



The Esports-Specialized Media for all Gamers Worldwide

## Chapter 1. 인벤글로벌 소개

---

개요

연혁

브랜드 파워

서비스 다각화

# 1-1 인벤글로벌 개요



## 인벤글로벌

인벤글로벌은 e스포츠 및 온라인 PC/모바일 게임을 전문으로 하는 프리미엄 온라인 매거진입니다. 인벤글로벌은 글로벌 게임 미디어로서 인벤의 전문 지식을 활용, 게임 커뮤니티를 위한 고유하고 독점적인 콘텐츠를 제공하고 있습니다.

前 프로 선수 및 구단 감독이 기자로 근무하고 있는 인벤 본사와 협업하여 e스포츠 업계와 관련된 독점 소식을 포함한 양질의 기사 및 정보를 제공하고 있습니다.

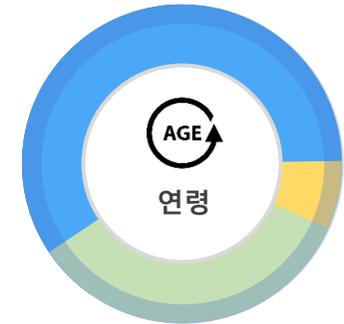
## 핵심 유저 베이스

### 북미/유럽만이 아닌 전세계 게이머를 대상

인벤글로벌은 게이머의 관점에서 유저들이 필요로 하는 심도 깊은 뉴스를 제공합니다. 다양한 유형의 콘텐츠를 제공함으로써 인벤글로벌은 단기간에 게임 미디어의 한계를 개척해오고 있습니다.



북미	64.6%
유럽	27.6%
아시아	4.6%
남미	3.2%



18-24	60%
25-34	36%
35-44	4%

## 월 방문자 수 (UV)

(아마존 웹 서버 기준 2018년 2분기 평균치)

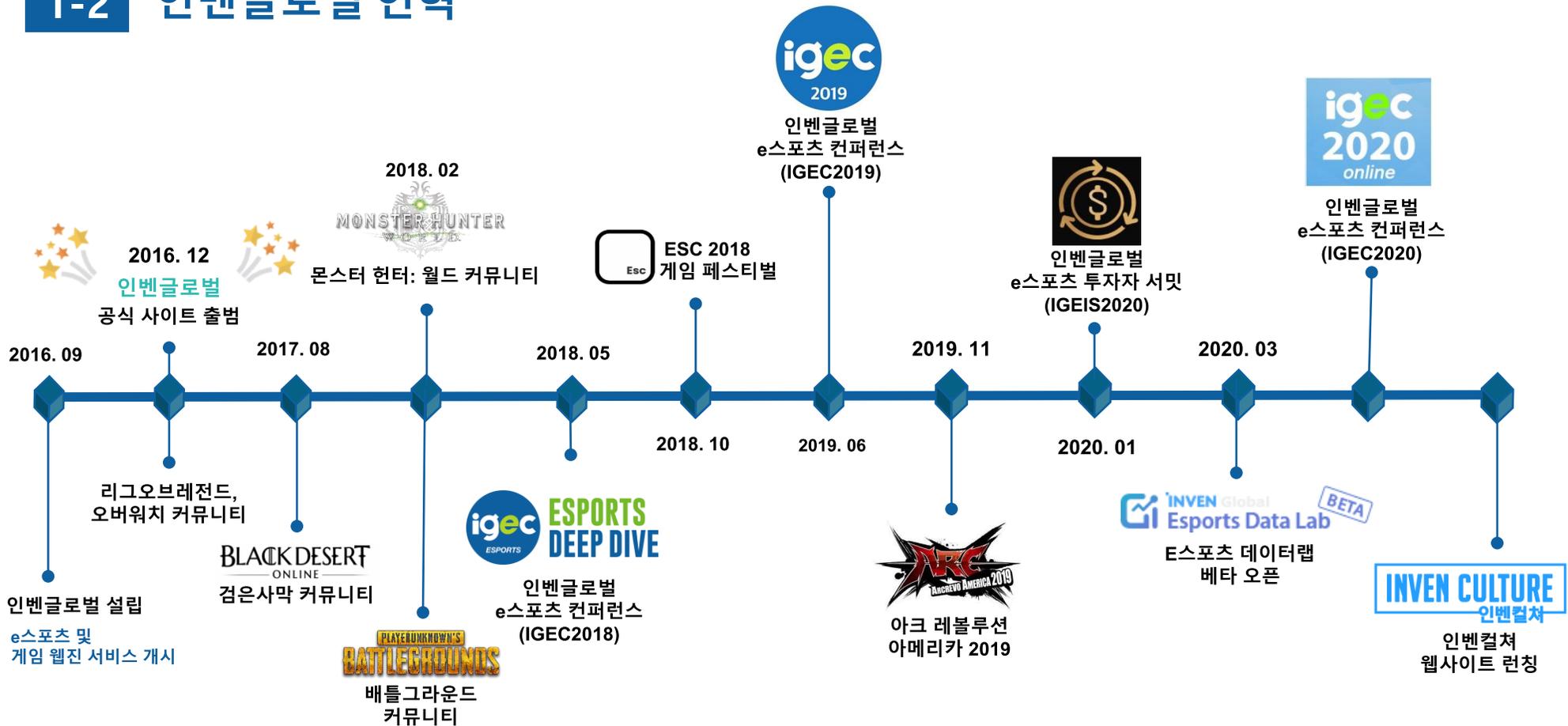
# 1,206,760

## 월 페이지 뷰 수 (PV)

(아마존 웹 서버 기준 2018년 2분기 평균치)

