

이 보고서는 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해 발간한 보고서입니다.

기술분석보고서

 YouTube 요약 영상 보러가기

데브시스템즈(194480)

디지털콘텐츠

요약

기업현황

시장동향

기술분석

재무분석

주요 변동사항 및 전망



작성기관

한국기업데이터(주)

작성자

김종원 선임전문위원

- 본 보고서는 「코스닥 시장 활성화를 통한 자본시장 혁신방안」의 일환으로 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해, 한국거래소와 한국예탁결제원의 후원을 받아 한국IR협의회가 기술신용평가기관에 발주하여 작성한 것입니다.
- 본 보고서는 투자 의사결정을 위한 참고용으로만 제공되는 것이므로, 투자자 자신의 판단과 책임하에 종목선택이나 투자시기에 대한 최종 결정을 하시기 바랍니다. 따라서 본 보고서를 활용한 어떠한 의사결정에 대해서도 본회와 작성기관은 일체의 책임을 지지 않습니다.
- 본 보고서의 요약영상은 유튜브로도 시청 가능하며, 영상편집 일정에 따라 현재 시점에서 미게재 상태일 수 있습니다.
- 카카오톡에서 “한국IR협의회” 채널을 추가하시면 매주 보고서 발간 소식을 안내 받으실 수 있습니다.
- 본 보고서에 대한 자세한 문의는 작성기관(TEL.02-3215-2465)으로 연락하여 주시기 바랍니다.

기업경쟁력

게임 IP 비즈니스 산업 경쟁력 제고

- '쿠키런' IP 시너지를 통한 비즈니스 영역 확대
- 신규 법인 '쿠키런 키즈' 및 '마이 쿠키런' 신설

게임 개발·운영의 분리로 전문역량 강화

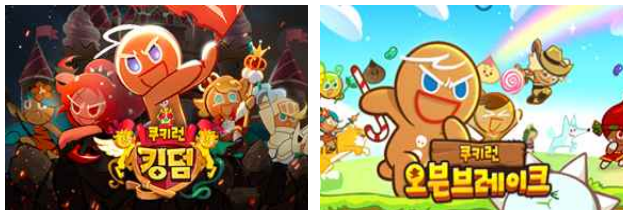
- 프로젝트별 설립된 8개의 개발 스튜디오 운영
- 시장 확대를 위한 해외법인 설립, 글로벌 시스템 구축

주요 핵심 사업

주요 '쿠키런' IP 게임

- 쿠키런: 킹덤
- 쿠키런: 오븐브레이크
- 쿠키런: 퍼즐월드

대표 게임



매출 비중과 최근 실적

■ 분야별 매출 현황 (단위 : 년, 억 원)

구분	2018	2019	2020	2021.1Q
모바일 게임	350	368	696	1,049
로열티 등	7	8	9	5
합계	357	376	705	1,054

시장경쟁력

데브시스터즈의 경쟁력

- '쿠키런' IP(Intellectual Property) 비즈니스 영역 확대
- 누적 다운로드 수 약 1억 7천만 건 이상의 유저 보유
- 공동개발 및 퍼블리싱 체제 구축
- 해외법인 설립을 통한 해외시장 공략
- 데브시스터즈 벤처스를 통한 Capital gain 사업 확장

최근 변동사항

쿠키런 시리즈의 흥행

- '쿠키런: 킹덤'의 성공적 런칭
 - 2021.1Q 최고 흥행 게임 등극, 2Q 글로벌 확장 준비
- '쿠키런: 오븐브레이크' 분기 최고 매출 기록 경신

신규 게임 출시 예정, 신규 법인 설립

- 2021년 하반기, 신규 IP 출시 예정 게임
 - 'BRIXITY', 'SAFE HOUSE', '쿠키런: 오븐스매쉬' 등
- 신규 법인 '쿠키런 키즈' 및 '마이 쿠키런' 신설

ESG(Environmental, Social and Governance) 활동 현황

ESG	Issue	Action	SDGs
 ENVIRONMENTAL	- 자원이용, 안전보건 등 환경 이슈 가능성은 제조업에 비해 낮은 편이나 서버가동, 유지 관리 측면에서 에너지 이슈 가능성 존재 - ESG 경영 세계적 이슈	- 전기에너지 소비량 모니터링 강화를 통한 에너지의 효율적인 사용방안 논의 고려 - 게임 산업의 ESG 경영에 대한 인식 확장으로 환경정보 공개 및 에너지 관리방안 필요	 7 AFFORDABLE AND CLEAN ENERGY
 SOCIAL	- 조직문화, 직원 복지 및 근무환경 개선 - 사회적 약자에 대한 지원 - 미래세대, 지역경제에 대한 고려 - 정보관리 및 정보보호	- 고용 창출을 위한 지속적인 채용 기회 제공 - 유연근무제, 세미나 지원을 통한 좋은 일자리 창출과 경제성장에 기여 - ISMS(정보보호관리체계) 인증 보유	 8 DECENT WORK AND ECONOMIC GROWTH
 GOVERNANCE	- 차별을 지양하기 위한 정책 수립 - 부패방지 및 내부고발 - 이해관계자 소통을 위한 채널 다양성 확보 및 합리적인 의사결정 및 투명한 제도	- 금품수수방지, 영업비밀보호 등 행동규범 제정 - 홈페이지를 통한 기업 활동 적극적인 공개 - 꾸준한 기술개발 목적의 역할 기반 조직 문화 형성을 통한 책임감있는 프로젝트 추진	 16 PEACE, JUSTICE AND STRONG INSTITUTIONS

