립하여 추정한다.

2.1 기준 수립

- 비즈니스 e스포츠(프로 e스포츠)
 - 게임단(100%): 프로게임단 + ‘스타크래프트 2 게임단’ + 아마추어 클랜/게임단 후원
 - 방송/미디어 매출 추정: 온게임넷(100%), MBC 게임(100%), 곰TV(20%),
 - 경기/대회 매출(100%): e스포츠협회 등 경기단체 예산 및 상금
- 생활문화 e스포츠(아마추어 e스포츠)
 - e스포츠 종목: 매치업 형태의 온라인 게임(40%-고포류 제외), 콘솔/비디오 게임(60%) + PC게임(80%) + 기타
 - e스포츠 인프라: PC방 콘텐츠 이용 비율(60%) + 아케이드 게임장(50%)
 - 아마추어 대회 및 기타: 정부 및 지자체 e스포츠 예산, 아마추어 대회 상금

〈표2-4〉 e스포츠 경제규모 추정

측정요인	내용
(A) 종목사(아마추어)	공인종목 및 e스포츠 형식의 pvp 게임 매출등
(B) 대회	KeG, WCG, 각종 아마추어 대회 예산(경기단체 대회 제외)
(C) 게이머 / 게임단	프로게임단, 아마추어 게임단 예산등
(D) 경기장(아마추어)	PC방 등 경기장 매출 등 e스포츠 관련 매출
(E) 경기단체	KeSPA, IeSF, 대한 장애인 e스포츠 연맹 예산
(F) 방송 / 미디어	온게임넷, MBC게임, 곰TV, 포모스, 데일리e스포츠 외
(G) 기타(인프라 등)	정부 및 지역 진흥원 e스포츠 예산, e스포츠 관련 학교 예산 등

2.2 e스포츠 산업규모 추정

2.2.1. 프로 e스포츠: 544.1억 원

- 게임단/게임팀: 82.5억 원
 - 산출 근거: 조사 및 전문가 추정
 - 프로게임단: 10개 팀 × 7.5억 원(평균) = 75억 원
 - 스타크래프트 2 게임단 및 기타 종목: 7.5억 원
 - 프로게임단의 0.1 수준으로 추정

● 방송/미디어: 392.8억 원

- 산출근거: 공시자료 및 전문가 추정
- 온게임넷: 218.5억 원
 - 2009년 방송채널사용사업자 재무 현황 자료(방송통신위원회)
- MBC 게임: 110억 원
 - MBC 플러스로 합병으로 합병 이전 매출(2006년 방송통신위원회 MBC게임)을 온게임넷 비율로 추정해 산출함
- 곱TV: 44.8억 원
 - 2010 결산 공시 자료 중 매출액 224억원 중 20%에 해당하는 금액 추정
- 그 외 e스포츠 미디어(웹진 등): 20억 원

● 경기/대회 매출: 68.8억 원

- 프로리그 예산: 44억 원(2010년 KeSPA 예산 추정)
- 개인 리그, 대회 및 국제대회 상금: 24.8억 원(아마추어 대상 대회 제외)
 - 프로게이머 개인리그(스타리그(1.08억), MSL(1.16억), STX컵(.4억) 등): 6억 원
 - 스타크래프트 2 대회 상금: 6억 원(2010년 기준)
 - 국산 e스포츠 종목 상금(카트라이더, 던전앤파이터, 서든어택 등): 4.8억 원
 - 국제 조직 예산 및 국내 개최 국제대회 상금(WCG, IEF, E-STARS 등): 8억 원

2.2.2. 생활문화 및 아마추어 e스포츠 : 약 3조 원

● 종목(2010 게임백서 기준 추정): 1조 7950억 원

- 온라인 종목(P vs P 형태 게임 포함): 1조 4800억 원
 - 온라인 게임 매출(3조 7천억 원)의 40% 추정- 고평류 제외
- 콘솔/비디오 종목: 3000억 원
 - 비디오 게임 매출(5천억 원)의 60% 추정
- PC 종목 및 기타: 150억 원
 - PC 게임 매출(150억 원)의 80% 추정

● 경기장(PC방 등): 1조 1960억 원

- PC방: 1조 1520억 원
 - PC방 이용 비율 관찰 및 전문가추정을 통해 전체 매출(1조9200억 원)의 60% 추정
- 기타 경기장(아케이드 게임장, 비디오 게임장 등): 440억 원
 - 전체 매출의 50% 추정

● 기타(정부지자체 예산 및 아마추어 대회 상금): 92.4억 원

- 중앙 정부 e스포츠 예산: 63억 원(전용경기장 건립 지원비 포함)

- 지자체 e스포츠 예산: 14.4억 원
 - KeG 지역예선 및 지역 e스포츠 대회 예산
- 아마추어 대회 상금: 15억 원
 - 2009년 전체 상금 27억 원 중 프로 관련 대회 상금 제외 금액

2.2.3. e스포츠 산업규모 종합

- e스포츠 전체 산업규모: 약 3조 5백억 원
 - 2010년 게임백서 기준 게임시장 규모 6조5천억 원과 비교할 때 e스포츠 시장규모는 게임시장의 약 47%가량 차지한다.
 - 프로 e스포츠 규모에 비해 생활문화 및 아마추어 e스포츠 분야의 산업규모가 월등히 클 뿐 아니라 게임 산업의 성장과 직접 연관된다는 점에서 보다 세심하고 강력한 지원, 육성이 요구된다.

Ⅲ. e스포츠 직무 분석

1. 직무분석의 이해
2. e스포츠 직무 분류
3. 직무분석 결과

III. e스포츠 직무분석

1. 직무분석의 이해

- 정의: 직무 분석이란: 직무 혹은 직위의 내용을 한정 짓는 요인을 서술 하여 이를 체계적으로 분석 및 관리하는 일이다.

1.1 직무의 개념적 이해

- 직무(job): ‘생산 활동에 종사하는 개별 종사자에 의해 계속적으로 수행되었거나 또는 수행되도록 설정·교육·훈련된 임무 “를 뜻한다.
 - 개인이 수행하는 과업(task)의 집합으로 직업열할(occupational role)과 동일한 개념으로 사용되기도 한다.
 - 직위(position): 한 사람에게 의해 수행되고 있는 일의 그룹. 직위란 조직의 일원으로서 개인의 근무를 필요로 하며, 의무와 일과 책임의 집합이라고 할 수 있다.
- 직무(job)유사개념
 - vocation: 조물주로부터 소명을 받은 일을 의미한다. 인간이 신에게 봉사하기 위해 특정한 행동을 하도록 부름을 받았다는 뜻으로 사용된다.
 - occupation: 인간이 보상을 받기 위해 종사하는 일이라는 의미가 강하다.
 - career: occupation 보다 큰 개념. 주로 종적(longitudinal)이며, 발전적인 개념이다.

1.2 직무분석의 목적 및 중요성

- 직무분석의 목적
 - 조직관리: 조직의 원활한 운영을 위해서 업무를 적절히 배분하고 해당된 업무의 절차, 책임을 명확히 함으로써 합리적인 조직관리가 가능해진다.
 - 채용, 배치, 이동, 승진 등의 기준: 책임자를 채용, 배치, 이동시키기 위해서 필요로 하는 직무를 수행하는데 요구되는 자격, 수행요건을 밝혀 여기에 적합한 인물 선택하기 위해 직무분석 실시한다.
 - 근무평가: 맡은 직무를 어느 정도 수행 하였는가 평가를 하기 위해서 직무분석이 필요하다.

- 교육·훈련: 직무별 교육훈련의 기준이 되며, 동시에 종사자의 지식, 숙련의 과부족상태를 판정하는 기준이 된다.
- 정원관리: 업무의 질적 수준과 업무의 양에 따라 소요 정원을 산정, 관리할 수 있게 해준다.

● 직무분석의 중요성: 직무분석이 선행되지 않으면 인력계획수립, 선발, 배치, 훈련, 평가 등의 업무가 효과적으로 수행될 수 없다.

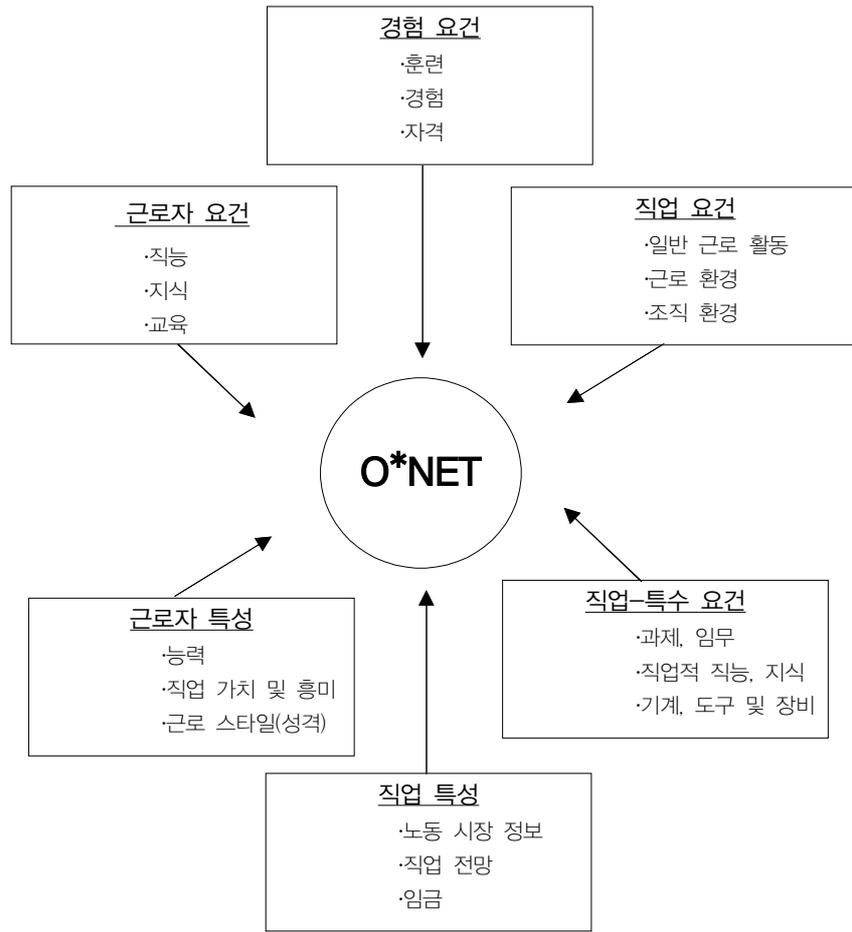
1.3 직무분석 모델:O*NET

● 개요: 종사자의 특성과 직무의 특성에 관한 데이터를 국가가 관리하는 미국 직업정보 제공 서비스다.

● 내용 모형: 6개의 요소로 구성

- 1) 근로자 특성(worker characteristics): 궁극적으로 개발할 수 있는 재능(capacity) 및 특정 활동에 참가하고자 의향(willingness)에 영향을 미치는 상대적으로 지속적인 개인 속성을 의미한다.
- 2) 근로자 요건(worker requirements): 근로 활동 영역에서 수행에 영향을 미치며, 근로자 특성보다 변화의 여지가 있는 개인 속성을 의미한다. 예: 교육, 지식
- 3) 경험 요건(experience requirements): 특정 직업에서 요구되는 개인의 특성으로, 통상 어떤 종류의 훈련을 얼마만큼 수료 했는지와 어떤 자격, 면허를 언제 취득 했는 지로 구분 된다.
- 4) 직업 요건(occupational requirements): 근로 자체를 기술하기 위한 구성 요소로, 직업에서 수행되는 과제를 직업 간 비교가 가능하도록 일반화한 일반 근로 활동과 이러한 과제 수행에 영향을 미치는 근로 환경 및 조직 환경으로 구성되어 있다.
- 5) 직업-특수 요건(occupation-specific requirements): 특정 직무에 관한 깊이 있는 정보를 제공하는 요소로, 직업적으로 특수한 과제, 직능 및 지식에 관한 정보를 제공한다.
- 6) 직업특성(occupation characteristics): 직업 활동 수행에 잠재적으로 영향을 미치는 광범위한 경제적 환경에 관한 노동시장 정보다.

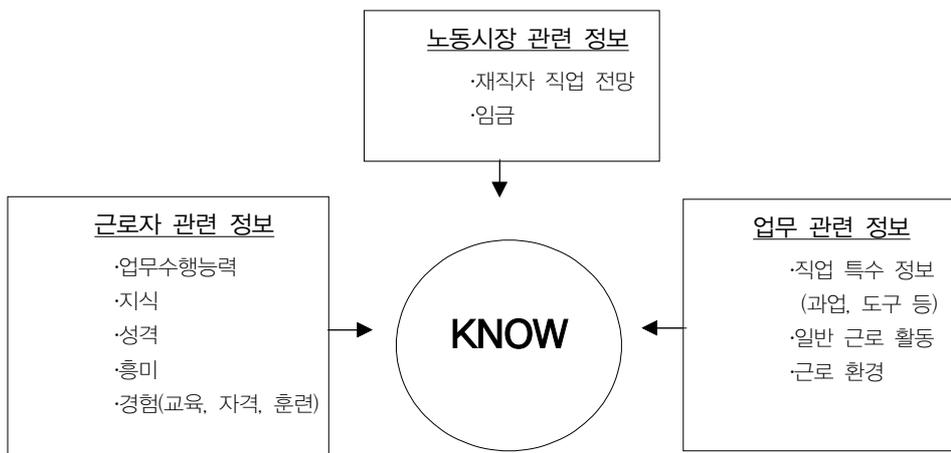
● 한계: 직무에 대한 정보를 지나치게 세분화하여 내용모형의 구성요소가 지나치게 중복적이라는 평가를 받고 있다.



〈그림3-1〉 O*NET 내용모형

1.4 한국형 직무분석 모델:한국직업정보시스템(KNOW¹⁾)

- 개요: 한국직업정보시스템(KNOW)의 내용 모형은 O*NET의 내용 모형을 토대로 한국적 상황에 맞추어 재설계한다.
- 개발 배경 : 급변하는 직업세계의 변화 속에서, 구직자의 실제적인 고용가능성(employability)을 높이고, 진로상담 및 훈련 프로그램 개발에 실제적인 도움을 주기 위함이다.
- 내용 모형: 구인·구직, 진로 선택, 인사 선발·배치, 평생 교육 훈련과 관계된 다양한 직업정보 수요자들의 요구를 수렴하기 위해 3개의 요소로 축약하여 정보 제공한다.



〈그림3-2〉 KNOW 내용모형

- 1) 업무관련 정보: 직업 특수정보(세부직무), 일반 근로활동, 근로 환경 등에 대한 정보이다.
- 2) 근로자 관련 정보: 업무수행능력, 지식, 성격, 흥미, 경험 등과 관련된 정보이다.
- 3) 노동시장 관련 정보: 직업전망과 임금 등 정보이다.

- 자료수집 방법 : 정보의 신속한 갱신과 직업 간 비교가 가능한 정보를 제공하기 위해서, 표준화된 객관적인 도구를 사용한다.

1) Korea Network for Occupations and Workers

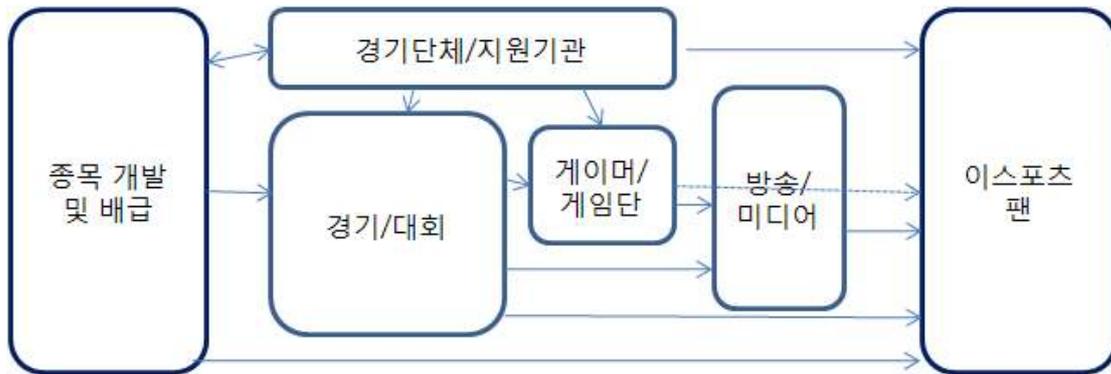
- 전달체계 : 정보전달의 시간·공간적 제약을 초월하고, 사용자의 접근 가능성, 친숙성 및 관여도를 제고하기 위해, 정보제공자에 의해 수집, 분석된 정보는 인터넷 온라인상에서 실시간 제공되고 수요자에 의해 피드백이 가능한 양방향 소통 지향한다.
- 본 연구의 직무분석 틀로 KNOW의 틀을 채용하여 조사, 분석한다.

〈표3-2〉 KNOW 직무분석 틀

구분		직업정보	비고
하는 일	직무개요, 수행 직무	관련 직업	직업사전 동일
되는 길	교육·훈련	학력 분포, 전공학과 분포, 관련 학과, 관련 자격, 훈련기관	숙달기간 등
임금, 전망	임금	평균임금	
	일자리 전망	많이 늘어남, 늘어남, 변동 없음, 줄어듦, 많이 줄어듦	5점 척도
	일자리 현황	관련 사이트와 연계	Work-Net 등
능력, 지식, 환경	업무수행능력	학습전략, 공간지각력, 읽고 듣고 이해하기, 신체적 강인성, 전산 등	중요도, 수준
	지식	서비스, 사무, 영업·마케팅, 경영·행정, 경제·회계 등	
	업무환경	업무량, 타인과 충돌, 정신적 동일업무 반복, 자동화 정도, 역할 모호 등	빈도순
성격, 흥미, 가치관	성격	사회성, 책임과 진취성, 협조, 자기통제, 분석적 사고	적합도순
	흥미	진취형, 관습형, 현실형, 사회형, 탐구형, 예술형	
	직업가치관	자율, 심신 안녕, 애국, 이타, 인정	

1.5 e스포츠 직무분석 체계도

- 직무분석체계도: e스포츠의 기본적인 직무 구조는 다음과 같은 그림으로 정리 될 수 있다.



〈그림3-3〉 e스포츠 직무체계 모형 개념도

- e스포츠 직무군: 5개의 직무군으로 나누어진다.
 - 1) 종목 개발/배급직군: e스포츠 종목 개발 및 배급 관련 직군. 주로 마케팅, 홍보 및 종목사 리그운영 관련 직무로 e스포츠의 시발점이 되는 직군이 있다.
 - 2) 경기/대회 직군: e스포츠의 가장 핵심적인 가치를 만들어내는 직군이며, 가장 포괄적인 직군임. 경기관련 협·단체 등 경기 및 대회를 기획, 조직 운영하는 직군이 있다.
 - 3) 게이머/게임단 직군: 게이머, 감독, 코치, 프런트 등이 포함된다.
 - 4) 방송/미디어 직군: e스포츠 경기 중계방송을 제작하고 정보를 전달하는 e스포츠 유통 직군. 여기에는 방송 PD, 진행자, 해설자, 기자 등이 포함된다.
 - 5) 지원 직군: 교육자 및 정부지자체 e스포츠 지원관 등이 있다.
- e스포츠 5대 직무군의 세부 직무를 KNOW의 분석틀을 활용해 직무분석을 실시하였다.

2. e스포츠 직무 분류

2.1 e스포츠 직무 및 전문종사자 실태조사

- 조사내용 및 대상: e스포츠 직무에서 5년 이상 경력을 가진 총 30명의 전문 인력과 인터뷰를 통해 직무분석을 하였다.
 - 종목개발 배급군 : 종목개발 배급군에서의 e스포츠 홍보, 마케팅 팀장, 과장 등 2인과 심층인터뷰를 진행해 직무 분석을 하였다.
 - 경기단체 : 우리나라 e스포츠 공인 협회인 한국e스포츠협회와 국제e스포츠 연맹 등에서 전문 종사자 활용실태 및 수요조사에 관한 인터뷰를 각 분야의 전문가 7명과의 인터뷰를 진행하였다.
 - 프로게임단의 직무분석은 3개의 프로게임단에서 30여명의 프로게이머에게 설문조사를 하고 감독, 코치, 선수, 사무국 직원과 심층인터뷰를 진행하여 직무분석 하였다.
 - 방송-미디어 직무분석은 우리나라 게임방송국인 온게임넷, 엠비씨게임에 현재 종사하고 있는 8년 이상의 경력을 가진 7명의 직원들과 e스포츠기자 3명과의 인터뷰 및 설문을 진행하였다.

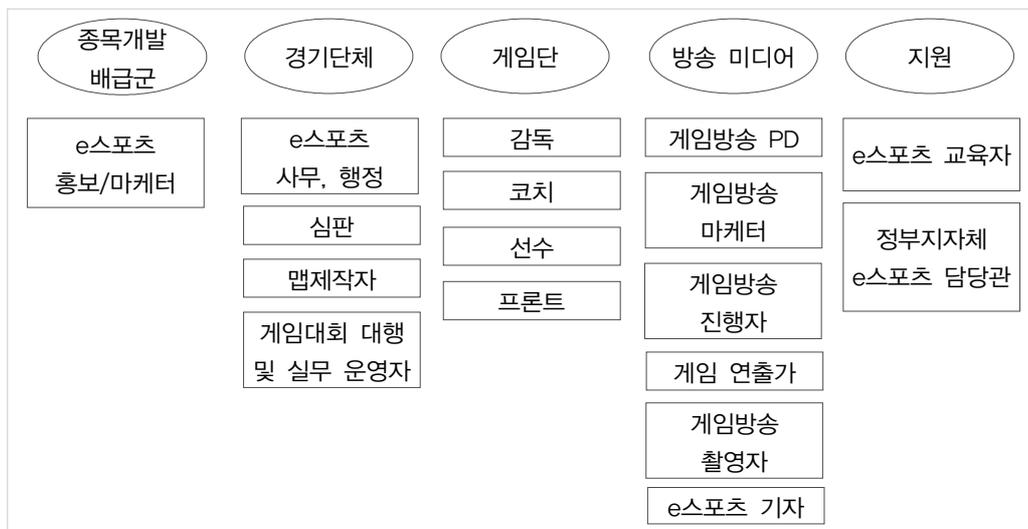
〈표3-3〉 직무분석 인터뷰 대상자

분류	직무	인터뷰 대상자 수
종목개발 배급군	e스포츠 홍보/마케터	2명
경기단체	e스포츠 대회 운영	3명
	심판	2명
	맵 제작자	1명
	게임 대회 대행 및 실무 운영자	1명
게임단	감독	3명
	코치	2명
	선수	2명
	프론트(사무국)	1명
방송- 미디어	게임방송PD	2명
	게임방송 마케터	1명
	게임방송 진행자	2명
	게임 연출가	1명
	게임방송 촬영자	1명
	기자	3명
지원	e스포츠 교육자	2명
	정부지자체 e스포츠 담당관	1명
합계		30명

2.2 e스포츠 직무분류

● e스포츠 직무분류 개요

- 종목개발-배급군, 경기단체, 게임단, 방송-미디어, 기타 e스포츠직무 다섯 개로 분류했다. 종목개발-배급군에는 게임마케팅 업무를 하는 e스포츠 홍보/마케터가 있다.
- 경기단체에는 한국e스포츠 협회와 국제e스포츠 연맹에서 e스포츠 대회운영을 하는 운영직, e스포츠 심판, 그리고 맵 제작자가 있다
- 게임단은 게임단을 총괄하는 감독, 그리고 코치, 선수 그리고 이들의 활동을 지원해주는 프론트로 구성되어있다.
- 방송-미디어 직군은 게임방송PD, 마케터, 게임을 해설하거나 진행하는 게임방송 진행자, 게임대회에서 실시간으로 게임을 연출하는 게임연출가, 게임방송 촬영감독, 그리고 e스포츠 포털사이트에 e스포츠 기사를 올리는 기자가 포함되어 있다.
- 지원직군은 e스포츠 직무에는 정부지자체 e스포츠 담당관과 e스포츠 관련 학과 학생들을 가르치는 e스포츠 교육자가 포함되어있다.



〈그림3-4〉 e스포츠 직무분류

〈표3-4〉 e스포츠 직무분석 개요

구분	직무	직무 정의	핵심 직무
종목개발 배급군	e스포츠 홍보/마케터	게임 마케팅에 있어서 유저와의 접점에서의 e스포츠 대회 빌딩 및 운영을 통한 게임의 마케팅적 효과를 극대화 하는 업무	e스포츠서비스기획/대회빌딩 대회관련 스폰서사 유치 정부유관 부서 협업
경기단체	e스포츠 사무/행정	e스포츠 종목, 대회, 규정제도, 선수등 제반사항 유지 및 관리와 국제 e스포츠 표준화와 세계e스포츠대회 관련 업무를 함	대회 운영 종목/대회/선수/시스템 관리 국제 e스포츠 표준화
	심판	e스포츠 경기에서 프로게이머들이 공정하게 게임 대회를 진행하고 치룰수 있도록 도와주는 일	심판 출장 및 교육 심판/ 프로게이머 관리 종목/ 경기결과 관리 경기 기록, 규정 수립
	맵 제작자	e스포츠 경기에서 사용되는 경기 맵의 제작, 테스트, 관리하는 업무	맵 제작, 회의 맵 테스트 및 수정
	게임대회 대행 및 실무 운영자	e스포츠 대회기획 및 해당대회 마케팅 총괄 기획 및 대행을 수행하는 업무	e스포츠 대회 기획 e스포츠 마케팅 기획
게임단	감독	게임단의 관련일 전체를 총지휘 하며, 실질적으로 책임을 지는 업무	게임단 회의 선수관리/대외적인 활동 사무국과 커뮤니케이션
	코치	e스포츠 대회에 출전하여 상금과 소속팀의 명예를 높이기 위해 선수들을 훈련, 관리하는 일	선수 훈련/관리 대외적인 활동,회의 사무국과 커뮤니케이션
	선수 (프로게이머)	e스포츠 대회에 출전하여 상금과 소속팀의 명예를 높이는 업무	경기분석,훈련, 출전, 점검 방송출연/행사,팬 관리
	사무국 프론트	자사 e스포츠의 프로게임단 지원 및 운영과 마케팅, 높은 성적을 낼 수 있도록 이끌어 주는 업무	프로게임단 지원 프로게임단 마케팅 자사 게임 e스포츠 화
방송 미디어	게임 방송 제작 PD	채널 내의 프로그램을 제작하고 방송제작물을 만들며, 소비자가 원하는 핵심을 노려서 콘텐츠를 생산	프로그램 기획, 구성 프로그램 제작, 관리 대외 활동
	게임방송 마케터	게임 업계와 방송국, 시청자들의 요구를 파악하고 채널과 시청자들간의 접점을 찾아주는 일	타겟 분석 기획 구현, 관리
	게임방송 진행자	시청자들이 흥미를 느낄 수 있도록 게임을 풀어서 이야기 해주고 e스포츠 경기를 중계하는 업무	게임 선정 방송준비 방송촬영, 피드백
	게임 연출가	시청자들의 수준을 고려하여 각 게임마다 최적의 게임의 흐름을 보여주고 연출	게임분석/연출 설치, 관리, 커뮤니케이션
	게임방송 촬영직	현장의 모든 사람들과 시청자들에게 현장에 있는 것처럼 느끼도록 다양한 앵글을 보여주는 일	촬영 기획 촬영 인원 배정
	기자	e스포츠 리그 현장 취재와 기사를 쓰고 e스포츠 포털사이트에 올리는 업무	사전 취재/현장 취재 게임단 취재
지원	e스포츠 교육직	고등학교와 대학에서 e스포츠를 공부하는 학생들을 교육하는 일	강의계획 강의/시험 및 성적처리
	정부지자체 e스포츠 담당관	e스포츠 발전 발굴과 정책 실행	e스포츠정책수립 e스포츠 서비스기획 e스포츠 행사 개최

3. 직무분석의 결과

3.1 종목개발-배급군

3.1.1. 종목개발 및 배급사

- 직무명: e스포츠 홍보/마케터
- 직무의 정의: 게임 마케팅에 있어서 유저와의 접점에서의 e스포츠 대회 빌딩 및 운영을 통해 게임의 마케팅적 효과를 극대화 하는 직무를 수행한다.
- 직무구조

세부직무	주요내용			
A e스포츠 서비스 기획	A-1 대회 운영 시스템 개발	A-2 대회 홍보참여 이벤트 기획	A-3 방송클라이언 트 기획	A-4 대회클라이언 트 기획
B e스포츠 대회 빌딩	B-1 대회리그 방식 기획	B-2 게임별 대회 상위 기획	B-3 방송 리그 기획	B-4 지자체 리그 기획
C 대회 관련 스폰서사 유치	C-1 리그진행 관련 스폰서사 유치	C-2 스폰서사 협업 리그 빌딩		
D 정부유관 부서협업	D-1 e스포츠 활성화 정부유관부서 협업	D-2 leSF와 협업	D-3 문체부와 협업	D-4 콘텐츠진흥원 과 협업

- 직무 수행 관련 접촉자
 - 게임사 직원들과 마케팅 금액에 따라 방송리그와 같은 경우 게임사 대표에게 보고하고, 내부 기획 시에는 사업 팀, 디자인팀, 운영 팀, 웹 개발팀, 게임 개발팀과의 협업을 통한 접촉이 있다.
 - 외부적으로는 정부기관 협의 시 문체부 주무관 및 콘텐츠 진흥원 팀장급까지 협의한다. 방송리그 진행 시 방송사 국장 및 PD, CP와 협업을 통한 접촉이 있다.
- 직무 내 위계 구조: 상위에는 게임 마케팅 총괄 본부장이 있고, 중위에는 e스포츠 기획 팀장 및 과장 그리고 하위에는 대리 및 주임급 사원들로 구성된다.

● 필요 직무 경험

- 게임사 소속 e스포츠 홍보/마케터의 필요 직무 경험은 e스포츠 직무 관련 3년 이상 경험이 있어야 하며, 대회 빌딩 가능한 자여야만 한다. 그리고 BTL 오프 마케팅 경험자, 대행사 경험이 있는 자 그리고 e스포츠 대회 선수 경험이 있는 자에게 유리하게 작용한다.

● 필요 교육 훈련

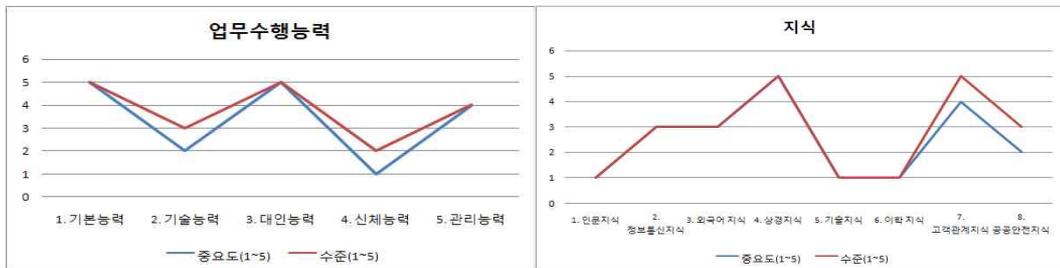
- 필요 교육 훈련은 대학교 마케팅 및 경영학 직군 관련 교육이 필요하며 요구학력 수준은 대졸이다. 근무 적정 연령은 대졸 신입의 연령인 평균 26세~29세이다.

● 직무환경

- 주요 장비 및 소프트웨어: PC, WINDOW, MS오피스, 기타 자체 회사 운영 툴 등이 직무에 사용된다.
- 주요 직무 환경 특성 : 주로 e스포츠 대회 관련 업무가 많기 때문에 외부 행사 무대운영이 잦다.
- 주말 출장이 많고 외부 위험 노출 가능성은 없다.

● 직무특성

- 업무수행능력 : e스포츠 홍보/마케터에게 필요한 업무수행능력으로는 기본능력, 대인능력, 관리능력이 매우 중요하다. 수준에서는 기본능력과 대인능력, 관리능력이 높은 수준이다.
- 지식 : 상경지식과 고객관계지식이 매우 중요하고 수준 또한 상경지식과 고객관계지식이 높은 수준이다.



〈그림3-6〉 e스포츠 홍보 마케터 필요 업무수행능력 및 지식

- 필요 인성 : 필요 인성에서는 성격 부분은 모두 적합하거나 매우 적합하고 흥미 부분에서는 탐구형, 사회형, 진취형, 관습형의 적합도가 높다.

〈표3-5〉 e스포츠 홍보 마케터 필요인성 적합도

성격	적합도(1~5)	흥미	적합도(1~5)
1. 대인관계형	5	1. 현실형	1
2. 성실형	4	2. 탐구형	3
3. 진취형	4	3. 예술형	1
4. 이지형 ²⁾	3	4. 사회형	3
		5. 진취형	4
		6. 관습형	3

● 직업전망

- e스포츠 홍보/마케터의 직업전망에 대해서는 평균4점으로 향후 발전가능성이 높다는 전망이다.
- e스포츠 게임 산업이 발전하고 있기 때문에 게임사 내의 e스포츠 홍보/마케팅 직무도 같이 발전할 것이라고 예측했다.

2) 지식과 이성을 바탕으로 판단하는 성격유형

3.2 경기단체

3.2.1. 경기단체 전문인력활용실태 및 수요조사

● 조사 개요 및 내용 설명

- 전문인력활용실태 및 수요조사를 위해 e스포츠 관련 기관에 콘텐츠진흥원 협조공문과 함께 설문과 면접을 요청했지만, 조직의 정책 및 내규에 제한을 받거나 e스포츠 전문인력의 종합적인 인사관리 내용을 e스포츠 실무자가 알 수 있는 지위에 있지 못하다는 이유로 응답 및 회수율이 저조하였다.
- 그러나 직무분석에 대한 선행조사가 전무하였다는 점과 조직의 기밀유지를 조건으로 응답한 기관의 기밀보호를 위해 요약형태로 내용을 제시하였다.
- 이러한 방침은 본 연구 전문인력활용실태 및 수요조사 전체 영역에서 동일하게 적용되었다.

● 조직 일반 현황

- 한국e스포츠협회 등 e스포츠 경기단체에는 약 10~20명의 종사자가 근무를 하고 있다.

● 인력규모 및 채용 현황

- 경기단체에서는 홍보/마케팅 5명, 기획/마케팅 2~4명, 심판 5명, 일반관리 2명, 기타 2명 정도의 인력규모를 가지고 있다
- 인력 변동 상황 및 채용규모는 2010년 1~2명을 채용 했으며, 퇴직한 인력은 3명이다.
- 이후 년도 채용 계획은 경기운영자 직군에서 1명을 채용 할 계획이다.
- e스포츠 관련 인원의 채용방식은 경력직 80~100%, 그리고 신입은 20%의 비율로 채용할 예정이다.
- e스포츠 관련 인력 채용 방식은 필요시 수시 채용 방식이다.
- e스포츠 관련 인력을 채용할 때 중요하게 여기는 선발 기준으로는 신규 채용일 경우 태도 및 성격, 실무경험 및 경력, 외국어 능력을 중요시 하고, 경력사원인 경우 실무경험 및 경력, 태도 및 성격, 외국어 능력을 중요시 한다.
- e스포츠 관련 인력 채용 시 선호하는 전공분야는 게임개발 관련전공, 스포츠 마케팅이라고 응답했지만 전공분야는 크게 상관이 없다.
- 현재 인력 채용에 어려움을 겪고 있는 직무에는 기획/마케팅직과 심판 직무이다.
- e스포츠 관련 인력 채용 시 해당 직종의 근무환경이나 근로조건이 상대적으로 열악하기 때문에 어려움을 느낀다.

● 전문인력 근로조건 및 이직현황

- 근로형태는 보통 주 5일 제이며 주당 근로시간은 40~45시간이다.
- 2010년 1년 동안 이직한 e스포츠 관련 인력은 3명이다.
- 주요 이직 사유로는 근무환경, 업무량 등 더 나은 근로조건과, 진학, 신기술 습득, 교육훈련 등 자기발전을 위해, 더 많은 보수나 보상을 찾아서이다.

● 전문인력 교육훈련 현황

- 2010년도에 입사한 e스포츠 관련 인력 업무적응기간은 평균 3~6개월이다.
- e스포츠 관련 훈련 프로그램은 직장업무와의 병행교육이며, 특정기술 분야에 대한 1~2주 또는 2~3개월 단위의 교육을 하고 있다.
- e스포츠 관련 인력들의 기술 수명은 예년과 비교하여 변화가 없다.

3.2.2. 경기단체 직무분석

3.2.2.1. e스포츠 사무/행정

● 직무명: e스포츠 담당사무, 행정

● 직무의 정의: e스포츠 경기단체의 사무 및 행정 관련 직무는 e스포츠 종목, 대회, 규정제도, 선수 등 제반 사항 유지 및 관리와 국제e스포츠 표준화와 세계 e스포츠 대회 관련 업무를 한다.

● 직무구조

세부직무	주요내용				
A 대회 운영	A-1 대회, 행사 스케줄링	A-2 대진표 작성	A-3 규정,제도 제정 및		
B 종목, 대회, 선수관리	B-1 공인종목, 대회	B-2 대회평가기 준제정	B-3 선수등록 및 관리	B-4 랭킹시스템 운영	B-5 대회결과 기록
C 국제조직 및 업무교류	C-1 위원회 운영,기획	C-2 해외협회커 뮤니케이션			
D 선수등록관 리시스템	D-1 대회별 등록	D-2 랭킹시스템 연계	D-3 선수경기결 과 등록	D-4 DATA BASE	

● 직무 수행 관련 접촉자

- 내부적으로는 협회 및 연맹 직원, e스포츠 심판과의 접촉이 있고 외부적으로는 회원국, 종목사, 방송사, 행사 및 대행업체 관련 직원들 그리고 기타 정부 유관 단체와의 접촉이 있다.

● 직무 내 위계 구조: 상위로는 사무총장과 팀장이 있고, 중위로는 과장, 하위로는 대리 및 직원들이 있다.

● 필요 직무 경험

- e스포츠 사무, 행정의 직무 경험은 스포츠 경영, 마케팅, 프로모션 지식이 필요하고, 외국어 커뮤니케이션 능력이 있으면 직무에 유리하다.

● 필요 교육 훈련

- 경기단체 사무 및 행정에 관한 직무를 하기 위한 필요 교육훈련은 타 스포츠 전공자, e스포츠 대회 참가자 및 경험자 그리고 사무 프로그램 활용능력을 필수로 한다.
- 선택적으로는 e스포츠 시장이 해외로의 진출이 발 빠르게 진행되고 있기 때문에 해외 커뮤니케이션 능력이 가능한 자가 유리하다.

● 직무환경

- 주요 장비 및 소프트웨어: PC, WINDOW, 한글, MS오피스, SNS, 메신저, 그래픽편집 소프트웨어, 프린터기 등으로 주로 사무와 행정에 필요한 프로그램 및 장비를 사용하고 있다.
- 주요 직무 환경 특성: 경기단체의 직무환경은 모두 실내 사무실로써 대체로 쾌적하고 근무환경에 만족하나, 냉난방의 개선이 필요하다.

● 직무특성

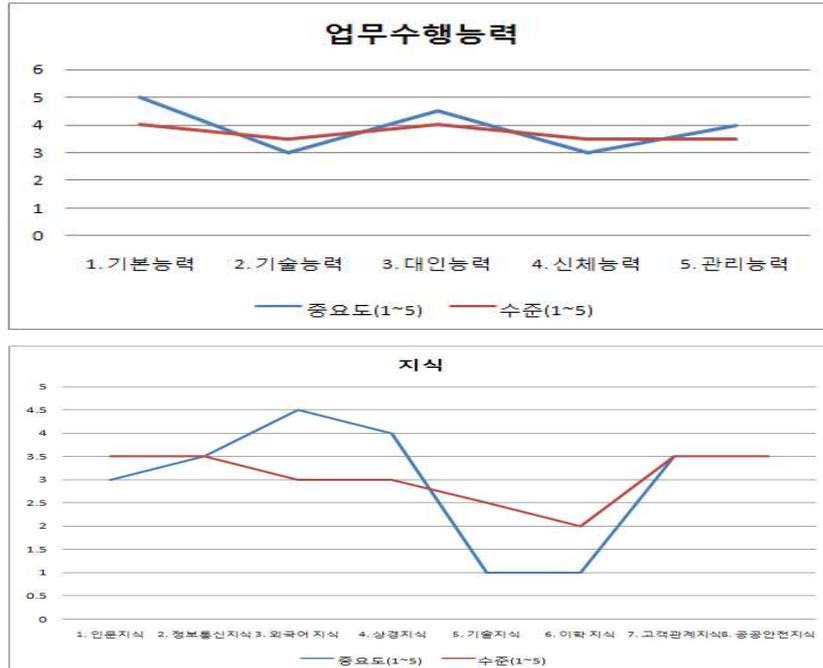
- 업무수행능력 : e스포츠 담당 사무, 행정 직무에서 필요한 업무수행능력은 모든 업무수행능력이 중요하고 수준도 평균이상이다.
- 지식³⁾ : 인문지식, 정보통신지식, 외국어지식, 상경지식⁴⁾, 고객관계지식, 공공안전지식⁵⁾이 평균 이상으로 중요하고, 수준 또한 인문지식, 정보통신지식, 외국어지

3) 지식의 분류는 한국중앙고용정보원의 '한국직업정보시스템(KNOW)' 분류 명명을 차용하였다.

4) '상경지식'이란 경제, 회계, 경영, 행정 및 사무, 영업, 마케팅, 인사 등 기업활동 전반에 걸친 지식 내용이다.

5) '공공안전지식'이란 운송관련지식, 일반적인 안전과 보안 관련 지식, 법률 관련 지식 등이 주된 내용이다.

식, 상경지식, 고객관계지식, 공공안전지식이 높다. 이학지식과 기술지식은 필요성이 상대적으로 떨어졌다.



〈그림3-9〉 e스포츠 담당사무, 행정 필요 업무수행 능력 및 지식

- 필요 인성 : 필요 인성에서는 성격부분에서는 모든 부분에서 적합하거나 매우 적합하고, 흥미 부분에서는 대체적으로 평균이상의 적합도가 나타났다.

