

이 보고서는 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해 발간한 보고서입니다.

기술분석보고서

YouTube 요약 영상 보러가기

넥스터스튜디오(206560)

오락·문화

요약

기업현황

재무분석

주요 변동사항 및 전망



작성기관

NICE평가정보(주)

작성자

박현범 전문연구원

- 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 미리보기 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.



한국IR협의회



덱스터스튜디오(206560)

촬영, VFX, Sound 등 원스톱 솔루션의 종합 영상 제작 업체

기업정보(2021/09/30 기준)

대표자	김욱, 강종익
설립일자	2011년 12월 29일
상장일자	2015년 12월 22일
기업규모	중소기업
업종분류	영화, 비디오물 및 방송프로그램 제작 관련 서비스업
주요제품	비디오물 영상처리

시세정보(2022/02/18 기준)

현재가(원)	19,900
액면가(원)	500
시가총액(억 원)	5,055
발행주식수	25,400,836
52주 최고가(원)	53,000
52주 최저가(원)	6,270
외국인지분율	3.45%
주요주주	김용화

■ 기술 기반의 종합 영상 제작 업체

덱스터스튜디오(이하 ‘동사’)는 영상 콘텐츠 제작과 관련된 콘텐츠 기획, 촬영 및 제작, VFX(시각효과), DI(디지털 색보정), 음향 처리 등의 전, 후반 작업이 가능하도록 모든 라인업을 구축한 국내 유일의 원스톱 솔루션을 제공하는 종합 영상 제작 업체이다.

동사는 꾸준한 연구개발 투자를 통한 약 80여 개의 영상처리용 소프트웨어를 자체 개발하였으며, 현재는 인공지능, 가상현실, 증강현실, 혼합현실 등 미래 기술 개발에 초점을 맞추어 연구개발을 수행하고 있다.

■ 독보적인 VFX 기술력 보유

동사는 ‘승리호,’ ‘신과함께’ 시리즈, ‘기생충’, ‘고요의 바다’ 등의 제작에 참여하여 국내외 각종 영화제에서 시각효과상을 수상함으로써 VFX 기술력을 입증하였다. 또한, 최근에는 컴퓨터 그래픽 및 3D 기술 기반의 특수효과를 촬영 현장에 즉각 반영할 수 있는 차세대 실감형 콘텐츠 제작 시스템인 ‘버츄얼 프로덕션 스튜디오’를 구축하는 등 독보적인 기술력으로 VFX 산업을 선도하고 있다.

■ 사업 역량 강화 및 글로벌 파트너십 구축

동사는 글로벌 광고 기획 및 통합 커뮤니케이션 대행 업체인 (주)크레마월드와이드(현 (주)크레마)를 자회사로 편입함으로써 콘텐츠 기획 인적 자원이 충원되는 등 사업 역량이 강화되었으며, 글로벌 OTT 스트리밍 업체인 ‘넷플릭스’와의 2년간 장기 파트너십을 통해 향후 국내 창작 생태계와 동반 성장 행보를 이어 나갈 것으로 예상된다.

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	392	54.8	21	5.3	28	7.2	5.4	3.3	27.8	119	2,607	39.9	1.8
2019	555	41.5	(54)	(9.7)	(77)	(13.9)	(13.0)	(10.5)	20.2	(313)	2,279	N/A	3.4
2020	263	(52.5)	2	0.8	(30)	(11.6)	(5.4)	(4.5)	19.7	(120)	2,294	N/A	2.5



