

KOSDAQ | 소프트웨어와서비스

# 스코넥 (276040)

## XR 산업 도래를 준비한다

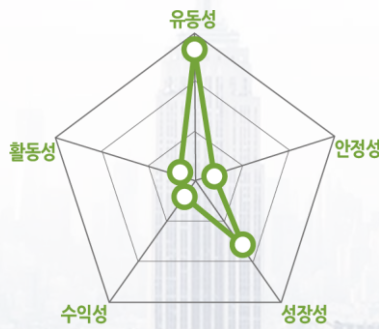
### 체크포인트

- 스코넥은 XR 게임 및 교육/훈련 콘텐츠 개발기업으로 50개 이상의 VR 게임 개발 레퍼런스를 바탕으로 메타와 협력, 대형 VR 게임 개발 중. 매출 비중은 XR 게임 부문 3.1%, XR 교육/훈련 부문 81.8%, 메타버스 부문 15.1%(1H23 기준)
- 글로벌 VR 게임 시장은 2022년 173.6억달러에서 2030년 1,439억달러로 성장 전망(연평균 성장률 +27%), XR 헤드셋 시장은 향후 4대 진영으로 확대, 재편되어 경쟁이 진행될 예정이나 글로벌 XR 시장 전반은 여전히 메타가 이끄는 상황. 따라서 XR 콘텐츠 기업은 이에 맞는 콘텐츠를 준비하고 공급하는 것이 현 XR 시장을 효과적으로 공략하는 방법이라는 판단. 동사는 메타의 최신기기(퀘스트3)에 맞춰 게임들을 준비중
- 2023년 연간 연결기준 매출액, 영업이익은 각각 56억원(+53.7% YoY), -67억원(적자지속 YoY)으로 전망. 매출 성장은 1) 하반기에도 군사훈련 개발 프로젝트 관련 매출 인식이 지속되고, 2) 메타버스 부문에서 기존 수주분 매출 인식이 상반기 대비 하반기에 다소 증가할 것으로 예상되기 때문. 내년 상반기 런칭될 게임 신작들의 흥행여부가 향후 실적의 관건

### 주가 및 주요이벤트



### 재무지표



주: 2022년 기준, Fnguide WICS 분류 상 IT산업 내 등급화

### 밸류에이션 지표



주: PSR, PER은 2022년 기준, PBR은 2023기준 Trailing, Fnguide WICS 분류 상 IT산업 내 순위 비교, 우측으로 갈수록 저평가

# 스코넥 (276040)

Analyst 백종석 jongsukbaek@kirs.or.kr  
RA 김정은 jeongeunkim@kirs.or.kr

KOSDAQ

소프트웨어와서비스

## 스코넥은 XR 게임 및 교육/훈련 콘텐츠 개발기업

스코넥은 2002년 설립 후 2012년부터 VR 콘텐츠 개발 위주로 사업 전개. 50개 이상의 VR 게임 개발 레퍼런스를 바탕으로 메타와 협력, 대형 VR 게임 개발 중. 매출 비중은 XR 게임 부문 3.1%, XR 교육/훈련 부문 81.8%, 메타버스 부문 15.1%(1H23 기준)

## 글로벌 VR 시장과 XR 헤드셋 시장은 고성장 기대. 적절한 대응 필요

글로벌 VR 게임 시장은 2022년 173.6억달러에서 2030년 1,439억달러로 성장 전망(연평균 성장률 +27%). XR 헤드셋 시장은 향후 4대 진영으로 확대, 재편되어 경쟁이 진행될 예정이나 글로벌 XR 시장 전반은 여전히 메타가 이끌고 있는 상황. 따라서 XR 콘텐츠 기업은 이에 맞는 콘텐츠를 준비하고 공급하는 것이 현 XR 시장을 효과적으로 공략하는 방법일 것으로 판단. 스코넥은 메타의 최신기기(퀘스트3)에 맞춰 게임들을 준비 중

## 2023년 매출액은 성장하나 영업적자는 지속 전망. 관건은 신작 흥행

2023년 연간 연결기준 매출액, 영업이익은 각각 56억원(+53.7% YoY), -67억원(적자지속 YoY)으로 전망. 매출 성장은 1) 하반기에도 군사훈련 개발 프로젝트 관련 매출 인식이 지속 되고, 2) 메타버스 부문에서 기존 수주분 매출 인식이 상반기 대비 하반기에 다소 증가할 것으로 예상되기 때문. 영업이익은 -67억원으로 추정. 이는 하반기에 1) 게임 개발 관련 외주용역비의 증가 가능성, 2) 메타버스 부문 '에디션' 관련 비용 증가 가능성 등을 고려. 올해 4분기, 내년 상반기 런칭될 게임 신작들의 흥행여부가 향후 실적의 관건. 중장기적으로 실적 개선 전제 조건은 1) VR 게임 신작의 흥행 여부, 2) XR 교육/훈련 부문에서 공공기관/군으로부터 사업 수주 여부, 3) 메타버스 부문에서의 수익모델 확보 여부 등으로 판단

### Forecast earnings & Valuation

	2019	2020	2021	2022	2023F
매출액(억원)	78	47	61	36	56
YoY(%)	N/A	-39.4	29.7	-40.4	53.7
영업이익(억원)	-59	-56	-33	-46	-67
OP 마진(%)	-76.4	-119.3	-53.2	-127.2	-119.6
지배주주순이익(억원)	-98	-89	-38	-44	-61
EPS(원)	-1,045	-945	-393	-369	-488
YoY(%)	N/A	적지	적지	적지	적지
PER(배)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
PSR(배)	0.0	0.0	0.0	50.5	19.8
EV/EBIDA(배)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
PBR(배)	N/A	N/A	N/A	7.4	5.8
ROE(%)	44.2	74.1	339.7	-35.6	-27.2
배당수익률(%)	N/A	N/A	N/A	0.0	0.0

자료: 한국IR협회의 기업리서치센터

### Company Data

현재주가 (9/15)	8,890원
52주 최고가	18,520원
52주 최저가	8,200원
KOSDAQ (9/15)	899.03p
자본금	62억원
시가총액	1,116억원
액면가	500원
발행주식수	13백만주
일평균 거래량 (60일)	10만주
일평균 거래액 (60일)	10억원
외국인지분율	1.56%
주요주주	황대실 외 8인 34.31% 한국투자증권 외 1인 9.55%

### Price & Relative Performance



### Stock Data

추가수익률(%)	1개월	6개월	12개월
절대주가	-1.2	-28.7	-30.5
상대주가	-0.9	-38.0	-39.6

▶ 참고 1) 표지 재무지표에서 안정성 지표는 '부채비율', 성장성 지표는 'EPS 증가율', 수익성 지표는 'ROE', 활동성지표는 '총자산회전율', 유동성지표는 '유동비율'임.

2) 표지 밸류에이션 지표 차트는 해당 산업군내 동사의 상대적 밸류에이션 수준을 표시. 우측으로 갈수록 밸류에이션 매력도 높음.



## 기업 개요

### 1 스코넥은 XR 게임 및 교육/훈련 콘텐츠 개발기업

스코넥은 초기에 콘솔 게임  
위주 사업을 전개. 2012년 이후  
VR 콘텐츠 개발사로 전향.  
스코넥은 VR 기술력과 성장성  
인정받아 코스닥 시장에  
기술성장기업 특례  
상장(2022.02)

스코넥은 2002년 설립되어 초기에 아케이드 및 콘솔 게임 위주의 사업을 전개하며 닌텐도·플레이스테이션·Xbox 등 게임 플랫폼사의 세컨드파티 및 서드파티 형식으로 다양한 프로젝트에 참여하며 게임 개발 관련 멀티플랫폼 확장 기술을 자체 개발했다.

2012년 이후 스코넥은 독자적 IP 확보와 새로운 시장 개척을 위해 기존의 하드웨어 이해도와 멀티플랫폼 확장 기술을 활용하여 VR(Virtual Reality, 가상현실) 콘텐츠 개발사로 전향하였다. VR Head Tracking 기술의 독자 개발을 시작으로 2015년 세계 최초 VR FPS(First-Person Shooter, 1인칭 슈팅) 게임 '모탈블리츠VR'을 상용화하며 VR 게임사업에 진출했고, 2016년 국내 최초로 사용자의 움직임을 그대로 가상공간에 실시간으로 구현해 낼 수 있도록 한 'Walk-Through' 방식의 XR 워킹 시스템을 독자 개발하기도 했다.

