

글로벌 6대 빅테크 기업의 M&A 현황 및 주요 트렌드 분석

제6호 2022.9.7.

목차

- Ⅰ 연구 배경 및 목적 / 4p
- Ⅱ 빅테크 기업 M&A 현황 분석 / 8p
- Ⅲ M&A 핵심 트렌드 / 33p

IT & Future Strategy(IF Strategy) 보고서는

21세기 한국사회의 주요 패러다임 변화를 분석하고 이를 토대로 미래 지능화 시대의 주요 이슈를 전망, IT를 통한 해결방안을 모색하기 위해 한국지능정보사회진흥원(NIA)에서 기획, 발간하는 보고서입니다.

IF Strategy는

미래의 '만약을 대비한 전략'을 담은 보고서를 의미합니다.

NIA의 승인 없이 본 보고서의 무단전재나 복제를 금하며,

인용하실 때는 반드시 NIA, 「IT & Future Strategy 보고서」라고 밝혀주시기 바랍니다.

보고서 내용에 대한 문의나 제안은 아래 연락처로 해 주시기 바랍니다.

발행인

황종성

작성

한국지능정보사회진흥원(NIA) 정책본부 AI·미래전략센터

작성 : 이상근 책임연구원(NIA), 이용 대표(인사이트플러스), 이민지 책임연구원(인사이트플러스)

문의 : 053-230-1290, sangkeun.woo@nia.or.kr



연구 배경 및 목적

1. 연구 추진배경

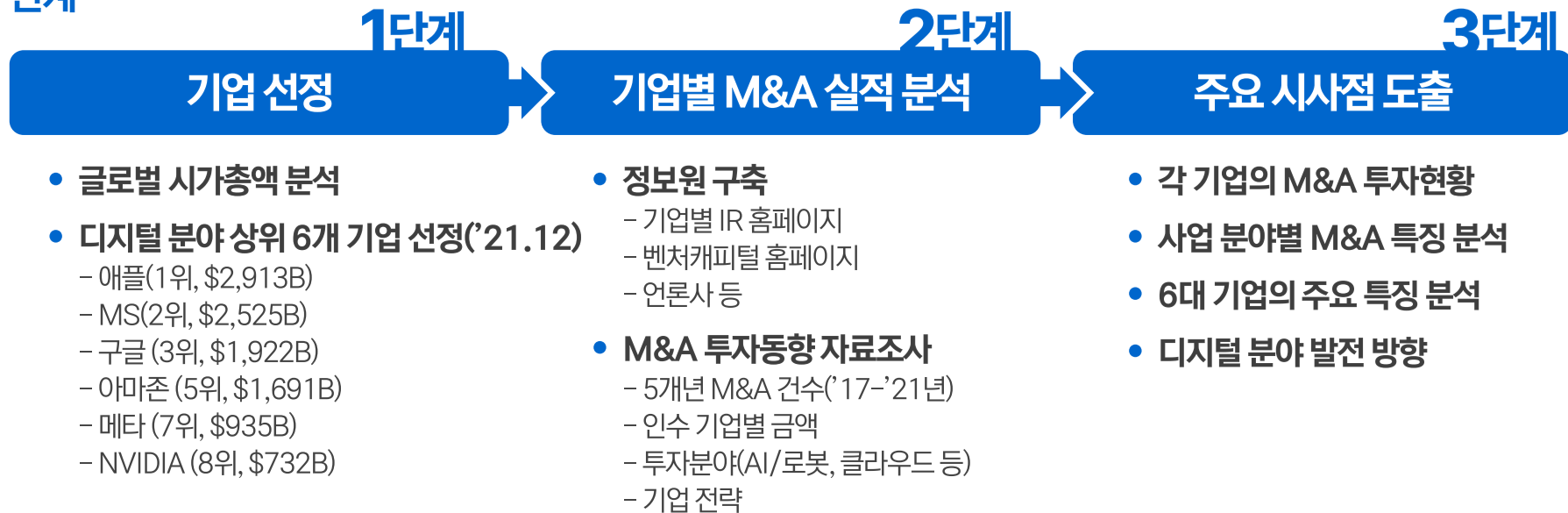
| 추진배경

글로벌 빅테크 기업의 M&A 현황 분석을 통해

향후 디지털 산업의 전개 방향 전망 및 대응 기초자료 마련

- 1 디지털 분야 빅테크 기업들의 M&A 기업 현황(사업 분야 등) 분석을 통해 디지털 산업 변화상 예측
- 2 빅테크 기업에서 공개한 M&A 금액을 분석하여, 대규모 투자 분야 확인 등 기업의 향후 주력 분야 대략적 예측 *인수금액 비공개 다수
- 3 디지털 분야 변화 방향을 예측하여, 국내 디지털 산업 대응 방안 등의 전략 마련 시 기초자료로 활용

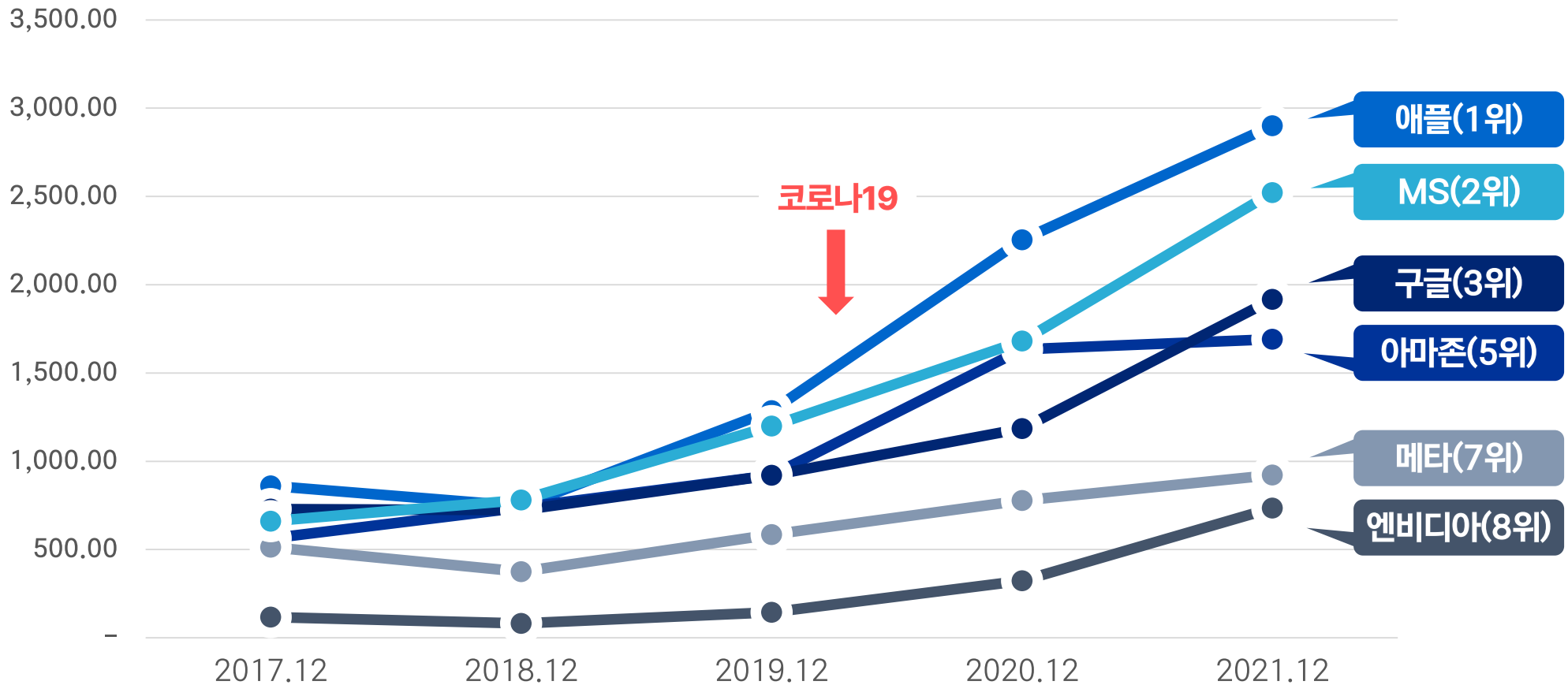
| 추진 단계



참고 글로벌 6대 빅테크 기업 시가 총액 (2021.12 기준)

"코로나19 발생 이후 디지털 기업은 급격히 성장 중"

5년간 글로벌 빅테크 기업의 시가 총액 변화 (단위 : B\$)



2. 조사 분석 제약사항

빅테크 기업은 M&A 인수 기업 중 일부만 언론에 공개하므로, 피인수 기업 발굴 시 누락 가능성 있음

- 조사 과정을 1, 2차로 진행하여 대부분의 피인수 기업 리스트 파악은 가능했으나, 일부 기업의 경우 누락이 있을 수 있음
- (1차) IR* 보고서 및 홈페이지 조사 → (2차) 벤처캐피탈 자료, 인수기업 홈페이지, 보도자료 등 조사
* Investor Relations : 투자자들을 대상으로 기업 설명 및 홍보 활동을 하여 투자 유치를 원활하게 하는 활동

M&A 금액이 비공개인 경우도 많아, 모든 기업의 인수금액 파악이 불가하여 세밀한 투자 경향 분석은 어려움

- IR 보고서, 벤처캐피탈 자료, 인수기업 홈페이지, 언론자료 등에 공개된 M&A 금액을 집계하여 투자 경향 분석
→ 공개된 금액을 집계하는 수준으로 분석이 가능하고, 세밀한 투자 경향 분석은 불가

인수 확정일(보도자료), 인수대금 납입 완료일 간의 차이로 인해 기준연도 설정 필요

- 인수 발표일자를 기준으로 기준연도를 설정하여 투자 건수 및 인수금액 집계
- 따라서, 일부 피인수 기업들의 M&A 연도가 실제와 차이가 있을 수 있음

피인수 기업의 산업 분야(AI, 애플리케이션, 실감콘텐츠 등) 분류 시 모호한 분야가 존재

- 피인수 기업이 빅테크 기업에 인수 후 활용될 분야(보도자료 참고)를 기준으로 산업 분야 분류

보고서 보실 때 유의사항

빅테크 기업에 피인수된 기업 리스트는 대부분 파악이 되었으나, 인수 금액은 일부 기업만 공개되어 본 보고서에서 집계한 금액이 전체 금액을 의미하는 것이 아니므로, 해석 시 주의 필요



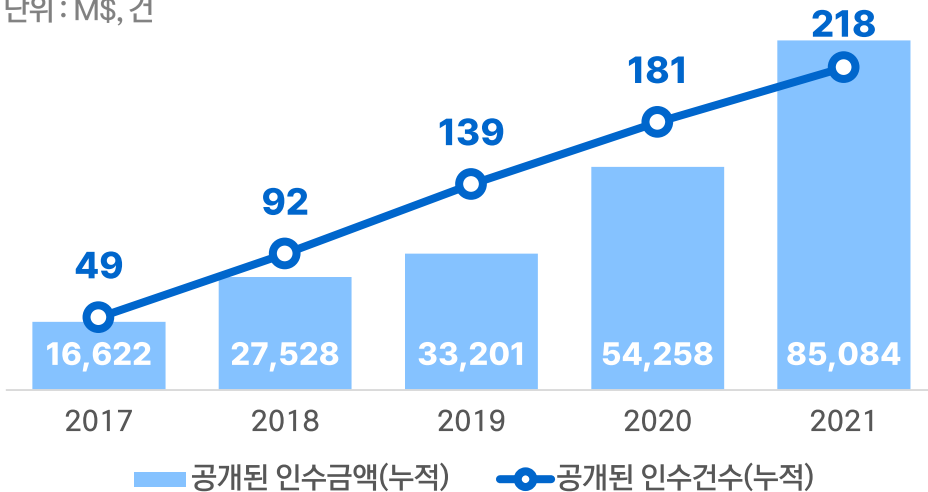
빅테크 기업 M&A 현황 분석

총괄 ¹ 서비스 경쟁력 향상, ² 이용자 확보, ³ 신규 사업 준비 중심의 M&A 추진

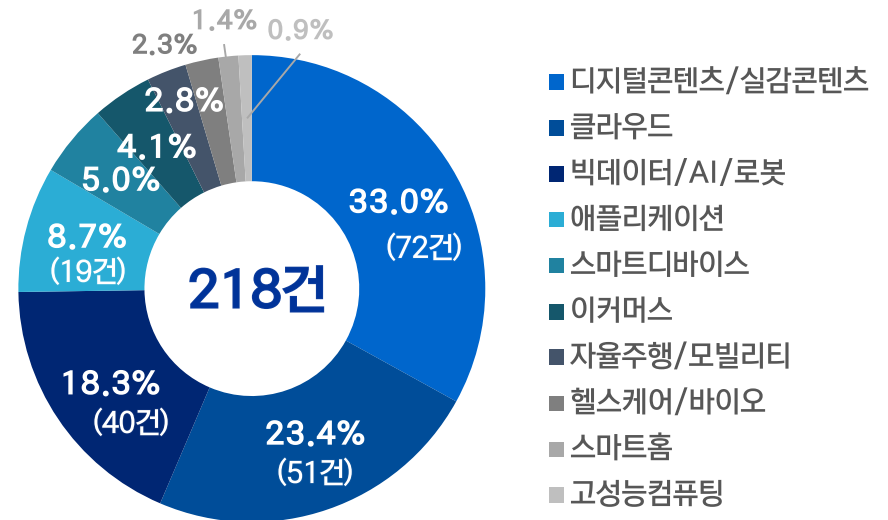
- 최근 5년간 빅테크 6대 기업의 M&A 누적 투자실적은 총 218건, 850억 8,400만 달러(공개금액 기준 /비공개가 대다수)로 집계
 ※ M&A 건수 파악은 대부분 가능하나, 인수금액은 비공개한 경우가 많아 세부적인 경향성 분석은 불가
- 연도별 각 기업의 M&A 건수는 차이는 있으나, 전반적으로 2017년 이후 지속적으로 40여개 수준의 M&A 발생
- 특히, 코로나 19 이후에도 비대면 서비스의 확대, 메타버스 부상, 홈엔터테인먼트의 고성장세로 인해 디지털콘텐츠/ 실감콘텐츠(33%), 클라우드(23.4%), 빅데이터/AI/로봇(18.3%) 분야에 중점을 둔 투자가 활발히 일어나고 있음

