

이 보고서는 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해 발간한 보고서입니다.

기술분석보고서

 YouTube 요약 영상 보러가기

풀어비스(263750)

디지털컨텐츠

요약
기업현황
재무분석
주요 변동사항 및 전망



작성기관

NICE평가정보(주)

작성자

김태우 전문연구원

- 본 보고서는 「코스닥 시장 활성화를 통한 자본시장 혁신방안」의 일환으로 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해, 한국거래소와 한국예탁결제원의 후원을 받아 한국IR협의회가 기술 신용평가기관에 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 미 게재 상태일 수 있습니다.
- 카카오톡에서 “한국IR협의회” 채널을 추가하시면 매주 보고서 발간 소식을 안내 받으실 수 있습니다.
- 본 보고서에 대한 자세한 문의는 작성기관(TEL.02-2124-6822)으로 연락주시기 바랍니다.

펼어비스(263750)

MMORPG 게임을 만드는 글로벌 게임 서비스 기업

기업정보(2021/09/30 기준)

대표자	정경인
설립일자	2010년 09월 10일
상장일자	2017년 09월 14일
기업규모	중소기업
업종분류	유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
주요제품	온라인 게임 개발 서비스

■ MMORPG 게임에 대한 글로벌 IP 보유, 멀티 플랫폼 서비스 강자

펼어비스(이하 동사)는 게임소프트웨어 개발 및 퍼블리싱을 주요사업으로 영위하고 있으며, MMORPG 장르의 게임을 개발하여 서비스하고 있다. 동사의 검은사막 온라인은 세계 150개국(12개 언어) 글로벌 서비스 중으로 북미, 유럽, 일본, 대만, 러시아 등의 지역에서 높은 인지도를 보유하여 글로벌 IP로 자리매김하고 있다. 검증된 IP를 이용한 검은사막 모바일 게임 출시를 시작으로 북미/유럽 지역에서 검은사막 Xbox One 콘솔 게임을 출시하였다. 2019년 8월에 북미/유럽 지역 및 한국, 일본 등의 아시아 지역에 Play Station 4(PS4) 버전을 출시하는 등 게임 시장의 멀티 플랫폼화에 맞춰 플랫폼을 확장해 나가고 있다.

시세정보(2021/11/26 기준)

현재가(원)	133,000
액면가(원)	100
시가총액(억 원)	88,073
발행주식수	66,221,500
52주 최고가(원)	145,200
52주 최저가(원)	41,340
외국인지분율	16.56%
주요주주	김대일

■ 높은 수준의 게임 개발 역량 및 글로벌 퍼블리싱 역량 보유

동사는 MMORPG에 특화된 게임 엔진을 자체 개발하여 일반 상용화 엔진에서는 제공할 수 없는 고품질의 게임을 제공할 수 있고, 개발속도 단축 및 자유로운 엔진 업데이트가 가능한 장점을 보유하고 있다. 또한, 멀티 플랫폼화 추세에 따라 PC, 콘솔, 모바일 및 스트리밍 등 모든 플랫폼에서 적용 가능하여 시장 변화에도 선제적으로 대응할 수 있다. 이러한 차세대 엔진을 기반으로 게임 IP를 확보하고, 자체 퍼블리싱을 통해 이용자 로열티 개선과 안정적인 서비스 제공 및 환경 변화에 따른 유연한 마케팅이 가능하여 효과적인 게임 이용자 관리 및 확대가 가능한 것으로 판단된다.

■ 신규 IP 출시 및 시장 변화에 대한 선제적 대응으로 경쟁력 강화

동사는 차세대 게임 엔진을 통해 멀티 플랫폼, 주기적인 업데이트 등 시장과 이용자의 요구에 선제적 대응이 가능한 것으로 파악된다. 또한, 신규 게임(붉은사막, 도깨비, 플랜8)을 개발하여 신규 IP 확보 및 매출 다변화를 통해 글로벌 게임사로 입지를 다질 것으로 기대하고 있다.

요약 투자지표 (K-IFRS 연결 기준)

구분 년	매출액 (억 원)	증감 (%)	영업이익 (억 원)	이익률 (%)	순이익 (억 원)	이익률 (%)	ROE (%)	ROA (%)	부채비율 (%)	EPS (원)	BPS (원)	PER (배)	PBR (배)
2018	4,048	672.7	1,681	41.5	1,464	36.2	42.9	29.0	74.6	2,318	6,785	17.9	6.1
2019	5,359	32.4	1,506	28.1	1,577	29.4	31.6	20.0	47.3	2,424	9,694	15.3	3.8
2020	4,888	(8.8)	1,573	32.2	1,009	20.6	16.5	11.4	40.9	1,543	10,583	33.7	4.9

