

UNITY GAMES ESPORTS COMMUNITY GAMES



# 2024 이스포츠 동호인 대회 시설 업주 설명회

UNITY GAMES ESPORTS COMMUNITY GAMES ESPORTS COM

항목	시간		내용	Off-Line	On-line
입장 안내	15:45 ~ 16:00	15'	설명회 시작 15분 전 입장 안내	동선 안내	유튜브 시작
오프닝	16:00 ~ 16:02	2'	설명회 개요 및 행사 안내	질문 및 문의사항 현장 대응	질문 및 문의사항 댓글 응대 진행
환영사	16:02 ~ 16:05	3'	한국e스포츠협회 김철학 사무총장 인사말		
대회 설명	16:05 ~ 16:25	20'	동호인 대회 구조 설명		
이터널 리턴 소개	16:25 ~ 16:40	15'	이터널 리턴 종목 소개 및 설명		
플랫폼 설명	16:40 ~ 17:00	20'	대회 개설 및 운영 매뉴얼 설명		
Q&A	17:00 ~ 17:15	15'	온/오프라인 시설 업주 대상 질의 응답		
클로징	17:15~17:20	5'	설명회 마무리 진행		
퇴장 안내	17:20~18:00	40'	설명회 참석 인원 퇴장 동선 안내	동선 안내 / 주차 정산	유튜브 종료



한국e스포츠협회

김철학 사무총장



# INDEX

01 사업 개요

02 신규 대회 구조

03 제공 혜택 및 지원 사항

04 홍보 지원

05 협조 요청 사항

06 종목별 대회 운영 방법

# 01 사업 개요

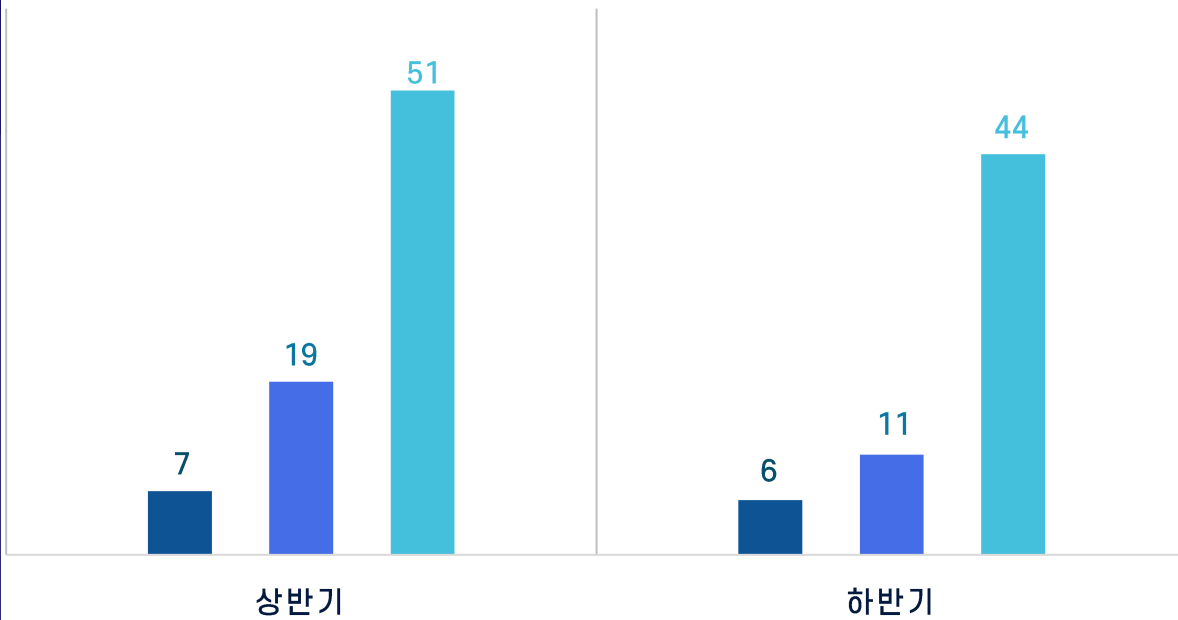


<b>사업명</b>	2024 이스포츠 동호인 대회
<b>시즌 운영 일정</b>	2024.05 ~ 2024.11
<b>장소</b>	문체부 지정 이스포츠 시설
<b>주최</b>	문화체육관광부
<b>주관</b>	한국e스포츠협회 (이하 KeSPA)
<b>경기 종목</b>	정식 종목 (3) / 2024년 선정 종목 중
<b>대회 구조</b>	시즌 운영 및 상, 하반기 플레이오프

