

## 초기 게임개발사 가치평가 모형 사례 연구

유창석\*, 정재기\*\*, 부백\*  
경희대학교 문화관광콘텐츠학과\*, FG 인베스트먼트\*\*  
csyoo@khu.ac.kr, jkjung3@gmail.com, poe@khu.ac.kr

### A Case Study of Modified Real Options Valuation Model for Early Stage Start-Ups in the Game Industry

Changsok Yoo\*, Jaeki Jung\*\*, Baek Poe\*  
Dept. of Culture & Tourism Content, KyungHee University\*, FG Investment\*\*

#### 요 약

초기 온라인 게임 개발사의 기업가치를 평가함에 있어서 실물옵션이 효과적이라는 것은 이론적으로나 실증적으로 이미 밝혀진 바가 있다. 하지만, 실물옵션 방법론 역시도 비재무정보를 효과적으로 반영하는 데에는 한계가 있기 때문에 이를 효과적으로 반영할 수 있는 수정 실물옵션 방법론이 이론적으로 제안된 바가 있다. 하지만, 이에 대한 실증 연구가 미비해서 그 효과성을 검증하는 데에는 한계가 있었다. 따라서 본 연구는 사례 연구를 통해 수정 실물옵션 방법론이 초기 게임 개발사의 가치를 효과적으로 측정할 수 있는지에 대해 검증하고자 하였다. 분석 결과, 수정 실물옵션 모형은 초기 단계의 게임 개발사의 비재무적 정보를 모형 내에 효과적으로 반영하며, 이로 인해 예측 오차를 크게 감소시키는 것을 확인할 수 있었다.

#### ABSTRACT

Real options valuation models are now proved as a effective valuation method both in Theoretically and empirically. However, to use real options model for early stage start-ups, additional non-financial information is crucial in the valuation process. Previous studies theoretically suggested the modified real options valuation model and process to use non-financial information in the valuation of early stage startups, but there is no empirical evidence on the suggested model. Therefore, this study investigated the effectiveness of the modified real options valuation model using a case study. The case study result showed that the modified real options valuation effectively reflect the non-financial information in early stage startups, and decrease the forecasting error in the valuation process.

**Keywords** : Valuation (가치평가), Real Options (실물옵션), Value Adjustment (가치조정), non-financial factors (비재무적 요인), early stage start-ups (초기 벤처기업)

Received: Jun. 20, 2014 Accepted: Jul. 18, 2014  
Corresponding Author: Baek Poe(KyungHee University)  
E-mail: poe@khu.ac.kr

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

## 1. 서론

콘텐츠 산업 육성을 위해 정부에서는 2013년 문화융성위원회를 발족하고 문화체육관광부와 미래창조과학부 양쪽에서 콘텐츠 산업을 육성하는 방법을 찾기 위해 다양한 국가정책을 모색하였다. 그 결과 2014년 4월 문화융성위원회에서 문화체육관광부장관 발표를 통해 문화융성을 위한 5대 전략 과제를 발표하였다[1].

문화체육관광부의 5대 전략 과제는 1) 창조적 산업화 기반 구축, 2) 창조적, 맞춤형 금융지원 확대, 3) 융합형 창의인재 양성, 4) 글로벌 한류 확산, 5) 콘텐츠 공정거래 환경 조성이며, 이중 창조적, 맞춤형 금융지원 확대의 하부 전략으로서, 금융선진화를 위한 콘텐츠기술가치평가가 핵심 전략으로 포함되어 있다.

이러한 콘텐츠 기술가치평가의 핵심은 아이디어 및 무형자산 형태의 미완성 콘텐츠 역시 금융 시장 안으로 편입시켜 산업을 육성시키고자 하는 의도에 기반하고 있다. 하지만, 초기 단계의 콘텐츠는 매출이 발생하지 않으나 관련하여 많은 비용이 발생하기 때문에, 전통적인 가치평가 모형으로는 평가가 어렵고 대부분 투자전문가의 경험이 바탕하여 투자 가치가 결정되는 특성을 가지고 있다. 이러한 관행은 투자 결정 프로세스에서 편이를 발생시킨다[2].

