

# 너드프렌즈 해외시장 진출 전략



**DDOIT**

언제 어디서든 빠르게  
경기매치에 참여하세요



# 국가별 스포츠 산업 규모



1조 4,500억 달러 / 한화 1,473조 원  
전세계 2018년 기준



한화 376조 3,900억원 / 2,997억 유로  
유럽연합 2015년 기준



**미국** 한화 617조원 / 5,626억 달러  
미국 2019년 기준



**중국** 한화 473조원 / 2조 7,000억 위안  
중국 2018년 기준



**한국** 한화 80조원  
한국 2019년 기준



**독일** 한화 77조원 / 606억 유로  
독일 2015년 기준



**일본** 한화 66조 7,608억원 / 6조 7,000억엔  
일본 2014년 기준



**영국** 한화 58조 6,356억원 / 373억 파운드  
영국 2016년 기준



**프랑스** 한화 46조원 / 390억 유로  
프랑스 2012년 기준



**호주** 한화 33조 8,170억원 / 390억 호주달러  
호주 2017년 기준

## 가장 인기가 높은 스포츠 종목 TOP 10

1		FOOTBALL	3.5 BILLION FOLLOWERS
2		CRICKET	2.5 BILLION FOLLOWERS
3		BASKETBALL	2.2 BILLION FOLLOWERS
4		HOCKEY	2 BILLION FOLLOWERS
5		TENNIS	1 BILLION FOLLOWERS
6		VOLLEYBALL	900 MILLION FOLLOWERS
7		TABLE TENNIS	850 MILLION FOLLOWERS
8		BASEBALL	500 MILLION FOLLOWERS
9		RUGBY	410 BILLION FOLLOWERS
10		AMERICAN FOOTBALL	3.5 BILLION FOLLOWERS

[ 자료 : SPORTSBROWSER.NET ]

## 글로벌 TOP 10 스포츠 강국 (올림픽순위/참여도 등 고려)

1		AUSTRALIA	호주
2		USA	미국
3		UNITED KINGDOM	영국
4		JAPAN	일본
5		FRANCE	프랑스
6		RUSSIA	러시아
7		SWEDEN	스웨덴
8		NORWAY	노르웨이
9		GERMANY	독일
10		SOUTH KOREA	대한민국

[ 자료 : AU.MYPROTEIN.COM ]

## TOP 10 축구리그

1		영국 PREMIER LEAGUE
2		스페인 LALIGA
3		이탈리아 SERIE A
4		독일 BUNDESLIGA
5		포르투갈 PREMEIRA LIGA
6		프랑스 LEAGUE 1
7		네덜란드 EREDIVISIE
8		브라질 BRASILEIRAO
9		아르헨티나 PRIMERA DIVISION
10		미국 MAJOR LEAGUE SOCCER

[ 자료 : SPORTSUNFOLD.COM ]

## TARGET 지역 : 유럽 (EUROPE)



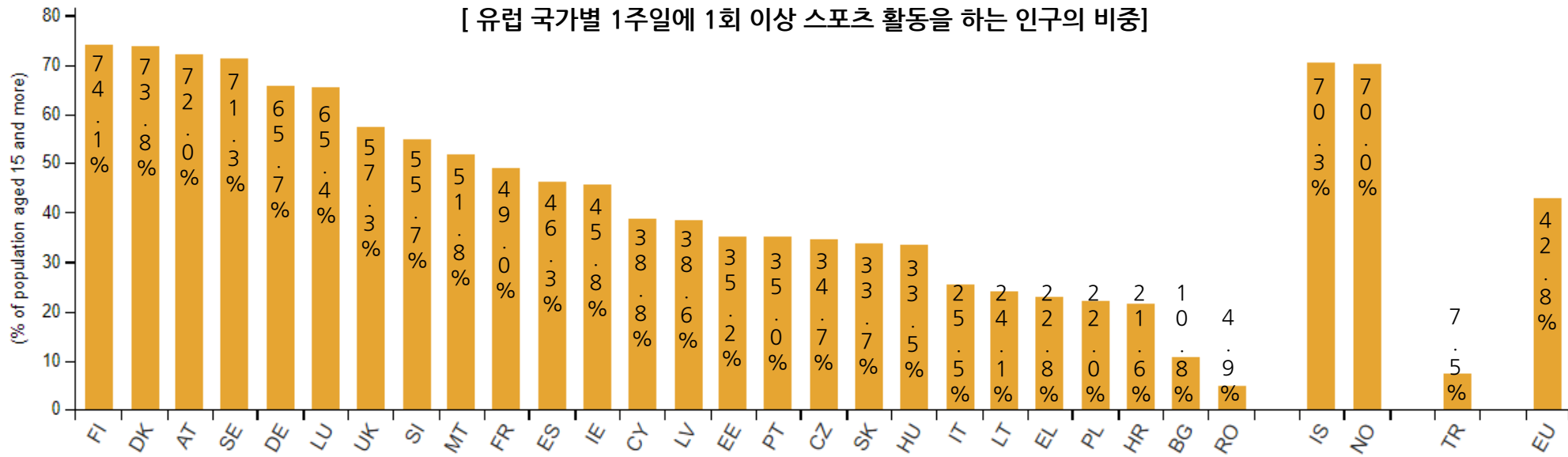
- ✓ 총 스포츠 산업 규모 2,997억 유로
- ✓ 전세계 TOP 10 프로축구 리그 중 1위부터 7위까지가 유럽 지역의 리그임.
- ✓ 글로벌 TOP 10 스포츠 강국 중 6개 나라가 포함됨.