빅테크 기업 M&A 누적 투자현황 (공개 금액 기준)

단위: M\$, 건



세부 사업별 투자분야 (누적)



코로나 이후('20-'21) 세부 사업별 투자분야 (누적)



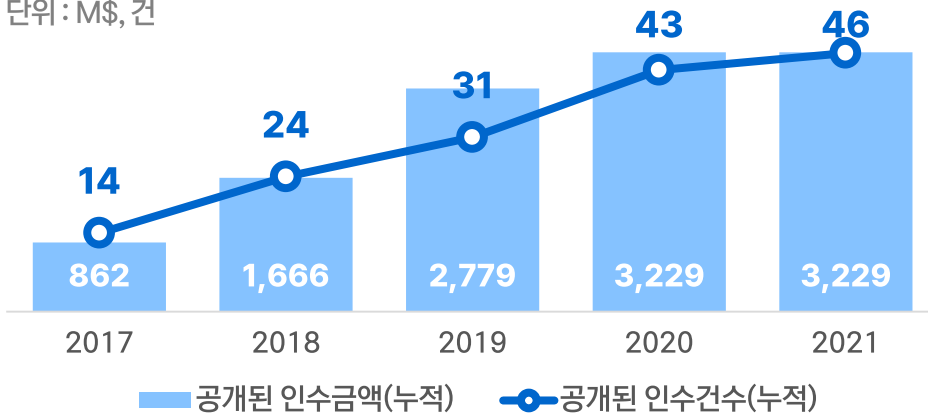


1 애플 - M&A 개요

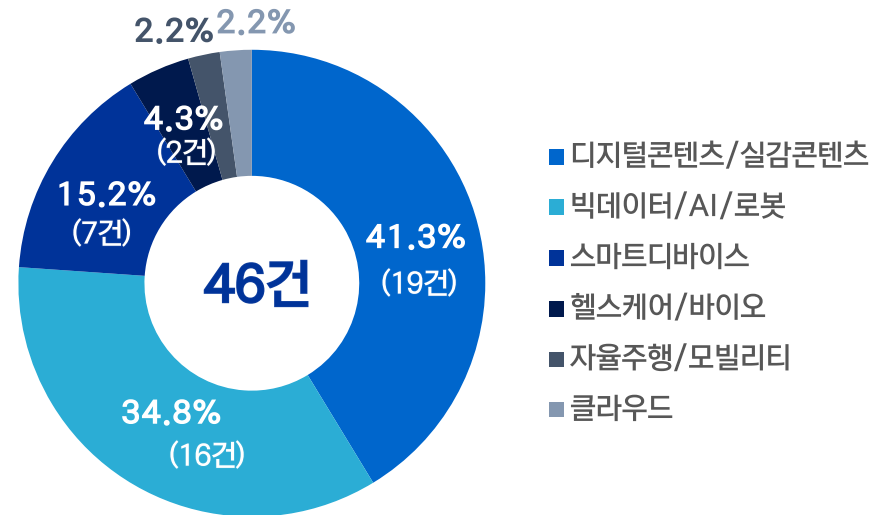
- 애플은 매해 인수합병을 통해 기술 경쟁력을 강화하고 있으며, 2018-2020년에 활발하게 M&A를 진행함
- 2018, 2020년은 10건 이상의 M&A 추진, 2019년에는 인텔 사업부 인수(10억 달러) 등으로 높은 투자 실적 기록
※ M&A 건수 파악은 대부분 가능하나, 인수금액은 비공개한 경우가 많아 세부적인 경향성 분석은 불가
- 세부 투자 분야별로는 디지털콘텐츠/실감콘텐츠(19건, 41.3%), 빅데이터/AI/로봇(16건, 34.8%), 스마트디바이스(7건, 15.2%) 등 기존 주력사업과 차세대 성장사업에 대한 투자를 병행
- 특히, 코로나 이후('20-'21) 디지털콘텐츠/실감콘텐츠에 대한 투자비중이 높아지며 과반을 차지함(9건, 60.0%)

애플 M&A 투자현황 (누적)

단위: M\$, 건



세부 사업별 투자분야(누적)



※ 공개된 인수 및 인수금액을 기준으로 집계한 수치(계약 선수금, 무산된 인수에 대한 수치 제외)

코로나 이후('20-'21) 세부 사업별 투자분야 (누적)





1 애플 - M&A 주요 방향

HW 주도권 확보 및 서비스 중심 생태계 경쟁력 강화를 위한 인수 전략

서비스화 전략

서비스 중심 생태계 강화를 위해 디지털 콘텐츠 및 실감콘텐츠 기업 인수

※ 아코니아홀로그래픽스(실감콘텐츠), 프라임포닉(스트리밍), 넥스트VR(실감콘텐츠)

제조(HW) 주도권 확보

모바일 칩 등 자체 제작을 통한 경쟁력 확보를 위해 인텔 사업부 인수

※ 인텔 모바일칩(HW), 다이얼로그 세미컨덕터(HW), 버바나(MR 헤드셋)

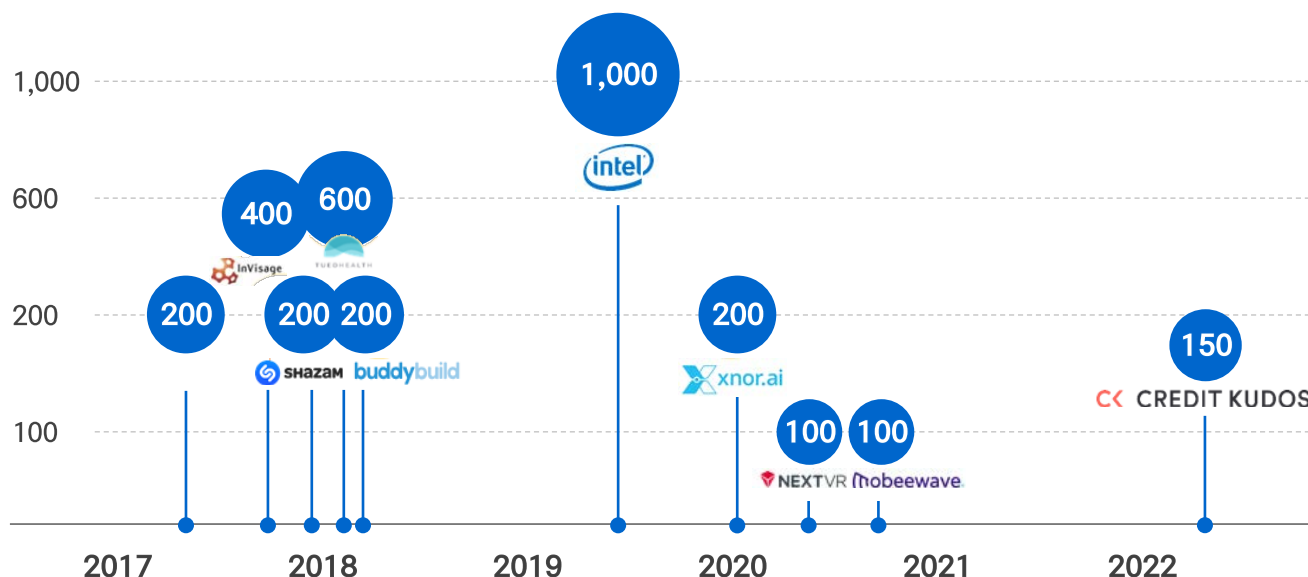
AI 내재화

SW개발, HW제작 전반에 AI 도입을 위한 전문 기업 인수

※ 보이시스(AI), 엑스노어AI(AI), 래티스 데이터(데이터 분석)

애플 주요 M&A 도표

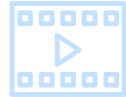
* 2022년 3월 기준





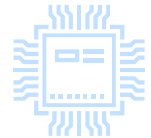
1 애플 - M&A 주요 사업 분야별 특징

디지털콘텐츠/실감콘텐츠



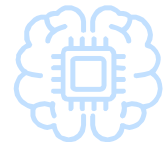
- 아이폰, 맥북 등 제조 중심의 역량 뿐만 아니라 서비스 중심의 역량을 추가 확보하기 위해 서비스 사업 다각화 준비
- 기업 인수를 통한 디지털 콘텐츠 기반 향상 뿐만 아니라, AR/VR 콘텐츠 확보를 통해 AR/VR 생태계도 강화 중

스마트 디바이스



- 메타버스 등 차세대 핵심 플랫폼 시대의 생존을 위한 AR 글라스 제조 기술 기업 인수
- 반도체, GPU 등 스마트기기 핵심 부품의 수직 계열화 → 자사 제조 역량 지속 확보

인공지능/로봇



- 시장에서의 경쟁력 확보를 위한 적극적인 M&A(17건)로 자사 AI 기술 개선 중
- M&A를 통해 단기간에 시리 등 자사 제품의 AI 서비스 품질 향상을 위해 노력 중

헬스케어



- 스마트 디바이스를 활용한 헬스케어 생태계 선점을 위해 헬스케어 모니터링 기업 인수
※ 헬스케어의 핵심이 개인 데이터이므로 피인수 기업이 확보한 의료 데이터 확보 효과 달성



1 애플 - 피인수 기업 리스트

* -:인수금액 비공개

분류	기업명	연도	사업분야	금액(M\$)
스마트 디바이스	Fleetsmith	2020	장치 관리 서비스 기업	-
	Intel's smartphone modem business	2019	반도체 설계 및 제조 기업	1,000
	Dialog Semiconductor (portions)	2018	반도체 칩 제조 기업	-
	Akonia Holographics	2018	AR 글래스용 렌즈 개발 기업	-
	PowerbyProxi	2017	무선충전 시스템 기업	-
	Vrvana	2017	VR 헤드셋 제조 기업	30
	InVisage Technologies	2017	이미지 센서 기업	400
디지털 콘텐츠/실감 콘텐츠	Primephonic	2021	클래식 음악 스트리밍 기업	-
	Paws, Inc	2021	만화 스튜디오 및 제작 기업	-
	Scout FM	2020	팟캐스트 기업	-
	Subverse	2020	음악 콘텐츠 제공기업	-
	Spaces	2020	VR 기반 가상회의 플랫폼 기업	-
	Cameraï	2020	AR 및 컴퓨터 비전 기업	-
	Mobeewave	2020	모바일 결제 서비스 기업	100
	NextVR	2020	VR 스트리밍 기업	100
	Dark Sky	2020	날씨 어플리케이션 제공기업	-
	IKinema	2019	모션캡처 기술 기업	-
	Platoon	2018	음악 아티스트 제작 지원 기업	-
	DataTiger	2018	디지털 광고 기업	-
	Asaii	2018	음원 분석 기업	-
	Texture	2018	디지털 잡지 기업	-
	Buddybuild	2018	앱 개발 서비스 제공기업	200
	Shazam	2017	음악인식 어플리케이션 기업	200
	Pop Up Archive	2017	팟캐스트 검색 기업	2
	SensoMotoric	2017	AR 및 아이트래킹 기업	-
	init.ai	2017	AI 기반 채팅·메신저 개발 기업	-