동사는 50개 이상의 VR 게임 개발 레퍼런스를 바탕으로 글로벌 게임/인터넷 플랫폼 기업인 메타와 협력하여 대형 VR 게임('스트라이크 러시') 개발을 진행 중이며, 내년 상반기 출시를 목표로 하고 있다. 그 외에도 다수 해외 대형 HMD(Head Mounted Display) 기업 및 게임 플랫폼 기업과 협업을 진행하고 있다.

한편 XR(eXtended Reality, 가상현실과 증강현실을 아우르는 초실감형 기술-확장현실) 교육/훈련 사업 분야에서 공공기관과 관련 정책과제를 수행하며 협업하고 있고 내년 중으로 XR 전투 모의훈련 콘텐츠 상용화를 준비하고 있다.

동사는 VR 관련 기술력과 성장성을 인정받아 2022년 2월, 기술성장기업 특례 상장으로 코스닥 시장에 상장하였다.

연혁



자료: 스코넥, 한국IR협회의 기업리서치센터

연결대상 종속기업은 총3개사

동사의 연결대상 종속기업은 총 3개사(모두 비상장사)이다. SKONEC(CN) CO., LTD.는 2018년에 중국 상해에 설립한 중국 해외법인으로, 동사가 지분 100%를 보유 중이다. SKONEC ENTERTAINMENT USA, INC는 2019년에 미국 LA에 설립한 미국 해외법인이다(동사가 지분 100% 보유). (주)스코넥엑스알은 2019년 XR 콘텐츠 유통 및 서비스를 위해 설립한 국내법인이다(동사가 지분 100% 보유).

2 매출의 구성, 주요 사업 등

올해 상반기 기준으로는

XR 교육/훈련 부문 매출이 주력

스코넥 매출 비중은 XR 게임 부문 3.1%, XR 교육/훈련 부문 81.8%, 메타버스 부문 15.1%로 구분된다(1H23 기준)

동사의 주요 사업을 설명하면 다음과 같다.

VR 게임 부문에서 1인칭 슈팅 게임 분야 구현에 강점 보유. 2024년부터 VR 게임 퍼블리싱 사업도 전개 예정

1. XR 게임 부문

동사는 선도적인 VR 구현 기술을 기반으로 VR 게임을 2015년부터 다양하게 출시하고 있다. 대표적으로 2015년 ‘모탈블리츠VR’, 2017년 ‘모탈블리츠 PSVR’, 2020년 ‘모탈블리츠: 컴뱃아레나 PSVR’ 등을 내놓았다. 동사는 VR 게임 중에서도 1인칭 슈팅 게임 분야 콘텐츠 구현에 강점이 있어 향후에도 1인칭 슈팅 게임 분야에 집중을 할 예정이다.

이밖에 동사는 2024년 중에 VR 게임 퍼블리싱 사업도 시작할 예정이다. 동사의 VR 구현 기술과 플랫폼사와의 커뮤니케이션 능력/업력, 게임 기획력 등을 활용하여 유망 VR 게임사들의 콘텐츠 퍼블리싱 협업을 준비하고 있다. 현재는 유망 게임사들을 접촉하는 단계이며 동사의 VR 콘텐츠 관련 경험과 능력, 기획력을 활용할 것으로 예상된다.

XR 게임 부문

**Virtual Reality (VR) 메타버스 VR 게임사업**





**Game IP&Development**

- 국내 최다 VR 게임 콘텐츠 보유 (50여종)
- 멀티플랫폼 개발 능력 (Meta, Sony, Vive)

**Global**

- 국내 최초 Sony Play Station VR Store VR 게임 글로벌 다운로드 랭킹 1위 달성
- 메타와 협력을 통한 게임 공동개발

**Publishing**

- 멀티플랫폼 개발 능력을 바탕으로 타사의 IP를 경쟁력 있는 VR 게임으로 기획 개발하여 퍼블리싱 할 계획

자료: 스코넥, 한국IR협회의 기업리서치센터

**XR 교육/훈련 분야에서  
동사는 기술력을 바탕으로  
프로젝트 용역, 정책과제 수행**

**2. XR 교육/훈련 부문**

XR 시장 초기 단계에서는 콘텐츠 대부분이 게임 분야에 집중되었으나, 가상현실을 활용한 교육/훈련 부문에서 비용 대비 높은 효율성이 장점으로 부각되어 잠재 소비자들이 관심을 가지게 되었다. 즉 국방, 치안, 소방, 화학 등 여러 분야에서 XR 교육/훈련에 대한 수요가 나타나기 시작했다. 동사는 선도적인 XR 구현 기술을 바탕으로 이 분야도 지속적으로 사업 기회를 개척 중이다.

국내 시장의 경우 주로 정부기관이 주도하는 프로젝트형 과제 및 용역이 2018년부터 진행되면서 동사는 국내 유일의 '대공간 Walk-Through 방식의 XR 워킹 기술'을 보유한 기업이라는 이점을 살려 XR 교육/훈련 사업에 다각도로 참여하고 있다. XR 워킹 시스템을 활용한 대공간형 XR 교육/훈련 정책과제를 대부분 동사가 수주하여 진행하고 있으며 2024년부터 공공기관/경찰/군으로부터 관련 수주를 획득하려고 계획 중이다.

**XR 트레이닝 라인업**

XR 화학훈련	XR 소방훈련	XR 소방훈련	XR 소방훈련
 <p style="color: #e91e63; font-weight: bold;">2022년 상반기 상용화 완료</p> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 10px;"> <div style="font-size: 8px;">화학업종 민·관 영업 진행 중</div>  </div>	 <p style="color: #e91e63; font-weight: bold;">2024년 상용화 목표</p> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 10px;"> <div style="font-size: 8px;">119 안전센터 및 안전체험관 영업</div>  </div>	 <p style="color: #e91e63; font-weight: bold;">2024년 상용화 목표</p> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 10px;"> <div style="font-size: 8px;">일선 경찰서 및 지구대 영업</div>  </div>	 <p style="color: #e91e63; font-weight: bold;">2024년 상용화 목표</p> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 10px;"> <div style="font-size: 8px;">국내 군부대 및 해외수출 영업</div>  </div>

자료: 스코넥, 한국IR협회의 기업리서치센터

메타버스 서비스로 '에디션' 이란 가상현실 미술관 서비스 런칭 예정

### 3. 메타버스 부문

스코넥의 메타버스 미래 사업은 비대면 커뮤니케이션 기술을 활용한 실감 콘텐츠 사업과 메타버스 서비스 사업, 가상캐릭터 동기화 기술을 활용한 버추얼 캐릭터 서비스 사업 등을 중심으로 사업을 진행하고 있다. 오프라인 공간에서 가상세계를 경험할 수 있도록 하는 체험존 구축 사업을 중심으로 실감 문화 공간 구축 사업을 전개하고 있다.

동사의 메타버스 서비스로 '에디션' 이라고 하는 메타버스 미술관 서비스가 있는데, 에디션은 현재 베타 테스트를 진행 중이다. 오는 4분기 중 정식 서비스 출시를 기획하고 있다. 에디션은 가상현실로 구현한 미술품 전시 공간이다. 따라서 향후 전시 공간을 작거나 크리에이터 등에게 임대하거나 분양할 수 있다. 중장기적으로는 NFT(대체불가토큰)를 도입하여 가상공간 내에서 경제 활동이 가능하도록 할 계획이다.

에디션



자료: 스코넥, 한국IR협의회 기업리서치센터

### 3 주요고객은 공공기관, 대기업, 게임 플랫폼 사업자 등

주요고객은 공공기관, 대기업 등

스코넥의 고객은 공공기관, 대기업, 게임 플랫폼 사업자, 일반 개인 게임 유저 등으로 다양하다.

구체적으로 VR 게임 관련 고객으로는 메타, 소니PSVR, 피코 등 게임 플랫폼 사업자와 일반 게임 유저 등이 있고, XR 교육/훈련 부문 고객으로는 공공기관, 경찰, 군 등이 있고, 메타버스 부문 고객으로는 대기업(ex. 제일기획), 공공기관, 일반 콘텐츠 유저 등이 있다.

