



## 2023 World ESG Forum

-Human Dignity through ESG-



2023 World ESG Forum

일시: 2023. 5. 5(금),  
장소: Jeju Island Eco Tour on a Yacht

# 주제: ESG와 게임

발표 : 이 재 홍

송실대학교 교수  
한국게임정책학회장

# INDEX

**Chapter 1**

**들어가기**

**Chapter 2**

**대한민국 게임산업의 현황**

**Chapter 3**

**게임산업의 ESG 동향**

**Chapter 4**

**마무리**

# 2023 World ESG Forum

-Human Dignity through ESG-

## Chapter [1]

# 들어가기

# 하드웨어에서 소프트웨어로의 이동

● 세계를 주도하는 힘의 이동(Power Shift): 군사력 → 경제력 → 문화력

그리스/로마 → 포르투갈/스페인 → 네덜란드 → 프랑스 → 영국 → 미국 → ?

?

대한민국

K-Wave  
韓流

K-게임

K-POP

K-영화

K-웹툰

K-드라마

문화력-  
4차 산업혁명 주도권

## 대한민국 국민 5대 여가 문화 생활

게임은  
대한민국 국민의 주된 여가 활동 중  
**5위에** 오름.



## 일상 문화로 자리 잡은 게임 문화

- 만 10~65세 중 게임 이용자 비율 71.3%로 **절반 이상이** 게임을 이용함.
- 여성보다는 남성 비율이 74%로 높았으며, 연령 별로는 10대 93.7%, 20대 85.9%를 차지했으며, 30대 71.6%, 40대 80.4%를 차지하는 등 다른 층에 비해 **10대의 게임 이용률**이 상대적으로 가장 높게 나타남.

| 대한민국 국민 평균 게임 이용률 |       |       |       |       |       |        |       |
|-------------------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|-------|
| 구분                | 10대   | 20대   | 30대   | 40대   | 50대   | 60~65세 | 평균    |
| 전 체               | 93.7% | 85.9% | 71.6% | 80.4% | 57.1% | 37.2%  | 71.3% |
| 남 성               | 95.1% | 96.2% | 73.7% | 84.1% | 54.1% | 37.3%  | 74.0% |
| 여 성               | 92.2% | 74.4% | 69.4% | 76.6% | 60.2% | 37.1%  | 68.5% |

※ 출처 : 한국콘텐츠진흥원 <2021년 게임이용자 실태조사 보고서>

## 게임산업은,

- 1) 최첨단 **놀이 문화 예술 기술 융합**산업이다.
- 2) 경쟁력 있는 일자리 창출 산업이며, 수출 **효자** 산업이다.
- 3) 100% 우리 자력으로 생산할 수 있는 **고부가가치** 산업이다.
- 4) 4차 산업혁명 시대(**메타버스 시대**)를 선도하는 **고성장** 산업이다.
- 5) 국가의 미래 먹거리를 책임지는 으뜸 **성장 동력** 산업이다.
- 6) ESG 경영을 위해 다양한 활동을 하는 **친환경** 산업이다.

### 문제점

- (1) 양극화 심화 - 중소기업 경쟁력 저하, 대기업 집중도 심화-빈익빈 부익부현상
- (2) 성장세 둔화 - 내수시장의 성장 둔화, 모바일 시장 레드오션화 가속
- (3) 생태변화 대처 - 새로운 IP, 새로운 BM, 새로운 시장, 새로운 기술 대처 능력 함양



- 1) 탄소중립을 위한 ESG경영은 세계적인 트렌드
- 2) 게임산업을 둘러싼 이해관계자(고객, 투자자, 지역사회 등)의 참여 점차 확대
- 3) 환경, 인권 등과 같은 비재무적 요소들이 다양하게 확산
- 4) 2025년부터 자산 2조 원대 이상 유가증권 상장사의 ESG 활동 등을 담은 지속 가능 경영 보고서 공시 의무(금융위원회)
- 5) 해외 수출 위한 국제표준 가이드 라인 준비  
(GRI standards index, 미국 지속 가능 회계기준 위원회 가이드라인 등)
- 6) 지속 가능 성장을 위한 비전 제시(기업가치 및 경쟁력 강화)
- 7) 사회적 책임을 위해 점차 강화되는 규제 및 공시기준 등 대비

