

# KOSME 산업분석Report

---

콘텐츠:게임

2019. 9





<b>I. 게임 산업 개요</b>	<b>8</b>
1. 정의 및 분류	8
2. 주요특성 및 유통구조	10
3. 비즈니스 모델	11
<b>II. 게임 산업 동향 및 전망</b>	<b>15</b>
1. 글로벌 게임 산업	15
2. 국내 게임 산업	16
3. 게임 산업의 법·제도	19
<b>III. 국내 게임 기업 현황</b>	<b>22</b>
1. 국내 게임업체 현황	22
2. 국내 게임업체 상장사 현황	24
3. 2019년 게임 산업 Key Trend	26
 [첨부] 글로벌 성공사례(블루홀스튜디오)	 31

## 요 약

### ▶ 게임 산업

- (특성) 게임 산업은 엔터테인먼트 요소와 VR·AR과 같은 첨단기술, 스토리텔링 등의 아이디어가 복합적으로 어우러진 고부가가치 산업
- (세계 시장) '18년 기준, 글로벌 시장 규모는 전년 대비 10.9% 증가한 1,349억 달러(약 152.4조 원)로 전망되며, 모바일 게임은 전년 대비 12.8% 성장
  - \* '18년 시장 비중(%) : 중국(31.5) > 미국(28.9) > 일본(16.2) > 한국(5.3)
  - \* '18년 플랫폼별 규모(%) : 모바일 게임(51) > 콘솔 게임(25) > PC 게임(24)
- (국내 시장) '17년 기준, 국내 시장 규모는 13.1조 원으로 세계시장의 6.2% 규모이며, PC 게임 분야의 경쟁력을 보유하고 있으나 중국과 격차가 벌어지는 추세
  - \* 시장규모(억 원) : 107,223('15년) → 108,945('16년) → 131,423('17년)
  - \* 성장률(%) : 1.6('16년, 세계 3위) → 20.6('17년) → 6.5('18년, 세계 4위)

### ▶ 국내 게임 기업 현황

- (사업체) '17년 기준, 게임사업체 수 비중은 '게임제작 및 배급업'이 888개사로 6.9%, '유통/배급업'이 12,049개사로 93.1%를 차지
- (매출액) '17년 기준, '게임제작 및 배급업'은 업체수 비중은 낮으나 매출 11.3조 원으로 86.0%, '유통/배급업'은 업체수 비중은 높으나 매출비중은 14.0%를 차지
- (종사자) '17년 기준, 종사자 수는 총 81,932명, 제작 및 배급업 34,666명으로 전체 종사자 수의 42.3%, 유통업체는 47,266명으로 57.7%의 비중을 차지

【국내 게임 산업 총괄】

구분	사업체 수(개)	종사자 수(명)	매출액(백만원)	수출액(천 달러)	수입액(천 달러)
2013년	15,078	91,893	9,719,683	2,715,400	172,229
2014년	14,440	87,281	9,970,621	2,973,834	165,558
2015년	13,844	80,388	10,722,284	3,214,627	177,492
2016년	12,363	73,993	10,894,508	3,277,346	147,362
2017년	12,937	81,932	13,142,272	5,922,998	262,911
전년대비 증감률(%)	4.6	10.7	20.6	80.7	78.4
연평균 증감률(%)	△3.8	△2.8	7.8	21.5	11.2

- (상장사) '19년 기준 국내 게임관련 상장사는 총 32개사로 게임업계 빅3의 매출이 국내 게임 시장의 절반 이상을 차지하며, 양극화 심화 추세
  - \* '18년 게임업종 빅 3 매출 : 넷마블 2.2조원, 넥슨 2.6조원, 엔씨소프트 1.8조원

## ▶ 게임 산업 Key Trend

- (개요) 최근 게임 산업의 트렌드는 eSports, 크로스 플랫폼, 스트리밍 게임, 배틀 로얄 장르의 성공, 국가별 게임 산업 규제, VR·AR 등이 대두
- (eSports 산업) '00년부터 <스타크래프트>의 게임 중계방송을 필두로, 유튜브, 트위치\* 등을 통해 <리그오브레전드>, <배틀그라운드>, <오버워치> 등의 중계 게임 다양화 추세  
\* 게임 특화 인터넷방송 플랫폼으로 '14년 아마존이 9억 7,000만 달러에 인수
- (크로스 플랫폼) 5G시대 개화로 PC로만 가능했던 게임을 모바일이나 콘솔 등 여러 플랫폼에서 연동하여 즐길 수 있는 '크로스플레이'가 부상중
- (스트리밍 게임) 다운로드가 아닌 스트리밍으로 게임 플레이가 가능해지며, 구글의 스타디아는 게임 시청과 게임 플레이 연동 서비스를 실시할 계획  
\* 구글 외 MS, 아마존 등 클라우드 플랫폼 및 스팀(온라인 게임 플랫폼), 소니(하드웨어 제조사) 등도 서비스 계획중

part.

# 01 ➡

## I . 게임 산업 개요

1. 정의 및 분류
2. 주요특성 및 유통구조
3. 비즈니스 모델



# I 게임 산업 개요

## 1. 정의 및 분류

▶ **【정의】** 게임 산업은 <게임산업진흥에 관한 법률>에서 게임물 또는 게임 상품의 기획·제작·유통 및 이에 관한 서비스와 관련된 산업으로 정의

\* 게임물을 이용해 경제적 부가가치를 창출하는 유·무형의 재화·서비스

- **(게임물)** 컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나, 여가선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물의 이용을 주된 목적으로 제작된 기기 및 장치를 통칭
- **(게임상품)** 게임물을 이용해 경제적 부가가치를 창출하는 유·무형의 재화·서비스 및 그의 복합체

▶ **【분류】** 게임산업은 표준산업분류 기준 기획·제작·유통 형태에 따라 중분류 2개와 소분류 4개로 나뉘며, 향후 게임장르의 융복합화가 진전될 가능성이 제고되면서 다양한 고려 필요

- **(업종분류)** 중분류에서 게임제작 및 배급업은 '게임기획 및 제작업', '게임배급업' 등 2개의 소분류로 구성되며, '게임유통업'은 컴퓨터 게임방 운영업 및 전자 게임장 운영업 등 2개의 소분류로 구성됨
- **(산업분류코드)** '게임 소프트웨어 개발 및 공급업'의 경우, 다수 개발사 및 유통사가 이에 해당되며, <온라인·모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업, 58211>과 VR 기술 등을 활용하는 <기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업, 58219>으로 나뉨

### 【게임 산업의 분류】

중분류	소분류	분류 체계 정의	표준산업 분류코드
게임 제작 및 배급업	게임 기획 및 제작업	· 게임을 기획 및 제작하는 사업체	58211
	게임 배급업	· 제작된 게임을 배급하는 사업체	58219
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	· 인터넷 또는 시디롬 등에 의한 컴퓨터게임을 제공하는 시설을 운영하는 사업체(PC방)	91222
	전자 게임방 운영업	· 컴퓨터가 아닌 전자게임기를 갖춘 시설을 운영하는 사업체(오락실)	91221 91229

58211 : 온라인, 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업

58219 : 기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업



- (플랫폼 유형) 유저들이 이용하는 플랫폼의 종류에 따라 온라인 게임, PC 게임, 모바일 게임, 콘솔 게임, 아케이드 게임으로 분류됨

### 【플랫폼 유형별 게임의 분류】

구분		내용	예시
PC 기반	온라인 게임 (PC)	· 통신망 네트워크를 통해 서버에 접속하여 타인과 함께 진행하는 게임	오버워치, 리니지, 리그오브레전드
	PC 게임 (PC용 패키지 게임)	· CD, DVD 등 저장매체에 수록되어 유통되거나 온라인 게임 유통망을 통해 개인이 다운로드해 진행하는 게임	스타크래프트, 디아블로, 심즈
모바일 게임		· 스마트폰 등 모바일기기를 이용한 게임으로 어플리케이션을 다운받아 이용	모두의 마블, 리니지M, 검은사막 모바일
콘솔 게임		· TV나 모니터에 게임 전용기기(PS, Xbox, Wii, Nintendo, Switch)를 연결하여 이용하는 게임으로 조이스틱이나 조이패드를 사용	갯오브워4, 언차티드, GTA, 젤다의 전설
아케이드 게임		· 오락실과 같은 게임장에서 이용하는 게임으로 조이스틱을 이용하거나 체감형으로 진행	철권, 하우스오브 더데드

