

KOCCA  
한국콘텐츠진흥원

# 2021 이스포츠 정책연구

2021 e-Sports Policy Research







# 제 출 문

한국콘텐츠진흥원장 귀하

본 보고서를 “이스포츠 정책연구”의 결과보고서로 제출합니다.

2021년 12월

연구기관 : 케이디앤리서치  
연구책임자 : 김태경 (케이디앤리서치 팀장)  
연구원 : 이정열 (케이디앤리서치 대표이사)  
박경순 (케이디앤리서치 본부장)  
김현일 (케이디앤리서치 부장)  
정미량 (케이디앤리서치 과장)  
김철학 (한국e스포츠협회 사무총장)  
이재균 (한국e스포츠협회 국장)  
양환석 (한국e스포츠협회 팀장)  
이승연 (한국e스포츠협회 팀장)  
윤영길 (한국체육대학교 교수)  
임병인 (충북대학교 교수)  
최준석 (다난건설팅 대표)



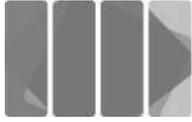
# 목 차

제1장 연구 개요 .....	3
1. 연구의 배경 .....	3
가. 이스포츠 정책연구의 개요 .....	3
나. 이스포츠 지역활성화 방안 연구의 필요성 .....	3
다. 이스포츠 전문인력 양성기관 지정 및 운영방안 연구의 필요성 .....	5
2. 연구의 목적 및 범위 .....	6
3. 연구 방법 및 추진 경과 .....	8
가. 관련문헌 및 자료 수집 및 분석 진행 .....	8
나. 1차 업계 전문가 자문회의 진행 .....	8
다. 핵심 관계자 심층 인터뷰 진행 .....	10
라. 업계 간담회 진행 .....	10
마. 이스포츠 정책포럼 온라인 개최 .....	12
바. 이스포츠 교육기관 간담회 온오프라인 진행 .....	14
제 2장 이스포츠 지역활성화 방안 .....	17
1. 지역활성화 개요 .....	17
가. 이스포츠 산업의 변화 .....	17
나. 이스포츠의 '스포츠허'를 위한 노력 .....	18
다. 이스포츠 생태계 조성 및 향유 저변 확대 .....	19
2. 지역별 이스포츠 사업 추진 현황 .....	21
가. 지역 상설경기장 현황 .....	21
나. 지역별 이스포츠 사업추진 현황 .....	22
다. 지역 및 이스포츠 게임단 연계 .....	26
라. 지역과 정부를 포함한 이스포츠 생태계 .....	26
3. 주요 관계자 의견 수렴 .....	28
가. 1차 자문회의 .....	28
나. 핵심 관계자 심층인터뷰 .....	35
다. 주요 이슈사항 정리 .....	43

4. 이스포츠 지역활성화 방안 도출 .....	45
가. 기본 추진방향 .....	45
나. 단계별 세부 추진전략 .....	46
제 3장 이스포츠 전문인력 양성기관 지정 및 운영방안 .....	55
1. 이스포츠 전문인력 양성기관 지정의 필요성 .....	55
2. 이스포츠 인력구성 현황 .....	56
가. 이스포츠 실태조사에서 나타난 인력 구성 현황 .....	56
나. 상세 직무구성 .....	57
3. 이스포츠 교육기관 현황 .....	59
가. 고등 교육기관 .....	59
나. 중등 교육기관 .....	63
다. 사설 아카데미 .....	66
라. 지역 진흥기관 .....	69
4. 전문인력 양성정책 사례 .....	71
가. 지역별 인적자원개발 협의체 .....	71
나. 스포츠산업 전문인력 양성사업 .....	71
다. 생활스포츠 지도사 양성 과정 .....	73
라. 전문인력 양성기관 지정 관련 규정 .....	73
마. 이슈사항 정리 .....	75
5. 주요 관계자 의견 수렴 .....	76
가. 1차 자문회의 .....	76
나. 이스포츠 교육기관 간담회 .....	84
6. 이스포츠 전문인력 양성기관 지정 및 운영 방안 .....	88
가. 추진방안(안) .....	88
나. 전문인력 양성을 위한 향후 추진과제 .....	96
다. 전문인력 양성을 위한 최종 개념도 제안 .....	98
[첨부1. 이스포츠 상설경기장 세부 내용] .....	101
[첨부2. 해외 이스포츠 경기장 사례] .....	129

# 표 목 차

[표 1] 자료 수집 및 분석 범위 .....	8
[표 2] 1차 업계 전문가 자문회의 추진 내용 및 참석 인원 .....	9
[표 3] 핵심 관계자 심층 인터뷰 추진 내용 및 참석 인원 .....	10
[표 4] 업계 간담회 추진 내용 및 참석 인원 .....	11
[표 5] 업계 간담회 추진 내용 및 참석 인원 .....	12
[표 6] 업계 간담회 추진 내용 및 참석 인원 .....	13
[표 7] 1차 교육기관 간담회 추진 내용 및 참석 인원 .....	14
[표 8] 2차 교육기관 간담회 추진 내용 및 참석 인원 .....	14
[표 9] 이스포츠 지역 상설경기장 구축 현황 .....	21
[표 10] 게임단의 상세 직무구성 .....	57
[표 11] 종목사의 상세 직무구성 .....	58
[표 12] 게임단의 상세 직무구성 .....	66
[표 13] 부산정보산업진흥원 이스포츠 직무교육 .....	69
[표 14] 광주정보문화산업진흥원 이스포츠 직무교육 .....	69
[표 15] 경기콘텐츠진흥원 이스포츠 직무교육 .....	70
[표 16] 대전정보문화산업진흥원 이스포츠 직무교육 .....	70
[표 17] 지정요건-전문교수요원 (고등교육기관) .....	90
[표 18] 지정요건-교육시설 및 설비 (고등교육기관) .....	90
[표 19] 지정요건-교육과정 (고등교육기관) .....	90
[표 20] 자격요건 (고등교육기관) .....	91
[표 21] 평가지표 (고등교육기관) .....	91
[표 22] 사업 개요 (연구기관 및 비영리기관) .....	93
[표 23] 지정요건-전문교수요원 (연구기관 및 비영리기관) .....	93
[표 24] 지정요건-교육시설 및 설비 (연구기관 및 비영리기관) .....	94
[표 25] 지정요건-교육과정 (연구기관 및 비영리기관) .....	94
[표 26] 평가항목 및 평가지표 (연구기관 및 비영리기관) .....	95



# 그림 목 차

[그림 1] 과업 범위 .....	7
[그림 2] 이스포츠 산업발전 포럼 진행 .....	12
[그림 3] 이스포츠 산업의 변화 .....	17
[그림 4] 이스포츠 지역지회 현황 .....	19
[그림 5] 이스포츠 생태계 조성 및 향유 저변 확대 .....	20
[그림 6] 부산의 이스포츠 지원사업 .....	22
[그림 7] 미니e스포츠한발대전 .....	23
[그림 8] 광주, 대전, 경남의 이스포츠 지원사업 .....	23
[그림 9] 대구, 제주, 경기의 이스포츠 지원사업 .....	24
[그림 10] 울산, 전남, 인천의 이스포츠 지원사업 .....	24
[그림 11] 지역 진흥기관의 예산-인력 추이 및 직무 구성 .....	25
[그림 12] 이스포츠 생태계 구성 .....	26
[그림 13] 지역 이스포츠 활성화 방안 수립을 위한 이슈사항 .....	44
[그림 14] 지역활성화를 위한 기본 추진방향 .....	45
[그림 15] 생활문화 기반 구축 .....	47
[그림 16] 지역 이스포츠 기능 강화 .....	49
[그림 17] 지속성장 가능성 확보 .....	51
[그림 18] 이스포츠 주체별 인력 구성 .....	56
[그림 19] 전남과학대학교 커리큘럼 및 CTU 팀 배출선수 현황 .....	59
[그림 20] 전남과학대학교 교수진 및 커리큘럼 .....	60
[그림 21] 호남대학교 e스포츠 산업학과 교과목 로드맵 .....	60
[그림 22] 호남대학교 e스포츠 산업학과 주요 시설 .....	61
[그림 23] 국제대학교 e스포츠 게임전공 및 주요 파트너십 .....	61
[그림 24] 조선이공대학교 이스포츠과 .....	62
[그림 25] 오산대학교 e스포츠 학과 .....	62
[그림 26] 수성대학교 e스포츠단 .....	63
[그림 27] 은평메디텍고등학교 인력양성 목표 및 주요 파트너십 .....	64
[그림 28] 아현산업정보학교 .....	64
[그림 29] 한국게임과학고등학교 컴퓨터게임개발과 .....	65
[그림 30] 경남 전자고등학교 .....	66
[그림 31] 아카데미 교육과정의 양성인력 종류 .....	67
[그림 32] 아카데미 운영 성과 .....	67

[그림 33] 젠지 엘리트 아카데미 .....	68
[그림 34] 지역별 인적자원개발협의체의 인력양성 체계 .....	71
[그림 35] 체육분야 인턴십 운영 및 실무 맞춤형 전문인력 양성 사업 .....	72
[그림 36] 스포츠산업 융복합 대학원 운영 사업 .....	72
[그림 37] 생활스포츠 지도사 양성 과정 .....	73
[그림 38] 전문인력 양성을 위한 이슈사항 정리 .....	75
[그림 39] 전문인력 양성기관 지정 및 운영 추진 방향(안) .....	89
[그림 40] 전문인력 양성을 위한 향후 추진과제 .....	96
[그림 41] 전문인력 양성을 위한 최종 개념도 .....	98
[그림 42] 부산 이스포츠 경기장 도면 .....	102
[그림 43] 부산 이스포츠 경기장 메인홀 안내데스크 및 MD 스토어 .....	102
[그림 44] 부산 이스포츠 경기장 메인홀과 보조경기장 외부 .....	103
[그림 45] 부산 이스포츠 경기장 보조경기장(Blue Space) 외부 .....	103
[그림 46] 부산 이스포츠 보조경기장(Blue Space) 내부 .....	104
[그림 47] 부산 이스포츠 주경기장(메인 아레나) .....	104
[그림 48] 부산 이스포츠 주경기장 구조 .....	105
[그림 49] 부산 이스포츠 주경기장 (선수석 및 관람석) .....	105
[그림 50] 부산 이스포츠 주경기장 (조명장치) .....	106
[그림 51] 부산 이스포츠 경기장 BPUB 내부 .....	106
[그림 52] 부산 이스포츠 경기장 관람석 (좌 : BPUB, 우: BPUB과 VIP 라운지) .....	107
[그림 53] 부산 이스포츠 경기장 시설 (좌: 메이크업룸B, 우: 조정실) .....	107
[그림 54] 부산 이스포츠 경기장 선수 대기실 (컴퓨터) .....	108
[그림 55] 부산 이스포츠 주경기장 출입구 및 카페테리아 .....	109
[그림 56] 부산 이스포츠 경기장 유니폼 전시대 .....	109
[그림 57] 부산 이스포츠 경기장 다목적홀(Yellow Space) .....	110
[그림 58] A관람석에서 바라본 부산 이스포츠 주경기장 .....	110
[그림 59] 부산 이스포츠 주경기장(메인 아레나) 도면 .....	111
[그림 60] 부산 이스포츠 경기장 VIP 라운지(Suite Box)와 주경기장 관람석 .....	111
[그림 61] 광주 이스포츠 경기장 평면도 .....	113
[그림 62] 광주 이스포츠 경기장 외관 .....	114
[그림 63] 광주 이스포츠 경기장 내부 .....	114
[그림 64] 광주 이스포츠 경기장 내부 .....	115
[그림 65] 광주 이스포츠 경기장 내 VR 체험공간 .....	115
[그림 66] 광주 이스포츠 경기장, 주경기장 무대 (선수석 및 대형 LED 스크린) .....	116
[그림 67] 광주 이스포츠 주경기장 대형 LED스크린 후면 .....	116
[그림 68] 광주 이스포츠 경기장, 주경기장 내부 .....	117

[그림 69] 광주 이스포츠 경기장, 보조경기장 (선수석) .....	117
[그림 70] 광주 이스포츠 경기장, 보조경기장 (중계진석) .....	118
[그림 71] 광주 이스포츠 경기장 SPACE G .....	118
[그림 72] 광주 이스포츠 경기장 조정실 .....	119
[그림 73] 광주 이스포츠 경기장 옴저버실 .....	119
[그림 74] 광주 이스포츠 경기장 스튜디오 1 (중계진석) .....	120
[그림 75] 광주 이스포츠 경기장 스튜디오 2 .....	120
[그림 76] 광주 이스포츠 경기장, VIP 대기실 .....	121
[그림 77] 광주 이스포츠 경기장 분장실 1 .....	121
[그림 78] 광주 이스포츠 경기장 선수 대기실 .....	122
[그림 79] 대전 이스포츠 경기장 외관 (첨단과학관 북관) .....	123
[그림 80] 대전 이스포츠 경기장 내부 .....	124
[그림 81] 대전 이스포츠 경기장 평면도 .....	124
[그림 82] 경기 이스포츠 경기장 조감도 .....	126
[그림 83] 진주 이스포츠 경기장 조감도 .....	127
[그림 84] 이스포츠 아레나 .....	130
[그림 85] 블리자드 아레나 .....	131
[그림 86] 하이퍼X 이스포츠 아레나 라스베이거스 .....	132
[그림 87] 이스포츠 스타디움 알링턴 .....	133
[그림 88] 퓨전 아레나 .....	134
[그림 89] 세년도어 대학 이스포츠 아레나 .....	135
[그림 90] 풀 세일 올란도 헬스 포트리스 .....	136
[그림 91] 포트 산 안토니오 이스포츠 아레나 .....	137
[그림 92] 벤딕스 아레나 .....	138
[그림 93] 충청 이스포츠 스타디움 .....	139
[그림 94] 리안멘 단징 LGD 게이밍 항저우 아레나 .....	140
[그림 95] 리안멘 단징 SEG 선전 아레나 .....	141
[그림 96] 상하이 국제문화창조 이스포츠센터 .....	142
[그림 97] 포트리스 멜버른 .....	143
[그림 98] 클릭피엘 아레나 .....	144
[그림 99] 요타 아레나 .....	145
[그림 100] 라보 이스포츠 스타디움 .....	146
[그림 101] 액티브 이스포츠 아레나 .....	147
[그림 102] 이니날 이스포츠 아레나 .....	148
[그림 103] 위플레이 이스포츠 아레나 키예프 .....	149
[그림 104] 지피니티 아레나 .....	150

[그림 105] 이스포츠 아레나 런던 .....	151
[그림 106] LVL 월드 오브 게이밍 베를린 .....	152
[그림 107] 코나미 크리에이티브 센터 .....	153



# 제 1장 연구 개요



# 제1장 연구 개요

## 1. 연구의 배경

### 가. 이스포츠 정책연구의 개요

본 연구는 이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률 제13조 (이스포츠 산업지원센터의 지정 등)에 근거를 두고 수행되었다.

#### 『이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률』

#### 제13조(이스포츠산업지원센터의 지정 등)

- ① 문화체육관광부장관은 이스포츠산업의 발전을 위하여 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 기관을 이스포츠산업지원센터로 지정 할 수 있다.
  3. 그 밖에 문화체육관광부령으로 정하는 기관
- ② 지원센터는 다음 각 호의 기능을 수행한다.
  2. 이스포츠산업의 발전을 위한 연구개발 및 상담 등 지원에 관한 사항

본 연구에서 다루고자 하는 이스포츠 정책연구의 주제는 크게 두 가지이다. 첫 번째는 이스포츠 지역활성화 방안을 도출하는 것이고, 두 번째는 이스포츠 전문인력 양성기관 지정 및 운영방안을 도출하는 것이다.

### 나. 이스포츠 지역활성화 방안 연구의 필요성

우리나라 이스포츠 인프라는 서울에 집중되어 있다. 이스포츠의 시작이 투니버스와 온게임넷으로 이어지는 케이블 방송 채널의 게임대회였기 때문에 방송국이 위치해 있었던 서울을 중심으로 이스포츠 게임단과 경기장이 밀집되어 운영이 되어 왔다.

이스포츠의 중앙 집중화를 벗어나서 지역활성화의 필요성이 처음 제기된 것은 지난 자카르타-팔렘방 아시안 게임에 이스포츠가 시범종목으로 지정되면서 부터라고 할 수 있다. 2017년 4월 알리스포츠가 아시아올림픽평의회와 파트너십을 체결하였고, 그 결과로 제5회 실내무도아시안게임, 2018 자카르타-팔렘방 아시안게임, 2022 중국 항저우 아시안게임까지 이스포츠가 종목으로 포함되었다.

다만, 이 시점에서 뒤늦게 한국e스포츠협회가 2016년 7월부터 결격단체로 강등<sup>1)</sup>되었던 것이 알려졌고, 이후 2017년 8월에는 유효기간의 만료로 인해 제외단체가 되어 국가대표 선수단을 선발할 수 없는 상황에 놓이게 되었다. 이후 2018년 5월 대전체육회 이사회로부터 대전 지회를 인정단체로 승인받으면서 출전 최소요건인 1개 시도체육회 가입조건을 충족하였고, 이에 따라 대한체육회가 한국e스포츠협회의 재가입을 승인하면서 자카르타-팔렘방 아시안게임 참여를 위한 국가대표를 선발할 수 있었다. 그 결과 스타크래프트2 종목에서 조성주 선수가 금메달을 획득하였고, 리그 오브레전드 부분에서 은메달을 획득하면서 새로운 메달 획득 텃밭의 가능성을 보여 주었다.

2016년 한국e스포츠협회가 결격단체로 강등되었던 이유 중 하나인 체육으로서의 정체성 불투명의 경우에는 전세계적 흐름에 따라 이스포츠의 스포츠적 속성을 인정하게 된 점, 20대 이하 젊은 세대들의 전통스포츠 외면으로 인한 새로운 경제적 효과 창출 동력이 필요했던 점, 코로나19로 인해 비대면으로 경기가 가능한 이스포츠의 새로운 가능성이 부각되었던 점 등이 긍정적 흐름으로 이끌면서 해소되었다. 이에 따라 남은 과제는 지역지회를 충분하게 확보하는 것이었는데, 2021년 12월 한국e스포츠협회가 총 10개 시도의 지역체육회를 지역지회로 가입시키면서 준회원 승격을 위한 이사회 의결만 남겨두고 있는 상황이다.

이와 더불어 문화체육관광부에서는 서울에 집중되어 있었던 이스포츠 인프라를 지역으로 확장시켜 우리나라 어디에서든 이스포츠를 향유할 수 있는 기반을 확보하는 것이 이스포츠의 생활문화화를 촉진하고 이를 통해 지역별 시도체육회의 지역지회 가입을 유도할 수 있을 것이라고 판단하였고, 이에 따라 지역별 이스포츠 상설경기장 구축사업을 추진하였다. 이에 따라 2021년 현 시점에서 대전, 광주, 부산 등 3개 지역의 이스포츠 상설 경기장이 개장을 완료하여 다양한 활동을 펼치고 있고, 금년도 지원사업에서 경남 진주를 추가 지원사업 대상으로 선정하여 건립을 앞두고 있다. 이와 별개로 경기도 성남에서도 경기도의 투자를 통해 전용 경기장을 건설하고 있는 상황이다.

2020년에는 게임산업진흥 종합계획이 발표되었는데, 이스포츠와 관련하여 3-3. 이스포츠 생태계 조성 및 향유 저변 확대, 3-4. 이스포츠 국제 표준 정립 등으로 세계 이스포츠 선도 등 두 가지 추진전략이 포함되었다. 이 중 이스포츠 생태계 조성 및

---

1) 대한체육회 준가맹단체였으나 이스포츠의 체육으로서의 정체성 불투명, 정관반려, 시도여건 불충족의 이유로 인해 2016년 7월부터 결격단체로 강등되었음

향유 저변 확대에서는 생활 이스포츠 기반 조성과 공정한 이스포츠 생태계 조성을 목표로 하고 있으며, 특히 지역 상설경기장을 거점으로 하는 전국단위 시설 체계화와 다양한 계층을 대상으로 하는 이스포츠 대회 개최를 통한 생활 이스포츠 저변 확대를 주요 목표로 하고 있다.

따라서 본 연구에서는 대내외적, 정책적 흐름에 부합하여 우리나라 지역 이스포츠 활성화를 통한 생활이스포츠 문화 확산을 추진할 수 있는 정책적 과제를 도출하는 것을 첫 번째 연구 목표로 하였다.

#### 다. 이스포츠 전문인력 양성기관 지정 및 운영방안 연구의 필요성

2020년 이스포츠 실태조사에 따르면, 게임단의 감독 및 코치 등 지도자 설문에 응답한 58명 중 전문적인 교육을 수료한 비율은 5.2%로 전체 코칭스태프 응답자 중 3명만이 이스포츠 코칭과 관련된 전문 교육을 수료한 것으로 조사되었다. 지도자의 역할을 게임을 잘하기 위한 방법을 알려주는 것에 한정하는 것이 아니라, 교수학습법에 대한 교육학적인 접근, 선수 심리 지도 및 관리, 조직 관리 등의 부분까지 확장해야 한다는 점을 고려하면 현재와 같이 선수생활 경험을 토대로 지도자 역할을 수행하는 체계는 언젠가는 한계에 봉착할 가능성이 높고, 따라서 선수 지도 및 육성과 관련된 전문성 확보를 위해서 관련 교육이 중요함을 강조할 필요가 있는 상황이다.

최근에는 이스포츠 산업군에 더욱 다양한 직무의 인력들이 필요하다. 리그오브레전드리그에서 프랜차이즈 제도가 도입되면서 게임단들의 투자 규모가 증대하였고, 늘어난 투자 만큼의 수익을 창출해내기 위해서 다양한 비즈니스를 시도하고 있다. 대표적으로는 유튜브 등 동영상 플랫폼을 활용한 비즈니스인데, 이를 위해 각 게임단들은 영상콘텐츠 기획자 및 제작자, 전문 스트리머, 스트리머 매니저 등의 직군을 채용하고 있다. 대회 전략수립과 관련해서도 게임 데이터 분석가의 중요성이 대두되면서 통계 전공의 분석가 채용이 증가하고 있고, 선수 관리측면에서도 심리 및 건강 관리를 위한 다양한 전문인력이 필요한 상황이다.

이와 관련하여 이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률 제 10조에는 이스포츠 전문인력 양성기관의 지정과 관련된 내용이 포함되어 있다. 해당 조문에는 문화체육관광부 장관이 이스포츠 진흥에 필요한 경기 및 방송, 연구 등 이스포츠 관련 전문인력을 양성하기 위해 노력해야 하고, 전문인력의 양성을 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 「고등교육법」에 따른 대학, 그 밖에 필요하다고 인정하는 기관을 이스

스포츠 전문인력 양성기관으로 지정할 수 있다고 명시되어 있다. 이에 따라 본 연구에서는 이스포츠 전문인력 양성기관 지정사업 추진을 위한 사업의 구조 및 추진 체계, 선정기관의 종류, 선정 조건 등을 도출하고자 하였다. 또한 법률에 따른 추진계획 뿐만 아니라, 이스포츠 산업의 성장에 필요로 하는 전문인력 양성을 위한 과제를 도출하고, 전문인력 양성 및 배출 체계를 제시하고자 하였다.

## 2. 연구의 목적 및 범위

본 연구의 목적은 다음과 같다.

### **이스포츠 산업의 발전을 위한 연구를 통해 산업 정책적 제언의 토대 마련**

- 이스포츠 산업의 현안을 파악하고, 이에 대응하기 위한 정책적 대안 마련
- 이스포츠 산업화를 지원할 수 있는 정책적 추진과제 도출

본 연구의 범위는 세 가지로 구분될 수 있다.

첫 번째는 현황 파악 및 분석이다. 지역 이스포츠 현황과 이스포츠 전문인력 양성기관의 현황을 분석하였는데, 지역 이스포츠 현황 분석을 위해서는 국내외 이스포츠 경기장 활용사례를 조사 분석하고, 국내외 지역 이스포츠 관련 사례를 조사분석하였다. 이스포츠 전문인력 양성기관 현황 분석을 위해서는 이스포츠 전문인력의 수요를 파악하고, 이스포츠 전문인력 양성기관의 사례 및 유사 분야 전문인력 양성기관 사례를 분석하였다.

두 번째는 연구 주제별 세부 내용을 개발하는 것이다. 지역 이스포츠 활성화방안과 이스포츠 전문인력 양성기관 지정 및 운영방안을 연구하였는데, 지역 이스포츠 활성화 방안을 도출하기 위해서는 국내외 사례의 적용방안을 연구하였고, 생활 이스포츠 문화 형성을 위한 추진 방안을 도출하고자 하였다. 이스포츠 전문인력 양성기관 지정 및 운영 방안 연구를 위해서는 기관 지정 추진방향 및 세부계획을 수립하였으며, 단계별 확대방안 및 양성 방안을 제시하고자 하였다.

세 번째는 사업 및 전략을 제언하는 것이다. 지역 이스포츠 활성화 및 이스포츠 전문인력 양성기관 지정을 위한 이스포츠 산업 경쟁력 강화방안을 각각 제시하고자 하였고 이스포츠 산업의 생활문화 정착을 위한 제언을 포함하였다.



[그림 1] 과업 범위

### 3. 연구 방법 및 추진 경과

본 연구 수행을 위해 총 6단계의 프로세스를 진행하였다.

#### 가. 관련문헌 및 자료 수집 및 분석 진행

관련 문헌 및 자료 수집과정에서는 연구 결과 도출을 위해 총 네 종류의 자료를 수집하고자 하였다. 첫 번째는 지역별 진흥기관들의 이스포츠 지원사례이고, 두 번째는 국내 및 해외 이스포츠 경기장 활용 사례를 수집하였다. 세 번째는 국내 이스포츠 교육기관 현황 및 커리큘럼을 수집하였고, 네 번째는 국내의 주요 인력양성 사업 추진 내용 및 체계를 분석하였다. 세부 내용은 [표 1]과 같다

[표 1] 자료 수집 및 분석 범위

구 분	세부 내용
지역별 진흥기관들의 이스포츠 지원사업 사례 수집 및 분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역별 이스포츠 상설경기장 현황 분석</li> <li>지역별 이스포츠 대회 추진 실적, 인력양성 사업 및 기타 추진 사업 내용 파악</li> </ul>
국내 및 해외 이스포츠 경기장 활용 사례 수집 및 분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>해외의 주요 이스포츠 전용 경기장 현황 파악</li> <li>국내의 이스포츠 결승 이벤트 진행 경기장 현황 파악</li> </ul>
국내 이스포츠 교육기관 현황 및 커리큘럼 수집 및 분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>고등 교육기관 현황, 교육 성과, 커리큘럼 분석</li> <li>중등 교육기관 현황, 교육 성과, 커리큘럼 분석</li> <li>사설 아카데미 현황 파악</li> <li>지역 진흥기관들의 인력양성사업 추진 내용 분석</li> </ul>
국내의 주요 인력양성 사업 추진내용 및 체계 분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>직업훈련 분야, 스포츠분야, 콘텐츠 분야 인력양성 사업 현황 및 구조 파악</li> </ul>

#### 나. 1차 업계 전문가 자문회의 진행

1차 업계 전문가 자문회의는 이스포츠 지역활성화 방안 및 전문인력 양성기관 지정방안의 연구방향 도출을 위한 의견을 수렴하기 위한 목적으로 진행하였다. 주요 내용 및 참석 인원은 다음 표와 같다.

[표 2] 1차 업계 전문가 자문회의 추진 내용 및 참석 인원

일 시	2021년 4월 28일 (수) 14:00 ~ 17:00	
장 소	서울시 강남구 논현로98길 6 토즈역삼점 세미나실 B	
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이스포츠 상설경기장 활용방안 논의</li> <li>• 지역활성화의 방향성 수립</li> <li>• 이스포츠 전문인력에 대한 정의</li> <li>• 전문인력 양성 체계</li> <li>• 전문인력 양성기관 지정방향 논의</li> <li>• 전문인력 양성기관의 역할에 대한 의견 수렴</li> </ul>	
구 분	소속	성명(직함)
주관기관	한국콘텐츠진흥원	곽성한 팀장
	한국콘텐츠진흥원	송영훈 차장
종목사	LCK 유한회사	이정훈 사무총장
	PUBG	김우진 팀장
	블리자드 엔터테인먼트	송영진 팀장
게임단	젠지e스포츠	이승용 이사
지역 경기장	부산정보산업진흥원	한상민 팀장
	성남정보산업진흥원	이양구 부장
업계전반	베리이스포츠	한승용 대표
	빅픽처인터랙티브	구마태 부실장
학계	전남과학대학교	남수 교수
미디어	라우드커뮤니케이션	박창현 본부장
연구진	케이디앤리서치	김태경 팀장
	한국e스포츠협회	양환석 팀장
	한국e스포츠협회	이승연 팀장
	다난컨설팅	최준석 대표

## 다. 핵심 관계자 심층 인터뷰 진행

핵심 관계자 심층인터뷰는 종목사 및 지역 상설경기장 담당자 등 본 연구의 핵심 관계자를 대상으로 연구 내용과 관련된 이슈를 보다 심층적으로 확인하기 위해서 진행하였다. 이와 관련된 세부 내용은 다음과 같다

[표 3] 핵심 관계자 심층 인터뷰 추진 내용 및 참석 인원

일 시	2021년 5월 17일 ~ 6월 4일	
주요 내용	[종목사] <ul style="list-style-type: none"> <li>지역 상설경기장 활용 관련</li> <li>이스포츠의 개념</li> <li>방과 후 학교</li> <li>이스포츠의 스포츠화</li> <li>이스포츠 아마추어</li> <li>모바일 종목 관련 의견</li> <li>이스포츠 산업의 확장성</li> </ul>	[지역 진흥기관] <ul style="list-style-type: none"> <li>경기장 운영</li> <li>경기장 프로덕션</li> <li>리그 운영</li> <li>지역 게임사와의 협업</li> <li>지역 진흥원과의 협업 및 전담조직 신설 관련 의견</li> <li>아마추어 이스포츠</li> <li>이스포츠 인력양성</li> <li>전문인력 양성기관 선정기준</li> </ul>
구 분	소속	성명(직함)
종목사	LCK 유한회사	이정훈 사무총장
	블리자드 엔터테인먼트	송영진 팀장
지역 경기장	부산정보산업진흥원	한상민 팀장
	광주정보문화산업진흥원	이상용 팀장, 구자혁 수석 안진수 선임, 송정호 선임
	대전정보문화산업진흥원	연승현 과장

## 라. 업계 간담회 진행

업계 간담회는 이스포츠 관련 업계 및 기관 간의 의견 교류 활성화를 추진하고, 정기적인 이스포츠 현안 공유 및 논의의 장을 마련하기 위한 목적을 추진하였다. 이스포츠 산업계에 속해있는 최대한 많은 전문가들의 의견을 수렴하기 위해 대규모 간담회로 추진하였으며, 코로나19 상황을 감안하여 온라인 화상회의로 진행하였다.

[표 4] 업계 간담회 추진 내용 및 참석 인원

일 시	2021. 8. 10(화) 14:00~16:00	
진행 방법	코로나19 상황을 고려하여 온라인 화상회의 진행(zoom)	
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2021년 상반기 우리나라 이스포츠 주요 이슈 공유</li> <li>• 이스포츠 관련 법안 및 사업 추진 관련 의견 공유</li> <li>• 신규 이스포츠 종목 및 이스포츠의 스포츠화 논의</li> <li>• 경기장 관련 이슈 및 지역 연고제 현황 논의</li> <li>• 인력양성 방안 관련 논의</li> </ul>	
구 분	소속	성명(직함)
주관	한국콘텐츠진흥원	곽성환 팀장
	한국콘텐츠진흥원	송영훈 차장
연구진	케이디앤리서치	김태경 팀장
	한국e스포츠협회	김철학 총장
	한국e스포츠협회	이재균 국장
	한국e스포츠협회	양환석 팀장
	한국e스포츠협회	이승연 팀장
	다난컨설팅	최준석 대표
종목사	블리자드	송영진 팀장
	PUBG	김우진 팀장
전용 경기장	부산정보산업진흥원	한상민 팀장
	성남산업진흥원	이양구 부장
	경남문화예술진흥원	남종우 과장
프로덕션	아프리카TV	채정원 본부장
	리우드커뮤니케이션	박창현 본부장
	VSPN	박준우 팀장
업계전반	베리이스포츠	한승용 대표
학계	전남과학대학교	남수 교수
	연세대학교	이민석 박사
게임단	젠지e스포츠	이승용 이사
	리브 샌드박스	정희운 단장
	DRX	한가람 부대표
	농심 레드포스	오지환 대표

## 마. 이스포츠 정책포럼 온라인 개최

### 1) 2021년도 이스포츠 산업발전 포럼

이스포츠 산업발전 포럼은 본 연구의 주제와 관련하여 이스포츠 산업 트렌드 및 정책을 논의하고 미래 비전을 제시하기 위한 목적으로 추진하였다. 코로나19 상황을 감안하여 온라인 포럼으로 기획하였고, 한국콘텐츠진흥원 유튜브를 통해 생중계로 송출하였다. 세부 내용은 다음 표와 같다.

[표 5] 업계 간담회 추진 내용 및 참석 인원

일 시	2021년 9월 17일(금) 14시~16시	
장 소	한국e스포츠협회 명예의 전당	
제 작	나이스게임TV	
송 출	한국콘텐츠진흥원 유튜브 생중계 송출	
구 분	발제자(참여자)	주 제
사회	케이디앤리서치 김태경 팀장	
발제1	샌드박스게이밍 정인모 이사	클럽형 기업에서 콘텐츠기업으로 이스포츠의 미래
발제2	전남과학대학교 남수 교수	이스포츠 미래를 위한 인력교육과정 특징과 향후 진로교육 확대를 위한 제언
발제3	연세대학교 스포츠응용산업학과 박사후 연구원 이민석	학술적 측면에서의 이스포츠 위상 정립 : 이스포츠 학문화의 가능성 탐구
대담회	다난컨설팅 최준석 대표 홍전호 前 선수 박정석 프레딧브리온단장 강형우 前 선수	레전드에게 듣다. 이스포츠 선수와 그 이후



[그림 2] 이스포츠 산업발전 포럼 진행

## 2) 2021년도 이스포츠 산업정책 포럼

이스포츠 산업정책 포럼은 이스포츠 지역활성화 방안 및 전문인력 양서익관 지정 계획에 대한 연구결과의 공유 및 패널 토론을 통한 업계의견을 수렴하기 위한 목적으로 진행하였다. 코로나19 상황을 감안하여 온라인 포럼으로 기획하였고, 한국e스포츠협회 유튜브를 통해 생중계로 송출하였다. 세부 내용은 다음 표와 같다.

[표 6] 업계 간담회 추진 내용 및 참석 인원

일 시	2021년 12월 9일(목) 14시~16시 30분	
장 소	한국e스포츠협회 명예의 전당	
제 작	나이스게임TV	
송 출	한국e스포츠협회 유튜브 생중계 송출	
구 분	발제자(참여자)	주 제
사회	케이디앤리서치 김태경 팀장	
발제1	케이디앤리서치 김태경 팀장	이스포츠 지역활성화를 위한 추진과제
	[패널토론] - KeSPA 김철학 사무총장 - PS analytics 한승용 CFO - SGA 이스포츠 진인용 본부장	
발제2	케이디앤리서치 김태경 팀장	이스포츠 전문인력 양성방향과 향후 과제
	[패널토론] - KeSPA 김철학 사무총장 - 전남과학대학교 남수 교수 - 젠지e스포츠 이승용 이사 - 연세대학교 이민석 박사후연구원	
발제3	다난컨설팅 최준석 대표	이스포츠 표준계약서 교육의 필요성과 주요 이슈

## 바. 이스포츠 교육기관 간담회 온오프라인 진행

이스포츠 교육기관 간담회는 이스포츠 교육과정 운영기관들의 운영 현황, 애로사항 파악 및 향후 전문인력 양성기관 지정에 대한 의견을 수렴하기 위한 목적으로 진행하였다.

[표 7] 1차 교육기관 간담회 추진 내용 및 참석 인원

일시	2021. 10. 21.(목) 14:00~16:00	
장소	서울시 강남구 봉은사로 30길 36 KDN빌딩 FGI룸	
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 현재 및 향후 이스포츠 교육과정 운영방향에 대한 현황 파악</li> <li>• 이스포츠 교육기관 운영과 관련된 정부 지원필요 사항 파악</li> <li>• 이스포츠 정책연구 결과로 도출된 이스포츠 전문인력양성기관 지정계획(안) 공유 및 교육기관들의 의견 수렴 진행</li> </ul>	
구분	소속	성명(직함)
주관기관	한국콘텐츠진흥원	송영훈 차장
연구진	케이디앤리서치	김태경 팀장
	다난컨설팅	최준석 대표
중등교육기관	은평메디텍고등학교	유옥식 부장교사
	한국게임과학고등학교	박은규 이스포츠교육팀장
지역진흥기관	부산정보산업진흥원	한상민 팀장
	광주정보문화산업진흥원	이상용 팀장, 구자혁 수석, 안진수 선임

[표 8] 2차 교육기관 간담회 추진 내용 및 참석 인원

일시	2021. 10. 29.(금) 14:00~16:00	
진행 방법	온라인 화상회의 진행(zoom)	
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 현재 및 향후 이스포츠 교육과정 운영방향에 대한 현황 파악</li> <li>• 이스포츠 교육기관 운영과 관련된 정부 지원필요 사항 파악</li> <li>• 이스포츠 정책연구 결과로 도출된 이스포츠 전문인력양성기관 지정계획(안) 공유 및 교육기관들의 의견 수렴 진행</li> </ul>	
구분	소속	성명(직함)
연구진	케이디앤리서치	김태경 팀장
	다난컨설팅	최준석 대표
고등교육기관	전남과학대학교	남 수 교수
	호남대학교	정연철 교수
	조선이공대학교	김영진 교수
	국제대학교	김성철 교수

## 제 2장 이스포츠 지역활성화 방안



## 제 2장 이스포츠 지역활성화 방안

### 1. 지역활성화 개요

#### 가. 이스포츠 산업의 변화

우리나라 이스포츠는 1999년 투니버스에서 시작한 KPGL리그에서 부터 시작된 것으로 알려져 있다. 투니버스의 방송 프로그램으로 시작되어 가능성을 인정받은 이스포츠 콘텐츠는 온게임넷이라는 독립 방송국 개설로 이어졌고, 이후 MBC GAME 등 케이블 채널, GOM TV 및 나이스게임TV 등 인터넷 방송 플랫폼 등의 개국으로 이어졌다. 이 당시 이스포츠의 주요 특징은 이스포츠 대회 및 방송 콘텐츠의 제작과 운영을 각 방송사들이 독립적으로 기획하고 운영했다는 점이다. 대회 상금 및 운영 비용을 방송국 자체 예산과 메인 스폰서 유치의 형태로 충당하고, 케이블 채널 방송을 통한 광고 수주를 통해 수입을 확보하는 형태이기 때문에 전통적인 방송산업의 비즈니스 모델을 따라 제작되었다. 방송사들이 기획한 대회에서 선수 및 팀들에게 지급되는 비용은 대회 상금이 유일하였기 때문에, 당시의 게임단들은 대부분 대기업을 모기업으로 하여 운영되었고, 프로야구 및 프로축구와 같이 모기업의 홍보비 형태의 운영비 지출 없이는 운영되기 어려운 구조였다. 이에 따라 모기업의 재정상태 및 관심도에 따라 2억 이상의 고액 연봉을 수령하는 선수와 600만원의 매우 적은 연봉을 수령하는 선수가 공존하는 형태였다.



