

## 산업 분석 : 게임 산업

2021년도 게임 산업 시장규모는 18조 원이 넘을 것으로 예상됩니다. 게임 산업의 성장은 대형회사의 신규게임 출시와 코로나19의 영향에 따른 비대면 활동의 증가로 보입니다. 코로나 19의 혜택을 가장 많이 받은 분야인 게임 산업에 대해 알아보겠습니다.

### # 게임 산업의 정의



게임은 놀이의 **한 갈래로서 1인 이상의 참여자가 규칙을 정하여 활동하는 것**으로 스포츠, 보드, 비디오, 온라인 게임 등으로 분류할 수 있습니다. 산업 분류로서 **게임 산업은 게임을 개발하고 \*퍼블리싱(발행)하는 사업군을 의미합니다.**

### # 게임 산업 이슈 1. 메타버스(Metaverse)



[ 메타버스의 4가지 유형 ]

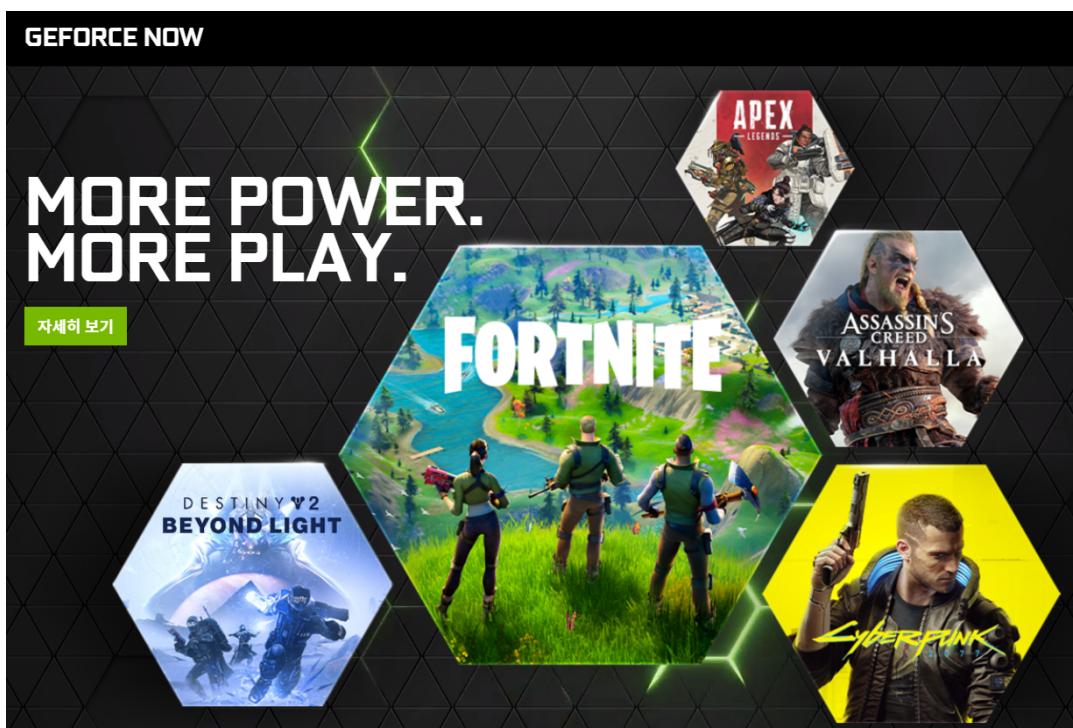
메타버스(Metaverse)는 세계나 우주를 초월한다는 의미의 신조어입니다. **게임산업은 메타버스의 4가지유형과 특징**을 두루 갖추고 있기에 코로나 19 이후 비대면 활동의 혜택을 가장 많이 받은 분야중 하나입니다.

## # 게임 산업 이슈 2. 대체 불가토큰(NFT)



NFT란 대체 불가능한 토큰(Non Fungible Token)으로 특정 암호 디지털 자산을 의미합니다. 게임의 각종 요소는 디지털 데이터로 구성되어 있습니다. NFT를 활용하면 해킹, 오류 등으로부터 사용자의 데이터가 변경되는 것을 예방할 수 있는 장점이 있어서 게임사는 NFT 도입을 고려하고 있습니다.

