

이 보고서는 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해 발간한 보고서입니다.

기술분석보고서

 YouTube 요약 영상 보러가기

# 앱코(129890)

## 정보기기

요약

기업현황

시장동향

기술분석

재무분석

주요 변동사항 및 전망



작성기관

NICE평가정보(주)

작성자

박윤수 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.



한국IR협회

# 앱코(129890)

게이밍기어 전문기업, 글로벌 시장 진출

## 기업정보(2021/11/15 기준)

대표자	이태화/오광근
설립일자	2001년 07월 11일
상장일자	2020년 12월 02일
기업규모	중소기업
업종분류	기타 주변기기 제조업
주요제품	게이밍기어, 뉴라이프 가전, 스마트 단말기 충전함 등 제조

## 시세정보(2022/03/25 기준)

현재가(원)	1,220
액면가(원)	500
시가총액(억 원)	878
발행주식수	72,000,000
52주 최고가(원)	2,195
52주 최저가(원)	945
외국인지분율	2.71%
주요주주	오광근

### ■ PC 게이밍기어 전문기업

앱코(이하 동사)는 마우스, 키보드, 헤드셋, PC 케이스 등 PC 주변기기 및 게이밍기어(PC 게임에 특화된 마우스, 키보드, 헤드셋 등 PC 주변기기)와 소형가전, 스마트 단말기 충전함(패드뱅크)을 개발하여 판매하고 있다. 동사는 다양한 제품의 포트폴리오를 구축하고, 지속적인 기술개발을 통해 기술 경쟁력을 확보하였으며, 유통채널 단순화하여 마케팅 비용을 절감하고, 철저한 AS 정책을 바탕으로 틈새시장을 개척하여 고객 수요를 충족시키는데 주력하고 있다. 또한, 동사는 국내 게이밍기어 시장점유율 1위 기업이며, 2019년 8월부터 아마존 플랫폼에 진출한 것을 시작으로 2020년 기준 해외 사업부 매출 96억 원을 기록하고 있다.

### ■ 재택근무와 원격 교육 증가, e-스포츠 활성화에 따른 전망

세계적으로 장기화된 반도체 수급난은 PC 수요를 억제했고, PC 주변기기 시장도 영향을 받았다. 그러나 COVID-19로 인한 재택근무와 원격 교육의 증가 등 비대면 시대의 도래와 e-스포츠 활성화로 인해 PC 시장의 상황이 개선될 것으로 예상되며, 반도체 수급난이 해소될 경우 동사의 주력 사업인 PC 주변기기 및 게이밍기어 시장도 급격한 성장을 보일 것으로 전망된다.

### ■ 우수 기술경쟁력과 가격경쟁력을 바탕으로 사업 다각화에 성공

동사는 경쟁사 대비 우수한 기술경쟁력과 가격경쟁력을 바탕으로 2016년부터 해외 시장에 게이밍기어 제품군을 선보였으며, 2019년 하반기부터는 소형가전 시장에 진출하여 블루투스 스피커, 공기청정기, 살균기 제품군을 제조 및 판매하고 있다. 소형가전의 매출액은 2019년 10억 원, 2020년 343억 원으로, 2020년 급격히 성장했으며, 2021년부터는 해외로 진출하여 매출을 올리고 있다. 또한, 동사는 정부의 디지털 교과 시범사업의 스마트 단말기 충전함(패드뱅크) 공급자로 선정되어 2018년부터 전국의 초·중·고등학교에 스마트 단말기 충전함을 제조 및 공급하고 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)
2019	843	27.0	55	6.5	35	4.1	43.9	7.0	459.9	459	1,337	-	-
2020	1,532	81.8	235	15.4	182	11.9	40.4	17.7	85.4	2,317	8,225	12	3.38
2021	1,018	(33.5)	(92)	(9.1)	(71)	(7.0)	(9.3)	(5.2)	69.9	-727	7,446	N/A	1.85

## 기업경쟁력

### 게이밍기어와 소형가전 전문기업

- PC 주변기기 및 게이밍기어 분야 업계 1위
  - 키보드/헤드셋/PC 케이스 국내 시장점유율 1위
  - 마우스 국내 시장점유율 2위
- 소형가전 분야
  - 건강, 욕실, 살균, 주방, 조명 등 200여개 제품군 보유
  - 자사몰, 온라인 쇼핑 플랫폼, 오프라인 브랜드존 등 다양한 온오프라인 유통채널 확보

### 핵심경쟁력

- 시장 선점을 위해 최적화된 프로세스
  - 시장의 수요 파악에서부터 제품 디자인 및 생산까지 평균 제품 개발기간 30일
- 우수한 기술경쟁력과 다양한 제품
  - 국내 최초 방수/방진 기술이 적용된 무접점 키보드 기술 개발
  - 소비자의 수요를 충족하기 위한 다양한 제품 라인업
- 국내·외 인지도 확보
  - 우수한 가격경쟁력, 기술경쟁력과 철저한 AS 정책, e-스포츠 후원을 통한 브랜드 홍보 등 게이밍기어 전문 브랜드로서 인지도 확보

## 핵심기술 및 취급 품목

### 핵심기술

- 시장 트렌드를 신속하게 반영하는 트렌드분석기술
- 시장의 수요를 반영한 숙련된 디자인 및 금형설계기술
- 방수/방진 기술을 갖춘 무접점 키보드 설계기술
- 발광형 방열 기술/LED가 장착된 쿨링 팬 설계기술
- 스마트 단말기 충전함 동기화 및 관리 시스템구축기술

### 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	田
신재생 에너지	■

田: 양호 ■: 미흡 □: 확인불가

### Social

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

田: 양호 ■: 미흡 □: 확인불가

### Governance

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

田: 양호 ■: 미흡 □: 확인불가

- ▶ 당사는 에너지, 용수 사용 절감에 참여하고 있음.
- ▶ 여성/기간제 근로자를 보유하고 있으며, 공정거래/반부패 프로그램을 운영하고 있으며, 소비자 안전 관련 인증 획득하였고, 사회공헌 프로그램 운영 등 대표이사 및 경영진이 ESG관심이 높아 적극 경영활동에 반영함.
- ▶ 중장기 배당정책을 보유하고 있고, 이사회 내 사외이사를 보유하고 있으며, 이사회 독립성을 확보하고 있으나, 감사위원회는 운영하지 않음.

\* 본 ESG현황은 내이스평가정보평가 분석대상 기업으로 필수한 정보를 유약 정리한 것으로, 분석 시점 및 기업의 실정에 따라 결과가 달라질 수 있습니다.

# I. 기업현황

## PC 주변기기 및 게이밍기어 전문기업

게이밍기어 제조 전문기업인 앱코는 장기간 축적된 기술을 바탕으로 정전용량 무접점 키보드 기술을 개발하여 국내 최초로 방수/방진 키보드 제품을 개발하였고, 지속적인 시장 트렌드 분석과 제품 개발을 통해 고품질·저가격의 혁신적인 제품을 생산하고 있다.

### ■ 개요

앱코(이하 동사)의 주요 사업은 PC 케이스, 키보드, 마우스, 헤드셋 등을 제조하는 PC 주변기기 및 게이밍기어 사업과 선풍기, 공기청정기, 청소기 등 생활형 소형가전을 판매하는 뉴라이프 가전 사업, 전국 초·중·고등학교에 스마트 단말기 충전함을 공급하는 ICT사업(스마트 단말기 충전함 사업)이다. 동사는 2001년 8월에 애플루트코리아로 설립하여 2012년 3월 엔코아인포텍과 합병 및 사명을 현재의 앱코로 변경하였으며, 2018년 2월에는 중국 법인을 설립하여 현재까지 4곳의 OEM 생산공장을 관리하고 있으며, 2019년 10월에는 김포 생산물류 단지에 입주하였고, 2019년 11월에는 본사를 현재의 서울 강서구 마곡으로 이전하였으며, 2020년 12월에 코스닥시장에 상장되었다. 동사는 국내 게이밍기어 시장에서 높은 시장점유율을 보유하고 있으며, 해외 사업 확장을 위해 2024년에 제2 물류센터를 준공할 예정이다.