이러한 문제는 단순히 콘텐츠 산업만의 문제가 아니라 하이테크 산업 전반의 문제이다. 이를 해결하기 위해 IT 버블 이후 다양한 방법론들이 검토되었고, 초기 기업의 가능성을 효과적으로 평가하기 위해서는 실물옵션을 적용하거나 실물옵션을 활용하여야 한다는 데 있어서는 많은 학자들이 동의하고 있다[3,4,5,6].

하지만, 실물옵션 역시 재무적인 정보에만 기반하기 때문에 초기 단계 콘텐츠가 가지고 있는 다양한 가치 요인을 포괄하지 못하는 단점을 가지고 있다. 반면에 콘텐츠 관점에서 연구는 개발사에 있어서 기술적 역량 관점에서만 접근하고 있어서 제

무적인 가치와 연결에 한계가 존재하였다[7,8].

이러한 한계를 해결하기 위해 수정 실물옵션 모형 및 비재무정보를 효과적으로 반영하기 위한 절차가 제시되었으나, 이에 대한 실증 연구는 이루어지지 못하였다[9].

따라서 본 연구에서는 수정 실물옵션 모형에 대해 실제 사례를 바탕으로 가치평가를 진행하고, 기존 가치평가 모형과 비교함으로써 모형의 유효성에 대해 논의하고자 한다.

## 2. 수정 실물옵션모형 모형 개요

가치평가 이론은 산업이 발전함에 따라 새로운 형태의 도전을 받아 계속 성장해왔다. 가장 최근 이론적 변화는 미국의 IT 버블 및 이로 인한 기술 및 시장 불확실성에 대한 이해이다. 이를 통해 가치평가에 있어서 산업에 대한 이해가 필수적이며, 이를 통해서 재무적인 정보뿐만 아니라 비재무적인 정보도 효과적으로 모형 내에 포함시켜 높은 불확실성 하에서도 기업 및 프로젝트의 가치를 효과적으로 예측할 수 있다는 것이 밝혀졌다[2,10].

하지만, 이는 매출과 영업이익이 존재하는 수준의 기업이나 프로젝트의 가치에 대해서이며, 매출과 영업이익이 없는 초기단계의 벤처기업은 여전히 전통적인 가치평가방법론으로서는 사각 지대에 존재한다[11].

초기 온라인 게임 개발사 관점에서 이러한 가치평가 모형의 한계를 극복하기 위한 방법론으로서 실물옵션 방법론이 제안된 바 있다[5].

하지만, 초기 게임개발사의 가치에 대한 실증 연구에서 그 기업의 자본규모와 같은 재무정보가 실제 기업의 가치를 30% 수준밖에 설명하지 못하며, 개발 단계, 시장규모, 개발장르, 개발역량 및 핵심인재 등 비재무적 정보가 기업 가치의 70% 수준을 설명한다고 밝혀진 바 있다[12].

따라서 실물옵션 방법론 중 하나인 MAD (Market Asset Disclaimer) 모형에 비재무적인

요소를 가치 조정하는 가치평가 방법인 수정 실물 옵션 모형이 제안되었다[9].

수정 실물옵션 모형은 초기 온라인 게임 개발사가 가지고 있는 비재무적인 요인 중 기술불확실성, 시장 불확실성과 기업이 보유한 핵심 생존 자원을 효과적으로 가치평가 내에 반영하는 방법론이다. 기술 불확실성은 이산격자 모형을 통해 모형 내부로 내재화하며, 시장 불확실성은 시나리오 및 이에 기반한 확률을 통해 모형 내에 반영한다.

마지막으로 자원 기반 관점에서 기업의 생존 요인들은 산업의 실증적 데이터를 통해 MAD 모형을 통해 도출된 가치에 직접적 조정을 통해 반영하는 것을 제안하였다.

이러한 이론적 모형에 대해 실증 결과가 아직까지는 부족한 상황이어서, 본 연구에서는 사례를 통해 이 모형의 효과성을 검증해보고자 한다.

