



Investor Briefing

SKT-Comcast e-Sports JV 설립

SK텔레콤

2019. 10. 14

Disclaimer

본 자료는 SK텔레콤(이하 “회사”) 및 그 자회사들의 재정 상황, 운영·영업성과 및 회사 경영진의 계획·목표와 관련된 향후 전망을 포함하고 있습니다.

그러한 향후 전망은 회사의 실제 성과에 영향을 줄 수 있는 알려지지 않은 위험과 불확실성, 그리고 다른 요인들에 의해 변경될 수 있습니다.

회사는 본 자료에 포함된 정보의 정확성과 완벽성에 대해서 암묵적 또는 명시적으로 보장할 수 없으며, 본 자료에 서술된 내용은 과거 또는 미래에 대한 약속이나 진술로 간주될 수 없습니다.

따라서, 본 자료는 투자자들의 투자 결과에 대하여 어떠한 법적인 목적으로 사용되어서는 안되며, 회사는 본 자료에서 제공되는 정보에 의거하여 발생하는 투자 결과에 대해 어떠한 책임이나 손해 또는 피해를 지지 않음을 알려드립니다.

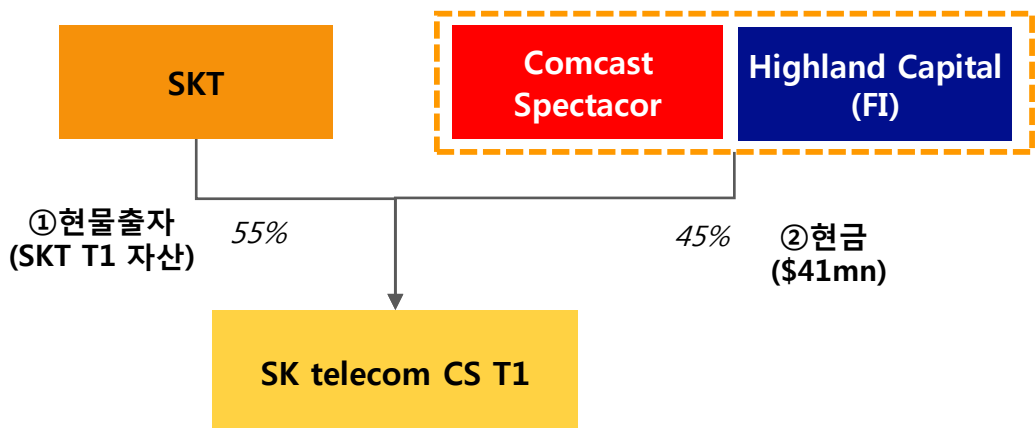
본 자료는 작성일 현재 시점의 정보에 기초하여 작성된 것이며, 회사는 향후 변경되는 새로운 정보나 미래의 사건에 대해 공개적으로 현행화 할 책임이 없습니다.