한국기업데이터(주)의 ESG 평가항목 기반 자체 데이터, 언론자료 및 제출자료 등을 통해 Issue와 Action을 구성하고 이를 SDGs와 연계

I. 기업현황

‘쿠키런’ IP를 중심으로 다양한 서비스 콘텐츠 확보를 통한 수익 창출

데브시스터즈(주)는 2007년 5월 설립된 후, 2014년 10월 코스닥 시장에 상장되었고, 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급 사업을 주력으로 영위하고 있다. 주요 개발 게임은 ‘쿠키런: 킹덤’, ‘쿠키런: 오븐브레이크’ 등이 있으며, ‘BRIXITY’, ‘SAFE HOUSE’ 등의 게임 출시를 앞두고 있다.

■ 회사 연혁 및 주요 사업 분야

데브시스터즈(주)(이하 “동사”)는 2007년 5월 ‘(주)익스트라스탠다드’로 설립되었고, 2010년 3월 데브시스터즈(주)로 상호를 변경하였으며, 2014년 10월 코스닥 시장에 상장한 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업을 주력사업으로 영위하는 회사이다.

주요 게임 라인업은 ‘쿠키런: 킹덤’, ‘쿠키런: 오븐브레이크’, ‘쿠키런: 퍼즐월드’, ‘파티파티 데코플레이’ 등으로, 다양한 신규 IP 기반 게임[RPG, MOSNG(다중접속 소셜네트워크 게임), 스타일링 게임, 전략게임, 대규모 월드건설 게임 등]들을 개발하고 있으며, ‘쿠키런’ IP를 중심으로 한 게임 장르의 다변화와 함께, 캐릭터 상품 및 도서 등의 콘텐츠 개발 사업, 모바일, 디지털 콘텐츠 및 ICT, High Tech 분야를 중심으로 한 Capital gain 사업 등으로 사업 영역을 확장하고 있다.

[그림 1] 주요 게임 라인업



*출처 : 동사 홈페이지, 한국기업데이터 재가공

[그림 2] 관계기업 현황

개발 자회사	해외법인	벤처캐피털
       	  	 데브-청년창업 투자조합 2호 데브-넥스트청년창업투자조합 3호 데브-혁신모험초기 투자조합 4호 데브-청년창업투자조합 6호

*출처 : 동사 분기보고서(2021년 3월), 한국기업데이터 재가공

■ 대표이사 및 경영진 정보

공동대표이사 이지훈(1978년생, 남)은 홍익대학교 시각디자인학과를 졸업하였고, 2007년 8월 대표이사에 취임하여 현재까지 동사의 경영 및 개발 부문을 총괄하고 있다.

공동대표이사 김종훈(1973년생, 남)은 스탠퍼드대학교(대학원) MBA를 졸업하였고, 스펀벤처스(미국)(2003년), 한솔헬스케어(2004년~2007년), LuxResearch(2008년~2010년)에서 근무한 경험을 바탕으로 2011년 4월 대표이사에 취임하여 현재까지 동사의 경영 부문을 총괄하고 있다.

또한, 사내이사(CFO) 정문희(재무 및 관리 총괄, 취임년도 2014년), 사외이사 이무원(내부 감사, 취임년도 2016년), 플랫폼 총괄임원 배형욱(게임 운영 총괄, 취임년도 2015년), 최고전략책임자(CSO) 고원장(사업 전략 총괄, 취임년도 2021년), 최고기술책임자(CTO) 홍성진(개발 총괄, 취임년도 2021년), 최고마케팅책임자(CMO) 김령(마케팅 총괄, 취임년도 2021년) 등이 기타 경영진으로 동사 경영에 참여하고 있다.

■ 기업부설연구소 중심의 R&D 역량 강화

동사는 2010년 10월 ‘데브시스터즈(주) R&D Center’ (기업부설연구소, 최초인정일 : 2010년 10월 7일, 한국산업기술진흥협회 인증)를 설립하여 현재까지 운영 중이며, 2021년 3월 31일 기준, 연구개발 인력은 총 84명으로(부설연구소 및 미소속 인원 모두 포함) 직전년도 대비 8명 순증가(증가 12명, 감소 4명)하였고, ‘개발/기술’, ‘공동개발/퍼블리싱’, ‘아트/UX’, ‘운영/기획/QA’ 등의 업무를 담당하고 있다.

또한, 관계회사와 적극적인 협업 활동을 통해 얻어진 프로젝트 및 성과물에 대하여 컴퓨터프로그램 저작권, 미술 저작권, 2차적 저작권, 디자인, 상표 등의 국내/외 출원·등록을 통해 다각적인 IP 보호 방안을 확립하여 이행하고 있다.