기업경쟁력

종합 영상 제작 업체

■ 원스톱 솔루션 영상 처리업체

- 영상 관련 콘텐츠 기획, 촬영, VFX, DI, 음향 처리 등
국내 유일의 종합 영상 제작 업체

■ 꾸준한 연구개발 투자

- 약 80여 개의 영상처리용 소프트웨어 자체 개발
- VR, AR, MR 등 미래 기술 개발 수행

차별화된 사업 전략

■ 넷플릭스와의 파트너십 구축

- 글로벌 OTT 스트리밍 업체와의 장기 파트너십을 통한 성장 행보 구축

■ 사업 역량 강화를 위한 기업 인수

- 음향 전문 스튜디오 '라이브톤' 인수에 이어, 종합 광고 기획 업체인 '크레마' 인수를 통한 사업 역량 강화 지속

핵심기술 및 주력 제품

우수한 기술력과 제작 스튜디오

■ 차세대 실감형 콘텐츠 제작 시스템 구축

- 기존 기술 대비 비용과 작업 시간 절감이 가능한 버츄얼 프로덕션 스튜디오 구축

■ 다양한 영상 처리 포트폴리오

- 천만 관객을 동원한 '신과함께'와 세계적으로 인기를 얻은 '기생충' 작업을 통한 차별화된 포트폴리오 보유

주력 제품



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	■
중장기 배당정책 보유	■
이사회 내 사외이사 보유	■
대표-이사회 독립성	■
감사위원회 운영	■
감사 업무 교육 실사	■
지배구조 정보 공개	■

■ : 양호 ■ : 미흡 □ : 확인불가

- 환경 경영 조직을 설치하고 있지 않으나, 영상처리 작업에 소요되는 전기 에너지 절감에 일부 투자하고 있음.
- 임직원 존중에 관한 보호 정책을 보유하고 있고, 여성 근로자가 근무하고 있으며, 공정거래/반부패 프로그램을 진행하고 있음.
- 주주의결권 행사 지원제도와 중장기 배당정책을 보유하고 있고, 이사회 내 사외이사를 보유하고 있으며, 감사위원회를 운영하며, 지배구조 정보를 공개하고 있음.

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



I. 기업현황

종합 영상 제작 솔루션 스튜디오

동사는 영화, 드라마, 광고, 뉴미디어 등 모든 영상 전반의 콘텐츠 기획, 촬영, VFX(시각 효과), DI(Digital Intermediate), 음향 효과 등 전, 후반 작업에 이르는 모든 라인업과 자체 컴퓨터 그래픽스 연구개발 팀을 보유하고 있는 종합 영상 제작 업체이다.

■ 개요 및 사업 현황

동사는 2011년에 (주)덱스터디지털로 설립되어, 2013년 12월에 '(주)덱스터'로 상호 변경하였으며, 2015년에 코스닥 시장에 상장한 이후, 2016년 3월에 '(주)덱스터스튜디오'로 상호명을 변경하였다. 이후, 2017년에는 영화 음향제작 및 음향 설계 컨설팅 전문 업체인 '(주)라이브톤'을 인수하였고, 2018년에는 영화 및 영상콘텐츠 제작 전문 업체인 '(주)덱스터픽쳐스'를 설립하는 등 영상의 기획부터 제작, 편집까지 모두 가능한 종합 영상 제작 기업을 구축하였다. 동사는 서울특별시 마포구 소재에 본사를 두고 있으며, 라이브톤, 덱스터픽쳐스 및 크레마를 종속회사로 보유하고 있다.

표 1. 동사 계열회사의 현황

상호	설립일	소재지	주요사업	지배관계 근거
(주)라이브톤	2000.01.07	경기도 고양시	영화음향제작 및 음향 설계 컨설팅	의결권과반수 소유
(주)덱스터픽쳐스	2018.08.01	서울시 마포구	영화 및 드라마 영상콘텐츠 제작	의결권과반수 소유
(주)크레마	2009.05.01	서울시 강남구	광고물 제작 및 광고 대행	의결권과반수 소유

