

글로벌 ICT사업자의 M&A 현황

이 은 민*

1. 개 요

최근 구글, 애플, 아마존, 페이스북 등 글로벌 ICT 기업들의 M&A가 활발하게 이루어지고 있으며 대상 기업은 ICT생태계의 제조, SW, 콘텐츠 분야에서 가상현실(VR), 헬스케어, 로봇 및 무인항공기 등 ICT 융합분야까지 다양하게 분포하고 있다. ICT산업은 늘 새로운 성장동력이 필요하고 시장선점을 통한 고객점점 확보가 중요하기 때문에, M&A를 활용하여 단기간에 신규시장에 진입하는 경우가 적지 않았다. 최근에도 역시 ICT산업의 핵심이 된 모바일플랫폼에서 제공하는 서비스가 점차 산업간 영역을 무너뜨리며 확산되는 상황과 맞물려, 글로벌 기업들을 중심으로 M&A를 통해 역량을 내부화하는 사례가 늘어나는 것으로 보인다.

본 고에서는 최근 글로벌 ICT기업들이 추진하고 있는 M&A현황을 구체적으로 살펴보고 향후 관련시장의 전망을 예상해보고자 한다.

2. 글로벌 ICT사업자들의 M&A 현황

구글은 10년간 130여개 이상의 기업을 인수 및 7천 여개의 특허 보유를 통해 핵심

* 정보통신정책연구원 ICT산업연구실 부연구위원, (043)531-4314, micha76@kisdi.re.kr

역량 대부분을 구축해 왔으며 최근에는 로봇, 무인항공기 등 이종산업 인수를 통해 차세대 플랫폼 투자에 집중하는 전략을 취해왔다. 구글은 지난 10여년간 안드로이드, 유튜브, 모토로라의 인수를 통해 구글 플랫폼 기반의 생태계를 성공적으로 구축했고,¹⁾ 최근 스마트홈 기술업체 Nest Labs와 네트워크 기술업체 Alpentel Technologies를 인수하는 등 인터넷망으로 연결되고 관리되는 IoT시대를 대비하고 있다. 구글은 로봇 및 동작기술업체 Flutter, Bot Square, Boston Dynamics, Bot & Dolly 등을 인수하고, 무인항공기 Titan Aerospace,²⁾ 인공지능기술업체 Deepmind Technologies와 Jetpac 인수 등 미래기술에 집중하고 있는데, 이는 향후 차세대 플랫폼 전략으로 구현될 예정이다.

페이스북은 그동안 소셜체크인, 소셜게임, 메시징, 여행추천, 사진공유 업체 등을 인수하며 플랫폼 역량을 강화해왔으며 2014년 무인항공기와 VR업체 인수를 통해 차세대 플랫폼 경쟁에 합류했다. 페이스북은 2014년에 전 세계적인 모바일메시징서비스 왓츠앱을 190억 달러에 인수하고, 이어서 가상현실 기술업체인 Oculus VR을 20억 달러의 큰 금액으로 인수하는 등 파격적인 M&A를 단행했으며, Oculus VR은 기존에 OS플랫폼이 없어 수익모델 구축에 한계를 갖고 있던 페이스북에게 향후 차세대 플랫폼으로 활용될 것으로 전망된다. Oculus VR은 가상현실 헤드셋을 개발, 제조하는 업체로 페이스북에 인수 후 고글형태의 일반 소비자용 Oculus Rift 출시를 준비(2014말~2015년 초 출시예정)하고 있는데, 몰입도와 현장감을 제공하는 VR의 특성상 향후 게임, 영화, 웹서비스, 헬스케어, 교육SW 등 여러 서비스 제공에 이용될 전망이다.³⁾

애플은 그동안 음성검색, 3D지도, 얼굴인식 등 단말기의 UX 제고를 위한 투자에 집중해 왔으며, 최근에는 모바일헬스 제조업체를 인수하고 음원업체를 인수하는 등

1) 디지에코(2014. 8. 20), 디지에코(2014. 8. 26)의 내용을 중심으로 기술

2) 타이탄에어로스페이스는 날개에 태양광 패널을 부착한 무인항공기 드론(Drone)을 개발하고 있는 업체이며 페이스북과 구글의 인수설이 있었으나 결국 구글이 인수했으며, 페이스북은 차선책으로 영국기반의 무인기 업체 에센탈을 2,000만달러에 인수함(세계일보, 2014. 11. 14)

