



저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

경제학석사학위논문

넥슨의 엔씨소프트 주식매입에
따른 경쟁효과분석

2013년 2월

서울대학교 대학원
경제학부 경제학 전공
김 요 한

넥슨의 엔씨소프트 주식매입에 따른 경쟁효과분석

2013년

김요한

경제학석사학위논문

넥슨의 엔씨소프트 주식매입에
따른 경쟁효과분석

2013년 2월

서울대학교 대학원
경제학부 경제학 전공
김 요 한

넥슨의 엔씨소프트 주식매입에
따른 경쟁효과분석

지도교수 이 상 승

이 논문을 경제학석사 학위논문으로 제출함.

2013년 2월

서울대학교 대학원

경제학부 경제학 전공

김 요 한

김요한의 경제학석사 학위논문을 인준함.

2013년 2월

위 원 장 _____ 류 근 관



부위원장 _____ 이 상 승



위 원 _____ 조 성 진



국문초록

최근 넥슨이 엔씨소프트의 주식을 매입하였다. 넥슨은 세계 게임시장에서 경쟁력을 갖추기 위해 불가피한 행동이라 주장하였지만, 이번 주식매입은 한 산업군에서 1, 2위 기업 간의 거래이기 때문에 시장경쟁이 저하될 가능성이 높은 사건이었다. 본 논문에서는 게임시장을 전체게임시장, RPG게임시장, 캐주얼(FPS포함)게임시장으로 분리하고, 이번 사건을 통하여 넥슨과 엔씨소프트가 기업결합이 되었을 시를 가정해, 각각의 시장에서 집중도가 어느 정도 높아졌는지 HHI지수를 통하여 알아보았고, 그 결과 전체게임시장과 RPG게임시장 상당히 시장경쟁도가 저하 되는 것을 확인했다. 이 논문을 통하여 비록 공정거래법에 위반된 행동은 아니지만 주식 매입을 통해 두 기업이 하나의 기업처럼 행동을 할 경우 시장경쟁도 상당히 낮아지는 것을 확인했다.

주요어 : 넥슨, 엔씨소프트, HHI, 기업결합, RPG게임시장, 전체게임시장

학 번 : 2011-20167

목 차

I. 서론	4
1. 연구의 배경과 목적	4
2. 선행연구	6
II. 넥슨의 엔씨소프트 주식매입 배경	7
III. 관련시장 규정	12
1. 넥슨과 엔씨소프트 소개	12
(1) 엔씨소프트	13
(2) 넥슨	13
2. 전체 게임시장	14
3. RPG 게임시장	19
4. 케주얼(FPS포함) 게임시장	24
5. 수요대체성과 공급대체성	28
IV. 시장집중도	31
1. 전체 게임시장	32
2. RPG 게임시장	37
V. 경쟁제한 효과	44
1. 단독효과	44
(1) 경쟁사업자 배제 가능성	44
(2) 진입장벽 증대 가능성	45

(3) 가격인상 가능성	46
2. 조정효과	48
VI. 효율성 증대효과	50
VII. 결론	53
참고문헌	56
Abstract	59

제 I 장 서론

1. 연구의 배경과 목적

시간이 흐를수록 사람들의 소득이 증가함에 따라 삶의 질은 올라가고 이에 따라 여가 또는 취미의 중요성은 점점 부각되었다. 그 중 하나로 게임 시장이 급성장하고 있는데 이는 매우 빠른 속도로 커지고 있다. 그 예로 게임전문 리서치기업 DFC인텔리전스는 전 세계 게임시장 규모가 2011년 1,173억 달러에서 2017년 1,579억 달러로 성장할 것으로 전망했다. 이중 PC게임은 39%, 콘솔게임은 36%, 모바일 플랫폼은 25%를 차지할 것이라고 덧붙였다. 또한 국내 게임시장 총 규모는 6조 5천억 원으로 이는 세계 시장에서 4.2%에 불과한 수준이다. 온라인이 56%인 3조 7천억 원이고 나머지는 다 10%미만이고 PC방만 30%수준인 1조 9천억 원 수준인데 이는 매출을 기준으로 한 수준이다.¹⁾

게임산업의 특징은 한번 게임을 개발하면 추가로 생산하는데 드는 비용은 0에 가깝다는 것이다. 즉 고정비용이 매우 큰 반면 한계비용은 매우 적다는 것이다. 이런 것을 감안해 봤을 때 세계 게임시장의 규모는 국내 게임 관련기업의 입장에서 매우 탐나는 시장임에 틀림없다.

그래서 세계 게임시장을 석권하기 위하여 우리나라를 대표하는 게임사가 힘을 합쳤다. 그 두 회사는 국내 게임시장에서 1,2위를 다투는 넥슨과 엔씨소프트이다. 넥슨은 메이플 스토리와 서든 어택, 카트라이더 등의 인기게임을 서비스 중이고 엔씨소프트는 리니지 시리즈와 아이온을 흥행 반열에 올렸다. 비록 공정거래위원회로부터 공정거래법 위반이라는 시정조치를 받지는 않았으나 PC방 업주들은 이 결과에 대해서 "게임시장이 독점화 되는

1) 2017년 전세계 게임시장 규모 700억달러 성장 전망, 매일경제, 임영택, 2012. 06. 28

것 아니냐”는 우려의 목소리를 내고 있는 것이 사실이다.²⁾ 넥슨은 엔씨소프트의 주식을 15%이상 인수하지 않았으므로 기업결합심사 대상은 아니지만 이 사건으로 인해 두 기업의 기업결합을 가정할 경우 게임시장에서 상당부분 시장점유율 차지하고 있고, 가격인상 등 소비자들의 후생을 저해할 가능성이 있다. 따라서 본 논문에서는 우선 두 회사의 기업결합을 가정하고 이 경우 시장경쟁도를 얼마나 저하시키는지 살펴보고자 한다. 반면 이 두 회사는 서로 다른 게임종류에서 강점을 보이는 만큼 (엔씨소프트는 대작게임에서, 넥슨은 캐주얼 게임에서) 넥슨의 주장대로 과연 어떠한 효율성 증대효과가 있는지 살펴보고자 한다.

논문의 구성은 다음과 같다.

2장에서는 넥슨이 엔씨소프트의 주식을 매입한 배경에 대해서 알아보도록 하겠다. 3장에서는 관련시장을 규정하기 위해서 넥슨과 엔씨소프트사를 간단히 소개한 후 전체게임시장, RPG게임시장, 캐주얼(FPS포함)게임을 분석해 보겠다. 4장에서는 전체게임시장과 RPG게임시장의 시장집중도를 HHI를 이용하여 분석하겠다. 5장에서는 경쟁제한효과로 단독효과와 조정효과에 대해서 알아보겠다. 6장에서는 효율성 증대효과가 얼마나 있는지 알아보겠다. 마지막으로 7장에서는 이 연구의 결론을 내리겠다.

2) 기자회견, 투기자본감시센터, 금융소비자협회, 2012. 07. 19

2. 선행연구

과거 하이트-진로의 합병을 놓고 공정거래위원회는 소주시장과 맥주시장을 별개 시장으로 규정하고 합병을 허락하였다. 그러나 끼워팔기와 시장지배력을 이용한 가격인상 등을 우려해 가격제한, 영업관련 인력 및 조직의 분리·운영 등의 가이드라인을 제시하였다.

반면 삼익약기와 영창약기의 합병은 같은 시장에서 1위, 2위 간의 합병이고 비록 세계시장에서 경쟁력을 갖출지는 몰라도, 이 경우는 시장점유율이 92%에 달하고 국내시장에의 독점이 된다고 판단, 그에 따른 소비자들의 피해를 우려하여 삼익약기가 보유한 영창약기의 주식전량(48.58%)를 1년 내에 제3자에게 매각하게 하는 조치를 내렸다.

이처럼 과거 판결을 보면 하이트-진로의 경우는 각 산업에서 시장점유율 1위의 기업임에도 불구하고 다른 시장으로 판단, 합병을 허용하였고, 삼익약기와 영창약기는 같은 시장으로 판단하고 합병을 불허하였다.

이 논문에서는 시장의 경쟁도를 측정하기 위하여 HHI지수를 사용하고자 한다. HHI지수란 각 산업에서 각 기업이 차지하고 있는 시장점유율의 제곱을 모두 더한 것으로 시장 내에서 특정 주체가 갖는 집중도를 파악할 수 있고, 시장의 경쟁도를 평가할 수 있다.

제 II 장 넥슨의 엔씨소프트 주식매입 배경

넥슨은 2012년 6월 8일 엔씨소프트의 설립자인 김택진 대표로부터 회사 총 주식의 14.7%에 해당하는 321만 8091주를 주당 25만원에 취득했다고 밝혔다. 인수금액은 약 8045억 원이다. 이는 국내 게임업계 사상 최대규모의 지분 인수이다.

상장사 주식 15%이상을 인수하면 공정거래위원회에 '기업결합 신고'를 해야 한다. 기업결합신고를 하면 공정거래위원회로부터 시장의 자율 경쟁을 제한하는지 여부 등을 심사받아야 한다. 넥슨이 지분을 14.7%를 인수한 것은 이러한 것에서 벗어나기 위한 것으로 보인다. 그리고 인수 과정에서 증가 기준 26만 8000원의 주식을 18000원 적은 25만 원에 인수하였고, 엔씨소프트의 제 1 주주가 됨으로써 경영 또한 참여 할 수 있다.

넥슨은 이번 투자로 지분 14.7%를 가진 엔씨소프트의 최대주주가 됐다. 김택진 대표는 9.9%의 지분으로 2대 주주 물러났다. 그러나 일단 두 회사는 김택진 대표체제가 계속 유지 될 것이라고 강조하고 있다. 이번 인수는 엔씨소프트 대표와 김정주 대표의 담판으로 이뤄졌다고 알려졌다. 최승우 넥슨 대표는 "이번 투자는 엔씨소프트의 개발력과 넥슨의 글로벌 퍼블리싱 플랫폼간의 결합"이라며, "장기적인 파트너십을 발판으로 향후 보다 많은 기회를 만들어 갈 수 있을 것"이라고 전했다. 최 대표는 "궁극적으로는 양사가 전 세계 게임 이용자들에게 최상의 게임플레이를 제공하기 위해 계속 노력해 갈 것"이라고 말했다.³⁾

그러면 세계 게임시장에서의 게임사별 순위를 한번 살펴보도록 하자. 아래 <표 1>는 세계 게임시장의 게임사별 매출액 순위이다.

3) 김정주 넥슨-김택진 엔씨 '연합군' 왜?. 한국경제, 박명기, 2012. 06. 09

<표 1> 세계 게임 업체 순위

순위	회사명	2011	2010	국적
1	액티비전 블리자드	5조 3천 3백억	4조 8천 2백억	미국
2	EA	4조 7천 7백억	3조 8천 9백억	미국
3	텐센트(게임사업부)	2조 8천 3백억	1조 5천 2백억	중국
4	반다이남코게임스(콘텐츠사업부) *일부 아케이드 게임 포함	2조 8천 1백억	1조 9천 2백억	일본
5	코나미(디지털엔터테인먼트사업부)	2조 8백억	1조 9천 7백억	일본
6	DeNA	2조 1백억	1조 4천 8백억	일본
7	그리	1조 6천 3백억	7천억	일본
8	유비소프트	1조 5천 5백억	1조 5천 2백억	프랑스
9	징가	1조 2천 8백억	7천 2백억	미국
10	세가사미(콘텐츠사업부)	1조 2천 7백억	9천 1백억	일본
11	넥슨	1조 2천 6백억	9천 3백억	한국
12	캡콤	1조 2천 1백억	1조 4천 5백억	일본
13	WBIE(위너게임즈)	1조 2천억		미국
14	넷이즈(게임사업부)	1조 1천 8백억	9천 5백억	중국
15	스퀘어에닉스(디지털엔터테인먼트 사업부)	1조 6백억	8천 9백억	일본
16	테이크투	9천 7백억	9천 5백억	미국
17	THQ *2년 누적적자 4천 3백억	9천 6백억	7천 3백억	미국
18	산다게임즈(게임사업부)	9천 3백억	7천 7백억	미국
	⋮			
	네오위즈게임즈	6천 6백억	4천 6백억	한국
	한게임	6천 4백억	6천억	한국
	엔씨소프트	6천억	6천 4백억	한국
	⋮			
	창유	5천 4백억	3천 4백억	중국

이는 매출액으로 순위를 나타낸 것으로 국내 게임 회사 중에는 넥슨이 11위를 차지했을 뿐 네오위즈게임즈, 한게임, 엔씨소프트는 20위권 밖에 있는

결 알 수 있다. 기업결합을 가정하고 아무런 시너지효과나 부정적 효과가 없다고 가정을 하고 단순히 두 기업의 매출액을 합치면 아래 <표 2>와 같이 나타낼 수 있다.