〈표3-6〉 e스포츠 담당사무, 행정 필요인성 적합도

성격	적합도(1~5)	흥미	적합도(1~5)
1. 대인관계형	4.5	1. 현실형	3.5
2. 성실형	4.5	2. 탐구형	3
3. 진취형	5	3. 예술형	4
4. 이지형	3	4. 사회형	3
		5. 진취형	5
		6. 관습형	4

● 직업전망

- 직업전망에 대해서는 모두 4라고 응답하여 향후 발전 할 것이라고 전망했다.
- 전망의 이유: e스포츠 게임 시장은 과거, 현재에도 계속 발전해 왔으며 앞으로도 게임시장이 발전하는 한 e스포츠 시장은 같이 발전할 것이다.

3.2.2.2. 심판

- 직무명: e스포츠 심판
- 직무의 정의: e스포츠 경기에서 게이머/선수들이 공정하게 게임대회를 진행하고 치를 수 있도록 도와주는 일을 한다.
- 직무구조

세부직무	주요내용			
A 심판출장	A-1 경기진행	A-2 경기환경점검		
B 기록	B-1 경기결과기록	B-2 전적자료입력 및 인쇄	B-3 결과물 발송 및 공유	B-5 경기결과기록
C 교육	C-1 교육장소대관	C-2 선수, 게임단 공지	C-3 교육강사섭외	C-4 심판 교육진행
D 관리	D-1 프로게이머 자격관리	D-2 담당종목규정관 리	D-3 경기결과 관리	
E 규정수립	E-1 규정수립 회의	E-2 규정,제도 제정 및 개정	E-3 규정 공유	E-4 규정수정 및 보완

- 직무 수행 관련 접촉자
 - 내부적으로는 e스포츠 심판들, 맵 제작자, 협회 관계자들과 접촉한다.
 - 외부적으로는 거의 경기장으로의 출장이 잦기 때문에 프로게임단 관계자, 게임방송국 관계자, 대회 대행사 관계자, 기자 등이 있다.
- 직무 내 위계 구조: 1급 심판, 2급 심판, 3급 심판으로 나누어져 있다.
- 필요 직무 경험
 - 심판이 되기 위해서는 필수적으로 게임이해와 게임플레이를 할 수 있는 사람을

요구 한다. 선택사항으로는 프로그래머, 코칭스태프 출신 등 e스포츠 관련 종사자 경력 1년 이상이면 도움이 된다.

● 필요 교육 훈련

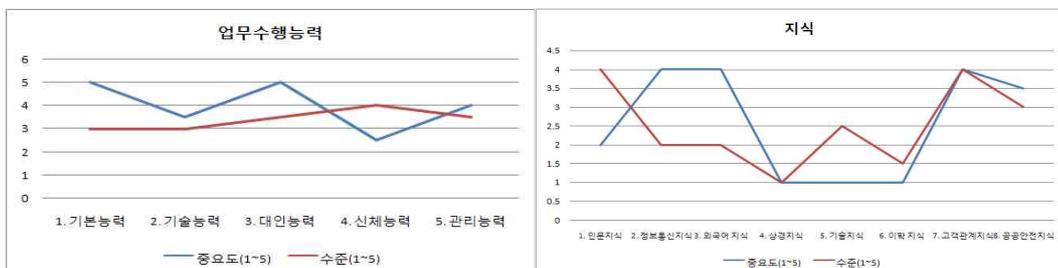
- 심판의 필요교육 훈련으로는 심판운영에 관한 교육프로그램과 심판운영 현장 경험 그리고 직무체계에 관한 교육프로그램이 필수적이며, 숙련기간은 3년 정도가 소요된다.

● 직무환경

- 주요 장비 및 소프트웨어: PC, WINDOW, MS오피스, 한글, 노트북, 스마트 폰, SNS, 메신저, 마이크, 무전기, 금속 탐지기, USB, 유니폼, 화팬 등으로 심판업무를 위해서 쓰는 사무적인 프로그램과 현장에서 쓰는 장비가 포함된다.
- 주요 직무 환경 특성: 심판의 직무 환경특성은 경기장과 사무실로 나누어지는데 경기장 같은 경우에는 방송국실정에 맞춘 게임장이기 때문에 심판이 일하는 공간이 협소하므로 전용경기장이 필요하다고 답했고, 현재 근무하는 사무실은 대체로 만족하지만 외부에서 들어오는 방문객과의 미팅이 잦기 때문에 보안에 대한 필요성이 있다.

● 직무특성

- 업무수행능력 : e스포츠 심판의 업무수행능력에서는 기본능력과 대인능력, 관리능력이 중요하고 수준도 모두 평균이상이다.
- 지식 : 정보통신지식, 외국어지식, 고객관계지식이 중요하고 수준은 인문지식이 상대적으로 가장 높았다.



〈그림3-13〉 심판 업무수행 필요 업무수행능력 및 지식

- 필요 인성 : 필요 인성에서는 성격부분에서는 모든 부분에서 적합하거나 매우 적합하고, 흥미 부분에서는 대체적으로 평균이상의 적합도가 나타난다.

〈표3-7〉 심판 필요인성 적합도

성격	적합도(1~5)	흥미	적합도(1~5)
1. 대인관계형	4.5	1. 현실형	4
2. 성실형	5	2. 탐구형	4
3. 진취형	4.5	3. 예술형	3
4. 이지형	3.5	4. 사회형	4
		5. 진취형	4
		6. 관습형	4

● **직업전망**

- 직업전망에 대해서는 평균 4라고 대답하여 발전 할 것이라고 전망했다.
- 이유: e스포츠 게임 시장은 과거, 현재 에도 계속 발전해 왔으며 앞으로도 게임 시장이 발전하는 한 e스포츠 시장은 같이 발전할 것이기 때문이다.

3.2.2.3. 맵 제작자

● **직무명: e스포츠 맵제작자**

- **직무의 정의:** e스포츠 경기에서 사용되는 경기 맵의 제작, 테스트, 관리하는 직무를 수행한다.

● **직무구조**

세부직무	주요내용				
A 제작	A-1 경기 모니터링	A-2 맵컨셉 설정 기획	A-3 맵디자인 드로잉		
B 커뮤니케이션	B-1 제작회의 의견조율	B-2 전문가의 자문	B-3 자료수집	B-4 커뮤니티 모니터링	B-4 의견 수렴 및 피드백
C 테스트 수정	C-1 프로게임단 맵테스트	C-2 데이터 수집 분석	C-3 세부 수정 보완작업		

● **직무 수행 관련 접촉자**

- 내부적으로는 타 맵 제작자들, 팀원들 그리고 외부적으로는 방송관계자들, 해설

자, 프로그래머 코칭 스태프, 선수, 커뮤니티 매니아 층이 있다.

● 직무 내 위계 구조: 팀장이 상위 계층이고 그 아래로는 팀원 그리고 예비 제작자들이 있다. 예비제작자들 같은 경우에는 동호회 수준으로 활동 하고 있다.

● 필요 직무 경험

- 맵 제작자가 되기 위해서는 반드시 해당게임에 대한 높은 지식이 있어야 하고 게이머, 해설 등 e스포츠 유관 전문 직종일 경우에 맵 제작 직무에 유리하다.

● 필요 교육 훈련

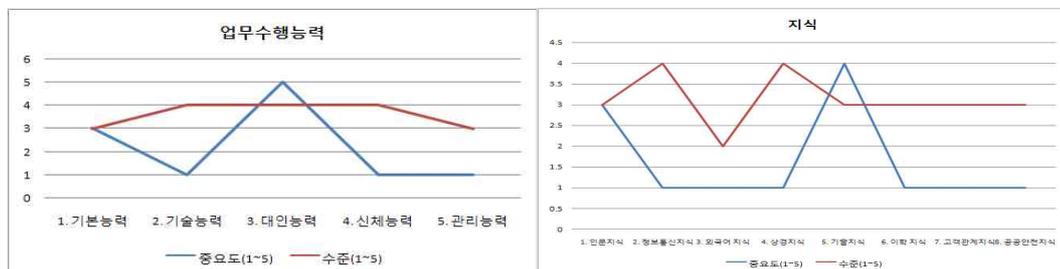
- 맵 제작자의 필요교육훈련으로는 기본적인 설계 및 디자인 그리고 프리젠테이션 능력과 기본적인 소양이 필요하며 프리랜서로써 일을 할수 있기 때문에 학력과 나이는 무관하다.

● 직무환경

- 주요 장비 및 소프트웨어: PC, WINDOW, 한글, MS오피스, 해당게임 맵 제작툴, 그래픽편집 소프트웨어 등 맵을 제작하는데 필요한 장비와 프로그램이다.
 - 주요 직무 환경 특성: 맵 제작자는 아직까지 e스포츠시장에서 많이 요구 하지 않기 때문에 프리랜서로 일하고 있다.
 - 자택 근무를 하며 장소가 한정적이거나 정해져 있지 않다.

● 직무특성

- 업무수행능력 : 맵 제작자의 업무수행능력에서는 대인능력이 매우 중요하다. 수준에서는 모두 평균 이상을 기록했다.
 - 지식 : 인문지식, 기술지식이 중요하다. 수준은 정보통신지식, 상경지식의 수준이 높고, 인문지식, 기술지식, 이학지식, 고객관계지식, 공공안전지식은 평균 수준으로 나타났다.



〈그림3-15〉 맵 제작자 필요 업무수행능력 및 지식

- 필요 인성 : 필요 인성은 성격에서 모든 부분에서 적합하거나 매우 적합하고 흥미 부분에서는 탐구형, 예술형, 관습형의 적합도가 높다.

〈표3-8〉 맵제작자 필요인성 적합도

성격	적합도(1~5)	흥미	적합도(1~5)
1. 대인관계형	4	1. 현실형	1
2. 성실형	4	2. 탐구형	5
3. 진취형	4	3. 예술형	5
4. 이지형	5	4. 사회형	1
		5. 진취형	3
		6. 관습형	4

● 직업전망

- 직업전망 3로 나타났으며 대체적으로 지금과 비슷한 수준으로 전망했다.
- 이유: 대체적으로 부정적이지만 미래의 종목사나 게임사 관련 유관 단체에 따라서 발전가능성이 높아질 수도 있고, 맵 제작자가 전문가로서의 가치가 생긴다면 발전할 수 있을 것으로 기대했다.

3.2.2.4. e스포츠 경기/대회 대행사

● 직무명: e스포츠 경기/대회 대행 및 실무 운영자

- 직무의 정의: e스포츠 대회(리그)기획 및 해당대회(리그) 마케팅 총괄 기획 및 대행을 수행한다.

● 직무구조

세부직무	주요내용				
A e스포츠 대회 기획	A-1 대회 컨셉 기획	A-2 대회프로세 스 기획	A-3 대회참여 방식기획	A-4 대회 온/오프라인 시스템 구축	A-5 대회 온/오프라인 시스템 연출
B e스포츠 마케팅 기획	B-1 대회 홍보 기획	B-2 마케팅 기획	B-3 모객 홍보		

● 직무 수행 관련 접촉자

- 정부 및 지자체 기관 담당자(한국콘텐츠진흥원 등), 해당 게임사(퍼블리셔)담당자

와의 접촉이 있다.

- 직무 내 위계 구조: 상위로는 총연출을 하는 총괄매니저, 중위로는 파트별 매니저, 하위에는 서포터즈가 있다.

- 필요 직무 경험

- 대회 기획 및 실행 서포터의 실무경험 2년 이상이 필요하다.
- 마케팅 전공 또는 업무경험이 있으면 직무에 유리하다.

- 필요 교육 훈련

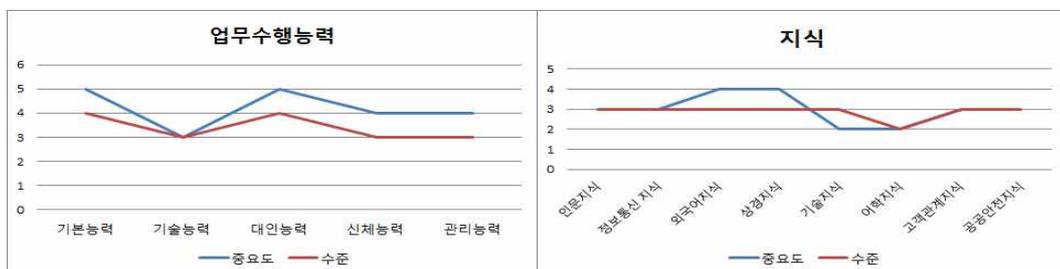
- 실무경험으로 3개월의 훈련기간이 필요하다.

- 직무환경

- 주요 장비 및 소프트웨어: PC, WINDOW, 한글, MS오피스, 음향/영상 및 중계/조명 장비가 쓰인다.
- 주요 직무 환경 특성 : 실내 및 야외에서의 대회 대행 업무를 하기 때문에 불의의 상황이 일어날 수 있으므로 대처가 요구 된다.

- 직무특성

- 업무수행능력 : e스포츠 게임대회 기획, 마케팅직에 필요한 업무수행능력은 기본 능력과 대인능력이 매우 중요하고 신체능력과 관리능력 또한 중요하다. 수준은 모두 평균 이상으로 높게 나타났다.
- 지식 : 외국어지식과 상경지식이 중요하고, 수준은 인문지식, 정보통신지식, 외국어지식, 상경지식, 기술지식, 고객관계지식, 공공안전지식은 평균 수준이다.



〈그림3-18〉 게임대회 대행 및 실무운영자 필요 업무수행능력 및 지식

- 필요 인성 : 필요 인성에서는 성격부분에서는 모든 부분에서 적합하거나 매우 적합하고, 흥미 부분에서는 대체적으로 평균이상의 적합도가 나타났다.

〈표3-9〉게임대회 대행 및 실무운영자 필요인성 적합도

성격	적합도(1~5)	흥미	적합도(1~5)
1. 대인관계형	5	1. 현실형	4
2. 성실형	5	2. 탐구형	4
3. 진취형	4	3. 예술형	3
4. 이지형	4	4. 사회형	3
		5. 진취형	4
		6. 관습형	4

● 직업전망

- 직업전망은 3으로 현 수준을 유지할 것이다.

〈표3-10〉경기단체 직무분석 요약

구분	사무/행정	e스포츠 심판	맵제작자	대행 및 실무 운영자	
정의	e스포츠 종목, 대회, 규정제도, 선수 등 제반 사항 유지 및 관리/국제e스포츠 업무	e스포츠 프로그래머들이 공정하게 게임대회를 진행하고 치룰수 있도록 도와주는 일	e스포츠 경기에서 사용되는 경기맵의 제작, 테스트, 관리	e스포츠 대회기획 및 마케팅 총괄 기획 및 대행	
직무구조	대회운영/종목,대회,선수관리/국제e스포츠표준화/세계대회/선수등록관리시스템	대회업무/경기장 환경체크/심판진운영	경기맵 제작 /유관인물 커뮤니케이션/테스트 및 수정	e스포츠 대회 기획/ e스포츠 대회 마케팅 기획	
접촉자	내부: 협회 기획국 직원, e스포츠 심판, 사무총장, 팀장, 대리, leSF관계자 외부:회원국, 종목사, 방송사, 행사 대행사, 종목사, 방송사, 프로모션 대행 업체, 기타 정부 유관단체	내부: 심판들, 맵제작자,국장님,협회 관계자들 외부:게임단선수감독 코치, 방송국 PD, AD, FD,읍저버, 대회 대행사, 해설자, 캐스터, 기자	내부: 타 맵 제작자, 팀원들 외부: 방송 관계자, 해설자, 프로그래밍단 코칭스태프, 선수, 커뮤니티 매니아층	정부 및 지자체 기관 담당자, 해당 게임사 담당자	
위계구조	사무총장/팀장/과장/대리/사원	1급심판/ 2급심판/ 3급심판	팀장/ 팀원 / 예비제작자(동호회수준)	총괄매니저/파트별 매니저/서포터즈	
필요 직무 경험	필수	스포츠 경영, 마케팅, 프로모션 지식, e스포츠 선수출신	게임이해,게임플레이 3년정도의 실무경험	해당 게임에 대한 높은 지식수준	대회 기획 및 실행 서포터2년 이상
	선택	외국어 커뮤니케이션 능력	e스포츠,스포츠 관련종사자 경력	게이머, 해설등 유관전문 직종	마케팅 전공 또는 업무
필요교육	스포츠,e스포츠 경기장시간 관람, 사무프로그램활용능력	심판관련 프로그램 교육 3년, 6회	기본적인 설계, 디자인,프리젠테이션, 소양 필요	3개월의 실무교육	
	대졸	대졸	무관	대졸	
근무 적정연령	25세~60세	23~3	무관	30세	
직무환경	PC/WINDOW/엑셀/한글/ppt/워드/그래픽편집 소프트웨어/노트북/SNS	PC/WINDOW/엑셀/한글/노트북/SNS/메신저/마이크/무전기/금속탐지기/USB/유니폼/와펜	PC/WINDOW/엑셀/한글/ppt/워드/해당게임 맵제작툴/그래픽편집 소프트웨어	PC/WINDOW/엑셀/한글/ppt/워드/음향/영상/중계/조명 장비	
	실내 사무실	e스포츠경기장 실내 사무실	특별히 업무시간 및 장소가 한정적이거나 정해져 있지 않음	실내 사무실 및 야외 세트장	
직업전망	4	5	2	3	
		평균 (3000)만원	평균 (1000)만원		

〈표3-11〉경기단체 종사자 관련 정보 요약

구분		사무/행정		e스포츠심판		맵 제작자		대행 및 실무운영자	
업무수 행능력	기본능력	5	4	5	3	3	3	5	4
	기술능력	3	3.5	3.5	3	1	4	3	3
	대인능력	4.5	4	5	3.5	5	4	5	4
	신체능력	3	3.5	2.5	4.5	1	4	4	3
	관리능력	4	3.5	4	3.5	1	3	4	3
지식	인문지식	3	3.5	2	4	3	3	3	3
	정보통신지식	3.5	3.5	4	2	1	4	3	3
	외국어지식	4.5	3	4	2	1	2	4	3
	상경지식	4	3	1	1	1	4	4	3
	기술지식	1	2.5	1	2.5	4	3	2	3
	이학지식	1	2	1	1.5	1	3	2	2
	고객관계지식	3.5	3.5	4	4	1	3	3	3
	공공안전지식	3.5	3.5	3.5	3	1	3	3	3
성격	대인관계형	4.5		4.5		4		5	
	성실형	4		5		4		5	
	진취형	4.5		4.5		4		4	
	이지형	4		3.5		5		4	
흥미	현실형	3.5		4		1		4	
	탐구형	4		4		5		4	
	예술형	3		3		5		3	
	사회형	3		4		1		3	
	진취형	4		4		3		4	
	관습형	3		4		4		4	

3.3 게임단

3.3.1. 게임단 전문인력활용실태 및 수요조사

● 조직 일반 현황

- 프로게임단의 경우, 형태는 국내 대기업 및 중견기업 소속이다.

● 인력규모 및 채용 현황 및 전문인력 채용환경

- 게임단은 게이머/선수 17~22명, 감독/코치 2~4명, 관리/지원 2~5명의 인력규모를 가지고 있다.
- 인력 변동 상황 및 채용규모는 2010년 평균 3~4명을 채용 했으며, 퇴직한 인력은 평균 3명이다.
- 이후 년도 채용 계획은 게이머/선수에서 2~4명과 감독/코치에서 2명을 우수인력의 확보와 결원 충원을 위해서 채용 할 계획이다.
- e스포츠 관련 인원의 채용방식의 경력직과 신입의 채용비율은 각각 달랐음, a게임단은 경력직 50%, 신입은 50% b게임단은 경력직 30%, 신입 70% c게임단은 경력직 90%, 신입 10%로 각 게임단의 특성에 따라서 비율이 다르게 나타난다.
- e스포츠 관련 인력 채용은 필요시 수시 채용 방식이다.
- e스포츠 관련 인력을 채용할 때 선발 기준으로는 모두 보유기술 및 전문지식이 가장 중요하고, 그 다음으로는 태도 및 성격 그리고 실무경험이 중요하다.
- e스포츠 관련 인력 채용 시 선호하는 전공분야는 없다.
- 현재 인력 채용에 어려움을 겪고 있는 직무에는 게이머와 코치다.
- e스포츠 관련 인력 채용 시 인력시장에 해당 기술을 가지고 있는 인력이 부족하고 원하는 인력의 구인, 구직간 정보의 부족 때문에 어려움을 느낀다.

● 전문인력 근로조건 및 이직현황

- 근로형태는 보통 주 6일 제이며 주당 근로시간은 연습, 훈련을 포함하여 평균적으로 90 시간이다.
- 2010년 1년 동안 이직한 e스포츠 관련 인력은 3명~5명이다.
- 주요 이직 사유로는 근무환경, 업무량 등 더 나은 근로조건과, 더 많은 보수나 보상을 찾아서 그리고 적성과 능력에 맞는 타 분야로의 이직 때문이다.

● 전문인력 교육훈련 현황

- 업무적응기간은 6개월 정도 소요된다.
- 훈련 프로그램은 직장업무와의 병행교육이며, 정기적인 소양교육이 있다.
- e스포츠 관련 인력들의 기술 수명은 2명의 응답자는 약간 길어지고 있고 1명의 응답자는 매우 짧아지고 있다.

3.3.2. 게임단 직무분석

3.3.2.1. 감독

● 직무명: 프로게임단 감독

● 직무의 정의

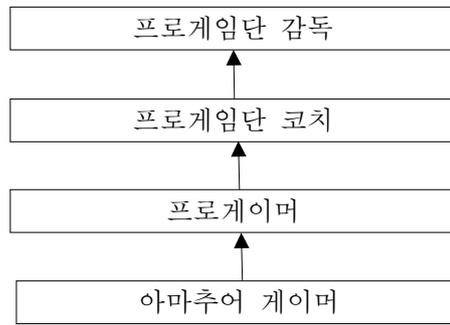
- e스포츠 프로게임단의 선수들을 관리하고, 훈련시키며, 코칭스태프들을 총감독하고, 최종적인 목표인 우승에 도달할 수 있도록 지휘한다.
- 게임단의 관련 전체를 총괄 하며, 실질적으로 책임을 맡아 운영한다.

● 직무구조

세부직무	주요내용				
A 회의	A-1 코칭스태프 와엔트리	A-2 사무국과의 회의	A-3 전략 회의	A-4 선수선발, 퇴 출 회의	A-5 훈련, 연습 회의
B 선수관리	B-1 연습시간 배분, 관리	B-2 상대종족에 대한 회의	B-3 선수심리, 건 강 관리	B-4 선수 사생활 관리	B-5 전략회의, 연구
C 대외적 활동	C-1 인터뷰	C-2 사진촬영	C-3 기자들과의 만남	C-4 e스포츠 관련회의	C-5 경기 후 인터뷰
D 사무국과 의사소통	D-1 연봉관리	D-2 팀 스케줄 조율			

● 경력경로

- 프로게임단 감독의 경력 경로는 대체적으로 프로게이머 선수부터 시작 하여 프로 게임단 코치 그리고 최종적으로 프로게임단 감독에 도달하게 된다.
- 프로게임단 코치는 장래희망 직무1순위로 감독이라고 응답했고, 프로게이머들의 장래희망 직무 1순위로 코치와 방송인을 택했다. 프로게이머를 희망하는 아마추어 게이머들의 장래희망 직무 1순위는 프로게임단 프로게이머를 택했고 최종 장래 희망은 프로게임단 감독이라고 응답했다.



〈그림3-25〉 감독의 경력경로

● 직무 수행 관련 접촉자

- 내부적으로는 프로게임단 내부에 있는 같은 팀 프로게이머와 코치, 그리고 사무국 직원들과 프로게임단의 영양을 책임지고 있는 영양관리사와 접촉을 한다.
- 외부적으로는 e스포츠 기자, 타 팀 프로게이머와 감독, 코치, 팬, 방송관계자들, 협회 관계자, 심판들과의 접촉이 있다.

● 직무 내 위계 구조: 일반적인 프로게임단의 위계구조는 상급자인 감독이 총괄하고 코치들이 선수들을 관리 하는 시스템이다.

● 필요 직무 경험

- 프로게임단 감독이 되기 위해서는 필수적으로 프로게임단 코치 경력이 3년 이상이어야 하고 횟수는 무관하다. 선택사항으로는 프로게이머 출신인 코치일 경우에 감독 직무에 유리하게 작용한다.

● 필요 교육 훈련

- 프로게임단 감독이 되기 위한 필요교육 훈련은 아직까지는 없으며 요구 학력수준은 무관하다.
- 근무 적정 연령은 30대 초반에서 40대 초반이다. 그 이유로 프로게이머 선수들이 20대~30대 초반으로 분포가 되어 있기 때문에 그들보다 나이가 많아야 통솔하기가 쉽고 또한 원활한 소통을 위해서 젊은 감독이 유리하다.

● 직무환경

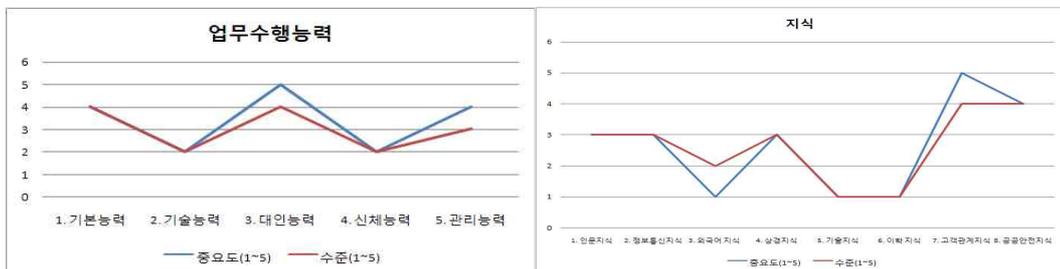
- 주요 장비 및 소프트웨어: PC, WINDOW, 한글, MS오피스, SNS, 메신저, 게임시디, 프린터기, TV 등으로 주로 경기를 관전하거나 사무를 할 때 필요한 장비와 프로그램이다.
- 주요 직무 환경 특성 : 프로게임단 감독은 보통 프로게임단의 숙소에서 연습하고

경기를 치루기 위해서 경기장을 가게 된다.

- 숙소는 실내의 쾌적한 환경과 연습하기 좋은 분위기를 통해서 연습실이 이루어지며 각각의 프roj게임단 마다 특색 있는 연습실을 갖추고 있다.
- 쾌적한 환경이며 선수들의 연습을 관리하고 사무를 하기 좋은 환경이라고 답했고, 숙소와 연습실이 분리가 되어있어서 선수들이 연습을 할 때 집중을 할 수 있는 점이 장점이다. 숙소와 연습실이 분리가 되어있지 않은 숙소는 편하긴 하지만 공간이 좁은 단점이 있다.

● 직무특성

- 업무수행능력 : 프roj게임단 감독에게 필요한 능력으로는 기본능력, 대인능력, 관리능력이 대체적으로 중요하고 그중 설득, 협상, 의사결정의 대인능력이 가장 중요하다.
- 지식 : 고객관계지식이 가장 중요하다.



<그림3-26> 감독의 필요 업무수행능력 및 지식

- 필요 인성 : 필요 인성에서는 성격 부분은 모두 적합하고 흥미 부분에서도 대부분 적합하다.

<표3-12> 감독의 필요인성 적합도

성격	적합도(1~5)	흥미	적합도(1~5)
1. 대인관계형	5	1. 현실형	3
2. 성실형	5	2. 탐구형	5
3. 진취형	5	3. 예술형	5
4. 이지형	5	4. 사회형	5
		5. 진취형	5
		6. 관습형	5

● 직업전망

- 프roj게임단 감독의 직업전망에 대해서는 평균 3으로 현 상태유지를 예상했다.
- 이유: 프roj게임단이 현재 상태의 수준에서 머무를 것이고, 팀 창단이 쉽게 이루어지지 않는 상태이기 때문에 현 수준에서 머무를 것이다.

3.3.2.2. 코치

● 직무명: 프로게임단 코치

● 직무의 정의: 감독의 지휘 하에 e스포츠 게임대회에 출전하여 상금과 소속팀의 명예를 높이기 위해서 선수들을 훈련, 관리하는 일을 수행한다.

● 직무구조

세부직무	주요내용				
A 회의	A-1 코칭스태프와 엔트리회의	A-2 선수들과의 회의	A-3 전략 회의	A-4 선수선발, 퇴 출 회의	A-5 훈련, 연습 회의
B 선수훈련	B-1 연습시간 배분	B-2 선수들 플레이 토론	B-3 맵분석	B-4 DATA정리, 분석	
C 대외적 활동	C-1 신규맵회의	C-2 맵테스트	C-3 인터뷰	C-4 이벤트관리	C-5 경기 후 인터뷰
D 선수관리	D-1 선수 스케줄 관리	D-2 선수 건강 관리	D-3 선수 성적 관리	D-4 선수들 일지관리	D-5 선수 기본적인 생활 관리
E 사무국과 커뮤니케이션	E-1 자료, 물품, 서 류 제출	E-2 경기결과 항시 보고	E-3 연봉 협의	E-4 서류 작성	

● 경력경로

- 프로게임단 코치는 프로게이머 출신과 아마추어 게이머 숙소 관리자 출신 코치출신이 주를 이루고 있다.



〈그림3-29〉 코치의 경력경로

● 직무 수행 관련 접촉자

- 내부적으로는 프로게임단 내부에 있는 같은 팀 프로게이머와, 코치, 그리고 사무국 직원들과 프로게임단의 영양을 책임지고 있는 영양관리사와 접촉을 한다.
- 외부적으로는 e스포츠 기자, 타 팀 프로게이머와 감독, 코치, 팬, 방송관계자들, 협회 관계자, 심판들과 접촉을 한다.

● 직무 내 위계 구조: 일반적인 프로게임단의 위계구조는 상급자인 감독이 총괄하고 코치들이 선수들을 관리 하는 시스템이다.

● 필요 직무 경험

- 프로게임단 코치가 되기 위해서는 필수적으로 프로게이머 출신이거나 아마추어 숙소 코치 출신으로 프로게임단 코치 유관 직종에 종사했어야 하고, 선택적으로는 길드 마스터 경험이나, 사회생활 유경험자 그리고 군필자가 프로게임단 코치 직무에 유리하다.

● 필요 교육 훈련

- 프로게임단 코치가 되기 위해서는 정기적으로 열리는 e스포츠 소양교육을 이수해야하고, 코치를 유지하기 위해서는 정기적으로 e스포츠 소양교육을 받아야 한다.
- 직무 적정 연령은 평균 25세~34세로 그 이유로는 선수와의 나이차를 고려하고 연령이 너무 많아지게 되면 능력치가 떨어질 수 있기 때문이다. 요구 학력수준은 고졸 이상 이다.

● 직무환경

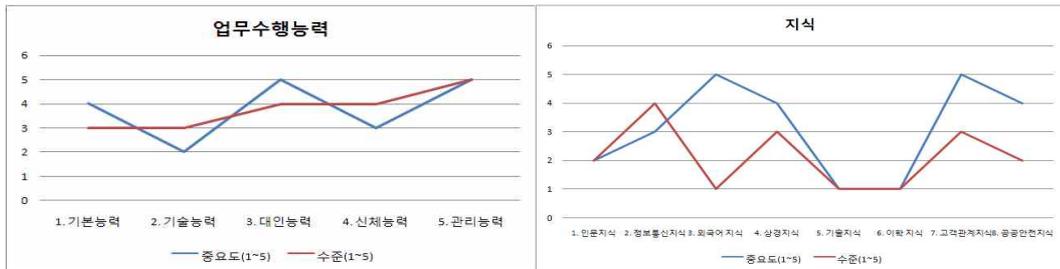
- 주요 장비 및 소프트웨어: PC, WINDOW, MS오피스, 한글, SNS, 이메일 등으로 주로 선수들의 경기를 관전할 때 쓰는 장비와 프로그램이고, 사무 업무를 할 때 필요한 프로그램이다.

- 주요 직무 환경 특성 : 프로게임단 코치는 보통 프로게임단의 숙소에서 연습하고 경기를 치루기 위해서 경기장을 가게 된다.

숙소는 실내의 쾌적한 환경과 연습하기 좋은 분위기를 통해서 연습실이 이루어지며 각각의 프로게임단 마다 특색 있는 연습실을 갖추고 있다. 쾌적한 환경이며 선수들의 연습을 관리하고 사무를 하기 좋은 환경이고, 숙소와 연습실이 분리가 되어있어서 선수들이 연습을 할 때 집중을 할 수 있는 점이 장점이다. 단독주택이기 때문에 자유로운 분위기이지만 연습실이 1층과 2층으로 나뉘어져 있어서 선수들 간의 의사소통과 호흡이 단절될 수 있으므로 연습구조로서는 개선이 필요하다.

● 직무특성

- 업무수행능력 : 프로게임단 코치에게 필요한 능력으로는 기본능력, 대인능력, 관리능력이 중요하다.
- 지식 : 외국어 지식과 고객관계지식이 가장 중요하다.



<그림3-30> 코치 필요 업무수행능력 및 지식

- 필요 인성 : 필요 인성에서는 성격부분과 흥미부분 모두 매우 적합하다.

<표3-12> 코치 필요인성 적합도

성격	적합도(1~5)	흥미	적합도(1~5)
1. 대인관계형	5	1. 현실형	5
2. 성실형	5	2. 탐구형	5
3. 진취형	5	3. 예술형	5
4. 이지형	5	4. 사회형	5
		5. 진취형	5
		6. 관습형	5

● 직업전망

- 프로게임단 코치의 직업전망에 대해서는 평균 3으로 현 상태를 유지할 것으로 전망했다.
- 이유: 프로게임단이 현재 상태의 수준에서 머무를 것이고, 팀 창단이 쉽게 이루어지지 않는 상태이기 때문에 현 수준에서 머무를 것이기 때문이다.

3.3.2.3. 프로그래머

● 직무명: 프로그래머

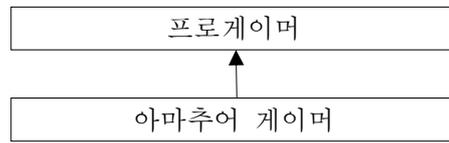
● 직무의 정의: 프로그래머는 e스포츠 게임대회에 출전하여 상금을 얻고 소속 팀의 명예를 높이는 것이 주된 직무다. 이를 위해서 각종 컴퓨터 게임 대회에 참가하여 게임을 하고 소속 프로팀 감독, 팀원들과 함께 전략 시뮬레이션, 액션게임, FPS 등 컴퓨터게임에 대한 기술 및 전략을 익히고 꾸준히 연습하여 각종 대회에 참가한다.

● 직무구조

세부직무	주요내용				
A 분석	A-1 맵 분석하기	A-2 경기 분석하기	A-3 상대방에 대한 전력	A-4 VOD,리플레 이 수집	A-5 훈련일지 정리
B 훈련	B-1 연습시간 배분	B-2 상대종족에 대한 회의	B-3 연습상대 찾기	B-4 팀원, 타팀원 들과 연습	B-5 코칭스태프 와 맵연구
C 경기출전 및 점검	C-1 엔트리회의	C-2 컨디션 관리	C-3 기기,마우스 프로그램체크	C-4 유니폼점검 및 메이크업	C-5 경기 후 인터뷰
D 방송출연	D-1 대본숙지	D-2 의상 점검 및	D-3 촬영		
E 행사,이벤트 팬관리	E-1 사인회	E-2 시범경기	E-3 인터뷰/ 해설,진행	E-4 사진촬영	E-5 팬미팅

● 경력경로

- 프로그래머는 아마추어 게이머로 활동한 이후에 프로그래머단에 테스트를 받아서 게임단에 입단하거나 커리지매치를 통하여 프로그래머가 된다. 프로그래머가 되기 전에 아마추어 숙소에서 활동하거나 개인적으로 아마추어 대회에 출전하여 입상한 게이머들이다.



〈그림3-33〉 프로게이머 경력경로

● 직무 수행 관련 접촉자

- 내부적으로는 프로게임단 내부에 있는 같은 팀 프로게이머와, 감독, 코치, 그리고 사무국 직원들과 프로게임단의 영양을 책임지고 있는 영양관리사와 접촉한다.
- 외부적으로는 경기에 출전하게 되면 타 프로게임단 선수들 그리고 경기장에 있는 기자들과 그리고 프로게임단, 선수들의 팬, 그리고 방송국 관계자들과 접촉한다.
- 주로 훈련에 전념하게 되면 프로게임단 내부 관계자들과의 접촉이 많아지게 되며 경기가 있어 경기장으로 가게 되면 외부적인 접촉이 많아지게 된다.

● 직무 내 위계 구조

- 일반적인 프로게임단의 위계구조는 상급자인 감독이 총괄하고 코치들이 선수들을 관리하는 시스템이다.
- 프로게이머 선수 안에서의 위계 구조는 대체적으로 1군 선수, 2군 선수, 그리고 연습생으로 나뉜다. 1군 선수들은 스타크래프트1 인 경우에는 프로리그의 엔트리에 들어있는 선수들을 1군 선수로 취급하며 2군 선수는 엔트리에 포함되어 있지 않은 프로게임단 소속의 선수를 말한다.
- 연습생은 아직 정식으로 프로게임단 소속이 아닌 선수를 칭한다.

● 필요 직무 경험

- 프로게이머가 되기 위해서는 e스포츠 협회 공인 대회인 커리지 매치에서 우승을 하거나, e스포츠협회 공인 대회에서 입상을 하면 준프로 자격증을 부여한다.
- 준프로 자격증을 가지고 있는 게이머는 1년에 2번 있는 드래프트에 나가서 프로 게임단에 선발이 되어서 소양교육을 받아야지만 프로게이머가 될 수 있다.
- 프로게이머가 된 선수들은 1년에 2번 있는 e스포츠 소양교육을 반드시 받아야 프로게이머 자격을 유지할 수 있다.

● 필요 교육 훈련

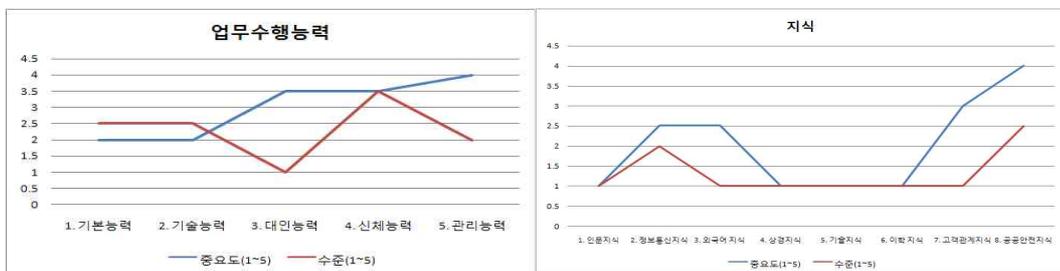
- 프로게이머는 어렸을 때부터 선수가 된 사람이 많기 때문에 사회성을 길러주는 인성교육이나 단체생활에 필요한 협동심을 길러주는 교육이 반드시 필요하다. 타 스포츠 선수의 공감 가는 이야기나 경험담이 많은 도움이 된다.

● 직무환경

- 주요 장비 및 소프트웨어: PC, WINDOW, 마우스, 마우스프로그램, 키보드, 이어폰, 마우스거치대, 마우스패드 등으로 주로 경기를 할 때 사용되는 기기와 프로그램이다.
- 주요 직무 환경 특성 : 프로게이머는 보통 프로게임단의 숙소에서 연습하고 경기를 치루기 위해서 경기장을 가게 된다.
- 숙소는 실내의 쾌적한 환경과 연습하기 좋은 분위기를 통해서 연습실이 이루어지며 각각의 프로게임단 마다 특색 있는 연습실을 갖추고 있다.
- 인터뷰 응답자 중 한명은 단독주택인 연습실에서 연습을 하기 때문에 다른 사람들에게 구매 받지 않은 연습공간이 있고 자기만의 공간이 있지만, 공간에 비해 인원이 많다.
- 다른 한명은 아파트에 숙소가 있어서 숙소가 넓고 쾌적하며 게임하기 최적의 공간이라고 답했지만, 아파트에서 생활하기 때문에 이웃들을 신경 써야 하는 단점이 있다.
- 또한 경기장의 환경에 대해서는 대체로 만족하나 전용경기장이 필요하고 경기를 할 때 방해요소가 없는 경기장이 필요하다.

● 직무특성

- 업무수행능력 : 프로게이머에게 필요한 업무수행능력 중에서 관리능력이 가장 중요하고 신체능력, 대인능력이 중요하다. 대인능력은 중요도에 비해서 수준이 가장 낮게 나왔는데 이는 프로게이머들의 연령이 어리고 아직 사회생활을 경험하지 못했기 때문이라고 여겨진다.
- 지식 : 대체적으로 중요도가 낮은 가운데 공공안전지식이 가장 중요하고 나머지 지식은 대부분 낮은 수준이다.



〈그림3-34〉 프로게이머 필요 업무수행능력 및 지식

- 필요 인성 : 성격부분에서는 이지형을 뺀 나머지 부분에서 매우 적합하다. 흥미 부분에서는 탐구형, 예술형, 관습형이 대체적으로 적합하고 그중에서 책임감이 중요한 관습형이 가장 적합하다.

<표3-13> 프로그래머 필요인성 적합도

성격	적합도(1~5)	흥미	적합도(1~5)
1. 대인관계형	5	1. 현실형	3
2. 성실형	5	2. 탐구형	4
3. 진취형	5	3. 예술형	4
4. 이지형	3	4. 사회형	3.5
		5. 진취형	2.5
		6. 관습형	5

● 직업전망

- 프로그래머 직업전망에 대해서는 평균 3.5로 대체적으로 발전할 것이라는 전망이다.
- 게임시장이 커지고 있어서 e스포츠도 계속해서 발전할 것이지만, 스타크래프트1에 편중되어져 있는 프로그래머 직무는 현재 포화상태라 발전이 더딜 것이다. 하지만 여러 가지 다른 게임이 나온다면 프로그래머의 직업전망은 대체적으로 밝다.

3.3.2.4. 프로젝트팀 사무국

- 직무명: e스포츠 사업 팀장/프린트
- 직무의 정의: 자사 e스포츠 프로젝트팀의 지원 및 운영과 프로젝트팀 마케팅 하고 프로젝트팀이 자사를 홍보할 수 있도록 이끌어 주고 높은 성적을 낼 수 있도록 이끌어 주는 업무를 한다.