### 3. 사례 분석

#### 3.1 대상 사례 개요

본 연구의 분석 대상은 “블루홀스튜디오”이다. 대상 회사는 2007년에 창업한 개발사로서 400억원 이상의 개발비가 투입된 “테라(블루홀스튜디오, 2011)”를 개발한 회사이다. 이 회사는 최초의 외부 투자를 2007년 10월에 받았으며, 이 당시 기업가치는 64억원을 인정받았다. 2008년에 블루홀스튜디오는 실리콘밸리의 벤처캐피탈인 알토스 벤처(Altos Venture)의 투자를 받았으며, 이 때 기업가치는 300억원으로 전년대비 크게 증가하였다. 첫 번째 CBT가 완료된 시점에서 블루홀은 스톤브릿지 캐피탈과 케이넷 인베스트먼트를 통해 180억원의 투자를 받았으며, 이 시점에서 블루홀스튜디오의 기업가치는 533억원을 인정받았다.

블루홀 스튜디오는 [Table 1]과 같이 주요 개발 단계별로 시장가치가 노출되어 있는 사례이기 때문에, 초기 온라인 게임 개발사의 좋은 사례로서 다양한 가치평가 방법론으로 평가가 이미 진행된 바

가 있다[5]. 따라서 본 연구에서는 기존에 진행된 가치평가 결과에 추가하여 수정 MAD 방법론을 적용/비교하였다.

실물옵션 모형에 있어서 기초 자산은 여러 가지 형태가 있으나, 본 연구에서는 기초 자산을 해당 기업 가치로 본[5]의 연구를 따랐다. 이에 따라, 주요 실물옵션의 가정도[5]의 기준에 따라 다음과 같이 정하였다. 이에 따라 변동성(Volatility)은 기존 상장된 개발사의 월간 주가변동성인 16.40%를 적용하였으며, 무위험이자율은 3년 만기 국채 이자율인 3.77%를 적용하였다.

[Table 1] The exposed market value of “Blue Hole Studio”

Year	Stage	Market Value (KRW billion)
2007	pre-production	6.4
2008	mass production	30.0
2009	closed beta test	53.3

#### 3.2 기술 및 시장 불확실성의 반영

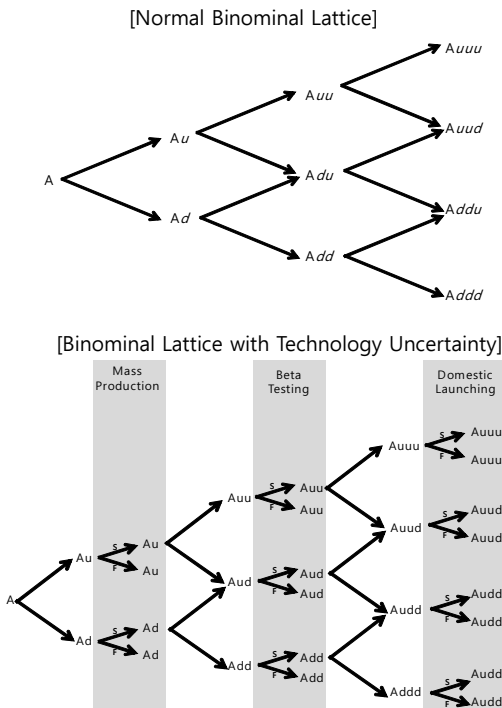
전통적인 실물옵션 방법론인 Black Sholes 모형 등에서는 실물옵션의 기초 자산의 확률 분포는 랜덤워크(random walk)를 따른다고 가정한다. 하지만, 온라인 게임 개발은 개발 단계별로 상이한 성공률 및 위험 요소를 가지고 있다. 본 연구에서는 “블루홀 스튜디오”가 개발 단계별로 기준에 도달하지 않을 경우 포기가 가능한 복합 옵션을 따른다고 가정한다. 이러한 가정을 하게 되면, 기초 자산 내에 효과적으로 기술 불확실성을 반영할 수 있게 된다. 다만, 이는 각 단계별로 기술 성공 확률 자료가 추가적으로 요구된다.