# 9,256,020

# 1-2 인벤글로벌 연혁



- 현재까지 약 20개의 독자적인 게임/e스포츠 커뮤니티 웹사이트 오픈 및 운영
- 미국 LA에서 e스포츠 전문 컨퍼런스인 'IGEC'를 3년 연속 개최 - 첫 해 2,100명 이상 방문 / 2회차에서는 3,000명 이상이 방문하며 성장세를 보임 / 3회차는 코로나로 인해 온라인 컨퍼런스로 개최하여 301명이 티켓을 등록, SNS 게시물 조회수 55만 이상 기록
- UCI와 함께 ESC 2018 공동 주최 - 3,000명 이상의 방문자들을 위해 e스포츠 리그, 게임 시연, 코스프레 경연 등의 이벤트 제공
- E스포츠와 문화, 패션을 다루는 '인벤컬처' 런칭 / 단순히 대회 경기 기사를 제공하는 것에서 나아가 각종 문화, 패션 소식 전달로 영역 확장



# 1-3 브랜드 파워 - 인지도

Dashboard > Domain Overview

User manual

## Domain Overview: invenglobal.com new

PDF

Database: United States | Device: Desktop | Date: Apr 24, 2019 | Currency: USD

### ORGANIC SEARCH

**73.3K** +14% TRAFFIC

SEMrush Rank	26.3K
Keywords	63.8K <span>+3%</span>
Traffic Cost	\$48.3K <span>+10%</span>

### PAID SEARCH

**0** 0% TRAFFIC

Keywords	0	0%
Traffic Cost	\$0	0%

### BACKLINKS

**233K** TOTAL BACKLINKS

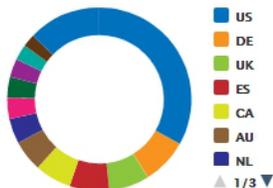
Referring Domains	3.2K
Referring IPs	4.8K

### DISPLAY ADVERTISING

**5** TOTAL ADS

Publishers	3
Advertisers	0

### ORGANIC KEYWORDS



**NO DATA**  
Paid search data not found

### ORGANIC PAID Notes



출처: SEMRUSH (2019년 4월 24일)

인벤글로벌 기사를 언급하는 도메인 수: 3,200  
 자연 키워드가 가장 많이 검색되는 국가: 미국 (약 33%)  
 자연 검색 수: 73,300; 14% 증가 및 지속 상승 중

# 1-3 브랜드 파워 - 인지도



오버워치 리그 - 평균 20만 시청자  
(트위치에서 가장 높은 시청자 수)



