

(주)넥슨코리아 기업분석 보고서

1. 기업 소개

1) 기업정보

기 업 명	(주)넥슨코리아	기 업 구 분	대기업
대 표 자	이정현	설 립 일	1994 년(31 년차)
산 업	컴퓨터·하드웨어·장비	사 원 수	3,500 명
자 본 금	320 억원	매 출 액	3 조 9000 억
주 요 사 업	온라인 게임 개발 및 서비스		
홈 페이지	http://company.nexon.com		

2) 기업개요

1994 년 설립한 넥슨코리아는 탄탄한 개발력과 크리에이티브를 바탕으로 대한민국 온라인 게임 산업을 선도해 온 글로벌 게임업체다. 1996 년 넥슨코리아의 첫 작품이자 온라인 게임의 효시인 '바람의 나라'를 출시하고, 업계 최초로 부분유료화(Free to Play)라는 비즈니스 모델을 게임 시장에 선보였다. 이어 '카트라이더', '메이플스토리', '마비노기', '던전 앤 파이터' 등 핵심 IP(지식재산권)와 우수한 게임 콘텐츠를 서비스하며 넥슨만의 창조적인 DNA 를 구축했다. 넥슨코리아는 현재 아시아, 북미, 유럽 등 전 세계 190 여 개 국가에서 50 여 종의 게임을 서비스 중이다.

넥슨은 2005 년 지주회사 체제로 전환하면서 지주사인 NXC 를 설립하고 지주사에서 분사했다. 2011 년 일본법인 '넥슨 재팬'이 본사 지위를 승계받고 사명을 '넥슨'으로 변경한 뒤 일본 증권 시장에 상장했다. 본사가 옮겨가면서 넥슨 한국법인은 '넥슨코리아'가 됐다. 넥슨코리아는 네오플, 넥슨게임즈 등 개발 계열사를 두고 있다.

3) 동종업계 순위



동종업계
1 위

1 위	(주)넥슨코리아
2 위	(주)엔씨소프트
3 위	(주)네오플
4 위	넷마블(주)
5 위	(주)스마일게이트엔터테인먼트

* 표준산업 분류 기준 [컴퓨터·하드웨어·장비]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"> 국내 최고의 라이브 서비스 역량 다양하고 강력한 IP 보유 	<ul style="list-style-type: none"> 불법 해킹 프로그램 관련 논란
기회 Opportunity	위험 Threat
<ul style="list-style-type: none"> 모바일게임이 확산하며 존재감이 줄어들던 콘솔게임이 최근 다시 주목 추세. '메이플스토리 M'이 안정적인 매출을 올리고 있음. 	<ul style="list-style-type: none"> 중국 시장의 성장세 둔화로 국내 게임 회사의 입장에서는 신규 시장 개척 필요 아이언메이스의 '다크앤다커'가 자사 '프로젝트 P3'의 데이터를 무단 유출해 제작했다는 의혹 제기와 같은 저작권 분쟁

3. 3C 분석

1) 고객 분석(Customer)

- PC 온라인 게임 시장은 게임 콘텐츠 성격 및 개개인의 선호에 따라 다양한 연령의 이용자로 구성된다. 주요 이용층 중 하나는 학생 이용계층이다. 이에 따라 온라인게임은 수험 기간, 방학, 기온 등의 영향을 받고 있다. 특히 11월 전국 수능시험 직후, 12월 크리스마스, 1월 새해 등은 학생 이용계층의 게임 이용이 증가하는 시기로, 온라인게임 업체들은 경쟁적으로 이 시기에 맞춰 게임을 출시 및 업데이트를 진행한다.
- RPG 게임의 유저는 캐주얼 게임 유저에 비해 충성도가 높으며 과금율이 높은 하드코어 유저가 주류를 이룬다. 이러한 게임들은 현재 유행이 빠른 온라인 게임 업계에서 '유물급' 연륜이 되었지만, 충성 고객층 덕에 지금도 활기가 넘친다. (ex)메이플스토리)
- 모바일게임은 온라인게임 대비 계절적인 영향이 제한적이며, 개개인이 휴대하는 스마트폰 등 모바일 기기를 이용하므로, 게임 경험 및 플레이에 대한 장소나 시간적 제약이 매우 낮다. 모바일 기기의 보급이 확대됨에 따라 중장년층을 아우르는 다양한 연령의 사람들이 모바일게임을 여가 수단으로 활용하게 되었다.