기업경쟁력

글로벌 게임 IP 보유

■ 높은 인지도를 보유한 글로벌 IP 보유

- 검은사막 온라인은 지속적인 업데이트를 통해 MMORPG 장르의 상위권 안착
- 아이슬란드 게임업체인 CCP ehf.를 인수하면서 EVE Online의 IP를 확보

■ 검증된 IP를 기반으로 멀티 플랫폼 서비스

- 온라인(PC)/모바일/콘솔 플랫폼을 통해 검은사막 IP 글로벌 출시
- 빠른 정규 업데이트를 통한 안정적인 라이브 서비스

자체 개발 및 퍼블리싱 역량 보유

■ 높은 수준의 자체 개발 인프라 확보 및 자체 게임 엔진 개발 역량 보유

- 모션캡처 스튜디오 운영
- 게임 특성에 부합하는 자체 게임 엔진 개발 가능

■ 자체 글로벌 퍼블리싱으로 안정적인 서비스 제공

- 해외 인플루언서 및 게임 스트리머와 우호적인 관계를 형성하여 신작 런칭에 긍정적인 영향
- 환경 변화에 따른 유연한 마케팅 가능

핵심기술 및 취급 품목

핵심기술

- 자체 게임 엔진 개발 역량 보유
- 3D 스캐너 및 모션캡처 스튜디오 보유
- 자체 오디오 스튜디오 구축
- 글로벌 퍼블리싱 역량 보유

주력 서비스

- 서비스 지역 및 플랫폼 확장을 통해 시장 경쟁력 강화
- 동사 보유 주요 게임 타이틀

검은사막	EVE

ESG 현황

Environment

항목	현황
환경 정보 공개	■
환경 경영 조직 설치	■
환경 교육 수준	■
환경 성과 평가체계 구축	■
온실가스 배출	■
에너지, 용수 사용	▣
신재생 에너지	■

▣ : 양호 ■ : 미흡 □ : 확인불가

Social

항목	현황
인권보호 정책 보유	▣
여성/기간제 근로자 근무	▣
협력사 지원 프로그램	□
공정거래/반부패 프로그램	▣
소비자 안전 관련 인증	■
정보보호 안전 관련 인증	▣
사회공헌 프로그램	▣

▣ : 양호 ■ : 미흡 □ : 확인불가

Governance

항목	현황
주주의결권 행사 지원제도	▣
종장기 배당정책 보유	■
이사회 내 사외이사 보유	▣
대표·이사회 독립성	▣
감사위원회 운영	■
감사 업무 교육 실시	▣
지배구조 정보 공개	▣

▣ : 양호 ■ : 미흡 □ : 확인불가

- > 동사는 에너지, 용수 사용 절감 노력을 하고 있음.
- > 인권보호를 위한 정책을 보유하고 있고, 공정거래/반부패 프로그램을 운영하고 있음.
- > 주주의결권 행사를 위한 지원제도를 보유하고 있으며, 이사회 내 사외이사 비중이 25%로, 이사회 독립성을 확보하고 있으나, 감사위원회는 운영하지 않음.

* 본 ESG현황은 나이스평가정보㈜가 분석대상 기업으로 입수한 정보를 요약 정리한 것으로, 분석 시점 및 기업의 참여도에 따라 결과가 달라질 수 있습니다.

I. 기업현황

MMORPG 장르 게임 개발 및 퍼블리싱 전문 기업

펄어비스(이하 동사)는 게임 이용자에게 인지도가 높은 MMORPG 장르의 글로벌 게임 IP와 높은 수준의 자체 개발 역량 및 글로벌 퍼블리싱 역량을 보유한 기업이다.

■ 개요

동사는 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role Playing Game) 장르의 게임 개발 및 퍼블리싱을 목적으로 2010년 9월 설립되어 2017년 9월에 코스닥시장에 상장되었다. 현재 경기도 안양시 동안구 소재에 사업장을 두고 있고, 검은사막, EVE 등 PC, 콘솔, 모바일 게임 서비스를 제공하고 있다. 2021년 반기보고서에 따르면, 870명 이상의 임직원이 근무하고 있고, 정경인 대표이사가 경영총괄 담당자로서 사업 전반에 관해 경영하고 있으며, 주요사업에 대한 높은 기술적 이해를 바탕으로 게임 개발 및 퍼블리싱을 주도하고 있다.

■ 보유기술 역량

동사는 MMORPG 장르의 온라인 검은사막 게임을 자체 개발하여 2014년 12월에 출시하였다. 뛰어난 타격감과 액션을 갖췄을 뿐만 아니라 심리스 방식의 오픈 월드를 구현하여 방대한 콘텐츠를 제공하고, 우수한 수준의 그래픽 구현으로 이용자의 몰입감을 제고시켰다.