경쟁사는 와이제이엠게임즈, 드래곤플라이 등

동사의 경쟁사로 VR 게임 콘텐츠를 제작하는 게임사들을 꼽을 수 있다. 상장사로는 와이제이엠게임즈, 드래곤플라이, 비상장사로는 컴투스의 자회사 컴투스카, 테브즈유나이티드게임즈(구.미라지소프트) 등이 있다.

### 4 최대주주는 황대실 외 8인

최대주주 및 특수관계인은 황대실 대표 외 8인

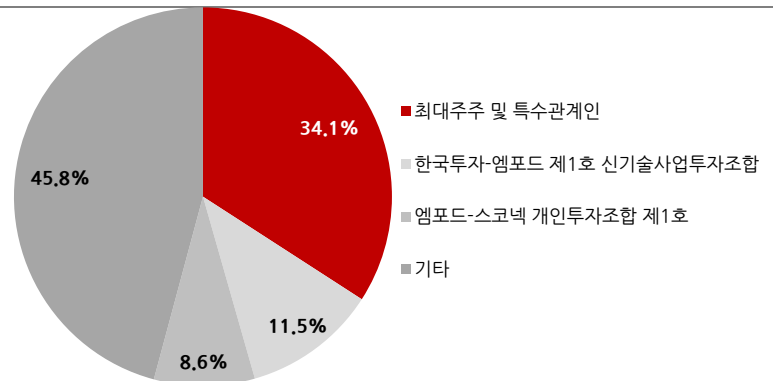
스코넥 최대주주 및 특수관계인은 황대실 외 8인으로, 동사 지분 34.1%를 보유하고 있다(2023년 반기 사업보고서 기준)

황대실 대표이사는 동아대학교 경영학과 출신으로, 일본 게임 시장에서 게임 개발 경험이 많은 개발 엔지니어들

과 함께 2002년 동사를 설립하였다. 동사는 2012년부터 VR 헤드 트래킹 기술을 개발하며 VR 게임 콘텐츠 전문 기업을 지향하였고, 황대실 대표이사는 이를 주도했다.

황 대표이사는 2017년부터 3D 융합 산업협회 이사, 2019년부터 한국 콘텐츠 공제조합 이사, 2022년부터는 한국 메타버스 산업협회 부회장을 역임하며 관련 산업에서 활발하게 활동하고 있다.

### 주주 구성



자료: Dart, 한국IR협회의 기업리서치센터  
주: 2023년 6월 30일 기준



## 산업 현황

### 1 글로벌 VR 게임 시장과 XR 기기 시장은 고성장 기대

**글로벌 VR 게임 시장은 연평균  
27%로 성장 전망.  
글로벌 플랫폼 기업 메타가  
VR 시장 전반을 이끄는 상황**

글로벌 VR 게임 시장은 고성장이 예상된다. Verified market research(2023)에 따르면 글로벌 VR 게임 시장은 2022년 173.6억달러에서 2030년 1,439억달러로 성장할 전망이다. 연평균 성장률은 27%에 이를 것으로 예상된다.

이렇게 높은 성장이 예상되는 VR 게임 시장에서 확대되는 시장 대비해서는 콘텐츠 부족을 예상하는 전망도 많다. 소비자들의 VR 수요는 느는데, 관심을 끌만한 게임이나 여타 콘텐츠는 소비자 눈높이 대비 부족하다. 시장 니즈에 대비해서 VR방에서 영입에 활용할 게임이나 각종 콘텐츠들이 아직 그 종류수가 부족하다는 것이 업계 전반적인 평가이다. 따라서 향후 VR 콘텐츠 관련 산업에서 여러 잠재된 기회는 기대 이상으로 많을 수 있을 것으로 판단된다.

현재 글로벌 XR 시장 전반은 글로벌 인터넷/게임 플랫폼 기업 메타가 이끌고 있는 상황이다.

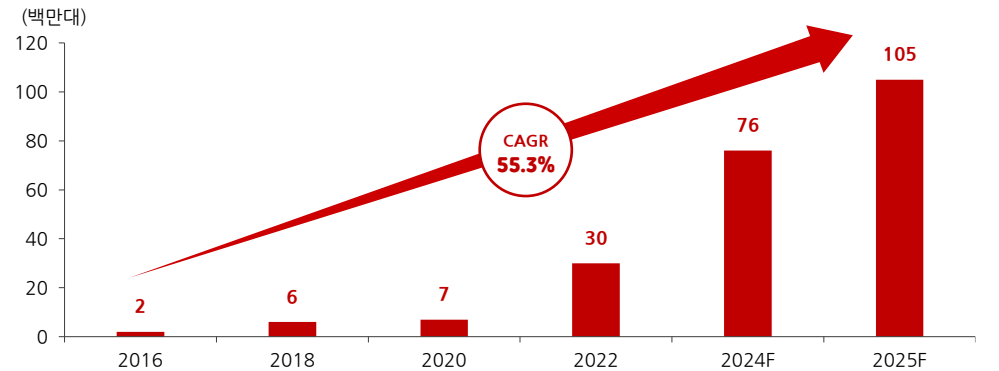
메타는 일찍이 VR 기기 기업인 오쿨러스 VR를 인수한 이후 VR 사업을 지속적으로 진행/발전시키고 있다. 오쿨러스 VR(Oculus VR)은 2012년 7월 캘리포니아주 어바인에서 Palmer Luckey, Brendan Iribe, Michael Antonov, Nate Mitchell, Dillon Seo(한국명 서동일)가 공동으로 설립한 미국 기술 기업으로, 가상현실 하드웨어와 소프트웨어 제품을 전문적으로 기획했다. 2012년 4월, 오쿨러스 창업자 Luckey는 비디오 게이밍을 위해 설계된 가상 현실 헤드셋인 리프트를 발표하였고, 개발자들에게 가상현실 헤드셋을 판매할 수 있도록 8월 키스타터 캠페인을 런칭하였다. 2014년 3월, 메타(구. 페이스북) CEO 마크 저커버그는 오쿨러스 VR을 현금과 주식으로 23억달러에 인수하기로 동의했다. 이후 메타는 샤오미, 삼성전자와 협업하여 VR 제품들을 출시하기도 했다.

**글로벌 XR 헤드셋 시장은  
2025년 1억 500만대 전망**

글로벌 XR 헤드셋 시장은 견조하게 성장하고 있다. 시장조사기관 카운터포인트리서치에 따르면 글로벌 XR 헤드셋 시장은 2016년 200만대에서 2025년 1억 500만대로 성장할 것으로 예상된다.



## 글로벌 XR 헤드셋 시장 전망



자료: 이데일리, 카운터포인트리서치, 한국IR협의회 기업리서치센터

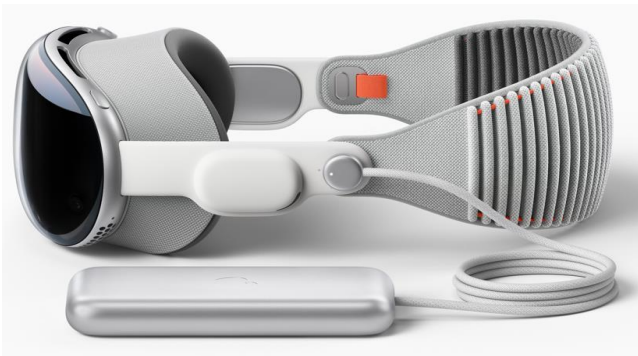
**향후 XR 헤드셋 시장은  
4대 진영으로 확대, 재편되어  
경쟁이 진행될 전망**

2022년 3분기 메타의 글로벌 XR 헤드셋 시장 점유율은 75% 였는데, 이는 한때 90% 점유율에서 다소 감소한 것이었다. 메타를 추격하는 기업은 중국의 피코(3Q22 점유율 11%), DPVR(3Q22 점유율 9%) 이다. 결국 미국기업인 메타의 독주 체제 이후 중국 기업들이 점차 세를 넓히는 업계 지형 변화가 관찰된다.

향후 XR 헤드셋 시장 경쟁은 더욱 치열해질 전망이다. 내년초 애플이 '비전 프로'를 시장에 출시할 예정이기 때문이다. 애플의 진출로 XR 헤드셋 시장의 규모는 한 차원 더 커질 것으로 기대되고 있다. 한편 삼성전자는 지난 2월에 XR 기기 신제품을 구글/퀄컴과 함께 준비할 것이라고 천명하였고, 메타는 9월초 LG전자와 손잡고 MR 헤드셋 신제품 개발에 착수한 것으로 알려졌다. 메타는 LG전자와 비밀유지계약(NDA)을 맺고 2025년 공개를 목표로 첨단 헤드셋 개발에 돌입했다는 것이 업계의 전언이다.

