

# 제1장 e스포츠 동향

## 제1절 e스포츠 현황 및 동향

### 1. e스포츠 개괄

#### 1) e스포츠의 정의

1990년대 초, 중반까지 사이버 애슬릿, 디지털 애슬릿, 프로그래밍 등 다양한 이름으로 불렸던 e스포츠는 90년대 말 PGL과 CPL 등이 개최되며, 프로그래머라는 고유명사와 함께 Electronic sports로 불리게 되었고, 해외언론에서 간간히 쓰이던 e스포츠라는 단어는 국내에 들어와 대중화되었다. 국내에서는 1999년 전자신문에서 e스포츠 섹션을 구성하기 시작하였고, 2000년 초 21세기 프로그래밍협회(현 한국e스포츠협회) 창립 행사에서 당시 문화부장관이던 박지원 장관의 축사에 거론되면서 주요 매체들을 통하여 e스포츠란 단어가 쓰이기 시작하였다. 이후 게임리가 정착되고 온게임넷 등의 케이블 방송을 통해 게임이 중계되기 시작하면서 e스포츠라는 용어가 정착되었다.

2005년까지 e스포츠는 게임대회 또는 게임

리그라는 좁은 의미로 주로 사용되었다. 이후 게임을 이용한 대회뿐 아니라, 대회에서 활동하는 프로그래머, 게임 해설자, 방송국 등을 포함하게 된다. 특히 e스포츠가 청소년 문화 및 게임문화에 큰 영향을 미치기 시작하면서 2004년 12월 문화부의 'e스포츠발전 정책비전 선포식' 발표 자리에서 e스포츠를 “게임을 이용한 대회 및 유관 주체들의 문화적, 산업적 활동”이라고 포괄적으로 정의하기에 이른다.

그리고 2006년 4월 게임산업진흥에 관한 법률이 제정되면서 e스포츠에 대한 정의가 보다 명확해졌다. 동 법률에서는 e스포츠를 게임물을 이용하여 하는 경기 및 부대활동으로 정의하였다.

#### 2) e스포츠의 역사

##### 가. 국내 e스포츠의 역사

국내 e스포츠는 PC방이라는 물적 인프라와 스타크래프트라는 대작 게임의 절묘한 조화를 통해 지난 90년대 후반부터 성장하였다. PC방

과 인터넷 전용선이 전국적으로 보급되면서, 지역 PC방들이 오픈 기념행사로 게임대회를 개최한 것이 국내 e스포츠의 시작이라 할 수 있다.

초창기는 워크래프트2와 레인보우식스, 퀘이크, 피파 시리즈 등으로 시작된 게임 대회들은 스타크래프트의 보급과 인기로 보다 다양화되고 규모가 확대되었다. 지역별 대회에서 가능성을 확인하면서 97년 12월 최초의 전국대회인 KPGL(Korea Pro Gamers League)이 열리게 되었다. KPGL을 선두로, 인천을 주 무대로 하는 PC방 프랜차이즈 업체였던 넷클럽에서 전국대회를 개최하였고, 배틀탑이 63빌딩에서 대회를 개최하며 e스포츠 대중화의 서막을 열게 되었다. 또한 98~99년에는 온라인 최고수들이 모인 “고수” 프리서버에서 온라인 게임 대회를 개최하였고, 라임정보통신에서 PGL 대회를 개최하며 e스포츠가 시작되었다.

99년 PKO(Pro Gamer Korea Open)라는 정규 리그가 시작되었고, 99년 가을 이 대회를 케이블 방송사인 투니버스와 함께 주최하면서 e스포츠의 방송화가 처음 시도되었다. 이후 투니버스의 모회사인 온미디어에서는 e스포츠의 성장 가능성과 게임산업의 발전 가능성을 보고 게임 전문 채널인 온게임넷을 개국하게 되었으며, 온게임넷 스타리그라는 국내 최고의 게임 리그로 이어졌다.

2000년 3대 게임리그가 정착되면서 크고 작은 규모의 대회들은 줄어들기 시작하였고, 배틀탑에서 주최한 KIGL(Korea Internet Game League), ‘동쪽의 땅’에서 분사한 PKO에서 주최한 PKO(Pro Gamer Korea Open),

골드뱅크에서 분사한 이게임즈에서 주최한 KGL(Korea proGame League) 등은 당시 40여개 이상의 프로게임단을 탄생시키며, 국내 e스포츠 발전의 촉매제 역할을 담당하였다. 그러나, 수익 구조 악화로 프로게임단을 운영하는 기업들의 활동이 점차 퇴조하게 되면서 협회와 케이블의 게임 방송이 e스포츠를 주도하게 되었다.

2002년을 시작으로 2004년까지 ‘온게임넷 스타리그’, ‘온게임넷 프로리그’, ‘MBC게임 스타리그’, ‘MBC게임 팀리그’ 등이 인기를 끌면서 e스포츠는 본격적으로 성장기에 접어들게 된다. 2004년 SK텔레콤 ‘T1’, 팬택엔큐리텔 ‘큐리어스’의 창단과 단일대회 10만 관중시대가 열리면서 e스포츠는 한 단계 업그레이드되었다. 또한 2005년 5월 온게임넷과 MBC게임에서 운영하던 단체전 ‘온게임넷 프로리그’와 ‘MBC게임 팀리그’가 한국e스포츠협회가 주최하는 통합리그인 ‘프로리그’로 운영되면서 게임리그가 체계화되었다. 이후 온게임넷과 MBC게임에서 주최하는 개인리그와 한국e스포츠협회가 주최하는 단체전인 프로리그라는 양대 축을 중심으로 게임방송은 전성기를 구가하게 된다.

2005년 시작된 통합된 프로리그는 2006년까지 휴대폰 제조사인 스카이의 후원으로 성공적으로 운영되어, 프로 e스포츠의 기반을 다졌다. 2007년 4월부터는 신한은행의 협찬으로 신한은행배 프로리그가 진행되고 있다.

한편, 정부에서는 2004년 12월 e스포츠 발전 중장기정책을 발표하여 e스포츠 육성의 중장기 정책체계를 제시하였으며, 민관중심의

『2010 게임산업 전략위원회(위원장 오지철)』를 통해 e스포츠 추진실행과제를 2006년 5월 발표하여, e스포츠 육성에 강한 의지를 표명하였다.

2007년부터는 지역 e스포츠의 활성화와 국산 게임의 e스포츠 육성이 본격적으로 시작되었다. 우리나라 e스포츠의 특정 종목 편중은 저작권 문제와 세계 e스포츠 시장과의 종목 괴리 현상을 낳았다. 또한, 중국, 일본, 미국 등이 e스포츠 시장에 진입하면서 세계 e스포츠 산업의 치열한 경쟁을 예고하고 있다. 글로벌 경쟁이 시작되면서 e스포츠 중주국으로서의 위상을 강화하고, 종목 편중에서 발생하는 문제를 해결하기 위해서는 정책 지원의 필요성이 더욱 커지고 있다. 이에 따라 2007년 ‘전국 아마추어 e스포츠대회’가 처음으로 열렸다. 이 대회는 지역 e스포츠를 활성화하고 경쟁력 있는 국산게임의 e스포츠 종목화를 위하여 추진되었다. 전국 예선을 거쳐 10월 대구에서 진행된 본선 대회에는 전국 8개 지역에서 312명의 선수들이 출전하여 국산 게임 2개 종목과 국제화 게임 2개 종목 등 총 4개 종목을 대상으로 경쟁을 펼쳤다. 첫 대회의 성공적인 개최를 발판으로 올해 문화체육관광부는 ‘전국 아마추어 e스포츠대회’를 전국 16개 지자체가 참여하는 ‘대통령배’ 대회로 승격을 추진 중이다. 지금까지의 e스포츠가 프로게임단 중심의 방송이 주도하였다면, 앞으로는 종목의 다양화와 아마추어대회 활성화를 통해 e스포츠는 더욱 확대될 것이다. 게임 이용자-아마추어 저변강화-프로리그-국제대회로 이어지는 수직 계열화된 e스포츠의 체계적인 육성이 요구

되는 시점이다. 따라서 프로중심의 역삼각형 e스포츠의 구조를 정삼각형의 안정적인 구조로 바꾸는 작업이 필요하다. 다양한 게임을 즐기는 게임 이용자와 e스포츠 사이의 연결고리를 위하여, e스포츠 등록제도의 내실화, 국산 종목리그의 활성화 및 국제 대회에서의 국산 종목 운영 등이 시도되고 있다. 우리나라 e스포츠는 탄생한지, 10년 만에 위기와 기회를 동시에 맞고 있다. 앞서 지적한 종목의 편중, 프로중심의 성장, 저작권 문제 등 시장의 확대에 따라 다양하게 표출되는 문제들을 해결하지 못한다면 중국, 일본, 미국 등 경쟁국가에 주도권을 빼앗길 수 있다.

#### 나. 해외 e스포츠의 역사

해외 e스포츠의 기원은 1990년대 중반 ‘뚝 시리즈’를 비롯한 FPS(First Person Shooting) 게임대회들이 미국 라스베이가스나 애틀랜타에서 열린 게임쇼(현재의 E3쇼)에서 게이머들의 참여를 장려하기 위한 이벤트 대회로 개최되면서부터이다.

1990년대 중반 ‘뚝 시리즈’부터 ‘퀘이크’에 이르기까지 다양한 대회가 개최되었는데, e스포츠의 체계적인 태동을 가능케 한 것은 97년 애틀랜타에서 개최된 E3에서 열린 ‘레드 애니힐레이션 퀘이크 토너먼트’에서 ‘데니스 풍(Dennis Fong)’이 우승하면서부터로 추정된다. 물론 1990년대 중반까지 미국이나 유럽에서 있었던 대회들은 주로 FPS 위주의 대회였고, 램파티의 연장선상에서 치러지는 경우가 많았으나, 이러한 대회들은 세계 최초의 게임 리그인 PGL(The Professional Gamer’s

〈표 3-1-1-01〉 e스포츠의 특징

키워드	내용
전자매체	디지털 게임을 매개로 한 온·오프 결합 활동
승부(경쟁)	불확정성을 유지할 수 있는 공정한 룰의 적용과 집행
관전/관람	응원/관람/시청을 통한 엔터테인먼트 추구 여가활동
문화/커뮤니티	팬카페, 아마추어 동호회 및 대회 등 기반문화 활동

※ 자료 : 한국e스포츠협회 2006, e스포츠 전용경기장 표준모델 수립 연구에서 재구성

League)과 CPL(Cyberathlete Professional League)이 출범할 수 있는 기반이 되었다.

1997년 나란히 출범하게 된 CPL(Cyberathlete Professional League)과 PGL(The Professional Gamer's League)은 야구나 축구와 같은 기존의 프로 스포츠처럼 프로게이머들의 리그를 만든다는 생각은 같았으나 운영 방식에는 큰 차이가 있었는데, “게임의 아버지”로 불리는 놀런 부쉬넬(Nolan Bushnell)이 대표를 맡았던 PGL은 온라인상에서 대부분의 대회를 치루고 결선만 오프라인에서 개최하는 방식을 취했고, CPL은 FPS게임의 특성상 거의 모든 대회를 오프라인에서만 치루는 등 대회 운영방식을 달리하였다. 이러한 대회 운영 방식의 차이가 결과적으로 온라인이 중심이 되었던 PGL은 도태되고 CPL이 발전하는 계기가 되었다. e스포츠란 게임을 매개체로 하여 스타와 팬이 존재하는 시장이므로 세 가지 주요 요소 중의 하나인 팬을 배제한 대회는 프로 스포츠로서 오래 지속될 수 없다는 것을 보여 준다.

### 3) e스포츠의 특징

오늘날 e스포츠는 청소년과 젊은 세대들이 즐겨하는 신(新)문화코드로 자리 잡았으며, 국

민적인 인기 스포츠 종목인 야구, 농구, 축구 등과 함께 새로운 인기 여가문화 스포츠로 발전해 나가고 있다. e스포츠는 스포츠적인 요소와 스타와 같은 연애 엔터테인먼트적 요소가 결합된 “스포테인먼트”로 볼 수 있으며, 범위의 측면에서는 게임이 e스포츠의 많은 부분을 포함하고 있지만 게임 자체가 곧 e스포츠가 될 수는 없는 차별화되는 e스포츠만의 다양한 특성을 가지고 있다.

e스포츠가 지니고 있는 핵심적 특징은 공정한 경쟁 조건이다. 아이템이나 캐릭터의 특성이 승패에 영향을 미치는 게임은 배제하고 있어 사이버 상 동일한 조건으로 경쟁이 가능하다. 예를 들어 e스포츠인 공인종목 중 카트라이더 경기는 아이템전은 배제되며, 오로지 스피드 전만 진행되고 운이나 우연적 요소가 크게 작용하는 도박류 게임은 e스포츠 종목에서 제외시키고 있다. 마지막으로 e스포츠는 빠르고 정확한 판단력과 기민한 신체적 움직임이 요구되는 이른바 정신과 신체의 합동작품이라는 점이다. e스포츠가 지닌 부가적인 특징으로는 사람과 사람간의 경쟁과 참여를 자극할 뿐 아니라 보는 재미를 만끽할 수 있고 의미있는 기록의 산출 등을 꼽을 수 있다.



