



2022. 2. 17 (목)

**meritz** Strategy Daily

# 전략공감 2.0

## Strategy Idea

‘성장’을 증명해야 하는 시기

## 오늘의 차트

미국 통화정책 정상화와 인플레이션 기대

## 칼럼의 재해석

클라우드 게임 시장, 빅테크 기업들의 새로운 성장 동력

본 조사분석자료는 제3자에게 사전 제공된 사실이 없습니다. 당사는 자료작성일 현재 본 조사분석자료에 언급된 종목의 지분을 1% 이상 보유하고 있지 않습니다.

본 자료를 작성한 애널리스트는 자료작성일 현재 해당 종목과 재산적 이해관계가 없습니다.

본 자료에 게재된 내용은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 신의 성실하게 작성되었음을 확인합니다.

본 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 본 자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다. 본 자료를 이용하시는 분은 본 자료와 관련한 투자의 최종 결정은 자신의 판단으로 하시기 바랍니다. 따라서 어떠한 경우에도 본 자료는 투자 결과와 관련한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다. 본 조사분석자료는 당사 고객에 한하여 배포되는 자료로 당사의 허락 없이 복사, 대여, 배포 될 수 없습니다.

## Strategy Idea



▲ 투자전략  
Analyst 이진우  
02. 6454-4890  
jinwoo.lee@meritz.co.kr

## ‘성장’을 증명해야 하는 시기

- ✓ 주식과 채권의 동반 부진: 채권은 1994년 이후 가장 고통스러운 시기
- ✓ 문제의 본질은 ‘시간’이 필요하다는 것: 인플레이션의 본질 그리고 예상 경로의 수렴 과정
- ✓ 역설적으로 시장이 주고 있는 메시지는 숫자로 ‘성장’을 증명하라 라는 것

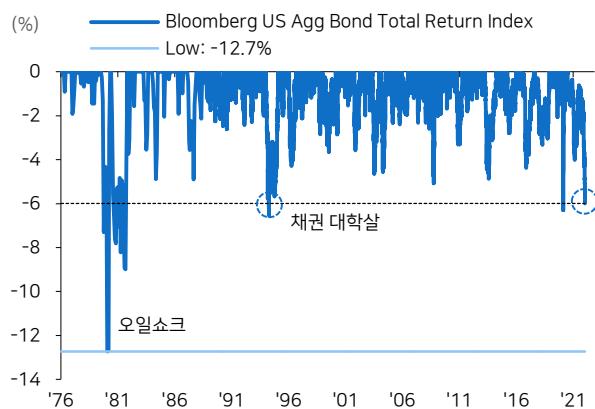
### 주식·채권의 동반 부진: 채권은 1994년 이후 가장 고통스러운 시기

#### 주식과 채권 동반 부진의 장기화

주식과 채권가격의 부분적 동조화는 금융위기 이후 관찰된 현상이지만 두 자산 가격 하락이 동시에 길어지고 있는 것은 이례적이다. 특히 미국 채권은 Total return 기준으로 1994년(채권시장 대학살) 이후 가장 부진한 수익률을 기록 중이다. 1994년은 연준의 공격적인 금리인상으로 채권시장이 어려움을 겪었던 시기이다. 수익률만 놓고 보면 약 30여년만에 최악의 약세장인 셈이다.

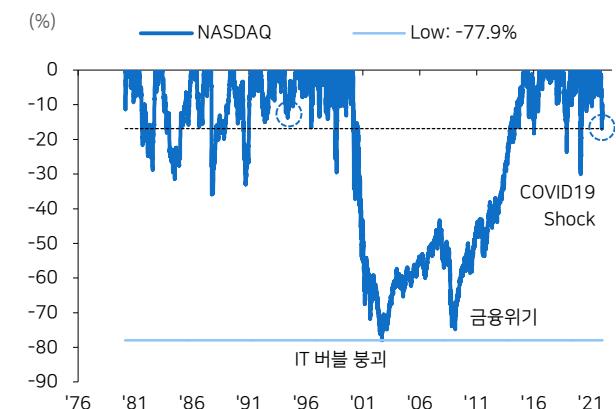
무엇이 문제일까? 연준의 공격적인 행보가 1994년과의 공통점으로 꼽히지만 과연 지금이 그 때보다 더 어려운 혹은 위험한 여건인 것인지는 분명치 않다. 주식시장도 마찬가지다. 나스닥은 연초 이후 최대 16%까지 조정 받았고 통상적인 조정(경기침체 제외)보다 조정폭이 깊다. 금리만으로 이번 조정국면을 설명하기에는 이미 작년부터 이어지고 있는 익숙한(?) 이슈다.

그림1 미국 채권 시장의 고점대비 최대낙폭(MDD): 1994년?



자료: Bloomberg, 메리츠증권 리서치센터

그림2 나스닥의 고점대비 최대낙폭(MDD): 채권과 동반조정



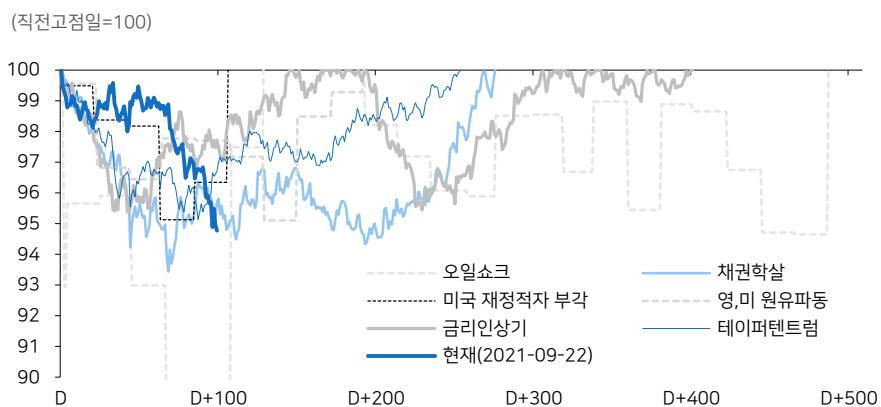
자료: Bloomberg, 메리츠증권 리서치센터

## 가격 반응은 1994년 수준까지 진행 중

이번 COVID19 이후의 경로는 우리가 겪어보지 못한 국면이기에 특정 국면과 유사하다고 단정짓기는 어렵다. 경기든 인플레이션이든 말이다. 다만 자산 시장 측면에서 채권과 주식시장의 대한 반응 강도를 보면 극단적인 인플레이션 환경(ex. 오일쇼크)을 제외한 충격에 준하는 수준까지는 진행됐다. 인플레이션, 금리와 같은 매크로 환경 변화에 따른 가격 반응은 유사해졌다는 의미다.