결론적으로 XR 헤드셋 시장은 향후 4대 진영으로 확대, 재편되어 경쟁이 진행될 예정이다. 즉 1) 삼성전자-구글-퀄컴 진영, 2) 애플 진영, 3) 메타-LG전자 진영, 4) 중화권 진영이 그것이다. 애플은 지난 6월 비전 프로라는 제품을 이미 소개했고, 삼성전자-구글-퀄컴은 현재 물밑에서 공동으로 제품 개발을 진행 중이다. 이에 위기감을 느낀 메타가 LG전자와 손을 잡고 중장기적으로 제품 고도화를 통해 후발주자들의 도전을 봉쇄하겠다는 대응하는 상황으로 파악된다.

## Apple Vision Pro



자료: Apple, 한국IR협의회 기업리서치센터

## Apple Vision Pro 스펙

프로세서	Apple M2 APL 1109 SoC + Apple R1
메모리	12GB LPDDR5 SDRAM, 512GB UFS4.0 규격 내장 메모리
디스플레이	내부: Sony dual 1.41" 4K (4,000 ppi) OLED Microdisplay 외부: LG디스플레이 특수 모양 커브드 P-OLED
근접통신	Wi-Fi 6, 블루투스 5.3
배터리	내장: 500mAh, 외장: 10,000mAh
운영체제	visionOS
무게	미정, 약 450g
단자정보	전원 커넥터
생체인식	Optic ID 홍채 인식 탑재
가격	\$3,499 ~

자료: 언론보도 취합, 한국IR협의회 기업리서치센터

## 2 메타의 글로벌 XR 시장 내 영향력은 지속될 전망

가을쯤 '메타 퀘스트3' 출시로  
VR 시장 활기가 돌 전망.  
XR 콘텐츠 업체는 애플보다  
메타의 전략을 좀더 선호

메타는 '메타 퀘스트' 라는 XR 헤드셋을 지속적으로 출시하며 글로벌 XR 시장 전반을 이끌고 있다. 메타는 오는 가을 '메타 퀘스트3' 출시를 예정하고 있다. 메타 퀘스트3 제품은 VR 시장에 활기를 불어넣을 것으로 기대된다.

지난 6월초 메타는 '메타 퀘스트 게이밍 쇼케이스' 행사에서 올 가을 퀘스트3를 출시한다고 이미 선언했다. 작년 출시된 퀘스트 프로는 전문가용으로 가격이 999달러에 이르렀던 반면, 이번에 출시될 퀘스트3는 128GB 모델 기준 499달러로 가성비 제품이다. 이는 내년초 제품을 낼 예정인 애플의 행보와는 대조되는 모습이다. 애플의 비전 프로 제품은 3,499달러 초고가 제품으로, 대중성과는 거리가 있기 때문이다.

XR 콘텐츠 업체 입장에서는 소비자가 폭넓게 확산되는 것이 중요하므로, 애플의 전략보다는 메타의 전략을 환영할 수밖에 없는 것이 현실이다. XR 콘텐츠 사업을 펼치는 기업은 당장 콘텐츠 소비, 기기 보급율을 끌어올릴 하드웨어가 필요하다. 메타의 퀘스트3 판매가 흥행한다면 이는 XR 헤드셋 대중화를 좀더 앞당길 것으로 기대된다. 참고로 과거 메타는 퀘스트2 제품 출시 당시 299달러 라는 뛰어난 가성비로 글로벌 XR 시장 성장을 견인한 바 있다. 퀘스트2의 누적 출하량은 2,000만대 이상인 것으로 업계에서 추산하고 있다.

XR 콘텐츠 기업은 퀘스트3  
발매 대응이 필요

따라서 XR 콘텐츠 기업들은 다가오는 메타의 퀘스트3 발매에 대응이 필요하다고 판단된다. 작년 퀘스트 프로로 고가 기기 시장을 한번 노크해 본 메타가 다시 중저가 기기 시장 공략으로 선회하였고, 이는 현재 시점에서 기기 업체와 콘텐츠 업체 모두에게 적절한 전략으로 보인다. 따라서 XR 콘텐츠 기업은 이에 맞는 콘텐츠를 준비하고 공급하는 것이 현 XR 시장을 효과적으로 공략하는 방법이라고 판단된다.

스코넥은 메타 퀘스트3 기기에 맞춘 콘텐츠인 '모탈블리츠 포탕' 게임을 4분기 중에 출시하기 위해 준비 중이어서 긍정적이다. 내년 상반기 출시 예정인 대형 게임 '스트라이크 러시' 역시 메타 퀘스트3 제품에 최적화되어 출시될 예정이다.

### 3 글로벌 메타버스 시장은 중장기적으로 고성장 기대

메타버스는 다양한 분야에서  
응용될 미래 산업.  
향후 신사업 기회 모색과  
수익 모델 발굴 노력 등이 필요

시장조사기관 Research and markets(2023)에 따르면 글로벌 메타버스 시장은 2022년 470억달러에서 2030년 4,200억달러로 성장할 것으로 전망된다(연평균 성장률 +43%). 메타버스는 문화와 역사, 의료에 이르기까지 다양한 분야에서 응용되고 확장될 미래 산업이다. 단기적으로 메타버스 산업이 고금리와 물가 부담 등 환경과 길러 사용처에 대한 의심과 경계감에서 자유롭지는 못하나, 중장기적으로는 여러 산업에서 활용될 가능성은 상존한다고 판단한다.

메타버스 산업에 대해 신사업 기회 모색 및 수익 모델 발굴, 신규 응용 시장 대응 등이 여전히 필요하다고 보인다. 지금은 산업이 소강 상태이나 사업 기회는 언제 갑자기 찾아올지 모르기 때문이다. 따라서 수준 높은 메타버스 관련 기술을 가진 IT 및 콘텐츠 기업들은 다양한 준비를 사전에 갖추어 대비하는 자세가 요구된다. 스코넥은 아트 메타버스 분야를 '에디션'이라는 가상현실 미술관 서비스로 공략하고자 준비/기획을 하고 있다.



## 투자포인트

### 1 XR 게임 시장확대 수혜 기대

#### 스코넥은 2개 XR 게임 준비중

스코넥은 XR 게임 콘텐츠의 출시를 통해 XR 게임사로 성장하며 시장확대의 수혜를 노려볼 수 있을 것으로 판단한다. 구체적으로 동사는 2가지 XR 게임을 준비중인데, 각각을 살펴보면 다음과 같다.

#### 오는 4분기 '모탈블리츠 포팅' 출시 예정

스코넥은 오는 4분기에 '모탈블리츠 포팅' 게임을 출시하려고 마무리 준비를 하고 있다. 이 게임은 과거 글로벌 다운로드 1위를 달성했던 스코넥의 히트작 모탈블리츠를 퀘스트3 등 최신 기기에 맞게 최적화한 것으로, 유선 HMD(Head Mounted Display, 헤드 마운티드 디스플레이)에서 즐길 수 있던 모탈블리츠를 무선 기기에서도 플레이할 수 있도록 업그레이드된 1인칭 FPS(First-person shooter) VR 게임이다.

동 콘텐츠는 이미 오랜 기간 서비스된 콘텐츠이므로 VR 유저들에게는 익숙하고 친근한 것이다. 따라서 동 게임은 대작 개념이라기 보다는 대형 게임 출시 전 동 콘텐츠의 존재감과 오랜 팬들의 만족감 확보 정도를 목표로 출시되는 것으로 보인다.

#### 내년 상반기 메타와 함께 '스트라이크 러시' 출시

스코넥은 내년 상반기에 대형 신작 VR 게임 '스트라이크 러시'의 출시를 준비하고 있다. 동 게임은 메타와 처음부터 공동 투자, 개발을 하여 진행 중인 것으로, '한국형 FPS VR 게임'을 지향한다고 알려져 있다. 팀 배틀 방식으로 기존 일반적인 FPS 게임 대비 차별화 포인트들이 있는 것으로 보인다. 다만, 메타와의 비밀유지계약 의무로 인해 자세한 게임 관련 내용을 파악하기는 어렵다. 동 게임은 메타 최신 기기에 우선 런칭되고 이후에 플레이스테이션VR과 피코 XR 기기에 런칭이 될 것으로 예상된다.

