

ESG Wannabe

SK증권 중소성장기업분석팀
스몰캡 이소중. 3773-9953



ESG 시대에 맞춰 변화하는 게임 시장

● 게임의 '가차'(확률형 아이템) 시스템 논란으로 게임사 수익모델 및 규제 변화 중

- 가차란 캐릭터의 능력치를 향상 시키기 위해 랜덤으로 뽑는 아이템이며, 성능이 높은 아이템일수록 당첨될 확률이 낮은 만큼 일부 유저들의 과도한 과금을 유발시켜 사회적인 문제로 제기됨
- 2021년 1분기 N사의 게임에서 판매되는 가차(확률형 아이템)의 확률이 조작됐다는 논란 발생
- 최근 Play to Earn(게임을 즐기면서 돈을 벌 수 있는 구조) 게임들이 주목을 받으면서 기존 게임들의 가차(확률형 아이템)를 기반으로 한 과금 시스템에 대한 불만이 커지고 있음
- 정부는 가차 중 과도한 수준의 과금을 유발하는 콘텐츠에 대한 규제와 확률형 아이템 정보 공개에 대해 논의 중
- 게임사들은 비즈니스 모델에서 가차 시스템 비중을 줄이고 확률형 아이템 정보 공개를 추진 중
- 최근 출시된 모바일게임 '제2의나라'와 '오딘'은 확률형 아이템에 대한 확률 정보를 확인 할 수 있으며, 과도한 과금이 필요한 'کم플리트 가차'는 도입하지 않았음
- 컴플리트 가차란 최종적으로 원하는 아이템을 얻기 위해 여러 확률형 아이템들을 획득해야되는 과도한 과금이 필요한 구조로 '가차'의 본고장인 일본에서는 이미 금지된 콘텐츠임

'M' 게임에서 판매 중인 확률형 아이템 예시



자료: 넥슨, SK증권

'M' 게임 확률형 아이템을 통해 장비 강화 시도



자료: 넥슨, SK증권



Compliance Notice

- 작성자는 본 조사분석자료에 게재된 내용들이 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 신의 성실하게 작성되었음을 확인합니다.
- 본 보고서에 언급된 종목의 경우 당사 조사분석담당자는 본인의 담당종목을 보유하고 있지 않습니다.
- 본 보고서는 기관투자가 또는 제 3자에게 사전 제공된 사실이 없습니다.
- 당사는 본 보고서의 발간시점에 해당종목을 1% 이상 보유하고 있지 않습니다.
- 종목별 투자 의견은 다음과 같습니다.
- 투자판단 3단계(6개월 기준) 15%이상→ 매수 / 15%~15%→ 중립 / -15%미만→ 매도