

# 사업보고서

(제 31 기)

사업연도 2024년 01월 01일 부터  
2024년 12월 31일 까지

금융위원회

한국거래소 귀중

2025년 03 월 18 일

제출대상법인 유형 : 주권상장법인

면제사유발생 : 해당사항 없음

회 사 명 : 조이시티

대 표 이 사 : 조 성 원

본 점 소 재 지 : 경기도 성남시 분당구 황새울로 258번길 25  
(전 화) 031-789-6500  
(홈페이지) <http://www.joycity.com>

작 성 책 임 자 : (직 책) 상 무 (성 명) 강 도 원  
(전 화) 031-789-6500

# 목 차

## 【 대표이사 등의 확인 】

### 대표이사 등의 확인·서명

#### 확 인 서

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

또한, 당사는 「주식회사 등에 외부감사에 관한 법률」 제8조에 따라 내부회계관리제도를 마련하고 운영하고 있음을 확인합니다.

2025. 03. 18.

조이시티 주식회사

대표이사

조 성 원 (서명)

신고업무 담당이사

강 도 원 (서명)

대표이사의 확인

# I. 회사의 개요

## 1. 회사의 개요

### 가. 연결대상 종속회사 개황

(단위 : 사)

구분	연결대상회사수				주요 종속회사수
	기초	증가	감소	기말	
상장	-	-	-	-	-
비상장	7	1	3	5	-
합계	7	1	3	5	-

※상세 현황은 '상세표-1. 연결대상 종속회사 현황(상세)' 참조

### 가-1. 연결대상회사의 변동내용

구분	자회사	사유
신규 연결	(주)모히또게임즈(*1)	지분취득
	-	-
연결 제외	(주)트랄라랩	지분매각
	Trala Lab PTE.LTD.	트랄라랩 지분매각
	(주)모히또게임즈(*1)	합병소멸

(\*1) (주)모히또게임즈는 당기 지분 취득으로 연결 편입되었으나, 2024. 09. 20. 소규모 합병으로 연결에서 제외되었습니다.

### 나. 회사의 법적·상업적 명칭

국문	영문
주식회사 조이시티	JOYCITY Corporation

다. 설립일자 및 존속기간

당사는 온라인게임 개발 및 공급을 목적으로 1994년 5월 30일에 설립되었으며, 2008년 5월 28일에 한국거래소로부터 코스닥시장 상장을 승인받아 2008년 5월 30일에 코스닥시장에서 매매가 개시되었습니다.

라. 본사의 주소, 전화번호, 홈페이지 주소

- 주소 : 경기도 성남시 분당구 황새울로 258번길 25
- 전화번호 : 031)789-6500
- 홈페이지 : <http://www.joycity.com>

마. 중소기업 등 해당 여부

중소기업 해당 여부	미해당
벤처기업 해당 여부	미해당
중견기업 해당 여부	해당

바. 회사의 주권상장(또는 등록·지정) 및 특례상장에 관한 사항

주권상장 (또는 등록·지정)현황	주권상장 (또는 등록·지정)일자	특례상장 유형
코스닥시장 상장	2008년 05월 30일	해당사항 없음

사. 주요 사업의 내용

당사는 온라인 및 모바일 게임의 개발 및 공급업을 주요 사업으로 하고, 본사(경기도 성남시 소재) 및 국내와 중국 등지에 소재하는 5개의 종속회사로 구성되어 있습니다.

현재 자체 개발한 온라인 스포츠게임 "프리스타일 시리즈"를 비롯하여, "캐리비안의 해적: 전쟁의 물결", "건설배틀: 토탈워페어" 등의 전략시뮬레이션 전쟁게임, 보드게

임, 캐주얼 등 다양한 장르의 모바일 게임과 "프리스타일" IP를 활용한 콘솔게임 "3on 3 프리스타일" 등을 서비스하고 있습니다.

기타 상세한 내용은 동 보고서의 'II. 사업의 내용'을 참조하시기 바랍니다.

## 2. 회사의 연혁

### 가. 주요경영활동

일 시	내 용
2020. 07.	"히어로볼Z" 글로벌 서비스 개시
2020. 12.	대표이사 변경(조성원 단독대표)
2020. 12.	웹툰회사 "로드비웹툰(현 조이플엔터테인먼트)" 투자
2021. 03.	이사 선임(사외이사 강신철, 고원장)
2021. 03.	"전설의 군단" 글로벌 서비스 개시
2021. 11.	위메이드와 블록체인 게임 서비스 MOU 체결
2022. 02.	"건설배틀:크립토 컨플릭트" 글로벌 서비스 개시
2022. 04.	갈라게임즈와 "프리스타일풋볼2" 글로벌 퍼블리싱 계약 체결
2022. 05.	"크립토볼 Z on WEMIX" 글로벌 서비스 개시
2022. 07.	다날과의 메타버스 서비스 MOU 체결
2023. 01.	재단법인 상아장학재단 설립
2023. 03.	"킹 오브 파이터: 서바이벌 시티" 글로벌 서비스 개시
2023. 10.	컴투스와의 "스타시드:아스니아 트리거" 글로벌 퍼블리싱 계약 체결
2024. 09.	(주)모히또게임즈 흡수합병
2024. 12.	본점 이전(수내동)

### 나. 경영진 및 감사의 중요한 변동

변동일자	주총종류	선임		임기만료 또는 해임
		신규	재선임	
2020년 03월 23일	정기주총	사외이사 양창영	-	사외이사 신종신
2020년 12월 31일	-	-	-	박영호 대표이사 사임
2021년 03월 25일	정기주총	사외이사 고원장 사외이사 강신철	사내이사 김태곤 (최대주주 엔드림의 임원)	사외이사 김태원
			대표이사 조성원	

변동일자	주종종류	선임		임기만료 또는 해임
		신규	재선임	
2022년 03월 29일	정기주총	기타비상무이사 김용훈	사내이사 조한서 (최대주주 엔드림의 임원)	기타비상무이사 김창훈
2023년 03월 27일	정기주총	-	사외이사 양창영	-
2023년 10월 31일	-	-	-	사내이사 김태곤 사임 사내이사 조한서 사임
2024년 03월 26일	정기주총	-	사외이사 고원장 사외이사 강신철	-

### 3. 자본금 변동사항

#### 가. 자본금 변동추이

(단위 : 원, 주)

종류	구분	당기말	30기 (2023년말)	29기 (2022년말)	28기 (2021년말)	27기 (2020년말)
보통주	발행주식총수	69,903,446	69,862,693	68,516,612	45,546,679	15,381,441
	액면금액	500	500	500	500	500
	자본금	35,379,157,500	35,358,781,000	34,685,740,500	23,200,774,000	7,690,720,500
우선주	발행주식총수	-	-	-	-	-
	액면금액	-	-	-	-	-
	자본금	-	-	-	-	-
기타	발행주식총수	-	-	-	-	-
	액면금액	-	-	-	-	-
	자본금	-	-	-	-	-
합계	자본금	35,379,157,500	35,358,781,000	34,685,740,500	23,200,774,000	7,690,720,500



## 4. 주식의 총수 등

### 나. 주식의 총수 현황

(기준일 : 2024년 12월 31일 )

(단위 : 주, %)

구 분	주식의 종류			비고
	보통주	우선주	합계	
I. 발행할 주식의 총수	100,000,000	-	100,000,000	-
II. 현재까지 발행한 주식의 총수	70,758,315	-	70,758,315	-
III. 현재까지 감소한 주식의 총수	854,869	-	854,869	-
	1. 감자	-	-	-
	2. 이익소각	854,869	854,869	2021.3.16 이익소각
	3. 상환주식의 상환	-	-	-
	4. 기타	-	-	-
IV. 발행주식의 총수(II-III)	69,903,446	-	69,903,446	-
V. 자기주식수	-	-	-	-
VI. 유통주식수(IV-V)	69,903,446	-	69,903,446	-
VII. 자기주식 보유비율	-	-	-	-

## 5. 정관에 관한 사항

### 가. 최근 정관 개정일

당사의 최근 정관 개정일은 제27기 정기주주총회일(2021.03.25)이며, 제27기 정기주주총회에 상정되어 변경이 승인된 정관의 내용은 아래의 표와 같습니다.

변경전 내용	변경후 내용	변경의 목적
제5조(발행예정주식총수) 회사가 발행할 주식의 총수는 50,000,000주로 한다.	제5조(발행예정주식총수) 회사가 발행할 주식의 총수는 100,000,000주로 한다.	무상증자로 기발행주식 증가함에 따라 발행예정 주식 증가필요
제8조의2(주식 등의 전자등록) 회사는 주식·사채 등의 전자등록에 관한 법률 제2조 제1호에 따른 주식등을 발행하는 경우에는 전자등록기관의 전자등록계좌부에 주식등을 전자등록하여야 한다.	제8조의2(주식 등의 전자등록) 회사는 주식·사채 등의 전자등록에 관한 법률 제2조 제1호에 따른 주식등을 발행하는 경우에는 전자등록기관의 전자등록계좌부에 주식등을 전자등록하여야 한다. 다만, 회사가 법령에 따른 등록의무를 부담하지 않는 주식 등의 경우에는 그러하지 아니할 수 있다.	법령에 따른 등록의무를 부담하지 않는 주식에 대한 예외 추가
제44조(감사위원회의 구성) ③ 감사위원회 위원 선임에 관한 이사회 결의는 이사 과반수의 출석과 출석이사의 과반수로 한다. 다만, 감사위원회 위원 해임에 관한 결의는 이사 총수의 3분의 2이상의 결의로 하여야 한다. 또한 사외이사 아닌 감사위원회 위원 선임, 해임의 경우에도 같다. ④ 감사위원회는 필요한 경우 회사의 비용으로 전문가의 조력	제44조(감사위원회의 구성) ③ 감사위원회 위원의 선임은 출석한 주주의 의결권의 과반수로 하되 발행주식 총수의 4분의 1이상의 수로 하여야 한다. 다만, 상법 제368조의4 제1항에 따라 전자적 방법으로 의결권을 행사할 수 있도록 한 경우에는 출석한 주주의 의결권의 과반수로써 감사위원회의 선임 결의할 수 있다. ④ 감사위원회 위원의 해임은 출석한 주주의 의결권의 3분의 2이상의	감사위원회 위원 선임권한을 주주총회로 변경

변경전 내용	변경후 내용	변경의 목적
을 구할 수 있다.	수로 하되, 발행주식총수의 3분의 1이상의 수로 하여야 한다. ⑤ 제3항· 제4항의 감사위원회 위원의 선임 또는 해임에는 의결권 있는 발행주식총수의 100분의 3을 초과하는 수의 주식을 가진 주주(최대주주인 경우에는 사외이사가 아닌 감사위원회 위원을 선임 또는 해임할 때에 그의 특수관계인, 최대주주 또는 그 특수관계인에게 의결권을 위임한 자가 소유하는 의결권 있는 주식의 수를 합산한다)는 그 초과하는 주식에 관하여 의결권을 행사하지 못한다.	
<신설>	제44조의2(감사위원의 분리 선임· 해임) ① 제44조에 따라 구성하는 감사위원회의 감사위원 중 1명은 주주총회결의로 다른 이사들과 분리하여 감사위원회 위원이 되는 이사로 선임하여야 한다. ② 제1항에 따라 분리선임한 감사위원회 위원을 해임하는 경우 이사와 감사위원회 위원의 지위를 모두 상실한다.	감사위원의 분리 선임 도입
부 칙 이 정관은 2019년 3월 25일부터 시행한다. 다만, 제8조, 제8조의2, 제14조, 제15조, 제19조의 개정 규정은 주식· 사채 등의 전자등록에 관한 법률 시행령이 시행되는 날로부터 시행한다.	부칙 제1조(시행일) 이 정관은 2021년 3월 25일부터 시행한다. 제2조(감사위원회 위원 선임에 관한 적용례) 제44조 제3항· 제5항 및 제44조의2 제1항의 개정규정(선임에 관한 부분에 한한다)은 이 정관 시행 이후 선임하는 감사위원회 위원부터 적용한다. 제3조(감사위원회 위원 해임에 관한 적용례) 제44조 제4항· 제5항의 개정규정(해임에 관한 부분에 한한다)은 이 정관 시행 당시 종전 규정에 따라 선임된 감사위원회 위원을 해임하는 경우에도 적용한다.	변경된 정관의 시행일 기재 및 감사위원회 선임 경과규정

사업보고서 제출 후 개최 예정인 정기주주총회(25.03.26)에 정관개정의 건은 상정되지 않습니다.

#### 나. 정관 변경 이력

정관변경일	해당주총명	주요변경사항	변경이유
2021년 03월 25일	제27기 정기주주총회	발행예정주식총수 증가(100,000,000) 감사위원회위원 선임 결의 요건 변경 (주주총회) 감사위원회 선임 또는 해임 시의 의결권 제한 신설 감사위원위원 분리 선임 신설	무상증자로 인한 발행예정주식총수 증가 상법개정에 따른 감사위원회 위원 선임 결의요건

#### 다. 사업목적 현황

구 분	사업목적	사업영위 여부
1	모바일온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	영위
2	무선컨텐츠 개발 유통 및 서비스업	미영위
3	전자상거래에 의한 도소매 및 수출입업	미영위
4	데이터베이스 및 온라인 정보제공업	미영위
5	컴퓨터 입출력 장치 및 관련 소프트웨어 제조 판매업	미영위
6	부동산임대업 및 관련사업	영위
7	광고사업 및 광고대행업	영위

## II. 사업의 내용

### 1. 사업의 개요

당사의 주요 사업은 PC 온라인 게임과 모바일 게임의 개발 및 퍼블리싱 사업입니다. 설립 이후 당사는 역량 있는 모바일 게임 개발 회사 및 당사와 시너지를 창출할 수 있는 다양한 회사를 발굴하고 인수하며 지속적으로 성장하고 있습니다.

현재 자체 개발한 온라인 스포츠게임 "프리스타일 시리즈"를 비롯하여, "캐리비안의 해적: 전쟁의 물결", "건설배틀: 토탈워페어" 등의 전략시뮬레이션 전쟁게임, 보드게임, 캐주얼 등 다양한 장르의 모바일 게임과 "프리스타일" IP 를 활용한 콘솔게임 "3on 3 프리스타일" 등을 서비스하고 있습니다.

당사의 매출 비중은 온라인 게임이 32%, 모바일 게임이 53%를 차지하고 있으며, 그 중 직접서비스 및 퍼블리싱을 통한 해외매출이 69%를 차지하고 있습니다.

기타 매출은 타사의 UA마케팅 업무를 대행하며 발생하는 용역 매출과 당사 소유의 본점 소재지 업무용 빌딩에서 발생하는 임대료 수익 등으로 구성되어 있습니다.

### 2. 주요 제품 및 서비스

#### 가. 주요제품 및 매출비중

( 단위 : 천원 )

제품	매출액	비율
온라인게임	45,862,949	32.10%
모바일게임	75,108,318	52.58%
기타	21,878,698	15.32%
합계	142,849,965	100.00%

#### 나. 주요 제품 가격변동 추이

당사 게임의 경우 대부분 게임 내 아이템을 획득하기 위해서는 게임별로 각각의 재화를 구매하게 하는 부분유료화(In App Purchase) 정책을 채택하고 있습니다. 당사의 부분유료화 게임은 판매하고 있는 상품의 종류가 매우 다양하고 그 구성에 있어서도 빈번한 변동이 일어납니다. 당사는 천원 미만의 소액결제부터 수십만원에 이르는 패키지 금액까지 다양한 가격의 상품을 판매하고 있고, 과금 정책은 게임 및 아이템에 따라 매우 상이하고 비교가능성이 낮기 때문에 주요 서비스의 가격변동 추이는 기재하지 않습니다.

### 3. 원재료 및 생산설비

#### 가. 원재료

당사는 원재료를 구매 후 제품을 제조하는 회사가 아닌 S/W 개발 및 서비스 회사입니다. 이에 따라 원재료와 관련한 가격변동추이, 주요 매입처, 등의 사항에 대한 기재를 생략합니다.

#### 나. 생산설비

당사는 물적 형태의 제품을 고객에게 제공하지 않고, 무형의 제품을 고객에게 판매하는 S/W개발 및 서비스 회사입니다. 이에 따라 주요 서비스와 관련한 생산능력, 생산 실적 및 가동률 등의 기재를 생략합니다.

## 4. 매출 및 수주상황

### 가. 매출 실적

( 단위 : 천원 )

사업부문	매출유형	품 목	제31기	제30기	제29기	
게임	게임 서비스	온라인 게임	수 출	39,775,011	51,537,126	35,030,039
			내 수	6,087,938	5,050,331	5,614,585
			합 계	45,862,949	56,587,457	40,644,624
		모바일 게임	수 출	59,371,074	61,381,946	77,115,244
			내 수	15,737,244	18,565,817	29,149,555
			합 계	75,108,318	79,947,763	106,264,799
	기 타	기 타	수 출	55,432	53,981	56,132
			내 수	21,823,266	13,029,318	16,813,942
			합 계	21,878,698	13,083,299	16,870,074
합 계			수 출	99,201,517	112,973,053	112,201,415
			내 수	43,648,448	36,645,466	51,578,082
			합 계	142,849,965	149,618,519	163,779,497

### 나. 판매 경로와 방법, 전략 등

#### (1) 판매 경로

구분	매출유형	판매 경로 (온라인게임 / 모바일게임 / 기타)	비중
해외	로열티	해외 현지 퍼블리셔	27.40%
	서비스	구글, 애플, 해외로컬 앱 마켓 등 / GSP, STEAM 등 글로벌 플랫폼	42.01%
	기타	기타	0.03%
	소 계		69.44%
국내	로열티	국내 퍼블리셔	0.09%
	서비스	구글, 애플, 국내 앱 마켓 등 / 자체 플랫폼, 채널링 등	15.19%
	기타	마케팅대행, 임대료 등	15.28%
	소 계		30.56%
합 계			100.00%

## (2) 판매 방법

당사의 판매 방법은 다음과 같이 구분할 수 있습니다.

### ① 개인 이용자에 대한 직접 판매

당사의 게임을 이용하는 이용자들은 당사의 게임 내에서 또는 당사에서 제공하는 게임의 웹사이트를 통해 게임에서 사용할 수 있는 아이템 또는 사이버머니를 구매하고 있습니다. 인터넷 접속이 이루어지는 장소라면 어디든지 구매가 가능하며, 이용자는 스마트폰이나 상품권, 카드, 선불 카드 등의 다양한 지불수단을 사용할 수 있습니다.

### ② 로열티 수익

당사의 게임을 해외 각지에서 보다 적합하게 서비스하기 위해 현지 퍼블리셔들과 전략적인 협력사업을 진행하고 있습니다. 게임의 소유권이나 관련된 지식재산권은 당사가 보유하되, 현지 퍼블리셔에게 특정 지역에 대한 당해 지식재산권 사용권리를 허여하는 구조입니다. 당사는 그 라이선싱의 대가로 계약금을 수령하거나 이후 게임의 서비스 단계에서 발생하는 현지 퍼블리셔 매출의 일부를 로열티로 배분받게 됩니다.

### ③ 부가 사업 판매

당사는 게임 내에서의 직접 판매 외에도, 게임 내 광고를 통하여 추가적인 수익을 거두고 있습니다. 게임 내에서 이용자들에게 다양한 광고를 노출하는 대가로 광고 중개업자들로부터 수수료를 수취하는 구조입니다. 당사는 부가사업을 통하여 자사 게임의 성장을 유도하는 한편, 게임들의 지속적인 성공을 통해 추가적인 사업의 기회를 얻어 회사의 주된 게임사업과 부가사업을 상호 보완적으로 이용하고자 합니다.

### ④ 기타 수익

모바일 게임의 대부분은 무료 게임(Free to play)으로 최초 설치에는 비용이 발생하지 않지만 이후 게임에 몰입하는 과정에서 추가적으로 비용을 지출해야 하는 수익구조를 취하고 있고 최초 설치의 중요성이 강조됩니다. 이러한 최초 게임 다운로드에

목적은 두는 이른바 UA(User Acquisition) 마케팅은 광고대상자와 그 시기 등을 어떻게 결정하느냐에 따라 비용대비 효율이 현저히 달라집니다.

당사는 다수의 전쟁 게임(SLG)를 서비스하며 고객을 위한 데이터 분석과 효율적인 마케팅 집행의 노하우를 축적하였습니다. 당사는 축적된 노하우를 활용하여 계열회사에서 퍼블리싱하는 게임의 데이터를 분석하고 이를 바탕으로 마케팅 집행 수량, 대상을 결정하는 내용의 마케팅 대행 업무를 수행하고 있습니다.

### (3) 판매 전략

당사의 판매 상품은 크게 온라인게임과 모바일게임으로 나뉘며, 각각 게임의 특성에 맞게 전략적인 판매 방식을 채택하고 있습니다.

#### ① 온라인게임

2004년 국내에 출시된 "프리스타일"은 국내는 물론 해외에서도 캐주얼 액션 스포츠 게임의 시작을 알린 작품입니다. 카툰풍의 그래픽과 길거리 문화 컨셉의 독특한 정체성을 가진 당사의 대표 온라인게임이라고 할 수 있으며, 2010년 "프리스타일 풋볼", 2011년 "프리스타일2", 2014년 "프리스타일 풋볼Z"가 연이어 출시되면서 "프리스타일 시리즈"의 명성을 이어가고 있으며, 그 후속작으로 언리얼5 엔진을 사용하여 개발 중인 "프리스타일 풋볼2"(가제, 前 프로젝트 LD)도 크로스플랫폼 서비스를 준비중이며 가까운 시일 내에 보다 상세한 정보를 공개할 예정입니다.

온라인 게임을 장기적으로 서비스하는 데에는 유저들과 긴밀한 소통 관계를 유지하는 것이 필수적이라 판단하여, 국내에서는 다양한 스포츠 게임을 보유한 스마일게이트 메가포트를 통해 프리스타일을 서비스하던 전략을 수정하여 2018년 10월부터 직접 서비스하기 시작하였습니다. 당사는 2015년부터 글로벌 게임플랫폼인 STEAM을 통해 '프리스타일2'를 해외에 직접 서비스하기 시작하였고, 2016년에는 SO NY의 Playstation4를 사용하는 콘솔 플랫폼에 그리고 2018년에는 X-BOX에 '3on3 프리스타일'을 런칭하여 직접 서비스를 성공적으로 계속하는 데에 필요한 노하우를 쌓아 온 바, 장래에도 프리스타일 시리즈 온라인 게임을 다양한 플랫폼에서 직접 서비스하는 가운데 매출 성장과 함께 '프리스타일' 브랜드 인지도를 계속 높여갈 예정

입니다.

그러나 중국과 같은 일부 지역은 게임 서비스와 관련된 법규상의 제약으로 현지 퍼블리셔(들)를 통한 서비스가 지속될 것입니다. 현지 규제 환경 및 고객 니즈에 정통한 현지 퍼블리셔를 통해 서비스하면서도 완벽한 로컬라이제이션을 통해 국내를 포함하여 다른 해외 지역에 직접 서비스할 때 당사가 제공할 수 있는 고객 경험에 비견하는 고객 경험을 제공할 수 있도록 지속적으로 노력할 계획입니다.

## ② 모바일게임

당사는 2011년 "롤더스카이"를 통해 국내 모바일 게임 시장 형성을 주도한 바 있습니다. 당사는 다양한 모바일 게임들을 지속적으로 출시하고 있으며, "캐리비안의 해적: 전쟁의 물결", "건설배틀: 토탈워페어"와 같은 전쟁시뮬레이션 게임을 통해 국내에서 독보적인 전쟁게임 전문 게임사로서 자리매김함에 더해, 블록체인 기술을 연계한 게임으로 그 사업 범위를 넓혀가고 있습니다.

온라인게임과 달리 모바일게임은 구글, 애플이라는 전 세계적 영향력을 가진 마켓이 존재하는 만큼, 당사는 글로벌 시장에서 직접 서비스 역량을 제고하는 데 총력을 기울이고 있습니다.

글로벌 1억 건 다운로드를 기록한 "건설배틀"과 그 후속작 "워쉽배틀"을 통해 전 세계의 밀리터리 슈팅 매니아들을 사로잡았고, "주사위의 신"은 모바일환경에서 무척 드문 실시간 PvP 기반의 보드게임이라는 특성을 내세워 캐주얼 유저들에게 어필하고 있습니다. 그리고 "캐리비안의 해적: 전쟁의 물결", "건설배틀: 토탈워페어"는 전략시뮬레이션이라는 장르에 충실하면서도 쉽고 간편하게 즐길 수 있는 전투시스템과 최상급 그래픽 등을 내세워 동일 장르 게임에서도 차별화된 서비스를 제공하고 있습니다. 이러한 성공작들을 통해 당사의 플랫폼인 JOYPLE에 축적되는 수많은 유저 정보는 당사의 후속작들에게도 힘을 실어줄 것입니다.

또한 모바일게임에서는 전통적인 게임시장에서보다 광고 노출부터 설치 및 매출발생까지의 추적이 용이한 만큼 마케팅 데이터의 분석과 효율적인 비용 지출의 중요성이 증가하고 있습니다. 이에 반해 최근 글로벌 시장에서 사용자 데이터 프라이버시 보호



정책이 강화됨에 따라 개인 맞춤형 광고는 더욱 어려워진 상황입니다. 개인화 마케팅이 어려워지는 상황에서 당사는 마케팅 효율을 극대화하기 위하여 AI 기반의 자체적인 최적화 알고리즘을 개발하여 모객 방법을 고도화하는 한편, 유입된 유저들에게 최고의 만족도를 줄 수 있고 이를 바탕으로 회사의 이익을 높일 수 있도록 분석된 데이터를 활용하고 있습니다.

#### (4) 신규 거래선 개척 방안

아직 파트너가 확정되지 않은 지역에서는 현지 네트워크 환경을 실제 테스트하고 해당 지역의 우수 퍼블리싱 업체를 복수로 선정하여 글로벌사업 파트너로서의 가능성을 검증할 계획입니다. 중국, 대만, 태국, 일본 등의 중점 지역에서는 기존의 파트너십을 확고히 다지고 있으며, 그 외 지역 중 성장잠재력이 있다고 판단되는 국가(또는 지역)들을 우선적으로 선별하여 시장 진출을 준비하고 있습니다.

## 5. 위험관리 및 파생거래

당사는 여러 활동으로 인하여 시장위험(환위험, 공정가치 이자율 위험, 현금흐름이자율 위험 및 가격위험), 신용위험 및 유동성 위험과 같은 다양한 금융위험에 노출되어 있습니다. 당사의 전반적인 위험관리정책은 금융시장의 예측불가능성에 초점을 맞추고 있으며, 재무성과에 잠재적으로 불리할 수 있는 효과를 최소화하는 데 중점을 두고 있습니다.

위험관리는 자금부서에 의해 이루어지고 있습니다. 당사의 자금팀은 현업부서들과 긴밀히 협력하여 재무위험을 식별, 평가 및 회피하고 있습니다.

### 가. 시장위험

#### (1) 외환위험

당사는 국제적으로 영업활동을 영위하고 있어 외환위험, 특히 주로 미국달러화와 관련된 환율변동위험에 노출되어 있습니다. 외환위험은 미래예상거래, 인식된 자산과

부채와 관련하여 발생하고 있습니다.

당사의 경영진은 각각의 기능통화에 대한 외환위험을 관리하고 있습니다. 외환위험은 미래예상거래 및 인식된 자산부채가 기능통화 외의 통화로 표시될 때 발생하고 있습니다.

## (2) 가격위험

회사는 연결재무상태표 상 공정가치 측정 금융자산으로 분류되는 수익증권 등의 가격위험에 노출돼 있습니다. 이러한 수익증권들은 상장되어 거래되고 있는 거래소의 소재국가와 시장환경에 따라 가격이 변동될 수 있습니다.

다만, 당사는 공시작성기준일 현재 시장성 있는 주식을 보유하고 있지 않습니다.

## 나. 신용위험

신용위험은 보유하고 있는 수취채권 및 확정계약을 포함한 거래처에 대한 신용위험 뿐만 아니라 현금및현금성자산, 은행 등의 금융기관 예치금으로부터 발생하고 있습니다. 은행 및 금융기관의 경우, 독립적인 신용평가기관으로부터의 신용등급이 최소 A등급 이상으로 채무불이행 위험이 거의 없다고 판단되는 경우에 한하여 거래를 하고 있습니다.

## 다. 유동성위험

당사는 미래의 현금흐름을 예측하여 단기 및 중장기 자금조달 계획을 수립하여 유동성위험을 관리하고 있습니다.

### (1) 단기차입금

(단위: 천원)

차입처	내역	금리형태	변동금리조건	이자율	만기일	당기말
하나은행	운용자금	변동	수은온렌딩기준금리+0.74%	3.96%	2025-03-15	3,000,000
산업은행	운용자금	고정	-	4.51%	2025-03-27	7,000,000

차입처	내역	금리형태	변동금리조건	이자율	만기일	당기말
우리은행	운용자금	고정	-	3.73%	2025-07-24	4,000,000
국민은행	운용자금	고정	-	3.76%	2025-07-24	5,000,000
국민은행	운용자금	고정	-	3.76%	2025-07-24	2,000,000
기업은행	운용자금	고정	-	5.10%	2025-07-26	700,000
국민은행	운용자금	고정	-	3.75%	2025-08-16	8,000,000
산업은행	운용자금	고정	-	3.72%	2025-08-27	10,000,000
농협은행	운용자금	변동	기준금리+0.40%	3.79%	2025-11-30	1,000,000
합 계						40,700,000

## (2) 장기차입금

(단위: 천원)

차입처	내역	금리형태	변동금리조건	이자율	만기일	당기말
산업은행	시설자금	변동	산금채+0.56%	3.77%	2027-09-24	45,450,000
산업은행	시설자금	고정	-	2.18%	2027-09-24	18,050,000
합 계						63,500,000

## 라. 자본위험

당사의 자본관리 목적은 1) 계속기업으로 영업활동을 유지하고, 2) 주주 및 이해관계자의 이익을 극대화하고, 3) 자본비용의 절감을 통해 최적의 자본구조를 유지하는 데 있습니다. 당사는 배당조정, 신주발행 등의 정책을 통하여 자본구조를 경제환경의 변화에 따라 적절히 수정변경하고 있습니다.

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

(단위 : 천원)

구분	당기말	전기말
부채	133,687,577	134,567,285
자본	96,457,585	107,687,928
부채비율	138.60%	124.96%

마. 파생거래

당사는 환율 변동으로 인한 위험을 회피하기 위한 파생상품 거래를 하고 있습니다. 공시서류작성기준일 현재 보유하고 있는 파생상품은 아래와 같습니다.

(1) 선도거래

당기말 현재 통화선도 계약은 없습니다.

(2) 옵션거래

(단위 : 달러, 원)

거래목적	거래상대방	계약일	만기일	잔여 계약금액	매도환율	보호구간
위험회피목적	부산은행	2024-09-20	2025-09-30	USD 1,800,000	1356.20	1356.20 ~ 1386.20
합 계				USD 1,800,000	-	-

당기 중 위험회피목적으로 계약된 파생상품에서 발생된 손익은 연결재무제표 주식31번에 기재되어 있습니다.

(3) 타법인 주식 취득과 관련하여 체결한 풋옵션 및 콜옵션

(단위 : 천원)

회사명	구분	파생상품자산(부채)	파생상품평가손익
우레 주식회사	매도청구권(*1)	923,819	699,901
	매수청구권(*2)	(1,085,316)	(357,212)

(\*1) 당사는 2023.09.05에 우레 주식회사 지분 취득과 관련하여 우레주식회사의 다른 주주와 주식매도청구권(Put Option)을 체결하였습니다. 현재 개발 중인 프리스타일 풋볼2(가제)의 출시일로부터 1년이 경과한 날부터 3년 내에 행사할 수 있습니다. 이 계약은 우레주식회사의 주주인 주요 개발자들의 동기 부여를 위해 체결하였으며, 풋옵션 행사일 직전 1년간의 1주당 영업이익의 3배~6배에 해당하는 금액을 1주당 행사가격으로 하여 보유주식의 매도청구를 할 수 있습니다. 거래금액은 프리스타일 풋볼2의 사업 성과에 따라 변동합니다.

(\*2) 당사는 2023.09.05에 우레 주식회사 지분 취득과 관련하여 우레주식회사의 다른 주주와 주식매수청구권(Call Option)을 체결하였습니다. 현재 개발 중인 '프리스

타일2(가제)'의 출시일로부터 1년이 경과한 날부터 3년 내에 행사할 수 있습니다. 당사의 콜옵션 행사 조건은 상기 풋옵션의 그것과 동일합니다.

## 6. 주요계약 및 연구개발활동

### 가. 경영상 주요계약

주요계약	내용
해외 퍼블리싱계약	1. 계약상대방 : SPTT(세기천성) 2. 대상게임명 : 프리스타일2 (Freestyle2) 3. 계약기간 : 계약체결일 이후 3년 4. 계약체결일 : 2022년 12월 20일 5. 대상지역 : 중국 6. 계약조건 : 구체적인 계약조건은 비밀유지조항의 합의에 의하여 공개하지 아니함
	1. 계약상대방 : Shanghai T2 Entertainment 2. 대상게임명 : 프리스타일1 (Freestyle1) 3. 계약기간 : 2023년 8월 01일 ~ 2026년 7월 31일 4. 계약체결일 : 2023년 10월 26일 5. 대상지역 : 중국 6. 계약조건 : 총 \$21,000,000 - 계약금 : \$3,000,000 - 계약기간(3년) 동안 MG(미니멈게런티) : \$18,000,000
	1. 계약상대방 : 컴투스 2. 대상게임명 : 스타시드 : 아스니아 트리거 3. 계약기간 : 정식런칭일로부터 4년 4. 계약체결일 : 2023년 10월 23일 5. 대상지역 : 글로벌(중국 제외) 6. 계약조건 : 구체적인 계약조건은 비밀유지조항의 합의에 의하여 공개하지 아니함
IP 사용권 계약	1. 계약상대방 : Walt Disney Company(월트디즈니) 2. 계약내용 : "캐리비안의 해적" IP 사용권 3. 계약기간 : 2023년 10월 3일 ~ 2027년 10월 2일 4. 계약체결일 : 2023년 9월 13일 5. 계약조건 : 계약금 등의 구체적인 계약조건은 비밀유지조항의 합의에 의하여 공개하지 아니함
	1. 계약상대방 : Walt Disney Company(월트디즈니) 2. 계약내용 : 디즈니 IP 사용권 3. 계약기간 : 정식런칭일로부터 3년 4. 계약체결일 : 2020년 7월 21일 5. 계약조건 : 계약금 등의 구체적인 계약조건은 비밀유지조항의 합의에 의하여 공개하지 아니함
	1. 계약상대방 : Changyou Korea(창유코리아) 2. 계약내용 : 프리스타일 IP 사용권 3. 계약기간 : 2024년 11월 23일 ~ 2025년 11월 22일 4. 계약체결일 : 2024년 11월 23일 5. 계약조건 : 계약금 등의 구체적인 계약조건은 비밀유지조항의 합의에 의하여 공개하지 아니함
블록체인 온보딩 계약	1. 계약상대방 : Wemade Tree(위메이드) 2. 계약내용 : 위믹스 플랫폼 온보딩 3. 계약기간 : 서비스개시일로부터 4년 4. 계약체결일 : 2021년 12월 27일 5. 계약조건 : 계약금 등의 구체적인 계약조건은 비밀유지조항의 합의에 의하여 공개하지 아니함

## 나. 연구개발활동

### (1) 연구개발활동의 개요

당사는 기술경쟁력을 갖춘 고수익형 사업구조를 구축하기 위한 연구개발을 지속적으로 진행함으로써, 핵심 기술의 심화발전이 수익률 제고 및 시장 개척 등의 사업적 시너지를 창출하도록 노력하고 있으며, 또한 핵심 기술 인력을 확보하기 위한 투자를 확충하고 있습니다.

### (2) 연구개발 담당조직

당사는 연구개발 업무를 전담하는 멀티미디어연구소를 별도로 설립하여 연구개발 활동을 진행하고 있습니다.

### (3) 연구개발비용

(단위 : 천원)

구분	제31기	제30기	제29기
연구개발비용 계	25,724,132	18,760,480	16,392,428
(정부보조금)	(52,971)	(656,891)	(340,685)
연구개발비 / 매출액 비율 [연구개발비용계 ÷ 당기매출액 × 100]	18.01%	12.10%	9.80%

### (4) 연구개발실적

당사의 최근 3년간 연구개발실적은 'XII.상세표' - '4.연구개발 실적(상세)'를 참조하여 주시기 바랍니다.

※상세 현황은 '상세표-4. 3년간 연구개발 실적' 참조

## 7. 기타 참고사항

### 가. 업계의 현황

#### (1) 산업의 특성

우리나라처럼 천연자원이 부족하고 수출이 경제를 지탱하는 구조에서는 창의적이고 생산성 높은 풍부한 인적 자원이 중요한 경쟁력이라고 할 수 있습니다. 그리고 문화 산업이 바로 이런 창의적인 인재들이 필요한 분야입니다. 특히, 게임산업은 창의성이 중요한 성공요소 중 하나이며, 많은 개발인력을 투입해야 하는 고용 창출형 산업입니다.

게임콘텐츠는 내수시장에서뿐만 아니라, 해외 수출시장에서도 경쟁력 있는 콘텐츠입니다. 수출 비중이 높다는 것은 글로벌 시장에서 국산 게임콘텐츠가 경쟁력을 확보하고 있음을 보여 줍니다. 따라서, 한국 게임산업은 고용 확대와 수출 증대를 동시에 꾀할 수 있는 전략산업으로서 가치가 높습니다.

이처럼 첨단 문화콘텐츠산업의 핵심 분야로 인식되는 게임산업의 주도권을 잡기 위해 세계 각국의 경쟁이 치열하게 전개되고 있습니다. 일찍이 게임의 산업적 중요성을 인식한 선진국들은 이미 게임을 통해 높은 부가가치를 누리고 있으며, 차세대 디지털 문화의 꽃으로 불리는 게임콘텐츠에 대한 투자를 아끼지 않고 있습니다.

2020년에 발생한 COVID-19와 같은 전세계적 위기로 엔터테인먼트 산업이 어려움을 겪는 상황에서도 게임산업은 오히려 성장하였습니다. 다른 여가생활과 다르게 비대면으로 이루어지는 게임이 가진 고유한 특성 때문이라고 하겠습니다.

또한 2000년대 초반에 등장한 ESG에 대한 관심은 자본주의 4.0 및 이해관계인 자본주의 담론의 등장과 글로벌금융위기와 COVID-19 사태를 겪으면서 더욱 증가하였습니다. 이 중 환경(Environmmnetal)의 경우 금속, 석유화학 등의 전통산업과 다르게 게임산업은 온실가스를 배출하지 않는 친환경적인 특성을 가지고 있습니다.

## (2) 성장성

2022년 국내 게임시장의 규모는 22조 2,149억원으로 집계되었습니다. 이는 20조 9,913억원이었던 2021년에 비해 5.8% 성장한 수치이며, 그 중 모바일게임의 점유율은 58.8%로 모바일게임 시장은 COVID-19 시기에도 성장세를 기록하며 국내 게임 산업의 핵심 시장으로 자리매김하고 있습니다.

하지만 2023년 국내 게임 시장 규모는 2022년 대비 약 10.9% 감소한 19조 7,900억 원에 달할 것으로 전망됩니다. 게임 산업 규모의 감소는 COVID-19에서의 비대면 시대의 종언과 함께 기존의 다른 엔터테인먼트를 이용하는 시간이 많아짐에 따른 결과이고 금리 인상에도 따른 경기부진의 현실화 과정이라고 볼 수 있습니다.

모바일게임의 경우에는 레드오션화된 시장에서 개별 게임들의 부침은 있을 수 있겠지만 대세가 된 트렌드인 점을 비추어 지속적인 성장 기조를 유지할 것으로 예상됩니다.

PC게임의 경우, 영향력이 많이 축소되었지만 모바일과 콘솔 등에서도 플레이가 가능한 멀티플랫폼용 게임 개발에 집중함에 따라 장기적으로는 현재의 점유율과 매출액 등을 유지할 것으로 전망합니다.

대한민국 게임산업은 미국과 중국의 양강 체제 속에서 세계 게임시장의 7.8%를 차지하며 세계 4위를 유지하고 있으며, 점유율도 지속적으로 높아지고 있습니다. 더하여 3위인 일본과의 격차도 2020년 4.6%에서 2022년 1.8%로 좁혀지고 있습니다.

한편 2022년 세계 게임 시장 규모는 전년 대비 0.9% 증가한 2,082억 4,900만 달러로 추산됩니다. 직전년도 5.9% 성장에 비하면 큰 폭으로 둔화된 것을 확인할 수 있습니다. 국내와 마찬가지로 글로벌 시장에서도 엔데믹으로 전환된 이후 게임 외의 여가활동의 비중이 증가하는 가운데 대다수의 국가들에서 발생한 경기침체도 저성장의 원인이라고 볼 수 있습니다. 특히 모바일 게임의 경우 2021년에 비해 -0.5%의 역성장을 기록하였고 PC 게임은 0.1% 증가에 그쳐서 산업의 둔화를 증명하고 있습니다.



다만, 이러한 둔화는 2021년과 2022년의 호황에 따른 자연스러운 조정으로 보는 관측이 있으며 이 기간이 끝나면 다시 이전의 성장율을 기록할 수 있을 것으로 보여집니다. 플랫폼별로 살펴본다면 콘솔의 경우에는 COVID-19 시기에 미국에서 10대를 중심으로 인기가 상승하여 2023년에는 6.1%의 성장율을 기록할 것으로 예상됩니다. PC게임의 경우에는 2023년에는 성장률이 개선될 것으로 예상되나 2021년 이전의 성장율을 넘어서기에는 어려울 것으로 예상되는데 이는 모바일과 콘솔의 영향력이 지속적으로 증가하고 있음에 기인합니다. 마지막으로 모바일의 경우에는 2023년에는 4.4%로 성장세를 회복할 것으로 예상하고 있으며 그 이후에는 이전과 같이 7%대의 성장율을 기록할 것으로 전망하고 있습니다. (한국콘텐츠진흥원, 2023 대한민국게임백서).

<세계 게임시장 현황 및 전망>

(단위 : 백만 달러)

구분	2021년		2022년		2023년(E)		2024년(E)	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
PC게임	36,308	5.9%	36,352	0.1%	37,364	2.8%	38,268	2.4%
모바일게임	92,146	7.5%	91,681	-0.5%	95,709	4.4%	102,381	7.0%
콘솔게임	57,668	2.4%	59,141	2.6%	62,776	6.1%	64,220	2.3%
아케이드게임	20,240	9.5%	21,076	4.1%	21,292	1.0%	21,520	1.1%
합 계	206,362	5.9%	208,249	0.9%	217,141	4.4%	226,389	4.3%

자료 : 2023 대한민국 게임백서, 한국콘텐츠진흥원

(3) 경기변동의 특성

영화, 음반 등 엔터테인먼트 산업에 속하는 게임산업은 일반적인 경기변동의 영향을 받는 것으로 알려져 있습니다. 그러나, 당사의 주력 분야 중 하나인 온라인게임 산업의 경우는 여타 아케이드게임이나 PC게임과는 달리 경기변동의 영향을 거의 받지 않는 것으로 나타났습니다. 1997년말 IMF 외환위기 직후의 극심한 불황기에 온라인게임의 유저 수는 오히려 증가하는 현상을 보였는데, 이는 몰입도가 강한 온라인게임이 유저들의 불안 심리를 달래주는 역할을 하고, 다른 여가 활동에 비하여 상대적으로 적은 비용으로 장시간 즐길 수 있는 특성 때문인 것으로 해석됩니다. 또한 경제 성장과 더불어 게임은 여가생활의 필수요소로 자리매김하여 경기변동에 관계없이 지속적으로 성장하고 있습니다.

이러한 점은 당사의 또 다른 주력 분야인 모바일 게임산업에도 동일하게 적용됩니다. 폭발적인 성장을 구가하고 있는 국내 모바일게임들은 언제 어디서나 유저들에게 접근 가능한 경로를 제공함으로써 경기변동은 물론이고 개인의 생활 패턴 변화에도 적절하게 적응하여 효과적인 여가 활용 수단으로 이용되고 있습니다.

글로벌 게임 시장 역시 COVID-19 팬데믹의 영향으로 전세계적인 경기침체가 계속되고 있는 와중에도 매년 5% 이상씩 성장했습니다. 다만, 이러한 미증유의 위기가 지나고 전 세계 사람들의 비대면 여가활동시간의 감소와 OTT등 대안적 엔터테인먼트의 등장에 따른 여가활동의 다양화로 게임산업 성장에 영향을 미치고 있습니다. 이와 같이 전반적으로 게임 시장은 경기변동보다는 주변 환경의 변화에 의한 변동이 더 크다고 할 수 있습니다.

## 나. 회사의 현황

### (1) 영업의 개황

당사는 변화하는 게임 산업의 환경에 기민하게 대응하며, 지속적으로 성공적인 결과를 만들어 왔습니다.

판타지, 무협 컨셉의 RPG 일변도의 초기 게임 시장에서, 당사가 2004년 출시한 "프리스타일"은 농구라는 참신한 소재와 매력적인 길거리 문화를 소재로 시장의 참신한 반응을 이끌어 냈습니다. 이후 "프리스타일 풋볼", "프리스타일2", "3on3 프리스타일" 등 후속작 역시 성공적으로 서비스되며 당사는 스포츠 게임의 명가로 자리잡았습니다. "프리스타일 시리즈"는 출시 21년차를 맞는 올해에도 여전히 매니아 유저층을 중심으로 꾸준한 성적을 기록하고 있으며, 특히 중국 지역을 중심으로 매년 최고 실적을 갱신하는 등 IP로서 성장하는 모습을 보이고 있습니다.

모바일 게임 산업의 폭발적인 성장 역시 당사에게는 또 다른 기회가 되었습니다. 본격적인 스마트폰이 활성화 된 2011년, 당사는 "룰더스카이"를 출시하며 300여일 간 매출 1위를 유지하는 대기록을 세웠고, 2014년 출시한 건쉽배틀은 글로벌 시장에서 시리즈 누적 1억 회의 다운로드를 기록하는 등 우수한 성과를 보여 주었습니다.