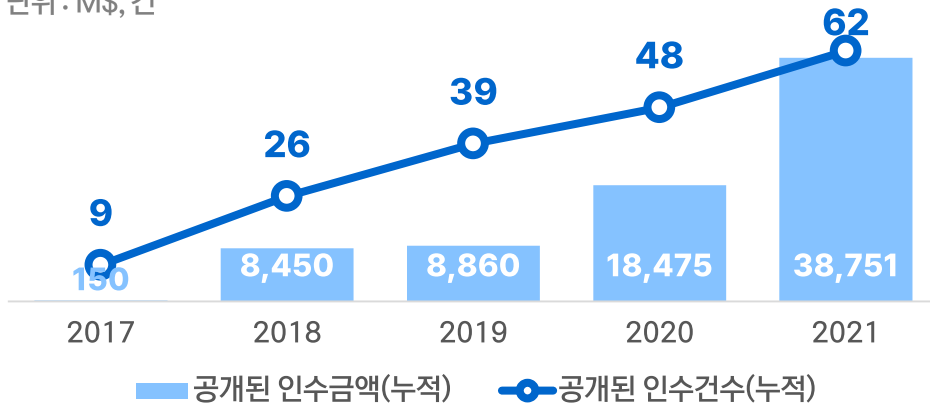
분류	기업명	연도	사업분야	금액(M\$)
헬스케어/바이오	Tueo Health	2018	아동 천식 모니터링 기업	600
	Beddit	2017	수면 모니터링 HW·SW 기업	-
빅데이터/AI/로봇	Curious AI	2021	인공지능 스타트업	-
	Vilynx	2020	영상분석 기업	50
	Inductiv	2020	머신러닝 기업	-
	Voysis	2020	인공지능 기업	-
	Xnor.ai	2020	인공지능 기업	200
	Spectral Edge	2019	이미지 품질 향상 기업	-
	LighthouseAI	2019	스마트홈 보안 카메라 기업	-
	PullString	2019	음성인식 기업	30
	Silk Labs	2018	IoT 기업	4
	Laserlike	2018	머신러닝 기업	-
	Silicon Valley Data Science	2017	데이터 분석 및 컨설팅 기업	-
	Spektral	2017	컴퓨터 비전 기업	30
	Regaind	2017	사진 분류·분석 기업	-
	Lattice Data	2017	데이터 분석 기업	200
	DeskConnect	2017	워크플로우 어플리케이션 기업	-
	RealFace	2017	얼굴인식 기술 기업	-
	자율주행/모빌리티	Drive.ai	2019	자율주행 기업
클라우드	Stamplay	2019	워크플로우 자동화 기업	6

2 마이크로소프트 - M&A 개요

- 최근 5년간 마이크로소프트의 M&A 누적 투자실적은 총 62건, 387억 5,100만 달러 (공개 금액 기준 /비공개가 대다수) 를 기록함
 ※ M&A 건수 파악은 대부분 가능하나, 인수금액은 비공개한 경우가 많아 세부적인 경향성 분석은 불가
- 2018년 이후 지속적으로 다수의 M&A를 진행하고 있으며, 2021년을 기점으로 적극적인 M&A 투자 진행 중
- 세부 투자 분야는 클라우드(24건, 38.7%)와 디지털콘텐츠/실감콘텐츠 (19건, 30.6%)가 주도하는 가운데 애플리케이션(11건, 17.7%), AI/로봇 (8건, 12.9%)에 투자하고 있음
- 코로나 이후에도 클라우드(10건, 43.5%), 애플리케이션(5건, 21.7%), 디지털콘텐츠/실감콘텐츠(5건, 21.7%)에 초점을 둔 인수에 집중

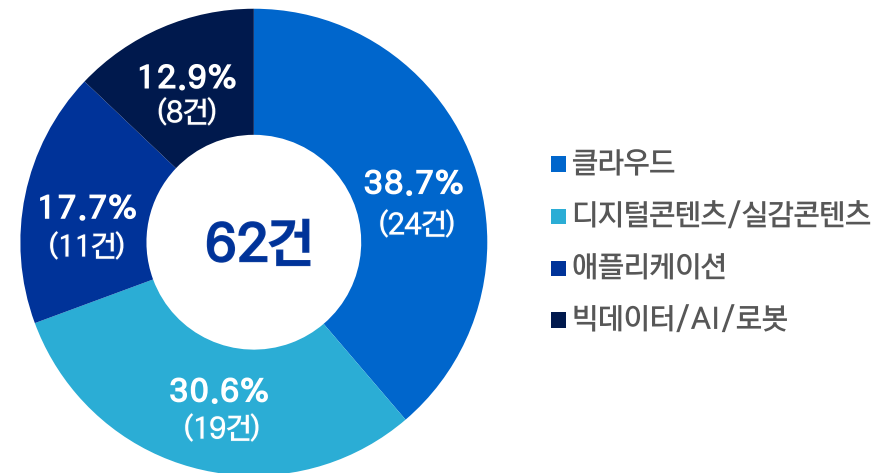
마이크로소프트 M&A 투자현황 (누적)

단위: M\$, 건



※ 공개된 인수 및 인수금액을 기준으로 집계한 수치(계약 선수금, 무산된 인수에 대한 수치 제외)

세부 사업별 투자분야(누적)



코로나 이후('20-'21) 세부 사업별 투자분야(누적)



2 마이크로소프트 - M&A 주요 방향

클라우드 시장 지배력 향상과 메타버스 분야 신사업 개척 준비

클라우드 퍼스트 전략

클라우드 전문 기술력 확보, 클라우드를 통한 AI 서비스 제공

※ 클라우드록스(사이버보안), 리스크IQ(클라우드 보안), 킨보크(쿠버네티스 솔루션) 등

메타버스 생태계 준비

데이터, 게임 플랫폼, AI 등 기술 스택 활용 엔터프라이즈 메타버스 플랫폼 제공 준비

※ 뉴앙스 커뮤니케이션(음성인식), XOXCO(대화형 인공지능), inXile Entertainment(비디오 게임 제작) 등

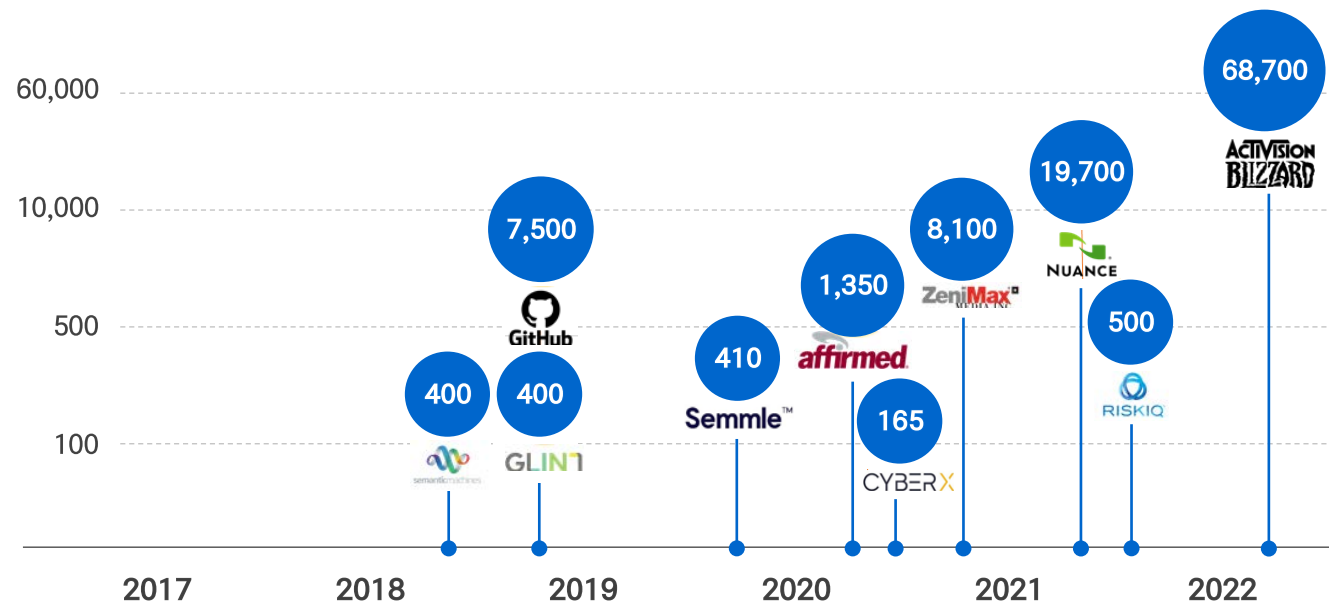
구독 서비스 역량 강화

콘솔 게임 중심의 비즈니스에서 구독 중심 비즈니스 재편을 위해 온라인 기업 인수

※ 액티비전 블리자드(온라인 게임)

MS 주요 M&A 도표

* 2022년 3월 기준



2 마이크로소프트 - M&A 주요 사업 분야별 특징

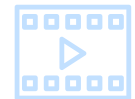
클라우드

- 클라우드 퍼스트 전략 지원을 위한 보안, 스토리지, 마이그레이션 등 클라우드 전문 개발사 인수
- AI 기업 인수를 통한 인공지능과 클라우드 기술 결합으로 지능형 클라우드 형태로의 발전 도모



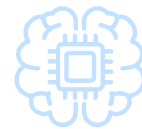
디지털콘텐츠/실감콘텐츠

- 자사 서비스와 메타버스 기술 결합, 게임 기업 인수 등을 통한 메타버스 생태계 구축
- Xbox 기반의 오프라인 디지털콘텐츠 사업 에서 수익구조 다변화를 위한 온라인 게임 구독 서비스 강화



인공지능

- 대화형 AI, 음성인식 AI 등 사용자 인터페이스 중심의 AI 기업 인수 활발
- 클라우드 내 AI 서비스 확장으로 클라우드 경쟁력 향상을 도모



2 마이크로소프트 - 피인수 기업 리스트

* -:인수금액 비공개

분류	기업명	연도	사업분야	금액(M\$)
AI/ 로봇	Nuance Communications	2021	헬스케어 분야 인공지능 기술 기업	19,700
	Two Hat	2021	분류 및 필터링 기업	-
	Softomotive	2020	프로세스·데스크톱 자동화 기업	-
	XOXCO	2018	대화형 인공지능 기업	-
	Lobe	2018	시각화 플랫폼 기업	-
	Semantic Machines	2018	대화형 인공지능 기업	400
	Hexadite	2017	사이버보안 기업	100
	Maluuba	2017	인공지능 기술 기업	-
	애플리 케이션	Clear Software	2021	엔터프라이즈 소프트웨어 기업
Ally.io		2021	비즈니스 성과관리 기업	76
Peer5		2021	네트워크 기업	-
Suplari		2021	지출 분석 기업	-
npm		2020	자바스크립트 개발자 플랫폼 기업	-
Semmler		2019	코드 분석도구 공급기업	410
Pull Panda		2019	협업 지원 도구 개발 기업	-
Dependabot		2019	오픈소스 도구 제작 기업	-
GitHub		2018	분산형 버전 관리 시스템 제공기업	7,500
Glint		2018	고용 계약 서비스 기업	400
Intentional Software		2017	프로그래밍 기업	-
디지털 콘텐츠 /실감 콘텐츠	Activision Blizzard	2022	세계 최대 비디오게임 퍼블리셔	68,700
	TakeLessons	2021	온라인 교육 플랫폼 기업	-
	Clipchamp	2021	비디오 편집 기업	-
	Xandr	2021	광고 마켓플레이스 기업	-
	Smash.gg	2020	e스포츠 플랫폼 기업	-
	ZeniMax Media	2020	게임 개발 및 퍼블리싱 기업	8,100
	Double Fine Productions	2019	게임 제작 기업	-
	PromoteIQ	2019	e커머스 광고 플랫폼 기업	-
	Drawbridge	2019	마케팅 분석 기업	-
	Spectrum	2018	소셜 네트워크 서비스 기업	-
	inXile Entertainment	2018	비디오 게임 제작 기업	-
	Obsidian Entertainment	2018	비디오 게임 제작 기업	-
	Flipgrid	2018	교육용 비디오 플랫폼 제작 기업	-
	Ninja Theory	2018	게임 개발 스튜디오 제작 기업	-