### 그림 1. 사업장 현황

**제1 물류센터**

경기도 김포시 학운산업단지 (2019년 11월 준공, 약 2000여평 규모)




**제2 물류센터**

경기도 김포시 양촌읍 학운리 1170번지 일원 김포학운55일반산업단지 LOT NO. 산입16-1

토지비용 200억원 / 약 6700여평 규모  
기존 물류센터의 3배 규모

재고관리 비용 최소화,  
물류시스템 및 사후관리서비스 개선,  
고객만족도 향상 기대

2023년 말 토지계약 완료 이후 2024년 제2 물류센터 준공 예정



**주요 OEM 공장 현황**



중국 제1공장  
선전 K사



중국 제2공장  
광저우 T사



중국 제3공장  
심천 E사



중국 제4공장  
심천 F사

\*출처: 동사 IR 자료(2022), NICE평가정보(주) 재구성



### ■ 주요주주 및 계열회사 현황

2021년 3분기보고서 기준, 동사의 최대주주는 오광근 대표이사로 25.42%의 지분을 보유하고 있으며, 이태화 대표이사 및 특수관계자가 24.41%를 보유하고 있다. 한편 동사는 보통주만 발행하고 있으며, 소액주주는 50.17%의 지분을 차지하고 있다. 중국법인인 광저우앱코의 지분은 100% 동사가 보유하고 있다.

표 1. 주요주주 및 계열회사 현황

주요주주	지분율(%)	계열회사	지분율(%)
오광근	25.42	GuangZhou ABKO Co., Ltd.	100
이태화 및 특수관계자	24.41		
기타	50.17		

\*출처: 동사 분기보고서(제21기), 전자공시시스템(2021), NICE평가정보(주) 재구성

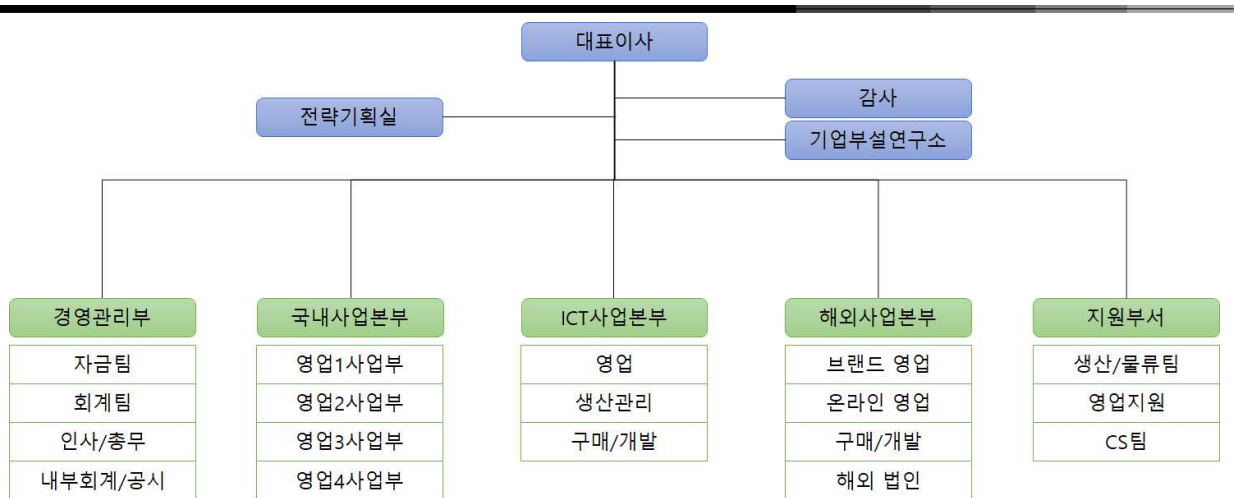
### ■ 대표이사 정보

2021년 3분기보고서 기준, 동사는 설립 이후로 이태화 대표이사 체제로 운영되었고, 2021년 9월부터 현재까지 오광근, 이태화 각자대표이사 체제로 운영되고 있다. 오광근 대표이사는 중앙대학교 경영학과를 졸업하고, 코아NSI 이사, 엔코아 대표이사를 역임하였으며, 이태화 대표이사는 중앙대학교 경영학과를 졸업하고, 태화컴퓨터 대표이사, 앱솔루트코리아 대표이사를 역임하였다.

### ■ 조직 구성

본사는 서울 강서구 마곡에 있고, 등기임원은 사내이사 1명과 사외이사 1명, 감사 1명으로 구성되어 있으며, 등기임원을 제외한 총 154명의 직원이 근무하고 있다. 조직 구성은 대표이사의 경영총괄 아래 크게 경영관리부, 국내사업본부, ICT사업본부, 해외사업본부, 지원부서 등으로 구성되어 있다.

그림 2. 조직 구성



\*출처: 동사 분기보고서(제21기), 전자공시시스템(2021), NICE평가정보(주) 재구성

### ■ 연구개발 조직 및 인력

동사의 기업부설연구소는 2015년 1월에 설립되었고, 현재는 시스템, 하드웨어, 소프트웨어, 디자인 부서로 구성되어 있으며, 게이밍기어의 디자인, 소형가전의 금형디자인 및 개발, ICT사업 부문의 소프트웨어 개발 업무를 수행하고 있다.

그림 3. 부설연구소의 연구개발업무 현황



\*출처: 동사 분기보고서(제21기), 전자공시시스템(2021), NICE평가정보(주) 재구성

### ■ 보유기술 및 주요 제품 현황

동사의 주요 제품은 PC 케이스와 게이밍기어 제품군이다. 동사는 PC 케이스, 키보드, 헤드셋 등 게이밍기어 제품군에서 국내 1위의 시장점유율을 보유하고 있다. PC 주변기기 외에도 2019년부터 소형가전 영역으로 사업을 확장하여 200여 개 제품군을 보유하고 있으며, 교육부의 그린 스마트 스쿨 사업을 지원하기 위한 스마트 단말기 충전함 제품군을 보유하고 있다.

그림 4. 주요 기술 및 제품 현황

<p><b>게이밍기어 전문 브랜드</b></p> <p>게이밍 키보드, 게이밍 마우스, 게이밍 전용 헤드셋 등을 생산 및 판매하는 국내 1위 게이밍기어 전문 브랜드 '애플', '해커', '폭스'</p>	<p>HACKER ABKOCORE COX</p>	<p><b>뉴라이프 가전 브랜드</b></p> <p>2000여개의 생활가전 제품군을 보유한 '오렐라'</p> <p>전자제품 전문가들이 오랜 기간 기획, 연구개발, 테스트 과정을 거쳐 소비자의 일상생활에 필요한 가전제품을 합리적인 가격대에 제공</p>	<p>OHELLA</p>
<p><b>PC 케이스 전문 브랜드</b></p> <p>국내 1위 PC 케이스 브랜드 '엔코어'와 프리미엄 PC 케이스 및 S1 솔루션 브랜드 '스트마스터'</p>	<p>NCORE SUIT MASTER</p>	<p><b>스마트 단말기 충전함 브랜드</b></p> <p>통합 자원관리 시스템으로 스마트한 태블릿 관리가 가능한 '패드뱅크'</p> <p>학교 내 태블릿 관리부터 재고확인, 통계, 보고서, 바이러스 치료까지 가능한 지능형 충전 보관함</p>	<p>Padbank</p>
<p><b>글로벌 전용 브랜드</b></p> <p>50개 국가에 진출한 애플의 글로벌 전용 게이밍기어 브랜드 '애플엔코어'</p>	<p>ABKOCORE</p>		

\*출처: 동사 IR 자료(2022), NICE평가정보(주) 재구성

표 2. 동사의 보유 특허

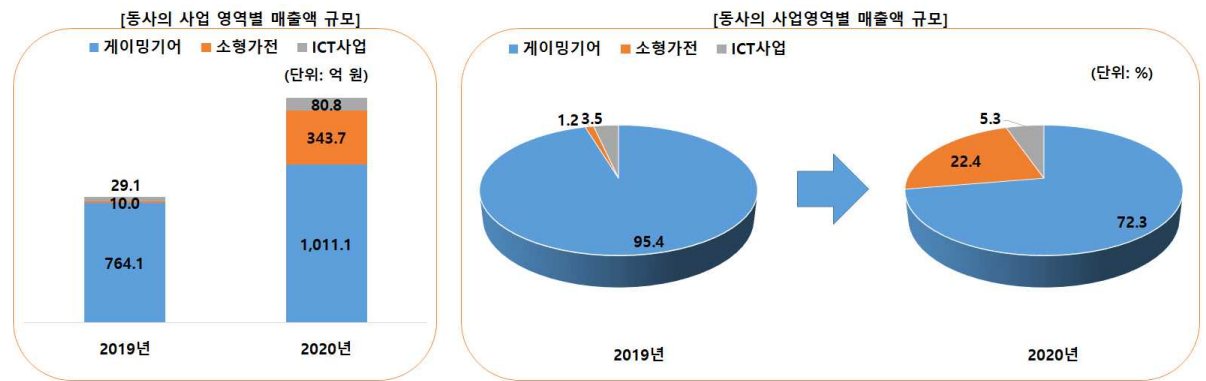
구분	특허명	등록번호	등록일
장치	엘이디가 구비된 쿨링 팬	KR 10-1964198	2019.03.26
장치	발광형 방열 장치	KR 10-1836161	2018.03.02
장치	정전용량 무접점 키보드의 교환식 키모듈	KR 10-1835672	2018.02.28
장치	스마트 디바이스의 스토리지 장치, 관리 시스템 및 관리 방법	KR 10-1678816	2016.11.17
장치	정전용량 무접점 키보드	KR 10-1677183	2016.11.11
장치	패드 बैं크 동기화 시스템, 프로그램, 및 방법	KR 10-1546932	2015.08.18