## 2024 이스포츠 동호인 대회

### 개최 대회 수

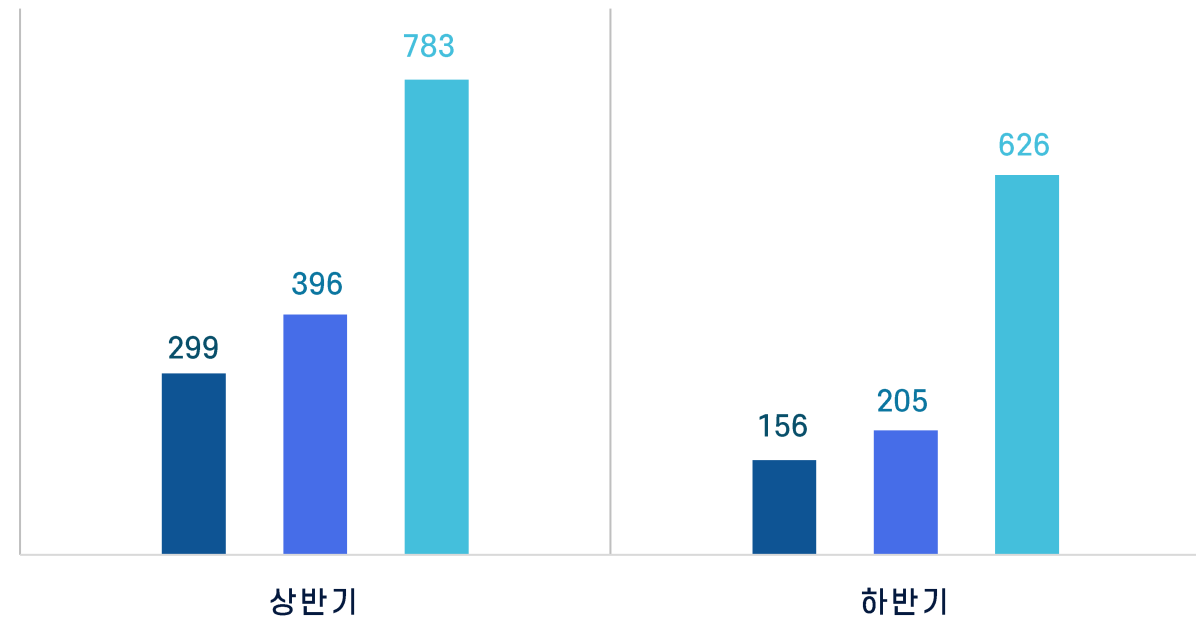
■ 2021 ■ 2022 ■ 2023



• 2021년 TOTAL 13회 / 2022년 30회 / 2023년 95회

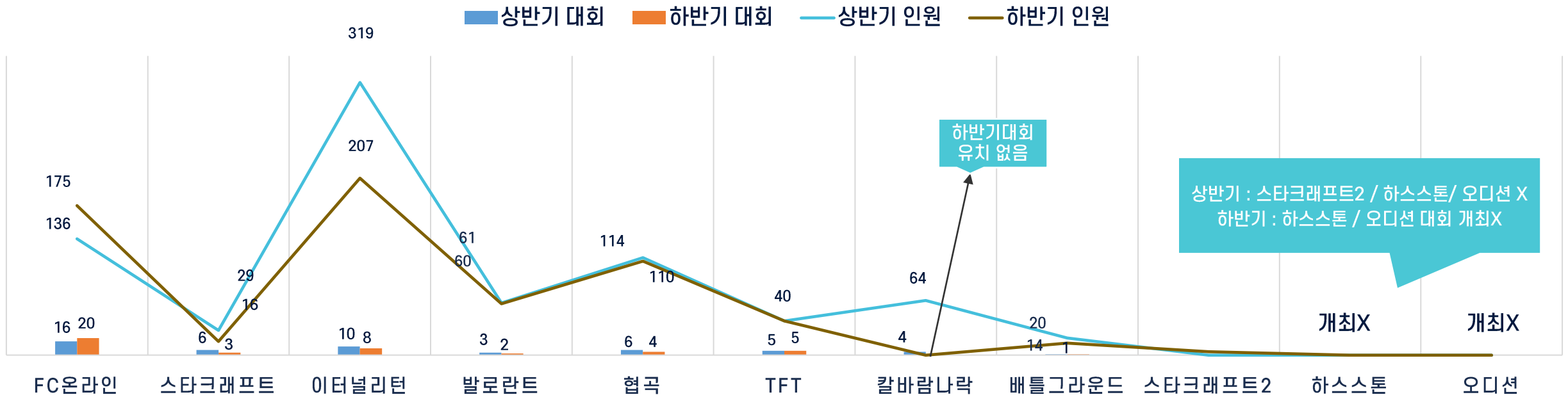
### 참가 인원 수

■ 2021 ■ 2022 ■ 2023



• 2021년 TOTAL 455명 / 2022년 601명 / 2023년 1409명

# 2023년 시즌 대회 및 인원 참가 비율

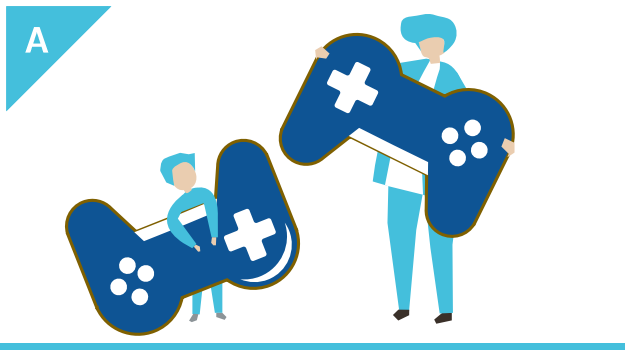


- 대회 유치 수는 FC온라인이 제일 높음 , 이후 이터널리턴, 리그오브레전드 순
- 참가자는 참가 선수 비율로 인해 이터널리턴이 제일 높으나 대회 개최 수로 비교 했을때 FC 온라인의 비율이 제일 높음



## 게임과 이스포츠, MZ세대의 주류문화

이스포츠는 기성세대, MZ세대와 알파세대가 더불어 즐길 수 있는 스포츠로서 하나의 건전한 문화로 정착  
 이스포츠의 경제적 가치를 증명하고 확인한 기성세대와 MZ세대, 알파세대가 이스포츠를 직접 체험할 수 있는 기회를 부여  
 게임과 이스포츠를 함께 제공하는 이스포츠 시설과 동호인간의 시너지를 통해 이스포츠의 산업 활성화, 지역균형발전에 이바지



### 여가 문화 업그레이드

이스포츠를 통한 건전한 게임 이용 문화  
 정착 및 바람직한 여가 문화 선도



### 지역 이스포츠 활성화

정기적인 동호인 대회 개최를 통해  
 지역 이스포츠 균형 발전 기여



### 연속성을 가진 콘텐츠 제공

연속성 있는 동호인 대회 개최를 통한  
 동호인 참여 확보와 지정 이스포츠 시설  
 및 상설 경기장 대상 대회 콘텐츠 제공

# “슬로건”

동호인 참가자와 밀접한 관계를 맺으며 실질적 운영 주체인 시설 업주에 대한 체계적인 관리와 지원 운영



# 02

## 신규 대회 구조

# 전체 운영 일정

	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
정식 종목	시설 업주 설명회 및 교육	(상반기 시즌) 반기별 1회 진행			플레이오프				사업 결산
자유 종목		(상반기 시즌) 상시 개최			(하반기 시즌) 상시 개최			플레이오프	
설명회		1회							

**상반기 플레이오프**  
 8월 3일(토) or 4일(일) 예정  
 > 7월 21일 상반기 시즌 종료 / 7월 27,28일 예선

**하반기 플레이오프**  
 11월 / 12월 초 예정

# 시즌 운영

## 온라인 플랫폼 및 경기 운영 지원을 통한 원활한 대회 진행 및 관련 서비스 제공

### 정식 종목

- 8강 이상 토너먼트, 최소 월 1회 필수 진행
- 시즌 / 시설별 상금 지원
- 상반기 시즌 종료 후 시설 대표 선발하여 플레이오프 진출

### 자유 종목

- 4강 이상 토너먼트
- 시즌 / 시설별 상금 지원



STEP  
01

### 참가 접수

- > 설명회 이후 대회 관련 참가 내용 안내
- > 대회 참가 선수 모집
- > 대회 개설, 접수 관련 문의 사항 응대



STEP  
02

### 시즌 종목 진행

- > 이스포츠 포털 활용해 대회 진행
- > 대회 진행 시 운영 인력 통해 대회 운영 보조
- > 상시 대회 심판 파견 / 상황별 심판 대체 인력 투입



STEP  
03

### 참가자 및 참여 시설 관리

- > 대회 운영 시 전담 인력 상시 대기(플랫폼, C/S)
- > 문의사항 빠른 피드백을 통해 대회 리스크 최소화



STEP  
04

### 사후 관리

- > 대회 종료 후 대회 증빙, 입상자 정보 관련 안내
- > 증빙자료 검수 후 시설별 상금 지급
- > 플레이오프 진출 선수 리스트화

# 플레이오프 운영

## 시즌 분기별 운영 현황 통한 우수 시설 활용하여 이스포츠 시설 장소에서 플레이오프 운영

- > 이스포츠 동호인 대회 취지에 맞게 우수시설 활용한 플레이오프 대회 운영
  - > 시설 전체 대관을 통한 원활한 경기 운영
  - > 기존 상설 경기장에 비해 장비 보유 및 인터넷, 전기 등의 이슈 최소화
  - > 비용 지급 및 지원 운영 해소
  - > 오프라인 대회 운영 통한 시설 업주 지원
  - > 인플루언서 및 기타 영상물을 통한 시설 홍보 연계
- > 예선 - 본선, 8강 이상 토너먼트 (상/하반기 2회 예정)





# 03

## 제공 혜택 및 지원 사항

## 운영 인력 지원

# 대회 개최 번거로움과 운영부분을 덜어줄 THE KeSPA 프로그램 활용한 대회 운영 인적 자원 지원

- > 대회 운영에 어려움을 느낄 시설 업주 대상 심판 및 경기 운영 인력자원
- > 경기 시작부터 경기 종료까지의 전체 상황 주시
- > 경기 운영 전반적인 애로사항 해결
- > 최대 분기별 5회의 심판 1인 파견
- > 시설 업주 대상 번거로움 감소로 더 많은 대회 개최 가능
- > 참가자 대상 빠른 대회 운영으로 시간 감소
- > 인적자원 활용한 추후 이스포츠 산업 미래인재 육성



