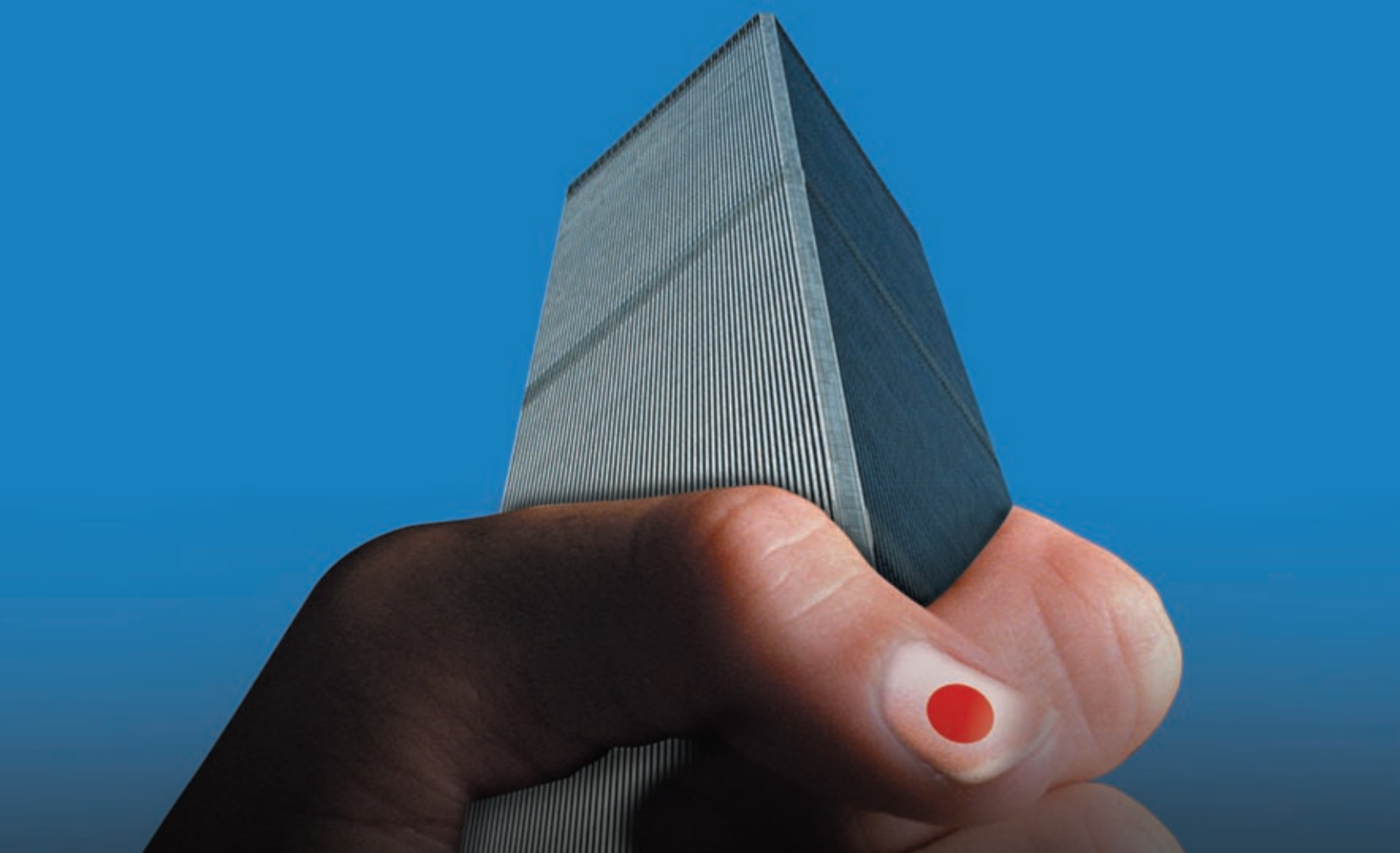


DC산업 뿌리가 흔들린다

장기 경제 침체와 해외 선진기업의 러브콜 맞물려… 해외 매각 이어질 듯

탄탄대로를 달리던 한국의 온라인게임 산업이 흔들리고 있다. 동남아 지역에 한류붐을 일으킨 온라인게임업체 그라비티가 일본 소프트뱅크에 팔린 것이다. 올해 초 중국 샨다에 액토즈소프트가 매각된 데 이어 두번째다. 이에 업계 관계자들은 자본에 의해 한국만의 게임기술과 경영노하우가 해외로 유출돼 게임시장에서 경쟁력을 상실하게 될 것이라고 우려하고 있다. 이번 그라비티의 해외매각이 과연 '대박신화' 인지 온라인게임 종주국의 위상을 흔드는 일인지 살펴봤다.

글 **권경희** 기자

1 그라비티 일본에 전격매각

2 콘텐츠회사 해외 매각 得인가 失인가

1 그라비티 일본에 전격매각

게임 종주국 대표기업, 자본력 한계 절감

'로(RO)의 개발처인 그라비티, 손태장씨 밑으로.'

지난달 1일 일본 정보기술(IT) 전문지 'IT미디어'에 나온 기사의 제목이다. '로'는 국내 토종 게임업체인 그라비티가 만든 다중접속 온라인 역할수행게임(MMORPG) 〈라그나로크〉를 일본인들이 줄여 부르는 말로, 이 게임은 2002년 일본에 소개된 뒤 회원수 100만명을 넘긴 초대형 히트작이다.

동남아 지역에 한류붐을 일으킨 온라인게임업체 그라비티가 일본 소프트뱅크에 팔렸다. 국내 온라인게임업체가 외국 자본에 팔린 것은 지난해 액토즈소프트가 중국 샨다에 매각된 데 이어 두번째다.

그라비티는 8월 31일 대주주 김정률 회장이 자신과 가족의 지분 52.4%(364만주)를 일본 소프트뱅크 계열의 투자회사인 EZER에 전량 매각했다고 밝혔다. 매각가격은 주당 98.25달러로 매각대금은 약 4,000억원이다.

그라비티는 온라인게임 〈라그나로크〉로 지난해 2월 미국 나스닥에 상장한 회사다. EZER는 테크노그루브 등이 참여하는 정보기술(IT) 투자펀드다. 테크노그루브는 손정의 소프트뱅크 회장의 동생인 손태장 사장이 소유한 아시안그루브의 자회사다. 소프트뱅크는 계열사인 겅호온라인엔터테인먼트를 통해 라그나로크를 일본에서 서비스해 왔다.

