

"AppLovin Corporation (APP: NSQ)"

모바일 게임 전문 애드테크 기업

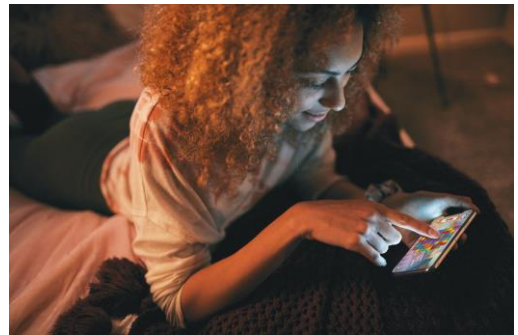
Summary

게임 개발부터
타겟 광고까지

* 애드테크
(ADTech):
디지털, 모바일, 빅
데이터 등 IT 기술
을 적용한 광고 기
법.

** 보상형 게임 광
고를 의미. 광고를
보면 아이템을 주거
나 혜택을 주는 형
식의 광고. 2019년
기준 데이터.

2021년 4월 15일, 미국의 애드테크* 기
업 애플러빈(AppLovin Corporation)이 나
스닥 시장에 상장되었습니다. 애플러빈은
게임 광고에 특화된 사업 구조를 가지고
있습니다. 게임 이용자를 대상으로한 타
겟 광고 서비스는 물론, 모바일 게임을
직접 개발하기도 하는 등 밸류체인 전반
으로 사업을 확장하는 중입니다.



출처: AppLovin 웹사이트

글로벌 모바일 광고 지출은 2021년 365조원 규모입니다. 애플러빈은 모바일 애드테크 시장
내에서도 **게임 광고**라는 틈새를 노렸습니다. 유저들이 게임 내의 광고를 보고 다른 게임을
다운로드 받는 경우가 많은 독특한 시장구조를 이해했던 것입니다. 애플러빈은 **게임 광고 시
장****에서 점유율 기준 5위 기업이며, 각종 게임 개발사와 게임 광고 회사들을 인수합병하
며 규모를 키우고 있습니다.

애플러빈의 시가총액은 2022년 8월 1일 **17.5조원**입니다. 공모가는 \$80이었으며 현재는
\$35.54로 -56% 하락했습니다. 공모규모는 2.6조원입니다. 공모한 금액은 부채 상환, 전략
적 인수 및 파트너십에 사용되었습니다.

History

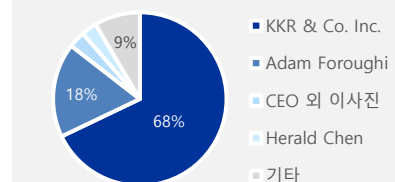
게임 광고사와
개발사를
인수하며 성장

애플러빈은 2012년 **Adam Foroughi**와 두 명의 공동 창업자가 설립했습니다. CEO인
Foroughi은 과거 파생상품 트레이더로 일하다가 마케팅 회사를 설립한 이력이 있습니다.
애플러빈은 2014년 음식점 예약 앱 Opentable과 음악 스트리밍 앱 Spotify 등의 기업들을 고
객으로 확보하며 본격적으로 이름이 알려졌습니다. 2018년, 게임 개발 스튜디오인 **Lion
Studios**를 설립하여 자체 게임 개발을 시작했습니다. M&A에도 적극적이었는데, 2020년
글로벌 게임 개발사 'Machine zone'을 인수했고, 2022년 1월 트위터의 모바일 광고 자회사
'MoPub'을 인수했습니다. MoPub은 2019년 기준 시장 점유율이 11%로, 애플러빈(9%)보다
높았던 회사입니다.

세계적 투자 기업이
최대주주

최대주주는 68%의 지분을 보유한 **Kohlberg
Kravis Roberts & Co.**입니다. KKR & Co. Inc.는
부동산, 에너지, 신생 기업 사모펀드 등 다양한 분
야에 투자하는 세계적인 투자 기업입니다. 그 외에
는 CEO Foroughi가 지분의 17.6%를, CFO Chen이
2.9%를 소유하고 있습니다.