## 2023 World ESG Forum

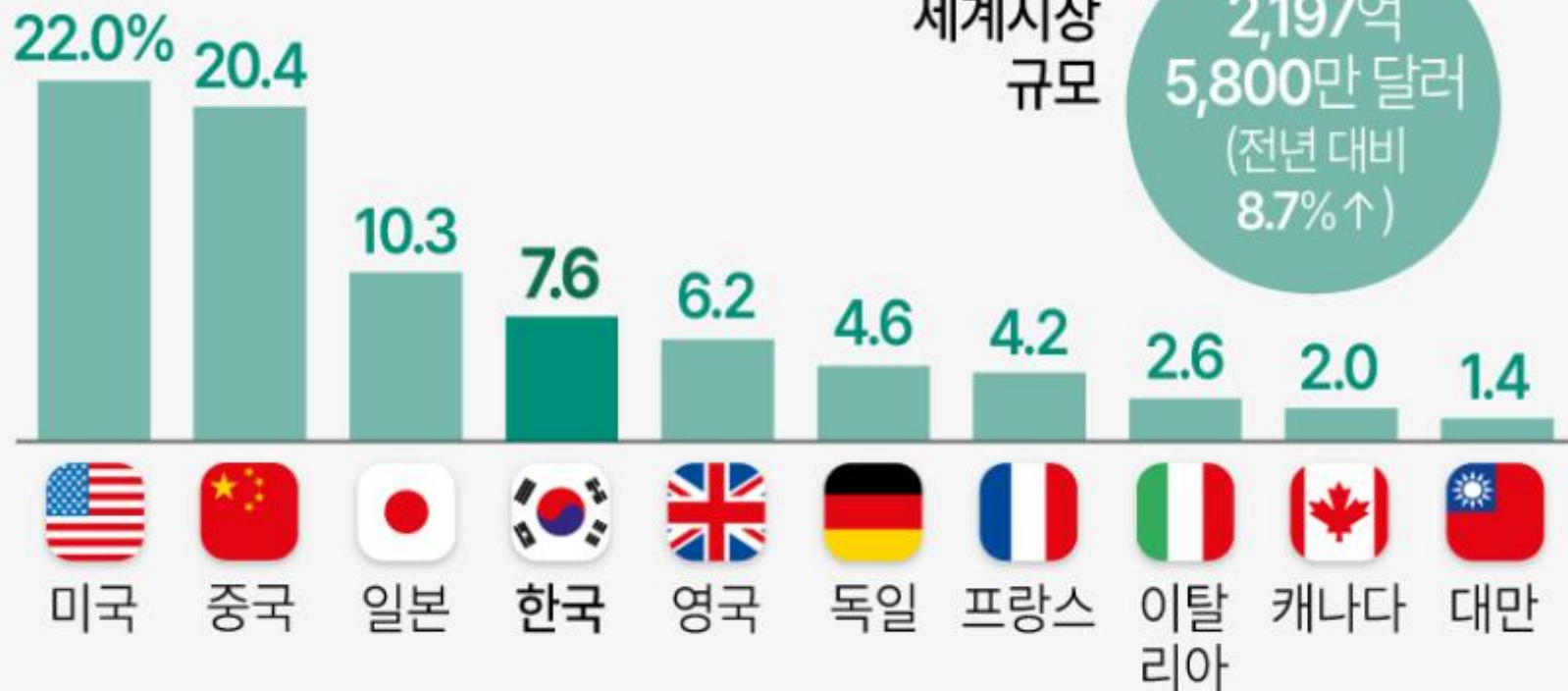
-Human Dignity through ESG-

## Chapter [2]

# 대한민국 게임산업의 현황

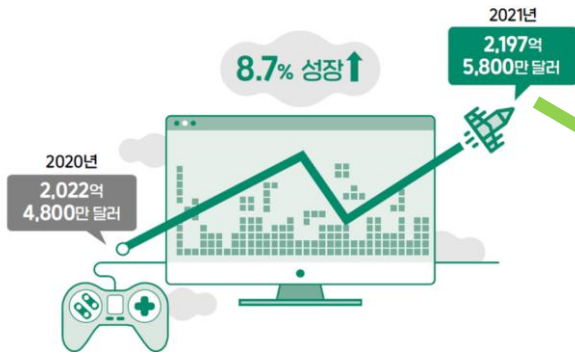
# 1 K-게임산업의 세계시장 점유율

세계시장 점유율 2021년 기준



## 2 2022년 글로벌 게임시장 규모

2021년 세계 게임 시장 규모



■ 다운로드/박스 PC 게임  
■ 모바일 게임  
■ 콘솔 게임  
■ 브라우저 PC 게임

출처: Newzoo(2022.12.)

1) 글로벌 게임시장 규모 감소  
1,844억 달러 규모로 전년대비 4.3% 감소

2) 모바일 게임 시장 규모 감소  
전년대비 6.4% 감소한 922억 달러 기록

### 3) 원인

- (1) 경기불황 여파로 인한 가처분소득 감소  
- 고금리, 고물가, 고환율
- (2) 이용자 정보 보호 강화 추세  
- 애플(Apple)의 앱 추적 투명성(App Tracking Transparency, ATT) 정책
- (3) 엔데믹 영향  
- 코로나19 방역 조치들이 완화되면서 야외 활동이 증가

