

이 보고서는 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해 발간한 보고서입니다.

기술분석보고서

 YouTube 요약 영상 보러가기

# 네오위즈홀딩스(042420)

## 디지털컨텐츠

요약

기업현황

시장동향

기술분석

재무분석

주요 변동사항 및 전망



작성기관

한국기업데이터(주)

작성자

신지혜 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.02-3215-2398)으로 연락하여 주시기 바랍니다.

# 네오위즈홀딩스(042420)

블록체인 관련 비즈니스 확대로 성장성 가속화될 듯

## 기업정보(2022/02/07 기준)

대표자	오승헌
설립일자	1997년 6월 6일
상장일자	2000년 6월 27일
기업규모	중소기업
업종분류	기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
주요제품	PC 및 모바일 게임 콘텐츠 개발 외

## 시세정보(2022/02/07 기준)

현재가(원)	59,800
액면가(원)	500
시가총액(억 원)	5,296
발행주식수(주)	8,856,866
52주 최고가(원)	100,000
52주 최저가(원)	17,800
외국인지분율	3.14%
주요주주	나성균 42.44% 외

### ■ 지주회사 체제로의 전환, 전문성 및 책임경영 강화

(주)네오위즈홀딩스는 1997년 6월 설립되었으며, 2000년 6월 코스닥 증권 시장에 상장되었다. 2007년 4월 인적·물적 분할을 통해 지주회사로 전환하였으며, 자회사 관리 및 투자를 주요 사업으로 영위하고 있다. 주요 종속회사는 게임 콘텐츠 개발과 퍼블리싱을 주요 사업으로 하고 있는 (주)네오위즈 및 (주)게임온과 블록체인 투자, 신사업, 신기술 발굴 등을 주요 사업으로 하고 있는 (주)네오플라이가 있다.

### ■ 게임 산업 규제 완화에 관련 법률 개정

2022년 1월 1일부터 「청소년 보호법」 일부 개정 법률이 시행됨에 따라, 심야 시간대에 16세 미만 청소년에게 인터넷게임 제공을 금지하는 게임 셧다운제가 폐지되었다. 게임 이용에 있어 청소년의 자기결정권과 가정 내 자율적 선택권이 보장되는 방향으로 제도가 개선되었으며, 정부는 게임이용 교육과 정보 제공을 확대하는 한편, 인터넷, 스마트폰 과의존 치유 캠프 운영 등 청소년의 건강한 일상회복을 위한 지원을 강화해나갈 방침이다.

### ■ 게임 산업의 차세대 먹거리, 블록체인(NFT·P2E)

최근 블록체인 기술을 활용해 고유한 인식 값을 부여, 복제와 위변조를 막고 소유권을 입증할 수 있는 디지털 자산인 NFT(대체 불가능한 토큰)를 게임에 적용하여 게임을 하면서 모은 아이템을 NFT로 거래해 수익을 창출할 수 있는 P2E(Play To Earn) 게임이 다수 개발되고 있다.

(주)네오위즈홀딩스의 주요 자회사인 (주)네오위즈 역시 블록체인 전문 계열사인 (주)네오플라이와 함께 네오핀 기반 블록체인 플랫폼을 구축할 계획을 가지고 있으며, (주)네오위즈는 네오핀을 통해 자사 대표작들을 P2E 게임으로 재구성해 출시할 예정이다. 또한, 투자사, 개발사 등과 적극적으로 파트너십을 맺고, 다양한 게임에 네오핀 경제 시스템 적용을 확대해 나갈 계획을 가지고 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	2,155	16.58	209	9.70	436	20.21	6.59	7.81	14.39	2,230	36,346	5.09	0.31
2019	2,539	17.83	294	11.58	409	16.09	6.57	6.74	13.27	2,345	39,756	6.01	0.35
2020	2,892	13.90	578	19.97	950	32.83	15.01	14.00	15.07	5,841	49,457	2.81	0.33

## 기업경쟁력

### 사업별 전문화 체계 구축

- 운영시스템 개선, 투자 및 경영관리 집중
- 경영 효율성 및 투명성 향상, 지배구조 개선

### 글로벌 네트워크 보유

- 국내 : 경기 성남(9곳), 경기 안양(1곳), 서울 성동(1곳)
- 해외 : 일본(1곳), 중국(1곳), 홍콩(3곳), 미국(1곳)

## 핵심기술 및 주요사업

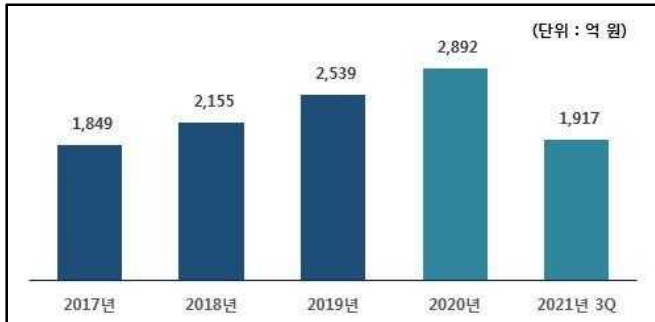
### 핵심기술

- 브랜드 가치제고 및 육성, 보호 활동 수행
- 마케팅 역량을 통한 지속적인 게임 퍼블리싱
- 잠재력을 가진 벤처기업 발굴 및 블록체인 투자

### 주요 종속회사의 사업 분야

- (주)네오위즈 : 게임 콘텐츠 개발 및 퍼블리싱 외
- (주)게임온 : 日 게임 포털 운영, 게임 콘텐츠 개발 외
- (주)네오플라이 : 신사업 발굴, 블록체인 투자 외

### 매출실적



## 시장현황

### 게임 산업 세계 시장

- 코로나19 영향, 언택트 소비 확산 → 게임 소비 증가, 게임 이용 시간 증가, 콘텐츠 소비 공간 집 비중 증가
- 세계 시장 규모  
2018년 1,775억 달러 → 2023년(E) 2,624억 달러, CAGR 7.8%, 모바일 게임이 전체 게임 시장 성장 견인

## 최근 변동사항

### 게임 산업 규제 완화 관련 법률 개정

- 게임 셧다운제(심야, 16세 미만 게임 제공 금지) 폐지
- 2022년 1월, 청소년 보호법 일부 개정 법률 시행
- 게임 이용 교육, 상담, 치료 등 서비스 지원으로 변경

### 게임 산업의 차세대 먹거리, 블록체인

- NET 게임 적용 → P2E 게임 다수 개발 중
- (주)네오위즈, 네오핀 기반 블롯체인 플랫폼 구축 중
- 아바, 브라운더스트 등 P2E 게임 재구성 출시 예정

## ESG(Environmental, Social and Governance) 활동 현황

ESG	Issue	Action
 ENVIRONMENTAL	- 자원이용, 안전보건 등 환경 이슈 가능성은 타 업종에 비해 낮은 편이나 서버 가동, 유지 관리 측면에서 에너지 이슈 가능성 존재 - ESG 경영 세계적 이슈	- 전기 에너지 소비량 모니터링 강화를 통한 효율적인 에너지 사용 방안 논의 - 환경경영의 필요성 인지 → 관련 활동 계획 수립 중 - ESG 동향조사, 도입시기, 조직구성 등 검토 필요
 SOCIAL	- 제품 특성상 높은 신뢰성과 품질안정성 요구 - 조직문화, 직원 복지 및 근무환경 - 거래처 및 협력업체와의 관계 - 기술보호, 유출 및 정보보안	- 다양한 복리후생제도 운영(자율 출퇴근제, Family Day, 다양한 대출 제도, 사내식당/카페, 카지노룸 등) - 지역사회 발전을 위한 다양한 CSR 활동 수행 (연탄 배달 봉사, 벽화 작업 등 임직원 자원봉사)
 GOVERNANCE	- 준법경영, 부패방지 및 내부고발 - 정보관리 및 정보보호 - 이해관계자 소통을 위한 채널 다양성 확보 - 합리적인 의사결정 및 투명한 제도	- 소통 확대를 위한 홈페이지 지속 업데이트 - 홈페이지를 통한 기업 활동 적극적인 공개 - 연구 자율성 보장과 꾸준한 기술개발을 위한 조직체계 확립으로 산업 성장과 혁신에 기여

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

# I. 기업현황

## 사업부문별 전문화된 핵심역량 강화에 집중

동사는 자회사의 주식을 소유하여 사업내용을 지배하는 것을 목적으로 하는 지주회사로서, 자회사 관리 및 투자를 주요 사업으로 영위하고 있으며, 전문성 및 책임경영 강화로 기업가치 제고에 주력하고 있다.

### ■ 회사 연혁 및 주요 사업 분야

(주)네오위즈홀딩스(이하 ‘동사’)는 1997년 6월 컴퓨터 설비 자문업, 소프트웨어 자문 및 개발업을 목적으로 설립되었으며, 2000년 6월 코스닥 증권시장에 상장되었다. 2007년 4월 인적·물적 분할을 통해 지주회사로 전환하였으며, 자회사 관리 및 투자를 주요 사업으로 영위하고 있다. 연결대상 주요 종속회사로는 게임 콘텐츠 개발과 퍼블리싱을 주요 사업으로 하고 있는 (주)네오위즈 및 (주)게임온과 블록체인 투자, 신사업, 신기술 발굴 등을 주요 사업으로 하고 있는 (주)네오플라이가 있다.

