

# 목 차

분기 보고서 .....	1
【대표이사 등의 확인】 .....	2
I. 회사의 개요 .....	3
1. 회사의 개요 .....	3
2. 회사의 연혁 .....	4
3. 자본금 변동사항 .....	11
4. 주식의 총수 등 .....	12
5. 정관에 관한 사항 .....	13
II. 사업의 내용 .....	15
1. 사업의 개요 .....	15
2. 주요 제품 및 서비스 .....	16
3. 원재료 및 생산설비 .....	18
4. 매출 및 수주상황 .....	18
5. 위험관리 및 파생거래 .....	20
6. 주요계약 및 연구개발활동 .....	21
7. 기타 참고사항 .....	22
III. 재무에 관한 사항 .....	32
1. 요약재무정보 .....	32
2. 연결재무제표 .....	35
3. 연결재무제표 주식 .....	42
4. 재무제표 .....	67
5. 재무제표 주식 .....	73
6. 배당에 관한 사항 .....	95
7. 증권의 발행을 통한 자금조달에 관한 사항 .....	96
7-1. 증권의 발행을 통한 자금조달 실적 .....	96
7-2. 증권의 발행을 통해 조달된 자금의 사용실적 .....	99
8. 기타 재무에 관한 사항 .....	99
IV. 이사의 경영진단 및 분석의견 .....	106
V. 회계감사인의 감사의견 등 .....	107
1. 외부감사에 관한 사항 .....	107
2. 내부통제에 관한 사항 .....	108
VI. 이사회 등 회사의 기관에 관한 사항 .....	109
1. 이사회에 관한 사항 .....	109
2. 감사제도에 관한 사항 .....	113
3. 주주총회 등에 관한 사항 .....	115
VII. 주주에 관한 사항 .....	118
VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항 .....	126
1. 임원 및 직원 등의 현황 .....	126
2. 임원의 보수 등 .....	129
IX. 계열회사 등에 관한 사항 .....	132
X. 대주주 등과의 거래내용 .....	133
XI. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항 .....	134
1. 공시내용 진행 및 변경사항 .....	134
2. 우발부채 등에 관한 사항 .....	134
3. 제재 등과 관련된 사항 .....	134

4. 작성기준일 이후 발생한 주요사항 등 기타사항 .....	134
XII. 상세표 .....	139
1. 연결대상 종속회사 현황(상세).....	139
2. 계열회사 현황(상세).....	139
3. 타법인출자 현황(상세) .....	144
【 전문가의 확인 】 .....	146
1. 전문가의 확인 .....	146
2. 전문가와의 이해관계 .....	146

# 분기보고서

(제 9 기)

사업연도            2023.01.01            부터  
                         2023.03.31            까지

금융위원회

한국거래소 귀중

2023년 5월 12일

제출대상법인 유형 :

주권상장법인

면제사유발생 :

해당사항 없음

회 사 명 :

(주)넵툰

대 표 이 사 :

유태웅, 강윤빈

본 점 소 재 지 :

경기도 성남시 분당구 황새울로 246, 도담빌딩 9층

(전 화) 031-698-3498

(홈페이지) <https://neptunegames.co.kr>

작 성 책 임 자 :

(직 책) 이사 (성 명) 이옥선

(전 화) 031-698-3498

# 【 대표이사 등의 확인 】

## 확 인 서

우리는 당사의 대표이사 및 신고업무담당이사로서 이 보고서의 기재 내용에 대해 상당한 주의를 다하여 직접 확인·검토한 결과, 중요한 기재사항의 기재 또는 표시의 누락이나 허위의 기재 또는 표시가 없고, 이 보고서에 표시된 기재 또는 표시사항을 이용하는 자의 중요한 오해를 유발하는 내용이 기재 또는 표시되지 아니하였음을 확인합니다.

또한, 당사는 「주식회사 등의 외부감사에 관한 법률」 제8조의 규정에 따라 내부회계관리제도를 마련하여 운영하고 있음을 확인합니다. (「주식회사 등의 외부감사에 관한 법률」 제4조에 의한 외부감사대상 법인에 한함)

2023년 5월 12일

주식회사 넵툰

대 표 이 사

유 태 응



(서명)

신고업무담당이사

이 옥 선



# I. 회사의 개요

## 1. 회사의 개요

### 가. 연결대상 종속회사 개황

(단위 : 사)

구분	연결대상회사수				주요 종속회사수
	기초	증가	감소	기말	
상장	-	-	-	-	-
비상장	12	2	1	13	-
합계	12	-	-	13	-

※상세 현황은 '상세표-1. 연결대상 종속회사 현황(상세)' 참조

### 가-1. 연결대상회사의 변동내용

구분	자회사	사유
신규 연결	Mammosix Asia Co., Ltd.	당분기 중 신규 설립으로 종속기업 편입
	리메이크디지털(주)	당분기 중 지배력 획득으로 종속기업 편입
연결 제외	(주)엔플라이스튜디오	당분기 중 회사와의 합병으로 연결제외
	-	-

### 나. 회사의 법적·상업적 명칭

당사의 명칭은 '주식회사 넵툰'이며, 영문으로는 'Neptune Company'로 표기합니다.

### 다. 설립일자 및 존속기간

당사는 2012년 1월 31일 설립되었으며, 2016년 11월 30일자로 대신밸런스제1호기업인수목적(주)와 합병을 하였습니다. 합병의 형태는 합병 전 (주)넵툰이 소멸하고, 대신밸런스제1호기업인수목적(주)가 존속하는 역합병의 형태이며, 합병 후 존속회사는 사명을 (주)넵툰으로 변경하였습니다. 합병 후, 2016년 12월 14일자로 합병 후 존속법인인 (주)넵툰의 신주가 코스닥 시장에 상장되었습니다. 참고로, 대신밸런스제1호기업인수목적(주)의 설립일 및 코스닥 시장 상장일은 각각 2015년 3월 19일과 2015년 6월 18일 입니다.

### 라. 본사의 주소, 전화번호, 홈페이지 주소

주소: 경기도 성남시 분당구 황새울로 246, 9층(수내동, 도담빌딩)

전화번호: 031-698-3498

홈페이지: <http://www.neptunegames.co.kr>

### 마. 중소기업 등 해당 여부

중소기업 해당 여부	미해당
벤처기업 해당 여부	미해당

증권기업 해당 여부	미해당
------------	-----

**바. 주요 사업의 내용 및 향후 추진 신규사업**

당사는 게임 개발 및 서비스 사업(소프트웨어 개발 및 공급업)과 AD TECH 사업(온라인 광고 대행 및 관련 소프트웨어 개발)을 영위하고 있습니다.

넵툰의 주요 게임은 모바일 캐주얼 게임 장르인 'LINE 퍼즐탄탄', '프렌즈사천성' 등이 있으며, 연결종속회사는 캐주얼, 소셜카지노, 시뮬레이션, MOBA, RPG, 디펜스, 방치형 장르 등의 모바일, PC 온라인 게임을 개발 및 서비스하고 있습니다. 주요 매출원은 이러한 모바일 및 PC 온라인 게임의 인앱아이템 판매 매출과 게임 내 광고 노출을 통한 광고 수익 등이 있습니다.

2022년 11월 회사는 AD-TECH, 앱서비스 사업을 영위하고 있으며, 프로그래머틱 광고 플랫폼 서비스를 운영하는 (주)애드엑스를 흡수합병하였습니다. 분할합병된 (주)애드엑스플러스는 자체 개발한 알고리즘 설계를 통해 광고 매체의 수익구조를 개선하는 '광고 수익 최적화 플랫폼'을 운영하고 있으며, 특히 모바일게임 광고 수익 솔루션에 특화된 경쟁력을 가지고 있습니다.

당사 및 당사의 연결종속회사는 향후에도 지속적인 신작 게임 개발과 AD TECH 사업 확장을 통하여 성장기반을 마련할 계획입니다. 또한 당사는 게임사업 이외에도 게임과의 시너지 효과를 기대할 수 있는 메타버스, 버추얼휴먼, MCN, e스포츠, 블록체인 등에 투자를 진행함으로써 사업 영역을 확대하고 있습니다.

사업에 대한 보다 상세한 내용은 'II. 사업의 내용'을 참조하시기 바랍니다.

**사. 신용평가에 관한 사항**

당사는 보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

**아. 회사의 주권상장(또는 등록·지정)여부 및 특례상장에 관한 사항**

주권상장 (또는 등록·지정)여부	주권상장 (또는 등록·지정)일자	특례상장 등 여부	특례상장 등 적용법규
코스닥시장	2016년 12월 14일	-	-

주1) 상기 주권상장일자는 합병 후 법인인 (주)넵툰의 신주 상장일이며, 합병 전 법인 대신밸런스제1호기업인 수목적(주)의 최초 상장일은 2015년 6월 18일입니다.

**2. 회사의 연혁**

합병 전 법인 (주)넵툰(소멸법인)은 2016년 11월 30일자(합병기일 11월 29일)로 대신밸런스제1호기업인수목적(주)(합병후 존속법인)와 합병하였으며, 대신밸런스제1호기업인수목적(주)는 사명을 (주)넵툰으로 변경하였습니다. 합병 전 법인 (주)넵툰이 소멸하였으나, 합병 형태는 기업인수목적회사와의 역합병의 형태이며, 아래의 회사 연혁은 소멸법인 (주)넵툰의 연장선상에서 기재하고 있습니다.

**가. 주요 연혁**

시 기	내 용
2018년	3월 제2회차 무기명식 이권부 무보증 사모 전환사채 240억원 발행
	4월 제3회차 무기명식 이권부 무보증 사모 전환사채 60억원 발행
	4~6월 MCN 회사 (주)샌드박스네트웍 투자(약 111억원, 지분율 23.9%) e스포츠 회사 (주)콩두컴퍼니 투자(약 95억원, 지분율 26.4%)

	6월	제3자배정 유상증자 진행(신주 368,088 주, 주당 11,800원, 총발행금액 4,343,438,400원)
	7월	(주)타이곤모바일 지분 매각(매각주식수 3,200주, 20억원)
	7월	(주)룽투코리아 전환사채 인수(20억원, 전환가격 5,660원, 조정조건)
	8월	제3자배정 유상증자 진행(신주 1,759,259주, 주당 11,800원, 총발행금액 18,999,997,200원)
	9월	(주)망고스틴 지분 및 전환사채 인수(총 약 28억원) - 구주 8억원, 구주 905주, 주당 85만원 - 전환사채 20억원, 전환가격 85만원
	12월	(주)스틸에잇(現 (주)라우드커뮤니케이션즈) 투자(약 50억원, 신주 436,300주, 주당 11,460원)
2019년	5월	제4회차 무기명식 이권부 무보증 사모 전환사채 100억원 발행
	6~7월	(주)넥스포츠 설립을 위한 보유 지분 및 전환사채권 현물출자 (취득가 29,372,746,098원, 평가액 29,245,219,151원) 및 (주)넥스포츠 설립 - (주)샌드박스네트워크(보통주 4,255주) - (주)스틸에잇(보통주 1,473,200주) - (주)망고스틴(보통주 905주, 전환사채권 20억원)
	8월	제3자배정 유상증자 진행(신주 1,474,926주, 주당 6,780원, 총 발행금액 9,999,998,280원)
2020년	3월	유태웅 대표이사 선임(각자대표이사 : 정욱, 유태웅)
	4월	(주)크라프트톤(舊 (주)블루홀) 지분 일부 매각(매각주식수 80,000주, 464억원)
	8월	(주)수아디지털(現 (주)온마인드) 인수 (보통주 10,067주, 인수대금 : 약 15억원, 인수 후 지분율 : 60.4%)
	12월	(주)님블뉴런 투자(전환사채 100억원)
	12월	제3자배정 유상증자 계약 체결 (인수인 : (주)카카오게임즈, 신주 7,515,336주, 주당 25,750원, 총 발행금액 1,935.2억원) - 계약일 : 2020년 12월 18일 - 납입일 : 2021년 2월 5일
2021년	2월	제3자배정 유상증자 대금 납입 완료 및 최대주주 변경 - 변경 전 최대주주 : 정욱 외 5인 - 변경 후 최대주주 : (주)카카오게임즈 외 9인
	5월	(주)맘모식스 인수(보통주 : 560,000주, 인수대금 : 약 35억원, 인수 후 지분율 : 55.7% ) (주)비비드스튜디오 투자(보통주 : 7,140주, 인수대금 : 약 22억원, 인수 후 지분율 : 19.1% )
	6월	프리티비지(주) 인수(보통주 : 10,500주, 인수대금 : 약 42억원, 인수 후 지분율 : 58.3% ) (주)스토리타코 투자(상환전환우선주 : 6,270주, 인수대금 : 약 20억원),
	9월	(주)플레이하드 인수(지분율 : 52.2%) 트리플라(주) 인수(지분율 : 51.2%)
	10월	(주)님블뉴런 인텔과 업무협약, '이더널 리턴, MS스토어 입점' 메타버스 개발사 (주)퍼피레드(現 (주)컬러버스) 인수 (지분율 : 44.29%)
	11월	행동경제학 기반 인공지능(AI) 솔루션 기업 (주)센티언스 투자 자회사 (주)온마인드, SK스퀘어 80억 투자 유치
	12월	대화형 AI 기술 개발 업체 (주)스피링크 투자

		'2021 여가친화기업' 문화체육관광부 장관상 수상
2022년	2월	(주)해긴 투자(보통주 : 333,333주, 투자금액 : 300억원, 인수 후 지분율 : 3.75%) (주)님블뉴런 투자 (전환사채 130억원)
	3월	(주)마그넷 주주배정 유상증자(45억원)
	5월	(주)에이치앤씨게임즈 주주배정 유상증자(48억원) (주)넥스포츠 주주배정 유상증자(22억원) (주)에브리바이크 투자(상환전환우선주, 전환사채 : 약 11억원)
	7월	(주)님블뉴런 투자 (전환사채 150억원)
	11월	(주)애드엑스 합병(합병결정 이사회 2022.08.01)
2023년	1월	트리플라(주) '고양이 스넥바' 출시 (양대 마켓 누적 다운로드 1,000만 돌파)
	3월	(주)플레이하드 '우르르용병단' 출시
	3월	(주)엔플라이스튜디오 흡수합병
	3월	강윤빈 대표이사 선임(각자 대표이사 : 유태웅, 강윤빈)
	3월	(주)님블뉴런 투자 (전환사채 50억원)
	3월	리메이크디지털(주) 투자 (투자금액 55억원, 인수 후 지분율 100%)

나. 회사의 본점 소재지 및 그 변경

[(주)님블뉴런 본점 소재지]

날짜	본점 소재지
2019.08.14	경기도 성남시 분당구 성남대로 331번길 8, 601호(정자동, 킨스타워)
2021.12.20	경기도 성남시 분당구 황새울로 246, 9층(수내동, 도담빌딩)

[종속회사의 본점 소재지]

날짜	변경일	본점 소재지
(주)에이치앤씨 게임즈	2017.07.31	서울특별시 강남구 삼성로 507 (삼성동, JS타워) 8층
	2019.11.14	서울특별시 강남구 테헤란로83길 18, 4층(삼성동, 매직킹덤빌딩)
(주)님블뉴런	2020.09.25	경기도 성남시 분당구 성남대로 331번길 8, 605호(정자동, 킨스타워)
	2021.12.20	경기도 성남시 분당구 황새울로 246, 9층(수내동, 도담빌딩)
(주)마그넷	2019.08.14	경기도 성남시 분당구 성남대로 331번길 8, 602호(정자동, 킨스타워)
	2021.12.20	경기도 성남시 분당구 황새울로 246, 9층(수내동, 도담빌딩)
(주)넥스포츠	2019.07.19	경기도 성남시 분당구 성남대로 331번길 8, 604호(정자동, 킨스타워)
	2021.12.20	경기도 성남시 분당구 황새울로 246, 9층(수내동, 도담빌딩)
(주)맘모시스	2019.02.07	대구광역시 북구 호암로 51, 4층(침산동, 대구창조경제혁신센터)
	2022.07.15	경기도 성남시 분당구 황새울로 246, 9층(수내동, 도담빌딩)
프리티비지(주)	2021.03.18	경기도 고양시 일산동구 증양로 1275번길 60-30, 4층(장항동, 라페스타)
	2021.07.20	서울특별시 강남구 강남대로 508, 6층(논현동, 영동월드빌딩)
	2022.04.01	서울특별시 중구 한강대로 416, 위워크 14층 102호(남대문로5가, 서울스퀘어)
	2023.03.27	경기도 성남시 분당구 황새울로 246, 9층(수내동, 도담빌딩)
(주)플레이하드	2018.01.05	서울특별시 마포구 월드컵로8길 72, 102호(서교동)



	2019.03.27	서울특별시 마포구 양화로11길 18, 5층 전체(서교동, 원오빌딩)
	2020.09.30	서울특별시 마포구 토정로 47, 3층(합정동)
	2022.10.17	서울특별시 마포구 양화로19, 제2호 제2층(합정동, 합정오피스빌딩)
트리플라(주)	2021.05.18	서울특별시 강남구 테헤란로 501, 3층(삼성동, 브이플렉스)
	2021.10.05	서울특별시 강남구 선릉로93길 27, 4층(역삼동, 아름빌딩)
(주)애드엑스플러스	2022.11.02	서울특별시 강남구 언주로 508, 11층(역삼동, 공무원연금공단 서울상록회관)
(주)엔플라이스튜디오*	2018.03.07	부산광역시 해운대구 센텀중앙로 97, 에이동 1107호(재송동, 센텀스카이비즈)
(주)엔크로키	2019.10.15	서울특별시 성동구 오아십리로2길 20, 1층(성수동1가)
	2022.06.01	서울특별시 강남구 테헤란로 82길 15, 1050호(대치동, 디아이타워)
(주)코드독	2021.01.14	인천광역시 서구 검단로487번길 10, 2층(마전동, 투인빌딩)
리메이크디지털(주)**	2022.04.13	서울특별시 강남구 봉은사로 44길 2, 아모제역삼빌딩 5층(역삼동)
Mammosix Asia Co., Ltd**.	2023.03.14	75/29 Richmond Bdg 12F Soi Sukhumvit 26, Khlong Tan, Khlong Toei, Bangkok

\*) 당분기 중 (주)넵툰과 흡수합병하였습니다.

\*\* ) 당분기 중 종속기업으로 추가되었습니다.

#### 다. 경영진 및 감사의 중요한 변동

##### 1) (주)넵툰

변동일자	주종종류	선임		임기만료 또는 해임
		신규	재선임	
2018.01.10	-	-	-	기타비상무이사 정석모
2018.03.30	정기주총	감사위원 권상훈 사외이사 및 감사위원 유준 사외이사 및 감사위원 정상민	-	감사 김창근
2019.03.29	정기주총	사외이사 및 감사위원 한승훈 사외이사 및 감사위원 이석훈	사내이사(대표이사) 정욱 사내이사 권상훈 사내이사 조한상 기타비상무이사 손호준	감사위원 권상훈 사외이사 및 감사위원 정상민
2019.11.30	-	-	-	기타비상무이사 성춘호
2020.03.30	정기주총	사내이사(대표이사) 유태웅 사외이사 및 감사위원 서봉원	-	사외이사 및 감사위원 유준
2021.03.30	정기주총	기타비상무이사 김기홍 기타비상무이사 조혁민 기타비상무이사 한상우	-	사내이사 권상훈 사내이사 조한상 기타비상무이사 손호준
2022.03.30	정기주총	사내이사 이옥선	사내이사(대표이사) 정욱 사외이사 및 감사위원 한승훈 사외이사 및 감사위원 이석훈	기타비상무이사 김기홍
2023.03.29	정기주총	사내이사(대표이사) 강율빈 사외이사 최용석	사내이사(대표이사) 유태웅	대표이사 정욱 사외이사 서봉원

주) 2023.03.29 정욱 사내이사 및 대표이사는 대표이사직을 사임하였습니다.

2) 종속회사 (주)님블뉴런

변동일자	주총종류	선임		임기만료 또는 해임
		신규	재선임	
2018.12.31	임시주총	기타비상무이사 조한상	사내이사(대표이사) 김남석 사내이사(대표이사) 정신철 사내이사 김승후 사내이사 황민중 감사 김길상	사내이사 장영구
2020.09.07	-	-	-	사내이사(대표이사) 정신철 사내이사 황민중
2021.03.30	정기주총	-	감사 김길상	-
2021.05.03	임시주총	기타비상무이사 유태웅	-	기타비상무이사 조한상
2021.12.31	임시주총	-	대표이사 김남석 사내이사 김승후	-
2022.03.31	정기주총	대표이사 김승후	-	-
2022.06.30	임시주총	사내이사 이종곤 감사 이옥선	-	사내이사(대표이사) 김남석 감사 김길상

3) 종속회사 (주)마그넷

변동일자	주총종류	선임		임기만료 또는 해임
		신규	재선임	
2019.12.23	임시주총	-	기타비상무이사 정욱 기타비상무이사 조한상	-
2020.10.16	임시주총	-	대표이사 김소희	-
2021.05.03	임시주총	기타비상무이사 유태웅	-	기타비상무이사 조한상
2022.03.31	정기주총	사내이사 유태웅	-	사내이사(대표이사) 김소희 기타비상무이사 정욱 기타비상무이사 유태웅

4) 종속회사 (주)넥스포츠

변동일자	주총종류	선임		임기만료 또는 해임
		신규	재선임	
2019.07.19	임시주총	사내이사 정욱	-	-
2022.07.19	임시주총	-	사내이사 정욱	-

5) 종속회사 (주)에이치앤씨게임즈

변동일자	주총종류	선임		임기만료 또는 해임
		신규	재선임	
2019.02.28	-	-	-	사내이사 오상호
2019.03.29	정기주총	감사 설창환	사내이사 오정필	감사 전상욱
2019.05.31	임시주총	감사 정원연	-	감사 설창환

2019.06.28	-	-	-	사내이사(공동대표이사) 성춘호
2019.03.30	정기주총	-	기타비상무이사 정 욱 기타비상무이사 권상훈 기타비상무이사 조한상	-
2019.11.01	임시주총	-	사내이사(대표이사) 손호준	-
2020.01.31	임시주총	사내이사 최윤규	-	사내이사 오정필
2021.01.20	-	-	-	감사 정원연
2021.03.26	정기주총	기타비상무이사 유태웅	-	기타비상무이사 권상훈
2021.05.03	-	-	-	기타비상무이사 조한상
2022.03.30	정기주총	-	기타비상무이사 정욱	-
2022.11.01	임시주총	-	사내이사(대표이사) 손호준	-

6) 종속회사 (주)맘모시스

변동일자	주총종류	선임		임기만료 또는 해임
		신규	재선임	
2021.03.31	정기주총	-	사내이사(대표이사) 유철호	-
2021.03.31	정기주총	사내이사 우승훈	-	-
2021.06.21	임시주총	기타비상무이사 유태웅	-	-
2021.06.21	임시주총	기타비상무이사 목진우	-	-
2021.06.21	임시주총	기타비상무이사 정주현	-	-

7) 종속회사 프리티비지(주)

변동일자	주총종류	선임		임기만료 또는 해임
		신규	재선임	
2021.03.18	임시주총	대표이사 윤나라 사내이사 김태주 사내이사 홍연지	-	-
2021.06.01	임시주총	기타비상무이사 유태웅 기타비상무이사 목진우	-	사내이사 김태주 사내이사 홍연지

8) 종속회사 (주)플레이하드

변동일자	주총종류	선임		임기만료 또는 해임
		신규	재선임	
2019.03.27	정기주총	-	감사 신현재	-
2019.05.31	임시주총	-	사내이사 신중혁	-
2022.03.22	정기주총	-	감사 신현재	-
2022.05.31	임시주총	-	사내이사 신중혁	-

9) 종속회사 트리플라(주)

변동일자	주총종류	선임		임기만료 또는 해임
		신규	재선임	
2021.05.18	임시주총	사내이사 허산	-	-

10) 종속회사 (주)애드엑스플러스

변동일자	주총종류	선임		임기만료 또는 해임
		신규	재선임	
2022.11.02	창립총회	사내이사(대표이사) 이찬희 사내이사 신재윤 사내이사 이옥선	-	-
2022.12.05	임시주총	사내이사(대표이사) 강을빈 기타비상무이사 조혁민		사내이사 이찬희 사내이사 신재윤

11) 종속회사 (주)엔크로키

변동일자	주총종류	선임		임기만료 또는 해임
		신규	재선임	
2022.10.16	임시주총	-	사내이사 김두식	-

12) 종속회사 (주)코드독

변동일자	주총종류	선임		임기만료 또는 해임
		신규	재선임	
2021.05.03	임시주총	사내이사 강을빈	-	-

13) 종속회사 리메이크디지털(주)

변동일자	주총종류	선임		임기만료 또는 해임
		신규	재선임	
2021.06.15	임시주총	사내이사 남산성	-	-

14) 종속회사 Mammosix Asia Co., Ltd

변동일자	주총종류	선임		임기만료 또는 해임
		신규	재선임	
2023.03.09	법인설립	이사 유철호	-	-

**라. 최대주주의 변경**

당사는 2021년 2월 5일자로 제3자배정 유상증자를 하였으며, 최대주주가 (주)카카오게임즈로 변경되었습니다. 최대주주의 변경에 관한 세부 사항은 'VII. 주주에 관한 사항 - 4. 최대주주 변동 내역'을 참고해 주시기 바랍니다.

**마. 상호의 변경**

당사는 보고서 작성 기준일 현재 해당사항이 없습니다.

**바. 최근 5년간 회사가 합병 등을 한 경우 그 내용**

일자	구분	내용
2018.09.30	흡수합병	(주)에이치앤씨게임즈, (주)포인트세븐게임즈 흡수합병
2018.12.31	흡수합병	(주)нім블뉴런(구.(주)오울블루), (주)아크베어즈 흡수합병
2019.12.31	흡수합병	(주)넵툰마스터, 불혹소프트(주) 흡수합병
2021.10.15	흡수합병	(주)빅스포츠, (주)넵툰마스터 흡수합병
2021.12.17	흡수합병	(주)에이치앤씨게임즈, (주)펠릭스랩, (주)지우게임즈, (주)엔프렌즈게임즈, (주)에픽스튜디오 4개사 흡수합병
2022.11.01	흡수합병	(주)어드엑스 흡수합병
2023.03.17	흡수합병	(주)엔플라이스튜디오 흡수합병

사. 회사가 화의, 회사정리절차 그 밖에 이에 준하는 절차를 밟은 적이 있거나 현재진행중인 경우 그 내용과 결과

연결종속회사 (주)넵툰레전드는 2020년 9월 21일 해산주주총회 결의로 해산하였으며, 2020년 11월 24일자로 청산종결하였습니다.

아. 회사의 업종 또는 주된 사업의 변환

당사는 보고서 작성 기준일 현재 해당사항이 없습니다.

자. 그 밖에 경영활동과 관련된 중요한 사항의 발생내용

당사는 보고서 작성 기준일 현재 해당사항이 없습니다.

### 3. 자본금 변동사항

(단위 : 원, 주)

종류	구분	당분기말 (2023년 1분기말)	제8기 (2022년말)	제7기 (2021년말)
보통주	발행주식총수	46,506,928	46,422,830	31,753,722
	액면금액	500	500	500
	자본금	23,253,464,000	23,211,415,000	15,876,861,000
우선주	발행주식총수	-	-	-
	액면금액	-	-	-
	자본금	-	-	-
기타	발행주식총수	-	-	-
	액면금액	-	-	-
	자본금	-	-	-
합계	자본금	23,253,464,000	23,211,415,000	15,876,861,000

주1) 전기 중 (주)카카오게임즈의 제4회차 전환사채(100억원)가 보통주 1,135,202으로 전환되었으

며, (주)애드엑스와의 흡수합병에 따른 합병신주로 기명식 보통주 13,400,606주가 발행되었습니다..

## 4. 주식의 총수 등

### 가. 주식의 총수 현황

(기준일 : 2023.03.31 )

(단위 : 주)

구 분	주식의 종류			비고
	보통주	우선주	합계	
I. 발행할 주식의 총수	500,000,000	-	500,000,000	-
II. 현재까지 발행한 주식의 총수	46,506,928	-	46,506,928	-
III. 현재까지 감소한 주식의 총수	-	-	-	-
1. 감자 2. 이익소각 3. 상환주식의 상환 4. 기타	-	-	-	-
	-	-	-	-
	-	-	-	-
	-	-	-	-
IV. 발행주식의 총수 (II-III)	46,506,928	-	46,506,928	-
V. 자기주식수	1,886,167	-	1,886,167	-
VI. 유통주식수 (IV-V)	44,620,761	-	44,620,761	-

주1) (주)애드엑스와의 흡수합병(합병기일 2022.11.01)에 대한 주식매수청구권 가격조정 신청 건 중 2023.01 150주가 추가 합의되었습니다.

### 나. 자기주식 취득 및 처분 현황

(기준일 : 2023.03.31 )

(단위 : 주)

취득방법	주식의 종류	기초수량	변동 수량			기말수량	비고		
			취득(+)	처분(-)	소각(-)				
배당 가능 이익 범위 이내 취득	직접 취득	장내 직접 취득	보통주	209	-	-	-	209	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
		장외 직접 취득	보통주	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
		공개매수	보통주	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
	소계(a)	보통주	209	-	-	-	209	-	
		우선주	-	-	-	-	-	-	
	신탁 계약에 의한 취득	수탁자 보유수량	보통주	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
		현물보유수량	보통주	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
소계(b)		보통주	-	-	-	-	-	-	

		우선주	-	-	-	-	-	-
기타 취득(c)		보통주	1,885,808	150	-	-	1,885,958	-
		우선주	-	-	-	-	-	-
총 계(a+b+c)		보통주	1,886,017	150	-	-	1,886,167	-
		우선주	-	-	-	-	-	-

- (주)넵툰과 (주)애드엑스 흡수합병에 반대 신청한 (주)넵툰의 주주 중 150주가 추가 가격협의되었습니다.

## 5. 정관에 관한 사항

### 가. 정관 변경 이력

정관변경일	해당주총명	주요변경사항	변경이유
2018.03.30	제3기 정기주총	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 제2조(목적) : 사업 목적 추가</li> <li>- 제8조의2(종류주식의 수와 내용) : 문구 정비</li> <li>- 제9조의2(주식매수선택권) : 근거법령 반영, 문구 정비, 주식매수선택권 행사 기간 연장</li> <li>- 제10조(신주의 배당기산일) : 문구 정비</li> <li>- 제17조(소집권자) : 문구 정비</li> <li>- 제18조(소집통지 및 공고) : 문구 정비, 감사위원회 도입</li> <li>- 제20조(의장) : 문구 정비</li> <li>- 제34조(이사의 의무) : 문구 정비, 감사위원회 도입</li> <li>- 제36조(이사회 의 구성과 소집) : 문구 정비, 오기 정정, 감사위원회 도입</li> <li>- 제37조(이사회 의 결의방법) : 문구 정비</li> <li>- 제38조(이사회 의 의사록) : 감사위원회 도입</li> <li>- 제39조(위원회) : 문구 정비</li> <li>- 제41조(대표이사 의 선임) : 삭제</li> <li>- 제42조(감사위원회 의 구성) : 감사위원회 도입</li> <li>- 제43조(감사위원회 대표 의 선임) : 감사위원회 도입</li> <li>- 제44조(감사 의 임기와 보선) : 감사위원회 도입(삭제)</li> <li>- 제45조(감사위원회 의 직무 등) : 감사위원회 도입</li> <li>- 제46조(감사록) : 감사위원회 도입</li> <li>- 제47조(감사 의 보수) : 감사위원회 도입(삭제)</li> <li>- 제49조(재무제표 등 의 작성 등) : 감사위원회 도입, 문구 정비</li> <li>- 제50조(외부감사인 의 선임) : 감사위원회 도입, 문구 정비</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 신규 사업을 위한 사업 목적 추가</li> <li>- 주식매수선택권 행사 가능 기간 한도 연장</li> <li>- 감사위원회 도입을 위한 문구 정비</li> </ul>

2019.03.29	제4기 정기주총	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 제2조(목적) : 사업 목적 추가</li> <li>- 제8조(주권의 종류) : 전자증권제도 도입</li> <li>- 제8조의1(주식 및 신주인수권증서에 표시되어야 할 권리의 전자등록) : 전자증권제도 도입</li> <li>- 제11조(명의개서대리인) : 전자증권제도 도입</li> <li>- 제12조(주주 등의 주소, 성명 및 인감 또는 서명 등 신고) : 삭제</li> <li>- 제13조(주주명부 폐쇄 및 기준일) : 문구 정비</li> <li>- 제14조의4(사채 및 신주인수권증권에 표시되어야 할 권리의 전자등록) : 전자증권제도 도입</li> <li>- 제15조(사채발행에 관한 준용규정) : 문구 정비</li> <li>- 제16조(소집시기) : 문구 정비</li> <li>- 제17조(소집권자) : 주주총회에서 대표이사 유고시 주주총회에서 의장을 선출하는 규정 신설</li> <li>- 제42조(감사위원회의 구성) : 감사위원회 인원 총원 규정 신설</li> <li>- 제45조(감사위원회의 직무 등) : 문구 정비</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자회사 사무실 전대를 위한 사업 목적 추가</li> <li>- 전자증권제도 도입을 위한 규정 신설 및 문구 정비</li> <li>- 주주총회 의장 직무 대행 규정 변경</li> <li>- 감사위원회 인원 총원 규정 신설</li> </ul>
2021.03.30	제6기 정기주총	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 제11조(명의개서대리인)</li> <li>- 제14조의4(사채 및 신주인수권증권에 표시되어야 할 권리의 전자등록)</li> <li>- 제42조(감사위원회의 구성)</li> <li>- 제45조(감사위원회의 직무 등)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 전자등록법 반영</li> <li>- 상법 개정에 따른 감사위원회 위원 분리선출 규정 신설</li> </ul>
2023.03.29	제8기 정기주총	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 제28조(이사의 수)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 이사 총원 수 변경</li> </ul>



## II. 사업의 내용

### 1. 사업의 개요

회사는 게임 개발 및 서비스 사업(소프트웨어 개발 및 공급업)과 AD TECH 사업(온라인 광고 대행 및 관련 소프트웨어 개발)을 영위하고 있습니다.

법인의 주요 게임은 게임산업 분류에 있어서, 플랫폼별로는 모바일 게임에 속하고 장르별로는 캐주얼 게임 및 퍼즐게임을 서비스하고 있습니다. 또한, 당사는 M&A를 통해서 캐주얼 외 다양한 장르의 라인업을 확보하고 있습니다. 종속회사는 버추얼휴먼, 메타버스, 소셜카지노 게임, MOBA, RPG, 퍼즐, 디펜스, 하이퍼 캐주얼 게임 등을 개발 및 서비스하고 있습니다.

2019년 (주)넥스포츠를 설립하여 e-Sports와 MCN(Multi Channel Network : 다중 채널 네트워크) 사업에 투자하였으며, 2020년에는 버추얼휴먼 제작과 버추얼 인플루언서(Virtual Influencer) 사업을 영위하는 '(주)온마인드'를 인수하였습니다. 또한, 인공지능(AI) 기업 '딥스튜디오'와 AI 그래픽 전문기업 '펄스나인'에 지분 투자하여 버추얼휴먼 사업을 다양화 하였습니다. '딥스튜디오'가 제작한 버추얼휴먼이 소속된 5인조 남성 아이돌 그룹 '슈퍼카인드'가 2022년 데뷔하였으며, 펄스나인이 개발한 버추얼휴먼 아이돌 '이터니티(Eternity)'는 2022년 10월 4번째 싱글 'DTDTGMGN'을 발매하였습니다. 버추얼휴먼은 아이돌 활동 외 인플루언서, 홍보대사 등 엔터테이너로 활동하고 있습니다.

또한 당사는 크로스 플랫폼 특허 기술을 보유하고 있으며 VR 메타버스 플랫폼 '갤럭시티-어스'를 개발 중인 '(주)맘모시스'를 인수하였으며, 2022년 8월 30일 런칭한 모바일 메타버스형 소셜네트워크게임(SNG) '퍼피레드M'과 오픈형 메타버스 플랫폼 '컬러버스'를 개발 중인 (주)컬러버스(舊 (주)퍼피레드)에 지분 투자하였습니다. '컬러버스'는 웹스트리밍 기술을 활용해 별도의 앱 설치 없이 3D 메타버스 서비스를 제공하는 플랫폼을 목표로 개발 중에 있으며, (주)법률포와 (주)컬러버스는 '컬러버스'라는 메타버스 서비스를 통해 사용자가 가상공간에서 사회, 경제 및 문화 등 여러 콘텐츠를 창조, 향유하고 교류할 수 있도록 엔터테인먼트, 게임, 증권, 커뮤니티 등 다양한 영역과의 협업을 시도하고 있습니다.

종속회사인 (주)님블뉴런(舊 (주)오올블루)은 MOBA 배틀로얄 PC게임 '이터널리턴'을 스팀(Steam), 다음 게임, MS Store에서 서비스하고 있습니다. '이터널리턴'은 2020년 10월 스팀 플랫폼에 얼리 액세스 출시 직후 최대 동시접속자 수 5.3만명을 기록하였으며, '2021년 대한민국 게임대상' 우수상과 인기게임상을 수상하였습니다. 이터널리턴은 2022년 1월부터 '이터널 리턴 리그(ERL)'와 '이터널 리턴 챌린저스(ERC)'로 이스포츠 공식 리그를 개최하고 있습니다.

게임 콘텐츠의 IP화와 다양한 스토리 게임 제작 및 서비스는 당사의 사업전략의 하나로 프리티비지, 스토리타코, 아울로그, 피아이스프트 등의 개발사에 지분투자를 하였습니다. 향후에도 국내외 시물레이션 게임과 스토리게임 업체들과 적극적인 협력을 모색할 예정입니다.

2022년 11월 회사는 AD-TECH, 앱서비스 사업을 영위하고 있으며, 모바일 디스플레이 광고를 전방 시장으로 하여 프로그래매틱 광고 플랫폼 서비스를 운영하는 (주)애드엑스를 흡수합병하였습니다. 분할합병된 (주)애드엑스플러스는 자체 개발한 알고리즘 설계를 통해 광고 매체의 수익구조를 개선하는 '광고 수익 최적화 플랫폼'을 운영 중으로 카카오킴즈, 컴투스, KT 등 110개 이상의 고객사,

610개 이상의 앱을 지원하고 있으며, 특히 모바일게임 광고 수익 솔루션에 특화된 경쟁력을 가지고 있습니다.

## 2. 주요 제품 및 서비스

[사업/게임별 매출 현황]

(단위: 백만원, %)

		제9기 1분기 (2023년 1분기)		제8기 (2022년)		제7기 (2021년)	
		매출	비중	매출	비중	매출	비중
게임	캐주얼게임(퍼즐)	14,152	74.29%	15,769	53.51%	4,346	21.42%
	소셜카지노게임	727	3.82%	3,437	11.66%	5,933	29.25%
	기타(MOBA 등)	606	3.18%	7,713	26.18%	10,008	49.33%
광고사업		3,565	18.71%	2,548	8.65%	-	-
매출 합계		19,050	100.00%	29,467	100.00%	20,287	100.00%

주)1 상기 내용은 연결재무제표 기준입니다.

(1) 캐주얼게임 : 현재 (주)넵툰이 서비스하는 캐주얼게임은 LINE을 통해서 일본, 대만 등에 서비스하는 퍼즐게임인 'LINE 퍼즐탄탄', '프렌즈사천성 for Kakao' 등이 있으며, 연결종속회사 플레이하드, 트리플라, 프리티비지, 코드독, 엔크로키, 엔플라이스튜디오에서 다양한 캐주얼 게임을 개발 및 서비스하고 있습니다. 연결종속회사 (주)플레이하드는 2022년 '억만장자 키우기'와 '고철상 팩토리'에 이어 2023년 3월 출시한 '우르르용별단'도 좋은 성적을 기록하고 있으며, 연결종속회사 트리플라(주)의 신작 '고양이스넥바'는 양대 마켓 누적 1,000만 다운로드를 기록하였습니다. 이후에도 프리티비지(주), (주)님블뉴런, (주)맘모시스, (주)엔크로키, (주)코드독에서 당기 신작 출시를 준비하고 있습니다.

(2) 소셜카지노 : 'Real Casino', 'Top Casino' 등의 소셜 카지노 게임을 연결종속법인 (주)에이치앤씨게임즈가 개발 및 서비스 하고 있습니다. 소셜카지노 게임은 SNS 내 서비스와 모바일앱으로 서비스되고 있습니다.