2) 자사 분석(Company)

- 넥슨은 인터넷 산업 발전과 그 역사를 함께해 온 대한민국 대표 게임기업이다. 불모지 같았던 국내 게임산업 환경 속에서 세계 최초의 그래픽 MMORPG 이자 최장수 상용화 온라인 게임 '바람의 나라(1996)'를 개발해 온라인 게임이라는 신시장을 개척했다.
- 캐주얼 게임의 효시 '크레이지아케이드 비엔비'를 비롯해 국민 게임 '카트라이더', '메이플스토리', '마비노기 영웅전', '카운터스트라이크 온라인', 'FIFA 온라인 3' 등 캐주얼, RPG, FPS, 스포츠 등 전 연령층을 대상으로 한 여러 장르의 게임을 다양한 플랫폼을 통해 서비스하며, 한국과 해외에서 게임 IP(Intellectual Property, 지적재산권) 개발 및 퍼블리싱의 중추 역할을 하고 있다.

- 자사 게임의 IP 를 활용한 출판, 애니메이션, 캐릭터 상품 출시 등 라이선스 사업을 활발히 펼치는 한편 기업 인수 및 합병을 통해 다수의 게임 개발사를 자회사로 편입시키는 등 미래 성장동력 확보를 위한 적극적인 행보를 이어가고 있다.

3) 경쟁사 분석(Competitor)

- **경쟁사업자** : 게임산업은 여타의 사업들에 비하여 초기 투자비용 및 가변비용이 상대적으로 적고, 진입 장벽 역시 높지 않다. 현존하는 게임업체 및 게임산업에 참여하려 하는 기업들 모두가 경쟁사이다.

(한국: 넷마블, 엔씨소프트, 크래프톤 / 미국: Supercell, Machine Zone / 중국: Tencent, NetEase / 일본: Mixi, Sony 등등)

- **넷마블** : 업계 최초 PC 게임 퍼블리싱을 시작으로 최고의 모바일 게임서비스를 제공하고 있으며, 국내 No.1 온라인게임 퍼블리셔를 넘어 글로벌 No.1 온라인 게임사로 성장하고 있다. 모바일 체제로 전환한 이후 폭발적인 성장을 해왔으며 기존 게임사업과의 접목을 통해 사업 분야를 확대하고자 인공지능(AI), 가상현실(VR), 증강현실(AR), 블록체인 및 음원, 영화, 애니메이션 관련 사업을 추진하고 있다.

- **엔씨소프트** : 엔씨소프트는 1998 년 PC 플랫폼에서 출시된 '리니지'의 성공으로 성장하기 시작하였다. 사용자 측면에서 남성과 여성 각자에게 흥미를 유발할 수 있는 게임들을 개발, 서비스하여 모든 사람들이 자기 기호에 맞는 게임을 즐길 수 있도록 하고 있다.

- **크래프톤** : 블루홀은 MMORP 테라와 MMO 배틀로열 슈팅 게임 PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS(배틀그라운드) 등을 개발하였다. 배틀그라운드는 현재 세계 게임시장에서 가장 뜨거운 반응을 얻고 있는 FPS 게임이다. 현재 스팀을 통해 서비스 중이며, 대한민국 지역에서는 카카오킴즈가 퍼블리싱을 맡고 있다. 배틀그라운드에 이어 배틀그라운드 모바일까지 세계적인 인기를 끌고 있다.

- **라이엇게임즈** : 라이엇게임즈가 2009 년 출시한 '리그 오브 레전드(LoL)'는 월간 활성 이용자 수(DAU)가 1 억 명에 이를 정도로 글로벌 시장에서 흥행한 게임이다. 한국에서도 '민속 게임'으로 불릴 정도로 꾸준한 인기를 얻고 있다. 한국의 게임시장은 모바일 게임 시장이 커지면서 상대적으로 온라인게임은 점차 축소되고 있지만, 라이엇게임즈의 '롤(LoL)'의 인기는 이어지고 있다.

- **블리자드엔터테인먼트** : 블리자드 엔터테인먼트는 '워크래프트, 디아블로, 스타크래프트'를 선보였고 수많은 '올해의 게임상(Game of the Year, GotY)'을 수상하는 쾌거를 올리며 널리 인정받았다. 또한 블리자드의 Battle.net(Battle.net®)은 전 세계적으로 수백만 명 이상의 플레이어를 보유하고 있는 세계에서 가장 큰 온라인 게임 서비스 중 하나이다.

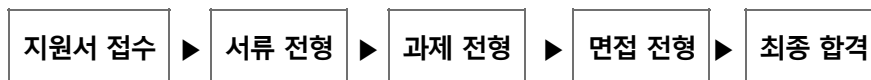
6. 채용 포인트

1) 인재상

1. 창의적인 사람: 새로움을 찾아내고 다른 이에게 즐거움을 전달해줄 줄 아는 인재
2. 도전하는 사람: 실패를 두려워하지 않고 넘어설 줄 아는 용기를 가진 인재
3. 다양한 문화를 경험한 사람: 다양한 문화를 경험하고 그것을 내 것으로 만들 수 있는 인재

