

중동 콘텐츠 산업동향

사우디아라비아 e스포츠 시장 분석

2024년 11호

중동 콘텐츠 산업동향

사우디아라비아 e 스포츠 시장 분석

2024년 11호

구분(장르)	제 목	Key Word
심층이슈	<ol style="list-style-type: none">1. 사우디아라비아 e스포츠 개요<ol style="list-style-type: none">1) 시장 동향2) 2024년 시장 규모3) 시장 전망과 비전 20302. 사우디아라비아 e스포츠 시장 동향<ol style="list-style-type: none">1) 소비자 분석2) 주요 게임회사 지분 인수 및 행사 개최3) 인기게임 / e스포츠 팀 / 인기선수/ 관련단체4) 산업 성장 및 경제적 기여5) e스포츠 전략 및 주요 이벤트6) e스포츠의 미래7) 주요 대표자 및 사업자(바이어)8) 경기장 현황 및 주요 이벤트3. 사우디아라비아 e스포츠의 이슈 및 시장 전망<ol style="list-style-type: none">1) 산업 역량 강화를 위한 지원 및 정책 현황2) e스포츠의 미래3) 시장전망4. 정리 및 시사점<ol style="list-style-type: none">1) 사우디아라비아 e스포츠 시장의 성장 전망2) 한국 기업을 위한 전략적 시사점3) 결론	중동, 사우디아라비아, MENA, 게임, 시장분석, 전망, e스포츠, 산업육성, 정부지원

작성 | 한국콘텐츠진흥원 UAE 비즈니스센터

배포 | 2024.11.29.



심층이슈

I. 사우디아라비아 e스포츠 시장 분석

목차

1. 사우디아라비아 e스포츠 개요
 - 1) 시장 동향
 - 2) 2024년 시장 규모
 - 3) 시장 전망과 비전 2030
2. 사우디아라비아 e스포츠 시장 동향
 - 1) 소비자 분석
 - 2) 주요 게임회사 지분 인수 및 행사 개최
 - 3) 인기게임 / e스포츠 팀 / 인기선수/ 관련단체
 - 4) 산업 성장 및 경제적 기여
 - 5) e스포츠 전략 및 주요 이벤트
 - 6) e스포츠의 미래
 - 7) 주요 대표자 및 사업자(바이어)
 - 8) 경기장 현황 및 주요 이벤트
3. 사우디아라비아 e스포츠의 이슈 및 시장 전망
 - 1) 산업 역량 강화를 위한 지원 및 정책 현황
 - 2) e스포츠의 미래
 - 3) 시장전망
4. 정리 및 시사점
 - 1) 사우디아라비아 e스포츠 시장의 성장 전망
 - 2) 한국 기업을 위한 전략적 시사점
 - 3) 결론

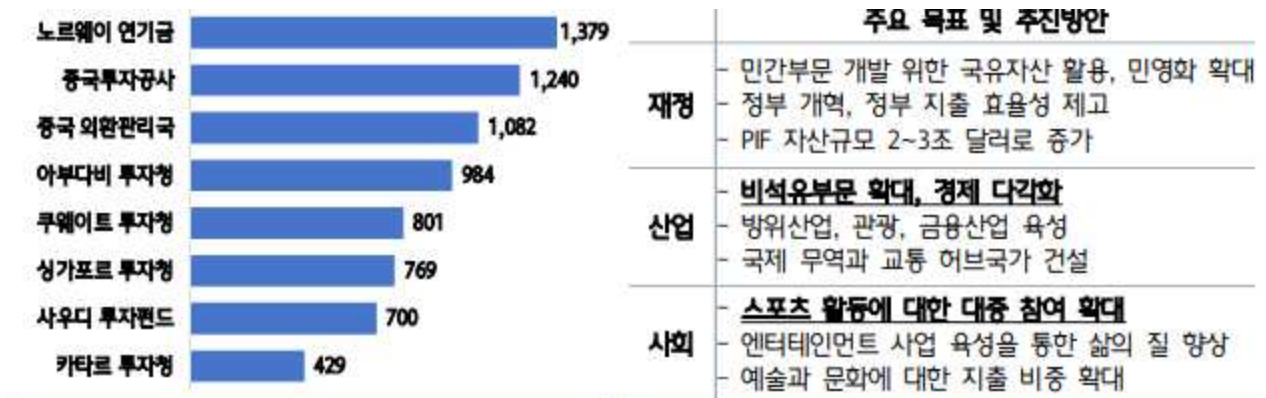
1 사우디아라비아 e스포츠 개요



- 1) 시장 동향
 - ✔ 사우디아라비아의 e 스포츠 산업은 2030년까지 전체 국내총생산(GDP)의 약 133억 달러(약 17조 7,000억 원)를 차지할 것으로 전망되는 등 사우디 e 스포츠 산업의 잠재력은 무궁무진하다고 할 수 있음¹⁾

1) <https://www.emerics.org:446/issueDetail.es?mid=a10200000000&systemcode=05&brdctsNo=371318>

- ✔ 사우디의 경제 다변화 및 장기적인 석유 의존도 감소 목표와도 일치하며, e 스포츠 분야에 대한 전략적 투자는 중장기 발전 전략인 ‘Vision 2030’²⁾ 이니셔티브의 일환으로, 향후 사우디를 e 스포츠를 포함 주요 산업의 글로벌 허브로 부상시키기 위한 목표로 추진되고 있음
- ✔ 중동의 지역 강국인 사우디아라비아는 e 스포츠와 게임의 글로벌 허브로 자리매김하기 위해 e 스포츠에 막대한 투자를 했으며, 정부 국부펀드인 Public Investment Fund(PIF)가 Activision Blizzard, Tencent, Nintendo, Take-Two Interactive, EA 를 포함한 주요 비디오 게임 개발사의 지분을 매수하면서 e 스포츠에 뛰어들었음³⁾
- ✔ 2022년 1월, 사우디아라비아 PIF가 전액 소유한 투자 그룹인 Savvy Games Group은 ESL Gaming과 FACEIT을 15억 달러(약 11억 파운드)에 인수하여 서구 e 스포츠 생태계에서 방대한 시장 점유율을 가진 대기업인 ESL FACEIT Group에 합병했으며, 2023년 3월, 그룹이 Vindex를 인수하면서 이 대기업은 더욱 강화되었음
- ✔ 2022년 9월, 사우디 왕세자 모하메드 빈 살만 빈 압둘아지즈 알 사우드는 2030년까지 사우디를 두 부문의 ‘글로벌 허브’로 전환하는 것을 목표로 하는 ‘국가 게임 및 e 스포츠 전략’의 출범을 발표했다
- ✔ 사우디아라비아는 게임 및 e 스포츠에서 오랜 역사를 가지고 있지는 않지만, 최근 몇 년 동안 투자의 결과로 빠르게 성장하기 시작했으며, 시장 조사 회사인 니코 파트너스의 조사에 따르면, 사우디아라비아의 게임 산업은 2021년에 10억 달러(약 7억 6,200만 파운드)의 가치가 있으며, 보스턴 컨설팅 그룹 보고서는 이 수치가 2030년까지 68억 달러(약 51억 8,000만 파운드)에 도달할 것으로 추정했음
- ✔ 게임과 e 스포츠가 2030년까지 경제의 0.8%~1%를⁴⁾ 차지할 것으로 예상됨