\*출처: 특허정보넷(KIPRIS), NICE평가정보(주) 재구성

### ■ 최근 3개년 간 동사의 매출 구조의 변화

동사는 핵심 제품군은 PC 주변기기 및 게이밍기어 제품군으로, 매출액은 2019년 764억 원, 2020년 1011억 원으로, 2019년 대비 2020년에 37.78% 증가했다. 그러나 전체 매출액 중 비중은 2019년 95.4%에서 2020년 72.3%로 감소하였는데, 이는 소형가전과 ICT사업의 매출이 급격히 증가했기 때문이다. 소형가전 매출은 2019년 대비 2020년에 3,336% 증가했고, ICT사업 매출은 177.60% 증가했다. 이는 동사가 PC 주변기기 및 게이밍기어 제품군의 매출 의존도를 낮추고 매출 구조를 다각화하고 있다는 것을 의미한다.

그림 5. 동사의 사업 영역별 매출액 및 비중



\*출처: 동사 IR 자료(2022), NICE평가정보(주) 재구성

### ■ 경쟁사 현황

동사의 경쟁업체인 Razer, CORSAIR는 동사와 마찬가지로 마우스, 키보드, 헤드셋, PC 케이스, 쿨러 외에도 메모리, 보조기억장치, 일체형 PC를 제조 및 판매하고 있다. 동사와 경쟁사는 유사한 사업을 영위하기 때문에 매출 추이가 비슷한 경향을 보이며, PC 시장과 PC 주변기기 시장의 회복될 것이 예상됨에 따라 동반 성장이 예상된다.

## II. 시장 동향

### PC 시장에 증속적인 사업 구조를 보이는 PC 주변기기 산업

동사는 마우스, 키보드, 헤드셋, 의자, 책상 등 PC 주변기기 및 게이밍기어 생산 및 판매 사업을 영위하고 있으며, 우수한 품질경쟁력과 가격경쟁력을 바탕으로 국내 PC 주변기기 시장 점유율을 높여가고 있다. 이에 따라 주요 제품이 포함되는 PC 주변기기 산업의 전반적인 국내·외 산업 동향을 분석하고자 한다.

#### ■ PC 주변기기 및 게이밍기어 산업

PC 산업은 PC 본체를 제조하여 판매하는 산업과 PC와 신호를 주고받는 인쇄기, 외장형 HDD, PC 게임 주변기기, 키보드, 마우스, 헤드폰 등 컴퓨터 본체의 보조적 역할을 하는 PC 주변기기를 제조하여 판매하는 산업을 의미한다. 동사의 주요 사업은 PC 주변기기 및 게이밍기어 산업으로, PC 주변기기 시장은 PC 시장의 연관효과가 매우 큰 산업 특징이 있으며, 수명주기가 짧고, 조립 중심적인 산업으로 가격 경쟁이 심하고, 원자재의 해외 의존도가 높으며, 게이밍 시장과 관련된 제품군의 경우 제품의 디자인 및 기술이 중요한 구매 결정 요소로 작용한다.

#### ■ PC 시장 현황

PC 주변기기 시장은 PC 시장의 연관효과가 매우 큰 시장이며, PC 시장의 성장은 PC 주변기기 시장의 성장을 의미한다. IDC에 따르면, 세계 PC 시장은 반도체 수급난으로 인해 그 수요가 억제 되었음에도 불구하고 2019년 2억 6,755만 대, 2020년 3억 317만 대, 2021년 3억 4,690만 대 출하를 기록하며, 2020년과 2021년에 전년 대비 각각 13.32%, 14.42% 증가했다.

그림 6. 세계 PC 출하량 현황

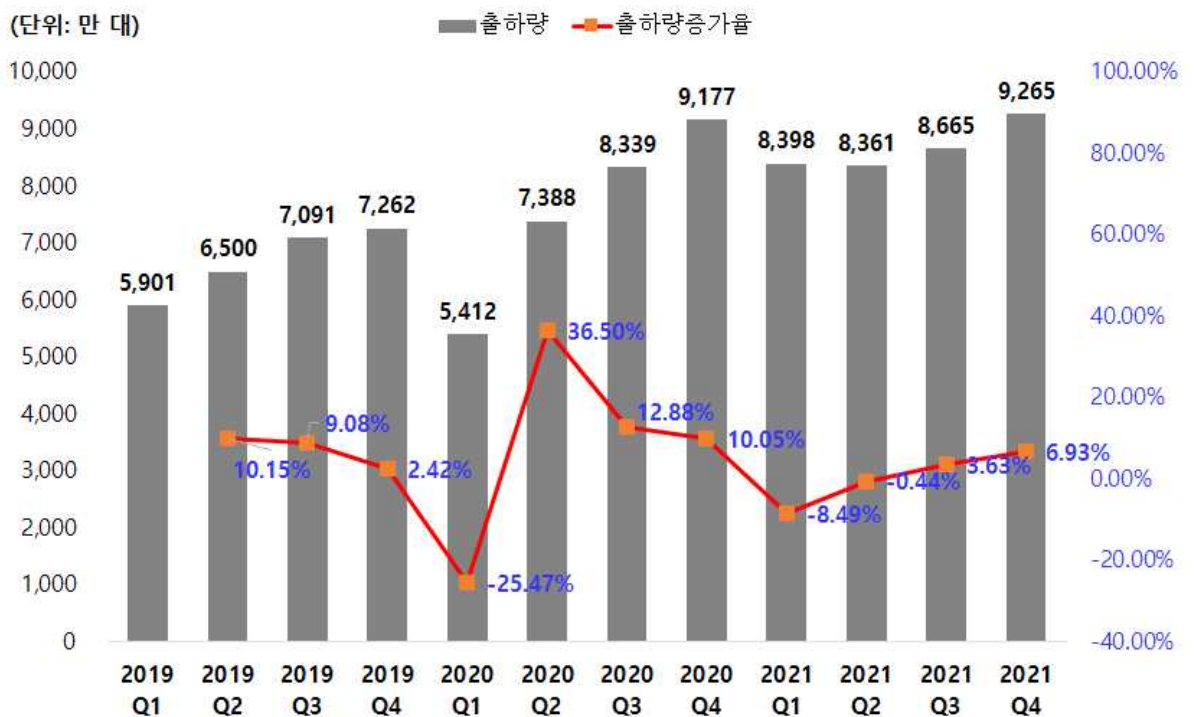


\*출처: IDC Quarterly Personal Computing Device Tracker, IDC(2022), NICE평가정보(주) 재구성



세부적으로는 COVID-19의 영향으로 2020년 1분기는 직전 분기인 2019년 4분기 대비 25.47% 감소한 PC 출하량을 보였으나, 2020년 2분기에 36.50% 증가하여 1분기 만에 예년 수준을 회복했다. 2020년 4분기는 9,177만 대로, 2019년 4분기의 7,262만 대 대비 26.37% 증가했으며, 2021년 4분기는 9,265만 대로, 2020년 4분기 대비 0.96% 증가하였다. 세계적으로 재택근무와 원격 교육의 확산에 따라 PC 수요가 급격히 증가한 것으로 추정되며, PC 수요가 증가함에 따라 동사의 주요 사업 영역인 PC 주변기기 및 게이밍기어 시장의 상황도 개선될 것으로 예상된다.