[표 1] 연결대상 종속회사 현황

(단위 : 백만 원)

회사명	설립일	주요사업	자산총액	비고
(주)네오위즈	2007년 4월	게임 소프트웨어 개발 및 퍼블리싱	448,800	코스닥
(주)네오플라이	2007년 4월	경영컨설팅 외	112,561	코스닥
(주)게임온	2001년 4월	게임 소프트웨어 제작 및 온라인게임 퍼블리싱	88,919	일본
(주)네오위즈캠프스	2013년 6월	게임 소프트웨어 제작 및 공급	25,710	-
지온인베스트먼트(주)	2009년 8월	창업자투자	6,816	-
(주)에디스컴	1999년 11월	게임 소프트웨어 제작 및 공급	3,619	-
(주)네오위즈랩	2014년 10월		247	-
(주)네오판	2016년 11월		344	-
(주)퀘스트게임즈	2014년 7월		3,191	-
(주)슈퍼플렉스	2020년 4월		2,360	-
(주)스티키한즈	2016년 2월		1,293	-
(주)캠플리트	2015년 12월		1,742	-
BNG Software Limited	2018년 12월	소프트웨어 제작 및 공급	897	홍콩
Neowiz Games Asia Co.,Ltd.	2007년 5월	지주사업	44	홍콩
Neowiz Games China Co.,Ltd.	2007년 10월	그래픽 외주 용역 외	80	중국
NEOWIZ PLAY STUDIO HONGKONG Ltd.	2019년 1월	소프트웨어 제작 및 공급	493	홍콩
NEOWIZ INC.	2019년 1월	소프트웨어 외주 용역 외	462	미국

\*출처 : 동사 분기보고서(2021년 9월), 한국기업데이터(주) 재가공

[표 2] 주요 종속회사가 영위하고 있는 사업 분야

(주)네오위즈	(주)게임온	(주)네오플라이
		
게임포털 게임 콘텐츠 개발 및 퍼블리싱, 게임 플랫폼에서 다양한 게임 서비스 제공	日 온라인 게임포털 'Pmang' 운영, 게임 콘텐츠 개발 및 퍼블리싱	유망 스타트업 발굴 및 액셀러레이팅, 블록체인 투자, 경영 컨설팅 외 신사업 발굴

\*출처 : 각사 홈페이지, 한국기업데이터(주) 재가공

■ 대표이사 정보 및 주요 주주 현황

대표이사 오승헌(1976년생, 남)은 성균관대학교 경영대학원을 졸업하였고, (주)네오위즈홀딩스(기획부문장), (주)네오위즈 경영전략본부(본부장/CFO), (주)네오플라이(대표이사)에서 근무한 경험을 바탕으로 2005년 3월 대표이사에 취임하여 현재까지 경영전반을 총괄하고 있다.

동사의 분기보고서(2021년 9월) 기준 최대 주주는 42.44%의 지분을 보유한 나성균 이사회 의장이며, 특수관계인의 지분을 합하면 약 42.56% 수준이다. 최대주주인 나성균(1971년생, 남)은 KAIST 경영대학원을 졸업하고, (주)네오위즈(대표이사), (주)네오위즈홀딩스(대표이사), (주)게임온(이사)에서 근무한 경험을 바탕으로 현재는 동사의 이사회 의장으로 재직 중에 있다.

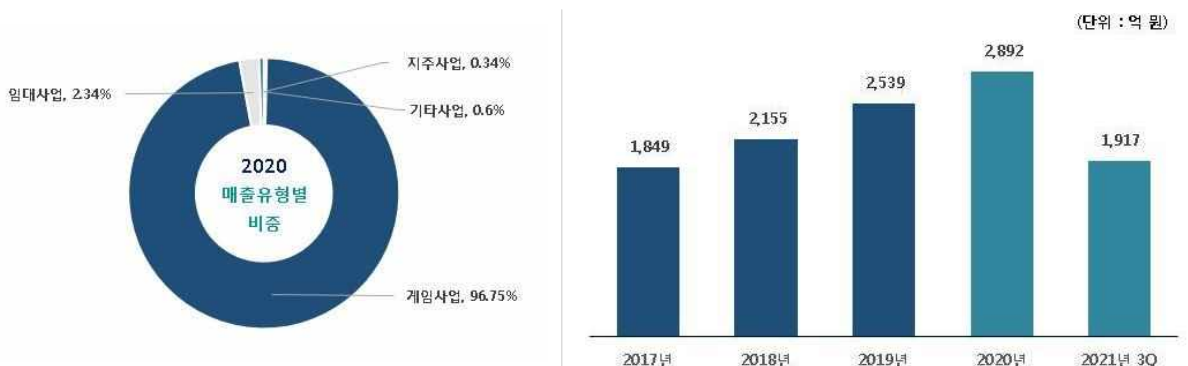
[표 3] 주요주주 및 특수관계인의 주식소유 현황

성명	동사와의 관계	주식(주)	지분율(%)
나성균	이사회 의장	3,759,200	42.44
한석우	계열사 임원	11,000	0.12

\*출처 : 동사 분기보고서(2021년 9월)

■ 매출 현황

[그림 1] 매출 유형별 비중(좌), 연도별 매출현황(우)



\* 출처 : 동사 연도별 사업보고서, 분기보고서(2021년 9월), 한국기업데이터(주) 재가공



## II. 시장 동향

### 코로나19 영향으로 언택트 소비 확산, 게임 산업 성장세 지속

최근 코로나19 영향으로 2020년 한국 경제 성장률은 -1%로 역성장한 데 반해 게임 산업은 여전히 높은 성장률을 기록하고 있으며, 언택트 소비 확산으로 비대면 활동과 더불어 모바일 게임을 중심으로 성장세가 지속될 것으로 전망된다.

#### ■ 신시장 창출이 지속되고 있는 산업

동사 매출의 대부분을 차지하는 게임 산업은 기획, 개발하고 제작된 게임을 퍼블리싱 하는 게임 제작 및 배급업, PC방, VR 체험방 및 전자 게임장 같은 시설을 운영하는 게임 유통업, 게임 하드웨어 기기 또는 소프트웨어를 판매하거나 임대하는 게임 도소매 및 임대업으로 구분된다.

게임 산업은 여타의 사업들에 비하여 초기 투자비용 및 가변 비용이 상대적으로 적고, 진입장벽 역시 높지 않은 콘텐츠 문화 산업 중 하나인 반면, 양질의 콘텐츠, 유료화 기법이 적절한 조화를 이루어야 높은 수익을 이룰 수 있는 산업이다. 또한, 게임 산업은 부가가치가 크고 다른 문화 산업 대비 언어 및 국가 브랜드 등의 장벽이 낮아 해외 수출이 용이하며, IT기기 발달에 따른 새로운 게임 플랫폼 등장으로 신시장 창출이 지속되고 있는 산업이다.

[표 4] 게임 산업의 특징

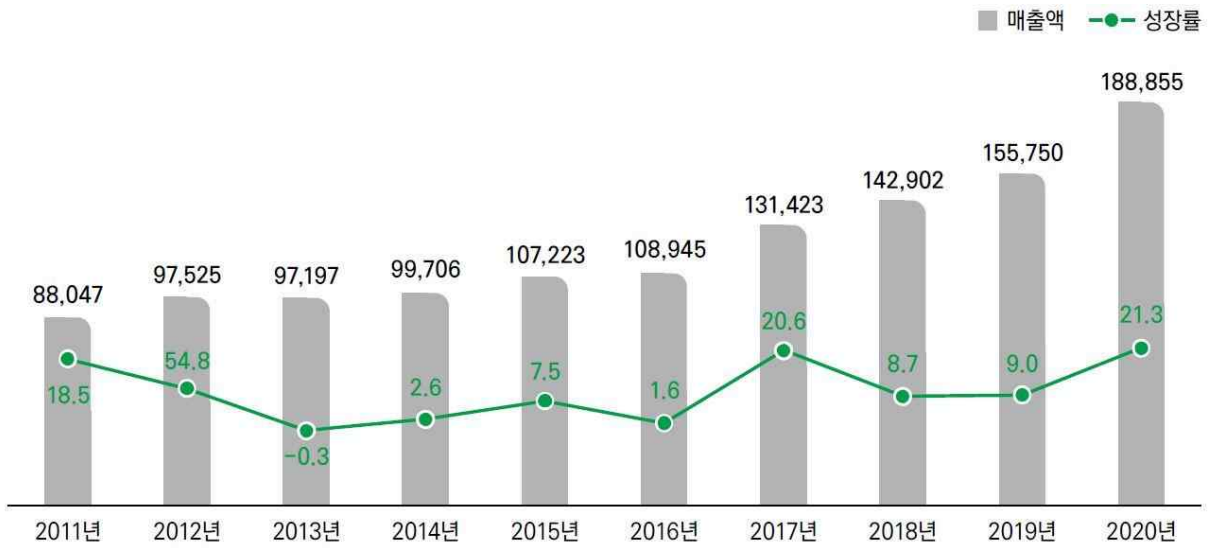
특징	내용
성숙기 산업	시장 주기상 성숙기 산업으로, 국내를 비롯하여 북미, 중국, 일본, 유럽 등 해외시장에서도 성장률이 점차 둔화되고 있음.
노동 집약적 산업	게임 산업은 인적자원의 활용도가 높은 산업으로, 게임의 대형, 대작화 경향에 따라 개발에 투입되는 노동력의 규모가 커지는 추세임.
기술 집약적 산업	그래픽, 사운드, 콘텐츠, 디자인 등 다양한 기술이 융합된 산업으로 첨단 기술의 발전에 따라 지속적으로 성장하고 있음.
타 산업과의 연계성이 높은 산업	대표적인 문화 콘텐츠 산업으로, 게임 IP를 활용하여 캐릭터 유통 사업을 포함해 웹툰, 애니메이션 등 다양한 산업으로 확장이 가능함.
경쟁강도가 높은 산업	국내뿐만 아니라, 해외의 업체들과 동일한 플랫폼에서 경쟁해야 하므로, 경쟁기업의 수가 많고, 사용자가 다른 게임으로 옮겨가는데 발생하는 비용이 적은 편이므로 경쟁강도가 높은 편임.

