



**Company  
Introduction**  
회사소개

## ▣ 대한민국 놀이문화의 리딩 컴퍼니 (Leading Company)

- ✓ 끊임없는 도전과 변화를 추구해서 발전하고  
그 경험과 노하우를 통해서 고객들에게 새로운 놀이공간을 선사하는 기업
- ✓ 인재와 기술력을 바탕으로 최고의 서비스와 고객만족을 창출하는 기업
- ✓ 게임 콘텐츠의 질적 향상 및 다양한 콘텐츠의 콜라보레이션을 통해서  
단순한 놀이 공간이 아니라 문화 콘텐츠를 제공하는  
벤처테인먼트 (Brand + Entertainment) 복합공간으로 도약하는 기업

✓ **벤처테인먼트 (Brand + Entertainment)** = 브랜드와 엔터테인먼트의 합성어로  
볼거리와 놀거리를 제품과 결합시켜 소비자의 흥미를 유발할 수 있는 이야기거리를 제공하는게 특징

## 溫故知新 (온고지신)



오락실이 생소하던 시절부터 서울의 심장부 종로에 자리한 포그니 오락실 (옛 우미관 터 맞은편)을 그대로 이어서 짱오락실 종로점을 2018년에 오픈하였다. 지난 40년 이상 서울의 심장부를 지켜냈고, 종로의 메인 오락실을 방문했던 수많은 사람들의 추억과 세월을 고스란히 간직하고 싶은 기업 대표의 의지로 이뤄진 일이다.

현재 짱 오락실 종로점의 전신인 포그니 오락실 자리의 경우 일제 강점기 시대에 나무기둥과 흙을 섞어서 지은 목조 건물이라 건물 자체 구조를 살려서 리모델링 하기가 힘들었고, 비용이 많이 드는 어려운 작업이었음에도 불구하고, 그 터를 그대로 보존하기 위해서 내부에 성냥갑 형태로 틀을 구성해서 추가 공사를 한 후, 지금의 짱오락실 종로점이 탄생할 수 있었다.

일반적인 공사보다 많은 공정과 노력이 필요했으나 상징적인 오락실의 전통과 명맥을 고이 유지하고 싶은 마인드 하나로 포기하지 않고 진행한 일이다.

현재 짱오락실 종로점은 과거에 이곳을 지나치고 방문했던 고객들의 추억을 소중하게 생각하고, 우리의 오락문화를 이어가려는 주식회사 짱의 기업정신이 담겨있는 상징적인 매장이 되었다.

## 개요

회 사 명 : 주식회사 짱

설 립 일 : 2016년 9월 21일

대 표 이 사 : 임 형 수

사업자등록번호 : 775 - 81 - 00516

주 소 : 서울특별시 영등포구 선유로 146 이앤씨 드림타워 1209호

연 락 처 : 02 - 333 8334 / 팩스 : 02 - 333 - 8336

주 요 사 업 :

- **< 운영사업 분야 >** 도심형 엔터테인먼트 공간 (청소년게임장) 기획 및 운영 사업

  - 전국 주요 도심에 직영 및 가맹점 약 35개 매장 운영중  
(서울 및 수도권 외 대전, 대구, 울산 등) - 메가박스 상암점 및 김포 구레점 내 직영매장 운영중
- **< 유통사업 분야 >** 전세계 다양한 종류의 게임기기 해외 직수입 및 판매

  - 해외 유명 게임기기 수입 / 국내 게임기기 해외 수출
  - 게임기기 국내 유통 판매 및 수리 (본사 내 게임기기 A/S 전담 부서 운영)
  - 게임기기용 프라이즈 상품 수출입 및 유통판매
- **< 제조사업 분야 >** 게임기기 개발 사업

