

Are You Ready for the 4th Industrial Revolution?

2023. 5. 2 (화)

meritz Strategy Daily

전략공감 2.0

Strategy Idea

5월 FOMC Preview: 잔존하는 스트레스

칼럼의 재해석

Halo크리에이티브 리더, 넷플릭스 게임즈 합류

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 추천 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



▲ 경제분석
Economist 이승훈
02. 6454-4891
seunghoon.lee@meritz.co.kr

5월 FOMC Preview: 잔존하는 스트레스

- ✓ 5월 FOMC는 다소 매파적으로 해석될 가능성이 높아 보임
- ✓ 경기가 순항 중이며, 서비스 노동비용 압력으로 디스인플레가 더디게 진행될 위험 있기 때문
- ✓ 중소형 은행대출 감소하고 있으나, 나머지 금융환경이 3월 대비 개선된 점도 고려 필요

5월 FOMC에서도 3월과 같은 완화적 스탠스를 기대할 수 있을까?

한국 시각 5월 4일 목요일 새벽 3시에 미 연준의 5월 FOMC 결과가 발표된다. 당사와 예상은 연준이 이번 5월 FOMC에서의 25bp 인상을 끝으로 40년 만에 가장 빠른 금리인상 사이클에 종지부를 찍는다는 것이며, 시장의 기대도 유사하다. 심지어 컨센서스 사이의 편차도 크지 않다.

3월 FOMC에서 제시된 점도표에서는 참여자 18명 중 10명이 추가 한 차례 금리 인상이 적절하다는 의견을 제시했고, 상단 기준 올해 말 적정금리 예상은 5.50% 와 5.75%가 각 3명, 6.00%가 1명이었다.

3월 FOMC 당시는 Silicon Valley Bank(SVB)와 Signature Bank New York의 파산으로부터 2주가 채 경과하지 않은 시점이었고, FDIC/Fed의 정책공조 효과도 의문시되었던 환경이었기에, 개별 FOMC참여자들의 적정금리 추정과는 별개로 1) 금리동결 고려와 2) "타이트한 금융환경이 한 차례 혹은 그 이상의 금리인상에 준 한다"는 발언이 가능했던 상황이었다.

5월 FOMC에서도 3월과 같은 완화적 스탠스를 기대할 수 있을까? 오늘 전략공감 2.0은 현재까지 입수된 미국 경기, 인플레이션, 노동시장 데이터를 기반으로 어떠한 결정이 내려질지 가능하는 자료로 구성한다.

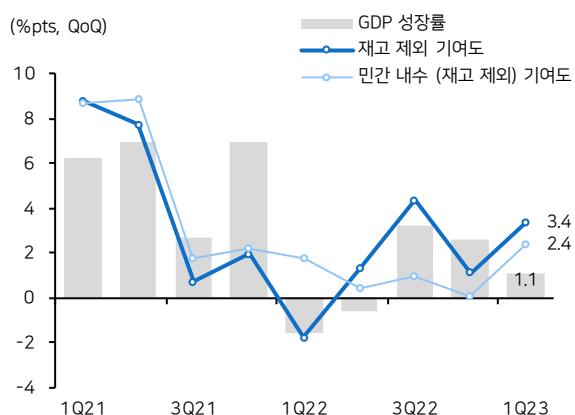
경기: 미국 1분기 GDP 및 주요 내수 동향

미국 1분기 성장세는 강화

미국 경제분석국(BEA)에서 집계하는 1분기 GDP는 전분기 대비 연율 기준 1.1% 성장하였다. 시장 예상 1.9%를 밀돌았으나, 재고증감기여도(-2.26%포인트)를 제외한 여타 부문의 기여도가 3.4%포인트이고, 재고증감을 제외한 순수 민간내수(소비+투자)의 기여도가 2.4%포인트임을 고려한다면 직전 분기 대비 성장세는 오히려 강화된 것으로 해석할 수 있겠다.

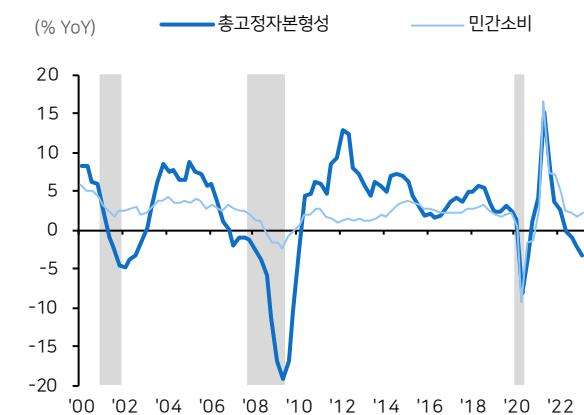
부문별로 전분기대비 성장에 기여한 바를 살펴보면, 연율 기준 민간소비(+2.48%포인트), 민간투자(+0.93%포인트: 시설투자, R&D 합산, 설비투자는 -0.39%포인트)로 소비가 단연 우세이다. 전년대비 기준으로 보면, 민간소비 신장세가 소폭 강화된 반면, 민간투자(총고정자본형성)의 하강은 심화되는 모습이다.