김정률 회장은 이번 지분매각으로 4,000억원을 챙겨 국내 최고의 벤처갑부로 꼽히는 김정주 넥슨 사장(주식평가액 3,550억원)과 어깨를 나란히 하게 됐다.

업계에서는 그라비티 매각을 충격으로 받아들이고 있다. 액토즈소프트가 중국 업체로 넘어간 데 이어 그라비티마저 일본 업체로 넘어가면서 세계 정상급의 한국 온라인게임업체의 개발 · 서비스 노하우가 고스란히 노출됐다는 우려 때문이다.

이에 대해 그라비티 관계자는 "세계적으로 발전하기 위한 도약의 계기를 마련하기 위해 매각 결정을 내린 것으로 알고 있다"고 설명했다.

김정률 회장, 제2의 그라비티 설립

김정률 회장은 EZER에 매각한 자금을 바탕으로 그라비티에 버금가는 게임 회사를 설립해 '제2의 그라비티'를 탄생시킬 계획이라고 밝혔다.

김정률 회장은 "내년 초가 되면 새로 설립하는 게임회사의 윤곽이 드러날 것"이라며 "게임회사 외에도 장학재단을 설립하는 등의 사회환원사업도 같이 진행할 것"이라고 말했다.

그라비티 이영수 이사도 "이번 신규 게임회사 설립은 김정률 회장이 오래 전부터 구상해 왔던 일"이라며 "처음에는 벤처 형태를 띠겠지만 빠른 시간에 급성장하는 회사가 될 것"이라고 덧붙였다.

이와 관련 김정률 회장은 이미 국내의 유명한 헤드헌팅 업체를 통해 게임업계의 유능한 인재들을 스카우트하고 나선 것으로 알려졌다. 그에 따라 조만간 새로운 게임업체의 윤곽

이 드러날 것으로 보인다. 이영수 이사는 "김정률 회장은 게임사업을 25년 정도 해오면서 사람에 대한 애착이 강했기 때문에 새로운 회사는 유능한 인재에 대한 투자를 아끼지 않을 것"이라고 말했다.

빡빡한 국내 온라인게임 시장을 떠나 해외에 회사를 설립하는 것 아니냐는 소문에 대해서는 "김정률 회장께서 국내에서 게임회사를 설립하겠다고 밝혔다"며 "그라비티와 마찬가지로 국내를 기반으로 해서 해외에 주력하는 모습을 띨 가능성이 크다"고 말했다. 이는 새롭게 설립하는 신생회사가 외국 39개국에 진출한 그라비티의 최대강점인 해외사업을 그대로 이어가겠다는 뜻으로 풀이된다. 하지만 국내 개발사 인수합병에 대해서는 아직 구체적으로 결정된 것이 없다는 입장이다.

김 회장 '1,000억대 게임펀드 설립' 발표

김정률 회장은 또 국내 게임업계를 지원하기 위해 500억~1,000억원규모의 펀드를 설립하겠다고 밝혔다.

김정률 회장은 "현재 게임 개발사들이 메이저와 마이너로 너무 이원화돼 있다"며 "마이너 업체들을 적절히 지원해 메이저에 기대지 않고 개발할 수 있도록 개발 지원 투자 펀드를 조성할 생각"이라고 말했다.

그라비티 매각으로 4,000억원을 쥐게 된 김정률 회장은 "게임 업계에 오래 있었는데 업계를 위해 무엇을 할지 생각을 많이 했다"며 "일단 500억원 정도 규모로 펀드를 시작해 1,000억원 정도까지 키울 것"이라고 밝혔다. 또 일본 업체들과도 펀드 동참을 협의중이며 유망한 게임 인재 발굴을 위한 게임 인력 양성학교, 이웃돕기를 위한 장학재단 등의 설립도 계획중이라고 말했다.

그라비티 전격매각 배경

그라비티는 이번 매각에 대해 회사차원의 매각이 아니기에 산다의 액토즈소프트 인수와는 다르다고 설명한다. 하지만 입장차만 다를 뿐 매각과정과 형태는 조금도 다를 바가 없다. 그렇다면 김정률 회장도 액토즈소프트의 경우처럼 해외매각으로 인한 게임업계의 반발을 예상했을 것이다. 하지만 그러한 비난을 감수하고서도 그라비티를 전격매각한 배경은 무엇일까.

우선 눈에 띄는 것은 그라비티의 급격한 실적 저하이다. 그라비티는 MMORPG인 〈라그나로크 온라인〉 게임 하나에 사실상 의존해 왔으나 서비스 시작 5년째인 라그나로크가 최근 뚜렷한 성장둔화세를 보이고 있다.

그 결과 지난 2분기 그라비티는 매출액이 1,330만달러(약 137억원), 세전이익 280만달러(약 28억원), 순이익 190만달러(약 19억원)로 전분기보다 각각 15%, 61%, 65% 가량 감소했다.

특히 라그나로크가 진출한 국가가 39개국에 이르는 등 웬만한 국가는 거의 다 진출하면서 매출액의 71%를 차지하는 라그나로크 해외 수출 로열티, 라이선스 사용비 매출액이 950만달러로 14% 감소했다. 라그나로크 요금 매출액도 지난 상반기 단행한 대규모 업데이트가 큰 효과를 내지 못하면서 270만달러로 전분기보다 30% 줄었다.

단일 게임, 그것도 국내외 가입자들이 지속

4,000억 대박의 주인공 김정률 회장, 그는 누구인가

그라비티 김정률 회장의 나이는 52세. 김 회장은 20~30대 CEO(최고경영자)가 대부분인 국내 게임업계에서 최고령에 속한다. 1953년 전라남도 해남 땅끝마을에서 태어나 5남매 중 막내로 태어나 14세 때 홀로 상경한 김정률 회장은 위기의 순간마다 승부사적 기질로 이를 돌파하며 꿈을 성취해 왔다.

고려대 사대부고와 일본 지요다공업기술전문대를 졸업한 뒤 1982년 서울 청계천 세운상가에 〈갤러그〉와 같은 오락실 게임기판 제조사를 차렸다. 직원 2명과 3평짜리 공간에서 개발한 기판은 차츰 기술력을 인정받아 1983년 홍콩을 시작으로 멕시코 · 스페인 · 이탈리아 등 30여개국에 수출했다. 1992년에는 '수출 1000만달러 탑' 도 받았다. 그러나 1997년 외환위기가 발생하면서 자금난으로 회사가 부도를 맞았다.

전재산을 날리고 9평짜리 반지하 단칸방을 전전하던 그는 오락실용 음악반주게임 〈이지 투 DJ〉로 재기했다. 그는 "현금장사여서 지폐를 포대에 담아 방 안에 차곡차곡 쌓았는데 포대가 넘쳐 문을 닫지 못할 정도였다"며 당시를 회고했다.