*출처: 3분기보고서(2021), NICE평가정보(주) 재구성

■ 보유기술 및 주요제품 현황

동사의 시각 효과와 관련된 연구개발은 동물 캐릭터의 텔을 섬세하게 표현하기 위한 기술 개발로부터 시작되었으며, 이때 설립한 연구개발센터가 현재의 기업부설 연구소로 이어져 오고 있다. 당시에 동사는 수백만 개의 텔을 짧은 시간 동안에 구현해내는 기술을 독자적으로 개발하였으며, 이후 사람의 머리카락, 자연환경을 구현하는 기술로 확장해왔다. 이러한 기술을 바탕으로 동사는 세계적인 수준의 디지털 환경 제작이 가능한 종합 영상 제작 기업으로 발전하였으며, 현재는 인공지능(AI), 가상현실(VR), 증강현실(AR), 혼합현실(MR) 등 미래 기술 개발에 초점을 맞추어 연구개발을 수행하고 있다.

동사는 시각 효과와 관련된 솔루션을 현재까지 약 80여 개 자체 개발하여 운영하고 있으며, 여기에는 수십 ~ 수백 대의 카메라를 제어 및 다시점 영상 데이터를 촬영하고 이를 활용하여



디지털 데이터를 변환하는 기술, 촬영한 영상으로부터 얼굴 표정 및 동작을 분석하는 기술, 딥러닝 기술을 이용하여 진짜와 구별이 어려운 정도의 이미지 합성 영상을 제작하는 딥페이크 기술 등이 있다.

표 2. 동사의 주요 소프트웨어 현황

소프트웨어	특징	실적
ZENN	<ul style="list-style-type: none"> - 영화 '미스터 고'에서 사용했던 ZelosFur을 업그레이드한 소프트웨어 - 천만 개 이상의 털을 빠르고 정확하게 제어하는 알고리즘 	<ul style="list-style-type: none"> - 영화 및 드라마 중 미스터 고, 신과함께 시리즈, 아스달 연대기, 손오공, 쿵푸요가 등을 제작 - 세계적 수준의 학술대회인 SIGGRAPH 2017 Talks "Procedural With Caution"에 발표
Tane	<ul style="list-style-type: none"> - 나무, 돌, 풀, 건물 등을 배치하고 레이아웃을 수정하는 기능 제공 - 수백 제곱미터 이상의 환경에서 바닥의 자갈들까지 처리할 수 있는 효율적인 알고리즘 	<ul style="list-style-type: none"> - 영화 신과함께 시리즈, 기생충, 백두산 등을 제작
Beyond Screen	<ul style="list-style-type: none"> - 벽면에 설치된 스크린이 가상 세계를 비추는 창문처럼 보이도록 하는 시각 왜곡 기술 - 모든 형태의 스크린에 적용 가능 	<ul style="list-style-type: none"> - 중국 우시 테마파크 제작에 활용 - 세계적 수준의 학술대회인 SIGGRAPH Asia 2019 Technical Briefs "Mixing Real and Virtual Worlds"에 발표
VACS	<ul style="list-style-type: none"> - 수십 ~ 수백 대의 카메라를 동기화하여 촬영하는 솔루션 - 여러 대의 카메라에 촬영 시작 및 중단을 제어 - 촬영된 결과 동영상을 유선 및 무선으로 서버에 전송하는 기술 구현 - 다시점 영상으로부터 얼굴 및 몸동작의 디지털 데이터 생성 가능 	<ul style="list-style-type: none"> - 가상현실, 증강현실, 혼합현실 관련 연구 동시 진행 중 - IIITP 훌로그램 지원 사업 수행 중
Deep Data Sculptor	<ul style="list-style-type: none"> - 딥러닝 기술을 활용한 이미지 처리 등의 기술을 구현 	<ul style="list-style-type: none"> - 음성합성, 딥페이크 등의 테스트 진행 중

*출처: 3분기보고서(2021), NICE평가정보(주) 재구성

■ 매출 품목별 매출 실적

2020년도 사업보고서 및 2021년도 3분기 보고서 기준, 동사의 사업 부문은 단일 사업 부문으로 이루어져 있으며, 매출 품목은 VFX 제작, 투자제작수익으로 나누어져 있다. 각 품목의 2020년 매출 수준은 VFX 제작 약 227억 원, 투자제작수익 약 13억 원이며, 2021년 3분기 매출 수준은 VFX 제작 약 193억 원, 투자제작수익 약 3억 원으로 구성되어 있다.