[그림 1] '23년 국부펀드 운용자산 규모 / 사우디 비전 2030 주요 내용. 출처: Sovereign Wealth Fund Institute / 대외경제정책연구원

2) 2024년 시장 규모⁵⁾

2) 사우디아라비아 완국 정부와 경제개발계획부(2016.4.25.), "Saudi Vision 2030", 사우디아라비아 정부의 경제 및 사회 개혁 계획, 이 계획의 주체는 무함마드 빈 살만 왕세자로, 그의 주도로 비전 2030의 목표와 방향이 설정되었음.
https://www.vision2030.gov.sa/media/rc0b5oy1/saudi_vision203.pdf

3) <https://esportsinsider.com/2023/05/esports-around-the-world-saudi-arabia>

4) diverseasia, "사우디아라비아 '지전 2030' 추진 배경과 과제" <https://diverseasia.snu.ac.kr/?p=2488>, 서울대 아시아연구소

- ✔ 2024년 e스포츠 시장은 정부 이니셔티브와 높은 수준의 디지털 참여를 포함한 여러 요인에 의해 주도되는 빠르게 성장하는 산업의 일부이며, e스포츠 부문은 상당한 성장을 경험할 것으로 예상. 이는 왕국 경제에 상당히 기여하여 시장은 향후 8년 동안 250% 확대될 것으로 예상되며, 강력한 상승 추세를 보일 것임
- ✔ 게임 및 e스포츠 산업은 대규모의 적극적인 인구에 의해 뒷받침되며, 현재 사우디 시민의 약 89%가 게이머로 확인되어 이 나라는 중동 게임 생태계의 핵심 플레이어가 되었으며, 2030년까지 게임 및 e스포츠 부문은 인프라와 전문 분야에 상당한 투자를 통해 국가 경제에 133억 달러를 기여할 것으로 예상
- ✔ 사우디 정부의 지원에는 Savvy Gaming Group⁶⁾과 같은 기관을 통한 투자와 National Gaming and Esports Sector Strategy⁷⁾와 같은 이니셔티브가 포함 이러한 프로젝트는 게임 개발을 위한 상당한 자금 지원, 전담 e스포츠 아카데미 설립, 인터넷 인프라 개선을 포함하여 왕국을 e스포츠의 글로벌 허브로 만드는 것을 목표로 함⁸⁾

3) 시장 전망과 비전 2030⁹⁾

- ✔ 2030년까지 사우디아라비아의 e스포츠 시장은 상당한 영향을 미칠 것으로 예상되며, 국가 GDP에 약 133억 달러가 기여할 것으로 예측됨
- ✔ 이러한 성장은 석유를 넘어 국가 경제를 다각화하고 기술, 엔터테인먼트, e스포츠 부문에 중점을 두는 것을 목표로 하는 더 광범위한 Vision 2030 이니셔티브와 일치함으로 사우디아라비아의 전략적 계획에는 인프라에 대한 대규모 투자, 글로벌 파트너십, 게임 및 e스포츠 산업 내 현지 인재 개발이 포함됨
- ✔ 사우디 정부는 국가 게임 및 e스포츠 부문 전략과 같은 이니셔티브를 시작하면서 적극적으로 나섰으며, 이 계획에는 매년 수백만 명의 방문객을 유치할 것으로 예상되는 전문 게임 지구를 만들고 최대 39,000개의 일자리를 창출할 수 있는 생태계를 육성하는 것이 포함됨¹⁰⁾
- ✔ 인구의 67%가 게임에 적극적으로 참여하는 대규모 게임 청중을 활용하고 있으며, 게임과 e스포츠에서 빠른 성장을 경험하고 있는 중동과 북아프리카의 핵심 플레이어로 부상했음
- ✔ e스포츠 토너먼트 및 리그¹¹⁾
 - 사우디아라비아는 ESL FACEIT Group¹²⁾을 소유하고 있어 서구 e스포츠 이벤트에서 시장

5) KOTRA(2024.07.03.), "2024 e스포츠 월드컵'으로 보는 사우디 게임산업" https://dream.kotra.or.kr/dream/cms/news/actionKotraBoardDetail.do?SITE_NO=2&MENU_ID=3550&CONTENTS_NO=1&bbsGbn=243&bbsSn=243&pNttSn=217091

6) 게임 및 e스포츠 회사, <https://savvygames.com/>

7) "국가 게임 및 e스포츠 전략", <https://saudipedia.com/en/article/2763/society/sports/the-national-gaming-and-esports-strategy>

8) ARAB NEWS(2024.11.04), www.arabnews.com/node/2158006/business-economy

9) EMERiCs(2024.09.20.), https://www.emerics.org:446/issueDetail.es?brdctsNo=371318&mid=a1020000000&search_option=&search_keyword=&search_year=&search_month=&search_tagkeyword=&system_code=05&search_region=&search_area=¤tPage=1&pageCnt=10

10) ARAB NEWS(2024.11.03.), <https://www.arabnews.com/node/2569048/business-economy>,

11) 국제 e스포츠 연맹, <https://www.iesf.gg/>

점유율이 압도적으로 높으며, 또한, 역사상 가장 큰 상금을 자랑하는 국내 토너먼트도 개최하며, 여기에는 4,500 만 달러(약 3,800 만 파운드) 규모의 Gamers8 페스티벌 (여러 타이틀에 걸쳐 진행)이 포함됨

토너먼트	리그
이킹덤컵	글로벌 e 스포츠 투어 2021 - 리야드
eMBS 리그	JSRK 리그
게이머 8	사우디 e 리그

주목할 만한 e 스포츠 팀 및 선수

팀명	ID
팀 팔콘스	아카이, 이즈키, 칼리드, 모, 모레, 신이치로, 스파이, 아웃라
뒤틀린마음	쿠기오, 다즐리, 출구, 프리엔키, 즈모, 클로즈드
수사이드 스쿼어	덴마크사람, 리존, 웨 아델라노,왕
얼티미트	str1keR, 호르는, 아빅스, 엘릭슬로, 전투기