3) 스트라베이스(2014. 8. 27)의 내용을 중심으로 기술

서비스 제고를 위해 투자하고 있다. 애플은 새로운 영역으로 서비스를 확장할 때 아이폰을 플랫폼으로 두고 그 분야의 유명 서비스와 협력하여 최고의 소비자 가치(UX)를 만들어내는 전략을 구사하고 있으며, 최근 모바일 헬스케어 서비스 구현을 위해 모바일헬스 제조업체 Fitbit을 인수했다. 애플은 경쟁사 구글의 구글검색/구글맵을 아이폰에 탑재하고, 메이요클리닉과 협력하여 health 앱 출시, 전자의무기록(EMR) 솔루션 기업인 에픽 시스템즈와 협력하여 Health Kit 앱을 출시하는 등 애플은 서비스 역량을 내재화하기보다 협력을 통한 소비자 가치 제고에 집중해온 바 있다. 최근 애플은 3D지도기술업체(Poly9, C3 Technologies), 얼굴인식 및 사진관련 업체(Snappy Labs, Polar Rose) 등 UX와 관련된 M&A를 진행해 왔고, 2014년 헤드폰/오디오 SW업체 Beats Electronics와 스트리밍 업체 Beats Music을 애플의 최대 인수자인 30억 달러에 인수했다. 이번 인수는 글로벌 디지털 음악시장이 다운로드 방식이 감소하고 스트리밍 방식이 뚜렷한 성장세를 보이는 현 상황에 대응하여, 다운로드 방식 위주인 애플의 BM을 보완하기 위한 M&A로 보인다.

아마존은 웹기반 서비스 기업으로 모바일 관련 기술력이 상대적으로 부족하며, 이를 보완하기 위해 터치스크린, 3D지도, 음성인식, 모바일결제 등 모바일 UX 관련 업체들과 온라인음악, 온라인북셀러, TV콘텐츠, 비디오게임 등 모바일 콘텐츠 업체들을 인수해왔다. 특히 최근 게임 스트리밍 플랫폼 Twitch Interactive를 11억 달러에 인수하여 모바일 게임의 경쟁력을 확보하는 모습이다. 또한 아마존도 다른 글로벌 기업들과 마찬가지로 로봇제조 기술업체 Kiva Systems, 모바일 결제업체 Gopago, 클라우드 기술업체 Iconology 등 ICT융합산업으로 영역을 확대하려는 움직임도 나타나고 있다.

한편 중국 3대 인터넷 사업자 바이두(Baidu), 알리바바(Alibaba), 텐센트(Tencent)는 100조원이 넘는 자금력을 기반으로 모바일 경쟁력 확보전략을 중심으로 웹포털, 전자상거래, 콘텐츠 등의 웹 기반 서비스시장 선점을 위해 대규모의 M&A를 진행하고 있다. 2013년 중국 ICT부문의 M&A 규모는 전년대비 165% 증가한 144억 달러이고, 건 수도 전년대비 101% 증가한 317건을 기록했다. B.A.T의 M&A는 플랫폼과 콘텐츠 기업에 집중되어 있으며 최근 모바일경쟁력 확보를 위한 콘텐츠 시장 선점을

위해 경쟁적으로 디지털 음악, 게임, 온라인 소셜 등 콘텐츠산업에 대한 투자를 가속화하고 있다. 바이두는 패션포털 YOKA.com, 온라인소셜 서비스 Zongheng.com, 온라인 동영상업체 PPS 등에 투자하고 있고, 알리바바는 중국최대 SNS업체 Sina Weibo, 디지털음악서비스 TTPOD, Xiao.com, 모바일광고업체 Sheng Meng 등에 투자하고 있으며, 텐센트는 모바일 메신저 WeChat 플랫폼을 기반으로 AppGame, BlingStorm, Plain Vanilla, CJ E&M, Kamcord 등 국내외 게임업체에 투자하며 게임콘텐츠에 집중하고 있다.⁴⁾

<표 1> 글로벌 사업자들의 ICT융합서비스 제공을 위한 M&A 현황(최근 3년 기준)

	M&A 분야 및 주요 기업
구글	<ul style="list-style-type: none"> • 전자상거래(Rangespan) • 증강현실(Quest Visual) • 클라우드(Zync) • 인공지능(JetPac, Deepmind Technologies) • 홈오토메이션(Net Labs) • 동작인식 및 로봇(Flutter, Bost Square, Boston Dynamics)
애플	<ul style="list-style-type: none"> • 지도(Locationary, C3 Technologies) • 음성인식(Novauris) • 사진SW(SnappyLabs) • 음악, 전자책 등 콘텐츠(Beats Electronics/Beats Music, BookLamp)
페이스북	<ul style="list-style-type: none"> • 모바일 사진공유(Instagram) • 얼굴인식(Face.com) • 모바일메시징서비스 (WhatsApp) • 무인항공기(Ascenta) • 가상현실 (Oculus VR)
아마존	<ul style="list-style-type: none"> • 모바일결제(Gopago) • 로봇 및 디스플레이 제조(Kiva System, Liquavista) • 음성인식(Evi) • 지도(UpNext) • 비디오게임(Twitch Interactive)