## 2. 국내 e스포츠 현황 및 동향

### 1) 국내 e스포츠 현황

e스포츠는 2005년 제2기 한국e스포츠협회 출범과 기업 후원 중심의 구단운영 등과 함께 민관의 공동협력으로 비약적인 발전을 거듭하고 있다. 또한 우리나라가 주도하는 다양한 국제 게임대회들은 e스포츠 종주국으로서 한국의 위상을 높이고 있으며, e스포츠의 국제화를 선도하고 있다. 아울러 e스포츠를 구성하는 프로게이머, 프로게임단, 게임 방송, 협·단체의 활동도 활발하게 이루어지고 있다. 또한 공인 및 비공인 e스포츠 대회가 지방자치단체, 학교, 기업 등 다양한 주체들에 의해 연간 100회 이상 전국적으로 열리고 있다.

#### 가. 프로게이머

e스포츠가 각종 언론 및 청소년 팬들의 관심을 받고 새로운 스포츠로 인정받게 된 데에는 프로게이머의 영향이 컸다. ‘프로게이머’의 일반적 정의로는 게임물을 이용하는 경기에 참가하여 직·간접적으로 수익을 창출하는 직업에 종사하는 사람을 뜻한다. 프로게이머는 청소년들에게 인기가 높지만, 실제 직업으로 선택하기에는 직업적 안정성이 부족하다는 점이 일반

적인 인식이었다. 특히 기존 프로게이머 관련 연구들을 통해 프로게이머를 직업으로 하면서 가장 불안한 요인에 대해 조사한 결과, ‘병역문제’가 1순위로 나타났다. 프로게이머의 평균 연령이 약 20세인 점을 감안하면 프로게이머로서 왕성하게 활동해야 할 나이에 병역의 의무를 마치고 오면 프로게이머의 특성상 활동을 중단해야 할 가능성이 높기 때문이다.

프로게이머의 병역 문제에 대한 하나의 해결책으로 2007년부터 공군에서는 프로게이머를 전산특기병으로 선발하여 게임단을 운영해오고 있다. 지난 해 공군은 5명의 프로게이머를 선발해 12번째 게임단을 창설하였고, 2008년 현재 10명의 선수로 확대되었다. 공군게임단은 e스포츠 리그 참여를 통해 공군에 대한 대중 홍보는 물론, 프로게이머들을 활용하여 위계임을 개발하면서, 프로게이머의 병역문제를 해결하는 등 긍정적인 효과를 거두고 있다.

한편 프로게이머가 되려면 공인대회 입상 등 일정한 요건을 갖추어야 하며, ‘준프로게이머 → 프로게이머’의 과정을 거치는데, 그 자격기준은 아래와 같다.

2007년 상반기 기준으로 한국e스포츠협회에 등록된 프로게이머는 371명으로 2006년 말 311명과 비교해서 19.3% 증가한 것으로 나타

〈표 3-1-1-02〉 한국 e스포츠협회의 프로게이머 자격기준

자격	기준
프로게이머	공인게임대회에서 연2회 이상 입상하고 프로게이머 소양교육을 이수하여 정식 프로게이머로 등록된 선수
등록대상자	공인게임대회에서 연2회 이상 입상했으나 프로게이머 소양교육을 이수하지 않아 정식 등록이 되지 않은 선수
준프로게이머	공인게임대회에서 1회 입상하여 아직 등록대상이 되지 않은 선수

※ 자료 : 한국e스포츠협회

〈표 3-1-1-03〉 연도별 프로게이머 현황

연도	프로게이머 현황		
	등록	취소	계
2001	131	-	131
2002	63	-	194
2003	36	58	172
2004	73	26	219
2005 상반기	32	11	240
2005 하반기	21	24	237
2006 상반기	61	18	280
2006 하반기	53	22	311
2007 상반기	70	10	371

※ 자료 : 한국e스포츠협회

났다. 이는 스페셜포스 등 국산 종목의 프로게이머 증가와 '전국아마추어e스포츠대회'와 같은 각종 대회에서 수상한 게이머들의 프로 자격 취득에 기인한 것이다.

프로게이머의 연령은 대체로 15세에서 30세까지 분포되어 있으며, 평균 연령은 20대 초반이다. 프로게이머의 수입은 연봉, 상금, 기타 수입으로 구성되는데, 핵심 수입원은 연봉과 상금이 대부분을 차지하며 기업의 이벤트 참

여, CF와 방송 출연 등을 통한 수입은 미미한 수준이다. e스포츠에 대한 관심이 확대되면서 기업들에 의해 프로구단이 운영되고 다수의 프로리그들이 개최됨에 따라 프로게이머들의 수입도 점차 늘어나고 있는 추세이다.

#### 나. 프로게임단

프로게임단은 e스포츠의 성장과 함께 가장 많이 변화하고 있다. 일반적으로 프로게임단이

〈표 3-1-1-04〉 프로게임단 현황(스타크래프트 종목 기준)

기업	구단명	창단시기	선수 구성
KTF	매직엔스	1999년 12월	선수 - T(9명),Z(9명),P(7명)
삼성전자	KHAN	2000년 6월	선수 - T(7명),Z(10명),P(4명)
한빛소프트	STARS	2001년 5월	선수 - T(9명),Z(6명),P(6명)
SK	T1	2004년 4월	선수 - T(8명),Z(9명),P(7명)
MBC게임	HERO	2006년 3월	선수 - T(6명),Z(7명),P(5명)
르까프	OZ	2006년 3월	선수 - T(7명),Z(9명),P(5명)
CJ	엔투스	2006년 4월	선수 - T(6명),Z(10명),P(2명)
은게임넷	스파키즈	2006년 6월	선수 - T(7명),Z(9명),P(6명)
이스트로	eSTRO	2006년 10월	선수 - T(10명),Z(8명),P(4명)
공군	ACE	2007년 4월	선수 - T(3명),Z(4명),P(3명)
STX	Soul	2007년 6월	선수 - T(5명),Z(8명),P(4명)
위메이드	FOX	2007년 9월	선수 - T(8명),Z(6명),P(4명)

\* T-테란, Z-저그, P-프로토스

※ 자료 : 한국e스포츠협회



라 함은 게임대회를 통하여 소속사의 홍보 및 상금 획득을 목적으로 프로게이머를 선발, 보유, 육성, 지원하는 조직을 말한다. 프로게임단은 로고와 전용 연습장을 갖추어야 하고 감독 또는 매니저가 1명 이상, 소속 게이머는 2명 이상일 것을 원칙으로 하되 프로게임단 자체 형태에 따라 예외가 있을 수 있다.

2006년 이후 국내 대기업들은 e스포츠의 경제적 효과를 인정하면서 프로게임단을 대거 인수하였고, 2007년부터 12개의 프로게임단이 기업(공군 포함)의 안정적인 재정 지원을 받으며 프로리그에 참여하고 있다. 향후 대기업의 e스포츠에 대한 참여는 더욱 확대될 것으로 예측되어 e스포츠 산업의 급속한 성장이 기대된다. 기존에 스타크래프트 게임 중심으로 운영되어온 프로게임단은 국산 게임의 e스포츠 중

목 활성화에 따라 새로운 게임 종목의 프로게임단이 설립되고 있다. 국산 게임 e스포츠 종목 중 가장 많은 프로게이머를 보유한, '스페셜포스'를 중심으로 아이뱅크 등의 프로게임단이 운영되고 있으며, 2008년 하반기 3~4개 프로게임단이 참여하는 '스페셜포스' 리그가 정식으로 열릴 예정이다.

#### 다. 게임 미디어

e스포츠가 새로운 스포츠로 인정받으며 주요 문화로 성장하기까지 미디어의 역할이 컸으며, 미디어는 '관중'이라는 e스포츠의 핵심 요소를 탄생시켰다. 부산 광안리에서 열리는 프로리그 결승전의 경우, 2004년 10만 관중, 2005년 12만 관중, 2006년 10만 관중으로 매년 10만명에 달하는 관객들이 집결하여 e스포

〈표 3-1-1-05〉 e스포츠 관련 미디어 현황

구분		주요내용
지상파	SBS	게임쇼, 즐거운 세상 프로그램 운영
케이블	온게임넷	24시간 게임전문 케이블채널 게임대회 중계, 리뷰 및 프리뷰 등
	MBC 게임	24시간 게임전문 케이블채널 게임대회 중계, 리뷰 및 프리뷰 등
인터넷 TV	금TV	e스포츠 리그 중계, e스포츠 리그 제작
	판도라TV	e스포츠 관련 개인방송
	하나TV	e스포츠 리그 VOD 서비스
	메가TV	e스포츠 리그 VOD 서비스
인터넷포털	다음	e스포츠 리그 중계 e스포츠 대회 뉴스 제공
	네이버	e스포츠 리그 중계 e스포츠 대회 뉴스 제공
위성방송	TU미디어	e스포츠 리그 중계
기타	e스포츠기재단	일간지, 스포츠 일간지, 무가지, 게임전문지, 온라인 매체 등 23개 매체 참여

츠를 하나의 축제로 만들었으며, e스포츠가 21세기 젊은이들을 위한 하나의 문화코드로 자리잡는데 일조하였다.

최근 게임 방송은 온게임넷과 MBC게임이라는 케이블 채널을 통해 급성장하였고, 더불어 '프로리그', '스타리그', '슈퍼파이트' 등 양질의 콘텐츠를 인터넷으로 중계하였던 곱TV(인터넷방송)가 큰 인기를 끌고 있다.

또한 2007년 처음으로 도입된 e스포츠 중계권 판매는 e스포츠 시장의 새로운 사업모델로 정착되었다. 이제 e스포츠는 단순한 게임 경기가 아니라, 방송과 뉴미디어와의 결합을 통하여 새로운 부가가치를 창출하고 있다. 그러나, e스포츠가 정식 체육종목으로 인정받지 못해, 방송 중 경기 스폰서 로고 노출과 간접 광고를 할 수 없기 때문에 지상파를 통한 중계방송은 현실적으로 불가능하다는 점에서 제한이 있다.

### 라. 게임대회 현황

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

현재 우리나라에서 진행되고 있는 e스포츠 대회는 공개 대회와 비공개 대회가 있다. 공개 대회의 경우는 대회 개최가 미디어 등에 공개된 대회이고, 비공개 대회는 e스포츠 관련 카페나 길드에서 자체적으로 대회를 개최하며 언론 및 미디어에는 공개하지 않는 대회를 말한다. 따라서 비공개 대회의 특성상 정확한 대회 숫자를 산출하기는 어려운 실정이다.

공인 대회의 경우 프로게이머가 참여하는 프로 대회와 아마추어들이 참여하는 아마 대회로 나눌 수 있다. 공인 대회로 인정받기 위해서는 한국e스포츠협회의 절차에 따라 등록을 하면 된다. 프로게이머들이 참여하는 프로리그 단체전 및 개인전의 경우 공인 대회로 인정되며, 대회 입상을 통해 준프로게이머 자격을 얻을 수 있다.

방송사에서 진행하고 있는 공인 대회는 케이블 TV인 온게임넷과 MBC게임에서 진행하고 있다. 스타크래프트 관련 리그는 온게임넷과 MBC게임에서 진행하는 개인 리그와 신한은행 프로리그를 중심으로 대기업들이 후원하고 있으며, '스타크래프트' 외에 '카트라이드', '스페셜포스', '서든어택' 등 국산 종목관련 대회들도 진행되고 있다.