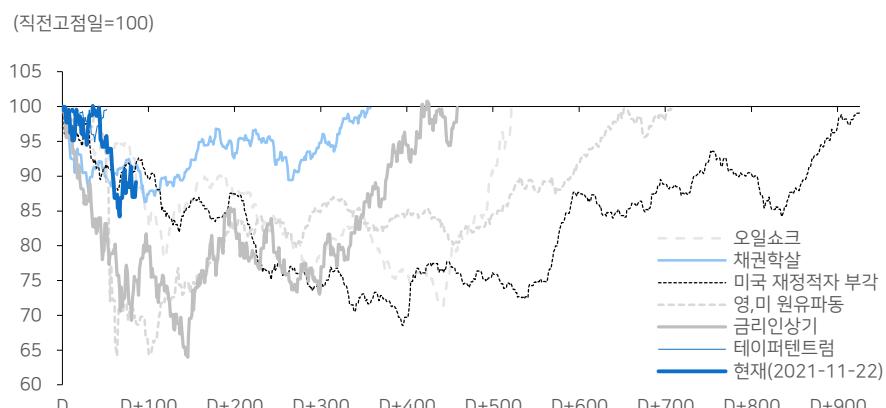
문제는 매크로 변수에 대한 시장의 공감대가 형성 됐는가이다. 왜 인플레이션이 가속화됐는지 여전히 불분명하고, 향후 인플레이션에 대한 시장의 기대치가 아직은 수렴되는데 시간이 필요한 듯 하다.

그림3 금리 & 인플레이션 충격에 따른 채권시장 조정 Case



주: Bloomberg Aggregate Bond TR Index 기준. 가로축은 고점 이후 거래일 수  
 \* 기간은 각각 오일쇼크: 1979년 8월, 미국 재정적자 심화: 1984년 2월, 영/미 원유파동: 1987년 2월, 채권학살: 1994년 1월, 금리인상기: 2003년 6월, 테이퍼트럼: 2013년 5월, 현재: 2021년 9월 전후 하락기  
 자료: Bloomberg, 메리츠증권 리서치센터

그림4 금리 & 인플레이션 충격에 따른 주식시장(나스닥) 조정 Case



주: NASDAQ 기준. 가로축은 고점 이후 거래일 수  
 \* 기간은 각각 오일쇼크: 1979년 8월, 미국 재정적자 심화: 1984년 2월, 영/미 원유파동: 1987년 2월, 채권학살: 1994년 1월, 금리인상기: 2003년 6월, 테이퍼트럼: 2013년 5월, 현재: 2021년 9월 전후 하락기  
 자료: Bloomberg, 메리츠증권 리서치센터

## 문제는 '시간'이 필요하다는 것: 인플레이션의 근본 원인 그리고 예측의 불확실성

아직은 모든 것이 명확하지 않다는 것이 문제의 본질: '시간'이 필요한 이유

질문을 던져보자. 작년 하반기부터 인플레이션이 왜 가속화 됐을까? 연준과 정부가 너무 완화적이었기 때문인가? 공급망(인력부족 포함) 결함이 원인인가? 아니면 원자재 가격 상승을 핑계로 악독한(?) 기업들이 가격인상에 나섰기 때문인가? 정부, 기업 중 특정 주체를 원인으로 단정짓기 어려운 것이 현실이다.

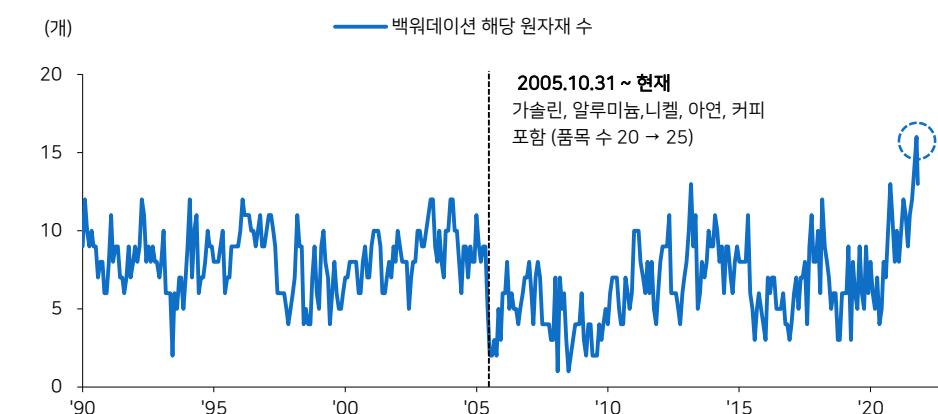
원인이 명확하다면 처방도 정확하겠지만, 지금은 인플레이션의 근본 배경부터 논쟁 중이다. 상황이 이렇다 보니 향후 인플레이션의 경로도 정책 당국(ex. 연준, 경제학자)과 가계, 기업 사이에 편차가 발생하고 있다. 소비자와 기업은 이미 높은 수준으로 인플레이션을 전망하고 있는 가운데 정책 당국은 최근 들어 그 수준이 높아지고 있다. 시장 참가자들조차 컨센서스가 아직은 수렴되고 있지 않다는 의미다. 향후 1년 소비자들의 인플레이션 기대치는 전문가 집단보다 약 2.45%p 높다.