김정률 회장 특유의 도전정신은 멈출 줄 몰랐다. 20~30대 공학도들의 독무대인 게임업계에서 40대 후반에 접어든 2000년 4월 그라비티를 세운 뒤 첫 작품인 라그나로크로 '대박의 싹' 을 틔우는 데 성공했다. 이번 매각을 두고 "김정률 회장 특유의 또 다른 승부수가 아니냐" 는 추측이 나오는 것도 이 때문이다.

삼국지의 장비를 연상시키는 외모로 귀엽고 깜찍한 게임 이미지와는 한참 거리가 먼 김정률 회장. 그가 평생 강조해 온 '게임왕국의 지존' 이 되기 위해 앞으로 어떤 승부수를 던질지 주목된다.

일본에 매각된 그라비티는 어떤 회사

2000년 4월 설립 〈라그나로크〉 39개국 수출

2000년 4월 설립된 그라비티는 대표적인 온라인게임 수출 회사로 꼽혀 왔다.
실제로 주력 게임인 라그나로크를 39개국에 수출, 통틀어 3,000만명을 웃도는 사용자를 확보하고 있다. 특히 일본 시장에서는 우리나라에서의 리니지와 같은 위상을 3년여 동안 고수하고 있으며, 태국 · 대만 등에서 큰 인기를 끌고 있다. 그라비티는 이 같은 성과에 힘입어 지난 2월 나스닥에 상장했다.
하지만, 라그나로크에 버금가는 히트작을 내놓지 못해 올들어 성장성은 크게 둔화되고 있는 모습이다. 1분기 매출은 전년동기대비 1% 감소한 159억원을 기록한 데 이어 2분기 매출은 13.3% 감소한 138억원을 올리는 데 그쳤다. 이 사이 주가는 공모가인 13.5달러의 절반에도 못 미치는 5달러선까지 떨어졌다가 이번 매각 소식 이후 8.4달러까지 회복했다.

그라비티 연혁

2000년 4월 그라비티 법인 설립.
2001년 11월 〈라그나로크 온라인〉 공개 시험 서비스
2002년 8월 〈라그나로크 온라인〉 국내 상용화
10월 〈라그나로크 온라인〉 대만 상용화
12월 〈라그나로크 온라인〉 일본 상용화
2003년 3월 〈라그나로크 온라인〉 태국 상용화
5월 〈라그나로크 온라인〉 중국 상용화
6월 〈라그나로크 온라인〉 미국 상용화
9월 〈라그나로크 온라인〉 필리핀 상용화
10월 〈라그나로크 온라인〉 인도네시아 상용화
2004년 4월 〈라그나로크 온라인〉 말레이시아 · 싱가포르 상용화
4월 TV 도쿄 〈라그나로크 애니메이션〉 방영
5월 〈라그나로크 온라인〉 유럽 5개국 상용화
6월 〈라그나로크 온라인〉 인도 공식 시험 서비스
9월 〈로즈 온라인 한국〉 일본 공식 시험 서비스
10월 〈라그나로크 온라인〉 브라질 공식 시험 서비스
12월 〈라그나로크 온라인〉 호주, 뉴질랜드 상용화
12월 〈라그나로크 온라인〉 러시아 진출
2005년 1월 〈로즈 온라인〉 일본 진출
1월 〈로즈 온라인〉 국내 상용화
2월 나스닥 상장
2월 〈로즈 온라인〉 필리핀 진출
2월 〈로즈 온라인〉 대만 진출
5월 〈라그나로크 온라인〉 중동 & 아프리카 14개국 진출
(아랍 에미리트 · 사우디 아라비아 · 쿠웨이트 · 카타르 · 바레인 · 오만 · 예맨 · 이라크 · 시리아 · 이집트 · 이란 · 이스라엘 · 레바논 · 요르단)

적으로 내는 요금보다 1회성에 가까운 수출 로열티 등에 절대적으로 의존하는 사업구조가 불안정성을 가져온 것이다. 이를 극복하기 위해 그라비티도 〈라그나로크 2〉 〈레퀴엠〉 등 차기 MMORPG 개발에 박차를 가하고 있으나 최근 국내외에서 MMORPG 장르의 경쟁이 날로 격심해지면서 이 또한 성공 여부를 확신하기 힘든 상황이다.

재미있는 점은 라그나로크의 일본 유통사인 소프트뱅크 계열 겅호온라인엔터테인먼트 또한 라그나로크에서 매출액의 90% 이상을 내는 단일 게임 의존 구조를 갖고 있다는 것. 라그나로크가 일본 MMORPG 시장에서 압도적인 1위를 차지하면서 겅호도 동반 급성장했지만 올해말로 라그나로크 유통계약이 끝나면서 전망이 막막했던 것이 사실이다.

이에 따라 라그나로크와 후속작인 〈라그나로크 2〉 등 확실한 '돈줄'을 계속 쥐기 위해서는 그라비티 자체를 인수하는 것이 가장 빠른 지름길이라는 인식이 소프트뱅크 안에서 힘을 갖게 됐다. 그 결과 특유의 공격적 경영 스타일로 알려진 소프트뱅크가 4,000억원에 대주주 김정률 회장의 지분을 전량 인수하는 제안을 하게 된 것으로 보인다.

이번 매각이 표면화되기 이전 그라비티의 나스닥 주가가 주식예탁증권(ADS) 기준 6~7달러(ADS 4주가 일반주 1주에 해당)대에 머물렀던 점을 감안하면 이번 매각의 일반주 1주당 매입가 98달러는 시가의 4배 가까운 파격적인 가격이다. 결국 그라비티의 불투명한 장래와 시가의 4배라는 거액을 제시한 소프트뱅크의 과감한 결단이 맞물려 이번 '빅딜'을 낳은 것으로 관측된다.

이에 대해 김정률 회장은 "나스닥 상장 이후 '코리아 디스카운트'로 인해 주가가 폭락하고 주주들의 항의와 집단소송에 시달렸다"며 "밤잠을 이루지 못하고 고민하다 내가 기업가치를 더 높이는 것은 한계가 있다고 보고 돌파구를 만들기 위해 결정을 내렸다"고 설명했다.

또 "그간 일본쪽과 좋은 방향에 대해 간간이 얘기하다 최근 주가 폭락 등으로 다급한 상황에서 갑자기 이야기가 진전됐다"며 "회사가 나스닥에서 인정받지 못했는데 세계적인 업체가 회사를 맡으면 세계적으로 키울 수 있다

고 기대했다"고 말했다.