  - 국내 최초 프라이즈 게임기 "코코짱", "코코짱 플러스", "짱 " 기획 및 생산 판매  
: 전국 10,000대 이상의 판매 쾌거 기록 보유
  - 카니발 게임기 및 코르크 사격기 등 기타유원시설 관련 기구 기획 제작 및 생산  
캐릭터 사업
    - 일본의 유명 캐릭터 회사 산엑스 보유 캐릭터 "진베상 " 국내 제조 판매 라이선스 계약 체결  
: 2018년 - 2019년 / 2019년 - 2020년 재계약 체결 완료
    - 일본 봉제인형 브랜드 "AMUSE" 사의 전체 개발되는 디자인에 대한 국내 제조 판매 라이선스  
: 계약 체결 : 2018년 - 2020년

주식회사 짱 소유 공장 1차 준공 완료(2019년 7월), 현재 2차 증축 공사 완료(2020년 12월 내)  
(부지 1,500평 / 전체면적 4,500평)

1996~2005



1996년

- 아케이드게임 운영사업 시작

2000년

- 게임기기 개발 및 프랜차이즈용  
상품 개발 및 유통망 구축

2005년

- 게임기기 및 상품 시장 개발

2010~2016



2010년

- 게임기기 및 상품 유통관련  
판매처 확보

2015년

- 짱오락실 브랜드 런칭
- 신촌점 오픈 및 게임기기 개발

2016년

- 짱오락실 홍대점 오픈 가맹사업 시작
- 자체 개발 게임기기 판매

2017~2018



2017년

- 짱오락실 상표출원
- 디자인 특허 등록

2018년

- 주식회사 짱 벤처기업 인증
- 기술역량 우수기업 인증
- 가맹점 35개점 개설  
(2018년 기준)
- 해외 유명 브랜드 수입기기  
국내 런칭 사업개시  
(미국, 영국, 유럽, 일본, 대만,  
중국 등 해외 여러 국가와  
교류 및 거래)

2019~2020



2019년

- 주식회사 짱 소유 자체 공정 허가 및 건립 중  
(7월 1차 준공 완료, 11월 2차 층축 공사 진행중)
- 게임기기 제조를 위한 환경 구축
- 상품 제조 사업의 밑그림 구상

2020년

- 주식회사 짱 소유 자체 공정 완공  
(2020년 12월 내)
- 기존의 로드 샵 외에 테마파크 내 실내형 매장  
사업 구축  
(용인 에버랜드 / 대구 태왕스파크랜드)
- 주식회사 짱 자체 기획 상품 제작 및  
오픈 마켓 운영 시작
- 짱오락실 내 카니발 게임 사업 진행  
: 카니발 게임기기 직접 기획 및 제작 생산 완료



1996

- 아케이트 게임사업의 첫걸음 시작
- 필드 운영 노하우 기반

2000

- 전국 로드매장 개발을 시작
- 상품개발 및 유통망을 구축

2005

- 전국 0000개소에 게임기 설치/운영
- 프라이즈 게임기 시장에 특화된 상품개발

2010

- 프라이즈 게임 시장에 본격적으로 진출
- 다양한 상품을 개발하고 시장을 확산

2015

- 짱오락실 브랜드를 런칭
- 신촌점 오픈 게임기 개발
- 신촌점을 기점으로 가맹사업에 첫발을 내딛었으며, 전국에 캐릭터 인형 붐을 일으키면서 '짱오락실'이라는 브랜드로 새로운 성장 모멘텀을 구축

2016

- 국내 최초로 오락실 가맹사업의 포문을 열면서 사업 확장
- 기존에 전무후무한 오락실의 프랜차이즈 사업 추진으로 많은 관심과 이목을 집중받음

2017

- 짱오락실 상표 출원 등 가맹사업 성장 가속화로 2018년 12월까지 전국에 30개 이상의 매장을 오픈하면서 가맹사업 확산
- 짱오락실은 단순한 기존의 오락실을 넘어 즐거움을 선사하는 동반자가 되길 지향 위기에서 기회를 읽고 한계에서 가능성을 찾으며 가장 사랑받는 브랜드로서 도심형 가족 놀이터의 새로운 장을 마련하며 업계의 선두주자로 자리 매김