그림5 미국 실제 인플레이션과 기대 인플레이션: 향후 인플레이션 수렴과정 필요



주: SPF(Survey of Professional Forecasters)는 필라델피아 연은의 전문가 서베이, BIE(Business Inflation Expectation)는 애틀랜타 연은의 기업 대상 서베이 결과  
자료: Bloomberg, 메리츠증권 리서치센터

그림6 주요 원자재 품목 내 백워데이션 원자재 수 추이: 1990년 이후 최대치



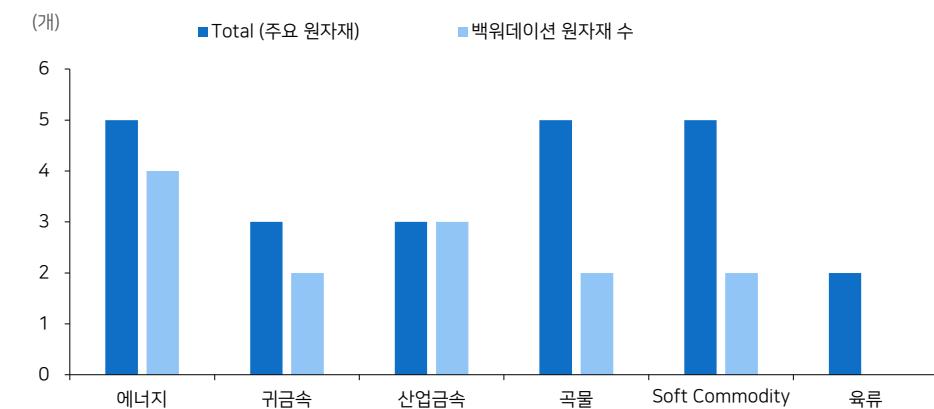
자료: Bloomberg, CME, 메리츠증권 리서치센터

## 원자재 시장도 아직은 '긴장감'이 투영

원자재 시장도 상황은 다르지 않다. 원자재 솟티지 때문인지 미래의 선물(Futures/원월물) 가격보다 현물(Spot/최근월물) 가격이 높은 백워데이션을 보이는 원자재 수가 많아지고 있다. 역내에서 주로 생산되는 곡물, Soft Commodity 보다는 교역이 활발 하거나, 산업용 원자재 중심이 특히 그렇다. 원자재 시장 가격 전반에 긴장감이 아직 형성되어 있다는 의미일 듯 하다.

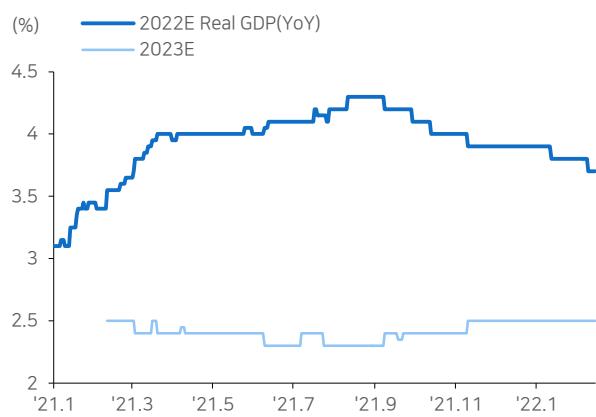
이는 곧 '비용(Cost)' 증가를 시사하고, 기업에서는 마진(이익률)의 정체 및 감소로 연결되고 있는 듯 하다. 당장 올해 미국의 경제성장을(GDP) 전망은 작년 상반기 가파른 상향조정을 보였지만 하반기 이후에는 하향 조정이 진행 중이다. 올해 기업 실적 성장률은 미국은 당초 두 자리 수 증가에서 한 자리수대로 하락했고, 한국은 작년보다 역성장 가능성까지 반영하기도 했었다. 성장에 대한 기대치가 하락하고 있다. 마진 정체 및 하락도 미국과 한국 기업 실적 전망에 투영되고 있는 중이다. 매출(Q)보다 이익(EPS)에 대한 기대치 개선이 더뎌지고 있기 때문이다.

그림7 품목별 백워데이션 원자재: 교역 및 산업용 원자재 중심 심화



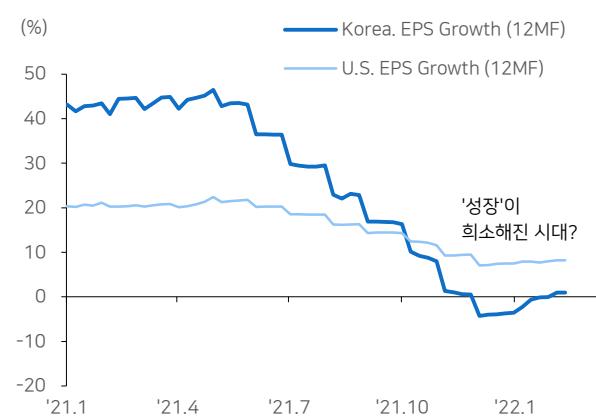
주: 25개 주요 원자재 가격(선물)의 최근월물과 원월물과의 가격차이로 백워데이션 여부 판단  
자료: Bloomberg, CME, 메리츠증권 리서치센터