[표 1] 연구개발 현황(최근 3개년 이내)

과제명(개발 중인 게임 관련 프로젝트 외)	수행기간
Kubernetes 모니터링	2021.01 ~
Kubernetes 어플리케이션 모니터링의 한계와 보완점	2021.01 ~
게임 밸런싱 및 QA를 위한 머신러닝 및 AI 기반 ‘퍼즐봇’ 프로젝트	2019.03 ~
Kubernetes 기반 서비스를 위한 클라우드 지표 관련 시스템 연구	2020.04 ~ 2021.02
멀티 OS 컨테이너 기반의 클러스터 구축 및 운용방법 연구	2020.04 ~ 2021.01
모바일게임 통합 서비스 플랫폼 연구	2017.01 ~ 2020.01
멀티클라이언트 리퀘스트 GrapQL 구현 연구	2017.01 ~ 2020.01
Kubernetes를 활용한 개발서버 구축 연구	2016.09 ~ 2018.05
Unity 모바일 테스트 기법 연구	2016.07 ~ 2018.04

*출처 : 동사 분기보고서(2021년 3월), 한국기업데이터(주) 재가공

[표 2] 지식재산권 현황 (단위 : 개)

구분	디자인		상표권		저작권		합계
	국내	해외	국내	해외	국내	해외	
출원(등록 포함)	148	-	41	77	30	-	296

*출처 : 동사 분기보고서(2021년 3월), 특허청, 한국저작권위원회, 한국기업데이터(주) 재가공

II. 재무분석

'쿠키런: 킹덤'의 성공적인 런칭으로 역대 최고 실적 달성

올해 출시한 신작 '쿠키런: 킹덤'의 흥행과 기존 '쿠키런: 오븐브레이크'의 시너지 효과로 2021년 1분기 매출액이 전년 동기 대비 475% 증가하여 지난 해 전체 매출액을 초과하였고, '쿠키런' IP 기반 사업 다각화 및 하반기 출시 예정 게임 등으로 당분간 매출 성장 지속될 것으로 전망된다.

■ 신작 흥행과 '쿠키런' IP 타이틀간 시너지 효과로 2021년 1분기 큰 폭 성장

동사는 게임 콘텐츠 개발 및 서비스 기업으로 '쿠키런 for kakao', '쿠키런: 오븐브레이크', '쿠키런' IP기반의 SNG(소셜 네트워크 게임)·RPG(롤 플레이 게임) 결합 콘텐츠인 '쿠키런: 킹덤' 등을 주요 게임 라인업으로 보유하고 있으며, '쿠키런' IP 장르 확장과 다양한 신규 IP 기반 게임들을 운영·개발 중에 있다.

최근 매출액은 2018년 357억 원, 2019년 376억 원, 2020년 705억 원 및 2021년 1분기 1,054억 원으로 2021년 1월 출시한 신작 '쿠키런: 킹덤' 게임이 출시 두 달여 만에 글로벌 누적 다운로드 1천만 건을 돌파하였고, 국내외 차트 최상위권을 유지하는 등 2021년 1분기 매출액이 전년 동기 대비 475% 증가하여 큰 폭의 매출 성장을 시현하였다.

올해 출시한 신작 이외에도 동사의 대표 게임인 '쿠키런: 오븐브레이크'도 '쿠키런' IP 타이틀간 시너지 효과로 역대 최고 분기 매출을 기록하여 2021년 1분기 매출액이 지난 해 전체 매출액의 1.5배 수준을 달성하는 데 기여하였다.

2021년 1분기 해외 매출 비중은 약 28%로 최근 3년간 연평균 비중 39%보다 낮은 수준이나 전분기 대비 약 352% 증가한 295억 원을 시현하여 해외 매출 역시 큰 성장세를 기록하였다.

동사의 게임은 '쿠키런' IP를 확장하여 장르를 다양화한 것이 특징이며, '쿠키런: 킹덤'의 성공적인 런칭에 따른 인지도 확대, 아트북 등 캐릭터 상품 판매량 증가, '쿠키런' IP 기반 사업다각화 및 하반기 신작 출시 예정 게임 등으로 동사의 성장은 당분간 지속될 것으로 전망된다.

[표 3] 유형별 매출실적 [K-IFRS 연결 기준]

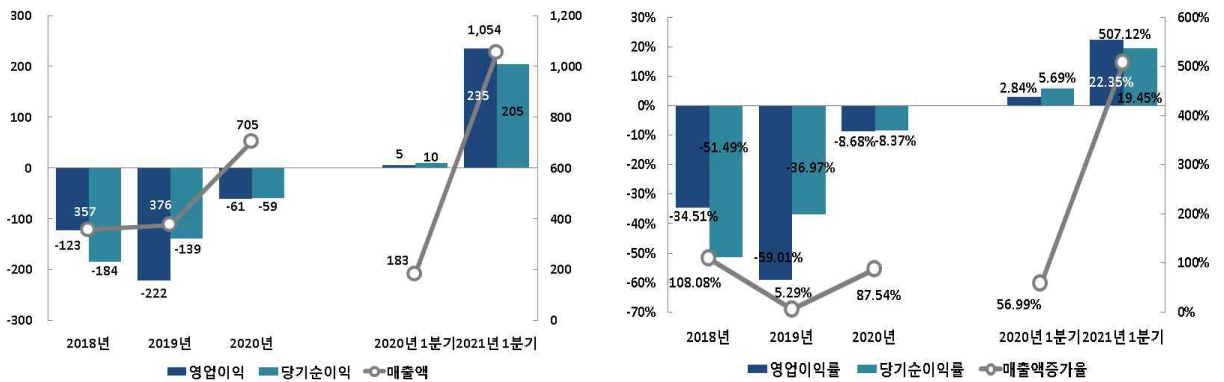
(단위 : 억 원)

