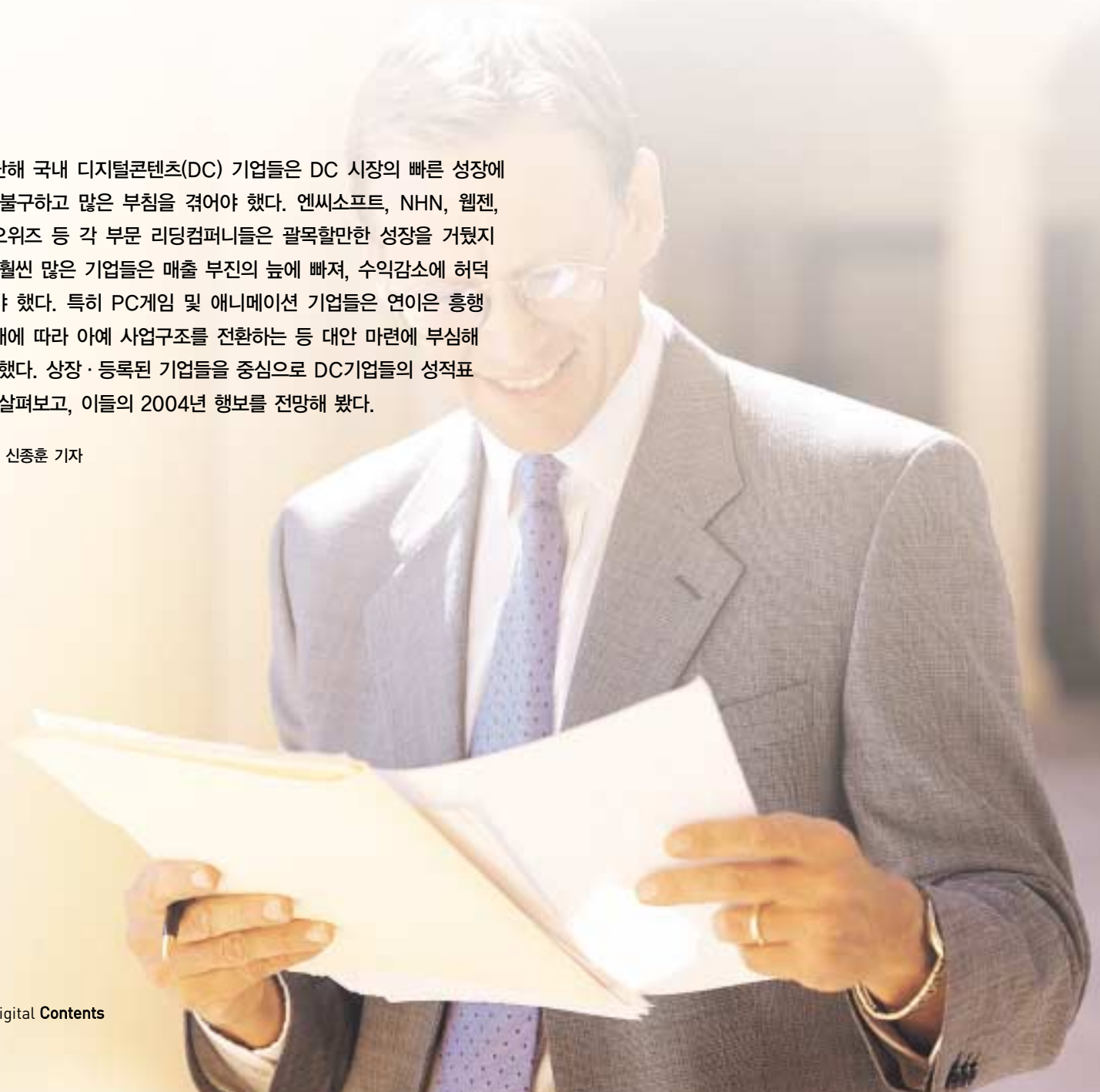


스타기업 ‘뽕박질’ 후발기업은 ‘제자리’

리딩 컴퍼니 실적 호전 비해 소규모 기업 부진 심각 ...
킬러 콘텐츠 유무에 부침 갈려

지난해 국내 디지털콘텐츠(DC) 기업들은 DC 시장의 빠른 성장에도 불구하고 많은 부침을 겪어야 했다. 엔씨소프트, NHN, 웹젠, 네오위즈 등 각 부문 리딩컴퍼니들은 괄목할만한 성장을 거뒀지만 훨씬 많은 기업들은 매출 부진의 늪에 빠져, 수익감소에 허덕여야 했다. 특히 PC게임 및 애니메이션 기업들은 연이은 흥행 실패에 따라 아예 사업구조를 전환하는 등 대안 마련에 부심해야 했다. 상장·등록된 기업들을 중심으로 DC기업들의 성적표를 살펴보고, 이들의 2004년 행보를 전망해 봤다.