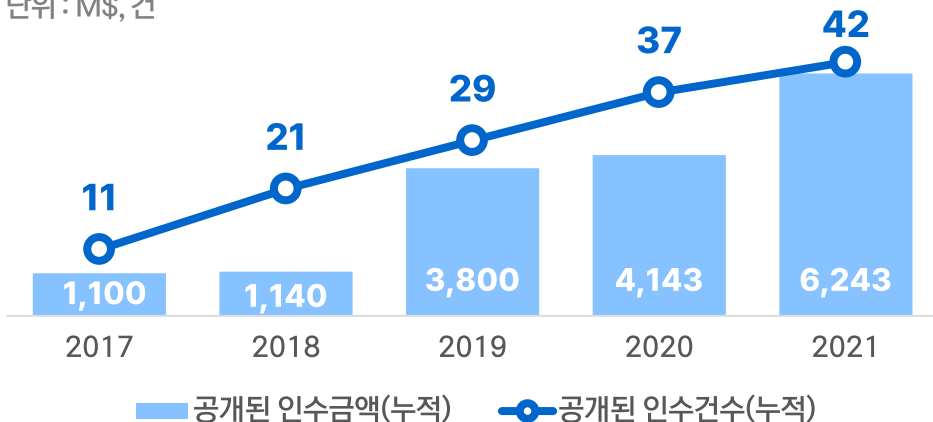
분류	기업명	연도	사업분야	금액(M\$)
디지털 콘텐츠 /실감 콘텐츠	Undead Labs	2018	게임 개발 스튜디오 기업	-
	Compulsion Games	2018	게임 개발 스튜디오 기업	-
	Playground Games	2018	게임 개발 스튜디오 기업	-
	SWNG	2017	컴퓨터 비전·이미지 기술 기업	-
	AltspaceVR	2017	VR 소셜 네트워킹 기업	-
	Simplygon	2017	3D 솔루션 기업	-
	클라우드	CloudKnox	2021	사이버보안 기업
RiskIQ		2021	클라우드 보안 기업	500
Kinvolk		2021	쿠버네티스 솔루션·툴 제조 기업	-
The Marsden Group		2021	산업환경 전문 기업	-
ReFirm Labs		2021	펌웨어 보안 기업	-
CyberX		2020	사이버보안 플랫폼 기업	165
Orions Systems		2020	비전 시스템 개발 기업	-
ADRM Software		2020	산업데이터모델 공급기업	-
Metaswitch Networks		2020	데이터 및 통신 솔루션 제공기업	-
Affirmed Networks		2020	클라우드 네트워크 솔루션 기업	1,350
Mover		2019	파일 마이그레이션 기업	-
Movere		2019	클라우드 마이그레이션 기업	-
jClarity		2019	자바 지원 전문 기업	-
BlueTalon		2019	데이터 프라이버시 기업	-
Express Logic		2019	임베디드 디바이스 소프트웨어 개발 기업	-
Citus Data		2019	분산 데이터베이스 기업	-
DataSense		2019	데이터 관리 플랫폼 기업	-
FSLogix		2018	데스크톱 가상화 플랫폼 기업	-
Bonsai		2018	강화학습 알고리즘 기업	-
Playfab		2018	클라우드 백엔드 플랫폼 기업	-
Avere Systems		2018	고성능 스토리지 공급기업	-
Cycle Computing		2017	고성능 컴퓨팅 서비스 기업	-
Cloudyn		2017	클라우드 모니터링·SaaS 솔루션 개발 기업	50
Deis	2017	쿠버네티스 솔루션·툴 제조 기업	-	

3 구글 - M&A 개요

- 최근 5년간 구글은 지속적으로 8개 이상의 기업 인수(총 42건, 공개 금액 기준 62억 4,300만 달러)
※ M&A 건수 파악은 대부분 가능하나, 인수금액은 비공개한 경우가 많아 세부적인 경향성 분석은 불가
- 2021년에는 기업 핏빗(Fitbit) 인수로 21억 달러로 인수하는 등 스마트 위치에 대한 투자 진행
- 세부 투자 분야별로는 클라우드(15건, 35.7%)와 디지털콘텐츠/실감콘텐츠 (10건, 23.8%) 등 구글의 핵심사업 분야에 투자를 집중
- 코로나 이후, 클라우드(5건, 38.5%), 스마트디바이스(3건, 23.1%), 빅데이터/AI/로봇(2건, 15%) 등 인수

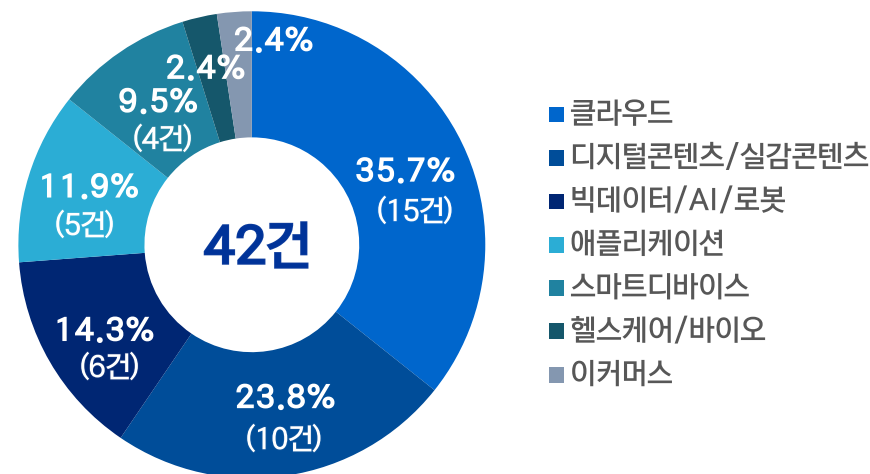
구글 M&A 투자현황 (누적)

단위: M\$, 건

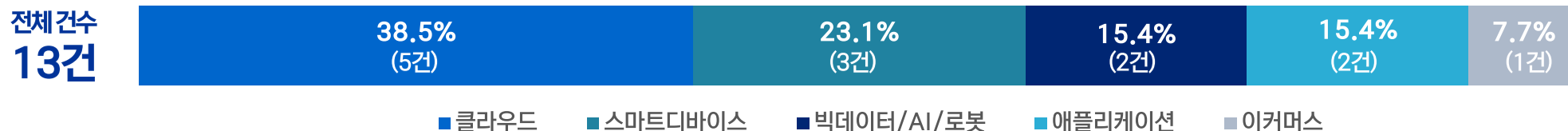


※ 공개된 인수 및 인수금액을 기준으로 집계한 수치(계약 선수금, 무산된 인수에 대한 수치 제외)

세부 사업별 투자분야(누적)



코로나 이후('20-'21) 세부 사업별 투자분야(누적)



3 구글 - M&A 주요 방향

클라우드 분야의 대규모 투자와 디바이스 역량 강화

클라우드 집중 투자

클라우드를 성장동력으로 인식하고 지속적으로 투자 중(전체 M&A 중 36%수준)
 ※ 맨디언트(보안), 루커(데이터 분석), 심플리파이(보안), 스트라토존(클라우드 마이그레이션)

디바이스 확보 전략

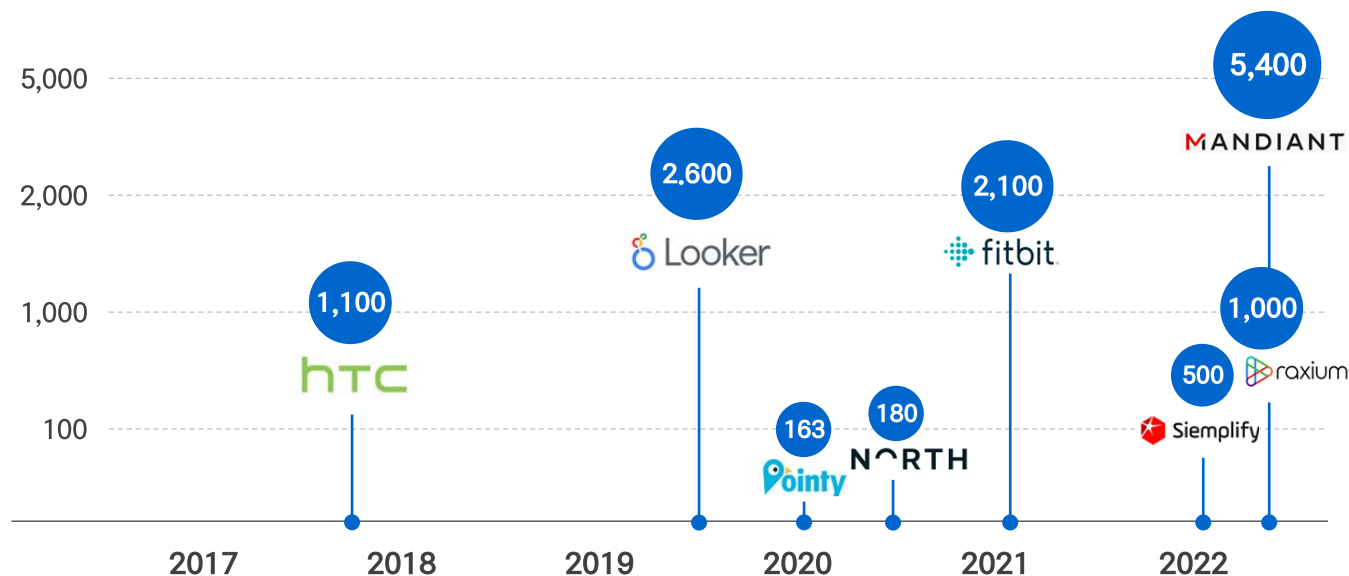
SW 전문기업에서 HW 분야로의 확장을 위한 투자
 ※ HTC(스마트폰), 핏빗(스마트워치), 노스(스마트안경), 렉시엄(AR안경용 디스플레이)

구독 서비스 강화

게임, OTT 플랫폼 등 콘텐츠 기업 인수로 프리미엄 콘텐츠 및 구독 서비스 강화
 ※ 타이폰스튜디오(게임), 나이트콘(비디오플랫폼), 아울캐미(VR게임)

구글 주요 M&A 도표

* 2022년 3월 기준



3 구글 - M&A 주요 사업 분야별 특징

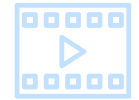
클라우드

- 국내외 클라우드 전문 개발사 인수를 통해 비즈니스 생태계 강화
- 클라우드를 미래 성장동력으로 인식하고 전체 M&A 중 약 36%가 클라우드 분야에서 발생



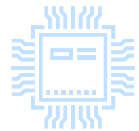
디지털콘텐츠/실감콘텐츠

- 게임, OTT 플랫폼 등 콘텐츠 기업들을 인수하면서 프리미엄 콘텐츠 및 구독 서비스 강화
- 자체 IP 확보를 통한 구독 서비스 강화하는 것으로 해석 됨



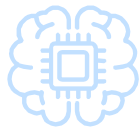
스마트 디바이스

- 주요 스마트워치 제조사 핏빗 인수를 통해 워치 및 디지털 헬스케어 서비스 강화
- 지속적인 스마트글라스 관련 기업 인수를 통해 AR 글래스 개발 강화 등 향후 새로운 플랫폼에서의 영향력 확보 노력



인공지능/로봇

- 구글은 AI 서비스 기업의 M&A는 상대적으로 적고, AI 기술력 향상을 위해 M&A보다 인재 확보 중심인 것으로 해석
 ※ 컴퓨터 비전, NLP 등 딥러닝 전문 회사는 2017~2019년 사이에 4개 기업 인수하였으며, 최근에는 인수 기록 없음



3 구글 - 피인수 기업 리스트

* -:인수금액 비공개

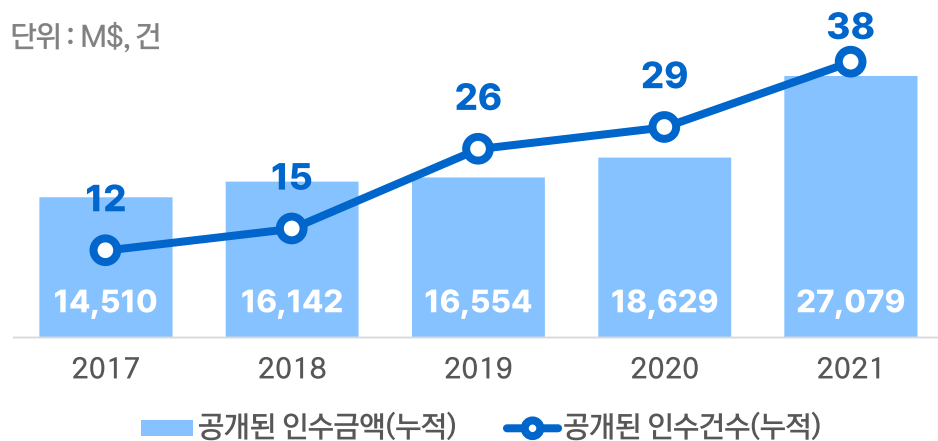
분류	기업명	연도	사업분야	금액(M\$)
클라우드	Mandiant	2022	사이버 보안 기업	5,400
	Siemplify	2022	이스라엘 사이버 보안 기업	500
	App Sheet	2020	코드없는 개발 플랫폼 기업	-
	Stratozone	2020	클라우드 마이그레이션 기업	-
	Cornerstone Technology B.V.	2020	메인프레임 마이그레이션 기업	-
	Actifio	2020	클라우드 데이터 보호 개발 기업	-
	Dataform	2020	기업 데이터웨어하우스 기업	-
	Elastifile	2019	클라우드 파일 스토리지 제공 기업	-
	Looker	2019	클라우드 분석 소프트웨어 기업	2,600
	Alooma	2019	데이터 마이그레이션 개발 기업	-
	CloudSimple	2019	컴퓨팅워크로드 소프트웨어 기업	-
	Cask	2018	빅데이터 분석 솔루션 구축 기업	-
	Velostrata	2018	클라우드 마이그레이션 기업	-
	DORA	2018	디지털 혁신 연구 기업	-
	Bitium	2017	클라우드 ID 관리 기업	-
AppBridge	2017	클라우드 이전 서비스 개발 기업	-	
Kaggle	2017	데이터 사이언스 기업	-	
디지털 콘텐츠 /실감콘텐츠 (AR/VR)	Nightcorn	2019	비디오콘텐츠 시청 플랫폼 기업	-
	Typhoon Studios	2019	Triple-A 게임 개발 기업	-
	Socratic	2019	숙제 도우미 앱 개발 기업	-
	Tenor	2018	GIF 키보드를 구동 기업	-
	Redux	2018	오디오 및 햅틱 기술 개발 기업	-
	Workbench Education	2018	교육 기술 회사	-
	Owlchemy Labs	2017	VR 게임 스튜디오	-
	Fabric	2017	Fabric 모바일 개발자도구 기업	-
	Limes Audio	2017	음향 반향 제거/음성 향상 기업	-
	60db	2017	팟캐스트 앱 개발 기업	-