한편, 동사의 2018년 매출유형은 수출 약 131억 원, 내수 약 226억 원으로 매출 규모 중 수출 비중이 약 36.6%를 차지하는 수준이었으나, 2020년도부터 해외 영화 산업이 축소되면서 내수 위주의 매출 시현이 이어지고 있다.

표 3. 매출 품목별 매출실적 (단위: 백만 원)

매출 품목	매출유형	2021년 3분기	2020년	2019년	2018년
VFX 제작 등	수출	1,532	2,530	13,342	13,112
	내수	17,812	20,196	22,949	12,953
투자제작수익	내수	345	1,368	2,003	9,674
합계	수출	1,532	2,530	13,342	13,112
	내수	18,157	21,564	24,952	22,627
	최종 합계	19,689	24,094	38,294	35,739

*출처: 3분기보고서(2021), 사업보고서(2020), NICE평가정보(주) 재구성

■ 시장 현황

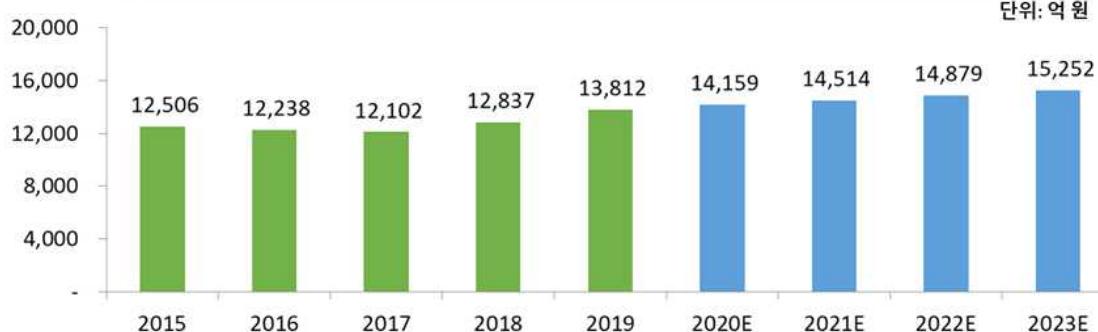
동사의 사업 내용은 국내 영화 콘텐츠 산업 중 ‘영화 기획 및 제작’, ‘영화 수입’, ‘영화 제작 지원’의 3개 분야와 관련이 있으며, 이 분야의 시장 규모는 2015년 약 1조 2,506억 원에서 2019년 약 1조 3,812억 원으로 연평균 2.51%(CAGR) 성장하였으며, 동일 성장률을 감안 시 2023년에는 약 1조 5,252억 원의 시장 규모를 형성할 것으로 기대된다.

표 4. 영화 기획 및 제작, 수입 등 시장 규모 (단위: 억 원)

구분	영화 기획 및 제작	영화 수입	영화 제작 지원	합계
2019년	7,811	2,460	3,541	13,812
2018년	7,401	2,265	3,171	12,837
2017년	7,222	2,421	2,459	12,102
2016년	7,785	2,593	1,860	12,238
2015년	8,145	2,835	1,526	12,506