동사는 게임 엔진 개발, 모션캡처를 통한 자연스러운 캐릭터 움직임, 완성도와 오리지널리티를 부여하는 오디오 스튜디오, 글로벌 퍼블리싱 네 가지 기술역량을 보유하여 글로벌 게임 스튜디오로 성장하고 있다.

상용화 엔진은 MMORPG를 포함한 다양한 장르의 게임을 개발할 수 있도록 많은 기능을 제공하고 있으나, 특정 장르에서 심도있는 기능 개발이 어려운 문제가 존재한다. 이에 동사는 언리얼, 유니티 등의 상용화 엔진이 아닌 자체 개발한 게임 엔진을 기반으로 동사가 추구하는 게임성을 원하는 대로 발현하여 세계 최고수준의 그래픽과 고품질의 MMO/오픈월드 게임을 제공하고 있다. 해당 엔진은 동사가 개발하는 게임에 최적화되어 새로운 기술개발이 진행되어도 게임에 맞게 엔진을 수정할 수 있어 빠른 개발속도가 보장된다. 콘텐츠 업데이트를 진행할 시에도 엔진의 규격에 맞추어 조정하는 시간이 없어짐에 따라 짧은 기간의 콘텐츠 추가 및 대규모 업데이트를 진행할 수 있어 게임의 수명을 늘리는데 기여하고 있다. 또한, 외부 엔진 사용에 따른 비용이 없으며, 외부 엔진 신규 버전 출시에 따른 교체 비용이 없어 효율적인 비용관리가 가능하고, AI 기술력으로 복잡한 코딩 업무를 간소화하여 생산성을 향상키는 등 게임 내외부적으로 다양한 강점을 보유한 기술력을 확보하고 있다.

동사는 내부 디자이너를 통해 중요한 그래픽 작업 대부분을 자체적으로 진행하고 있으며, 전문 오디오 스튜디오를 갖추고 있어 사운드 작업도 직접 진행하고 있다. 게임 내 캐릭터의 움직임을 자연스럽게 연출하기 위해 모션캡처 스튜디오를 구축하여 운영하고 있다. 27개의 센서를 통한 자연스럽게 생동감 넘치는 액션과 디테일한 움직임을 포착하여 캐릭터의 자연스러운 움직임을 연출할 수 있고, 캐릭터 움직임 계산이 불필요하여 콘텐츠 개발 시간을 절감할 수 있다. 3D 스캐너는 129개의 카메라가 360° 로 장착되어 사물을 360° 로 촬영해 3D로 구현할 수 있어 실제 그대로의 자연스러운 그래픽 렌더링을 구현할 수 있다.

또한, 동사는 오디오 스튜디오를 통해 게임의 완성도와 오리지널리티 부여하고 있으며, 자체 작곡과 독일 국립 할레 오케스트라와의 협업을 통한 대규모 프로젝트를 진행하여 고품질의 음악을 제공함으로써 게임의 몰입감을 높이고 있다.

그림 1. 3D 스캐너 및 모션캡처 스튜디오



*출처: IR 자료(2021)

동사는 자체 퍼블리싱을 통해 이용자 로열티 개선, 안정적인 서비스 제공, 환경 변화에 따른 유연한 마케팅이 가능하여 효과적인 이용자 관리 및 서비스 확대가 가능한 것으로 판단된다. 글로벌 퍼블리싱 역량을 기반으로 해외 인플루언서 및 게임 스트리머와 우호적인 관계를 구축하고 있어 효과적인 마케팅을 진행하고 있다.

표 1. 퍼블리싱 현황

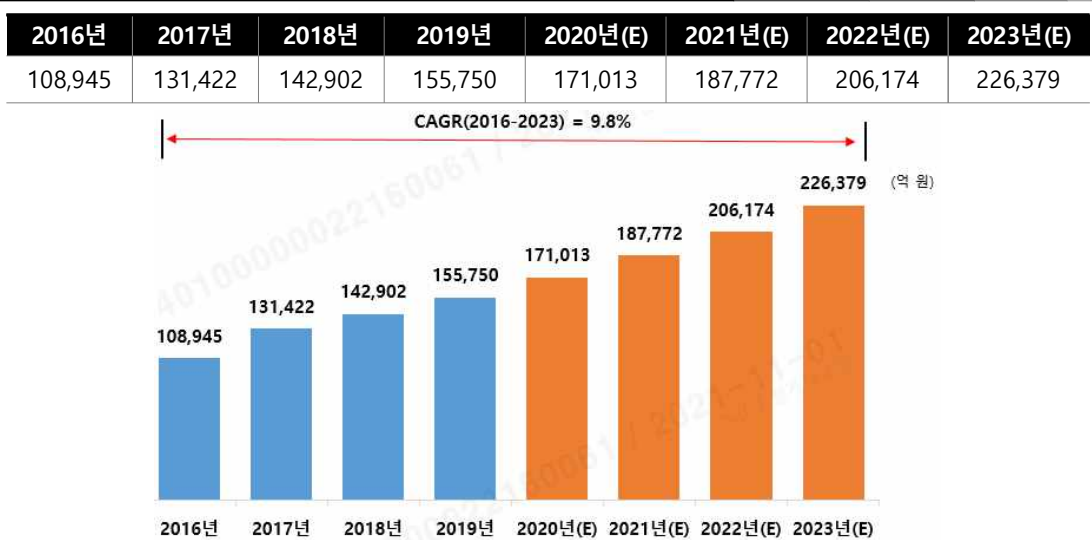
게임명	플랫폼	출시 국가	퍼블리셔
검은사막 IP	온라인(PC) 게임	한국, 일본, 러시아, 북미/유럽, 대만, 터키/중동, 태국/동남아	펠어비스
		남미	RedFox Games
	모바일 게임	한국, 대만, 일본, 글로벌	펠어비스
EVE IP	온라인(PC) 게임	북미/유럽, 아시아	펠어비스
		글로벌	CCP ehf.
	모바일 게임	중국	넷이즈
		글로벌	넷이즈