그림1 미국 분기별 실질 GDP성장률 및 기여도



자료: US BEA, 메리츠증권 리서치센터

그림2 민간소비와 민간 총고정자본형성 성장률 (YoY)



자료: US BEA, 메리츠증권 리서치센터

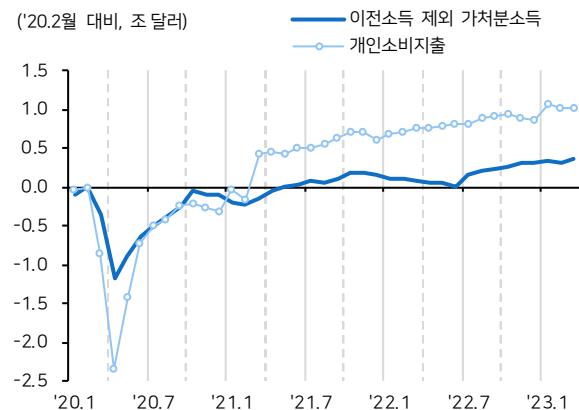
소비여건

소비는 생각보다 양호하게 지탱

소비는 생각보다 양호하게 버티고 있다. 이는 2022년 하반기 이후 물가상승률이 둔화되는 가운데 임금의 경직성이 유지되면서 실질소득 여건이 개선된 때문이다. 개인소비지출이 올해 1월 일시적 요인(지방정부 세수감소: 세금을 덜 걷었음)으로 크게 반등한 이후 2~3월 조정과정을 거쳤으나 전체적인 흐름은 우상향이다. 재화와 서비스 모두 이렇다 할 모멘텀 둔화가 보이지 않는 것도 특징이다.

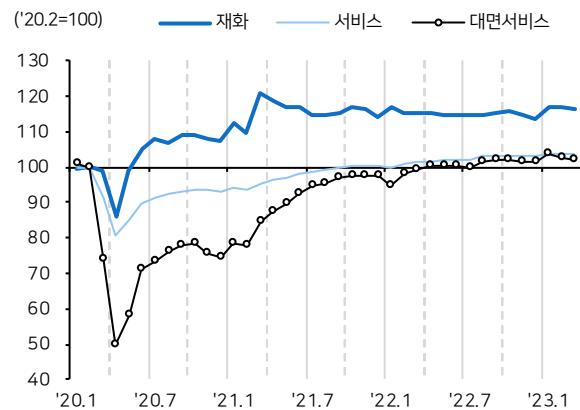
소득의 완만한 시장에 비례한 소비가 가능해지다 보니, 초과저축의 소진 속도도 올해 들어서는 매우 더디다. 코로나19 이전의 순저축 추세를 넘어선 부분의 적분값으로 초과저축을 추정해 보면, 2023년 3월 기준으로 1.23조 달리가 남아 있는 것으로 계산된다. 한편, 3월 마지막 주 신용카드 사용액이 캘리포니아 허리케인 영향으로 급감 이후 다시 복원되는 흐름이다. 소비가 가파르게 늘지는 않지만, 그렇다고 줄어드는 그림도 아니다. 소득여건이 악화된다 하더라도 저축으로 소비를 할 수 있기에 앞으로도 소비는 신장세가 지탱되는 흐름일 가능성이 커 보인다.

그림3 실질 이전소득 제외 가치분소득과 개인소비지출



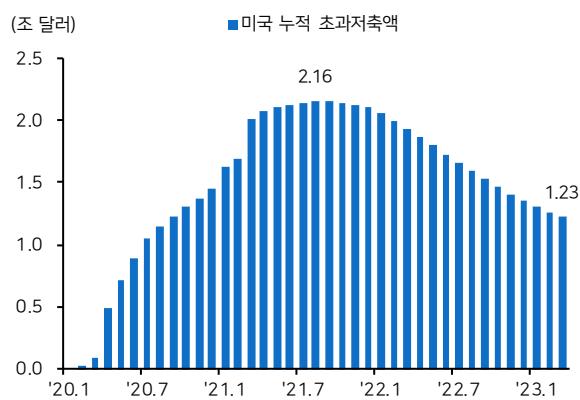
자료: US BEA, 메리츠증권 리서치센터

그림4 실질 개인소비지출: 재화, 서비스, 대면서비스



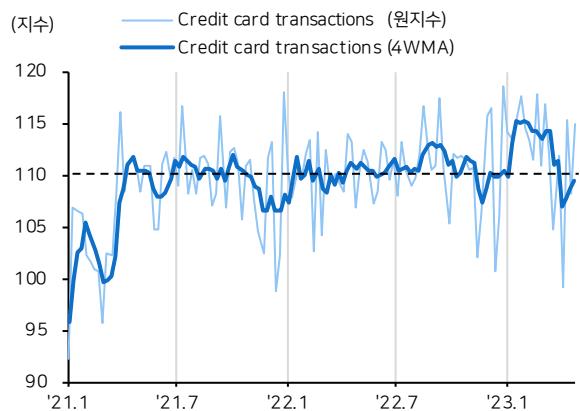
자료: US BEA, 메리츠증권 리서치센터

그림5 미국 가계 누적 초과저축액 추정



자료: US BEA, 메리츠증권 리서치센터 추정

그림6 미국 주간 신용카드 거래액



자료: US BEA, 메리츠증권 리서치센터

투자여건

투자여건은 악화 중
(금리상승에 가장 민감)

