

# Business Focus

## M&A로 본 엔터테인먼트·미디어 산업의 변화

March 2023

—  
삼성KPMG 경제연구원



# Contacts

## 삼성KPMG 경제연구원

이효정

상무

T 02-2112-6744

E [hyojunglee@kr.kpmg.com](mailto:hyojunglee@kr.kpmg.com)

최창환

선임연구원

T 02-2112-7438

E [changhwanchoi@kr.kpmg.com](mailto:changhwanchoi@kr.kpmg.com)

류승희

선임연구원

T 02-2112-7469

E [seungheeryu@kr.kpmg.com](mailto:seungheeryu@kr.kpmg.com)

본 보고서는 삼성KPMG 경제연구원과 KPMG member firm 전문가들이 수집한 자료를 바탕으로 일반적인 정보를 제공할 목적으로 작성되었으며, 보고서에 포함된 자료의 완전성, 정확성 및 신뢰성을 확인하기 위한 절차를 밟은 것은 아닙니다. 본 보고서는 특정 기업이나 개인의 개별 사안에 대한 조언을 제공할 목적으로 작성된 것이 아니므로, 구체적인 의사결정이 필요한 경우에는 당 법인의 전문가와 상의하여 주시기 바랍니다. 삼성KPMG의 사전 동의 없이 본 보고서의 전체 또는 일부를 무단 배포, 인용, 발간, 복제할 수 없습니다.

# Contents

I.	M&A, 엔터테인먼트·미디어 기업의 전략적 선택	2
II.	M&A 트렌드로 살펴본 엔터테인먼트·미디어 산업의 새로운 비즈니스 기회	6
III.	Key Takeaways	50

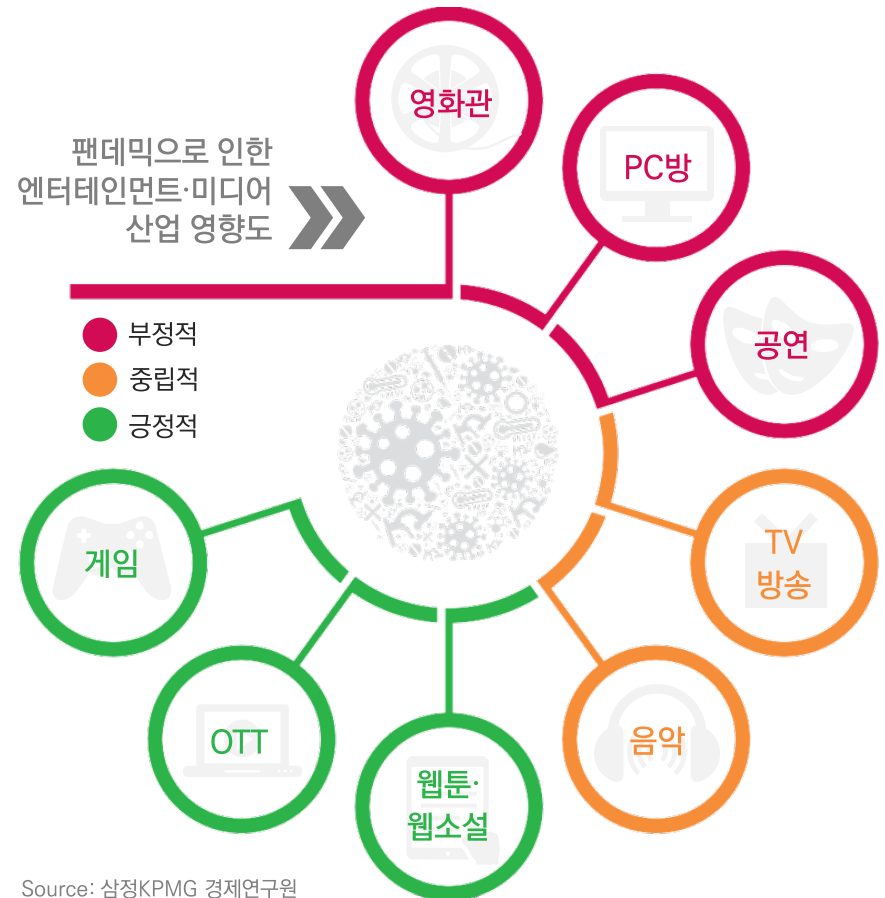
## 환경 변화와 엔터테인먼트·미디어 산업 영향도

비대면 문화의 확산으로 엔터테인먼트·미디어 산업 가운데 게임, OTT, 웹툰·웹소설 등은 긍정적 영향을 받았으며, 환경 변화에 따른 새로운 비즈니스 기회를 확보하려는 전략적 선택의 일환으로 M&A(인수·합병)가 엔터테인먼트·미디어 산업에서 나타남

팬데믹 이후 엔터테인먼트·미디어 산업별 영향도

게임	스트레스를 줄여주는 게임 이용이 늘었으며, 스트리밍 플랫폼으로 게임 영상을 보는 즐거움도 확산
OTT	월정액 결제로 무제한 영화, 드라마를 시청할 수 있는 OTT 서비스(넷플릭스 등) 이용량이 크게 증가
웹툰·웹소설	팬데믹으로 '집콕족'이 늘어나면서 집에서 즐길 수 있는 웹툰·웹소설의 공급과 수요(구독자)가 늘었음
음악	오프라인 음악 공연은 타격을 받았으나, 음원 스트리밍 시장 규모는 지속적으로 확대 중
TV 방송	팬데믹 영향으로 TV 시청 시간은 증가했으나, 경기 침체로 TV 광고 시장은 부정적인 영향을 받은 바 있음
공연	공연이나 콘서트의 오프라인 개최가 중단되었으며, 이를 대체하기 위해 온라인 공연 등장
PC방	PC방 이용자제 권고 및 게임사들의 신규 온라인 게임 출시 연기로 PC방 이용률이 감소
영화관	영화관 운영이 중단되고, 신작 개봉이 연기되면서 전 세계 박스오피스 시장이 위축

Source: 삼정KPMG 경제연구원



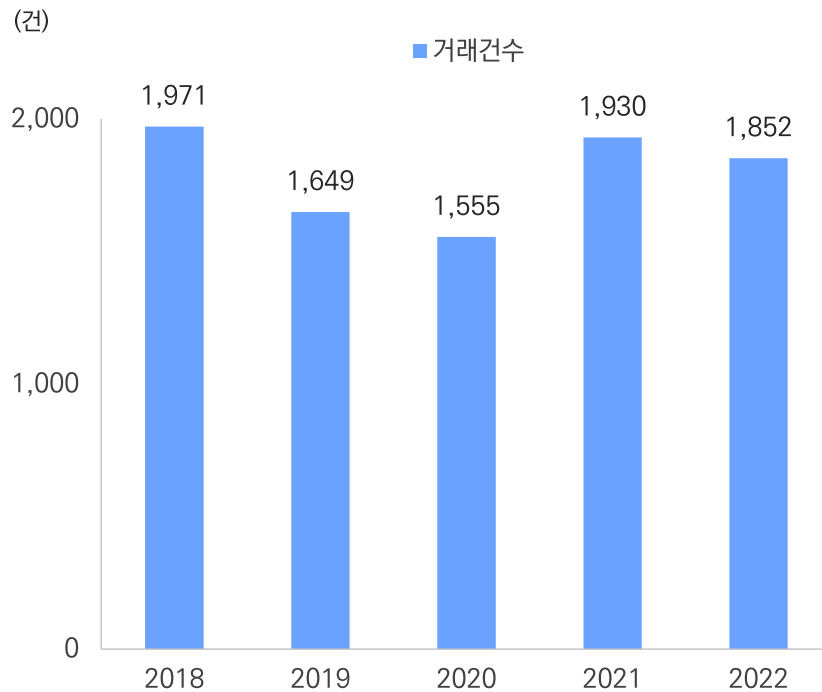
Source: 삼정KPMG 경제연구원



## 글로벌 엔터테인먼트·미디어 산업 M&A 추이

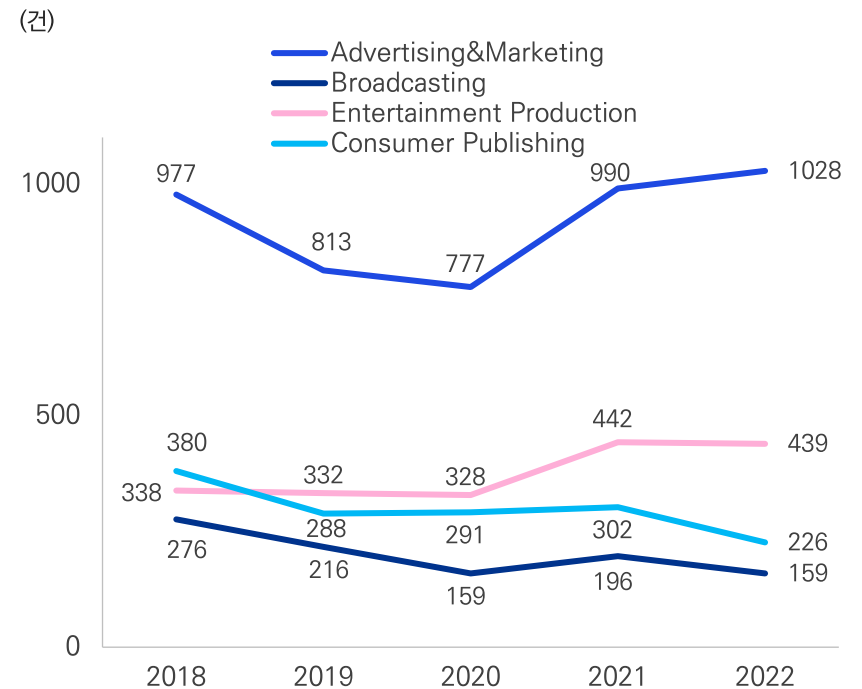
미디어 산업은 연간 1,500건 이상의 글로벌 M&A가 지속적으로 이뤄지고 있는 산업군임. Advertising & Marketing 분야에서 가장 많은 M&A가 이뤄지고 있으며, 2021년부터 Entertainment Production 관련 M&A 건수의 증가폭이 크게 나타남

글로벌 미디어 산업 연도별 M&A 추이



Source: Refinitiv, 삼정KPMG 경제연구원 재구성  
Note: 기업 분류 'Media & Publishing' 기업 대상

세부 분야별 글로벌 미디어 산업 M&A 추이

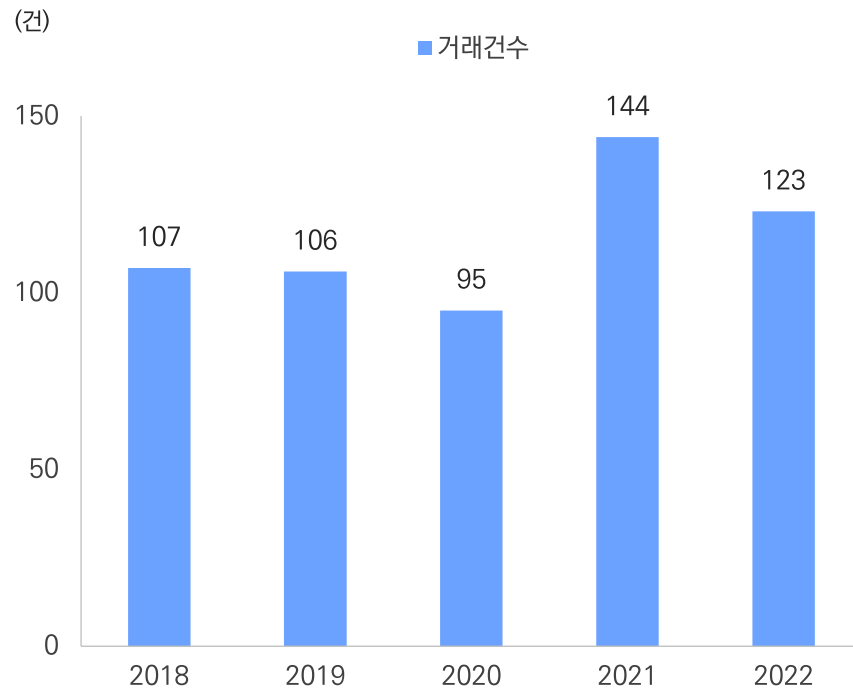


Source: Refinitiv, 삼정KPMG 경제연구원 재구성

## 국내 엔터테인먼트·미디어 산업 M&A 추이

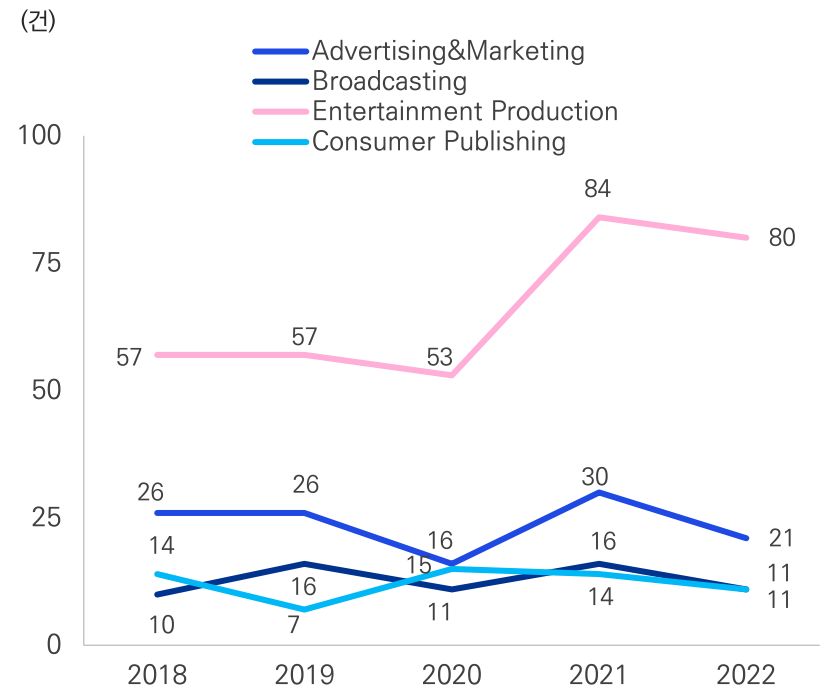
국내 미디어 산업은 연간 100여 건의 M&A가 지속 발생하고 있으며, 2021년에는 특히 Entertainment Production 분야의 M&A가 크게 증가하며 연간 144건의 M&A가 발생함. Entertainment Production은 국내 미디어 산업 중 가장 M&A가 활발하게 발생하고 있는 분야로 2021년 이후 연간 80여 건 수준의 M&A가 발생하고 있음

국내 미디어 연도별 M&A 건수 추이



Source: Refinitiv, 삼정KPMG 경제연구원 재구성  
Note: 기업 분류 'Media & Publishing' 기업 대상

세부 분야별 국내 M&A 건수 추이



Source: Refinitiv, 삼정KPMG 경제연구원 재구성

# Contents

I.	M&A, 엔터테인먼트·미디어 기업의 전략적 선택	2
----	----------------------------	---

II.	M&A 트렌드로 살펴본 엔터테인먼트·미디어 산업의 새로운 비즈니스 기회	6
-----	---	---

II. (1) 게임 산업의 M&A 트렌드

II. (2) 영상 콘텐츠 산업의 M&A 트렌드

II. (3) 음악 산업의 M&A 트렌드

II. (4) 웹툰·웹소설 산업의 M&A 트렌드

---

III.	Key Takeaways	50
------	---------------	----

---

## II. (1)

# 게임 산업의 M&A 트렌드

## 게임 산업 M&A 트렌드

게임 산업은 규모의 경제 확대를 도모하는 게임 플랫폼 중심의 콘텐츠 확보를 위한 M&A와 게임 산업 진출을 통하여 사업 다변화를 도모하는 게임 산업 외 기업들의 적극적인 M&A 등이 지속 발생하고 있음. 콘텐츠 규모의 확보와 Web 3.0, 클라우드 등의 신기술과 결합한 사업 다변화가 최근 게임 산업 M&A의 주요 트렌드로 주목됨

### 게임 산업의 주요 M&A 트렌드



#### 1 콘텐츠 규모 확대를 위한 게임 플랫폼 기업 중심 M&A

- 게임 플랫폼 기업을 중심으로 한 구독 플랫폼 시장이 확대되며, 자사의 플랫폼에서 제공하는 게임 콘텐츠의 퀄리티가 주요 경쟁 요소로 자리함
- 마이크로소프트, 닌텐도, 소니 등 게임 디바이스 및 구독 플랫폼 보유 기업은 게임사 인수를 통하여 자사 플랫폼에 안정적인 게임 콘텐츠 공급을 도모함

#### 2 사업 다변화를 위한 신기술 기반의 M&A

- VR 게임 등의 메타버스 및 Web 3.0 기반의 게임 플랫폼, 클라우드 기술 기반의 스트리밍 게임 등 기술 기반 게임 산업의 확장이 지속됨에 따라 글로벌 빅테크 기업의 게임 산업 진출 확대를 위한 M&A가 지속 나타나고 있음
- 국내 게임사도 메타버스, NFT(대체불가토큰) 등의 신기술을 기반으로 한 사업영역 확대와 엔터테인먼트 기업과 연계한 콘텐츠 IP를 확보하는 등 사업 다변화를 위한 M&A를 적극 추진하고 있음

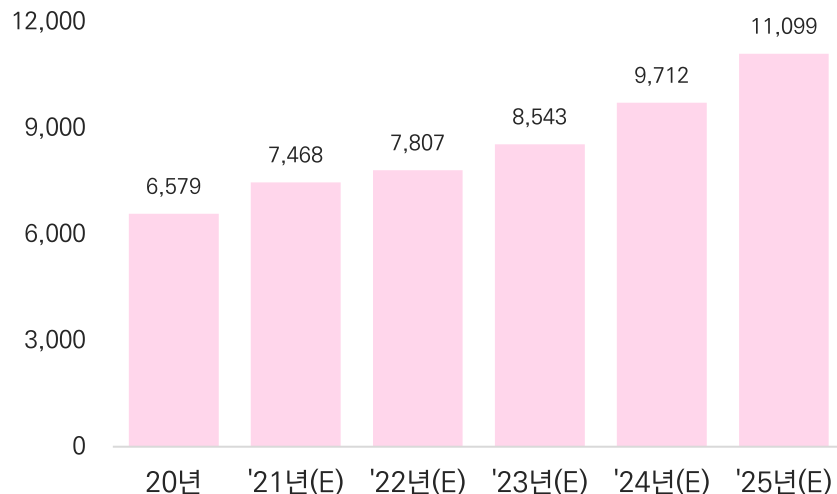
Source: 삼정KPMG 경제연구원

## 트렌드① 콘텐츠 규모 확대를 위한 게임사 및 플랫폼 기업 중심 M&A (1/4)

게임 산업의 구독 서비스는 지속적인 성장세를 기록할 것으로 전망되며 2023년에는 85억 달러 규모에 달할 것으로 전망됨. 게임 디바이스와 연계한 구독 서비스는 게임 산업에서 다양한 콘텐츠를 확보하는 것의 중요성을 강화하여 구독 서비스를 운영중인 기업이 적극적인 M&A 추진을 하도록 하는 요소로 자리함

### 게임 산업의 구독 서비스 시장 규모

(백만 달러)



