

# 무리한 추진이 무산 불러와... 대우건설 매각 미궁 속으로

대우건설, 기업가치 떨어져  
산은, 손실·부담 더욱 커져  
해외사업장 부실에 매각 난항



서울특별시 종로구 새문안로 대우건설 본사.

/연합뉴스

대우건설의 주인 찾기가 새 국면을 맞게 됐다. 8일 호반건설이 대우건설 인수를 최종 포기하자 대우건설, 산업은행, 호반건설 등 매각 이해당사자들의 속내도 복잡해졌다.

우선 매각 주체인 산업은행은 “대우건설이 중환자실에 있는 처지”라며 당혹스런 표정을 숨기지 못하고 있다.

8일 산은 관계자는 “아직 호반건설의 인수 포기 공문을 받지 않았다”며 “호반건설의 인수 포기는 예상치 못한 일”이라고 말했다. 또 “내부 회의를 통해 대응 방안을 마련 중”이라는 말로 당분간 시기, 방법을 결정하기가 어려울 것임을 시사

했다. 건설업계는 “이번 매각 실패로 대우건설의 기업가치가 떨어져 산은으로서 더 큰 손실을 떠안게 될 가능성도 많다”며 “산은의 부담은 더욱 커질 것”이라는 의견이다. 따라서 대우건설의 해외사

업 부실이 다 드러나고 흑자경영이 이어진 다음에야 매각 여부를 판단할 수 있다는 분석이다.

당초 산은은 대우건설의 흑자 전환을 계기로 지난해 말 조기 매각을 서둘렀다.

이에 산은은 헐값 매각 및 국부유출 논란, 특혜 논란, 노조의 반대 등 시장의 반발을 샀다. 자체 혁신안의 ‘시장가 매각·신속매각 원칙’에 따라 매각 작업을 진행했으나 이번 불발로 매각 보류가 불가피한 상태다. 이번 매각을 시작할 때만 해도 산은은 국내외 잠재투자자들이 많을 것으로 판단했다.

그러나 막상 매각중간사를 선정, 매각 공고를 내자 호반건설이 단독 응찰하는 양상이 벌어졌다. 게다가 헐값매각 등 여러 잡음이 끊이지 않았다. 결국 호반건설은 위험 요소 대신 내실경영을 선택, ‘승자의 저주’를 피하게 됐다.

대우건설 역시 “해외 건설에 발목을 잡힐 줄은 몰랐다”는 반응이다.

당초 호반건설 매각에 반대했던 대우건설 노조는 ‘좋다’ ‘나쁘다’를 떠나 어정쩡한 상황에 빠졌다. 최근 호반건설이 최종 매각 대상으로 선정되자 불편한 표정

을 드러내기도 했다. 건설업계는 “앞으로 대우건설 매각이 진행된다하더라도 나서려는 업체가 있을 지는 미지수”라는 반응이다.

아직 대우건설은 카타르·오만·사우디아라비아·아랍에미리트(UAE)·인도·나이지리아·알제리·에티오피아·베트남·싱가포르 등 해외사업장에서의 부실이 또 드러날 수 있어 당분간 매각작업을 진행하기는 어려운 입장이다.

한편 대우건설의 처지가 다시 한번 세간의 이목을 끌게 됐다. 대우건설은 그룹 해체 후 2006년 자산관리공사 보유 지분이 금호산업에 6조6000억원에 매각됐었다. 하지만 금호산업이 2010년 산은에 다시 지분을 넘기면서 대우건설은 산은 관리하에 들어갔다. 산은이 사모펀드인 KDB 벨류 제6호 유한회사를 통해 대우건설 지분 50.75%를 보유 중이다.

/이규성 기자 peace@metroseoul.co.kr

## 넷마블, 넥슨 제치고 게임업계 평정

10년 만에 바뀐 매출 기준 1위  
엔씨소프트, 연매출 2조 코 앞

넥슨, 넷마블게임즈, 엔씨소프트 등 이른바 국내 게임업계 ‘3N’의 질주가 가파르다. 특히 넥슨과 넷마블게임즈는 지난해 연간 매출 2조원 돌파를 달성하며 ‘2조 클럽’에 진출했다. 엔씨소프트도 1조 7500억원의 매출을 기록하며 연 매출 2조를 코앞에 뒀다.

경쟁도 한층 치열해졌다. 치열한 경쟁 끝에 넷마블게임즈는 넥슨을 제치고 매출 기준 최정상에 올랐다. 게임업계 매출 순위 1위가 바뀐 것은 지난 2008년 이후 10년 만이다. 3N의 경쟁은 매출 규모가 늘어나며 앞으로 더욱 치열해질 것으로

예상된다. 3N의 매출 합산은 6조4800억원에 이른다.