(3) 광고매출 : 현재 (주)애드엑스플러스와 애드파이 서비스를 통하여 광고 매체의 수익구조를 개선하는 '광고 수익 최적화 플랫폼'의 운영과 온라인 광고 대행 및 소프트웨어 개발을 사업을 영위하고 있습니다. 광고사업의 수직적 확장을 위하여 당분기 중 리메이크디지털(주)의 지분을 인수하였습니다.

(4) 기타 : 전략PvP, MOBA 장르, 스토리게임

연결종속법인 (주)님블뉴런은 MOBA 배틀로얄 PC게임 '이터널 리턴'을 스팀 얼리엑세스로서비스하고 있으며, (주)프리티비지는 여성유저를 주요 타겟유저하는 스토리게임을 개발 및 서비스하고 있습니다.

### 나. 주요 제품 등의 가격변동 추이

현재 모바일 게임의 수익모델은 게임의 최초 다운로드 시 비용을 지불하는 유료판매 방식보다 무료

다운로드 후 게임 내 아이템을 구매하는 부분 유료화 방식이 다수입니다. 신규 게임 진입에 대한 이용자 부담이 줄어들고 게임을 개발 및 서비스하는 회사는 출시 이후 업데이트와 광고 노출 등을 통하여 지속적인 매출을 기대할 수 있습니다.

1) 주요 게임의 게임 내 아이템 결제 가격 변동 추이

구 분			제9기 1분기 (2023년 1분기)	제8기 (2022년)	제7기 (2021년)
범 톨	LINE퍼즐탄탄	글로벌	¥160 ~ ¥11,800	¥160 ~ ¥11,800	¥250 ~ ¥9,000
	탄탄사천성 for Kakao	국내	1,100원 ~ 99,000원	1,100원 ~ 99,000원	1,100원 ~ 99,000원
	프렌즈사천성	국내	1,100원 ~ 110,000원	1,100원 ~ 110,000원	1,100원 ~ 110,000원
	따다	국내	1,200원 ~ 99,000원	1,200원 ~ 99,000원	1,200원 ~ 99,000원
	Tantan Dozer	글로벌	\$0.99 ~ \$49.99	\$0.99 ~ \$49.99	-
엔플라이 스튜디오*	무한의 목장	글로벌	2,500원~55,000원	2,500원~55,000원	2,500원~55,000원
	무한의 화살	글로벌	2,200원~11,000원	2,200원~11,000원	2,200원~11,000원
	무한의 농장	글로벌	2,200원~55,000원	2,200원~55,000원	2,200원~55,000원
	무한의 기차	글로벌	2,200원~11,000원	2,200원~11,000원	2,200원~11,000원
	무한의 계단	글로벌	2,200원~11,000원	1,000원~55,000원	1,000원~11,000원
	무한의 금고	글로벌	2,000원~50,000원	2,000원~50,000원	2,000원~50,000원
마그넷	프렌즈타워 for Kakao	국내	2,200원 ~ 110,000원	2,200원 ~ 110,000원	2,200원 ~ 99,000원
에이치앤씨 게임즈	Real Casino	북미 등	\$0.99 ~ \$499.99	\$0.99 ~ \$499.99	\$0.99 ~ \$499.99
	Real Casino 2	북미 등	\$0.99 ~ \$499.99	\$0.99 ~ \$499.99	\$0.99 ~ \$499.99
	Casino Frenzy	북미 등	\$0.99 ~ \$199.99	\$0.99 ~ \$199.99	\$0.99 ~ \$199.99
	Big Vegas	북미 등	\$0.99 ~ \$499.99	\$0.99 ~ \$499.99	\$0.99 ~ \$499.99
	Top Casino	북미 등	\$0.99 ~ \$299.99	\$0.99 ~ \$299.99	-
닝블뉴런	이터널리턴	글로벌	6,600원 ~ 99,000원	6,600원 ~ 99,000원	6,600원 ~ 99,000원
플레이하드	레드브로스	글로벌	1,000 원~ 99,000원	1,000 원~ 99,000원	-
	공장 주식회사	북미 등	1,300원 ~ 110,000원	1,300원 ~ 110,000원	-
	히어로 팩토리	글로벌	\$0.99 ~ \$99.99	\$0.99 ~ \$99.99	-
	스매시 킹덤	글로벌	\$0.99 ~ \$109.99	\$0.99 ~ \$109.99	-
	트랩 마스터	글로벌	\$0.99 ~ \$99.99	\$0.99 ~ \$99.99	-
	히어로쉽	글로벌	\$0.99 ~ \$99.99	\$0.99 ~ \$99.99	-
	백팩 히어로즈	글로벌	\$0.99 ~ \$99.99	\$0.99 ~ \$99.99	-
	크레이지 애니멀 레이스	아시아 외	\$0.99 ~ \$24.99	\$0.99 ~ \$24.99	-
	보디빌더 매니저	미국	\$0.99 ~ \$99.99	\$0.99 ~ \$99.99	-
	고철상 팩토리	글로벌	\$1.99 ~ \$99.99	\$1.99 ~ \$99.99	-
	부자 타이쿤	글로벌	\$0.99 ~ \$99.99	\$0.99 ~ \$99.99	-
	브릭스크러시	미국 외	\$0.99 ~ \$99.99	\$0.99 ~ \$99.99	-
	럼블히어로즈	캐나다 외	\$0.99 ~ \$99.99	\$0.99 ~ \$99.99	-
	마켓타워	글로벌	\$0.99 ~ \$124.99	-	-
오리VS닭	캐나다, 호주	\$0.99 ~ \$99.99	-	-	
트리플라	장난감공장 타이쿤	글로벌	3,000원 ~ 149,000원	3,000원 ~ 149,000원	-
	캣메이크오버 타이쿤	글로벌	3,000원 ~ 149,000원	3,000원 ~ 149,000원	-
	거지제국키우기	글로벌	3,000원 ~ 149,000원	3,000원 ~ 149,000원	-
	용병훈련단 타이쿤	글로벌	3,000원 ~ 149,000원	3,000원 ~ 149,000원	-
	디노파크 타이쿤	글로벌	3,000원 ~ 149,000원	3,000원 ~ 149,000원	-

	고양이스넥바	글로벌	1,500원 ~ 149,000원	1,500원 ~ 149,000원	-
	우가부족키우기	글로벌	1,500원 ~ 149,000원	-	-
프리티비지	러브언홀릭	글로벌	1,200원 ~ 45,000원	1,200원 ~ 45,000원	1,200원 ~ 35,000원
	두근두근 러브언홀릭 교실	글로벌	1,200원 ~ 129,000원	1,200원 ~ 129,000원	-
엔크로키	고스톱 등	글로벌	1,000원~100,000원	1,000원~100,000원	1,000원~100,000원
코드독	용구탄생의비밀	글로벌	1,000원~100,000원	1,000원~100,000원	1,000원~100,000원
	스킬용사 키우기	국내	1,000원~100,000원	1,000원~100,000원	
	유즈맵디펜스온라인	글로벌	1,000원~199,000원	1,000원~100,000원	1,000원~100,000원

주) (주)엔플라이스튜디오는 당분기 중 (주)넵툰에 흡수합병되었습니다.

### 3. 원재료 및 생산설비

당사의 사업은 소프트웨어 개발 및 공급업으로 생산설비를 통한 생산이 아닌 인적자원을 활용한 소프트웨어 개발 사업이 주가 되기 때문에 생산활동과 관련한 원재료의 현황이나 가격변동현황 등은 해당 사항이 없습니다.

당사의 유형자산 현황은 'III. 재무에 관한 사항 - 3. 연결재무제표 주석 - 13. 유형자산' 항목을 참고해 주시기 바랍니다.

### 4. 매출 및 수주상황

#### 가. 매출에 관한 사항

##### (1) 매출실적

(단위:백만원)

사업부문	매출유형	품 목		제9기 1분기 (2023년 1분기)	제8기 (2022년)	제7기 (2021년)
캐주얼	서비스	LINE퍼즐탄탄, 프렌즈사천성, 억만장자키우기,고철상팩토리, 등	국내	7,700	4,298	1,174
			해외	6,452	11,470	3,172
			합계	14,152	15,769	4,346
소셜카지노	서비스	Real Casino, Top Casino 등	국내	-	-	1,334
			해외	727	3,437	4,599
			합계	727	3,437	5,933
MOBA	서비스	블랙서바이벌, 이터널리턴	국내	343	4,209	2,917
			해외	181	2,855	3,617
			합계	524	7,064	6,534
광고	서비스	광고매체, 온라인 광고대행	국내	1,451	1,619	-
			해외	2,114	929	-
			합계	3,565	2,548	-
기타	서비스	기타	국내	0	143	693
			해외	82	506	2,781
			합계	82	649	3,474
합 계			국내	9,495	9,949	6,118

	해외	9,555	19,518	14,169
	합계	19,050	29,467	20,287

주1) 상기 내용은 연결재무제표 기준입니다.

주2) 지역 구분은 서비스 매출 국가를 기준으로 구분하였습니다.

주3) 기타는 구분에 포함되지 않은 장르의 게임 매출 등을 포함하고 있습니다.

주4) 연결대상 종속기업으로 신규 편입된 법인의 매출은 연결편입 이후 발생한 거래에 대한 매출을 기재하였습니다

(2) 주요 모바일게임 퍼블리셔 및 플랫폼

구분	모바일 게임명	퍼블리셔	플랫폼
넷툰	LINE퍼즐탄탄	라인플러스(주)	LINE, AOS, IOS 등
	탄탄사천성 for Kakao	(주)넷툰	Kakao, AOS, IOS 등
	프렌즈사천성	(주)카카오게임즈	Kakao, AOS, IOS 등
	따다	(주)넷툰	AOS, IOS 등
	Tantan Dozer	(주)넷툰	AOS, IOS 등
넷툰 (엔플라이스튜디오)	무한의 목장	NFLY STUDIO	AOS, IOS
	무한의 화살	NFLY STUDIO	AOS, IOS
	무한의 농장	NFLY STUDIO	AOS, IOS
	무한의 기차	NFLY STUDIO	AOS, IOS
	무한의 계단	NFLY STUDIO	AOS, IOS
	무한의 금고	NFLY STUDIO	AOS, IOS
마그넷	프렌즈타워 for Kakao	(주)카카오게임즈	Kakao, AOS, IOS 등
에이치앤씨게임즈	Real Casino	(주)에이치앤씨게임즈	Facebook, AOS, IOS 등
	Real Casino 2	(주)에이치앤씨게임즈	Facebook, AOS, IOS 등
	Casino Frenzy	(주)에이치앤씨게임즈	AOS, IOS 등
	Vegas Tower	(주)에이치앤씨게임즈	Facebook, AOS, IOS 등
	Top Casino	(주)에이치앤씨게임즈	Facebook
님블뉴런	이더널 리턴	(주)님블뉴런	Steam, 다음게임, MS Store
		(주)카카오게임즈	
		Kakao Games Europe B.V. (스팀 EU,NA,OCE 지역)	
플레이하드	레드브로스	PlayHard.Lab	AOS, IOS
	공장 주식회사	PlayHard.Lab	AOS, IOS
	히어로 팩토리	PlayHard.Lab	AOS, IOS
	스매시 킹덤	PlayHard.Lab	AOS, IOS
	트랩 마스터	PlayHard.Lab	AOS, IOS
	히어로쉽	PlayHard.Lab	AOS, IOS
	백팩 히어로즈	PlayHard.Lab	AOS, IOS
	크레이지 애니멀 레이스	PlayHard.Lab	AOS, IOS
	보디빌더 매니저	PlayHard.Lab	AOS
	고철상 팩토리	PlayHard.Lab	AOS, IOS
	부자 타이쿤	PlayHard.Lab	AOS, IOS
	브릭스크러시	PlayHard.Lab	AOS, IOS
	럼블히어로즈	PlayHard.Lab	AOS

	마이캣타워	PlayHard.Lab	AOS
	오리VS닭	PlayHard.Lab	AOS
트리플라	장난감공장 타이쿤	트리플라(주)	AOS, IOS
	캣메이크오버 타이쿤	트리플라(주)	AOS, IOS
	거지제국키우기	트리플라(주)	AOS, IOS
	용병훈련단 타이쿤	트리플라(주)	AOS, IOS
	디노파크 타이쿤	트리플라(주)	AOS, IOS
	고양이스넥바	트리플라(주)	AOS, IOS
	우가부족키우기	트리플라(주)	AOS, IOS
프리티비지	러브언홀릭	프리티비지	AOS, IOS
	두근두근 러브언홀릭 교실	프리티비지	AOS, IOS
엔크로키	고스톱 등	NCROQUIS	AOS, IOS
코드독	용구탄생의비밀	CODEDOG	AOS, IOS
	스킬용사 키우기	CODEDOG	AOS
	유즈맵디펜스온라인	CODEDOG	AOS

## 5. 위험관리 및 파생거래

### 가. 시장위험과 위험관리

#### 1) 시장위험

회사는 금융상품과 관련하여 시장위험(외환위험, 이자율위험, 가격위험), 신용위험, 유동성위험과 같은 다양한 금융위험에 노출되어 있습니다. 회사의 위험관리는 회사의 재무적 성과에 영향을 미치는 잠재적 위험을 식별하여 회사가 허용가능한 수준으로 감소, 제거 및 회피하는 것을 그 목적으로 하고 있습니다.

##### (1) 외환위험

연결회사는 해외 영업 과정에서 다양한 통화를 이용한 거래 등으로 인하여 외환 위험, 특히 주로 미국 달러화와 관련된 환율 변동 위험에 노출되어 있습니다. 연결회사는 외화로 표시된 채권과 채무 관리 시스템을 통하여 외환 위험을 주기적으로 평가, 관리 및 보고하고 있습니다.

##### (2) 가격위험

연결회사는 유동성 관리 및 영업상의 필요 등으로 지분증권에 투자하고 있으며, 주가변동위험에 노출되어 있습니다.

##### (3) 이자율 위험

이자율 위험은 미래의 시장 이자율 변동에 따라 예금 또는 차입금 등에서 발생하는 이자수익 및 이자비용이 변동될 위험을 뜻하며, 이는 주로 변동금리부 조건의 예금과 차입금에서 발생하고 있습니다. 연결회사의 이자율 위험관리의 목표는 이자율 변동으로 인한 불확실성과 순이자비용의 최소화를 추구함으로써 기업의 가치를 극대화하는데 있습니다.

#### 2) 신용위험

신용위험은 연결회사의 통상적인 거래 및 투자활동에서 발생하며 고객 또는 거래상대방이 계약조건 상 의무사항을 지키지 못하였을 때 발생합니다. 이러한 신용위험을 관리하기 위하여 연결회사는 주기적으로 주요한 고객과 거래상대방의 재무상태와 과거 경험 및 기타 요소들을 고려하여 개별적으로 재무신용도를 평가하고 있으며, 주요한 고객과 거래상대방 각각에 대한 신용한도를 설정, 관리하고 있습니다.

또한 신용위험은 현금및현금성자산, 각종 예금 그리고 파생금융상품 등과 같은 금융기관과의 거래에서도 발생할 수 있습니다. 이러한 위험을 줄이기 위해, 연결회사는 신용도가 높은 금융기관들에 대해서만 거래를 하고 있습니다.

### 3) 유동성 위험

연결회사는 미사용 차입금 한도를 적정 수준으로 유지하고, 영업 자금 수요를 충족시키기 위해 차입금 한도나 약정을 위반하는 일이 없도록 유동성에 대한 예측을 항상 모니터링하고 있습니다. 유동성을 예측하는데 있어 연결회사의 자금조달 계획, 약정 준수, 연결회사 내부의 목표재무비율 및 통화에 대한 제한과 같은 외부 법규나 법률 요구사항도 고려하고 있습니다.

### 4) 자본위험관리

연결회사의 자본 관리 목적은 계속기업으로서 주주 및 이해당사자들에게 이익을 지속적으로 제공할 수 있는 능력을 보호하고 자본 비용을 절감하기 위해 최적의 자본 구조를 유지하는 것입니다. 회사는 부채비율을 자본관리지표로 이용하고 있습니다.

본 보고서 작성 기준일 현재 회사가 노출된 주요 시장위험에 관한 사항은 'Ⅲ. 재무에 관한 사항 - 3. 연결재무제표 주석 - 4. 위험관리' 항목을 참고해 주시기 바랍니다.

## 나. 파생상품 및 풋백옵션

작성 기준일 현재 회사가 보유 또는 의무를 부담하고 있는 파생상품은 없습니다.

## 6. 주요계약 및 연구개발활동

### 가. 경영상의 주요 계약

(주)법툰의 (주)엔플라이스튜디오 흡수합병이 2023.03.17 완료되었습니다. 이외에 타법인 투자와 관련된 경영상의 중요계약은 'Ⅱ. 상세표의 3. 타법인출자 현황(상세)' 항목을 참고하여 주시기 바랍니다.

### 나. 연구개발조직

당사의 연구개발 조직은 아래와 같습니다.

- 토이스튜디오 : 게임 등 개발 및 서비스
- 기술지원담당 : 게임 등 개발 및 서비스 관련 기술 지원

본 보고서 작성 기준일 현재 회사의 연구개발 인력은 총 43명으로 전체 임직원 67명 대비 64.18%입니다.

### 나. 연구개발비용

당사는 소프트웨어 개발을 주요 사업으로 하고 있으며 임직원 중 다수 인력이 모바일게임 및 AD-TECH 개발과 관련된 기획, 개발, 디자인 등을 하는 연구개발활동 조직으로 구성됩니다. 상기 연구개발비용의 산정 기준은 본사의 경우 모바일 게임 개발인력에 대한 인건비(급여, 퇴직급여, 복리후생비)와 감가상각비 일부(인력비율에 따라 산정)가 포함되어 있으며, 개발 자회사는 성격을 감안하여 인건비와 감가상각비 전액을 연구개발비용으로 산정하였습니다.

(단위: 백만원)

과 목	제9기 1분기 (2023년 1분기)	제8기 (2022년)	제7기 (2021년)	비 고
연구개발비용 계	7,127	23,743	18,183	-
연구개발비 / 매출액 비율 [연구개발비용계 ÷ 당기매출액 × 100]	37.41%	80.57%	89.63%	-

- 주1) 상기 내용은 연결재무제표 기준입니다.
- 주2) 연구개발 인력의 급여 등은 해당기간 지급된 누계입니다.

## 7. 기타 참고사항

### 가. 지식재산권

당사가 보유한 지식재산권의 주요 내용은 아래와 같습니다.

번호	구분	내용		권리자	출원일	등록일	주무관청
		표장	상품류				
1	상표(서비스표)권	neptune	42류	㈜넷튠	2012-01-27	2013-11-01	특허청
2	상표(서비스표)권	neptune+도형(CI)	9류		2012-04-25	2013-08-16	특허청
3	상표(서비스표)권	neptune+도형(CI)	38류		2012-04-25	2013-08-05	특허청
4	상표(서비스표)권	neptune+도형(CI)	41류		2012-04-25	2013-08-05	특허청
5	상표(서비스표)권	neptune+도형(CI)	42류		2012-04-25	2013-08-16	특허청
6	상표(서비스표)권	머니볼	9류		2012-05-17	2013-05-06	특허청
7	상표(서비스표)권	머니볼	41류		2012-05-17	2013-04-10	특허청
8	상표(서비스표)권	Moneyball	9류		2012-05-17	2013-05-06	특허청
9	상표(서비스표)권	Moneyball	41류		2012-05-17	2013-04-10	특허청
10	상표(서비스표)권	터치헌터	9류, 41류		2013-12-27	2014-10-06	특허청
11	상표(서비스표)권	TOUCH HUNTER	9류, 42류		2013-12-27	2014-10-06	특허청
12	상표(서비스표)권	탄탄사천성(BI)	9류, 41류		2016-11-04	2017-09-01	특허청
13	상표(서비스표)권	캐릭터	9류, 41류, 16류, 18류, 25류, 28류		2016-11-04	2017-09-01	특허청
14	상표(서비스표)권-대만	熊? 連連看 (BI)	9류		2016-11-11	2017-07-16	대만특허청
15	상표(서비스표)권-대만	熊? 連連看 (BI)	41류		2016-11-11	2017-07-16	대만특허청
16	상표(서비스표)권-일본	PUZZLE TANTAN (BI)	9류, 41류		2016-11-07	2017-06-23	일본특허청
17	상표(서비스표)권	퍼펙트라인업	9류		2014-10-14	2015-10-14	특허청



18	상표(서비스표)권	퍼펙트라인업	38류, 41류		2014-10-14	2015-07-20	특허청
19	상표(서비스표)권	Perfect Lineup	9류, 38류, 41류		2014-10-14	2015-10-20	특허청
20	상표(서비스표)권	레전드라인업	9류 및 41류		2017-03-16	2018-06-11	특허청
21	상표(서비스표)권	BORABATTLE	9류 및 41류		2022-09-22	2022-11-04	특허청
22	저작권	Ad Pie SSP v 2Ad Pie SSP SDK v2				한국저작권 위원회	
23	특허권	유무선 인터넷 환경에서의 컨 텐츠 임베디드 아바타 서비스 제공 방법 및 시스템			2003-04-19	2015-05-11	특허청
24	특허권	네트워크를 통한 커뮤니티 정 보 자동 이전 장치 및 방법		㈜애드 엑스 플러스	2004-11-11	2007-02-27	특허청
25	특허권	위치 기반 메시지 서비스 방 법 및 시스템			2010-12-21	2012-10-15	특허청
26	특허권	관심 채널을 통한 위치 기반 메시징 서비스 시스템, 방법 및 컴퓨터 판독 가능 기록 매 체			2012-08-16	2014-07-15	특허청
27	상표(서비스표)권	malang friends	9류, 16류, 28류		2015-06-04	2016-04-11, 2016-03-21, 2016-01-04	특허청
28	상표(서비스표)권	던 캐릭터	9류, 16류, 28류		2015-06-04	2016-04-11, 2016-01-04	특허청
29	상표(서비스표)권	치즈 캐릭터	9류, 16류, 28류		2015-06-04	2016-04-11, 2016-01-04	특허청
30	상표(서비스표)권	피코 캐릭터	9류, 16류, 28류		2015-06-04	2016-04-11, 2016-01-04	특허청
31	상표(서비스표)권	알람몬	9류, 28류		2013-05-08	2014-03-11	특허청
32	특허권	단말의 대기화면에 맞춤형 컨 텐츠를 제공하는 시스템 및 방법			2014-06-30	2016-02-05	특허청
33	상표(서비스표)권	MYDOL	41류		2015-02-24	2015-10-12	특허청
34	상표(서비스표)권	마이돌	9류, 16류, 28류		2014-08-26	2015-07-13	특허청
35	상표(서비스표)권	내려받기 가능한 컴퓨터 소프 트웨어 애플리케이션 등 8건 / 미프 Meeff	9류		2014-12-24	2016-02-02	특허청
36	상표(서비스표)권-브라 질	MEEFF_ 브라질 해외 상표	9류	2017-07-21	2017-07-21	특허청	

## 나. 관련 법령 또는 정부의 규제 등

당사의 서비스와 관련된 법령으로는 '게임산업진흥에 관한 법률', '청소년보호법', '정보통신망법', '공정거래법' 등이 있습니다.

또한, 게임업체들 스스로 확률형 아이템 등에 대한 자율 규제 시행하고 있습니다.

게임물의 유통과 관련하여서는 게임산업진흥에 관한 법률에 따라 사전에 게임물관리위원회로부터 등급분류를 받아야 합니다. 위 법률은, 게임물을 유통, 이용에 제공할 목적으로 제작 또는 배급하고자 하는 자는 사전에 게임물등급위원회로부터 등급분류를 받도록 규정하였고, 위 법률의 개정에 따라 2013년부터는 게임물관리위원회가 게임물의 등급분류를 실시하고 있습니다. 당사는 '게임산업진흥에 관한 법률' 및 유관 법률에서 규정하는 의무사항을 준수하고 있습니다.

프로그래매틱 광고는 데이터를 기반으로 하기 때문에 데이터 사용에 대한 규제 이슈가 있을 수 있습니다. 데이터3법 제정('20년 1월 시행, 정보통신망법, 개인정보보호법, 신용정보법)에 따라 데이터 활성화를 위한 다양한 가이드가 생겨나고 있습니다.

## 다. 시장여건 및 영업의 개황 등

### 1) 산업의 특성

#### (1) 모바일 게임

##### ① 게임산업의 개요

당사가 영위하는 게임산업은 창조적 아이디어, 뉴미디어 기술, 콘텐츠 산업의 다양한 게임 소재 및 문화를 기반으로 한 지식산업으로, IT기기와 네트워크의 발전에 힘입어 고성장한 산업입니다. 대량의 원자재나 설비투자보다 아이디어와 핵심 기술을 가진 개발력이 중요 요소인 고부가가치 콘텐츠 산업으로 음악, 영화, 방송 등과 함께 대표적인 엔터테인먼트 산업에 속합니다. 게임산업은 만화, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 방송, 음반, 디자인 등 주변 산업과 연관성이 깊어 새로운 부가가치 창출이 가능한 멀티형 산업으로 One Source Multi-use에 적합한 산업이라 할 수 있습니다.

##### ② 게임산업의 특징

설비투자 등 유형자산의 비중이 높은 제조업에 비하여 기술과 아이디어의 비중이 높은 콘텐츠 산업인 게임산업의 특징은 다음과 같습니다.

첫째, 게임은 아이디어와 구현 기술을 통하여 고부가가치를 창출할 수 있는 지식 집약적 산업으로 노하우 및 기술이 축적된 전문 개발인력의 중요도가 높습니다.

둘째, 게임은 문화 사업으로 개발자가 창조한 세계관과 이에 기반을 둔 시나리오를 바탕으로 컴퓨터 그래픽으로 구현되기 때문에 음악, 영화, 방송 등 타 문화산업 대비 언어 등의 진입 장벽이 낮아 상대적으로 수출이 용이한 산업입니다.

셋째, 게임산업은 프로그램 개발에 소요되는 연구개발비의 비중은 높고, 하드웨어 제품에 비해 수요의 예측이 어렵다는 점에서 위험성이 높으나, 성공적으로 상용화될 경우 다수의 사용자에게 확산될 수 있어 고수익이 가능한 대표적인 고위험 고수익 산업입니다.

넷째, 게임산업은 캐릭터, 애니메이션, 출판산업 등과 같은 주변 산업과 연계 가능성이 높아 새로운 부가가치 창출이 가능한 멀티형 사업입니다.

다섯째, 게임은 시각적 표현이 중심이 되는 문화 콘텐츠이지만 다수 사용자가 접속해 활동하는 온라인 IT 서비스 성격을 함께 가지고 있기에 새로운 IT 서비스 기술의 활용도 적극적으로 시도되고 있습니다. 2022년은 메타버스와 블록체인 기술의 활용이 활발하게 시도되었습니다.

##### ③ 게임산업의 분류

게임 산업은 게임이 구현되는 하드웨어에 따른 플랫폼별 분류와 게임의 소재 및 내용에 따른 장르별

분류가 있습니다.

- 플랫폼별: PC게임, 모바일게임, 콘솔게임, 클라우드게임, 아케이드 게임 등
- 장르별: RPG, MMORPG, 액션게임, 스포츠게임, 전략시뮬레이션 게임, 어드벤처게임, 캐주얼게임, AOS게임, 웹보드게임, 소셜카지노게임, MOBA 게임 등

#### ④ 모바일 게임 산업의 특성

모바일 게임은 스마트폰, 태블릿PC 등 모바일 기기에서 즐기는 게임으로, 모바일 인터넷에 접속하여 게임 애플리케이션 등을 활용하여 플레이하는 게임으로 정의를 할 수 있습니다. 시간적, 공간적 제약을 받지 않고 게임을 즐길 수 있는 높은 접근성이 강점으로, 전통적인 게임 사용자인 남성 사용자 및 30대 이하 사용자 뿐만 아니라 여성 사용자 및 30세 이상 사용자의 비중이 다른 플랫폼 대비 높습니다. 코로나19로 비대면 활동이 증가하면서 2021년 모바일 게임은 높은 성장을 기록하였고, 앞으로도 성장폭의 변동성은 있으나 모바일 게임 시장은 꾸준히 성장할 것으로 예상됩니다.

현재 모바일 게임은 스마트폰의 성능 향상, 무선통신 및 하드웨어 기술의 발전, 그리고 사용자의 요구 수준 상승으로 하이퍼캐주얼 게임부터 고성능 하드웨어에서 구현 가능한 3D게임, MMOPRG 등 다양한 장르의 게임이 서비스 되고 있습니다. 모바일 게임의 고도화에 따라 게임의 퀄리티가 높아져 게임 개발기간, 제작비 등이 증가하고, 시장의 경쟁이 심화됨에 따라 마케팅 비용도 증가하여 경험과 자금이 풍부한 소수 기업의 시장점유율이 높아지는 기업집중화 현상도 나타나고 있습니다.

모바일 게임의 매출은 게임을 구매할 때 이용료를 부과하는 패키지형 모델과 게임은 무료로 다운로드 받고 게임 이용 중 필요한 아이템을 별도로 구매하는 부분 유료화 모델로 나누어 볼 수 있습니다. 최근에는 다수의 게임 개발사들이 패키지형 모델보다 부분 유료화 모델을 적용하고 있습니다. 사용자 측면에서 게임에 대한 접근성을 높일 수 있고, 게임에 흥미를 느끼게 되는 경우 아이템 구매로 이어지는 확률이 높으며, 게임 개발사 측면에서도 BM이 고도화되면서 인기 게임의 경우 지속적인 매출을 기대할 수 있기 때문입니다. 또한, 게임 내에 광고를 삽입하는 모바일 어플리케이션 광고를 통해서도 수익 구조를 다변화할 수 있습니다.

## (2) 광고 산업

광고 관련 산업은 '오프라인'과 '온라인' 광고시장으로 크게 분류합니다. 다시 온라인 광고 시장은 크게 '검색광고'와 '디스플레이광고'로 분류합니다. 디스플레이광고 시장은 'Non-Targeting' 시장과 'Targeting' 시장으로 분류되며, '프로그래매틱 마케팅/광고플랫폼 사업'을 영위하는 당사의 목표시장은 온라인 디스플레이 타겟팅(Targeting) 광고시장에 해당됩니다.

현재 전세계적으로 광고시장은 성과형 마케팅의 수요가 늘어나면서, 특정 속성을 가진 유저들에게만 광고를 전달하는 Targeted Ad(타겟팅 광고) 시장이 급격히 성장하여 주류를 이루고 있습니다.

타겟팅 광고 시장이 급속으로 성장하게 된 배경에는 모바일 기기의 확산과 디지털 기술의 발전이 있으며, 특히 프로그래매틱 바이잉(또는 Programmatic Impression/User Buying)이라는 기술의 발전이 큰 역할을 하였습니다. 프로그래매틱 바이잉은 광고 노출 지면을 가지고 있는 매체와 광고 노출의 니즈가 있는 광고 플랫폼이 전방위적으로 연동되면서 목표하는 사용자에게 기계적으로 광고 노출이 가능하게 하는 기술입니다. 이에 타겟팅 광고를 기술적인 측면에서 강조하고자 할 때 프로그래매틱 광고라고 부르게 됩니다.

타겟팅 광고는 디지털 광고의 작은 분야로 파생되었지만 빅데이터 알고리즘, 타겟팅 기술, 모바일 확

산 트렌드와 함께 무엇보다 정확한 성과측정이 가능해짐에 따라 성과 중심의 광고를 추구하는 광고주의 니즈가 맞물려 디지털 광고의 대세로 자리잡았습니다. 최근에는 광고주 업종, 집행광고 종류, 광고 목적, 예산규모 등과 상관없이 디지털 환경에서 고객과의 커뮤니케이션이 필요한 광고주는 타겟팅 광고를 고려하여 계획을 짜는 것이 트렌드로 자리잡게 되었습니다. 이로 인해 타겟팅 광고는 기존 디지털 광고 시장의 부속 시장이라는 개념에서 벗어나 주류 트렌드로 전환하는 脫범주화(Decategorization)의 과정을 빠르게 걷고 있습니다.

## 2) 산업의 성장성

### (1) 국내외 모바일 게임시장 규모와 전망

[세계 게임 시장 현황 및 전망]

(단위: 백만 달러, %)

구분		2019년	2020년	2021년	2022년(E)	2023년(E)	2024년(E)	21~24CAGR
아케이드 게임	매출액	33,159	24,559	27,142	27,458	28,701	29,934	3.3
	성장률		-25.9	10.5	1.2	4.5	4.3	
PC 게임	매출액	31,696	33,524	37,243	39,128	41,822	45,128	6.6
	성장률		5.8	11.1	5.1	6.9	7.9	
콘솔 게임	매출액	45,401	53,969	55,140	52,421	55,753	57,295	1.3
	성장률		18.9	2.2	-4.9	6.4	2.8	
모바일 게임	매출액	74,486	90,196	100,234	107,370	116,419	125,390	7.7
	성장률		21.1	11.1	7.1	8.4	7.7	
합계	매출액	184,742	202,248	219,758	226,378	242,694	257,747	5.5
	성장률		9.5	8.7	3.0	7.2	6.2	

- 주 1) 2018년부터 기존 온라인 게임과 PC 게임을 PC 게임으로 통합하여 통계산출함.  
 2) PC 게임 시장 규모는 가입비, 아이템 구매가 포함된 수치이며, 한국의 경우 PC방 매출액은 미포함.  
 3) 아케이드 게임 시장 규모는 아케이드게임기 판매액과 게임장 운영 수익을 합한 규모임.  
 4) 모바일 게임의 경우 휴대폰과 태블릿 기반 게임이 포함됨.  
 5) 콘솔 게임 시장 규모는 Console 및 Portable console game 매출액을 합한 규모이며, 유럽 시장 산정 시 동유럽/아프리카/중동 시장까지 포함하였음.  
 6) 콘솔 게임의 경우, 게임기 매출을 포함하고 있는 국내 기준과 동일하게 맞추기 위해서 각 권역별로 게임기 매출을 포함하였음.  
 7) PwC 등 통계 발표 기관에서 과거 시장 규모 데이터를 변경한 경우, 본 보고서에서 해당 변경사항을 반영해 과거 통계를 수정하였음.  
 8) 환율적용 기준: 외환은행에서 발표하는 연평균환율(매매기준을 최초) 적용함.  
 출처: PwC(2022); Enterbrain(2022); JOGA(2022); iResearch(2022); Play meter(2016); NPD(2022)

'2022 대한민국 게임백서'에 따르면 2021년 세계 게임 시장 규모는 전년 대비 8.7% 증가한 2,197억 5,800만 달러로 추정됩니다. 전년도의 9.5% 성장 증가와 비교하면, 성장률이 다소 감소하였습니다. 2022년 성장률은 3.0%로 추산되고 있으며, 세계 경제 위축 등 경제 사회적 변수 등이 아직 반영되지 않은 통계임을 감안하며 앞으로 게임 시장의 성장폭은 변동성이 커질 것으로 예상되고 있습니다. 코로나19의 영향으로 세계 게임 시장은 급격하게 높은 성장을 기록하였으나, 엔데믹 이후 게임 시장 규모는 다소 저성장으로 돌아갈 가능성도 제기되고 있습니다.

2021년을 기준으로 상대적으로 가장 성장한 게임 시장은 PC 게임 시장과 모바일 게임 시장이었습니다. 특히 모바일 게임 시장은 2022년에 7.1%의 성장을 보이면서, 5년간 7.7% 성장을 예상하고 있습니다.

[국내 게임시장의 규모와 전망(2020~2024)]

(단위: 억 원, %)

구분	2020년		2021년		2022년(E)		2023년(E)		2024년(E)	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
PC 게임	49,012	2.0	56,373	15.0	56,238	-0.2	54,789	-2.6	57,634	5.2
모바일 게임	108,311	39.9	121,483	12.2	138,559	14.1	150,891	8.9	164,489	9.0
콘솔 게임	10,925	57.3	10,520	-3.7	10,078	-4.2	10,376	3.0	11,160	7.6
아케이드 게임	2,272	1.6	2,733	20.3	3,031	10.9	3,283	8.3	3,604	9.8
PC방	17,970	-11.9	18,408	2.4	19,192	4.3	21,015	9.5	20,883	-0.6
아케이드 게임장	365	-48.1	396	8.6	625	57.6	816	30.6	808	-1.0
합계	188,855	21.3	209,913	11.2	227,723	8.5	241,170	5.9	258,578	7.2

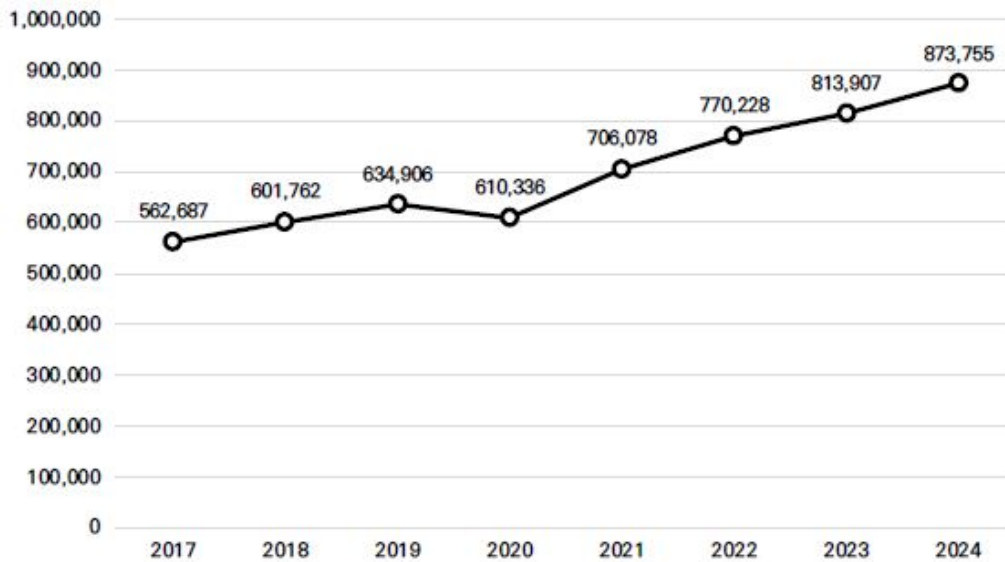
'2022년 대한민국 게임백서'에 따르면 2021년 국내 모바일 게임 시장의 매출액은 전년 대비 12.2% 성장한 12조 1,483억 원으로 집계되었습니다. 모바일 기기의 편리한 접근성과 하드웨어 사양의 향상으로 고품질 게임을 언제 어디서나 쉽게 즐길 수 있게 되었고, 연이은 흥행작이 출시되면서 국내 모바일 게임 매출액은 2019년 7조, 2020년 10조 원을 돌파하였으며 2021년에는 12조 원을 돌파해 꾸준하게 성장해 왔습니다. 국내 게임 시장 전체에서 모바일 게임의 점유 비율은 2019년 49.7%, 2020년 57.4%, 2021년 57.9%로 여전히 전체 게임 플랫폼의 절반 이상을 차지하고 있으나, 2021년은 점유 비율의 증가율은 감소하면서 전년도와 비슷한 수준인 것으로 나타났습니다.

(2) 국내외 광고 시장 규모와 전망

Zenith Optimedia의 자료에 따르면 2021년 글로벌 광고비 규모는 약 7,061억 달러 수준으로 추산되고 있으며, 코로나 19로 인해 그 성장세가 일시적으로 주춤하였던 2020년을 제외하고 2017년 이래 지속적 성장세를 보일것으로 예상되고 있습니다.

[ 글로벌 광고시장 추세(2017년-2024년)]

(단위 : 백만US달러)



출처 : ZenithOptimedia(2021), 한국방송광고진흥공사 방송통신광고비 조사보고서  
 주) 2021년-2024년 데이터는 추정치 입니다.

국내 온라인 광고시장 역시 전세계적인 흐름과 동일하게 전체 광고시장에서 차지하는 비중이 빠르게 증가하며 그 중요성이 더욱 커지고 있습니다. 과학기술정보통신부와 한국방송광고진흥공사가 발표한 자료에 따르면 PC와 모바일 광고시장을 포함한 온라인 광고시장은 지속적인 성장세를 나타내며 2022년 기준 약 11.1조원의 시장을 형성할 것으로 예상됩니다. 특히, 회사의 주요 전방시장인 모바일 디스플레이 광고시장은 2021년 3.8조원 수준으로 2020년 3.0조원 대비 26% 가량 성장하며 온라인 광고시장의 성장을 리드할 것으로 전망됩니다.