#### 게임산업은 흥행 사업이지만, 시장 확대와 히트 게임 숫자 증가세는 참고해야

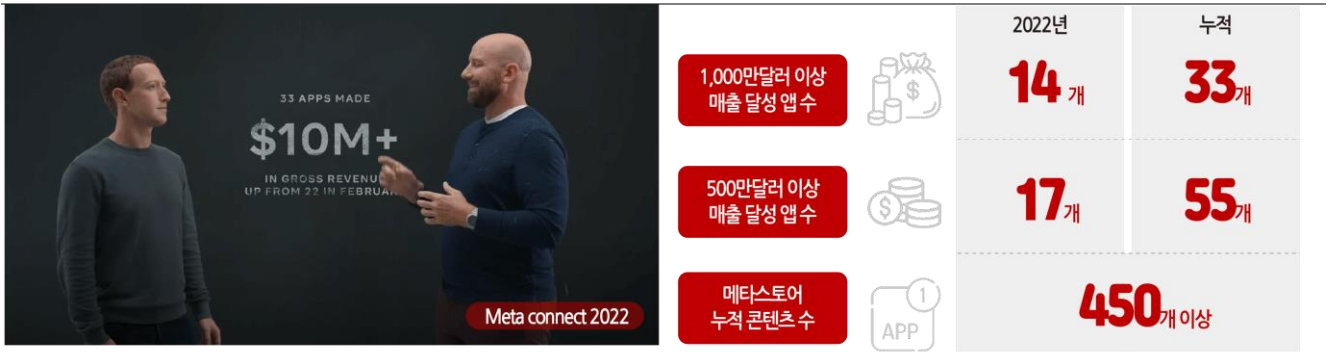
참고로 글로벌 VR 게임의 흥행 현황이나 매출 인식 구조 등에 대해 설명해 보면 다음과 같다.

##### 1) VR 게임의 흥행 현황

전술한 것처럼 글로벌 VR 게임은 메타가 주도하고 있으므로 메타 중심으로 현황을 알아보면, 2022년 메타 플랫폼 기준으로 500만달러 이상 매출 달성 게임 앱의 수는 17개, 1,000만달러 이상 매출 달성 게임 앱의 수는 14개에 이른다. 메타스토어의 누적 게임 콘텐츠 수는 450개 이상이고 향후 지속적으로 성장할 것으로 전망된다.

메타 플랫폼 내 가장 히트했던 VR 게임은 'Beat Saber'라는 게임으로, 연간 1억달러 매출을 발생시킨 바 있다(동 게임 출시일은 2019년 5월). 이외에도 'Alyx', 'Saints & Sinners' 등 글로벌 히트작 등이 있다. 게임산업은 기본적으로 흥행 사업이어서 출시 전 게임의 히트여부를 예단하거나 단정할 수는 없으나 매년 시장이 확장되고 히트되는 게임들이 늘어나고 있다는 점은 투자자들이 참고할 수 있다. 따라서 향후 글로벌 VR 게임 시장 확대 속에서 스코넥은 기회를 잡을 가능성이 있다고 판단한다.

메타 플랫폼과 VR 게임 현황



VR게임 킬러 콘텐츠



자료: 스코넥, 한국IR협의회 기업리서치센터

게임 앱을 게임 유저가

다운로드 시 플랫폼사:개발사가

30:70 으로 배분

2) VR 게임 매출 인식 구조

개발사가 VR 게임을 개발을 기획하면 플랫폼 사업자(ex. 메타)와 사전부터 여러 협의를 거치게 된다. 게임 개발 완료 후에는 메타의 승인 하에 메타스토어에 게임 앱을 업로드 하게 되고, 게임 유저들은 각자 해당 앱을 다운로드 받는다. 다운로드시 그 다운로드 가액 중 30%는 플랫폼 사업자인 메타에게 배분되고, 나머지 70%를 개발사가 수취하게 되는 구조이다. 게임의 공동 개발사가 있다면, 개발사가 일정 금액을 공동개발사에 지급한다. 스코넥의 '스트라이크 러시'의 경우 메타와 공동으로 개발하였으므로 향후 런칭 후 수익 발생 시 일부 금액을 메타에 지급할 예정이다. 참고로 메타스토어의 경우 정산 주기는 1개월 단위라고 알려져 있다.

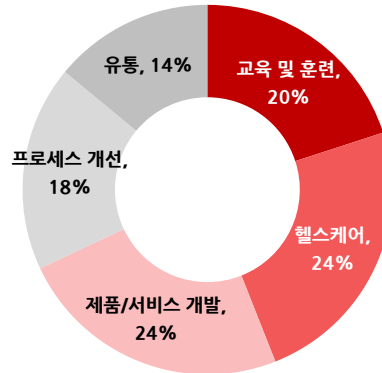
2 XR 교육/훈련 시장의 성장 수혜 기대

XR 시장 내 교육/훈련 시장

비중 약 20%로 적지 않아

한편 글로벌 XR 시장 내 응용처 전망 자료를 살펴보면 교육/훈련 시장의 비중이 적지 않으며 동 부문의 시장 성장이 기대된다. 아래 표를 살펴보면(PWC 자료), XR 시장 내 교육/훈련 시장 비중은 약 20%에 이르는 것으로 조사되고 있다. 동사는 이러한 성장성 있는 교육/훈련 시장을 공략하기 위해 다양한 준비를 해나가고 있어 긍정적이다.

**XR 주요 응용시장 전망**



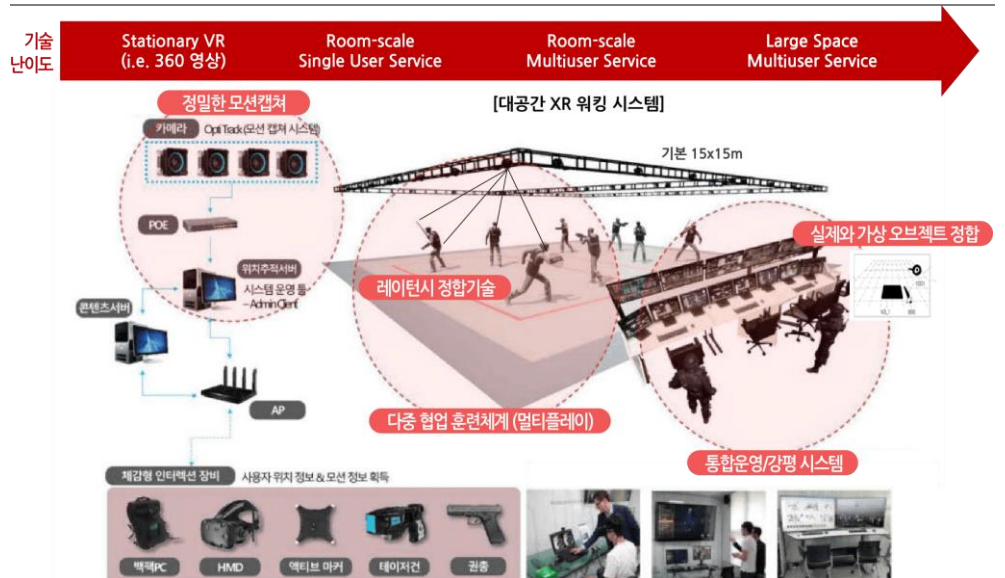
자료: PWC, 한국IR협의회 기업리서치센터

**스코넥, XR 교육/훈련 기술력에  
강점. “대공간 XR 워킹 시스템”  
기술 보유**

동사의 XR 교육/훈련 관련한 기술력은 뛰어나다고 판단된다. 동사는 특히 강점 기술로 1) 실시간 비대면 커뮤니티 케이션 기술, 2) 가상캐릭터 동기화 기술을 강조하고 있다.

동사는 국내에서 유일하게 다수의 인원이 참가할 수 있는 “대공간 XR 워킹 시스템” 기술 개발에 성공한 바 있다. 또 XR 교육/훈련 시스템 관련하여 동사가 주도하여 2020년 국내 표준화를 제정했고 2024년 국제표준기구 IEEE 를 통해 국제표준 제정을 목표로 표준화를 진행하고 있다.