2018

- PLAY X4 전시회에 공동관 최대 규모로 참가 게임기기 수입 및 런칭 사업을 개시하면서 국내 최대의 유통망을 구축한 게임 기업으로 성장
- 국내 로드샵 단일 최대 규모 매장 오픈 대구 동성로(2018.09), 부천(2018.12)

2019

- 새로운 트렌드 형성을 위한 신사업 구축
- PLAY X4 전시회에서 "펌프 게임대회" 후원
- 주식회사 짱 소유 자체공장 건립중 (7월 1차 준공 완료-증축 공사 진행중)

2020

- 오락실 내 뉴 콘텐츠 도입
- 카니발 게임기구 및 코르크 사격기 등 기존에 없던 새로운 게임기 제품 개발 몰두
- 짱시진관 이라는 브랜드로 스티커 사진기 사업 기획 및 개발
- 자체 기획 및 제조 캐릭터 봉제 상품 출시
- 오픈 마켓 준비 완료
- 주식회사 짱 소유 자체공장 건립 완료





“주식회사 쥁”은 타겟 고객층인 1030세대의 트렌드와 라이프 스타일을 반영해서 “플라시보 소비” 및 “케렌시아(Querencia)” 등의 니즈(Needs) 충족, 게임 + 체험 + 교육 + 놀이 + 문화 등 다양한 요소적 경험의 결합을 통해서 고객의 공감을 얻고 밀접하게 대응하는 어뮤즈먼트 공간에 대한 노력과 연구를 지향합니다.

- 플라시보 소비 - 가격대비 마음의 만족이 큰 제품을 택하는 '가심비'를 따지는 소비를 뜻함 / ▪ 케렌시아(Querencia) - 일상에 지친 사람들이 몸과 마음을 쉴 수 있는 재충전의 공간이란 뜻



**짱오락실 (ZZANG GAMES) BRAND 의미,**

‘짱’은 최고, 으뜸이라는 의미로, 아케이드 게임산업 분야에서 시장을 선도하는 최고의 브랜드로, 고객이 만족할 수 있는 즐거움을 제공하고자 하는 기업의 목표를 담고 있음



**짱오락실 (ZZANG GAMES) SYMBOL MARK 의미,**

- Emblem : CROWN (왕관) - 최고를 추구 / 대한민국 No.1
- Concept : 오락실 브랜드는 쉬워야 한다. 다시 말해서 대중적이어야 한다.  
또한 직관적이고 명확하게 인지되어야 한다.
- Color : Orange (오렌지색) - 활기차고 즐거운 인상 / 개방적인 느낌 / 에너지 넘침



- 오렌지 컬러로 통하는 아이덴티티(Identity)
- 건물 하나를 통째로 사용해서 먼 거리에서도 인지되는 가시성(Visibility)
- “짱”이라는 단어와 “오락실”이라는 단어에서 느껴지는 진한 레트로 감성 (Retro Mood)의 조합은 그 자체만으로도 선명한 색채와 개성을 지닌다. 당장 주변만 둘러봐도 메인 간판에 외국어 외래어가 넘치는 현상 상황에서 충분히 독보적이라는 단어를 사용할 가치가 있다고 본다.