## TRAGET 국가 : 영국(ENGLAND)



- ✓ 영국은 근대스포츠의 발생지
- ✓ 세계 최대의 축구 리그 - 영국 프리미어 리그, 영국 귀족들의 스포츠 크리켓 등 전세계 인기 1-2위 종목의 최대 강국

유럽 15세 이상 인구의 42.8%는 최소 일주일에 1회 이상 스포츠를 즐기며, 특히 핀란드, 덴마크, 오스트리아, 스웨덴, 독일, 룩셈부르크, 영국, 아이슬란드, 노르웨이 등의 국가는 50% 이상의 인구가 직접 스포츠를 즐기고 있음.

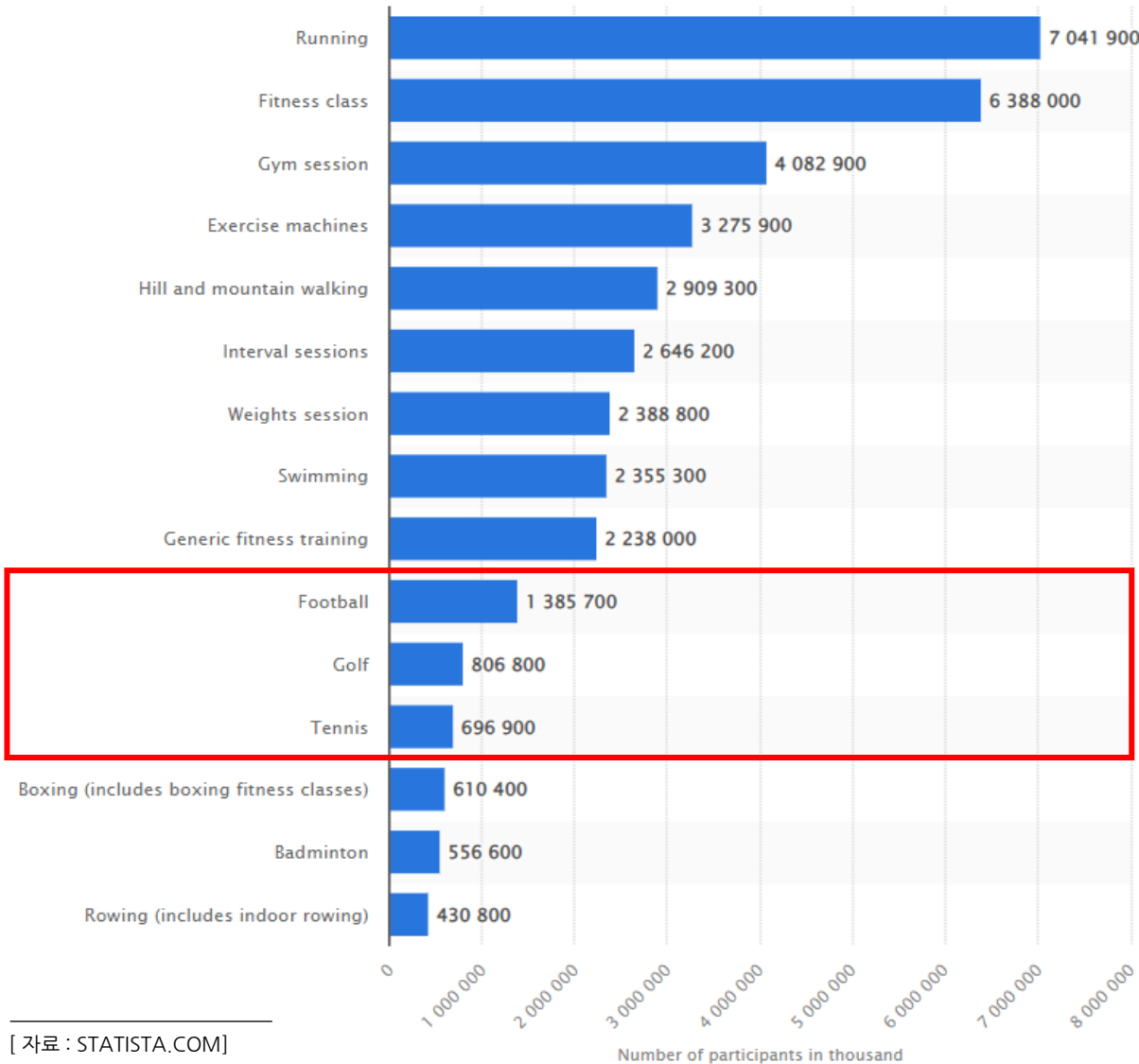


[ 자료 : EUROSTAT, 2014 유럽 건강 인터뷰 조사 2차 결과 ]

- ❑ 스포츠 경기장을 찾는 수동적인 스포츠 참여형태는 2015년 유럽 평균 28%로 나타남.
- ❑ 스포츠 활동의 주요 참여 이유는 “건강 증진 및 체력 향상”이 가장 많았으며, 휴식, 재미, 신체 능력 향상 등이 그 뒤를 이음.
- ❑ 스포츠 활동을 안하는 가장 큰 이유는 “시간부족”, “동기 OR 관심부족”으로 나타남.



[ 영국 선호 스포츠 형태 및 참여자수 (월 2회 이상 기준)]



[ 자료 : STATISTA.COM ]

영국에서는 7백만명이 런닝을 즐기며, 피트니스, 등산, 수영 등의 스포츠를 많이 즐기는 것으로 나타남.

- 주요 스포츠 참여 인원 수 (월 2회 이상)
  - 1) 축구 1,385,700명
  - 2) 골프 806,800명
  - 3) 테니스 696,900명
- 축구는 영국에서 가장 많이 시청하고 관전하는 스포츠일 뿐 아니라 직접 참여하는 가장 인기 있는 팀스포츠임.
- 11-15세 어린이의 31.4%, 5-10세 어린이의 31.4%가 매월 2회 이상 직접 축구를 하고 있음.
- 전세계의 BIG 5 축구 리그인 “PREMIRE LEAGUE”는 수많은 명문 클럽을 배출하였으며, 맨체스터 유나이티드, 리버풀 FC, 아스날 FC 등 유명 클럽과 함께 이들을 지원하는 많은 축구팬을 보유.
- 2000년대 박지성 선수(맨체스터 유나이티드) 및 현재 손흥민 선수(토트넘) 등 한국 선수들의 진출로 국내에서도 많은 시청자를 보유.