1999년 72개에 불과하던 대회는 2005년 278개를 정점으로 2006년에는 124회의 크고 작은 대회 및 리그가 개최되었으며, 2007년 상반기에는 70회의 대회 및 리그가 열렸다. 전체적으로 e스포츠대회 및 리그는 그 수가 줄고 있으며, 상금규모도 2005년을 정점으로 줄어들고 있는 추세이다. 이는 대회 및 리그가 대형화되고 있고, 단순한 상금중심의 대회보다는 아마추어의 저변을 위한 대회들이 늘어난 데에 기인한다. 또한, 특정종목에 편중된 e스포츠대회 및 리그의 진행과 국산 종목으로 e스포츠대회가 활성화되지 못한 것도 전체적인 대회의 개최 횟수와 상금규모가 줄어든 원인으로 파악된다. 그렇지만 e스포츠의 체계적 지원정책의 추진과 아마추어 및 지역 e스포츠 육성, 국산 e스포츠 종목의 발굴 등이 본격화됨에 따라

2008년부터 e스포츠대회 및 리그는 국산 종목과 각 지자체를 중심으로 확대될 것으로 예상된다. 특히 프로-아마의 연결고리를 만들기 위하여 전국지방 자치단체 대회와 연계한 '전국 아마추어 e스포츠대회'의 경우, 2007년에는 8개 지자체가 참여하였으나, 2008년에는 13개 지자체로 확대되어, 지역 e스포츠 활성화를 위한 새로운 모델을 제시하였다.

우리나라 e스포츠는 양적인 성장과 함께 질적인 도약을 준비하고 있다. 특정 종목에 편중되었던 e스포츠는 국산게임으로 종목이 다변화되고 있으며, 국내 게임사들의 e스포츠에 대한 인식이 높아지고 있어, 향후 국산 e스포츠 종목은 더욱 늘어날 전망이다. 한국e스포츠협회의 공인 종목은 2007년 11월 기준으로 21개이고, 그 가운데 국산 게임은 15개이다.

〈표 3-1-1-06〉 e스포츠 주요 국내 대회 및 리그 (2007년 12월 기준)

구분	주요내용
전국 아마추어 e스포츠대회	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 전국체전 형태의 최대 규모 통합 아마추어 대회</li> <li>- 문화체육관광부 장관배 대회로 시작</li> <li>- 지역 대표 선발전 개최                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• 서울 : 서울 국제 e스포츠 페스티벌</li> <li>• 경기, 인천 : 부천 문화 IT 엑스포</li> <li>• 대전, 충청 : 천안 e스포츠 문화축제</li> <li>• 강원 : e태백 페스티벌</li> <li>• 대구, 경북 : e-fun</li> <li>• 부산, 경남, 울산 : 부산 e스포츠 경진대회</li> <li>• 광주, 전남, 제주 : 광주 e스포츠대회</li> <li>• 전라북도 : 전주 컴퓨터게임 엑스포</li> </ul> </li> </ul>
방송리그 (스타크래프트)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로리그 : 국내 최고 권위를 자랑하는 스타크래프트 종목 통합 단체전 리그</li> <li>- 스타리그 / 듀얼토너먼트 / 스타챌린지 : 온게임넷에서 주관하는 국내 최초의 메이저급 개인 리그</li> <li>- MSL / 서바이버 토너먼트 : MBC게임에서 주관하는 메이저급 개인 리그</li> <li>- 기타 : MBC게임(엘리트학생복 스쿨리그)</li> </ul>
방송리그 (기타종목)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 워크래프트3 : MBC게임(워크래프트3 월드 워), 아프리카(워크래프트3 리그)</li> <li>- 스페셜포스 : 온게임넷(스페셜포스 마스터리그), MBC게임(스페셜포스 챔피언십), MBC게임(스페셜포스 여성리그)</li> <li>- 카트라이더 : 온게임넷(카트라이더 리그), 온게임넷(퀵 오브 카트-여성리그)</li> <li>- 프리스타일 : 온게임넷(프리스트아일 글로벌 리그 / 윈터 리그)</li> <li>- 갯앰프드 : 온게임넷(갯앰프드)</li> <li>- 서든어택 : 온게임넷(서든어택 리그)</li> <li>- 피파온라인 : MBC게임(피파온라인 월드 챔피언십)</li> <li>- 아크로 엑스트림 : 온게임넷(아크로 엑스트림 리그)</li> <li>- 시티레이서 : MBC게임(시티레이서 e스포츠리그)</li> <li>- 워록 : 아프리카(워록 리그)</li> </ul>
한국e스포츠협회 및 지자체대회	<ul style="list-style-type: none"> <li>- KeSPA컵 : 프로와 아마추어가 함께 참가하는 e스포츠 프로암 대회</li> <li>- 커리지매치 (스타크래프트, 스페셜포스) : 프로게이머 양성을 위해 정기적으로 개최하는 자격인증 대회</li> <li>- 지자체 대회 : 게임올림픽아드 수원, 용인 사이버 페스티벌 등</li> <li>- 던전앤파이터 : 온게임넷(던전앤파이터 리그)</li> </ul>

※ 자료 : 한국e스포츠협회

〈표 3-1-1-07〉 연도별 e스포츠 대회 및 상금 현황

구분	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007 상반기
대회횟수	72회	82회	93회	187회	144회	98회	278회	124회	70회
상금규모	15억원	20억원	30억원	35억원	40억원	45억원	50억원	33억원	18억원

※ 자료 : 한국e스포츠협회

〈표 3-1-1-08〉 우리나라 e스포츠 공인종목 현황 (2007년 11월 기준)

게임명	장르	개발사	유통사
스타크래프트	RTS	블리자드	블리자드코리아
워크래프트3	RTS	블리자드	손오공
카운터스트라이크	FPS	시에라스튜디오	지엔에이소프트
스페셜포스	FPS	드래곤플레이	네오위즈게임즈
워록	FPS	드림익스큐션	넥슨
서든어택	FPS	게임하이	CJ인터넷
A.V.A	FPS	레드덕	네오위즈게임즈
피파	스포츠(축구)	EA스포츠	EA코리아
위닝일레븐	스포츠(축구)	KONAMI	SEC
피파온라인	스포츠(축구)	네오위즈	네오위즈게임즈
프리스타일	스포츠(농구)	JC엔터테인먼트	조이시티, 파란
팡야	스포츠(골프)	엔트리브소프트	한빛소프트
샷온라인	스포츠(골프)	온네트	온네트
크레이지레이싱카트라이더	레이싱	넥슨	넥슨
씨티레이서	레이싱	현대디지털 엔터테인먼트	현대디지털 엔터테인먼트
아크로 엑스트림	FPS 레이싱	엔체널	엔체널
철권	대전 액션	NAMCO	SEC
갯앰프드	액션	윈디소프트	윈디소프트
테일즈런너	캐주얼	라운엔터테인먼트	나우콤
펌프 잇 업	리듬액션	안다미로	안다미로
던전앤파이터	RPG	네오플	삼성전자

※ 자료 : 한국e스포츠협회



## 2) 국내 e스포츠 동향 및 전망

2007년 한국 e스포츠는 양적 성장보다는 질적 조정이 이루어진 한 해로 평가할 수 있다. 기업들의 팀 창단과 더불어 e스포츠가 체계적인 모양새를 갖춘 원년으로 평가할 수 있다. 또

한 뉴미디어의 e스포츠 시장 진입으로 온게임넷과 MBC게임 등 케이블방송 중심의 e스포츠가 새로운 돌파구를 마련한 한 해로 볼 수 있다. 2007년 국내 e스포츠 주요 동향을 정리하면 다음과 같다.

### 가. e스포츠 방송권 모델의 도입과 뉴미디어의 출현

2007년에는 12개 프로팀이 참여하는 연중 리그인 '신한은행 프로리그'가 안정화되면서, 프로리그는 양 방송사 주도의 개인리그와 달리 프로축구나 야구처럼 팀 단위로 경기가 치러지는 대회로 정착 되었으며, 리그의 주최권은 한국e스포츠협회가 가지고 있다. 기존 프로 스포츠의 경우 대회 일정이나 기획이 협회 중심으로 이루어지고 방송사를 대상으로 방송 중계권을 받는 것이 일반적이다. 하지만 e스포츠 분야에서는 방송 중계권을 받지 못하는 형편이고, 대회의 일정과 경기 방식도 방송사와 상의되는 등 방송사의 역할이 타 스포츠에 비해 지나치게 높다는 지적도 나오고 있다. 하지만 이는 초창기부터 e스포츠를 주도적으로 이끌어 오면서 방송사들이 기득권을 가지게 되었고, 그나마 대회 기획과 운영, 스폰서 유치 등의 능력을 통합적으로 갖춘 집단이므로, 앞으로 한국 e스포츠의 발전을 위해서는 방송사의 역할이 꼭 필요한 것 또한 사실이다.

지난해 처음으로 프로리그에 방송중계권의 개념을 도입하여 양대 방송사는 한국e스포츠협회가 지정한 중계권 사업자와 계약을 체결하였다. e스포츠에 중계권을 도입함으로써 방송사는 프로리그의 제작에만 관여하게 되었으며, 중계권은 별도로 판매되어 e스포츠 시장에 새로운 모델을 제시하였다. 또 중계권 판매에 따라, 인터넷포털, 인터넷TV 등 뉴미디어들은 계약을 통하여 프로리그를 방송할 수 있게 되어, e스포츠 팬들은 다양한 채널을 통하여 경기를 시청할 수 있게 되었다.

### 나. 지역e스포츠 활성화 및 아마추어 e스포츠 저변 강화

2007년의 특징적인 사항은 지역 e스포츠가 본격화되었으며, 아마추어 e스포츠 저변이 강화되었다는 점이다. 지금까지 지역 e스포츠는 각 지방자치단체별로 e스포츠행사를 진행함으로써 지역별로 e스포츠 종목이나 대회방식 등이 상이하여 이로 인한 비효율적 요인들이 발생하였다. 하지만 e스포츠 시장의 확대와 대중들의 관심이 커지면서 경기 표준화에 대한 요구들이 나타나기 시작하였다. 문화체육관광부는 2007년 처음으로 지자체와 협력하여 '문화체육관광부 장관배 전국 아마추어 e스포츠대회'를 개최하였다. 이를 통해 대회종목의 표준화와 경기방식의 표준화로 프로중심의 e스포츠대회를 아마추어 대회로까지 확대시켰다.

### 다. 국산 온라인게임으로 e스포츠 종목 확대

2007년 국내 게임 방송사의 e스포츠 프로그램 편성은 스타크래프트 종목 리그 및 관련 프로그램이 주도하였으나 일부 국산 FPS게임을 중심으로 게임리그 방송을 통한 마케팅이 활발하게 전개되기도 하였다. 2007년 케이블 방송사들의 프로그램 편성은 스타크래프트의 비중이 높아져 스타 일변도의 방송이 오히려 공고해 졌지만, 비(非)스타크래프트의 편성 비율만을 놓고 볼 때는 리그종목이 다양해져 국산 e스포츠의 싹이 돋아나고 있음을 알 수 있다. 그러나 여전히 세계적인 e스포츠대회에서 국산 e스포츠종목이 드물기 때문에 정책적인 차원에서 경쟁력을 갖춘 국산 e스포츠종목의 육성이 요구된다.

**라. e스포츠의 글로벌화 착수**

세계적으로 e스포츠의 상업화, 산업화가 가장 많이 진전된 나라는 우리나라이다. 12개 프로팀, 2개의 전문 방송사, 수백명의 공인 프로 게이머와 전 국민적인 관심 등 외형적인 면에서는 한국 e스포츠의 이런 주장이 크게 틀리지 않아 보인다. 그러나, 한국 e스포츠가 10년도 안되어 수십 배 성장하고, 하나의 산업으로 성장해왔음에도 불구하고 미래를 낙관하기는 어렵다. 2007년에 접어들면서 e스포츠 국제화의 필요성에 대한 컨센서스가 확대되었다. 특히 한국게임산업진흥원과 한국e스포츠협회가 공동으로 주최한 제2회 국제 e스포츠 심포지움은 14개 국가 100여명의 e스포츠 전문가들이 참여하여 성공적으로 개최되었고, 이를 통해 국내 e스포츠 주체들에게 국제화라는 명제가 생각보다 가까이 있다는 확신을 심어줄 수 있었다.

국내 주체들이 개최하는 국제 e스포츠대회와 해외 국제대회에 국가대표 파견에 대한 지원이 이루어진 것도 2006년의 일이다. 지난해에는 국내 게임 방송사들의 국제대회에 대한 관심이 높아졌는데, 온게임넷은 2007 WCG 한국 예선전을 중계 방송했고, 특히 10월에 시애틀에서 열린 글로벌파이널을 위성 생중계했다. 비록 큰 반향을 불러일으키는 데는 실패했으나, 국내 대회를 중계 방송하는 것처럼 향후 국제 대회에 대한 지속적인 편성이 가능할 것임을 시사한다. 또한 인터넷 방송을 통해 e스포츠 시장에 진입한 곱TV는 국내 e스포츠 리그를 영문과 일문으로 해외에 송출하기 시작하여 귀추가 주목되고 있다. 이러한 한국 e스포츠 대회의 글로벌화는 앞으로 더욱 확대될 것

으로 전망된다.