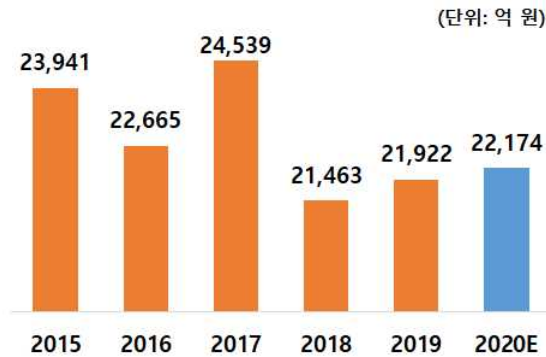
그림 7. 세계 PC 출하량 현황



\*출처: IDC Quarterly Personal Computing Device Tracker, IDC(2022), NICE평가정보(주) 재구성

국내 PC 매출액은 2015년 2조 3,941억 원에서 2019년 2조 1,922억 원으로 집계됐고, 2020년은 2조 2,174억 원 규모로 잠정 집계되었다. 국내 PC 시장은 성숙기로 판단되며, 그 매출액의 규모가 2015년부터 감소하는 추세다. 그러나 2020년과 2021년 세계 PC 출하량이 직전년도 대비 각각 13.32%, 14.42% 증가한 점을 감안할 시 국내 PC 시장의 전망은 개선될 것으로 예상된다.

그림 8. 국내 PC 시장 매출액 규모

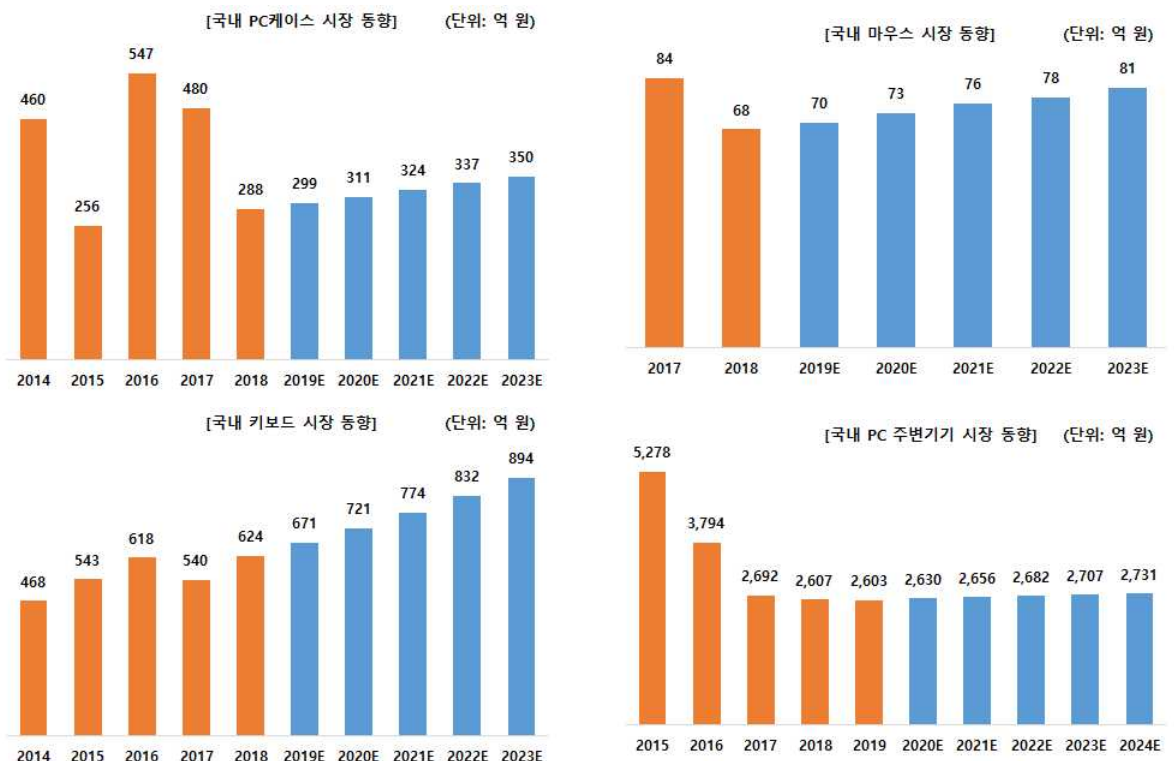


\*출처: ICT 생산통계, e-나라지표(2021), NICE평가정보(주) 재구성

■ PC 주변기기 시장 현황

동사의 PC 주변기기 및 게이밍기어 사업의 핵심 제품군은 PC 케이스, 마우스, 키보드, 헤드셋 제품군이다. 국내 PC 케이스 시장은 2014년 460억 원, 2018년 288억 원을 기록했으며, 연평균 4% 성장하여 2023년에는 350억 원 규모에 이를 전망이다. 국내 마우스 시장은 2017년 84억 원, 2018년 68억 원을 기록했으며, 연평균 3.6% 성장하여 2023년에는 81억 원 규모에 이를 전망이다. 국내 키보드 시장은 2014년 468억 원, 2018년 624억 원을 기록했으며, 연평균 7.5% 성장하여 2023년에는 894억 원 규모에 이를 전망이다. 마우스, 키보드, 헤드셋 등을 포함한 전체 PC 주변기기 시장은 2015년 5,278억 원에서 2019년 2,603억 원을 기록했으며, 연평균 0.97% 성장하여 2024년에는 2,731억 원 규모에 이를 전망이다.

그림 9. 국내 PC 주변기기 시장 동향



\*출처: 기술정보 데이터베이스(2020), NICE평가정보(주) 재구성

2020년과 2021년 세계 컴퓨터 출하량의 규모가 각각 13.32%, 14.42% 증가한 점을 고려할 시 2020년부터 PC 주변기기 시장의 상황은 개선될 것으로 예상된다. 이는 증가한 재택근무, 원격 교육 수요의 증가 등 비대면 시대의 도래로 인한 새로운 수요의 성장 때문으로 해석되며, 향후 반도체 수급난이 해소되어 억제되었던 PC 수요가 증가할 경우 상승폭은 더욱 증가할 것으로 예상된다.

동사는 게이밍기어 제품군의 유통처를 다각화하여 PC방 대상 매출의 의존도를 낮춰왔으나, 게이밍기어 제품군의 PC방 점유율은 80% 이상으로, PC방 대상 매출은 동사의 PC 주변기기 및 게이밍기어 매출에 대한 영향이 큰 편이다. 국내 PC방 매출은 2019년 2조 409억 원에서 2020년 1조 7,970억 원을 기록했으며, 2023년까지 2조 3,478억 원 규모에 이를 것으로 전망된다. 따라서 향후 동사의 PC방 대상 매출은 개선될 것으로 예상된다.

그림 10. 국내 PC방 시장 동향



\*출처: 2021 대한민국 게임백서, 문화체육관광부&한국콘텐츠진흥원(2021), NICE평가정보(주) 재구성

### ■ e-스포츠 시장 동향

과거 e-스포츠는 유희 또는 오락으로 여겨졌으나, 2010년대에 들어서는 매출을 만들어내는 하나의 산업으로 분류되고 있다. e-스포츠는 동사의 사업 영역인 PC 주변기기 및 게이밍기어 시장과 직접 연관은 없으나, 동사가 e-스포츠를 후원하고 있고, 이를 통해 게이밍기어 브랜드를 홍보하고 있는 점을 감안할 시 e-스포츠 시장 규모의 증가는 동사의 PC 및 게이밍기어 제품군의 매출 향상과 연관이 있다. Newzoo에 따르면, 세계 e-스포츠 관련 매출은 2019년과 2020년은 각각 9억 5,750만 달러, 10억 5,900만 달러 규모로 추정되며, 2018년 7억 7,600만 달러 규모에서 연평균 15.5% 성장하여 2023년에는 16억 달러에 이를 전망이다.

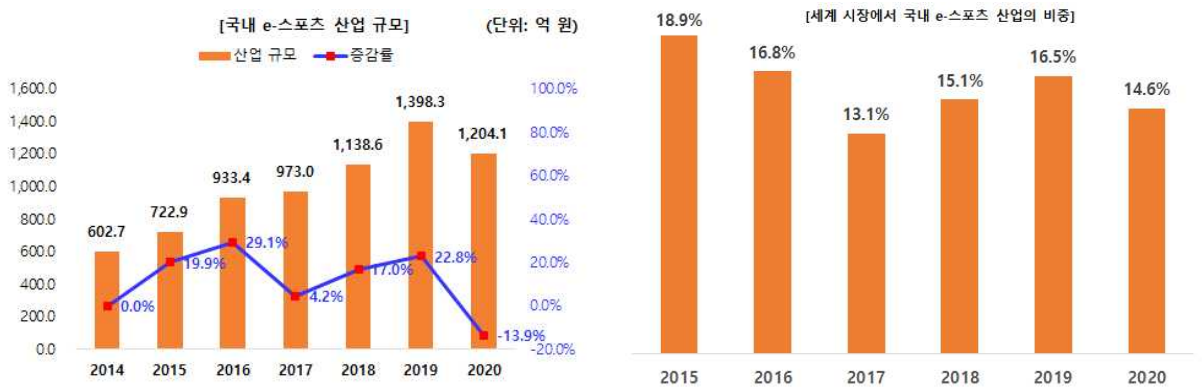
그림 11. 세계 e-스포츠 시장 동향



\*출처: Esports Revenue Growth, Newzoo(2021), NICE평가정보(주) 재구성

문화체육관광부 자료에 의하면, 국내 e-스포츠 산업 규모는 2014년 602억 원에서 2019년 1,398억 원 규모로 성장하였으며, 2020년에는 COVID-19의 영향으로 인해 13.9% 감소한 1,204억 원 규모로 파악되었다. 세계 시장에서 국내 e-스포츠 산업의 비중은 2015년 18.9%에서 2020년 14.6%로 파악되며, 국내 e-스포츠 시장의 영향력이 큰 편이다.