# 3 국내 게임시장 분야별 비중(2021)

2021년 게임 산업 총 매출액

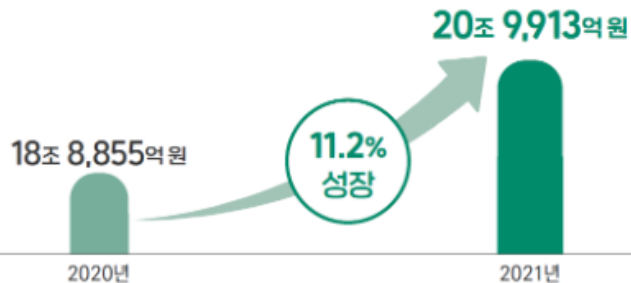
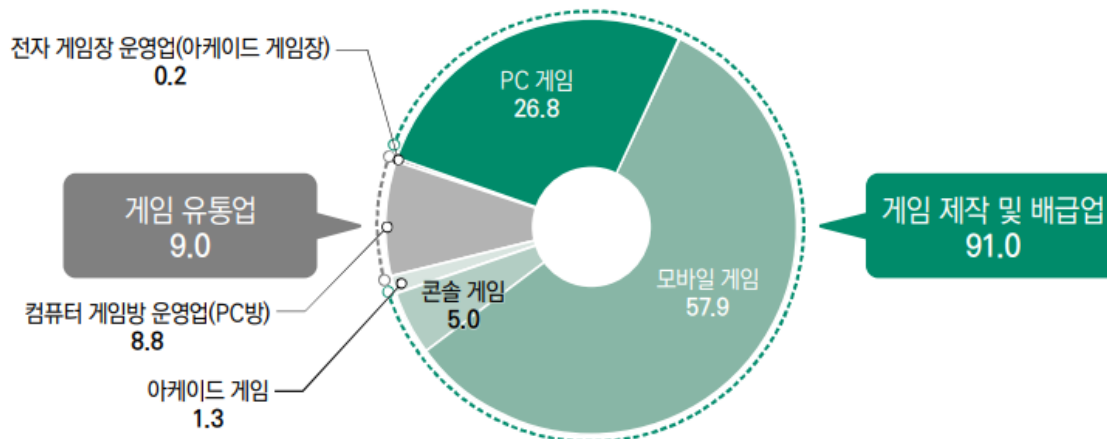


표 1-1-1-1 국내 게임 시장의 규모와 전망(2020~2024년)

(단위: 억 원, %)

| 구분       | 2020년   |       | 2021년   |      | 2022년(E) |      | 2023년(E) |      | 2024년(E) |      |
|----------|---------|-------|---------|------|----------|------|----------|------|----------|------|
|          | 매출액     | 성장률   | 매출액     | 성장률  | 매출액      | 성장률  | 매출액      | 성장률  | 매출액      | 성장률  |
| PC 게임    | 49,012  | 2.0   | 56,373  | 15.0 | 56,238   | -0.2 | 54,789   | -2.6 | 57,634   | 5.2  |
| 모바일 게임   | 108,311 | 39.9  | 121,483 | 12.2 | 138,559  | 14.1 | 150,891  | 8.9  | 164,489  | 9.0  |
| 콘솔 게임    | 10,925  | 57.3  | 10,520  | -3.7 | 10,078   | -4.2 | 10,376   | 3.0  | 11,160   | 7.6  |
| 아케이드 게임  | 2,272   | 1.6   | 2,733   | 20.3 | 3,030    | 10.9 | 3,283    | 8.3  | 3,604    | 9.8  |
| PC방      | 17,970  | -11.9 | 18,408  | 2.4  | 19,192   | 4.3  | 21,015   | 9.5  | 20,883   | -0.6 |
| 아케이드 게임장 | 365     | -48.1 | 396     | 8.6  | 625      | 57.6 | 816      | 30.6 | 808      | -1.0 |
| 합계       | 188,855 | 21.3  | 209,913 | 11.2 | 227,723  | 8.5  | 241,170  | 5.9  | 258,578  | 7.2  |

(단위: %)



## [모바일]

- (1) 유저 늘었지만 유료 이용자는 줄어
- (2) 유명 PC게임의 IP가 크게 기여
- (3) 퍼즐 및 팡류 ▶ MMORPG류 ▶ 서브컬처류
- (3) 서브컬처 장르의 인기 <우마무스메>

[아케이드]  
(1) 코로나 이전 매출 기대  
(2) 점수보상형 게임 승인(시험운영)  
(3) 제작 및 배급 시장은 성장예측  
(4) 현재, 사행성우려에 따른 규제로 시장 침체

[아케이드 게임장]  
(1) 코로나19 거리해제 등으로 코로나 이전 매출 기대  
(2) 정부의 아케이드게임 산업 활성화 정책  
(3) 매출액 회복까지는 조금 더 시간이 필요

2021년 국내 게임 시장 분야별 비중

57.9

26.8

8.8

5.0

1.3

(단위: %)