**마. 우리나라 e스포츠 향후 전망**

우리나라 e스포츠 시장은 e스포츠팬의 증가, 특히 10~20대의 연령층에서 인기가 높다는 점을 고려하면 시간이 지날수록 e스포츠의 시장 규모는 계속 성장할 것으로 예상된다. 현재 e스포츠팬들이 대부분 학생이기 때문에 이들이 경제력을 갖추게 되는 5~10년 후에는 e스포츠에 투자할 수 있는 여력이 증가할 것이다. 즉 5~10년 후에는 현재의 팬들이 e스포츠에 대한 지출을 늘릴 수 있을 뿐만 아니라, 이들의 경제력과 지출 규모가 커짐에 따라, 이들에 대한 마케팅 수단으로써 e스포츠의 중요성이 더욱 증가할 것으로 예상된다.

e스포츠 시장규모가 크게 증가할 것이라고 예상하는 또 다른 이유는 수익 창출 구조에 변화가 올 가능성이 높다는 점이다. 다시 말해 e스포츠의 인기가 지속적으로 증가하고 있는 추세를 감안하면 부분적으로 유료 관중을 유치할 수 있을 것으로 기대된다. 인기 상승 여부와 관계없이 무료로 시작된 콘텐츠를 유료화할 경우 수요자들의 반발이 있을 수 있으나, 바둑이나 온라인 음악처럼 무료에서 유료로 성공적으로 전환한 사례가 있다. 그리고 초기 단계이긴 하지만 스폰서를 통한 e스포츠 용품(마우스, 헤드셋 등 주변기기) 마케팅이 확대될 것으로 전망된다. 향후 e스포츠팬들의 구매력이 증가할 것이므로, 스폰서 기업의 대상이 거의 모든 업종으로 다양화될 것이고, 매출도 크게 증가할 것이다.

한편 e스포츠 방송 중계권료는 타 스포츠에

비하여 아직 미미한 수준이지만, 기존의 프로스포츠와 같이 TV 중계 혹은 온라인 생중계를 통한 수익 창출 가능성이 높다. 특히 온라인 및 TV 중계에 대한 광고료도 인상될 개연성이 높다.

### 3. 해외 e스포츠 현황 및 동향

#### 1) 해외 e스포츠 현황

현재 전 세계 e스포츠계의 모습은 대륙별, 국가별로 매우 다양하게 나타나고 있다. 최근에는 e스포츠의 시장성이 부각되면서 글로벌 미디어, 다국적 광고대행사 등 다양한 주체들이 e스포츠에 참여하고 있다. 2007년에는 글로벌 미디어인 뉴스코퍼레이션이 주도하는 CGS(Championship Gaming Series)가 진행되었으며, DIRECTV, Sky TV, ESPN, STAR Sports 등 메이저 채널을 통해 전 세계 3억 5천만명 시청자를 대상으로 중계하였다. 유럽에서는 ESL(Europe eSports League) 등의 대회가 진행되었으며, 유럽 최대의 가전 전시회인 CeBIT 기간 중에 성공적으로 본선을 치루었다. 2007년의 특징적인 사항은 1990년대 중반에 시작하여, 성공적인 국제 e스포츠대회로 자리잡았던, CPL(Cyberathlete Professional League)이 재정적인 어려움으로 중단되었다는 점이다. 또한, 중국 및 일본 등 동아시아 국가들의 본격적인 e스포츠시장 진입이다. 중국은 32개 성이 참여하는 중국 최대의 e스포츠대회인 CEG(China Esports Games, 全國電子競技運動會)를 2007년 8월부터 2008년 3월까지 성공적으로 진행하였으며, 일본은 2008년 일본e스포츠협회의 출범으로 일본 e스포트리

그를 본격화할 예정이다. 특히, 세계 게임 강국인 일본은 2007년 12월 한일 e스포츠대회인, KOREA-JAPAN e-Sports Cross Field를 통하여, e스포츠 시장 진입을 예고한 바 있다.

한편 아시아경기대회를 주관하는 아시아올림픽평의회(OCA)는 2007년 10월 아시아 45개국이 참여하여 마카오에서 열렸던 '제2회 아시아 실내대회'에서 축구, 농구, 레이싱 3개 장르의 비디오게임을 e스포츠 부문 정식종목으로 채택하여 e스포츠대회를 진행하였으며, 세계 축구연맹(FIFA)은 '인터랙티브리그'라는 e스포츠대회를 후원하고 있다. 하지만 각 대회별로 운영종목이 상이하기 때문에 국제 e스포츠 운영종목의 표준화 및 대회 운영방식의 표준화는 국제 e스포츠계가 해결해야 할 과제로 남아 있다.

각 국제대회별 운영종목은 국산종목보다는 미국, 유럽의 다국적 게임 개발사의 인기 게임 중심으로 구성되어 있다. 국제 대회는 다양한 종목의 대회들이 열리고 있으나 전 세계 e스포츠 관계자들에게 인지도가 높은 3대 국제 대회가 운영하는 경기종목은 <표 3-1-1-09>와 같다.

그리고 우리나라가 주도하여 개최하고 있는 WCG, IEF 등의 국제 e스포츠대회에서 채택한 종목은 <표 3-1-1-10>과 같다.

해외 국제 대회와 우리나라 개최 국제 대회의 운영종목에서 차이점은 스타크래프트 종목에 있다. 또한 공통적인 종목은 카운터스트라이크와 워크래프트3이다. 이는 대회 주최가 어디든 국제 대회 개최 시에는 세계적인 조류를 따라가는 것이라 하겠다. 이밖에 해외에서 개최되는 국제 대회의 경우, 비디오게임 종목의

〈표 3-1-1-09〉 해외 주요 국제 e스포츠대회 종목 (2007년 기준)

대회명	개최국	종목 개요	종목
CGS	미국	4개 정식종목 및 1개 시범종목	카운터스트라이크, 피파, 데드오어얼라이브, 프로젝트고담레이싱(정식), WOW(시범)
ESWC	프랑스	5개 정식종목	카운터스트라이크, 프로에볼루션 사커, 퀘이크4, 니드포스피드, 워크래프트3
ESL	독일	CS, W3외 다양한 종목 (상황에 따라 다름)	카운터스트라이크, 워크래프트3

채택이 확대되고 있다는 점이다. 이는 국제 e스포츠대회의 후원기업이 다국적 게임 유통사인 점과 무관하지 않으며, 후원기업의 재정지원이 e스포츠대회 운영에 영향을 강하게 미치고 있다. 또한 PC 플랫폼, 특히 온라인게임이 주류인 한국에 비해 해외에서는 비디오게임 시장의 규모가 훨씬 큰 데서 그 원인을 찾을 수 있다. 또한 우리나라 스타크래프트 프로리그와 같이 e스포츠 대회 및 리그의 운영과 관련하여 게임개발사 및 유통사와의 저작권문제의 해결은 e스포츠시장의 확대를 위하여 해결해야 할 중요한 문제이다. 지금까지는 단순히 게임개발사와 협의를 통하여 게임의 저작권을 개별적으로 허가받거나, 관행적으로 저작권을 인정하지 않은 상태에서 e스포츠대회나 리그를 실시하였으나 e스포츠시장이 커짐에 따라 게임개발사나 유통사가 게임의 저작권에 대한 권리를 주장하거나 그에 상응하는 대가를 요구할 가능성이 높다. 따라서 e스포츠종목 게임에 대한 저작권 문제는 국제 e스포츠계의 핵심 선결과제이다. 더불어, 국내 게임대회 종목과 국제대회의 게임 종목 간에 발생하는 차이는 한국 e스포츠의 글로벌화를 위하여 반드시 극복해야 할 문제라고 하겠다.

### 가. WCG(World Cyber Games)

WCG(World Cyber Games)는 2000년 우리나라에서 시작된 게임문화 축제이며, 세계 최대 규모의 e스포츠 행사이다. 지난 2000년 WCGC(World Cyber Games Challenge)를 시작으로 2001년 WCG라는 이름으로 변경되었으며, 매년 전 세계 국가별 예선전을 거쳐 국가 대항전 형식으로 본선대회를 치른다.

WCG의 대표기구인 WCGC(World Cyber Games Committee)는 세계 게임문화 축제인 WCG대회를 조직, 운영하면서 전 세계 청소년들과 게임산업계에 e스포츠의 새로운 이념을 전달하고 있으며, ‘BEYOND THE GAME’을 슬로건으로 하여, 게임을 통한 전 세계 청소년의 우호 증진에 노력하고 있다. WCG는 전 세계 15개 국가 이상에서 상용화된 게임 가운데, 매년 말이나 연초에 정식 종목 및 시범 종목을 발표하고, 국가별 예선과 본선을 치르는 방식으로 진행된다.

WCG에서 우리나라는 총 3회의 종합우승과 3회의 준우승을 기록해 e스포츠 중주국으로서의 자존심과 위상을 지켜 나가고 있지만, 세계적인 추세인 FPS 장르의 공인종목 증가 및 비디오게임의 정식 종목화로 인해 북미국가 및 유럽 국가들의 거센 추격을 받고 있다.



〈표 3-1-1-10〉 우리나라 주도 국제 e스포츠대회 종목 (2007년 기준)

대회명	종목 개요	종 목		
WCG	12개 정식종목	- 스타크래프트 - 카운터스트라이크 - 에이지오브엠파이어3 - 데드오어얼라이브4	- 워크래프트3 - 니드포스피드 - 캐롬3D - 기어스워	- 피파2007 - 커맨드앤컨커3 - 프로젝트고담레이싱3 - 토니호크 프로젝트 8
IEF	3개 종목	- 스타크래프트	- 워크래프트3	- 카운터스트라이크

WCG는 2007년 대회에서 총 12개 게임을 정식 종목으로 채택하고 있다. WCG만의 특징으로는 PC게임과 비디오 콘솔게임을 골고루 공인 종목으로 채택하고 게임 장르의 다양성을 추구하여 보다 다양한 게이머의 참여를 유도하였다는 것이다. 2007년의 경우, 스타크래프트, 워크래프트3, 피파2007, 카운터스트라이크, 니드포스피드, 커맨드앤컨커3, 에이지오브엠파이어3, 캐롬3D(국산게임) 등 8개의 PC게임과 프로젝트고담레이싱3, 데드오어얼라이브4, 기어스오브워, 토니호크프로젝트8 등 4개의 비디오게임으로 대회 종목을 구성하였다.

2008년 3월 발표한 WCG 2008에서는 전년 보다 2개 더 늘어난 14개 종목을 채택하였다. PC게임 9개, 비디오게임 4개, 모바일게임 1개 등 역대 최다이며, 국산 게임으로 네오엑트의 캐롬3D와 엘엔케이로직코리아의 붉은 보석등 2개 게임이 정식종목에 이름을 올렸다. PC게

임으로는 스타크래프트, 워크래프트3, 카운터스트라이크, 피파2008, 니드포스피드, 커맨드앤컨커3, 에이지오브엠파이어3, 캐롬3D, 붉은 보석 등이며, 비디오게임으로는 프로젝트고담레이싱4, 헤일로3, 기타히어로3, 버추어파이터5 등 4개의 엑스박스 게임이 정식종목으로 선정됐다. 이밖에 국산 모바일게임인 게임로프트의 아스팔트3가 최초의 모바일 정식종목으로 채택되어, PC와 콘솔에 이어 모바일까지 포함하여 플랫폼이 한층 다양해졌다.

WCG는 2004년부터 매년 개최도시를 선정해 본선대회를 치러 왔으며, 2007년 WCG는 10월 4일부터 7일까지 미국 시애틀에서 개최되었다. 2008년 대회는 독일의 쾰른에서 11월에 본선이 진행되며, 2009년 본선 대회는 중국 청두에서 진행될 예정이다.