● 직무구조

세부직무	주요내용				
A 프로젝트팀 지원	A-1 연봉협상	A-2 연습실, 숙소 운영	A-3 국내외 대회 출전	A-4 스텝, 선수 고충 처리	
B 프로젝트팀 마케팅	B-1 국내외 게임단	B-2 프로젝트팀 제휴	B-3 주요행사 주최		
C 자사게임 e스포츠화	C-1 자사게임e스 포츠	C-2 e스포츠프로 모션	C-3 방송사 제휴리그	C-4 유저 커뮤니케이	C-5 리그 스폰서쉽

- 직무 수행 관련 접촉자
 - 내부적으로는 홍보팀, 기획실, 대외 협력실, 비서실의 사무국장과 사업팀, 개발팀, 홍보팀, 기획실, 비서실의 e스포츠 팀장과의 접촉이 있고 외부적으로는 e스포츠협회, 방송사, 언론매체, 자자체 등이 있다.
- 직무 내 위계 구조: 직무 내 위계 구조는 상위로는 대표이사, 프로젝트팀장(사업본부장) 이 있고, 중위는 사무국장(e스포츠 사업팀장), 하위에는 사무국 관련 직원들이 있다.
- 필요 직무 경험
 - 필수 직무 경험으로는 언론홍보, 행사 기획 및 운영, 사업기획 및 진행, 영업업무 등이 있고, 선택 직무 경험으로는 리그운영, e스포츠 대회참여 등이 있다.
- 필요 교육 훈련
 - 필요 교육훈련으로는 오피스능력, 프리젠테이션 능력개발, 대인 화법 개발 등이 있고 요구 학력 수준은 사무국과 마케팅, 영업 업무는 대학교 졸업이상이며 대회

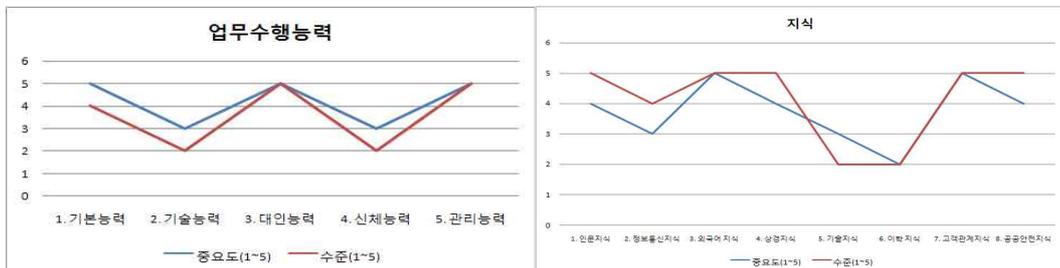
운영 업무는 학력이 무관하다. 직무 적정 연령은 27세 전후다.

● 직무환경

- 주요 장비 및 소프트웨어: PC, WINDOW, MS 오피스, 포토샵, 프리미어, 일러스트 등으로 주로 업무에 사용되는 장비이다.
- 주요 직무 환경 특성 : 프로젝트단 사무국의 직무 환경은 주로 대인업무가 많아서 활동적이라는 것이 특징이다.

● 직무특성

- 업무수행능력 : 사무국 업무에 필요한 능력으로는 기본능력, 대인능력, 관리능력이 매우 중요하고, 그 수준 또한 높은 수준으로 나타났다.
- 지식 : 외국어지식과 고객관계 지식이 가장 중요하다. 외국어지식, 상경지식, 고객관계지식, 공공안전지식의 수준이 높다.



<그림3-37> e스포츠 필요 사업팀장 업무수행능력 및 지식

- 필요 인성 : 필요 인성에서는 성격부분에서는 이지형을 뺀 나머지 부분에서 매우 적합하고 흥미부분에서는 모두 4점 이상의 높은 적합도를 기록했다.

<표3-15> e스포츠 사업팀장의 필요인성 적합도

성격	적합도(1~5)	흥미	적합도(1~5)
1. 대인관계형	5	1. 현실형	4
2. 성실형	5	2. 탐구형	5
3. 진취형	5	3. 예술형	5
4. 이지형	3	4. 사회형	5
		5. 진취형	5
		6. 관습형	4

● 직업전망

- 프로젝트단 사무국 직업전망에 대해서는 평균 4로 발전할 것이라는 전망이다.
- 그 이유는 게임시장이 커지고 있어서 e스포츠도 계속해서 발전하고 프로젝트단이 앞으로 더 많아질 것이라고 예상되기 때문이다.

<표3-16> 게임단 직무분석 요약

구분	감독	코치	프로게이머	사무국	
정의	e스포츠 프로게임단을 관리하고, 훈련시키며, 최종적인 목표인 우승에 도달할 수 있도록 지휘하는 일	e스포츠 게임대회에 출전하여 상금과 소속팀의 명예를 높이기 위해서 선수들을 훈련, 관리하는 일	e스포츠 게임대회에 출전하여 상금과 소속팀의 명예를 높임	자사 e스포츠 게임단의 운영 및 지원과 프로게임단 마케팅업무	
직무구조	선수훈련/대외적 활동/선수관리/사무국과의 상호협력/코칭스태프 관리	선수훈련/대외활동/선수 외적 관리/사무국과의 커뮤니케이션	훈련/경기출전/방송출연/행사,이벤트/팬관리	프로게임단지원/프로게임단마케팅/자사게임e스포츠화	
접촉자	내부: 프로게이머/코치/로드매니저/영양관리사/게임단사무국 외부:기자/타팀 프로게임단관계자/팬/협회관계자/심판/방송국관계자	내부: 프로게이머/감독/영양관리사 외부:기자/방송국 관계자	내부: 프로게이머/감독, 코치/사무국/영양관리사 외부:기자/팬/방송국관계자	내부:홍보팀/기획실/대외협력실/사무국장/사업팀/개발팀/e스포츠팀장 외부:e스포츠협회/방송사/언론매체/자자체	
위계구조	감독-코치-프로게이머	감독-코치-프로게이머	1군-2군-연습생	대표이사,프로게임단장-사무국장-사무국관련 직원	
필요 직무 경험	필수	프로게임단 코치 3년 이상 /횃수 무관	프로게이머/아마추어 코치 유경험자	커리지매치/소양교육	언론홍보/행사기획 및 운영/사업기획진행,영업업무
	선택	프로게이머/사회조직생활/군필자	길드마스터 경험, 리더쉽과 군필자, 사회생활 유경험자	체육활동,협동력 등 단체 활동에 대한 경험	리그운영, e스포츠대회 참여
필요교육	없음	e스포츠 소양교육/정기교육 8번	소양교육,드래프트 / 1년정도의 숙련기간	오피스능력/프리젠테이션/능력개발/대인, 화법 개발	
	무관	고졸	중졸	대졸	
근무 적정연령	30대초반 ~ 40대중반	25세 ~34세	17세 ~27세	27세	
직무환경	PC/WINDOW/한글/워드/SNS/메신저/게임시디/프린터기/TV	PC/WINDOW/워드/한글/SNS/이메일	PC/WINDOW/로지텍마우스/로지텍마우스프로그램/키보드/이어폰/마우스거치대/마우스패드	PC/WINDOW/워드/한글/SNS/이메일/포토샵/일러스트	
	실내 사무실, 연습실	실내 연습실	실내 연습실	실내 사무실 외근이 잦음.	
직업전망	3 평균8000만원	3 평균3000만원	3 1군-평균5000만원	4 평균3500만원	

<표3-17> 게임단 종사자 관련 정보

구분	감독		코치		프로게이머		사무국		
	중요도 (1-5)	수준 (1-5)	중요도 (1-5)	수준 (1-5)	중요도 (1-5)	수준 (1-5)	중요도 (1-5)	수준 (1-5)	
업무 수행 능력	기본능력	4	4	4	3	1	3	5	4
	기술능력	2	2	2	3	3	2	3	2
	대인능력	5	4	5	4	3	1	5	5
	신체능력	2	2	3	4	4	3	3	2
	관리능력	3	3	5	5	4	2	5	5
지식	인문지식	3	3	2	2	1	1	4	5
	정보통신지식	3	3	3	4	3	2	3	4
	외국어지식	1	2	5	1	3	1	5	5
	상경지식	3	3	3	3	1	1	4	5
	기술지식	1	1	1	1	1	1	3	2
	이학지식	1	1	1	1	1	1	2	2
	고객관계지식	5	4	5	3	5	3	5	5
공공안전지식	4	4	4	2	5	3	4	5	
성격	대인관계형	5		5		5		5	
	성실형	5		5		5		5	
	진취형	5		5		5		5	
	이지형	5		5		3		3	
흥미	현실형	3		5		3		4	
	탐구형	5		5		3		5	
	예술형	5		5		3		5	
	사회형	5		5		3		5	
	진취형	5		5		3		5	
	관습형	5		5		5		4	

3.4 방송-미디어

3.4.1. 방송-미디어 전문인력활용실태 및 수요조사

- 조직 일반 현황: 현재 게임방송국에는 약 70~99명의 종사자가 근무를 하고 있다.
- 인력규모 및 채용 현황
 - 게임방송국은 기획/편성 10여명, 제작자 30여명, 진행자 10여명 정도의 인력규모를 가지고 있다
 - 이후 년도 채용 계획의 목적은 우수인력의 확보이다.
 - e스포츠 관련 인력 채용은 필요시 수시 및 정시 채용 병행방식이다.
 - e스포츠 관련 인력을 채용할 때 선발 기준으로는 신규 채용일 경우 1순위는 태도 및 성격이고, 2순위는 보유기술 및 전문지식이며, 경력사원인 경우 1순위는 보유기술 및 전문지식이고 2순위는 태도 및 성격이다.
 - e스포츠 관련 인력 채용 시 선호하는 전공분야는 없으며, e스포츠 관련 인력 채용 시 별다른 어려움을 느끼지 않고있는 것으로 조사되었다.
- 전문인력 근로조건 및 이직현황
 - 근로형태는 보통 주 5일 제이며 주당 근로시간은 평균 40시간이다.
 - 주요 이직 사유로는 진학, 신기술 습득, 교육훈련 등 자기발전을 위해, 더 많은 보수나 보상을 찾아서이다.
 - 이직 후에는 비 e스포츠 분야의 기업으로 진로를 많이 바꾼다.
- 전문인력 교육훈련 현황
 - 2010년도에 입사한 e스포츠 관련 인력의 업무적응기간은 업종에 따라 다르나 대체적으로 6개월에서 1년 정도이다.
 - e스포츠 관련 인력들의 기술 수명은 예년과 비교하여 변화가 없다.

3.4.2. 방송-미디어 직무분석

3.4.2.1. 프로듀서(PD)

● 직무명: 게임방송 제작PD

● 직무의 정의: 채널의 성격상 배정된 채널내의 프로그램 제작을 하고, 프로듀서를 통하여 방송제작물을 만드는 업무이며 소비자(게임유저, 시청자)가 원하는 핵심을 노려서 콘텐츠를 생산하는 일을 수행한다.

● 직무구조

세부직무	주요내용				
A 기획, 구성	A-1 기획, 구성 회의	A-2 중계진 조합 배분	A-3 카메라 앵글 동선 체크	A-4 시청자, 프로 그램일정	A-5 특집물 제작 기획, 구성
B 제작	B-1 제작 회의	B-2 종합편집	B-3 음악 삽입		
C 관리	C-1 스케줄 관리	C-2 방송 내 문제 해결	C-3 시청률관리	C-3 프로그램 강화 / 기획	C-3 게임방송국 전략강화수
D 대외활동	D-1 게임제작사 와미팅	D-2 미디어매체 업무협조	D-3 협회와의 미팅	D-4 타 방송사와 미팅	

● 직무 수행 관련 접촉자

- 내부적으로는 제작국장, 편성국장, 프로모션국장, OAP국장, 기술국, 작가팀, 음악팀, 온라인팀, 법무팀, 보안팀, 전산팀, 출연자, 방송국 관계자들과 접촉이 있다.
- 외부적으로는 게임협회, 기자단, 게임단, 협찬사, 게임사관계자들과 접촉이 있다.

● 직무 내 위계 구조

- 일반적인 방송국의 위계구조는 상위에는 방송국 국장이 있고 중위에는 방송국 PD, 하위계급으로는 연출에 관련된 모든 스태프 등이 있다.

● 필요 직무 경험

- 게임 방송국 제작 PD가 되기 위해서는 프로그램 제작 경험이 필수 여야만 하고, 게임에 대한 이해도가 반드시 있어야 한다.

- 선택 사항으로는 교양, 인성, 게임에 대한 열정과 영상학 관련종사, 방송, 영화 등 종합예술분야 출신 종사자들에게 유리하다.

● 필요 교육 훈련

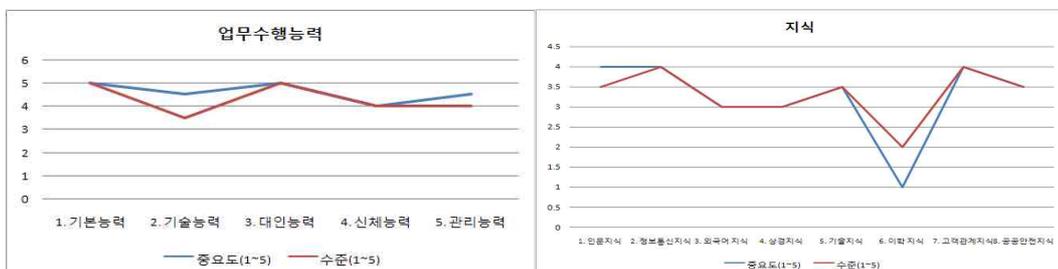
- 제작 PD의 필요교육 훈련으로는 게임 방송 제작에 필요한 아카데미 연출 프로그램, 실무제작 경험에 대한 교육훈련이 필요하다. 또한 4년 정도의 실무 경험이 있어야 숙련이 되고, 학력은 전문대졸 이상의 군필자다.
- 근무 적정 연령은 평균 25세~43세 이며, 그 이유로 남자일 경우 군대제대와 대학 졸업 후에 어느 정도의 숙련기간이 필요하고 연령이 너무 많아지면 게임에 대한 감각이 떨어지고 매너리즘에 빠질 수 있기 때문이다.

● 직무환경

- 주요 장비 및 소프트웨어: PC, WINDOW, 한글, MS오피스, 메신저, 에디우스, 아비드, SNS, 프리에어, 애프터 임팩트, 포토샵, 카메라, 종합편집기, 스튜디오 등으로 주로 방송제작과 문서 작업에 관한 프로그램 및 장비를 사용한다.
- 주요 직무 환경 특성 : 게임 방송국 제작 PD의 직무 환경은 경기장, 중계차, 부조정실, 사무실, 야외촬영장 등이며, 사무실은 대체적으로 쾌적하고 만족하나 경기장과 야외 촬영장일 경우 환경개선이 필요하다.

● 직무특성

- 업무수행능력 : 게임방송 PD의 업무수행능력에서는 모든 능력에서 매우 중요하거나 중요하고, 수준 또한 높은 수준이다.
- 지식 : 인문지식, 정보통신지식, 외국어지식, 상경지식, 기술지식, 고객관계지식, 공공안전지식이 중요하고, 수준 또한 인문지식, 정보통신지식, 외국어지식, 상경지식, 기술지식, 고객관계지식, 공공안전지식이 높게 나타났다.



〈그림3-44〉 게임PD 필요 업무수행능력 및 지식

- 필요 인성 : 필요 인성은 성격부분에서 모든 부분에서 적합하거나 매우 적합하고, 흥미 부분에서도 사회형이 가장 낮게 나타났지만 모든 부분에서 평균이상으로 적합하거나 매우 적합하다.

<표3-18> 게임PD 필요인성 적합도

성격	적합도(1~5)	흥미	적합도(1~5)
1. 대인관계형	5	1. 현실형	4
2. 성실형	5	2. 탐구형	5
3. 진취형	5	3. 예술형	5
4. 이지형	4	4. 사회형	5
		5. 진취형	3
		6. 관습형	4

● 직업전망

- 게임 방송국 제작 PD의 직업전망에 대해서는 평균 4로 대체적으로 발전할 것이라고 전망했다.
- 게임 방송국 재정 문제로 인한 인력수급이 어렵지만 앞으로의 게임 산업의 발전 속도를 본다면 게임 방송국도 같이 확장해 나갈 것이다.

3.4.2.2. 마케터

- **직무명:** 게임방송 마케터
- **직무의 정의:** 게임업계와 방송국, 시청자들의 요구를 파악하고 채널과 그들 간의 접점을 찾아주는 일을 수행한다.
- **직무구조**

세부직무	주요내용			
A 분석	A-1 타겟 프로파일링	A-2 팀원,업무관계 자와 회의	A-3 타겟 설정 선호도 조사	A-4 타겟 설정 작업
B 기획	B-1 행사 이벤트 기획	B-2 컨셉 회의	B-3 출연자,MC 섭외	B-4 장소섭외
C 구현, 관리	C-1 외주사와의 협의, 관리	C-2 내부스태프와의 협의	C-3 업무조율	

- **직무 수행 관련 접촉자**
 - 내부적으로는 팀장, 디자이너, 편성PD, 제작PD, 사업PD과의 접촉이 있다.
 - 외부적으로는 타사마케터, 채널마케터, 외주업체 들과의 접촉이 있다.
- **직무 내 위계 구조:** 일반적인 방송국의 위계구조는 상위에는 방송국 국장과 팀장이 있고 중위에는 마케팅팀 대리, 하위계급으로는 일반 직원들이 있다.
- **필요 직무 경험**
 - 게임방송국 마케터에게 필요한 필수 직무경험은 없으며 회사 내 경력 2~3년 정도의 숙련기간이 필요하다.
 - 또한 프리젠테이션 제작 및 발표를 할 수 있는 능력이 필요하다.
- **필요 교육 훈련**
 - 게임 방송국 마케터의 필요교육 훈련으로는 입사한 후에 6개월 동안의 회사 내 교육을 받아야 한다.

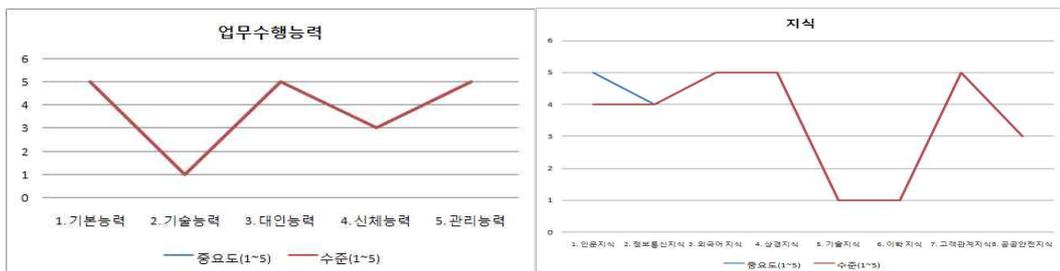
- 요구 학력 수준은 4년제 대학 졸업이며 근무 적정 연령은 평균 25세~40세이다.
- 입사 최소 나이는 대학 졸업 후 평균적으로 입사하는 나이이며 40세 이후에는 더 높은 직무위치로 발전하기 위해서라고 응답했다.

● 직무환경

- 주요 장비 및 소프트웨어: PC, WINDOW, MS오피스, SNS, 메신저, 이메일 등으로 주로 문서 작업에 관한 프로그램 및 장비를 사용한다.
- 주요 직무 환경 특성 : 직무환경은 대체로 사무실에서 사무업무를 하기 때문에 근무하기 편한 환경이며 대체적으로 만족하고, 회의실은 필수적으로 있어야 한다.

● 직무특성

- 업무수행능력 : 게임방송 마케터의 업무수행능력에서는 기본능력, 대인능력, 관리능력이 매우 중요하다. 수준 또한 기본능력, 대인능력, 관리능력이 높다.
- 지식 : 인문지식, 정보통신지식, 외국어지식, 상경지식, 기술지식, 고객관계지식, 공공안전지식 중요하거나 매우 중요하고, 수준 또한 인문지식, 정보통신지식, 외국어지식, 상경지식, 기술지식, 고객관계지식, 공공안전지식의 수준이 높다.



<그림3-47> 게임방송 마케터 필요 업무수행능력 및 지식

- 필요 인성: 성격부분과 흥미부분 모든 항목에서 매우 적합하다.

<표3-18> 마케터 필요인성 적합도

성격	적합도(1~5)	흥미	적합도(1~5)
1. 대인관계형	5	1. 현실형	5
2. 성실형	5	2. 탐구형	5
3. 진취형	5	3. 예술형	5
4. 이지형	5	4. 사회형	5
		5. 진취형	5
		6. 관습형	5

● 직업전망

- 게임 방송국 마케터의 직업전망에 대해서는 평균 3으로 현 수준 유지 할 것이다.
- 그 이유는 직무 팀의 필요 인원에 현재 만족하고 있기 때문이다.

3.4.2.3. 게임진행자

- 직무명: 게임방송 캐스터/ 해설자
- 직무의 정의: 시청자들이 흥미를 느낄 수 있도록 게임을 풀어서 이야기 해주고 e스포츠 경기를 중계하는 업무를 수행한다.
- 직무구조

세부직무	주요내용				
A 선정	A-1 이슈게임, 방송게임	A-2 게임피디와 게임선정회	A-3 게임 플레이		
B 방송준비	B-1 스케줄관리	B-2 중계회의	B-3 모니터링 리플레이	B-4 장비점검	B-4 리허설
C 촬영	C-1 마이크 테스트	C-2 선수들 DATA점검	C-3 메이크업 및 의상		
D 피드백	D-1 시청자와의 피드백	D-2 커뮤니티와 의 소통	D-3 방송 후 회의	D-4 시청률 체크	

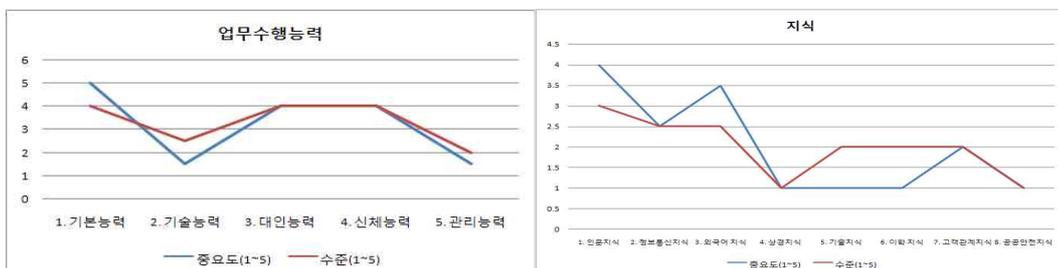
- 경력경로
 - 게임방송 진행자는 프로게이머들이 은퇴 후 희망하는 직무 1순위로 현재 게임방송 해설자로 활발히 활동하는 프로게이머 출신 해설자는 6명이다. 게임방송 캐스터는 아나운서 출신 캐스터들이 직무를 맡고 있다.



〈그림3-50〉 게임진행자의 경력경로

- 직무 수행 관련 접촉자
 - 내부적으로는 중계진들, PD,작가 코디네이터, 전적 관리자, 기술 감독과의 접촉이 있다.
 - 외부적으로는 기자, 선수, 게임단 코칭스태프들과의 접촉이 있다.

- 직무 내 위계 구조: 프리랜서로 일하기 때문에 위계구조가 없다.
- 필요 직무 경험
 - 필수 직무 경험으로는 게임에 대한 직접적인 게임경험 2~3년 이상이고 선택적으로는 해설자는 프로그래머, 코칭스태프, 게임 경험이 많을수록 좋고, 캐스터일 경우에는 아나운서 직무 경험이 있으면 좋다.
- 필요 교육 훈련
 - 해설자의 교육훈련으로는 방송에 직접 참여하는 현장경험이 6개월 정도의 훈련기간이 필요하고 학력은 무관하다.
 - 캐스터의 교육훈련으로는 방송아카데미에서의 6개월 정도의 교육훈련이 필요하고 학력은 전문대졸 이상이다.
 - 캐스터는 주요 시청층인 10~20대와 공감하기 위한 적정연령은 30대 초반이다.
 - 해설자는 경험을 말로 풀어낼 수 있는 적정 연령대가 필요하지만 나이가 들수록 말하는 능력에 연륜이 필요하기 때문에 나이는 무관하다.
- 직무환경
 - 주요 장비 및 소프트웨어: PC, WINDOW, 게임타이틀, 마이크, 카메라 등으로 주로 방송촬영에 필요한 장비와 게임을 플레이하기 위한 프로그램 및 장비가 필요하다.
 - 주요 직무 환경 특성: 게임 진행자들의 직무 환경은 경기장과 스튜디오로써 조용하고 개방적이지 않은 독립적이고 집중력이 좋은 공간이라 현재 만족하고 있다.
- 직무특성
 - 업무수행능력 : 게임방송 진행자의 업무수행능력에서 기본능력과 대인능력, 신체능력이 중요하거나 매우 중요하고, 기본능력, 대인능력, 신체능력의 수준이 높게 나타났다.
 - 지식 : 인문지식과 외국어지식이 중요하고, 수준은 인문지식의 수준이 평균으로 나타났다.



〈그림3-51〉 게임방송 진행자 필요 업무수행능력 및 지식

- 필요 인성: 필요 인성은 성격부분과 흥미부분 모든 항목에서 평균이상으로 적합하거나 매우 적합하다.

<표3-20> 게임진행자 필요인성 적합도

성격	적합도(1~5)	흥미	적합도(1~5)
1. 대인관계형	4.5	1. 현실형	3
2. 성실형	4.5	2. 탐구형	4
3. 진취형	4.5	3. 예술형	4
4. 이지형	3.5	4. 사회형	3.5
		5. 진취형	4.5
		6. 관습형	4.5

● **직업전망**

- 게임 진행자의 직업전망은 평균 2.5로 대체적으로 현 수준 유지하거나 전망이 밝지 않다. 그 이유는 현재 게임 진행자의 직업군이 포화상태이기 때문이다.

3.4.2.4. 게임연출 및 촬영

● **직무명: 게임 연출가(옵저버)/게임 방송 카메라 감독**

- **직무의 정의:** 게임방송국 시청자들의 수준을 고려하여 각 게임마다 최적의 게임의 흐름을 보여주고 연출하고 현장의 모든 사람들에게 그리고 방송을 보는 시청자들에게 현장에 있는 것처럼 느끼게끔 다양한 앵글을 보여주는 일을 수행한다.

● **직무구조**

세부직무	주요내용(게임연출)				
A 분석	A-1 장르별게임 특징 분석	A-2 게임플레이 게임 연구	A-3 게임특징별 로정리	A-4 VOD분석	A-5 모니터링
B 연출	B-1 게임연출	B-2 해설자와의 회의	B-3 선수전략 파악	B-4 카메라커팅, 팬적용	B-5 조작능력 연습
C 설치 관리	C-1 게임에필요 장비설치	C-2 장비 사고 미리 방지	C-3 게임에필요 한장비관리	C-4 장비 보수	
D 커뮤니케이션	D-1 기술스태프 의사소통	D-2 방송관계자 의사소통	D-3 게임단관계자 의사소통		

세부직무	주요내용(촬영 감독)			
A 촬영기획	A-1 제작팀과의 회의	A-2 카메라 배치	A-3 조명감독과 회의	A-4 오디오감독과 회의
B 촬영	B-1 스튜디오별로 촬영	B-2 야외 촬영	B-3 게임 별로 촬영	
C 인원배정	C-1 프로그램에 따른 인원배치	C-2 스케줄,편성표 관리	C-3 제작진과의 사전미팅	C-4 통합방송시스 템 관리

● 직무 수행 관련 접촉자

- 게임 연출가는 내부적으로는 제작PD, AD, 기술 감독과 접촉이 있고 외부적으로는 게임단, 심판, 기자단, 게임사 관계자들과의 접촉이 있다.
- 카메라 감독은 내부적으로는 제작PD, 편성PD, 기술 감독, 조명감독, 오디오감독, 무대감독, 출연자, 사업팀, 영업팀, 광고팀, 게임방송국 관련 모든 이들과의 접촉이 있고 외부적으로는 게임사, 콘텐츠 진흥원, 문체부, 학교사람들, 언론사, 기타 다른 방송사 관계자들과의 접촉이 있다.

● 직무 내 위계 구조: 직무 내 위계 구조는 없다.

● 필요 직무 경험

- 게임 연출가의 필수 직무 경험으로는 없고 실무 숙련기간은 평균 2년 정도이며, 프로그래머 경험과 PC하드웨어 관련경험이 있으면 좋다.
- 게임 방송 카메라 감독의 필수 직무 경험은 기본적인 장비 사용과 기본 장비 작동 지식이 필요하고, 사진학과, 미술, 디자인관련 학과, 매체공학과, 신방과, 방송 관련학과 출신과 다양한 게임경험이 있으면 좋다.

● 필요 교육 훈련

- 게임 연출가의 필수 교육 훈련은 없으며, 요구 학력수준은 고졸이다.
- 게임 방송 카메라 감독의 필수 교육 훈련은 아카데미에서 방송교육 1년 이상이고 요구 학력 수준은 대졸이다.

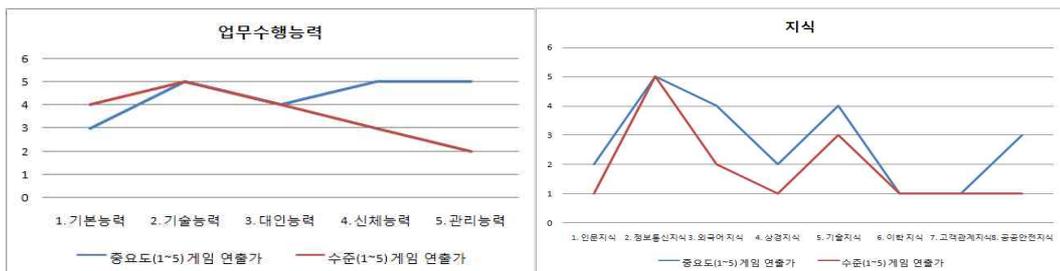
● 직무환경

- 주요 장비 및 소프트웨어: PC, WINDOW, HD캠, DV캠, SNS, 스캔컨버터 등으로 주로 방송촬영에 필요한 장비와 프로그램이 필요하다.

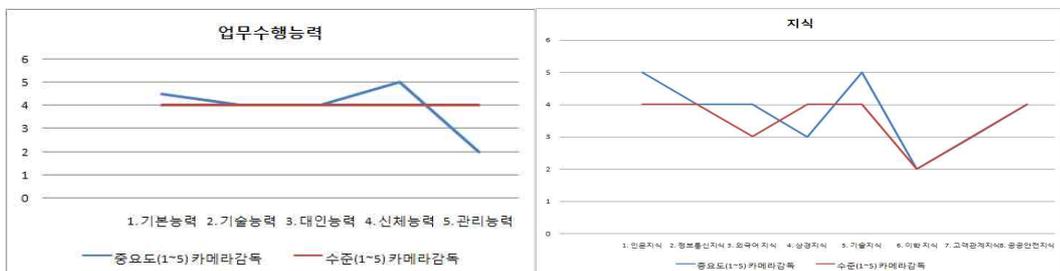
- 주요 직무 환경 특성 : 게임 연출가의 직무환경은 실내, 스튜디오, 야외 결승장으로 쾌적하지만 게임연출가로서의 공간이 협소하고 너무 개방적이기 때문에 개선되어야 한다. 카메라 감독의 직무환경은 스튜디오, 야외 촬영지, 사무실이고 직무환경이 개선되어야 한다.
- 또한 사무실은 어수선하고 개선이 되어야 한다고 했고, 야외 촬영 시 잦은 운전으로 인한 교통사고 날 위험, 장비로 인한 허리위험, 신체적으로 다른 작업에 비해서 약간의 위험요소가 있다.

● 직무특성

- 업무수행능력 : 게임 연출가와 카메라 감독의 업무수행능력 중에서 관리능력에서 큰 차이를 보였는데 게임연출가는 관리능력이 매우 중요하고 카메라 감독은 중요하지 않다. 나머지 능력에서는 두 직무 모두 대체적으로 중요하다. 수준에서는 게임연출가가 관리능력이 중요한 반면에 수준은 낮았고 카메라 감독은 모든 능력에서 수준이 평균이상으로 높다.
- 지식 : 게임연출가는 정보통신지식, 외국어지식, 기술지식이 중요하고 카메라 감독은 인문지식, 정보통신지식, 외국어지식, 기술지식, 공공안전 지식이 중요하다. 게임연출가는 정보통신지식의 수준이 가장 높다. 카메라 감독의 모든 지식수준은 평균이상으로 높게 나타났다.



〈그림3-55〉 게임연출가 필요 업무수행능력 및 지식



〈그림3-56〉 카메라감독 필요 업무수행능력 및 지식

- 필요 인성: 필요 인성은 성격부분은 모두 적합하거나 매우 적합하고 흥미부분에서는 게임연출가는 예술형과 탐구형만이 적합하거나 매우 적합하다. 카메라 감독은 흥미 부분에서 모두 적합하거나 매우 적합하다.

<표3-21> 게임연출가 필요인성 적합도

성격	적합도(1~5)	흥미	적합도(1~5)
1. 대인관계형	4	1. 현실형	3
2. 성실형	5	2. 탐구형	4
3. 진취형	5	3. 예술형	5
4. 이지형	4	4. 사회형	2
		5. 진취형	1
		6. 관습형	1

<표3-22> 카메라감독 필요인성 적합도

성격	적합도(1~5)	흥미	적합도(1~5)
1. 대인관계형	5	1. 현실형	5
2. 성실형	5	2. 탐구형	5
3. 진취형	5	3. 예술형	5
4. 이지형	4	4. 사회형	4
		5. 진취형	4
		6. 관습형	4

● 직업전망

- 게임 연출가와 카메라감독의 직업전망은 평균 각각 2와 4.5로 나왔다.
- 게임연출가는 미래가 밝지 않고 카메라 감독의 직업전망은 밝다.
- 게임연출가는 스타크래프트1에만 편중되어있는 e스포츠의 특징이 직업전망의 미래가 밝지 않은 이유라고 답했고, 게임방송 카메라 감독은 재정문제로 인한 인력수급이 어렵지만, 인력이 현재 많이 부족한 상태이기 때문에 앞으로 확장 될 것이라고 답했다.

3.4.2.5. 기자

- 직무명: e스포츠 기자
- 직무의 정의: e스포츠 리그 현장 취재와 선수들의 이슈, 선수들 조명, 화제거리, 문제제기를 통해 기사를 쓰고 많은 사람들이 볼 수 있도록 e스포츠 포털 사이트에 올리는 일을 주된 임무로 한다.

● 직무구조

세부직무	주요내용				
A 사전취재	A-1 경기 프리뷰 리뷰	A-2 팀전력,동향 분석	A-3 이슈경기,선 수	A-4 해설자,방송 관계자	
B 현장취재	B-1 이모저모용 가볍기사	B-2 경기스트레 이트	B-3 현장포토회 보서비스	B-4 경기후 선수단	B-5 기사작성
C 게임단취재	C-1 코칭스태프 신인 조명	C-2 전력분석	C-3 팀 방향 분석	C-4 프로게임단 팬 관리	
D 기타	D-1 주간회의	D-2 스케줄관리 일정조율	D-3 기사아이템 공유	D-4 사진DB정리	D-5 프로필촬영 팬북 제작

- 직무 수행 관련 접촉자
 - 내부적으로는 동료기자들, 회사 내 운영팀과의 접촉이 있다.
 - 외부적으로는 프로게임단 코칭스태프 및 프로게이머, 방송국관계자, 협회 및 정부 부처 관계자, 선수가족들, 게임관련 커뮤니티 운영자, 팬클럽 운영자들과의 접촉이 있다.
- 직무 내 위계 구조: 직무 내 위계 구조는 상위는 대표이사, 편집이사가 있고, 중위는 기자, 하위로는 커뮤니티 관리자 및 모바일 중계 담당자로 이루어져 있다.
- 필요 직무 경험
 - e스포츠 기자의 필요 직무 경험으로는 글쓰기, 사진 찍기, 원만한 대인관계, 1년 이상의 기자경력이 필요하고, 프로게이머 출신, 미적, 예술적 감각이 뛰어난 이에게 좋다.

- 숙련기간은 6개월의 실무 경험이 필요하다.

● 필요 교육 훈련

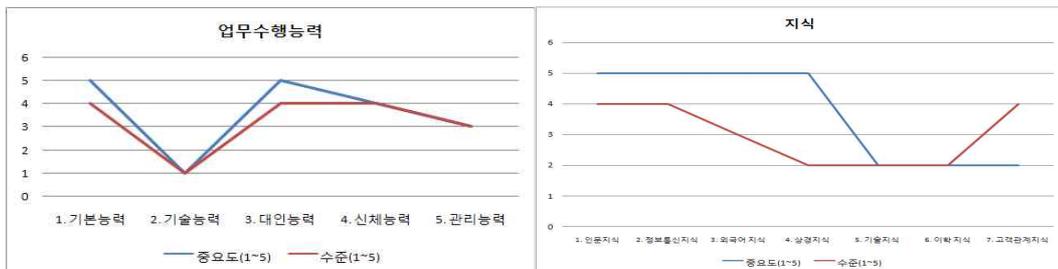
- e스포츠 기자의 필요 교육 훈련으로는 기사 쓰는 방법에 대한 교육 훈련이 필요하며, 요구 학력 수준은 전문대 졸업 이상이다.
- 근무 적정 연령은 평균 27~40세로 남자인 경우 군대 제대 후 대학 졸업 후이며, 40세 이상인 경우에는 더 발전적인 직무로 나아가기 위해서이다.

● 직무환경

- 주요 장비 및 소프트웨어: PC, WINDOW, 카메라장비, 노트북, 캠코더, 메신저, 스마트폰 등으로 주로 기사작성에 필요한 장비와 프로그램이 필요하다.
- 주요 직무 환경 특성: e스포츠 기자의 직무 환경은 주로 회사 사무실과 프로게임단 숙소, 그리고 경기장에서의 직무가 이루어지는데 위험도는 없으며 대체적으로 만족하나 e스포츠 전용경기장이 필요하고 쾌적한 환경을 위한 개선책이 필요하다.

● 직무특성

- 업무수행능력 : e스포츠 기자에게 필요한 업무수행능력은 기본능력과 대인능력 신체능력에서 매우 중요하고 수준은 기술능력을 제외한 모든 부분에서 상위권이다. 기술능력은 e스포츠기자에게 필요하지 않다.
- 지식 : 인문지식, 정보통신지식, 외국어지식, 상경지식이 매우 중요하고, 수준은 인문지식, 정보통신지식, 고객관계지식 수준은 높다.



〈그림3-60〉 기자 필요 업무수행능력 및 지식

- 필요 인성: 성격부분에서는 이지형이 가장 적합하고 흥미부분에서는 탐구형과 사회형이 높게 나타났다.

<표3-23> 기자 필요인성 적합도

성격	적합도(1~5)	흥미	적합도(1~5)
1. 대인관계형	4	1. 현실형	3
2. 성실형	4	2. 탐구형	5
3. 진취형	3	3. 예술형	3
4. 이지형	5	4. 사회형	4
		5. 진취형	3
		6. 관습형	2

● 직업전망: e스포츠 기자의 직업전망은 4로 대체적으로 밝다.

<표3-25> 방송-미디어 종사자 관련 정보

구분	기획/연출		진행(캐스터,해설자)		홍보/마케팅		
	중요도(1-5)	수준(1-5)	중요도(1-5)	수준(1-5)	중요도(1-5)	수준(1-5)	
업무 수행 능력	기본능력	5	5	5	3	5	4
	기술능력	4	3	1	1	1	1
	대인능력	5	5	4	3	5	4
	신체능력	3	4	3	3	4	4
	관리능력	5	5	1	1	3	3
지식	인문지식	3	3	4	2	5	4
	정보통신지식	4	4	3	2	5	4
	외국어지식	3	3	4	2	5	3
	상경지식	3	3	1	1	5	2
	기술지식	4	4	1	1	2	2
	이학지식	1	1	1	1	2	2
	고객관계지식	5	5	3	1	2	4
공공안전지식	4	4	1	1	2	2	
성격	대인관계형	5		4		4	
	성실형	5		5		4	
	진취형	5		5		3	
	이지형	4		5		5	
흥미	현실형	4		3		3	
	탐구형	4		5		5	
	예술형	5		4		3	
	사회형	3		3		4	
	진취형	5		5		3	
	관습형	5		5		2	

<표3-24> 방송-미디어 주요 직무분석 요약

구분	기획/연출	진행(캐스터/해설자)	홍보-마케팅/기자
정의	소비자(게임유저, 시청자)가 원하는 핵심을 노려서 콘텐츠를 생산하는 직업	e스포츠 경기를 중계하는 업무 / 시청자들이 흥미를 느낄 수 있도록 게임을 풀어서 이야기 해주는 직업	게임업계와 방송국, 시청자들 간의 접점을 찾아주는 일 e스포츠 리그 현장 취재와 e스포츠 기사를 쓰고 e스포츠 포털 사이트에 올리는 작업
직무구조	프로그램 기획/구성, 제작, 프로그램관리, 장비에 대한 설치, 유지, 보수 관리, 대외 활동	게임리그 촬영, 게임방송선정, 방송준비, 피드백	타겟분석 / 프로젝트 기획, 리그현장취재 / 사전 취재 / 게임단취재 / 회사내부 & 기타
접촉자	-내부:방송국이사, 제작센터장, 제작/ 편성/사업/기술팀장 -외부:e스포츠 협회 관계자, 타게임방송사PD, 외부PD,연예인, 매니저, 프로젝트단 감독, 프론트, e스포츠 기자	-내부: AD, PD,작가, 전적관리자, 코디네이터, 기술 감독 -외부: 기자, 선수, 게임단 코칭스태프	- 내부: 동료기자들, 운영팀 -외부: 프로젝트단 관계자, 방송국관계자, 협회 및 정부 부처 관계자, 선수가족들, 게임관련 커뮤니티 운영자
위계구조	국장, 팀장 / 제작 PD / AD, FD	상-하의 위계구조 없음	- 국장, 팀장 / 일반사원 - 대표이사, 편집이사 / 팀장 / 커뮤니티 관리자, 모바일 중계 담당자
필요 직무 경험	필수	게임에 대한 이해도, 영상학 관련 종사자	- 없음 - 글쓰기, 사진찍기, 원만한 대인관계, 1년이상의 기자경력 / 수습 3개월 숙련기간 6개월
	선택	방송, 영화등 종합예술분야 PC하드웨어 관련 경험/프로게이머	- 프리젠테이션 제작 및 발표 가능자 - 프로그래머 출신, 미적,예술적 감각이 뛰어난 정서
필요교육	아카데미 연출 프로그램, 실무 제작 경험, 4~5년의 숙련기간	현장학습(방송에 직접참여), 6개월(기본적인 게임소양이 있어야 함)	- 회사 내 교육 /6개월 - 기사 쓰는 방법에 관한 교육
	전문대졸	전문대졸	대졸
근무 적성연령	20세~40세	20대 중반 - 30대 초반	25세~40세
직무환경	윈도우,오피스,한글프로그램 / 메신저/편집기,에디우스,아비드 /SNS 등	PC/WINDOW/게임타이틀 /마이크	-PC/WINDOW/오피스프로그램 /SNS/메신저/이메일 -PC/WINDOW/카메라장비/노트북/캠코더/메신저/스마트폰
	방송국스튜디오, e스포츠 경기장	방송국스튜디오, e스포츠 경기장	방송국스튜디오, e스포츠 경기장 사무실
직업전망	4	2	3
	4000만원	8500만원	2800만원~3500만원

3.5 e스포츠 지원 직무

3.5.1. e스포츠 지원 직무분석

3.5.1.1. 정부/지자체

- 직무명 : 정부/지자체 e스포츠 담당관
- 직무의 정의: e스포츠의 발전 정책 발굴과 이를 실행하는 업무이다.
- 직무구조

세부직무	주요내용			
A 현황조사	A-1 전문가등 의견수렴	A-2 e스포츠 트렌드분석	A-3 e스포츠중장 기계획 점검	A-4 e스포츠 대외 협력
B 정책수립 사업추진	B-1 신규e스포츠 사업수립	B-2 중장기계획 사업추진		
C e스포츠관련 대외협력	C-1 기관,종목사 지자체 중재	C-2 민간참여 추진	C-3 국회,정부부 처 사업발굴	C-3 국회,정부부 처 사업추진
D e스포츠정부 행사개최	D-1 중앙정부 행사개최	D-2 대외참여협 력기관 모집	D-3 대회프로그 램 구성	D-4 대회프로그 램 실행

- 직무 수행 관련 접촉자
 - 중앙부처, 지자체, 관계기관(지역 진흥원, 대한체육회, 대한 장애인 체육회, 한국 장애인 고용공단, 대한 장애인 e스포츠 연맹, 국립특수교육원, 한국e스포츠 협회, 국제e스포츠연맹, 게임산업협회등)과 학계 관계자들과의 접촉이 이루어진다.
- 직무 내 위계 구조
 - 상위에는 중앙부처가 있고 중위는 지역진흥원, 관계기관, 학계, 하위로는 협력 실행사가 있다.
- 필요 직무 경험
 - 정책 기획, 행사 계획과 진행에 대한 경력 3년과 횟수로는 5회이상의 경험이 필요하다.
 - 선택 사항으로는 정책과 행사 기획의 업무 경험이 있으면 좋다.