분류	기업명	연도	사업분야	금액(M\$)
AI/로봇	AIMatter	2017	컴퓨터 비전 앱 Fabby 제조 기업	-
	Provino	2021	네트워크 온칩(NoC) 시스템 기업	-
	MuJoCo	2021	로봇 시뮬레이터 기업	-
	Superpod	2019	AI 챗봇 개발기업	60
	Onward	2018	AI 챗봇 개발기업	-
	Halli Labs	2017	딥러닝/머신러닝 시스템 구축 기업	-
	스마트 디바이스	Raxium	2022	AR MicroLED 디스플레이 기업
Dysonics		2021	3D 오디오 기업	-
Fitbit		2021	스마트워치 제조사	2,100
North		2020	스마트 글래스 개발 기업	180
HTC(portions)		2017	스마트폰 제조 기업	1,100
헬스케어 /바이오	Senosis	2018	디지털 건강 기업	-
이커머스	Pointy	2020	오프라인 소매업체의 온라인 제품등록 기업	163
애플리케이션	Playspace	2021	동영상, 화면 공유 및 화이트보드 공동작업 도구 플랫폼 개발	-
	Neverware	2020	Chrome OS 변환 프로그램 기업	-
	GraphicsFuzz	2018	안드로이드 그래픽 드라이버 기업	-
	Sigmoid Labs	2018	인도 내 기차 추적 앱 개발 기업	40
	Relay Media	2017	AMP로 변환 기술 개발 기업	-

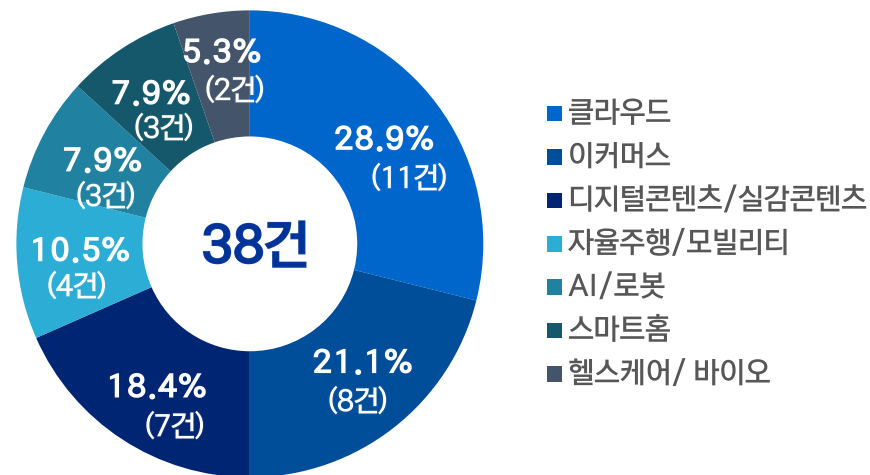
4 아마존 - M&A 개요

- 최근 5년간 아마존의 M&A 누적 실적은 총 38건, 270억 7,900만 달러 (공개 금액 기준 / 비공개가 대다수) 를 기록
 ※ M&A 건수 파악은 대부분 가능하나, 금액은 비공개한 경우가 많아 세부적인 경향성 분석은 불가
- 연도별 투자 건수는 2017년 12건으로 정점을 찍은 후 2021년 9건을 기록하며 위축됐던 M&A 투자가 2020년을 기점으로 반등 중
- 세부 투자 분야별로는 클라우드(11건, 28.9%), 이커머스/O2O (8건, 21.1%), 디지털콘텐츠/실감콘텐츠 (7건, 18.4%) 등 3대 주력사업에 대한 투자가 집중되고 있음
- 코로나 이후에도 3대 주력 사업(이커머스, 콘텐츠, 클라우드) 위주의 인수를 진행

아마존 M&A 투자현황 (누적)

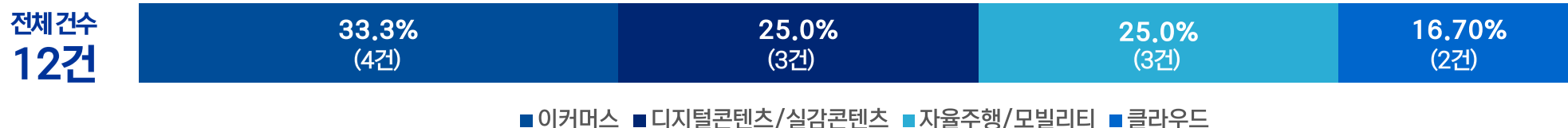


세부 사업별 투자분야(누적)



※ 공개된 인수 및 인수금액을 기준으로 집계한 수치(계약 선수금, 무산된 인수에 대한 수치 제외)

코로나 이후('20-'21) 세부 사업별 투자분야 (누적)



4 아마존 - M&A 주요 방향

3대 주력 분야(클라우드, 이커머스, 콘텐츠)의 리더십 강화를 위해 적극적인 기업 인수

클라우드 리더십 강화

클라우드 분야 글로벌 1위 유지를 위해 기술 기반 기업 인수 중

※ 아이엔엘티(소프트웨어), 디비베스트(데이터베이스), E8스토리지(클라우드 스토리지) 등

모빌리티-이커머스 연계

자율주행 기업 인수를 통해 이커머스와 연계된 유통혁신을 준비할 것으로 예상

※ 죽스(자율주행차), 딜리버루(음식 배달), 디스패치(자율주행 로봇), 홀푸드(식료품) 등

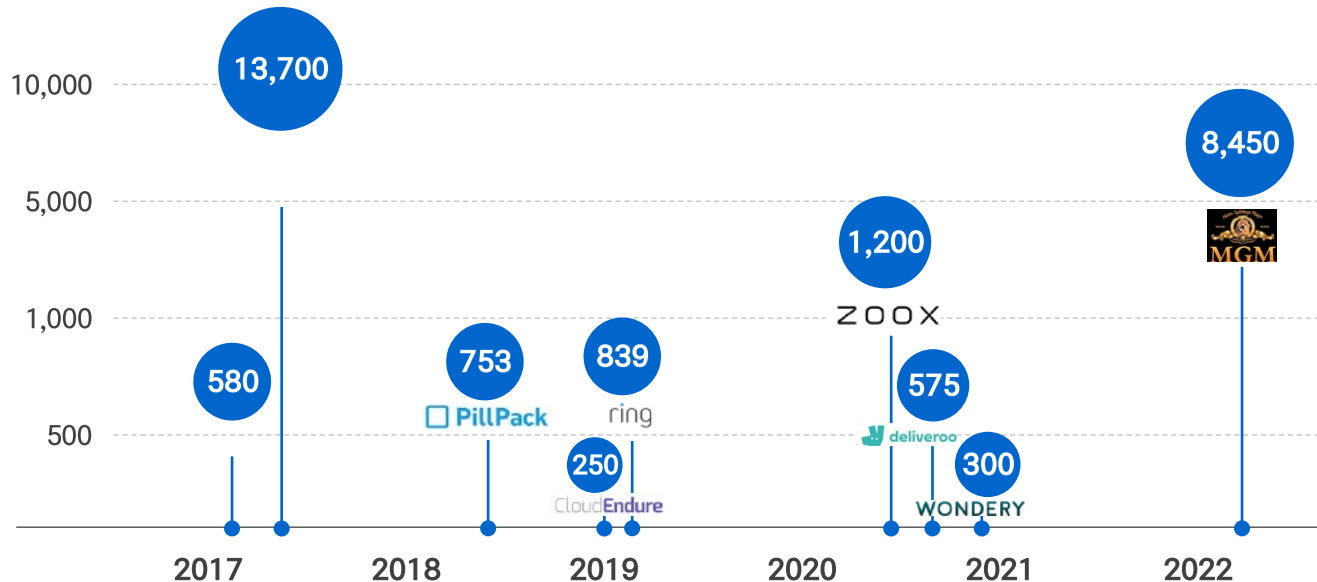
디지털콘텐츠 경쟁력 확보

OTT 등 디지털 콘텐츠 분야에서 적극적인 투자를 통해 시장 영향력 강화

※ 엠지엠(디지털 콘텐츠), 아트19(광고플랫폼), 원더리(팟캐스트) 등

아마존 주요 M&A

* 2022년 3월 기준



4 아마존 - M&A 주요 사업 분야별 특징

클라우드

- 백업 및 복구, DB 관리, 고속 전송 기술 기반 등 기업 인수를 통한 글로벌 경쟁력 제고 및 클라우드 생태계 강화
- 고객사의 클라우드 기반 디지털전환 지원을 효과적으로 수행할 수 있는 역량 조기 확보



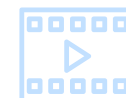
이커머스/O2O

- 오프라인 식료품 소매업 진출을 통한 O2O 서비스 사업 확장
- 중동 최대 이커머스 기업 인수를 통한 지원 국가 커버리지 확대 전략



디지털콘텐츠/실감콘텐츠

- 자체 콘텐츠 보유 기업 인수를 통한 저작권(IP) 확보 및 스트리밍 사업 강화
- 팟캐스트 서비스 업체 및 관련 광고 플랫폼 인수를 통한 팟캐스트 서비스 강화(가상비서와 연계 전략)



모빌리티

- 자율주행 기반의 물류배송-이커머스 서비스 연계를 위한 역량 강화
- 죽스 인수를 통해 자율주행 택시 등 모빌리티 분야 신사업 모색



4 아마존 - 피인수 기업 리스트

* -:인수금액 비공개

분류	기업명	연도	사업분야	금액(M\$)
클라우드	DB Technologies	2021	소프트웨어 기업	-
	Wickr	2021	보안 채팅 앱 개발 기업	-
	E8 Storage	2019	플래시 클라우드 스토리지 기업	-
	TSO Logic	2019	클라우드 스토리지 기업	-
	CloudEndure	2019	재난 복구 기업	250
	INLT	2019	클라우드 기업	-
	Sqrrl	2018	기계학습 기반 보안 기업	40
	GameSparks	2017	게임 인프라/운영체제 개발 기업	10
	Do.com	2017	회의 플랫폼 개발 기업	-
	Thinkbox Software	2017	크리에이티브 도구 제조업체	-
harvest.ai	2017	AI 보안기업	20	
이커머스 /O2O	Prione	2021	온라인 비즈니스 운영 기업	-
	Selz	2021	전자상거래 플랫폼	-
	Veeqo	2021	전자상거래 소프트웨어 기업	-
	Perpule	2021	인도 소매 기업	-
	Tapzo	2019	올인원 서비스 플랫폼 기업	40
	Souq.com	2017	전자 상거래 기업	580
	WholeFoodsMarket	2017	오프라인 식료품매장	13,700
	Wing.ae	2017	두바이 딜리버리 마켓플레이스 기업	-