WCG의 경우 매년 4월부터 9월까지 전 세계 예선을 거치며 본선 대회전에 3개 주요 지역별

〈그림 3-1-1-01〉 WCG 2007 대회 장면



〈표 3-1-1-11〉 WCG 대회 현황 : 2001~2007

구분	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	
대회	제1회	제2회	제3회	제4회	제5회	제6회	제7회	
개최지	서울	대전	서울	샌프란시스코(미국)	싱가폴	몬자(이태리)	시애틀(미국)	
참가국	37개국	45개국	55개국	62개국	67개국	70개국	74개국	
참가선수	국가대표 : 389명	국가대표 : 456명	국가대표 : 574명	국가대표 : 615명	국가대표 : 629명	국가대표 : 700명	국가대표 : 700여명	
총상금규모	USD \$ 300,000	USD \$ 300,000	USD \$ 350,000	USD \$ 410,000	USD \$ 435,000	USD \$ 462,000	USD \$ 448,000	
본선대회 개최기간	12.5~12.9	10.28~11.3	10.12~10.18	10.12~10.18	11.16~11.20	10.18~10.22	10.4~10.7	
PC종목	6종목	6종목	6종목	6종목	6종목	6종목	8종목	
콘솔종목	-	-	1종목	2종목	2종목	2종목	4종목	
국산 시범종목	2종목	-	1종목	1종목	1종목	1종목	-	
참가기자단	전 세계 200여명	전 세계 230여명	전 세계 300여명	전 세계 300여명	전 세계 250여명	전 세계 400여명	전 세계 500여명	
이벤트행사	비즈니스 컨퍼런스 개최	비즈니스 컨퍼런스 개최	비즈니스 컨퍼런스 개최 수출상담회	게임전시회 게임컨퍼런스 등	게임전시회 게임컨퍼런스 등	게임홍보관 등	게임홍보관 등	
순위	1	대한민국	대한민국	독일	네덜란드	미국	대한민국	미국
	2	독일	러시아	대만	대한민국	대한민국	러시아	대한민국, 브라질
	3	미국	독일	대한민국	미국	브라질	독일	-



대회가 별도로 열린다. 3대 지역 대회는 싱가포르에서 열리는 팬아시아, 멕시코 칸쿤에서 열리는 팬아메리카 및 독일 하노버에서 열리는 팬유로 대회가 있다.

**나. ESWC(Electronic Sports World Cup)**

ESWC는 e스포츠의 월드컵이라는 명칭을 내걸고 가장 화려하며 치열한 경기를 추구하는 세계대회이다. 2003년 프랑스에서 제1회 대회가 개최되었는데, 당시 전 세계에서 온 약 15,000명의 선수들이 치열하게 경쟁하여 최종적으로 37개국 358명의 선수가 본선에서 멋진 경기를 펼쳤다.

다른 세계적인 게임대회들과 마찬가지로 ESWC도 단순한 세계 게임대회가 아니라 대회

에 출전한 각국 선수들이 고유한 문화를 교류하며 우정을 나누는 전 세계 젊은이들의 화합과 축제의 장이기도 하다.

ESWC는 1회 대회의 성공을 발판으로 2004년 제2회 대회에서는 괄목할만한 발전을 보였다. 전 세계 25,000명의 선수들이 예선을 거쳐 최종 50개국 500여명의 선수들이 참가해 규모뿐만 아니라 명성을 높였다. 2006년에는 52개국 700여명의 선수들이 5개 정식종목의 우승을 놓고 경쟁을 벌였으며, 카운터스트라이크 여성부를 운영하는 등 참가자 폭을 넓혀 좋은 반응을 얻었다. 2007년 ESWC는 7월 5일부터 8일까지 프랑스 파리의 엑스포공원 전시장에서 열렸으며, 전 세계 54개국 800여명의 e스포츠 국가대표가 참여하는 국가대항전으로 진

〈그림 3-1-1-02〉 ESWC 2007 대회 장면



행되었다. 대회 종목으로는 워크래프트3, 카운터스트라이크(남/여), 퀘이크4, 프로 에볼루션 사커6(위닝일레븐), F1 레이싱 게임인 트랙매니아 등 5개 종목 6개 부문으로 총상금 규모는 18만달러에 이른다. 우리나라는 워크래프트3와 카운터스트라이크 남자부문에 한국 대표선수가 참가하여, 워크래프트3 종목에서 2006년에 이어 2년 연속 세계 최강의 자리에 오르는 성과를 거두었다.

지금까지 프랑스 파리에서 개최되었던 ESWC는 2008년에는 장소를 미국 캘리포니아 산호세로 옮겨, 오는 8월 25일부터 27일까지 전 세계 50개 국가 게이머들이 6개 종목, 총상금 25만달러를 놓고 치열한 경쟁을 펼친다. 2008년 ESWC 대회종목은 카운터스트라이크, 디펜스오브디에이션트, 워크래프트3, 트랙매니아, 퀘이크3 등이다.

#### 다. CGS(Championship Gaming Series)

CGS는 2007년 글로벌미디어 재벌인 루퍼트 머독의 뉴스코퍼레이션 계열인 다이렉트TV에서 기획하여 시작한 국제 대회이다. 철저하

게 방송용 경기를 지향하여, 방송용 e스포츠 콘텐츠 제작에 중점을 두고 있다. e스포츠의 글로벌 네트워크와 방송을 결합하여 상업적 흥행으로 연결하겠다는 것이 CGS의 구상으로 2007년 12월 미국 LA의 SONY 스튜디오에서 글로벌 본선대회를 개최하였다. CGS 글로벌 본선대회는 2007년 12월 6일에서 14일까지 카운터스트라이크(PC), 피파(PC), 레드오어얼라이브(비디오), 프로젝트고담레이싱(비디오) 등 4개의 공식종목과 WOW(PC) 등 1개의 시범종목으로 총상금규모 107만 5천달러(한화 약 10 억원)를 놓고 전 세계에서 온 게이머들이 경기를 펼쳤다. 전체적으로 각 지역예선을 통과한 12개 팀 120명의 선수들이 글로벌 본선에 참여하였으며, 대회는 DIRECTV, Sky TV, ESPN, STAR Sports 등 메이저 채널을 통해 시청자들에게 중계되었다. CGS의 주요 특징은 국가 연고지 중심으로 팀을 구성하여 시청자의 관심을 유도하고, 스토리 중심의 대회 구성 및 편집으로 e스포츠용 방송콘텐츠를 생산한다는 것이다. 또 선수들이 대회기간 동안 대회장에 상주하여, 관중과 선수간의 교류기회를 확대하였

〈그림 3-1-1-03〉 CCGS 2007 대회 장면



〈표 3-1-1-12〉 세계 주요 e스포츠대회 비교

구분	WCG	ESWC	CGS
엠블럼			
주 관	ICM(한국)	Games-Services(프랑스)	CGS(미국)
후 원	삼성전자	엔비디아	펍시콜라
2007 개최지	미국 시애틀	프랑스 파리	미국 LA
2007 본선대회 기간	10.4~10.7	7.5~7.8	12.6~12.14
시작연도	2001년	2003년	2007년
상금규모	USD 448,000	USD 180,000	USD 1,075,000
참가국 수	74개국	54개국	12개팀
참가규모	700여명	800여명	120명
정식종목	스타크래프트, 워크래프트3 피파2007, 카운터스트라이크 니드포스피드, 커맨드앤컨커 에이지오브엠파이어3 캐롬3D(국산) 프로젝트고담레이싱3 데드오어얼라이브4 기어스오브워, 토니호크프로젝트8	워크래프트3 카운터스트라이크(남/여) 퀘이크4 프로에블루선사커6 (위닝일레븐) 트랙매니아	카운터스트라이크 피파2007 데드오어얼라이브4 프로젝트고담레이싱3
선수 선발방식	국가별 예선	국가별 예선	지역별 팀 선발

다. CGS는 선수 연령을 만18세 이상으로 제한하고 있으며, 지역 예선을 통과한 선수에게는 정기적인 급여(월 250달러)를 지급한다. 또한 선수들은 글로벌 본선 출전 및 입상 선수에게는 출전 수당과 본선 우승 시 최대 1억원까지

상금을 지급함으로써 철저히 상업용 대회를 지향하고 있다. 또한 선수단 관리를 위한 매니저 제도를 도입하여 매니저도 5,000만원의 연봉을 받으며, 관리하는 팀이 본선대회 우승 시 매니저도 최고 1억 2,000만원까지 수입을 얻을

수 있다. 2008년 CGS는 2월부터 4월까지 지역 예선과 4월부터 5월까지 팬아시아대회를 거쳐, 8월과 9월 사이에 글로벌 본선대회를 개최하는 일정으로 추진된다.

## 2) 해외 e스포츠 동향 및 전망

2007년의 해외 e스포츠계는 크고 작은 변화들이 일어난 다사다난한 해로 평가된다. 90년대 말부터 시작된 대형 e스포츠 대회들이 스폰서의 변화로 인해 심한 부침을 겪었고, 새로운 대형 이벤트의 등장으로 게이머들의 기대를 모으기도 했다. 수년 전에 만들어져 별다른 주목을 받지 못하던 대회들 중 새로운 스폰서와의 결합으로 대회가 확대되는 모습을 보여주기도 했고, 세계 최대의 미디어그룹이 e스포츠 진출을 본격 선언하기도 했다. 최근 해외 e스포츠의 주요 동향을 권역별로 살펴보면 다음과 같다.

### 가. 중국의 e스포츠 영향력 확대

2007년 중국에서는 CEG(China E-sports Games)를 비롯한 크고 작은 대회들이 개최되었다. 각종 다양한 대회들이 개최되면서 중국에서 가장 인기있는 카운터스트라이크와 워크래프트3 종목의 미주, 유럽 선수들을 초청하였고, 수십 차례 경기를 가졌다. 이 과정에서 미주, 유럽의 e스포츠 주체들과 중국 e스포츠 주체들 간의 다양한 합종연횡이 이루어졌다. 또한 2008년 북경올림픽과 연계한 GGL과 같은 다양한 e스포츠대회가 준비되고 있다.

서구의 e스포츠 주체들 사이에 아시아에서 가장 매력적인 시장으로 중국이 꼽히고 있는

데, 이는 중국의 미래 시장이 스폰서를 구하는데 도움이 될 것으로 판단하였기 때문이다. 한국의 e스포츠 저변은 인정하나 스타크래프트 일변도의 한국 시장은 중국보다 미래 가치가 떨어지고, 그나마 한국의 경쟁력이 서구의 그것보다 앞서 있으므로, 새삼스레 서구 e스포츠 주체들이 한국에 진출하는 것은 투자 매력이 떨어진다고 판단한 때문으로 해석된다. 그 결과 세계 e스포츠 시장에서 중국의 영향력은 점차 확대되어 가고 있으며 이미 카운터스트라이크와 워크래프트3로 표준화되어 있는 세계 e스포츠 시장에서 아시아를 대표하는 시장으로 중국이 부상하고 있는 상황이다.

2007년의 중국 e스포츠는 세계 곳곳에서 뛰어들고 있고, 중국 내 e스포츠 주체들도 우후죽순처럼 늘어나는 양상을 보이고 있다. 그러나, 사회주의 시스템때문에 정부의 규제가 많다는 점과 중국 내 e스포츠에 대한 주류 사회의 인식이 미비하여 체계적이지 못하다는 단점이 있다. 중국의 e스포츠는 당분간 혼란스러운 상황이 지속될 전망이다.

### 나. 미국 e스포츠시장의 재편

e스포츠와 관련하여 연초부터 굵직한 발표들이 이어진 미국은 가장 변화가 심했다. 우선 CPL의 총책임자를 역임하였고, WSVG(World Series of Video Games)를 만들었던 Scott Valencia는 뉴스코퍼레이션의 자본을 유치하여 CGS라는 방송용 대회를 창설하였다. 기존의 PC게임 일변도에서 대중적인 비디오게임을 대회 종목으로 하여 상업성이 강한 대중적 대회를 표방하였다. CGS라는 대규모 자본력을

갖춘 대회는 미국의 전통적인 대회들의 쇠퇴 현상을 가져왔다. 특히 10년 이상을 이어온 CPL은 2007년을 마지막으로 사라졌다. 이는 대부분의 대회들이 스폰서 기업의 자본에 의존하고 있는 상황과 무관하지 않다.