오버워치 리그 호스트인 Soe Gschwind-Penski가 인벤글로벌 인터뷰에서 발췌

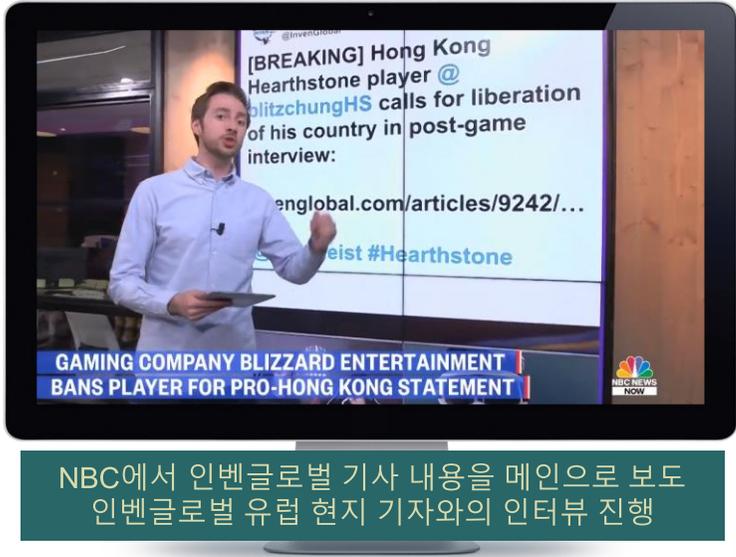
“

그러나 **인벤글로벌**과의 인터뷰에서 그들이 언급한 것은 리그의 다른 모든 팀들과의 격차를 한층 더 벌릴 예정이라고 했다

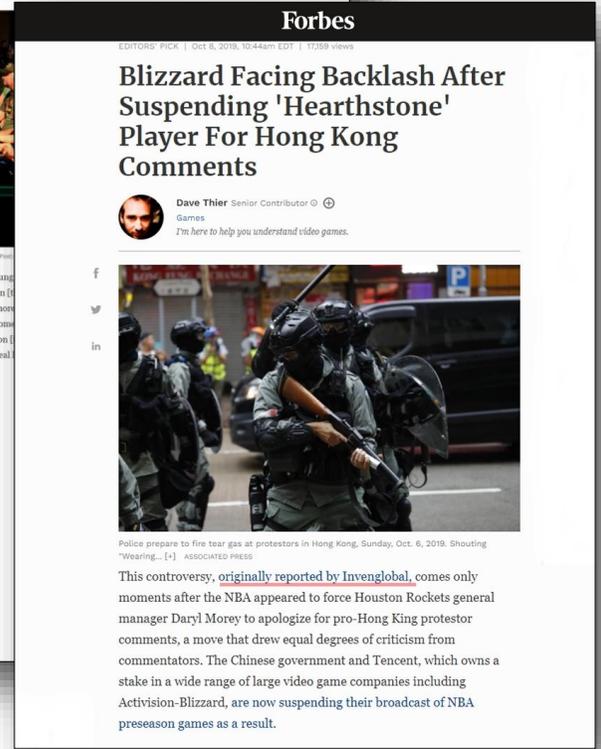
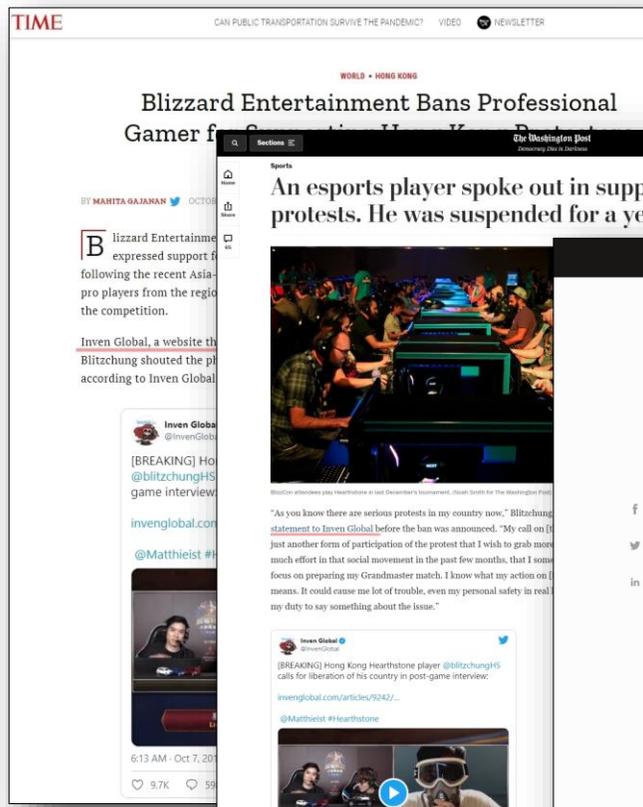
”

인용 기사: The London Spitfire: Ambitious Goals and the Upcoming Meta  
<https://www.invenglobal.com/articles/4320/the-london-spitfire-ambitious-goals-and-the-upcoming-meta>

# 1-3 브랜드 파워 - 인지도



NBC에서 인벤글로벌 기사 내용을 메인으로 보도  
인벤글로벌 유럽 현지 기자와의 인터뷰 진행



The New York Times, Washington Post, CNN, TIME, USA Today, BBC, Forbes, Reuters 등 전 세계 주요매체가 **인벤글로벌**의 기사를 인용하여 보도

기사 원문: Hong Kong player Blitzchung calls for liberation of his country in post-game interview  
<https://www.invenglobal.com/articles/9242/hong-kong-player-blitzchung-calls-for-liberation-of-his-country-in-post-game-interview>

# 1-3 브랜드 파워 - 인지도

인벤글로벌은 같은 게이머의 입장에서 다양한 유형의 이슈들을 보도하여 정보를 전달, 게이머들의 관심을 사로잡아 왔습니다.

짧은 기간 내에 인벤글로벌은 유력한 게임 미디어라는 정체성을 구축하였습니다.

이러한 노력을 통해 인벤글로벌은 북미 게이머들을 위한 최고의 e스포츠 미디어로써 자리잡았고,

**인벤글로벌의 기사는 미국에서 가장 큰 커뮤니티 사이트인 레딧의 1면에 꾸준히 게재되고 있습니다.**

### 리그오브레전드 하위 레딧

- 업보트: 약 7,900개 및 1,200개 댓글
- 페이커의 진솔한 이야기를 담은 인터뷰
- 해당 페이지 접속을 위해 상기 이미지 클릭

### 하스스톤 하위 레딧

- 업보트: 약 1,300개 및 500개 댓글
- 하스스톤 하위 레딧 전면에 독점 카드 공개가 게재되었고 많은 방문자들이 찾아와 해당 이슈에 대해 토론
- 해당 페이지 접속을 위해 상기 이미지 클릭