각 개발단계별 성공확률은[5], [13]에서 넥슨의 전문가 인터뷰 등을 통해 추정된 단계별 성공률을 사용하였다. 이는 [Table 2]와 같다.

[Table 2] Success Rate of Technology Development in online games

Development Stage	Success Rate
pre-production	70%
mass production	70%
closed beta test	90%
Launch	30%

이러한 복합 옵션 구조를 따르기 때문에, 기초 자산의 이산 격자 모형은 전통적인 이산 모형에서 기술 불확실성이 반영된 모형으로 [Fig. 1]과 같이 변형되게 된다.



[Fig. 1] Change of binominal lattice for technology uncertainty

이 때 실물옵션의 가치평가에 있어서 일반적인 이산 격자의 옵션 가치 계산은 다음과 같다.

$$C_u = \frac{pC_{uu} + (1-p)C_{ud}}{e^r} \quad (\text{eq. 1})$$

하지만, 기술불확실성의 판단은 시간적 차이를 요구하지 않으므로, 기술불확실성으로 인한 이산격자의 분기 시점에서 옵션 가치 계산은 다음과 같이 수정된다.

$$C_u = pC_{uu} + (1-p)C_{ud} \quad (\text{eq. 2})$$

마찬가지로 시장 불확실성 역시 기술 불확실성과 같은 시나리오 형태로 도출되게 된다. 블루홀 스튜디오의 경우, 온라인 게임 분야에서 선도적인 위치에 있는 한국 콘텐츠 특성상 국내에서 실패하더라도 해외에서 추가적인 성공을 기대할 수 있는 부분이 존재한다. 이에 따라, 국내에서 실패하더라도 해외에서 재기할 수 있는 시나리오가 존재한다고 가정하였다. 이 때, 해외에서의 성공 가능성은 50%로 가정하였다.

이런 가정 하에서 도출한 기업 가치는 [Table 3]과 같다.

[Table 3] Real Option Valuation Result of the Case (KRW b)

Phase	Actual	MAD		
		Value	diff	%
Pre-Production	6.4	0.7	5.7	88.6%
mass production	30.0	14.9	15.1	50.3%
Closed beta test	53.3	45.5	7.8	14.6%

### 3.3 핵심 생존자원의 반영

기업의 예상되는 향후 성과의 차이는 기업이 가지고 있는 지속적인 경쟁 우위를 통해서 나타나며, 이는 기업이 내재적으로 가지고 있는 자원 및 역량을 통해 달성할 수 있다[14].

특히, 기업의 자원과 역량은 초기 벤처 기업에 있어서 더 큰 의미를 가진다. 초기 벤처 기업은 일

반적인 기업과 달리 자원과 역량의 제약이 기업에 있어서 가장 큰 장애물이며, 이로 인해 높은 생존의 위험에 직면해 있기 때문이다 따라서, 초기 온라인 게임 개발 회사와 같은 벤처 기업의 경우, 이러한 핵심 생존 자원을 확보하였는지 여부가 기업의 가치, 나아가서는 기업의 생존을 결정짓는 요소가 될 수 있다[12].

초기 기업 또는 벤처기업의 생존과 성장에 있어서 필요한 자원 및 역량에 대해서는 자원기반 관점을 통한 이론이 정립되기 이전부터 연구자들이 다양한 시각에서 많은 연구를 수행하여 왔다. 이에 따라, 창업자, 경영진, 기업이 보유한 기술 역량 및 인적자원 및 외적 네트워크 등이 기업의 성과에 큰 영향을 끼친다는 것이 실증되었다[15,16,17].