글 / 신종훈 기자



지난해 DC 시장에서 가장 좋은 성적을 기록한 업종은 온라인 게임 기업들과 인터넷 포털 기업들이었다.

온라인게임 부문에서는 엔씨소프트의 '리니지2'와 그리곤엔터테인먼트의 '썸 온라인', 위젯의 '메이플스토리' 등이 가장 큰 주목을 받았다. 웹젠은 '뮤'의 지속적인 성공에 힘입어 코스닥 시장에 이어 나스닥 시장까지 점령했고, 액토즈소프트는 '미르의전설2' 분쟁 해결로 막대한 수익을 기록하게 됐다.

인터넷 포털 부문에서는 네이버와 한계임을 운영하고 있는 NHN의 성장이 가장 돋보였다. 반면 지난 2002년 사상 최대의 실적을 기록하며, 국내 최대 인터넷 기업으로 등장했던 다음은 매출이 급감하면서 1위를 NHN에 넘겨줘야 했다. 네오위즈는 '피망닷컴'을 화려하게 등장시키면서 순식간에 3대 웹게임 기업으로 성장했고, 지식발전소는 점진적인 성장 전략을 추진하고 있다.

반면, 이보다 많은 수의 DC기업들은 지난해 매출 부진에 시달리며, 새로운 사업방향 모색에 대한 고민으로 한해를 보내야 했다. 특히 위자드소프트와 엔플렉스 등은 올해 초부터 대표이사의 회사자금 횡령 사태를 맞아 심각한 자금 압박과 함께 존폐의 기로까지 내몰리는 어려움을 겪기도 했다.

이번에 조사된 43개의 DC기업 가운데 지난 2002년에 비해 매출이 늘어난 기업은 20개로 집계됐으며, 매출이 감소한 기업은 23개사로 나타났다. 하지만 매출의 증감이 수익과 직접적으로 비례한 것은 아니며, 다음의 경우 매출은 급감했으나 수익성은 크게 향상되는 모습을 보이기도 했다.

엔씨소프트, '리니지2' 성공으로 제2의 성장기

'리니지' 시리즈로 온라인게임 부문 국내 1위 자리를 지키고 있는 엔씨소프트는 지난해 '리니지2'의 성공 여부가 가장 큰 관건이었다. 지난해 10월 정식 서비스에 들어간 리니지2는 서비스 초기 영등위로부터 18세 이상 등급으로 인해 위기를 맞기도 했으나, 이후 성공가도를 달리며 엔씨소프트의 매출 신장을 이끌었다.

엔씨소프트는 지난해 매출 1,665억원으로 2002년의 1,540억원을 뛰어넘었다. 반면 영업이익과 순이익에서는 각각 552억원과 316억원을 기록해 전년의 771억원, 531억원에 미치지 못했다. 이에 대해 엔씨소프트는 "자산에 대한 일회성 손실 반영과 전년대비 지분법평가 손실의 증가로 경상이익과 순이익이 각각 전년대비 52.6%와 40.4% 감소했으나, 이는 곧 개선될 것"이라고 밝혔다.

실제로 엔씨소프트는 리니지2의 실적이 반영된 지난해 4분기에 매출 556억원에 영업이익 139억원, 순이익 97억원으로 전분기 대비 각각 51%, 21%, 38% 증가하는 실적 호조를 나타냈다.

특히 이 회사는 리니지2의 해외 상용서비스 개시 등에 힘입어 올해 매출이 지난해 대비 54% 증가한 2,565억원에 이를 것으로 전망해 업계 최초로 매출 2,000억원 돌파를 앞두고 있다. 영업이익과 경상이익 역시 각각 91%, 244% 증가한 1,055억원과 1,075억원에 달할 것으로 전망했다.

엔씨소프트는 "국내에서 최고 동시접속자수 11만5,000명을 기록하는 등 고공행진을 거듭하고 있는 리니지2가 일본, 대만, 미국 등 해외에서도 좋은 반응을 얻고 있어, 올해는 제2의 성장기를 기록할 것"이라고 기대했다.



‘리니지2’

웹젠, '뮤' 해외반응 OK! 매출상승 GO!