2016년부터는 전쟁 게임 장르에 집중함에 따라 디즈니의 블록버스터 영화 IP를 활용한 "캐리비안의 해적: 전쟁의 물결", "건설배틀: 토탈워페어"가 출시되었고, 두 게임은 출시 후 다년 간 꾸준히 성장하며 당사의 캐시카우로 자리매김 했습니다.

당사의 매출 비중은 온라인 게임이 32%, 모바일 게임이 53%를 차지하고 있으며, 그 외에 기존 유저들의 결제성향 등을 자체 개발한 머신러닝 알고리즘 시스템에 투입하여 보다 효율적인 마케팅과 인게임 퍼포먼스를 제공하는 광고대행용역에서 전체 매출액 대비 13% 상당의 매출이 발생하고 있으며, 2021년 하반기에 사옥으로 사용할 목적으로 매입한 경기도 성남시 소재 건물에서 매출 비중 3% 상당의 임대수익이 발생하고 있습니다.

## (2) 목표시장의 특성 및 자사의 경쟁력

게임시장을 플랫폼별로 분류하면 크게 모바일게임, 온라인(PC)게임, 콘솔게임, 아케이드게임으로 구별해 볼 수 있는데, 이 중 당사의 목표시장은 온라인게임, 모바일 게임 시장, 그리고 콘솔게임 시장입니다.

당사는 온라인 시장에서 당사의 대표 게임인 "프리스타일"시리즈를 개발, 공급하고 있으며 아시아권을 주요 시장으로 지역별 퍼블리셔와 긴밀히 협업하고 있습니다. 남성, 20 ~ 40대를 중심으로 고객층이 형성되어 있으며, 주요 명절과 방학 등 시기 별 상황에 따라 수요의 변동이 발생합니다. "프리스타일" 시리즈는 힙합과 스포츠를 결합하여 국내외에서 유사 게임을 찾아보기 힘든 차별화된 인지도를 가지고 있으며, 시장 내에서 차별화되는 캐주얼 스포츠 대전 장르 영역을 공고히 차지하여 매년 안정적인 실적을 유지 중입니다.

당사는 모바일 시장에서도 지속적으로 신작을 서비스, 출시하고 있습니다. 당사가 모바일 시장에서 집중하고 있는 부분은 전쟁 게임(SLG) 장르로, 본 장르는 미국과 일본, 중국, 한국 등 주요 시장의 20 ~ 40대 남성들이 주 고객층을 이루고 있습니다. 당사는 전쟁 게임 장르에서는 국내 게임사 중 가장 많은 수의 게임을 서비스한 경험을 바탕으로 전쟁 게임 서비스를 위한 풍부한 데이터를 축적하고 있습니다. 전쟁게임의 특성상 매출이 출시 초기로 집중되지 않으며 라이프 사이클 전체에 걸쳐 안정적인 수요를 보이는 만큼 장기간에 걸친 데이터 분석과 마케팅 집행이 필수적인데, 당사는 그

부분에서 기존 서비스 경험을 바탕으로 확실한 경쟁력을 가지고 있습니다.

콘솔 게임 시장은 그동안 국내 업체들의 불모지와 같은 시장이었으나, 당사는 2016년 "3on3 프리스타일"을 통해 진출하였습니다. 콘솔 게임 시장은 전용 콘솔 기기의 구매가 필요한 만큼, 일정 이상의 구매력을 보유하고, 게임에 익숙한 이른바 미드코어~하드코어 이용자를 주요 고객으로 하여, 세계 게임 시장에서는 PC 게임 이상의 규모를 차지하고 있습니다. 당사는 콘솔 게임 시장에서의 충성 고객을 확보할 수 있도록 노력하고 있습니다.

### (3) 신규사업 등의 내용 및 전망

당사는 직접 또는 관계사와 협업하여 다수의 신작을 개발 중에 있습니다.

관계회사인 봄잇게임즈를 통해 신규 4X 게임을 개발하고 있습니다. 회사가 그 동안 서비스해온 "건설배틀:토탈위페어"와"캐리비안의 해적:전쟁의 물결"과 같은 4X 게임들의 서비스 과정에서 취득한 노하우를 백분 반영해 개발 중인 신작입니다.

그리고 디즈니 IP를 활용하여 테이크파이브스튜디오스에서 개발 중인 "Disney Realm Breakers"로 올해 2분기 출시를 계획하고 있습니다. 디즈니 IP를 활용함으로써 보다 캐주얼하고, 넓은 범위의 유저들에게 접근함으로써 유저들에게 기존과는 색다른 즐거움을 선사하고 자사의 시장 영향력을 확대할 목표를 갖고 있습니다.

당사의 대표 게임인 "프리스트아일" 시리즈의 최신 후속작으로 "프리스트아일" 시리즈의 특유의 길거리 감성을 살린 5 VS 5 축구로 개발하고 있습니다. 전작인 "프리스트아일 풋볼", "프리스트아일풋볼Z"에서 보여주었던 핵심 재미인, 소규모 축구에서 오는 높은 수준의 조작감과 액션성을 그대로 계승하면서 동시에 보다 글로벌 시장에 적합할 수 있도록 특엔필을 개선하고 있습니다. 언리얼5 엔진으로 개발 중인 만큼 높은 그래픽 품질을 선보일 예정이며, 콘솔은 물론 PC까지 크로스 플랫폼 서비스를 통해 글로벌 시장의 더 많은 이용자들이 쉽게 접근할 수 있는 환경을 준비 중입니다. 나아가 5인의 팀 대항전인 성격과 미세한 조작으로 승부를 볼 수 있는 만큼 E-Sports로의 발전 가능성도 기대하고 있습니다.

다. 지적재산권 현황

당사가 보유한 지적재산권은 상표권, 특허권, 디자인권, 저작권 등이 있습니다. 당사는 글로벌 시장 진출을 목표로 하고 있으므로 국내 및 해외에서의 지적재산권 등록 및 관리를 위해 노력하고 있으며, 다각적으로 지적재산권 보호 방안을 계획하고 있습니다.

[지적재산권 현황]

구분	특허권		상표권		디자인권	저작권
	국내	해외	국내	해외		
등록	1	-	88	151	-	27
출원	-	-	5	21	-	-

### III. 재무에 관한 사항

#### 1. 요약재무정보

##### 가. 요약 연결재무정보

(단위 : 원)

구분	제31기 (2024년 12월말)	제30기 (2023년 12월말)	제29기 (2022년 12월말)
[유동자산]	49,189,816,866	60,917,489,646	55,688,649,380
· 현금및현금성자산	21,251,702,796	30,444,858,609	15,193,572,907
· 매출채권	14,726,700,812	17,765,138,909	18,714,439,022
· 기타유동금융자산	2,581,856,913	5,373,343,502	10,768,933,277
· 기타	10,629,556,345	7,334,148,626	11,011,704,174
[비유동자산]	180,955,345,050	181,337,722,764	191,965,929,159
· 장기매출채권	800,580,000	-	-
· 기타비유동금융자산	23,154,245,485	22,620,400,840	20,442,377,592
· 관계기업에 대한 투자자산	1,698,727,626	1,410,095,537	849,896,944
· 유형자산	50,167,142,341	25,228,894,158	20,886,900,294
· 사용권자산	524,281,140	1,075,046,368	2,131,380,880
· 투자부동산	45,726,214,409	70,968,123,208	75,813,674,609
· 무형자산	15,179,502,845	6,653,358,345	2,550,270,842
· 기타	43,704,651,204	53,381,804,308	69,291,427,998
자산총계	230,145,161,916	242,255,212,410	247,654,578,539
[유동부채]	58,853,437,815	63,157,034,402	64,800,655,368
[비유동부채]	74,834,139,198	71,410,250,117	83,977,660,409
부채총계	133,687,577,013	134,567,284,519	148,778,315,777
[지배기업 소유지분]	95,499,401,930	106,001,160,021	98,876,262,762
· 자본금	35,379,157,500	35,358,781,000	34,685,740,500
· 주식발행초과금	50,100,114,782	50,034,695,468	47,726,407,681
· 기타자본	10,221,884,385	15,135,729,382	16,404,979,173
· 이익잉여금(결손금)	(201,754,737)	5,471,954,171	59,135,408
[비지배지분]	958,182,973	1,686,767,870	-
자본총계	96,457,584,903	107,687,927,891	98,876,262,762
	('24.01.01 ~ '24.12.31)	('23.01.01 ~ '23.12.31)	('22.01.01 ~ '22.12.31)
영업수익	142,849,965,435	149,618,519,176	163,779,496,761
영업이익	11,614,781,723	25,330,688,881	7,400,674,611
당기순이익(손실)	(6,310,040,340)	7,750,177,349	3,193,578,816
· 지배기업 소유주지분	(5,550,599,442)	5,510,201,115	3,193,578,816
· 비지배지분	(759,440,898)	2,239,976,234	-
기본 및 (희석) 주당순이익(손실)	(79)((79))	80(79)	47(45)

구분	제31기 (2024년 12월말)	제30기 (2023년 12월말)	제29기 (2022년 12월말)
연결에 포함된 회사수	5개사	7개사	4개사

나. 요약 별도재무정보

(단위 : 원)

구분	제31기 (2024년 12월말)	제30기 (2023년 12월말)	제29기 (2022년 12월말)
[유동자산]	44,853,584,056	52,860,344,578	54,815,398,503
· 현금및현금성자산	17,215,926,269	22,437,148,997	14,353,025,461
· 매출채권	14,724,512,163	17,762,950,260	18,712,254,025
· 기타유동금융자산	2,581,328,913	5,354,241,750	10,744,624,613
· 기타	10,331,816,711	7,306,003,571	11,005,494,404
[비유동자산]	184,429,595,452	185,404,405,161	192,919,669,416
· 장기매출채권	800,580,000	-	-
· 기타비유동금융자산	23,353,125,137	22,769,576,651	20,600,519,194
· 종속기업 및 관계기업에 대한 투자자산	6,312,271,806	6,997,271,806	2,433,471,806
· 유형자산	45,188,779,222	24,370,922,146	20,105,325,638
· 사용권자산	498,032,173	1,038,207,694	2,124,993,206
· 투자부동산	49,842,699,848	70,968,123,208	75,813,674,609
· 무형자산	11,805,637,052	3,654,581,348	2,550,256,965
· 기타	46,628,470,214	55,605,722,308	69,291,427,998
자산총계	229,283,179,508	238,264,749,739	247,735,067,919
[유동부채]	58,889,979,520	62,746,789,423	65,163,465,768
[비유동부채]	74,384,516,187	70,396,581,508	83,977,660,409
부채총계	133,274,495,707	133,143,370,931	149,141,126,177
· 자본금	35,379,157,500	35,358,781,000	34,685,740,500
· 주식발행초과금	50,100,114,782	50,034,695,468	47,726,407,681
· 기타자본	9,443,711,326	15,868,537,088	15,865,566,108
· 이익잉여금	1,085,700,193	3,859,365,252	316,227,453
자본총계	96,008,683,801	105,121,378,808	98,593,941,742
종속·관계·공동기업 투자주식의 평가방법	원가법	원가법	원가법
	('24.01.01 ~ '24.12.31)	('23.01.01 ~ '23.12.31)	('22.01.01 ~ '22.12.31)
영업수익	142,941,749,103	149,589,917,134	163,723,364,783
영업이익	17,440,006,694	17,879,796,549	7,501,129,999
당기순이익(손실)	(2,650,555,593)	3,640,520,151	3,256,907,607
기본 및 (희석) 주당순이익(손실)	(38)((38))	53(52)	48(46)



## 2. 연결재무제표

### 2-1. 연결 재무상태표

#### 연결 재무상태표

제 31 기      2024. 12. 31 현재  
 제 30 기      2023. 12. 31 현재  
 제 29 기      2022. 12. 31 현재

(단위 : 원)

	제 31 기	제 30 기	제 29 기
자산			
유동자산	49,189,816,866	60,917,489,646	55,688,649,380
현금및현금성자산	21,251,702,796	30,444,858,609	15,193,572,907
매출채권	14,726,700,812	17,765,138,909	18,714,439,022
단기금융리스채권	37,206,003	84,081,972	
당기손익-공정가치측정금융자산	886,369,274		2,974,211,557
기타유동금융자산	2,581,856,913	5,373,343,502	10,768,933,277
당기법인세자산	439,427,424	97,832,392	36,160,361
기타유동자산	9,266,553,644	7,152,234,262	8,001,332,256
비유동자산	180,955,345,050	181,337,722,764	191,965,929,159
장기매출채권	800,580,000		
비유동금융리스채권		7,180,682	
당기손익-공정가치측정금융자산	26,661,506,068	34,700,517,917	32,142,296,460
기타비유동금융자산	23,154,245,485	22,620,400,840	20,442,377,592
관계기업에 대한 투자자산	1,698,727,626	1,410,095,537	849,896,944
유형자산	50,167,142,341	25,228,894,158	20,886,900,294
사용권자산	524,281,140	1,075,046,368	2,131,380,880
투자부동산	45,726,214,409	70,968,123,208	75,813,674,609
무형자산	15,179,502,845	6,653,358,345	2,550,270,842
기타비유동자산	12,615,917,649	13,699,686,505	31,774,027,069
순확정급여자산	55,998,032	645,947,966	1,074,160,361
이연법인세자산	4,371,229,455	4,328,471,238	4,300,944,108
자산총계	230,145,161,916	242,255,212,410	247,654,578,539
부채			
유동부채	58,853,437,815	63,157,034,402	64,800,655,368
단기금융부채	40,700,000,000	37,000,000,000	39,192,503,382
기타금융부채	7,269,637,903	15,192,315,305	14,352,874,832

	제 31 기	제 30 기	제 29 기
유동성장기부채	2,000,000,000	2,000,000,000	2,000,000,000
계약부채	3,559,472,669	3,678,743,748	4,573,339,848
기타유동부채	3,539,769,912	2,748,958,611	2,214,023,305
리스부채	500,229,919	1,108,301,398	1,033,061,768
당기법인세부채	1,284,327,412	1,428,715,340	1,434,852,233
비유동부채	74,834,139,198	71,410,250,117	83,977,660,409
장기금융부채	61,500,000,000	64,500,000,000	66,500,000,000
기타비유동금융부채	2,515,708,776	3,283,705,236	1,657,362,300
계약부채	10,111,171,550	3,032,580,745	14,202,963,911
비유동리스부채	52,312,958	187,203,167	1,253,621,915
기타비유동부채	654,945,914	406,760,969	363,712,283
부채총계	133,687,577,013	134,567,284,519	148,778,315,777
자본			
지배기업의 소유주에게 귀속되는 자본	95,499,401,930	106,001,160,021	98,876,262,762
자본금	35,379,157,500	35,358,781,000	34,685,740,500
주식발행초과금	50,100,114,782	50,034,695,468	47,726,407,681
기타의자본항목	10,221,884,385	15,135,729,382	16,404,979,173
이익잉여금(결손금)	(201,754,737)	5,471,954,171	59,135,408
비지배지분	958,182,973	1,686,767,870	
자본총계	96,457,584,903	107,687,927,891	98,876,262,762
자본과부채총계	230,145,161,916	242,255,212,410	247,654,578,539

2-2. 연결 포괄손익계산서

연결 포괄손익계산서

제 31 기 2024.01.01 부터 2024.12.31 까지

제 30 기 2023.01.01 부터 2023.12.31 까지

제 29 기 2022.01.01 부터 2022.12.31 까지

(단위 : 원)

	제 31 기	제 30 기	제 29 기
영업수익	142,849,965,435	149,618,519,176	163,779,496,761
영업비용	131,235,183,712	124,287,830,295	156,378,822,150
판매비와관리비	105,564,023,466	106,184,241,561	140,327,078,800
경상연구개발비	25,671,160,246	18,103,588,734	16,051,743,350
영업이익	11,614,781,723	25,330,688,881	7,400,674,611
기타영업외수익	4,620,318,703	4,093,799,337	3,388,961,584
기타영업외비용	19,170,891,374	14,136,313,750	3,874,866,245
금융수익	4,482,431,956	4,742,110,802	8,661,086,234
금융비용	5,500,782,665	7,613,018,494	7,615,111,248
지분법손실	(26,367,911)	(24,801,407)	(18,654,461)
법인세비용차감전순이익	(3,980,509,568)	12,392,465,369	7,942,090,475
법인세비용	2,329,530,772	4,642,288,020	4,748,511,659
당기순손익	(6,310,040,340)	7,750,177,349	3,193,578,816
당기순손익의 귀속			
지배기업의 소유주에게 귀속되는 당기순손익	(5,550,599,442)	5,510,201,115	3,193,578,816
비지배지분순손익	(759,440,898)	2,239,976,234	
기타포괄손익	27,093,325	(111,278,828)	193,308,202
당기손익으로 재분류되지 않는항목			
확정급여제도의 재측정손익	(123,109,466)	(97,382,352)	236,151,152
당기손익으로 재분류될 수 있는 항목			
해외사업환산손익	150,202,791	(13,896,476)	(42,842,950)
총포괄손익	(6,282,947,015)	7,638,898,521	3,386,887,018
포괄손익의 귀속			
포괄손익, 지배기업의 소유주에게 귀속되는 지분	(5,523,506,117)	5,398,922,287	3,386,887,018
포괄손익, 비지배지분에 귀속되는 지분	(759,440,898)	2,239,976,234	
주당손익			
기본주당손익 (단위 : 원)	(79)	80	47
희석주당손익 (단위 : 원)	(79)	79	45

## 2-3. 연결 자본변동표

### 연결 자본변동표

제 31 기 2024.01.01 부터 2024.12.31 까지

제 30 기 2023.01.01 부터 2023.12.31 까지

제 29 기 2022.01.01 부터 2022.12.31 까지

(단위 : 원)

	자본						
	지배기업의 소유주에게 귀속되는 자본					비지배지분	자본 합계
	자본금	주식발행초과금	기타의자본항목	이익잉여금(결손금)	지배기업의 소유주에게 귀속되는 자본 합계		
2022.01.01 (기초자본)	23,200,774,000	58,405,357,930	18,960,162,775	(3,370,594,560)	97,195,700,145		97,195,700,145
당기순손익				3,193,578,816	3,193,578,816		3,193,578,816
순확정급여부채의 재측정요소				236,151,152	236,151,152		236,151,152
해외사업환산손익			(42,842,950)		(42,842,950)		(42,842,950)
무상증자	11,386,669,500	(11,473,555,216)	(1,446,665)		(88,332,381)		(88,332,381)
전환권 행사							
주식매수선택권 행사	98,297,000	794,604,967	(216,147,055)		676,754,912		676,754,912
주식보상비용			55,783,166		55,783,166		55,783,166
주식선택권의 법인세효과			(2,350,530,098)		(2,350,530,098)		(2,350,530,098)
연결대상범위의 변동							
비지배지분과의 거래							
2022.12.31 (기말자본)	34,685,740,500	47,726,407,681	16,404,979,173	59,135,408	98,876,262,762		98,876,262,762
2023.01.01 (기초자본)	34,685,740,500	47,726,407,681	16,404,979,173	59,135,408	98,876,262,762		98,876,262,762
당기순손익				5,510,201,115	5,510,201,115	2,239,976,234	7,750,177,349
순확정급여부채의 재측정요소				(97,382,352)	(97,382,352)		(97,382,352)
해외사업환산손익			(13,896,476)		(13,896,476)		(13,896,476)
무상증자							
전환권 행사	625,580,000	2,061,353,564			2,686,933,564		2,686,933,564

	자본						
	지배기업의 소유주에게 귀속되는 자본					비지배지분	자본 합계
	자본금	주식발행초과금	기타의자본항목	이익잉여금(결손금)	지배기업의 소유주에게 귀속되는 자본 합계		
주식매수선택권 행사	47,460,500	246,934,223	(48,483,196)		245,911,527		245,911,527
주식보상비용			21,848,226		21,848,226		21,848,226
주식선택권의 법인세효과			29,605,950		29,605,950		29,605,950
연결대상범위의 변동			(1,258,324,295)		(1,258,324,295)	(553,208,364)	(1,811,532,659)
비지배지분과의 거래							
2023.12.31 (기말자본)	35,358,781,000	50,034,695,468	15,135,729,382	5,471,954,171	106,001,160,021	1,686,767,870	107,687,927,891
2024.01.01 (기초자본)	35,358,781,000	50,034,695,468	15,135,729,382	5,471,954,171	106,001,160,021	1,686,767,870	107,687,927,891
당기순손익				(5,550,599,442)	(5,550,599,442)	(759,440,898)	(6,310,040,340)
순확정급여부채의 재측정요소				(123,109,466)	(123,109,466)		(123,109,466)
해외사업환산손익			150,202,791		150,202,791		150,202,791
무상증자							
전환권 행사							
주식매수선택권 행사	20,376,500	65,419,314	(12,050,627)		73,745,187		73,745,187
주식보상비용						30,856,001	30,856,001
주식선택권의 법인세효과							
연결대상범위의 변동						(5,051,997,161)	(5,051,997,161)
비지배지분과의 거래			(5,051,997,161)		(5,051,997,161)	5,051,997,161	
2024.12.31 (기말자본)	35,379,157,500	50,100,114,782	10,221,884,385	(201,754,737)	95,499,401,930	958,182,973	96,457,584,903

2-4. 연결 현금흐름표

연결 현금흐름표

제 31 기 2024.01.01 부터 2024.12.31 까지

제 30 기 2023.01.01 부터 2023.12.31 까지

제 29 기 2022.01.01 부터 2022.12.31 까지

(단위 : 원)

	제 31 기	제 30 기	제 29 기
영업활동현금흐름	5,255,682,772	8,143,443,521	(1,563,532,388)
영업에서 창출된 현금	13,273,687,962	16,715,671,819	5,760,813,872
이자수취	677,862,001	650,494,821	226,948,132
배당금수취		7,668,913	389,966,735
이자지급	(4,264,071,073)	(4,567,963,304)	(3,001,924,104)
법인세납부	(4,431,796,118)	(4,662,428,728)	(4,939,337,023)
투자활동현금흐름	(10,604,834,446)	8,961,815,378	(10,704,329,984)
단기금융상품의 감소	70,810,000	27,923,618,016	10,399,312,800
금융리스채권의 감소	448,846,559	69,280,680	
단기대여금의 회수	453,504,760	650,000,000	
유동 당기손익-공정가치측정금융자산의 처분	31,140,723,613		
당기손익-공정가치측정금융자산의 처분	47,058,824	8,213,472,779	5,773,428,624
장기대여금의 회수	95,225,534	669,114,242	881,568,754
장기보증금의 감소	39,586,719		
종속기업에 대한 투자자산의 처분	10,000,000		
유형자산의 처분	18,141,475	238,214,338	60,932,781
사용권자산의 처분	119,741		62,383,212
매각예정비유동자산의 처분			576,371,962
연결범위변동에 따른 현금유입		5,596,725,733	
단기금융상품의 취득		(17,824,266,578)	
단기대여금의 증가	(2,700,000,000)	(4,650,000,000)	
단기보증금의 증가	(20,000,000)		
유동 당기손익-공정가치 측정 금융자산의 증가	(30,948,181,428)		
장기금융상품의 증가	(70,810,000)		(95,796,000)
당기손익-공정가치측정자산의 취득	(2,967,572,000)	(6,768,689,000)	(8,793,045,222)
관계기업에 대한 투자자산의 취득	(315,000,000)	(597,370,500)	
장기대여금의 증가		(2,805,310,000)	(13,028,290,192)
유형자산의 취득	(1,267,171,037)	(1,380,824,620)	(1,177,316,825)
무형자산의 취득	(3,453,537,091)	(372,149,712)	(1,363,879,878)
투자부동산의 취득	(61,271,920)		
복구충당부채의 감소	(175,000,000)		
장기선금금의 증가			(4,000,000,000)
연결범위 변동에 따른 현금유출	(950,308,195)		
재무활동현금흐름	(3,732,082,397)	(2,398,408,817)	1,056,291,087
단기차입금의 증가	26,000,000,000	3,000,000,000	12,000,000,000

	제 31 기	제 30 기	제 29 기
장기차입금의 증가			1,000,000,000
임대보증금의 증가	285,864,000		
주식선택권 행사	74,170,460	246,934,223	681,183,180
단기차입금의 상환	(24,900,000,000)	(2,500,000,000)	(8,500,000,000)
유동성장기부채의 감소	(3,000,000,000)	(2,000,000,000)	
유동성금융충당부채의 감소			(400,000,000)
장기차입금의 상환			(2,000,000,000)
임대보증금의 감소	(855,025,500)	(96,605,000)	(636,855,600)
신주발행비 지급	(425,273)	(11,815,630)	(91,313,984)
전환사채의 원금상환		(7,062)	
리스부채의 원금상환	(1,336,666,084)	(1,036,915,348)	(995,275,844)
자기주식의 처분			(1,446,665)
현금및현금성자산에 대한 환율변동효과	(111,921,742)	544,435,620	2,584,904,669
현금및현금성자산의 증가(감소)	(9,193,155,813)	15,251,285,702	(8,626,666,616)
기초현금및현금성자산	30,444,858,609	15,193,572,907	23,820,239,523
기말현금및현금성자산	21,251,702,796	30,444,858,609	15,193,572,907

### 3. 연결재무제표 주석

제31(당)기 2024년 1월 1일부터 2024년 12월 31일까지  
제30(전)기 2023년 1월 1일부터 2023년 12월 31일까지

주식회사 조이시티와 그 종속기업

#### 1. 일반사항

주식회사 조이시티(이하 "당사")와 그 종속기업(이하 지배회사와 종속기업을 "연결실체"라 함)은 1994년 5월에 온라인 게임 개발을 목적으로 설립되었으며, 경기도 성남시 분당구 황새울로에 본사를 두고 있습니다. 연결실체는 2008년 5월 30일자로 한국거래소 코스닥시장에 상장하였으며 수차례 증자 등을 거쳐 2024년 12월 31일 현재 자본금은 35,379,158천원입니다. 한편, 당기말 현재 연결실체의 최대주주는 (주)엔드림 및 관련 특수관계자(35.27%)입니다.

#### 1.1 종속기업 현황

당기말 현재 연결실체의 연결대상 종속기업의 현황은 다음과 같습니다.

회사명	소재지	지분율(%)(*1)		결산월	업종
		당기말	전기말		
1\$ Dream Limited	홍콩	100.00%	100.00%	12월	투자 및 경영관리 컨설팅 등
1\$ Dream CN(*2)	중국	100.00%	100.00%	12월	컴퓨터 소프트웨어 개발 및 서비스 등
Joycity China(*2)	중국	100.00%	100.00%	12월	온라인게임 소프트웨어 개발 및 서비스 등
Joycity Annex, Inc.	미국	100.00%	100.00%	12월	마케팅 자문 등
(주)트랄라랩(*3)	한국	-	100.00%	12월	시스템 소프트웨어 개발 및 공급업 등
TRALA LAB PTE. LTD(*3)	싱가폴	-	100.00%	12월	시스템 소프트웨어 개발 및 공급업 등
우레 주식회사	한국	71.43%	71.43%	12월	온라인게임 소프트웨어 개발 및 서비스 등

(\*1) 지배기업과 종속기업이 보유한 지분의 단순합산 지분율을 의미합니다.

(\*2) 1\$ Dream Limited의 종속기업입니다.

(\*3) 당기 중 매각하였습니다.



## 1.2 종속기업 관련 재무정보 요약

당기말 현재 연결대상 종속기업의 요약재무상태표와 요약포괄손익계산서는 다음과 같습니다.

- 당기

(단위: 천원)

회사명	당기말			당기	
	자산	부채	자본	매출	당기순손실
1\$ Dream Limited	7,518,302	-	7,518,302	-	-
1\$ Dream CN	767,810	1,482	766,328	-	(18,124)
Joycity China	1,214,352	839,701	374,651	1,025,242	(356,703)
Joycity Annex	547,154	281,472	265,682	1,854,483	(12,683)
(주)트랄라랩(*1)	-	-	-	-	(699,908)
TRALA LAB PTE. LTD(*1)	-	-	-	-	-
우레 주식회사	4,597,234	2,044,220	2,553,014	-	(2,658,043)
(주)모히또게임즈(*1)	-	-	-	774,899	(1,331,769)

(\*1) 연결 실체에서 발생한 매출액 및 당기순이익을 기재하였습니다.

- 전기

(단위: 천원)

회사명	당기말			당기	
	자산	부채	자본	매출	당기순손익
1\$ Dream Limited	6,594,625	-	6,594,625	-	(19)
1\$ Dream CN	782,168	1,221	780,947	-	(13,047)
Joycity China	1,471,583	781,812	689,771	779,391	(173,468)
Joycity Annex	487,369	254,518	232,851	1,821,460	(3,150)
(주)트랄라랩	215,086	127,857	87,229	-	(912,771)
TRALA LAB PTE. LTD	2,894	-	2,894	-	-
우레 주식회사(*1)	7,851,037	2,670,836	5,180,201	9,001,995	7,839,917

(\*1) 연결 편입 이후 발생한 매출액 및 당기순이익을 기재하였습니다.

## 2. 연결재무제표 작성기준 및 중요한 회계정책

### 2.1 연결재무제표 작성기준

당사와 당사의 종속기업(이하 "연결실체")의 연결재무제표는 한국채택국제회계기준(이하 기업회계기준)에 따라 작성되었습니다.

연결재무제표 작성에 적용된 중요한 회계정책은 아래 기술되어 있으며, 당기 연결재무제표의 작성에 적용된 중요한 회계정책은 아래에서 설명하는 기준서나 해석서의 도입과 관련된 영향을 제외하고는 전기 연결재무제표 작성시 채택한 회계정책과 동일합니다.

경영진은 재무제표를 승인하는 시점에 연결실체가 예측가능한 미래기간 동안 계속기업으로서 존속할 수 있는 충분한 자원을 보유한다는 합리적인 기대를 가지고 있습니다. 따라서 경영진은 계속기업을 전제로 재무제표를 작성하였습니다.

1) 당기에 새로 도입된 기준서 및 해석서와 그로 인한 회계정책의 변경내용은 다음과 같습니다.

- 기업회계기준서 제1001호 '재무제표 표시'(2020년 개정) - 부채의 유동·비유동 분류

동 개정사항은 유동부채와 비유동부채의 분류는 보고기간말에 존재하는 기업의 권리에 근거한다는 점을 명확히 하고 기업이 부채의 결제를 연기할 수 있는 권리를 행사할지 여부에 대한 기대와는 무관하다는 점을 강조합니다. 그리고 보고기간말에 차입약정을 준수하고 있다면 해당 권리가 존재한다고 설명하고 결제는 현금, 지분상품, 그 밖의 자산 또는 용역을 거래상대방에게 이전하는 것으로 그 정의를 명확히 합니다.

- 기업회계기준서 제1001호 '재무제표 표시'(2023년 개정) - 약정사항이 있는 비유동부채

동 개정사항은 보고기간말 이전에 준수해야 하는 차입약정상의 특정 조건(이하 '약정사항')만 보고기간 후 12개월 이상 부채의 결제를 연기할 수 있는 기업의 권리에 영향을 미친다고 규정합니다. 약정사항의 준수 여부가 보고기간 이후에만 평가되더라도, 이러한 약정사항은 보고기간말 현재 권리가 존재하는지에 영향을 미칩니다.

또한 보고기간 이후에만 준수해야 하는 약정사항은 결제를 연기할 수 있는 권리에 영향을 미치지 않는다고 규정합니다. 하지만 부채의 결제를 연기할 수 있는 기업의 권리가 보고기간 후 12개월 이내에 준수하는 약정사항에 따라 달라진다면, 보고기간 후 12개월 이내에 부채가 상환될 수 있는 위험을 재무제표 이용자가 이해할 수 있도록 정보를 공시합니다. 이러한 정보에는 약정사항에 대한 정보(약정사항의 성격, 기업이 약정사항을 준수해야 하는 시점을 포함), 관련된 부채의 장부금액, 그리고 약정사항을 준수하기 어려울 수 있음을 나타내는 사실과 상황이 포함됩니다.

- 기업회계기준서 제1007호 '현금흐름표' 및 기업회계기준서 제1107호 '금융상품 공시'(개정) - 공급자금융약정

동 개정사항은 기업회계기준서 제1007호 '현금흐름표'의 공시 목적에 재무제표이용자가 공급자금융약정이 기업의 부채와 현금흐름에 미치는 영향을 평가할 수 있도록 공급자금융약정에 대한 정보를 공시해야 한다는 점을 추가합니다. 또한 기업회계기준서 제1107호 '금융상품 공시'를 개정하여 유동성위험 집중도에 대한 익스포저와 관련한 정보를 공시하도록 하는 요구사항의 예로 공급자금융약정을 추가하였습니다.

- 기업회계기준서 제1116호 '리스'(개정) - 판매후리스에서 발생하는 리스부채

동 개정사항은 기업회계기준서 제1115호 '고객과의 계약에서 생기는 수익'을 적용하여 판매로 회계처리 되는 판매후리스에 대하여 후속측정 요구사항을 추가하였습니다. 동 개정사항은 리스개시일 후에 판매자-리스이용자가 계속 보유하는 사용권에 대해서는 판매자-리스이용자가 어떠한 차손익도 인식하지 않는 방식으로 '리스료'나 '수정 리스료'를 산정하도록 요구합니다.

- 기업회계기준서 제1001호 '재무제표 표시'(2023년 개정) - 가상자산 공시

동 개정사항은 가상자산 관련 거래에 대해 다른 기준서에서 요구하는 공시요구사항에 추가하여, 1) 가상자산을 보유하는 경우, 2) 가상자산을 고객을 대신하여 보유하는 경우, 3) 가상자산을 발행하는 경우로 각각 구분하여 각 경우별로 공시해야 할 사항을 규정합니다.

가상자산을 보유하는 경우 가상자산의 일반정보, 적용한 회계정책, 가상자산별 취득 경로와 취득원가 및 당분기말 공정가치 등에 대한 정보를 공시해야 합니다. 또한 가상자산을 발행한 경우 발행한 가상자산과 관련된 기업의 의무 및 의무이행상황, 매각한 가상자산의 수익인식시기 및 금액, 발행 후 보유 중인 가상자산의 수량과 중요한 계약내용 등을 공시하여야 합니다.

2) 재무제표 발행승인일 현재 제정·공표되었으나, 아직 시행일이 도래하지 아니하였으며 연결실체가 조기 적용하지 아니한 기준서는 다음과 같습니다.

- 기업회계기준서 제1021호 '환율변동효과와 제1101호' "한국채택국제회계기준의 최초채택"(개정) - 교환가능성 결여

동 개정사항은 회계목적상 다른 통화와 교환이 가능하다고 보는 상황에 대해 정의하고, 다른 통화와의 교환가능성 평가, 교환가능성이 결여된 경우 사용할 현물환율 추정 및 공시 요구사항을 명확히 합니다.

다른 통화와 교환이 가능하지 않다면 측정일에 현물환율을 추정해야 하며, 관측 가능한 환율을 조정 없이 사용하거나 다른 추정기법을 사용하도록 하고 있습니다.

상기 개정사항은 2025년 1월 1일 이후 최초로 시작되는 회계연도부터 전진적용하며 조기적용이 허용됩니다.

- 기업회계기준서 제1109호 '금융상품'과 제1107호 '금융상품: 공시'(개정) - 금융상품 분류와 측정

동 개정사항은 전자지급시스템을 사용하여 금융부채를 결제할 때의 금융부채의 결제일 전 이행과 관련된 조건, 계약상 현금흐름이 기본대여계약과 일관되는지 평가할 때 고려해야 할 이자 및 우발사건 특성, 비소구 특성을 가진 금융자산, 계약상 연계된 금융상품의 특성을 명확히 합니다. 그리고 기타포괄손익-공정가치로 지정된 지분상품에 대한 투자와 계약상 현금흐름의 시기나 금액을 변경할 수 있는 계약조건에 대한 추가적인 공시 요구사항을 포함합니다. 동 개정사항은 2026년 1월 1일 이후 최초로 시작되는 회계연도의 개시일 이후 소급적으로 적용되며 조기적용이 허용됩니다.

- 기업회계기준서 제1109호 '금융상품' - 리스부채의 제거 회계처리 및 거래가격의 정의

동 개정사항은 리스부채 제거시 발생하는 차손익을 당기손익으로 인식해야 함을 명확히 하였습니다. 또한 거래가격의 정의를 기업회계기준서 제1115호와 일관되도록 개정하였습니다. 동 개정사항은 2026년 1월 1일 이후 최초로 시작되는 회계연도부터 적용하되 조기적용이 허용됩니다.

- 기업회계기준서 제1110호 '연결채무제표' - 사실상의 대리인 결정

동 개정사항은 사실상 대리인의 판단과 관련한 기준서 제1110호의 표현을 개정하여 기준서 문단 간의 불일치를 해소하였습니다. 동 개정사항은 2026년 1월 1일 이후 최초로 시작되는 회계연도부터 적용하되 조기적용이 허용됩니다.

- 기업회계기준서 제1101호 '한국채택국제회계기준의 최초채택' - 위험회피회계 적용

동 개정사항은 위험회피회계의 적용조건을 기업회계기준서 제1109호 '금융상품'의 구체적인 문단을 참조하도록 명시하고 관련 용어를 일치시켰습니다. 동 개정사항은 2026년 1월 1일 이후 최초로 시작되는 회계연도부터 적용하되 조기적용이 허용됩니다.

- 기업회계기준서 제1107호 '금융상품: 공시' - 제거 손익

동 개정사항은 공정가치 측정과 관련하여 기업회계기준서 제1113호 '공정가치'를 참조하도록 하고 관련 용어를 일치시켰습니다. 동 개정사항은 2026년 1월 1일 이후 최초로 시작되는 회계연도부터 적용하되 조기적용이 허용됩니다.

- 기업회계기준서 제1007호 - 원가법

동 개정으로 '원가법'이라는 용어를 삭제하고 이를 '원가'로 대체하였습니다. 동 개정사항은 2026년 1월 1일 이후 최초로 시작되는 회계연도부터 적용하되 조기적용이 허용됩니다.

상기 개정사항은 2025년 1월 1일 이후 최초로 시작되는 회계연도부터 소급적용하며 조기적용이 허용됩니다.

연결실체는 동 개정사항이 재무제표에 미치는 영향이 중요하지 않을 것으로 판단하고 있습니다.

## 2.2 중요한 회계정책

### (1) 연결기준

연결실체는 지배기업과 지배기업(또는 그 종속기업)이 지배하고 있는 다른 기업의 재무제표를 통합하여 연결재무제표를 작성하고 있습니다. 연결실체는 1) 피투자자에 대한 힘, 2) 피투자자에 대한 관여로 인한 변동이익에 대한 노출 또는 권리, 3) 투자자의 이익금액에 영향을 미치기 위하여 피투자자에 대하여 자신의 힘을 사용하는 능력이 3가지 요소를 모두 충족할 때 지배력이 존재한다고 판단하고 있습니다. 또한 상기 지배력의 3가지 요소 중 하나 이상에 변화가 있음을 나타내는 사실과 상황이 존재하는 경우, 피투자자를 지배하는지 재평가하고 있습니다.

연결실체가 피투자자 의결권의 과반수 미만을 보유하더라도, 피투자자의 관련활동을 일방적으로 지시할 수 있는 실질적인 능력을 가지기에 충분한 의결권을 보유하고 있다면 피투자자에 대한 힘을 보유하고 있는 것으로 판단하고 있습니다. 연결실체가 보유하고 있는 의결권이 피투자자에 대한 힘을 부여하기에 충분한지 여부를 평가할 때 다음 사항을 포함하여 모든 관련 사실과 상황을 고려하고 있습니다.

- 보유 의결권의 상대적 규모와 다른 의결권 보유자의 주식 분산 정도
- 연결실체, 다른 의결권 보유자 또는 다른 당사자가 보유한 잠재적 의결권
- 계약상 약정에서 발생하는 권리
- 과거 주총에서의 의결양상을 포함하여, 결정이 이루어져야 하는 시점에 연결실체가 관련활동을 지시하는 현재의 능력을 가지고 있는지를 나타내는 다른 추가적인 사실과 상황

종속기업의 연결은 지배기업이 종속기업에 대한 지배력을 획득하는 날부터 시작되어 지배기업이 종속기업에 대한 지배력을 상실할 때 중지됩니다. 특히 당기 중 취득 또는 처분한 종속기업과 관련된 수익과 비용은 취득이 사실상 완료된 날부터 또는 처분이 사실상 완료된 날까지 연결포괄손익계산서에 포함됩니다. 당기순손익과 기타포괄손익의 각 구성요소를 지배기업의 소유주와 비지배지분에 귀속시키고 있으며, 비지배지분이 부(-)의 잔액이 되더라도 총포괄손익은 지배기업의 소유주와 비지배지분에 귀속시키고 있습니다.

연결실체를 구성하는 기업이 유사한 상황에서 발생한 동일한 거래나 사건에 대하여 연결재무제표에서 채택한 회계정책과 다른 회계정책을 사용한 경우에는 그 재무제표를 적절히 수정하여 연결재무제표를 작성하고 있습니다.

연결실체 내의 거래, 이와 관련된 자산과 부채, 수익과 비용 등은 연결재무제표 작성 시 모두 제거하고 있습니다.

종속기업의 비지배지분은 연결실체의 자본과 별도로 식별합니다. 취득일에 피취득자에 대한 비지배지분의 요소가 현재의 지분이며 청산시에 보유자에게 기업 순자산의 비례적 몫에 대하여 권리를 부여하고 있는 경우에는 이러한 비지배지분은 취득일에 1) 공정가치와 2) 피취득자의 식별가능한 순자산에 대하여 인식한 금액 중 현재의 지분상품의 비례적 몫 중 하나의 방법으로 측정할 수 있습니다. 이러한 측정기준의 선택은 각 취득거래별로 이루어집니다. 그 밖의 모든 비지배지분 요소는 취득일의 공정가치로 측정합니다. 취득 후에 비지배지분의 장부금액은 최초 인식한 금액에 취득 이후 자본 변동에 대한 비지배지분의 비례지분을 반영한 금액입니다. 비지배지분이 부(-)의 잔액이 되더라도 총포괄손익을 지배기업의 소유주와 비지배지분에 귀속되고 있습니다.

지배력을 상실하지 않는 종속기업에 대한 연결실체의 소유지분변동은 자본거래로 회계처리하고 있습니다. 연결실체의 지배지분과 비지배지분의 장부금액은 종속기업에 대한 상대적 지분변동을 반영하여 조정하고 있습니다. 비지배지분의 조정금액과 지급하거나 수취한 대가의 공정가치의 차이는 자본으로 직접 인식하고 지배기업의 소유주에게 귀속시키고 있습니다.

지배기업이 종속기업에 대한 지배력을 상실한 경우, (i) 수취한 대가 및 보유한 지분의 공정가치의 합계액과 (ii) 종속기업의 자산(영업권 포함)과 부채, 비지배지분의 장부금액의 차이금액을 처분손익으로 계상하고 있습니다. 종속기업과 관련하여 기타포괄손익으로 이전에 인식한 금액에 대하여 관련 자산이나 부채를 직접 처분한 경우의 회계처리(즉 적용되는 기준서에서 요구 또는 허용하는 바에 따라 당기손익으로 재분류하거나 이익잉여금으로 직접 대체)와 동일한 기준으로 회계처리하고 있습니다. 지배력을 상실한 날에 이전의 종속기업에 대한 투자자산의 공정가치는 기업회계기준서 제1109호 '금융상품'에 따른 금융자산의 최초 인식시의 공정가치로 간주하거나 적절한 경우 관계기업 또는 공동기업에 대한 투자의 최초 인식시의 원가로 간주하고 있습니다.



## (2) 사업결합

종속기업 및 사업의 취득은 취득법을 적용하여 회계처리하였습니다. 사업결합 이전 대가는 피취득자에 대한 지배력을 대가로 이전하는 자산, 연결실체가 피취득자의 이전 소유주에 대하여 부담하는 부채 및 발행한 지분의 취득일의 공정가치의 합계로 산정하고 있습니다. 취득관련원가는 발생시점에 당기손익으로 인식하고 있습니다.

취득일에 식별가능한 취득자산, 인수부채 및 우발부채는 다음을 제외하고는 취득일에 공정가치로 인식하고 있습니다.

- 이연법인세자산이나 부채와 종업원급여약정과 관련된 자산이나 부채는 각각 기업회계기준서 제1012호 '법인세'와 기업회계기준서 제1019호 '종업원급여'에 따라 인식하고 측정하고 있습니다.
- 연결실체가 피취득자의 주식기준보상을 자신의 주식기준보상으로 대체하면서 발생한 부채나 지분상품은 기업회계기준서 제1102호 '주식기준보상'에 따라 측정하고 있습니다.
- 기업회계기준서 제1105호 '매각예정비유동자산과 중단영업'에 따라 매각예정자산으로 분류된 비유동자산(또는 처분자산집단)은 기업회계기준서 제1105호에 따라 측정하고 있습니다.

영업권은 이전대가, 피취득자에 대한 비지배지분의 금액, 연결실체가 이전에 보유하고 있던 피취득자에 대한 지분의 공정가치의 합계금액이 취득일 현재 식별가능한 취득 자산과 인수 부채의 공정가치순액을 초과하는 금액으로 측정하고 있습니다. 취득일에 식별가능한 취득 자산과 인수 부채의 공정가치순액이 이전대가, 피취득자에 대한 비지배지분의 금액, 연결실체가 이전에 보유하고 있던 피취득자에 대한 지분의 공정가치의 합계금액을 초과하는 금액이 재검토 후에도 존재하는 경우에, 그 초과금액은 즉시 영업매수차익으로 당기손익에 반영하고 있습니다.

사업결합으로 인한 연결실체의 이전대가에는 조건부 대가 약정으로 인한 자산과 부채를 포함하고 있으며 조건부 대가는 취득일의 공정가치로 측정하고 사업결합으로 인한 이전대가의 일부로 포함되어 있습니다. 취득일 이후 공정가치의 변동액은 측정기간 조정사항의 조건을 충족하는 경우 소급하여 조정하고 해당 영업권에서 조정하고 있습니다. 측정기간 조정사항이란 '측정기간'(취득일로부터 1년을 초과할 수 없음)동안 취득일 현재 존재하던 사실과 상황에 대한 추가적 정보를 획득하여 발생하는 조정사항을 말합니다.

