

이 보고서는 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해 발간한 보고서입니다.

기술분석보고서

 YouTube 요약 영상 보러가기

위메이드(112040)

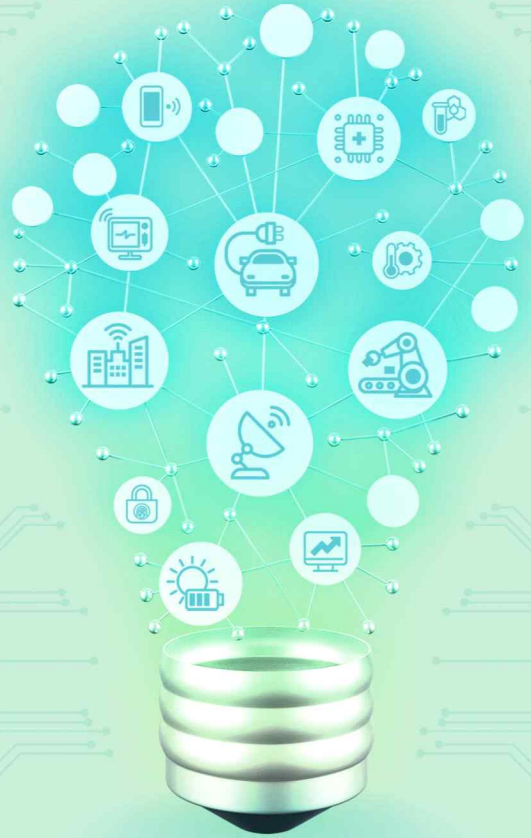
디지털콘텐츠

요약

기업현황

재무분석

주요 변동사항 및 전망



작성기관

NICE평가정보(주)

작성자

이현동 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.

위메이드(112040)

블록체인, MMORPG 개발 및 IP 라이선스 전문기업

기업정보(2021/11/12 기준)

대표자	장현국
설립일자	2000년 02월 10일
상장일자	2009년 12월 18일
기업규모	중견기업
업종분류	온라인게임 및 소프트웨어 개발 및 판매
주요제품	PC 및 모바일게임

시세정보(2022/03/18 기준)

현재가(원)	102,000
액면가(원)	500
시가총액(억 원)	34,244
발행주식수	33,573,458
52주 최고가(원)	245,700
52주 최저가(원)	22,580
외국인지분율	6.08%
주요주주	박관호

■ 온라인·모바일 게임의 선두 주자, MMORPG 게임 개발에 주력

모바일 및 온라인 게임의 개발과 퍼블리싱을 주요 사업으로 영위하고 있으며, MMORPG 장르에 특화된 게임을 제공하고 있다. 미르의 전설2를 시작으로 이카루스까지 다양한 배경과 스토리라인 등을 기초로 높은 인지도를 확보하였다. 모바일 게임에 역량을 집중한 결과 이카루스M 등 PC게임의 모바일화를 이루어냈으며, 크로스 플랫폼의 구현이 가능한 HTML5 기술을 확보하였다. 2021년, 자체 발행한 블록체인 토큰 위믹스를 적용한 미르4의 글로벌 버전 동시접속자가 140만명 돌파하며 미르 IP 기반 신작인 모바일 MMORPG 미르M의 출시에도 박차를 가하고 있다.

■ 글로벌 네트워크를 기반으로 서비스 지역 확대

미르의 전설2 중국 진출 이후로, 자체적인 글로벌 사업역량 확보에 집중하였으며, 이카루스의 경우 국내 출시 후, 북미, 일본, 러시아, 대만에 정식 서비스를 성공적으로 진행하였다. 중국법인 및 자회사 (주)전기아이피 해외사업실 등을 기반으로 해외 서비스 지원 및 마케팅을 제공하고 있으며, 자체 보유한 IP를 기반으로 중국의 파트너사와 협력하여 다양한 응용 게임들을 개발 및 서비스 중이다.

■ IP 라이선스 사업 확대 및 블록체인 사업 다각화

글로벌 IP 미르의 전설을 통해 라이선스 사업을 진행하며, 중국의 다수 파트너사와 IP 라이선스 계약을 체결하는 성과를 이뤘으며, 기존의 게임에만 국한되었던 IP 산업을 웹소설, 웹드라마 등 콘텐츠 장르까지 확장하면서 사업의 다각화를 진행하고 있다. 향후 출시 예정인 모바일/HTML5 게임은 총 15여개 이상으로 파악되며 위믹스 플랫폼 확장을 위해 위믹스 토큰을 여러 암호화폐 거래소에 상장하고 있다. (2022년 2월 기준 국내 거래소 4개, 해외 거래소 7개 상장)

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	1,271	16.0	(362)	(28.5)	(485)	(38.2)	(4.8)	(12.1)	27.3	-398	7,900	N/A	2
2019	1,136	(10.6)	(93)	(8.2)	(287)	(25.3)	(4.0)	(8.9)	26.2	-301	7,213	N/A	2
2020	1,262	11.1	(128)	(10.2)	(184)	(14.5)	(3.0)	(5.9)	26.3	-220	7,631	N/A	3