초기 온라인 게임 개발사에 있어서, 기업의 가치에 영향을 끼치는 요인에 대해서는 핵심 인력, 그래픽 역량, 프로그래밍 역량 등과 같은 개발 역량 등이 있다고 실증된 바가 있다[12]. 이 중, 핵심인력은 온라인 게임 개발과 같은 콘텐츠 산업에서는 가장 중요한 생존 요인으로 작용하기 때문에 실제 시장 가치에 핵심적인 요인이라고 할 수 있다. 이러한 요인의 가치를 추정하기 위해서는 수정 실무 옵션 평가법에서는 기존 시장 정보를 구할 수 있을 때 통계적인 방법을 통해, 해당 요인이 시장에서 인정받는 가치를 직접적으로 도출하여 반영하는 것은 권장하고 있다[9].

이에 따라, 본 연구에서는 2002년부터 2010년까지 프리 프로덕션과 매스 프로덕션 및 클로즈드 베타 테스트 단계에서 투자를 받은 기업의 투자자료 51개 사례에 대해 가치에 영향을 끼치는 요인을 분석하고, 이를 통해 핵심 개발자의 개발 단계별 가치를 추정하고자 하였다.

이때 분석의 핵심이 되는 기업의 가치는 거래시점 직전까지 회사가 발행한 총 주식수에 투자당시 주당 가치를 곱하여서 계산하였다. 이 때, 투자 사례 및 투자에 적용된 주당 가치는 각 대상 회사 및 투자사의 등기부등본 및 감사보고서, 사업보고서를 통해 확보하였다.

온라인 게임 개발 단계는 프리 프로덕션과 매스 프로덕션, 그리고 클로즈드 베타의 세 단계로 나누어 평가하였다. 분석 대상 개발사들은 대부분 단일 게임을 개발하거나, 기존의 게임이 있다 하더라도 회사에 유의미한 수익을 제공하지 못하는 경우이므로, 핵심 제품의 기술적 불확실성이 기업 전체의 기술적 불확실성과 동일하다 가정하였다. 프리 프로덕션과 매스 프로덕션의 구분은 개발 관리 체계가 갖추어진 회사의 경우에는 의사결정 단계에서 명확하나 이는 외부에서 측정이 어렵다. 따라서, 인적 자원이 급격히 증가하는 시점 이후 또는 클로즈드 베타 단계에서 1년 이내의 시점은 매스 프로덕션으로 구분하였다. 클로즈드 베타 단계는 일반적으로 베타테스터를 모으기 위해 외부에 공표하므로, 뉴스 등을 통해 발표된 시점을 기준으로 매스 프로덕션 단계와 구분하였다.

통제 변수로는 시장규모와 장르를 사용하였다. 시장 규모는 국내 온라인 게임 시장 규모를 사용하였으며, 자료는 콘텐츠진흥원(구 게임산업진흥원)에서 발간한 게임 백서 자료를 사용하였다. 또한, MMORPG의 경우 캐주얼에 비해 대규모 투자가 필요하므로 가치에 있어서도 차이가 난다고 판단되어, 게임 장르 역시 통제하였다.

핵심인재 보유에 대해서는 온라인 게임 개발의 director 또는 PD급의 전문가들에게 5점 척도 리커트 스케일로 분석 대상 기업의 기술 역량 평가와 함께, 해당 기업의 핵심인재 보유 여부에 대한 설문을 진행하였다.

이렇게 정리한 51개 사례의 각 개발 단계별 가치 분포 개요는 [Table 4]와 같다.

[Table 4] Summary of Valuation Cases

Development Stage	Case	Average Value (KRW billion)
Pre-Production	16	2.7
Mass Production	16	6.9
Closed Beta Test	17	11.1
Total	51	6.9

위 51개 사례에 대해서 시장규모, 장르, 핵심인재 등 주요 변수의 가치에 대한 효과에 대해 OLS(Ordinary Least Squares)로 각 개발 단계별로 추정한 결과는 [Table 5]와 같다.

[Table 5] Regression Results of unmaturred online developers (KRW b)

Variable	Pre-Production	Mass Production	Closed Beta
Genre	2.687***	7.354***	
Market	0.055*		0.208***
Key Persons	4.939***	12.000***	17.403***
adj.R squared	0.61	0.56	0.85

\* p<0.1, \*\* P<0.05, \*\*\* P<0.01

이를 통해 주요 변수를 통제된 상황에서 핵심인재가 가치에 끼치는 영향을 요약하면 [Table 6]과 같이 정리할 수 있다.