[그림 3] 이스포츠 산업의 변화

현재의 이스포츠 산업 체계는 예전과 다르다. 스타크래프트1 리그의 흥행을 통해 이스포츠 콘텐츠의 가능성을 확인한 게임사들이 종목사로 포지션을 변경하면서 이스포츠 대회와 같은 콘텐츠의 제작 주도권을 지적재산권을 앞세워 확보하였으며, 현재 가장 대표적인 이스포츠 리그인 LCK(League of Legends Champions Korea, 이하 LCK)의 경우에는 라이엇게임즈에서 ‘LCK 유한회사’ 라는 독립법인을 만들어 직접 제작 및 운영하고 있다. ‘LCK 유한회사’ 의 제작 체계를 살펴보면 1부 리그인 LCK의 경우에는 자체 경기장인 롤파크(Lol Park)에서 자체 프로덕션을 통해 제작하고, 제작된 영상은 트위치, 네이버, 아프리카TV 등을 통해 온라인 송출되는 동시에 아프리카TV 케이블 채널에서 송출되고 있다. 2부 리그인 LCK챌린저스리그(League of Legends Champions Korea Challengers League)와 3부 리그인 LCK아카데미시리즈(League of Legends Champions Korea Academy Series)는 체계가 약간 다르다. LCK 챌린저스리그와 LCK아카데미시리즈는 모두 한국e스포츠협회를 통해 외주제작되고 있는데, 그 중 LCK 챌린저스리그 VSPN을 활용해 촬영 및 송출을 진행 하고 있고, LCK아카데미시리즈의 촬영 및 송출은 NICEGAME TV가 담당하는 식이다. 이러한 체계가 기존과 가장 크게 달라진 점은 이스포츠 콘텐츠 제작의 주체가 방송사에서 종목사로 변경됨에 따라 방송사들의 역할이 자체 콘텐츠 기획보다는 프로덕션 형태의 외주사로 변화하였다는 점이다. 이를 통해 프로덕션들은 리그의 흥행과 관계없이 종목사로부터 일정수준 이상의 제작비를 보장받기 때문에 안정적으로 매출을 확보할 수 있다는 장점이 있으나 사업의 확장이 어려워지고 신규 콘텐츠의 기획이 어려워진다는 단점이 같이 존재한다.

#### 나. 이스포츠의 ‘스포츠화’를 위한 노력

이스포츠의 ‘스포츠화’ 는 연구 개요에 언급했었던 2018년 아시안게임의 이스포츠 시범종목 채택이 진행되면서부터 급속하게 진행되었다. 당시 한국e스포츠협회가 대한체육회 결격단체로 강등되었던 사유 중 하나인 체육으로서의 정체성 불투명이 여러 가지 사유에 의해서 논파되면서 이스포츠도 스포츠의 하나로 인정받고 있다.

스포츠산업진흥법에서는 “스포츠” 를 건강한 신체를 기르고 건전한 정신을 함양하며 질 높은 삶을 위하여 자발적으로 행하는 신체활동을 기반으로 하는 사회문화적 행태로 정의하고 있다. 이 중 ‘신체활동’ 이라는 부분이 이스포츠의 스포츠적 성격에 있어서의 결격사유로 지적받는 요인 중 하나인데, 이미 바둑, 체스, 장기 등의 정

신적 스포츠 또한 스포츠에 포함되어 있다는 점에서 이스포츠를 해당 사유로 결격시키는 것은 논리적으로 부당하다는 점이 지적되었다.

보다 실제적인 이유로 언급되는 것은 기존 스포츠들의 인기가 하락하면서 이슈 창출이 어려워지고, 이에 따라 후원 기업, 관객, 광고 유치, 중계권 판매 등 아시안게임 및 올림픽의 주요 성과가 하락함에 따라 10~30대까지 폭넓게 인기를 끌고 있는 이스포츠를 스포츠에 포함시킴으로서 새로운 동력을 창출하고자 한다는 점이다.<sup>2)</sup>

2022년 항저우 아시안게임에서도 이스포츠가 정식종목으로 채택되면서 한국e스포츠협회에서 국가대표 선발과정을 공개한 바 있고, 대한체육회 준회원 요건을 충족시키면서 향후에는 대한체육회의 다양한 지원사업에 이스포츠도 포함될 수 있을 것으로 기대되고 있다.



[그림 4] 이스포츠 지역지회 현황

#### 다. 이스포츠 생태계 조성 및 향유 저변 확대

연구 개요에서 언급한 바와 같이 2020년 5월 7일에 발표된 게임산업진흥 종합계획에는 이스포츠와 관련하여 3-3. 이스포츠 생태계 조성 및 향유 저변 확대, 3-4. 이스포츠 국제 표준 정립으로 세계 이스포츠 선도 등 두 가지 추진전략이 포함 되어있다. 이 중 본 연구와 관계가 깊은 것은 3-3. 이스포츠 생태계 조성 및 향유 저변 확대이다. 지역 이스포츠 활성화와 관련된 주제를 살펴보면 ‘생활 이스포츠 기반 마련’이 가장 직접적인 추진 과제인데, 세부 내용을 살펴보면 첫 번째가 시설확충이고, 두 번째가 대회 활성화이다.

2) 게임메카, 젊어진 올림픽, e스포츠 정식종목 도입 가능성 커졌다, 2021.8.9.

시설 확충의 세부 내용은 지역 상설경기장을 거점으로 PC방을 이스포츠 시설로 지정하여 전국단위의 이스포츠 시설을 체계화하는 내용으로 구성되어 있다. 따라서 본 연구의 결과에는 지역 상설경기장과 PC방을 연계한 이스포츠 시설 체계화 방안이 포함되어야 할 필요가 있다. 두 번째 대회 활성화는 동호인, 대학교, 군인 등 대회 개최를 통한 생활 이스포츠 저변 확대가 포함되어 있는데, 이러한 생활 이스포츠 대회는 앞서 언급된 PC방 등의 이스포츠 시설과 연계되어야 할 것이다.



[그림 5] 이스포츠 생태계 조성 및 향유 저변 확대

이 외에도 ‘지역 중심체계’ 및 ‘선수 등록제 확대’ 또한 눈 여겨 보아야 할 추진전략이다. ‘지역 중심체계’의 경우에는 지역 중심의 국내 이스포츠 산업 기반 조성 등을 통한 산업 생태계 지원을 목표로 지역 이스포츠센터 신규 지정<sup>3)</sup> 검토, 지역 협의체 구성, 실태조사 및 연구 지원 등이 포함되어 있고, 지역 이스포츠센터의 역할은 상설경기장 운영, 아마추어팀 육성, 대회 개최, 교육 등이 될 예정이다.

‘선수 등록제’의 경우에는 선수정보, 경기 기록 등 객관적 선수관리를 위한 정식종목 대상의 모든 선수 대상으로 등록제를 시행하는 것이 추진 목표로 설정되어 있는데, 2021년 11월 한국e스포츠협회에서 발표<sup>4)</sup>한 2022 항저우 아시안게임 이스포츠 종목 국가대표 선발과정을 살펴보면 구체적인 추진 방안이 나타나 있다.

3) 게임산업 진흥 종합 계획 (2020~2024) 52p.

(지역 이스포츠센터) 상설경기장 운영, 아마추어팀 육성, 대회 개최, 교육 등을 위한 ‘지역 이스포츠센터’ 신규 지정 검토

4) 인벤, KeSPA, '로드 투 아시안게임 2022' 캠페인 발표, 2021.11.25.

대한체육회 및 아시아e스포츠연맹 규정에 따라 선수등록을 의무화하고, 등록 선수를 대상으로 국가 대표 선정을 검토하는 순서로 진행될 예정인데, 대한체육회에서는 종목별 전문선수들을 해당종목의 협회에 등록하고 관리하도록 규정하고 있기 때문에 향후 프로 이스포츠선수들의 선수 등록이 의무화될 것으로 보여진다. 또한 한국e스포츠협회에서는 선수등록시스템 인프라를 구축 중임을 밝힌 바 있다.

## 2. 지역별 이스포츠 사업 추진 현황

### 가. 지역 상설경기장 현황

현재 구축이 완료된 지역 상설경기장은 부산, 광주, 대전의 총 3개소이고, 2021년 경남이 추가 선정되어, 2022년 12월 개관을 앞두고 있다.

가장 먼저 개관한 지역은 부산이다. 2020년 11월 개관한 부산 이스포츠 경기장은 유동인구가 많은 변화가 쇼핑몰 건물의 가장 위층에 자리잡고 있고, 국고 30억 원, 자부담 30억 원 등 총 60억 원의 예산이 소요되었다. 광주 이스포츠 경기장은 2020년 12월 개관하였으며, 조선대학교 내부에 위치해있다는 점이 특징이다. 대전엑스포의 첨단과학관을 리모델링한 대전 이스포츠 경기장은 총 70억 원의 예산이 소요되었으며, 2021년 9월 개장하였다. 경남은 총 127.52억 원을 투입할 예정이다.

[표 9] 이스포츠 지역 상설경기장 구축 현황

구분	부산	광주	대전	경남
대상지	부산진구 중앙대로 672 삼성타워 15~16층	광주광역시 동구 필문대로 309 조선대학교 해오름관	대전 유성구 도룡동 3-1 첨단과학관(북관)	경남 진주시 가좌동 2009번지 (신축)
소요예산, 지자체 예산분담액	60억(국고 30억, 자부담 30억)	60억(국고 30억, 자부담 30억)	70억(국고 30억, 자부담 40억)	127.52억(국고 30억, 자부담 97.56억)
개관일	2020. 11. 18.	2020. 12. 20.	2021. 9. 15.	2022. 12. 예정
규모	2,739㎡ (주경기장 330석, 보조경기장 144석)	4,290㎡ (주경기장 1,005석, 보조경기장 160석)	4,595.7㎡ (주경기장 500석, 보조경기장 50석)	약 3,372㎡ (주경기장 700석, 보조경기장 240석)

## 나. 지역별 이스포츠 사업추진 현황

### 1) 주요 추진사업 현황

상설경기장의 개장과 함께, 각 지역에서도 많은 이스포츠 사업을 추진하고 있다.

이스포츠 관련 지원사업을 가장 활발하게 추진하는 지역은 부산이다. 부산은 샌드박스 게이밍과의 연고지 협약 뿐만 아니라 ‘e스포츠 토크쇼’ 등의 콘텐츠 제작 등을 활발히 추진하고 있다. 이 외에 차세대 기술과 콘텐츠를 접목시키고자 하는 시도 또한 눈여겨 볼 필요가 있으며, 특히 AR 기술과 연계된 이스포츠 중계 기술에 대한 R&D 등 다양한 기술 개발을 시도 중이다.



[그림 6] 부산의 이스포츠 지원사업

광주광역시도 이스포츠 지원사업을 활발하게 추진하고 있는데, 특히 광주 이스포츠 진흥 조례에 따라서 광주이스포츠교육원을 운영하면서 다양한 교육사업을 추진하고 있는 것이 특징적이다. 광주 이스포츠 진흥 조례는 2019년 10월 15일 시행되었는데, 진흥 계획의 수립 및 시행, 실태조사, 이스포츠 시설의 운영, 재정적 지원, 포상 등의 내용이 포함되어 있다.

대전광역시는 이스포츠 경기장 운영 사업과 연계한 사업을 추진하고 있는데, 자체 이스포츠 대회 브랜드인 ‘한밭대전’을 운영하고 있다는 점이 가장 특징적이다.

2021년 12월에는 성남산업진흥원에서 진행하는 ‘2021 인디크래프트5)’ 선정작 중 대전 소재 기업들의 작품들을 활용하여 지역 내 기업에서 제작한 게임들의 이스포츠화를 지원하는 ‘미니e스포츠탐발대전’ 도 진행하였다.



[그림 7] 미니e스포츠탐발대전

경상남도는 2021년 제 1회 경남도지사배 이스포츠 대회를 개최하는 등, 상설경기장 사업 유치 후 상당히 적극적인 행보를 보여주고 있다.

☑️ 광주	☑️ 대전	☑️ 경남
<p>이스포츠 지원센터 운영</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>광주이스포츠지원조례에 따라 지원센터 구축 및 운영 중</li> <li>이스포츠 전문가 양성 사업</li> <li>이스포츠용 게임 제작지원 사업</li> <li>G페스타와 광주이스포츠상설경기장 운영 연계</li> <li>이스포츠 서비스플랫폼 창업 지원</li> </ul>	<p>대전 이스포츠 상설경기장 운영사업과 연계한 사업 추진</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>지역e스포츠포럼 대회</li> <li>지역e스포츠포럼 분야별 전문성 강화를 위한 아카데미 운영</li> </ul>	<p>2021 제1회 경남도지사배 이스포츠대회 개최</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>경남 캠퍼스 대항전</li> <li>진주시 중고교 이스포츠 대회</li> <li>이스포츠 상설경기장 구축사업 지원</li> <li>제13회 대통령배 아마추어 이스포츠 대회 경남 예선 본선개최</li> </ul>
		

[그림 8] 광주, 대전, 경남의 이스포츠 지원사업

5) <https://www.snip.or.kr/indiecraft/main/index.do>

대구광역시에서는 대구글로벌 게임문화축제가 가장 대표적인 지원사업인데, 해당 사업은 2004년 WCG 한국대표 선발전을 유치한 후부터 이스포츠 축제로 발전하여 운영되어 왔다. 제주특별자치도는 에이피이스포츠와 연계협약을 통해 사업을 추진하고자 하였으나 에이피이스포츠가 리그오브레전드 프랜차이즈 심사에서 탈락한 이후에는 적극적인 행보가 보여지고 있지 않다. 경기도는 국제 이스포츠 대회, 생활 이스포츠 활성화 추진 등 다양한 사업을 추진 중이다.

대구	제주	경기
<p>대구글로벌 게임문화축제 개최 (e-Fun2021)</p>	<p>게임단 연계 인력양성 및 입단 테스트</p>	<p>경기 국제 이스포츠 대회 및 생활 이스포츠 활성화</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2004년 WCG 한국대표 선발전 유치 후 본격적인 이스포츠 축제로 발전</li> <li>• 대경 지역민 이스포츠 대회 운영 : 지역 내외 유명 게임 활용 아마추어 이스포츠 대회 개최</li> <li>• 게임쇼 : 대구-경북 아마추어 선수단 게임대전 및 유명 프로그래머 게임 시연</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2020년 제주영상문화산업진흥원과 에이피이스포츠간 제주 이스포츠산업 활성화를 위한 업무협약 체결</li> <li>• NC소프트, 에이피이스포츠 게임단이 협업하여 제주도민을 대상으로 한 프로그래밍 입단 테스트 진행</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 경기 국제 이스포츠 대회</li> <li>• 경기 생활 이스포츠 활성화를 위한 수도권 캠퍼스별 대표선발전</li> <li>• 이스포츠 아카데미를 통한 인력양성</li> <li>• 경기 이스포츠트레이닝센터 운영</li> </ul>
		

[그림 9] 대구, 제주, 경기의 이스포츠 지원사업

울산광역시는 KeG(대통령배 아마추어 이스포츠 대회) 지역본선 이외에도 PC클럽 대회, 진로직업캠프, 지도자 및 견습심판 양성 아카데미를 운영하고 있다. 전남은 이스포츠 대회 및 PC방 지정 지원사업을 핵심사업으로 추진하고 있으며, 인천의 경우에는 SGA 팀과의 협약을 통해 지역연고 사업을 추진하고 있다.

울산	전남	인천
<p>울산 이스포츠 활성화 사업</p>	<p>이스포츠 대회 및 피사방 지정 지원사업</p>	<p>인천 게임콘텐츠산업 육성사업</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• (울산광역시장배 이스포츠대회) 제13회 대통령배 KeG 지역본선</li> <li>• (울산이스포츠 PC클럽 대회) 이스포츠 시설 홍보 및 이스포츠 참여기회 확대</li> <li>• (이스포츠 진로직업 캠프) 진로 탐색을 경험하여 이스포츠분야 인력양성 캠프</li> <li>• (KeSPA울산 이스포츠 아카데미) 이스포츠 지도자, 견습심판 양성 아카데미 운영</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전남 직장인 이스포츠대회 개최(8.21)</li> <li>• 전남 이스포츠대회 개최(9.4-9.5)</li> <li>• 대통령배 아마추어 이스포츠대회 참가 (10.9-10.10)</li> <li>• 이스포츠 경기장 지정 지원(경기시설 환경개선 및 이스포츠 지정 시설 건설팀) - 이스포츠 대회 개최 비용 지원</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이스포츠 등 저변 확대 : 이스포츠 저변확대(글로벌 이스포츠 대회, 지역 기반 이스포츠 대회), 대통령배 KeG 대회지역 연고 이스포츠 게임구단 지원 사업</li> <li>• 게임콘텐츠 전문인력 양성 : 이스포츠 마케팅 등 전문인력 양성 교육 실시</li> </ul>
		

[그림 10] 울산, 전남, 인천의 이스포츠 지원사업

## 2) 지역 진흥기관의 이스포츠 인력 추이

앞서 살펴본 바와 같이 지역별 이스포츠 상설경기장 사업의 추진과 함께 지역별 이스포츠 산업 육성에 대한 의지가 증가하면서 지역별 진흥기관의 이스포츠 전담인력 규모가 증가하고 있다. 2021년 이스포츠 실태조사에 따르면, 2021년 이스포츠 사업 전담인력의 규모가 평균 4.4명으로 2020년 평균 2.6명 대비 평균 1.8명 증가하였다. 이와 같이 지역별 진흥기관들은 본격적인 이스포츠 사업추진을 위해 인적자원을 증가시키고 있다.



### 직무 구성 (2021)



[그림 11] 지역 진흥기관의 이스포츠 전담인력 추이 및 직무 구성

\*출처 : 한국콘텐츠진흥원, 2021 이스포츠 실태조사, 2021.11.

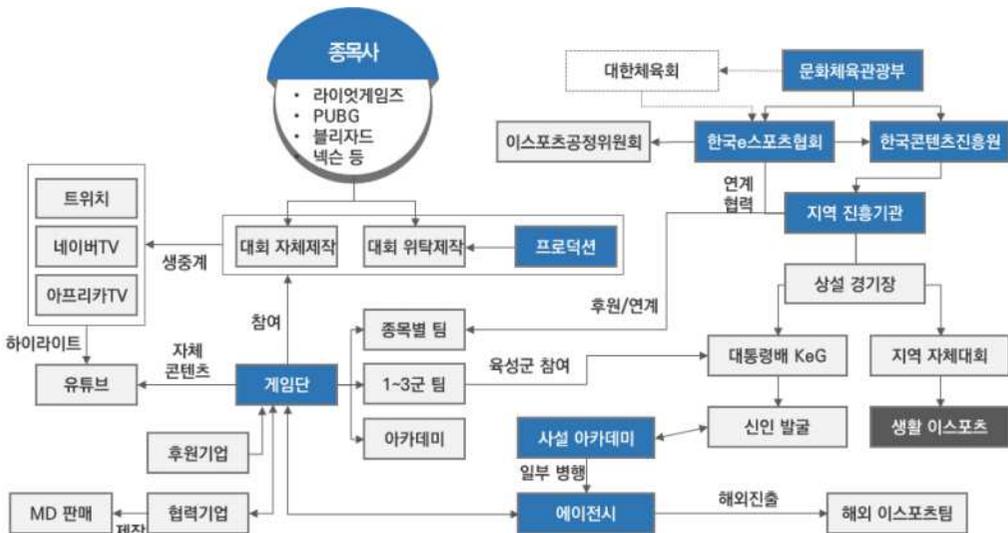
## 다. 지역 및 이스포츠 게임단 연계

앞서 인천의 이스포츠 지원정책을 설명하면서 SGA팀과의 협약을 언급하였는데, 2021년 지역연고와 관련하여 가장 적극적인 행보를 보인 지역은 부산이다. 부산의 경우에는 2021년 5월 게임단 발단식을 개최하면서 본격적인 행보를 보여주었는데, 당시에는 온라인 게임단으로 담원게임아카데미 소속 GC부산 DGA, 오프라인 게임단으로 샌드박스게이밍 소속 GC부산 샌드박스, 제이케이이스포츠 소속 GC부산 TDI 등에 네이밍 협약을 맺고 선수 및 코칭스태프 활동비와 운영비를 지원하였다.

이후 7월에는 샌드박스게이밍과 부산에 구단본부 유치 협약을 맺었는데 기본적으로 3년 단위 계약이고 상호합의에 따라 연장이 가능한 계약이다. 샌드박스게이밍은 구단본부를 부산으로 이전한 후 1인 미디어사업을 본격적으로 추진할 예정이며, 2021년 7월에는 부산 이스포츠 경기장에서 샌드박스게이밍의 경기를 중계하면서 팬들이 함께 관람할 수 있는 이벤트도 진행한 바 있다.

성남시도 지역연고 이스포츠 추진을 위해 적극적으로 노력 중인 지자체 중 하나이다. 2021년 6월에는 이스포츠 게임단 운영지원 사업 선정 게임단으로 프로게이머 전문기획사인 엔씨이엔엠 소속의 PUBG 팀 ‘제노사이드’를 선정하였다. 이후 제노사이드팀은 팀명을 ‘성남 제노알파’로 리브랜딩하여 활동 중이다.

## 라. 지역과 정부를 포함한 이스포츠 생태계



[그림 12] 이스포츠 생태계 구성

지금까지 살펴본 바를 정리하면 지역과 정부를 포함한 이스포츠 생태계의 구조를 도출하는 것이 가능하다. 이에 따라 [그림12]와 같이 현재 우리나라 이스포츠의 생태계를 도식화하였다.

이스포츠 생태계의 중심축은 종목사이다. 종목사의 대회 제작에서부터 대부분의 활동이 시작된다고 볼 수 있는데, 대회는 자체제작과 위탁제작으로 구분되고 이 과정에서 프로덕션이 이스포츠 주체 중 하나로 참여하게 된다. 제작된 대회 영상은 트위치, 네이버TV, 아프리카TV 등을 통해 생중계 되고 하이라이트 영상은 주로 유튜브를 통해 소비되고 있다. 게임단은 여러 종목의 팀을 운영 중인데, 1군 팀만 있는 경우도 있고, 종목의 성숙도에 따라 1군에서 3군까지 계층적 구성이 가능한 종목도 존재한다. 별개로 이스포츠 선수지망 일반인을 지도하는 아카데미를 운영하는 사례도 존재한다. 게임단의 주요 비즈니스 모델은 유튜브 등에 자체 제작 콘텐츠를 게시하는 것, 후원기업을 유치하는 것, 협력기업과 함께 MD(Merchandise)를 구성하여 판매하는 것 등을 들 수 있다. 아카데미는 게임단에서 운영하는 아카데미 이외에 사설 아카데미도 존재하는데, 일부 사설아카데미들은 선수들의 에이전시 역할까지 겸하면서 아마추어 팀을 운영하는 등 복합적인 행태를 보여주고 있다.

정부차원에서 보면 문화체육관광부가 가장 핵심기관이고, 문화체육관광부의 정책은 한국콘텐츠진흥원과 한국e스포츠협회를 통해 실현되고 있다. 아마도 향후에는 대한체육회가 이 생태계에 한 축으로 포함될 것으로 예상되고 있는데, 그렇게 된다면 현재는 지역별 진흥기관으로 지역별 정보문화산업진흥원 등이 이스포츠 사업의 주요 주체가 되어있지만, 향후에는 시도체육회 또한 이스포츠 사업의 주체로 포함될 가능성이 존재한다. 지역 진흥기관 중에서 일부만 상설경기장을 운영하고 있는 상황이고, 모든 진흥기관은 KeG(Korea e-Sports Games) 대통령배 대회와 지역별 자체 아마추어 대회를 운영하고 있다. KeG 대통령배 대회는 게임단 육성군 팀들이 참여하는 사례도 존재하여 프로게이머 발굴의 등용문이 되기도 하는 반면, 지역별 자체 대회들은 순수 동호회 형태의 팀들이 참여하는 편이기 때문에 보다 생활이스포츠에 가까운 개념이라고 할 수 있다.

### 3. 주요 관계자 의견 수렴

#### 가. 1차 자문회의

##### 1) 지역 이스포츠 경기장 활용

###### 종목상황에 따른 입장차이

지역 경기장 관련해서는 종목사마다 입장차이가 존재한다.

PUBG는 자체운영 및 제작(Self-Production)을 하지 않기 때문에, 방송 제작이 가능한 파트너사들을 매년 입찰을 통해 선정한 뒤 연간 운영하는 형태이다. 따라서 입찰에 참여한 파트너사들이 보유하거나 활용 가능한 경기장을 이용하는 편이다. 다만 종목의 특성에 따라 경기석이 많이 필요하다는 점이 특징적이다.

LCK(League of Legends Champions Korea)는 최하단 아카데미리그 부터 최상위 프로리그까지의 체계가 구축되어 있다. 2020년 프랜차이즈 도입 과정에서 1군과 2군을 분리하였고, 10개의 1군 팀이 2군과 3부인 아카데미 시리즈까지 운영하고 있다. 아카데미 시리즈에는 프로게임단을 운영하고 있지 않은 아마추어 게임단도 참여가 가능하다.

프로리그인 LCK는 ‘롤 파크(LoL Park)<sup>6)</sup>’를 직접 운영하고 있기 때문에 현 체계 하에서 지역 상설경기장을 이용하는 것은 어려운 상황이다. 2군 리그인 챌린저스 리그는 한국e스포츠협회와 VSPN이 협약을 맺고 ‘VSPN 경기장(VSPN ARENA)<sup>7)</sup>’에서 경기를 진행하고 있기 때문에 마찬가지로 지역 상설경기장 이용이 불가능하다. 가능성이 있는 부분은 아카데미 시리즈인데, 상설대회이기는 하지만 하나의 경기장에서 개최되지 않고 유동적이다. 실제로 2021년도 아카데미 시리즈의 경우 온라인으로 리그를 치른 후 상반기 결승전은 광주 이스포츠 경기장에서 개최하였다.<sup>8)</sup> 그 외에 동호회나 순수 아마추어 수준의 대회는 지역 상설경기장 활용이 가능하다.

리그오브레전드의 경우 글로벌대회는 글로벌 법인이 직접 운영하는 프로덕션에서 진행한다. 이 경우 최소 5천 석 이상의 객석 규모를 가진 경기장을 선호하고 있다.

6) 라이엇 게임즈가 리그 오브 레전드 챔피언스 코리아를 위해 서울 종로에 설립한 경기장.

7) 아시아 최대 e스포츠 콘텐츠 제작 전문 중국 기업이 CJ 올리브네트웍스와 함께 서울 중구에 설립한 경기장.

8) 하반기 아카데미 시리즈 결승전은 온라인으로 진행.

따라서 글로벌 규모의 이스포츠 대회 유치 또한 어려울 것으로 보여진다.

블리자드의 경우 ‘오버워치 리그(Overwatch League)’ 나 ‘하스스톤 마스터즈 투어(HearthStone Masters Tour)’ 처럼 글로벌 법인이 주도하는 대회들은 주로 온라인으로 진행되고 있다. 하지만 오프라인 경기장을 활용하지 못한다는 의미는 아니다. 오히려 글로벌 법인이 제작을 주도하기 때문에 결승전 등 오프라인 이벤트 개최 시의 경기장 활용과 관련되어서는 보다 개방적으로 접근할 수 있다.

블리자드가 보유한 종목 중 스타크래프트1~2와 같은 경우 글로벌 법인이 대회를 주도하고 있지 않고 IP(지적 재산권, Intellectual Property)의 활용을 권장하고 있기 때문에 대회 제작자나 지자체와의 협업을 통해 대회를 개최하고자 하는 의향도 존재한다. 따라서 이와 같은 종목들에서는 이스포츠 상설경기장을 적극적으로 활용하는 것 또한 가능할 수 있다.

전반적으로 종목사들은 프로단계의 대회의 방송 제작을 위해서는 경기장과 방송 제작을 할 수 있는 프로덕션이 연계되어야 하고, 방송제작을 위한 프로덕션 세트의 수준을 만족하는 경기장에 대해서만 활용도가 있다고 인식하고 있다. 프로덕션 회사와 경기장이 분리되어 있다면 장기적인 관점에서는 아마추어 이벤트 이외에는 진행하기가 곤란할 수 있다.

## 협회 및 지역의 대응방향

한국e스포츠협회는 각종 아마추어 경기를 개최하고 있으며, 대표적인 대회인 ‘대통령배 아마추어 이스포츠 대회’ 추진 시 지자체 상설 경기장 이용이 가능한 상황이다.

성남시의 경우 2024년 1월 개장을 목표로 400석 규모의 경기장을 준비 중이며, 상설경기장의 건설보다 운영이 더욱 중요함을 강조하고 있다. 이에 따라 다양한 종목사와의 협업 및 아마추어 이스포츠 이벤트 개최를 추진하고 있으며, 성남시 인근 게임사들이 참여해서 대회뿐만 아니라 프로모션 이벤트와 병행할 수 있는 복합문화 시설로 활용하고자 기획하고 있다.

또한 성남은 경기장 운영과 관련하여 방송 콘텐츠를 제작하고 송출할 수 있는 프로덕션과의 협업을 중요하게 생각하여 민간투자를 고려 중이다. 자체적으로 경기장 활용도를 높이기 위해 2020년 부터 ‘쎄(SeN) 챌린지’ 라는 학생부 리그를 진행하고 있으며 향후에는 유사 대회를 확대할 예정으로 나타났다.

부산은 프로 레벨급의 대회 유치의 필요성이 있다고 판단하고 있다. 미드(Mid) 레벨이나 아마추어 레벨의 이스포츠 대회 개최를 추진 중이지만, 지자체가 운영하는 이스포츠 행사들은 단발성인 경우가 대부분이기 때문에 장기적으로 진행할 수 있는 대회가 필요하다고 판단하고 있다.

## 2) 이스포츠 지역연고제 운영 가능성

### 지역연고제 도입에 대한 고민

LCK의 경우 프랜차이즈화를 구축하면서 지역연고제 도입을 고려한 바 있으나, 장점보다 단점이 더 많다고 판단하여 도입하지 않은 것으로 나타났다. 리그오브레전드의 중국지역 리그에서 지역연고제를 시행하고 있으나, 기대했던 만큼의 좋은 반응은 얻지 못하고 있다는 자체적인 분석이 있었고, 이에 우리나라에는 도입되지 않은 것으로 보인다.

블리자드의 경우에도 일부 종목에 대한 지역연고제를 도입하고자 하는 논의가 진행된 적이 있었던 것으로 나타났다. 다만 지역연고제 도입과 이를 실현하기 위한 사무국을 만들기 위해 필요한 비용이 있기 때문에, 투자금액의 적정성에 대한 경제적인 검토가 필요하다.

### 지역연고제 도입의 애로사항

이스포츠 리그는 각 나라마다 특수성이 있기 때문에 리그 출범 시부터 지역연고제를 기획하였다면 문제가 없지만, 지역연고제가 아닌 상태에서는 기존에 형성된 팬덤(Fandom)들이 지역연고제로 전환할 때의 반응을 예측하기는 쉽지 않다. 예를 들어 가장 인기 팀인 T1을 특정 지역 연고로 배치한다고 한다면, 다른 모든 지역의 시청자들도 대전에 있는 T1을 응원할 가능성이 매우 크기 때문에 지역연고의 의미가 퇴색된다고 판단되는 상황이다.

또한, 비용이 많이 소요된다는 점이 애로사항이다. 중국은 자본의 규모가 크기 때문에 지역 팀들이 직접 경기장을 만들어 프랜차이즈에 참여하는 것이 조건이었는데, 경기장과 더불어 자체 프로덕션도 운영하기 때문에 천문학적 비용이 소요되었다. 우리나라에 중국과 유사한 모델을 도입하려면 프랜차이즈 리그 운영을 위해 10개의

경기장과 10개의 프로덕션이 있어야 하기에 효율적이지 않다.

또한 이스포츠는 온라인으로 진행이 가능하다는 특징이 있어서 실제 경기장에 가서 관람한다는 것이 일반 전통스포츠보다 관람객에게 있어서 큰 의미가 아니라는 점도 크다. 이에 따라 현재는 장점보다 단점이 많아 추진이 어렵지만, 향후의 추진 방향에 대해서는 종목사들도 확답을 하기에는 어려운 상황이다. 지역연고제의 장점이 더 나타나고 지역별로 팬들이 연고지에 따라 정착될 수 있다는 확신이 있다면 종목사의 정책이 변경될 가능성도 있다.

### 지역 진흥기관의 추진방향

부산의 경우에는 전통적으로 부산GC 팀을 운영하면서 지역연고제 시도를 지속하고 있다. 지금까지의 기본적인 방향은 ‘네이밍 스폰서(Naming Sponsorship)<sup>9)</sup>’에 가깝다. 부산은 프로리그 프랜차이즈 대회를 유치하는 것에 대한 목표가 있는 상황이다. 당장은 종목사나 리그 운영사와 해결해야 할 문제가 있지만, 지역 팀을 키우겠다는 의지가 있어서, 지역연고제로 향하는 시초가 되는 성과를 내고자 하고 있다.

### 게임단의 지역연고 관련 고려사항

게임단들의 경우 또한 지역연고제를 위한 협력과 관련된 제안을 받고 논의한 경험들을 보유하고 있다. 다만 현 시점에서는 지역연고제로 했을 때 얻는 이득이 많이 없는 상황이다. 대부분의 소비가 수도권에서 이루어지고 있는데, 지역으로 이동했을 때 얻는 이득이 무엇인지에 대한 의문이 존재한다.

현재 리그의 구성은 대체로 클럽팀 위주인데, 이 클럽팀들은 스타트업에 가깝다. 스타트업들은 비즈니스를 진행하면서 규모를 키우고자 하는 방향성이 있고, 비용을 줄이는 것은 고려대상이 아니다. 따라서 어디에 소비자가 있고 어떻게 사업을 키울 수 있는가를 더 중요한 요소로 볼 필요가 있고, 지역연고제 도입을 위해서는 이와 같은 요소들의 해결방안이 명확해질 필요가 있다.

9) 스포츠팀에서 상표나 로고를 광고해주고 일정한 금액을 지원받는 계약.

### 3) 이스포츠 지역활성화(생활밀착형 이스포츠)의 방향성

#### 아마추어 생태계 형성 필요성

이스포츠를 소비하고 있는 사람들은 10~30대가 대부분이다. 따라서 실제 이스포츠를 소비하는 10~30대가 필요로 하는 것에 집중해야 하는데, 당연히 경기장도 필요하지만, 이스포츠 경기나 이벤트가 일어나기 전까지의 단계에 집중하는 것 또한 필요하다. 프로급 선수들은 디스코드(Discord)<sup>10)</sup>를 이용해 스크림(Scrim)<sup>11)</sup>을 하므로 활동을 위한 생태계가 만들어져 있지만, 아마추어 수준의 경기, 게임단, 선수들의 경우에는 현황 파악이 전혀 되지 않아 네트워킹이 어렵고, 이에 따라 생태계 형성 또한 어렵다. 따라서 아마추어 생태계가 형성될 수 있도록 아마추어 데이터가 쌓일 수 있는 플랫폼을 도입하는 것이 가장 우선되어야 할 필요성이 있다. 플랫폼 안에서 데이터베이스가 구축되어야지만 아마추어 생태계가 성장하고, 여러 대회가 열리고 선수도 배출할 수 있을 것이다.

그러나 대부분의 지역연고제를 생각 중인 지자체들은 대규모의 프로리그를 유치하는 것을 목표로 하고 있는 편이다. 종목사의 입장에서선 확실한 파트너를 원하기 때문에 여러 시스템이 갖춰지지 않은 지역경기장은 고려사항이 아닐 수도 있다. 따라서 지역 내 아마추어를 파악할 수 있는 소프트웨어가 선행되고, 이를 통해 아마추어 생태계를 확립한 후, 그로 인한 영향으로 산업 성장이 이루어지는 것이 좋은 방향일 수 있다.

#### 상설경기장의 활용 방향

글로벌 트렌드를 보면 경기장은 플랫폼적인 성격을 더 많이 가지고 있고, 이와 유사한 사례들이 미국에서 많이 나타나고 있다. 경기장을 플랫폼으로 활용한다는 것은 지역 커뮤니티를 활성화하여 팬덤을 만들어 간다는 의미이다. 이를 통해 자연스럽게 사업성이 생길 수 있으며, 교육 사업 뿐만 아니라 그 외 여러 사업들도 연계될 수 있다.

실제로 경기장을 활용할 방법은 많을 수 있는데, 사업적인 부분을 공공영역에서 모두 담당하기 어렵기 때문에 아이디어를 보유한 사업가들을 모아서 키울 수 있는

10) 게임, 교육, 비즈니스 커뮤니티 생성을 목적으로 제작된 음성 인터넷 프로토콜 기반 소프트웨어

11) 미식 축구 용어 Scrimage가 원문. 이스포츠에서는 연습경기를 뜻함.

인큐베이팅 사업을 진행하는 것 또한 가능하다. 사업성이라는 무형의 가치를 유형의 가치로 바꿀 수 있는 기업, 혹은 지역기반 회사가 참여하는 방향이 필요하다.

현 상황에서 종목사에게는 지역상설경기장을 만들었으니 각 경기장을 이용해서 대회를 진행해달라고 강요할 수는 없다. 경기장이 없는 종목사의 경우에도 수도권 경기장을 사용하고 있었기 때문에 지역으로 거점을 즉시 옮기기는 어렵다. 이에 따라 지자체에서도 여러 종목사들과 계속해서 대회 유치에 대한 논의를 진행하고 있지만, 단발성 대회로 끝나는 상황이다.

지자체에서는 종목이 중요하지 않다. 팬덤이 있는 종목과 팬덤이 있는 선수가 와서 대회를 개최하거나, 대형 대회를 개최하는 등의 돌파구를 찾는 것이 필요하다. 그러나 지자체가 직접 투자를 통해 스타 선수를 영입할 수 있지 않고, 종목사를 갑자기 지역에 유치할 수도 없다. 따라서 지자체와 종목사가 논의를 해야 하는데 종목사와 종목에 대한 가치가 훼손되지 않는 선에서, 일정 부분은 지자체의 인프라를 어떻게 활용할 수 있을지에 대해서 고민하는 게 필요하다.

경기주최자(Organizer)나 종목사가 경기장과 너무 먼 거리라면 굳이 가야 할 이유를 못 찾는 것도 문제일 수 있다. 지자체가 종목사와 논의하는 행위는 대회를 유치하기 위한 영업이 되는 상황이기 때문에, 종목사가 이끌릴 만한 정확한 차별점을 제시 해주지 않는다면 협의가 불투명할 수 있다. 단순히 중앙정부의 예산을 받는다고 해결될 일은 아닐 수 있고, 종목사와 지역 기관들을 아우를 수 있는 중앙의 컨트롤 타워가 구성되어 적극적으로 이해당사자들을 협의를 이끌어 낼 수 있어야 한다.

## 플랫폼의 사례

레벨업(LVUP)<sup>12)</sup>이라는 플랫폼의 사례를 보면 오픈 오거나이저를 이용해서 대회를 개최하려고 하고 있다. 레벨업에서는 프로포게이머였던 스트리머를 중심으로 ‘고등뽕지’라는 이스포츠 대회를 개최한 적도 있었는데 반응이 좋아서 계속 늘어나려는 계획이 있는 것으로 나타났다. 이러한 대회를 개최하고자 하는 소규모 제작사들은 경기장을 보유하고 있지 않기 때문에 지역 경기장 활용이 매우 매력적인 요소일 수 있다. 지역상설경기장은 현재는 증명을 해야 하는 단계라고 볼 수 있기 때문에 안정적으로 대회를 개최할 수 있다는 점과 지역의 특성을 보여줄 수 있어야 한다. 증명이 이루어진 이후 사업 연계를 논의하는 경우에 현실성이 높아질 수 있다.

12) 빅픽처인터랙티브가 운영하는 이스포츠 대회 운영 플랫폼.

## 온라인 환경에 대한 고려

지역연고제를 추진 시 대전 상대가 같은 경기장에 반드시 모일 필요는 없다. 예를 들어 A 구단이 서울 경기장을 연고지로 하면, 대전을 연고지로 한 B 구단과 직접 만날 필요 없이 연고지에서 온라인으로 대회를 진행하는 방식도 있을 수 있다.