**XR Walking system**



자료: 스코넥, 한국IR협의회 기업리서치센터

**XR 교육/훈련은 시장 수요 많아**

중장기적으로 동사는 공공기관, 경찰, 군 등의 잠재고객에게 XR 교육/훈련 시스템 납품을 위해 수주 활동을 진행할 예정이다. XR 교육/훈련은 가상이나 안전 문제 관련 장점이 있고, 반복훈련 및 리부의 용이성 등 때문에 충분히 관련 시장에서 수요가 많다고 판단된다. 따라서 향후 동사가 관련 사업화를 수행하는 데에 문제는 없을 것으로 기대된다.

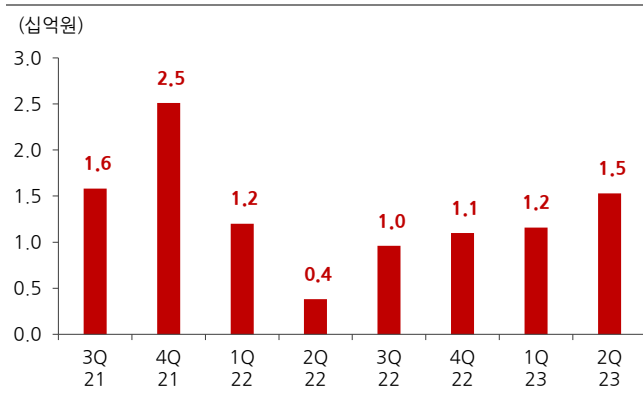
## 실적 추이 및 전망

### 1 2022년 실적은 부진

2022년 YoY 매출액은  
역성장, 영업이익도 악화

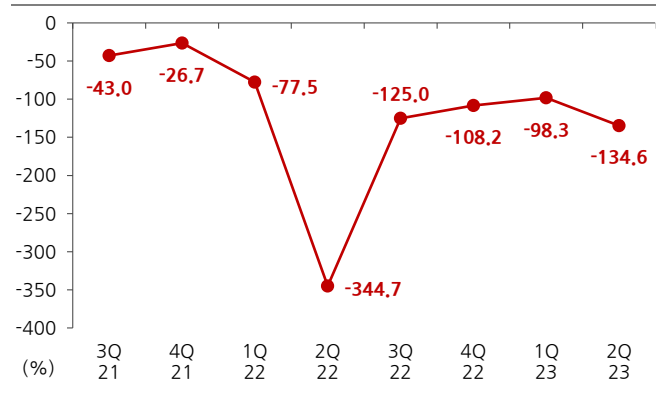
스코넥의 2022년 연간 연결기준 매출액, 영업이익은 각각 36억원, -46억원이었다(-40.4% YoY, 적자지속 YoY). 전년 대비 매출액 감소는 1) VR 게임 신작 공백기 영향과(전년 대비 5억원 감소), 2) 메타버스 부문 매출 감소(전년 대비 13억원 감소)가 주요인이었다. 영업이익도 악화(전년 대비 영업적자 13억 증가)되었는데, 인건비 증가와 매출 감소로 인한 고정비 부담에 주로 기인했다.

연결기준 분기 매출액 추이



자료: Quantwise, 한국IR협회의 기업리서치센터

연결기준 분기 영업이익률 추이



자료: Quantwise, 한국IR협회의 기업리서치센터

### 2 2023년 매출액은 성장하나 영업이익은 적자지속 전망

반기 YoY 매출액은 크게 증가,  
반면 영업이익은 악화

스코넥은 8월 14일 반기 사업보고서를 통해 올해 상반기 실적을 발표했다. 반기 연결기준 매출액, 영업이익은 각각 27억원, -32억원을 기록했다(각각 +70.3% YoY, 적자지속 YoY).

전년 반기 대비 매출액은 증가했는데 이는 1) 군사훈련 개발 프로젝트 가수주분의 매출 인식이 본격적으로 진행되고, 2) 메타버스 부문에서 경북궁 관련 메타버스 구축 용역이 증가하는 데에 주로 기인했다.

경복궁 관련 메타버스 구축 사업은 1884년 폐지된 뒤 사라진 것으로 알려진 경북궁 내 '군기시'(조선시대에 병기 등 군수물자를 만들던 관청)를 디지털로 복원하는 작업이다. 증강현실, 가상현실 기술 등을 활용해 군기시를 가상 현실 속에 복원하고 사람들이 방문할 수 있는 공간으로 재탄생시킬 예정이다. 문화재청/서울시로부터 제일기획이 동 사업을 수주한 후 메타버스 구축 관련 용역을 스코넥에게 맡겼다.

영업이익은 전년 대비 10억원 악화되었는데 이는 1) 인원 증가에 따른 인건비 증가와 2) 게임 개발 진행으로 인한 일부 외주용역비 증가 등 때문이었다.

**올해 연간 실적 매출액 56억원,  
영업이익 -67억원으로 전망**

스코넥의 2023년 연간 연결기준 매출액, 영업이익은 각각 56억원(+53.7% YoY), -67억원(적자지속 YoY)으로 전망한다.

연간 매출액은 전년 대비 크게 증가할 전망이다. 1) 하반기에도 군사훈련 개발 프로젝트 관련 매출 인식이 지속되고, 2) 메타버스 부문에서 기존 수주분 매출 인식이 상반기 대비 하반기에 다소 증가할 것으로 예상되기 때문이다. 한편 XR 게임 부문은 올해 신작 공백은 불가피한 상황이지만, 상반기 대비 하반기 매출은 개선될 것으로 전망되는데 이는 '모탈블리츠 포팅'의 4분기 흥행여부에 따라 변동될 전망이다.

연간 영업이익은 -67억원으로 추정한다. 하반기에 1) 게임 개발 관련 외주용역비의 증가 가능성, 2) 메타버스 부문 '에디션' 관련 비용 증가 가능성 등을 고려했다.

중장기적으로 실적 개선의 전제 조건은 1) VR 게임 신작의 흥행 여부, 2) XR 교육/훈련 부문에서 공공기관/군으로부터 사업 수주 여부, 3) 메타버스 부문에서의 수익모델 확보 여부 등으로 판단한다.

한가지 주지할 점은 스코넥은 기술성장기업으로 인정받아 코스닥 시장에 특례상장을 한 기업이라는 점이다. 따라서 동사는 영업이익 4년 연속 적자 시현으로 인한 관리종목 지정 실질심사 진행 등에 해당되지 않는다.

**실적 추이 및 전망**

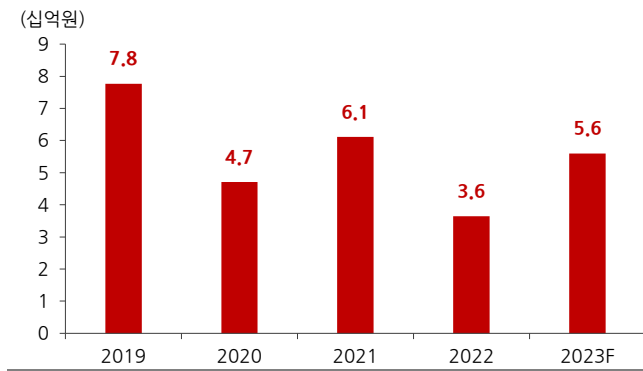
(단위: 억원, %)

구분	2019	2020	2021	2022	2023F
매출액	78	47	61	36	56
XR 교육/훈련 부문	8	5	24	18	41
XR 게임 부문	38	21	11	6	5
메타버스 부문	31	21	25	12	10
영업이익	-59	-56	-33	-46	-67
지배주주순이익	-98	-89	-38	-44	-61
YoY 증감률					
매출액	-	-39.4	29.7	-40.4	53.7
영업이익	-	적지	적지	적지	적지
지배주주순이익	-	적지	적지	적지	적지
영업이익률	-76.4	-119.3	-53.2	-127.2	-119.6
지배주주순이익률	-126.0	-188.1	-62.8	-122.1	-108.8

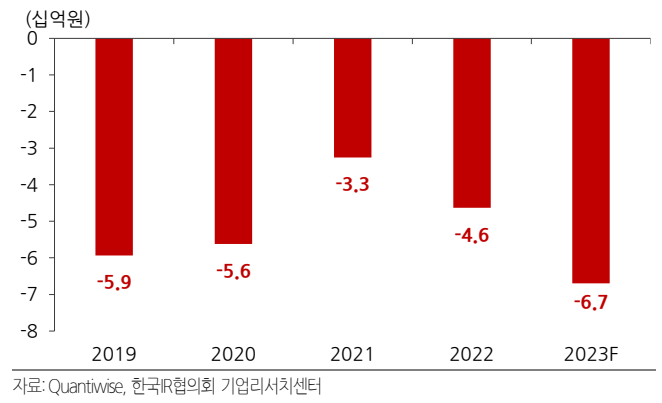
자료: Dart, 한국IR협의회 기업리서치센터



연결기준 매출액 연간 추이 및 전망



연결기준 영업이익 연간 추이 및 전망



## Valuation

### Peer그룹 대비 PBR, PSR 측면에서 고평가. 게임 신작 흥행 여부 등이 향후 Key

**시장 대비 동사 밸류에이션은 높은 상황**

스코넥의 현재 시가총액은 1,116억원 수준이다. 2023년 동사의 예상 PBR은 5.8배 정도로, 코스닥 시장(3.0배) 대비는 높은 수준이다.