0.2



모바일 게임



PC 게임



PC방



콘솔 게임



아케이드 게임



아케이드 게임장

## [새로운 가능성 영역]

블록체인  
메타버스

## [PC]

- (1) '스팀' 에서 신작발표 및 출시
- (2) 리마스터 버전 흥행 성공
- (3) 트럭시위 발생
- (4) 꾸준히 회복 및 성장 예측
- (5) 해외 시장 수출 양호

## [PC방]

엔데믹을 준비하며 회복세 예상

## [콘솔]

- (1) 킬러 콘텐츠 부재
- (2) 새로운 BM모색을 위한 실험무대
- (3) PC와 모바일의 인기 게임을 콘솔로 출시
- (4) 클라우드 게임 확산이 긍정적 요인으로 작용
- (4) 대형 게임사를 중심으로 대작 콘솔 게임을 개발하는 기업들이 증가

## ■ 새로운 BM을 위한 노력

- (1) '배틀 패스'형 수익모델(BM) 27%증가-유니티
- (2) 인게임 재화 묶음 패키지
- (3) 게임 광고 BM
- (4) 콘솔게임 개발
- (5) 인디게임 발굴

## 게임 산업 10대 트렌드



- ① 플랫폼 확장과 콘솔의 부상
- ② 빅테크 기업의 게임 산업 영향력 증대
- ③ 성장 동력 확보를 위한 글로벌 및 국내 M&A
- ④ IP(지식재산권) 역량 강화를 위한 움직임 가속화
- ⑤ 서버컬처 게임 부각 및 인디게임 증가 등 장르 다양화
- ⑥ 게임 산업의 구독 서비스 확대
- ⑦ 장기적 관점의 메타버스 비즈니스 확장 지속
- ⑧ 가상자산과 게임의 연계
- ⑨ 게임업계에서 부상하는 ESG 경영
- ⑩ 중국 판호 발급 가능성에 대한 변화

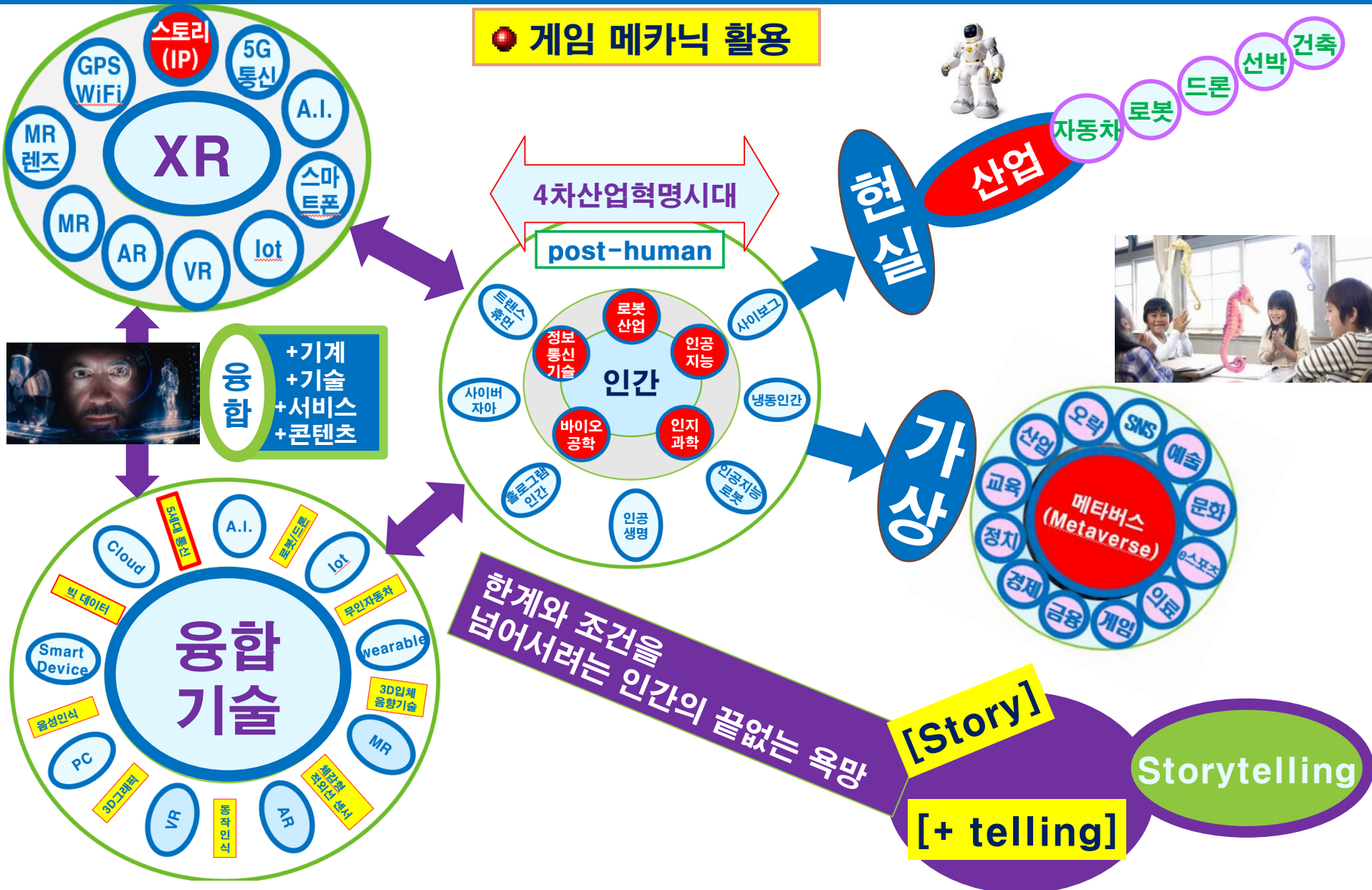
## [첨가 이슈]