최근 종목사들은 아마추어 대회를 유치하겠다는 신청을 매우 많이 받는 편이다. 예전에는 PC방이나 ‘랜 파티(LAN-Party)<sup>13)</sup>’로 대회를 진행했었으나 요즘은 모두 온라인으로 하는 경향이 짙다. 대회 신청도 모두 온라인으로 되고 있다. 코로나 이후에 더욱 두드러지게 나타나고 있는 이러한 경향 또한 고려해야 한다. 이와 같이 온라인에서 대부분의 이스포츠 이벤트가 발생하고 있기 때문에, 상설경기장의 활용율을 높이기 위해서는 온라인에서 활동하는 사람들을 오프라인으로 끌어올 수 있는 참신한 아이디어가 필요하다.

OGN이 경기장을 폐쇄한 이유도 운영이 수월하지 않아 가동률이 낮아서였다. 90% 이상의 가동률이 되어야 운영을 이어나갈 수 있는데, 50~60%의 가동률이 나타나 수익성 부족으로 인해 경기장을 폐쇄해야만 하는 상황이었던 것으로 알려졌다.

## 단계적인 사업 수행 필요

사업을 단계적으로 진행한다면 관련 인력을 교육한 후, 배출된 인력들이 창업하는 과정을 거쳐서 인력 인프라가 완성된 이후에 물질적인 인프라가 형성되는 작업이 후행되어야 하는데, 현재는 인프라 구축이 이른 단계에 이루어졌다고 볼 수 있다.

한국콘텐츠진흥원 사업 중에서 글로벌게임센터 구축 사업이 있는데, 10개의 지역 진흥원에 180억을 지원하고 있다. 해당 사업의 내용을 보면 창업기업들에게 사무실 공간을 지원해서 인큐베이팅을 실시하고, 게임 제작 지원도 병행하고 있다. 이스포츠 분야에도 이스포츠센터가 지역별로 구축되어 스타트업들을 배출해낸다면 지역 활성화를 위한 동력을 확보할 수 있고, 장기적으로도 이스포츠 산업을 키워나갈 수 있는 구조가 될 수 있을 것이다.

13) 인터넷 보급 이전 한 장소에 오프라인으로 모여 동일 인터넷망을 이용해 다수가 게임을 같이 하는 방식.

## 풀뿌리 팬덤 형성 지원

결국 팬이 있는 곳에 팬덤이 생겨야지만 게임단이 정착하고 IP가 이동할 수 있다. 학계에서는 가장 반응이 좋았던 사업으로 초·중·고등학교의 ‘방과 후 교사’와 같은 사업들을 꼽고 있다. 이러한 사업들이 팬덤이 만들어지기 위한 풀뿌리가 될 수 있기 때문에 ‘방과 후 교사’ 제도와 유사한 프로그램들을 제도화할 필요가 있다. 초등학교 때부터 클럽 수준으로 이스포츠 팀을 운영을 하면서 클럽 제도를 시군 단위에서 도 단위까지 계속 운영하여 중앙까지 연계되는 사업이 된다면, 팬덤이 형성되어서 이스포츠 지역 사업을 추진할 수 있는 기반이 될 수 있다. 또한 이를 통해 여러가지 이벤트도 개최될 수 있을 것이다.

### 나. 핵심 관계자 심층인터뷰

\*심층인터뷰 내용은 해당 기관의 공식 입장은 아님을 밝힙니다.

#### 1) LCK

##### 경기장 운영

LCK의 경우 현재 운영 중인 롤파크<sup>14)</sup>가 400석 정도의 규모인데, 가장 인기 팀인 T1 경기라면 600명 이상 올 수 있을 것으로 판단했고, 그 외에는 2~300백 명 정도의 관객이 올 것으로 예상하여 기획되었다. 최초에는 롤파크를 이스포츠의 표준으로 삼겠다는 목적은 없었으나 현재는 표준이 되어가고 있는 것으로 판단하고 있다.

경기장은 소규모로 운영하는 게 좋다는 의견이 존재한다. 작은 대회는 최근에는 온라인으로 진행되는 경우가 많기 때문에 소규모 스튜디오에서 진행해도 무방하기 때문이다. 반면 결승전 급의 메인이벤트를 개최하기 위한 대규모 경기장의 확보가 이스포츠의 경우에는 매우 어려운 상황이기 때문에, 스튜디오가 아니라면 차라리 대규모 경기를 진행할 수 있는 인프라가 더 필요할 수 있다. 일반적으로는 결승전 개최 시 올림픽 경기장의 대관을 많이 추진하고 있는데, 올림픽 경기장은 체육경기, 비영리 공공행사, 문화예술행사(공연), 일반 행사 순으로 대관 우선순위를 부여하고 있기 때문에 이스포츠 이벤트를 위한 대관이 매우 어렵다.

14) 서울 종로에 위치한 라이엇 게임즈가 리그 오브 레전드 챔피언스 코리아 경기를 위해 건립한 경기장

## 이스포츠의 스포츠화

LCK의 경우 이스포츠는 스포츠라는 것을 강조하고 있다. 이스포츠에 있어서 게임은 야구의 글러브와 같은 도구적인 위치에 있다고 판단하고 있다. 최근에는 스포츠화로 향하는 인식으로 점점 변화하고 있는데 이에 따라 체육계 관련인들이 이스포츠에 많이 진출해 있는 상황이다. 한국스포츠산업협회에도 LCK의 대표이사가 등기이사로 등재되어 있고, 한국체육회장이 리그오브레전드 프랜차이즈 심사위원으로 활동하기도 하는 등 상호 교류가 활발해지고 있는 상황이다.

## 아마추어 이스포츠에 대한 인식

다만 아마추어 이스포츠에 대해서는 종목사 입장에서 판단이 어려운 부분이 존재하고 있다. 아마추어 이스포츠 대회를 통해 게임에 대한 프로모션이 이루어진다고 판단되는 부분이 있기 때문인데, 이에 따라 LCK의 경우 아마추어 이스포츠 대회들에 대해서는 퍼블리싱 부서에서 담당하고 있다.

LCK에서는 우리나라의 경우 소규모의 아마추어 대회를 할 수 있는 곳이 매우 많다고 인식하고 있다. PC방이 존재하기 때문인데, PC방이라는 문화가 없었다면 소규모 대회를 위한 경기장이 생기는 것이 자연스럽지만, 한국에서 소규모 대회를 하기 위한 인프라를 갖춘 시설을 만드는 것은 과한 부분이 있다고 판단하고 있다.

또한 생활 체육으로서의 이스포츠가 반드시 오프라인에서 추진되어야 하는지에 대해서도 고민해볼 필요가 있다. 일반 스포츠와 같이 주말에 모여서 운동을 같이하는 개념이라면 LAN파티가 이에 대응되는 개념일 수 있는데, 이러한 오프라인 모임이 이스포츠에는 적합한 속성이 아닐 수 있다.

## 2) 블리자드

### 아시안게임 정식종목

블리자드의 경우에는 이스포츠가 올림픽, 아시안 게임에서 정식종목이 되는 것이 물론 긍정적인 상황이지만 우선 순위는 높지 않은 것으로 보여진다. 종목사가 보유한 메인 콘텐츠의 흥행이 더 높은 우선 순위에 위치하기 때문이다.

## 경기장 운영

상설 경기장의 규모와 관련하여 500명~1,000명 정도 되는 규모의 경기장의 상시 운영을 위한 콘텐츠 기획은 매우 어려울 수 있다. 실례로, OGN e스타디움의 경우에도 일반적인 경기에서는 약 500석 규모로 운용되었는데, 인기있는 팀이 아니라면 객석이 만석이 되는 경우는 없었다. 이에 따라 지자체가 이와 유사한 규모의 경기장을 구축한 후 프로리그 급의 경기를 염두에 두고 운영을 하는 것이 적절한가에 대해서는 의문이 존재할 수 있다. 지역 활성화를 위해서는 온라인 경기가 가능한 작은 스튜디오를 활용하는 것이 더욱 적합할 수도 있다.

## 아마추어 육성의 필요성

아마추어 대회를 개최하면 선수들의 기량도 향상되지만, 대회를 운영하고 제작했던 인력들의 역량도 같이 향상된다. 이와 같은 풀뿌리 생태계를 지자체가 육성해야 할 필요성이 있다. 따라서 프로덕션 스타트업 등의 지원이 필요할 수 있다.

이스포츠 아마추어와 관련해서는 이스포츠와 커뮤니티가 어떻게 공존하고, 연계되고, 진행이 되는지에 대해 연구된 바가 있다. 블리자드는 2017년도부터 대학생 커뮤니티를 운영 중이다. ABC(Activision Blizzard College)라는 대학생 그룹으로, 누적으로 55개의 대학 3,500명 정도의 학생이 가입된 상황이다. 이스포츠는 결국 커뮤니티에서 시작이 되었기 때문에 계속 유지, 활동하면서 커뮤니티를 분류하고, 대학생에게 맞는 커뮤니티 혹은 중고등학생에게 맞는 커뮤니티 행사들을 진행하고 있다.

방과 후 교육과 관련해서 이스포츠가 폭력, 전투적이라는 인식이 있는데, 블리자드의 종목 중 하스스톤은 수 싸움을 해야하는 게임이다보니 교육이나 방과 후 교육에 접목시키는 것도 가능할 수 있다. 교육은 온라인으로도 진행할 수 있으며, 정책적으로 방과 후 교육에 대한 접근성을 높여줄 필요가 있다. 인식 변화를 위한 토대가 중요하며 기성세대의 인식을 변화시켜 줄 수 있는 지원이 중요하다.

### 3) 부산

#### 경기장 운영

부산의 경우 상설경기장 구축 예산은 30억 원의 시 예산과, 국비 30억 원까지 총 60억 원이 소요되었다. 운영예산은 연간 22억 원 정도이다. 현재 민간 건물에 경기장을 임대 중이기 때문에 임대료, 관리비와 같은 비용 지출이 운영예산의 40%에 육박하고 있다. 나머지 60%는 인포메이션, 홀 매니저, 환경미화와 관련된 시설 관련 인건비 및 장비 운영을 할 수 있는 용역비, 홍보, 마케팅, 운영 인력 인건비가 포함되어 있다. 추가 예산 확보가 가능하다면 적극적으로 이스포츠 사업을 기획할 수 있지만, 현재 확보된 예산으로는 제한적인 부분이 존재한다.

#### 기술개발

부산은 문화기술연구개발과제를 2020년부터 전자기술연구원, 라우드커뮤니케이션과 함께 진행 중이며, 예산은 1억 원 정도이다. 증강현실 기반으로 선수들이 대회장에 굳이 오지 않더라도 선수들이 있는 것처럼 연출할 수 있도록 하는 기술을 개발하는 것과 인공지능 기반 데이터와 관련이 있는 기술개발 사업으로 구성되어 있다.

#### 대회 유치 및 운영

부산의 경우 ‘TEN’ 과 같은 자체 프로그램을 진행하고 있고, 이 외에도 오버워치 콘텐더스 같은 대회들을 유치하려고 노력 중이다. 종목사들마다 입지나 환경이 많이 달라서, 각각의 사정에 따라 협의에 어려움이 존재하고 있다. 이에 따라서 아마추어 이스포츠 육성 관련 협력에 보다 중점을 두고 있다.

#### 경기장 운영 애로사항

경기장은 리그가 만들어져야 활성화 될 수 있다. 다만 종목사나 지역에서도 리그를 만들기 위한 투자를 하기에 한계가 명확하다. 부산의 경우에는 지스타를 지속적으로 개최하면서 네트워킹이 구축되어 있기 때문에 여러 종목 사, 게임사, 방송사들

과 논의를 지속하고 있으나, 의견을 수렴해 보면 결국 지역의 한계가 명확해지고 있는 상황이다. 종목사들이 지역에서 대회를 개최한다고 할 때 관중이 충분히 모일 수 있는지와 더불어 이슈화가 될 수 있는지에 대한 확인이 필요하고, 이러한 부분이 해결된다고 하더라도 선수 체재비 같은 비용을 감당하기 어려운 상황이다. 한 경기를 위해 30~40명 규모의 선수단이 2박 3일 정도 지역에 체재해야 하는 상황을 가정하면, 해당 인원들의 숙박 및 식비가 매우 많이 소요된다. 이러한 상황에서 지역에서는 예산의 한계로 인해 재정 지원이 어려운 상황이기 때문에 제약이 발생한다.

지역에서는 뷰잉 파티(Viewing Party)처럼 실제 선수나 팀이 와서 대회를 치르지 않더라도 관객들이 모여서 대회 중계화면을 시청하며 응원을 하는 등의 콘텐츠를 만들 수 있는데, 이 부분마저도 종목사에서 승인이 되지 않은 상황에서는 진행할 수가 없다. 따라서 부산에서는 중앙 컨트롤 타위를 통해 지자체들이 연계하는 형태의 통합적인 움직임이 필요하다고 판단하고 있다.

## 지역의 역할

부산은 경기장을 조성하면서 단순히 대관 사업을 하는 게 아니라 이스포츠 산업에서 성장을 도모하는 역할을 해야 한다고 판단하고 있다. 이와 관련하여 기업 및 산업을 통해 인프라를 조성하는 것이 맞는가에 대해 고민하고 있는 상황이다. 앞서 언급한 바와 같이 R&D 과제를 추진하면서 기술적인 부분에서도 성과를 내고자 하고 있고 국제이스포츠연맹<sup>15)</sup>과 추진하는 정상회의의 확장도 도모하고 있다. 아마추어 선수들의 육성을 통해서 경쟁 과정에서 프로로 올라갈 수 있는 프로세스를 확립하고자 하며, 지역의 팀들은 선수 확보 및 트레이드를 통해 수익을 창출하고, 포럼이나 정상회의를 통해 네트워크를 구축하여 투자를 확보하는 등의 수익 경로를 창출하고자 하는 것이 부산의 계획이라고 할 수 있다.

15) 관련기사 국제이스포츠연맹, '제5회 세계이스포츠정상회의' 부산 이스포츠 경기장서 개최. 2020.11.05.  
(<https://www.ftoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=207841>)

#### 4) 광주

### 경기장 운영

광주의 경우 경기장 운영비로 4억 원, 프로그램 운영 비용으로 4억 원의 예산이 책정되어 있다. 2020년 경기장 예산 및 소요 인력 산출시에는 연간 예산 32억 원, 필요 인력 23명으로 산출된 바 있으나, 현재 필요 규모가 모두 충족되어 있지는 않다. 인터뷰를 진행했던 시점(2021년 5월)에는 이스포츠 경기장 운영 규정은 없는 상황이었다. 경기장 시설이 대학교의 시설이기 때문에 학교와 운영 협약을 맺어야 하는 상황이었고, 협약이 완료되는 대로 규정을 제정할 예정이라고 밝혔으며, 규정에는 시설비, 관리비, 방역 지침 등이 포함될 예정이라고 밝혔다.

경기장 활용 시 광주의 경우 주 경기장의 일반적인 대관은 제약 없이 협의를 통해 가능하지만, 방송 제작이 진행되는 경우에는 광주 이스포츠 경기장의 인력을 활용하는 것이 조건으로 제시되고 있다. 방송 장비들이 이스포츠 전문장비로 구축되어 있어 전담 엔지니어가 필요하기 때문에 관련 전문성이 없는 인력이 다루기 어렵고, 분실이나 파손 시 책임소재가 발생하기 때문이다.

다만 방송제작에 필요한 기술인력을 광주에서 모두 보유하고 있지는 않다. 기술인력을 자체적으로 다 보유하는 경우 인건비 등의 이슈로 인해 경기장 가동율을 더욱 높여야 하는 상황이 발생할 수 있기 때문이다.

경기장 운영에 외부 스폰서를 유치하는 방안도 모색 중인 것으로 나타났다. 전반적으로 경기장 운영 노하우를 쌓아가면서 후원기업을 통해 자생하는 방안을 모색 중이다. 하나의 방안으로 경기장에 대한 네이밍 스폰서 유치와 같은 사항도 고려해 본적이 있으나, 국비가 사용된 시설이기 때문에 규정상 불가능하다. 다만 여러 가지 아이디어를 실현하기 위해 노력하고 있는 것으로 보여진다.

### 대회 유치 및 운영

광주는 경기장이 1,005석으로 매우 규모가 크고, 다양한 방송 제작이 가능한 시설을 확보하고 있다. 이에 따라서 프로레벨의 대회 유치를 위해 노력하고 있으며, 다양한 종목사와 협의를 진행하고 있었다. 다만 아직까지는 프로리그의 본격적인 유치에는 어려움이 존재한다는 것을 인지하고 있고, 아마추어 대회의 개최를 지속하는 방

향으로 기획하고 있다.

광주는 대회를 제작하고 있는 프로덕션과도 대회 운영을 위한 협의를 지속하고 있다. 다만 대회 운영 비용과 관련된 부분들에서 협의가 진행되어야 할 사항들이 많기 때문에 다소 애로사항이 발생하고 있는 것으로 나타났다.

광주는 2021년 6월 LCK아카데미 시리즈 결승전을 개최하였고 이 외에도 호남지역 대학 최강전, 광주 5개 구 지정 PC방을 활용한 풀뿌리 대회를 기획하여 운영하고 있으나, 운영예산이 계획대비 모두 확보된 것이 아니어서 어려움을 겪고 있다.

지정 PC방 대회는 광주 풀뿌리 이스포츠 생태계 구축을 위해 추진하고 있는 대회로, 5개 PC방에서 두 번씩 리그전을 거친 후 광주 이스포츠 경기장에서 최종 결승전을 개최하는 형태로 진행한다. 회당 200만원의 비용을 지원하고 있고, 팀 우승시 상금도 제공하고 있기 때문에 참여 PC방을 공정하게 선발하기 위해 정식 공고를 진행하고 외부 전문위원 다섯 명과 함께 선정해서 운영하고자 하고 있다.

[참조 : 광주 거점PC방 (이스포츠 시설) 지원내용]

- 구별 개최되는 광주PC클럽 대회 홍보물 지원

- 시상금 지원 총 10,600천원

1) 광주PC클럽 대항전 : 총 6,800천원

· 예선 선수상금 : 1위 150천원, 2위 100천원, 3위 50천원 x 5개소 x 2회 = 3,000천원

· 본선 선수상금 : 1위 700천원, 2위 500천원, 3위 200천원 x 2회 = 2,800천원

· PC클럽 상금 : 1위 500천원 x 2회 = 1,000천원

2) 광주PC클럽 최강자전 : 총 3,800천원

· 선수상금 : 1위 1,000천원, 2위 800천원, 3위 500천원 = 2,300천원

· PC클럽 상금 : 1위 1,000천원, 2위 500천원 = 1,500천원

다만, 아마추어 대회를 얼마나 많이 개최하는지는 중요한 고려사항은 아니다. 중요한 것은 관객이 모일 수 있는 대회를 개최하는 것이며, 종목사가 운영하는 프로 대회를 운영할 상황이 되지 않는 경우 글로벌 대회의 유치 또한 고려하고 있는 것으로 나타났다. 이와 관련하여 WCG<sup>16)</sup>와도 논의를 진행하고 있으며, 상호 이득이 될 수 있는 협업 방식을 찾고 있었다.

## 지원사업 추진

광주의 경우 최초 사업계획서에서는 이스포츠 스트리밍센터 및 창업지원 등 다양한 사업을 기획하였으나, 예산이 확보되지 않아 추진하지 못하고 있는 상황이다. 다

16) 2000년 출범한 세계 최대의 이스포츠 대회. (WCG, WORLD CYBER GAMES)

만 방송 시스템은 이미 구축되어 있기 때문에 유튜브 스트리밍, 트위치 송출은 가능한 상황이며, 이에 따라 크리에이터를 육성하는 사업을 고민하고 있는 것으로 보여진다. 경기장 2층에 있는 스튜디오를 활용하여 MCN 업체들이 개인 방송을 할 수 있도록 구축해둔 상황이다.

## 상설경기장 컨트롤타워

광주에서는 경기장이 지역별로 지어진 후 각각 사업을 진행한다면 지역별 마이너스 경쟁이 불가피하다고 인식하고 있으며, 따라서 같이 논의하여 협업할 수 있는 자리가 필요하다고 인식하고 있다. 문화체육관광부의 향후 계획에 대해서도 명확하게 인식하고자 하는 니즈가 존재하는데, 종목사와의 협의 또한 지자체에서 개별 접촉하는 것 보다는 중앙의 컨트롤 타워를 통해 지침이 내려온다면 사업 환경이 더욱 수월해 질 것으로 전망하고 있다.

## 5) 대전

### 경기장 운영

대전은 국비에 의존하여 상설경기장을 운영하고자 하고 있다. 다만 2021년의 경우 연간 개장이 아니고, 9월에 중도 개장이기 때문에 운영예산이 적게 책정되어 있어 어려움을 겪고 있다. 지자체 예산을 확보하고자 하고 있으나, 시에서 투입할 수 있는 예산에도 한계가 있고, 수익사업으로 운영되고 있지 않기 때문에 수익이 나더라도 채투자를 해야 하는 상황이어서 운영 환경에서 어려움을 겪고 있다.

2021년 총 운영 예산은 6억 정도이며, 시설 관리비를 제외하면 프로그램 운영 비용이 2억 7천만 원 정도로, 개관식, 아카데미 운영 등에서 사용하는 것으로 예정되어 있었다.

대전은 경기장 내에 방송 장비는 보유하고 있으나 운영 인력을 별도로 보유하고 있지는 않다. 경기 운영 시에는 12~14명의 인력이 필요한 상황인데, 대회 운영시에는 대회 영상 촬영 및 제작 업체를 별도의 입찰을 통해 선발하여 진행할 것으로 나타났다. 다만 지역 내부에 프로덕션이 없기 때문에 지역기업을 선발하려고 하는 경우에는 전문 업체가 아닌 행사 대행업체와 계약을 해야하는 애로사항이 있고, 행사 전문업체

는 영상 촬영을 하도급해야 하기 때문에 추후에는 컨소시엄을 추진하려고 하고 있다. 그럼에도 불구하고 아직까지 지원사업 추진 내용 중 프로덕션 육성에 대해서는 고려하지 않았으며, 아카데미 운영을 통해 지역 대학 내부의 방송 관련 학과의 인재들을 교육한 후 취업을 연계할 수 있는 모델을 고민하고 있는 것으로 나타났다.

## 대회 유치 및 운영

대전은 대회 유치 및 운영과 관련한 계획은 불투명한 상황이다. 정규리그의 경우 종목사와 협의 결과 예상 비용이 과다하여 진행이 불가능한 상황이 많았던 것으로 나타났다. 다만 일부 종목사와는 긍정적으로 협의가 진행되고 있기 때문에, 2022년 이후에는 관련 성과가 나타날 수 있을 것으로 예상된다.

종목사와의 협의를 통해 진행되어야 할 대회 이외에는 군장병 이스포츠 대회, 대전시 정규리그 등의 운영계획이 있었으나 무산된 상황이다. 다만, 지역 이스포츠 대회 활성화를 위해 지역연고 팀을 확보한 후 지역경기장 보유지역 간 순환리그를 진행하는 계획을 수립했었던 것으로 나타났다. 2022년에는 지역 내 대학리그의 운영 계획도 보유하고 있었다.

## 다. 주요 이슈사항 정리

조사 및 분석 내용들을 종합하여 이스포츠 지역활성화를 위한 주요 이슈사항을 정리해 보면 다음과 같다.

프로급 이스포츠 대회 및 콘텐츠는 종목사의 통제 하에 있기 때문에 종목사의 의지가 가장 중요하다. 다만, 향후에는 이스포츠의 아시안게임 정식 종목화 및 대표팀 선발과 관련된 이슈의 영향력이 높아질 예정이기 때문에 이와 관련하여 한국e스포츠협회 등 공공의 역할이 증대될 것으로 기대되고 있다.

문화체육관광부 등 정부의 주요 목표는 생활 이스포츠 기반 마련이다. 이와 관련하여 지역 진흥기관들이 상설경기장 구축, 인력양성 교육 수행, 다양한 생활문화 이스포츠 이벤트 개최 등을 통해 정부의 정책방향에 부응하고 있다. 이러한 상황에서 향후 한국e스포츠협회가 대한체육회의 준회원단체로 승인이 되면, 대한체육회에서 추진하는 사업에 참여하는 것이 가능하고, 시도체육회 또한 이스포츠 사업을 추진할 수 있는 여건이 마련되기 때문에 이스포츠의 스포츠화가 가속화 될 수 있는 환경이

마련될 것이다.

현재의 지역 상설경기장은 프로급 경기 유치가 가능한 시설로 구축되어 있다. 다만 프랜차이즈급 상설대회를 지역에서 개최하기 위해서는 교통비, 체제비 등 부대비용이 많이 발생하기 때문에 경제성에서 애로사항이 발생한다. 다만 그럼에도 불구하고 일부 이스포츠 게임단들은 새로운 비즈니스 기회를 창출하기 위해서 지역연고 사업을 추진하고 있는 상황으로 정리할 수 있다.

- 01 프로급 이스포츠 대회 및 콘텐츠는 종목사의 의지에 달려 있다
- 02 이스포츠의 아시안게임 정식종목화 및 대표팀 선발과 관련한 공공의 역할이 증대되고 있다
- 03 정부의 주요 목표는 생활이스포츠 기반 마련이며, 지역 진흥기관들에 이에 부응하고 있다
- 04 향후 KeSPA에서 대한체육회의 사업에 참여하면, 이스포츠의 스포츠화가 가속될 수 있다
- 05 지역 상설경기장은 프로급 경기 유치가 가능한 시설이다
- 06 프랜차이즈급 상설대회를 지역에서 개최하려면 부대비용이 많이 발생한다
- 07 일부 게임단들은 지역연고를 통해서 새로운 비즈니스 기회를 창출하고자 한다

[그림 13] 지역 이스포츠 활성화 방안 수립을 위한 이슈사항

## 4. 이스포츠 지역활성화 방안 도출

### 가. 기본 추진방향

이스포츠 지역활성화를 위한 기본 추진방향은 총 세 단계로 구성하였다.

첫 번째는 생활문화 기반 구축단계로, PC방 등 생활 이스포츠 시설을 활용한 사업과 전문 인력 양성을 목표로 하는 단계이다. 총 네 가지의 세부 과제를 제시하였는데, 대부분 문화체육관광부 및 한국e스포츠협회를 통해 진행하고 있거나 향후 진행 예정인 과제들로 구성되어 있다. 현재 추진하고 있는 과제들을 생활문화 기반이라고 하는 목표 하에 재 구조화 함으로써 향후의 발전방향을 제시하는 것에 중점을 두었다. 두 번째는 지역 이스포츠 기능 강화 단계로, 지역을 기반으로 하는 이스포츠 산업화를 추진하는 것을 목표로 생태계가 구축될 수 있는 방안들을 세부 과제로 제시하였다. 마지막 세 번째는 지속성장 가능성 확보로, 다양한 이스포츠 이벤트 및 콘텐츠 활성화를 통한 성장 동력을 확보하는 단계이다.



[그림 14] 지역활성화를 위한 기본 추진방향

## 나. 단계별 세부 추진전략

### 1) STEP 1. 생활문화 기반 구축

#### 전용시설 확보

생활문화 기반 구축 단계에서 첫 번째 과제는 전용 시설 확보 및 구축이다. 지역 이스포츠 시설을 확보하고 리모델링을 지원하는 사업을 추진할 수 있을 것으로 판단되는데, 실제 실행에서는 한국e스포츠협회의 공인e스포츠PC클럽 사업과 연계하는 방안을 고려해 볼 수 있다. 리모델링 지원사업은 젠지 PC 카페 등 대표 시설을 벤치마킹하여 PC방에서 보다 전문화된 이스포츠 이벤트를 개최할 수 있는 공간을 만들 수 있도록 지원하는 방향으로 추진되어야 한다.

#### 소규모 대회 활성화

두 번째 과제는 소규모 대회 활성화이다. 구축된 지역 이스포츠 시설에서 이스포츠 이벤트가 활성화 될 수 있도록 지원하는 것을 목표로 하는 사업으로 초, 중, 고, 대학 리그 등 연령별 대회를 통한 선수지망생을 발굴하는 대회와, 직장인 대회 및 이스포츠 문화축제 등 생활 이스포츠 대회를 지원하는 등의 방향을 병행할 필요가 있다.

#### 전문인력의 양성

세 번째 과제는 전문인력의 양성이다. 전문인력은 이스포츠 지도자, 이스포츠 콘텐츠 기획 및 제작자, 기타 이스포츠 관련 전문 직종으로 구분하여 양성하되, 이스포츠 전문인력 양성기관을 중심으로 이스포츠 전문인력의 범주 및 정의를 선행한 후 체계적인 커리큘럼을 개발하여 진행되어야 하며, 전문인력에 대한 자격제도 및 취업 지원사업이 병행되어야 한다.

## 대회 개최 및 관리 플랫폼 구축

마지막 추진과제는 대회 개최 및 관리 플랫폼 구축으로, 초기에는 정부 지원대회 개최 공지 및 참가접수, 대진관리와 함께 기록을 관리하는 플랫폼으로 시작하되, 중기에는 민간대회까지 기록을 관리할 수 있도록 하고, 상금 기탁 및 지급 기능까지 포함하여 구현될 필요가 있다.

<p><b>전용 시설 확보 및 구축</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>지역 이스포츠 시설 확보 및 리모델링 지원</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>KeSPA의 공인e스포츠 PC 클럽 사업과 연계</li> <li>Gen.G PC 카페 등 대표시설 참조, 리모델링 지원사업 추진</li> </ol> 	<p><b>소규모 대회 활성화</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>지역 이스포츠 시설을 활용한 소규모 대회 활성화 지원</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>초, 중, 고, 대학 리그 등 연령별 대회를 통한 선수지망생 발굴</li> <li>직장인 대회, 이스포츠 문화 축제 등 생활 이스포츠 대회 지원</li> </ol> 
<p><b>전문인력 양성</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>이스포츠 지도자 양성</li> <li>이스포츠 콘텐츠 기획 및 제작자 양성</li> <li>기타 이스포츠 관련 전문직종 양성</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>전문인력양성기관 지정제도와 연계</li> <li>이스포츠 전문인력 양성을 위한 컨트를 타워 마련             <ul style="list-style-type: none"> <li>이스포츠 전문인력의 범주 및 정의 시행</li> <li>이스포츠 전문인력 양성을 위한 공인 커리큘럼 개발/보급</li> <li>이스포츠 전문인력별 자격제도 도입 및 운영</li> <li>이스포츠 전문인력 취업지원사업 추진</li> </ul> </li> </ol>	<p><b>대회 개최 및 관리 플랫폼 구축</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>소규모 대회 개최 및 기록관리 플랫폼 구축</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>(초기) 정부 지원대회 개최 공지 및 참가 접수, 대진 관리</li> <li>(초기) 정부 지원대회의 참여 기록 관리 플랫폼</li> <li>(중기) 민간 대회의 Tier 구분 및 기록 등록             <ul style="list-style-type: none"> <li>총 상금규모에 따른 Tier 구분 및 랭킹 포인트 부여</li> <li>플리자드의 스타2 대회 운영방식 벤치마킹</li> </ul> </li> <li>(중기) 대회 상금 기탁 및 지급 시스템 등 대회 인증 시스템 구축</li> </ol>

[그림 15] 생활문화 기반 구축

## 2) STEP 2. 지역 이스포츠 기능 강화

### 지역 이스포츠 클럽 제도 시행

지역 이스포츠 기능 강화 단계에서 추진해야 할 첫 번째 과제는 지역 이스포츠 클럽 제도를 시행하는 것으로, 이 제도는 대한체육회에서 수행하고 있는 공공스포츠클럽제도를 벤치마킹하여 기획할 필요가 있다. 세부적인 내용을 살펴보면 자격을 보유한 전문 이스포츠 지도자를 통한 선수 양성 체계를 구축하는 것을 골자로 하되, 3년간 지도자 2인의 인건비 및 운영 경비를 지원하는 것이 주된 지원 내용이다. 지역 이

스포츠 시설을 활용하여 클럽을 운영할 수 있도록 규정하되, 사설 아카데미 대비 저렴한 수강료로 강습을 진행하도록 하면서도 지원 종료 후의 운영 자립을 지원할 수 있는 방향으로 성장시키는 것이 중요하다.

## KeG 대회 개편

두 번째는 대통령배 KeG대회를 개편하는 것이다. 종목사 및 플랫폼과 연계한 상설 리그화를 추진하여 아마추어 이스포츠 선수 발굴을 본격적으로 수행할 수 있는 대회가 될 필요가 있다. 이를 위해 지역 이스포츠 클럽들이 주말리그 형태로 상시 참여하는 대회가 되어야 할 것이다.

다만, 이러한 기획이 게임 이용자 및 선수 지망생들에게 직접적으로 다가가기 위해서는 별도의 플랫폼을 통해 대회에 참여하도록 하는 것은 접근성이 부족하여 정착이 어려울 수 있다. 따라서 각 종목별 인게임 클라이언트에서 대회관리 플랫폼으로 즉각 연결되고, 해당 일정에 대진을 해야하는 상대팀과 바로 매칭될 수 있도록 종목사들과의 협의를 통해 기능을 추가하는 형태로 구현되는 것이 가장 최적의 모델이 될 것이다.

리그의 운영은 각 종목별 특성에 적합한 형태로 구성해야 하는데, 장기 리그로 진행할 것인지, 포인트제 토너먼트로 진행하여 누적점수를 통한 랭킹을 관리할 것인지에 대해서 선택할 필요가 있다. 이러한 과정에서 월별 혹은 분기별 결승 이벤트를 지역 이스포츠 상설 경기장에서 치를 수 있도록 지원함으로써 온라인에서 혹은 지역 PC 클럽에서 시작된 이벤트가 거점지역의 상설경기장으로 연계되는 체계의 구축이 필요하다. 연간 결산을 위한 통합 결승이벤트는 현재 이스포츠 이벤트의 비수기라고 할 수 있는 11월을 선택하여 진행하는 것 또한 가능하다.

## 이스포츠 기업 인큐베이팅

세 번째 과제는 이스포츠 기업의 인큐베이팅 사업을 추진하는 것이다. 양성된 전문인력들의 창업을 지원하는 형태로 인큐베이팅 기업들을 양성하는 것이 가능하다. 이러한 지원은 지역별 이스포츠 상설경기장 및 글로벌 게임센터들과 연계하여 추진할 수 있을 것이며, 육성 대상 기업은 이스포츠 콘텐츠 기획 및 제작, 이스포츠 에이전시, 이스포츠 대회 운영 대행사(오거나이저) 등이 되어야 한다. 이러한 기업들의

인큐베이팅을 통해 지역에서 활동하는 이스포츠 기업을 활성화하여 지역단위에서의 이스포츠 콘텐츠 제작 및 활성화에 기여하여야 한다.

## 선수 등록 및 관리 추진

네 번째 과제는 선수 등록 및 관리를 추진하는 것으로, 종목별, 지역별 선수 등록 및 프로지망선수 양성 체계 구축을 위해 반드시 필요한 과제이다. 선수 등록 및 관리를 추진하게 되면 선수 드래프트 제도를 본격화할 수 있다는 장점이 함께 발현될 수 있다. 이 과정에서는 프로야구 등 기존 스포츠 사례를 참고하여 지역별 1차 지명제도 등을 도입하는 것도 가능하며, 이를 통해 다음 단계에서 논의하게 될 지역연고제로의 이행을 촉진시키는 것 또한 가능해 질 수 있다.

<h3 style="color: #0070C0;">지역 이스포츠 클럽 제도 시행</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 전문인력 양성을 통해 배출된 지도자 배치             <ul style="list-style-type: none"> <li>- (장기) 초급, 중급, 고급 지도자 자격 제도 도입</li> </ul> </li> <li>• 대한체육회의 공공스포츠클럽 제도 벤치마킹</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <tr><td style="background-color: #333; color: white; text-align: center;">1</td><td>자격을 보유한 전문 이스포츠 지도자를 통한 선수 양성 체계 구축</td></tr> <tr><td style="background-color: #333; color: white; text-align: center;">2</td><td>3년간 지원, 지도자 2인의 인건비 및 운영 경비 지원</td></tr> <tr><td style="background-color: #333; color: white; text-align: center;">3</td><td>지역 이스포츠 시설을 활용한 클럽 운영</td></tr> <tr><td style="background-color: #333; color: white; text-align: center;">4</td><td>사설 아카데미 대비 저렴한 수강료 + 자립 기반 마련</td></tr> </table>	1	자격을 보유한 전문 이스포츠 지도자를 통한 선수 양성 체계 구축	2	3년간 지원, 지도자 2인의 인건비 및 운영 경비 지원	3	지역 이스포츠 시설을 활용한 클럽 운영	4	사설 아카데미 대비 저렴한 수강료 + 자립 기반 마련	<h3 style="color: #0070C0;">KeG 대회 개편</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 종목사 및 플랫폼과 연계한 상설리그화 추진             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주요 종목사와의 협약을 통해 아마추어 이스포츠 선수 발굴을 위한 상설리그 진행</li> <li>- 지역 이스포츠 클럽이 참여하는 주말리그의 형태로 추진</li> </ul> </li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <tr><td style="background-color: #333; color: white; text-align: center;">1</td><td>정식등록된 이스포츠 종목 인게임 내 플랫폼 연계 추진</td></tr> <tr><td style="background-color: #333; color: white; text-align: center;">2</td><td>종목에 따른 특화 리그 방식 도입 (장기 리그 + 포인트제 토너먼트)</td></tr> <tr><td style="background-color: #333; color: white; text-align: center;">3</td><td>지역 이스포츠 상설경기장을 활용한 월별/분기별 결승 이벤트 추진</td></tr> <tr><td style="background-color: #333; color: white; text-align: center;">4</td><td>11월 등 이스포츠 콘텐츠 비수기에 통합 결승 이벤트 진행 추진</td></tr> </table>	1	정식등록된 이스포츠 종목 인게임 내 플랫폼 연계 추진	2	종목에 따른 특화 리그 방식 도입 (장기 리그 + 포인트제 토너먼트)	3	지역 이스포츠 상설경기장을 활용한 월별/분기별 결승 이벤트 추진	4	11월 등 이스포츠 콘텐츠 비수기에 통합 결승 이벤트 진행 추진
1	자격을 보유한 전문 이스포츠 지도자를 통한 선수 양성 체계 구축																
2	3년간 지원, 지도자 2인의 인건비 및 운영 경비 지원																
3	지역 이스포츠 시설을 활용한 클럽 운영																
4	사설 아카데미 대비 저렴한 수강료 + 자립 기반 마련																
1	정식등록된 이스포츠 종목 인게임 내 플랫폼 연계 추진																
2	종목에 따른 특화 리그 방식 도입 (장기 리그 + 포인트제 토너먼트)																
3	지역 이스포츠 상설경기장을 활용한 월별/분기별 결승 이벤트 추진																
4	11월 등 이스포츠 콘텐츠 비수기에 통합 결승 이벤트 진행 추진																
<h3 style="color: #0070C0;">이스포츠 기업 인큐베이팅</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 양성된 전문인력의 창업 지원</li> <li>• 지역별 이스포츠 상설경기장 및 글로벌 게임센터 등과 연계 추진</li> <li>• 이스포츠 콘텐츠 기획 및 제작, 이스포츠 에이전시, 이스포츠 대회 운영 대행사 등</li> <li>• 지역 단위에서의 이스포츠 콘텐츠 활성화 기여</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <tr><td style="background-color: #333; color: white; text-align: center;">1</td><td>창업 공간 및 자금 지원</td></tr> <tr><td style="background-color: #333; color: white; text-align: center;">2</td><td>법무, 세무, 노무 등 법인설립 및 운영관련 기초 컨설팅 지원</td></tr> <tr><td style="background-color: #333; color: white; text-align: center;">3</td><td>사업 추진에 필요한 네트워크 구축 지원</td></tr> </table>	1	창업 공간 및 자금 지원	2	법무, 세무, 노무 등 법인설립 및 운영관련 기초 컨설팅 지원	3	사업 추진에 필요한 네트워크 구축 지원	<h3 style="color: #0070C0;">선수 등록 및 관리 추진</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 종목별, 지역별 선수 등록 및 프로지망 선수 양성 체계 구축</li> <li>• 선수 드래프트 제도의 본격화 및 상설화로 연계</li> <li>• 프로야구 등 기존 스포츠 사례를 통한 드래프트제 단계별 도입             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역별 1차지명제도 도입을 통해 지역연고와 프랜차이즈 연계</li> </ul> </li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <tr><td style="background-color: #333; color: white; text-align: center;">1</td><td>대회 개최 및 관리 플랫폼과 연계</td></tr> <tr><td style="background-color: #333; color: white; text-align: center;">2</td><td>Tier 대회별 전적 및 기록 관리 및 조회, 데이터 제공</td></tr> <tr><td style="background-color: #333; color: white; text-align: center;">3</td><td>아마추어 및 생활문화동아리 대상 단체(팀) 매칭 기능 제공</td></tr> </table>	1	대회 개최 및 관리 플랫폼과 연계	2	Tier 대회별 전적 및 기록 관리 및 조회, 데이터 제공	3	아마추어 및 생활문화동아리 대상 단체(팀) 매칭 기능 제공				
1	창업 공간 및 자금 지원																
2	법무, 세무, 노무 등 법인설립 및 운영관련 기초 컨설팅 지원																
3	사업 추진에 필요한 네트워크 구축 지원																
1	대회 개최 및 관리 플랫폼과 연계																
2	Tier 대회별 전적 및 기록 관리 및 조회, 데이터 제공																
3	아마추어 및 생활문화동아리 대상 단체(팀) 매칭 기능 제공																

[그림 16] 지역 이스포츠 기능 강화

### 3) STEP 3. 지속성장 가능성 확보

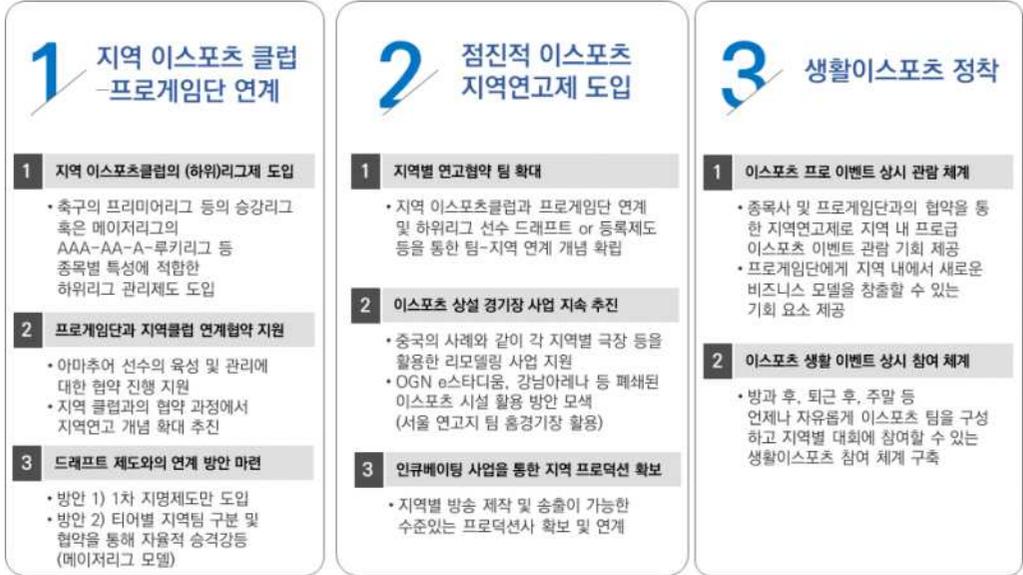
#### 지역 이스포츠 클럽-프로게임단 연계

최종 단계에서는 지속성장 가능성을 확보하여야 한다. 이를 위한 첫 번째 과제는 지역 이스포츠 클럽 및 프로게임단을 연계하는 것이다. 지역 이스포츠 클럽들이 프로게임단들의 하위단계 팀으로 소속될 수 있도록 연계하는 것인데, 실현 방식을 설계할 때에는 1) 축구의 프리미어리그와 같이 승강리그를 도입하고, 승강리그의 최상단에 위치한 지역 이스포츠 클럽들과 게임단의 연계를 지원하는 방안과 2) 메이저리그와 같이 AAA-AA-A-루키 리그 팀을 지정해두고, 각 게임단이 지역별 해당 단계 팀들과 자율적으로 협약을 맺어 선수를 발굴, 육성, 승격, 강등할 수 있는 체계를 만드는 방법 또한 가능하다.