그림 12. 국내 e-스포츠 시장 동향



\*출처: 2021 대한민국 게임백서, 문화체육관광부&한국콘텐츠진흥원(2021), NICE평가정보(주) 재구성

### Ⅲ. 기술분석

#### 신속한 브랜딩과 체계적인 기술(제품)개발 시스템을 확보한 애플코

동사는 지속적으로 PC 주변기기에 대한 개발/제품화를 진행하고 있으며, 키보드, 쿨링 팬, 스마트 단말기 충전함 기술개발을 통해 향후 PC 주변기기 시장을 선도할 기술경쟁력과 품질경쟁력을 확보하였다.

#### ■ PC 주변기기 및 게이밍기어

PC는 PC를 구성하는 관련기기와 PC 주변기기로 구성된다. PC 관련기기는 CPU, GPU, 메인보드, 주기억장치(주메모리), 파워서플라이, 쿨링 팬 등 PC를 구성하는 주요 부품을 의미한다. PC 주변기기는 보조기억장치, 마우스/키보드/전자펜/스캐너 등 입력기기, 모니터, 프린터, 공유기 등 PC의 본체에 케이블 또는 무선연결 등으로 연결해 사용하는 기기를 의미한다. 게이밍기어란 비디오 게임 플레이에 특화된 PC 주변기기를 의미한다. 게이밍기어는 컴퓨터의 입력 감도를 조절하거나 일반적인 입력 기기에서는 지원되지 않는 버튼 또는 기능을 지원하는 등 기능성을 지향하는 유형과 LED를 부착하여 커스터마이징 하거나 인체공학적인 설계를 이용한 편안함을 제공하는 등 시각적 충족과 사용의 편의성을 제공하는 유형이 있다. 대표적인 게이밍기어 제품군은 마우스, 키보드, 모니터, 헤드셋이 있으며, 편의성을 제공하기 위한 의자, PC 책상, 모니터 암, 거치대 등 전자기기 제품 이외의 영역까지 그 의미가 확장되었다. 동사는 주요 사업 영역별 브랜드와 제품군은 다음과 같다.

표 3. 동사의 게이밍기어 브랜드 및 제품군

사업영역	브랜드	관련제품
사업전체		키보드, 헤드셋, 마우스, PC케이스, 소형가전, 블루투스이어폰, 스피커, 충전함 등 동사의 모든 제품
게이밍기어		키보드, 헤드셋, 마우스 등
		
		PC케이스
소형가전		소형가전
		블루투스이어폰, 스피커
ICT사업		스마트 단말기 충전함

\*출처: 동사 분기보고서(제21기), 전자공시시스템(2021), NICE평가정보(주) 재구성



■ PC 주변기기 및 게이밍기어 사업 영역 기술 및 제품 분석

동사는 PC 케이스를 비롯한, 쿨러, 키보드, 마우스, 헤드셋 등 다양한 라인업 구성을 통해 틈새시장을 공략하고 고객 수요를 충족시키는데 주력하고 있다. 제품 개발 기술과 관련하여 동사는 정전용량 무접점 키보드와 키모듈에 대한 특허를 보유하고 있다. 동사가 보유한 정전용량 무접점 키보드 기술은 키보드를 구성하는 키모듈 접점에 조밀하게 방수시트를 배치함으로써 외부에서 유입된 물, 음료 등의 유체로부터 키모듈을 보호하는 기술로, 동사가 국내 최초로 방수/방진 키보드(IP68등급: 1.5m 깊이의 수중에서 30분간 제품을 보호하는 방수 수준)를 개발하게 된 핵심기술이다. 동사의 키보드 제품은 응답속도가 0.2ms로, 경쟁사의 1ms보다 빠르며, 반응속도에 민감한 게이밍 고객층의 수요를 충족할 수 있는 제품군으로 시장을 선도하고 있다.

그림 13. 동사 제품과 경쟁사 제품의 비교

단일 제품 비교 (게이밍 키보드 대표제품)				가격 경쟁력 비교 (Set 제품)			
	NBKO	R사	C사		R사	C사	
제품명	K660 ARC(아크)	Huntsman Elite KR	K70 RGB MK2	키보드	K660 ARC(아크) 63,000원	Huntsman Elite KR 299,000원	K70 RGB MK2 219,000원
키, 접점	무접점, 광축	무접점(광축)	기계식, 적축	마우스	A900 3389 RGB 29,900원	Death Adder Elite 49,900원	IRONCLAW RGB WIRELESS 99,000원
무한입력	○	최대 10Key	○	헤드셋	N550 ENC 28,500원	Kraken X USB 79,000원	VOID PRO RGB USB 112,000원
응답속도	0.2ms	1ms	1ms	케이스	NCORE 배농 식스 LED 강화유리 29,000원	-	OBSIDIAN 750D Airflow 210,800원
키압	55g	50g 균등	45g	합계	150,400 원	427,900 원	540,800원
방수라이트	○	○	○				
방수	완전방수(IP68등급)	N/A	N/A				
가격	63,000원	299,000원	219,000원				

주: 키보드, 마우스, 헤드셋, PC케이스 상위 라인업 함께

\*출처: 동사 IR 자료(2022), NICE평가정보(주) 재구성

동사는 쿨링 팬 본체에 LED를 부착하여 PC 케이스 내·외부로 과도한 빛이 새어나오지 않도록 설계하기 위한 기술특허(엘이디가 구비된 쿨링 팬, 발광형 방열 장치)를 보유하고 있으며, 시장 및 고객 트렌드 분석에서부터 제품 설계 및 생산까지 평균 개발 기간이 30일에 이를 만큼 신속한 브랜딩 역량을 보유하고 있다. 동사는 보유한 기술력과 브랜딩 역량을 바탕으로 COX, NCORE 브랜드에 보급형 제품군에서부터 워크스테이션 제품군까지 다양한 PC 케이스 제품군을 구성하였으며, LED가 부착된 쿨링 팬과 소비자의 트렌드를 반영하는 디자인 및 브랜딩 역량으로 PC 케이스 시장을 선점했다. 2021년부터는 SUITMASTER 브랜드 제품군에 파워서플라이, 쿨링 팬 등 PC 관련기기 제품군을 선보이며, 기존의 PC 주변기기 영역에서 PC 관련 기기 영역으로 사업영역을 확장했다. 동사의 파워서플라이 제품군은 80Plus 인증(효율이 80% 이상인 제품 인증)을 획득한 고가형 제품에서부터 저가형 제품까지 품질경쟁력을 갖춘 파워서플라이 제품 포트폴리오를 구성하여 시장 점유율을 확대하고 있다. 품질경쟁력 이외에도 동사가 보유한 강점은 가격경쟁력이다. 숙련된 제품 브랜딩 역량을 보유한 연구 및 개발 인력을 바탕으로 제품 브랜딩에 필요한 비용과 기간을 최소화함으로써 동급 제품 기준 경쟁사 대비 최대 70% 이상 저렴한 제품을 공급하고 있어 국내 PC방 점유율을 80%까지 달성했으며, 게이밍기어 시장에서는 경쟁사 대비 우위의 점유율을 보유하고 있다.