그림8 미국 GDP 성장률 전망 추이: 2020년 기대치는 하향



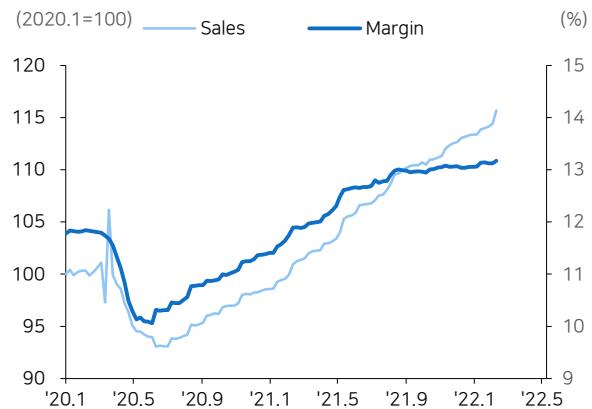
자료: Bloomberg, 메리츠증권 리서치센터

그림9 2022년 미국, 한국 기업이익 성장률도 둔화



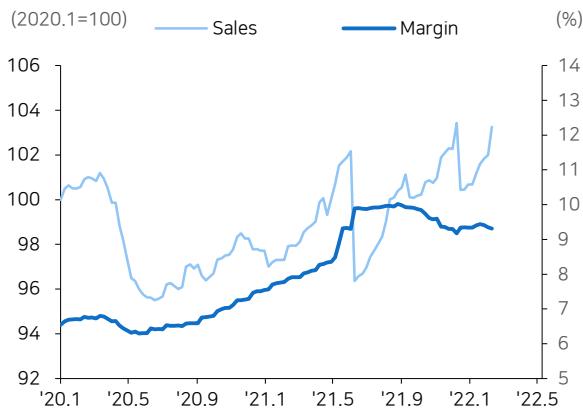
자료: Bloomberg, 메리츠증권 리서치센터

그림10 미국: 매출액 전망과 달리 마진 전망은 정체



자료: I/B/E/S, 메리츠증권 리서치센터

그림11 한국: 마진 정체 지속 &amp; 감소 전망



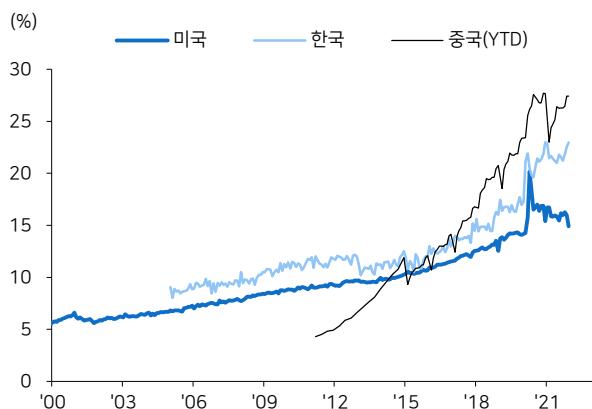
자료: I/B/E/S, 메리츠증권 리서치센터

### 기존 '성장' 산업에 대한 의구심도 투영 중: 결국 '증명'을 해야 할 시기

기존 성장 산업에 대한 의구심도 진행. 결국 성장을 증명해야 할 시기

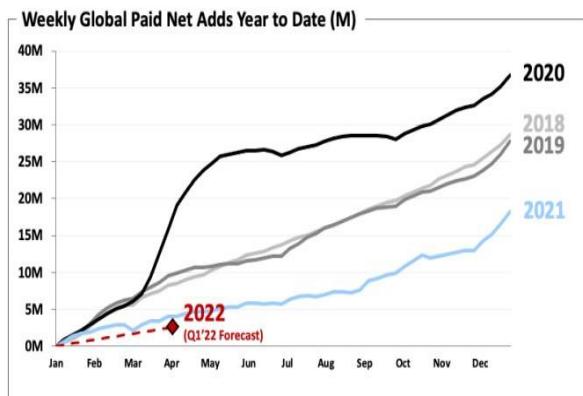
시장의 견인 차 역할을 해온 성장 산업에 대한 의구심도 커졌다. '온라인' 플랫폼이 대표적이다. 상대적으로 Living With COVID를 진행하고 미국은 온라인 소비비중은 1년 넘게 정체되고 있고, COVID-19를 통해 급격한 가입자 수를 늘려왔던 플랫폼 기업 역시 올해 들어 '성장'의 정체를 겪고 있기 때문이다. Living With COVID의 후발주자가 될 한국(+중국)도 이와 유사한 현상을 겪을 수 있다는 걱정이 들 수 있는 시기다.

그림12 미국, 한국, 중국 온라인 침투율: 미국 중심 정체



자료: CEIC, U.S. Census Bureau, 메리츠증권 리서치센터

그림13 넷플릭스의 가입자 성장을 둔화 뚜렷



자료: Netflix, 메리츠증권 리서치센터

성장/가치, COVID19 수혜/피해  
모두 차별화가 진행 중

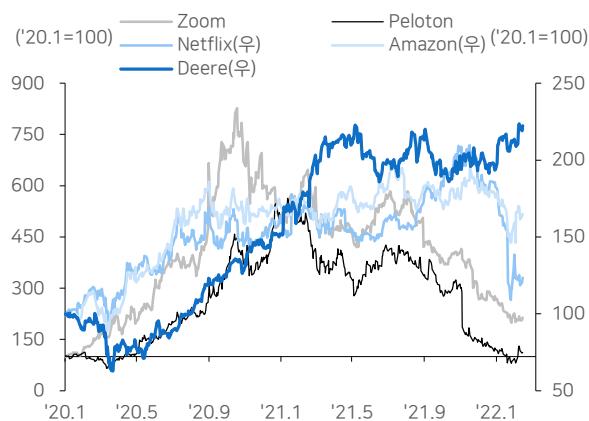
결국 성장을 증명을 해야 하는 시기다. 성장의 잣대가 엄격해진 것은 기존 성장기업만의 문제는 아니기 때문이다. 어쩌면 Living With COVID 환경이 가까워짐에 따라 Post COVID19에도 '성장'이 지속될 수 있는 기업을 구분해 내고 있는 듯하다. COVID19 수혜주, 피해주 모두에서 진행 중이다.