출처 : 한국콘텐츠진흥원, KDB산업은행, 삼성KPMG 경제연구원 내용 발췌

- ➡ **【장르】** 게임 장르별로 RPG, 전략 시뮬레이션, 액션, 슈팅, 퍼즐 등으로 나누어지고, 게임 참여자(Game Player)가 동시에 접속하여 어떤 종류의 미션을 수행하는가에 따라 장르별로 융합되는 형태로 발전

### 【게임 장르별 분류】

게임장르	내용
액션게임	· 버튼 조작에 의해 캐릭터를 움직이는 게임(대전액션, 러닝액션, 잠입액션 등) · 많은 변형이 있으며, 다양한 장르와 결합(액션 RPG, 액션 어드벤처 등)
어드벤처게임	· 커맨드의 선택이나 압력에 의해 스토리를 진행하는 형식 · 주인공 캐릭터, 인벤토리 관리, 스토리, 퀴즈풀기 등의 요소
RPG (Role Playing Game)	· 플레이어들이 가상환경에서 각각의 캐릭터 역할을 수행하며 스토리를 진행 · 대표적인 RPG 게임으로는 포켓몬스터, 메이플 스토리, 마비노기, 디아블로 등이 있음
슈팅게임	· 액션게임의 세부 장르로, 단순하게 총이나 포를 쏘는 빠른 진행의 게임 · 시점에 따라 FPS(First-Person Shooting, 1인칭 슈팅게임), TPF(Third-Person Shooting, 3인칭 슈팅게임)
시뮬레이션 게임	· 현실 상황을 게임으로 표현, 세계를 만들고 관리하는데 초점을 두고 플레이함 · 비행시뮬레이션, 육성시뮬레이션, 전략시뮬레이션, 건설&경영시뮬레이션 등이 있음
퍼즐게임	· 어떠한 규칙 내에서 정해진 행위를 통해 주어진 조건을 클리어하는 게임 · 테트리스, 블레이드, 애니팡 등이 있음

출처 : 게임 디자인 레벨업 가이드(한빛미디어)

## 2. 주요특성 및 유통구조

▶【특성】 게임 산업은 게임의 오락성, 캐릭터 등 무형자산이 산업의 가치를 결정하며, 전문 개발 인력에 대한 의존도가 높음

- (지식집약적) 서비스 산업이면서 IT 및 프로그래밍과 같은 기술적 요소가 중요하며, 타 콘텐츠와 연계성이 높아 VR·AR과 같은 신기술 발전에도 기여도가 높음  
\* 5G 상용화로 초고사양 게임 출시가 가능해짐에 따라 VRAR 등 게임 관련 산업의 가파른 성장 전망
- (고위험·고수익) 개발과정에 많은 인력과 개발비가 들고 성공확률이 적으나 성공할 경우 이윤이 기하급수적으로 증대되는 특징
- (수출주도형) 재고자산이 없어 원자재 가격상승, 대외 경제상황 등에 큰 영향을 받지 않으며, 타 콘텐츠 대비 언어나 문화적 장벽이 상대적으로 낮아 수출경쟁력이 있음
- (규제산업) 대표적인 규제산업으로 게임물 내용에 관한 등급분류규제와 이용에 관한 규제가 있음  
\* 세계보건기구(WHO)는 '게임 중독은 질병'이라고 규정하고 국제질병분류(ICD)코드를 도입하여, '22년부터 질병코드 정책 시행이 예상돼 적지 않은 파장이 예상됨 (19.5)

▶【가치사슬】 게임 산업의 가치사슬(Value Chain)은 크게 기획·개발, 배급, 유통 서비스, 소비 단계로 구분됨

- 제작된 게임은 퍼블리셔(유통사)\*를 통해 다양한 형태로 유통됨  
\* 개발사와 판권 계약을 맺은 퍼블리셔는 게임 출시 전 판매 및 마케팅 전략을 수립하고, 출시 후 서비스를 총괄하며 이를 퍼블리싱이라고 칭함
- 최근에는 운영 효율성을 높이기 위해 퍼블리셔가 게임 개발 및 플랫폼 사업자의 역할까지 직접 담당하거나, 개발사가 퍼블리싱까지 직접 수행하는 형태로 발전

### 【게임 산업의 Value Chain】



출처 : 삼정KPMG 경제연구원

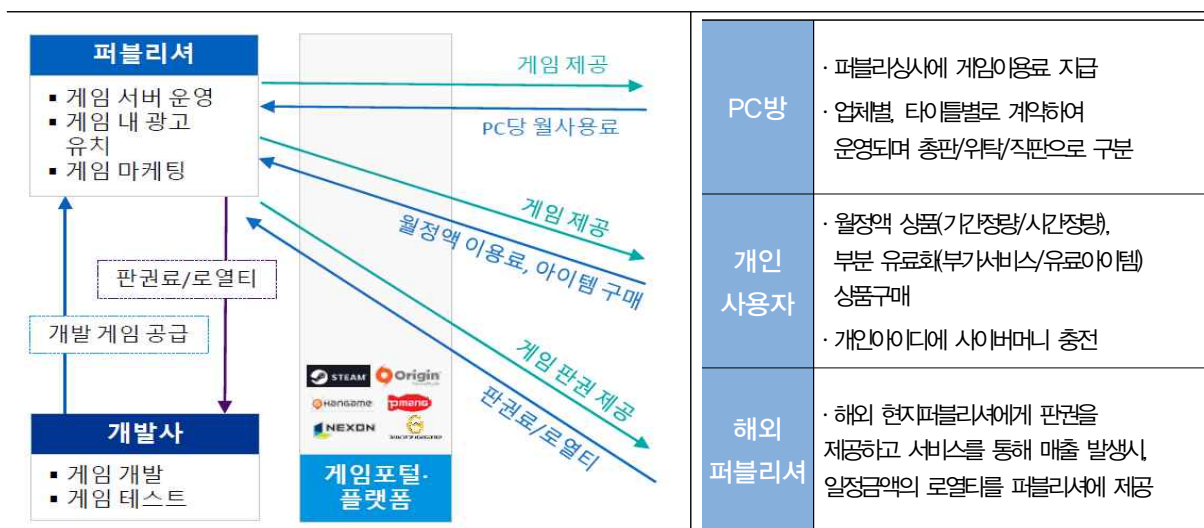
### 3. 비즈니스 모델

▶【온라인 게임】 PC 게임으로 불리며 개발사는 퍼블리셔에게 게임을 공급, 독점적 판매 권한의 대가로 판권료와 로열티를 제공받으며, 퍼블리셔의 주 수익은 PC방과 개인 사용자로부터 창출됨

- (수익 모델) 온라인 게임의 수익모델은 ①패키지 구매(디스켓 CD 판매), ②월정액 요금제 ③부분 유료화(Free to pay) 3가지로 분류됨
- (패키지 구매) 콘솔 게임에서 주로 활용되는 방식으로 1회 구매 후 무료로 사용이 가능하며 추가적인 아이템 판매도 병행(배틀그라운드)
- (월 정액제) 온라인 게임과 같이 등장하여 MMORPG 장르에서 주로 활용된 요금제로 '사람vs사람'의 대결로 일반적으로 게임 수명이 긴 게임에서 사용(리니지)
  - \* 엔씨소프트는 월 29,700원이 부과됐던 '리니지'의 과금 방식을 새로운 부분 유료 아이템인 <아인하사의 가호>로 전환하여, 국내에서 월정액 요금제는 더 이상 존재하지 않음('19.5)
- (부분 유료화) 아이템만 유료로 판매하며 아이템이 많을수록 강해지는 '이기려면 돈을 내라(pay to win)' 개념으로 전 세계 게임사가 가장 선호
- (수출) 해외 퍼블리셔에 판권 제공을 통해 게임 수출 시, 판권료를 지급받고 판권료 이상의 매출 발생 시 수익을 분배받는 구조임

\* 온라인 게임의 경우, 대용량 스토리지와 서버 네트워크와 같은 인프라가 필요한 경우가 많아, 현지 운영 경험이 풍부한 해외 퍼블리셔를 통해 판권계약을 체결하는 추세

【온라인 게임 산업의 비즈니스 모델】



출처 : 삼정KPMG 경제연구원

➡【모바일 게임】 모바일 게임은 공통적으로 '앱 스토어', '구글 플레이' 혹은 국내 토종 애플리케이션 마켓인 '원 스토어'를 통해 소비자에게 공급됨