기업경쟁력

MMORPG 게임 퍼블리싱 전문 기업

■ 주요 IP

- 미르, 이카루스 및 로스트사가 등 IP 로열티 사업 강화

■ 안정적인 게임 사업 운영

- 미르의 전설2 성공 이후 동일 IP를 활용한 지속적 MMORPG 게임 개발 성공 및 모바일 시장 안착

시장 전망 및 구조

■ 휴대용 기기 이용 증가에 따른 성장

- 전 세계적인 스마트폰의 보급 확산에 따른 모바일 콘텐츠에 대한 접근성 용이
- 스마트폰 시장에서 유통되는 모바일 콘텐츠 중 가장 높은 비중을 차지하는 모바일 게임 산업

■ P2E 모델의 안착 기대

- 위믹스 토큰 기반의 비즈니스 모델 안착 및 캐주얼 게임 회사 합병으로 위믹스 플랫폼 확장

핵심기술 및 핵심제품

핵심기술

■ 글로벌 소싱

- 인지도 높은 IP, 우수한 모바일 게임 기술력 및 현지화 마케팅 전략을 통한 글로벌 시장 진출

■ P2E 플레이 모델

- 게임을 통해 블록체인 토큰을 얻을 수 있는 게임 모델 개발, 서비스 제공

■ IP 비즈니스

- 자사 IP를 활용해 한국, 중국 외 글로벌 라이선스 계약

주요 제품 및 연구 개발



미르 4 글로벌

윈드러너 2

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 실시	□
지배구조 정보 공개	■

■ : 양호 ■ : 미흡 □ : 확인불가

- > 당사는 인권보호 정책을 보유하고 있고, 공정거래/반부패 프로그램을 운영하고 있음.
- > 주주의결권 행사를 위한 지원제도를 보유하고 있고, 지배구조 정보를 투명하게 공개하고 있음.
- > 이사회 내 별도의 위원회를 운영하지 않으나, 사외이사를 보유하고 있어 이사회 독립성을 확보하고 있음.

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

I. 기업현황











MMORPG 장르 전문 게임 개발 업체

위메이드의 주요 사업으로는 게임 사업, IP사업 및 블록체인 사업이며 최근, 게임을 통해 수익을 낼 수 있는 P2E(Play To Earn)플레이 모델을 구축함으로써 2021년엔 창사 이래 분기 최고 매출을 기록하였다.

■ 개요

위메이드(이하 동사)는 2000년 2월 설립되어 2009년 12월에 코스닥시장 상장된 법인으로 모바일 및 온라인 게임의 개발, 퍼블리싱, 지식재산권(Intellectual Property Rights, IP)활용을 주요 사업으로 영위하고 있으며, MMORPG(Massively Multiplayer Online Role Playing Game) 장르의 게임을 개발하여 서비스하고 있다. 최근엔 자체 개발한 블록체인 기반 토큰 위믹스를 활용해 P2E 플레이 모델을 구축하여 새로운 비즈니스 모델을 제시하고 있다.

그림 1. 주요 게임 Line-up

모바일		온라인(PC)	라이선스('미르IP')
			
이카루스M	피싱스트라이크	미르의 전설 2, 3	일도전세(M)
			
윈드러너Z	윈드소울아레나	이카루스	열혈전기(M)
			
에브리타운	두근두근레스토랑	로스트사가	열염무존(M)
			
		미르4 글로벌	열화뇌정(M)

*출처: IR 자료(2021), NICE평가정보(주) 재구성

■ **보유 콘텐츠 및 주요 사업 현황**

모바일 및 PC 게임 사업의 경우, 창립 초기에는 MMORPG 위주 온라인 게임으로 미르의 전설, 미르의 전설 3, 창천, 이카루스 등을 개발하고 서비스하였으며, 본격적인 스마트폰 시장이 활성화된 2010년부터는 모바일 게임 개발 회사를 설립하고, 적극적인 투자를 통해 모바일 게임 사업의 기반을 구축하였다. 확보한 모바일 게임 개발 능력을 바탕으로, 2018년 7월 26일 모바일 MMORPG 게임 이카루스 M을 국내에 출시하였으며, 사전예약자 200만명 돌파 및 출시 첫 주 구글 플레이스토어 최고매출 4위를 기록하는 등 모바일 MMORPG 시장 내 입지를 확고히 하였다. 2021년 8월 글로벌 출시한 미르 4 글로벌의 경우 동시접속자 140만명을 돌파하여 당사 최고 동시접속자 기록을 뛰어넘는 성과를 얻었다.