4) 스트라베이스(2014. 4. 11)의 내용을 중심으로 기술

M&A 분야 및 주요 기업	
중국 B.A.T.	<ul style="list-style-type: none"> • SNS(Sina Weibo) • 디지털음악 및 소셜서비스(TTPOD, Xiao.com, Zongheng.com) • 온라인 동영상업체(PPS) • 모바일광고(Sheng Meng) • 국내외 게임업체 투자(AppGame, BlingStorm, Plain Vanilla, CJ E&M, Kamcord)

주: 각 종 자료를 참고하여 작성

3. 결 어

앞에서 언급한 바와 같이 ICT 융합산업의 범위 확대로 모바일 플랫폼 서비스의 범위가 확대됨에 따라 M&A를 통해 성장동력을 확충하는 사례가 늘고 있다. 구글은 로봇, 무인항공기 등 이종산업 인수를 통해 차세대 플랫폼 투자에 집중하는 전략을 취하고 있다. 페이스북도 무인항공기와 VR업체 인수를 통해 차세대 플랫폼 경쟁에 합류했다. 애플은 모바일헬스 제조업체를 인수하고 음원업체를 인수하는 등 플랫폼서비스 제고를 위해 투자하고 있으며, 아마존도 최근 게임 스트리밍 플랫폼 Twitch Interactive를 11억 달러에 인수하여 향후 모바일 서비스경쟁력이 강화될 것으로 예상된다.

한편 국내의 M&A 건수는 2010년 811건에서 2013년 400건으로 감소추세를 보이고는 있으나, 최근 삼성전자, 네이버, 다음, SKT 등 주요 기업들을 중심으로 M&A 실적이 나타나고 있다. 삼성전자는 2007년부터 2014년까지 반도체, 헬스케어, 스마트콘텐츠서비스 등과 관련하여 22건의 M&A가 진행되었는데 2014년에 4건이 이루어지는 등 최근 들어 활발해지고 있다. 또한 M&A의 분야도 기존에는 전자소재 중심에서 최근에 스마트콘텐츠, 앱서비스, 스마트홈, IoT 등 인터넷기반 서비스로 범위가 확대되고 있다.⁵⁾ 국내 최대 인터넷기업 네이버와 다음은 웹플랫폼(naver, daum)과 메신저플랫폼(Line, kakaotalk)의 경쟁력을 강화하기 위한 다양한 신규서비스 제공을 위해 광고, 콘텐츠 서비스, 커머스, DRM, 음성검색, 해외진출시 현지지원, 네비게이션

5) 정보통신산업진흥원(2014)의 내용을 중심으로 기술

업체 등을 인수해왔으며 앞으로 더욱 활발해질 것으로 예상된다. SKT도 올해 6월 스마트 앱기반 서비스 강화전략의 일환으로 MP3와 전자사전의 기술노하우를 지닌 ‘아이리버’를 인수하였다.⁶⁾ 우리나라는 예전부터 기업을 직접 소유하려는 의지가 강하고 M&A를 기업조정의 수단으로 보는 편향된 인식 때문에, 상대적으로 M&A가 활발하게 이루어지지 않았으나, 점차 이용자들이 하나의 플랫폼을 통해 이용하고자 하는 서비스의 범위가 넓어지는 추세인 만큼, 국내 사업자들도 M&A를 통해 필요역량을 확충해 나가는 전략을 강화할 것으로 예상된다.

참고문헌

- 디지예코 (2014. 8. 20), “ICT산업의 M&A 시장동향 및 전망”.
- _____ (2014. 8. 26), “M&A로 바라본 구글의 과거·현재·미래”.
- 세계일보 (2014. 11. 14), “M&A 몸 사리는 한국, 성장동력 꺼질라”.
- 스트라베이스 (2014. 4. 11), “Baidu Alibaba Tencent, 문화콘텐츠 업계 투자 가속화… 차세대 유망 시장 선점에 박차”.
- _____ (2014. 8. 27), “Facebook, Oculus VR 인수로 가상현실시장 정조준… 게임·영화·헬스케어 등 광범위한 활용 기대”.
- 전자신문 (2014. 9. 15), “skt-아이리버 웨어러블 협력 본격화… 헬스 관련 제품 1차 상품화 될 듯”.
- 정보통신산업진흥원 (2014), *Weekly ICT Issue*, 2014-37호.

6) SKT는 아이리버 인수 후 첫 번째로 헬스케어 시장을 공략할 것으로 알려짐(전자신문, 2014. 9. 15)