웹젠은 지난해 코스닥시장을 가장 뜨겁게 달궜던 기업 가운데 하나다. 지난해 5월 코스닥에 상장하며 많은 화제를 뿌렸던 웹젠은 12월 나스닥까지 점령했다. 설립후 사상 최대인 569억원의 매출에 영업이익 325억원, 순이익 336억원을 기록한 웹젠은 2002년에 비해 매출 98%, 영업이익 84%, 순이익 121%가 늘어났다.

웹젠의 이같은 실적은 인기 온라인게임 '뮤'의 성공에 따른 것으로 뮤는 현재 국내시장에서 동시접속자 8만5,000명을 돌파했으며, 중국시장에서는 30만명의 최대 동시접속자수를 기록

〈표〉 디지털콘텐츠 기업 실적

(단위 : 억원, 억원이하 절사)

연번	기업명	2003년			2002년			비고
		매출	영업이익	순이익	매출	영업이익	순이익	
1	CHK한강	21	6(경)	6	156	-104	-189	
2	KTH	365	-39	-178	404	-122	-156	
3	NHN	1,663	653	555	746	302	229	
4	SBSi	201	44	37	208	39	19	
5	네오위즈	813	254	157	415	87	76	
6	다음	1,414	293(경)	252	2,252	152	27	
7	디지털캠프	106	-13	-26	102	-25	-135	
8	디지털조선	295	10	-49	315	-42(경)	-28	10월 회계기준
9	레인콤	2,259	540	423	-	-	-	
10	메디오피아	101	-27	-31	196	-57	-86	
11	모바일원	11	-8	-35	65	-10	-42	
12	선우엔터테인먼트	166	-56(경)	-53	204	10	9	
13	세고	47	-56	-78	68	-16	-15	
14	소프텔	180	20	17	148	19	16	
15	소프트맥스	51	-38	-43	32	-17	-13	
16	솔본(새롬기술)	188	17(경)	24	204	-256	-497	
17	시스월	309	16	5	341	45	32	
18	써니YNK	260	20	3	221	-15	-37	
19	아이빌소프트	62	-90	-204	74	-54	-90	
20	액토즈소프트	464	157(경)	118	214	-14	8	
21	야호커뮤니케이션	80	-2	-22	68	21	16	
22	에듀박스	282	5	4	262	-46	-107	
23	엔씨소프트	1,665	552	316	1,548	771	531	
24	엔플렉스	51	-15	-15	39	-33	-153	
25	오픈베이스	464	19	7	404	14	18	
26	옥션	624	221	188	366	55	58	
27	옴니텔	67	-19	-26	119	2	2	
28	웹젠	569	325	336	287	176	152	
29	위자드소프트	64	-104(경)	-104	83	-34	-44	
30	유엔젤	295	72	75	185	59	58	
31	이루넷	341	52	24	346	51	36	
32	이모션	65	-19	-15	98	14	10	
33	이오리스(엠드림)	55	-142	-253	143	-78	-82	
34	인컴아이앤씨	112	-40	-49	120	-78	-83	
35	인터파크	404	-49	-119	1,350	-29	-129	
36	인투스	89	-39	-39	192	-45	-88	
37	지식발전소	259	86	74	133	52	54	
38	지어소프트	131	9	12	97	3	10	
39	코코	106	-37(경)	-38	128	-10	-16	
40	플레너스	1,216	28	33	661	59	85	
41	필링크	202	37	38	151	25	22	
42	한빛소프트	402	5	-172	582	35	86	
43	한신코퍼레이션	29	-30	-14	118	5	0	

* (경) = 경상이익, 가나다 순 정렬

한 바 있다. 일본시장에서도 현재 1만5,000명의 동시접속자수를 기록하며, 선전하고 있다.

웹젠의 관계자는 “게임의 완성도를 높이기 위해 공성전을 새롭게 추가하는 등 노력을 기울이고 있고, 다양한 이벤트 등으로 신규 유저들이 지속적으로 늘어나고 있다”며 “올해는 일본과 태국에서도 유료 서비스가 실시돼 로열티 매출이 더욱 늘어나게 될 것”이라고 밝혔다.

웹젠은 지난해의 상승세를 이어 올해 매출 750억원, 영업이익 425억원을 목표로 설정하고, 특히 해외부문 매출이 크게 늘어날 것으로 기대하고 있다.

액토즈소프트, 로열티 분쟁 끝 ... 'A3' 성패 관건

액토즈소프트는 지난해 매출 464억원에 경상이익 157억원, 순이익 118억원을 기록해 성공적인 매출 신장을 달성했다. 이 회사의 매출이 크게 늘어날 수 있었던 것은 중국 산다사와의 '미르의전설2' 분쟁이 극적으로 타결된 데다, 온라인게임 'A3'의 국내 유료화로 안정적인 매출이 발생한 데 따른 것이다.