소비가 지탱되는 반면 기업 투자여건은 악화 중이다. 특히 이는 제조업 서베이에서 뚜렷하게 드러나고 있다. 4월 지역 연은 제조업 활동지수의 평균값은 -12.8로 2022년 5월 이후 12개월째 기준선(0)을 밑돌고 있다. 뉴욕 연은 서베이 조사치가 3월 대비 개선되어 5개 지역(뉴욕, 필라델피아, 리치몬드, 캔자스, 텍사스) 평균에도 영향을 미치고 있으나, 추세적 개선의 시발점으로 보기 어렵다.

현재 상황보다는 향후 6개월 capex 전망이 계속 악화되고 있다는 점에 주목한다. 앞으로 B2B, 특히 설비투자 사업환경이 더욱 악화될 수 있음을 시사하는 것이기 때문이다. 4월의 경우 5개 지역 평균치는 4.7이며, 2020년을 제외한다면 2009년 6월 이후 가장 낮은 값이다. 시차를 두고 실질 핵심 자본재 주문 감소로 연결되고 있으며, 우리나라 수출에도 부담으로 작용하고 있다.

현재 미국 제조업은 달리화 강세(미국 이외 수요 약화), 금리 상승, 원자재 가격 상승 등 누중된 거시경제비용의 부작용이 시차를 두고 업황에 영향을 주는 구간에 위치해 있다. 기존에 받았던 거시경제비용의 스트레스만을 고려한다면 올해 6월 정도가 바닥이라고 할 수 있었다.

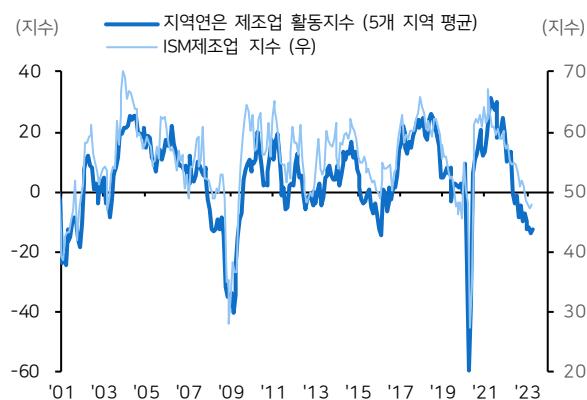
3월 FOMC 경제전망을 통해 이미 예견된 경로로 판단함

그러나, SVB 폐쇄를 계기로 강화될 은행규제 및 자발적인 금융권 위험관리가 추가적인 대출태도 약화로 연결될 가능성이 커졌다. 때문에 미국 제조업의 바닥은 더욱 지연되어 4분기이나 회복할 것으로 예상된다. GDP성장을 관점에서는 소비가 벼텨도 투자여전 약화로 성장세가 더욱 둔화되는 그림이 2개 분기 정도 전개될 수 있다는 의미이다. 3월 FOMC 경제전망(올해 4분기 GDP 0.4% YoY)은 향후 2~3개 분기 동안 0%에 가까운 성장률을 기정한 값으로, 전술한 시각에 부합한다.

위안이라면 재화 물가가 더 이상 걱정할 일이 아니라는 것

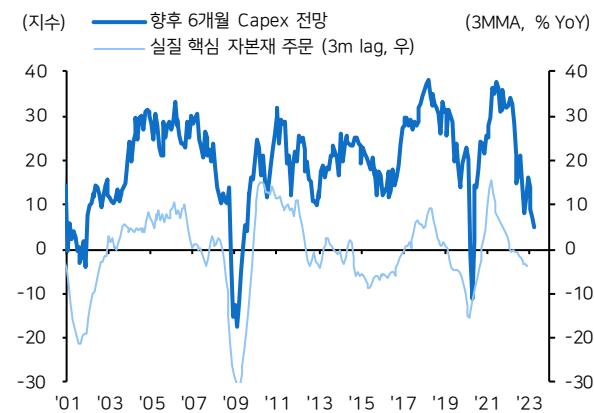
위안이라면, 공급 병목현상 해소와 투입/판매가격의 하락이 재화물가의 하방을 계속 부여할 가능성이 크다는 것이다. 재화물가 상승이 이번 인플레 사이클의 효시 역할을 한 것과는 대조적으로, 이 부분만큼은 지금의 큰 걱정거리는 아니다.

