

미국은 지금

가정용 엔터테인먼트 산업의 침체 저항력



키움증권 리서치센터 글로벌리서치팀
US Strategy 김승혁 ocean93@kiwoom.com



Issue Brief

침체에 저항력이 강한 산업

비디오 게임 산업은 경치 침체 혹은 둔화 속에서도 상대적으로 강한 저항력 및 회복력이 있다. 1) 한번의 구매로 많은 시간을 보낼 수 있고, 2) 외부 보다는 실내에서 즐길 수 있으며, 3) 기타 레저보다 비용이 저렴하기 때문이다. 실제 비디오 전용 기기인 콘솔의 2007~2008년 금융위기 기간 내 판매량은 금융위기 종료 후 2년 동안의 판매량보다 80만 대가 많았다. 또한 비디오 게임 회사들의 매출액은 금융위기를 겪기 전보다 후가 대체로 높았다.

넓어진 가정용 엔터테인먼트 산업

넷플릭스(NFLX) CEO는 실적발표 중 “동사는 가정용 엔터테인먼트로 침체에 강하다”는 코멘트를 남겼다. 집에서 즐기는 컨텐츠가 과거엔 비디오게임에 한정된 것과 달리 이제는 OTT, 스트리밍 플랫폼, 모바일게임 등으로 다양해진 것이다. 특히 전체 게임에서 모바일 게임이 차지하는 비중은 2022년 33% 수준이었으나 2024년 기준 78%까지 급증했고, 게임 대리만족을 제공해주는 스트리밍 플랫폼 시청시간은 2020년 코로나 사태로 급증한 이후 월 평균 170억 시간에서 유지되고 있다. 과거 비디오 게임의 형태로만 존재하던 홈 레저가 모바일, 스트리밍 플랫폼 시청 등으로 다변화 되었다.

관련 종목들과 침체 속 주가 흐름

가정용 엔터테인먼트 수요를 충족할 수 있는 기업은 모바일 시장 안에서 영향력을 확대한 일렉트로닉 아츠(EA), 테이크 투 인터렉티브(TTWO) 등의 게임 업체와 OTT 강자인 넷플릭스(NFLX) 등을 꼽을 수 있다. 위 기업들의 주가와 S&P500 지수의 Covid19 경기침체('20.02~'20.04)기간 동안 수익률을 비교해 보면 S&P500은 -27.4% 급락했지만 EA와 TTWO는 각각 -8.1%, -7.6%의 제한적 하락세를 보였고, NFLX는 동기간 7.7% 반등했다. 나아가, EA와 TTWO의 2007~2008년 금융위기 기간 속 매출액 합은 위기 발생 2년 전 혹은 2년 후 누적 매출액 대비 높은 수준을 기록했다. 침체로 인한 소비자들의 수요 변화가(ex. 여행→게임) 홈 엔터테인먼트 제공 기업들에게 부분적인 수혜로 작용한 것이다.

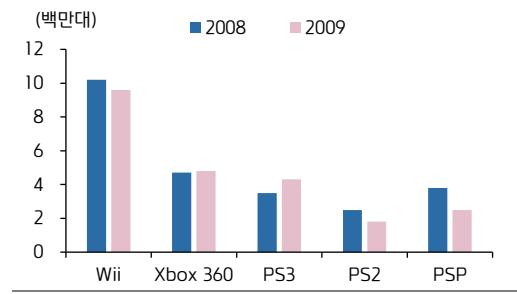
물론 극단적 소비 위축 상황에서는 홈 엔터테인먼트 산업도 피해를 보지만, 앞서 확인했듯 위기 국면에서 관련 기업들의 주가는 상대적으로 방어적 흐름을 보인다. 현재 시장이 관세 정책에서 파생된 불확실성에 따라 경기 침체 및 소비 둔화 관련 초읽기를 진행중인 만큼 가정용 엔터테인먼트 산업의 위기 저항력이 필요한 시점이다.