측정기간 조정사항의 조건을 충족하지 않는 조건부 대가의 공정가치 변동액은 조건부 대가의 분류에 따라 회계처리하고 있습니다. 자본으로 분류된 조건부 대가는 이후 보고일에 재측정하지 않고 결제되는 경우 자본으로 회계처리하고 있습니다. 그 밖의 조건부 대가는 이후 보고일에 공정가치로 재측정하고, 공정가치 변동은 당기손익으로 인식하고 있습니다.

단계적으로 이루어지는 사업결합에서 연결실체는 이전에 보유하고 있던 피취득자에 대한 지분(공동영업 포함)을 취득일의 공정가치로 재측정하고 그 결과 차손익이 있다면 당기손익(또는 적절한 경우 기타포괄손익)으로 인식하고 있습니다. 취득일 이전에 피취득자에 대한 지분의 가치변동을 기타포괄손익으로 인식한 금액은 이전에 보유한 지분을 직접 처분하였다면 적용할 기준과 동일하게 인식하고 있습니다.

사업결합에 대한 최초 회계처리가 사업결합이 발생한 보고기간 말까지 완료되지 못한다면, 연결실체는 회계처리가 완료되지 못한 항목의 잠정 금액을 연결재무제표에 보고하고 있습니다. 측정기간(위 참조) 동안에 취득일 현재 존재하던 사실과 상황에 대하여 새롭게 입수한 정보가 있는 경우 연결실체는 취득일에 이미 알았더라면 취득일에 인식된 금액의 측정에 영향을 주었을 그 정보를 반영하기 위하여 취득일에 인식한 잠정금액을 소급하여 조정하거나 추가적인 자산과 부채를 인식하고 있습니다.

### (3) 관계기업과 공동기업에 대한 투자

관계기업이란 연결실체가 유의적인 영향력을 보유하며, 종속기업이나 공동기업이 아닌 기업을 말합니다. 유의적인 영향력이란 피투자회사의 재무정책과 영업정책에 관한 의사결정에 참여할 수 있는 능력으로 그러한 정책에 대한 지배력이나 공동지배력은 아닌 것을 말합니다.

공동기업은 약정의 공동지배력을 보유하는 당사자들이 그 약정의 순자산에 대한 권리를 보유하는 공동약정을 말하며, 공동지배력은 약정의 지배력에 대한 계약상 합의된 공유로서, 관련활동에 대한 결정에 지배력을 공유하는 당사자들 전체의 동의가 요구될 때에만 존재합니다.

관계기업이나 공동기업에 대한 투자가 기업회계기준서 제1105호 '매각예정비유동자산과 중단영업'에 의하여 매각예정자산으로 분류되는 경우를 제외하고는 관계기업과 공동기업의 당기순손익, 자산과 부채는 지분법을 적용하여 연결재무제표에 포함됩니다. 지분법을 적용함에 있어 관계기업과 공동기업투자는 취득원가에서 지분 취득 후 발생한 관계기업과 공동기업의 순자산에 대한 지분변동액을 조정하고, 각 관계기업과 공동기업투자에 대한 손상차손을 차감한 금액으로 연결재무상태표에 표시하였습니다. 관계기업과 공동기업에 대한 연결실체의 지분(실질적으로 관계기업과 공동기업에 대한 연결실체의 순투자의 일부분을 구성하는 장기투자항목을 포함)을 초과하는 관계기업과 공동기업의 손실은 연결실체가 법적의무 또는 의제의무를 지니고 있거나 관계기업과 공동기업을 대신하여 지급하여야 하는 경우에만 인식합니다.

관계기업이나 공동기업에 대한 투자는 피투자자가 관계기업 또는 공동기업이 되는 시점부터 지분법을 적용하여 회계처리 합니다. 취득일 현재 관계기업과 공동기업의 식별가능한 자산, 부채 그리고 우발부채의 공정가치순액 중 연결실체의 지분을 초과하는 매수원가는 영업권으로 인식하며, 영업권은 투자자산의 장부금액에 포함됩니다. 매수원가를 초과하는 식별가능한 자산, 부채 그리고 우발부채의 순공정가치에 대한 연결실체의 지분해당액이 재검토 후에도 존재하는 경우에는 당기손익으로 인식됩니다.

연결실체의 관계기업이나 공동기업에 대한 순투자가 손상되었다는 객관적인 증거가 있으면, 연결실체의 순투자와 관련하여 손상차손을 인식할 필요가 있는지를 판단하기 위하여 기업회계기준서 제1036호 '자산손상'의 요구사항을 적용합니다. 손상징후가 있는 경우, 관계기업과 공동기업투자의 전체 장부금액(영업권 포함)을 기업회계기준서 제1036호 '자산손상'에 따라 회수가능액(순공정가치와 사용가치 중 큰 금액)과 비교하여 손상검사를 하고 있습니다. 인식된 손상차손은 관계기업과 공동기업투자의 장부금액의 일부를 구성하는 어떠한 자산(영업권 포함)에도 배분하지 않습니다. 그리고 손상차손의 환입은 기업회계기준서 제1036호에 따라 이러한 투자자산의 회수가능액이 후속적으로 증가하는 만큼 인식하고 있습니다.

연결실체는 관계기업이나 공동기업의 정의를 충족하지 못하게 된 시점부터 지분법의 사용을 중단합니다. 관계기업과 공동기업에 대한 유의적인 영향력을 상실한 이후에도 기존의 관계기업과 공동기업에 대한 투자자산 중 일부를 계속 보유하고 있다면, 유의적인 영향력을 상실한 시점의 당해 투자자산의 공정가치를 기업회계기준서 제1109호 '금융상품'에 따른 금융자산의 최초 인식시의 공정가치로 간주합니다. 이 때 보유하는 투자자산의 장부금액과 공정가치의 차이는 관계기업(또는 공동기업)처분손익에 포함하여 당기손익으로 인식합니다. 또한 투자자는 관계기업과 공동기업이 관련자산이나 부채를 직접 처분한 경우의 회계처리와 동일한 기준으로 그 관계기업 및 공동기업과 관련하여 기타포괄손익으로 인식한 모든 금액에 대하여 회계처리합니다. 그러므로 관계기업이 이전에 기타포괄손익으로 인식한 손익을 관련 자산이나 부채의 처분으로 당기손익으로 재분류하게 되는 경우, 연결실체는 관계기업과 공동기업에 대한 유의적인 영향력을 상실한 때에 손익을 자본에서 당기손익으로 재분류(재분류조정)합니다.

그리고 관계기업이나 공동기업에 대한 소유지분이 감소하지만 지분법을 계속 적용하는 경우에는 이전에 기타포괄손익으로 인식했던 손익이 관련 자산이나 부채의 처분에 따라 당기손익으로 재분류되는 경우라면, 그 손익 중 소유지분의 감소와 관련된 비례적 부분을 당기손익으로 재분류합니다. 또한 관계기업이나 공동기업에 대한 투자의 일부가 매각예정분류 기준을 충족하는 경우 기업회계기준서 제1105호 '매각예정비유동자산과 중단영업'을 적용하고 있습니다.

관계기업투자가 공동기업투자가 되거나 반대로 공동기업투자가 관계기업투자로 되는 경우, 연결실체는 지분법을 계속 적용하며 잔여 보유지분을 재측정하지 않습니다.

연결실체가 관계기업이나 공동기업과 거래를 하는 경우, 관계기업과 공동기업의 거래에서 발생한 손익은 연결실체와 관련이 없는 관계기업과 공동기업에 대한 지분에 해당하는 부분만을 연결실체의 연결재무제표에 인식하고 있습니다.

#### (4) 영업권

사업결합에서 발생하는 영업권은 지배력을 획득하는 시점(취득일)에 원가에서 누적 손상차손을 차감하여 인식하고 있습니다.

손상검사를 위하여 영업권은 사업결합으로 인한 시너지효과가 예상되는 연결실체의 현금창출단위(또는 현금창출단위집단)에 배분됩니다.

영업권이 배분된 현금창출단위에 대해서는 매년 그리고 손상을 시사하는 징후가 있을 때마다 손상검사를 수행합니다. 현금창출단위의 회수가능액이 장부금액에 미달할 경우, 손상차손은 먼저 현금창출단위에 배분된 영업권의 장부금액을 감소시키고 잔여손상차손은 현금창출단위를 구성하는 다른 자산들의 장부금액에 비례하여 배분하고 있습니다. 영업권의 손상차손은 당기손익으로 직접 인식됩니다. 영업권에 대해 인식한 손상차손은 추후에 환입할 수 없습니다.

관련 현금창출단위를 처분할 경우 관련 영업권 금액은 처분손익의 결정에 포함됩니다.

## (5) 매각예정비유동자산

매각예정으로 분류된 비유동자산(또는 처분자산집단)은 순공정가치와 장부금액 중 작은 금액으로 측정합니다.

연결실체는 비유동자산(또는 처분자산집단)의 장부금액이 계속 사용이 아닌 매각거래로 회수될 것이라면 이를 매각예정자산으로 분류하고 있습니다. 이러한 조건은 비유동자산(또는 처분자산집단)이 현재의 상태에서 즉시 매각가능하여야 하며 매각될 가능성이 매우 높을 때에만 충족된 것으로 간주됩니다. 경영진은 자산의 매각계획을 확약해야 하며 분류시점에서 1년 이내에 매각완료요건이 충족될 것으로 예상되어야 합니다.

연결실체는 종속기업에 대한 지배력의 상실을 가져오는 매각계획을 확약하는 경우, 매각 이후 연결실체가 종전 종속기업에 대한 비지배지분의 보유 여부에 관계없이 앞에서 언급한 조건을 충족한다면 해당 종속기업의 모든 자산과 부채를 매각예정으로 분류하고 있습니다.

연결실체가 관계기업 또는 공동기업에 대한 투자 전체 또는 일부의 매각계획을 확약하는 경우, 매각될 관계기업 또는 공동기업에 대한 투자 전체 또는 일부는 상기에서 언급된 매각예정분류기준을 충족하는 경우 매각예정으로 분류하며, 연결실체는 매각예정으로 분류된 부분과 관련된 관계기업 또는 공동기업에 대한 투자에 대하여 지분법 적용을 중단합니다. 한편 매각예정으로 분류되지 않는 관계기업 또는 공동기업에 대한 투자의 잔여 보유분에 대해서는 지분법을 계속 적용합니다.

## (6) 수익인식

### 1) 로열티 매출

로열티 매출은 ① 라이선스의 제공 및 ② 업데이트와 기술지원 등의 수행의무로 구분할 수 있으나, 고객과 체결한 계약에 따라 라이선스와 업데이트 등의 기술지원이 유기적으로 통합되어야만 유의적인 용역을 제공할 수 있다고 판단하여 라이선스와 기술지원용역을 단일 수행의무로 식별합니다. 한편, 해당 라이선스와 업데이트 제공 등의 수행의무의 라이선스 대가로 판매기준 로열티를 수령하고 있는바, 고객의 매출이 발생하는 시점에 로열티 분배기준에 따라 수익을 인식합니다.

### 2) 게임 매출

연결실체가 모든 유저에게 게임을 무상으로 사용할 수 있도록 게임프로그램을 제공하고, 게임 내에서 사용 가능한 게임아이템을 고객에게 유료로 판매한 후당해 아이템이 고객의 필요에 따라 사용, 통제될 수 있고, 그 효익이 유지될 수 있도록 서버관리, 시스템 업데이트, 고객불만처리 등을 제공하는 유지보수용역을 게임 매출로 인식하고 있습니다.

고객은 연결실체가 제공하는 서비스대로 그 수행에서 제공되는 효익을 동시에 얻고 소비하므로 연결실체의 수행의무는 기간에 걸쳐 이행하는 수행의무에 해당하여, 기간에 걸쳐 수익을 인식하고 있습니다.

### 3) 임대 수익

임대 수익은 연결실체가 보유중인 투자부동산을 임대하여 공간 및 관리 용역을 제공하고 임차인들에게서 매월 수취하는 임대료와 관리비를 수익으로 인식하고 있습니다.

## (7) 리스

### 1) 연결실체가 리스이용자인 경우

연결실체는 계약 약정일에 계약이 리스인지 또는 계약에 리스가 포함되어 있는지를 평가합니다. 연결실체는 리스이용자인 경우에 단기리스(리스기간이 12개월 이하)와 소액 기초자산 리스를 제외한 모든 리스 약정과 관련하여 사용권자산과 그에 대응되는 리스부채를 인식합니다. 연결실체는 다른 체계적인 기준이 리스이용자의 효익의 형태를 더 잘 나타내는 경우가 아니라면 단기리스와 소액 기초자산 리스에 관련되는 리스료를 리스기간에 걸쳐 정액 기준으로 비용으로 인식합니다.

리스부채는 리스개시일에 그날 현재 지급되지 않은 리스료를 리스의 내재이자율로 할인한 현재가치로 최초 측정합니다. 만약 리스의 내재이자율을 쉽게 산정할 수 없는 경우에는 리스이용자의 증분차입이자율을 사용합니다.

증분차입이자율은 리스기간, 통화 그리고 리스의 시작시점에 따라 달라지며, 다음을 포함하는 투입변수 등에 기초하여 결정됩니다.

- 국고채 금리에 기초한 무위험이자율
- 기업 특유의 위험조정
- 채권수익률에 기초한 신용위험조정
- 리스를 체결하는 기업의 위험속성이 연결실체의 위험속성과 다르고 해당 리스가 연결실체의 보증에 따른 효익을 받지 못하는 경우에 해당 기업 특유의 조정

리스부채의 측정에 포함되는 리스료는 다음 금액으로 구성됩니다.

- 고정리스료 (실질적인 고정리스료를 포함하고 받을 리스 인센티브는 차감)
- 지수나 요율(이율)에 따라 달라지는 변동리스료. 처음에는 리스개시일의 지수나 요율(이율)을 사용하여 측정함
- 잔존가치보증에 따라 리스이용자가 지급할 것으로 예상되는 금액
- 리스이용자가 매수선택권을 행사할 것이 상당히 확실한 경우에 그 매수선택권의 행사가격



- 리스기간이 리스이용자의 종료선택권 행사를 반영하는 경우에 그 리스를 종료하기 위하여 부담하는 금액

리스부채는 후속적으로 리스부채에 대한 이자를 반영하여 장부금액을 증액(유효이자율법을 사용)하고, 지급한 리스료를 반영하여 장부금액을 감액하여 측정합니다.

연결실체는 다음의 경우에 리스부채를 재측정하고 관련된 사용권자산에 대해 상응하는 조정을 합니다.

- 리스기간이 변경되거나, 매수선택권 행사에 대한 평가의 변경을 발생시키는 상황의 변경이나 유의적인 사건이 발생하는 경우. 이러한 경우 리스부채는 수정된 리스료를 수정된 할인율로 할인하여 다시 측정합니다.
- 지수나 요율(이율)의 변경이나 잔존가치보증에 따라 지급할 것으로 예상되는 금액이 변동되어 리스료가 변경되는 경우. 이러한 경우 리스부채는 수정된 리스료를 변경되지 않은 할인율로 할인하여 다시 측정합니다. 다만 변동이자율의 변동으로 리스료에 변동이 생긴 경우에는 그 이자율 변동을 반영하는 수정 할인율을 사용합니다.
- 리스계약이 변경되고 별도 리스로 회계처리하지 않는 경우. 이러한 경우 리스부채는 변경된 리스의 리스기간에 기초하여, 수정된 리스료를 리스변경 유효일 현재의 수정된 할인율로 할인하여 다시 측정합니다.

사용권자산은 리스부채의 최초 측정금액과 리스개시일이나 그 전에 지급한 리스료(받은 리스 인센티브는 차감) 및 리스이용자가 부담하는 리스개설직접원가를 차감한 금액으로 구성됩니다. 사용권자산은 원가에서 감가상각누계액과 손상차손누계액을 차감하여 후속 측정합니다.

연결실체가 리스 조건에서 요구하는 대로 기초자산을 해체하고 제거하거나, 기초자산이 위치한 부지를 복구하거나, 기초자산 자체를 복구할 때 부담하는 원가의 추정치는 기업회계기준서 제1037호 '충당부채, 우발부채, 우발자산'에 따라 인식하고 측정합니다. 그러한 원가가 재고자산을 생산하기 위하여 발생한 것이 아니라면, 원가가 사용권자산과 관련이 있는 경우 사용권자산 원가의 일부로 그 원가를 인식합니다.

리스기간 종료시점 이전에 리스이용자에게 기초자산의 소유권을 이전하는 경우나 사용권자산의 원가에 리스이용자가 매수선택권을 행사할 것임이 반영되는 경우에, 리스이용자는 리스개시일부터 사용권자산의 내용연수 종료시점까지 사용권자산을 감가상각하고 있습니다. 그 밖의 경우에는 리스이용자는 리스개시일부터 사용권자산의 내용연수 종료일과 리스기간 종료일 중 이른 날까지 사용권자산을 감가상각하고 있습니다.

연결실체는 사용권자산이 손상되었는지 결정하기 위하여 기업회계기준서 제1036호 '자산손상'을 적용하며, 식별된 손상차손에 대한 회계처리는 '유형자산'의 회계정책(주석 2.2(12)참고)에 설명되어 있습니다.

연결실체는 변동리스료(다만 지수나 요율(이율)에 따라 달라지는 변동리스료는 제외)는 사용권자산과 리스부채의 측정에 포함하지 않으며, 그러한 리스료는 변동리스료를 유발하는 사건 또는 조건이 생기는 기간에 당기손익으로 인식합니다.

실무적 간편법으로 리스이용자는 비리스요소를 리스요소와 분리하지 않고, 각 리스요소와 이에 관련되는 비리스요소를 하나의 리스요소로 회계처리하는 방법을 기초자산의 유형별로 선택할 수 있으며, 연결실체는 이러한 실무적 간편법을 사용하지 않고 있습니다. 하나의 리스요소와 하나 이상의 추가 리스요소나 비리스요소를 포함하는 계약에서 리스이용자는 리스요소의 상대적 개별가격과 비리스요소의 총 개별가격에 기초하여 계약 대가를 각 리스요소에 배분합니다.

## 2) 연결실체가 리스제공자인 경우

연결실체는 각 리스를 운용리스 또는 금융리스로 분류합니다. 기초자산의 소유에 따른 위험과 보상의 대부분을 이전하는 리스는 금융리스로 분류하며 기초자산의 소유에 따른 위험과 보상의 대부분을 이전하지 않는 리스는 운용리스로 분류합니다.

연결실체가 중간리스제공자인 경우 연결실체는 상위리스와 전대리스를 두 개의 별도 계약으로 회계처리하고 있습니다. 연결실체는 기초자산이 아닌 상위리스에서 생기는 사용권자산에 따라 전대리스를 금융리스 또는 운용리스로 분류합니다.

연결실체는 정액 기준이나 다른 체계적인 기준으로 운용리스의 리스료를 수익으로 인식합니다. 다른 체계적인 기준이 기초자산의 사용으로 생기는 효익이 감소되는 형태를 더 잘 나타낸다면 연결실체는 그 기준을 적용합니다. 연결실체는 운용리스 체결 과정에서 부담하는 리스개설직접원가를 기초자산의 장부금액에 더하고 리스료 수익과 같은 기준으로 리스기간에 걸쳐 비용으로 인식합니다.

금융리스에서 리스이용자로부터 받는 금액은 연결실체의 리스순투자로서 수취채권으로 인식합니다. 연결실체는 연결실체의 리스순투자 금액에 일정한 기간수익률을 반영하는 방식으로 리스기간에 걸쳐 금융수익을 배분합니다.

최초 인식 이후에 연결실체는 추정 무보증잔존가치를 정기적으로 검토하며, 기업회계기준서 제1109호 '금융상품'의 제거 및 손상에 대한 요구사항을 적용하여 리스채권의 기대신용손실을 손실충당금으로 인식합니다.

금융리스수익은 리스채권의 총장부금액을 참조하여 계산합니다. 다만 신용이 손상된 금융리스채권의 경우에는 상각후원가(즉 손실충당금 차감 후 금액)를 참조하여 금융수익을 계산합니다.

계약에 리스요소와 비리스요소가 포함되어 있는 경우, 연결실체는 기업회계기준서 제1115호 '고객과의 계약에서 생기는 수익'을 적용하여 계약대가를 각 구성요소에 배분합니다.

## (8) 외화환산

### 1) 기능통화와 표시통화

연결실체는 연결재무제표에 포함되는 항목들을 영업활동이 이루어지는 주된 경제환경에서의 통화("기능통화")를 적용하여 측정하고 있습니다. 연결실체의 기능통화는 대한민국 원화이며, 연결재무제표는 대한민국 원화로 표시되어 있습니다.

## 2) 외화거래와 보고기간말의 환산

외화거래는 거래일의 환율 또는 재측정되는 항목인 경우 평가일의 환율을 적용한 기능통화로 인식됩니다. 외화거래의 결제나 화폐성 외화 자산·부채의 환산에서 발생하는 외환차이는 당기손익으로 인식됩니다.

비화폐성 금융자산·부채로부터 발생하는 외환차이는 공정가치 변동손익의 일부로 보아 당기손익-공정가치 측정 지분상품으로부터 발생하는 외환차이는 당기손익으로, 기타포괄손익-공정가치 측정 지분상품의 외환차이는 기타포괄손익에 포함하여 인식됩니다.

### (9) 퇴직급여비용과 해고급여

확정기여형퇴직급여제도에 대한 기여금은 종업원이 이에 대하여 지급받을 자격이 있는 용역을 제공한 때 비용으로 인식하고 있습니다.

확정급여형퇴직급여제도의 경우, 확정급여채무는 독립된 보험계리법인에 의해 예측 단위적립방식을 이용하여 매 보고기간 말에 보험수리적 평가를 수행하여 계산하고 있습니다. 보험수리적손익과 사외적립자산의 수익(순확정급여부채(자산)의 순이자에 포함된 금액 제외) 및 자산인식상한효과의 변동으로 구성된 순확정급여부채의 재측정요소는 재측정요소가 발생한 기간에 기타포괄손익으로 인식하고, 연결채무상태표에 즉시 반영하고 있습니다. 연결포괄손익계산서에 인식한 재측정요소는 이익잉여금으로 즉시 인식하며, 후속기간에 당기손익으로 재분류되지 아니합니다. 과거근무원가는 제도의 개정이나 축소가 일어날 때 또는 연결실체가 관련 구조조정원가나 해고급여를 인식할 때 중 이른 날에 비용으로 인식합니다. 연결실체는 정산이 일어나는 때에 확정급여제도의 정산 손익을 인식합니다.

순이자는 순확정급여부채(자산)에 대한 할인율을 적용하여 산출하고 있습니다. 확정급여원가의 구성요소는 근무원가(당기근무원가와 과거근무원가 및 축소와 정산으로 인한 손익)와 순이자비용(수익) 및 재측정요소로 구성되어 있습니다.

근무원가는 매출원가 및 판매비와관리비로, 순이자비용(또는 순이자수익)은 금융원가로 인식하고 있으며, 재측정요소는 기타포괄손익에 인식하고 있습니다. 제도의 축소로 인한 손익은 과거근무원가로 처리하고 있습니다.

연결재무제표상 확정급여채무는 확정급여제도의 실제 과소적립액과 초과적립액을 표시하고 있습니다. 이러한 계산으로 산출된 초과적립액은 제도로부터 환급받거나 제도에 대한 미래 기여금이 절감되는 방식으로 이용가능한 경제적효익의 현재가치를 가산한 금액을 한도로 자산으로 인식하고 있습니다.

## (10) 주식기준보상약정

### 1) 연결실체의 주식기준보상거래

종업원과 유사용역제공자에게 부여한 주식결제형주식기준보상은 부여일에 지분상품의 공정가치로 측정하고 있습니다. 시장조건이 아닌 가득조건은 지분상품의 공정가치를 추정할 때 고려하지 않습니다.

부여일에 결정되는 주식결제형주식기준보상거래의 공정가치는 가득될 지분상품에 대한 연결실체의 추정치에 근거하여 가득기간에 걸쳐 정액기준으로 비용화됩니다. 각 보고기간 말에 연결실체는 시장조건이 아닌 가득조건에 따라 가득될 것으로 기대되는 지분상품의 수량에 대한 추정치를 수정하고 있습니다. 최초 추정에 대한 수정치의 효과는 누적비용이 수정치를 반영하도록 잔여 가득기간 동안에 걸쳐 당기손익으로 인식하고 기타불입자본에 반영하고 있습니다.

종업원이 아닌 거래상대방에게 부여한 주식결제형기준보상은 제공받는 재화나 용역의 공정가치로 측정하고 있습니다. 다만 제공받는 재화나 용역의 공정가치를 신뢰성 있게 추정할 수 없다면, 제공받는 재화나 용역은 재화나 용역을 제공받는 날을 기준으로 부여된 지분상품의 공정가치에 기초하여 측정하고 있습니다.

현금결제형주식기준보상의 경우 제공받은 재화나 용역의 대가에 해당하는 부채를 최초에 공정가치로 인식하고 있습니다. 부채가 결제되기전 매 보고기간 말과 결제시점에 부채의 공정가치는 재측정되고 공정가치변동액은 해당기간에 당기손익으로 인식하고 있습니다.

## 2) 사업결합 피취득자의 주식기준보상거래

피취득자의 종업원이 보유하고 있는 주식기준보상(이하 '피취득자 보상')을 연결실체의 주식기준보상(이하 '대체보상')으로 대체하는 경우, 취득일 현재 피취득자 보상과 대체보상을 기업회계기준서 제1102호 '주식기준보상'에 따라 측정합니다('시장기준 측정치'). 사업결합 이전대가에 포함되는 대체보상 부분은 피취득자 보상의 시장기준 측정치에 피취득자 보상의 총 가득기간 또는 원래 가득기간 중 긴 기간에 대한 가득기간 완료부분의 비율을 곱한 금액과 일치합니다. 대체보상의 시장기준측정치가 이전대가에 포함된 피취득자 보상의 시장기준측정치를 초과하는 금액은 사업결합 후 근무용역에 대한 보상원가로 인식합니다.

그러나 사업결합의 결과로 피취득자 보상이 소멸할 수 있는 상황에서 연결실체가 보상을 대체할 의무가 없더라도 대체하는 경우, 대체보상을 기업회계기준서 제1102호 '주식기준보상'에 따라 시장기준측정치로 측정합니다. 대체보상의 시장기준측정치의 전체는 사업결합 후 근무용역에 대한 보상원가로 인식합니다.

취득일 현재 피취득자의 종업원이 보유하고 있는 주식결제형주식기준보상거래를 연결실체가 연결실체의 주식기준보상거래로 대체하지 않는 경우에는 피취득자의 주식기준보상거래는 취득일 현재의 시장기준측정치로 측정합니다. 만약 피취득자의 주식기준보상거래가 취득일 전에 가득되는 경우에는 피취득자의 주식기준보상거래는 피취득자에 대한 비지배지분의 일부로 포함됩니다. 그러나 만약 피취득자의 주식기준보상거래가 취득일까지 가득되지 않은 경우에는 가득되지 않은 주식기준보상거래의 시장기준측정치는 주식기준보상거래의 총가득기간과 원래 가득기간 중 더 긴 기간에 대한 완료된 가득기간의 비율에 근거하여 피취득자에 대한 비지배지분에 배분합니다. 잔액은 사업결합 후 근무용역에 대한 보상원가로 인식합니다.

## (11) 법인세

법인세비용은 당기법인세와 이연법인세로 구성되어 있습니다.

### 1) 당기법인세

당기 법인세부담액은 당기의 과세소득을 기초로 산정됩니다. 다른 과세기간에 가산되거나 차감될 손익항목 및 비과세항목이나 비공제항목 때문에 과세소득과 순이익은 차이가 발생합니다. 연결실체의 당기법인세와 관련된 부채는 보고기간 말까지 제정되었거나 실질적으로 제정된 세율 및 세법에 근거하여 계산됩니다.

법인세를 결정하는 것이 불확실하나 향후 과세당국에 대한 현금유출이 발생할 가능성이 높다고 판단되는 경우 충당부채를 인식합니다. 충당부채는 지급할 것으로 기대되는 금액에 대한 최선의 추정치로 측정됩니다. 이러한 평가는 과거 경험에 따른 지배기업의 세무전문가의 판단에 기초하며 특정한 경우에는 독립된 세무전문가의 판단에 기초하여 이루어집니다.

### 2) 이연법인세

이연법인세는 재무제표상 자산과 부채의 장부금액과 과세소득 산출시 사용되는 세무기준액과의 차이인 일시적차이와 관련하여 납부하거나 회수될 법인세 금액이며 부채법을 이용하여 회계처리합니다. 이연법인세부채는 일반적으로 모든 가산할 일시적차이에 대하여 인식됩니다. 이연법인세자산은 일반적으로 차감할 일시적차이가 사용될 수 있는 과세소득의 발생가능성이 높은 경우에, 모든 차감할 일시적차이에 대하여 인식됩니다. 그러나 가산할 일시적차이가 영업권을 최초로 인식할 때 발생하거나, 자산 또는 부채가 최초로 인식되는 거래가 사업결합거래가 아니고 거래 당시에 회계이익과 과세소득(세무상결손금)에 영향을 미치지 아니하는 거래에서 발생하는 경우 이연법인세부채는 인식하지 않습니다. 그리고 차감할 일시적차이가 자산 또는 부채가 최초로 인식되는 거래가 사업결합거래가 아니고 거래 당시 회계이익과 과세소득(세무상결손금)에 영향을 미치지 않는 거래에서 발생하는 경우에는 이연법인세자산은 인식하지 않습니다.

연결실체가 일시적차이의 소멸시점을 통제할 수 있으며, 예측가능한 미래에 일시적 차이가 소멸하지 않을 가능성이 높은 경우를 제외하고는 종속기업, 관계기업에 대한 투자자산 및 조인트벤처 투자지분에 관한 가산할 일시적차이에 대하여 이연법인세부채를 인식합니다. 또한 이러한 투자자산 및 투자지분과 관련된 차감할 일시적차이로 인하여 발생하는 이연법인세자산은 일시적차이의 혜택을 사용할 수 있을만큼 충분한 과세소득이 발생할 가능성이 높고, 일시적차이가 예측가능한 미래에 소멸할 가능성이 높은 경우에만 인식합니다.

이연법인세자산의 장부금액은 매 보고기간 말에 검토하고, 이연법인세자산의 전부 또는 일부가 회수될 수 있을만큼 충분한 과세소득이 발생할 가능성이 더 이상 높지 않은 경우 이연법인세자산의 장부금액을 감소시킵니다.

이연법인세는 보고기간 말까지 제정되었거나 실질적으로 제정된 세율 및 세법에 근거하여 당해 부채가 결제되거나 자산이 실현되는 회계기간에 적용될 것으로 예상되는 세율을 사용하여 측정합니다. 이연법인세자산과 이연법인세부채를 측정할 때에는 보고기간 말 현재 회사가 관련 자산과 부채의 장부금액을 회수하거나 결제할 것으로 예상되는 방식에 따른 법인세효과를 반영하였습니다.

이연법인세자산과 부채는 연결실체가 당기법인세자산과 당기법인세부채를 상계할 수 있는 법적으로 집행가능한 권리를 가지고 있으며, 동일한 과세당국에 의해서 부과되는 법인세와 관련하여 과세대상기업이 동일하거나 과세대상기업은 다르지만 당기법인세 부채와 자산을 순액으로 결제할 의도가 있거나, 중요한 금액의 이연법인세부채가 결제되거나, 이연법인세자산이 회수될 미래에 각 회계기간마다 자산을 실현하는 동시에 부채를 결제할 의도가 있는 경우에만 상계합니다.



이연법인세부채 또는 이연법인세자산이 공정가치모형을 사용하여 측정된 투자부동산에서 발생하는 경우, 동 투자부동산의 장부금액이 매각을 통하여 회수될 것이라는 반증가능한 가정을 전제하고 있습니다. 따라서 이러한 가정에 대한 반증이 없다면, 이연법인세부채 또는 이연법인세자산의 측정에는 투자부동산 장부금액이 모두 매각을 통하여 회수되는 세효과를 반영합니다. 다만 투자부동산이 감가상각 대상자산으로서 매각을 위해 보유하기보다는 그 투자부동산에 내재된 대부분의 경제적 효익을 기간에 걸쳐 소비하는 것을 목적으로 하는 사업모형하에서 보유하는 경우 이러한 가정이 반증됩니다.

### 3) 당기법인세와 이연법인세의 인식

당기법인세와 이연법인세는 동일 회계기간 또는 다른 회계기간에 기타포괄손익이나 자본으로 직접 인식되는 거래나 사건 또는 사업결합으로부터 발생하는 경우를 제외하고는 수익이나 비용으로 인식하여 당기손익에 포함합니다. 사업결합시에는 법인세 효과는 사업결합에 대한 회계처리에 포함되어 반영됩니다.

#### (12) 유형자산

유형자산은 원가로 측정하고 있으며 최초 인식 후에 취득원가에서 감가상각누계액과 손상차손누계액을 차감한 금액을 장부금액으로 표시하고 있습니다. 유형자산의 원가는 당해 자산의 매입 또는 건설과 직접적으로 관련되어 발생한 지출로서 경영진이 의도하는 방식으로 자산을 가동하는데 필요한 장소와 상태에 이르게 하는 데 직접 관련되는 원가와 자산을 해체, 제거하거나 부지를 복구하는 데 소요될 것으로 최초에 추정되는 원가를 포함하고 있습니다.

후속원가는 자산으로부터 발생하는 미래경제적효익이 유입될 가능성이 높으며, 그 원가를 신뢰성 있게 측정할 수 있는 경우에 한하여 자산의 장부금액에 포함하거나 적절한 경우 별도의 자산으로 인식하고 있으며, 대체된 부분의 장부금액은 제거하고 있습니다. 한편 일상적인 수선·유지와 관련하여 발생하는 원가는 발생시점에 당기손익으로 인식하고 있습니다.

유형자산 중 토지는 감가상각을 하지 않으며, 이를 제외한 유형자산은 아래에 제시된 개별 자산별로 추정된 경제적 내용연수 동안 정액법으로 감가상각하고 있습니다.

과 목	추정 내용연수	감가상각방법
건물	40년	정액법
기계장치	5년	정액법
비품	5년	정액법
시설장치	5년	정액법

유형자산을 구성하는 일부의 원가가 당해 유형자산의 전체원가에 비교하여 중요하다면, 해당 유형자산을 감가상각할 때 그 부분은 별도로 구분하여 감가상각하고 있습니다.

유형자산의 감가상각방법, 잔존가치 및 내용연수는 매 보고기간 말에 재검토하고 있으며, 이를 변경하는 것이 적절하다고 판단되는 경우 회계추정의 변경으로 회계처리하고 있습니다.

유형자산을 처분하거나 사용이나 처분을 통한 미래경제적효익이 기대되지 않을 때 해당 유형자산의 장부금액을 연결재무상태표에서 제거하고 있습니다. 유형자산의 제거로 인하여 발생하는 손익은 순매각금액과 장부금액의 차이로 결정하고 있으며, 해당 유형자산이 제거되는 시점에 당기손익으로 인식하고 있습니다.

### (13) 투자부동산

임대수익이나 시세차익을 얻기 위하여 보유하고 있는 부동산은 투자부동산으로 분류하고 있습니다. 투자부동산은 취득시 발생한 거래원가를 포함하여 최초 인식시점에 원가로 측정하며, 최초 인식 후에 취득원가에서 감가상각누계액과 손상차손누계액을 차감한 금액을 장부금액으로 표시하고 있습니다.

후속원가는 자산으로부터 발생하는 미래경제적효익이 유입될 가능성이 높으며, 그 원가를 신뢰성 있게 측정할 수 있는 경우에 한하여 자산의 장부금액에 포함하거나 적절한 경우 별도의 자산으로 인식하고 있으며, 후속지출에 의해 대체된 부분의 장부금액은 제거하고 있습니다. 한편 일상적인 수선·유지와 관련하여 발생하는 원가는 발생시점에 당기손익으로 인식하고 있습니다.

투자부동산 중 토지에 대해서는 감가상각을 하지 않으며, 토지를 제외한 투자부동산은 경제적 내용연수에 따라 40년을 적용하여 정액법으로 상각하고 있습니다.

투자부동산의 감가상각방법, 잔존가치 및 내용연수는 매 보고기간 말에 재검토하고 있으며, 이를 변경하는 것이 적절하다고 판단되는 경우 회계추정의 변경으로 회계처리하고 있습니다.

투자부동산을 처분하거나, 투자부동산의 사용을 영구히 중지하고 처분으로도 더 이상의 미래경제적효익을 기대할 수 없는 경우에 해당 투자부동산의 장부금액을 연결 재무상태표에서 제거하고 있습니다. 투자부동산의 제거로 인하여 발생하는 손익은 순매각금액과 장부금액의 차이로 결정하고 있으며, 해당 투자부동산이 제거되는 시점의 당기손익으로 인식하고 있습니다.

#### (14) 무형자산

##### 1) 개별취득하는 무형자산

내용연수가 유한한 개별 취득하는 무형자산은 취득원가에서 상각누계액과 손상차손누계액을 차감한 금액으로 인식하며, 추정내용연수에 걸쳐 정액법으로 상각비를 계상하고 있습니다. 무형자산의 내용연수 및 상각방법은 매 보고기간 종료일에 재검토하고 있으며, 이를 변경하는 것이 적절하다고 판단되는 경우 회계추정의 변경으로 회계처리하고 있습니다. 내용연수가 비한정인 개별 취득하는 무형자산은 취득원가에서 손상차손누계액을 차감한 금액으로 인식합니다.

## 2) 내부적으로 창출한 무형자산 - 연구 및 개발원가

연구활동에 대한 지출은 발생한 기간에 비용으로 인식하고 있습니다.

다음 사항을 모두 제시할 수 있는 경우에만 개발활동(또는 내부 프로젝트의 개발단계)에서 발생한 무형자산을 인식합니다.

- 무형자산을 사용하거나 판매하기 위해 그 자산을 완성할 수 있는 기술적 실현가능성
- 무형자산을 완성하여 사용하거나 판매하려는 기업의 의도
- 무형자산을 사용하거나 판매할 수 있는 기업의 능력
- 무형자산이 미래경제적효익을 창출하는 방법
- 무형자산의 개발을 완료하고 그것을 판매하거나 사용하는 데 필요한 기술적, 재정적 자원 등의 입수가능성
- 개발과정에서 발생한 무형자산 관련 지출을 신뢰성 있게 측정할 수 있는 기업의 능력

내부적으로 창출한 무형자산의 취득원가는 그 무형자산이 위에서 기술한 인식조건을 최초로 충족시킨 시점 이후에 발생한 지출의 합계이며, 내부적으로 창출한 무형자산으로 인식되지 않는 개발원가는 발생시점에 비용으로 인식하고 있습니다.

내부적으로 창출한 무형자산은 최초 인식 후에 취득원가에서 상각누계액과 손상차손누계액을 차감한 금액으로 표시하고 있습니다.

## 3) 사업결합으로 취득한 무형자산

사업결합으로 취득하고 영업권과 분리하여 인식한 무형자산의 취득원가는 취득일의 공정가치로 측정하고, 사업결합으로 취득한 무형자산은 최초 인식 후에 취득원가에서 상각누계액과 손상차손누계액을 차감한 금액으로 표시하고 있습니다.

#### 4) 무형자산의 제거

무형자산을 처분하거나 사용이나 처분을 통한 미래경제적효익이 기대되지 않을 때 해당 무형자산의 장부금액을 연결재무상태표에서 제거하고 있습니다. 무형자산의 제거로 인하여 발생하는 손익은 순매각금액과 장부금액의 차이로 결정하고 있으며, 해당 무형자산이 제거되는 시점에 당기손익으로 인식하고 있습니다.

#### 5) 특허권과 상표

특허권과 상표는 최초에 취득원가로 측정하고 추정내용연수에 걸쳐 정액법으로 상각하고 있습니다.

#### (15) 영업권을 제외한 유·무형자산의 손상

영업권을 제외한 유·무형자산은 자산손상을 시사하는 징후가 있는지를 매 보고기간 말마다 검토하고 있으며, 자산손상을 시사하는 징후가 있는 경우에는 손상차손금액을 결정하기 위하여 자산의 회수가능액을 추정하고 있습니다. 연결실체는 개별 자산별로 회수가능액을 추정하고 있으며, 개별 자산의 회수가능액을 추정할 수 없는 경우에는 그 자산이 속하는 현금창출단위의 회수가능액을 추정하고 있습니다. 공동자산은 합리적이고 일관된 배분기준에 따라 개별 현금창출단위에 배분하며, 개별 현금창출단위로 배분할 수 없는 경우에는 합리적이고 일관된 배분기준에 따라 배분될 수 있는 최소 현금창출단위집단에 배분하고 있습니다.

비한정내용연수를 가진 무형자산 또는 아직 사용할 수 없는 무형자산은 자산손상을 시사하는 징후와 관계없이 매년 손상검사를 실시하고 있습니다.

회수가능액은 개별 자산 또는 현금창출단위의 순공정가치와 사용가치 중 큰 금액으로 측정하며, 자산(또는 현금창출단위)의 회수가능액이 장부금액에 미달하는 경우에는 자산(또는 현금창출단위)의 장부금액을 회수가능액으로 감소시키고 감소된 금액은 당기손익으로 인식하고 있습니다.

과거기간에 인식한 손상차손을 환입하는 경우 개별 자산(또는 현금창출단위)의 장부 금액은 수정된 회수가능액과 과거기간에 손상차손을 인식하지 않았다면 현재 기록되어 있을 장부금액 중 작은 금액으로 결정하고 있으며, 해당 손상차손환입은 즉시 당기손익으로 인식하고 있습니다.

#### (16) 충당부채

충당부채는 과거의 사건으로 인한 현재의무(법적의무 또는 의제의무)로서, 당해 의무를 이행할 가능성이 높으며 그 의무의 이행에 소요될 금액을 신뢰성있게 추정할 수 있을 경우에 인식하고 있습니다.

충당부채로 인식하는 금액은 관련된 사건과 상황에 대한 불가피한 위험과 불확실성을 고려하여 현재 의무의 이행에 소요되는 지출에 대한 각 보고기간 말 현재 최선의 추정치입니다. 화폐의 시간가치 효과가 중요한 경우 충당부채는 의무를 이행하기 위하여 예상되는 지출액의 현재가치로 평가하고 있습니다. 할인율은 부채의 고유한 위험과 화폐의 시간가치에 대한 현행 시장의 평가를 반영한 세전 이자율입니다. 시간경과에 따른 충당부채의 증가는 발생시 금융원가로 당기손익에 인식하고 있습니다.

충당부채를 결제하기 위해 필요한 지출액의 일부 또는 전부를 제3자가 변제할 것이 예상되는 경우 연결실체가 의무를 이행한다면 변제를 받을 것이 거의 확실하고 그 금액을 신뢰성있게 측정할 수 있는 경우에는 당해 변제금액을 자산으로 인식하고 있습니다.

매 보고기간 말마다 충당부채의 잔액을 검토하고, 보고기간 말 현재 최선의 추정치를 반영하여 조정하고 있습니다. 의무이행을 위하여 경제적효익이 내재된 자원이 유출될 가능성이 더이상 높지 아니한 경우에는 관련 충당부채를 환입하고 있습니다.

### (17) 현금및현금성자산

연결재무상태표에 현금과 은행잔고는 현금(즉 보유 현금과 요구불예금)과 현금성자산으로 구성됩니다. 현금성자산은 유동성이 매우 높은 단기(일반적으로 만기가 3개월 이내) 투자자산으로서 확정된 금액의 현금으로 전환이 용이하고 가치변동의 위험이 경미한 자산입니다. 현금성자산은 투자나 다른 목적이 아닌 단기의 현금수요를 충족하기 위한 목적으로 보유합니다.

### (18) 금융상품

금융자산 및 금융부채는 연결실체가 계약의 당사자가 되는 때에 연결실체의 재무상태표에 인식하고 있습니다. 금융자산 및 금융부채는 유의적인 금융요소를 포함하지 않는 매출채권을 제외하고는 최초 인식시 공정가치로 측정하고 있습니다. 금융자산의 취득이나 금융부채의 발행과 직접 관련되는 거래원가는 최초 인식시 금융자산 또는 금융부채의 공정가치에 차감하거나 가산하고 있습니다. 다만 당기손익-공정가치 측정금융자산의 취득이나 당기손익-공정가치 측정금융부채의 발행과 직접 관련되는 거래원가는 발생 즉시 당기손익으로 인식하고 있습니다.

### (19) 금융자산

금융자산의 정형화된 매입 또는 매도는 모두 매매일에 인식하거나 제거하고 있습니다. 금융자산의 정형화된 매입 또는 매도는 관련 시장의 규정이나 관행에 의하여 일반적으로 설정된 기간 내에 금융상품을 인도하는 계약조건에 따라 금융자산을 매입하거나 매도하는 계약입니다.

모든 인식된 금융자산은 후속적으로 금융자산의 분류에 따라 상각후원가나 공정가치로 측정합니다.

## 1) 금융자산의 분류

다음의 조건을 충족하는 채무상품은 후속적으로 상각후원가로 측정합니다.

- 계약상 현금흐름을 수취하기 위하여 보유하는 것이 목적인 사업모형 하에서 금융자산을 보유한다.
- 금융자산의 계약조건에 따라 특정일에 원금과 원금잔액에 대한 이자 지급만으로 구성되어 있는 현금흐름이 발생한다.

다음의 조건을 충족하는 채무상품은 후속적으로 기타포괄손익-공정가치로 측정합니다.

- 계약상 현금흐름의 수취와 금융자산의 매도 둘 다를 통해 목적을 이루는 사업모형 하에서 금융자산을 보유한다.
- 금융자산의 계약조건에 따라 특정일에 원금과 원금잔액에 대한 이자 지급만으로 구성되어 있는 현금흐름이 발생한다.

상기 이외의 모든 금융자산은 후속적으로 당기손익-공정가치로 측정합니다.

상기에 기술한 내용에도 불구하고 연결실체는 금융자산의 최초 인식시점에 다음과 같은 취소불가능한 선택 또는 지정을 할 수 있습니다.