[Table 6] Value of Key Persons in each development stage (KRW b)

Variable	Average	Standard Deviation
Pre-Production	4.939	1.362
Mass Production	12.000	3.650
Closed Beta Test	17.403	2.427

블루홀 스튜디오의 경우, MMORPG의 핵심인력들이 주축으로 구성된 신생 회사이기 때문에, 기존에 MAD 방법론으로 도출된 가치에 개발 단계별 핵심인력의 가치를 추가하여 [Table 7]과 같이 가치에 반영하였다. 그 결과, 프리 프로덕션 단계에서 MAD 방법론을 사용했을 때는 예측 오차가 89% 수준으로 적용하기 어려운 수준이었으나, 수정 MAD 방법론을 적용 시 예측 오차가 12%로 매우 신뢰할만한 가치를 산출하는 것을 볼 수 있다. 마찬가지로, 매스 프로덕션 단계 또한, 예측 오차가 크게 감소한 것을 볼 수 있다.

반면에 오히려 클로즈드 베타 테스트 단계에서는 예측 오차가 증가하였는데, 이는 본 연구에는 반영하지 않은 “블루홀 스튜디오”의 일정 변경 등으로 인한 리스크가 실제 가치에 선반영되었기 때문으로 추정된다.

[Table 7] Modified Real Option Valuation Result of the Case (KRW b)

Phase	Actual	Modified MAD		
		Value	diff	%
Pre-Production	6.4	5.6	0.8	11.9%
mass production	30.0	26.9	3.1	10.3%
Closed beta test	53.3	62.9	-9.6	-18.0%

#### 4. 결론 및 향후 방향

본 연구는 기존에 전문가의 경험과 직관에 의존하여 온 초기 기업, 특히 콘텐츠 분야의 가치평가에 있어서 객관적인 모형을 제시한 수정 실물옵션 방법론의 효과를 평가하기 위해 사례 분석을 수행하였다. 그 결과, 기존의 실물옵션 방법론보다 초기 단계에 가까울수록 비재무적인 요인, 특히 게임 산업에서 핵심인 핵심 인재의 가치를 효과적으로 반영하여 예측 오차를 크게 감소하는 것을 발견할 수 있었다. 이에 따라, 제안한 수정 실물옵션 모형이 이론에서 제시한 것처럼 초기 온라인 게임 개발사의 가치를 해석하는 데 기존 모형보다 더 설득력이 높은 것을 확인할 수 있었다.

본 연구의 검증은 가장 일반적인 사례를 중심으로 했지만, 여전히 특정 사례에 의존하기 때문에 모형을 검증하는 데에는 한계가 있으며, 좀 더 규모 있는 통계 분석을 통해 추가적인 검증이 필요하다.