- (플랫폼) 국내 기준 모바일 게임 다운로드 플랫폼은 구글 플레이(58.9%), 앱 스토어(25.1%), 원 스토어(10.8%)로 구성(2017 무선인터넷 산업현황)

\* 구글과 애플은 30%, 국내 이동통신사 3사가 만든 원 스토어는 20%의 수수료 부과

- (서비스 유형) 개발사가 직접 서비스하거나 모바일 메신저 플랫폼을 활용하거나 해외 퍼블리셔를 통한 서비스로 구분됨

\* 카카오톡과 같은 모바일 메신저 플랫폼을 이용 시, 20% 수준의 플랫폼 수수료가 발생

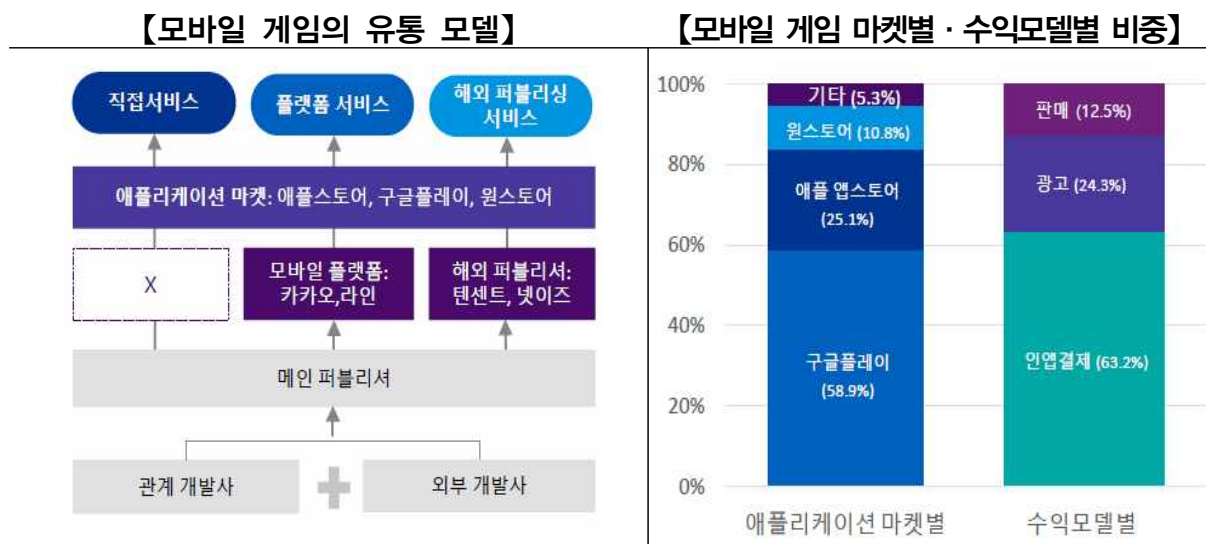
- (수익 모델) 모바일 게임 퍼블리셔의 매출은 주로 인앱결제를 통한 유저의 아이템 구매(63.2%), 광고(24.35%) 등이며, 게임 개발사와 계약조건에 따라 배분

\* '18년 8월 에픽게임즈는 안드로이드 버전 <포트나이트> 게임을 구글플레이를 거치지 않고 APK (android application package)설치파일 형태로 제공하기로 결정한 바 있음

- (수출 구조) 온라인 게임과 마찬가지로 해외 퍼블리셔를 통해 선금금(MG), 라이선싱, 계약금 등의 형태로 계약 체결

\* 계약기간은 보통 2년, 국내 판권, 국가별 판권으로 나뉘어 독점적 형태로 계약 체결

\*\* 퍼블리싱 계약 방식은 개발비 지급, LF(License Fee), MG(Minimum Guarantee) 등 다양



출처 : 삼성 KPMG 경제연구원 (2017년 국내 게임 매출액 기준)

part.

# 02 ➡

## Ⅱ . 게임 산업 동향 및 전망

1. 글로벌 게임 산업
2. 국내 게임 산업
3. 게임 산업의 법 · 규제



## II 게임 산업 동향 및 전망

### 1. 글로벌 게임 산업

▶【시장동향·전망】 '18년 기준, 글로벌 게임 시장 규모는 전년 대비 10.9% 증가한 1,349억 달러(약 152.4조 원)로 전망되며, 모바일 게임은 전년 대비 12.8% 성장하여 게임 시장의 중심축이 모바일 게임으로 이동

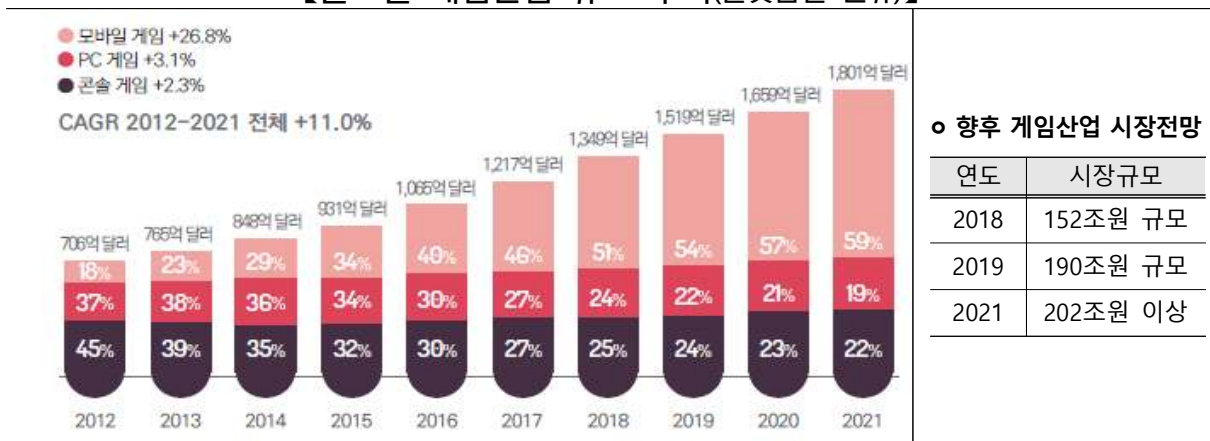
- (플랫폼별 규모) '18년 기준, 플랫폼별 점유율은 모바일 게임 632억 달러(71.4조 원)로 전년 대비 12.8%, PC 게임은 334억 달러(37.7조 원)로 전년도 대비 3.2%, 콘솔 게임 시장의 경우 383억 달러(43.3조 원)로 전년도 대비 15.2% 성장한 것으로 나타남

출처: 한국콘텐츠진흥원, 「글로벌 게임산업 트렌드(2018 연간호)」

- (모바일 플랫폼) 모바일 게임시장은 '21년 1,801억 달러(약 202.7조 원)규모로 전체 게임 산업의 60%까지 성장할 전망이다. 이는 '12년 706억 달러에 비해 26배 성장한 수치임('12~'21년 CAGR 26.8%)
- (글로벌 트렌드) 게임은 5G와 클라우드 서비스의 킬러 콘텐츠로 전송속도의 증가와 초저지연(Ultra-low Latency)\*이 가능해짐에 따라, 초고사양 게임 출시 및 게임 스트리밍이 보편화되고 AR·VR게임이 활성화 될 것으로 전망

\* 사물 통신에서 종단 간(end-to-end)전달 시간이 매우 짧은 것을 의미

【글로벌 게임산업 규모 추이(플랫폼별 분류)】



출처: NEWZOO, 2018 Global Games Market Report(한국콘텐츠진흥원 「글로벌 게임산업 트렌드」)

## 2. 국내 게임 산업

▶【시장동향·전망】 '17년 국내 게임 시장규모는 13.1조 원으로, '16년 10.9조 원 대비 20.6%로 증가함

【국내 게임 시장 규모 및 성장률(2007년~2017년)】



출처 : NEWZOO, 2018 Global Games Market Report(한국콘텐츠진흥원 「글로벌 게임산업 트렌드」)

- '17년 모바일 게임이 PC 게임 매출을 앞지르며 매출액 기준 6.2조 원으로 전년 대비 크게 증가하였으며, '18년에도 7.8% 수준의 지속적인 성장 전망

【국내 게임 시장의 규모와 전망(플랫폼별 분류)】

(단위 : 억원, %)