[ 매체별 국내 광고시장 규모 ]

(단위: 백만원, %)

매체	2016년 (성장률)	2017년 (성장률)	2018년 (성장률)	2019년 (성장률)	2020년 (성장률)	2021년(E) (성장률)	2022년(E) (성장률)
온라인	4,154,724 (21.2)	4,775,137 (14.9)	5,717,205 (19.7)	6,521,929 (14.1)	7,528,378 (15.4)	9,284,586 (23.3)	11,116,554 (19.7)
PC	2,173,087 (5.8)	1,909,192 (-12.1%)	2,055,449 (7.7%)	1,871,643 (-8.9)	1,839,362 (-1.7)	1,985,465 (7.9)	2,116,754 (6.6)
모바일	1,981,637 (44.2)	2,865,945 (44.6)	3,661,755 (27.8)	4,650,286 (27.0)	5,689,016 (22.3)	7,299,120 (28.3)	8,999,800 (23.3)
총 광고시장	12,162,657 (3.2)	12,753,463 (4.9)	13,755,886 (7.9)	14,426,928 (4.9)	14,120,289 (-2.1)	16,481,468 (16.7)	18,739,108 (13.7)

출처 : 한국방송광고진흥공사 방송통신광고비 조사보고서(2021.12)  
 주) 2021년-2024년 데이터는 추정치 입니다.

3) 경기변동의 특성 및 계절성

모바일 게임은 방학이나 계절 이벤트의 영향을 받지만 계절성 보다는 히트작의 출시 시기 및 마케팅 등이 성과에 큰 영향을 미치는 것으로 보여집니다. 인앱결제 등의 부분 유료화 아이템의 경우에는 전반적인 경기상황이 결제율에 미치는 영향이 있을 수는 있으나, 이보다는 게임성, 마케팅 등이 더 직접적인 영향을 미친다고 볼 수 있습니다.

기업의 마케팅 전략은 크게는 경기상황, 계절적 요인 등의 대외적인 요인과 새로운 시장(해외시장) 진출, 신규 상품 및 서비스 출시 등 기업의 내부적인 요인들에 의해 변동되는데, 그 중에서도 광고시장은 경기변동 특히나 민간소비 지출에 민감하게 반응하는 편입니다.

우선 경기가 활황일 때는 온/오프라인을 막론하고 광고비를 늘려 모든 미디어를 활용하면서 활발한 광고 집행이 이루어지지만 경기가 불황일 때는 온/오프라인을 막론하고 브랜드마케팅(Brand Marketing) 비용을 축소하고, 직접적으로 매출과 직결된 퍼포먼스 마케팅(Performance Marketing)에 예산을 집중하는 경향이 있습니다. 특히 온라인 광고의 경우, 정확하게 타겟팅된 고객에게 합리적인 비용으로 광고를 보여줄 수 있다는 특성을 가지고 있어 광고비 투입 대비 매출 향상에 효과적이며, 집행 결과도 정확하게 측정되어 리포팅 되기 때문에, 경기 불황이나 기업의 긴축재정 편성 시 광고 집행 효율성을 높이기 위한 광고주들의 선택이 유지되고 있습니다. 그럼에도 글로벌 및 국내경기불황의 상황이 지속되거나 더욱 악화되는 경우, 당사의 매출 및 이익에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

#### 4) 경쟁요소

게임 산업에서 중요한 경쟁 요소는 개발 인력과 자본, 운영 능력입니다.

2011년부터 급성장하기 시작한 모바일 게임 시장은 1인 창업이 상대적으로 쉬운 분야로 소규모업체의 모바일게임 시장에 대한 진입장벽은 낮지만, 게임산업 내부의 인건비 증가, 모바일게임수 증가, 이용자 수준 상향에 따른 게임 제작기간의 증가 등으로 성공가능성은 더 어려워진 것으로 추정하고 있습니다. 특히, 모바일 게임 시장 성장의 고도화로 우수한 양질의 게임이 국내외에서 다수 출시됨에 따라 이용자에게 주목을 받기 위해서는 대규모의 마케팅비용이 수반되는 등 시장의 경쟁은 심화되고 있습니다.

국내 온라인게임 시장과 모바일 게임 시장에서 공통되는 가장 중요한 경쟁요인은, 이용자가 만족할 만한 다양한 게임을 개발할 수 있는 역량과 게임의 출시 이후에도 대규모 투자로 개발된 게임의 장기 PLC(Product Life Cycle)를 유지하기 위한 론칭 이후 지속적인 업데이트, 관리, 지역 특성을 고려한 사용자와의 소통 등의 운영 서비스 역량, 그리고 유통 플랫폼의 보유 여부라고 볼 수 있습니다.

프로그래머틱 광고시장이 국내외로 커지면서 디지털 광고산업에 종사하는 국내외 기업들이 프로그래머틱 광고 시장에 다양한 방식으로 진입하고 있습니다. 다만, 당사가 위치하고 있는 국내 SSP 사업부문의 경우, 자동화 및 사용자 편의성, 기존 시장 선점 등의 효과는 진입의 허들로 작용할 수 있습니다.

#### 5) 자금조달상의 특성

게임 산업에서 가장 중요한 자원인 우수개발인력을 확보하고 마케팅 및 충분한 개발 기간을 확보를 위해 필요한 자원은 당연히 충분한 자금입니다. 최근에는 모바일 게임의 대작화와 경쟁심화로 우수한 개발인재의 중요도와 마케팅 능력, 운영노하우, 자금력 등의 중요성이 한층 더 강화되었습니다. 이에 따라 충분한 자금력을 보유한 주요 대형 모바일 게임사들은 새로운 IP와 히트작의 확보를 위하여 다양한 개발사와 개발자에 많은 투자를 지속하고 있습니다

## 6) 관련 법령 또는 정부의 규제 등

당사 모바일 게임 영업환경에 영향을 미칠 수 있는 주요 법률, 국회에 발의된 법률안 또는 규정은 다음과 같습니다.

구분	내용	비고
게임산업진흥에관한법률 (게임과몰입예방조치)	- 만 18세 미만의 청소년에 대한 게임접속시간 제한 가능(선택적 섯다운 제)	폐지
게임산업진흥에관한법률 일부개정 법률안 (확률형 아이템 규제안)	- 확률형아이템의 종류, 구성비율 및 획득확률을 게임 내 표시 - 컴플리트 가차 판매 및 확률형 아이템 획득확률 조작금지	2021년 3월 발의
게임산업진흥에관한법률 일부개정 법률안 (확률형아이템 규제안)	- 일정 매출금액 이상에 해당하는 게임사업자의 이용자위원회 구성 의무 - 이용자위원회의 확률조사, 이용자 권리구제, 시정요구권 부여	2021년 3월 발의

모바일 광고업은 데이터를 기반으로 하기 때문에 데이터 사용에 대한 규제 이슈가 있을 수 있습니다. 데이터3법 제정('20년 1월 시행, 정보통신망법, 개인정보보호법, 신용정보법)에 따라 데이터 활성화를 위한 다양한 가이드가 생겨나고 있습니다.

## 7) 시장점유율

당사의 국내 및 해외 매출 현황은 아래와 같습니다. 당사가 개발사의 역할만 하고 있는 캐주얼게임의 경우 매출인식을 순매출로 진행하고 신뢰할 수 있는 시장통계가 제공되지 않으므로, 정확한 시장 점유율은 산정이 어렵습니다.

[국내외 매출 현황]

(단위: 백만원)

	제9기 1분기 (2023년 1분기)	제8기 (2022년)	제7기 (2021년)
국 내	9,495	9,949	6,118
해 외	9,555	19,517	14,169

주) 상기 내용은 연결재무제표 기준입니다.

## 8) 시장의 특성

국내 모바일 게임 시장은 스마트폰 등 모바일 디바이스의 확산과 함께 캐주얼 게임을 중심으로 급성장하였으며, RPG 류의 게임이 주류를 이루다가, 최근에는 MMOPRG게임이 매출 상위권을 차지하고 있습니다. 최근 국내외에서 대작 모바일 게임들이 출시되면서 게임사 간의 개발과 마케팅 경쟁이 더욱 치열해 지고 게임 개발 비용 및 마케팅비 집행 수준도 증가하고 있습니다.

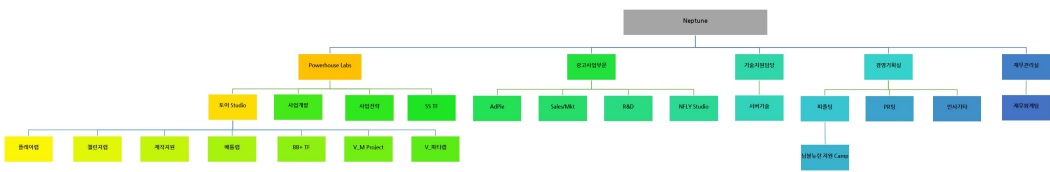
시장의 특성 및 전망 등에 대한 추가적인 부분은 III. 경영참고사항 1. 사업의 개요 가. 업계의 현황 부분을 참고하여 주십시오



## 9) 신규사업 등의 내용 및 전망

당사 및 연결종속회사는 지속적으로 신작 게임을 개발 중이며, 신작 게임의 출시 일정은 개발 일정 및 퍼블리셔와의 계약 등에 따라 변동될 수 있습니다. 또한, 당사는 게임 개발 및 서비스 사업 외에도 게임 콘텐츠와 관련성이 높으며 소비 계층 역시 유사한 분야인 MCN(Multi Channel Networks), e스포츠, 메타버스, 버추얼휴먼에 투자를 진행하고 있습니다. 이를 위해 MCN 회사인 (주)샌드박스네트워크, e-Sports 회사인 (주)라우드커뮤니케이션즈, 메타버스 플랫폼 개발회사 (주)컬러버스와 관광과 메타버스를 접목하는 '갤럭시티-어스'를 개발 중인 (주)맘모시스, 소셜 커뮤니티 게임 개발사 (주)해긴 등 다양한 회사에 투자하였습니다.

## 10) 조직도



### III. 재무에 관한 사항

#### 1. 요약재무정보

##### 가. 연결요약재무정보

(단위: 천원)

구분	제9기 1분기 (2023.03.31)	제8기 (2022.12.31)	제7기 (2021.12.31)
I. 유동자산	63,865,317	48,235,197	45,132,235
1. 현금및현금성자산	38,161,443	29,998,733	33,134,279
2. 단기금융상품	546,271	1,531,478	5,056,000
3. 매출채권 및 기타채권	17,648,816	12,172,366	3,980,742
4. 기타 유동자산	7,508,786	4,532,620	2,961,214
II. 비유동자산	374,453,930	378,041,682	420,941,985
1. 당기손익-공정가치측정금융자산	162,877,939	166,338,064	340,211,380
2. 관계기업및공동기업투자주식	23,047,033	24,521,354	38,916,435
3. 유형자산	2,309,504	2,419,275	2,267,228
4. 무형자산	179,216,394	177,823,661	33,524,873
5. 기타 비유동자산	7,003,060	6,939,329	6,022,070
자산총계	438,319,246	426,276,880	466,074,220
I. 유동부채	28,219,036	20,507,824	25,201,088
II. 비유동부채	27,127,207	26,123,324	53,575,978
부채총계	55,346,243	46,631,148	78,777,066
I. 지배기업소유주지분	387,438,866	384,271,092	393,268,770
1. 자본금	23,253,464	23,211,415	15,876,861
2. 기타불입자본	424,349,219	423,869,338	279,121,759
3. 기타자본구성요소	-1,463,964	-1,889,467	-1,850,483
4. 이익잉여금	-58,699,852	-60,920,193	100,120,633
II. 비지배지분	-4,465,863	-4,625,361	-5,971,616
자본총계	382,973,003	379,645,731	387,297,154
구분	2023.01.01 ~ 2023.03.31	2022.01.01 ~ 2022.12.31	2021.01.01 ~ 2021.12.31
영업수익	19,049,691	29,467,097	20,287,078
영업이익	-1,487,940	-28,668,825	-24,607,375
법인세비용차감전순이익	3,967,963	-196,567,285	95,589,941
당기순이익	2,801,947	-170,489,311	69,768,277
1. 지배기업소유주지분	2,642,198	-162,019,346	77,671,141
2. 비지배주주지분	159,749	-8,469,965	-7,902,864

연결기타포괄손익	2,572	1,130,905	298,580
연결총포괄손익	2,804,519	-169,358,405	70,066,858
기본주당손익(단위: 원)	59	-4,679	3,451
희석주당손익(단위: 원)	59	-4,679	3,308
연결에 포함된 종속회사 수	13	12	8

## 나. 요약재무정보

(단위: 천원)

구분	제9기 1분기 (2023.03.31)	제8기 (2022.12.31)	제7기 (2021.12.31)
I. 유동자산	23,609,265	17,308,910	28,335,165
1. 현금및현금성자산	11,217,537	6,660,529	17,020,835
2. 단기금융상품	-	-	5,000,000
3. 매출채권및기타채권	6,412,794	6,735,611	2,550,559
4. 기타 유동자산	5,978,934	3,912,771	3,763,771
II. 비유동자산	430,735,136	435,861,463	444,425,916
1. 당기손익-공정가치측정금융자산	181,033,288	179,427,107	324,770,264
2. 종속기업투자주식	180,717,355	198,754,995	58,815,963
3. 관계기업및공동기업투자주식	20,280,091	21,316,630	34,925,920
4. 유형자산	1,227,314	1,270,075	1,377,233
5. 무형자산	32,562,784	21,501,289	1,456,100
6. 기타 비유동자산	14,914,304	13,591,368	23,080,436
자산총계	454,344,401	453,170,374	472,761,081
I. 유동부채	12,470,625	18,239,724	13,062,884
II. 비유동부채	12,544,694	10,649,376	40,828,078
부채총계	25,015,319	28,889,099	53,890,962
I. 자본금	23,253,464	23,211,415	15,876,861
II. 기타불입자본	434,022,625	433,019,089	281,744,210
III. 기타자본구성요소	-1,568,413	-1,578,367	-1,560,780
IV. 이익잉여금	-26,378,593	-30,370,863	122,809,828
자본총계	429,329,082	424,281,274	418,870,120
종속·관계·공동기업 투자주식의 평가방법	원가법	원가법	원가법
<b>구분</b>	<b>2023.01.01 ~ 2023.03.31</b>	<b>2022.01.01 ~ 2022.12.31</b>	<b>2021.01.01 ~ 2021.12.31</b>
영업수익	2,250,757	4,952,686	5,035,015
영업이익	-733,559	-3,147,019	-3,470,937
법인세비용차감전순이익	5,251,031	-183,494,471	109,302,863
당기순이익	3,997,228	-153,277,432	85,298,645
기타포괄손익	4,995	79,154,224	39,646
총포괄이익	4,002,223	-153,198,278	85,338,290

기본주당손익(단위: 원)	90	-4,427	2,766
희석주당손익(단위: 원)	89	-4,427	2,648

## 2. 연결재무제표

### 연결 재무상태표

제 9 기 1분기말 2023.03.31 현재

제 8 기말 2022.12.31 현재

(단위 : 원)

	제 9 기 1분기말	제 8 기말
자산		
유동자산	63,865,316,658	48,235,197,332
현금및현금성자산 (주4,5)	38,161,442,958	29,998,732,872
단기금융상품 (주4,5)	546,271,299	1,531,478,413
매출채권및기타채권 (주4,5,7)	17,648,816,389	12,172,365,827
재고자산 (주8)	115,838,999	17,416,836
당기법인세자산 (주22)	1,601,578,246	1,453,312,390
기타금융자산 (주11)	1,606,785,086	1,099,207,869
기타유동자산	4,184,583,681	1,962,683,125
비유동자산	374,453,929,502	378,041,682,242
당기손익-공정가치측정금융자산 (주4,5,9)	162,877,939,147	166,338,063,519
기타포괄손익-공정가치측정금융자산 (주4,5,10)	1,340,873,114	1,292,989,134
기타금융자산	1,368,070,794	1,317,423,229
관계기업및공동기업투자주식 (주12)	23,047,032,765	24,521,353,715
유형자산 (주13)	2,309,504,123	2,419,275,021
사용권자산 (주14)	3,884,050,772	4,203,398,190
무형자산 (주15)	179,216,393,826	177,823,661,140
사외적립자산	287,006,368	
이연법인세자산 (주22)	123,058,593	125,518,294
자산총계	438,319,246,160	426,276,879,574
부채		
유동부채	28,219,035,505	20,507,824,005
기타채무 (주4,5)	13,134,223,980	10,634,890,177
단기차입금 (주4,5,16)	5,175,000,000	675,000,000
전환상환우선주부채 (주4,5,17)	499,997,294	499,997,294
전환사채 (주4,5,18)	711,834,225	700,803,909
리스부채 (주4,5,14)	1,391,816,347	1,401,093,642
총당부채 (주14)	21,483,756	21,358,630
당기법인세부채 (주22)	249,078,388	1,109,510,368
기타금융부채 (주4,5)	1,085,740,835	911,706,528
기타유동부채	5,949,860,680	4,553,463,457
비유동부채	27,127,207,446	26,123,324,140

전환사채 (주4,5,18)	1,301,931,106	1,275,022,481
리스부채 (주4,5,14)	2,717,098,209	3,017,183,749
총당부채 (주14)	91,080,659	90,496,732
순확정급여부채 (주19)	4,066,087,034	3,293,991,692
이연법인세부채 (주22)	18,951,010,438	18,446,629,486
부채총계	55,346,242,951	46,631,148,145
자본		
지배기업소유주지분	387,438,866,384	384,271,092,199
자본금 (주20)	23,253,464,000	23,211,415,000
기타불입자본	424,349,218,702	423,869,337,631
기타자본구성요소	(1,463,963,838)	(1,889,467,186)
이익잉여금(결손금)	(58,699,852,480)	(60,920,193,246)
비지배지분	(4,465,863,175)	(4,625,360,770)
자본총계	382,973,003,209	379,645,731,429
자본과부채총계	438,319,246,160	426,276,879,574

연결 포괄손익계산서

제 9 기 1분기 2023.01.01 부터 2023.03.31 까지

제 8 기 1분기 2022.01.01 부터 2022.03.31 까지

(단위 : 원)

	제 9 기 1분기		제 8 기 1분기	
	3개월	누적	3개월	누적
영업수익 (주6)	19,049,690,513	19,049,690,513	4,696,270,003	4,696,270,003
영업비용	20,537,630,291	20,537,630,291	14,434,583,876	14,434,583,876
영업이익(손실)	(1,487,939,778)	(1,487,939,778)	(9,738,313,873)	(9,738,313,873)
금융수익 (주7)	7,205,263,223	7,205,263,223	430,264,911	430,264,911
금융비용 (주7)	182,251,048	182,251,048	80,695,259,036	80,695,259,036
기타수익	607,617,428	607,617,428	209,568,236	209,568,236
기타비용	1,553,462,341	1,553,462,341	38,330,295	38,330,295
지분법손실 (주12)	(621,264,848)	(621,264,848)	(910,700,194)	(910,700,194)
법인세비용차감전순이익(손실)	3,967,962,636	3,967,962,636	(90,742,770,251)	(90,742,770,251)
법인세비용 (주21)	(1,166,015,440)	(1,166,015,440)	17,596,879,586	17,596,879,586
당기순이익(손실)	2,801,947,196	2,801,947,196	(73,145,890,665)	(73,145,890,665)
기타포괄손익	2,571,729	2,571,729	(12,310,523)	(12,310,523)
당기손익으로 재분류되지 않는항목	4,995,400	4,995,400		
확정급여제도의 재측정손익	(4,958,132)	(4,958,132)		
기타포괄손익-공정가치측정금융자산평가손익	9,953,532	9,953,532		
당기손익으로 재분류될 수 있는 항목(세후기타포괄손익)	(2,423,671)	(2,423,671)	(12,310,523)	(12,310,523)
해외사업환산이익	(2,423,671)	(2,423,671)		
지분법자본변동 중 당기손익으로 재분류될 수 있는 항목			(12,310,523)	(12,310,523)
총포괄손익	2,804,518,925	2,804,518,925	(73,158,201,188)	(73,158,201,188)
당기순이익(손실)의 귀속				
지배기업소유주지분	2,642,198,169	2,642,198,169	(69,902,823,323)	(69,902,823,323)
비지배주주지분	159,749,027	159,749,027	(3,243,067,342)	(3,243,067,342)
총 포괄손익의 귀속				
지배기업소유주지분	2,645,844,114	2,645,844,114	(69,915,133,846)	(69,915,133,846)
비지배주주지분	158,674,811	158,674,811	(3,243,067,342)	(3,243,067,342)
주당이익				
기본주당이익(손실) (단위 : 원)	59	59	(2,203)	(2,203)
희석주당이익(손실) (단위 : 원)	59	59	(2,203)	(2,203)

연결 자본변동표

제 9 기 1분기 2023.01.01 부터 2023.03.31 까지

제 8 기 1분기 2022.01.01 부터 2022.03.31 까지

(단위 : 원)

	자본						
	지배기업소유주지분					비지배지분	자본 합계
	자본금	기타불입자본	기타자본구성요소	이익잉여금	지배기업소유주지분 합계		
2022.01.01 (기초자본)	15,876,861,000	279,121,758,783	(1,850,483,165)	100,120,633,204	393,268,769,822	(5,971,615,617)	387,297,154,205
당기순이익(손실)				(69,902,823,323)	(69,902,823,323)	(3,243,067,342)	(73,145,890,665)
자기주식취득							
주식기준보상거래							
기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산 평가							
확정급여부채의 재측정요소							
해외사업환산손익							
당기잉여금 대체							
주식선택권의 부여		41,333,697			41,333,697	421,544	41,755,241
주식선택권의 행사	53,100,000	870,312,000			923,412,000		923,412,000
전환사채 상환		61,198,747			61,198,747	(109,965,987)	(48,767,240)
관계기업 기타포괄손익 등에 대한 지분			(12,310,523)		(12,310,523)		(12,310,523)
종속기업에 대한 소유지분 변 동		(1,217,643,856)			(1,217,643,856)	1,217,634,856	(9,000)
2022.03.31 (기말자본)	15,929,961,000	278,876,959,371	(1,862,793,688)	30,217,809,881	323,161,936,564	(8,106,592,546)	315,055,344,018
2023.01.01 (기초자본)	23,211,415,000	423,869,337,631	(1,889,467,186)	(60,920,193,246)	384,271,092,199	(4,625,360,770)	379,645,731,429
당기순이익(손실)				2,642,198,169	2,642,198,169	159,749,027	2,801,947,196
자기주식취득		(2,229,300)			(2,229,300)		(2,229,300)
주식기준보상거래	42,049,000	482,110,371			524,159,371	822,784	524,982,155
기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산 평가			9,953,532		9,953,532		9,953,532
확정급여부채의 재측정요소				(4,958,132)	(4,958,132)		(4,958,132)
해외사업환산손익			(1,349,455)		(1,349,455)	(1,074,216)	(2,423,671)
당기잉여금 대체			416,899,271	(416,899,271)			
주식선택권의 부여							
주식선택권의 행사							
전환사채 상환							
관계기업 기타포괄손익 등에 대한 지분							
종속기업에 대한 소유지분 변 동							
2023.03.31 (기말자본)	23,253,464,000	424,349,218,702	(1,463,963,838)	(58,699,852,480)	387,438,866,384	(4,465,863,175)	382,973,003,209



## 연결 현금흐름표

제 9 기 1분기 2023.01.01 부터 2023.03.31 까지

제 8 기 1분기 2022.01.01 부터 2022.03.31 까지

(단위 : 원)

	제 9 기 1분기	제 8 기 1분기
영업활동으로 인한 현금흐름	(4,640,880,754)	(6,748,126,575)
당기순이익(손실)	2,801,947,196	(73,145,890,665)
당기순이익조정을 위한 가감	(2,333,881,444)	65,061,172,458
퇴직급여	507,457,691	579,149,898
감가상각비	140,066,920	123,169,627
무형자산상각비	1,263,805,322	515,769,744
사용권자산상각비	341,949,912	233,200,566
대손상각비		413,393
주식보상비용(환입)	69,950,671	30,985,383
유형자산폐기손실	37,356,505	
외화환산손실(비금융)	65,619,874	12,416,528
지분법손실	621,264,848	910,700,194
당기손익-공정가치측정금융자산평가손실	66,305,401	80,133,331,518
당기손익-공정가치측정금융자산처분손실		377,940,639
당기손익-공정가치측정금융자산손상차손		43,550,409
관계기업투자주식처분손실	802,331,587	
리스해지손실	3,824,597	
외화환산손실	19,934,027	13,359,370
차입금(사채)상환손실		10,822,167
지급수수료		57,560,976
잡손실	180,683	16,079,371
이자비용	96,011,620	106,355,281
법인세비용	1,166,015,440	
사용권자산상각비		33,377,139
유형자산처분이익	(5,164,236)	(88,436)
리스조정이익	(138,888)	0
외화환산이익	(272,528,130)	(21,758,755)
이자수익	(95,471,303)	(321,651,306)
당기손익공정가치측정금융자산처분이익	(99,625,241)	(36,773,786)
당기손익공정가치측정금융자산평가이익	(6,716,615,000)	(10,400,000)
대손충당금환입	(23,553,696)	0
외화환산이익(금융)	(293,551,679)	(56,068,351)
채무조정이익	0	(70,369,376)
잡이익	(29,308,369)	(23,020,149)

법인세이익	0	(17,596,879,586)
영업활동으로인한자산·부채의변동	(4,281,607,444)	1,240,909,266
매출채권 감소(증가)	(4,268,286,420)	23,274,847
미수금의 감소(증가)	96,574,154	2,105,581,619
재고자산의 감소(증가)	(98,422,163)	
선급금의 감소(증가)	(523,462,808)	(586,332,099)
선급비용의 감소(증가)	(380,330,044)	(131,724,287)
부가세대급금의 감소(증가)	(1,042,283,287)	28,287,975
미지급금의 증가(감소)	694,441,585	85,909,443
미지급비용의 증가(감소)	158,007,120	134,697,789
선수금의 증가(감소)	142,045,478	(37,164,746)
선수이익의 증가(감소)	(9,806,853)	8,134,216
예수금의 증가(감소)	192,720,651	(195,610,677)
부가세예수금의 증가(감소)	882,650,574	6,204,682
사외적립자산의 감소(증가)	119,783,461	182,764,353
퇴직금 이관	9,468,630	30,529,283
퇴직금의 지급	(254,707,522)	(413,643,132)
이자의 수취	28,786,783	270,497,875
이자의 지급	(8,627,130)	(3,942,045)
법인세납부(환급)	(847,498,715)	(170,873,464)
투자활동으로 인한 현금흐름	7,950,217,663	23,292,064,482
단기금융상품의 처분	1,508,902,137	5,001,000,000
관계기업투자주식의 감소	57,540,743	
유형자산의 처분	14,754,960	327,273
당기손익공정가치측정금융자산의 감소	11,141,981,887	109,738,393,964
기타포괄손익 공정가치금융자산의 감소	5,000,658	
리스채권의 회수		14,442,581
단기대여금의 감소	200,000,000	
연결범위 변동으로 인한 현금 유입액	2,733,985,027	
단기금융상품의 취득	(517,795,429)	(500,000,000)
보증금의 증가	(8,251,200)	(9,300,000)
유형자산의 취득	(62,157,222)	(137,431,952)
무형자산의 취득	(3,334,500)	(13,337,271)
당기손익공정가치측정금융자산의 증가	(879,956,278)	(90,299,914,247)
기타포괄손익-공정가치측정금융자산의 증가	(40,000,000)	0
종속기업, 관계기업 투자주식의 증가	(5,500,453,120)	(502,115,866)
단기대여금의 증가	(700,000,000)	0
재무활동현금흐름	4,588,078,628	199,002,743
단기차입금의 증가	4,500,000,000	500,010,000

주식선택권행사	448,215,256	923,412,000
단기차입금의 상환	0	(10,000)
전환사채의 감소	0	(1,100,108,977)
리스부채의 상환	(357,907,328)	(124,300,280)
자기주식의 취득	(2,229,300)	0
현금및현금성자산의 증감	7,897,415,537	16,742,940,650
기초의 현금및현금성자산	29,998,732,872	33,134,279,354
현금및현금성자산의 환율변동효과	265,294,549	42,708,981
기말의 현금및현금성자산	38,161,442,958	49,919,928,985

### 3. 연결재무제표 주식

제 9 기 1 분기 2023년 1월 1일부터 2023년 3월 31일 까지

제 8 기 1 분기 2022년 1월 1일부터 2022년 3월 31일 까지

주식회사 넷툰과 그 종속기업

#### 1. 일반사항

##### (1) 지배기업의 개요

한국채택국제회계기준서 제1110호 '연결재무제표'에 의한 지배기업인 주식회사 넷툰(이하 '회사')은 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급사업 등을 목적으로 2012년 1월에 설립되었으며 경기도 성남시 분당구 황새울로 246에 본사를 두고 있습니다.

주식회사 넷툰(피합병법인)은 대신밸런스제1호기업인수목적(주)(합병법인)과의 합병에 대해 2016년 5월 3일 이사회 결의 이후, 2016년 10월 25일 주주총회를 거쳐, 2016년 11월 30일 합병등기일로 합병하였습니다.

합병은 대신밸런스제1호기업인수목적(주)가 회사를 흡수합병하는 방법으로 진행되어 대신밸런스제1호기업인수목적(주)가 존속하고 회사는 소멸하게 되나, 실질적으로는 회사가 대신밸런스제1호기업인수목적(주)를 흡수합병하는 형식으로 진행되었습니다. 대신밸런스제1호기업인수목적(주)와 회사의 합병비율은 1: 87.3657568(회사 주식 1주에 대해 대신밸런스제1호기업인수목적(주) 보통주 87.3657568주 부여)로 합병하여 2016년 12월 14일에 한국거래소 코스닥시장에 회사의 보통주식을 신주 상장하였습니다.

당분기말 현재 납입자본금은 23,253백만원이며, 주요 주주 현황은 다음과 같습니다.

주 주 명	소유주식수(주)	지분율(%)
(주)카카오게임즈	18,387,039	39.54
기타 특수관계인	6,403,122	13.77
자기주식	1,886,167	4.06
기타 주주	19,830,600	42.64
합 계	46,506,928	100.00

##### (2) 종속기업의 현황

1) 당분기말 현재 종속기업 현황은 다음과 같습니다.

종속기업명	소재국	업종	연결실체 지분율(%)		결산월
			당분기말	전기말	
(주)에이치앤씨게임즈	대한민국	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	100.00	100.00	12월

(주)닝블뉴런	대한민국	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	74.82	74.82	12월
(주)마그넷	대한민국	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	100.00	100.00	12월
(주)넥스포츠	대한민국	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	100.00	100.00	12월
프리티비지(주)	대한민국	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	58.33	58.33	12월
(주)맘모식스	대한민국	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	55.68	55.68	12월
Mammossix Asia Co., Ltd.(*)	태국	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	55.68	-	12월
(주)플레이하드	대한민국	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	52.18	52.18	12월
트리플라(주)	대한민국	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	51.22	51.22	12월
(주)애드엑스플러스	대한민국	소프트웨어 개발, 광고대행 및 광고매체 판매업	100.00	100.00	12월
(주)엔플라이스튜디오	대한민국	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	-	100.00	12월
(주)엔크로키	대한민국	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	50.12	50.12	12월
(주)코드독	대한민국	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	50.10	50.10	12월
리메이크디지털(주)	대한민국	소프트웨어 개발, 광고대행 및 광고기획 제작업	100.00	-	12월

(\*1) (주)맘모식스가 지분의 100.00%를 보유하고 있습니다.

2) 당분기 중 신규로 연결재무제표에 포함된 종속기업의 현황은 다음과 같습니다.

기업명	사유
Mammossix Asia Co., Ltd.	당분기 중 신규 설립으로 종속기업 편입
리메이크디지털(주)	당분기 중 지배력 획득으로 종속기업 편입

3) 당분기 중 연결재무제표에서 제외된 종속기업의 현황은 다음과 같습니다.

기업명	사유
(주)엔플라이스튜디오	당분기 중 회사와의 합병으로 연결제외

### (3) 종속기업의 재무현황

당분기와 전기의 종속기업의 요약 재무현황은 다음과 같습니다.

(당분기)

(단위: 천원)

회사명	당분기말			당분기		
	자산	부채	자본	매출	당기순손익	총포괄손익
(주)에이치앤씨게임즈	2,940,273	8,897,232	(5,956,959)	727,371	(81,538)	(81,538)
(주)닝블뉴런	10,182,875	52,439,770	(42,256,895)	523,960	(4,481,528)	(4,481,528)
(주)마그넷	958,209	487,237	470,972	46,821	(219,589)	(219,589)
(주)넥스포츠	20,282,783	438,681	19,844,103	-	(89,858)	(89,858)
프리티비지(주)	1,071,471	451,307	620,164	58,141	(373,306)	(373,306)
(주)맘모식스	380,629	804,705	(424,076)	10	(422,018)	(422,018)
Mammossix Asia Co., Ltd.	158,725	13,526	145,199	-	(7,537)	(9,961)
(주)플레이하드	8,979,020	1,014,967	7,964,053	6,175,665	2,197,808	2,197,808

트리플라(주)	4,875,966	2,178,119	2,697,847	6,765,593	965,851	965,851
(주)애드엑스플러스	14,287,723	5,903,375	8,384,348	2,276,154	814,426	814,426
(주)엔플라이스튜디오(*1)	-	-	-	831,716	602,051	602,051
(주)엔크로키	560,885	575,653	(14,768)	413,023	29,675	29,675
(주)코드독	5,113,516	145,040	4,968,476	638,870	143,158	143,158
리메이커디지털(주)(*2)	4,060,256	1,179,718	2,880,539	-	-	-

(\*1) 당분기 중 회사와의 합병으로 소멸하였으며, 합병 전까지 발생한 거래에 대한 손익을 기재하였습니다.

(\*2) 당분기 중 연결대상 종속기업으로 편입되었으며 연결편입 이후 발생한 거래에 대한 손익을 기재하였습니다.

(전기)

(단위: 천원)

회사명	전기말			전기		
	자산	부채	자본	매출	당기순손익	총포괄손익
(주)에이치앤씨게임즈	3,002,282	8,877,703	(5,875,421)	3,436,677	(389,433)	(267,461)
(주)남블뉴런	7,514,203	47,019,786	(39,505,583)	7,069,696	(18,763,912)	(18,208,162)
(주)마그넷	1,321,813	634,343	687,470	567,059	(770,863)	(636,410)
(주)넥스포츠	20,110,682	176,722	19,933,960	-	(5,892,815)	(5,855,656)
프리티비지(주)	1,258,481	265,646	992,836	277,625	(1,593,284)	(1,593,284)
(주)맘모시스	619,858	621,916	(2,058)	136,853	(1,989,452)	(1,989,452)
(주)플레이하드	6,613,044	847,433	5,765,611	8,531,848	(376,688)	(376,688)
트리플라(주)	1,889,732	157,736	1,731,996	1,781,982	(734,773)	(734,773)
(주)애드엑스플러스(*1)	13,752,938	6,189,447	7,563,491	1,407,368	269,919	270,831
(주)엔플라이스튜디오(*1)	14,043,300	930,285	13,113,015	706,036	429,764	456,891
(주)엔크로키(*1)	655,142	699,585	(44,443)	389,800	26,390	29,165
(주)코드독(*1)	5,216,157	390,839	4,825,318	715,674	119,215	120,845

(\*1) 전기 중 연결대상 종속기업으로 편입되었으며 연결편입 이후 발생한 거래에 대한 손익을 기재하였습니다.

## 2. 연결재무제표 작성기준 및 중요한 회계정책 정보

### (1) 분기연결재무제표 작성기준

연결회사의 연결재무제표는 연차재무제표가 속하는 기간의 일부에 대하여 기업회계기준서 제1034호 '중간재무보고'를 적용하여 작성하는 재무제표입니다. 동 중간재무제표에 대한 이해를 위해서는 한국채택국제회계기준에 따라 작성된 2022년 12월 31일자로 종료하는 회계연도에 대한 연차연결재무제표를 함께 이용하여야 합니다.

중간재무제표 작성에 적용된 중요한 회계정책은 아래 기술되어 있으며, 당분기 재무제표의 작성에 적용된 중요한 회계정책은 2022년 12월 31일로 종료하는 회계연도에 대한 연차재무제표 작성 시 채택한 회계정책과 동일합니다.

## 3. 중요한 회계추정 및 가정

연결회사는 미래에 대하여 추정 및 가정을 하고 있습니다. 추정 및 가정은 지속적으로 평가되며, 과거 경험과 현재의 상황에서 합리적으로 예측가능한 미래의 사건과 같은 다른 요소들을 고려하여 이루어 집니다. 이러한 회계추정은 실제 결과와 다를 수도 있습니다.

분기연결재무제표 작성시 사용된 중요한 회계추정 및 가정은 전기 연결재무제표 작성시 적용된 회계추정 및 가정과 동일합니다.

#### 4. 위험관리

##### 4.1 재무위험관리요소

###### (1) 자본위험관리

연결회사의 자본관리 목적은 계속기업으로서 주주 및 이해당사자들에게 이익을 지속적으로 제공할 수 있는 능력을 보호하고 자본비용을 절감하기 위해 최적 자본구조를 유지하는 것입니다. 자본구조의 유지 또는 조정을 위하여 당사는 배당을 조정하거나, 주주에 자본금을 반환하며, 부채감소를 위한 신주 발행 및 자산 매각 등을 실시할 수 있습니다.

연결회사는 자본관리지표로 부채비율을 이용하고 있습니다. 이 비율은 총부채를 총자본으로 나누어 산출하고 있으며, 연결회사의 전반적인 자본위험 관리 정책은 전기와 동일합니다.

(단위: 천원)

구 분	당분기말	전기말
부채	55,346,243	46,631,148
자본	382,973,003	379,645,731
부채비율(%)	14.45	12.28

###### (2) 금융위험관리

연결회사는 금융상품과 관련하여 시장위험(외환위험, 이자율위험, 가격위험), 신용위험, 유동성위험과 같은 다양한 금융위험에 노출되어 있습니다. 연결회사의 위험관리는 연결회사의 재무적 성과에 영향을 미치는 잠재적 위험을 식별하여 연결회사가 허용가능한 수준으로 감소, 제거 및 회피하는 것을 그 목적으로 하고 있습니다. 연결회사의 전반적인 금융위험 관리 전략은 전기와 동일합니다.

###### 1) 외환위험

연결회사는 외화로 표시된 거래를 하고 있기 때문에 환율변동위험에 노출되어 있습니다. 보고기간 종료일 현재 기능통화 이외의 외화로 표시된 화폐성자산 및 부채의 장부금액은 다음과 같습니다.

(단위: USD, JPY, THB, 천원)

구 분	통 화	당분기말		전기말	
		외화금액	원화환산액	외화금액	원화환산액
금융자산					
현금및현금성자산	USD	4,919,892	6,414,555	5,053,031	6,403,705
	JPY	31,373,053	307,908	66,253,194	631,512
	THB	580,706	22,183	-	-
단기금융상품	USD	303,936	396,271	301,017	381,478

매출채권및기타채권	USD	5,259,482	6,857,313	4,658,069	5,903,171
	JPY	14,274,560	140,096	22,892,822	556,817
	THB	4,428	169	-	-
기타금융자산	THB	216,000	8,251	-	-
금융부채					
기타채무	USD	1,385,186	1,806,006	223,076	156,928
	JPY	1,080,000	10,600	1,080,000	10,294
	THB	1,500	57	-	-

연결회사는 내부적으로 원화 환율 변동에 대한 환위험을 정기적으로 측정하고 있습니다. 보고기간 종료일 현재 각 외화에 대한 기능통화의 환율 1% 변동시 환율변동이 세후 이익 및 자본에 미치는 영향은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분		세후 이익에 대한 영향		자본에 대한 영향	
		당분기	전분기	당분기말	전기말
미국 달러/원	상승 시	93,711	31,378	93,711	31,378
	하락 시	(93,711)	(31,378)	(93,711)	(31,378)
일본 엔화/원	상승 시	3,455	4,008	3,455	4,008
	하락 시	(3,455)	(4,008)	(3,455)	(4,008)
태국 바트화/원	상승 시	244	-	244	-
	하락 시	(244)	-	(244)	-

상기 민감도 분석은 보고기간 말 현재 기능통화 이외의 외화로 표시된 화폐성자산 및부채를 대상으로 하였습니다.