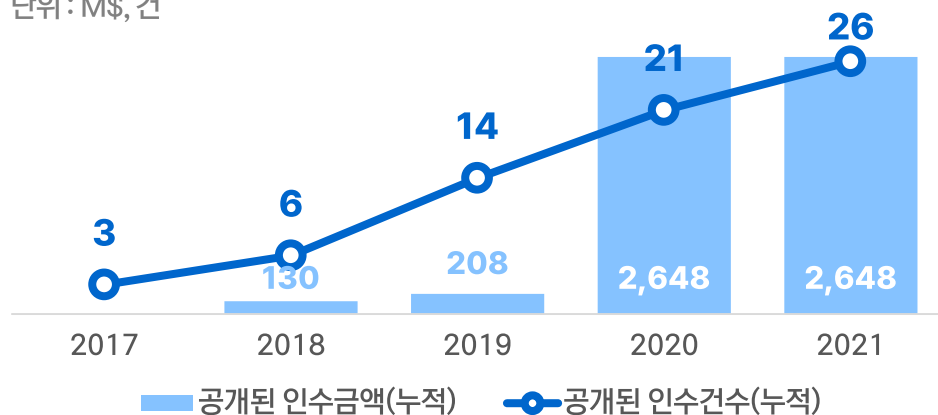
분류	기업명	연도	사업분야	금액(M\$)
디지털 콘텐츠 /실감 콘텐츠 (AR/VR)	MGM	2021	영화/TV 프로그램 제작 기업	8,450
	Art19	2021	팟캐스트 호스팅 플랫폼 기업	-
	Wondery	2020	팟캐스트 스튜디오 기업	300
	IGDB	2019	게임 데이터베이스 웹사이트	-
	Bebo	2019	소셜네트워킹 플랫폼 개발 기업	25
	Sizmek	2019	광고 서비스 관리 기업	-
	Goo Technologies	2017	온라인 3D 환경을 구축 기업	-
자율주행 /모빌리티	Umbra 3D	2021	소프트웨어 기업	-
	Deliveroo	2020	영국 음식 배달업체	575
	Zoox	2020	자율주행 기업	1,200
Dispatch	2017	배달로봇 기업	-	
AI/로봇	CanvasTechnology	2019	AI 기반 창고 로봇 공학 기업	-
	Graphiq	2017	데이터분석 및 검색 엔진 기업	50
	Body Labs	2017	인체 3D 스캐닝/모델링 기업	60
스마트홈	Eero	2019	메시 홈 라우터 제조업체	97
	Ring	2018	주택 보안 및 스마트홈 제조 기업	839
	Blink Home	2017	보안카메라 기업	90
헬스케어/바이오	Health Navigator	2019	증상분류 등의 건강 관련 기업	-
	PillPack	2018	오프라인 약국	753

5 메타 - M&A 개요

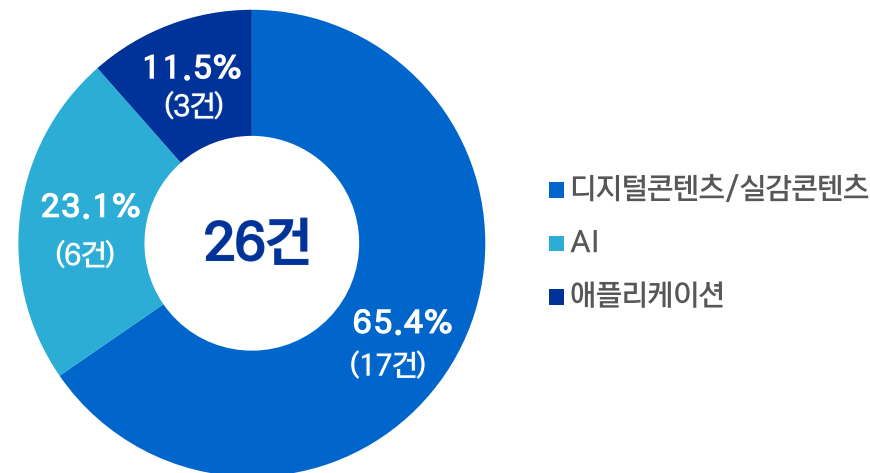
- 최근 5년간 메타의 M&A 누적 투자실적은 총 26건, 26억 4,800만 달러 (공개 금액 기준 /비공개가 대다수) 수준
 ※ M&A 건수 파악은 대부분 가능하나, 인수금액은 비공개한 경우가 많아 세부적인 경향성 분석은 불가
- 2018년 이후 지속적으로 5~8건의 전략적 M&A 투자 중
- 세부 투자 분야는 주요 핵심사업인 디지털콘텐츠/실감콘텐츠(17건, 65.4%)와 AI(6건, 23.1%) 등에 투자 집중
- 코로나 이후 홈엔터테인먼트 시장의 고성장 및 메타버스의 급부상함에 따라 디지털콘텐츠/실감콘텐츠(10건, 83.3%)에 대한 투자를 강화하고 있음

메타 M&A 투자현황 (누적)

단위: M\$, 건



세부 사업별 투자분야(누적)



※ 공개된 인수 및 인수금액을 기준으로 집계한 수치(계약 선수금, 무산된 인수에 대한 수치 제외)

코로나 이후('20-'21) 세부 사업별 투자분야(누적)

전체건수
12건



■ 디지털콘텐츠/실감콘텐츠 ■ AI ■ 애플리케이션

5 메타 - M&A 주요 방향

메타버스 시대를 위한 콘텐츠, AI, 디바이스 관련 기업 전략적 인수

메타버스 콘텐츠 시장 확보

VR 게임 기업 등 콘텐츠 기업 인수를 통해 메타버스 생태계 선점 전략

※ 빅박스VR(게임), 다운푸어인터랙티브(게임), 레디엡던(게임) 등

VR을 위한 AI 역량 확보

3차원 컴퓨터 비전 중심의 AI 기업 인수 등 메타버스의 기반 기술 확보를 위한 노력

※ 스케이프테크놀로지스(비주얼 엔진), AI리버리(AI기반 합성데이터) 등

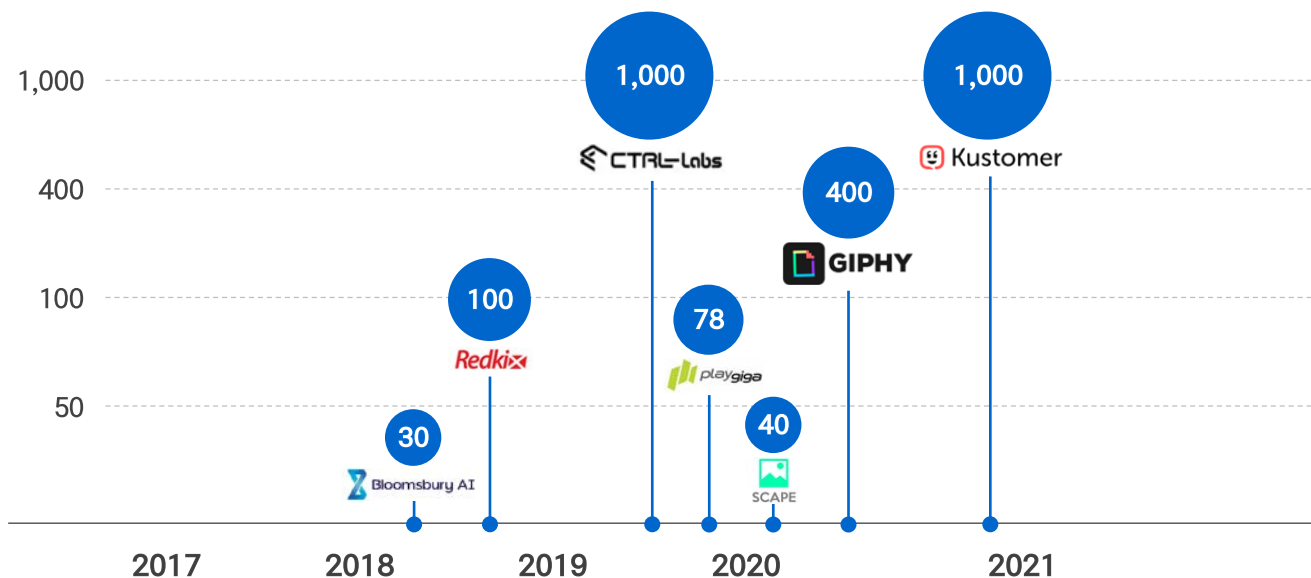
물리-가상 디바이스 기술 확보

물리-가상 연결을 위한 기술력 확보를 위한 디바이스 기업 인수

※ 렘니스 테크놀로지(헤드셋), 컨트롤 랩스(뇌-컴퓨터 연결 손목밴드)

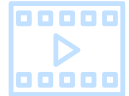
메타 주요 M&A 도표

* 2022년3월 기준



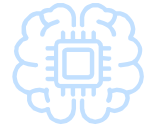
5 메타 - M&A 주요 사업 분야별 특징

디지털콘텐츠/실감콘텐츠



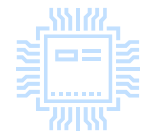
- 하드웨어 중심의 VR 플랫폼 확대 전략 + VR 콘텐츠 역량 강화를 통한 플랫폼 경쟁력 강화 중
- 컴퓨터 비전 중심의 기업 인수를 통한 자사 기술 개선을 통한 메타버스 플랫폼 활성화 전략

인공지능/로봇



- 챗봇, 합성 데이터 등 자사 서비스 플랫폼 개선을 위한 AI 기술 확보 전략
- 최근 3차원 환경 묘사 등 컴퓨터 비전 기업 인수가 활발히 일어나고 있음 → 메타버스 3D 기술 향상

스마트 디바이스



- VR 중심의 하드웨어 출시에서 AR/XR 등으로 하드웨어 분야 확장
- 안경 전문 기업과의 협업 및 기업 인수를 통한 XR 기기 성능 개선을 통한 디바이스 생태계 강화

5 메타 - 피인수 기업 리스트

* -:인수금액 비공개

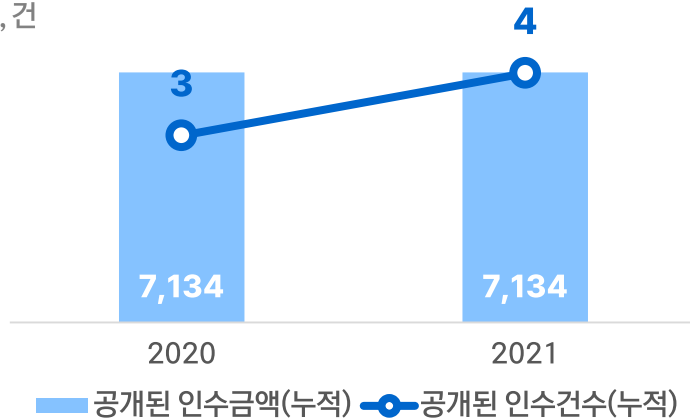
분류	기업명	연도	사업분야	금액(M\$)
디지털콘텐츠/ 실감콘텐츠 (AR/VR)	BigBox VR	2021	비디오 게임 업체	-
	Unit 2 Games	2021	클라우드 기반 게임 개발 기업	-
	Downpour Interactive	2021	VR게임 개발 기업	-
	Within	2021	VR 피트니스 애플리케이션 개발 기업	-
	Ready at Dawn	2020	VR게임 개발 기업	-
	Scape Technologies	2020	컴퓨터 비전 기업	40
	Mapillary	2020	지도제작 스타트업	-
	Giphy	2020	GIF 파일 검색 및 공유 엔진	400
	Sanzaru Games	2020	VR게임 개발 기업	-
	Lemnis Technologies	2020	가변 초점 광학 기술 기업	-
	CTRL-labs	2019	BCI(Brain-Computer Interface) 기업	1,000
	PlayGiga	2019	클라우드 게임 제공 기업	78
	Beat Games	2019	VR게임 개발 기업	-
	Packagd	2019	소규모 비디오 쇼핑 제공 기업	-
	Redkix	2017	이메일 메시징 개발 기업	100
Tbh	2017	익명 가십 앱 제공 기업	-	
Fayteq AG	2017	3D 컴퓨터 비전 기업	-	
AI	AI.Reverie	2021	AI 기반 합성 데이터 개발 기업	-
	GrokStyle	2019	AI 사물 인식 검색 서비스 기업	-
	Servicefriend	2019	AI 기반의 챗봇 기업	-
	Dreambit	2019	사진 속 얼굴 제거 엔진 제공기업	-
	Bloomsbury AI	2018	AI 기업	30
	Ozlo	2017	대화형 AI 제공 기업	-
애플리케이션	Kustomer	2020	최고 등급의 CRM 제공기업	1,000
	Chainspace	2019	블록체인 제공 기업	-
	Confirm.io	2018	생체인식 신원 확인 스타트업	-

6 엔비디아 - M&A 개요

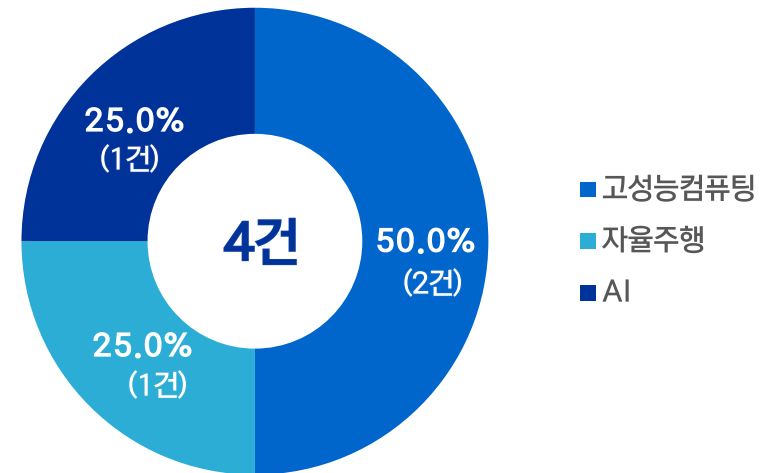
- 엔비디아는 2017년 이후 M&A 투자가 전무하였으나 2020년을 기점으로 M&A 투자가 다시 시작됨
- 멜라노스 테크놀로지스(Mellanox Technologies)를 기점으로 M&A 누적 실적은 총 4건, 71억 3,400만 달러 (공개금액 기준 /비공개가 대다수) 수준으로 투자가 활발히 일어나고 있음
 - ※ M&A 건수 파악은 대부분 가능하나, 인수금액은 비공개한 경우가 많아 세부적인 경향성 분석은 불가
- AI, 메타버스 등 데이터처리를 지원하는 고성능 컴퓨팅(2건, 50.0%) 분야를 중심으로 M&A를 추진하고 있음