#### 점진적인 이스포츠 지역연고제 도입

두 번째는 첫 번째 과제의 이행을 통해서 점진적인 이스포츠 지역연고제를 도입하는 것이다. 본 추진과제들의 전반적인 개념은 공공차원에서 인프라 구축 및 제도 지원 등을 통해 경제적 여건을 극복할 수 있는 환경을 구축함으로써 자연스럽게 지역연고제가 스며들도록 유도하는 것이라고 할 수 있다. 이를 위해서는 이스포츠 상설 경기장 사업을 지속적으로 추진하여 각 시도별 한 개 이상의 거점 경기장을 마련하는 것이 필요할 수 있는데, 중국의 사례에서와 같이 지역별 극장들을 리모델링하여 거점을 구축하는 방법을 활용할 수 있다. 혹은 인구비례로 연고지를 배정한다고 할 때 서울에 복수의 팀을 연고지로 배정한 후 OGN e스타디움이나 강남아레나 등 폐쇄된 기존 인프라를 재활용하는 방안도 추진해 볼 수 있다. 이 과정에서 인큐베이팅 사업을 통해 육성된 지역 프로덕션들을 연계하여 관련 비즈니스를 적극 추진할 수 있는 환경을 조성하는 것 또한 필요하다.

이와 같은 단계별 전략이 모두 실현이 된다면 마지막 세 번째 단계에서 비로소 생활 이스포츠가 정착될 수 있을 것이다. 본 연구에서 제시하는 생활 이스포츠 정착은 우리나라 지역 어디에서든 프로 이스포츠 이벤트의 관람이 가능하고, 생활 이스포츠 이벤트에 참가할 수 있는 환경을 구축하는 것이다.



[그림 17] 지속성장 가능성 확보



# 제 3장 이스포츠 전문인력 양성기관 지정 및 운영 방향



## 제 3장 이스포츠 전문인력 양성기관 지정 및 운영방안

### 1. 이스포츠 전문인력 양성기관 지정의 필요성

이스포츠 전문인력 양성기관 지정을 위해서는 먼저 이스포츠 전문인력에 대한 정의가 필요하다. 이스포츠 전문인력이라고 하면 일반적으로는 감독과 코치 등 지도자를 떠올릴 가능성이 높지만, 현재 확장되어 가고 있는 이스포츠 생태계에서는 보다 넓은 범위의 이스포츠 전문인력 양성이 필요하다. 이에 따라 본 연구에서는 이스포츠 실태조사에서 나타난 이스포츠 주체별 직무 구성을 살펴보고, 이를 통해서 양성이 필요한 전문인력의 범위를 도출해내고자 하였다.

이스포츠 전문인력은 산업 경쟁력 강화 및 생활문화 추진을 위해 필요하다. 2021년 이스포츠 실태조사 결과를 살펴보면, 현업 종사중인 감독 및 코치 등 지도자 중에서 이스포츠 지도자와 관련된 정규 교육과정을 수료한 비율은 10.5% 수준에 그치고 있는 것으로 나타났다. 실질적으로는 정규 교육을 통해 지도자에 입문하는 것이 아니라 선수 경력을 토대로 지도자 생활을 영위하고 있기 때문에 게임 내에서의 스킬을 개발하는 코칭은 가능하지만, 리더십 및 매니지먼트에서 문제가 발생하는 지도자들이 간혹 나타나고 있다는 점에서 문제 인식이 필요하다.

또한 현재는 앞선 연구를 통해 지역 이스포츠 활성화를 도모한다 하더라도 각 지역에서 아마추어 선수를 육성하거나 관리할 수 있는 인력이 형성되어 있지 않기 때문에 생활 이스포츠의 정착 또한 불가능하다. 이스포츠가 스포츠로서의 체계가 완성되기 위해서는 생활 이스포츠 지도자부터 미드 레벨, 프로레벨까지 단계적으로 상승하면서 경험할 수 있는 체계가 필요하지만 현재의 적은 인력 Pool로 인해 프로레벨에서의 경쟁력 또한 타 경쟁국들에 비해서 높다고 할 수 없는 상황이다.

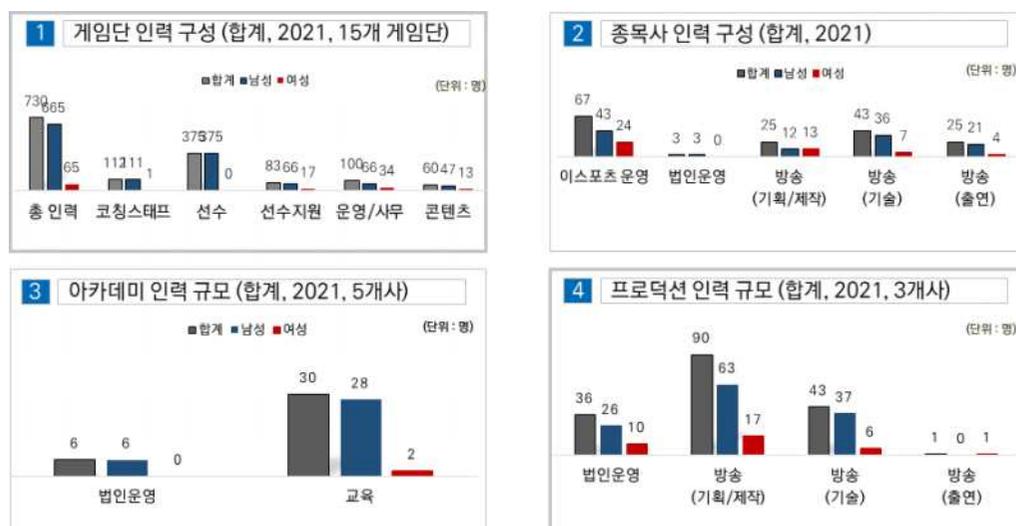
전문 인력을 양성한다고 했을 때, 어떤 인력이 얼마만큼 필요한가에 대한 정의 혹은 조사 결과도 부재한 상황이다. 아직까지 산업 내 종사자 수가 유의미한 크기로 형성되어 있지 않기 때문에 인력 수급과 관련된 실태조사도 불가능하다. 최근의 이스포츠는 게임, 미디어콘텐츠, 스포츠, 데이터 등 다양한 분야에 대한 전문성을 보유한 인력이 필요한 융복합 산업으로 성장하고 있지만, 관련 전문인력의 양성 및 확보가 어려운 상황이다.

따라서 프로와 아마추어를 총괄하면서 다양한 분야의 융복합 인재를 양성하기 위한 총괄 컨트롤 타워가 반드시 필요하다. 또한 본 연구에서 살펴보겠지만, 현재 한국 e스포츠협회, 대학, 게임단, 민간 아카데미 등에서 산발적으로 육성되어 배출되고 있는 전문인력 양성 체계를 통합하고 관리하기 위한 인력양성 컨트롤 타워가 필요하다. 다만, 전문인력의 양성은 지역활성화 과제와 연계되어 관리되어야 한다. 이스포츠 지역활성화 방안과 이스포츠 전문인력 양성기관 지정 및 운영 방안은 별개의 연구 주제가 아니고 이스포츠 활성화 및 육성이라고 하는 하나의 목표 하에 통합 관리되어야 하는 주제이다. 수도권에 집중되어 있던 이스포츠를 지역으로 확장 및 활성화 하면서 생활문화로 정착시키고, 이 과정에서 소요될 인력들을 체계적으로 육성하는 방안을 마련하는 것이 본 연구의 목표라고 할 수 있다.

## 2. 이스포츠 인력구성 현황

### 가. 이스포츠 실태조사에서 나타난 인력 구성 현황

2021 이스포츠 실태조사에서는 전문인력 양성 방향 탐색을 위해서 이스포츠 각 주체별 구성 인원들의 직무를 보다 상세하게 조사하고자 하였다. 해당 결과를 다음의 [그림 18]을 통해 확인할 수 있다.



[그림 18] 이스포츠 주체별 인력 구성

주요 주체별 인력구성을 살펴보면 가장 다양한 직무로 구성되어 있는 것은 게임단과 종목사이다. 게임단의 경우에는 전통적으로 코칭스태프와 선수, 매니저 등으로 구성되어 있던 구조였으나 최근에는 조직의 확장으로 인한 운영/사무 직무의 확대와 함께 체계적인 지원을 위한 선수 지원 인력의 증가, 비즈니스 모델 창출을 위한 콘텐츠 관련 업무를 담당하는 인력이 증가하고 있다.

종목사의 경우에는 종목사의 특성에 따라 다소 차이가 있지만, 대회 제작을 병행하는 종목사의 출현으로 인해 인력이 프로덕션과 유사한 형태로 구성되는 사례가 나타나고 있다. 이에 따라 이스포츠 운영 및 법인 운영인력 뿐만 아니라, 방송 기획 및 제작인력, 방송의 기술서비스 인력, 출연진 등이 포함되고 있다.

## 나. 상세 직무구성

### 1) 게임단

2021 이스포츠 실태조사의 내용 중 게임단의 상세 직무구성을 통해서 현재 이스포츠 게임단들이 필요로 하는 인력들을 보다 상세히 파악해 볼 수 있다. 먼저 코칭스태프 분야에서 새롭게 나타난 직무는 분석가인데, 게임 플레이 데이터를 통계적으로 분석하여 전략수립을 지원하는 직무의 중요성이 대두되면서 최근들어 새롭게 채용이 이루어지고 있지만, 아직까지 명확한 직무내용이 정립되어 있지는 않은 직무이다.

[표 10] 게임단의 상세 직무구성

구분	상세 직무	구분	상세 직무
코칭스태프	감독	운영/사무	총무
	코치		인사
	분석가		법무
선수	1군(프로)		회계
	2군(육성군)		재무
	3군(아카데미)		마케팅
선수 지원	매니저	콘텐츠	전속 스트리머
	영양사		스트리머 매니저
	트레이너		콘텐츠 제작자

선수들의 경우에는 종목의 활성화 및 체계화에 따라 다소 다르게 정리되겠지만, 가장 활성화 되어있는 리그오브레전드를 기준으로 하면 프로선수인 1군, 1군을 대체하기 위한 상비군에 해당하는 2군, 프로선수가 될 어린 인재들을 교육시키고 있는 육성군에 해당하는 3군으로 구분하여 볼 수 있다. 이러한 선수들을 지원하는 직무는 매니저, 영양사, 트레이너 등이 존재하고 일부 대규모 게임단에서는 심리지원까지 전문가를 채용하는 사례도 존재한다. 운영/사무와 관련해서는 일반적인 민간 제조 및 서비스업의 직무와 유사한 형태의 구성이 나타나고 있고, 콘텐츠와 관련해서는 전속계약 형태의 스트리머, 스트리머를 관리하기 위한 매니저, 콘텐츠 제작 및 기획을 담당하는 콘텐츠 제작자 등이 새롭게 나타나고 있는 직무이다.

## 2) 종목사

종목사에서 핵심은 이스포츠 운영과 관련된 직무들이다. 총괄, 사업/전략, 기획, 마케팅, 프로모션 등은 일반적인 기업들에서도 흔하게 나타날 수 있는 직무들이지만 대회운영, 커뮤니티 관리 등은 이스포츠에 특화된 직무라고 할 수 있다.

방송 제작과 관련해서는 기획 및 제작 파트에 PD 및 작가, 기술파트에서 카메라, 음향, 조명, CG 등은 일반적인 프로덕션과 유사하지만 이스포츠의 특징에 따라 흔히 업저버라고 불리는 게임연출과, 현장(시설)관리 직무가 포함되어 있다.

[표 11] 종목사의 상세 직무구성

구분	상세 직무	구분	상세 직무	
이스포츠 운영	총괄	방송제작	PD	
	사업/전략		작가	
	기획		기술	카메라
	마케팅			음향
	프로모션			조명
	대회운영			CG
	커뮤니티 관리			게임연출
법인 운영	회계	출연	현장(시설)관리	
	재무		아나운서	
	법무		해설	
			패널	

### 3. 이스포츠 교육기관 현황

#### 가. 고등 교육기관

##### 1) 전남과학대학교

전남과학대학교는 우리나라 이스포츠 고등교육기관 중 가장 오래된 역사를 보유하고 있는 기관이다. 선수 및 지도자 과정과 이스포츠 미디어산업과정으로 구분하여 연간 60명의 신입생을 모집하고 있는데, 2013년에는 CTU팀을 후원하기도 하였으며, 많은 프로게이머를 배출하였으나 교육생은 아니며 단순 후원이었기 때문에 인력 양성 실적으로 보기에 어렵다. 다만 프로레벨에서 다양한 성과를 보여주었던 선수들이 많이 거쳐간 것으로 유명하다.



[그림 19] 전남과학대학교 커리큘럼 및 CTU 팀 배출선수 현황

전남과학대 교수진은 현재 2명으로 구성되어 있으며, 1명의 미디어-체육분야 전문 교수진과 1명의 이스포츠 감독출신 전문가로 구성되어 있다는 특징이 있다.

주요 커리큘럼을 살펴보면 1학기에 기초 과정을 이수한 후 2학기에 심화과정을 학습하는 형태로 연계되어 있다. 1학년에는 이스포츠 실기, 이스포츠 분석, 이스포츠 미디어엔터테이너, 미디어크리에이터, 미디어스피치 실습 등을 진행하며, 2학년에는 이스포츠 코칭, 전술 기초, 응용 기초, 심리, 온라인 저널리즘 및 프로게이머 입문 등의 과목이 교육되고 있다.

전남과학대학교 교수진

- 성균관대학교 언론학 박사
- e4u방송국 국장, 미디어총괄 교수
- Universite Paris1, Pahltheon-Sorbonne 미셸주르악 갤러리, 갤러리 시네마 초대 작가
- 국공교수회 총무이사
- 대한공도대학연맹부회장

- 조선대학교 언론학 박사과정 수료
- 2002. KOR팀 창단
- 2006. 온게임넷 스파키즈 감독
- 2011. 대한장애인e스포츠연맹 전무이사

남 00 교수  
이 00 학과장

주요 커리큘럼

	1학기	2학기
<b>1학년</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이스포츠 실기 기초</li> <li>• 이스포츠 분석 기초</li> <li>• 이스포츠미디어엔터테이너 실습</li> <li>• 이스포츠미디어크리에이터 실습</li> <li>• 이스포츠미디어스피치 실습</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이스포츠 실기</li> <li>• 이스포츠 분석</li> <li>• 이스포츠미디어비평</li> <li>• 이스포츠엔터테이너 응용실습</li> <li>• 이스포츠 미디어 중계</li> </ul>
<b>2학년</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이스포츠 코칭</li> <li>• 이스포츠 전술 기초</li> <li>• 이스포츠 응용 기초</li> <li>• 이스포츠 심리</li> <li>• 이스포츠 온라인 저널리즘 실습</li> <li>• 이스포츠 프로그래머 입문</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 캡스톤 디자인</li> <li>• 이스포츠 전술</li> <li>• 이스포츠 응용</li> <li>• 이스포츠 코칭 실무</li> <li>• 이스포츠 미디어 프로덕션 실습</li> <li>• 이스포츠 리포팅</li> </ul>

[그림 20] 전남과학대학교 교수진 및 커리큘럼

2) 호남대학교

호남대학교 e스포츠산업학과는 국내 유일의 4년제 이스포츠 고등교육기관으로, 2019년에 신설되었고 2020년부터 신입생을 모집(21명)하였다. 따라서 2021년 시점에서는 최고 학년이 2학년이기 때문에 아직까지 인력을 배출한 실적이 존재하고 있지는 않다. 특징적인 활동으로는 중국, 미국 등 해외의 우수 대학교들과 국제교류전을 진행하는 등 활발한 활동을 이어가고 있다는 점을 들 수 있다.

- 2019년 신설
- 2020년 3월 이스포츠산업학과 1회 신입생 모집 (21명)
- 2021년 2월 아마추어 게임단 수리 부영이 창단
- 2021년 3월 이스포츠산업교육원 운영학과 선정
- 2021년 3월 중국 화지아 대학과 국제 교류전 진행
- 2021년 4월 버지니아주 세년도어 대학교와 국제교류전 진행

부문 분야	구분	1학년		2학년		3학년		4학년	
		1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
e스포츠 산업 학 (일반 전공)	전공	e스포츠산업개론 (3) MCN기초(3) 해(1)	게임출판(3) e스포츠게임공학 분석(3) 인성합동과정교양 색(1)	e스포츠중국어학 분석(3) 크리에이티브(영상)계 작업(3) 게임출판(3) e스포츠방송이해 (3) 진로설계(0.5)	게임개발(3) e스포츠리그기획 (3) e스포츠이커리어 학(3) e스포츠기술분석 (3)	게임연출(3) e스포츠매니지먼트 활용(3) e스포츠리얼타임 트(3) 게임최대양 및 이벤트제작(3) e스포츠전술훈련 트(3) 역량개발(0.5)	게임제작 및 활용(3) e스포츠리얼타임 트(3) e스포츠경기분석 (3) e스포츠전술훈련 트(3) e스포츠코칭(3)	e스포츠이커리어 관람(3) 대외(2) e스포츠경영마케 팅(3) e스포츠사건처리 색(3) 캡스톤디자인(2)	e스포츠이커리어 관람(3) e스포츠배우자 경기분석(3) e스포츠서비스장 업(2) 캡스톤디자인(2)
	교양	API초중급 API유니버시티							
	연계 관련 학(연 계학 과)	전공	MCN기초(3)	크리에이티브(영상)계 작업(3)	e스포츠매니지먼트 트(3)		e스포츠경영마케 팅(3)		
교양									

[그림 21] 호남대학교 e스포츠 산업학과 교과목 로드맵

호남대학교에는 실제 대회 진행이 가능한 이스포츠아레나와 중계시스템을 보유하고 있으며, 이를 활용하여 연습 및 제작 실습이 가능하다. 게임룸에는 교육을 위한 장비가 구축되어 있는데, 교육장비의 수준을 결정하는 것에 가장 큰 영향을 미치는 그래픽카드의 경우에는 지포스의 그래픽카드 라인업 중 6번대 넘버링을 사용하는 일반모델이기 때문에 향후 고급형으로 업그레이드가 필요할 수 있을 것으로 판단된다.



**e스포츠아레나**  
주요사양  
Stadium UHD Monitor & Wall Bracket LG86\* (UHD) 4set  
Digital Recorder & 256SSD x 2ea / HD/SDI/60P\_1set  
Audio Mixer / MG16XU\_1ea  
Stadium Audio Speaker / DXR12\_2ea  
Speaker Stand / Custom\_2ea  
Announcer Microphone & Stand / BETA58\_2ea  
Tripod System / 705RM\_1ea



**e스포츠중계시스템**  
주요사양  
Stadium PTZ Full HD(60p) Camera / SRG-X400\_3ea  
Announcer PTZ Full HD(60p) Camera / SRG-X400\_1ea  
Camera Colttroler / RM-IP10\_1ea  
Observe PC Video Process / 60P/Format converter\_2ea  
POE+ Switching HUB / POE+ 4ch\_1ea



**게임룸**  
주요사양  
모니터 : 27인치(패널종류 IPS)  
해상도 : 1920 x 1080(FHD) 시야각 : 178(H) / 178(H) 광시야각  
본체 : 10th Gen Intel Core i7-10700 (8 Cores/16MB/16T/2.9GHz to 4.8GHz)  
Intel Q470 Chipset / NVIDIA GeForce RTX 2060, 6GB GDDR6 Graphics  
전차집합 : UHD Digital Touch Monitor & Wall Bracket LG86\* Touch(UHD)\_1set

[그림 22] 호남대학교 e스포츠 산업학과 주요 시설

### 3) 국제대학교

국제대학교 e스포츠게임전공은 2022년부터 학사일정을 시작할 예정이며, 3년제 전문학사이지만 추가 1년의 전공심화과정 이수 후 4년제 학사학위 취득을 가능하게끔 할 예정이다. 교육과정 개발을 위해서는 빅픽처 인터랙티브, SGA인천, 한국이스포츠아카데미, 게임코치아카데미 등과 파트너십을 체결한 것으로 나타났다.

#### 국제대학교 e스포츠게임전공 (2022년 신설)

- 3년제 전문학사
- 3+1년 전공심화과정(예정) 이수 후 4년제 학사학위 취득 가능
- 입학정원 30명
- 선수단은 입학 후 레벨테스트를 통해 선발

학년	구분	1학년 1학기	1학년 2학기	2학년 1학기	2학년 2학기	3학년 1학기	3학년 2학기
공통	학업지도교양	영어소통능력	문화역량개발	인성신체기반	역량신체기반	역량신체기반	역량신체기반
	전공필수						
e스포츠산업	기획/경영/마케팅	*e스포츠 비즈니스개론	*e스포츠 마케팅	*e스포츠 대회운영	*e스포츠 운영 및 서비스	*e스포츠 분석 및 기획	
	제작/개발/콘텐츠제작	*e스포츠 콘텐츠제작	*e스포츠 경기 분석	*e스포츠 제작 및 운영	*e스포츠 운영 및 서비스	*e스포츠 운영 및 서비스	
게임산업	게임기획	게임기획	게임기획	게임기획	게임기획	게임기획	게임기획
	게임개발	게임개발	게임개발	게임개발	게임개발	게임개발	게임개발
게임QA	게임QA	게임QA	게임QA	게임QA	게임QA	게임QA	게임QA
	게임QA	게임QA	게임QA	게임QA	게임QA	게임QA	게임QA
콘텐츠제작	콘텐츠제작	콘텐츠제작	콘텐츠제작	콘텐츠제작	콘텐츠제작	콘텐츠제작	콘텐츠제작
	콘텐츠제작	콘텐츠제작	콘텐츠제작	콘텐츠제작	콘텐츠제작	콘텐츠제작	콘텐츠제작
영상제작	영상제작	영상제작	영상제작	영상제작	영상제작	영상제작	영상제작
	영상제작	영상제작	영상제작	영상제작	영상제작	영상제작	영상제작
영상편집	영상편집	영상편집	영상편집	영상편집	영상편집	영상편집	영상편집
	영상편집	영상편집	영상편집	영상편집	영상편집	영상편집	영상편집
영상촬영	영상촬영	영상촬영	영상촬영	영상촬영	영상촬영	영상촬영	영상촬영
	영상촬영	영상촬영	영상촬영	영상촬영	영상촬영	영상촬영	영상촬영
영상제작	영상제작	영상제작	영상제작	영상제작	영상제작	영상제작	영상제작
	영상제작	영상제작	영상제작	영상제작	영상제작	영상제작	영상제작

#### 주요 파트너십

[그림 23] 국제대학교 e스포츠 게임전공 및 주요 파트너십

#### 4) 조선이공대학교

조선이공대학교 e스포츠과 또한 2022년 3월부터 학사 일정이 시작될 예정인데, 조선이공대학교가 광주 이스포츠 경기장이 구축되어 있는 조선대학교 캠퍼스 내에 함께 있기 때문에 협약을 통해 광주 이스포츠 경기장을 활용하여 방송제작, 대회 등의 실습이 진행될 예정인 것으로 나타났다. 주요 개설 과목을 보면 이스포츠 코칭, 콘텐츠 제작, 마케팅, MCN 등 산업인력 양성에 중점을 두고 있음을 알 수 있다.



[그림 24] 조선이공대학교 이스포츠과

#### 5) 오산대학교

오산대학교 e스포츠학과는 수도권 유일의 이스포츠 전공학과임을 강조하고 있고, 2022년부터 35명의 신입생을 교육할 예정이다. 교육과정 개발을 위해 KeSPA, 빅픽처 인터랙티브 뿐만 아니라 영상제작업체인 렛스튜디오와도 협약을 체결하였다고 밝히고 있다.



[그림 25] 오산대학교 e스포츠 학과

## 6) 수성대학교

수성대학교는 VR콘텐츠과 내에 e스포츠게임단을 운영 중이며, 공학계열 전문학사 취득이 가능한 교육과정을 운영 중이다. 특히 아프리카 프릭스 아카데미 등 게임단과의 협약을 통해 육성선수들이 게임단 생활을 경험할 수 있도록 지원하고 있고, 대학레벨의 아마추어 대회에서 우수한 성과를 창출하고 있다.

- 2021년 3월부터 학생 20명 규모로 창단 (신입생 10명)
- 수성대학교 경복관에 e스포츠 전용 훈련장 조성(수성e스포츠아레나)
- VR콘텐츠과 소속
  - 공학계열 전문학사(2년) 취득
  - VR콘텐츠과의 VR, 게임개발 및 디자인, 기획 수업을 모두 들으면서 e스포츠 선수 준비
- 2021 LOL 대학대항전 우승
- 한성자동차 X 젠지 LOL 클래스컵 준우승
- 2021 LCK ACADEMY SERIES에 아프리카 프릭스 아카데미 선수로 2명이 출전 (오재현(서포트), 이희민(정글))



[그림 26] 수성대학교 e스포츠단

### 나. 중등 교육기관

#### 1) 은평메디텍고등학교

은평메디텍고등학교는 서울시 은평구에 위치해있으며 연성공업기술학교로 설립 인가를 받아 1970년에 개교한 후, 경서고등학교, 은평공업고등학교, 은평웹미디어고등학교를 거쳐 2010년 은평메디텍고등학교로 교명을 변경한 학교이다. 2021년부터 이스포츠 교육이 시작되었으며, 2022년 모집 정원은 2개 학급 40명인 상황이다.

은평메디텍고등학교의 가장 큰 특징은 2020년 서울시교육청으로부터 검인정을 받은 ‘e스포츠실습(교문사 발행)’ 교과서로 수업이 진행된다는 점이다. 해당 교과서 개발을 위해 전남과학대학교와 협업을 진행하였고, 이 교과서는 우리나라 유일의 이스포츠 분야 검인정 교과서이다. 2022년에는 ‘e스포츠 윤리’와 ‘e스포츠 심리훈련’ 등 2개 교과서를 추가로 개발하는 것을 목표로 하고 있는데, 전체적인 교육과정을 살펴보면 1학년 때는 국영수 등 일반교과와 이스포츠 비중이 5:5이고, 2~3학년으로 갈수록 이스포츠 비중이 높아지는 구조를 띄고 있다.

**은평메디텍고등학교**

• 프로그래머 양성을 기본으로 콘텐츠 제작 관련 교육을 진행함으로써 복합 인재 양성을 목표로 하고 있음



- 전남과학대 이유찬, 최은경 교수와 e스포츠 교과서 제작
- 2020년 서울시교육청으로부터 검인정을 받은 'e스포츠실습 (교문사 발행)' 교과서로 수업이 진행됨
- 2022년부터 'e스포츠출력'과 'e스포츠 심리훈련' 등 2개 교과서가 추가될 예정
- 1학년때는 국영수 등 일반교과와 e스포츠 비중이 5:5이고, 2-3학년으로 갈 수록 e스포츠 비중이 높아짐

**주요 파트너십**

• 게임단 DRX, 샌드박스게임 등과 협약 진행



• 자료 : 이데일리, e스포츠도 이제 교과서로... "학교 출신 LoL 스타 선수 배출이 꿈", 2021. 7.4

[그림 27] 은평메디텍고등학교 인력양성 목표 및 주요 파트너십

**2) 아현산업정보학교**

아현산업정보학교는 2016년 서울특별시 소재 공립고등학교 최초로 LOL 게임단 Wanna B를 창단, 에버8 위너스의 자문을 통해 선수 육성을 시작하였으며, 2018년에는 bbq OLIVERS와 협약을 진행, 주로 위탁교육 형태로 선수들을 육성하였다.

교육 형태를 살펴보면 28명이 한 반으로 구성되어 게임콘텐츠 기획, 미디어콘텐츠 실무, 프로그래밍, 컴퓨터 그래픽 등 기본 수업을 수강하는 것을 기본으로 하고 있다. 기본 수업을 수강한 후에는 지원학생 전체를 대상으로 관찰평가를 진행하여 상위 6명이 선수로 활동하는 구조이다. 오후에 감독, 코치와 함께 심화 수업을 진행하는 형태로, 이 과정이 게임단 위탁교육 과정이며, 3학년 학생들 위주로 운영된다.

**교육 형태**

- 28명이 한반으로 구성, 게임콘텐츠 기획, 미디어콘텐츠 실무, 프로그래밍, 컴퓨터 그래픽 등 기본 수업 수강
- 지원학생 전체를 대상으로 관찰평가를 진행하여 상위 6명이 선수로 활동, 오후에 감독, 코치와 함께 심화 수업을 진행하는 형태
- 일반교육과정인 아닌 위탁교육과정으로 3학년 학생들 위주 운영

**주요 성과**

- 2019 제11회 대동령배 아마추어 e스포츠 대회 지역예선 우승
- 2019 ggc e스포츠 우승
- 2019 월드이스포츠챌린지 준우승
- 2019 제8회 전국학교대항전 금식리그 1등
- 2019 1회 고교챌린지 전국 1위
- 2020 LOL 스킨토너먼트 우승, 준우승
- 2021 제1회 경기과학기술대학교 e스포츠대회 우승
- 2021 LOL 스킨토너먼트 우승, 준우승

[그림 28] 아현산업정보학교

### 3) 한국게임과학고등학교

한국게임과학고등학교는 전북 완주군에 위치한 특성화 고등학교로, 2005년 이스포츠게임단 KG-Leaders를 창단하면서 이스포츠 교육을 시작하여, 중등교육기관 중에서는 가장 오래된 역사를 자랑하고 있다.

컴퓨터게임개발과 내에 이스포츠 전공이 존재하며, 리그오브레전드, 오버워치, 배틀그라운드 종목을 운영 중으로, 주요 배출선수들을 보면 김대호 前감독, 강형우, 하승찬, 최지훈, 황성훈, 손우현, 장준수, 이우진, 손민혁 등 전현직 이스포츠 프로선수들을 다수 배출하였다.

다만 현재 학생 선발 시에는 게임 내 티어는 주요 고려사항은 아니며, 교육과정에서의 실력 향상을 목표로 교육과정을 운영하고 있다.

한국게임과학고등학교 컴퓨터게임개발과

- 이스포츠 전공을 별도로 선발하지 않고, 컴퓨터게임개발과 내에서 이스포츠전공을 두는 형태로 운영 중
- 연간 입학정원은 총 66명으로 특별전형 33명, 일반전형 33명을 선발
- 보통교과로 국어, 수학, 영어, 한국사, 사회탐구, 과학탐구, 체육, 예술, 기술가정 과목이 편성되어 있고, 이 외에 전공별 전문교과가 배정되어 있음
- 전문교과의 경우 기초과목으로 공업일반, 프로그래밍, 문화콘텐츠산업일반, 디지털논리회로 과목이 포함됨



• 주요 배출 선수

성명	ID	주요 경력
김대호	cvMax	→ DRX 감독
강형우	Cpt Jack	→ CJ Entus Blaze
정명철	Thezerg	→ SKT T1
하승찬	Hachani	→ KT Rolster
최재훈	Hoon	→ <u>Skyfoxes</u>
황성훈	Kingn	→ DRX
손우현	Ucal	→ KT Rolster
윤석준	Justice	→ 샌드박스 게이밍
장준수	Zzus	→ KT Rolster
이우진	HyBnD	→ KT Rolster
손민혁	Punch	→ 샌드박스 게이밍
박현규	Kuma	→ 설해원 프린스

[그림 29] 한국게임과학고등학교 컴퓨터게임개발과

### 4) 경남전자고등학교

경남전자고등학교 e스포츠선수단은 2021년 7월 15일 창단되었으며, 총 11명의 선수들로 구성되어 있다. 다만 창단된 지 많은 시일이 지나지 않았기 때문에 뚜렷한 활동이 존재하지는 않고, 향후 활동과 인력 양성 성과가 기대되는 교육기관이다.



• 감독 : 교사 박OO  
• 코치 : 교사 이OO

• 선수단 구성  
- 1학년 2명  
- 2학년 3명  
- 3학년 6명

[그림 30] 경남 전자고등학교

## 다. 사설 아카데미

### 1) 아카데미 현황

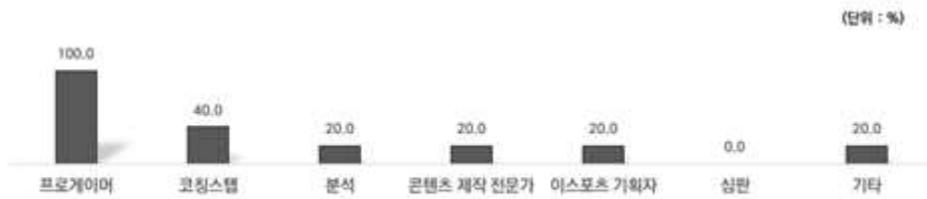
2021년 기준으로 파악되는 이스포츠 아카데미는 총 16개이며, 그 중 10개 아카데미는 게임단과 연계하여 운영되고 있고, 6개는 독립적으로 운영되고 있다. 세부 내용은 다음의 [표 12]를 통해 확인할 수 있는데 SGA 이스포츠에서 운영하고 있는 아카데미의 수가 4개로 가장 많다.

[표 12] 게임단의 상세 직무구성

구분	상세 직무	상세 직무
게임단 연계	한국이스포츠아카데미	농심 레드포스
	젠지 엘리트 아카데미	젠지 이스포츠
	브리온 e 스포츠 아카데미	프레딧 브리온
	담원게임아카데미	담원기아
	Spear Gaming	스피어게이밍
	SGA_보육원	SGA e 스포츠
	SGA_TT	SGA e 스포츠
	SGA 분당	SGA e 스포츠
	SGA TURTLE	SGA e 스포츠
	ROXCOOL	락스 게이밍
일반 사설 아카데미	M9 아카데미신촌점	-
	이스포츠랩	-
	월드 E 스포츠아카데미	-
	엠나인게임아카데미	-
	게임코치아카데미	-
	2 스포츠아카데미	-

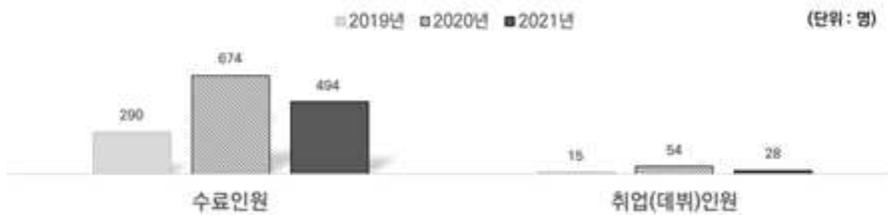
## 2) 아카데미 조사 결과

2021년 이스포츠 실태조사에서 나타난 각 아카데미들의 양성인력 과정 종류를 살펴보면, 조사에 참여한 6개 아카데미의 경우 프로그래머 과정은 모두가 운영하고 있었고, 그 다음으로는 코칭스텝, 분석가, 콘텐츠 제작 전문가, 이스포츠 기획자 과정을 운영하고 있었다.



[그림 31] 아카데미 교육과정의 양성인력 종류

아카데미들의 인력배출 실적을 보면 2019년 290명, 2020년 674명, 2021년 494명 등 3년간 총 1,458명의 인원이 교육을 수료한 것으로 나타났다. 이번 조사에 16개의 아카데미 중 6개만 참여하였기 때문에 실제 수료인원은 더욱 많을 것으로 예상되는데, 다만 3년간 취업 혹은 프로그래머 데뷔 실적을 살펴보면 2019년 15명, 2020년 54명, 2021년 28명 등 97명이므로, 취업률이 6.7% 수준에 불과하다.



[그림 32] 아카데미 운영 성과

### 3) 대표 아카데미 사례

민간 아카데미 중 가장 성공적으로 운영되고 있으면서 다양한 성과를 창출하고 있는 아카데미는 젠지 엘리트 아카데미를 꼽을 수 있다. 젠지 엘리트 아카데미는 전체 수업이 영어로 진행되기 때문에 해외진출에 필요한 영어를 기본적으로 습득하게 된다는 장점이 있고, 현직 젠지 프로게이머들과 동일한 방식으로 수업을 받고 훈련이 진행된다는 점 또한 장점이다. 마지막으로 졸업 시 미국 정규 고등학교 졸업장을 받고 미국 4년제 대학 입학에 필요한 지원이 진행된다는 점이 큰 특징이자 장점이라고 할 수 있다. 최근에는 오프라인 수업인 GEEA 뿐만 아니라 온라인 수업인 GGA를 통해 다양한 교육을 시도하고 있다.