## 2) 이자율 위험

연결회사는 변동이자율로 발행된 차입금으로 인하여 이자율위험에 노출되어 있습니다. 보고기간 종료일 현재 이자율위험에 노출된 부채의 장부금액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	장부금액
단기차입금	675,000

연결회사는 내부적으로 이자율 변동으로 인한 이자율 위험을 정기적으로 측정하고 있습니다. 보고기간 종료일 현재 각 자산 및 부채에 대한 이자율이 1% 변동시 이자율변동이 세후 이익 및 자본에 미치는 영향은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	세후 이익에 대한 영향	자본에 대한 영향



	당분기	전분기	당분기말	전분기말
상승 시	296,143	384,110	296,143	384,110
하락 시	(296,143)	(384,110)	(296,143)	(384,110)

### 3) 가격위험

연결회사는 지분상품에서 발생하는 가격변동위험에 노출되어 있습니다. 보고기간 종료일 현재 지분상품(상장주식)의 주가가 1% 변동할 경우 세후이익 및 자본에 미치는 영향은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	세후 이익에 대한 영향		자본에 대한 영향	
	당분기	전분기	당분기말	전분기말
유리한 변동	628,177	931,183	630,399	931,183
불리한 변동	(628,177)	(931,183)	(630,399)	(931,183)

### 4) 신용위험

신용위험은 계약상대방이 계약상의 의무를 불이행하여 연결회사에 재무적 손실을 미칠 위험을 의미합니다.

연결회사의 신용위험은 거래처에 대한 신용위험 뿐 아니라, 금융기관예치금 및 지급보증한도액으로부터 발생하고 있습니다. 금융기관의 경우, 신용등급이 우수한 금융기관과 거래하고 있으므로 금융기관으로부터의 신용위험은 제한적입니다. 일반거래처의 경우 고객의 재무상태, 과거 경험 등 기타 요소들을 고려하여 신용을 평가하게 됩니다.

금융자산의 신용위험 최대노출액은 장부금액과 유사합니다.

### 5) 유동성위험

연결회사는 유동성위험을 관리하기 위하여 단기 및 중장기 자금관리계획을 수립하고 현금유출 예산과 실제 현금유출액을 지속적으로 분석 검토하여 금융부채와 금융자산의 만기구조를 대응시키고 있습니다. 연결회사의 경영진은 영업활동 현금흐름과 금융자산의 현금유입으로 금융부채를 상환가능하다고 판단하고 있습니다.

보고기간 종료일 현재 비파생금융부채의 잔존계약만기에 따른 만기분석은 다음과 같습니다.

(당분기말)

(단위: 천원)

구 분	3개월 미만	3개월 이상 1년 미만	1년 이상 5년 미만	합 계
기타채무	13,134,224	-	-	13,134,224
단기차입금	201,507	5,195,885	-	5,397,392
기타금융부채	993,398	92,343	-	1,085,741
전환사채	-	730,857	1,650,000	2,380,857

상환전환우선주	-	499,997	-	499,997
리스부채	246,094	1,145,722	2,717,098	4,108,915
합 계	14,575,222	7,664,805	4,367,098	26,607,126

(\*1) 연차보상부채 757,486천원이 포함되어 있습니다.

(전기말)

(단위: 천원)

구 분	3개월 미만	3개월 이상 1년 미만	1년 이상 5년 미만	합 계
기타채무	10,381,430	253,460	-	10,634,890
단기차입금	5,303	696,980	-	702,283
기타금융부채	806,766	104,941	-	911,707
전환사채	-	730,857	1,650,000	2,380,857
상환전환우선주	-	499,997	-	499,997
리스부채	240,345	1,160,749	3,017,184	4,418,277
합 계	11,433,844	3,446,984	4,667,184	19,548,011

(\*1) 연차보상부채 726,252천원이 포함되어 있습니다.

상기 만기분석은 할인하지 않은 현금흐름을 기초로 연결회사가 지급하여야 하는 가장 빠른 만기일에 근거하여 작성되었으며, 원금 및 이자의 현금흐름을 포함하고 있습니다.

## 5. 금융상품의 공정가치

(1) 보고기간 종료일 현재 금융상품의 장부금액과 공정가치는 다음과 같습니다.

(당분기말)

(단위: 천원)

재무상태표 상 자산	상각후원가측정 금융자산	당기손익-공정가치 측정금융자산	기타포괄손익-공정 가치측정금융자산	합 계
현금및현금성자산	38,161,443	-	-	38,161,443
단기금융상품	546,271	-	-	546,271
매출채권및기타채권	17,648,816	-	-	17,648,816
기타금융자산	2,974,856	-	-	2,974,856
당기손익-공정가치측정금융자산	-	162,877,939	-	162,877,939
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	-	-	1,340,873	1,340,873
합 계	59,331,387	162,877,939	1,340,873	223,550,199

(당분기말)

(단위: 천원)

재무상태표 상 부채	상각후원가측정 금융부채	당기손익-공정가치 측정금융부채	기타금융부채(*1)	합 계
기타채무	13,134,224	-	-	13,134,224
기타금융부채(*2)	328,255	-	-	328,255

단기차입금	5,175,000	-	-	5,175,000
전환사채	2,013,765	-	-	2,013,765
리스부채	-	-	4,108,915	4,108,915
상환전환우선주	-	499,997	-	499,997
합 계	20,651,244	499,997	4,108,915	25,260,156

(\*1) 금융상품의 범주에 속하지 않는 리스부채입니다.

(\*2) 연차보상비용 757,486천원이 제외되어 있습니다.

(전기말)

(단위: 천원)

재무상태표 상 자산	상각후원가측정 금융자산	당기손익-공정가치 측정금융자산	기타포괄손익-공정 가치측정금융자산	합 계
현금및현금성자산	29,998,733	-	-	29,998,733
단기금융상품	1,531,478	-	-	1,531,478
매출채권및기타채권	12,172,366	-	-	12,172,366
기타금융자산	2,416,631	-	-	2,416,631
당기손익-공정가치측정금융자산	-	166,338,064	-	166,338,064
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	-	-	1,292,989	1,292,989
합 계	46,119,208	166,338,064	1,292,989	213,750,261

(전기말)

(단위: 천원)

재무상태표 상 부채	상각후원가측정 금융부채	당기손익-공정가치 측정금융부채	기타금융부채(*1)	합 계
기타채무	10,634,890	-	-	10,634,890
기타금융부채(*2)	185,455	-	-	185,455
단기차입금	675,000	-	-	675,000
전환사채	1,975,826	-	-	1,975,826
리스부채	-	-	4,418,277	4,418,277
상환전환우선주	-	499,997	-	499,997
합 계	13,471,171	499,997	4,418,277	18,389,446

(\*1) 금융상품의 범주에 속하지 않는 리스부채입니다.

(\*2) 연차보상부채 726,252천원이 제외되어 있습니다.

## (2) 공정가치의 추정

활성시장에서 거래되는 금융상품 (당기손익-공정가치금융자산과 기타포괄손익-공정가치금융자산 등)의 공정가치는 보고기간종료일 현재 고시되는 시장가격에 기초하여 산정됩니다. 당사가 보유하고 있는 금융자산의 공시되는 시장가격은 보고기간종료일의 종가입니다.

활성시장에서 거래되지 아니하는 금융상품 (예: 장외파생상품)의 공정가치는 평가기법을 사용하여 결정하고 있습니다. 당사는 다양한 평가기법을 활용하고 있으며 보고기간종료일에 현재 시장 상황에 근거하여 가정을 수립하고 있습니다. 장기부채 등 이용가능한 금융부채에는 고시시장가격 또는 유사 상품에 대한 딜러호가를 사용하고 있으며, 그 밖의 금융상품에는 추정현금흐름할인법과 같은 다양한

기법들을 사용하여 공정가치를 산정하고 있습니다.

매출채권 및 기타채권의 경우, 손상차손을 차감한 장부금액을 공정가치 근사치로 보며, 공시목적으로 금융부채 공정가치는 계약상의 미래현금흐름을 유사한 금융상품에 대해 당사가 적용하는 현행시장이 자율로 할인한 금액으로 추정하고 있습니다.

한편, 당사는 재무상태표에 공정가치로 측정되는 금융상품에 대하여 공정가치측정에사용된 투입변수에 따라 다음과 같은 공정가치 서열체계로 분류하였습니다.

구분	투입변수의 유의성
수준 1	동일한 자산이나 부채에 대한 활성시장의 (조정되지 않은) 공시가격
수준 2	직접적으로(예: 가격) 또는 간접적으로(예: 가격에서 도출되어) 관측가능한, 자산이나 부채에 대한 투입변수. 단 수준 1에 포함된 공시가격은 제외한다.
수준 3	관측가능한 시장자료에 기초하지 않은, 자산이나 부채에 대한 투입변수(관측가능하지 않은 투입변수)

공정가치로 측정되는 금융상품의 공정가치 서열체계 구분은 다음과 같습니다.

(당분기말)

(단위: 천원)

구분	수준 1	수준 2	수준 3	합계
반복적인 공정가치 측정치				
당기손익-공정가치측정금융자산	79,516,055	-	83,361,884	162,877,939
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	281,300	-	1,059,573	1,340,873
당기손익-공정가치측정금융부채	-	-	499,997	499,997

(전기말)

(단위: 천원)

구분	수준 1	수준 2	수준 3	합계
반복적인 공정가치 측정치				
당기손익-공정가치측정금융자산	72,799,440	10,990,390	82,548,233	166,338,064
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	268,416	-	1,024,573	1,292,989
당기손익-공정가치측정금융부채	-	-	499,997	499,997

### 1) 가치평가기법 및 투입변수

공정가치 서열체계에서 수준 2와 수준 3으로 분류되는 반복적인 공정가치측정치, 비반복적인 공정가치측정치에 대해 다음의 가치평가기법과 투입변수를 사용하고 있습니다.

(당분기말)

(단위: 천원)

구분	공정가치	수준	가치평가기법	투입변수
당기손익-공정가치측정금융자산				
보통주	11,595,334	3	DCF, 시장접근법	추정현금흐름, 할인율

	2,000	3	순자산가치법	순자산가치
	40,857,392	3	취득원가법	취득원가
전환우선주	1,803,002	3	취득원가법	취득원가
상환전환우선주	19,929,334	3	취득원가법	취득원가
전환사채	9,174,822	3	취득원가법	취득원가
기타포괄손익-공정가치측정금융자산				
보통주	1,040,002	3	취득원가법	취득원가
전환우선주	19,571	3	취득원가법	취득원가
당기손익-공정가치측정금융부채				
상환전환우선주	499,997	3	DCF,이항모형	추정현금흐름, 할인율, 변동성

(전기말)

(단위: 천원)

구 분	공정가치	수준	가치평가기법	투입변수
당기손익-공정가치측정금융자산				
투자일임계약	10,990,390	2	기준시가	-
보통주	11,595,334	3	DCF,시장접근법	추정현금흐름,할인율
	2,000	3	순자산가치법	순자산가치
	40,810,435	3	취득원가법	취득원가
전환우선주	1,500,002	3	취득원가법	취득원가
상환전환우선주	19,929,334	3	취득원가법	취득원가
전환사채	8,711,128	3	취득원가법	취득원가
기타포괄손익-공정가치측정금융자산				
보통주	1,000,002	3	취득원가법	취득원가
전환우선주	19,571	3	취득원가법	취득원가
상환전환우선주	5,000	3	취득원가법	취득원가
당기손익-공정가치측정금융부채				
상환전환우선주	499,997	3	DCF,이항모형	추정현금흐름, 할인율, 변동성

2) 재무상태표에서 반복적으로 공정가치로 측정되는 금융상품 중 수준 3으로 분류되는 금융자산과 금융부채의 당분기 및 전분기 중 변동내역은 다음과 같습니다.

(당분기)

(단위: 천원)

구 분	금융자산		금융부채
	당기손익-공정가치 측정금융자산	기타포괄손익-공정가치 측정금융자산	당기손익-공정가치측정 금융부채
기초	82,548,233	1,024,573	499,997
총손익			
당기손익인식액	(66,305)	-	-
기타포괄손익인식액	-	1	-
취득	879,956	-	-

처분	-	(5,001)	-
기말	83,361,884	1,019,573	499,997

(전분기)

(단위: 천원)

구 분	금융자산		금융부채
	당기손익-공정가치 측정금융자산	기타포괄손익-공정가치 측정금융자산	당기손익-공정가치 측정금융부채
기초	56,605,964	-	508,725
총손익			
당기손익인식액	(43,550)	-	-
취득	38,945,433	-	-
기말	95,507,846	-	508,725

### 3) 반복적인 측정치의 수준 1과 수준 2간의 이동 내역

당분기 중 수준 1과 수준 2간의 대체는 없습니다.

### 4) 수준 3으로 분류된 공정가치 측정치의 가치평가과정

연결회사는 재무보고 목적으로 개별 금융자산별로 적정한 공정가치 평가방법을 활용하고 있으며, 이는 수준 3으로 분류되는 공정가치 측정치를 포함하고 있습니다. 평가결과는 매년 사안의 중요성에 따라 개별적으로 재무담당이사 및 이사회에 보고 및 협의되고 있습니다.

## 6. 부문 정보

관리목적상 연결회사는 용역의 성격을 기준으로 최고경영자의 의사결정을 위해 제공되는 수준으로 게임사업 부문 및 광고사업 부문을 구분하였습니다. 각 부문은 연결회사의 주된 부문정보를 보고하는 기준이 되며 각 보고부문별 회계정책은 중요한 회계정책 정보의 요약에 기술된 회계정책과 동일합니다.

(1) 당분기와 전분기 중 연결회사의 보고부문별 주요 영업부문의 매출의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당분기	전분기
게임사업 부문 매출	16,446,192	4,592,916
광고사업 부문 매출	2,482,792	-
기타매출	120,706	103,354
합 계	19,049,691	4,696,270

(2) 실제 매출이 발생하는 지역을 기준으로 구분한 매출의 세부내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당분기		전분기	
	매출액	비중(%)	매출액	비중(%)
국내	9,494,556	49.84	1,442,891	30.72
해외	9,555,134	50.16	3,253,379	69.28
합 계	19,049,691	100.00	4,696,270	100.00

(3) 당분기 중 매출의 10% 이상을 차지하는 외부 고객은 없으며 전분기 중 수익의 10% 이상을 차지하는 외부 고객은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당분기		전분기	
	매출액	비중(%)	매출액	비중(%)
A사	508,914	2.67	632,900	13.48

## 7. 매출채권및기타채권

(1) 보고기간 종료일 현재 매출채권및기타채권의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당분기말	전기말
매출채권	17,387,879	11,945,604
대손충당금_매출채권	(70,143)	(84,523)
미수금	331,081	311,423
대손충당금_미수금	-	(138)
합 계	17,648,816	12,172,366

(2) 당분기 및 전분기 중 매출채권및기타채권의 손실충당금의 변동은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당분기	전분기
기초	84,662	4,054
연결범위 변동	9,173	-
대손상각비(환입)	(23,554)	413
제각	(138)	-
기말	70,143	4,468

## 8. 재고자산

보고기간 종료일 현재 재고자산의 구성내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당분기말	전기말
상품	115,839	17,417

9. 당기손익-공정가치측정금융자산

(1) 보고기간 종료일 현재 당기손익-공정가치측정 금융자산의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당분기말	전기말
상장주식	79,516,055	72,799,440
비상장 지분증권	54,257,728	53,907,771
복합금융상품 및 펀드 등	29,104,156	39,630,852
합 계	162,877,939	166,338,064

(2) 당분기 및 전분기 중 당기손익-공정가치측정 금융자산의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당분기	전분기
기초	166,338,064	340,211,380
취득	879,956	90,299,914
평가손익	6,650,310	(79,885,076)
처분	(10,990,390)	(110,316,980)
기말	162,877,939	240,309,238

10. 기타포괄손익-공정가치측정금융자산

(1) 보고기간 종료일 현재 기타포괄손익-공정가치측정금융자산의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당분기말	전기말
상장주식	281,300	268,416
비상장 지분증권	1,059,573	1,019,573
복합금융상품	-	5,000
합 계	1,340,873	1,292,989

(2) 당분기 및 전분기 중 기타포괄손익-공정가치측정금융자산의 변동 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당분기	전분기
-----	-----	-----



기초	1,292,989	-
취득	40,000	-
평가손익	12,885	-
처분	(5,001)	-
기말	1,340,873	-

## 11. 기타금융자산

보고기간 종료일 현재 기타금융자산의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당분기말	전기말
유동		
단기대여금	1,407,022	907,022
미수수익	28,226	21,298
보증금(유동)	173,510	173,510
현재가치할인차금_보증금(유동)	(1,973)	(2,622)
소 계	1,606,785	1,099,208
비유동		
보증금(비유동)	1,382,869	1,307,029
현재가치할인차금_보증금(비유동)	(92,461)	(90,095)
기타보증금	78,756	105,095
현재가치할인차금_기타보증금	(1,094)	(4,606)
소 계	1,368,071	1,317,423
합 계	2,974,856	2,416,631

## 12. 관계기업및공동기업투자주식

(1) 보고기간 종료일 현재 관계기업및공동기업투자주식의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

회사명	소재지	지분율(%)		장부금액		결산월	업종
		당분기말	전기말	당분기말	전기말		
관계기업투자주식							
China Lab Company Limited	홍콩	20.00	20.00	94,645	100,012	12월	게임소프트웨어 개발 및 공급업
(주)망고스틴	대한민국	22.63	22.63	-	-	12월	응용소프트웨어 개발 및 공급업
COMINO株式会社(*1)	일본	-	35.52	-	859,872	8월	응용소프트웨어 개발 및 공급업
(주)알피지게이트	대한민국	29.08	29.08	-	-	12월	게임소프트웨어 개발 및 공급업
공동기업투자주식							
(주)컬러버스	대한민국	44.28	44.28	16,574,455	16,861,273	12월	게임소프트웨어 개발 및 공급업
(주)온마인드	대한민국	48.95	48.95	6,377,933	6,700,196	12월	영상 콘텐츠 제작 및 서비스

합 계	23,047,033	24,521,354		
-----	------------	------------	--	--

(\*1) 당분기 중 보유 지분을 처분하여 유의적 영향력을 상실하였습니다.

(2) 당분기 및 전분기 중 관계기업및공동기업투자주식의 변동내역은 다음과 같습니다.

(당분기)

(단위: 천원)

회사명	기초	지분법손익	처분	기타	기말
China Lab Company Limited	100,012	(5,367)	-	-	94,645
(주)망고스틴	-	-	-	-	-
COMINO 株式會社	859,872	-	(859,872)	-	-
(주)알피지게이트	-	-	-	-	-
(주)컬러버스	16,861,273	(286,818)	-	-	16,574,455
(주)온마인드	6,700,196	(329,079)	-	6,816	6,377,933
합 계	24,521,354	(621,265)	(859,872)	6,816	23,047,033

(전분기)

(단위: 천원)

회사명	기초	취득	지분법손익	지분법자본변동	기타	기말
China Lab Company Limited	121,757	-	(5,070)	-	-	116,687
(주)망고스틴	17,721	-	(17,721)	-	-	-
COMINO 株式會社	484,571	502,107	(13,755)	(12,311)	-	960,613
(주)컬러버스	30,392,186	-	(635,754)	-	-	29,756,432
(주)온마인드	7,900,200	-	(238,400)	-	10,770	7,672,569
합 계	38,916,435	502,107	(910,700)	(12,311)	10,770	38,506,301

(3) 당분기 및 전기의 관계기업 및 공동기업의 요약 재무정보는 다음과 같습니다.

(당분기)

(단위: 천원)

회사명	당분기말			당분기		
	자산	부채	자본	매출	당기순손익	총포괄손익
China Lab Company Limited	1,210,651	624,241	586,410	-	(26,837)	(26,837)
(주)망고스틴	1,656,894	4,767,800	(3,110,906)	-	(293,063)	(293,063)
(주)알피지게이트	449,191	552,667	(103,476)	135,463	(6,568)	(6,568)
(주)컬러버스	7,772,411	387,349	7,385,062	391,469	(3,586,288)	(3,586,288)
(주)온마인드	9,398,433	399,038	8,999,395	-	(651,563)	(651,563)

(전기)

(단위: 천원)

회사명	전기말			전기		
	자산	부채	자본	매출	당기순손익	총포괄손익
China Lab Company Limited	1,176,808	580,152	596,656	-	(108,724)	(108,724)
(주)망고스틴	1,857,516	4,675,360	(2,817,844)	-	(1,134,124)	(1,134,124)

COMINO 株式會社	517,399	7,315	510,084	85,624	(296,781)	(357,026)
(주)알피지케이트(*1)	453,677	549,633	(95,955)	432	(48,318)	(48,318)
(주)컬러버스	8,531,511	618,290	7,913,221	667,223	(11,506,208)	(11,506,208)
(주)온마인드	10,035,035	384,077	9,650,958	219,788	(2,445,586)	(2,445,586)

### 13. 유형자산

(1) 당분기 및 전분기 중 유형자산 장부금액의 변동내역은 다음과 같습니다.

(당분기)

(단위: 천원)

구 분	토지	건물	차량운반구	공구기구비품	시설장치	합 계
기초	23,021	726,935	24,494	947,524	697,301	2,419,275
연결범위 변동	-	-	-	13,770	1,317	15,086
취득	-	-	-	62,157	-	62,157
처분/폐기	-	-	-	(46,947)	-	(46,947)
감가상각	-	(9,692)	(1,670)	(77,481)	(51,223)	(140,067)
기타(*1)	-	-	-	(0)	-	(0)
기말	23,021	717,242	22,824	899,023	647,394	2,309,504

(\*1) 환율변동효과입니다.

(전분기)

(단위: 천원)

구 분	토지	건물	공구기구비품	시설장치	합 계
기초	23,021	765,705	961,334	517,169	2,267,228
취득	-	-	137,432	-	137,432
처분/폐기	-	-	(239)	-	(239)
감가상각	-	(9,692)	(84,854)	(28,623)	(123,170)
기말	23,021	756,012	1,013,673	488,546	2,281,252

### 14. 리스

(1) 보고기간 종료일 현재 사용권자산 및 리스부채의 장부금액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당분기말	전기말
사용권자산		
건물	3,666,448	3,966,014
차량	217,603	237,384
합 계	3,884,051	4,203,398
리스부채		
유동	1,391,816	1,401,094
비유동	2,717,098	3,017,184
합 계	4,108,915	4,418,277

(2) 당분기 및 전분기 중 사용권자산 및 리스부채와 관련하여 손익계산서에 인식된 금액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당분기	전분기
사용권자산상각비		
건물	224,874	230,070
차량	117,076	3,131
합 계	341,950	233,201
리스조정 및 해지손익(기타수익 및 기타비용)	(3,686)	-
리스부채에 대한 이자비용(금융비용)	28,713	29,431
단기리스료 및 소액자산리스료(영업비용)	131,773	-

(3) 당분기 중 리스의 총 현금유출은 357,907천원(전분기: 124,300천원)입니다.

(4) 복구총당부채

연결회사는 보고기간 종료일 현재 임차건물의 임차기간 완료시점에 원상복구 의무에 따라 발생할 복구비용에 대하여 최선의 추정치를 산정하여 복구총당부채로 계상하고있습니다.

(단위: 천원)

구 분	당분기말		전기말	
	유동	비유동	유동	비유동
복구총당부채	21,484	91,081	21,359	90,497

15. 무형자산

(1) 당분기 및 전분기 중 무형자산 장부금액의 변동내역은 다음과 같습니다.

(당분기)

(단위: 천원)

구 분	특허권	상표권	개발비	영업권	소프트웨어	기타의 무형자산	합 계
기초	10,686	53,080	189,242	149,336,895	2,157,031	26,076,726	177,823,661
취득	-	3,335	-	2,619,914	-	-	2,623,249
연결범위 변동	2,875	1,106	-	-	-	-	3,981
상각	(513)	(2,786)	(23,299)	-	(178,293)	(1,058,915)	(1,263,805)
기타	-	-	-	-	-	29,308	29,308
기말	13,049	54,735	165,943	151,956,810	1,978,738	25,047,119	179,216,394

(전분기)

(단위: 천원)

구 분	특허권	상표권	개발비	영업권	소프트웨어	기타의 무형자산	합 계
기초	1,464	38,982	1,560,871	27,769,363	21,792	4,132,402	33,524,873
취득	4,778	-	-	-	8,559	-	13,337
상각	(253)	(1,773)	(130,072)	-	(4,415)	(379,256)	(515,770)
기말	5,988	37,209	1,430,799	27,769,363	25,936	3,753,146	33,022,441

## 16. 단기차입금

(1) 보고기간 종료일 현재 단기차입금의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

차입처	연이자율(%) (당분기말)	만기	금 액	
			당분기말	전기말
하나은행(*1)	5.69	2023.04.27	95,000	95,000
국민은행(*2)	5.78	2023.06.16	80,000	80,000
부산은행	5.40	2024.01.21	500,000	500,000
(주)카카오게임즈	4.60	2024.02.24	4,500,000	-
합 계			5,175,000	675,000

(\*1) 상기 차입금과 관련하여 (주)맘모식스 대표이사과 신용보증기금으로부터 지급보증을 받고 있습니다.

(\*2) 상기 차입금과 관련하여 기술보증기금으로부터 지급보증을 받고 있습니다.

## 17. 상환전환우선주

(1) 보고기간 종료일 현재 상환전환우선주의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당분기말	전기말
상환전환우선주	499,997	499,997

(2) 보고기간 종료일 현재 상환전환우선주의 발행내역은 다음과 같습니다.

구 분	내 용
발행회사	(주)남블뉴런
우선주종류	기명식 상환전환우선주
인수자	4:33United-코나 청년창업투자조합
발행일	2018년 04월 11일
만기일	2028년 04월 10일
발행가액	499,997천원
발행주식수(*1)	25,462주

1주당 발행가액	19,637원
배당률	발행가액의 1% 이상이며, 누적적/참가적
상환조건	발행일로부터 3년 이후 연복리 3%의 보장수익률로 상환청구가능
전환조건	1) 발행일 이후 상환청구 이전까지 상환전환우선주 1주당 보통주 1주로 전환청구 가능 2) 회사의 IPO 공모단가의 70%에 해당하는 금액이 그 당시의 본건 우선주식의 전환가격을 하회하는 경우는 전환비율을 조정
존속기간	발행일로부터 10년이며, 만료일까지 전환청구가 없는 경우 자동으로 보통주 전환

(\*1) 전환비율은 동 상환전환우선주의 발행가액을 하회하는 발행가액으로 유상증자, 주식배당, 준비금의 자본전입 등 일정한 조건을 충족하는 경우 조정됩니다.

상환전환우선주가 지분상품의 분류요건을 충족하지 못함에 따라 금융부채로 분류하여 공정가치로 인식하였습니다.

## 18. 전환사채

(1) 보고기간 종료일 현재 전환사채의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당분기말	전기말
유동		
전환사채	697,019	697,019
전환권조정	(19,023)	(30,053)
상환할증금	33,838	33,838
소 계	711,834	700,804
비유동		
전환사채	1,650,000	1,650,000
전환권조정	(348,069)	(374,978)
소 계	1,301,931	1,275,022
합 계	2,013,765	1,975,826

(2) 연결회사는 회계기간 중 전환권이 행사되었을 경우 이익이나 이자의 배당에 관하여는 전환을 청구한 때의 직전 영업연도말에 전환되는 것으로 간주합니다.

## 19. 퇴직급여제도

(1) 확정기여형퇴직급여제도

종속기업에서 자격을 갖춘 모든 종업원들을 위해 확정기여형 퇴직급여제도를 운영하고 있으며, 당분기에 손익계산서에 인식된 퇴직급여는 50,785천원입니다.

(2) 확정급여형퇴직급여제도

1) 보고기간 종료일 현재 순확정급여부채와 관련하여 인식된 금액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당분기말	전기말
확정급여채무의 현재가치	6,090,489	5,699,360
사외적립자산의 공정가치	(2,311,408)	(2,405,368)
순확정급여부채	3,779,081	3,293,992

2) 당분기 및 전분기 중 퇴직급여제도와 관련하여 손익으로 인식한 비용은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당분기	전분기
당기근무원가	476,557	546,867
순이자원가	61,682	29,762
사외적립자산 이자수익	(30,782)	(6,078)
종업원급여에 포함된 총비용	507,458	570,551

20. 자본금

(1) 당분기 및 전분기 중 자본금 및 주식발행초과금의 변동 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	주식수(주)	자본금	주식발행초과금	합 계
2022.1.1(전기초)	23,707,586	11,853,793	85,146,383	97,000,176
전환사채의 전환	464,900	232,450	4,767,550	5,000,000
유상증자	7,515,336	3,757,668	189,762,234	193,519,902
주식선택권의 행사	65,900	32,950	694,668	727,618
2022.03.31(전분기말)	31,753,722	15,876,861	280,370,834	296,247,695
2023.01.01(당기초)	46,422,830	23,211,415	456,157,807	479,369,222
주식선택권의 행사	84,098	42,049	518,487	560,536
2023.03.31(당분기말)	46,506,928	23,253,464	456,676,293	479,929,757

21. 금융상품 범주별 순손익

당분기 및 전분기 중 금융상품의 범주별 순손익은 다음과 같습니다.

(당분기)

(단위: 천원)

구 분	평가손익	평가/처분손익	이자수익	순손상차손익	외환손익
-----	------	---------	------	--------	------

	(기타포괄손익)	(당기손익)	(비용)		
금융자산					
상각후원가측정금융자산	-	57	38,710	23,554	323,437
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	9,954	-	-	-	-
당기손익-공정가치측정금융자산	-	6,749,935	51,966	-	-
금융부채					
상각후원가측정금융부채	-	-	(66,589)	-	(14,290)
기타금융부채	-	-	(28,713)	-	-

(전분기)

(단위: 천원)

구 분	평가/처분손익 (당기손익)	이자수익 (비용)	순손상차손익	외환손익	기타손익
금융자산					
상각후원가측정금융자산	(413)	34,464	(413)	137,490	-
당기손익-공정가치측정금융자산	(80,507,649)	281,406	-	-	-
기타금융자산	-	1,045	-	-	-
금융부채					
상각후원가측정금융부채	-	(75,077)	-	(1,751)	59,547
기타금융부채	-	(30,838)	-	-	-

## 22. 법인세

법인세비용은 전체 회계연도에 대해서 예상되는 최선의 가중평균 연간법인세율의 추정에 기초하여 인식하였습니다.

## 23. 특수관계자 거래

(1) 보고기간 종료일 현재 연결회사의 주요 특수관계자 현황은 다음과 같습니다.

구 분	당분기말	전기말
유의적 영향력을 행사하는 기업	(주)카카오	(주)카카오
	(주)카카오게임즈	(주)카카오게임즈
관계기업 및 공동기업	ChinaLab Company Limited	ChinaLab Company Limited
	(주)망고스틴	(주)망고스틴
	-	COMINO株式會社(*2)
	(주)온마인드	(주)온마인드
	(주)컬러버스	(주)컬러버스
	(주)알피지게이트	-
(당기 거래 또는 채권·채무잔액이 있는)기타특수관계자(*1)	-	(주)티앤케이팩토리
	(주)메타보라	(주)메타보라
	METABORA SINGAPORE PTE. LTD.	METABORA SINGAPORE PTE. LTD.



	Kakao Games Europe B.V.	Kakao Games Europe B.V.
	Kakao Games Japan Corp.	Kakao Games Japan Corp.
	(주)카카오브이엑스	(주)카카오브이엑스
	(주)엔글	(주)엔글

(\*1) 기업회계기준서 제1024호 '특수관계자 공시'에 따른 특수관계자 범위에 포함되지 않으나 독점 규제 및 공정거래법에 따른 동일한 대규모기업집단 소속회사를 포함하고 있습니다.

(\*2) 당분기 중 회사 보유지분을 모두 처분하여 특수관계자에서 제외되었습니다.

(2) 당분기 및 전분기 중 특수관계자와의 주요 거래내역은 다음과 같습니다.

(당분기)

(단위: 천원)

특수관계자의 명칭	영업수익 등			영업비용 등	
	영업수익	이자수익	기타수익	지급수수료	이자비용
유의적 영향력을 행사하는 기업					
(주)카카오	1,455,183	-	-	12,478	-
(주)카카오게임즈	190,499	-	-	502,064	19,849
소 계	1,645,682	-	-	514,542	19,849
관계기업 및 공동기업					
(주)컬러버스	-	-	-	2,083	-
(주)알피지게이트	-	5,671	-	7,688	-
소 계	-	5,671	-	9,771	-
기타 특수관계자					
METABORA SINGAPORE PTE. LTD.	-	-	29,308	-	-
Kakao Games Europe B.V.	-	-	-	26,316	-
Kakao Games Japan Corp.	-	-	-	11,564	-
(주)카카오브이엑스	580	-	-	-	-
소 계	580	-	29,308	37,880	-
합 계	1,646,262	5,671	29,308	562,193	19,849

(전분기)

(단위: 천원)

특수관계자의 명칭	영업수익 등		영업비용 등
	영업수익	이자수익	지급수수료
유의적 영향력을 행사하는 기업			
(주)카카오	-	-	12,132
(주)카카오게임즈	209,392	-	307,184
소 계	209,392	-	319,316
관계기업 및 공동기업			
(주)망고스틴	-	1,045	-
소 계	-	1,045	-
기타 특수관계자			

Kakao Games Europe B.V.	-	-	103,449
KaKao Games Japan Corp.	-	-	19,693
(주)티앤케이팩토리	234	-	-
소 계	234	-	123,142
합 계	209,626	1,045	442,458

(3) 보고기간 종료일 현재 특수관계자에 대한 채권·채무의 내역은 다음과 같습니다.

(당분기말)

(단위: 천원)

특수관계자의 명칭	채권			채무			
	매출채권	미수수익	대여금	미지급금	미지급비용	선수금	차입금
유의적 영향력을 행사하는 기업							
(주)카카오	640,694	-	-	7,556	-	-	-
(주)카카오게임즈	62,211	-	-	365,601	19,849	-	4,500,000
소 계	702,905	-	-	373,157	19,849	-	4,500,000
관계기업 및 공동기업							
(주)컬러버스	-	-	-	2,018	-	-	-
(주)알피지게이트	-	10,208	500,000	5,209	-	-	-
소 계	-	10,208	500,000	7,227	-	-	-
기타 특수관계자							
Kakao Games Europe B.V.	-	-	-	433	-	2,544,437	-
Kakao Games Japan Corp.	-	-	-	10,600	-	-	-
소 계	-	-	-	11,033	-	2,544,437	-
합 계	702,905	10,208	500,000	391,417	19,849	2,544,437	4,500,000

(전기말)

(단위: 천원)

특수관계자의 명칭	채권			채무	
	매출채권	미수수익	대여금	미지급금	선수금
유의적 영향력을 행사하는 기업					
(주)카카오	728,904	-	-	8,598	-
(주)카카오게임즈	85,389	-	-	345,374	-
소 계	814,293	-	-	353,972	-
관계기업 및 공동기업					
(주)알피지게이트	-	4,537	500,000	932	-
소 계	-	4,537	500,000	932	-
기타 특수관계자					
Kakao Games Europe B.V.	-	-	-	527	2,570,753
Kakao Games Japan Corp.	-	-	-	10,294	-
(주)카카오브이엑스	319	-	-	-	-
소 계	319	-	-	10,822	2,570,753
합 계	814,612	4,537	500,000	365,726	2,570,753

(4) 당분기 및 전분기 중 특수관계자와의 자금거래 내역은 다음과 같습니다.

(당분기)

(단위: 천원)

특수관계자의 명칭	자금차입거래	
	차입	상환
유의적 영향력을 행사하는 기업		
(주)카카오게임즈	4,500,000	-

(전분기)

(단위: 천원)

특수관계자의 명칭	현금출자
관계기업 및 공동기업	
COMINO株式會社	502,107

(5) 보고기간 종료일 현재 연결회사가 특수관계자로부터 제공받은 담보 및 지급보증은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

특수관계자의 명칭	보증내역	보증금액	
		당분기말	전기말
기타특수관계자			
(주)맘모식스 대표이사	(주)하나은행 차입금	500,000	500,000

(6) 당분기 및 전분기 중 주요경영진에 대한 보상의 내용은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당분기	전분기
급여	447,306	433,963
퇴직급여	75,944	210,469
주식기준보상	12,286	16,701
합 계	535,536	661,134

상기 주요 경영진에는 당사의 활동의 계획·운영·통제에 대한 중요한 권한과 책임을 가진 등기이사 및 감사가 포함되어 있습니다.

