



2021년 11월 16일 | Global Asset Research

# [알파시황]

## 로블록스 성장의 시사점

### 지난주 로블록스, 양호한 3Q 실적에 한 때 시간외 주가 35% 이상 급등

최근 로블록스의 외형 성장은 메타버스형 게임 중 주목할 만 하다. 지난주 발표된 로블록스의 3분기 매출액은 전년동기대비 102% 증가한 5억9300만달러(약 6,000억원)를 기록하였으며, 일일이용자(DAU) 수는 1분기 4,210만명에서 4,730만명으로 증가하는 등 꾸준한 성장세를 입증하였다.

게임형 플랫폼 메타버스의 특징은 크게 4가지로 분류할 수 있다. 1) 사용자가 가상 세계를 자유롭게 탐험하고, 구성요소들을 바꿀 수 있는 게임 디자인 유형 보유 유무 2) 이용자가 창작할 수 있는 요소들을 다양하게 제공하는 ‘샌드박스’ 기능 3) 소통의 매개체가 되는 아바타, 마지막으로 4) 경제활동이 가능한 ‘크리에이터 이코노미’ 설립 유무다. 필자는 로블록스가 빠른 성장을 하고 있는 궁극적인 이유 중 하나는 4)를 가장 근접하게 구현하고 있는 게임 플랫폼이기 때문이라고 생각한다. 로블록스는 중개자(게임사)가 없이도 토큰을 기반으로 한 인센티브 구조에 ‘개발자’가 중심이 되는 경제활동 구조를 선제적으로 구현하고 있다.

로블록스에서는 게임으로 파생되는 수익을 현금화(10만 로벅스부터) 할 수 있다. ‘개발자’는 게임을 유통시키고, 보상으로 얻은 가상화폐인 ‘로벅스’의 수익 대부분(70%)을 가져간다. 실제로 로블록스 게임 개발자들의 누적 수익은 증가하고 있다. 개발자 수는 800만명, 개발된 게임 수만 5,500만개가 넘으며, 누적 수익은 작년 기준 2억 5,000만달러에 달한다.

크리에이터 이코노미의 유사한 사례로는 ‘엑시언피니티’를 들 수 있다. 해당 게임은 NFT를 기반으로 100만명의 이용자수를 확보하고 있는 대표적 글로벌 P2E 게임이다. 관련 크리에이터들의 월 최고 수입은 필리핀과 인니 등 동남아권에서 일반 직장인 평균 수입을 뛰어넘는다.

### NFT를 활용한 콘텐츠 거래 = 새로운 경제를 창출할 수 있는 K-게임 산업

우리나라 게임 시장 또한 새로운 생태계를 구축하기 위해 분주하다. 현재까지 P2E (Play to Earn) 형태와 유사한 우리나라 게임은 위메이드의 ‘미르4’와 네이버의 ‘제페토’를 꼽을 수 있다. 위메이드는 MMORPG 게임인 미르4 글로벌에 NFT와 유틸리티 코인 드레이크를 도입하는 등 블록체인 기술을 가장 선제적으로 도입하고 있다. 아바타를 기반으로 한 SNS형 플랫폼인 네이버 ‘제페토’의 경우 5,000챗 (100달러) 이상 아바타 아이템 판매 시 현금 수익화가 가능하다.

그 외 여타 게임사들도 NFT와 접목한 P2E 시장 진출 계획을 선언하며 기대감이 높아지고 있다. 동시에 외국인의 매수세도 관찰되고 있다. 다만 11월 이후 게임 업종의 시가총액 증가 속도가 이익 영향력 대비 다소 빠르게 진행되고 있다는 점, 관련 실적이 아직까지 현실화 되지 않았다는 점에서 무차별적인 투자에는 유의해야 할 필요가 있다.