- . 세계보건기구(WHO)의 게임 중독 코드 도입 문제
- . 해외 게임사의 국내 대리인 지정 제도 부재 문제
- . 블록체인 게임 국내 미허용 등을 우선 해결해야 한다는 주장
- . P2E 게임의 부상
- . 노동환경 문제  
(주52시간, 크런치 모드, 초과근무, 휴일근무, 포괄임금제)

## 게임산업 주요 트렌드

- ① 메타버스의 궁극적인 지향점 중 하나는 게임
- ② 게임산업에서 P2E와 NFT의 가능성과 한계
- ③ IP is King, 게임사의 핵심자산은 IP
- ④ 코로나19의 작용과 반작용
- ⑤ '하는 게임'에서 '보는 게임'으로의 패러다임 전환
- ⑥ 열리지 않는 중국시장, 중국 업계는 오히려 탈중국
- ⑦ 크로스·멀티플랫폼·클라우드 게임, 플랫폼의 경계를 지운다

## 6 ‘포스트 휴먼’의 끝없는 도전



## 2023 World ESG Forum

-Human Dignity through ESG-

## Chapter [3]

## 게임산업의 ESG 동향

# 1 ESG의 개념

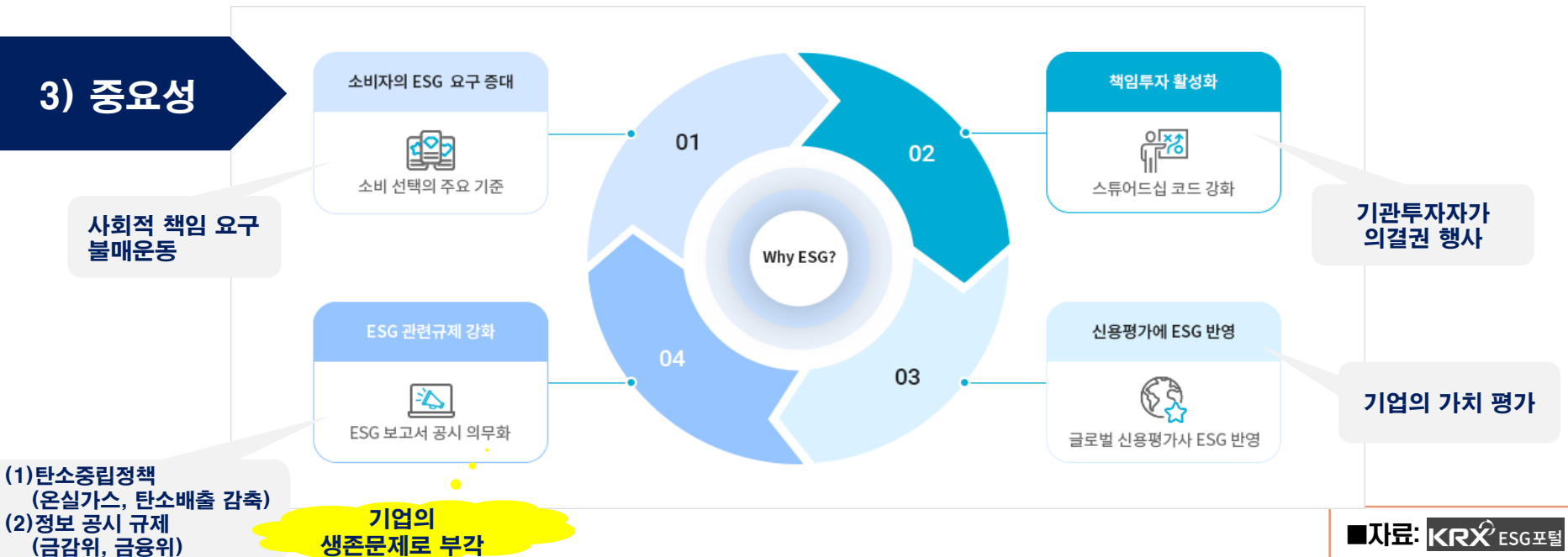
## 1) 세가지 핵심요소



## 2) 정의

기업의 사회 · 환경적 활동까지 고려하여 기업의 성과를 측정하는 기업성과지표

## 3) 중요성



1987

UNEP·WCED, 브룬트란트 보고서 발간 : 지속가능 발전을 전 세계적 의제로 제시

2004

UNGC, 'Who Cares Win' 보고서 발표 : ESG 용어 공식적으로 처음 사용

2006

UN PRI (책임투자원칙) : ESG를 투자 결정과 자산 운용에 고려한다는 원칙 발표

2009

글로벌 금융 위기 이후 자본주의 4.0 논의가 본격화

2019

이해관계자 자본주의 논의 본격화  
코로나 19 사태를 겪으면서 기후변화, 공중보건, 환경보호 등 ESG 이슈 관심 증가

2020

자산운용사 BlackRock : 투자 의사결정에 있어 ESG 중요성 강조

# 3 ESG 경영의 성공적 도입 사례

## [애플]

- (1) 2023년까지 매년 탄소 배출량 100만톤씩 감축
- (2) 2023년에는 모든 비즈니스의 과정에서 탄소 배출량을 75%까지 감축
- (3) 재생 에너지 산업에도 적극적으로 참여(대규모 배터리 프로젝트 투자)
- (4) 아이패드와 아이맥 등을 제조하는 과정에서도 재활용 소재를 활용

구글, MS,  
메타(페이스북)

## [액티비전 블리자드]

- (1) 디지털 비즈니스로 전환 선언
- (2) 물리적 패키징 게임에서 발생하는 폐기물 감축
- (3) 자사 데이터센터 에너지 효율 높이고, 소비전력을 친환경 재생에너지로 대체
- (4) 자사 게임 서비스 데이터센터 선정시 환경 영향, 에너지 효율성 최우선 검토

- 넷마블: 유엔글로벌콤팩트(UNGC)가입. ESG 경영위원회를 신설
- 엔씨소프트: '2022 다우존스 지속가능경영지수' 코리아 지수에 편입(국내 게임사 최초)  
글로벌 ESG 평가기관 '서스테이널리틱스(Sustainalytics)' ESG 리스크 평가-12.2점(Low Risk)