● 필요 교육 훈련

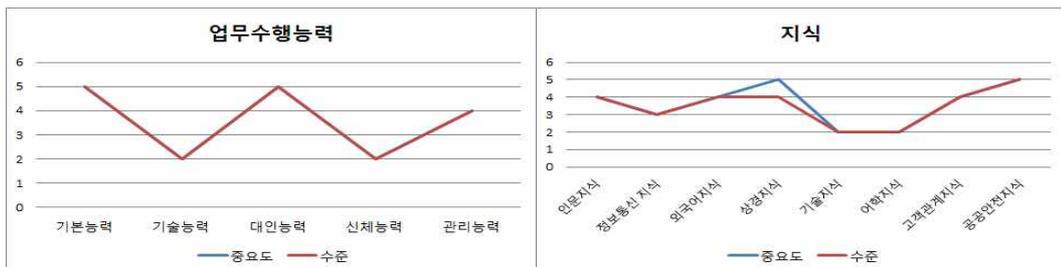
- 필요교육 훈련은 실무경험 2회 이상으로 기간은 1년 이상이다.
- 요구학력 수준은 대학교 졸업 이상이며, 근무 적정 연령은 평균 30세이다.

● 직무환경

- 주요 장비 및 소프트웨어: PC, WINDOW, 한글, MS오피스, 메신저, 문서 작업에 관한 프로그램 및 PC를 사용한다.
- 주요 직무 환경 특성 : 사무업무는 실내인 사무실에서 이루어지고 출장과 행사개최로 인해서 주말 지방 출장이 빈번하다.

● 직무특성

- 업무수행능력 : 업무수행능력에 대해서는 기술능력과 신체능력을 제외한 기본능력, 대인능력, 관리능력이 모두 중요하다고 답했고, 수준 또한 마찬가지로 기본능력, 대인능력, 관리능력의 수준이 높았다.
- 지식부분에서는 인문지식, 정보통신지식, 외국어지식, 상경지식, 고객관계지식, 공공안전지식 중요하다고 응답했으며 인문지식, 정보통신지식, 외국어지식, 상경지식, 고객관계지식, 공공안전지식의 수준이 높았다.



<그림3-67> 정부지자체 e스포츠 담당관 필요 업무수행능력 및 지식

- 필요 인성: 필요 인성은 성격부분에서 모든 부분 매우 적합하고, 흥미 부분에서도 대체적으로 모두 적합하다.

<표3-26> 정부지자체 e스포츠 담당관 필요인성 적합도

성격	적합도(1~5)	흥미	적합도(1~5)
1. 대인관계형	5	1. 현실형	4
2. 성실형	5	2. 탐구형	5
3. 진취형	5	3. 예술형	4
4. 이지형	5	4. 사회형	5
		5. 진취형	5
		6. 관습형	4

● 직업전망: 직업전망에 대해서는 3으로 현 수준 유지할 것이다.

3.5.1.2. e스포츠 교육기관

- 직무명: e스포츠 교과 교수/강사
- 직무의 정의: 대학 내에 e스포츠 교과 수강 학생들에게 e스포츠와 게임에 대해서 가르치고 학생들의 학업과 진로 등을 지도하는 일을 한다.
- 직무구조

세부직무	주요내용				
A 강의계획	A-1 학과교수와 회의	A-2 지난학기 강의 점검	A-3 교재 선택	A-4 강의계획서 작성	
B 강의	B-1 출석체크	B-2 실습 강의	B-3 이론 강의	B-4 학생들 관리	
C 시험 및 성적처리	C-1 레포트, 과제 체크	C-2 시험문제 출제	C-3 시험, 레포트 평가	C-3 성적 입력	C-4 성적 수정

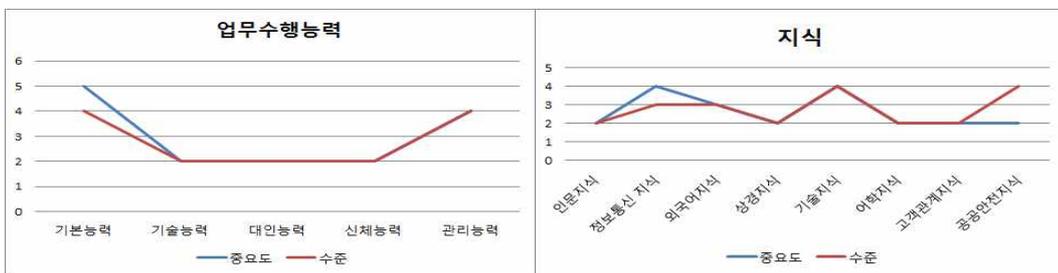
- 직무 수행 관련 접촉자: e스포츠 학과 담당 교수들과 학교 관계자들 그리고 e스포츠 학과 학생과의 접촉이 있다.
- 직무 내 위계 구조: 상위에는 학과 주임교수 및 교수들 그리고 중위는 겸임 교수 및 강사들 하위에는 학생들이 있다.
- 필요 직무 경험
 - e스포츠 관련 직종 경력이 있으면 좋다.
- 필요 교육 훈련
 - 필요교육 훈련은 대학원 석사학위 이상의 과정을 이수해야하고, 논문작성과 강의 능력을 길러야한다.
 - 근무 적정 연령은 최소 30세 이상으로 대학에 다니는 학생들의 평균 나이보다 나이가 많은 사람이 학생들을 교육하기 수월하고 최대나이는 제한 되어 있지 않다. 교육자기 때문에 나이가 들수록 더 많은 지식을 쌓을 수 있고 학생들을 인솔하는 노하우가 더해지기 때문이다.

● 직무환경

- 주요 장비 및 소프트웨어: PC, WINDOW, 한글, MS오피스, 메신저, 프로젝터, 화이트보드 등으로 수업할 때 필요한 장비다.
- 주요 직무 환경 특성 : 주로 학교의 강의실에서 이루어지고 학생들이마다 1인 1컴퓨터 체제이기 때문에 게임 실습 하기는 수월하지만 학생들이 원하는 게임의 사양이 높기 때문에 학교 컴퓨터에서는 실행되기 어려운 점이 많다. 그러므로 매 학기 컴퓨터의 업그레이드가 필요하다.

● 직무특성

- 업무수행능력: 기본능력과 관리능력이 매우 중요하고, 수준도 기본능력과 관리능력의 수준이 상대적으로 높았다.
- 지식 : 정보통신지식과 기술지식의 중요도가 높고, 수준 또한 정보통신지식, 기술지식, 공공안전지식이 높다.



〈그림3-71〉 e스포츠 교강사 필요 업무수행능력 및 지식

- 필요 인성 : 필요 인성은 성격부분에서 성실형이 가장 적합하고 나머지도 적합하고, 흥미부분에서는 탐구형과 사회형이 가장 적합하다.

<표3-27> e스포츠 교강사 필요인성 적합도

성격	적합도(1~5)	흥미	적합도(1~5)
1. 대인관계형	4	1. 현실형	4
2. 성실형	5	2. 탐구형	5
3. 진취형	4	3. 예술형	3
4. 이지형	4	4. 사회형	5
		5. 진취형	3
		6. 관습형	3

● 직업전망

- e스포츠 학과 교육자의 직업전망은 4로 발전할 것이다.
- 그 이유로 현재 e스포츠 학과 뿐만이 아니라 e스포츠 관련 업계에 교육자가 부족해서 e스포츠 전문 교육자가 절실히 요구될 것이기 때문이다.

IV. e스포츠 종사자 실태 조사

1. 조사개요
2. 응답자 특성
3. 교육 및 훈련
4. 경력 형성
5. e스포츠 산업 전망

IV. e스포츠 종사자 실태조사

4.1. 조사개요

4.1.1. 조사개요

- 조사대상자: 앞서 분류한 e스포츠 직무에 종사하는 230명을 대상으로 설문을 배포하였으며, 응답자 중 불성실한 응답을 제외한 88명(종목개발 배급군 3명, 게임단 54명, 경기단체 18명, 방송 미디어 10명, 기타 3명)이 최종 분석되었다.
- 조사방법 : 설문조사
- 조사기간 : 2011. 7. 4 ~ 7. 16
- 분석방법 : 빈도분석, 다중응답분석, 평균비교 등을 활용하였으며, 무응답은 분석에서 제외하는 것을 원칙으로 하였다.

4.1.2. 조사배경 및 목적

- e스포츠가 새로운 문화 콘텐츠로 자리잡기 시작한 초기 e스포츠 전문인력은 체계적인 양성과정을 거치기보다는 필요에 따라 자생적이고, 우연적인 요소에 의해 배출된 이래 지난 10년간 큰 변화없이 지속되고 있다.
 - 그 결과 e스포츠가 초기 성장기를 지나 성숙기에 접어든 지금은 인력수급의 불균형의 심화로 인해 e스포츠 산업발전의 성장동력이 심각하게 훼손되고 있다.
- 객관적인 인력구조와 수요조사의 부재는 정책수립 및 집행의 실효성을 저하시키는 원인이 되고 있다.
- 2010년 문화체육관광부가 밝힌 ‘e스포츠 이노베이션 2.0’이라는 정책비전 달성하기 위해서는 이를 뒷받침할 e스포츠 전문인력이 절실히 필요한 실정이다.
- 조사목적: 이러한 필요에 대한 선행조건으로 e스포츠 산업구조에 대한 분석과 직무구조 및 수요조사가 요구되어 e스포츠 전문인력 활용 기업을 대상으로 전문인력 활용실태 조사를 실시하였다.

4.1.3. 조사내용⁶⁾

● 직무관련사항

- 현재 맡고 있는 직무와 주된 직무
- 총 직장 경력
- e스포츠 산업 관련 경력
- 현재 회사에서의 경력(근속기간)

● 취업관련사항

- 취업동기
- 현재까지 종사한 회사의 수
- 다른 분야를 경험한 경우 해당 업종과 종사기간
- 이전 일자리를 그만 둔 이유
- e스포츠 분야 취업동기
- e스포츠 이외 타 분야 이직 의향

● e스포츠 관련 업무 및 경력

- 현재 담당하고 있는 관련 직무 종사경험과 종사기간
- 현재까지 담당했던 관련 직무 경험과 종사기간
- 최종 담당 희망 업무
- 프로젝트 참여시 주당 근로시간

● e스포츠 관련 교육 및 훈련

- 정규교육과정(고등학교, 대학교, 대학원), 전문교육기관, 해외유학(또는 해외연수), 사내교육, 도제훈련교육, 현장훈련(OJT), 독학 등 8가지 교육훈련프로그램에 대해 수료여부, 교육훈련기간, 국가 비용지원 여부, 회사 비용지원 여부와 지원비중
- 현재 직무에 가장 커다란 도움을 준 교육훈련 프로그램
- 현재 직무수행에 필요한 교육훈련 프로그램

● 근무현황

- 근로형태
- 휴가제도

6) 부록 설문지 참조

- 사회보험 가입여부
- 전반적인 근무 분위기에 대한 설문에서는 변화와 혁신을 중시(안정과 관례를 중시), 개인능력 및 창의성 중시(조직 질서와 팀워크 중시), 탄력적 운영 중시(관리 원칙 중시), 고객만족 중시(조직 이익 우선), 업무 중시(인간관계 중시), 상의하달식(하의상달식) 등 6개 항목
- 일자리 만족도에 관한 설문에서는 업무내용, 근무시간, 직장생활 등

● e스포츠 산업 전망

- 13개 직무에 대한 인력과부족 현황을 5점 척도(매우 부족, 부족, 보통, 과잉, 매우 과잉)로 조사
- 13개 직무에 대하여 향후 5년 후 인력수요
- 인력난이 예상되는 직무
- e스포츠 산업 분야의 문제점
- e스포츠 산업의 미래 전망

4.2. 직무종사 현황 및 특성

4.2.1 응답자 직군구성

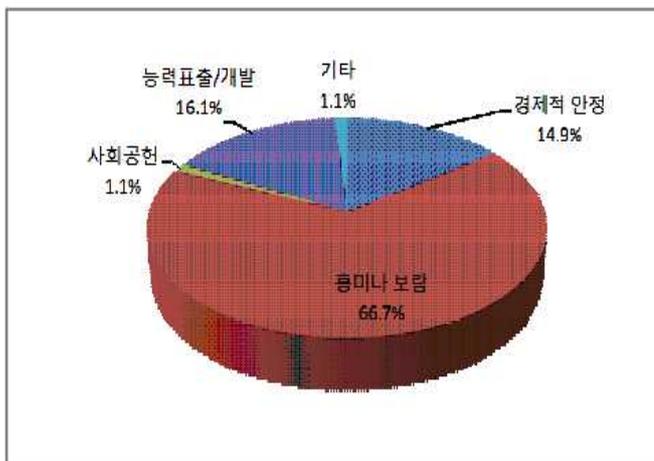
- 본 직무조사는 e스포츠 산업 분야에 종사하고 있는 현직 종사 전문인력들을 대상으로 이루어졌다. 이들을 직군별로 살펴보면 종목개발 배급군, 경기단체, 게임단, 방송 미디어, 지원 직군의 다섯 직군으로 구성되어 있다.
 - 종목 개발/배급직군: e스포츠 종목 개발 및 배급 관련 직군. 주로 마케팅, 홍보 및 종목사 리그운영 관련 직무로 e스포츠의 시발점이 되는 직군이 있다.
 - 경기/대회 직군: e스포츠의 가장 핵심적인 가치를 만들어내는 직군이며, 가장 포괄적인 직군임. 경기관련 협·단체 등 경기 및 대회를 기획, 조직 운영하는 직군이 있다.
 - 게이머/게임단 직군: 게이머, 감독, 코치, 프런트 등이 포함된다.
 - 방송/미디어 직군: e스포츠 경기 중계방송을 제작하고 정보를 전달하는 e스포츠 유통 직군. 여기에는 방송 PD, 진행자, 해설자, 기자 등이 포함된다.
 - 지원 직군: 교육자 및 정부지자체 e스포츠 지원관 등이 있다.

4.2.2. 종사 동기

4.2.2.1. 취업 일반 동기

● 응답자의 취업일반동기를 살펴보면, 우선 1순로 지적인 취업동기는 ‘일에 대한 흥미나 보람’ 때문이라는 응답이 압도적으로 많았고, 다음으로 ‘능력을 발휘하고 나 자신의 발전을 위해’ 라는 응답이 많았으며, 그 뒤로 ‘경제적 안정을 위해’ 라는 응답이 많았다. ‘사회에 공헌하기 위해’ 라는 응답과 ‘가정 살림에서 벗어나기 위해’ 라고 응답한 사람은 아무도 없었다.

- 이러한 결과는 조사 대상자 대부분이 20대 위주의 젊은이들이고 e스포츠가 이러한 젊은이들에게 각광을 받고 있는 분야이니 만큼 개인적인 흥미와 보람이 직업 선택에 중요한 동기가 된다는 것을 충분히 이해할 수 있다

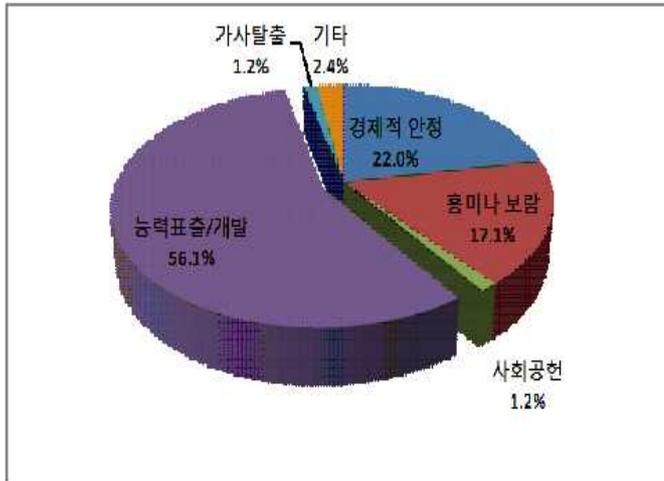


구분	빈도	%
경제적 안정	13	14.9
흥미나 보람	58	66.7
사회공헌	1	1.1
능력표출/개발	14	16.1
가사탈출	0	0.0
기타	1	1.1
합계	87	100.0

<그림4-1> e스포츠 분야 취업동기(1순위)

● 응답자의 e스포츠 관련 산업 취업동기 2순위를 살펴보면 ‘능력을 발휘하고 나 자신의 발전을 위해’ 라는 응답이 가장 많았으며, ‘일에 대한 흥미나 보람 때문에’ 라는 응답도 여전히 높은 수준을 보였다. 다음으로 ‘경제적 안정을 위해’ 라는 응답이 많았으며 ‘사회에 공헌하기 위해’, ‘가정 살림에서 벗어나기 위해’ 라고 응답한 사람이 약간 명 있었다.

● 이러한 응답들로 살펴볼 때, e스포츠 관련 산업에 취업을 결정하는 이유는 사회 구조적인 면이나 거시적인 측면보다는 개인의 능력개발이나 흥미와 같은 개인적 수준의 이유가 매우 크게 작용한다는 것을 볼 수 있다.

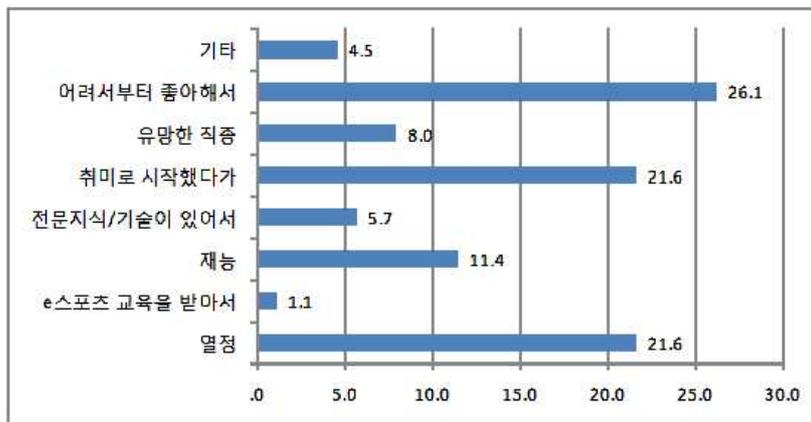


구분	빈도	%
경제적 안정	9	14.8
흥미나 보람	13	21.3
사회공헌	1	1.6
능력표출/개발	35	57.4
가사탈출	1	1.6
기타	2	3.3
합계	61	100.0

<그림4-2> e스포츠 분야 취업동기(2순위)

4.2.2.2. e스포츠 종사 중요 동기

- ‘e스포츠 분야에 종사하게 된 가장 중요한 동기가 무엇인가’ 라는 질문에 대해서는 역시 개인적인 이유가 대부분인 결과를 보여준다. ‘열정’ 때문이라는 응답이 21.6%, ‘취미로 시작했다가 하게 되었다’ 는 응답이 21.6%, ‘어려서부터 좋아해서’ 라는 응답이 26.1%로 모두 개인의 관심에 초점이 맞추어져 있다.
- 이러한 결과들은 현재 e스포츠 산업을 이끌어가는 원동력이 되는 것은 결국 개인수준의 관심과 열정이 뭉쳐서 이루어진 것이라는 것을 의미하고, 이러한 관심이 좀 더 체계적이고 조직적인 결과를 가져오지 못할 경우에는 e스포츠 관련 산업 분야 전반의 인력수급에 차질을 가져올수 있음이 시사된다.

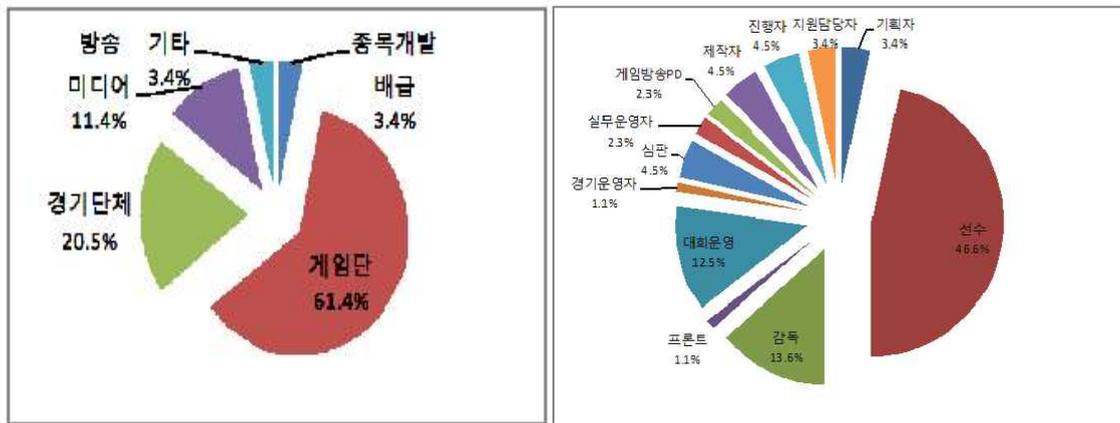


<그림4-3> e스포츠 분야에 취업한 동기

4.2.3 직무 및 경력

4.2.3.1. 현재 직무와 업무

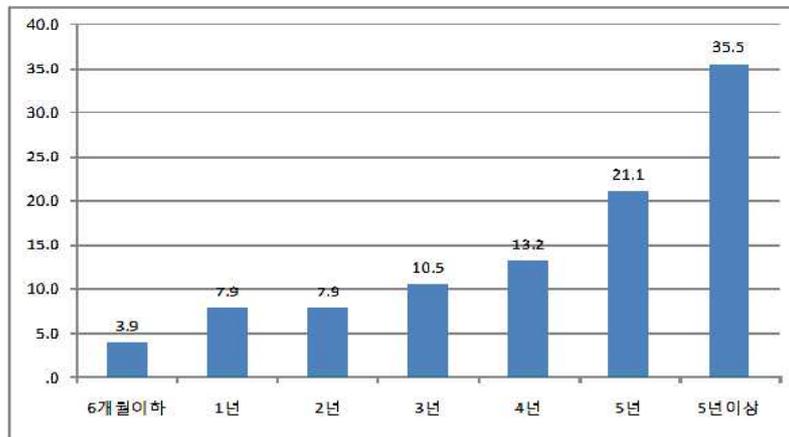
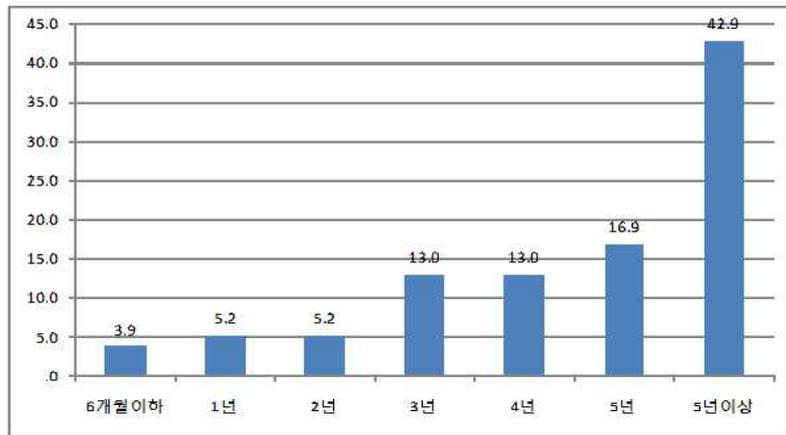
- e스포츠 관련 4개 직군으로 나누어 살펴보면, ‘게임단’ 이 가장 많은 인원을 차지하고 있으며, ‘경기단체 직군’ 이 그 다음으로 많은 인원을 차지하고 있다. 그리고 ‘방송 미디어 직군’ 도 11.4%를 차지하고 있다.
- e스포츠 관련 산업에서 현재 맡고 있는 직무와 업무에 관한 결과를 살펴보면, 절반에 해당하는 46.6%의 인원이 e스포츠 선수로 구성되어 있다. 이와 함께 선수단을 구성하고 있는 감독 및 관리/지원(프런트)에 종사하고 있는 인원들이 포함되어 있으며, 이 외에 대회운영, 경기진행자(옵저버, 캐스터, 해설자), 제작자, 기획자, 심판 등의 업무에 종사하고 있다.



<그림4.4> 응답자직군 및 주요 직무

4.2.3.2. 경력

- e스포츠 관련 산업 분야에서 근무한 직장 경력에 대한 응답 결과는 다음과 같다. 우선 총 직장 경력에 대한 응답을 살펴보면 평균 54개월을 근무한 것으로 나타났으며, 6개월 이하로 근무한 응답자가 가장 적었으며 5년 이상 근무한 사람이 38.6%로 가장 많은 것으로 나타났다.
- 총 직장경력 가운데 e스포츠 관련 산업에 종사한 경력만을 살펴보면, 응답자의 총 직장 경력과 마찬가지로 6개월 이하 근무자가 가장 적고 평균 48개월을 근무한 것으로 나타나 e스포츠 산업 분야에 대해 충분히 숙지하고 있는 사람들이 설문에 참여한 것을 알 수 있다.

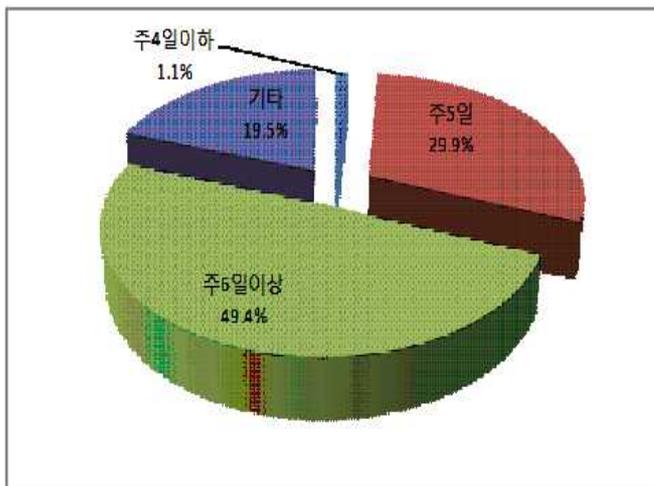


<그림4-5> 응답자의 총 직장 경력(상) 및 e스포츠 산업 관련 경력(하)

4.2.3.3. 근로조건

● 주 근로형태

- 응답자의 주 근로형태를 살펴보면, 49.4%에 이르는 응답자가 주 6일 이상 근무하는 것으로 나타났다. 또한 기타로 응답한 사람들 가운데 주말 근무와 야근, 정해진 휴일이 없이 근무하는 행태를 나타내는 등을 보이는 바, 이는 다른 많은 산업 영역, 특히 화이트칼라 산업 분야에서 주 5일 근무제, 혹은 격주 5일 근무제를 실시하고 있는 것과 대조되는 모습을 보여준다고 할 수 있다. 다음으로 주 5일 근무를 실시하는 곳은 29.9%를 차지했으며 ‘기타’가 19.5% 이상으로 다양한 여러 가지 근무형태를 취하고 있는 것으로 보인다.
- 이것은 e스포츠 관련 산업 분야가 다른 산업 분야에 비해 아직 신생 산업 영역이기 때문에 근무자들의 복지가 다소 부족한 면이 있다고 생각할 수 있으며 여가와 개인의 행복을 중요시하는 최근의 사회흐름을 고려해 볼 때 새로운 인력이 유입되는데 진입 장벽으로 작용할 수도 있을 것이다.



구분	빈도	%
주4일이하	1	1.1
주5일	26	29.5
격주 토요 휴무	0	0
월 1회 토요 휴무	0	0
주6일이상	43	48.9
기타	17	19.3
합계	88	100.0

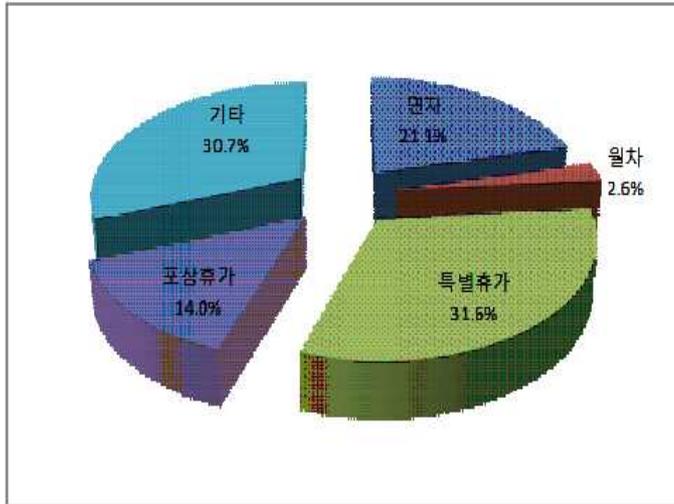
<그림4-6> 응답자의 근로형태

● 휴가제도

- 응답자의 휴가제도에 대해 살펴보면, 여름이나 겨울과 같은 시즌에 휴가를 가는 특별휴가제도를 시행하고 있다고 응답한 경우가 가장 많았고, 다음으로 포상휴가제도를 실시하고 있는 경우가 14.0%로 나타났다. 이 외에 연차를 사용하는 경우는 21.1%로 높게 나타났으나 월차를 사용할 수 있는 경우는 이에 비해 상대적으로 미비한 것으로 나타났다. 이 외에 ‘기타’라고 응답한 경우가 30.7%를 나타내 고정된 휴가제도가 존재하기 보다는 필요한 때에 임시방편으로 휴가제도가 실

시되고 있다는 것을 알 수 있었다.

- 이상의 결과로 볼 때, e스포츠 관련 산업 분야에는 아직 체계적인 기업 운영 시스템이 자리 잡지 못한 것으로 보이며, 다른 산업 분야에서 널리 이루어지고 있는 연차와 월차의 비율이 낮은 것은, e스포츠 산업 분야의 근무 조건이 상대적으로 열악하다는 것을 반증하고 있다. 무엇보다 국가나 가족의 경제적인 목적보다는 개인의 자아실현이나 행복을 위한 삶을 추구하는 현대 사회의 특성을 고려할 때, 이러한 휴가제도의 미비는 e스포츠 산업의 약점으로 작용할 수 있다.

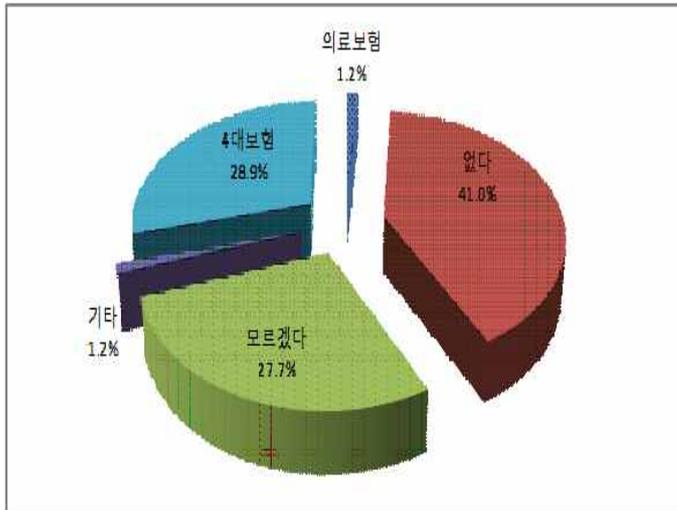


구분	빈도	%
연차	24	21.1
월차	3	2.6
특별휴가	36	31.6
포상휴가	16	14.0
보건휴가	0	.0
병가	0	.0
기타	35	30.7
합계	114	100.0

<그림4-7> 휴가제도 실시 현황

● 사회보험제도

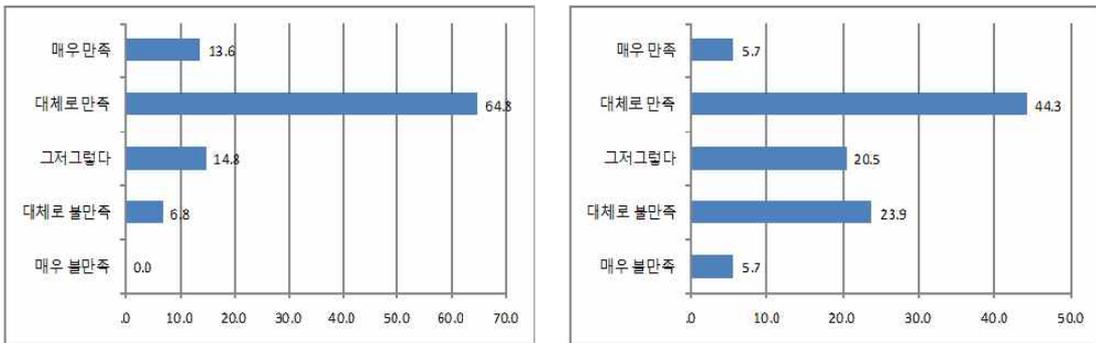
- e스포츠 관련 산업 종사자 가운데 응답자의 사회보장보험제도 가입여부에 대한 조사 결과를 살펴보면, 사회보험이 없다고 응답한 사람이 전체의 절반에 가까운 것으로 나타났다. 또한, 자신이 어떠한 사회보험에 가입되어 있는지조차 알지 못하는 사람도 27.7%로 나타나 e스포츠 산업 내부적으로 고용과 사회보장에 대한 제대로 체계가 잡히지 않았음을 확연히 보여주고 있다. 4대보험 모두에 가입되어 있다고 응답한 사람은 전체 응답자 가운데 30%에도 미치지 못했으며, 의료보험에 가입한 사람도 미미한 수준이었다.
- 이러한 결과는 e스포츠 관련 산업 전반에 근로자 복지와 여가에 관련된 기본적인 관리체계가 미비하다는 것을 의미한다.



<그림4-8> 사회보험 가입 현황

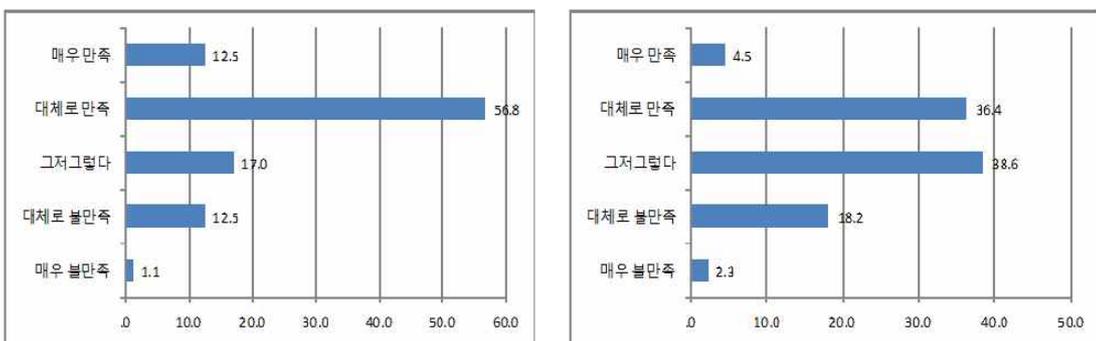
● 일자리 만족도

- e스포츠 관련 산업 종사자들의 일자리 만족도와 관련된 조사 결과를 살펴보면, 먼저 응답자의 직무만족도는 5점 만점인 척도 상에서 평균 3.85점인 것으로 나타나 일반적으로 현재 직무에 대해 만족하고 있는 것으로 나타났다.
- 좀 더 구체적으로 살펴보면, 현재 맡고 있는 직무에 대해 ‘대체로 만족한다’ 는 응답이 64.8%로 절반 이상의 응답자가 답했으며 ‘매우 만족한다’ 는 응답도 13.6%로 나타난 약 80%가 현재 직무에 만족하고 있는 것으로 나타났다. 이와 반대로 현재 업무에 만족하지 못하는 경우는 6.8%로 나타났다.
- 이것은 취업 동기와 관련해서 생각해 볼 때, e스포츠 관련 산업 종사자들이 개인의 흥미와 보람, 자신의 능력 개발 등 개인적인 목적으로 이 분야에 종사하고 있는 경우가 많기 때문에, 본인이 e스포츠 관련 업무를 하기 위해서 온 경우가 대부분이므로 개인적인 직무 만족도도 높다고 생각해 볼 수 있다.
- 응답자의 근무시간 만족도를 살펴보면 5점 만점인 척도에서 평균 3.20점으로 나타났다. 이는 직무만족도 보다는 낮은 점수이지만 여전히 평균 이상의 만족 수준을 보여주는 것을 볼 수 있다. 좀 더 자세히 살펴보면, 현재 근무시간에 만족한다는 응답은 ‘매우 만족한다’ 와 ‘대체로 만족한다’ 를 합쳐 약 50%로 나타나 종사자의 절반은 현재 근무시간을 수용하고 있다는 것을 알 수 있다. 그러나, ‘대체로 불만족한다’ 고 응답한 사람이 23.9%, ‘매우 불만족’ 이라고 응답한 사람도 5.7%로 나타나, 현재 근무시간에 만족하지 못하고 있는 사람도 상당수 존재하고 있다는 것을 알 수 있다.



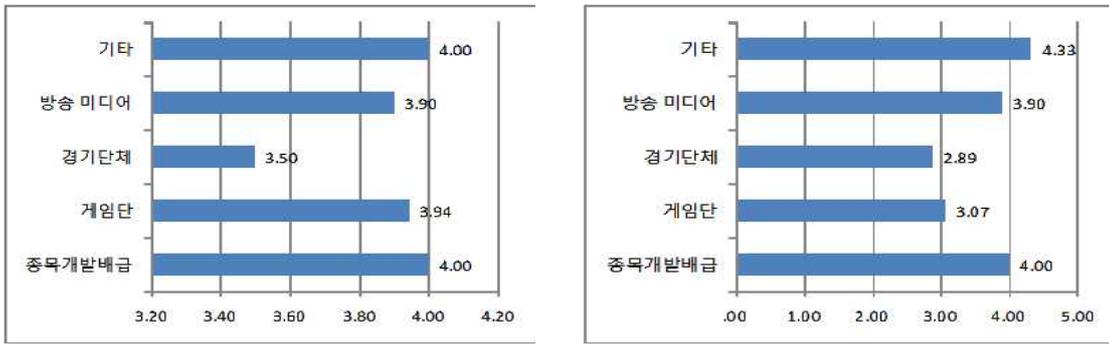
<그림4-9> 직무만족도 및 근무시간 만족도

- 응답자의 직장생활 만족도에 대한 조사 결과를 살펴보면, 5점 만점인 척도에서 평균 3.67점인 것으로 나타났다. 앞의 결과들과 마찬가지로 평균 이상의 만족도를 보이고 있으며, 세부적으로 ‘대체로 만족한다’는 응답이 56.8%로 절반 이상을 차지했으며, ‘매우 만족’ 한다는 응답과 함께 약 68%가 만족한다는 결과를 얻었다. 한편, 현재 직장생활에 대해 ‘대체로 불만족’ 이라고 응답한 사람은 12.5%로 나타났고, ‘매우 불만족’ 이라고 응답한 경우는 1.1%를 기록했다. 이러한 결과는 직무만족도의 연장선으로 생각해 볼 수 있으며, 직무만족도가 높게 나타난 것을 볼 때 직장생활에 만족하는 경우가 더 많은 것은 자연스럽게 생각할 수 있다.
- 응답자의 근무인원에 대한 만족도 조사 결과를 살펴보면, 마찬가지로 5점 만점인 척도에서 평균 3.23점으로 대체로 만족하고 있는 것으로 나타났다. 구체적으로 만족한다고 대답한 응답자는 ‘매우 만족’ 과 ‘대체로 만족’ 을 합쳐서 약 40%를 나타내었으며 불만족한다고 대답한 응답자는 약 20%인 것으로 나타났다. 하지만, 다른 결과들과 달리, 근무인원 만족에 대한 응답에서는 ‘그저 그렇다’ 고 응답한 사람이 41.8%로 나타나 단순히 근무인원에 대해 대체로 만족한다고 말하기는 어렵다.