표 1. 주요 사업 및 매출현황 (단위 : 천원, %)

매출유형	주요제품	2021년 3분기 영업수익	비율
라이선스	기타	55,637,870	26.71
	합계	55,637,870	26.71
모바일	RPG/Action 게임	115,217,136	55.32
	캐주얼게임	20,827,693	10.00
	합계	136,044,829	65.32
PC온라인	기타	11,408,341	5.48
	합계	11,408,341	5.48
플랫폼	기타	525,527	0.25
	합계	525,527	0.25
기타	기타	4,666,417	2.24
	기타	4,666,417	2.24

출처: 위메이드 3분기 보고서(2021), NICE평가정보(주) 재구성

IP 라이선스 사업의 경우, 국내뿐 아니라 해외로도 진출하고 있으며 동사는 중국 동시접속사 수 70만명의 기록을 가진 미르의 전설 IP 그리고 미국 등 글로벌 서비스를 통해 인지도를 확보한 이카루스 IP를 보유하고 있다. 이를 바탕으로 상기 IP를 레버리지하거나 이를 직접 활용하기도 하며 안정적인 라이선스 매출을 창출하고 있다. 대표적으로 중국에서 미르의 전설 IP를 활용한 라이선스 게임 제작에 대한 수요가 높아짐에 따라, 2015년부터 열혈전기, 열염용성, 일도전세 등이 출시되었고, 2017년부터는 HTML5 시장이 본격적으로 열리며 용성전기, 열염차전, 용성전기 등이 출시되는 등 적극적으로 미르의 전설 IP 라이선스 사업을 진행하고 있다. 다수의 중국 파트너사들과 미르의 전설 IP를 활용하는 라이선스 계약을 체결하고 있으며, 웹, 모바일, HTML5 등 다양한 플랫폼의 게임 외에도 웹소설, 웹드라마 등 콘텐츠 장르까지 라이선스 확대를 진행하고 있다. 2017년 상반기에는 미르의 전설2 및 미르의 전설3-ei 사업 부문을 물적분할하여 (주)전기아이피를 설립하였으며, 이를 통해 보다 전문적으로 IP 라이선스 사업 내에서 입지를 확고히 하고 있다.

이 외 위믹스 블록체인 토큰을 중심으로 NFT/FT 사업을 미래의 주력 사업으로 여기고 육성하고 있다. 다만 2022년 1월, 위믹스 대량 매도 사태 등 아직까진 불안정한 실정이다.

표 2. IP 라이선스 계약 현황

게임명	지역	계약당사자
미르2 어게인	국내	넷블루게임즈
재신전기	중국	CaiShenChuanQi Co., Ltd.
열염용성	중국	Suzhou XianFeng Network co., Ltd.
열혈합격	중국	Hangzhou jiu ling Network Technology Co., Ltd.
열염무존	중국	Suzhou XianFeng Network co., Ltd.
열화뇌정	중국	Guangdong Xinghui Teamtop Interactive
일도전세	중국	GuangZhou Le You Information Technology Co.,
이카루스	북미,유럽	Nexon America
	국내	벨로프
로스트사가	인도네시아 외	PT.Kreon 외
실크로드	일본	WeMade Online Co., Ltd.
	베트남	VCD-Net2E
	중국	U1 Game Digital Entertainment Co., Ltd.

국내외 총 25개 게임 라이선스 계약

*출처: 위메이드 DART공시자료(2021년 4분기 기준), NICE평가정보(주) 재구성

■ 연구개발 이력

2021년 12월 투자설명서에 따르면, 당사의 미래는 곧 블록체인 기술을 통한 플랫폼의 개발과 운영, 플랫폼 활성화를 위한 콘텐츠 개발과 유통이라고 밝혔다.

이더리움과 같은 기존 블록체인들은 높은 거래비용과 낮은 처리속도의 문제로 인해 실제 많은 유저들이 사용할 수 있는 서비스를 구현하기 어렵다는 문제점이 존재하여, 많은 유저를 대상으로 대규모 서비스를 제공해야 하는 게임 회사의 특징상 이 문제를 해결해야만 했다. 이에 당사는 프라이빗 체인을 사용하여 블록체인을 병렬로 계속 늘려나갈 수 있는 멀티 체인 구조를 구현해냈다. 또한 프라이빗 체인의 한계를 극복하기 위해 클레이튼 퍼블릭 체인을 연결하여 높은 보안성과 신뢰성, 접근성을 확보하였다.

나아가 당사는 블록체인 기술을 확대하고 전략적 협력 관계를 구축하기 위하여 클레이튼과 전략적 파트너십을 구축하고 당사의 자회사 WEMADETREE PTE. LTD.(2021년 4분기 이사회 결의를 통해 위메이드에 흡수합병 승인됨)는 클레이튼 거버넌스 카운슬 멤버로 합류하였다. 이를 통해 퍼블릭 블록체인인 클레이튼의 컨센서스 노드를 운영할 수 있게 되었으며 가상자산 클레이를 지속적으로 획득하고 있다.