- 엔에이치엔(NHN): 한국ESG기준원(KCGS)의 2022년 ESG 평가에서 통합 A등급을 획득

## 유엔글로벌콤팩트(UNGC):

- (1) 기업의 사회적 책임 실천을 촉구하기 위해 미국 뉴욕에서 발족된 국제협약(2000)
- (2) 162개국 2만여 회원사 참여
- (3) 회원사는 UNGC의 핵심 가치인 인권 · 노동 · 환경 · 반부패 4개 분야의 10대 원칙 준수
- (4) 지속가능발전목표(SDGs)를 달성하기 위한 이행 보고서(COP) 매년 제출 및 공개

## 4 IT · 게임 ESG 경영평가 등급

| 구분     | 종합    |      | 환경   |      | 사회   |      | 지배구조 |      |
|--------|-------|------|------|------|------|------|------|------|
|        | 2022  | 2021 | 2022 | 2021 | 2022 | 2021 | 2022 | 2021 |
| NHN    | A(▲1) | B+   | B+   | C    | A    | A    | A    | A    |
| 엔씨소프트  | A     | A    | B+   | B+   | A    | A    | A    | A    |
| 넷마블    | B(▼1) | B+   | C    | D    | B+   | B+   | B    | A    |
| 펄어비스   | B     | B    | C    | D    | B+   | B    | B    | B    |
| 위메이드   | C(▼1) | B    | B    | D    | B+   | C    | C    | B+   |
| 컴투스    | D(▼2) | B    | C    | D    | C    | C    | D    | B+   |
| 원젠     | C(▼1) | B    | D    | D    | C    | B    | C    | B+   |
| 더블유게임즈 | B     | B    | D    | D    | C    | B+   | B+   | B+   |
| 카카오게임즈 | B     | -    | D    | -    | B+   | -    | B    | -    |
| 네이버    | A(▼1) | A+   | A    | A    | A    | A    | A    | A+   |
| 카카오    | A     | A    | A    | A    | A    | A+   | A    | A    |

- (1)한국 게임산업은 서버 전력 소모가 심한 만큼 다량의 탄소를 배출  
 (2)P2E게임도 채굴 과정에서 탄소배출량을 증가시키는 코인과 깊게 연관

## 필요성

- (1) 기후 변화와 탄소 배출 문제
- (2) 환경 오염 및 환경 규제 문제
- (3) 자원 낭비 문제 등

[컴투스 홀딩스]- 'ESG플러스위원회' 신설

환경 분야의 사회공헌활동 부각

- (1) 글로벌 해양 동물 보호 캠페인, 북극곰과 희귀 조류 보존 세계자연기금 후원
- (2) 탈플라스틱 환경 보호 캠페인, 글로벌 생태 보호를 위한 맹그로브 숲 보존 활동 등

