

ESA GROUP



한국 이스포츠 아카데미
e-SPORTS ACADEMY KOREA

ESA GROUP의 IR 데크은 현재 제작 중에 있으며,
해당 파일은 3-year Financial Projection / 투자금 및 기업가치 산정 / 사업소개서로 구성되어 있습니다.

1. 3year Financial Projection

3 Year Financial Projection

	2022	2023	2024
매출	₩ 874,110,600	₩ 1,079,980,000	₩ 1,089,980,000
선수 육성	₩ 429,000,000	₩ 465,000,000	₩ 465,000,000
산업인재 육성	₩ 280,110,600	₩ 404,980,000	₩ 404,980,000
정부 사업	₩ 165,000,000	₩ 210,000,000	₩ 220,000,000
지출	₩ 894,613,000	₩ 894,203,000	₩ 908,243,600
인건비	₩ 373,750,000	₩ 463,680,000	₩ 473,160,600
시설 운영비	₩ 109,200,000	₩ 109,200,000	₩ 109,200,000
설비 확충 비용	₩ 133,540,000	₩ -	₩ -
마케팅 비용	₩ 55,600,000	₩ 55,600,000	₩ 60,160,000
선수 육성	₩ 21,423,000	₩ 21,423,000	₩ 21,423,000
산업인재 육성	₩ 71,100,000	₩ 79,300,000	₩ 79,300,000
정부 사업	₩ 120,000,000	₩ 160,000,000	₩ 160,000,000
영업외 비용	₩ 10,000,000	₩ 5,000,000	₩ 5,000,000
당기 순이익	-₩ 20,502,400	₩ 185,777,000	₩ 181,736,400
순 이익률	-2%	17%	17%

- 1) 2022년 투자금 확보 시 '신규 시설 및 설비 확충'(설비 확충 비용)과 '인건비'에 주로 사용될 예정임
- 2) 2023년부터는 신규 사업인 산업인재 육성과정과 정부 사업을 기반으로 매출이 확장되는 동시에 설비 확충비용이 사라지며 **순이익이 발생, 이후로 안정적인 사업 전개 가능**
- 3) 적정 투자금 **5억 3천만원 확보** 시 2022년 12월 말 기준으로 **2천 9백만원 흑자 발생***

* 지출액은 예상 지출 내역 중 신규 항목들과 기존 시설운영비를 포함한 지출액으로 가정했으며, 매출액은 산업인재 육성, 정부 사업을 제외하고 기존 사업인 선수 육성 사업만 포함한 최소 매출액으로 가정했음

2. 투자금 및 기업가치 산정

투자금 및 기업가치 산정

2022 Financial Projection		2022 적정 투자금 산정 방식
2022		
매출	₩ 874,110,600	예상 운영비 ¹⁾ ₩ 544,756,000 = 인건비 ²⁾ + 시설 운영비 + 설비 확충 비용 + 마케팅 비용 + 산업인재 육성 + 정부 사업
선수 육성	₩ 429,000,000	
산업인재 육성	₩ 280,110,600	1) 예상운영비는 신사업 확장에 따른 지출내역만을 포함하여 산정 2) 인건비의 경우 신사업 확장에 따른 지출내역만을 포함한 ₩ 152,950,000로 산정
정부 사업	₩ 165,000,000	
지출	₩ 894,613,000	
인건비	₩ 373,750,000	
시설 운영비	₩ 109,200,000	
설비 확충 비용	₩ 133,540,000	
마케팅 비용	₩ 55,600,000	
선수 육성	₩ 21,423,000	
산업인재 육성	₩ 71,100,000	
정부 사업	₩ 120,000,000	
영업외 비용	₩ 10,000,000	
당기 순이익	-₩ 20,502,400	
순 이익률	-2%	

적정 투자금 5억 5천만원
기업가치 22억원

기업가치산정

기업가치 ₩ 2,200,000,000

- 1) 3개년치 운영비 = 5억 5천만원
- 2) VC 최소 지분 = 20%
- 3) 투자 후 기업가치 = 운영비용 / VC 지분 = 27억 5천만원
- 4) 투자 전 기업가치
= 투자 후 기업가치 - 투자금
= 27억 5천만원 - 5억 5천만원
= 22억원