**다. 스웨덴과 독일 e스포츠의 발전**

유럽의 e스포츠는 안정적이었다. 2006년에 이어 2007년 프랑스 파리에서 열린 ESWC는 무난하게 치러져 가장 성공적인 대회라는 평가를 받았다. 유럽을 대표하는 국제 e스포츠대회인 ESWC가 프랑스에서 치러지는 것과는 별개로 프랑스 내부적으로는 e스포츠와 관련해 주목할만한 현상은 나타나지 않고 있다. 오히려 유럽의 e스포츠는 스웨덴을 중심으로 한 북유럽과 독일이 가장 활발하다. 유럽에서 인터넷 인프라가 가장 잘 갖추어져 있고, SK Gaming과 NIP등 세계 초일류 프로팀을 길러낸 스웨덴은 최근 유럽 e스포츠의 중심으로 각광받고 있다. 크고 작은 e스포츠 이벤트들이 스웨덴에서 열리고 있고, BIG TV 등 미디어들도 e스포츠에 관심을 보이고 있다. 인구 800만의 작은 나라이지만, 유럽에서 e스포츠가 가장 발달한 나라로 인정받고 있다. ESWC와 함께 유럽을 대표하는 대회는 WCG 유로 챔피언십 대회이다. WCG의 유럽 국가대항전으로 진행되는 이 대회는 2008년 유럽 24개국에서 200명의 게이머가 참여했으며, 30만명의 관람객이 대회장을 방문하는 등, WCG 전체 행사 중 가장 성공적인 대회로 평가받고 있다. 특히 세계 최대의 가전 전시회인 세빛 현장에서 열려, 전 세계의 가전 및 IT산업 관계자들에게 e스포츠를 알

리는 효과도 거두었다. 마지막으로 유럽의 대표적인 e스포츠 리그는 ESL이다. 연중 온라인 리그의 형태로 예선전을 진행하고, 2008년 3월 세빛에서 본선 대회를 진행하였다. 이 리그는 게이머들에게 인기가 높는데, 그 이유는 세계적인 e스포츠팀들이 대회에 참여하기 때문이다.

2007년 유럽 e스포츠는 e스포츠의 미디어화가 가장 큰 화두였다. 새로운 대회가 발표되고 창설되는 것보다는 기존의 대회들이 미디어와의 결합을 꾀했던 한 해였다. 이는 유럽의 케이블 및 위성 미디어들이 한국이나 미국처럼 영향력이 크지 않아 상대적으로 적은 비용을 가지게 되었기 때문이다. 이러한 소규모 위성 채널들이 e스포츠를 사업 아이템으로 다루기 시작했고, 기존 e스포츠 주체들은 투자를 유치해 온라인 중심의 미디어 플랫폼을 구축하고 있다.

**라. 다국적 국제게임대회 스폰서 쟁탈전 격화 및 영향력 강화**

e스포츠의 가능성이 커지면서 크고 작은 대회들이 새로 생겨났다. 이 과정에서 기존의 대회에 몸담았던 전문인력들의 이동이 많았으며, 이는 세계 e스포츠대회들의 양적 확대를 가져왔다. 그러나, 대회들이 생겨나는 만큼 e스포츠 마케팅에 욕구를 가진 기업의 참여가 확대되지는 않았으며, 그로 인해 대회를 개최할 수 있는 기본 예산을 확보하기 위한 치열한 경쟁이 펼쳐졌다. 수년 간 대회를 후원해온 메이저 기업이 새로운 대회를 후원 하는 상황이 벌어

졌으며, 후원사를 빼앗긴 대회는 새로운 스폰서를 영입하는 과정에서 일종의 덤핑 행위를 하는 상황이 발생하였다.

초기부터 미디어와 결합한 한국의 e스포츠 모델과 달리 해외의 e스포츠는 미디어와 결합하지 못하고, 온라인과 오프라인에서 벌어지는 이벤트로 인지되어 왔다. 미디어가 적극적으로 결합하지 않아 e스포츠 마케팅에 관심을 갖는 기업들은 인텔, AMD와 같이 PC와 직접적으로 연관이 있는 기업이거나 게이머들을 주요 고객으로 삼는 업종에 한정되었다. 미디어와 결합되지 않는다면 우리나라처럼 통신업체나 은행과 같은 대규모 스폰서를 기대하기 어렵다. 따라서 모든 대회의 스폰서 영업은 PC관련 기업에 집중되었고, 그중에서 일찌감치 e스포츠 마케팅에 눈을 뜬 몇몇 기업은 e스포츠의 스폰서 1순위로, 거의 모든 e스포츠 대회로부터 집중적인 러브콜을 받게 되었다. 이로 인해 개별 이벤트에 대한 마케팅 효과는 그 대로 유지하면서 단위 스폰서 금액이 하락하거나, 혹은 단위 스폰서 금액을 유지하는 조건으로 스폰서의 영향력이 확대되는 현상으로 이어졌다. 현재 세계 e스포츠에 가장 영향력이 큰 집단은 다름아닌 메이저 스폰서라고 할 수

있다.

한 가지 새로운 현상은 기업이 e스포츠 대회에 후원을 하는 것이 아니라 기업이 스스로 자사의 프로모션을 위하여 대회를 창설하는 경우가 나타났다. 지난 2004년 대만의 PC부품회사인 ABIT는 ACON이라는 대회를 창설하여 2년 동안 대회를 치르며 있고, 중국 AMD는 GOC라는 대회를 스스로 창설하였으며, 블리자드는 블리즈콘이라는 대회를 지금도 직접 운영하고 있다. 이는 삼성의 WCG와 마찬가지로 어차피 e스포츠 마케팅에 지출할 마케팅 비용이라면 후원을 할 것이 아니라 자사의 브랜드를 키우고 미래 가치를 얻기 위해 대회를 창설하는 편이 낫다고 판단한 것이다. 그러나, 기업이 중심이 된 대회는 창의성과 독립성, 전문성을 떨어뜨리고, e스포츠가 선수나 종목과 상관없이 후원기업의 경쟁구도와 마케팅 욕구에 크게 좌우되는 등 부작용이 크므로 바람직하지 않다. 이러한 현상은 향후 다국적인 메이저 미디어들의 참여를 통해 미디어를 통한 e스포츠 마케팅의 효과가 입증되고, 젊은 세대를 타겟으로 하는 스폰서가 확대됨으로써 극복될 수 있을 것으로 보인다.

## 제 2 절 e스포츠 프로게임단에 대한 인식조사

우리나라 e스포츠를 가장 잘 보여줄 수 있는 핵심 요소인 프로게임단 팬클럽 회원들을 대상으로 e스포츠에 대한 인식과 e스포츠의 정책방향 및 제도 등에 대한 조사를 실시하였다.

### 1. 조사 개요

e스포츠 프로게임단 인식조사는 설문조사의 방법으로 2007년 7월 16일부터 20일까지 공군을 포함한 11개 프로게임단 및 소속 선수 팬클럽 회원을 대상으로 실시하였고, 총 360명이 참여하였다. 이들의 평균 연령은 20.5세였으며, 성별 분포는 남자가 23.1%이고, 여자가 76.9%로 여자 회원들이 남자 회원들보다 3배가 넘는 만큼 적극적으로 참여하였다.

이들의 직업군을 살펴보면 전체의 83%가 학생으로 조사되었으며, 그 가운데에서도 대학생이 38.9%로 가장 높은 빈도를 보였고, 고등학생이 29.3%, 중학생이 14.2%로 나타났다. 그 다음으로 회사원이 11.9%로 나타났으며, 기타가 5.1%로 조사되었다. 직업군을 살펴보면 현재 프로게임단 팬클럽에서 가장 왕성하게 참여하는 집단은 대학생을 정점으로 아래로는 고등학생, 중학생과 위로는 회사 초년생까지 다양한 스펙트럼을 보인다고 해석할 수 있다.

본 조사에 참여한 프로게임단 팬클럽 회원의 분포는 CJ엔투스, 온게임넷스파키즈, 삼성전자칸의 순으로 많았다.

이러한 응답자의 특성을 바탕으로 이들의 팬

클럽 활동 현황과 e스포츠 발전방향에 대한 의견을 분석하였다. 직업의 경우 초등학생과 기타 직업은 상대적으로 사례수가 적어 분석에서는 제외하고 중, 고, 대학생과 회사를 중심으로 분석한 결과만을 제시하였다.

### 2. e스포츠 프로게임단 인식조사 분석

팬클럽 가입 기간을 묻은 결과, 가입기간이 2년 이상이라고 대답한 응답자가 33.1%로 가장 많았으며, 1~6개월 미만, 6개월~1년 미만, 1~2년 미만 순으로 조사되었다. 가입기간을 요약해 보면 1년 미만과 그 이상의 응답자들이 절반씩을 구성하고 있었다. 응답결과를 성별로 살펴보면, 남자(46.9%)보다 여자(53.4%)가 상대적으로 1년 이상 가입 기간을 보인 응답자의 비율이 높았다. 직업별로는 회사원들이 가장 긴 활동기간을 보였으며, 다음으로 대학생, 고등학생 등의 순으로 나타났다. 프로게임단별로 보면, 공군ACE의 팬클럽 회원의 경우 100%가 2년 이상이라고 응답하였으며, 그 다음으로 KTF 매직앤스, 삼성전자 칸, 한빛 스타즈, SK텔레콤 등의 순으로 많았다. 따라서 창단 시기가 오래된 프로게임단의 팬클럽 회원들의 가입 활동 기간이 상대적으로 높게 나타났다.

팬클럽 가입동기를 물어본 결과, 이들의 주된 동기는 특정 프로그래머가 좋아서라는 응답이 79.1%로 압도적으로 나타났으며, 이에 비해 프로게임단 선호는 8.4%로 낮게 나타났다. 성

〈표 3-1-2-01〉 조사대상자 성별

구분	남자	여자	합계
응답자(명)	81	270	351
비중(%)	23,1	76,9	100,0
평균연령(세)	20,2	20,6	20,5

〈표 3-1-2-02〉 조사대상자 직업분포

구분	초등학생	중학생	고등학생	대학생	회사원	기타	합계
응답자(명)	2	50	103	137	42	18	352
비중(%)	0,6	14,2	29,3	38,9	11,9	5,1	100,0
평균연령(세)	11,5	15,7	18,0	21,6	26,8	25,2	20,5

〈표 3-1-2-03〉 응답자들의 프로게임단 팬클럽 가입 현황

구분	삼성전자칸	CJ엔투스	IEG이스트로	온게임넷 스파키즈	KTF매직앤스	SK텔레콤
응답자(명)	36	117	26	63	13	19
비중(%)	10,1	32,8	7,3	17,6	3,6	5,3
평균연령(세)	22,5	19,4	22,2	21,8	21,1	20,6

구분	MBC게임 히어로	르카프로즈	팬택EX	한빛스타즈	공군ACE	합계
응답자(명)	20	19	29	13	2	357
비중(%)	5,6	5,3	8,1	3,6	0,6	100,0
평균연령(세)	18,8	21,3	19,3	19,7	19,5	20,5

별로 살펴보면, 프로게이머 선호의 동기는 여자가 남자보다 10% 정도 높았고, 프로게임단 선호는 비슷했던 반면, 주변의 권유는 남자가 9.9%로 비교적 높게 나타났다는 점이 특징이다. 직업별로 보면, 프로게이머 선호 동기는 중학생이 가장 높고 나이에 따라 낮아지는 경향을 보였으며, 프로게임단 선호는 고등학생과 대학생이, 그리고 회사원의 경우는 정보교류가 부차적으로 중요한 동기로 나타났다.

팬클럽 활동을 하는 이유로 선수와 팀 중 어느 쪽이 강한지를 알아보기 위해 '자신이 좋아하는 프로게이머가 다른 팀으로 소속을 옮길 경우, 옮긴 팀의 팬이 될 의향'을 질문하였다.