창립 이후 1년 이상의 연구개발을 통해 WEMADETREE PTE. LTD.는 2019년 웹기반의 지갑서비스인 위믹스월렛을 출시하였고, 2020년 6월 위믹스 토큰을 발행하였다.

현재는 위믹스 토큰을 활용할 수 있는 위믹스 플랫폼을 통해 발전된 블록체인 생태계를 구축하려고 노력하고 있다. 2019년 위믹스 플랫폼을 통해 버드토네이도를 처음으로 출시한 이래 재신전기, 크립토네이도를 런칭하였으며 2021년 8월에는 미르4 글로벌이 위믹스 플랫폼에 출시되었다. 미르4 글로벌은 현재 500만명 이상의 가입자를 확보하였으며 최고 동시접속자 140만명으로 가장 성공적인 글로벌 블록체인 게임으로 자리매김하였다. 이 외 열혈장호, 다크에텐 M 등 신작 블록체인 기반 게임 20여종이 상반기 중 위믹스 플랫폼에 출시될 예정이다.

II. 재무 분석

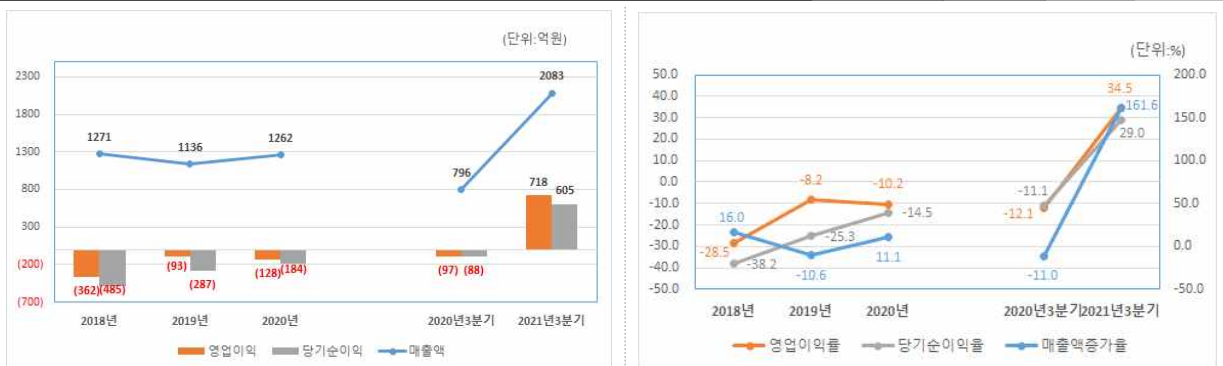
미르4 글로벌 흥행에 힘입어 매출액 급증할 전망

동사는 2020년 결산 모바일게임 사업부문의 매출이 증가하면서 매출 회복한 모습을 보였으며, 미르4 글로벌 흥행 등에 힘입어 2021년 매출은 급증할 전망이다. 2021년 9월말 기준 소프트웨어 개발 및 판매업체인 (주)전기아이피, (주)위메이드맥스 등 총 20개의 종속회사를 보유하고 있어 하기 재무분석은 연결재무제표를 기준으로 하고 있다.

■ 모바일 및 온라인 게임의 개발과 퍼블리싱을 통한 매출 시현

동사의 사업부문은 크게 라이선스 사업부문, 모바일게임 사업부문, PC온라인게임 사업부문으로 구성되어지며, 2020년 결산 매출 1,262억 원 중 라이선스 매출은 551억 원(총매출의 43.6%), 모바일 매출은 510억 원(총매출의 40.4%), PC온라인 매출은 200억 원(총매출의 15.9%)을 차지하였다.

그림 2. 동사 연간 및 3분기 요약 포괄손익계산서 분석

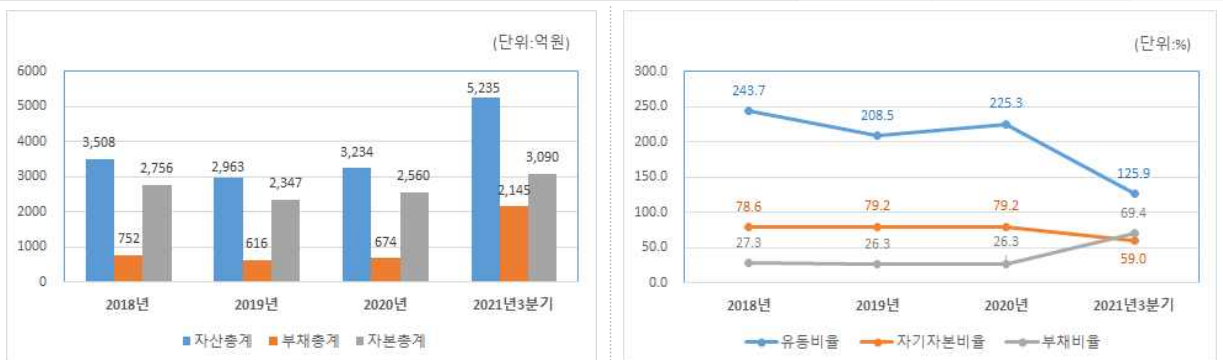


매출액/영업이익/당기순이익 추이

증가율/이익률 추이

*출처: 동사 사업보고서(2020), 분기보고서(2021)

그림 3. 동사 연간 및 3분기 요약 재무상태표 분석



부채총계/자본총계/자산총계 추이

유동비율/자기자본비율/부채비율 추이

*출처: 동사 사업보고서(2020), 분기보고서(2021)

■ 매출액 회복하였으나 수익성 적자 지속

2020년 결산 매출액은 모바일게임 사업부문의 매출이 증가하면서 전년대비 증가한 1,262억 원을 기록하였다.

