2019
이스포츠 실태조사

The 2019 Survey on the Korean e-Sports Industry

KOCCA19-13

2019

목 차

표 목 차

그 림 목 차

제1장 연구 개요

7

제1장 연구 개요

1. 연구 배경

우리나라 e스포츠 산업규모는 지속적으로 상승 중이다. 2018년 이스포츠 실태조사 결과에 따르면, 우리나라 e스포츠 시장규모는 973억원 규모로, 2016년 대비 4.2% 성장하였고, 2013년 이후 연평균 성장률은 12.3%로 꾸준하게 성장하고 있는 것으로 나타났다.

또한 우리나라 e스포츠는 종주국으로써 높은 글로벌 영향력을 보유하고 있다. 대표적인 e스포츠 종목인 리그오브레전드(League of Legends)의 2019년도 서머리그 시청자 수 통계를 살펴보면 우리나라 리그인 LCK는 평균 시청자 수 기준으로 유럽, 북미에 이어 3위인 117,211명을 기록하고 있고, 최고 시청자 수는 774,456명으로 유럽에 이어 2위이다. 특히 우리나라 리그의 결승전은 중국, 유럽, 북미 등 전 세계로 중계되며, 높은 관심을 불러일으키고 있다.

<표 1-1> 주요국가 리그오브레전드 리그 시청자수 통계 (2019년 서머리그)

No	리그	평균 시청자 수		최고 시청자 수	
		시청자 수	전년대비 증감	시청자 수	전년대비 증감
1	LEC (유럽)	170,364	49.53%	841,147	72.11%
2	LCS (북미)	158,232	1.01%	494,765	15.03%
3	LCK (한국)	117,211	6.81%	774,456	28.48%
4	CBLoL (브라질)	97,115	42.79%	315,859	46.95%
5	VCS (베트남)	67,107	100.92%	280,397	56.68%
6	TCL (터키)	26,886	34.24%	90,832	4.45%
7	LMS (대만)	18,920	48.14%	48,772	35.55%
8	LJL (일본)	17,355	50.87%	30,120	0.03%
9	LLA (라틴아메리카)	13,677	-	48,120	-
10	SuperLiga Orange (스페인)	11,876	78.90%	57,688	82.75%
11	OPL (오세아니아)	6,317	78.75%	14,889	▽6.80%

* 자료 : escharts.com, 중국리그의 데이터는 제외.

글로벌 투자은행인 골드만삭스에서는 2018년 글로벌e스포츠 시장규모를 8억 6,900만 달러[1](약 9,560조원)으로 추정하면서, 2022년에는 29억 6300만달러 규모

(3조 2,600억원) 규모까지 성장할 것으로 전망하였다. 또한 2018년을 기준으로 e스포츠 시청자 규모를 약 1억 6,700만명으로 추산하면서, 미국 메이저리그 시청자 1억 1,400만명 보다 많다고 발표하였으며, 2022년에는 2억 7,600만명으로, NFL의 시청자 수 2억 7,000만명을 뛰어넘을 것으로 전망하고 있는 등 향후 e스포츠의 성장 전망을 긍정적으로 발표하고 있다.

이러한 긍정적 전망과 함께 우리나라 e스포츠 시장에도 다양한 주체들이 투자를 지속하면서 시장성장을 주도하고 있다. 2018년도부터 살펴보면 아프리카 프릭스팀이 센트럴투자 파트너스로부터 5억원의 투자를 받은 것을 시작으로 오피지지 100억원, 스틸에잇 2차례 145억원, KSV(現 젠지e스포츠) 150억원 등 총 7건의 투자가 진행되어 총 429억원이 국내 e스포츠 산업에 투자되었다. 2019년에는 투자 규모가 더욱 확대되어 젠지e스포츠 521억원, 에스케이텔레콤 씨에스 티원 주식회사 492억원, 빅픽처인터랙티브 100억원 등 총 투자금액이 1,163억원 이상으로 나타났다. 이 중 에스케이텔레콤 씨에스 티원 주식회사의 경우 미국의 미디어회사인 컴캐스트와의 합작법인을 설립하는 형태로 투자가 진행되었으며, 팀 MVP의 경우 투자금액이 보도되지는 않았으나, 미디어 회사인 더이앤엠의 계열사로 편입되면서 투자를 유치한 것으로 나타났다. 투자대상별로 살펴보면 젠지e스포츠가 2018~9년간 2차례 투자에서 671억원을 유치하여 가장 많은 투자를 받은 것으로 나타났다. 그 외에는 에스케이텔레콤 씨에스 티원 주식회사 492억원, 스틸에잇 195억원, 빅픽처인터랙티브 124억원, 오피지지 100억원 등 5개사가 100억 이상의 투자를 유치하였다. 특히 젠지e스포츠의 경우 美 포브스 선정 2019년 세계 e스포츠 팀 가치 순위[2]에서 1억 8,500만달러(약 2,160억원)으로 전세계 6위로 평가받은 바 있다. 에스케이텔레콤 씨에스 티원 주식회사의 경우에는 이번 컴캐스트와의 합작을 통해 기업가치가 1,100억원[3] 규모로 추정되고 있다. 이 외에도 2019년에는 리그오브레전드 챌린저스 리그(2부)에서 챔피언스 코리아(1부)로 승격한 팀배틀코믹스를 샌드박스 네트워크에서 인수하였으며, ES shark를 팀다이나믹스가 인수하는 등 팀 인수 형태의 투자도 활발하게 진행된 바 있다.