엔비디아 M&A 투자현황(누적)

단위: M\$, 건



세부 사업별 투자분야(누적)



※ 공개된 인수 및 인수금액을 기준으로 집계한 수치(계약 선수금, 무산된 인수에 대한 수치 제외)

코로나 이후('20-'21) 세부 사업별 투자분야(누적)

전체건수
4건



6 엔비디아 - M&A 주요 방향

인공지능 전문 GPU 기업에서 인공지능 서비스 기업으로 영역 확장

컴퓨팅 관련 리더십 유지

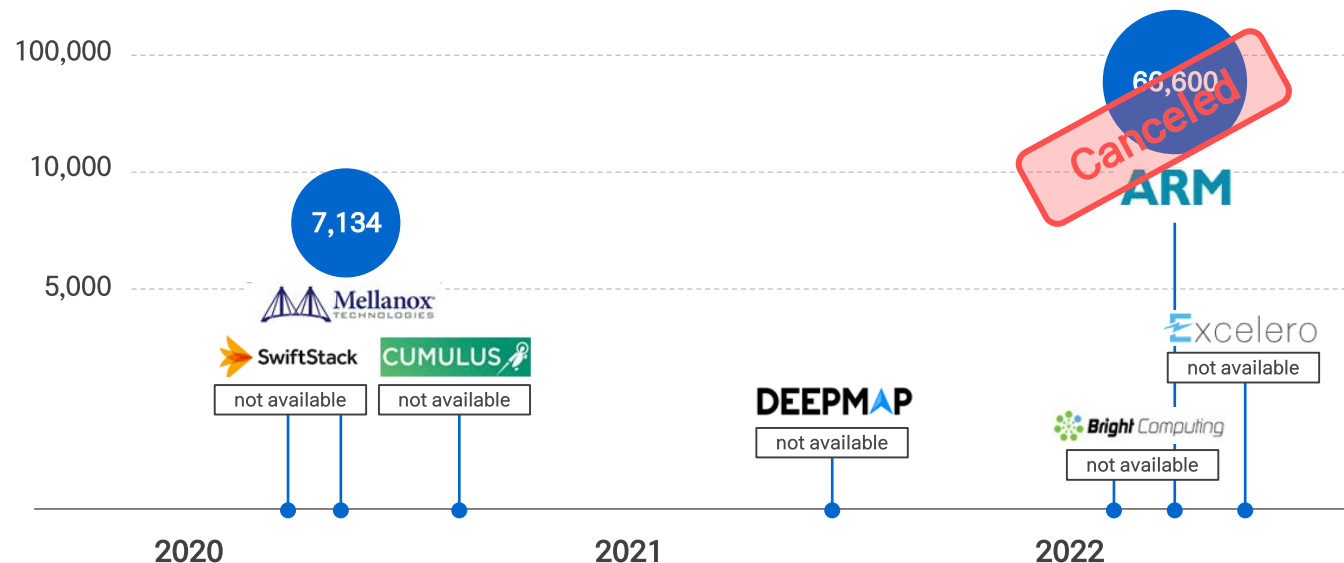
고성능 컴퓨팅 관리 SW, 고성능 데이터 처리 기업 인수를 통해 컴퓨팅 자원 전문 지원
 ※ 브라이트컴퓨팅(HPC관리SW), 멜라녹스테크놀로지(고성능 네트워킹/데이터 처리), 큐물러스 네트워크스(네트워킹)

자율주행 분야 외연 확장

정밀지도 기업 인수를 통해 자율주행 인프라 전문성 및 메타버스 응용 기반 마련
 ※ 딥맵(정밀지도 구축)

엔비디아 주요 M&A 도표

* 2022년 3월 기준



※ ARM 인수 계약은 2020년 9월 진행, 2022년 결국 인수 무산되었으나, 디지털 시대의 핵심인 시스템 반도체 전반의 경쟁력 확보 의지 확인

6 엔비디아 - M&A 주요 사업 분야별 특징

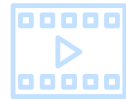
인공지능/로봇

- 데이터 네트워크, 스토리지 등의 기업 인수를 통한 AI 및 고성능 컴퓨팅 활용 인프라 강화
- 자사 기술과 인수 기업의 기술 결합으로 자율주행 서비스 인프라 사업 확대



메타버스

- 멜라노스 인수 등 고속 데이터 처리 기술을 바탕으로 메타버스 생태계 확장(옴니버스 플랫폼 비즈니스)
- ※ 개인 고객 대상이 아니라 기업 대상 메타버스 적용 확장 중



피인수 기업 리스트

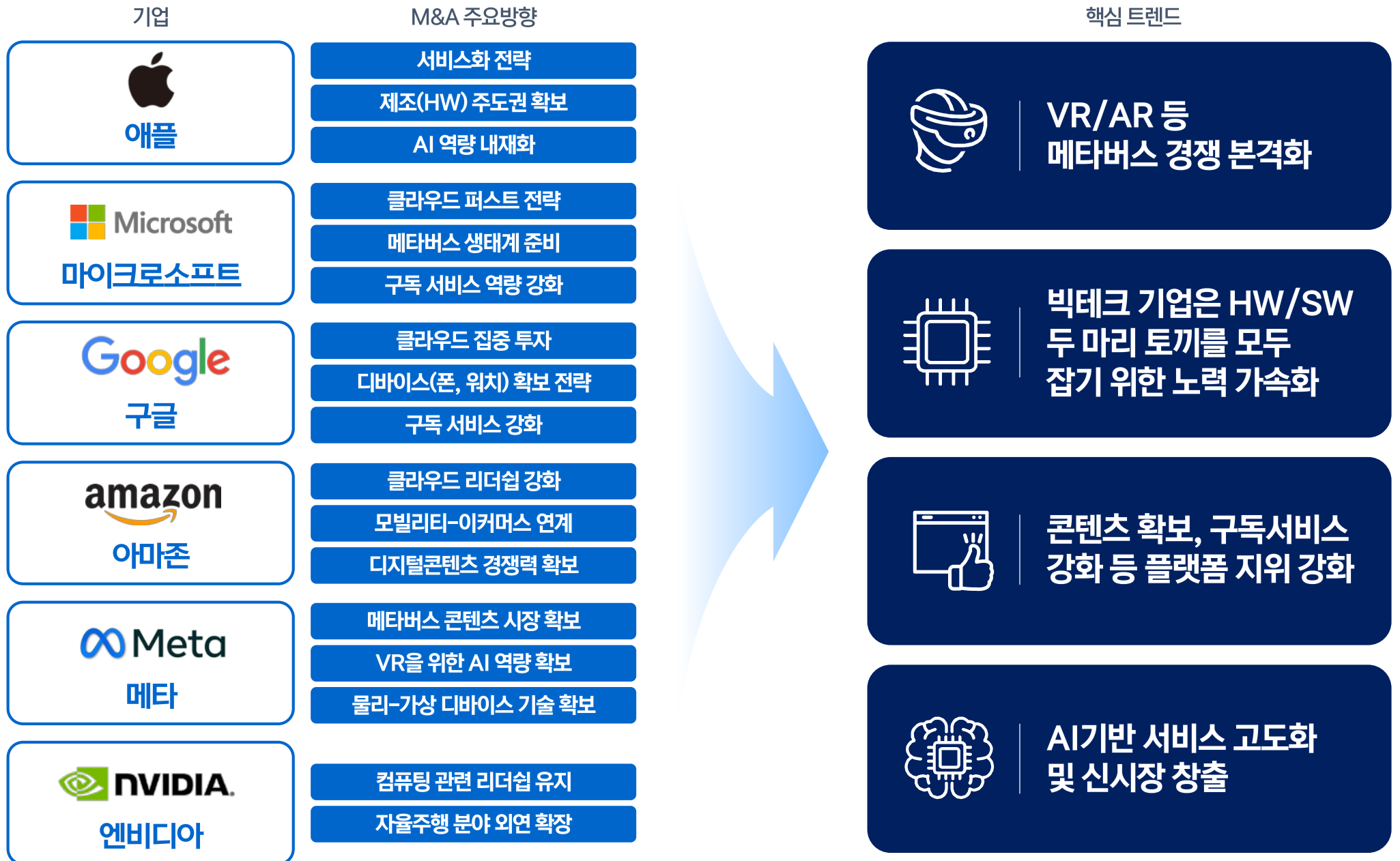
* -:인수금액 비공개 ** ARM인수무산

분류	기업명	연도	사업분야	금액(M\$)
반도체	ARM	2020	반도체설계 기업	40,000
고성능 컴퓨팅	Mellanox Technologies	2020	초고속 네트워킹 기술 기업(데이터 처리)	7,134
	Excelero Storage	2022	고성능 SW 정의 스토리지 공급기업	-
	Bright Computing	2022	고성능 컴퓨팅 시스템 관리용 SW 제공기업	-
	Cumulus Networks	2020	네트워크 소프트웨어 최적화 솔루션 제공기업	-
AI	SwiftStack	2020	딥러닝 데이터 플랫폼 기업	-
자율주행	DeepMap	2021	고화질 지도를 구축하는 전문기업	-



M&A 핵심 트렌드

빅테크 기업의 M&A 주요방향 및 핵심 트렌드



1. 메타버스 생태계 선점을 향한 패권 경쟁 본격화 등 새로운 시장 개척 준비

환경 코로나19로 인한 이동제한으로 XR 기반의 디지털 콘텐츠 및 협업플랫폼 등 메타버스에 대한 수요 급격히 증가

빅테크 기업들은 메타버스 핵심 구성요소 강화를 위해 기기(VR헤드셋, AR글래스), 메타버스 플랫폼(게임, 소셜미디어, 협업플랫폼), 디지털 휴먼(3D 컴퓨터 비전) 등 메타버스 관련 SW/HW 생태계 강화를 위해 적극적인 M&A 추진

- 애플** AR글래스 제조 기술 보유 기업 및 VR 스트리밍 기업 등을 인수하며 iOS 기기 중심의 AR글래스와 AR/VR 콘텐츠 확보
- 메타** VR헤드셋, 메타버스 플랫폼(호라이즌 월드 등) 기반으로 실감콘텐츠 기업 인수를 통한 메타버스 생태계 구축에 초점
- MS** AR글래스, 협업플랫폼(MS Mesh) 등 자사 서비스와 메타버스 기술 결합, 게임 기업 인수를 통한 생태계 확장

애플

AR 글래스



ARKit 5



메타

Oculus Quest2



호라이즌

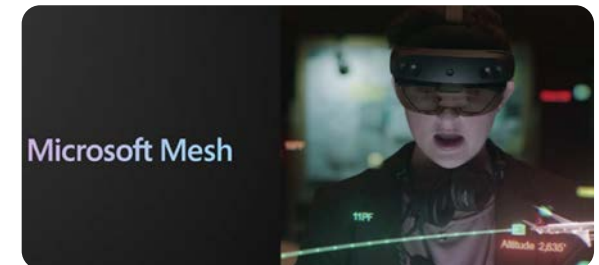


MS

홀로렌즈



MS Mesh



2. 디지털 기업은 SW, HW 두 마리 토끼를 잡기 위한 노력 가속화

환경 약 10년간의 모바일 시대에서는 디바이스(HW)-OS(SW)의 역량을 보유한 기업이 시장에서 주요 영향력 발휘

빅테크 기업은 5G, AI, 메타버스 등 새로운 기술환경 변화에 대응하기 위해 SW 중심기업은 M&A를 통해 HW 역량을 보강하고 있고, HW 중심 기업은 SW 역량을 보강하며 새롭게 변화하는 시장에서 기회를 선점하고자 준비