동사의 매출액은 2018년 1,271억 원(+16.0% YoY), 2019년 1,136억 원(-10.6% YoY), 2020년 1,262억 원(+11.1% YoY)을 기록하며 매출액이 회복한 모습을 보였다.

동사의 판관비 비중은 2019년 108.2%, 2020년 110.2%로 상승하여 2019년 매출액영업이익률 -8.2%에서 2020년 매출액영업이익률 -10.2%로 영업 손실 폭이 확대되었으나, 무형자산처분이익 증가 등 기타수익 증가로 영업외수지가 개선되면서 2019년 매출액순이익률 -25.3%에서 2020년 매출액순이익률 -14.5%로 개선되었다.

■ 2021년 3분기 매출액 급증 및 수익성 흑자 전환

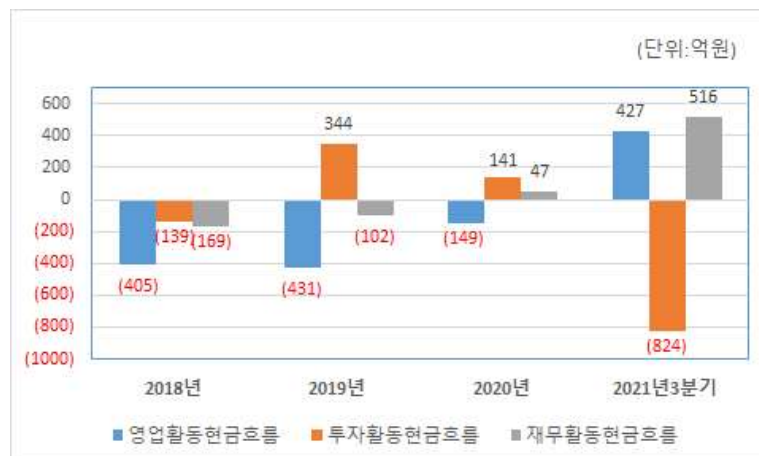
동사의 2021년 3분기 매출액은 미르4 글로벌 매출 반영 및 위믹스 플랫폼 성장으로 전년 동기 대비 161.6% 증가한 2,083억 원을 기록하였다. 매출 증가로 판관비용 부담이 크게 완화되면서 매출액영업이익률 34.5%, 매출액순이익률 29.0%를 기록하며 수익성이 흑자 상태로 전환되었다.

주요 재무안정성 측면에서는 이익 유보로 인한 자본총계의 증가에도 불구하고 선수수익 증가와 상환전환우선주 부채, 장기차입금이 크게 증가하여 부채비율 69.4%, 자기자본비율 59.0%, 유동비율 125.9%를 기록하여 2020년 결산 대비 안정성 지표가 크게 저하되었으나, 여전히 안정적인 재무구조를 견지하고 있다.

■ 미흡한 자금흐름 지속

2020년 결산 영업활동현금흐름은 당기순손실 지속으로 적자 상태를 지속하고 있으며, 이로 인해 부족한 운전자금은 금융자산 처분과 종속기업의 유상증자로 충당하며 미흡한 자금흐름을 지속하였다.

그림 4. 동사 현금흐름의 변화



*출처: 동사 사업보고서(2020), 분기보고서(2021)

Ⅲ. 주요 변동사항 및 전망

비대면 활동 증가에 따른 모바일 게임 이용 증가

코로나19로 인한 비대면 활동 증가에 따른 모바일 게임 이용 증가가 예상되며, 접근성이 뛰어난 모바일의 장점으로 인해 향후 모바일 게임 시장은 큰 폭의 성장세를 이어갈 것으로 보인다. 더불어 해외에선 P2E 플레이 모델이 안착되는 국면으로 접어들고 있다.