국가 협회 / 연맹

- 파이살 빈 반다르 빈 술탄 알 사우드 왕자는 글로벌 e 스포츠 연맹에서의 역할 외에도 사우디 e 스포츠 연맹과 아랍 e 스포츠 연맹의 회장을 맡고 있으며, 이 두 기관은 사우디 아라비아의 e 스포츠를 담당하는 가장 큰 기관임

기관명	회장	역할 및 기능
사우디 e 스포츠 연맹(SEF) ¹³⁾	HRH 프린스 파이살 빈 반다르 빈 술탄 알 사우드	사우디 e 스포츠 연맹(SEF)은 사우디아라비아에서 e 스포츠 선수를 양성하고, e 스포츠 산업과 커뮤니티를 발전시키는 기관으로 SEF 는 국제적인 e 스포츠 대회도 주최하고 있음
아랍 e 스포츠 연맹 ¹⁴⁾	HRH 프린스 파이살 빈 반다르 빈 술탄 알 사우드	아랍 e 스포츠 연맹(ARESF)은 사우디아라비아 리야드에 본부를 두고 아랍 지역의 e 스포츠를 총괄하는 기구로 ARESF 는 18 개 아랍 국가에서 e 스포츠 개발을 촉진하고 지원하는 데 중요한 역할을 하고 있음

2 사우디아라비아 e스포츠 시장 동향



1) 소비자 분석

시장의 원동력과 기술 환경

12) e스포츠 기업, <https://eslfaceitgroup.com/>
 13) 사우디 e스포츠 연맹, <https://saudiesports.sa/>
 14) 국제e스포츠 연맹, <https://iesf.org/>

- 소비자 분석: 사우디아라비아의 e스포츠 소비자 중 30세 이하가 주요 소비층을 이루며, 약 70%가 35세 이하임¹⁵⁾, 이들은 온라인 게임과 스트리밍 플랫폼(Twitch, YouTube)에서 활동하고 있음¹⁶⁾
 - 사우디 젊은층이 선호하는 게임 장르(예: 배틀 로얄, RPG, 스포츠 게임 등) 예를 들어, "사우디의 e스포츠 팬 중 약 40%가 배틀 로얄 게임을 선호하며, 이는 PUBG와 포트나이트와 같은 타이틀이 인기
 - 사우디 e스포츠 팬의 약 60%가 Twitch를 통해 게임 스트리밍을 시청하고 있으며, 그 외 YouTube Gaming과 Facebook Gaming이 각각 25%와 15%를 차지하고 있음
 - 스트리밍 콘텐츠 유형: 사우디 시청자들은 게임 대회 생중계 콘텐츠를 가장 선호하며, 특히 리그 오브 레전드와 같은 e스포츠 대회는 높은 조회수를 기록하고 있음
 - 사우디 남성 소비층의 65%가 e스포츠에 관심을 보이는 반면, 여성 소비층의 35%도 e스포츠에 적극 참여하는 추세
 - 사우디 소비자들은 주로 저녁 시간대(오후 7시 ~ 10시)에 e스포츠 스트리밍을 시청하며, 주당 평균 10시간 이상의 시간을 소비함
- 시장 성장 동력: e스포츠 시장은 경쟁 게임과 e스포츠 이벤트의 인기가 높아짐에 따라 빠르게 성장하고 있으며, e스포츠는 경쟁 게임 플랫폼, 스트리밍 기회, 전담 팬층을 제공하는 역할을 갖추고 있으며, 이러한 성장은 소비자들의 게임 콘텐츠 수요와도 밀접한 관계가 있음
- ❖ 강력한 정부의 지원과 투자
 - 사우디 정부는 e스포츠와 게임산업의 성장을 목표로, 10억 달러 규모의 투자 계획을 발표 함, 특히, 사우디 e스포츠 연맹(SEF)은 Master 카드사와 장기적인 혁신 협력을 위해 협약을 체결했으며, 이 협력에는 메타버스 및 증강 현실(AR) 지원, 대체 불가능한 토큰(NFT), 게임 가상 Mastercard 카드, 팬과 게이머를 위한 로열티 프로그램 등이 포함됨
 - 또한, Mastercard는 세계 최대 규모의 e스포츠 이벤트 중 하나인 Gamers8¹⁷⁾을 향후 3년 동안 후원할 예정이며, 이 대회는 매년 사우디아라비아 리야드에서 개최됨
- ❖ 경제적 성장과 시장 확장
 - 사우디는 지난 10년 동안 e스포츠 부문에서 새로운 시장, 프로 선수, 팀, 리그, 자금, 상금의 출현으로 큰 성장을 경험하고 있으며, PwC에 따르면 e스포츠에서 창출된 전 세계 수익은 2025년까지 18억 6천만 달러에 도달할 것으로 예상되며, 이는 2020년에 창출된 9억 9천 6백만 달러에 비해 거의 두 배에 이르는 수치임¹⁸⁾
- ❖ 중동과 MENA 지역 확장

15) [이슈트렌드](2024.9.20.), "사우디아라비아, e스포츠 산업을 성장의 주요 동력으로 활용", <https://www.kiep.go.kr/aif/issueDetail.es?brdctNo=371318&mid=a30200000000&systemcode=05>, KIEP

16) 6Wresearch(2024.01), "Saudi Arabia Esports Market(2024~2030) Outlook", <https://www.6wresearch.com/industry-report/saudi-arabia-esports-market>,

17) Gamers8, "국제 로켓 리그 승무원 전투 토너먼트", <https://liquipedia.net/rocketleague/Gamers8/2023>

18) PwC, "Global Entertainment & Media Outlook 2021~2025" https://www.pwc.com/kr/ko/insights/industry-focus/global-enm-outlook_2021-2025.html

- 중동은 e 스포츠 산업에 대한 높은 관심을 보이며, 정부와 민간 기업이 인프라에 대한 투자를 통해 경기장, 글로벌 토너먼트를 유치하고 있으며, 2023년 중동 및 아프리카의 게임 수익은 약 72억 달러였으며, 사우디아라비아가 주요 성장 주체로 부상했다. 중동 및 북아프리카(MENA) 지역의 게이머 수는 2022년에 약 6,800만 명으로 추산되었으며, 2026년까지 약 8,700만 명으로 증가할 것으로 예상됨
- 또한, 모바일 및 디지털 보급이 급증하면서 이 지역에서 e 스포츠와 게임의 채택이 증가하고 있음

