



Global Fun Leader

경영학부 3학년
200720609
김현욱

목차

1. 넥슨 개요

2. 넥슨의 FiveForcesModel

3. 넥슨의 SWOT 분석

4. 넥슨의 Value Chain

5. 넥슨의 전략 방향 평가

6. 넥슨의 문제점 개선방안

7. 결론

1. 넥슨 개요



- 1994년 김정주 사장에 의해 설립, 정보통신업체로 출발
- 국내 최초의 인트라넷 솔루션 Web Office 1.0 개발
- 1996년, 세계 최초의 그래픽 온라인 게임 <바람의 나라>를 시작으로 온라인 게임 시장을 개척, 선도.
- 2010년 기준 매출액은 9343억원 수준으로 국내 게임업체 중 1위
- 현재에는 게임분야 뿐 아니라 게임 내 캐릭터를 기반으로 한 캐릭터, 애니메이션, 출판 사업에도 진출.

- 1996년 <바람의 나라>를 시작으로 빠른 속도로 성장, 국내 정상 수준의 온라인 게임 제작 및 배급사.
- 자체 개발 팀 외에도 활발한 합병 및 인수 진행으로 우수한 게임 개발, 서비스 인력 확보.
- 현재 <카트라이더>, <마비노기> 등의 온라인 게임과 웹, 소셜 게임을 포함하여 32개의 컴퓨터 플랫폼 게임, 80여개의 모바일 게임을 서비스 중.



2. 넥슨의 Five Forces Model(공급자 특성 제외)



수요자 특성

- 게임에 대한 소비자의 상반된 견해 (부정적 <-> 긍정적)
- 소비자의 40.7%가 19세 미만 미성년자 (구매력이 상대적으로 낮음.)
- 소비자의 쉬운 진입과 빠른 이탈.(낮은 전환비용)

산업 내 경쟁자

- 현재 온라인 게임 시장은 높은 성장세 이상으로 과포화 상태
- 넷마블, 피망 등 거대 게임 포털 업체들이 주 경쟁 대상
- 게임 포털간 점유율 격차 축소 -> 경쟁격화

신규 경쟁자

- 미국, 중국 등 외국 게임 업체들에 의한 위협.(낮은 진입장벽)
- 미국 blizzard사의 <월드 오브 워크래프트>는 장기간 동안 국내 순위 상위 랭크

중국의 온라인 게임 급속성장 및 국내 진출, 자국 시장의 점유율 상승.

대체 경쟁

- 닌텐도Wii, Play Station Portable(PSP)의 보급으로 인한 휴대용 비디오 게임의 꾸준한 성장.
- 비디오 게임들의 네트워크화 진행.

3. 넥슨의 SWOT 분석



- 비상장으로 인한 자유로운 게임 개발.
- 가장 많은 개발 팀 보유
- 가장 많은 수의 Killer Title 보유
- OSMU 전략의 성공 경험

S

- 안정적 자금원 없음.
- 저연령층에게 집중된 상품개발.
- 특정 장르 게임 개발에 취약.