전체적으로 보면 '높다'와 '매우 높다'의 응답이 68.0%로써 팬클럽 활동은 주로 프로게이머를 중심으로 이루어지고 있음을 알 수 있다. 성별에 따른 차이는 거의 없는 것으로 나타났다. 직업별로는 중학생이 선수 이동에 따른 팀 팬클럽 이동 의향이 가장 높게 나타난 반면, 고등학생은 상대적으로 이동 의향이 낮은 것으로 나타났다. 따라서 고등학생들의 팬클럽 활동은 상대적으로 선수보다는 팀에 대한 동기가 강한 것으로 해석할 수 있다. 소속 팀별로 살펴보면, 팬택EX의 경우 선수 이적에 따른 소속팀 변경이 가장 높게 나타난 반면 MBC게임 팬클럽 회원들은 팀에 대한 애착이 상대적으로 강하게

〈표 3-1-2-04〉 프로게임단 소속 팬클럽 가입기간

(단위 : %)

구 분		1개월미만	1개월~6개월 미만	6개월~1년미만	1년~2년미만	2년이상	합계
전체		6.5	22.4	19.3	18.8	33.1	100.0
성별	남자	13.6	27.2	12.3	16.0	30.9	100.0
	여자	3.7	20.9	22.0	19.8	33.6	100.0
직업	중학생	10.2	30.6	22.4	18.4	18.4	100.0
	고등학생	1.0	27.2	26.2	21.4	24.3	100.0
	대학생	6.6	19.7	20.4	16.1	37.2	100.0
	회사원	4.8	9.5	7.1	21.4	57.1	100.0
프로게임단	삼성전자칸	2.8	11.1	8.3	22.2	55.6	100.0
	CJ엔투스	2.6	37.1	27.6	13.8	19.0	100.0
	IEG이스트로	3.8	19.2	30.8	11.5	34.6	100.0
	온게임넷스파키즈	16.1	19.4	12.9	24.2	27.4	100.0
	KTF매직엑스	-	15.4	-	23.1	61.5	100.0
	SK텔레콤	5.3	15.8	10.5	21.1	47.4	100.0
	MBC게임히어로	5.0	20.0	30.0	20.0	25.0	100.0
	르까프로즈	15.8	-	21.1	26.3	36.8	100.0
	팬택EX	3.6	17.9	17.9	21.4	39.3	100.0
	한빛스타즈	7.7	15.4	7.7	15.4	53.8	100.0
	공군ACE	-	-	-	-	100.0	100.0



나타났다.

e스포츠 소비 유형을 알아보기 위해 e스포츠 참여형태를 물어 보았다. 전체적으로 보면 TV 나 인터넷을 통한 시청(45.9%)이 가장 높게 나타났다으며, 다음으로 경기장 관람(25.2%), 직접 참여(17.6%) 등의 순으로 조사되었다. 성별로 살펴보면, 주로 여자회원들은 남자회원들에 비해 경기장 관람의 비율이 높았던 반면, 남자회원들은 여자회원들에 비해 직접참여가 3배 가까이 높은 것으로 나타났다. 직업별로 살펴보면, 시청은 연령이 낮을수록 높은 빈도를 보인 반면, 경기장 관람은 연령이 높을수록 빈도가 높은 것이 특징이다. 프로게임단 별로 살펴보면, 직접 참여하는 빈도는 공군 ACE와 IEG이스트로 팬클럽 회원이 높은 빈도를 보였으며,

인터넷이나 TV를 통한 시청은 팬택EX와 한빛스타즈가, 마지막으로 경기장 관람은 KTF매직엑스와 르까프로즈가 상대적으로 높은 빈도로 조사되었다.

e스포츠를 주로 즐기는 장소는 가정이라는 응답이 87.7%였다. 그리고 PC방이 5.6%로 나타났다는데, 이를 성별로 보면 남자가 상대적으로 PC방 이용 정도가 높았으며, 직업별로는 대학생이 상대적으로 높게 나타났다.

e스포츠 경기장(대회) 월 평균 방문 횟수를 살펴보면, 응답자들은 평균 월 2.6회 경기장이나 대회를 방문하는 것으로 나타났다. 이를 성별로 살펴보면, 남자보다 여자가 평균 3회로 2배 이상 높은 방문 빈도를 보였으며, 직업별로는 회사원(3.9회)과 대학생(3.2회) 등이 월 평

〈표 3-1-2-05〉 팬클럽을 가입하게 된 동기

(단위 : %)

구분	주변의권유	정보교류	프로게임단 선호	프로게이머 선호	친구를 사귀려고	기타	합계	
전체	4.5	3.6	8.4	79.1	0.3	4.2	100.0	
성별	남자	9.9	6.2	8.6	71.6	1.2	2.5	100.0
	여자	3.0	3.0	8.1	81.1	-	4.8	100.0
직업	중학생	-	4.0	4.0	86.0	-	6.0	100.0
	고등학생	1.0	3.9	12.6	79.6	-	2.9	100.0
	대학생	8.0	1.5	8.8	76.6	-	5.1	100.0
	회사원	7.1	11.9	4.8	71.4	-	4.8	100.0
프로게임단	삼성전자칸	8.3	5.6	11.1	69.4	-	5.6	100.0
	CJ엔투스	-	6.8	5.1	84.6	-	3.4	100.0
	IEG이스트로	3.8	-	23.1	73.1	-	-	100.0
	온게임넷스파키즈	16.1	1.6	4.8	69.4	1.6	6.5	100.0
	KTF매직앤스	-	-	7.7	92.3	-	-	100.0
	SK텔레콤	-	5.3	15.8	78.9	-	-	100.0
	MBC게임히어로	-	-	25.0	70.0	-	5.0	100.0
	르까프로즈	5.3	5.3	-	73.7	-	15.8	100.0
	팬택EX	3.4	-	3.4	89.7	-	3.4	100.0
	한빛스타즈	-	-	7.7	92.3	-	-	100.0
공군ACE	-	-	-	100.0	-	-	100.0	

균 3회 이상의 방문빈도를 보였다. 프로게임단 별로는 이스트로, 한빛, MBC게임 등의 순으로 나타났다.

국내외 선호 대회를 조사한 결과, WCG와 프로리그가 22% 대로서 선호되는 대회로 나타났으며, 그 다음으로 스타리그가 17.8%, MSL이 4.1%로 조사되었다. 성별로 보면 여자는 WCG의 선호도가 높았던 반면, 남자는 상대적으로 스타리그, MSL, 프로리그 등 국내 리그에 높은 선호도를 보였다. 직업별로는 회사원의 경우 WCG, 고등학생은 프로리그, 중학생과 대학생은 스타리그에 대한 선호도가 상대적으로 높게 조사되었다.

‘e스포츠의 중주국은 어느 나라라고 생각하십니까?’ 라고 질문한 결과, 95.8%가 우리나라라고 응답하였다. 따라서 프로게임단 팬클럽

회원들의 절대 다수는 우리나라를 e스포츠 중주국으로 인식하고 있는 것으로 나타났다.

‘우리나라의 e스포츠 경쟁 상대국은 어디라고 생각하는가’ 라는 질문에는, 중국이 50.1%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 미국이 25.9%였다. 다시 중국을 지목한 응답자들에게 그 이유를 질문한 결과, ‘인구가 많아 잠재력이 크다’, ‘e스포츠 대회가 많고 관심이 크다’, ‘선수의 실력이 높다’, ‘국가의 정책적 지원’ 이라는 응답 순으로 나타났다.

응답자들에게 현재 e스포츠 공인종목 중 국산게임 종목 리스트를 제시하고 이들 중 e스포츠 종목 활성화에 적합한 게임을 3가지를 선택하도록 하였다. 그 결과, 1순위에서 가장 가능성이 높은 게임은 ‘카트라이더’가 39.5%로 수위를 차지하였으며, 다음으로 ‘서든어택’, ‘피

〈표 3-1-2-06〉 자신이 좋아하는 프로그래머가 다른 팀으로 소속을 옮길 경우, 옮긴 팀의 팬이 될 의향 정도 (단위 : %)

구분		매우높다	높다	그저그렇다	낮다	매우낮다	합계
전체		24,4	44,4	23,9	5,9	1,4	100,0
성별	남자	30,9	37,0	25,9	4,9	1,2	100,0
	직업	23,1	45,9	23,1	6,3	1,5	100,0
직업	중학생	22,4	57,1	16,3	4,1	-	100,0
	고등학생	21,4	39,8	29,1	8,7	1,0	100,0
	대학생	23,4	48,2	21,9	5,8	0,7	100,0
	회사원	39,0	34,1	19,5	4,9	2,4	100,0
프로게임단	삼성전자칸	30,6	30,6	22,2	13,9	2,8	100,0
	CJ엔투스	21,6	47,4	23,3	6,9	0,9	100,0
	IEG이스트로	15,4	50,0	26,9	7,7	-	100,0
	온게임넷스파키즈	19,4	45,2	29,0	3,2	3,2	100,0
	KTF매직앤스	23,1	46,2	30,8	-	-	100,0
	SK텔레콤	31,6	47,4	21,1	-	-	100,0
	MBC게임 히어로	10,5	42,1	36,8	10,5	-	100,0
	르까프오즈	31,6	31,6	26,3	10,5	-	100,0
	팬택EX	48,3	48,3	3,4	-	-	100,0
	한빛스타즈	30,8	46,2	15,4	-	7,7	100,0
	공군ACE	-	50,0	50,0	-	-	100,0



〈표 3-1-2-07〉 e스포츠의 참여 형태 (단위 : %)

구분		직접한다	시청	경기장관람	기타	합계
전체		17,6	45,9	25,2	11,2	100,0
성별	남자	33,8	50,0	12,5	3,8	100,0
	여자	12,3	45,1	29,1	13,4	100,0
직업	중학생	16,0	62,0	16,0	6,0	100,0
	고등학생	18,4	51,5	21,4	8,7	100,0
	대학생	17,8	38,5	30,4	13,3	100,0
	회사원	19,0	28,6	33,3	19,0	100,0
프로게임단	삼성전자칸	5,6	36,1	27,8	30,6	100,0
	CJ엔투스	21,1	50,0	15,8	13,2	100,0
	IEG이스트로	42,3	23,1	26,9	7,7	100,0
	온게임넷스파키즈	17,5	47,6	34,9	-	100,0
	KTF매직앤스	15,4	23,1	38,5	23,1	100,0
	SK텔레콤	26,3	57,9	15,8	-	100,0
	MBC게임히어로	5,0	45,0	35,0	15,0	100,0
	르까프오즈	10,5	31,6	36,8	21,1	100,0
	팬택EX	10,3	65,5	24,1	-	100,0
	한빛스타즈	-	61,5	23,1	15,4	100,0
	공군ACE	50,0	50,0	-	-	100,0

〈표 3-1-2-08〉 e스포츠를 주로 즐기는 장소

(단위 : %)

구 분		가정	PC방	학교	친구집	기타	합계
전체		87.7	5.6	0.8	1.1	4.7	100.0
성별	남자	84.0	13.6	1.2	-	1.2	100.0
	여자	89.2	2.6	0.7	1.5	6.0	100.0
직업	중학생	96.0	-	-	4.0	-	100.0
	고등학생	88.2	5.9	2.9	-	2.9	100.0
	대학생	83.1	8.8	-	2.2	5.9	100.0
	회사원	88.1	2.4	-	2.4	7.1	100.0
프로게임단	삼성전자칸	86.1	5.6	-	-	8.3	100.0
	CJ엔투스	91.5	3.4	1.7	0.9	2.6	100.0
	IEG이스트로	88.5	7.7	-	3.8	-	100.0
	온게임넷 스파키즈	80.6	4.8	-	3.2	11.3	100.0
	KTF매직맨스	84.6	15.4	-	-	-	100.0
	SK텔레콤	100.0	-	-	-	-	100.0
	MBC게임 히어로	80.0	10.0	5.0	-	5.0	100.0
	르까프오즈	78.9	21.1	-	-	-	100.0
	팬택EX	92.9	-	-	-	7.1	100.0
	한빛스타즈	92.3	-	-	-	7.7	100.0
	공군ACE	100.0	-	-	-	-	100.0

〈표 3-1-2-09〉 e스포츠 경기장(대회) 월평균 방문횟수

(단위 : 회)

구 분		월평균 방문 횟수
전체		2.6
성별	남자	1.4
	여자	3.0
직업	중학생	1.3
	고등학생	2.0
	대학생	3.2
	회사원	3.9
프로게임단	삼성전자칸	3.5
	CJ엔투스	1.6
	IEG이스트로	5.0
	온게임넷 스파키즈	2.7
	KTF매직맨스	2.8
	SK텔레콤	1.1
	MBC게임 히어로	3.9
	르까프오즈	2.9
	팬택EX	2.3
	한빛스타즈	4.0
	공군ACE	0.5

〈표 3-1-2-10〉 국내외 선호 대회

(단위 : %)