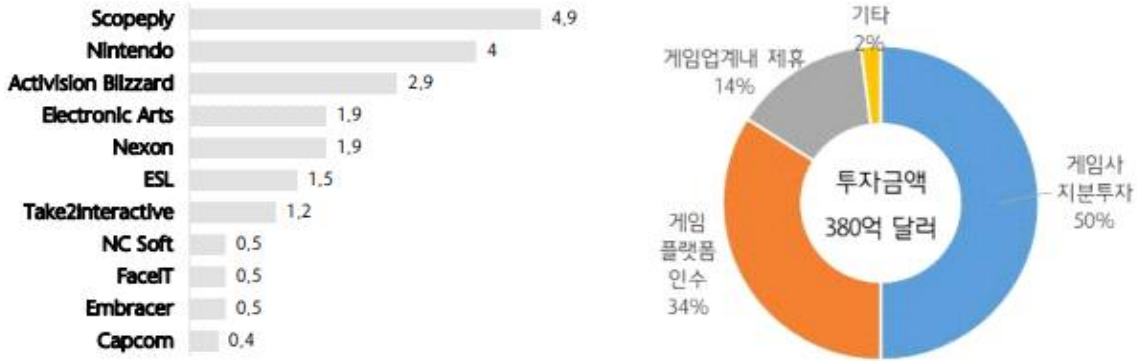
2) 주요 게임회사 지분 인수 및 e스포츠 행사 개최¹⁹⁾

- ✔ **글로벌 게임 허브로의 전환 위해 게임사 설립, 글로벌 게임사 지분 인수 등 투자**
 - 사우디는 국부펀드인 PIF를 활용하여 게임산업 육성을 위해 380억 달러를 투입할 계획으로 우선 Savvy Games Group을 출범해 자국에 250개의 게임사를 설립 함
 - 글로벌 컨설팅사 BCG에 따르면 사우디 e 스포츠 시장은 2021년에 10억 달러에 육박했고 2030년까지 68억 달러에 이를 것으로 예상되며, 사우디 정부는 게임산업을 통해 4만여개의 일자리를 창출, GDP 기여도를 500억리얌(약 19조원)까지 높이는 것을 목표로 함
- ✔ **e 스포츠 제작사 및 플랫폼은 물론 미, 일, 한 게임사 지분 대거 확보**
 - **글로벌 게임사 투자액(억 달러):** Scopely(49), Nintendo(40), Activision Blizzard(29), EA(19억 달러), Nexon(19), Take2Interactive(12) 등 사우디 e 스포츠 연맹은 역대 최대 규모인 6,000만 달러의 상금을 내걸고 금년부터 수도 리야드에서 e 스포츠 월드컵을 매년 개최 예정
 - 게임별 대회인 게임 챔피언십에 총 3,000만 달러를, 클럽이 여러 게임에서 경쟁하는 '클럽 챔피언십'에는 상위 16개 클럽에 총 2,000만 달러의 상금 책정
- ✔ **대회 세부 종목으로는 '리그오브레전드', 'FC24', '포트나이트', '스타크래프트 2', 'PUBG: 배틀그라운드' 등 플레이어들이 선호하는 다양한 장르 게임 19종이 선정**

3) 인기 게임 / e스포츠 팀 / 인기선수 / 관련단체

- ✔ **인기 e 스포츠게임**
 - <리그 오브 레전드 (League of Legends)>: 전 세계적으로 인기 있는 MOBA 게임으로, 사우디에서도 많은 대회와 팬층을 보유하고 있음
 - <발로란트 (Valorant)>: FPS 장르의 게임으로, 전략적인 팀 플레이가 중요한 게임으로 최근 들어 많은 인기를 얻고 있음

19) 하나금융연구소(2024.07.26.), "글로벌 스포츠업계의 블랙홀 사우디아라비아", <https://www.hanaif.re.kr/board/Detail.do?hmpeSeqNo=36222>,



[그림 2] 사우디의 주요 게임회사별 투자액 (단위: 십억 달러) | 사우디의 게임산업 투자금액 및 비중 출처: 백종호

- <배틀그라운드 (PUBG)>: 배틀 로얄 장르의 게임으로, 사우디 아라비아에서도 활발한 대회가 열리고 있음
- <오버워치 (Overwatch)>: 팀 기반의 FPS 게임으로, 다양한 캐릭터와 전략이 중요한 요소
- <피파 시리즈 (FIFA Series)>: 축구 게임으로, 사우디 아라비아에서는 축구가 매우 인기 있는 스포츠이기 때문에 많은 팬들이 즐김
- <Dota 2>: MOBA 장르의 또 다른 인기 게임으로, 국제 대회도 많이 열리고 있음

❖ e 스포츠 팀

- Team Falcons: 다양한 게임에서 활동하는 팀으로, 특히 FIFA 와 PUBG 에서 두각을 나타내고 있음
- Nigma Galaxy: Dota 2 및 다양한 게임에서 활동하며, 사우디 아라비아의 유명한 e 스포츠 팀 중 하나
- Al Nassr Esports: 유명한 축구 클럽 알 나스르의 e 스포츠 팀으로, FIFA 와 같은 게임에서 활발히 경쟁하고 있음
- SDS (Saudi Digital Sports): 여러 게임에서 활동하는 팀으로, 사우디 아라비아의 e 스포츠 생태계에서 중요한 역할을 하고 있음
- Qatar Esports: 사우디아라비아에서 활동하는 팀으로, 다양한 게임에서 경쟁하고 있음

❖ 인기선수

- MBS (Mohammed Bin Salman): FIFA 대회에서 두각을 나타내며, 여러 국제 대회에서 좋은 성적을 거둔 선수
- 3zZ (Saud Al-Harbi): PUBG 와 같은 배틀 로얄 게임에서 활동하며, 여러 대회에서 우수한 성적을 기록한 선수
- Bander (Bander Alshahrani): Valorant 선수로, 국내외 대회에서 활발히 활동하고 있음
- Sultan (Sultan Alshahrani): 다양한 FPS 게임에서 뛰어난 실력을 보여주며, e 스포츠 커뮤니티 내에서 인지도가 높은 선수
- Yassir (Yassir Al-Shammari): Dota 2 와 같은 MOBA 게임에서 활동하고 있으며, 국내외 대회에서 뛰어난 성과를 내고 있음

❖ 관련 단체

- Savvy Gaming Group: 사우디 정부가 지원하는 이 회사는 e 스포츠 및 게임 산업에 큰 투자를 하고 있으며, 여러 대회와 이벤트를 주관하고 있음
- ✔️ STC (Saudi Telecom Company): 통신 서비스 제공업체인 STC 는 e 스포츠와 관련된 다양한 이벤트와 파트너십을 통해 시장 내 입지를 강화하고 있음
- ✔️ E-sports Federation of Saudi Arabia: 정부 주도의 이 단체는 e 스포츠의 발전과 산업 표준을 설정하는 데 중요한 역할을 하고 있음