출처: 반기보고서(2021), NICE평가정보(주) 재구성

■ 시장 현황 및 특성

게임산업은 꾸준한 성장세를 유지하고 있으며, 모바일 게임 대중화로 게임 이용자의 확대가 매출로 이어질 것으로 전망하고 있다. 하지만 주요 게임사들이 거대 기업의 규모로 성장하면서 대규모 게임사 중심 성장이 이루어지고 있어 다양한 중소기업의 성장에 악영향을 미칠 것으로 전망된다. 한국콘텐츠진흥원의 콘텐츠산업조사(2020)에 따르면, 국내 게임산업 시장은 2016년 10조 8,945억 원에서 연평균 9.8% 성장하여 2019년 15조 5,750억 원 규모의 시장을 형성했으며, 2023년에는 22조 6,379억 원의 시장규모를 형성할 것으로 전망된다.

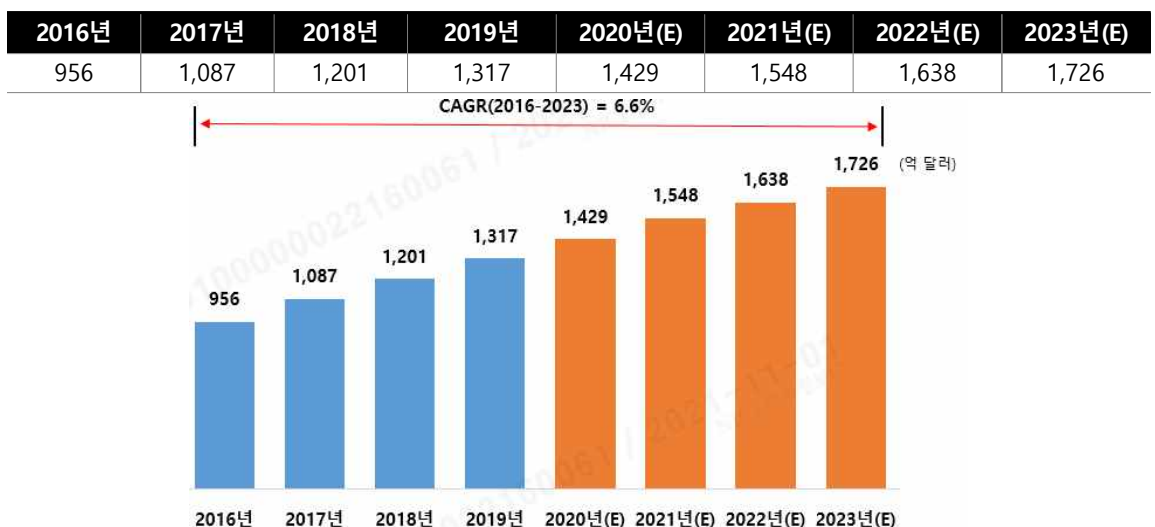
표 2. 국내 게임 시장 현황



*출처: 콘텐츠산업조사(2020), 한국콘텐츠진흥원, NICE평가정보(주) 재구성

한국콘텐츠진흥원의 해외 콘텐츠시장 분석(2020)에서 세계 게임산업 시장은 2016년 956억 달러에서 연평균 6.6% 성장하여 2019년 1,317억 달러 규모의 시장을 형성했으며, 2023년에는 1,726억 달러의 시장규모를 형성할 것으로 전망된다.