<표 2> 합병 후 세계 게임 시장 순위

순위	회사명	2011	2010	국적
1	액티비전 블리자드	5조 3천 3백억	4조 8천 2백억	미국
2	EA	4조 7천 7백억	3조 8천 9백억	미국
3	텐센트(게임사업부)	2조 8천 3백억	1조 5천 2백억	중국
4	반다이남코게임스(콘텐츠 사업부) *일부 아케이드 게임 포함	2조 8천 1백억	1조 9천 2백억	일본
5	코나미(디지털엔터테인먼트사업부)	2조 8백억	1조 9천 7백억	일본
6	DeNA	2조 1백억	1조 4천 8백억	일본
7	넥슨 + 엔씨소프트	1조 8천 6백억	1조 5천 7백억	한국
8	그리	1조 6천 3백억	7천억	일본
9	유비소프트	1조 5천 5백억	1조 5천 2백억	프랑스
10	징가	1조 2천 8백억	7천 2백억	미국

위에서 보면 알 수 있듯이 합병 후 매출액은 1조 8천 6백억 원으로 단숨에 7위권으로 도약 할 수 있고, 5위와도 2천억이 차이 나지 않는 등 세계 시장에서 5위 까지도 노려 볼 수 있다.

사실 넥슨은 지난해 일본 증시 상장부터 세계 시장 진출을 위한 대형 인수합병 계획을 밝혔었다. 넥슨은 지난해 12월 일본에서 상장 공모를 통해 신주 7000만주를 모집하고 주관사 추가 할당권(일종의 초과배정옵션) 526만 여주를 배출했다. 주당 발행가는 1300엔(상장일 환율로 1만9270)으로 전체규모가 978억 엔(1조 4490억 원)에 달했다.

넥슨은 도쿄거래소에 제출한 유가증권 신고서에서 자금 사용 목적을 구체적으로 밝혔다. 우선 그룹의 차입금 상환에 2094억 원, 넥슨 코리아 빌딩 신축에 1330억 원, 서버 온라인게임 인프라 확충에 444억 원 등이다. 추가

할당권으로 끌어들이는 자금 1012억 원은 신규 게임 개발 등에 활용하겠다고 적었다.

이처럼 자금 사용 용도를 명확히 표기한 건 모두 5223억 원이었다. 나머지 9725억 원에 대해서는 '그룹의 투·용자에 충당한다'며 일종의 예비금으로 쌓아뒀다.

넥슨은 이 투·용자에 대해 "게임 포트폴리오 확충과 온라인게임 개발력 강화 등을 목적으로 온라인 게임 개발회사 등에의 투자"라고 적시했다.⁴⁾ 외부 게임 개발 업체에 대한 지분 투자 혹은 인수합병 자금이라고 명시한 것이다. 아래 <표 3>을 보면 자세히 이를 정리해 놓았다.

<표 3> 넥슨 유가증권 신고서상 공모자금 사용계획

(단위 : 억원)

구분	합계	2011년	2012년	2013년	2014년
서버 등 확충	444	212	232	0	0
게임저작권 선급비용	272	199	73	0	0
소프트웨어	68	19	48	0	0
넥슨코리아 빌딩	1,330	139	463	356	3371
차입금 상환	2,094	1	377	1,714	0
그룹투용자	9275	실제 사용 시기까지 금융상품으로 운용			

※ 환율은 넥슨 상장일(2011년 12월14일)기준, 1엔=1482원

※ 작성 : 인베스트조선(investchosun.com)

넥슨은 엔씨소프트 지분 확보에 8045억 원을 썼다. 사실상 상장으로 모집한 가용 자금 중 대부분을 올린한 셈이다. 넥슨은 그간 개발업체 인수, 합병을 통해 신규 게임 타이틀을 확보하고 개발 능력을 높여왔다. 그간 주요 자회사 6곳에 적게는 326억원(코퍼슨스)에서 많게는 3853억 원(네오플)을 투자했다. 투자 총액은 9472억 원, 평균금액은 1578억 원 수준이다. 이는 <표 4>에 잘 나타나 있다.

4) 공모자금 '몰빵' 넥슨, 상장 때부터 NC 염두에 뒀나, 조선일보, 이재영, 2012. 06.13

<표4> 넥슨 주요 자회사 현황

(2011년 말 기준)

구분	지분율	취득액
넥슨모바일	100%	524억원
네오플	100%	3,853억원
코퍼슨스	100%	328억원
게임하이	59.7%	1,527억원
엔도어즈	97.3%	2,075억원
JCE	29.5%	1,165억원

※자료 : KB투자증권, 금융감독원 전자공시

※작성 : 인베스트조선(investchosun.com)

국내 게임 개발업체는 상대적으로 영세하다. 업계 2위권인 네오위즈게임즈의 시가 총액이 6000억 원, 위메이드엔터테인먼트가 5000억 원 수준이다. 넥슨이 엔씨소프트나 해외의 대형개발사를 노리지 않았다면 1조원에 가까운 자금을 예비금으로만 묶어두긴 어려웠을 것이다. 또한 넥슨에 '대형 신작 발매를 앞둔 개발사'의 존재가 절실했다는 점도 근거 중 하나로 꼽힌다, 넥슨주가는 1월 한때 공모가 대비 20% 가까이 떨어져 1000엔대 중반을 맴돌기도 했다. 신작의 부패와 이에 따른 수익성 우려가 주된 원인이라는 평가다. 넥슨 본사가 개발한 대형신작은 지난 2010년 1월 마비노기 영웅전이 마지막이었다. 가장 최근에 내놓은 게임이 지난해 6월 자회사 네오플의 사이퍼즈 였다.

회사의 성장에 목마른 투자자들을 설득하기 위해선 올 하반기 개발기간 5년 · 개발비 500억 원이 투입된 대작 '블레이드앤 소울' 정식 서비스를 앞둔 엔씨소프트만 한 카드가 없었을 것이라 이야기가 나오는 배경이다.⁵⁾

5) “공모자금 ‘몰빵’ 넥슨, 상장 때부터 NC 염두에 뒀나”, 조선일보, 이재영, 2012. 06.13

제 III장 관련시장 규정

1. 넥슨과 엔씨소프트 소개

먼저 두 기업에 대해서 알아보고 두 기업을 중심으로 게임시장을 관련시장으로 나누어 보도록 하자. 우선 두 회사의 기업정보는 아래 <표 5>에 간단히 정리해 놓았다.

<표 5> 두 회사의 기업정보

넥슨		엔씨소프트
1994년 12월	회사설립	1997년 3월
김정주NXC 대표	창업자	김택진 엔씨소프트대표
1조2000억원	매출액(2011년)	6089억원
5300억원	영업이익(2011년)	1350억원
1위	국내게임업체순위 (매출액기준)	4위
메이플스토리, 서든어택, 카트라이더	주요게임	리니지, 아이온, 길드워, 블레이드앤소울
1996년 그래픽 온라인게임 '바람의 나라' 출시	주요연혁	1996년 다중접속역할게임 (MMORPG)'리니지'출시
2001년 일본법인 넥슨재팬설립		2000년 코스닥상장
2011년 일본도쿄거래소상장		2011년 프로야구 제9단 'NC다이노스'창단

우리나라의 게임회사를 살펴보면 1위 넥슨을 제외한 2~4위(네오위즈게임즈, 한게임, 엔씨소프트)는 매출액이 거의 비슷한 상황이지만 PC방에서의 게임점유율은 넥슨과 엔씨소프트가 압도적으로 높다.

그럼 각 회사에 대해서 알아보도록 하자.

(1)엔씨소프트

먼저 엔씨소프트는 MMORPG(대규모 다중사용자 온라인 롤플레이팅 게임)를 주력하여 운영하고 있다. 기존의 RPG는 혼자 게임기 앞에 앉아서 주어진 스토리대로 캐릭터를 조종하여 주어진 퀘스트를 수행하고 주어진 엔딩을 보기위한 것이었지만, MMORPG는 나뿐만이 아니라 실재하는 다른 사람들과 함께 게임을 할 수 있는 것으로써, 단순히 엔딩을 보기위한 게임운영이 아닌 여러사람들과의 협력, 전투, 이벤트 등을 함께 수행할 수 있다는 특징이 있다. 이는 가상세계에 현실감을 줄 수 있다는 장점이 있다.

엔씨소프트의 대표적인 MMORPG게임으로써 ‘리니지’, ‘리니지2’, ‘길드워’, ‘아이온’ 등을 들 수 있다. 비록 엔씨소프트가 최초는 아니지만 한국 게임 시장에서 MMORPG의 성장 및 후발업체들이 시장에 뛰어 들 수 있는 계기를 마련했다고 볼 수 있다. 이처럼 엔씨소프트의 주력 게임은 ‘리니지’시리즈와 ‘아이온’으로 RPG게임이 주를 이룬다.

(2)넥슨

현재 넥슨의 주력으로 볼 수 있는 것은 FPS게임과 캐주얼 게임이다. ‘서든어택’, ‘크레이지 아케이드’, ‘카트라이더’등의 연령과 성별 상관없이 즐길 수 있는 게임들을 주력으로 삼고 있다.

현재 넥슨의 홈페이지(www.nexon.com)에 들어가 보면 일종의 포털사이트의 느낌을 받을 수 있다. 사실상 넥슨이 고유하게 개발한 게임인 ‘크레이지 아케이드’, ‘카트라이더’, ‘마비노기’ 등 뿐 아니라 다른 업체를 인수합병함으로써 고객에게 다양한 게임을 제공하고 있다. 대표적인 예로 네오플의 ‘던전 앤 파이터’, 밸브의 ‘카운터 스트라이크’를 넥슨에 접속하는 것만으로도 쉽게 즐길 수 있다.

게임시장에서 현재 넥슨의 주력게임은 서든어택, 카트라이더, 메이플스토리 등이 있고, 넥슨의 게임 중 상당부분의 점유율은 캐주얼게임과 FPS게임이 차지하고 있다.

이처럼 엔씨소프트는 RPG시장에서 우위를 보이고 있고, 넥슨은 캐주얼게임(FPS포함) 시장에서 우위를 보이고 있다. 이에 따라 게임 시장을 전체 게임시장, RPG게임시장, 캐주얼(FPS포함) 게임시장으로 나누어서 분석해 보고자 한다.

2. 전체 게임시장

전체게임시장에서 각 게임별 점유율의 6개월간의 평균값을 구하고 이를 기초로 2011년 상반기, 2011년 하반기, 2012년 상반기, 2012년 3분기로 시장을 분석하였다. 우선 2011년 상반기의 전체게임시장에서 각 게임별 점유율은 아래 <표 6>과 같다.

<표 6> 각 게임별 시장 점유율

2011년 1월 ~ 2011년 6월

순위	게임명	장르	사용시간점유율(%)	게임사
1	아이온	RPG	15.62%	엔씨소프트
2	서든어택	FPS	9.99%	넥슨
3	테라	RPG	9.38%	한게임
4	워크래프트3	RTS	9.32%	블리자드
5	스타크래프트	RTS	6.28%	블리자드
6	피파온라인2	스포츠	5.22%	네오위즈
7	월드오브워크래프트	RPG	3.89%	블리자드
8	리니지2	RPG	3.54%	엔씨소프트
9	리니지	RPG	3.26%	엔씨소프트
10	던전앤파이터	RPG	2.86%	넥슨
11	프리스타일풋볼	스포츠	2.41%	넥슨
12	스페셜포스	FPS	2.32%	네오위즈
13	메이플스토리	RPG	1.89%	넥슨
14	스타크래프트2	RTS	1.60%	블리자드
15	한게임로우바둑이	포커	1.50%	한게임
16	카트라이더	레이싱	1.41%	넥슨
17	한게임신맞고	고스톱	0.92%	한게임
18	아바	FPS	0.91%	네오위즈
19	프리스타일	스포츠	0.77%	한게임
20	슬러거	스포츠	0.28%	네오위즈

위의 표를 보면 엔씨소프트사는 3게임이 랭크되어 있으며 1위로 22%를 차지하고 있고, 블리자드사는 4게임이 랭크되어 있으며 2위로 21%를 차지하고 있고, 넥슨은 5게임이 랭크되어 있으며 3위로 18%를 차지하고 있다. 넥슨과 엔씨소프트의 기업결합을 가정할 경우 8게임이 랭크되어 있으며 점유율은 40%가 넘는 것을 알 수 있다.

다음으로는 2011년 하반기의 전체게임시장에서 각 게임별 점유율을 알아보도록 하자. 다음 <표 7>와 같다.

<표 7> 각 게임별 시장 점유율

2011년 7월 ~ 2011년 12월

순위	게임명	장르	사용시간점유율(%)	게임사
1	아이온	RPG	13.76%	엔씨소프트
2	서든어택	FPS	10.17%	넥슨
3	워크래프트3	RTS	8.53%	블리자드
4	피파온라인2	스포츠	7.05%	네오위즈
5	스타크래프트	RTS	6.02%	블리자드
6	리니지	RPG	3.45%	엔씨소프트
7	월드오브워크래프트	RPG	3.42%	블리자드
8	던전앤파이터	RPG	3.06%	넥슨
9	리니지2	RPG	3.01%	엔씨소프트
10	메이플스토리	RPG	2.95%	넥슨
11	테라	RPG	2.94%	한게임
12	스페셜포스	FPS	2.03%	네오위즈
13	스타크래프트2	RTS	1.88%	블리자드
14	프리스타일풋볼	스포츠	1.79%	넥슨
15	사이퍼즈	RPG	1.78%	넥슨
16	카트라이더	레이싱	1.38%	넥슨
17	한게임로우바둑이	포커	1.34%	한게임
18	스페셜포스2	FPS	1.30%	네오위즈
19	슬러거	스포츠	0.78%	네오위즈
20	아바	FPS	0.47%	네오위즈

위의 표를 보면 넥슨은 6게임이 랭크되어 있으며 1위로 21%를 차지하고 있고, 엔씨소프트사는 3게임이 랭크되어 있으며 2위로 20%를 차지하고 있고, 블리자드사는 4게임이 랭크되어 있으며 3위로 19%를 차지하고 있다. 넥슨과 엔씨소프트의 기업결합을 가정할 경우 9게임이 랭크되어 있으며 점유율은 41%가 넘는 것을 알 수 있다.