- 특정 요건을 충족하는 경우 지분상품의 후속적인 공정가치 변동을 기타포괄손익으로 표시하는 선택을 할 수 있습니다.
- 당기손익-공정가치측정항목으로 지정한다면 회계불일치를 제거하거나 유의적으로 줄이는 경우 상각후원가측정금융자산이나 기타포괄손익-공정가치측정금융자산의 요건을 충족하는 채무상품을 당기손익-공정가치측정항목으로 지정할 수 있습니다.



## 2) 금융자산의 손상

연결실체는 상각후원가나 기타포괄손익-공정가치로 측정하는 채무상품에 대한 투자, 리스채권, 매출채권 및 계약자산과 금융보증계약에 대한 기대신용손실을 손실충당금으로 인식합니다. 기대신용손실의 금액은 매 보고기간에 금융상품의 최초 인식 이후 신용위험의 변동을 반영하여 갱신됩니다.

연결실체는 매출채권, 계약자산 및 리스채권에 대해 전체기간 기대신용손실을 인식합니다. 이러한 금융자산에 대한 기대신용손실은 연결실체의 과거 신용손실 경험에 기초한 충당금 설정률표를 사용하여 추정하며, 차입자 특유의 요소와 일반적인 경제상황 및 적절하다면 화폐의 시간가치를 포함한 현재와 미래 예측 방향에 대한 평가를 통해 조정됩니다.

이를 제외한 금융자산에 대해서는 최초 인식 후 신용위험이 유의적으로 증가한 경우 전체기간 기대신용손실을 인식합니다. 그러나 최초 인식 후 금융자산의 신용위험이 유의적으로 증가하지 않은 경우 연결실체는 금융상품의 기대신용손실을 12개월 기대신용손실에 해당하는 금액으로 측정합니다.

전체기간 기대신용손실은 금융상품의 기대존속기간에 발생할 수 있는 모든 채무불이행 사건에 따른 기대신용손실을 의미합니다. 반대로 12개월 기대신용손실은 보고기간말 후 12개월 내에 발생 가능한 금융상품의 채무불이행 사건으로 인해 기대되는 전체기간 기대신용손실의 일부를 의미합니다.

### 3) 금융자산의 제거

금융자산의 현금흐름에 대한 계약상 권리가 소멸하거나, 금융자산을 양도하고 금융자산의 소유에 따른 위험과 보상의 대부분을 다른 기업에게 이전할 때에만 금융자산을 제거하고 있습니다. 만약 금융자산의 소유에 따른 위험과 보상의 대부분을 이전하지도 않고 보유하지도 않으며, 양도한 금융자산을 계속하여 통제하고 있다면, 연결실체는 당해 금융자산에 대하여 지속적으로 관여하는 정도까지 계속하여 인식하고 있습니다. 만약 양도한 금융자산의 소유에 따른 위험과 보상의 대부분을 보유하고 있다면, 연결실체는 당해 금융자산을 계속 인식하고 수취한 대가는 담보 차입으로 인식하고 있습니다.

상각후원가로 측정하는 금융자산을 제거하는 경우, 당해 자산의 장부금액과 수취하거나 수취할 대가의 합계의 차이를 당기손익으로 인식합니다. 기타포괄손익-공정가치로 측정하는 채무상품에 대한 투자를 제거하는 경우 이전에 인식한 손익누계액을 당기손익으로 재분류합니다. 반면에 최초 인식시점에 기타포괄손익-공정가치항목으로 지정한 지분상품에 대한 투자는 이전에 인식한 손익누계액을 당기손익으로 재분류하지 않으나 이익잉여금으로 대체합니다.

#### (20) 금융부채와 지분상품

##### 1) 금융부채 · 자본 분류

연결실체는 계약의 실질 및 금융부채와 지분상품의 정의에 따라 발행한 금융상품을 최초인식시점에 금융부채 또는 자본으로 분류하고 있습니다.

##### 2) 지분상품

지분상품은 기업의 자산에서 모든 부채를 차감한 후의 잔여지분을 나타내는 모든 계약입니다. 연결실체가 발행한 지분상품은 발행금액에서 직접발행원가를 차감한 순액으로 인식하고 있습니다.

자기지분상품을 재취득하는 경우, 이러한 지분상품은 자본에서 직접 차감하고 있습니다. 자기지분상품을 매입 또는 매도하거나 발행 또는 소각하는 경우의 손익은 당기 손익으로 인식하지 않습니다.

### 3) 복합금융상품

연결실체는 발행한 복합금융상품(전환사채)을 계약의 실질 및 금융부채와 지분상품의 정의에 따라 금융부채와 자본으로 각각 분류하고 있습니다. 확정수량의 자기지분상품에 대하여 확정금액의 현금 등 금융자산의 교환을 통해 결제될 전환권옵션은 지분상품입니다.

부채요소의 공정가치는 발행일 현재 조건이 유사한 일반사채에 적용하는 시장이자율을 이용하여 추정하고 있습니다. 이 금액은 전환으로 인하여 소멸될 때까지 또는 금융상품의 만기까지 유효이자율법을 적용한 상각후원가 기준으로 부채로 기록하고 있습니다.

자본요소는 전체 복합금융상품의 공정가치에서 부채요소를 차감한 금액으로 결정되며, 법인세효과를 차감한 금액으로 자본항목으로 인식되고 후속적으로 재측정되지 않습니다. 또한 자본으로 분류된 전환권옵션(전환권대가)은 전환권옵션이 행사될 때까지 자본에 남아있으며, 전환권옵션이 행사되는 경우 자본으로 인식한 금액은 주식발행초과금으로 대체하고 있습니다. 전환사채의 만기까지 전환권옵션이 행사되지 않는 경우 자본으로 인식한 금액은 기타불입자본으로 대체하고 있습니다. 전환사채가 지분상품으로 전환되거나 전환권이 소멸되는 때에 당기손익으로 인식될 손익은 없습니다.

전환사채의 발행과 관련된 거래원가는 배분된 총 발행금액에 비례하여 부채요소와 자본요소에 배분하고 있습니다. 자본요소와 관련된 거래원가는 자본에서 직접 인식하고, 부채요소와 관련된 거래원가는 부채요소의 장부금액에 포함하여 전환사채의 존속기간 동안 유효이자율법에 따라 상각하고 있습니다.

#### 4) 금융부채

모든 금융부채는 후속적으로 유효이자율법을 사용하여 상각후원가로 측정하거나 당기손익-공정가치로 측정합니다. 그러나 금융자산의 양도가 제거요건을 충족하지 못하거나 지속적 관여 접근법이 적용되는 경우에 발생하는 금융부채와 발행한 금융보증계약은 아래에 기술하고 있는 특정한 회계정책에 따라 측정됩니다.

#### 5) 당기손익-공정가치측정금융부채

금융부채는 사업결합에서 취득자의 조건부대がい거나 단기매매항목이거나 최초 인식시 당기손익인식항목으로 지정할 경우 당기손익-공정가치측정금융부채로 분류하고 있습니다.

당기손익-공정가치측정금융부채는 공정가치로 측정하며 위험회피관계로 지정된 부분을 제외한 공정가치의 변동으로 인해 발생하는 평가손익은 당기손익으로 인식합니다.

#### 6) 상각후원가측정금융부채

금융부채는 사업결합에서 취득자의 조건부대がい거나 단기매매항목이거나 최초 인식시 당기손익인식항목으로 지정할 경우에 해당하지 않는 경우 후속적으로 유효이자율법을 사용하여 상각후원가로 측정됩니다.

유효이자율법은 금융부채의 상각후원가를 계산하고 관련 기간에 걸쳐 이자비용을 배분하는 방법입니다. 유효이자율은 금융부채의 기대존속기간이나 (적절하다면) 더 짧은 기간에 지급하거나 수취하는 수수료와 포인트(유효이자율의 주요 구성요소임), 거래원가 및 기타 할증액 또는 할인액을 포함하여 예상되는 미래현금지급액의 현재가치를 금융부채의 상각후원가와 정확히 일치시키는 이자율입니다.

## 7) 금융보증부채

금융보증계약은 채무상품의 최초 계약조건이나 변경된 계약조건에 따라 지급기일에 특정 채무자가 지급하지 못하여 보유자가 입은 손실을 보상하기 위해 발행자가 특정 금액을 지급하여야 하는 계약입니다.

금융보증부채는 공정가치로 최초 측정하며, 당기손익인식항목으로 지정되거나 자산의 양도로 인해 발생한 것이 아니라면 다음 중 큰 금액으로 후속측정하여야 합니다.

- 기업회계기준서 제1109호 '금융상품'에 따라 산정한 손실충당금(상기 '금융자산' 참고)
- 최초 인식금액에서 기업회계기준서 제1115호 '고객과의 계약에서 생기는 수익'에 따라 인식한 이익누계액을 차감한 금액

## 8) 금융부채의 제거

연결실체는 연결실체의 의무가 이행, 취소 또는 만료된 경우에만 금융부채를 제거합니다. 제거되는 금융부채의 장부금액과 지급하거나 지급할 대가의 차이는 당기손익으로 인식하고 있습니다.

기존 대여자와 실질적으로 다른 조건으로 채무상품을 교환한 경우에 기존 금융부채는 소멸하고 새로운 금융부채를 인식하는 것으로 회계처리합니다. 이와 마찬가지로 기존 금융부채(또는 금융부채의 일부)의 조건이 실질적으로 변경된 경우에도 기존 금융부채는 소멸하고 새로운 부채를 인식하는 것으로 회계처리합니다. 지급한 수수료에서 수취한 수수료를 차감한 수수료 순액을 포함한 새로운 조건에 따른 현금흐름을 최초 유효이자율로 할인한 현재가치가 기존 금융부채의 나머지 현금흐름의 현재가치와 적어도 10% 이상이라면 조건이 실질적으로 달라진 것으로 간주합니다. 조건변경이 실질적이지 않다면 조건변경 전 부채의 장부금액과 조건변경 후 현금흐름의 현재가치의 차이는 변경에 따른 손익으로 '기타영업외손익' 항목으로 인식합니다.

## (21) 가상자산

회사는 다양한 사업 목적을 위해 가상자산을 보유하고 있습니다. 회사가 보유한 가상자산의 회계처리를 위하여 적용한 원칙은 다음과 같습니다.

### 1) 가상자산의 성격

회사는 가상자산을 통상적인 영업과정에서 판매목적으로 보유하지 않고, 다양한 사업 목적을 위해 보유하고 있습니다. 회사가 보유한 가상자산은 물리적 실체가 없지만 식별가능한 비화폐성자산이며, 회사가 통제하고 미래 경제적 효익이 회사에 유입될 것이라 기대가 되어 기업회계기준서 제 1038 호에 따른 무형자산으로 분류하였습니다.

### 2) 가상자산의 취득

회사는 가상자산의 최초 인식할 때 원가로 측정하며, 개별 취득 가격에 기초하여 측정하고 있습니다. 개별 취득 시 화폐성 자산으로 구입대가를 지급하는 경우, 동화폐성 자산의 가치에 기초하여 가상자산의 원가를 측정합니다.

또한, 다른 가상자산으로 구입대가를 지급하는 경우, 취득한 암호화자산의 공정가치가 더 명백한 경우를 제외하고는 제공한 가상자산의 공정가치를 취득한 가상자산의 원가로 측정합니다.

### 3) 가상자산의 후속 측정

회사는 후속 측정을 위해 기업회계기준서 제1038호 문단 74에 따른 원가모형을 적용하고 있으며, 매 보고기간말 손상평가를 수행하고, 가상자산의 장부가격이 활성시장에서 거래되는 가격보다 낮을 경우 자산의 회수가능액과 장부금액의 차이를 손상차손으로 인식하고 있습니다. 회사는 가상자산의 공정가치를 상장된 주요 거래소의 평균 가격을 참조하고 있습니다.

### 4) 가상자산의 손익 분류

회사는 가상자산의 손상차손 및 처분손익은 영업외손익으로 분류하였습니다.

### 3. 중요한 판단과 추정불확실성의 주요 원천

주석 2에 기술된 연결실체의 회계정책을 적용함에 있어서, 경영진은 재무제표에 인식되는 금액에 유의적인 영향을 미치는 판단을 하여야 하며(추정과 관련된 사항은 제외), 다른 자료로부터 쉽게 식별할 수 없는 자산과 부채의 장부금액에 대한 추정 및 가정을 하여야 합니다. 추정치와 관련 가정은 과거 경험 및 관련이 있다고 여겨지는 기타 요인에 근거합니다. 또한 실제 결과는 이러한 추정치들과 다를 수도 있습니다.

추정과 기초적인 가정은 계속하여 검토됩니다. 회계추정에 대한 수정은 그러한 수정이 오직 당해 기간에만 영향을 미칠 경우 수정이 이루어진 기간에 인식되며, 당기와 미래 기간 모두 영향을 미칠 경우 수정이 이루어진 기간과 미래 기간에 인식됩니다.

#### (1) 비금융자산의 손상차손

연결실체는 주석 2.2(15)의 회계정책에 따라 매년 비금융자산의 손상여부를 검토하고 있습니다. 현금창출단위의 회수가능금액은 사용가치의 계산에 기초하여 결정하고 있습니다. 이러한 계산은 추정에 근거하여 이루어집니다.

#### (2) 법인세

회사의 과세소득에 대한 법인세는 세법 및 과세당국의 결정을 적용하여 산정되므로 최종 세효과를 산정하는 데에는 불확실성이 존재합니다.

회사는 특정 기간동안 과세소득의 일정 금액을 투자, 임금증가 등에 사용하지 않았을 때 세법에서 정하는 방법에 따라 산정된 법인세를 추가로 부담합니다. 따라서, 해당 기간의 당기법인세와 이연법인세를 측정할 때 이에 따른 세효과를 반영하여야 하고, 이로 인해 회사가 부담할 법인세는 각 연도의 투자, 임금증가 등의 수준에 따라 달라지므로 최종 세효과를 산정하는 데에는 불확실성이 존재합니다.



### (3) 금융상품의 공정가치

활성시장에서 거래되지 않는 금융상품의 공정가치는 원칙적으로 평가기법을 사용하여 결정됩니다. 회사는 보고기간말 현재 중요한 시장상황에 기초하여 다양한 평가기법의 선택 및 가정에 대한 판단을 하고 있습니다.

### (4) 순확정급여부채

순확정급여부채의 현재가치는 보험수리적방식에 의해 결정되는 다양한 요소들 특히 할인율의 변동에 영향을 받습니다(주석 21 참조).

### (5) 리스

리스기간을 산정할 때에 경영진은 연장선택권을 행사하거나 종료선택권을 행사하지 않을 경제적 유인이 생기게 하는 관련되는 사실 및 상황을 모두 고려합니다. 연장선택권의 대상 기간(또는 종료선택권의 대상 기간)은 리스이용자가 연장선택권을 행사할 것(또는 행사하지 않을 것)이 상당히 확실한 경우에만 리스기간에 포함됩니다.

선택권이 실제로 행사되거나(행사되지 않거나) 회사가 선택권을 행사할(행사하지 않을) 의무를 부담하게 되는 경우에 리스기간을 다시 평가합니다. 리스이용자가 통제할 수 있는 범위에 있고 리스기간을 산정할 때에 영향을 미치는 유의적인 사건이 일어나거나 상황에 유의적인 변화가 있을 때에만 회사는 연장선택권을 행사할 것(또는 행사하지 않을 것)이 상당히 확실한지의 판단을 변경합니다.

## 4. 재무위험관리

### 4.1 재무위험관리요소

연결실체는 여러 활동으로 인하여 시장위험(환위험, 현금흐름 이자율 위험), 신용위험 및 유동성 위험과 같은 다양한 금융 위험에 노출되어 있습니다. 연결실체의 전반적인 위험관리정책은 금융시장의 예측불가능성에 초점을 맞추고 있으며 재무성과에 잠재적으로 불리할 수 있는 효과를 최소화하는데 중점을 두고 있습니다.

위험관리는 재무부서에 의해 이루어지고 있습니다. 연결실체의 재무팀은 현업부서들과 긴밀히 협력하여 재무위험을 식별, 평가 및 회피하고 있습니다.

#### 4.1.1 시장위험

##### (1) 외환위험

연결실체는 국제적으로 영업활동을 영위하고 있어 외환위험, 특히 주로 미국달러화와 관련된 환율변동위험에 노출되어 있습니다. 외환위험은 미래예상거래, 인식된 자산과 부채와 관련하여 발생하고 있습니다.

연결실체의 경영진은 각각의 기능통화에 대한 외환위험을 관리하도록 하고 있습니다. 외환위험은 미래예상거래 및 인식된 자산부채가 기능통화 외의 통화로 표시될 때 발생하고 있습니다.

당기말과 전기말 현재 연결실체가 보유하고 있는 외화표시 화폐성자산의 장부금액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기말	전기말
현금및현금성자산		
USD	5,402,019	15,023,530
CNY	441,707	551,282
JPY	1,865	-
VND	175	5
소 계	5,845,766	15,574,817
매출채권		
USD	9,989,011	14,202,288
EUR	58,286	98,621
CNY	308,627	209,480
소 계	10,355,924	14,510,389
기타금융자산		
USD	195,642	330,391
소 계	195,642	330,391
기타금융부채		
USD	(435,499)	(917,540)
JPY	(6,163)	(68,171)
CNY	(123,742)	(226,340)
소 계	(565,404)	(1,212,051)

연결실체는 외화거래에 대한 환율변동위험을 회피하기 위하여 통화선도계약을 체결하고 있습니다. 통화선도 계약에 따른 10%의 환율변동 효과를 고려한 주요 통화별 환율변동시 민감도 분석내용은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기		전기	
	10%상승	10%하락	10%상승	10%하락
USD	1,515,117	(1,515,117)	2,863,867	(2,863,867)
JPY	(430)	430	(6,817)	6,817
CNY	62,659	(62,659)	53,442	(53,442)
EUR	5,829	(5,829)	9,862	(9,862)
VND	18	(18)	1	(1)

(2) 이자율 위험

연결실체의 이자율 위험은 주로 변동금리부 조건의 단기 및 장기 차입금에서 발생하는 현금흐름 이자율 위험입니다.

연결실체의 차입금과 채권은 상각후원가로 측정됩니다. 차입금 중 이자율이 주기적으로 재설정되는 계약의 경우에는 관련하여 시장이자율 변동위험에 노출되어 있습니다.

연결실체의 차입금과 관련된 이자율위험 및 보고기간 말 현재 계약상 이자율 재설정일은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기		전기	
	금액	비율	금액	비율
변동금리 차입금	49,450,000	47.45%	74,850,000	72.32%
고정금리 차입금 - 이자율 재설정일 또는 만기일				
1년 미만	37,300,000	35.80%	12,000,000	11.59%
1-5년	17,450,000	16.75%	16,650,000	16.09%
5년 초과	-	0.00%	-	0.00%
합 계	104,200,000	100.00%	103,500,000	100.00%

(가) 민감도 분석

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

(단위: 천원)

구 분	당기		전기	
	1% 상승	1% 하락	1% 상승	1% 하락
이자비용	2,125,896	(2,125,896)	2,829,425	(2,829,425)

#### 4.1.2 신용위험

##### (1) 위험관리

신용위험은 연결실체 차원에서 관리되고 있습니다. 신용위험은 보유하고 있는 수취채권 및 확정계약을 포함한 거래처에 대한 신용위험뿐 아니라 현금및현금성자산, 은행 등의 금융기관 예치금으로부터 발생하고 있습니다. 은행 및 금융기관의 경우, 독립적인신용평가기관으로부터의 신용등급이 최소 A등급 이상으로 의무불이행 위험이 거의 없다고 판단되는 경우에 한하여 거래를 하고 있습니다.

##### (2) 금융자산의 손상

연결실체는 기대신용손실 모형이 적용되는 다음의 금융자산을 보유하고 있습니다.

- 재화 및 용역의 제공에 따른 매출채권
- 상각후원가로 측정하는 기타 금융자산

현금성자산도 손상 규정의 적용대상에 포함되나 식별된 기대신용손실은 유의적이지 않습니다.

##### (가) 매출채권

연결실체는 매출채권에 대해 전체 기간 기대신용손실을 손실충당금으로 인식하는 간편법을 적용합니다.

기대신용손실을 측정하기 위해 매출채권은 신용위험 특성과 연체일을 기준으로 구분하였습니다.

기대신용손실율은 2024년 12월 31일 기준으로부터 각 36개월 동안의 매출과 관련된 지불 정보와 관련 확인된 신용손실 정보를 근거로 산출하였습니다.

당기말과 전기말의 매출채권에 대한 손실충당금은 다음과 같습니다.

- 당기말

(단위: 천원)

구 분	0~3개월	3~6개월	6~9개월	9~12개월	12~15개월	15개월 초과	신용이 손상된 매출채권	계
당기말								
매출채권	15,215,707	112,116	96,724	65,120	9,887	30,023	1,048,225	16,577,802
손실충당금	487	137	244	230	50	1,147	1,048,225	1,050,520

- 전기말

(단위: 천원)

구 분	0~3개월	3~6개월	6~9개월	9~12개월	12~15개월	15개월 초과	신용이 손상된 매출채권	계
전기말								
매출채권	17,355,901	97,957	83,528	199,102	22,400	10,904	1,048,225	18,818,017
손실충당금	1,469	297	516	1,704	282	384	1,048,225	1,052,877

당기와 전기 중 매출채권의 손실충당금 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

	매출채권	
	당기	전기
기초	1,052,877	1,121,370
당기손익으로 인식된 손실충당금의 증감	(2,357)	(68,493)
기말	1,050,520	1,052,877

매출채권은 회수를 더 이상 합리적으로 예상할 수 없는 경우 제각됩니다. 회수를 더 이상 합리적으로 예상할 수 없는 지표에는 연결실체와의 채무조정에 응하지 않는 경우, 120일 이상 계약상 현금흐름을 지급하지 않는 경우 등이 포함됩니다.

매출채권의 손상은 순익계산서상 대손상각비로 순액으로 표시되고 있습니다. 제각된 금액의 후속적인 회수는 동일한 계정과목에 대한 차감으로 인식하고 있습니다.

(나) 상각후원가 측정 기타 금융자산

상각후원가로 측정하는 기타 금융자산에는 관계사대여금, 임직원대여금, 기타 미수금 등이 포함됩니다.

연결실체는 미래전망정보에 근거하여 보고기간 종료일 현재 보유하고 있는 기타금융자산에 대해 신용위험과 그로 인한 기대신용손실을 평가한 결과 식별된 기대신용손실은 유의적이지 않다고 판단되어 이를 인식하지 않았습니다.

(3) 당기손익-공정가치 측정 금융자산

연결실체는 당기손익-공정가치 측정 금융자산에 대한 신용위험에도 노출되어 있습니다. 관련 최대노출금액은 해당 장부금액입니다.

(단위: 천원)

구분	당기말	전기말
최대노출금액(*1)	517,180	2,968,775

(\*1)당기손익-공정가치 측정 금융자산 중 지분증권은 신용위험에 대한 노출금액에서 제외하였습니다.

#### 4.1.3 유동성위험

연결실체는 미래의 현금흐름을 예측하여 단기 및 중장기 자금조달 계획을 수립하여 유동성위험을 관리하고 있으며, 금융부채의 잔존계약 만기에 따른 만기분석내용은 다음과 같습니다.

##### - 당기

(단위: 천원)

구분	장부금액	1개월~3개월	3개월~1년	1년~5년	5년초과
단기금융부채	40,700,000	10,383,455	31,129,495	-	-
기타금융부채	7,269,638	7,269,638	-	-	-
장기금융부채	63,500,000	1,018,104	3,083,095	65,148,207	-
기타비유동금융부채	2,515,709	-	256,005	440,317	1,819,387
리스부채	552,543	234,699	272,401	68,817	-
합 계	114,537,890	18,905,896	34,740,996	65,657,341	1,819,387

##### - 전기

(단위: 천원)

구분	장부금액	1개월~3개월	3개월~1년	1년~5년	5년초과
단기금융부채	37,000,000	10,427,611	28,545,285	-	-
기타금융부채	15,192,315	15,192,315	-	-	-
장기금융부채	66,500,000	1,146,509	3,453,736	71,466,527	-
기타비유동금융부채	3,283,705	-	316,295	2,967,410	-
리스부채	1,295,505	294,042	810,464	192,351	-
합 계	123,271,525	27,060,477	33,125,780	74,626,288	-



## 4.2 자본위험 관리

연결실체의 자본관리 목적은 계속기업으로 영업활동을 유지하고 주주 및 이해관계자의 이익을 극대화하며 자본비용의 절감을 위하여 최적의 자본구조를 유지하는데 있습니다. 연결실체는 배당조정, 신주발행 등의 정책을 통하여 자본구조를 경제환경의 변화에 따라 적절히 수정변경하고 있습니다. 연결실체의 자본위험관리정책은 부채비율로 관리하고 있으며 그 비율은 아래와 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말	전기말
부채비율		
부채	133,687,577	134,567,285
자본	96,457,585	107,687,928
부채비율	138.60%	124.96%

## 5. 금융상품 공정가치

### 5.1 금융상품 종류별 공정가치

금융상품의 종류별 장부금액 및 공정가치는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기말		전기말	
	장부금액	공정가치	장부금액	공정가치
<b>금융자산</b>				
현금및현금성자산	21,251,703	(*1)	30,444,859	(*1)
매출채권(유동)	14,726,701	(*1)	17,765,139	(*1)
매출채권(비유동)	800,580	(*1)	-	(*1)
금융리스채권(유동)	37,206	(*1)	84,082	(*1)
금융리스채권(비유동)	-	(*1)	7,181	(*1)
당기손익-공정가치측정 금융자산(유동)	886,369	886,369	-	-
당기손익-공정가치측정 금융자산(비유동)	26,661,506	26,661,506	34,700,518	34,700,518
기타금융자산(통화선도 외)	2,581,857	(*1)	5,352,811	(*1)
기타금융자산(통화선도)	-	-	20,532	20,532
기타비유동금융자산	23,154,245	(*1)	22,620,401	(*1)
소 계	90,100,167		110,995,523	
<b>금융부채</b>				
단기금융부채	40,700,000	(*1)	37,000,000	(*1)
유동성장기금융부채	2,000,000	(*1)	2,000,000	(*1)
기타금융부채(통화선도 외)	7,079,881	(*1)	15,187,307	(*1)
기타금융부채(통화선도)	189,757	189,757	5,008	5,008
장기금융부채	61,500,000	(*1)	64,500,000	(*1)
기타비유동금융부채	2,515,709	(*1)	3,283,705	(*1)
리스부채(유동)	500,230	(*1)	1,108,301	(*1)
리스부채(비유동)	52,313	(*1)	187,203	(*1)
소 계	114,537,890		123,271,524	

(\*1) 장부금액이 공정가치의 합리적인 근사치이므로 공정가치 공시에서 제외하였습니다.

## 5.2 금융상품 공정가치 서열체계

공정가치로 측정되거나 공정가치가 공시되는 항목은 공정가치 서열체계에 따라 구분하며, 정의된 수준들은 다음과 같습니다.

- 측정일에 동일한 자산이나 부채에 대해 접근할 수 있는 활성시장의 (조정하지 않은) 공시가격 (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)

당기말과 전기말의 공정가치로 측정되거나 공정가치가 공시되는 금융상품의 공정가치 서열체계 구분은 다음과 같습니다.

### -당기말

(단위 : 천원)

구분	당기말			
	수준 1	수준 2	수준 3	합계
공정가치로 측정되는 금융자산				
당기손익-공정가치 측정 금융자산	-	223,661	27,324,215	27,547,876
공정가치로 측정되는 금융부채				
기타금융부채(통화선도)	-	189,757	-	189,757

### -전기말

(단위 : 천원)

구분	전기말			
	수준 1	수준 2	수준 3	합계
공정가치로 측정되는 금융자산				
당기손익-공정가치 측정 금융자산	-	149,277	34,551,241	34,700,518
기타금융자산(통화선도)	-	20,532	-	20,532
공정가치로 측정되는 금융부채				
기타금융부채(통화선도)	-	5,008	-	5,008

### 5.3 반복적인 공정가치 측정치의 서열체계 수준 간 이동

연결실체는 금융상품의 공정가치 서열체계의 수준 간 이동을 이동을 발생시킨 사건이나 상황의 변동이 일어난 날짜에 인식합니다.

금융상품의 각 공정가치 서열체계의 수준 간 이동 내역은 다음과 같습니다.

#### (1) 반복적인 측정치의 수준 1과 수준 2간의 이동 내역

당기 중 수준 1과 수준 2간의 대체는 없습니다.

#### (2) 반복적인 측정치의 수준 3의 변동 내역

(단위 : 천원)

구분	당기	전기
기초금액	34,551,241	31,054,457
총손익		
당기손익인식액	(6,147,567)	702,690
매입금액	2,900,000	6,701,118
매각금액	(47,059)	(3,907,024)
합병으로 인한 소멸	(3,932,400)	-
기말금액	27,324,215	34,551,241

#### 5.4 가치평가기법 및 투입 변수

회사는 공정가치 서열체계에서 수준 2와 수준 3으로 분류되는 금융상품의 공정가치에 대하여 다음의 가치평가기법과 투입 변수를 사용하고 있습니다.

-당기말

(단위 : 천원)

구분	당기말				
	공정가치	수준	가치평가기법	투입 변수	수준3 투입변수 범위
당기손익-공정가치측정금융자산					
전환사채	293,519	3	현금할인법 및 이항모형	할인율	-%
				무위험수익률	-%
				주가변동성	-%
전환우선주	536,453	3		할인율	12.16%
				무위험수익률	2.99%
				주가변동성	51.05%
상환전환우선주	4,412,453	3		할인율	12.16%~14.90%
				무위험수익률	2.99%
				주가변동성	48.41%~51.62%
수익증권	14,949,784	3	순자산가치평가법	순자산가치	-
비상장주식	7,132,006	3	할인율	11.88%~17.69%	
			무위험수익률	2.21%~3.26%	
			주가변동성	48.41%	
기타	223,661	2	-	-	-
기타금융자산					
통화선도자산	-	2	-	-	-

-전기말

(단위 : 천원)

구분	전기말				
	공정가치	수준	가치평가기법	투입 변수	수준3 투입변수 범위
당기손익-공정가치측정금융자산					
전환사채	2,819,497	3	현금할인법 및 이항모형	할인율	14.40%~16.79%
				무위험수익률	3.87%~3.93%
				주가변동성	55.45%~62.10%
전환우선주	535,327	3	현금할인법 및 이항모형	할인율	17.72%
				무위험수익률	4.00%
				주가변동성	62.10%
상환전환우선주	6,821,650	3	현금할인법 및 이항모형	할인율	16.10%~17.94%
				무위험수익률	3.90%~4.01%
				주가변동성	45.83%~62.10%
수익증권	12,523,195	3	순자산가치평가법	순자산가치	-
비상장주식	11,851,572	3	현금할인법 및 이항모형	할인율	15.46%~19.37%
				무위험수익률	2.19%~4.01%
				주가변동성	63.49%
기타	149,277	2	-	-	-
기타금융자산					
통화선도자산	20,532	2	-	-	-

5.5 수준 3으로 분류된 공정가치 측정치의 민감도 분석

금융상품의 민감도 분석은 통계적 기법을 이용한 관측 불가능한 투입 변수의 변동에 따른 금융상품의 가치 변동에 기초하여 유리한 변동과 불리한 변동으로 구분하여 이루어집니다. 그리고 공정가치가 두 개 이상의 투입 변수에 영향을 받는 경우에는 가장 유리하거나 또는 가장 불리한 금액을 바탕으로 산출됩니다. 민감도 분석 대상인 수준 3으로 분류되는 각 상품별 투입 변수의 변동에 따른 손익 효과에 대한 민감도 분석 결과는 다음과 같습니다.

-당기말

(단위 : 천원)

구분	유리한변동		불리한변동	
	당기손익	자본	당기손익	자본
당기손익-공정가치측정 금융자산(*1)	809,732	809,732	(730,832)	(730,832)

(\*1) 당기손익-공정가치측정 금융자산은 주가 및 변동성을 각각 10% 증가 또는 감소 하거나 할인율 1%씩 증가 또는 감소 시킴으로써 공정가치 변동을 산출하였습니다.

-전기말

(단위 : 천원)

구분	유리한변동		불리한변동	
	당기손익	자본	당기손익	자본
당기손익-공정가치측정 금융자산(*1)	1,233,229	1,233,229	(1,077,761)	(1,077,761)

(\*1) 당기손익-공정가치측정 금융자산은 주가 및 변동성을 각각 10% 증가 또는 감소 하거나 할인율 1%씩 증가 또는 감소 시킴으로써 공정가치 변동을 산출하였습니다.

## 6. 영업부문 정보

연결실체의 영업부문은 게임개발 및 운영의 단일부문으로 구성되어 있습니다.

### (1) 지역별 매출

연결실체의 영업수익은 온라인, 모바일, 광고대행 및 임대매출로 구성되어 있습니다. 온라인 수익은 주로 한국, 중국을 포함한 아시아지역에서 발생하고 있으며, 모바일 수익은 글로벌 전역에서 발생하고 있습니다. 광고대행 및 임대매출의 경우 한국에서 발생하고 있습니다.

지역별 매출 정보는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
한 국	43,648,448	36,645,466
중 국	29,693,766	31,306,320
글로벌	69,507,751	81,666,733
합 계	142,849,965	149,618,519

(2) 당기와 전기 중 연결실체 매출액의 10% 이상을 차지하는 외부고객과 관련된 정보는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기	분류
고객 1	36,054,914	40,465,202	모바일
고객 2	28,681,556	30,118,242	온라인
고객 3	18,408,664	9,470,496	광고대행 등
고객 4	19,876,426	23,885,786	모바일
합 계	103,021,560	103,939,726	

당기와 전기 중 연결실체 매출액의 10% 이상을 차지하는 외부고객 중 모바일 수익은 오픈마켓 운영자입니다. 해당 고객은 오픈마켓이므로 연결실체의 실질적 고객은 각각의 개별 고객들입니다.



## 7. 범주별 금융상품

### (1) 당기말

(단위 : 천원)

재무상태표 상 자산	상각후원가측정 금융자산	당기손익-공정가치측정 금융자산	합계
현금및현금성자산	21,251,703	-	21,251,703
매출채권(유동)	14,726,701	-	14,726,701
매출채권(비유동)	800,580	-	800,580
금융리스채권(유동)	37,206	-	37,206
기타유동금융자산	2,581,857	-	2,581,857
기타비유동금융자산	23,154,245	-	23,154,245
당기손익-공정가치측정 금융자산(유동)	-	886,369	886,369
당기손익-공정가치측정 금융자산(비유동)	-	26,661,506	26,661,506
합 계	62,552,292	27,547,875	90,100,167

(단위 : 천원)

재무상태표 상 부채	상각후원가측정 금융부채	당기손익-공정가치측정 금융부채	합계
단기금융부채	40,700,000	-	40,700,000
기타유동금융부채	7,079,881	189,757	7,269,638
유동성장기부채	2,000,000	-	2,000,000
기타비유동금융부채	2,515,709	-	2,515,709
장기금융부채	61,500,000	-	61,500,000
리스부채(유동)	500,230	-	500,230
리스부채(비유동)	52,313	-	52,313
합 계	114,348,133	189,757	114,537,890

(2) 전기말

(단위 : 천원)

재무상태표 상 자산	상각후원가측정 금융자산	당기손익-공정가치측정 금융자산	합계
현금및현금성자산	30,444,859	-	30,444,859
매출채권	17,765,139	-	17,765,139
금융리스채권(유동)	84,082	-	84,082
금융리스채권(비유동)	7,181	-	7,181
기타유동금융자산	5,352,812	20,532	5,373,344
기타비유동금융자산	22,620,401	-	22,620,401
당기손익-공정가치측정 금융자산(비유동)	-	34,700,518	34,700,518
합 계	76,274,474	34,721,050	110,995,524

(단위 : 천원)

재무상태표 상 부채	상각후원가측정 금융부채	당기손익-공정가치측정 금융부채	합계
단기금융부채	37,000,000	-	37,000,000
기타유동금융부채	15,187,307	5,008	15,192,315
유동성장기부채	2,000,000	-	2,000,000
기타비유동금융부채	3,283,705	-	3,283,705
장기금융부채	64,500,000	-	64,500,000
리스부채(유동)	1,108,301	-	1,108,301
리스부채(비유동)	187,203	-	187,203
합 계	123,266,516	5,008	123,271,524

(3) 당기와 전기 중 금융상품 범주별 순손익 구분은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기	전기
상각후원가 금융자산		
이자수익	1,799,272	1,548,001
외화환산손익	84,537	336,784
당기손익-공정가치측정 금융자산		
배당금수익	-	7,669
처분손익	193,811	320,944
평가손익	(6,142,024)	707,850
상각후원가 금융부채		
이자비용	(4,267,874)	(4,489,676)
외화환산손익	(2,942)	22,446
파생상품		
매매목적파생상품손익	(389,452)	(154,566)

## 8. 현금및현금성자산

당기말과 전기말 현재 현금및현금성자산의 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기말	전기말
현금	13,565	9,156
은행예금 등	21,238,138	30,435,703
합 계	21,251,703	30,444,859

## 9. 매출채권

당기말과 전기말 현재 매출채권 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기말	전기말
매출채권	16,577,801	18,818,016
손실충당금	(1,050,520)	(1,052,877)
매출채권(순액)	15,527,281	17,765,139
차감 : 비유동항목	(800,580)	-
유동항목	14,726,701	17,765,139

매출채권은 정상적인 영업 과정에서 판매된 재화나 용역에 대하여 고객이 지불해야 할 금액입니다. 최초 인식시점에 매출채권이 유의적인 금융요소를 포함하지 않는 경우에는 거래가격을 공정가치로 측정합니다. 연결실체는 계약상 현금흐름을 회수하는 목적으로 매출채권을 보유하고 있으므로 유효이자율법을 사용하여 상각후원가로 측정하고 있습니다. 연결실체의 손상 정책 및 손실 충당금 계산에 대한 사항은 주석 4.1.2에서 제공됩니다.

## 10. 기타금융자산

(1) 당기말과 전기말 현재 기타금융자산의 내용은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기말	전기말
기타유동금융자산		
단기금융상품(*1)	95,796	166,606
단기대여금(*2)	1,025,543	4,026,932
미수금(*2)	290,188	1,063,342
미수수익(*2)	13,553	95,932
단기보증금	1,156,777	-
파생금융자산	-	20,532
소 계	2,581,857	5,373,344
기타비유동금융자산		
장기금융상품(*1)	70,810	-
장기대여금(*3)(*4)	22,871,843	21,612,294
보증금	211,593	1,008,107
소 계	23,154,246	22,620,401
합 계	25,736,103	27,993,745

(\*1) 당기말 현재 임대보증금 반환에 대하여 166,606천원(전기말: 166,606천원)이 담보제공되어 있습니다.

(\*2) 당기말 현재 특수관계자에 대여한 1,000,000천원을 포함한 손상채권 1,595,445천원(전기말: 1,595,445천원)에 대하여 전액 대손충당금을 설정하였습니다.

(\*3) 당기말 현재 우리사주조합이 21,099,508천원(전기말: 20,364,271천원)을 대여하고 있습니다.

(\*4) 특수관계자에 대여한 3,580,000천원(전기말: 3,580,000천원)에 대하여 전액 손상 반영되어 있습니다.

(2) 당기말과 전기말 현재 당기손익-공정가치측정 금융자산의 내용은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기말		전기말	
	유동	비유동	유동	비유동
전환사채	-	293,519	-	2,819,497
전환우선주	-	536,453	-	535,327
상환전환우선주	-	4,412,453	-	6,821,650
수익증권	886,369	14,063,415	-	12,523,194
비상장주식	-	7,132,006	-	11,851,572
기타	-	223,661	-	149,279
합 계	886,369	26,661,507	-	34,700,519

(3) 당기와 전기 중 당기손익-공정가치측정 금융자산의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기	전기
기초	34,700,518	35,116,508
취득	33,915,753	6,768,689
평가	(6,142,024)	707,850
처분	(34,926,372)	(7,892,529)
기말	27,547,875	34,700,518

## 11. 기타자산

당기말과 전기말 현재 기타자산의 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기말	전기말
기타유동자산		
미수금	1,227,458	799,661
선급금(*1)	6,009,664	4,366,273
선급비용	2,029,431	1,986,300
소 계	9,266,553	7,152,234
기타비유동자산		
장기선급금(*1)	9,429,587	9,740,238
장기선급비용	3,186,331	3,959,449
소 계	12,615,918	13,699,687
합 계	21,882,471	20,851,921

(\*1) 선급금 중 개발사와의 게임 퍼블리싱 계약에 따라 당기 중 지급된 선급금은 7,794,297천원(전기: 1,640,000천원)입니다. 이 중 계약금은 해당 퍼블리싱 계약에 따라 개발된 게임이 상용화 시 무형자산으로 대체됩니다.

## 12. 관계기업투자

(1) 당기말과 전기말 현재 관계기업 투자의 내용은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

회사명	당기말			전기말		
	취득원가	순자산 지분가액	장부금액	취득원가	순자산 지분가액	장부금액
(주)쌍크편	512,373	(3,332,748)	-	512,373	(3,130,970)	-
라구나 Pre-IPO 유니콘 투자조합 제3호	900,000	844,037	844,187	900,000	845,016	845,166
조이스티-씨엔티테크 투자조합 제1호(*1)	900,000	854,541	854,541	585,000	565,225	564,930
합 계	2,312,373	(1,634,170)	1,698,728	1,997,373	(1,720,729)	1,410,096

(\*1) 당기 중 추가 취득하였습니다.

(2) 당기말 현재 관계기업투자 현황은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

회사명	자본금	투자주식(좌)수	지분율	업종	소재지	보고기간종료일
(주)쌍크편	157,638	467,025	29.63%	게임개발	한국	매년12월31일
라구나 Pre-IPO 유니콘 투자조합 제3호	3,500,000	900	25.71%	투자조합	한국	매년12월31일
조이스티-씨엔티테크 투자조합 제1호	2,000,000	900	45.00%	투자조합	한국	매년12월31일



(3) 당기와 전기 중 관계기업투자의 변동내용은 다음과 같습니다.

- 당기

(단위 : 천원)

회사명	기초	취득	손상	지분법손익	기말
(주)쌍크편	-	-	-	-	-
라구나 Pre-IPO 유니콘 투자조합 제3호	845,166	-	-	(979)	844,187
조이스타-씨엔티테크 투자조합 제1호	564,930	315,000	-	(25,389)	854,541
합 계	1,410,096	315,000	-	(26,368)	1,698,728

- 전기

(단위 : 천원)

회사명	기초	취득	손상	지분법손익	기말
(주)쌍크편	-	12,371	(12,371)	-	-
라구나 Pre-IPO 유니콘 투자조합 제3호	849,897	-	-	(4,731)	845,166
조이스타-씨엔티테크 투자조합 제1호	-	585,000	-	(20,070)	564,930
합 계	849,897	597,371	(12,371)	(24,801)	1,410,096

(4) 당기와 전기 중 관계기업투자의 요약재무정보는 다음과 같습니다.

- 당기

(단위: 천원)

구분	유동자산	비유동자산	유동부채	비유동부채	자본	매출	당기순손익	포괄손익
(주)씽크편	171,462	39,434	8,498,281	2,960,498	(11,247,883)	-	(680,992)	(680,992)
라구나 Pre-IPO 유니콘 투자조합 제3호	7,709	3,277,403	2,200	-	3,282,912	9	(3,808)	(3,808)
조이시티-씨엔티테크 투자조합 제1호	296,470	1,617,453	14,943	-	1,898,980	182	(56,420)	(56,420)

- 전기

(단위: 천원)

구분	유동자산	비유동자산	유동부채	비유동부채	자본	매출	당기순손익	포괄손익
(주)씽크편	173,890	172,743	8,173,434	2,740,090	(10,566,891)	-	(683,266)	(683,266)
라구나 Pre-IPO 유니콘 투자조합 제3호	11,517	3,277,403	2,200	-	3,286,720	204	(18,402)	(18,402)
조이시티-씨엔티테크 투자조합 제1호	2,438	1,267,669	14,051	-	1,256,056	722	(44,600)	(44,600)

(5) 지분법 적용의 중지로 인하여 인식하지 못한 누적 미반영 지분변동액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기		전기	
	미반영 손실	미반영 손실누계액	미반영 손실	미반영 손실누계액
(주)씽크편	(201,778)	(386,285)	(113,669)	(184,507)

### 13. 유형자산

(1) 당기와 전기 중 유형자산의 내용은 다음과 같습니다.

- 당기

(단위 : 천원)

구분	토지	건물	기계장치	비품	시설장치	사용권자산	합계
기초	13,210,903	9,907,331	200,942	888,150	1,021,569	1,075,046	26,303,941
대체	14,424,478	10,164,674	-	-	-	(271,320)	24,317,832
취득	-	19,466	217,466	107,102	923,136	-	1,267,170
처분	-	-	-	(22,728)	(58,542)	(32,819)	(114,089)
연결범위의 편입	-	-	-	27,100	48,546	685,294	760,940
연결범위의 제거	-	-	-	(38,566)	-	-	(38,566)
감가상각	-	(338,972)	(70,631)	(266,129)	(299,002)	(902,265)	(1,876,999)
환산 차이	-	75,477	-	25,372	-	(29,655)	71,194
기말	27,635,381	19,827,976	347,777	720,301	1,635,707	524,281	50,691,423
취득원가	27,635,381	22,619,695	1,127,194	1,951,099	2,151,099	5,273,011	60,757,479
감가상각누계액	-	(2,791,719)	(779,417)	(1,230,798)	(515,392)	(4,748,730)	(10,066,056)

- 전기

(단위 : 천원)

구분	토지	건물	기계장치	비품	시설장치	사용권자산	합계
기초	10,839,280	8,485,368	228,866	828,349	505,038	2,131,381	23,018,282
대체	2,371,623	1,676,427	-	(322,042)	-	(160,543)	3,565,465
취득	-	-	32,000	607,715	765,850	48,120	1,453,685
처분	-	-	-	(355,921)	-	-	(355,921)
연결범위의 변동	-	-	-	401,387	-	-	401,387
감가상각	-	(252,653)	(59,924)	(276,121)	(249,319)	(944,561)	(1,782,578)
환산 차이	-	(1,811)	-	4,783	-	649	3,621
기말	13,210,903	9,907,331	200,942	888,150	1,021,569	1,075,046	26,303,941
취득원가	13,210,903	11,674,376	909,728	1,887,089	1,495,196	5,136,616	34,313,908
감가상각누계액	-	(1,767,045)	(708,786)	(998,939)	(473,627)	(4,061,570)	(8,009,967)

(2) 당기와 전기 중 감가상각비의 포괄손익계산서의 계정과목별 내용은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기	전기
판매비와관리비	1,003,112	1,200,387
경상연구개발비	873,887	582,192
합 계	1,876,999	1,782,579

#### 14. 리스

(1) 당기말과 전기말 현재 리스와 관련해 재무상태표에 인식된 금액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기말	전기말
사용권자산		
부동산	461,842	982,279
차량운반구	62,439	92,767
합 계	524,281	1,075,046

(단위: 천원)

구분	당기말	전기말
리스부채		
유동	500,230	1,108,301
비유동	52,313	187,203
합 계	552,543	1,295,504

(2) 당기와 전기 중 신규 취득한 사용권자산 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기(*1)	전기
사용권자산		
부동산	685,294	6,676
차량운반구	-	41,444
합 계	685,294	48,120

(\*1) 당기 중 사업결합으로 인해 증가하였습니다.(주석13 참조)

(3) 당기와 전기 중 포괄손익계산서의 계정과목별 내용은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
사용권자산의 감가상각비		
부동산	867,915	899,058
장치	-	14,121
차량운반구	34,350	31,382
합 계	902,265	944,561
리스채권에 대한 이자수익	12,723	5,623
리스부채에 대한 이자비용	57,761	77,699
단기리스료	192,771	122,295
단기리스가 아닌 소액자산 리스료	91,254	80,987

당기 중 리스의 총 현금유출은 1,678,452천원(전기:1,255,552천원)입니다.