유형	2018년	2019년	2020년	2021년 1분기	
게임 매출	350	368	697	1,049	
로열티 매출	4	3	2	1	
상품 매출	2	3	4	3	
기타	0	2	2	1	
합 계	내수	225	218	426	759
	수출	132	158	279	295
	소계	357	376	705	1,054

*출처 : 동사 연도별 사업보고서, 한국기업데이터(주) 재가공

[그림 3] 요약 포괄손익계산서 분석

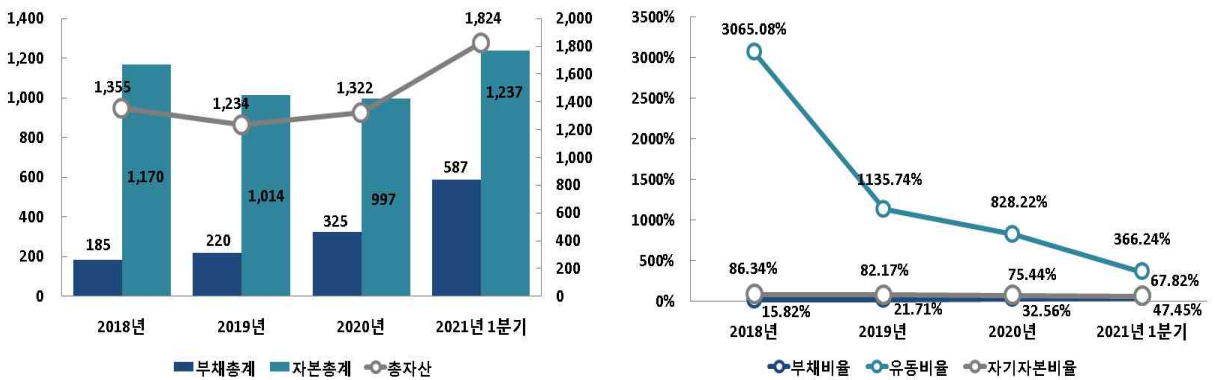
(단위 : 억 원)



*출처 : 동사 연도별 사업보고서, 한국기업데이터(주) 재가공

[그림 4] 요약 재무상태표 분석

(단위 : 억 원)



*출처 : 동사 연도별 사업보고서, 한국기업데이터(주) 재가공

■ 최근 3개년 연속 적자였으나, 금년 큰 폭의 매출 증가로 수익성 개선 기대

2020년 영업비용은 인건비 항목 42%, 지급수수료 32%, 광고선전비 10%, 경상연구개발비 3% 등으로 구성되어 있으며, 2020년 전년 대비 약 88% 매출 증가함에 따라 적자 폭 감소하였으나 결산기 기준 최근 3개년 연속 영업손실을 기록하였다.

2021년 1분기 기준 영업비용은 게임수수료 등 지급수수료 42%, 광고선전비 32%, 인건비 항목이 21%를 차지하고 있으며, 역대 최고 실적에 따른 성과급 등으로 인건비 항목이 전년 동기 대비 135% 증가하였고, 공격적인 마케팅 전략으로 광고선전비 지출액도 전년 동기 대비 약 2,373% 상승하였으나 큰 폭의 매출 증가에 따른 고정비 절감 효과 등으로 영업이익 235억 원 (영업이익률 22.35%)을 실현하여 흑자 전환되었다.

최근 부채비율은 2019년 말 21.71%, 2020년 말 32.56%, 2021년 1분기 말 47.45%이며, 유동비율은 2019년 말 1,135.74%, 2020년 말 828.22%, 2021년 1분기 말 366.24%로 전반적인 재무구조 안정적인 수준이나 2021년 1분기에 당기순이익 205억 원 실현하여 누적 결손이 해소되었음에도 불구하고, 1분기 성과급 반영 등에 따른 유동부채 증가로 부채비율은 전기 말 대비 증가, 유동비율은 전기 말 대비 감소하였다.

[표 4] 주요 재무 현황 [K-IFRS 연결 기준] (단위 : 억 원)

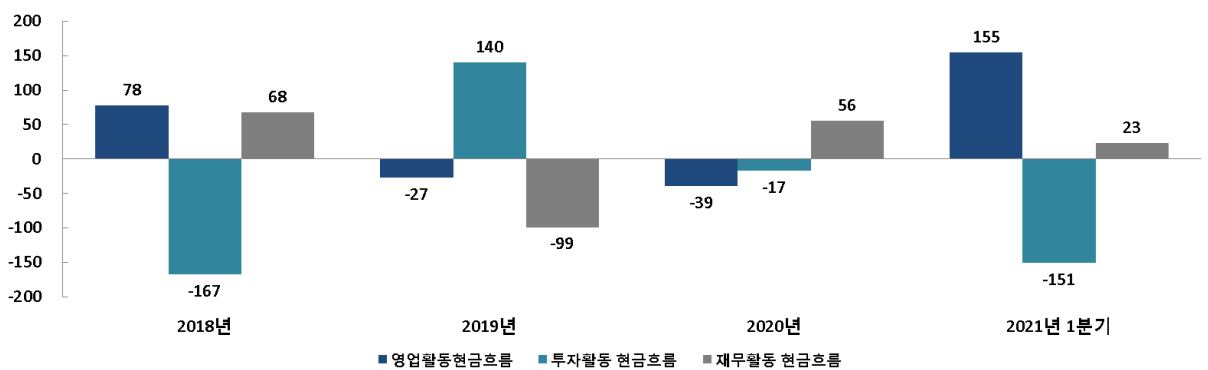
구분	2018년	2019년	2020년	2021년 1분기
영업수익	357	376	705	1,054
영업이익	-123	-222	-61	235
당기순이익	-184	-139	-59	205
매출액증가율(%)	108.08	5.29	87.54	474.99
영업이익률(%)	-34.51	-59.01	-8.68	22.35
순이익률(%)	-51.49	-36.97	-8.37	19.45
부채비율(%)	15.83	21.71	32.56	47.45