Investment Idea

Equity



주식시황 이재선

02-3771-3624

jaesun0216@hanafn.com

### Compliance Notice

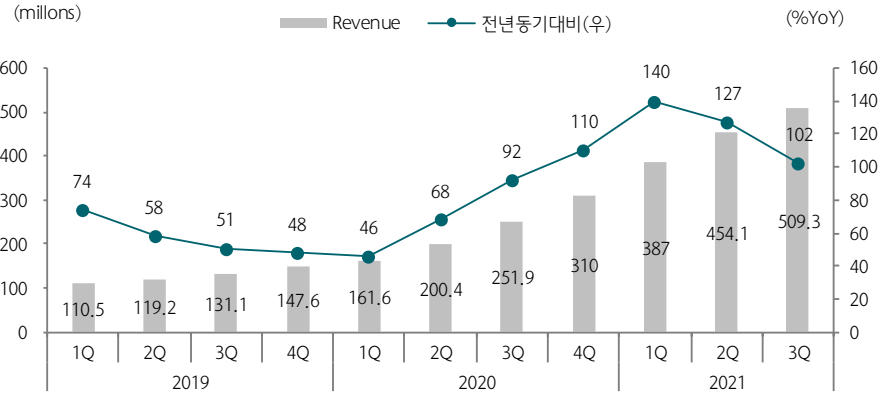
본 조사항목은 고객의 투자에 정보를 제공할 목적으로 작성되었으며, 어떠한 경우에도 무단 복제 및 배포 될 수 없습니다. 또한 본 자료에 수록된 내용은 당사가 신뢰할 만한 자료 및 정보로 얻어진 것이나, 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으므로 투자자 자신의 판단과 책임하에 최종결정을 하시기를 바랍니다. 따라서 어떠한 경우에도 본 자료는 고객의 주식투자의 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.