시장과 동사의 주가 수익률을 비교하여 보면 다음과 같다. 올해 연초 이후 코스닥은 약 32% 상승한 반면 스코넥 주가는 약 42% 급락했다. 시장 대비 매우 저조한 퍼포먼스는 동사의 실적 부진과 VR 게임 신작의 공백기 구간에 대한 우려와 실망감 등이 복합적으로 작용한 것으로 판단된다. 다만 동사의 게임 신작 2개가 올해 4분기, 내년 상반기에 각각 런칭되는 만큼 향후 추이를 지켜볼 필요가 있다.

스코넥의 Peer그룹으로는 중소형 게임 개발사들을 고려할 수 있다. 따라서 와이제이엠게임즈, 드래곤플라이를 Peer그룹으로 선정하여 아래 표와 같이 동사와 밸류에이션을 비교해 보았다.

동사는 Peer그룹 평균과 비교 시 2023년 PBR, PSR 측면 모두 높은 밸류에이션을 받고 있다(2023년 동사 PBR 5.8배, PSR 19.8배 VS Peer그룹 평균 PBR 0.6배, PSR 3.2배). 동사가 순수 VR 게임 개발사라는 점, XR 교육/훈련 분야에서 기술력을 보유한 점 등이 상대적인 고평가 사유로 판단된다.

**신작 게임 성공 여부와 XR 교육/훈련 부문 수주 여부가 기업가치 상승의 Key**

스코넥의 Historical 밴드 차트를 보면 현재 동사의 PBR, PSR 밸류에이션은 밴드 하단 정도로 평가되고 있다. 향후 VR 게임 '스트라이크 러시'가 흥행에 성공하거나, XR 교육/훈련 부문에서 수주를 획득한다면 동사의 기업가치는 상승을 모색할 수 있을 것으로 전망된다.

동종 업종 밸류에이션

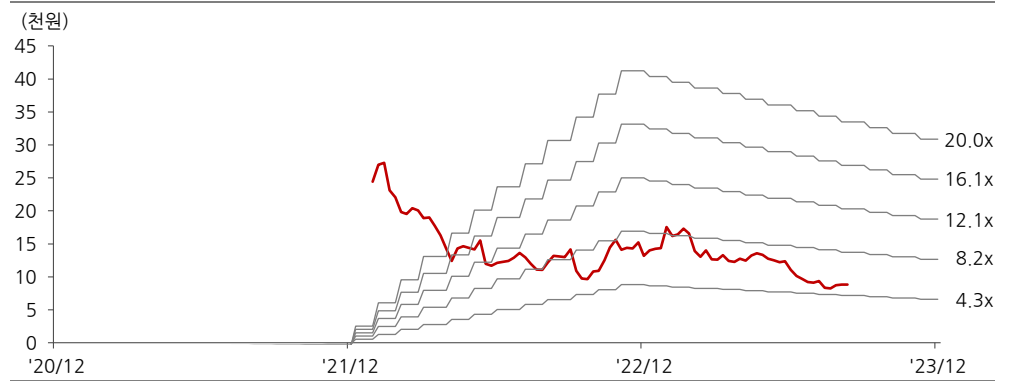
(단위: 원, 십억원, 배, %)

기업명	종가	시가총액	매출액		PSR		PBR	
			2022	2023F	2022	2023F	2022	2023F
코스피	2,601	1,997,513	3,676,804	2,680,407	-	0.6	-	1.0
코스닥	899	435,663	328,765	120,794	-	2.0	-	3.0
<b>스코넥</b>	<b>8,890</b>	<b>112</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>50.5</b>	<b>19.8</b>	<b>7.4</b>	<b>5.8</b>
와이제이엠게임즈	898	52	30	-	2.4	2.3	0.9	0.6
드래곤플라이	542	38	7	-	4.7	4.1	0.8	0.7
<b>동종업종 평균</b>	-	-	-	-	<b>3.5</b>	<b>3.2</b>	<b>0.8</b>	<b>0.6</b>

주: 2023년 9월 15일 종가기준, 2023년 피어그룹의 매출액은 반기 매출액의 2배로 산정. PSR 추정치 = 시가총액 / (상반기 매출X2), PBR 추정치 = 시가총액 / 상반기말 순자산

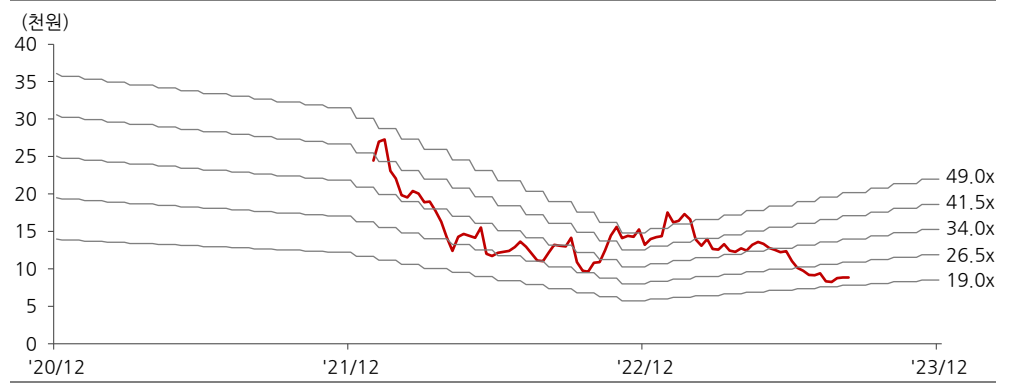
자료: Quantivise, Refinitiv, 한국IR협의회 기업리서치센터

PBR Band



자료: Quantwise, 한국IR협회의 기업리서치센터

PSR Band



자료: Quantwise, 한국IR협회의 기업리서치센터

## 리스크 요인

### 기본적으로 게임 흥행 여부는 불확실성 내포

#### 1 게임의 흥행 여부 불확실성

기본적으로 게임의 출시 후 흥행 여부는 불확실하다. 출시 후 소비자 반응을 예단하는 것이 현실적으로 어렵기 때문이다. 다만 동사의 게임은 메타의 플랫폼에 런칭되고 메타가 글로벌 VR 게임 시장에서 70% 이상의 점유율을 가진 플랫폼이므로 VR 게임을 런칭하는 환경은 나쁘지 않다고 판단한다.

내년 상반기 런칭될 '스트라이크 러시' VR 게임의 경우 메타의 인력과 투자를 받은 전략 게임이다. 향후 게임 출시 후 마케팅도 메타와 공동으로 진행할 예정이므로 일정 수준 매출은 달성 가능할 걸로 보인다.

### XR 교육/훈련 시장은 초입기로 시장 도래 지연될 가능성 있음

#### 2 XR 교육/훈련 시장 도래 지연 가능성

XR 교육/훈련 시장의 경우 산업 초입기이므로, 예상보다 시장 도래가 지연될 가능성도 있다. 다만 잠재 고객이 XR 교육/훈련 시스템을 갖출 경우 가지게 될 여러 장점이 명확하므로 시장 조성은 필연적으로 가능할 것으로 전망한다. 즉 관련 시장은 성장 속도가 불확실할 수 있으나 반드시 조성될 것으로 예상된다.