✔
**GEEA (Gen.G ELITE ESPORTS ACADEMY)**

**❖ 게임 수업**



- 오전 8시부터 11시 45분 까지 리그오브레전드 및 오버워치 종목별 수업
- 실제 게임플레이 분석 후 실습
- 이론을 기반으로 가설을 세운 후 실험

**❖ 교과 수업**



- 영어 수업
- 미국 고등학교 교과과정을 기반으로 커리큘럼을 정하여 교육 진행
- 레벨에 따라 기초반, 회화반, 심화 교과반으로 구분하여 교육 진행

✔
**GGA (Gen.G GLOBAL ACADEMY)**

**❖ 개인 맞춤수업 : 솔로트랙**



- 이론 수업 진행
- 이론을 실전에서 활용하기 위한 미션 포함
- 미션 수행이후 녹화하여 플랫폼 업로드 진행, 24시간 이내 코치 피드백

**❖ 수준별 팀 수업 : 팀트랙**



- 코치와 학생들 사이의 세미나 및 자체 토너먼트를 통해 팀적인 사고방식을 키울 수 있도록 만들어진 심화교육 과정

[그림 33] 젠지 엘리트 아카데미

## 라. 지역 진흥기관

### 1) 부산정보산업진흥원

부산정보산업진흥원은 이스포츠데이터분석 전문가 양성과정에 집중하였다, 게임 및 이스포츠 데이터 분석 및 실습을 주제로 교육을 실시하였는데, 교육과정은 이스포츠 데이터 분석 전문업체인 OP.GG와의 협업을 통해 개발하였고, 전과정 수료자 대상 OP.GG 입사 지원시 1차 서류 패스 및 우수자 한정 OP.GG 인턴십 기회가 제공되는 등의 혜택이 존재하였다.

[표 13] 부산정보산업진흥원 이스포츠 직무교육

교육명	교육내용	교육일시	비고
이스포츠 데이터분석 전문가 양성과정	게임 및 이스포츠 데이터 분석 및 실습	21.08.10 -10.07	전과정 수료자 대상 입사 지원시 1차 서류 패스, 우수자 한정 OPGG 인턴십 기회 제공

### 2) 광주정보문화산업진흥원

광주정보문화산업진흥원은 이스포츠 직무 교육과정으로 크리에이터 과정과 이스포츠경기 기획 및 운영과정을 운영하였고, 이 외에는 종목별-연령별 게임스킬 향상 교육을 실시하였는데, 이스포츠 산업지원센터를 운영하면서 광주이스포츠교육원을 통해 교육을 진행하였다는 점이 특징적이다.

[표 14] 광주정보문화산업진흥원 이스포츠 직무교육

교육명	교육내용	교육일시	비고
이스포츠 직무 교육과정-1인 미디어 기반 이스포츠 채널 운영자(크리에이터) 과정	프리미어프로를 활용한 영상 편집 및 유튜브 채널 운영 실습	21.10.02 -10.30	호남대가 위탁운영하는 광주이스포츠교육원에서 진행
리그오브레전드/배틀그라운드 청소년(중·고생)	코치의 경기 운영 피드백 제공	21.09.13 -10.30	호남대가 위탁운영하는 광주이스포츠교육원과 이스포츠 경기장에서 교육 진행
리그오브레전드/배틀그라운드 대학일반부	코치의 경기 운영 피드백 제공	21.09.13 -10.30	
리그오브레전드/배틀그라운드 게이밍 과정	코치의 경기 운영 피드백 제공	21.08.01 -08.24	
이스포츠 경기 기획 및 운영 과정	대회 제작 및 기획, 실습, 콘텐츠 기획	21.09.24 -09.30	코로나로 인한 비대면 온라인 운영

### 3) 경기콘텐츠진흥원

경기콘텐츠진흥원에서는 이스포츠 산업인재 육성프로그램을 통해 이스포츠 생태계, 마케팅, 스폰서십, 기획/마케팅 교육을 실시하였는데, 해당 교육은 젠지이스포츠와의 협업을 통해 교육과정을 개발하고, 인턴십을 제공하는 등 실제적인 교육이 이루어질 수 있도록 구성하였다. 이 외에도 생활 게이밍 코칭 프로그램이라는 원데이 클래스 형식의 교육과정을 운영하여 이스포츠를 경험하고 싶어하는 경기도민을 대상으로 프로젝트이며 수준의 코칭을 경험할 수 있도록 지원하는 사업을 진행한 바 있다.

[표 15] 경기콘텐츠진흥원 이스포츠 직무교육

교육명	교육내용	교육일시	비고
이스포츠 산업 인재 육성 프로그램 1,2기	이스포츠 생태계, 마케팅, 스폰서십 등 기획/마케팅 관련	21.05.30-09.17 (1기) 21.09.20-12.10(2기)	젠지 이스포츠와 협업 후 기수별 1명 젠지 인턴십 제공
생활 게이밍 코칭 프로그램	경기도민 대상, LOL 코칭	2021.08-08.11	원데이 클래스 형식

### 4) 대전정보문화산업진흥원

대전정보문화산업진흥원에서는 2020년도에 한국e스포츠협회의 주관 하에 이스포츠산업인력 양성 교육을 실시하였다. 해당 교육에서 주력한 분야는 견습심판 및 매니지먼트, 대회 기획 및 운영 등의 전문인력이었다.

[표 16] 대전정보문화산업진흥원 이스포츠 직무교육

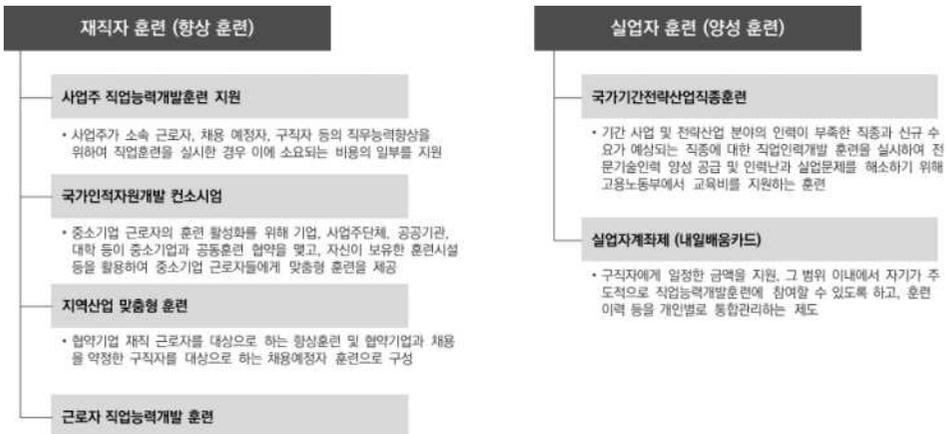
교육명	교육내용	교육일시	비고
2020 이스포츠 산업인력 양성교육	견습 심판 /전문인력(매니지먼트, 대회 기획/운영)	20.08.12-08.26	한국이스포츠협회 주관

## 4. 전문인력 양성정책 사례

### 가. 지역별 인적자원개발 협의체

지역별 인적자원개발협의체에서는 재직자들의 향상 훈련과 실업자 대상 양성 훈련의 체계를 수립하여 운영하고 있다. 재직자 훈련으로는 사업주 직업능력개발훈련 지원, 국가인적자원개발컨소시엄, 지역산업 맞춤형 훈련, 근로자 직업능력개발 훈련 등 4종의 훈련이 존재한다. 실업자 훈련으로는 국가기간전략산업직종훈련과 실업자 계좌제 사업 등 2개의 훈련이 존재한다.

제도의 핵심은 현업 종사자들의 직무 역량 향상을 지원하는 트랙과 현업에서 벗어나 있는 실업자 혹은 학생들을 대상으로 신규인력을 양성하는 훈련으로 구분되어 있다는 점이다. 이를 통해 현재 산업 인력의 역량 향상과 함께 미래에 산업에 진입하고자 하는 인력의 양성이 모두 가능한 체계로 구성되어 있다.



[그림 34] 지역별 인적자원개발협의체의 인력양성 체계

### 나. 스포츠산업 전문인력 양성사업

국민체육진흥공단에서는 스포츠산업 전문인력양성사업을 통해 인력 양성을 도모하고 있다. 스포츠산업 전문인력양성사업의 세부사업 중 체육분야 인턴십 운영과 실무맞춤형 전문인력 양성은 스포츠산업업체 현장에 즉각적으로 인력을 투입하기 위한 사업으로, 이미 관련 사업체들이 일정 규모 이상 존재하기 때문에 추진 가능한 사업 형태라고 볼 수 있다.

**체육분야 인턴십 운영**

인턴십 인건비 지원 (월 128만원)

- 인턴희망자
  - 고졸자, 대학졸업 및 졸업예정자
  - 국내 스포츠기업 취업 희망자
- 채용 기관
  - 국내 스포츠산업체 및 체육관련 단체,
  - 프로스포츠협회 소속 단체 및 프로 구단은 제외



**실무 맞춤형 전문인력 양성**

스포츠산업 고용디딤돌 사업		스포츠 스타트업 특화 인재양성 사업	
구분	교육내용	구분	교육내용
소양 교육	스포츠산업의 이해, 노동법의 이해, 마인드 업 교육	기본 교육	스포츠산업의 이해, 스타트업 창업에 관한 수업교육(영사특강 등)
직무 교육	공통 : 국가직무능력표준(NCS)기반 직무교육 수행 심화 : 기획, 마케팅, 영업분야 직무별 심층교육 진행	심화 교육	(마케팅)스타트업 브랜딩 전략, 디지털 마케팅 이해 (세무회계)스타트업이 할수로 알아야하는 세무회계 (사명개발) 신사업, 신제품서비스 개발 노력부
특화 교육	기업 현장의 문제해결을 위한 과제수행, 현장탐방 등	특화 교육	프로젝트 기획, 실행, 데이터 분석을 위한 실습형 강좌 자금조달, 시제품 제작 등 사업화에 필요한 사항 위주 교육
기타 교육	취업예정 기간 선배와의 멘토링, 생생한 업계 이야기 등 직장 적응을 위한 다양한 프로그램운영	기타 교육	배치후 및 부채환스토킹을 통한 창업 아이디어 발굴 직장인을 위한 온라인 과정교육 및 스타트업 판매물과의 대화 등 취업준비 교육(자기소개서, 면접스킬 코칭 등)

[그림 35] 체육분야 인턴십 운영 및 실무 맞춤형 전문인력 양성 사업

스포츠산업 융복합 대학원 운영사업은 앞선 사업들과는 달리 미래의 기술경쟁력 확보를 위한 투자 개념의 지원사업으로, 연구분야 및 주제들이 이스포츠에도 필요한 분야들로 볼 수 있으며, 이스포츠 분야 석사급 인력 양성을 위해서 벤치마킹이 필요한 사업 중 하나로 판단된다.

**스포츠산업 융복합 대학원 운영**

**사업 목적**

- 4차산업 관련 전략분야 전문성을 강화하고 기술 융복합을 바탕으로 글로벌 시장을 선점할 수 있는 핵심인재의 양성

**지원 내용**

- 대학원생 장학금, 행정인력 인건비, 기자재/재료 구입비
- 선발인원 : 2021년 3기 기준 20명 이상 석사 신입생 추가 선발
- 교육기간 : 2년 (1-2학기 : 정규수업, 3학기 : 현장, 4학기 : 논문작성 및 제출)

**운영 실적**

- 포함공대 : 스포츠 AIX 대학원(공학석사)
- 인공지능 기반 데이터사이언스, 스포츠영상분석 인공지능, 다공학 융합기술 기반 차세대 스포츠산업 기술 등
- 성균관대 : 스포츠인터랙션 사이언스 학과

❖ 사업 예산 : 인건비, 연구시설 및 장비비, 재료비, 연구활동비, 연구과제 추진비, 간접비 등

항목별	금액 (천원)		산출 내역(천원)
	목	세목	
계		1,860,000	
운영비	일반 수용비	22,000	○ 전문가 등 수업 300천원*6명*4회 = 6,000 ○ 성과분석-인력도 조사 등 7,000천원*2식 = 14,000 ○ 폐차 등 홍보비 1,000천원*1식 = 1,000 ○ 인쇄 등 도서인쇄비 500천원*1식 = 500 ○ 사무용품 등 소모품비 500천원*1식 = 500
	일반용역비	2,000	○ 사업설명회 등 행사비 2,000천원*1식 = 2,000
여비	국내여비	5,000	○ 원장점검 200천원*25회 = 5,000
	국외여비	5,000	○ 국외연수 현장점검 5,000천원*1회 = 5,000
업무추진비	사업추진비	4,000	○ 업무협의 20천원*10명*20회 = 4,000
민간이전	민간 경장보조	1,822,000	○ 대학원 운영 지원 800,000천원*2개소 = 1,600,000천원 ○ 국제포럼 개최 지원 31,000천원*2개소 = 62,000천원 ○ 인센티브 지원 90,000*2개소 = 160,000천원

[그림 36] 스포츠산업 융복합 대학원 운영 사업

## 다. 생활스포츠 지도사 양성 과정

국민체육관광진흥공단에서는 생활스포츠 지도사 자격증을 운영 중으로, 53개 종목별 자격증을 발급하고 있다. 기존에는 체육분야 전공자만 자격증 취득이 가능하였으나 응시자격 개편으로 만18세 이상이면 모두가 취득 가능하다. 다만 취업과 연계된 프로그램이 제시되지 못하고 있다는 점이 지적되고 있다.

### 생활스포츠지도사 개요

❖ 생활스포츠지도사란?

- 생활스포츠지도사는 사설체육시설, 직장, 생활체육동호인 단체 등에서 전 국민을 대상으로 건강유지 여가선용 등 생활체육 참여자의 목적을 충족시켜주기 위하여 프로그램을 개발, 수립 및 지도하고 체육시설을 관리하는 역할을 하며, 문화체육관광부장관이 주관하고 국민체육진흥공단의 체육지도자 자격검정원장이 시행하는 국가공인 자격시험에 합격하고 소정의 연수교육을 받은 자를 말한다.

❖ 생활스포츠지도사 자격증목

- 검도, 게이트볼, 골프, 복싱, 농구, 당구, 라켓볼, 럭비, 레슬링, 레크리에이션, 리듬체조, 배구, 배드민턴, 보디빌딩, 볼링, 빙상, 자전거, 등산, 세팍타크로, 수상스키, 수영, 스킨스쿠버, 스쿼시, 스키, 승마, 씨름, 야구, 에어로빅, 오리엔티어링, 요트, 우슈, 윈드서핑, 유도, 인라인스케이팅, 정구, 조정, 축구, 카누, 탁구, 태권도, 테니스, 행글라이딩, 궁도, 댄스스포츠, 사격, 아이스하키, 육상, 족구, 철인3종, 패러글라이딩, 하키, 핸드볼, 풋살, 파크골프

### 생활스포츠지도사 2급 시험 개요

1. 주관처 : 문화체육관광부  
 2. 시행처 : 국민체육진흥공단  
 3. 응시자격 : 만 18세이상 응시가능 (각 요건 중 어느 하나에 해당되는 자격 구비 및 서류 제출)

① 16.11.1 전의 만 18세 이상인 사람	경기-경기-구분-연수(90)
② 2급 생활스포츠지도사 자격을 가지고 보유한 자격 종목이 아닌 다른 종목의 자격을 취득하려는 사람	경기-구분
③ 유소년 또는 노인 스포츠지도사 자격을 가지고 동일한 종목의 자격을 취득하려는 사람	구분-연수(60)

4. 시험방법 :

1차 시험	필기시험 - 총 7과목 중 5과목 선택 스포츠심리학, 운동생리학, 스포츠사회학, 운동역학, 스포츠교육학, 스포츠관리, 현장체육사
2차 시험	구분-연수

5. 합격자 산정방법 :

1차시험	각 과목 만점의 60% 이상 득점, 전과목 평균 60% 이상 득점
2차시험	각각 만점의 70% 이상 득점(필기시험 불합격자는 구술시험 응시 불가)

6. 합격자별 면제 : 필기시험에 합격한 자에 대해서는 다음 1차 필기시험에 한해 면제

[그림 37] 생활스포츠 지도사 양성 과정

## 라. 전문인력 양성기관 지정 관련 규정

연구 결과를 활용하여 전문인력 양성기관 지정 및 운영관련 지원사업의 구체적 추진방향을 도출하기 위해서는 이스포츠 진흥에 관한 법률을 다시 한번 살펴볼 필요가 있다. 이스포츠 진흥에 관한 법률의 제 10조에는 전문인력 양성기관을 지정할 수 있다고 규정되어 있으며, 양성대상 인력은 경기 및 방송, 연구 등으로 규정되어 있고, 지원대상은 고등교육법에 따른 대학 및 그 밖에 필요하다고 인정하는 기관으로 명시되어 있다.

### 제10조(이스포츠 관련 전문인력의 양성)

- ① 문화체육관광부장관은 이스포츠진흥에 필요한 경기 및 방송, 연구 등 이스포츠 관련 전문인력을 양성하기 위하여 노력하여야 한다.
- ② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 전문인력의 양성을 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 「고등교육법」에 따른 대학, 그 밖에 필요하다고 인정하는 기관을 이스포츠 전문인력 양성기관으로 지정할 수 있다.
- ③ 문화체육관광부장관은 제2항에 따라 지정된 이스포츠 전문인력 양성기관에 대하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 예산의 범위에서 필요한 경비의 전부 또는 일부를 보조할 수 있다.
- ④ 그 밖에 이스포츠 전문인력의 양성에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

동법 시행령에는 지정 가능한 이스포츠 전문인력 양성기관의 지정 범위가 명시되어 있는데, 총 5가지 분류의 기관을 지정할 수 있도록 되어 있다. 다만 이에 따라 살펴보면 중등교육기관, 지역 진흥기관, 민간 아카데미 등은 현재 이스포츠 인력에 대한 교육을 진행하고 있음에도 불구하고 지정을 위한 근거 마련이 어려운 상황이다.

### 제6조(이스포츠 전문인력 양성기관의 지정 등)

- ① 문화체육관광부장관은 법 제10조제2항에 따라 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 기관 또는 단체를 이스포츠 전문인력 양성기관(이하 “양성기관”이라 한다)으로 지정할 수 있다.
  1. 「고등교육법」 제2조에 따른 학교 중 이스포츠 관련 교육과정을 운영하고 있는 학교
  2. 이스포츠에 관한 연구를 수행하고 있는 연구기관
  3. 「민법」 제32조에 따라 이스포츠 진흥을 목적으로 설립된 비영리법인
  4. 「문화산업진흥 기본법」 제31조에 따른 한국콘텐츠진흥원
  5. 그 밖에 문화체육관광부장관이 이스포츠 관련 전문인력을 양성할 능력이 있다고 인정하여 고시하는 기관 또는 단체
- ② 제1항에 따라 양성기관으로 지정받으려는 자는 문화체육관광부령으로 정하는 지정신청서에 다음 각 호의 사항을 적은 서류를 첨부하여 문화체육관광부장관에게 제출하여야 한다.
  1. 전문인력 양성 관련 실적 및 전문인력 양성 계획
  2. 교육과정의 편성에 관한 사항
  3. 강사 등 교수진에 관한 사항
  4. 전문인력 양성에 필요한 시설·설비에 관한 사항
  5. 운영경비의 조달계획
- ③ 문화체육관광부장관은 법 제10조제3항에 따라 양성기관에 예산의 범위에서 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경비의 전부 또는 일부를 보조할 수 있다.
  1. 강의료와 수당
  2. 교육교재비와 실습기자재비
  3. 그 밖에 전문인력 양성에 드는 필요경비

## 마. 이슈사항 정리

이스포츠 실태조사 결과를 통해 살펴본 이스포츠 주체별 인력구성, 중등 및 고등 교육기관과 민간아카데미, 지역 진흥기관이 추진하고 있는 이스포츠 인력양성 사업의 현황, 유사분야 인력양성 사업의 사례를 살펴본 결과에 따라 이스포츠 전문인력 양성기관 지정 및 운영방안 마련을 위한 이슈사항을 정리하면 다음과 같다.

최근의 이스포츠 직무는 이스포츠 산업의 투자 증대 및 성장에 따라 비즈니스 모델이 다양화 되면서 복잡다양화 되고 있다. 이에 따라서 다양한 분야의 전문인력이 필요한 상황인데, 고등교육기관이 이러한 대회 제작, 운영, 콘텐츠 제작 등 산업 전문인력의 양성에 집중하고 있고, 중등교육기관은 상대적으로 선수 육성에 집중하고 있는 체계로 나뉘어 있다. 선수 육성과 관련해서는 사설 아카데미들도 다양하게 출현하여 육성 중이지만 아직까지 성과가 크지는 않다. 지역 진흥기관들도 상설경기장과 연계하여 다양한 인력양성 사업을 추진 중이지만, 법률에 지정되어 있는 전문인력 양성기관 지정 범위로 인해 향후 지정에는 다소 애로사항이 있는 상황이다. 인력양성사업을 구성할 때에는 신규 인력의 산업계 진입을 촉진하기 위한 양성사업과 현재 재직자들의 직무 역량을 향상시킬 수 있는 역량 향상사업 등을 모두 고려할 필요가 있다.

- 01 최근의 이스포츠의 직무는 비즈니스 모델에 따라 복잡다양화 되고 있다
- 02 고등교육기관(대학)은 대회 제작, 운영, 콘텐츠 제작 등 산업인력 양성에 집중하고 있다
- 03 중등교육기관(고등학교)에서는 아마추어 선수들의 양성에 목적을 두는 경우가 많다
- 04 게임단 연계 혹은 사설 아카데미가 증가하고 있으나, 아직까지 성과는 크지 않다
- 05 지역진흥기관들도 상설경기장 개장과 함께 다양한 인력양성 사업을 추진중이다
- 06 인력양성 기관의 종류는 많으나, 법령 상에서 지정할수 있는 범위는 한정되어 있다
- 07 기존의 인력양성 사업을 살펴보면 신규 인력의 양성과 재직자 역량 향상으로 구분된다

[그림 38] 전문인력 양성을 위한 이슈사항 정리

## 5. 주요 관계자 의견 수렴

### 가. 1차 자문회의

#### 1) 전문인력 정의

##### 고등교육기관의 양성방향

전남과학대는 이스포츠 인재양성을 위한 커리큘럼을 1) 경기장 내부의 운영을 위한 업무, 2) 이스포츠 경기 개최를 위한 기획, 3) 대회 운영 등으로 구분하여 구성하고 있다. 이러한 구성에서 가장 중점을 둔 것은 아직까지 이스포츠 산업직군에서의 인력 수요가 많지 않고 일자리가 한정적이기 때문에, 배출되는 인력들이 이스포츠 분야 뿐만 아니라 타 분야에서도 일할 수 있는 역량을 확보하게끔 하는 것으로 나타났다. 이에 따라 전반적으로는 융복합 인재가 필요하다는 판단 하에 향후 이스포츠 학과와 게임제작학과를 통합하는 것 또한 고려하고 있는 것으로 응답하였다. 이와 같이 고등교육기관의 경우에는 교육에만 집중하는 것이 아니라, 학과를 졸업한 이후 이스포츠 분야에서 활동하지 못할 때의 대안을 함께 제시해줄 수 있는 고민이 필요하다.

##### 게임단 산하 아카데미의 양성방향

게임단 아카데미를 운영하고 있는 대표적인 업체인 젠지이스포츠의 경우 최초에는 게임 스킬이 향상되는 것을 목표로 운영되었다. 다만 교육생들이 대학교를 진학할 수 있는 방안을 고민하는 과정에서 대안학교 개념으로 미국 고등학교 졸업장을 취득할 수 있는 교육과정을 마련하였고, 해당 코스를 이수하면 미국 대학으로의 진학 기회를 제공하고 있다. 다만 젠지이스포츠 내부적으로는 이러한 교육과정 또한 장기적으로는 이상적인 형태로 판단하고 있지는 않다.

젠지이스포츠는 최근 이스포츠 전문인력에 대한 수요가 많다는 것을 체감하고 ‘이스포츠 마스터 트랙’이라는 전문인력 과정을 운영 중으로, 30명 정원임에도 불구하고 200명이 지원하고 있어, 이스포츠 교육에 대한 수요가 많지만 현재 공급은 매우 적다는 것을 체감하고 있었다.

현재 이스포츠 분야의 일자리에 대한 논의는 전통스포츠도 똑같이 고민 해왔던 것들이라고 볼 수 있다. 그러나 현재 전통스포츠는 이미 인력의 체계가 구축되어 포화 상태이고, 이스포츠는 전통스포츠가 인력을 양성하고 확보했던 상황을 뒤쫓아가고 있는 상황이라고 이해할 필요가 있다.

양성 가능한 전문 직종에는 이스포츠 기획자와 팀(게임단) 운영자, 선수가 있다. 다만 가용한 인력이 매우 부족하다는 것이 문제이며, 이에 따라 앞으로도 젠지 아카데미에서는 전문성을 강화할 수 있는 교육과정을 계속 개발할 계획임을 밝혔다. 이와 같이 젠지이스포츠는 이스포츠 전문분야 인재양성 분야에서 선도적인 역할을 수행하고자 하는 목표가 있는 상황이다.

### 일반 사설 아카데미의 양성방향

빅픽처인터랙티브에서는 이스포츠 업계에서 가장 오래 활동한 대표적인 아카데미인 ‘게임코치 아카데미’를 운영 하고 있다. 현재는 선수 육성사업과 코치 육성사업에 집중하고 있고, 정확한 규모를 밝히고 있지는 않으나 수업을 듣는 학생 수는 상당히 많다고 응답하였다. 다만 빅픽처인터랙티브가 기존에는 오버워치, PUBG 등의 정목에서 프로팀을 운영하고 있었으나, 현재에는 운영하지 않기 때문에 아카데미의 성격이 학원에 가까워지는 것을 한계점으로 꼽고 있었다. 그럼에도 불구하고 빅픽처 인터랙티브에서는 교육생들에게 단순히 기술적인 부분을 가르치는 것 보다는 사회 성과 인성을 기른다는 측면도 같이 고려하고 있다고 밝혔다.

빅픽처인터랙티브의 경우에도 대만에 있는 대학교<sup>17)</sup>와 협약을 맺어 게임 및 멀티미디어학과에 유학을 보낼 수 있는 제도도 마련해 두었고, 대만팀과 협약을 맺어 선수로 활동하는 것 또한 가능하다. 이와 같이 빅픽처인터랙티브는 프로지망생 육성을 과정에서 어떤 형태로 시장에 진출시킬지에 대한 고민을 하고 있는 상황이며, 이와 관련하여 이스포츠 쪽에서 어떤 업무를 하더라도 게임에 대한 이해도가 높다면 매우 유리하다는 점을 들어 게임에 대한 이해도를 핵심 역량으로 설정하고 있다고 이야기 하고 있다.

17) 대만의 원동대학교, 명신대학교, 명전대학교

출처 : 스포츠서울, 송광준 빅픽처 대표 "게임e스포츠교육 본질은 진로 찾기 지원하는 것 2021.11.1.

## 2) 이스포츠 전문인력 양성 방향성 논의

### 이스포츠 전문인력의 정의

이스포츠 전문인력은 선수 및 코치진이 아니더라도, 관련 업계에 종사한다면 전문인력으로 보아야 한다는 의견이 대다수였다. 따라서 전문인력의 범위를 정의하는 것이 필요하다. 기획자, 작가뿐만 아니라 촬영, 음향, CG 등 기술서비스 분야까지 모두 중요하고 필요한 인력들이며, 인력에 대한 기업의 수요는 분명히 존재하고 있다.

이스포츠 분야에서는 경영, 법률 다루는 분야도 필요하며, 특히 이스포츠 비즈니스 현장에서 활동할 인력들이 필요한 상황이다.

### 전문인력 교육의 성과

다만, 기존 사례를 살펴보면 방송 아카데미들이 운영된 바가 있는데, 방송 아카데미 출신들이 실제로 방송국에 채용된 경우는 거의 없는 것으로 알려져 있다. 이러한 예처럼 실제 아카데미에서 훈련받은 인재가 현장(field)에서 활용되는 경우는 거의 없다.

두 가지를 검토해야 필요성이 있는데, 첫 번째는 시장의 전문인력들에 대한 수요(Needs)는 존재하는 것이 확실한 상황에서, 아카데미 사업을 통해 양성된 인력들이 실질적으로 취업 성과가 나타나지 않더라도 양성을 지속해야 하는 것이 옳은 것인지에 대한 것이다. 두 번째는 아카데미에 들어온 개인들은 해당 분야에서 일하기를 희망하는 사람들인데, 커리큘럼을 떠나서 개인의 역량과 의지, 노력이 있어야 실무에서도 아카데미 출신들을 믿고 채용할 수 있다는 점이다.

성남의 경우 게임 산업 집적지이고, 게임사들을 지원하기 위해서 지원사업을 18년부터 일찍이 시작해왔다. 인재양성을 위해 이스포츠 해설과 과정, 캐스터 과정, 콘텐츠 제작, 스트리머 과정을 운영해왔고, 2018년도에는 롤드컵(리그 오브 레전드 월드 챔피언십, League of Legends : World Championship) 결승전에서 한국팀이 패배한 이후, 전문가들이 한국의 시스템을 선진화하기 위해서는 데이터분석가 직무가 필요하다고 제안하여 관련과정을 2019년도에 진행한 경험도 보유하고 있다. 다만 교육 사업의 문제점은 한 번에 30~50시간의 과정으로 3개월을 운영해서 집중적으로 교육을

진행했음에도, 교육과정에 참여했던 사람들이 채용이 되지 않는다는 점이다.

따라서 지원기관들은 민간에서 할 수 없는 특화된 영역을 빠르게 발견해서 집중적인 경험과 전문성을 쌓도록 지원하고, 이 과정에서 수료한 인원들이 종목사도 채용할만한 인재라고 판단하는 전문성을 쌓는 것이 숙제라고 판단하고 있다.

이에 따라 전문인력 양성기관 지정은 사기업의 영역(Private Sector)과 공공기관의 영역(Public Sector)로 이원화해서 운영해야 할 필요가 있다.

## 전문인력 양성형태

소규모 프로덕션의 경우 사업의 초창기에 조직을 구성할 때에는 임원진이 직접 채용 및 교육을 담당하는 편이다. 회사 규모가 커서 공채 시스템을 통해 채용하면 좋지만, 규모가 공채시스템을 운영할 수 없는 상황이라면 일반적인 상황에서는 프리랜서로 계약하게 된다. 프리랜서로 필드에서 활동하게 하며 전문가가 되는 방향으로 육성하는 것 또한 인력양성 방향 중 하나라고 할 수 있다.

공채가 아닐 경우, 수시 채용을 할 때에는 과거에 무엇을 했는지는 크게 중요하지 않다. 전문인력 교육기관이 있다고 해서 안정적인 시스템으로 수급이 되거나 발전되는 것에 약간 회의적인 의견을 보유하고 있는 경우도 존재하였다.

콘텐츠 제작 인력이 실질적인 업무 역량을 갖추기 위해서는 아카데미와 종목사, 협회 등 현업과의 제휴 관계를 맺어주어야 한다는 의견이 대다수였다. 실제 현장에서의 경험을 할 수 없다면 현업과 동떨어진 인력 배출기관으로만 머물게 될 우려가 존재한다.

업계에서의 실례를 살펴보면 ASL(AfreecaTV Starcraft League)의 전신은 ‘대국민 스타리그’였다. 스타크래프트1 리그를 부활시킨 이유는 은퇴한 선수들에게 일자리를 만들어 주기 위해서였는데, 예선을 ‘에카(ECCA)’라는 대학 이스포츠 동아리 연합에 일할 기회를 제공했던 사례가 존재한다. 대학 동아리가 직접 운영을 했고, 그 경험을 통해 전문인력이 되어 현재 현업에서 활동 중이라는 성공사례가 있기 때문에 이러한 기회 제공이 반드시 필요하다고 볼 수 있다.

전문인력 양성기관의 역할은 선수나 스태프 같은 전문적인 인력을 키우는 것이지만, 다양한 일자리가 없다면 다른 분야로의 취업 또한 가능하여야 한다는 점을 전제로 두어야 한다. 이를 위해서는 학교의 특정 학과들이 시장과 기관, 기업들과의 연결고리를 통해 자연스럽게 좋은 회사로 취업할 수 있도록 연계해주는 것 또한 중요하다. 그렇기에 실무와 연결되는 커리큘럼을 지속 관리 및 운영할 수 있는 기관이 필요하다.

### 3) 현업 인력 체계 및 필요 인력

#### 종목사의 인력 구조

PUBG의 경우에는 국산 게임사 중 유일하게 글로벌 단위의 대회를 운영하는 상황이지만 실제 이스포츠 관련 인력은 적은 편이다. 한국 이스포츠 팀은 5명 정도로 구성되어 있으며, 대외 운영 매니저, 방송 콘텐츠 담당, 비즈니스, 마케팅, 팬덤 그로스(Fandom Growth) 및 퍼블리싱(Publishing) 영역으로 나뉘어 있다.

LCK 유한회사의 인력 구성은 운영, 비즈니스, 채널 마케팅으로 나누어진다. 다만 현재 구성원들에게 요구하는 가장 중요한 역량 중 하나가 외주 관리이다. LCK의 경우에는 최소 인원으로 운영하면서 경기 진행과 관련된 모든 부분에 외주를 주고 있다. 일례로 롤파크에 있는 방송본부는 전 인력이 7명이며 이중 PD만 네 명이다.

운영 부문 같은 경우 인력 중 법률가들이 많은 것으로 알려졌다. 종목이 고도화 되다 보면 계약문제, 규정 해석 문제가 중요하기 때문에 각 지역의 커미셔너(Commisionor)<sup>18)</sup>들이 변호사 자격증을 가진 경우가 많다. 다만 이스포츠가 전통 스포츠화가 되고 있다는 큰 전제하에 스포츠 마케팅을 전공한 인력들이 매우 귀한 상황이다. 스포츠 관점에서 봤을 때는 자본이 가장 중요하기에 어떻게 운용할 것인가가 중요하다. 또한 디지털 콘텐츠 제작의 중요성이 증가하고 있다. 이제 스포츠의 성공 여부는 경기장에 관중이 몇 명 들어왔는가로 판단할 수 없으며, 뷰어십(Viewership)<sup>19)</sup>이 얼마 정도 기록되었는지가 중요하다. 온라인 채널에서 어느 정도 양질의 콘텐츠를 제공했는지도 많이 연관되어 있다.

18) 스포츠 용어, 구단 경영 최고 책임자. 구단 내에서 고용, 마케팅, 협상, 노동, 계약 관리등의 일을 하는 직무.

19) 시청자수를 일컫는 용어

PUBG의 경우 채용 시 지원한 인재를 살펴보면 이스포츠 분야 경험이 없는 인력의 비율이 70%가 넘고, 관련 경험이 있는 인력은 30% 미만 정도라고 한다. 여전히 이스포츠 분야 직무 경험이 있는 사람들이 적고, 경험하기 위한 통로가 적다는 점을 우려하고 있었다. 전반적으로는 전문인력 시스템 자체가 턱없이 부족하다고 인식하고 있는데, 경기 운영 측면에서 보면 심판이나 옵저버(Observer)<sup>20)</sup> 같은 인력도 종목사에서 직접 담당을 하지 않기 때문에 전문적인 제작 업체나 대회주최자(Organizer)측에 의존할 수밖에 없는 상황이지만, 옵저버 인력들이 전문적인 교육을 받은 인력이 아니고 아르바이트나 계약직이 많기 때문에 애로사항이 발생하는 상황이 존재한다. PUBG는 게임의 특성상 옵저버만 30명이 넘게 투입되어야 한다.

LCK 유한회사의 경우에는 인력 채용 시 이스포츠 분야에서 요구하는 직무에 적합한 사람을 찾기가 어렵기 때문에 경험이 있는 인력을 뽑을지, 직무능력(Skill-set)이 있는 사람을 뽑을지를 선택하고 있다. 다만 대부분 채용하는 직무에 적합한 직무능력을 가진 사람을 오히려 더 중요하게 생각하고 있다. 이스포츠에 대한 경험이 있으면 긍정적인 부분이 있지만 현재는 관련 경험 보유자를 찾는 것이 매우 어렵기 때문이다. 이와는 별개로 최근 이스포츠로 진출하는 인력 중에 체육과 출신이 많아지고 있는데 이는 이스포츠가 점차 전통스포츠가 되고 있다는 방증이라고 할 수 있다.

블리자드는 HR(Human Resorce) 프로그램의 일환으로 인턴을 뽑고 있다. 2021년 기준 3기까지 뽑아서 운영 중으로, 항상 이스포츠 직무에 인턴 지원자가 가장 많은 상황이라고 한다. 다만 대부분 이스포츠 관련 경험이 없는 인력들이 지원을 하고 있고, 채용과정에서 인터뷰를 진행해보면 모두 다른 채널에서는 이스포츠를 경험할 수 있는 인턴 기회가 없다는 점을 가장 큰 애로사항으로 이야기하고 있다. 그럼에도 불구하고 종목사 입장에서는 관련 경험이 있는 인력을 채용할 수밖에 없다는 점이 애로사항이라고 할 수 있다.

20) 이스포츠 경기 중 게임을 관전하면서 게임 화면을 비춰주는 직무. 전통 미디어의 카메라맨과 같은 역할.

## 이스포츠 전문 프로덕션의 부족

부가적인 문제는 이스포츠 대회 운영 및 제작을 전문적으로 하는 외주사가 거의 없고, 그에 따라 한 번 계약했던 외주사와 계속 계약을 하고 있기 때문에, 해당 회사가 시장에서 독점적 지위를 갖추어가고 있다는 점이다. 물론 종목사에서도 다른 대안을 찾고 새로운 파트너사와 일하고자 하는 니즈는 있지만, 기존 업체보다 전문적인 능력을 신용할 수가 없다는 점을 애로사항으로 꼽고 있다.

## 글로벌 대회를 운영하기 위한 인재의 부족

이스포츠의 글로벌 대회를 개최하는 경우 최대 약 17개의 언어가 사용되고 있다. 그럼에도 불구하고 타 언어를 사용하는 인원들을 전담해서 관리하고 통역까지 할 수 있는 인력이 없다. 즉, 언어 능력과 관리 능력을 모두 갖춘 인재가 필요한 상황이지만, 면접을 통해 선발한 경험을 돌이켜 보면 외국어가 가능한 인력을 위주로 선발하는 상황이고, 전문적인 관리 능력을 갖춘 인력은 거의 없는 상황이라는 점에서 어려움을 겪고 있었다.

## 비즈니스 및 마케팅 전문가 필요

마케팅을 살펴보면, 최근 종목사들은 디지털 마케팅 보다 ‘오가닉 마케팅(Organic Marketing)<sup>21)</sup>’ 이 중요하다고 보고 있다.. 대체로 이스포츠의 소비층이 17~34세 정도라고 알려져 있는데, 이 세대들이 시간을 내서 볼 정도의 가치를 전해줄 수 있어야 한다. 따라서 종목사들은 콘텐츠를 어떻게 소비하게 하는가에 대한 고민이 있고, 디지털 플랫폼으로 시청층이 다 이동한 상태이기 때문에 새로운 비즈니스 카테고리에 대한 고민도 필요한 상황이다.

이에 따라 운영, 비즈니스, 디지털 마케팅에 대한 전문인력이 필요하며 현재도 종목사들은 지속적으로 채용 중이고, 앞으로 점점 강조될 부분이라고 보여진다. 종목사들이 응답한 우수 채용사례로는 아마추어 단계에서 대회를 기획하여 제작하는 과정에서 방송 및 대회 현장 스텝까지 경험이 있는 인력들을 뽑고 있는데, 이러한 인력들이 실무에 투입되었을 때 우수한 성과를 나타내는 것으로 보고 있다.