하지만 이 회사는 현재 '미르의전설2' 제작사인 위메이드엔터테인먼트와의 소송 결과에 따라 많게는 46억원을 물어줘야 할 처지에 놓여 있어, 그다지 즐거울 수만은 없는 분위기다.

액토즈소프트의 관계자는 “지난해는 미르의전설2 분쟁 해소에 따라 매출이 증대했으며, 올해에는 A3가 중국에서 서비스를 시작하게 됨에 따라 수익규모가 더욱 커질 것으로 예상된다”고 밝혔다.



'A3'

써니YNK, '썰 온라인' 효자게임 부상

써니YNK는 지난해 흑자로 돌아선 몇 안되는 기업 가운데 하나로 기록됐다. 이 회사는 지난해 260억원의 매출에 영업이익 20억원, 순이익 3억원을 기록했다. 전년의 221억원 매출에 영업손실 15억원, 순손실 37억원에 비하면 비교적 순조로운 한 해를 보낸 셈이다.

써니YNK의 실적이 이처럼 흑자로 돌아설 수 있었던 것은 그리곤엔터테인먼트에서 개발한 '썰 온라인'의 해외수출 호조와 '라그나로크'의 안정적 수익에 따른 것으로 이 회사는 최근 썰 온라인의 성공에 즐거운 비명을 지르고 있다. 써니YNK의 관계자는 “지난해의 흑자 전환은 라그나로크의 안정적인 매출과 특히 썰 온라인의 해외 수출 계약과 제휴 매출 등이 주요인이었다”며 “현재 썰 온라인의 성공적인 국내외 반응으로 볼 때 향후 실적 향상에 상당한 기여를 할 것으로 기대된다”고 설명했다.

썰 온라인은 지난해 대만 및 일본 등으로 수출돼 좋은 반응을 얻고 있으며, 지난 1월부터는 국내 서비스 유료화에 들어가 본격적인 매출 상승을 가져올 전망이다. 특히 이 게임은 유료 회원 가운데 약 90%가 성인으로 유료 서비스를 위한 안정적인 구성비를 보이고 있으며, PC방에서의 매출도 빠르게 늘어나고 있다.

써니YNK는 올해 썰 온라인의 국내 유료화, 해외 수출 및 유료화 등에 따라 매출 422억원, 순이익 65억원을 기대하고 있다.



'썰 온라인'

한빛소프트, PC게임 참패 ... 온라인게임

퍼블리싱에 사활

국내 PC게임 유통시장의 강자 한빛소프트는 올해 대대적인 변신을 선언했다. 기존의 PC게임 위주의 사업구조에서 온라인 게임 퍼블리셔로의 전환을 선언한 것. 이 회사는 올해 신규 온라인게임의 라인업 강화 등을 통해 지난해 15%에 머물렀던 온라인게임 매출비중을 올해 44%로 끌어올리겠다고 밝혔다.

한빛소프트에 이같은 변신을 가져오게 된 요인은 지난해 급락한 매출실적에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 이 회사는 지난해 매출 402억원에 영업이익 5억원, 당기순손실 172억원을 기록했다. 2002년 582억원의 매출에 영업이익 35억원, 86억원의 순이익을 기록했던 것에 비해 매출은 31%, 영업이익은 85.1%나 감소한 것. 한빛소프트의 이같은 손실은 지난 2년간 온라인게임, 콘솔게임 등의 강세로 PC게임 시장이 크게 축소된 데다, 재고자산 등을 평가손 처리했기 때문이다.

한빛소프트 김영만 사장은 “지금까지 패키지 게임을 근간으로 성장을 유지해왔지만 올해부터는 온라인게임 전문 퍼블리셔로 다시 태어날 것”이라며 “자체 개발한 탄트라V2를 필두로 팡야, 네오스팀, 그라나도 에스파다, 화랑 등 우수 온라인게임 라인업을 갖춰 퍼블리셔 사업을 전개하겠다”고 밝혔다.

이 회사는 올해 매출에서 전년대비 34.4% 증가한 539억원을 달성하고, 내년에는 86.7% 증가한 1,007억원을 달성한다는 계획을 세웠으나, 이미 포화상태를 보이고 있는 국내 및 아시아 온라인게임 시장에서 얼마나 성과를 거둘 수 있을 지는 지켜볼 일이다.