---

1) 본 보고서에서의 환율은 한국은행의 2018년 기준환율인 1USD 당 1100.30원에 따름

2) 1위 클라우드나인(4억 달러), 2위 TSM(4억 달러), 3위 팀 리퀴드(3억2천만달러), 4위 페이즈클랜(2억4천만달러), 5위 임모탈 게이밍클럽(2억 1천만달러), 6위 젠지(1억 8500만 달러), 7위 프나틱(1억 7500만달러) 등 (2019.11.13. 스포탈코리아)

3) SK Telecom 보도자료(https://www.sktelecom.com/advertise/press_detail.do?idx=5061), 2019.10.11.

<표 1-2> e스포츠 투자 현황 (2018~9)

시기		금액	투자대상	투자자
2018년		429억원		
	2018년 1월	5억원	아프리카 프릭스	센트럴투자파트너스
	2018년 4월	100억원	오피지지	소프트뱅크벤처스, 디에스자산운용
	2018년 5월	95억원	스틸에잇	넵튠
	2018년 5월	24억원	빅픽처인터렉티브	미래에셋벤처투자, 마그나인베스트먼트, 마이다스동아 인베스트먼트, 대성창업투자, 솔론인베스트, 세종벤처파트너스
	2018년 6월	5억원	EJN	다산에스비에이재기투자조합
	2018년 6월	150억원	KSV (젠지e스포츠)	미래에셋벤처투자, 알토스벤처스 등
	2018년 11월	50억원	스틸에잇	넵튠
2019년		1,163억원		
	2019년 4월	521억원	젠지e스포츠	드리머스펀드
	2019년 8월	-	MVP	더이앤엠
	2019년 9월	50억원	스틸에잇	두나무앤파트너스, 뮤렉스파트너스
	2019년 10월	492억원	에스케이텔레콤 씨에스티원 주식회사	컴캐스트, 하이랜드캐피탈
	2019년 11월	100억원	빅픽처인터렉티브	하나벤처스, 미래에셋, 마그나, 대성창업투자, 마이다스동아, 스마일게이트인베스트먼트, 세종벤처파트너스 등

이와 같이 우리나라 e스포츠는 글로벌 시장의 성장 전망과 국내 시장의 활발한 투자에 힘입어 성장기에 진입한 상황이다. 금년도 이스포츠 실태조사에서는 이러한 우리나라 e스포츠 산업 시장 규모 및 잠재력을 정확히 파악·진단할 수 있도록 e스포츠 산업 내 주요 주체들의 현황과 시장 규모를 조사하였다. 이를 통해 문화체육관광부 및 기관, 산업 주체들에게 정책과 전략 수립의 기초자료를 제공하고자 하였다.

2. 연구 목표 및 범위

가. 연구 목표

연구목표는 앞서 언급한 바와 같이 “우리나라 e스포츠 산업 시장 규모 및 잠재력을 정확히 파악·진단할 수 있도록 e스포츠 산업 내 주요 주체들의 현황과 시장 규모를 조사하고, 이를 바탕으로 우리나라 e스포츠 산업 육성을 위한 정책 수립을 위한 기초자료를 제공” 하는 것이다.

나. 조사 대상 및 주요 내용

(1) 조사대상 종목 정의

조사대상 종목은 e스포츠 종목선정기관에서 정의하고 있는 전문, 일반, 시범 종목과 그 외에도 국내에서 관련 대회가 활발하게 운영되고 있는 종목으로 정의하였다. 게임단, 선수 및 코칭스탭은 이러한 종목의 정의 범위에 따라 정의하였다.