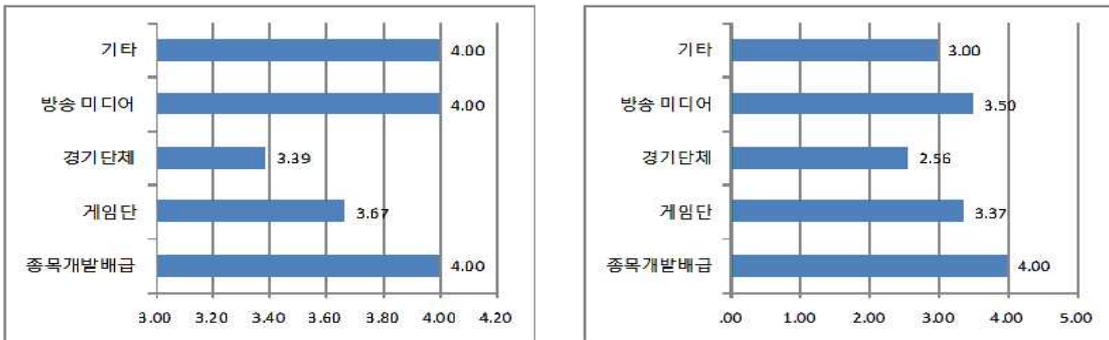


<그림4-10> 직장생활 만족도 및 근무인원 만족도

- 직무만족도를 직군에 따라 나누어 살펴보면, 전반적으로 종목개발 배급군과 게임단은 ‘대체로 만족’ 하고 있는 편이나 경기단체의 경우 다른 직군에 비해 상대적으로 직무만족도가 떨어지는 것을 볼 수 있다.
- 이것은 근무시간 만족도에서도 동일하게 나타난다. 직군별 직장생활만족도는 방송 미디어와 종목개발 배급군이 5점 척도에서 4점으로 높게 나타났으며 경기단체는 여기에서도 3.39점으로 상대적으로 낮은 점수였으나 대체로 만족하는 것으로 나타났다.
- 근무인원만족도는 종목개발 배급군이 4점으로 가장 높게 나타났으며 경기단체가 2.56점으로 가장 낮았다.



<그림4-11> 직군별 직무만족도 및 근무시간만족도



<그림4-12> 직군별 직장생활만족도 및 근무인원만족도

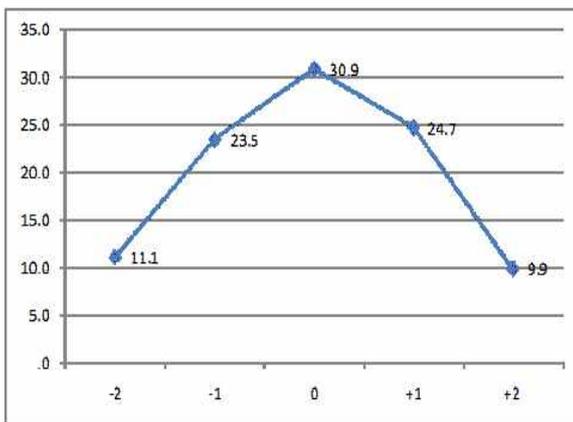
4.2.3.4. 근무분위기

● 변화와 혁신 vs 안정과 관계

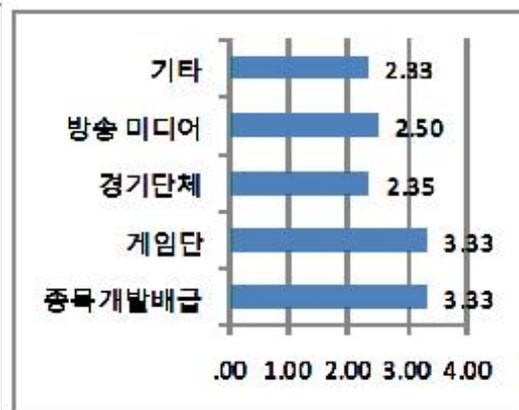
- 현재 근무하고 있는 곳의 근무분위기와 관련된 조사결과를 살펴보기 위해, 반대 성향의 특성을 제시하고 이 가운데 어디에 속하는지 선택하도록 하였다. 먼저 ‘변화와 혁신’ 을 중시하는 분위기(‘- 값’ 에 가까울수록)와 ‘안정과 관계’

를 중시하는 분위기(‘+값’에 가까울수록)에 대해 조사한 결과 전체적으로 양측으로 비슷한 비율의 근무분위기를 가지고 있는 것으로 조사되었다.

- 구체적으로, ‘변화와 혁신’에 가까운 분위기인 곳은 34.6%로 나타났고, ‘안정과 관계’를 중시하는 분위기는 34.6%인 것으로 나타나 변화와 안정에 대한 분위기가 균형을 이루고 있는 것으로 나타났다. 한편, 두 가지 특성이 적절히 균형을 이룬다고 응답한 사례도 30.9%로 나타나 변화와 안정, 혁신과 관계 모두에 관심을 가지고 있음을 알 수 있었다. 이것은 e스포츠의 특성상 다른 산업 분야보다 변화와 혁신을 더 중요시한다고 생각하기 쉬우나 집단주의 문화권의 특성을 고려해 볼 때 관계적인 측면과 안정 또한 무시할 수 없는 것임을 보여준다.
- 한편, ‘변화와 혁신’, ‘안정과 관계’에 대해 직군에 따라 나누어 살펴 본 결과, 대체적으로 ‘변화와 혁신’보다는 ‘안정과 관계’를 중시한다는 것을 확인할 수 있었으나 경기단체에 속한 사람들의 경우 변화와 혁신을 더 중요시하는 경향을 보였다.



<그림4-13> 변화와 혁신 vs 안정과 관계



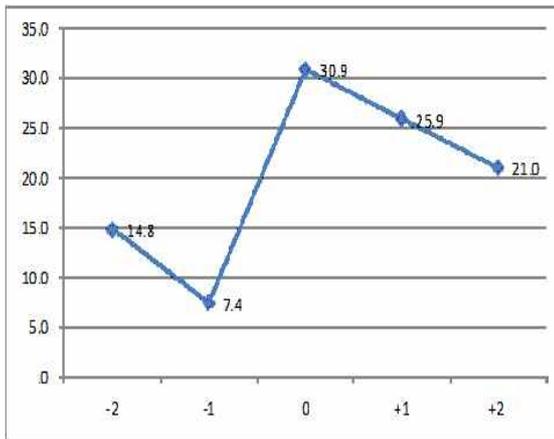
<그림4-14> 직군별 평균

● 개인능력/창의성 vs 조직질서/팀워크

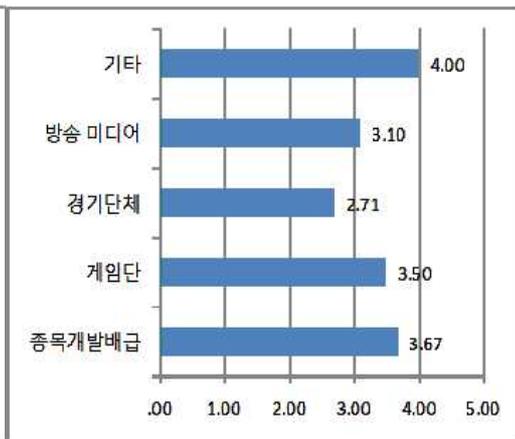
- ‘개인능력 및 창의성’을 중시하는 분위기와 ‘조직 질서와 팀워크’를 중시하는 분위기를 비교하였을 때, 평균이 0.31로 나타나 전반적으로 ‘개인능력 및 창의성’보다는 ‘조직 질서와 팀워크’를 중요시하는 경향을 보였다.
- 구체적으로, ‘개인능력 및 창의성’을 중요시한다고 응답한 비율은 22.2%에 불과하였으나 ‘조직 질서와 팀워크’를 중요시한다고 응답한 비율은 46.9%로 나타났다. 이는 집단주의적 특성과 조직문화를 중요시하는 우리나라 및 동양권 국가들의 특성이 반영된 결과임을 생각해 볼 수 있으며, e스포츠가 신세대와 밀착된 산업임에도 불구하고 이러한 역사적, 문화적 영향을 깊숙이 받고 있음을 보여주는

사례라고 할 수 있다. 그러나, 두 가지의 조화를 중요시한다는 응답도 30.9%로 나타나 독특하고 창의적인 부분 또한 간과해서는 안 될 것으로 생각된다.

- 한편, 직군에 따라 위 사항을 살펴본 결과 다른 직군에 비해 경기단체군의 사람들이 개인능력과 창의성을 더욱 중요시한다는 것을 알 수 있었다. 이것을 앞의 변화와 혁신을 중요시하는 성향과 연결지어 살펴보면 경기단체군에 속한 사람들이 다른 직군에 속한 사람들에 비해 진취적이고 창의적인 성향이 더 강한 것을 알 수 있다.



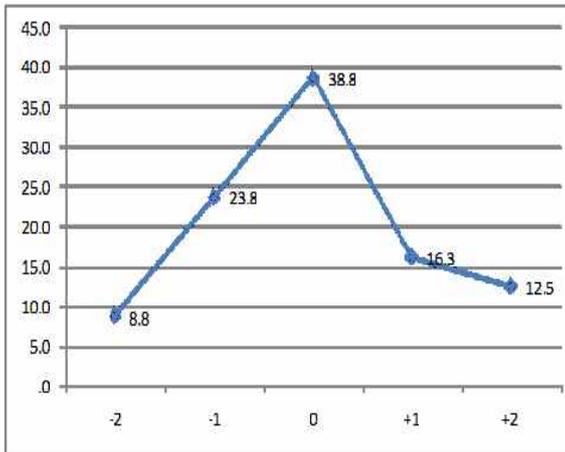
<그림4-15> 개인능력/창의성 vs 조직질서/팀워크



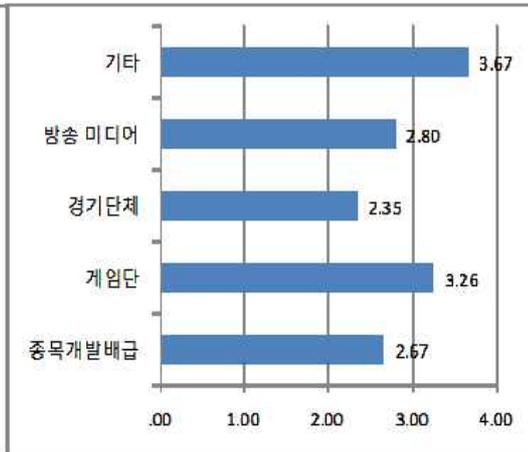
<그림4-16> 직군별 평균

● 탄력적 운영 vs 원리 원칙

- 조직 근무분위기 가운데 ‘탄력적 운영’ 을 중시하는 분위기와 ‘원리 원칙’ 을 중요시하는 분위기에 대한 조사 결과를 살펴보면, 전반적으로 양 측이 비슷한 비율인 것으로 나타났다. 무엇보다 ‘탄력적 운영’ 과 ‘원리 원칙’ 모두를 중시하는 비율이 38.8%로 가장 높게 나타나 어느 한 쪽에 치우치기 보다는 필요에 따라 원칙을 따르거나 탄력적인 대응을 하는 것이 필요함을 알 수 있다.
- 한편, 탄력적 운영과 원리 원칙에 관한 내용을 직군에 따라 나누어 살펴 본 결과, 앞의 결과들과 마찬가지로 경기단체군에 속한 사람들이 다른 직군 사람들에 비해 탄력적 운영을 더욱 중요시한다는 것을 알 수 있다.



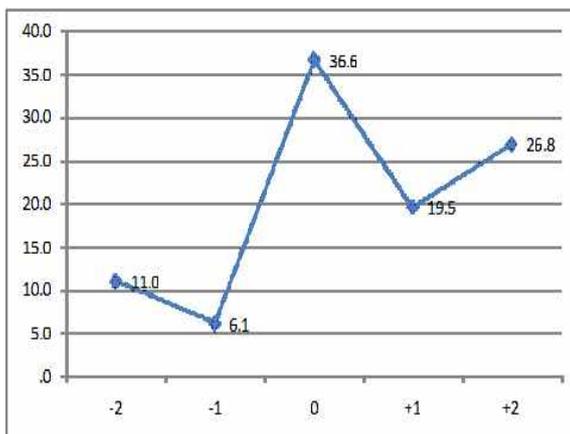
<그림4-17> 탄력적 운영 vs 원리 원칙



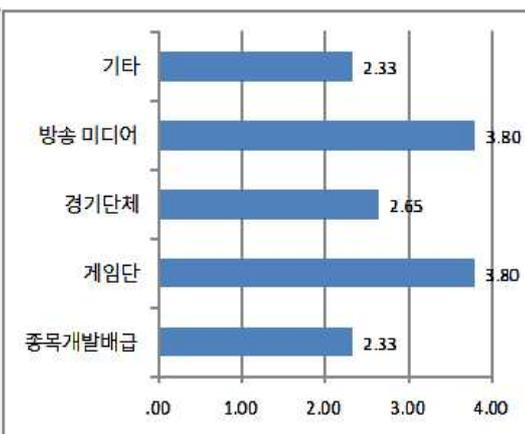
<그림4-18> 직군별 평균

● 고객 만족 vs 조직 이익

- ‘고객 만족’ 중시와 ‘조직 이익’ 우선에 대한 조사 결과에서는 ‘고객 만족’ 이전에 조직의 이익을 우선시하는 모습을 보여주고 있다. 구체적으로 살펴보면, ‘조직 이익’ 을 우선시하는 분위기라는 응답이 46.3%로 절반에 이르는 것으로 나타났고, ‘고객 이익’ 을 중요시한다는 응답은 17.1%로 20%에도 미치지 못하는 것으로 나타났다. 이것은 기본적으로 ‘관람자’ 혹은 ‘시청자’ 를 대상으로 하는 서비스업에 종사하는 e스포츠 관련 산업이라는 것을 고려해 볼 때 상당히 고민해 봐야 할 문제라고 생각한다. 이 장에서도 앞의 내용들과 일맥상통하게 경기단체군에 속한 사람들이 조직의 이익보다는 고객을 우선시하는 모습을 확인할 수 있다.



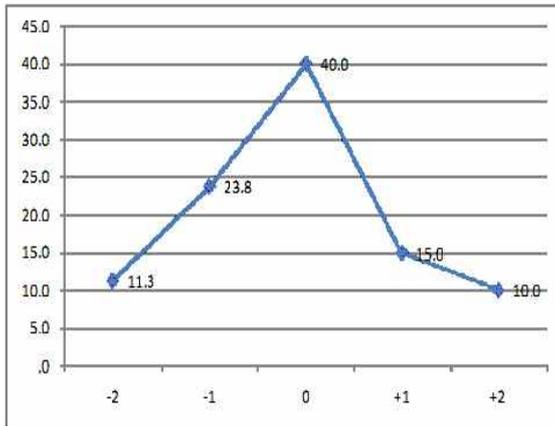
<그림4-19> 고객 만족 vs 조직 이익



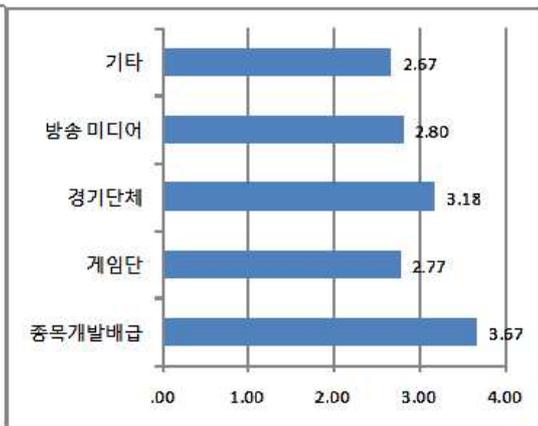
<그림4-20> 직군별 평균

● 업무 중시 vs 인간관계 중시

- ‘일 중심’ 분위기와 ‘사람 중심’ 분위기에 대한 조사에서는 사람간의 인간 관계 보다는 업무를 우선시하는 분위기가 대부분임을 보여준다. 자세히 살펴보면, ‘업무를 중시한다’ 는 응답이 35.2%로 나타났고, ‘인간관계를 중시한다’ 는 응답은 25%로 나타나 상대적으로 사람보다는 일을 우선시함을 알 수 있었다. 하지만, 두 가지 측면을 모두 고려한다는 응답이 40.0%로 나타나 많은 조직에서 일과 관계 모두를 중요시함을 보여주었다.
- 여기에서는 경기단체군에 속한 사람들이 다른 직군에 속한 사람들에 비해 업무보다 인간관계를 중요시하는 모습을 볼 수 있다. 여기까지 경기단체군에 속한 사람들은 일관되게 조직보다는 개인, 원칙보다는 관계를 중요시하는 모습을 보여주고 있다.



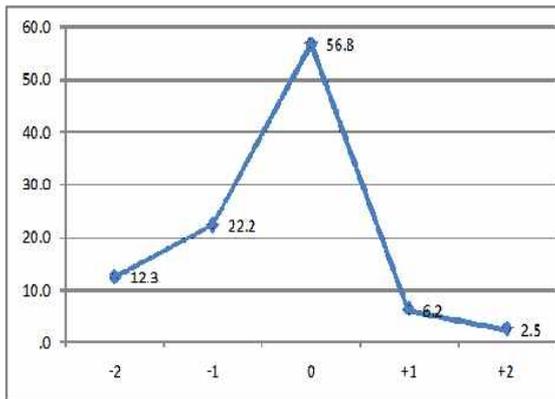
<그림4-21> 업무 중시 vs 인간관계 중시



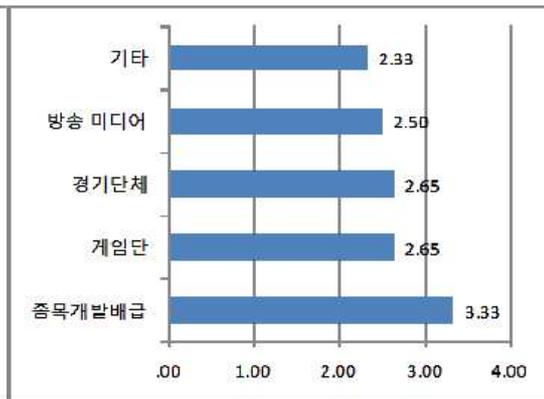
<그림4-22> 직군별 평균

● 상의하달식 vs 하의상달식

- ‘상의하달식’ 전달체계와 ‘하의상달식’ 전달체계에 대한 조사에서는 많은 기업들이 ‘하의상달식’ 보다는 ‘상의하달식’ 체계를 선호하는 것으로 나타났다. 비록 중립적 입장을 취하고 있다고 응답한 경우가 56.8%로 절반을 넘었지만 평균적으로 볼 때 역사문화적으로 뿌리 깊게 내려오는 상의하달식 체계가 여전히 이어지고 있는 모습을 볼 수 있다. 상의하달식 전달체계는 업무의 처리속도가 빠르고 책임소재가 보다 명확하다는 점에 장점이 있으나, 의사결정권자 한 사람에 의해 조직이 좌우되므로 잘못된 판단이 내려질 때 돌이킬 수 없는 사태가 발생할 수 있으며, 새롭고 창의적인 결과를 얻기가 어렵다는 단점이 있다.
- 한편, 앞에서 경기단체군에 속한 응답자들이 창의성을 중요시하던 모습과 달리 상의하달식 명령체계를 선호하는 모습을 보이는 특이사항을 발견할 수 있었다.



<그림4-23> 상이하달식 vs 하의상달식

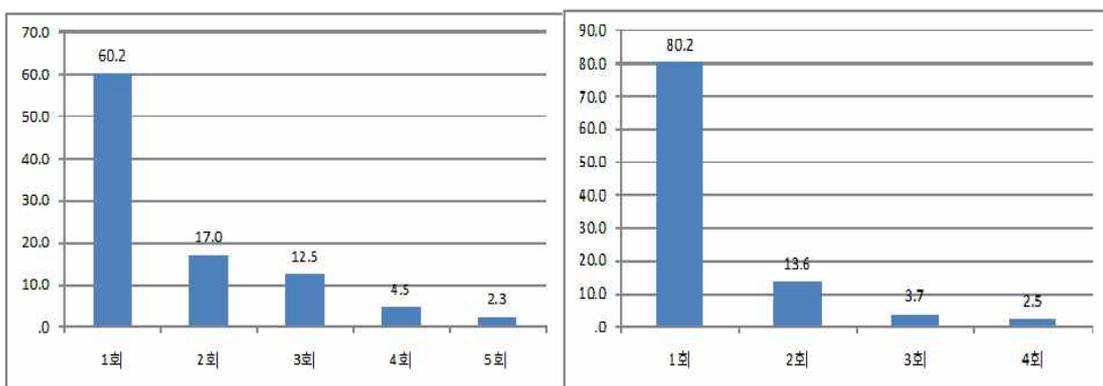


<그림4-24> 직군별 평균

- 요약: 이상과 같이 e스포츠 산업 관련 분야의 조직 근무분위기에 대해 살펴본 결과, 전반적으로 집단주의 문화의 영향을 받아 기존의 기업들과 유사하게 안정을 중시하고 상이하달식 체계를 사용하며 조직과 업무를 중시하고 있는 것으로 나타났다.

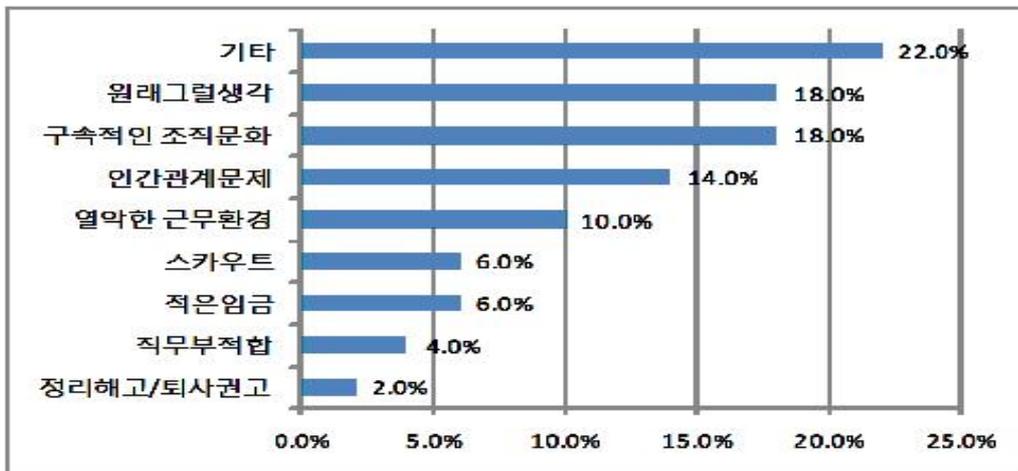
4.2.3.4. 이직관련

- 응답자 이직과 관련하여 전체 이직 회수에 대한 조사에서는 1회 이직하였다는 응답이 전체의 60.2%로 대부분을 차지하였고, 2회가 17.0%, 3회가 12.5%였으며, 4회 이상 이직한 경우는 거의 없는 것으로 조사되었다. e스포츠 분야에서의 이직에 대해 조사한 결과 이직한 경험이 있는 사람 가운데 80%가 1회 이직한 것으로 나타났으며 2회가 13.6%로 나타났다. 조사결과 전반적으로 이직 회수가 그리 많지 않은 것으로 나타났는데 이것은 앞서 근무기간과 일맥상 통하는 결과로 볼 수 있다.



<그림4-25> 전체 이직 횟수 및 e스포츠 분야 이직 횟수

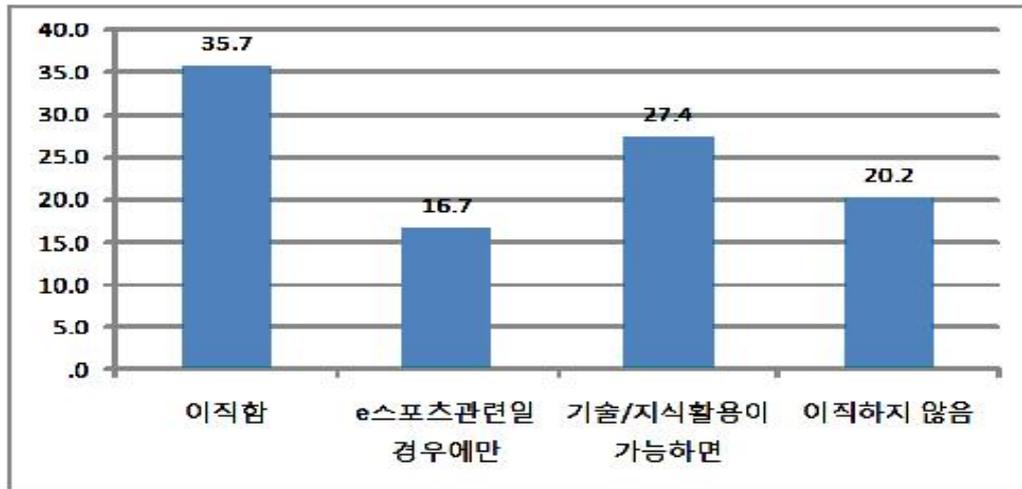
- 응답자의 이직사유에 대한 조사 결과를 살펴보면, ‘처음부터 오래 있을 생각이 없어서’ 라는 응답이 18.0%로 가장 많았고 ‘회사조직이 자율성을 구축하는 것 같아서’ 라는 응답도 마찬가지로 18.0%로 나타났다. 이외에 ‘인간관계 문제 때문에’ 가 14.0%, ‘근무환경이나 근무시간 등이 맞지 않아서’ 라고 응답한 사람이 10.0%, ‘스카우트’ 가 6.0%, ‘수입이나 보수가 적어서’ 가 6.0%로 나타났다.
- 조사 결과로 보았을 때, e스포츠 관련 종사자들의 취업 동기가 관심과 보람 등 개인적인 측면이 많이 작용한다는 것을 생각해 볼 때 자신이 원하던 직무가 아니거나 자신이 생각하는 직장환경이 아닐 경우 가장 많은 이직사유가 되는 것으로 나타났다. 한편, 이직사유의 기타 사항이 22%에 이른다는 점은 다른 이직사유에 대해 좀 더 구체적으로 조사하여 이직사유가 되는 문제점들을 더 자세히 파악할 필요가 있다는 것을 보여준다.



<그림4-26> 이직 사유

- ‘e스포츠 이외의 다른 분야에서 더 많은 보수를 제시할 경우 다른 분야로 이직할 의향이 있는가’ 에 대한 조사 결과를 살펴보면, ‘이직하지 않는다’ 고 응답한 사람은 20.2%를 나타내었으며, ‘이직한다’ 고 응답한 사람은 35.7%를 기록하였다. 또한, 조건부이긴 하지만 이직의향이 있다고 응답한 경우까지 포함하면 약 80%가 어떤 식으로든 이직할 의향이 있는 것으로 나타났다.
 - 이것은 앞선 조사에서 직무만족도가 높게 나타난 것을 생각해 보면 다소 의외일

수 있다. 그러나, 아직까지 e스포츠 관련 산업 분야에 종사하는 사람들의 임금 수준이 그다지 높지 못하고 고용이 안정적이지 않기 때문에 이러한 부분들을 고려되었을 것으로 생각할 수 있다.



<그림4-27> 응답자의 이직의향

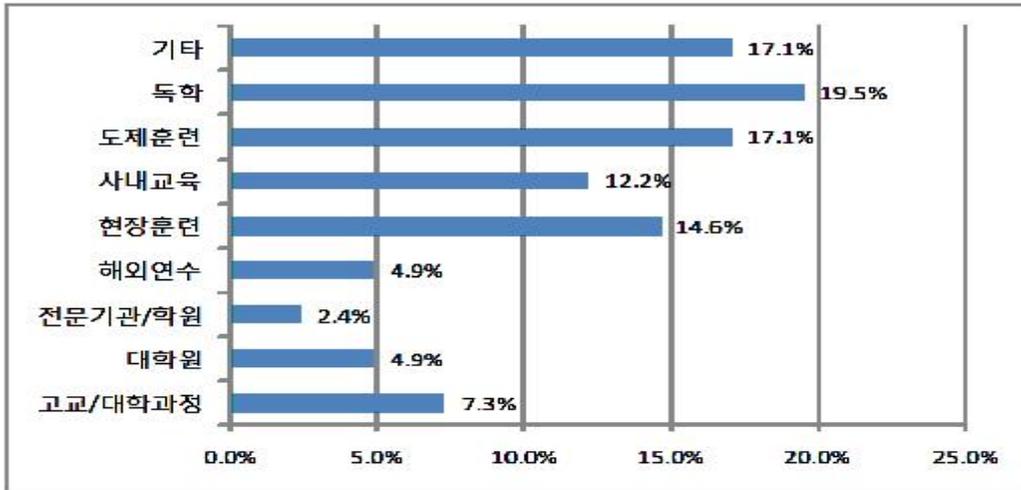
4.3. 교육 및 훈련

- 전체 응답자 가운데 고등교육과정을 이수한 사람은 약 29.1%인 것으로 나타나며 훈련기간은 고등학교/대학교 과정이 평균 40개월로 나타났으며, 도제방식 훈련의 경우에는 평균 60개월인 것으로 조사되었다.
 - 응답자들 가운데 독학으로 공부를 한 경우가 21%로 조사되었는데, e스포츠 분야는 아직 훈련과정이 체계적으로 정립되어 있지 않기 때문에 관심을 가진 많은 사람들이 여러 경로를 통해 독자적으로 공부를 하는 경향을 엿볼 수 있다.
 - 이는 능동적인 개인 활동이라는 측면에서는 고무적이라 할 수 있겠지만 장기적인 측면에서 보았을 때에는 안정된 훈련통로가 이를 대체할 수 있도록 노력해야 할 것이다.

<표4-1> 교육훈련 이수현황

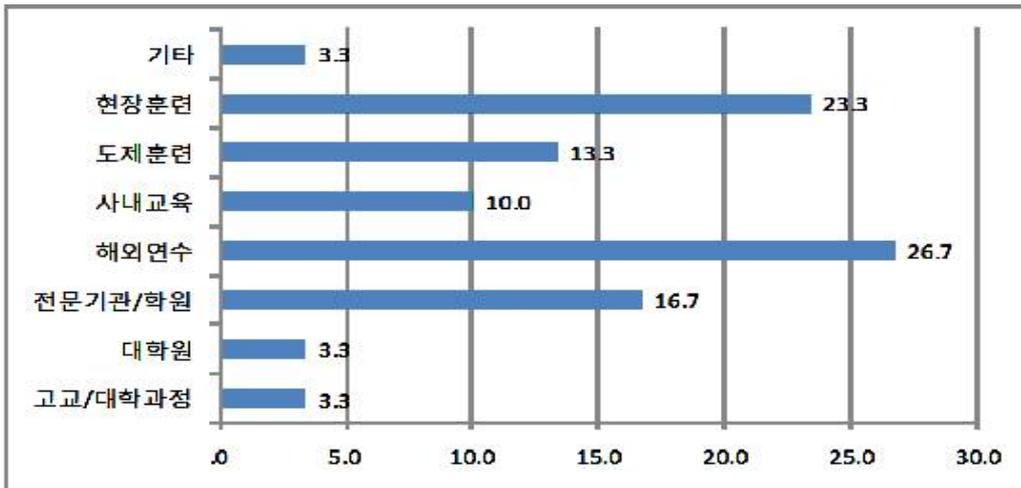
	고교/대학	대학원	전문기관/학원	해외연수	사내교육	도제훈련	현장훈련	독학
훈련	16	1	4	1	9	2	6	16
비중	29.1%	1.7%	7.3%	1.7%	16.4%	3.5%	1.2%	29.1%
훈련기간(개월)	40	24	36	18	2.5	60	44	43
정부지원	1	0	0	0	0	0	1	0
회사지원	4	1	2	0	5	1	4	1

- 교육훈련 가운데 현재 업무를 수행하는데 도움을 주었다고 생각되는 것에 대한 조사 결과를 살펴보면, 독학으로 공부한 내용이 도움이 되었다는 응답이 19.5%로 가장 많았으며, 도제 방식의 훈련이 도움이 되었다는 의견도 17.1%로 조사되었다. 또한, 회사 자체적으로 실시한 사내교육이 도움이 되었다는 의견도 12.2%였으며, 현장훈련(OJT)은 14.6%가 도움이 되었다고 응답하였다. 이에 반해, 고등학교/대학교, 대학원과 같은 정규교육과정이 도움이 되었다고 응답한 사람은 모두 7.3%에 그쳤다.
 - 이러한 결과는 많은 시간을 투자해야 하는 정규교육과정이 실제 현장에서는 별다른 도움이 되지 못하고, 직무 현장이나 직무 관계자를 통해 배운 사실들이 실질적으로 도움을 주고 있다는 것을 알게 해 준다.



<그림4-28> 현재 업무에 도움이 된 훈련과정

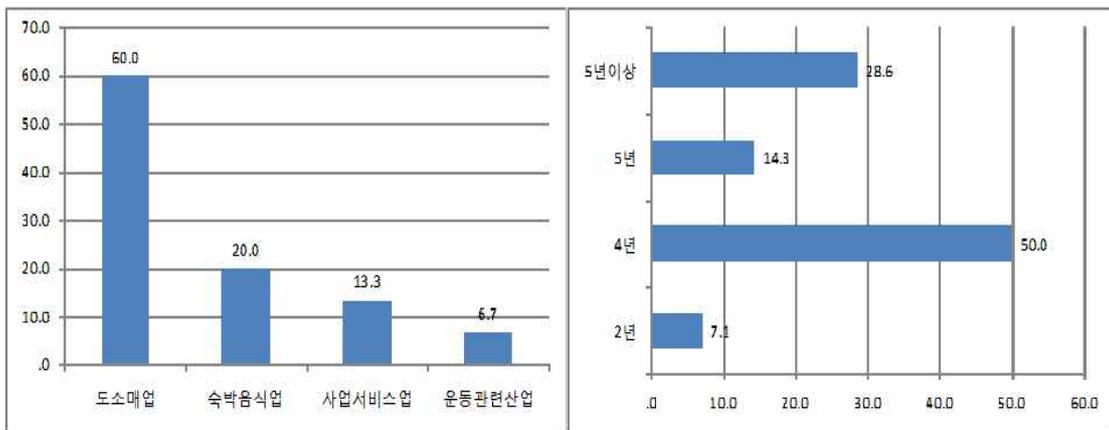
● 마지막으로, 앞으로 교육을 받았을 때 가장 도움이 될 것으로 생각하는 훈련 과정에 대한 조사에서는 해외 유학이나 연수가 필요하다는 의견이 26.7%로 가장 많았으며 현장훈련 또한 23.3%나 되는 사람들이 응답하였다. 이 외에도 전문기관/학원, 도제훈련, 사내교육, 현장훈련 등 현장이나 실무 위주의 교육에 대한 많은 관심을 보여주었으며 정규교육과정이 필요하다는 의견을 별로 찾아볼 수 없었다.



<그림4-29> 교육받기를 원하는 훈련과정

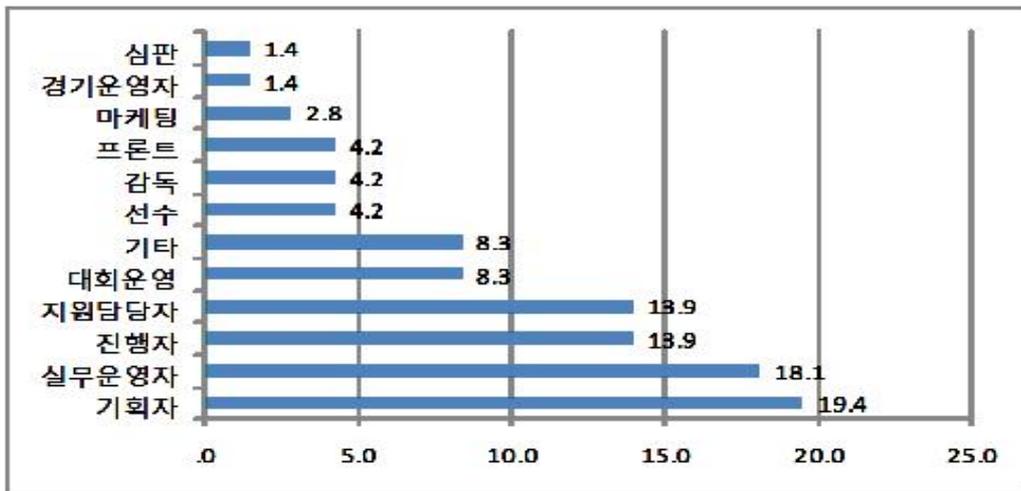
4.4. 경력 형성

- e스포츠 관련 업무 및 경력에 대한 조사에서 현재 직무와 종사기간에 대한 결과를 살펴보면, 게임단군에 종사하는 사람이 가장 많은 것으로 나타났으며, 이 외에도 경기단체군의 심판 등 여러 업무에 종사하는 것으로 나타났다.
- 종사기간에 대한 조사결과를 살펴보면, 평균 근무 년수가 4년을 넘는 것으로 나타났고 1년 미만인 사람이 가장 적게 분포하고 있었다. 이는 장기 근무자가 많았던 것으로 조사했던 이전 내용과 일맥상통하는 결과이다.
- 현재 직무 이전에 종사했던 직무에 대한 조사에서는 60%가 도소매업에 종사했었다고 응답하였으며, 숙박음식업 20%, 사업서비스업이 13.3%로 나타났다. 종사기간의 경우 4년이 50%로 가장 많았으며, 5년 이상 종사한 사람도 28.6%로 나타나 역시 장기 근무자가 많음을 알 수 있었다.



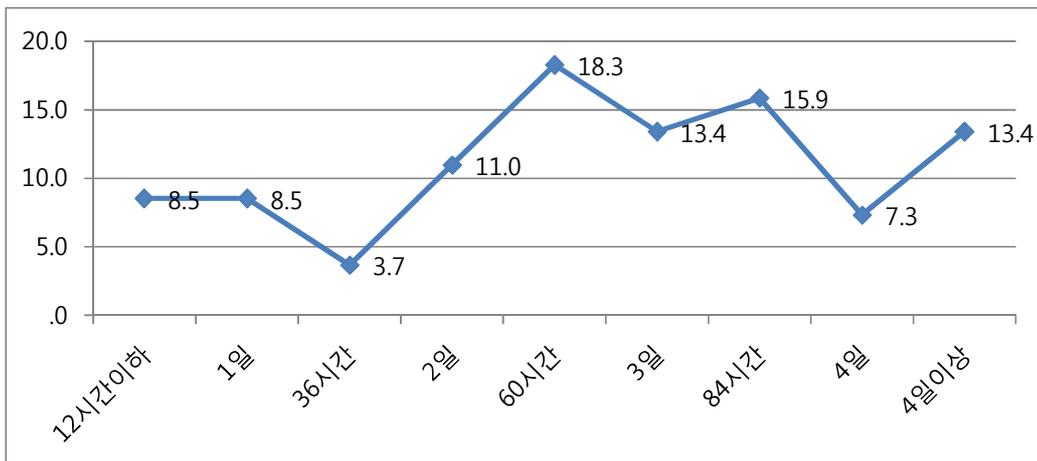
<그림4-30> 현재 직무 이전 업무 및 종사기간

- 응답자가 앞으로 최종적으로 담당하기를 희망하는 업무에 대한 조사에서는 ‘기획’ 업무에 종사하고 싶다는 응답이 19.4%로 가장 많았고 ‘실무운영자’도 18.1%로 많은 응답을 보였다. 이외에 경기단체 직군에 속하는 ‘진행자’가 13.9%, 지원 직군에 속하는 ‘정부지자체 지원담당자’가 13.9%의 응답을 보였고 ‘대회운영’에 대한 응답이 소수 있었다.



<그림 4-31> 응답자가 최종적으로 원하는 업무

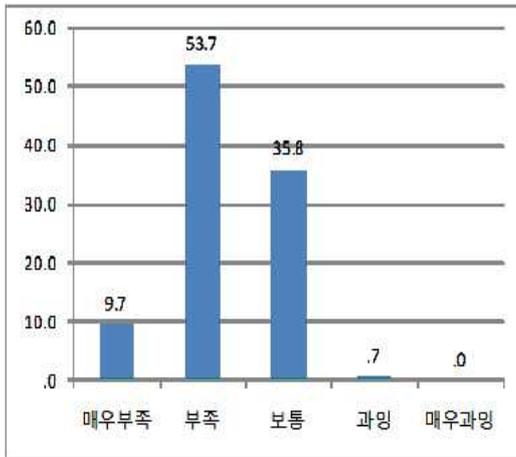
- 단일 기획에 투입되는 주당 근로시간에 관한 조사에서는 대체로 2일에서 4일 정도 투자한다는 응답자가 가장 많았다. 자세히 살펴보면, 48시간~60시간을 투자한다는 응답자가 18.3%로 가장 많았으며, 3일 정도 투자한다는 경우가 13.4%, 4일 이상 투자한다는 경우도 많은 응답이 있었다. 반면에, 12시간 이하로 걸리는 일은 8.5%에 불과하였고 이들이 걸리지 않는 프로젝트 비율은 전체의 약 30% 수준에 그쳤다.



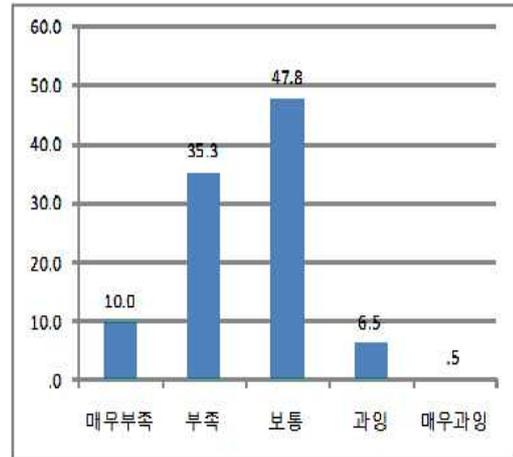
<그림4-32> 단일 기획에 투입되는 주당 근로시간

4.5. e스포츠 산업 전망

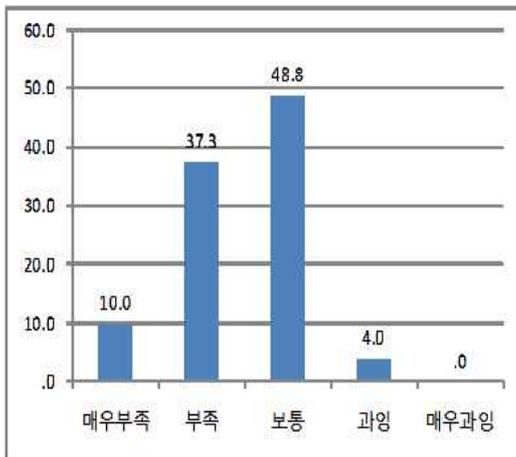
- e스포츠 산업 분야에서 각 직군에 따라 인력이 얼마나 부족하거나 과잉공급된다고 생각하는지에 대하여 조사하였다. 전반적으로 현재 인력이 부족하다는 의견이 많았다.
 - 종목개발 배급군을 살펴보면 인력공급이 과잉이라는 의견은 거의 찾아볼 수 없었으며, 인력이 ‘매우 부족’ , ‘부족’ 하다는 의견이 전체의 절반을 넘었다.
 - 게임단 직군, 경기단체 직군, 지원 직군에서도 마찬가지로 경향을 보였고 전반적으로 인력이 과잉이라는 곳은 찾아보기 힘들었다. 이것은 현재 e스포츠 관련 산업에 종사하는 사람들이 과잉 업무에 시달리고 있을 가능성을 보여주는 것으로 보여진다.
 - 전체적으로는 종목개발 배급 직군이 인력이 부족하다는 의견이 가장 많았고 방송 미디어 직군의 경우에는 상대적으로 인력공급이 안정적인 것으로 나타났다.