W

- 해외 온라인 게임 시장의 꾸준한 성장
- 게임에 대한 점진적인 인식 개선
- 캐릭터 산업으로서의 게임 재조명

O

T

- 게임에 대한 안 좋은 인식.
- 비디오 게임의 네트워크화와 꾸준한 성장
- 해외 온라인 게임 업체들의 급속 성장

3. 넥슨의 SWOT 분석



순위	게임명	장르	순위	게임명	장르
1	아이온	MMORPG	21 ↓ 3	아바	FPS
2	피파온라인2	스포츠	22 ↑ 4	크레이지아케이드	액션
3	서든어택	FPS	23	카발온라인	MMORPG
4	리니지	MMORPG	24 ↓ 4	오디션	뮤직
5	던전앤파이터	MORPG	25 ↓ 3	프로야구매니저	스포츠
6	메이플스토리	MMORPG	26 ↓ 2	뮤	MMORPG
7	사이퍼즈온라인	액션	27 ↓ 2	스페셜포스	FPS
8	테라	MMORPG	28 ↑ 2	워렌전기	MMORPG
9	스타크래프트2	RTS	29 ↓ 1	로스트사가	액션
10	리니지2	MMORPG	30 ↑ 1	버블파이터	슈팅
11	프리스타일풋볼	스포츠	31 ↓ 4	마비노기	MMORPG
12	월드오브워크래프트	MMORPG	32 ↓ 3	슬러거	스포츠
13	카트라이더	레이싱	33 ↑ 1	데카론	MMORPG
14	워크래프트3	RTS	34 ↓ 2	마구마구	스포츠
15	스페셜포스2	FPS	35 ↓ 2	프리스타일	스포츠
16	갯앳프드	액션	36 ↑ 6	C9	MORPG
17	스타크래프트	RTS	37 ↑ 11	현무온라인	MMORPG
18	카운터스트라이크온라	FPS	38 ↓ 3	알투비트	뮤직
19	한게임테트리스	퍼즐/보드	39 ↓ 3	마비노기영웅전	RPG
20	프리스타일2	스포츠	40 ↓ 2	러브비트	뮤직

순위	게임명	장르	순위	게임명	장르
1	아이온	MMORPG	21 ↓ 3	아바	FPS
2	피파온라인2	스포츠	22 ↑ 4	크레이지아케이드	액션
3	서든어택	FPS	23	카발온라인	MMORPG
4	리니지	MMORPG	24 ↓ 4	오디션	뮤직
5	던전앤파이터	MORPG	25 ↓ 3	프로야구매니저	스포츠
6	메이플스토리	MMORPG	26 ↓ 2	뮤	MMORPG
7	사이퍼즈온라인	액션	27 ↓ 2	스페셜포스	FPS
8	테라	MMORPG	28 ↑ 2	워렌전기	MMORPG
9	스타크래프트2	RTS	29 ↓ 1	로스트사가	액션
10	리니지2	MMORPG	30 ↑ 1	버블파이터	슈팅
11	프리스타일풋볼	스포츠	31 ↓ 4	마비노기	MMORPG
12	월드오브워크래프트	MMORPG	32 ↓ 3	슬러거	스포츠
13	카트라이더	레이싱	33 ↑ 1	데카론	MMORPG
14	워크래프트3	RTS	34 ↓ 2	마구마구	스포츠
15	스페셜포스2	FPS	35 ↓ 2	프리스타일	스포츠
16	갯앳프드	액션	36 ↑ 6	C9	MORPG
17	스타크래프트	RTS	37 ↑ 11	현무온라인	MMORPG
18	카운터스트라이크온라	FPS	38 ↓ 3	알투비트	뮤직
19	한게임테트리스	퍼즐/보드	39 ↓ 3	마비노기영웅전	RPG
20	프리스타일2	스포츠	40 ↓ 2	러브비트	뮤직