그림7 미국 지역연은 제조업 활동지수 vs ISM 제조업 지수



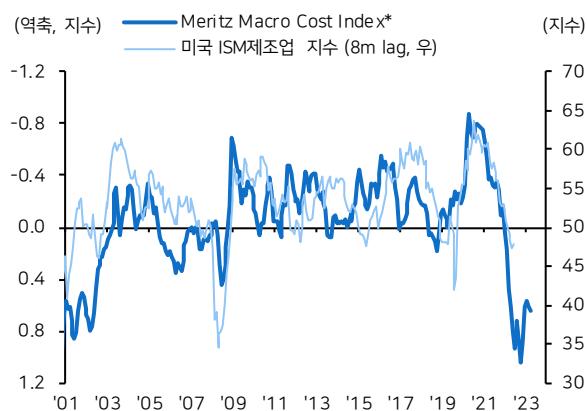
자료: 각 지역 연은, US ISM, 메리츠증권 리서치센터

그림8 미국 지역연은 향후 capex 전망 vs 핵심자본재 주문



자료: 각 지역 연은, US Census Bureau, US BLS, 메리츠증권 리서치센터

그림9 메리츠 거시경제비용 지수 vs ISM제조업 지수



자료: Bloomberg, US ISM, 메리츠증권 리서치센터

그림10 미국 지역연은 제조업 판매가격 vs 미국 Goods CPI



자료: 각 지역 연은, US BLS, 메리츠증권 리서치센터

물가와 노동시장(임금): 석연치 않은 데이터포인트 등장

파월 의장은 3월 FOMC 기자회견에서 disinflation(물가상승률의 둔화)이 재화부문을 넘어 주거비와 주거비 제외 서비스물가로 점차 확산될 가능성을 인정했다. 후자인 주거비 제외 서비스물가는 임금의 함수임을 계속 피력하였고, 임금상승률둔화가 반영되면서 결국 서비스물가 상승률도 함께 내려올 것이라는 진단이었다.

3월 CPI가 디스인플레이션 확산 가능성을 보여 주었으나…

마침내 3월 CPI를 통해 주거비 제외 핵심 서비스 물가상승률이 전년대비 6.8%에서 6.5%로 내려 오면서 디스인플레이션의 확산 가능성을 일단 보여 주었다. 그리고 현재 미국 노동시장은 저임금 업종(레저/여가, 교육/헬스케어, 소매업)에서 일자리가 크게 늘면서 취업자수 증가와 임금상승률 둔화가 양립하는 모습을 수 개월째 보여 주고 있다.

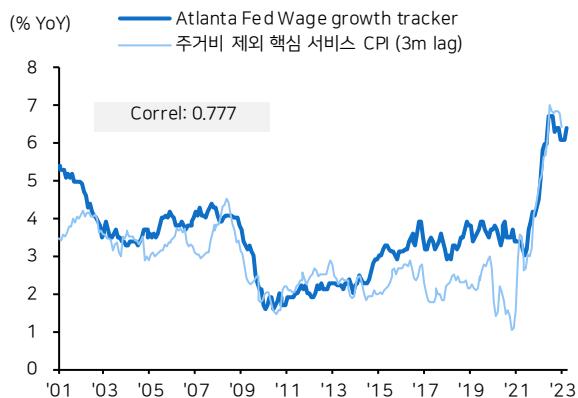
연준이 중요하게 보는 임금지표는 오히려 반등

다만, 1) 명목임금 경직성 반영을 위해 동일인을 대상으로 하는 패널조사의 성격인 애틀랜타 연은의 Wage growth tracker(3개월 이동평균이 Headline)와 2) 취업자수 믹스(저임금 중심 취업자수 증가) 영향을 제외하고 보는 Employment Cost Index(노동비용지수; ECI)가 최근 월간 고용동향 내의 시간당 임금상승률과 다른 궤적을 보이고 있음을 석연치 않다.

이는 1) 두 가지 지표가 주거비 제외 핵심 서비스 물가상승률과 더욱 높은 상관관계를 보일 뿐 아니라 2) 분기별로 집계되는 노동비용지수가 연준이 가장 높은 가중치로 보는 임금지표이기 때문이다. 최근 동향은 아래와 같다.

