

## 국내 게임업계의 M&A 현황과 배경

정보통신산업연구실 책임연구원 유선실  
(T. 570-4333, sunsil@kisdi.re.kr)

### 1. 개요

국내 온라인게임 시장은 두자리수 성장률을 지속하고 있으나, 업체들의 치열한 경쟁으로 개별 기업들의 성장성은 낮아진 상태이다. 이러한 상황을 만회하고자 최근 국내 게임업계는 인수·합병(M&A)을 통한 규모의 확대가 이루어지고 있다. 이에 본 고에서는 최근 게임업계의 M&A 현황과 배경을 살펴보도록 하겠다.

### 2. 현황

#### 가. 주요 게임업체 M&A 현황

2008년에 접어들면서 주요 게임업체들의 대규모 M&A로 게임 시장 구도에 변화가 일어나고 있다. 우선 댄스게임 “오디션”을 개발한 T3엔터테인먼트는 온라인게임업체 한빛소프트 인수로 국내외 유통역량을 보강하고 업계 순위 5위로 올라섰다. 美 블리자드의 스타크래프트 유통으로 성공한 한빛소프트는 '06년 100억원 이상을 투자한 “그라다나 에스파다”의 부진에 이어 개발기간 3년6개월, 개발비 200억원 이상을 투자한 “헬게이트: 런던”도 기대만큼의 성과를 올리지 못해 경영악화가 누적되었다. 또한 NHN은 자회사인 NHN게임즈를 통해 MMORPG 게임 선두 개발 업체인 웹젠을 인수하고 온라인게임 개발 역량을 확보하였다. 웹젠은 “뮤 온라인”의 성공으로 국내 대표 온라인게임 개발사로 자리잡았으나, '06년 “썬”의 부진과 신규 게임 개발이 지연됨에 따라 적자 경영에 시달렸고, 올해 최대 기대작인 “혁슬리” 상용화를 앞두고 있다. 한편, 1인칭 슈팅게임(FPS) “스페셜포스”를 개발한 드래곤플라이는 비디오게임회사인 판타그램을 인수하였다. 드래곤플라이는 판타그램 인수를 통해 기업 규모를 확대하고 판타그램이 보유하고 있는 게임 개발 역량을 확보할 수 있을 것으로 기대하고 있다. 가장 최근에는 넥슨이 인기 온라인게임 “던전앤파이터” 개발사인 네오폴의 지분 50%를 인수하여 약 40%의 지분을 보유하고 있는 NHN을 제치고 최대주주가 되었다.

<표 1> '08년 주요 게임 업체의 M&A 현황

시 기	지분투자 및 인수업체	투자대상 및 피인수업체	내 용
'08. 5	T3엔터테인먼트	한빛소프트	지분 26.41% 인수
'08. 6	NHN게임즈	웹젠	지분 10.52% 인수
'08. 6	드래곤플라이	판타그램	지분 40.7% 인수
'08. 7	넥슨	네오플	지분 50% 인수

자료: 각사 발표 자료

나. 게임업체들의 M&A 배경

온라인게임은 내수시장의 정체와 개발 및 유통시장의 경쟁 심화, 개발비용 상승으로 인해 경영 악화가 지속되는 업체들을 중심으로 M&A가 진행되고 있다. 한게임, CJ인터넷(넷마블), 네오위즈(피망) 등 게임포털은 보드게임과 함께 캐주얼게임 등 다양한 게임의 퍼브리싱을 통해 지속적인 성장을 유지하는 반면, MMORPG에 주력하는 개발사들은 최근 몇 년간

<표 2> 주요 게임업체별 실적 추이

(단위: 억 원, %)