## 15. 투자부동산

(1) 당기와 전기 중 투자부동산 내용은 다음과 같습니다.

-당기

(단위 : 천원)

구분	토지	건물	합계
기초	41,794,864	29,173,259	70,968,123
취득	-	61,272	61,272
대체	(14,424,477)	(10,164,675)	(24,589,152)
상각	-	(714,029)	(714,029)
기말	27,370,387	18,355,827	45,726,214
취득원가	27,370,387	20,328,480	47,698,867
감가상각누계액	-	(1,972,653)	(1,972,653)

-전기

(단위 : 천원)

구분	토지	건물	합계
기초	44,166,488	31,647,187	75,813,675
대체	(2,371,624)	(1,676,427)	(4,048,051)
상각	-	(797,501)	(797,501)
기말	41,794,864	29,173,259	70,968,123
취득원가	41,794,864	30,980,452	72,775,316
감가상각누계액	-	(1,807,193)	(1,807,193)

(2) 당기와 전기 중 투자부동산에서 발생한 손익 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기	전기
임대관련수익	3,668,581	3,679,484
임대관련비용	1,698,430	1,901,639

(3) 당기말과 전기말 투자부동산의 공정가치는 41,803,081천원(전기:72,411,555천원)이며, 공정가치 평가는 독립된 평가인에 의해 수행됩니다.

(4) 운용리스 제공 내역

투자부동산은 매달 임차료를 지급하는 조건으로 운용리스 하에서 임차인에게 리스되었습니다. 회사가 리스제공자인 운용리스로부터 발생하는 리스수익은 리스기간에 걸쳐 정액 기준으로 인식합니다. 회사는 신용위험을 줄이기 위해 필요하다고 판단되는 경우 리스기간 동안 은행 보증을 받을 수 있습니다.

회사는 현행 리스의 종료 시점에 잔존가치 변동에 노출되어 있지만 통상 새로운 운용리스계약을 체결하므로 이러한 리스의 종료 시점에서 잔존가치를 즉시 실현하지는 않을 것입니다. 미래 잔존가치에 대한 예상은 투자부동산의 공정가치에 반영됩니다.

한편, 당기말과 전기말 상기 투자부동산에 대한 운용리스계약으로 회사가 받게 될 것으로 기대되는 미래 최소 리스료 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기말	전기말
1년 이내	1,975,848	2,462,175
1년 초과 2년 이내	2,175,813	1,921,752
2년 초과 3년 이내	2,230,784	1,570,691
3년 초과 4년 이내	-	-
4년 초과 5년 이내	-	-
합 계	6,382,445	5,954,618

## 16. 무형자산

(1) 당기와 전기 중 무형자산의 내용은 다음과 같습니다.

- 당기

(단위 : 천원)

구분	기타무형자산	시설이용권	가상자산(*1)	영업권(*2)	기술자산	개발중인 기술자산(*2)	합계
기초	1,797,893	1,823,880	616,751	2,414,834	-	-	6,653,358
취득	2,253,537	-	172,702	-	-	-	2,426,239
대체	3,990,000	-	730,261	-	-	-	4,720,261
처분	-	-	-	-	-	-	-
연결범위의 편입	(4,297,053)	-	-	5,513,846	5,158,218	2,526,662	8,901,673
연결범위의 제거	(556)	-	-	-	-	-	(556)
상각	(1,177,969)	-	-	-	(644,777)	-	(1,822,746)
손상(*3)	-	(50,547)	(125,250)	(3,006,819)	-	(2,526,662)	(5,709,278)
손상환입	-	500	10,052	-	-	-	10,552
기말	2,565,852	1,773,833	1,404,516	4,921,861	4,513,441	-	15,179,503
취득원가	39,193,777	1,920,967	1,616,960	9,620,354	5,158,218	2,526,662	60,036,938
감가상각누계액	(24,308,364)	-	-	-	(644,777)	-	(24,953,141)
손상차손누계액	(12,319,561)	(147,134)	(212,444)	(4,698,493)	-	(2,526,662)	(19,904,294)

(\*1) 전기에 구매한 가상자산 중 730,261천원이 무형자산으로 대체되었으며 당기말 거래시장의 가격과의 차이인 125,251천원을 손상으로 반영하였습니다.

(\*2) 당기 중 (주)모히또게임즈와의 사업결합으로 취득하였으며 일부금액에 대하여 손상을 인식하였습니다.

(\*3) 과거에 인식하였던 손상징후가 해소되어 당기에 10,552천원(전기:8,688천원)을 손상환입 하였습니다.



- 전기

(단위 : 천원)

구분	기타의무형자산	시설이용권	가상자산	영업권	합계
기초	973,760	1,002,322	574,189	-	2,550,271
취득	1,216,146	343,460	13,020	4,106,508	5,679,134
대체	3,616,667	390,000	73,138	-	4,079,805
상각	(1,675,346)	-	-	-	(1,675,346)
손상	(2,333,333)	(15,580)	(43,596)	(1,691,674)	(4,084,183)
손상환입	-	103,678	-	-	103,678
기말	1,797,894	1,823,880	616,751	2,414,834	6,653,359
취득원가	36,646,645	1,920,967	660,347	4,106,508	43,334,467
감가상각누계액	(22,529,190)	-	-	-	(22,529,190)
손상차손누계액	(12,319,561)	(97,087)	(43,596)	(1,691,674)	(14,151,918)

(2) 당기와 전기 중 무형자산상각비의 포괄손익계산서의 계정과목별 내용은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기	전기
판매비와관리비	1,322,562	1,606,449
경상연구개발비	500,184	68,897
합 계	1,822,746	1,675,346

(3) 당기와 전기 중 비용으로 인식한 연구와 개발 지출의 총액은 25,671,160천원(전기: 18,159,893천원)입니다.

(4) 당기말 및 전기말 현재 영업권 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기말	전기말
취득원가	9,620,354	4,106,508
손상차손누계액	(4,698,493)	(1,691,674)
장부금액	4,921,861	2,414,834

(5) 당기 및 전기의 영업권의 기중 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기말	전기말
기초금액	2,414,834	-
사업결합으로 인한 인식액(주석37)	5,513,846	4,106,508
손상차손(*1)	(3,006,819)	(1,691,674)
장부금액	4,921,861	2,414,834

(\*1) 당기 중 모히또게임즈의 취득으로 영업권을 인식하였고, 당기말 영업권 손상검토를 통해 손상차손을 인식하였습니다.

#### 가. 모히또게임즈 영업권

영업권의 회수가능액은 경영진이 승인한 향후 3년간의 사업계획에 근거하여 추정한 현금흐름에 CAPM 모형을 이용하여 계산된 연 11.23%의 할인율을 적용하여 계산한 사용가치로 측정하고 있습니다.

경영진이 최초 3년간의 사업계획을 수립할 때 사용한 주요 가정은 다음과 같습니다.

##### - 예상 매출

제시한 회사(모바일 게임) 사업계획에서 좀 더 보수적인 수준으로 달성하는 것으로 가정하였습니다.

##### - 영업비용

변동비적 성격의 영업비용은 매출액과 연동하여 발생하는 것으로 가정하였고, 고정비적 성격은 과거 실적에 물가상승률 추정치를 적용하여 가정하였습니다.

##### -순운전자본

과거 3개년 평균비율 또는 개별계약조건에 따라 추정된 지급액 및 수령액을 기초로 현금흐름을 가정하였습니다.

## 나. 우레 영업권

영업권의 회수가능액은 경영진이 승인한 향후 3년간의 사업계획에 근거하여 추정된 현금흐름에 CAPM 모형을 이용하여 계산된 연 14.39%의 할인율을 적용하여 계산한 사용가치로 측정하고 있습니다.

경영진이 최초 3년간의 사업계획을 수립할 때 사용한 주요 가정은 다음과 같습니다.

### - 예상 매출

제시한 회사(콘솔 게임) 사업계획에서 좀 더 보수적인 수준으로 달성하는 것으로 가정하였습니다.

### - 영업비용

변동비적 성격의 영업비용은 매출액과 연동하여 발생하는 것으로 가정하였고, 고정비적 성격은 과거 실적에 물가상승률 추정치를 적용하여 가정하였습니다.

### -순운전자본

과거 3개년 평균비율 또는 개별계약조건에 따라 추정된 지급액 및 수령액을 기초로 현금흐름을 가정하였습니다.

(6) 회사는 주된 게임업 및 매매차익 확보 목적 등으로 가상자산을 보유하고 있습니다. 회사는 취득한 가상자산에 대해 선급금 및 무형자산으로 분류하며, 취득시 구입 가격에 취득과 직접 관련된 원가를 가산하여 취득가액을 인식합니다. 또한 마케팅 목적과 게임 개발 및 서비스에 따른 보상으로 무상수령한 가상자산에 대해서는 상장 물량 대비 대규모 Airdrop 및 매도로 시가에 영향을 줄 수 있다고 보아 취득원가를 0원으로 인식하고 있습니다.

당기 와 전기 중 가상자산의 취득 및 보유현황은 다음과 같습니다.

(단위 : 개, 천원)

명칭	상장여부	수량				공정가치(개당)		
		전기말	취득	처분	손상	당기말	전기말	당기말
Iskra NFT(*1)	비상장	70	-	-	-	70	7,959.00	7,959.00
Stone(*2)	비상장	20,000	-	-	-	20,000	1.00	0.35
Iskra (*3)	상장	350,000	3,392,953	-	-	3,742,953	0.30	0.03
Intella X (*4)	비상장	12,500,000	-	(12,500,000)	-	-	0.10	-
USDT(*5)	비상장	10,000	-	-	-	10,000	1.00	1.47
USDC(*6)	상장	-	500,000	-	-	500,000	-	1.47
JEFF NFT(*7)	상장	3	-	-	-	3	480.00	480.00
JEFF World Token(*8)	비상장	-	153,600	-	-	153,600	-	0.01
합 계		12,880,073	4,046,553	(12,500,000)	-	4,426,626		

(\*1) 가상자산 Iskra NFT는 게임, NFT 거래, 탈중앙화 거래소 등의 서비스를 모두 지원하는 올인원 웹3 게임 퍼블리셔 플랫폼이며, Pioneer NFT(pNFT)를 발행해 홀더에게 이스크라 블록체인 출시 시 네트워크 노드 운영권과 프리미엄 멤버 자격을 제공합니다. 해당 NFT를 보유하는 경우 10억개를 발행 예정인 가상자산 Iskra의 40%를 분배받을 수 있고, 커뮤니티의 기여포인트(CP)도 확보할 수 있습니다. 최초 판매가격은 \$6,000이며 10개 판매 시 마다 가격이 인상되며 최종 판매가격은 \$57,980입니다. 다만 이러한 의무들이 계획대로 진행되지 않을 경우 가상자산의 가치가 소멸될 수도 있습니다.

(\*2) Pangea Swap의 거버넌스토큰인 Stone은 집중된 유동성 공급을 통해 클레이튼 DEX 내 죽어있는 유동성을 활성화할 목적으로 기존 프로토콜 기여자에게 거버넌스토큰을 지급 및 거버넌스 투표(DAO)기능을 도입할 의무가 있습니다. 현재 거버넌스토큰 런칭과 기존 프로토콜 기여자에 대해 거버넌스 토큰이 지급완료 되었지만 거버넌스 투표기능 도입 등 업데이트와 사업이 계획대로 진행되지 않을 경우 가상자산의 가치가 소멸될 수도 있는 상황입니다. 당기말 기준 활성화된 거래소에 상장되어 있지 않지만 거래소에 거래되고 있는 다른 가상자산과 일정비율로 스왑이 가능하여 해당 비율로 거래가격을 기준으로 평가하여선급금과 무형자산으로 계상하였습니다.

(\*3) 가상자산 Iskra token은 백서에 따르면 게이머와 게임 스튜디오를 하나로 모으는 블록체인 게임허브를 구축하고 이 플랫폼을 통해 게이머는 고품질 블록체인 게임을 탐색 및 플레이를 하면서 자신만의 커뮤니티를 만들고, NFT 및 게임 내 토큰 및

자산을 자유롭게 거래할 수 있도록 하며 게임스튜디오에는 다양한 장르의 게임을 구축 및 서비스할 수 있도록 다양한 지원을 할 의무가 있으나 사업이 계획대로 진행되지 않을 경우 가상자산이 상장폐지되는 등 가치가 소멸될 수도 있는 상황입니다. 현재 코빗 등 8개의 거래소에 상장되어 거래되어 있으며 해당 거래소들의 가격을 기준으로 평가하여 재무제표에 선급금과 무형자산으로 계상하고 있으며 당기 최고가격은 \$0.2683, 최저가격은 \$0.0162입니다.

(\*4) 당기 중 계약해지로 인하여 전량 발행자에게 반환하며 그 대가로 500,000 USD C를 수령하였습니다.

(\*5) 가상자산 USDT는 비트코인 옴니(Omni Protocol)와 유동성 프로토콜(Liquid Protocol), EOS(이오스), TRX(트론), ALGO(알고랜드), OMG(오미세고) 등 다양한 블록체인을 기반으로 이뤄졌습니다. 이런 전송 프로토콜은 블록체인과 오픈 소스 소프트웨어로 구성되어 있기 때문에 USDT의 발행과 교환을 가능하게 도와줍니다. 시중에 유통되고 있는 USDT는 홍콩에 본사를 두고 있는 테더 리미티드(Thether limited)가 보유하고 있는 법정화폐(준비금)인 USD와 동일한 금액의 1:1 비율로 보장됩니다. 그렇기 때문에 테더 리미티드가 보유하고 있는 준비금보다 시중에 유통되고 있는 USDT의 합이 작거나 같아야 테더 플랫폼은 완전한 지급준비율을 유지하고 못할 경우 자산의 손상이 발생할 수 있습니다. 당기말 현재 운영중인 다수의 거래소에 상장되어 거래되고 있고 Gate.io 거래소 가격을 기준으로 평가하여 무형자산으로 인식하고 있으며 USD를 기초가격으로 하여 거래되는 가상자산이기 때문에 환율변동에 따라 자산가액의 변동이 있습니다.

(\*6) USDC(USD Coin)는 미국 달러에 연동된 스테이블코인으로, 암호화폐 시장에서 널리 사용되고 있습니다. 스테이블코인은 변동성이 큰 암호화폐 시장에서 안정적인 가치를 유지하기 위해 설계된 자산으로, USDC는 미국 달러(USD)와 1:1로 연동되어 그 가치가 고정됩니다. 즉, 1 USDC는 항상 1 USD에 해당하는 가치를 가지며, 이는 암호화폐의 변동성으로부터 보호받고자 하는 사용자들에게 안정적인 거래 수단을 제공합니다. USDC는 Circle과 Coinbase라는 두 주요 기업에 의해 발행되며, 이들은 정기적으로 준비금을 감사받아 그 결과를 투명하게 공개합니다. 이러한 투명성은 USDC의 신뢰성을 높이는 요소로 작용하며, 실제로 준비 자산이 안전하게 보관되고 있음을 확인시켜줍니다. 이와 같은 투명성은 USDC를 다른 암호화폐와 구별짓는 중

요한 특징 중 하나입니다. 또한, USDC는 이더리움, 솔라나, 알고랜드 등 다양한 블록체인 플랫폼에서 발행되어 여러 생태계에서 사용될 수 있습니다. USDC는 글로벌 결제, 송금, 탈중앙화 금융(DeFi) 등 다양한 용도로 활용되며, 전 세계 어디서나 신속하고 저렴한 수수료로 송금할 수 있는 효율적인 수단으로 자리 잡고 있습니다. 다만, USDC의 가치는 Circle과 Coinbase가 보유한 실제 미국 달러 또는 달러에 준하는 안정적인 자산에 의해 뒷받침됩니다. 만약 준비 자산에 대한 신뢰가 손상되거나, 준비금이 부족하거나 부정확하게 관리된다는 의혹이 발생할 경우, 폐쇄가 끊어질 위험이 존재합니다. 준비금이 충분하지 않거나 투명성에 문제가 생길 경우, 투자자들의 신뢰가 흔들리면서 USDC의 가치에 영향을 미칠 수 있습니다. 당기말 현재 운영중인 다수의 거래소에 상장되어 거래되고 있고 Gate.io 거래소 가격을 기준으로 평가하여 무형자산으로 인식하고 있으며 USD를 기초가격으로 하여 거래되는 가상자산이기 때문에 환율변동에 따라 자산가액의 변동이 있습니다.

(\*7) 제프월드의 Customizable Avatar NFT는 제프월드를 플레이하기 위한 핵심 요소입니다. Avatar NFT를 보유하여 제프월드의 다양한 기능을 더욱 효과적으로 즐길 수 있으며 리워드도 추가적으로 획득할 수 있습니다. 아바타 NFT를 보유한 유저에게 아바타 직업별 특별 리워드 획득, 제프월드 CBT 참여 기회, 아바타 업그레이드, 홀더전용 파트너십 제안 등 리워드가 있으며 유저는 본인의 취향에 맞게 커스터마이징을 통해 아바타의 각 부위를 본인이 원하는 것으로 변경할 수 있습니다. 변경된 아바타 정보는 홀더의 NFT 메타데이터에 반영되어, 유저의 아이덴티티를 온전히 반영한 NFT가 됩니다. 아바타의 Traits는 전부 파츠 형태의 NFT로 발행되며 유저가 제프월드에 접속하면 아바타 NFT가 장착하고 있는 모든 Parts NFT를 유저의 Wallet 및 제프월드 인벤토리에서 확인할 수 있습니다. 파츠는 그 자체로 NFT이기 때문에 각각이 고유한 디자인과 고유성을 가지며, 이에 상응하는 가치를 갖는건 물론이고 유저간 거래도 자유롭게 할 수 있습니다. 하지만 유저 참여도가 감소하여 거래의 빈도가 줄어들 경우 NFT 가상자산의 손상으로 이어질 수 있습니다.

(\*8) 가상자산 JEFF world token은 제프월드 생태계 내에서 사용되는 유틸리티 토큰입니다. 제프월드는 액티브 유저, 콘텐츠 창작자, 커뮤니티, 커머스 기업들이 자신의 가치를 창출하고, 유저의 활동을 기반으로 보상 시스템을 구축하는 메타버스 플랫폼입니다. JEFF world token은 사용자가 제프월드에서 다양한 활동을 통해 획득할 수 있으며, 플랫폼 내 아이템 구매, 콘텐츠 액세스, 기업 상점에서 제품 구매 등에 사용

됩니다. JEFF world token의 활동 보상 및 사용 가능한 통화로서의 기능은 생태계의 활성화에 도모합니다. JEFF world token의 강력한 소각로의 마련과 공급량을 조절하여 토큰의 안정적인 가치를 유지하는 것을 목표로 합니다. 하지만 유저 참여도가 감소하여 거래의 빈도가 줄어들 경우 JEFF world token 가상자산의 손상으로 이어질 수 있습니다.

(7) 당기말과 전기말 현재 가상자산 계상현황은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

명칭	계정과목	평가방법	취득경로	당기말			전기말		
				취득원가	손상차손누계액	장부가액	취득원가	손상차손누계액	장부가액
Iskra NFT	무형자산	원가법	유상취득	557,163	-	557,163	557,163	-	557,163
Stone				78,176	(74,464)	3,712	39,090	(36,126)	2,964
Iskra				254,215	(132,302)	121,913	51,074	(7,350)	43,724
JEFF NFT				1,440	-	1,440	-	-	-
USDT				13,020	-	13,020	13,020	(120)	12,900
USDC				706,500	-	706,500	-	-	-
JEFF World Token			무상취득	6,447	(5,679)	768	-	-	-
소 계				1,616,961	(212,445)	1,404,516	660,347	(43,596)	616,751
Iskra	선급금	원가법	유상취득	14,187	(12,583)	1,604	51,072	(7,350)	43,722
Intella X				-	-	-	718,599	-	718,599
Stone				68,413	(65,165)	3,248	107,499	(99,354)	8,145
JEFF NFT				-	-	-	1,440	-	1,440
소 계				82,600	(77,748)	4,852	878,610	(106,704)	771,906
합 계				1,699,561	(290,193)	1,409,368	1,538,957	(150,300)	1,388,657

(8) 당기말과 전기말 현재 연결실체가 보유한 가상자산 중 재무제표에 인식되지 않는 수량은 다음과 같습니다.

(단위 : 개)

암호화자산	구분	수량	
		당기말	전기말
Milico	총 발행량 50억 개중 개발사 배분 게임토큰	250,000,000	250,000,000
	유저에게 서비스를 제공하고 수취한 게임토큰	32,750,314	17,634,758
합 계		282,750,314	267,634,758
Herco	총 발행량 10억 개중 개발사 배분 게임토큰	1,500,000	1,500,000
	유저에게 서비스를 제공하고 수취한 게임토큰	2,002,012	47,156
합 계		3,502,012	1,547,156

(9) 연결실체가 당기말 현재 보유하고 있는 가상자산의 공정가치가 당기말 이후 유의적으로 변동하고 있으나, 감사보고서일 현재 이러한 유의적 변동이 재무제표에 미칠 영향을 예측할 수 없습니다. 연결실체의 재무제표에는 이러한 불확실성으로 인하여 발생가능한 조정사항이 반영되어 있지 않습니다.

## 17. 차입금 및 사채

(1) 당기말과 전기말 현재 단기차입금 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

차입처	내역	금리형태	변동금리조건	이자율	만기일	당기말	전기말
신한은행	운용자금	변동	고시금리+0.66%	-	2024-07-15	-	4,000,000
국민은행	운용자금	변동	고시금리+1.77%	-	2024-07-24	-	5,000,000
하나은행	운용자금	변동	FTP기간별3월물 + 1.3%	-	2024-09-06	-	8,000,000
산업은행	시설자금	변동	CD+0.98%	-	2024-09-26	-	10,000,000
국민은행	운용자금	고정	-	-	2024-02-17	-	3,000,000
산업은행	운용자금	고정	-	-	2024-03-27	-	7,000,000
하나은행	운용자금	변동	수은온렌딩기준금리+0.74 %	3.96%	2025-03-15	3,000,000	-
산업은행	운용자금	고정	-	4.51%	2025-03-27	7,000,000	-
우리은행	운용자금	고정	-	3.73%	2025-07-24	4,000,000	-
국민은행	운용자금	고정	-	3.76%	2025-07-24	5,000,000	-
국민은행	운용자금	고정	-	3.76%	2025-07-24	2,000,000	-
기업은행	운용자금	고정	-	5.10%	2025-07-26	700,000	-
국민은행	운용자금	고정	-	3.75%	2025-08-16	8,000,000	-
산업은행	운용자금	고정	-	3.72%	2025-08-27	10,000,000	-
농협은행	운용자금	변동	기준금리+0.40%	3.79%	2025-11-30	1,000,000	-
합 계						40,700,000	37,000,000



(2) 당기말과 전기말 현재 장기차입금 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

차입처	내역	금리형태	변동금리조건	이자율	만기일	당기말	전기말
산업은행	시설자금	변동	산금채+0.56%	3.77%	2027-09-24	45,450,000	46,850,000
산업은행	시설자금	고정	-	2.18%	2027-09-24	18,050,000	18,650,000
국민은행	운용자금	변동	고시금리+2.37%	6.20%	2025-07-15	-	1,000,000
합 계						63,500,000	66,500,000
유동성대체						(2,000,000)	(2,000,000)
장기차입금						61,500,000	64,500,000

## 18. 기타금융부채

당기말과 전기말 현재 기타금융부채의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기말	전기말
기타유동금융부채		
미지급금	6,481,567	14,580,318
미지급비용	598,314	606,989
통화선도부채	189,757	5,008
소 계	7,269,638	15,192,315
기타비유동금융부채		
미지급금	1,549,207	1,722,948
임대보증금	966,501	1,560,757
소 계	2,515,708	3,283,705
합 계	9,785,346	18,476,020

## 19. 계약부채

(1) 당기말과 전기말 현재 계약부채의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기말	전기말
퍼블리싱 계약금	12,291,064	4,941,163
퍼블리싱 minimum guarantee	120,334	322,196
온라인/모바일수익이연	1,200,767	1,388,767
기타	58,480	59,198
합계	13,670,645	6,711,324

(단위: 천원)

구분	당기말	전기말
유동	3,559,473	3,678,743
비유동	10,111,172	3,032,581
합계	13,670,645	6,711,324

연결실체는 고객에게 온라인 및 모바일 게임에서 사용할 수 있는 아이템을 판매하는 게임서비스를 제공하고 있습니다. 아이템 판매에 따른 수익의 인식은 아이템의 기대사용기간동안 이연하여 인식하고 있습니다. 연결실체는 아이템의 기대사용기간을 추정하기 위하여 아이템의 속성 및 게임의 속성을 고려한 고객의 행동패턴 등을 분석하여 사용기간을 추정하고 있으며, 계속적으로 이러한 추정치의 변동여부를 검토하고 있습니다. 연결실체의 아이템 판매에 따른 수익인식 기간은 과거의 실적치에 근거한 기대사용기간으로 향후 시장의 변동 및 고객의 변동에 따라 중요하게 변경될 수 있습니다.

(2) 당기와 전기에 인식한 수익 중 전기에서 이월된 계약부채 금액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기	전기
기초의 계약부채 잔액 중 당기에 인식한 수익		
퍼블리싱 계약금	1,819,994	15,441,094
퍼블리싱 minimum guarantee	201,862	1,057,594
모바일 수익이연	1,388,767	850,756
합 계	3,410,623	17,349,444

## 20. 기타부채

당기말과 전기말 현재 기타부채의 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기말	전기말
기타유동부채		
예수금	1,306,605	956,950
상여총당부채	1,217,699	898,420
연차총당부채	1,012,941	891,321
부가세예수금	2,524	2,268
소 계	3,539,769	2,748,959
기타비유동부채		
복구총당부채	539,399	288,588
기타비유동총당부채	115,547	118,173
소 계	654,946	406,761
합 계	4,194,715	3,155,720

## 21. 순확정급여자산

(1) 당기말과 전기말 현재 순확정급여부채(자산) 산정내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기말	전기말
확정급여부채 현재가치	5,358,410	4,971,148
사외적립자산 공정가치	(5,414,408)	(5,617,096)
합 계	(55,998)	(645,948)

(2) 당기와 전기 중 확정급여부채의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
기초금액	4,971,148	4,643,384
당기근무원가	442,546	452,685
이자비용	221,657	238,347
재측정요소		
- 인구통계적가정의 변동으로 인한 보험수리적손익	-	7
- 재무적가정의 변동으로 인한 보험수리적손익	138,658	195,707
- 경험조정으로 인한 보험수리적손익	32,923	(138,120)
제도에서의 지급액		
- 급여의 지급	(448,522)	(420,862)
보고기간말 금액	5,358,410	4,971,148

(3) 당기와 전기 중 사외적립자산의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
기초금액	5,617,096	5,717,545
이자수익	233,789	285,932
재측정요소		
- 사외적립자산의 수익	15,944	(65,519)
기여금		
- 사용자	-	100,000
제도에서의 지급		
- 급여의 지급	(452,421)	(420,862)
기말금액	5,414,408	5,617,096

(4) 당기와 전기 중 포괄손익계산서에 반영된 금액은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기	전기
당기근무원가	442,546	452,685
순이자원가	(12,132)	(47,585)
합 계	430,414	405,100

(5) 당기와 전기 중 포괄손익계산서 상 퇴직급여의 계정과목별 내용은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기	전기
판매비와관리비	191,866	156,547
경상연구개발비	238,548	248,553
합 계	430,414	405,100

(6) 당기와 전기 중 기타포괄손익으로 인식된 순확정급여부채의 재측정요소는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기	전기
순확정급여부채의 재측정요소	(123,110)	(97,382)

(7) 당기와 전기의 확정급여부채 산정 시 주요 보험수리적 가정은 다음과 같습니다.

구분	당기	전기
할인율	4.43%	4.94%
미래임금상승률	5.00%	5.00%

(8) 당기말 현재 주요 가정의 변동에 따른 대략적인 확정급여부채의 민감도 분석은 다음과 같습니다.

구분	확정급여채무에 대한 영향		
	가정의 변동	가정의 증가	가정의 감소
할인율	1%	4.50% 감소	5.00% 증가
미래임금상승률	1%	5.00% 증가	4.60% 감소

상기의 민감도 분석은 다른 가정은 일정하다는 가정 하에 산정되었으나, 실무적으로는 여러 가정이 서로 관련되어 변동됩니다. 주요 보험수리적가정의 변동에 대한 확정급여채무의 민감도는 재무상태표에 인식된 확정급여채무 산정 시 사용한 예측단위접근법과 동일한 방법을 사용하여 산정되었습니다.

민감도분석에 사용된 방법 및 가정은 전기와 동일합니다.

(9) 당기말과 전기말 현재 사외적립자산의 구성내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기말	전기말
채무상품	520,872	1,582,807
투자펀드	4,150,001	3,323,254
현금 및 현금성자산	2	7
기타	743,533	711,028
합 계	5,414,408	5,617,096

(10) 미래현금흐름에 대한 확정급여제도의 영향

2024년 12월 31일로 종료하는 회계연도의 예상기여금은 375,825천원이며, 당기말 부채의 가중평균만기는 4.97년입니다.

당기말 현재 할인되지 않은 연금 급여지급액의 만기 분석은 아래와 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	1년미만	1년~2년 미만	2~5년 미만	5년이상	합계
급여지급액	1,127,099	935,227	1,965,178	3,614,442	7,641,946

(11) 당기 중 확정기여제도와 퇴직위로금과 관련하여 비용으로 인식한 금액은 2,063,173천원(전기: 1,496,162천원)입니다.

## 22. 이연법인세

(1) 당기말과 전기말 현재 이연법인세자산과 부채의 회수 및 결제 시기는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기말	전기말
이연법인세자산		
- 12개월 후에 결제될 이연법인세자산	4,523,957	3,562,051
- 12개월 이내에 결제될 이연법인세자산	4,552,869	4,317,869
이연법인세부채		
- 12개월 후에 결제될 이연법인세부채	(379,748)	(920,313)
- 12개월 이내에 결제될 이연법인세부채	(4,325,849)	(2,631,135)
이연법인세자산 순액	4,371,229	4,328,472

(2) 당기와 전기 중 이연법인세의 총 변동액은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기	전기
기초	4,328,472	4,300,944
손익계산서에 반영된 이연법인세	10,229	1,797
자본 및 기타포괄손익에 반영된 이연법인세	32,528	25,731
기말	4,371,229	4,328,472



(3) 당기와 전기 중 동일 과세당국과 관련된 금액을 상계하기 이전의 이연법인세자산과 부채의 변동은 다음과 같습니다.

- 당기

(단위 : 천원)

구분	기초	당기손익반영	자본반영	기말
이연법인세부채				
- 퇴직연금운용자산	(1,114,233)	(17,378)	-	(1,131,611)
- 미수수익	(16,647)	13,448	-	(3,199)
- 기타	(2,420,568)	(1,150,219)	-	(3,570,787)
소 계	(3,551,448)	(1,154,149)	-	(4,705,597)
이연법인세자산				
- 퇴직급여충당금	1,013,296	48,410	32,528	1,094,234
- 선수금	781,903	142,121	-	924,024
- 선급금손상차손	-	592,167	-	592,167
- 주식선택권 법인세효과	59,363	(59,363)	-	-
- 기타	4,655,985	(232,018)	-	4,423,967
- 이월공제감면세액	1,369,373	673,061	-	2,042,434
소 계	7,879,920	1,164,378	32,528	9,076,826
합 계	4,328,472	10,229	32,528	4,371,229

- 전기

(단위 : 천원)

구분	기초	당기손익반영	자본반영	기말
이연법인세부채				
- 퇴직연금운용자산	(986,374)	(127,859)	-	(1,114,233)
- 미수수익	(919)	(15,728)	-	(16,647)
- 기타	(3,575,381)	1,154,813	-	(2,420,568)
소 계	(4,562,674)	1,011,226	-	(3,551,448)
이연법인세자산				
- 퇴직급여충당금	949,314	38,251	25,731	1,013,296
- 선수금	3,317,171	(2,535,268)	-	781,903
- 선급금손상차손	51,904	(51,904)	-	-
- 주식선택권 법인세효과	328,534	(269,171)	-	59,363
- 기타	2,238,806	2,417,179	-	4,655,985
- 이월공제감면세액	1,977,889	(608,516)	-	1,369,373
소 계	8,863,618	(1,009,429)	25,731	7,879,920
합 계	4,300,944	1,797	25,731	4,328,472

(4) 당기말과 전기말 현재 이연법인세자산으로 인식되지 않은 차감할 일시적차이는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기말	전기말	사유
관계기업 투자주식	8,570,743	8,570,743	예측가능한 미래에 소멸할 가능성이 높지 않음
대손충당금	6,389,592	6,377,067	
기타	8,308,919	7,410,104	
합 계	23,269,254	22,357,914	

(5) 당기말 현재 이연법인세자산을 인식하지 않은 이월세액공제의 만료시기는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기	전기
2024년	-	-
2025년	-	-
2026년 이후	21,779,600	19,341,078
합 계	21,779,600	19,341,078

### 23. 자본금과 주식발행초과금

(1) 당기말과 전기말 현재 자본금의 내용은 다음과 같습니다.

(단위 : 원)

구분	당기말	전기말
발행할 주식의 총수	100,000,000 주	100,000,000 주
1주당 액면금액	500	500
발행한 주식수	69,903,446 주	69,862,693 주
보통주자본금	35,379,157,500	35,358,781,000

(2) 당기와 전기 중 자본금 및 주식발행초과금의 변동내용은 다음과 같습니다.

(단위 : 주, 천원)

구분	증감주식수	자본금	주식발행초과금
전기			
전기초	68,516,612	34,685,741	47,726,408
전환권행사	1,251,160	625,580	2,061,353
주식매수선택권 행사	94,921	47,460	246,934
전기말	69,862,693	35,358,781	50,034,695
당기			
당기초	69,862,693	35,358,781	50,034,695
주식매수선택권 행사	40,753	20,377	65,420
당기말	69,903,446	35,379,158	50,100,115

## 24. 기타자본

(1) 당기말과 전기말 현재 기타자본의 구성내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기말	전기말
주식선택권	240,718	1,485,478
자기주식처분이익	8,406,885	8,406,885
기타자본잉여금	870,585	4,689,874
해외사업환산손익	703,696	553,493
합 계	10,221,884	15,135,730

(2) 당기와 전기 중 기타자본의 변동내역은 다음과 같습니다.

- 당기

(단위 : 천원)

구분	기초	증가	감소	대체(*1)	기말
주식선택권	1,485,478	5	(12,051)	(1,232,714)	240,718
자기주식처분이익	8,406,885	-	-	-	8,406,885
기타자본잉여금	4,689,874	-	(5,052,002)	1,232,714	870,586
해외사업환산손익	553,493	150,202	-	-	703,695
합 계	15,135,730	150,207	(5,064,053)	-	10,221,884

(\*1) 당기 중 주식선택권 행사기간 만료로 인하여 기타자본잉여금으로 대체되었습니다.

- 전기

(단위 : 천원)

구분	기초	증가	감소	대체(*1)	기말
주식선택권	5,638,482	21,849	(18,878)	(4,155,975)	1,485,478
자기주식처분이익	8,406,885	-	-	-	8,406,885
기타자본잉여금	1,792,222	-	(1,258,323)	4,155,975	4,689,874
해외사업환산손익	567,390	-	(13,897)	-	553,493
합 계	16,404,979	21,849	(1,291,098)	-	15,135,730

(\*1) 전기 중 주식선택권 행사기간 만료로 인하여 기타자본잉여금으로 대체되었습니다.

## 25. 주식기준보상제도

(1) 당기말 주식기준보상 중 유효한 주식선택권의 만기와 약정의 내용은 다음과 같습니다.

(단위: 주, 원)

부여회사	대상자	부여일	부여수량	조정수량 (*)	행사수량	취소수량	유효수량	주당행사가격	최장만기	결제방식	가득조건
조이스티(*1)	임직원	2017-11-21	142,250	163,860	168,931	70,770	66,409	3,080	2025-11-21	주식	가득
조이스티(*1)	직원	2018-01-19	39,800	50,053	53,094	21,548	15,211	3,080	2026-01-19	주식	가득
조이스티(*1)	직원	2018-10-23	14,800	35,165	38,261	-	11,704	2,740	2026-10-23	주식	가득
조이스티(*1)	직원	2019-10-15	88,000	279,091	87,252	5,000	274,839	1,820	2027-10-15	주식	가득
조이스티(*1)	직원	2020-10-19	7,000	23,333	-	-	30,333	4,440	2028-10-19	주식	가득
우레주식회사	직원	2023-10-31	19,200	-	-	2,600	16,600	2,000	2028-10-30	주식	미가득
우레주식회사	직원	2024-10-10	3,400	-	-	-	3,400	2,000	2029-10-09	주식	미가득
합 계			314,450	551,502	347,538	99,918	418,496				

(\*1) 과거에 발행한 전환사채, 유상증자와 전기에 발생한 무상증자로 인하여 수량 및 행사가격이 조정되었습니다.

(2) 당기와 전기 중 주식선택권의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위: 주, 원)

구분	당기		전기	
	수량	가중평균행사가격	수량	가중평균행사가격
기초	1,159,439	3,007	2,776,247	3,479
부여	3,400	2,000	19,200	2,000
취소	(2,600)	2,000	-	-
상실	(700,990)	-	(1,541,087)	-
행사	(40,753)	1,810	(94,921)	2,599
기말	418,496	2,290	1,159,439	3,067

(3) 당기말과 전기말 현재 유효한 주식선택권의 만기와 행사가격은 아래와 같습니다.

(단위 : 주, 원)

만기	주당 행사가격	주식수	
		당기말	전기말
2024-03-28	3,440	-	640,258
2024-06-10	4,170	-	30,366
2024-11-25	4,170	-	30,366
2025-11-21	3,080	66,409	66,409
2026-01-19	3,080	15,211	15,211
2026-10-23	2,740	11,704	11,704
2027-10-15	1,820	274,839	315,592
2028-10-19	4,440	30,333	30,333
2028-10-30	2,000	16,600	19,200
2029-10-09	2,000	3,400	-
합 계		418,496	1,159,439

(4) 당기 중 비용으로 인식한 주식보상비용은 30,856천원(전기: 21,848천원)입니다.

## 26. 이익잉여금(결손금)

(1) 당기말과 전기말 현재 이익잉여금(결손금)의 구성내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기말	전기말
법정적립금		
이익준비금(*1)	565,256	565,256
임의적립금		
기업합리화적립금	80,000	80,000
연구인력개발준비금	600,000	600,000
소 계	680,000	680,000
미처분이익잉여금(결손금)	(1,447,011)	4,226,698
합 계	(201,755)	5,471,954

(\*1) 상법의 규정에 따라 자본금의 50%에 달할 때까지 매 결산기의 금전에 의한 이익배당액의 10% 이상의 금액을 이익준비금으로 적립하고 있으며, 이익배당목적으로 사용될 수 없으며 자본전입 또는 결손보전에만 사용이 가능합니다.

## 27. 영업수익

(1) 연결실체가 수익으로 인식한 금액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기	전기
고객과의 계약에서 생기는 수익	142,849,965	149,618,519

(2) 고객과의 계약에서 생기는 수익

-당기

(단위: 천원)

구분	온라인	모바일	기타매출	임대매출	합계
외부고객으로부터 수익	45,862,949	75,108,318	18,155,185	3,723,513	142,849,965
수익인식 시점					
기간에 걸쳐 인식	45,862,949	75,108,318	18,155,185	3,723,513	142,849,965

-전기

(단위: 천원)

구분	온라인	모바일	기타매출	임대매출	합계
외부고객으로부터 수익	56,587,457	79,947,763	9,375,213	3,708,086	149,618,519
수익인식 시점					
기간에 걸쳐 인식	56,587,457	79,947,763	9,375,213	3,708,086	149,618,519

고객과의 계약에서 생기는 수익은 온라인게임과 모바일게임 및 임대매출 등에서 발생합니다.

연결실체는 국내 본사 외에 중국 등 4개의 현지에 소재하고 있으며, 외부고객으로부터의 수익금액은 고객이 소재한 지역별로 구분하였습니다(주석 6 참고).



## 28. 영업비용

당기와 전기 중 영업비용의 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기	전기
급여	14,067,892	14,323,564
퇴직급여	1,156,185	813,673
복리후생비	2,245,115	2,050,711
여비교통비	400,863	328,009
접대비	371,094	389,085
통신비	74,850	77,437
수도광열비	533,242	523,360
지급임차료	551,478	484,205
차량유지비	47,074	69,279
교육훈련비	6,522	2,265
도서인쇄비	3,741	3,681
소모품비	268,452	321,122
지급수수료	53,929,104	58,765,370
보험료	564,930	549,287
광고선전비	27,585,286	23,356,136
회의비	118,391	133,927
세금과공과	602,459	457,287
주식보상비용	-	-
감가상각비(유형자산)	534,834	545,801
감가상각비(사용권자산)	468,278	654,587
감가상각비(투자부동산)	714,029	797,501
무형자산상각비	1,322,562	1,606,449
대손상각비(환입)	(2,357)	(68,495)
경상연구개발비	25,671,160	18,103,589
합 계	131,235,184	124,287,830

## 29. 비용의 성격별 분류

당기와 전기 중 비용의 성격별 분류는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기	전기
급여	33,089,183	27,831,556
퇴직급여	2,493,587	1,901,261
주식보상비용	30,856	21,848
복리후생비	4,845,258	4,265,858
지급임차료	995,960	830,704
광고선전비	27,585,286	23,356,136
감가상각비(유형자산)	974,733	838,018
감가상각비(사용권자산)	902,265	944,561
감가상각비(투자부동산)	714,029	797,501
무형자산상각비	1,822,746	1,675,346
지급수수료	54,395,773	58,808,370
기타	3,385,508	3,016,671
합 계	131,235,184	124,287,830

### 30. 기타영업외수익 및 기타영업외비용

(1) 당기와 전기 중 기타영업외수익의 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기	전기
당기손익-공정가치측정금융자산처분이익	193,811	1,104,892
당기손익-공정가치측정금융자산평가이익	3,294,268	2,865,341
사용권자산처분이익	111,389	-
종속기업투자처분이익	622,679	-
무형자산손상차손환입	10,552	103,678
기타비유동자산손상차손환입	7,508	-
잡이익	380,113	19,888
합 계	4,620,320	4,093,799

(2) 당기와 전기 중 기타영업외비용의 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기	전기
당기손익-공정가치측정금융자산처분손실	-	783,947
당기손익-공정가치측정금융자산평가손실	9,436,292	2,157,492
유형자산처분손실	63,130	117,707
무형자산손상차손	5,709,278	4,084,183
사용권자산처분손실	737	-
기타유동자산손상차손	32,202	961,959
기타비유동자산손상차손	3,500,000	4,906,640
기타비유동자산처분손실	12,099	-
관계기업투자손상차손	-	12,371
기부금	400,001	1,040,893
잡손실	17,154	71,122
합 계	19,170,893	14,136,314

### 31. 금융수익 및 금융비용

(1) 당기와 전기 중 금융수익의 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기	전기
이자수익	1,799,272	1,548,001
배당금수익	-	7,669
외환차익	2,599,850	2,026,672
외화환산이익	103,842	1,113,274
통화선도수익	(20,532)	46,495
합 계	4,482,432	4,742,111

(2) 당기와 전기 중 금융비용의 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기	전기
이자비용	4,291,963	5,044,955
외환차손	817,653	1,612,956
외화환산손실	22,247	754,046
통화선도비용	368,920	201,061
합 계	5,500,783	7,613,018

## 32. 법인세비용

(1) 당기와 전기 중 법인세 비용의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기	전기
당기법인세		
당기손익에 대한 법인세	2,930,205	5,377,143
전기법인세의 조정사항	(590,445)	(681,596)
총당기법인세	2,339,760	4,695,547
이연법인세		
일시적차이로 인한 이연법인세 변동액	(10,229)	(53,259)
법인세비용	2,329,531	4,642,288

(2) 당기와 전기 중 연결실체의 법인세비용차감전순손실에 대한 법인세 비용과 이익에 대해 적용되는 가중평균세율을 사용하여 이론적으로 계산한 금액과의 차이는 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기	전기
1. 법인세비용차감전순이익	(3,980,510)	12,392,465
2. 적용세율에 따른 법인세	-	2,590,025
3. 법인세 효과:		
- 세무상 과세되지 않는 수익	(343,951)	(296,154)
- 세무상 차감되지 않는 비용	2,725,267	246,174
- 이연법인세자산 실현가능성 평가	190,470	(492,507)
- 이월결손금 및 이월세액공제	(3,756,873)	(1,048,504)
- 외국납부세액 등	3,762,098	3,810,671
- 주식기준보상 행사로 인한 효과 등	59,363	269,171
- 전기법인세의 조정사항(법인세 추납액 또는 환급)	(590,445)	(681,596)
- 기타	283,602	245,008
4. 법인세비용	2,329,531	4,642,288
유효세율	-	37%

(3) 당기와 전기 중 기타포괄손익에 직접 반영된 법인세효과는 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기			전기		
	반영 전	법인세효과	반영 후	반영 전	법인세효과	반영 후
순확정급여부채의 재측정요소	(155,638)	32,528	(123,110)	(123,113)	25,731	(97,382)

### 33. 주당순손익

(1) 당기와 전기 중 지배기업의 보통주 소유주에게 귀속되는 당기순손익에 대한 기본 주당순손익의 산정 내역은 다음과 같습니다.

