

—  
미국  
콘텐츠  
산업동향

Content Industry  
Trend of USA

2018

Vol. 17



# 미국 콘텐츠산업동향

CONTENT INDUSTRY TREND OF USA

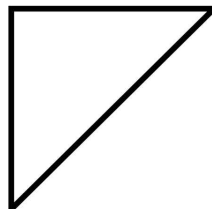
2018년 17호

구분(장르)	제 목	Key Word
심층이슈	<p>▶ <b>미국 e스포츠 시장 현황</b></p> <p>⇒ PC, 콘솔, 모바일 게임 이용자층이 증가함에 따라 e스포츠에 대한 인기가 높아지고 있으며, 게임 제작사가 프로 스포츠 리그 시스템을 적극 도입하는 사례가 증가하고 있음. 또한 2018년 아시안 게임에서는 e스포츠 종목을 최초로 시연할 정도로 대중화됨. 이 보고서는 e스포츠 리그들과 최신 현황에 대해 알아봄</p>	e스포츠

2018. 09. 07.

한국콘텐츠진흥원

미국비즈니스센터



# 심층이슈

## 『미국 e스포츠 시장 현황』

### ◎ 작성취지

- PC, 콘솔, 모바일 게임 이용자층이 증가함에 따라 e스포츠에 대한 인기가 높아지고 있으며, 게임 제작사가 프로 스포츠 리그 시스템을 적극 도입하는 사례가 증가하고 있음. 또한 2018년 아시안 게임에서는 e스포츠 종목을 최초로 시연할 정도로 대중화됨. 이 보고서는 e스포츠 리그들과 최신 현황에 대해 알아봄

### ◎ 작성순서

- 게임과 e스포츠 저변 확대
- e스포츠 광고와 마케팅
- e스포츠 리그 중계
- e스포츠 현황 정리

## 1. 게임과 e스포츠 저변 확대

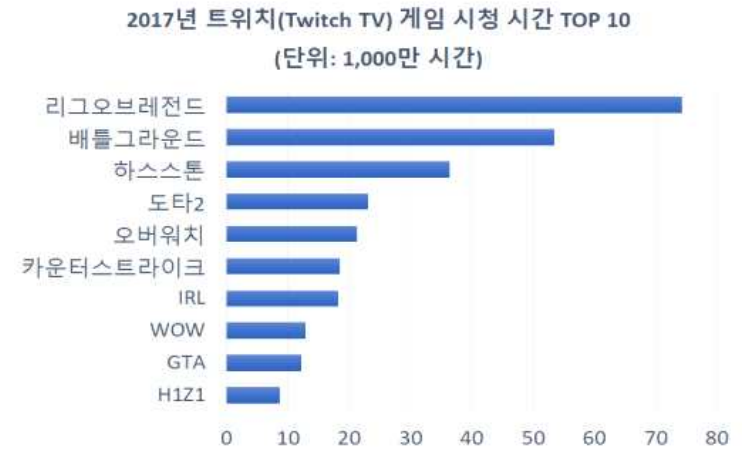
### ① 프로들의 게임 플레이를 즐기는 문화 트렌드의 부상

- 액티비전블리자드(Activision Blizzard)사의 스타크래프트(Starcraft) 1과 2의 높았던 인기 이후 e스포츠 리그들에 대한 관심은 잠시 정체 중이었음
- 그러나 최근 서바이벌과 대전 형식의 게임 이용자들이 늘어나고 있으며 이용자들이 자신의 플레이를 1인 방송 형식으로 중계하는 콘텐츠의 인기도 높아지고 있음
- 이처럼 이용자들이 게임 플레이를 즐기는 것에 더해 프로 플레이어의 경쟁을 관람하는 시청자들도 빠르게 증가하고 있어, 이를 통해 제 2의 e스포츠 전성기에 대한 기대와 관심이 높아짐



[그림 1] 연간 e스포츠 시청자 수 전망 (출처: Newzoo. In)

- 포브스<sup>1)</sup>는 e스포츠와 관련된 전체 시장 수익은 올해 USD \$10억 달러에 달할 것이며, 3억 명 가량의 시청자를 확보할 것으로 예상함



[그림 2] 트위치(Twitch TV) 2017년 게임 시청 시간 TOP 10 (출처: Newzoo. In)

1) Forbes Communications Council (2018). Get In The Game: Seven Smart Strategies For Esports Marketing. Forbes.