Contents

Highlights	3
e-Sports 산업	4
e-Sports JV 설립 추진	6

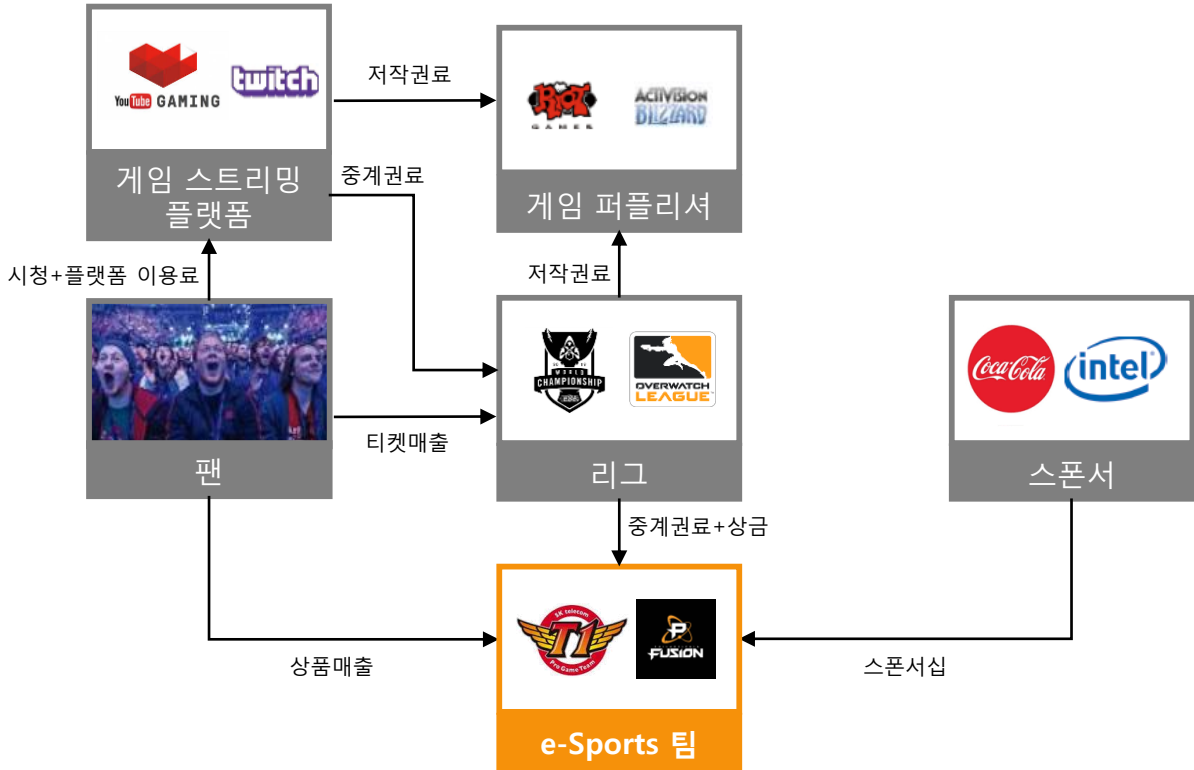
- SKT와 Comcast는 e-Sports 사업 본격 추진을 위해 'SK telecom CS T1' 조인트벤처를 설립(10/8)
 - SK telecom T1(SKT e-Sports 구단, 이하 'SKT T1')은 'League of Legends' 최다 우승 성적과 글로벌 브랜드 인지도를 보유한 명문 구단
 - Comcast는 글로벌 미디어 역량을 갖춘 사업자로서, e-Sports 사업을 위한 최적의 파트너
- SKT는 SKT T1 자산을 현물 출자하고, Comcast와 Highland Capital(Financial Investor)은 현금 투자
 - Comcast와 Highland Capital은 현금 \$41mn을 투자하여 지분 45% 확보
 - SK telecom CS T1(e-Sports JV)은 \$91mn의 가치를 인정 (Post-money 기준)
- e-Sports는 시청자 저변 확대를 기반으로 향후 발전 가능성이 높은 산업
 - e-Sports 시청자 수는 '21년 까지 연평균 12.7% 성장할 것으로 전망
 - 시청자 수 증가를 기반으로 스폰서십 및 광고 매출 확대는 e-Sports 시장 성장을 견인 중
- 신규 투자금을 활용하여 SK telecom CS T1을 '글로벌 명문 e-Sports 구단'으로 육성하고, e-Sports 콘텐츠를 제작/유통하여 구단 가치를 증대해 나갈 계획
- 이를 통해, 글로벌 브랜드 스폰서십, 중계 수익 증대 등 수익창출 기회 확대 전망

e-Sports JV 설립 구조



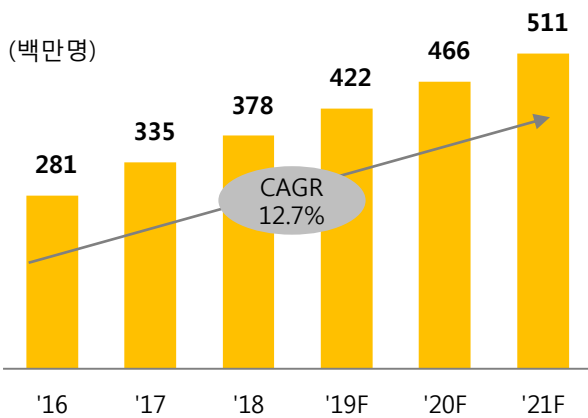
□ e-Sports는 온라인 게임을 통하여 유저간 승부를 겨루는 경기 및 부대 활동을 통칭

e-Sports 시장의 Value Chain



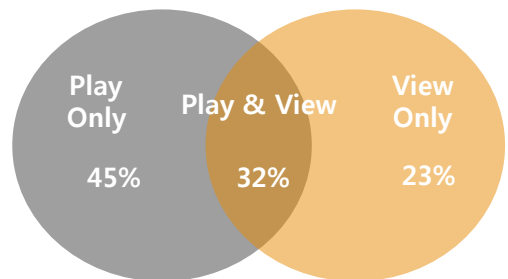
□ e-Sports 시청자 수는 저변 확대를 통해 높은 성장세를 시현 중