**운영사업분야**

**도심형 엔터테인먼트 공간(게임장) 기획 및 운영 사업**

- 전국 주요 도시에 직영 및 가맹점 35개 매장 운영 중 (서울 및 수도권 외 대전, 대구, 울산 등)
- 메가박스 상암점 및 김포 구례점 내 직영매장 운영 중

**유통사업분야**

**전세계 다양한 종류의 게임기기 해외 직수입 및 판매**

- 해외 유명 게임기기 수입
- 국내 게임기기 해외 수출
- 게임기기 국내 유통 판매 및 수리 (본사 내 게임기기 A/S 전담 부서 운영)

**게임기기 프라이즈 상품 수출입 및 유통 판매**



**제조사업분야**

**게임기기 개발 사업**

- 국내 최초 프라이즈 게임기 "코코짱", "코코짱 플러스", "짱" 기획 및 생산 판매 10,000대 이상의 판매 쾌거 기록 보유

**캐릭터 사업**

- 일본의 유명 캐릭터 회사 산엑스 보유 캐릭터 "진배상" 국내 제조 판매 라이선스 계약 체결 (2018년 - 2019년 / 2019년 - 2020년 재계약 체결 완료)
- 일본 봉제 인형 브랜드 "AMUSE" 사의 전체 개발되는 디자인에 대한 국내 제조 판매 라이선스 계약 체결 (2018년 - 2020년)

## 운영사업

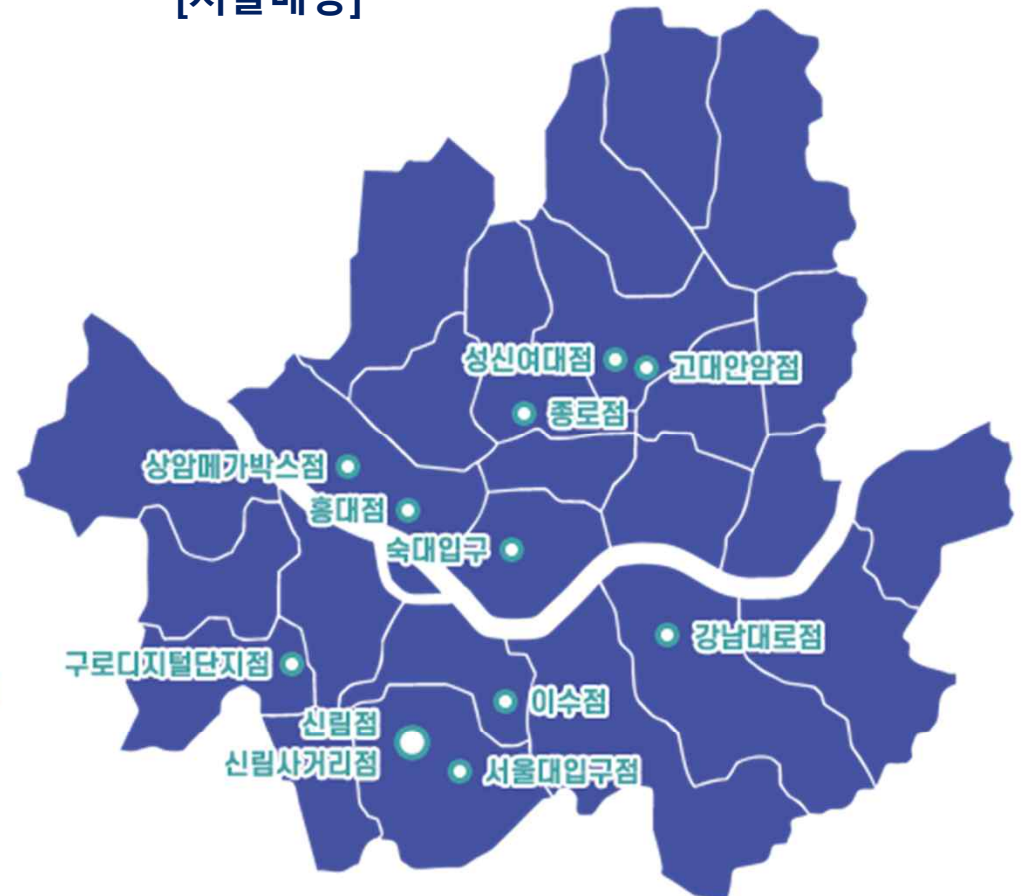
### 2015년 짱오락실 신촌점 시작 / 2016년 짱오락실 홍대점 오픈