\*출처 : 한국신용정보원, 한국기업데이터(주) 재가공

#### ■ 국내 게임 시장 현황 및 전망

한국콘텐츠진흥원의 「2021 대한민국 게임백서」에 따르면, 2020년 국내 게임 시장규모는 18조 8,855억 원으로, 2019년의 15조 5,750억 원 대비 21.3% 증가했다. 국내 게임 산업은 2013년에만 잠깐 주춤했을 뿐, 최근 10년 동안 꾸준히 높은 성장세를 유지하고 있다. 특히, 코로나19 영향으로 2020년 한국 경제 성장률은 -1%로 역성장한 데 반해 게임 산업은 여전히 높은 성장률을 기록하였다.

[그림 2] 국내 게임 시장 전체 규모 및 성장률(2011~2020년) (단위 : 억 원, %)



\*출처 : 한국콘텐츠진흥원, 2021 대한민국 게임백서(2021년 12월)

2020년도 국내 모바일 게임 매출액은 10조 8,311억 원으로 집계되었으며, 전체 게임 시장에서의 점유율은 전년 대비 7.7%p 증가한 57.4%로 가장 큰 비중을 차지하였다. PC 게임은 4조 9,012억 원(점유율 26.0%)으로 전년 대비 점유율이 소폭 감소하였다. 다음으로 PC방 1조 7,970억 원(점유율 9.5%), 콘솔 게임 1조 925억 원(점유율 5.8%) 등의 순으로 조사되었다.

분야별로 성장률을 살펴보면 콘솔 게임이 57.3%로 가장 높은 성장세를 나타냈고, 모바일 게임 역시 39.9%라는 놀라운 성장률을 기록하였다. 반면 코로나19의 영향으로 PC방, 아케이드 게임장 등 게임 유통업 매출액은 전년 대비 크게 감소한 것으로 나타났다.

2021년 국내 게임 시장 규모는 2020년 대비 6.1% 성장한 20조 422억 원에 달할 것으로 전망되며, 2021년은 2020년과 마찬가지로 코로나19의 유행이 계속 영향을 미칠 것으로 보인다. 실내 활동 증가로 인해 모바일과 콘솔 게임을 중심으로 게임 제작 및 배급시장은 작년 이어 성장할 것으로 예측된다. 또한, PC방과 아케이드 게임장 등 유통시장은 2020년 전면적인 영업 제한으로 큰 피해를 보았으나, 2021년의 경우 사회적 거리두기의 일부 완화와 기저 효과 덕분에 소폭 성장이 예상된다.

2021년 PC 게임 시장 규모는 2020년 대비 4% 감소한 4조 7,058억 원 정도로 예상된다. PC 게임은 모바일 플랫폼에 비해 접근성이 떨어지고 개발비도 많이 소요되어 신작 출시가 점차 줄어들고 있는 실정이다. 게임 이용자들이 모바일 플랫폼으로 많이 이동했기 때문에 PC 게임 시장은 앞으로도 정체 또는 소폭 감소할 전망이다. PC방 매출은 코로나19의 영향으로 영업에 지장을 받으면서 2020년은 -11.9%로 역성장을 기록했지만, 향후 영업 제한 완화와 기저 효과로 인해 점차 회복세를 보일 것으로 예측된다.

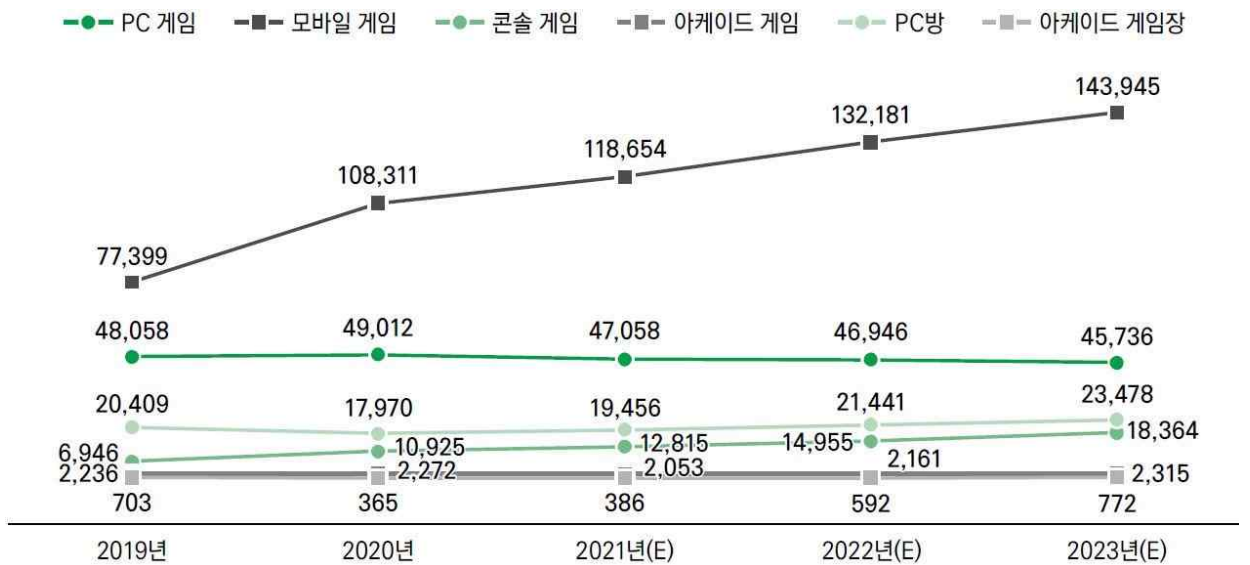
코로나19로 비대면 활동이 증가하면서 모바일 게임 이용은 오히려 늘어났으며, 접근성이 뛰어난 모바일의 장점으로 인해 앞으로도 모바일 게임 시장은 지속적인 성장이 예상된다. 특히, ‘리니지시리즈’를 필두로 PC 게임 IP를 기반으로 하는 모바일 MMORPG(Massive Multiplayer Online Role Playing Game)들의 흥행에 힘입어 내수 시장이 확대되고 있고, 아시아권을 중심

으로 수출 시장에서도 좋은 성과를 보여주고 있다.

또한, 콘솔 게임 시장은 소니와 마이크로소프트의 차세대 게임기 출시와 더불어 닌텐도 스위치도 꾸준히 인기를 끌면서 시장을 확대해 나가고 있다. 또한 인디 게임을 중심으로 모바일이나 PC 게임을 콘솔로 이식하려는 움직임이 나타나고 있고, 펠어비스나 스마일게이트처럼 대작 콘솔 게임을 개발하는 국내 기업이 증가함에 따라 향후 높은 성장세를 보일 것으로 전망된다.

한편 아케이드 게임은 코로나19로 큰 피해를 입었다. 국내와 해외를 불문하고 아케이드 게임장들의 휴·폐업이 증가했으며, 게임기 수출 계약이 취소되고 게임기 판매량도 급감했다. 이에 따라 2021년 아케이드 게임 제작 및 배급 시장은 전년 대비 9.6%가량 감소할 것으로 예측되며, 아케이드 게임장의 경우 기저 효과로 인해 5.6%로 소폭 성장할 것으로 예상된다. 다만 정부의 규제 완화와 아케이드 게임 산업 활성화 정책으로 인해 향후 아케이드 게임 시장 성장이 가팔라질 수도 있다.

**[표 5] 국내 게임 시장의 규모 및 전망(2019~2023년)** (단위 : 억 원, %)



구분	2019년		2020년		2021년(E)		2022년(E)		2023년(E)	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
PC 게임	48,058	-4.3	49,012	2.0	47,058	-4.0	46,946	-0.2	45,736	-2.6
모바일 게임	77,399	16.3	108,311	39.9	118,654	9.5	132,181	11.4	143,945	8.9
콘솔 게임	6,946	31.4	10,925	57.3	12,815	17.3	14,955	16.7	18,364	22.8
아케이드게임	2,236	20.6	2,272	1.6	2,053	-9.6	2,161	5.3	2,315	7.1
PC방	20,409	11.6	17,970	-11.9	19,456	8.3	21,441	10.2	23,478	9.5
아케이드 게임장	703	2.4	365	-48.1	386	5.6	592	53.4	772	30.6
<b>합계</b>	<b>155,750</b>	<b>9.0</b>	<b>188,855</b>	<b>21.3</b>	<b>200,422</b>	<b>6.1</b>	<b>218,276</b>	<b>8.9</b>	<b>234,611</b>	<b>7.5</b>

