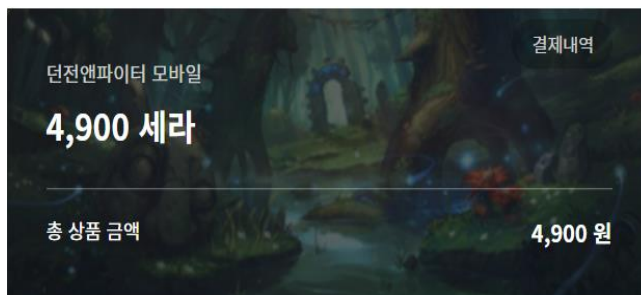




국내 게임사, 자체 결제 시스템 도입 중

- 글로벌 앱마켓의 90% 점유한 구글과 애플이 인앱결제를 강제함에 따라 국내에서 2022년 3월 15일 '인앱결제 강제 방지법(구글 갑질 방지법)' 이 시행됨
- 이에 따라 국내 게임사들은 세계 최초로 자체 결제 시스템을 도입할 수 있게 되었음
- 크로스 플레이(모바일/PC)가 지원되는 게임들 중 일부가 PC에서 자체 결제 시스템을 도입 중
- 구글은 인앱 결제가 아닌 자체 결제를 허용했지만 자체 결제 수수료를 인앱 결제 수수료보다 4%pt 더 낮은 최고 26%로 책정함에 따라 게임사 수익성에 큰 이점이 없을 것
- 구글 앱 마켓 매출 순위가 높을 수록 마케팅 효과가 커지는데, 자체 결제는 매출 순위에 기여하지 않는 만큼 자체 결제 비중이 높을 수록 마케팅 효과가 낮아질 것으로 판단
- 또한 구글 앱 마켓의 접근성, 편의성과 확보된 유저 수를 감안했을 때 게임사는 자체 결제 시스템을 도입함에 따라 구글과 관계가 악화될 리스크를 배제하기 어려울 것
- 단 인앱결제 외 다른 결제 시스템이 도입됨에 따라 유저들의 편의성이 높아질 것으로 기대

PC버전 클라이언트에 자체 결제 시스템 도입한 던전앤파이터 모바일



결제 수단 선택

결제 안내 >

| | | |
|-----------|-----------------|-------------|
| PAYCO | 토스 EVENT | 카카오페이 |
| 휴대폰 | 문화상품권 | 신용/체크카드 |



Compliance Notice

작성자는 본 조사분석자료에 게재된 내용들이 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며,
외부의 부당한 압력이나 간섭없이 신의성실하게 작성되었음을 확인합니다.

본 보고서에 언급된 종목의 경우 당사 조사분석담당자는 본인의 담당종목을 보유하고 있지 않습니다.

본 보고서는 기관투자자나 또는 제 3자에게 사전 제공된 사실이 없습니다.

당사는 자료공표일 현재 해당기업과 관련하여 특별한 이해 관계가 없습니다..

종목별 투자의견은 다음과 같습니다.

투자판단 3단계 (6개월 기준) 15%이상 → 매수 / -15%~15% → 중립 / -15%미만 → 매도