이번 주식 매각으로 그라비티의 최대주주 자리에서 물러나는 김정률 회장은 "이사직을 사임하기는 하지만 EZER 측이 계속 그라비티를 맡아달라는 요청을 해왔다"며 "회장직을 유지할지는 모르지만 상근직으로 그라비티에 출근할 계획"이라고 말했다. 그는 "적어도 내년까지는 회사에 상근하면서 회사 발전을 돕고 싶다"고 덧붙였다.

한편 김정률 회장은 지분매각 발표가 있기 하루 전인 8월 30일 밤 회사 임원들과의 자리에서 "나한테는 이제 새로운 시작이다. 게임판에서 또 다른 성공신화를 만들고 싶다"는 말을 전했다고 한다.

'배꼽' 경호온라인 '배' 그라비티 삼켜

배꼽이 배를 삼켰다. 그라비티 경영권을 사실상 인수한 것으로 확인되고 있는 경호온라인의 성장 과정을 들여다보면 이 표현이 딱 들어맞는다.

손정의 소프트뱅크 회장의 친동생인 손태장 씨가 운영하는 것으로 국내에 더 잘 알려진 이 회사는 라그나로크 매출 의존도가 거의 98%로 절대적이다. 라그나로크로 수년째 일본 MMORPG 시장 1위를 지키고 있다.

흥미로운 점은 그라비티는 지난 2월 나스닥에, 경호온라인은 지난 3월 일본 오사카증권거래소 시장에 각각 상장했는데, 경호온라인이 오히려 그라비티의 11배에 달하는 시가총액을 인정받았다는 것이다.

지난 4월 기준으로 그라비티는 시가총액 2,500여억원을, 경호온라인은 2조8,000여억원을 각각 기록했다. 그 이후 그라비티 주가가 계속 하락했다는 점에서, 두 회사의 격차는 더욱 벌어졌다.

국내 온라인게임을 가져다가 급성장한 해외 게임사들이 주식시장을 통해 끌어 모은 막대한 자금력을 내세워 이제는 오히려 국내 게임사들을 집어삼키고 있는 것이다. 문제는 이 같은 사태가 이번이 처음은 아니라는 점이다.

중국 샨다는 지난해 1,000억원을 주고 국내 액토즈소프트를 인수했다. 라그나로크가 일본 온라인게임 시장을 제패했다면, 액토즈가 샨다에 수출한 〈미르의 전설2〉는 중국 시장을 평정했다.

2001년만 해도 생사가 불투명했던 샨다는 미르의 전설2를 성공시키면서 기사회생했고, 이어 CCR의 〈포트리스2 블루〉(2002년 7월), 넥슨의 〈비앤비〉(2003년 4월) 등 한국 게임들을 줄줄이 가져다가 성공시켜 일약 스타덤에 뛰어 올랐다. 또 지난해 나스닥 상장 후 중국

업체 중 최고가를 기록했다. 샨다는 현재 1,000여명의 인력을 보유하고 있다. 문제가 더욱 심각한 것은 앞으로도 제2, 제3의 액토즈나 그라티비가 등장할 가능성도 배제할 수 없다는 점이다.

업계 관계자는 "샨다의 성공 이후 중국 재계는 온통 게임 시장 진출을 위해 혈안이 돼 있다"며 "지난해만해도 국내 게임을 거의 '묻지마' 식으로 수입하는 데 급급했던 이들이 올 들어서는 국내 게임사들과 피를 섞어 자체 역량을 키우는 데 심혈을 기울이고 있다"고 밝혔다.

또 다른 관계자는 "경호온라인은 막강한 자금력을 바탕으로 이제는 자체 게임 확보를 위한 기반을 다지는 데 총력을 쏟고 있다"며 "국내 게임을 일본에 서비스하고 있는 우군일 뿐 아니라, 이제는 강력한 맞수로도 떠오르고 있다"고 우려했다.

이 같은 상황은 국내 주요 기업들이 개발력뿐 아니라 자금력과 마케팅력 등을 키워 어서 빨리 글로벌 게임사로 올라서야 하는 이유다.

콘텐츠회사 해외매각 得인가 失인가

2

성장기 한국게임산업 기술유출 우려 확산, 제도적 장치 절실

그동안 반도체나 금융 등 대기업에만 국한된 일로 분석됐던 한국기술에 대한 외국 자본의 잠식 우려가 온라인게임 시장에도 적용될 것으로 보인다.

샨다 · 그라비티의 매각으로 전문가들은 제2, 제3의 비슷한 케이스가 생길 것이라고 예상하고 있기 때문이다. 이러한 현상은 비록 현재는 온라인게임에 국한돼 있지만 향후에는 모바일콘텐츠 등 디지털콘텐츠 전반으로 확산될 것이라는 전망이다.

이번 일처럼 주요거래처였던 기업으로부터 피인수되는 사례가 국내에서도 이미 빈번하게 일어나고 있어 디지털콘텐츠 분야도 방심할 수는 없는 일이다. 무엇보다 미국 · 중국 · 일본 등 한국보다 자본력이 풍부한 외국기업들이 자본력을 앞세워 국내 기술을 사려고 호시탐탐 기회를 엿보고 있기 때문이다.

가까운 예를 들면 싱가포르 소프트웨어 및 멀티미디어그룹 크리에이티브그룹이 디지털큐브(옛 콜린스)의 사실상 지배주주(19.24%)로 부상하게 된 징검다리는 MP3플레이어 주요 거래처인 디지털스퀘어였다. 디지탈스퀘어의 자본투자 뒤 콜린스와의 주식교환을 통해 현재 우회등록한 것.

와이지-원을 인수한 네덜란드 IMC B.V.는 세계 2위 절삭기 생산업체인 이스라엘 이스카사가 대주주로 이스카사는 와이지-원이 지난 15년간 제품을 납품하고 있는 해외 주거래처 중 한 곳이다.

최근 중국 온라인게임 유통업체 샨다의 게임업체 액토즈소프트 인수도 역설적으로 액토즈와 위메이드엔터테인먼트의 〈미르의 전설〉을 발판으로 성장했던 외국계 기업의 역인수라고 할 수 있다.

이처럼 코스닥 IT 벤처를 타깃으로 한 외국계 기업들의 M&A 열기는 풍부한 자금력을 바탕으로 하고 있다는 점에서는 미래진행형이다. 현실화될 가능성은 곳곳에서 감지된다. 이에 외국자본의 유입이 국민경제와 디지털콘텐츠 산업에 '약' 인가 '독' 인가에 대한 논쟁이 뜨겁다.