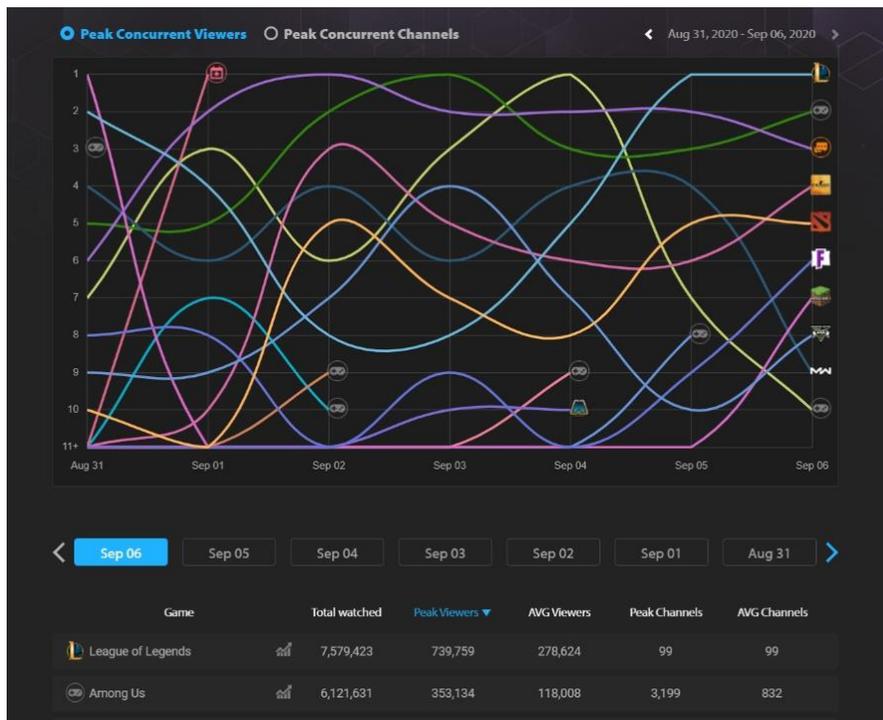
### 검은사막 하위 레딧

- 인벤글로벌의 AMA는 검은사막 커뮤니티 내 많은 인원들이 호평
- 인벤글로벌 기자들이 유저들의 질문에 직접 응답
- 해당 페이지 접속을 위해 상기 이미지 클릭

# 1-4 서비스 다각화

인벤글로벌은 단순히 e스포츠 소식과 경기 뉴스를 취재하고 기사를 제공하는 것에서 나아가, e스포츠를 사랑하는 전세계 게이머들에게 보다 더 다양한 형태로 정보와 즐거움을 선사하고자 합니다.

- E스포츠 데이터랩: 전세계 다양한 e스포츠 대회 일정과 결과, 각종 데이터를 손쉽게 체크 가능
- 인벤컬처: K-POP과 패션, 각종 문화와 e스포츠가 접목된 분야의 소식을 선호하는 유저들을 위한 별도의 사이트 구축
- LoL Fantasy: 북미 내에서 많은 관심을 받으며 주목을 받고 있는 판타지 e스포츠를 접해볼 수 있는 파트너십 형태의 페이지 개설



[인벤글로벌 e스포츠 데이터랩]



[인벤컬처]

※ 페이지 접속을 위해 해당 이미지 클릭

## Chapter 2. 사업 분야

---

특집 페이지

커뮤니티

광고 패키지

오프라인 행사(B2C)

## 2 사업분야 개요

### 특집 페이지



프리뷰, 사진 기사, 만평 등  
게이머들이 원하는 형태로  
정보 제공

### 커뮤니티



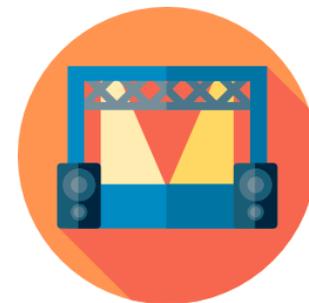
인벤글로벌 커뮤니티를  
완성하는 유저를 위한 여러  
기사, 이벤트, UGC, DB,  
가이드, 시뮬레이터 등을  
제공

### 광고 패키지



적절한 광고를 적절한  
게이머들에게 제공, 각  
게임 커뮤니티 사이의  
차이점을 인지하고 있기에  
광고의 적절한 노출이 가능

### 오프라인 행사 (B2C)



한국에서의 성공적 게임  
이벤트 운영 및 미국 내 게임  
트렌드를 활용, 미국 주요  
도시 내 e스포츠 리그 및  
관련 이벤트 기획 및 운영  
가능

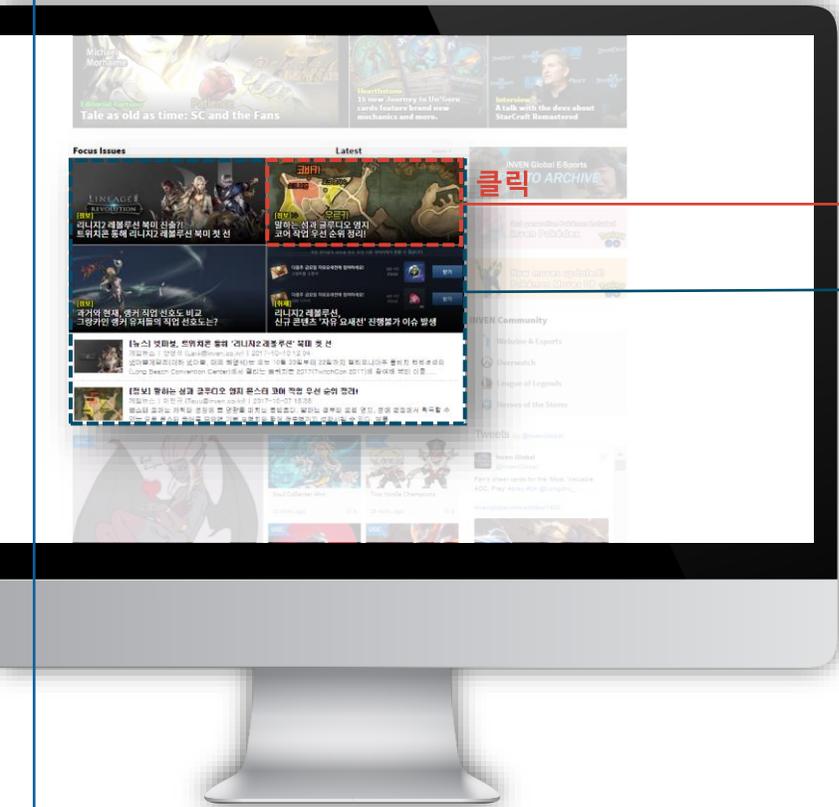
# 2-1 특집 페이지

**특징** - 전면에 지정 영역 제공, 가장 높은 노출도를 보이는 곳에 콘텐츠를 배치

- 지정기간 내 제공영역 고정, 지속적으로 선택 주제 및 기사 노출

- 가장 많은 유저들이 방문하는 페이지로써 다양한 유저들에게 자연스럽게 노출 가능

예시



[특집 페이지]