- 젊은이들의 메카인 홍대 메인 스트리트에 짱오락실이 오픈 하면서 자연스럽게 많은 젊은층에게 입소문을 타고 홍보가 되었고, 짱오락실을 전국적으로 알릴 수 있는 계기가 됨
- 2019년 하반기 [서울 강남대로점, 부산 서면 삼정타워점, 용인 에버랜드내 4개점] 6개 매장 개장 완료
- 2020년 1월 대구 동성로 태왕스파크점(250평), 8월 대구 동성로점(500평) 개장 완료(추가 500평 개장 준비중)

### [전국매장]



### [서울매장]



홍대점



## ▣ 가맹사업\_ 대한민국 최고의 오락실 프랜차이즈 (No.1)

- 2016년 짱오락실 브랜드로 가맹사업을 시작하여
- 2019년 현재 전국에 35개의 매장을 오픈하여 운영 중에 있음
- 과거 청소년게임장의 어두운 이미지를 넘어서 가족들과 부담 없이 즐길 수 있는 엔터테인먼트 시설 및 놀이문화로 지속적인 성장 중
- 해외 성공 사례를 벤치마킹 하고, 국내실정에 맞는 형태로 접목하여 펀(FUN)엔터테인먼트사업으로 확장
- 제한된 로드샵 형태의 매장에서 백화점, 멀티쇼핑몰, 영화관 또는 테마유원시설과 결합된 패밀리엔터테인먼트센터(FEC) 형태의 입점 전략 수립

짱오락실  
가맹사업시작

2016년

28개  
가맹점

2017년

35개  
가맹점

2018년



<짱오락실 대표 매장 이미지 >



<2018 플레이 엑스포 부스 참여 이미지 >



## ▣ 전세계 다양한 종류의 게임기기 해외 직수입 및 판매

- 해외 유명 브랜드 유통사와 협력 및 커뮤니케이션
- 국내 최초 도입되는 최신형 게임기기 및 참신한 아이디어가 돋보이는 신규 게임기기 수입
- 국내 우수 게임기기 해외 수출
- 게임기기 국내 유통 판매 및 수리 (본사 내 게임기기 A/S 전담 부서 운영)
- 해외 굴지의 유통사들과 정보 공유 및 네트워크를 통한 협력 방안 모색
- 2018년, 해외 유수의 게임전시회를 통하여 새로운 게임들을 발굴 및 인컴 테스트 진행
- 레이싱, 스포츠, 슈팅, 카니발 등 14종 이상 게임물의 등급심의를 보유, 지속적인 콘텐츠 발굴
- 유명 브랜드 유통사 및 제조사와 협력
  - : SEGA / NAMCO / TAITO / ICE / IGS / WAHLAP / UNIS 등 글로벌 네트워크 구성

## ★ 2018년 1년동안 약 30여종의 해외 유명 신규 게임기기 및 특수 게임기기 수입 진행

- : 국내 최초 / 국내 유일 업체
- 국내법에 적합한 인증 절차를 거쳐 게임물 등급 심의 취득
- 짱오락실 내 국내 최초 도입 게임기기 인컴 테스트 및 보급중

### ▣ 게임기 개발 및 제조 : 새로운 아이디어로 성장기반을 준비

- 2018년 5월    게임기 개발을 위한 기업의 연구전담부서 인가
- 2018년 6월,    벤처기업으로 지정
- 2018년 10월,    직영 공장 신축공사 착공 (대지면적 : 1,500평 / 연면적 : 4,500평 규모)
- 2019년 7월,    1차 준공 완료
- 2020년 3월,    2차 증축 공사 완료 및 공장 완공 예정

### ▣ 게임기 개발사업

고객의 심리를 분석해서 니즈(Needs)를 충족할 수 있는, 뿌리 깊은 나무처럼 자생력이 높고, 기본에 충실하면서 트렌드를 반영한 게임기기 개발 진행중