메타

메타버스 플랫폼 등 기존 SW 역량뿐만 아니라, 메타버스 디바이스를 선도하기 위한 HW 기업(디바이스 등) 인수전략 구사

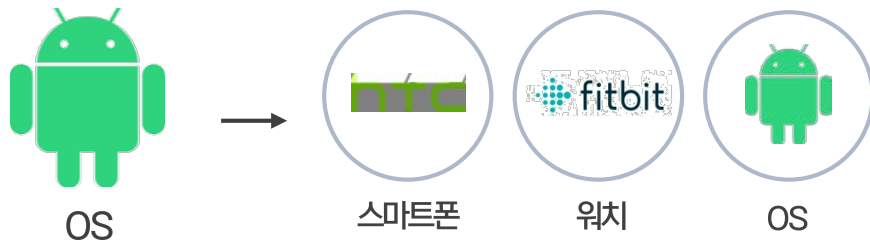
엔비디아

HW(GPU) 전문 기업에서 AI 활용을 위한 정밀지도 서비스 기업 인수 등 서비스 분야로의 외연 확장 시도

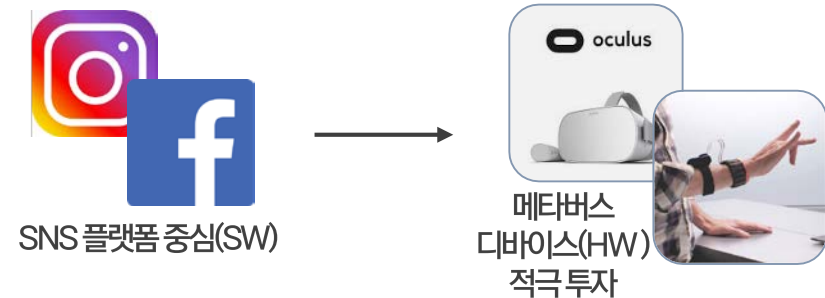
구글

SW 전문기업에서 벗어나 스마트폰 등을 생산 중이며, 최근 핏빗 인수를 통해 디바이스 역량을 지속 강화 중

(구글) 안드로이드-스마트폰-워치 생태계



(메타) 디바이스 역량 강화



(아마존) 이커머스 및 자율주행 배송 연계



(엔비디아) 사업 영역 확장



3. 콘텐츠, 구독서비스 강화 등 이용자 확보를 위한 플랫폼 경쟁 심화

환경 플랫폼의 네트워크 효과로 인해 많은 사용자를 확보하는 기업이 수익을 창출할 수 있는 기회 발생

빅테크 기업들은 전통적인 주력 제품 및 서비스의 성장 정체와 코로나 이후 비대면 서비스, 모바일 라이프 확산에 따라 영화, 음악, 스포츠 등의 OTT 플랫폼과 구독서비스 생태계 강화를 통해 사용자 확보를 위한 노력 지속

아마존 해외 현지 유통 기업 인수, 엔터테인먼트 기업 MGM을 인수 등을 통해 기존 플랫폼의 이용자를 아마존으로 유입

MS 세계 최고의 온라인 게임 업체 블리자드 인수, 세계 최대 개발자 코드 공유 플랫폼 Github 인수 등

(아마존) 현지 기업 인수, 디지털 콘텐츠 기업 등 인수

(MS) 게임기업, 개발 코드 공유 플랫폼 기업 등 인수



4. AI를 통한 기존 서비스 고도화 및 신시장 창출

환경 AI는 2010년대 초중반까지는 연구 중심이었으나, 2016년 이후부터 사회·산업 전 분야로의 확산이 가속화

빅테크 기업은 주요 AI 기업을 적극적으로 인수 후 AI 기술을 제품 내부에 탑재하여, 기존 서비스를 고도화하거나, 자율주행배송-이커머스, 메타버스 등 새로운 시장을 개척할 때 AI를 활용 중

아마존

자율주행 기반의 드론, 무인배송 자동차, 로봇 등을 활용한 물류배송 서비스 연계 강화

메타

3차원 메타버스 플랫폼을 구축하기 위한 3D 컴퓨터 비전 기술 기업을 인수하여, 서비스 질 향상을 위한 노력

MS

뉴앙스 커뮤니케이션(애플 siri 자연어처리 기술 개발 참여) 인수를 통해 애플, 구글, 아마존과의 가상비서 경쟁에 참여 예상

(자율주행) 신시장 창출을 위한 AI 기술

(가상비서) 자연어처리(AI) 기술 집약

(메타버스) 3D 데이터 합성 기술(AI) 활용

amazon

ZOOX

Microsoft

NUANCE

Meta

AI.BEVERIE



참고 자료

- [1] Amazon, Annual Reports 2017-2021
- [2] Google, Annual Reports 2017-2021
- [3] MS, Annual Reports 2017-2021
- [4] NVIDIA, Annual Reports 2017-2021
- [5] Meta(facebook), Annual Reports 2017-2021
- [6] Apple, Annual Reports 2017-2021
- [7] Android Police, Google acquires Limes Audio to create "the best online voice quality on the market", 2017.01.05.
- [8] Apple, Apple acquires classical music streaming service Primephonic, 2021.08.30.
- [9] Azure PlayFab, Azure PlayFab is Joining Microsoft!, 2018.01.29.
- [10] Business Insider, Amazon is buying Whole Foods for \$13.7 billion, 2017.06.16.
- [11] CNBC, Amazon acquires secure chat app used by government agencies, 2021.06.25.
- [12] CNET, Apple acquires startup focused on lenses for AR glasses, 2018.08.29.
- [13] CRN, Google acquires North, which makes smart glasses similar to Google Glass, 2020.06.30.
- [14] C-TECH, Apple secretly acquired Israeli photography startup Camerai, 2020.08.20.
- [15] Engadget, Apple's AI acquisition could help Siri make sense of your data, 2017.05.13.
- [16] Forbes, Facebook Is Buying A London AI Startup Called Bloomsbury, 2018.07.03.
- [17] GitHub, GitHub acquires Pull Panda—a better way to collaborate on code reviews, 2019.06.17.
- [18] GLOBES, Facebook acquires Israeli co Redkix for \$100m, 2018.07.26.
- [19] HPCwire, Nvidia Acquires Software-Defined Storage Provider Excelero, 2020.03.07.
- [20] Insider, Apple's rumored Stamplay acquisition will bolster its payment products, 2019.03.25.
- [21] Los Angeles Times, Amazon acquires Santa Barbara start-up Graphiq to try to bolster Alexa, 2017.07.20.
- [22] Mashable, Apple is working on a 'wireless future', acquires New Zealand charging company to show it, 2017.10.24.
- [23] Morningstar, Mandiant Purchase Ups Google's Cybersecurity Offerings, 2022.03.08.
- [24] Movere, Movere is joining forces with Microsoft – a blog by CEO Kristin Ireland, 2019.09.04.
- [25] Neowin, GitHub acquires Dependabot; Launches GitHub Sponsors, 2019.05.23.
- [26] PCMag, Twitch Acquires Gaming Database Website IGDB, 2019.09.18.
- [27] Reuters, Amazon buys cloud startup INLT to help merchants import goods, 2019.09.25.
- [28] Road to VR, Facebook Acquires Computer Vision Startup Scape Technologies, 2020.02.10.
- [29] Silicon Republic, Facebook acquires street-level mapping start-up Mapillary, 2020.06.22.
- [30] Spectrum, Spectrum is joining GitHub!, 2018.12.01.
- [31] TechCrunch, Amazon acquires flash-based cloud storage startup E8 Storage, 2019.08.01.
- [32] Technology Record, Microsoft agrees acquisition of Xandr from AT&T, 2021.12.22.
- [33] The Verge, Amazon is acquiring a podcast hosting and monetization platform, 2021.06.24.

참고 자료

- [34] Variety, Amazon Buys MGM, Studio Behind James Bond, for \$8.45 Billion, 2021.05.26.
- [35] VentureBeat, Apple reportedly bought Silk Labs, a maker of privacy-focused AI for devices, 2018.11.21.
- [36] Wikipedia, List of mergers and acquisitions by Meta Platforms, 2022.03.18.
- [37] Wikipedia, List of mergers and acquisitions by Amazon, 2017-2021
- [38] Wikipedia, List of mergers and acquisitions by Google, 2017-2021
- [39] AI타임스, 애플, AI 음악 스타트업 인수... '애플 음악 시대' 열리나, 2022.02.08.
- [40] Chosunbiz, MS, 클라우드보안 기업 리스크IQ 인수... "페이스북·BMW도 고객", 2021.07.13.
- [41] Cointelegraph, 페이스북, 챗봇 스타트업 서비스프렌드 인수해 칼리브라에 통합, 2019.09.23.
- [42] IT조선, MS, AI 스타트업 '본사이' 인수, 2018.06.21.
- [43] MADTimes, 마이크로소프트, 잔더(Xandr) 인수... 프로그래매틱 광고 확장, 2021.12.26.
- [44] Microsoft, 마이크로소프트, AT&T로부터 Xandr 광고 시장 인수, 2021.12.21.
- [45] Thedailypost, 애플, '넥스트VR' 인수...AR·VR 진출 본격 준비, 2020.05.15.
- [46] Tistory, [별별 랭킹] 구글, 애플, 페이스북, 인텔 등 "AI 벤처기업 인수전" 승자는? / CB 인사이트, 2017.06.29.
- [47] UPI뉴스, 생각만으로 컴퓨터 조종... 페이스북 '컨트롤 랩스' 인수, 2019.09.26.
- [48] 경향게임스, MS, e스포츠 플랫폼 Smash.gg 인수, 2021.12.03.
- [49] 노컷뉴스, 애플, 英 음악인식 앱 '샤잠(Shazam)'을 인수하는 이유, 2017.12.11.
- [50] 더구루, 마이크로소프트, 네트워크 솔루션 기업 '피어5' 인수... '팀즈' 스트리밍 기능 개선, 2021.08.12.
- [51] 데이터넷, 마이크로소프트, 리팜랩스 인수로 IoT 보안 강화, 2021.06.07.
- [52] 데일리시큐, 마이크로소프트, 코드 분석 플랫폼 공급 업체 '셈멜' 인수...금액은 비공개, 2019.09.19.
- [53] 디지털투데이, 마이크로소프트 링크드인, 오비리 인수...구글 어널리틱스와도 경쟁?, 2022.03.01.
- [54] 로아리포트, Apple, AI 기반의 영상 분석 스타트업 VilynX 인수, 2020.10.29.
- [55] 로아인텔리전스, Facebook, AI 스타트업인 Ozlo 인수, 2017.10.02.
- [56] 매일경제, MS, 호주 비디오 편집 소프트웨어 업체 인수, 2021.09.08.
- [57] 메타, Kustomer to Join Facebook, 2020.11.30.
- [58] 미니기기 코리아, 마이크로소프트, 마스덴 그룹 인수, 2021.03.17.
- [59] 아이티데일리, MS, 보안 기업 잇따라 인수 주목...클라우드nox 인수, 2021.07.22.
- [60] 엔비디아 홈페이지, 브라이트 컴퓨팅 인수로 HPC의 미래 개척하는 NVIDIA, 2022.01.14.
- [61] 연합인포맥스, 애플, 英 핀테크 스타트업 '크레딧 쿠도스' 인수, 2022.03.24.
- [62] 전자신문, 애플, 얼굴인식 스타트업 리얼페이스 인수, 2017.02.20.
- [63] 조선일보, 페이스북, 신원확인 보안업체 '컨팜' 인수... "안전 위해 투자", 2018.01.24.
- [64] 지디넷코리아, MS, AI 모델링 툴 스타트업 '로브' 인수, 2018.09.14.
- [65] 테크월드뉴스, 엔비디아, 스위프트스택 인수 결정, 2020.03.06.
- [66] 한국경제, 마이크로소프트, 온라인 교육 플랫폼 스타트업 인수, 2021.09.11.

NIA IT & Future Strategy 보고서

-
- 제 1 호** 2022. 4. 18. 「3년간 우리나라 D.N.A 분야 혁신기업 현황 분석」
-
- 제 2 호** 2022. 5. 12. 「디지털 전환 시대, NIA가 전망한 환경 변화 13대 이슈」
-
- 제 3 호** 2022. 7. 25. 「주요 국가 AI 거버넌스 분석 - 미국, 영국, 독일, 싱가포르, 캐나다 중심-」
-
- 제 4 호** 2022. 8. 9. 「주요 국가 AI 전략 분석 - 미국, 영국, 독일, 싱가포르, 캐나다를 중심-」
-
- 제 5 호** 2022. 9. 6. 「디지털플랫폼 정부 서비스를 위한 인공지능 가상비서 발전방향」
-
- 제 6 호** 2022. 9. 7. 「글로벌 6대 빅테크 기업의 M&A 추진 현황 및 주요 트렌드 분석」
-

- 1 본 보고서는 방송통신발전기금으로 수행한 정보통신·방송 연구개발 사업의 결과물이므로, 보고서의 내용을 발표할 때는 반드시 과학기술정보통신부 정보통신·방송 연구개발 사업의 연구결과임을 밝혀야 합니다.
- 2 본 보고서 내용의 무단전재를 금하며, 가공·인용할 때는 반드시 출처를 「한국지능정보사회진흥원(NIA)」이라고 밝혀 주시기 바랍니다.
- 3 본 보고서의 내용은 한국지능정보사회진흥원(NIA)의 공식 견해와 다를 수 있습니다.