

글로벌 전자상거래 시장 年 20% 성장

카카오, 코리아센터 인수로 글로벌 유통사업 진출 추진

카톡 통한 해외직구 신사업 발굴
코리아센터, 독자 상장도 염두
카카오 M&A 계약 금액이 관건



카카오와 코리아센터가 인수합병(M&A)을 통해 시너지 효과를 만들어 나갈 수 있을지 관심이 쏠리고 있다.

코리아센터는 전자상거래 통합 솔루션 메이커샵과 해외직구 1위 플랫폼 몰테일, 가격 비교 사이트 에누리닷컴 등을 운영하고 있는 회사다.

카카오는 지난해 이같은 사업을 영위하고 있는 코리아센터를 놓고 입찰을 시작했다.

국내 뿐만 아니라 미국 3곳을 비롯해 일본 도쿄, 중국 상하이, 독일 프랑크푸르트 등 전세계 7곳에 물류센터를 보유하면서 해외 직구분야에서 국내 1위를 달리고 있는 코리아센터를 놓고 구미가 당긴 것이다.

실제 지난 12월 말 카카오는 일부 언론이 '카카오 독서 해외직구 가능해지나'라고 보도한 것을 놓고 공시를 통해 '다양한 사업 부문 성장을 위해 코리아센터와 협력 방법을 검토하고 있다'고 밝힌 바 있다. 다만 '구체적인 사항이 확정되면 3개월 이내에 재공시하겠다'고 덧붙여 최대한 오는 3월까지를 코리아센터와의 협상 시점으로 잡은 모양새다.

이런 가운데 코리아센터는 카카오와의

M&A가 더딜 경우 올해 상반기 중 코스닥 시장 상장에 바로 도전한다는 계획이다. 앞서 코리아센터는 NH투자증권을 주관사로 선정하고 상장을 준비해왔다.

물론 카카오와의 M&A 협의가 순조롭게 진행될 것도 염두에 두고 있다. 투트랙 전략을 세운 셈이다.

코리아센터 관계자는 "카카오측과는 여전히 협상이 진행중이지만 아직 평행선을 달리고 있다"면서 "합병이 여의치 않

으면 코스닥 상장을 우선 추진할 것"이라고 말했다.

카카오 관계자 역시 "협의를 진행하고 있다"면서 "아직 확정된 것은 없다"고 전했다.

코리아센터는 2017년에 매출액 1331억원, 영업이익 63억원을 기록했다. 지분은 현 김기록 대표이사 50.21%, 창업멤버인 임성진 부사장이 31.27%를 각각 보유하며 1·2대 주주다.

이런 가운데 지난 12월 말 11번가는 글로벌 사업 강화를 위한 전략적 제휴를 위해 274억원을 투자해 코리아센터 지분 5%를 확보했다. 김 대표 등이 보유한 주식 물량을 사들이면서다.

11번가가 코리아센터 주식 확보를 위해 당시 산정한 밸류에이션으로만 보면 코리아센터의 가치는 5500억원 수준이다.

하지만 시장에선 경쟁업체이면서 앞서 증시에 상장한 카페24의 기업가치와 경영권 프리미엄 등을 비교해 볼때 코리아센터가 적어도 1조원 정도의 가치가 있을 것으로 추산하고 있다.

여기에 더해 코리아센터는 기존에 7곳이던 글로벌 물류센터를 중국 웨이하이, 영국, 베트남 등으로까지 늘리며 직구·역직구 시장을 추가 공략한다는 계획이다.

이미 지난해 웨이하이에 2만평(6만 6115㎡) 규모의 물류센터 부지를 확보했고, 현재 중국 정부, 현지 기업과 손잡고 전자상거래 합작사 설립도 진행하는 등 공격 경영에 나서고 있다. 매년 20% 이상씩 커가고 있는 글로벌 전자상거래 상황도 코리아센터의 성장에 호의적인 모습이다.