### 메타버스 산업 응용과 활성화 속도는 불확실

#### 3 메타버스 시장 도래 불확실성

메타버스 시장은 여러 산업 내에서 다양하게 응용될 가능성은 있으나 구체적으로 그 속도를 가늠하기에는 어려움이 있다. 기본적으로 메타버스는 저금리와 경기 안정 시 활성화될 가능성이 높는데 현재 시장 환경은 고금리와 물가 불안, 경기의 하락 가능성이 존재하는 상황이다. 따라서 메타버스 산업의 활성화를 선불리 기대하기는 쉽지 않다고 판단한다. 다만 중장기적으로는 메타버스 산업이 IT나 자동차, 문화/예술 등 산업과 콜라보레이션이 되어 새로운 부가가치를 창조할 가능성이 있는 만큼, 관련 신규 시장 도래 시 대응할 수 있는 준비를 기업이 미리 갖추는 활동은 긍정적인 것이라 판단한다.

**포괄손익계산서**

(억원)	2019	2020	2021	2022	2023F
<b>매출액</b>	78	47	61	36	56
증가율(%)	N/A	-39.4	29.7	-40.4	53.7
<b>매출원가</b>	0	0	0	0	0
매출원가율(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
<b>매출총이익</b>	78	47	61	36	56
매출이익률(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
<b>판매관리비</b>	137	103	94	83	123
판매비율(%)	175.6	219.1	154.1	230.6	219.6
<b>EBITDA</b>	-35	-33	-21	-37	-63
EBITDA 이익률(%)	-45.7	-70.8	-34.7	-102.1	-113.2
증가율(%)	N/A	적지	적지	적지	적지
<b>영업이익</b>	-59	-56	-33	-46	-67
영업이익률(%)	-76.4	-119.3	-53.2	-127.2	-119.6
증가율(%)	N/A	적지	적지	적지	적지
<b>영업외손익</b>	-39	-32	-6	2	6
금융수익	1	5	1	5	9
금융비용	43	32	2	2	2
기타영업외손익	3	-5	-5	-1	-1
종속/관계기업관련손익	0	0	0	0	0
<b>세전계속사업이익</b>	-98	-89	-38	-44	-61
증가율(%)	N/A	적지	적지	적지	적지
법인세비용	0	0	0	0	0
계속사업이익	-98	-89	-38	-44	-61
중단사업이익	0	0	0	0	0
<b>당기순이익</b>	-98	-89	-38	-44	-61
당기순이익률(%)	-126.0	-188.1	-62.8	-122.1	-108.8
증가율(%)	N/A	적지	적지	적지	적지
지배주주지분 손이익	-98	-89	-38	-44	-61

**현금흐름표**

(억원)	2019	2020	2021	2022	2023F
<b>영업활동으로인한현금흐름</b>	-43	-12	-9	-43	-52
당기순이익	-98	-89	-38	-44	-61
유형자산 상각비	22	21	9	8	3
무형자산 상각비	1	2	3	1	1
외환손익	0	0	0	0	0
운전자본의감소(증가)	-10	15	8	-9	4
기타	42	39	9	1	1
<b>투자활동으로인한현금흐름</b>	58	4	-4	-186	42
투자자산의 감소(증가)	-0	4	-2	-0	-2
유형자산의 감소	0	0	0	0	0
유형자산의 증가(CAPEX)	-2	-1	-0	-1	0
기타	60	1	-2	-185	44
<b>재무활동으로인한현금흐름</b>	-15	-3	12	288	2
차입금의 증가(감소)	0	4	6	-9	2
사채의증가(감소)	0	0	10	0	0
자본의 증가	0	0	0	298	0
배당금	0	0	0	0	0
기타	-15	-7	-4	-1	0
<b>기타현금흐름</b>	-0	-0	0	-0	-1
<b>현금의증가(감소)</b>	0	-12	-0	58	-9
기초현금	27	27	16	16	74
기말현금	27	16	16	74	65

**재무상태표**

(억원)	2019	2020	2021	2022	2023F
<b>유동자산</b>	57	33	30	280	236
현금성자산	27	16	16	74	65
단기투자자산	5	4	4	188	145
매출채권	9	4	2	2	3
재고자산	10	6	4	2	3
기타유동자산	5	4	5	14	21
<b>비유동자산</b>	94	41	25	17	15
유형자산	29	13	7	3	0
무형자산	4	8	3	2	1
투자자산	12	5	5	6	7
기타비유동자산	49	15	10	6	7
<b>자산총계</b>	151	74	55	297	252
<b>유동부채</b>	335	81	53	38	52
단기차입금	275	21	8	0	0
매입채무	0	1	1	0	0
기타유동부채	60	59	44	38	52
<b>비유동부채</b>	38	11	7	5	6
사채	0	0	0	0	0
장기차입금	0	1	1	0	0
기타비유동부채	38	10	6	5	6
<b>부채총계</b>	372	92	60	42	58
<b>지배주주지분</b>	-221	-18	-5	255	194
자본금	16	44	49	62	62
자본잉여금	37	314	357	654	654
자본조정 등	0	6	11	6	6
기타포괄이익누계액	20	1	0	0	0
이익잉여금	-295	-384	-422	-466	-527
<b>자본총계</b>	-221	-18	-5	255	194

**주요투자지표**

	2019	2020	2021	2022	2023F
P/E(배)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
P/B(배)	N/A	N/A	N/A	7.4	5.8
P/S(배)	0.0	0.0	0.0	50.5	19.8
EV/EBITDA(배)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
배당수익률(%)	N/A	N/A	N/A	0.0	0.0
EPS(원)	-1,045	-945	-393	-369	-488
BPS(원)	-2,361	-183	-49	2,061	1,544
SPS(원)	829	503	626	302	448
DPS(원)	0	0	0	0	0
<b>수익성(%)</b>					
ROE	44.2	74.1	339.7	-35.6	-27.2
ROA	-65.0	-78.9	-59.5	-25.3	-22.2
ROIC	N/A	-230.3	5,603.6	851.8	1,616.6
<b>안정성(%)</b>					
유동비율	17.0	41.2	57.5	741.8	454.0
부채비율	-168.1	-514.9	-1,256.1	16.6	29.9
순차입금비율	-20.1	-149.4	-177.0	-96.2	-247.8
이자보상배율	-18.7	-32.2	-22.5	-46.6	-82.5
<b>활동성(%)</b>					
총자산회전율	0.5	0.4	0.9	0.2	0.2
매출채권회전율	8.3	7.1	19.2	18.0	27.1
재고자산회전율	8.1	6.1	12.9	13.6	24.3

## Compliance notice

본 보고서는 한국거래소, 한국예탁결제원과, 한국증권금융이 공동으로 출연한 한국IR협의회 산하 독립 (리서치) 조직인 기업리서치센터가 작성한 기업분석 보고서입니다. 본 자료는 시가총액 5천억원 미만 중소기업에 대한 무상 보고서로, 투자자들에게 국내 중소기업 상장사에 대한 양질의 투자 정보 제공 및 건전한 투자문화 정착을 위해 작성되었습니다.

- 당사 리서치센터는 본 자료를 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 본 자료를 작성한 애널리스트는 자료작성일 현재 해당 종목과 재산적 이해관계가 없습니다.
- 본 자료를 작성한 애널리스트와 그 배우자 등 관계자는 자료 작성일 현재 조사분석 대상법인의 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.
- 본 자료는 중소기업 소개를 위해 작성되었으며, 매수 및 매도 추천 의견은 포함하고 있지 않습니다.
- 본 자료에 게재된 내용은 애널리스트의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 신의 성실하게 작성되었음을 확인합니다.
- 본 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 본 자료에 수록된 내용은 자료제공일 현재 시점의 당사 리서치센터의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다.
- 본 조사자료는 투자 참고 자료로만 활용하시기 바라며, 어떠한 경우에도 투자자의 투자 결과에 대한 법적 책임 소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.
- 본 조사자료의 지적재산권은 당사에 있으므로, 당사의 허락 없이 무단 복제 및 배포할 수 없습니다.
- 본 자료는 카카오톡에서 "한국IR협의회" 채널을 추가하시어 보고서 발간 소식을 안내받으실 수 있습니다.
- 한국IR협의회가 운영하는 유튜브 채널 'IRTV'에서 1) 애널리스트가 직접 취재한 기업탐방으로 CEO인터뷰 등이 있는 '小中탐방'과 2) 기업보고서 심층해설 방송인 '小中한 리포트 가치보기'를 보실 수 있습니다.