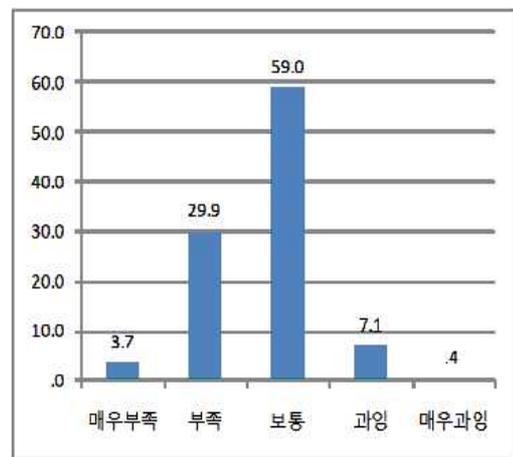
<그림4-33> 종목개발 배급 직군



<그림4-34> 게임단 직군



<그림4-35> 경기단체 직군

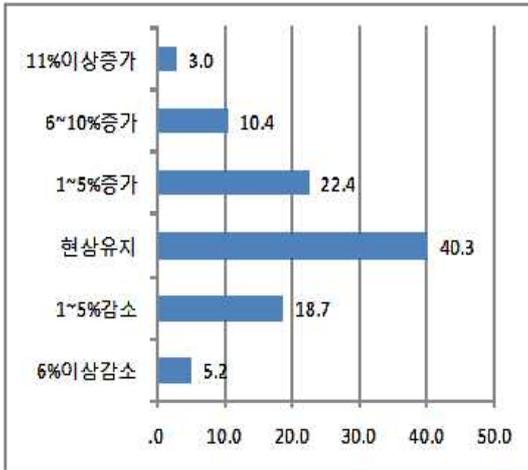


<그림4-36> 방송-미디어 직군

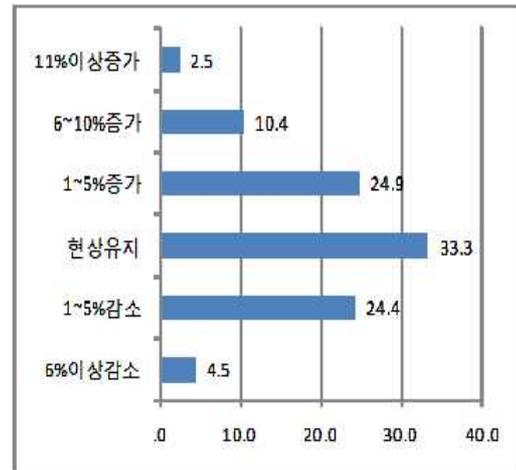


<그림4-37> 지원 직군

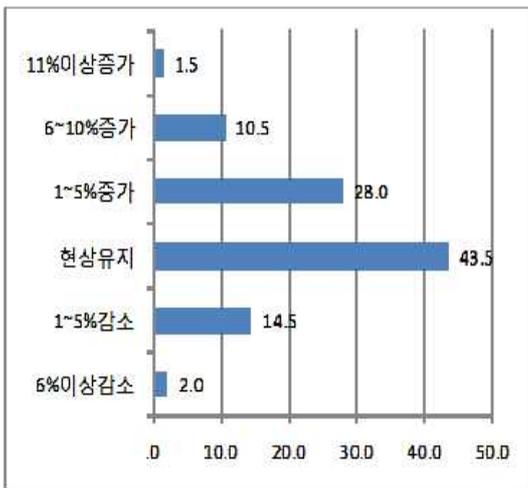
- 향후 5년 뒤에 인력변동이 어떻게 이루어질 것인지 예측하는 질문에 대한 결과를 각 직군별로 살펴보면, 종목개발 배급 직군의 경우에는 현상유지를 할 것이라는 의견이 가장 많았으며, ‘감소’와 ‘증가’에 대한 의견이 거의 비슷한 비율로 조사되었다.
- 게임단 직군의 경우에는 전반적으로 증가할 것이라는 의견이 지배적이었으며 경기단체 직군의 경우에는 1~5% 증가할 것이라는 응답이 28%로 대체로 증가할 것으로 보고 있었다. 방송/미디어 직군의 경우에도 감소할 것이라는 의견은 상대적으로 적은 것으로 나타났다. 마지막으로, e스포츠 지원과 관련된 기타직군은 감소와 증가에 대한 의견이 비슷한 비율로 나타났다. 이러한 결과들로 미루어 볼 때, 응답자들은 전반적으로 e스포츠 관련 산업이 현상을 유지하거나 더 발전할 것으로 예측하고 있으며 앞으로의 전망을 그리 나쁘게 보고 있지는 않은 것으로 생각해 볼 수 있다.



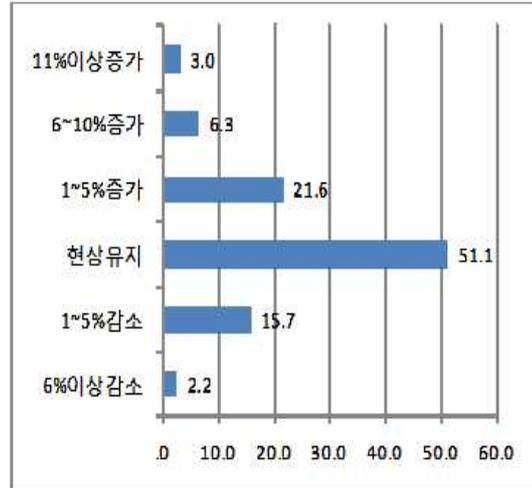
<그림4-38> 개발/배급 직군



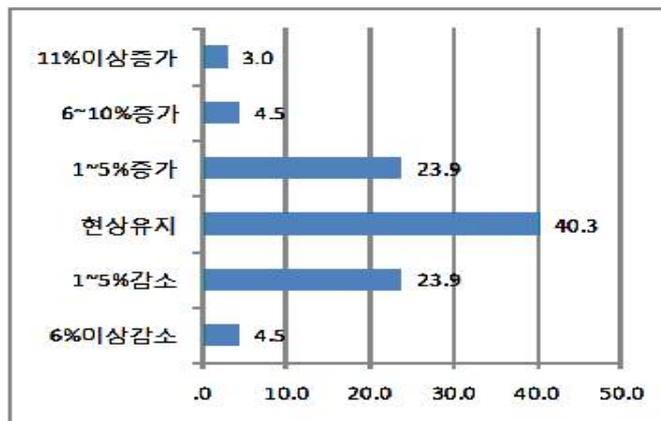
<그림4-39> 게임단 직군



<그림4-40> 경기단체 직군

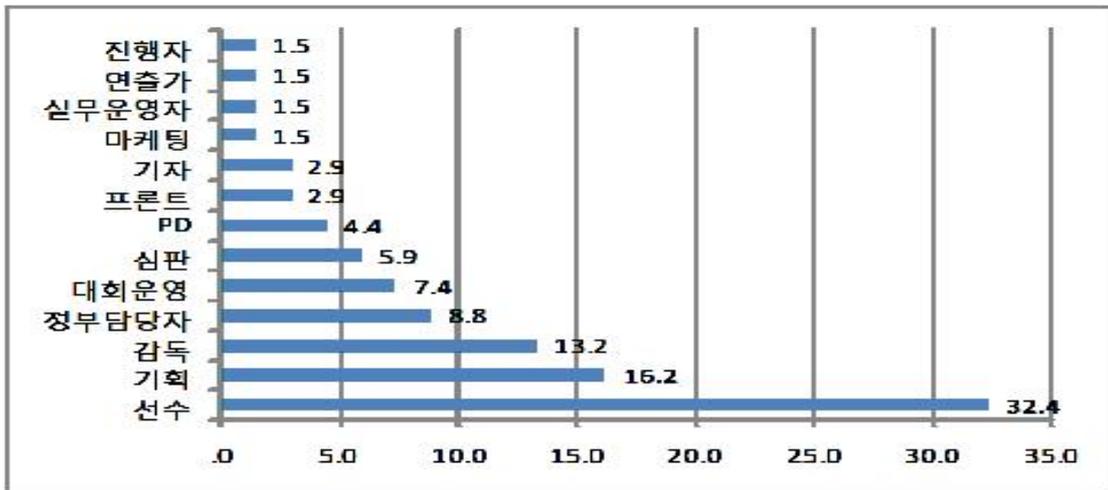


<그림4-41> 방송-미디어 직군



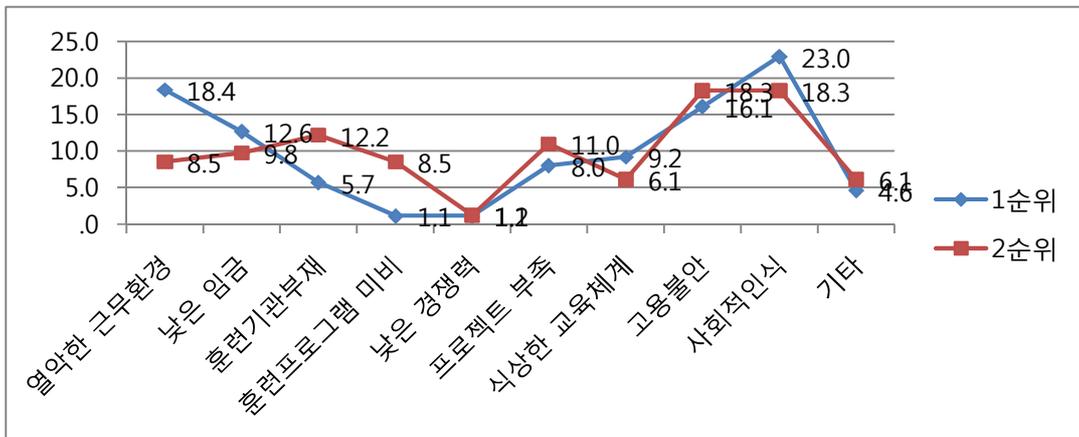
<그림4-42> 지원 직군

- 향후 5년 후 인력난이 발생할 것으로 예상하는 직무에 대한 조사 결과는, e스포츠 선수가 부족할 것이라는 의견이 32.4%로 나타나 가장 많은 응답을 보였다. 다음으로 같은 게임단 직군인 감독이 부족할 것이라는 의견이 13.2%로 나타났으며 대회운영, 정부담당자, 기획, 심판, PD 등의 영역에서 인력난이 발생할 것으로 예상하였다. 대체적으로 방송 미디어 직군보다는 게임단 직군과 지원 직군에 속하는 사람들이 부족할 것이라는 의견이 많았으며 e스포츠 선수가 부족할 것이라는 의견이 유달리 많은 것은 표본의 특성이기도 하지만, 앞으로 e스포츠 선수가 하나의 직업으로 확실히 자리매김할 것이라는 의견이 반영된 것으로 생각해 볼 수 있다.



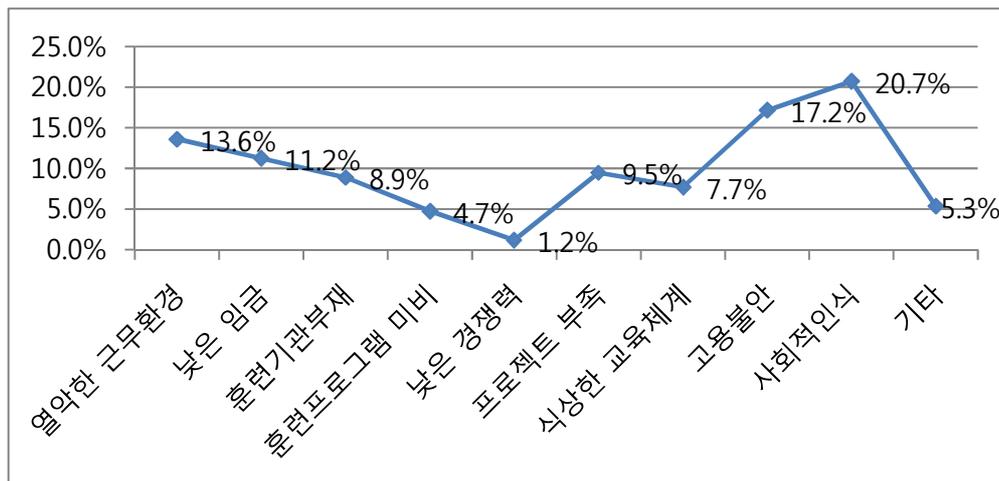
<그림4-43> 5년 후 인력난 예상 직업

- 다음으로 현재 e스포츠 산업 분야에서 일하는 인력들에게 문제가 되는 것들이 무엇인가라는 질문에 대한 조사 결과를 살펴보면, 1순위로 문제가 되는 것이 ‘e스포츠 산업에 대한 일반인의 부정적인 인식’ 인 것으로 조사되었다. 전체 23.0%가 이에 대해 거론하였으며, 다음으로 ‘열악한 근무환경 (18.4%)’ 에 대한 문제를 이야기하였다. 이외에 ‘낮은 임금’, ‘고용불안’, ‘부실한 정규교육체계’ 등을 문제로 꼽았다. 반면에 ‘훈련 기관의 부재’, ‘훈련프로그램 미비’, ‘해외경쟁력 부재’ 등에는 문제를 제기하는 응답자가 적었다.



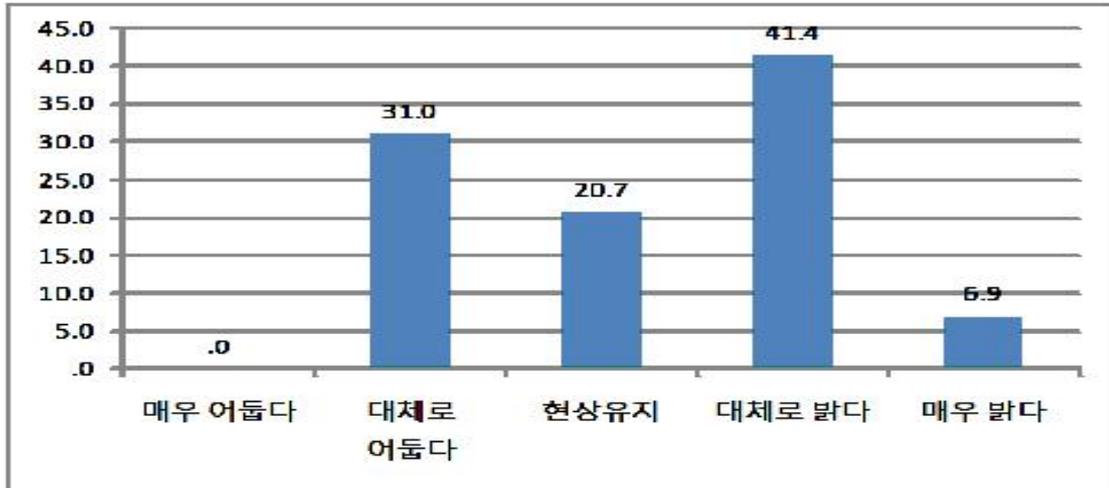
<그림4-44> e스포츠 분야의 문제점(순위별)

- 2순위 또한 ‘고용불안’, ‘e스포츠에 대한 부정적인 사회적 인식’ 등을 현실적인 문제라고 꼽아 앞의 결과를 뒷받침해주고 있다. 이러한 결과는 현재 e스포츠 관련 산업에 종사하는 사람들의 인적 능력과 인프라는 충분하지만 이를 뒷받침해 줄 경제적, 사회적 지원이 부족하다는 의미로 해석할 수 있다. 따라서, 정부 및 관련 기관에서 관심을 가지고 투자를 해 줄 필요성이 대두되고 있다.



<그림4-45> e스포츠 분야의 문제(전체)

- 1순위와 2순위를 포함하는 전체 결과를 살펴보면, ‘e스포츠에 대한 부정적인 사회적 인식’ 이 문제라는 의견이 20.7%로 가장 많았으며, 13.6%는 ‘열악한 근무환경’ 을 문제점으로 꼽았다. 이외에 ‘고용불안’ 을 문제로 지적한 사람이 17.2%, 낮은 임금을 11.2%가 응답하였다.



<그림4-46> 우리나라 e스포츠 산업 전망

- 우리나라 e스포츠 산업에 대한 전망에 대해서는 대체로 어둡다는 의견이 31.0%, 대체로 밝다는 의견도 41.4%로 나타나 아직 e스포츠 산업의 앞날을 예측하는데 어려움이 있는 것으로 나타났다. 앞서 인력공급의 부족과 과잉에 대해서는 앞으로 더 필요해질 것이라는 의견이 많았으나 실제로 e스포츠의 전망을 묻는 질문에 대해서는 낙관과 비관이 교차하는 모습을 보여준다. 이러한 전망은 e스포츠 산업이 아직까지 규모나 위상이라는 측면에서 안정적이지 못하고 제반 인프라도 완성되어 있지 않기 때문에 관련 분야에 종사하는 사람들도 쉽게 판단을 하지 못하기 때문으로 풀이된다. 하지만, 이 문항을 포함한 다른 문항들에 대한 응답 내용으로 살펴볼 때 대체적으로 e스포츠 산업이 앞으로 더 성장할 것으로 기대하고 있으며, 이에 대한 개인적인 노력과 의욕도 충분하다고 여겨진다.

4.6. 소결

- 지금까지 e스포츠 산업 분야에 종사하는 전문인력들의 직무와 관련된 사항들을 살펴보았다. 이를 요약하면 다음과 같다.
- e스포츠 분야에 종사하는 인력은 총 직장경력 54개월, e스포츠 산업 관련 경력 48개월로 적어도 4년 이상 근무한 사람들이 많이 포함되어 있다. e스포

츠 분야에 종사하게 된 동기는 열정, 흥미, 취미 등 개인적인 동기가 강하게 나타났으며, 이것은 e스포츠 분야에 종사하기를 희망하는 사람들이 적성, 장래성, 전공 등을 고려하고 있는 점과 대비되는 바 개인적인 동기보다는 직업으로서의 동기에 좀 더 충실하다는 것을 알 수 있다.

- 직무만족도에 대한 조사결과를 살펴보면 직무만족도, 근무시간만족도, 직장생활만족도, 근무인원만족도 등에서 전반적으로 대체로 만족하고 있는 것으로 나타났다. 그러나, 직군별 직무만족도를 살펴보면 경기단체에 소속된 응답자들은 다른 직군에 비해 상대적으로 직무만족도가 떨어지는 것으로 조사되었다. 이러한 전반적인 만족도와는 달리 근무환경은 그리 좋지 않은 것으로 조사되었는데, 근로형태는 주 6일 이상이 가장 많았으며 휴가제도가 제대로 정착되지 않았으며 4대보험을 모두 보장받는 경우가 30%로 높지 않은 것으로 나타났다.
- 근무 분위기에 대한 조사에서는 ‘변화와 혁신’ 보다는 ‘안정과 관계’, ‘개인능력 및 창의성’ 보다는 ‘조직 질서와 팀워크’, ‘탄력적 운영’ 보다는 ‘원리 원칙’, ‘고객 만족’ 보다는 ‘조직 이익’, ‘사람 중시’ 보다는 ‘업무 중시’, ‘하의 상달식’ 보다는 ‘상의 하달식’ 분위기라고 응답하였다. 그러나, 이것을 직군별로 살펴보면 경기단체군은 전반적으로 이와 반대되는 성향을 보이고 있다.
- 교육훈련 이수 현황에 있어서는 고등학교/대학교 정규교육을 받은 경험이 가장 많은 것으로 조사되었고 사내교육 사례도 많은 것으로 나타났다. 그러나, 회사나 국가로부터 재정적인 지원을 받은 경우는 희박하였다. 교육훈련 가운데 가장 도움이 된 훈련에 대한 조사에서는 사내교육, 도제훈련, 독학, 현장훈련 등 정규교육과정보다는 실무교육이 더 도움이 되었다는 의견이 지배적이었고, 앞으로 교육받기를 원하는 훈련과정에 대한 조사에서도 해외연수, 전문기관교육, 현장훈련 등 실무위주의 훈련을 선호하였다.
- 현재 e스포츠 분야 인력현황에 대해서는 모든 직군에서 전반적으로 부족하다는 의견이 지배적이었으며, 향후 5년 후 인력분포에서도 전반적으로 증가할 것이라는 의견이 많았다. 앞으로 인력난이 생길 것으로 예상되는 직무로는 선수,

기획, 감독 등을 응답하였다.

- 현재 e스포츠 분야의 문제점으로는 ‘부정적인 사회적 인식’ 을 가장 큰 문제로 꼽았고, ‘고용불안정’ , ‘열악한 근무환경’ , ‘낮은 임금’ 등 현실적인 문제들도 여전히 해결되지 않고 있음을 보여주었다. 전반적인 e스포츠 분야의 산업 전망에 대해서는 대체로 밝다는 의견이 많았으나 ‘대체로 어둡다’ 고 응답한 경우도 31%에 이르러 신생 산업분야로서 아직 완전히 정착하지 못한 것에 대한 불안을 엿볼 수 있었다.

V. e스포츠 취업희망자 실태조사

1. 조사개요
2. 응답자 특성
3. 취업희망 관련
4. 교육 및 훈련
5. e스포츠 산업 전망

V. e스포츠 취업 희망자 실태조사

5.1. 조사개요

5.1.1. 조사경위

- 조사대상자 : e스포츠 취업희망자 선정은 e스포츠 학과 재학생 및 KeG 입상자 등 250명을 대상으로 배포되었으며, 이중 불성실한 응답자를 제외한 75명(e스포츠학과 62명, e스포츠유관학과 7명, e스포츠무관학과 6명)이 최종 분석되었다.
- 조사방법 : 설문조사
- 조사기간 : 2011. 7. 4 ~ 7. 16
- 분석방법 : 빈도분석, 다중응답분석, 평균비교 등

5.1.2. 조사배경 및 목적

- e스포츠가 새로운 산업 분야로 조금씩 자리 잡아 가고 있는 현 시점에서 e스포츠 분야가 앞으로 영역을 넓혀 가고 발전하기 위해서는 관련 직무 종사자들의 이탈과 유입을 체계적으로 관리하기 위한 노력이 필요하다. 특히, e스포츠에 익숙한 젊은이들이 취업 전선에 나서는 지금 창의적이고 재능이 넘치는 젊은이들의 지속적인 유입이 요구되고 있다. 이를 위해서는 현재 취업을 앞두고 있는 취업희망자들이 e스포츠 관련 산업에 대해서 어떻게 평가하고 있는지를 먼저 알아야 하고, 이들이 이러한 분야에 취업하기 위해 어떠한 노력을 하고 있고 어떤 정보를 필요로 하는지 알아야 한다. 이제 e스포츠가 초기 성장기를 지나 성숙기에 접어든 지금 e스포츠 분야의 지속적인 유지와 발전을 위해 인력수급은 반드시 필요하다. 그리고, 이를 위해 먼저 e스포츠 취업희망자들에게 현재 상태와 필요로 하는 정보에 대해 문의하고자 본 조사를 실시하였다.

5.1.3. 조사내용

- 직무희망관련사항
 - e스포츠 계통 취업희망 여부
 - e스포츠 관련 직군 가운데 원하는 직무
 - 취업을 원하지 않는 이유
 - e스포츠와 관련된 아르바이트나 인턴 경험
 - 원하는 취업 분야에 대한 정보 수준
 - 취업 정보의 출처
 - 알고자 하는 정보 유형
 - 본인의 지식과 기술 습득 수준 평가
 - 희망 연봉 수준

- e스포츠 관련 교육 및 훈련
 - 업무와 관련하여 받기를 원하는 교육 및 훈련

- e스포츠 산업 전망
 - 13개 직무에 대한 인력과부족 현황
 - 13개 직무에 대하여 향후 5년 후 인력수요
 - e스포츠 산업 분야의 문제점
 - e스포츠 산업의 미래 전망

5.2. 응답자 현황 및 특성

5.2.1. 응답자 구성

- 아래 표는 e스포츠 취업준비생 조사대상자에 대한 인적사항을 보여주고 있다. 성별로 보면 3명을 제외한 모두가 남자로 구성되어 있다. 연령은 19세부터 30세 까지 젊은 층으로 이루어져 있으며, 20~22세가 30.7%로 가장 많고, 19세 이하가 30.7%로 두 번째로 많은 양상을 띄고 있다. 이를 학력별로 보면 대학에 재학 중인 사람이 85.3%로 가장 많으며, 고교재학 2.7%, 고교 졸업 8.0%이며, 대졸이 4.0%를 나타내었다. 응답자 가운데 대부분은 e스포츠 관련

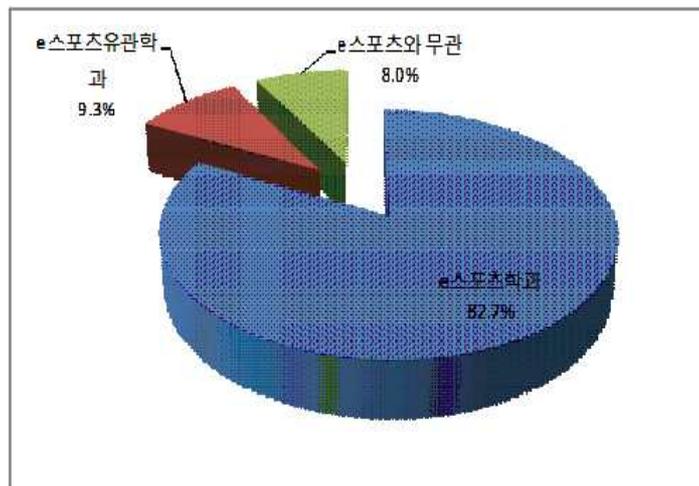
학과에 재학 중이거나 e스포츠 유관 학과에 다니고 있었다. e스포츠 관련 학과에 다니는 학생은 전체의 82.7%로 응답자의 약 80%를 차지해 대부분 e스포츠 관련자이자 장래 e스포츠 관련 취업준비생으로서 조사에 응할 수 있었을 것으로 생각된다.

<표5-1> 응답자 분포 : 성별 및 연령

	연령					전체
	19세 이하	20~22세	23~25세	26~28세	29세 이상	
전체	23	29	18	2	3	75
	30.7%	38.7%	24.0%	2.7%	4.0%	100.0%

<표5-2> 응답자 분포 : 학력 및 전공

	고교재학	고졸	대학재학	대졸	전체
빈도	2	6	64	3	75
%	2.7%	8.0%	85.3%	4.0%	100.0%

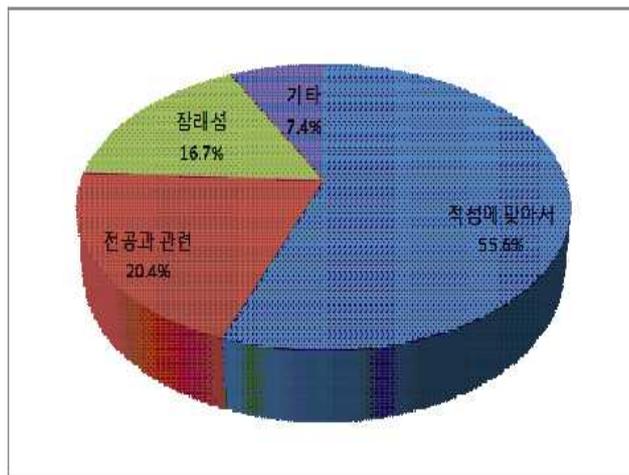


<그림5-1> 응답자 학과 분포

5.2.2. 종사(희망) 동기

- e스포츠 관련 산업에 취업을 원하는 동기에 대해 조사한 결과를 살펴보면, '적성에 맞을 것 같아서' 라고 응답한 사람이 전체의 55.6%에 이른다. 이것

은 e스포츠 관련 업무에 있어서 관심과 흥미를 중요시 하던 e스포츠 종사자들의 특징과 일치하는 모습을 보여준다. 다만, ‘적성’, ‘장래성’, ‘전공’ 등을 고려하고 있어 현직 종사자들보다는 좀 더 직업적인 관점에서 바라보고 있음을 알 수 있다. 다른 이유로는 ‘장래성과 발전가능성이 있어서’ 라고 응답한 사람이 16.7%, ‘전공분야와 관련이 있어서’ 가 20.4%, ‘기타’ 가 7.4%로 나타났다. 이외에 ‘사회적 지위나 이미지가 좋을 것 같아서’, ‘근무환경이 좋을 것 같아서’, ‘직업이 안정적인 것 같아서’, ‘보수가 많을 것 같아서’ 등 경제적, 사회적인 측면의 문제들에 대한 기대는 없는 것으로 나타났으며, e스포츠 관련 산업에 종사하는 사람들이 문제점으로 지적하였던 부분들에 대해서는 취업희망자들도 별다른 기대를 드러내지 않는 모습을 보여주고 있다.



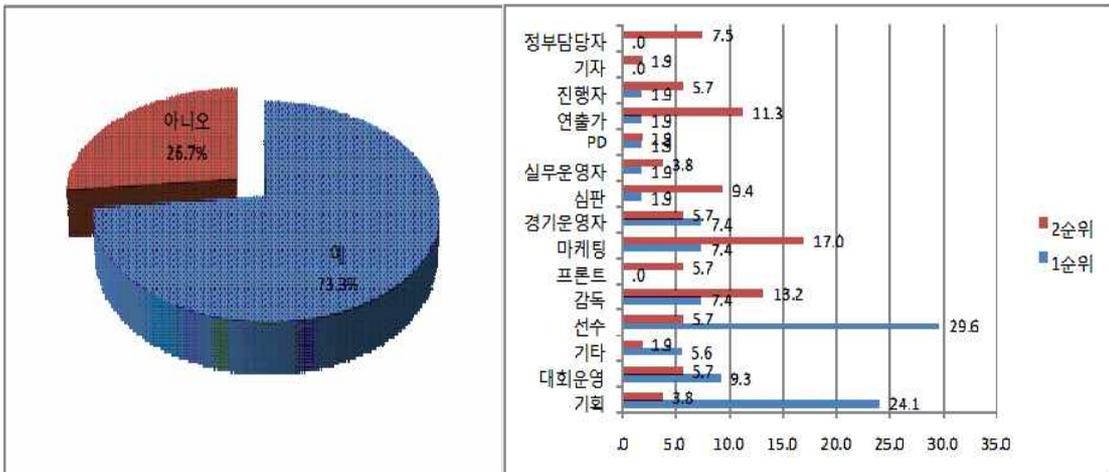
<그림5-2> 직무동기

5.3. 취업 희망 관련

5.3.1. 희망 직무

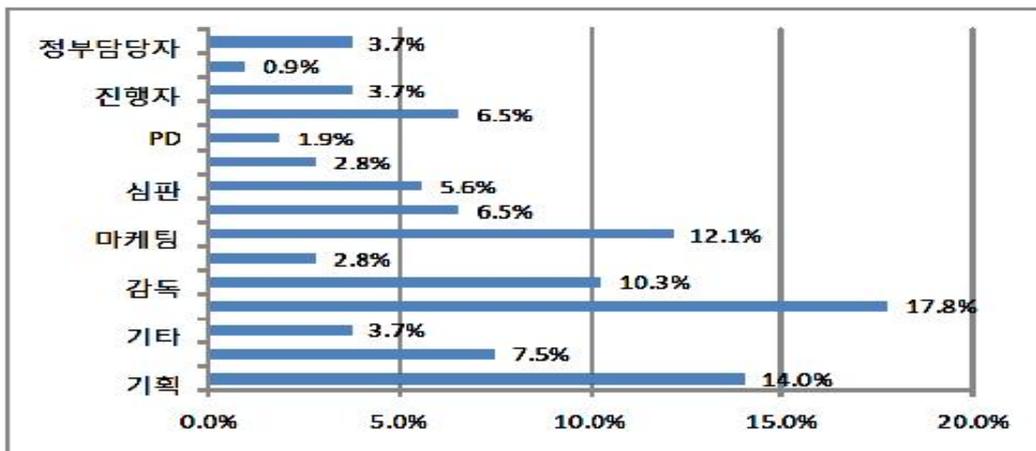
- 아래 내용은 e스포츠 취업 희망자들이 원하는 직무에 관한 내용을 조사한 결과이다. e스포츠 관련 산업에 취업하기를 원하는 사람들은 응답자 가운데 73.3%로 나타나 4명 가운데 3명은 e스포츠 관련 산업에 종사할 생각이 있는 것으로 조사되었다.

● 이러한 사람들 가운데 취업을 하고자 원하는 직무가 무엇인지 살펴본 결과, 1순위로 e스포츠 선수가 되고 싶다는 응답자가 29.6%로 나타났다. 다음으로 기획 업무가 24.1%, 감독 7.4%, 대회운영 9.3% 등으로 조사되었다. e스포츠 취업희망자들이 원하는 직무 2순위를 살펴보면 감독이 13.2%, 마케팅 17.0%, 심판 9.4%, 연출가 11.3%, 정부담당자 7.5% 등을 나타내고 있다. 대체로 게이머 직군에 있는 직무들을 선호하는 경향을 보이는데 이것은 e스포츠 직무 종사자들이 원하던 직무와 유사한 결과인 바 이 또한 응답자 특성이 많이 반영되었을 것으로 생각되며, 좀 더 다양한 사람들을 대상으로 조사를 실시할 필요가 있다. 마찬가지로, 1순위와 2순위를 모두 포함한 전체 직무 희망 리스트를 살펴보면 e스포츠 선수가 17.8%로 가장 많았고 감독, 마케팅 등의 업무를 선호하는 것을 볼 수 있다.



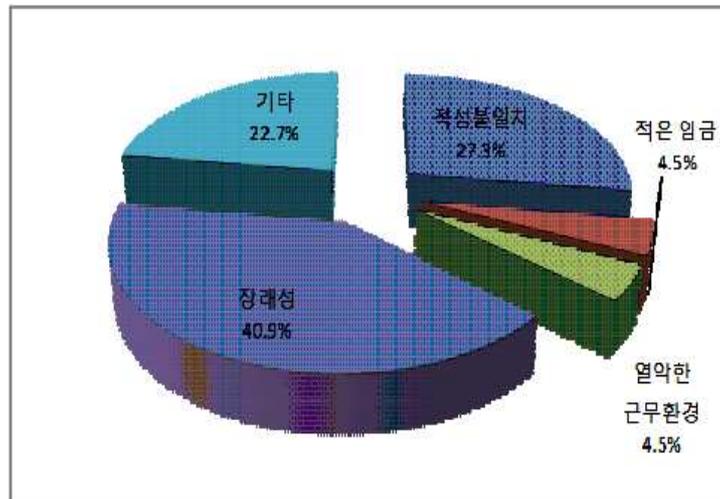
<그림5-3> 취업희망여부

<그림5-4> 응답자 희망직무(1순위, 2순위)



<그림5-5>취업희망자가 원하는 직무(전체)

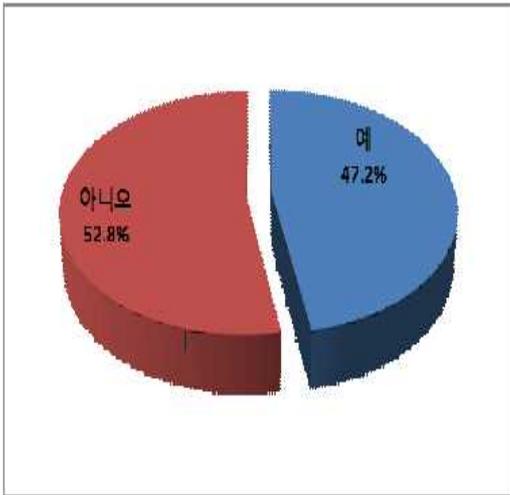
- 응답자들 가운데 e스포츠 관련 업계에 취업하지 않으려는 사람들의 취업 거부 이유를 살펴보면 ‘장래성과 발전성이 적을 것 같아서’ 라고 응답한 사람이 40.9%로 가장 많았고, ‘적성에 맞지 않아서’ 라고 응답한 사람도 27.3%로 나타났다. 이외에 ‘근무 환경이 좋지 않아서’ 4.5%, ‘보수가 적어서’ 4.5% 등으로 나타났다. 이러한 결과는 e스포츠 산업이 이제 20여년도 채 되지 않은 신생 산업인 점을 고려할 때 장래성과 발전성이 보이지 않는다고 판단된다는 것은 심각하게 고려할 만한 문제라고 생각한다. e스포츠 산업분야가 발전하기 위해서는 지속적인 인력수급이 반드시 필요하며, 지속적인 인력수급을 위해서는 e스포츠 산업 분야가 계속 커지고 발전하는 것을 전제로 하기 때문에 취업희망자들에게조차 장래성이 보이지 않는다는 것은 주목할 만한 일이다.



<그림5-6> 취업을 원하지 않는 이유

5.3.2. 취업 관련 준비

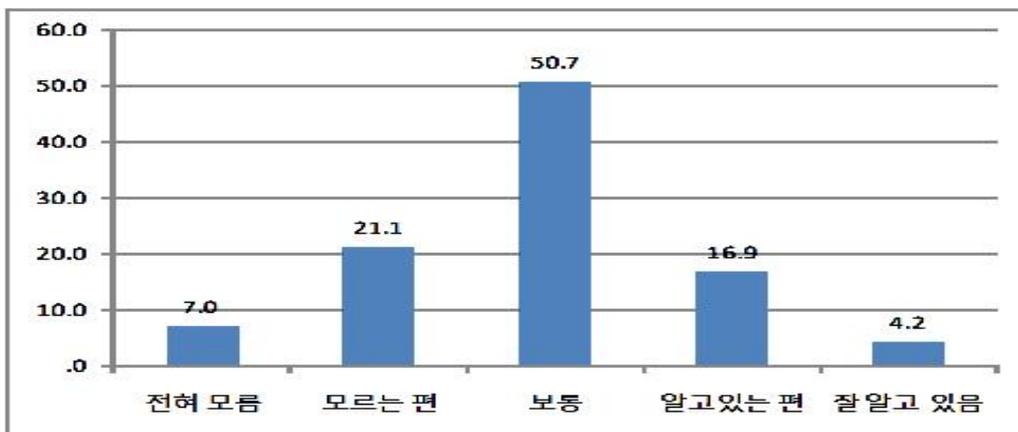
- 응답자들이 e스포츠와 관련된 아르바이트나 인턴 경험이 있는지에 대해 조사한 결과에서 업무 경험이 있다고 응답한 사람은 전체의 47.2%로 응답자의 절반 정도가 관련 업무 경험이 있는 것으로 나타났다. 이들이 참여한 업무를 살펴보면 주로 경기 심판으로 참여한 경력이 많았고 이외에 대회운영, 실무운영자, 마케팅 등의 업무경험을 한 것으로 나타났다.



구분	빈도	%
진행자	1	2.9%
기획	1	2.9%
기타	1	2.9%
선수	1	2.9%
마케팅	2	5.9%
대회운영	7	20.6%
심판	14	41.2%
실무운영자	6	17.6%
연출가	1	2.9%
합계	16	100.0

<그림5-7> e스포츠 관련 아르바이트/인턴 경험유무 및 직무기간

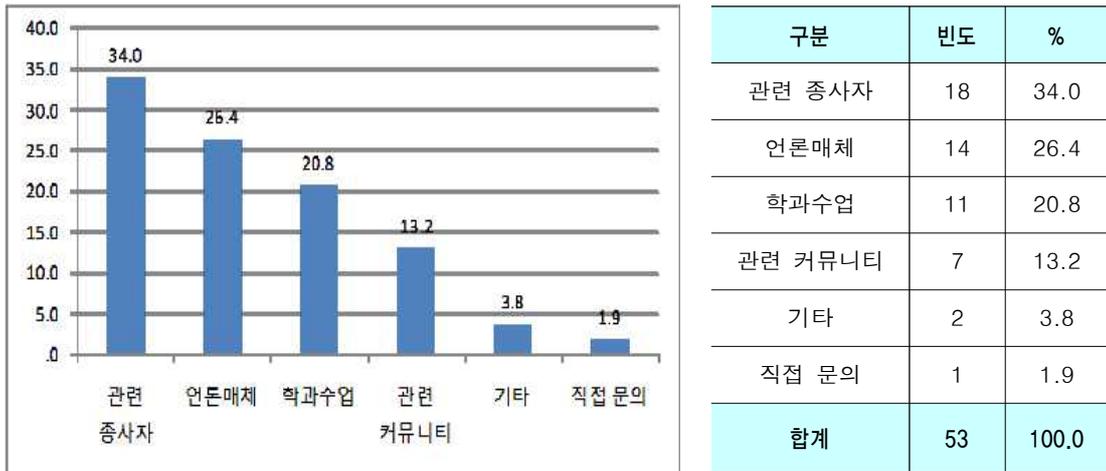
- 응답자들의 취업정보에 대한 지식 수준을 알아보면, 21.1%가 ‘잘 모른다’고 하였고 7.0%는 ‘전혀 모른다’고 응답하였다. 절반에 이르는 50.7%의 응답자는 e스포츠 관련 산업의 취업정보에 대해 보통수준의 지식을 가지고 있다고 하였으나, 이것은 개인적인 판단이기 때문에 실제 이들이 가진 정보가 어떤 수준인지는 구체적인 사례를 통해 확인해 보는 편이 더 정확할 것으로 생각된다. 실제로 자신이 취업정보에 대해 잘 알고 있다고 응답한 사람은 21%에 그쳤다.