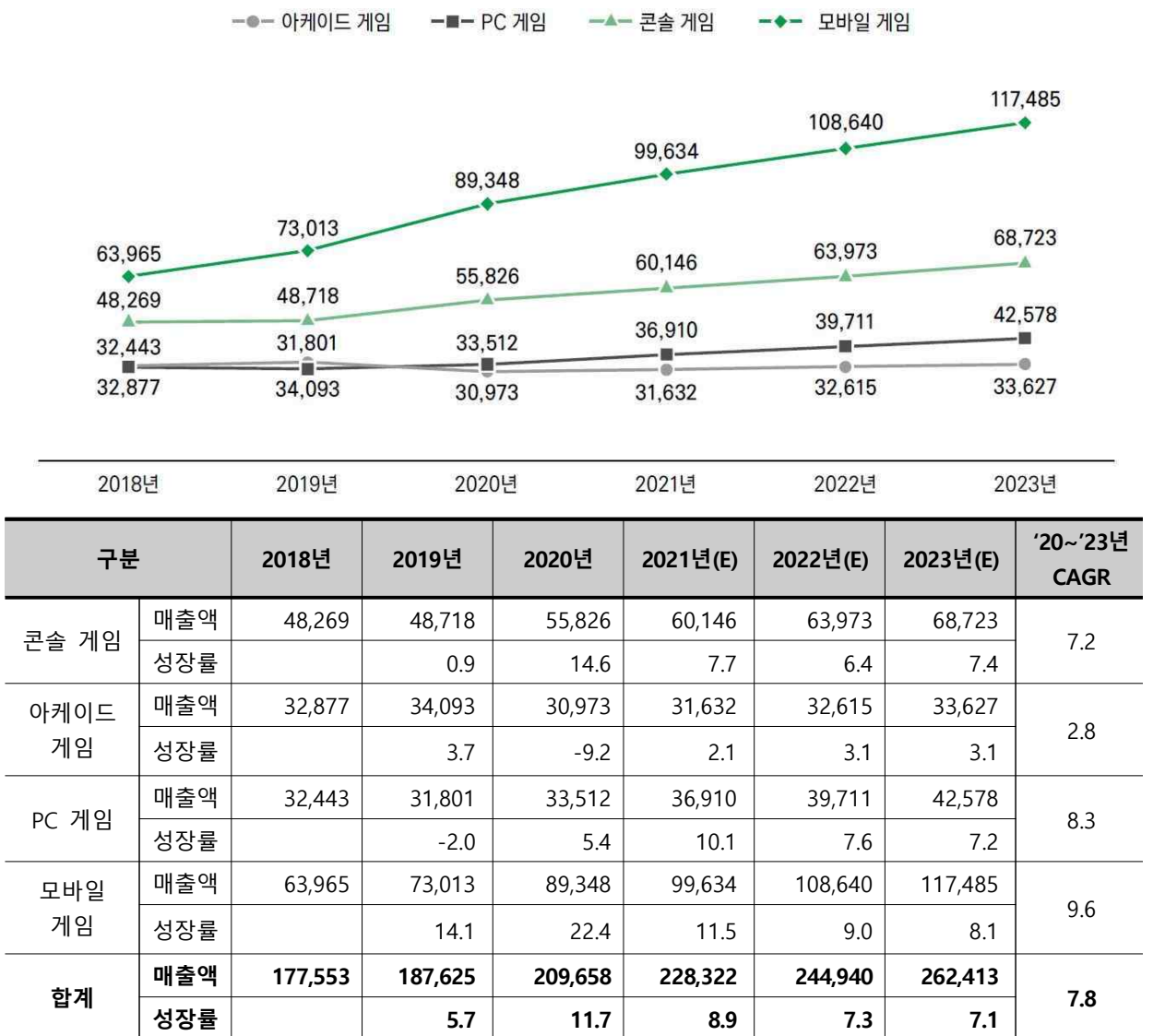
\*출처 : 한국콘텐츠진흥원, 2021 대한민국 게임백서(2021년 12월), 한국기업데이터(주) 재가공



■ 세계 게임 시장 현황 및 전망

한국콘텐츠진흥원의 「2021 대한민국 게임백서」에 따르면, 2020년 세계 게임 시장 규모는 전년 대비 11.7% 증가한 2,096억 5,800만 달러로 추정된다. 세계 게임 산업은 2020년 큰 변화를 겪었는데, 무엇보다 코로나19 유행으로 게임 소비가 크게 늘었다. 게임 이용 시간은 코로나 19 이전(일평균 96분)보다 약 34.7%(일평균 129분) 증가하였고, 콘텐츠 소비 공간으로 집이 차지하는 비중이 기존 52%에서 69%로 높아졌다.

[표 6] 세계 게임 시장의 규모 및 전망(2018~2023년) (단위 : 백만 달러, %)



\*출처 : 한국콘텐츠진흥원, 2021 대한민국 게임백서(2021년 12월), 한국기업데이터(주) 재가공

특히, 콘솔과 모바일 게임 분야가 전체 게임 산업 성장을 이끌었으며, 콘솔 게임 시장은 2019년 성장률이 1%에도 미치지 못했지만, 2020년에는 14.6%로 비약적인 성장률을 기록했다. 소니와 마이크로소프트의 차세대 콘솔 게임기 발매, 닌텐도 스위치와 '동물의 숲' 타이틀의 인기 등이 맞물리면서 높은 성장세를 보여주었다. 또한, 모바일 게임 시장은 더욱 놀라운데, 세계 모바일 게임 시장 규모는 전년 대비 22.4%나 증가하여 893억 4,800만 달러를 기록했으며,

2022년에는 전 세계 모바일 게임 매출액이 1,000억 달러를 돌파할 전망이다.

한편, 2019년에 마이너스 성장을 기록했던 PC 게임 시장은 2020년 5.4% 성장하였다. 2021년 PC 게임 시장 규모는 전년 대비 약 10.1% 증가해 두자리수 성장률을 기록할 것으로 예상되며, 코로나19로 인해 야외 활동이 제약을 받으면서, 아케이드 게임 시장은 전년 대비 -9.2%로 역성장하였다. 이후에도 아케이드 게임 시장 회복은 더디게 진행될 전망이다.

코로나19의 영향으로 게임 소비가 증가하면서 2020년 세계 게임 시장은 아케이드 게임 외 모든 플랫폼이 성장하였다. 한편 게임 유통은 오프라인 방식이 줄고 디지털 유통으로 변하고 있으며, 소프트웨어 판매 중 디지털이 차지하는 비중이 91%에 달한다. 기존에도 온라인 구매가 활발했던 PC 게임은 디지털 유통이 98%에 가깝고, 상대적으로 실물 패키지 선호가 높은 콘솔 게임도 2020년에는 디지털 방식의 구매가 72%로 기존 패키지 판매 방식을 크게 앞질렀다. 따라서 오프라인 유통이 줄어들면서 콘솔 패키지 판매와 중고 시장도 점차 사라질 것으로 예상된다.

2020년 세계 게임 시장은 크게 성장했지만, 게임 업체들은 코로나19 영향으로 게임 개발과 마케팅에 어려움을 겪었다. 대표적으로 대작 게임인 ‘사이버펑크2077’은 원격 개발 환경으로 인해 게임 출시가 지연되고 품질 악화 문제를 낳았으며, 재택근무 증가로 개발자 간 협업이 제대로 이뤄지지 못하면서 게임 개발이 원활하지 못했다.

또한, 차세대 게임기도 코로나19 영향으로 생산 차질을 겪으면서, 급증하는 수요를 따라가지 못해 품귀 현상을 빚었다. 이 밖에도 전 세계 게임쇼들이 취소되거나 온라인으로 전환하면서 신작 게임 홍보도 원활하게 이뤄지지 못했다.

2018년부터 2023년까지 세계 게임 시장 규모 및 전망을 살펴보면, 연평균 7.8% 성장하여 타 산업 대비 높은 성장이 기대된다. 특히 모바일 게임이 연평균 9.6% 성장하여 전체 게임 시장 성장을 견인할 것으로 예측된다. 다음으로 PC 게임이 연평균 8.3%, 콘솔 게임이 7.2% 성장을 이어갈 전망이다. 아케이드 게임은 연평균 2.8%로 성장세가 둔화될 것으로 예상된다.

플랫폼별 점유율을 살펴보면 모바일 게임은 2020년도 42.6%의 비중에서 2023년도 44.8% 비중으로 점유율이 더 확대될 것으로 예상된다. 반면 아케이드 게임은 2023년에 비중이 더 축소되고, PC 게임과 콘솔 게임은 2023년에도 비슷한 점유율을 차지할 것으로 전망된다.

[그림 3] 플랫폼별 세계 게임 시장 점유율(2020년/2023년) (단위 : %)



\*출처 : 한국콘텐츠진흥원, 2021 대한민국 게임백서(2021년 12월)

### Ⅲ. 기술분석

#### 자회사의 브랜드 가치제고 및 육성

동사는 자회사 브랜드 소유주로서 브랜드의 가치제고 및 육성, 보호 활동을 종합적으로 수행해 나가고 있으며, 주요 종속회사인 (주)네오위즈 및 (주)게임온은 게임 분야에서, (주)네오플레이는 신사업, 신기술 발굴 분야에 집중하여 변화하는 사업 환경에 대응하고 있다.

#### ■ 게임 기술 정의 및 특징

게임은 엔터테인먼트의 일종으로 크게 플랫폼과 장르별로 분류할 수 있으며, 기존에는 장르와 소재의 구분이 명확했으나, 최근 장르 구분 없이 여러 소재가 혼합된 게임이 발매되고 있다.