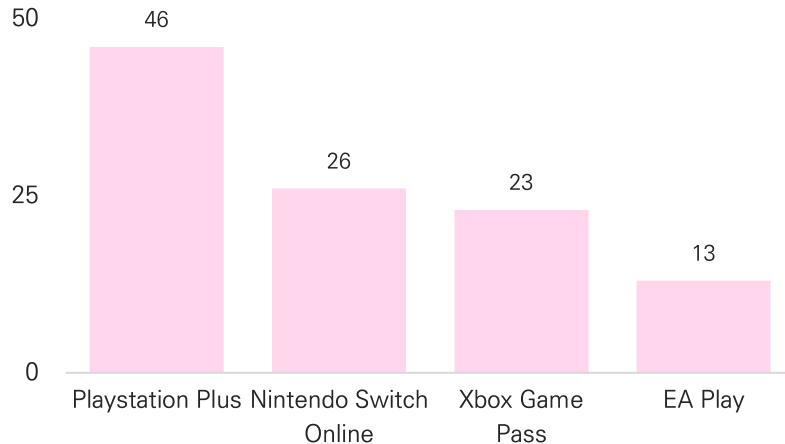
- 게임 구독 서비스는 지속적인 성장세를 유지하여 2023년에는 85억 달러 규모에 달할 것으로 전망됨

Source: Statista, Juniper Research

Note: (E)는 추정치임

### 게임 구독 서비스별 규모 (2021년 10월 기준)

(백만 명)



Source: Statista, Activate; IHS Markit; Sony; Nintendo; Microsoft; Electronic Arts; Apple; Nvidia

- 게임 구독 서비스는 플레이스테이션, 닌텐도, Xbox 등 콘솔 플랫폼과 연계한 구독 서비스가 주를 이룸
- 마이크로소프트에 구독 서비스는 게임 출시 후 첫 30일 동안 일간 평균 이용자 3.5배, 90일간 월간 평균 이용자 15배 증가 효과가 발생하는 것으로 나타남

Source: 언론보도 종합, 삼성KPMG 경제연구원

## 트렌드① 콘텐츠 규모 확대를 위한 게임사 및 플랫폼 기업 중심 M&A (2/4)

글로벌 M&A 시장은 마이크로소프트, 소니 등의 대형 게임 플랫폼 업체가 대형 게임사 및 중소형 게임사를 인수하여 자사의 플랫폼에서 활용할 수 있는 게임 라인업을 확대하기 위한 노력을 보임. 자사 플랫폼의 인기 콘텐츠를 보유한 회사를 인수하여 안정적인 콘텐츠 공급 환경 구축을 도모함

### 주요 플랫폼사 M&A 발표 사례 - 글로벌 게임 산업

인수기업	피인수기업		인수 시기	인수 금액	비고
마이크로소프트	Activision Blizzard	미국	2022	687억 달러	‘디아블로’, ‘콜 오브 듀티’ 등의 게임 개발사
	Smash.gg	미국	2020	-	e스포츠 토너먼트 운영 플랫폼 기업
	ZeniMax Media	미국	2020	81억 달러	게임 개발 및 게임 퍼블리싱 사업 운영 기업
소니	Bungie	미국	2022	36억 달러	‘데스티니’, ‘헤일로’ 등의 게임 개발사
	Haven Studios	캐나다	2022	-	‘어쌔신 크리드’ 시리즈 프로듀서가 창업한 게임 개발사
	Savage Game Studio	독일, 핀란드	2022	-	모바일 게임 개발사
닌텐도	SRD	일본	2022	-	‘동물의 숲:뉴 호라이즌’, ‘마리오 카트 투어’ 등의 게임 개발사
	Next Level Games	캐나다	2021	-	닌텐도 스위치용 ‘루이지 맨션’ 시리즈, ‘슈퍼 마리오 스트라이커스’ 등의 게임 개발사

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성

## 트렌드① 콘텐츠 규모 확대를 위한 게임사 및 플랫폼 기업 중심 M&A (3/4)

게임 구독 서비스 시장 규모가 확대되며, 구독 플랫폼 간의 경쟁에서 다양한 게임 IP를 확보하는 것의 중요성이 강화되고 있음. 마이크로소프트, 소니 등의 구독 서비스를 운영하는 대형 게임 플랫폼 업체는 액티비전 블리자드, 번지 등의 게임사를 인수하여 자사 플랫폼에서 즐길 수 있는 게임 라인업을 확대하기 위한 노력을 보임

### 대형 게임 플랫폼사 M&A 발표 사례 – 글로벌 게임 산업

#### 마이크로소프트(Xbox) – 게임사 ‘Activision Blizzard’ 인수

- 마이크로소프트는 자사의 게임 디바이스 Xbox를 기반으로 게임 구독 서비스 Xbox Game Pass를 운영 중
  - Xbox Game Pass의 이용자 규모는 2,300만 명 수준으로 게임 서비스 중 3위를 기록하고 있음 ('21년 10월 기준)
- 마이크로소프트는 스타크래프트, 디아블로, 워크래프트 등 대형 게임 콘텐츠를 보유한 액티비전 블리자드를 역대 게임사 최대 규모인 687억 달러에 인수 계획을 발표함 ('22년 1월)
  - 마이크로소프트의 액티비전 블리자드 인수 추진 건은 구독 서비스 등의 게임 플랫폼 서비스를 운영하는 기업 간의 경쟁 체제를 훼손할 수 있다는 우려가 지속 제기되어 인수 절차가 완료되지 못하고 있는 가운데 향후 성사 여부에 대한 모니터링이 필요함

#### 소니(PlayStation) – 게임사 ‘Bungie’ 인수

- 게임 디바이스 플레이스테이션을 운영하는 소니는 디바이스와 연계한 구독 서비스 PlayStation Plus를 운영 중
  - PlayStation Plus는 게임 구독 서비스 중 이용자 규모 1위 플랫폼 ('21년 10월 기준)
- 소니는 게임 Destiny의 제작사 Bungie를 36억 달러 규모에 인수하며 게임 개발 스튜디오 라인업을 확대함 ('22년 1월)
  - 소니는 총 17개의 게임 개발사를 인수하여 보유하고 있는 게임사의 라인업을 강화하는 노력을 지속하고 있음
  - Bungie의 대표 게임인 헤일로(FPS 게임)는 마이크로소프트의 Xbox의 대표 게임 중 하나로 타 플랫폼에서 Bungie의 게임이 지속 공급될 지 의문이 도출됨
  - 소니는 Bungie 인수 후 Bungie의 독립적 경영권과 독립 개발권을 유지하도록 하여 경영에 관여하지 않을 의사를 밝힘

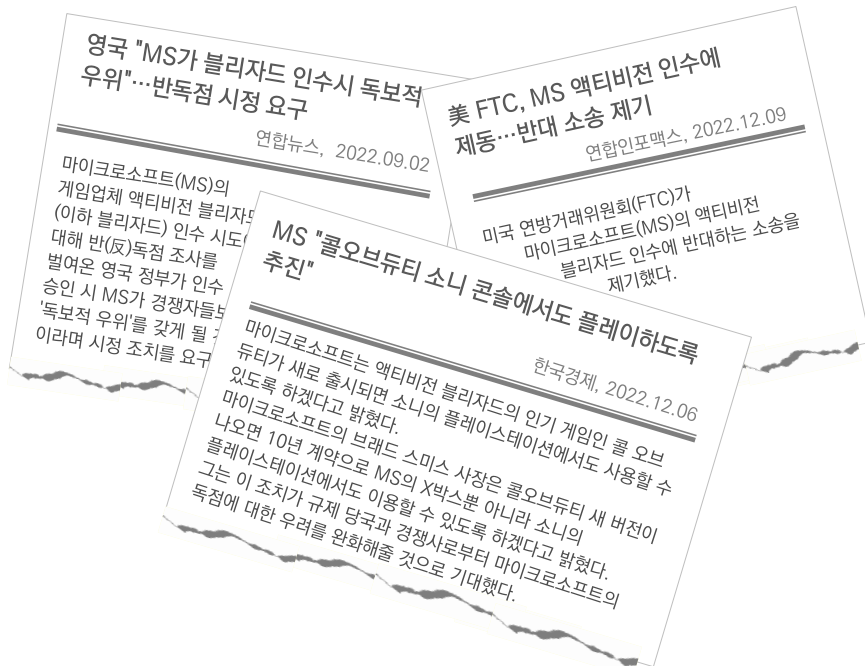
Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성



## 트렌드① 콘텐츠 규모 확대를 위한 게임사 및 플랫폼 기업 중심 M&A (4/4)

구독 서비스 등 대형 게임 플랫폼 운영 기업의 게임사 M&A 움직임이 지속됨에 따라 독점으로 인한 시장 경쟁 체제 훼손을 우려하는 정부 기관 등에서 M&A에 제약을 가하는 경우가 발생하고 있음. 인수기업은 피인수기업의 게임을 타 플랫폼에도 공급할 것을 발표하는 등의 방식으로 독점 우려를 해소하고자 하는 모습을 보임

### 주요 M&A에 대한 독점 우려 동향



연방거래위원회(Federal Trade Commission, 이하 FTC) 등 특정 기업의 독점적 지배력을 우려하는 M&A 반대 노력이 지속되고 있음

- 구독 서비스의 규모가 확대되며 다수의 게임을 자사의 플랫폼에서 제공하는 것의 중요성이 지속 확대되며 게임 플랫폼사의 게임 인수를 위한 시도가 증가하고, 이로 인한 독점을 우려하는 정부 및 유관기관의 조사가 강화되고 있음
  - FTC는 특히 빅테크 기업이 추진하는 인수합병에 대한 심사를 더욱 강화할 것임을 발표하였음
- 미국 FTC, 영국 정부 등 국가 기관에서 대형 게임사 및 게임 플랫폼사 주도의 M&A를 통한 시장 경쟁 체제 훼손을 우려하는 움직임이 나타남
  - 마이크로소프트의 액티비전 블리자드 인수, 소니의 번지 인수 등은 Xbox와 PlayStation 등 주요 게임 플랫폼을 보유하고 있는 회사가 자사의 플랫폼 위주로 게임 시장을 구성할 우려가 제기됨

독점 우려를 해소하고 M&A를 성사시키기 위하여 인수기업에서는 피인수기업의 게임을 타 플랫폼 탑재를 공약 하는 등의 움직임을 보이고 있음

- 마이크로소프트는 FTC의 M&A 반대 소송을 대비하기 위하여 피인수기업의 대표 게임인 '콜 오브 듀티'를 경쟁사 소니의 PlayStation에서도 이용할 수 공급할 것임을 공개함
- 소니도 게임회사 번지의 인수 건에 대한 FTC의 조사 방침이 공개된 후 번지에서 출시하는 게임을 자사의 PlayStation 이외의 플랫폼에서도 활용할 수 있도록 제공할 계획이라고 발표함

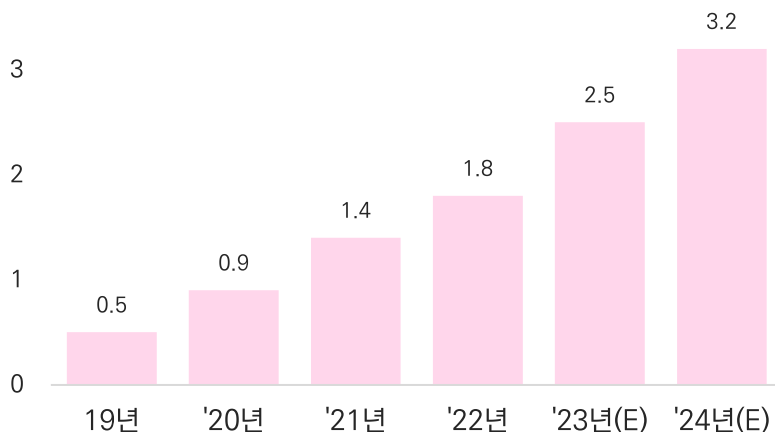
Source: 언론보도 종합, 삼성KPMG 경제연구원 재구성

## 트렌드② 사업 다변화를 위한 신기술 기반의 M&A (1/5)

VR 게임 등의 메타버스 및 Web 3.0 기반의 게임 플랫폼, 클라우드 기술 기반의 스트리밍 게임 등 기술 기반 게임 산업의 확장이 지속됨에 따라 빅테크 기업의 게임 산업 진출 확대를 위한 M&A가 지속 나타나고 있음. 게임 기업도 메타버스, 엔터테인먼트 기업 등의 기업을 인수하며 사업 다변화를 도모하고 있음

### 글로벌 VR 게임 시장 규모

(십억 달러)



Source: Statista, Newzoo, Game World Observer

Note: (E)는 추정치임

#### Web 3.0 · 메타버스

- 블록체인 기술 등을 활용한 Web 3.0 기반의 게임 산업은 메타버스, NFT 등의 기술을 통한 게임 이용자의 자유도를 확대하여 이용자의 플랫폼 활용도를 높이고 있음

Source: 언론보도 종합, 삼성KPMG 경제연구원 재구성

### 일본 및 중국 스트리밍 게임 시장 규모

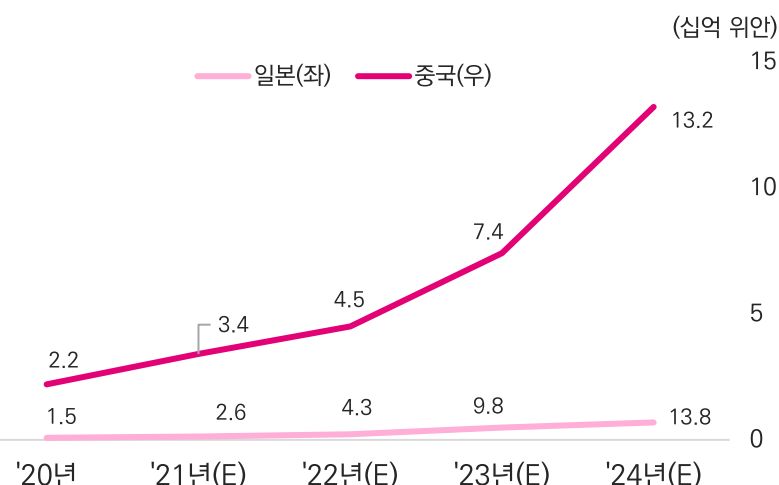
(십억 엔)

300

200

100

0



Source: Statista, Famitsu(일본), iResearch(중국), 삼성KPMG 경제연구원 재구성

Note: (E)는 추정치임

#### 클라우드 · 스트리밍

- 클라우드 기술은 게임을 운영하기 위한 프로그램 및 게임 실행 시 발생하는 주요 데이터의 전송 등의 기술적 활동을 온라인으로 이루어지도록 함

Source: 언론보도 종합, 삼성KPMG 경제연구원 재구성

## 트렌드② 사업 다변화를 위한 신기술 기반의 M&A (2/5)

글로벌 시장에서는 클라우드, VR 등 기술력을 보유한 빅테크 기업 등 기술 기반의 기업을 중심으로 게임 개발사 및 게임 분야와 연계한 기술 확보를 위한 M&A가 나타나고 있음. 빅테크 기업이 보유한 새로운 기술력을 기반으로 게임 산업의 형태가 다양화되는 등 변화가 M&A를 기반으로 지속 도모됨

### 사업 다변화를 위한 주요 M&A 사례 – 글로벌 게임 산업 M&A

인수기업	피인수기업		인수 시기	인수 금액	비고
구글	Raxium	미국	2022	10억 달러	AR Micro LED 디스플레이
	Stratozone	미국	2020	-	클라우드 기반 데이터 마이그레이션 기술 보유 기업
	Nightcorn	독일	2019	-	비디오 공유 기술 기반 스타트업
	Typhoon Studio	캐나다	2019	-	‘저니 투 더 새비지 플래닛’ 등의 게임 개발사
메타	BigBox VR	미국	2021	-	VR 기술을 활용하여 퍼즐, 전투 등 여러 분야의 게임을 런칭한 메타버스 및 VR 기술 기반 게임 개발사
	Within	미국	2021	-	
	Downpour Interactive	미국	2021	-	
	Ready at Dawn	미국	2020	-	
	Sanzaru Games	미국	2020	-	클라우드 기술을 활용한 게임 개발사
	Unit 2 Games	영국	2021	-	
	Chainspace	영국	2021	-	블록체인 기술 기반 스타트업
넷플릭스	Boss Fight Entertainment	미국	2022	-	수집형 RPG, 소셜 카지노 등의 게임 개발사
	Next Games	핀란드	2022	6,500만 유로	‘기묘한 이야기’, ‘워킹데드’ 시리즈 기반 모바일 게임 개발사
	Night School Studio	미국	2021	-	‘옥슨 프리’, ‘애프터파티’ 등 게임 개발사

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성

## 트렌드② 사업 다변화를 위한 신기술 기반의 M&A (3/5)

국내 게임 기업은 사업 다변화를 도모하기 위한 움직임이 주목되었음. 최근 메타버스 및 엔터테인먼트 사업을 운영하는 기업들을 대상으로 한 투자가 다수 이루어지며 기존 게임 산업과 연계한 산업 확장을 도모하기 위한 투자 노력이 지속되고 있음

### 사업 다변화를 위한 주요 M&A 사례 – 국내 게임 산업 M&A

인수기업	피인수기업		인수 시기	인수 금액	비고
컴투스	SM엔터테인먼트	한국	2022	700억 원 (지분 4.2%)	국내 엔터테인먼트 기업
	TSB Gaming	몰타	2021	- (시리즈B 투자)	메타버스 플랫폼 ‘더 샌드박스’ 운영 기업
	Mythical Games	미국	2021	- (시리즈C 투자)	NFT 거래소 및 블록체인 기반 게임 개발 기업
	Uplandme	미국	2021	- (시리즈A 투자)	부동산 가상거래 메타버스 기업
넷마블 에프앤씨	보노테크놀로지스	한국	2022	20.1억 원 (지분 67%)	암호화폐 지갑 서비스 운영
	아이템 게임즈	한국	2022	76.5억 원 (지분 90%)	가상자산 기반 게임 플랫폼 운영
	에이스팩토리	한국	2022	약 400억 원	영화 및 드라마 제작 기업
위메이드	비덴트	한국	2021	800억 원	가상자산 거래 플랫폼 ‘빗썸’의 모회사 (2022년 신주인수권부사채 방식으로 투자한 500억 원 전량 처분)
	초록뱀미디어	한국	2021	50억 원	콘텐츠 IP를 활용한 NFT 사업 도모를 위한 투자
펼쳐비스	Hyperreal	미국	2021	300만 달러 (지분 투자)	실존 인물의 가상 아바타를 생성하는 기술 보유 기업

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성

## 트렌드② 사업 다변화를 위한 신기술 기반의 M&A (4/5)

빅테크 기업은 최근 수년간 다수의 기업들을 인수하여 게임 산업에서의 영향력을 확대하고 있음. 게임 플랫폼을 보유한 빅테크 기업의 자사 플랫폼에서 활용할 수 있는 게임 콘텐츠 확보를 위한 움직임과 자사의 기술력을 기반으로 새로운 게임 플랫폼 형태를 개발하기 위한 움직임 등이 주로 목격되고 있음

### 사업 다변화를 위한 M&A 사례 – 글로벌 게임 산업

#### 구글 – 스트리밍 게임 서비스 'Stadia' 운영

- 구글은 2020년 클라우드 기반 데이터 마이그레이션 기업 Stratozone을 인수하는 등 자사의 클라우드 기술력을 활용한 스트리밍 게임 서비스 'Stadia'를 운영하였음
  - 'Stadia'는 2019년 11월 미국 등 14개국에서 서비스를 출시하였음
  - 클라우드 기술을 활용하여 웹 브라우저에서 게임 설치 없이 바로 게임에 접속하여 플레이할 수 있는 형태로 제공함
- 구글은 클라우드 기반의 게이밍 서비스 'Stadia'를 '23년 1월까지만 운영하고 종료하였음
  - 클라우드 기반 게임 환경이 최적화되도록 구성하는 데 이슈가 있어, 그래픽의 끊김, 인풋랙(입력 지연) 등의 몰입감을 방해하는 요소로 인한 소비자 불만 발생하였음
  - 'Stadia'의 클라우드 게임 시장 점유율은 10% 미만이었던 것으로 분석되고 있음
  - 구글은 클라우드의 기술적 제공 능력에 대한 문제 외에도 우수한 게이밍 콘텐츠를 확보하기 어려웠던 점도 사업의 성공적 운영을 어렵게 한 요소로 분석되고 있음