4대 게임 포털 사이트의 순위권 진입 현황

NC 소프트 게임의 순위권 진입 현황

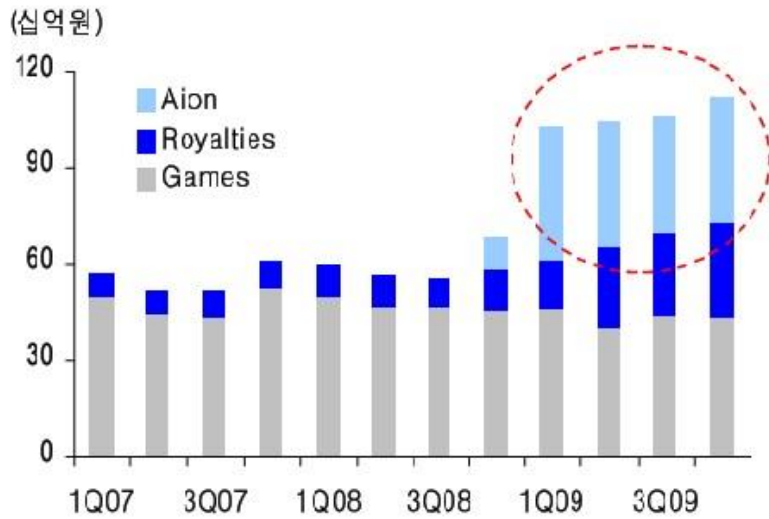
— 넥슨 — 한게임
— 넷마블 — 피망

➡ 국내 매출은 오히려 NC 소프트가 위

3. 넥슨의 SWOT 분석

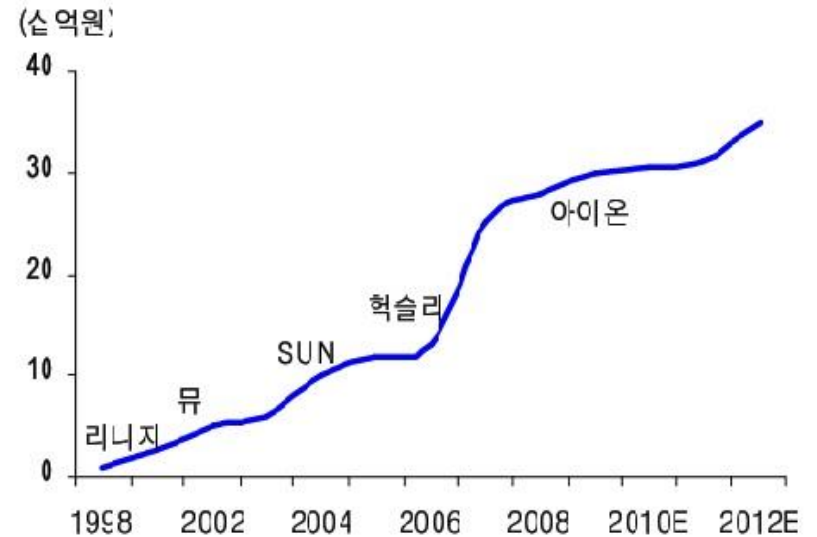


NCsoft 아이온 매출액



자료: 엔씨소프트, 신한금융투자 추정

MMORPG 개발비용 추이



자료: 신한금융투자 추정

3. 넥슨의 SWOT 분석



[표 1] 세계 게임시장 현황 및 전망: 2006~2011년

(단위: 백만 달러, %)

구분		06년	07년	08년	09년(E)	10년(E)	11년(E)
온라인 게임	매출액	6,667	8,931	10,849	13,458	16,639	19,773
	성장률	-	34.0	21.5	24.1	23.6	18.8
모바일 게임	매출액	3,770	5,049	6,196	7,393	8,584	9,808
	성장률	-	33.9	22.7	19.3	16.1	14.3
비디오 게임	매출액	32,314	46,372	50,956	55,514	53,034	53,581
	성장률	-	43.5	9.9	8.9	-4.5	1.0
PC게임	매출액	3,978	3,872	3,810	3,779	3,742	3,702
	성장률	-	-2.7	-1.6	-0.8	-1.0	-1.1
아케이드 게임	매출액	37,770	31,814	30,100	30,177	30,840	31,669
	성장률	-	-15.8	-5.4	0.3	2.2	2.7
합계	매출액	84,499	96,039	101,910	110,320	112,839	118,534
	성장률	-	13.7	6.1	8.3	2.3	5.0

시장은 지속적으로 성장중이지만...

게임에 대한 인식은...

[일반] 여성부 '셋다운제, 술 담배에 게임하나 추가한 것뿐'

11-11-16 16:43 게임메카 김미희 기자

· 댓글수 54



여성가족부

Ministry of Gender Equality & Family

셋다운제 주무부처인 여성부가 '게임'을 술과 담배처럼 청소년이 이용하지 못하는 매체 중 하나로 언급하여 충격을 주었다.

11월 15일, SCEK는 PSN에 만 16세 미만 한국 청소년 이용자를 더 이상 받지 않는다는 강력한 입장을 밝혔다. 소니의 결정에 대해 여성부는 "셋다운제로 인해 기업이 매출에 큰 영향이 있거나, 기업 이미지가 손상되는 일은 발생하지 않을 것이다"라며 "셋다운제는 안전장치 없이 달려가던 차에 안전벨트를 장착하여 더욱 안전하게 차를 이용하도록 돕는 역할을 수행하니, 오히려 기업 이미지 자체는 올라가지 않겠느냐"라고 답변했다.

SCEK의 결정으로 인해 한국 PSN 만 16세 이하 청소년 이용자는 더 이상 최신 콘솔 패키지 게임의 필수요소 중 하나인 온라인 플레이를 즐기지 못한다. 해외 이용자와 동일한 제품을 구매했음에도, 똑같은 서비스를 받지 못하는 불합리한 상황이 발생한다는 것이다.