위자드소프트, 대표이사 자금 횡령건으로 직격탄

PC게임 유통 및 모바일게임 서비스를 제공하고 있는 위자드소프트는 지난해 12월부터 올 3월까지 대표이사가 3번이나 교체되는 불운을 겪어야 했다. 위자드소프트는 지난해 12월 수노이닷컴의 대표를 맡고 있는 임호길 씨가 최대주주로 올라서면서 이용갑 전 사장을 밀어냈다. 하지만 12월 19일 대표이사로 선임된 임 씨는 보름만인 올 1월 대표이사직을 사임, 염동균 사외이사에게 대표직을 넘겼다. 하지만 이 과정에서 임 씨는 회사 자금 22억원을 몰래 빼돌렸고, 증권시장을 통해 이 사실이 대외로 알려지면서 자금압박에 시달려야 했다. 결국 지난달 26일 이 회사의 대표이사는 다시 임대희 씨로 교체됐다.

위자드소프트는 지난해 매출 64억원, 경상손실 104억원, 순손실 104억원을 기록, 전년에 비해 매출은 22.8% 줄었고, 경상손실과 순손실은 각각 205%, 138% 늘어났다. 이 회사는 지난해 ‘천년의신화2’를 발매하고, ‘아스트로-엔’의 독점 서비스, PC게임 ‘마피아’, ‘카오스레기온’의 출시 등 의욕적으로 사업을 전개했으나 별다른 성과를 거두지 못한 채 소프트맥스, 게임산업개발원 등과 대금지급 소송에 휘말리는 등 최악의 한 해를 보내야 했다.

위자드소프트는 최근 사업다각화를 위해 광통신장비를 비롯

해 네트워크장비, 광통신부품의 개발·제조 및 판매에도 나섰다. 그러나 여전히 어려운 시장환경을 고려할 때 올해도 쉽지 않은 한 해를 보낼 것으로 보인다.

이오리스, 모바일게임 기업으로 변신

지난해 아케이드게임 및 온라인게임 기업으로 새 출발했던 이오리스가 1년여 만에 다시 모바일게임 기업으로의 변화를 시도하고 있다.

지난해 7월 온라인게임 사업을 위해 큐로드를 계열사에 편입시켰던 이오리스는 온라인게임 사업이 별다른 성과를 거두지 못하자, 11월 다시 모바일게임 사업을 위해 엠드림의 지분 99.62%를 취득, 계열사에 편입시켰다. 엠드림이 갖고 있던 모바일게임 94종에 대한 판권을 획득한 이오리스는 올해부터 본격적인 모바일게임 수출에 나설 계획이다.

지난해 55억원의 매출에 142억원의 영업손실과 253억원의 순손실을 기록한 이오리스는 “올해부터 아케이드게임에 대한 비중을 대폭 줄이고, 모바일게임 사업을 주력 사업으로 추진하겠다”고 밝혔다.

이 회사는 올해 모바일게임 사업과 함께 전자상거래 및 캐릭터 사업을 추진해 매출 143억원에 영업이익 48억원, 경상이익 41억원 달성을 목표로 하고 있다.

NHN, 사상 최대 매출 기록 ... 포털 시장 독주체제

지난해 초 다음, 야후에 이어 포털기업 순위에서 3위에 머물러 있던 NHN의 네이버가 야후를 제치고 2위로 올라섰다. 뿐만 아니라 NHN은 국내 1위 게임포털 한게임과 네이버 광고 수익을 바탕으로 매출 실적에서는 다음마저 제치고 1위에 올랐다.

NHN은 지난해 매출 1,663억원, 영업이익 653억원, 순이익 555억원으로 전 부문에서 다음을 크게 앞섰다. 이는 지난해의 매출 746억원, 영업이익 302억원, 순이익 229억원에 비해 2배 이상 성장한 수치다. 특히 네이버는 지난해 크게 인기를 끈 지식검색 서비스와 함께 올해부터는 다음의 강점으로 꼽히고 있는 카페 서비스에도 도전장을 던져 향후 이들 양사의 경쟁이 한층 뜨거워질 전망이다.

한편, NHN은 올해 매출액 2,400억원, 영업이익 950억원을 목표로 한다고 밝혔다. 각 부문별 매출목표를 보면 게임부문 1,000억원, 검색 750억원, 광고 430억원, 전자상거래 90억원, 기타 130억원 등이다.