## 24. 우발상황 및 약정사항

(1) 연결회사의 보고기간 종료일 현재 타인으로부터 제공받은 보증금액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

보증기관	보증내역	보증금액
기술보증기금	국민은행 차입금	80,000
신용보증기금	하나은행 차입금	95,000
(주)맘모식스 대표이사	하나은행 차입금	500,000
서울보증보험	이행지급보증	10,000

(2) 연결회사가 보고기간 종료일 현재 타인으로부터 제공받은 약정사항은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

약정제공처	약정내용	약정기간	한도금액	실행금액
(주)중소기업은행	한도대출	2021년 8월 5일 ~ 2023년 8월 5일	30,000	-

## 4. 재무제표

### 재무상태표

제 9 기 1분기말 2023.03.31 현재

제 8 기말 2022.12.31 현재

(단위 : 원)

	제 9 기 1분기말	제 8 기말
자산		
유동자산	23,609,265,183	17,308,910,242
현금및현금성자산 (주7)	11,217,537,258	6,660,528,502
매출채권및기타채권 (주7,8)	6,412,793,955	6,735,610,502
당기법인세자산	1,369,358,523	1,266,630,677
기타금융자산 (주7,11)	2,114,286,091	1,454,519,711
기타유동자산	2,495,289,356	1,191,620,850
비유동자산	430,735,135,666	435,861,463,438
당기손익-공정가치측정금융자산 (주5,7,9)	181,033,287,682	179,427,106,653
기타포괄손익-공정가치측정금융자산 (주5,7,10)	1,300,873,114	1,292,989,134
종속기업투자주식 (주12)	180,717,355,068	198,754,995,208
관계기업및공동기업투자주식 (주13)	20,280,091,120	21,316,629,986
매출채권 및 기타채권 (주7,8)	1,751,239,686	1,895,126,212
유형자산 (주14)	1,227,314,034	1,270,075,393
무형자산 (주15)	32,562,783,917	21,501,288,682
사용권자산 (주16)	931,617,971	886,374,903
사외적립자산 (주18)	287,006,368	458,723,869
기타금융자산 (주7,11)	10,643,566,706	9,058,153,398
자산총계	454,344,400,849	453,170,373,680
부채		
유동부채	12,470,625,169	18,239,723,558
기타채무 (주7)	4,789,373,062	5,023,501,078
단기차입금 (주4,7,17)	5,000,000,000	11,500,000,000
리스부채 (주4,7,16)	886,592,535	852,051,234
기타금융부채 (주47)	296,320,254	329,547,956
기타유동부채	1,498,339,318	534,623,290
비유동부채	12,544,693,636	10,649,375,808
리스부채 (주4,7,16)	2,553,642,684	2,687,610,901
총당부채 (주16)	52,981,353	52,667,886
이연법인세부채	9,938,069,599	7,909,097,021
부채총계	25,015,318,805	28,889,099,366
자본		

자본금 (주19)	23,253,464,000	23,211,415,000
기타불입자본 (주19)	434,022,624,520	433,019,088,723
기타자본항목	(1,568,413,101)	(1,578,366,633)
이익잉여금(결손금)	(26,378,593,375)	(30,370,862,776)
자본총계	429,329,082,044	424,281,274,314
자본과부채총계	454,344,400,849	453,170,373,680

포괄손익계산서

제 9 기 1분기 2023.01.01 부터 2023.03.31 까지

제 8 기 1분기 2022.01.01 부터 2022.03.31 까지

(단위 : 원)

	제 9 기 1분기		제 8 기 1분기	
	3개월	누적	3개월	누적
영업수익 (주6)	2,250,756,515	2,250,756,515	897,562,194	897,562,194
영업비용	2,984,315,634	2,984,315,634	1,787,366,454	1,787,366,454
영업이익(손실)	(733,559,119)	(733,559,119)	(889,804,260)	(889,804,260)
금융수익 (주7)	7,171,653,892	7,171,653,892	585,166,915	585,166,915
금융비용 (주7)	154,440,534	154,440,534	80,564,788,769	80,564,788,769
기타수익	66,269,584	66,269,584	89,207,711	89,207,711
기타비용	1,098,893,257	1,098,893,257	9,686,202	9,686,202
법인세비용차감전순이익(손실)	5,251,030,566	5,251,030,566	(80,789,904,605)	(80,789,904,605)
법인세비용	1,253,803,033	1,253,803,033	(17,588,864,700)	(17,588,864,700)
당기순이익(손실)	3,997,227,533	3,997,227,533	(63,201,039,905)	(63,201,039,905)
기타포괄손익	4,995,400	4,995,400		
당기손익으로 재분류되지 않는항목	4,995,400	4,995,400		
확정급여제도의 재측정손익	(4,958,132)	(4,958,132)		
기타포괄손익-공정가치측정금융자산평가손익	9,953,532	9,953,532		
총포괄손익	4,002,222,933	4,002,222,933	(63,201,039,905)	(63,201,039,905)
주당이익				
기본주당이익(손실) (단위 : 원)	90	90	(1,991)	(1,991)
희석주당이익(손실) (단위 : 원)	89	89	(1,991)	(1,991)

### 자본변동표

제 9 기 1분기 2023.01.01 부터 2023.03.31 까지

제 8 기 1분기 2022.01.01 부터 2022.03.31 까지

(단위 : 원)

	자본				
	자본금	기타불입자본	기타자본구성요소	이익잉여금	자본 합계
2022.01.01 (기초자본)	15,876,861,000	281,744,210,301	(1,560,780,000)	122,809,828,408	418,870,119,709
당기순이익(손실)				(63,201,039,905)	(63,201,039,905)
주식기준보상거래					
확정급여부채의 재측정요소					
기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산 평가					
자기주식취득					
합병					
주식선택권의 행사	53,100,000	870,312,000			923,412,000
주식선택권의 부여		41,333,697			41,333,697
2022.03.31 (기말자본)	15,929,961,000	282,655,855,998	(1,560,780,000)	59,608,788,503	356,633,825,501
2023.01.01 (기초자본)	23,211,415,000	433,019,088,723	(1,578,366,633)	(30,370,862,776)	424,281,274,314
당기순이익(손실)				3,997,227,533	3,997,227,533
주식기준보상거래	42,049,000	482,110,371			524,159,371
확정급여부채의 재측정요소				(4,958,132)	(4,958,132)
기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산 평가			9,953,532		9,953,532
자기주식취득		(2,229,300)			(2,229,300)
합병		523,654,726			523,654,726
주식선택권의 행사					
주식선택권의 부여					
2023.03.31 (기말자본)	23,253,464,000	434,022,624,520	(1,568,413,101)	(26,378,593,375)	429,329,082,044



## 현금흐름표

제 9 기 1분기 2023.01.01 부터 2023.03.31 까지

제 8 기 1분기 2022.01.01 부터 2022.03.31 까지

(단위 : 원)

	제 9 기 1분기	제 8 기 1분기
영업활동으로 인한 현금흐름	(914,864,539)	645,950,518
당기순이익(손실)	3,997,227,533	(63,201,039,905)
당기순이익조정을 위한 가감	(4,169,215,063)	62,529,817,993
퇴직급여	96,477,867	77,205,916
감가상각비	44,656,375	47,868,899
무형자산상각비	360,405,238	1,527,354
사용권자산상각비	57,053,566	51,348,165
주식보상비용(환입)	58,337,202	24,811,866
외화환산손실	50,230,144	19,516,263
당기손익-공정가치측정금융자산평가손실		80,133,331,518
당기손익공정가치측정금융자산처분손실		377,940,639
관계기업투자주식처분손실	985,814,351	
지급수수료		23,677,728
잡손실		31,309
이자비용	154,440,534	31,352,969
법인세비용	1,253,803,033	(17,588,864,700)
기타비용		2,936,663
리스조정이익	(138,888)	
외화환산이익	(103,159,697)	(15,503,027)
이자수익	(274,391,789)	(522,202,132)
당기손익공정가치측정금융자산처분이익	(99,625,241)	(36,773,786)
당기손익공정가치측정금융자산평가이익	(6,716,615,000)	(10,400,000)
기타의 대손충당금환입	(7,194,390)	
채무조정이익		(70,369,376)
잡이익	(29,308,368)	(17,618,275)
영업활동으로인한자산·부채의변동	(468,095,447)	944,647,142
매출채권 감소(증가)	897,714,264	6,455,497
미수금의 감소(증가)	116,640,783	1,236,487,327
선급금의 감소(증가)	(616,185,749)	(9,457,359)
선급비용의 감소(증가)	(14,698,340)	(30,147,377)
부가세대급금의 감소(증가)	(599,608,343)	60,157,311
미지급금의 증가(감소)	(1,135,190,747)	21,095,145
미지급비용의 증가(감소)	(4,591,083)	4,972,164
선수금의 증가(감소)	60,160,914	(537,361,142)

예수금의 증가(감소)	196,035,350	82,192,750
부가세예수금의 증가(감소)	622,158,874	167,298
사외적립자산의 감소(증가)	119,783,461	182,764,353
퇴직금 이관	9,468,630	30,529,283
퇴직금의 지급	(119,783,461)	(103,208,108)
이자의 수취	101,374,370	512,313,948
이자의 지급	(6,627,806)	(2,642,876)
법인세납부(환급)	(369,528,126)	(137,145,784)
투자활동으로 인한 현금흐름	664,383,605	8,233,501,408
단기금융상품의 처분		5,000,000,000
관계기업투자주식의 감소	57,540,743	
당기손익공정가치측정금융자산의 감소	11,141,981,887	109,738,393,964
기타포괄손익공정가치측정금융자산의 감소	5,000,658	
리스채권의 회수	160,375,800	67,901,181
단기대여금의 감소	200,000,000	
장기대여금및수취채권의 처분		2,400,000,000
합병으로 인한 현금 유입액	2,772,202,915	
단기금융상품의 취득		(500,000,000)
보증금의 증가	(32,309,000)	(500,000)
유형자산의 취득		(9,615,000)
당기손익공정가치측정금융자산의 증가	(5,879,956,278)	(103,299,914,247)
종속기업투자주식의 취득	(5,500,453,120)	(4,510,657,624)
관계기업투자주식의 취득		(502,106,866)
단기대여금의 증가	(760,000,000)	
장기대여금및수취채권의 취득	(1,500,000,000)	(150,000,000)
재무활동현금흐름	4,726,467,828	1,336,911,720
단기차입금의 증가	4,500,000,000	500,000,000
주식선택권행사	448,215,256	923,412,000
리스부채의 상환	(219,518,128)	(86,500,280)
자기주식의 취득	(2,229,300)	
현금및현금성자산의 증감	4,475,986,894	10,216,363,646
기초의 현금및현금성자산	6,660,528,502	17,020,834,838
현금및현금성자산의 환율변동효과	81,021,862	923,597
기말의 현금및현금성자산	11,217,537,258	27,238,122,081

## 5. 재무제표 주석

제 9 기 1분기 2023년 03월 31일 현재

제 8 기 1분기 2022년 03월 31일 현재

주식회사 법률투

### 1. 회사의 개요

주식회사 법률투(이하 '회사')은 2012년 1월에 설립되었으며, 온라인, 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급사업 등을 사업의 목적으로 하고 있으며, 경기도 성남시 분당구 황새울로246에 본사를 두고 있습니다.

주식회사 법률투(피합병법인)은 대신밸런스제1호기업인수목적(주)(합병법인)과의 합병에 대해 2016년 5월 3일 이사회 결의 이후, 2016년 10월 25일 주주총회를 거쳐, 2016년 11월 30일 합병등기일로 합병하였습니다.

합병은 대신밸런스제1호기업인수목적(주)가 회사를 흡수합병하는 방법으로 진행되어 대신밸런스제1호기업인수목적(주)가 존속하고 회사는 소멸하게 되나, 실질적으로는 회사가 대신밸런스제1호기업인수목적(주)를 흡수합병하는 형식으로 진행됩니다. 대신밸런스제1호기업인수목적(주)와 회사의 합병비율은 1: 87.3657568(회사 주식 1주에 대해 대신밸런스제1호기업인수목적(주) 보통주 87.3657568주 부여)로 합병하여 2016년 12월 14일에 한국거래소 코스닥시장에 회사의 보통주식을 신주 상장하였습니다.

회사의 정관에 의해 발행할 주식의 총수는 500,000,000주(1주의 금액: 500원)이며, 당분기말 현재 납입자본금은 23,253백만원 이며, 주요 주주 현황은 다음과 같습니다.

주주명	주식수(주)	지분율(%)
최대주주 및 특수관계인	24,790,161	53.30
자기주식	1,886,167	4.06
기타	19,830,600	42.64
합 계	46,506,928	100.00

### 2. 재무제표 작성기준 및 중요한 회계정책 정보

#### 2.1 재무제표 작성기준

회사의 재무제표는 연차재무제표가 속하는 기간의 일부에 대하여 기업회계기준서 제1034호 '중간재무보고'를 적용하여 작성하는 재무제표이며, 기업회계기준서 제1027호 '별도재무제표'에 따른 별도 재무제표입니다. 동 중간재무제표에 대한 이해를 위해서는 한국채택국제회계기준에 따라 작성된 2022년 12월 31일자로 종료하는 회계연도에 대한 연차재무제표를 함께 이용하여야 합니다.

중간재무제표 작성에 적용된 중요한 회계정책은 아래 기술되어 있으며, 당분기 재무제표의 작성에 적용된 중요한 회계정책은 아래에서 설명하는 기준서나 해석서의 도입과 관련된 영향을 제외하고는 2022년 12월 31일로 종료하는 회계연도에 대한 연차재무제표 작성시 채택한 회계정책과 동일합니다

당분기말 현재 제정·공표되었으나 아직 시행일이 도래하지 않아 적용하지 아니한 한국채택국제회계 기준은 없습니다.

### 3. 중요한 회계추정 및 가정

회사는 미래에 대하여 추정 및 가정을 하고 있습니다. 추정 및 가정은 지속적으로 평가되며, 과거 경험과 현재의 상황에서 합리적으로 예측가능한 미래의 사건과 같은 다른 요소들을 고려하여 이루어집니다. 이러한 회계추정은 실제 결과와 다를 수도 있습니다.

분기재무제표 작성시 사용된 중요한 회계추정 및 가정은 전기 재무제표 작성시 적용된 회계추정 및 가정과 동일합니다.

### 4. 재무위험관리

#### 4.1 재무위험관리요소

회사는 여러 활동으로 인하여 시장위험(환위험, 이자율위험 및 가격위험), 신용위험 및 유동성위험과 같은 다양한 재무위험에 노출되어 있습니다. 회사의 전반적인 위험관리정책은 금융시장의 변동성에 초점을 맞추고 있으며 재무성과에 미치는 부정적 영향을 최소화하는데 중점을 두고 있습니다.

위험관리는 이사회에서 승인한 정책에 따라 이루어지고 있습니다. 이사회는 전반적인 위험관리에 대한 문서화된 정책, 외환위험, 이자율 위험, 신용 위험, 파생금융상품과 비파생금융상품의 이용 및 유동성을 초과하는 투자와 같은 특정 분야에 관한 문서화된 정책을 검토하고 승인합니다.

#### 4.1.1 시장위험

##### (1) 외환위험

회사는 해외 영업 과정에서 다양한 통화를 이용한 거래 등으로 인하여 외환 위험, 특히 주로 미국 달러화, 일본 엔화와 관련된 환율 변동 위험에 노출되어 있습니다. 회사는 외화로 표시된 채권과 채무 관리 시스템을 통하여 외환 위험을 주기적으로 평가, 관리 및 보고하고 있습니다.

보고기간말 현재 외환 위험에 노출되어 있는 회사의 금융자산·부채의 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : USD, JPY, 천원)

구분	통화	당분기말		전기말	
		외화금액	원화환산액	외화금액	원화환산액

금융자산					
외화현금	USD	1,452,474	1,893,736	1,224,636	1,551,981
	JPY	31,373,023	307,907	66,110,729	630,154
매출채권	USD	531,427	692,875	13,815	17,508
	JPY	14,274,560	140,096	22,623,609	215,644
금융부채					
미지급금	JPY	1,080,000	10,600	1,080,000	10,294

보고기간말 현재 다른 모든 변수가 일정하고 각 외화에 대한 원화의 환율 1% 변동 시 회사의 세후 이익 및 자본에 미치는 영향은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분		세후 이익에 대한 영향		자본에 대한 영향	
		당분기	전분기	당분기말	전분기말
미국 달러/원	상승 시	20,434	3,218	20,434	3,218
	하락 시	(20,434)	(3,218)	(20,434)	(3,218)
일본 엔화/원	상승 시	3,455	4,140	3,455	4,140
	하락 시	(3,455)	(4,140)	(3,455)	(4,140)

## (2) 가격위험

회사는 유동성관리 및 영업상의 필요 등으로 지분증권에 투자하고 있어, 주가변동위험에 노출돼 있습니다. 회사는 이를 위하여 하나 이상의 직접적 또는 간접적 투자수단을 이용하고 있습니다. 상장주식 주가가 1% 변동했을때 영향을 주는 금액은 아래 표와 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	세후 이익에 대한 영향		자본에 대한 영향	
	당분기	전분기	당분기말	전분기말
유리한 변동	628,177	931,183	630,399	931,183
불리한 변동	(628,177)	(931,183)	(630,399)	(931,183)

## (3) 이자율 위험

이자율 위험은 미래의 시장 이자율 변동에 따라 예금 또는 차입금 등에서 발생하는 이자수익 및 이자비용이 변동될 위험을 뜻하며, 이는 주로 변동금리부 조건의 예금과차입금에서 발생하고 있습니다. 회사의 이자율 위험관리의 목표는 이자율 변동으로 인한 불확실성과 순이자비용의 최소화를 추구함으로써 기업의 가치를 극대화하는데 있습니다.

보고기간말 현재 다른 모든 변수가 일정하고 이자율의 1% 변동시 회사의 세후 이익 및 자본에 미치는 영향은 아래 표와 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	세후 이익에 대한 영향		자본에 대한 영향	
	당분기	전분기	당분기말	전분기말
상승 시	84,669	208,557	84,669	208,557
하락 시	(84,669)	(208,557)	(84,669)	(208,557)

#### 4.1.2 신용위험

신용위험은 회사의 통상적인 거래 및 투자활동에서 발생하며 고객 또는 거래상대방이 계약조건 상의 무사함을 지키지 못하였을 때 발생합니다. 이러한 신용위험을 관리하기 위하여 회사는 주기적으로 주요한 고객과 거래상대방의 재무상태와 과거 경험 및 기타 요소들을 고려하여 개별적으로 재무신용도를 평가하고 있으며, 주요한 고객과 거래상대방 각각에 대한 신용한도를 설정, 관리하고 있습니다.

또한 신용위험은 현금및현금성자산, 각종 예금 그리고 파생금융상품 등과 같은 금융기관과의 거래에서도 발생할 수 있습니다. 이러한 위험을 줄이기 위해, 회사는 신용도가 높은 금융기관들에 대해서만 거래를 하고 있습니다.

당분기 중 신용 한도를 초과한 건은 없었으며 경영진은 상기 거래처로부터 의무불이행으로 인한 손실을 예상하고 있지 않습니다. 또한 당분기말 현재 신용위험의 최대 노출금액은 금융상품의 장부가액 (현금 및 지분증권 제외)과 같습니다.

#### 4.1.3 유동성 위험

회사는 미사용 차입금 한도를 적정 수준으로 유지하고, 영업 자금 수요를 충족시키기 위해 차입금 한도나 약정을 위반하는 일이 없도록 유동성에 대한 예측을 항시 모니터링하고 있습니다. 유동성을 예측하는데 있어 회사의 자금조달 계획, 약정 준수, 회사 내부의 목표재무비율 및 통화에 대한 제한과 같은 외부 법규나 법률 요구사항도 고려하고 있습니다.

회사의 유동성 위험 분석 내역은 다음과 같습니다. 아래 표에 표시된 현금흐름은 현재가치할인을 하지 않은 금액이며 이자를 포함하고 있습니다.

(단위 : 천원)

당분기말	3개월 미만	3개월~1년 미만	1년~5년 미만	합 계
미지급금	4,789,373	-	-	4,789,373
기타금융부채(*1)	296,320	-	-	296,320
단기차입금	26,507	5,195,885	-	5,222,392
리스부채	221,336	665,256	2,553,643	3,440,235
금융지급보증	-	614,930	-	614,930

합 계	5,333,536	6,476,071	2,553,643	14,363,250
-----	-----------	-----------	-----------	------------

(\*1) 연차보상부채 276,471천원이 포함되어 있습니다.

(단위 : 천원)

전기말	3개월 미만	3개월~1년 미만	1년~5년 미만	합 계
미지급금	5,023,501	-	-	5,023,501
기타금융부채(*1)	329,548	-	-	329,548
단기차입금	67,687	11,858,337	-	11,926,024
리스부채	215,751	636,300	2,687,611	3,539,662
금융지급보증	-	614,930	-	614,930
합 계	5,636,487	13,109,567	2,687,611	21,433,665

(\*1) 연차보상부채 267,164천원이 포함되어 있습니다.

#### 4.2. 자본위험관리

회사의 자본 관리 목적은 계속기업으로서 주주 및 이해당사자들에게 이익을 지속적으로 제공할 수 있는 능력을 보호하고 자본 비용을 절감하기 위해 최적의 자본 구조를 유지하는 것입니다.

회사는 자본관리지표로 부채비율을 이용하고 있으며, 이 비율은 총부채를 총자본으로 나누어 산출하고 있습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당분기말	전기말
부채	25,015,319	28,889,099
자본	429,329,082	424,281,274
부채비율	5.83%	6.81%

#### 5. 공정가치

해당 주석에서는 직전 연차 재무보고 이후 회사가 금융상품 공정가치를 산정하는 데 사용한 판단 및 추정에 대한 당분기의 정보를 제공합니다. 당분기 중 회사의 금융자산과 금융부채의 공정가치에 영향을 미치는 사업환경 및 경제적인 환경의 유의적인 변동은 없습니다.

##### 5.1. 금융상품 종류별 공정가치

회사의 금융상품은 장부금액과 공정가치가 일치합니다.

##### 5.2. 공정가치 서열체계

회사는 공정가치를 산정하는 데 사용한 투입변수의 신뢰성에 대한 정보를 제공하기 위하여 금융상품

을 기준서에서 정한 세 수준으로 분류합니다. 공정가치로 측정되는 금융상품은 공정가치 서열체계에 따라 구분되며 정의된 수준들은 다음과 같습니다.

- 측정일에 동일한 자산이나 부채에 접근할 수 있는 활성시장의 (조정되지 않은) 공 시가격(수준 1)
- 수준 1의 공시가격 외에 자산이나 부채에 대해 직접적으로나 간접적으로 관측할 수 있는 투입변수(수준 2)
- 자산이나 부채에 대한 관측할 수 없는 투입변수(수준 3)

(단위 : 천원)

구 분	당분기말			
	수준 1	수준 2	수준 3	합계
반복적인 공정가치 측정치				
당기손익-공정가치측정금융자산	79,516,055	-	101,517,233	181,033,288
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	281,300	-	1,019,573	1,300,873

(단위 : 천원)

구 분	전기말			
	수준 1	수준 2	수준 3	합계
반복적인 공정가치 측정치				
당기손익-공정가치측정금융자산	72,799,440	10,990,390	95,637,276	179,427,106
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	268,416	-	1,024,573	1,292,989

### 5.3. 반복적인 공정가치 측정치의 서열체계 수준 간 이동

회사는 공정가치 서열체계의 수준 간 이동을, 이동을 발생시킨 사건이나 상황의 변동이 일어난 날짜에 인식합니다.

각 공정가치 서열체계의 수준 간 이동 내역은 다음과 같습니다.

#### (1) 반복적인 측정치의 수준 1과 수준 2간의 이동 내역

당분기 중 수준 1과 수준 2 간의 대체는 없습니다.

#### (2) 반복적인 측정치의 수준 3의 변동 내역

(단위 : 천원)

당분기	금융자산	
	당기손익-공정가치측정 금융자산	기타포괄손익-공정가치측정 금융자산



기초금액	95,637,276	1,024,573
총손익		
당기손익인식액	-	-
취득(*1)(*2)(*3)(*4)	5,879,956	-
처분	-	(5,000)
분기말금액	101,517,232	1,019,573

(\*1) 회사는 당기에 베이스메트로농1호 벤처투자조합 보통주 250주를 취득하였습니다.

(\*2) 회사는 당기에 오후두시랩 보통주 1,466주를 취득하였습니다.

(\*3) 회사는 당기에 에브리바이크의 전환사채를 취득하였습니다.

(\*4) 회사는 당기에 님블뉴런의 전환사채를 취득하였습니다.

(단위 : 천원)

전분기	금융자산	금융부채
	당기손익-공정가치측정 금융자산	당기손익-공정가치측정금융부채
기초금액	41,164,848	8,727
총손익		
당기손익인식액	-	-
취득	51,945,433	-
분기말금액	93,110,281	8,727

#### 5.4. 가치평가기법 및 투입변수

회사는 공정가치 서열체계에서 수준 2와 수준 3으로 분류되는 반복적인 공정가치측정치, 비반복적인 공정가치측정치에 대해 다음의 가치평가기법과 투입변수를 사용하고 있습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당분기말			
	공정가치	수준	가치평가기법	투입변수
당기손익-공정가치측정금융자산				
보통주(*1)	35,857,392	3	취득원가법	취득원가
전환우선주	1,803,002	3	취득원가법	취득원가
상환전환우선주	19,929,334	3	취득원가법	취득원가
전환사채	43,927,504	3	취득원가법	취득원가
소계	101,517,232			
기타포괄손익-공정가치측정금융자산				
보통주	1,000,002	3	취득원가법	취득원가
전환우선주	19,571	3	취득원가법	취득원가

소계	1,019,573		
----	-----------	--	--

(\*1) 보통주 투자주식 중 일부는 '비상장주식 공정가치 평가 가이드라인'의 요건에 해당됨에 따라 취득원가를 공정가치의 적절한 추정치로 판단하고 있습니다.

(단위 : 천원)

구 분	전기말			
	공정가치	수준	가치평가방법	투입변수
당기손익-공정가치측정금융자산				
투자일임계약	10,990,390	2	기준시가	-
보통주	35,810,435	3	취득원가법	취득원가
전환우선주	1,500,002	3	취득원가법	취득원가
상환전환우선주	19,929,334	3	취득원가법	취득원가
전환사채	38,397,505	3	취득원가법	취득원가
소계	106,627,666			
기타포괄손익-공정가치측정금융자산				
보통주	1,000,002	3	취득원가법	취득원가
전환우선주	19,571	3	취득원가법	취득원가
상환전환우선주	5,000	3	취득원가법	취득원가
소계	1,024,573			

#### 5.5. 수준 3으로 분류된 공정가치 측정치의 가치평가과정

회사는 재무보고 목적으로 개별 금융자산별로 적정한 공정가치 평가방법을 활용하고있으며, 이는 수준 3으로 분류되는 공정가치 측정치를 포함하고 있습니다. 평가결과는 매년 사안의 중요성에 따라 개별적으로 재무담당이사 및 이사회에 보고 및 협의되고 있습니다.

#### 6. 영업부문 정보

(1) 회사는 단일의 영업부문으로 구성되며, 최고영업의사결정자에게도 하나의 영업부문으로 재무제표와 동일한 금액으로 보고하고 있습니다.

(2) 당분기와 전분기 중 보고부문별 주요 영업부문 매출의 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당분기	전분기
게임사업 부문 매출	711,724	820,280
광고사업 부문 매출	1,457,457	-
기타매출	81,576	77,282
합 계	2,250,757	897,562

(3) 회사의 사업장은 국내에만 위치하고 있으나, 실제 매출이 발생하는 지역을 기준으로 구분한 매출의 세부내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당분기		전분기	
	매출액	비중(%)	매출액	비중(%)
국내	1,463,010	65.00	180,959	20.16
해외	787,747	35.00	716,603	79.84
합 계	2,250,757	100.00	897,562	100.00

(3) 당분기와 전분기 중 수익의 10% 이상을 차지하는 외부고객의 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당분기		전분기	
	매출액	비중(%)	매출액	비중(%)
A사	508,914	22.61	632,900	70.51
합 계	508,914	22.61	632,900	70.51

## 7. 범주별 금융상품

### 7.1 금융상품 범주별 장부금액

#### (1) 당분기말

(단위 : 천원)

재무상태표 상 자산	상각후원가측정 금융자산	당기손익-공정가치 측정금융자산	기타포괄손익-공정가치 측정금융자산	기타금융자산(*1)	합 계
현금및현금성자산	11,217,537	-	-	-	11,217,537
매출채권및기타채권	5,780,439	-	-	2,383,595	8,164,034
기타금융자산	12,757,853	-	-	-	12,757,853
당기손익-공정가치측정금융자산	-	181,033,288	-	-	181,033,288
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	-	-	1,300,873	-	1,300,873
합 계	29,755,829	181,033,288	1,300,873	2,383,595	214,473,585

(\*1) 금융상품 범주에 속하지 않는 리스채권입니다.

(단위 : 천원)

재무상태표 상 부채	상각후원가측정금융부채	기타금융부채(*1)	합 계
기타채무	4,789,373	-	4,789,373
기타금융부채(*2)	19,849	-	19,849

단기차입금	5,000,000	-	5,000,000
리스부채	-	3,440,235	3,440,235
합 계	9,809,222	3,440,235	13,249,457

(\*1) 금융상품 범주에 속하지 않는 리스부채입니다.

(\*1) 연차보상부채 276,471천원이 제외되어 있습니다.

(2) 전기말

(단위 : 천원)

재무상태표 상 자산	상각후원가측정 금융자산	당기손익-공정가치 측정금융자산	기타포괄손익-공정가치 측정금융자산	기타금융자산(*1)	합 계
현금및현금성자산	6,660,529	-	-	-	6,660,529
매출채권및기타채권	6,103,255	-	-	2,527,481	8,630,736
기타금융자산	10,512,673	-	-	-	10,512,673
당기손익-공정가치측정금융자산	-	179,427,107	-	-	179,427,107
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	-	-	1,292,989	-	1,292,989
합 계	23,276,457	179,427,107	1,292,989	2,527,481	206,524,034

(\*1) 금융상품 범주에 속하지 않는 리스채권입니다.

(단위 : 천원)

재무상태표 상 부채	상각후원가 금융부채	기타금융부채(*1)	합 계
기타채무	5,023,501	-	5,023,501
기타금융부채(*2)	62,384	-	62,384
단기차입금	11,500,000	-	11,500,000
리스부채	-	3,539,662	3,539,662
합 계	16,585,885	3,539,662	20,125,547

(\*1) 기타금융부채는 금융상품의 범주에 속하지 않는 리스부채입니다.

(\*2) 연차보상부채 267,164천원이 제외되어 있습니다.

7.2 금융상품 범주별 손익

(1) 당분기

(단위 : 천원)

구 분	평가손익 (기타포괄손익)	평가/처분손익 (당기손익)	이자수익 (비용)	외환손익
금융자산				
상각후원가측정금융자산	-	-	201,141	7,227
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	9,954	-	-	-
당기손익-공정가치측정금융자산	-	6,816,240	51,966	-

기타금융자산	-	-	16,489	-
금융부채				
상각후원가측정금융부채	-	-	(130,450)	(192)
기타금융부채	-	-	(23,677)	-

(2) 전분기

(단위 : 천원)

구 분	평가/처분손익 (당기손익)	이자수익 (비용)	외환손익	기타손익
금융자산				
상각후원가측정금융자산	-	215,108	(11,879)	-
당기손익-공정가치측정금융자산	(80,464,098)	281,406	-	-
기타금융자산	-	20,953	-	-
금융부채				
상각후원가측정금융부채	-	(2,796)	569	70,369
기타금융부채	-	(28,239)	-	-

8. 매출채권및기타채권

매출채권 및 기타채권의 구성내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당분기말	전기말
유동자산		
매출채권	5,571,900	5,778,075
미수금	208,539	325,180
리스채권	632,355	632,355
소 계	6,412,794	6,735,610
비유동자산		
리스채권	1,751,240	1,895,126
합 계	8,164,034	8,630,736

9. 당기손익-공정가치측정금융자산

(1) 당기손익-공정가치측정금융자산의 내역

(단위 : 천원)

구 분	당분기말	전기말
-----	------	-----

상장주식	79,516,055	72,799,440
비상장 지분증권	101,517,233	37,310,437
복합금융상품 및 펀드 등	-	69,317,229
합 계	181,033,288	179,427,106

(단위 : 천원)

구 분	당분기	전분기
기초금액	179,427,107	324,770,264
취득	5,879,956	103,299,914
처분	(10,990,390)	(110,316,980)
평가손실	-	(80,133,332)
평가이익	6,716,615	10,400
기타	-	281,406
기말금액	181,033,288	237,911,672

#### 10. 기타포괄손익-공정가치측정금융자산

##### (1) 기타포괄손익-공정가치측정금융자산의 내역

(단위 : 천원)

구 분	당분기말	전기말
상장주식	281,300	268,416
비상장 지분증권	1,019,573	1,019,573
복합금융상품	-	5,000
합 계	1,300,873	1,292,989

##### (2) 기타포괄손익-공정가치측정금융자산의 변동내역

(단위 : 천원)

구 분	당분기	전분기
기초	1,292,989	-
취득	-	-
처분	(5,001)	-
평가손실	-	-
평가이익	12,885	-
기말	1,300,873	-

#### 11. 상각후원가측정금융자산 및 기타금융자산

(1) 상각후원가금융자산 및 기타금융자산의 내역

(단위 : 천원)

구 분	당분기말	전기말
유동		
단기대여금	1,467,022	907,022
미수수익	647,264	547,498
소 계	2,114,286	1,454,520
비유동		
장기대여금	20,845,000	19,345,000
대손충당금_장기대여금	(10,944,833)	(10,944,833)
보증금(비유동)	824,814	737,225
현재가치할인차금_보증금(비유동)	(81,414)	(79,238)
소 계	10,643,567	9,058,153
합 계	12,757,853	10,512,673

12. 종속기업투자주식

(1) 종속기업투자주식의 내역

(단위 : 천원)

회사명	주식수(주)	지분율(%)	취득원가	장부금액	
				당분기말	전기말
(주)에이치앤씨게임즈	485,333	100.00	31,596,967	-	-
(주)нім블뉴런	922,163	74.82	10,635,381	1,431,149	1,431,149
(주)마그넷	54,064	100.00	5,760,656	4,619,122	4,616,031
(주)넥스포츠	39,600	100.00	39,727,527	23,527,329	23,527,329
프리티비지(주)	10,500	58.33	4,200,000	1,548,899	1,548,265
(주)맘모시스	560,000	55.68	3,528,567	2,601,223	2,601,223
(주)플레이하드	35,350	52.18	17,115,450	16,191,994	16,191,359
트리플라(주)	96,230	51.22	6,001,080	2,341,960	2,341,960
(주)애드엑스플러스	100,000	100.00	119,522,751	119,529,182	119,522,751
(주)엔플라이스튜디오(*1)	-	-	-	-	23,548,884
(주)엔크로키	1,005	50.12	-	-	-
(주)코드독	8,333	50.10	3,426,045	3,426,045	3,426,045
리메이크디지털(주)	132,032	100.00	5,500,453	5,500,453	-
합 계			241,514,421	180,717,356	198,754,996

(\*1) 당기 중 합병으로 인해 소멸하였습니다.

(2) 종속기업투자주식의 변동 내역

1)당분기

(단위 : 천원)

회사명	기초	취득	계정대체(*1)	기타(*2)	기말
(주)에이치앤씨게임즈	-	-	-	-	-
(주)님블뉴런	1,431,149	-	-	-	1,431,149
(주)마그넷	4,616,031	-	-	3,091	4,619,122
(주)박스포츠	23,527,329	-	-	-	23,527,329
프리티비지(주)	1,548,265	-	-	634	1,548,899
(주)맘모식스	2,601,223	-	-	-	2,601,223
(주)플레이하드	16,191,359	-	-	634	16,191,994
트리플라(주)	2,341,960	-	-	-	2,341,960
(주)애드엑스플러스	119,522,751	-	-	6,431	119,529,182
(주)엔플라이스튜디오	23,548,884	-	(23,548,884)	-	-
(주)코드톡	3,426,045	-	-	-	3,426,045
리메이크디지털(주)	-	5,500,453	-	-	5,500,453
합 계	198,754,996	5,500,453	(23,548,884)	10,791	180,717,356

(\*1) 합병으로 인한 증감입니다.

(\*2) 종속기업의 임직원에게 대한 주식매수선택권 부여로 인한 증감입니다.

2)전분기

(단위 : 천원)

회사명	기초	취득	기타	기말
(주)에이치앤씨게임즈	-	-	-	-
(주)님블뉴런	1,103,263	-	443	1,103,706
(주)마그넷	15,834	4,510,658	(461)	4,526,030
(주)박스포츠	26,835,219	-	-	26,835,219
프리티비지(주)	4,216,551	-	5,770	4,222,321
(주)맘모식스	3,528,567	-	-	3,528,567
(주)플레이하드	17,115,450	-	-	17,115,450
트리플라(주)	6,001,080	-	-	6,001,080
합 계	58,815,964	4,510,658	5,752	63,332,373

13. 관계기업및공동기업투자주식

(1) 관계기업및공동기업투자주식의 내역

(단위 : 천원)



회사명	소재지	지분율(%)		장부금액		결산월	업종
		당기말	전기말	당분기말	전기말		
COMINO 株式會社	일본	-	35.52	-	1,043,355	8월	응용소프트웨어 개발 및 공급업
(주)알피지게이트	대한민국	29.08	29.08	-	-	12월	게임소프트웨어 개발 및 공급업
(주)컬러버스	대한민국	44.28	44.28	16,861,273	16,861,273	12월	게임소프트웨어 개발 및 공급업
(주)온마인드	대한민국	48.95	48.95	3,418,818	3,412,002	12월	영상 콘텐츠 제작 및 서비스
합 계				20,280,091	21,316,630		

(2) 관계기업및공동기업투자주식의 변동내역

1)당분기

(단위 : 천원)

회사명	기초	처분	기타(*1)	기말
COMINO 株式會社	1,043,355	(1,043,355)	-	-
(주)알피지게이트	-	-	-	-
(주)컬러버스	16,861,273	-	-	16,861,273
(주)온마인드	3,412,002	-	6,816	3,418,818
합 계	21,316,630	(1,043,355)	6,816	20,280,091

(\*1) 관계기업및공동기업의 임직원에 대한 주식선택권 부여로 인한 증감입니다.

1)전분기

(단위 : 천원)

회사명	기초	취득	기타	기말
COMINO 株式會社	541,248	502,107	-	1,043,355
(주)알피지게이트	-	-	-	-
(주)컬러버스	30,999,999	-	-	30,999,999
(주)온마인드	3,384,672	-	10,770	3,395,442
합 계	34,925,919	502,107	10,770	35,438,796

14. 유형자산

(1) 유형자산의 내역

(단위 : 천원)

구 분	당분기말			전기말		
	원가	상각누계액	장부금액	원가	상각누계액	장부금액
토지	23,021	-	23,021	23,021	-	23,021
건물	775,397	(58,155)	717,242	775,397	(48,462)	726,935
차량운반구	37,450	(37,449)	1	-	-	-
비품	677,440	(503,701)	173,739	653,274	(468,317)	184,957
시설장치	437,029	(123,718)	313,311	437,029	(101,867)	335,163
합 계	1,950,337	(723,023)	1,227,314	1,888,722	(618,646)	1,270,075

(2) 유형자산의 변동

(단위 : 천원)

당분기	토지	건물	차량운반구	비품	시설장치	합 계
기초금액	23,021	726,935	-	184,957	335,163	1,270,075
취득	-	-	1	1,894	-	1,895
감가상각	-	(9,692)	-	(13,112)	(21,851)	(44,656)
당분기말금액	23,021	717,242	1	173,739	313,311	1,227,314

(단위 : 천원)

전분기	토지	건물	비품	시설장치	합 계
기초금액	23,021	765,705	165,939	422,568	1,377,233
취득	-	-	9,615	-	9,615
감가상각	-	(9,692)	(16,325)	(21,851)	(47,869)
전분기말금액	23,021	756,012	159,229	400,717	1,338,979

15. 무형자산

(1) 무형자산의 내역

(단위 : 천원)

구 분	당분기말	전기말
특허권	338	450
상표권	12,160	12,160
영업권	15,688,947	9,225,480
소프트웨어	44,632	57,279
기타의무형자산	16,816,706	12,205,920
합 계	32,562,783	21,501,289

(2) 무형자산의 변동내역

(단위 : 천원)

당분기	특허권	상표권	개발비	영업권	소프트웨어	기타의무형자산	합 계
기초금액	450	12,160	-	9,225,480	57,279	12,205,920	21,501,289
취득	-	-	-	6,463,467	3	4,929,122	11,392,592
상각	(112)	-	-	-	(12,650)	(347,644)	(360,406)
기타	-	-	-	-	-	29,308	29,308
당분기말금액	338	12,160	-	15,688,947	44,632	16,816,706	32,562,783

(단위 : 천원)

전분기	특허권	상표권	개발비	소프트웨어	기타의무형자산	합 계
기초금액	1,464	12,160	8	5,704	1,436,765	1,456,101
상각	(253)	-	-	(1,274)	-	(1,527)
전분기말금액	1,210	12,160	8	4,430	1,436,765	1,454,573

## 16. 리스

회사가 리스이용자인 경우의 리스에 대한 정보는 다음과 같습니다.

### (1) 재무상태표에 인식된 금액

리스와 관련해 재무상태표에 인식된 금액은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당분기말	전기말
사용권자산		
건물	747,337	795,039
차량	184,281	91,336
합 계	931,618	886,375

(단위 : 천원)

구 분	당분기말	전기말
리스부채		
유동	886,593	852,051
비유동	2,553,643	2,687,611
합 계	3,440,235	3,539,662

### (2) 손익계산서에 인식된 금액

리스와 관련해서 손익계산서에 인식된 금액은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당분기	전분기
사용권자산의 감가상각비		
건물	47,702	48,217

차량	9,351	3,131
합 계	57,054	51,348
리스조정 및 해지손익(기타수익 및 기타비용)	139	-
리스부채에 대한 이자비용(금융비용)	24,029	28,239
단기리스료 및 소액자산리스료(영업비용)	-	4,619

당분기 중 리스의 총 현금유출은 219,518천원입니다.

### (3) 복구충당부채

회사는 보고기간 종료일 현재 임차건물의 임차기간 완료시점에 원상복구 의무에 따라 발생할 복구비용에 대하여 최선의 추정치를 산정하여 복구충당부채로 계상하고 있습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기말		전기말	
	유동	비유동	유동	비유동
복구충당부채	-	52,981	-	52,668

## 17. 차입금

### (1) 단기차입금의 내역

(단위 : 천원)

차입처	당기말 연이자율(%)	만기	금액	
			당분기말	전기말
원화단기차입금				
부산은행	5.40	2024-01-21	500,000	500,000
(주)엔플라이스튜디오	4.60	2023-11-16	-	11,000,000
(주)카카오게임즈	4.60	2024-02-24	4,500,000	-
합 계			5,000,000	11,500,000

## 18. 순확정급여부채

### (1) 손익계산서에 반영된 금액

(단위 : 천원)

구분	당분기	전분기
당기근무원가	102,613	83,724
순이자원가	24,646	(440)
이자수익	(30,782)	(6,078)
종업원급여에 포함된 총비용	96,478	77,206

(\*)총 비용은 모두 영업비용에 포함되었습니다.

(2) 순확정급여부채 산정내역

(단위 : 천원)

구 분	당분기말	전기말
기금이 적립되지 않은 확정급여채무의 현재가치	1,999,891	1,922,133
사외적립자산의 공정가치	(2,286,897)	(2,380,857)
재무상태표상 사외적립자산(*)	(287,006)	(458,724)

(\*)별도의 자산항목으로 사외적립자산의 비유동자산 항목으로 계상하고 있습니다.

19. 납입자본의 변동내역

(단위 : 천원)

구 분	주식수(주)	자본금	주식발행초과금	합 계
2022.01.01(전기초)	31,753,722	15,876,861	280,370,834	296,247,695
주식선택권의 행사	106,200	53,100	1,234,295	1,287,395
2022.03.31(전분기말)	31,859,922	15,929,961	281,605,130	297,535,091
2023.01.01(당기초)	46,422,830	23,211,415	456,157,807	479,369,222
주식선택권의 행사(*1)	84,098	42,049	518,487	560,536
2023.03.31(당분기말)	46,506,928	23,253,464	456,676,294	479,929,758

(\*1) 2023년 3월 15일 주식선택권 84,098주가 행사되었습니다.

20. 법인세비용

법인세비용은 전체 회계연도에 대해서 예상되는 최선의 가중평균 연간법인세율의 추정에 기초하여 인식하였습니다.