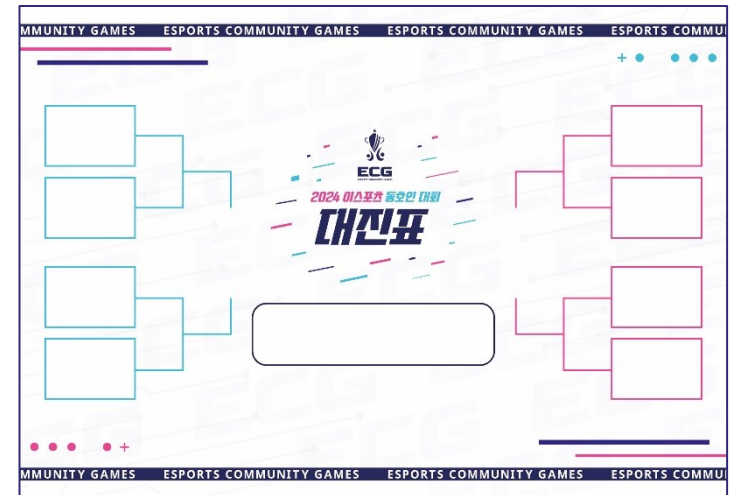


# 시즌 제작물

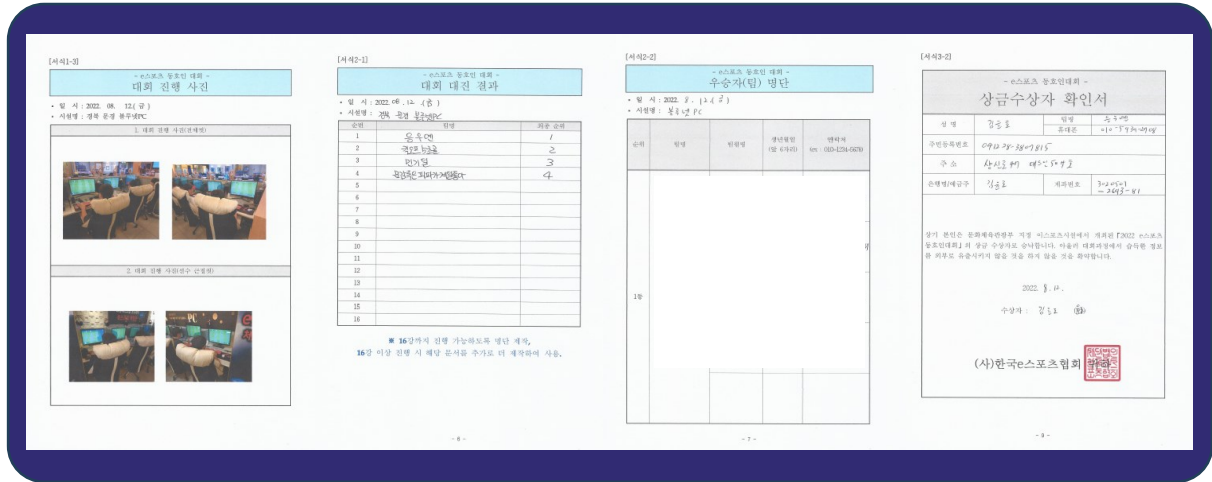
대회 관련 홍보물 및 제작물, 기념품

## 이스포츠 시설 대상 분배 및 시설별 제작물 맞춤 제작

- 운영 방법
  - ① 동호인 대회 참가자 대상 기념품 및 홍보물 제작
  - ② 시즌 대회 홍보물 시설별 맞춤 제작
  - ③ 플레이오프 선수 대상 시상품 별도 오프라인 전달
  - ④ 우수 시설 물품 오프라인 방문 전달
- 포장: 제작물 및 제품, 정기적으로 배송 준비 및 사전 포장
- 배송: 대회 전 일정에 맞춰 사전 정보 수집 → 택배 일괄 배송



# 상금 및 시설 대관비



**STEP 01**

## 대회 운영

대회 운영 및 접수 집계 통한 시상 리스트 작성

**STEP 02**

## 증빙 자료 제출

수상자 상금지급 확인서 작성 및 신분증, 통장사본 제출

**STEP 03**

## 증빙자료 검수

상금지급확인서 및 신분증, 통장사본, 사진자료 확인

**STEP 04**

## 상금 및 지원금 입금

시설 업주 및 참가자 전원 상금 지급

순위	시즌		플레이오프	시설 대관비	
	정식	자유		정식	자유
1위	300,000	200,000	500,000	정식 : 200,000 자유 : 100,000	
2위			300,000		
3위			200,000		
4위 이하			게이밍 장비		

개최 비율에 따라 별도 인센티브 지급

# 플레이오프 참가팀 대상 혜택

## 플레이오프 참가팀 대상 프로팀 산하 이스포츠 아카데미 종목별 매치 교육 진행

- > 플레이오프 출전 대상 프로팀 산하 아카데미 종목별 매치 교육
- > 전문가의 피드백을 진행, 경기력 향상 도모 및 참가 선수들에게 혜택 마련
- > 디스코드를 통해 선수 개인 화면과 음성대화를 공유해 세부 피드백 지원
- > 전문 담당 인력을 통해 스케줄 조정 및 교육 보조를 통해 최적의 서비스 제공
- > 온/오프라인 운영 가능
- > 온라인 운영 시, 디스코드 등의 채널을 활용
- > 오프라인 운영 시 현장에서 자체 스크림 or 공식 모드 후 피드백



## 기념품 제공

실용성 및 디자인이 강화된 기념품을 **대상에 따라 별도 지급 예정**

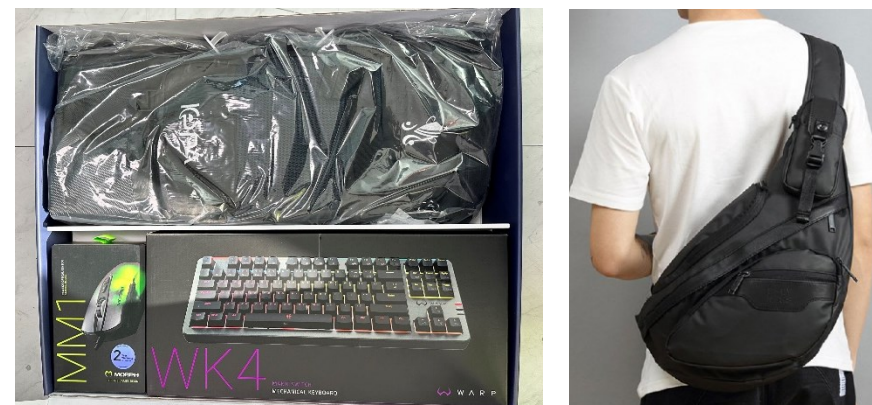
계절 상관없이 활용 가능한 텀블러 또는 손난로 보조배터리를 참가자 전원에게 기념품으로 제공