순위	2016		2017		2018(E)		2019(E)		2020(E)	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
PC게임	46,786	-12.0	45,409	-2.9	43,139	-5.0	41,844	-3.0	39,836	-4.8
모바일게임	43,301	24.3	62,102	43.4	66,946	7.8	69,624	4.0	72,200	3.7
콘솔게임	2,627	58.1	3,734	42.2	4,481	20.0	5,301	18.3	6,016	13.5
아케이드 게임	814	71.5	1,798	121.0	3,596	100.0	4,135	15.0	4,483	8.4
PC방	14,668	-11.7	17,600	20.0	20,768	18	23,343	12.4	25,164	7.8
아케이드 게임장	750	63.8	780	4.0	975	25	1,102	13.0	1,210	9.8
합계	108,945	1.6	131,423	20.6	139,904	6.5	145,349	3.9	148,909	2.4

출처 : 한국콘텐츠진흥원, 「대한민국 게임백서 2018, 총론」



▶【수출·수입】'17년 국내 게임 산업 수출액은 전년 대비 80.7% 증가한 59억 2,300만 달러(약 6.7조 원), 수입은 전년 대비 78.4% 증가한 2억 6,291만 달러(약 2,973억 원)로 집계

### 【국내 게임 산업의 수출 현황】

(단위 : 천 달러, %)

구분		2011년	2012년	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년
수출	수출액	2,378,078	2,638,916	2,715,400	2,973,834	3,214,627	3,277,346	5,922,998
	증감률	48.1	11.0	2.9	9.5	8.1	2.0	80.7

출처 : 한국콘텐츠진흥원, 「대한민국 게임백서 2018, 총론」

\* '17년 수출액이 전년 대비 대폭 상승한 데는 '크래프톤(구.블루홀스튜디오)'의 <배틀그라운드>의 글로벌 흥행에 따른 것으로 보여짐

### 【국내 게임 산업의 수입 현황】

(단위 : 천 달러, %)

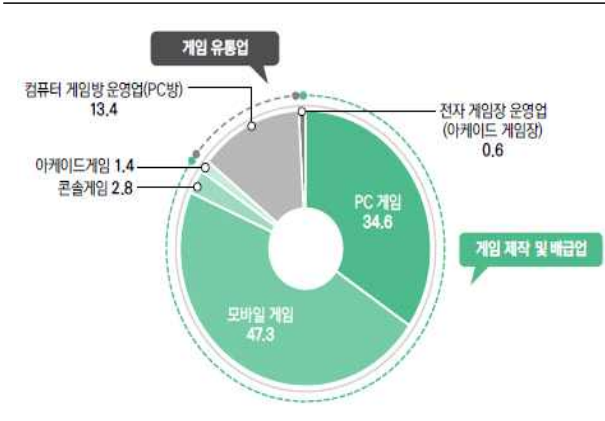
구분		2011년	2012년	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년
수입	수입액	204,986	179,135	172,229	165,558	177,492	147,362	262,911
	증감률	-15.5	-12.6	-3.9	-3.9	7.2	-17.0	78.4

출처 : 한국콘텐츠진흥원, 「대한민국 게임백서 2018, 총론」

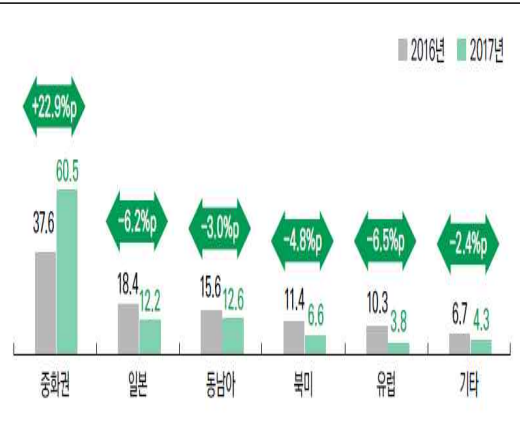
\* '17년 수입액이 전년 대비 대폭 상승한 데는 '에픽게임즈'의 <포트나이트>의 국내 출시에 따른 것으로 보여짐

- (플랫폼별 수출) 플랫폼별로는 모바일 게임이 32억 7,484만 달러, PC 게임이 26억 1,552만 달러를 수출한 것으로 나타남

#### 【2017년 플랫폼별 수출 규모】



#### 【수출 국가별 비중 비교(16년~17년)】



출처 : 한국콘텐츠진흥원, 「대한민국 게임백서 2018, 총론」

\* 국내 게임의 주요 수출국은 중화권 (60.5%), 동남아 (12.6%), 일본 (12.2%), 북미 (6.6%), 유럽 (3.8%) 순이며, 중국은 '17년 이후 판호(게임 인·허가권) 불허로 수출 대비 수입 증가 추세

▶ **【한국 게임시장 비중】** '17년 기준, 세계 게임시장 내 한국의 시장 비중은 6.2%로 미국, 중국, 일본에 이어 4위로 조사되었으며, 영국, 프랑스, 독일, 이탈리아, 캐나다, 스페인이 뒤를 이음

**【2017년 세계 시장 내 국내 게임 시장 비중(매출액 기준)】**

(단위 : 백만 달러)

구 분	PC 게임	모바일 게임	콘솔 게임	아케이드 게임	전체
세계 게임시장	33,168	57,624	39,910	31,377	162,079
국내 게임시장	4,016	5,492	330	228	10,065
국내 비중	12.0%	9.5%	0.8%	0.7%	6.2%

출처 : 한국콘텐츠진흥원, 「대한민국 게임백서 2018, 총론」

\* 한국은 세계 시장의 6.2%로 PC 게임 시장은 세계 3위, 모바일 게임 시장은 세계 4위 규모임

- **(PC 게임)** 한국은 PC 게임 분야에서 경쟁력을 보유하고 있으나(세계 3위) 중국과 격차와 미국의 추격으로 '17년부터 순위가 떨어짐
- **(모바일 게임)** 전 세계 모바일 게임 시장에서 한국은 9.5% 규모(세계 4위)로, '15년 14.1%의 점유율 대비 규모가 점차 축소되고 있는 추세

\* 중국은 모바일 게임에서도 시장 규모 1위(20.7%), 일본이 2위(16.4%), 미국이 3위(15.6%)를 차지

\*\* 한국의 콘솔 게임은 세계 게임시장에서의 비중은 매우 낮은 수준이나 지속 상승세

### 3. 게임 산업의 법·규제

▶【정책·규제】 게임산업은 법과 제도에 직접영향을 받는 산업으로 관련규제는 크게 '게임물의 내용에 관한 등급 규제\*'와 게임중독 및 사행성을 사전에 방지하기 위한 '게임이용에 관한 규제'로 구분됨

\* 국내의 게임물은 「게임산업진흥에 관한 법률」 2조에 의거, 게임물관리위원회에 등급분류를 받아야 함

- (이용 규제) 국내에서는 게임이용에 관한 규제로는 '결제한도 규제', '강제적·선택적 섯다운제', '웹보드 게임규제'를 시행중임
- (WHO 질병등재) '19년 5월 WHO(세계보건기구)는 게임중독을 질병으로 규정, '22년부터 질병으로 적용하고 각 국에 권고 예정으로 국내는 '25년에 적용될 시 게임 산업 전반에 위축효과가 나타날 것으로 예상

【국내 게임관련 주요 규제 현황】		【WHO에서 질병으로 등재된 게임 장애】	
■ 제도·법률명		■ 질병 인정 기준·기간	
결제한도 규제 (2003년)	온라인게임 월 결제한도 50만원 (미성년자 7만원) * 모바일 게임은 규제없음	기준	게임에 대한 통제 기능 손상 일상 생활보다 게임 우선시 부정적 결과 발생해도 게임 반복
강제적 섯다운제 (2011년)	청소년의 심야시간대(0~6시) 게임이용 차단	기간	위 증상이 최소 12개월 나타남
선택적 섯다운제 (2012년)	청소년 본인, 부모 요청 시 설정 시간 외 게임 이용 차단	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '17년 WHO는 국제질병분류 11차 개정판(ICD-11)에 게임중독을 정신질환으로 분류하겠다고 발표</li> <li>- 개정판은 '19년 5월 세계보건총회에서 등재가 확정되어, '22년 1월부터 질병으로 적용</li> </ul>	
웹보드 게임규제 (2014년)	1회 게임머니 사용한도 5만원, 1일 10만원 손실 시 24시간 접속 불가		

출처 : 한국콘텐츠진흥원, 「대한민국 게임백서 2018, 총론」

- (확률형 아이템\* 자율규제) 게임 업계 자발적으로 확률형 아이템에 관한 규제안을 시행하여 게임 산업 정책 방향 설정에 중요한 이정표가 될 전망

\* 모바일·PC용 게임 아이템 구입 후 열어보기 전까지 내용을 알 수 없는 상품

#### 〈'17년 7월 시행안〉

- 아이템 획득 확률에 대한 투명한 공개
- 희귀 아이템에 대한 보상 지급 등 이용자 보호를 위한 추가 조치
- 자율규제의 이행 현황을 감독할 외부 기구의 설치(평가위원회)

#### 〈'18년 7월 시행안〉

- 확률형 아이템을 제공하는 모든 게임에 대해 자율규제 적용 확대(플랫폼 및 이용등급의 구분 없음)
- 아이템 확률 정보 공개방식 개선(개별 아이템 획득 확률 공개 강제 및 유료 인챈트 확률정보 공개)
- 자율규제 감독기구의 위상 및 기능 강화

part.