4) 산업 성장 및 경제적 기여

- ✔️ e 스포츠 산업의 잠재력
 - e 스포츠 산업은 2030 년까지 전체 국내총생산(GDP)의 약 133 억 달러(약 17 조 7,000 억 원)를 차지할 것으로 전망되는 등 사우디 e 스포츠 산업의 잠재력은 무궁무진하다고 할 수 있음
 - 이러한 전망은 사우디의 경제 다변화 및 장기적인 석유 의존도 감소 목표와도 일치하며, e 스포츠 분야에 대한 전략적 투자는 중장기 발전 전략 일환으로, 향후 사우디를 e 스포츠를 포함 주요 산업의 글로벌 허브로 부상시키기 위한 목표로 추진되고 있음
- ✔️ e 스포츠 산업을 통한 국내 일자리 창출
 - e 스포츠 분야는 경제성장에 기여할 뿐만 아니라 상당한 고용 기회를 창출하고 있으며. 실제 e 스포츠 산업의 성장으로 2030 년까지 약 39,000 개의 일자리가 창출될 것으로 예상되는데, 이러한 일자리는 프로그래머와 이벤트 주최자부터 마케팅 전문가, 게임 개발자까지 다양한 분야를 아우르고 있음.
 - 사우디는 전체 인구의 약 67%에 해당하는 약 2,350 만 명의 게임 유저가 있으며, 이 중 약 1,000 명이 e 스포츠를 전업으로 삼고 있고 이러한 e 스포츠에 대한 관심 증가는 향후 일자리 창출과 경제성장을 더욱 촉진할 것으로 기대됨

5) e스포츠 전략 및 주요 이벤트

- ✔️ 국가 게임 및 e 스포츠 전략 2022
 - 사우디는 2022 년 경쟁력 있고 매력적인 e 스포츠 생태계 개발을 목표로 ‘국가 게임 및 e 스포츠 부문 전략’(National Gaming and Esports Sector Strategy)을 도입했으며, 동 전략은 인재 개발, 인프라 투자, 국제 파트너십을 포함한 일부 핵심 분야에 중점을 두고 있음
 - 파이살 빈 반다르 빈 술탄 알사우드 사우디 e 스포츠 연맹 회장은 ‘전략적 투자와 인재 개발에 대한 집중을 통해 사우디를 e 스포츠의 글로벌 리더로 자리매김할 생태계를 구축하고 있다’ 고 언급한 바 있으며 ‘e 스포츠가 번영하는 산업일 뿐만 아니라 경제 다변화 노력의 핵심 기둥’ 이라고 강조했다
- ✔️ ‘e 스포츠 월드컵’ 및 ‘뉴 글로벌 스포츠 컨퍼런스’ 개최
 - e 스포츠에 대한 관심은 약 6,250 만 달러(약 8,300 억 원)의 기록적인 상금을 선보인 국내 최초의 e 스포츠 월드컵을 통해 더욱 부각되었으며. 사우디 수도 리야드(Riyadh)에서 개최된

이번 행사는 전 세계 총 5억 명의 시청자가 관람해 사우디의 대규모 국제 e스포츠 행사 개최 역량을 보여준 것으로 평가됨

- '뉴 글로벌 스포츠 컨퍼런스 2024'(NGSC: New Global Sport Conference 2024)가 8월 24일부터 8월 25일 간 리야드에서 개최되었으며, 동 행사에 엔터테인먼트, 비즈니스 등 부문에서 약 1,200여 명이 참석하였고, 이번 행사는 전통 스포츠 및 e스포츠와의 융합을 통해 새로운 엔터테인먼트 형태를 창출하고, 경제성장을 견인할 수 있는 가능성을 강조했다

6) e스포츠의 미래

✔ e스포츠의 역할²⁰⁾

- e스포츠 분야는 국내 약 39,000개의 일자리를 제공하며, 약 130억 달러(약 17조 3,000억 원) 이상의 경제규모를 가질 것으로 전망되는 핵심 산업이라고 할 수 있음
- 무함마드 빈 살만(Mohammed bin Salman) 사우디 왕세자는 ▲e스포츠 산업 발전을 위한 기초 인프라 구축, ▲약 30개 이상의 경쟁력을 지닌 게임 제작, ▲전 세계 e스포츠 국가 중 상위 3개국 진입을 목표로 한다고 언급했음²¹⁾

✔ 주요 투자 및 인프라 개발 계획

- 사우디는 2020년부터 e스포츠 인프라에 많은 투자를 했으며, 이러한 투자의 중심에는 e스포츠 전용 경기장²²⁾(The Qiddiya City Esport Arena) 구축이 있으며, 이러한 국가적 투자는 e스포츠 관련 주요 국제 행사를 개최하고, 글로벌 인재를 유치할 수 있는 e스포츠 생태계를 구축하기 위한 광범위한 전략의 일부임
- 또한, 다양한 게임 관련 교육 정책을 시행하여 산업 지식을 발전시키고 있으며, 여기에는 사우디 e스포츠 아카데미 석사 등 학위 프로그램도 포함되며, 현지 인재를 개발하고 글로벌 e스포츠 산업에서 성공하는 데 필요한 기술을 제공하는 것을 목표로 하고 있음

✔ 국제협력을 통한 e스포츠 발전

- 사우디는 국제올림픽위원회(IOC: International Olympic Committee)와의 협력을 바탕으로 2025년 e스포츠 올림픽 대회를 개최하는 것 외에도, 국부펀드인 공공투자기금(PIF: Public Investment Fund)을 통해 SRJ 스포츠 투자회사(SRJ Sports Investments)를 설립하고 자국 및 MENA(중동/북아프리카) 지역 전반의 e스포츠 부문 성장을 위해 노력하고 있음²³⁾

7) e스포츠 주요 대표자 및 사업자(바이어)

이름(사업자)	직책	소속 기관(기업)	역할 및 기여
---------	----	-----------	---------

20) EMERiCs(2024.09.20), <https://www.emerics.org:446/issueDetail.es?mid=a10200000000&systemcode=05&brdctNo=371318>,

21) EMERiCs(2024.09.20), Zawya, Over 1,200 global delegates are attending as the New Global Sport Conference 2024 kicks off In Riyadh,

22) 세계 최초의 복합 게임 및 e스포츠 지구, <https://qiddiya.com/en/press-room/qiddiya-unveils-world-s-first-gaming-and-esports-districts/>

23) Gulf Business(2024.08.29), <https://gulfbusiness.com/esports-boom-could-add-13-3bn-to-saudi-gdp/>,