■ 주요 사업 이슈

동사는 현재까지 윈드러너 등 다수의 모바일 게임을 성공적으로 퍼블리싱하여 구글 플레이스토어, 앱스토어에서 상위권에 랭크되는 등 주목할만한 성과를 거두었다. 특히, 동사는 모바일 게임의 IP를 통해 게임뿐 아니라 웹툰을 제작하여 제공하는 등 IP 활용에 따른 다양한 비즈니스 모델을 보유하고 있다. 최근 캐주얼 게임 개발사 선데이토즈를 인수하여 MMORPG뿐 아니라 카드게임, 액션 등 다양한 장르의 게임에 대한 IP 확보와 더불어 퍼블리싱 계획을 가지고 있으며, 이를 통해 위믹스 플랫폼의 확장을 시도하고 있다. 동시에, 위믹스 플랫폼을 활용하여 자체적으로도 게임을 유통하고 있다. 특히, 미르4 글로벌의 최고 동시접속자가 140만 명을 돌파하여 성공적인 안착이 기대되고 있다.

표 3. 위믹스 플랫폼 내 게임

게임명	구분	게임특징
버드토네이도	캐주얼/퍼블리싱	- 남녀노소 누구나 즐길 수 있는 모바일 슈팅게임 - 스테이지 및 보스전 클리어 보상에 따라 룰렛을 통한 게임토큰 TORNADO를 획득 가능
재신전기	MMORPG/On Boarding	- 미르의 전설2 IP를 활용한 무협 장르의 HTML5 웹게임 - 다양한 콘텐츠 이용에 따라 게임토큰 CQZ 획득 가능
크립토네이도	RPG/퍼블리싱	- 뛰어난 실사풍 그래픽과 게임성을 지닌 방치형 RPG - 다양한 장비 아이템을 NFT로 제작하여 거래 가능하며 발굴시스템을 이용하여 게임토큰 TORNADO를 획득 가능
미르4 글로벌	MMORPG/On Boarding	- 모바일, PC 다양한 플랫폼에서 플레이 가능 - 언리얼4 엔진으로 개발한 고품질 그래픽과 문파시스템, 전쟁 등 차별화된 콘텐츠로 품질 높은 게임성 - 게임 내 휴철을 게임토큰 DRACO로 만들 수 있으며 DRACO를 휴철로 교환 가능

출처: 위메이드 투자설명서(2021.12), NICE평가정보(주) 재구성

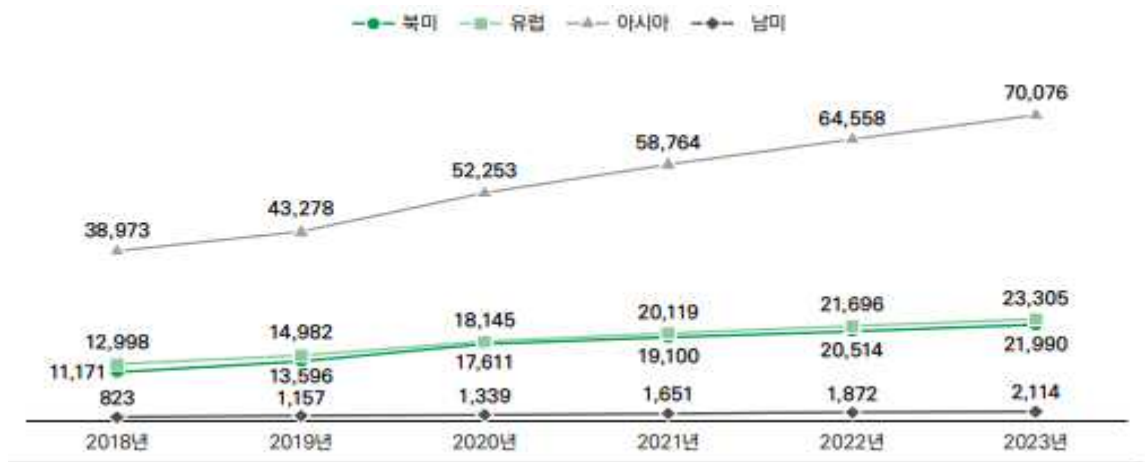
■ 시장에 대한 향후 전망

모바일 인터넷과 고사양 스마트폰의 확산이라는 전 세계적인 트렌드는 모바일 콘텐츠 산업의 발전을 견인하고 있으며, 그 중 모바일 게임의 경우 모바일 콘텐츠의 선두에 위치하고 시장을 선도하는 역할을 담당하고 있다. 또한, 모바일 게임의 수익 모델이 다양화되고 있어 다운로드 비용 외에 게임 내 아이템을 구매하여 추가적인 매출 창출을 가능케 하는 부분 유료화 모델은 SNG, MMORPG 등 네트워크 게임의 장기적인 이용을 유도하여 안정적인 수익원으로 정착되고 있다.

코로나19의 영향으로 모바일 게임 이용자와 이용 시간이 증가함에 따라 매출도 증가할 전망이다. 국내 모바일 게임 시장은 2021년 이후 리니지2M을 비롯한 모바일 MMORPG 장르의 게임과 카트라이더 러쉬플러스 등 IP 기반 온라인 게임들의 매출 성장이 지속되는 가운데, 엔씨소프트의 블레이드&소울2와 카카오게임즈의 오딘: 발할라 라이징과 같은 대작 모바일 게임들의 출시로 지속적인 성장이 예상된다.