3. 사업소개서

ESA GROUP은

e스포츠 산업의 프로스포츠화를 선도하는 젊은 기업입니다



오지환 | ESA GROUP 대표
서강대학교 경영학과 졸업



원완희 | 한국 이스포츠 아카데미 원장
서강대학교 경영학과 졸업



차민규 | 농심 레드포스 단장
서강대학교 경영학과 졸업

ESA GROUP

주력 사업

(주)농심과 공동운영

한국 이스포츠 아카데미



e스포츠 교육 대표 브랜드
400명 지망생 육성



세계 400만 명이 시청하는
글로벌 e스포츠 프로팀



LCK 농심 레드포스

INDEX



1. 산업 소개

2. 아카데미 소개

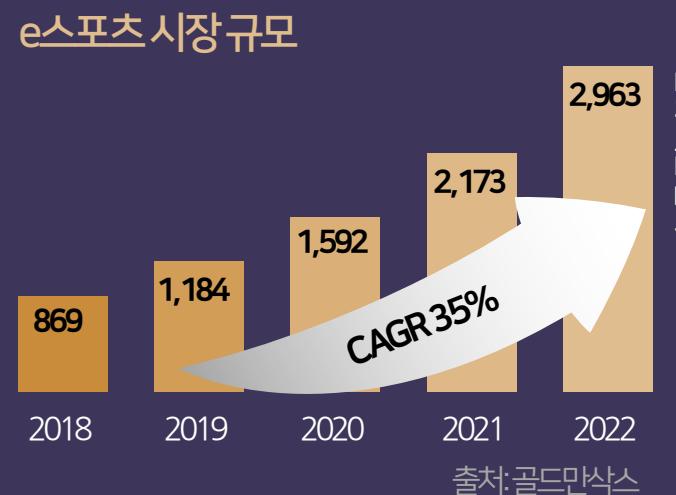
3. 운영 성과

4. 성장 플랜

01 산업 소개

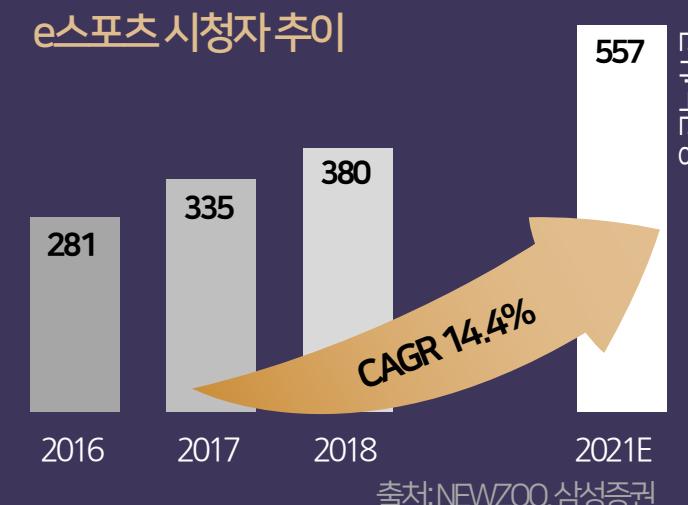
e스포츠는 성장성과 잠재력이 증명된 차세대 스포츠 엔터테인먼트 시장입니다

빠른 속도로 성장하는 글로벌 e스포츠 시장



'19년 글로벌 시장 규모 1,184만 달러를 기록
연평균 35% 성장이 예상되는 고성장 산업
글로벌 스포츠 시장 성장률 3% 대비 압도적

e스포츠 시청자 추이



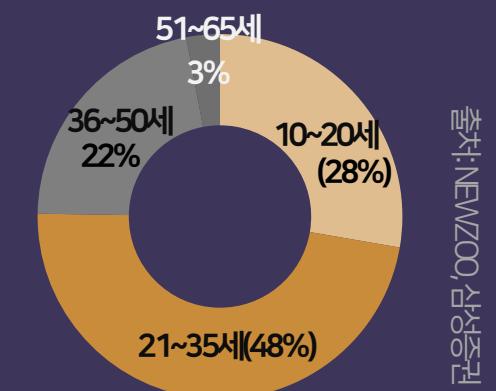
'18년 글로벌 시청자 수 3.8억 명을 기록
'21년에는 세계 인구의 7%인 5.5억 명까지
증가할 것으로 전망됨

높아지는 e스포츠 산업의 위상



2022년 아시안게임 공식종목
선정,
올림픽 경기장 결승전 진행 등
사회적 지위 향상
전통 스포츠로의 편입 진행 중

글로벌 e스포츠 시청자 연령 분포



10~35세 시청자가 전체의 76%
젊은 시청자층이 전통 스포츠 종목에 비해
높은 비율을 차지하고 있어 (야구 29%, 농구 49%)
미래 스포츠 시장에서 주도권을 가질 것

01 산업 소개

한국이 글로벌 e스포츠 산업을 이끌어가는 원동력은 인재에 있습니다

세계적인 프로게이머



e스포츠 최고의 스타 FAKER(이상혁)
연봉 50억 원 이상
인터넷 개인방송 시청자 수: 평균 23만 명

한국 선수들은 뛰어난 기량을 바탕으로 전세계적으로 탄탄한 인기와 경쟁력 보유

체계적인 지도자&코치



e스포츠 최강국의 위상을 이어오며 글로벌 e스포츠 시장 영입 1순위의 압도적인 선수 및 코치 역량 보유

최근 5년간 국제대회 우승팀의 77%가 선수, 감독/코치 진에 한국인을 포함

전문성을 갖춘 산업 인재



최초로 "e스포츠"의 개념을 정립하며 발 빠르게 중계/대회 시스템을 구축한 미디어, 방송 등의 우수한 산업 인재

10년 이상 앞서있는 e스포츠 역사로 e스포츠에 특화된 전문 인력 POOL 보유

한국을 넘어 글로벌 시장의 핵심으로 활약하는 한국의 인재들

01 산업 소개

e스포츠 인재가 핵심으로 떠오르며 전문 육성/교육 산업이 빠르게 성장하고 있습니다

프로게이머 육성/교육 시장의 등장과 현황

국내운영 e스포츠 아카데미 규모

12개

'18년 3곳에 불과했던 아카데미는
'21년 현재 수도권을 중심으로 12곳 이상이 운영 중
본원이 개원한 '18년 이래 3년 만에 **4배 규모로 성장**

3개

2018

2021

'19년부터 프로게임단에서도 일반인 대상 아카데미를 개설
e스포츠 시장의 새로운 비즈니스로 떠오르고 있음



초·중·고등학생 추정 지망생 규모

115,829 명

출처: 한국직업능력개발원
/ 진로교육 현황조사(2020)

연간 추정 1,918억 원의 시장 규모
현재 시장은 잠재 고객 대비 1/97 가량 수용 가능

지속적 수요 증가가 기대되는 시장 환경

e스포츠 제도권 교육 확장



'07년 전남과학대학교 e스포츠학과 개설을 시작으로
'21년 현재 5곳의 대학이 **e스포츠학을 정규 학과로 개설**
'21년부터 **특성화 고등학교에서 e스포츠 과학생 모집**
e스포츠가 **공교육 영역으로 확장**되며 교육 시장 성장 기대