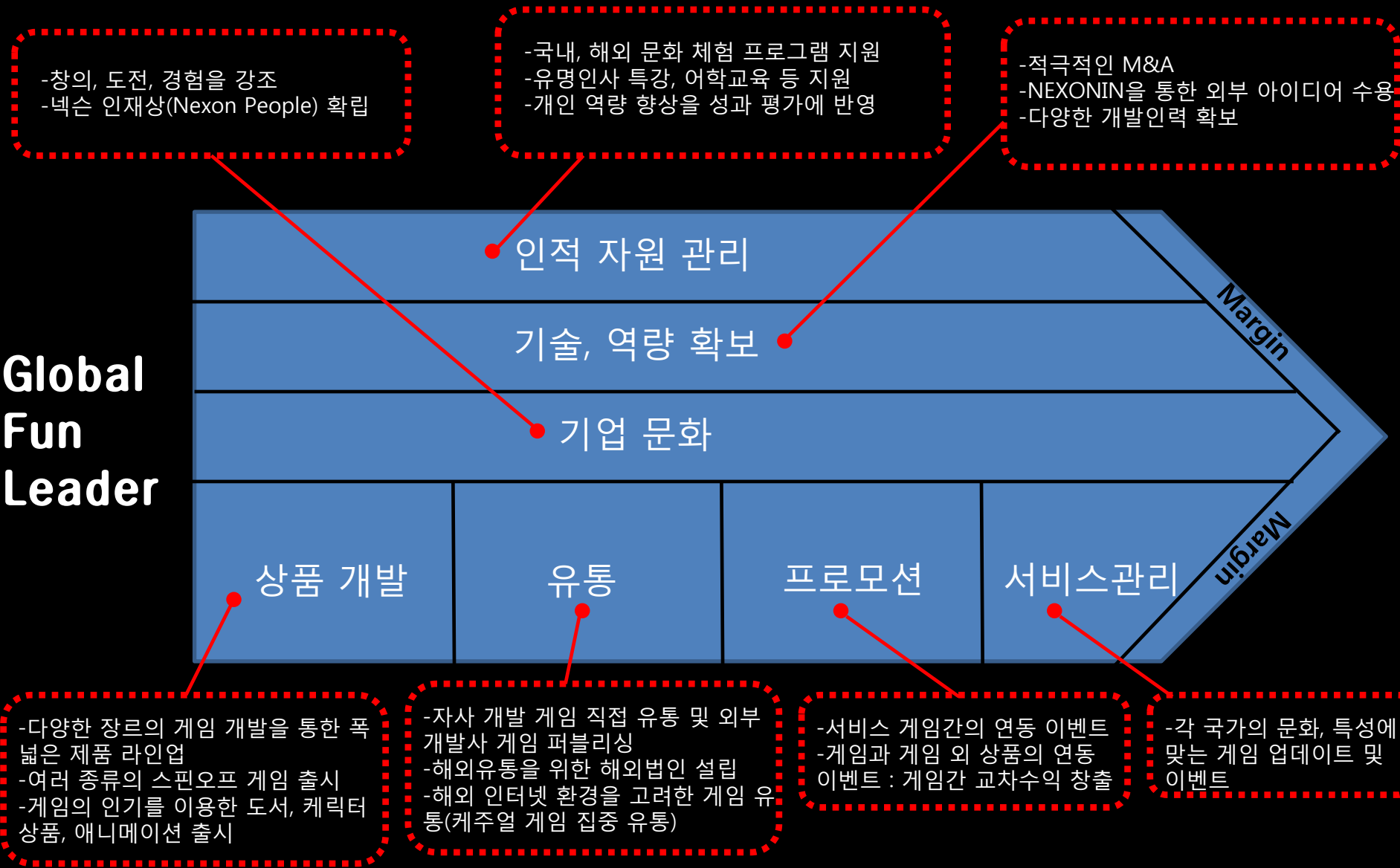
전 세계의

넥슨의 비전
: Global
Fun Leader

모든 고객에게

다양한 엔터테인먼트
인먼트 제공

4. 넥슨의 Value Chain



■ 장점

1. 뛰어난 역량 및 기술 확보

- 외부 업체들과의 활발한 제휴 및 인수합병으로 풍부한 게임 개발 인력과 노하우, 고객층 확보.(일상적이고 빈번한 인수 합병 -> 성공하는 인수합병 사례에 부합.)
- NEXONIN을 통한 학생, 게임 개발자 지망생, 일반 게이머들의 아이디어를 수용함으로써 Open Innovation 실현.