[특집 영역]

- 보도자료
- 특집 기사
- 게임플레이 영상 및 사진
- 영상 또는 기사 가이드
- 지정기간 동안 전면 고정 영역 보장
- 게임 상세페이지

**[정보]** 리니지2 레볼루션 북미 진출? 트위치콘 통해 리니지2 레볼루션 북미 첫 선

**[정보]** 말하는 섬과 글루디오 영지 코어 작업 우선 순위 정리!

**[정보]** 과거와 현재, 랭커 직업 선호도 비교 그랑카인 랭커 유저들의 직업 선호도는?

**[위제]** 리니지2 레볼루션, 신규 콘텐츠 '자유 요새전' 진행불가 이슈 발생

**[뉴스]** 넷마블, 트위치콘 통해 '리니지2 레볼루션' 북미 첫 선

**[정보]** 말하는 섬과 글루디오 영지 몬스터 코어 작업 우선 순위 정리!

**[정보]** 그렇다면 랭커 유저들의 직업 선호도는? 과거와 현재, 랭커 직업 선호도 비교 [1]

**[위제]** 리니지2 레볼루션, 신규 콘텐츠 '자유 요새전' 진행불가 이슈 발생

## 2-2 게임 커뮤니티

### 특징

개별 URL을 보유한 커뮤니티: 영어권 게이머를 위한 기사 및 관련 콘텐츠를 보유한 사이트

- 특정 게임에 대한 심도 깊은 정보 습득 및 검토를 통해 게임플레이 향상
- 여러 DB, 가이드 및 시뮬레이터를 통해 유저들이 자신의 게임을 더욱 다양한 방식으로 플레이할 수 있도록 유도
- 특정 게임만을 다룬 웹페이지 제공

## 인벤글로벌 게임 커뮤니티 사이트

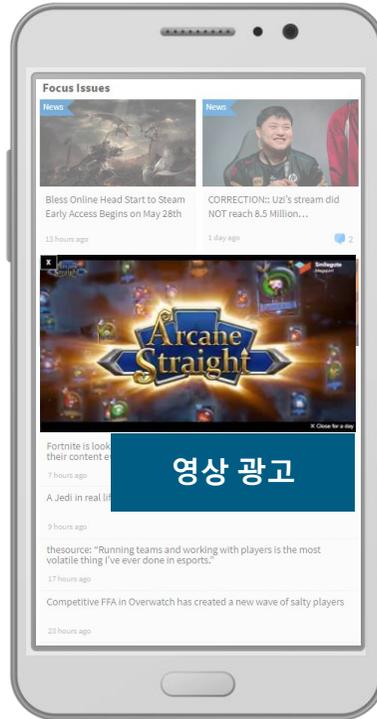
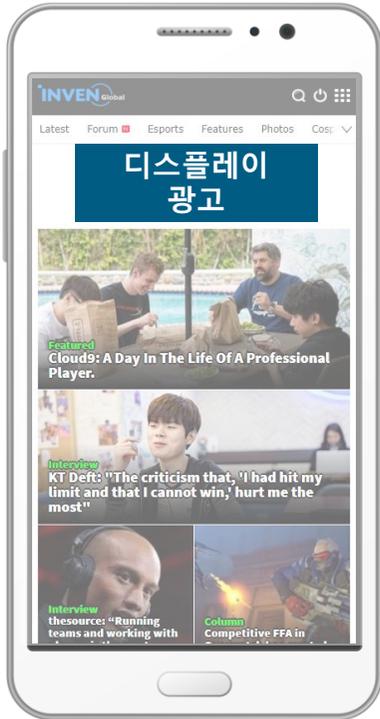
## 2-3 광고 패키지

설명

- **디스플레이 광고:** 인벤글로벌 메인 페이지, 기사 페이지, 커뮤니티 페이지의 모든 광고지면을 통해 홍보
- **영상 광고:** 메인 페이지에 팝업 배너 형태로 노출, 클릭 시 게임 다운로드 또는 지정 URL로 이동
- **기사 내 특별 광고:** 기사 하단에 추가 설명과 함께 배치되는 특별 광고

효과

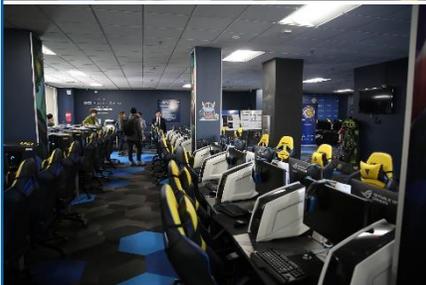
- 1 - 2회 광고 시: '무슨 광고지? & 저 브랜드는 무엇에 쓰이는 거지?'
- 3회 이상부터 **홍보 효과 발생:** 같은 광고를 기억, 더욱 '클릭'하게끔 유도
- 인벤글로벌 광고 패키지는 개발사의 **브랜드 및 실제 홍보 효과**를 고려한 뒤 해당 제품을 게이머들에게 홍보



\* 인벤글로벌 광고는 각 플랫폼에 최적화된 규격으로 노출됨

## 2-4 B2C 행사

### • B2C 행사 안내



UCI CO MyOrgs About Us Programs & Events Resources Registration COOL Orientations Student Life & Leadership