다음으로는 2012년 상반기의 전체게임시장에서 각 게임별 점유율을 알아보도록 하자. 다음 <표 8>와 같다.

<표 8> 각 게임별 시장 점유율

2012년 1월 ~ 2012년 6월

순위	게임명	장르	사용시간점유율(%)	게임사
1	리그오브레전드	RTS	12.50%	라이엇게임즈
2	아이온	RPG	11.14%	엔씨소프트
3	서든어택	FPS	10.47%	넥슨
4	디아블로3	RPG	7.73%	블리자드
5	피파온라인2	스포츠	5.96%	네오위즈
6	스타크래프트	RTS	5.02%	블리자드
7	워크래프트3	RTS	3.98%	블리자드
8	리니지	RPG	3.02%	엔씨소프트
9	리니지2	RPG	2.12%	엔씨소프트
10	월드오브워크래프트	RPG	1.99%	블리자드
11	테라	RPG	1.95%	한게임
12	던전앤파이터	RPG	1.89%	넥슨
13	메이플스토리	RPG	1.81%	넥슨
14	사이퍼즈	RPG	1.73%	넥슨
15	스페셜포스	FPS	1.44%	네오위즈
16	카트라이더	레이싱	1.21%	넥슨
17	한게임로우바둑이	포커	1.11%	한게임
18	블레이드&소울	RPG	1.02%	엔씨소프트
19	스타크래프트2	RTS	0.97%	블리자드
20	프리스타일풋볼	스포츠	0.96%	넥슨

위의 표를 보면 작년과 다르게 라이엇게임즈에서 만든 ‘리그오브레전드’란 게임이 1위를 차지하고 있는 것을 알 수 있으며 경쟁이 작년에 비해 더욱 치열해 진 것을 알 수 있다. 블리자드사는 5게임이 랭크되어 있으며 1위로 19%를 차지하고 있고, 넥슨은 6게임이 랭크되어 있으며 2위로 18%를 차지하고 있고, 엔씨소프트는 4게임이 랭크되어 있으며 3위로 17%를 차지하고 있다. 넥슨과 엔씨소프트의 기업결합을 가정할 경우 10게임이 랭크되어 있으며 점유율은 35%가 넘는 것을 알 수 있다.

마지막으로 2012년 3분기의 전체게임시장에서 각 게임별 점유율을 알아보도록 하자. 다음 <표 9>와 같다.

<표 9> 각 게임별 시장 점유율

2012년 7월 ~ 2012년 9월

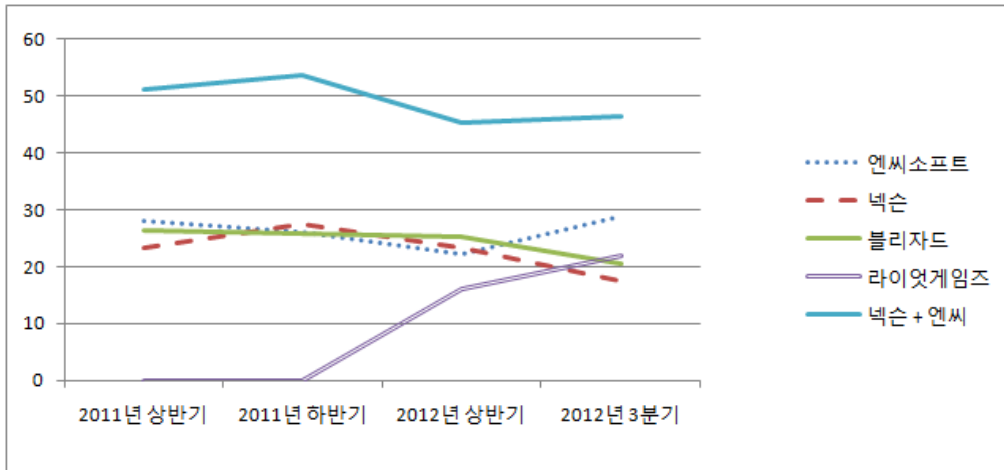
순위	게임명	장르	사용시간점유율(%)	게임사
1	리그오브레전드	RTS	18.44%	라이엇게임즈
2	블레이드&소울	RPG	15.42%	엔씨소프트
3	디아블로3	RPG	9.02%	블리자드
4	서든어택	FPS	7.89%	넥슨
5	피파온라인2	스포츠	6.47%	네오위즈
6	아이온	RPG	5.23%	엔씨소프트
7	스타크래프트	RTS	3.79%	블리자드
8	워크래프트3	RTS	2.97%	블리자드
9	메이플스토리	RPG	2.64%	넥슨
10	리니지	RPG	2.41%	엔씨소프트
11	던전앤파이터	RPG	1.79%	넥슨
12	사이퍼즈	RPG	1.41%	넥슨
13	리니지2	RPG	1.27%	엔씨소프트
14	스페셜포스	FPS	1.01%	네오위즈
15	한게임로우바독이	포커	0.77%	한게임
16	월드오브워크래프트	RPG	0.71%	블리자드
17	스타크래프트2	RTS	0.64%	블리자드
18	모두의마블	보드	0.50%	CJ&M
19	프리스타일풋볼	스포츠	0.46%	넥슨
20	카운터스트라이크	FPS	0.44%	넥슨

여기서도 보면 위의 표와 마찬가지로 라이엇게임즈에서 만든 ‘리그오브레전드’란 게임이 1위를 차지하고 있는 것을 알 수 있으며 경쟁이 작년에 비해 더욱 치열해 진 것을 알 수 있다. 엔씨소프트사는 4게임이 랭크되어 있으며 1위로 24%를 차지하고 있고, 라이엇게임즈는 1게임이 랭크되어 있으며 2위로 18%를 차지하고 있고, 블리자드사는 5게임이 랭크되어 있으며 3위로 17%를 차지하고 있다. 넥슨은 6게임이 랭크되어 있으며 4위로 14%를 차지하고 있다. 넥슨과 엔씨소프트의 기업결합을 가정할 경우 10게임이 랭크되어 있으며 점유율은 38%가 넘는 것을 알 수 있다.

위의 4개표의 흐름을 보면 아래 <표 10>과 같다.

<표 10> 전체 게임시장에서의 각 게임사별 점유율 변화

2011년 1월~ 2012년 9월



위의 흐름을 보면 2011년에는 넥슨, 엔씨소프트, 블리자드 3개사가 비슷하게 경쟁을 하다가 2012년도에는 라이엇게임즈를 포함 4개사가 비슷하게 경쟁을 하는 것을 알 수 있다. 넥슨의 경우 4개 게임사가 비슷하게 경쟁을 하고 있는 시장에서 기업결합을 통하여 2위와의 격차를 2배 이상 벌리며 1위로서 우위를 점할 수 있다.

경쟁을 실질적으로 제한하는 기업결합으로 추정하는 경우의 요건 중 시장 지배적 사업자는 연간 매출액 또는 구매액이 10억원인 이상인 사업자로 시장점유율이 50% 이상이라는 조항이 있는데 기업결합 당시 엔씨소프트와 넥슨은 시장점유율이 50%가 넘지 않으므로 여기 시장은 기업결합심사법에 위반되지 않는 것을 알 수 있다.

3. RPG 게임시장

전체 게임 중 RPG게임만 따로 모아서 RPG게임시장에 대해서 분석해보았다. 전체게임시장에서와 마찬가지로 RPG장르에 속하는 게임별 점유율의

6개월간의 평균값을 구하고 이를 기초로 2011년 상반기, 2011년 하반기, 2012년 상반기, 2012년 3분기로 시장을 분석하였다. 우선 2011년 상반기의 RPG게임시장에서 각 게임별 점유율은 아래 <표 11>과 같다.

<표 11> RPG게임별 시장 점유율

2011년 1월 ~ 2011년 6월

순위	게임명	사용시간점유율(%)	가중치	게임사
1	아이온	15.62%	38.63%	엔씨소프트
2	테라	9.38%	23.19%	한게임
3	월드오브워크래프트	3.89%	9.62%	블리자드
4	리니지2	3.54%	8.75%	엔씨소프트
5	리니지	3.26%	8.06%	엔씨소프트
6	던전앤파이터	2.86%	7.07%	넥슨
7	메이플스토리	1.89%	4.67%	넥슨
합계		40.44%	100%	

2011년 상반기 게임시장에서 RPG시장이 차지하는 비율은 40.44%이고 100%가 되도록 가중치를 주어서 PRG시장에서의 각 게임점유율을 구하였다. 엔씨소프트사는 3게임이 랭크되어 있으며 1위로 55%를 차지하고 있고, 한게임은 1게임이 랭크되어 있으며 2위로 23%를 차지하고 있고, 넥슨은 2게임이 랭크되어 있으며 3위로 11%를 차지하고 있다. 넥슨과 엔씨소프트의 기업결합을 가정할 경우 5게임이 랭크되어 있으며 점유율은 67%가 넘는 것을 알 수 있다.

다음으로는 2011년 하반기의 RPG게임시장에서 각 게임별 점유율을 알아보도록 하자. 다음 <표 12>와 같다.

<표 12> RPG게임별 시장 점유율

2011년 7월 ~ 2011년 12월

순위	게임명	사용시간점유율(%)	가중치	게임사
1	아이온	13.76%	40.03%	엔씨소프트
2	리니지	3.45%	10.04%	엔씨소프트
3	월드오브워크래프트	3.42%	9.95%	블리자드
4	던전앤파이터	3.06%	8.90%	넥슨
5	리니지2	3.01%	8.76%	엔씨소프트
6	메이플스토리	2.95%	8.58%	넥슨
7	테라	2.94%	8.55%	한게임
8	사이퍼즈	1.78%	5.18%	넥슨
합계		34.37%	100%	

2011년 하반기 게임시장에서 RPG시장이 차지하는 비율은 34.37%이고 여
기서도 위와 마찬가지로 100%가 되도록 가중치를 주어서 PRG시장에서의
각 게임점유율을 구하였다. 엔씨소프트사는 3게임이 랭크되어 있으며 1위
로 40%를 차지하고 있고, 넥슨은 3게임이 랭크되어 있으며 2위로 22%를
차지하고 있고, 블리자드사는 1게임이 랭크되어 있으며 3위로 9%를 차지
하고 있다. 넥슨과 엔씨소프트의 기업결합을 가정할 경우 6게임이 랭크되
어 있으며 점유율은 81%가 넘는 것을 알 수 있다.

다음으로는 2012년 상반기의 RPG게임시장에서 각 게임별 점유율을 알아
보도록 하자. 다음 <표 13>와 같다.

<표 13> RPG게임별 시장 점유율

2012년 1월 ~ 2012년 6월

순위	게임명	사용시간점유율(%)	가중치	게임사
1	아이온	11.14%	34.00%	엔씨소프트
2	디아블로3	7.73%	23.60%	블리자드
3	리니지	3.02%	9.22%	엔씨소프트
4	리니지2	2.12%	6.47%	엔씨소프트
5	월드오브워크래프트	1.99%	6.07%	블리자드
6	테라	1.95%	5.95%	한게임
7	던전앤파이터	1.89%	5.77%	넥슨
8	메이플스토리	1.81%	5.53%	넥슨
9	사이퍼즈	1.11%	3.39%	넥슨
10	블레이드&소울	1.02%	3.11%	엔씨소프트
합계		33.78%	100%	

2012년 상반기 게임시장에서 RPG시장이 차지하는 비율은 33.78%이고 여
기서도 위와 마찬가지로 100%가 되도록 가중치를 주어서 PRG시장에서의
각 게임점유율을 구하였다. 엔씨소프트사는 4게임이 랭크되어 있으며 1위
로 51%를 차지하고 있고, 블리자드사는 2게임이 랭크되어 있으며 2위로
28%를 차지하고 있고, 넥슨은 3게임이 랭크되어 있으며 3위로 14%를 차
지하고 있다. 넥슨과 엔씨소프트의 기업결합을 가정할 경우 7게임이 랭크
되어 있으며 점유율은 65%가 넘는 것을 알 수 있다.

마지막으로 2012년 3분기의 RPG게임시장에서 각 게임별 점유율을 알아
보도록 하자. 다음 <표 14>와 같다.