- 2016년, “COCOZZANG”, “코코짱 플러스”, “ZZANG” 프라이즈 게임기기를 OEM형태로 개발 완료 및 생산을 진행하면서 게임기 유통사업을 본격적으로 시작
- 2018년, 해외 유수의 게임전시회를 통하여 새로운 게임들을 발굴 및 인컴 테스트 진행
- 레이싱, 스포츠, 슈팅, 카니발 등 14종 게임물의 등급심의를 보유, 지속적인 콘텐츠 발굴
- 유명 브랜드 제조사와 협력 : SEGA / NAMCO / TAITO / ICE / IGS / WAHLAP / UNIS 등 글로벌 네트워크 구성

### ▣ 캐릭터 상품 개발 및 제조

- 프라이즈 상품 시장의 활력을 불어넣을 캐릭터 상품 개발로 업계 전반적인 훈풍 예상
  - 국내 및 해외 우수 캐릭터 보유사와 라이선싱 계약을 통해서 기존에 없었던 새로운 캐릭터 상품 개발 및 생산
  - 직접적인 캐릭터 라이선싱 계약 이외에도 ODM 방식의 계약을 통한 타사 보유 우수 캐릭터의 개발 및 생산 진행
- EX. 카카오프렌즈, 스밋코구라시, 리락쿠마, 무민, 보노보노, 포켓몬, 짱구, 원피스, 모찌시바, 오버액션토끼 등 다수 캐릭터 진행중

### ★ 국내 캐릭터 시장 규모 10조 원을 돌파

#### ※ 연관산업 실태

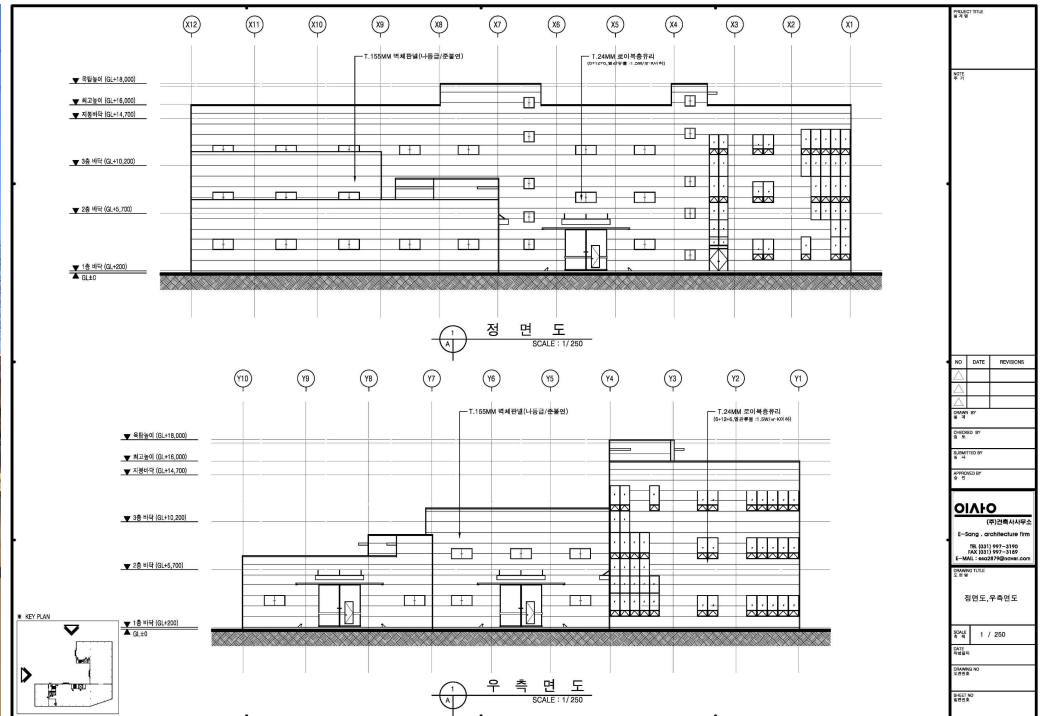
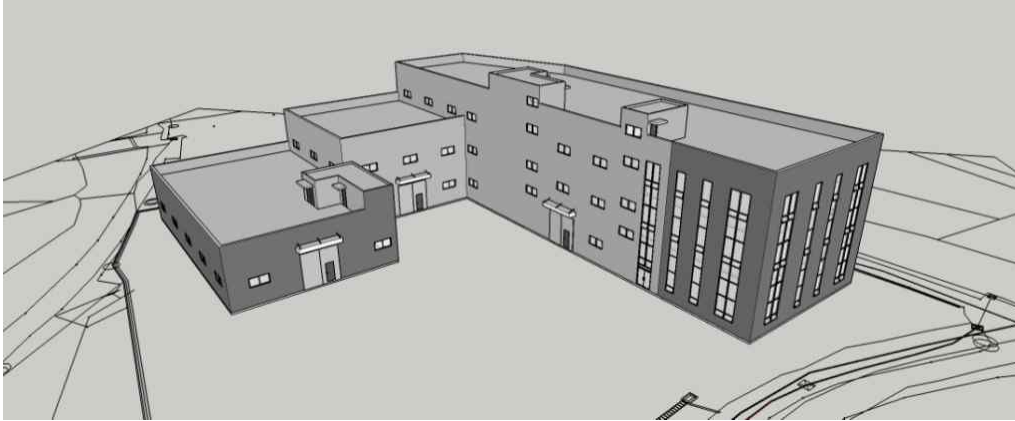
전세계 캐릭터 산업규모는 2017년 1,215억 달러로 한화 136조 규모로 성장  
 2018년에는 1,379억 달러를 넘어 2019년에는 1,519억 달러까지 산업규모가 증가할 것으로 예상  
 국내외 캐릭터산업이 IP사업과 연계해서 다양한 상품들로 제품화되어 확산되고 있는 실정