### 참가자 전원 대상



한정 게이밍 가방과 기어를 지난 시즌 대비 업그레이드하여 제작 및 제공

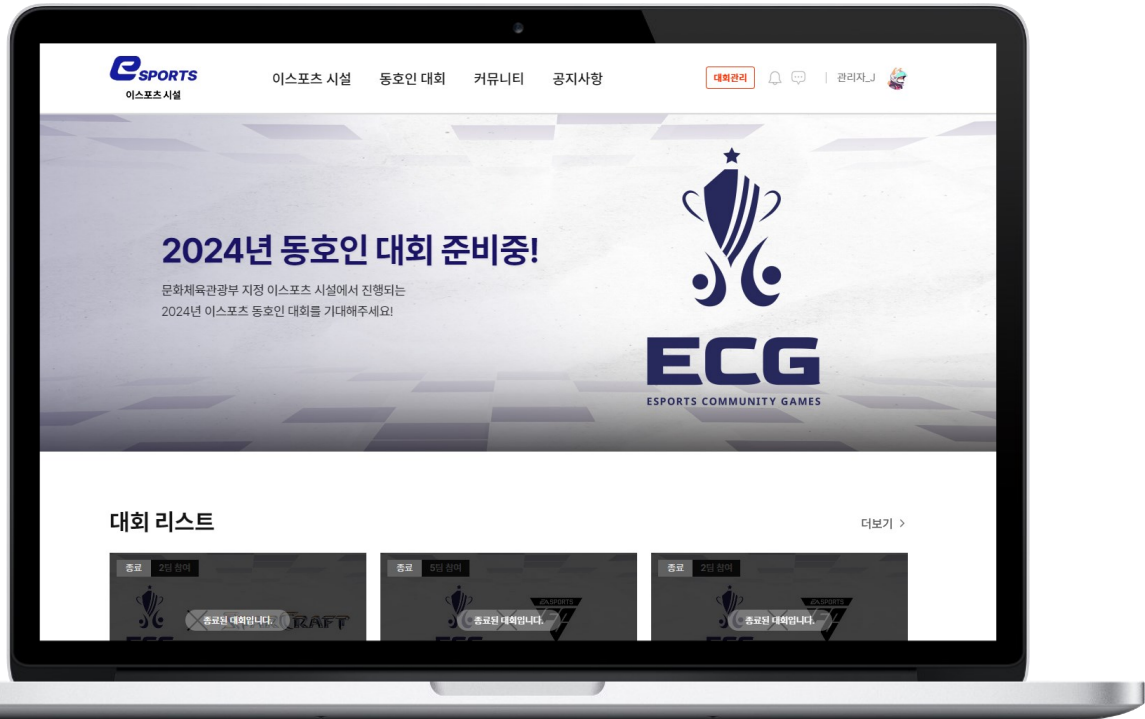
### 플레이오프 진출자 대상





 **시설 지원 및 CS 운영**

# 업그레이드 된 이스포츠 포털을 통한 커뮤니케이션 강화



- 이스포츠 시설 업주들을 위한 커뮤니티 및 지원 Process**
- 동호인 대회 참가자를 위한 커뮤니티**
- 대회 개최 및 운영을 위한 실행부터 결과보고 까지 가이드**

# 시설 지원 및 CS 운영



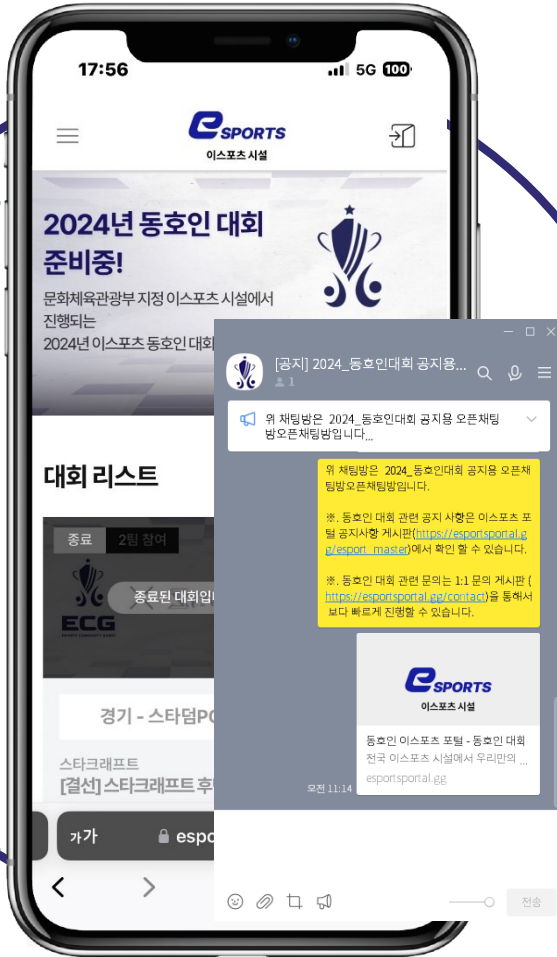
## 알림용 오픈 채팅방

대회 관련 공지사항 안내



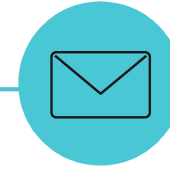
## 전화 응대

- 담당 인력 배치/운영
- 대회 관련 문의사항 전화 응대



## 이스포츠 아레나

- 대회 관련 공지사항, 문의 사항 관련 채널 운영
- 시설업주, 참가자 구분화 하여 채널 구성



## 공식 메일 서비스

- 대회 관련 홍보, 안내, 이벤트 게시 등 활용
- 참가자 모집, 중계 시청률 증가 이벤트 진행

**온라인 홈페이지 플랫폼 위주 소통 진행 +**  
 오픈채팅, 전화응대 등 다양한 커뮤니케이션 수단을 활용한 C/S 운영

# 시설 지원 및 CS 운영

대회 개최 및 진행에 따른 반기별 우수시설 대상 다양한 혜택 제공  
**동호인 대회 개최 및 참가자 모집 독려, 이스포츠 시설 활동 유인 제공**



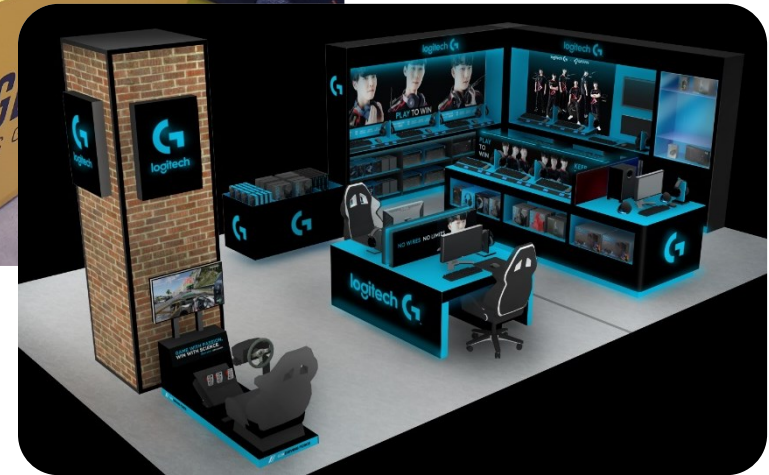
MICRONICS

## PC방을 위한 19+1 증정 행사 안내

19개를 사면 1개를 무료로 얻을 수 있는 절호의 기회!

- 01 MANIC 게이밍 기어 제품 19개를 구매시 동일 제품 1개를 드립니다.  
 예시) MANIC HS-300 게이밍 헤드셋 19개 구매시 MANIC HS-300 1개 무료 증정
- 02 100대 이상 구입한 PC방에는 X배너 제작 지원!  
 ※ 단일 제품 100개 이상 or 다른 제품 합산 100개 이상 모두 가능

※ 최소 구매 단위는 19+1 입니다.  
 ※ 배너 제작은 mkt@micronics.co.kr 로 구매영수증 및 연락처, 주소, 성함을 보내주시길 바랍니다.