#### 메타 – VR 게이밍 디바이스 및 게임 콘텐츠 개발

- 메타는 VR 게임을 즐길 수 있는 게이밍 디바이스 'Meta Quest'를 출시하여 VR 기반의 게임 사업을 자사의 주요 사업모델로 확대하고 있음
  - 2022년 10월에는 보급형 디바이스 라인업인 'Meta Quest'와 차별화한 'Meta Quest Pro'를 출시하며 VR 게임에서 이용자와의 연결 강화 및 향상된 디스플레이 기반의 몰입도 강화를 도모함
- 메타는 VR 게임을 개발하는 게임사를 다수 인수하며 자체적인 게임 개발 기술력을 확보하였으며, 자사의 디바이스와 연계한 게임 라인업을 지속 확대하고 있음
  - 메타는 BigBox VR, Ready at Dawn 등 VR 게임을 개발하는 게임 개발사를 지속 인수하며 게임 산업으로의 사업 확대를 도모함
  - 2022년 4월, 'Meta Quest Gaming Showcase 2022'를 개최하여 자사의 VR 게이밍 디바이스인 'Meta Quest'에서 즐길 수 있는 VR 신작 게임 10종을 공개하는 등 게임 라인업 확대를 지속하고 있음

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성

## 트렌드② 사업 다변화를 위한 신기술 기반의 M&A (5/5)

최근 게임 기업과 엔터테인먼트·미디어 기업 간 투자·파트너십 등을 통한 다양한 콘텐츠 IP(지식재산권)를 발굴하고 자사 IP 포트폴리오를 다각화하는 사업 다변화 노력이 다양하게 이루어지고 있음. 게임사는 미디어 기업이 보유한 콘텐츠를 NFT, 디지털 휴먼 기술 등과 연계하여 새로운 사업모델의 개발을 도모할 것으로 전망됨

### 사업 다변화를 위한 M&A 사례 – 국내 게임 산업

#### 컴투스 – 제작사 위지웍스튜디오, 엔터사 SM엔터 인수·투자

- 컴투스는 2021년 인수한 위지웍스튜디오를 통해 새로운 IP를 발굴 노력
  - 위지웍스튜디오는 래몽래인, 에이투지엔터테인먼트, 등 다수의 콘텐츠·매니지먼트 계열사를 보유
  - 또한 시각특수효과(VFX) 기술을 바탕으로 여러 영화, 드라마 콘텐츠 IP 등을 제작·보유
  - 최근 위지웍스튜디오가 투자하고 래몽래인이 제작한 웹툰·웹소설 원작 드라마 ‘재벌집 막내아들’은 국내외 흥행에 성공
- 컴투스는 2022년 SM엔터테인먼트 지분 일부를 취득하며 콘텐츠 IP의 트랜스미디어 확장성 강화
  - 향후 컴투스의 메타버스 플랫폼 컴투버스 내에서 가상 공연 등을 진행하고, 아티스트 IP를 활용한 NFT 비즈니스 등 계획

#### 넷마블에프앤씨 – 제작사·연예 기획사 에이스팩토리 인수

- 넷마블에프앤씨는 제작사·연예 기획사 에이스팩토리 인수를 통해 디지털휴먼 등 IP 관련 비즈니스 확장 계획
  - 2022년 12월 넷마블 자회사 넷마블에프앤씨가 인수한 에이스팩토리는 드라마 ‘비밀의 숲’, ‘인사이드’ 등을 제작한 영화·드라마 제작사
  - 또한 국내 유명 배우 등이 소속되어 있는 연예 기획사로 다양한 IP 및 콘텐츠 제작 역량 보유
  - 향후 양사는 드라마 등 콘텐츠에 넷마블에프앤씨의 자회사 메타버스엔터테인먼트에서 개발 중인 디지털 휴먼을 활용할 계획
  - 또한 시각특수효과(VFX) 등 관련해서도 협업을 하며 IP 역량 제고 목표

#### 엔터사 하이브 – 게임사 플린트의 신규 게임 퍼블리싱

- 하이브는 자회사 하이브IM를 통해 플린트의 모바일 게임 ‘별이되어라2: 베다의 기사들’을 서비스할 예정
  - 플린트의 ‘별이되어라2: 베다의 기사들’은 2014년 2월 출시한 인기작 ‘별이되어라!’의 후속작으로, 원작의 세계관의 프리퀄 스토리를 중심으로 구성
  - 기존 ‘별이되어라!’는 개성 있는 그래픽, 스토리텔링 등으로 전 세계에 팬덤을 형성한 히트작
  - 하이브는 이미 전편의 흥행으로 IP 경쟁력을 갖춘 플린트의 신작 퍼블리싱을 통해 게임산업으로 IP 비즈니스 확장 계획
  - 플린트 또한 글로벌 인기 IP 및 팬덤 커뮤니티 비즈니스의 노하우를 보유한 하이브와의 협업을 통해 IP 확장성을 강화할 수 있을 것으로 기대

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

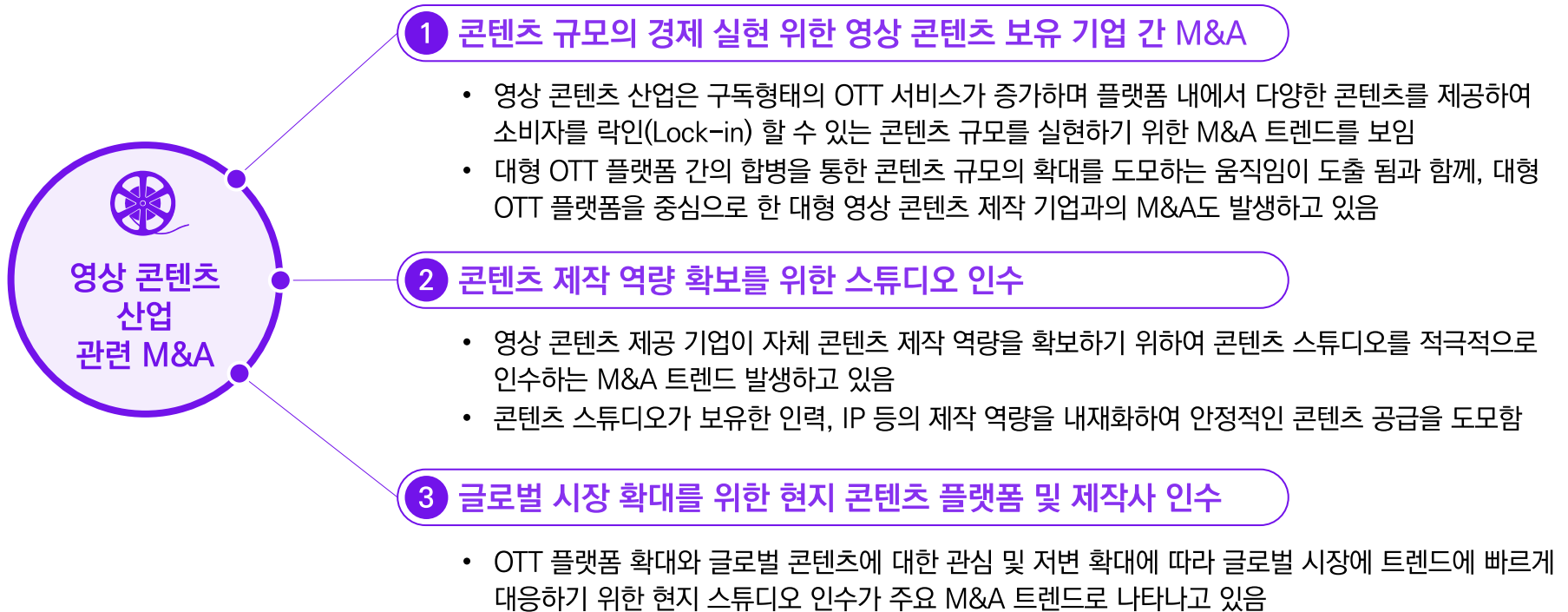
## II. (2)

# 영상 콘텐츠 산업의 M&A 트렌드

## 영상 콘텐츠 산업 M&A 트렌드

영상 콘텐츠 산업은 OTT의 등장에 따라 온라인 플랫폼을 중심으로 한 영상 시청 트렌드의 변화가 이루어지고 있음.  
M&A 시장에서도 OTT 등의 온라인 플랫폼에서의 강점을 확보할 수 있는 콘텐츠 확보, 글로벌 시장 확대 등을 위한 투자 및 인수 트렌드가 나타나고 있음

### 영상 콘텐츠 산업의 주요 M&A 트렌드



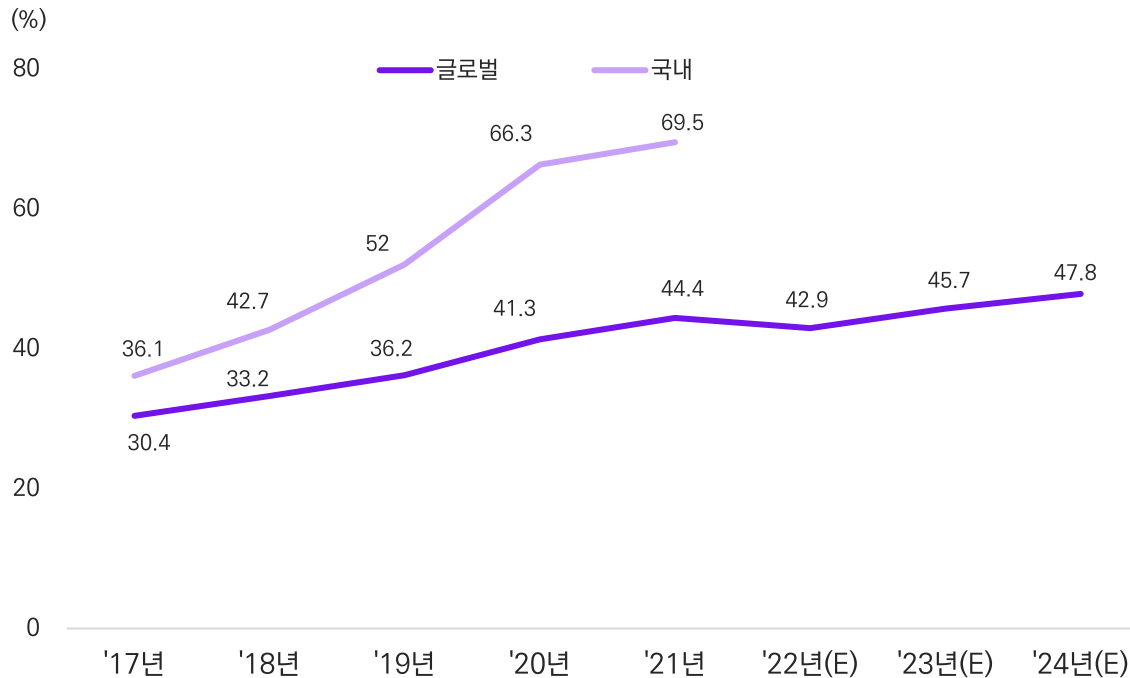
Source: 삼정KPMG 경제연구원



## 트렌드① 콘텐츠 규모의 경제 실현 위한 영상 콘텐츠 보유 기업 간 M&A (1/3)

영상 콘텐츠를 이용하는 방식으로 넷플릭스, 티빙 등 글로벌 및 국내 OTT 기업들이 시장에서 다수의 이용자에게 선택 받으며 플랫폼 간 경쟁이 심화되고 있음. 플랫폼 간의 경쟁에서 자사의 경쟁력을 강화할 수 있는 콘텐츠 확보를 위한 M&A가 주요 트렌드로 도출되고 있음

### 글로벌 및 한국 OTT 사용률 추이



- 통신 네트워크 기술의 발달과 모바일 디바이스의 대화면화, IoT 기술 기반의 스마트 TV 보급의 확대 등 기술적 저변의 확대로 OTT(Over the Top) 플랫폼이 영상 콘텐츠 시청의 주요 플랫폼으로 자리매김함
- '23년 글로벌 OTT 플랫폼 사용률은 '18년 사용률 대비 12.5%p 증가한 45.7%에 달할 것으로 전망됨
  - 국내 OTT 플랫폼 사용률은 2021년 기준 69.5%로 '18년 사용률 대비 26.8%p의 높은 증가폭을 기록함
- OTT 시장이 확대되며 넷플릭스, 디즈니 플러스 등의 글로벌 OTT 플랫폼과 티빙, 웨이브 등 국내 OTT 플랫폼 등 유명 플랫폼 간의 경쟁이 심화되고 있음

Source: Statista, Statista Advertising & Media Insights(글로벌), 한국콘텐츠진흥원(국내), 삼정KPMG 경제연구원 재구성  
Note: (E)는 추정치임, 사용률은 Penetration rate을 의미함

## 트렌드① 콘텐츠 규모의 경제 실현 위한 영상 콘텐츠 보유 기업 간 M&A (2/3)

OTT 등 자체적으로 보유한 콘텐츠를 제공하는 영상 콘텐츠 플랫폼이 증가함에 따라 자체적으로 보유한 영상 콘텐츠의 양을 늘려 경쟁력을 확보하기 위한 영상 콘텐츠 기업 간의 M&A가 다수 이루어지고 있음. 국내·외 영상 콘텐츠 기업은 유명 콘텐츠를 다수 보유한 콘텐츠 기업의 인수를 통하여 자사의 플랫폼 매력도 향상을 도모함

### 영상 콘텐츠 보유 기업을 대상으로 한 주요 국내·외 M&A 사례 - 영상 콘텐츠 산업

인수기업	피인수기업		인수 시기	인수 금액	비고
Warner Media	Discovery	미국	2022	430억 달러	디스커버리 플러스(OTT), 방송 채널 등을 보유한 미디어 콘텐츠 제공 사업자
AMAZON	MGM	미국	2021	85억 달러	'007 시리즈' 등 4,000여 편의 콘텐츠를 보유한 미디어 기업
Disney	21st Century Fox	미국	2019	710억 달러	스타워즈, 아바타, 다이하드 등 유명 콘텐츠 제작 기업
CBS	Viacom	미국	2019	120억 달러	제작사 '파라마운트 픽처스', 음악채널 MTV 등을 보유한 종합 미디어 콘텐츠 기업
AT&T	Time Warner	미국	2018	854억 달러	HBO Max(OTT), CNN, HBO 등 종합 미디어 콘텐츠 제공 사업자
티빙 (CJ 계열사)	케이티시즌 (KT 계열사)	한국	2022	-	CJ ENM의 자회사 티빙과 케이티시즌의 합병
LG유플러스	헬로비전	한국	2020	8,000억 원 (지분 50%+1주)	종합유선방송사업자 (국내 가입자수 1위 *인수시점 기준)
	월트디즈니컴퍼니코리아	한국	2021	-	월트디즈니컴퍼니코리아의 디즈니채널 분야 인수

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성

## 트렌드① 콘텐츠 규모의 경제 실현 위한 영상 콘텐츠 보유 기업 간 M&A (3/3)

플랫폼이 소유한 영상 콘텐츠를 장기간 구독하며 활용하는 OTT 서비스가 영상 콘텐츠 시장에서 주요한 플랫폼으로 자리매김 하며 우수한 콘텐츠를 대량으로 보유하여 경쟁력을 확보하는 것의 중요성이 강화됨. 주요 OTT 간의 합병 및 대형 콘텐츠 제작사 인수를 통하여 플랫폼 내 다양한 콘텐츠를 확보하기 위한 노력이 이루어짐

### 콘텐츠 규모 확보를 위한 플랫폼사 국내·외 M&A 발표 사례 - 영상 콘텐츠 산업

#### 디즈니/아마존 등 글로벌 OTT 플랫폼의 대형 콘텐츠 제작사 인수

- OTT 플랫폼 '디즈니 플러스(Disney +)'를 운영하는 디즈니는 영화 등의 영상 콘텐츠를 보유한 제작사 21세기 폭스를 인수함 ('19년 3월)
  - 21세기 폭스가 보유한 콘텐츠 자산 중 미국 내 뉴스 및 스포츠 채널 일부는 매각 대상에서 제외
  - 인수 가격은 710억 달러
  - 21세기 폭스가 보유한 콘텐츠 자산인 스타워즈, 아바타, 나홀로 집에, 다이하드 등의 유명 콘텐츠를 디즈니의 OTT 플랫폼에서 활용할 수 있게 되었음
  - 디즈니와 21세기 폭스는 미국과 일본에서 서비스를 제공하는 OTT 플랫폼 'Hulu'에 각 지분 30% 씩 보유하며 공동 투자한 바 있음 ('07년 설립)
    - \* 'Hulu'는 현재 디즈니가 지분 100% 보유
- OTT 플랫폼 '프라임 비디오'를 운영하는 아마존은 할리우드 영화제작사 MGM을 인수함 ('21년 5월)
  - 인수가격은 84.5억 달러
  - MGM은 007 시리즈, 매드맥스 등의 유명 콘텐츠를 포함한 약 4천여 편의 영화와 1만 편 이상의 TV 콘텐츠를 보유함

#### 국내 OTT 플랫폼 간 합병을 통한 대형 OTT 플랫폼 탄생

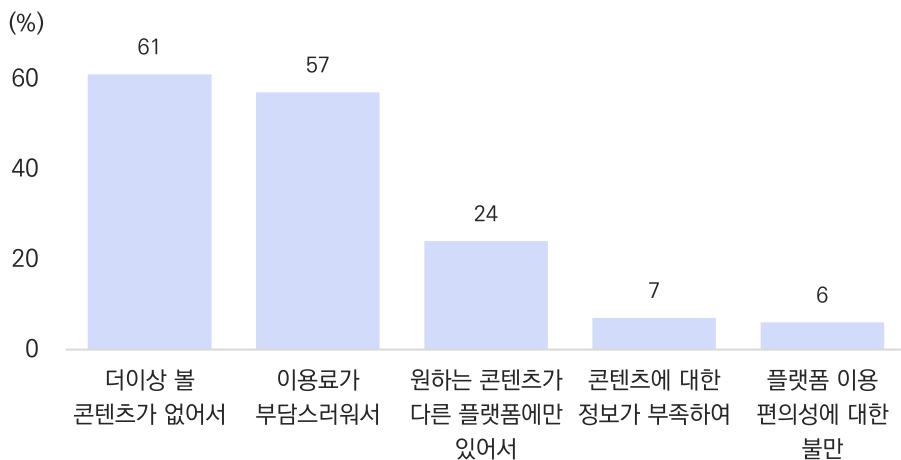
- CJ ENM이 운영하는 국내 OTT 플랫폼 티빙이 KT가 운영하는 OTT 플랫폼 시즌을 인수하여 플랫폼 규모 확대를 도모함 ('22년 12월)
  - 양 사간의 합병은 '22년 7월 M&A 결정 발표 후 10월 공정거래위원회 승인을 취득하였으며, 12월에 공식 합병 절차를 완료함
  - 티빙이 시즌을 흡수 합병하는 방식으로 M&A 진행
  - 기존 시즌의 모회사인 KT스튜디오지니는 티빙의 3대 주주로 지속 자리함
  - 시즌 플랫폼은 합병 약 한달 후 서비스를 종료하였으며, 시즌 플랫폼의 대표 콘텐츠 700여 편을 티빙 플랫폼을 통하여 제공함
  - 시즌 플랫폼 이용자는 티빙 플랫폼으로 전환하여 서비스를 지속 이용하도록 함
- 티빙은 '23년 1월 기준 국내 월간 활성 이용자수(MAU) 5.2백만 명을 기록하며 국내 OTT 업체 중 1위를 기록함 (전체 OTT 중 1위는 넷플릭스, 티빙은 전체 2위)
  - 티빙의 시즌 인수 직전인 '22년 11월 월간 활성 이용자수는 4.3백만명으로 인수 이후 2달간 이용자가 약 85만명 증가함
  - '22년 11월 MAU 4.2백만 명으로 국내 OTT 중 2위를 기록하였던 웨이브는 티빙의 시즌 인수 이후 MAU가 '23년 1월 기준 4.0백만 명 수준으로 하락함