Go GLOBAL

해외팀 부트캠프(전지훈련)가 활발한 **선진화된 국내 훈련 환경**

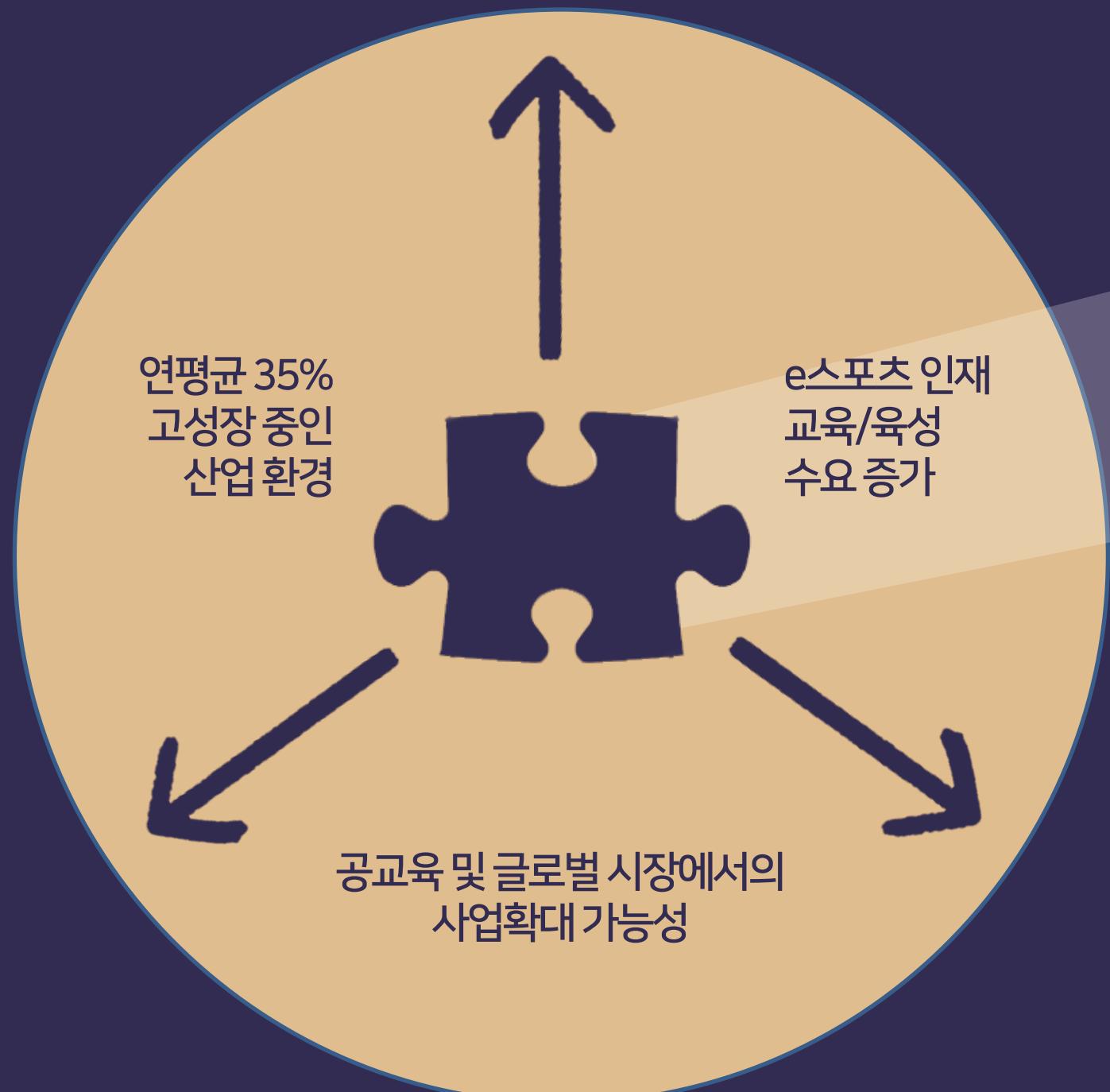
e스포츠 종주국으로서의 높은 브랜드 가치 보유
해외 유학생 유치 및 글로벌 사업 전개 가능



01

산업 소개

ESA GROUP은 아카데미와 프로팀의 시너지로 '인재 교육 & 육성'의 키 플레이어로 자리 잡았습니다



INDEX



1. 산업 소개

2. 아카데미 소개

3. 운영 성과

4. 성장 플랜



한국 이스포츠 아카데미
e-SPORTS ACADEMY KOREA

The Standard Way to Pro

한국 이스포츠 아카데미는 ESA GROUP의 대표 교육 브랜드입니다
2018년부터 누적 470명의 수강생을 교육하며 국내 최고의 아카데미로 자리잡았습니다