2017년 트위치(Twitch TV) e스포츠 시청 시간 TOP 10  
(단위: 1,000만 시간)



[그림 3] 트위치(Twitch TV) 2017년 e스포츠 시청 시간 TOP 10 (출처: Newzoo. In)

- 액티비전블리자드(Activision Blizzard)사의 오버워치(Overwatch)는 첫 시즌 스트리밍 시청자 수가 1천만 명에 달했으며 분당 평균 시청자 수는 28만 명에 달했다고 자사 2017년 4분기 실적에서 발표함
- 오버워치 리그는 12개의 프로팀들이 경쟁하고 있으며, 티모바일과 토요타(Toyota)와 같은 주요 스폰서를 두고 있어, e스포츠 리그로서의 기초적 기반을 확보하고 있는 모범 사례로, 앞으로도 전체 e스포츠 시장 성장에 있어서 주요한 동력이 될 전망이다

## ② 미국 대학교 프로팀 리그

- e스포츠도 하나의 스포츠 문화로 자리잡아감에 따라, 미국 내 대학들도 학생 스포츠 지원의 일환으로 타 스포츠 리그 팀들이 운영해 오던 방식과 비슷한 지원계획을 발표하고 있음
- 최근 오하이오주 애크론 대학(University of Akron)은 세계 최대 e스포츠 시설을 도입하기로 함<sup>2)</sup>
- 오하이오주 애쉬랜드 대학(Ashland University)도 e스포츠 포트나이트

2) Shoot, B. (2018). This School is Cutting 80 Degree Programs While Building the 'World's Largest' E-Sports Facility. Fortune.

(Fortnite) 대학팀 선수들에게 장학금을 지원하여 유능한 선수를 유치하고 있으며 최신 게임 센터 시설을 짓는 중임<sup>3)</sup>

- UC 버클리의 칼 이스포츠(Cal Esports Community Center) 소속 e스포츠 팀들은 엔비디아(NVIDIA)와 커세어(Corsair)사와의 스폰서십을 체결함<sup>4)</sup>
- 현재 66여개의 대학들이 2016년 설립된 NACE(National Association of Collegiate Esports)소속의 대학 e스포츠 리그를 준비하고 있음

## 2. e스포츠 광고와 마케팅

- 시청자 수와 시청시간 증가로 확인할 수 있는 e스포츠 저변 확대는 광고 및 마케팅 플랫폼으로서 e스포츠가 가진 잠재력도 높아지고 있음을 의미함
- Newzoo. In<sup>5)</sup>의 조사 결과 2018년 시장 수익 전망치는 USD \$9억 6천만 달러에 달할 것으로 예상되며, 이는 2017년의 USD \$6억 5천만 달러와 비교할 때 38%나 증가할 것임
- 동일 조사 결과를 토대로 시장 수익이 2019년에는 USD \$11억 달러에 달할 것이며 2021년까지 \$16.5억 달러에 달할 것으로 전망함
- 2017년 있었던 588회의 주요 e스포츠 이벤트들은 입장료 수익 자체만으로 USD \$5천 900만 달러상당의 수익을 냈으며, 이는 2016년 USD \$3천 200만 달러와 비교해 크게 증가함

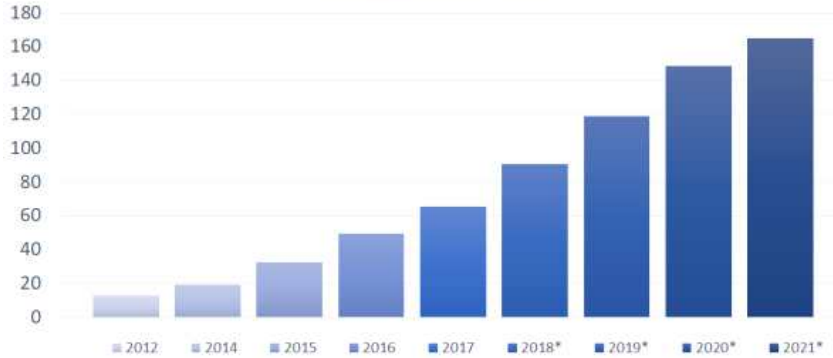
3) Detrick, H. (2018). Skilled at Esports? There's Now a University Offering Scholarships to Top Fortnite Players. Fortune.

4) Murray, T. (2018). NVIDIA and CORSAIR to Provide Funding and Equipment for UC Berkeley Esports Community Center. The Esports Observer.