# 03 ➡

## Ⅲ. 국내 게임 기업 현황

1. 국내 게임 업체 현황
2. 국내 게임 업체 상장사 현황
3. 2019년 게임 산업 Key Trend



### Ⅲ 국내 게임 기업 현황

#### 1. 국내 게임업체 현황

▶ **【사업자】** '17년 기준, 게임사업체 수 비중은 '게임제작 및 배급업'이 888개사로 6.9%, '유통/배급업'이 12,049개사로 93.1%를 차지

【게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황】

(단위 : 개, %)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률	연평균 증감률
게임제작 및 배급업	게임 기획 및 제작업	885	908	888	6.9	-2.2	0.2
	게임 배급업						
게임 유통업	컴퓨터게임방 운영업	12,459	10,655	11,349	87.7	6.5	-4.6
	전자게임장운영업	500	800	700	5.4	-12.5	18.3
합계		13,844	12,363	12,937	100.0	4.6	-3.3

출처 : 한국콘텐츠진흥원, 「대한민국 게임백서 2018, 총론」

▶ **【매출비중】** '17년 기준, '게임제작 및 배급업'은 업체수 비중은 낮으나 매출 11.3조 원으로 86.0%를 차지하고 있으며, '유통/배급업'은 업체수 비중은 높으나 매출비중은 14.0%를 차지함

【게임산업 업종별 연도별 매출액 현황】

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중	전년대비 증감률	연평균 증감률
게임 제작 및 배급업	온라인게임	5,318,214	4,678,630	4,540,886	34.6	-2.9	-7.6
	모바일게임	3,484,406	4,330,096	6,210,237	47.3	43.4	33.5
	PC게임	166,091	262,656	373,376	2.8	2.8	49.9
	아케이드게임	47,428	81,359	179,800	1.4	1.4	94.7
	소계	9,016,139	9,352,741	11,304,298	86.0	86.0	12.0
게임 유통업	PC방	1,660,400	1,466,815	1,760,018	13.4	13.4	3.0
	아케이드 게임장	45,745	74,952	77,956	0.6	0.6	30.5
	소계	1,706,145	1,541,767	1,837,974	14.0	14.0	3.8
합계		10,722,284	10,894,508	13,142,272	100.0	20.6	10.7

출처 : 한국콘텐츠진흥원, 「2018 콘텐츠산업 통계조사 보고서」

➡【종사자】 '17년 기준, 국내 게임 산업 종사자 수는 총 81,932명, 제작 및 배급업 34,665명으로 전체 종사자 수의 42.3%, 게임유통 및 소비업체(PC방, 아케이드 게임장)는 47,266명으로 57.7%의 비중을 차지함

【국내 게임산업 종사자 수(2015년 ~ 2017년)】

(단위 : 명, %)

중분류	소분류	2015년	2016년	2017년	비중	증감률
게임 제작 및 배급업	온라인게임	21,583	16,735	13,287	16.2	-20.6
	모바일게임	13,106	16,146	19,686	24.0	21.9
	PC게임	315	382	477	0.6	24.6
	아케이드게임	441	716	1,215	1.5	69.7
	소계	35,445	33,979	34,665	42.3	2.0
게임 유통업	PC방	43,913	38,358	45,378	55.4	18.3
	아케이드 게임장	1,030	1,656	1,889	2.3	14.0
	소계	44,943	40,014	47,266	57.7	18.1
합계		80,388	73,993	81,932	100.0	10.7

출처 : 한국콘텐츠진흥원, 「2018 콘텐츠산업 통계조사 보고서」

➡【평균매출액】 '17년 기준 게임 제작 및 배급업의 사업체 당 평균 매출액은 127억원, 종사자 당 평균 매출액은 326백만원으로, 게임유통업 사업체 당 평균 매출액 및 1인당 평균매출액과 큰 차이를 보임

【게임 산업 사업체당 평균매출액 및 종사자당 평균매출액 현황(2017년)】

(단위 : 개, 명, 백만원)

중분류	소분류	사업체 수	종사자 수	매출액	업체당 평균매출액	1인당 평균매출액
게임제작 및 배급업	게임 제작 및 배급업	888	34,665	11,304,298	12,730	326
게임 유통업	컴퓨터게임방 운영업	11,349	45,378	1,760,018	155	39
	전자게임장운영업	700	1,889	77,956	111	41
합계		12,937	81,932	13,142,272	1,016	160

출처 : 한국콘텐츠진흥원, 「2018 콘텐츠산업 통계조사 보고서」

## 2. 국내 게임업체 상장사 현황

▶ **【상장사】** '19년 기준 국내 게임관련 상장사는 총 32개사로 콘텐츠 산업 중 가장 큰 비중이며, 매출액 기준으로는 방송, 지식정보 업종 다음으로 큰 비중을 차지

### 【콘텐츠 산업 상장사 현황(19.8월 말 기준)】

(단위 : 개)

업종	지식정보	게임	출판	광고	애니메이션	방송	영화	음악	합계
업체수	11	32	11	11	4	28	10	11	118

출처 : KRX(한국거래소), 네이버금융, 한국콘텐츠진흥원 2018년 하반기 콘텐츠 산업동향보고서

\* 업종분류 기준 : 한국콘텐츠진흥원 통계분석보고서

\*\* 19년도 상장업체는 &lt;에이스토리&gt;, &lt;아이스크림에듀&gt;, &lt;더블유게임즈&gt; 3개사

### 【콘텐츠 산업 상장사 매출액 현황(18년 실적 기준)】

(단위 : 억 원)

업종	지식정보	게임	출판	광고	애니메이션	방송	영화	음악
매출액	92,938.4	63,828.5	23,755.3	57,661.1	3,670	99,397.9	16,940.2	14,585.5

출처 : KRX(한국거래소), 네이버금융, 한국콘텐츠진흥원 2018년 하반기 콘텐츠 산업동향보고서

- **(양극화)** 게임업계 빅3의 매출이 국내 게임 시장의 절반 이상을 차지하며, 빅3를 제외한 연 매출 1천억원 이상 기업은 9개사에 불과하여 양극화 심화 추세

\* '18년 게임업종 빅 3 매출 : 넷마블 2.2조원, 넥슨 2.6조원, 엔씨소프트 1.8조원

\*\* 넥슨은 일본 도쿄증권거래소 상장사로 국내 상장사 매출에서 제외

- **(중견 게임사)** 그램에도, 펠어비스(17년 상장) 및 더블유게임즈(19년 상장), 비상장사인 크래프톤, 카카오게임즈의 약진이 두드러짐

#### 〈펠어비스〉

- <릴온라인>, <R2>, <C9> 등을 만든 스타개발자 김대일 의장이 2010년 설립. 첫 작품인 <검은 사막>의 누적 판매액은 1조원을 넘어섰으며 이 중 80% 이상이 해외 발생

\* 출처 : 매일경제, “검은사막 IP누적매출 10억 달러 넘어(19.4.10)”

#### 〈블루홀(사명 변경 후, 크래프톤)〉

- 장병규 의장이 2008년 설립. 온라인 MMORPG <테라>로 큰 성공을 거둔바 있으며, 자회사인 펍지 스튜디오가 2017년 3월 출시한 온라인 FPS게임인 <배틀그라운드>의 성공으로 '18년 매출액 1조 1,200억원을 달성 (상장 시 시총 5조원으로 추정)