UCI Office of Campus Organizations

UC Irvine 게임 및 e스포츠 관련 동아리 현황

- Association of Gamers at UCI, The
- Board Game Club- BGC
- Diamond Crew at UCI
- Entertainment and Sports Law Society
- Fighting Gamers at UCI
- Hot Takes Sports Club
- Irvine Chess Club
- Magic The Gathering Club at UCI
- Men's Club Water Polo
- Merage Entertainment Management Association
- Pokemon Fan Club at UCI
- Rocket League at UCI - RL@UCI
- Sword at UCI - Belegarth Medieval Combat Society
- TAG Blizzard @ UCI
- TAG League of Legends At UCI
- TAG Smash Melee
- Tabletop Games Club
- UCI Go Club
- UCI Women's Rugby Club
- Video Game Development Club at UC Irvine - VGDC
- Weiss Schwarz Club at UCI
- Women's Ultimate Frisbee
- Yugioh Club at UCI
- osu! UCI



UC Irvine 캠퍼스 내 **ESPORTS ARENA**를 활용, **e스포츠 관련 학과 및 20개 이상의 관련 동아리가 운영**되고 있는 현재의 학생들을 대상으로 **자사 게임 이벤트 및 e스포츠 게임 토너먼트의 후원사로 참가하여 글로벌 브랜딩 진행**

## 2-4 B2C 행사 – 1) FGT / 게임 시연부스

FGT / 게임 시연 부스

게임행사/e스포츠 대회

코스프레 이벤트

팬미팅/사인회

### 1 FGT / 게임 시연 부스

- 형태 : 다수의 인원이 동시에 테스트 가능한 공간에서 FGT/게임 시연 진행
- 특징
  - ① 미국 내 게임 분야에 많은 투자를 하고 있는 대학교들과 협업 중인 인벤글로벌을 통해 FGT/게임시연을 진행 → 행사 사전 준비 등 소요시간 대비 높은 효율
  - ② 인벤글로벌 및 행사가 진행되는 대학교와 함께 /오프라인 홍보(홈페이지, SNS, 교내 전단지 등)를 함께 진행하면서 홍보 효과 UP
  - ③ 게임 관련 학과 및 동아리를 운영하는 학교 중심으로 행사 진행 → 실질적인 게임 유저들을 타겟팅 하여 설문조사 진행 (신뢰도 ↑)
  - ④ 미국 현지 게임 유저 및 참가자들의 반응을 사전 점검하여 향후 게임의 개선점을 발견할 수 있는 기회 제공

검은사막M FGT 진행 사례



파워레인저 올스타즈 FGT 진행 사례



## 2-4 B2C 행사 - 1) FGT / 게임 시연부스

- 레퍼런스 사진 모음



## 2-4 B2C 행사 - 2) 게임 행사 / e스포츠 대회

FGT / 게임 시연 부스

**게임행사/e스포츠 대회**

코스프레 이벤트

팬미팅/사인회

### 2 게임행사 / e스포츠 대회

- **형태** : 경쟁요소가 있는 게임을 기반으로 이벤트 토너먼트를 개최, 혹은 특정 게임을 토대로 유저 경품 행사 진행
- **특징**
  - ① 북미 런칭을 준비 중인, 혹은 북미에 서비스 중인 게임의 홍보를 위한 다양한 이벤트 개최 → 기사 및 SNS를 통한 **바이럴 마케팅 효과** ↑
  - ② 경쟁요소가 있는 e스포츠 성향의 게임을 기반으로 **e스포츠 대회 기획 및 운영** / 예선전부터 결승전까지 모든 프로세스 담당
  - ③ 서부권 대학교 게임 동아리 및 단체와 연계하여 다양한 형태의 행사를 도모 → **주요 게이머 층인 대학생들에게 시연의 기회** 제공
  - ④ 미국 현지 게임 유저 및 참가자들의 반응을 사전 점검하여 **향후 게임의 개선점을 발견할 수 있는 기회** 제공

UCI e스포츠 유저 토너먼트 진행 사례



하이퍼 유니버스 토너먼트 진행 사례



## 2-4 B2C 행사 - 2) 게임 행사 / e스포츠 대회

- 레퍼런스 사진 모음



## 2-4 B2C 행사 - 3) 코스프레 이벤트

FGT / 게임 시연 부스

게임행사/e스포츠 대회

코스프레 이벤트

팬미팅/사인회

### 3 코스프레 이벤트

- **형태** : 북미에서 많은 팬층을 보유하고 있는 코스플레이어와 연계, 코스튬 제작 및 SNS 포스팅을 통한 게임 홍보
- **특징**
  - ① 인벤글로벌이 구축한 북미의 유명 인플루언서들과의 파트너십을 기반으로 코스프레 이벤트 기획 및 집행
  - ② 북미권에서 인지도 있는 코스플레이어와의 협업을 통해 **게임의 코스튬을 직접 제작하고 그 과정을 SNS에 포스팅** → 자연스러운 온라인 홍보 ↑
  - ③ 온/오프라인 모두 진행이 가능하며, 북미 내 게임에 관심있는 대학교 및 커뮤니티와도 연계 가능
  - ④ 2차 콘텐츠가 추가로 제공 (관련 기사 및 인터뷰 기사, 영상 콘텐츠, 결과 리포트 등)