## 로블록스 성장의 시사점

그림 1. 지난주 로블록스, 양호한 3Q 실적에 한 때 시간의 주가 35% 이상 급등

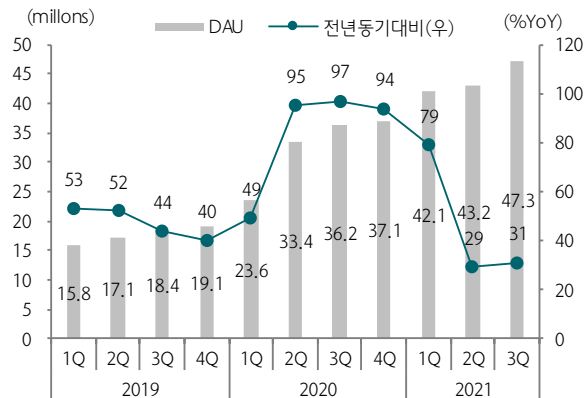
최근 로블록스의 외형 성장은 메타버스형 게임 중 주목할 만

지난주 발표된 로블록스의 3분기 매출액은 전년동기대비 102% 증가한 5억9300만달러(약 6,000억원)를 기록



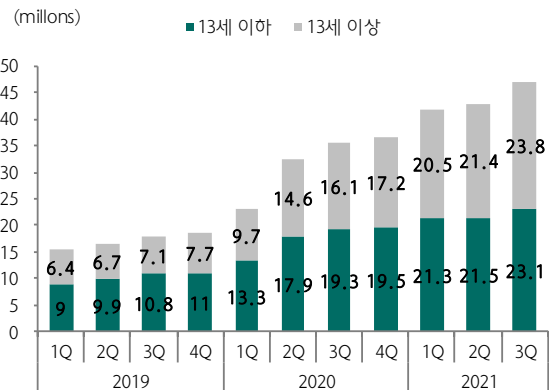
자료: 로블록스, 하나금융투자

그림 2. 일일이용자(DAU) 수는 1분기 4,210만명에서 4,730만명으로 증가하는 등 꾸준한 성장세를 입증



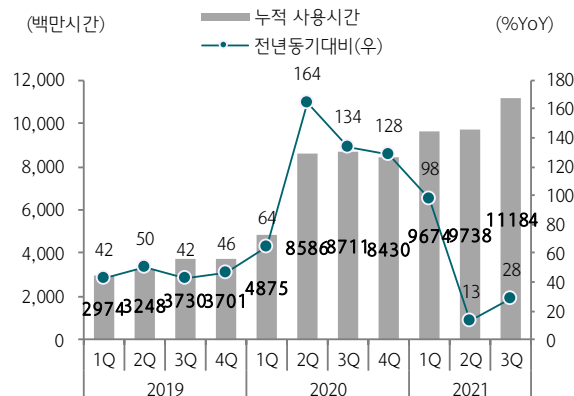
자료: 로블록스, 하나금융투자

그림 3. 경제활동을 높일 수 있는 13세 이상 유저 비중 꾸준히 증가



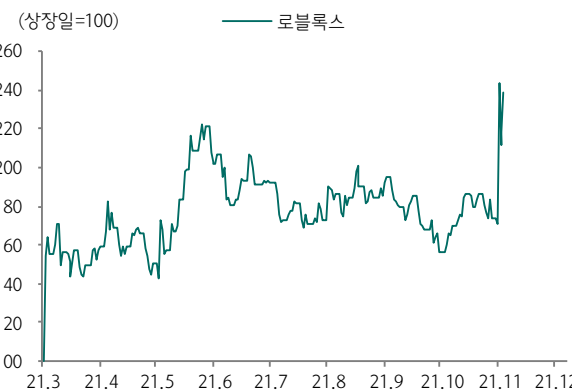
자료: 로블록스, 하나금융투자

그림 4. 게임 이용자들이 로블록스에서 지내는 누적 시간 전년동기대비 28% 증가



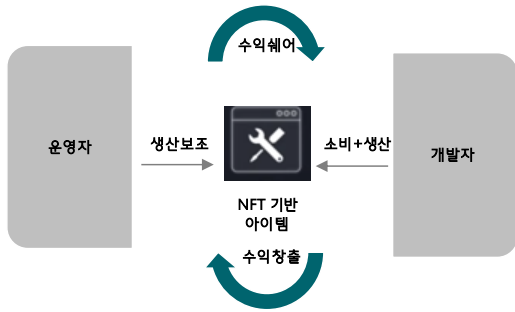
자료: 로블록스, 하나금융투자

그림 5. 주가는 상장 이후 약 +140% 상승



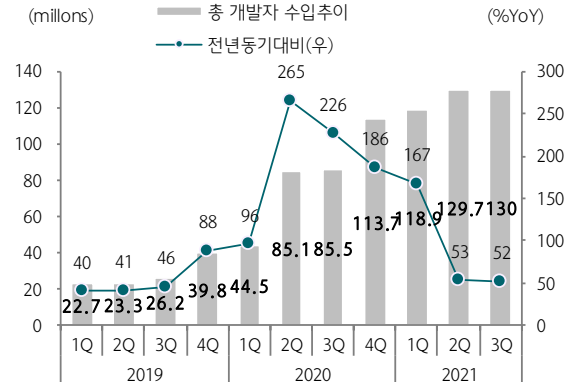
자료: 로블록스, 하나금융투자

그림 6. 경제활동이 가능한 ‘크리에이터 이코노미’ 설립 유무는 중요한 메타버스형 게임 특징 중 하나



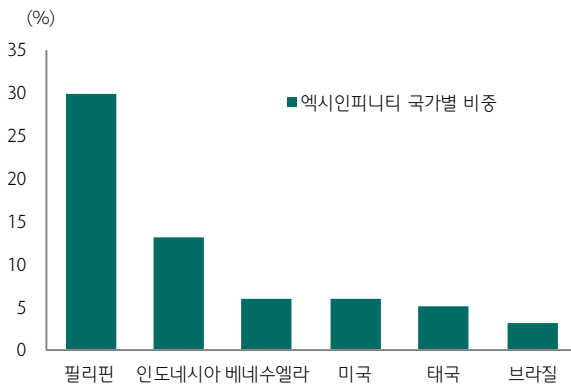
자료: 언론사 참고, 하나금융투자

그림 7. 로블록스 게임 개발자들의 누적 수익은 작년 기준 2억 5,000만달러



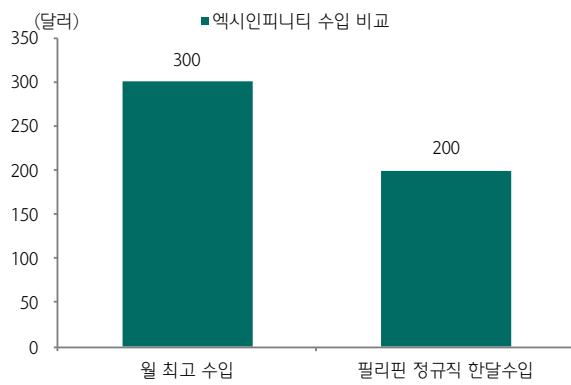
자료: 로블록스, 하나금융투자

그림 8. 크리에이터 이코노미의 유사한 사례로는 NFT 기반 P2E게임 ‘엑시언피니티’. 국가별로 보자면 필리핀이 가장 큰 비중을 차지



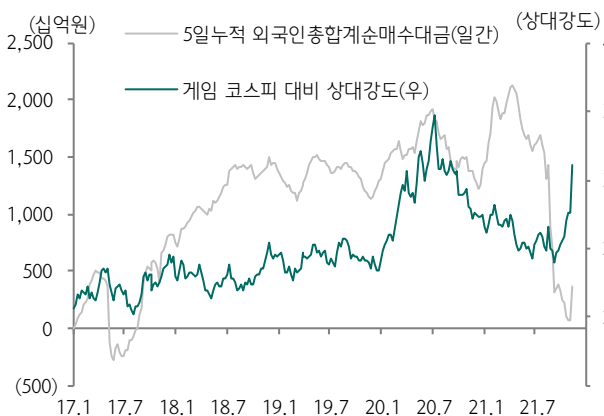
자료: 엑시언피니티, 하나금융투자

그림 9. 관련 크리에이터들의 월 최고 수입은 필리핀 일반 직장인 월 평균 수입을 상회



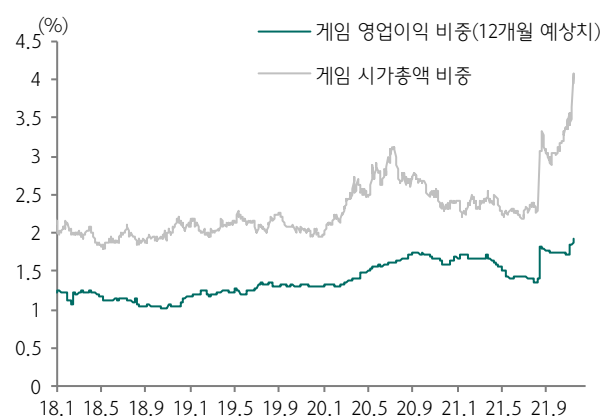
자료: 엑시언피니티, 하나금융투자

그림 10. 우리나라 주요 게임사들은 NFT와 접목한 P2E 시장 진출 계획을 선언하며 기대감 높아지는 중. 외국인의 매수세도 관찰



자료: Quantwise, 하나금융투자

그림 11. 다만 게임 업종의 시가총액 증가 속도가 이익 영향력 대비 다소 빠르게 진행되고 있다는 점에서 무차별적인 투자는 유의