<표 14> RPG게임별 시장 점유율

2012년 7월 ~ 2012년 9월

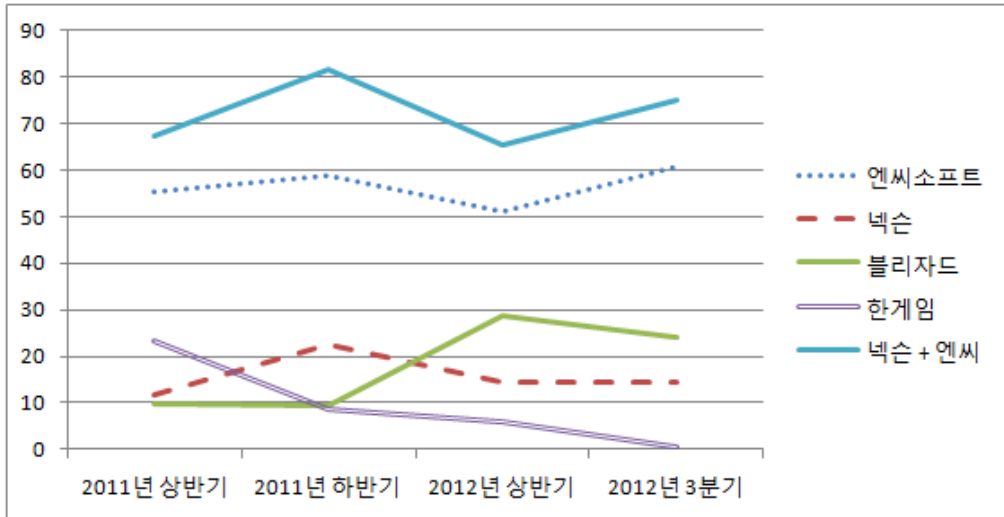
순위	게임명	사용시간점유율(%)	가중치	게임사
1	블레이드&소울	15.42%	34.00%	엔씨소프트
2	디아블로3	9.02%	23.60%	블리자드
3	아이온	5.23%	9.22%	엔씨소프트
4	메이플스토리	2.64%	6.47%	넥슨
5	리니지	2.41%	6.07%	엔씨소프트
6	던전앤파이터	1.79%	5.95%	넥슨
7	사이퍼즈	1.41%	5.77%	넥슨
8	리니지2	1.27%	5.53%	엔씨소프트
9	월드오브워크래프트	0.71%	3.39%	블리자드
10	테라	0.21%	3.11%	한게임
합계		40.11%	100%	

2012년 3분기 게임시장에서 RPG시장이 차지하는 비율은 40.11%이고 여
기서도 위와 마찬가지로 100%가 되도록 가중치를 주어서 PRG시장에서의
각 게임점유율을 구하였다. 엔씨소프트사는 4게임이 랭크되어 있으며 1위
로 60%를 차지하고 있고, 블리자드사는 2게임이 랭크되어 있으며 2위로
24%를 차지하고 있고, 넥슨은 3게임이 랭크되어 있으며 3위로 14%를 차
지하고 있다. 넥슨과 엔씨소프트의 기업결합을 가정할 경우 7게임이 랭크
되어 있으며 점유율은 75%가 넘는 것을 알 수 있다.

위의 4개표의 흐름을 보면 아래 <표 15>과 같다.

<표 15> RPG게임시장에서의 각 게임사별 점유율 변화

2011년 1월~ 2012년 9월



위의 흐름을 보면 RPG게임시장에서는 엔씨소프트가 압도적으로 높은 점유율을 보이는 가운데 시간이 흐를수록 한게임은 점유율이 0에 가까워지고, 블리자드사와 넥슨이 2, 3위 경쟁을 하는 것을 알 수 있다. 따라서 넥슨의 경우 RPG시장에서 압도적인 1위를 차지하고 있는 엔씨소프트와의 기업결합을 통하여 RPG시장에서 매우 압도적인 1위 기업이 될 수 있다.

RPG시장의 경우는 공정거래위원회에서 지정한 경쟁을 저해하는 기업으로 추정하는 경우에 해당하는데 이는 다음 장에서 자세히 살펴보겠다.

4. 캐주얼(FPS포함) 게임시장

캐주얼 게임시장도 위와 마찬가지로 전체 게임 중 캐주얼 게임만 따로 모아서 캐주얼 게임시장에 대해서 분석해보았다. 전체게임시장에서와 마찬가지로 캐주얼 장르에 속하는 게임별 점유율의 6개월간의 평균값을 구하고 이를 기초로 2011년 상반기, 2011년 하반기, 2012년 상반기, 2012년 3분기

로 시장을 분석하였다. 우선 2011년 상반기의 캐주얼 게임시장에서 각 게임별 점유율은 아래 <표 16>와 같다.

<표 16> 캐주얼 게임별 시장 점유율

2011년 1월 ~ 2011년 6월

순위	게임명	사용시간점유율(%)	가중치	게임사
1	서든어택	9.99%	42.46%	넥슨
2	피파온라인2	5.22%	22.18%	네오위즈게임즈
3	프리스타일풋볼	2.41%	10.24%	넥슨
4	스페셜포스	2.32%	9.86%	네오위즈게임즈
5	카트라이더	1.41%	5.99%	넥슨
6	아바	0.88%	3.74%	네오위즈게임즈
7	프리스타일	0.77%	3.27%	한게임
8	슬러거	0.28%	1.19%	네오위즈게임즈
9	카운터스트라이크	0.25%	1.06%	넥슨
합계		23.53%	100%	

2011년 상반기 게임시장에서 캐주얼 게임시장이 차지하는 비율은 23.53%이고 100%가 되도록 가중치를 주어서 캐주얼 게임시장에서의 각 게임점유율을 구하였다. 넥슨은 4게임이 랭크되어 있으며 1위로 59%를 차지하고 있고, 네오위즈게임즈는 4게임이 랭크되어 있으며 2위로 37%를 차지하고 있다.

다음으로는 2011년 하반기의 캐주얼 게임시장에서 각 게임별 점유율을 알아보도록 하자. 다음 <표 17>와 같다.

<표 17> 캐주얼 게임별 시장 점유율

2011년 6월 ~ 2011년 12월

순위	게임명	사용시간점유율(%)	가중치	게임사
1	서든어택	10.17%	39.98%	넥슨
2	피파온라인2	7.05%	27.71%	네오위즈게임즈
3	스페셜포스	2.03%	7.98%	넥슨
4	프리스타일풋볼	1.79%	7.04%	네오위즈게임즈
5	카트라이더	1.38%	5.42%	넥슨
6	스페셜포스2	1.30%	5.11%	네오위즈게임즈
7	슬러거	0.78%	3.07	한게임
8	아바	0.47%	1.85%	네오위즈게임즈
9	마구마구	0.31%	1.22%	애니파크
10	카운터스트라이크	0.16%	0.63%	넥슨
합계		25.44%	100%	

2011년 하반기 게임시장에서 캐주얼 게임시장이 차지하는 비율은 25.44%이고 여기서도 위와 마찬가지로 100%가 되도록 가중치를 주어서 캐주얼 게임시장에서의 각 게임점유율을 구하였다. 넥슨은 4게임이 랭크되어 있으며 1위로 54%를 차지하고 있고, 네오위즈게임즈는 4게임이 랭크되어 있으며 2위로 41%를 차지하고 있다.

다음으로는 2012년 상반기의 캐주얼 게임시장에서 각 게임별 점유율을 알아보도록 하자. 다음 <표 18>와 같다.

<표 18> 캐주얼 게임별 시장 점유율

2012년 1월 ~ 2012년 6월

순위	게임명	사용시간점유율(%)	가중치	게임사
1	서든어택	10.47%	50.90%	넥슨
2	피파온라인2	5.96%	28.97%	네오위즈게임즈
3	스페셜포스	1.44%	7.00%	네오위즈게임즈
4	카트라이더	1.21%	5.88%	넥슨
5	프리스타일풋볼	0.96%	4.67%	넥슨
6	스페셜포스2	0.43%	2.09%	네오위즈게임즈
7	카운터스트라이크	0.1%	0.49%	넥슨
합계		20.57%	100%	

2012년 상반기 게임시장에서 캐주얼 게임시장이 차지하는 비율은 20.57%이고 여기서도 위와 마찬가지로 100%가 되도록 가중치를 주어서 캐주얼 게임시장에서의 각 게임점유율을 구하였다. 넥슨은 4게임이 랭크되어 있으며 1위로 61%를 차지하고 있고, 네오위즈게임즈는 3게임이 랭크되어 있으며 2위로 38%를 차지하고 있다. 작년과 달리 캐주얼 게임시장을 넥슨과 네오위즈게임즈가 양분하고 있는 것을 알 수 있다.

마지막으로 2012년 3분기의 캐주얼 게임시장에서 각 게임별 점유율을 알아보도록 하자. 다음 <표 19>와 같다.

<표 19> 캐주얼 게임별 시장 점유율

2012년 7월 ~ 2012년 9월

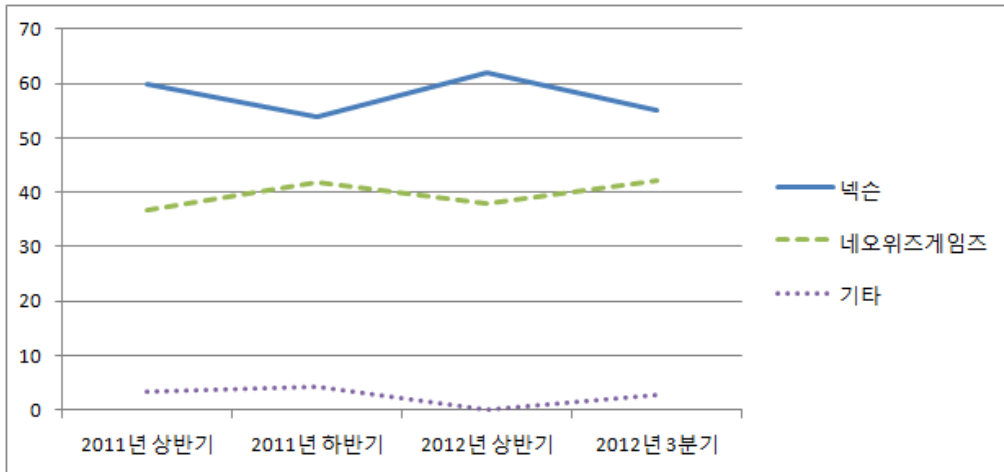
순위	게임명	사용시간점유율(%)	가중치	게임사
1	서든어택	7.89%	44.38%	넥슨
2	피파온라인2	6.47%	36.39%	네오위즈게임즈
3	스페셜포스	1.01%	5.68%	네오위즈게임즈
3	카트라이더	1.01%	5.68%	넥슨
5	모두의마블	0.5%	2.81%	CJ&M
6	프리스타일풋볼	0.46%	2.59%	넥슨
7	카운터스트라이크	0.44%	2.47%	넥슨
합계		17.78%	100%	

2012년 3분기 게임시장에서 캐주얼 게임시장이 차지하는 비율은 17.78%이고 여기서도 위와 마찬가지로 100%가 되도록 가중치를 주어서 캐주얼 게임시장에서의 각 게임점유율을 구하였다. 넥슨은 5게임이 랭크되어 있으며 1위로 55%를 차지하고 있고, 네오위즈게임즈는 2게임이 랭크되어 있으며 2위로 42%를 차지하고 있다.

위의 4개표의 흐름을 보면 아래 <표 20>과 같다.

<표 20> 캐주얼 게임시장에서의 각 게임사별 점유율 변화

2011년 1월~ 2012년 9월



위의 흐름을 보면 캐주얼 게임시장에는 엔씨소프트가 진출하지 않은 상황이고 넥슨과 네오위즈게임즈가 시장을 양분하고 있는 것을 알 수 있다. 넥슨이 1위, 네오위즈 게임즈가 2위를 차지하고 있으며 각 년도 상반기마다 점유율 차이가 벌어지며 하반기에는 그 격차가 줄어드는 것을 알 수 있고, 두 기업은 과점의 형태로 경쟁관계에 있는 것을 알 수 있다. 넥슨의 경우 엔씨소프트와의 기업 결합을 통하여 캐주얼 게임시장에서는 아무런 이득을 볼 수 없음을 알 수 있다.

5. 수요대체성과 공급대체성

우선 서로 다른 게임장르간의 수요대체성이 있는지 알아보기 위해 올해 5월 달에 디아블로라는 RPG게임이 출시하기 전후 2달의 각 게임장르별 시장점유율을 분석해 보았다. 이는 아래 <표 21>에 있다.

<표 21> 디아블로 출시전후 2달 게임장르별 시장점유율

	디아블로 점유율	RPG점유율	캐주얼점유율	RTS점유율
2011년 3월	0%	36.4%	32.5%	24.9%
2011년 4월	0%	34.8%	31%	28.4%
2011년 5월	19.8%	45.0%	25.9%	24.6%
2011년 6월	26.6%	51%	23.2%	22%
2011년 7월	12.0%	47.4%	25.1%	23.8%

이처럼 5월 달에 디아블로란 게임이 출시되자 디아블로란 게임의 인기는 높아졌고, 6월에 디아블로란 게임의 인기가 절정에 달하자 RPG게임의 시장 점유율도 같이 높아진 것을 알 수 있다. 이는 RPG시장에서 하나의 인기있는 신제품이 나오자 RPG시장의 다른 소비자들뿐만 아니라 캐주얼게임과 RTS게임 시장의 소비자들도 RPG게임시장으로 이동한 것을 알 수 있다. 이처럼 각 게임장르간에 약간의 수요대체성이 존재한다고 볼 수 있다.