매크로는 불확실 하지만, 시장이  
주는 메시지는 분명: 숫자로 성장  
을 증명하라

미국 시장을 보면 수혜주로 분류되었던 기업 내에서는 홈트레이닝 관련 기업들의 주가 급락이 진행 중인 반면 농기구(ex, 트랙터/자동화) 수요가 급증한 Deere는 신고가를 기록 중이다. 피해주로 분류됐던 기업들은 Macy's 등 일부 소매 업체를 제외하면 기업간의 편차는 아직 뚜렷하지 않다.

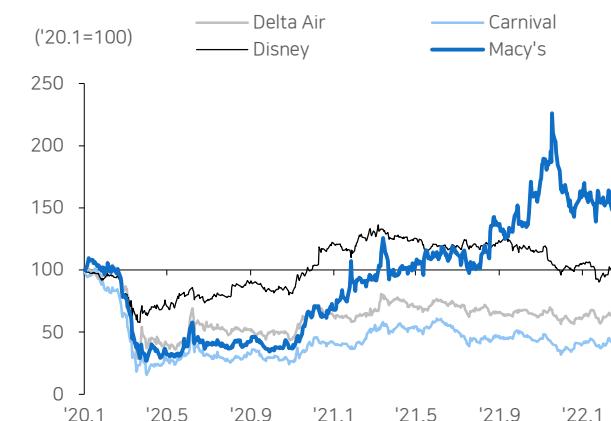
'숫자'로 보여주는 기업도 있다. 국내 시가총액 상위 기업 중 선전하고 있는 기업(반도체, 은행 등)과 미국의 대표 기업 중 시장 대비 아웃퍼포하고 있는 기업(애플, 알파벳)의 공통점은 결국 '실적'이기도 하다. 불확실한 매크로 환경에서 역설적으로 시장이 주고 있는 메시지는 분명하다. 숫자를 통해 '성장'을 증명하라 이다.

그림14 COVID19 수혜주로 분류됐던 기업 내 주가 차별화



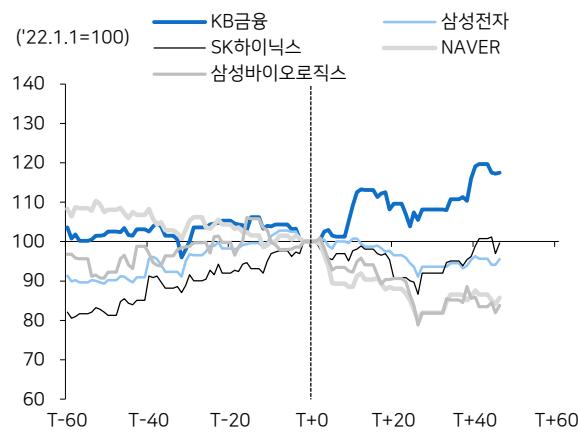
자료: Bloomberg, 메리츠증권 리서치센터

그림15 COVID19 피해주: 주가 반등 모색 중?