이같은 논쟁에 대해 업계에서는 이후에는 모르겠지만 아직까지는 '독' 임에 틀림없다고 평하고 있다. 이에 그라비티가 일본 소프트뱅크에 팔린 것은 충격이라는 것.

게임업계는 액토즈소프트에 이어 나스닥 상장사인 그라비티까지 외국에 넘어갔으니 한국이 온라인게임의 종주국이라는 아성은 조만간 무너질 것이라는 전망을 펼치고 있다. 게임업계는 나라 안팎에서 평가받는 것은 좋지만 거대한 외국 자본에 휘둘릴 수도 있다며 우려하고 있는 것.

올 2월 중국 샨다에 팔린 액토즈소프트나 일본 업체에 주식을 매각한 그라비티 모두 공교롭게도 중국과 일본에서 시장 점유율 1위를 달리고 있는 업체다. 〈미르의 전설〉은 중국에서, 〈라그나로크〉는 일본 온라인게임 시장에서 점유율 1위를 달리고 있다.

그라비티 해외매각에 대한 주변 평가

그라비티 매각에 대해 회사 관계자는 "글로벌 기업으로 도약하는 데 필요한 발판을 마련하기 위해 매각 결정을 내린 것으로 안다"고 설명했다. 그러나 주 수익원인 〈라그나로크〉가 국내에서 부진하고 해외에서도 수익성이

떨어진 것이 원인이란 분석이 지배적이다.

상황이야 어떻든 김정률 회장이 회사 지분 52%를 소프트뱅크 측에 넘겨 4,000억원에 달하는 금액을 불과 5년만에 벌었으니 '대박 신화' 라고 평할 수 있을 것이다. 재미교포 김종훈 루슨트테크놀로지 벨연구소 소장이 자신이 창업한 회사 유리시스템즈를 루슨트에 매각할 때 대금이 1조원 정도였으니, 이에 미치지는 못하지만 국내 벤처기업 가운데는 최상위권에 자리한다고 볼 수 있다.

그런데 업계는 김정률 회장의 '대박' 에 대해 '신화' 로 평가할 수는 없다는 게 다수 의견이다. 이에 대해서는 두 가지 이유다. 우선 해외 기업에 매각했다는 사실 때문이다.

온라인게임 산업은 우리나라 인터넷 분야 핵심 수출 산업이다. 그 과정에서 최근 중국의 샨다, 일본의 겅호온라인 등과 치열한 경쟁을 해야 할 판이다. 이 두 기업은 특히 한국의 온라인게임을 가져다가 시가 총액 3~4조원대의 기업으로 성장했다. '원조' 인 국내 기업이 무색할 정도가 됐다. 그런데 그라비티가 하필이면 그 중 하나인 겅호온라인의 대주주인 소프트뱅크 측에 매각된 것이다. 이번 지분 매각은 '신화' 가 아니라 '매국적' 이라고 할 만하다는 것.

소프트뱅크가 그라비티를 인수해서 온라인게임 사업을 강화할 경우 국내 기업이 위축될 것이라는 우려도 많다. 이 점에서 김정률 회장의 '대박' 을 본받을 만한 '신화' 로 보려는 시각에 앞서 '개인적 치부' 로 보려는 경향이 크다고 풀이된다.

또 하나의 이유는 김정률 회장의 캐릭터 때문으로 보인다. 그동안 김정률 회장은 국내 게임 사업을 해외에 널리 퍼뜨린 공로를 누구보다 인정받아 온 동시에, 초기에 그라비티의 대주주가 되는 과정과 그 이후 사업을 해오는 과정에서, 신사도에 관한 여러 비판을 받아온 것이 사실이다.

지금 해외에선

프랑스도 전략산업 보호주의 채택

유럽에서 국경을 넘는 기업간 인수합병(M&A)이 활발해지면서 전략산업을 지키기 위한 보호주의가 고개를 들고 있다. 미국 · 일본을 이어 프랑스도 전략산업에 대한 보호주의를 펼치려고 하는 것.

프랑스 정부는 군사 · 생명공학 · 카지노 · 백신 · 안보 · 통신보안 등 10개 업종 기업의 해외 매각을 금지하는 법안을 발표할 것이라고 밝혔다. 프랑스 정부는 이들 업종이 국가 안보와 경쟁력을 좌우하는 '전략산업' 이라는 이유를 들어 해외 매각을 제한할 계획이다.

영국 파이낸셜타임스는 "프랑스 정부가 마음만 먹으면 대상 업종을 제약 · 통신 · 방위 등으로 확대 해석할 수 있다" 며 "앞으로 외국인이 프랑스 기업을 인수하기가 어려워질 것" 으로 전망했다. 프랑스에 이어 이탈리아도 보호주의를 강화하는 추세다.

이탈리아 정부는 올 들어 중소 은행 두곳이 네덜란드와 스페인에 넘어가려던 것을 막았고 프랑스전력이 자국 전력회사 에디슨에 대한 지분을 늘리려하자 복잡한 풋옵션을 걸어 제동을 걸었다.

이 같은 보호주의의 등장은 ▲기업 수익성 개선 ▲저금리 ▲미국과 영국계 사모펀드의 적극적인 기업 인수 등으로 유럽에서 M&A가 1999년 이후 최대 규모로 치닫고 있는 데 따른 것이다.

이처럼 투기 해외자본에 의한 피해는 비단 유럽뿐만이 아니다. 우리나라도 은행 등 초기 외국자본이 유입된 곳에서 피해가 속속 드러나면서 외국자본에 대한 규제 강화 여론이 들끓고 있다. 국내 자본시장을 기만하는 해외자본에 대한 사후 제재를 강화하는 차원을 넘어서 아예 근본적인 진입장벽을 두자는 의견이 나오고 있다.

특히 은행을 포함한 전략산업에 대한 외국인의 지분 소유를 규제하고, 미국의 엑슨플로리오(Exon-Florio)법과 같이 외국인투자가에 대한 사전심사제나 철수명령제를 도입해야 한다는 주장이다. 이중과세방지협약 개정을 통해 실제 영업국인 주거지에서 과세하도록 함은 물론 외환거래세(토빈세) 신설을 요구해야 한다는 목소리도 커지고 있다.