[표 7] 플랫폼 및 장르별 주요 제작 기술

구분	핵심 기술 내용	
플랫폼별	온라인 게임	<ul style="list-style-type: none"> <li>인터넷으로 연결된 상황에서 다수 사용자간 이루어지며, 고사양의 그래픽 카드와 3D 게임엔진은 온라인 게임 제작을 위한 핵심 기술임.</li> </ul>
	비디오 게임	<ul style="list-style-type: none"> <li>클라우드 기반의 새로운 단말기가 출시되고 있으며, 비디오 게임 디바이스와 통신할 수 있는 새로운 형태의 컨트롤러를 사용하는 콘텐츠가 개발되고 있음.</li> <li>Sony의 플레이스테이션, Nintendo Wii, MS의 XBox가 주축을 이루고 있음.</li> </ul>
	모바일 게임	<ul style="list-style-type: none"> <li>모바일 게임 제작을 위하여 스마트폰에 내장된 가속도, 자이로, 카메라와 같은 다양한 센서를 활용한 증강현실 구현이 요구됨.</li> </ul>
	PC 게임	<ul style="list-style-type: none"> <li>개인 PC를 사용하여 진행되는 게임으로 3D 그래픽이 주류를 이루고 있으며, 3D 이미지를 화면에 부드럽게 출력할 수 있는 기술이 중요함.</li> </ul>
	아케이드 게임	<ul style="list-style-type: none"> <li>고속비전 카메라와 광학식 위치 추적 기술이며 이를 기반으로 골프, 야구, 하키, 축구, 농구 등 다양한 스포츠 게임 시뮬레이터와 콘텐츠들이 개발되고 있음.</li> <li>센서를 응용하는 새로운 형태의 아케이드 게임기가 제작되고 있음.</li> </ul>
장르별	액션	<ul style="list-style-type: none"> <li>기존 2D로 제작된 액션 게임이 3D 렌더링과 증강현실 기술을 사용하여 스마트폰으로 재제작되고 있으며, 로봇이 등장하는 3D 형태 액션 게임도 다수 제작되고 있음.</li> </ul>
	슈팅	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 형태의 캐릭터를 응용하여 제작되고 있는 추세임.</li> <li>1인칭 슈팅 게임(FPS)에서 사실감을 나타내기 위한 3D 렌더링 기술이 중요함.</li> </ul>
	스포츠	<ul style="list-style-type: none"> <li>센서와 광학 기술이 발달하면서 다양한 스포츠 시뮬레이션 게임이 만들어지고 있음.</li> <li>고속 비전 카메라 및 광학식 위치 추적 기술을 기반으로 다양한 스포츠 게임이 개발되고 있고, 스크린 시뮬레이터 기술을 활용한 가상 헬스 게임도 개발됨.</li> </ul>
	롤플레이잉 (Role-Playing)	<ul style="list-style-type: none"> <li>기존에 PC에서 진행되는 다양한 롤플레이잉 게임들은 네트워크 기술의 향상에 따라 MMORPG 게임으로 전환되고 있는 추세임.</li> </ul>
	시뮬레이션 (Simulation)	<ul style="list-style-type: none"> <li>현실상황을 컴퓨터·비디오 게임으로 표현한 게임으로, 초기에는 군사 훈련용이었으나, 범위가 넓어졌고, 전략, 육성, 연애, 비행, 레이싱, 경영 등의 다양한 장르가 있음.</li> </ul>
	전략	<ul style="list-style-type: none"> <li>실시간 전략 시뮬레이션 게임 제작의 경우, 다양한 네트워크 기술을 이용하여 클라이언트에서 발생하는 데이터를 분산하는 기술이 중요하며, 물리엔진에 기반을 둔 다양한 캐릭터의 실시간 렌더링 기술이 중요함.</li> </ul>
	음악	<ul style="list-style-type: none"> <li>리듬과 박자감각이 주요 소재가 되는 게임으로, 기존 아케이드 게임기에서 구현되던 음악 게임들은 스마트폰의 터치스크린 기능이 있는 스마트폰용 게임으로 재개발됨.</li> </ul>
	두뇌	<ul style="list-style-type: none"> <li>퍼즐과 같이 사람의 두뇌개발을 위해 제작되는 게임으로 다른 게임에 비해 간단한 그래픽-사용자 인터페이스로 구성되며, 교육적인 효과가 있음.</li> <li>두뇌 게임의 개발을 위해서는 알고리즘이나 인공지능에 대한 연구가 필요함.</li> </ul>

\*출처 : 한국신용정보원, 한국기업데이터(주) 재가공

게임은 하드웨어, 컴퓨터 그래픽, 네트워크 기술 등 다양한 첨단 기술과 디자인, 스토리 등 엔터테인먼트 요소가 결합된 서비스이다. 하드웨어는 콘솔 게임과 아케이드 게임에서 상대적으로 높은 비중을 차지하며, 그 외 게임은 PC, 모바일 상에서 서비스를 제공한다. 최근에는 가상현실, 증강현실, 클라우드 컴퓨팅 및 인공지능 등 ICT 기술의 발전과 함께 새로운 형태의 실감형 게임들이 등장하면서 현실 세계와 가상 세계를 아우르는 다양한 게임 형태로 발전 중에 있다.

게임 개발에 중점적인 기술로는 엔진 기술, 네트워크 기술, 디바이스 기술 등으로 분류된다. 엔진 기술은 게임 제작 프로세스에서 요구되는 핵심적인 기능들을 포함한 소프트웨어 구성 요소이며, 네트워크 기술은 게임 디바이스, 게임 디바이스 또는 디바이스와 서버 간 통신을 지원하는 기술로 매체에 따라 유/무선 기술로 구분된다. 마지막으로 디바이스 관련 기술은 게임 디바이스 제작 방법, 장치, 인터페이스 및 시스템 설계 등이 포함된 기술이다.


### ■ 게임 기술 변화의 주요 특징

최근 게임의 기술 발전은 주로 게임엔진 분야와 게임 플랫폼에서 나타나고 있다. 기존 모바일에서 PC 플랫폼으로 출시되는 게임의 수가 증가하였는데, 이는 P2W(Pay to Win)가 일반화된 모바일 시장에 피로감을 느낀 이용자들이 PC 게임으로 이동하였기 때문으로 보인다.

게임물관리위원회의 「2021 게임물 등급분류 및 사후관리 연감」에 따르면 PC 온라인 게임 심의 건수가 조금씩 증가하고 있는데, 최근 PC 게임의 출시가 늘어난 배경에는 게임엔진의 보급이 큰 역할을 했다. 최근 게임엔진은 단순히 게임 개발을 위한 엔진 역할에서 벗어나 최근에는 영화, 방송, 건축, 시뮬레이션 분야까지 영역을 확대하고 있으며, 디즈니가 만든 ‘만달로리안’ 시리즈는 물론, 국내의 경우 ‘아머드 사우루스’와 ‘검은 태양’이라는 TV 프로그램의 영상 합성에 게임엔진의 실시간 렌더링 기술이 활용되고 있다.

기술 환경 변화에서 최근에 가장 화제가 되고 있는 것은 메타버스(Metaverse)이다. 메타버스란 초월이라는 뜻의 메타(Meta)와 세계라는 뜻의 유니버스(Universe)의 합성어로, 현실세계와 가상세계가 융합되어 상호작용하는 공간을 의미한다.

[그림 4] G-STAR 2021의 G-CON(국제게임컨퍼런스)에서 소개된 메타버스 전략

<p><b>SK텔레콤 (전진수 메타버스 CO장)</b> “메타버스가 가져올 일상과 산업의 변화”</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>PC와 모바일 시대에는 하드웨어가 업계의 성장을 주도한 반면, 메타버스 시대에는 콘텐츠가 성장을 주도하고 있음</li> <li>메타버스 시장은 막대한 투자를 하고 있는 빅테크를 중심으로 움직이고 있음. SK텔레콤은 올해 7월 메타버스 플랫폼 이프랜드 출시 후 다양한 서비스를 기획 중</li> </ul>	<p><b>에픽게임즈 (신광섭 엔진 비즈니스 리더)</b> “에픽게임즈와 준비하는 메타버스”</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>메타버스 세상이 도래하려면 아직 해결해야 할 문제가 많기에 10년은 더 걸릴 것으로 보임. 에픽게임즈는 지금 단계에서 할 수 있는 것들을 만들고 시험하고 있음</li> <li>다양한 산업 분야에서 메타버스를 구현하기 위해서는 3D 자산화시킬 수 있는 자사의 언리얼 엔진이 중요하다고 강조</li> </ul>	<p><b>유니티 (이상윤 시니어 어드보케이터)</b> “게임과 메타버스 그리고 유니티”</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>메타버스란 메타버스를 만들겠다고 처음부터 바로 착수해서 만들 수 있는 개념이 아니라 여러 기반 기술들이 자연스럽게 모여서 형성되는 개념</li> <li>NFT 활용은 계정이나 아이템을 구별하는 장치만으로도 충분한 가치가 있을 것</li> </ul>
--	---	---

\*출처 : 삼성KPMG 경제연구원, 2022 게임 산업 10대 트렌드(2021년 12월)



최근 코로나19로 비대면 문화가 일상화되면서, 메타버스에 대한 사회 구성원의 기술적 수용성이 높아지고 있으며, MZ세대의 등장과 5G, VR/AR 등 기술적 진보도 메타버스 시장의 성장을 뒷받침하고 있다. 게임엔진들 역시 메타버스를 구현하기 위한 다양한 기능들을 탑재하고 사용자를 끌어들이고 있으며, 언리얼 엔진 5의 경우 메타휴먼 크리에이터, 루멘, 나나이트 등 고성능 렌더링 기술을 기반으로, 가상공간을 더욱 현실적으로 표현할 수 있도록 업데이트 되고 있다. 유니티의 경우 실시간으로 사용자 간 음성 대화를 지원하는 비복스(Vivox)와 실사 사진을 기반으로 머티리얼을 제작할 수 있는 아트엔진(ArtEngine) 등을 탑재하여 좋은 반응을 얻고 있다.

### ■ 게임 개발 방식 및 게임 엔진의 변화 방향

과거에는 게임 개발사에서 직접 제작한 인하우스 엔진을 통해 게임을 개발했지만, 요즘은 언리얼과 유니티와 같은 상용 게임엔진을 기반으로 개발하는 것이 일반적이다. 따라서 다양한 기능을 갖춘 미들웨어들을 각각의 용도에 맞게 조립하는 것이 당연하게 받아들여지고 있으며, 단순히 기능을 제공하는 미들웨어만 판매하던 방식에서 벗어나 실제 게임을 운영하는 데 필요한 제반 서비스를 제공하는 형태로 발전하고 있다.

인프라와 관련된 기술 지원으로는 게임 결제/빌링 지원, 게임 서버 구축/기술 지원, 클라이언트 기술/보안 지원, 솔루션 구매 지원, 게임 데이터 분석툴 지원, 빅데이터/AI 등으로 구분할 수 있다. 또한, 게임 운영과 관련해서는 번역/LQA(Linguistic Quality Assurance Tester), 운영(GM, CS, 모니터링), 테스트 지원(QA), 게임 영상, 홈페이지 제작, 게임 더빙(외국어) 등이 제공되고 있다. 최근에는 단순히 한 회사의 기술로만 게임을 개발하는 것이 아니라 다양한 서비스들을 결합하는 방식으로 이루어지고 있다.