# 04

## 홍보 지원



# 플랫폼 홈페이지 및 디스코드 활용한 전체적인 이스포츠 대회 홍보 및 각인

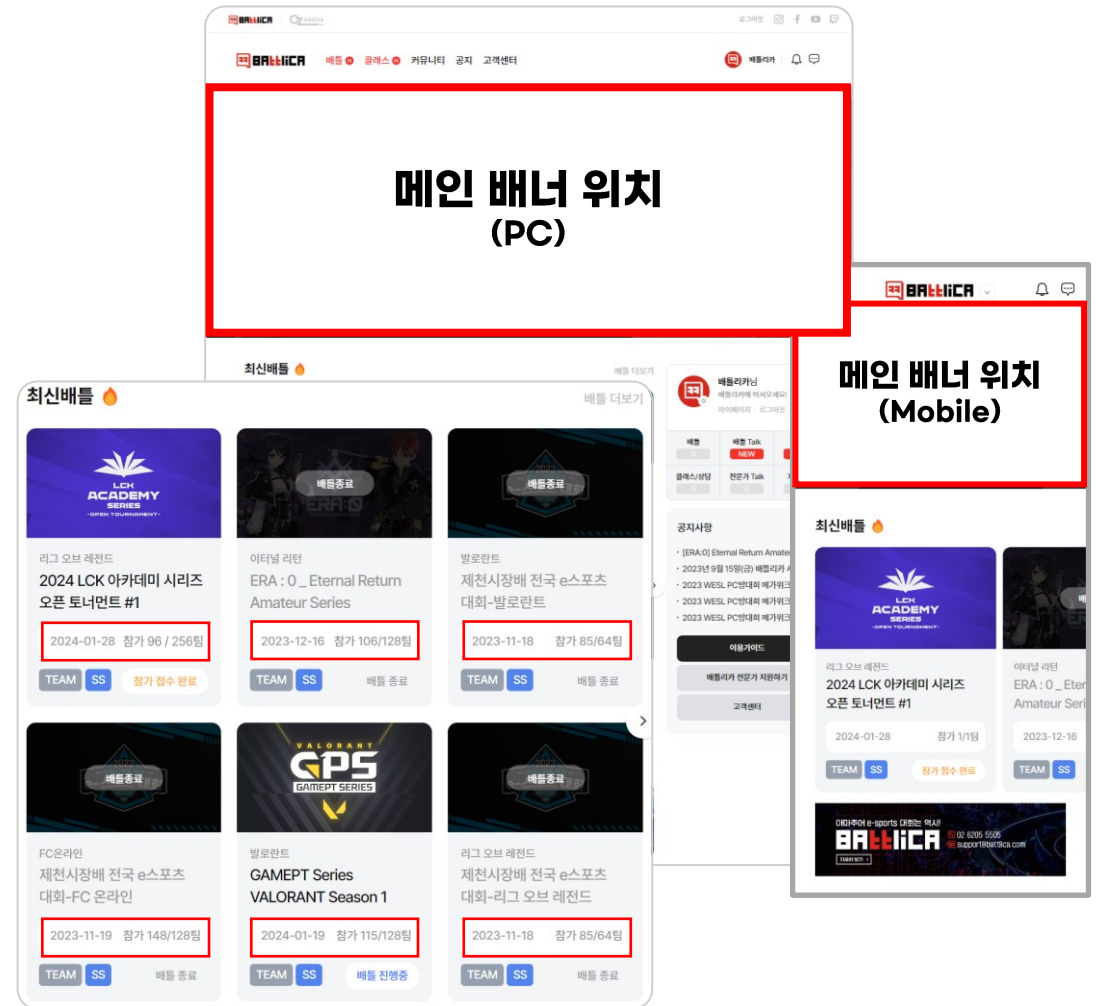
## HOW TO DO

6개월간 홈페이지 트래픽 약 300만회 이상

대회 참여 위한 프로 및 아마추어 플레이어들의 지속적이 접속 통해 트래픽 수가 상당

시즌/시설 별 경기 DB 수시 노출

플랫폼 배너 A/D를 통해 대회 참여 홍보 및 유도



# 이스포츠 동호인 대회 키비주얼, 콘셉트를 활용한 중계용 OAP를 통한 시설 노출

## HOW TO DO

‘동호인 대회 참가 선수 = 시설 대표 선수’라는 이미지 부각

- > 선수 소개/리액션 등 인서트 촬영 비율 ↑
- > 자막/중계진 통해 출전 시설 주요 언급 = 플레이오프 진출 시설 홍보

## 시즌/시설 별 경기 DB 수시 노출

- > 자막 / 중계진 멘트 통해 시즌 대회 과정에서의 경기력/승패 노출 비율 ↑
- > 중계진 멘트 시 시설 별 과거 전적 부각하여 스토리라인 구성

### [방송용 OAP List]

타이틀	WIN 자막	선수 분할 (VS)	중계석 하단
배경 루핑	경기 결과	네임바	이벤트 공지바
대회 개요	넥스트 매치	인게임 요소 (종목별)	송출 대기 화면
매치업 소개	하이라이트	밴픽, 맵소개, 경기 상황판 등	
선수 소개	트랜지션		

## [제안사 OAP 제작 사례]



## 트렌드 및 상황별 맞춤 콘텐츠를 활용한 온라인 콘텐츠 제작 및 송출

### HOW TO DO

#### ① 고정형 인플루언서 대상 콘텐츠

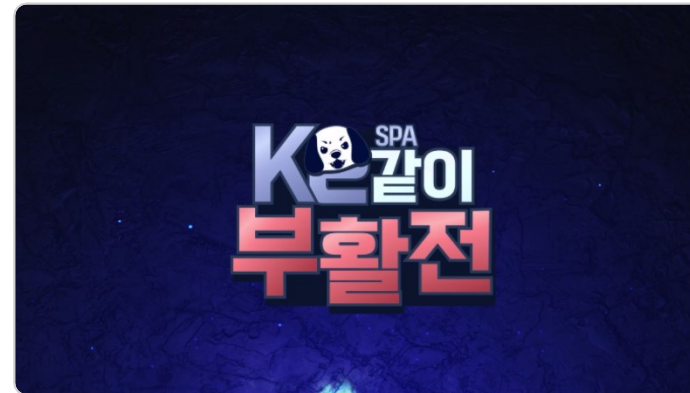
- > 성장형 콘텐츠로서 특정 종목에 대한 주제를 통해 이스포츠 동호인 대회 알림
- > 스토리텔링을 통한 이스포츠 예능형 콘텐츠 발행
- > 시설 대상으로 참가자들과 대결, 팀을 이뤄 게임하는 콘셉트 촬영

#### ② 콘텐츠 중심의 다수 인플루언서 활용 콘텐츠

- > 대회 현장 탐방, 시설 홍보 등을 위한 목적으로 인플루언서 다수 활용
- > 시설 우승팀 인터뷰, 같이 게임 하기 등 체험 할 수 있는 부분 강화 지원

#### ③ 시그니처 콘텐츠를 통한 시설 홍보

- > 이스포츠 전문 촬영팀 및 작가 통한 스토리성 콘텐츠 제작
- > 재미와 감동 등 이스포츠를 주제로 뷰어쉽 상승 기대



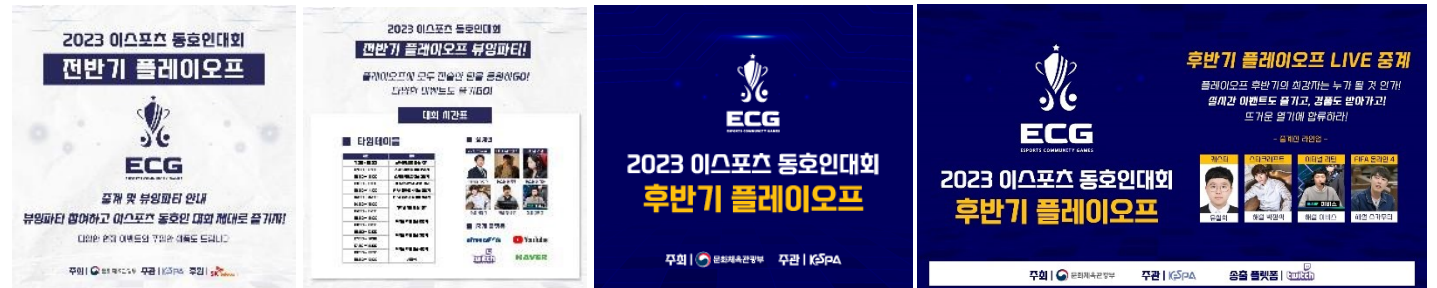
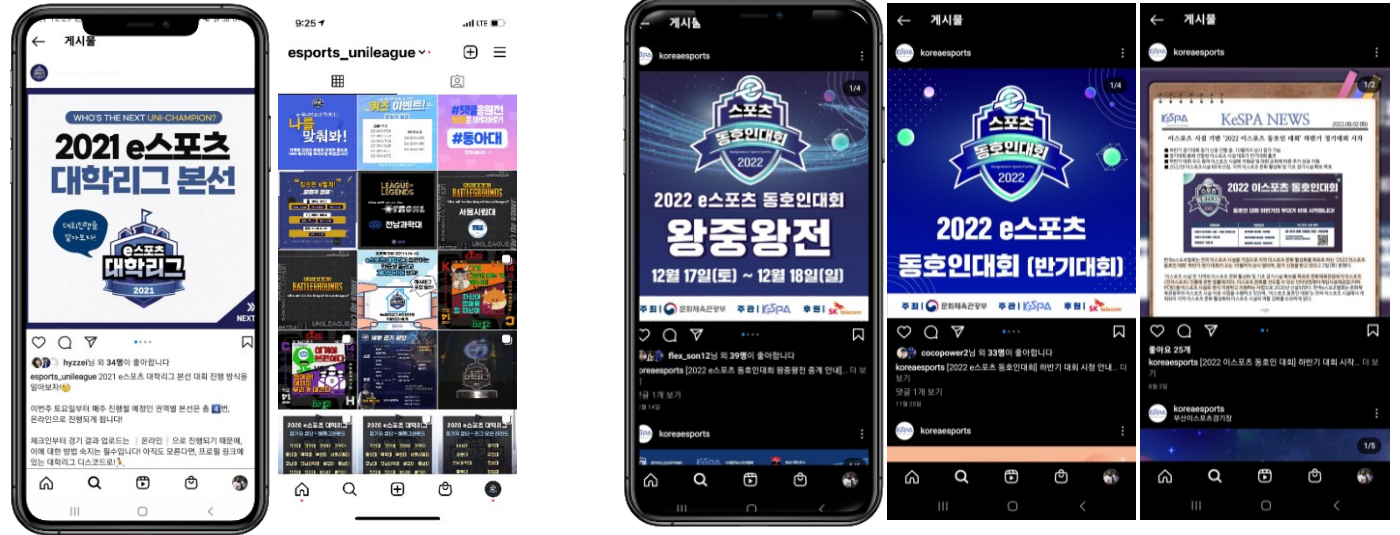