02

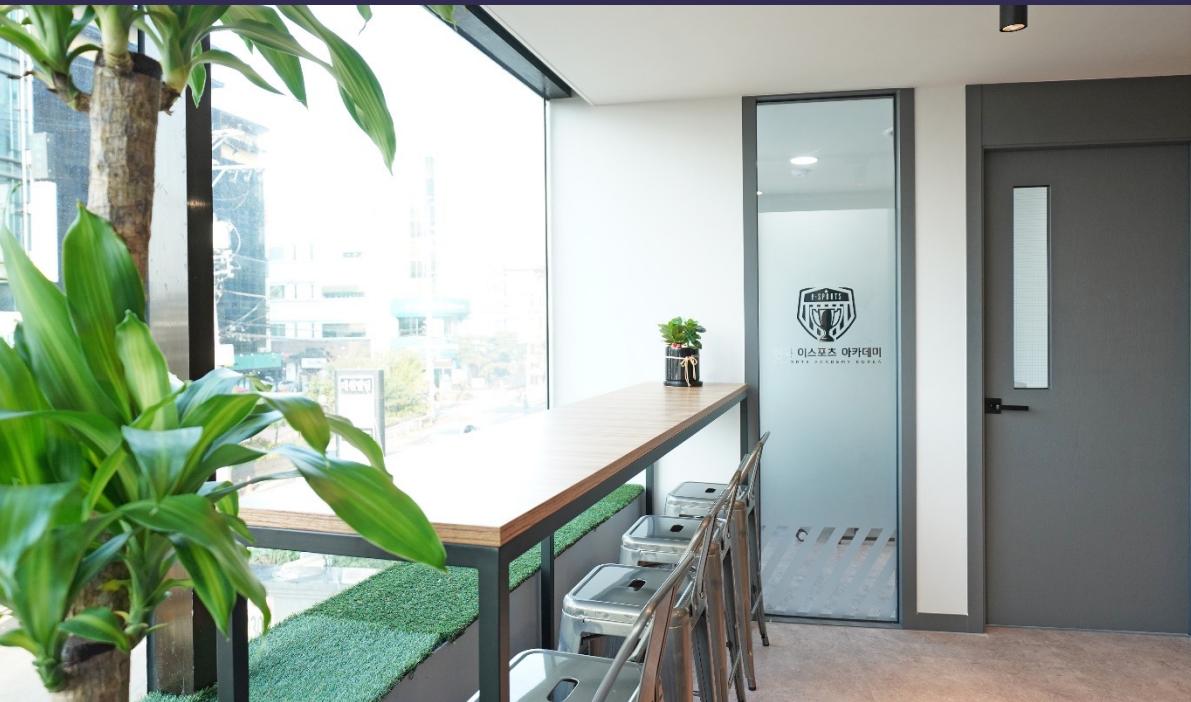
아카데미 소개

한국 이스포츠 아카데미는 최초의 강남 교육지원청 인가 학원으로 전문적인 시설을 자랑합니다

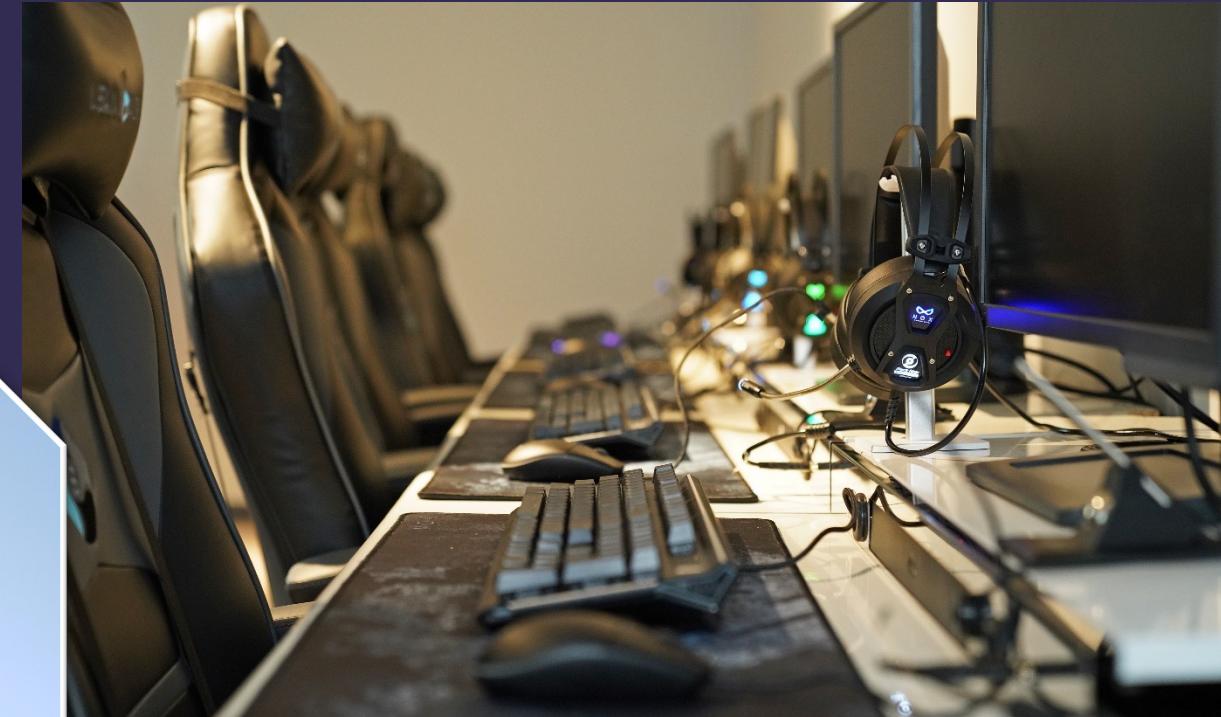
쾌적한 내부 환경



서울 강남구 논현동 소재



전문 교육 인프라



02

아카데미 소개

전문성과 열정을 갖춘 인재들이 아카데미의 원동력으로 역할을 다하고 있습니다

사무인력 구성



아카데미 사업 총괄

아카데미 팀장 | 원장 원완희
서강대학교 경영학과 졸업



대외협력/신규 사업
개발

사업 팀장 | 임윤묵
서강대학교 경영학과 졸업



마케팅/콘텐츠 제작

마케팅 팀장 | 김현규
전남과학대학교 e스포츠 학과 졸업

강사진 구성



교육 콘텐츠 개발 및 코칭 총괄

대표 코치 | 이현범
한국 Xenics 코치/감독 역임
북미 TDK 감독



이론 개발 및 강의 자료
제작
코치 | 김태양

한국 KT Rolster, 아프리카 프릭스 선수



대회 출전반 코칭

코치 | 김민재
2019 WCG DOTA2 한국 국가 대표

02

아카데미 소개

프로게이머 육성을 위한 체계적 교육 시스템인 ESA WAY가 노하우의 핵심입니다

ESA WAY 교육 과정

STEP 1

진단과 배정

지망생을 분석·진단하여
맞춤형 진로 컨설팅 진행

STEP 2

체계적 육성

개별 수준에 맞춘 이론 교육,
기술 훈련 등 효과적인 육성

STEP 3

프로데뷔 지원

프로게이머 데뷔 지원과
지속적 인재 관리 시스템 운영

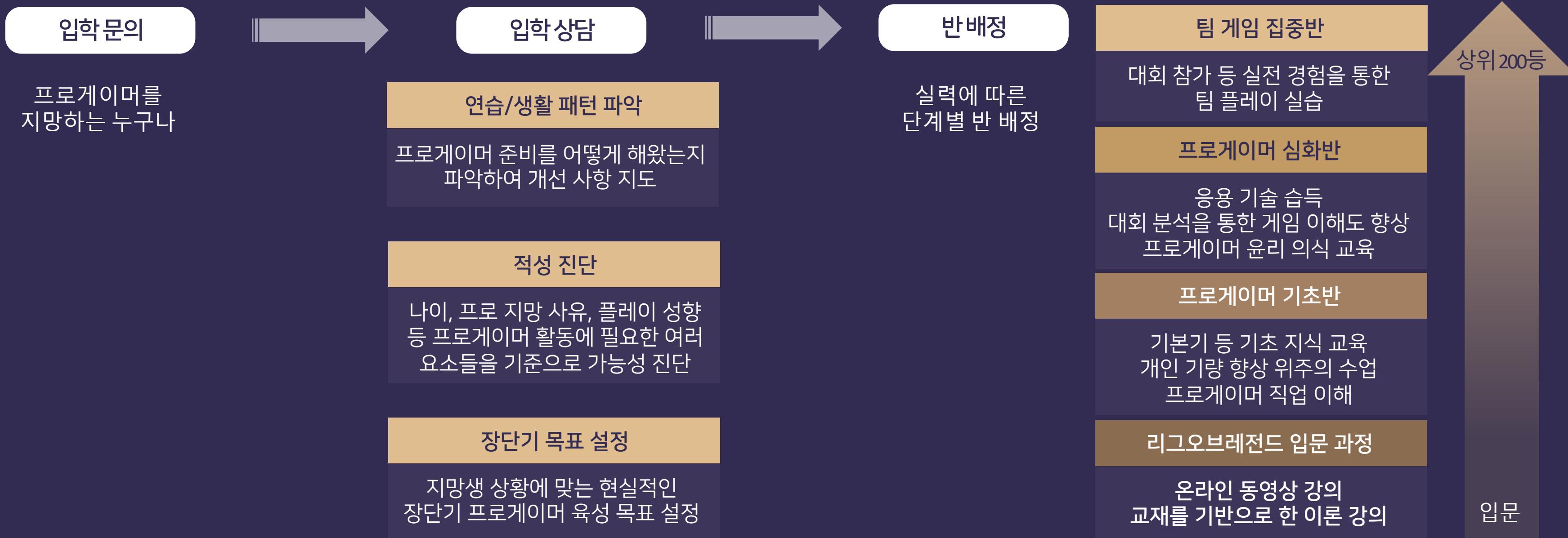


02

아카데미 소개

교육학 이론의 체계적 진단 배정 모델을 벤치마킹하여 e스포츠 교육에 적용하였습니다

STEP 1 | 다각적 분석에 기반한 진단과 배정