< 애플러빈 주주 지분율 >



출처: AppLovin 투자설명서

Business

자체개발 게임을
통한
매출 비중 높아

2021년 매출은 **28억 달러**로 전년대비 92% 증가했습니다. 2019년 매출은 10억달러 수준으로 2년간 매출이 3배 가량 증가한 셈입니다. 2022년 1분기 매출은 전년 동기대비 감소했는데, 'MoPub' 인수 관련 일회성 비용 2.1억 달러를 사업 구조상 매출 감소로 회계 처리했기 때문입니다. 이를 감안할 경우 실제 매출은 38%yoy 증가했다고 볼 수 있습니다.

2021년 매출의 52%는 **자체개발 게임** 유저들의 인앱(in-app) 결제에서 발생했습니다. 매출의 48%는 광고에서 발생했고, 애플비은 광고매출 비중을 확대하여 주요 비즈니스로 구축해나가고 있습니다.

광고 매출액(48%)의 절반은 애드 네트워크에서 발생합니다. 광고 지면이나 광고 플랫폼을 보유한 기업들과 광고를 하고자 하는 기업들을 연결시켜 줍니다. 광고 지면을 판매하고자 하는 기업 파트너들은 구글, 메타, 아마존, 라인 등이 있고, 광고를 해서 앱 다운로드 수를 늘리고자 하는 기업들은 신생 업체가 많습니다. 광고 매출의 나머지 절반은 애플비은 자체개발 게임 내의 광고 지면을 구매하고자 하는 기업들을 통해 올린 매출입니다.

USD(백만)	2019	2020	2021	1Q21	4Q21	1Q22
매출	994	1,451	2,793	604	793	625
영업이익	194	(62)	150	(5)	59	(128)
순이익(손실)	119	(126)	35	(11)	31	(115)

출처: AppLovin Annual Report

Key Insight

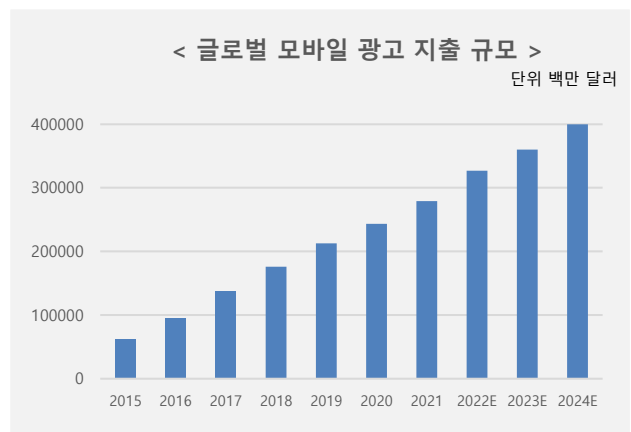
게임 광고
밸류 체인 통합

애플비은 자체개발 게임 내에 광고 지면을 보유하고 있다는 것이 강점입니다. 타겟 광고 AI 기술인 AXON을 통해 다른 애드테크 기업처럼 광고 플랫폼을 찾아줄 수도 있지만, **200개**가 넘는 자체 개발 게임 내의 광고 지면을 제공해줄 수도 있습니다. 단순 광고 네트워크 서비스를 넘어서 게임 광고의 밸류 체인을 완성한 것입니다. 광고 사업에서 얻은 빅데이터를 다시 신규게임 개발에 활용하여 효율을 높이는 선순환이 가능해 보입니다.

게임 개발과 광고의 밸류체인 통합은 가속되고 있습니다. 2022년 7월, 게임엔진 개발사 Unity는 애드테크 기업 IronSource와 5.7조원 규모의 인수합병을 결정하기도 했습니다. 시장이 성장하는 만큼 애플비은의 경쟁사도 출현하는 중입니다.

성장하는
모바일 광고 시장

2021년 365조원 규모였던 **글로벌 모바일 광고 지출 규모**는 2024년 522조원에 달할 전망입니다. 모바일 게임과 관련된 광고 시장 또한 2021년 9조원에서 2030년 23조원 규모까지 확대될 것으로 기대됩니다. 고성장하는 산업 내에서 애플비은의 새로운 사업 모델이 성장세를 유지할 수 있을지 지켜볼 필요가 있습니다.



출처: Statista