“ 2016년~2017년 인형뽑기방의 유행으로 아케이드게임과 연계된 캐릭터 시장만 1조원 규모로 추산 ”

출처 : 2016 캐릭터 산업백서(한국콘텐츠진흥원 편찬)



▣ 김포시 하성면 석탄리 1,500평 부지 내 연면적 4,500평 규모 공장 완공(2020. 12)



[문서번호: nZmo-CLRt-K1WJ-JqMD]

[발급일자: 2019년 03월 23일]

제 2018152713 호

## 연구개발전담부서 인정서

1. 전담부서명: 연구개발전담부서

[소속기업명: (주)짱]

2. 소재지: 서울특별시 영등포구 선유로 146  
이앤씨드림타워 1209호 (양평동3가)

3. 신고 연월일: 2019년 03월 21일  
(최초인정일: 2018년 5월 25일)

변경내역

소재지 변경: 2019년 3월22일

과학기술정보통신부

「기초연구진흥 및 기술개발지원에 관한 법률」 제14조의  
2제1항 및 같은 법 시행령 제27조제1항에 따라 위와 같이  
기업의 연구개발전담부서로 인정합니다.



2019년 3월22일

한국산업기술진흥협회장



\* 한국산업기술진흥협회에서 발급되었으며 "http://www.rnd.or.kr"에서 "문서인도"를 클릭하면 원문대조 및 유효성등 검증할 수 있습니다.

제 20180107175 호

## 벤처기업확인서

업 체 명 : (주)짱

대 표 자 : 임형수

소 재 지 : 서울특별시 마포구 양화로 100-10,5층

확 인 유 형 : 기술평가보증기업(기술보증기금)

평 가 기 관 : 기술보증기금

유 효 기 간 : 2018년06월12일 ~ 2020년06월11일

위 업체는 벤처기업육성에관한특별조치법 제25조의  
규정에 의하여 벤처기업임을 확인합니다.