\* 출처 : IT조선, “‘배틀그라운드’ 전 세계 흥행 크래프톤 ‘매출 1조 클럽(19.4.1)’”



## 【게임 상장사 현황】

(기준일 : 19.8.20)

회사명	시가총액(억원)	주요 사업	대표 게임(서비스)	상장일(비고)
엔씨소프트	118,292	온라인 · 모바일 게임 개발, 퍼블리싱	리니지	00.07.11
넷마블	80,072	온라인게임 개발 및 서비스, 퍼블리싱	모두의 마블	17.05.12
펄어비스	22,853	온라인게임 및 S/W 개발	검은 사막	17.09.14
컴투스	11,747	MMORPG 장르, 온라인 및 모바일게임 개발	프로야구	07.07.6
NHN엔터테인먼트	11,778	온라인 · 모바일 게임 개발, 퍼블리싱	한게임	13.08.29
더블유게임즈	10,262	온라인게임 포털 엠게임 운영	더블유카지노	19.03.12
웹젠	5,561	모바일게임 제작 및 서비스, 퍼블리싱	뮤	03.05.23
위메이드	4,704	온라인게임 개발 및 퍼블리싱, 온라인교육	미르의 전설	09.12.18
게임빌	2,002	온라인 · 모바일 게임 개발, 퍼블리싱	피싱마스터	09.07.30
네오위즈	3,528	온라인 · 모바일 게임 개발, 퍼블리싱	피망	07.07.02
넥스지티	2,611	온라인 · 모바일 게임 개발, 퍼블리싱	서든어택	00.07.25
선데이토즈	1,502	온라인 · 모바일 게임 개발, 퍼블리싱	애니팡	10.11.10
넷게임즈	1,934	모바일 게임 개발, RPG 특화	HIT	15.09.25
미투온	1,757	온라인 · 모바일 게임 개발, 퍼블리싱	소셜 카지노	14.12.29
에이프론허 H&G	1,049	온라인 · 모바일 게임 개발, 퍼블리싱	포트리스M	09.11.13
조이시티	904	온라인 · 모바일 게임 개발, 퍼블리싱	프리스타일	08.05.30
엑토스소프트	1,394	온라인게임 개발 및 유통	미르의 전설	01.08.04
와이제이엠게임즈	817	스마트폰전동모터 제조 및 게임개발	삼국지 인사이드	14.12.29
데브시스터즈	799	모바일 게임 개발, 퍼블리싱	쿠키런	14.10.06
썸에이지	606	온라인게임 개발, 대표작 프리스타일	DC언체인드	14.12.29
바른손이앤에이	1,056	온라인게임, 모바일게임 개발, 영화 제작	라그하임	99.08.13
한빛소프트	756	스마트폰 및 태블릿PC용 게임 개발	오디션	02.01.10
이스트소프트	673	게임 및 사무/보안 SW 개발 등	지회사 이스트게임즈	08.07.01
엠게임	680	게임 콘텐츠, VR 사업 및 투자	엠게임 바둑	08.12.19
드래곤플라이	644	온라인게임 개발 및 유통, MMORPG 강점	카르마	97.11.10
액션스퀘어	360	모바일게임 및 게임 퍼블리싱	블레이드	14.11.12
조이맥스	439	온라인게임 개발	캔디팡	09.06.03
엔터메이트	587	온라인게임 개발 및 유통	아이러브삼국지	14.12.10
와이디온라인	거래정지	소셜 및 모바일 등 멀티플랫폼 게임 개발	갯오브하이스쿨	감사의견거절
플레이워드	1,435	게임소프트웨어 개발 및 제작	로한 오리진	94.11.07
파티게임즈	거래정지	게임 개발, 캐릭터 및 디자인	아이러브커피	감사의견거절
베스파	1,235	온라인게임 개발	킹스레이드	18.12.03

출처 : 한국거래소(KRX), 업종분류 : 네이버금융 '게임 · 엔터테인먼트' 발췌

### 3. 2019년 게임산업 Key Trend

▶ **【개요】** 최근 국내 게임 산업의 주요 이슈는 게임 IP, WHO의 국제질병분류(ICD)\*이슈, 게임 업계 노동조건의 변화\*\*, 배틀 로얄 장르\*\*\* 게임의 성공, eSports, VR·AR 등이 대두

\* WHO가 발간하는 국제질병분류(International Classification of Diseases, ICD) 11번째 에디션에서 게임중독을 질병으로 분류하는 안건이 추진중임

\*\* 주52시간 노동 적용 이후, 넥슨 및 스마일게이트에서 노조 설립하여 강도 높은 게임업계의 노동환경에 큰 변화를 맞이함

\*\*\* 00년 일본영화 <배틀로얄>에서 비롯되었으며, 지정된 공간에서 탐험, 수집, 경쟁 등을 통해 최종 생존자가 우승하는 서바이벌 형식의 게임으로 12년 <마인크래프트>에서 도입하여, 17년 <배틀그라운드>로 전성기를 맞이함

- 이에, 게임관련 주요 매체\*에서 소개한 글로벌 게임산업의 트렌드를 다음과 같이 제시하여 정리해보면 아래와 같음

**【2018년 매체별 글로벌 게임산업 트렌드】**

구분	NEWZOO	삼정 KPMG	Plarium	DMarket	iQU
1	게임 IP	게임산업의 규제와 진흥책	배틀로얄 장르의 인기	산업의 성장	AI 기술
2	모바일 게임의 약진	PC와 모바일의 크로스플랫폼	확률형 아이템의 인기	모바일 게임의 약진	Edge Computing
3	GaaS (Game as a Service)	eSports 산업의 성장	다양성과 포용성	콘솔같은 모바일 게임	VR이 가져오는 PC게임 혁명
4	소비자 중심의 산업 변화	게임IP 활용도 증가	eSports 산업의 성장	소비자 수의 증가	AR 기술
5	스트리밍 및 eSports	M&A를 통한 외형적 확장	PC와 모바일의 크로스플랫폼	레트로 게이밍의 인기	MMO게임 인기 (Massively Muituplayer Online)
6	캐주얼 게임	AI연구 및 활용 본격화	VR 보다 AR	서비스 기반의 수익모델	eSports 산업의 성장
7	코어 게임의 모바일화	VR 게임으로 신시장 개척	중국 게임산업의 약진	eSports산업의 성장	블록체인의 붐과  배틀로얄 장르의 인기
8	인도와 중국 게임산업의 약진	중국 게임산업의 약진		블록체인의 붐과	
9	클라우드 게임의 새로운 기회	게임의 오락성/ 창의성에 집중		배틀로얄 장르의 인기	
10	구독 서비스 기반의 수익모델				

출처 : 한국콘텐츠진흥원, 「글로벌 게임산업 트렌드. 2018.연간호」 재가공

NEWZOO 「2018 Global Game Market Trends」, 삼정 KPMG 「게임산업을 둘러싼 10대 변화 트렌드」, Plarium 「TOP 7 VIDEO GAME TRENDS OF 2018: BATTLE ROYALE, DIVERSITY AND THE END」, DMarket 「TOP Video Gaming Industry Trends of 2018」, iQU 「2018 Trends and Predictions in the Games industry」

➡ **【eSports 산업】** '00년부터 <스타크래프트>를 필두로 시작된 게임 중계방송은 현재 유튜브, 트위치 등을 통해 <리그 오브 레전드>, <배틀그라운드>, <오버워치> 등 중계 게임 다양화로 시청자 선택의 폭도 넓어짐

- (산업규모) '18년은 '17년 대비 38.2% 성장한 9억 600만 달러(약 1.1조 원)로, 시청자 수는 '16년 대비 34%, '17년 12% 증가한 2.2억만 명으로 '21년까지 3억명으로 증가할 것으로 전망(16~21년 CAGR 14.4%)