21. 우발상황 및 약정사항

(1) 제공한 지급보증

(단위 : 천원)

제공받는 자	지급 보증액	지급 보증처
(주)님블뉴런	614,930	4:33 United-코나 청년창업투자조합

22. 특수관계자 거래

(1) 주요 특수관계자 현황

구 분	당분기말	전기말
-----	------	-----

유의적 영향력을 행사하는 기업	(주)카카오	(주)카카오
	(주)카카오게임즈	(주)카카오게임즈
종속기업	(주)마그넷	(주)마그넷
	(주)벙스포츠	(주)벙스포츠
	(주)님블뉴런	(주)님블뉴런
	(주)에이치앤씨게임즈	(주)에이치앤씨게임즈
	프리티비지(주)	프리티비지(주)
	(주)맘모식스	(주)맘모식스
	Mammosix Asia Co., Ltd.(*2)	-
	(주)플레이하드	(주)플레이하드
	트리플라(주)	트리플라(주)
	(주)애드엑스플러스	(주)애드엑스플러스
	-	(주)엔플라이스튜디오(*6)
	(주)코드독	(주)코드독
	(주)엔크로키	(주)엔크로키
	리메이크디지털(주)(*3)	-
관계기업 및 공동기업	ChinaLab Company Limited(*4)	ChinaLab Company Limited
	(주)망고스틴(*5)	(주)망고스틴
	-	COMINO株式會社(*7)
	(주)온마인드	(주)온마인드
	(주)컬러버스	(주)컬러버스
	(주)알피지게이트	(주)알피지게이트
(당기 거래 또는 채권·채무 잔액이 있는) 기타특수관계자(*1)	-	(주)메타보라
	METABORA SINGAPORE PTE. LTD.	METABORA SINGAPORE PTE. LTD.
	Kakao Games Japan Corp.	Kakao Games Japan Corp.
	-	(주)엔글

(\*1) 기업회계기준서 제1024호'특수관계자 공시'에 따른 특수관계자 범위에 포함되지 않으나 독점규제 및 공정거래법에 따른 동일한 대규모기업집단 소속회사를 포함하고 있습니다.

(\*2) (주)맘모식스의 종속기업입니다.

(\*3) 당분기 중 취득하였습니다.

(\*4) 종속기업인 (주)에이치앤씨게임즈의 관계기업입니다.

(\*5) 종속기업인 (주)벙스포츠의 관계기업입니다.

(\*6) 당분기 중 회사와의 합병으로 소멸하였습니다.

(\*7) 당분기 중 회사 보유지분을 모두 처분하였습니다.

(2) 특수관계자와의 주요 거래 내역

(단위 : 천원)

특수관계자의 명칭	영업수익 등			영업비용 등	
	영업수익	이자수익	기타수익	지급수수료	이자비용

유의적 영향력을 행사하는 기업					
(주)카카오	1,289,139	-	-	12,478	-
(주)카카오게임즈	72,688	-	-	-	19,849
소 계	1,361,827	-	-	12,478	19,849
종속기업					
(주)님블뉴런	-	114,902	-	-	-
(주)에이치앤씨게임즈	-	65,096	-	-	-
(주)애드엑스플러스	136,918	-	-	469,105	-
(주)엔플라이스튜디오(*1)	-	-	-	-	103,973
(주)엔크로키	-	3,403	-	-	-
소 계	136,918	183,401	-	469,105	103,973
관계기업 및 공동기업					
(주)알피지게이트	-	5,671	-	-	-
소 계	-	5,671	-	-	-
기타 특수관계자	-				
METABORA SINGAPORE PTE. LTD.	-	-	29,308	-	-
Kakao Games Japan Corp.	-	-	-	11,564	-
소 계	-	-	29,308	11,564	-
합 계	1,498,745	189,072	29,308	493,147	123,822

(\*1) 당분기 중 회사와 합병으로 소멸하였으며, 합병 전까지의 거래 내역을 기재하였습니다.

(3) 특수관계자와의 채권·채무 내역

(단위 : 천원)

특수관계자의 명칭	채권				채무			
	매출채권	미수수익	대여금	선금금	미지급금	미지급비용	차입금	선수금
유의적 영향력을 행사하는 기업								
(주)카카오	476,496	-	-	-	7,556	-	-	-
(주)카카오게임즈	48,408	-	-	-	-	19,849	4,500,000	-
소 계	524,904	-	-	-	7,556	19,849	4,500,000	-
종속기업								
(주)마그넷	10,007	-	-	-	-	-	-	-
(주)박스포츠	2,376	174	60,000	250,000	-	-	-	60,159
(주)님블뉴런	12,280	368,788	12,545,000	-	-	-	-	-
(주)에이치앤씨게임즈	-	227,355	8,000,000	-	-	-	-	-
(주)애드엑스플러스	811,850	-	-	-	378,047	-	-	-
(주)엔크로키	-	26,919	300,000	-	-	-	-	-
소 계	836,513	623,236	20,905,000	250,000	378,047	-	-	60,159
관계기업 및 공동기업								
(주)알피지게이트	-	10,208	500,000	-	-	-	-	-
소 계	-	10,208	500,000	-	-	-	-	-
기타 특수관계자								
Kakao Games Japan Corp.	-	-	-	-	10,600	-	-	-
소 계	-	-	-	-	10,600	-	-	-

합 계	1,361,417	633,444	21,405,000	250,000	396,203	19,849	4,500,000	60,159
-----	-----------	---------	------------	---------	---------	--------	-----------	--------

(4) 특수관계자와의 자금거래 내역

(단위 : 천원)

특수관계자의 명칭	자금대여거래		자금차입거래		금융상품거래		리스거래(*1)	
	대여	회수	차입	상환	투자	회수	회수	상각
유의적 영향력을 행사하는 기업								
(주)카카오게임즈	-	-	4,500,000	-	-	-	-	-
소 계	-	-	4,500,000	-	-	-	-	-
종속기업								
(주)마그넷	-	-	-	-	-	-	17,338	1,783
(주)넥스포츠	60,000	-	-	-	-	-	4,334	446
(주)님블뉴런(*2)	1,500,000	-	-	-	5,000,000	-	138,704	14,261
소 계	1,560,000	-	-	-	5,000,000	-	160,376	16,490
합 계	1,560,000	-	4,500,000	-	5,000,000	-	160,376	16,490

(\*1) 회사가 특수관계자와의 전대차 계약에 따라 수취한 리스 채권 관련 금액입니다.

(\*2) 금융상품거래는 회사가 인수인 (주)님블뉴런의 전환사채입니다.

(5) 특수관계자와에 대한 지급보증 내역

1) 회사의 당분기말 현재 특수관계자에게 제공한 보증금액은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

제공받는 자	지급 보증액	지급 보증처
(주)님블뉴런	614,930	4:33 United-코나 청년창업투자조합

(6) 주요 경영진 보상

(단위 : 천원)

구 분	당분기	전분기
급여	125,000	162,500
퇴직급여	17,474	137,341
주식보상비용	12,190	11,092
합 계	154,664	310,933



## 6. 배당에 관한 사항

당사는 과거 누적 결손금 발생 등으로 최근 5년간 배당을 실시하지 않았습니다. 상법상 배당가능재원 확보 시, 회사 정관 규정에 의거하여 이익규모 및 미래성장을 위한 투자재원 확보, 기업의 재무구조 건전성 유지 등의 요인을 종합적으로 고려하여 배당정책을 결정할 예정입니다.

### 가. 배당에 관한 회사의 정책

당사 정관은 배당에 관한 사항에 대하여 아래와 같이 정하고 있습니다.

#### 제52조 (이익배당)

- ① 이익의 배당은 금전 또는 금전 외의 재산으로 할 수 있다.
- ② 1항의 배당은 매결산기말 현재의 주주명부에게 기재된 주주 또는 등록된 질권자에게 지급한다.
- ③ 이익배당은 주주총회의 결의로 정한다.
- ④ 이익의 배당을 주식으로 하는 경우 회사가 수종의 주식을 발행한 때에는 주주총회의 결의로 그와 다른 종류의 주식으로도 할 수 있다.

#### 제53조 (분기배당)

- ① 이 회사는 이사회 결의로 사업년도 개시일로부터 3월, 6월 및 9월의 말일(이하 “분기배당 기준일”이라 함)의 주주에게 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」 제 165조의 12에 의한 분기배당을 할 수 있다. 분기 배당은 금전으로 한다.
- ② 제1항의 분기배당은 이사회 결의로 하되, 그 결의는 제1항의 각 기준일 이후 45일 내에 하여야 한다.
- ③ 분기배당은 직전결산기의 재무상태표(대차대조표)상의 순자산액에서 다음 각호의 금액을 공제한 액을 한도로 한다.
  1. 직전결산기의 자본금의 액
  2. 직전결산기까지 적립된 자본준비금과 이익준비금의 합계액
  3. 상법시행령 제19조에서 정한 미실현이익
  4. 직전결산기까지 정관의 규정 또는 주주총회의 결의에 의하여 특정목적용을 위해 적립한 임의 준비금
  5. 분기배당에 따라 당해 결산기에 적립하여야 할 이익준비금
  6. 당해 영업년도 중에 분기배당이 있었던 경우 그 금액의 합계액
  7. 직전결산기의 정기주주총회에서 이익배당하기로 정한 금액
- ④ 사업년도 개시일 이후 제1항의 각 기준일 이전에 신주를 발행한 경우 (준비금의 자본전입, 주식배당, 전환사채의 전환청구, 신주인수권부사채의 신주인수권 행사의 경우를 포함한다)에는 분기배당에 관해서는 당해 신주는 직전사업년도말에 발행된 것으로 본다.

#### 제54조 (배당금지급청구서의 소멸시효)

- ① 배당금의 지급청구권은 5년간 이를 행사하지 아니하면 소멸시효가 완성된다.
- ② 제1항의 시효의 완성으로 인한 배당금은 회사에 귀속한다.

### 나. 배당의 제한에 관한 사항

배당금 산정 시 자기주식은 대상에서 제외합니다.

**다. 자기주식 매입 및 소각계획**

당사는 관련규정을 준수하여 자기주식에 대한 정책을 검토할 계획입니다.

**라. 주요배당지표**

구 분	주식의 종류	당기	전기	전전기
		제9기 1분기	제8기	제7기
주당액면가액(원)		500	500	500
(연결)당기순이익(백만원)		2,642	-162,019	77,671
(별도)당기순이익(백만원)		3,997	-153,277	85,299
(연결)주당순이익(원)		59	-4,679	3,451
현금배당금총액(백만원)		-	-	-
주식배당금총액(백만원)		-	-	-
(연결)현금배당성향(%)		-	-	-
현금배당수익률(%)	보통주	-	-	-
	-	-	-	-
주식배당수익률(%)	보통주	-	-	-
	-	-	-	-
주당 현금배당금(원)	보통주	-	-	-
	-	-	-	-
주당 주식배당(주)	보통주	-	-	-
	-	-	-	-

주) (연결)당기순이익: 지배기업 소유주지분 기준 당기순이익

**마. 과거 배당 이력**

(단위: 회, %)

연속 배당횟수		평균 배당수익률	
분기(중간)배당	결산배당	최근 3년간	최근 5년간
-	-	-	-

**7. 증권의 발행을 통한 자금조달에 관한 사항**

**7-1. 증권의 발행을 통한 자금조달 실적**

[지분증권의 발행 등과 관련된 사항]

**가. 증자(감자)현황**

(기준일 : 2023.03.31 )

(단위 : 원, 주)

주식발행 (감소)일자	발행(감소) 형태	발행(감소)한 주식의 내용				
		종류	수량	주당 액면가액	주당발행 (감소)가액	비고
2018.04.20	주식매수선택권행사	보통주	113,562	500	575	-
2018.06.02	유상증자(제3자배정)	보통주	368,088	500	11,800	-
2018.08.11	유상증자(제3자배정)	보통주	1,759,259	500	10,800	-
2018.10.19	주식매수선택권행사	보통주	96,094	500	575	-
2019.03.06	전환권행사	보통주	46,490	500	10,755	발행회차: 제2회
2019.04.15	주식매수선택권행사	보통주	145,895	500	2,345	-
2019.05.09	전환권행사	보통주	46,490	500	10,755	발행회차: 제2회
2019.05.14	전환권행사	보통주	278,940	500	10,755	발행회차: 제3회
2019.08.31	유상증자(제3자배정)	보통주	1,474,926	500	6,780	-
2020.08.18	주식매수선택권행사	보통주	16,900	500	7,980	발행회차: 제3회
2020.12.03	전환권행사	보통주	278,940	500	10,755	-
2020.12.23	주식매수선택권행사	보통주	29,500	500	7,980	-
2020.12.23	주식매수선택권행사	보통주	12,100	500	10,240	-
2021.02.05	전환권행사	보통주	464,900	500	10,755	발행회차: 제2회
2021.02.06	유상증자(제3자배정)	보통주	7,515,336	500	25,750	보호예수기간 2021.02.26 ~ 2022.02.25
2021.04.28	주식매수선택권행사	보통주	18,400	500	7,980	-
2021.04.28	주식매수선택권행사	보통주	5,600	500	10,240	-
2021.09.15	주식매수선택권행사	보통주	38,300	500	7,980	-
2021.09.15	주식매수선택권행사	보통주	3,600	500	10,240	-
2022.01.03	주식매수선택권행사	보통주	40,600	500	7,980	-
2022.01.03	주식매수선택권행사	보통주	19,900	500	10,240	-
2022.03.24	주식매수선택권행사	보통주	32,000	500	7,980	-
2022.03.24	주식매수선택권행사	보통주	13,700	500	10,240	-
2022.04.13	전환권행사	보통주	1,135,202	500	8,809	발행회차: 제4회(주1)
2022.06.28	주식매수선택권행사	보통주	13,100	500	10,240	-
2022.11.03	유상증자(제3자배정)	보통주	13,400,606	500	14,941	(주)애드엑스 흡수합병(주2)
2022.11.30	주식매수선택권행사	보통주	1,600	500	10,240	-
2022.12.29	주식매수선택권행사	보통주	10,000	500	7,980	-
2022.12.29	주식매수선택권행사	보통주	2,400	500	10,240	-
2023.03.30	주식매수선택권행사	보통주	74,098	500	4,972	-
2023.03.30	주식매수선택권행사	보통주	10,000	500	7,980	-

[채무증권의 발행 등과 관련된 사항]

채무증권 발행실적

(기준일 : 2023.03.31 )

(단위 : 백만원, %)

발행회사	증권종류	발행방법	발행일자	권면(전자등록)총액	이자율	평가등급	만기일	상환	주관회사
------	------	------	------	------------	-----	------	-----	----	------

						(평가기관)		여부	
(주)님블뉴런 (주1)	회사채	사모	2016.08.10	500	-	-	2023.08.09	미상환	-
(주)님블뉴런 (주2)	회사채	사모	2018.12.26	100	-	-	2023.12.26	부분상환	-
(주)님블뉴런 (주3, 주5)	회사채	사모	2020.12.15	5,000	-	-	2025.12.15	일부전환	-
(주)님블뉴런 (주4)	회사채	사모	2021.01.15	1,650	-	-	2026.01.15	부분상환	-
(주)님블뉴런 (주5)	회사채	사모	2022.02.15	13,000	-	-	2027.02.15	미상환	-
(주)님블뉴런 (주5)	회사채	사모	2022.07.28	15,000	-	-	2027.07.27	미상환	-
(주)님블뉴런 (주5)	회사채	사모	2023.03.29	5,000	-	-	2028.03.29	미상환	-
합 계	-	-	-	40,250	-	-	-	-	-

주1) 상기 2016년 8월 10일 발행한 전환사채는 2018년 12월 31일자로 (주)오올블루(現 (주)님블뉴런)에 합병된 (주)아크 베어즈가 발행한 내역입니다. 해당 전환사채는 2022년 8월 5일자 변경합의계약에 따라 만기일을 2023년 8월 9일로 연장 하였습니다.

주2) 2022년 3월 18일자로 10억원, 2022년 9월 26일자로 4억원을 부분 상환하였습니다.

주3) 2022년 12월 13일자로 50억원을 일부 전환하였습니다.

주4) 2022년 4월 15일자로 1억원을 부분 상환하였습니다.

주5) 해당 사채는 지배회사인 (주)빔툰이 인수하였습니다.

주6) 상기 이자율은 표면이자율 입니다.

### 기업어음증권 미상환 잔액

(기준일 : 2023.03.31 )

(단위 : 백만원)

잔여만기	10일 이하	10일초과 30일이하	30일초과 90일이하	90일초과 180일이하	180일초과 1년이하	1년초과 2년이하	2년초과 3년이하	3년 초과	합 계
미상환 잔액	공모	-	-	-	-	-	-	-	-
	사모	-	-	-	-	-	-	-	-
	합계	-	-	-	-	-	-	-	-

### 단기사채 미상환 잔액

(기준일 : 2023.03.31 )

(단위 : 백만원)

잔여만기	10일 이하	10일초과 30일이하	30일초과 90일이하	90일초과 180일이하	180일초과 1년이하	합 계	발행 한도	잔여 한도
미상환 잔액	공모	-	-	-	-	-	-	-
	사모	-	-	-	-	-	-	-
	합계	-	-	-	-	-	-	-

### 회사채 미상환 잔액

(기준일 : 2023.03.31 )

(단위 : 백만원)

잔여만기		1년 이하	1년초과 2년이하	2년초과 3년이하	3년초과 4년이하	4년초과 5년이하	5년초과 10년이하	10년초과	합 계
미상환 잔액	공모	-	-	-	-	-	-	-	-
	사모	600	-	-	-	1,650	-	-	2,250
	합계	600	-	-	-	1,650	-	-	2,250

주) (주)님블뉴런이 발행한 전환사채입니다((주)법툰 인수 제외)

### 신종자본증권 미상환 잔액

(기준일 : 2023.03.31 )

(단위 : 백만원)

잔여만기		1년 이하	1년초과 5년이하	5년초과 10년이하	10년초과 15년이하	15년초과 20년이하	20년초과 30년이하	30년초과	합 계
미상환 잔액	공모	-	-	-	-	-	-	-	-
	사모	-	-	-	-	-	-	-	-
	합계	-	-	-	-	-	-	-	-

### 조건부자본증권 미상환 잔액

(기준일 : 2023.03.31 )

(단위 : 백만원)

잔여만기		1년 이하	1년초과 2년이하	2년초과 3년이하	3년초과 4년이하	4년초과 5년이하	5년초과 10년이하	10년초과 20년이하	20년초과 30년이하	30년초과	합 계
미상환 잔액	공모	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	사모	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	합계	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

## 7-2. 증권의 발행을 통해 조달된 자금의 사용실적

### 가. 사모자금의 사용내역

(기준일 : 2023.03.31 )

(단위 : 백만원)

구 분	회차	납입일	주요사항보고서의 자금사용 계획		실제 자금사용 내역		차이발생 사유 등
			사용용도	조달금액	내용	금액	
제3자배정 유상증자	-	2021.02.05	운영자금 및 타법인증권 취득자금	193,520	운영자금 및 타법인증권 취득자금	193,520	-

## 8. 기타 재무에 관한 사항

### 가. 재무제표 재작성 등 유의사항

해당사항이 없습니다.

**나. 연결재무제표에 영향을 미칠수 있는 중요한 사항**

1) 합병, 분할, 자산양수도, 영업양수도에 관한 사항

(1) 합병

① 연결종속회사 (주)넥스포츠는 (주)넵툰마스터를 2021년 10월 15일 기준으로 흡수합병하였습니다. 합병법인인 (주)넥스포츠와 피합병법인인 (주)넵툰마스터의 합병비율은 1 : 0 입니다.

구분	합병법인	피합병법인
법인명	주식회사 넥스포츠	주식회사 넵툰마스터
합병 후 존속여부	존속	소멸
대표이사	정욱	유태웅
발행주식의 종류 및 수	보통주 37,300주(액면 500원)	보통주 1,050,000주(액면 500원)

② 연결종속회사 (주)에이치엔씨게임즈는 종속회사 (주)펠릭스랩, (주)지우게임즈, (주)엔프렌즈게임즈, (주)에픽스튜디오를 2021년 12월 17일 기준으로 흡수 합병하였습니다. 합병법인인 (주)에이치엔씨게임즈와 피합병법인의 합병비율은 1 : 0 입니다.

구분	합병법인	피합병법인
법인명	주식회사 에이치엔씨게임즈	주식회사 펠릭스랩 주식회사 지우게임즈 주식회사 엔프렌즈게임즈 주식회사 에픽스튜디오
합병 후 존속여부	존속	소멸
대표이사	손호준	(주)펠릭스랩(손호준) (주)지우게임즈(손호준) (주)엔프렌즈게임즈(손호준) (주)에픽스튜디오(손호준)
발행주식의 종류 및 수	보통주 453,333주 (액면 500원)	(주)펠릭스랩(보통주 4,000,000주 / 액면 500원) (주)지우게임즈(보통주 250,000주 / 액면 100원) (주)엔프렌즈게임즈(보통주 265,300주 / 액면 500원) (주)에픽스튜디오(보통주 820,000 / 액면 500원)

③ (주)넵툰은 (주)애드엑스를 2022년 11월 01일을 합병기일로 흡수합병하였습니다. 합병법인인 (주)넵툰과 피합병법인인 (주)애드엑스의 합병비율은 1 : 99.0648914 이며, 합병으로 발행한 신주는 기명식보통주 13,400,606주, 합병가액은 14,941원/주 입니다.

구분	합병법인	피합병법인
법인명	주식회사 넵툰	주식회사 애드엑스
합병 후 존속여부	존속	소멸

대표이사	정욱, 유태웅	강을빈
발행주식의 종류 및 수	보통주 33,008,224주(액면 500원)	보통주 135,271주(액면 500원)

구 분	(합병회사)		(피합병회사)
	(주)넵툰		(주)애드엑스
이사회결의일	2022년 08월 01일		2022년 08월 01일
합병계약일	2022년 08월 01일		2022년 08월 01일
주주확정기준일	2022년 08월 26일		-
주주명부 폐쇄기간	시작일	-	-
	종료일	-	-
주주총회 소집공고일	2022년 09월 14일		-
합병반대의사통지 접수기간	시작일	2022년 09월 14일	-
	종료일	2022년 09월 28일	-
합병승인을 위한 주주총회(이사회) 일자	2022년 09월 29일		2022년 09월 29일
주식매수청구권 행사기간	시작일	2022년 09월 29일	-
	종료일	2022년 10월 19일	-
구주권제출기간	시작일	-	2022년 09월 29일
	종료일	-	2022년 10월 31일
채권자 이의제출기간	시작일	2022년 09월 29일	2022년 09월 29일
	종료일	2022년 10월 31일	2022년 10월 31일
합병기일	2022년 11월 01일		
합병종료보고 주주총회 갈음 이사회 공고일	2022년 11월 01일		
합병등기 신청예정일	2022년 11월 03일		
신주의 상장예정일	2022년 11월 18일		

④ (주)넵툰은 (주)엔플라이스튜디오를 2023년 03월 17일을 합병기일로 흡수합병하였습니다. 합병법인인 (주)넵툰과 피합병법인인 (주)엔플라이스튜디오의 합병비율은 1 : 0 입니다.

구분	합병법인	피합병법인
법인명	주식회사 넵툰	주식회사 엔플라이스튜디오
합병 후 존속여부	존속	소멸
대표이사	유태웅, 강을빈	강을빈
발행주식의 종류 및 수	보통주 33,008,224주(액면 500원)	보통주 1,000주(액면 10,000원)

구분	날짜
합병 계약 체결 이사회결의일	2023-01-16
합병계약일	2023-01-17
주주확정기준일*(주1)	2023-01-31
소규모합병 공고일	2023-01-31
합병 반대의사 통지 접수기간	시작일 2023-01-31

	종료일	2023-02-14
합병승인 주주총회 같은 이사회 결의일*(주2)		2023-02-15
채권자 이의제출 공고일		2023-02-15
채권자 이의제출기간	시작일	2023-02-15
	종료일	2023-03-16
합병기일		2023-03-17
합병종료보고 주주총회 같은 이사회 결의 및 공고*(주3)		2023-03-17
합병 등기 예정일자		2023-03-20

## (2) 자산양수도

① 당사는 2020년 4월 21일자로 (주)크라프트톤 보통주 80,000주를 HTK INVESTMENT HK, LIMITED 와 1인에게 총 46,400백만원에 양도하였습니다.

자세한 사항은 당사가 2020년 4월 21일자로 공시한 '주요사항보고서(타법인 주식 및 출자증권 양도 결정)' 및 '합병등종료보고서(자산양수도)' 를 참고하시기 바랍니다.

구분	양수인 1	양수인 2
회사명(성명)	HTK INVESTMENT HK, LIMITED	HTK DIRECT INVESTMENT, LIMITED
거래주식수(주)	64,000	16,000

② 당사는 2021년 10월 16일자로 (주)퍼피레드(現 (주)컬러버스) 보통주 19,964주를 (주)퍼피레드(現 (주)컬러버스) 및 (주)퍼피레드(現 (주)컬러버스) 주주 6인에게 총 31,000백만원에 양수하였습니다.

자세한 사항은 당사가 2021년 10월 14일자로 공시한 '주요사항보고서(타법인 주식 및 출자증권 양수 결정)' 및 2021년 10월 18일자로 공시한 '합병등종료보고서(자산양수도)' 를 참고하시기 바랍니다.

구분	양도인 1	양도인 2
회사명(성명)	(주)퍼피레드(現 (주)컬러버스)	(주)퍼피레드(現 (주)컬러버스) 주주 6인 (이용수, 진세형, 이수창, 김진수, 주영환, 편민정)
주식의 종류	전환우선주 (제3자배정 유증 신주 취득)	보통주 (구주 매입)
거래주식수(주)	12,880	7,084

③ 당사는 2023년 3월 29일자로 리메이크디지털(주) 보통주 111,666주, RCPS 20,366주를 (주)디렉터스컴퍼니에게 총 5,500백만원에 양수하였습니다.

구분	양도인
회사명(성명)	(주)디렉터스컴퍼니
주식의 종류 및 거래주식수(주)	보통주 111,666주 RCPS 20,366주

## 다. 대손충당금 설정 현황



1) 최근 3사업연도의 계정과목별 대손충당금 설정내역

[단위: 천원, %]

구 분	계정과목	채권 금액	대손충당금	대손충당금 설정률
제9기 1분기 (2023년 1분기)	매출채권	17,387,879	70,143	0.40%
	미수금	331,081	-	-
	합 계	17,718,960	70,143	0.40%
제8기 (2022년)	매출채권	11,945,604	84,523	0.71%
	미수금	311,423	138	0.04%
	합 계	12,257,027	84,661	0.70%
제7기 (2021년)	매출채권	2,370,684	4,054	0.17%
	미수금	1,614,112	-	0.00%
	합 계	3,984,796	4,054	0.17%

주1) 상기 내용은 연결재무제표 기준입니다.

2) 대손충당금 변동 현황

[단위: 천원, %]

구 분	제9기 1분기	제8기	제7기
1. 기초 대손충당금 잔액합계	84,662	4,054	4,525
2. 순대손처리액(① - ② ± ③)	-	-	-
① 대손처리액(상각채권액)	-	-	-
② 상각채권회수액	-	-	-
③ 기타증감액(주2)	9,035	61,337	-
3. 대손상각비 계상(환입)액	23,554	20,639	507
4. 미사용금액 환입		(1,369)	(978)
5. 기말 대손충당금 잔액합계	70,143	84,662	4,054

주1) 상기 내용은 연결재무제표 기준입니다.

주2) 연결범위 변동 및 제각

3) 매출채권관련 대손충당금 설정 방침

(1) 대손충당금 설정 방침

재무상태표일 현재의 매출채권과 기타채권 잔액에 대하여 과거의 대손 경험률과 장래의 대손예상액을 기초로 대손충당금을 설정

(2) 대손경험률과 대손예상액 산정 근거

- 대손경험률 : 매월 채권에 대한 회수율을 근거로 대손 경험률을 산정
- 대손예상액 : 채무자의 파산, 강제집행, 사망, 실종 등으로 회수가 불가능할 경우 100% 범위에서 합리적인 대손 추산액 결정

- (3) 대손처리기준 : 매출채권 등에 대해 아래와 같은 사유발생 시 실대손처리
- 파산, 부도, 강제집행, 사업의 폐지, 채무자의 사망, 실종 행방불명으로 인해 채권의 회수불능이 객관적으로 입증된 경우
  - 소송에 패소하였거나 법적 청구권이 소멸한 경우
  - 외부 채권회수 전문기관이 회수가 불가능하다고 통지한 경우
  - 회수에 따른 비용이 채권금액을 초과하는 경우
  - 채권에 대한 권리 발생으로부터 3년 이상 경과된 경우

4) 경과기간별 매출채권 잔액 현황

① 연결기준

[기준일: 2023년 03월 31일]

[단위: 천원]

구분	6월 이하	6월 초과 1년 이하	1년 초과 3년 이하	3년 초과	계
일반	16,684,974	-	-	-	16,684,974
특수관계자	702,905	-	-	-	702,905
계	17,387,879	-	-	-	17,387,879
구성비율	100%	0%	0%	0%	100%

② 별도기준

[기준일: 2023년 03월 31일]

[단위: 천원]

구분	6월 이하	6월 초과 1년 이하	1년 초과 3년 이하	3년 초과	계
일반	4,210,482	-	-	-	4,210,482
특수관계자	1,361,418	-	-	-	1,361,418
계	5,571,900	-	-	-	5,571,900
구성비율	100%	0%	0%	0%	100%

라. 재고자산

1) 최근 3사업연도의 재고자산의 사업부문별 보유현황

① 연결기준

[단위 : 천원]

구분	계정과목	제9기 1분기	제8기	제7기	비고
게임 IP 상품	상 품	115,838	17,417	554	-
합 계		115,838	17,417	554	-

총자산대비 재고자산 구성비율(%) [재고자산합계÷기말자산총계×100]	0.0264	0.0000	0.0001	-
재고자산회전율(회수) [연환산 매출원가÷{(기초재고+기말재고)÷2}]	0.0	0.0	0.0	-

② 별도기준

별도기준의 재고자산은 없습니다.

2) 재고자산의 실사내역 등

① 실사일자

재고실사는 매년 12월말 기준 연 1회 진행하고 있습니다.

② 실사방법

자체 재고실사의 경우 반기마다 전수조사로 수행하고 있습니다.

외부감사인은 당사의 재고실사에 입회/확인하고 일부 항목에 대해 표본을 추출하여 그 실재성을 확인하고 있습니다.

라. 공정가치 평가

당사의 공정가치 평가에 대한 세부 내용은 'Ⅲ. 재무에 관한 사항 - 3. 연결재무제표 주석 - 5. 금융상품의 공정가치' 항목을 참고하시기 바랍니다.

## IV. 이사의 경영진단 및 분석의견

당사는 기업공시서식 작성기준에 따라 분·반기보고서의 경우에는 본 항목을 기재하지 않습니다.

## V. 회계감사인의 감사의견 등

### 1. 외부감사에 관한 사항

#### 가. 회계감사인의 명칭 및 감사의견

사업연도	감사인	감사의견	강조사항 등	핵심감사사항
제9기 1분기 (당기)	대주회계법인	-	-	-
제8기 (전기)	대주회계법인	적정	-	(연결) 영업권 손상평가 (별도) 종속기업투자주식 손상평가
제7기 (전전기)	대주회계법인	적정	-	(연결) 영업권 손상평가 (별도) 종속기업투자주식 손상평가

#### 나. 감사용역 체결현황

사업연도	감사인	내 용	감사계약내역		실제수행내역	
			보수	시간	보수	시간
제9기 1분기 (당기)	대주회계법인	K-IFRS 반기 연결재무제표, 재무제표 검토 연간 연결 재무제표, 재무제표 감사	270	2,388	-	-
제8기 (전기)	대주회계법인	K-IFRS 반기 연결재무제표, 재무제표 검토 연간 연결 재무제표, 재무제표 감사	250	2,275	250	2,125
제7기 (전전기)	대주회계법인	K-IFRS 반기 연결재무제표, 재무제표 검토 연간 연결 재무제표, 재무제표 감사	150	1,307	150	1,752

#### 다. 회계감사인과의 비감사용역 계약체결 현황

사업연도	계약체결일	용역내용	용역수행기간	용역보수	비고
제9기 1분기(당기)	-	-	-	-	-
제8기(전기)	-	-	-	-	-
제7기(전전기)	-	-	-	-	-

#### 라. 내부감사기구가 회계감사인과 논의한 결과

구분	일자	참석자	방식	주요 논의 내용
1	2023.02.10	회사측: 감사 외 감사인측: 담당이사 외	대면회의	결산감사 결과 및 제반 주석공시사항 논의
2	2022.07.22	회사측: 감사 외 감사인측: 담당이사 외	대면회의	감사위험에 대한평가, 핵심감사사항선정 및 감사계획 논의 등

## 2. 내부통제에 관한 사항

### 가. 내부회계관리제도

일자	독립된 감사인의 내부회계관리제도 감사 또는 검토의견	
2023.03.23	독립된 감사인의 내부회계관리제도 감사 보고서	우리는 2022년 12월 31일 현재 「내부회계관리제도 설계 및 운영 개념체계」에 근거한 주식회사 법률훈(이하 "회사")의 내부회계관리제도를 감사하였습니다. 우리의 의견으로는 회사의 내부회계관리제도는 2022년 12월 31일 현재 「내부회계관리제도 설계 및 운영 개념체계」에 따라 중요성의 관점에서 효과적으로 설계 및 운영되고 있습니다.
2022.03.22	내부회계관리제도 감사 또는 검토의견	경영자의 내부회계관리제도 운영실태 보고서에 대한 우리의 검토 결과, 상기 경영자의 운영실태보고 내용이 중요성의 관점에서 내부회계관리제도 모범규준의 규정에 따라 작성되지 않았다고 판단하게 하는 점이 발견되지 아니하였습니다.
2021.03.22	내부회계관리제도 감사 또는 검토의견	경영자의 내부회계관리제도 운영실태평가보고서에 대한 우리의 검토결과, 상기 경영자의 운영실태보고 내용이 중요성의 관점에서 내부회계관리제도 모범규준 제 5장 '중소기업에 대한 적용'의 규정에 따라 작성되지 않았다고 판단하게 하는 점이 발견되지 아니하였습니다.

## VI. 이사회 등 회사의 기관에 관한 사항

### 1. 이사회에 관한 사항

#### 가. 이사회 구성

본 보고서 작성 기준일 현재 당사의 이사회는 사내이사 4인(정욱, 유태웅, 강윤빈, 이옥선), 기타비상무이사 2인(조혁민, 한상우), 사외이사 3인(이석훈, 한승훈, 최용석), 총 9명으로 구성되어 있습니다. 이사회 의장은 정욱 사내이사이며, 이사회 내 위원회로 감사위원회, 인사위원회가 설치되어 있습니다.

각 이사의 주요 이력 및 인적사항은 'VIII.임원 및 직원 등에 관한 사항'의 '임원의 현황' 내용을 참조하시기 바랍니다.

#### (1) 사외이사 및 그 변동현황

(단위 : 명)

이사의 수	사외이사 수	사외이사 변동현황		
		선임	해임	중도퇴임
9	3	1	-	-

주1) 2023년 3월 29일 제8기 정기주주총회에서 사내이사 2명(중임 1명, 신규선임 1명), 사외이사 1인(신규선임)이 선임되었습니다. 동일자로 사외이사 1인의 임기가 만료되었습니다.

#### 나. 이사회 운영규정의 주요내용

당사는 이사회의 구성 및 권한에 대하여 '이사회 운영규정'을 제정하여 운영하고 있으며, 정관에 의거하여 이사회를 운영하고 있습니다.

구분	조항	내용
구성	제4조	이사회는 이사 전원(사외이사 및 기타비상무이사 포함)으로 구성한다.
의장	제5조	① 이사회의 의장은 대표이사로 한다. 단, 이사회 결의로 정한 이사가 있을 때에는 그 이사를 의장으로 한다. ② 의장이 아래 각호의 사유로 인하여 의장의 직무를 행할 수 없을 때는 의장이 정한 이사나 감사위원장 등의 순으로 그 직무를 대행한다 1. 본인의 사망 또는 실종 2. 사임 또는 해임의 사유가 발생하여, 이사로서의 직무를 수행하지 못할 때 3. 업무상 출장, 개인적인 휴가 등의 사유에 의하여 결의에 참가할 수 없을 때

성립 및 결의방법	제6조	<p>① 이사회 결의는 법령에서 다른 정함이 있는 경우를 제외하고는 이사 과반수의 출석과 출석이사 과반수로 한다. 단, '상법 제397조의2(회사기회유용금지)' 및 '상법 제398조(자기거래금지)'에 해당하는 사안에 대한 이사회 결의는 이사 3분의 2 이상의 수로 한다.</p> <p>② (삭제)</p> <p>③ 이사회 결의에 관하여 특별한 이해관계가 있는 이사는 의결권을 행사하지 못한다. 이 경우, 의결권을 행사할 수 없는 이사의 수는 출석한 이사의 수에 산입하지 아니한다.</p> <p>④ 이사회는 이사의 전부 또는 일부가 직접 회의에 출석하지 아니하고 모든 이사가 음성을 동시에 송수신하는 원격통신수단에 의하여 결의에 참가하는 것을 허용할 수 있다. 이 경우 당해 이사는 이사회에 직접 출석한 것으로 본다.</p> <p>⑤ 의장은 필요하다고 인정할 경우에는 관계임직원 또는 외부인사를 출석시켜 의견을 청취할 수 있다.</p>
운영절차	제7조	<p>① 이사회는 정기이사회와 임시이사회로 한다.</p> <p>② 정기이사회는 분기별 1회 개최한다.</p> <p>③ 임시이사회는 필요에 따라 수시로 개최한다.</p>
	제8조	<p>① 이사회는 의장이 소집한다. 단, 본 조 제2항에 의거하여 의장이 아닌 이사가 소집할 수 있다.</p> <p>② 각 이사는 제1항의 소집권자에게 의안과 그 사유를 명시하여 이사회 소집을 청구할 수 있으며, 소집권자가 정당한 사유 없이 이사회 소집을 하지 아니하는 경우에는 이사회 소집을 청구한 이사가 이사회를 소집할 수 있다.</p>
	제9조	<p>이사회를 소집하는 이사는 이사회 개최 시기 및 장소 그리고 안건을 명시하여 영업일 기준 이사회 3일전까지 각 이사에 통지하여야 한다. 단, 이사 전원의 동의가 있을 경우에는 소집절차를 생략할 수 있다.</p>

#### 다. 주요 의결사항 등

회사	개최 일자	의안내용	가결 여부	사내이사				기타비상무이사		사외이사				
				정목	유대웅	강윤빈	이옥선	조혁민	한상우	이석훈	한승훈	서봉원	최용석	
				(출석률 100%)	(출석률 100%)	(출석률 100%)	(출석률 100%)	(출석률 100%)	(출석률 100%)	(출석률 100%)	(출석률 100%)	(출석률 100%)	(출석률 100%)	
찬 반 여부														
1	2023. 01.16	1. 합병계약 체결 승인의 건	가결	찬성	찬성	-	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	
2	2023. 01.19	1. 자회사에 대한 금전소비대차 변경 계약의 건	가결	찬성	찬성	-	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	
3	2023. 02.15	1. (주)엔플라이스튜디오 합병 계획안 승인의 건	가결	찬성	찬성	-	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	
		2. 자회사에 대한 금전소비대차 변경 계약의 건	가결	찬성	찬성	-	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	
		3. 주식매수선택권 부여의 건	가결	찬성	찬성	-	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	
4	2023. 02.24	1. 자금 대여의 건	가결	찬성	찬성	-	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	
		2. 제8기(2022년) 재무제표 및 영업보고서 승인의 건	가결	찬성	찬성	-	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	
		3. 제8기(2022년) 정기주주총회 소집 및 회의 목적 사항 승인의 건	가결	찬성	찬성	-	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	
		4. 제8기(2022년) 내부회계관리제도운영현황 보고	보고	보고	보고	-	보고	보고	보고	보고	보고	보고	-	
5	2023. 03.10	1. 자회사에 대한 자금 대여의 건	가결	찬성	찬성	-	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	
		2. (주)에브리바이크 전환사채 투자의 건	가결	찬성	찬성	-	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	
6	2023. 03.17	1. 합병결과 보고 및 공고의 건	가결	찬성	찬성	-	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	
7	2023. 03.29	1. 대표이사 선임의 건(유대웅 대표이사 중임)	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	찬성
		2. 대표이사 선임의 건(강윤빈 대표이사 선임)	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	찬성
		3. 대표이사 겸직 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	찬성
		4. (주)님블뉴런 전환사채 투자의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	찬성
		5. 타법인 주식 취득의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	찬성



	6. 타법인 주식 취득의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	찬성
	7. 지점 설치의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	-	찬성

주1) 서봉원 사외이사는 2023년 3월 29일 임기가 만료되었습니다.