김 회장 "한국기업 외국에 판 것 아니다"

하지만 김정률 회장은 그라비티를 해외에 매각한 이유에 대해 "한국기업을 외국에 팔아넘기는 형태는 절대 아니다" 며 "벤처기업을 설립하고 키워서 해외에 수출하는 개념으로 봐줬으면 한다" 고 말했다. 김정률 회장은 "5명으로 설립했던 회사를 500명 규모로 키웠고 나스닥까지 상장했지만 그라비티를 더 이상 성장시키기에는 개인적인 역량의 부족함을 느꼈다" 며 "세계적인 경영전문가가 나의 뒤를 이어 그라비티를 이끌어나갈 것" 이라고 설명했다.

김정률 회장은 "국내 기술을 해외에 판 것이 아니라 우리 문화콘텐츠의 가치를 인정받아 제값 받고 수출한 것임을 인정해 주길 바란다" 며 "온라인게임은 어차피 외국 게임엔진을 사서 만드는 것으로 기획력이 중요할 뿐 특별한 기술이라 할 것이 없기 때문에 이번 매각이 핵심기술 유출 같은 것은 절대 아니다" 라고 주장했다.

업계, 해외매각 도미노 우려

문제는 이번 매각이 국내 게임산업 전반에 미칠 파장이다. 지난해 중국 게임유통사 샨다(盛大)가 국내 게임업체 액토즈소프트를 인수한 데 이어 게임 업계 5위 안에 드는 대형 업체

인 그라비티까지 소프트뱅크에 넘어감에 따라 온라인게임 산업의 기술유출이 가속화되리라는 우려가 커지고 있다.

게다가 경쟁이 치열해지고 게임업체 경영이 힘들어지는 시점에서 4,000억원이라는 거액을 손에 쥐는 사례가 생기면서 다른 업체 대주주들도 같은 '유혹'에 점차 취약해질 가능성이 크다. 이에 따라 그라비티의 사례가 국내 게임업체의 '해외 매각 도미노'로 이어지지 않을지 주목된다.

특히 국내 게임업계는 소프트뱅크의 그라비티 인수에 대해 세계적인 게임업체로 키우기 위해서라고 보고 있다. 소프트뱅크가 그라비티를 인수한 후 경호온라인에 합병하는 수순을 밟을 가능성이 높다는 것. 게임업계는 그라비티가 소프트뱅크에 팔리면 애써 쌓아온 온라인게임 개발 노하우가 고스란히 넘어가게 된다고 우려하고 있다. 이같은 현상으로 액토즈소프트 · 그라비티에 이어 간판급 게임업체들이 외국 자본에 속속 넘어가는 '해외 매각 도미노'가 발생할 수도 있다는 것.

게임 업체 한 관계자는 "국내에서 경쟁이 심해지면서 외국 업체에 인수되길 바라는 분위기가 있는 게 사실"이라며 "그라비티의 기술에 소프트뱅크의 자본이 결합해 일종의 장벽이 형성되면 일본 진출이 어려워질 수도 있다"고 말했다.

김남주 웹젠 사장도 이같은 시각에 동조했다. 김남주 사장은 "그라비티 매각은 전자업체의 회로 유출에 비견할 만하다. 장기적으로 한국 온라인게임에 대한 일본의 추격기간을 상당히 단축시켜준 결과를 낳게 됐다"고 전했다. 이번 매각에 대해 게임회사 대표가 공식적으로 문제 제기에 나선 것은 김남주 사장이 처음이다. 한마디로 총대를 멘 것이다.

김남주 사장, "도전정신 있으면 해외매각 있을 수 없다"

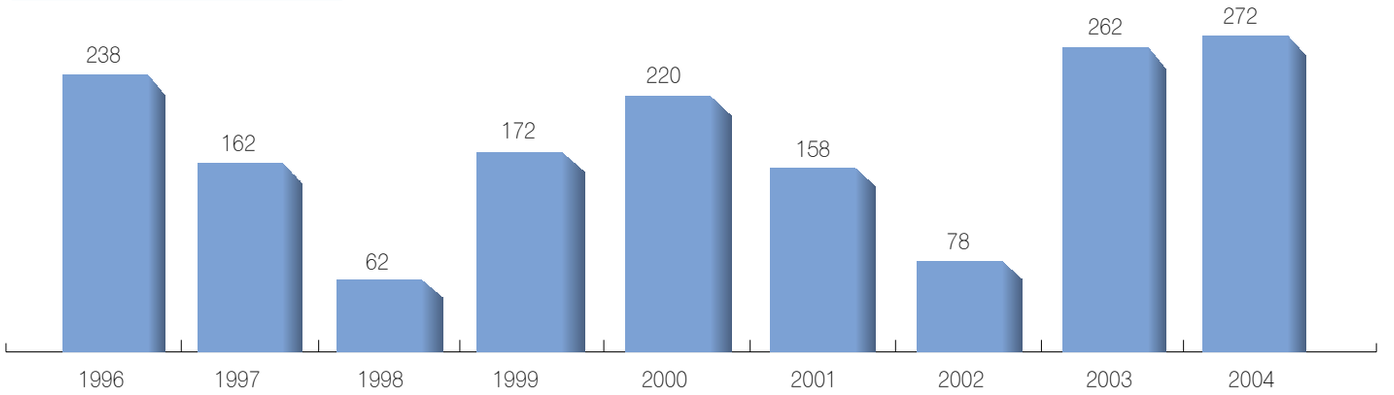
김남주 사장은 "지난 6~7년간 한국 온라인게임이 세계 최고 수준으로 구축해놓은 온라인게임의 노하우를, 그것도 게임 선진국 일본에 내준 것은 반도체나 디지털TV 회로 유출에 비유할 만한 일"이라고 개탄했다. 일본은 그래픽 부분은 우월하지만 대규모 인원이 몰려서 발생하는 서버 부하 감소 기술은 한국에 비해 상당히 뒤떨어진 것으로 알려졌다. 〈월드 오브 워크래프트(WoW)〉 등 세계 유수 온라인게임이 한국을 테스트베드로 삼는 것도 관련 기술 축적을 위해서다.

김정률 회장이 최근 가진 인터뷰에서 "온라인게임은 어차피 외국 게임엔진을 사서 만드는 것으로 특별한 기술이라 할 것이 없다"고 한 것에 대한 정면 반박인 셈이다. 김남주 사장은 "물론 기술이 게임의 전부는 아니지만 그라비티에 축적된 기술력이 없었다면 어떻게 4,000억원 만큼의 평가를 받을 수 있었겠는가"라고 덧붙였다.