영국의 스포츠 관련 무료 어플리케이션은 주로 모바일 시청, 뉴스, 축구 및 스포츠 베팅과 관련된 앱들이 인기가 높게 나타남.

	Free Apps			Paid Apps		
1		Sky Sports Sky UK Limited	Type : 미디어, 뉴스 및 라이브 시청 DOWNLOADS : 24,000		Strelak Pro Igor Borisov	\$ £10.99
2		talkSPORT - Live Sports Radio Wireless	Type : 미디어, 라이브 라디오 DOWNLOADS : 43,000		100 Greatest Cycling Climbs Simon Warren	\$ £5.99
3		LiveScore: Live Sports Scores LiveScore Limited	Type : 미디어, 뉴스 DOWNLOADS : 31,000		STUNLOCKER STUnlocker.com	\$ £1.19
4		OneFootball - Scores and news Onefootball GmbH	Type : 미디어, 전세계 축구 정보 DOWNLOADS : 15,000		Racing Calendar 2022 - Donate DeepApp mobile solutions (DeepWeb)	\$ £3.99
5		bet365 Sports Betting Hillside Technology Limited	Type : 미디어, 온라인 스포츠 베팅 DOWNLOADS : 93,000		Ballistic X Nomad Innovations, LLC	\$ £6.99
6		William Hill: Sports Betting William Hill	Type : 미디어, 온라인 스포츠 베팅 DOWNLOADS : 34,000		My Jump 2: Measure your jump Carlos Balsalobre	\$ £12.99
7		Sky Bet: Sports Betting on Football & Horse Racing Sky Betting and Gaming Apps	Type : 미디어, 온라인 스포츠 베팅 DOWNLOADS : 39,000		Beastmaker Training App Beastmaker Ltd	\$ £3.00