결과적으로 이같은 강점을 갖고 있는 코리아센터에 눈독을 들이고 있는 카카오가 글로벌 유통시장 신규 진출을 위해 이번 M&A 과정에서 계약서에 얼마를 쓰느냐가 관건이 되는 셈이다.

업계 관계자는 "만약 코리아센터가 기업공개(IPO)를 먼저한 뒤 카카오와 협상에서 접점을 찾는다면 협력할 수 있는 부분을 찾는 뒤 양사간 합병 등의 추속 논의가 이어질 수도 있을 것"이라고 내다봤다. /김승호 기자 bada@metroseoul.co.kr

신설법인 10만개 돌파... '4050' 창업 주도

39세 이하 청년층 증감율은 7.2%

지난해 신설법인 수가 10만개를 처음 돌파한 가운데 40~50대가 이를 주도한 것으로 파악됐다. 신설법인수는 2008년 이후 10년째 증가세를 이어갔다. 특히 39세 이하 청년층의 신설법인은 전년보다 크게 늘며 이들 연령대가 창업에 대거 뛰어들었다고 나타났다.

중소벤처기업부가 31일 발표한 '2018년 신설법인 동향'에 따르면 지난해 신설법인은 10만2042개로 전년(9만8330개)보다 3.8% 늘었다.

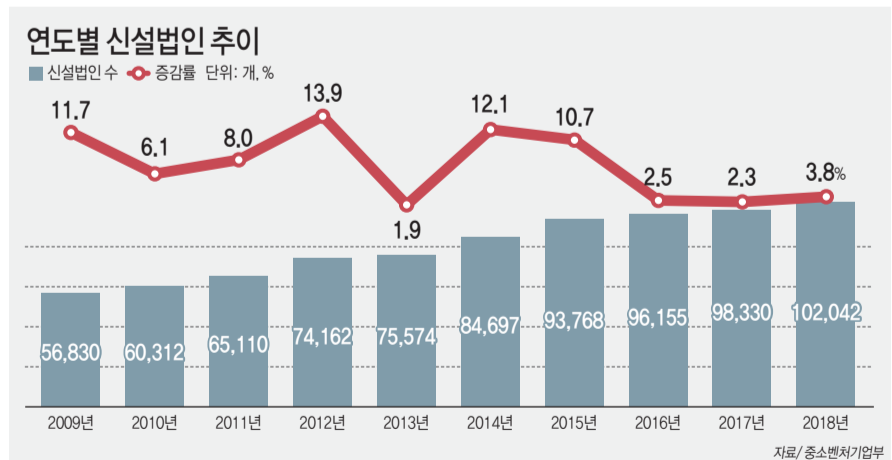
이 가운데 40대의 신설법인이 3만5342개로 전체의 34.7%를 차지했고, 50대(2만7052개)도 26.6%로 많았다. 30대는 2만1605개로 21.2%였다. 전년 대비 신설법인수 증감율은 40대가 0.7%, 50대가 2%였다.

특히 30세 미만의 경우 2017년 한 해 6189개에서 지난해엔 6837개로 신설법인

수가 10.5%나 증가한 것으로 집계됐다. 30대 증감율 6.2%까지 포함하면 청년층에 속하는 39세 이하의 신설법인 증감율은 7.2%로 눈에 띄는 수준이다. 2015년 당시 11.4%로 두자릿수까지 치솟았던 청년층 신설법인 증감율은 2016년 6.1%에서 2017년엔 -1.6%까지 추락했었다.

여성 법인의 증가세도 두드러졌다. 여성 법인은 전년 대비 1623개(↑6.7%) 늘어난 2만5899개, 남성 법인은 2089개(↑2.8%) 증가한 7만6143개였다. 여성 법인이 전체 신설법인에서 차지하는 비중도 25.4%로 2년 연속 늘었다.