CAGR(2015~2023) = 2.51%

단위: 억 원



*출처: 2019년 기준 콘텐츠산업조사(콘텐츠산업 통계 조사)(2021), NICE평가정보(주) 재구성

II. 재무 분석

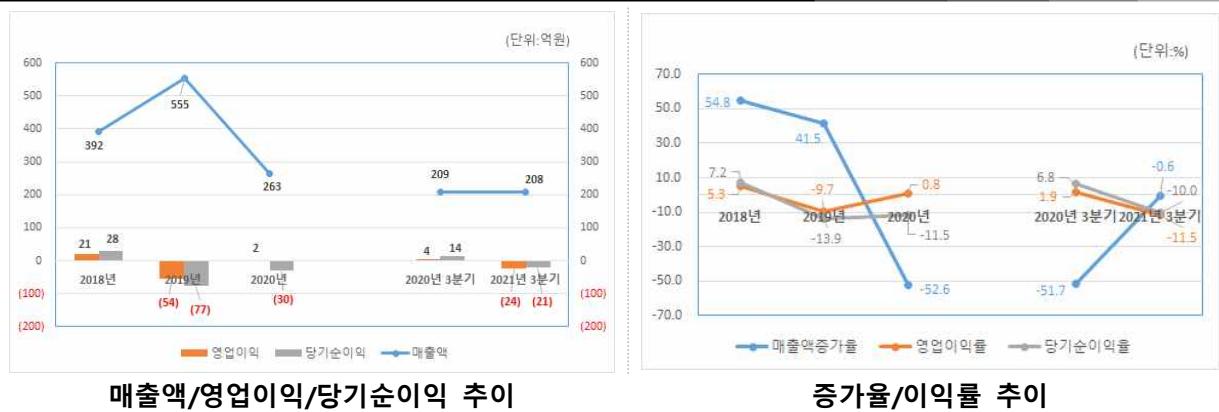
VFX(시각 특수효과) 기술 전문기업

동사는 영상 관련 콘텐츠 기획, 촬영 및 제작, VFX, 디아이, 사운드 등 전·후반 작업에 이르는 모든 라인업을 구축한 국내 유일의 종합 영상 스튜디오로서 VFX 산업을 선도하고 있으나, 2020년 결산기준 매출액은 COVID-19 장기화로 인한 제작일정 지연으로 인해 VFX부문의 실적이 감소되어 전년대비 52.6% 감소한 263억 원의 매출을 시현하였다.

■ VFX 제작 매출이 총 매출의 80% 이상을 차지

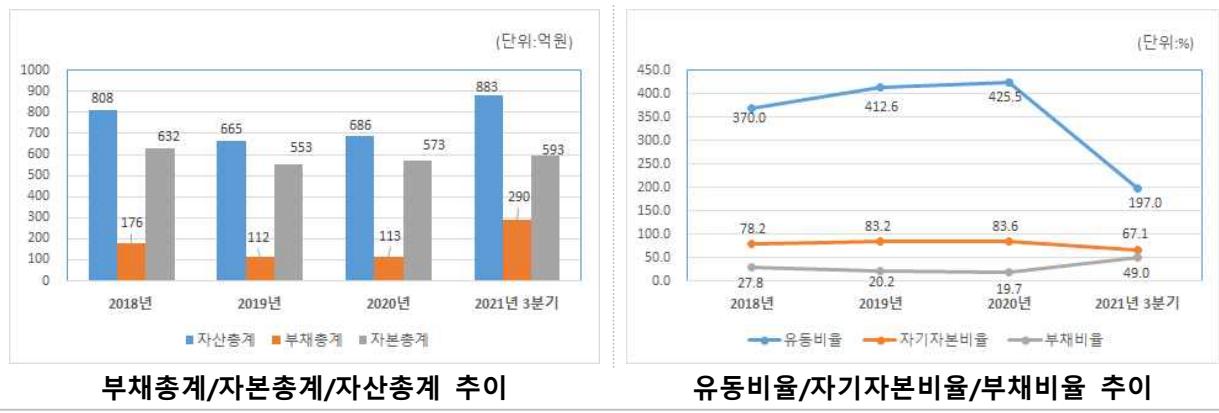
동사의 매출은 VFX 제작 매출 및 투자수익, 기타 매출로 나누어져 있으며, 2020년 기준 VFX 제작 매출이 227억 원(총 매출의 86.3%), 투자수익 매출이 14억 원(총 매출의 5.3%), 기타 매출이 22억 원(총 매출의 8.4%)으로 VFX 제작 매출이 높은 비중을 차지하고 있다.