02

아카데미 소개

그간 축적된 교육 노하우를 바탕으로 지망생이 효과적으로 성장할 수 있는 교육을 제공합니다

STEP 2 | 개별 수준에 맞춘 체계적 육성

이론수업



1:1 게임 코칭



온라인수업

리그오브레전드
프로게이머처럼 플레이하기

BASIC

특징 01
LOL을 플레이할 때 필요한 기본 개념을 잡아줍니다.

- ▶ 플레이하는데 꼭 알고 있어야 하는 내용을 선정하여 알려드립니다.
- ▶ 리그 오브 레전드에서 필수적으로 사용되는 기본 용어들부터 시작해서 게임 내에서 나오게 되는 다양한 플레이들을 여러분들이 쉽게 이해할 수 있도록 설명해드립니다.

Lightbulb icons indicating key concepts.

A screenshot of a League of Legends tutorial slide. The slide has a blue header with the text "리그오브레전드" and "프로게이머처럼 플레이하기". Below the header, there is a large circular icon of a golden crown. A blue line with three dots connects two smaller circular icons below it. To the right of the line is a blue button with the word "BASIC" in white. The main content area is titled "특징 01" and says "LOL을 플레이할 때 필요한 기본 개념을 잡아줍니다.". It contains two bullet points explaining the purpose of the slide. To the right of the text are several blue lightbulb icons.