주2) 2023년 3월 29일 제8기 정기주주총회에서 강을빈 사내이사, 최용석 사외이사를 신규 선임하였으며, 유태웅 사내이사를 재선임하였습니다.

## 라. 이사회 내의 위원회 구성 현황

### 1) 이사회 내 위원회 구성 현황

위원회명	구 성	소속 이사명	설치목적 및 권한사항	비고
인사위원회	사내이사 2인 사외이사 1인	정욱(위원장) 유태웅 서봉원	경영진 보상에 대한 공정성 및 투명성 확보	주1)
감사위원회	사외이사 3인	이석훈(위원장) 한승훈 최용석	재무제표 감사, 내부회계 감사 등	-

주1) 서봉원 사외이사는 2023년 3월 29일 임기가 만료되었습니다.

### 2) 이사회 내 위원회 활동 현황

위원회명	개최일자	의안내용	가결 여부	위원 성명			
				이석훈 (출석률: 100%)	한승훈 (출석률: 100%)	서봉원 (출석률: 100%)	최용석 (출석률: 100%)
				찬 반 여부			
감사위원회	2023.02.24	제8기(2022년) 내부회계관리제도 운영실태 평가	보고	보고	보고	보고	-

주1) 서봉원 사외이사는 2023년 3월 29일 임기 만료되었습니다.

주2) 2023년 3월 29일 제8기 정기주주총회에서 최용석 사외이사를 사외이사이자 감사위원회 위원으로 신규 선임하였습니다.

## 마. 이사의 독립성

### 1) 이사의 선임 및 현황

당사는 상법을 준수하여 이사 선임 및 이사회 구성에 관한 내용을 정관에 규정함에 따라, 당사의 이사는 주주총회에서 선임하며, 그 후보는 이사회가 선정하여 주주총회에 제출할 의안으로 확정하고 있습니다.

성 명	직 명	추천인	임기	연임여부 (횟수)	선임배경	활동분야 (담당업무)	회사와의 거래	최대주주 또는 주요주주와의 관계
정 욱	사내이사	이사회	2022.03~2025.0 3	연임 (2회)	회사 설립 게임 사업 역량 및 경영 능력	이사회 의장 및 사업전략	-	특수관계인
유태웅	사내이사 (대표이사)	이사회	2023.03~2026.0 3	연임 (1회)	게임 사업 역량 및 경영 능력	대표이사 및 게임사업 총괄	-	특수관계인
강을빈	사내이사 (대표이사)	이사회	2023.03~2026.0 3	신규선임	광고 사업 역량 및 경영 능력	대표이사 및 광고사업 총괄	-	특수관계인

이옥선	사내이사	이사회	2022.03~2025.03	신규선임	재무 및 투자 전문가	전사 경영전반에 대한 업무	-	특수관계인
조혁민	기타비상무이사	이사회	2021.03~2024.03	신규선임	재무 전문가	전사 경영전반에 대한 업무	-	특수관계인
한상우	기타비상무이사	이사회	2021.03~2024.03	신규선임	게임사업 전문가	전사 경영전반에 대한 업무	-	특수관계인
이석훈	사외이사	이사회	2022.03~2025.03	연임 (1회)	회계 전문가	전사 경영전반에 대한 업무	-	해당사항 없음
한승훈	사외이사	이사회	2022.03~2025.03	연임 (1회)	게임사업 전문가	전사 경영전반에 대한 업무	-	해당사항 없음
최용석	사외이사	이사회	2023.03~2026.03	신규선임	IT 전문가	전사 경영전반에 대한 업무	-	해당사항 없음

주1) 최대주주 또는 주요주주와의 관계는 「상법」 제542조의8에 기재되어 있는 관계를 참고하여 작성하였습니다.

주2) 2023년 3월 29일 주주총회에서 유태웅 사내이사가 중임 되었으며, 동일 개최한 이사회에서 대표이사로 재선임되었습니다.

주3) 2023년 3월 29일 주주총회에서 강윤민 사내이사가 신규선임 되었으며, 동일 개최한 이사회에서 대표이사로 선임되었습니다.

주3) 2023년 3월 29일 최용석 사외이사가 신규선임되었습니다.

## 2) 사외이사 후보 추천위원회 설치 및 구성 현황

당사는 자산 2조원 미만의 법인으로 별도의 사외이사 후보 추천위원회를 설치하지 아니하고 이사 및 이사회 담당조직을 통해 외부 경영, 회계, 게임사업 부문의 전문가 후보를 추천받은 후, 사외이사 자격요건 적격확인을 거쳐 이사회에서 최종 후보를 결정, 이후 주주총회에서 승인을 받아 사외이사를 선임하고 있습니다.

### 바. 사외이사 현황

성명	주요경력	최대주주등과의 이해관계
이석훈	- 서울대학교 경영학 - 삼일회계법인 - (주)큐더스 - 現 (주)큐더스벤처스 사내이사	해당사항 없음
한승훈	- 성균관대학교 경영학 - (주)네오위즈 - (주)네오플라이 - 성남산업진흥원 - 前 (주)인벤 부사장	해당사항 없음
최용석	- 서울대학교 전산학과 학사 - 삼성전자 통신연구소 現) 한양대학교 정보통신처장 現) 한양대학교 공과대학 컴퓨터소프트웨어학부 교수	해당사항 없음

주1) 최대주주 또는 주요주주와의 관계는 「상법」 제542조의8에 기재되어 있는 관계를 참고하여 작성하였습니다.

### 사. 사외이사의 전문성

### 1) 사외이사 지원 조직

본 보고서 작성 기준일 현재, 당사는 사외이사가 이사회에서 전문적인 업무를 수행할수 있도록 지원하고 있으며, 이사회 개최 전에 해당 안건을 충분히 검토할 수 있도록 사외이사들에게 충분히 설명하고 필요한 자료를 제공하고 있습니다.

조직명	직원수(명)	사외이사 지원 업무 담당 인력	지원업무와 관련한 업무수행 내역
재무관리실	1	IR담당자(1년 2개월*)	이사회 및 이사회 내 위원회 의사결정에 필요한 전반적인 업무 지원

\*) 담당인력의 (주)넵툰 근무기간을 기재하였습니다.

### 2) 사외이사 교육 실시 현황 사외이사 교육 미실시 내역

사외이사 교육 실시여부	사외이사 교육 미실시 사유
미실시	당사의 사외이사들은 각 담당 분야의 전문가들로 구성되어있고, 회사 및 회사가 속한 산업에 대한 이해도가 높은 점을 고려하여 추가적인 교육을 실시하지 않고 있으나, 추후 사외이사들의 전문성 향상을 위해 외부교육이 필요한 경우, 교육을 실시할 예정입니다.

## 2. 감사제도에 관한 사항

당사는 상법상 감사위원회 설치의무가 없으나, 제3기 정기주주총회 결의를 통해 상근감사에 갈음하여 감사위원회를 설치하였습니다. 감사위원은 회계 감사를 위하여 회계감사를 위하여 회계에 관한 장부와 관계서류를 열람하고 재무제표·연결재무제표 및 동 부속명세서를 검토하며 필요하다고 인정되는 경우 대조·실사·입회·조회, 그 밖에 적절한 감사절차를 적용합니다. 업무감사를 위하여 이사회 및 그 밖의 필요한 회의에 출석하고 필요하다고 인정되는 경우, 이사로부터 영업에 관한 보고를 받으며 중요한 업무에 관한 서류를 열람하고 그 내용을 검토하는 등 적절한 방법을 사용합니다. 내부회계관리제도에 대해서는 해당 제도의 운영실태를 대표이사로부터 보고받고 이를 검토하고 있습니다.

### 가. 감사위원회 현황

본 보고서 작성 기준일 현재 당사의 감사위원회는 3인의 사외이사로 구성되어 있습니다.

성명	사외이사 여부	경력	회계·재무전문가 관련		
			해당 여부	전문가 유형	관련 경력
이석훈	예	- 서울대학교 경영학 - 삼일회계법인 - (주)큐더스 - 現 (주)큐더스벤처스 사내이사	예	상법시행령 제 37조 2항 1호 유형 공인회계사의 자격을 가진 사람으로서 그 자격과 관련된 업무에 5년 이상 종사한 경력이 있는 사람에 해당	2005~2008 삼일회계법인 감사본부 2008~2015 삼일회계법인 조세본부 2015~2016 삼일회계법인 조세정책연구 소

한승훈	예	- 성균관대학교 경영학 - (주)네오위즈 - (주)네오플라이 - 성남산업진흥원 - 前 (주)인벤 부사장	-	-	-
최용석	예	- 서울대학교 전산학과 이학박사 - 삼성전자 통신연구소 現) 한양대학교 정보통신처장 現) 한양대학교 공과대학 컴퓨터소프트웨어학부 교수	-	-	-

#### 나. 감사위원회 위원의 독립성

당사는 감사위원회 위원을 이사회의 추천 절차를 거쳐 선임하였으며, 본 보고서 제출기준일현재 당사의 감사위원회는 상법 제415조의2(감사위원회), 제542조의11(감사위원회)에 따른 감사위원회 구성요건을 충족하고 있습니다.

구분	성명	선임배경	추천인	회사와의 관계	최대주주 또는 주요주주와의 관계
감사위원회 위원 (위원장)	이석훈	회계 전문가	이사회	-	-
감사위원회 위원	한승훈	게임사업 전문가	이사회	-	-
감사위원회 위원	최용석	IT 전문가	이사회	-	-

주1) 최대주주 또는 주요주주와의 관계는 「상법」 제542조의8에 기재되어 있는 관계를 참고하여 작성하였습니다.

선출기준의 주요내용	선출기준의 충족여부	관련 법령 등
- 3명 이상의 이사로 구성	충족(3명)	상법 제415조의2 제2항
- 사외이사가 위원의 3분의 2 이상	충족(3명)	
- 위원 중 1명 이상은 회계 또는 재무전문가	충족(이석훈 1인)	상법 제542조의11 제2항
- 감사위원회의 대표는 사외이사	충족	
- 그 밖의 결격요건(최대주주의 특수관계자 등)	해당사항 없음	상법 제542조의11 제3항

#### 다. 감사위원회의 활동

위원회명	개최일자	의안내용	가결 여부	위원 성명			
				이석훈 (출석률: 100%)	한승훈 (출석률: 100%)	서봉원 (출석률: 100%)	최용석 (출석률: -)
				찬반여부			
감사위원회	2023.02.24	제8기(2022년) 내부회계관리제도 운영실태 평가	보고	보고	보고	보고	-

주1) 서봉원 사외이사는 2023년 3월 29일 임기 만료되었습니다.

주2) 2023년 3월 29일 제8기 정기주주총회에서 최용석 사외이사를 사외이사이자 감사위원회 위원으로 신규 선임하였습니다.

## 라. 감사위원회 교육 실시 현황

감사위원회 교육 실시여부	감사위원회 교육 미실시 사유
미실시	당사의 감사위원회 위원들은 경영/재무 분야 전문가로서 충분한 전문성을 갖추고 있으므로, 향후 직무수행을 위해 필요시 교육을 실시할 예정입니다.

## 마. 감사위원회 지원조직 현황

부서(팀)명	직원수(명)	직위(근속연수)	주요 활동내역
재무관리실 회계팀	4	리드(약 2년 10개월) 팀원(약 1년 7개월) 팀원(약 7년 1개월) 팀원(약 2년)	회계 정보 및 규정 송부 재무제표 주요 정보 제공 내부회계관리제도 변경 제공

주)근속연수는 (주)법륜의 근속연수를 기재하였습니다.

## 바. 준법지원인 현황

당사는 상법 제542조의13에 따른 자산총액 5천억원 미만 법인이므로 준법지원인을 선임하지 않았습니다.

# 3. 주주총회 등에 관한 사항

## 가. 투표제도 현황

(기준일 : 2023.03.31 )

투표제도 종류	집중투표제	서면투표제	전자투표제
도입여부	배제	미도입	미도입
실시여부	-	-	-

## 나. 소수주주권의 행사여부

당사는 공시대상기간 중 소수주주권이 행사된 경우가 없습니다.

## 다. 경영권 경쟁

당사는 공시대상기간 중 경영권 경쟁과 관련된 사항은 해당사항이 없습니다.

## 라. 의결권 현황

본 보고서 작성 기준일 현재 발행주식총수는 46,506,928주이며, 의결권이 없는 자기주식수는 1,886,167주로, 의결권 행사 가능 주식수는 44,620,761주입니다.

(기준일 : 2023.03.31 )

(단위 : 주)

구 분	주식의 종류	주식수	비고
발행주식총수(A)	보통주	46,506,928	-
	우선주	-	-
의결권없는 주식수(B)	보통주	1,886,167	상법 제369조 2항 자기주식
	우선주	-	-
정관에 의하여 의결권 행사가 배제된 주식수(C)	보통주	-	-
	우선주	-	-
기타 법률에 의하여 의결권 행사가 제한된 주식수(D)	보통주	-	-
	우선주	-	-
의결권이 부활된 주식수(E)	보통주	-	-
	우선주	-	-
의결권을 행사할 수 있는 주식수 (F = A - B - C - D + E)	보통주	44,620,761	-
	우선주	-	-

마. 주주총회의사록 의사록 요약

개최일자	구분	안 건	가결여부	비고
2023.03.29	정기	제1호 의안 : 제8기(2022.1.1~2022.12.31) 재무제표{이익잉여금처분계산서(안) 포함} 및 연결재무제표 승인의 건 제2호 의안 : 정관 개정의 건 제3호 의안 : 이사 선임의 건 (사내이사 2인, 사외이사 1인) - 제3-1호 : 사내이사 유태웅 선임의 건 - 제3-2호 : 사내이사 강울빈 선임의 건 - 제3-3호 : 사외이사 최용석 선임의 건 제4호 의안 : 감사위원회 위원 선임의 건(최용석 감사위원회 위원) 제5호 의안 : 이사 보수한도 승인의 건 제6호 의안 : 주식매수선택권 부여 승인의 건	-	-
2022.09.29	임시	제1호 의안 : 합병계약서 승인의 건	가결	-
제7기 2022.03.30	정기	제1호 의안 : 제7기 (2021.1.1~2021.12.31) 재무제표(이익잉여금처분계산서(안)포함) 및 연결재무제표 승인의 건 제2호 의안 : 이사 선임의 건 - 제2-1호 : 사내이사 정 옥 선임의 건 - 제2-2호 : 사내이사 이옥선 선임의 건 - 제2-3호 : 사외이사 한승훈 선임의 건 제3호 의안 : 감사위원회 위원이 되는 사외이사 선임의 건 (감사위원이 되는 이석훈 사외이사) 제4호 의안 : 감사위원회 위원 선임의 건(감사위원회 위원 한승훈) 제5호 의안 : 이사 보수한도 승인의 건 제6호 의안 : 주식매수선택권의 부여 승인의 건	가결 가결 가결 가결 가결 가결 가결	-

제6기 2021.03.30	정기	제1호 의안 : 제6기(2020.1.1~2020.12.31) 재무제표(이익잉여금처분계산서(안) 포함) 및 연결재무제표 승인의 건 제2호 의안 : 정관 일부 변경의 건 제3호 의안 : 이사 선임의 건 (기타비상무이사 3인) - 제3-1호 : 기타비상무이사 김기홍 선임의 건 - 제3-2호 : 기타비상무이사 조혁민 선임의 건 - 제3-3호 : 기타비상무이사 한상우 선임의 건 제4호 의안 : 이사 보수한도 승인의 건 제5호 의안 : 주식매수선택권 부여의 건	가결 가결 가결 가결 가결 가결	-
제5기 2020.03.30.	정기	제1호 의안 : 제 5기(2019.1.1~2019.12.31) 재무제표(이익잉여금처분계산서(안) 포함) 및 연결재무제표 승인의 건 제2호 의안 : 이사 선임의 건(사내이사 1인, 사외이사 1인) - 제2-1호 : 사내이사 유태웅 선임의 건 - 제2-2호 : 사외이사 서봉원 선임의 건 제3호 의안 : 감사위원회 위원 선임의 건(사외이사인 감사위원 1인) - 제3-1호 : 감사위원회 위원 서봉원 선임의 건 제4호 의안 : 이사 보수한도 승인의 건 제5호 의안 : 주식매수선택권 부여 승인의 건	가결 가결 가결 가결 가결	-

주1) 상기 기수는 합병 후 존속법인인 대신밸런스 제1호 기업인수목적(주)(합병 후 (주)넵툰 사명 변경)와의 연장선 상에서 기재하였습니다.

## VII. 주주에 관한 사항

### 1. 최대주주 및 특수관계인의 주식소유 현황

(기준일 : 2023.03.31 )

(단위 : 주, %)

성명	관계	주식의 종류	소유주식수 및 지분율				비고
			기 초		기 말		
			주식수	지분율	주식수	지분율	
(주)카카오게임즈	최대주주 (본인)	보통주	18,387,039	39.61	18,387,039	39.54	-
정 욱	특수관계인 (계열회사 임원)	보통주	2,472,473	5.33	2,472,473	5.32	-
손호준	특수관계인 (계열회사의 임원)	보통주	2,311,243	4.98	2,311,243	4.97	-
강율빈	특수관계인 (계열회사의 임원)	보통주	1,466,160	3.16	1,466,160	3.15	-
유태웅	특수관계인 (계열회사의 임원)	보통주	71,676	0.15	71,676	0.15	-
이용수	특수관계인 (계열회사의 임원)	보통주	44,000	0.09	44,000	0.09	-
목진우	특수관계인 (계열회사의 임원)	보통주	30,309	0.07	30,309	0.07	-
류궁선	특수관계인 (계열회사의 임원)	보통주	3,680	0.01	3,680	0.01	-
조계현	특수관계인 (최대주주의 임원)	보통주	2,286	0.00	2,286	0.00	-
김형욱	특수관계인 (계열회사의 임원)	보통주	644	0.00	644	0.00	-
문소영	특수관계인 (계열회사의 임원)	보통주	400	0.00	400	0.00	-
정주현	특수관계인 (계열회사의 임원)	보통주	251	0.00	251	0.0	-
계		보통주	24,790,161	53.40	24,790,161	53.30	-
		-	-	-	-	-	-

주) 2023.03 주식매수선택권 행사로 발행주식총수 84,098주 증가.

### 2. 최대주주의 주요경력 및 개요

#### 가. 최대주주(법인 또는 단체)의 기본정보

명칭	출자자수	대표이사	업무집행자	최대주주
----	------	------	-------	------



	(명)	(대표조합원)		(업무집행조합원)		(최대출자자)	
		성명	지분(%)	성명	지분(%)	성명	지분(%)
(주)카카오게임즈	294,321	조계현	0.18	-	-	(주)카카오	40.92
		-	-	-	-	-	-

나. 법인 또는 단체의 대표이사, 업무집행자, 최대주주의 변동내역

변동일	대표이사 (대표조합원)		업무집행자 (업무집행조합원)		최대주주 (최대출자자)	
	성명	지분(%)	성명	지분(%)	성명	지분(%)
2020.09.10	남궁훈, 조계현	3.50	-	-	(주)카카오	46.08
2020.12.31	남궁훈, 조계현	3.46	-	-	(주)카카오	45.51
2021.02.22	남궁훈, 조계현	3.44	-	-	(주)카카오	45.26
2021.03.31	남궁훈, 조계현	3.44	-	-	(주)카카오	45.24
2021.06.30	남궁훈, 조계현	3.43	-	-	(주)카카오	45.19
2021.09.30	남궁훈, 조계현	3.43	-	-	(주)카카오	45.16
2021.12.01	남궁훈, 조계현	3.31	-	-	(주)카카오	43.57
2021.12.31	남궁훈, 조계현	3.31	-	-	(주)카카오	43.55
2022.02.01	조계현	0.19	-	-	(주)카카오	43.41
2022.03.29	조계현	0.19	-	-	(주)카카오	43.27
2022.03.31	조계현	0.19	-	-	(주)카카오	42.98
2022.05.02	조계현	0.19	-	-	(주)카카오	42.90
2022.06.30	조계현	0.19	-	-	(주)카카오	42.86
2022.08.26	조계현	0.18	-	-	(주)카카오	41.02
2022.09.30	조계현	0.18	-	-	(주)카카오	41.01
2022.12.31	조계현	0.18	-	-	(주)카카오	40.99
2023.03.31	조계현	0.18	-	-	(주)카카오	40.92

다. 최대주주(법인 또는 단체)의 최근 결산기 재무현황

(단위 : 백만원)

구 분	
법인 또는 단체의 명칭	(주)카카오게임즈
자산총계	3,873,942
부채총계	1,859,048
자본총계	2,014,893
매출액	1,147,693
영업이익	175,817
당기순이익	-196,114

주1) 상기 재무현황은 2022년말 연결재무제표 기준입니다.

## 라. 사업현황 등 회사 경영 안정성에 영향을 미칠 수 있는 주요 내용

(주)카카오게임즈는 국내 대표 모바일 메신저 카카오톡과 인터넷 포털 사이트 다음(Daum) 플랫폼을 기반으로 PC, 모바일 게임 및 블록체인 게임의 개발부터 글로벌 퍼블리싱 사업까지 영위하는 종합 게임사입니다. 지배회사인 (주)카카오게임즈는 자회사에서 개발한 게임과 외부에서 개발된 게임을 소싱하여 퍼블리싱하는 역할을 주로 담당하고 있으며, 게임 개발 자회사인 (주)라이온하트스튜디오, (주)엑스엘게임즈 및 (주)메타보라 등에서는 다양한 장르의 PC, 모바일 게임 및 블록체인 게임의 개발을 담당하고 있습니다.

PC게임의 주요 서비스 타이틀은 '배틀그라운드', '아키에이지' 등으로 국내 및 글로벌 지역에서 서비스를 제공하고 있습니다. 국내는 PC방과 Daum 포털 그리고 해외는 STEAM 플랫폼 및 자사 메인페이지를 통한 판매 방식으로 수익을 창출하고 있습니다.

모바일게임의 경우 퍼즐, 슈팅과 같은 캐주얼 게임부터 MMORPG와 같은 하드코어 게임까지 다양한 장르의 게임을 서비스하고 있습니다. 주요 타이틀로는 '오딘: 발할라 라이징', '우마무스메: 프리티 더비', '가디언테일즈', '달빛조각사'를 비롯하여, 프렌즈 IP를 활용한 다양한 캐주얼 게임을 서비스 중에 있습니다. 모바일게임은 구글 플레이스토어, 애플 앱스토어 및 윈스토어 등의 마켓을 통하여 소비자가 당사의 게임을 다운로드 받은 후 게임 이용 중 구매한 아이템을 통해 수익이 발생하며, 카카오톡 게임하기 플랫폼 서비스를 통한 판매도 이루어지고 있습니다.

한편 자체 블록체인 플랫폼 '보라(BORA)'를 통해 MMORPG '아키월드'와 캐주얼 골프게임 '버디샷'을 선보였으며, 블록체인 게임 라인업 확장을 비롯한 다양한 콘텐츠 서비스를 준비 중에 있습니다.

그 외 기존 디지털 게임사업을 확장하여 오프라인의 일상을 온라인과 접목시키는 사업을 전개 중에 있습니다. 종속회사인 (주)카카오브이엑스의 스크린골프 사업의 강화와 더불어 골프 생활 전반을 Digitalize 한 골프 플랫폼과 (주)세나테크놀로지의 통신기술을 활용한 아웃도어 스포츠 장비로 확장 중에 있습니다.

최대주주에 대한 자세한 사항은 전자공시시스템(<https://dart.fss.or.kr>)에 공시된 (주)카카오게임즈의 정기보고서를 참조하시기 바랍니다.

## 3. 최대주주의 최대주주(법인 또는 단체)의 개요

### 가. 최대주주의 최대주주(법인 또는 단체)의 기본정보

명 칭	출자자수 (명)	대표이사 (대표조합원)		업무집행자 (업무집행조합원)		최대주주 (최대출자자)	
		성명	지분(%)	성명	지분(%)	성명	지분(%)
(주)카카오	2,025,066	홍은택	0.02	-	-	김범수	13.25
		-	-	-	-	-	-

### 나. 최대주주의 최대주주((주)카카오)의 대표이사, 업무집행자, 최대주주의 변동내역

변동일	대표이사	업무집행자	최대주주
	(대표조합원)	(업무집행조합원)	(최대출자자)

	성명	지분(%)	성명	지분(%)	성명	지분(%)
2020.03.12	-	-	-	-	김범수	14.39
2020.08.13	-	-	-	-	김범수	14.20
2020.09.16	여민수	0.02	-	-	-	-
2020.10.19	여민수	0.01	-	-	-	-
2020.11.10	여민수	0.00	-	-	-	-
2020.12.23	여민수	0.00	-	-	-	-
2021.01.12	-	-	-	-	김범수	13.74
2021.02.24	여민수	0.00	-	-	-	-
2021.02.24	조수용	0.00	-	-	-	-
2021.04.16	-	-	-	-	김범수	13.32
2021.10.13	여민수	0.00	-	-	-	-
2021.12.15	여민수	0.00	-	-	-	-
2022.03.10	-	-	-	-	김범수	13.25
2022.03.29	남궁훈	0.02	-	-	-	-
2022.07.14	홍은택	0.02	-	-	-	-
2022.08.17	-	-	-	-	김범수	13.28
2023.02.13	-	-	-	-	김범수	13.26

(\*) 공시기간 중 대표이사, 업무집행자, 최대주주의 주식소유현황의 변동내역은 (주)카카오의 전자공시시스템에 별도 공시하므로 이를 참고하시기 바랍니다.

(\*) 작성기준일 이후 2023년 4월 18일 [임원·주요주주특정증권등소유상황보고서]를 통해 김범수 최대주주 지분변동 내역이 공시되었습니다.

(\*) (주)카카오의 최대주주 지분율은 공시서류제출일 현재 주식매수선택권 행사 및 자기주식 소각 등에 따른 발행주식총수의 변동으로 13.31%입니다.

#### 다. 최대주주의 최대주주(법인 또는 단체)의 최근 결산기 재무현황

(단위 : 백만원)

구 분	
법인 또는 단체의 명칭	(주)카카오
자산총계	22,963,492
부채총계	9,431,629
자본총계	13,531,862
매출액	7,106,837
영업이익	580,316
당기순이익	1,062,578

주1) 상기 재무현황은 2022말 연결재무제표 기준입니다.

**라. 사업현황 등 회사 경영 안정성에 영향을 미칠 수 있는 주요 내용**

㈜카카오는 국내 대표 메신저 카카오톡을 포함한 다양한 모바일·인터넷 기반의 서비스를 제공하며 광고, 게임, 커머스, 뮤직 등의 다채로운 영역에서 수익을 창출하고 있습니다. 일상의 영역들을 모바일 중심으로 연결하는 생활 플랫폼으로 모빌리티, 결제, 쇼핑을 비롯한 다양한 영역에서 새로운 편익을 제공하고 있으며, 미래의 성장동력이 될 신규 사업에 대한 투자 역시 지속하고 있습니다.

㈜카카오는 유가증권 상장법인으로 매분기 정기보고서를 제출하고 있어, 사업현황 및 경영에 영향을 미칠만한 자세한 사항은 ㈜카카오가 공시하는 분·반기, 사업보고서 등을 참고 하시기 바랍니다.

**4. 최대주주 변동 내역**

**가. 최대주주 변동내역**

(기준일 : 2023.03.31 )

(단위 : 주, %)

변동일	최대주주명	소유주식수	지분율	변동원인	비고
2021.02.06	(주)카카오게임즈 외	16,520,059	52.13	제3자배정 유상증자 및 전환권 행사((주)카카오게임즈)	-
2021.03.30	(주)카카오게임즈 외	15,895,066	50.16	특별관계자 추가 및 제외	-
2021.05.03	(주)카카오게임즈 외	15,232,764	48.03	특별관계자 제외	-
2021.11.03	(주)카카오게임즈 외	15,223,964	47.94	특별관계자 제외	-
2021.12.07	(주)카카오게임즈 외	15,267,964	48.08	특별관계자 추가	-
2022.03.21	(주)카카오게임즈 외	15,277,964	47.95	스톡옵션 행사 및 장내매매	-
2022.03.30	(주)카카오게임즈 외	15,273,964	47.94	특별관계자 제외	-
2022.04.13	(주)카카오게임즈 외	16,409,166	49.73	전환사채 전환권 행사((주)카카오게임즈)	-
2022.11.03	(주)카카오게임즈 외	24,790,161	53.40	흡수합병에 따른 신주 배정, 특별관계 추가	-

주1) 상기 변동일은 주식등의 대량보유사항보고서의 보고의무발생일 기준으로 작성하였습니다.

**나. 최대주주 변경**

구분	제3자배정 유상증자
인수인	(주)카카오게임즈
이사회 결의일	2020년 12월 18일
계약일	2020년 12월 18일
납입일	2021년 2월 5일
발행 주식의 종류	보통주
발행주식수 (총 발행주식수 대비 비율)	7,515,336주 (23.72%)
발행총액	193,519,902,000원
주당 발행가액 (계약일 당시 주가)	25,750원 (29,900원)

비 고		1) 상기 주당 발행가액은 '증권의 발행 및 공시에 관한 규정' 제5-18조(유상증자의 발행가액 결정) 제2항에 의거하여, 이사회결의일 전일(2020.12.17)을 기산일로 하여 1개월 가중산술평균주가, 1주일 가중산술평균주가, 최근일 가중산술평균주가를 산술평균한 금액과 최근일 가중산술평균주가 중 낮은 금액을 적용한 기준주가에 할인율 0%를 적용하여 결정 2) 유상증자로 인해 최대주주 변경 및 공정거래법 제2조에 따른 카카오 기업집단의 계열회사로 편입 3) 상기 유상증자 신주 전량은 '증권의 발행 및 공시 등에 관한 규정 제2-2조 제2항 제1호'에 따라 상장 이후 1년간(2021.02.26 ~ 2022.02.25) 한국예탁결제원에 보호예수	
인수자금 조달방법	자기자금	193,519,902,000원	
	차입금	-	
최대주주 변경	최대주주	변경 전	변경 후
		정욱 대표이사 및 특수관계인	카카오게임즈 및 특수관계인
	지분율	29.91%	52.13%

주1) 상기 총 발행주식수 대비 비율 및 최대주주 변경의 지분율은 최대주주 변경 시점 기준입니다.

## 5. 주식의 분포

### 가. 5% 이상 주식 소유현황

(기준일 : 2023.03.31 ) (단위 : 주)

구분	주주명	소유주식수	지분율(%)	비고
5% 이상 주주	(주)카카오게임즈	18,387,039	39.54	-
	정 욱	2,472,473	5.32	-
우리사주조합		7,110	0.02	-

### 나. 소액주주현황

(기준일 : 2023.03.31 ) (단위 : 주)

구 분	주주			소유주식			비 고
	소액 주주수	전체 주주수	비율 (%)	소액 주식수	총발행 주식수	비율 (%)	
소액주주	26,386	26,409	99.91	11,312,621	46,506,928	24.32	-

주1) 발행주식총수의 1%에 미달하는 주식을 소유한 주주(특수관계인 제외)입니다.

## 6. 주식사무

정관상	제9조(신주인수권)
-----	------------

신주인수권의 내용	<p>① 이 회사의 주주는 신주발행에 있어서 그가 소유하는 주식수에 비례하여 신주의 배정을 받을 권리를 가진다.</p> <p>② 회사는 제1항의 규정에도 불구하고 다음 각호의 어느 하나에 해당하는 경우 이사회 의결로 주주 이외의 자에게 신주를 배정할 수 있다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 관계 법령에 의하여 신주를 모집하거나 인수인에게 인수하게 하는 경우</li> <li>2. 발행주식총수의 100분의 50을 초과하지 않는 범위 내에서 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」 제 165조의 6에 따라 일반공모증자 방식으로 신주를 발행하는 경우</li> <li>3. 신주를 모집하거나 인수인에게 인수하게 할 때 모집 등을 하는 주식총수의 100분의 20을 초과하지 않는 범위 내에서 우리사주조합원에게 주식을 우선배정하는 경우</li> <li>4. 「상법」 제542조의 3에 따른 주식매수선택권의 행사로 인하여 신주를 발행하는 경우</li> <li>5. 발행주식총수의 100분의 50을 초과하지 않는 범위 내에서 회사가 경영상 필요로 외국인투자촉진법에 의한 외국인투자를 위하여 신주를 발행하는 경우</li> <li>6. 발행주식총수의 100분의 50을 초과하지 않는 범위 내에서 긴급한 자금의 조달을 위하여 국내외 금융기관 또는 기관투자자에게 신주를 발행하는 경우</li> <li>7. 회사의 종업원에게 발행주식총수의 100분의 15를 초과하지 않는 범위 내에서 신주를 발행하는 경우</li> <li>8. 발행주식총수의 100분의 50을 초과하지 않는 범위 내에서 「상법」 제418조 제2항의 규정에 따라 신기술의 도입, 재무구조 개선 등 회사의 경영상 목적을 달성하기 위하여 필요하여 신주를 발행하는 경우</li> </ol> <p>③ 제2항 각 호 중 어느 하나의 규정에 의해 신주를 발행할 경우 발행할 주식의 종류와 수 및 발행가격 등은 이사회 의결로 정한다.</p> <p>④ 신주인수권의 포기 또는 상실에 따른 주식과 신주배정에서 발생한 단주에 대한 처리방법은 이사회 결의로 정한다.</p>
결산일	매년 12월 31일
정기주주총회	사업연도 종료일의 다음날부터 3월 이내
주주명부폐쇄기준일	매년 12월 31일
주주명부폐쇄시기	매년 1월 1일부터 1월 15일까지
주권의 종류	정관 제8조의1(주식 및 신주인수권증서에 표시되어야 할 권리의 전자등록) 규정에 따라 주권을 발행하는 대신 전자등록계좌부에 전자등록
명의개서 대리인	KB국민은행
주주에 대한 특전	해당사항 없음
공고방법	회사의 인터넷 홈페이지( <a href="http://www.neptunegames.co.kr">http://www.neptunegames.co.kr</a> ), 한국경제신문

## 7. 주가 및 주식거래 실적

(단위 : 원, 주)

종류		2022년 10월	2022년 11월	2022년 12월	2023년 1월	2023년 2월	2023년 3월	
보통주	주가	최 고	14,300	13,750	12,550	11,600	10,900	
		최 저	11,450	12,000	10,250	10,650	10,240	9,990
		평 균	12,516	12,736	11,390	11,113	10,835	10,336
	거래량	최고(일)	682,469	238,126	134,436	275,439	295,919	160,269
		최저(일)	26,954	24,613	10,751	25,024	30,235	26,923
		월간	1,974,726	2,200,229	1,103,576	1,560,407	1,817,618	1,190,519

주1) 상기 주가는 종가 기준입니다.(출처 : KRX 정보데이터시스템)

## VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항

### 1. 임원 및 직원 등의 현황

#### 가. 임원 현황

(기준일 : 2023.03.31 )

(단위 : 주)

성명	성별	출생년월	직위	등기임원 여부	상근 여부	담당 업무	주요경력	소유주식수		최대주주와의 관계	재직기간	임기 만료일
								의결권 있는 주식	의결권 없는 주식			
정 옥	남	1972.12	사내이사	사내이사	상근	CSO	서울대학교 무기재료공학과 Accenture 애널리스트 (주)프리젤 NHN NHN 한게임 대표 現) 넷론 대표이사	2,472,473	-	계열회사 임원	2012.04 ~ 현재	2025.03.30
유대웅	남	1979.11	대표이사	사내이사	상근	대표이사	서울대학교 경영학과 NHN (주)넷론 사업전략 리더 (주)넷론 사업전략담당 COO 現) 넷론 대표이사	71,676	-	계열회사 임원	2012.05 ~ 현재	2026.03.29
강을빈	남	1980.10	대표이사	사내이사	상근	대표이사	서울대학교 재료공학부/경제학부 학사 서울대학교 산업공학과 박사 ㈜카카오 광고사업부문 부사장 ㈜애드엑스 대표이사 現) ㈜애드엑스플러스 대표이사 現) 넷론 대표이사	1,466,160	-	계열회사 임원	2023.03 ~ 현재	2023.03.29
이옥선	여	1976.11	사내이사	사내이사	상근	사내이사	덕성여자대학교 경영학과 삼성생명 삼성자산운용(구.삼성투신운용) 네이버 네이버아이앤에스 스노우 (주)티비티 사내이사 現) 넷론 CFO	-	-	임원	2021.07 ~ 현재	2025.03.30
조혁민	남	1974.02	기타 비상무 이사	기타비상무이사	비상근	기타비상무 이사	연세대학교 경제학과 KPMG 상정회계법인 네이버 Risk Management 레드사하라스튜디오 CFO 現) 카카오게임즈 CFO	-	-	임원	2021.03 ~ 현재	2024.03.30
한상우	남	1971.03	기타 비상무 이사	기타비상무이사	비상근	기타비상무 이사	충남대학교 경영학과 SK텔레콤 네오위즈 부사장 텐센트 Assistant General Manager 現) 카카오게임즈 CSO	-	-	임원	2021.03 ~ 현재	2024.03.30



이석훈	남	1980.09	사외이사	사외이사	비상근	사외이사 (감사위원회 위원장)	서울대 경영학과 상일회계법인 現) 큐더스 現) 큐더스벤처스 사내이사	-	-	계열회사 임원	2019.03 ~ 현재	2025.03.30
한승훈	남	1972.06	사외이사	사외이사	비상근	사외이사 (감사위원회 위원)	성균관대 경영학과 (주)네오위즈 (주)네오플라이 성남산업진흥원 前) 인벤 부사장	-	-	계열회사 임원	2019.03 ~ 현재	2025.03.30
최용석	남	1969.07	사외이사	사외이사	비상근	사외이사 (감사위원회 위원)	서울대학교 전신과학과 이학박사 삼성전자 통신연구소 선임연구원 現) 한양대학교 정보통신처장 現) 한양대학교 공과대학 컴퓨터소프트웨어학부 교수	-	-	계열회사 임원	2023.03 ~ 현재	2026.03.29
권상훈	남	1969.03	이사	미등기	상근	기술지원 담당 (CTO)	서울대학교 계산통계학과 서울대학교 전신과학(석사) 삼성전자 전임연구원 프리셀 CTO 애플 CTO NHN 일본서비스개발팀장 現) 넷론 CTO	662,302	-	계열회사 임원	2012.04 ~ 현재	-

- 주1) 최대주주와의 관계는 「금융회사의 지배구조에 관한 법률 시행령」 제3조 제1항에 기재되어 있는 관계를 참고하여 기재하였습니다.
- 주2) 2023년 3월 29일 정기주총을 통해 강울빈 사내이사과 최용석 사외이사 및 감사위원회 위원이 신규선임되었으며, 유태웅 사내이사과 재선임되었습니다.
- 주3) 2023년 3월 29일 개최한 이사회에서 유태웅 사내이사과 대표이사로 재선임되었으며, 강울빈 사내이사과 대표이사로 선임되었습니다.

### - 등기임원의 타회사 임원경직 현황

[기준일: 2023년 3월 31일]

겸직자		겸직회사	
성명	직위	회사명	직위
정 욱	사내이사	(주)넷론	사내이사
		(주)메타보라	사내이사
		(주)넥스포츠	사내이사
		(주)에이치앤씨게임즈	기타비상무이사
		미래콘텐츠재단	대표이사
유태웅	사내이사	(주)넷론	대표이사
		(주)온마인드	기타비상무이사
		(주)에이치앤씨게임즈	기타비상무이사
		(주)마그넷	사내이사
		(주)닝블뉴런	기타비상무이사
		(주)맘모식스	기타비상무이사
		프리티비지(주)	기타비상무이사
강울빈	사내이사	(주)넷론	대표이사

		(주)애드엑스플러스	대표이사
		(주)코드독	대표이사
이옥선	사내이사	(주)넵툰	사내이사
		(주)온마인드	기타비상무이사
		(주)넵블뉴런	감사
		(주)애드엑스플러스	사내이사
이석훈	사외이사	(주)큐더스벤처스	사내이사
조혁민	기타비상무이사	(주)카카오게임즈	사내이사
		(주)메타보라	감사
		(주)카카오브이엑스	기타비상무이사
		(주)엑스엘게임즈	기타비상무이사
		(주)세나테크놀로지	감사
		(주)애드엑스플러스	기타비상무이사
		Kakao Games Japan Corp.	이사
		Glow Holdings Pte. Ltd.	이사
한상우	기타비상무이사	(주)엑스엘게임즈	기타비상무이사
		(주)카카오브이엑스	기타비상무이사
		(주)세나테크놀로지	기타비상무이사
		(주)라이온하트스튜디오	기타비상무이사
		Kakao Games Japan Corp.	이사

## 나. 직원 등 현황

(기준일 : 2023.03.31 )

(단위 : 백만원)

직원							소속 외 근로자			비고			
사업부문	성별	직원 수				평균 근속연수	연간급여 총액	1인평균 급여액	남		여	계	
		기간의 정함이 없는 근로자		기간제 근로자									합 계
		전체	(단시간 근로자)	전체	(단시간 근로자)								
전체	남	41	-	1	-	42	3.8	1,208	30	-	-	-	
전체	여	25	-	-	-	25	2.6	467	18	-	-	-	
합 계		66	-	1	-	67	-	1,675	25				

주1) 상기 평균 근속연수 및 연간 급여총액, 1인 평균 급여액은 정규직 기준입니다.