게임엔진은 과거 라이브러리 혹은 소스코드 형태로 제공되던 형태를 벗어나서 이제는 게임을 개발하기 위한 통합 솔루션 형태로 진화하였다. 그리고 게임엔진이 단순히 게임을 개발하는 용도를 넘어 영상 제작에도 활용되고 있으며, 또한 다양한 미들웨어들이 게임엔진에 통합됨에 따라 메타버스 구축에 가장 유력한 도구로 자리매김하고 있다. 이에 따라 게임엔진 제조사들 역시 메타버스 관련 기능을 강화하는 데 주력하고 있다. 한편, 국내 게임 개발사인 펠어비스는 신작 게임인 ‘도깨비’ 데모 시연을 통해 한국적 메타버스 게임의 가능성을 보여주었고, 외산 게임엔진들이 주류를 이루는 틈새에서 직접 개발한 인하우스 엔진을 사용하여 주목할 만한 성과를 내고 있다.

### ■ 축적된 마케팅 역량과 서비스 노하우 기반의 지속적인 게임 퍼블리싱 성과

동사의 연결대상 주요 종속회사 중 게임 사업을 주요 사업으로 하고 있는 기업은 (주)네오위즈 및 (주)게임온이다. (주)네오위즈는 글로벌 시장을 겨냥하여 콘솔, PC온라인과 모바일 등 다양한 플랫폼의 게임을 개발, 서비스하며 차별화된 콘텐츠로 유저들에게 오래 사랑 받는 게임을 제공하는데 집중하고 있다. 특히, ‘크로스파이어’, ‘검은사막’ 등을 국내외에 성공적으로 서비스하며 국내 대표 게임 퍼블리셔의 자리를 공고히 하고 있으며, 다수의 성공적인 퍼블리싱 경험을 바탕으로 축적된 서비스 노하우와 마케팅 역량을 인디게임에서도 발휘하여 주목할 만한 성과를 거두고 있다.

또한, (주)게임온은 일본에서 ‘피망’ 포털을 운영하며 다수의 한국산 PC 온라인 게임의 로컬



라이제이션을 성공시켜 안정된 실적을 올리고 있다. 특히, 스마일게이트알피지와 퍼블리싱 계약을 맺은 MMORPG ‘로스트아크’는 공개 서비스 전부터 10만 명이 넘는 사전예약자 수치를 기록하며 큰 관심을 받았다. 2020년 9월말 정식서비스를 시작하였고, 출시 약 2주 만에 일본 게임 전문 사이트 ‘온라인 게이머’에서 온라인 게임 인기순위 1위, ‘포게이머’에서 주목 타이틀 순위 1위에 오르며 화제작으로 떠올랐다. (주)게임온은 꾸준한 유저들의 호평 속에 온라인게임 랭킹 1위 지위를 유지하고 있으며, 일본의 대표 PC 온라인 전문 퍼블리셔로서 시장에 대한 풍부한 경험과 이해를 바탕으로 각 게임들의 일본 성과를 극대화하는 데 매진하고 있다.

[그림 5] (주)네오위즈가 최근 퍼블리싱 계약을 체결한 게임 라인업



[그림 6] (주)게임온이 최근 퍼블리싱 계약을 체결한 게임 라인업



■ 잠재력을 가진 벤처기업 발굴 및 블록체인 투자

동사 주요 종속회사 중 (주)네오플라이는 신사업, 신기술 발굴을 주요 사업목적으로 하고 있다. 특히, 게임, 음악, 인터넷 서비스, 모빌리티, IT플랫폼 등 다양한 상장/비상장 주식 등의 투자자산을 보유하고 있으며, 지주회사의 미래 성장 동력이 될 수 있는 투자 검토를 진행하고 있다.

또한, (주)네오플라이는 다양한 업종에의 투자경험을 바탕으로, 향후 차세대 유니콘을 발굴하기 위한 노력을 하고 있으며, 블록체인, 인공지능(AI) 등 신기술 확보 및 발전에 집중하고 있다. 2017년부터는 블록체인 프로젝트에 투자를 시작하였고, EOS 노드운업을 통해 신기술에 대한 이해와 기술력을 높이고 있다. 현재 국내외 다양한 블록체인 플랫폼의 노드운영 사업에 참여하고 있으며, 이러한 폭넓은 경험을 바탕으로 블록체인 및 인공지능 등 신기술 관련 사업을 확장해 나가고 있다.

[그림 7] (주)네오플라이 사업 현황



**생태계 기여**

노드 참여 및 스테이킹 서비스를 지원하며 블록체인의 안전하고 투명한 생태계 발전에 기여



**기술 개발 및 지원**

블록체인 서비스 개발 및 History 노드, 아카이브 웹사이트 제공 등 다양한 기술 개발 및 지원



**VC 투자**

우수한 경쟁력과 잠재력을 가진 벤처기업들을 발굴하여 투자

\*출처 : (주)네오플라이 홈페이지

[그림 8] (주)네오플라이 노드운영 플랫폼



\*출처 : (주)네오플라이 홈페이지

**■ 브랜드 가치제고 및 육성, 보호 활동 수행**

지주회사 체제는 지배구조의 단순화로 지배구조의 투명성을 증대시키고, 각 사업부문이 상호 간섭을 받지 않아 독립적 운영을 가능하게 하고, 객관적인 성과평가가 가능하게 함으로써 책임 경영체제를 확립할 수 있다. 또한, 각 사업 부문은 사업부문별 전문화 된 핵심역량 강화에 집중할 수 있어, 기업 경쟁력이 강화되어 궁극적으로는 주주가치가 극대화 될 수 있다.

동사는 이러한 목적으로 2007년 4월 26일부로 자회사 주식을 확보하는 인적, 물적 분할 방식을 통해 지주회사로 전환하였다. 특히, 게임 사업 부문은 (주)네오위즈(구, (주)네오위즈게임즈), 인터넷 사업부문은 (주)NHN벅스(구, (주)네오위즈인터넷), 투자사업부문은 (주)네오플라이(구, (주)네오위즈인베스트먼트)로 분리하였으며, 인터넷 사업부문으로 분할하였던 (주)NHN벅스는 지분 매각으로 자회사를 통해 일부 지분만을 보유하고 있다.

또한, 동사는 (주)네오위즈의 브랜드 소유주로서 브랜드의 가치제고 및 육성, 보호 활동을 종합적으로 수행해 나가고 있으며, 2022년 1월 특허청 등록 기준 디자인권 4건, 상표권(서비스권 포함) 18건을 보유하고 있어 브랜드를 사용하는 회사와 상호 간에 상표 사용계약을 체결하여 브랜드 사용료를 수취하고 있다.

[표 8] 지주 사업 부문 매출 실적

(단위 : 백만 원)

구분	2018년	2019년	2020년
Brand Royalty	570	729	860
기타 지주 사업	123	1,132	129
합 계	694	1,861	990

\*출처 : 동사 연도별 사업보고서, 한국기업데이터(주) 재가공

## IV. 재무분석

### 비대면 활동 증가 등으로 안정적인 매출 유지 기대

코로나19 영향으로 언택트 소비가 확산되면서 동사의 주요 매출이 발생하는 게임 산업 성장세가 지속되고 있으며, 주요 자회사인 (주)네오위즈의 신작 흥행과 (주)네오플라이의 블록체인 관련 매출 본격화 등으로 지속적으로 안정적인 매출 시현이 가능할 것으로 전망된다.

#### ■ 게임 산업 성장세 지속으로 매출 신장 및 수익성 확대

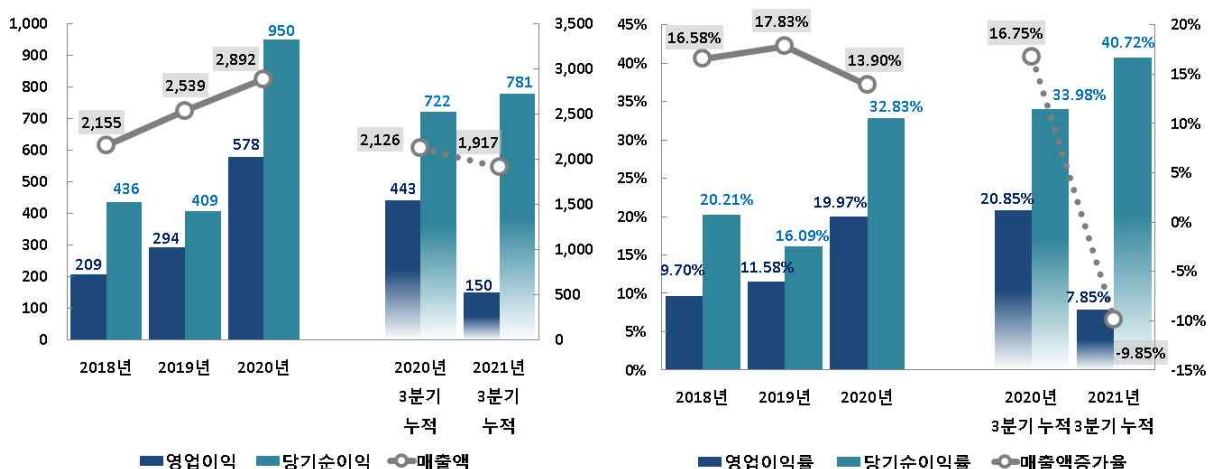
동사는 1997년에 설립되었으며, 2007년 게임사업 부문을 인적분할하고, 인터넷 사업부문과 비계열사 투자부문을 물적 분할하여 지주회사로 전환하였다. (주)네오위즈, (주)네오플라이, (주)게임온, (주)네오위즈랩, (주)네오위즈젬프스 등의 국내외 중속기업을 보유하고 있다.

코로나19 영향으로 언택트 소비가 확산되면서 동사의 주요 매출이 발생하는 게임 산업 성장세가 지속되고 있어 동사의 매출액은 2018년 2,155억 원, 2019년 2,539억 원, 2020년 2,892억 원으로 증가세에 있으며, 영업 레버리지 효과로 영업이익(영업이익률)은 2018년 209억 원(9.7%), 2019년 294억 원(11.58%), 2020년 578억 원(19.97%)으로 증가세에 있다.