21) 고객과 제품, 기업의 유기적인 관계 형성을 통한 마케팅 기법. 고객이 마케팅 역할을 자처하여 가치를 알리는 홍보효과를 얻을 수 있음. 비슷한 용어로 '입소문 마케팅'이 있음.

이스포츠가 다른 전통스포츠를 따라가지 못하고 있는 부분에 대해서는 학원 스포츠가 대표적인 것으로 나타났다. 최근 들어 초등학교에는 동아리활동, 방과 후 교육 등과 관련하여 이스포츠부가 있는데, 중고등학교에는 이스포츠과가 없어 연계성이 부족한 실정이다. 학원 스포츠가 활성화되면, 연쇄 효과로 ‘드래프트(Draft)<sup>22)</sup>’를 할 수 있을 것으로 보고 있다. 만약 드래프트 제도를 운영하지 않고, ‘유스시스템(Youth System)<sup>23)</sup>’을 운영한다면 어린 나이의 선수를 어떻게 육성해서 해당 팀 소속으로 할지에 대한 문제가 있다. 선수의 나이가 어리고 법적으로도 장기계약을 하지 못하는 상황임을 고려할 필요가 있다.

---

22) 스포츠 용어, 매년 구단이 프로로 기용할 수 있는 선수를 모아 정해진 순서대로 선수를 골라 계약하는 것

23) 스포츠 용어, 어린 선수들을 체계적으로 육성하여 1군으로 배출하는 시스템.

## 나. 이스포츠 교육기관 간담회

### 1) 중등교육기관 및 지원기관

#### 방과후 교실 형태의 운영

한국게임과학교등학교의 경우 교육과정 개정으로 인해 자체적으로 운영하던 이스포츠 교육을 운영하지 못하게 되면서, 방과 후 교실에 코치를 영입해서 운영하는 형태로 운영하고 있다. 저녁에 3시간 동안 이스포츠 교육을 진행하고 있고, 낮시간에는 자체 연습만 진행하고 있는데, 이 과정에서 학생들의 일탈 행동이 있는 경우가 있다는 점을 애로사항으로 꼽고 있었다. 학생들이 일반 교과과정에 대한 학습을 병행해야 하는데 일반교과과정 학습은 뒷전인 부분인 것 또한 애로사항이다.

#### 교육생 유출

학교에서 아마추어 선수 육성과 관련 애로사항 중 하나는 실력있는 학생의 경우 재학 중 게임단에 입단하게 되어 자퇴하는 상황이 발생한다는 점이다. 이런 상황이 반복되는 경우 학교 육성팀 구성이 어려워지기 때문에 이스포츠를 학원 스포츠화하여 인력 유출이 되지 않는 체계를 희망하고 있었다.

은평메디텍고등학교의 경우에는 2021년에 39명을 선발했는데 그 중 그랜드마스터였던 학생은 3월 초에 바로 자퇴하고 프로 2군으로 입단한 실적이 있다. 그 뒤로는 게임 내 티어를 다이아 이상으로만 지원을 받고 있고, 전적을 조회해서 제재 내역이 있다면 서류에서 탈락시키고 있다.

#### 학원 스포츠 추진 애로사항

학원 스포츠가 되려면 교과 과정이 있어야 하고, 교과 과정이 운영되기 위해서는 전문인력이 필요하다. 특히 학교에서 근무하기 위해서는 교원자격증이 필요한데, 현재 이스포츠 학과가 개설되거나 개설 예정인 학교들은 대체로 2년제이기 때문에, 교원 자격증 발급이 어렵다.

현재 활동하는 선수들이 실제 활동 시기가 짧은 편인데, 20대 초반의 선수들의 활로를 찾기 위해서 선수 생활과 관련 있는 학부를 찾아서 학사를 취득하고, 대학원에 진학하는 등의 과정을 통해 고급 인력을 양성하는 체계가 갖춰질 필요가 있다.

### 인력양성기관 역할 중복 문제

광주정보문화산업진흥원의 경우 이스포츠 인력을 양성하는 기관들인 대학교, 고등학교, 교육원들의 역할이 중복되거나, 확립되어있지 않은 부분들이 존재한다고 판단하고 있다. 각 기관에서 어떤 부분을 담당해야 할지에 대한 특성화 부분이 정의되어야 할 필요가 있다.

이러한 과정에서 현재는 이스포츠 관련 기관들이 자체 예산 확보체계가 확립되어 있지 않기 때문에 표준 교육과정을 각자 제작하기 보다는 상급 단체의 인증을 받아서 같이 협업을 통해 진행해야 한다는 점을 제시하였다. 인력양성 역할 및 특성화 방향이 정립이 된 후, 커리큘럼을 공유하면서 네트워킹 할 수 있는 방향으로 관리될 필요가 있다.

### 학령인구 감소에 따른 경쟁력 감소

한국게임과학고등학교에서는 우리나라의 학령 인구가 감소하면서 고등학교의 경쟁력이 낮아진 상태라고 판단하고 있다. 현재는 선수로서의 소질이나 인성을 갖춘 학생들을 선발하는게 아니라 무작위로 선발하는 형태가 되었는데, 이와 같은 체계이다 보니 게임 개발이나 프로선수가 되는 것이 목표가 아니라 단순히 게임을 하기 위해 입학하는 사례들이 존재한다. 게임 상의 티어가 낮아서 선수 지망이 아닌 게임 개발과 같은 교육을 받는 것은 어떨지 권유해도 그럴바엔 그냥 자퇴하겠다고 말하는 학생들도 있다는 점이 문제인 상황이다.

육성 선수들이 프로게임단에서 선수로 데뷔하는 경우에도 4~5개월 후에 다시 학교로 오게 되는 경우가 발생한다. 주로 팀 환경에서 적응을 하지 못해서 이런 상황이 발생하는데, 학생들이 월 50만원 정도 받으면서 생활을 해야하고, 성적에 관계없이 남아있을 수 있는 학교와는 달리 게임단은 경우는 실력이 모자란 경우 방출이기 때문에 버티지 못하는 경우가 많다.

## 2) 고등교육기관

### 종목의 다양성에 따른 애로사항

고등교육기관의 경우 종목의 다양성에서 오는 어려움이 존재한다. 학생 선발 시 특정 종목의 학생들을 선발하고 있는 것이 아니기 때문에(호남대), 학생들의 교육 수요가 굉장히 다양하게 나타나고 이에 따라 교육과정 구성에 어려움이 존재한다.

### 취업연계방안 마련 필요

또한 대학들은 졸업생들이 취직할 수 있는 취업처가 마땅히 없다는 점을 가장 큰 애로사항으로 꼽고 있으며, 교육생들을 위한 출구전략이 필요한 상황이다. 프로게이머의 전성기는 고등학교 시절 혹은 20대 초반인 경우가 많고, 20대 중반부터 은퇴가 시작되기 때문에 게이머를 준비하던 학생들이 20대 중반 이후 무엇을 할 것인가에 초점을 맞추어 교육과정을 준비할 필요가 있다.

### 인증제도 도입 필요

이스포츠 전문인력의 인증과 관련해서는 생활이스포츠지도사, 이스포츠전문지도자, 이스포츠심판 1~3급, 이스포츠 국제심판 자격증 등 공식적인 라이선스가 필요하다. 국가자격증 체계로 기획하고, 학교에서 일정 커리큘럼을 이수하면 인턴십 이후 라이선스가 발급되는 체계로 운영될 필요가 있다.

### 인력양성 커리큘럼 개발 필요

커리큘럼 개발은 지방의 경우 이스포츠 분야의 전문성을 보유한 전문가를 찾기가 쉽지 않고, 이에 따라서 교육과정 개설 및 편성과정에서도 자문을 받을 수 있는 곳이 없다는 점이 애로사항이다. 전문 교재가 부족하다는 점이 가장 큰 문제가 되는데 대학이기 때문에 고등학교나 학원과는 수준을 달리하는 교재가 필요하다는 판단 하에 중국 등 해외자료를 참조하여 교재를 개발하는 방안을 고려하는 경우도 존재한다.

## 이스포츠에 대한 부정적 인식

대학들이 학생 모집을 위해 고등학교 등에 학과 홍보를 진행해보면 아직까지도 부정적인 인식이 많이 있다고 한다. 이에 따라서 수시모집에서 학생들이 지원을 많이 하더라도 실제 등록으로 이어질지에 대해서는 우려가 있는 상황이다. 따라서 향후 이스포츠 인식개선 지원사업도 지속 추진될 필요가 있다.

## 시설 투자 지원 필요

시설에 대해서는 강의실, 실습실을 갖추는 것까지는 학교에서 투자가 이루어지는 편인데, 이 외에 스튜디오, 아레나 등의 부속 시설에 대한 투자가 어렵다는 점을 많이 언급하고 있었다.

## 전문인력 양성기관 지원방향

전문인력양성기관 지정과 관련해서 지원예산 규모는 유사 사업 중 방송영상콘텐츠인력양성 사업을 학교에서 운영했을 때 연간 3.5억에서 5억 내외로 지원받은 경험들을 보유한 대학이 많이 있다. 대부분 이 정도 규모가 되어야 교육과정을 내실있게 운영 가능하다고 보고 있다.

커리큘럼 개발 지원과 교재 개발 지원은 분리해야 할 필요성이 있고, 실질적으로는 교재개발이라는 표현이 더 적합할 수 있다. 인건비는 최근 대학교의 시간강사들 또한 2년 단위로 계약이 진행되어야 하는 만큼 지급 기간과 지급 대상을 명확하게 정의해 줄 필요가 있다. 학교의 전담 교수에게는 인건비를 지급할 수 없도록 되어 있고, 새로 초빙하는 강사, 코치들에 대한 인건비로 명확하게 정의해야 한다.

자산취득비는 교육에 필요한 기자재들의 경우 학교에서 매칭펀드 형식으로 일정 부분 부담하도록 하는 형태로 규정하는 것이 필요하다. 특히 장비의 업그레이드가 지속적으로 요구되는 분야이기 때문에 자산취득비는 반드시 필요하다.

학생들에게는 인턴십 비용, 실습 비용 등을 지원하여 학생들이 현장에서 활동할 수 있는 기회를 제공하는 것이 필요하다.

## 6. 이스포츠 전문인력 양성기관 지정 및 운영 방안

### 가. 추진방안(안)

#### 1) 개요

이스포츠 전문인력 양성기관 지정 및 운영방안과 관련하여 추진내용(안)은 현재의 이스포츠 진흥에 관한 법률에서 지정하고 있는 바를 구현하기 위한 방향으로 기획하였다.

이에 따라 첫 번째 지원은 고등교육기관(대학)에 대한 지원으로 2~4년제 학제 교육을 통한 이스포츠 관련 다양한 진로교육을 실시하는 것을 지원하고자 하였다. 교육 대상은 이스포츠 관련 산업의 진로를 희망하는 자로 규정하였고 지원 내용은 인건비, 포상금, 유형 자산, 연구비, 운영비로 구성하였으며, 최초 선정 시 3년간 연속해서 지원할 수 있도록 하였다. 또한 3년간의 지원이 종료된 이후에도 재선정 과정에서 기존 성과를 평가하여 지속지원 대상으로 선정하는 내용을 포함하였다. 다만 교육과정의 품질 보장 및 성과모니터링이 필요하기 때문에, 연간 평가에서 탈락하는 경우에는 차년도 지원이 중단되도록 지정 해제할 필요가 있다.

두 번째 지원은 연구기관 및 비영리법인에 대한 지원으로, 이스포츠 현장인력의 직무역량 향상을 위한 실무교육 진행을 지원하고자 하였다. 이에 따라 교육 대상은 현재 실무 재직자 및 직무경험 보유자, 혹은 고등교육 졸업자 중 이스포츠 산업 직무로의 취업을 희망하는 자로 정의하였으며, 단년도 지원사업으로 기획하였다. 단년도 지원사업이기 때문에 연간 평가과정에서 지원사업 연장은 불가능하지만, 매년 지원 신청은 가능하도록 해서 고등교육기관과 마찬가지로 지속지원이 가능한 체계로 구성하였다.

	고등교육기관	연구기관 및 비영리법인
<b>주요 내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2~4년제 학제 교육을 통한 이스포츠 관련 다양한 진로교육 실시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>이스포츠 현장인력의 직무역량 향상을 위한 실무교육 진행</li> </ul>
<b>교육 대상</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>이스포츠 관련 산업의 진로를 희망하는 자</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>이스포츠 관련 기업 및 기관의 실무 재직자</li> <li>이스포츠 관련 직무경험 보유자</li> <li>기타 이스포츠 관련 산업 직무에 취업을 희망하는 고등교육기관 졸업자</li> </ul>
<b>사업 대상</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>이스포츠 교육과정을 운영하는 고등교육법 제2조의 고등교육기관</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>이스포츠 연구 수행 연구기관 및 비영리법인</li> </ul>
<b>지원 내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>인건비 (상용임금) : 강의료 등</li> <li>포상금 (기타보전금) : 장학금 등</li> <li>유형자산 (자산취득비) : 실습기자재 등</li> <li>연구용역비 (연구개발비) : 커리큘럼 개발비 등</li> <li>운영비 (일반수용비)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>인건비 (상용임금) : 강의료 등</li> <li>유형자산 (자산취득비) : 실습기자재 등</li> <li>연구개발출연금 (연구개발활동비) : 커리큘럼 개발비 등</li> <li>운영비 (일반수용비)</li> </ul>
<b>지원 기간</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>최초 선정시 3년간 지속 지원, 연간평가 과정에서 부실운영이 지적되는 경우 지정 해제</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>단년도 지원</li> </ul>

[그림 39] 전문인력 양성기관 지정 및 운영 추진 방향(안)

## 2) 고등교육기관 지정방안

### 사업 목적

고등교육기관 전문인력 양성기관 지정의 목적은 이스포츠 지도자, 콘텐츠 제작자, 기획자 등 이스포츠 비즈니스 전반에 걸친 전문인력의 양성을 지원하는 것으로 설정하였다. 연구 진행과정에서 논의되었던 전문인력 중 프로(아마추어)선수는 육성 대상에서 제외하였는데, 그 이유는 첫 번째로 중등교육기관, 아카데미 등에서 이미 활발하게 선수들을 육성하고 있다는 점, 두 번째로는 선수들의 데뷔시기가 17~18세로 이른 시점이기 때문에 대학에서의 선수 육성은 비교적 실효성이 부족하다는 판단하에 제외하였다.

### 사업 개요

사업은 연단위로 실행하되, 이스포츠 관련 교육과정을 운영하고 있는 전문 교육기관을 1개교 이상 지정하도록 하였으며, 이스포츠 분야 교육과정 운영과 관련된 인건비, 직무 교육 등 일체를 지원하는 것을 주 내용으로 하였다.

## 지정 요건

지정 요건은 전문교수요원과 교육시설 및 설비, 교육과정 등으로 나누어 구성하였다. 지정 요건 중 전문교수요원과 관련된 규정은 다음과 같이 구성하였는데, 석사학위 취득 후 3년 이상의 경력, 박사학위 보유자 등 전문교수요원을 1명 이상 확보하고 있어야 함을 주요 조건으로 명시하였다.

[표 17] 지정요건-전문교수요원 (고등교육기관)

- (전문교수요원) 다음 각목의 요건을 1개 이상 충족하는 전문교수요원을 확보할 것
- 가. 관련분야 석사학위를 취득한 후 3년 이상 강의·실무 경력이 있을 것
- 나. 관련분야 박사학위가 있을 것
- 다. 가목 및 나목과 동등하게 인정되는 실무경력이 있을 것

교육시설 및 설비와 관련되어서는 교육시설 및 설비를 소유하거나, 지정 기간 간 임차가 유지되어야 함을 기본 조건으로 하되, 이스포츠 전용경기장 보유 및 협약을 통한 활용 등의 시 가점을 부여하는 형태로 구성하였다.

[표 18] 지정요건-교육시설 및 설비 (고등교육기관)

- (교육시설 및 설비)
- 가. 이스포츠 전문교육을 실시할 수 있는 교육시설 및 설비를 갖추고 있을 것
- 나. 교육시설은 교육환경 및 보건 위생상 적합한 장소에 설치되어야 하며, 소방안전 설비를 갖추고 있을 것
- 다. 24시간 교육 전용으로 교육시설을 소유하거나 임차 하여야 하며, 임차인 경우 전문인력 양성기관으로 지정된 기간 동안 임차가 유지되어야 함
- 라. 이스포츠 전용 경기장을 보유하고 있거나, 협약을 통해 활용에 대한 동의가 갖춰진 교육기관의 경우 가점 부여

교육과정은 지도자, 데이터분석가, 콘텐츠 제작자, 경기 운영인력, 기획자 및 비즈니스 과정 중 1개 이상을 보유하여 운영하였거나 커리큘럼 개발 및 제시가 가능할 것을 명시하였다.

[표 19] 지정요건-교육과정 (고등교육기관)

- (교육과정) 다음 각목의 교육과정을 1개 이상 보유하여 운영한 실적이 있으며, 각목의 커리큘럼 개발 및 제시가 가능한 기관
- 가. 이스포츠 지도자 과정
- 나. 이스포츠 데이터 분석가 과정
- 다. 이스포츠 콘텐츠제작자 과정 (방송/영상 등)
- 라. 이스포츠 경기 운영인력 과정 (심판 등)
- 마. 이스포츠 기획자 및 비즈니스 과정

## 선정 및 기준

고등교육기관의 자격요건은 기본적으로는 「고등교육법」 제2조에 의한 고등교육 기관이지만, 부가적으로 혹은 문화체육관광부 장관으로부터 이스포츠 전문교육기관으로 인정받은 중등교육기관까지 지원이 가능하도록 명시하였다.

[표 20] 자격요건 (고등교육기관)

○ 「고등교육법」 제2조에 의한 고등교육기관 혹은 문화체육관광부 장관으로부터 이스포츠 전문교육기관으로 인정받은 중등교육기관
--

평가지표 항목은 총 5개로 구성하였는데, 전문인력 양성 관련 실적 및 계획, 교육과정 편성, 강사 등 교수진, 전문인력 양성에 필요한 시설, 설비, 운영경비 조달 계획 등으로 구성하였으며, 그 중 전문인력 양성 관련 실적 및 계획, 교육과정 편성과 관련된 배점을 높게 구성하여, 교육 역량을 중요시하게 평가하고자 하였다.

[표 21] 평가지표 (고등교육기관)

평가항목	평가지표	배점	비고
전문인력 양성 관련 실적 및 계획	- 이스포츠 전문인력 양성과정 운영 경험 - 연간 이스포츠 전문인력 배출 인력 규모 - 이스포츠 전문인력 양성과정 운영계획 - 향후 이스포츠 전문인력 양성 및 배출 목표	30	
교육과정 편성	- 복수의 이스포츠 전문인력 양성 교육과정 마련 여부 - 교육과정 구성 내용의 적절성 - 인턴십 등 실무 경험 교육을 위한 교육과정의 적정성	30	
강사 등 교수진	- 전문 교수진 보유 규모 - 교수진의 경력 및 연구 실적	20	
전문인력 양성에 필요한 시설, 설비	- 보유 장비 수준의 적절성 (이스포츠 교육 및 실습을 위한 PC, 콘텐츠 제작을 위한 영상 제작 장비, 데이터 분석을 위한 SW 구비 등) - 강의실 등 교육 시설 규모의 충분성	10	
운영경비 조달계획	- 자부담 등 재원마련 계획의 적절성 - 운영경비 구성의 적절성	10	
합 계		100	
가점 사항	① 이스포츠 전문게임단과 협약을 통한 교육과정 개발 및 실습 협력이 가능한 기관	3	
	② 이스포츠 전용 경기장을 보유하고 있거나, 협약 등을 통해 전용이 가능한 기관	3	
	③ 이스포츠 프로/아마추어 게임단을 창설하여 운영 중인 기관	3	
	④ 지역진흥기관과의 연계협력을 통한 특화과정 운영이 가능한 기관	3	

교육과정 편성관련 평가 내용에는 인턴십 등 실무 경험 교육을 위한 교육과정의 적정성을 중요 평가지표로 포함시켜 두었다는 점이 특징이고, 가점사항에는 게임단과의 협력, 전용경기장 보유 여부, 게임단 창설 및 운영여부, 지역 진흥기관과의 연계 협력 여부 등을 포함하였다.

## 사업 관리

고등교육기관은 학업의 연속성을 보장하기 위해 최초 선정 시 3년간 지속 지원을 기본 요건으로 하였다. 3년간의 지원 종료 후에도 실적 평가를 통해 재선정 및 지원이 가능하기 때문에 장기간 지원도 가능하도록 규정하였다. 다만 연간 평가를 실시하고, 연간 평가 과정에서 부실운영으로 지적을 받는 경우 지정 해제가 가능하다는 단서조항을 부여하여 성과 관리 및 모니터링이 가능하게끔 조치하였다.

### 3) 연구기관 및 비영리법인 지정방안

#### 사업 목적

연구기관 및 비영리법인은 현장수요를 반영한 이스포츠 산업 맞춤형 실무교육으로 현장인력들의 직무역량 향상을 지원하고, 이스포츠 산업 분야에 즉각 투입될 수 있는 실무형 인재를 양성하기 위한 목적에서 전문인력 양성기관으로 지정하고자 하였다.

#### 사업 개요

연구기관 및 비영리법인의 지정대상 기관은 이스포츠 연구 수행 연구기관 및 비영리법인으로 한정되어 있지만, 기타 문화체육관광부 장관으로부터 인정받는 기관까지 포함할 수 있도록 규정되었다.

교육 대상은 이스포츠 관련 기업 및 기관의 실무 재직자를 기본 대상으로 하되, 관련 직무경험을 3개월 이상 보유하고 있는 무직자나, 관련 직무에 취업을 희망하는 고등교육기관 졸업자까지 포괄할 수 있도록 하여 현장 친화적인 인력을 양성하고자 하였고, 해당 인력들에게 이스포츠 관련 기업 및 기관 근무를 위한 실무교육을 실시

하도록 하였으며, 최종 성과로 교육 후 이스포츠 기업 혹은 기관으로의 취업 연계까지 명시하였다.

[표 22] 사업 개요 (연구기관 및 비영리기관)

구 분	세부 내용
대상기관	· 이스포츠 연구 수행 연구기관 및 비영리법인, · 기타 문화체육관광부 장관으로부터 인정받는 기관
교육대상	· 이스포츠 관련 기업 및 기관의 실무 재직자 · 이스포츠 관련 직무 경험(3개월 이상)을 보유하고 있는 무직자 · 기타 이스포츠 관련 직무에 취업을 희망하는 고등교육 기관 졸업자
교육내용	· 이스포츠 관련 기업 및 기관 근무를 위한 실무교육 - 매니지먼트, 비즈니스, 콘텐츠 제작, 데이터분석 등
산업연계	· 교육후 이스포츠 기업 혹은 기관 취업 연계

### 지정 요건

지정 요건은 전문교수요원과 교육시설 및 설비, 교육과정 등으로 나누어 구성하였는데 원칙적으로는 고등교육기관의 지정요건과 동일하게 구성하였다. 이에 따라 지정 요건 중 전문교수요원과 관련된 규정에서도 고등교육기관과 마찬가지로 석사학위 취득 후 3년 이상의 경력, 박사학위 보유자 등 전문교수요원을 1명 이상 확보하고 있어야 함을 주요 조건으로 명시하였고, 이를 통해 보다 전문적인 교육이 진행될 수 있도록 유도하고자 하였다.

[표 23] 지정요건-전문교수요원 (연구기관 및 비영리기관)

<p>○ (전문교수요원) 다음 각목의 요건을 1개 이상 충족하는 전문교수요원을 확보할 것</p> <p>가. 관련분야 석사학위를 취득한 후 3년 이상 강의·실무 경력이 있을 것</p> <p>나. 관련분야 박사학위가 있을 것</p> <p>다. 가목 및 나목과 동등하게 인정되는 실무경력이 있을 것</p>
---

교육시설 및 설비와 관련된 요건도 고등교육기관과 동일하다. 교육시설 및 설비를 소유하거나, 지정 기간 간 임차가 유지되어야 함을 기본 조건으로 하되, 이스포츠 전용경기장 보유 및 협약을 통한 활용 동의 시 가점을 부여하는 형태로 구성하였다.

[표 24] 지정요건-교육시설 및 설비 (연구기관 및 비영리기관)

○ (교육시설 및 설비)

- 가. 이스포츠 전문교육을 실시할 수 있는 교육시설 및 설비를 갖추고 있을 것
- 나. 교육시설은 교육환경 및 보건 위생상 적합한 장소에 설치되어야 하며, 소방안전 설비를 갖추고 있을 것
- 다. 24시간 교육 전용으로 교육시설을 소유하거나 임차 하여야 하며, 임차인 경우 전문인력 양성기관으로 지정된 기간 동안 임차가 유지되어야 함
- 라. 이스포츠 전용 경기장을 보유하고 있거나, 협약을 통해 활용에 대한 동의가 갖춰진 교육기관의 경우 가점 부여

교육과정 또한 고등교육기관과 마찬가지로 지도자, 데이터분석가, 콘텐츠 제작자, 경기 운영인력, 기획자 및 비즈니스 과정 중 1개 이상을 보유하여 운영하였거나 커리큘럼 개발 및 제시가 가능할 것을 명시하였다.

[표 25] 지정요건-교육과정 (연구기관 및 비영리기관)

○ (교육과정) 다음 각목의 교육과정을 1개 이상 보유하여 운영한 실적이 있으며, 각목의 커리큘럼 개발 및 제시가 가능한 기관

- 가. 이스포츠 지도자 과정
- 나. 이스포츠 데이터 분석가 과정
- 다. 이스포츠 콘텐츠제작자 과정 (방송/영상 등)
- 라. 이스포츠 경기 운영인력 과정 (심판 등)
- 마. 이스포츠 기획자 및 비즈니스 과정

## 선정 및 기준

평가지표 항목은 고등교육기관과 마찬가지로 총 5개로 구성하였는데, 전문인력 양성 관련 실적 및 계획, 교육과정 편성, 강사 등 교수진, 전문인력 양성에 필요한 시설, 설비, 운영경비 조달 계획 등으로 구성하였다. 다만 다른 점은 전문인력 양성 관련 실적 및 계획의 배점이 40점으로 가장 크다는 점인데, 고등교육기관은 인력 배출 계획을 평가하였지만 연구기관 및 비영리기관은 배출인력의 취업연계 계획의 구체성까지 평가하고자 하였기 때문에 보다 큰 배점을 배정하였다.

이에 따라 교육과정 편성과정에서 인턴십과 관련된 평가지표는 제외되었는데, 이는 현업 재직자가 교육에 참여하는 경우 인턴십 과정의 의미가 퇴색되기 때문이다.

[표 26] 평가항목 및 평가지표 (연구기관 및 비영리기관)

평가항목	평가지표	배점	비고
전문인력 양성 관련 실적 및 계획	- 이스포츠 전문인력 양성과정 운영 경험 - 기존 이스포츠 전문인력 인력배출 실적 - 향후 이스포츠 전문인력 양성 및 배출 목표 - 배출 인력의 취업연계를 위한 계획의 구체성	40	
교육과정 편성	- 특화된 이스포츠 전문인력 양성 교육과정 마련 여부 - 교육과정 구성 내용의 적절성	20	
강사 등 교수진	- 전문 교수진 보유 규모 - 교수진의 경력 및 연구 실적	20	
전문인력 양성에 필요한 시설, 설비	- 보유 장비 수준의 적절성 (이스포츠 교육 및 실습을 위한 PC, 콘텐츠 제작을 위한 영상 제작 장비, 데이터 분석을 위한 SW 구비 등) - 강의실 등 교육 시설 규모의 충분성	10	
운영경비 조달계획	- 자부담 등 재원마련 계획의 적절성 - 운영경비 구성의 적절성	10	
합 계		100	
가점 사항	① 이스포츠 전문게임단과 협약을 통한 교육과정 개발 및 실습 협력이 가능한 기관	2	
	② 이스포츠 전용 경기장을 보유하고 있거나, 협약 등을 통해 전용이 가능한 기관	3	
	③ 이스포츠 프로/아마추어 게임단을 창설하여 운영 중인 기관	2	
	④ 지역진흥기관과의 연계협력을 통한 특화과정 운영이 가능한 기관	3	

## 사업 관리

연구기관 및 비영리기관을 전문인력 양성기관으로 지정한 경우에는 1년 단위로 지원하되, 지원 종료 후 실적 평가를 통해 재선정 및 지원이 가능하게끔 하여 지속지원 체계를 마련하였다. 다만, 사업관리 과정에서 지원 기관의 특성에 따라 이스포츠 분야별 특화인력들의 향상과정 운영 유도하는 것을 기본 방침으로 설정하였다.

## 나. 전문인력 양성을 위한 향후 추진과제

추진방안(안)은 현재 법령에서 지정하고 있는 바를 구현한 것에 그쳐있기 때문에 현장에서 필요로 하는 인력양성사업 추진을 위해서는 세 가지 해결해야 할 추진 과제가 존재한다.

<p><b>1</b> 전문인력 양성기관 지정범위의 확대</p> <p><b>문제 인식</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 현재 법령에서 정의한 기관의 범위로는 중등 교육기관, 지역 진흥기관, 게임단 연계 및 사설 아카데미 등을 전문인력 양성기관 지정이 불가능</li> </ul> <p><b>추진 과제</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (단기) 문화체육관광부 장관이 인정하여 고시하는 단체에 필요 기관 및 단체를 추가 정의하는 방안</li> <li>• (장기) 실태조사 등을 통해 파악한 기관별 성과에 따라 법령을 개정하는 방안</li> </ul>	<p><b>2</b> 배출인력의 역량 담보 방안</p> <p><b>문제 인식</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 20여년이 넘는 이스포츠 역사의 여러가지 사건사고사례를 보았을 때, 개인의 역량 부족으로 인해서 발생한 여러가지 이슈들이 존재</li> </ul> <p><b>추진 과제</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자격인증이 필요한 직무를 정의 - 감독 및 코치, 심판 등</li> <li>• 자격제도 운영방안 마련 및 운영기관 지정</li> <li>• 적용을 위한 종목사와의 협의</li> </ul>	<p><b>3</b> 배출인력의 취업 지원방안</p> <p><b>문제 인식</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 아직까지 이스포츠의 산업화가 크지 않은 상황이기 때문에 매년 배출될 인력들의 취업 경로가 마련되어 있지 않고 매우 한정적</li> </ul> <p><b>추진 과제</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (현재) 교육과정 구성 시 타 분야로도 진출할 수 있는 범전공의 인력 양성</li> <li>• (향후) 이스포츠 지역활성화 방안의 실현을 통해 산업화 및 생활문화화를 촉진하여 일자리 창출 및 매칭 필요</li> </ul>
---	---	--

[그림 40] 전문인력 양성을 위한 향후 추진과제

첫 번째는 전문인력 양성기관 지정범위를 단계적으로 확대하는 것이다. 현재 법령에서 정의한 기관의 범위로는 중등 교육기관, 지역 진흥기관, 게임단 연계 및 사설 아카데미 등을 전문인력 양성기관으로 지정하는 것이 불가능하다. 따라서 실질적으로 교육이 이루어지고 있는 현장이 혜택을 받지 못하는 상황이 발생할 수 있다. 이에 대한 대응방향으로는 문화체육관광부 장관이 인정하여 고시하는 단체에 필요 기관 및 단체를 추가 정의하는 방안이 단기적인 해결책으로 진행될 필요가 있고, 장기적으로는 실태조사 등을 통해 파악한 각 기관별 성과에 따라 법령에 지원가능 기관을 추가하는 것이다.

두 번째 과제는 배출인력의 역량을 담보하는 방안이 필요하다는 것이다. 20여년이 넘는 이스포츠의 역사에서 여러 가지 사건사고 사례를 보면 코칭스텝 혹은 심판 등의 역량 부족으로 인해 발생한 여러 가지 이슈들이 존재한다. 따라서 현장 인력들의 역량을 지속적으로 관리할 수 있도록 유도할 수 있는 방안이 필요하며, 대표적으로는 자격증 제도의 도입을 고려할 수 있다.

자격제도의 도입을 위해서는 먼저 자격인증이 필요한 직무를 정의하여야 한다. 대표적으로는 감독 및 코치라이센스, 심판의 등급 등이 대상이 될 수 있다. 이를 실현하기 위해서는 자격제도 운영방안 및 운영기관 지정방안을 마련하여야 하며, 현장에 적용하기 위해서 종목사와의 협의 과정이 반드시 필요할 것이다.

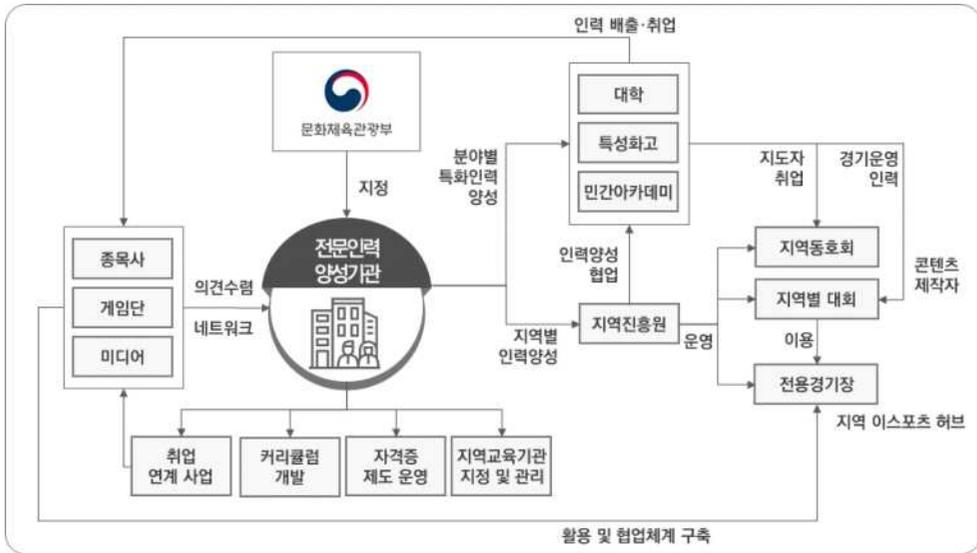
자격제도 중 현재 도입되어 있는 것은 한국e스포츠협회에서 운영하고 있는 ‘공인e스포츠 심판’ 자격이다. 한국e스포츠협회는 3급, 2급, 1급으로 나누어 자격을 부여하는데, 3급 심판은 아마추어와 프로암 대회, 비공인 대회 심판으로 활동할 수 있다. 2급 심판은 3급 활동 범위를 포함해 아마추어 대회 심판장과 LOL챔피언스 코리아, LCK 챌린저스 리그 등 프로대회 심판으로 활동할 수 있다. 1급 심판은 2급 활동 범위를 포함해 프로대회 심판장, 심판 교육강사, 국제대회에 출전할 수 있다. 1급 응시자격은 최근 3년간 200경기 이상 이스포츠 심판으로 활동한 자이며, 2급은 최근 2년 동안 30경기 이상 이스포츠 심판으로 활동한 자에 한해 지원이 가능하다.

2021년에는 1~2급 각 5명, 3급 15명 정원으로 교육을 기획하였으나, 실제로는 지원자가 많아 지난 2021년 6월 3급 심판 총 25명을 배출하였다. 다만 현 시점에서 해당 심판들이 30경기 이상 이스포츠 심판으로 활동할 수 있는 아마추어와 프로암 대회, 비공인 대회들이 많지 않고, 실제 대회가 개최되더라도 한국e스포츠협회와의 연계를 통해 심판을 지원받고 있는지에 대한 부분이 불투명하다. 따라서 향후 이러한 자격제도들이 실질적으로 활용되기 위해서는 1) 산업활성화 방안에서 언급되었던 대회 관리 플랫폼의 도입을 통한 아마추어 대회 관리 및 지원, 2) 해당 대회로의 이스포츠 심판 파견 및 심판 활용을 위한 인건비 지원, 3) 심판을 활용한 전적 기록 및 관리 기능 강화 등이 추진될 필요가 있다.

마지막으로는 배출된 인력들의 취업을 지원하는 방안이다. 아직까지 이스포츠의 산업화가 크지 않은 상황이기 때문에 매년 배출될 인력들의 취업 경로가 마련되어 있지 않고 매우 한정적인 상황에서 교육만 진행하는 것은 정책적 효과가 나타나지 않을 가능성이 높다. 따라서 반드시 배출 인력들의 취업연계 방안을 마련해야 한다.

이와 관련하여 현재 교육기관들은 교육과정 구성 시 타 분야로도 진출할 수 있는 범분야의 인력을 양성하는 것을 목표로 할 필요가 있다. 이를 통해 이스포츠라는 특수분야 교육을 수료하더라도 일반 미디어, 스포츠클럽 등에 취업할 수 있도록 지원하는 것이 첫 번째 방법이다. 다만 근본적인 해결책이 될 수는 없기 때문에 향후에는 이스포츠 지역활성화 방안의 실현을 통해 산업화 및 생활문화화를 촉진하여 일자리를 창출하고 인력을 매칭하는 사업이 필요할 것이다.

## 다. 전문인력 양성을 위한 최종 개념도 제안



[그림 41] 전문인력 양성을 위한 최종 개념도

이에 따라 이스포츠 전문인력 양성을 위한 최종 개념도를 정리해보면 [그림 41]과 같이 정리될 수 있다. 전문인력 양성기관은 단순히 교육을 진행하는 것이 아니라 커리큘럼을 개발하고, 자격증 제도를 운영하는 것이 필요하며, 지역별 교육기관 혹은 특성화 교육기관을 지정하고 관리할 수 있어야 한다. 전문인력 양성기관에서 개발한 커리큘럼을 각 지역별 교육기관에서 배포하여 통일화되고 체계적인 교육이 진행될 수 있도록 관리·감독하는 컨트롤 타워 역할이 반드시 필요하다. 또한 배출 인력들의 취업연계사업을 진행할 필요가 있는데 이를 위해서는 종목사, 게임단, 미디어 및 프로덕션 등 이스포츠의 주요 주체들과 인턴십 및 취업연계사업을 추진할 수 있는 네트워크를 구축해야 한다.

또한 전문인력 양성기관은 특화 인력양성을 위해 중등 및 고등교육기관과 연계되어야 하고, 지역별 인재양성을 위해 지역별 이스포츠 진흥기관들과 네트워크도 구축하여야 한다. 이러한 과정에서 배출된 인력들은 지역이스포츠클럽 및 동호회에서 지도자 역할을 수행하거나 콘텐츠를 기획하고 제작하는 역할을 수행하여 지역별 이스포츠 대회 등 이벤트를 증대시키는 역할을 해야 한다. 이러한 역할의 수행을 통해서 앞선 연구과제였던 이스포츠 지역활성화라는 목표 역시 달성이 가능한 목표가 될 수 있을 것으로 기대한다.

첨 부



## [첨부1. 이스포츠 상설경기장 세부 내용]

### 1) 부산 이스포츠 경기장(BRENA)<sup>24)</sup>

운영 주체 : 부산광역시, 부산정보문화산업진흥원

상세 주소 : 부산광역시 부산진구, 중앙대로 672, 삼정타워 15-16층

개관 일자 : 2020년 11월 18일

운영 시간 : 화요일 ~ 일요일 11:00~20:00, 월요일 휴관

부산 이스포츠 경기장은 부산진구 삼정타워의 최상층부에 위치하고 있다. 부산역 기준으로 대중교통 이용 시 20분, 자가용 이용 시 15분 정도 소요되며, 서면역과 전포역에서 도보 6분 정도 소요된다. 인근에 ‘서면향토음식 특화거리’와 ‘전포 카페거리’가 있어 유동인구가 많으며, 큰 대로변에 위치해 접근성이 좋다. 삼정타워 내부에도 복합 쇼핑몰과 영화관, 음식점이 있으며 지하 2층부터 6층에는 주차시설이 구비되어있다.