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성

## 트렌드② 콘텐츠 역량 강화를 위한 제작사 관련 투자 (1/3)

OTT 플랫폼의 구독을 취소하는 이용자의 61%가 취소 사유로 “더이상 볼 콘텐츠가 없어서”라고 응답하는 등 콘텐츠 확보 역량은 이용자를 지속해서 플랫폼 내에 머무르게 하는 주요 경쟁요소로 자리함. 주요 플랫폼의 콘텐츠 제작을 위한 투자비용은 지속 확대될 것으로 전망되며 콘텐츠 제작 역량의 중요성이 지속 강화됨

국내 이용자의 OTT 플랫폼 구독 취소 사유 (2022년 3월 조사)

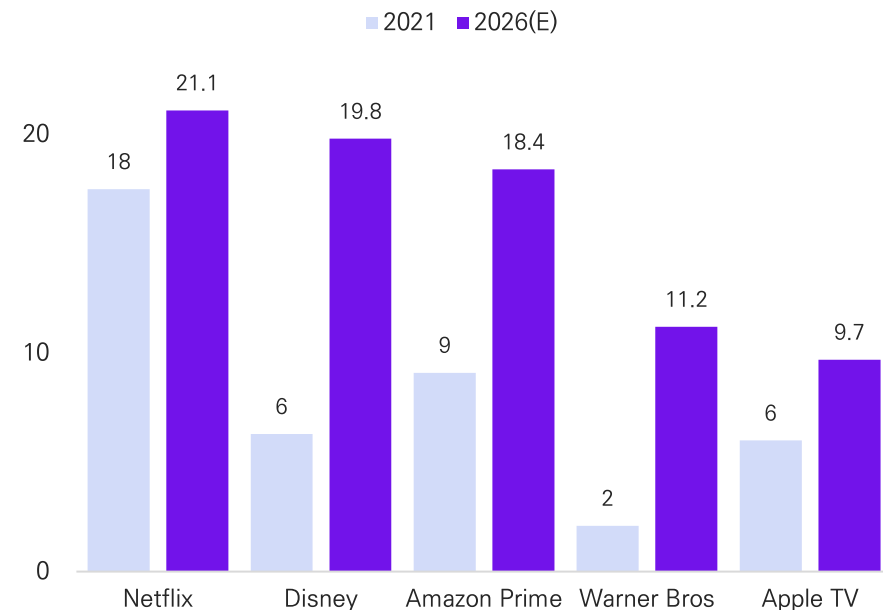


- 국내 OTT 플랫폼 구독 취소 이용자의 61%가 “더이상 볼 콘텐츠가 없어서” 구독을 취소하였다고 응답함
- 구독 취소 사유 상위 5개 중 3개가 콘텐츠와 관련된 것으로 나타나며, 우수한 콘텐츠를 확보하는 것이 플랫폼 이용자의 지속적인 사용을 도모할 수 있는 주요 경쟁요소로 자리함

Source: Statista, Mezzo Media

주요 글로벌 OTT 플랫폼별 콘텐츠 제작 투자비용 전망

(십억 달러)



Source: Statista, Activate, MoffettNathanson, Wells Fargo

Note: (E)는 추정치임

## 트렌드② 콘텐츠 역량 강화를 위한 제작사 관련 투자 (2/3)

우수한 콘텐츠를 확보하기 위한 역량 확보의 중요성이 강화됨에 따라 콘텐츠 제작 역량을 보유한 스튜디오를 확보하는 것이 중요해짐. 우수한 제작 인력, 제작 스튜디오 환경, 유명 IP 등을 보유하고 있는 콘텐츠 스튜디오들을 대상으로 한 M&A가 다수 도출되고 있음

### 콘텐츠 역량 강화를 위한 국내·외 M&A 사례 – 영상 콘텐츠 산업

인수기업	피인수기업		인수 시기	인수 금액	비고
넷플릭스	Animal Logic	호주	2022	-	LEGO 시리즈 등을 제작한 호주의 애니메이션 제작 스튜디오
	Storybots	미국	2019	-	유아동 애니메이션 제작사
스튜디오드래곤 (CJ)	길픽처스	한국	2022	-	드라마 ‘스토브리그’, ‘소년심판’ 등을 제작한 콘텐츠 제작사
	무비락	한국	2019	30.5억 원 (지분 19.83%)	영화 ‘청년경찰’ 등을 제작한 콘텐츠 제작사
에스엘엘중앙 (JTBC)	클라이맥스스튜디오	한국	2021	450억 원 (지분 73.68%)	드라마 ‘지옥’, ‘D.P’ 등의 제작사
	프로덕션에이치	한국	2021	234.5억 원 (지분 93.81%)	드라마 ‘좋아하면 울리는 2’ 등의 제작사
	콘텐츠 지음	한국	2021	193.7억 원 (지분 63.17%)	드라마 ‘이태원 클라쓰’ 등의 제작사
와이낫미디어	더그레이트쇼	한국	2022	-	드라마 ‘나빌레라’, ‘더 로드-일의비극’ 등의 콘텐츠 제작
	오즈 아레나	한국	2021	-	드라마 ‘구필수는 없다’, ‘검사내전’ 등의 콘텐츠 제작사
컴투스	위지웍스스튜디오	한국	2021	2,000억 원 (지분 38.1%)	드라마 ‘승리호’ 등의 제작에 참여한 시각특수효과 제작 기업

Source: 언론보도 종합, 각 사 사업보고서, 삼정KPMG 경제연구원 재구성

## 트렌드② 콘텐츠 역량 강화를 위한 제작사 관련 투자 (3/3)

영상 콘텐츠를 제공하는 플랫폼 간의 경쟁이 심화되며 우수한 콘텐츠를 확보하기 위한 노력이 지속되고 있음. 넷플릭스, CJ ENM, JTBC 등 국내외 주요 영상 콘텐츠 사업자는 콘텐츠 제작 역량을 강화하기 위하여 자체적인 역량 확보를 도모하는 스튜디오 설립 및 콘텐츠 스튜디오 인수 등의 투자가 적극적으로 시행하고 있음

### 콘텐츠 제작 역량 확보를 위한 국내·외 M&A 사례 – 영상 콘텐츠 산업

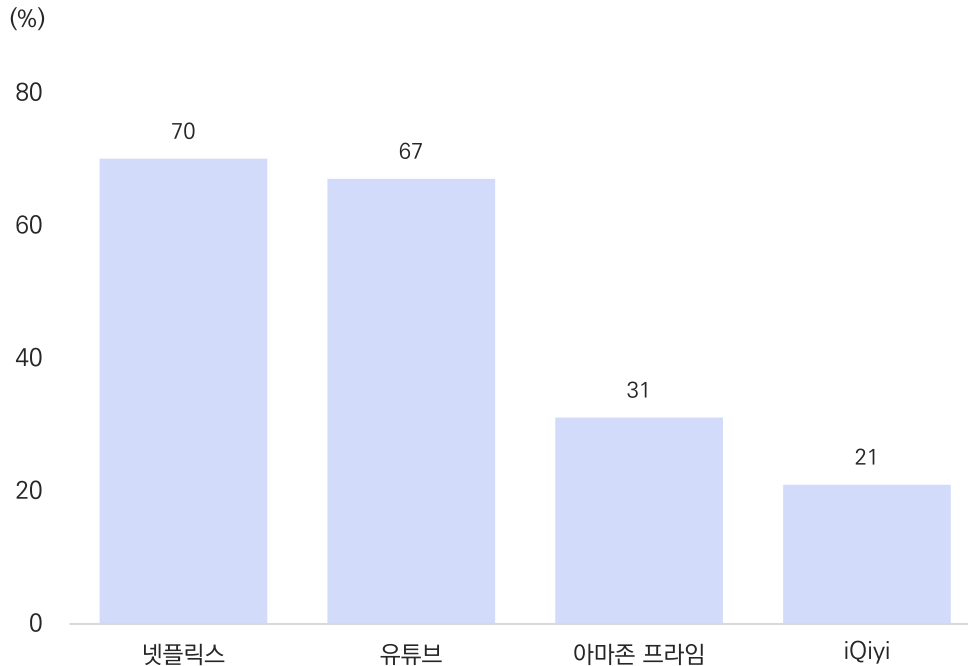
넷플릭스 – 제작 스튜디오 설립 및 인수를 통한 콘텐츠 제작 역량 강화	CJ ENM – 콘텐츠 제작 전문 스튜디오 ‘스튜디오드래곤’ 설립	JTBC – 제작 전문 스튜디오 설립 및 제작사 인수
<ul style="list-style-type: none"> <li>글로벌 OTT 플랫폼 ‘넷플릭스’는 콘텐츠 제작 역량 강화를 위하여 첨단 기술을 활용한 콘텐츠 제작 전문 스튜디오 단지 구축을 위한 투자를 진행함 (’22년 12월)                     <ul style="list-style-type: none"> <li>– 넷플릭스는 해당 스튜디오 단지 구축을 위하여 총 9억 달러 규모의 투자할 전망임</li> <li>– 약 37만평 규모의 공간에는 스튜디오 12개와 사무동 등이 건립될 예정임</li> <li>– 넷플릭스의 자회사 아이라인 스튜디오는 서울 스튜디오 설립을 위하여 1억 달러 규모 투자 발표(’22년 11월)</li> </ul> </li> <li>넷플릭스는 호주의 애니메이션 스튜디오 Animal Logic을 인수함(’22년 7월)                     <ul style="list-style-type: none"> <li>– Animal Logic은 ‘레고’ 등의 애니메이션 콘텐츠 제작에 참여한 제작사로 시각효과 및 디자인 콘텐츠 역량을 보유함</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CJ ENM은 콘텐츠 제작 역량 강화를 위한 콘텐츠 제작을 전문으로 하는 기업인 스튜디오드래곤을 중심으로 한 투자 활동을 지속함                     <ul style="list-style-type: none"> <li>– 스튜디오드래곤은 CJ ENM의 자회사로 드라마 등의 콘텐츠 제작을 전문으로 함</li> <li>– 스튜디오드래곤의 콘텐츠는 CJ ENM의 OTT 플랫폼 ‘티빙’ 외에도 ‘넷플릭스’, 국내 지상파 방송 등에서 다수 상영됨</li> </ul> </li> <li>스튜디오드래곤은 콘텐츠 제작 인력 및 역량의 강화를 위하여 국내 콘텐츠 스튜디오를 인수함                     <ul style="list-style-type: none"> <li>– 영화 ‘청년경찰’ 등을 제작한 국내 콘텐츠 제작사 무비락의 지분 20%를 인수함 (’19년 9월)</li> <li>– 드라마 ‘스토브리그’, ‘소년심판’ 등을 제작한 국내 콘텐츠 제작사 길픽처스를 인수함 (’22년 9월)</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>국내 방송사 JTBC도 콘텐츠 제작기업 에스엘엘중앙(舊 JTBC 스튜디오)에 대한 투자를 강화하여 콘텐츠 역량 강화를 추진함                     <ul style="list-style-type: none"> <li>– JTBC는 콘텐츠 제작 자회사 에스엘엘중앙에 제작 역량 강화를 위한 제작비 투자 및 리소스 확보 등을 목적으로 3년간 3조원에 투자를 진행할 것임을 공개함(’22년 4월)</li> </ul> </li> <li>에스엘엘중앙은 ’21년 6월 국내 콘텐츠 제작사 3곳과 인수 계약을 체결하며 국내 콘텐츠 제작 역량 강화를 위한 움직임을 보임                     <ul style="list-style-type: none"> <li>– 드라마 ‘지옥’, ‘D.P’ 등의 제작사 클라이맥스 스튜디오</li> <li>– 드라마 ‘좋아하면 울리는 2’ 등의 제작사 프로덕션 에이치</li> <li>– 드라마 ‘이태원 클라쓰’ 제작사 콘텐츠 지음</li> </ul> </li> </ul>

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

## 트렌드③ 글로벌 시장 확대 위한 현지 콘텐츠 플랫폼 및 제작사 인수 (1/3)

OTT 등의 영상 플랫폼을 활용하여 국내에서 제작된 콘텐츠를 다양한 국가의 이용자가 접할 수 있는 경로가 확대되며 글로벌 시장에서의 고객 확보 경쟁이 치열해지고 있음. 해외 이용자의 취향에 맞는 콘텐츠를 제작하기 위한 다국적 기반의 스튜디오 인수가 확대되고 있음

### 해외 이용자가 국내 영상 콘텐츠를 보기 위해 사용하는 플랫폼 (2021년 조사)



Source: Statista, 한국국제문화교류진흥원

- 유선망을 통하여 영상 콘텐츠 제공하는 유선방송, 통신사가 자사의 통신망과 연계하여 서비스를 제공하는 IPTV 등의 기존 영상 콘텐츠 제공 서비스와 달리, 인터넷 통신 기술을 활용하는 OTT 플랫폼의 활성화는 영상 콘텐츠의 해외 보급을 간편화 하였음
- 해외 이용자가 국내 영상 콘텐츠를 접하기 위해 사용하는 영상 플랫폼 중 넷플릭스와 아마존 프라임 등 OTT 플랫폼의 비중이 높은 것으로 나타남
- OTT 플랫폼을 통하여 기존 다른 매체를 통하여 제작된 콘텐츠가 해외로 보급이 확산 될 뿐 아니라, OTT 플랫폼에서 해외시장으로의 보급을 고려하여 직접 제작하는 자체 제작 콘텐츠가 확산되는 등 콘텐츠의 저변이 확산되고 있음
  - OTT 플랫폼 넷플릭스가 자체 제작한 국내 영상 콘텐츠 ‘오징어 게임’은 누적 시청시간 16.5억 시간에 달한 것으로 나타났으며, 94개국에서 넷플릭스 플랫폼 인기 1위를 기록하였음

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

## 트렌드③ 글로벌 시장 확대 위한 현지 콘텐츠 플랫폼 및 제작사 인수 (2/3)

OTT 플랫폼을 통한 글로벌 소비자와의 접점이 확대되며 해외 시장의 트렌드를 반영한 콘텐츠를 제작할 수 있는 현지화 전략이 중요해짐. 글로벌 시장에서 현지 특성에 맞는 콘텐츠를 제작 및 효율적인 배급을 위한 콘텐츠 제작사와 플랫폼 M&A가 도출되고 있음

### 글로벌 시장 확대를 위한 국·내외 M&A 사례 – 영상 콘텐츠 산업

인수기업	피인수기업		인수 시기	인수 금액	비고
넷플릭스	스튜디오드래곤	한국	2019	1,078억 원 (지분 4.99%)	CJ ENM 산하의 콘텐츠 제작 전문 기업
CJ ENM	Endeavor Content	미국	2021	7.8억 달러 (지분 80%)	미국 엔터테인먼트 기업 'Endeavor'의 콘텐츠 제작·유통 자회사로 영화 '라라랜드', '콜미 바이 유어 네임' 등의 제작에 참여
에스엘엘중앙	Tornado Enterprise	미국	2021	1,338억 원 (지분 80%)	미국 방송사 ABC 네트워크 및 스튜디오의 사장이던 Paul Lee가 창업한 콘텐츠 제작 스튜디오 'wiip'의 모회사
웨이브	KOCOWA	미국	2022	901억 원 (지분 40%)	국내 지상파 방송 3개사(KBS, SBS, MBC)와 SK스퀘어가 설립한 미주 지역에 한국 콘텐츠를 공급 및 관련 OTT 플랫폼을 운영하는 미디어 콘텐츠 기업

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성



## 트렌드③ 글로벌 시장 확대 위한 현지 콘텐츠 플랫폼 및 제작사 인수 (3/3)

OTT 등 인터넷 망을 기반으로 한 콘텐츠의 글로벌 보급이 빠르게 진행되며 신규 콘텐츠를 글로벌 시장을 타깃으로 기획하여 제작하는 사례가 지속 증가하고 있음. 영상 콘텐츠 기업은 글로벌 시장에서 맞춤형 콘텐츠 제작 및 배급을 위하여 현지의 콘텐츠 제작 스튜디오 M&A를 적극적으로 진행하고 있음

### 글로벌 시장 확대를 위한 주요 국내·외 M&A 사례 -영상 콘텐츠 산업

넷플릭스 - 스튜디오드래곤에 지분 투자하여 2대 주주로 자리함	웨이브-미주 지역 K-콘텐츠 제공 플랫폼 코코와 인수	CJ/JTBC - 미국 현지 콘텐츠 제작사 인수
<ul style="list-style-type: none"> <li>글로벌 OTT 플랫폼 넷플릭스는 국내 콘텐츠 제작 역량을 강화하기 위하여 CJ ENM의 콘텐츠 제작 전문 기업 스튜디오드래곤에 투자함('19년 11월)                         <ul style="list-style-type: none"> <li>-넷플릭스는 스튜디오드래곤의 지분 4.99%를 보유함</li> <li>-총 투자금액은 1,078억 원</li> <li>-투자 시점 기준 넷플릭스가 스튜디오드래곤의 2대주주로 자리함</li> <li>* '22년 기준 CJ ENM, 네이버에 이은 3대 주주임</li> </ul> </li> <li>넷플릭스는 2018년 드라마 '미스터 션샤인'을 스튜디오드래곤을 통하여 공급 받은 후 양사간 협력을 지속하였음                         <ul style="list-style-type: none"> <li>-넷플릭스는 스튜디오드래곤과 투자 협약을 체결하며 콘텐츠 제작 및 방영권 판매에 대한 전략적 파트너십도 체결함</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>국내 OTT 플랫폼 웨이브가 미국, 캐나다 등 30여개 국에서 한국 콘텐츠를 제공하는 OTT 플랫폼 (KOCOWA+)를 운영하는 기업 KOCOWA를 인수함                         <ul style="list-style-type: none"> <li>-KOCOWA는 자체 OTT 플랫폼인 'KOCOWA+'를 운영하며, 아마존 등 해외 영상 플랫폼 기업에 영상 콘텐츠를 납품함</li> <li>-KOCOWA의 주요 서비스 제공 국가는 미주 지역에 위치함</li> </ul> </li> <li>웨이브는 KOCOWA 인수를 통하여 자체 플랫폼 내 콘텐츠를 해외 시장에 공급을 추진할 것으로 보임                         <ul style="list-style-type: none"> <li>-웨이브는 KOCOWA가 보유한 국내 영상 콘텐츠의 외화 자막 콘텐츠 등을 활용하여 다중 자막 서비스를 확대할 예정임</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>국내 콘텐츠 제작기업 스튜디오드래곤은 해외 현지 콘텐츠 제작 역량 강화를 위한 현지 스튜디오 설립 및 인수 관련 투자 진행                         <ul style="list-style-type: none"> <li>-스튜디오드래곤은 네이버웹툰의 계열사 라인 디지털 프론티어와 공동 출자하여 일본 내 콘텐츠 제작 스튜디오를 설립함 ('22년 5월)</li> <li>-스튜디오드래곤의 모회사 CJ ENM은 미국 콘텐츠 기업 Endeavor Group의 콘텐츠 제작 스튜디오 Endeavor Content의 지분 80%를 7.8억 달러에 인수함 ('21년 11월)</li> <li>*Endeavor Content는 19개국에 거점을 보유한 글로벌 스튜디오</li> </ul> </li> <li>국내 콘텐츠 제작기업 SSL은 미국 콘텐츠 제작사 wiip을 인수함 ('21년 6월)                         <ul style="list-style-type: none"> <li>-wiip은 'Apple TV+', 'HBO max' 등 현지 OTT 플랫폼 등의 콘텐츠 제작 경험을 보유함</li> </ul> </li> </ul>