[NHN] - 환경경영

- (1) 한국ESG기준원(KCGS)의 2022년 ESG 평가에서 통합 A등급 획득
- (2) 환경경영 전담 조직 신설
- (3) 환경·에너지경영시스템 인증획득 통한 전사적 환경경영 체계 구축
- (4) 임직원 참여한 친환경 캠페인 및 교육 운영

친  
환경

우리나라 게임산업은  
전력 소모가 심한 온라인게임이  
주를 이루기 때문에  
친환경 에너지 활용이 필요

## 실천 요소

(1) 게임 소재 재활용

- 실물패키지게임 감축 및 재활용(게임의 기기, 실물 패키지, 플라스틱 폐기물 등)

(2) 전기 에너지의 높은 의존에서 탈피

- 게임의 클라우드 서버와 데이터 센터의 전력 소모 감축
- 장기간 플레이 해야 하는 PC게임, 모바일 게임
- 친환경 재생 에너지로 대체

사회공헌 프로젝트 진행 - 'NC [WITH] PLAY'  
게임 및 직업 특강, 사옥투어, 선물 전달식 등

## 필요성

- (1) 데이터 보호 문제
- (2) 인권 문제
- (3) 성평등 문제
- (4) 다양성 문제
- (5) 지역사회 관계 문제 등

[엔씨소프트 (NC)]

- (1) '2022 다우존스 지속가능경영지수(DJSI)'  
코리아 지수에 국내 게임사 최초 편입
- (2) 한국ESG기준원(KCGS)의 ESG 평가 2년 연속 종합 A등급
- (3) 2022 모건스탠리캐피털인터내셔널(MSCI) ESG 평가 AA등급 획득
- (4) 개인정보보호 및 정보보안, 인적자원 개발, ESG경영 데이터 공개

## [필어비스]

글로벌과 지역사회를 위한 사회적 가치 활동  
터키지진, 호주산불, 국경없는 이사회 지원

## [넥슨] 사회공헌

- (1) 헬스, 테크놀로지, 플레이, 컬처, 게임, 커뮤니티
- (2) 푸르메재단넥슨 어린이재활병원
- (3) 넥슨청소년프로그래밍 챌린지(NGC)
- (4) 넥슨 작은 책방, 넥슨컴퓨터 박물관, 네코제 등 20여 개 항목

## [스마일게이트]

- (1) 희망스튜디오 운영- 그룹홈 아동, 청소년들의 자립 지원 캠페인
- (2) 스마일하우스 운영- 사각지대 소외아동들을 안전하게 보호하고, 그들이 건강하게 성장하고 자립할 수 있도록 통합적으로 지원
- (3) 스마일도너 운영- 스마일하우스에 입소한 아이들의 경제적 자립을 지원하는 결연 후원 프로그램

사회  
공헌

이용자 서비스 문제  
글로벌 서비스 문제  
데이터센터 활용문제

## [NHN] -사회 부문

- (1) 지역 IT 인재 양성,
- (2) 일자리 창출 등
- (3) 협력사와의 동반성장 도모

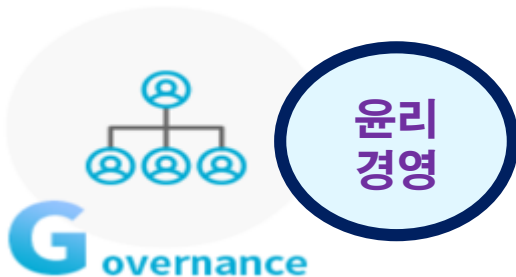
## 실천 요소



Social

## 필요성

- (1) 조직 구성 문제
- (2) 뇌물 및 반부패 문제
- (3) 기업윤리 문제 등



## 실천 요소

- (1) 이사회 리더십
- (2) 주주권 보호
- (3) 감사
- (4) 이용자
- (5) 다양한 이해관계자 소통 등

[넷마블]  
 (1) 유엔글로벌콤팩트(UNGC)에 가입  
 (2) 유엔글로벌콤팩트 10대 원칙을 기업 경영 전반에 내재화  
 (인권, 노동, 환경, 반부패 등)  
 (3) 다양한 이해관계자(이용자, 주주, 지역사회 등)에게 지속가능 경영 공유

## [NHN] - 지배구조

- (1) 투명, 전문적 의사결정 구조 확립  
(이사회 및 산하 위원회 중심)
- (2) 주주친화 경영  
(중장기 주주환원정책 마련해 소통)