네이버 카페

다음, 매출 줄고 수익 늘어 ... 사업다변화 효과 기대

지난 2002년 온라인 광고시장의 호황과 다음쇼핑의 선전으로 사상 최대의 실적인 매출 2,252억원을 달성했던 다음은 지난해 매출에서만큼은 숨고르기에 들어갔다. 매출이 1,414억원으로 크게 감소한 것. 하지만 경상이익(293억원)과 순이익(252억원)은 크게 늘어나 흑자폭은 전년대비 832%나 증가했다.

지난해 다음은 숨가쁠 정도로 다양한 사업을 시도하며 수익구조 다변화에 나섰다. 이 회사는 지난해 3월 뉴스포털사이트 '미디어다음'을 오픈, 경쟁사들과 차별화를 시도했다. 또 비교적 약세로 평가됐던 검색서비스의 강화를 위해 구글의 검색엔진을 도입, 네이버와 야후, 엠파스 등에 대한 추격을 나섰다. 이와 함께 4월에는 사내벤처인 다음게임이 팀메이와의 제휴를 통해 온라인게임 '라키야'에 대한 퍼블리싱에 나서 게임사업에도 시동을 걸었다. 그리고 6월에는 LG화재와 제휴를 맺고 자동차보험 시장에도 진출했고, 무선인터넷 게임과 온라인 음악시장에도 손을 댔다.

하지만 이같은 다양한 시도들이 모두 수익을 가져다 주지는 않았다. 온라인게임, 보험서비스, 인터넷 복권서비스 등은 여전히 제자리를 맴돌고 있고, 오히려 경쟁사인 네이버가 카페 서비스에 나서면서 그간 절대 강자로 군림했던 커뮤니티 서비스에서도 추격당하기 시작했다.

하지만 다음측은 "지난해 뿌려놓은 씨앗을 잘 가꾸기만 한다면 올해부터는 본격적으로 수익이 발생하게 될 것"이라며 "특히 다음게임에 대한 인지도가 빠르게 올라가고 있고, 검색광고 매출이 크게 늘고 있어 올해는 약 2,000억원대의 매출을 기록할 수 있을 것"이라고 설명했다.

네오위즈, 피망·쥬크온 인기몰이에 매출 급성장

채팅사이트 세이클럽 등으로 국내에 아바타 비즈니스의 장을 열었던 네오위즈는 지난해 게임 서비스 강화에 적극적으로 나섰다.

지난 2002년 웹게임 서비스인 세이게임에 대한 유료화를 단행한 이 회사는 지난해 웹게임 시장에 일대 지각변동을 가져온 게임포털 '피망'을 런칭했다. 대대적인 마케팅 비용을 투입해 전방위 광고에 나선 피망은 순식간에 한게임과 넷마블을 제치고 동시접속자수에서 1위에 오르는 등 게임포털 3강에 당당히 합류했다. 또 하반기에는 온라인음악 서비스인 쥬크온 서비스를 시작해 동시이용자 15만명, 가입자 300만명을 확보, 12월부터 본격적인 유료서비스에 들어갔다.

네오위즈는 지난해 매출 813억원에 영업이익 254억원, 순이익 157억원을 기록, 전년대비 매출과 순이익이 각각 92%와 105% 늘어났다. 이 회사의 이같은 실적 증가는 지난해 런칭한 피망이 수익구조 개선에 큰 몫을 담당한 데다, 세이클럽의 매출도 전년에 비해 37%가 신장되는 등 안정적인 수익구조를 갖춘 데 따른 것이다.

네오위즈는 "올해는 쥬크온 음악서비스의 유료화에 따라 매출이 다시 크게 늘어날 전망"이라며 "올해 매출 1,200억원, 영업이익 360억원을 달성할 계획"이라고 밝혔다.



피망 홈페이지

지식발전소, 만년 3위 탈출 위해 게임사업 진출

대형 포털 '엠파스'를 운영하고 있는 지식발전소는 지난해 매출액은 전년비 95% 증가한 259억원을, 영업이익과 순이익은 각각 86억원과 74억원을 기록했다.

지식발전소의 이같은 실적은 대체로 업계가 예상했던 수준에 부합하는 것으로 업계에서는 지식발전소가 지난해 매출액 260억원, 경상이익 90억원 안팎을 기록할 것으로 예상했었다.

사업부문별로는 검색서비스를 기반으로 하는 키워드 광고 부문에서 50억원의 매출을 올렸고, 기업배너와 콘텐츠 제휴 부문 매출은 각각 15억원과 13억원을 기록했다.