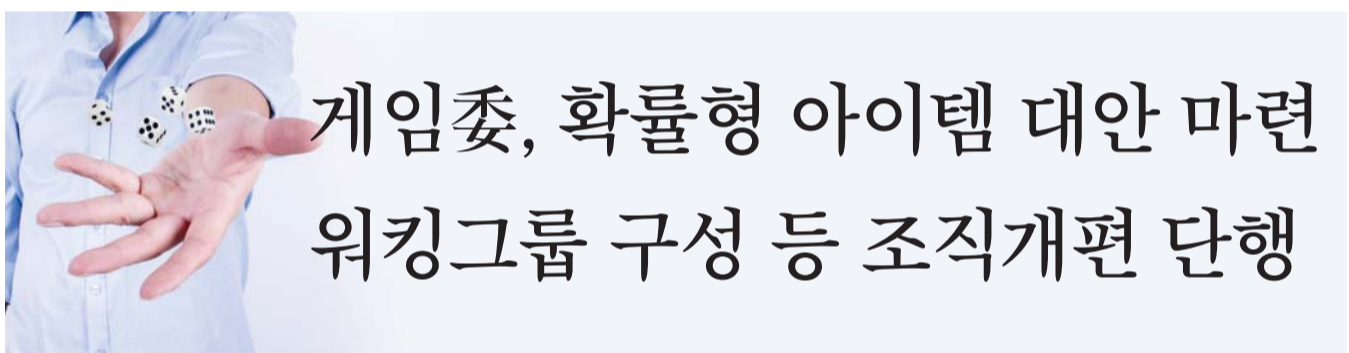
수도권 집중 현상도 심화됐다. 서울(↑1,455개, ↑4.7%), 경기(↑960개, ↑3.9%), 인천(↑305개, ↑7.5%) 등 수도권을 중심으로 법인설립이 증가한 가운데 지난해 수도권 신설법인은 6만2018개(60.8%)로 전체 신설법인에서 차지하는 비중이 전년보다 0.5%p 증가했다. /구서윤 기자



삼성전기 3개 사업장서 '자매마을 직거래장터'

삼성전기 설을 맞아 수원, 세종, 부산 등 3개 사업장에서 지난 29일부터 31일까지 '설맞이 자매마을 직거래장터'를 열었다고 31일 밝혔다. 삼성전기의 자매마을 직거래 장터는 2007년부터 13년째 이어

지고 있는 대표적인 지역 사회공헌 활동이다. 이번 직거래 장터에는 화천 토고미 마을, 태안 벗가리 마을, 등 전국 7개 마을이 참여해, 과일, 한과, 건어물 등 35개 품목이 판매됐다. /구서윤 기자



자율적 규제 조율로 선순환 구조 만들어야 윤리·공공성 확보로 건강한 문화를

게임물관리위원회가 급변하는 게임 생태계에 대응하기 위해 조직개편을 단행했다.

아울러 사회적 문제로 떠오른 확률형 아이템과 관련해서는 워킹그룹을 만들고 정책 대안을 마련할 방침이다.

이재홍 선임 위원장은 31일 열린 간담회에서 "확률형 아이템과 관련된 문제를 합리적으로 해소하고자 청소년 보호 방안에 대해 연구 용역을 토대로 워킹그룹을 구성해 운영하고 있다"며 "1·2차 회의를 통해 실효성 있는 정책 대안을 마련하고자 노력하고 있다"고 밝혔다.

확률형 아이템은 현금이나 게임머니를 지불한 뒤 확률에 따라 무작위로 아이템과 캐릭터 등을 얻을 수 있는 게임사의 대표적인 수익모델이다. 다만, 낮은 아이템 뽑기 확률로 과도한 과금을 유발한다는 지적을 받아왔다.

아울러 지난해 출범한 한국게임정책자

율기구에 대해서는 "확률형 아이템이 게임 업계가 먹고 살 수 있는 시스템이냐만큼 그 자체를 완전히 규제할 수 있는 것은 아니다"라며 "확률형 아이템에 대한 자율적인 규제 조율로 선순환 구조로 가면 게임 생태계 맑아질 것이라고 생각한다"고 말했다.