한편 분기별 최근매출 추세를 살펴보면, (주)퀘스트게임즈와 (주)슈퍼플렉스 연결편입 효과에도 지주사업 부문의 역성장과 중속기업 (주)네오위즈의 웹보드게임사업 부진 등으로 2021년 3분기 누적 매출액은 1,917억 원으로 전년 동기 대비 9.85% 감소하였고, 매출 감소 및 영업비용 증가로 영업이익(영업이익률)은 150억 원(7.85%)으로 전년 동기 대비 293억 원(13%p) 감소하였으나, 금융수지 및 영업외수지 개선으로 법인세비용 증가에도 순이익률은 크게 상승하였다.

또한, 2021년 8월 주요 자회사인 (주)네오위즈가 글로벌 PC 게임 플랫폼 스팀(Steam)을 통해 블레스 언리쉬드 PC를 정식 출시하였고, 이후 동시 접속자 수가 7만 명을 넘기는 성과를 냈으며, (주)네오플라이의 블록체인 관련 매출 본격화 등으로 매출 회복이 가능할 것으로 전망된다.

[그림 9] 요약 포괄손익계산서 분석 [K-IFRS 연결기준] (단위 : 억 원)



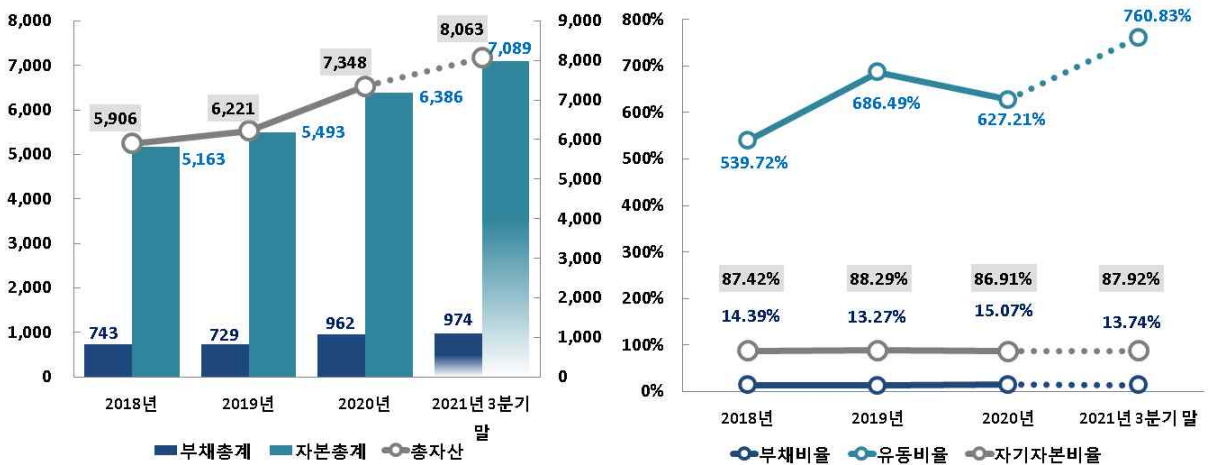
\*출처 : 동사 연도별 사업보고서, 분기보고서(2021년 9월), 한국기업데이터(주) 재가공

■ 풍부한 내부유보자금 등 안정적인 재무구조 견지

동사의 총자산은 2019년 말 6,221억 원에서 2020년 말 7,348억 원으로 18.11% 증가하였고 2021년 3분기 말 8,063억 원으로 추가 증가하였다. 부채비율은 2018년 말 14.39%, 2019년 말 13.27%, 2020년 말 15.07%이고 유동비율은 2018년 말 539.72%, 2019년 말 686.49%, 2020년 말 627.21%이다. 2021년 3분기 말 부채비율은 13.74%, 유동비율은 760.83%로 2020년 말 대비 개선되는 등 동사의 재무구조는 안정적인 것으로 판단된다.

[그림 10] 요약 재무상태표 분석 [K-IFRS 연결기준]

(단위 : 억 원)



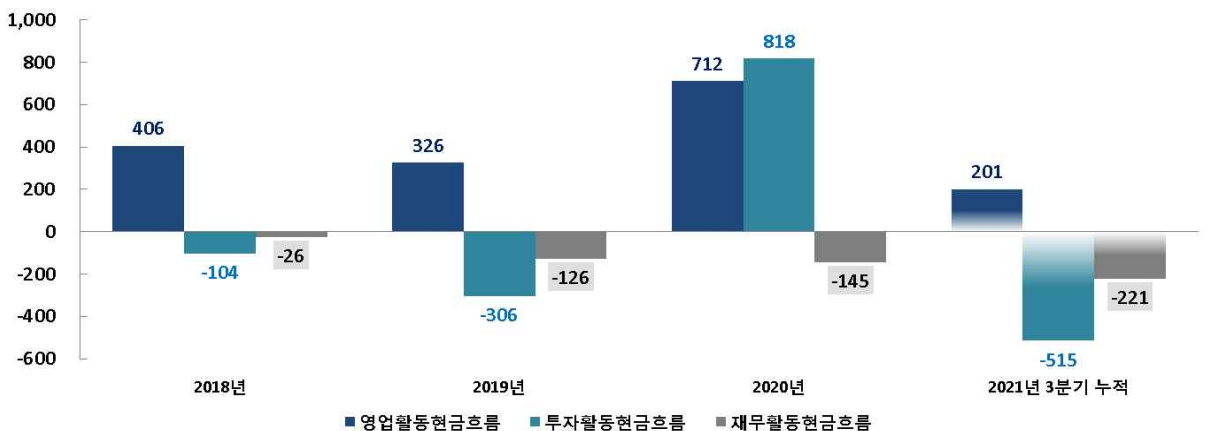
\*출처 : 동사 연도별 사업보고서, 분기보고서(2021년 9월), 한국기업데이터(주) 재가공

동사는 영업활동을 통해 2019년, 2020년 연속 정(+)의 현금흐름을 창출하고 있으나, 투자활동현금흐름은 금융자산 및 무형자산의 처분 등으로 2019년 부(-)에서 2020년 정(+)의 흐름을 나타내었으며, 재무활동현금흐름은 자기주식의 취득, 리스부채의 원금상환 등으로 2019년, 2020년 연속 부(-)의 흐름을 나타내었다.

2021년 3분기 누적 현금흐름을 볼 때, 동사는 기존 보유 현금 및 영업활동으로 창출한 현금으로 투자와 부채 상환 등에 사용한 것으로 판단되며 기말현금및현금성자산으로 기초 대비 506억 원 감소한 1,816억 원을 보유하고 있다.

[그림 11] 현금흐름 분석 [K-IFRS 연결기준]

(단위 : 억 원)



\*출처 : 동사 연도별 사업보고서, 분기보고서(2021년 9월), 한국기업데이터(주) 재가공



## V. 주요 변동사항 및 향후 전망

### 신기술을 적용한 사업 확장

동사는 지속적인 기술개발을 통해 사업경쟁력 강화하고 있으며, 주요 자회사인 (주)네오플라이, (주)네오위즈와 함께 최근 각광받고 있는 신기술인 블록체인 기술과 관련 서비스 운영 노하우를 바탕으로 가상자산 관련 사업 영역을 확대해 나아가고 있다.

#### ■ 게임 산업 규제 완화에 관련 법률 개정

2021년 11월 11일자로 강제적 섯다운제를 폐지하는 내용의 청소년 보호법 개정안이 국회 본회의를 통과했다. 이에 2022년 1월 1일부터 「청소년 보호법」 일부 개정 법률이 시행됨에 따라, 심야 시간대(오전 0~6시) 16세 미만 청소년에게 인터넷게임 제공을 금지하는 일명 ‘게임 섯다운제’가 폐지되었다. 개정 법률(2021년 12월 7일 공포)은 16세 미만 청소년에게 심야시간대 인터넷 게임 제공 시간제한 및 위반 시 벌칙규정 삭제, 인터넷게임 중독·과몰입 청소년뿐만 아니라 가족에 대한 상담, 교육, 치료 등의 서비스 지원을 주요 내용으로 한다.

정부는 지난 10년간 섯다운제가 적용되지 않는 모바일 게임이 PC 게임을 대체하는 등 게임이용 환경이 크게 변화했고, 청소년들이 심야에 이용할 수 있는 매체가 사회관계망서비스(SNS), 인터넷 동영상 서비스(OTT, Over The Top media service), 유튜브 등으로 다양해짐에 따라, ‘섯다운제 개선’을 ‘규제 철폐’ 과제로 선정(2021년 6월 10일)해 실효적인 청소년 보호 방안을 원점에서 재검토했다.

특히, 섯다운제는 그간 몇 차례 정부의 규제 합리화 노력에도 불구하고 개선되지 못했으나, 이번에는 정부가 확고한 개선 의지를 가지고 자율적 방식으로 전환하기 위해 제도를 폐지했으며, 게임 이용에 있어 청소년의 자기결정권과 가정 내 자율적 섯택권이 보장되는 방향으로 제도가 개선되었다. 또한, 정부는 관계부처와 협조하여 게임이용 교육과 정보 제공을 확대하는 한편, 청소년 보호 주무부처로서 인터넷, 스마트폰 과의존 치유 캠프 운영 등 청소년의 건강한 일상회복을 위한 지원을 강화해나갈 방침이다.

[그림 12] 게임 섯다운제의 역사



\*출처 : 매일경제




■ 게임 산업의 차세대 먹거리, 블록체인(NFT·P2E)

비트코인이 5,000만 원에 달하는 등 블록체인에 대한 관심이 높아지면서, 국내 게임사 역시 차세대 먹거리로 블록체인을 주목하고 있다. 블록체인은 네트워크로 연결된 개개인의 컴퓨터에 블록 형태 데이터를 분산하여 저장, 거래 기록을 투명하게 관리함으로써, 데이터의 위변조를 방지하는 기술을 말한다. 이러한 분산 관리 방식으로 탈중앙화 시스템을 지향하고, 아이템 등을 투명하게 관리할 수 있는 장점으로 인해 다양한 분야에 활용도가 높은 기술이다.