그림 14. 게이밍기어 제품군

- 키보드**

**K660 카일 광축 키보드**  
스테디셀러 & 판매율 1위 제품. IP68 최고 등급으로 방수/방진 가능. 카일 광축 스위치 탑재

**KN10C 무접점 키보드**  
3컬러 조합의 무접점 키보드 신제품. 30g, 45g의 가벼운 키캡으로 편안하고 만족스러운 타건감 제공
- 헤드셋**

**N550 게이밍 헤드셋**  
스테디셀러 & 판매율 1위 제품. '국민헤드셋'으로 불리는 가성비 헤드셋. 민트/핑크에디션 신규 출시

**B772L 레트로 게이밍 헤드셋**  
레트로 디자인의 신제품 출시. 가상 7.1채널 지원으로 역동적 사운드. 초경량급 설계로 편안한 착용감
- 마우스**

**A660 3325 프로페셔널 마우스**  
아프리카 프락스의 기인 선수가 사용하는 마우스로 알려진 제품. 여성 유저를 위한 핑크컬러 신규 출시

**웹캠**

**APC930**  
애플의 웹캠 스테디셀러. 초당 30프레임의 QHD 1944p로 선명한 화질, 오토포커스 및 안면인식기술 적용
- 케이스**

**애플 NCORE 벙붕 식스LED**  
2020 디나와 히트브랜드 PC케이스. 모든 소비자층을 아우르는 가성비 PC케이스

**애플 NCORE G30 트루포스**  
120mm RGB FAN. 풀 메쉬 디자인의 신제품 PC케이스. 가성비 케이스의 새로운 기준

시장 선점을 위해 최적화된 프로세스 구축

시장 및 고객 트렌드 선도

차별화된 브랜딩과 신속한 제품 출시

다양한 판매 채널 (온/오프라인)

Research → Design → Production → **30일** 평균 제품 개발기간

디자인 품질      합리적 가격      12개월 무상 A/S 보증

국내 최초 방수/방진 키보드를 제작한 기술력

고객의 니즈를 파악하여 신제품 R&D 개발 총력

자체 브랜딩 & 마케팅을 통한 국내 시장 선점

뛰어난 성능과 합리적인 가격으로 글로벌 시장 진출

\*출처: 동사 IR 자료(2022), NICE평가정보(주) 재구성

### ■ 소형가전, ICT 사업 부문 기술 및 제품 분석

동사는 2019년 하반기부터 소형가전(뉴 라이프 가전) 시장에 진입하였다. 소형가전은 대형가전에 비해 제품 생산에 필요한 부품이 적고, 마진률이 높은 특징이 있다. 동사는 트렌드를 선도할 수 있는 신속한 브랜딩 역량을 바탕으로 청소기, 마사지건, 공기청정기, 샤워기, 살균소독기, 블루투스 스피커 등을 판매하는 OHELLA 브랜드를 출시하여 증가하고 있는 1인 가구 시장을 공략하고 있다. 동사는 온라인 쇼핑 플랫폼, 마트, 홈쇼핑 등 다양한 유통 인프라를 구축하여 OHELLA 브랜드 제품을 판매하고 있으며, 2021년에는 이마트 브랜드존 80개에 입점하고, 카카오톡, 쿠팡, 네이버, 코스트코 온라인 등 대형 B2C 판매 채널을 확보하는 등 유통채널을 다각화하여 시장 점유율을 확보하고 있다.

그림 15. 소형가전(뉴라이프 가전) 제품군과 판매처

OHELLA<sup>+</sup>



무선 욕실 청소기 네오스핀



마사지건



공기청정기



필터샤워기



살균소독기



블루투스 스피커

**다양한 온오프라인 유통채널 확보**

		kakaotalk

오델라 자사몰, 온라인 쇼핑 플랫폼, 마트, 홈쇼핑 등 다양한 유통 인프라 구축

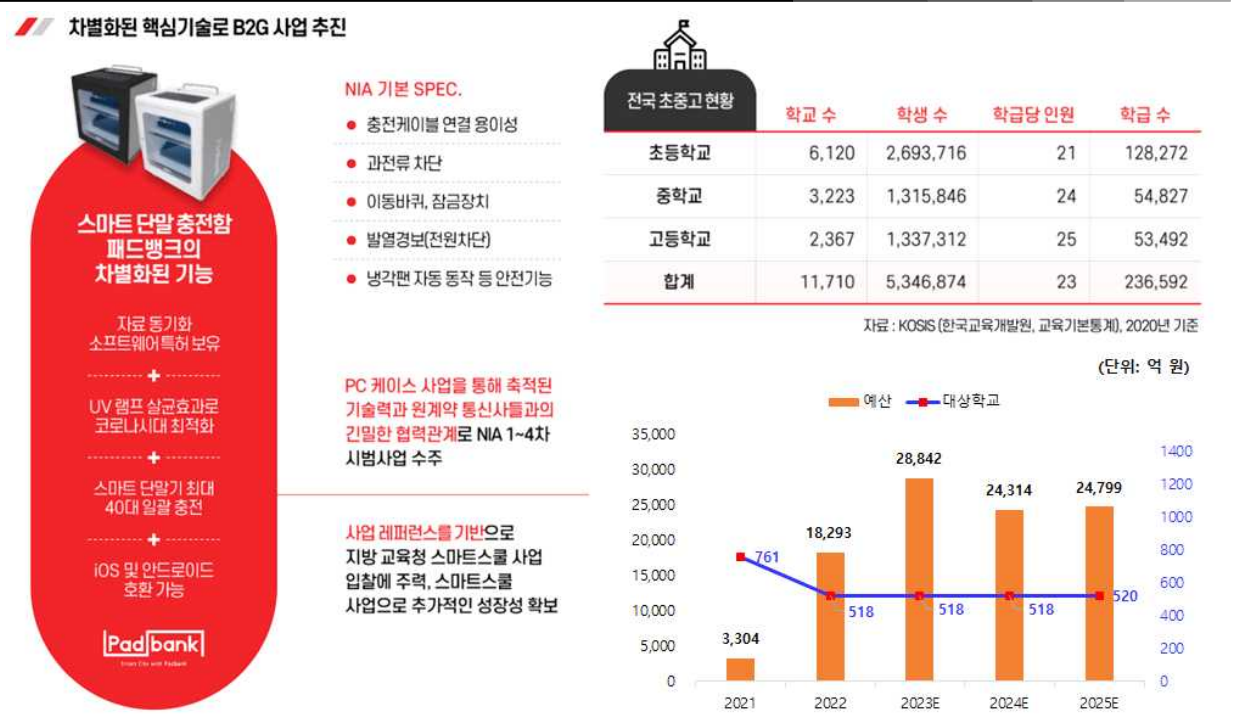
2021년 이마트 브랜드존 80개 지정 입점 완료

카카오톡 선택하기, 쿠팡, 네이버, 코스트코 온라인 등 대형 B2C 판매채널 확보

\*출처: 동사 IR 자료(2022), NICE평가정보(주) 재구성

동사가 장기간 개발한 스마트 단말기 충전함(패드뱅크) 제품군은 여러 개의 스마트 단말기를 수납하고, 수납된 단말기의 상태를 모니터링하며 각 단말기의 통계 및 관리를 제공하는 단말기로, 2018년부터 교육부에서 주재하는 스마트 단말기 도입 사업(충전함 공급)을 지원하기 위한 제품이다. 동사는 스마트 단말기 충전함의 구현 방법과 소프트웨어에 대한 특허를 보유하고 있으며, 안드로이드, iOS, 윈도우 등 충전제어관리프로그램의 저작권을 등록했다. 패드뱅크 제품은 학교 내 태블릿 및 스마트 단말의 관리부터 재고확인, 통계, 보고서, 바이러스 치료까지 가능한 지능형 충전함이며, 디지털 교과서의 보급과 관련하여 교사가 사진, 영상, 문서 등 수업자료를 일괄 업로드하거나 수정할 수 있는 제어 기능을 제공한다. 동사가 보유한 스마트 단말기 충전함의 장점은 스마트 단말기 도입 및 디지털 교과서 보급으로 인한 교육 현장의 혼란과 인력 낭비를 효과적으로 제어하기 위한 기능을 지원한다는 점이다. 정부의 그린스마트 미래학교 사업을 추진하고 있으며, 2025년까지 9조 9,552억 원을 투입하여 미래형 교육과정을 구축하고자 하며, 스마트 교실은 그린스마트 미래학교 사업의 핵심 요소 중 하나로, 동사의 사업 영역인 스마트 단말기 충전함 시장은 연간 700억 원 규모로 추정된다.

그림 16. 동사의 스마트 단말기 충전함 제품 분석



\*출처: 동사 IR자료(2022), 설명자료, 교육부(2022), NICE평가정보(주) 재구성

### 동사의 보유 기술 분석

동사는 특허 등록 6건, 프로그램 등록 6건, 디자인 등록 22건의 지식재산권을 보유하고 있다. 동사는 키보드, 쿨링 팬, 패드뱅크와 관련된 기술특허를 2건씩 보유하고 있으며, 지속적인 기술 개발을 통해 지식재산권을 확보함으로써 기술경쟁력을 유지하고 있다.