대한민국 게임백서(2021)에 따르면, 2020년 세계 모바일 게임 시장 규모는 2019년 대비 22.4% 증가한 893억 4,800만 달러를 기록하였다. 모바일은 가장 규모가 큰 게임 플랫폼이면서 성장률도 가장 높고 향후에도 연평균 9.6%씩 성장할 것으로 예상되고 있다. 그 중에서도 아시아는 모바일 게임의 가장 큰 시장으로, 2022년과 2023년 각각 약 10%, 8.5%의 성장이 예상되고 있다. 시장 규모가 가장 작은 남미 지역도 성장률은 매우 높다. 코로나19가 발생하기 전인 2019년에 40.6% 성장하였고, 2020년은 15.7% 성장하였다.

그림 4. 세계 권역별 모바일 게임 시장 규모 및 전망 (단위: 백만 달러)



*출처: 대한민국 게임백서(2021), 한국콘텐츠진흥원

무엇보다 중국이 급격하게 성장하면서 아시아 모바일 게임 시장을 견인하고 있고, 앞으로도 중국의 영향력은 계속될 전망이다. 중국은 세계 최대의 게임 이용자와 내수 시장을 바탕으로 막대한 자본을 축적하였고, 이를 통해 전 세계 유수의 게임 개발사들에 대한 투자를 확대하고 있다.

동사는 국내 판매전략으로 모바일 게임 전문 종속회사((주)위메이드넥스트, (주)위메이드M 등)를 설립하여 다양한 모바일 게임을 출시할 수 있도록 하고 있으며 해외 판매전략으로는 각 국가별 시장의 인프라 환경 및 문화적 특성에 적합한 현지화 지원의 제공을 최우선으로 하고 있다. 특히 모바일 게임의 경우 중국, 미국 등에 가장 적합한 현지 퍼블리셔와 제휴하는 등 독자적 노하우에 기초한 해외 판매전략을 구사하고 있다.

■ ESG 활동 현황

ESG는 기업의 비재무적 요소인 환경(Environmental), 사회(Social), 지배구조(Governance)를 뜻한다. ESG 평가는 기업엔 지속 가능 경영의 동기를 유발하고 투자자에게는 사회적 책임 투자에 대한 접근성을 제고하는 지표로 활용할 수 있으며, 비재무적인 요소가 기업의 가치 및 성장에 미치는 영향이 증가하고 있어 추구해야 할 필수적인 경영방침으로 자리 잡고 있다.

한국기업지배구조원(KCGS)이 발표한 'KCGS 2021 ESG평가'에서 위메이드는 종합 B 등급을 받았으며 세부적으로는 지배구조 B+, 사회등급 C, 환경등급 D를 기록하였다.

그림 5. ESG 모범기준 예시



*출처: 한국기업지배구조원 홈페이지(2022)

2021년 12월 산업통상자원부는 총 61개 항목으로 구성된 K-ESG 가이드라인을 발표했다. 관계부처, 분야별 전문가, 산업계, 금융·투자기관, ESG 평가기관, 신용평가사 등 이해관계자들의 의견을 수렴해 글로벌 기준에 부합하면서도 국내 기업이 활용 가능한 기준을 제시했다. 가이드라인은 ESG 부문에 정보공시 부문을 추가해 총 4개 범주로 구성되어 있으며, ESG 이행과 평가의 핵심·공통 항목은 61개로 정부는 1~2년 주기로 개정할 예정이다. 2022년부터 민간평가단을 구성해 희망 수출기업에 대해 평가 경험을 제공하고, 지속적인 성과를 나타내는 기업에는 수출 관련 마케팅, 전시회, 수출보험 우대 등 체감도 높은 인센티브를 제공할 계획이다.

표 4. K-ESG 가이드라인 구성

구분 (항목수)	주요 항목
정보공시 (5)	ESG 정보공시 방식·주기·범위 등
환경 (17)	환경경영 목표 및 추진 체계, 친환경 인증, 환경 법규위반 등 온실가스 배출량, 폐기물·오염물질 배출량, 재활용률 등
사회 (22)	사회책임경영 목표, 채용, 산업재해, 법규위반 등 채용·정규직, 산업안전, 다양성, 인권, 동반성장, 사회공헌 등
지배구조 (17)	이사회 전문성, 이사회 구성, 주주권리 등 윤리경영, 감사기구, 지배구조 법규위반 등

*출처: 산업통상자원부(2021), NICE평가정보(주) 재구성

국내 ESG 평가를 수행하고 있는 기관은 한국기업지배구조원, QESG, 대신경제연구소, 나이스평가정보 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.

서스틴베스트(2021)의 등급은 AA, A, BB, B, C, D, E 7등급으로 제시되고 있으며, 자산 규모별 등급을 구분하고 있다. 동사에 관한 서스틴베스트의 평가 이력은 없으나, 경쟁업체의 ESG 등급은 아래 표와 같다.