부족한 기본기와 게임에 대한 개념을 확실하게 잡아주는 이론 수업

개인 능력에 맞춰 기본기와 개인의 특성을 강화하고 단점을 보완하는 1:1 맞춤형 코칭

언택트 트렌드에 맞추어 기초 단계부터 개인 전술 훈련까지 아우르는 강의 제공

02

아카데미 소개

수강생들의 성공적인 커리어를 위해 파트너십을 기반으로 다양한 기회를 제공하고 있습니다

STEP 3 | 프로데뷔 지원과 지속 모니터링



02 아카데미 소개

e스포츠 교육 기관 최초로 산업 아카데미, 장학금 제도 등을 도입하여 교육계를 선도하고 있습니다

ESA X 매드라이프 장학금



e스포츠 교육기관 최초로
우수 학생 대상 장학금 수여
누적 지급금액 700만원

지망생들의 훈련 의욕 고취와
안정적 성장 지원

원생/학부모 대상 특강



e스포츠 현직 전문가 초청 특강
프로게이머로의 동기부여 제공

학부모 대상 진로 특강
자녀 진로지도 정보 제공 및 신뢰감 제고

e스포츠 산업 아카데미



세계를 리드하는 한국 e스포츠 산업
엄선된 전문가들과 함께하는 프리미엄 교육 프로그램

KeSPA, 농심 레드포스와 협업,
e스포츠 산업 인재 육성을 위한
아카데미 과정 운영

업계를 대표하는 전문가 20명의 특강
인사이트 공유와 실무 체험 기회 제공

e스포츠 진로안내서 출간



이스포츠 진로 서적
『e스포츠 마스터플랜』 출간

지망생을 위해 산업 분야 내
각 진로별 객관적인 정보 전달

INDEX



1. 산업 소개

2. 아카데미 소개

3. 운영 성과

4. 성장 플랜

03

운영성과

뚜렷한 실력 향상과 활발한 프로게이머 데뷔 실적이 최고의 아카데미임을 증명합니다

프로게이머 데뷔



누적 데뷔 원생 22명

국내 프로게임단 입단: 17명
해외 프로게임단 입단: 2명
대학 리그팀 입단: 3명

“덕담” 서대길 | LCK 농심 레드포스