최근 게임 산업은 이러한 블록체인 기술을 활용해 고유한 인식 값을 부여, 복제와 위변조를 막고 소유권을 입증할 수 있는 디지털 자산인 NFT(대체 불가능한 토큰)를 게임에 적용하여 게임을 하면서 모은 아이템을 NFT로 거래해 수익을 창출할 수 있는 P2E(Play To Earn, 게임을 하며 돈을 버는 일) 게임을 다수 개발하고 있다.

[그림 13] 블록체인 적용 게임 특징 및 국내 게임사 블록체인 적용 사례



**블록체인 적용한 게임 특징**

안정성	보안성	시장성	투명성
사용자 데이터가 손상되더라도 빠른 복구가 가능	게임 재화를 임의로 삭제하거나 훔칠 수 없음	게임 내 발생하는 재화 (아이템·가상화폐 등) 거래 가능	게임 내 발생하는 다양한 경쟁, 랭킹 시스템, 소유권 증명

**국내 게임사 블록체인 적용 사례**

게임사	블록체인 관련 행보
위메이드	'버드토네이도 포 위믹스' 출시, 블록체인 플랫폼 위믹스 운영
카카오게임즈	블록체인 게임 개발업체 '웨이투빗' 최대주주로 등극
네오위즈	대전 게임 '솔리테어 듀얼 온 이오스', 퍼즐 게임 '캔디 팝 듀얼' 출시
엠펙	'프린세스메이커 포 클레이튼' 지난해 출시, 스포츠 승부 예측 게임 제작 중
수퍼트리	'크립토도저' '도저버드' 등 출시, 기존 게임 IP에도 블록체인 적용 예정

\*출처 : 매일경제

국내 게임 회사 중 NFT를 통한 P2E 게임에 가장 선두 업체는 위메이드이다. 위메이드는 지난 몇 년간 노력을 기울여 자체 클레이튼을 메인넷으로 활용하는 블록체인 네트워크인 위믹스 플랫폼을 구축했으며, 이를 통해 다양한 블록체인 게임들의 글로벌 서비스를 진행해 왔다. 2021년 8월에는 위메이드의 대표작인 MMORPG '미르4'의 글로벌 서비스를 시작했고, 미르4 게임 내 핵심 재화인 흑철을 모아 '드레이크(DRACO)'라는 토큰으로 발행할 수 있다. 드레이크 토큰은 위메이드 자체 가상자산 위믹스(WEMIX)로 바꾸어 가상자산 거래소에 보내 투자하거나 현금화하는 등 수익을 창출할 수 있는데, 현재는 2022년 말까지 위믹스를 기축 통화로 활용하는 100여 개 작품을 위믹스 플랫폼에 온보딩하고, 앞으로 시장 지배적인 게이밍 블록체인 플랫폼으로 성장하겠다는 계획을 가지고 있다.

동사의 주요 자회사인 (주)네오위즈 역시 블록체인 전문 계열사인 (주)네오플라이와 함께 '네오핀(클레이튼을 기반으로 한 토큰)' 기반 블록체인 플랫폼을 구축할 계획을 가지고 있다. (주)네오플라이는 2017년부터 블록체인 관련 기술을 연구해왔으며, (주)네오위즈는 네오핀 기반의 NFT가 결합된 P2E 게임의 서비스 출시 및 운영을 맡을 예정이다. (주)네오위즈는 네오핀을 통해 '아바', '브라운더스트', '골프 임팩트' 등 자사 대표작들을 P2E 게임으로 재

구성해 출시할 예정이며, (주)네오위즈는 투자사, 개발사 등과 적극적으로 파트너십을 맺고, 다양한 게임에 네오핀 경제 시스템 적용을 확대해 나갈 계획을 가지고 있다.

이 외에도 현재 엔씨소프트, 컴투스, 카카오게임즈 등 다수 게임사들이 P2E 관련 시장에서 주목할 만한 움직임을 보이고 있으나, 게임물관리위원회에 따르면 NFT 아이템은 소유권이 게임사가 아닌 유저에게 귀속되어 있어 게임산업법상 경품에 해당한다고 볼 여지가 있으며, 블록체인 특성상 게임 외부에서 자유롭게 거래가 가능하게 하는 등 거래 활성화 시 사행적으로 이용될 우려가 높으며 블록체인 게임 출시를 허가하지 않고 있다. 이러한 상황 속에서 국내 기업들은 국내가 아닌 해외 진출을 모색하고 있는 상황이며, 전 세계적으로 가상자산이 떠오르는 시기인 만큼, 규제의 변화가 필요하다.

### ■ (주)네오위즈, '고양이와 스프' 개발사 하이디어 200억 원에 인수

2021년 11월, 동사의 주요 자회사인 (주)네오위즈는 모바일 게임 개발사 하이디어 지분을 100% 인수하여 자회사로 편입한다고 밝혔다. 전자공시시스템에 따르면, (주)네오위즈는 하이디어 구주 4만 주 전체를 200억 원에 인수했으며, 취득 예정일은 2022년 12월 16일이며, 취득 목적은 사업 포트폴리오 강화이다.

간편 액션 게임 '엔데드 슬레이어', 캐주얼 RPG '인간 혹은 뱀파이어' 등을 개발한 하이디어는 2012년 설립된 모바일 게임사로, 2021년 10월 '고양이와 스프'를 출시했으며, 방치형 힐링 게임 장르를 표방하는 '고양이와 스프'는 구글 플레이 인디 게임 페스티벌 2021에서 TOP3에 선정되는 한편, 글로벌 동시 접속자 60만 명을 기록하는 등의 성과를 거두고 있다.

(주)네오위즈는 하이디어와 함께 자체 준비 중인 대형 신작에 더해 신규 IP를 적극 개발하고, 글로벌 시장에서 다양한 장르의 경쟁력 있는 게임들을 선보일 것으로 기대된다.

[그림 14] 고양이와 스프



\*출처 : 나무위키



■ 동사의 ESG 활동

 ENVIRONMENTAL

동사는 생산 및 물질 취급 과정에서의 오염방지, 자원이용, 안전보건, 작업환경 등에서의 이슈 발생가능성이 제조업에 비해 낮은 편이나, 자회사의 서버가동, 유지관리 등의 측면에서 전기에너지가 소비되는 비중이 높고, 고정적인 사용량이 존재하기 때문에 효율적인 에너지 사용에 대한 이슈가 있을 것으로 예상된다. 동사는 환경대응 측면에서 전기 소비량을 매년 감소시키기 위해 모니터링을 강화하고 있으며, 에너지의 효율적인 관리 방안을 모색하고 있다.

 SOCIAL

동사는 기본적으로 가운데 직원들에 대한 다양한 복리후생제도를 운영하고 있다. 본인이 설정한 시간에 효율적으로 일할 수 있도록 자율출퇴근제를 시행하고 있으며, 매월 마지막 금요일에는 4:30분에 퇴근하는 Family Day를 시행하고 있다. 또한, 직원들의 안정된 생활을 지원하기 위해 다양한 대출 제도를 운영하고 있으며, 사내식당, 사내카페, 카지노룸 등을 운영하고 있다.

이 밖에도 지역사회 발전을 위해 임직원의 자원봉사, 재난구호 등 사회봉사활동 참여를 장려하며, 지역경제 활성화 및 사회적 책임 활동에도 앞장서고 있다.

[그림 15] 임직원 자원봉사 활동



[서울 개포동 구룡마을 연탄 배달 봉사]



[경기 성남 초등학교 하곳길 벽화 작업 - 환경 및 지역사회 환경 개선]

\*출처 : 동사 홈페이지

 GOVERNANCE

동사의 이사회는 분기보고서(2021년 9월) 기준 등기 사내이사 4명, 사외이사 3명으로 구성되어 있다. 이사 총수의 4분의 1 이상을 사외이사로 유지하여 상법이 규정하고 있는 사외이사 선

임요건을 준수하고 있으며, 이사회가 객관적으로 업무집행을 감독할 수 있도록 이사회 구성원의 독립성을 보장하고 있다. 이사회 의장은 동사의 설립자인 나성균 사내이사로, 게임 산업에서의 다양한 서비스 경험에 대한 이해도가 가장 높은 이사로서, 이사회 운영을 담당하기에 적합하다고 인정되어 의장으로 선임되었다. 이사회 내에는 사외이사 3명이 활동하는 감사위원회가 구성되어 있으며, 감사위원의 독립성 강화를 위해 감사위원 선임 시 주주총회 전 감사위원 후보에 대한 정보를 투명하게 공개하여 추천인, 최대주주와의 관계, 회사와의 거래 등에 대한 내역을 외부에 공시하고 있다.

동사는 기업가치의 극대화를 목표로 하여 향후 투자계획 및 재무환경 등을 종합적으로 고려하여 상법상 배당가능이익 내에서 배당규모를 결정하고 있으며, 2020년 10억 원의 배당금을 지급하여 주주가치 환원 및 사업에 대한 책임경영을 보이고 있다.

정보공개와 주주 권익 보호 측면에서 ESG 관련 정보공개는 부족한 수준이나, 상장회사로서의 공시 의무를 준수하며, 소통 채널 다양성 확보, 정보 접근 등의 권한을 준수하기 홈페이지에 최신 소개 자료를 업데이트 하는 등 이해관계자의 권익 보호를 위한 노력은 일정 수준 이상으로 전개하고 있다.

■ 증권사 투자의견

작성기관	투자의견	목표주가	작성일
	Not Rated	-	2021년 11월 19일
하이투자증권	· 가상자산 관련 비즈니스 확대로 성장성 가속화 될 듯 · 패러다임 전환기에 게임 체인저로서 역할을 할 가상자산 관련 비즈니스 확대 등으로 밸류에이션 리레이팅 될 듯		

■ 시장정보(주가 및 거래량)

[그림 16] 동사 3개년 주가 변동 현황



\*출처 : 네이버 금융(2022년 1월 27일)