2. 유통 과정에서의 높은 영향력

- 개발부터 서비스 제공까지의 전 과정을 내부화.
- 게임 업데이트, 패치 등의 서비스 관리 및 이벤트 등 판촉 활동에 있어서의 일관성 유지 가능.
- 해외 수출시 현지 법인을 설립, 현지 이용자들의 의견을 지속적으로 수용, 반영.

■ 장점

3. 자사 게임간 상호 프로모션

- 자사에서 서비스하는 게임의 이벤트 혹은 게임 내 아이템, 배경 등을 통해 다른 자사 게임을 이용자들에게 홍보. 소비자를 자사 제품군 내에서 순환 시킴.
- 게임 이용자의 순환으로 교차수익 발생.

※ 종합적 평가

- 핵심 역량(개발력 및 기술)의 확보와 유지가 매우 잘 이루어지고 있음.
- 시장 특성을 잘 파악하고 거기에 맞는 제품을 매칭하는 능력이 뛰어남.
- 활발한 인수합병, Open Innovation을 통한 외부 역량 조달, 창의력과 도전 정신을 강조하는 기업 문화 등, 동태적 역량 기업으로서의 면모를 가지고 있음.

■ 문제점

1. 기업 내 핵심역량 및 노하우 공유 미흡

- 각 개발팀, 스튜디오들의 독립적인 운용. 상호지원, 정보공유 등 없음.
- 각 팀 고유의 성격과 결정 권한을 보장할 수는 있지만, 그로인해 역량 및 노하우 공유가 일어나지 않아 활발한 M&A로 인한 시너지 효과 저하.
- 1년에 한번 실시하는 NDC(넥슨 개발자 컨퍼런스)가 전부.

2. 주먹구구식의 신제품 개발 과정.

- 신제품에 대한 아이디어 도출 및 결정은 오로지 최상위권자에 의해서만 진행.
- 개발 과정에서 나타나는 각 부서간 갈등 조정을 책임자의 커뮤니케이션 능력에만 의존. -> 시스템화 된 갈등조정 방법 없음.
- 시장 조사, 마켓 테스트 등의 시장 분석 활동이 전혀 없음.(게임 개발 완료 단계에서 시장상황을 보고 공개 시기를 조정하는 것 정도가 전부.)

■ 문제점

3. 특정 장르에 편향된 개발능력

- 캐주얼 게임과 같은 저연령 대상의 가벼운 게임에서는 강세를 보이는 반면, 소비자층이 가장 두텁고 수익성이 높은 RPG 장르에는 취약.
- 현재 성공리에 서비스 되고 있는 RPG 장르 게임들 역시 대부분 저연령층을 타겟으로 하는 캐주얼 RPG 장르.
- 캐릭터, 애니메이션, 출판 등 신규 진출 분야 역시 아동용 상품 일색.
- 일본이나 미국 같은 글로벌 게임 시장에서 여전히 강세를 보이고 있는 비디오 게임에 대한 대책 전무.
- 타겟 고객과 시장이 저연령층으로 제한되면서 'Global Fun Leader' 라는 기업 비전 추구에 걸림돌이 되고 있음.

■ 문제점

4. 인적자원 관리 미흡.

- 회사 내에는 직원들의 역량 강화를 위한 여러가지 교육, 여가, 체험 프로그램이 있지만 대부분이 유명무실. -> 업무 과중 등으로 인해 실제 활용 불가.
- "회사에 오래 남아 있으면 능력이 없어서 갈 곳이 없는 것이다."라는 업계 내 인식에서 자유롭지 못함. -> 능력있는 직원들의 잦은 이직 혹은 소속 팀 이동.
- 서비스 관리와 인사 관리가 연동되지 않음. 때문에 게임 개발 프로듀서가 교체될 경우 게임의 성격 자체가 달라져 버리는 경우도 있음.(ex. '마비노기')
- 각 개발팀의 독립된 운용으로 인해 업무 분위기는 천차만별인데 반해 제품 개발 스케줄에 따른 인사이동은 매우 잦음. -> 때문에 매번 인사이동이 일어날 때 마다 분위기 적응에 따른 업무 지연 및 효율성 하락 발생.

