

(주)웹젠 기업분석 보고서

1. 기업 소개

1) 기업정보

기 업 명	(주)웹젠	기 업 구 분	중견기업
대 표 자	김태영	설 립 일	2000.04.28 (24년차)
산 업	게임, 애니메이션	사 원 수	750명
자 본 금	176억 5천만원	매 출 액	2,845억
주 요 사 업	온라인 게임 개발 및 서비스		
홈 페이지	http://company.webzen.com		

2) 기업개요

웹젠은 2000년 창업자 김남주 전 대표가 세운 온라인 게임 서비스 회사다. 이듬해인 2001년 다중접속 온라인 롤플레이팅게임(MMO RPG)인 '뮤(MU) 온라인'을 출시했다. 뮤 온라인의 3D 그래픽 수준은 이전의 3D 게임보다 한 단계 높아졌다는 평가를 받았다. 2002년 대만, 2003년 중국에서 뮤를 각각 서비스하기 시작했다. 2012년 (주)웹젠 모바일을 설립했고, 같은 해 태국 정식 서비스를 시작했다. 2013년 판교 신사옥으로 이전했으며, 2015년 스포츠게임 '샷 온라인' 서비스사 (주)온네트를 인수했다. 2019년에는 중견기업 성장의 탑 국무총리상을, 2021년에는 무역협회 주최 '5,000만 달러 수출의 탑'을 수상했다. 2022년 모바일 게임 '뮤오리진 3' 한국 정식 서비스를 시작했다.

3) 동종업계 순위



동종업계
11 위

7 위	엔에이치엔(주)
8 위	(주)위메이드
9 위	(주)펄어비스
10 위	(주)그라비티
11 위	(주)웹젠

* 표준산업 분류 기준 [게임 애니메이션]의 공시된 재무정보(매출액)를 기준으로 평가된 순위입니다. (2023 기준)

* 자료 출처: 잡코리아

2. SWOT 분석

강점 Strength	약점 Weakness
<ul style="list-style-type: none"> 사업 영역 및 장르 확장 주력 (내부 '유니콘 TF'를 통해 다수의 투자와 퍼블리싱 사업을 진행 중) 2023 년 기본급 저년보다 인상률 평균 8% 인상으로 합의 	<ul style="list-style-type: none"> 임금 협상 결렬로 인한 노조 파업, 게임 업계 최초로 진행한 노사 파업 내부 검토 과정에서 게임성에 대한 결과가 만족스럽지 않아 자회사 웹젠블루락 '뮤' IP 기반 신작 개발 중단
기회 Opportunity	위험 Threat
<ul style="list-style-type: none"> 국내 인디게임 개발사 '블랭앵커 스튜디오'와 글로벌 퍼블리싱 계약 체결 신작 '뮤 아크엔젤 2' 대만서 큰 인기로 글로벌 시장 강화 	<ul style="list-style-type: none"> 지속적인 국내 매출 하락 최근 고품질의 게임을 선보이며 주목을 받고 있는 중국 모바일 게임 시장의 성장

3. 3C 분석

1) 고객 분석(Customer)

- 모바일 게임 시장의 성장세가 매년 이어지고 있다. '2022 대한민국 게임백서'에 따르면 2021 년 국내 게임 시장 분야별 비중에서 모바일 게임이 57.9%로 과반수를 넘겼다. 수출액 비중 역시 모바일 게임의 규모는 53 억 3,000 만 달러, 온라인 게임은 31 억 4,600 만 달러를 기록하며 모바일 시장이 강세를 보였다. 하지만 온라인 게임 시장을 놓쳐선 안 된다. 이에 모바일, 온라인 그리고 콘솔 게임까지 그 어떤 것에도 치우치지 않고 게임 시장을 공략하는 콘텐츠에 주력해야 한다.

- 웹젠은 기존 P2P(Peer to Peer) 방식이 아닌 클라이언트-서버(cs) 방식을 택하는 등 중국 시장을 확대하기 위한 다양한 전략을 펼쳐왔다. 이보다 더 넓은 글로벌 시장을 공략하기 위해 웹젠은 아시아소프트(Asiasoft)와 파트너십을 체결, 동남아시아 지역에 '뮤 온라인'을 재출시했다. 또 자사가 보유 중인 다양한 PC 게임과 IP(Intellectual Property)를 바탕으로 전 세계 주요 퍼블리셔들과 파트너십을 체결해 나가며 글로벌 시장 진출을 확대할 계획이다.