*출처 : 동사 연도별 사업보고서, 한국기업데이터(주) 재가공

동사의 현금흐름을 살펴보면, 2020년 영업활동현금흐름(-39억 원)은 영업손실 발생에 따라 부(-)의 흐름을 나타내었으나 비현금성 비용인 무형자산손상차손 등으로 영업손실(-61억 원)을 일부 상쇄하여 적자 폭은 감소하였으며, 2021년 1분기 영업활동현금흐름(155억 원)은 영업이익 흑자 전환에 따라 정(+)의 흐름을 나타냈으나 매출채권 증가 등으로 영업이익(235억 원) 규모 대비 작은 수준을 나타내었다.

투자활동 현금흐름은 금융자산 취득 등으로 2020년 및 2021년 1분기 부(-)의 현금흐름을 보이고 있으며, 재무활동현금흐름은 2021년 1분기 주식매수선택권 행사 등으로 정(+)의 흐름을 나타내어 결과적으로 현금및현금성자산은 전기 말 대비 약 28억 원 증가하는 등 2021년 1분기 현금흐름도 전년 대비 개선되었다.

[그림 5] 현금흐름 분석 (단위 : 억 원)



*출처 : 동사 연도별 사업보고서, 한국기업데이터(주) 재가공

Ⅲ. 주요 변동사항 및 향후 전망

지속적인 IP 개발·확보를 통한 기업가치 및 시장 대응 능력 제고

동사는 지속적인 IP 개발·확보 활동을 통해 제품군의 카니발리제이션(Cannibalization) 극복 및 급변하는 산업 환경에 대응하고 있어, 모바일 게임 시장의 성장과 함께 지속적인 매출 확대가 기대된다.

■ 국내 모바일 게임 시장 연평균 9% 수준 성장, 2022년 11조 24억 원 전망

게임 산업은 렌더링, 애니메이션, 게임 진행, 사용자 인터페이스, 사운드, 게임 서버 엔진 등의 기술적 요소와 함께, 창조적 아이디어, 뉴미디어와의 융합, 풍부한 소재 및 국가별 문화적 요소를 가미하는 것이 필수적으로 요구되는 고부가가치 지식산업으로, 원자재나 대량의 설비투자가 필요 없이 기획력과 아이디어로 승부가 가능하여 투입 자원 대비 산출 비율이 매우 높은 고수익성산업이며, 특수한 경우를 제외하고는 문화적 거부감 또는 문화적 장벽이 거의 없는 산업이다.

또한, 수요의 불확실성이 상대적으로 높고 제품의 라이프사이클이 짧아 사업 실패 위험도가 상대적으로 높은 벤처적 요소가 있는 산업으로, 대형 게임이나 소수의 주도적 제품에 의한 시장 지배가 이루어지고 있으며, 신제품이 기존 주력제품 시장을 잠식하는 카니발리제이션(Cannibalization)이 발생할 수 있는 산업이다.

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 발간한 ‘2020년 대한민국 게임백서’에 따르면 국내 게임시장은 2018년 14조 2,902억 원 규모에서 9.0% 증가하여 2019년 15조 5,750억 원 규모를 형성하고 있으며, 지난 10년 동안 연평균 9% 수준의 높은 성장률을 유지하고 있는 것으로 조사되었다.

[표 5] 국내 게임 시장의 규모와 전망(2018~2022년) (단위 : 억 원, %)