매각 배경으로 "나스닥 상장 이후 '코리아 디스카운트'로 시달렸다"고 한 것에 대해서도 나스닥 상장기업인 웹젠 CEO 입장에서는 사실상 변명일 뿐이라고 했다. 김남주 사장은 "코리아 디스카운트가 크다면 어떻게 삼성이 소니를 추월할 수 있었겠는가"라고 반문한 후 "최근 비벤디유니버셜의 온라인게임 'WoW'의 인기로 한국 온라인게임에 대한 해외 투자자들의 시각도 분명 호의적으로 변했다. 실제 북미 · 유럽 시장을 겨냥해 서비스 준비중인 〈APB〉 〈헉슬리〉 등 게임에 대한 투자, 제휴 문의가 크게 늘었다"고 말했다.

김남주 사장은 "한 회사가 독자 노선을 가느냐, 인수합병(M&A)을 택하느냐는 결국 회사 의지에 달린 문제"라며 "온라인게임의 국내 시장은 포화 국면을 맞은 것처럼 보이나 전세계적으로는 계속 급성장하고 있어서 도전정신만 있다면 회사는 충분히 독자 생존할 수 있다"고 전했다.

외국자본의 대 한국 직 · 간접 투자 추이 단위:억달러



자료:한국은행

업계, "온라인게임 미래가치 이번 일로 크게 손실"

무엇보다 한국 온라인게임의 미래가치를 따져본다면 김 회장의 해외매각은 개인 잇속을 위해 한국의 온라인게임을 판 것이라는 다소 과장된 해석까지 나왔다. 이러한 의견을 펼치는 데는 한국 게임산업이 현재 성장기를 넘어 성장이 둔화되는 성숙기 직전에 도달해 있기 때문이다.

주요 게임업체들이 지난해부터 올 상반기까지 실적이 크게 악화된 것은 과도기적 현상이 아니라, 이런 산업의 라이프사이클을 반영한 것이기 때문에 향후에는 더 큰 시장을 이룰

INTERVIEW | 위정현 콘텐츠경영연구소장(중앙대 교수)

중앙기구 통해 전략산업 보호 나서야

이번 그라비티의 해외매각에 대한 평가는.

그라비티 매각은 전자업체의 회로 유출에 비견할 만하다. 장기적으로 한국 온라인게임에 대한 일본의 추격기간을 상당히 단축시켜준 결과를 낳게 됐다. 지난 6~7년간 세계 최고 수준으로 구축해놓은 온라인게임의 노하우를, 그것도 게임 선진국 일본에 내준 것은 반도체나 디지털TV 회로 유출에 비유할 만한 일이다. 일본은 온라인게임처럼 대규모 인원이 몰려서 발생하는 서버 부하 감소 기술은 한국에 비해 상당히 뒤떨어져 있다. 서버 기술은 한국 온라인게임 업체들만의 노하우다. 이번 매각에 대한 게임업계 CEO들의 반응은 액토즈소프트 당시와 유사하다. 표면적인 우려와 내면적인 부러움이다. 이번 일로 제2, 제3의 해외매각이 있을 수 없다고 누가 장담하겠는가. 문제는 정부가 이번 일에 너무 안이하게 받아들이는 것 같아 답답하다.

자본주의 사회에서 정당하게 지분 매각했는데 문제되냐고 반문할 수 있는데.

어차피 자본주의인데 누구에게 매각한들 문제될 게 없는 것 아닌가라고 말하기도 했다. 맞는 말이다. 자본주의 사회에서 대주주가 지분을 매각했는데 그게 국내 회사건 해외 회사건 문제 삼을 일은 아니다. 다만 정말 그렇게 생각한다면 문화관광부 장관이나 정보통신부 장관과의 면담에서 게임산업에 대한 정부 지원과 협조를 그토록 요구하지 말았어야 했다. 대주주가 매각대금을 챙기고 떠나버리면 그만인 기업에 정부가 혈세를 쏟아부으며 지원해 줘야 할 이유는 없기 때문이다. 그라비티를 포함해 대부분의 국내 IT기업들이 정부의 혜택을 받지 않았나. 어느 업체도 자사만의 힘으로 컸다고 말할 수 있는 기업은 없다. 단적인 예로 병역특례제도를 들 수 있다. 국내 최고의 인재들을 저렴한 비용으로 채용해 게임산업이 이 정도까지 성장할 수 있었다. 이에 병역특례제도 폐지는 게임업체 대표들이 가장 적극적으로 반대하는 부분이다.

김정률 회장은 4,000억원어치 콘텐츠를 수출한 것으로 평해 달라는데.

이번 일에 4,000억원 규모의 외자유치를 이룬 것이 아니냐고 반문하는 이들도 많다. 하지만 이번 매각은 엄연하게 따지면 한 개인이 자신의 지분을 판 것이다. 기업의 수출과 개인이 판 것은 엄연하게 다르다. 한 개인이 벌어들인 4,000억원이 꼭 국내로 유입될 것이라고 평할 수 있는가. 없다. 만일 한국의 온라인게임 산업이 충분한 글로벌 경쟁력을 확보하고 있다면 게임사 하나쯤 외국에 매각됐다고 신경을 곤두세울 필요는 없다. 그러나 불행하게도 현재 한국의 게임은 미국 · 일본에 추격당하고 있으며 그 격차는 갈수록 좁혀지고 있다. 그동안 한국의 게임사가 이노베이터(혁신자)로서 초기 시장을 확립하고 있을 때, 기술과 시장의 문제로 방관할 수밖에 없었던 미국과 일본의 게임사가 이제 본격적으로 온라인게임 시장으로 진입하고 있다. 특히 블리자드의 〈월드오브워크래프트〉는 아직 한국의 게임이 아시아에 머물러 있을 때, 동 · 서양을 제패한 최초의 게임이 됐다. 한국의 온라인게임 산업이 급성장했다고는 하지만 지난해 기준으로 1조4,000억원에 불과해 EA라는 미국기업 매출의 절반에 그치고 있다. 사실 온라인게임 강대국이라고 하지만 넥슨 · CJ · NHN · NC소프트 등 손에 꼽히는 몇 개 업체를 제외하고는 강한 기업은 얼마 되지 않는다.

게임을 비롯한 디지털콘텐츠업체들 중 공시되지 않은 해외매각 사례가 있나.