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성

## II. (3)

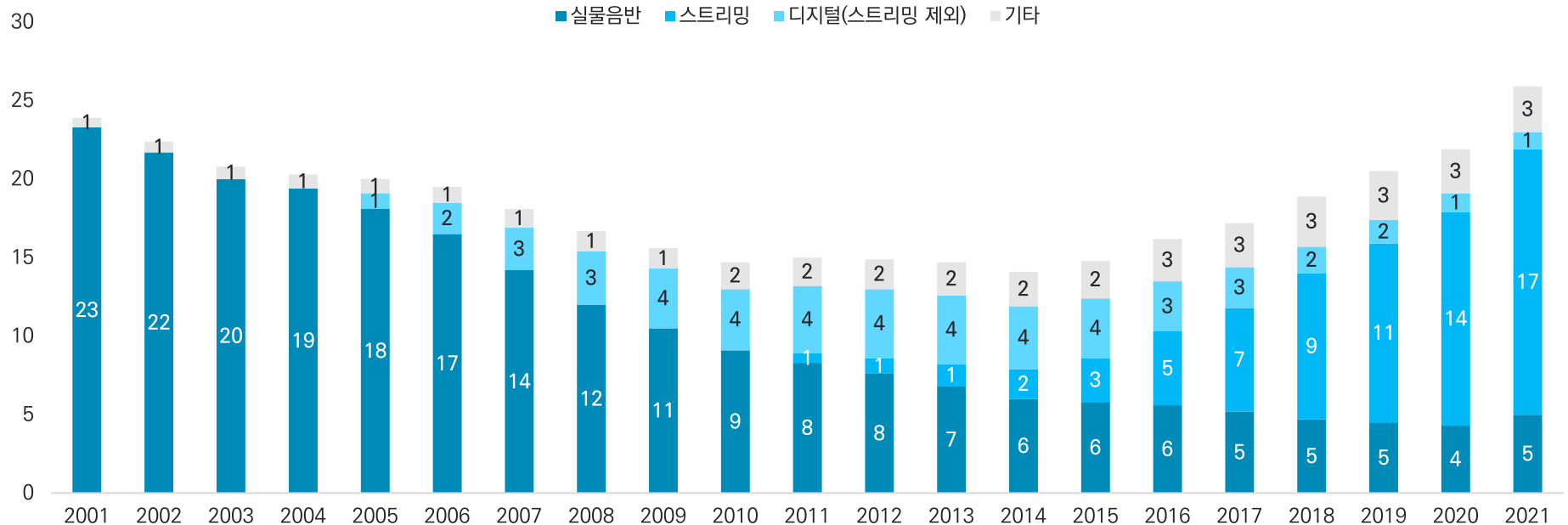
# 음악 산업의 M&A 트렌드

## 글로벌 음악 시장 현황 및 특징

글로벌 레코딩 음악 시장은 2021년 259억 달러 규모로 전년 대비 18.5% 성장. 2014년 이후 지속적으로 시장 성장세를 견인하고 있는 스트리밍 시장(2021년 기준 169억 달러)과 더불어 2021년 실물 음반(50억 달러)이 전년 대비 높은 성장세를 보임

### 글로벌 레코딩 음악 시장 매출 추이

(십억 달러)



Source: 한국콘텐츠진흥원(2022) 「2022 음악 산업백서」, IFPI(2021) 「Global Music Report 2022」

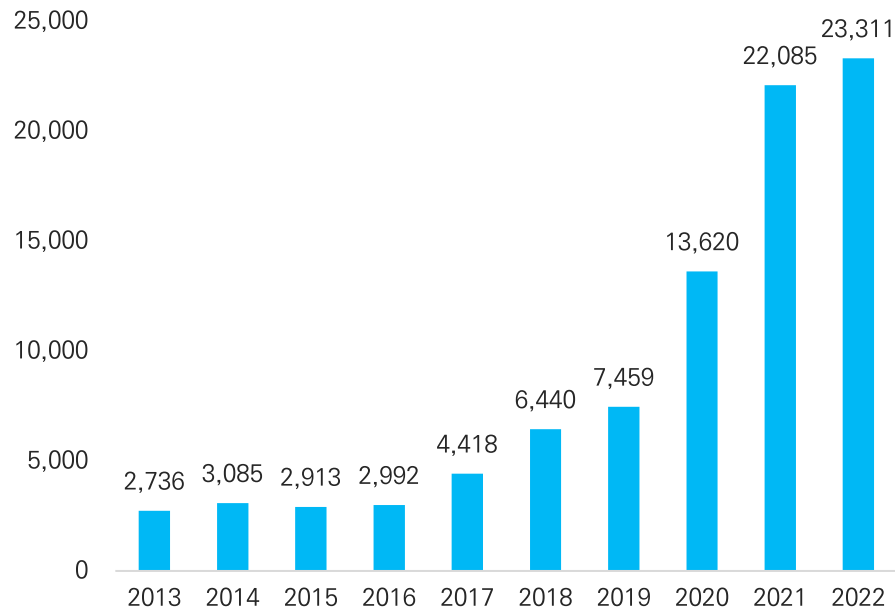
Note1) 레코딩 음악은 실물음반, 스트리밍, 다운로드 및 기타 디지털 음원, 실연권, 배경음악 등 포함, 2) 그래프의 기타 항목에는 실연권(Performance Right, 가수나 연주자 등 저작물을 무용·연주·가창 등의 방법으로 표현하는 실연자가 보유하는 저작권의 하나) 및 배경음악(Synchronisation, TV프로그램, 영화, 게임, 광고 등 제작 시 배경음악으로 사용되어 로열티가 발생하는 음악) 포함

## 국내 음악 산업 현황 및 특징

K-POP의 글로벌 인기 및 팬덤 형성과 더불어 국내 실물음반 수출액이 최근 크게 성장하며 2022년 음반 수출액은 역대 최고치인 2억 3,311만 달러 기록. 상위 10개 수출국가에 일본, 중국 등 기존의 아시아 국가뿐만 아니라, 미국, 네덜란드 등 글로벌 다양한 지역이 포함됨

### 국내 실물 음반 수출액 추이

(만 달러)



### 2013년 및 2022년 국내 실물 음반 상위 10대 수출국 및 수출액

(만 달러)

2013년 수출 상위 10개국	수출액	2022년 수출 상위 10개국	수출액
일본	1,846	일본	8,575
중국	372	중국	5,133
대만	192	미국	3,888
홍콩	90	대만	866
미국	67	네덜란드	431
싱가포르	27	태국	431
호주	24	홍콩	408
인도	24	독일	397
독일	21	인도네시아	368
영국	20	프랑스	358
상위 10개 품목 수출 합계	2,684	상위 10개국 수출액 합계	20,854
2013년 수출 합계	2,736	2022년 수출액 합계	23,311

Source: 한국무역협회, 삼정KPMG 경제연구원

Source: 한국무역협회, 삼정KPMG 경제연구원

## 최근 음악 산업 M&A 사례 (1/3)

국내에서는 주요 음악·엔터테인먼트 기업인 하이브, SM엔터테인먼트, YG엔터테인먼트, JYP엔터테인먼트 주도로 규모의 경제 실현 및 기술력 제고 등을 위한 M&A 투자 사례가 다수. 최근 하이브의 이타카 홀딩스(Ithaca Holdings) 인수 사례, 카카오엔터테인먼트의 사우디아라비아 국부펀드 유치 등 1조 원 이상의 대규모 투자 또한 발생

### 국내 주요 음악 산업 관련 M&A 사례 (1/2)

인수기업 (투자자)	피인수기업 (투자 대상)	주력 분야	인수 시기	인수 금액	내용
하이브	SM엔터 테인먼트	엔터테인먼트	2023.2	4,228억 원	• 하이브는 이수만 SM 전 총괄 프로듀서가 보유한 지분 14.8%를 인수 발표, SM엔터테인먼트 1대 주주로 등극하였으며, 추가적인 지분 확보를 위한 공개 매수 또한 진행
카카오			2023.2 (추진)	-	• 카카오는 글로벌 매니지먼트 사업 공동 추진, 글로벌 오디션 공동 기획 등 IP 경쟁력 강화 등을 위해 SM엔터 지분의 9.05%(2,172억 원) 인수를 추진했지만, SM엔터의 신주·전환사채 발행 금지에 대한 이수만 전 총괄의 가처분 신청이 법원에서 인용된(2023.3.3) 후 공개 매수 추진(2023.3.7)
하이브	수퍼톤	인공지능(AI) 음성 합성 솔루션	2023.1	450억 원	• 수퍼톤은 목소리를 구성하는 다양한 요소들을 조합해서 목소리를 실시간으로 구현하는 인공지능(AI) 음성 합성 기술 보유 기업
싱가포르투자청, 사우디아라비아 국부펀드 등	카카오엔터 테인먼트	게임, 웹툰·웹소설, 영화,공연 등	2023.1	1조 2천억 원	• 전 세계적인 한류 인기로 인한 국내 콘텐츠 기업의 해외 투자 유치 사례 중 역대 최대 규모 투자 유치 • 카카오엔터테인먼트는 향후 글로벌 경쟁력 및 제작 역량 강화 등에 재원을 활용할 계획 발표
하이브, 라구나 인베스트먼트 등	이너버즈	답러닝 기반 가상 인간·영상 제작	2023.1	25억 원	• 이너버즈는 답러닝 기반 버추얼 인플루언서 및 영상 콘텐츠 제작사로 영화나 뮤직비디오 내 버추얼 인플루언서의 자연스러운 표현과 캐릭터 연출
하이브IM	플린트	게임	2022.11	-	• 하이브는 게임사 플린트의 지분 인수 계약을 체결, 플린트 신작 '별이되어라2: 베다의 기사들' 퍼블리싱
하이브, 컴퍼니 케이파트너스 등	마코빌	유아용 콘텐츠 IP, 모바일 게임 등 제작	2022.1	130억 원	• 유아용 콘텐츠 '치타부'와 모바일 게임 '프로젝트 오즈' 등을 개발 중인 콘텐츠 제작사 • 하이브는 2022년 마코빌의 시리즈A 투자에 참여해 전략적 파트너십을 맺고 퍼블리싱 계약을 맺음

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

## 최근 음악 산업 M&A 사례 (2/3)

### 국내 주요 음악 산업 관련 M&A 사례 (2/2)

인수 기업 (투자자)	피인수 기업 (투자 대상)	주력 분야	인수 시기	인수 금액	내용
하이브, YG엔터 테인먼트 등	람다256	블록체인 기술	2022.2	855억 원	• 람다 256은 두나무의 블록체인 연구소로 시작해 2019년 분사한 기업으로, 서비스형 블록체인 서비스(BaaS) '루니버스'를 출시했으며, NFT 발행과 판매를 할 수 있는 플랫폼도 운영 중
하이브, 소프트뱅크 등	네이버Z	메타버스 플랫폼	2021.12	2,235억 원	• 네이버Z는 메타버스 플랫폼 '제페토' 운영사 • 네이버Z 투자를 통해 메타버스 비즈니스 확장 및 글로벌 진출 등 목표
하이브	두나무	블록체인	2021.11	5,000억 원	• 미국에 두나무와 하이브 합작 법인 '레벨스'를 설립하여, 2022년 10월 케이팝 팬덤 문화 관련 NFT 디지털 콜렉터를 플랫폼 'Momentica' 출시
두나무	하이브	엔터테인먼트	2021.11	7,000억 원	
JYP 엔터테인먼트	디어유	팬덤 플랫폼	2021.6	214억 원	• 2020년 2월 SM 엔터테인먼트 자회사 디어유에서 출시한 구독형 서비스 '디어유 버블'은 좋아하는 아티스트에게 텍스트, 이모티콘, 음성 메시지 등 각종 콘텐츠를 1:1 채팅 형식으로 수신 가능
하이브	Ithaca Holdings 미국	음반사	2021.4	1조 1,860억 원	• 이타카 홀딩스는 저스틴 비버, 아리아나 그란데 등이 소속된 매니지먼트사 'SB프로젝트'와 테일러 스위프트를 발굴한 레코드 레이블 '빅머신 레이블 그룹'으로 구성. 이외 TV 및 OTT 콘텐츠 제작 유통사, 의류 뷰티 사업 등도 포함
하이브, UMG, YG엔터테인먼트	KBYK Live	스트리밍 플랫폼	2021.2	-	• 하이브는 유니버설뮤직그룹, YG엔터 및 미국 영상 플랫폼 기업 키스위(Kiswe)와 합작법인 KBYK Live를 설립하여 함께 디지털 라이브 스트리밍 플랫폼 '베뉴라이브(VenewLive)'를 출범
하이브, 위버스컴퍼니	YG Plus	유통	2021.1	700억 원	• 하이브는 자사 아티스트 음반 등을 YG플러스를 통해 유통하고 YG엔터테인먼트의 아티스트들을 위버스에 입점
위버스	네이버	플랫폼	2021.1	2,000억 원	• 네이버는 하이브의 팬덤 커뮤니티 플랫폼 위버스를 운영하는 하이브 자회사 위버스컴퍼니에 영상·팬플랫폼 서비스 Vlive 사업을 양도하고 위버스컴퍼니 지분 49%를 확보 • 위버스컴퍼니는 위버스와 Vlive를 통합한 플랫폼을 발표, 네이버 중계, 결제, 서비스 기술 노하우와 위버스의 아티스트 풀 및 팬덤의 결합으로 글로벌 팬덤 비즈니스 확대
네이버	위버스 컴퍼니	팬덤 플랫폼	2021.1	4,119억 원	

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

## 최근 음악 산업 M&A 사례 (3/3)

최근 글로벌 시장에서도 음악 산업 내 동종업계 간 M&A뿐만 아니라 AI(인공지능), VR(가상현실) 등 기술 관련 기업, IT 플랫폼 기업 등의 이종 업계와의 투자 다수 발생

### 기타 국내외 음악 산업 관련 M&A 사례

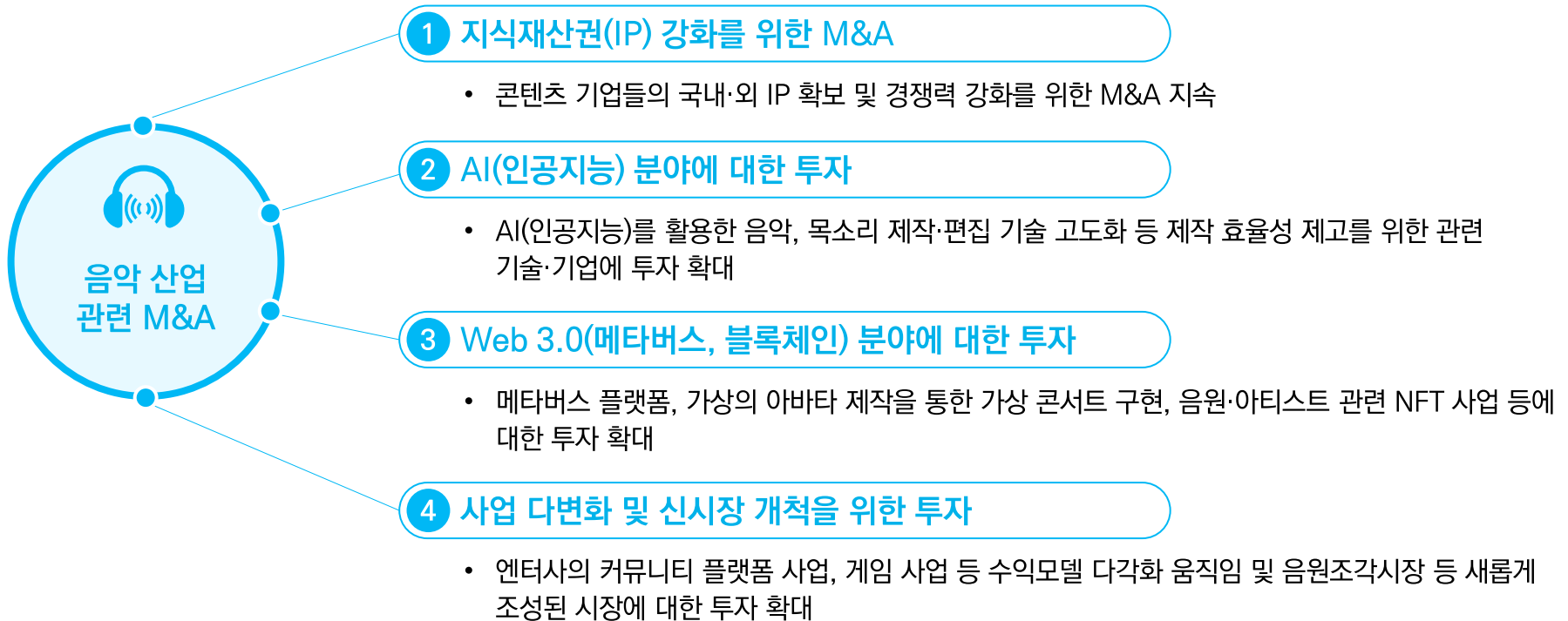
인수 기업 (투자자)	피인수 기업 (투자 대상)	주력 분야	인수 시기	인수 금액	내용
Global Emerging Markets (GEM)	Triller 미국	AI, 머신러닝	2022.9	3.1억 달러	<ul style="list-style-type: none"> <li>2015년 설립된 AI 기반 크리에이터 플랫폼 트릴러는 틱톡(TikTok)처럼 음악에 맞춰 짧은 형식의 동영상을 만들고 공유하는 플랫폼</li> <li>2022년 9월 비상장 대체투자 그룹 GEM(Global Emerging Markets)로부터 투자 유치</li> </ul>
Vulcan Asset Management 등	BandLab 싱가포르	소셜 음악 제작 플랫폼	2022.4	6,500만 달러	<ul style="list-style-type: none"> <li>싱가포르 기반의 소셜 음악 제작 플랫폼으로, 사용자가 음악 녹음, 편집 및 리믹스 등을 진행하고 뮤지션 또는 팬과 창작 과정을 공유하는 플랫폼</li> <li>2022년 4월 Vulcan Asset Management 등으로 부터 6,500만 달러 투자 유치</li> </ul>
스틱인베스트먼트	Musicow	음원 저작권거래	2022.4	1,000억 원	<ul style="list-style-type: none"> <li>국내 음악 저작권 조각 투자업체인 뮤직카우는 콘텐츠 IP(지식재산권) 가치의 상승과 함께 세계 최초로 창작자와 팬, 투자자가 공유하는 음악 저작권 투자 시장을 개척했다는 점에서 투자 유치</li> </ul>
LG Technology Ventures 등	WaveXR 미국	가상 콘서트 플랫폼	2021.4	4,080만 달러	<ul style="list-style-type: none"> <li>미국 스타트업 WaveXR은 가상 캐릭터 기반의 메타버스 공연 서비스를 제작하고 팬들과 소통하며 콘서트를 진행하는 플랫폼을 운영하며, 2021년 4월 다수의 투자기관으로부터 Series B 투자 유치</li> </ul>
EQT, The Blackstone Group 등	Epidemic Sound 스웨덴	음원 창작· 라이브러리	2021.3	4.5억 달러	<ul style="list-style-type: none"> <li>Epidemic Sound는 온라인 크리에이터, 기업용 콘텐츠, 매장용 음원, 스트리밍 서비스 등에 음원을 제공하는 스웨덴 기업</li> <li>온라인 콘텐츠 시장의 성장과 함께 온라인 음원 시장 또한 확대되고 있는 가운데, 다양한 음원 보유 및 큐레이션 기능, 창작 기능 등의 고도화된 사용자 경험을 제공한다는 점에서 성장 잠재력을 높이 평가 받음</li> </ul>