2) 자사 분석(Company)

- 웹젠은 2000 년 창업자 김남주 전 대표가 세운 온라인 게임 서비스 회사다. 이듬해인 2001 년 다중접속 온라인 롤플레이팅게임(MMO RPG)인 '뮤(MU) 온라인'을 출시했다. 2002 년 대만, 2003 년 중국에서 뮤를 각각 서비스하기 시작했다. 2007 년 네오웨이브와 라이브플렉스가 주식을 사들이면서 웹젠에 대한 적대적 인수 합병(M&A)을 시도했다. 웹젠 경영진이 방어에 나서면서 경영권 분쟁이 벌어졌고, 소액 주주들도 경영권 분쟁에 가담했다. 2012 년 (주)웹젠 모바일을 설립했고, 같은 해 태국 정식 서비스를 시작했다. 2013 년 판교 신사옥으로 이전했으며, 2015 년 스포츠게임 '샷 온라인' 서비스사 (주)온네트를 인수했다. 2019 년에는 중견기업 성장의 탑 국무총리상을, 2021 년에는 무역협회 주최 '5,000 만 달러 수출의 탑'을 수상했다. 2022 년 모바일 게임 '뮤오리진 3' 한국 정식 서비스를 시작했다.

3) 경쟁사 분석(Competitor)

- **경쟁사업자** : 게임 업계는 여전히 넥슨, 넷마블이 주축을 이루는 가운데, 배틀그라운드로 유명한 크래프톤도 게임 마니아의 사랑을 받고 있다. 이밖에 게임빌, 네오위즈, 스마일게이트 등이 있다.
- **넥슨** : 넥슨은 2022 년 매출 3 조 3,946 억 원을 달성했다. 2020 년 이후 2 년 만에 역대 매출 기록을 경신했다. 기존의 PC 온라인과 모바일 시장의 흥행이 더해진 결과다. 특히 던전앤파이터 모바일은 2022 년 대한민국 게임대상에서 대상을 수상하는 쾌거를 이뤘다. 라이브 게임인 메이플스토리4와 피파온라인4의 성과도 견고했다. 중국 던전앤파이터가 매출 반등에 성공하며 힘을 실었다. 전체 PC 온라인 매출도 전년 대비 24% 증가하는 성과를 보였다.
- **크래프톤** : 2007 년 배틀그라운드로 인기를 끈 블루홀에서 시작한 크래프톤은 2022 년에 매출 1 조 8,540 억 원, 영업이익 7,516 억 원, 당기 순이익 5,002 억 원을 기록했다. 연간 영업이익은 전년 대비 16% 증가해 41%의 영업이익률을 달성했다. PC, 콘솔 분야에서 배틀그라운드가 견고한 실적을 보여줬다. 2023 년에는 자체 게임 개발 역량 강화는 물론 퍼블리싱 역량 강화에 힘을 계획이다. 역량 있는 개발사에 대한 지분 투자와 2 차 퍼블리싱 사업 강화를 통해 포트폴리오를 확대할 계획이다.
- **넷마블** : 넷마블은 2022 년 매출 2 조 6,734 억 원을 기록했다. 해외 매출은 4 분기 5,810 억 원, 연간 누적 2 조 2,483 억 원으로 84%가량 차지했다. '마블 콘테스트 오브 챔피언스' 이벤트를 진행함으로써 북미 매출 비중이 전 분기 대비 3%p 증가했다. 특히 2 억 명 넘는 이들이 했다는 '모두의 마블'의 새로운 버전 '모두의 마블 2'를 2023 년 상반기에 출시한다. 메타버스 형태로 출시하며, 이를 통해 해외 시장을 더욱 공략해 나갈 것으로 보인다.