Mohammed bin Salman	왕세자	사우디아라비아 정부	e 스포츠 및 디지털 엔터테인먼트 발전을 지원하는 정책 수립
Turki Al-Sheikh	사우디아라비아 스포츠 위원회 의장	사우디아라비아 스포츠 위원회	e 스포츠 관련 이벤트 및 대회 조직, 투자 유치
Prince Faisal bin Bandar	사우디아라비아 전자스포츠 연합 회장	사우디아라비아 전자스포츠 연합	e 스포츠 산업 발전 및 국제 협력 증진
Mohammed Al-Jadaan		사우디아라비아 정부	e 스포츠 산업에 대한 투자 및 경제적 지원
Savvy Games Group		사우디아라비아 정부 지원 기업	다양한 e 스포츠 이벤트 개최 및 투자 유치, 게임 개발 지원
Esports Federation of Saudi Arabia		사우디아라비아 전자스포츠 연합	e 스포츠 대회 조직, 규정 제정 및 선수 발굴
NXT Events		이벤트 관리 회사	글로벌 e 스포츠 대회 및 리그 운영
STC (Saudi Telecom Company)		통신사	e 스포츠 관련 콘텐츠 제공 및 네트워크 지원
KSA eSports		e 스포츠 전문 기업	게임 개발, 프로팀 운영 및 국제 대회 참가

8) e스포츠 경기장 현황 및 주요 이벤트

📍 e 스포츠 경기장 현황

Al-Nassr Stadium 리야드 25,000 명 e 스포츠 및 다양한 스포츠 이벤트 개최 가능

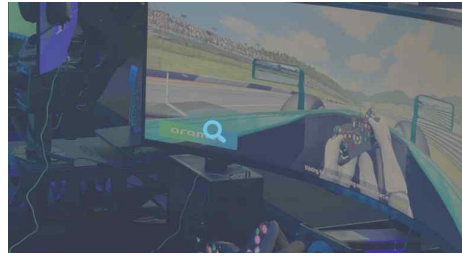


<https://alnassr.sa/mbs-stadium>

연락처

info@alnassr.sa

Gamers8 Arena 리야드 15,000 명 Gamers8 대회 전용 경기장, 최신 기술 장비 구비



<https://gamers8.gg/>

연락처

+966 55 424 6790

Qiddiya City Esports Arena(신축예정)

리야드

7,300 명

사우디아라비아 리야드의 Qiddiya 에 위치 e 스포츠 및 게임 복합 시설



<https://qiddiya.com>

연락처

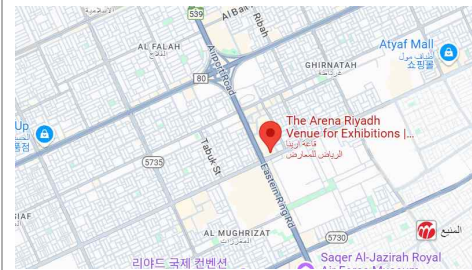
communications@qcommunications@qiddiya.com

Riyadh Gamers Arena

리야드

5,000 명

전문 e 스포츠 팀의 훈련 및 대회 개최용.



<http://www.thearenaksa.com/>

전화

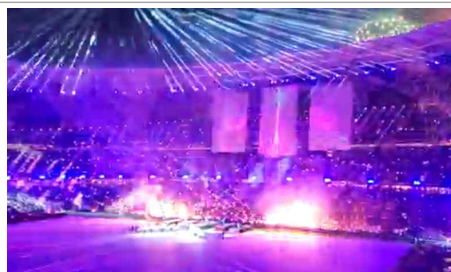
+966 59 906 0112

Al-Ittihad Stadium

제다

62,000 명

전통적인 스포츠 경기장으로 e 스포츠 대회에 사용



<http://www.dmppartners.com/works/detail.html?id=136>

연락처

+966122259374

Prince Mohammed bin Fahd Stadium

담맘

30,000 명

다목적 경기장으로 e 스포츠 이벤트 개최 가능



<https://saudipedia.com/en/article/1090/society/sports/prince-mohammed-bin-fahd-stadium>

연락처

+966 13 826 8987

Dammam Sports City 담맘 20,000 명 다양한 스포츠와 e 스포츠 이벤트를 위한 복합시설



<https://www.instagram.com/explore/locations/2334400930118785/dammam-sports-city/>

연락처

+966 13 858 0020

King Abdulaziz Center for World Culture

다란

2,000 명

사우디 아람코가 건설했으며, 2016년 12월 1일 살만 빈 압둘아지즈 국왕이 개관



<https://www.snohetta.com/projects/king-abdulaziz-centre-for-world-culture-ithra>

연락처

+966 800 122 1224

📌 주요 e 스포츠 이벤트

이벤트 이름	개최연도	주최기관	특징
World Championship Series	2023년	Riot Games	글로벌 리그 오브 레전드 대회, 사우디에서 최초 개최.

			
FIFA eWorld Cup Qualifiers	2023 년	FIFA	FIFA 게임의 세계 대회 예선, 사우디에서 진행
			
Gamers8	2022, 2023 년	Savvy Games Group	대규모 국제 e 스포츠 대회, 다양한 게임 종목 포함
			
Saudi Esports League	2021~현재	Esports Federation of Saudi Arabia	지역 리그로, 프로팀과 아마추어 팀 간의 경쟁을 촉진
			

3 사우디아라비아 e스포츠의 이슈 및 시장 전망



1) e스포츠 및 게임 산업 역량 강화를 위한 지원 및 정책 현황

✔ 지원 및 정책 현황

- 사우디아라비아는 경제 다각화를 위해 게임 및 e 스포츠 산업을 전략적으로 발전시키고 있으며, 이 계획은 비석유 산업의 성장을 촉진하고 젊은 인구의 참여를 유도하는 데 초점을 맞추고 있음

✔ e 스포츠 연맹(Saudi E-Sports Federation)²⁴⁾ 운영

- e 스포츠 생태계 개발을 위한 정책을 수립하고, 대회 개최 및 선수 양성 프로그램을 운영하고 있으며, 연맹은 국제 대회를 유치하고, 지역 대회 및 커뮤니티 활동을 통해 e 스포츠의 대중화를 도모하고 있음
- ✔ **재정 지원 및 투자 유치**
 - 정부는 게임 개발사 및 e 스포츠 팀에 대한 재정 지원을 확대 및 투자 유치를 위한 다양한 프로그램을 운영하고 있으며 이러한 지원은 기술, 헬스케어, 관광 등 다양한 분야의 융합을 통해 이루어지고 있음
- ✔ **교육 및 훈련 프로그램 운영**
 - e 스포츠 아카데미와 같은 기관을 통해 전문 인력 양성을 위한 교육 프로그램이 운영되고 있으며 이 프로그램은 선수 훈련, 코칭, 게임 개발 등 다양한 분야를 포함하고 있음
- ✔ **파트너십 구축**
 - 글로벌 게임 개발사 및 e 스포츠 조직과의 협력을 통해 기술 및 경험을 공유하고, 국제적인 경쟁력을 강화하는 데 중점을 두고 있음