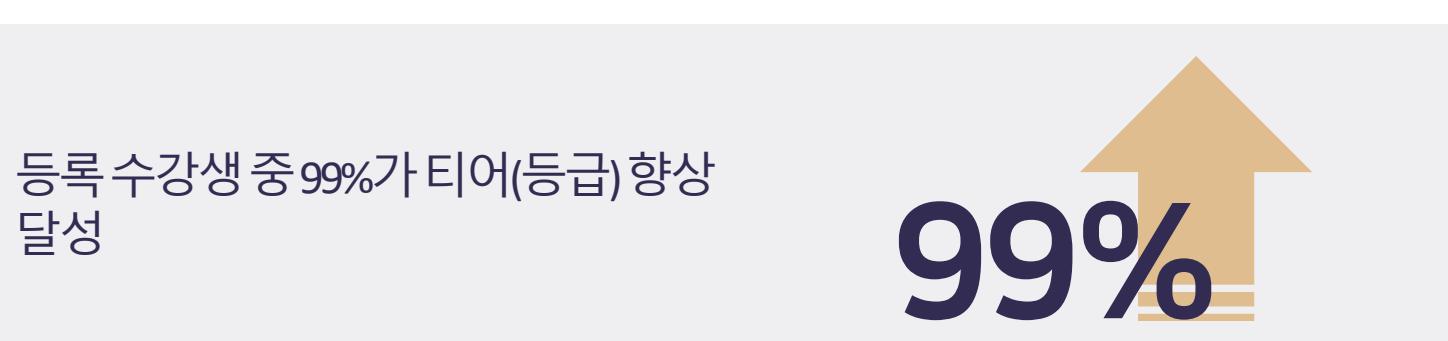
2021 ALL LCK 퍼스트 팀 선정

“아서” 박미르 한국 데뷔 시즌 한화생명 e스포츠 리그 3위

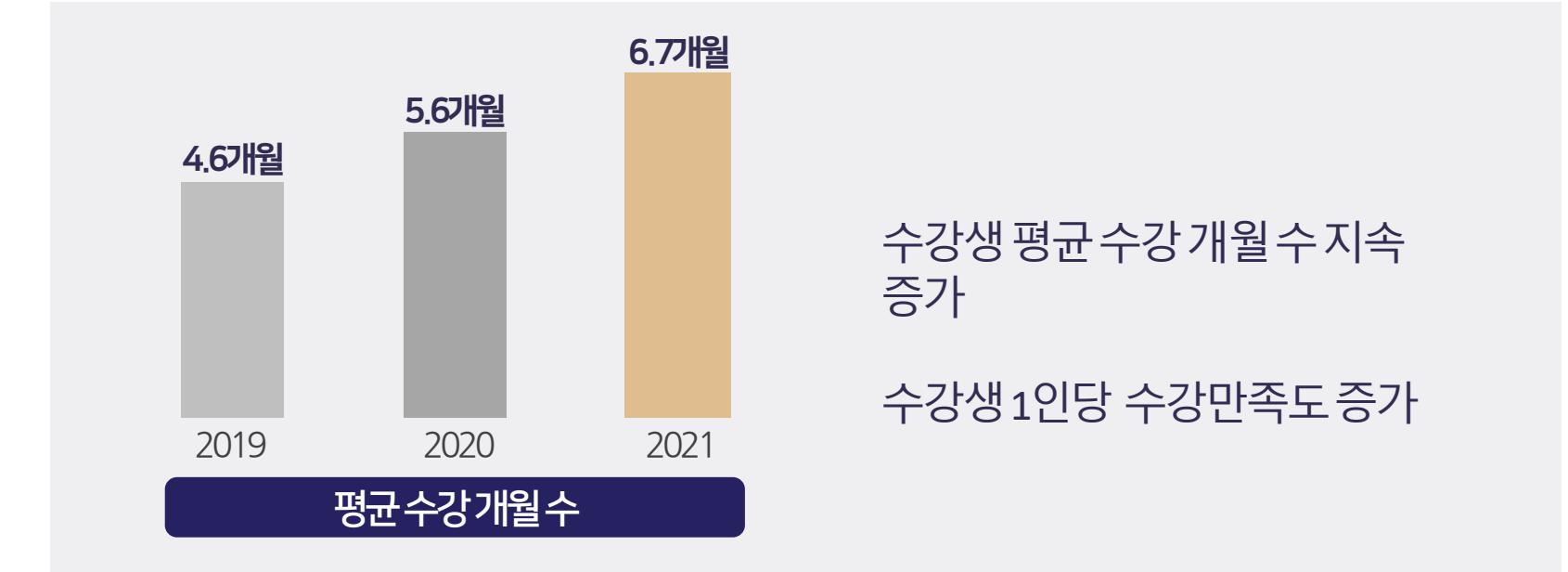
“바이탈” 하인성 호주 데뷔 시즌 Dire Wolf 리그 2위



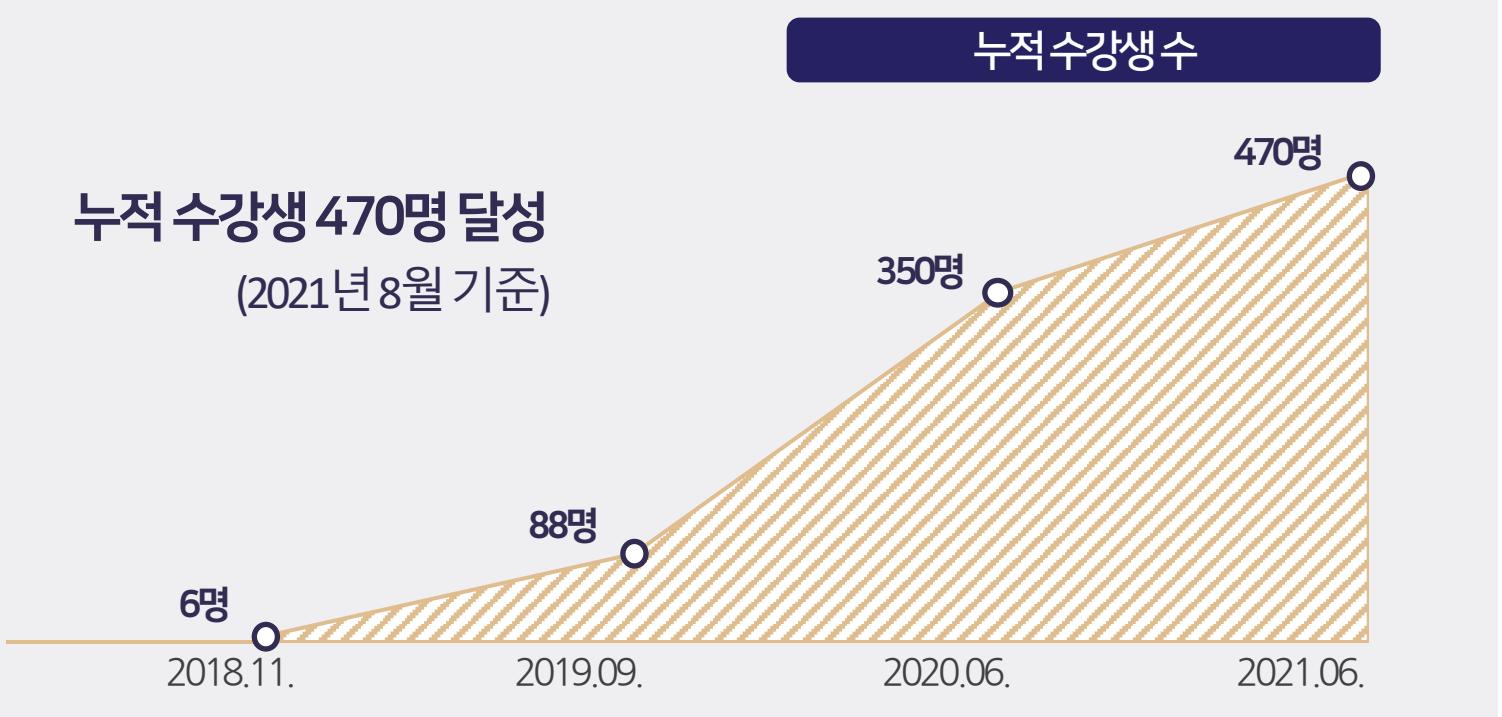
수강생 성적 향상



수강실적



평균 수강 개월 수

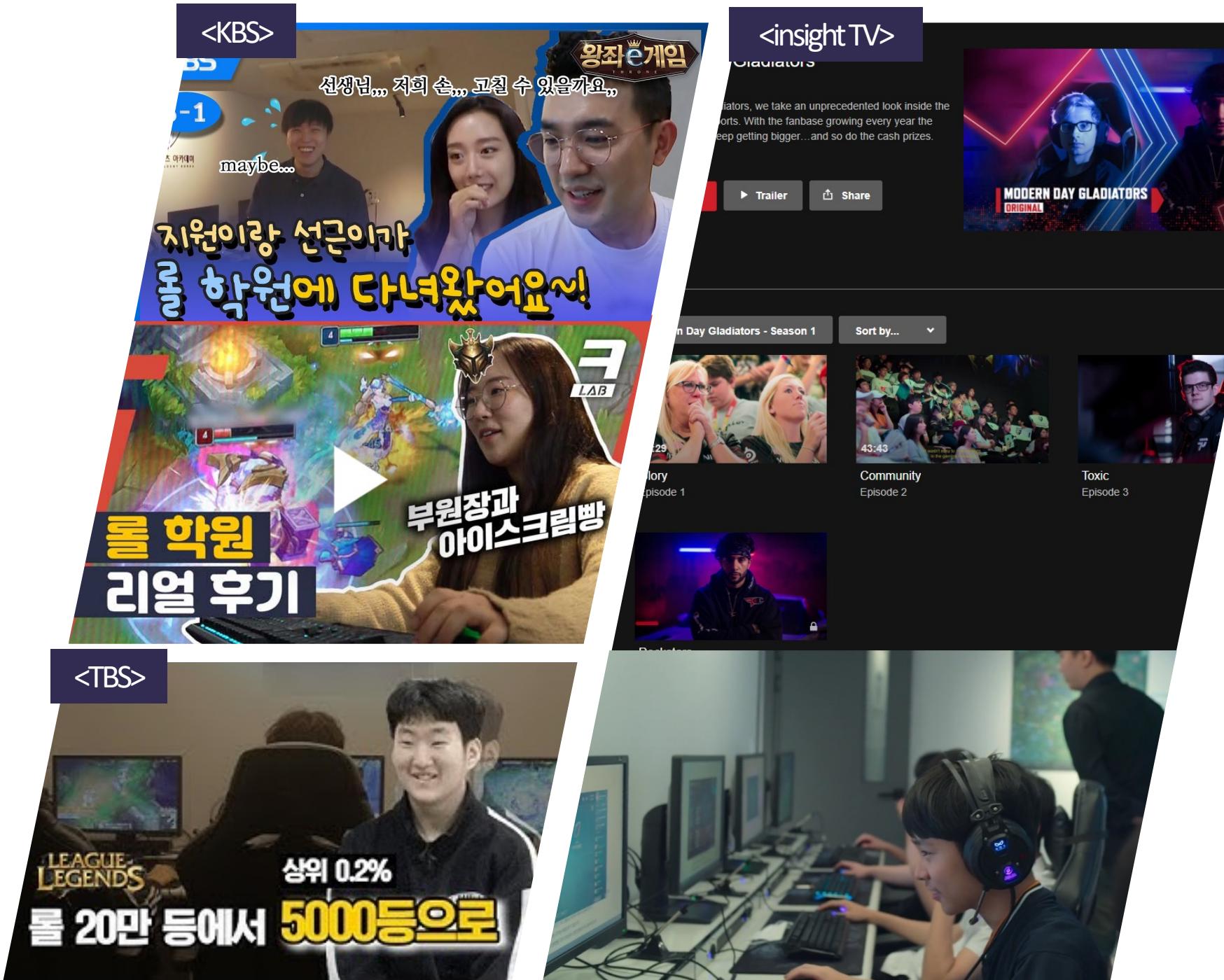


03

운영성과

공신력 있는 이미지로 다양한 미디어에서 대한민국 대표 이스포츠 교육 기관으로 소개되고 있습니다

언론사/TV 방송 노출



인플루언서 협력 콘텐츠 제작



03

운영성과

확고한 교육/운영 철학을 바탕으로 e스포츠 아카데미의 표준을 제시합니다

연습부터 최고의 환경에서 준비해야 한다



프로게임단과 같은 연습환경

1강의실 5좌석, 교육장비 완비
학생 1명에 1명의 담당 코치를 배정

리그와 가장 밀접한 환경

농심 레드포스 공동 운영으로
업계 변화를 빠르게 포착
정확한 학생 진로지도와 커리어 관리

좋은 교육은 훌륭한 강사로부터 출발한다



엄격한 강사 선발 기준

프로게임단 소속 경력 3년 이상의 강사만을 채용
3차(서류 → 인성면접 → 시범 강의)에 걸친 강사 검증

강사복지

정규직 채용으로 안정적인 교육 서비스 제공
학생 실력 변화에 따른 인센티브 제공으로
원생 모집 부담 감소
운영진과 동일한 인사제도 적용

지망생마다 꼭 맞는 특화 교육을 제공한다



자체 교재 제작 & 교육 이론 정립

학생들의 실력 향상 정도에 따라 맞춤형으로 정리된
자체 교재 제작

성적 향상 시스템

수강 단계별 기준을 설정하여
확실한 성장에 대한 동기부여 제공

INDEX



1. 산업 소개

2. 아카데미 소개