지식발전소는 특히 지난해 12월 ‘게임나라닷컴’이라는 게임 포털 서비스를 개시, NHN과 다음 등을 추격하고 있다. 게임나라닷컴은 게임 캐릭터에 대한 아바타 서비스 및 운세, 만화, 영화 등 다채로운 엔터테인먼트 콘텐츠를 함께 제공해 다른 게임 사이트와의 차별화를 추구할 방침이다. 또 이와 별도로 이 회사는 올 상반기 내에 쇼핑 검색을 기반으로 한 쇼핑 포털도 선보일 계획이다.

이 회사의 박석봉 사장은 “지식발전소는 검색 포털 엠파스와 게임 포털 게임나라닷컴을 통해 네티즌을 위한 종합 인터넷 서비스를 제공하게 됐다”며 “정도경영과 도전정신을 바탕으로 최고의 인터넷 기업으로 발돋움해 나갈 계획”이라고 밝혔다.

이 회사는 올해 매출과 영업이익 목표를 각각 528억원과 150억원으로 설정했는데, 부문별로는 프리미엄 검색사업부문에서 284억원, 기업배너 85억원, 전자상거래 52억원, 유료콘텐츠 34억원, 게임 58억원 등의 매출을 올린다는 계획이다.

플레너스, 합병효과 아직은 미미 ... ‘실미도’ 성공에 고무

지난해 9월 넷마블과 합병한 플레너스는 지난해 1,216억원의 매출에 영업이익 28억원, 순이익 33억원을 기록했다. 하지만 이는 전년도 661억원 매출에 영업이익 59억원, 순이익 85억원을 기록한 것에 비해 크게 악화된 실적으로 업계의 예상보다 더 나쁜 결과를 나타낸 것이다.

플레너스의 실적 악화에 영향을 미친 것은 부진했던 시네마 서비스가 주요 원인이지만 넷마블 역시 한게임과 피망닷컴의 공격에 맞서기 위해 마케팅 비용이 늘어나면서 수익구조가 나빠진 것도 영향을 미쳤다.

하지만 이 회사는 지난해 투자했던 영화 ‘실미도’가 관객 1,000만명을 돌파하면서 적지 않은 투자수익을 올릴 수 있을 것으로 기대돼 올해 매출은 지난해에 비해 호전될 전망이다. 또한 올초 출시한 검색포털사이트 ‘마이엠’이 비교적 순조로운 출발을 보이고 있어 검색광고 시장에서의 수익도 기대할 수 있게 됐으며, 중국 시나닷컴과 제휴, 중국내에서 게임포털 서비스를

시작해 이에 따른 상승효과도 기대된다.

플레너스의 관계자는 “검색포털시장의 경우 이미 포화상태에 이르렀다고 하지만 변화에 민감하게 대응하기 힘든 선두 업체와는 달리 후발주자로서 우위점도 분명 있다”며 “무에서 완전히 새롭게 시작하는 선상에서 점차 고급화, 주체화되고 있는 이용 성향을 반영해 이용자의 편의성을 극대화했기 때문에 충분히 자리를 잡을 수 있을 것”이라고 밝혔다.

플레너스는 올해 넷마블과 마이온으로 이뤄진 인터넷사업부문에서 1,050억원의 매출과 377억원의 영업이익을 목표로 설정했다.

디지털조선, 업계 최초 유료화 시도 ... 흑자 전환 시급

매년 10월 새로운 회기를 적용하는 디지털조선은 지난 2002년 10월부터 2003년 9월까지 295억원의 매출에 영업이익 10억원, 순손실 49억원을 기록했다. 이는 지난 2002년에 비해 매출은 줄고 적자폭은 확대된 것으로 디지털조선측은 대손상각비 및 투자자산 감액손실이 증가했기 때문이라고 설명했다.

이 회사는 지난해 12월 올해부터 자사의 서비스에 대한 점진적인 유료화를 추진할 계획이라고 밝혀 업계의 주목을 끌었다. 최근 무료 일간지 시장이 점차 확대되고, 기존의 일간지들조차 가격경쟁에 돌입하는 등 정보에 대한 무료화가 진행되고 있는 시장흐름에 정면으로 배치되는 전략이기 때문이다.



디지털조선 홈페이지

디지털조선측은 “유료화에 대한 저항감으로 적잖은 반발이 있을 것으로 우려되지만 다른 매체에서 찾을 수 없는 양질의 역동적인 기사를 적극 발굴하면 결국 독자들은 돈보다 품질 높은

정보를 더 선호할 것"이라며 "인터넷 매체는 양방향 커뮤니케이션이나 속보, 여론, 청취 등에서의 강점을 가지고 있어 향후 영향력이 신문과 TV를 넘어설 것"이라고 밝혔다.