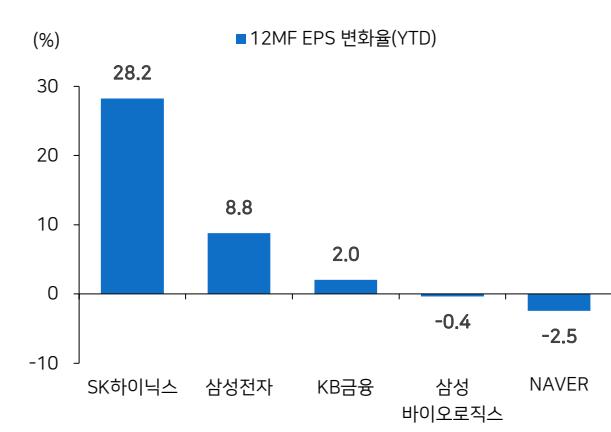
자료: Bloomberg, 메리츠증권 리서치센터

그림16 KOSPI 시가총액 주요 종목 주가: 연초 이후 차별화



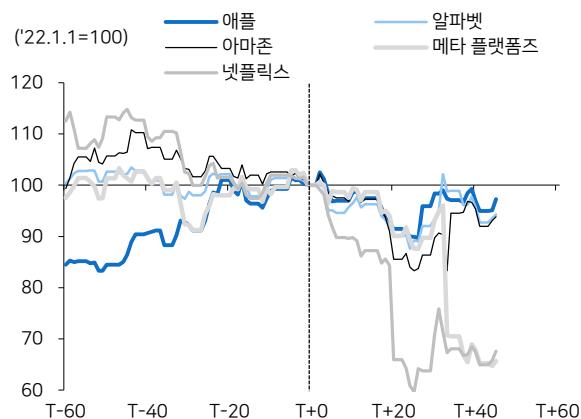
자료: WiseFn, 메리츠증권 리서치센터

그림17 KOSPI 시가총액 주요 종목 실적 전망 변화



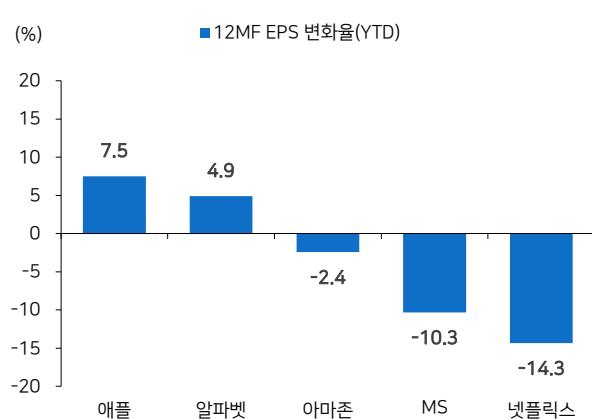
자료: WiseFn, 메리츠증권 리서치센터

그림18 미국 시가총액 주요 종목 주가: 선전 vs. 부진



자료: I/B/E/S, 메리츠증권 리서치센터

그림19 미국 시가총액 주요 종목 실적 전망 변화

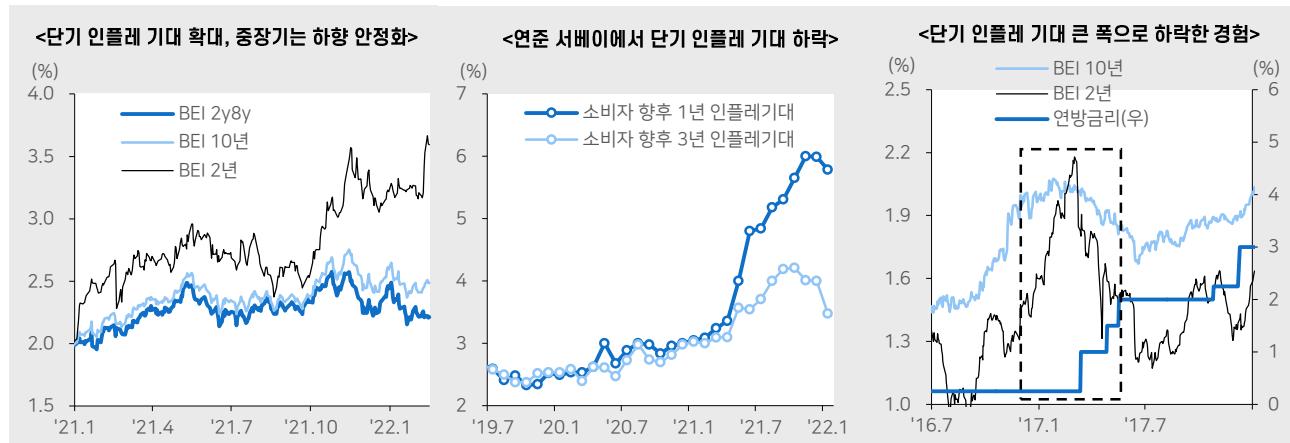


자료: I/B/E/S, 메리츠증권 리서치센터

## 오늘의 차트

임제혁 연구원

## 미국 통화정책 정상화와 인플레이션 기대



미국채 10년 금리의 상승세가 가파르다. 현재 금리 상승분의 대부분은 통화정책 정상화 기대를 반영한 실질금리(TIPS 10년)가 차지하고 있다. 반면에 BEI 10년은(인플레이션 기대, 명목금리—실질금리) 연초대비 16bp 하락했다.

단기 인플레이션 기대 확대되었으나  
중장기 인플레이션 기대는 축소되며  
BEI 10년 횡보

높아진 인플레이션 압력에도 BEI 10년 금리가 하락한 배경을 살펴보기 위해서는 인플레이션 기대를 단기적 요인(BEI 2년)과 중장기적 요인(BEI 2Y8Y)으로 나누어 볼 필요가 있다. 당장의 인플레이션 압력에 민감하게 반응하는 BEI 2년 금리는 상승하였으나, BEI 2Y8Y는 연초 이후 하락하며 결과적으로 BEI 10년 금리의 상승세를 제한 것으로 보인다. 이에 더해 중장기 인플레이션 기대 proxy로 사용되는 5Y5Y 인플레이션 스왑 금리도 2% 초반대를 기록하며 연초대비 18bp 하락했다. 금리 정상화 기대를 반영하며 중장기 인플레이션 기대는 선제적으로 축소되고 있는 것으로 보인다.

단기 인플레이션 기대와 실질금리 중심  
금리 상승 압력이 우위겠으나

단기 인플레이션 기대는 1월 미국 소비자물가가 예상치를 상회하고, 전방위적인 물가압력이 확인되자 물가에 대한 민감도가 높아진 모습이다. 물가상승 압력과 이에 대응하는 통화정책 정상화 기조를 반영하며 단기 인플레이션 기대와 실질금리를 중심으로 미국채 금리는 상승 압력이 지속되고 있다.

통화정책 정상화 본격화되는  
국면에서 단기인플레이션 기대 반락할  
가능성에 주목

다만 최근 연준의 소비자기대조사(Survey of Consumer Expectations)에 따르면 향후 1년 인플레이션 기대가 2020년 이후 처음으로 전월대비 하락했다. 단기 인플레이션 기대가 금리정상화 사이클이 본격적으로 시작되면서 점차 하향 조정될 가능성을 고려할 필요가 있는 것으로 보인다. 물가압력의 강도가 현재 상황과 상이하기는 하나 지난 금리 인상 사이클이 본격화되는 국면에서도 장단기 인플레이션 기대의 역전이 해소되며 단기 인플레이션 기대가 큰 폭으로 하락한 경험이 있다. 향후 미국채 금리 안정화를 위한 첫 번째 조건으로 단기 인플레이션 기대의 움직임에 주목할 필요가 있다.

## 칼럼의 재해석

김동희 연구위원

## 클라우드 게임 시장, 빅테크 기업들의 새로운 성장 동력 (Financial Times)

클라우드 게임 시장은 기술력, 규제 등의 측면에서 아직은 황금알을 낳는 거위일지 확신할 수 없지만, 이미 빅테크 기업들은 이에 대응하여 발빠르게 움직이고 있다. 1월 18일 마이크로소프트의 블리자드 인수를 통해 시장은 빅테크 기업들의 게임 시장 진출에 더 많은 관심을 갖기 시작했다. 블리자드를 인수한 배경에는 게임시장의 장악, 유저 확보, 메타버스 시장 진입 등의 이유가 있지만, 이와 같은 움직임이 클라우드 게임 산업 진출을 위한 포석일 수도 있다는 점에 주목할 필요가 있다. 시장조사업체 뉴주에 따르면, 클라우드 게임의 성장은 매우 가파를 것으로 전망된다. 클라우드 게임 시장의 성장에 따라, 게임 IP의 중요성도 부각된다. 클라우드 게임에서 가장 중요한 것은 매력적인 게임의 확보이기 때문에, 유명 IP의 확보는 클라우드 게임 플랫폼에서 유저를 유입할 수 있는 경쟁력으로 작용한다. 이에 따라, 핵심 게임 IP를 보유하고 있는 게임사의 가치도 더욱 커질 것으로 보인다. 클라우드 게임 시장은 비용이나 정부 규제 등의 우려에도 불구하고, 향후 게임사들의 가치를 증대시키고, 빅테크 기업들의 또 하나의 성장 동력이 될 것이다.