부산 이스포츠 경기장의 전용면적은 2739㎡이며 15층에는 292석을 보유한 주경기장(메인 아레나)의 하단 부분과 최신형 게이밍 PC 64대가 갖춰진 제1 보조경기장(블루 스페이스)이 있다. 경기 연관 시설로는 연습용 PC와 경기 상황을 볼 수 있는 TV, 락커와 간단한 가구가 비치된 4개의 선수 대기실, 2개의 메이크업 룸, 부조정실 1개, 주최자 사무실이 1개 있다. 방문객이 경기를 관람할 수 있으며 간단한 음식을 판매하는 B펍(BPUB), 게임단 또는 종목사의 MD 상품을 판매할 수 있는 개별공간도 갖췄다.

16층에는 기본 6:6 형식의 경기를 진행할 수 있는 주경기장으로 향하는 출입구가 있으며, 대형 LED 전광판을 중심으로 양분된 좌석에는 USB 충전 포트와 컵홀더가 설치되었다. 장애인 전용 좌석도 갖췄다. 그 외에도 리클라이너 소파, 안마의자, 케이터링 서비스가 제공되는 VIP 라운지(Suite Box) 2개와 사인회나 토크쇼 같은 소규모 이벤트를 진행할 수 있는 다목적홀(옐로 스페이스, Yellow Space)이 있다.

24) 부산 이스포츠 경기장 공식 홈페이지(<https://brena.or.kr/brena/>)

15층 : 메인홀, 주경기장, 보조 경기장, 선수 대기실, 메이크업룸, BPUB, 부조정실 등



16층 : 주경기장, 다목적홀, 객석, 스위트박스, 부조정실, 카페테리아 등



\*자료 출처 : 부산 이스포츠 경기장 홈페이지

[그림 42] 부산 이스포츠 경기장 도면

15층 메인홀 좌측에 안내 데스크가 있다. 직원이 상주하고 있어 시설과 행사 관련 안내를 받을 수 있다. 안내데스크 옆 주경기장으로 향하는 길목에는 MD 스토어가 있다. 향후 부산 이스포츠 경기장 상품 혹은 이스포츠팀 상품을 판매할 수 있다.



자료 출처/ 직접 촬영

[그림 43] 부산 이스포츠 경기장 메인홀 안내데스크 및 MD 스토어



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 44] 부산 이스포츠 경기장 메인홀과 보조경기장 외부

엘리베이터 바로 앞에 15층의 위치 안내도가 있으며, 경기장 팸플렛이 함께 구비되어있다. 팸플렛에는 이스포츠 경기장 구조, 층별 시설, 진행되는 프로그램 등에 대한 설명이 담겨있다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 45] 부산 이스포츠 경기장 보조경기장(Blue Space) 외부



\*자료 출처 : 직접 촬영

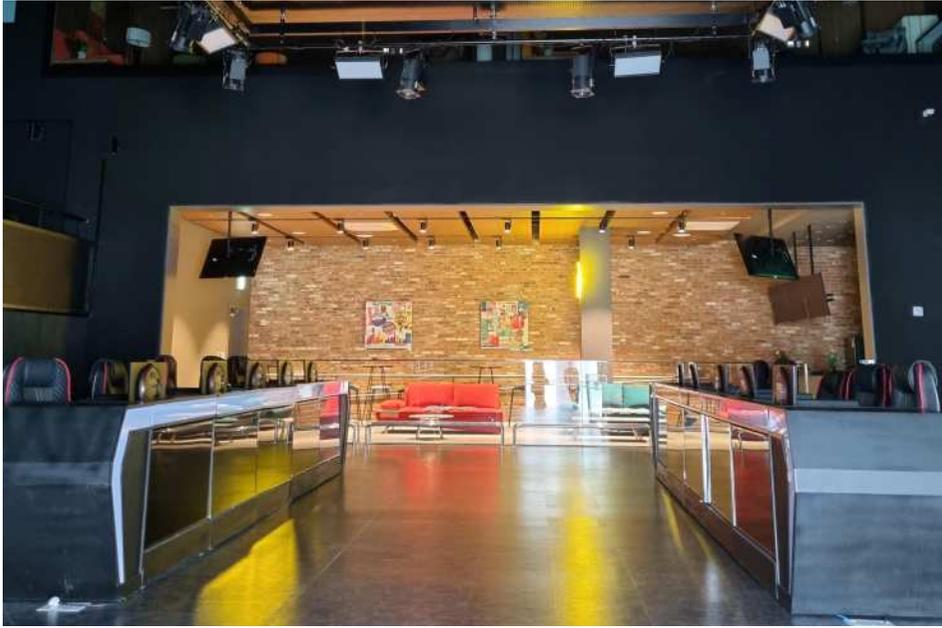
[그림 46] 부산 이스포츠 보조경기장(Blue Space) 내부

15층 메인홀에서 보이는 제1보조경기장 블루스페이스에는 최신형 컴퓨터 게이밍 PC 64대가 갖춰진 다목적공간이다. 이곳에서 대회 예선전부터 8강까지의 일정을 진행하거나 각종 행사를 할 수 있다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 47] 부산 이스포츠 주경기장(메인 아레나)



\*자료 출처 : 직접 촬영

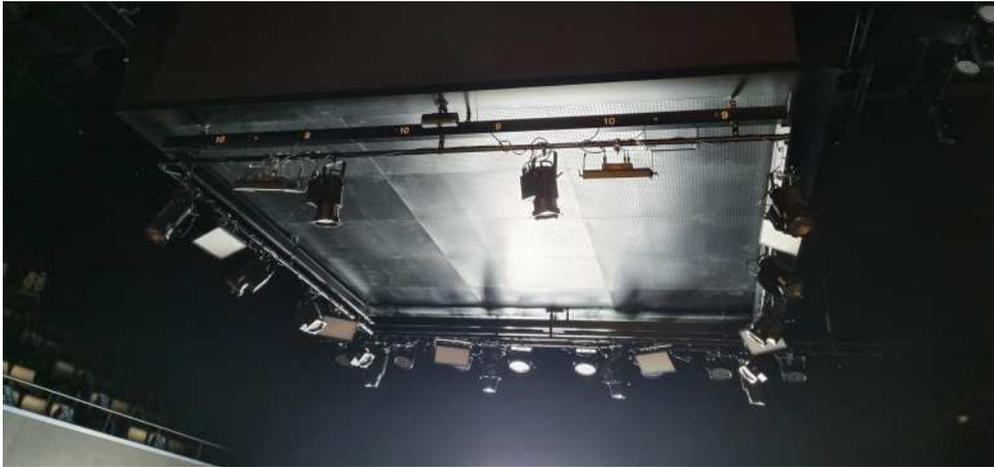
[그림 48] 부산 이스포츠 주경기장 구조

주경기장의 선수석은 5대5 구조로 세팅되어 있으며, 게임종목에 맞게 구조변경이 가능하다. 선수석 뒤로 관람석이 배치되어있으며, 팀별로 관람객이 응원할 수 있는 구조이다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 49] 부산 이스포츠 주경기장 (선수석 및 관람석)



\*자료 출처 : 직접 촬영

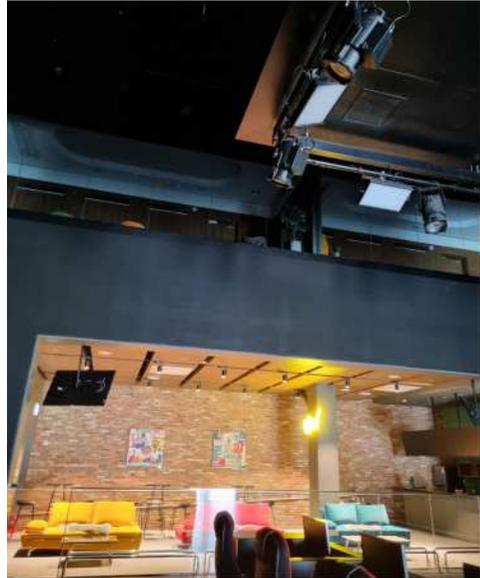
[그림 50] 부산 이스포츠 주경기장 (조명장치)

선수석 위로는 조명장치와 대형 LED 스크린이 있어 상황에 맞는 연출이 가능하다. 선수석을 코앞에서 볼 수 있는 BPUB은 음주하면서 경기를 관람할 수 있다. 다양한 컬러의 소파와 테이블이 있으며, 음료 제조를 위한 Bar 시설을 갖추고 있다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 51] 부산 이스포츠 경기장 BPUB 내부



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 52] 부산 이스포츠 경기장 관람석 (좌 : BPUB, 우: BPUB과 VIP 라운지)

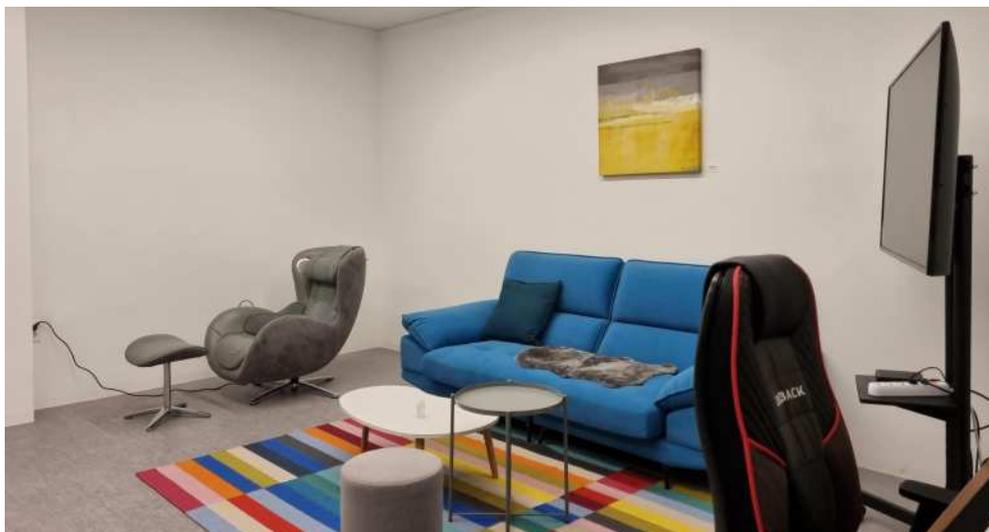
이스포츠 주경기장의 백스테이지에는 메이크업룸, 방송 조정실, 선수 대기실이 있다. 메이크업룸은 출연진과 선수들이 방송 출연 준비를 위한 메이크업을 받을 수 있다. 방송 조정실에서는 이스포츠 경기 송출과 경기 진행에 필요한 시스템 조정을 할 수 있다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 53] 부산 이스포츠 경기장 시설 (좌: 메이크업룸, 우: 조정실)

선수 대기실에는 경기상황을 모니터링 할 수 있는 모니터가 구비되어있으며, 선수 단과 출연진이 피로를 풀 수 있도록 안마의자가 배치되어있다. 소지품을 보관할 수 있는 개인 락커와 경기 전 개인 정비를 할 수 있도록 연습용 컴퓨터를 보유하고 있다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 54] 부산 이스포츠 경기장 선수 대기실 (컴퓨터)

16층은 부산 이스포츠 경기장의 대표공간인 메인 아레나(주경기장)와 다목적공간인 옐로 스페이스, 프리미엄 관람공간인 스위트박스가 있다. 경기장 입구 우측으로 카페테리아가 있어 간단한 간식, 음료와 함께 경기를 관람할 수 있다. 입구 맞은편에는 이스포츠 경기팀의 유니폼들이 전시되어있다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 55] 부산 이스포츠 주경기장 출입구 및 카페테리아



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 56] 부산 이스포츠 경기장 유니폼 전시대

다목적공간인 옐로 스페이스에는 대형 스크린이 구비되어있으며, 토크쇼, 뷰잉 데이, 사인회 등 다채로운 행사 공간으로 사용된다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

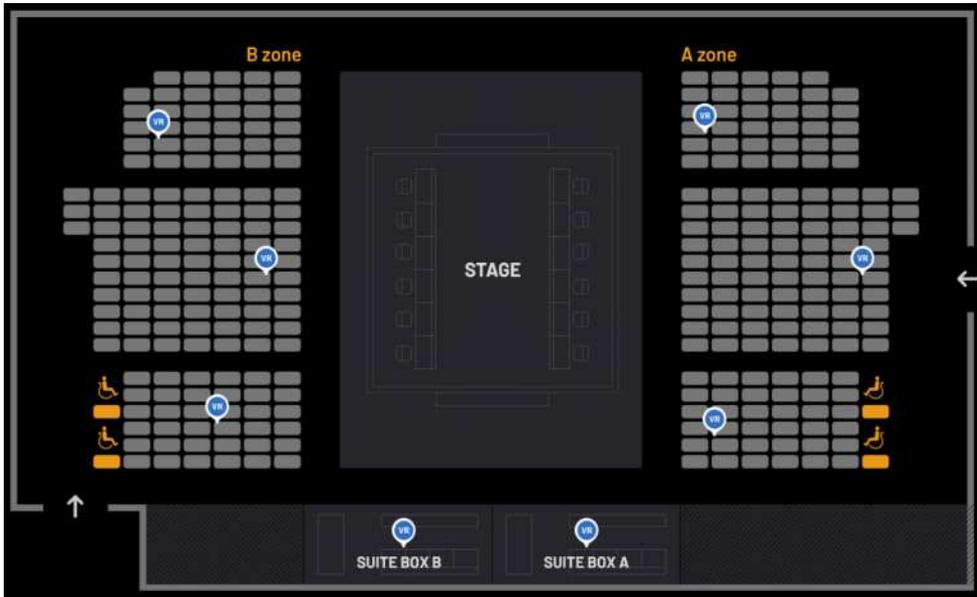
[그림 57] 부산 이스포츠 경기장 다목적홀(Yellow Space)

메인 아레나(주경기장)는 대면형 구조인 330여석의 스마트 시트 관객석과 대형 LED 전광판으로 구성되어있으며, 다양한 행사 및 대회가 개최된다. 선수석 위에 있는 대형 LED 전광판으로 경기를 상영하여 어느 좌석에서든 생생히 관람할 수 있다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 58] A관람석에서 바라본 부산 이스포츠 주경기장



\*자료 출처 : 부산 이스포츠 경기장 홈페이지

[그림 59] 부산 이스포츠 주경기장(메인 아레나) 도면

부산 이스포츠 경기장의 VIP라운지인 스위트 박스는 리클라이너 소파, 안마의자, 케이터링 등 다양한 서비스가 제공된다. 양쪽 관람석과 중앙 스크린, 아래의 선수석까지 볼 수 있는 탁 트인 창과 고급스러운 인테리어를 갖추고 있다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 60] 부산 이스포츠 경기장 VIP 라운지(Suite Box)와 주경기장 관람석

부산 이스포츠 경기장은 현재 경기장 활성화를 위해 여러 프로그램을 운영 중이다. 경기장 각 실별 체험 및 프로그래머 경험 등 간접 경험을 통해 이스포츠 문화를 경험할 수 있는 경기장 투어 프로그램 ‘BRENA TOUR’ 를 올해 12월까지 진행할 예정이며, 2019년부터 자체 운영 중인 이스포츠 대회 T.E.N(The Esports Night) 철권7 팀 리그를 운영할 예정이다. 또한, 이스포츠에 관심이 있는 초중학생을 대상으로한 이스포츠 진로체험 프로그램과 게임산업 연사 초청을 통한 전문 컨퍼런스인 이스포츠 토크쇼를 통해 이스포츠 및 관련 산업, 문화 등을 자유로운 토크로 진행하고 있다.

## 2) 광주 이스포츠 경기장(Gwangju Esports Arena)<sup>25)</sup>

운영 주체 : 광주광역시, 광주정보문화산업진흥원, 조선대학교

상세 주소 : 광주 동구 필문대로 309 조선대학교 해오름관 1층 ~ 2층 일부

개관 일자 : 2020년 12월 20일

4290㎡ 규모를 재배치해 조성한 광주 이스포츠 경기장의 시스템 구축 사업은 OGN e스타디움을 구축한 경험이 있는 CJ올리브네트웍스<sup>26)</sup>가 맡았다. CJ올리브네트웍스는 주, 보조경기장과 구조정실을 포함해 방송 운영 시스템을 구축했으며, 생방송 환경에 적합한 음향, 조명, 촬영 장비를 보유할 수 있도록 이스포츠 경기에 전문화된 설비를 했다.

특히 광주 이스포츠 경기장의 주경기장 수용 가능 인원은 국내 이스포츠 전용 경기장 중에서는 현재 최대 규모인 1005석, 1731㎡의 규모로 국제 대회 등의 메이저급 경기를 운영할 수 있다.

343㎡의 규모이며, 160석을 갖춘 보조경기장에서는 소규모 리그나 클럽 대항전 정도의 대회를 진행할 수 있다. 좌석은 접이식이며, 경기장 정 가운데에 선수석과 중계석을 배치한 것이 특징이다.

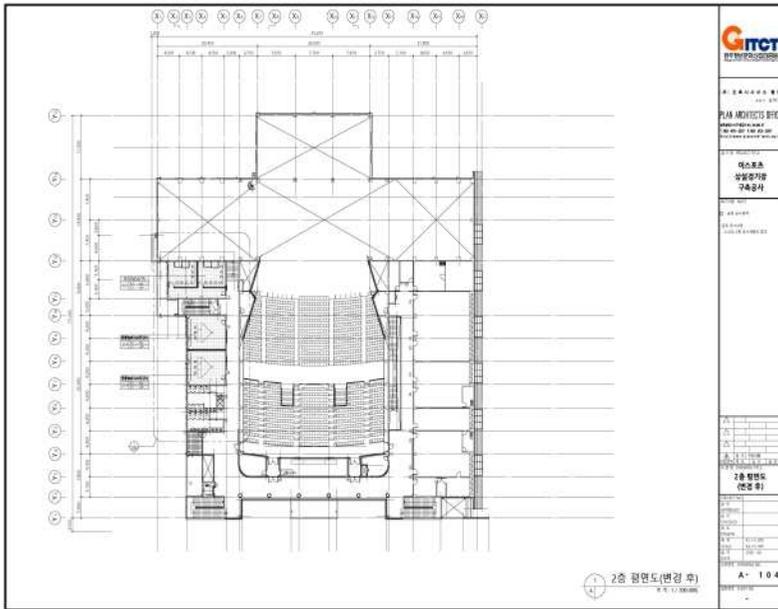
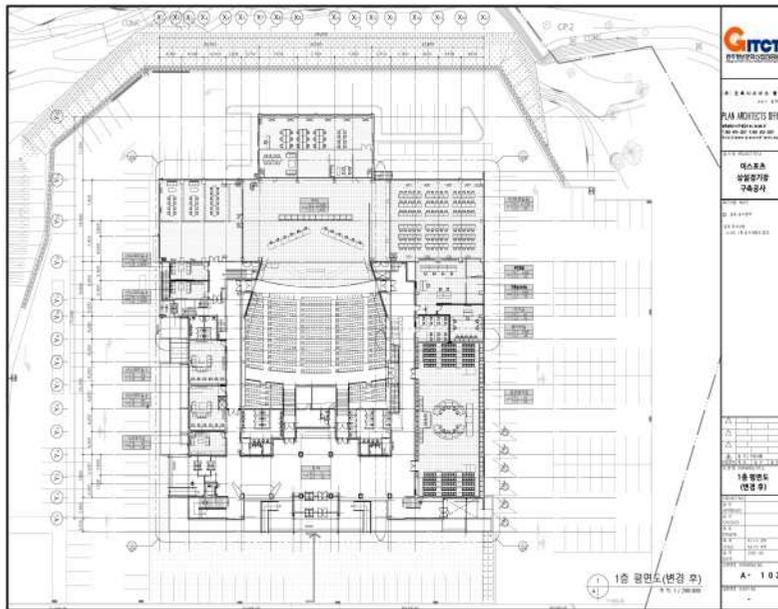
주경기장과 보조경기장 외에도 배틀로얄 게임과 같이 다수의 선수가 참여하는 이스포츠를 진행할 수 있는 스페이스 G(SPACE G)는 76대의 PC를 갖춘 공간도 마련되어 있다.

대회 관련 시설로는 해설진의 중계를 위한 스튜디오와 1인 콘텐츠 크리에이터를

25) news1. '광주 이스포츠 경기장 개장...젊은이들에게 큰 선물'. 2020.12.20.  
(<https://www.news1.kr/articles/?4167115>)

26) 조선biz "CJ올리브네트웍스, 광주 이스포츠 경기장 시스템 구축". 2020.11.12.

위한 스튜디오를 각각 하나와 분장실을 갖췄다. 1층에는 경기장 외에, 조정실, 7대의 PC가 있는 옵저버(Observer)실, 경기 상황을 중계하는 TV가 있는 기자실, VIP 대기실, 선수 대기실, 출연자 대기실, 운영 사무실이 갖추었다.



\*자료 출처 : 광주정보문화산업진흥원 홈페이지

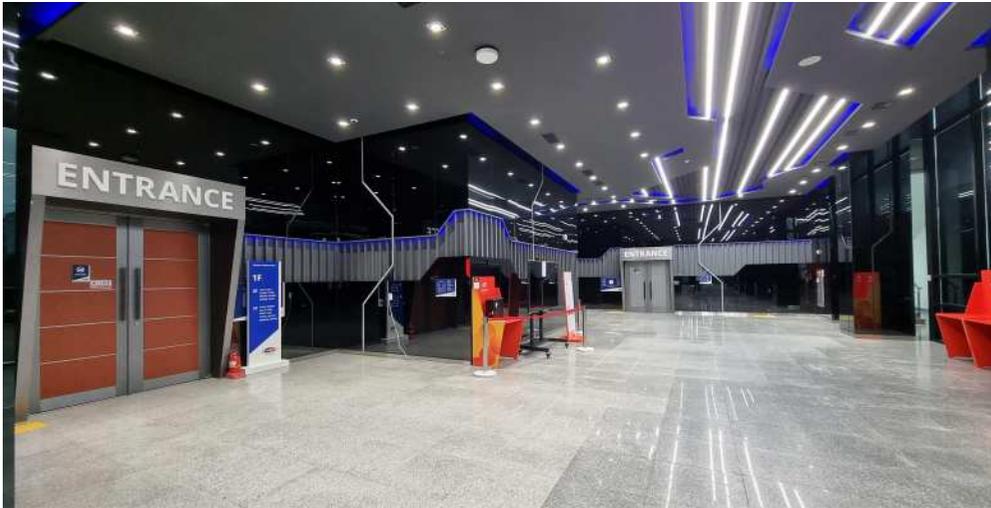
[그림 61] 광주 이스포츠 경기장 평면도



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 62] 광주 이스포츠 경기장 외관

광주 이스포츠 경기장은 조선대학교 내부의 해오름관의 내부를 재배치한 뒤에 개관했다. KTX를 운행하는 광주송정역 기준으로 대중교통과 자가용으로 약 45분 정도 소요되는 거리에 있다. 중심 시가지와는 먼 곳에 있는 조선대학교와 전남대학교의 두 권역에 걸쳐져 있어, 상권보다 거주구역이 더 많은 편이다. 광주정보문화산업진흥원은 광주의 중심가인 충정로와는 비교적 가까우며 구도심 활성화를 위해 경기장 위치를 조선대로 정했다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 63] 광주 이스포츠 경기장 내부

해오름관 입구를 들어가면 바로 앞에 경기장 입구가 있으며, 로비에는 안내데스크와 대형스크린이 설치되어 있다. 대형스크린은 향후 진행될 대회 정보를 확인할 수 있으며, 경기가 진행 중인 경우는 진행 상황을 볼 수 있다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 64] 광주 이스포츠 경기장 내부



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 65] 광주 이스포츠 경기장 내 VR 체험공간

로비에는 일반인들이 즐길 수 있도록 광주글로벌게임센터에서 제공한 AR과 VR 게임이 설치되어 있다.

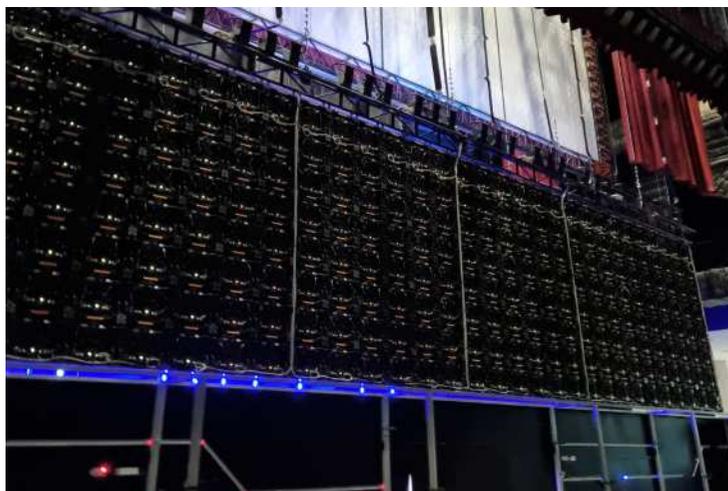
주경기장의 선수석은 가변형 부스로 5대5 구조로 세팅되어 있다. 쉽게 설치 및 철수가 가능해 종목에 따라 유동적으로 변형이 가능하고, 유사시 공연장으로도 활용할 수 있다. 선수석 뒤로는 대형 LED 스크린이 설치되어 있다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 66] 광주 이스포츠 경기장, 주경기장 무대 (선수석 및 대형 LED 스크린)

대형 LED 스크린은 가로 15.5m, 세로 4m크기의 4K 고해상도 디스플레이가 구축되어있다. 무대 앞뒤로는 2,000W이상의 고풍력 스피커가 탑재되어있어 어느 좌석이든 생생히 경기를 관람할 수 있다. 대형 LED 스크린에는 약 3억원의 예산이 투자되었다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 67] 광주 이스포츠 주경기장 대형 LED스크린 후면

주경기장의 관람석은 약 1,005석의 규모로 국내 이스포츠 경기장 중 제일 많은 좌석 수를 가지고 있다. 국제 대회 등 메이저급 대회의 경우 주경기장에서 개최된다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 68] 광주 이스포츠 경기장, 주경기장 내부

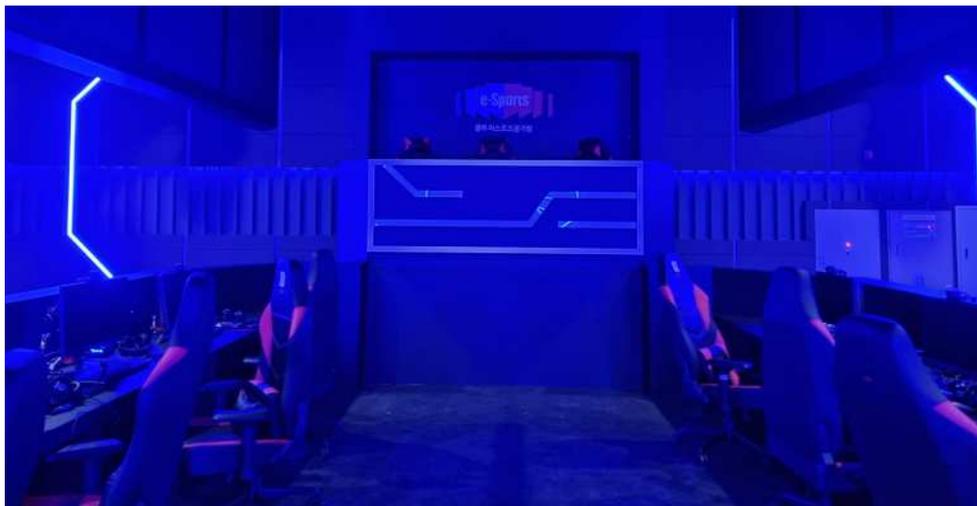
1층 로비의 우측에 보조경기장이 위치해 있다. 대략 160석 규모의 좌석이 있으며, 가운데에 선수석과 중계석을 구비하고 있다. 선수석은 5대5 구조로 세팅되어 있으며 각 팀 앞에 관중석이 있는 대칭구조를 하고 있다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 69] 광주 이스포츠 경기장, 보조경기장 (선수석)

중계진석은 선수석 위에 위치해 있으며, 3개의 화면으로 경기진행 상황을 볼 수 있다. 선수석 앞으로는 선수 개인캠과 개인 화면을 볼 수 있는 디스플레이를 설치되어 있으며, 위로는 2K이상 해상도의 LED 디스플레이가 구비되어있다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 70] 광주 이스포츠 경기장, 보조경기장 (중계진석)

다수의 인원으로 경기를 진행하는 배틀로얄 이스포츠 진행을 목적으로 조성한 스페이스 G는 76석의 PC가 설치되어있다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 71] 광주 이스포츠 경기장 SPACE G

경기장 조정실에는 실시간 리플레이와 슬로우모션 연출 등을 위한 장비가 구비되어 있다. 보조경기장의 카메라 원격 조정도 가능하다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 72] 광주 이스포츠 경기장 조정실

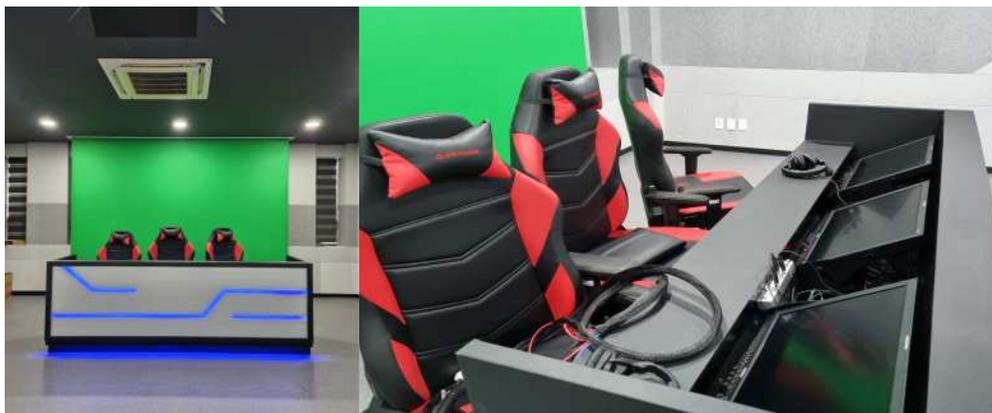
배틀로얄 e스포츠를 위한 경기장을 조성해서 읍저버(게임 연출)의 중요성이 큰 만큼 부조정실과 독립된 공간에 읍저버실이 조성되어 있다. 총 7대의 읍저버 PC를 구비하고 있다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 73] 광주 이스포츠 경기장 읍저버실

2층에는 방송 스튜디오와 1인 크리에이터를 위한 스튜디오가 있다. 방송 스튜디오엔 글로벌 팬을 위한 영어 중계 제작을 목표로 국내 및 해외 송출용 중계진석을 조성하였다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 74] 광주 이스포츠 경기장 스튜디오 1 (중계진석)

1인 크리에이터 스튜디오는 방송 스튜디오와 똑같은 형태지만 크로마키, 개인 방송을 위한 웹캠, 사운드 카드, 방송용 패드 등의 장비를 구비하고 있다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 75] 광주 이스포츠 경기장 스튜디오 2

1층 로비 좌측에는 대회 시상식이나 행사에 참여하는 내빈들을 위한 VIP실이 위치해 있다. 소파와 경기를 볼 수 있는 TV가 구비되어있다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 76] 광주 이스포츠 경기장, VIP 대기실

방송 출연자와 선수들의 분장을 위한 분장실은 2층에 위치해 있다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 77] 광주 이스포츠 경기장 분장실 1

선수 대기실은 총 4개이며, 개인 소지품 보관을 위한 락커와 연습용 PC, 소파가 구비되어 있다. TV에 미니맵을 띄우고 작전 설명을 위한 투명 보드도 구비되어 있다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 78] 광주 이스포츠 경기장 선수 대기실

광주정보문화산업진흥원과 광주광역시는 개관에 따른 안정적 운영을 위해 추후 경기장 홈페이지를 구축하고, 투어 프로그램, 관계기관 협의회를 운영할 예정이다. 특히 이번 년도에 자체 주관하는 이스포츠 대회인 오픈 대회, 중고등학생 리그전, 대학 최강자전, PC방 대항전 등의 프로그램을 운영하기 위해 준비하고 있다.

### 3) 대전 이스포츠 경기장(DREAM ARENA)<sup>27)</sup>

운영 주체 : 대전광역시, 대전정보문화산업진흥원

상세 주소 : 대전광역시 유성구 도룡동 3-1 대전 엑스포 과학공원 내 첨단과학관

개관 일자 : 2021년 9월 15일

2021년 9월 개장한 대전 이스포츠 경기장은 엑스포 과학공원 내의 첨단과학관을 리모델링하는 방식으로 구축되었다. KTX를 운행하는 대전역 기준으로 대중교통 50분, 자가용으로 약 20분 정도 소요되는 거리다. 근처에 엑스포 단지 근처에 DCC대전컨벤션 센터와 롯데시티호텔이 있으며, 엑스포 시민 광장에 예술의 전당 및 공원이 조성되어있다.



\*자료 출처 : 직접 촬영

[그림 79] 대전 이스포츠 경기장 외관 (첨단과학관 북관)

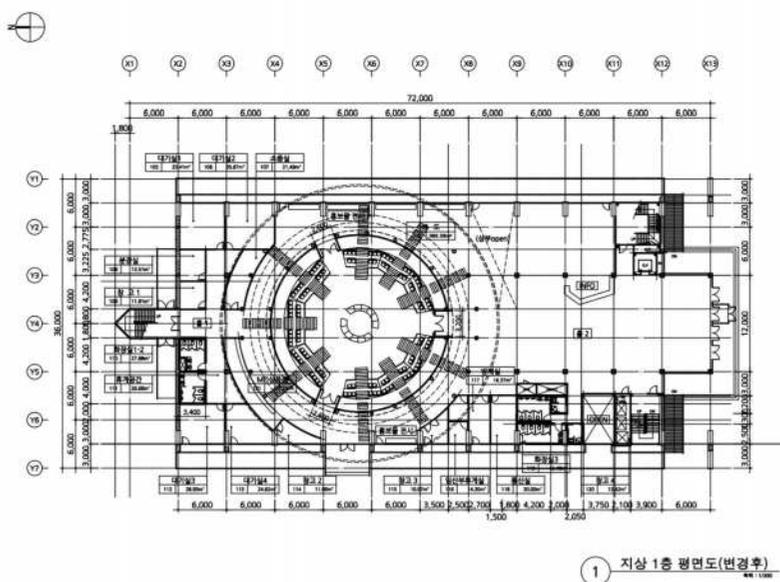
27) 대전광역시 보도자료

([https://www.daejeon.go.kr/drh/board/boardNormalView.do?boardId=normal\\_0189&menuSeq=1632&pageIndex=1&ntatcSeq=1246983596](https://www.daejeon.go.kr/drh/board/boardNormalView.do?boardId=normal_0189&menuSeq=1632&pageIndex=1&ntatcSeq=1246983596))

북관, 남관으로 구분된 첨단과학관 건물 전체면적 5,786㎡ 중 이스포츠 경기장은 북관에 위치하였으며, 전용면적은 2,927㎡다. 지하 1층에는 기계실, 1층에는 주경기장 하단부, 보조경기장, PC방, 팬미팅/인터뷰실, 미니스튜디오, 분장실과 아카데미실이 구축되었다. 2층에는 주경기장과 중계석, 선수 및 심판 대기실, 기사실, 카페테리아와 MD상품존이 들어섰고, 3층에는 부조정실이 위치해 있다.



[그림 80] 대전 이스포츠 경기장 내부



[그림 81] 대전 이스포츠 경기장 평면도

주경기장은 총 1,440㎡ 면적, 층고 8.8m, 500석 규모이며, 가변식 테이블 관람석을 배치했고, 주경기장의 무대는 오픈 부스 형태로 구축되었다. 주경기장은 배틀로얄 장르에 맞도록 80명 동시 플레이도 가능하다. 5대5 형태의 기본 경기장에서 무대 주변의 가변 관람석을 이용해 PC 70석을 추가로 설치하는 방식이다.

보조경기장은 360㎡ 면적, 층고 4.2m의 규모이며, 5대5 형태의 기본 경기장에 PC를 둘 수 있는 가변형 관람석 50석을 운용할 수 있다. 일자형 무대와 오픈 부스 방식이 주요 특징이며, 소규모 이스포츠 경기를 진행하기에 적합하도록 6mm 카레라와 부조정실이 있는 맞춤형 중계 시스템을 갖췄다. 관람객들을 위한 55인치 LED 모니터 두 대가 설치되어 있다.

PC방은 전용면적 330㎡의 크기이며, 100대의 PC가 구비되어 있다. 소규모 온오프라인 예선 경기를 진행하기 위한 목적으로 구축되었으며, 경기가 없을 때는 상시 시민 사용공간으로 개방될 예정이다.

대전시는 한국전자통신연구원(ETRI)와 2019년 문화기술개발 지원사업에 당선되어 ‘메타플레이 인식 기반 지능형 게임 서비스 플랫폼’ 사업을 진행하기도 했다. 이 사업은 인게임(In-Game) 행동 패턴에 따라 스스로 진화하는 게임 인공지능 프레임워크를 연구하는 사업이다. 대전시는 이 프레임워크를 전략분석, 프로게이머 특성 분류, 승률 예측에도 사용할 수 있어 경기장 운영 플랫폼과 연계할 수 있다고 밝혔다.<sup>28)</sup>

---

28) 금강일보 “대전 e스포츠 경기장에 지능형 콘텐츠 적용”. 2019.03.31.  
(<http://www.ggilbo.com/news/articleView.html?idxno=631742>)

#### 4) 경기 이스포츠 경기장(가칭)<sup>29)</sup>

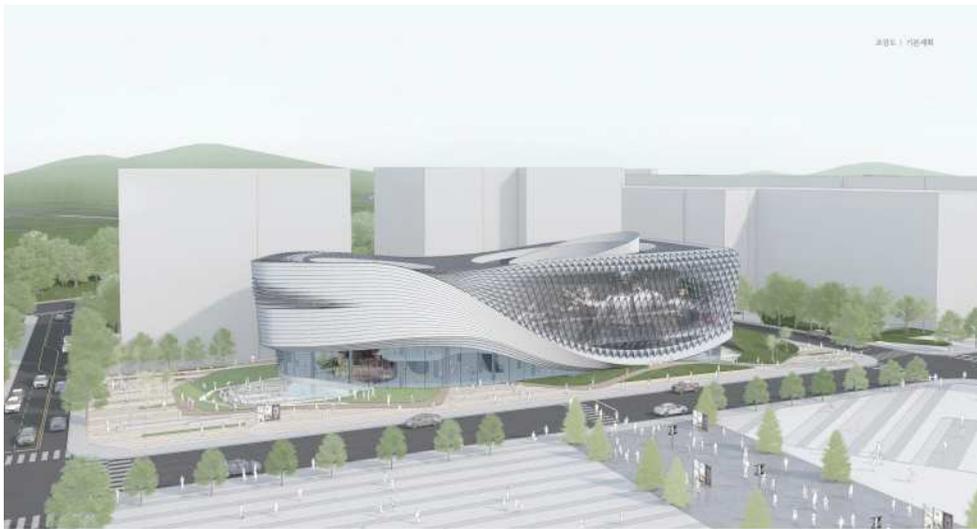
운영 주체 : 성남시, 성남산업진흥원

상세 주소 : 경기도 성남시 분당구 판교1테크노밸리, 환상어린이공원 부지 내

개관 일자 : 2024년 예정.

2024년 개관 예정인 경기 이스포츠 경기장은 전국 최초로 신축되는 이스포츠 전용 경기장이다. 경기장이 건설될 예정인 환상어린이공원 부지는 신분당선 판교역에서 버스 10분, 도보 22분 소요되는 거리에 있다. 주변에 식당가나 쇼핑몰은 입점하지 않았으나, 네이버, 카카오와 같은 IT 계열 회사가 많으며, 도보 5분 이내 거리에 넥스과 네오위즈 사옥이 있다.

경기 이스포츠 경기장은 6569㎡의 부지에 건물 전체면적 8899㎡, 지하 1층, 지상 4층의 규모로 건설될 예정이다. 주경기장은 400석 규모, 보조경기장은 50석 규모로 구성되며, 피시방, 스튜디오, 선수 전용 공간도 포함될 예정이다.