<그림5-8> 응답자의 취업정보 획득 수준

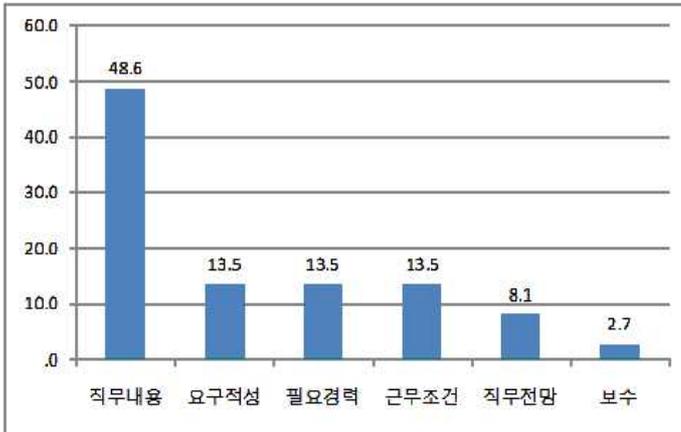
- 취업정보를 주로 얻는 경로로는 e스포츠 관련 종사자를 가장 많이 꼽았으며 (34.0%), 언론매체(26.4%), 학과수업(20.8%), 관련 커뮤니티(13.2%) 등을 통해서도 정보를 얻는 것으로 나타났다. 그러나 실제 직장에 관련 정보를 문의하

는 경우는 드문 것으로 조사되었다.



<그림5-9> 응답자 정보획득 경로

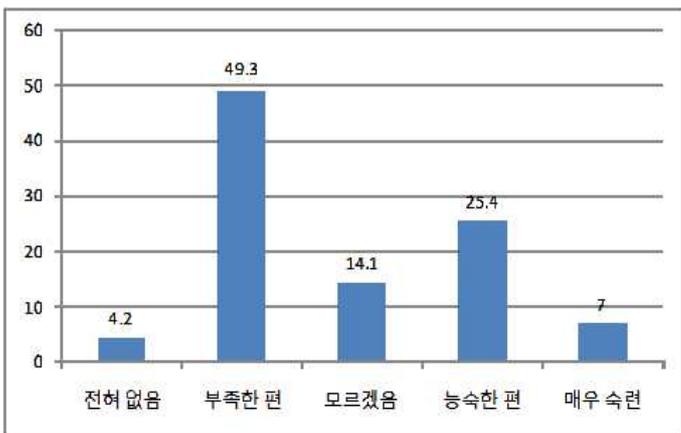
- 응답자들이 취업정보를 통해 얻기를 원하는 정보의 우선 순위는 직무내용이 48.6%로 가장 많았으며 해당 직무에 필요한 요구적성이 무엇인지에 대해서도 13.5%가 원하는 정보라고 응답하였다. 이외에 자신이 원하는 업무를 위해 필요한 경력이 무엇인지 알고자 하는 응답자가 13.5%, 근무조건이 어떠한지 알고자 하는 응답자도 13.5%로 나타났다.
- 이러한 결과를 통해, 취업희망자들은 단순한 지식이나 기술의 습득보다는 실제 업무와 관련된 모든 정보를 알고자 한다고 생각된다. 그런데, 앞서서도 보았듯이 취업희망자들에게 열린 실제 업무 경험의 문이 그리 넓지 않고 업무종사자를 직접 만나거나 인터넷을 뒤지는 것 외에는 정보를 접할 수 있는 통로가 제한적이기 때문에 현실적인 정보를 얻는데 어려움을 겪고 있다. 따라서 이들에게 실제 현장에서 사용될 수 있는 지식이나 기술에 대한 설명과 필요한 능력들을 쉽게 설명해 줄 수 있는 통로를 개발할 필요가 있다.



구분	빈도	%
직무내용	18	48.6
요구적성	5	13.5
필요경력	5	13.5
근무조건	5	13.5
직무전망	3	8.1
보수	1	2.7
합계	37	100.0

<그림5-10> 응답자가 원하는 정보

- 취업희망자들이 e스포츠 관련 산업에 취업하기 위해 필요한 지식과 기술 습득 수준을 알아본 결과 49.3%가 ‘부족한 편’ 이라고 응답하였고 4.2%는 ‘기술이 전혀 없다’ 고 응답하여 이들에 대한 체계적인 훈련과 교육이 필요함을 알 수 있다. 자신이 관련 지식과 기술을 다루는데 ‘능숙한 편’ 이라고 응답한 사람은 25.4%에 불과하였고, ‘매우 능숙하다’ 는 응답자는 7.0%에 불과하였다.

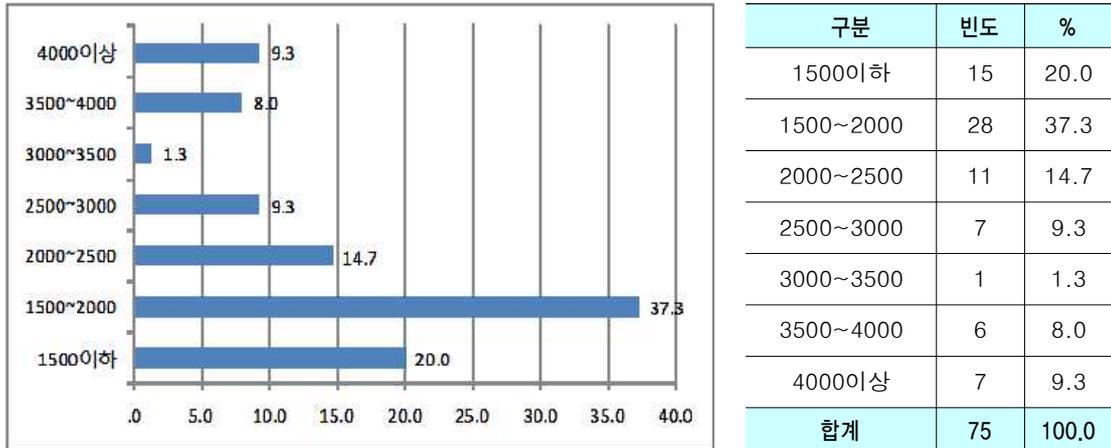


구분	빈도	%
전혀 없음	3	4.2
부족한 편	35	49.3
모르겠음	10	14.1
능숙한 편	18	25.4
매우 숙련	5	7.0
합계	71	100.0

<그림5-11> 응답자의 기술습득 수준

- 마지막으로, e스포츠 관련 분야에 취업하기를 원하는 응답자들이 원하는 연봉 수준에 대해 질문하였다. 그 결과 응답자들이 원하는 평균 연봉은 2650만원으로 나타났다. 자세히 살펴보면, ‘1,500~2,000만원’ 이라고 응답한 사람이 23.7%로 가장 많았고 ‘2,000~2,500만원’ 이 37.3%, 1,500만원 이하도 20.0%가 응답하였다. 한편, ‘4,000만원 이상’ 의 상대적으로 고액의 연봉을

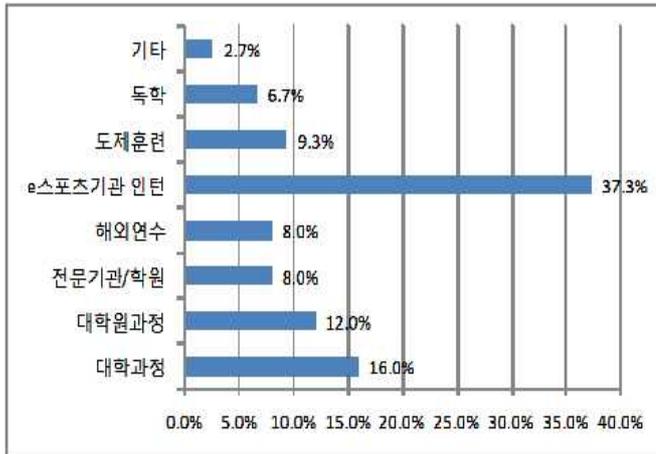
원하는 응답자도 9.3%나 되어 연봉에 대한 이해에서 많은 편차를 보였고 실제 현장의 상황을 파악하는 것에서도 차이가 나타나 정보의 유통이 원활하지 않음을 다시 한 번 확인할 수 있다.



<그림5-12> 응답자가 원하는 연봉 수준

5.4. 교육 및 훈련

- 응답자들이 e스포츠 업무와 관련하여 받기를 원하는 훈련이나 교육에 대해 조사한 결과를 살펴보면 실제 업무를 가장 잘 알아볼 수 있는 ‘e스포츠 기관 인턴’ 으로 근무하기를 원하는 사람이 37.3%로 가장 많은 응답을 나타내었다. 다음으로 정규교육과정인 대학교육을 받고자 하는 사람이 16.0%로 나타났으며 도제 방식의 훈련을 원하는 사람도 9.3%로 조사되었다. 이 외에 해외연수, 전문기관이나 학원 등을 통한 교육에도 관심을 보였다. 이 가운데 ‘도제 방식을 통한 훈련’ 은 겉으로 보기에 주먹구구식 교육이라고 생각할 수 있지만 e스포츠 관련 분야 직무가 숙련된 사람이 일대 일로 기술을 전수한다는 점에서 대단히 효과적인 방법이라고 할 수 있다.

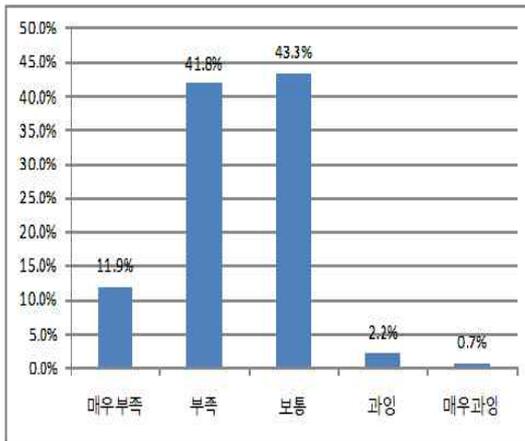


구분	빈도	%
대학과정	12	16.0
대학원과정	9	12.0
전문기관/학원	6	8.0
해외연수	6	8.0
e스포츠기관 인턴	28	37.3
도제 훈련	7	9.3
독학	5	6.7
기타	2	2.7
합계	75	100.0

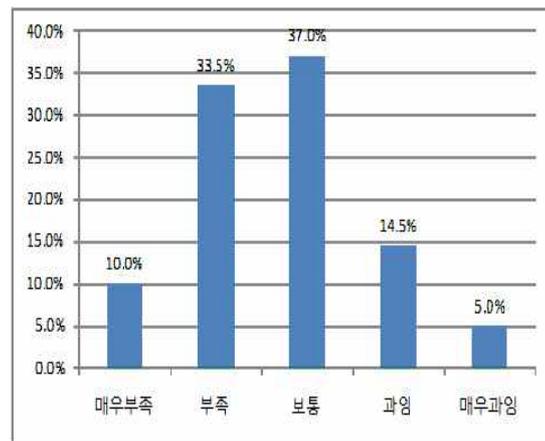
<그림5-13> 응답자들이 원하는 교육

5.5. e스포츠 산업 전망

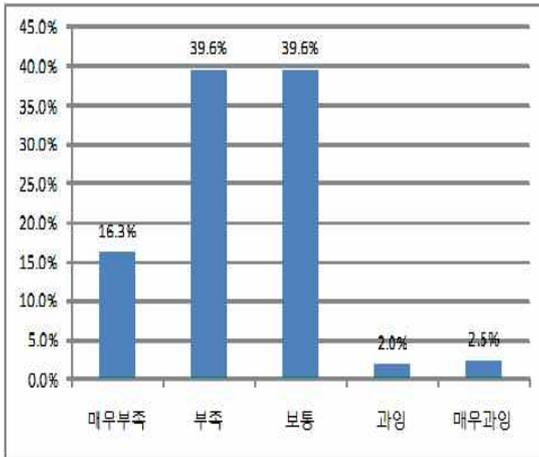
- 응답자들이 e스포츠 산업 전망에 대해 답한 결과를 e스포츠 관련 직업군을 기준으로 살펴보면 우선 현재 e스포츠 분야에서 인력이 부족하거나 넘치는 분야가 어디라고 생각하느냐는 질문에는 상대적으로 게임단 직군이 가장 과잉이라고 생각하는 것으로 조사되었다. 다른 직군에서는 대체로 적당하거나 부족하다는 평가가 있었고 지원 직군의 경우 매우 부족하다는 의견이 많았다.



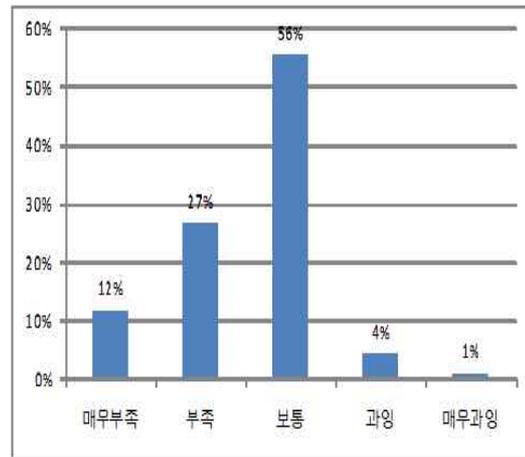
<그림5-14> 인력현황(종목개발 배포군)



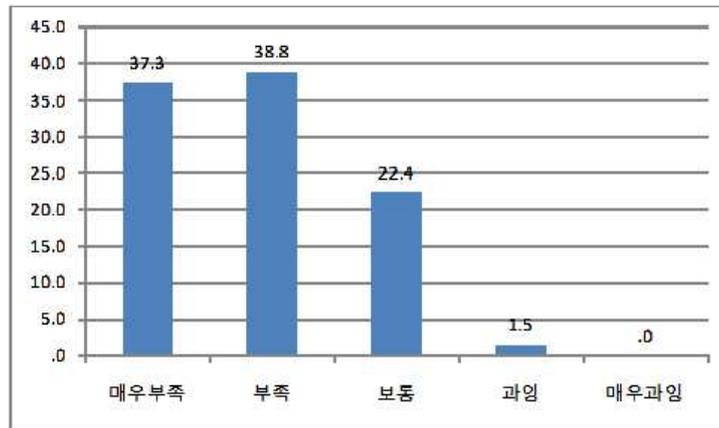
<그림5-15> 인력현황(게임단 직군)



<그림5-16> 인력현황(경기단체 직군)

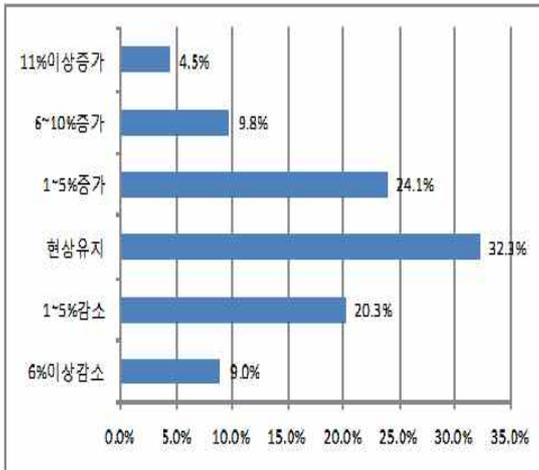


<그림5-17> 인력현황(방송-미디어 직군)

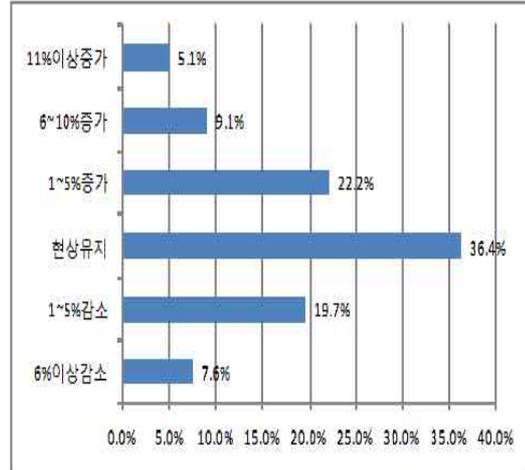


<그림5-18> 인력현황(지원 직군)

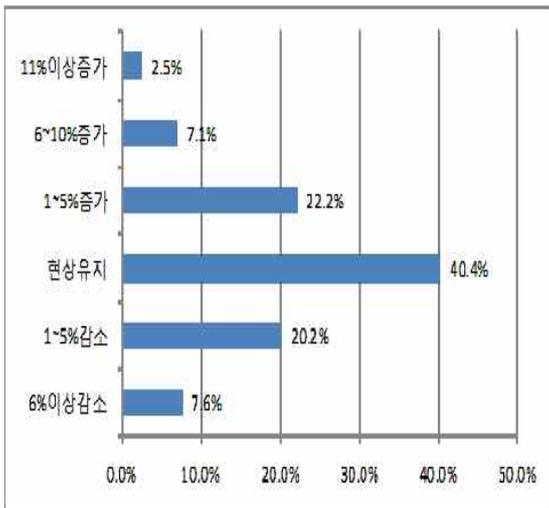
- 향후 5년 후에 e스포츠 관련 직군에서 인력수준이 어떻게 변할 것으로 예상하는가를 묻는 질문에 대해서는 대체로 현재와 비슷한 상태일 것으로 판단하였다. 종목개발 배포 직군의 경우 전반적으로 인력이 증가할 것으로 예상하였고, 게임단 직군 역시 대체적으로 증가할 것으로 예상하였다. 다음으로, 경기단체 직군을 살펴보면 대체로 현상유지를 할 것으로 예측하였으며 지원 직군은 5년 후에 좀 더 증가할 것이라고 응답하였다. 이것은 방송 미디어 직군도 동일하였다. 이러한 조사결과를 살펴볼 때 e스포츠 관련 취업희망자들은 앞으로 e스포츠 전망에 대해 적어도 악화될 것으로 생각하기 보다는 낙관적으로 전망하는 것을 반영한다고 볼 수 있으며 속도에 차이가 있더라도 꾸준히 발전할 것이라고 생각하는 경향을 보였다.



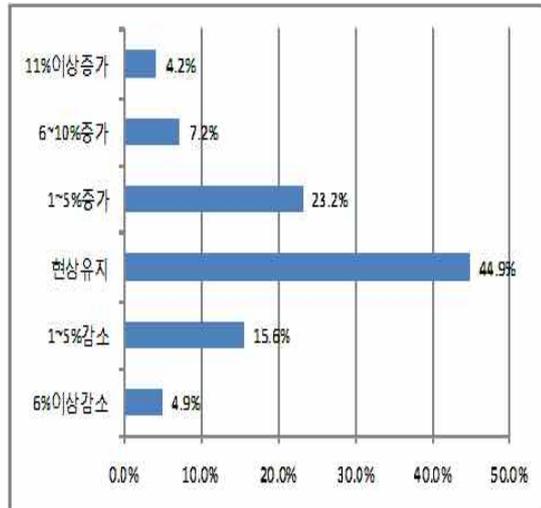
<그림5-19> 인력전망(종목개발 배포 직군)



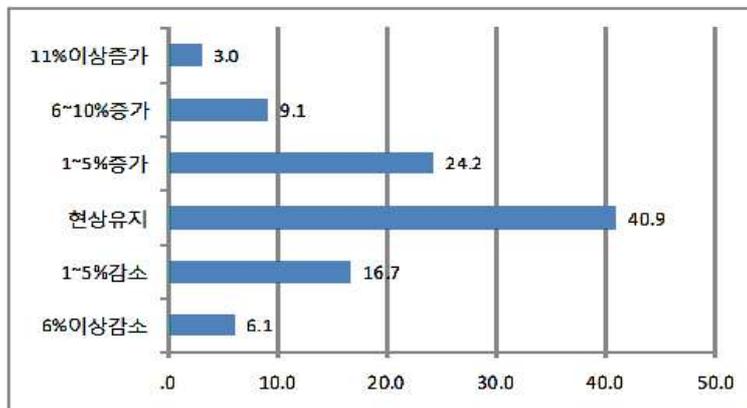
<그림5-20> 인력전망(게임단 직군)



<그림5-21> 인력전망(경기단체 직군)

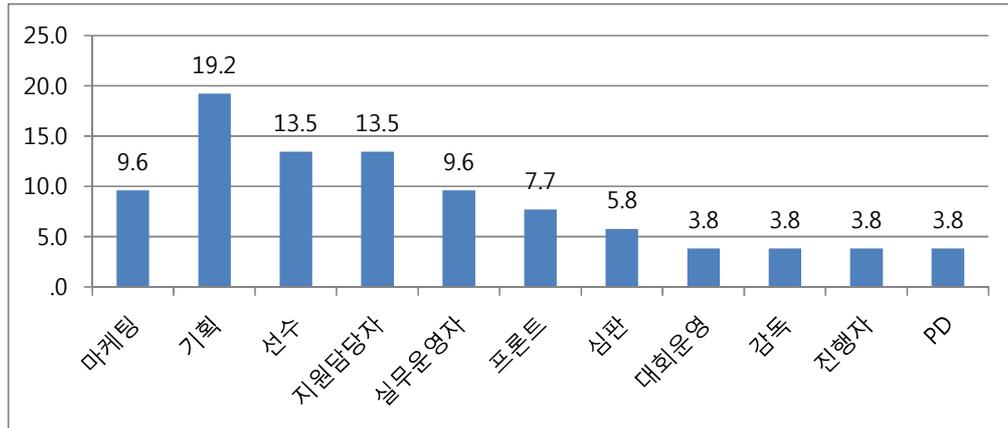


<그림5-22> 인력전망(방송-미디어 직군)



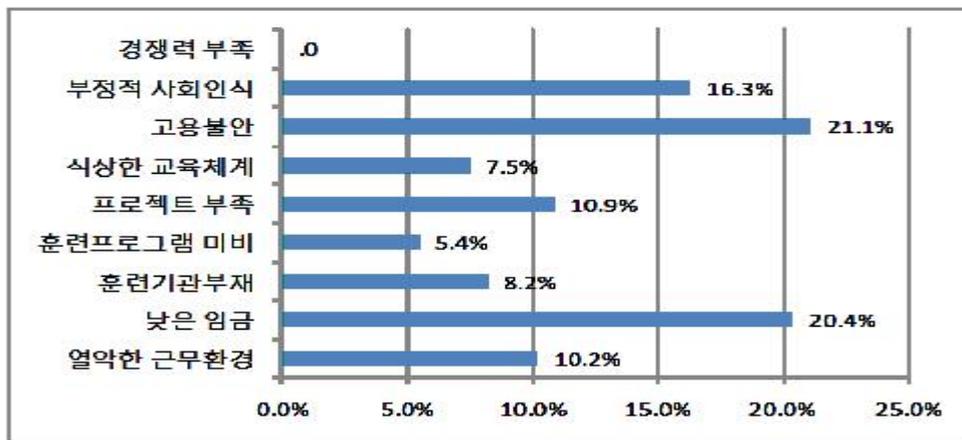
<그림5-23> 인력전망(지원 직군)

- 5년 후 인력난이 발생할 것으로 예상하는 직무를 묻는 질문에는, 기획 업무가 19.2%로 가장 인력난이 심할 것으로 예상하였으며, 게이머 선수, 정부지원 담당자도 인력난을 겪을 가능성이 높다고 응답하였다.



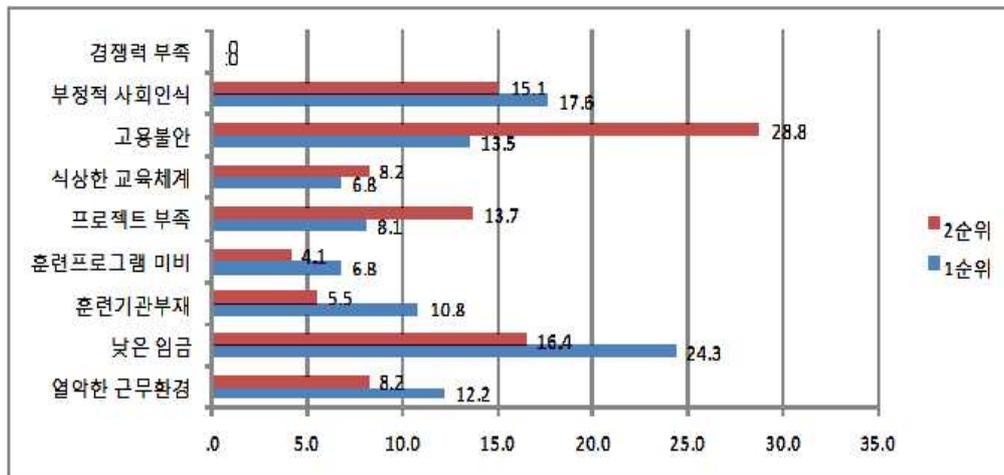
<그림5-24> 5년 후 인력난이 발생할 것으로 예상되는 직무

- 현재 e스포츠 산업 분야에서 일하는 인력들에게 문제가 되는 것이 무엇인지는 가라는 질문에는 ‘고용 불안정’ 과 ‘생계에 위협을 주는 보수 수준’ 을 가장 큰 문제라고 응답하였고 ‘e스포츠 산업에 대한 일반인의 부정적인 인식’ 또한 중요한 문제점으로 지적하였다. 이외에 ‘열악한 근무환경’ 과 ‘기회의 부족’ 을 문제점으로 꼽았으며, ‘실력의 격차로 선진국과의 경쟁에서 뒤지는 점’ 을 문제점으로 지적한 사람은 없는 것으로 나타나 제반 환경의 어려움을 크게 느끼고 있는 것으로 나타났다.



<그림5-25> e스포츠 산업 분야의 문제점(전체)

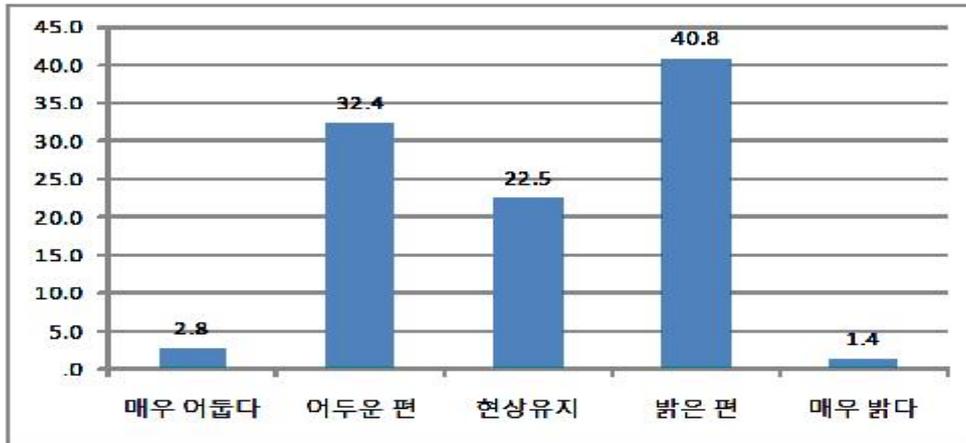
- 이것을 다시 1순위와 2순위로 나누어 살펴보면, 1순위에서는 ‘생계에 위협을 주는 보수 수준’ 을 가장 시급한 문제로 언급하였다. 이와 동시에 앞서서 말한 ‘e스포츠 산업에 대한 일반인의 부정적인 인식’ 도 문제로 꼽았으며 이외에 고용불안이 문제라고 응답하였다. 2순위에서는 ‘고용불안’ 을 가장 큰 문제로 언급하였고 ‘부정적인 사회인식’, ‘능력을 발휘할 기회부족’, ‘낮은 임금’ 등을 문제라고 응답하였다.



<그림5-26> e스포츠 산업 분야의 문제점

- 마지막으로 응답자에게 우리나라 e스포츠 산업의 미래를 어떻게 전망하는가에 대한 질문을 한 결과, 40.8%가 ‘밝은 편이다’ 라고 응답하였고, ‘현상유지를 할 것이다’ 라고 응답한 사람이 22.5%로 나타나 대체적으로 좋은 전망을 내보이는 것으로 나타났다. 그러나 응답자의 32.4%가 ‘전망이 어두운 편이다’ 라고 응답한 것으로 볼 때 e스포츠 산업 취업희망자들의 상당수가 산업 발전 가능성에 회의적인 모습을 보였다.
- e스포츠 직군별 산업전망을 살펴보면 게임단 직군과 방송 미디어 직군 희망자들이 다른 직군에 비해 e스포츠 산업 전망을 밝게 보고 있는 것으로 나타났다. 이에 반해 경기단체 직군을 희망하는 사람들은 상대적으로 다른 직군들에 비해 e스포츠 산업 전망을 어둡게 보고 있는 것으로 나타났다. 산업전망을 어둡다고 보는 이유로는 ‘사회적으로 부정적인 인식이 팽배’ 하고 ‘정부의 지원이 축소’ 되고 있으며, ‘종목 개발이나 투자가 이루어지지 않고 특정 종목에만 치우쳐’ 있다는 등의 이유를 꼽았다. 이와 반대로, 산업전망을 밝게 보

는 사람들은 ‘게임산업이 지속적으로 성장’ 하고 있으며 ‘청소년들의 게임에 대한 이해도와 친숙도가 높은 것’, ‘아직 정착단계라는 것’ 등을 이유로 들었다.



< 그림5-27> e스포츠 산업의 전망

<표5-3> 직군별 e스포츠 산업 전망

	개발/배급군	게이머군	경기/대회군	방송/미디어군
매우 어둡다	0.0%	5.0%	0.0%	0.0%
어두운 편	33.3%	10.0%	40.0%	33.3%
현상유지	28.6%	15.0%	20.0%	0.0%
밝은 편	33.3%	60.0%	30.0%	33.3%
매우 밝다	0.0%	0.0%	0.0%	33.3%

5.6. 소결

- 지금까지 e스포츠 분야 취업희망자들의 직무관련 사항을 조사한 결과를 살펴 보았다. 위의 사항들을 요약하면 다음과 같다.
- e스포츠 분야 취업희망자들의 취업 동기는 ‘적성’, ‘장래성’, ‘전공’ 등으로 나타났다. 이들은 현재 e스포츠 분야에서 활동하고 있는 사람들에 비해 개인적인 동기는 낮게 나타났으며 좀 더 직업적인 측면에서 취업을 바라보고 있는 것으로 나타났다. 취업희망자들이 원하는 직무로는 ‘e스포츠 선수’ 라고 응답한 사람이 가장 많았으며 ‘기획’, ‘감독’, ‘마케팅’ 등을 응답한 사람도 많았다.
- e스포츠 분야에 취업을 희망하지 않는 응답자들은 취업을 희망하지 않는 이유로 ‘발전가능성과 장래성이 없다’ 는 것을 가장 많이 지적했으며, ‘적성 불일치’, ‘열악한 근무환경’, ‘낮은 임금’ 등이 문제라고 응답하여 정체 되고 있는 e스포츠 산업으로 인해 고용불안을 느끼고 있는 것으로 나타났다.
- e스포츠와 관련된 직무 경험 여부에 대해서는 절반 정도가 경험했다고 응답 하였다. 이들이 경험한 직무로는 심판이 가장 많았으며, 이 외에 실무운영자, 대회운영 등을 응답하여 특정 업무에 치우쳐 있다는 것을 알 수 있었다.
- 취업을 원하는 분야에 대한 정보 수준에 대해서는 절반 정도가 보통수준으로 알고 있다고 응답하였고 ‘모르는 편’ 이나 ‘알고있는 편’ 이라는 응답이 비슷하였다. 정보습득 경로는 ‘관련종사자’, ‘언론매체’, ‘학과수업’ 순으로 나타났다. 이들이 알고자하는 정보의 종류는 ‘구체적인 직무내용’ 을 알고 싶다는 응답자가 48.6%로 가장 많았으며 ‘직무가 요구하는 적성’, ‘필요 경력’, ‘근무조건’ 등을 알고자 하였다. 마지막으로, 본인의 지시과 기술 숙달 수준에 대해서는 부족한 편이라는 응답이 절반 정도였고 ‘능숙한 편’ 이라고 응답한 사람은 25.4%에 불과하였다.
- e스포츠 분야 취업 희망자들이 원하는 연봉 수준은 1500~2000만원이

37.3%로 가장 많았고 1500만원 이하가 20%, 2000~2500만원이 14.7%, 2500~3000만원과 4000만원 이상이 각각 9.3%로 나타났다. 전체 평균은 2650만원으로 조사되었다.

- e스포츠 분야의 현재 인력상황에 대해서는 전반적으로 적당하거나 부족하다는 의견이 지배적이었으며 5년 후에도 현상 유지를 할 것이라는 의견이 가장 많았으나 감소하기 보다는 1~5% 정도 증가할 것이라는 의견이 많았다. 5년 후 인력난이 발생할 것으로 예상되는 직무는 기획, 선수, 지원담당자 등을 꼽았다.
- e스포츠 분야의 문제점으로는 고용불안정과 낮은 임금을 가장 큰 문제로 지적하였으며 부정적인 사회적 인식, 열악한 근무환경 등도 문제라고 응답하여 현재 e스포츠 분야에 종사하는 사람들이 지적한 사항과 유사한 결과를 얻었다. 다만, 현직 종사자들의 경우 부정적인 사회적 인식을 가장 큰 문제로 보았으나 취업희망자들은 앞으로의 취업에 관한 문제이면서 현재 미취업 상태이기 때문에 임금이나 고용불안정 등 좀 더 직업적인 문제에 집중하는 것을 알 수 있다. e스포츠 분야의 앞으로의 전망에 대해서는 전반적으로 밝은 것으로 평가하였으나 약 35% 정도가 어둡다고 응답하여 정체되고 있는 e스포츠 산업을 인식하고 있는 것으로 나타났다.

VI. 결론 및 정책제언

1. 결과요약
2. 정책제언

VI. 결론 및 정책제언

6.1. 연구요약

6.1.1. 연구개요

- 목적: 본 연구는 e스포츠의 체계적인 발전 정책의 핵심요소로써 전문인력 수급을 위해 e스포츠 산업규모 및 구조를 파악하는 것을 목적으로 하였다. 그리고 이를 바탕으로 전문인력 및 관련 종사자의 직무구조 및 인력수요를 조사하여 e스포츠 전문 인력양성 및 일자리 창출 정책수립의 기초자료를 생성해 내는 목적으로 수행되었다.
- 내용: e스포츠 산업분류 및 규모 분석, e스포츠 전문인력 직무분석, e스포츠 전문인력 실태조사, e스포츠 종사희망자 실태조사, 전문인력 정책 지원 방향 수립
- 방법: 문헌조사, 설문조사, 전문가 자문회의
- 기간: 2011년 6~7월
- 연구 대상자: 193명
 - 직무분석 및 전문가 자문: e스포츠 종사기간 5년 이상 경력자 30명
 - 전문직종사자 실태조사: 1년 이상 e스포츠 직무 종사자 88명
 - 취업희망자 실태조사: e스포츠 및 유관 학과, 대회 우수선수 등 75명

6.1.2. e스포츠 산업규모

- 프로 e스포츠: 544.1억 원
 - 게임단/게임팀: 82.5억 원
 - 방송/미디어: 392.8억 원
 - 경기/대회 매출: 68.8억 원
- 생활문화 및 아마추어 e스포츠 : 약 3조 원
 - 종목(2010 게임백서 기준 추정): 1조 7950억 원
 - 경기장(PC방 등): 1조 1960억 원

- 기타(정부지자체 예산 및 아마추어 대회 상금): 92.4억 원

● e스포츠 산업규모 종합

- e스포츠 전체 산업규모: 약 3조 5백억 원
- 2010년 게임백서 기준 게임시장 규모 6조5천억 원과 비교할 때 e스포츠 시장규모는 게임시장의 약 47%가량 차지한다.
- 프로 e스포츠 규모에 비해 생활문화 및 아마추어 e스포츠 분야의 산업규모가 월등히 클 뿐 아니라 게임 산업의 성장과 직접 연관된다는 점에서 보다 세심하고 강력한 지원, 육성이 요구된다.

6.1.3. e스포츠 직무분석

● e스포츠 직무군: 5개의 직무군으로 나눌 수 있다.

- 1) 종목 개발/배급직군: e스포츠 종목 개발 및 배급 관련 직군. 주로 마케팅, 홍보 및 종목사 리그운영 관련 직무로 e스포츠의 시발점이 되는 직군이 있다.
- 2) 경기/대회 직군: e스포츠의 가장 핵심적인 가치를 만들어내는 직군이며, 가장 포괄적인 직군임. 경기관련 협단체 등 경기 및 대회를 기획, 조직 운영하는 직군이 있다.
- 3) 게이머/게임단 직군: 게이머, 감독, 코치, 프런트 등이 포함된다.
- 4) 방송/미디어 직군: e스포츠 경기 중계방송을 제작하고 정보를 전달하는 e스포츠 유통 직군. 여기에는 방송 PD, 진행자, 해설자, 기자 등이 포함된다.
- 5) 지원 직군: 교육자 및 정부지자체 e스포츠 지원관 등이 있다.

● e스포츠 5대 직무군의 세부 직무를 KNOW의 분석틀을 활용해 직무분석을 실시하였다.

● 직무분석결과

구분	직무	직무 정의	핵심 직무
종목개발 배급군	e스포츠 홍보/마케터	게임 마케팅에 있어서 유저와의 접점에서의 e스포츠 대회 빌딩 및 운영을 통한 게임의 마케팅적 효과를 극대화 하는 업무	e스포츠서비스기획/대회빌딩 대회관련 스폰서사 유치 정부유관 부서 협업
	e스포츠 사무/행정	e스포츠 종목, 대회, 규정제도, 선수등 제반사항 유지 및 관리와 국제 e스포츠 표준화와 세계e스포츠대회 관련 업무를 함	대회 운영 종목/대회/선수/시스템 관리 국제 e스포츠 표준화
경기단체	심판	e스포츠 경기에서 프로게이머들이 공정하게 게임대회를 진행하고 치룰수 있도록 도와주는 일	심판 출장 및 교육 심판/ 프로게이머 관리 종목/ 경기결과 관리 경기 기록, 규정 수립
	맵 제작자	e스포츠 경기에서 사용되는 경기 맵의 제작, 테스트, 관리하는 업무	맵 제작, 회의 맵 테스트 및 수정
	게임대회 대행 및 실무 운영자	e스포츠 대회기획 및 해당대회 마케팅 총괄 기획 및 대행을 수행하는 업무	e스포츠 대회 기획 e스포츠 마케팅 기획
게임단	감독	게임단의 관련일 전체를 총지휘 하며, 실질적으로 책임을 지는 업무	게임단 회의 선수관리/대외적인 활동 사무국과 커뮤니케이션
	코치	e스포츠 대회에 출전하여 상급과 소속팀의 명예를 높이기 위해 선수들을 훈련, 관리하는 일	선수 훈련/관리 대외적인 활동,회의 사무국과 커뮤니케이션
	선수 (프로게이머)	e스포츠 대회에 출전하여 상급과 소속팀의 명예를 높이는 업무	경기분석,훈련, 출전, 점검 방송출연/행사,팬 관리
	사무국 프론트	자사 e스포츠의 프로게임단 지원 및 운영과 마케팅, 높은 성적을 낼 수 있도록 이끌어 주는 업무	프로게임단 지원 프로게임단 마케팅 자사 게임 e스포츠 화
방송 미디어	게임 방송 제작 PD	채널 내의 프로그램을 제작하고 방송제작물을 만들며, 소비자가 원하는 핵심을 노려서 콘텐츠를 생산	프로그램 기획, 구성 프로그램 제작, 관리 대외 활동
	게임방송 마케터	게임 업계와 방송국, 시청자들의 요구를 파악하고 채널과 시청자들간의 접점을 찾아주는 일	타겟 분석 기획 구현 , 관리
	게임방송 진행자	시청자들이 흥미를 느낄 수 있도록 게임을 풀어서 이야기 해주고 e스포츠 경기를 중계하는 업무	게임 선정 방송준비 방송촬영, 피드백
	게임 연출가	시청자들의 수준을 고려하여 각 게임마다 최적의 게임의 흐름을 보여주고 연출	게임분석/연출 설치, 관리, 커뮤니케이션
	게임방송 촬영직	현장의 모든 사람들과 시청자들에게 현장에 있는 것처럼 느끼도록 다양한 앵글을 보여주는 일	촬영 기획 촬영 인원 배정
	기자	e스포츠 리그 현장 취재와 기사를 쓰고 e스포츠 포털사이트에 올리는 업무	사전 취재/현장 취재 게임단 취재
지원	e스포츠 교육직	고등학교와 대학에서 e스포츠를 공부하는 학생들을 교육하는 일	강의계획 강의/시험 및 성적처리
	정부지자체 e스포츠 담당관	e스포츠 발전 발굴과 정책 실행	e스포츠정책 e스포츠 서비스기획 e스포츠 행사 개최

6.1.4. e스포츠 종사자 실태조사

- 조사대상은 e스포츠 분야에 종사하는 인력은 총 직장경력 54개월, e스포츠 산업 관련 경력 48개월로 적어도 4년 이상 근무한 사람들이 대다수 였다. e스포츠 분야에 종사하게 된 동기는 열정, 흥미, 취미 등 개인적인 동기가 강하게 나타났다.
- 직무만족도에 대한 조사결과를 살펴보면 직무만족도, 근무시간만족도, 직장생활만족도, 근무인원만족도 등에서 전반적으로 대체로 만족하고 있는 것으로 나타났다.
 - 직군별 직무만족도를 살펴보면 경기단체에 소속된 응답자들은 다른 직군에 비해 상대적으로 직무만족도가 떨어지는 것으로 조사되었다. 이러한 전반적인 만족도와는 달리 근무환경은 그리 좋지 않은 것으로 조사되었는데, 근로형태는 주 6일 이상이 가장 많았으며 휴가제도가 제대로 정착되지 않았으며 4대보험을 모두 보장 받는 경우가 30%로 높지 않은 것으로 나타났다.
- 근무 분위기에 대한 조사에서는 ‘변화와 혁신’ 보다는 ‘안정과 관계’, ‘개인능력 및 창의성’ 보다는 ‘조직 질서와 팀워크’, ‘탄력적 운영’ 보다는 ‘원리 원칙’, ‘고객 만족’ 보다는 ‘조직 이익’, ‘사람 중시’ 보다는 ‘업무 중시’, ‘하의 상달식’ 보다는 ‘상의 하달식’ 분위기라고 응답하였다.
 - 디지털문화와는 다른 방향의 e스포츠계에 존재하는 근대적 조직문화는 개선되어야 할 필요성이 제기된다.
- 교육훈련 이수 현황에 있어서는 고등학교/대학교 정규교육을 받은 경험이 가장 많은 것으로 조사되었고 사내교육 사례도 많은 것으로 나타났다.
 - 교육훈련 가운데 가장 도움이 된 훈련에 대한 조사에서는 사내교육, 도제훈련, 독학, 현장훈련 등 정규교육과정보다는 실무교육이 더 도움이 되었다는 의견이 지배적이었고, 앞으로 교육받기를 원하는 훈련과정에 대한 조사에서도 해외연수, 전문기관교육, 현장훈련 등 실무위주의 훈련을 선호하였다.
- 현재 e스포츠 분야 인력현황에 대해서는 모든 직군에서 전반적으로 부족하다는 의견이 지배적이었으며, 향후 5년 후 인력분포에서도 전반적으로 증가할 것

이라는 의견이 강했다는 점에서, 종사자들은 e스포츠의 지속적인 발전에 기대를 가지고 있는 것으로 해석된다.