◆‘3N’ 지난해 역대 최대 실적... 매출 순위 변동도

넥슨은 8일 지난해 매출 2조2987억원, 영업이익 8856억원을 달성해 전년 대비 각각 28%, 123% 성장했다고 밝혔다. 넥슨이 연매출 2조원을 돌파한 것은 이번이 처음이다. 다만, 지난해 연간 매출에서 넷마블에 소폭 밀렸다. 지난해 해외 매출은 1조5110억원으로 처음으로 1조5000억원을 돌파하는 성과를 얻었다. 그러나 영업이익은 넷마블의 5096억원과 비교하면 약 2배 가량 앞섰다.

이번 분기 실적은 중국 ‘던전앤파이터’의 지속적인 흥행과 ‘AxE(엑스)’, ‘오버히트’를 포함한 한국 모바일 게임의 성

과가 견인했다. 최근 인수한 픽셀베리 스튜디오의 대화형 스토리텔링 게임 ‘조이스’도 힘을 보탤다.

넷마블은 지난해 매출 2조4248억원, 영업이익 5096억원, 당기순이익 3627억원을 기록하며 연 매출 2조원 시대를 열고 넥슨을 제쳤다. 특히 4분기 해외 매출은 ‘리니지2 레볼루션’의 영향으로 4181억원을 기록해 분기 기준 사상 최고치를 경신했다. 지난해 연간 기준, 넷마블은 전체 매출의 54%, 총 1조3180억원의 매출을 해외에서 올렸다.

엔씨소프트의 경우 지난해 연간 매출 1조7587억원, 영업이익이 5850억원, 당기순이익 4439억원을 기록했다. 매출과 영업이익 모두 역대 최대 실적이다. 엔씨소프트 실적은 ‘리니지M’ 등 모바일

게임이 견인했다. 엔씨소프트 관계자는 “지난해 모바일게임 시장에 적극적으로 대응한 결과”라고 설명했다. 실제 모바일게임의 실적은 회사 전체 매출의 57%를 차지했다.

◆향후 3N 전략은?...글로벌 시장 공략 가속화

3N은 향후 차별화 된 게임 개발에 집중하고, 글로벌 시장을 겨냥해 견고한 실적 성장을 이룬다는 전략이다. 넥슨은 올해 라이브 서비스와 차별화된 게임 개발에 집중할 계획이다.

넷마블은 ‘리니지2레볼루션’을 통해 올해 베트남, 인도네시아, 남미, 아랍시장에도 진출해 장기 흥행 기반을 마련할 계획이다. 방준혁 넷마블 의장은 지난 6일 열린 제4회 ‘NTP’에서 ▲플랫폼 확장 ▲자체IP 육성 ▲AI 게임 개발 ▲신 장르 개척 등 4가지 방향으로 올해 글로벌 게임 시장을 겨냥하겠다고 밝혔다.

오웬 마호니 넥슨 일본법인 대표이사는 “올해에도 넥슨은 라이브 서비스와 새롭고 차별화된 게임 개발에 집중할 계획”이라며 “최근에는 유저들에게 새로운 경험을 선사하는 오픈월드 MMORPG ‘야생의 땅: 듀랑고’를 성공적으로 론칭했으며 한국 시장에서 흥행을 지속하고 있는 ‘오버히트’의 글로벌 시장 출시와 픽셀베리 스튜디오의 글로벌 유저 확대도 기대하고 있다”고 말했다.

엔씨소프트는 넷마블과 넥슨에 이어 연매출 2조 클럽에 도전한다. 윤재수 CFO는 실적발표 컨퍼런스 콜을 통해 “VR(가상현실)과 AR(증강현실) 게임도 개발 중이며, PC 타이틀은 콘솔을 최우선으로 생각하고 있다”며 “많은 게임을 단기간에 출시하기보다는 임팩트 있는 게임을 내놓아서 시장을 장악하는 것이 더 효과적이라고 생각한다”고 말했다. M&A(인수합병) 가능성도 시사했다.

/김나인 기자 silkni@

# 謹賀新年

## 새해에도 건강과 행복이 가득하시길 기원합니다.

### 8배 높은 흡수율로 더 강력해진 「베콤씨 액티브」

베포티아민 성분으로 8배 높은 흡수율(타이민다실피드 대비)

육체피로 / 관절통 / 신경통 / 눈의 피로 / 근육통

\*인터넷 약약품 판매행위는 불법입니다\* 부작용이 있을 수 있으니 첨부된 '사용상의 주의사항'을 잘 읽고, 의사·약사와 상의하십시오. 유한양행 소비자 상담실 080-024-1188(수신자 요금부담)