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

## 음악 산업 M&A 트렌드

최근 음악·엔터테인먼트 산업 내 주요 M&A 트렌드로는 ① 지식재산권(IP) 강화를 위한 M&A, ② AI(인공지능) 분야에 대한 투자, ③ Web 3.0 (메타버스, 블록체인) 분야에 대한 투자, ④ 사업 다변화 및 신시장 개척을 위한 투자 등이 부각됨

### 음악 산업 M&A 트렌드



Source: 삼정KPMG 경제연구원



## 트렌드① 지식재산권 강화를 위한 M&A

2023년 2월 카카오와 하이브의 SM엔터테인먼트 지분 투자 공시 사례, 하이브의 미국 엔터테인먼트 기업 이타카 홀딩스 인수 사례 등 최근 국내외 음악·엔터사의 IP(지식재산권) 다각화 및 경쟁력 강화를 위한 투자가 크게 확대되고 있으며, 본사 산하의 다양한 제작사를 두는 멀티 레이블 체제가 확대

### 카카오와 하이브의 SM엔터테인먼트 인수

#### 인수 내용

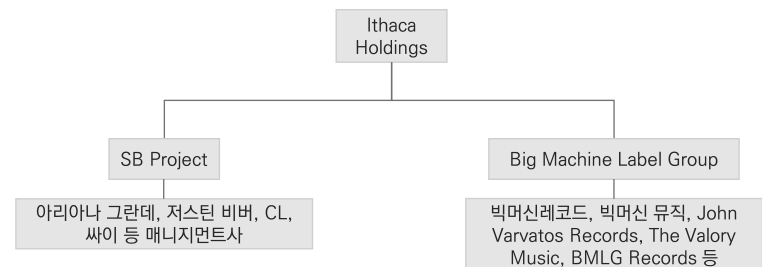
- 2023년 2월 카카오는 2,171억 원을 투자하여 SM엔터테인먼트 지분 9.05% 인수를 공시했지만, SM의 신규 및 전환사채 발행 금지에 대한 이수만 전 총괄의 가처분 신청이 법원에서 인용된(2023.3.3) 후 공개 매수 추진(2023.3.7 기준)
  - 카카오엔터테인먼트는 스타쉽, 이담, 안테나 등 다양한 레이블을 보유하고 있으며, 국내 대표적인 음원 플랫폼 Melon을 통한 음반/음원, 음악 콘텐츠를 유통하고 있음
  - 카카오는 해외에서 높은 인지도를 보유하고 있는 SM엔터테인먼트 IP 확보를 통해 글로벌 비즈니스를 확장하고, SM엔터테인먼트는 카카오의 IT 기술력과 더불어 음악 외 웹툰, 영상 등 다양한 콘텐츠 비즈니스로의 확장이 용이할 것으로 기대
- 2023년 2월 하이브는 4,228억 원을 투자하여 SM엔터테인먼트 지분 14.8%를 인수했으며, 추가적인 지분 확보를 위한 공개 매수를 진행
  - 하이브가 SM엔터테인먼트 IP를 확보할 경우 거대 아티스트 라인업 및 높은 글로벌 경쟁력을 지니게 될 것으로 예상
  - 하이브와 SM엔터테인먼트는 국내 주요 팬덤 커뮤니티 플랫폼(각각 Weverse와 DearU)을 보유하고 있어서 플랫폼 비즈니스 시너지 또한 기대
- 카카오와 하이브는 SM엔터테인먼트 일부 인수를 통한 IP(지식재산권) 역량 강화, 플랫폼 사업 확장 및 글로벌 진출 가속화 등을 모색하고 있는 가운데, SM엔터테인먼트 지분권 확보를 둘러싼 기업 간 경쟁이 당분간 지속
  - 향후 카카오와 하이브의 공개지분매수, 이에 따른 공정위 심사, SM 정기 주주총회(2023.3.31) 등이 주요 분기점으로 작용할 것으로 예상

### 하이브의 이타카 홀딩스(Ithaca Holdings) 인수

#### 인수 내용

- 2021년 4월 하이브는 자회사 빅히트 아메리카를 통해 미국의 엔터테인먼트 기업 이타카 홀딩스를 1조 1,860억 원에 100% 인수
- 이타카 홀딩스는 음악, 음반 관련 매니지먼트, 레코드 레이블, 퍼블리싱, 영화, TV 쇼 등의 엔터테인먼트 사업을 영위하고 있는 회사
  - 글로벌 팝스타인 아리아나 그란데, 저스틴 비버 등이 소속된 레이블 SB프로젝트(Scooter Braun Project)와 빅머신 레이블 그룹(Big Machine Label Group)을 산하에 두고 있음
- 하이브는 인수를 통해 IP를 다변화하고, 소속 아티스트의 글로벌 시장 진출을 위한 기회를 마련함과 동시에 플랫폼 사업 강화를 모색

#### 이타카 홀딩스 구조



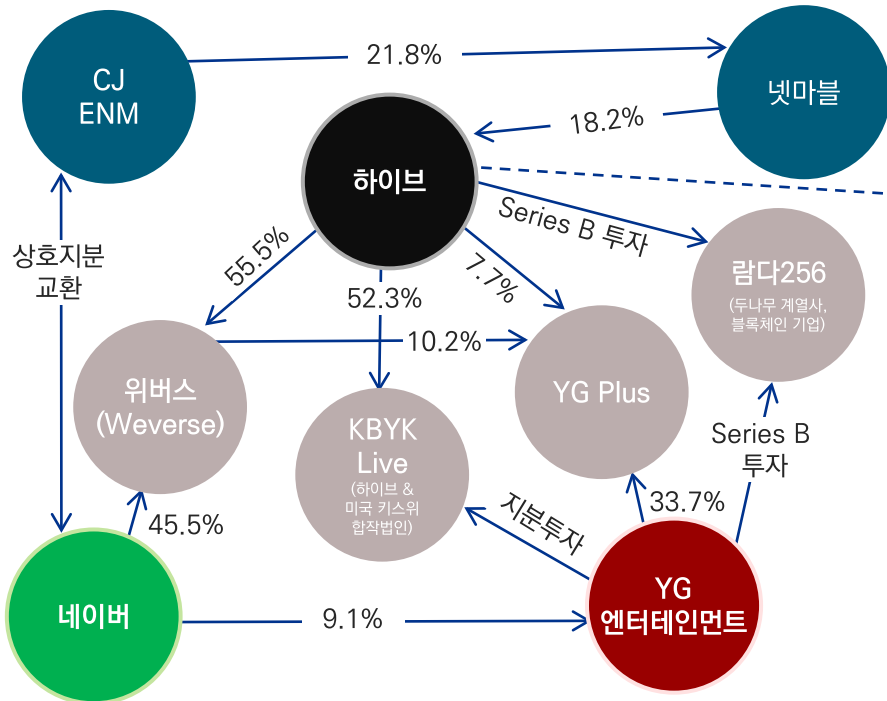
Source: 언론보도 종합, 하이브·카카오·SM엔터테인먼트 공시정보, 삼정KPMG 경제연구원

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

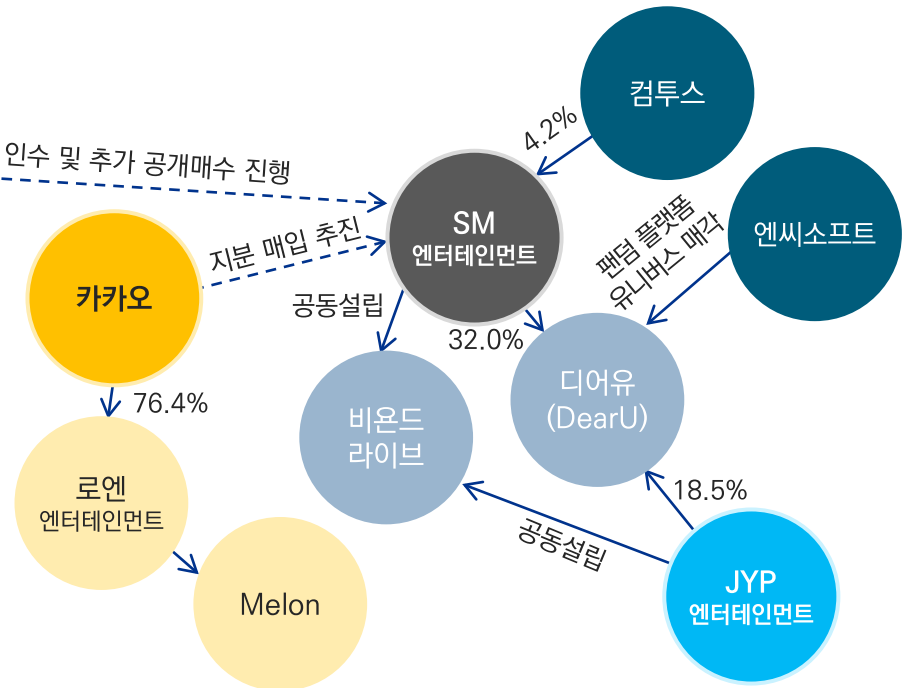
## [참고] 국내 엔터테인먼트 생태계를 둘러싼 역학관계

국내 엔터테인먼트 생태계 내 기존 ‘하이브 · YG엔터테인먼트 · 네이버’ 와 ‘SM엔터테인먼트 · JYP엔터테인먼트’ 중심의 비즈니스 협력 구도가 존재. 향후 SM엔터테인먼트 인수 방향에 따라 빅테크, 게임사 등을 포함한 국내 엔터테인먼트 생태계 역학관계가 전면적으로 개편될 수 있다는 점에서 이번 인수전의 귀추가 주목

### 하이브 · YG엔터테인먼트 · 네이버의 기존 비즈니스 협력 관계



### SM엔터테인먼트 · JYP엔터테인먼트의 기존 비즈니스 협력 관계



Source: 언론보도 종합, 각 사, 삼정KPMG 경제연구원 재구성  
Note: 2023년 2월 기준

## 트렌드② AI(인공지능) 분야에 대한 투자

하이브는 2023년 AI(인공지능) 오디오 기술을 보유한 기업 ‘수퍼톤(Supertone)’ 지분의 56.1%를 확보, 다양한 소리를 디자인할 수 있는 AI 기술력을 더하여 콘텐츠 제작 역량 강화에 나섬

### 하이브의 수퍼톤(Supertone) 인수 사례



- 수퍼톤은 목소리를 구성하는 다양한 요소를 조합해서 무한에 가까운 목소리를 생성하는 AI 오디오 기술을 보유한 국내 스타트업
  - 멜로디와 가사를 학습시켜 노래를 부를 수 있고, 연기톤과 대사를 학습시켜 연기를 할 수 있으며, 익숙한 작곡 프로그램이나 텍스트 편집기처럼 자유롭게 수정하며 원하는 목소리를 만들어 낼 수 있는 SVS(Singing Voice Synthesis) 기술 보유
  - 또한 어떤 목소리라도 원하는 목소리로 변환할 수 있는 AI 기술 CVC(Controllable Voice Conversation) 보유. 성별과 나이를 포함한 목소리를 구성하는 다양한 요소들을 세밀하게 조절 가능
  - 음악(노래, 재현, 라이브 공연), 영상(영화, OTT, 유튜브 등), 게임(캐릭터 디자인, 음성 더빙 등), 음성 아이덴티티(기업 브랜드에 걸맞는 목소리 찾거나 생성 등) 분야 등에 기술이 활용
  - 이들 기술의 기반에 해당하는 IP(지식재산권)는 물론 연구개발(R&D)을 위한 연구소와 자체 스튜디오를 보유하는 등 콘텐츠를 제작할 수 있는 역량을 완비
- 하이브는 2021년 인공지능(AI) 오디오 기업 ‘수퍼톤’에 40억 원 투자하여 지분 18.2% 확보에 이어 2023년 1월 450억 원 추가 투자하며 수퍼톤 지분의 총 56.1%를 확보
- 수퍼톤에 대한 투자를 통해 AI 기술력 강화와 하이브 제작 역량을 접목한 신규 콘텐츠 출시 계획

### 수퍼톤(Supertone)의 주요 AI 오디오 기술 제품

제품명	소개
Nest (Voice Gene Designer)	<ul style="list-style-type: none"><li>이미 존재하는 목소리 구현 또는 새로운 목소리를 창조할 수 있음</li><li>이미지 기반으로 캐릭터와 어울리는 목소리를 추천할 수 있으며, 목소리의 나이, 성별 등 다양한 구성요소를 자유롭게 디자인</li></ul>
Canary (Voice Content Creator)	<ul style="list-style-type: none"><li>자연스럽게 노래하고 연기할 수 있도록 정교한 목소리 디자인이 가능한 보이스 워크스테이션</li><li>노래의 창법과 멜로디를 정교하게 다듬을 수 있고 가사를 마음껏 바꿔 부를 수 있음</li><li>연기의 톤이나 발음을 보완할 수 있고, 다국어 유창하게 할 수도 있음</li></ul>
Raven (Real-Time Voice Converter)	<ul style="list-style-type: none"><li>가상 아티스트가 팬들과 직접 소통하고 새로운 형식의 인터랙티브 콘텐츠를 만들 수 있는 실시간 보이스 변환 소프트웨어</li><li>자연시간이 느껴지지 않으며 누구라도 하나의 목소리를 내거나, 한 명의 아티스트가 여러 목소리를 낼 수 있음</li></ul>
GOYO (Real-Time Voice Separator)	<ul style="list-style-type: none"><li>목소리를 주변의 소음과 공간음으로부터 깔끔하게 분리할 수 있는 오디오 플러그인</li><li>기존에 녹음된 소리를 분리하거나 실시간으로 분리가 가능</li></ul>





Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

Source: Supertone 홈페이지, 삼정KPMG 경제연구원

## 트렌드③ Web 3.0 분야에 대한 투자

음악·엔터테인먼트 기업은 공연 등 다양한 이벤트를 진행할 수 있는 메타버스 플랫폼에 투자하거나 음원 및 아티스트 관련 NFT 비즈니스를 위한 블록체인 플랫폼 투자 등을 통해 도래하는 Web 3.0 생태계에 대응

### Web 3.0 (메타버스, 블록체인) 분야에 대한 투자 사례

피인수 기업 (투자 대상)	내용
 <b>Λ256</b> Lambda Blockchain (국내 블록체인 플랫폼 개발사)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 블록체인 플랫폼 개발사 람다256은 두나무의 블록체인 연구소로 시작해 2019년 분사</li> <li>• 2022년 2월 하이브, YG엔터테인먼트, NH투자증권, 농협은행, SBI인베스트먼트 등으로부터 855억 원 투자 유치</li> <li>• 서비스형 블록체인 서비스(BaaS) 플랫폼 '루니버스' 기술이 블록체인 생태계에서 갖는 중요성 등을 높이 평가</li> <li>• 하이브, YG엔터 등은 람다256과의 파트너십 강화를 통해 향후 블록체인 관련 사업의 전문성을 확보해 나갈 계획</li> </ul>
 <b>wave</b> (미국 메타버스 콘서트 플랫폼 개발 운영사)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미국 스타트업 WaveXR은 가상 캐릭터 기반의 메타버스 공연 서비스를 제작하고 팬들과 소통하며 콘서트를 진행하는 플랫폼을 운영</li> <li>• WaveXR에는 The Weekend, John Legend 등 유명 아티스트들의 가상 이벤트가 지속 진행된 바 있으며, Tencent Music Group에서도 2020년 11월에 지분투자를 진행</li> <li>• 2021년 4월 콘텐츠 및 서비스 개발을 목적으로 LG 테크놀로지벤처스를 비롯한 다수의 투자기관으로부터 4,080만 달러의 투자금 유치</li> </ul>
 <b>NAVER Z</b> (국내 메타버스 플랫폼)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 네이버Z는 메타버스 플랫폼 '제페토' 운영사</li> <li>• 하이브, 소프트뱅크 등에서 2021년 12월 2,235억 원 투자</li> <li>• 네이버Z 투자를 통해 메타버스 비즈니스 확장 및 글로벌 진출 등 목표</li> </ul>
 <b>Dunamu</b> (국내 블록체인 거래소)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 하이브는 미국 내 두나무와 하이브 합작 법인 '레벨스'를 설립하였으며, 2022년 10월 케이팝 팬덤 문화 관련 NFT 디지털 콜렉터블 플랫폼 'Momentica'를 출시</li> <li>• Momentica는 아티스트 관련 사진, 영상 콘텐츠, 음성 등을 디지털 카드 형태로 기록하고 수집, 거래할 수 있는 서비스로, 현재 하이브 아티스트 IP 관련 NFT를 판매</li> </ul>

Source: 각 사 홈페이지, 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

## 트렌드④ 사업 다변화 및 신시장 개척을 위한 투자

음악·엔터테인먼트 업계는 게임 산업, 커뮤니티 플랫폼 사업 등에 진출하며 사업 및 수익모델 다각화를 모색. 또한 음원 조각투자자와 같이 새롭게 형성된 시장에 대한 투자가 발생

### 음악·엔터테인먼트사의 사업 다변화를 위한 투자 사례

하이프의 게임 사업 진출
투자 대상기업
<b>FLONT</b> (국내 게임 개발사)
투자 내용
<ul style="list-style-type: none"> <li>하이프 방시혁 의장은 '22년 11월 부산에서 개최된 'G-STAR 2022' 현장에서 기자간담회를 열고 게임사 플린트의 신작 '별이되어라2:베다의 기사들' 퍼블리싱 및 투자계약을 발표 <ul style="list-style-type: none"> <li>플린트는 2014년 출시한 '별이되어라!' 등의 게임을 제작하여 큰 인기를 얻음</li> <li>하이프 자회사 하이브IM는 하이브 산하 아티스트 브랜드를 활용한 캐주얼 게임을 출시한 바 있으며, 플린트와의 협업을 통해 퍼블리싱 사업까지 진출하며 게임사업을 본격화</li> </ul> </li> <li>하이프는 게임 비즈니스 진출을 통해 글로벌 종합 엔터테인먼트 기업 및 글로벌 라이프스타일 플랫폼 기업으로의 성장을 모색</li> </ul>

JYP엔터의 커뮤니티 플랫폼 사업 진출

투자 대상기업

DearU

(SM엔터 자회사 팬덤 플랫폼)

투자 내용

• 2020년 2월 SM엔터테인먼트 자회사 디어유에서 출시한 구독형 프라이빗 메신저 서비스 ‘디어유 버블’은 좋아하는 아티스트에게 텍스트, 이모티콘, 음성 메시지 등 각종 콘텐츠를 1:1 채팅 형식으로 수신 가능

• JYP엔터테인먼트는 2021년 6월 디어유에 214억 원 투자하며 팬 커뮤니티 비즈니스 확대

(디어유 매출액, 억 원)

1Q21

89.4

2Q21

94.9

3Q21

106.6

4Q21

109.2

1Q22

117.1

2Q22

116.5

3Q22

121.7

Source: 디어유 공시자료

### 음악 산업내 신시장 개척 투자 사례

음원조각투자 시장
투자 대상기업
<b>musicow</b> (국내 음원 저작권 투자 플랫폼)
투자 내용
<ul style="list-style-type: none"> <li>국내 음원 저작권 조각투자 플랫폼인 뮤직카우는 사모펀드(PEF) 운용사인 스틱인베스트먼트로부터 2022년 4월 1,000억 원 투자 유치 <ul style="list-style-type: none"> <li>2016년 설립된 뮤직카우는 글로벌 최초로 음악 저작권료 참여 청구권을 투자자들이 분할 거래하는 플랫폼 운영</li> <li>뮤직카우는 향후 자산운용사인 '뮤직카우 포트폴리오 인베스트먼트'를 자회사로 설립하여 스틱인베스트먼트로부터 유치한 투자금 운용 할 계획</li> </ul> </li> <li>글로벌 시장에서 콘텐츠 IP(지식재산권)의 가치가 더욱 점증하고 있는 상황 속 뮤직카우가 개척한 창작자와 팬, 투자자가 공유하는 음악 저작권 투자 시장의 성장 잠재성에 긍정적인 평가가 이루어짐</li> </ul>