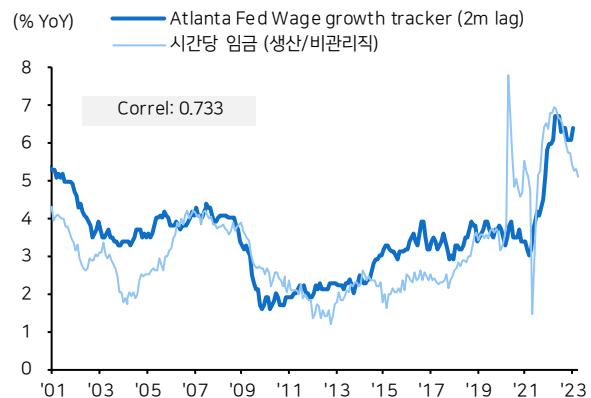
- 2023년 3월 Wage growth tracker의 헤드라인은 2월 전년대비 6.1%에서 6.4%로 올랐으며, 이직자(Job switcher)보다는 잔류자(Job stayer)의 임금이, 25~54세 구간보다는 55세 이상 연령대 임금이 더 오른 것으로 나타났다.
- ECI는 임금(Wages and salaries)과 임금 외에 각종 수당/복지(Benefit)의 합으로 구성되며, 올해 1분기 들어 ECI가 전분기 대비 1.2% 상승하면서 작년 4분기 대비 상승폭을 확대했다는 것이 우려의 핵심이다. 특히 서비스 부문의 높아진 인건비 부담이 소비자들에게 전가되며 핵심 서비스 물가 압력이 좀처럼 둔화되지 못한다는 지적이 있다는 점에서는, 서비스 물가 상승폭의 둔화 속도가 매우 더딜 수 있어 계속 경계할 요인으로 판단된다. 그럼 15, 16은 서비스 부문의 노동 비용과 주거비 제외 핵심 서비스 CPI/PCE 사이에 높은 상관관계가 있음을 보여 주고 있다.

그림11 Atlanta Fed Wage tracker vs 미국 핵심서비스 CPI



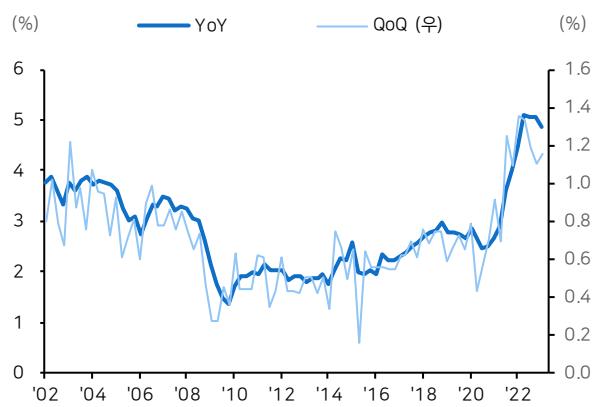
자료: Atlanta Fed, US BLS, 메리츠증권 리서치센터

그림12 Atlanta Fed Wage tracker vs 미국 시간당 임금



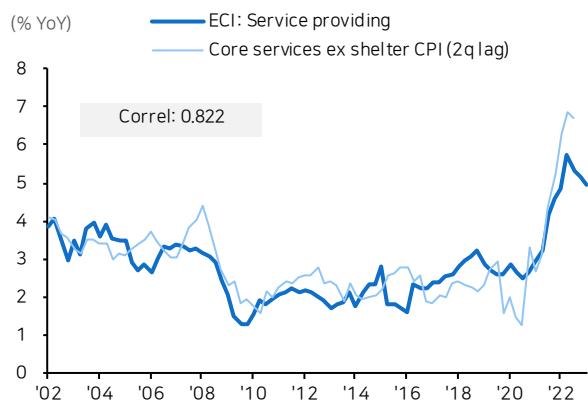
자료: Atlanta Fed, US BLS, 메리츠증권 리서치센터

그림13 고용비용지수(ECI) 증감률: 전년대비 vs 전분기대비



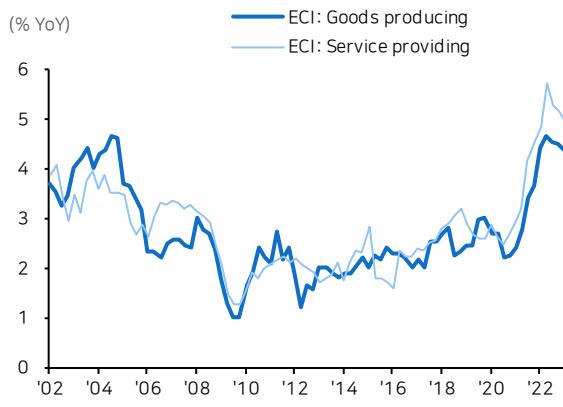
자료: US BLS, 메리츠증권 리서치센터

그림15 서비스 부문 ECI와 주거비 제외 핵심서비스 CPI



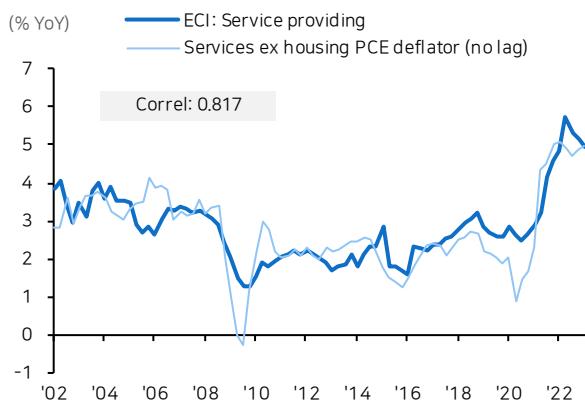
자료: US BLS, 메리츠증권 리서치센터 계산

그림14 고용비용지수 증감률: 재화 생산 vs 서비스 제공



자료: US BLS, 메리츠증권 리서치센터

그림16 서비스 부문 ECI와 주거비 제외 핵심서비스 PCE물가



자료: US BLS, US BEA, 메리츠증권 리서치센터계산

소결론: 5월 FOMC는 다소 매파적일 가능성

5월 FOMC의 성격은 다소
매파적일 것

5월 FOMC에서도 3월과 같은 완화적 스탠스를 기대할 수 있을까? 파월 의장은 25bp 금리인상을 결정하면서도 이번 인상이 마지막이라는 시그널을 애써 강조하지 않을 가능성이 높다. 되려 매파적인 FOMC로 해석될 가능성이 크다 하겠다. 이유는 다음과 같다.