IGEC2018 코스프레 이벤트 진행 사례



데스티니 차일드 코스프레 콘테스트 진행 사례



## 2-4 B2C 행사 - 3) 코스프레 이벤트

- 레퍼런스 사진 모음



## 2-4 B2C 행사 - 4) 팬미팅 / 사인회

FGT / 게임 시연 부스

게임행사/e스포츠 대회

코스프레 이벤트

팬미팅/사인회

4

### 팬미팅/사인회

- **형태** : 북미 게이머들 사이에서 인지도가 있는 인플루언서/프로게이머를 초청해 팬미팅 및 사인 이벤트를 진행
- **특징**
  - ① 북미 내에서 인지도가 있는 **인플루언서/프로게이머를 초청**하여 이벤트 및 사인회 개최
  - ② 현장을 방문한 관람객들과 소통할 수 있는 다양한 기회 제공 / 이벤트 경기, 사인회, 질의응답 시간 진행 가능
  - ③ 인플루언서 섭외부터 이벤트 기획, 현장 가이드 등 이벤트 전반에 대해 인벤글로벌이 기획, 운영 담당

IGEC2018 프로게이머 사인회 진행 사례



IGEC2018 이벤트 경기 진행 사례



## 2-4 B2C 행사 - 4) 팬미팅 / 사인회

- 레퍼런스 사진 모음



## Chapter 3. e스포츠 컨퍼런스 & 토너먼트

---

FGT/게임 시연부스

게임행사/e스포츠 대회

코스프레 이벤트

팬미팅/사인회

### 3 E스포츠 컨퍼런스&토너먼트

#### e스포츠 이벤트 – 기획부터 운영까지

기획부터 운영까지 망라한 일체형 에이전시  
이벤트 관련 전문 인력 및 통역사 이용 가능

다양한 이벤트 개최 경험을 토대로 미국 내 게임/e스포츠 행사 운영 진행



#### 특징

- 기획, 운영, 현장 테스트, 홍보, 설문 조사, 사진 뉴스, 현지 기사를 통한 기사
- 관련 기사는 인벤글로벌 사이트에 게재되며, 구글 검색으로도 많은 유저들에게 노출
- 북미 내 주 게이머 층으로부터 해당 게임 관련 피드백을 받을 수 있는 기회

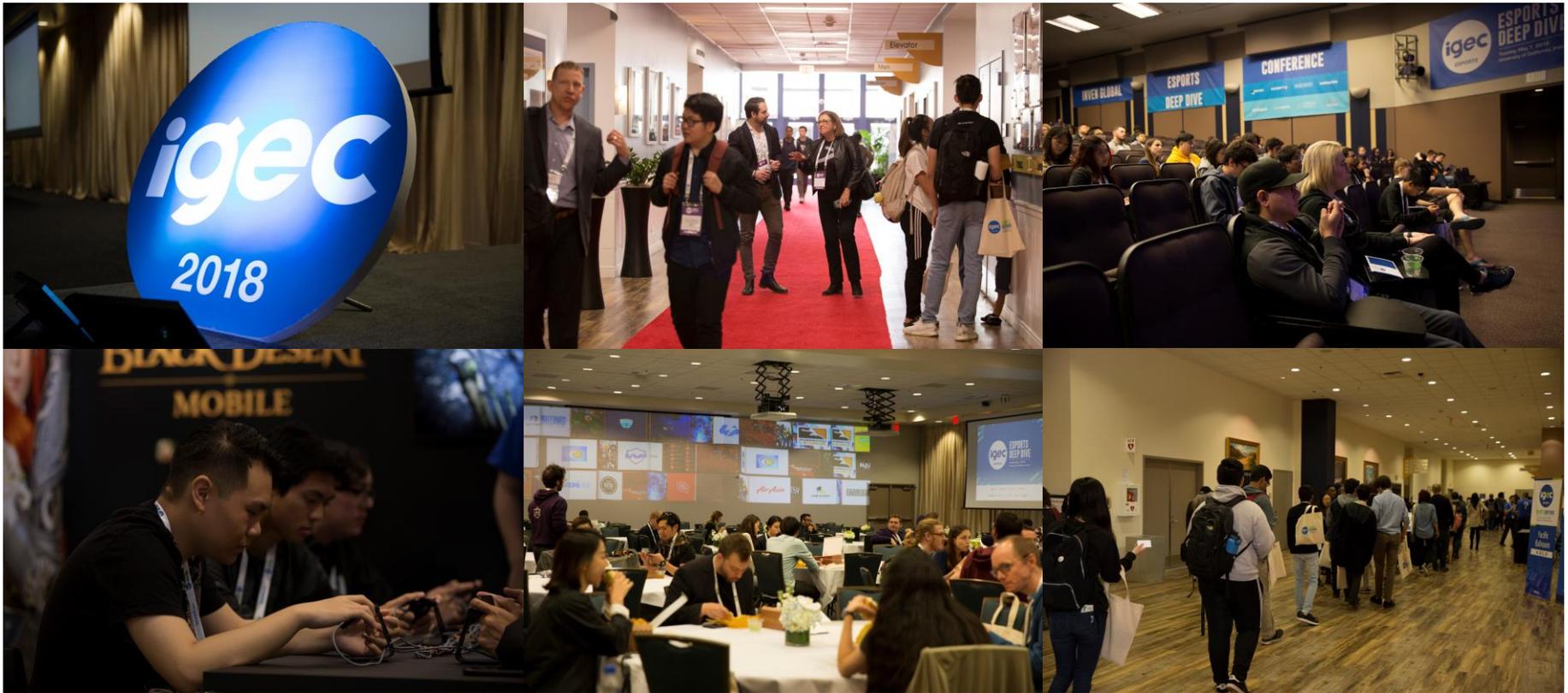
## 3-1 E스포츠 컨퍼런스&토너먼트 - 1) IGEC2018

### 인벤글로벌 e스포츠 컨퍼런스

미국 캘리포니아 UC 어바인에서 개최된 제1회 IGEC는 e스포츠 감독, 게임구단주, 프로 선수 및 투자자들이 초청되어 각자의 경험 및 성공 노하우, e스포츠 업계의 미래에 대한 지식을 공유하는 장이었습니다. 수많은 e스포츠 업계 핵심 인사들이 참여해 심도 있는 진정한 e스포츠 전문 컨퍼런스를 이뤄낼 수 있었습니다.