#### 1) 기본주당순손익

(단위 : 원, 주)

구분	당기	전기
지배기업 보통주 소유주 귀속 당기순손익	(5,550,599,442)	5,510,201,115
가중평균유통보통주식수	69,896,208	68,941,703
기본주당순손익	(79)	80

#### 2) 가중평균유통보통주식수

(단위 : 주)

구분	당기	전기
가중평균발행주식수	69,896,208	68,941,703
차감 : 가중평균자기주식수	-	-
가중평균유통보통주식수	69,896,208	68,941,703

(2) 당기와 전기 중 회석주당순손익의 산정 내역은 다음과 같습니다.

1) 회석주당순손익

(단위 : 원, 주)

구분	당기	전기
지배기업 보통주 소유주 귀속 당기순손익	(5,500,599,442)	5,527,483,062
가중평균유통보통주식수	69,896,208	70,080,507
회석주당순손익	(79)	79

2) 회석주당순손익 산정을 위한 가중평균유통보통주식수

(단위 : 주)

구분	당기	전기
가중평균유통보통주식수	69,896,208	68,941,703
조정내역: 주식선택권전환가정(*1)	-	223,569
조정내역: 전환사채전환가정(*1)	-	915,235
회석주당순익산정을 위한 가중평균유통보통주식수	69,896,208	70,080,507

(\*1) 당기 반회석효과가 나타나 회석주당순손익 계산 시 고려하지 않았습니다.

### 34. 영업으로부터 창출된 현금

(1) 당기와 전기 중 영업으로부터 창출된 현금의 내용은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기	전기
당기순이익	(6,310,040)	7,750,177
조정		
법인세비용	2,329,531	4,642,288
감가상각비	974,734	838,017
투자부동산상각비	714,029	797,501
사용권자산상각비	902,265	944,561
무형자산상각비	1,822,746	1,675,346
퇴직급여	430,415	405,099
복리후생비	(86,947)	30,680
급여	361,592	1,803,668
주식보상비용	30,856	21,848
대손상각비	(2,357)	(68,494)
당기손익-공정가치측정금융자산 처분이익	(193,811)	(1,104,892)
당기손익-공정가치측정금융자산 평가이익	(3,294,268)	(2,865,341)
종속기업투자주식처분이익	(622,679)	-
관계기업투자손상차손	-	12,371
사용권자산처분이익	(111,389)	-
무형자산손상차손환입	(10,552)	(103,678)
기타비유동자산손상차손환입	(7,508)	-
당기손익-공정가치측정금융자산 처분손실	-	783,947
당기손익-공정가치측정금융자산 평가손실	9,436,292	2,157,492
유형자산처분손실	63,130	117,707
사용권자산처분손실	737	-
무형자산손상차손	5,709,278	4,084,183
기타유동자산손상차손	32,202	961,959
기타비유동자산손상차손	3,500,000	4,906,640
기타비유동자산처분손실	12,099	-
지분법손실	26,368	24,801
배당금수익	-	(7,669)
이자수익	(1,799,272)	(1,548,001)
이자비용	4,291,963	5,044,955



구분	당기	전기
외화환산이익	(103,842)	(1,113,274)
외화환산손실	22,247	754,046
통화선도이익	20,532	(14,055)
통화선도비용	368,920	(170,991)
잡이익	(172,702)	(13,020)
운전자본의 변동		
매출채권	4,297,253	1,280,797
미수금(금융자산)	672,552	(575,859)
미수수익	18,038	(18,038)
미수금(기타유동자산)	(464,473)	329,503
선급금	(3,669,746)	979,640
선급비용	883,186	(295,605)
장기매출채권	(800,580)	-
장기대여금	(187,560)	-
장기선급금	(5,920,048)	6,446,132
장기선급비용	(161,602)	137,708
미지급금	(7,108,062)	(687,551)
미지급비용	55,038	34,066
복구충당부채	(184,171)	-
부가세예수금	256	(35)
계약부채(단기)	(1,634,980)	(3,464,344)
예수금	312,922	(495,982)
계약부채(장기)	8,827,200	(17,602,631)
퇴직금의 납입(지급)	3,895	(100,000)
영업으로부터 창출된 현금	13,273,687	16,715,672

(2) 당기와 전기 중 현금의 유입, 유출이 없는 거래 중 중요한 사항은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기	전기
선급금 등의 자산대체	(64,739)	3,450,118
대여금의 장,단기 대체	27,943	28,676
투자부동산의 자가사용에 따른 유형자산 대체(토지)	14,424,477	2,371,623
투자부동산의 자가사용에 따른 유형자산 대체(건물)	10,164,675	1,676,427
장기차입금의 유동성 대체	3,000,000	2,000,000
주식매수선택권행사 만료	1,232,714	4,155,975
사용권자산에서 리스채권으로 대체	381,376	160,543
유형자산 취득에 따른 미지급금 증가	-	14,850
무형자산 취득에 따른 미지급금 증가(감소)	(1,200,000)	1,200,000
당기손익-공정가치측정 금융자산의 유동성 대체	962,505	1,795,050

(3) 재무활동에서 생기는 부채의 조정내용

당기와 전기 중 재무활동에서 생기는 부채의 조정내용은 다음과 같습니다.

-당기

(단위 : 천원)

구 분	재무활동으로 인한 부채					합계
	단기금융부채	장기금융부채	기타유동금융부채	기타비유동금융부채	리스부채	
기초	37,000,000	66,500,000	-	1,560,757	1,295,505	106,356,262
취득	-	-	-	-	-	-
처분	-	-	-	-	(32,778)	(32,778)
대체	-	-	855,025	(855,025)	-	-
연결범위의 변동	2,600,000	-	-	(25,094)	622,419	3,197,325
현금흐름	1,100,000	(3,000,000)	(855,025)	285,864	(1,336,666)	(3,805,827)
환산차이	-	-	-	-	4,063	4,063
기말	40,700,000	63,500,000	-	966,502	552,543	105,719,045

-전기

(단위 : 천원)

구 분	재무활동으로 인한 부채				합계
	단기금융부채	장기금융부채	기타비유동금융부채	리스부채	
기초	39,192,503	68,500,000	1,657,362	2,286,684	111,636,549
취득	-	-	1,722,948	48,120	1,771,068
처분	-	-	-	-	-
현금흐름	499,993	(2,000,000)	(96,605)	(1,036,915)	(2,633,527)
전환권 청구	(2,692,496)	-	-	-	(2,692,496)
환산차이	-	-	-	(2,384)	(2,384)
기말	37,000,000	66,500,000	3,283,705	1,295,505	108,079,210

### 35. 우발상황 및 약정사항

(1) 당기말 및 전기말 현재 금융기관과 체결한 주요 약정한도는 다음과 같습니다.

(단위: 천원, USD)

금융기관	구 분	약정금액			
		당기말		전기말	
신한은행	통화선도	USD	779,000	USD	778,917
	일반자금대출	KRW	-	KRW	4,000,000
하나은행	통화선도	USD	1,700,000	USD	1,700,000
	일반자금대출	KRW	11,000,000	KRW	8,000,000
부산은행	통화선도	USD	20,000,000	KRW	20,000,000
산업은행	일반자금대출	KRW	87,000,000	KRW	82,500,000
국민은행	일반자금대출	KRW	15,000,000	KRW	9,000,000
우리은행	일반자금대출	KRW	4,000,000	KRW	-
기업은행	일반자금대출	KRW	700,000	KRW	-
농협은행	일반자금대출	KRW	1,000,000	KRW	-
	통화선도	USD	800,000	USD	-

(2) 당기말과 전기말 현재 통화선도 미결제약정 내용은 다음과 같습니다.

-당기말

(단위: 원, USD)

금융기관	구 분	최장만기일	환종	약정환율범위	계약금액합계
부산은행	옵션(K-TRF)매도	2025-09-26	USD	1,356.20 ~ 1,386.20	1,800,000
합 계					1,800,000

-전기말

(단위: 원, USD)

금융기관	구 분	최장만기일	환종	약정환율범위	계약금액합계
부산은행	옵션(K-TRF)매도	2024-06-07	USD	1,258.70 ~ 1,301.00	1,600,000
합 계					1,600,000

당기말 현재 회사는 외화채권 회수에 대한 환율변동 위험을 회피할 목적으로 1건(전기말 2건)의 통화선도 계약을 체결하고 있으나, 위험회피회계는 적용하지 않았습니다. 선물환 매도의 공정가액은 약정환율과 기말환율과의 차이를 계산하여 반영하고 있으며, 옵션 매도의 공정가액은 거래은행이 제공한 평가내역을 이용하였습니다.

(3) 당기말 현재 연결실체는 다수의 회사와 게임 콘텐츠제공에 대한 계약을 맺고 있으며, 매출액의 일정비율을 콘텐츠제공에 대한 대가로 수령하고 있습니다.

(4) 연결실체는 다수의 개발사와 게임 퍼블리싱 계약을 체결하고 있으며, 이 게임들로부터 발생하는 수익에 대하여 게임 개발사와 일정비율로 배분하고 있습니다.

(5) 지급보증 및 담보제공

당기말 현재 연결실체가 자금조달 및 거래처와의 계약 등으로 제공하고 있는 지급보증과 담보의 내역, 제공받고 있는 담보 및 지급보증은 다음과 같습니다.

- 담보제공자산

(단위 : 천원, USD)

회사명	담보제공자산	장부가액		담보설정액		제공처
산업은행	투자부동산 및 유형자산	KRW	92,459,771	KRW	96,000,000	산업은행
임차인(*1)	정기예금	KRW	166,606	KRW	95,796	국민은행
				KRW	70,810	하나은행

(\*1) 임차인에 대한 임대보증금 반환과 관련하여 전세권이 설정되어 있습니다.

### 36. 특수관계자거래

(1) 당기말과 전기말 현재 연결실체의 특수관계자 현황은 다음과 같습니다.

구분	회사명	
	당기말	전기말
지배기업	(주)엔드림	(주)엔드림
관계기업	(주)라구나인베스트먼트(*1)	(주)라구나인베스트먼트
	(주)씽크펀(*2)	(주)씽크펀
	-(*3)	(주)모히또게임즈
	조이플엔터테인먼트(주)(*4)	조이플엔터테인먼트(주)
	(주)테이크파이브스튜디오스(*5)	(주)테이크파이브스튜디오스
	라구나 Pre-IPO 유니콘 투자조합 제3호	라구나 Pre-IPO 유니콘 투자조합 제3호
	조이시티-씨엔티테크 투자조합 제1호	조이시티-씨엔티테크 투자조합 제1호
기타의 특수관계자	Wu Hai(*6)	Wu Hai
	(주)붐잇게임즈(*7)	엔드림게임즈
	-(*8)	빅브레이크게임즈
	NMSION HK LIMITED(*9)	NMSION HK LIMITED
	NMSION CHINA LIMITED(*9)	NMSION CHINA LIMITED
	NMSION Meta Global(*9)	NMSION Meta Global
	(유)퓨처큐브(*10)	(유)퓨처큐브

(\*1) 보통주와 동일한 의결권을 보유한 전환상환우선주 형태로 소유하고 있으며, 과거에 유상증자 등을 통해 지배력을 상실하여 관계기업으로 분류하였으며, 해당 금융상품을 통해 관계기업에 대한 소유지분과 연계된 이익에 실질적으로 접근할 수 없는 것으로 판단하여 기준서 제1109호에 따라 당기손익-공정가치 측정 금융자산으로 인식하고 있습니다.

(\*2) 해당 회사가 발행한 지분 및 전환사채를 보유하고 있고, 해당 전환사채는 당기손익-공정가치측정금융자산으로 인식하고 있습니다. 보유 지분과 회사의 이사 선임과 관련한 약정으로 인하여 유의적인 영향력을 행사할 수 있다고 판단하여 관계기업으로 분류하였습니다.

(\*3) 당기 중 지분 취득 및 합병으로 인하여 관계기업에서 제외하였습니다.

(\*4) 해당 회사가 발행한 전환사채를 보유하고 있고, 해당 전환사채는 당기손익-공정가치측정금융자산으로 인식하고 있습니다. 그리고 약정을 통해 각 회사의 이사 선임권 보유와 임원 겸직으로 인하여 유의적인 영향력을 행사할 수 있다고 판단하여 관계기업으로 분류하였습니다.

(\*5) 당기 중 보통주와 동일한 의결권을 보유한 전환상환우선주 형태로 신규 취득하였으며 지분율에 따라 관계기업으로 분류하였으며, 해당 금융상품을 통해 관계기업에 대한 소유지분과 연계된 이익에 실질적으로 접근할 수 없는 것으로 판단하여 기준서 제1109호에 따라 당기손익-공정가치 측정 금융자산으로 인식하고 있습니다.

(\*6) 보유 투자주식수 및 지분율은 존재하지 않으나, 임원겸직으로 인하여 기타의 특수관계자로 분류하였습니다.

(\*7) 지배기업인 (주)엔드림의 자회사이며, 기타의 특수관계자로 분류하였습니다. 그리고 당기 중 사명을 (주)붐잇게임즈로 변경하였습니다.

(\*8) 당기 중 지배기업인 (주)엔드림과 합병하였습니다.

(\*9) 지배기업인 (주)엔드림의 자회사이며, 기타의 특수관계자로 분류하였습니다.

(\*10) 대표이사의 특수관계자가 지배력을 가진 법인에 대해 기타의 특수관계자로 분류하였습니다.

(2) 당기와 전기 중 특수관계자와의 중요한 영업상의 거래내용은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	특수관계자	당기		전기	
		매출 등	매입 등	매출 등	매입 등
지배기업	(주)엔드림	18,415,379	10,440,116	9,545,399	19,356,595
관계기업	(주)씽크편	-	-	-	-
	(주)모히또게임즈	202,675	2,677,648	310,844	4,631,872
	우레 주식회사	-	-	126,023	-
	(주)테이크파이브스튜디오스	208,173	-	208,115	-
기타의 특수관계자	(주)붐잇게임즈	156,992	-	-	-
	(주)빅브레이크게임즈	144,924	-	-	-
	Wu Hai	-	224,451	-	214,335
	합계	19,128,143	13,342,215	10,190,381	24,202,802

(\*1) 관계기업에서 제외되기 전까지의 거래내역입니다.



(3) 당기말과 전기말 현재 특수관계자와의 채권·채무 내역은 다음과 같습니다.

- 당기말

(단위 : 천원)

구분	특수관계자	채권	기타자산(*1)	채무
지배기업	(주)엔드림	2,200,369	750,840	2,858,597
관계기업	(주)쌍크편	-	-	50
	(주)테이크파이브스튜디오스	11,689	-	37,487
	(주)봄잇게임즈	72,462	6,794,297	54,894
	Wu Hai	-	-	20,066
합계		2,284,520	7,545,137	2,971,094

(\*1) 퍼블리싱 약정에 따라 지급한 선급금 및 무형자산으로 대체된 계약금이 포함되어 있습니다.

- 전기말

(단위 : 천원)

구분	특수관계자	채권	기타자산(*1)	채무
지배기업	(주)엔드림	2,274,458	1,018,868	3,553,238
관계기업	(주)쌍크편	-	-	50
	(주)모히또게임즈	758,489	3,840,000	481,943
	(주)테이크파이브스튜디오스	-	3,000,000	34,505
	Wu Hai	-	-	35,195
합계		3,032,947	7,858,868	4,104,931

(\*1) 퍼블리싱 약정에 따라 지급한 선급금 및 무형자산으로 대체된 계약금이 포함되어 있습니다.

(4) 당기와 전기 중 특수관계자와의 자금거래는 다음과 같습니다.

- 당기

(단위: 천원)

구분	회사명	자금거래							출자거래
		기초	대여	회수	처분	평가	합병	기말	
관계기업	(주)모히또게임즈(*1)	5,724,700	2,600,000	(450,000)	-	2,207,700	(10,082,400)	-	1,365,000
	조이플엔터테인먼트(주)	1,094,797	-	-	-	(801,278)	-	293,519	-
	(주)테이크파이브스튜디오스	-	1,000,000	-	-	-	-	1,000,000	-
	조이스티-씨엔티테크 투자조합 제1호	-	-	-	-	-	-	-	315,000
합계		6,819,497	3,600,000	(450,000)	-	1,406,422	(10,082,400)	1,293,519	1,680,000

(\*1) 관계기업에서 제외되기 전까지의 거래내역입니다.

- 전기

(단위: 천원)

구분	회사명	자금거래						출자거래
		기초	대여	회수	처분	평가	기말	
관계기업	(주)씽크편	-	-	-	-	-	-	12,371
	(주)모히또게임즈	1,795,050	4,650,000	(650,000)	-	(70,350)	5,724,700	-
	조이플엔터테인먼트(주)	2,411,650	-	-	-	(1,316,853)	1,094,797	-
	우레주식회사(*1)	2,722,000	-	(2,000,000)	(722,000)	-	-	2,978,800
	(주)테이크파이브스튜디오스	-	-	-	-	-	-	2,999,997
	조이스티-씨엔티테크 투자조합 제1호	-	-	-	-	-	-	450,000
합계		6,928,700	4,650,000	(2,650,000)	(722,000)	(1,387,203)	6,819,497	6,441,168

(5) 당기와 전기 중 주요 경영진에 대한 보상의 내용은 다음과 같습니다.

주요 경영진은 직·간접적으로 당해 연결실체 활동의 계획·지휘·통제에 대한 권한과 책임을 가진 자로서 모든 이사(업무집행이사 여부를 불문함)를 포함하고 있으며, 주요 경영진에 대한 보상내용은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기	전기
단기종업원급여	1,022,473	1,804,642
퇴직급여	263,884	150,015
합 계	1,286,357	1,954,657

(6) 연결실체가 특수관계자에게 투자한 주식의 수, 주식소유비율, 취득원가, 시가 또는 순자산 지분가액 및 장부금액은 주석 12를 참조하시기 바랍니다.

### 37. 사업결합

(1) 당기 중 발생한 사업결합의 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	주요 영업활동	취득일	취득한 지분(%)	이전대가
(주)모히또게임즈	온라인게임 소프트웨어 개발 및 서비스 등	2024-06-30	46.67%	1,365,000

(2) (주)모히또게임즈에 대하여 지불한 이전대가와 취득일에 인수한 자산, 부채의 공정가치는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	공정가치
<b>자산</b>	
현금및현금성자산	546,654
매출채권	1,043,431
당기법인세자산	87
기타유동금융자산	724
기타유동자산	39,655
유형자산	75,645
기타비유동금융자산	686,041
사용권자산	685,294
소 계	3,077,531
<b>부채</b>	
단기금융부채	7,850,000
매입채무및기타유동채무	730,736
계약부채	4,499,744
기타유동부채	246,370
유동리스부채	486,482
장기금융부채	3,932,400
비유동리스부채	127,231
기타비유동부채	484,151
소 계	18,357,114
기술자산	5,158,218
개발중인 기술자산	2,526,662
비유동이연법인세부채	1,606,140
식별가능한 취득한 순자산의 공정가치	(9,200,843)

(3) 당분기에 취득한 (주)모히또게임즈에 대한 비지배지분(54.91%)은 피취득자의 식별가능한 순자산 중 비지배지분의 비례적지분으로 측정하였으며 그 금액은 (-)5,051,997천원 입니다.

(4) 당기 중 사업결합에서 발생한 영업권은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기
이전대가	(1,365,000)
가산: 식별가능한 취득한 순자산의 공정가치	(9,200,843)
차감: 비지배지분	(5,051,997)
영업권	5,513,846

## 4. 재무제표

### 4-1. 재무상태표

#### 재무상태표

제 31 기      2024.12.31 현재  
 제 30 기      2023.12.31 현재  
 제 29 기      2022.12.31 현재

(단위 : 원)

	제 31 기	제 30 기	제 29 기
자산			
유동자산	44,853,584,056	52,860,344,578	54,815,398,503
현금및현금성자산	17,215,926,269	22,437,148,997	14,353,025,461
매출채권	14,724,512,163	17,762,950,260	18,712,254,025
단기금융리스채권	37,206,003	84,081,972	
당기손익-공정가치측정금융자산	886,369,274		2,974,211,557
기타유동금융자산	2,581,328,913	5,354,241,750	10,744,624,613
당기법인세자산	160,874,941	91,766,890	29,950,591
기타유동자산	9,247,366,493	7,130,154,709	8,001,332,256
비유동자산	184,429,595,452	185,404,405,161	192,919,669,416
장기매출채권	800,580,000		
비유동금융리스채권		7,180,682	
당기손익-공정가치측정금융자산	27,585,325,078	34,924,435,917	32,142,296,460
기타비유동금융자산	23,353,125,137	22,769,576,651	20,600,519,194
종속기업 및 관계기업에 대한 투자자산	6,312,271,806	6,997,271,806	2,433,471,806
유형자산	45,188,779,222	24,370,922,146	20,105,325,638
사용권자산	498,032,173	1,038,207,694	2,124,993,206
투자부동산	49,842,699,848	70,968,123,208	75,813,674,609
무형자산	11,805,637,052	3,654,581,348	2,550,256,965
기타비유동자산	14,615,917,649	15,699,686,505	31,774,027,069
순확정급여자산	55,998,032	645,947,966	1,074,160,361
이연법인세자산	4,371,229,455	4,328,471,238	4,300,944,108
자산총계	229,283,179,508	238,264,749,739	247,735,067,919
부채			
유동부채	58,889,979,520	62,746,789,423	65,163,465,768
단기금융부채	40,700,000,000	37,000,000,000	39,192,503,382
기타금융부채	7,372,784,542	15,501,364,250	14,730,475,472
유동성장기부채	2,000,000,000	2,000,000,000	2,000,000,000

	제 31 기	제 30 기	제 29 기
계약부채	3,559,472,669	3,678,743,748	4,573,339,848
기타유동부채	3,489,056,898	2,688,986,918	2,206,189,769
리스부채	484,337,999	1,090,122,031	1,026,105,064
당기법인세부채	1,284,327,412	787,572,476	1,434,852,233
비유동부채	74,384,516,187	70,396,581,508	83,977,660,409
장기금융부채	61,500,000,000	64,500,000,000	66,500,000,000
당기손익-공정가치측정 금융부채	1,085,316,412	728,104,000	
기타비유동금융부채	991,595,800	1,560,757,300	1,657,362,300
계약부채	10,111,171,550	3,032,580,745	14,202,963,911
비유동리스부채	41,486,511	168,378,494	1,253,621,915
기타비유동부채	654,945,914	406,760,969	363,712,283
부채총계	133,274,495,707	133,143,370,931	149,141,126,177
자본			
자본금	35,379,157,500	35,358,781,000	34,685,740,500
주식발행초과금	50,100,114,782	50,034,695,468	47,726,407,681
기타의자본항목	9,443,711,326	15,868,537,088	15,865,566,108
이익잉여금(결손금)	1,085,700,193	3,859,365,252	316,227,453
자본총계	96,008,683,801	105,121,378,808	98,593,941,742
자본과부채총계	229,283,179,508	238,264,749,739	247,735,067,919

4-2. 포괄손익계산서

포괄손익계산서

제 31 기 2024.01.01 부터 2024.12.31 까지

제 30 기 2023.01.01 부터 2023.12.31 까지

제 29 기 2022.01.01 부터 2022.12.31 까지

(단위 : 원)

	제 31 기	제 30 기	제 29 기
영업수익	142,941,749,103	149,589,917,134	163,723,364,783
영업비용	125,501,742,409	131,710,120,585	156,222,234,784
판매비와관리비	105,018,459,146	114,061,515,604	139,083,814,003
경상연구개발비	20,483,283,263	17,648,604,981	17,138,420,781
영업이익	17,440,006,694	17,879,796,549	7,501,129,999
기타영업외수익	4,544,776,517	4,567,665,022	3,388,681,234
기타영업외비용	20,516,012,581	12,443,829,339	3,874,866,245
금융수익	4,331,149,950	4,663,772,620	8,603,441,525
금융비용	5,530,500,621	7,081,426,925	7,612,967,247
법인세비용차감전순이익	269,419,959	7,585,977,927	8,005,419,266
법인세비용	2,919,975,552	3,945,457,776	4,748,511,659
당기순손익	(2,650,555,593)	3,640,520,151	3,256,907,607
기타포괄손익	(123,109,466)	(97,382,352)	236,151,152
당기손익으로 재분류되지 않는항목			
확정급여제도의 재측정손익	(123,109,466)	(97,382,352)	236,151,152
총포괄손익	(2,773,665,059)	3,543,137,799	3,493,058,759
주당손익			
기본주당손익 (단위 : 원)	(38)	53	48
희석주당손익 (단위 : 원)	(38)	52	46

4-3. 자본변동표

자본변동표

제 31 기 2024.01.01 부터 2024.12.31 까지

제 30 기 2023.01.01 부터 2023.12.31 까지

제 29 기 2022.01.01 부터 2022.12.31 까지

(단위 : 원)

	자본				
	자본금	주식발행초과금	기타의자본항목	이익잉여금(결손금)	자본 합계
2022.01.01 (기초자본)	23,200,774,000	58,405,357,930	18,377,906,760	(3,176,831,306)	96,807,207,384
당기순이익(손실)				3,256,907,607	3,256,907,607
순확정급여부채의 재측정요소				236,151,152	236,151,152
무상증자	11,386,669,500	(11,473,555,216)	(1,446,665)		(88,332,381)
전환권 청구					
주식매수선택권 행사	98,297,000	794,604,967	(216,147,055)		676,754,912
주식보상비용			55,783,166		55,783,166
주식보상비용의 법인세효과			(2,350,530,098)		(2,350,530,098)
합병으로 인한 변동					
2022.12.31 (기말자본)	34,685,740,500	47,726,407,681	15,865,566,108	316,227,453	98,593,941,742
2023.01.01 (기초자본)	34,685,740,500	47,726,407,681	15,865,566,108	316,227,453	98,593,941,742
당기순이익(손실)				3,640,520,151	3,640,520,151
순확정급여부채의 재측정요소				(97,382,352)	(97,382,352)
무상증자					
전환권 청구	625,580,000	2,061,353,564			2,686,933,564
주식매수선택권 행사	47,460,500	246,934,223	(48,483,196)		245,911,527
주식보상비용			21,848,226		21,848,226
주식보상비용의 법인세효과			29,605,950		29,605,950
합병으로 인한 변동					
2023.12.31 (기말자본)	35,358,781,000	50,034,695,468	15,868,537,088	3,859,365,252	105,121,378,808
2024.01.01 (기초자본)	35,358,781,000	50,034,695,468	15,868,537,088	3,859,365,252	105,121,378,808
당기순이익(손실)				(2,650,555,593)	(2,650,555,593)
순확정급여부채의 재측정요소				(123,109,466)	(123,109,466)
무상증자					
전환권 청구					
주식매수선택권 행사	20,376,500	65,419,314	(12,050,627)		73,745,187
주식보상비용					
주식보상비용의 법인세효과					
합병으로 인한 변동			(6,412,775,135)		(6,412,775,135)
2024.12.31 (기말자본)	35,379,157,500	50,100,114,782	9,443,711,326	1,085,700,193	96,008,683,801



#### 4-4. 현금흐름표

##### 현금흐름표

제 31 기 2024.01.01 부터 2024.12.31 까지

제 30 기 2023.01.01 부터 2023.12.31 까지

제 29 기 2022.01.01 부터 2022.12.31 까지

(단위 : 원)

	제 31 기	제 30 기	제 29 기
영업활동현금흐름	9,843,992,789	9,486,439,578	(1,398,584,956)
영업에서 창출된 현금	17,579,747,494	18,116,641,582	5,924,742,490
이자수취	653,312,466	585,511,933	225,892,353
배당금수취		7,668,913	389,966,735
이자지급	(4,280,456,118)	(4,567,552,134)	(3,001,633,809)
법인세납부	(4,108,611,053)	(4,655,830,716)	(4,937,552,725)
투자활동현금흐름	(11,252,161,966)	410,706,894	(10,667,801,526)
단기금융상품의 감소	70,810,000	27,923,618,016	10,399,312,800
금융리스채권의 감소	435,432,410	69,280,680	
단기대여금의 회수	453,504,760	650,000,000	
유동 당기손익-공정가치측정금융자산의 처분	10,025,679,594		
당기손익-공정가치측정금융자산의 처분	47,058,824	8,213,472,779	5,773,428,624
장기대여금의 회수	95,225,534	669,114,242	881,568,754
장기보증금의 감소	39,586,719		
종속기업에 대한 투자자산의 처분	10,000,000	2,894,430	
유형자산의 처분	4,500,000	238,214,338	60,932,781
사용권자산의 감소	119,741		62,383,212
매각예정비유동자산의 처분			576,371,962
합병으로 인한 현금유입	190,818,506		
단기금융상품의 취득		(17,824,266,578)	
단기대여금의 증가	(3,600,000,000)	(4,650,000,000)	
단기보증금의 증가	(20,000,000)		
장기금융상품의 증가	(70,810,000)		(95,796,000)
장기대여금의 증가		(2,805,310,000)	(13,028,290,192)
유동 당기손익-공정가치측정자산의 취득	(10,000,000,000)		
당기손익-공정가치측정자산의 취득	(2,967,572,000)	(6,768,689,000)	(8,793,045,222)
종속기업에 대한 투자자산의 취득	(1,365,000,000)	(3,002,919,720)	
관계기업에 대한 투자자산의 취득	(315,000,000)	(597,370,500)	
유형자산의 취득	(1,221,644,134)	(1,335,351,173)	(1,140,788,367)
무형자산의 취득	(2,828,600,000)	(371,980,620)	(1,363,879,878)
투자부동산의 취득	(61,271,920)		
복구충당부채의 감소	(175,000,000)		
장기선급금의 증가			(4,000,000,000)
재무활동현금흐름	(3,590,693,042)	(2,384,165,763)	1,061,841,970
단기차입금의 증가	26,000,000,000	3,000,000,000	12,000,000,000

	제 31 기	제 30 기	제 29 기
장기차입금의 증가			1,000,000,000
임대보증금의 증가	285,864,000		
주식선택권 행사	74,170,460	246,934,223	681,183,180
단기차입금의 상환	(24,900,000,000)	(2,500,000,000)	(8,500,000,000)
유동성장기부채의 감소	(3,000,000,000)	(2,000,000,000)	
유동성금융충당부채의 감소			(400,000,000)
장기차입금의 상환			(2,000,000,000)
임대보증금의 감소	(855,025,500)	(96,605,000)	(636,855,600)
신주발행비 지급	(425,273)	(6,585,452)	(91,313,984)
전환사채의 원금상환		(7,062)	
리스부채의 원금상환	(1,195,276,729)	(1,027,902,472)	(989,724,961)
자기주식의 처분			(1,446,665)
현금및현금성자산에 대한 환율변동효과	(222,360,509)	571,142,827	2,598,978,705
현금및현금성자산의 증가(감소)	(5,221,222,728)	8,084,123,536	(8,405,565,807)
기초현금및현금성자산	22,437,148,997	14,353,025,461	22,758,591,268
기말현금및현금성자산	17,215,926,269	22,437,148,997	14,353,025,461

## 5. 재무제표 주석

제31(당)기 2024년 1월 1일부터 2024년 12월 31일까지

제30(전)기 2023년 1월 1일부터 2023년 12월 31일까지

주식회사 조이시티

### 1. 일반사항

주식회사 조이시티(이하 "회사"라 함)는 1994년 5월에 온라인 게임 개발을 목적으로 설립되었으며, 경기도 성남시 분당구 황새울로에 본사를 두고 있습니다. 회사는 2008년 5월 30일자로 한국거래소 코스닥시장에 상장하였으며 수차례 증자 등을 거쳐 2024년 12월 31일 현재 자본금은 35,379,158천원입니다. 한편, 당기말 현재 회사의 최대주주는 (주)엔드림 및 관련 특수관계자(35.27%)입니다.

### 2. 재무제표 작성기준 및 중요한 회계정책

#### 2.1 재무제표 작성기준

회사는 한국채택국제회계기준을 적용하여 재무제표를 작성하고 있으며, 동 재무제표는 기업회계기준서 제1027호 '별도재무제표'에 따른 별도재무제표로, 별도재무제표는 지배기업 또는 피투자자에 대하여 공동지배력이나 유의적인 영향력이 있는 투자자가 투자자산을 원가법 또는 기업회계기준서 제1109호 '금융상품'에 따른 방법, 기업회계기준서 제1028호 '관계기업과 공동기업에 대한 투자'에서 규정하는 지분법 중 어느 하나를 적용하여 표시한 재무제표입니다.

재무제표 작성에 적용된 중요한 회계정책은 아래 기술되어 있으며, 당기 재무제표의 작성에 적용된 중요한 회계정책은 아래에서 설명하는 기준서나 해석서의 도입과 관련된 영향을 제외하고는 전기 재무제표 작성시 채택한 회계정책과 동일합니다.

경영진은 재무제표를 승인하는 시점에 회사가 예측가능한 미래기간 동안 계속기업으로서 존속할 수 있는 충분한 자원을 보유한다는 합리적인 기대를 가지고 있습니다. 따라서 경영진은 계속기업을 전제로 재무제표를 작성하였습니다.

1) 당기에 새로 도입된 기준서 및 해석서와 그로 인한 회계정책의 변경내용은 다음과 같습니다.

- 기업회계기준서 제1001호 '재무제표 표시'(2020년 개정) - 부채의 유동·비유동 분류

동 개정사항은 유동부채와 비유동부채의 분류는 보고기간말에 존재하는 기업의 권리에 근거한다는 점을 명확히 하고 기업이 부채의 결제를 연기할 수 있는 권리를 행사할지 여부에 대한 기대와는 무관하다는 점을 강조합니다. 그리고 보고기간말에 차입약정을 준수하고 있다면 해당 권리가 존재한다고 설명하고 결제는 현금, 지분상품, 그 밖의 자산 또는 용역을 거래 상대방에게 이전하는 것으로 그 정의를 명확히 합니다.

- 기업회계기준서 제1001호 '재무제표 표시'(2023년 개정) - 약정사항이 있는 비유동부채

동 개정사항은 보고기간말 이전에 준수해야 하는 차입약정상의 특정 조건(이하 '약정사항')만 보고기간 후 12개월 이상 부채의 결제를 연기할 수 있는 기업의 권리에 영향을 미친다고 규정합니다. 약정사항의 준수 여부가 보고기간 이후에만 평가되더라도, 이러한 약정사항은 보고기간말 현재 권리가 존재하는지에 영향을 미칩니다.

또한 보고기간 이후에만 준수해야 하는 약정사항은 결제를 연기할 수 있는 권리에 영향을 미치지 않는다고 규정합니다. 하지만 부채의 결제를 연기할 수 있는 기업의 권리가 보고기간 후 12개월 이내에 준수하는 약정사항에 따라 달라진다면, 보고기간 후 12개월 이내에 부채가 상환될 수 있는 위험을 재무제표 이용자가 이해할 수 있도록 정보를 공시합니다. 이러한 정보에는 약정사항에 대한 정보(약정사항의 성격, 기업이 약정사항을 준수해야 하는 시점을 포함), 관련된 부채의 장부금액, 그리고 약정사항을 준수하기 어려울 수 있음을 나타내는 사실과 상황이 포함됩니다.

- 기업회계기준서 제1007호 '현금흐름표' 및 기업회계기준서 제1107호 '금융상품 공시'(개정) - 공급자금융약정

동 개정사항은 기업회계기준서 제1007호 '현금흐름표'의 공시 목적에 재무제표이용자가 공급자금융약정이 기업의 부채와 현금흐름에 미치는 영향을 평가할 수 있도록 공급자금융약정에 대한 정보를 공시해야 한다는 점을 추가합니다. 또한 기업회계기준서 제1107호 '금융상품 공시'를 개정하여 유동성위험 집중도에 대한 익스포저와 관련한 정보를 공시하도록 하는 요구사항의 예로 공급자금융약정을 추가하였습니다.

- 기업회계기준서 제1116호 '리스'(개정) - 판매후리스에서 발생하는 리스부채

동 개정사항은 기업회계기준서 제1115호 '고객과의 계약에서 생기는 수익'을 적용하여 판매로 회계처리 되는 판매후리스에 대하여 후속측정 요구사항을 추가하였습니다. 동 개정사항은 리스개시일 후에 판매자-리스이용자가 계속 보유하는 사용권에 대해서는 판매자-리스이용자가 어떠한 차손익도 인식하지 않는 방식으로 '리스료'나 '수정 리스료'를 산정하도록 요구합니다.

- 기업회계기준서 제1001호 '재무제표 표시'(2023년 개정) - 가상자산 공시

동 개정사항은 가상자산 관련 거래에 대해 다른 기준서에서 요구하는 공시요구사항에 추가하여, 1) 가상자산을 보유하는 경우, 2) 가상자산을 고객을 대신하여 보유하는 경우, 3) 가상자산을 발행하는 경우로 각각 구분하여 각 경우별로 공시해야 할 사항을 규정합니다.

가상자산을 보유하는 경우 가상자산의 일반정보, 적용한 회계정책, 가상자산별 취득 경로와 취득원가 및 당분기말 공정가치 등에 대한 정보를 공시해야 합니다. 또한 가상자산을 발행한 경우 발행한 가상자산과 관련된 기업의 의무 및 의무이행상황, 매각한 가상자산의 수익인식시기 및 금액, 발행 후 보유 중인 가상자산의 수량과 중요한 계약내용 등을 공시하여야 합니다.

2) 재무제표 발행승인일 현재 제정·공표되었으나, 아직 시행일이 도래하지 아니하였으며 회사가 조기 적용하지 아니한 기준서는 다음과 같습니다.

- 기업회계기준서 제1021호 환율변동효과와 제1101호 '한국채택국제회계기준의 최초채택'(개정) - 교환가능성 결여

동 개정사항은 회계목적상 다른 통화와 교환이 가능하다고 보는 상황에 대해 정의하고, 다른 통화와의 교환가능성 평가, 교환가능성이 결여된 경우 사용할 현물환율 추정 및 공시 요구사항을 명확히 합니다.

다른 통화와 교환이 가능하지 않다면 측정일에 현물환율을 추정해야 하며, 관측 가능한 환율을 조정 없이 사용하거나 다른 추정기법을 사용하도록 하고 있습니다.

- 기업회계기준서 제1109호 '금융상품'과 제1107호 '금융상품: 공시'(개정) - 금융상품 분류와 측정

동 개정사항은 전자지급시스템을 사용하여 금융부채를 결제할 때의 금융부채의 결제일 전 이행과 관련된 조건, 계약상 현금흐름이 기본대여계약과 일관되는지 평가할 때 고려해야 할 이자 및 우발사건 특성, 비소구 특성을 가진 금융자산, 계약상 연계된 금융상품의 특성을 명확히 합니다. 그리고 기타포괄손익-공정가치로 지정된 지분상품에 대한 투자와 계약상 현금흐름의 시기나 금액을 변경할 수 있는 계약조건에 대한 추가적인 공시 요구사항을 포함합니다. 동 개정사항은 2026년 1월 1일 이후 최초로 시작되는 회계연도의 개시일 이후 소급적으로 적용되며 조기적용이 허용됩니다.

- 기업회계기준서 제1109호 '금융상품' - 리스부채의 제거 회계처리 및 거래가격의 정의

동 개정사항은 리스부채 제거시 발생하는 차손익을 당기손익으로 인식해야 함을 명확히 하였습니다. 또한 거래가격의 정의를 기업회계기준서 제1115호와 일관되도록 개정하였습니다. 동 개정사항은 2026년 1월 1일 이후 최초로 시작되는 회계연도부터 적용하되 조기적용이 허용됩니다.

- 기업회계기준서 제1110호 '연결재무제표' - 사실상의 대리인 결정

동 개정사항은 사실상 대리인의 판단과 관련한 기준서 제1110호의 표현을 개정하여 기준서 문단 간의 불일치를 해소하였습니다. 동 개정사항은 2026년 1월 1일 이후 최초로 시작되는 회계연도부터 적용하되 조기적용이 허용됩니다.

- 기업회계기준서 제1101호 '한국채택국제회계기준의 최초채택' - 위험회피회계 적용

동 개정사항은 위험회피회계의 적용조건을 기업회계기준서 제1109호 '금융상품'의 구체적인 문단을 참조하도록 명시하고 관련 용어를 일치시켰습니다. 동 개정사항은 2026년 1월 1일 이후 최초로 시작되는 회계연도부터 적용하되 조기적용이 허용됩니다.

- 기업회계기준서 제1107호 '금융상품: 공시' - 제거 손익

동 개정사항은 공정가치 측정과 관련하여 기업회계기준서 제1113호 '공정가치'를 참조하도록 하고 관련 용어를 일치시켰습니다. 동 개정사항은 2026년 1월 1일 이후 최초로 시작되는 회계연도부터 적용하되 조기적용이 허용됩니다.

- 기업회계기준서 제1007호 - 원가법

동 개정으로 '원가법'이라는 용어를 삭제하고 이를 '원가'로 대체하였습니다. 동 개정사항은 2026년 1월 1일 이후 최초로 시작되는 회계연도부터 적용하되 조기적용이 허용됩니다.

상기 개정사항은 2025년 1월 1일 이후 최초로 시작되는 회계연도부터 소급적용하며 조기적용이 허용됩니다.

회사는 동 개정사항이 재무제표에 미치는 영향이 중요하지 않을 것으로 판단하고 있습니다.

## 2.2 중요한 회계정책

### (1) 사업결합

종속기업 및 사업의 취득은 취득법을 적용하여 회계처리하였습니다. 사업결합 이전 대가는 피취득자에 대한 지배력을 대가로 이전하는 자산, 회사가 피취득자의 이전 소유주에 대하여 부담하는 부채 및 발행한 지분의 취득일의 공정가치의 합계로 산정하고 있습니다. 취득관련원가는 발생시점에 당기손익으로 인식하고 있습니다.

취득일에 식별가능한 취득자산, 인수부채 및 우발부채는 다음을 제외하고는 취득일에 공정가치로 인식하고 있습니다.

- 이연법인세자산이나 부채와 종업원급여약정과 관련된 자산이나 부채는 각각 기업회계기준서 제1012호 '법인세'와 기업회계기준서 제1019호 '종업원급여'에 따라 인식하고 측정하고 있습니다.
- 회사가 피취득자의 주식기준보상을 자신의 주식기준보상으로 대체하면서 발생한 부채나 지분상품은 기업회계기준서 제1102호 '주식기준보상'에 따라 측정하고 있습니다.
- 기업회계기준서 제1105호 '매각예정비유동자산과 중단영업'에 따라 매각예정자산으로 분류된 비유동자산(또는 처분자산집단)은 기업회계기준서 제1105호에 따라 측정하고 있습니다.

영업권은 이전대가, 피취득자에 대한 비지배지분의 금액, 회사가 이전에 보유하고 있던 피취득자에 대한 지분의 공정가치의 합계금액이 취득일 현재 식별가능한 취득 자산과 인수 부채의 공정가치순액을 초과하는 금액으로 측정하고 있습니다. 취득일에 식별가능한 취득 자산과 인수 부채의 공정가치순액이 이전대가, 피취득자에 대한 비지배지분의 금액, 회사가 이전에 보유하고 있던 피취득자에 대한 지분의 공정가치의 합계금액을 초과하는 금액이 재검토 후에도 존재하는 경우에, 그 초과금액은 즉시 염가매수차익으로 당기손익에 반영하고 있습니다.



사업결합으로 인한 회사의 이전대가에는 조건부 대가 약정으로 인한 자산과 부채를 포함하고 있으며 조건부 대가는 취득일의 공정가치로 측정하고 사업결합으로 인한 이전대가의 일부로 포함되어 있습니다. 취득일 이후 공정가치의 변동액은 측정기간 조정사항의 조건을 충족하는 경우 소급하여 조정하고 해당 영업권에서 조정하고 있습니다. 측정기간 조정사항이란 '측정기간'(취득일로부터 1년을 초과할 수 없음)동안 취득일 현재 존재하던 사실과 상황에 대한 추가적 정보를 획득하여 발생하는 조정사항을 말합니다.

측정기간 조정사항의 조건을 충족하지 않는 조건부 대가의 공정가치 변동액은 조건부 대가의 분류에 따라 회계처리하고 있습니다. 자본으로 분류된 조건부 대가는 이후 보고일에 재측정하지 않고 결제되는 경우 자본으로 회계처리하고 있습니다. 그 밖의 조건부 대가는 이후 보고일에 공정가치로 재측정하고, 공정가치 변동은 당기손익으로 인식하고 있습니다.

단계적으로 이루어지는 사업결합에서 회사는 이전에 보유하고 있던 피취득자에 대한 지분(공동영업 포함)을 취득일의 공정가치로 재측정하고 그 결과 차손익이 있다면 당기손익(또는 적절한 경우 기타포괄손익)으로 인식하고 있습니다. 취득일 이전에 피취득자에 대한 지분의 가치변동을 기타포괄손익으로 인식한 금액은 이전에 보유한 지분을 직접 처분하였다면 적용할 기준과 동일하게 인식하고 있습니다.

사업결합에 대한 최초 회계처리가 사업결합이 발생한 보고기간 말까지 완료되지 못한다면, 회사는 회계처리가 완료되지 못한 항목의 잠정 금액을 연결채무채표에 보고하고 있습니다. 측정기간(위 참고) 동안에 취득일 현재 존재하던 사실과 상황에 대하여 새롭게 입수한 정보가 있는 경우 회사는 취득일에 이미 알았더라면 취득일에 인식된 금액의 측정에 영향을 주었을 그 정보를 반영하기 위하여 취득일에 인식한 잠정금액을 소급하여 조정하거나 추가적인 자산과 부채를 인식하고 있습니다.