구 분	스타리그	MSL	(신한)프로리그	WCG	기타	합계	
전체	17.8	4.1	22.0	22.3	33.8	100.0	
성별	남자	23.2	7.2	23.2	17.4	29.0	100.0
	여자	16.5	3.4	21.5	23.6	35.0	100.0
직업	중학생	21.7	6.5	15.2	13.0	43.5	100.0
	고등학생	15.9	4.5	28.4	20.5	30.7	100.0
	대학생	20.2	3.4	22.7	26.1	27.7	100.0
	회사원	8.3	2.8	16.7	30.6	41.7	100.0
프로게임단	삼성전자칸	16.7	6.7	20.0	23.3	33.3	100.0
	CJ엔투스	22.1	4.4	15.9	17.7	39.8	100.0
	IEG이스트로	13.6	-	22.7	40.9	22.7	100.0
	온게임넷 스파키즈	14.3	4.8	31.0	33.3	16.7	100.0
	KTF매직앤스	-	-	33.3	25.0	41.7	100.0
	SK텔레콤	16.7	5.6	16.7	16.7	44.4	100.0
	MBC게임 히어로	17.6	11.8	11.8	23.5	35.3	100.0
	르카프로즈	-	-	31.3	37.5	31.3	100.0
	팬택EX	27.6	3.4	27.6	10.3	31.0	100.0
	한빛스타즈	18.2	-	36.4	9.1	36.4	100.0
	공군ACE	-	-	50.0	-	50.0	100.0



〈표 3-1-2-11〉 e스포츠의 중주국이 어느 나라라고 생각하십니까

(단위 : %)

구 분	중국	한국	미국	합계	
전체	2.2	95.8	1.9	100.0	
성별	남자	3.7	95.1	1.2	100.0
	여자	1.9	95.9	2.2	100.0
직업	중학생	6.0	92.0	2.0	100.0
	고등학생	-	99.0	1.0	100.0
	대학생	2.9	94.2	2.9	100.0
	회사원	-	97.6	2.4	100.0
프로게임단	삼성전자칸	-	100.0	-	100.0
	CJ엔투스	2.6	95.7	1.7	100.0
	IEG이스트로	7.7	88.5	3.8	100.0
	온게임넷 스파키즈	3.2	93.7	3.2	100.0
	KTF매직앤스	7.7	76.9	15.4	100.0
	SK텔레콤	-	100.0	-	100.0
	MBC게임 히어로	-	100.0	-	100.0
	르카프로즈	-	100.0	-	100.0
	팬택EX	-	100.0	-	100.0
	한빛스타즈	-	100.0	-	100.0
	공군ACE	-	100.0	-	100.0

&lt;표 3-1-2-12&gt; 우리나라 e스포츠 경쟁 상대국

(단위 : %)

구 분	중국	미국	프랑스	일본	독일	기타	합계	
전체	50,1	25,9	1,4	4,8	2,5	15,2	100,0	
성별	남자	48,8	28,8	-	6,3	5,0	11,3	100,0
	여자	51,1	25,2	1,9	3,4	1,9	16,5	100,0
직업	중학생	40,0	36,0	4,0	6,0	2,0	12,0	100,0
	고등학생	41,2	36,3	-	2,9	2,0	17,6	100,0
	대학생	57,0	20,0	1,5	5,2	3,7	12,6	100,0
	회사원	64,3	16,7	-	2,4	-	16,7	100,0
프로게임단	삼성전자칸	66,7	16,7	-	2,8	5,6	8,3	100,0
	CJ엔투스	41,9	30,8	0,9	4,3	3,4	18,8	100,0
	IEG이스트로	53,8	26,9	-	3,8	-	15,4	100,0
	온게임넷스파이크스	40,7	20,3	1,7	6,8	3,4	27,1	100,0
	KTF매직앤스	53,8	23,1	7,7	-	-	15,4	100,0
	SK텔레콤	78,9	15,8	-	-	-	5,3	100,0
	MBC게임 히어로	50,0	35,0	-	5,0	-	10,0	100,0
	르카프오즈	72,2	16,7	-	11,1	-	-	100,0
	팬택EX	44,8	34,5	3,4	6,9	3,4	6,9	100,0
	한빛스타즈	61,5	23,1	7,7	-	-	7,7	100,0
	공군ACE	50,0	50,0	-	-	-	-	100,0

&lt;표 3-1-2-13&gt; e스포츠 종목 활성화에 적합한 게임

(단위 : %)

구 분	1순위	2순위	3순위
킹덤언더파이어	3,0	2,7	3,2
펌프	0,6	1,8	1,6
임진록	0,6	2,1	2,5
포트리스	2,1	0,6	2,5
팡야	0,3	2,1	4,7
프리스타일	3,3	6,1	7,6
갯앳프트	0,3	0,6	2,2
카트라이더	39,5	14,3	9,8
스페셜포스	8,7	22,6	24,6
서든어택	23,4	25,3	17,0
피파온라인	17,7	18,6	18,6
테일즈런너	-	0,3	1,3
아크로엑스트림	-	0,3	0,9
씨티레이서	-	0,9	0,9
워록	0,6	1,5	2,5
합계	100,0	100,0	100,0

〈표 3-1-2-14〉 한국 e스포츠의 문제점

(단위 : %)

구 분		한 종목에 지나친 편중	정부지원 부족	국산e스포츠 종목 비활성화	전용경기장 부재	해외선수 국내활동 부족	정식체육종목 비인정	지역 불균형 발달	기타	합계
전체		27,5	22,8	11,9	6,7	4,9	16,2	7,9	2,0	100,0
성별	남자	27,3	24,2	9,3	6,2	8,4	14,1	8,8	1,8	100,0
	여자	27,6	22,3	13,0	7,1	3,8	16,7	7,4	2,2	100,0
직업	초등학생	25,0	25,0	25,0	-	25,0	-	-	-	100,0
	중학생	23,0	22,3	9,4	7,2	6,5	18,7	11,5	1,4	100,0
	고등학생	25,2	25,5	11,5	6,5	5,0	15,8	9,7	0,7	100,0
	대학생	30,8	20,1	12,1	7,0	4,6	15,5	7,0	2,9	100,0
	회사원	26,1	25,2	15,7	7,8	4,3	14,8	2,6	3,5	100,0
프로게임단	삼성전자칸	26,7	21,8	8,9	3,0	6,9	20,8	8,9	3,0	100,0
	CJ엔투스	27,5	22,6	11,3	6,4	6,4	16,5	8,6	0,6	100,0
	IEG이스트로	32,3	15,4	20,0	9,2	6,2	12,3	3,1	1,5	100,0
	온게임넷 스파키즈	29,4	26,0	15,3	5,6	2,8	11,3	7,3	2,3	100,0
	KTF매직맨스	26,3	13,2	10,5	13,2	2,6	21,1	10,5	2,6	100,0
	SK텔레콤	25,0	22,9	6,3	6,3	4,2	14,6	12,5	8,3	100,0
	MBC게임 히어로	28,1	24,6	7,0	12,3	5,3	12,3	8,8	1,8	100,0
	르까프오즈	24,1	22,2	5,6	9,3	3,7	24,1	7,4	3,7	100,0
	팬택EX	24,6	23,1	10,8	7,7	3,1	23,1	6,2	1,5	100,0
	한빛스타즈	25,0	27,8	22,2	2,8	2,8	11,1	5,6	2,8	100,0
공군ACE	33,3	33,3	16,7	-	-	16,7	-	-	100,0	



파 온라인' 순이었다. 2순위에서는 '서든어택'이, 3순위에서는 '스페셜포스'가 가장 높은 응답비율을 보였다.

우리나라 e스포츠가 가지고 있는 문제점을 질문한 결과, 가장 큰 문제점으로 지적된 것은 '한 종목에 지나친 편중(27.5%)'이라는 응답과 '정부지원 부족(22.8%)', '정식 체육종목 비인정(16.2%)', '국산 e스포츠종목 비활성화(11.9%)' 순으로 조사되었다. 이러한 결과를 요약해 보면, 주로 제도적 지원의 미비와 소수 종목에 대한 e스포츠 편중화가 주된 문제점으로 대두되었다.

우리나라 e스포츠 성장을 위해 필요한 것이 무엇인가라는 질문에는 '프로게이머의 직업

안정성 강화'가 20.6%로 가장 높은 응답비율을 보였으며, 다음으로 '정부 및 협단체의 지원(19.4%)', '게임에 대한 인식전환(18.3%)', '아마추어 e스포츠 활성화', '지역 e스포츠 활성화' 등의 순으로 조사되었다. 종합해 보면, 주로 정책적인 지원을 요구하는 항목이 대부분으로, 앞으로 정부 및 협회 등에서 적극적인 역할을 해야 한다고 인식하는 것으로 볼 수 있다.

e스포츠가 건전한 게임문화 구성에 어떠한 영향을 미친다고 생각하는지를 물어본 결과, 90% 이상의 응답자들이 e스포츠가 건전한 게임문화 구성에 긍정적인 영향을 미친다고 답변하였다.

&lt;표 3-1-2-15&gt; 한국 e스포츠 성장을 위해 필요한 점

(단위 : %)

구분		지역연고제 및 지역 e스포츠활성화	국산 e스포츠 종목 활성화	아마추어 e스포츠 활성화	정부 및 협단체 지원	국제 e스포츠 표준화 마련	게임에 대한 인식 전환	프로게이머 직업안정성 강화	기타	합계
전체		10,2	10,4	12,0	19,4	8,2	18,3	20,6	0,9	100,0
성별	남자	15,5	12,8	15,9	15,9	6,6	17,3	15,9	-	100,0
	여자	8,3	9,9	11,0	20,5	8,7	18,5	21,9	1,2	100,0
직업	초등학생	-	25,0	25,0	-	-	25,0	25,0	-	100,0
	중학생	9,1	7,7	14,0	19,6	4,2	21,7	23,1	0,7	100,0
	고등학생	12,6	11,2	10,5	19,6	6,6	17,5	21,3	0,7	100,0
	대학생	8,5	10,6	12,2	20,2	9,8	18,4	19,2	1,0	100,0
	무직	8,3	4,2	12,5	25,0	4,2	16,7	29,2	-	100,0
	회사원	10,2	13,6	9,3	21,2	12,7	14,4	17,8	0,8	100,0
	프리랜서	-	16,7	33,3	-	-	16,7	33,3	-	100,0
	전문직	12,5	6,3	18,8	-	12,5	18,8	25,0	6,3	100,0
	군인	33,3	-	33,3	-	-	33,3	-	-	100,0
프로게임단	삼성전자칸	7,7	10,6	11,5	20,2	13,5	20,2	14,4	1,9	100,0
	CJ엔투스	11,5	9,7	12,7	18,0	7,4	17,7	22,7	0,3	100,0
	IEG이스트로	2,9	18,8	13,0	15,9	11,6	13,0	21,7	2,9	100,0
	온게임넷 스파키즈	12,0	13,7	10,9	20,6	6,3	20,0	16,0	0,6	100,0
	KTF매직앤스	17,9	7,7	10,3	15,4	5,1	15,4	28,2	-	100,0
	SK텔레콤	13,5	5,8	17,3	15,4	3,8	19,2	23,1	1,9	100,0
	MBC게임 히어로	13,0	1,9	18,5	18,5	7,4	18,5	20,4	1,9	100,0
	르까프우즈	5,5	3,6	7,3	25,5	9,1	20,0	27,3	1,8	100,0
	팬택EX	4,3	11,4	8,6	28,6	8,6	18,6	20,0	-	100,0
	한빛스타즈	7,9	15,8	10,5	15,8	10,5	18,4	21,1	-	100,0
공군ACE	33,3	16,7	-	16,7	16,7	16,7	-	-	100,0	

〈표 3-1-2-16〉 e스포츠가 건전한 게임문화 조성에 미치는 영향

(단위 : %)

구분		매우높다	높다	그저그렇다	낮다	매우낮다	합계
전체		37.0	53.5	8.9	0.3	0.3	100.0
성별	남자	44.4	43.2	12.3	-	-	100.0
	여자	34.9	56.1	8.2	0.4	0.4	100.0
직업	중학생	46.0	48.0	4.0	-	2.0	100.0
	고등학생	33.3	52.9	12.7	1.0	-	100.0
	대학생	32.8	56.9	10.2	-	-	100.0
	회사원	38.1	57.1	4.8	-	-	100.0
프로게임단	삼성전자칸	38.9	55.6	5.6	-	-	100.0
	CJ엔투스	40.2	53.0	6.8	-	-	100.0
	IEG0리스트로	26.9	61.5	11.5	-	-	100.0
	온게임넷 스파키즈	25.4	55.6	19.0	-	-	100.0
	KTF매직앤스	38.5	61.5	-	-	-	100.0
	SK텔레콤	47.4	47.4	5.3	-	-	100.0
	MBC게임 히어로	55.0	35.0	5.0	5.0	-	100.0
	르까프오즈	47.4	42.1	10.5	-	-	100.0
	팬택EX	25.0	67.9	3.6	-	3.6	100.0
	한빛스타즈	53.8	38.5	7.7	-	-	100.0
공군ACE	-	50.0	50.0	-	-	100.0	