5) Newzoo (2018). 2018 Global esports market report. San Francisco, CA: Newzoo

e스포츠 시장 수익 전망 2012-2021

(단위: USD 1,000만 달러)



[그림 4] e스포츠 시장 수익 전망 (출처: Newzoo, In)

- 오프라인에서는 일부 영화 상영관이 상영관 중 일부를 e스포츠관련 아케이드 공간으로 전환하고 있으며, 일부에서는 이를 통해 아마존이 e스포츠와 게임 관련 로컬서비스에 진출할 것이라고 전망하기도 함<sup>6)</sup>
- 리그오브레전드(League of Legends)의 경우 모회사인 텐센트(Tencent Holding Ltd)의 2017년 3분기 실적에서, 자사의 SNS(QQ와 WeChat), 온라인 및 모바일 게임, 스트리밍 플랫폼간의 시너지로 인해 온라인 광고(연간 48%)와 구독수익(연간 51%)의 높은 향상을 보이고 있는 것으로 보임

### 3. e스포츠 리그 중계

- e스포츠에 참여하거나 프로 플레이를 관람하기 위한 패스 및 입장료 판매 수익, 마케팅 및 광고 수익, 그리고 리그 중계권 등을 통한 수익이 빠르게 증가하고 있음
- 이에 따라 온라인 스트리밍 및 생중계에 대한 가치도 높아지고 있으며 독점 중계권에 대한 경쟁도 높아지고 있음
- 현재까지는 리그오브레전드, 카운터 스트라이크: 글로벌 오펜시브(CS:GO,

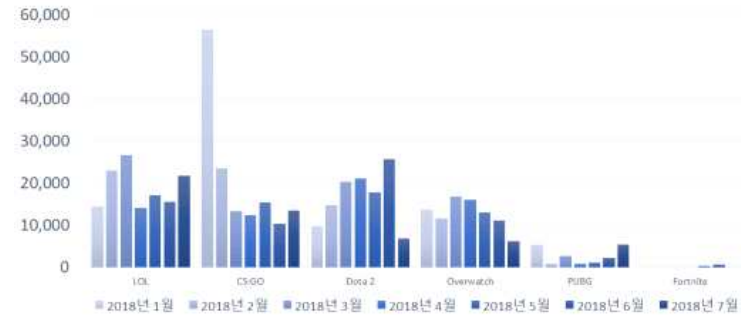
6) Igel, L. (2018). Why Amazon Might Bring Twitch And Esports To A Movie Theater Near You. Forbes.

Counter-Strike: Global Offensive), 도타 더 인터내셔널, 오버워치, 온라인 배틀그라운드(PUBG: PlayerUnknown's Battlegrounds) 정도가 대부분의 주요 e스포츠 수요층을 형성하고 있음

- 트위치(Twitch TV)에서 게임방송 시청 시간에 비해 e스포츠 시청시간의 비중이 아직 높지 않지만, 인기 게임 타이틀의 경우 e스포츠 시청시간과 게임 방송 시간 모두 상위에 위치하고 있음
- 반면 에픽 게임즈(Epic Games)는 최근 많은 인기를 끌고 있는 게임 포트나잇의 프로 리그시스템을 준비 중이지만 리그 운영 및 중계에 있어서 어려움을 겪고 있음

트위치(Twitch TV) e스포츠 시청 시간

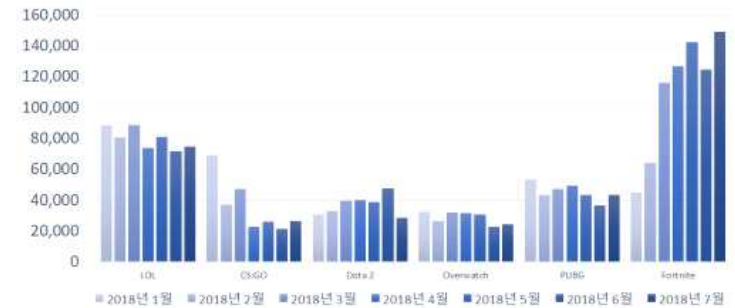
(단위: 1만 시간)



[그림 5] 트위치(Twitch TV) e스포츠 시청시간 (출처: Newzoo, In)

트위치(Twitch TV) 게임 방송 전체 시청 시간

(단위: 1만 시간)



[그림 6] 트위치(Twitch TV) 게임 방송 전체 시청 시간 (출처: Newzoo, In)

- 페이스잇TV(FACEIT TV)는 액티비전블리자드(Activision Blizzard)사의 오버워치(Overwatch)와 밸브(Valve) 사의 도타2(DOTA 2)등의 주요 프로리그 플랫폼을 성공적으로 유치 및 운영하고 있음
- 유튜브는 2017년 5월 페이스잇TV 플랫폼에서 진행 중인 e스포츠 챔피언십 시리즈에 대한 독점적인 스트리밍 권한을 가지기 위한 계약을 완료함. 이전에는 트위터와 계약 중이었음
- 페이스북은 Electronic Sports League (ESL)의 계약으로 카운터 스트라이크: 글로벌 오펜시브, 도타2 더 인터내셔널의 스트리밍 계약을 맺고 있음