표 3. 세계 게임 시장 현황



*출처: 해외 콘텐츠시장 분석(2020), 한국콘텐츠진흥원, NICE평가정보(주) 재구성

II. 재무 분석

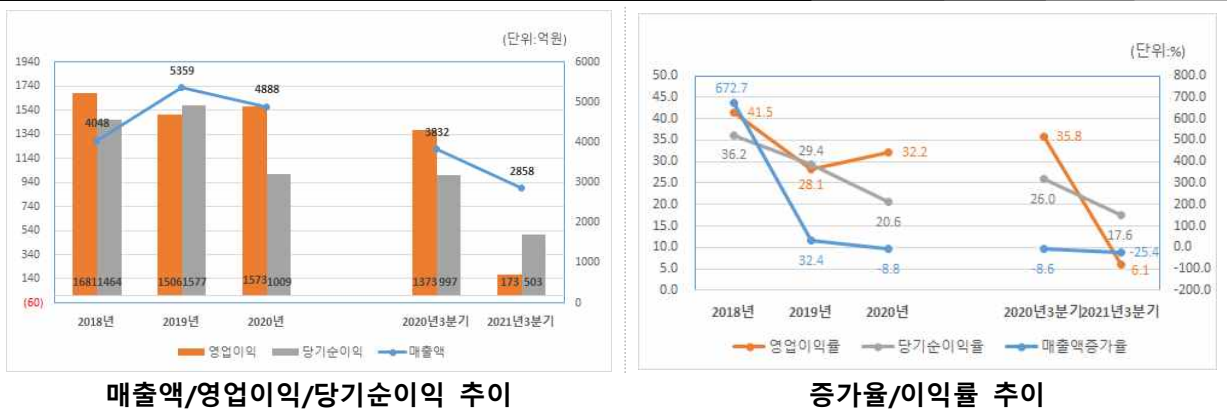
지분 인수 및 종속회사를 통한 IP 서비스 지역 확장과 포트폴리오 다변화

동사는 2021년 1월 캐나다 소재 법인 설립 및 동년 5월 게임 개발 및 게임서비스 제공업체인 팩토리얼게임즈의 지분을 100% 인수하면서 2021년 9월말 기준 17개의 종속회사를 보유하고 있으며 이를 통해 IP 서비스 지역 확장, 신규 IP 확보 등 포트폴리오 다변화를 진행하고 있다.

■ 온라인게임 개발 및 퍼블리싱 사업을 통한 매출 시현

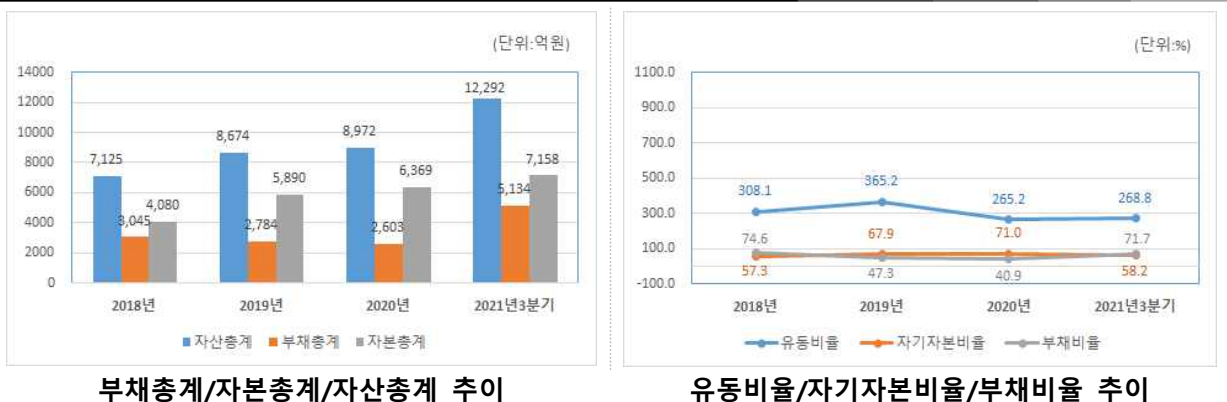
동사는 크게 게임사업부문과 기타부문으로 사업이 구분되어 있으며, 게임사업부문에서는 온라인과 모바일, 콘솔로 세분화 되어 있다. 2020년 결산 매출 4,888억 원 중 온라인게임사업부문 매출은 2,087억 원(총매출의 42.7%)을 차지하였고, 모바일게임사업부문 매출은 2,220억 원(총매출의 45.4%)을 기록하였다.

그림 2. 동사 연간 및 3분기 요약 포괄손익계산서 분석



*출처: 동사 사업보고서(2020), 분기보고서(2021)

그림 3. 동사 연간 및 3분기 요약 재무상태표 분석



*출처: 동사 사업보고서(2020), 분기보고서(2021)

■ 매출액 감소하였으나 우수한 수익구조 유지

2018년 동사의 주력 게임인 검은사막 모바일의 출시로 매출액이 급 성장한 이후 2020년 결산 매출액은 검은사막 모바일게임사업부문의 부진으로 전년 대비 감소한 4,888억 원을 기록하였다.