## REFERENCES

- [1] Presidential Committee for Cultural Enrichment, *Content Industry Development Strategy*, Presidential Committee for Cultural Enrichment, Seoul, Korea, 2014.
- [2] S.Oh, and W.Kim, “Valuation of online companies: current status and further development”, *National IT Industry Promotion Agency*, Seoul, Korea, 2001.
- [3] E.Heo, “Recent Developments on Economic Valuation Method -CVM, MAUA and Real Option Pricing”, *Journal of Korea Technology Innovation Society*, 3, 1, pp.37-54, 2000.
- [4] S.Seo, and C.Yoo, “Real Options for Practitioners on the Valuation of Technology and Investment”, *Journal of Korea Technology Innovation Society*, 5, 1, pp.44-58, 2002.
- [5] C.Yoo, E.Heo, and M.Kim, “Valuation of Online Game Developers Using Real Options Analysis: the Case of Korea”, *Journal of Korea Game Society*, 11, 5, pp.31-41, 2011.
- [6] C.Yoo, H.Kim, and E.Heo, “The Economic Value of Online Game Developers in Early Stages”, *Journal of Future Game Technology*, 1, 1, pp.21-34, 2011.
- [7] B.Ko, “A Study on Evaluation Method of The Game Prototype”, *Journal of Korea Game Society*, 3, 2, pp.71-78, 2003.
- [8] K.Kang, H.Choi, C.Jung, and S.Hong, “The Design and Development of On-line Game Characteristic Evaluation System by a Heuristic Evaluation Item”, *Journal of Korea Game Society*, 9, 1, pp.63-74, 2009
- [9] C.Yoo, and B.Poe, “A Modified Real Options Valuation Model for Early Stage Start-Ups in the Game Industry”, *Journal of Korea Game Society*, 13, 3, pp.69-76, 2013
- [10] D.Aboody, and B.Lev, “The value relevance of intangibles: The case of software capitalization”, *Journal of Accounting Research*, 36, pp.161-191, 1998.
- [11] A.Damodarn, *The dark side of valuation: Valuing old tech, new tech, and new economy companies*, Prentice Hall, 2001
- [12] C.Yoo, D.Yang, H.Kim, E.Heo, “Key Value Drivers of Startup Companies in the New Media Industry-The Case of Online Games in Korea”, *Journal of Media Economics*, 25, 4, pp.244-260, 2012
- [13] C.Yoo, “Valuation of Early Stage Ventures in the High-Tech Industry,” Doctorial Dissertation, Seoul National University, Seoul, Korea, 2011.
- [14] J.Barney, “Firm resources and sustained competitive advantage”, *Journal of Management*, 17, pp.99-120, 1991
- [15] A.Cooper, F.Gimeno-Gascon, and C.Woo, “Initial human and financial capital as predictors of new venture performance,” *Journal of Business Venturing*, 9, pp.371-395, 1994
- [16] J.Coombs, P.Bierly III, “Measuring technological capability and performance,” *R&D Management*, 36, 421-438, 2006.
- [17] C.Gomes, I.Kruglianskas, and F.Scherer, “Company size effect in innovative performance”, *Journal of technology management & innovation*, 4, 14-31, 2009.



유창석 (Yoo, Changsok)

2011.8 서울대학교 지구환경시스템공학부 박사  
(Ph.D. 자원경제/기술정책 전공)  
2002-2004 넥슨 전략기획실  
2004-2006 CJ엔터테인먼트 전략기획팀  
2006-2012 엔씨소프트 재무팀 과장  
2012-2013 게임하이 전략분석팀장  
2013.3-현재 경희대학교 호텔관광대학  
문화관광콘텐츠학과 조교수

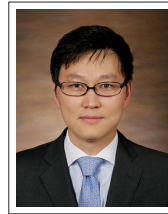
주요 연구 분야 : 가치평가, 콘텐츠마케팅,  
하이테크 산업정책, 계량경제  
관심분야 : 게임콘텐츠 및 산업 비즈니스 연구,  
콘텐츠기업 가치평가



부백 (Poe, Baek)

2004.2 고려대학교 국어국문학과 비교문화과정 박사  
2011.3-현재 경희대학교 호텔관광대학  
문화관광콘텐츠학과 교수

주요 연구 분야 : 일본근대문학, 일본문화연구,  
한일대중문화비교연구  
관심분야 : 스토리텔링, 한일문화콘텐츠비교연구,  
한일문화콘텐츠산업비교연구



정재기 (Jung, Jaeki)

2003.6 MIT Sloan School of Management  
경영학 석사 (재무전공)  
1997-1999 외교통상부 통상교섭본부  
1999-2005 보스턴 컨설팅 그룹  
2005-2006 ABN AMRO  
2006-2012 메릴린치 M&A 담당 상무  
2012-2014 이큐 파트너스  
2014.6-현재 FG 인베스트먼트

주요 연구 분야 : 가치평가, 에너지기업 인수 합병  
사모펀드 투자 구조  
관심분야 : 콘텐츠 기업 가치평가, 사모펀드의 콘텐츠  
기업투자