주2) 상기 1인 평균 급여액은 연간 급여총액을 월평균 인원수로 나누어서 산출하였습니다.

주3) 기간제 근로자는 인턴, 계약직 등의 근무자를 의미합니다.

주4) 급여 총액에는 급여, 상여 및 주식매수선택권 행사차익 등이 포함되어 있으며, 퇴직금은 제외되었습니다.

주5) 상기 직원 수는 기준일 현재 (주)넵툰에 재직 중인 직원입니다.

## 다. 미등기임원 보수 현황

(기준일 : 2023.03.31 )

(단위 : 백만원)

구 분	인원수	연간급여 총액	1인평균 급여액	비고
미등기임원	1	37	37	-

## 2. 임원의 보수 등

<이사·감사 전체의 보수현황>

### 가. 주주총회 승인금액

(단위 : 백만원)

구 분	인원수	주주총회 승인금액	비고
이사	9	3,000	-

주1) 인원수는 당분기말 현재 재직 중인 이사의 수를 기재하였습니다.

### 나. 보수지급금액

#### (1) 이사·감사 전체

(단위 : 백만원)

인원수	보수총액	1인당 평균보수액	비고
9	133	15	-

주1) 인원수는 당분기말 현재 재직 중인 이사의 수를 기재하였습니다.

주2) 상기 1인당 평균보수액은 보수총액을 인원수로 단순평균하여 산출하였습니다.

주3) 당사는 사외이사 3명이 감사위원회 위원을 겸직하고 있습니다.

#### 2-2. 유형별

(단위 : 백만원)

구 분	인원수	보수총액	1인당 평균보수액	비고
등기이사 (사외이사, 감사위원회 위원 제외)	6	125	21	-
사외이사 (감사위원회 위원 제외)	-	-	-	-
감사위원회 위원	3	8	3	-
감사	-	-	-	-

- 주1) 인원수는 당분기말 현재 재직 중인 이사의 수를 기재하였습니다.
- 주2) 상기 1인당 평균보수액은 보수총액을 인원수로 단순평균하여 산출하였습니다.
- 주3) 당사는 사외이사 3명이 감사위원회 위원을 겸직하고 있습니다.

**다. 이사·감사 개인별 보수현황**

본 보고서 작성 기준일 현재 개인별 보수가 5억원 이상인 임원은 없습니다.

<보수지급금액 5억원 이상인 이사·감사의 개인별 보수현황>

(단위 : 백만원)

이름	직위	보수총액	보수총액에 포함되지 않는 보수
-	-	-	-

<보수지급금액 5억원 이상 중 상위 5명의 개인별 보수현황>

(단위 : 백만원)

이름	직위	보수총액	보수총액에 포함되지 않는 보수
-	-	-	-

**라. 주식매수선택권의 부여 및 행사현황**

1) 이사 등에게 부여한 주식매수선택권

(단위 : 백만원)

구분	부여받은 인원수	주식매수선택권의 공정가치 총액	비고
등기이사 (사외이사, 감사위원회 위원 제외)	2	12	[주식매수선택권 부여 주식수] - 11회차 : 40,000 주 - 13회차 : 10,000 주
사외이사 (감사위원회 위원 제외)	-	-	-
감사위원회 위원 또는 감사	-	-	-
업무집행지시자 등	-	-	-
계	2	12	-

2) 주식매수선택권 부여 및 행사현황

(기준일 : 2023.03.31 )

(단위 : 원, 주)

부여 받은자	관계	부여일	부여방법	주식의 종류	최초 부여 수량	당기변동수량		총변동수량		기말 미행사수량	행사기간	행사 가격	의무 보유 여부	의무 보유 기간
						행사	취소	행사	취소					
9차	직원	2017.07.21	신주교부	보통주	372,000	32,000	-	175,700	142,300	54,000	2019.07.21 ~	7,980	X	-

(총25인)			자기주식교부 차액보상								2025.07.20			
10차 (총18인)	직원	2018.11.30	신주교부 자기주식교부 차액보상	보통주	177,000	26,800	6,000	68,000	30,000	79,000	2020.11.30 ~ 2026.11.29	10,240	X	-
11차 (총3인)	직원	2020.03.30	신주교부 자기주식교부 차액보상	보통주	100,000	-	-	-	-	100,000	2022.03.30 ~ 2028.03.29	4,575	X	-
12차 (총24인)	직원	2021.03.30	신주교부, 자기주식교부, 차액보상	보통주	31,000	-	4,000	-	12,000	19,000	2024.03.30 ~ 2029.03.29	26,500	X	-
13차 (총1인)	직원	2021.07.28	신주교부 자기주식교부 차액보상	보통주	10,000	-	-	-	-	10,000	2024.07.28 ~ 2029.07.27	27,950	X	-
14차 (총1인)	직원	2022.11.01	신주교부 자기주식교부 차액보상	보통주	173,363	-	-	-	-	173,363	2022.11.26~ 2024.11.25	2,524	X	-
15차 (총10인)	직원	2022.11.01	신주교부 자기주식교부 차액보상	보통주	152,754	-	-	-	-	152,754	2023.03.18~ 2025.03.18	4,972	X	-
16차 (총4인)	직원	2022.11.01	신주교부 자기주식교부 차액보상	보통주	40,416	-	-	-	-	40,416	2024.02.01~ 2026.01.31	11,388	X	-
17차 (총5인)	직원	2022.11.01	신주교부 자기주식교부 차액보상	보통주	29,718	-	-	-	-	29,718	2025.01.01~ 2026.01.01	11,388	X	-
17차 (총1인)	직원	2023.02.15	신주교부 자기주식교부 차액보상	보통주	5,000	-	-	-	-	5,000	2025.02.15~ 2031.02.14	11,230	X	-

※ 공시서류작성기준일(2023년 3월 31일) 현재 증가 :        원

주1) 주식매수선택권을 부여 받은 자의 수 및 부여 받은 자와의 관계는 최초 부여 당시를 기준으로 기재하였습니다.

주2) 제9차 주식매수선택권의 행사는 행사기간이 최초로 도래하는 2019년 7월 21일 이후로 매년 30%, 40%, 30% 비율로 2025년 7월 20일까지 누적적으로 행사 가능합니다.

주3) 제10차 주식매수선택권의 행사는 행사기간이 최초로 도래하는 2020년 11월 30일 이후로 매년 30%, 40%, 30% 비율로 2026년 11월 29일까지 누적적으로 행사 가능합니다.

주4) 제11차 주식매수선택권의 행사는 행사기간이 최초로 도래하는 2022년 3월 30일 이후로 매년 30%, 40%, 30% 비율로 2028년 3월 29일까지 누적적으로 행사 가능합니다.

주5) 14차~17차 주식매수선택권 부여는 (주)애드엑스 흡수합병으로 승계된 주식매수선택권입니다.

주6) 제18차 주식매수선택권의 행사는 행사기간이 최초로 도래하는 2025년 2월 15일 이후로 매년 30%, 40%, 30% 비율로 2031년 2월 14일까지 누적적으로 행사 가능합니다.

## IX. 계열회사 등에 관한 사항

### 1. 계열회사 현황(요약)

당사는 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」상 카카오 기업집단에 속한 계열회사입니다. 본 보고서 작성 기준일 현재 동 기업집단 내에는 국내 127개, 해외 48개의 계열회사가 있으며, 상장사는 5개사, 비상장사는 170개입니다.

(기준일 : 2023.03.31 ) (단위 : 사)

기업집단의 명칭	계열회사의 수		
	상장	비상장	계
카카오	5	170	175

※상세 현황은 '상세표-2. 계열회사 현황(상세)' 참조

### 2. 타법인출자 현황(요약)

(기준일 : 2023.03.31 ) (단위 : 백만원)

출자 목적	출자회사수			총 출자금액			
	상장	비상장	계	기초 장부 가액	증가(감소)		기말 장부 가액
					취득 (처분)	평가 손익	
경영참여	-	14	14	192,066	5,539	11	197,616
일반투자	-	38	38	79,636	250	20	78,906
단순투자	1	-	-	72,799	-	6,717	79,516
계	1	52	52	343,501	5,789	6,748	356,039

※상세 현황은 '상세표-3. 타법인출자 현황(상세)' 참조

## X. 대주주 등과의 거래내용

# XI. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항

## 1. 공시내용 진행 및 변경사항

본 보고서 작성 기준일 현재 해당사항이 없습니다.

## 2. 우발부채 등에 관한 사항

중요한 소송사건 및 기타 우발채무 및 약정사항에 관한 내용은 'III.재무에 관한 사항\_3.연결 재무제표 주석 24.우발상황 및 약정사항'을 참고 하시기 바랍니다.

## 3. 제재 등과 관련된 사항

본 보고서 작성 기준일 현재 해당사항이 없습니다.

## 4. 작성기준일 이후 발생한 주요사항 등 기타사항

### 가. 작성기준일 이후 발생한 주요사항

해당사항이 없습니다.

### 나. 합병등의 사후정보

1) 합병, 분할, 자산양수도, 영업양수도에 관한 사항

(1) 합병

① 연결종속회사 (주)넥스포츠는 (주)넵툰마스터를 2021년 10월 15일 기준으로 흡수합병하였습니다. 합병법인인 (주)넥스포츠와 피합병법인인 (주)넵툰마스터의 합병비율은 1 : 0 입니다.

구분	합병법인	피합병법인
법인명	주식회사 넥스포츠	주식회사 넵툰마스터
합병 후 존속여부	존속	소멸
대표이사	정욱	유태웅
발행주식의 종류 및 수	보통주 37,300주(액면 500원)	보통주 1,050,000주(액면 500원)

② 연결종속회사 (주)에이치엔씨게임즈는 종속회사 (주)펠릭스랩, (주)지우게임즈, (주)엔프렌즈게임즈, (주)에픽스튜디오를 2021년 12월 17일 기준으로 흡수 합병하였습니다. 합병법인인 (주)에이치엔씨게임즈와 피합병법인의 합병비율은 1 : 0 입니다.

구분	합병법인	피합병법인
----	------	-------



법인명	주식회사 에이치엔씨게임즈	주식회사 펠릭스랩 주식회사 지우게임즈 주식회사 엔프렌즈게임즈 주식회사 에픽스튜디오
합병 후 존속여부	존속	소멸
대표이사	손호준	(주)펠릭스랩(손호준) (주)지우게임즈(손호준) (주)엔프렌즈게임즈(손호준) (주)에픽스튜디오(손호준)
발행주식의 종류 및 수	보통주 453,333주 (액면 500원)	(주)펠릭스랩(보통주 4,000,000주 / 액면 500원) (주)지우게임즈(보통주 250,000주 / 액면 100원) (주)엔프렌즈게임즈(보통주 265,300주 / 액면 500원) (주)에픽스튜디오(보통주 820,000 / 액면 500원)

③ (주)넵툰은 (주)애드엑스를 2022년 11월 01일을 합병기일로 흡수합병하였습니다. 합병법인인 (주)넵툰과 피합병법인인 (주)애드엑스의 합병비율은 1 : 99.0648914 이며, 합병으로 발행한 신주는 기명식보통주 13,400,606주, 합병가액은 14,941원/주 입니다.

구분	합병법인	피합병법인
법인명	주식회사 넵툰	주식회사 애드엑스
합병 후 존속여부	존속	소멸
대표이사	정욱, 유태웅	강윤빈
발행주식의 종류 및 수	보통주 33,008,224주(액면 500원)	보통주 135,271주(액면 500원)

구분	(합병회사)		(피합병회사)	
	(주)넵툰		(주)애드엑스	
이사회결의일	2022년 08월 01일		2022년 08월 01일	
합병계약일	2022년 08월 01일		2022년 08월 01일	
주주확정기준일	2022년 08월 26일		-	
주주명부 폐쇄기간	시작일	-	-	
	종료일	-	-	
주주총회 소집공고일	2022년 09월 14일		-	
합병반대의사통지 접수기간	시작일	2022년 09월 14일	-	
	종료일	2022년 09월 28일	-	
합병승인을 위한 주주총회(이사회) 일자	2022년 09월 29일		2022년 09월 29일	
주식매수청구권 행사기간	시작일	2022년 09월 29일	-	
	종료일	2022년 10월 19일	-	
구주권제출기간	시작일	-	2022년 09월 29일	
	종료일	-	2022년 10월 31일	
채권자 이의제출기간	시작일	2022년 09월 29일	2022년 09월 29일	
	종료일	2022년 10월 31일	2022년 10월 31일	

합병기일	2022년 11월 01일
합병종료보고 주주총회 같은 이사회 공고일	2022년 11월 01일
합병등기 신청예정일	2022년 11월 03일
신주의 상장예정일	2022년 11월 18일

④ (주)법툰은 (주)엔플라이스튜디오를 2023년 03월 17일을 합병기일로 흡수합병하였습니다. 합병법인인 (주)법툰과 피합병법인인 (주)엔플라이스튜디오의 합병비율은 1 : 0 입니다.

구분	합병법인	피합병법인
법인명	주식회사 법툰	주식회사 엔플라이스튜디오
합병 후 존속여부	존속	소멸
대표이사	유태웅, 강율빈	강율빈
발행주식의 종류 및 수	보통주 33,008,224주(액면 500원)	보통주 1,000주(액면 10,000원)

구분	날짜	
합병 계약 체결 이사회결의일	2023-01-16	
합병계약일	2023-01-17	
주주확정기준일*(주1)	2023-01-31	
소규모합병 공고일	2023-01-31	
합병 반대의사 통지 접수기간	시작일	2023-01-31
	종료일	2023-02-14
합병승인 주주총회 같은 이사회 결의일*(주2)	2023-02-15	
채권자 이의제출 공고일	2023-02-15	
채권자 이의제출기간	시작일	2023-02-15
	종료일	2023-03-16
합병기일	2023-03-17	
합병종료보고 주주총회 같은 이사회 결의 및 공고*(주3)	2023-03-17	
합병 등기 예정일자	2023-03-20	

(2) 합병등 전후의 재무사항 비교표

(단위 : 백만원)

대상회사	계정과목	예측		실적				비고
		1차연도	2차연도	1차연도		2차연도		
				실적	과리율	실적	과리율	
주식회사 애드엑스	매출액	38,687	48,758	-	-	-	-	-
	영업이익	26,853	33,805	-	-	-	-	-
	당기순이익	21,012	26,307	-	-	-	-	-

주1) 상기 합병은 2022년 11월 1일을 합병기일로 합병하였습니다. 1차연도는 2023년, 2차연도는 2024년에 대한 추정입니다.

- 주2) 주식회사 넷툰과 주식회사 애드엑스의 합병 시 합병비율의 적정성에 대한 안진회계법인의 분석기관평가의견서 영업현금흐름가치 산정 세부내역을 기준으로 작성하였습니다.
- 주3) 피합병법인 주식회사 애드엑스는 분할신설회사 (주)애드엑스플러스(광고사업부문) 종속기업투자주식과 분할신설회사 외 종속기업투자주식 (주)엔플라이스튜디오, (주)코드독으로 구성하였습니다.
- 주4) 영업이익과 당기순이익은 세전영업손익(EBIT), 세후영업이익(NOPLAT)로 기재하였습니다.

- 피합병법인 수익 추정

구분	2023년			2024년		
	분할신설회사	종속기업투자	합계	분할신설회사	종속기업투자	합계
매출액	25,734	12,953	38,687	36,221	12,537	48,758
세전영업손익	18,195	8,658	26,853	25,759	8,046	33,805
세후영업이익	14,214	6,798	21,012	19,987	6,320	26,307

주) 분석기관평가의견서의 피합병법인의 수익가치 산정에 대한 부분을 기준으로 추정치를 작성하였습니다.  
(세전영업손익(EBIT), 세후영업이익(NOPLAT))

(2) 자산양수도

- ① 당사는 2020년 4월 21일자로 (주)크라프트톤 보통주 80,000주를 HTK INVESTMENT HK, LIMITED 외 1인에게 총 46,400백만원에 양도하였습니다.  
자세한 사항은 당사가 2020년 4월 21일자로 공시한 '주요사항보고서(타법인 주식 및 출자증권 양도 결정)' 및 '합병등종료보고서(자산양수도)' 를 참고하시기 바랍니다.

구분	양수인 1	양수인 2
회사명(성명)	HTK INVESTMENT HK, LIMITED	HTK DIRECT INVESTMENT, LIMITED
거래주식수(주)	64,000	16,000

- ② 당사는 2021년 10월 16일자로 (주)퍼피레드(現 (주)컬러버스) 보통주 19,964주를 (주)퍼피레드(現 (주)컬러버스) 및 (주)퍼피레드(現 (주)컬러버스) 주주 6인에게 총 31,000백만원에 양수하였습니다.  
자세한 사항은 당사가 2021년 10월 14일자로 공시한 '주요사항보고서(타법인 주식 및 출자증권 양수 결정)' 및 2021년 10월 18일자로 공시한 '합병등종료보고서(자산양수도)' 를 참고하시기 바랍니다.

구분	양도인 1	양도인 2
회사명(성명)	(주)퍼피레드(現 (주)컬러버스)	(주)퍼피레드(現 (주)컬러버스) 주주 6인 (이용수, 진세형, 이수창, 김진수, 주영환, 편민정)
주식의 종류	전환우선주 (제3자배정 유증 신주 취득)	보통주 (구주 매입)
거래주식수(주)	12,880	7,084

- ③ 당사는 2023년 3월 29일자로 리메이크디지털(주) 보통주 111,666주, RCPS 20,366주를 (주)디렉터스컴퍼니에게 총 5,500백만원에 양수하였습니다.

구분	양도인
회사명(성명)	㈜디렉터스컴퍼니
주식의 종류 및 거래주식수(주)	보통주 111,666주 RCPS 20,366주

다. 보호예수 현황

(기준일 : 2023.03.31 )

(단위 : 주)

주식의 종류	예수주식수	예수일	반환예정일	보호예수기간	보호예수사유	총발행주식수
보통주	8,379,700	2022.11.17	2023.05.18	6개월	합병	19,853,199

## XII. 상세표

### 1. 연결대상 종속회사 현황(상세)

☞ 본문 위치로 이동

(단위 : 백만원)

상호	설립일	주소	주요사업	최근사업연도말 자산총액	지배관계 근거	주요종속 회사 여부
(주)남블뉴런	2013.03.29	경기도 성남시 분당구 황새울로 246 도담빌딩 9층	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	7,514	의결권의 과반수 소유	-
(주)마그넷	2014.08.12	경기도 성남시 분당구 황새울로 246 도담빌딩 9층	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	1,322	의결권의 과반수 소유	-
(주)백스포츠	2019.07.19	경기도 성남시 분당구 황새울로 246 도담빌딩 9층	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	20,111	의결권의 과반수 소유	-
(주)에이치앤씨게임즈	2013.11.01	서울특별시 강남구 테헤란로 83길 18, 4층	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	3,002	의결권의 과반수 소유	-
프리티비지(주)	2021.03.18	서울특별시 중구 한강대로 416, 위워크 14층 102호	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	1,258	의결권의 과반수 소유	-
(주)맘모식스	2015.01.05	대구광역시 북구 호암로 51, 4층	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	620	의결권의 과반수 소유	-
Mammossix Asia Co., Ltd. (주2, 주3)	2023.03.14	75/29 Richmond Bdg 12F Soi Sukhumvit 26, Khlong Tan, Khlong Toei, Bangkok	게임 소프트웨어 개발 및 공 급업	159	의결권의 과반수 소유	-
(주)플레이하드	2016.05.31	서울특별시 마포구 토정로 47, 3층	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	6,613	의결권의 과반수 소유	-
트리플라(주)	2021.05.18	서울특별시 강남구 선릉로93길 27, 3층	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	1,890	의결권의 과반수 소유	-
(주)애드엑스플러스	2022.11.02	서울특별시 강남구 언주로 508, 11층	소프트웨어 개발, 광고대행 및 광고매체판매업	13,753	의결권의 과반수 소유	-
(주)엔플라이스튜디오 (주4)	2015.05.21	부산광역시 해운대구 센텀중앙로 97	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	14,043	의결권의 과반수 소유	-
(주)엔크로키	2019.10.15	서울특별시 강남구 테헤란로82길 15	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	655	의결권의 과반수 소유	-
(주)코드독	2021.01.14	인천광역시 서구 검단로 487번길 10	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	5,216	의결권의 과반수 소유	-
리메이크디지털(주) (주3)	2018.06.14	서울특별시 강남구 봉은사로44길 2, 5층	소프트웨어 개발, 광고대행 및 광고기획 제작업	4,060	의결권의 과반수 소유	-

주1) 최근사업연도말 자산총액은 2022년 말 종속회사의 별도재무제표 상 자산총액입니다

주2) Mammossix Asia Co., Ltd.는(주)맘모식스가 지분의 100.00%를 보유하고 있습니다.

주3) 당분기 연결대상 종속기업으로 편입된 Mammossix Asia Co., Ltd.와 리메이크디지털(주)의 최근사업연도말 자산총액은 당분기말 자산총액입니다.

주4) (주)엔플라이스튜디오는 당분기 중 (주)넵툰과 흡수합병이 완료되었습니다.

## 2. 계열회사 현황(상세)

☞ 본문 위치로 이동

(기준일 : 2023.03.31 )

(단위 : 사)

상장여부	회사수	기업명	법인등록번호
상장	5	(주)카카오	110111-1129497
		(주)넷튠	110111-5671171
		(주)카카오게임즈	131111-0351682
		(주)카카오뱅크	131111-0435767
		(주)카카오페이	131111-0478337
비상장	175	(유)가승개발	134514-0003989
		(유)트레이스문화산업전문회사	110114-0282711
		(주)골프와친구	131111-0207728
		(주)그라운드엑스	110111-6699346
		(주)글라인	110111-5740645
		(주)글앤그림미디어	110111-6278364
		(주)넥스트레벨스튜디오	110111-8099388
		(주)넥스포츠	131111-0561819
		(주)뉴런잉글리쉬	110111-4751221
		(주)님블뉴런	131111-0338755
		(주)다운크리에이티브	110111-5485746
		(주)다음글로벌홀딩스	110111-3793406
		(주)돌고래유과단	110111-5652303
		(주)디케이테크인	131111-0418804
		(주)라이온하트스튜디오	131111-0518696
		(주)라이프엠엠오	131111-0547992
		(주)레디엔터테인먼트	110111-3095331
		(주)레전더리스	110111-5164580
		(주)링키지랩	110111-5980316
		(주)마그넷	110111-5488740
		(주)메타보라	110111-5699165
		(주)바람픽처스	110111-6319605
		(주)보이스루	180111-1170975
		(주)브이에이에스티	110111-5921899
		(주)비글	110111-3230648
		(주)비에이치엔터테인먼트	110111-3469487
(주)사운드스트엔터테인먼트	110111-6196011		
(주)사나이픽처스	110111-4779497		
(주)삼양씨앤씨	110111-6595495		

(주)서울아레나	131111-0674563
(주)선영스토리	110111-7199163
(주)세나테크놀로지	110111-1564982
(주)쇼노트	110111-5586693
(주)썬엔터테인먼트	110111-4584549
(주)슈퍼코믹스튜디오	131111-0543669
(주)스타쉽엔터테인먼트	110111-3853226
(주)스테이지에셋	110111-7395373
(주)스테이지파이브	110111-5685411
(주)스튜디오원픽	110111-7780433
(주)스튜디오쥬	110111-8191225
(주)쓰리와이코프레이션	110111-7525409
(주)씨엠엔피	110111-7152377
(주)아이앤아이소프트	110111-2164723
(주)아이에스티엔터테인먼트	110111-4504638
(주)안테나	110111-5784362
(주)알에스미디어	121111-0271519
(주)애드엑스플러스	110111-8465901
(주)야나두	131111-0213981
(주)어썬이엔티	110111-6773009
(주)에이원즈	110111-3724576
(주)에이치쓰리	110111-4975631
(주)에이치앤씨게임즈	110111-5259050
(주)엑스엘게임즈	110111-2757437
(주)엔글	131111-0420198
(주)엔크로키	110111-7259610
(주)엔플라이스튜디오	180111-0972992
(주)엔플루토	131111-0189976
(주)영화사 집	110111-3361708
(주)영화사월광	110111-4843820
(주)오닉스케이	110111-4609420
(주)온마인드	110111-7466231
(주)와이어트	110111-2022723
(주)워드원스	110111-7666956
(주)이담엔터테인먼트	110111-7319323
(주)인타임	110111-5265825
(주)전국화물마당	180111-0585498
(주)제이와이드컴퍼니	110111-4763929
(주)진화	110111-0326010
(주)카카오모빌리티	131111-0481819
(주)카카오벤처스	110111-4831693

	(주)카카오브레인	131111-0472355
	(주)카카오브이엑스	131111-0318343
	(주)카카오스타일	110111-4799338
	(주)카카오스페이스	131111-0410397
	(주)카카오엔터테인먼트	110111-4397752
	(주)카카오엔터프라이즈	131111-0565241
	(주)카카오인베스트먼트	131111-0478957
	(주)카카오페이손해보험	131111-0646900
	(주)카카오페이증권	110111-3903394
	(주)카카오헬스케어	131111-0665083
	(주)컬러버스	110111-7555266
	(주)케이더블유복스	110111-5705938
	(주)케이드라이브	110111-7944112
	(주)케이앤웍스	110111-3166603
	(주)케이엠세븐	110111-7282596
	(주)케이엠솔루션	110111-6754265
	(주)케이엠식스	110111-7237210
	(주)케이엠쓰리	110111-7237294
	(주)케이엠원	110111-7195004
	(주)케이엠투	110111-7194965
	(주)케이엠파이브	110111-7236957
	(주)케이엠파크	110111-3413880
	(주)케이엠파크킹앤스페이스	110111-5599117
	(주)케이엠포	110111-7237236
	(주)케이큐브홀딩스	131111-0177781
	(주)코드독	120111-1123728
	(주)크로스코믹스	110111-7143574
	(주)키워바인	110111-6655489
	(주)키즈노트	110111-4855833
	(주)타파스엔터테인먼트코리아	110111-6074374
	(주)티제이파트너스	131111-0559533
	(주)파괴연구소	110111-7152369
	(주)파이디지털헬스케어	110111-4892629
	(주)플러스투퍼센트	131111-0381267
	(주)플레이하드	110111-6075869
	(주)픽셀허브	131111-0367548
	(주)필연매니지먼트	110111-6850261
	(주)하이업엔터테인먼트	110111-6428696
	글링크미디어(주)	110111-7139185
	동고택시(주)	110111-0130627
	로고스필름(주)	110111-2120460



메가몬스터(주)	285011-0280466
오오티비(주)	110111-8061452
케이큐브임팩트(주)	110111-7604625
케이피보험서비스(주)	110111-6594108
크래들스튜디오(주)	110111-7900817
크로스픽처스(주)	110111-3079476
트리플라(주)	110111-7889988
프리티비지(주)	285011-0467915
-	-
Kakao G Corp.	해당없음
DK CHINA Co., Ltd.	해당없음
KAKAO IX JAPAN Corp.	해당없음
KAKAO IX CHINA CO.,LTD.	해당없음
KAKAO IX HK LTD.	해당없음
Kakao piccoma Corp.	해당없음
TAPAS ENTERTAINMENT, INC.(구.Radish Media, Inc.)	해당없음
Kakao Entertainment (Thailand) Ltd.	해당없음
STUDIO PHEONIX CO.,LTD.	해당없음
STUDIO ORANGE CO.,LTD.	해당없음
KAKAO ENTERTAINMENT ASIA CO.,LTD.	해당없음
SHANGHAI READY ENTERTAINMENT CO., LTD	해당없음
Kross Television India Private Limited	해당없음
Kross Pictures India Private Limited	해당없음
Kross Comics India Private Limited	해당없음
Wuxiaworld Limited	해당없음
WuxiaWorld Publishing USA Ltd.	해당없음
PT Neo Bazar Indonesia	해당없음
KI SG PTE. LTD.	해당없음
Kakao Games Europe B.V.	해당없음
Kakao Games Japan Corp.	해당없음
SENA Technologies, Inc	해당없음
심천세나과기유한공사	해당없음
SENA Europe GmbH	해당없음
SENA SAS	해당없음
Kakao Games USA, Inc.	해당없음
GLOHOW HOLDINGS PTE. LTD.	해당없음
GLOHOW CO., LTD.(태국)	해당없음
GLOHOW CO., LTD.(대만)	해당없음
Glohow Joint Stock Company	해당없음
TAESIK MAUM GOLF. CO., LTD.	해당없음
GSWING SPROTS GOODS CO., LTD.	해당없음

	METABORA SINGAPORE PTE. LTD.(구.BORANETWORK. PTE. LTD)	해당없음
	DK Corp.	해당없음
	Piccoma Europe	해당없음
	Sherpa Studio Corp.	해당없음
	Panzea Pte. Ltd.	해당없음
	Krust Universe Pte. Ltd.	해당없음
	KLAYBAY PTE. LTD.	해당없음
	Voithru Japan	해당없음
	Kakao Entertainment America Corp.	해당없음
	Qingyuan SENA Smart Helmets, Inc.	해당없음
	Dalian Enge Technology Co., Ltd	해당없음
	PINPLAY JAPAN Co., LTD	해당없음
	CROQUIS Inc.	해당없음
	상해성려미발유한공사	해당없음
	Splyt Group Ltd.	해당없음
	Splyt Technologies Ltd.	해당없음
	Splyt Malaysia Sdn. Bhd.	해당없음
	Splyt Singapore Pte Ltd.	해당없음
	Splyt USA Inc.	해당없음

- \* 공시작성 기준일 이후인 2023.04.04자로 (주)엔플라이스튜디오는 흡수합병으로 계열제외 되었습니다.
- \* 공시작성 기준일 이후인 2023.04.10자로 (주)레전더리스는 지배력상실로 계열제외 되었습니다.
- \* 공시작성 기준일 이후인 2023.04.10자로 (주)사운드스트엔터테인먼트는 지분매각으로 계열제외 되었습니다.
- \* 공시작성 기준일 이후인 2023.05.01자로 에스엠엔터테인먼트 및 에스엠엔터테인먼트 산하 동반편입 대상회사들이 계열편입 되었습니다.

### 3. 타법인출자 현황(상세)

☞ 본문 위치로 이동

(기준일 : 2023.03.31 )

(단위 : 백만원, 주, %)

법인명	상장 여부	최초취득일자	출자 목적	최초취득금액	기초잔액			증기(감소)			기말잔액			최근사업연도 재무현황	
					수량	지분율	장부 가액	취득(처분)		평가 손익	수량	지분율	장부 가액	총자산	당기 순손익
								수량	금액						
(주)닐블뉴런	비상장	2016.12.08	게임 라인업 확보	10,635	922,163	74.8	1,431	-	-	-	922,163	74.8	1,431	7,514	-18,764
(주)마그넷	비상장	2016.12.22	게임 라인업 확보	5,761	54,064	100.0	4,616	-	-	3	54,064	100.0	4,619	1,322	-771
(주)넥스포츠	비상장	2019.07.19	사업개발	39,727	39,600	100.0	23,527	-	-	-	39,600	100.0	23,527	20,111	-5,893
(주)에이치엔씨게임즈	비상장	2015.11.13	게임 라인업 확보	31,597	485,333	100.0	0	-	-	-	485,333	100.0	0	3,002	-389
프리티비지(주)	비상장	2021.05.31	게임 라인업 확보	4,200	10,500	58.3	1,548	-	-	1	10,500	58.3	1,549	1,258	-1,593
(주)맘모식스	비상장	2021.05.18	사업개발	3,529	560,000	55.7	2,601	-	-	-	560,000	55.7	2,601	620	-1,989
Mammosix Asia Co., Ltd.	비상장	2023.03.14	개발인력 확보	39	-	-	-	199,998	39	-	199,998	100.0	39	-	-

(주)플레이하드	비상장	2021.08.04	게임 라인업 확보	17,115	35,350	52.2	16,191	-	-	1	35,350	52.2	16,192	6,613	-377
트리플라(주)	비상장	2021.09.17	게임 라인업 확보	6,001	96,230	51.2	2,342	-	-	-	96,230	51.2	2,342	1,890	-735
(주)에드엑스플러스	비상장	2022.11.01	합병취득	119,523	100,000	100.0	119,523	-	-	6	100,000	100.0	119,529	13,753	270
(주)엔크로키	비상장	2022.11.01	합병취득	0	1,005	50.1	0	-	-	-	1,005	50.1	0	655	26
(주)코드독	비상장	2022.11.01	합병취득	3,426	8,333	50.1	3,426	-	-	-	8,333	50.1	3,426	5,216	119
리메이크디지털(주)	비상장	2023.03.29	광고업 효율화	5,500	-	-	-	132,032	5,500	-	132,032	100.0	5,500	4,062	104
(주)망고스틴	비상장	2018.09.05	투자(블록체인)	764	905	22.6	20	-	-	-	905	22.6	20	1,858	-1,134
China Lab Company Limited	비상장	2017.04.11	게임 라인업 확보	1,027	25,000	20.0	100	-	-	-	25,000	20.0	100	1,177	-109
(주)컬러비스	비상장	2021.10.15	사업개발	31,000	19,964	44.3	16,861	-	-	-	19,964	44.3	16,861	8,532	-48
(주)몬마인드	비상장	2020.08.31	사업개발	3,370	13,167	48.9	3,412	-	-	7	13,167	48.9	3,419	10,035	-11,506
(주)알피지게이트	비상장	2022.11.01	합병취득	0	820	29.1	0	-	-	-	820	29.1	0	454	-48
(주)노드브릭	비상장	2018.09.19	투자(블록체인)	250	833	5.8	0	-	-	-	833	5.8	0	121	-276
(주)크래프톤	상장	2017.02.09	투자(게임)	2,600	433,330	0.9	72,799	-	-	6,717	433,330	0.9	79,516	6,030,312	500,154
(주)샌드박스네트웍	비상장	2018.04.16	투자(MCN)	12,134	42,550	15.0	11,595	-	-	-	42,550	15.0	11,595	76,295	-23,556
에이티유이스포츠클러스1호사모투자(합)	비상장	2019.12.03	투자(이스포츠)	2,500	2,500	12.4	2,500	-	-	-	2,500	12.4	2,500	18,905	-338
스틸에잇주식관리조합	비상장	2020.07.01	투자(이스포츠)	0	100,000	20.0	0	-	-	-	100,000	20.0	0	-	-
(주)엔디파인드	비상장	2020.09.09	투자(이스포츠)	545	24,955	16.5	0	-	-	-	24,955	16.5	0	88	-522
라구나 다이나믹 게임&콘텐츠 투자조합	비상장	2020.10.19	투자(이스포츠)	1,000	1,000	6.3	1,000	-	-	-	1,000	6.3	1,000	15,236	-250
(주)퍼니프로	비상장	2020.10.29	투자(게임서비스)	300	1,277	5.4	0	-	-	-	1,277	5.4	0	937	-135
(주)스퀘어바이	비상장	2020.11.27	투자	50	2,500	5.6	0	-	-	-	2,500	5.6	0	937	-135
라운드코퍼레이션	비상장	2018.05.25	투자(이스포츠)	14,412	1,473,200	30.6	0	-	-	-	1,473,200	30.6	0	7,241	108
에이티유이스포츠클러스2호사모투자(합)	비상장	2021.05.14	투자(이스포츠)	2,500	2,500	10.8	2,500	-	-	-	2,500	10.8	2,500	22,169	-584
스마트 대한민국 라구나 비대면 펀드 4호	비상장	2021.06.30	투자	5,000	5,000	10.0	5,000	-	-	-	5,000	10.0	5,000	48,637	-1,113
플스나인(주)	비상장	2021.08.19	투자(버추얼휴먼)	500	90,188	5.2	500	-	-	-	90,188	5.2	500	1,358	-521
스마트 제이티비씨 2021 디지털트랜스포메이션	비상장	2021.08.27	투자	800	80	18.9	800	-	-	-	80	18.9	800	3,973	-259
(주)달콤소프트	비상장	2021.09.08	게임 라인업 확보	1,600	10,000	3.0	1,600	-	-	-	10,000	3.0	1,600	34,642	-2,439
(주)퍼니스툼	비상장	2021.12.07	게임 라인업 확보	1,000	2,000	15.0	1,000	-	-	-	2,000	15.0	1,000	1,156	-815
(주)메타보라	비상장	2021.12.28	투자(블록체인)	1,950	235,227	1.2	1,950	-	-	-	235,227	1.2	1,950	7,143	8,048
(주)해인	비상장	2022.02.15	투자(메타버스게임)	30,000	333,333	3.5	26,241	-	-	-	333,333	3.5	26,241	152,645	-1,034
베이스메트로놈1호 벤처투자조합	비상장	2022.03.07	투자	500	250	1.6	250	250	250	-	500	1.7	500	15,553	-1,037
(주)트렐보모먼트	비상장	2022.04.20	게임 라인업 확보	367	19,273	19.6	367	-	-	-	19,273	19.6	367	838	-210
(주)엔시엘오	비상장	2022.07.22	게임 라인업 확보	2,182	7,420	4.6	0	-	-	-	7,420	4.6	0	3638	-1218
아보카도(주)	비상장	2022.12.20	투자(패션테크)	303	150	3.6	303	-	-	-	150	3.6	303	685	-593
(주)스카이플러스	비상장	2020.08.31	게임 라인업 확보	502	40,000	13.1	0	-	-	-	40,000	13.1	0	392	-413
(주)스토리타코	비상장	2021.05.27	게임 라인업 확보	2,000	313,500	16.8	2,000	-	-	-	313,500	16.8	2,000	6,579	1,663
(주)딥스튜디오	비상장	2021.07.23	투자(버추얼휴먼)	7,840	230,400	19.6	7,840	-	-	-	230,400	19.6	7,840	6,750	-2,647
(주)누턴	비상장	2021.07.30	투자(게임)	500	1,609	10.4	500	-	-	-	1,609	10.4	500	682	-609
시프트릭(주)	비상장	2021.09.23	게임 라인업 확보	285	38,000	19.2	0	-	-	-	38,000	19.2	0	861	-77
유닉온(주)	비상장	2021.10.15	게임 라인업 확보	588	4,700	19.0	588	-	-	-	4,700	19.0	588	696	-368
(주)센티런스	비상장	2021.11.15	투자(AI)	3,702	2,100	19.8	3,702	-	-	-	2,100	19.8	3,702	4,049	-1,090
(주)스피링크	비상장	2021.12.08	투자(AI)	2,000	3,788	16.0	2,000	-	-	-	3,788	16.0	2,000	1,886	-826
(주)아울로그	비상장	2021.12.29	게임 라인업 확보	800	26,230	18.4	800	-	-	-	26,230	18.4	800	1,277	396
(주)에브리바이크	비상장	2022.04.14	게임 라인업 확보	800	9,366	6.4	800	-	-	-	9,366	6.4	800	2,142	-839
밤게임즈(주)	비상장	2017.09.08	게임 라인업 확보	2,001	230,000	11.9	0	-	-	-	230,000	11.9	0	4,080	-138
(주)마그마바이트	비상장	2022.11.01	합병취득	1,000	2,499	20.0	1,000	-	-	-	2,499	20.0	1,000	145	-1,016
(주)와이즈버즈	비상장	2022.11.01	합병취득	291	214,733	0.4	268	-	-	13	214,733	0.4	281	-	-
합계				-	-	343,501	-	5789	12,288	-	-	356,039	-	-	

주1) 상기 최근사업연도 재무현황은 별도재무제표 기준으로 작성하였습니다.

주2) 최근 사업연도 재무현황은 2022년 기말 기준입니다.

## 【 전문가의 확인 】

### 1. 전문가의 확인

-

### 2. 전문가와의 이해관계

-