### ① 오버워치 리그 (Overwatch League) 결선

- 2018년 7월 마지막 주 주말 ESPN의 생방송 채널들(ESPN, ESPN2, Disney XD, ABC)의 프라임 타임시간에 오버워치 리그 파이널을 중계함



[그림 7] 2018 오버워치 리그 결선 (출처:AP Image & MSNBC)

- 뉴욕 바클레이 센터(Barclays Center)에서 열린 오버워치 리그 파이널은 ABC와 ESPN에서는 처음으로 e스포츠를 생중계한 사례로 현장 티켓 판매가 매진됨<sup>7)</sup>
- 2018년 파이널은 한국인 플레이어들로 구성된 런던 스피트파이어(London Spitfire)팀이 다국적 플레이어들로 구성된 필라델피아 퓨전(Philadelphia Fusion)을 3대 0으로 꺾고 초대 우승과 상금 USD \$100만 달러를 획득함

### ② 도타 2 더 인터내셔널 (DOTA 2 The International)

- 2천 500만 명이 올해의 밸브(Valve) 사의 도타 2 더 인터내셔널을 스트리밍으로 시청함<sup>8)</sup>

7) Bright, R. (2018). Overwatch League Grand Finals: What you should know. NBC sports.



[그림 11] 2018 도타2 더 인터내셔널 (출처: DOTA2.com)

- 더 인터내셔널은 2011년부터 이어온 세계 최대의 도타 2 토너먼트 경기로 가장 높은 상금인 약 2천 4백만 달러가 걸려있으며, 경기 일정 중 배틀패스를 구매한 플레이어들은 경기 중 리워드를 획득함
- 더 인터내셔널은 트위치 스트리밍을 통해 무료로 시청 가능하며, 게임인터페이스 내에서도 시청이 가능함, 게임 인터페이스 내에서 시청 시 이용자는 자유롭게 카메라 시점변경 및 다국어 음성중계를 선택할 수 있음

### ③ 모바일 게임 및 신규 e스포츠 리그

- 슈퍼셀(Supercell)은 클래쉬 로얄 리그(Clash Royale League)를 8월 20일부터 시작한다고 밝힘, 이는 모바일 게임으로서는 최초로 프로 e스포츠 리그에 도전하는 것임<sup>9)</sup>
- 2018년 3월, 6일간의 이벤트(Clash Royale League Challenge)에서는 수백만의 이용자들이 예선에 참여했으며, 이 중 7천명이 결선에 진출해 44여개의 신생 프로 팀을 꾸림
- 2천 500만 여명에 달하는 높은 게임 이용자층이 모바일 게임도 프로 리그 구성이 가능 할 수 있음을 보여주는 사례임
- 현재 PUBG와 온라인 리그 플랫폼 페이스잇은 2019년 프로 리그 개막 계획을 준비 중임<sup>10)</sup>

8) Parker, J. (2018). How to watch Dota 2's The International, the biggest esports event of the year. CNET.

9) Marrongelli, R. (2018). SUPERCCELL' S HEAD OF ESPORTS TALKS PREPARING FOR CLASH ROYALE LEAGUE' S INAUGURAL FALL SEASON. Newsweek.

#### ④ 시뮬레이션 드라이빙

- F1 드라이버이자 e스포츠 레이싱 팀인 “FA Racing G2 squad”의 구단주인 페르난도 알론소(Fernando Alonso)는 드라이빙 시뮬레이션은 이미 실제 레이싱 트레이닝에서도 매우 유용하게 쓰이고 있으며, e스포츠 리그의 가능성은 무한하다고 밝힘<sup>11)</sup>
- 올해 가을에 있을 F1 e스포츠 시리즈 2018은 메르세데스 e스포츠(Mercedes Esports), 맥라렌 쉐도우(McLaren Shadow), 하이프 에너지 이포스 인디아(Hype Energy eForce India)팀들이 공식 출범을 했으며, 현재 6개의 팀들이 공식 출범을 위해 준비 중임
- 현재 F1 e스포츠 시리즈 2018의 공식 소프트웨어는 코드마스터즈(Codemasters)사의 F1 2018로 경기 중계영상은 f1esports.com에서 실시간으로 시청할 수 있음



[그림 9] F1 e스포츠 시리즈 (출처: f1esports.com)

- 현재 예선 중인 2018년 르망 e스포츠(Le mans esports series)의 우승자는 \$10만 달러에 달하는 상금을 획득하고 2019년 르망 24시 수상대에 오르게 됨. 개인 및 프로 팀을 구성하여 3개의 주요 지역(유럽-중동-아프리카, 북미, 아시아-오세아니아)별 리그를 진행 중임
- 르망 e스포츠의 정식 게임 타이틀은 포레자 모터스포츠 7(Forza Motorsport 7)임

10) Murray, T. (2018). PUBG Corp. and FACEIT to Create Online Competitive Leagues. The Esports Observer.