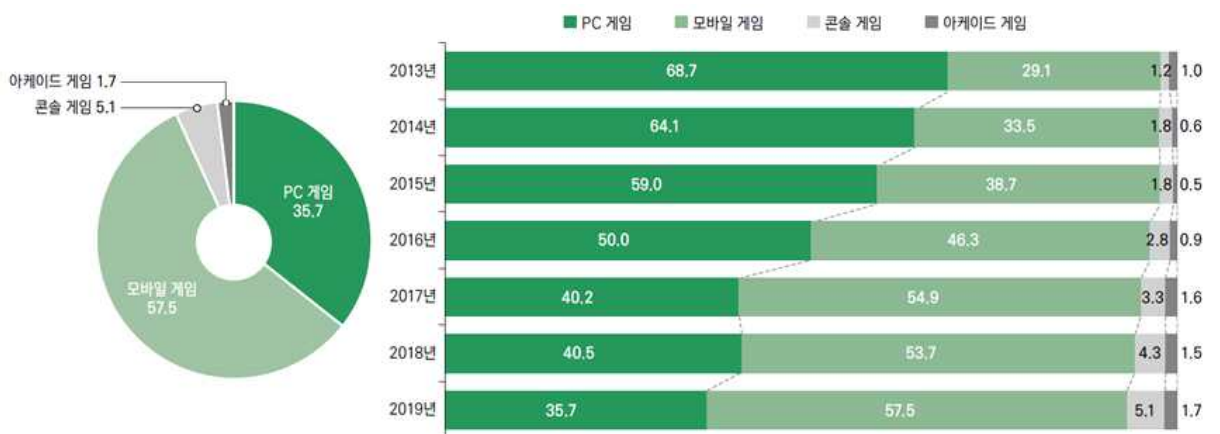
구분	2018년		2019년		2020년(E)		2021년(E)		2022년(E)	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
PC 게임	50,236	10.6	48,058	-4.3	48,779	1.5	48,827	0.1	49,306	1.0
모바일 게임	66,558	7.2	77,399	16.3	93,926	21.4	100,181	6.7	110,024	9.8
콘솔 게임	5,285	41.5	6,946	31.4	8,676	24.9	12,037	38.7	13,541	12.5
아케이드 게임	1,854	3.1	2,236	20.6	766	-65.7	1,503	96.2	2,382	58.5
PC방	18,283	3.9	20,409	11.6	17,641	-13.6	19,605	11.1	23,146	18.1
아케이드 게임장	686	-12.0	703	2.4	303	-56.9	532	75.4	726	36.6
합계	142,902	8.7	155,750	9.0	170,093	9.2	182,683	7.4	199,125	9.0

*출처 : 2020 대한민국 게임백서, 한국기업데이터(주) 재가공

특히, 모바일 게임 시장은 모바일 기기의 접근성과 하드웨어 성능의 지속적인 향상으로 인해 2017년에 처음으로 PC 게임 시장 규모를 넘어선 후, 2019년에는 국내 게임 산업 전체 비중의 절반 수준인 7조 7,399억 원 규모를 차지하며 점유율 49.7%의 핵심 플랫폼으로 부상하였고, 게임 플랫폼별 비중으로는 모바일 게임 57.5%, PC 게임 35.7%, 콘솔 게임 5.1%, 아케이드 게임 1.7% 수준의 점유 비율을 형성하였다(2019년도 기준).

또한, 2019년 말부터, COVID-19 바이러스로 인해 비대면 활동이 생활화됨에 따라, PC방과 아케이드 게임장은 성장세가 현격히 감소하고, 접근성이 뛰어난 모바일 게임 시장은 큰 폭으로 성장할 것으로 예상되고 있다.

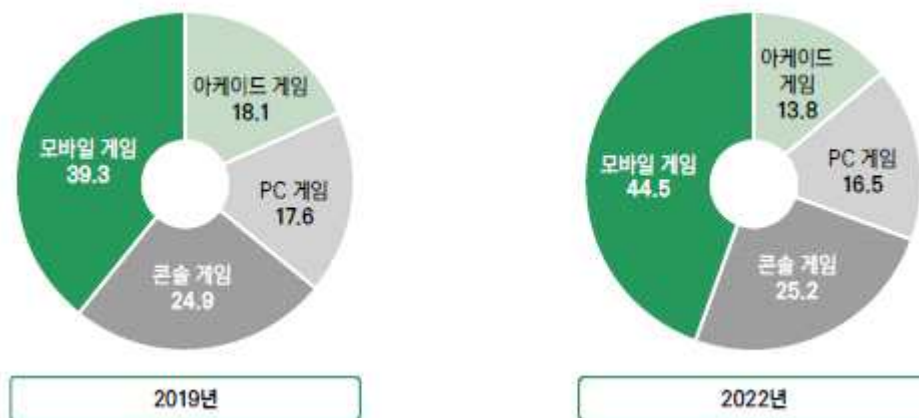
[그림 6] 국내 게임 시장의 플랫폼별 비중(좌), 비중 추이(최근 7개년, 우) (단위 : %)



*출처 : 2020 대한민국 게임백서

2019년 기준 세계 게임 시장 규모는 전년 대비 5.0% 증가한 1,864억 9,100만 달러를 형성하고 있는 것으로 나타났다. 특히, 개발도상국에서의 스마트폰 보급률의 증가, 선진국을 중심으로 한 5G 초고속 무선망 보급에 따라 모바일 게임이 전년 대비 12% 증가하여 게임 산업 성장을 견인하였으며, 2022년 세계 게임 시장에서의 모바일 게임 비중은 44.5%까지 증가할 것으로 전망되고 있다.

[그림 7] 플랫폼별 게임 시장 점유율(2019년/2022년) (단위 : %)



*출처 : 2020 대한민국 게임백서

국가별 비교를 통해 한국 게임 시장의 위치를 살펴보면 2019년 기준, 전 세계 게임 시장에서 6.2%의 점유율을 차지하는 것으로 나타났으며, 미국, 중국, 일본, 영국에 이어 5위의 점유율을 나타내고 있고, 이 중 모바일 게임 분야에서는 2019년 기준 9.1%를 점유하여 중국(27.9%), 미국(15.5%), 일본(15.2%)에 이어 4위를 차지하고 있는 것으로 조사되었다.