# 이스포츠 시설 대회 알림, 영상 등 KeSPA SNS를 활용한 홍보

## HOW TO DO

### KeSPA SNS를 활용하여 대회 공지 및 안내

- > 한국e스포츠협회 홈페이지 및 트위터 등 SNS 플랫폼을 다양하게 활용하여 대회 공지부터 대회 진행, 종료까지 알림
- > 시너지지 또는 전체 이미지 제작 가능
- > 영상 제작 가능



15초도 길다. 6초 광고로 짧고 강렬하게

## 시즌별 스토리에 맞는 6초 광고로서 관심도 상승 유도



# 05

## 협조 요청 사항

## 협조 요청 사항

문체부 공식 시설로써, 한국e스포츠협회와 함께

## 이스포츠 산업의 한 뿌리로서 함께 나아갈 준비



### 적극적인 대회 개최 및 선수 확보

- > 시즌 동안 월 최대 8번의 대회 개최 가능
- > 이스포츠 시설 사용자 및 온라인 홍보 통해 적극적인 대회 개최 및 선수 확보 필요

### 이스포츠 포털 활용

- > 이스포츠 시설 업주 커뮤니티 및 참가자 커뮤니티
- > 원스톱으로 운영 가능한 이스포츠 포털

### 건의 사항 및 의견 피력

- > 사업 확장 및 Process 확립을 위한 의견 피력



## 대회 개최

시즌 기간 동안 많은 수의 경기 진행 요청

## 다양한 종목을 활용한 대회 유치

### HOW TO DO

#### ① 대회 유치 계획

- > 월별 최대 8~10전의 대회 유치 가능
- > 다양한 종목을 활용한 대회 운영
- > 정식 종목을 활용한 대회 유치로서 종목사 및 협회 지원 多

#### ② 온/오프라인 홍보 통한 참가자 확보

- > 기존 이스포츠 시설 사용자 및 대회 참가 위한 타 지역 사용자 확보
- > 이스포츠 시설을 대표할 대표팀을 키워내는 장소라는 책임감

# 2024

May

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
			01	02	03	04
05	06	07	08	09	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

June

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
						01
02	03	04	05	06	07	08
09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

July

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
	01	02	03	04	05	06
07	08	09	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

August

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
						01
	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

September

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
01	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

October

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
						01
02	03	04	05	06	07	08
09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

November

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
						01
	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

December

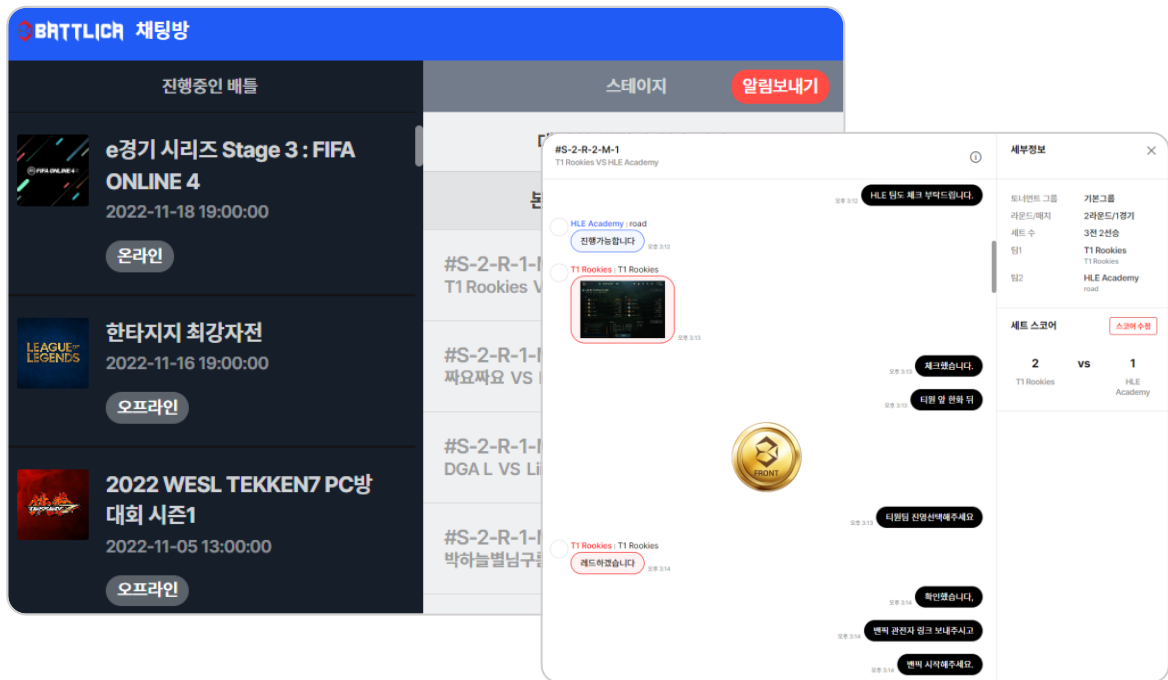
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
01	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				



# 이스포츠 포털 활용

25개 종목 1,000회 이상 대회를 꾸준히 개최 및 운영,  
 2020년부터 이스포츠 동호인 대회 온라인 플랫폼으로 활용  
**체계적이고 안정적인 온라인 매칭 플랫폼을 통해 대회 진행**

매치 별 개별 채팅창 운영, 실시간 대진 반영을 통한 채팅방 자동 생성 등  
 플랫폼 내 자체 채팅 시스템을 지원하여 효율적인 대회 운영이 가능