표 4. 특허 분석

특허명 또는 프로그램명	등록일	사업분야 (적용제품)	특징
정전용량 무접점 키보드	2016-11-11	PC 주변기기 및 게이밍기어(키보드)	• 방수/방진 키보드 설계를 위한 기술
정전용량 무접점 키보드의 교환식 키모듈	2018-01-16	PC 주변기기 및 게이밍기어(키보드)	
발광형 방열 장치	2018-03-02	PC 주변기기 및 게이밍기어(쿨링 팬)	• LED가 부착된 쿨링 팬의 제조를 위한 기술
엘이디가 구비된 쿨링 팬	2018-09-05	PC 주변기기 및 게이밍기어(쿨링 팬)	
패드뱅크 동기화 시스템, 프로그램, 및 방법	2015-08-18	ICT사업(패드뱅크)	• 대량의 스마트 단말기를 수용하고, 충전하며, 모니터링하기 위한 하드웨어/소프트웨어에 관한 특허
스마트 디바이스의 스토리지 장치, 관리 시스템 및 관리 방법	2016-11-17	ICT사업(패드뱅크)	

\*출처: 동사 분기보고서(제21회), 전자공시시스템(2021), NICE평가정보(주) 재구성

## SWOT 분석

그림 17. 동사 SWOT 분석



\*출처: NICE평가정보(주)

### ▶▶ (Strong Point) 장기간 축적된 시장경험과 신속한 브랜딩을 통한 디자인 경쟁력 확보

동사는 PC 주변기기 및 게이밍기어의 개발과 제조에 대한 기술적 노하우와 시장 경험을 장기간 축적하고 있으며, 이를 기반으로 마우스, 키보드, 헤드셋, PC 케이스 등 고품질·저가격의 혁신적인 제품을 생산하고 있다. 또한, 미래 수요시장에 대한 정확한 예측을 통해 향후 수요 확대가 예상되는 제품의 판매 전략과 시장로드맵을 확립하고 있으며, 이를 기반으로 급변하는



산업환경에서도 즉각적인 대응과 안정적인 매출 시현이 가능하다.

▶▶ (Opportunity Point) 비대면 시대의 도래로 인한 시장 성장 가능성

비대면 시대의 도래로 인한 재택근무, 원격 교육의 수요 증가로 인한 전방 산업인 PC 수요의 증가와 그로 인한 PC 주변기기 및 게이밍기어 시장의 성장이 예상되는 상황이다. 당사는 향후 잠재적인 시장 선점을 위한 신기술 개발, e-스포츠 시장을 통한 게이밍기어 마케팅, 품질 향상을 통한 고객사와의 우호적 관계 유지, 적극적인 해외 시장 개척을 통한 신규 매출처 확보 등 매출 증대를 위한 중장기적 영업 전략을 마련하고 있다.

▶▶ (Weakness Point) 소형가전 사업의 기술경쟁력 제고 요구, 기술개발로 매출 다변화

당사는 사업 다각화를 위한 노력으로 PC 주변기기 및 게이밍기어 사업 외 신규 사업인 소형가전과 ICT사업(스마트 단말기 충전함 사업)으로 사업영역을 확대하고 있으며, 공격적인 마케팅을 통해 시장 점유율을 확보하고 있다. 그러나 소형가전 사업의 경우에는 조립산업의 특징이 크고, OEM 생산에 의존하고 있으며, 경쟁사와 가격 및 품질 경쟁이 예상되는 바, 향후 기술 및 제품 개발을 통해 기술경쟁력과 가격경쟁력을 갖춘다면, 지속적인 성장 원동력이 될 것으로 전망된다.

▶▶ (Threat Point) 장기화된 반도체 수급난으로 인한 전방산업의 수요 억제

장기화된 반도체 수급난은 PC 및 주변기기 산업의 전방 산업인 PC 시장의 수요를 억제하고 있다. 또한, 원자재 시장의 불안정이 예상되는 바, 향후 반도체 수급난의 해소와 원자재 가격이 안정된다면, 당사의 주요 시장인 PC 주변기기 시장은 PC 시장과 함께 안정적으로 성장할 것으로 전망된다.



## IV. 재무분석

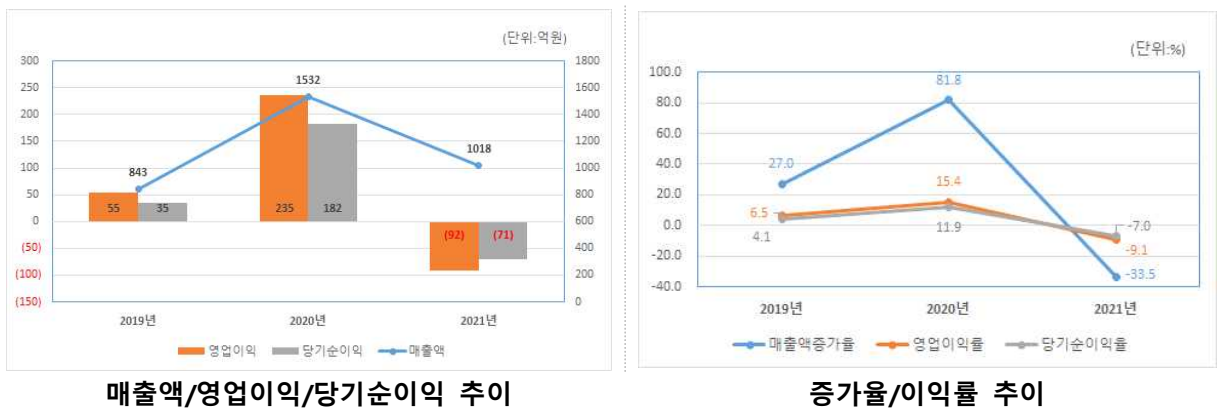
### 국내 1위 게이밍기어 전문기업

동사는 2020년 12월 코스닥 시장에 상장한 업체로, 2020년에는 주력 사업인 게이밍기어 사업의 호조와 2019년 진출했던 생활가전 사업의 매출 증가로 실적이 급증하였으나, 2021년에는 코로나-19 여파로 인한 영업환경 위축, 그래픽 처리장치 공급부족 여파 등으로 실적이 악화되면서 수익성이 적자 전환하였다.

#### ■ 코로나-19 여파 등 영업환경 위축으로 실적 일부 감소

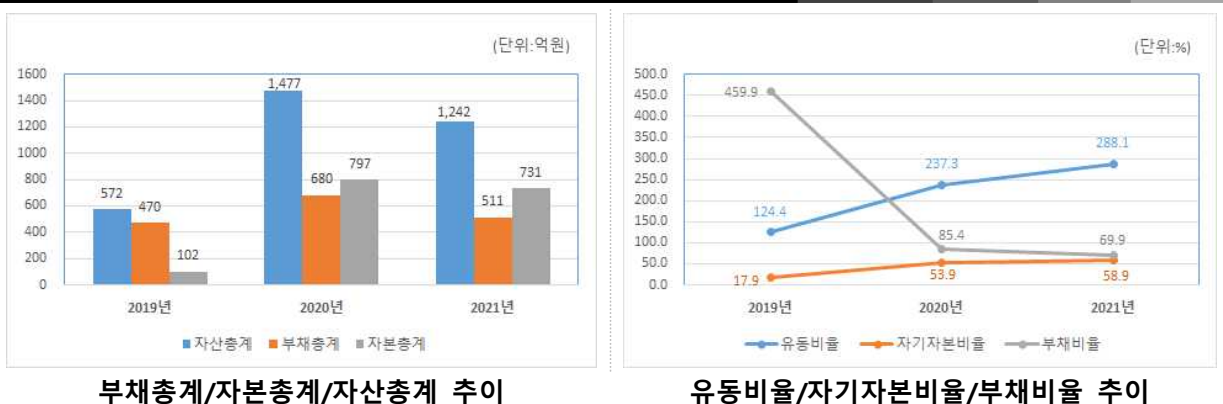
동사는 컴퓨터 주변기기 및 소형가전 제조, 전기변환장치 제조를 주요 사업으로 영위 중인 업체로, 2021년 연결기준 중국 GuangZhou ABKO Co., Ltd.를 종속사로 보유 중이다. 매출 유형은 게이밍기어(매출 비중 90.9%), 소형가전(매출 비중 6.2%), 공공사업(매출 비중 2.9%)으로 나누어져 있는 가운데, 2021년에는 코로나로 인한 PC방 영업제한과 가상화폐 채굴 열풍 등으로 인한 GPU 공급난으로 인해 실적이 감소해 전년 대비 33.5% 감소한 1,018억 원의 매출을 시현하였다.