**D:wave** [경기 이스포츠경기장]  
(전용 경기장)

경기 이스포츠경기장을 건설하는 것은 경기지역의 경기, 문화, 관광에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대된다. 특히, 경기지역의 경기, 문화, 관광에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대된다. 특히, 경기지역의 경기, 문화, 관광에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대된다.



\*자료 출처 : 성남시

[그림 82] 경기 이스포츠 경기장 조감도

29) 성남시 보도자료

(<https://www.seongnam.go.kr/city/1000060/30005/bbsView.do?idx=221337>)

## 5) 진주 이스포츠 경기장(가칭)<sup>30)</sup>

운영 주체 : 진주시

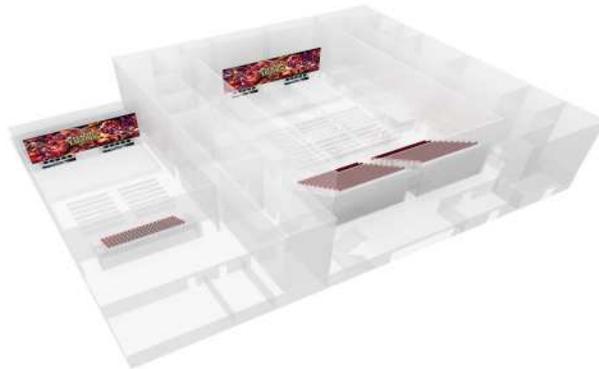
상세 주소 : 경상남도 진주시 진주역로 31번길

개관 일자 : 2022년 12월 예정

2022년 12월 개관 예정인 진주 이스포츠 경기장은 KTX를 운행하는 진주역에서 자가용 3분, 도보 22분 정도 소요되는 문화체육부지에 들어설 예정이다.

전체면적은 3,372㎡이며 지상 2층 규모로 22년까지 127억을 투입하여 조성될 예정이다. 700석 규모의 주경기장과 500석 규모의 보조경기장을 극장형으로 구축하고, 주조정실과 읍저버실과 같은 방송시설과 선수 및 출연진 대기실, 전시관, 카페테리아 등의 부대시설을 갖출 계획이다. 이스포츠 경기 외의 복합 문화 공간으로 활용할 계획도 있다.

진주 이스포츠 경기장은 지역 내 아마추어 게이머를 위한 상시 리그와 연습 공간으로 활용할 수 있다. 경기장 내 아카데미 실, 1인 크리에이터 스튜디오 및 창업 지원 공간을 두고, 경남 이스포츠 생태계 구축을 할 계획이다.



\*자료 출처 : 진주시

[그림 83] 진주 이스포츠 경기장 조감도

30) 진주시 보도자료

(<https://www.jinju.go.kr/00130/02730/00138.web?amode=view&gcode=1004&idx=39481332&artiSno=>)



## [첨부2. 해외 이스포츠 경기장 사례]

### 1 미국

#### 1) 이스포츠 아레나(Esports Arena)<sup>31)</sup>

운영 주체 : Esports Arena

주요 종목 : 에이펙스 : 레전드, 발로란트, 슈퍼 스매스 브라더스, 전략적 팀 전투

특이 사항 : 세계 최초의 이스포츠 전용 경기장

캘리포니아 주 오렌지 카운티 시내의 산타 아나에 위치한 이스포츠 아레나는 정보장교 출신 폴 워드와 그의 친구인 타일러 엔드레스가 주도하여 아마추어 선수들이 연습하고 어울릴 수 있는 공간 마련을 목적으로 2015년 10월 3일에 개장되었다.

이스포츠 아레나는 1393.54㎡ 크기의 건물 안에 최대 1,000명의 관객을 수용할 수 있다. 경기를 진행하는 선수석 및 무대는 16.72㎡의 규모이며, 경기장은 1층 좌석 600석과 최대 150명을 수용할 수 있는 2층 좌석이 있는 복층구조다. 원활한 방송과 경기 진행을 위해 자체적으로 전원, 조명, 음향 및 비디오 공급 장치가 있고, 경기를 관람객에게 보여주기 위한 15.88㎡ 크기의 LED 스크린과 무대 측면에 2개의 프로젝션 스크린을 설치했으며, CG를 이용한 방송 중계를 위해 그린 스크린도 갖춰졌다. 관객을 위한 부가 시설로 바와 식당도 있다.

31) 이스포츠 아레나 웹페이지. (<https://www.esportsarena.com/bookanevent/orangecounty.html>).



\*자료 출처 : 이스포츠 아레나 웹페이지.

## 2) 블리자드 아레나(Blizzard Arena)<sup>32)</sup>

운영 주체 : Blizzard Entertainment

주요 종목 : 오버워치, 하스스톤

특이 사항 : 오버워치 리그 방식 변경 및 스튜디오의 소유권 이전으로 운영 종료

‘2017 오버워치 콘텐더스 시즌 1 플레이오프’의 개막일인 2017년 10월 7일에 개장한 블리자드 아레나는 미 방송국인 NBC의 ‘버뱅크 스튜디오(Burbank Studios)’의 1번 스튜디오를 임대하여 블리자드 전용 경기를 위해 운영했다. 그러나 ‘2019 오버워치 콘텐더스 시즌 2’에서 시범적으로 델러스 외 2개의 팀 연고지에서 경기를 진행하는 ‘홈스탠드(Homestand)’ 방식으로 경기를 운영한 뒤, 2020년부터는 리그 공식출범 이전에 알린 대로 리그를 홈스탠드 방식으로 전면 변경한다고 발표했다.<sup>33)</sup> 리그 운영 방식 변경 이후 사용 여부가 불투명했으나 버뱅크 스튜디오를 소유한 NBC가 ‘워너 브라더스(Warner Bros.)’에 인수되면서 운영을 종료했다.

블리자드 전용으로 운영된 블리자드 아레나의 총면적은 983.93㎡, 높이

32) 오버워치페이지

(<https://overwatchleague.com/ko-kr/news/22882659/buffing-blizzard-arena>).

33) Variety. “Overwatch League’s Commissioner on Grand Finals and the Big Changes for Season 3”.

(<https://variety.com/2019/digital/news/overwatch-league-grand-finals-season-3-pete-vlastelica-1203349574/>).

12.80m로 관람객 450명을 수용 가능한 규모다. 경기의 방송제작 및 송출을 위해 다중 음향 시스템, 방송 컨트롤 룸을 갖췄다. 또한, 경기장 내에 여러 개의 관람 박스가 있어, 다수의 행사와 방송을 동시 송출이 가능하다. 부가 시설로 블리자드 IP 기반 상품을 판매하는 플래그십 스토어가 있다.

[그림 85] 블리자드 아레나(Blizzard Arena)



\*자료 출처 : 블리자드 엔터테인먼트

### 3) 하이퍼X 이스포츠 아레나 라스베이거스(HyperX Esports Arena Las Vegas)<sup>34)</sup>

운영 주체 : Allied Esports, MGM Resorts International

주요 종목 : 로켓리그, 리그 오브 레전드, 발로란트, 폴 가이즈 외

특이 사항 : 미국 이스포츠 경기장 기업인 ‘Esports Arena’가 투자를 받아 설립

하이퍼X 이스포츠 아레나는 ‘얼라이드 이스포츠(Allied Esports)’와 ‘엠지엠 리조트 인터내셔널(MGM Resorts International)’이 전문 이스포츠 운영 법인인 ‘이스포츠 아레나(Esports arena)’에 경기장 건설을 위임하여 걸립된 경기장이다. 게이밍 헤드폰 회사인 ‘하이퍼X(HyperX)’가 네이밍 권리를 구입해, ‘하이퍼X 이스포츠 아레나라는 상호를 가지게 되었다.

34) Luxor Las Vegas News. "HYPERX ESPORTS ARENA LAS VEGAS NOW OPEN AT LUXOR, SHINING GLOBAL ESPORTS SPOTLIGHT ON THE STRIP.". (<https://newsroom.mgmresorts.com/esports-arena-las-vegas-now-open-at-luxor-shining-global-esports-spotlight-on-strip.htm>).

룩소 호텔 내부의 경기장은 총 2787.09㎡의 규모로 구축되었고, 1,000명의 관람객을 수용할 수 있다. 대회 진행 및 방송 중계를 위해 자체적인 방송 시스템을 갖춘 센터와 제작 스튜디오가 있으며 관객들은 경기장 안의 약 15.24m 높이의 LED 스크린을 통해 경기를 관람할 수 있다. 또한, 관람객들은 PC와 Playstation, XBOX 등의 기기를 이용할 수 있으며, VR 게임을 체험하는 공간도 따로 있다. 부가 시설로 빈티지 비디오 게임 풍의 바와 VIP룸, 럭셔리 라운지, 이벤트를 위한 케이터링 서비스를 이용할 수 있으며, 스트리머를 위한 스트리밍 부스도 있다.

[그림 86] 하이퍼X 이스포츠 아레나 라스베이거스(HyperX Esports Arena Las Vegas)



\*자료 출처 : HyperX Esports Arena Las Vegas 웹페이지

#### 4) 이스포츠 스타디움 알링턴(Esports Stadium Arlington)<sup>35)</sup>

운영 주체 : ES Arlington

주요 종목 : 발로란트, 슈퍼 스매시 브라더스, 포트나이트, 콜 오브 듀티 외

특이 사항 : 북미 최대 규모의 이스포츠 전문 시설. 최근 프로게임단 창단함

미국 텍사스주 알링턴시에 있는 이스포츠 스타디움 알링턴은 이스포츠 전문 회사인 ‘이스포츠 베뉴(Esports Venues)’와 알링턴시의 합작회사인 ‘이에스알링턴

35) Sports Video News. "Inside Esports Stadium Arlington, North America's Largest — and Most Flexible — Esports Venue".

(<https://www.sportsvideo.org/2019/01/24/inside-esports-stadium-arlington-north-americas-largest-and-most-flexible-esports-venue/>).

(ES Arlington)’ 이 건축회사 ‘포플라우스(Populous)’ 와 계약을 맺고 알링턴 컨벤션 센터를 이스포츠 경기장 용도로 개축하여 2018년 11월 26일에 개장했다.

총면적 9290.304㎡, 수용 가능 인원 1,000명이며 경기장은 25.90m 크기의 LED 스크린과 타 극장 급의 조명과 5.1 음향 시스템을 보유하고 있다. 100명 정도의 선수가 참가하는 배틀로얄류 게임까지도 유연하게 진행할 수 있는 장비를 갖췄다. 방송 및 송출을 위한 최신 장비가 있는 제작 스튜디오와 4K 화질로 촬영이 가능한 8대의 카메라도 보유하고 있다. 정전과 같은 상황으로 경기에 지연이 발생 되지 않도록 예비 발전기도 가동한다. 경기장 외의 부가 시설로 이스포츠 전문 전시관과 프레스룸, VIP룸, 럭셔리 라운지, 스트리밍 부스, 숙박 시설 및 케이터링 서비스, 비디오 게임 테마의 바를 이용 가능하며, 게이밍PC 사용 및 VR 체험 시설도 있다.

[그림 87] 이스포츠 스타디움 알링턴(Esports Stadium Arlington)



\*자료 출처 : SVG NEWS

## 5) 퓨전 아레나 (Fusion Arena)<sup>36)</sup>

운영 주체 : Comcast Spectacor

주요 종목 : 오버워치

특이 사항 : 현재 건설 중이며 오버워치 리그 소속 필라델피아 퓨전의 홈구장

퓨전 아레나는 필라델피아에 기반을 둔 스포츠 및 엔터테인먼트 회사인 ‘컴캐스트 스펙테이코(Comcast Spectacor)’ 와 부동산 개발 및 엔터테인먼트 운영 회사인 ‘코디시 컴퍼니(Cordish Company)’ 로부터 5천만 달러 투자를 받아 건립된 경기장이다. 펜실베이니아주 필라델피아의 프로 스포츠 단지 개발 계획의 중 하나로 2019년 착공을 시작해 2021년에 완공될 예정이었다. 그러나 코로나19로 인해 건설이 무기한 연기되어 정확한 개장 일시는 불확실하다.

규모는 총면적 5574.18㎡, 수용 가능 인원 3,500명이다. 원활한 경기장 운영을 위해 모든 관람과 구매는 Wifi 기반의 디지털 시스템을 통해 이루어질 계획이다. 선수의 경기 몰입을 위해 방음장치를 설치하고 185.80㎡의 경기 진행 상황과 상호작용되는 스크린이 설치될 예정이다. 또한, 경기가 열리지 않을 때는 콘서트나 콘퍼런스 개최를 할 수 있도록 원형 구조로 건설될 예정이다. 부가 시설로 관람객을 위한 커뮤니티 공간과 두 개의 발코니 바가 있으며 경기에 참여할 팀과 선수를 위해 929.03㎡ 면적의 선수 훈련 공간, 선수 전용 라운지, 락커룸도 설치될 계획이다.

[그림 88] 퓨전 아레나 (Fusion Arena)



\*자료 출처 : Fusion Arena 홈페이지

36) Bloomberg CityLab. "How to Design an Esports Arena".  
(<https://www.bloomberg.com/news/articles/2019-04-08/designing-philadelphia-s-50-million-esports-arena> ).

6) 셰넌도어 대학 이스포츠 아레나(Shenandoah University Esports Arena)<sup>37)</sup>

운영 주체 : Shenandoah University

주요 종목 : 발로란트, 슈퍼 스매시 브라더스, 오버워치, 리그 오브 레전드, 로켓 리그

특이 사항 : 대학 내 이스포츠 학과 내 시설이며 대학 이스포츠팀 훈련 시설

미국 버지니아주 셰넌도어 대학 이스포츠 아레나는 2018년도에 이스포츠 과학 학사 전공을 신설하면서 개장했다.

셰넌도어 대학 이스포츠 아레나의 규모는 총면적 1,409.43㎡, 수용 가능 인원은 70명이다. 경기 진행을 위한 12개의 선수석이 있으며, 방송용 부스도 있다. 경기장 안의 삼면의 벽에 3.66m 길이의 프로젝터용 스크린을 배치했다. 실제 경기가 이루어지는 경기장의 규모가 작아 선수들이 사용하는 장비를 직접 운반하여 소규모 지역대회에 참가할 수 있다.

[그림 89] 셰넌도어 대학 이스포츠 아레나(Shenandoah University Esports Arena)



\*자료 출처 : Shenandoah University 웹 페이지

37) 셰넌도어 대학 웹 페이지. (<https://www.su.edu/esports/esports-arena/>).

7) 풀 세일 대학 올란드 헬스 포트리스(Full-Sail University Orlando Health Fortress)<sup>38)</sup>

운영 주체 : Full Sail University

주요 종목 : 리그 오브 레전드, 로켓리그, 콜 오브 듀티, 오버워치, 발로란트 외  
특이 사항 : 대학 소속 프로그래밍단 Armada를 지원하기 위한 홈구장을 목적으로  
설립

2019년 5월 21에 개장한 풀 세일 대학 올란드 헬스 포트리스는 총면적 1040.51㎡에 수용 가능한 인원이 500명이다. 경기와 방송 진행을 위해 콘서트홀 규모의 시스템을 구축했으며, 최대 선수 100명이 참가하는 대회도 진행할 수 있다. 관객의 몰입을 위한 천만 픽셀 화질의 LED 벽을 설치했으며, 조명 시스템도 보유하고 있다. 또한, 경기장 구조가 가변적으로 변경할 수 있어서 대학 내 소규모 대회부터 전문적인 이스포츠 대회의 개최도 할 수 있다.

[그림 90] 풀 세일 올란드 헬스 포트리스(Full Sail University Orlando Health Fortress)



\*자료 출처 : Full Sail University 홈페이지

38) 풀 세일 아마다 대학 웹 페이지. (<https://armada.fullsail.edu/fortress>).

8) 포트 산 안토니오 이스포츠 아레나(Port San Antonio's Esports Arena)<sup>39)</sup>

운영 주체 : Port San Antonio

주요 종목 : 미상

특이 사항 : 2022년 개장 예정인 기술 대학 부속 건물

포트 산 안토니오 이스포츠 아레나의 총 규모는 12077.74㎡이며 2,500명까지 수용할 수 있다. 경기장 외의 부가 시설로 지역민을 위한 커뮤니티 공간, 회의 및 발표를 위한 콘퍼런스장, 기술기반 신생 기업을 지원하기 위한 연구 공간, 관람객이 사용 가능한 24시간 오락실, 케이터링 서비스를 포함한 식당이 있다.

[그림 91] 포트 산 안토니오 이스포츠 아레나(Port San Antonio's Esports Arena)



\*자료 출처 : PanStadia & Arena Management Magazine

39) REUTERS. "Construction set to begin on esports arena in San Antonio."  
(<https://www.reuters.com/article/esports-business-san-antonio-idUSFLM5Kj0WV>).

## 9) 벤딕스 아레나(Bendix Arena)<sup>40)</sup>

운영 주체 : SouthBend City

주요 종목 : 로켓리그

특이 사항 : 시립 커뮤니티 센터 안에 있는 극장이었으나 이스포츠 경기장으로 재건축함

인디애나주 사우스벤드의 벤딕스 아레나는 시립 커뮤니티 센터 안에 있으며 2021년 2월 5일에 개장했다. 건물의 총면적은 9290.304㎡이고 경기장의 수용 가능 인원은 약 500명이다. 미국 주 단위의 전문적인 음향 및 방송 시스템을 보유하고 있으며, 일반인이 이용할 수 있는 LAN 센터에는 36개의 게임용 PC와 Playstation 5, Xbox Series X가 설치되어있다. LAN 센터에서는 일반인이나 프로게이머 팀의 예약을 통해 소규모의 토너먼트도 진행할 수 있다. 스트리밍 시설을 갖추고 있으며, 보드게임(TRPG) 게이머를 위한 테이블도 보유하고 있다.

[그림 92] 벤딕스 아레나(Bendix Arena)



\*자료 출처 : Bendix Arena 홈페이지

40) Sports Travel. "South Bend Theatre Conversion to Esports Arena Proposed."  
(<https://www.sportstravelmagazine.com/south-bend-theatre-conversion-to-esports-arena-proposed/>).

1) 충칭 이스포츠 스타디움(Zhongxian Esports Stadium)<sup>41)</sup>

운영 주체 : 충칭시

주요 종목 : 미상

특이 사항 : 주요 도시와 거리가 멀어, 접근성 문제로 큰 규모의 유치가 어려움

충칭 이스포츠 스타디움은 중국 남서부 충칭에 있으며, 2017년에 7개월 만에 공사를 완료하고 개장했다. 총면적 5574.18㎡ 경기장의 관객석 안에 6,000명을 수용할 수 있으며, 건물 밖 외벽 4면의 큰 LED 스크린을 통해 13,000명의 관객이 추가로 경기를 관람할 수 있는 시스템을 구축했다. 무대에는 원형 선수석이 배치되어있고, 그 위에 대형 LED 스크린 3개가 바깥쪽을 향한 형태다. 부가시설로 Playstaion 4와 VR을 체험할 수 있는 공간이 있으며 전용 호텔과 전시회장도 있다.

[그림 93] 충칭 이스포츠 스타디움(Zhongxian Esports Stadium)



\*자료 출처 : Esports Tripper

41) South China Morning Post. "Inside world's first purpose-built e-sports stadium, in China – Hong Kong architect Barrie Ho explains his design."

(<https://www.scmp.com/lifestyle/article/2133582/inside-worlds-first-purpose-built-e-sports-stadium-china-hong-kong>).

## 2) 리안멘 단장 LGD게이밍 항저우 아레나(Lianmeng Dianjing LGD Gaming Hangzhou Arena)<sup>42)</sup>

운영 주체 : 중국 정부

주요 종목 : 미상

특이 사항 : 이스포츠 기업과 프로게임단의 전략적 파트너십을 통한 설립

리안멘 단장 LGD 게이밍 항저우 아레나는 2018년 11월 16일에 개장했다. 중국의 가장 국가 사업중 하나인 항저우의 ‘이스포츠 타운’ 지역에 있으며 중국 리그 오브 레전드 리그의 프로게임단인 LGD 게이밍의 홈 경기장이다.

총면적 5202.57㎡이고 주 경기장과 600명 수용 가능한 관객석이 있다. 부가 시설로 21개의 VIP룸이 있고 선수 라운지와 LGD 게이밍의 플래그십 스토어가 있다.

[그림 94] 리안멘 단장 LGD 게이밍 항저우 아레나(Lianmeng Dianjing LGD Gaming Hangzhou Arena)



\*자료 출처 : Allied Esports

42) The Esports Observer. "Hangzhou Opens Esports Town, LGD Gaming and Allied Esports Debut Venue". (<https://esportsobserver.com/hangzhou-opens-esports-town/>).

### 3) 리안멘 단징 SEG 선전 아레나(Lianmeng Dianjing SEG Shenzhen Arena)<sup>43)</sup>

운영 주체 : Allied Esports

주요 종목 : 미상

특이 사항 : Allied Esports가 중국에 개장한 경기장 중 하나

리안멘 단징 SEG 선전 아레나는 중국 선전시의 SEG 레저 빌딩의 3층에 2017년에 개장했다.

건물의 총면적은 3716.12㎡이며 경기장의 좌석은 230개다. 굴곡형 LED 스크린이 경기장 중앙에 있고, 선수석은 12개 설치되어있는데, 레드 팀과 블루 팀으로 선수석을 분리하였다. 방송제작을 위한 시설이 따로 있다. 부가 시설로는 선수, 팀, 일반인이 모두 대여할 수 있는 4개의 프라이빗룸, 관객이 이용 가능한 VR 스테이션과 오락실이 있다.

[그림 95] 리안멘 단징 SEG 선전 아레나(Lianmeng Dianjing SEG Shenzhen Arena)



\*자료 출처 : Allied Esports

43) Allied Esports 웹 페이지

(<https://www.alliedesports.gg/lianmeng-dianjing-seg-shenzhen-arena>).

4) 상하이 국제문화창조 이스포츠센터(Shanghai International Culture & Creative Esports Center)<sup>44)</sup>

운영 주체 : SuperGen

주요 종목 : 미상

특이 사항 : 중국 프로게임단 Edward Gaming의 모회사 SuperGen이 직접 관여함

상하이 국제문화창조 이스포츠센터는 현재 건설 중이며 2024년에 개장될 예정이다. 개장 이후에는 Edward Gaming의 홈구장으로 사용된다. 발표된 자료에 따르면 총 건물의 면적은 500,000㎡이고 최대 6,000명의 관객을 수용할 수 있다. 경기장의 세부 사양은 발표되지 않았으나, 부가 시설로 이스포츠 테마의 오성급 호텔이 있으며, 이스포츠 전문 기업과 프로게임 구단 본부로 사용할 수 있는 사무실 공간도 설치될 예정이다.

아직 확정된 경기 계획은 없으나, 개장 이후 300개 이상의 국제 규모의 이스포츠 대회를 개최할 계획이다.

[그림 96] 상하이 국제문화창조 이스포츠센터(Shanghai International Culture & Creative Esports Center)



\*자료 출처 : Hexus

44) TheStadiumBusiness News. "CONSTRUCTION COMMENCES ON SHANGHAI ESPORTS COMPLEX". (<https://www.thestadiumbusiness.com/2021/01/06/construction-commences-on-shanghai-esports-complex/>).

1) 포트리스 멜버른 (Fortress Melbourne)<sup>45)</sup>

운영 주체 : Fortress

주요 종목 : 발로란트, 카운터스트라이크 글로벌 오펜시브 외

특이 사항 : 호주 남반구에서 가장 큰 게임 및 엔터테인먼트 건물

2020년 3월 13일 호주 멜버른에서 개장한 이스포츠 전용 경기장 포트리스 멜버른은 총면적 2,700㎡에 시설 수용 인원은 1,000명이며 경기장의 좌석은 최대 200명까지 수용할 수 있다. 스폰서사인 ‘Alienware’의 PC 장비를 사용하며, 6대6 경쟁 형태의 게임 종목을 운영 가능한 규모의 경기장이다. 관람을 위한 27㎡ 면적의 실내 스크린이 있으며 경기장의 높이는 6.6m다. 부가 시설로 게임 테마의 레스토랑과 바가 있으며, 관람객이 자유롭게 이용할 수 있는 비디오 게임장과 PC방이 있다. TRPG 게이머를 위한 이벤트룸과 스트리머를 위한 전용 공간도 설치되어있다.

[그림 97] 포트리스 멜버른 (Fortress Melbourne)



\*자료 출처 : POPULOUS

45) POPULOUS 웹 페이지. (<https://populous.com/project/fortress-melbourne>).

## 2) 클릭피엘 아레나(Clickfiel Arena)<sup>46)</sup>

운영 주체 : Clickfiel

주요 종목 : 카운터 스트라이크 글로벌 오픈시브, 리그 오브 레전드, 클래시 로얄

특이 사항 : 코로나19로 대회 일정 중단 후 폐쇄

포르투갈의 페나피엘의 소규모 경기장 클릭피엘 아레나는 전자제품 전문회사인 ‘클릭피엘(Clickfiel)’이 소유했으며, 2017년에 개장했다.

경기장의 총면적이 500㎡이며 20대의 최신형 PC로 경기를 진행한다. 방송을 위해 전문 스트리밍 프로덕션을 보유하고 있으며, 홍보를 위한 마케팅팀과 디자인 팀도 보유하고 있다. 경기장에 별도의 좌석은 없으며, 관객은 퍼프 소파 혹은 바닥에서 경기를 관람할 수 있다.

[그림 98] 클릭피엘 아레나(Clickfiel Arena)



\*자료 출처 : 클릭피엘 아레나

46) 클릭피엘 아레나 홈 페이지. (<http://www.clickfiel-arena.com/>).

### 3) 요타 아레나(YOTA Arena)<sup>47)</sup>

운영 주체 : ESFORCE

주요 종목 : 도타2

특이 사항 : ‘이스포스(ESFORCE)’ 와 이동통신사 ‘YOTA’ 의 후원으로 설립

요타 아레나는 2017년 5월 18일에 모스크바에 개장했다. 이스포츠 토너먼트부터 비즈니스 콘퍼런스, 기술 발표와 같은 이벤트 목적으로도 사용할 수 있다.

건물의 총면적은 5,000㎡이고 경기장의 면적은 2,000㎡로 내부는 총 세 개의 경기장으로 구분된다. 각 경기장에는 100㎡인 일체형 스크린이 있으며, 방송 및 경기 진행을 위한 장비가 모두 설치되어있다. 부가 시설로 케이터링 서비스가 가능한 식당과 콘퍼런스 홀, 단체 노래방, VIP룸이 있으며 플래그십 스토어와 일반인이 사용 가능한 ‘CyberLoft<sup>48)</sup>’ 라는 PC 게임 전용 공간도 보유하고 있다.

[그림 99] 요타 아레나(YOTA Arena)



\*자료 출처 : kanobu

47) 이스포스 웹 페이지. (<https://esforce.com/en/>).

48) CyberLoft 웹 페이지. (<https://www.cyber-loft.ru/>).

#### 4) 라보 이스포츠 스타디움(H20 Rabo Esports Stadium)<sup>49)</sup>

운영 주체 : H20

주요 종목 : 마인크래프트, FIFA, 로켓리그

특이 사항 : 네덜란드 최초의 대학 내부 이스포츠 전문 경기장

네덜란드 암스테르담에 있는 라보 이스포츠 스타디움(H20 Rabo Esports Stadium)은 네덜란드에서 대학교 내부에 최초로 설립된 이스포츠 전문 전용 경기장이다. 2019년도 기준으로 2020년에 75개의 경기 및 행사를 진행할 예정이었다.<sup>50)</sup> 경기장은 공식 ESL(ELECTRONIC SPORTS LEAGUE) 건설자가 디자인했다. 경기장의 총면적은 10,000㎡이며, 경기장 수용 가능 인원은 고정 좌석형 구조가 아니어서 유동적이다. 경기는 40㎡ 스크린을 통해 생중계되며, 방송송출을 위한 전문적인 장비를 갖추고 있다. 또한, 게임이 진행되는 방과 코치의 방, 캐스팅 룸이 모두 구분되어 있다. 부가 시설로는 게임 아카데미 및 트레이닝 센터가 있으며, 일반인들이 이용할 수 있는 게이밍 클럽, 드론 레이싱 센터, VR 체험장도 설치되어 있다. 사무실과 콘퍼런스장도 따로 마련되어 있다. 시설 투어를 위한 관광버스도 배치되어 있다.

[그림 100] 라보 이스포츠 스타디움(H20 Rabo Esports Stadium)



\*자료 출처 : ESPORTS CLUB

49) 라보 이스포츠 스타디움 홈페이지 (<https://h20.gg/>).

50) THEGAMER. "The Netherlands Is Getting Its First eSports Arena." (<https://www.thegamer.com/netherlands-first-esports-arena/>).

## 5) 액티브 이스포츠 아레나 (Active Esports Arena)<sup>51)</sup>

운영 주체 : Pillow' s Willow VR Studios

주요 종목 : EXODUS BURNED

특이 사항 : PSV 에인트호번의 스폰서를 받은 최초의 액티브 이스포츠 경기장

네덜란드 노르트브라반트 에인트호번에 있는 액티브 이스포츠 아레나는 VR 게임을 이용한 최초의 이스포츠 전용 경기장이다.

실내 스튜디오는 2대2 경쟁 형식의 팀전까지 가능한 규모이며, 여러 행사에서 이벤트성으로 개최하기 위한 이동식 스튜디오가 있다. 5GHz 인터넷 라우터와 DMX 조명 관리 시스템을 사용한다. 게임 참여자들은 몸에 센서가 달린 스포츠 하네스와 헤드셋을 착용하고, 지정된 구역 안에서의 실제 움직임으로 게임을 진행한다.

[그림 101] 액티브 이스포츠 아레나 (Active Esports Arena)



\*자료 출처 : 액티브 이스포츠 아레나

51) 액티브 이스포츠 아레나 홈페이지 (<https://activeesportsarena.nl/>).

## 6) 이니날 이스포츠 아레나 (Ininal Esports Arena)<sup>52)</sup>

운영 주체 : TESFED

주요 종목 : 미상

특이 사항 : 중동 및 동유럽권에서 최대 규모의 경기장

이니날 이스포츠 아레나는 ‘터키 이스포츠국(The Founding President of Turkey Esports Federation, TESFED)’ 이 전자상거래 플랫폼 회사인 ‘ininal’ 의 후원을 받아 터키 이스탄불에 2020년 3월 11일에 개장했다.

건물의 총면적은 3,600㎡이며 수용 가능 인원은 최대 1,600명에 이른다. 경기장의 최대 선수석은 100개이며, 경기 중계를 위한 70㎡의 4K 화질의 LED 스크린이 설치되어있다. 방송 센터와 스튜디오도 구비되어있다. 부가 시설로 팀과 심판을 구분하는 방이 따로 있고, VIP 라운지, 세미나와 회의를 위한 공간도 있다. 일반 관람객을 위해 80개의 게임용 PC가 비치된 850㎡ 면적의 게임 센터도 있다.

[그림 102] 이니날 이스포츠 아레나 (Ininal Esports Arena)



\*자료 출처 : Global Sports Venue Alliance

52) Esports Venue Summit. "Esports arena opened in Istanbul."

(<https://www.esportsvenuesummit.com/news-video/latest-esports-news/esports-arena-opened-in-istanbul/>).

## 7) 위플레이 이스포츠 아레나 키예프(WePlay Esports Arena Kyiv)<sup>53)</sup>

운영 주체 : WePlay

주요 종목 : 모탈 컴뱃 11, 종합 격투 게임

특이 사항 : 주마다 작은 경기를 열어 꾸준한 콘텐츠 생산을 목적으로 하는 경기장

위플레이 이스포츠 아레나 키예프(WePlay Esports Arena Kyiv)는 우크라이나 키예프에서 2020년 11월 18일에 개장했다. 기존 ‘WePlay Esports’가 주로 대회를 개최했던 VDNG의 파빌리온 일부를 장기 임대로 빌렸다.

건물의 총면적 10,000㎡이고 160명의 관객을 수용할 수 있다. 실제 경기장은 450㎡다. 선수, 해설자, 분석가를 위한 별도의 공간을 마련해 두었다.

[그림 103] 위플레이 이스포츠 아레나 키예프(WePlay Esports Arena Kyiv)



\*자료 출처 : AIN.UA

53) AIN.UA. "WePlay Esports is building an esports arena at VDNG. Here's how it looks."  
(<https://ain.ua/en/2020/09/21/weplay-esports-arena-kyiv/>).

## 8) 지피니티 아레나 (The Gfinity Arena)<sup>54)</sup>

운영 주체 : Gfinity

주요 종목 : F1 Esports Series, 스트리트 파이터

특이 사항 : 영화관 멀티플렉스 체인 VUE와의 스폰서십을 통해 영화관을 개축한 경기장

2015년 3월에 개장한 지피니티 아레나는 영국에 본사를 둔 이스포츠 전문 기업 지피니티(Gfinity)가 런던의 풀햄 브로드웨이 멀티플렉스(Vue Fulham Broadway multiplex)에 세운 경기장이다.

전용 출입구를 통해 영화관과 분리된 경기장은 총 600명의 인원을 수용하며, 실제 경기장에 마련된 좌석은 150석 정도다. 이스포츠 경기의 원활한 중계를 위해 독립된 광속 인터넷 전산망을 가지고 있으며, 경기 영상을 1080p 화질의 60프레임으로 송출할 수 있으며 4K 파나소닉 카메라, 지미집, 트랙 카메라 외에도 경기를 운영하기 위한 방송 시스템이 설치되어있다. 경기장에는 120개 이상의 LED 디스플레이 패널과 오디오 인프라도 구축되어있다. 부가 시설로 VIP가 이용 가능한 바와 게스트 라운지가 있다.

[그림 104] 지피니티 아레나(Gfinity Arena)



\*자료 출처 : Gfinity 공식 트위터

54) EUROGAMER. "UK's first eSports arena opens in London next month".  
(<https://www.eurogamer.net/articles/2015-02-18-uks-first-esports-arena-opens-in-london-next-month>).

## 9) 이스포츠 아레나 런던(Esports Arena London)<sup>55)</sup>

운영 주체 : Staffordshire University London

주요 종목 : 미상

특이 사항 : 스태포드사이어 대학 디지털 학부 이스포츠 교육과정용 전용 경기장

2019년에 영국 런던의 스태포드사이어 런던 대학(Staffordshire University London)에 개장한 이스포츠 아레나 런던은 대학 학부 소속 학생이 이용할 수 있다. 최대 60명을 수용할 수 있지만, 고정된 좌석이 없어, 조금 더 수용할 수 있다.

주로 5 대 5 경쟁을 하는 게임을 위해 총 10개의 선수석이 존재한다. 선수석 너머에 경기 진행 상황을 보여주는 대형 스크린이 있고, 관람객 좌석 뒤에 경기 진행 및 해설자용 공간이 마련되어있다. 내부 방송제작 환경은 전문가용 TV 제작 장비 수준이며, 4K 수준의 화질의 영상을 스트리밍할 수 있는 인터넷 환경도 갖춰졌다.

[그림 105] 이스포츠 아레나 런던(Esports Arena London)



\*자료 출처 : 스태포드사이어 대학

55) 스태포드사이어 대학 홈페이지. (<https://dilondon.staffs.ac.uk/facilities/>).

10) LVL 월드 오브 게이밍 베를린(LVL World of Gaming Berlin)<sup>56)</sup>

운영 주체 : Veritas Entertainment, G2 Esports

주요 종목 : 발로란트

특이 사항 : 이벤트기획 기업과 게임단이 공동 설립. 수요 따라 증축 예정

독일의 LVL 월드 오브 게이밍 베를린 이스포츠 경기장은 라이브 이벤트 전문 기업인 ‘베리타스 엔터테인먼트(VERITAS Entertainment)’ 와 독일에 거점을 두고 활동하는 스페인 프로게임단 ‘지투 이스포츠(G2 Esports)’ 의 협업을 통해 설립된 이스포츠 경기장이다. 2020년 3월 26일 임시 사전 개장하였으나 코로나19가 안정화 될 때까지 잠정적으로 폐쇄 상태이다.

건물의 총면적은 2415.48m<sup>2</sup> 이고 수용 가능한 관람객의 수는 200명이다. 돔 형태의 경기장 형태를 가지고 있으며 돔 내부에는 5대5 경쟁 방식에 맞는 게임 종목을 위한 10개의 게임 PC가 설치되어있다. 돔 외부에는 여러 개의 스크린을 통해 경기가 중계된다. 부가 시설로 일반인이 사용 가능한 50대가 넘는 게임 PC가 비치된 LAN 게임방이 있으며, 12대의 PC가 있는 트레이닝 룸, VR 기기, 스트리밍 부스와 그린 스크린, 식당과 영화관이 있다.

[그림 106] LVL 월드 오브 게이밍 베를린(LVL World of Gaming Berlin)



\*자료 출처 : kubix-berlin

56) THE ESPORTS OBSERVER. "VERITAS Raises \$10M, Will Open Berlin LVL Esports Arena and Gaming Center". (<https://esportsobserver.com/veritas-raises-10m-berlin-lvl/>).

## 11) 코나미 크리에이티브 센터(Konami Creative Center)<sup>57)</sup>

운영 주체 : KONAMI GROUP

주요 종목 : 미상

특이 사항 : 코나미의 새로운 사업 거점이며 일본 이스포츠 시장 진출을 위해 설립

코나미 크리에이티브 센터는 도쿄 긴자 지역에서 2020년 3월에 개장했다. 건물 내부는 크게 세 개의 구역(이스포츠 긴자 스토어, 이스포츠 긴자 스튜디오, 이스포츠 긴자 스쿨)으로 나뉜다. 이스포츠 긴자 스토어는 이스포츠 전용 PC와 주변기기, 비디오 스트리밍 장비들 다양한 유형의 이스포츠 관련 제품을 판매한다. 이스포츠 긴자 스튜디오는 게임 이스포츠 대회 및 다용도 목적으로 사용할 수 있으며, 여러 언어로 비디오를 동시에 송출하고 컴퓨터 그래픽을 실사 영상에 실시간으로 삽입할 수 있는 장비가 설치됐다. 이스포츠 긴자 스쿨은 선수, 라이브 해설자, 이스포츠 운영관리직과 같은 이스포츠 산업 내 여러 분야의 인재를 육성하기 위한 공간이다.

[그림 107] 코나미 크리에이티브 센터(Konami Creative Center)



\*자료 출처 : KONAMI

57) 코나미 웹페이지. (<https://www.konami.com/news/en/release/2019/0912/>).



# 2021 이스포츠 정책연구

2021 e-Sports Policy Research

주관기관 | 한국콘텐츠진흥원  
감 수 | 김 혁 수 (게임본부 본부장)  
곽 성 환 (게임산업팀 팀장)  
연구총괄 | 송 영 훈 (게임산업팀 차장)  
수행기관 | 케이디앤리서치  
연구책임 | 김 태 경 (케이디앤리서치 팀장)  
연 구 원 | 이 정 열 (케이디앤리서치 대표)  
박 경 순 (케이디앤리서치 본부장)  
김 현 일 (케이디앤리서치 부장)  
정 미 량 (케이디앤리서치 과장)  
김 철 학 (한국e스포츠협회 사무총장)  
이 재 균 (한국e스포츠협회 국장)  
양 환 석 (한국e스포츠협회 팀장)  
이 승 연 (한국e스포츠협회 팀장)  
윤 영 길 (한국체육대학교 교수)  
임 병 인 (충북대학교 교수)  
최 준 석 (다난컨설팅 대표)  
발 행 인 | 조 현 래 (한국콘텐츠진흥원장)  
발 행 일 | 2021년 12월 24일  
발 행 처 | 한국콘텐츠진흥원  
주 소 | 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)  
전 화 | 1566-1114  
홈페이지 | www.kocca.kr

기관번호\_KOCCA21-30

ISBN\_979-11-6677-058-6(93600) (비매품)

\* 본 보고서의 저작권은 한국콘텐츠진흥원이 소유하고 있으며, 내용을 인용하고자 할 경우에는 반드시 『2021 이스포츠 정책연구』 ○ ○ 쪽에서 인용하였음을 표시해 주시기 바랍니다.

(문의) 콘텐츠융합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”