2) e스포츠의 미래

- ✔ **주요 투자 및 인프라 개발 계획**
 - 사우디는 2020년부터 e 스포츠 인프라에 많은 투자를 했으며, 이러한 투자의 중심에는 e 스포츠 전용 경기장(The Qiddiya City Esport Arena) 구축과 e 스포츠 관련 주요 국제 행사를 개최하고, 글로벌 인재를 유치할 수 있는 e 스포츠 생태계를 구축하기 위한 광범위한 전략계획이 있음
- ✔ **국제협력을 통한 e 스포츠 발전**
 - 사우디아라비아는 국제올림픽위원회(IOC: International Olympic Committee)와의 협력을 바탕으로 2025년 e 스포츠 올림픽 대회를 개최하는 것 외에도, 국부펀드인 공공투자기금(PIF: Public Investment Fund)을 통해 SRJ 스포츠 투자회사(SRJ Sports Investments)를 설립하고 자국 및 MENA(중동/북아프리카) 지역 전반의 e 스포츠 부문 성장을 위해 노력하고 있음²⁴⁾
- ✔ **플랫폼 및 기술 발전**
 - 클라우드 게임, VR/AR 기술의 발전과 함께 새로운 게임 경험을 제공하는 플랫폼이 증가하고 있으며, 이는 사용자 경험을 개선하고, 더 많은 게이머를 끌어들이는 데 중요한 역할을 할 것으로 보임
- ✔ **시장 다각화**
 - 정부는 비석유 산업의 활성화를 위해 e 스포츠와 관련된 다양한 분야(관광, 교육 등)와의 융합을 추진하고 있음

24) Saudi Esports Federation, KSA e스포츠(또는 경쟁 비디오 게임) 국가 기관, <https://saudiesports.sa/>

25) ARAB NEWS(2024.11.03), <https://www.arabnews.com/node/2569048/business-economy>

✔ 청년층의 적극적인 참여

- 사우디아라비아의 인구 중 60% 이상이 30세 이하로, 이들은 e스포츠와 게임에 대한 높은 관심을 가지고 있으며 이로 인해 e스포츠 산업의 소비자 기반이 확대될 것으로 보임

3) 시장전망

✔ 사우디아라비아는 현대적인 e스포츠 경기장과 다양한 이벤트를 통해 글로벌 e스포츠 시장에서 중요한 역할을 하고 있으며, 정부의 지원과 민간 투자로 인해 많은 대회와 시설이 발전할 기대와 사우디아라비아를 e스포츠의 중심지로 자리매김하게 할 것으로 보임

✔ 투자 및 성장

- 정부와 민간 부문에서의 지속적인 투자로 인해 e스포츠 경기장과 이벤트가 급증하고 있음

✔ 관객 참여 증가

- e스포츠에 대한 관심이 높아지면서 관객 참여와 관람객 수가 증가하고 있음

✔ 글로벌 인지도

- 국제 대회를 성공적으로 개최하여 사우디아라비아의 글로벌 e스포츠 인지도가 높아지고 있음

4 정리 및 시사점



사우디 정부는 e스포츠 산업 육성을 통해 3만 9,000개의 일자리를 창출하고 250개의 게임 개발사 설립을 목표로 하고 있다. 게다가 2030년까지 사우디 전체 GDP에서 게임 산업의 기여도를 133억 달러까지 끌어 올릴 계획이다. 이러한 사우디 정부의 비전과 함께 현지 게임업계는 물론 한국을 비롯하여 글로벌 게임 개발사들에게는 새로운 이익 창출의 기회가 될 것으로 현지 시장 동향을 지속 모니터링할 필요가 있음²⁶⁾

1) 사우디아라비아 e스포츠 시장의 성장 전망

✔ 비전 2030 과 e스포츠 산업의 발전: 사우디 정부의 '비전 2030'을 바탕으로, e스포츠와 게임 산업은 향후 사우디의 주요 성장 산업으로 자리매김할 가능성이 크며, 정부의 강력한 지원과 투자로 인해 e스포츠 관련 인프라가 확장되고 있으며, 글로벌 게임사 및 대규모 게임관련 행사를 적극적으로 유치하고 있음

✔ 소비자 기반 확대: 젊은층의 높은 게임 참여율과 디지털 친화적 성향 덕분에 사우디 e스포츠 시장은 지속적으로 성장할 전망이며, 다양한 장르와 포맷의 게임이 인기를 끌며, 스트리밍 플랫폼 이용이 확대됨에 따라 팬층도 두터워지고 있음

✔ 정책적 지원

- e스포츠 산업에 대한 지원을 강화하고 있으며, 이는 국내 경제 다양화와 청년 실업률 감소 및 경제 다각화를 목표로 하는 사우디 정부의 e스포츠 산업을 통해 달성하려 하고 있음

26) Game Developer(2022.9.30.) "Saudi state-backed conglomerate to sink \$37.8 billion into video game industry",

✔ 투자 및 인프라 개발

- e스포츠에 대한 대규모 투자를 진행하고 있으며, 국제 대회를 유치하기 위한 인프라 구축을 위한 NEOM 프로젝트는 e스포츠 중심의 도시 개발을 목표로 하고 있음

✔ 글로벌 시장 진출

- 사우디아라비아의 e스포츠 팀과 선수들이 국제 대회에서 성과를 내고 있으며, 이는 국가의 글로벌 인지도를 높이는 데 기여하고 있음

✔ 문화적 수용성

- e스포츠는 젊은 세대 사이에서 인기를 끌고 있으며, 이는 사우디아라비아의 문화적 변화와 관련이 있으며 전통적인 스포츠 외에도 디지털 스포츠에 대한 관심이 높아지고 있음
- 이를 통하여 e스포츠산업이 사회적 변화의 촉매 역할을 담당