공급대체성에 대해서 알아보도록 하자.

일단 공급대체성이 존재하기 위해서는 진입장벽이 없고, 언제든지 다른 시장으로 쉽게 넘어가서 공급할 수 있어야 한다. 즉, 공급이 언제나 용이해야 한다는 것이다. 다음 <표 22>는 최근에 나온 RPG게임의 개발기간과 비용을 나타낸 표이다.

<표 22>

	개발기간	개발비
블레이드&소울	5년	500억
리프트	5년	550억

위의 표에서 보듯이 RPG게임은 개발기간 5년에 개발비가 500억이 넘게 들어가므로 RPG게임시장이 인기가 높다고 쉽게 진입할 수 있는 시장이 아니다. 즉, 높은 개발비와 긴 개발기간으로 인해 진입장벽이 매우 높고 이에 따라 공급대체성은 매우 낮다는 것을 알 수 있다.

이와 같은 사실을 바탕으로 기업결합을 가정할 경우 RPG게임시장과, 전체 게임시장은 집중도가 높아졌고, 캐주얼 게임시장은 그대로 인것을 알았다. 또한 공급대체성은 매우 낮고 수요 대체성도 존재하긴 하나 그 정도가 심하지 않으므로, 관련시장은 RPG게임시장과 전체게임시장으로 정의하겠다.

제 IV장 시장집중도

HHI(Herfindahl-hirschman Index)를 이용하여 앞에서 본 각 시장(전체 게임시장, RPG게임시장, 케주얼 게임시장)에서의 게임사별 점유율을 가지고 각 시장에서의 집중도를 알아보고자 한다.

HHI는 시장 내에서 특정 주체가 갖는 집중도를 파악해 시장의 경쟁도를 평가하는 지수이다. 시장을 구성하고 있는 각 회사의 시장점유율을 퍼센트로 계산해 점유율의 제곱을 모두 더한 것으로 다음과 같이 표현 할 수 있다.

$$HHI = \sum_{i=1}^n s_i^2 \text{ (단, } s_i \text{는 각 회사의 시장점유율)}$$

계산의 편의를 위해 여기에 10000을 곱해서 $0 \leq HHI \leq 10000$ 으로 나타낼 수 있고, HHI가 클수록 그 산업은 독과점이 높다는 것을 알 수 있다. 통상적으로 HHI 100~1000은 ‘집중도가 거의 없는 시장’, 1000~1800은 ‘경쟁적인 시장’, 1800~4000은 ‘과점적 시장’, 4000이상은 ‘독과점 시장’을 나타낸다.

한편 미국에서는 두 기업이 합병 후에 HHI가 1500보다 작을 경우는 경쟁이 매우 치열하다고 보고 있으며, 1500보다 크고 2500보다 작을 경우는 어느 정도 경쟁이 있는 시장으로 보고 있고, 마지막으로 2500보다 클 경우에는 경쟁이 매우 제한되어 있는 시장으로 독과점이 발생하고 있다고 보고 있다.

반면 우리나라의 경우는 두 기업이 합병 후에 HHI가 1200보다 작을 경우는 경쟁이 매우 치열하다고 보고 있으며, 1200보다 크고 2500보다 작을 경우는 어느 정도 경쟁이 있는 시장으로 보고 있고, 마지막으로 2500보다 클

경우에는 경쟁이 매우 제한되어 있는 시장으로 독과점이 발생하고 있다고 보고 있다.

미국 법무부와 연방준비제도 등이 기업결합 심사과정에서 합병에 따른 경쟁제한 여부를 결정하는데 1차적으로 HHI를 활용하며 국내에서는 공정거래위원회에서 사용하고 있다.

공정거래위원회에서 발표한 수평결합의 심사 안전지대는 다음과 같다.⁶⁾

- 결합 후 HHI가 1,200 미만
- 결합 후 HHI가 1,200이상 2,500미만이면서 HHI증분이 250미만
- 결합 후 HHI가 2,500이상이면서 HHI증분이 150미만

또한 수직결합(원재료 수급관계 기업간의 기업결합) 또는 혼합결합(수평 및 수직결합 이외의 기업결합)의 심사 안전지대는 다음과 같다.

- 각각의 회사가 속한 일정한 거래분야가 HHI가 2,500미만이면서 당사회사의 시장점유율이 25%미만
- 각각 일정한 거래분야에서 4위 이하 사업자의 경우

그러면 넥슨과 엔씨소프트의 기업결합을 가정하고 HHI가 어떻게 변하는지 전체 게임시장과 RPG게임시장에서 한번 살펴보도록 하자. 엔씨소프트가 케주얼 게임시장에 진출하지 않았으므로 이 시장은 HHI변화가 없기 때문에 따로 살펴보지 않겠다.

1. 전체 게임시장

우선 전체 게임시장에서 기업결합 후 HHI의 변화를 살펴보자. <표 6>에

6) 기업결합심사기준, 공정거래위원회, 2011. 12. 28

나타난 2011년 상반기의 전체 게임시장의 점유율을 이용하여 구한 HHI는 아래 <표 23>에 나타나 있다.

<표 23> 전체 게임시장에서 각 게임사 점유율과 HHI

2011년 1월 ~ 2011년 6월

순위	게임사	점유율	점유율제곱
1	엔씨소프트	28.03%	785.40
2	블리자드	26.36%	694.85
3	넥슨	23.2%	538.24
4	한게임	14.56%	211.99
5	네오위즈게임즈	10.91%	119.03
	합계	100%	
	넥슨 + 엔씨소프트	51.23%	2624.0

위의 표는 앞에 있는 2011년 상반기 전체 게임시장 점유율 표에서 각 게임사 별로 점유율을 구한 것이고, 가중치를 준 이유는 20위까지의 시장점유율의 합은 대략 80%이기 때문에 그 밑에 나머지 20%도 비례해서 점유하고 있다고 가정하고 가중치를 줘서 100%를 채운 것이다.

넥슨과 엔씨소프트가 기업결합하기 전 HHI는 2349.51으로 어느 정도 경쟁이 있는 시장임을 알 수 있다. 그러나 두 기업의 기업결합 후 HHI를 살펴보면 3649.87로 경쟁이 매우 제한된 시장임을 알 수 있고, HHI는 1300.36이 증가하였다. 공정거래위원회는 HHI가 2500이상일 경우 HHI증분이 150미만이어야 시장의 경쟁을 저해하지 않는 바람직한 합병으로 보고 있는데 이는 기준치를 약 9배 초과한 1300이 증가한 것을 보아 경쟁도가 매우 저해됨을 알 수 있다.

다음으로는 2011년 하반기 전체 게임시장의 HHI를 살펴보도록 하자.

<표 7>에 나타난 2011년 하반기의 전체 게임시장의 점유율을 이용하여 구한 HHI는 아래 <표 24>에 나타나 있다.

<표 24> 전체 게임시장에서 각 게임사 점유율과 HHI

2011년 7월 ~ 2011년 12월

순위	게임사	점유율	점유율제곱
1	넥슨	27.40%	750.89
2	엔씨소프트	26.22%	687.61
3	블리자드	25.74%	662.67
4	네오위즈게임즈	15.08%	227.48
5	한게임	5.55%	30.81
	합계	100%	
	넥슨 +엔씨소프트	53.62%	2875.61

위의 표도 앞에서와 마찬가지로 앞에 있는 2011년 하반기 전체 게임시장 점유율 표에서 각 게임사 별로 점유율을 구한 것이고, 가중치를 준 이유는 20위까지의 시장점유율의 합은 대략 77%이기 때문에 그 밑에 나머지 23%도 비례해서 점유하고 있다고 가정하고 가중치를 줘서 100%를 채운 것이다.

넥슨과 엔씨소프트가 기업결합하기 전 HHI는 2359.46으로 어느 정도 경쟁이 있는 시장임을 알 수 있다. 그러나 두 기업의 기업결합 후 HHI를 살펴보면 363796.57로 경쟁이 매우 제한된 시장임을 알 수 있고, HHI는 1437.11이 증가하였다. 공정거래위원회는 HHI가 2500이상일 경우 HHI증분이 150미만이어야 시장의 경쟁을 저해하지 않는 바람직한 합병으로 보고 있는데 이는 기준치를 약 9.5배 초과한 1437이 증가한 것을 보아 경쟁도가 매우 저해됨을 알 수 있다.

다음으로는 2012년 상반기 전체 게임시장의 HHI를 살펴보도록 하자.

<표 8>에 나타난 2012년 상반기의 전체 게임시장의 점유율을 이용하여 구한 HHI는 아래 <표 25>에 나타나 있다.

<표 25> 전체 게임시장에서 각 게임사 점유율과 HHI

2012년 1월 ~ 2012년 6월

순위	게임사	점유율	점유율제곱
1	블리자드	25.27%	638.55
2	넥슨	23.19%	537.80
3	엔씨소프트	22.20%	492.94
4	라이엇게임즈	16.04%	257.35
5	네오위즈게임즈	9.50%	90.19
6	한게임	3.93%	15.42
	합계	100%	
	넥슨 + 엔씨소프트	45.39%	2060.50

위의 표도 앞에서와 마찬가지로 앞에 있는 2012년 상반기 전체 게임시장 점유율 표에서 각 게임사 별로 점유율을 구한 것이고, 가중치를 준 이유는 20위까지의 시장점유율의 합은 대략 78%이기 때문에 그 밑에 나머지 22%도 비례해서 점유하고 있다고 가정하고 가중치를 줘서 100%를 채운 것이다.

넥슨과 엔씨소프트가 기업결합하기 전 HHI는 2032.25으로 어느 정도 경쟁이 있는 시장임을 알 수 있다. 그러나 두 기업의 기업결합 후 HHI를 살펴보면 3062.01로 경쟁이 매우 제한된 시장임을 알 수 있고, HHI는 1029.76이 증가하였다. 공정거래위원회는 HHI가 2500이상일 경우 HHI증분이 150미만이어야 시장의 경쟁을 저해하지 않는 바람직한 합병으로 보고 있는데 이는 기준치를 약 7배 초과한 1029가 증가한 것을 보아 경쟁도가 매우 저해됨을 알 수 있다.

마지막으로 2012년 3분기 전체 게임시장의 HHI를 살펴보도록 하자.

<표 9>에 나타난 2012년 3분기의 전체 게임시장의 점유율을 이용하여 구한 HHI는 아래 <표 26>에 나타나 있다.

<표 26> 전체 게임시장에서 각 게임사 점유율과 HHI

2012년 7월 ~ 2012년 9월

순위	게임사	점유율	점유율제곱
1	엔씨소프트	28.96%	838.93
2	라이엇게임즈	21.95%	481.91
3	블리자드	20.39%	415.87
4	넥슨	17.42%	303.34
5	네오위즈게임즈	8.90%	79.29
6	한게임	0.92%	0.84
	합계	100%	
	넥슨 +엔씨소프트	46.38%	2151.19

위의 표도 앞에서와 마찬가지로 앞에 있는 2012년 3분기 전체 게임시장 점유율 표에서 각 게임사 별로 점유율을 구한 것이고, 가중치를 준 이유는 20위까지의 시장점유율의 합은 대략 84%이기 때문에 그 밑에 나머지 16%도 비례해서 점유하고 있다고 가정하고 가중치를 줘서 100%를 채운 것이다.

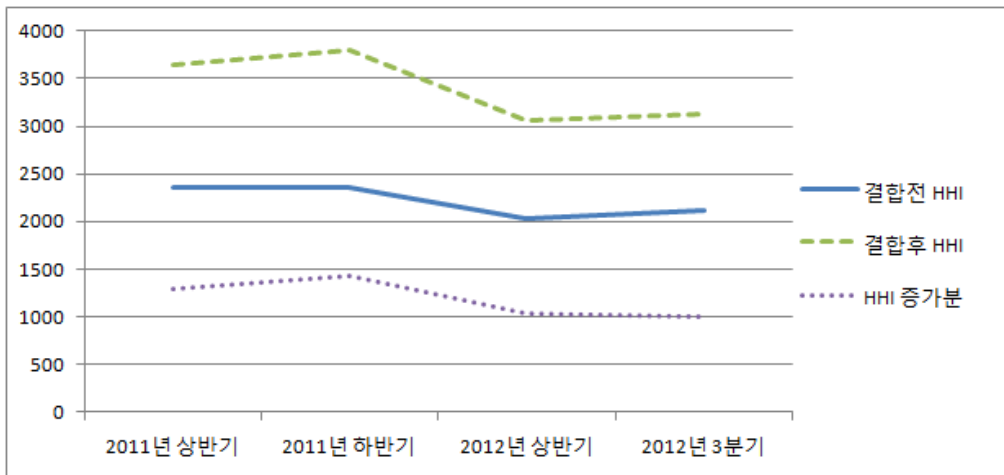
넥슨과 엔씨소프트가 기업결합하기 전 HHI는 2120.18으로 어느 정도 경쟁이 있는 시장임을 알 수 있다. 그러나 두 기업의 기업결합 후 HHI를 살펴보면 3129.10으로 경쟁이 매우 제한된 시장임을 알 수 있고, HHI는 1008.92가 증가하였다. 공정거래위원회는 HHI가 2500이상일 경우 HHI증분이 150미만이어야 시장의 경쟁을 저해하지 않는 바람직한 합병으로 보고 있는데 이는 기준치를 약 6.5배 초과한 1008이 증가한 것을 보아 경쟁도가 매우 저해됨을 알 수 있다.