## 빅테크 기업의 거대 M&amp;A로 게임 시장에 대한 기대감은 더욱 상승

글로벌 빅테크 기업들의 전쟁터가 되고 있는 게임 시장

1월 18일 마이크로소프트가 블리자드 인수를 발표하면서 게임 시장에 대한 기대감은 더욱 커졌다. 사티아 나델라 마이크로소프트 최고경영자(CEO)는 블리자드 인수를 발표하면서, "게임은 가장 역동적이면서 흥미로운 플랫폼일 뿐 아니라 메타버스 플랫폼 개발에서도 핵심적인 역할을 한다"고 말하며, 게임을 통해 메타버스 플랫폼 개발에 대한 의지를 표명했다. 마이크로소프트는 2014년 '마인크래프트' 개발사인 모장을 시작으로 꾸준히 유명 IP를 보유한 게임사들을 인수하며 성장 동력을 확보해왔다. 특히 이번 블리자드를 인수한 배경에는 게임시장의 장악, 유저 확보, 메타버스 시장 진입 등 다양한 이유들이 있지만, 이와 같은 움직임이 클라우드 게임 시장을 위한 포석으로 해석될 수 있다는 점에 주목할 필요가 있다.

그림1 Microsoft의 액티비전 블리자드 인수



자료: 마이크로소프트, 메리츠증권 리서치센터

그림2 마이크로소프트의 게임사 M&amp;A

시기	게임사	인수액 (억달러)	주요 게임
2014.9	모장	25	마인크래프트
2020.9	제니맥스미디어	75	앨더스크롤, 둠, 폴아웃
2022.1	액티비전블리자드	687	디아블로, 스타크래프트, 콜 오브 뷔티, 캔디 크러시

자료: 마이크로소프트, 메리츠증권 리서치센터

## 클라우드 게임 시장의 성장은 가속화될 것

강력한 IP와 기술력의 시너지는  
클라우드 게임 시장의 성장 동력  
이 될 것

빅테크 기업들이 주요 게임사들을 인수하면서 자연스럽게 관련 시장에 대한 관심도 증가했다. 마이크로소프트, 소니, 텐센트는 꾸준히 게임사들을 인수해왔고, 이는 최근 메타버스, 클라우드 등의 흐름과 결합하면서 게임 시장의 빠른 성장으로 이어질 것이다. 게임사 인수를 통한 인기 IP 확보는 PC, 모바일로의 활동 영역을 넓히고, 사용자 수를 유입하는 경로가 된다. 이 과정에서 그들이 기존에 보유하고 있던 클라우드 게임 플랫폼의 성장은 더욱 가속화될 것으로 보인다. 클라우드 게임은 기업에서 구축한 클라우드 컴퓨팅 서버에서 작동하는 게임을 모바일/PC/콘솔 등 다양한 개인 소유 기기에서 스트리밍을 통해 플레이하는 개념이다.

필 스펜서 마이크로소프트 게이밍 CEO는 "많은 게이머가 액티비전 블리자드의 게임을 좋아한다. 마이크로소프트는 액티비전 블리자드와 함께 사람들이 원하는 때 원하는 곳에서 게임을 하는 미래를 만드는 작업을 할 것"이라며 구독형 게임 사업과 클라우드 게임 사업을 강화할 것임을 암시하기도 했다. 결국 그들이 가지고 있는 기술력과 게임 IP가 결합되어 클라우드 게임 플랫폼에 완벽하게 적용될 수 있다면, 더디게 성장하던 클라우드 게임 시장이 폭발적으로 증가할 수 있는 성장 동력이 될 것이다.

클라우드 게임 시장으로  
게임계의 넷플릭스를 꿈꾼다

마이크로소프트는 액티비전의 '콜 오브 브루티', '월드 오브 워크래프트', '캔디 크리쉬'와 같은 게임들을 통해 수억 명의 플레이어를 끌어들일 것으로 예상된다. 2021년 12월 기준 액티비전의 MAU는 약 1억명, 블리자드 부문은 2천만명, 킹 부문은 약 2억명으로 총 3.7억명을 기록했다. 마이크로소프트는 액티비전을 인수하면서 자연스럽게 액티비전이 보유하고 있던 이용자를 끌어올 수 있을 것이다. 또한 클라우드 게임 서비스의 구독 모델을 통해 게임 제작사들은 광고, 게임 내 구매 및 구독을 포함하여, 늘어나는 이용자들로부터 수익을 얻을 수 있는 새로운 방법들을 찾아낼 수 있다. 결국 클라우드 게임 플랫폼은 사용자들이 다양한 기기에서 무제한으로 게임을 즐길 수 있도록 하고, 그 안에서 새로운 선순환 구조를 만들어가면서 게임계의 넷플릭스 같은 서비스가 될 것이다.