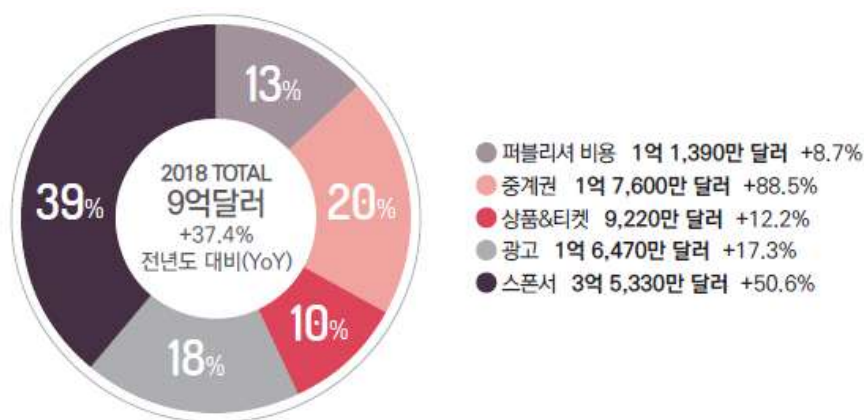
\* 한국콘텐츠진흥원, 「콘텐츠산업 2018년 결산 및 2019년 전망 보고서」

- (마케팅 수단) '19년 이후 신규게임 제작은 중계나 스트리밍이 용이한 형식 및 인기 스트리머 등과의 제휴를 통한 게임 퍼블리싱도 증가할 것으로 예상
- (신규채널 등장) eSports는 전통 매체가 아닌 <트위치>\*나 <유튜브>와 같은 온라인 동영상 플랫폼을 통해 중계되며, 중국의 <텐센트> 또한 게임스트리밍 1,2위 업체인 <후야>와 <도우위>를 인수하며 적극적인 투자를 진행중

\* 게임 특화 인터넷방송 플랫폼으로 '14년 아마존이 9억 7,000만 달러에 인수

- 과거 바둑, 장기의 훈수부터 80년대 오락실의 옆 자리 구경꾼을 넘어, <보는 게임>의 역사는 이제 인기 셀럽에 의해 전국으로 생중계되는 콘텐츠 트렌드로 변모
- (전망) eSports는 '18년 자카르타-팔렘방 아시안게임에 시범경기 채택 및 '22년 항저우 아시안 게임에 정식종목으로 등록될 예정으로, eSports 게임은 몇 년 내 정식 스포츠로 인식될 전망

【2018년 eSports 산업 구성(예측)】



출처 : 한국콘텐츠진흥원 「글로벌 게임산업 트렌드, 2018.12. 연간호」

▶ **【크로스 플랫폼】** 5G시대 개화로 PC로만 가능했던 게임을 모바일이나 콘솔 등 여러 플랫폼에서 연동하여 즐길 수 있는 <크로스 플레이>가 부상중

- **(하드웨어 제조사)** 콘솔 게임에서 독보적인 소니는 일부 게임에 독점적 서비스 제공을 위해 크로스 플레이는 미지원 중이나, Microsoft는 PC와 <Xbox One>에서 동시 플레이가 가능한 <Xbox 플레이 애니웨어>를 출시한 바 있음
- **(게임 개발사)** 3인칭 슈팅 게임 <포트나이트>는 에픽게임즈에서 개발 및 유통 모두를 진행했으며, Microsoft, Playstation, Xbox One, MAC, 닌텐도 스위치, iOS, 안드로이드 등 전 플랫폼에서 플레이가 가능하며 그 결과 대규모 성공을 거둔 것으로 추정
  - 크래프톤(구.블루홀)의 <배틀그라운드> 역시, '17년 PC에서 출시를 시작으로 '18년 모바일 안드로이드 및 iOS와 플레이스테이션4, 엑스박스원에서도 출시하여 크로스 플레이를 지원한 바 있음
- \* 그 외 마인크래프트, 로켓리그, 배틀그라운드 등 게임이 크로스 플랫폼 내에서 플레이 가능
- **(전망)** 주요기업의 동향 및 적극적인 크로스 플랫폼 전략을 활용한 <포트나이트>의 성공\*에서 보듯 크로스 플랫폼을 활용한 유통 전략은 지속될 것으로 전망되며, 게임 이용자들의 다양한 니즈를 충족시켜 준 데서 기인한 사례로 보여짐

\* 글로벌 게임 산업 통계 사이트인 슈퍼데이터에 따르면, '18년 글로벌 게임 매출 상위 1위는 <포트나이트(에픽 게임즈)>로 한화 기준 2조 6천억원으로 추정('19.1.17, 지디넷 발췌)

**【게임사의 크로스플레이 지원 현황】**

기업명	현황
Microsoft	PC와 Xbox One에서 게임을 동시에 즐길 수 있는 <Xbox 플레이 애니웨어>를 운영
Epic Games	에픽게임즈는 자사의 <포트나이트>에서 PC, 모바일, 콘솔 유저가 한 팀으로 게임할 수 있는 크로스플레이 지원중
Bluehole	블루홀의 <배틀그라운드>는 현재 PC, 모바일, 콘솔(Xbox)에서 게임할 수 있으며 PC와 콘솔 간 크로스 플레이 지원을 검토중

출처 : 삼성 KPMG 경제연구원, 「게임 산업을 둘러싼 10대 변화 트렌드」)  
한국콘텐츠진흥원, 「2019 글로벌 게임산업 트렌드(5+6월호)」)

▶ **【스트리밍 게임】** 통신서비스의 발달로 안정적 서버 운영 및 렉(Lag)없는 게임 플레이가 가능해지면서 다운로드가 아닌 스트리밍으로 게임 플레이가 가능한 시대가 도래

- (참여업체) 스트리밍게임 플랫폼 개발업체들은 구글, MS, 아마존 등 글로벌 클라우드 3대 서비스 업체들이며, PC 게임 플랫폼인 스팀과 콘솔업체인 소니, 게임 개발사인 EA 역시 스트리밍 서비스를 계획 중

\* 동영상 스트리밍 서비스업체인 '넷플릭스' 역시 서비스 준비중으로 기존 주력사업인 드라마와 영화 외에 종합콘텐츠의 클라우드 서비스 플랫폼 활용이 예상

- (스타디아(Stadia)) 구글의 <스타디아>의 주요 특징은 게임과 유튜브 연동을 기반으로 게임 시청과 플레이를 자연스럽게 연동하는 것으로, 동영상 서비스를 게임 판매 채널로 활용할 것으로 보여짐

\* 올해 11월부터 북미/유럽지역에 월 9.99달러에 출시되며, 게임당 개당 구매할 수 있는 '베이스'와 구독형 서비스인 '프로'로 구성하고 추가로 스타디아 전용 컨트롤러로 판매할 계획임

- (전망) 구글의 스타디아 서비스 및 5G가 상용화되는 '21년 이후, 국내 모바일 게임 업체는 물론 게임 산업 전반에 걸쳐 패러다임의 변화가 예상됨

### 【글로벌 스트리밍 게임 플랫폼】

플랫폼명	개발사	출시 예정일	가격	비고
Stadia	Google	19.11	9.99달러	2가지 가격 옵션
Project XCloud	MS	19.10	9.99달러	콘솔 중심
Steam Link Anywhere	Valve	iOS 버전 출시	개별과금	주PC에서 모바일 스트리밍
미정	Amazon	20년 내	미정	
Gamestream	Nvidia	미정	미정	
ORION	Bethesda	미정	미정	개발엔진 중심
Apple Arcade	Apple	19년 하반기	구독형 게임서비스	스트리밍이 아닌 다운로드형
PlayGalaxy Link	Samsung	미정	미정	

출처 : 키움증권 리서치센터, 「산업분석: 게임, 패러다임의 변화, 2019.06」

☞ 구글은 20년 초 클라우드 플랫폼 서비스를 제공하기 위해 국내에 데이터센터를 개설 예정으로 국내 게임 산업에 클라우드 게임 스트리밍이 미치는 영향이 커질 전망이다. 기존에는 가까운 대만의 타이완 서버 등에 접속해야 했으므로 향후 <스타디아> 서비스 출시 이후 국내 게임산업의 지각 변동이 예상

▶ **【중국 게임산업】** 중국 게임산업은 '18년 전체 게임산업 규모인 1,349억 달러(약 152.4조 원) 중 1/4인 344억 달러(약 38.1조 원)를 달성할 것으로 예상(17~21년 CAGR 10.0%)

- (글로벌 1위) 전 세계에서 가장 큰 게임 시장으로 아시아-태평양 지역 시장으로 이 지역의 절반에 해당하는 194억 달러(약 21.6조 원)가 중국 게임업체의 매출로 전망됨