11) Suttill, J. Fernando Alonso: Le Mans Esports Series will be huge success. Autosport.

#### 4. 미국 e스포츠 시장 현황 정리

- PC, 콘솔, 모바일 게임 이용자층이 증가함에 따라 프로 스포츠 리그 시스템을 접목하기 시작한 e스포츠에 대한 인기 또한 높아지고 있으며 이에 대한 관심도 높아지고 있음
- 프로 게임 플레이어 사이의 경쟁을 관람하는 것을 즐기는 시청자들이 빠르게 증가하고 있으며, 이러한 이용자층을 대상으로 기존의 스포츠 리그시스템을 도입해 감에 따라 e스포츠의 저변이 점차 단단해 지고 있음
- e스포츠와 관련한 전체 시장 수익은 2018년 USD \$10억 달러에 달할 것이며 3억 명 가량의 시청자를 확보할 것으로 예상하며 2021년까지 \$16.5억 달러에 달할 것으로 전망함
- 기존 스포츠 리그와 관련한 광고, 마케팅, 프로팀 운영 전문 기획사들도 적극적으로 e스포츠 분야에 참여하고 있으며, 미국 내 대학교들도 학내 프로팀 운영 및 e스포츠 시설 확충에 나서고 있음
- 대학교의 경우, 66여개의 대학들이 2016년 설립된 NACE(National Association of Collegiate Esports)소속으로 대학 e스포츠 리그를 준비하고 있으며, 많은 대학들이 프로대학팀 운영에 대한 계획을 발표하고 있음
- 리그오브레전드, 카운터 스트라이크: 글로벌 오픈시브, 도타 2 더 인터내셔널, 오버워치, 온라인 배틀그라운드가 주요 e스포츠 기반을 형성하고 있으며, 현장 패스 및 입장료 수익, 마케팅 및 광고 수익, 리그 중계권 등을 통해 다양한 분야로 수익 분야를 확대하고 있음
- 오버워치의 경우 최근 ESPN채널에서 최초로 생중계하기도 했으며, 온라인 스트리밍 및 생중계에 대한 독점적 중계권에 대한 유튜브, 페이스북, 트위터를 비롯한 소셜 미디어 기업들 사이의 중계권 경쟁이 심해지고 있음
- 2018년 가을에 있을 F1 e스포츠 시리즈 2018(F1 Esports Series 2018)와 르망 e스포츠(Le mans esports series)를 통해 시뮬레이션 드라이빙 분야 e스포츠에 대한 관심과 전망을 가늠해 볼 수 있을 예정임
- 시뮬레이션 드라이빙 분야는 F1을 비롯한 프로 리그에서 적극적으로 e스포츠를 육성하는 경우로, 리그 운영에 대한 기반이 확고한 반면 전문성을 겸

비한 대중적인 게임 타이틀 확보에 어려움을 겪고 있음

- 반면 많은 사용자층을 바탕으로 모바일 게임 및 신규 게임들도 e스포츠 리그를 운영하기 위해 준비 중임
- 현재까지 e스포츠 리그는 각 게임 타이틀의 이용자 기반에 많이 의지하고 있기 때문에, e스포츠 저변 확대를 위해서는 보편적인 시청자에게도 어필할 수 있는 게임 중계방식과 리그 운영방안을 마련해야 함
- 더불어, 최신 사양과 기술을 도입할 차기 게임 타이틀들과의 경쟁을 고려하면, 장기적으로 현행 게임 타이틀의 이용자층을 지속적으로 유지할 수 있는 게임 설계와 지속적 지원이 e스포츠 리그의 장기적인 성공을 위해서는 중요한 요소가 될 것임

● 미국 비즈니스센터 담당자 연락처 ●

- 김철민 센터장 : +1-323-935-5001 / cmkim@kocca.kr
- 엘리홍 과장 : +1-323-935-5001 / ehong@kocca.kr
- 권순형 주임 : +1-323-935-5001 / gavin@kocca.kr
- 이민영 주임 : +1-323-935-5001 / irene@kocca.kr

발행인 김영준  
발행처 한국콘텐츠진흥원  
전라남도 나주시 교육길35(빛가람동 351)  
전화 1566-1114  
www.kocca.kr