[표 6] 2019년 세계 시장에서의 국내 게임 시장 비중(매출액 기준) (단위 : 백만 달러, %)

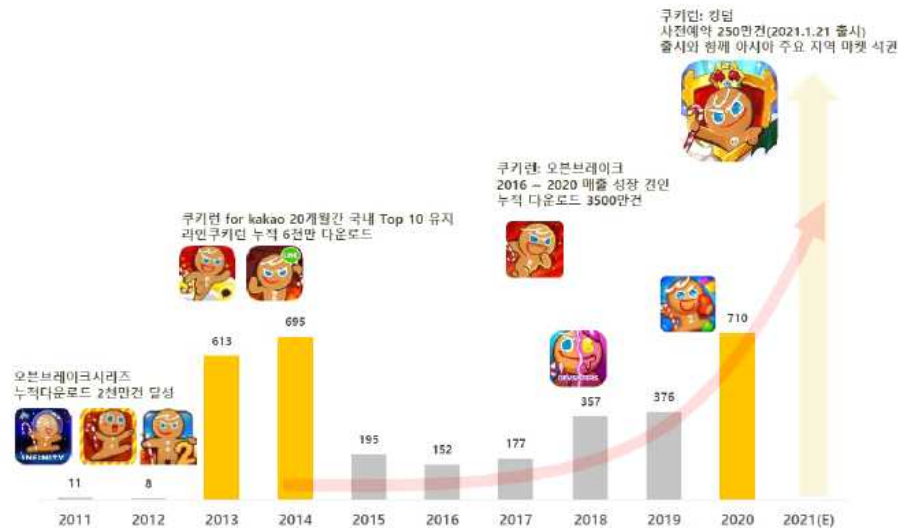
구분	PC 게임	모바일 게임	콘솔 게임	아케이드 게임	전체
세계 게임 시장	32,896	73,278	46,497	33,819	186,491
국내 게임 시장	4,123	6,640	596	252	11,611
점유율	12.5	9.1	1.3	0.7	6.2

*출처 : 2020 대한민국 게임백서, 한국기업데이터(주) 재가공

■ ‘쿠키런’ 시리즈 업데이트 및 글로벌 시장 진출, 신규 게임 출시 등의 성장 도모

동사는 2013년부터 현재까지 8년 넘게 ‘쿠키런’ IP를 기반으로 다양한 종류의 시리즈 게임을 출시하였으며, ‘쿠키런 for kakao’ 를 시작으로 ‘쿠키런: 킹덤’ 까지 ‘쿠키런’ 게임 전체의 글로벌 통합 다운로드 수는 1억 7,000만 건을 돌파(오븐브레이크 시리즈 포함)하는 등, 게임 IP 역량을 지속적으로 확보하며 성장해왔다.

[그림 8] ‘쿠키런’ IP 게임 출시 및 동사 매출액 추이 (단위 : 억 원)



*출처 : IBK 투자증권(2021.03.04.)

[그림 9] 2021년 3월, 국내 모바일 게임 MAU 순위(좌), 모바일 게임 연령대별 사용자 순위(우)



*출처 : 동사 분기보고서(2021년 3월), 한국기업데이터 재가공

‘쿠키런: 킹덤’ 출시를 기점으로 공격적인 마케팅과 프로모션 전략을 통해 2021년 1분기 국내 모바일 게임 사용자(MAU) 순위 1위를 기록하였으며, 이에 따라 ‘쿠키런: 킹덤’ 아트북 누적 1.4만부 판매, 콜라보레이션 상품 매진 등의 IP 인지도도 확대되고 있다.

2021년 2분기부터 기존 콘텐츠들의 지속적인 피드백과 업데이트를 통한 서비스 안정화, 유저 편의성 보완에 중점을 두고 순차적인 콘텐츠를 강화하고 있으며, 글로벌 로컬라이징 완료에 맞춰 해외 마케팅을 진행하고 있다.

[그림 10] 신규 업데이트된 콘텐츠 예



*출처 : 동사 분기보고서(2021년 3월), 한국기업데이터 재가공

또한, 2021년 하반기부터 순차적으로 ‘BRIXITY(건설 시뮬레이션게임)’, ‘SAFE HOUSE(슈팅액션 배틀게임, 스팀 선출시 예정)’, ‘쿠키런: 오븐스매쉬(3D 캐주얼 슈팅게임, 스팀 선출시 예정)’ 등의 출시를 준비하고 있다.

[그림 11] 출시 예정 게임



*출처 : 동사 분기보고서(2021년 3월), 한국기업데이터 재가공

그 외에도 2021년 5월 말, 신규법인 ‘쿠키런 키즈’ 및 ‘마이 쿠키런’ 등을 신설하여 ‘쿠키런’ IP를 통한 커뮤니티 플랫폼 설계와 영유아 대상 전용 콘텐츠(3D 애니메이션, 애플리케이션, 도서 및 토이 상품 등)를 제공할 예정에 있어, IP 비즈니스의 본격적인 전개 및 플랫폼 확장을 통해 시장 경쟁력이 크게 향상될 것으로 기대된다.

■ 동사의 ESG 활동

지속가능성장 및 ESG 경영에 대한 세계적 이슈가 나타나면서 게임 산업에서도 ESG 경영에 대한 인식이 대두되고 있으며, ‘효율적인 에너지의 활용 방안 마련’, ‘지역단체들과의 협업을 통한 지원 확대’, ‘청소년, 장애인, 여성 등의 복지시설 개선 및 고용 창출’, ‘환경 캠페인 진행’, ‘산학 연구 인력 양성 지원’ 등의 활동이 이루어지고 있다.