- 첫째, 기업투자 여건이 악화되고 있으나 미국 경제가 내수 중심으로 아직 순항하고 있기 때문이다. 올해 1분기의 재고 제외 GDP성장기여도가 작년 4분기 대비 개선되었다는 점과 소비가 지탱되고 있음이 단편적인 사례이다.
- 둘째, 디스인플레이션의 확산 가능성을 높게 보지만, 임금의 경직성과 서비스 부문의 노동비용 상승세 지속으로 서비스 물가가 더디게 내려올 가능성이 남아 있기 때문이다.
- 셋째, 3월 이후 중소형 은행 중심으로 대출잔액이 감소하고 있어 이 부분의 금융환경이 타이트해졌다 할 수 있지만, 은행 파산이 집중되었던 시기에 급등했던 금융환경지수(St. Louis Fed 금융 스트레스 지수, 블룸버그/골드만 삭스 금융환경지수, TED 스프레드 등)들이 일제히 3월 이전으로 돌아 왔음을 고려한다면 3월 FOMC 당시만큼 금융환경이 악화된 것으로 보기 어렵기 때문이다.
- 넷째, 파산한 은행들이 새로운 주인을 찾았고, 최근 문제가 되었던 First Republic Bank의 예금은 JPMorgan이 인수하기로 했다. 한편, 은행 파산/폐쇄와 함께 도입되었던 연준의 Bank Term Funding Program은 이자율 위험을 연준이 떠 안게 되는 구조로, 발생할 수 있는 미실현 손실의 현실화 위험을 차단하는 데 성공하였다.

5월이 마지막 인상일 지 여부도
사후적으로 확인해야 할 것으로
보임

5월 금리인상이 마지막일 지 여부는, FOMC 회의 이후 발표되는 의사록 혹은 6월 FOMC에 가서 새로운 전망 제시와 함께 금리가 동결되면서 사후적으로 확인될 가능성이 높아진 것으로 판단한다.

칼럼의 재해석

강하라 연구원

Halo 크리에이티브 리더, 넷플릭스 게임즈 합류(EUROGAMER)

지난 4월, 인기 게임 <Halo Infinite>의 크리에이티브 리더 Joseph Staten이 마이크로소프트 엑스박스를 떠나 넷플릭스 게임즈에 합류했다. 헤일로는 월 7,900원에 제공되는 모든 게임을 플레이할 수 있는 Xbox Game Pass에 포함되었음에도 불구하고, 2021년 11월 출시 이후 다음달 12월에 북미 게임 전체 판매량 2위를 기록했을 만큼 큰 인기를 끈 게임이다. Joseph Staten은 넷플릭스 게임즈에서 멀티플랫폼 AAA 게임과 오리지널 IP 크리에이티브 디렉터를 맡을 예정이다.

2022년 8월 기준 넷플릭스 게임의 DAU는 170만명으로 전체 구독자 1% 미만에 해당하는 매우 적은 수준이다. 그러나 넷플릭스의 게임에 대한 방대한 투자와 다양한 장르, 플랫폼으로의 확장을 위한 노력을 고려했을 때, 동사가 게임 서비스를 도입하면서 기대했던 구독자 증가라는 효과는 중장기적 관점에서 충분히 달성 가능하다고 판단한다.

넷플릭스, 헤일로 크리에이티브 리더 영입

헤일로 크리에이티브 리더,
넷플릭스 게임즈 합류

지난 4월, 인기 게임 <Halo Infinite>의 크리에이티브 리더 Joseph Staten이 마이크로소프트 엑스박스를 떠나 넷플릭스 게임즈에 합류했다. 헤일로는 월 7,900원에 제공되는 모든 게임을 플레이할 수 있는 Xbox Game Pass에 포함되었음에도 불구하고, 2021년 11월 출시 이후 다음달 12월에 북미 게임 전체 판매량 2위를 기록했을 만큼 큰 인기를 끈 게임이다.

Joseph Staten은 당시 헤일로를 개발 중이던 게임사 Bungie를 인수할 때 헤일로 제작자로 근무했으며, 이후 번지가 마이크로소프트에서 분리되었을 때는 헤일로 3 크리에이티브 디렉터로 일했다. 그리고 2014년 다시 마이크로소프트로 돌아와 Xbox 게임 스튜디오에서 수석 크리에이티브 디렉터로 일했다. 그는 넷플릭스 게임즈에서 멀티플랫폼 AAA 게임과 오리지널 IP 크리에이티브 디렉터를 맡을 예정이다.