자료: Quantwise, 하나금융투자

그림 12. 주요 게임기업들의 NFT, P2E 관련 계획 정리

기업	NFT 진출 계획
엔씨소프트	내년 NFT 게임 출시 K팝 엔터테인먼트 플랫폼 유니버스 NFT 굿즈 판매
넷마블	내년 라인업에 공개할 NFT 게임 개발 국내 최대규모 메타버스 연구소 설립 메타버스 엔터테인먼트 추진
위메이드	미르 4 전용거래소 오픈예정 내년까지 100여개 NFT 게임 자사플랫폼 위믹스에 론칭 NFT 게임사, 메타버스 기술 보유자 투자 지속 빗썸코리아 경영참여
컴투스	올인원 메타버스 플랫폼 컴투버스 구축 서머너즈워:크로니클에 NFT 적용
게임빌	컴투스 홀딩스로 사명 변경, 블록체인 기업 투자 지속 코인원 2대 주주, 블록체인 기반 게임과 NFT 거래소 개발 게임빌 프로야구 NFT 적용, 자체토큰 C2X 발행예정
펄어비스	도깨비 메타버스 향 개발 이브온라인 NFT 적용
카카오게임즈	보라 코인 발행사 웨이투잇 보유, NFT 기술 활용 게임/음원/영상 미술품 등 문화콘텐츠 디지털 가치를 유통하는 플랫폼 구축
NHN	위메이드와 NFT 연동 게임 출시 예정
웹젠	NFT 등 블록체인 기술을 우선사업대상으로 정하고 사례 분석
액션스퀘어	블레이드 IP를 활용 P2E와 메타버스 사업 전개

자료: 언론 참조, 하나금융투자

## Compliance Notice

- 본 자료를 작성한 애널리스트(이재선)는 자료의 작성과 관련하여 외부의 압력이나 부당한 간섭을 받지 않았으며, 본인의 의견을 정확하게 반영하여 신의성실 하게 작성하였습니다
- 본 자료는 기관투자자 등 제 3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 당사는 2021년 11월 현재 해당회사의 지분을 1%이상 보유 하고 있지 않습니다
- 본 자료를 작성한 애널리스트(이재선)는 2021년 11월 현재 해당 회사의 유가증권을 보유하고 있지 않습니다.

본 조사자료는 고객의 투자에 정보를 제공할 목적으로 작성되었으며, 어떠한 경우에도 무 단 복제 및 배포 될 수 없습니다. 또한 본 자료에 수록된 내용은 당사가 신뢰할 만한 자료 및 정보로 얻어진 것이나, 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으므로 투자자 자신의 판단과 책임하에 최종결정을 하시기 바랍니다. 따라서 어떠한 경우에도 본 자료는 고객의 주식투자의 결과에 대한 법적 책임 소재의 증명자료로 사용될 수 없습니다

1) 본 방송 내용은 기 발간한 조사분석자료에 기반하였습니다.

2) 원 자료의 출처 및 열람가능 장소는 다음과 같습니다.

출처 : 하나금융투자 리서치센터

열람가능 장소 : 하나금융투자 홈페이지 <https://www.hanaw.com/main/research>