3. 운영 성과

4. 성장 플랜

04 성장플랜

산업내 인재가 필요한 모든 분야에 최적화된 교육 서비스를 제공하는 아카데미가 될 것입니다

프로게이머와 코치진, 게임단 매니저, 대회 기획자와 퍼블리셔 그리고 에이전트 등 인재를 기반으로 움직이는 e스포츠 산업
한국 이스포츠 아카데미는 준비된 인재를 육성하여 e스포츠 산업 성장에 이바지 하고자 합니다

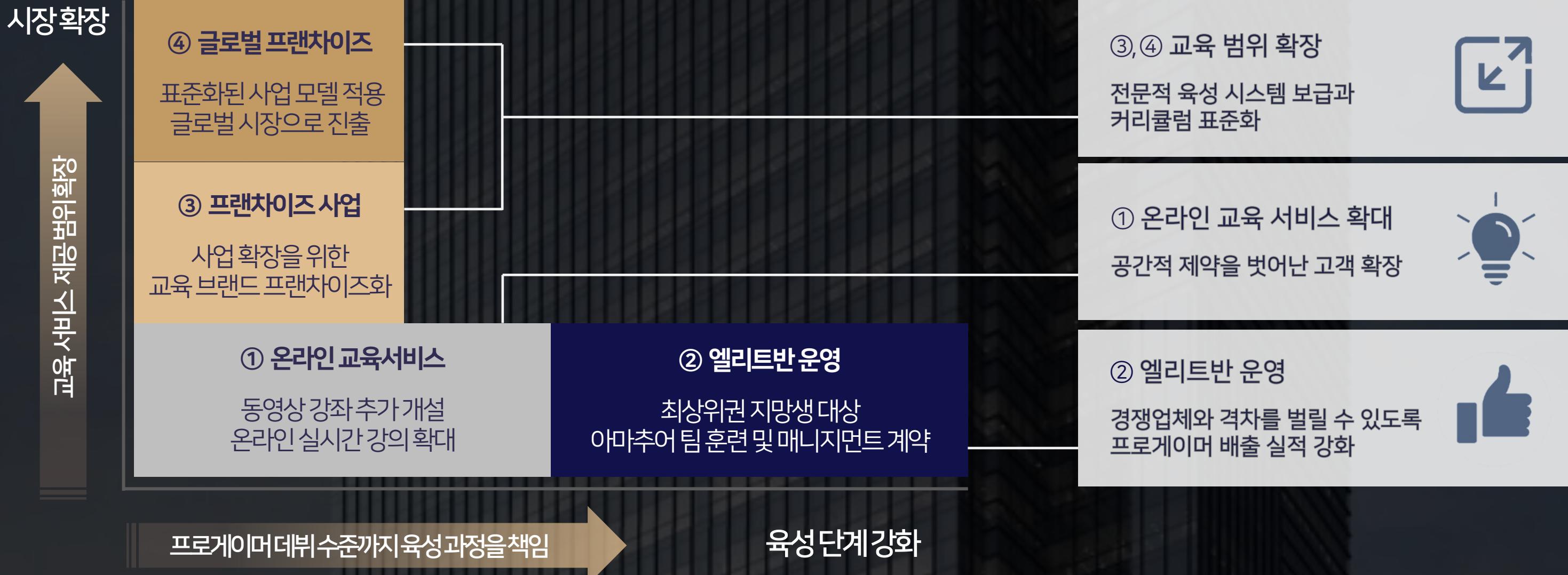


04

성장 플랜

프로게이머 | 기존 교육 서비스를 강화하면서 교육 채널 확대를 통해 접근성을 높일 예정입니다

급격히 성장하는 프로게이머 교육 수요와 지방거점 확장 가능성 발견



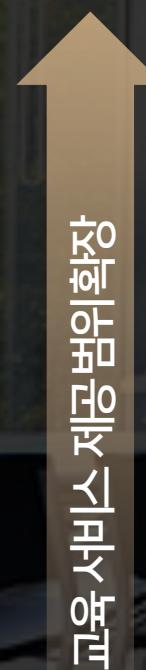
04

성장 플랜

산업 인재 | e스포츠 산업 인재 교육을 중심으로 선수 이외의 다양한 교육 Needs를 충족시키고자 합니다

상대적으로 덜 주목 받던 산업 종사자 교육 수요 성장 잠재력 확인

시장 확장



③ 대학 입시반 운영

새롭게 개설되는
e스포츠 학과를 겨냥한
고등학생 대상 입시 컨설팅

① 이스포츠 산업 아카데미 확대

산업에서 필요한 인재를
전방위에서 육성

② 산업 연계 인턴

우수 수료생 대상으로
인턴십 프로그램 운영, 실무 경험 증대

①, ③ 교육 분야 확장

산업 인재 육성을 통한 시장 성장 기여
e스포츠 학과 진학을 희망 학생들로
교육 서비스 범위 확장



② 산업 연계 인턴

인턴십 프로그램으로
실무 능력 향상



실무자 수준까지 육성 전과정 책임

육성 단계 강화



한국 이스포츠 아카데미
e-SPORTS ACADEMY KOREA

ESA Group은 e스포츠 산업의 next step을 그리는 사람들이 모여 탄생했습니다

e스포츠 산업 인재로 거듭나고자 하는 모든 분들에게 최고의 교육을 제공하기 위해 더욱 노력하겠습니다