위의 표를 정리한 전체 게임시장에서 HHI의 흐름을 보면 아래 <표 27>과 같다.

<표 27> 전체 게임시장에서의 HHI 변화

2011년 1월 ~ 2012년 9월

	2011년 상반기	2011년 하반기	2012년 상반기	2012년 3분기
결합전 HHI	2349.51	2359.46	2032.25	2120.18
결합후 HHI	3649.87	3796.57	3062.01	3129.10
HHI 증가분	1300.36	1437.11	1029.76	1008.92



위의 흐름을 보면 결합 전 HHI는 2000 ~ 2500사이이고 결합 후에는 3000 ~ 4000 임을 알 수 있다. 또한 HHI 증가분은 1000 ~ 1500 임을 알 수 있다. 이는 공정거래위원회의 심사 안전기준을 넘어서는 것이다. 그러나 시간이 지나면서 시장은 점점 경쟁도가 높아져 결합 후 HHI와 HHI증가분은 점점 낮아지는 것을 알 수 있다.

2. RPG 게임시장

다음으로는 RPG 게임시장에서 기업결합 후 HHI의 변화를 살펴보도록 하겠다. 우선 2011년 상반기 RPG 게임시장의 HHI를 살펴보도록 하자.

<표 11>에 나온 2011년 상반기의 RPG 게임시장의 점유율을 이용하여 구한 HHI는 아래 <표 28>에 나타나 있다.

<표 28> RPG 게임시장에서 각 게임사 점유율과 HHI

2011년 1월 ~ 2011년 6월

순위	게임사	점유율	RPG시장 점유율	RPG점유율 제곱
1	엔씨소프트	22.42%	55.44%	838.93
2	한게임	9.38%	23.19%	481.91
3	넥슨	4.75%	11.75%	415.87
4	블리자드	3.89%	9.62%	292.25
	합계	40.44%	100%	
	넥슨 +엔씨소프트	27.17%	67.19%	4513.95

위의 표는 앞에 있는 2011년 상반기 RPG 게임시장 점유율 표에서 각 게임사 별로 점유율을 구한 것이다.

넥슨과 엔씨소프트가 기업결합하기 전 HHI는 3842.11으로 경쟁이 매우 저해된 시장임을 알 수 있다. 그리고 두 기업의 기업결합 후 HHI를 살펴보면 5144.48로 경쟁이 더욱 제한되는 것을 알 수 있고, HHI는 1302.38이 증가하였다. 공정거래위원회는 HHI가 2500이상일 경우 HHI증분이 150미만이어야 시장의 경쟁을 저해하지 않는 바람직한 합병으로 보고 있는데 이는 기준치를 약 9배 초과한 1302가 증가한 것을 보아 경쟁도가 매우 저해됨을 알 수 있다.

또한 공정거래법 제 4조와 제 7조에 보면 경쟁을 실질적으로 제한하는 기업결합을 다음과 같이 추정하고 있다.⁷⁾

- 연간매출액 또는 구매액이 10억원인 이상인 사업자로서 합병 후 시장 점유율이 1위이고
- 시장점유율이 50%이상 또는 상위3개사의 시장 점유율합이 75%이상이고
- 시장점유율이 2위인 회사의 점유율이 1.33배를 초과할 경우

7) 우리나라 공정거래제도, 공정거래위원회, 2001. 05

이러한 사실을 적용해서 살펴보면 기업결합 후 시장점유율은 67.19%로 50%를 넘고 1위를 차지하고 있으며, 상위3개 사의 시장점유율도 약 100%로 75%를 넘으며 2위인 한게임과는 약 3배가 차이나는 것을 알 수 있다. 이러한 것을 종합해 보았을 때 공정거래위원회에서 정한 기업결합의 제한 행위 유형에 해당하는 것을 알 수 있다.

다음으로는 2011년 하반기 RPG 게임시장의 HHI를 살펴보도록 하자. <표 12>에 나온 2011년 하반기의 RPG 게임시장의 점유율을 이용하여 구한 HHI는 아래 <표 29>에 나타나 있다.

<표 29> RPG 게임시장에서 각 게임사 점유율과 HHI

2011년 6월 ~ 2011년 12월

순위	게임사	점유율	RPG시장 점유율	RPG점유율 제곱
1	엔씨소프트	20.22%	58.83%	3461.01
2	넥슨	7.79%	22.67%	513.71
3	블리자드	3.42%	9.95%	99.01
4	한게임	2.94%	8.55%	73.17
	합계	34.37%	100%	
	넥슨 +엔씨소프트	28.01%	81.5%	6641.51

위의 표는 앞에서와 마찬가지로 앞에 있는 2011년 하반기 RPG 게임시장 점유율 표에서 각 게임사 별로 점유율을 구한 것이다.

넥슨과 엔씨소프트가 기업결합하기 전 HHI는 4146.90으로 경쟁이 매우 저해된 시장임을 알 수 있다. 그리고 두 기업의 기업결합 후 HHI를 살펴보면 6813.70으로 경쟁이 더욱 제한되는 것을 알 수 있고, HHI는 2666.79가 증가하였다. 공정거래위원회는 HHI가 2500이상일 경우 HHI증분이 150미만이어야 시장의 경쟁을 저해하지 않는 바람직한 합병으로 보고 있는데 이는 기준치를 약 11배 초과한 2667이 증가한 것을 보아 경쟁도가 매우 저해됨을 알 수 있다.

여기서도 마찬가지로 위의 사실을 적용해서 살펴보면 기업결합 후 시장점유율은 81.5%로 50%를 넘고 1위를 차지하고 있으며, 상위3개 사의 시장점유율도 약 100%로 75%를 넘으며 2위인 블리자드사와는 약 8배가 차이나는 것을 알 수 있다. 이러한 것을 종합해 보았을 때 이 경우 역시 공정거래위원회에서 정한 기업결합의 제한행위 유형에 해당하는 것을 알 수 있다.

다음으로는 2012년 상반기 RPG 게임시장의 HHI를 살펴보도록 하자.

<표 13>에 나온 2012년 상반기의 RPG 게임시장의 점유율을 이용하여 구한 HHI는 아래 <표 30>에 나타나 있다.

<표 30> RPG 게임시장에서 각 게임사 점유율과 HHI

2012년 1월 ~ 2012년 6월

순위	게임사	점유율	RPG시장 점유율	RPG점유율 제곱
1	엔씨소프트	17.3%	51.21%	2622.85
2	블리자드	9.72%	28.77%	827.97
3	넥슨	4.81%	14.24%	202.75
4	한게임	1.95%	5.77%	33.32
	합계	33.78%	100%	
	넥슨 + 엔씨소프트	22.11%	65.45%	4284.09

위의 표는 앞에서와 마찬가지로 앞에 있는 2012년 상반기 RPG 게임시장 점유율 표에서 각 게임사 별로 점유율을 구한 것이다.

넥슨과 엔씨소프트가 기업결합하기 전 HHI는 3686.89로 경쟁이 매우 저해된 시장임을 알 수 있다. 그리고 두 기업의 기업결합 후 HHI를 살펴보면 5145.38로 경쟁이 더욱 제한되는 것을 알 수 있고, HHI는 1458.48이 증가하였다. 공정거래위원회는 HHI가 2500이상일 경우 HHI증분이 150미만이어야 시장의 경쟁을 저해하지 않는 바람직한 합병으로 보고 있는데 이는 기준치를 약 9.5배 초과한 1458이 증가한 것을 보아 경쟁도가 매우 저해됨을 알 수 있다.

여기서도 마찬가지로 위의 사실을 적용해서 살펴보면 기업결합 후 시장 점유율은 65.45%로 50%를 넘고 1위를 차지하고 있으며, 상위3개 사의 시장점유율도 약 100%로 75%를 넘으며 2위인 블리자드사와는 약 2배 이상 차이나는 것을 알 수 있다. 이러한 것을 종합해 보았을 때 이 경우 역시 공정거래위원회에서 정한 기업결합의 제한행위 유형에 해당하는 것을 알 수 있다.

마지막으로 2012년 3분기 RPG 게임시장의 HHI를 살펴보도록 하자.

<표 14>에 나온 2012년 3분기의 RPG 게임시장의 점유율을 이용하여 구한 HHI는 아래 <표 31>에 나타나 있다.

<표 31> RPG 게임시장에서 각 게임사 점유율과 HHI

2012년 7월 ~ 2012년 9월

순위	게임사	점유율	RPG시장 점유율	RPG점유율 제곱
1	엔씨소프트	24.33%	60.66%	3679.42
2	블리자드	9.73%	24.26%	588.46
3	넥슨	5.84%	14.56%	211.99
4	한게임	0.21%	0.52%	0.27
	합계	40.11%	100%	
	넥슨 + 엔씨소프트	30.17%	75.22%	5657.77

위의 표는 앞에서와 마찬가지로 앞에 있는 2012년 3분기 RPG 게임시장 점유율 표에서 각 게임사 별로 점유율을 구한 것이다.

넥슨과 엔씨소프트가 기업결합하기 전 HHI는 4480.15로 경쟁이 매우 저해된 시장임을 알 수 있다. 그리고 두 기업의 기업결합 후 HHI를 살펴보면 6246.51로 경쟁이 더욱 제한되는 것을 알 수 있고, HHI는 1766.36이 증가하였다. 공정거래위원회는 HHI가 2500이상일 경우 HHI증분이 150미만이어야 시장의 경쟁을 저해하지 않는 바람직한 합병으로 보고 있는데 이는 기준치를 약 12배 초과한 1766이 증가한 것을 보아 경쟁도가 매우 저해됨을 알 수 있다.

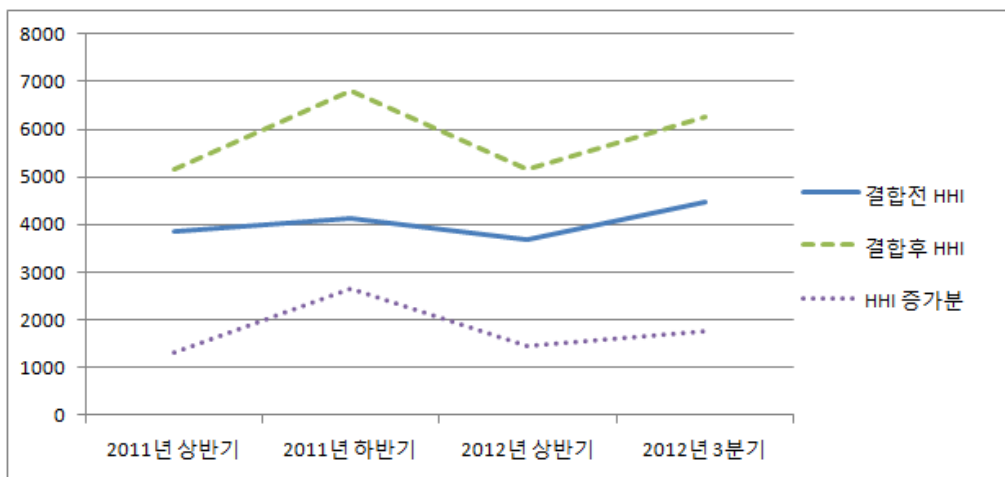
마지막으로 여기서도 앞서와 마찬가지로 위의 사실을 적용해서 살펴보면 기업결합 후 시장점유율은 75.22%로 50%를 넘고 1위를 차지하고 있으며, 상위3개 사의 시장점유율도 약 100%로 75%를 넘으며 2위인 블리자드사와는 약 3배 이상 차이 나는 것을 알 수 있다. 이 시점은 기업결합 후 시장상황이므로 현재 시장상황은 공정거래위원회에서 정한 기업결합의 제한 행위 유형에 해당하는 것을 알 수 있다.

위의 표를 정리한 RPG 게임시장에서 HHI의 흐름을 보면 아래 <표 32>과 같다.

<표 32> RPG 게임시장에서의 HHI 변화

2011년 1월 ~ 2012년 9월

	2011년 상반기	2011년 하반기	2012년 상반기	2012년 3분기
결합전 HHI	3842.11	4146.90	3686.89	4480.15
결합후 HHI	5144.48	6813.70	5145.38	6246.51
HHI 증가분	1032.38	2666.79	1458.48	1766.36



위의 흐름을 보면 결합 전 HHI는 약 3500 ~ 4500사이이고 결합 후에는 약 5000 ~ 7000임을 알 수 있다. 또한 HHI 증가분은 약 1500 ~ 2700 임을 알 수 있다. 이는 공정거래위원회의 심사 안전기준을 넘어서는 것이다.

RPG 게임시장은 이미 경쟁도가 매우 저해된 시장으로 결합 후에는 더욱 더 집중도가 심화되면서 경쟁도가 낮아지는 것을 알 수 있다.