2018년 06월 12일

KIBO 기술보증기금 이사장



- FEC (Family Entertainment Center) 가족형복합놀이공간 사업의 창의적인 리더로서  
건전한 놀이문화 선도를 위한 책임감 인식
- 현실에 안주하지 않고 고객의 목소리를 반영해서 산업의 뉴 트렌드를 이끌어가는  
리딩 컴퍼니로 자리매김
- 고객의 발걸음이 머무는 공간, "재미"와 "즐거움"이라는 새로운 가치를 제공
- 협력업체와의 공유된 가치 창출과 상생 협력 방안 강구

### ♣ 주식회사 짱 이 실행하고 있는 사업의 가치

- 레크리에이션(recreation)을 통한 즐거운 삶에 가치를 둔 기업
- 건전한 게임문화 육성이라는 공공의 가치를 중시하는 기업
  - 건전 놀이문화 선도를 위하여 매년 PLAY X4(플레이엑스포) 공동관 참가
    - 다양한 산업과 함께 성장할 수 있는 기업
- 고객의 니즈에 맞춰 시장의 변화에 즉각적으로 대응하고 유행을 선도하는 기업

### ▣ 운영

매장 운영 입지 조건  
 국내 최고 입지에 대규모 전략매장 운영  
 홍대 / 강남 / 종로 / 신림 / 성신 / 부천 / 부평 / 대구 동성로 / 부산 서면 삼정타워 / 대구 태왕스파크 등

### ▣ 브랜딩

시그니처(Signature) 아이템을 통한 지속적인 브랜딩 홍보 효과  
 어느 위치에서도 인지되는 "짱오락실" 브랜드와 오렌지색 전체 건물 등

### ▣ 콘텐츠

게임기기 및 상품 등 콘텐츠의 다양화 추구  
 해외의 다양한 신제품 게임기기와 여러가지 캐릭터 및 잡화 상품들을 국내에 최초로 도입 및 테스트 시도  
 트렌드 및 고객의 니즈(Needs)를 반영한 상품을 개발하여 현장에 적용

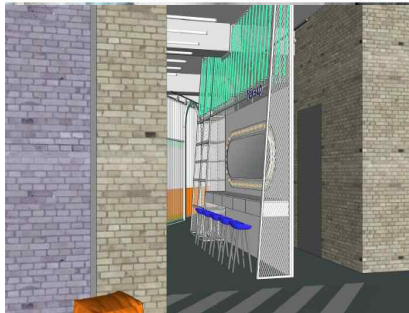
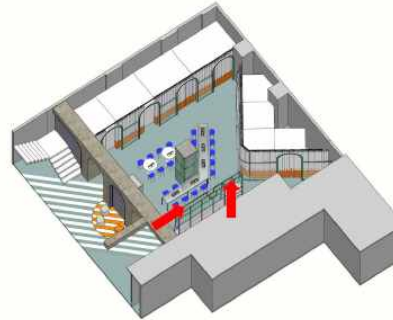
### ▣ 서비스 마인드

틀을 깨는 변화와 시도를 통한 차별화된 고객가치를 창출  
 고객에게 삶을 즐겁게 만들고 스트레스를 해소할 새로운 문화를 창조  
 주도적으로 변화하며 끊임없이 스스로를 혁신

### ▣ 고부가가치 창출

고객이 선호하는 제품을 지속적으로 발굴 및 출시하여 시장을 선점하고  
 진정한 프리미엄 브랜드를 구축

▣ 주식회사 짱에서 직접 기획 · 개발 · 제조 및 운영중인 짱사진관 : 부스 타입 컨셉



▣ 주식회사 짱에서 직접 기획 및 개발중인 듀얼 타입 사진기 : 디자인 상표 등록 출원중



**CONFIDENTIAL**



Good Moment Memories are Remembered  
as a Person Who did Together.