Source: 각 사 홈페이지, 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

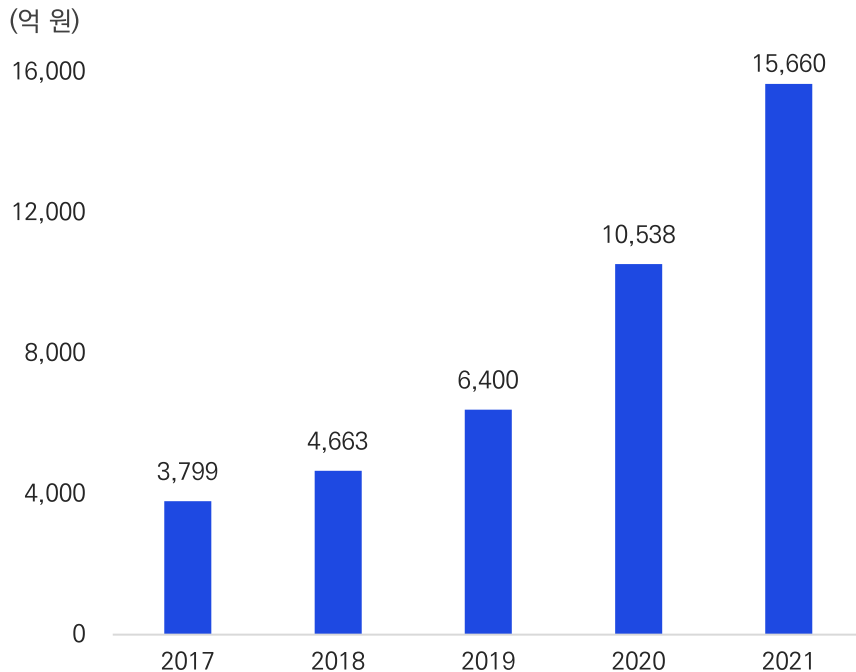
## II. (4)

# 웹툰·웹소설 산업의 M&A 트렌드

## 국내 웹툰·웹소설 시장 현황 및 특징

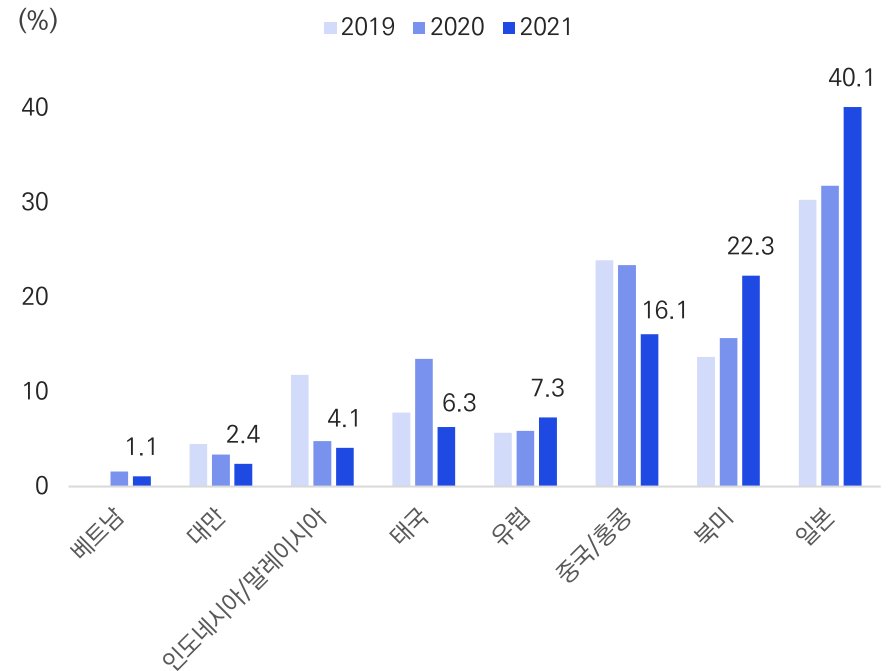
국내 웹툰 시장은 2021년 기준 1조 5,660억 원 규모로 추정되며 매년 빠르게 성장하고 있는 산업. 2021년 기준 국내 웹툰 수출의 40.1%는 일본에서 이루어지며, 북미 22.3%, 중국·홍콩에서 16.1%, 유럽에서 7.3% 발생

국내 웹툰 산업 규모 추정



Source: 한국콘텐츠진흥원(2022) 「2022년 웹툰 사업체 실태조사보고서」  
 Note: 국내 웹툰 플랫폼과 웹툰 CP사의 매출 추정 금액의 합으로 산정

국내 웹툰 수출 국가별 비중



Source: 한국콘텐츠진흥원(2022) 「2022년 웹툰 사업체 실태조사보고서」  
 Note: 해외수출을 하는 사업체 2019년 32개사, 2020년 38개사, 2021년 54개사 대상 조사

## 최근 웹툰·웹소설 산업 M&A 사례 (1/3)

최근 네이버는 국내를 넘어 해외 주요 웹툰·웹소설 플랫폼 인수를 통해서 규모를 지속적으로 확대해왔으며, 글로벌 시장에서의 성공적인 비즈니스 모델 안착 및 이용자 확대를 모색

### 네이버 웹툰 사업 관련 주요 M&A 및 투자 사례

인수 기업 (투자자)	피인수 기업 (투자 대상)	주력 분야	인수 시기	인수 금액	내용
네이버웹툰	작가컴퍼니	웹소설/웹툰 제작사	2022.5	60억 원	• 네이버는 웹소설/웹툰 제작사 작가컴퍼니의 지분율을 35.9% 확보하며 최대주주로 등극
라인 디지털 프론티어	이북 이니셔티브 재팬 일본	전자책 서비스업체	2022.3	-	• 이북 이니셔티브 재팬은 일본 전자책 서비스 '이북재팬', 종이책 온라인 판매 서비스 '북팬'을 운영 • 네이버웹툰의 일본 계열사 '라인 디지털 프론티어'가 전자책 서비스 업체 '이북 이니셔티브 재팬' 지분 100% 인수
네이버웹툰	문피아	국내 웹소설 플랫폼	2022.2	-	• 네이버웹툰은 국내 웹소설 플랫폼 문피아 주식 지분을 56.26% 취득하며 콘텐츠 IP(지식재산권) 밸류체인 강화
	로커스	CG/VFX 기반 영상, 애니메이션 제작사	2021.12	234억 원	• 국내 최초 가상 인플루언서 '로지'의 개발사이자, CG/VFX 기술 기반의 영상, 애니메이션 제작사인 로커스를 인수
네이버	왓패드 캐나다	웹소설 플랫폼	2021.5	6,848억 원	• 왓패드는 캐나다에 기반을 둔 플랫폼으로 누구나 책을 써서 올릴 수 있다는 취지 아래 설립되어 팬픽션, 공상과학, 미스터리스릴러 등 다양한 장르의 스토리를 서비스
네이버웹툰	콘텐츠 퍼스트	글로벌 웹툰 플랫폼 테피툰 운영사	2021.3	334억 원	• 글로벌 웹툰 플랫폼 '테피툰(Tappytoon)'의 운영사인 콘텐츠퍼스트에 25%(334억 원 규모)의 지분 투자를 감행. 테피툰은 2016년 8월부터 한국의 웹툰을 전 세계로 서비스하는 글로벌 플랫폼으로 몸집을 불려옴
	에이투지	웹툰·웹소설 제작사	2021.2	400억 원	• 국내 웹소설 웹툰 제작사 에이투지와 사업 제휴 및 자사 콘텐츠 강화 목적으로 지분 26.97% 확보
	비닷두	AI 솔루션 기업	2019.12	-	• 비닷두는 2017년 6월 설립되어 네이버 D2SF로부터 투자, 클라우드 인프라, 기술·사업 피드백, 홍보·마케팅 등 지원을 받았으며 2019년 12월 네이버에 인수된 AI 솔루션 기업

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원



## 최근 웹툰·웹소설 산업 M&A 사례 (2/3)

카카오는 2016년 일본에 출시한 웹툰·웹소설 플랫폼 픽코마의 성공적인 현지화와 더불어 2021년 여러 북미 주요 웹툰·웹소설 플랫폼 인수 등을 통해 제작 역량을 강화하고 글로벌 시장을 공략

### 카카오의 웹툰·웹소설 사업 관련 주요 M&A 및 투자 사례

인수 기업 (투자자)	피인수 기업 (투자 대상)	주력 분야	인수 시기	인수 금액	내용
GIC(싱가포르 투자청), 사우디아라비아 국부펀드(PIF)	카카오엔터 테인먼트	게임, 웹툰·웹소설, 영화, 공연 등	2023.1	1조 2천억 원	<ul style="list-style-type: none"> <li>전 세계적인 한류 인기로 인한 국내 콘텐츠 기업의 해외 투자 유치 사례 중 역대 최대 규모 투자 유치</li> <li>카카오엔터테인먼트는 향후 글로벌 경쟁력 및 제작 역량 강화 등에 재원을 활용할 계획 발표</li> </ul>
카카오엔터테인먼트	우시아월드 미국	무협물 중심 판타지 웹소설 영문 서비스	2021.12	450억 원	우시아월드는 2014년 미국에서 설립되어 북미·캐나다 지역의 남성 독자층을 다수 보유
	래디쉬 미국	집단 창작 시스템을 갖춘 웹소설 플랫폼	2021.5	5,000억 원	강력한 오리지널 웹소설 IP를 중심으로 북미 모바일 스토리텔링 사업 경쟁력을 지닌 플랫폼 인수
	타파스 미국	북미 웹툰 플랫폼	2021.5	6,000억 원	북미 대표 웹툰 플랫폼 타파스를 통해 현지 IP를 확보하고, 국내 IP를 해외로 유통하는 시스템 구축
카카오	카도카와 일본	애니메이션, 소설, 게임, 영상 업체	2021.01	-	카카오는 일본 내 만화, 애니메이션, 게임 등 다양한 콘텐츠 IP를 보유한 카도카와의 지분 7.3%를 확보하며 IP 경쟁력을 제고하고 일본 내 다양한 콘텐츠로 활용할 수 있는 역량 강화
카카오페이지 (현 카카오 엔터테인먼트)	투유드림	웹툰 기획/제작사	2020.10	200억 원	카카오페이지는 완성도 높은 IP 개발 및 확보, IP 밸류체인 강화를 목적으로 웹툰 기획/제작사 투유드림 일부 지분 확보
	케이더블유 북스	전자 종이책 출판사	2020.10	341억 원	시장 경쟁력 강화 및 기업가치 제고를 위해 2015년 설립된 판타지, 무협, 현대, 스포츠 로맨스 등 장르 소설 서비스하는 출판사 케이더블유북스 인수
	마이셀럽스	AI 솔루션 기업	2018.8	150억 원	마이셀럽스의 인공지능 엔진을 통해 영화/방송/웹툰/소설 등 콘텐츠에 취향기반의 큐레이션 서비스를 포함한 AI 트랜스포메이션(AI Transformation) 진행

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

## 최근 웹툰·웹소설 산업 M&A 사례 (3/3)

키다리스튜디오, 테라핀스튜디오와 같은 국내외 영화, 드라마 제작사 등 다양한 콘텐츠 업체에서 오리지널 콘텐츠IP 확보 및 OSMU(One Source Multi Use) 전략을 위한 웹툰·웹소설 기업 투자가 확대되는 추세

### 기타 웹툰·웹소설 관련 M&A 사례

인수 기업 (투자자)	피인수 기업 (투자 대상)	주력 분야	인수 시기	인수 금액	내용
바이트댄스	레진엔터테인먼트	웹툰 제작, 유통 플랫폼	2022.1	480억 원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 틱톡의 모회사 중국 바이트댄스로부터 키다리스튜디오 및 종속회사 레진엔터테인먼트가 각 240억 원 규모의 투자 유치</li> <li>• 콘텐츠 파트너십 계약을 체결하여, 콘텐츠 파트너십 구축을 통해 중국 웹툰 시장에 사업 확장</li> </ul>
키다리스튜디오			2021.2	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 키다리스튜디오가 레진엔터테인먼트의 지분 100%를 인수하며 관련 IP를 확보하고 작품 제작 노하우를 공유하며 IP 사업을 강화</li> </ul>
	키다리이엔티	영상제작, 배급사	2021.12	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영상 제작, 배급 노하우를 갖고 있는 키다리이엔티와의 합병을 통해 콘텐츠 IP의 영상·게임화, NFT 제작 등 IP 비즈니스의 다각화 모색</li> </ul>
	델리톤프랑스	웹툰 플랫폼	2019.7	23.4억 원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프랑스 웹툰 플랫폼 델리톤을 인수하여 프랑스 현지와 독일 등 유럽 시장의 기반 강화</li> </ul>
테라핀스튜디오	투믹스	웹툰 플랫폼	2022.7	2,020억 원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 글로벌 콘텐츠·테크 기반 미디어 회사 테라핀스튜디오는 IP 강화 등의 목적으로 2015년 설립된 국내 웹툰 플랫폼 투믹스 인수</li> </ul>
NPX캐피탈, 키움증권	탐코	웹툰 플랫폼 탐툰 운영사	2021.9	242억 원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 국내 웹툰 플랫폼 탐툰 운영사 탐코는 유럽권 국가를 비롯한 글로벌 시장 진출 목적 등으로 NPX캐피탈, 키움증권으로부터 투자 유치</li> </ul>

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

## 웹툰·웹소설 산업 M&A 트렌드

최근 웹툰·웹소설 산업 내 주요 M&A 트렌드로는 ① 글로벌 시장 공략을 위한 투자, ② 스토리경쟁력 강화를 위한 투자, ③ AI 기술 관련 투자 등이 부각됨

### 웹툰·웹소설 산업 M&A 트렌드



Source: 삼정KPMG 경제연구원

## 트렌드① 글로벌 시장 공략을 위한 투자

카카오엔터테인먼트의 미국 웹툰·웹소설 플랫폼 ‘우시아월드’, ‘타파스’, ‘래디쉬’ 인수 사례, 네이버웹툰의 북미 웹소설 플랫폼 ‘왓패드’ 인수 사례 등 최근 국내 기업들의 해외 시장 진출을 위한 글로벌 주요 웹툰·웹소설 업체 인수가 활발히 이루어지고 있음

### 카카오엔터의 해외 웹툰·웹소설 시장 진출을 위한 투자 사례

피인수 기업	내용
우시아월드 (미국)	<ul style="list-style-type: none"> <li>카카오엔터는 자회사 래디쉬를 통해 2021년 12월 무협물 중심의 영문 판타지 웹소설 플랫폼 우시아월드를 450억 원 규모에 인수</li> <li>2014년 미국에서 설립된 우시아월드는 북미·캐나다 지역의 남성 독자층을 다수 보유하고 있어, 카카오엔터의 북미 시장 공략의 일환</li> </ul>
타파스 (미국)	<ul style="list-style-type: none"> <li>카카오엔터는 2021년 5월 북미 웹툰 플랫폼 타파스와 웹소설 플랫폼 래디쉬를 각각 6,000억 원, 5,000억 원에 인수</li> <li>타파스는 2012년 미국 샌프란시스코에서 설립된 북미 최초의 웹툰 플랫폼으로 2020년 매출이 전년 대비 5배 성장하는 등 크게 성장                         <ul style="list-style-type: none"> <li>2020년 하반기부터 카카오엔터의 주요 웹툰 IP를 타파스를 통해 북미에 공급해왔으며, 타파스트리(Tapastory)라는 작가 커뮤니티 프로그램 운영을 통해 현지 작가들과 IP 개발 진행</li> </ul> </li> </ul>
래디쉬 (미국)	<ul style="list-style-type: none"> <li>래디쉬는 2016년에 미국 뉴욕에서 설립된 모바일 특화형 영문 소설 콘텐츠 플랫폼                         <ul style="list-style-type: none"> <li>2019년부터 집단 창작 시스템을 바탕으로 자체 제작한 콘텐츠 ‘래디쉬 오리지널’로 흥행작을 배출하며 2020년에는 연 매출이 10배 이상 증가</li> </ul> </li> <li>카카오엔터는 타파스, 래디쉬 인수를 통해 북미 시장 내 영향력 강화 모색</li> </ul>

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

### 네이버웹툰의 해외 웹툰·웹소설 시장 진출을 위한 투자 사례

피인수 기업	내용
이북 이니셔티브 재팬 (일본)	<ul style="list-style-type: none"> <li>네이버웹툰의 일본 계열사 라인 디지털 프론티어는 2022년 3월 일본 이북 이니셔티브 재팬의 지분 100% 인수                         <ul style="list-style-type: none"> <li>2000년 설립된 이북 이니셔티브 재팬은 일본 전자책 서비스 ‘이북재팬’, 종이책 온라인 판매 서비스 ‘북팬’을 운영하며 일본 내 높은 인지도 보유</li> </ul> </li> <li>네이버웹툰은 인수를 통해 일본 디지털 만화 시장 내 영향력 강화 모색</li> </ul>
왓패드 (캐나다)	<ul style="list-style-type: none"> <li>네이버는 2021년 5월 북미·유럽 등의 이용자를 보유한 글로벌 최대 규모 웹소설 플랫폼 ‘왓패드’의 지분 100%를 6억 달러(6,848억 원)에 인수                         <ul style="list-style-type: none"> <li>왓패드는 2006년 캐나다에서 설립되어, 팬픽션, 공상과학, 미스터리 스릴러 등 다양한 장르의 스토리를 서비스하는 플랫폼</li> </ul> </li> <li>네이버는 향후 웹툰의 웹소설화, 웹소설의 웹툰화 등 다양한 IP(지식재산권) 협력을 비롯하여 양사가 기술, 비즈니스모델 혁신 등을 통해 글로벌 스토리텔링 콘텐츠 기업으로의 경쟁력 확대 전략</li> </ul>
콘텐츠 퍼스트 (국내)	<ul style="list-style-type: none"> <li>네이버웹툰은 2021년 3월 글로벌 웹툰 플랫폼 태피툰을 운영하는 콘텐츠퍼스트에 334억 원 투자하여 지분 25%를 취득                         <ul style="list-style-type: none"> <li>2016년 출시된 플랫폼 태피툰은 ‘나 혼자만 레벨업’ 등 국내 웹툰을 영어, 프랑스어, 독일어 등으로 번역하여 서비스하며 글로벌 시장에서 상대적으로 높은 인지도 보유</li> </ul> </li> </ul>

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

## 트렌드② 스토리경쟁력 강화를 위한 투자

최근 웹툰·웹소설 기반의 원천 콘텐츠 IP가 영화, 드라마, 게임 등으로 활용되어 흥행을 기록하는 사례가 증가하면서, 콘텐츠 기업들의 경쟁력 있는 콘텐츠 IP 및 작가를 보유한 웹툰·웹소설 플랫폼 인수를 통한 스토리 역량 강화 움직임이 확대