<표 1-3> 조사대상 종목 정의

No	구분	주요 조사 내용
1	e스포츠 종목선정기관에서 정의하고 있는 전문/일반/시범 종목	(전문종목) 리그 오브 레전드, 클래시 로얄, 배틀그라운드, 피파온라인4
		(일반종목) 던전앤파이터, 서든어택, 스타크래프트2, 카트라이더, 클럽오디션, 펜타스톰, 하스스톤, PES 2018
		(시범종목) 히어로즈오브더스톰
2	정식종목에 선정되어 있지는 않지만 국내에서 관련 대회가 활발하게 운영되고 있는 종목	(예시) 오버워치 등

(2) 주요 조사대상 및 내용

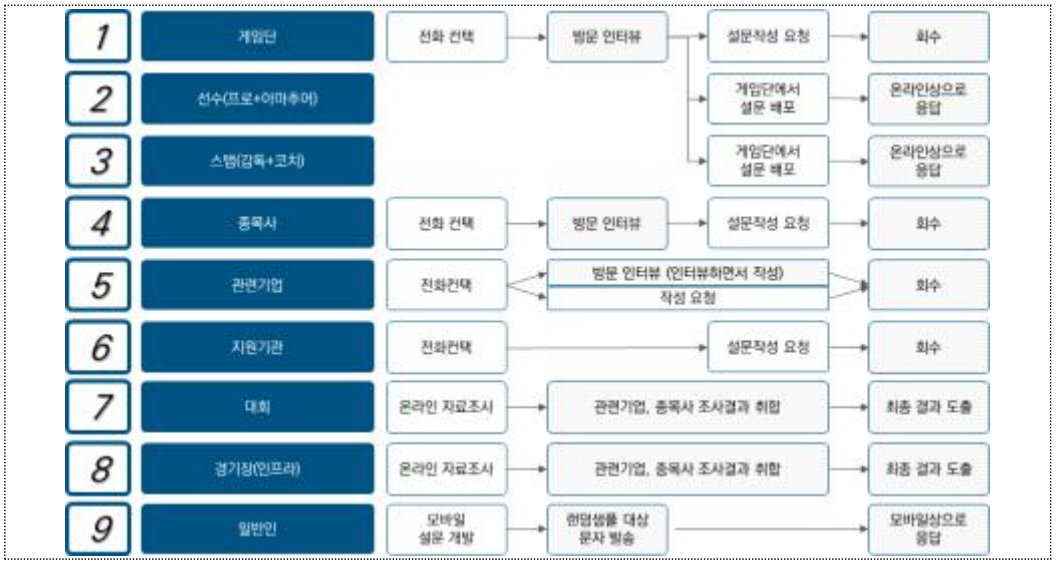
이스포츠 실태조사의 주요 대상은 게임단, 선수(프로/육성군), 코칭스탭, 종목사, 관련 기업, 지원 기관, 대회, 경기장, 일반인 등 총 9종류로 구성되어 있다. 우리나라 e스포츠 산업 내 주요 주체들을 정의하여 모두 조사 대상에 포함하였으며, 각 대상들의 일반 현황과 수익구조를 기초 조사내용으로 하였다.

<표 1-4> 조사 대상 및 주요 조사내용

No	조사 대상	응답 수	주요 조사 내용	조사 방법
1	게임단	12	- 인력 현황, 예산 규모 및 수입 구성, 보유 시설 등	심층인터뷰&이메일
2	선수(프로/육성군)	103	- 수입규모, 직업만족도 및 애로사항, 계약형태, 육성군 현황, 해외진출의사 등	온라인조사
3	코칭스탭	27	- 계약사항, 직업만족도 및 애로사항, 해외진출의사 등	온라인조사
4	종목사	6	- 인력 현황, 투자규모, 매출규모, 대회 현황 등	심층인터뷰&이메일
5	관련 기업	5	- 인력 현황, 매출 규모, 대회 현황, 인프라 현황 등	심층인터뷰&이메일
6	지원 기관	17	- 인력 및 투자 규모, 건의사항 및 의견	전화조사
7	대회	112	- 주요 종목별 개최대회 수, 상금규모 등	심층인터뷰&이메일
8	경기장	4	- 기본 제원, 입장객 현황 등	심층인터뷰&이메일
9	일반인	1,449	- 일반현황, 라이프스타일, e스포츠 인지도, e스포츠 취미활동 형태 등	온라인패널조사

다. 조사 방법

조사 대상이 9종류로 많고, 각각의 특성이 다르기 때문에 조사 방법 또한 각 조사대상별로 다르게 설정하였다. 게임단/선수/코칭스탭의 경우 게임단 사무국장, 감독 등 주요 대표자들을 대상으로 방문인터뷰를 진행한 후 조사 취지를 설명하고, 각 게임단의 프로선수, 육성군, 코칭스탭 조사를 진행할 수 있는 온라인 설문 URL을 배포하는 방법으로 조사하였다. 종목사 및 관련기업은 방문인터뷰를 주로 활용하였으며, 일정상 어려운 경우에는 전화조사와 이메일 조사를 실시하였다. 지원기관은 전화조사로 진행하였으며, 대회 및 경기장의 경우에는 1차로 온라인 자료조사를 실시한 후 관련기업 및 종목사 조사항목에 포함된 내용을 결합하여 최종 데이터를 구축하였다. 일반인 인식 조사는 모바일 환경에서 응답이 가능한 설문시스템을 개발한 후 패널대상 랜덤샘플 조사를 진행하였다.



[그림 1-1] 조사대상별 조사 방법