동사의 매출액은 2018년 4,048억 원(+672.7% YoY), 2019년 5,359억 원(+32.4% YoY), 2020년 4,888억 원(-8.8% YoY)을 기록하며 최근 매출이 증가한 이후 감소한 모습을 보였다.

동사의 판관비율은 2019년 71.9%, 2020년 67.8%로 지급수수료와 광고선전비 감소로 판관비용 부담이 완화되면서 2019년 매출액영업이익률 28.1%, 매출액순이익률 29.4%, 2020년 매출액영업이익률 32.2%, 매출액순이익률 20.6%로 우수한 수익구조를 유지하고 있다.

■ 2021년 3분기 매출액 감소 및 수익성 저하

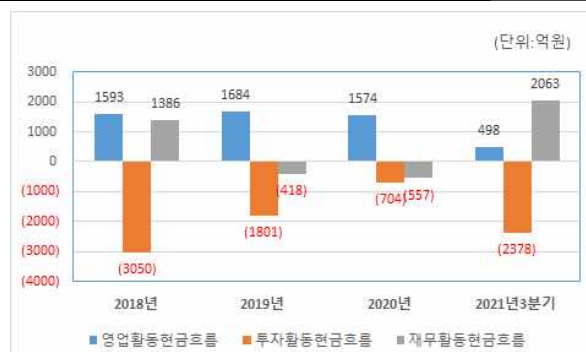
동사의 2021년 3분기 매출액은 검은사막 온라인의 흥행 지속에도 불구하고 검은사막 모바일의 흥행 부진과 검은사막 콘솔게임의 역성장으로 전년 동기 대비 25.4% 감소한 2,858억 원을 기록하였다. 외형 축소 및 인건비, 광고선전비 증가 등에 따른 영업비용 부담 가중으로 매출액영업이익률 6.1%, 매출액순이익률 17.6%를 기록하며 전년 동기 대비 수익성이 크게 저하되었다.

주요 재무안정성 측면에서는 주식선택권행사와 자기주식의 처분으로 자본총계가 확충되었음에도 불구하고 금융자산 취득과 관계기업투자의 취득으로 차입금과 사채 발행을 통한 외부자금 조달로 부채부담이 확대되면서 부채비율 71.7%, 자기자본비율 58.2%, 유동비율 268.8%를 기록하여 2020년 결산 대비 안정성 지표가 크게 저하되었으나, 여전히 전반적인 재무안정성은 무난한 수준을 견지하고 있다.

■ 원활한 자금흐름 시현

2020년 결산 영업활동현금흐름은 우수한 당기순이익과 감가상각비, 외화환산손실 등 실질적인 현금 유출이 없는 비용 등의 가산에 힘입어 흑자 상태를 유지하고 있으며, 이를 통해 금융자산과 유형 자산 취득 등 투자활동 소요자금과 자기주식 취득 및 차입금 일부 상환의 재무활동 소요자금을 충당하며 원활한 자금흐름을 시현하였다.

그림 4. 동사 현금흐름의 변화



*출처: 동사 사업보고서(2020), 분기보고서(2021)

Ⅲ. 주요 변동사항 및 전망

멀티 플랫폼 서비스 확대, IP 다각화로 경쟁력 강화

검은사막 IP에 대한 멀티 플랫폼 서비스의 글로벌 출시를 마무리하였고, 차세대 게임 엔진을 기반으로 신규 게임(붉은사막, 도깨비, 플랜8)을 개발하여 멀티 플랫폼을 통해 서비스 예정이며, 검증받은 IP의 라이프사이클 장기화와 다각화에 주력하고 있다.

■ 주요 사업 이슈

동사는 게임 시장 서비스 확장을 위해 2021년 6월 중국으로부터 검은사막 모바일의 판호를 발급받아 현지 파트너사들과 협업을 진행하여 검은사막, 검은사막 모바일의 중국 서비스를 준비하고 있다. 검은사막 모바일은 중국 최대 게임 사이트인 17173에서 모바일 게임 기대 순위 3위에 오르는 등 많은 관심을 받고 있어 출시 후 성과를 기대하고 있다. 동사는 종속회사인 CCP ehf.와 넷이즈가 공동 개발한 EVE Echoes의 2021년 8월 중국 서비스를 개시하여 사전 예약자 수 590만 명을 돌파하였으며, 출시 첫 주 애플 앱스토어 인기 순위 및 다운로드 순위 상위권에 등재되는 등 성공적으로 중국 시장에 안착하였다.