## 융복합 및 ICT와 스포츠 산업



2019년 글로벌 웨어러블 디바이스 판매량  
**2억 2,500만대**

- 인텔(Intel)은 자사 영상기술인 'True VR', 'True View'를 스포츠 중계에 확산시키고자 노력을 강화
- AWS(아마존웹서비스)는 프로스포츠 경기의 주요 장면에서 선수의 플레이 성공률을 AI로 예측하는 기술을 준비중
- KBO는 인공지능으로 기사를 작성하는 로봇기자 KBOT을 도입
- 스포츠 제조업 분야에서도 ICT 접목
  - 2019년 전세계 웨어러블 디바이스 판매량 : 2억 2,500만대
- 다양한 스포츠 서비스 산업에도 적용

## 미디어 소비의 변화



런던올림픽 => 리우올림픽 개막식 시청률  
**6% 감소 (23%→17%)**

- 단순히 방송을 시청하는 것에서 벗어나 인터넷과 스마트폰을 통해 원하는 영상을 하이라이트로 보는 시청 습관이 전세계로 확산되고 있는 추세임.
  - 미국 NBC의 시청률 집계에 따르면 리우 올림픽 개막식 시청률은 17%로 이전 런던 올림픽 당시 시청률 23%대비 크게 감소
- 국내 역대 올림픽 지상파 시청률 (닐슨코리아)
  - 2000년 시드니올림픽 34.2%
  - 2004년 아테네올림픽 31.5%
  - 2008년 베이징올림픽 32.0%
  - 2012년 런던올림픽 23.1%

## 시뮬레이션 스포츠의 성장



2021 글로벌 시뮬레이터 시장규모  
**427억 4,100달러**

- 코로나19 등 야외활동이 어려워지고 비대면의 중요성이 강조되면서 실내에서 즐기는 시뮬레이션 스포츠가 새로운 여가 문화로 떠오름.
- AR/VR등을 활용한 실감형 콘텐츠 개발이 확대되고 있으며, 슈팅, 격투, 액션, 어드벤처, 퍼즐, 소설, 스포츠 등 VR/AR로 실감형으로 즐길 수 있음.
- 시뮬레이터 마켓은 2016년 305억 1,700만 달러에서 2021년까지 연평균 7%로 성장해 427억 4,100만 달러의 규모로 성장함.

## 스포츠산업의 스마트 비즈니스화



전세계 인터넷 이용자 / 이용률  
**45억 3,600만명 / 58.8%**

- 전세계 인터넷 보급률은 2019년 58.8%로 1995년 1% 미만의 보급률을 고려 시 25년만에 전세계로 빠르게 확산되었음.
- 인터넷의 이용과 스마트폰의 사용은 스포츠와 관련된 스마트 비즈니스화에도 활용되고 있음.
  - 스포츠팀은 단순한 정보제공이 아닌 팀과 팬들의 소통을 위한 소통수단으로 인식/활용
  - 스포츠용품, 참여스포츠 관련업체, 프로스포츠 구단들이 스마트폰에 적합한 콘텐츠형태로 가공
- IT기술을 융합한 인터넷 상거래를 통한 스포츠 산업의 새로운 수익 모델 개발 등은 스포츠산업 발전에 긍정적인 요인으로 작용하고 있음.

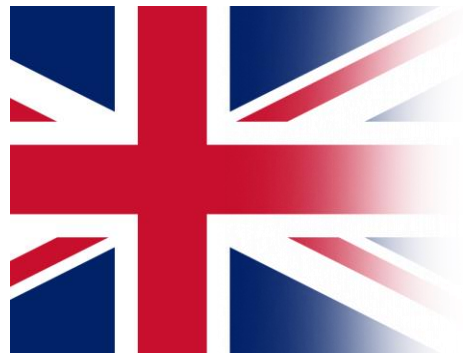




## 타겟 시장

### 영국을 중심으로 한 유럽지역을 타겟 시장으로 선정

전세계 10대 메이저 축구리그 중 7개의 리그가 유럽리그일 만큼 유럽시장에서의 축구의 인기는 높으며, 특히 영국은 한국에서도 인기가 높은 프리미어리그를 보유한 국가임.