글로벌 e-Sports 시청자 수



Source: Business Insider Intelligence, Newzoo('18)

인기게임 3종¹⁾ Play/View 비율

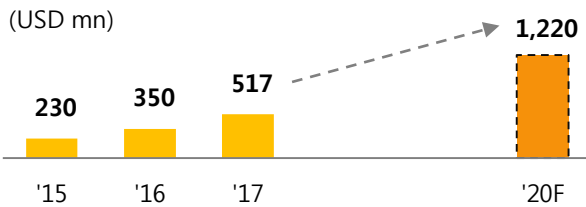


1) League of Legends, Counter-Strike, Dota2

Source : Newzoo('17)

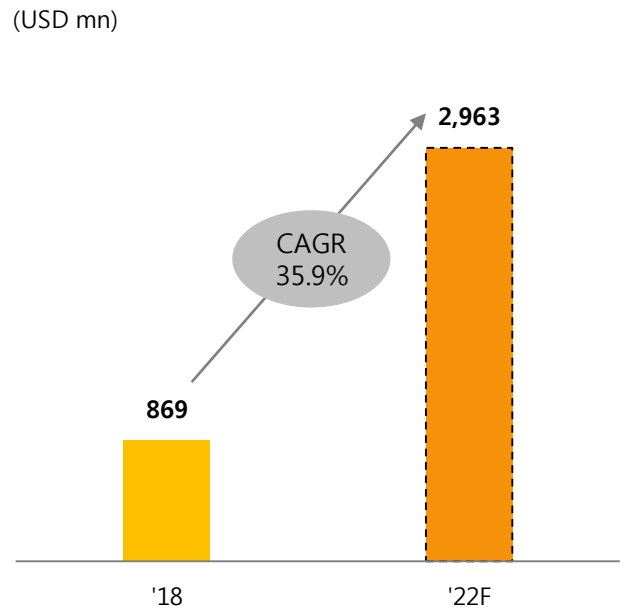
□ 시청자 수 확대에 따른 스폰서십 및 광고 매출 증가로 시장 규모는 지속 성장 중

e-Sports 스폰서십 및 광고 매출



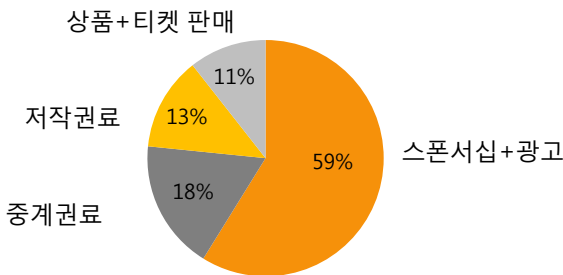
Source: Newzoo ('17)

글로벌 e-Sports 시장 규모



Source: Goldman Sachs('18)

매출 형태별 e-Sports 시장



Source: Newzoo('18)

□ 높은 시청률을 고려할 때, e-Sports 구단의 기업 가치는 전통 스포츠 팀 대비 높은 성장 잠재력을 가지고 있음

주요 스포츠 이벤트별 시청자 현황



Source: Sports Media Watch

주요 스포츠 구단별 기업 가치('18년)



Source: Statista, ESC

1. SKT T1 현황

□ SKT T1은 e-Sports 영역에서 뛰어난 성적을 기록해온 명문 스포츠단

SKT T1 연혁

- '04.4월 SKT T1 프로게임단 창단
- '04.4월 ~ '16.5월 Starcraft 팀 운영
 - ▶ 우승 : 15회 / 준우승 : 9회 달성
- '09.8월 ~ '12.9월 스페셜포스 팀 운영
 - ▶ 우승 : 1회 / 준우승 : 3회 달성
- '13.12월 ~ 현재 League of Legends 팀 운영

주요 Performance

✓ 최다 우승 성적을 거둔 League of Legends(LoL)팀



World Championship 최다 우승 3회 ('13, '15, '16)

MSI 최다 우승 2회 ('16, '17)

Champions Korea 최다 우승 8회 ('13 ~ '19)

✓ 다양한 인기게임 종목 신규 진출

- Hearthstone/PUBG 팀 창설 ('18)