동사는 차세대 게임 엔진을 기반으로 붉은사막, 도깨비, 플랜8을 개발하고 있다. 붉은사막과 도깨비는 액션 어드벤처 장르의 게임으로 각기 다른 세계관을 보유하고 있고, 플랜8은 엑소 슈트 MMO 슈터 장르로 사실적인 그래픽 표현과 스타일리쉬한 액션을 제공할 예정이다. 동사는 G-STAR 2019에서 신작발표회를 진행하여 많은 이용자로 부터 주목을 받았으며, 특히 도깨비 트레일러 영상 공개 후 식음료, 극장/영화, 의류 브랜드, 엔터테인먼트 등 다양한 업종의 기업에서 많은 관심을 보이고 있다. 게임 내 공연은 타 게임인 포트나이트에서 크게 화제가 되었으며, 코로나19 확산 여파로 오프라인 공연 대신 메타버스 내 공연이 크게 각광받고 있어 메타버스 기술을 접목한 도깨비와의 협업에 관심이 증가할 것으로 예상된다. 또한, 동사가 보유한 3D 스캔기술로 실제 소품 및 지형을 게임 속 오브젝트로 세밀하게 구현하고 있고, 모션캡처 기술로 캐릭터의 자연스러운 움직임을 제공하고 있어 게임 이용 이용자들이 증가할 것으로 기대하고 있다.

그림 5. 신규 게임

붉은사막	도깨비	플랜8
		

*출처: IR 자료(2021), NICE평가정보(주) 재구성

■ 기술에 대한 향후 전망

게임 콘텐츠는 팬덤의 충성도가 높고, 넓은 세계관을 기반으로 다양한 스토리 전개가 가능하며, 세계관을 공유하는 후속작 출시, 플랫폼 확장 등이 용이하여 콘텐츠 IP 활용에 효과적이다. 동사는 온라인, 모바일, 콘솔 플랫폼을 통해 검은사막 IP의 글로벌 출시를 마무리하고 있으며, 크로스 플레이 도입 후 신규 이용자가 대폭 증가하면서 검은사막 IP의 경쟁력을 강화시켰다. 또한, 동사는 IP 라이프사이클의 장기화를 위해 버그, 캐릭터간 밸런스 조정, 신규맵이나 몹 추가 등 서비스 지역별, 플랫폼별 대규모 업데이트를 포함한 지속적인 업데이트를 진행하고 있으며, 이용자들의 피드백을 신속하게 반영하여 게임에 대한 충성도를 제고하고 있다.

클라우드 게이밍 시대가 본격화되면서 이용자 수와 이용시간이 함께 큰 폭으로 증가하여 콘텐츠 소모 속도가 기존 대비 빨라져 빠른 업데이트가 필수적으로 요구되고 있다. 동사는 사실적인 질감 표현과 자연스러운 광원 효과를 구사할 수 있는 차세대 게임 엔진을 바탕으로 클라우드 게임과 같은 신규 채널 확대 및 미진출 지역확장의 확장으로 IP 레버리지를 확대하고 있다. 온라인/모바일/콘솔 등의 다양한 플랫폼을 지원할 수 있고, 빠른 개발 속도를 확보해 게임 서비스 환경 변화에 맞춰 고품질 콘텐츠를 안정적으로 제공할 수 있어 멀티 플랫폼 강자로 거듭나고 있다. 차세대 게임 엔진을 기반으로 신규 게임을 개발하여 콘솔과 PC 이후 모바일 등 멀티 플랫폼으로 서비스할 예정이다. 동사는 M&A와 파트너십을 통한 다양한 IP를 확보하여 게임 파이프라인을 강화하고, 다양한 오리지널 IP/콘텐츠 확보와 높은 수준의 게임 제작 인프라를 확보를 통해 게임 라인업 강화가 가능할 것으로 예상된다.

그림 6. 동사의 발전 전략



출처: 동사 IR 자료(2021)

■ ESG 활동 현황

ESG는 기업의 비재무적 요소인 환경(Environment), 사회(Social), 지배구조(Governance)를 뜻한다. ESG 평가는 기업엔 지속 가능 경영의 동기를 유발하고 투자자에게는 사회적 책임 투자에 대한 접근성을 제고 하는 지표로 활용할 수 있다. 국내 ESG 평가를 수행하고 있는 기관은 한국기업지배구조원, 서스틴베스트, QESG 가 있다.

환경경영 기준은 환경문제가 기업의 지속 가능한 발전에 중요한 영향을 미치는 변수로 부각됨에 따라 제정되었고, 사회책임경영 기준은 지속 가능 경영에 대한 사회적 관심이 커지고 국제 자본시장에서 기업의 사회적 책임이 중요한 투자 의사 결정 고려요소가 됨에 따라 제정되었다.

또한, 기업지배구조 기준은 우리 기업의 투명성과 효율성을 제고함으로써 기업가치를 극대화하는 데 기여하는 것을 목적으로 제정되었다.