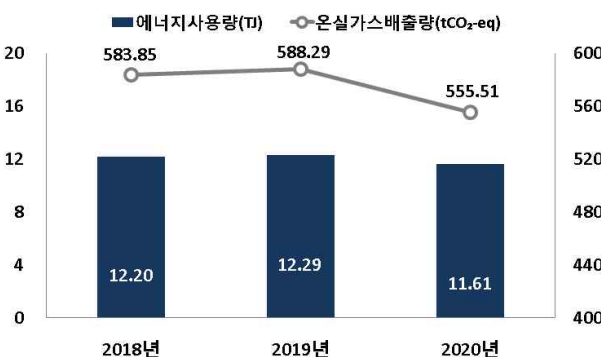
[그림 12] 2020년도 상위 게임사의 ESG 평가

	종합	환경	사회	지배구조
넥슨지티	C	D	B	C
넷마블	B	D	B+	B+
엔씨소프트	B+	D	B+	A
NHN	B	D	B+	B+
컴투스	B	D	B	B+
펄어비스	B	D	B	B+
웹젠	B	D	B	B+
위메이드	B	D	B	B+

*출처 : 한국기업지배구조원

동사는 모바일 게임 소프트웨어 개발 업체로 환경(E) 부문에서는 생산 및 물질 취급 과정에서 오염방지, 자원이용, 안전보건, 작업환경 등에서의 이슈 발생가능성은 제조업에 비해 낮은 편이나, 서버가동, 유지관리 등의 측면에서 전기에너지가 소비되는 비중이 높고, 고정적인 사용량이 존재하기 때문에 효율적인 에너지 사용에 대한 이슈가 있을 것으로 예상된다.

[그림 13] 연도별 에너지사용량 및 온실가스배출량



*출처 : 동사 제시 자료, 한국기업데이터(주) 재가공

동사의 주요 에너지 소비는 전기에너지로 확인되었으며, 2020년 에너지사용량(추정)은 11.61TJ, 온실가스배출량은 555.51tCO₂-eq로, 최근 3개년 평균 비슷한 수준의 에너지사용량 및 온실가스배출량을 나타내고 있으나, 향후 환경대응 측면에서 모니터링 강화 및 에너지의 효율적인 관리방안 수립이 필요한 것으로 보인다.

사회(S) 부문과 관련하여 동사 구성원 수는 2018년 말 94명에서 2020년 말 147명으로 53명이 증가하였고, 2021년 1분기 말 기준 총 168명(기간제 근로자 8명 포함)으로 21명이 추가로 증가하는 등 지속적인 채용으로 고용을 창출하고 있다.

[표 7] 구성원 현황(등기임원 제외)

(단위 : 명)

구분		2018년		2019년		2020년		2021년 1분기	
사업 부문	성별	정규직 근로자	기간제 근로자 (단기직 포함)	정규직 근로자	기간제 근로자 (단기직 포함)	정규직 근로자	기간제 근로자 (단기직 포함)	정규직 근로자	기간제 근로자 (단기직 포함)
전사	남	58	1	63	-	75	-	81	4
	여	34	1	37	3	69	3	74	9
소계		92	2	100	3	144	3	155	13
합계		94		103		147		168	

*출처 : 동사 연도별 사업보고서, 한국기업데이터(주) 재가공

또한, 정보관리 및 정보보호와 관련 ISMS(Information Security Management System) 인증을 보유·갱신하고 있어 안전한 정보관리를 위한 보안 체계 확립 및 지속적인 개선활동을 수행하고 있으며, 구성원들을 위해 쾌적하고 효율적인 업무 환경을 제공함과 동시에 워라벨(Work-life Balance)을 고려하여 유연근무제, 리프레시 휴가(매 3년, 5년, 7년 근속 시 유급 휴가 지원), 사내 레스토랑 운영(아침, 점심, 저녁 식음료 모두 지원), 배우자 및 부모님의 건강 검진, 상해보험, 사택 보조금, 리프레쉬룸(1인실) 운영, 자기계발을 위한 교육 및 세미나 지원 등의 제도를 운영하고 있다.

2021년 5월에는 ‘쿠키런: 킹덤’의 흥행으로 월급여의 400% 수준에 해당하는 성과급을 지급하였고, 장기적 성과 보상 정책인 ‘우리사주를 활용한 스톡 그랜드(Stock Grant) 제도’를 도입하는 등 회사의 미래가치를 구성원들과 함께 실현하고 공유하여 좋은 일자리 창출과 경제성장에 기여하고 있다.

지배구조(G) 부문에서는 정보공개와 주주 권익보호 측면에서 ESG 관련 정보 공개는 부족한 수준이나, 상장회사로서의 공시 의무를 준수하며, 소통 채널 다양성 확보, 정보접근 등의 권한을 준수하기 홈페이지에 IP 관련 최신 소개 자료를 업데이트 하는 등 이해관계자의 권익보호를 위한 노력은 일정 수준 이상으로 전개하고 있다.

또한, 차별을 지양하기 위한 ‘역할 기반 조직 문화’, ‘자율과 책임을 바탕으로 스스로 책임을 다하는 문화’를 형성하여, 연구 자율성 보장과 꾸준한 기술개발을 위한 조직체계를 확립하고, 책임감있는 프로젝트를 추진하도록 기업문화를 조성하여 지속적인 성장과 혁신에 기여하고 있는 것으로 판단된다.