이 회사는 이와 함께 올해부터 영어교육사업에 나서는 등 흑자 전환 및 매출증대에 노력을 기울이고 있다.

솔본(새롬기술), 지분 매각으로 겨우 흑자 ... 사명 바꾸고 새출발

새롬기술이 '솔본'이라는 사명으로 새롭게 태어났다. 이 회사는 지난 1월 새로운 사명을 공모해 지난달 3일 솔본이라는 새 사명을 확정했다고 밝혔다.

솔본은 지난해 만 4년만에 흑자 전환에 성공했다. 이 회사는 지난해 경상이익 17억원, 순이익 24억원 등으로 2002년 497억원의 적자에서 탈출했다. 하지만 이번 솔본의 흑자전환은 지난해 하반기 자회사인 새롬벤처투자가 보유하고 있던 웹젠과 NHN 주식을 각각 40억원, 120억원 가량에 매각함으로써 대규모 영업외 수익이 발생했기 때문이다. 즉 영업 부문에서는 여전히 부진을 면치 못했지만 투자부문에서 수익을 발생시켜 흑자 전환을 이룬 것이다. 이 회사는 특히 새롬벤처가 투자한 오펙이 지난해 11월 코스닥에 신규 등록함에 따라 또다시 지분매각에 따른 추가수익이 기대되고 있다.

한편, 솔본은 개인 고객들을 대상으로 한 인터넷전화 서비스 '다이얼패드'를 분사시킨 뒤 기업용 인터넷전화와 국제전화 사업, 벤처투자 등에 주력해 왔으나 경기 불황에 따라 매년 막대한 적자를 기록해 왔다.

선우엔터테인먼트, 애니 시장서 적자 ... TCG로 게임사업 본격화

애니메이션 전문기업인 선우엔터테인먼트는 지난해 적자로 돌아서야 했다. 이 회사는 지난해 166억원의 매출에 53억원의 순손실을 기록했다. 2002년의 204억원 매출에 9억원 순이익을 기록했던 것이 비해 실적이 크게 악화된 것. 이같은 추세는 지난 2년간 계속된 것으로 지난 2002년 이 회사는 매출과 순이익이 각각 18.26%, 66% 감소했다.

선우엔터테인먼트의 관계자는 "지난해 OEM애니메이션 제작 부문에서 극장용 장편 수주 실패 등 수주량이 감소했고, 창작 TV애니메이션 '스페이스 힙합덕'의 판권 및 배급매출이 저조한 데다, 미국현지 공연사업이 부진한 결과 적자를 기록하게 됐다"고 밝혔다.

올해 이 회사는 지난해부터 시작한 영화사업에 대한 투자를 본격화해 수익구조를 다변화하고, 트레이딩 카드게임(TCG) 포털사이트인 TCGon.com을 오픈해 본격적으로 게임사업에도 진출할 계획이다. TCG는 미국과 일본에서 선풍적 인기를 끌고 있는 보드게임으로, 자신이 소유한 카드를 조합해 몬스터, 마법, 지형 등을 이용, 상대방과 승부를 겨루는 게임이다.

엔플렉스, 게임 사업 호조 불구 횡령건으로 코스닥 퇴출 비운

지난해 종합엔터테인먼트 기업으로의 변신을 위해 뮤지컬, 영화, 게임 등 엔터테인먼트 사업에 대한 공격적인 투자를 진행했던 엔플렉스는 지난 2월 밝혀진 이정학 대표이사의 자금횡령으로 인해 이달 3일 코스닥에서 퇴출되는 비운의 운명을 맞이해야 했다.

엔플렉스는 지난해 51억원의 매출을 기록해 전년 39억원에 비해 25.8%가 늘었다. 또 영업손실과 순손실은 각각 15억원씩으로 전년의 영업손실 33억원, 순손실 153억원에 비해 대폭 줄어드는 성과를 기록했다.

이 회사는 지난해 태국 모노그룹과 온라인게임 서비스에 관한 MOU를 체결, 넥슨의 '아스가르드', CCR의 '포트리스2블루' 등에 대한 태국내 서비스를 개시하면서 포트리스 동시접속자가 20만명을 돌파하는 등 상승가도를 달렸다. 또 경마게임 '트리플크라운'으로 약 54억원의 매출을 달성하는 등 11월까지 이 회사는 매출액 74억원을 내다보기도 했다.

하지만 대표이사의 83억원 횡령건으로 인해 지난 2월 코스닥 거래가 중지됐고, 결국 지난달 20일 삼일회계법인의 감사의견 거절로 코스닥 등록이 취소됐다. 