✔ 커뮤니티 및 팬층 형성

- e스포츠는 젊은 세대의 커뮤니티를 형성하고 있으며, 이는 사회적 상호작용과 문화적 교류의 기회를 제공하고 있음

2) 한국 기업을 위한 전략적 시사점

✔ 시장 잠재력

- 로컬 팬층 개발: 젊은 인구가 많은 사우디아라비아는 e스포츠 잠재력이 크므로, 청소년 및 청년층을 겨냥한 로컬 팬층 개발 프로그램을 운영하는 것이 중요함. 예를 들어, 사우디 청소년 대상의 e스포츠 캠프나 워크숍을 운영하여 한국 e스포츠 팀이 현지에서 친숙하게 느껴지도록 진행 필요
- 정기적 소규모 이벤트 개최: 사우디에서 정기적인 소규모 e스포츠 이벤트를 개최하여, e스포츠가 친근하고 일상적인 문화로 자리잡을 수 있게 하는 방법도 고려할 수 있음

✔ 문화적 접근성

- 현지화된 콘텐츠 제공: 사우디 관객의 문화적 배경에 맞춰 이슬람 문화에 부합하는 캐릭터 디자인 또는 현지 언어(아랍어) 자막 제공 등으로 한국 e스포츠 콘텐츠를 현지화하여 제공, 이러한 현지화 노력은 사우디 팬들이 한국 콘텐츠에 더 큰 공감을 느끼도록 함
- 문화 교류 행사: 한국과 사우디 문화 교류를 위해, 양국의 e스포츠 팬이 함께 참여할 수 있는 온라인 이벤트나 공동 방송 프로그램을 기획하여 양국의 문화적 차이를 줄이고 공감대를 형성

✔ 파트너십 및 협력 확대

- 사우디 로컬 e스포츠 팀과의 합동 이벤트: 한국 팀이 사우디의 유명 e스포츠 팀과 협력하여 친선 경기나 공동 트레이닝 프로그램을 운영하면, 현지 시장에 대한 접근성을 높이고 파트너십을 강화할 수 있음
- 정부 및 공공기관과의 협력 프로젝트: 사우디 e스포츠 연맹(SEF)이나 사우디 문화부와 협력하여, e스포츠 교육 프로그램 또는 청소년 e스포츠 캠프와 같은 공익적인 프로젝트를 진행하여 사우디 내에서 신뢰를 쌓고 장기적으로 “e스포츠 경기장 관리나 이벤트 기획 노하우를

공유”하는 실질적인 협력 관계를 구축

✔ 인프라 및 지원 프로그램 참여

- 사우디 e스포츠 인프라 활용: 사우디에서 구축한 최신 e스포츠 경기장 및 인프라를 적극 활용하여, 현지에서 개최되는 대회나 리그에 참여하고 라이브 스트리밍 이벤트를 통해 온라인과 오프라인 팬들을 동시에 공략
- 사우디 지원 프로그램 활용: 사우디 정부가 제공하는 해외 기업 대상 지원 프로그램에 참여하여, 인프라 활용 비용 절감과 홍보 효과를 동시에 얻을 수 있으며, 예를 들어, '비전 2030' 프로젝트와 연계한 e스포츠 행사에 참여하여 브랜드 노출을 확대

✔ 경쟁력 제고를 위한 차별화 전략

- 독창적 게임 콘텐츠와 연관 상품: 한국 e스포츠 팀만의 고유한 게임 콘텐츠나 굿즈를 개발하여, 다른 글로벌 e스포츠 팀과의 차별화 전략 마련, 예를 들어, 한국의 인기 게임 캐릭터가 포함된 굿즈를 현지 팬들에게 제공하면, 한국 콘텐츠에 대한 흥미 유발
- 차별화된 관람 경험 제공: 사우디 팬들이 한국 e스포츠 경기를 더 몰입감 있게 즐길 수 있도록 해설, 인터랙티브 기능 등을 추가하여 독특한 관람 경험을 제공하고, 팬들과의 유대감을 강화

✔ 팬 경험 강화

- 기술적 혁신 적용: VR, AR 과 같은 기술을 활용해, 사우디 팬들이 경기 현장에 직접 있는 것처럼 느낄 수 있는 가상 체험을 제공, 예를 들어, 한국의 e스포츠 경기 장면을 사우디 팬들이 현지에서 경험할 수 있도록 AR 을 활용한 라이브 이벤트 진행“하는 이벤트를 진행하여 팬들에게 몰입감 있는 경험을 제공
- 온라인 및 오프라인 팬 미팅: 사우디 팬과의 교류를 확대하기 위해, 온라인과 오프라인에서 한국 e스포츠 선수와의 팬 미팅을 주기적으로 개최하여 팬 충성도를 높이며, 온라인 라이브 스트리밍으로 팬들과 실시간으로 소통할 수 있는 기회를 제공하여 브랜드 이미지를 강화

3) 결론

- ✔ 사우디 e스포츠 시장의 성장 잠재력: "사우디 정부의 비전 2030 을 바탕으로 한 강력한 지원과 투자가 예상되는 바, 젊은 인구층의 게임 선호도가 꾸준히 성장 전망"
- ✔ 한국 기업의 기회: "한국 기업은 사우디 e스포츠 시장 진출 시, 현지 문화에 맞춘 콘텐츠 제공과 파트너십 형성, 현지화 전략을 통해 경쟁력을 높일 수 있는 유리한 기회를 확보할 수 있음"
- ✔ 현지화와 파트너십: "사우디 로컬 팀과의 합동 이벤트, 정부 기관과의 협력 프로젝트 등 현지 파트너와의 협력은 성공적인 시장 진출에 중요한 전략으로 작용 할 것임"
- ✔ 팬 경험 최적화: "VR/AR 기술을 통해 몰입감 있는 팬 경험을 제공하고, 정기적인 팬 미팅을 통해 한국 e스포츠 팀에 대한 팬들의 충성도를 높이는 방안을 고려 필요"
- ✔ 지속적인 시장 모니터링: "향후 사우디 e스포츠 시장의 확장과 관련해, 지속적인 시장 모니터링과 소비자 트렌드 분석이 필수적이며, 한국 기업들은 데이터에 기반한 전략적 수정과 보완을 통해 현지 시장에서의 성과를 극대화할 수 있을 것임"

UAE 비즈니스센터 담당자 연락처

박영일 센터장	+971-4-269-1566	yppy01@kocca.kr
석예송 대리	+971-4-269-1566	yeasong@kocca.kr

중동 콘텐츠 산업동향

2024년 11호

주관기관	한국콘텐츠진흥원
감수	박영일 (UAE 비즈니스센터 센터장)
집필자	손석주 (CULTUREK 대표)
발행인	유현석 (한국콘텐츠진흥원 원장직무대행)
발행일	2024년 11월 29일
발행처	한국콘텐츠진흥원
주소	전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)
전화	1566-1114
홈페이지	www.kocca.kr
ISSN	2733-5798 (비매품)

- 본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(www.kocca.kr)의 <콘텐츠지식>에 게재되는 보고서로, 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.

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