아직은 없다. 하지만 이대로 간다면 앞으로 많이 생길 것이다. 많은 업체들이 자금압박과 시장불안에 한 푼이라도 더 주려고 하는 해외에 기업을 팔려고 한다. 하지만 단돈 몇 푼 더 벌기 위해 이후에 벌어들일 더 큰 파이를 포기하지 않았으면 한다. 이제 한국의 게임사들도 산업을 확립한 혁신자와 그 결실의 수확자가 다를 수 있다는 사실을 자각해야 한다. 신산업을 개척하고 비즈니스 모델을 확립한 기업이 후발자에게 추격당해 결국 자신의 자리를 내주었던 사례는 많다. D램 산업에서 인텔과 텍사스인스트루먼츠는 일본의 NEC나 도시바에 밀려나 CPU와 ASIC으로 사업을 선회했고, 그런 일본기업들 역시 90년대 중반 삼성에 밀려나 지금은 단 한 개 기업만이 남아 있다. 온라인게임이 콘텐츠산업 분야여서 제조업과 다르다고는 하나, 산업과 기업의 진화 법칙에서 벗어나 있는 '에이리언 산업'은 아니다.

한국 온라인게임의 당면 과제와 해결책은.

한국 온라인게임의 당면 과제는 글로벌화다. 개발의 글로벌화, 마케팅의 글로벌화, 퍼블리싱의 글로벌화 그리고 경영의 글로벌화가 바로 과제다. 국내에서 한국인 개발자가 개발한 게임을 해외에 라이선싱으로 팔아넘기면 그만인 시대는 지났다. 이제는 게임 개발에서 국내외 개발자를 함께 관리해야 하며, 해외 배급과 서비스를 어떻게 할 것인가 고민해야 하는 때다. 이런 도약을 통해 한국 온라인게임 산업은 해외로 유출되는 기술과 노하우보다 더 큰 경쟁력을 축적할 수 있을 것이다. 요즘 프랑스 · 이탈리아 등 유럽 인수합병이 활발해지면서 전략산업에 대한 보호주의가 고개를 들고 있다. 미국과 일본은 오래전부터 전략산업에 대한 보호주의를 공공연하게 펼쳐왔다. 우리나라도 중앙기구를 만들어 전략산업에 대한 보호를 위한 대책마련을 강구해야 할 것이다. 이 기구는 한 정부 부처에 맡겨서는 해결될 수가 없다.

수 있어 국내 게임업체들의 평가는 훨씬 상향될 것이라는 분석이다. 하지만 이번 매각으로 그러한 기대도 어렵게 됐다는 평이다.

위정현 중앙대 교수는 "실적악화로 불안해하고 있는 게임업체가 많이 있다"며 "이는 성숙기를 위한 잠시 조정상태일 뿐인데 이를 이기지 못하고 해외기업에 팔아버리면 결국 자본에 잠식될 수밖에 없다"고 설명했다.

위정현 교수는 또 "이렇듯 불확실성이 높아진 상황에서 자신의 최대수익을 실현하고 시장을 '탈출'하는 대주주가 있다면 그는 '머리 좋은' 사람으로 칭찬 받아야 마땅할 것이다"며 "특히나 30%~400%나 할증된 가격에 지분을 매각했다면 더욱 그렇지 않겠냐"고 언급하면서도 작은 파도 하나가 만 개의 파도를 부를 수 있다고 염려했다. 액토즈소프트나 그라비티의 작은 파도로 '일파만파'를 일으킬 수도 있다는 것.

이름을 밝히길 꺼려하는 많은 게임 회사 대표들도 김정률 회장의 이번 행각에 대해 비난했다. A 게임사 대표는 "국내 대표적인 온라인 수출 게임사로 기대를 한 몸에 받았던 그라비티가 그것도 일본 회사에 팔린다고 하니까, 섭섭함을 금할 수가 없다"고 털어놓았다.

한 네티즌은 "액토즈소프트는 중국 회사에 팔리고, 그라비티는 일본 회사에 팔리고 '죽 쒀서 남 준 꼴'"이라고 꼬집었다. 또 다른 네티즌은 "그라비티가 수출한 라그나로크가 일본 게임사를 먹여 살렸는데, 그 회사가 도리어 그라비티를 인수했다"며 "왜 우리 게임사가 일본 게임사를 인수하지 못하고 인수를 당해야 하는지 안타깝다"고 말했다.

B 게임사 대표는 당혹감을 보였다. 그는 "그라비티 측에서 최근 중국 사업에 협력하자는 제의을 해와 이를 양사 경영진이 만나 협의를 하고 있었는데, 갑자기 매각 소식이 터져 나와 놀랐다"고 밝혔다. C 게임사 대표는 "그라비티 정도라면 중소 게임회사들을 모아 대형 게임사로 성장해 갈 수 있을 것으로 생각했는데, 이번 매각 결정은 매우 의외였다"고 말했다. 하지만 그는 "사실 부럽기도 하다"며 "그러한 케이스가 벤처 사장의 꿈 아니겠는가"라고 솔직한 내심을 전했다.

이번 그라비티 매각에 대해 분명한 한 목소리는 소프트뱅크가 아니라 국내 기업이 4,000억원에 그라비티를 인수했으면 '에누리 없는 대박 신화'로 평가받았을 것이라는 평이다.

기술유출 대책 없나

"국가 전략산업인 게임산업 노하우 유출은 정부 차원에서 막아야 한다."

이번 일에 대해 게임업계 사장을 비롯해 업계 전문가들 모두가 한목소리를 내고 있는 부분이다. 김정률 회장도 "기술을 해외에 판 것이 아니라 콘텐츠 가치를 인정받은 것"이라고 밝혔듯이 기술의 해외유출에 대해서 우려하는 것은 마찬가지다.

위정현 교수는 무엇보다 이러한 일에 대해 정부의 책임이 가장 크다고 밝혔다. 샨다의 액토즈소프트 인수건이나 이번의 그라비티 매각건이나 예견된 일이었음에도 불구하고 한국 게임업계나 정부가 아무런 대비도 하지 않았다는 것이다. 준비 없이 사건을 맞이하는 것이 한국인의 '습관'이라고는 하나, 이번 일은 그렇게 여기고 넘어가기엔 너무 심각하다는 게 위정현 교수의 시각이다.

위정현 교수는 "반도체·CDMA 기술 유출만이 국가안보에 심각한 영향을 미치는 것이 아니다"며 "온라인 게임의 종주국이라는 한국이 액토즈와 그라비티가 해외로 매각됐는데 이후 몇 개 안 남은 회사마저 해외로 매각하면 무엇이 남겠냐"며 정부차원에서 이번 일을 심각하게 받아들여야 한다고 지적했다.

이와 함께 "미국이 중국에 IBM을 매각했을 때 얼마나 심각한 반응을 보였냐"며 "이러한 사건은 단순 정통부나 문광부, 산자부 등 한 행정기관에 맡겨서는 이해관계가 있어 해결할 수가 없기 때문에 청와대가 직접 나서서 전략산업 보호정책을 위한 기구를 만들어야 한다"고 덧붙였다.