열정과 패기, 도전정신, 신선한 아이디어, 사고의 유연함, 그리고 꿈을 실현시킬 수 있는 논리를 가진 인재

2) 채용 프로세스



1. 서류 전형 패스하기

넥슨은 신입지원자의 발전가능성을 가장 중요하게 본다. 당장 어떤 결과물을 도출하기를 바라기보다는 고급 개발자로 성장할 수 있는 잠재력을 가졌는지 살피는 것이다. 지원자의 출신 학교, 학과와 전공, 영어 성적 등 스펙은 중요하지 않다. 자기소개서에는 지원자가 누구인지, 넥슨코리아에 입사하기 위해 그동안 어떠한 경험들을 했는지, 그리고 앞으로 넥슨코리아와 함께 어떤 것들을 이뤄 나가고자 하는지 등 열정과 포부를 담아내는 것이 중요하다. 지원자 중 일부는 자신이 넥슨에서 서비스하는 게임을 얼마나 오래 했고, 얼마나 독보적인 기록을 달성했는지 나열하는 경우가 있다. 물론 기본적으로 넥슨코리아에 입사하기 위해서는 게임을 좋아해야 하지만, 게임을 잘하는 것이 가산점이 되지 않으니 주의해야 한다. 특정 게임에 심취해 있는 것보다는 다양한 플랫폼과 장르의 게임을 즐기고 그 가운데서 장단점을 찾아내는 능력이 필요하다. 또한 게임 외에도 여러 엔터테인먼트 분야에서 사람들이 즐겨워하는 재미 코드와 시장 트렌드에 관심을 갖는 것이 유리하다. 게임프로그래밍, 게임기획, 게임아트, 해외사업 부문은 포트폴리오를 필수적으로 제출해야 하니 사전에 준비가 필요하다. 서류 전형 이후 각 포지션과 후보자에 따라 과제 전형을 실시하기도 한다.

[자기소개서 질문 항목]

- Q1. 넥슨과 선택하신 직무에 지원하게 된 이유를 서술해 주세요.(1,000 자)
- Q2. 선택하신 직무에 필요한 역량을 갖추기 위해 어떠한 준비를 해오셨고, 그 과정에서 얻은 배움이나 성취를 중심으로 기재해 주세요.(1,000 자)
- Q3. 지원하신 직무와 관련해 활용 가능한 스킬셋(기술스택, 플랫폼 등)을 구체적으로 나열하고, 각 스킬의 활용 수준(기초, 중급, 고급)을 설명해 주세요.(500 자)

3. 면접 전형 패스하기

넥슨코리아는 팀 면접, 직군 면접으로 나눠 두 차례 면접을 진행한다. 면접에서는 자기소개서를 바탕으로 한 질문이 주로 나온다. 지원자가 지원서에 기술한 직무 능력이 사실인지와 업무 역량을 점검한다. 팀 면접은 채용 팀에서 지원자의 실무 능력을 확인하고 소통 능력, 융화력 등을 평가한다. 지원자가 해당 업무에 대해 잘 이해하고 있는지, 팀원들과 조화를 이룰 수 있는지를 살핀다. 직군 면접은 지원한 직군에 종사하는 면접관들이 전문 역량을 확인하는 자리다. 지원자는 희망 직무에 대한 사전 조사와 주요 업무에 필요한 지식을 철저히 준비하고 면접에 임해야 한다. 해당 분야의 경력이 있다면 구체적인 수행 업무 내용과 성과를 정리해 넥슨코리아에서 필요로 하는 역량을 보유했음을 어필한다.

[면접 질문 항목]

- | | |
|--------------------------------------|---|
| Q1. 지원한 직무에 관련된 게임에서 평소에 느꼈던 점 | Q5. 인턴에서 유사 경험 시 어떤 식으로 결과를 전달했는가 |
| Q2. 우리 회사와 관련한 최근 이슈 | Q6. 어떤 게임들을 해보았고, 그에 대한 감상은 어떠한가 |
| Q3. 해당 직무를 수행하는 데 있어 어떤 강점이 있을지 | Q7. 경쟁사와 비교했을 때 넥슨만의 강점은 무엇인가 |
| Q4. 과제를 해결하거나 수행하는데 있어 시간관리를 어떻게 하는가 | Q8. 팀 프로젝트 중 갈등을 관리해본 경험은? 어떻게 통솔하는 편인가요? |

3) 합격자 평균 분석

학점	토익	토익스피킹	OPIC	외국어(기타)
3.58/4.5	800 점	IM3	IM2	1 개
86% 보유	32% 보유	3% 보유	6% 보유	3% 보유
자격증	해외경험	인턴	수상내역	교내/사회/봉사
1.8 개	1.1 회	1.3 회	2 회	2.3 회
55% 보유	15% 보유	20% 보유	18% 보유	17% 보유

* 자료 출처 : 잡코리아