## #게임 산업 이슈 3. 플랫폼 서비스

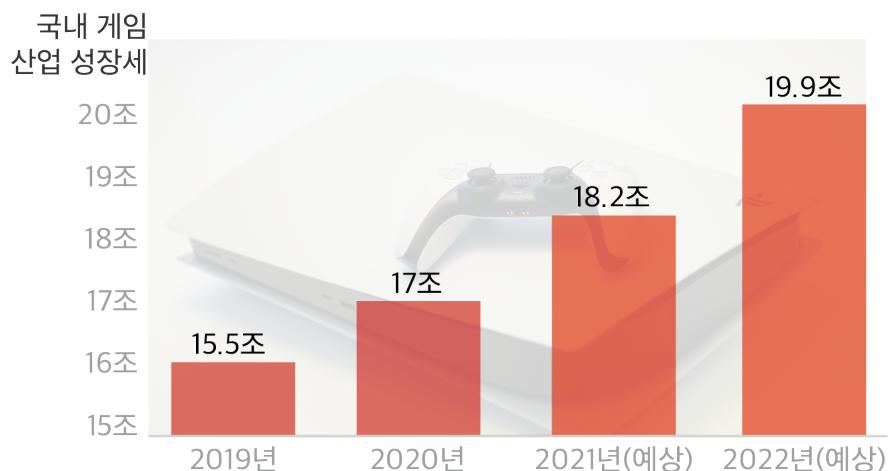


최근 게임은 **클라우드 서버에 게임을 설치하고 구독료를 지불하면 사용자가 이용하는 서비스**가 제공되고 있습니다. MS, NVIDIA 등 거대 IT기업은 스트리밍과 클라우드서비스(플랫폼)의 선점을 위해 치열하게 경쟁 중입니다.

## #게임 산업 이슈 4. AI

기존의 게임은 유저의 선택과 행동에 따라 결말에 도달하는 갈래가 나누어질 뿐 큰 틀에서 정해진 스토리가 진행되었습니다. **게임에 AI가 도입되면 갈래나 루트 공약 등이 없이 유저의 선택과 행동에 따라 무수히 많은 스토리를 가질 수 있게 됩니다.**

## #게임 산업 전망



2021년도 게임 산업 **시장규모는 18조 원이 넘을 것 (전년대비 7% 성장)**으로 예상됩니다. 게임산업 성장은 대형회사의 신규게임 출시와 코로나19 영향으로 게임 이용시간이 늘어난 것으로 보입니다. 게임 산업이 성장함에 따라 게임 방송분야와 신규 일자리(게임심판) 등 **새로운 사업 분야와 일자리가 창출**되고 있습니다.

## # 게임 산업 대표 기업

### 엔씨소프트

코스피 036570

모바일게임 게임 스마트러닝 메타버스



시가총액 18조 6,828억 기업순위 코스피 23위

주식수 21,954,022주 외국인비중 52.24%

산업군 미디어 세부산업군 미디어

52주 최저 746,000 52주 최고 1,048,000

## 넷마블

코스피 251270



게임 방탄소년단 웅진

시가총액	11조 6,037억	기업순위	코스피 32위
주식수	85,953,502주	외국인비중	23.67%
산업군	미디어	세부산업군	미디어
52주 최저	92,300	52주 최고	204,500

## 펄어비스

코스닥 263750



모바일게임 게임

시가총액	3조 9,527억	기업순위	코스닥 3위
주식수	66,209,500주	외국인비중	23.02%
산업군	미디어	세부산업군	미디어
52주 최저	35,920	52주 최고	80,400

## 카카오게임즈

코스닥 293490



게임

시가총액	3조 8,050억	기업순위	코스닥 5위
주식수	74,608,214주	외국인비중	7.39%
산업군	미디어	세부산업군	미디어
52주 최저	42,950	52주 최고	89,100

## 넥슨지티

코스닥 041140



게임

시가총액	4,580억	기업순위	코스닥 185위
주식수	35,373,322주	외국인비중	6.31%
산업군	미디어	세부산업군	미디어
52주 최저	7,610	52주 최고	22,850