그림 18. 동사 연간 요약 포괄손익계산서 분석



\*출처: 동사 사업보고서(2021)

그림 19. 동사 연간 요약 재무상태표 분석



\*출처: 동사 사업보고서(2021)

■ 실적 일부 감소하면서 수익성 적자 전환

동사의 최근 3개년 매출 실적을 살펴보면 2018년 843억 원(+27.0% YoY), 2019년 1,532억 원(+81.8% YoY), 2021년 1,018억 원(-33.5% YoY)을 기록하여 매출 성장세를 유지해 오다가 2021년 실적이 일부 감소하는 모습을 보였다.

수익성 측면에서는 원가율 상승 및 인건비, 광고선전비, 사용권자산상각비 등의 증가에 따른 판관비 부담 확대로 수익성이 적자 전환한 매출액영업이익률 -9.1%, 매출액순이익률 -7.0%를 기록하여 업계 대비 미흡한 수익구조를 나타냈다.

■ 물류센터 신축 계획에 따른 차입부담 존재하나 자금조달능력 양호

재무안정성 측면에서는 적자 시현에 따른 자기자본 축소에도 불구하고 매입채무, 차입금 등의 감소로 인한 부채 규모 축소로 전년 대비 소폭 개선된 자기자본비율 58.9%, 부채비율 69.9%, 차입금의존도 25.9%를 기록했으며, 업계 대비 무난한 수준의 재무구조를 견지하였다.

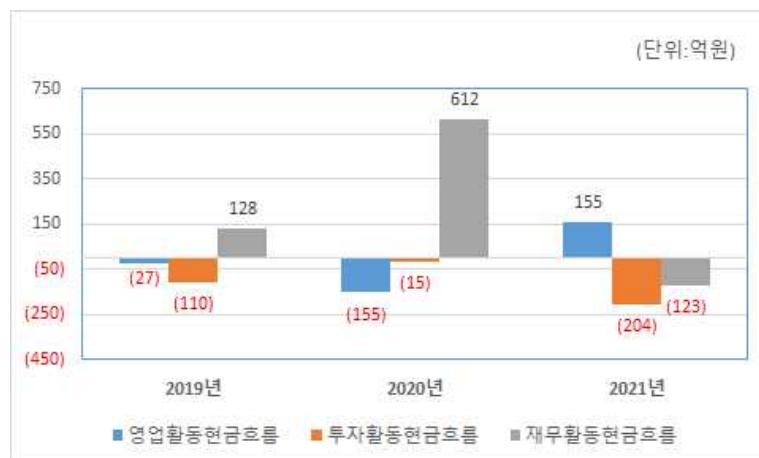
2019년 김포 생산물류단지 건축을 위해 토지를 매입하면서 차입 부담이 확대되었으나 2020년 상장을 통한 증자로 재무구조가 크게 개선된 가운데, 2021년 초 자가 물류센터 추가 증설을 위해 용지매매 계약을 체결하면서 추후 자금 소요는 더욱 확대될 것으로 보이나, 보유 유동자산 등을 고려 시 단기적인 유동성은 위험은 크지 않을 것으로 판단된다.

■ 영업활동현금흐름 개선

영업활동현금흐름은 2019년 -27억 원, 2020년 -155억 원을 기록해 부(-)의 상태를 지속하였으나, 2021년에는 연결기준 적자에도 불구하고, 감가상각비 등 현금 유출이 없는 비용의 가산 및 매출채권 감소 등의 영향으로 영업활동현금흐름이 155억 원을 기록하여 정(+)의 상태로 전환되었다.

유입된 영업현금 및 기보유 현금으로 단기금융상품, 건설중인자산 취득 등 투자활동에 따른 소요자금 204억 원을 충당하였고 차입을 일부 상환하였다.

그림 20. 동사 현금흐름의 변화



\*출처: 동사 사업보고서(2021)

## V. 주요 변동사항 및 향후 전망

### 잠재적인 수요시장 선점과 품질환경방침

동사는 PC 케이스, 마우스, 키보드, 헤드셋 등 기존 제품에 대한 의존도가 높았으나, 소형가전에 대한 기술개발로 매출 다변화에 성공했으며, 해외 시장 점유율 확보를 위해 판매처를 다양화하고 있다.

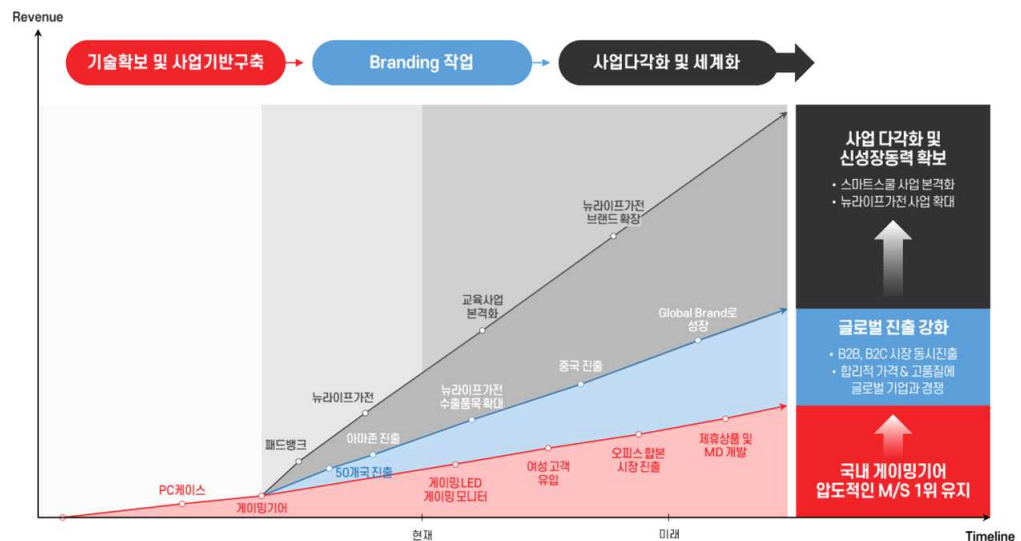
#### ■ 게이밍기어 국내 시장 점유율 1위, 해외 시장 진출

PC 및 게이밍기어 전문업체인 동사는 PC 케이스, 마우스, 키보드, 헤드셋 등 핵심 제품의 국내 시장 점유율이 높고, 2019년 소형가전 시장에 진입하여 현재까지 안정적으로 유지하고 있다. 동사는 신속한 브랜딩, 우수한 가격 및 품질경쟁력을 바탕으로 키보드, 헤드셋, PC 케이스 부문에서 국내 시장 점유율 1위, 마우스 부문에서 시장 점유율 2위를 달성했으며, 게이밍기어 업계 1위를 기록했다. 2019년 8월부터는 아마존에 입점하여 판매를 개시하고, 2019년 10월에 경기도 김포시에 소재한 제1 물류센터에 입주하여 해외 판매를 위한 유통 인프라를 마련했다. 2022년 현재는 세계 50개 국가에 제품을 수출하여 해외 거점을 확대하고 있으며, 2024년에는 제2 물류센터를 준공하여 해외 시장 확대를 위한 교두보를 마련할 계획이다.

#### ■ e-스포츠 지원과 게이밍기어 품목 확대

동사는 게임 AFRICA FREECS LOL(League of Legends, Battlegrounds) 게임단과 계약하여 HACKER 브랜드를 적극적으로 홍보하고 있으며, 홈 게이밍기어 및 오피스 시장 진출을 추진하고, 그래픽카드, 메모리 등 PC 주변기기에서 PC 관련기기 영역으로 사업 영역을 확대할 계획이다.

그림 21. 동사의 성장전략



\*출처: 동사 IR 자료(2022), NICE평가정보(주) 재구성

향후 동사는 게이밍기어 제품군에 모니터 제품군을 출시하고, 지속적인 시장 공략을 통해 국내 게이밍기어 시장점유율 1위의 입지를 확보하고, 오피스 시장으로 사업 영역을 확대할 계획이다. 또한, 동사는 소형가전(뉴라이프 가전) 사업 영역의 수출품목을 확대하여 글로벌 브랜드로 성장시키는 등 글로벌 게이밍기어 및 뉴라이프 가전 전문기업으로 성장하기 위한 로드맵을 보유하고 있다.

■ 증권사 투자의견

작성기관	투자의견	목표주가	작성일
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 최근 6개월 이내 발간 보고서 없음</li> </ul>		

■ 시장정보(주가 및 거래량)



\*출처: Kisvalue(2022.03)