**효율적인 대회 운영 시스템**  
 적은 인원으로 한번에 여러 대진을 동시에 진행할 수 있게 설계된 이스포츠대회 플랫폼

**전용 대회 채팅방 개설**  
 플랫폼 내 자체 채팅 시스템을 이용하여 대전 매치별로 채팅창을 구분하여 운영 가능

**코인 토스 기능 탑재**  
 경기 시작 전 선공격/선수비 및 시작 진영 선택을 위한 코인토스 기능 제공

**실시간 점수 입력 및 승자 확정 기능**  
 경기 진행 중 양팀과의 실시간 채팅이 가능하며 게임 결과에 따른 점수 입력 및 승자 확정 기능 제공

# 이스포츠 포털 활용

## 01 전용 대회 채팅방 개설

전용 페이지를 통한 브랜드 노출 및  
대회 히스토리 관리

## 대회 생성 및 참가 관리 02

다양한 방식의 대회도 간편하게 생성 가능  
+원클릭 참가접수까지

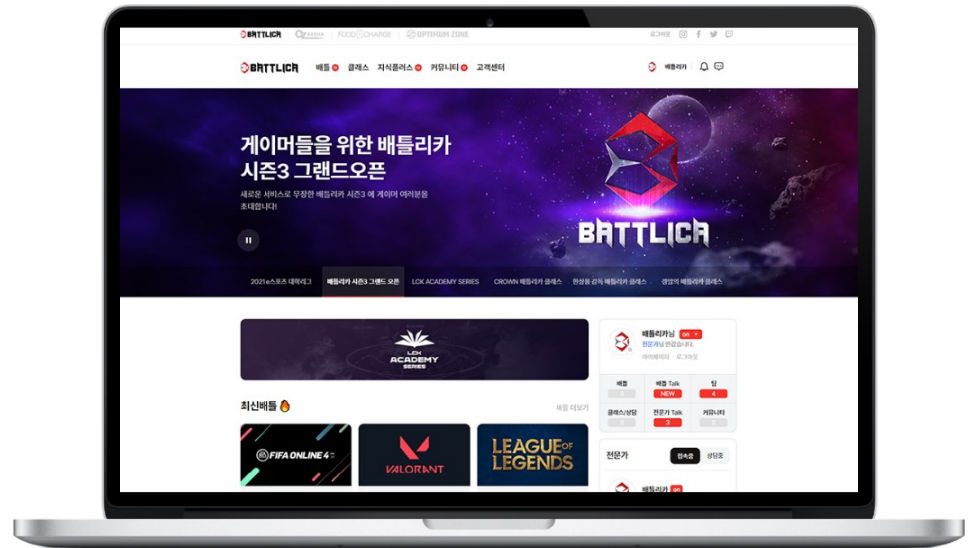
## 03 대회 진행

대진표 생성, 코인토스, 자체 채팅방 기능 등  
대회 운영 필수 기능 제공

## 대회 결과

대회 종료 후 집계, 발표 등 공지  
상금 및 경품 지급 시 해당자료 활용

## 04



### 1. 대회 운영 플랫폼 인프라 구축

- 유저들의 대회 참가 및 결과 확인이 편리함
- 유저들의 대회 참가 접근성 향상

### 2. 다양한 형태의 콘텐츠 재생산 가능

- 보유한 DB를 활용하여 다양한 이벤트 및 프로그램 생산 가능
- 개발 인력/대회 운영 인력을 내부에 보유하여 내용 수정 용이

# 06

## 종목별 대회 운영 방법

[정식종목]

# 리그 오브 레전드

## • 경기 방식

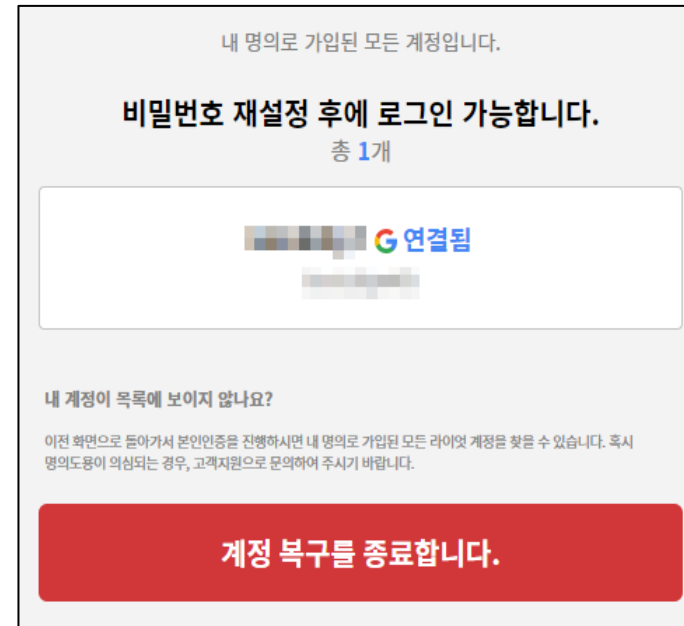
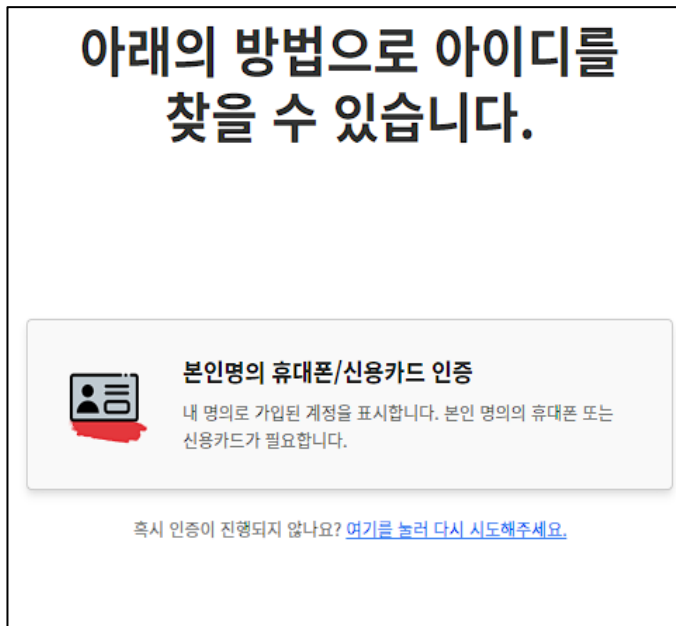
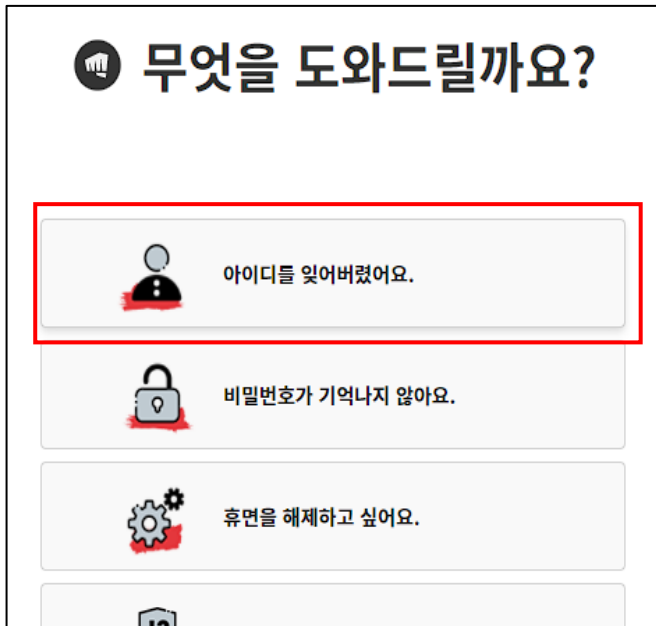
구분	진행 내용	비고
대전 방식	싱글 토너먼트	시설 업주 재량에 따라 듀얼 토너먼트, 풀리그 등으로 변경 가능
세트 수 소요 시간	- 8강 이하 : 단판 (1시간) - 결승 : 3전 2선승제 (최대 3시간)	3/4위전 진행 필요 (1, 2위팀 불참 시 플레이오프 차 순위 팀 참가 고려 / 상금 지급)
게임 모드	- 맵 : 소환사의 협곡 - 게임 종류 : 토너먼트 드래프트 - 팀 인원 수 : 5명 - 관전 허용 : 로비 관전자 공개	문제 발생시 /pause 채팅창에 입력 게임 재개시 /resume 채팅창에 입력