### 3-1 E스포츠 컨퍼런스&토너먼트 - 1) IGEC2018



E스포츠 컨퍼런스와 함께 진행되는 프리미엄 네트워킹 파티에서 실시간 통역 서비스 지원을 기반,

한국과 미국의 업계 관계자들이 새로운 사업을 구상할 수 있는 기회를 제공

## 3-2 E스포츠 컨퍼런스&토너먼트 - 2) ESC2018



한국vs미국 대학교 LoL 대회



데스티니 차일드 코스프레 경연



와글와글 하스스톤



학생 및 현지인들을 위한 페스티벌



하이퍼 유니버스 토너먼트



게임 홍보를 위한 이벤트 부스

**ESC 2018**은 학생, 현지 커뮤니티 및 게이머들을 위한 UCI의 첫 e스포츠 컨퍼런스였습니다

UCI Esports의 제안에 따라 인벤글로벌은 e스포츠 대회, 코스프레 이벤트, 각종 게임 시연 행사 등을 포함하여 게임 페스티벌 전반을 담당하여 행사를 주최하였습니다.

### 3-3 E스포츠 컨퍼런스&토너먼트 - 3) IGEC2019



라이엇게임즈 e스포츠 디렉터 키노트 강연 모습

e스포츠 전문가, 교수진, 학생 등 다양한 청중들이 참여



총 3,500여명의 참가자들이 IGEC2019 방문



101명의 강연자가 31개의 강연 진행

제1회 IGEC의 성공을 기반으로 ,  
올해 UCI에서 열린 **IGEC2019** 를 성공적으로 개최했으며 작년 대비 더 많은 관람객이 방문  
( 총 101명의 강연자, 누적 참관객 수 총 3,522명 기록)

### 3-3 E스포츠 컨퍼런스&토너먼트 - 3) IGEC2019



IGEC2019 행사장에 마련된 프리스타일 시연 부스



슈퍼 스매시 브라더스 대회에 참여한 관람객들



'헌드레드 소울' FGT 부스에서 게임 설명을 듣고 있는 참여자



IGEC2019 강연 모습

E스포츠 전문가들의 강연과 더불어 FGT 및 다양한 게임 행사가 IGEC 현장에서 동시에 개최

### 3-4 E스포츠 컨퍼런스&토너먼트 - 4) Arc Revo America 2019



UCI에서 개최된 '아크레보' 북미 지역 결승전 토너먼트



양일간 현장에서 대회 진행 및 현장 생중계 송출



참석자들을 위한 시연 부스 동시 운영



현장에서 판매된 각종 기념품 및 팬아트

일본 격투게임 개발사 '아크 시스템 웍스'가 개최하는 글로벌 e스포츠 토너먼트 '아크 레볼루션'  
북미 지역 결승전 대회를 인벤글로벌과 함께 개최

### 3-5 E스포츠 컨퍼런스&토너먼트 - 5) 투자자 서밋 (IGEIS2020)



초청받은 관계자들을 중심으로 UCI에서 서밋 진행



패널 토론, 강연, 피칭 콘테스트 등으로 구성



키노트를 진행한 SK Telecom의 이재신 팀장



E스포츠 업계 경영진, 투자자, 금융권 종사자들이 참석

총 13명의 e스포츠 및 투자 업계 전문가가 패널로 참석, 137여명의 초청 인원이 서밋에 등록

# 3-6 E스포츠 컨퍼런스&토너먼트 - 6) IGEC2020



온라인 플랫폼 'Brella'로 개최된 IGEC2020



키노트 강연자로 T1 '조 마쉬' CEO가 참여



총 20개 강연, 68명의 패널리스트 참여



총 36개의 e스포츠 기업 및 구단이 파트너사로 참여

코로나로 인해 최초 **온라인 컨퍼런스**로 개최

총 **301명**이 티켓을 등록하여 참석, 1:1 미팅을 포함해 총 **1천 건 이상**의 커뮤니케이션 발생

## 3-7 E스포츠 컨퍼런스&토너먼트 – 7) IGEAS2020



- IGEAS2020는 북미 대학교 e스포츠 산업 발전을 위해 기획, 북미 유력 대학교의 학생과 교수진들을 대상으로 하는 온라인 컨퍼런스
- 기간: 2020년 9월 17일~9월 20일 (4일)
- 해리스버그 대학교에서 연례 행사로 개최하는 e스포츠 대회 'HUE 2020 인비테이셔널'을 IGEAS와 함께 진행
- 대학교 e스포츠 관련 강연과 더불어 관계자들과의 활발한 네트워킹 가능
- 공식 홈페이지: <https://www.invenglobal.com/igeas>

**THANK YOU**

I N V E N   G L O B A L