- 현재 e스포츠 분야의 문제점으로는 ‘부정적인 사회적 인식’을 가장 큰 문제로 꼽았고, ‘고용불안정’, ‘열악한 근무환경’, ‘낮은 임금’ 등 현실적인 문제들도 여전히 해결되지 않고 있음을 보여주었다.
 - 전반적인 e스포츠 분야의 산업 전망에 대해서는 대체로 밝다는 의견이 많았으나 ‘대체로 어둡다’고 응답한 경우도 31%에 이르러 신생 산업분야로서 아직 완전히 정착하지 못한 것에 대한 불안을 엿볼 수 있었다.

6.1.5. e스포츠 종사희망자 실태조사

- e스포츠 분야 취업희망자들의 취업 동기는 ‘적성’, ‘장래성’, ‘전공’ 등으로 나타났다. 이들은 현재 e스포츠 분야에서 활동하고 있는 사람들에 비해 개인적인 동기는 낮게 나타났으며 좀 더 직업적인 측면에서 취업을 바라보고 있는 것으로 나타났다. 취업희망자들이 원하는 직무로는 ‘e스포츠 선수’라고 응답한 사람이 가장 많았으며 ‘기획’, ‘감독’, ‘마케팅’ 등을 응답한 사람도 많았다.
 - 이것은 e스포츠 분야에 종사하기를 희망하는 사람들이 적성, 장래성, 전공 등을 고려하고 있는 점과 대비되는 바 개인적인 동기보다는 직업으로서의 동기에 좀 더 충실하다는 것을 알 수 있다.
- e스포츠 분야에 취업을 희망하지 않는 응답자들은 취업을 희망하지 않는 이유로 ‘발전가능성과 장래성이 없다’는 것을 가장 많이 지적했으며, ‘적성 불일치’, ‘열악한 근무환경’, ‘낮은 임금’ 등이 문제라고 응답하여 정체되고 있는 e스포츠 산업으로 인해 고용불안을 느끼고 있는 것으로 나타났다.
- e스포츠와 관련된 직무 경험 여부에 대해서는 절반 정도가 경험했다고 응답하였다. 이들이 경험한 직무로는 심판이 가장 많았으며, 이 외에 실무운영자, 대회운영 등을 응답하여 특정 업무에 치우쳐 있다는 것을 알 수 있었다.
- 취업을 원하는 분야에 대한 정보 수준에 대해서는 절반 정도가 보통수준으로

알고 있다고 응답하였고 ‘모르는 편’ 이나 ‘알고있는 편’ 이라는 응답이 비슷하였다. 정보습득 경로는 ‘관련종사자’, ‘언론매체’, ‘학과수업’ 순으로 나타났다.

- 이들이 알고자하는 정보의 종류는 ‘구체적인 직무내용’ 을 알고 싶다는 응답자가 48.6%로 가장 많았으며 ‘직무가 요구하는 적성’, ‘필요경력’, ‘근무조건’ 등을 알고자 하였다. 마지막으로, 본인의 지시과 기술 숙달 수준에 대해서는 부족한 편이라는 응답이 절반 정도였고 ‘능숙한 편’ 이라고 응답한 사람은 25.4%에 불과하였다.

- e스포츠 분야 취업 희망자들이 원하는 연봉 수준은 1500~2000만원이 37.3%로 가장 많았고 1500만원 이하가 20%, 2000~2500만원이 14.7%, 2500~3000만원과 4000만원 이상이 각각 9.3%로 나타났다. 전체 평균은 2650만원으로 조사되었다.

- e스포츠 분야의 현재 인력상황에 대해서는 전반적으로 적당하거나 부족하다는 의견이 지배적이었으며 5년 후에도 현상 유지를 할 것이라는 의견이 가장 많았으나 감소하기 보다는 1~5% 정도 증가할 것이라는 의견이 많았다. 5년 후 인력난이 발생할 것으로 예상되는 직무는 기획, 선수, 지원담당자 등을 꼽았다.

- e스포츠 분야의 문제점으로는 고용불안정과 낮은 임금을 가장 큰 문제로 지적하였으며 부정적인 사회적 인식, 열악한 근무환경 등도 문제라고 응답하여 현재 e스포츠 분야에 종사하는 사람들이 지적한 사항과 유사한 결과를 얻었다.
 - 다만, 현직 종사자들의 경우 부정적인 사회적 인식을 가장 큰 문제로 보았으나 취업희망자들은 앞으로의 취업에 관한 문제이면서 현재 미취업 상태이기 때문에 임금이나 고용불안정 등 좀 더 직업적인 문제에 집중하는 것을 알 수 있다. e스포츠 분야의 앞으로의 전망에 대해서는 전반적으로 밝은 것으로 평가하였으나 약 35% 정도가 어둡다고 응답하여 정체되고 있는 e스포츠 산업을 인식하고 있는 것으로 나타났다.

6.2. 결론

- 생활문화 및 아마추어 e스포츠 산업규모가 프로 e스포츠 산업규모에 비해 월등이 크에도 불구하고 지난 10년간 e스포츠는 프로 e스포츠에 집중되는 산업적 편향이 존재하였다.
 - 산업규모를 비교할 때 생활문화 및 아마추어 e스포츠 시장규모가 3조원으로 540억원 규모의 프로 e스포츠 시장규모에 비해 50배 이상 크다.
 - 프로 e스포츠가 생활문화 및 아마추어 e스포츠에 미치는 선도적인 영향이 고려되어 프로 e스포츠 중심의 조직과 정책에 중점이 두어졌던 것이 사실이다.
 - 그러나 e스포츠가 보편화되고 아마추어 e스포츠 활성화가 게임산업과 문화에 미치는 영향을 고려할 때 e스포츠도 생활문화 및 아마추어 e스포츠에 초점을 맞추어 육성 지원할 수 있는 시스템이 시급히 구축되어야 할 필요성이 제기된다.
- e스포츠 전문 직무에 대한 체계적인 경로 개발 필요하며, 특히 생활문화 및 아마추어 e스포츠 분야에 대한 지원 및 육성이 절실히 요구된다.
 - 프로게임단, 프로게이머가 활동하는 리그 관련 경기단체, 방송 등 프로 e스포츠 중심의 직위가 세분화된 반면 생활문화 및 아마추어 e스포츠와 관련된 개발/배급 직군과 교육, 행정지원 등 e스포츠 지원직군 직무는 거의 초보적인 수준이다.
 - 또한 각 직군에서도 세부직무사이 연계시스템이 구축되지 않아 직업으로써 e스포츠의 안정성을 높이는 지속적인 경력개발시스템이 구축되지 않았다.
 - 물론 여전히 성장과정에 있는 e스포츠라는 점을 고려할 때 더욱 견실한 성장을 위해서 현재 직무에 종사하는 인력이 향후 더욱 전문적인 인력으로 성장할 수 있는 체계적인 직업 경로 개발이 요구된다.
- e스포츠 인력 수요는 각 분야에서 모두 더 필요할 것으로 예측된다.
 - e스포츠 전문가와 현업 종사자들의 견해는 e스포츠 전문인력이 현재보다 미래 수요가 늘어날 것으로 예측하였으나 급속하기보다는 5% 안팎의 점진적인 수요 증가를 예측하는 전문가와 종사자들이 가장 많았다.
 - 이러한 수요증가는 최근 일어나고 있는 게임단 해체 등의 e스포츠 구조변동에도 불구하고 미래에 큰 변동없는 견조한 성장이 지속될 것이라는 신념이 반영된 것으로 해석된다.
 - 그러나 세부 직무별로 차이가 있다는 점에서 인력 양성의 범위와 질이 고려되어야 한다. 특히 e스포츠 심판, e스포츠 홍보/마케터, 사무/행정, e스포츠 방송 기획/연출 등의 직무는 매우 긍정적인 전망인 반면, 프로게이머, 감독, 코치, 맵제작자와 같이 현행 프로e스포츠 계통의 직무는 비슷하거나 부정적인 전망이 나오고

있다는 점에서 앞으로 e스포츠 전문인력의 수요와 관련된 변동을 예측해 볼 수 있다.

- e스포츠 종사자 현황 및 실태조사 결과 종사자들의 장시간 근무 및 4대보험 적용자가 전체 30% 정도로 고용환경이 취약함에도 불구하고, 이들의 직무만족도는 높은 것으로 나타났다.
 - 이러한 원인은 이들의 직무동기가 개인적인 취향 및 흥미가 주된 것으로 나타났지만, 이것을 지원할 수 있는 조직적 기반이 미흡하다는 것을 반증한다.
 - 그러나 이런 상황이 오래 지속된다면 개인적 흥미와 취향에 영향을 주어 종사자들의 직무만족에 부정적인 영향을 줄 것으로 예측된다.

- e스포츠 종사희망자 실태조사 결과 이들은 개인적 취향이나 흥미와 같은 동기보다는 직업으로써 장래성, 적성, 전공 등의 직업적 측면을 중요시하고 있지만, 실제 인턴경험이나 희망 직무에 대한 정보나 사전 접촉 기회가 많지 않은 것으로 나타났다.
 - 사전 직무경험자의 대부분은 심판, 대회 실무운영 등의 영역이며 나머지 기획, 홍보, 마케팅이나 방송, 행정과 같은 분야의 다양한 경험기회 제공이 필요하다.
 - 이들은 본인의 e스포츠 전문인력으로 지식과 기술수준이 충분하다고 생각하지 않는다는 점에서 현재 교육 및 진로개발 커리큘럼의 재점검이 요구된다.

6.3. 정책제언

6.3.1. e스포츠 전문인력 프로그램 및 전문인력 인증시스템 개발

- 게이머와 게임단을 제외한 나머지 e스포츠 전문인력의 학력요구조건은 대졸인 반면 현재 e스포츠 전문인력 양성의 주된 기반이 초급 인력위주의 전문대학 기반이라는 점에서 인력양성의 부조화(miss match)가 일어나고 있다.
- 초급 인력의 과잉공급으로 인해 현재 운영중인 교육기관의 신입생 유치 및 졸업생 취업에 어려움이 가중되고 있지만, 이런 인력마저 현업에 투입될 수 있을지 검증되지 않았다는 점에서 인력수급체제의 어려움을 가중시키고 있다. 이런 점을 보완할 수 있는 실무형 인력양성 시스템 구축 및 양성된 인력의 우수성을 인증할 수 있는 인증시스템을 통해 전문인력의 질과 수급의 안정성을 도모해야 한다.
- 초급 인력양성과정은 충분하지는 않지만 현재 운영되고 있는 반면 고급 전문인력 양성과정은 전무한 실정이다. 이런 점을 보완하기 위해 4년제 대학 및 대학원 과정의 e스포츠 전문인력 양성 프로그램이 필요하다.
- 단기적으로 고급 전문인력 양성을 위해 현업 종사자 및 유관기관 종사자 대상의 고급인력 아카데미 과정 개설, 운영 및 인증시스템을 구축하고 장기적으로 안정적인 교육 인프라를 구축하여 e스포츠 전문 아카데미화를 추구할 수 있다.

6.3.2. 직무 연계 및 심화 프로그램 개발

- 현재 가장 많은 e스포츠 인력이 종사하는 게이머 직군의 수명이 매우 짧아 20대 은퇴자들이 증가되고 있는 반면 이들이 진로연계가 명확하지 않아 직업적 안정성을 저해하고 있다.
- 이들이 은퇴 시기나 전직 시점에서 연관된 교육, 예를 들면, 프로그래머 이후 심판, 코치, 감독, 방송해설 및 행정 등의 직무에 대한 적성검사 및 교육훈련 프로그램을 정기교육이나 소양교육과 연계 실시하는 것이 바람직하다.
- 방송, 게임 기획 및 개발, 행정, 교육 등 e스포츠 주변 인력들이 전문인력으로 성장하기 위한 연계프로그램 역시 요구된다. e스포츠에 활용될 수 있는 전문지식을 소유한 사람이 e스포츠에 대한 기초 및 심화교육을 통해 e스포츠 전

문인력으로 전환을 모색해서 전문인력 저변을 확대해야 한다.

- 이러한 교육은 콘텐츠진흥원 산하 게임아카데미나 e스포츠협회 차원에서 교육 과정을 개설하여 운영하는 것을 목표로 초기 교육인프라가 갖추어진 대학과 연계하여 위탁교육을 통해 경험을 축적하는 방안이 있다.

6.3.3. 생활문화 및 아마추어 e스포츠 전담 인력 육성

- e스포츠 시장의 대부분을 차지하고 있으며, 실제로 게임산업과 생활문화로써 기능하는 아마추어 e스포츠 영역을 담당할 전문인력의 육성이 시급히 요구된다.
- 아마추어 게이머 교육, 경기 및 아마추어 조직 운영 등의 영역에서 전문인력이 요구된다. 이러한 인력은 앞선 e스포츠 전문종사자 직무연계 프로그램과 연계하여 은퇴 프로그래머나 생활체육지도자 중 e스포츠에 흥미와 적성이 있는 사람들을 재교육 및 훈련하여 활용하는 방안이 있다.
- 아마추어 e스포츠의 차원에서 e스포츠 종목 개발/배급사의 운영자에 대한 교육을 통해 온라인 상의 아마추어 e스포츠를 활성화 할 수 있는 협력방안도 모색할 필요가 있다.

6.3.4. 지속적인 전문인력 구조 및 수요 파악

- e스포츠를 둘러싼 디지털 문화는 그 변화 속도가 매우 빠르다. 그리고 이런 빠른 변화는 요구직무와 직무 내용의 변화를 수반한다.
- 이런 점에서 e스포츠의 체계적인 인력양성을 위해서는 정기적인 e스포츠 직무 구조와 수요조사를 진행하여 어떤 방향으로 e스포츠 산업이 흘러가는지 모니터링 할 필요가 있다.
- 조사는 자주 하면 가장 좋겠지만, 현실적인 측면에서 최소 2년에 1회 이상 실시하여야 현장에서 요구하는 인력과 교육을 통해 배출되는 인력간의 간격이 최소화 될 수 있을 것으로 사료된다.
- 장기적으로 고용노동부 한국직업정보시스템(KNOW) 사이트와 연계하여 전문 직업으로써 e스포츠에 대한 정기 조사 및 구직자 안내 체제 구축을 위한 노력이 요구된다.

6.4. 연구의 기대효과 및 활용방안

6.4.1. 기대효과

- 디지털 사회의 유망 직업으로써 e스포츠에 대한 비전 구체화
- e스포츠 직무구조의 명료화로 인한 전문 인력의 진로발달 및 경력개발 지원
- e스포츠 교육과 산업 간의 연계성 강화

6.4.2. 활용방안

- 전문 인력 양성계획 수립 근거자료
- 현행 e스포츠 학과의 커리큘럼 개정 및 강화를 위한 근거자료
- e스포츠 전문 인력의 경력개발 및 재교육과정 수립을 위한 교육내용(예: e스포츠협회 소양교육 등) 제공
 - e스포츠 전문 인력수행 평가 자료
- 정기적인 e스포츠 전문인력 실태 및 수요조사의 기본 틀로 활용할 수 있다.
- 장기적으로 고용노동부 한국직업정보시스템(KNOW)과 연계하여 e스포츠 전문직에 대한 정기 조사 및 구직자 안내의 자료로 확대될 수 있다

〈 참고문헌 〉

- 김한준(2002). 직업정보시스템 구축을 위한 직업능력측정기준 개발. 고용동향분석 2001 4/4분기. 한국산업인력공단 중앙고용정보원.
- 박가열 (2002). KNOW 개발 중간보고서. 한국산업인력공단 중앙고용정보원.
- 장수용(2011). 직무분석 조사기법(개정 3판). SBC 전략기업컨설팅.
- 방송통신위원회(2010) 2009년 방송사업자 재산 현황
- 정보통신정책연구원(2008). IT 전문인력 수요실태조사. 지식경제부.
- 한국게임산업개발원(2005). 게임산업 전문인력 구조분석과 지원방향. 한국게임산업개발원.
- 한국e스포츠협회, 문화관광부, 한국게임산업개발원(2006) e스포츠 경제적 효과분석.
- 한국콘텐츠진흥원(2009) e스포츠 진흥 인프라 확충 종합계획 수립연구. 한국콘텐츠진흥원
- 한국콘텐츠진흥원(2010) 문화콘텐츠 고용현황 및 경력관리 방안 연구조사. 한국콘텐츠진흥원
- 한국콘텐츠진흥원(2010) e스포츠의 기본이념과 사회문화적 가치조명. 한국콘텐츠진흥원
- 한국콘텐츠진흥원, 문화체육관광부(2010) 2010대한민국게임백서. 한국콘텐츠진흥원
- 황기돈(2010) 직업연구 방법론의 개선과제. 한국고용정보원.

〈Online 참고 Site〉

- 전자공지시스템(<http://dart.fss.or.kr/>)
- 방송통신위원회(<http://www.kcc.go.kr/>)
- 한국직업정보시스템(<https://know.work.go.kr/>)
- 한국e스포츠협회(<http://www.e-sports.or.kr>)
- O*NET OnLine(<http://www.onetonline.org/>)

부록

1. 직무분석 조사표
2. e스포츠 조직 실태조사 설문지
3. e스포츠 종사자 실태조사 설문지
4. e스포츠 취업희망자 실태조사

1. 직무분석 조사표

직무명		
직무정의		
직무구조 (과업내용)	대분류(과업군) 과업절차 혹은 영역별 분류	소분류(과업)
직무수행 관련 접촉 자		
직무 내 위계구조	상위	
	중위	
	하위	
필요 직무 경험	필수(기간/횟수)	
	선택	
필요 교육 훈련	교육훈련(기간/ 횟수)	
	요구학력수준	
근무적정 연령	세	

구분	범주(중요도/수준) 중요하지 않음/낮은수준 1--3--5 매우중요/높은수준	
	중요도(1~5)	수준(1~5)
업무수행능력		
1. 기본능력(읽기,쓰기,말하기,이해하기등)		
2. 기술능력(장비설치,유지,점검,수리 등)		
3. 대인능력(설득, 협상, 의사결정 등)		
4. 신체능력(유연성, 반응속도, 공간지각력, 시/청력 등)		
5. 관리능력(재정관리, 인적관리, 물적 관리 등)		
지식	중요도(1~5)	수준(1~5)
1. 인문지식(역사, 철학, 국어, 사회, 지리 등)		
2. 정보통신지식(수학, 컴퓨터, 통신 등)		
3. 외국어 지식(영어 및 기타 외국어 등)		
4. 상경지식(경제, 경영, 마케팅, 인사, 영업 등)		
5. 기술지식(공학, 디자인, 기계 등)		
6. 이학 지식(화학, 생물, 물리 등)		
7. 고객관계지식(교육, 훈련, 상담 등)		
8. 공공안전지식(법, 안전, 보안 등)		
성격	적합도(1~5)	
1. 대인관계형(협조, 배려, 리더쉽 등)		
2. 성실형(정직, 신뢰 등)		
3. 진취형(성취, 노력, 인내, 책임, 진취 등)		
4. 이지형(혁신, 분석, 독립성 등)		
흥미	적합도(1~5)	
1. 현실형(신체활동적, 솔직한, 말이적은)		
2. 탐구형(탐구심, 학문적, 논리적, 분석적)		
3. 예술형(상상력, 감수성, 개방적, 창의성)		
4. 사회형(친절한, 공감적, 봉사적, 친화적)		
5. 진취형(지도력, 설득력, 경쟁적, 외향적)		
6. 관습형(책임감, 신중성, 보수적, 계획적)		
직무환경	직무에 사용되는 프로그램 및 장비	
	주요직무환경특성 (실내, 반복동작, 위험노출 등)	
직업전망	향후 5년간 일자리 전망(1~5)	
	평균임금(연봉) 수준	()만원

2. e스포츠 조직 실태조사 설문지

e스포츠 전문인력 활용실태 및 수요조사	ID			
-----------------------	----	--	--	--

안녕하십니까? 저는 이락 디지털문화연구소의 조사원 ○ ○ ○입니다.

이번에 저희 연구소에서는 <한국콘텐츠진흥원>의 의뢰를 받아 ‘e스포츠 전문인력 활용실태 및 수요조사’를 실시하고 있습니다. 본 조사는 e스포츠 관련 기업들의 일반적인 현황을 파악하고 관련 직종에 근무하는 전문인력 활용실태와 수요를 조사하여 e스포츠 관련 산업의 직무구조를 파악하고자 기획되었으며, 본 조사의 결과는 e스포츠 산업에 종사하고 계신 분들의 권익을 보호하고, 나아가 e스포츠 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.

연구주관기관
 연구자
 조사수행기관
 문의전화

- 본 조사의 결과는 통계법에 의거하여 비밀이 보장되며, 설문에 대한 모든 응답과 개인적인 사항은 철저히 비밀과 무기명으로 처리되고 통계분석의 목적 이외에는 절대 사용되지 않습니다.
- 응답자의 경우 회신내용 확인을 위한 연락시 필요한 사항이며, 외부에 공개되지 않습니다.

응답자 성명		e-mail	
회사명		회사전화	
부 서		직 위	
사업장 주소	우편번호 :		

※ 다음 사항 중 해당되는 항목에 √ 표를 하거나, 적절한 응답을 기입하여 주십시오.

C. 전문인력 채용환경

문1. 위의 응답에서 귀사가 이후 년도 채용계획이 있는 경우, 그 이유는 무엇입니까?

- | | |
|------------------------|----------------|
| 1) 경기회복에 대한 기대 | 2) 신규(설비)투자 증가 |
| 3) 결원 충원 | 4) 우수인력의 확보 |
| 5) 매출증가 등에 따른 생산가동률 증가 | 6) 기타() |

문2. 위의 응답에서 귀사가 이후 년도 채용계획이 없는 경우, 그 이유는 무엇입니까?

- | | |
|------------------------|----------------|
| 1) 정치경제의 불확실성 증가 | 2) 인건비 압박 |
| 3) 해고의 어려움 등 노동시장의 경직성 | 4) 가동률 저하 |
| 5) 자동화로 인한 잉여인력 발생 | 6) 투자규모의 동결 축소 |
| 7) 기타() | |

문3. e스포츠 관련 인원의 채용방식에 관한 질문입니다. 다음의 사항을 말씀해 주시기 바랍니다.

문3-1. 경력직과 신입직원의 채용비율은 어떻게 됩니까?

경력직 (%), 신입(%)

문3-2. 귀사는 e스포츠 관련 인력 채용시 어떤 방식을 사용하고 계십니까?

- | | |
|-----------------|---------------|
| 1) 필요시 수시 채용 | 2) 특정시기 정시 채용 |
| 3) 수시 및 정시 채용병행 | 4) 기타() |

문3-3. 정규직과 비정규직의 채용비율은 어떻게 됩니까?

정규직 (%), 비정규직(%)

문4. 귀사가 e스포츠 관련 인력을 채용할 때 중요하게 여기는 선발기준을 순서대로 두 가지만 표기해 주십시오.

문4-1. 신규졸업자의 경우 1순위 : (), 2순위 : ()

- | | | |
|-------------------|--------------------|------------|
| 1) 학력(출신학교, 성적 등) | 2) 태도 및 성격 | 3) 전공 |
| 4) 보유자격증 | 5) 실무경험 및 경력 | 6) 교육훈련 이수 |
| 7) 보유기술 및 전문지식 | 8) 프로젝트 기획 및 관리 능력 | 9) 외국어 능력 |
| 10) 기타() | | |

문4-2. 경력사원의 경우 1순위 : (), 2순위 : ()

- | | | |
|-------------------|--------------------|------------|
| 1) 학력(출신학교, 성적 등) | 2) 태도 및 성격 | 3) 전공 |
| 4) 보유자격증 | 5) 실무경험 및 경력 | 6) 교육훈련 이수 |
| 7) 보유기술 및 전문지식 | 8) 프로젝트 기획 및 관리 능력 | 9) 외국어 능력 |
| 10) 기타() | | |

문5. 귀사가 e스포츠 관련 인력을 채용할 때 선호하는 전공분야에는 어떤 것이 있습니까?
순서대로 두 가지만 표기해 주십시오.

1순위 : (), 2순위 : ()

- 1) IT관련 전공 2) 경영학 전공 3) 방송/미디어 관련 전공
4) 관리/행정 관련 전공 5) 상관없음 6) 게임개발 관련 전공
7) 영업/서비스 관련 전공 8) 기타()

문6. 귀사에서 e스포츠 관련 인력 채용에 어려움을 겪고 있는 직무에는 어떤 것이 있습니까?

☞ 직무분류표 제시

문6-1. 귀사에서 e스포츠 관련 인력을 채용할 때 어떠한 점에서 어려움을 느끼고 계십니까?

- 1) 인력시장에 해당 기술을 가지고 있는 인력이 부족해서
2) 해당 기술이나 능력을 보유한 인력은 있으나 질적으로 기술 수준이 낮아서
3) 원하는 인력의 구인·구직간 정보의 부족
4) 해당직종의 임금 수준이 상대적으로 낮아서
5) 해당 직종의 근무환경이나 근로조건이 상대적으로 열악해서
6) 귀사가 제공하는 임금 및 근로조건이 타사에 비해 낮아서
7) 별다른 어려움을 느끼지 않음
7) 기타()

D. 전문인력 근로조건 및 이직현황

문1. 귀사의 근로형태는 어떻게 되십니까?

- 1) 주 4일 이하 2) 주 5일 3) 격주 토요일 휴무
4) 월 1회 토요일 휴무 5) 주 6일 이상 6) 기타()

문2. 귀사의 주당 근로시간은 평균적으로 어느 정도 되십니까? 1주 평균 () 시간

문3. e스포츠 직무분류에 근거하여, 각 직무별 임금수준은 어느 정도 되는지 기록하여 주십시오.

문2. 귀사의 e스포츠 관련 인력을 훈련시키는 프로그램의 방식은 무엇입니까?

- 1) 직장업무와의 병행교육
- 2) 직장업무와 병행하지 않고 집중교육
- 3) 기타()

문2-1. 귀사의 e스포츠 관련 인력을 훈련시키는 교육기간은 어느 정도입니까?

- 1) 특정기술 분야에 대한 1~2주 단위의 단기교육
- 2) 특정기술 분야에 대한 2~3개월 단위의 교육
- 3) 특정기술 분야에 대한 6개월 단위의 장기교육
- 4) 6개월 이상의 대학원 교육
- 5) 기타()

문3. 예년과 비교하여, 귀사의 e스포츠 관련 인력들의 기술 수명은 어느 정도 변화하고 있습니까?

- 1) 매우 짧아지고 있다
- 2) 약간 짧아지고 있다
- 3) 변화가 없다
- 4) 약간 길어지고 있다
- 5) 매우 길어지고 있다.

문3-1. 귀사에서 기술수명이 다한 e스포츠 관련 인력들은 어떤 진로로 가고 있습니까? 많은 순서대로 2개만 말씀해 주십시오.

1순위 : (), 2순위 : ()

- 1) 사내의 다른 관리직으로 전환
- 2) e스포츠 관련 다른 직무로 전환
- 3) e스포츠와 관련 없는 직장이나 사업에 종사
- 4) 재교육과정이나 학교 진학
- 6) 해당 인력 없음
- 5) 기타()

3. e스포츠 종사자 실태조사 설문지

e스포츠 전문인력 종사자 실태조사	ID				
---------------------------	----	--	--	--	--

안녕하십니까? 저는 이락 디지털문화연구소의 조사원 ○ ○ ○입니다.

이번에 저희 연구소에서는 <한국콘텐츠진흥원>의 의뢰를 받아 ‘e스포츠 전문인력 활용실태 및 수요조사’를 실시하고 있습니다. 본 조사는 e스포츠 관련 기업들의 일반적인 현황을 파악하고 관련 직종에 근무하는 전문인력 활용실태와 수요를 조사하여 e스포츠 관련 산업의 직무구조를 파악하고자 기획되었으며, 본 조사의 결과는 e스포츠 산업에 종사하고 계신 분들의 권익을 보호하고, 나아가 e스포츠 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

※ 다음 사항 중 해당되는 항목에 √ 표를 하거나, 적절한 응답을 기입하여 주십시오.

A. 직무 및 근무현황

문1. 현재 귀하가 다니고 있는 직장의 종업원 수(계약직 포함)는 어느 정도입니까?

() 명

문2. 귀하께서 현재 맡고 있는 직무는 다음 중 무엇입니까? 해당하는 것을 모두 선택해 주십시오.

직군	직무	응답
종목개발 및 배급 직군	홍보/마케팅	
	리그운영	
	기타	
게이머 직군	게이머/선수	
	감독/코치	
	관리/지원(프런트)	

1) 개발/배급사 e스포츠 종목 홍보/마케팅	①	②	③	④	⑤	⑥
2) 개발/배급사 리그운영자	①	②	③	④	⑤	⑥
3) 프로게이머/선수	①	②	③	④	⑤	⑥
4) 감독/코치	①	②	③	④	⑤	⑥
5) 게임단 관리/지원(프런트)	①	②	③	④	⑤	⑥
6) e스포츠 경기/대회 기획/마케팅	①	②	③	④	⑤	⑥
7) 경기 운영 및 진행자(대행사 포함)	①	②	③	④	⑤	⑥
8) 심판	①	②	③	④	⑤	⑥
9) e스포츠 방송 기획 및 편성자	①	②	③	④	⑤	⑥
10) 방송제작자(제작PD 등 현장실무자)	①	②	③	④	⑤	⑥
11) 방송진행자(읍저버, 캐스터,해설자 등)	①	②	③	④	⑤	⑥
12) 기자	①	②	③	④	⑤	⑥
13) 정부/지자체 e스포츠 지원 담당자	①	②	③	④	⑤	⑥

문3. 귀하께서는 ‘문2’에서 향후 5년 후 인력난이 발생할 것으로 예상하는 직무에는 어떤 것이 있다고 생각하십니까? ()

문4. 현재 e스포츠 산업 분야에서 일하는 인력들에 있어 다음 중 어떠한 점이 문제라고 생각하십니까? 심각하다고 생각하는 순서대로 두 가지만 선택해 주십시오.

1순위 : ____ 2순위 : ____

- 1) 열악한 근무환경
- 2) 생계에 위협을 주는 보수 수준
- 3) 적절한 교육/훈련을 받을 만한 기관이 없음
- 4) 기관은 있으나 필요한 교육훈련 프로그램이 없음
- 5) 실력의 격차로 선진국과의 경쟁에서 뒤지는 점
- 6) 실력을 발휘할 수 이쁜 적절한 프로젝트 부족
- 7) 창작성이 뛰어난 인재를 양성하지 못하는 정규 교육 체계
- 8) 고용 불안정
- 9) E스포츠 산업에 대한 일반인의 부정적인 인식
- 10) 기타()

문5. 귀하께서는 개인적으로 우리나라 e스포츠 산업의 미래를 어떻게 전망하십니까?

- 1) 매우 어둡다 2) 대체로 어둡다 3) 별다른 변화가 없을 것이다
- 4) 대체로 밝다 5) 매우 밝다

문5-1. 위의 ‘문5’처럼 생각하시는 이유는 무엇입니까? 자유롭게 말씀해 주시기 바랍니다.

E. e스포츠 관련 교육 및 훈련

문1. 귀하께서 지금까지 e스포츠 업무와 관련하여 받은 교육 및 훈련 프로그램을 모두 선택하신 후, 각각에 대해 수료하는데 든 기간 및 비용, 국가와 회사의 비용 지원 유무, 회사의 비용 지원시 지원 비중 등을 기입하여 주시기 바랍니다.

교육 및 훈련 프로그램	수료한 것 모두 선택	기 간	국가지원 유무	회사지원 유무	회사지원 비중
1) 고등학교, 대학교 과정	<input type="checkbox"/>	년 개월	유, 무	유, 무	%
2) 대학원 과정	<input type="checkbox"/>	년 개월	유, 무	유, 무	%
3) 전문교육기관/학원 등(학교 제외)	<input type="checkbox"/>	년 개월	유, 무	유, 무	%
4) 해외 유학이나 연수	<input type="checkbox"/>	년 개월	유, 무	유, 무	%
5) 사내 교육	<input type="checkbox"/>	년 개월	유, 무	유, 무	%
6) 도제 방식에 의한 교육/훈련	<input type="checkbox"/>	년 개월	유, 무	유, 무	%
7) 실무 외의 실질적인 프로젝트 수행을 통한 OJT(현장 훈련)	<input type="checkbox"/>	년 개월	유, 무	유, 무	%
8) 독학으로 지식 및 기술 습득	<input type="checkbox"/>	년 개월	유, 무	유, 무	%
9) 기타()	<input type="checkbox"/>	년 개월	유, 무	유, 무	%

※ 회사 지원시 비용 비중에서, 회사가 비용을 전액 지원한 경우 100%로 기입하면 됩니다.

문1-1. ‘문1’에서 제시한 교육 및 훈련 프로그램 가운데 귀하가 현재 맡고 계신 업무를 수행하는데 도움을 주었다고 생각되는 것을 순서대로 두 가지만 선택해 주십시오.

1순위 : _____ 2순위 : _____

문1-2. ‘문1’에서 제시한 교육 및 훈련 프로그램 가운데 귀하가 앞으로 교육을 받았을 때 가장 큰 도움이 될 것이라고 생각하는 교육/훈련은 무엇입니까?

()

4. e스포츠 취업희망자 실태조사 설문지

e스포츠 종사희망자 실태조사	ID			
------------------------	----	--	--	--

안녕하십니까? 이락디지털문화연구소입니다.

이번에 저희 연구소에서는 <한국콘텐츠진흥원>의 의뢰를 받아 ‘e스포츠 전문 인력 활용실태 및 수요조사’를 실시하고 있습니다. 본 조사는 e스포츠 전문직에 종사하고자 하는 미래 e스포츠 인력의 현황 및 인식의 기초자료를 수집하여 e스포츠 인력양성과정 개발 및 정책수립에 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

※ 다음 사항 중 해당되는 항목에 √ 표를 하거나, 적절한 응답을 기입하여 주십시오.

A. 기본 인적 사항

문1. 귀하의 학력은 어디에 해당합니까?

- 1) 고등학교 재학 2) 고졸 3) 대학 재학 4) 대학 졸업

문2. 귀하의 현재(혹은 졸업) 소속 학과는 어디에 해당합니까?

- 1) e스포츠 학과 2) e스포츠 유관 학과(게임, 방송, 스포츠, 이벤트 등)
3) e스포츠 관련 없음

문3. 귀하의 성별은? 1) 남 2) 여

문4. 귀하의 연령은? 만 ()세

B. 취업 희망 관련

문1. 귀하께서 e 스포츠 계통에 취업을 원하십니까? 1) 예(문1-1) 2) 아니오(문1-2)

문1-1. 취업을 하고자 하는 직무는 어떤 직무입니까? 순서대로 2가지만 골라 응답란에 순서를 적어주세요.

직군	직무	응답
종목개발 및 배급 직군	홍보/마케팅	
	리그운영	
	기타	
게이머 직군	게이머/선수	
	감독/코치	
	관리/지원(프런트)	
경기/대회 직군 (협단체, 대행사 포함)	기획/마케팅	
	경기운영자(대행사 포함)	
	심판	
	일반관리	
방송 및 미디어 직군	기획/편성자	
	제작자	
	진행자(옵저버, 캐스터, 해설자)	
	기자	
기타직군	정부/지자체 e스포츠 지원 담당자	

문1-2. 취업을 원하지 않는 주요 이유는 무엇입니까?

- 1) 적성에 맞지 않아서 2) 보수가 적어서 3) 근무 환경이 좋지 않아서
4) 사회적 지위나 이미지가 좋지 않아서 5) 장래성과 발전성이 적을 것 같아서
6) 기타

문 2. 위의 직무를 원하는 이유는 무엇입니까?

- 1) 적성에 맞을 것 같아서
2) 전공분야와 관련이 있어서
3) 보수가 많을 것 같아서
4) 사회적 지위나 이미지가 좋을 것 같아서
5) 장래성과 발전가능성이 있어서
6) 근무환경이 좋을 것 같아서
7) 직업이 안정적인 것 같아서
8) 기타

문3. 귀하는 e스포츠와 관련된 아르바이트나 인턴 경험이 있습니까?

- 1) 예 2) 아니오

7) 경기 운영 및 진행자(대행사 포함)	①	②	③	④	⑤
8) 심판	①	②	③	④	⑤
9) e스포츠 방송 기획 및 편성자	①	②	③	④	⑤
10) 방송제작자(제작PD 등 현장실무자)	①	②	③	④	⑤
11) 방송진행자(옵저버, 캐스터,해설자 등)	①	②	③	④	⑤
12) 기자	①	②	③	④	⑤
13) 정부/지자체 e스포츠 지원 담당자	①	②	③	④	⑤

문8. 그렇다면, 향후 5년 후에는 아래와 같은 인력이 얼마나 늘어나거나 줄어들 것으로 예상되십니까?

	6%이상 감소	1~5% 감소	현상 유지	1~5% 증가	6~10% 증가	11%이상 증가
1) 개발/배급사 e스포츠 종목 홍보/마케팅	①	②	③	④	⑤	⑥
2) 개발/배급사 리그운영자	①	②	③	④	⑤	⑥
3) 프로그래머/선수	①	②	③	④	⑤	⑥
4) 감독/코치	①	②	③	④	⑤	⑥
5) 게임단 관리/지원(프런트)	①	②	③	④	⑤	⑥
6) e스포츠 경기/대회 기획/마케팅	①	②	③	④	⑤	⑥
7) 경기 운영 및 진행자(대행사 포함)	①	②	③	④	⑤	⑥
8) 심판	①	②	③	④	⑤	⑥
9) e스포츠 방송 기획 및 편성자	①	②	③	④	⑤	⑥
10) 방송제작자(제작PD 등 현장실무자)	①	②	③	④	⑤	⑥
11) 방송진행자(옵저버, 캐스터,해설자 등)	①	②	③	④	⑤	⑥
12) 기자	①	②	③	④	⑤	⑥
13) 정부/지자체 e스포츠 지원 담당자	①	②	③	④	⑤	⑥

문9. 귀하께서는 '문8'에서 향후 5년 후 인력난이 발생할 것으로 예상하는 직무에는 어떤 것이 있다고 생각하십니까? ()

문10. 현재 e스포츠 산업 분야에서 일하는 인력들에 있어 다음 중 어떠한 점이 문제라고 생각하십니까? 심각하다고 생각하는 순서대로 두 가지만 선택해 주십시오.

1순위 : ____ 2순위 : ____

- 1) 열악한 근무환경
- 2) 생계에 위협을 주는 보수 수준
- 3) 적절한 교육/훈련을 받을 만한 기관이 없음
- 4) 기관은 있으나 필요한 교육훈련 프로그램이 없음
- 5) 실력의 격차로 선진국과의 경쟁에서 뒤지는 점
- 6) 실력을 발휘할 수 있는 기회의 부족
- 7) 뛰어난 인재를 양성하지 못하는 정규 교육 체계
- 8) 고용 불안정
- 9) E스포츠 산업에 대한 일반인의 부정적인 인식
- 10) 기타()

문11. 귀하께서는 개인적으로 우리나라 e스포츠 산업의 미래를 어떻게 전망하십니까?

- 1) 매우 어둡다 2) 대체로 어둡다 3) 별다른 변화가 없을 것이다
4) 대체로 밝다 5) 매우 밝다

문11-1. 위의 '문5'처럼 생각하시는 이유는 무엇입니까? 자유롭게 말씀해 주시기 바랍니다.

D. e스포츠 관련 교육 및 훈련

문12. 귀하께서 e스포츠 업무와 관련하여 추가로 받기를 원하는 교육 및 훈련 프로그램 있으십니까?

- 1) 예 2) 아니오

문 12-1. (문 12. 1번 응답자) 있다면 무엇입니까? 가장 원하는 것 2가지를 선택해주시십시오.

교육 및 훈련 프로그램	응답
1) 대학교 과정	<input type="checkbox"/>
2) 대학원 과정	<input type="checkbox"/>
3) 전문교육기관/학원 등(학교 제외)	<input type="checkbox"/>
4) 해외 유학이나 연수	<input type="checkbox"/>
5) e스포츠 기관 인턴 교육	<input type="checkbox"/>
6) 도제 방식에 의한 교육/훈련	<input type="checkbox"/>
7) 독학으로 지식 및 기술 습득	<input type="checkbox"/>
8) 기타()	<input type="checkbox"/>

- 성실한 응답에 감사 드립니다 -

주 관 연 구 기 관	이 준 근 한국콘텐츠진흥원 제작지원본부장
	강 경 석 한국콘텐츠진흥원 게임산업팀장
	곽 혁 수 한국콘텐츠진흥원 게임산업팀
연 구 수 행 기 관	이락디지털문화연구소
책 임 연 구 원	이 장 주 소장(이락디지털문화연구소)
연 구 원	박 가 열 박사(한국고용정보원)
	손 찬 호(중앙대학교 박사과정)
연 구 보 조 원	이 종 미(명지대학교 석사과정)
	이 상 욱(명지대학교 석사과정)

Kocca 연구보고서 11-18

e스포츠 산업의 체계적 인력양성수립을 위한
직무구조와 수요조사 연구

집필진 : 이락디지털문화연구소

발행인 : 이 재 응

발행일 : 2011년 7월 28일

발행처 : 한국콘텐츠진흥원

발행담당자: 곽 혁 수

서울 마포구 상암동 1602 한국콘텐츠진흥원(게임산업팀 12층)

tel:02-3153-1228, fax:02-3153-1107, e-mail:gosuda21@kocca.kr

ISBN: 978 - 89 - 6514 -086 - 3 93600

가격: 비매품

* 본 보고서의 저작권은 한국콘텐츠진흥원에 있습니다. 저작권법에 의해 한국 내에서 보호를 받는 저작물이므로 무단 전재와 무단복제를 금합니다. 가공·인용할 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.