표1 2021.12 북미 게임 판매 순위

순위	게임
1	Call of Duty: Vanguard
2	Halo Infinite
3	Pokemon Brilliant Diamond and Shining Pearl
4	Madden NFL 22
5	Battlefield 2042
6	Mario Kart 8
7	Marvel's Spider-Man: Miles Morales
8	Mario Party Superstars
9	NBA 2K22
10	Animal Crossing: New Horizons

자료: NPD, 메리츠증권 리서치센터

그림1 Halo Infinite



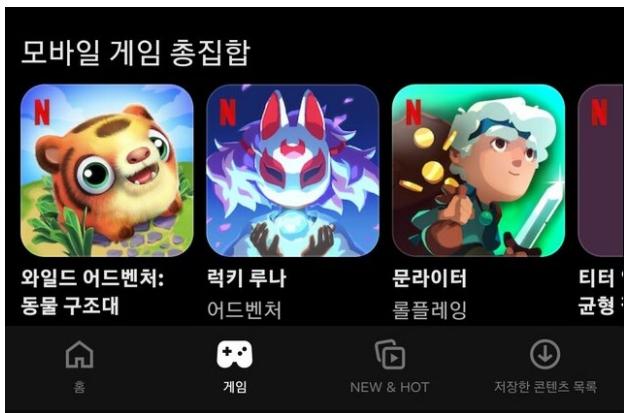
자료: Xbox

2021년 말부터 모바일 게임 무료 서비스 시작

2023년 내 40개 게임 추가 출시 계획

넷플릭스는 2021년 말부터 가입자를 대상으로 추가 요금 부과 없이 모바일 게임을 제공하기 시작했다. 넷플릭스는 자체 스튜디오를 설립하고 Joseph과 같은 외부 인재를 영입해 게임을 개발하는 한편 스프라이 폭스, 넥스트 게임즈, 보스 파이트 엔터테인먼트 등 여러 중소형 개발사를 인수해 파이프라인을 확장해나가고 있다. 현재 넷플릭스는 55개의 모바일 게임을 제공하고 있으며 2023년 안에 추가로 40개의 게임을 더 출시할 계획이라고 밝혔다.

그림2 넷플릭스, 모바일 게임 무료 제공 중



자료: 넷플릭스

그림3 넷플릭스가 인수한 게임 개발사들



자료: 각 사

구독자 성장 정체에 대한 우려가 원인

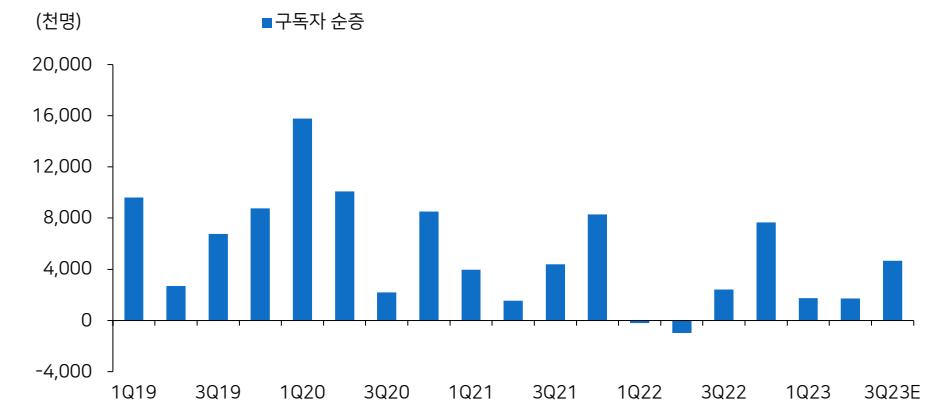
구독자 성장세 둔화에 대한 우려

스트리밍 업체인 넷플릭스가 이러한 행보를 보이는 데에는 구독자 수 성장에 대한 우려가 가장 큰 영향을 미쳤을 것으로 생각된다. 넷플릭스는 코로나 기간 폭발적인 성장을 보였지만 이후 디즈니플러스, 아마존 프라임, 파라마운트 플러스 등 다양한 경쟁 서비스의 등장과 엔데믹에 따라 구독자 성장 정체가 지속되고 있다. 2022년 1분기에는 처음으로 순증 구독자가 마이너스를 기록했으며 그 다음 분기에는 더 큰 감소를 보였다. 이후 다시 플러스로 전환되었지만 여전히 성장에 대한 우려가 큰 상황이다.

기대 이하 실적에 계정 공유 과금 2분기로 연기

넷플릭스는 이를 타파하기 위해 지난 1분기부터 계정 공유에 추가 과금할 계획이었으나 기대 이하의 실적을 거두면서 이를 2분기로 연기했다. 1분기 구독자 순증은 175만명으로 컨센서스 241만명을 큰 폭으로 하회했다. 현재 계정 공유 단속에 대한 구독자들의 반발이 매우 큰 상황으로 2분기로 연기하더라도 도입 초기에는 구독자 수 감소를 피할 수 없을 것으로 예상된다.