그림 7. EGS 모범기준 예시



*출처: 한국기업지배구조원 홈페이지(2021)

공개 자료 및 질문지를 통해 ESG 항목에 대한 사항을 별도로 확인한 결과, 당사는 환경정보 공개, 환경 경영 조직 설치, 환경 성과평가체계 구축 등이 파악되지 않으며, ESG 관련 인증을 보유하고 있지 않다.

표 4. 여성/기간제 근로자 근무 현황

사업 부문	성별	정규직	기간제 근로자	총합	평균 근속년수
게임사업	남	495	75	570	2년 6개월
	여	165	40	205	2년 2개월
관리사무직	남	45	12	57	1년 10개월
	여	33	5	38	2년 7개월

*출처: 반기보고서(2021), NICE평가정보(주) 재구성

동사의 2021년 반기보고서에 따르면, 총 870명의 임직원이 근무하고 있으며, 이중 여성 근로자가 243명(27.9%)으로 확인된다. 또한, 동사는 내부감사를 운영하여 사회관점의 투명성, 합리성, 이타성을 바탕으로 정도 경영을 추구하고 있어, 사회책임경영에 관한 부문에 대응하는 역량을 확인할 수 있다.

한편, 동사는 게임 이용자의 개인정보 보호를 위하여 회사 내부정보의 종합관리에 필요한 ‘개인정보처리방침’을 [개인정보보호법]에 기반하여 자체적으로 구축 및 관리하고 있으며, 해당 규정을 통해 ‘개인정보 항목 및 수집방법’, ‘개인정보의 처리 목적’, ‘개인정보의 처리 및 이용기간’, ‘개인정보의 파기’ 등에 대한 세부 사항을 정하고 있는 등 이용자 개인정보를 관리하고 있어, 정보보호경영에 관한 역량을 갖추고 있다.

지배구조 부문은 정관에 의해 주주의 의결권을 1주마다 1개로 정하고 있으며, 정기/임시 주주총회 시 선택적으로 전자투표제를 채택하여 운용하고 있고, 총 8명의 이사 중 2명의 사외이사를 보유하고 이사회 내 사외이사 비중이 25%로 구성되어 있다. 이사는 주주총회에서 선임하고, 선임할 이사 후보자는 이사회가 선정하여 주주총회의 의결을 통해 선임 여부를 정하고 있어, 이사 선정의 공정성을 일정 수준 확립하고 있다. 또한, 계열회사 지분 표를 공시함으로써 지배구조 정보를 공개하고 있는 것으로 보인다.

동사는 이사회 내 감사위원회를 별도로 운영하고 있지 않고, 상근 감사 1명이 감사 업무를 수행하고 있다. 동사의 감사는 회계와 업무를 독립적으로 감독할 수 있고, 제반업무와 관련된 장부 및 서류를 해당 부서에 요청할 수 있으며, 필요시 회사로부터 영업에 관한 사항을 보고 받을 수 있으며, 적합한 방법으로 경영정보에 접근할 수 있는 권한을 갖는 등 감사 활동에 대한 독립성이 보장되어 있다.

■ 증권사 투자의견

작성기관	투자의견	목표주가	작성일
유진 투자증권	BUY	160,000	2021-11-17
	<ul style="list-style-type: none"> 블록체인 기술이 적용될 경우 높은 퀄리티의 게임을 기반으로 한 풀어비스 플랫폼 구축이 가능해 큰 강점으로 작용할 전망 메타버스 기업 '하이퍼리얼' 지분투자, 개발 중인 도깨비에 메타버스 제휴 확대 등 메타버스 사업에도 적극적 		
한화 투자증권	BUY	140,000	2021-11-12
	<ul style="list-style-type: none"> 12 월 검은사막의 중국 출시를 시작으로 시장의 관심이 집중된 차기 신작 모멘텀이 순차적으로 예정 신작 출시를 통해 내년 매출액과 영업이익은 전년 대비 각각 107%, 686% 증가하는 큰 폭의 실적 성장이 전망 		
이베스트 증권	BUY	150,000	2021-11-11
	<ul style="list-style-type: none"> 3Q21 실적 QoQ 대폭 개선 & 당사 및 컨센서스 전망치 대폭 초과 검사 모바일 중국 론칭 임박. 연내 론칭 가능성 충분, 늦어도 내년초 		
IBK 투자증권	BUY	140,000	2021-11-11
	<ul style="list-style-type: none"> 2022년부터 붉은사막을 시작으로 도깨비, Plan8 등의 신작 출시 모멘텀이 이어질 것으로 전망 중국 내 검은사막 모바일, 붉은사막의 출시 시기에 따라 실적 변동성이 강하게 나타날 것으로 예상 		

■ 시장정보(주가 및 거래량)



*출처: Kisvalue(2021.11)