■ 문제점

※ 종합적 평가

- 전략 방향의 여러 장점들로 인해 충분한 역량을 보유하고는 있으나, 그 역량의 이전 및 학습 등을 통한 시너지 효과 추구에서 대단히 미흡함.
- 특히 제도적 장치에 대한 의존도보다 개인 역량에 대한 의존도가 훨씬 높은 데도 불구하고 정작 인적자원 관리가 제대로 이루어지지 않음. 개인 역량 향상을 위한 대부분의 제도, 프로그램들이 빛 좋은 개살구 수준.
- 급변하는 시장 환경을 감지하고 기회를 포착할 수 있는 시스템적 방안이 전혀 구축되어 있지 않아, 프로젝트의 성패를 거의 운에 맡겨야 하는 원시적인 제품 개발 구조를 가지고 있음.

■ 전반적인 전략방향에 대한 평가

- 전반적인 전략 방향은 비전 추구에 적합하게 수립되어 있으나, 업계의 인식과 기업 내 제도, 프로세스 상의 문제에 의하여 자원, 역량의 낭비와 비효율 발생.
- 때문에 기업 문화와 제도에 대한 Restructuring이 가장 필요하다고 판단되며, 특히 인적자원 관리 효율 재고와 와 조직 내 유연성 확보가 시급함.
- 덧붙여 국내 게임 산업의 선두주자로서, 상대적으로 크게 낙후되어 있는 업계 내 사고 및 업무방식을 개선, 선도 할 필요성 있음.

■ 문제점 개선 방안

- 블리자드 벤치마킹

블리자드는?

- 워크래프트, 디아블로, 스타크래프트 시리즈 등을 통해 국내에도 잘 알려져 있는 세계 1위의 게임 업체.
- 개방적이고 재미있는 회사 분위기와 자유로운 기업문화, 직원들에 대한 여러가지 지원으로 유명.



어떤 부분을 벤치마킹 해야 할까?

	넥슨	블리자드
조직 분위기	팀에 따라 분위기 천차만별 대체적으로 권위적	자유롭고 재미있는 분위기
근속에 대한 관념	인사이동, 이직을 당연시 하는 업계의 관념	장기 근속을 장려하는 분위기와 제도
신제품 개발시 중요 고려 요소	시간, 비용 위주의 제품 개발	완성도 위주의 제품 개발
개발 팀 운용	부서별, 팀별 독립적 운용	부서간, 팀간 경계 열음
인적자원 관리	과도한 업무, 지원 프로그램 대부분 유명무실	여가시간 보장 및 다양한 복지 지원

■ 어떤 부분을 벤치마킹 해야 할까?

1. 자유롭게 재미있는 분위기

블리자드 : 나이와 경력을 문제삼지 않는 신입사원 채용, 지위 고하를 따지지 않는 친근한 기업문화를 통해 전 직원이 자유롭게 아이디어를 발언할 수 있는 분위기 조성.

⇒ 현재 넥슨은 '창의, 도전, 경험'을 표방하는 인재상과는 달리 실재 업무에서는 상위권자가 대부분의 아이디어를 발언, 결정하기에 블리자드의 이러한 자유로운 기업문화를 수용하여 인적 자원의 활용도를 높일 필요가 있음.

2. 근속에 대한 관념

블리자드 : 5년, 10년, 15년 근속마다 블리자드를 상징하는 검, 방패, 실재 보석 반지를 주문 제작하여 전 직원 앞에서 수여. 장기근속 자체를 능력을 증명한 명예로운 일로 여기는 관념.

⇒ 넥슨 뿐 아니라 국내 게임 업계들은 한 회사에서 오래 일하는 사람을 무능한 사람이라고 생각하는 경향이 있음. 이러한 관점을 극복하고 장기근속자의 경험과 노하우를 중시 여기는 기업 문화를 정착시킬 필요가 있음.