제 V 장 경쟁제한 효과

1. 단독효과

단독효과란 결합 이후 당사회사가 단독으로 가격인상 등 시장지배력을 이용하는 하는 것을 말한다. 기업결합 후 당사회사가 단독으로 가격인상 등 경쟁제한행위를 하더라도 경쟁사업자가 당사회사 제품을 대체할 수 있는 제품을 적시에 충분히 공급하기 곤란한 경우에는 당해 기업결합이 경쟁을 실질적으로 제한 할 수 있다. 단독효과는 다음과 같은 사항들을 종합적으로 고려하여 판단한다.

- 결합당사회사의 시장점유율을 합계, 결합으로 인한 시장점유율 증가폭 및 경쟁사업자와의 점유율 격차
- 결합당사회사가 공급하는 제품 간 수요대체가능성의 정도 및 동 제품 구매자들의 타 경쟁사업자 제품으로의 구매 전환 가능성
- 경쟁사업자의 결합당사회사와의 생산능력 격차 및 매출증대의 용이성

위 판단기준의 적용에 있어서는 시장의 특성도 함께 감안하여야 한다. 예컨대, 차별적 상품시장에 있어서는 결합 당사회사간 직접경쟁의 정도를 측정하는 것이 보다 중요하고 그에 따라 시장점유율 보다는 결합당사회사 제품 간 유사성, 구매전환 비율 등을 보다 중요하게 고려한다. 8)

(1) 경쟁사업자 배제 가능성

과거 하이트맥주와 진로소주의 판결을 보면 다음과 같다.

8) 기업결합심사기준, 공정거래위원회, 2011년 12월 28일, 8p

하이트맥주와 진로가 생산하는 소주는 주류도매상 매출에서 각각34.5%, 22.1%의 비중을 차지하고 있어 기업결합 후 기업결합 당사회사의 주류도매상에 대한 매출기여도가 56.6%(OB맥주는 22.8%)에 이르게 된다. 따라서 주류 도매상이 두 주류 중 어느 한 제품이라도 취급하지 못할 경우 영업상 큰 타격을 받게 될 것으로 예상된다.

이에 따라, 기업결합 당사회사는 주류도매상과 거래함에 있어 끼워팔기 등을 통해 판매력 등 종합적 사업능력이 현저히 증대될 우려가 존재한다.⁹⁾

앞에서 보았듯이 기업결합 후 RPG게임시장에서는 시장점유율이 65%~82%이고, 전체게임시장에서는 점유율이 45%~50%이다. 비록 블리자드사와 라이엇게임즈가 존재한다 하더라도 두 기업모두 점유율이 약 20%이고 이는 과거 선례의 OB맥주가 차지한 것과 비슷한 점유율을 차지하고 있다. 하이트맥주에 내린 판결과 마찬가지로 두 기업 중 한 기업의 제품이라도 취급하지 못할 경우 PC방은 큰 타격을 받을 수 있다. 또한 RPG게임시장에서의 우위를 바탕으로 끼워팔기 등을 통해 전체게임시장에서의 게임점유율은 증대될 우려가 높다. 이는 하이트맥주(사)에 대한 공정거래위원회의 판결을 적용할 수 있다.

(2)진입장벽 증대 가능성

주류시장과 통신시장에서의 과거 공정거래위원회의 판결을 보면 하이트맥주의 경우 ‘주류시장에 성공적으로 진입하기 위해서는 신규진입자가 주류도매상에 대한 상당한 수준의 영향력이 있어야 함을 알 수 있다’고 명시하였고,¹⁰⁾ SKT의 경우 ‘주파수 한정, 대규모 설비투자 필요 등 통신산업의

9) 하이트맥주(주)의 기업결합제한규정 위반행위에 대한 건, 공정거래위원회 전원회의 의결, 2006년 1월 24일 19~20p

10) 하이트맥주(주)의 기업결합제한규정 위반행위에 대한 건, 공정거래위원회 전원회의 의결, 2006년

특수성으로 현재도 통신시장의 신규진입은 어려운 형편이나, 다음과 같은 점을 고려할 때, 이 건 결합으로 인하여 진입장벽이 더욱 높아질 가능성이 크다고 판단된다' 고 명시하였다.¹¹⁾

이처럼 과거의 판례를 보았을 때 대부분의 시장에 성공적으로 진입하기 위해서는 어느 정도 지배력을 가지고 있어야 한다는 것을 알 수 있다. 게임시장도 마찬가지로 어느 정도 지배력을 가지고 있어야 신제품을 출시 할 때 기존의 브랜드가치를 통해서 성공할 수 있다고 생각한다. 이는 앞에서 보았듯이 블리자드사의 디아블로3가 이를 잘 반영해준다. 블리자드사는 세계게임시장에서 1위 기업으로 이 게임사가 게임을 출시하자 세계게임시장1위 기업이란 브랜드 파워로 단숨에 20%를 넘긴 것을 알 수 있다.

이러한 사실을 바탕으로 두 기업의 결합으로 인해 기존 시장에 대한 두 기업의 영향력은 증대되었고, 일정부분 진입장벽이 높아졌다고 판단된다.

(3)가격인상 가능성

다음 <표 33>는 각 게임사가 1시간 당 PC방에서 얻는 이용료이다.

<표 33> 게임사별 1시간 당 PC방에 요구하는 이용료

넥슨	243원
엔씨소프트	269원
블리자드	233원
네오위즈게임즈	242원

위의 표를 보면 넥슨과 블리자드, 네오위즈게임즈는 이용료가 비슷한 반면 엔씨소프트는 약 20원~30원 비싼 요금을 받는 것을 알 수 있다. 그 이

1월 24일 24p
¹¹⁾에스케이텔레콤(주)의 기업결합제한규정 위반행위예 대한 건, 공정거래 위원회 전원회의 의결, 2004년 3월 13일, 48p

유는 엔씨소프트는 RPG게임시장에서 점유율이 60%가 넘는 압도적인 기업으로 시장지배력을 이용해서 높은 가격을 받는 것이다. 넥슨과 엔씨소프트가 기업결합을 할 경우 시장점유율이 전체 게임시장에서의 점유율은 45%~50%에 달하고 RPG게임시장에서의 점유율은 65%~82%에 달하므로 기업의 시장지배력은 더욱 높아질 것이고 엔씨소프트가 시장지배력을 이용하여 높은 요금을 받는 것처럼 요금을 올릴 가능성이 있다.

그러나 한국인터넷문화 콘텐츠협동조합은 끼워팔기 차별정책, 초과금 등으로 PC방들이 손해를 입고 있다며 넥슨을 공정거래위원회에 신고했다고 2012년 5월21일 밝혔다.

조합은 먼저 넥슨이 가정에서는 무료로 즐길 수 있는 게임을 PC방은 게임을 구매하도록 하고 있어 PC방이 차별을 받고 있다고 주장하고 있다. PC방이 넥슨의 게임 이용권을 구매하지 않으면 해당 PC방에서는 넥슨의 게임을 즐길 수가 없다는 것이다.

한국문화인터넷 콘텐츠협동조합 김성현 정책이사는 "넥슨의 이같은 정책은 이유 없이 PC방을 차별하는 것"이라며 "가정에서 무료로 할 수 있는 게임을 PC방에서 못한다면 누가 PC방에 오려 하겠느냐"고 말했다.¹²⁾

이와 함께 PC방 업주들은 넥슨이 게임을 한꺼번에 구매하도록 하는 '끼워팔기'를 강요했다고 강조하고 있다.

게임사들은 PC방에 자사 게임을 통합한 '통합정량제' 서비스를 판매하고 있다. 대부분 게임사는 통합정량제를 판매하며 PC방이 원하는 게임을 골라 구성할 수 있도록 하고 있다. 그러나 넥슨은 PC방이 원하지 않는 게임까지 통합정량제에 포함해 선택권을 주지 않고 있다는 것이 조합의 주장이다.

또한 조합은 넥슨이 잦은 초과금 문제로 PC방 손해를 키우고 있다고 밝혔다. 사용자가 PC방에서 게임을 종료했음에도 과금이 진행된다는 것이다.

12) PC방 조합, 1위 게임사 넥슨 공정위 제소. 이데일리, 함정선 이유미, 2012. 05. 21

조합은 그동안 넥슨에 초과금 수정을 수차례 요구했으나 해결되지 않고 있다는 입장이다.¹³⁾

이처럼 넥슨은 부당거래로 PC방업주들에게 고소를 당한상태여서 시장지배력은 높아질 수 있으나 당장은 가격을 올리기 어렵다고 판단된다. 그러나 이 소송이 해결된 후 시간이 지나면 엔씨소프트가 시장지배력을 이용하여 높은 가격을 책정했듯이 가격을 올릴 것이라고 판단된다.

2. 조정효과

조정효과란 협조효과라고도 불리우며 기업결합 후 당사회사가 경쟁사업자들과의 '공동행위 합의가능성'을 통해 가격을 올리는 등 일종의 담합행위를 의미한다. 기업결합에 따른 경쟁자의 감소 등으로 인하여 사업자간의 가격, 수량, 거래조건 등에 관한 협조(공동행위 뿐만 아니라 경쟁사업자간 거래조건 등의 경쟁유인을 구조적으로 약화시켜 가격인상등이 유도되는 경우를 포함)가 이루어지기 쉽거나 경쟁을 실질적으로 제한할 가능성이 높아질 수 있다. 사업자간의 협조가 용이해지는지의 여부는 다음과 같은 사항을 고려하여 판단한다.

경쟁사업자간 협조의 용이성

- 시장상황, 시장거래, 개별사업자 등에 관한 주요 정보가 경쟁사업자간에 쉽게 공유될 수 있는지 여부
- 관련시장내 상품간 동질성이 높은지 여부
- 가격책정이나 마케팅의 방식 또는 그 결과가 경쟁사업자간에 쉽게 노출 될 수 있는지 여부
- 관련시장 또는 유사시장에서 과거 협조가 이루어진 사실이 있는지 여부

13) PC방 조합, 1위 게임사 넥슨 공정위 제소. 이데일리, 함정선 이유미, 2012. 05. 21

부

- 경쟁사업자, 구매자 또는 거래방식의 특성상 경쟁사업자간 합의 내지는 협조가 쉽게 달성될 수 있는지 여부

이행감시 및 위반자 제재의 용이성

- 공급자와 수요자간 거래의 경로가 경쟁사업자간에 쉽고 정확하게 공유 될 수 있는지 여부

- 공급자에 대하여 구매력을 보유한 수요자가 존재하는지 여부

- 결합당사회사를 포함해 협조에 참여할 가능성이 있는 사업자들이 상당한 초과생산능력을 보유하고 있는지 여부 등

결합상대회사가 결합 이전에 상당한 초과생산능력을 가지고 경쟁사업자들 간 협조를 억제하는 등의 경쟁적 형태를 보여 온 사업자인 경우에도 결합 후 협조로 인해 경쟁이 실질적으로 제한될 가능성이 높아질 수 있다.¹⁴⁾

다음은 과거 삼익악기와 영창악기의 기업결합에 관한 공정거래위원회의 판결문이다.

야마하와 가와이의 경우 결합당사회사에 비해 가격이 훨씬 비싸며, 국내 공장의 존재여부, 생산공장의 위치, 유통체계 등이 다르기 때문에 이견 기 연결합으로 인해 기업결합 당사회사와 일본 피아노 업체간에 공동행위 가능성이 커진다고 보기는 어렵다고 판단된다.¹⁵⁾

게임시장은 크게 RPG, 캐주얼, RTS로 나눌 수 있다. 넥슨과 엔씨소프트

14) 기업결합 심사기준, 공정거래위원회, 2011년 12월 28일, 8~9p

15) (주)삼익악기 및 삼송공업(주)의 기업결합제한규정 위반행위에 대한 건, 공정거래위원회 전원회의 의결, 2004년 9월 24일 17p

는 RPG와 캐주얼 게임시장에만 진출 했을 뿐 RTS게임 시장에는 진출하지 않았다. 그리고 비슷한 시장 점유율을 보유하고 있는 상위 4개 게임사 중 넥슨과 엔씨소프트를 제외한 나머지 두 회사를 살펴보면 블리자드사는 RPG와 RTS시장에 골고루 점유율이 나뉘져 있고, 라이엇게임즈사는 RTS 시장에서 압도적인 1위를 하고 있다. 따라서 기업결합 후 3개의 게임사중 한 개사는 다른 성격의 제품을 파는 기업이기 때문에 전체게임시장에서 RTS장르 게임을 만드는 회사와의 공동행위 가능성은 적어 보인다.

다음으로는 RPG게임시장에서의 공동행위 가능성을 보기위해서 과거 SKT와 하나로에 대한 판결문을 참고하겠다.

오히려 유, 무선대체 및 유, 무선 융합추세, 결합상품 시장 형성이 예상되는 상황에서 이 건 결합으로 인하여 유, 무선통신시장내에서 경쟁의 촉매적 역할을 수행하던 피심인 하나로가 소멸됨으로써 3사 또는 2장 간에는 시장유지 또는 신규진입 곤란을 위한 공조 또는 단합가능성은 더욱 높아질 것으로 예상된다.¹⁶⁾

기업결합 후 PRG시장에는 당사와 블리자드사, 두 개의 기업만이 존재한다. 같은 종류(RPG게임)의 동질적인 제품을 판매하고 2개의 기업만 존재하기 때문에 기업결합 전 3 개의 기업이 존재 할 때에 비해 공동행위에 의한 가격인상은 하기 쉽다고 생각된다. 이는 위의 판결문의 내용을 적용 할 수 있다. 또한 압도적인 1위 기업이 시장지배력이 현저히 낮은 2위 기업에게 공동행위를 제한하면 시장점유율 격차가 50%이상 차이나는 상황에서 2위 기업이 이를 거절하기는 어려울 것으로 판단된다.