### 스토리경쟁력 강화를 위한 최근 웹툰·웹소설 산업 투자 사례

네이버웹툰의 문피아 인수
<b>투자 내용</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>네이버웹툰은 국내 최대 웹소설 플랫폼 문피아 주식 지분을 56.26% 취득하며 최대 주주로 등극</li> <li>2021년 2월 네이버는 1,082억 원을 투자하여 문피아 주식 지분을 36.08%를 취득한 바 있음</li> <li>문피아는 등록 작가가 4.5만 명을 넘는 국내 웹소설 1위 플랫폼으로 무협 소설을 비롯해 다양한 장르의 웹소설을 연재</li> <li>2022년 크게 흥행한 JTBC 드라마 '재벌집 막내아들'의 원작 웹소설 또한 문피아에 연재되었음</li> <li>네이버는 문피아 인수를 통해 IP(지식재산권) 확보 및 드라마와 영화·애니메이션·굿즈 등 다양한 콘텐츠 사업으로 영역을 확장</li> <li>기존의 플랫폼과 작가간 계약을 넘어 다수의 경쟁력 있는 작가가 포진되어 있는 제작사, 플랫폼 투자를 통해 IP를 확보하려는 움직임 지속</li> </ul>

# 테라핀스튜디오의 투믹스 인수

## 투자 내용

- 테라핀스튜디오는 투자사 NPX캐피탈을 통해 2022년 1월 웹툰 플랫폼 투믹스를 1억 6천만 달러(2,020억 원)에 인수
  - 투믹스는 국내 5대 웹툰 플랫폼 중 하나로, 2015년 설립되었으며 전 세계 9개 국어로 서비스 중
  - 테라핀스튜디오(전 코핀커뮤니케이션)는 미국에 본사를 둔 국내 디지털 콘텐츠·테크 기반 미디어 회사
- 테라핀스튜디오는 인수를 통해 IP(지식재산권) 확보 및 애니메이션, 영화, 게임 등 다양한 미디어로의 OSMU(One Source Multi Use) 비즈니스 확장 목표

## 2021년 기준 국내 주요 웹툰사 작품 현황

(건)

회사명	전체작품수	독점작품수
네이버웹툰	709	703
카카오웹툰	537	528
카카오페이지	1982	1339
레진코믹스	266	167
투믹스	496	354

Source: 한국콘텐츠진흥원 '2022년 웹툰 사업체 실태 보고서'

키다리스튜디오의 레진엔터테인먼트 인수

투자 내용

• 2021년 2월 키다리스튜디오는 국내 레진엔터테인먼트

인수를 통해 콘텐츠 IP를 다각화하고 제작·활용 역량을 강화

- 레진엔터테인먼트가 보유한 플랫폼 ‘레진코믹스’는 국내 5대

웹툰 플랫폼 중 하나로 미국과 일본에서도 서비스를 운영 중

키다리스튜디오 사업 부문 및 내용

회사명	부문	사업내용
키다리스튜디오	웹툰	웹툰 플랫폼 ‘봄툰’ 운영 웹툰 콘텐츠, 2차 저작물 제작 및 유통
	웹소설	웹소설 콘텐츠, 2차 저작물 제작 및 유통
	영상	자사 보유 IP 드라마 제작, 자사 보유 IP 판매, 영화 제작 및 투자
레진엔터테인먼트	웹툰	웹툰 플랫폼 ‘레진코믹스’ 운영, 웹툰 콘텐츠 제작 및 유통, 웹툰 콘텐츠 기반 굿즈 제작 및 판매
델리툰	웹툰	웹툰 플랫폼 ‘델리툰’ 운영

Source: 키다리스튜디오 공식 자료

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

## 트렌드③ AI 기술 관련 투자

웹툰·웹소설 기업들은 AI(인공지능) 기술 관련 투자를 통해 웹툰·웹소설 제작·유통 과정의 효율성을 제고하고, AI 기반의 사용자 맞춤형 큐레이션 서비스 등을 도입

### 네이버의 비닷두 인수

인수 내용	
<ul style="list-style-type: none"> <li>네이버의 기업형 액셀러레이터(CVC, Corporate Venture Capital) D2SF의 초기 투자를 받으며 2017년 설립된 비닷두는 이미지를 다루는 국내 AI 솔루션 기업으로, 2019년 12월 네이버웹툰에 인수                     <ul style="list-style-type: none"> <li>비닷두는 머신러닝 및 컴퓨터 비전 기술을 기반으로 동영상 내 특정 대상의 상황 및 행동을 자동으로 인식 및 추출하는 엔진 개발에 주력</li> </ul> </li> <li>네이버웹툰은 비닷두 인수와 동시에 조직 내 AI 전담 조직을 구축하며 웹툰·웹소설 등 콘텐츠 관련 AI 연구를 지속 확대                     <ul style="list-style-type: none"> <li>AI 기술 활용을 통해 콘텐츠 제작·유통 과정 등의 효율성 및 생산성을 제고하고 창작 생태계를 확장하며 경쟁력 모색</li> </ul> </li> </ul>	
네이버웹툰의 주요 AI 기술	
자동 배경보리	<ul style="list-style-type: none"> <li>원하는 피사체의 외곽을 쉽게 분리하고 범위만 선택해서 뽑아낼 수 있는 기술</li> <li>원본 이미지의 배경 제거에 걸리는 시간을 줄여 웹툰 이미지 편집의 효율성 제고</li> </ul>
웹툰미	<ul style="list-style-type: none"> <li>사람 얼굴이나 배경 등 실제 장면을 웹툰처럼 바꿔주는 기술</li> <li>창작자의 작업 시간을 단축시키고 새로운 콘텐츠 창출</li> </ul>
웹툰 AI 페인터	<ul style="list-style-type: none"> <li>2021년 10월 베타 서비스로 공개된 딥러닝 기술 기반의 자동 채색 툴</li> <li>스케치 맥락에 맞게 채색 작업을 도와주는 서비스로 창작 효율성 증진</li> </ul>
트레이더	<ul style="list-style-type: none"> <li>웹툰에 담긴 사용자 식별 정보를 읽고, 불법 이용자를 탐지하는 AI 기술</li> <li>국내외 불법 유통 복제물을 감시·추적</li> </ul>

Source: 네이버 보도자료, 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

### 카카오페이지(현 카카오엔터테인먼트)의 마이셀럽스 투자

인수 내용	
<ul style="list-style-type: none"> <li>카카오페이지는 2018년 8월 AI 큐레이션 전문 국내 스타트업 마이셀럽스의 일부 지분 인수                     <ul style="list-style-type: none"> <li>마이셀럽스가 유치한 시리즈B 투자에 카카오페이지가 전략적 투자자(SI), 열림 파트너스 등이 재무적 투자자(FI)로 참여</li> <li>카카오페이지는 웹툰·웹소설, 영화, 드라마, 예능 등을 모두 한 곳에서 즐길 수 있는 종합 콘텐츠 플랫폼, 2021년 1월 카카오키와 합병되어 카카오엔터테인먼트로 출범</li> <li>마이셀럽스는 데이터 수집, 시각화, 자동 업데이트 기능 등을 통합하여 취향 검색과 추천 서비스를 제공하는 AI 솔루션 서비스 운영</li> </ul> </li> <li>카카오페이지는 마이셀럽스의 AI 엔진 탑재를 통해 취향 기반 콘텐츠 추천 서비스 도입</li> </ul>	
카카오페이지에 적용된 마이셀럽스의 인공지능 솔루션 'AI Keytalk' 서비스	
<ul style="list-style-type: none"> <li>키토크는 AI(인공지능)가 작품의 맥락, 뉴스, 트렌드, 댓글, 리뷰 등 다양한 채널의 대중 반응과 표현을 학습해 태그 형태로 만들어내는 새로운 개념의 키워드                     <ul style="list-style-type: none"> <li>AI 키토크를 통해 작품명, 작가를 알아야 검색 가능했던 기존의 방식이 아니라 '반전있는', '긴박한' 등 구어체 형식으로 학습된 키워드를 검색하고 추천받을 수 있어 사용자 취향을 반영하고 콘텐츠 선택의 폭을 넓힐 수 있음</li> </ul> </li> <li>카카오페이지는 기존의 키워드 검색 및 실시간 검색어를 AI 키토크 검색으로 대체하고, 실시간 인기 순위 및 콘텐츠 추천 랭킹 등 AI 키토크 기반의 새로운 취향 추천 방식을 도입</li> <li>2021년 10월 기준 카카오페이지 내 도입 2년 만에 'AI 키토크' 검색량이 누적 3억 2,000만 건 및 월 2,000만 건 이상 기록</li> </ul>	

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

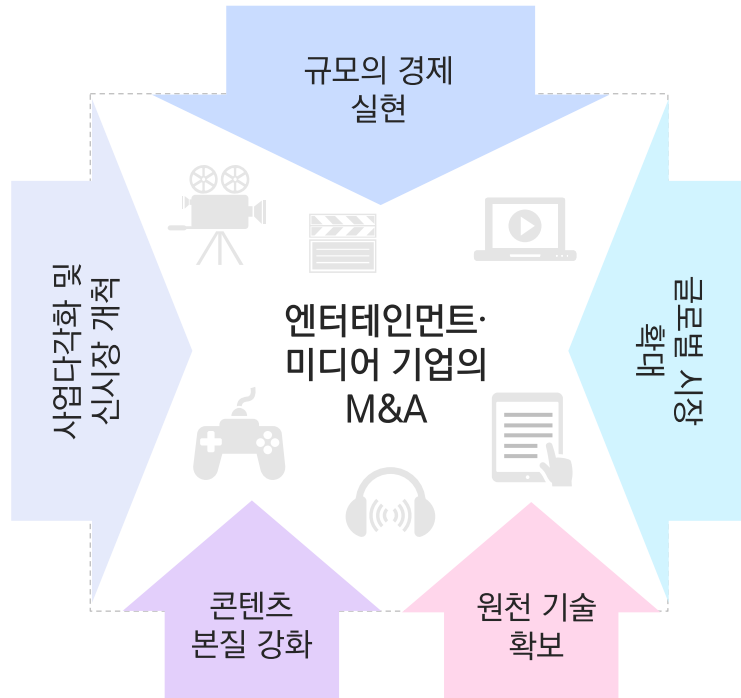
# Contents

I.	M&A, 엔터테인먼트·미디어 기업의 전략적 선택	2
II.	M&A 트렌드로 살펴본 엔터테인먼트·미디어 산업의 새로운 비즈니스 기회	6
III.	Key Takeaways	50

## M&A로 본 엔터테인먼트·미디어 기업의 성장 동력 확보 (1/2)

엔터테인먼트·미디어 기업은 비즈니스 규모(Scale) 및 범위(Scope) 확장과 함께 글로벌라이제이션 및 해외 현지화, 콘텐츠 본질 강화, 새로운 원천 기술 확보를 위해 M&A를 도모하고 있음

### 엔터테인먼트·미디어 기업의 M&A 방향성



#### 규모의 경제 실현

- 엔터테인먼트·미디어 산업에서는 M&A를 통해 규모의 경제를 실현한 기업이 강력한 입지를 구축하며, 계열사·레이블 간 시너지 효과를 누리는 사례가 적지 않음
- 글로벌 3대 대형 음반사인 유니버설뮤직그룹(UMG), 소니뮤직엔터테인먼트, 워너뮤직그룹 또한 M&A를 거쳐 3강으로 재편된 후 산하 다수 레이블로 영향력 강화

#### 사업 다각화·신시장 개척

- 최근 새로운 섹터의 산업 다수 출현과 함께 엔터테인먼트·미디어 기업이 신사업 다각화를 위해 M&A를 진행하는 사례가 나타나고 있음
- 게임 개발자, 음악 아티스트·기획자 등 콘텐츠 생산자로서의 경험이 중요한 엔터테인먼트·미디어 산업의 경우, 非엔터테인먼트 기업이 엔터 산업으로의 빠른 진입 및 정착을 위해 M&A를 단행하는 사례가 다수

#### 글로벌 시장 확대

- 과거에는 해외 엔터테인먼트·미디어 종사자들의 한국 콘텐츠에 대한 심리적 장벽 등으로 인해, 한국 콘텐츠 기업이 해외 유관 기업을 인수하는 사례가 드물었음
- 최근에는 K-콘텐츠의 글로벌 부상에 힘입어, 한국 엔터테인먼트 기업이 해외 유관 기업을 인수하거나 투자하며 글로벌화를 추구하는 사례가 증가하고 있음

#### 콘텐츠 강화

- 콘텐츠 본질 강화를 위해, 빠른 속도로 단기간 내에 IP(지식재산권) 확보, 콘텐츠 생산자 확보를 위해 M&A가 진행되고 있음

#### 기술 확보



- 엔터테인먼트·미디어 본업 고도화를 위한 원천 기술을 획득하기 위한 M&A가 이뤄지며, AI(인공지능), 가상인간, 블록체인 등 신기술 보유 기업 인수·지분투자

Source: 삼정KPMG 경제연구원



## M&A로 본 엔터테인먼트·미디어 기업의 성장 동력 확보 (2/2)

엔터테인먼트·미디어 기업은 유형자산 기반의 기업과는 차별화된 무형자산 중심 산업 특성을 반영한 M&A 전략을 수립해야 함. 딜소싱(Deal Sourcing), 밸류에이션 진행 시 무형자산 콘텐츠 고유의 특성을 반영한 접근법 필요. 국내 정부 발표 ‘신성장 4.0 전략(2023.02)’에 포함된 콘텐츠 펀드 조성(4,100억 원 규모) 등 정책 변화 모니터링 또한 필수

	규모의 경제 실현	사업다각화·신시장 개척	글로벌 시장 확대	콘텐츠 본질 강화	원천 기술 확보
 <p>게임</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>타 게임 개발사 인수를 통한 게임업계 영향력 강화 및 강력한 입지 구축</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>비게임 기업들의 게임 산업으로의 빠른 진입을 위한 게임 개발사 인수</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>타국 게임 개발사 인수 등 크로스보더 M&amp;A를 통한 글로벌화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임 IP 확보를 위한 플랫폼사 주도 M&amp;A를 진행하며 구독경제, 콘솔 등 기존 역량 연계</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>클라우드 기술 보유 기업 인수로 스트리밍 게임 강화, VR 기술 기업 인수로 메타버스 강화</li> </ul>
 <p>영상 콘텐츠</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>영상 콘텐츠 규모의 경제 달성 및 거대 OTT 플랫폼 도약을 위한 타 OTT 인수</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>OTT 기업의 소비자 여가 시간 점유율(Time Share) 확대를 위한 타 콘텐츠 업체 인수</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>글로벌 시장 확대 및 해외 무형자산의 신속한 확보를 위한 해외 현지 영상 제작사 인수</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>콘텐츠 창작 역량 확보를 위한 영상 제작 스튜디오 인수</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>VFX(시각적 특수효과) 영상 제작 기업 인수 등 영상 관련 기술 획득</li> </ul>
 <p>음악</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>음악 아티스트 관련 IP 규모 증대를 위한 타 음악 기획사 인수</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>이머징 시장인 Web 3.0 관련 인수, 수익 모델 다각화를 위한 커뮤니티 기업 인수</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>해외 저명 음악 아티스트 보유 해외 음악 레이블 인수를 통한 빠른 현지화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>기존 미보유 음악 장르 IP 확보 등 IP 경쟁력 강화를 위한 타 음악 기획사 인수</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>음성AI 구현 기업 인수, 버추얼 아이돌 확보를 위한 AI 기술 보유 기업 인수</li> </ul>
 <p>웹툰·웹소설</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>타 웹툰·웹소설 플랫폼 인수를 통한 시장 지배력 강화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>영화·애니메이션·굿즈 등 웹툰·웹소설 연계 다양한 콘텐츠 영역으로 확장</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>북미 등 해외 웹소설 기업 투자, 일본 등 아시아 주력 플랫폼 인수를 통한 해외 진출</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>스토리경쟁력 강화를 위한, 웹툰·웹소설 작가 소속 플랫폼·기획사 인수</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>AI 큐레이션 솔루션 기업 인수를 통해 웹툰 추천 서비스에 연계</li> </ul>

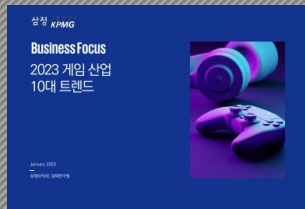
Source: 삼정KPMG 경제연구원

삼정KPMG 경제연구원은 국내외 산업을 지속적으로 모니터링·분석하며, 기업이 직면하는 경영 이슈를 점검하는 기획 발간물을 준비하고 있습니다.

# See other Business Reports

2023년 1월 발간

## 2023 게임 산업 10대 트렌드



### Contents

- I. 국내·해외 게임 시장 동향
- II. 게임 산업 10대 트렌드

플랫폼 확장과 콘솔 부상 / 빅테크의 게임 영향력 증대 / 성장 동력을 위한 M&A / IP(지식재산권) 역량 강화 / 서브컬처 게임 등 장르 다양화 / 게임 산업의 구독 서비스 / 장기적 관점의 메타버스 비즈니스 / 가상자산과 게임의 연계 / 게임업계의 ESG 경영 / 중국 판호 가능성 변화

### III. Key Takeaways



QR코드



보고서 PDF  
[다운로드]

2022년 7월 발간

## 메타버스 시대, 기업은 무엇을 준비해야 하는가?



### Contents

- I. 산업별 메타버스 동향과 전략 방향성
  - 메타버스 유형구분
  - 산업별 메타버스 동향과 비즈니스 기회
- II. VC(벤처캐피탈)·PE(사모펀드)투자자 본 메타버스 산업 생태계
  - 글로벌 VC·PE 메타버스 투자 개요
- III. NFT(대체불가토큰)의 부상과 비즈니스 기회
  - 메타버스 시대의 기업 전략



QR코드



보고서 PDF  
[다운로드]

# Business Contacts

## Deal Advisory

하병제 부대표

T 02-2112-0715

E bha@kr.kpmg.com

이재현 부대표

T 02-2112-0714

E jaehyeonlee@kr.kpmg.com

김진만 부대표

T 02-2112-0786

E jinmankim@kr.kpmg.com

김광석 부대표

T 02-2112-0723

E kwangseokkim@kr.kpmg.com

김이동 부대표

T 02-2112-0343

E yidongkim@kr.kpmg.com

손호승 부대표

T 02-2112-0717

E hson@kr.kpmg.com

김효진 전무

T 02-2112-0393

E hkim68@kr.kpmg.com

김양태 상무

T 02-2112-7585

E ykim32@kr.kpmg.com

## Audit (전자정보통신미디어 산업 본부)

염승훈 Industry Leader

부대표

T 02-2112-0533

E syeom@kr.kpmg.com

전철희

부대표

T 02-2112-0355

E cjun@kr.kpmg.com

박성배

부대표

T 02-2112-0304

E sungbaepark@kr.kpmg.com

한상현 전무

T 02-2112-0387

E sanghyunhan@kr.kpmg.com

민성진 전무

T 02-2112-0852

E smin@kr.kpmg.com

장현민 전무

T 02-2112-0546

E hyunminjang@kr.kpmg.com

정현 전무

T 02-2112-0334

E heonjung@kr.kpmg.com

노원 전무

T 02-2112-0313

E wroh@kr.kpmg.com

강인혜 전무

T 02-2112-0363

E ikang@kr.kpmg.com

최이현 전무

T 02-2112-0505

E yeehyunchoi@kr.kpmg.com

안창범 전무

T 02-2112-0312

E cahn@kr.kpmg.com

## home.kpmg/kr

The information contained herein is of a general nature and is not intended to address the circumstances of any particular individual or entity. Although we endeavor to provide accurate and timely information, there can be no guarantee that such information is accurate as of the date it is received or that it will continue to be accurate in the future. No one should act on such information without appropriate professional advice after a thorough examination of the particular situation.

© 2023 KPMG Samjong Accounting Corp., a Korea Limited Liability Company and a member firm of the KPMG global organization of independent member firms affiliated with KPMG International Limited, a private English company limited by guarantee. All rights reserved.

The KPMG name and logo are trademarks used under license by the independent member firms of the KPMG global organization.