미국 비디오게임 산업 매출액 추이



자료: ESA, 키움증권 리서치

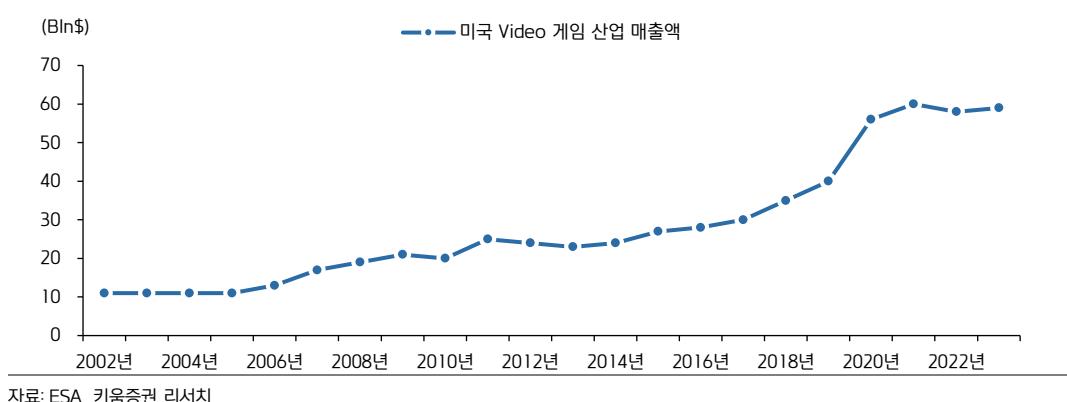
미국 내 콘솔 판매량



자료: Konvoy, 키움증권 리서치

2025년 04월 22일 미국은 지금
가정용 엔터테인먼트 산업의 침체 저항력

미국 Video 게임 산업 매출액 추이



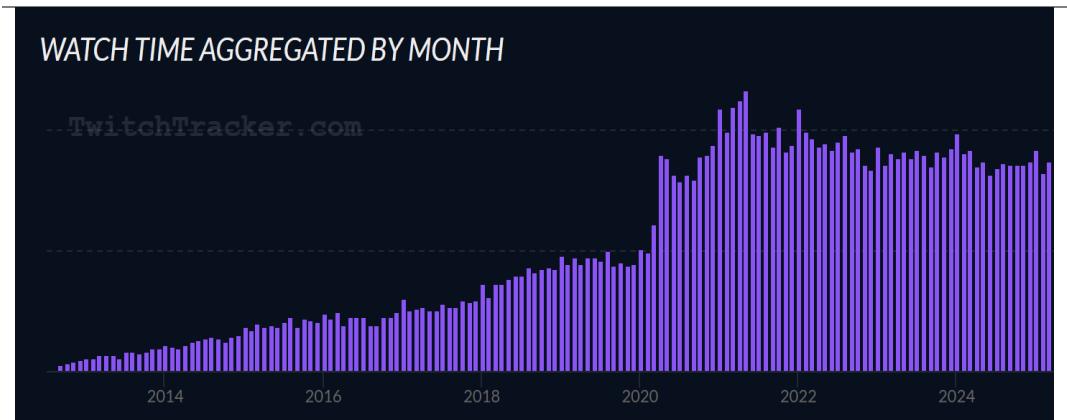
자료: ESA, 키움증권 리서치

감소하고 있는 외식비(레스토랑, 패스트푸드, 배달, 카페 등) 증가율



자료: Bloomberg, 키움증권 리서치

스트리밍 플랫폼 시청 시간 추이



자료: TwitchTracker

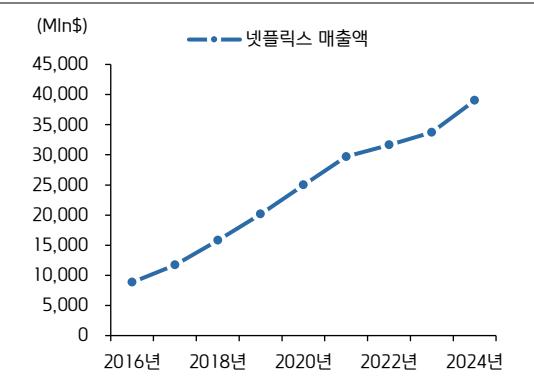
2025년 04월 22일 미국은 지금
가정용 엔터테인먼트 산업의 침체 저항력