	2004		2005		2006		2007	
	매출액	영업 이익률	매출액	영업 이익률	매출액	영업 이익률	매출액	영업 이익률
엔씨소프트	2,469(48.3)	44.1	2,328(-5.7)	30.9	2,275(-2.3)	22.8	2,226(-2.2)	21.1
넥슨	987(-)	23.4	462(-53.2)	40.8	1,967(326.0)	41.2	2,112(7.4)	39.6
CJ인터넷	1,414(16.2)	23.8	845(-40.2)	31.4	1,052(24.4)	27.5	1,598(51.9)	28.6
예당온라인	62(-6.5)	22.4	57(-6.8)	-29.4	385(571.3)	23.8	633(64.5)	25.3
한빛소프트	306(-24.1)	-42.7	497(62.5)	5.8	683(37.6)	-4.0	629(-8.0)	-11.4
엠게임	198(4.5)	7.9	361(82.5)	9.2	550(52.2)	17.7	559(1.5)	23.4
엑토즈 소프트웨어	392(-15.5)	21.6	292(-25.6)	7.3	298(2.3)	-13.3	516(72.8)	11.6
네오플	25(-32.4)	-5.3	42(67.8)	45.3	162(285.5)	60.6	448(176.4)	73.9
T3 엔터테인먼트	6(-38.7)	2.2	6(-2.5)	-62.2	142(2,167.7)	78.4	317(123.4)	60.3
웹젠	532(-6.6)	38.4	290(-45.5)	-62.0	220(-24.3)	-137.2	282(28.5)	-49.6
제이씨 엔터테인먼트	71(23.7)	11.8	219(207.4)	32.9	279(27.0)	40.5	272(-2.5)	34.7
드래곤플라이	21(-)	41.3	102(374.6)	66.3	264(159.5)	74.0	264(0.0)	63.2

주: ( )은 전년 대비 증감률

자료: KIS-Value

흥행작이 나오지 못하면서 성장이 정체된 모습을 보이고 있다. 특히 올 해 M&A 대상이 되었던 한빛소프트, 웹젠 등 선두 온라인게임 업체들은 대규모의 개발비를 투자한 신규게임의 성과가 저조하여 최근 2~3년간 경영실적이 크게 악화되었다.

또한 대부분의 국내 게임 개발업체들은 1~2개 정도의 인기게임에 의존하고 있어 신규 게임이 실패하면 경영악화로 이어지는 불안정한 기업운동을 하고 있는 상황이다. 따라서 드래곤플레이의 팬더그램 인수와 같이 M&A를 통해 게임 라인업을 보강하고 기업규모를 확대하고 있다.

### 3. 결 어

글로벌 게임시장은 비벤디가 “스타크래프트”와 “월드오브워크래프트” 개발사인 블리자드를 인수하여 온라인게임 시장에 진출한 후, '07년 말 비디오게임 선두업체인 액티비전을 인수하는 등 거대 기업간의 M&A 가속화 중에 있다. 따라서 국내 업체는 엔씨소프트, 넥슨, NHN을 제외하면 글로벌 시장에 직접 진출할만한 자금력과 네트워크 및 노하우를 구비한 업체가 많지 않은 상황이므로 규모의 확장과 개발 및 유통 역량 보강을 위해 향후에도 M&A가 활성화될 것으로 예상된다.

#### 참고자료:

- [1] 해럴드경제, “게임업계 대규모 빅딜 본격화”, 2008. 6. 12
- [2] iNews24, “게임시장 지도가 바뀐다”, 2008. 6. 19
- [3] 머니투데이, “넥슨, 네오플 인수로 ‘엔씨’ 넘보나”, 2008. 7. 10

---

## 영국, Ofcom의 이용자 민원처리 및 분쟁조정 절차 개선

---

통신방송정책연구실 주임연구원 이은곤  
(T. 570-4122, snkon@kisdi.re.kr)

### 1. 개 요

영국의 Ofcom(이하 오프콤)은 최근 이용자 민원처리 및 분쟁조정 절차를 개선한다고 발표하였다. 영국의 이용자 민원처리 절차의 현행 구조는 다음과 같다. 오프콤은 사전에 사업자