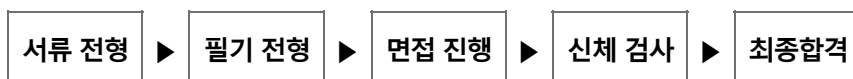
* 자료 출처 : 잡코리아

6. 채용 포인트

1) 인재상

1. **창의적이고, 도전적인 인재** : 틀에 갇히지 않은 창의적 사고와 새로움에 대한 도전을 통해 재미있는 상상을 하며 세상을 즐겁게 만드는 인재
2. **글로벌 인재** : 서로 다른 문화를 공감할 수 있는 글로벌 마인드와 심도 있는 통찰력을 통해 비전과 가치를 만들어가는 인재
3. **성과를 만들어 가는 인재** : 자신의 역할과 목표를 명확히 인지하고, 지속적인 자기 계발을 통해 성과를 만들어가는 인재
4. **함께 할 줄 아는 인재** : 함께 일하는 동료들을 존중하고, 경청과 배려하는 자세로 소통하며 조직에 활력을 불어넣는 인재

2) 채용 프로세스



1. 서류 전형 패스하기

서류 전형은 지원자의 기본적인 사항을 검토하는 단계다. 회사에서 자체적으로 마련한 기준에 의해 공정하게 실시한다. 따라서 지원자는 모든 내용을 성실하게 기재하는 것이 좋다. 웹젠에서는 지원서의 각 항목에 기재된 내용과 자기소개서를 바탕으로, 지원자가 지원 직무와 회사에 적합한 자격, 경험, 열정을 가진 인재인지를 종합적으로 평가한다.

[자기소개서 질문 항목]

- Q1. 본인의 장점과 단점은 무엇입니까? 그리고 단점을 극복하기 위해 어떤 노력을 하고 계십니까?
- Q2. 재학 또는 재직기간 동안 가장 뛰어난 업적은 무엇입니까? 그리고 왜 그렇게 생각하는지 기술해 주십시오.
- Q3. 재학 또는 재직기간 동안 리더십을 발휘한 경험을 기술해 주십시오.
- Q4. 웹젠에 입사 지원한 동기는 무엇입니까?
- Q5. [선택] 추가적으로 자신에 대해 소개할 내용을 기술해 주십시오.

* 자료 출처 : 잡코리아

2. 필기 전형 패스하기

필기 전형은 성과 달성에 필요한 핵심적인 변수를 파악하고 효율/효과적인 전략 및 실행 계획 수립 가능성을 검증하기 위해 실시한다. 지원자의 전략적 사고력을 평가하기 위한 시험으로, 직무별 필요에 따라 별도의 필기 테스트를 진행한다. 수리 통계의 경우 순열과 조합 공식, 방정식 해 구하는 식 등과 인터넷에서 퍼즐 규칙 찾기 등을 공부하는 것이 도움이 된다. 직무 능력 시험은 게임 마케팅 관련 단어(DAU, RR, CCR, WAU 등)를 공부하는 것이 좋다. 인적성 검사는 뇌 과학 기반의 온라인 검사를 적용한다. 신뢰 역량, 성과 역량, 가치 역량을 기반으로 지원자의 성장 가능성을 종합적으로 평가한다.

3. 면접 전형 패스하기

실제 업무를 수행하기 위한 능력과 열정, 전략적 사고 역량, 실무 역량 등을 평가하는 면접을 진행한다. 면접의 경우 압박 면접으로, 회사의 직무와 관련된 문제를 물어보기 때문에 꼼꼼히 준비해야 한다. 인성과 직무 관련한 질문을 받게 되며 시간은 20 분 정도 소요된다. 실무 면접 합격자를 대상으로 심층 면접이 이뤄지며, 미래 가능성과 성장 가치 등을 평가한다. 합격하면 채용 협의 진행 후 입사 절차를 진행한다.

[면접 질문 항목]

- Q1. 왜 웹젠을 오고 싶어 하는지? (입사지원 동기)
- Q2. 외부에서 봤을때 웹젠의 장점과 단점은?
- Q3. 본인 성격의 장점과 단점

- Q4. 본인이 생각하기에 언제쯤 이직하고 싶은 것 같은가?
- Q5. 야근에 대한 본인의 생각
- Q6. 회사를 관두게 된다면 그 이유는 무엇일지

* 자료 출처 : 잡코리아