## [위메이드] - ESG 위원회

전사적인 중장기 전략 수립, 주요 의사 결정, 실행 과제 모니터링 등 담당

## [NEXON] - 기업 지배 구조 기본 정책

## 넥슨 이사회는

- (1) 지속가능성에 대한 이슈(ESG 요소 포함)의 중요성을 고려
- (2) 각 넥슨 그룹이 수행해야 할 사회적 책임에 관한 기본 정책 수립
- (3) 넥슨 그룹의 기업가치 향상을 목표로 한다

- (1) 게임업체들의 사회공헌 활동의 일환으로 장애인과 관련된 다양한 행보
- (2) 정부에서도 장애인의 게임 접근성 강화를 주요 산업정책으로 추진
- (3) 향후, 장애인 지원 및 대우가 지속적으로 부각

## 1) 엔씨소프트:

- 장애인 근로자 고용 확대
- ‘네일케어룸’ 신설(중증 장애인 직원이 일반 케어 및 젤케어 등 네일관리 서비스를 제공)

## 2) 카카오게임즈:

- 장애인 게임 보조기기 지원사업 시작
- 장애인 표준사업장 ‘링키지랩’ 소속 직원들의 바리스타 업무 교육 유도

## 3) 넷마블문화재단, 한국콘텐츠진흥원, 국립특수교육원 공동주최:

- ‘전국 장애학생 e페스티벌’ 개최

## 4) 한국콘텐츠진흥원:

- 대한장애인체육회와 장애인 e스포츠 활성화를 위한 업무협약 체결
- ‘장애인 게임 접근성 제고 방안 기초 연구’ 보고서 발간

## Chapter [4]

# 2023 World ESG Forum

-Human Dignity through ESG-

## 마무리

# 1 ESG, 게임산업의 향후 과제

## 친환경

**E**nvironmental

- (1) 데이터센터, 게임플레이로 인한 전력 낭비 개선과 재생에너지 활용
- (2) 게임 제작 유통 관련 원부자재 및 폐기물의 재활용
- (3) 온실가스, 용수, 동식물 보호를 위한 사회공헌활동

## 사회공헌

**S**ocial

- (1) 게임 부정적 인식개선 활동 (폭력성, 사행성, 선정성)
- (2) 사회적 소외계층인 장애인의 게임 접근성 강화 및 지원
- (3) 이용자와의 소통 및 정보보호, 동반성장 지역활동
- (4) 노동, 인권, 산업안전, 다양성 및 양성평등

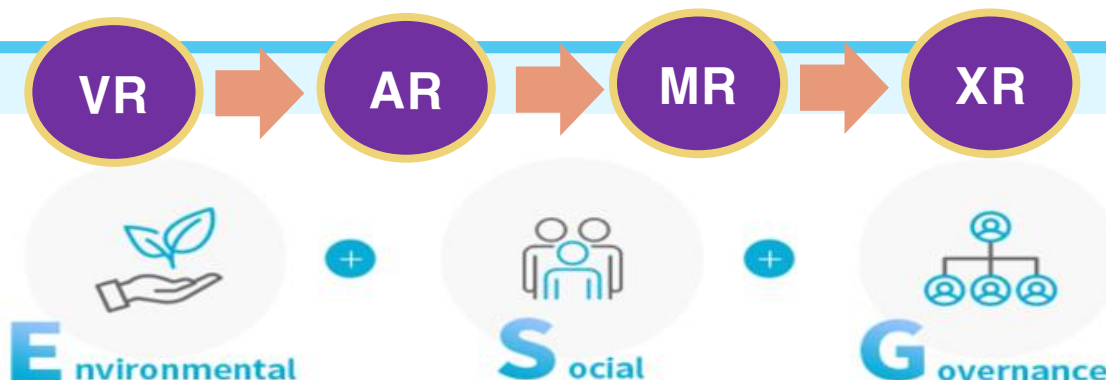
## 윤리경영

**G**overnance

- (1) 이사회 구성 및 활동
- (2) 주주권리
- (3) 정보보호시스템 구축 및 협단체 소통
- (4) 윤리경영 및 감사기구 설치

게임의 메카니즘은 메타버스의 기초 환경을 만들어 나가고 있다.  
친환경적인 메타버스시대를 위해 ESG의 절대적 필요성을 느끼게 된다.

## 가상 세계



- 1) 메타버스시대의 새로운 패러다임 구축을 위한 ESG
- 2) 메타버스를 왜곡하는 이해관계자들의 질서 확대
- 3) 가상세계의 비재무적 요소들의 다양한 확산
- 4) 가상세계의 국제표준 가이드 라인 준비
- 5) 가상세계의 지속 가능 성장을 위한 비전 제시(디지털 지구의 가치 및 경쟁력 강화)
- 6) 가상세계의 사회적 책임을 위한 질서 강화



# Q&A



## 2023 World ESG Forum

-Human Dignity through ESG-

한국게임정책학회

KOREAN GAME Policy Association

이 재 홍(한국게임정책학회 학회장)

소 속: 숭실대학교 예술창작학부 문예창작전공

이 메 일: munsarang@ssu.ac.kr