

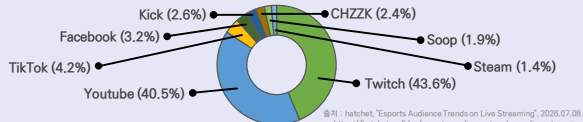
글로벌 e스포츠 시장 성장과 콘텐츠 중계 확대에 따른 저작권·이용 권한 이슈

사례포커스

■ 인도 e스포츠 선수의 경기 영상 활용 권리 논란

인도에서는 e스포츠가 법적으로 스포츠로 인정됐지만, 선수의 경기 영상 권리는 충분히 보호되지 않는 문제가 제기됨. 이는 퍼블리셔와 선수 간 권한을 명확히 할 필요성을 보여주는 사례임.

| 2025년 글로벌 e스포츠 스트리밍 플랫폼별 시청시간 점유율 |



뉴스브리프

글로벌 e스포츠 시장은 게임 참여 증가와 인터넷 접근성 확대, 모바일 게임 보급, 스폰서십 증가를 기반으로 빠르게 성장하고 있음. 시장조사기관 프레시던스 리서치(Precedence Research)에 따르면 **글로벌 e스포츠 시장 규모**는 2026년 99억 4천만 달러(원화 약 13.7조 원)¹⁾에서 2035년 약 554억 1천만 달러(원화 약 76.1조 원)로 증가할 것으로 전망됨. 시장 확대와 함께 e스포츠 콘텐츠 시청도 지속적으로 증가하고 있음. E스포츠 차트(Esports Charts)에 따르면 2025년 중국 본토를 제외한 전체 **e스포츠 시청 시간**은 총 33억 시간으로 전년 대비 1.5% 증가함. 특히 대회 주최자가 공식 방송뿐 아니라 독립 스트리머(Streamer)의 공동 중계(Co-streaming)를 적극 활용하면서 시청자 접점이 확대되고 있음.

반면 **e스포츠 산업의 규제 체계**는 아직 초기 단계에 있어 참여자 간 권리와 의무, 분쟁 해결 기준이 충분히 정립되지 않은 점은 시장 성장의 제약 요인으로 지적되고 있음. 실제로 인도에서는 2026년 e스포츠가 법적으로 스포츠로 인정됐지만, 프로 선수의

경기 수행에 대한 권리는 현행 저작권법에서 충분히 보호되지 않는다는 지적이 제기되고 있음. 게임 퍼블리셔(Publisher)는 대회 영상에 대한 저작권을 바탕으로 경기 장면을 상업적으로 활용할 수 있는 반면, 선수는 대회 참가 과정에서 자신의 경기 수행이 방송 영상에 포함되는 것에 서면 동의할 경우 이후 해당 장면이 언제, 어떻게, 누구에 의해 이용되는지에 이의를 제기하기 어려워질 수 있음. 이에 따라 **경기 콘텐츠를 활용할 수 있는 퍼블리셔의 권한은 상대적으로 강한 반면, 실제 경기 수행자인 선수의 권한은 제한될 수 있다는 점이 주요 쟁점**으로 제시되고 있음.

결국 e스포츠 시장과 시청 규모가 확대되고 공동 중계와 스트리머 중심의 콘텐츠 소비가 활성화될수록 게임 퍼블리셔의 저작권, 대회 중계권, 선수의 영상 사용 권리, 스트리머의 콘텐츠 이용 범위를 둘러싼 문제가 더욱 중요해질 것으로 보임. 향후 지속적인 시장 성장을 위해서는 각 참여자의 권리 관계와 경기 영상·방송 콘텐츠의 활용 범위를 보다 명확하게 정립할 필요가 있음.

글로벌 e스포츠 시장규모

기준: 2026&2035, 단위: 십억 달러

2026년 ~ 2035년
연평균 성장률 21.19%

9.94

2026

55.41

2035

출처: Precedence Research, "eSports Market", 2026.08.20., <https://www.precendence.com/esports-market>

글로벌 e스포츠 연간 시청 시간 추이

기준: 2023년~2025년, 단위: %, 십억 달러

5.2%

2023

8.7%

2024

1.5%

2025

3.3B

출처: Esports Charts, "Esports sets new record with 3.3B yearly Hours Watched", 2026.05.06., <https://escharts.com/news/esports-sets-new-record-33b-yearly-hours-watched>

본 보고서의 주요내용

글로벌 e스포츠의 콘텐츠 소비가 확대되고 있음. 이와 함께 경기 영상과 중계 콘텐츠를 누가 어떤 범위까지 활용할 수 있는지를 둘러싼 저작권 문제가 중요해지고 있음.

본 보고서의 시사점

e스포츠 콘텐츠 활용이 다양해질수록 퍼블리셔·선수·스트리머 간 권리 관계와 중계 콘텐츠의 이용 범위를 명확히 정립할 필요성이 커지고 있음.

1) 1달러=1,373.60원(2026.09.01., KEB하나은행 매매기준율 적용)

* 내용 출처: Precedence Research, "eSports Market", 2026.08.20., <https://www.precendence.com/esports-market>
Esports Charts, "Esports sets new record with 3.3B yearly Hours Watched", 2026.05.06., <https://escharts.com/news/esports-sets-new-record-33b-yearly-hours-watched>
LiveLaw, "Who Owns the Play? Performers' Rights, Publisher Copyright, And Unresolved Tension In India's Esports Law", 2026.07.24., <https://www.livelaw.in/lawschool/articles/performers-rights-publisher-copyright-unresolved-tension-india-esports-law-542444>

* 통계 출처: Precedence Research, "eSports Market", 2026.08.20., <https://www.precendence.com/esports-market>
Esports Charts, "Esports sets new record with 3.3B yearly Hours Watched", 2026.05.06., <https://escharts.com/news/esports-sets-new-record-33b-yearly-hours-watched>