## (2) 관계기업과 공동기업에 대한 투자

관계기업이란 회사가 유의적인 영향력을 보유하며, 종속기업이나 공동기업이 아닌 기업을 말합니다. 유의적인 영향력이란 피투자회사의 재무정책과 영업정책에 관한 의사결정에 참여할 수 있는 능력으로 그러한 정책에 대한 지배력이나 공동지배력은 아닌 것을 말합니다.

공동기업은 약정의 공동지배력을 보유하는 당사자들이 그 약정의 순자산에 대한 권리를 보유하는 공동약정을 말하며, 공동지배력은 약정의 지배력에 대한 계약상 합의된 공유로서, 관련활동에 대한 결정에 지배력을 공유하는 당사자들 전체의 동의가 요구될 때에만 존재합니다.

관계기업이나 공동기업에 대한 투자가 기업회계기준서 제1105호 '매각예정비유동자산과 중단영업'에 의하여 매각예정자산으로 분류되는 경우를 제외하고는 관계기업과 공동기업의 당기순손익, 자산과 부채는 지분법을 적용하여 연결재무제표에 포함됩니다. 지분법을 적용함에 있어 관계기업과 공동기업투자는 취득원가에서 지분 취득 후 발생한 관계기업과 공동기업의 순자산에 대한 지분변동액을 조정하고, 각 관계기업과 공동기업투자에 대한 손상차손을 차감한 금액으로 연결재무상태표에 표시하였습니다. 관계기업과 공동기업에 대한 회사의 지분(실질적으로 관계기업과 공동기업에 대한 회사의 순투자의 일부분을 구성하는 장기투자항목을 포함)을 초과하는 관계기업과 공동기업의 손실은 회사가 법적의무 또는 의제의무를 지니고 있거나 관계기업과 공동기업을 대신하여 지급하여야 하는 경우에만 인식합니다.

관계기업이나 공동기업에 대한 투자는 피투자자가 관계기업 또는 공동기업이 되는 시점부터 지분법을 적용하여 회계처리 합니다. 취득일 현재 관계기업과 공동기업의 식별가능한 자산, 부채 그리고 우발부채의 공정가치순액 중 회사의 지분을 초과하는 매수원가는 영업권으로 인식하며, 영업권은 투자자산의 장부금액에 포함됩니다. 매수원가를 초과하는 식별가능한 자산, 부채 그리고 우발부채의 순공정가치에 대한 회사의 지분해당액이 재검토 후에도 존재하는 경우에는 당기손익으로 인식됩니다.

회사의 관계기업이나 공동기업에 대한 순투자가 손상되었다는 객관적인 증거가 있으면, 회사의 순투자와 관련하여 손상차손을 인식할 필요가 있는지를 판단하기 위하여 기업회계기준서 제1036호 '자산손상'의 요구사항을 적용합니다. 손상징후가 있는 경우, 관계기업과 공동기업투자의 전체 장부금액(영업권 포함)을 기업회계기준서 제1036호 '자산손상'에 따라 회수가능액(순공정가치와 사용가치 중 큰 금액)과 비교하여 손상검사를 하고 있습니다. 인식된 손상차손은 관계기업과 공동기업투자의 장부금액의 일부를 구성하는 어떠한 자산(영업권 포함)에도 배분하지 않습니다. 그리고 손상차손의 환입은 기업회계기준서 제1036호에 따라 이러한 투자자산의 회수가능액이 후속적으로 증가하는 만큼 인식하고 있습니다.

회사는 관계기업이나 공동기업의 정의를 충족하지 못하게 된 시점부터 지분법의 사용을 중단합니다. 관계기업과 공동기업에 대한 유의적인 영향력을 상실한 이후에도 기존의 관계기업과 공동기업에 대한 투자자산 중 일부를 계속 보유하고 있다면, 유의적인 영향력을 상실한 시점의 당해 투자자산의 공정가치를 기업회계기준서 제1109호 '금융상품'에 따른 금융자산의 최초 인식시의 공정가치로 간주합니다. 이 때 보유하는 투자자산의 장부금액과 공정가치의 차이는 관계기업(또는 공동기업)처분손익에 포함하여 당기손익으로 인식합니다. 또한 투자자는 관계기업과 공동기업이 관련 자산이나 부채를 직접 처분한 경우의 회계처리와 동일한 기준으로 그 관계기업 및 공동기업과 관련하여 기타포괄손익으로 인식한 모든 금액에 대하여 회계처리합니다. 그러므로 관계기업이 이전에 기타포괄손익으로 인식한 손익을 관련 자산이나 부채의 처분으로 당기손익으로 재분류하게 되는 경우, 회사는 관계기업과 공동기업에 대한 유의적인 영향력을 상실한 때에 손익을 자본에서 당기손익으로 재분류(재분류 조정)합니다.

그리고 관계기업이나 공동기업에 대한 소유지분이 감소하지만 지분법을 계속 적용하는 경우에는 이전에 기타포괄손익으로 인식했던 손익이 관련 자산이나 부채의 처분에 따라 당기손익으로 재분류되는 경우라면, 그 손익 중 소유지분의 감소와 관련된 비례적 부분을 당기손익으로 재분류합니다. 또한 관계기업이나 공동기업에 대한 투자의 일부가 매각예정분류 기준을 충족하는 경우 기업회계기준서 제1105호 '매각예정비유동자산과 중단영업'을 적용하고 있습니다.

관계기업투자가 공동기업투자가 되거나 반대로 공동기업투자가 관계기업투자로 되는 경우, 회사는 지분법을 계속 적용하며 잔여 보유지분을 재측정하지 않습니다.

회사가 관계기업이나 공동기업과 거래를 하는 경우, 관계기업과 공동기업의 거래에서 발생한 손익은 회사와 관련이 없는 관계기업과 공동기업에 대한 지분에 해당하는 부분만을 회사의 재무제표에 인식하고 있습니다.

### (3) 영업권

사업결합에서 발생하는 영업권은 지배력을 획득하는 시점(취득일)에 원가에서 누적 손상차손을 차감하여 인식하고 있습니다.

손상검사를 위하여 영업권은 사업결합으로 인한 시너지효과가 예상되는 회사의 현금 창출단위(또는 현금창출단위집단)에 배분됩니다.

영업권이 배분된 현금창출단위에 대해서는 매년 그리고 손상을 시사하는 징후가 있을 때마다 손상검사를 수행합니다. 현금창출단위의 회수가능액이 장부금액에 미달할 경우, 손상차손은 먼저 현금창출단위에 배분된 영업권의 장부금액을 감소시키고 잔여손상차손은 현금창출단위를 구성하는 다른 자산들의 장부금액에 비례하여 배분하고 있습니다. 영업권의 손상차손은 당기손익으로 직접 인식됩니다. 영업권에 대해 인식한 손상차손은 추후에 환입할 수 없습니다.

관련 현금창출단위를 처분할 경우 관련 영업권 금액은 처분손익의 결정에 포함됩니다.

### (4) 매각예정비유동자산

매각예정으로 분류된 비유동자산(또는 처분자산집단)은 순공정가치와 장부금액 중 작은 금액으로 측정합니다.

회사는 비유동자산(또는 처분자산집단)의 장부금액이 계속 사용이 아닌 매각거래로 회수될 것이라면 이를 매각예정자산으로 분류하고 있습니다. 이러한 조건은 비유동 자산(또는 처분자산집단)이 현재의 상태에서 즉시 매각가능하여야 하며 매각될 가능성이 매우 높을 때에만 충족된 것으로 간주됩니다. 경영진은 자산의 매각계획을 확약해야 하며 분류시점에서 1년 이내에 매각완료요건이 충족될 것으로 예상되어야 합니다.

회사는 종속기업에 대한 지배력의 상실을 가져오는 매각계획을 확약하는 경우, 매각 이후 회사가 종전 종속기업에 대한 비지배지분의 보유 여부에 관계없이 앞에서 언급한 조건을 충족한다면 해당 종속기업의 모든 자산과 부채를 매각예정으로 분류하고 있습니다.

회사가 관계기업 또는 공동기업에 대한 투자 전체 또는 일부의 매각계획을 확약하는 경우, 매각될 관계기업 또는 공동기업에 대한 투자 전체 또는 일부는 상기에서 언급된 매각예정분류기준을 충족하는 경우 매각예정으로 분류하며, 회사는 매각예정으로 분류된 부분과 관련된 관계기업 또는 공동기업에 대한 투자에 대하여 지분법 적용을 중단합니다. 한편 매각예정으로 분류되지 않는 관계기업 또는 공동기업에 대한 투자의 잔여 보유분에 대해서는 지분법을 계속 적용합니다.

## (5) 수익인식

### 1) 로열티 매출

로열티 매출은 ① 라이선스의 제공 및 ② 업데이트와 기술지원 등의 수행의무로 구분할 수 있으나, 고객과 체결한 계약에 따라 라이선스와 업데이트 등의 기술지원이 유기적으로 통합되어야만 유의적인 용역을 제공할 수 있다고 판단하여 라이선스와 기술지원용역을 단일 수행의무로 식별합니다. 한편, 해당 라이선스와 업데이트 제공 등의 수행의무는 라이선스 대가로 판매기준 로열티를 수령하고 있는바, 고객의 매출이 발생하는 시점에 로열티분배기준에 따라 수익을 인식합니다.

## 2) 게임 매출

게임 매출은 회사가 모든 유저에게 게임을 무상으로 사용할 수 있도록 게임프로그램을 제공하고, 게임 내에서 사용 가능한 게임아이템을 고객에게 유료로 판매한 후 당해 아이템이 고객의 필요에 따라 사용, 통제될 수 있고, 그 효익이 유지될 수 있도록 서버관리, 시스템 업데이트, 고객불만처리 등의 유지보수용역을 제공하고 있습니다.

고객은 회사가 제공하는 서비스대로 그 수행에서 제공되는 효익을 동시에 얻고 소비하므로 회사의 수행의무는 기간에 걸쳐 이행하는 수행의무에 해당되어져, 기간에 걸쳐 수익을 인식하고 있습니다.

## 3) 임대 수익

임대 수익은 회사가 보유중인 투자부동산을 임대하여 공간 및 관리 용역을 제공하고 임차인들에게 매월 임대료와 관리비를 수익으로 인식하고 있습니다.

## (6) 리스

### 1) 회사가 리스이용자인 경우

회사는 계약 약정일에 계약이 리스인지 또는 계약에 리스가 포함되어 있는지를 평가합니다. 회사는 리스이용자인 경우에 단기리스(리스기간이 12개월 이하)와 소액 기초자산 리스를 제외한 모든 리스 약정과 관련하여 사용권자산과 그에 대응되는 리스부채를 인식합니다. 회사는 다른 체계적인 기준이 리스이용자의 효익의 형태를 더 잘 나타내는 경우가 아니라면 단기리스와 소액 기초자산 리스에 관련되는 리스료를 리스기간에 걸쳐 정액 기준으로 비용으로 인식합니다.

리스부채는 리스개시일에 그날 현재 지급되지 않은 리스료를 리스의 내재이자율로 할인한 현재가치로 최초 측정합니다. 만약 리스의 내재이자율을 쉽게 산정할 수 없는 경우에는 리스이용자의 증분차입이자율을 사용합니다.

증분차입이자율은 리스기간, 통화 그리고 리스의 시작시점에 따라 달라지며, 다음을 포함하는 투입변수 등에 기초하여 결정됩니다.

- 국고채 금리에 기초한 무위험이자율
- 기업 특유의 위험조정
- 채권수익률에 기초한 신용위험조정
- 리스를 체결하는 기업의 위험속성이 회사의 위험속성과 다르고 해당 리스가 회사의 보증에 따른 효익을 받지 못하는 경우에 해당 기업 특유의 조정

리스부채의 측정에 포함되는 리스료는 다음 금액으로 구성됩니다.

- 고정리스료 (실질적인 고정리스료를 포함하고 받을 리스 인센티브는 차감)
- 지수나 요율(이율)에 따라 달라지는 변동리스료. 처음에는 리스개시일의 지수나 요율(이율)을 사용하여 측정함
- 잔존가치보증에 따라 리스이용자가 지급할 것으로 예상되는 금액
- 리스이용자가 매수선택권을 행사할 것이 상당히 확실한 경우에 그 매수선택권의 행사가격
- 리스기간이 리스이용자의 종료선택권 행사를 반영하는 경우에 그 리스를 종료하기 위하여 부담하는 금액

리스부채는 후속적으로 리스부채에 대한 이자를 반영하여 장부금액을 증액(유효이자율법을 사용)하고, 지급한 리스료를 반영하여 장부금액을 감액하여 측정합니다.

회사는 다음의 경우에 리스부채를 재측정하고 관련된 사용권자산에 대해 상응하는 조정을 합니다.

- 리스기간이 변경되거나, 매수선택권 행사에 대한 평가의 변경을 발생시키는 상황의 변경이나 유의적인 사건이 발생하는 경우. 이러한 경우 리스부채는 수정된 리스료를 수정된 할인율로 할인하여 다시 측정합니다.

- 지수나 요율(이율)의 변경이나 잔존가치보증에 따라 지급할 것으로 예상되는 금액이 변동되어 리스료가 변경되는 경우. 이러한 경우 리스부채는 수정된 리스료를 변경되지 않은 할인율로 할인하여 다시 측정합니다. 다만 변동이자율의 변동으로 리스료에 변동이 생긴 경우에는 그 이자율 변동을 반영하는 수정 할인율을 사용합니다.

- 리스계약이 변경되고 별도 리스로 회계처리하지 않는 경우. 이러한 경우 리스부채는 변경된 리스의 리스기간에 기초하여, 수정된 리스료를 리스변경 유효일 현재의 수정된 할인율로 할인하여 다시 측정합니다.

사용권자산은 리스부채의 최초 측정금액과 리스개시일이나 그 전에 지급한 리스료(받은 리스 인센티브는 차감) 및 리스이용자가 부담하는 리스개설직접원가를 차감한 금액으로 구성됩니다. 사용권자산은 원가에서 감가상각누계액과 손상차손누계액을 차감하여 후속 측정합니다.

회사가 리스 조건에서 요구하는 대로 기초자산을 해체하고 제거하거나, 기초자산이 위치한 부지를 복구하거나, 기초자산 자체를 복구할 때 부담하는 원가의 추정치는 기업회계기준서 제1037호 '충당부채, 우발부채, 우발자산'에 따라 인식하고 측정합니다. 그러한 원가가 재고자산을 생산하기 위하여 발생한 것이 아니라면, 원가가 사용권자산과 관련이 있는 경우 사용권자산 원가의 일부로 그 원가를 인식합니다.

리스기간 종료시점 이전에 리스이용자에게 기초자산의 소유권을 이전하는 경우나 사용권자산의 원가에 리스이용자가 매수선택권을 행사할 것임이 반영되는 경우에, 리스이용자는 리스개시일부터 사용권자산의 내용연수 종료시점까지 사용권자산을 감가상각하고 있습니다. 그 밖의 경우에는 리스이용자는 리스개시일부터 사용권자산의 내용연수 종료일과 리스기간 종료일 중 이른 날까지 사용권자산을 감가상각하고 있습니다.

회사는 사용권자산이 손상되었는지 결정하기 위하여 기업회계기준서 제1036호 '자산손상'을 적용하며, 식별된 손상차손에 대한 회계처리는 '유형자산'의 회계정책(주석 2.2(14)참고)에 설명되어 있습니다.



회사는 변동리스료(다만 지수나 요율(이율)에 따라 달라지는 변동리스료는 제외)는 사용권자산과 리스부채의 측정에 포함하지 않으며, 그러한 리스료는 변동리스료를 유발하는 사건 또는 조건이 생기는 기간에 당기손익으로 인식합니다.

실무적 간편법으로 리스이용자는 비리스요소를 리스요소와 분리하지 않고, 각 리스요소와 이에 관련되는 비리스요소를 하나의 리스요소로 회계처리하는 방법을 기초자산의 유형별로 선택할 수 있으며, 회사는 이러한 실무적 간편법을 사용하지 않고 있습니다. 하나의 리스요소와 하나 이상의 추가 리스요소나 비리스요소를 포함하는 계약에서 리스이용자는 리스요소의 상대적 개별가격과 비리스요소의 총 개별가격에 기초하여 계약 대가를 각 리스요소에 배분합니다.

## 2) 회사가 리스제공자인 경우

회사는 각 리스를 운용리스 또는 금융리스로 분류합니다. 기초자산의 소유에 따른 위험과 보상의 대부분을 이전하는 리스는 금융리스로 분류하며 기초자산의 소유에 따른 위험과 보상의 대부분을 이전하지 않는 리스는 운용리스로 분류합니다.

회사가 중간리스제공자인 경우 회사는 상위리스와 전대리스를 두 개의 별도 계약으로 회계처리하고 있습니다. 회사는 기초자산이 아닌 상위리스에서 생기는 사용권자산에 따라 전대리스를 금융리스 또는 운용리스로 분류합니다.

회사는 정액 기준이나 다른 체계적인 기준으로 운용리스의 리스료를 수익으로 인식합니다. 다른 체계적인 기준이 기초자산의 사용으로 생기는 효익이 감소되는 형태를 더 잘 나타낸다면 회사는 그 기준을 적용합니다. 회사는 운용리스 체결과정에서 부담하는 리스개설직접원가를 기초자산의 장부금액에 더하고 리스료 수익과 같은 기준으로 리스기간에 걸쳐 비용으로 인식합니다.

금융리스에서 리스이용자로부터 받는 금액은 회사의 리스순투자로서 수취채권으로 인식합니다. 회사는 회사의 리스순투자 금액에 일정한 기간수익률을 반영하는 방식으로 리스기간에 걸쳐 금융수익을 배분합니다.

최초 인식 이후에 회사는 추정 무보증잔존가치를 정기적으로 검토하며, 기업회계기준서 제1109호 '금융상품'의 제거 및 손상에 대한 요구사항을 적용하여 리스채권의 기대신용손실을 손실충당금으로 인식합니다.

금융리스수익은 리스채권의 총장부금액을 참조하여 계산합니다. 다만 신용이 손상된 금융리스채권의 경우에는 상각후원가(즉 손실충당금 차감 후 금액)를 참조하여 금융수익을 계산합니다.

계약에 리스요소와 비리스요소가 포함되어 있는 경우, 회사는 기업회계기준서 제1115호 '고객과의 계약에서 생기는 수익'을 적용하여 계약대가를 각 구성요소에 배분합니다.

## (7) 외화환산

### 1) 기능통화와 표시통화

회사는 재무제표에 포함되는 항목들을 영업활동이 이루어지는 주된 경제환경에서의 통화("기능통화")를 적용하여 측정하고 있습니다. 회사의 기능통화는 대한민국 원화이며, 재무제표는 대한민국 원화로 표시되어 있습니다.

### 2) 외화거래와 보고기간말의 환산

외화거래는 거래일의 환율 또는 재측정되는 항목인 경우 평가일의 환율을 적용한 기능통화로 인식됩니다. 외화거래의 결제나 화폐성 외화 자산·부채의 환산에서 발생하는 외환차이는 당기손익으로 인식됩니다.

비화폐성 금융자산·부채로부터 발생하는 외환차이는 공정가치 변동손익의 일부로 보아 당기손익-공정가치 측정 지분상품으로부터 발생하는 외환차이는 당기손익으로, 기타포괄손익-공정가치 측정 지분상품의 외환차이는 기타포괄손익에 포함하여 인식됩니다.

## (8) 퇴직급여비용과 해고급여

확정기여형퇴직급여제도에 대한 기여금은 종업원이 이에 대하여 지급받을 자격이 있는 용역을 제공한 때 비용으로 인식하고 있습니다.

확정급여형퇴직급여제도의 경우, 확정급여채무는 독립된 보험계리법인에 의해 예측 단위적립방식을 이용하여 매 보고기간 말에 보험수리적 평가를 수행하여 계산하고 있습니다. 보험수리적손익과 사외적립자산의 수익(순확정급여부채(자산)의 순이자에 포함된 금액 제외) 및 자산인식상한효과의 변동으로 구성된 순확정급여부채의 재측정요소는 재측정요소가 발생한 기간에 기타포괄손익으로 인식하고, 재무상태표에 즉시 반영하고 있습니다. 포괄손익계산서에 인식한 재측정요소는 이익잉여금으로 즉시 인식하며, 후속기간에 당기손익으로 재분류되지 않습니다. 과거근무원가는 제도의 개정이나 축소가 일어날 때 또는 회사가 관련 구조조정원가나 해고급여를 인식할 때 중 이른 날에 비용으로 인식합니다. 회사는 정산이 일어나는 때에 확정급여제도의 정산 손익을 인식합니다.

순이자(순확정급여부채(자산)에 대한 할인율을 적용하여 산출하고 있습니다. 확정급여원가의 구성요소는 근무원가(당기근무원가와 과거근무원가 및 축소와 정산으로 인한 손익)와 순이자비용(수익) 및 재측정요소로 구성되어 있습니다.

근무원가는 매출원가 및 판매비와관리비로, 순이자비용(또는 순이자수익)은 금융원가로 인식하고 있으며, 재측정요소는 기타포괄손익에 인식하고 있습니다. 제도의 축소로 인한 손익은 과거근무원가로 처리하고 있습니다.

재무제표상 확정급여채무는 확정급여제도의 실제 과소적립액과 초과적립액을 표시하고 있습니다. 이러한 계산으로 산출된 초과적립액은 제도로부터 환급받거나 제도에 대한 미래 기여금이 절감되는 방식으로 이용가능한 경제적효익의 현재가치를 가산한 금액을 한도로 자산으로 인식하고 있습니다.

## (9) 주식기준보상약정

종업원과 유사용역제공자에게 부여한 주식결제형주식기준보상은 부여일에 지분상품의 공정가치로 측정하고 있습니다. 시장조건이 아닌 가득조건은 지분상품의 공정가치를 추정할 때 고려하지 않습니다.

부여일에 결정되는 주식결제형주식기준보상거래의 공정가치는 가득될 지분상품에 대한 회사의 추정치에 근거하여 가득기간에 걸쳐 정액기준으로 비용화됩니다. 각 보고기간 말에 회사는 시장조건이 아닌 가득조건에 따라 가득될 것으로 기대되는 지분상품의 수량에 대한 추정치를 수정하고 있습니다. 최초 추정에 대한 수정치의 효과는 누적비용이 수정치를 반영하도록 잔여 가득기간 동안에 걸쳐 당기손익으로 인식하고 기타불입자본에 반영하고 있습니다.

종업원이 아닌 거래상대방에게 부여한 주식결제형기준보상은 제공받는 재화나 용역의 공정가치로 측정하고 있습니다. 다만 제공받는 재화나 용역의 공정가치를 신뢰성 있게 추정할 수 없다면, 제공받는 재화나 용역은 재화나 용역을 제공받는 날을 기준으로 부여된 지분상품의 공정가치에 기초하여 측정하고 있습니다.

현금결제형주식기준보상의 경우 제공받은 재화나 용역의 대가에 해당하는 부채를 최초에 공정가치로 인식하고 있습니다. 부채가 결제되기 전 매 보고기간말과 결제시점에 부채의 공정가치는 재측정되고 공정가치변동액은 해당기간에 당기손익으로 인식하고 있습니다.

## (10) 법인세

법인세비용은 당기법인세와 이연법인세로 구성되어 있습니다.

### 1) 당기법인세

당기 법인세부담액은 당기의 과세소득을 기초로 산정됩니다. 다른 과세기간에 가산되거나 차감될 손익항목 및 비과세항목이나 비공제항목 때문에 과세소득과 순이익은 차이가 발생합니다. 회사의 당기법인세와 관련된 부채는 보고기간 말까지 제정되었거나 실질적으로 제정된 세율 및 세법에 근거하여 계산됩니다.

법인세를 결정하는 것이 불확실하나 향후 과세당국에 대한 현금유출이 발생할 가능성이 높다고 판단되는 경우 충당부채를 인식합니다. 충당부채는 지급할 것으로 기대되는 금액에 대한 최선의 추정치로 측정됩니다. 이러한 평가는 과거 경험에 따른 지배기업의 세무전문가의 판단에 기초하며 특정한 경우에는 독립된 세무전문가의 판단에 기초하여 이루어집니다.

### 2) 이연법인세

이연법인세는 재무제표상 자산과 부채의 장부금액과 과세소득 산출시 사용되는 세무기준액과의 차이인 일시적차이와 관련하여 납부하거나 회수될 법인세 금액이며 부채법을 이용하여 회계처리합니다. 이연법인세부채는 일반적으로 모든 가산할 일시적차이에 대하여 인식됩니다. 이연법인세자산은 일반적으로 차감할 일시적차이가 사용될 수 있는 과세소득의 발생가능성이 높은 경우에, 모든 차감할 일시적차이에 대하여 인식됩니다. 그러나 가산할 일시적차이가 영업권을 최초로 인식할 때 발생하거나, 자산 또는 부채가 최초로 인식되는 거래가 사업결합거래가 아니고 거래 당시에 회계이익과 과세소득(세무상결손금)에 영향을 미치지 아니하는 거래에서 발생하는 경우 이연법인세부채는 인식하지 않습니다. 그리고 차감할 일시적차이가 자산 또는 부채가 최초로 인식되는 거래가 사업결합거래가 아니고 거래 당시 회계이익과 과세소득(세무상결손금)에 영향을 미치지 않는 거래에서 발생하는 경우에는 이연법인세자산은 인식하지 않습니다.

회사가 일시적차이의 소멸시점을 통제할 수 있으며, 예측가능한 미래에 일시적 차이가 소멸하지 않을 가능성이 높은 경우를 제외하고는 종속기업, 관계기업에 대한 투자 자산 및 조인트벤처 투자지분에 관한 가산할 일시적차이에 대하여 이연법인세부채를 인식합니다. 또한 이러한 투자자산 및 투자지분과 관련된 차감할 일시적차이로 인하여 발생하는 이연법인세자산은 일시적차이의 혜택을 사용할 수 있을만큼 충분한 과세소득이 발생할 가능성이 높고, 일시적차이가 예측가능한 미래에 소멸할 가능성이 높은 경우에만 인식합니다.

이연법인세자산의 장부금액은 매 보고기간 말에 검토하고, 이연법인세자산의 전부 또는 일부가 회수될 수 있을만큼 충분한 과세소득이 발생할 가능성이 더 이상 높지 않은 경우 이연법인세자산의 장부금액을 감소시킵니다.

이연법인세는 보고기간 말까지 제정되었거나 실질적으로 제정된 세율 및 세법에 근거하여 당해 부채가 결제되거나 자산이 실현되는 회계기간에 적용될 것으로 예상되는 세율을 사용하여 측정합니다. 이연법인세자산과 이연법인세부채를 측정할 때에는 보고기간 말 현재 회사가 관련 자산과 부채의 장부금액을 회수하거나 결제할 것으로 예상되는 방식에 따른 법인세효과를 반영하였습니다.

이연법인세자산과 부채는 회사가 당기법인세자산과 당기법인세부채를 상계할 수 있는 법적으로 집행가능한 권리를 가지고 있으며, 동일한 과세당국에 의해서 부과되는 법인세와 관련하여 과세대상기업이 동일하거나 과세대상기업은 다르지만 당기법인세 부채와 자산을 순액으로 결제할 의도가 있거나, 중요한 금액의 이연법인세부채가 결제되거나, 이연법인세자산이 회수될 미래에 각 회계기간마다 자산을 실현하는 동시에 부채를 결제할 의도가 있는 경우에만 상계합니다.

이연법인세부채 또는 이연법인세자산이 공정가치모형을 사용하여 측정된 투자부동산에서 발생하는 경우, 동 투자부동산의 장부금액이 매각을 통하여 회수될 것이라는 반증가능한 가정을 전제하고 있습니다. 따라서 이러한 가정에 대한 반증이 없다면, 이연법인세부채 또는 이연법인세자산의 측정에는 투자부동산 장부금액이 모두 매각을 통하여 회수되는 세효과를 반영합니다. 다만 투자부동산이 감가상각 대상자산으로서 매각을 위해 보유하기보다는 그 투자부동산에 내재된 대부분의 경제적 효익을 기간에 걸쳐 소비하는 것을 목적으로 하는 사업모형하에서 보유하는 경우 이러한 가정이 반증됩니다.

### 3) 당기법인세와 이연법인세의 인식

당기법인세와 이연법인세는 동일 회계기간 또는 다른 회계기간에 기타포괄손익이나 자본으로 직접 인식되는 거래나 사건 또는 사업결합으로부터 발생하는 경우를 제외하고는 수익이나 비용으로 인식하여 당기손익에 포함합니다. 사업결합시에는 법인세 효과는 사업결합에 대한 회계처리에 포함되어 반영됩니다.

#### (11) 유형자산

유형자산은 원가로 측정하고 있으며 최초 인식 후에 취득원가에서 감가상각누계액과 손상차손누계액을 차감한 금액을 장부금액으로 표시하고 있습니다. 유형자산의 원가는 당해 자산의 매입 또는 건설과 직접적으로 관련되어 발생한 지출로서 경영진이 의도하는 방식으로 자산을 가동하는데 필요한 장소와 상태에 이르게 하는 데 직접 관련되는 원가와 자산을 해체, 제거하거나 부지를 복구하는 데 소요될 것으로 최초에 추정되는 원가를 포함하고 있습니다.

후속원가는 자산으로부터 발생하는 미래경제적효익이 유입될 가능성이 높으며, 그 원가를 신뢰성 있게 측정할 수 있는 경우에 한하여 자산의 장부금액에 포함하거나 적절한 경우 별도의 자산으로 인식하고 있으며, 대체된 부분의 장부금액은 제거하고 있습니다. 한편 일상적인 수선·유지와 관련하여 발생하는 원가는 발생시점에 당기손익으로 인식하고 있습니다.

유형자산 중 토지는 감가상각을 하지 않으며, 이를 제외한 유형자산은 아래에 제시된 개별 자산별로 추정된 경제적 내용연수 동안 정액법으로 감가상각하고 있습니다.

과 목	추정 내용연수	감가상각방법
건물	40년	정액법
기계장치	5년	정액법
비품	5년	정액법
시설장치	5년	정액법

유형자산을 구성하는 일부의 원가가 당해 유형자산의 전체원가에 비교하여 중요하다면, 해당 유형자산을 감가상각할 때 그 부분은 별도로 구분하여 감가상각하고 있습니다.

유형자산의 감가상각방법, 잔존가치 및 내용연수는 매 보고기간 말에 재검토하고 있으며, 이를 변경하는 것이 적절하다고 판단되는 경우 회계추정의 변경으로 회계처리하고 있습니다.

유형자산을 처분하거나 사용이나 처분을 통한 미래경제적효익이 기대되지 않을 때 해당 유형자산의 장부금액을 재무상태표에서 제거하고 있습니다. 유형자산의 제거로 인하여 발생하는 손익은 순매각금액과 장부금액의 차이로 결정하고 있으며, 해당 유형자산이 제거되는 시점에 당기손익으로 인식하고 있습니다.

## (12) 투자부동산

임대수익이나 시세차익을 얻기 위하여 보유하고 있는 부동산은 투자부동산으로 분류하고 있습니다. 투자부동산은 취득시 발생한 거래원가를 포함하여 최초 인식시점에 원가로 측정하며, 최초 인식 후에 취득원가에서 감가상각누계액과 손상차손누계액을 차감한 금액을 장부금액으로 표시하고 있습니다.



후속원가는 자산으로부터 발생하는 미래경제적효익이 유입될 가능성이 높으며, 그 원가를 신뢰성 있게 측정할 수 있는 경우에 한하여 자산의 장부금액에 포함하거나 적절한 경우 별도의 자산으로 인식하고 있으며, 후속지출에 의해 대체된 부분의 장부금액은 제거하고 있습니다. 한편 일상적인 수선·유지와 관련하여 발생하는 원가는 발생시점에 당기손익으로 인식하고 있습니다.

투자부동산 중 토지에 대해서는 감가상각을 하지 않으며, 토지를 제외한 투자부동산은 경제적 내용연수에 따라 40년을 적용하여 정액법으로 상각하고 있습니다.

투자부동산의 감가상각방법, 잔존가치 및 내용연수는 매 보고기간 말에 재검토하고 있으며, 이를 변경하는 것이 적절하다고 판단되는 경우 회계추정의 변경으로 회계처리하고 있습니다.

투자부동산을 처분하거나, 투자부동산의 사용을 영구히 중지하고 처분으로도 더 이상의 미래경제적효익을 기대할 수 없는 경우에 해당 투자부동산의 장부금액을 연결 재무상태표에서 제거하고 있습니다. 투자부동산의 제거로 인하여 발생하는 손익은 순매각금액과 장부금액의 차이로 결정하고 있으며, 해당 투자부동산이 제거되는 시점의 당기손익으로 인식하고 있습니다.

### (13) 무형자산

#### 1) 개별취득하는 무형자산

내용연수가 유한한 개별 취득하는 무형자산은 취득원가에서 상각누계액과 손상차손누계액을 차감한 금액으로 인식하며, 추정내용연수에 걸쳐 정액법으로 상각비를 계상하고 있습니다. 무형자산의 내용연수 및 상각방법은 매 보고기간 종료일에 재검토하고 있으며, 이를 변경하는 것이 적절하다고 판단되는 경우 회계추정의 변경으로 회계처리하고 있습니다. 내용연수가 비한정인 개별 취득하는 무형자산은 취득원가에서 손상차손누계액을 차감한 금액으로 인식합니다.

## 2) 내부적으로 창출한 무형자산 - 연구 및 개발원가

연구활동에 대한 지출은 발생한 기간에 비용으로 인식하고 있습니다.

다음 사항을 모두 제시할 수 있는 경우에만 개발활동(또는 내부 프로젝트의 개발단계)에서 발생한 무형자산을 인식합니다.

- 무형자산을 사용하거나 판매하기 위해 그 자산을 완성할 수 있는 기술적 실현가능성
- 무형자산을 완성하여 사용하거나 판매하려는 기업의 의도
- 무형자산을 사용하거나 판매할 수 있는 기업의 능력
- 무형자산이 미래경제적효익을 창출하는 방법
- 무형자산의 개발을 완료하고 그것을 판매하거나 사용하는 데 필요한 기술적, 재정적 자원 등의 입수가능성
- 개발과정에서 발생한 무형자산 관련 지출을 신뢰성 있게 측정할 수 있는 기업의 능력

내부적으로 창출한 무형자산의 취득원가는 그 무형자산이 위에서 기술한 인식조건을 최초로 충족시킨 시점 이후에 발생한 지출의 합계이며, 내부적으로 창출한 무형자산으로 인식되지 않는 개발원가는 발생시점에 비용으로 인식하고 있습니다.

내부적으로 창출한 무형자산은 최초 인식 후에 취득원가에서 상각누계액과 손상차손누계액을 차감한 금액으로 표시하고 있습니다.

## 3) 무형자산의 제거

무형자산을 처분하거나 사용이나 처분을 통한 미래경제적효익이 기대되지 않을 때 해당 무형자산의 장부금액을 재무상태표에서 제거하고 있습니다. 무형자산의 제거로 인하여 발생하는 손익은 순매각금액과 장부금액의 차이로 결정하고 있으며, 해당 무형자산이 제거되는 시점에 당기손익으로 인식하고 있습니다.

#### (14) 영업권을 제외한 유·무형자산의 손상

영업권을 제외한 유·무형자산은 자산손상을 시사하는 징후가 있는지를 매 보고기간 말마다 검토하고 있으며, 자산손상을 시사하는 징후가 있는 경우에는 손상차손금액을 결정하기 위하여 자산의 회수가능액을 추정하고 있습니다. 회사는 개별 자산별로 회수가능액을 추정하고 있으며, 개별 자산의 회수가능액을 추정할 수 없는 경우에는 그 자산이 속하는 현금창출단위의 회수가능액을 추정하고 있습니다. 공동자산은 합리적이고 일관된 배분기준에 따라 개별 현금창출단위에 배분하며, 개별 현금창출단위로 배분할 수 없는 경우에는 합리적이고 일관된 배분기준에 따라 배분될 수 있는 최소 현금창출단위집단에 배분하고 있습니다.

비한정내용연수를 가진 무형자산 또는 아직 사용할 수 없는 무형자산은 자산손상을 시사하는 징후와 관계없이 매년 손상검사를 실시하고 있습니다.

회수가능액은 개별 자산 또는 현금창출단위의 순공정가치와 사용가치 중 큰 금액으로 측정하며, 자산(또는 현금창출단위)의 회수가능액이 장부금액에 미달하는 경우에는 자산(또는 현금창출단위)의 장부금액을 회수가능액으로 감소시키고 감소된 금액은 당기손익으로 인식하고 있습니다.

과거기간에 인식한 손상차손을 환입하는 경우 개별 자산(또는 현금창출단위)의 장부금액은 수정된 회수가능액과 과거기간에 손상차손을 인식하지 않았다면 현재 기록되어 있을 장부금액 중 작은 금액으로 결정하고 있으며, 해당 손상차손환입은 즉시 당기손익으로 인식하고 있습니다.

## (15) 충당부채

충당부채는 과거의 사건으로 인한 현재의무(법적의무 또는 의제의무)로서, 당해 의무를 이행할 가능성이 높으며 그 의무의 이행에 소요될 금액을 신뢰성있게 추정할 수 있을 경우에 인식하고 있습니다.

충당부채로 인식하는 금액은 관련된 사건과 상황에 대한 불가피한 위험과 불확실성을 고려하여 현재 의무의 이행에 소요되는 지출에 대한 각 보고기간 말 현재 최선의 추정치입니다. 화폐의 시간가치 효과가 중요한 경우 충당부채는 의무를 이행하기 위하여 예상되는 지출액의 현재가치로 평가하고 있습니다. 할인율은 부채의 고유한 위험과 화폐의 시간가치에 대한 현행 시장의 평가를 반영한 세전 이자율입니다. 시간경과에 따른 충당부채의 증가는 발생시 금융원가로 당기손익에 인식하고 있습니다.

충당부채를 결제하기 위해 필요한 지출액의 일부 또는 전부를 제3자가 변제할 것이 예상되는 경우 회사가 의무를 이행한다면 변제를 받을 것이 거의 확실하고 그 금액을 신뢰성있게 측정할 수 있는 경우에는 당해 변제금액을 자산으로 인식하고 있습니다.

매 보고기간 말마다 충당부채의 잔액을 검토하고, 보고기간 말 현재 최선의 추정치를 반영하여 조정하고 있습니다. 의무이행을 위하여 경제적효익이 내재된 자원이 유출될 가능성이 더이상 높지 아니한 경우에는 관련 충당부채를 환입하고 있습니다.

## (16) 현금및현금성자산

재무상태표에 현금과 은행잔고는 현금(즉 보유 현금과 요구불예금)과 현금성자산으로 구성됩니다. 현금성자산은 유동성이 매우 높은 단기(일반적으로 만기가 3개월 이내) 투자자산으로서 확정된 금액의 현금으로 전환이 용이하고 가치변동의 위험이 경미한 자산입니다. 현금성자산은 투자나 다른 목적이 아닌 단기의 현금수요를 충족하기 위한 목적으로 보유합니다.

## (17) 금융상품

금융자산 및 금융부채는 회사가 계약의 당사자가 되는 때에 회사의 재무상태표에 인식하고 있습니다. 금융자산 및 금융부채는 유의적인 금융요소를 포함하지 않는 매출채권을 제외하고는 최초 인식시 공정가치로 측정하고 있습니다. 금융자산의 취득이나 금융부채의 발행과 직접 관련되는 거래원가는 최초 인식시 금융자산 또는 금융부채의 공정가치에 차감하거나 가산하고 있습니다. 다만 당기손익-공정가치측정금융자산의 취득이나 당기손익-공정가치측정금융부채의 발행과 직접 관련되는 거래원가는 발생 즉시 당기손익으로 인식하고 있습니다.

## (18) 금융자산

금융자산의 정형화된 매입 또는 매도는 모두 매매일에 인식하거나 제거하고 있습니다. 금융자산의 정형화된 매입 또는 매도는 관련 시장의 규정이나 관행에 의하여 일반적으로 설정된 기간 내에 금융상품을 인도하는 계약조건에 따라 금융자산을 매입하거나 매도하는 계약입니다.

모든 인식된 금융자산은 후속적으로 금융자산의 분류에 따라 상각후원가나 공정가치로 측정합니다.

### 1) 금융자산의 분류

다음의 조건을 충족하는 채무상품은 후속적으로 상각후원가로 측정합니다.

- 계약상 현금흐름을 수취하기 위하여 보유하는 것이 목적인 사업모형 하에서 금융자산을 보유한다.
- 금융자산의 계약조건에 따라 특정일에 원금과 원금잔액에 대한 이자 지급만으로 구성되어 있는 현금흐름이 발생한다.

다음의 조건을 충족하는 채무상품은 후속적으로 기타포괄손익-공정가치로 측정합니다.

- 계약상 현금흐름의 수취와 금융자산의 매도 둘 다를 통해 목적을 이루는 사업모형 하에서 금융자산을 보유한다.
- 금융자산의 계약조건에 따라 특정일에 원금과 원금잔액에 대한 이자 지급만으로 구성되어 있는 현금흐름이 발생한다.

상기 이외의 모든 금융자산은 후속적으로 당기손익-공정가치로 측정합니다.

상기에 기술한 내용에도 불구하고 회사는 금융자산의 최초 인식시점에 다음과 같은 취소불가능한 선택 또는 지정을 할 수 있습니다.

- 특정 요건을 충족하는 경우 지분상품의 후속적인 공정가치 변동을 기타포괄손익으로 표시하는 선택을 할 수 있습니다.
- 당기손익-공정가치측정항목으로 지정한다면 회계불일치를 제거하거나 유의적으로 줄이는 경우 상각후원가측정금융자산이나 기타포괄손익-공정가치측정금융자산의 요건을 충족하는 채무상품을 당기손익-공정가치측정항목으로 지정할 수 있습니다.

## 2) 금융자산의 손상

회사는 상각후원가나 기타포괄손익-공정가치로 측정하는 채무상품에 대한 투자, 리스채권, 매출채권 및 계약자산과 금융보증계약에 대한 기대신용손실을 손실충당금으로 인식합니다. 기대신용손실의 금액은 매 보고기간에 금융상품의 최초 인식 이후 신용위험의 변동을 반영하여 갱신됩니다.

회사는 매출채권, 계약자산 및 리스채권에 대해 전체기간 기대신용손실을 인식합니다. 이러한 금융자산에 대한 기대신용손실은 회사의 과거 신용손실 경험에 기초한 충당금 설정률표를 사용하여 추정하며, 차입자 특유의 요소와 일반적인 경제 상황 및 적절하다면 화폐의 시간가치를 포함한 현재와 미래 예측 방향에 대한 평가를 통해 조정됩니다.

이를 제외한 금융자산에 대해서는 최초 인식 후 신용위험이 유의적으로 증가한 경우 전체기간 기대신용손실을 인식합니다. 그러나 최초 인식 후 금융자산의 신용위험이 유의적으로 증가하지 않은 경우 회사는 금융상품의 기대신용손실을 12개월 기대신용손실에 해당하는 금액으로 측정합니다.

전체기간 기대신용손실은 금융상품의 기대존속기간에 발생할 수 있는 모든 채무불이행 사건에 따른 기대신용손실을 의미합니다. 반대로 12개월 기대신용손실은 보고기간말 후 12개월 내에 발생 가능한 금융상품의 채무불이행 사건으로 인해 기대되는 전체기간 기대신용손실의 일부를 의미합니다.

### 3) 금융자산의 제거

금융자산의 현금흐름에 대한 계약상 권리가 소멸하거나, 금융자산을 양도하고 금융자산의 소유에 따른 위험과 보상의 대부분을 다른 기업에게 이전할 때에만 금융자산을 제거하고 있습니다. 만약 금융자산의 소유에 따른 위험과 보상의 대부분을 이전하지도 않고 보유하지도 않으며, 양도한 금융자산을 계속하여 통제하고 있다면, 회사는 당해 금융자산에 대하여 지속적으로 관여하는 정도까지 계속하여 인식하고 있습니다. 만약 양도한 금융자산의 소유에 따른 위험과 보상의 대부분을 보유하고 있다면, 회사는 당해 금융자산을 계속 인식하고 수취한 대가는 담보 차입으로 인식하고 있습니다.

상각후원가로 측정하는 금융자산을 제거하는 경우, 당해 자산의 장부금액과 수취하거나 수취할 대가의 합계의 차이를 당기손익으로 인식합니다. 기타포괄손익-공정가치로 측정하는 채무상품에 대한 투자를 제거하는 경우 이전에 인식한 손익누계액을 당기손익으로 재분류합니다. 반면에 최초 인식시점에 기타포괄손익-공정가치항목으로 지정한 지분상품에 대한 투자는 이전에 인식한 손익누계액을 당기손익으로 재분류하지 않으나 이익잉여금으로 대체합니다.

## (19) 금융부채와 지분상품

### 1) 금융부채 · 자본분류

회사는 계약의 실질 및 금융부채와 지분상품의 정의에 따라 발행한 금융상품을 최초 인식시점에 금융부채 또는 자본으로 분류하고 있습니다.

### 2) 지분상품

지분상품은 기업의 자산에서 모든 부채를 차감한 후의 잔여지분을 나타내는 모든 계약입니다. 회사가 발행한 지분상품은 발행금액에서 직접발행원가를 차감한 순액으로 인식하고 있습니다.

자가지분상품을 재취득하는 경우, 이러한 지분상품은 자본에서 직접 차감하고 있습니다. 자가지분상품을 매입 또는 매도하거나 발행 또는 소각하는 경우의 손익은 당기 손익으로 인식하지 않습니다.

### 3) 복합금융상품

회사는 발행한 복합금융상품(전환사채)을 계약의 실질 및 금융부채와 지분상품의 정의에 따라 금융부채와 자본으로 각각 분류하고 있습니다. 확정수량의 자가지분상품에 대하여 확정금액의 현금 등 금융자산의 교환을 통해 결제될 전환권옵션은 지분상품입니다.

부채요소의 공정가치는 발행일 현재 조건이 유사한 일반사채에 적용하는 시장이자율을 이용하여 추정하고 있습니다. 이 금액은 전환으로 인하여 소멸될 때까지 또는 금융상품의 만기까지 유효이자율법을 적용한 상각후원가 기준으로 부채로 기록하고 있습니다.