그림 1. 동사 연간 및 반기 요약 포괄손익계산서 분석



*출처: 동사 사업보고서(2020), 3분기보고서(2021)

그림 2. 동사 연간 및 반기 요약 재무상태표 분석



*출처: 동사 사업보고서(2020), 3분기보고서(2021)



■ VFX 부문의 실적 감소로 인한 매출 감소

동사는 VFX 기술 선도 기업이며, VFX 후반작업을 기반으로 사업을 영위 하던 중, 콘텐츠산업 전반의 영역으로 사업영역을 확대 하였으나, 2020년 결산 기준 매출액은 콘텐츠 기획 및 투자 부문의 성장에도 불구하고, COVID-19 장기화로 인한 제작일정 지연으로 인해 VFX부문의 실적이 감소되어 263억 원을 시현하며, 전년대비 52.6%가 감소하였다.

동사의 매출액은 2018년 392억 원(+54.8% YoY), 2019년 555억 원(+41.5% YoY), 2020년 263억 원(-52.6% YoY)을 기록하는 등 2020년 매출은 전년대비 대폭 감소하였다.

동사의 판관비율은 2019년 109.7%, 2020년 99.2%이며, 매출액영업이익률은 2019년 -9.7%, 2020년 0.8%를 기록하며 전년대비 영업수익성은 흑자전환 하였으나, 산업평균 대비 여전히 미흡한 영업수익성을 나타냈다.

또한, 매출액순이익률은 2019년 -13.9%, 2020년 -11.5%를 기록하여, 순이익은 적자 지속하였고, 산업평균 대비 미흡한 수준을 나타냈다.

■ 2021년 3분기 전년 동기 수준의 매출 유지 하였으나, 수익성 적자전환

2021년 3분기 매출액은 208억 원을 기록하며 전년 동기 수준의 매출을 유지하였으나, 매출액영업이익률 -11.5%, 매출액순이익률 -10.0%로 전년 동기대비 수익성은 적자전환 하였고, 산업평균 대비 미흡한 수익성을 나타냈다.

주요 재무안정성 지표는 부채비율 49.0%, 자기자본비율 67.1%, 유동비율 197.0%를 기록하는 등 산업평균 대비 양호한 수준을 나타냈다.

■ 현금 유동성 확보

2020년 영업활동현금흐름은 순손실 발생에도 불구하고, 정(+)의 상태로 전환된 가운데, 166억 원을 나타내고 있고, 장기금융상품 일부 처분과 매출채권 일부 회수 등의 영향으로 기말 현금성 자산 146억 원을 보유하는 등 현금 유동성을 확보하였다.

그림 3. 동사 현금흐름의 변화



*출처: 동사 사업보고서(2020) 3분기보고서(2021)



III. 주요 변동사항 및 전망

꾸준한 시설 투자 및 글로벌 OTT 협력 강화

동사는 3D 배경 및 배우를 동시 촬영하여 VFX 촬영 비용을 절감할 수 있는 베츄얼 프로덕션 스튜디오 구축하였으며, 음향스튜디오, DI라인 구축을 추가로 계획하고 있고, 글로벌 OTT(온라인 동영상 서비스) 기업인 ‘넷플릭스’ 와의 VFX 파트너십 체결을 통해 방대한 기술 서비스 수요가 발생할 것으로 기대되고 있다.

■ 차세대 실감형 콘텐츠 제작 시스템 ‘D1’ 구축

동사는 2021년 2월, VFX 촬영이 가능한 차세대 실감형 콘텐츠 제작 시스템인 베츄얼 프로덕션 스튜디오 구축을 위해 약 46억 원 투자를 결정하였으며, 같은 해 9월에 경기도 파주 소재에 스튜디오 ‘D1’ 을 런칭하였다.