표1 빅테크 기업들의 클라우드 게임 서비스

개발사	서비스 명	특징
마이크로소프트	엑스박스 게임패스	- 베데스다 등 게임 제작사를 통한 독점 콘텐츠 확보 - 모든 장치에서 콘솔 수준의 게임을 즐기게 하려는 목표로 현재 개발
페이스북	페이스북 게이밍	- 안드로이드 기반 무료 모바일 게임 서비스
구글	스탠디아	- 자체 게임 개발 중단 및 타사 게임 라인업 확대로 전략 전환 - 미국 비롯한 14개국에서 서비스
아마존	루나	- 윈도우즈 PC와 MAC, Fire TV와 모바일에서 사용 가능 - 게임 채널 서비스 운영
엔비디아	지포스나우	- 업그레이드 및 패치 없이 사용자의 라이브러리 내 게임 즉시 플레이
소니	플레이스테이션 나우	- 연간이나 월간 또는 일정 기간 구독 형태로 상용 서비스 중 - 플레이스테이션 나우는 소니 플레이스테이션 4와 PC만 지원하고 모바일은 아직 지원하지 않음

자료: 각 사, 언론보도, 메리츠증권 리서치센터 정리

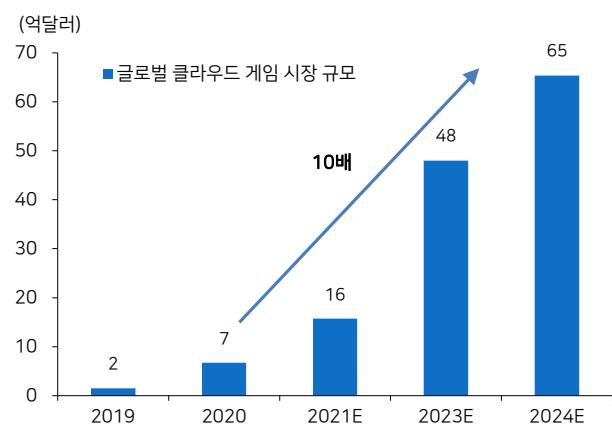
### 새로운 성장 시장, 구독형 클라우드 게임

시장조사업체 뉴주에 따르면, 글로벌 클라우드 게임의 성장은 매우 가파를 것으로 전망된다. 2019년 매출 기준으로 약 2억달러 수준이었던 클라우드 게임 시장은 2024년 65억달러까지 성장할 것으로 전망했다. 클라우드 게임 시장의 성장에 따라 게임 IP의 중요성도 부각된다. 클라우드 게임에서 가장 중요한 것은 매력적인 게임의 확보이기 때문에, 유명 IP의 확보는 클라우드 게임 플랫폼에서 유저를 유입할 수 있는 경쟁력으로 작용한다. 이에 따라, 핵심 게임 IP를 보유하고 있는 게임사의 가치도 더욱 커질 것으로 보인다.

### 국내 게임사들도 다양한 플랫폼에서 플레이 가능한 신작들을 준비 중

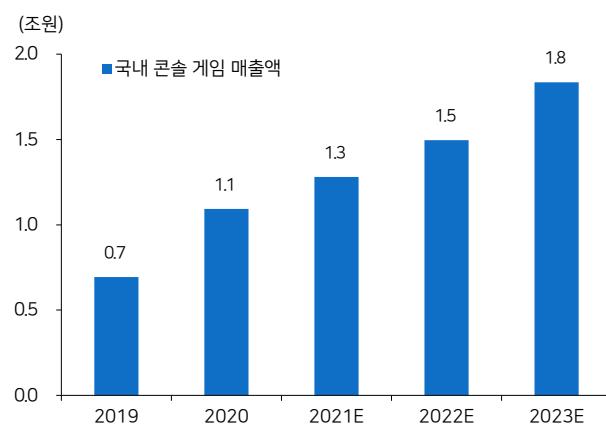
국내 게임사들도 이러한 변화에 빨빠르게 대응하고 있다. 국내 게임사 중에서는 컴투스가 대표 게임 '서머너즈워: 천공의 아레나'를 페이스북 게이밍으로 선보일 예정이며, 엔씨소프트, 크래프톤, 넷마블 등의 게임사들도 다가올 신작들을 모바일 뿐만 아니라 PC, 콘솔 등 다양한 플랫폼에서 플레이할 수 있도록 개발 중에 있다. 이러한 국내 게임 기업들의 움직임은 빠르게 성장하는 국내 콘솔 게임 시장에 대응하는 움직임으로도 해석된다. 다양한 플랫폼에서 플레이가 가능한 신규 게임들은 향후 클라우드 게임 플랫폼으로도 진출할 수 있는 핵심IP가 될 수 있다.

그림3 클라우드 게임 글로벌 시장 규모



자료: Newzoo, 메리츠증권 리서치센터

그림4 국내 콘솔 게임 시장 규모



자료: 한국콘텐츠진흥원, 메리츠증권 리서치센터

### 결국 주목해야 할 시장

#### 클라우드 게임 시장은 또 하나의 성장 동력이 될 것

일각에서는 클라우드 게임 시장의 성장에 대한 우려도 존재한다. 아직 클라우드 서버를 통해 게임을 플레이하는 것에는 기술적으로 한계가 있고, 클라우드 게임 시장에서의 경쟁력 확보를 위한 M&A 과정에서 빅테크 기업들에 대한 정부의 반독점 규제가 구체화되지 않았기 때문이다. 그럼에도 불구하고, 이미 빅테크 기업들은 빠르게 성장하는 클라우드 게임 시장에 대응하기 위해 빨빠르게 움직이고 있고, 핵심 게임IP 확보를 통해 게임 시장 내 경쟁력을 제고하고자 한다. 핵심 게임 IP확보를 통한 클라우드 게임 서비스와 메타버스로의 진출은 향후 사용자의 유입을 증가시키고 새로운 수익 모델을 만들어내면서 빅테크 기업들의 경쟁력이 될 수 있다. 이 과정에서 핵심 IP를 보유한 해외 및 국내 게임사들에도 지속적으로 관심

을 가질 필요가 있다. 결국, 클라우드 게임 시장은 비용이나 정부 규제 등의 우려에도 불구하고, 향후 게임사들의 가치를 증대시키고, 빅테크 기업들의 또 하나의 성장 동력이 될 것이다.

**원문:** *Why gaming is the new Big Tech battleground? (Financial Times)*