- **방 개설:** 게임 시작 -> 사용자 설정 게임 생성
- **방 참여:** 게임 시작 -> 사용자 설정 게임 참여 -> 방 선택 후 비밀번호 입력
- **관전:** 해당 방에 참여 후 '관전' 버튼을 통해 관전자로 이동해 관전 가능 (실제 경기와 3분 딜레이 발생)

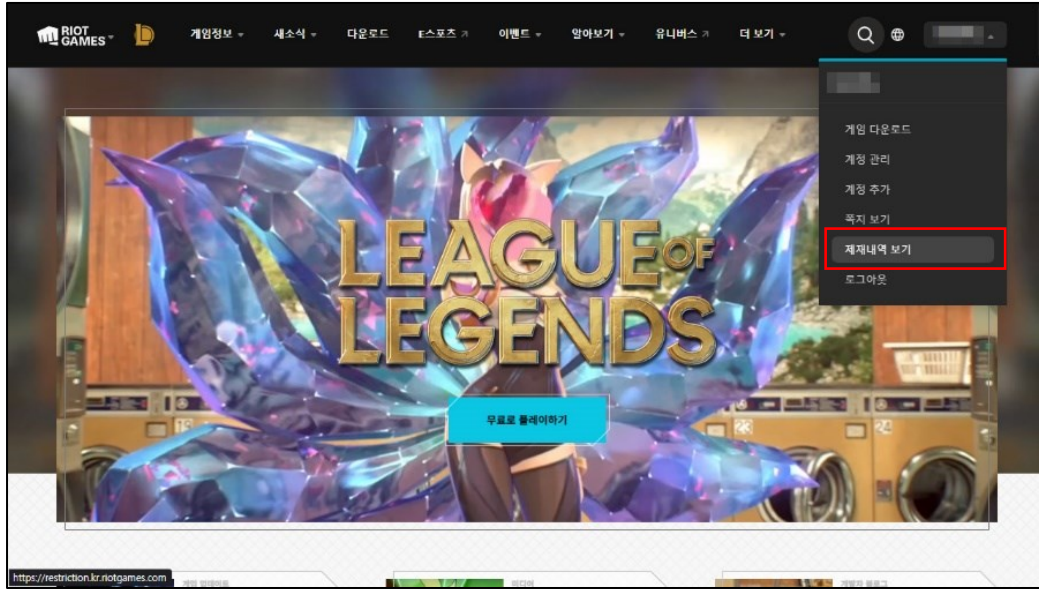
# 리그 오브 레전드

## • 본인 명의 계정 확인 방법

- 1) 계정 복구 페이지에 접속: <https://account.kr.riotgames.com>
- 2) '아이디를 잊어버렸어요.' 클릭
- 3) 본인 명의 휴대폰/신용카드 인증 후 라이엇 계정과 로그인 계정 일치 확인



# 리그 오브 레전드



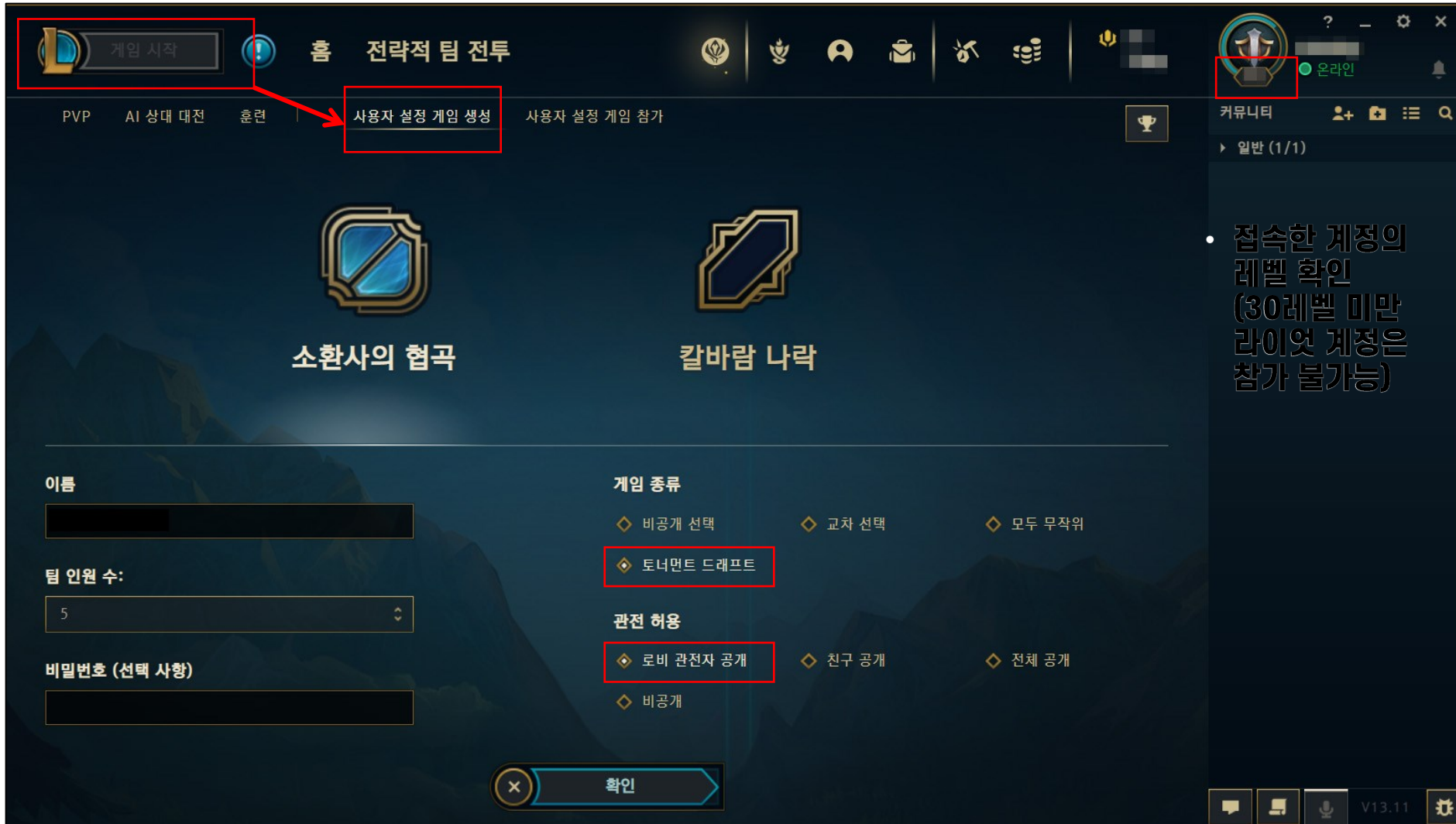
## • 제재 내역 확인 방법

- 본인 명의 계정으로 LoL 공식 사이트에 로그인하여 우측의 닉네임 클릭 -> 제재내역 보기 클릭
- 라이엇 계정은 명의 당 3개까지 개설이 가능하므로, 모든 계정의 제재 내역 확인 필요
- 채팅으로 인한 제재: 참가 가능
- 대리 게임, 계정 공유, 어뷰징, 부정행위 프로그램 사용으로 인한 제재: 참가 불가

# 리그 오브 레전드

## 경기 방 개설 방법

- 게임 초기화면에서 게임 시작 -> 사용자 설정 게임 생성 -> 세부 설정 후 확인



접속한 계정의 레벨 확인 (30레벨 미만 라이엇 계정은 참가 불가능)



# 리그 오브 레전드

## 경기 방 개설 방법

- 규정에 명시된 진영 선택을 진행 -> 각 팀별 진영 및 포지션 순서에 맞게 입장







FC 온라인 개설 및 해당 내용 필



님블뉴런 별도 자료 확인

UNITY GAMES ESPORTS COMMUNITY GAMES ESPORTS

# Q&A

GAMES ESPORTS COMMUNITY GAMES ESPORTS COM