베츄얼 스튜디오는 LED 스테이지에 렌더링한 3D 배경을 투사하는 기법을 이용하는 스튜디오로, 컴퓨터 그래픽 및 3D 기술 기반의 특수효과를 촬영 현장에 즉각 반영할 수 있어, 기존 그린 스크린 촬영 대비 최대 20%의 비용 절감이 가능하고, 촬영 이후 편집 및 합성하는 시간을 단축할 수 있는 장점이 있다. 또한, 2021년 6월, OTT용 DI 및 음향 스튜디오 라인 증설을 위한 25억 원의 투자를 결정하였으며, 이는 올해 3월 말에 구축 완료될 것으로 예상하고 있다.

■ 글로벌 OTT 스트리밍 업체와의 파트너십 구축

동사는 2021년 8월에 세계적인 OTT 스트리밍 서비스 업체인 ‘넷플릭스’ 와의 영상 후반 작업 협력 강화를 위한 2년간의 장기 파트너십을 체결하였으며, 향후 국내 창작 생태계와 동반 성장 행보를 이어 나갈 것으로 예상된다. 동사는 넷플릭스 시리즈 중 최근 화재가 되었던, ‘킹덤’, ‘승리호’, ‘고요의 바다’ 등의 후반 작업을 담당하여 한국 콘텐츠의 위상을 한층 더 높이는 데 일조하였으며, 이번 파트너십을 통해서는 색 보정 담당의 DI 사업부, 사운드 디자인과 믹싱을 담당하는 자회사 라이브톤 등으로 협력이 확대될 전망이다.

■ 종합광고회사 ‘크레마월드와이드’ 인수

동사는 2021년 10월, 크레마월드와이드(이하 ‘크레마’) 의 경영권과 최대지분(66.7%)를 확보하는 투자계약을 체결하여, 크레마를 자회사로 편입했다. 크레마는 2009년 창립 후 지금 까지 국제광고제 디지털 부문에서 수상 경력을 16회 이상 보유한 이력이 있는, 글로벌 광고 기획 및 통합 커뮤니케이션 대행업체이다. 동사는 이번 인수를 통해 VFX 기술력에 크레마의 콘텐츠 기획 인적자원이 더해짐으로써, 솟폼 커머셜 콘텐츠 공동 제작, 메타버스 기반 실감형 영상 공동 개발 및 투자 등의 영역에서 상당한 시너지를 낼 수 있을 것으로 기대하고 있다.



■ 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 제고하는 지표로 활용할 수 있다. 국내 ESG 평가를 수행하고 있는 기관은 한국기업지배구조원, QESG, 대신경제연구소, 나이스평가정보(주) 등이 있다. 각 기관마다 차별화된 ESG 평가등급을 공개하고 있으며, 한국기업지배구조원(2022) 및 나이스평가정보(2022)는 S, A+, A, B+, B, C, D 및 ESG1~ESG7 등 7등급 체계로 구성되고, 일부 대기업, 코스닥 상장사의 등급이 제시되어 있다.

환경경영 규준은 환경문제가 기업의 지속가능한 발전에 중요한 영향을 미치는 변수로 부각됨에 따라 제정되었고, 사회책임경영 규준은 지속가능경영에 대한 사회적 관심이 커지고 국제 자본시장에서 기업의 사회적 책임이 중요한 투자의사 결정 고려요소가 됨에 따라 제정되었다. 또한, 기업지배구조 규준은 우리 기업의 투명성과 효율성을 제고함으로써 기업가치를 극대화하는 데 기여하는 것을 목적으로 제정되었다.

그림 4. EGS 모범규준 예시



*출처: 한국기업지배구조원 홈페이지(2022)

공개 자료 및 질문지를 통해 ESG 항목에 대한 사항을 별도로 확인한 결과, 동사는 환경정보 공개, 환경 경영 조직 설치, 환경 성과평가체계 구축 등이 파악되지 않으며, 동사의 사업 내용은 직접적인 환경 오염, 작업 과정에서의 환경 관련 이슈 발생 가능성은 비교적 낮은 편이다. 그러나, 동사는 시작효과 작업 과정에서 이용하는 그래픽 카드 가동 및 서버 관리 과정에서 전기에너지가 소비되는 비중이 높고, 고정적인 사용량이 존재하므로, 효율적인 에너지 사용에 대한 이슈가 발생할 것으로 보인다.