6. 넥슨의 문제점 개선 방안



딱딱한 분위기의 빌딩형 넥슨 본사



자유롭고 여유로운 분위기를 가진 블리자드의 대학 캠퍼스형 본사

6. 넥슨의 문제점 개선 방안



블리자드 장기 근속
직원에게 수여되는
검과 방패

3. 신제품 개발시 중요 고려 요소

블리자드 : 게임의 완성도가 최우선 고려요소. 개발진이 만족할만한 완성도가 나오지 않는다면 1년 이상의 출시일 연장도 마다하지 않는 철저한 장인 정신.

→ 넥슨은 개발비용 절감을 위해 개발 기간 단축을 최우선시하며, 개발 완료 후 상황을 보고 출시 시기만을 결정. 이러한 방식은 잠깐의 유행에 편승할 수는 있으나 롱런하는 게임을 만들기는 어려움. 게임 개발 기간과 비용의 탄력적 조정이 가능한 블리자드의 개발 프로세스를 벤치마킹 할 필요가 있음.

4. 개발 팀 운용

블리자드 : 회사 내 전 직원들이 자유롭게 이야기를 나누며 아이디어, 노하우를 공유. 서로 다른 프로젝트를 진행중인 경우에도 서로의 아이디어를 받아들여 실제 게임 개발에 활용하는 등, 대단히 유기적인 커뮤니케이션을 유지하고 있다.

→ 넥슨은 국내에서 가장 많은 개발 팀과 스튜디오, 자회사를 거느리고 있음에도, 각 팀간의 지나친 독립성으로 인해 시너지 효과 발생이 미비함. M&A와 Open Innovation으로 확보한 역량을 이전, 학습할 수 있는 구조적 장치 개발이 필요.

6. 넥슨의 문제점 개선 방안



디아블로 III는 2012년 초에 선보입니다

블리자드 게임의 출시일에 대해 이야기할 때는 “곧 출시됩니다”라는 말을 자주 사용합니다. 모두들 잘 알고 계시겠지만, 블리자드에서 목표한 때 게임을 출시하기 위해 부단한 노력을 쏟는 것과 별개로, 충분히 게임이 완성되었다고 확실하기 전에는 출시하는 일이 없기 때문입니다.

디아블로 III는 원래 2011년 말에 출시하는 것을 목표로 하고 있었습니다만, 오늘 저희는 디아블로 III 출시의 새로운 목표는 2012년 초라는 소식을 전 세계에 알려 드리고 싶습니다.

이 소식을 듣고 놀라지 않는 분들도 계시겠지만, 많은 분들이 디아블로 III가 좀더 출시되기를 바라고 계시음을 잘 알고 있습니다. 저희 모두도 마찬가지였습니다.

하지만, 이번 주에 디아블로 III와 관련된 팀 대표가 모두 모여, 올해 12월 말 이전까지 정말로 게임을 출시할 수 있을지 오랜 논의를 거친 결과, 안타깝게도 올해 내로는 출시가 힘들다는 결론을 내렸습니다.

여러분과 블리자드 임직원 모두의 기대에 부응하는 디아블로III의 멋진 후속작을 만들어내기 위해서는 조금 더 시간을 들여 게임의 몇 가지 요소를 다듬어야 한다고 의견을 모았습니다.

하지만 좋은 소식도 하나 있습니다. 베타 테스트를 최초 계획했던 것보다 조금 더 오래 실시하게 되어, 디아블로 III 베타 테스트에 신청한 분들을 더 많이 초청할 수 있게 되었습니다.

디아블로수염 기르기에 도전하고 계시는 분들께도 경의를 표하는 동시에, 블리자드에서는 참여하시는 여러분 모두의 건강과 개인 위생에 대해서도 우려하고 있다는 점을 말씀 드리고 싶습니다.

따라서, 오늘 이 자리에서는, 블리자드 임직원을 포함하여 디아블로수염 기르기에 도전하는 모든 분들께서 얼굴의 절반을 뒤덮을 정도로 자라난 수염을 다듬고 싶으시다면 디아블로수염 기르기를 보류하실 것을 간곡히 부탁드립니다.