코로나 전후 S&P500 vs NFLX



자료: Bloomberg, 키움증권 리서치

NFLX 매출액 변화



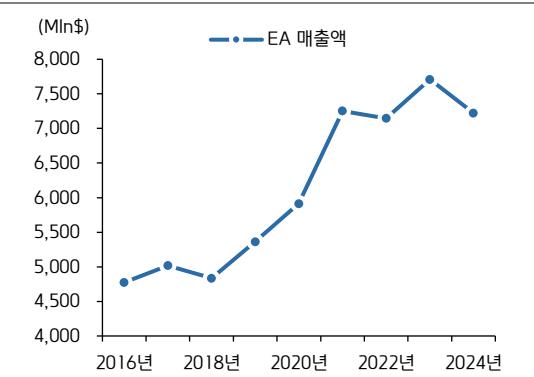
자료: Bloomberg, 키움증권 리서치

코로나 전후 S&P500 vs EA



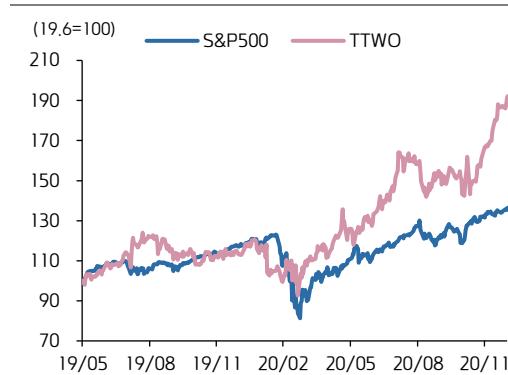
자료: Bloomberg, 키움증권 리서치

EA 매출액 변화



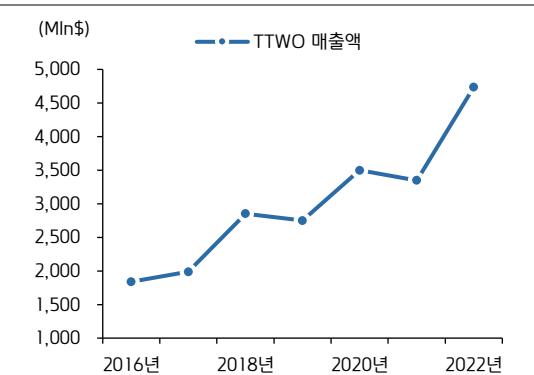
자료: Bloomberg, 키움증권 리서치

코로나 전후 S&P500 vs TTWO



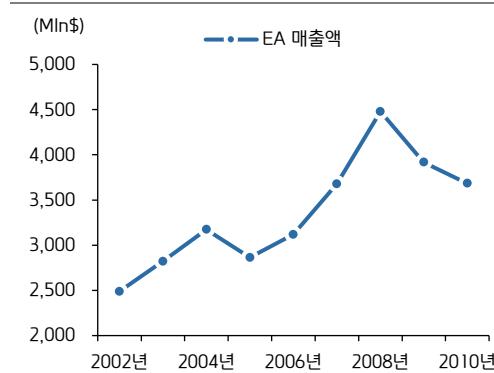
자료: Bloomberg, 키움증권 리서치

TTWO 매출액 변화



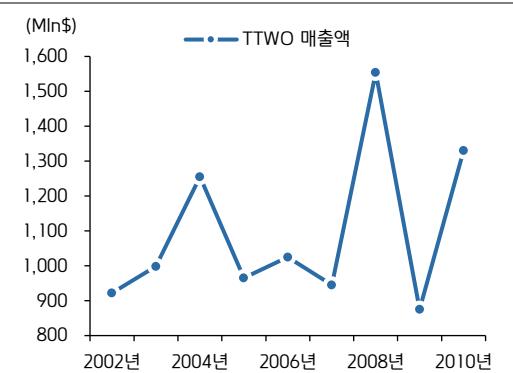
자료: Bloomberg, 키움증권 리서치

EA의 2008년 금융위기 시기 실적 변화



자료: Bloomberg, 키움증권 리서치

TTWO의 2008년 금융위기 시기 실적 변화



자료: Bloomberg, 키움증권 리서치

비디오 게임회사들의 금융위기 전과 후 매출액 변화



자료: TwitchTracker

Compliance Notice

- 당사는 동 자료를 기관투자자 또는 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- “넷플릭스” 종목은 4월 21일 해외 관심종목에 언급된 바 있습니다.
- 동 자료에 게시된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭없이 작성되었음을 확인합니다.

고지사항

- 본 조사분석자료는 당사의 리서치센터가 신뢰할 수 있는 자료 및 정보로부터 얻은 것이나, 당사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없고, 통지 없이 의견이 변경될 수 있습니다.
- 본 조사분석자료는 유가증권 투자를 위한 정보제공을 목적으로 당사 고객에게 배포되는 참고자료로서, 유가증권의 종류, 종목, 매매의 구분과 방법 등에 관한 의사결정은 전적으로 투자자 자신의 판단과 책임하에 이루어져야 하며, 당사는 본 자료의 내용에 의거하여 행해진 일제의 투자행위 결과에 대하여 어떠한 책임도 지지 않으며 법적 분쟁에서 증거로 사용 될 수 없습니다.
- 본 조사 분석자료를 무단으로 인용, 복제, 전시, 배포, 전송, 편집, 번역, 출판하는 등의 방법으로 저작권을 침해하는 경우에는 관련법에 의하여 민·형사상 책임을 지게 됩니다.