## 타겟 종목

### 초기 축구를 시작으로 향후 크리켓/골프로 확대

영국은 다양한 근대 스포츠가 발생한 지역으로 축구 외에도 승마, 크리켓, 골프 등의 스포츠의 인기와 참여가 높은 국가. 먼저 가장 대중적인 축구에 대한 서비스를 시작하고, 안정화 이후 크리켓, 골프 순으로 서비스 다양화 추진

## 시장 현황 및 시사점

- 유럽은 약 376조원 규모의 스포츠 시장으로, 독일, 영국, 프랑스 등의 국가의 시장 규모가 크고, 특히 영국의 경우 거대한 축구 시장을 보유하고 있음.
- 영국은 전세계에서 가장 인기가 높은 축구, 크리켓 등의 종주국이며, 시청/관람 비중이 높으며, 직접 스포츠 활동도 유럽에서 높은 편에 속함.
- “뚜잇”과 같은 현지 매칭 플랫폼은 크게 발달하지 않은 것으로 사료되며, 주로 축구스코어, 경기감상, 뉴스제공 관련 앱들이 인기가 높음.
- 지속적으로 인터넷 및 스마트폰 보급률이 확대됨에 따라, 스포츠 시청은 TV등에서 모바일 시청으로 변화하고 있으며, 스마트 워치 등 웨어러블 시장의 확대 등 스포츠와 ICT, 빅데이터의 융합, 다양한 신기술의 접목이 스포츠 분야에서도 활발하게 진행되고 있음.

## 시장 진출 전략 방향

- **영국의 축구 시장을 최우선으로 공략 필요**  
- 지역별 클럽에 대한 충성도가 높기 때문에, 각 지역별로 관련된 부분에 대한 마케팅이 필요할 것으로 사료됨.
- **스포츠 종목 확대 가능성 높음.**  
- 크리켓, 골프의 인기가 높으며, 뚜잇의 서비스를 활용할 수 있는 장소필요 / 팀 스포츠임.
- **현지에 익숙하지 않은 서비스이기 때문에 초기 시장의 진입을 위해서는 현지 시장에 적합한 마케팅 전략이 필요할 것으로 사료됨.**
- **모바일 기기 및 웨어러블의 중요성이 확대됨에 따라 모바일과 웨어러블을 접목시켜 시너지를 낼 수 있는 서비스 OR 기능의 개발은 향후 미래 시장에서 지속적으로 성장할 수 있는 동력원이 될 수 있음.**



## 시장 진출 전략



### 1. 지역 확장 : 1개 도시 > 영국 > 타국가

- ✓ 축구의 중주국인 영국 시장에서 먼저 집중하여 유럽 지역에 적합한 서비스 및 시스템을 우선적으로 구축
- ✓ 초기 시장의 니즈 및 트렌드를 확인하기 위해 일단 한 개 도시에서 서비스를 테스트 한 후 현지에 적합한 시스템 구축 후 단계적으로 지역을 확장할 필요가 있음.
- ✓ 초기 시장 적응을 위한 충분한 예상 책정 필요.

### 2. 종목 확장 : 축구 > 크리켓 > 골프

- ✓ 축구는 뚜잇의 메인 종목이기도 하며, 프리미어 리그의 인기로 어느정도 익숙한 종목으로, 초기 집중 서비스 품목으로 적합
- ✓ 영국에서는 크리켓이 미국의 야구정도의 인기라 하며, 축구 서비스를 제공함과 동시에 크리켓 관련 구장 및 참여인원 현황 등을 사전 조사를 통해 종목 확장을 미리 준비 필요.

### 3. 마케팅 전략 : 한국 축구선수 마케팅

- ✓ 토트넘에서 선수생활 중인 한국의 손흥민 선수는 아시아인 최초로 리그 득점왕에 등극하는 등 엄청난 인기를 누리고 있음.
- ✓ 현재 영국 축구관련 시장에 진입하기 위한 최고의 마케팅은 손흥민 선수와 관련된 마케팅임. 직/간접적 연관성 확보 필요
- ✓ 콘텐츠 및 소비의 패러다임이 온라인으로 변화함에 따라 오프라인 보다는 온라인을 적극 활용한 초기 공격적인 마케팅 활동 필요.

### 4. 기술 전략 : 웨어러블 및 빅데이터의 활용

- ✓ 웨어러블 기기의 시장이 급속히 커지고 있으며, 다양한 서비스를 제공하기 좋은 기기임.
- ✓ 뚜잇의 서비스 및 부가서비스를 웨어러블 기기를 통해 제공할 수 있는 기능 개발 및 확대  
- 예) 위치기반의 50M내 경기장 알람 시스템 / 축구 경기 퍼포먼스 관련 자동입력 기능 등
- ✓ 축구는 기록 경기이며, 영국 축구팬들은 기록에 민감함. 빅데이터를 활용한 경기력 및 각종 정보의 데이터화 및 비주얼 서비스 제공



**DDOIT**

언제 어디서든 빠르게  
경기매치에 참여하세요

THANK YOU!!!



MAY, 2022