확률형 아이템 문제에 대응하기 위해 업계에는 한국게임산업협회 주도로 자율규제인 한국게임정책자율기구가 출범한 바 있지만, 패널리가 불분명하고 외국인 게임들의 참여하지 않아 실효성 논란에 시달린 바 있다.

온라인 결재한도 문제에 대한 입장도 밝혔다. 이 위원장은 "업계 협의를 통해 청소년 보호 및 합리적 소비 돕기 위한 방안을 마련중이다"며 "정책 당국과의 협의도 진행해 조속한 시일 내 방향 정해질 것"이라고 말했다.

다만, 모바일 게임도 자율규제가 바람직하며, 다른 형태의 규제 조율로 전개되는 것은 바람직하지 않다고 덧붙였다.

4차 산업혁명의 핵심으로 꼽히는 블록체인에 관해서도 "게임 산업의 개괄적인

시스템에도 기여할 것"이라며 "다만 가상화폐로 연계돼 사행성이 우려되는 부분을 간과할 수는 없다"고 입장을 밝히기도 했다.

한편, 출범 5년을 맞은 게임물관리위원회는 중장기적 미션으로 '게임물의 윤리성·공공성 확보를 통한 건강한 게임문화 조성'을 내걸었다. 아울러 책임감, 신뢰, 소통, 혁신의 4가지 덕목을 핵심가치로 선정했다.

미션을 추진하기 위해 조직 개편도 단행했다. 이번 조직개편은 기존 8팀제에서 3부 9팀제로 재편됐다. 게임물관리위원회 관계자는 "이번 조직개편은 신뢰받는 등급분류와 사후관리체계 확립, 정책과 교육기능 강화, 자체등급분류제도 안정이라는 요구에 부응해 이뤄졌다"고 설명했다.

정책 교육기능 강화를 위해 '경영기획부' 내 정책기획팀과 교육사업팀을 신설했다. 또 등급분류와 사후관리부서를 '게임물관리부'로 통합했고, 자체등급분류제도의 운영을 위해 '자율지원부'를 별도 편성했다. /김나인 기자 silkni@

넷마블도 '넥슨 인수전' 참여... 3파전 윤곽

넷마블이 넥슨 인수전에 뛰어든다. 이에 따라 넥슨 인수전은 텐센트·카카오에 이어 넷마블까지 가시화 3파전 양상으로 흐를 것으로 예상된다.

넷마블은 31일 공식 입장을 내고 "두 달 전부터 넥슨 인수를 검토했고 한 달 전 최종 참여를 결정했다"고 밝혔다. 넷마블 측은 "넥슨의 유무형 가치는 한국의 주요 자

산이기 때문에 해외 매각 시 대한민국 게임업계 생태계 훼손과 경쟁력 약화가 우려된다"며 이 같이 결정했다고 전했다.

넷마블은 국내 자본 중심으로 컨소시엄을 형성해 인수전에 참가할 예정이다.

앞서 카카오 또한 "넥슨 인수를 다각도로 검토하고 있다"고 밝힌 바 있다. 자금력 등의 문제로 카카오 또한 컨소시엄 형태

로 넥슨 인수에 뛰어들 것으로 예상된다.

현재 카카오, 넷마블을 포함해 넥슨 인수를 검토하고 있는 기업으로는 중국의 텐센트와 글로벌 사모펀드 KKR, 칼라일, MBK파트너 등이 꼽힌다. 일각에서는 넷마블과 카카오 지분을 가지고 있는 텐센트가 자금을 지원해 인수전에 뛰어드는 것이라는 시나리오도 나오고 있다.

넥슨은 이르면 2월 중순께 NXC의 넥슨 보유지분 매각에 대한 예비입찰을 진행할 계획이다. /김나인 기자