그림4 넷플릭스 구독자 성장 정체



자료: Bloomberg, 넷플릭스, 메리츠증권 리서치센터

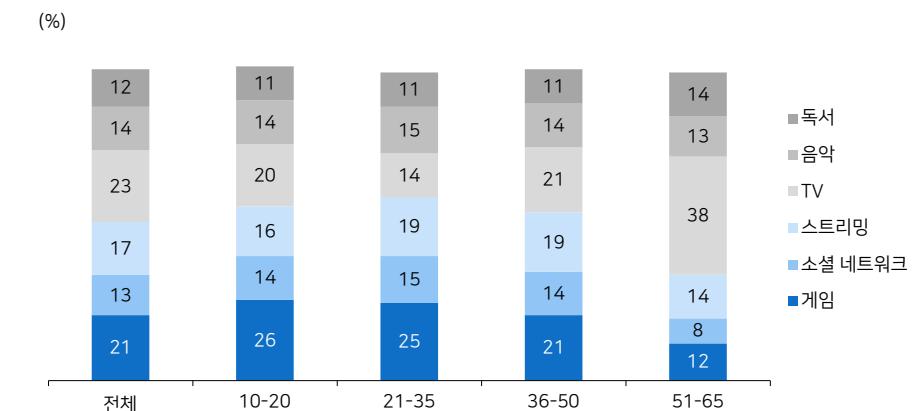
넷플릭스, “우리의 가장 큰 경쟁자는 에픽게임즈와 틱톡”

넷플릭스의 경쟁자에는 물론 디즈니플러스, 아마존 프라임과 같은 스트리밍 서비스를 제공하는 업체들이 존재한다. 하지만 좀 더 넓은 시각으로 본다면 넷플릭스의 경쟁자는 사람들이 여가시간을 보내는 일반 TV, 소셜 네트워크, 게임 등 모든 대체제가 될 수 있다. 연령별 여가시간을 보면 젊은 세대일수록 스트리밍 보다 게임을 하는 시간의 비중을 보면 젊은 세대일수록 스트리밍 보다 게임을 하는 시간의 비중이 커졌다. 넷플릭스 또한 2022년 주주서한을 통해 가장 큰 경쟁 업체는 에픽게임즈와 틱톡이라고 언급한 바 있다.

게임은 영화나 드라마 대비 긴
기간 동안 즐길 수 있어

게임은 영화나 드라마에 비해 상대적으로 긴 기간 동안 즐길 수 있다는 특성이 있다. 또한 지속적인 가격 인상으로 현재 구독료가 다소 비싸다고 느꼈을 소비자도 좋은 퀄리티의 게임이 함께 제공된다면 그 가격이 합리적이라고 받아들일 수 있다. 넷플릭스는 게임 제공을 통해 보고 싶었던 영화나 드라마만 시청하고 한두달 뒤에 구독을 해지하는 패턴을 방지하고, 나아가 특정 게임만을 위해 결제하는 신규 구독자 유입의 효과 또한 기대해볼 수 있을 것이다.

그림5 젊은 세대일수록 스트리밍 보다 게임 플레이하는 시간 비중 커



자료: Newzoo, 메리츠증권 리서치센터

멀티플랫폼 게임 개발 가능성

최근 넷플릭스 앱에서 TV용 게임 실행과 관련된 코드가 발견되었는데 해당 코드는 “TV에서 게임을 실행하려면 컨트롤러가 필요합니다. 스마트폰을 게임 컨트롤러로 사용하시겠습니다?”라고 보여주는 내용을 담고 있다. 이에 기반해 넷플릭스가 곧 스마트폰을 콘솔 컨트롤러처럼 활용해 TV나 PC에서 게임을 플레이할 수 있는 서비스를 출시할 것이라는 전망이 나오고 있다. 헤일로 디렉터를 영입하면서 “멀티플랫폼” 게임을 개발하고 있다고 언급한 것을 고려하면 이 또한 가능성 있는 시나리오라고 생각된다.

**증장기적 관점에서 구독자 증가에
효과 있을 것**

현재 넷플릭스 게임을 이용하는 구독자의 수는 아직 매우 적은 수준이다. 2022년 8월 기준 하루 평균 약 170만명(전체 구독자 1% 미만)만이 넷플릭스에서 게임을 이용했다. 약 8개월 사이 플레이 유저 수가 드라마틱한 증가를 보였을 것이라고는 생각되지 않는다. 그러나 넷플릭스의 게임에 대한 방대한 투자와 다양한 장르, 플랫폼으로의 확장을 위한 노력을 고려했을 때, 동사가 게임 서비스를 도입하면서 기대했던 구독자 증가라는 효과는 증장기적 관점에서 충분히 달성 가능하다고 판단한다.

원문: *Former Halo Infinite creative head Joseph Staten joins Netflix Games (EUROGAMER)*