물론 여러분의 멋진 디아블로수염을 보고 싶은 마음은 여전하며, 2012년에도 여러분의 도전을 보고 싶습니다. 하지만, 디아블로수염 때문에 여러분의 직장 생활이나 소중한 주변 분들께 피해를 끼치고 싶지는 않습니다.

지금까지 디아블로 III를 지지해 주시고 많은 관심을 보여주신 데 대해 모든 분들께 감사 드립니다. 디아블로 III 개발팀에서는 현재 게임을 완성하기 위해 온 힘을 다하고 있으며, 디아블로 III 커뮤니티 사이트를 통해 최신 소식이나 개발 정보는 물론, 때가 되면 구체적인 출시일도 알려드릴 계획이오니, 계속해서 많은 관심 가져주시기 바랍니다.

마이크 모하임 드림

→ 마크 모하임 블리자드 대표가 공식 홈페이지를 통해 쓴 '디아블로3'의 출시 연기 알림글.

당초 블리자드의 차기작 중 하나인 '디아블로3'는 올해 말 출시될 예정이었으나, "재미를 확신할 수 없어서"라는 이유로 개발 기간을 연장하고 출시일을 2012년으로 연기했다.

블리자드에서는 이처럼 게임의 완성도(=제품의 품질)을 위해 개발 비용의 증가에도 불구하고 출시일을 연기하는 일이 빈번하다.



완성도 우선의 게임 개발을 통해 고정 이용자를 확보하고 브랜드 가치 향상.



→ 블리자드의 공동 창립자 중 한명이자 전설적인 아트 디렉터 '샘 와이즈 디디에 (왼쪽)'는 회사 설립 후 20년이 지난 지금 까지도 현역으로 일하고 있으며, 국내에서도 유명한 스타크래프트 등의 게임 개발에 참여했다.

그가 작업하는 책상은 특이하게도 사무실 복도 한가운데에 나와있는데, 본인의 말에 따르면 "복도를 지나다니는 신입 아티스트들에게 자신의 작업물을 보여주고 평가받고 싶어서" 라고 한다.

➔ 권위에서의 탈피와 회사 동료들간의 커뮤니케이션을 중시하는 대표적 사례.

5. 인적자원 관리

블리자드 : 회사 내 복지시설, 출근시간 보장, 여가시간 보장, 개인 공간 보장(1인 1사무실), 직원들에게 제공되는 다양한 교육, 문화체험 프로그램을 통하여 회사원 개개인의 능률과 역량을 최대화 하고 있으며 이러한 방식을 전세계의 모든 블리자드 지사에 적용 중.

→ 넥슨을 포함한 대부분의 국내 게임업체의 경우, 시간에 쫓기는 업무 방식으로 인해 대부분의 직원 복지, 교육, 지원 프로그램은 수혜자가 극소수에 불과함. 게임 개발 기업의 핵심 자원인 인적 자원에 대한 관리가 그 무엇보다도 시급함. 블리자드 한국 지사인 블리자드 코리아의 인사관리 시스템 등을 벤치마킹하여, 업무 환경을 개선시키고 인적자원 효율을 극대화할 필요가 있음.

- 넥슨은 M&A와 인수합병을 통해 이미 충분한 제품 기획력, 개발력, 인력, 시장 장악력을 보유하고 있으며, 풍부한 경험으로 인해 기회를 포착, 유행을 선도하는 능력이 뛰어남.
- 그러나 현재 기업 내 인식이나 제도, 프로세스 상의 문제점들에 의해 풍부한 잠재력이 발휘되고 있지 않으며, 역량의 낭비가 발생한다고 볼 수 있음.
- 이러한 역량의 낭비는 게임 기업의 핵심 자원인 인적 자원에 대한 사고방식의 변화와 시스템의 보완으로 인해 개선될 수 있으며, 이는 세계 시장에서 1위를 차지하고 있는 블리자드 엔터테인먼트의 기업 문화와 시스템을 벤치마킹 함으로서 가능함.
- 벤치마킹을 통한 조직 내 문화와 분위기 일신, 시스템과 프로세스 재구축으로 넥슨은 경쟁사들과의 차별화와 경쟁우위 확보를 이룰 수 있을 것으로 기대됨.

감사합니다