\* 한국콘텐츠진흥원, 「글로벌 게임산업 트렌드, 2018. 12. 연간호」

- (폐쇄 정책) 중국의 대표적인 게임 및 IT 규제는 판호 발급 제한으로, 한국 게임은 한한령 여파로 '17년 이후 판호 발급이 제외되었으며, 외국 게임사들 역시 발급 건수의 총량 제한으로 수출이 어려운 상황임

☞ 판호 발급 : 중국에서 게임을 유통하기 위한 허가증으로 19년 4월 발급이 재개되었으나 발급 총량을 제한하면서 중국 게임조차 신중하게 게임 출시를 준비중임

- (전망) 게임 산업 내 10대 M&A 역시 중국 주도로 한 건으로, '텐센트'의 <슈퍼셀> 인수 및 '자이언트 인터랙티브'가 <플레이티카>를 인수한 건으로 인수금액 기준 1위와 3위를 기록하여 게임 산업 내 중국의 위치는 더욱 커질 것으로 전망됨

\* 그 외, 메가 딜(Mega Deal)로는 아마존이 실시간 게임방송 서비스 업체인 <트위치(Twitch)> 인수 및 넷마블의 미국의 <카밤 게임즈(Kabam Games)> 인수 건임

### 【2013~2017년 글로벌 게임 산업의 상위 10대 M&A 거래】

구분	공시일	인수기업	인수대상기업	인수금액(백만달러)
1	16.06.21	텐센트(컨소시엄)	슈퍼셀(Supercell)	\$ 8,600
2	15.11.02	액티비전 블리자드	킹 디지털 엔터테인먼트 (King Digital Entertainment)	\$ 4,880
3	16.07.31	자이언트 인터랙티브 (컨소시엄)	플레이티카(Playtika)	\$ 4,440
4	15.04.03	캐피탈홀드	산다게임즈(Sanda Games)	\$ 1,736
5	13.10.15	소프트뱅크 그룹	슈퍼셀(Supercell)	\$ 1,530
6	17.11.29	아리스토크랫 테크놀로지스	빅피쉬 게임즈(Big Fish Games)	\$ 990
7	14.08.25	아마존	트위치(Twitch)	\$ 970
8	16.12.19	넷마블	카밤 게임즈(Kabam Games)	\$ 841
9	15.02.05	인터테인 그룹	게임시스(Gamesys)	\$ 651
10	15.12.28	아리스토크랫 테크놀로지스	플레리움 글로벌(Plarium Global)	\$ 500

출처 : 삼정 KPMG 경제연구원, 「게임 산업을 둘러싼 10대 변화 트렌드」)

## [첨부] 글로벌 성공사례(블루홀스튜디오)

### ▶ 일반 현황

기업명	(주)크래프톤	대표자	김효섭
소재지	경기 성남시 분당구 분당내곡로117		
설립일	2007년 03월 26일	생산품목	게임소프트웨어 개발 및 서비스
상장여부	비상장	종업원수	647명
액면가	500원	시총	5조 원 추정

국내 펍지(주) 등 8개 자회사, 해외 7개의 해외법인 소유

### ▶ 주요 연혁

년도	주요내용
'07년	03월 (주)블루홀스튜디오 설립
'08년	06월 북미법인 블루홀 인터랙티브 설립
'09년	01월 NHN 한게임 인비테이셔널을 통해 '테라' 공식 발표
'11년	01월 <테라> 국내 정식서비스 실시
'13년	02월 블루홀스튜디오 판교 신사옥 이전 03월 쿤론과 <테라> 중국 수출 계약 체결
'14년	01월 엘타임게임즈 인수
'15년	03월 (주)블루홀로 사명변경 05월 (주)지노게임즈 인수 07월 (주)피닉스게임즈, (주)스쿨 인수
'16년	03월 (주)스쿨, (주)블루홀스쿨로 사명변경
'17년	03월 (주)블루홀지 노게임즈, 배틀로얄게임 '배틀그라운드' 스팀 얼리엑세스 시작 04월 (주)블루홀판 흡수합병 (100% 지분을 소유하고 있는 당사 자회사 흡수합병) 10월 (주)블루홀지 노게임즈, 펍지(주)로 사명변경 11월 (주)블루홀, 2017 G-Star 블루홀 미디어쇼케이스 개최 11월 (주)블루홀스쿨, '테라M' 상용서비스 시작
'18년	07월 (주)딜루전스튜디오 인수 11월 (주)블루홀, (주)크래프톤으로 사명 변경 11월 (주)블루홀스쿨, (주)스쿨로 사명 변경 11월 (주)크래프톤, 일본에 <TERA> 콘솔 서비스 시작



## 연도별 투자 현황

년 도	투자 내용	투자 방식	합계
'07년	블루홀 설립		
'08년	알토스벤처스 81억 지분 인수	RCPS 주당 1만원	81억원
'09년	케이넷투자파트너스 99억원 스톤브릿지벤처스 36억원 IMM인베스트먼트 9억원 블루홀 장병규, 알토스, 새한벤처투자 공동투자 27억원	RCPS 주당 1만 5천원	171억원
'11년	케이넷투자파트너스 55.5억원 엔프로젝트 55.5억원 스톤브릿지벤처스 9억원 블루홀 장병규 의장 30억원	CB 주당 3만원	150억원
'12년	알토스벤처스 4억원	RCPS 주당 3만원	4억원
'14년	프리미어파트너스 100억원 IMM인베스트먼트 35억원	CB 비공개	135
'18년	텐센트 지분 8.5% 매입 계약 → 기존VC 보유 지분 매입방식으로, 초반에 투자한 VC들은 투자원금 대비 최대 65배 수익	주식매매계약 체결 주당 65만원	5,700억원
	IMM인베스트먼트 최대 2,000억원 계획 JKL파트너스 구주에 500억원 투자 계획	비공개	-

'14년까지 국내 VC 약 541억원을 투자 받음

## 지분 현황(5% 이상 보유)

(기준일 : 19.6.30)

주 주 명	관계	지분율(%)	비 고
장병규	창업자, 최대주주	17.6	창업자이자 사내이사 4차 산업혁명위원회 위원장
IMAGE FRAME INVESTMENT(HK)	투자자	10.4	텐센트의 투자 자회사
밸리즈원 유한회사	최대주주의 특수관계법인	6.9	최대주주, IMM, JKL파트너스가 결성한 PEF(사모펀드)
케이넷투자 파트너스	최대주주의 특수관계법인	5.8	VC, '11년 투자
소액주주	-	22.3	-

소액주주 : 발행주식 총수의 100분의 1에 미달하는 주식을 소유한 주주

출처 : 전자공시시스템, ㈜크래프톤 2019년 반기보고서



1. 「대한민국 게임백서 2018, 총론」, 한국콘텐츠진흥원, 19.4
2. 「글로벌 게임산업 트렌드(2018 연간호)」, 한국콘텐츠진흥원, 19.1
3. 「2018 콘텐츠산업 통계조사 보고서」, 한국콘텐츠진흥원, 19.4
5. 「2018년 하반기 콘텐츠 산업동향보고서」, 한국콘텐츠진흥원, 19.7
6. 「콘텐츠산업 2018년 결산 및 2019년 전망 보고서」, 한국콘텐츠진흥원, 19.7
7. 「게임 산업을 둘러싼 10대 변화 트렌드」, 삼정 KPMG 경제연구원
8. 「2019 글로벌 게임산업 트렌드(5+6월호)」, 한국콘텐츠진흥원, 19.6
9. 「2019 글로벌 게임산업 트렌드(1월 2호)」, 한국콘텐츠진흥원, 19.1
10. 「산업분석: 게임, 패러다임의 변화」, 키움증권 리서치센터, 19.06
11. 「게임산업 비즈니스 구조분석」, 한국콘텐츠진흥원, 14.5
12. 「구글의 국내 데이터센터 설립 목적은?」, 하이투자증권, 19.4
13. 「중국 판호 발급 규정 강화」, 삼성증권, 19.4

- 
- ◎ 본 보고서 내용은 주관적인 의견이 반영되었으며, 타 기관 자료와 상이할 수 있습니다.
  - ◎ 본 보고서 내용은 중진공 기업평가 활용 목적으로 작성되었으니 상업적 이용을 삼가 주시기 바랍니다.
  - ◎ 본 보고서 관련 문의사항은 다음의 전화번호로 연락 주시기 바랍니다.  
(융합금융처 박혜정 TEL. 02-2130-1494)
-