표 5. 서스틴베스트의 모바일 게임 업체 ESG 등급 현황

기업명	기업코드	전체 등급	규모별 등급	자산 규모
컴투스	078340	B	BB	5천억 이상
카카오게임즈	293490	B	B	5천억 이상
게임빌	063080	B	BB	5천억 미만
조이시티	067000	B	BB	5천억 미만

*출처: 서스틴베스트(2021), NICE평가정보(주) 재구성

동사의 2021년 12월 분기보고서에 따르면, 총 156명의 임직원(임원 7명, 직원 149명)이 근무하고 있고, 여성 근로자는 58명으로 전체 근로자 대비 여성 비율이 약 37.2%에 해당하며, 기간제 근로자를 고용하고 있다. 근로자의 인권 보호책임, 임직원의 남녀비율, 이사회 구성의 다양성 측면에선 다소 아쉬우나 2021년 4분기 ESG 위원회를 설치하는 등 사회적 책임을 이행하기 위해 노력하고 있는 것으로 파악된다.

표 6. 직원 근무 현황

사업 부문	성별	기간의 정함이 없는 근로자	기간제 근로자	합계
전체	남	83	11	94
	여	52	3	55
합계		135	14	149

*출처: 위메이드 분기보고서(2021.12), NICE평가정보(주) 재구성

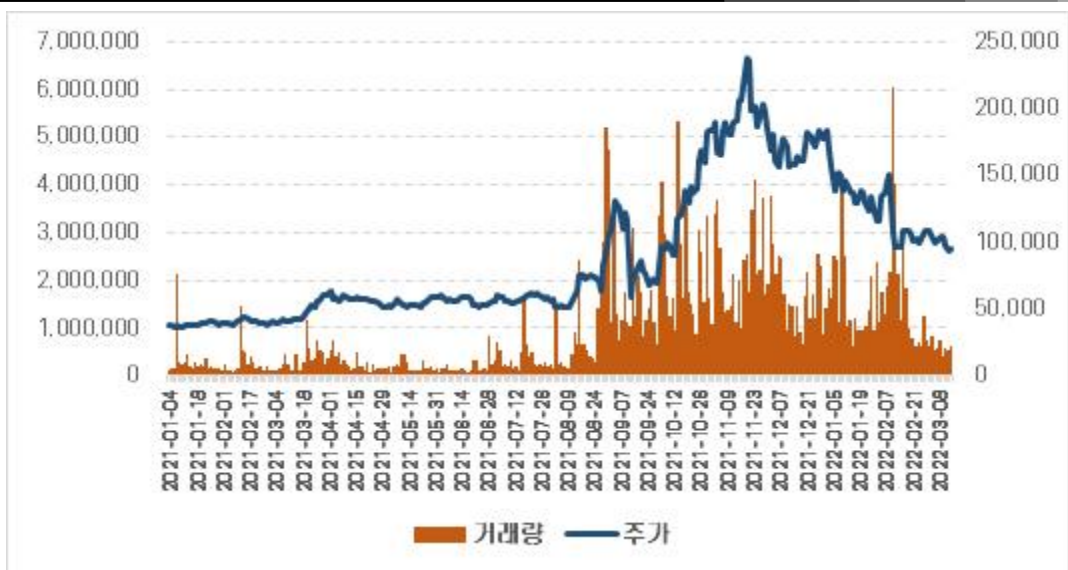
지배구조 부문과 관련하여 이사회는 2명의 사내이사와 1명의 사외이사로 구성되고, 이사회 내 별도의 위원회를 운영하지 않는 것으로 파악된다. 다만, 사외이사를 포함한 모든 이사의 독립성 강화를 위해 이사 선임 시 주주총회에 전 이사에 대한 모든 정보를 투명하게 공개하여 추천인, 회사와의 거래, 최대주주와의 관계 등에 대하여 외부에 공시하는 등 규정을 제정하여 준수하고 있다.

최근 기업의 사회적 책임에 관한 관심이 제고되고 있다. 투자자의 관점에서 투자적 요소뿐 아니라 모든 구성요소가 인류의 지속가능성을 위해 노력해야 하는 상황이며, ESG 기준 충족은 기업의 지속가능성 이상의 결과를 위해 필수적이다.

■ 증권사 투자의견

작성기관	투자의견	목표주가	작성일
	N.R	112,000원	2022-02-21
SK증권	<ul style="list-style-type: none"> 2Q22 신작 미르M 국내 출시로 모바일 게임 매출 성장이 지속될 것으로 판단됨. 2022 년 매출액은 7,324 억원(+30% YoY), 영업이익은 1,615 억원(-51% YoY)을 기록할 것으로 전망 2022 년 위믹스 플랫폼 매출액은 317 억원으로 예상하며, 2023 년 매출 비중 약 10%를 차지할 것으로 예상 		

■ 시장정보(주가 및 거래량)



*출처: Kisvalue(2022.03)