16) 에스케이텔레콤(주)의 기업결합제한규정 위반행위태 대한 건, 공정거래 위원회 전원회의 의결, 2004년 3월 13일, 51p

제 VI장 효율성 증대효과

법 제 7조 제2항 제 1호는 「당해 기업결합 외의 방법으로는 달성하기 어려운 효율성 증대화가가 경쟁제한으로 인한 폐해보다 큰 경우」를 예외인정 사유로 규정하고 있고, 기업결합심사기준 VIII.1.가는 「효율성 증대효과가 가까운 시일 내에 발생할 것이 명백하여야한다」고 규정하고 있다. 여기서 효율성 증대효과는 당해 기업결합해 의해서만 달성될 수 있는 기업결합 특유적인 효율성(Merger-Specific Efficiency)을 의미하며, 그러한 효율성 효과의 입증은 기업결합당사회사에 있다.

과거 하이트맥주와 관련된 공정거래위원회의 판결을 보면 기업결합으로 인한 구조조정으로 인해 발생한 인건비 비용절감효과는 효율성 증대효과로 인정하지 않은 반면 이로 인한 임차비용감소, 기존 공간의 확보로 임대수익발생 등은 효율성 증대효과로 인정하였다.

6월 8일 기업결합 후 엔씨소프트는 7월 8일 까지 400명의 인원을 구조조정 하였다. 과거의 판결에서 보았듯이 인건비에 관한 비용절감효과는 효율성 증대효과로 인정받지 못하겠지만, 사무실 임차료감소 또는 임대수익 증가 등으로 인해 발생된 효율성 증대효과는 인정받을 것으로 생각된다.

또한 다음은 엔씨소프트와 넥슨의 공동게임개발에 관한 뉴스이다.

국내 게임업계의 양 날개를 담당하고 있는 엔씨소프트와 넥슨이 공동으로 ‘마비노기2 아레나’를 개발한다는 소식이 알려지면서 이 게임에 대한 관심이 더욱 커지고 있다. 김택진 대표는 “8년 만에 마비노기2가 나온다. 양사의 장점이 어우러져 마비노기2가 재탄생됐으면 한다.”면서 “마비노기2에 많은 기대와 관심을 부탁한다.”고 당부했다.

이로써 마비노기2는 게임 개발의 노하우가 풍부한 두 회사의 힘이 모아진 첫 작품으로 탄생될 계획이다. 그 동안 협력을 강조하며 급변하는 게임 생태계를 정면 돌파하겠다는 엔씨소프트와 넥슨의 공동 작업이 본격화 되는 계기가 될 것으로 보인다.¹⁷⁾

엔씨소프트는 RPG장르에 높은 시장점유율을 가지고 있고, 풍부한 노하우를 가지고 있는 회사다. 마비노기2는 RPG장르에 속한 게임으로 넥슨은 기업결합을 통하여 RPG게임에 강점을 보이고 있는 엔씨소프트와 공동 개발을 하는 것을 통해 상당부분 시너지효과가 발생할 것이라고 생각된다.

또한 넥슨은 한국증시가 아닌 일본 도쿄증권거래서 1부에 상장된 기업이다. 넥슨은 일본의 게임시장은 국내 게임시장 보다 약 10배 크기 때문에 향후 성장가능성이 높은 것을 가장 주요한 근거로 발표하였다. 또한 정서적으로 볼 때도 국내와는 달리 일본에서는 게임업체에 대한 거부감이 적다는 점과 최근 일본 내에서 불고 있는 한류 열풍은 넥슨의 일본 진출에도 상당한 도움이 될 것이라고 판단하였다. 마지막으로 넥슨측은 일본이 한국이나 미국에 비해 저작권 등 지적재산권 보호가 잘 되고 있다는 점 역시 상장의 이유로 꼽고 있다. 이와 같은 이유로 넥슨은 일본증시에 상장하였고, 1조 3000억원에 이르는 자금을 확보 할 수 있게 되었다.¹⁸⁾

비록 일본증시에 주식을 상장하였으나 김회장(48.5%)과 그 아내 유정현(21.5%)이사의 지분이 70%이기 때문에 여전히 의결권은 김회장에게 있고, 일본에서 자금을 얻은 셈이다. 이러한 자금을 통하여 국내 게임회사에 투자한 것이기 때문에 일본에서 끌어온 자금을 통하여 국내게임기업의 발전에 이바지 한 것으로 볼 수 있다.

17) 엔씨-넥슨 '마비노기2' 공동개발 깜작발표, ZDNet Korea, 백봉삼, 2012. 11. 01

18) 한국회사 넥슨이 왜 일본 증시에 상장되나?, BLUE ROMAN, 2011. 11. 21

제 VII장 결론

지금까지의 분석을 통해 넥슨의 엔씨소프트 주식매입을 통하여 기업결합을 가정하였고, 이 사건이 우리나라 게임시장에 미치는 영향을 살펴보았다.

게임시장을 전체 게임시장, RPG 게임시장, 캐주얼(FPS포함) 게임시장으로 나누고 각 시장에서 게임사별 점유율을 알아보았다. 우선 전체 게임시장은 기업결합을 가정하기 전 4개의 게임사가 매우 비슷한 시장점유율을 차지하고 있었고, 기업결합을 가정 후 50%에 육박하는 점유율을 보유하며 어느 정도 시장지배력을 가질 수 있다고 판단된다.

RPG게임시장의 경우는 엔씨소프트가 압도적인 1위를 차지하고 있는 가운데 블리자드사와 넥슨이 경쟁을 하는 구조에서 기업결합을 가정 후에는 평균 75%에 육박하는 시장점유율을 차지하며 시장경쟁도가 매우 저하된다고 생각 된다. 또한 이 시장의 경우는 공정거래법 제 7조에 위반되므로 기업결합의 제한행위 유형에 해당된다.

마지막으로 캐주얼 게임시장의 경우는 엔씨소프트사가 진출하지 않았으므로 기업결합 전과 후의 시장 점유율 변화가 없다.

그리고 HHI지수를 통해 본 시장 집중도 경우에는 전체 게임시장의 경우 기업결합 가정 전에는 2500이 안되었지만 기업결합 가정 후에는 약 1000 ~ 1400이 상승하여 3000이 넘는 것을 알 수 있다. 이는 공정거래 위원회의 기준인 150을 상당부분 초과하는 것이다.

RPG게임시장의 경우에는 이미 엔씨소프트가 압도적인 점유율을 가지고 있어서 시장경쟁도가 낮은 상황이었다. 그래서 기업결합 가정 전에도 약 4000이었고, 기업결합 가정 후에는 약 5000 ~ 6800에 이르며 경쟁이 매우 저해되는 것을 알 수 있다.

그리고 앞서와 마찬가지로 캐주얼 게임시장에서는 기업결합 가정 전과

후의 변화가 없다.

기업결합으로 인해 RPG게임시장에서는 단독효과에 의한 가격인상 등 상당부분 시장지배력을 이용하는 행위가 나올 가능성이 있다. 그러나 PC단체가 소송을 거는 등 지금당장은 가격인상을 하기에 부담스럽고, 후일 가격인상을 하리라 판단된다. 또한 전체게임시장에서는 다른 경쟁사가 2개 존재하기 때문에 시장지배력을 약간은 이용할 수 있어도 남용할 수는 없다고 판단된다.

또한 조정효과의 경우 RPG시장에서는 압도적인 1위를 차지하고 있고 기업결합 후 기업도 2개 밖에 되지 않기 때문에 공동행위의 가능성이 그전보다 높아진다고 할 수 있다.

효율성 증대효과는 있으리라고 판단된다. 넥슨에 대한 의결권은 그대로 김회장이 보유하고 있으면서 1조 3000억원에 이르는 자금을 일본에서 끌어와 국내기업의 발전에 이바지 한 점은 명백히 해외자금유치에 해당하는 것이다. 또한 넥슨의 RPG게임 개발에 엔씨소프트를 공동개발자로 참여시키는 것 또한 게임개발에 있어서 시너지효과로 볼 수 있다.

본고에서는 넥슨의 엔씨소프트 주식매입에 따른 기업결합을 가정하고 시장점유율, 시장경쟁도, 단독효과, 조정효과, 효율성 증대효과등을 분석하였다. 비록 공정거래위원회에서 제시한 기업결합심사법을 위반하지는 않았지만, 기업결합 가정을 통하여 경쟁효과를 분석한 것은 상당부분 의미가 있다고 생각한다. 기업 결합을 가정할 경우 이는 명백히 기업결합심사법을 위반한 것이며, 시장 지배적 사업자 추정요건에 해당하는 것이다. 후일 이 연구의 내용처럼 넥슨과 엔씨소프트가 실제로 기업결합을 한 것처럼 행동할 경우 공정거래위원회에서는 기업결합심사에 관련된 조항을 더욱 엄격하게 조정할 필요가 있다는 점을 시사한다.

추후 연구에서는 넥슨과 엔씨소프트가 주식매입을 통하여 기업결합을 한

것처럼 행동할 경우 소비자후생의 감소분과 효율성 증대효과에 의한 소비자후생 증가분에 따른 총 소비자후생은 어떻게 변화되는지 연구하는 것도 의미가 있을 것으로 보인다.

참 고 문 헌

공정거래위원회, “에스케이텔레콤(주)의 기업결합제한규정 위반행위에 대한 건”, 공정거래위원회 의결, 2008. 03. 13

공정거래위원회, “(주)삼익악기 및 삼송공업(주)의 기업결합제한규정 위반행위에 대한 건”, 공정거래위원회 의결, 2004. 09. 24

공정거래위원회, “하이트맥주(주)의 기업결합제한규정 위반행위에 대한 건”, 공정거래위원회 의결, 2006. 01.24

공정거래위원회, “기업결합심사기준”, 공정거래위원회, 2011. 12. 28

공정거래위원회, “우리나라 공정거래제도”, 공정거래위원회, 2001. 05

김문식, “하이트맥주-진로 기업결합 시정조치 최종 확정”, 공정거래위원회, 보도자료, 2005. 10. 27

신영호, “하이트-진로 기업결합건 시정조치 의결”, 공정거래위원회, 보도자료, 2005. 07. 21

김문식, “삼익악기 등의 영창악기 기업결합에 대해 주식매각 처분”, 공정거래위원회, 보도자료, 2004. 09. 10

공정거래위원회, “삼익악기의 영창악기 인수관련 공정위의 기본입장”,

보도자료, 2004. 09. 24

김문식, “서울고법 : 공정위의 삼익악기-영창악기 합병불허 결정은 타당”, 공정거래위원회, 보도자료, 2006. 03. 15

김흥기, 김재중 “ 에스케이텔레콤의 기업결합제한규정 위반행위에 대한 건”, 공정거래위원회, 보도자료, 2008. 02. 15

김재중, 박종배 “기업결합심사기준 개정안 의결”, 공정거래위원회, 보도자료, 2007. 12. 07

이재영, “공모자금 ‘물빵’ 넥슨, 상장 때부터 NC 염두에 뒀나” 조선일보, 2012. 06. 13

박명기, “김정주 넥슨-김택진 엔씨 ‘연합군’ 왜?”, 한국경제, 2012. 06. 09

이승연, “넥슨 독주에 대한 우려”, 머니투데이, 2012. 08. 29

임영택, “2017년 전세계 게임시장 규모 700억달러 성장 전망” 매일경제, 2012. 06. 28

백봉삼, “엔씨-넥슨 ‘마비노기2’ 공동개발 감각발표”, ZDNet Korea, 2012. 11. 01

함정선 이유미, “PC방 조합, 1위 게임사 넥슨 공정위 제소”, 이데일리,

2012. 05. 21

"한국회사 넥슨이 왜 일본 증시에 상장되나?" BLUE ROMAN, 2011.

11. 21

게임트릭스 http://www.gametrics.com/news/News_Main.aspx

Abstract

A competitive effect analysis of nexon's purchasing the stock of NC soft

Kim, John

School of Economics

The Graduate School

Seoul National University

Recently, Nexon bought the stocks of NC soft. Nexon argues that this action was inevitable to enhance Nexon's competitiveness in the world market, but it is possible for this stock purchasing to harm market competition, since this stock purchasing is a deal between first and second company in one industry. In this paper, I divide game market into total game market, RPG market, Casual(including FPS game) game market. It is investigated how much each market concentration increased through HHI index if the merger between Nexon and NC soft happened due to this action, and it is founded total game market and RPG market competition decreased substantially. In this paper, although nexon didn't violate Monopoly regulation and Fair Trade Act, if they conduct like one company due to stock purchasing, it is founded market competition decreased substantially.

keywords : nexon, NC soft, HHI, merge, RPG market,
total game market

Student Number : 2011-20167