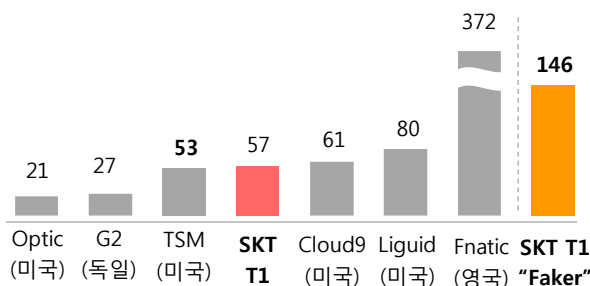
□ Global Top 수준의 브랜드 인지도를 통해 높은 사업 잠재성을 보유 중

- SKT T1 Facebook 팔로워 수는 아시아 팀 中 No.1
- 매출은 스트리밍 증가로 최근 4년간 약 5배 성장¹⁾했으며, 향후 스폰서십 증가로 고성장 기조 유지 전망

1) 변동성이 큰 상금 매출 제외

e-Sports 팀 팔로워 수

(Facebook 팔로워, 만명)



Source : Facebook(10/1 기준)

주요 경기 시청률

"컵 결승전보다 더 높은 SKT T1 시청률"













'18 KeSPA컵 경기	시청자수	조회수
SKT vs. APK 16강	116K	530K
SKT vs. bbq 8강	152K	480K
SKT vs. DWG (준준결승)	198K	370K
Gen.G vs. Griffin (결승)	94K	430K

Source : Esports Charts, Youtube(10/1)

2. Comcast 현황

- Comcast는 글로벌 미디어/콘텐츠 역량을 보유한 사업자로서 스포츠 관련 다양한 사업을 영위 중
 - NBC Universal : 미디어/엔터테인먼트 사업(NBC, Universal Studio, Dreamworks 등)
 - SKY : 유럽지역 케이블 방송사업(유럽 No.1 게임채널 Ginx 운영)
 - Comcast Spectacor : 스포츠 및 관련 인프라 사업(NHL 및 e-Sports 구단 운영 등)

Comcast 사업 영역


 COMCAST \$55bn Revenue \$22bn EBITDA	 NBCUniversal \$36bn Revenue \$9bn EBITDA				 sky \$20bn Rev. \$3bn EBITDA	
Residential	Cable Networks		Broadcast	Film	Parks	Content
 Comcast Business, Comcast Spotlight, FreeWheel						
Business Services & Ads	Other					Distribution
						

*'18년 기준

- Comcast Spectacor는 Spectacor Gaming(e-Sports 전문 구단)을 통해 다양한 글로벌 인기 게임 e-Sports 팀을 운영 중

Spectacor Gaming 개요

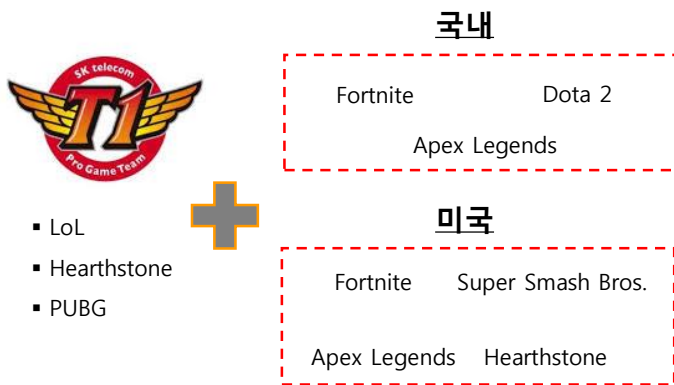


- ✓ Comcast Spectacor가 보유한 e-Sports 전문 구단
 - Overwatch 팀 Philadelphia Fusion 보유 ('18년 Overwatch Playoff 준우승) 
 - 그 외 Fortnite, Hearthstone, Super Smash Bros.팀 운영

3. 전략적 의의

- 투자금을 활용하여 'Multi Team'을 보유한 e-Sports 명문 구단으로 육성
 - Comcast Spectacor가 보유한 주요 게임 팀을 통합하고, 글로벌 인기 게임 위주로 신규 팀을 창설
- e-Sports 콘텐츠 제작 및 유통을 통한 미디어 사업 기회 확대
 - e-Sports에 특화된 콘텐츠를 제작하여 SKT의 미디어 플랫폼 및 Comcast의 글로벌 스포츠 채널 등을 활용해 콘텐츠 유통까지 추진

글로벌 Multi Team으로 성장



e-Sports 콘텐츠화 사례



- e-Sports 콘텐츠를 통해 글로벌 브랜드 스폰서십, 미디어 중계 수익 등 수익창출 기회 확대

e-Sports 구단 선순환 구조