한편, 동사의 2021년 3분기 보고서에 따르면, 총 313명의 임직원이 근무하고 있고, 이중 여성 근로자가 169명(54.00%), 기간제 근로자가 12명(3.83%), 평균 근속연수가 2년 이상으로 각각 확인된다.

표 5. 여성/기간제 근로자 근무 현황

사업 부문	성별	정규직	기간제 근로자	총합	평균 근속년수
VFX, VP, 기술지원	남	108	2	110	4년 1개월
	여	127	-	127	3년 0개월
실감콘텐츠, 콘텐츠, DI	남	24	3	27	2년 6개월
	여	26	5	31	2년 2개월
관리	남	6	1	7	2년 3개월
	여	10	1	11	2년 7개월

*출처: 3분기 보고서(2021), NICE평가정보(주) 재구성

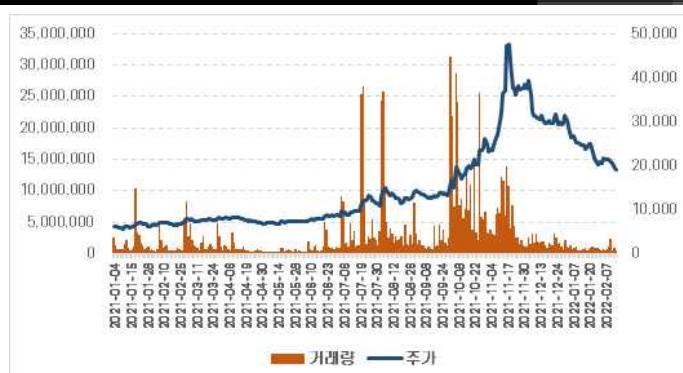
지배구조 부문은 정관에 의해 주주의 의결권을 1주마다 1개로 정하고 있으며, 정기/임시 주주총회 시 전자투표제를 채택하여 운용하고 있고, 총 4명의 이사 중 2명의 사외이사를 보유하여 이사회 내 사외이사 비중이 50%로 이사회가 독립성을 확보하고 있다. 이사는 주주총회에서 선임하고, 주주총회에 출석한 주주의 투표로 선임 여부를 정하고 있어, 이사 선정의 공정성을 확립하고 있다. 또한, 계열회사 지분 표를 공시함으로써 지배구조 정보를 공개하고 있는 것으로 보인다.

동사는 이사회 내에 사내이사 1인, 사외이사 2인으로 구성된 감사위원회를 별도로 운영하고 있으며, 위원회 위원 중 관련 법령의 경력 요건을 충족하는 재무전문가를 선임하였다. 동사는 위원회의 구성, 운영 및 권한, 책임 등을 감사위원회 규정에 정의하여 감사 업무를 수행하고 있으며, 동 위원회 위원은 감사위원회 활동의 독립성을 저해할 관계가 확인되지 않고 있어, 감사위원회의 활동에 대한 독립성이 보장된 것으로 보인다.

■ 증권사 투자의견

작성기관	투자의견	목표주가	작성일
	Not Rated	-	
키움증권	<ul style="list-style-type: none"> 광고 신사업 진출로 트랜스 미디어 비즈니스 전략 강화 4분기에는 매출액 246억원, 영업이익 37억원의 실적을 기록할 것으로 예상 실적 개선은 내년 이후에 더욱 강화 되며 실적 가시성은 더 공고해 질 것으로 전망 	-	2021-09-17

■ 시장정보(주가 및 거래량)



*출처: Kisvalue(2022.02)