자본요소는 전체 복합금융상품의 공정가치에서 부채요소를 차감한 금액으로 결정되며, 법인세효과를 차감한 금액으로 자본항목으로 인식되고 후속적으로 재측정되지 않습니다. 또한 자본으로 분류된 전환권옵션(전환권대가)은 전환권옵션이 행사될 때까지 자본에 남아있으며, 전환권옵션이 행사되는 경우 자본으로 인식한 금액은 주식 발행초과금으로 대체하고 있습니다. 전환사채의 만기까지 전환권옵션이 행사되지 않는 경우 자본으로 인식한 금액은 기타불입자본으로 대체하고 있습니다. 전환사채가 지분상품으로 전환되거나 전환권이 소멸되는 때에 당기손익으로 인식될 손익은 없습니다.

전환사채의 발행과 관련된 거래원가는 배분된 총 발행금액에 비례하여 부채요소와 자본요소에 배분하고 있습니다. 자본요소와 관련된 거래원가는 자본에서 직접 인식하고, 부채요소와 관련된 거래원가는 부채요소의 장부금액에 포함하여 전환사채의 존속기간 동안 유효이자율법에 따라 상각하고 있습니다.

#### 4) 금융부채

모든 금융부채는 후속적으로 유효이자율법을 사용하여 상각후원가로 측정하거나 당기손익-공정가치로 측정합니다. 그러나 금융자산의 양도가 제거요건을 충족하지 못하거나 지속적 관여 접근법이 적용되는 경우에 발생하는 금융부채와 발행한 금융보증계약은 아래에 기술하고 있는 특정한 회계정책에 따라 측정됩니다.

#### 5) 당기손익-공정가치측정금융부채

금융부채는 사업결합에서 취득자의 조건부대がい거나 단기매매항목이거나 최초 인식시 당기손익인식항목으로 지정할 경우 당기손익-공정가치측정금융부채로 분류하고 있습니다.

당기손익-공정가치측정금융부채는 공정가치로 측정하며 위험회피관계로 지정된 부분을 제외한 공정가치의 변동으로 인해 발생하는 평가손익은 당기손익으로 인식합니다.

## 6) 상각후원가측정금융부채

금융부채는 사업결합에서 취득자의 조건부대がい거나 단기매매항목이거나 최초 인식시 당기손익인식항목으로 지정할 경우에 해당하지 않는 경우 후속적으로 유효이자율법을 사용하여 상각후원가로 측정됩니다.

유효이자율법은 금융부채의 상각후원가를 계산하고 관련 기간에 걸쳐 이자비용을 배분하는 방법입니다. 유효이자율은 금융부채의 기대존속기간이나 (적절하다면) 더 짧은 기간에 지급하거나 수취하는 수수료와 포인트(유효이자율의 주요 구성요소임), 거래원가 및 기타 할증액 또는 할인액을 포함하여 예상되는 미래현금지급액의 현재가치를 금융부채의 상각후원가와 정확히 일치시키는 이자율입니다.

## 7) 금융보증부채

금융보증계약은 채무상품의 최초 계약조건이나 변경된 계약조건에 따라 지급기일에 특정 채무자가 지급하지 못하여 보유자가 입은 손실을 보상하기 위해 발행자가 특정 금액을 지급하여야 하는 계약입니다.

금융보증부채는 공정가치로 최초 측정하며, 당기손익인식항목으로 지정되거나 자산의 양도로 인해 발생한 것이 아니라면 다음 중 큰 금액으로 후속측정하여야 합니다.

- 기업회계기준서 제1109호 '금융상품'에 따라 산정한 손실충당금(상기 '금융자산' 참고)
- 최초 인식금액에서 기업회계기준서 제1115호 '고객과의 계약에서 생기는 수익'에 따라 인식한 이익누계액을 차감한 금액

## 8) 금융부채의 제거

회사는 회사의 의무가 이행, 취소 또는 만료된 경우에만 금융부채를 제거합니다. 제거되는 금융부채의 장부금액과 지급하거나 지급할 대가의 차이는 당기손익으로 인식하고 있습니다.

기존 대역자와 실질적으로 다른 조건으로 채무상품을 교환한 경우에 기존 금융부채는 소멸하고 새로운 금융부채를 인식하는 것으로 회계처리합니다. 이와 마찬가지로 기존 금융부채(또는 금융부채의 일부)의 조건이 실질적으로 변경된 경우에도 기존 금융부채는 소멸하고 새로운 부채를 인식하는 것으로 회계처리합니다. 지급한 수수료에서 수취한 수수료를 차감한 수수료 순액을 포함한 새로운 조건에 따른 현금흐름을 최초 유효이자율로 할인한 현재가치가 기존 금융부채의 나머지 현금흐름의 현재가치와 적어도 10% 이상이라면 조건이 실질적으로 달라진 것으로 간주합니다. 조건변경이 실질적이지 않다면 조건변경 전 부채의 장부금액과 조건변경 후 현금흐름의 현재가치의 차이는 변경에 따른 손익으로 '기타영업외손익' 항목으로 인식합니다.

## (20) 가상자산

회사는 다양한 사업 목적을 위해 가상자산을 보유하고 있습니다. 회사가 보유한 가상자산의 회계처리를 위하여 적용한 원칙은 다음과 같습니다.

### 1) 가상자산의 성격

회사는 가상자산을 통상적인 영업과정에서 판매목적으로 보유하지 않고, 다양한 사업 목적을 위해 보유하고 있습니다. 회사가 보유한 가상자산은 물리적 실체가 없지만 식별가능한 비화폐성자산이며, 회사가 통제하고 미래 경제적 효익이 회사에 유입될 것이라 기대가 되어 기업회계기준서 제 1038 호에 따른 무형자산으로 분류하였습니다.

## 2) 가상자산의 취득

회사는 가상자산의 최초 인식할 때 원가로 측정하며, 개별 취득 가격에 기초하여 측정하고 있습니다. 개별 취득 시 화폐성 자산으로 구입대가를 지급하는 경우, 동화폐성 자산의 가치에 기초하여 가상자산의 원가를 측정합니다.

또한, 다른 가상자산으로 구입대가를 지급하는 경우, 취득한 암호화자산의 공정가치가 더 명백한 경우를 제외하고는 제공한 가상자산의 공정가치를 취득한 가상자산의 원가로 측정합니다.

## 3) 가상자산의 후속 측정

회사는 후속 측정을 위해 기업회계기준서 제1038호 문단 74에 따른 원가모형을 적용하고 있으며, 매 보고기간말 손상평가를 수행하고, 가상자산의 장부가격이 활성시장에서 거래되는 가격보다 낮을 경우 자산의 회수가능액과 장부금액의 차이를 손상차손으로 인식하고 있습니다. 회사는 가상자산의 공정가치를 상장된 주요 거래소의 평균 가격을 참조하고 있습니다.

## 4) 가상자산의 손익 분류

회사는 가상자산의 손상차손 및 처분손익은 영업외손익으로 분류하였습니다.

### 3. 중요한 판단과 추정불확실성의 주요 원천

주석 2에 기술된 회사의 회계정책을 적용함에 있어서, 경영진은 재무제표에 인식되는 금액에 유의적인 영향을 미치는 판단을 하여야 하며(추정과 관련된 사항은 제외), 다른 자료로부터 쉽게 식별할 수 없는 자산과 부채의 장부금액에 대한 추정 및 가정을 하여야 합니다. 추정치와 관련 가정은 과거 경험 및 관련이 있다고 여겨지는 기타 요인에 근거합니다. 또한 실제 결과는 이러한 추정치들과 다를 수도 있습니다.

추정과 기초적인 가정은 계속하여 검토됩니다. 회계추정에 대한 수정은 그러한 수정이 오직 당해 기간에만 영향을 미칠 경우 수정이 이루어진 기간에 인식되며, 당기와 미래 기간 모두 영향을 미칠 경우 수정이 이루어진 기간과 미래 기간에 인식됩니다.

#### (1) 비금융자산의 손상차손

회사는 주석 2.2(14)의 회계정책에 따라 매년 비금융자산의 손상여부를 검토하고 있습니다. 현금창출단위의 회수가능금액은 사용가치의 계산에 기초하여 결정하고 있습니다. 이러한 계산은 추정에 근거하여 이루어집니다.

#### (2) 법인세

회사의 과세소득에 대한 법인세는 세법 및 과세당국의 결정을 적용하여 산정되므로 최종 세효과를 산정하는 데에는 불확실성이 존재합니다.

회사는 특정 기간동안 과세소득의 일정 금액을 투자, 임금증가 등에 사용하지 않았을 때 세법에서 정하는 방법에 따라 산정된 법인세를 추가로 부담합니다. 따라서, 해당 기간의 당기법인세와 이연법인세를 측정할 때 이에 따른 세효과를 반영하여야 하고, 이로 인해 회사가 부담할 법인세는 각 연도의 투자, 임금증가 등의 수준에 따라 달라지므로 최종 세효과를 산정하는 데에는 불확실성이 존재합니다.

### (3) 금융상품의 공정가치

활성시장에서 거래되지 않는 금융상품의 공정가치는 원칙적으로 평가기법을 사용하여 결정됩니다. 회사는 보고기간말 현재 중요한 시장상황에 기초하여 다양한 평가기법의 선택 및 가정에 대한 판단을 하고 있습니다.

### (4) 순확정급여부채

순확정급여부채의 현재가치는 보험수리적방식에 의해 결정되는 다양한 요소들 특히 할인율의 변동에 영향을 받습니다(주석 21 참조).

### (5) 리스

리스기간을 산정할 때에 경영진은 연장선택권을 행사하거나 종료선택권을 행사하지 않을 경제적 유인이 생기게 하는 관련되는 사실 및 상황을 모두 고려합니다. 연장선택권의 대상 기간(또는 종료선택권의 대상 기간)은 리스이용자가 연장선택권을 행사할 것(또는 행사하지 않을 것)이 상당히 확실한 경우에만 리스기간에 포함됩니다.

선택권이 실제로 행사되거나(행사되지 않거나) 회사가 선택권을 행사할(행사하지 않을) 의무를 부담하게 되는 경우에 리스기간을 다시 평가합니다. 리스이용자가 통제할 수 있는 범위에 있고 리스기간을 산정할 때에 영향을 미치는 유의적인 사건이 일어나거나 상황에 유의적인 변화가 있을 때에만 회사는 연장선택권을 행사할 것(또는 행사하지 않을 것)이 상당히 확실한지의 판단을 변경합니다.

## 4. 재무위험관리

### 4.1 재무위험관리요소

회사는 여러 활동으로 인하여 시장위험(환위험, 공정가치 이자율 위험, 현금흐름 이자율 위험 및 가격위험), 신용위험 및 유동성 위험과 같은 다양한 금융 위험에 노출되어 있습니다. 회사의 전반적인 위험관리정책은 금융시장의 예측불가능성에 초점을 맞추고 있으며 재무성과에 잠재적으로 불리할 수 있는 효과를 최소화하는데 중점을 두고 있습니다.

위험관리는 재무부서에 의해 이루어지고 있습니다. 회사의 재무팀은 현업부서들과 긴밀히 협력하여 재무위험을 식별, 평가 및 회피하고 있습니다.

#### 4.1.1 시장위험

##### (1) 외환위험

회사는 국제적으로 영업활동을 영위하고 있어 외환위험, 특히 주로 미국달러화와 관련된 환율변동위험에 노출되어 있습니다. 외환위험은 미래예상거래, 인식된 자산과 부채와 관련하여 발생하고 있습니다.

회사의 경영진은 각각의 기능통화에 대한 외환위험을 관리하도록 하고 있습니다. 외환위험은 미래예상거래 및 인식된 자산부채가 기능통화 외의 통화로 표시될 때 발생하고 있습니다.

당기말과 전기말 현재 회사가 보유하고 있는 외화표시 화폐성자산-부채의 장부금액은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기말	전기말
현금및현금성자산		
USD	5,048,914	14,872,361
CNY	946	-
JPY	1,865	-
VND	175	5
소 계	5,051,900	14,872,366
매출채권		
USD	9,814,838	13,904,738
EUR	58,286	98,621
CNY	163,932	29,864
소 계	10,037,056	14,033,223
기타금융자산		
USD	195,642	330,391
소 계	195,642	330,391
기타금융부채		
USD	(414,236)	(897,208)
JPY	(6,163)	(68,171)
CNY	(40)	(176,186)
소 계	(420,439)	(1,141,565)

회사는 외화거래에 대한 환율변동위험을 회피하기 위하여 통화선도계약을 체결하고 있습니다. 통화선도 계약에 따른 10%의 환율변동 효과를 고려한 주요 통화별 환율변동시 민감도 분석내용은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기		전기	
	10%상승	10%하락	10%상승	10%하락
USD	1,464,516	(1,464,516)	2,821,028	(2,821,028)
JPY	(430)	430	(6,817)	6,817
CNY	16,484	(16,484)	(14,632)	14,632
EUR	5,829	(5,829)	9,862	(9,862)
VND	18	(18)	1	(1)



(2) 이자율 위험

회사의 이자율 위험은 주로 변동금리부 조건의 단기 및 장기 차입금에서 발생하는 현금흐름 이자율 위험입니다.

회사의 차입금과 채권은 상각후원가로 측정됩니다. 차입금 중 이자율이 주기적으로 재설정되는 계약의 경우에는 관련하여 시장이자율 변동위험에 노출되어 있습니다.

회사의 차입금과 관련된 이자율위험 및 보고기간 말 현재 계약상 이자율 재설정일은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기		전기	
	금액	비율	금액	비율
변동금리 차입금	49,450,000	47.45%	74,850,000	72.32%
고정금리 차입금 - 이자율 재설정일 또는 만기일				
1년 미만	37,300,000	35.80%	12,000,000	11.59%
1-5년	17,450,000	16.75%	16,650,000	16.09%
5년 초과	-	0.00%	-	0.00%
합 계	104,200,000	100.00%	103,500,000	100.00%

(가) 민감도 분석

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

(단위 : 천원)

구 분	당기		전기	
	1%상승	1%하락	1%상승	1%하락
이자비용	2,125,896	(2,125,896)	2,829,425	(2,829,425)

#### 4.1.2 신용위험

##### (1) 위험관리

신용위험은 회사 차원에서 관리되고 있습니다. 신용위험은 보유하고 있는 수취채권 및 확정계약을 포함한 거래처에 대한 신용위험뿐 아니라 현금및현금성자산, 은행 등의 금융기관 예치금으로부터 발생하고 있습니다. 은행 및 금융기관의 경우, 독립적인 신용평가기관으로부터의 신용등급이 최소 A등급 이상으로 의무불이행 위험이 거의 없다고 판단되는 경우에 한하여 거래를 하고 있습니다.

##### (2) 금융자산의 손상

회사는 기대신용손실 모형이 적용되는 다음의 금융자산을 보유하고 있습니다.

- 재화 및 용역의 제공에 따른 매출채권
- 상각후원가로 측정하는 기타 금융자산

현금성자산도 손상 규정의 적용대상에 포함되나 식별된 기대신용손실은 유의적이지 않습니다.

##### (가) 매출채권

회사는 매출채권에 대해 전체 기간 기대신용손실을 손실충당금으로 인식하는 간편법을 적용합니다.

기대신용손실을 측정하기 위해 매출채권은 신용위험 특성과 연체일을 기준으로 구분하였습니다.

기대신용손실율은 2024년 12월 31일 기준으로부터 각 36개월 동안의 매출과 관련된 지불 정보와 관련 확인된 신용손실 정보를 근거로 산출하였습니다.

당기말과 전기말의 매출채권에 대한 손실충당금은 다음과 같습니다.

- 당기말

(단위 : 천원)

구 분	0~3개월	3~6개월	6~9개월	9~12개월	12~15개월	15개월 초과	신용이 손상된 매출채권	계
당기말								
매출채권	15,213,518	112,116	96,724	65,120	9,887	30,023	1,048,225	16,575,613
손실충당금	487	137	244	230	50	1,147	1,048,225	1,050,520

- 전기말

(단위 : 천원)

구 분	0~3개월	3~6개월	6~9개월	9~12개월	12~15개월	15개월 초과	신용이 손상된 매출채권	계
전기말								
매출채권	17,353,712	97,957	83,528	199,102	22,400	10,904	1,048,225	18,815,828
손실충당금	1,469	297	516	1,704	282	384	1,048,225	1,052,877

당기와 전기 중 매출채권의 손실충당금 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	매출채권	
	당기	전기
기초	1,052,877	1,121,366
당기손익으로 인식된 손실충당금의 증감	(2,357)	(68,489)
기말	1,050,520	1,052,877

매출채권은 회수를 더 이상 합리적으로 예상할 수 없는 경우 제각됩니다. 회수를 더 이상 합리적으로 예상할 수 없는 지표에는 회사와의 채무조정에 응하지 않는 경우, 120일 이상 계약상 현금흐름을 지급하지 않는 경우 등이 포함됩니다.

매출채권의 손상은 손익계산서상 대손상각비로 순액으로 표시되고 있습니다. 제각된 금액의 후속적인 회수는 동일한 계정과목에 대한 차감으로 인식하고 있습니다.

(나) 상각후원가 측정 기타 금융자산

상각후원가로 측정하는 기타 금융자산에는 관계사대여금, 임직원대여금, 기타 미수금 등이 포함됩니다.

회사는 미래전망정보에 근거하여 보고기간 종료일 현재 보유하고 있는 기타금융자산에 대해 신용위험과 그로 인한 기대신용손실을 평가한 결과 식별된 기대신용손실은 유의적이지 않다고 판단되어 이를 인식하지 않았습니다.

(3) 당기손익-공정가치 측정 금융자산

회사는 당기손익-공정가치 측정 금융자산에 대한 신용위험에도 노출되어 있습니다. 관련 최대노출금액은 해당 장부금액입니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기말	전기말
최대노출금액(*1)	517,180	2,968,775

(\*1) 당기손익-공정가치 측정 금융자산 중 지분증권은 신용위험에 대한 노출금액에서 제외하였습니다.

### 4.1.3 유동성위험

회사는 미래의 현금흐름을 예측하여 단기 및 중장기 자금조달 계획을 수립하여 유동성위험을 관리하고 있으며, 금융부채의 잔존계약 만기에 따른 만기분석내용은 다음과 같습니다.

#### - 당기

(단위 : 천원)

구 분	장부금액	1개월~3개월	3개월~1년	1년~5년	5년초과
단기금융부채	40,700,000	10,383,455	31,129,495	-	-
기타금융부채	7,372,785	7,372,785	-	-	-
장기금융부채	63,500,000	1,018,104	3,083,095	65,148,207	-
기타비유동금융부채	991,596	-	281,099	440,317	270,180
리스부채	525,825	230,599	260,102	41,486	-
합 계	113,090,206	19,004,943	34,753,791	65,630,010	270,180

#### - 전기

(단위 : 천원)

구 분	장부금액	1개월~3개월	3개월~1년	1년~5년	5년초과
단기금융부채	37,000,000	10,427,611	28,545,285	-	-
기타금융부채	15,501,364	15,501,364	-	-	-
장기금융부채	66,500,000	1,146,509	3,453,736	71,466,527	-
기타비유동금융부채	1,560,757	-	316,295	1,244,462	-
리스부채	1,258,501	290,446	799,676	168,378	-
합 계	121,820,622	27,365,930	33,114,992	72,879,367	-

## 4.2 자본위험 관리

회사의 자본관리 목적은 계속기업으로 영업활동을 유지하고 주주 및 이해관계자의 이익을 극대화하며 자본비용의 절감을 위하여 최적의 자본구조를 유지하는데 있습니다. 회사는 배당조정, 신주발행 등의 정책을 통하여 자본구조를 경제환경의 변화에 따라 적절히 수정변경하고 있습니다. 회사의 자본위험관리정책은 부채비율로 관리하고 있으며 그 비율은 아래와 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기말	전기말
부채비율		
부채	133,274,496	133,143,371
자본	96,008,684	105,121,379
부채비율	138.82%	126.66%

## 5. 금융상품 공정가치

### 5.1 금융상품 종류별 공정가치

금융상품의 종류별 장부금액 및 공정가치는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기말		전기말	
	장부금액	공정가치	장부금액	공정가치
<b>금융자산</b>				
현금및현금성자산	17,215,926	(*1)	22,437,149	(*1)
매출채권(유동)	14,724,512	(*1)	17,762,950	(*1)
매출채권(비유동)	800,580	(*1)	-	(*1)
금융리스채권(유동)	37,206	(*1)	84,082	(*1)
금융리스채권(비유동)	-	(*1)	7,181	(*1)
당기손익-공정가치측정 금융자산(유동)	886,369	886,369	-	-
당기손익-공정가치측정 금융자산(비유동)	27,585,325	27,585,325	34,924,436	34,924,436
기타금융자산(통화선도 외)	2,581,329	(*1)	5,333,710	(*1)
기타금융자산(통화선도)	-	-	20,532	20,532
기타비유동금융자산	23,353,125	(*1)	22,769,577	(*1)
소 계	87,184,372		103,339,617	
<b>금융부채</b>				
단기금융부채	40,700,000	(*1)	37,000,000	(*1)
유동성장기부채	2,000,000	(*1)	2,000,000	(*1)
기타금융부채(통화선도 외)	7,183,028	(*1)	15,496,356	(*1)
기타금융부채(통화선도)	189,757	189,757	5,008	5,008
장기금융부채	61,500,000	(*1)	64,500,000	(*1)
당기손익-공정가치측정 금융부채(비유동)	1,085,316	1,085,316	728,104	728,104
기타비유동금융부채	991,596	(*1)	1,560,757	(*1)
리스부채(유동)	484,338	(*1)	1,090,122	(*1)
리스부채(비유동)	41,487	(*1)	168,378	(*1)
소 계	114,175,522		122,548,725	

(\*1) 장부금액이 공정가치의 합리적인 근사치이므로 공정가치 공시에서 제외하였습니다.

## 5.2 금융상품 공정가치 서열체계

공정가치로 측정되거나 공정가치가 공시되는 항목은 공정가치 서열체계에 따라 구분하며, 정의된 수준들은 다음과 같습니다.

- 측정일에 동일한 자산이나 부채에 대해 접근할 수 있는 활성시장의 (조정하지 않은) 공시가격 (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)

당기말과 전기말의 공정가치로 측정되거나 공정가치가 공시되는 금융상품의 공정가치 서열체계 구분은 다음과 같습니다.

-당기말

(단위 : 천원)

구 분	당기말			
	수준 1	수준 2	수준 3	합계
공정가치로 측정되는 금융자산				
당기손익-공정가치 측정 금융자산	-	223,661	28,248,034	28,471,695
공정가치로 측정되는 금융부채				
당기손익-공정가치 측정 금융부채	-	-	1,085,316	1,085,316
기타금융부채(통화선도)	-	189,757	-	189,757



-전기말

(단위 : 천원)

구 분	전기말			
	수준 1	수준 2	수준 3	합계
공정가치로 측정되는 금융자산				
당기손익-공정가치 측정 금융자산	-	149,277	34,775,159	34,924,436
기타금융자산(통화선도)	-	20,532	-	20,532
공정가치로 측정되는 금융부채				
당기손익-공정가치 측정 금융부채	-	-	728,104	728,104
기타금융부채(통화선도)	-	5,008	-	5,008

5.3 반복적인 공정가치 측정치의 서열체계 수준 간 이동

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

금융상품의 각 공정가치 서열체계의 수준 간 이동 내역은 다음과 같습니다.

(1) 반복적인 측정치의 수준 1과 수준 2간의 이동 내역

당기 중 수준 1과 수준 2간의 대체는 없습니다.

(2) 반복적인 측정치의 수준 3의 변동 내역

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
기초금액	34,775,158	31,054,457
총손익		
당기손익인식액	(5,447,666)	926,608
매입금액	2,900,000	6,701,117
매각금액	(47,059)	(3,907,024)
합병으로 인한 소멸	(3,932,400)	-
기말금액	28,248,033	34,775,158

#### 5.4 가치평가기법 및 투입 변수

회사는 공정가치 서열체계에서 수준 2와 수준 3으로 분류되는 금융상품의 공정가치에 대하여 다음의 가치평가기법과 투입 변수를 사용하고 있습니다.

-당기말

(단위 : 천원)

구분	당기말				
	공정가치	수준	가치평가기법	투입 변수	수준3 투입변수 범위
당기손익-공정가치측정금융자산					
전환사채	293,519	3	현금할인법 및 이항모형	할인율	-%
				무위험수익률	-%
				주가변동성	-%
전환우선주	536,453	3		할인율	12.16%
				무위험수익률	2.99%
				주가변동성	51.05%
상환전환우선주	4,412,453	3		할인율	12.16%~14.90%
				무위험수익률	2.99%
				주가변동성	48.41%~51.62%
수익증권	14,949,784	3	순자산가치평가법	순자산가치	-
비상장주식	7,132,006	3	할인율	11.88%~17.69%	
			무위험수익률	2.21%~3.26%	
			주가변동성	48.41%	
파생상품	923,819	3	할인율	2.84%	
			주가변동성	42.99%	
기타	223,661	2	-	-	-
기타금융자산					
통화선도자산	-	2	-	-	-
당기손익-공정가치측정 금융부채					
파생상품	1,085,316	3	할인율	2.84%	
			주가변동성	42.99%	

-전기말

(단위 : 천원)

구분	전기말						
	공정가치	수준	가치평가방법	투입 변수	수준3 투입변수 범위		
당기손익-공정가치측정금융자산							
전환사채	2,819,497	3	현금할인법 및 이항모형	할인율	14.40%~16.79%		
				무위험수익률	3.87%~3.93%		
				주가변동성	55.45%~62.10%		
전환우선주	535,327	3		할인율	17.72%		
				무위험수익률	4.00%		
				주가변동성	62.10%		
상환전환우선주	6,821,650	3		할인율	16.10%~17.94%		
				무위험수익률	3.90%~4.01%		
				주가변동성	45.83%~62.10%		
수익증권	12,523,194	3	순자산가치평가법	순자산가치	-		
비상장주식	11,851,572	3	현금할인법 및 이항모형	할인율	15.46%~19.37%		
				무위험수익률	2.19%~4.01%		
				주가변동성	63.49%		
파생상품	223,918	3		현금할인법 및 이항모형	할인율	3.22%	
					주가변동성	46.07%	
기타	149,279	2			-	-	-
기타금융자산							
통화선도자산	20,532	2			-	-	-
당기손익-공정가치측정 금융부채							
파생상품	728,104	3	현금할인법 및 이항모형		할인율	3.98%	
					주가변동성	46.07%	

### 5.5 수준 3으로 분류된 공정가치 측정치의 민감도 분석

금융상품의 민감도 분석은 통계적 기법을 이용한 관측 불가능한 투입 변수의 변동에 따른 금융상품의 가치 변동에 기초하여 유리한 변동과 불리한 변동으로 구분하여 이루어집니다. 그리고 공정가치가 두 개 이상의 투입 변수에 영향을 받는 경우에는 가장 유리하거나 또는 가장 불리한 금액을 바탕으로 산출됩니다. 민감도 분석 대상인 수준 3으로 분류되는 각 상품별 투입 변수의 변동에 따른 손익 효과에 대한 민감도 분석 결과는 다음과 같습니다.

#### -당기말

(단위 : 천원)

구분	유리한변동		불리한변동	
	당기손익	자본	당기손익	자본
당기손익-공정가치측정 금융자산(*1)	885,340	885,340	(818,270)	(818,270)

(\*1) 당기손익-공정가치측정 금융자산은 주가 및 변동성을 각각 10% 증가 또는 감소하거나 할인율 1%씩 증가 또는 감소 시킴으로써 공정가치 변동을 산출하였습니다.

#### -전기말

(단위 : 천원)

구분	유리한변동		불리한변동	
	당기손익	자본	당기손익	자본
당기손익-공정가치측정 금융자산(*1)	1,443,015	1,443,015	(1,182,405)	(1,182,405)

(\*1) 당기손익-공정가치측정 금융자산은 주가 및 변동성을 각각 10% 증가 또는 감소하거나 할인율 1%씩 증가 또는 감소 시킴으로써 공정가치 변동을 산출하였습니다.

회사의 영업부문은 게임개발 및 운영의 단일부문으로 구성되어 있습니다.

(1) 지역별 매출

회사의 영업수익은 온라인, 모바일, 광고대행 및 임대매출로 구성되어 있습니다. 온라인 수익은 주로 한국, 중국을 포함한 아시아지역에서 발생하고 있으며, 모바일 수익은 글로벌 전역에서 발생하고 있습니다. 임대수익의 경우 한국에서 발생하고 있습니다.

지역별 매출 정보는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
한 국	43,795,664	36,670,845
중 국	29,638,334	31,252,339
글로벌	69,507,751	81,666,733
합 계	142,941,749	149,589,917

(2) 당기와 전기 중 회사 매출액의 10% 이상을 차지하는 외부고객과 관련된 정보는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기	분류
고객 1	36,054,914	40,465,202	모바일
고객 2	28,681,556	30,118,242	온라인
고객 3	18,408,664	9,470,496	광고대행 등
고객 4	19,876,426	23,885,786	모바일
합 계	103,021,560	103,939,726	

당기와 전기 중 회사 매출액의 10% 이상을 차지하는 외부고객 중 모바일 수익은 오픈마켓 운영자입니다. 해당 고객은 오픈마켓이므로 회사의 실질적 고객은 각각의 개별 고객들입니다.

## 7. 범주별 금융상품

### (1) 당기말

(단위 : 천원)

재무상태표 상 자산	상각후원가 측정 금융자산	당기손익-공정가치측정 금융자산	합계
현금및현금성자산	17,215,926	-	17,215,926
매출채권(유동)	14,724,512	-	14,724,512
매출채권(비유동)	800,580	-	800,580
금융리스채권(유동)	37,206	-	37,206
기타유동금융자산	2,581,329	-	2,581,329
기타비유동금융자산	23,353,125	-	23,353,125
당기손익-공정가치측정 금융자산(유동)	-	886,369	886,369
당기손익-공정가치측정 금융자산(비유동)	-	27,585,325	27,585,325
합 계	58,712,678	28,471,694	87,184,372

(단위 : 천원)

재무상태표 상 부채	상각후원가측정 금융부채	당기손익-공정가치측정 금융부채	합계
단기금융부채	40,700,000	-	40,700,000
기타금융부채	7,183,028	189,757	7,372,785
유동성장기부채	2,000,000	-	2,000,000
기타비유동금융부채	991,596	-	991,596
당기손익-공정가치측정 금융부채	-	1,085,316	1,085,316
장기금융부채	61,500,000	-	61,500,000
리스부채(유동)	484,338	-	484,338
리스부채(비유동)	41,487	-	41,487
합 계	112,900,449	1,275,073	114,175,522

(2) 전기말

(단위 : 천원)

재무상태표 상 자산	상각후원가 측정 금융자산	당기손익-공정가치측정 금융자산	합계
현금및현금성자산	22,437,149	-	22,437,149
매출채권	17,762,950	-	17,762,950
금융리스채권(유동)	84,082	-	84,082
금융리스채권(비유동)	7,181	-	7,181
기타유동금융자산	5,333,710	20,532	5,354,242
기타비유동금융자산	22,769,577	-	22,769,577
당기손익-공정가치측정 금융자산(비유동)	-	34,924,436	34,924,436
합 계	68,394,649	34,944,968	103,339,617

(단위 : 천원)

재무상태표 상 부채	상각후원가측정 금융부채	당기손익-공정가치측정 금융부채	합계
단기금융부채	37,000,000	-	37,000,000
기타금융부채	15,496,356	5,008	15,501,364
유동성장기부채	2,000,000	-	2,000,000
기타비유동금융부채	1,560,757	-	1,560,757
당기손익-공정가치측정 금융부채	-	728,104	728,104
장기금융부채	64,500,000	-	64,500,000
리스부채(유동)	1,090,122	-	1,090,122
리스부채(비유동)	168,378	-	168,378
합 계	121,815,613	733,112	122,548,725

(3) 당기와 전기 중 금융상품 범주별 순손익 구분은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
상각후원가 금융자산		
이자수익	1,725,222	1,483,018
외화환산손익	84,755	372,148
당기손익-공정가치측정 금융자산		
배당금수익	-	7,669
처분손익	25,680	320,944
평가손익	(5,440,855)	707,850
상각후원가 금융부채		
이자비용	(4,267,874)	(4,489,676)
외화환산손익	(2,942)	22,446
당기손익-공정가치측정 금융부채		
평가손익	(357,212)	474,614
파생상품		
매매목적파생상품손익	(389,452)	(154,566)

## 8. 현금및현금성자산

당기말과 전기말 현재 현금및현금성자산의 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기말	전기말
현금	6,633	2,928
은행예금 등	17,209,293	22,434,221
합 계	17,215,926	22,437,149



## 9. 매출채권

당기말과 전기말 현재 매출채권 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기말	전기말
매출채권	16,575,612	18,815,827
손실충당금	(1,050,520)	(1,052,877)
매출채권(순액)	15,525,092	17,762,950
차감 : 비유동항목	(800,580)	-
유동항목	14,724,512	17,762,950

매출채권은 정상적인 영업 과정에서 판매된 재화나 용역에 대하여 고객이 지불해야 할 금액입니다. 최초 인식시점에 매출채권이 유의적인 금융요소를 포함하지 않는 경우에는 거래가격을 공정가치로 측정합니다. 회사는 계약상 현금흐름을 회수하는 목적으로 매출채권을 보유하고 있으므로 유효이자율법을 사용하여 상각후원가로 측정하고 있습니다. 회사의 손상 정책 및 손실충당금 계산에 대한 사항은 주석 4.1.2에서 제공됩니다.

## 10. 기타금융자산

(1) 당기말과 전기말 현재 기타금융자산의 내용은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기말	전기말
기타유동금융자산		
단기금융상품(*1)	95,796	166,606
단기대여금(*2)	1,025,543	4,026,932
미수금(*2)	289,660	1,062,278
미수수익(*2)	13,553	77,894
단기보증금	1,156,777	-
통화선도자산	-	20,532
소 계	2,581,329	5,354,242
기타비유동금융자산		
장기금융상품(*1)	70,810	-
장기대여금(*3)(*4)	22,863,613	21,604,900
보증금	418,702	1,164,677
소 계	23,353,125	22,769,577
합 계	25,934,454	28,123,819

(\*1) 당기말 현재 임대보증금 반환에 대하여 166,606천원(전기말: 166,606천원)이 담보제공되어 있습니다.

(\*2) 당기말 현재 특수관계자에 대여한 1,000,000천원을 포함한 손상채권 중 1,595,445천원(전기말: 1,595,445천원)에 대하여 전액 대손충당금을 설정하였습니다.

(\*3) 당기말 현재 우리사주조합이 21,099,508천원(전기말: 20,364,271천원)을 대여하고 있습니다.

(\*4) 특수관계자에 대여한 3,580,000천원(전기말: 3,580,000천원)에 대하여 전액 손상 반영되어 있습니다.

(2) 당기말과 전기말 현재 당기손익-공정가치측정 금융자산의 내용은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기말		전기말	
	유동	비유동	유동	비유동
전환사채	-	293,519	-	2,819,497
전환우선주	-	536,453	-	535,327
상환전환우선주	-	4,412,453	-	6,821,650
수익증권	886,369	14,063,415	-	12,523,194
비상장주식	-	7,132,006	-	11,851,572
파생상품	-	923,819	-	223,918
기타	-	223,660	-	149,278
합 계	886,369	27,585,325	-	34,924,436

(3) 당기와 전기 중 당기손익-공정가치측정 금융자산의 변동내역은 다음과 같습니다

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
기초	34,924,436	35,116,508
취득	12,967,572	6,768,689
평가	(5,440,855)	931,768
처분	(13,979,459)	(7,892,529)
기말	28,471,694	34,924,436

## 11. 기타자산

당기말과 전기말 현재 기타자산의 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기말	전기말
기타유동자산		
미수금	1,214,887	784,198
선급금(*1)	6,009,664	4,366,273
선급비용	2,022,815	1,979,684
소 계	9,247,366	7,130,155
기타비유동자산		
장기선급금(*1)	11,429,587	11,740,238
장기선급비용	3,186,331	3,959,449
소 계	14,615,918	15,699,687
합 계	23,863,284	22,829,842

(\*1) 선급금 중 개발사와의 게임 퍼블리싱 계약에 따라 당기 중 지급된 선급금은 7,794,297천원(전기: 1,640,000천원)입니다. 이 중 계약금은 해당 퍼블리싱 계약에 따라 개발된 게임이 상용화 시 무형자산으로 대체됩니다.

## 12. 종속기업 및 관계기업투자

(1) 당기말과 전기말 현재 종속기업 및 관계기업 투자의 내용은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	회사명	당기말			전기말		
		취득원가	순자산 지분가액	장부금액	취득원가	순자산 지분가액	장부금액
종속기업	1\$ Dream Limited(*1)	1,306,772	1,214,437	1,306,772	1,306,772	1,447,925	1,306,772
	Joycity Annex, Inc.	226,700	265,682	226,700	226,700	232,851	226,700
	(주)트랄라랩(*2)	-	-	-	1,000,000	87,229	1,000,000
	우레 주식회사	2,978,800	1,823,618	2,978,800	2,978,000	3,700,217	2,978,800
소 계		4,512,272	3,303,737	4,512,272	5,511,472	5,468,222	5,512,272
관계기업	(주)씽크편	512,373	(3,332,748)	-	512,373	(3,130,970)	-
	라구나 Pre-IPO 유니콘 투자조합 제3호	900,000	844,037	900,000	900,000	845,016	900,000
	조이스티-씨엔티테크 제1호 투자조합	900,000	854,541	900,000	585,000	565,225	585,000
소 계		2,312,373	(1,634,170)	1,800,000	1,997,373	(1,720,729)	1,485,000
합 계		6,824,645	1,669,567	6,312,272	7,508,845	3,747,493	6,997,272

(\*1) 종속기업 2개사를 보유하고 있는 중간지배기업입니다.

(\*2) 당기 중 매도하였습니다.

(2) 당기말 종속기업 및 관계기업 현황은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	회사명	자본금	투자주식수	지분율	업종	소재지	보고기간종료일
종속기업	1\$ Dream Limited	1,546	1,000,000	100.00%	게임개발	홍콩	매년12월31일
	Joycity Annex, Inc.	226,700	200,000	100.00%	마케팅 자문	미국	매년12월31일
	우레 주식회사	350,000	500,000	71.43%	소프트웨어 개발	한국	매년12월31일
관계기업	(주)씽크편	157,638	467,025	29.63%	게임개발	한국	매년12월31일
	라구나 Pre-IPO 유니콘 투자조합 제3호	3,500,000	900	25.71%	투자조합	한국	매년12월31일
	조이스티-씨엔티테크 제1호 투자조합	2,000,000	900	45.00%	투자조합	한국	매년12월31일

(3) 당기와 전기 중 종속기업 및 관계기업 투자의 변동내용은 다음과 같습니다.

- 당기

(단위 : 천원)

구 분	회사명	기초	취득	처분	기타	기말
종속기업	1\$ Dream Limited	1,306,772	-	-	-	1,306,772
	Joycity Annex, Inc.	226,700	-	-	-	226,700
	(주)트랄라랩	1,000,000	-	(1,000,000)	-	-
	우레 주식회사	2,978,800	-	-	-	2,978,800
	(주)모히또게임즈(*1)	-	1,365,000	-	(1,365,000)	-
관계기업	(주)씽크편	-	-	-	-	-
	라구나 Pre-IPO 유니콘 투자조합 제3호	900,000	-	-	-	900,000
	조이시티-씨엔티테크 제1호 투자조합	585,000	315,000	-	-	900,000
합 계		6,997,272	1,680,000	(1,000,000)	(1,365,000)	6,312,272

(\*1) 당기 중 지분 취득으로 종속기업으로 편입 후, 합병하여 소멸하였습니다.

- 전기

(단위 : 천원)

구 분	회사명	기초	취득	처분	손상	기타	기말
종속기업	1\$ Dream Limited	1,306,772	-	-	-	-	1,306,772
	Joycity Annex, Inc.	226,700	-	-	-	-	226,700
	(주)트랄라랩	-	1,000,000	-	-	-	1,000,000
	TRALA LAB PTE. LTD	-	2,920	(2,920)	-	-	-
	우레 주식회사(*1)	-	2,000,000	-	-	978,800	2,978,800
관계기업	(주)씽크편	-	12,371	-	(12,371)	-	-
	라구나 Pre-IPO 유니콘 투자조합 제3호	900,000	-	-	-	-	900,000
	조이시티-씨엔티테크 제1호 투자조합	-	585,000	-	-	-	585,000
합 계		2,433,472	3,600,291	(2,920)	(12,371)	978,800	6,997,272

(\*1) 전기 취득시 주주간 계약에 따라 관련 파생상품이 발생하여 취득원가로 추가 인식하였습니다.

### 13. 유형자산

(1) 당기와 전기 중 유형자산의 내용은 다음과 같습니다.

- 당기

(단위 : 천원)

구 분	토지	건물	기계장치	비품	시설장치	사용권자산	합계
기초	13,210,903	9,221,351	200,942	716,157	1,021,569	1,038,208	25,409,130
중속기업 합병	-	-	-	8,421	41,913	550,256	600,590
취득	-	19,466	217,466	61,575	923,136	-	1,221,643
대체	12,143,277	8,287,033	-	-	-	(271,320)	20,158,990
처분	-	-	-	(9,087)	(58,542)	(32,819)	(100,448)
감가상각	-	(264,959)	(70,631)	(188,842)	(292,369)	(786,293)	(1,603,094)
기말	25,354,180	17,262,891	347,777	588,224	1,635,707	498,032	45,686,811
취득원가	25,354,180	18,831,007	1,127,194	1,357,557	2,151,099	5,225,763	54,046,800
감가상각누계액	-	(1,568,116)	(779,417)	(769,333)	(515,392)	(4,727,731)	(8,359,989)

- 전기

(단위 : 천원)

구 분	토지	건물	기계장치	비품	시설장치	사용권자산	합계
기초	10,839,280	7,766,749	228,866	765,392	505,038	2,124,993	22,230,318
취득	-	-	32,000	552,351	765,850	6,676	1,356,877
대체	2,371,623	1,676,427	-	-	-	(160,543)	3,887,507
처분	-	-	-	(355,921)	-	-	(355,921)
감가상각	-	(221,825)	(59,924)	(245,665)	(249,319)	(932,918)	(1,709,651)
기말	13,210,903	9,221,351	200,942	716,157	1,021,569	1,038,208	25,409,130
취득원가	13,210,903	9,792,585	909,728	1,341,673	1,495,196	5,095,172	31,845,257
감가상각누계액	-	(571,234)	(708,786)	(625,516)	(473,627)	(4,056,964)	(6,436,127)

(2) 당기와 전기 중 감가상각비의 포괄손익계산서의 계정과목별 내용은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
판매비와관리비	911,034	1,131,366
경상연구개발비	692,060	578,285
합 계	1,603,094	1,709,651

## 14. 리스

(1) 당기말과 전기말 현재 리스와 관련해 재무상태표에 인식된 금액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기말	전기말
사용권자산		
부동산	461,842	982,279
차량운반구	36,190	55,929
합계	498,032	1,038,208

(단위: 천원)

구분	당기말	전기말
리스부채		
유동	484,338	1,090,122
비유동	41,487	168,378
합계	525,825	1,258,500



(2) 당기와 전기 중 신규 취득한 사용권자산 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기(*1)	전기
사용권자산		
부동산	550,256	6,676
합계	550,256	6,676

(\*1) 당기 중 종속기업의 합병으로 인해 증가하였습니다.(주석13 참조)

(3) 당기와 전기 중 포괄손익계산서의 계정과목별 내용은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기	전기
사용권자산의 감가상각비		
부동산	766,553	899,058
장치	-	14,121
차량운반구	19,740	19,740
합계	786,293	932,919
리스채권에 대한 이자수익	12,723	5,623
리스부채에 대한 이자비용	39,650	77,288
단기리스료	11,560	1,050
단기리스가 아닌 소액자산 리스료	80,585	73,707

당기 중 리스의 총 현금유출은 1,327,072천원(전기: 1,106,828천원)입니다.

## 15. 투자부동산

(1) 당기와 전기 중 투자부동산 내용은 다음과 같습니다.

-당기

(단위 : 천원)

구분	토지	건물	합계
기초	41,794,864	29,173,259	70,968,123
취득	-	61,272	61,272
대체	(12,143,276)	(8,287,033)	(20,430,309)
상각	-	(756,386)	(756,386)
기말	29,651,588	20,191,112	49,842,700
취득원가	29,651,588	22,022,769	51,674,357
감가상각누계액	-	(1,831,657)	(1,831,657)

-전기

(단위 : 천원)

구분	토지	건물	합계
기초	44,166,488	31,647,187	75,813,675
대체	(2,371,624)	(1,676,427)	(4,048,051)
상각	-	(797,501)	(797,501)
기말	41,794,864	29,173,259	70,968,123
취득원가	41,794,864	30,980,452	72,775,316
감가상각누계액	-	(1,807,193)	(1,807,193)

(2) 당기와 전기 중 투자부동산에서 발생한 손익 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기	전기
임대관련수익	3,828,248	3,679,484
임대관련비용	1,698,430	1,901,639

(3) 당기말과 전기말 투자부동산의 공정가치는 45,883,920천원(전기:72,411,555천원)이며, 공정가치 평가는 독립된 평가인에 의해 수행됩니다.

#### (4) 운용리스 제공 내역

투자부동산은 매달 임차료를 지급하는 조건으로 운용리스 하에서 임차인에게 리스되었습니다. 회사가 리스제공자인 운용리스로부터 발생하는 리스수익은 리스기간에 걸쳐 정액 기준으로 인식합니다. 회사는 신용위험을 줄이기 위해 필요하다고 판단되는 경우 리스기간 동안 은행 보증을 받을 수 있습니다.

회사는 현행 리스의 종료 시점에 잔존가치 변동에 노출되어 있지만 통상 새로운 운용리스계약을 체결하므로 이러한 리스의 종료 시점에서 잔존가치를 즉시 실현하지는 않을 것입니다. 미래 잔존가치에 대한 예상은 투자부동산의 공정가치에 반영됩니다.

한편, 당기말과 전기말 상기 투자부동산에 대한 운용리스계약으로 회사가 받게 될 것으로 기대되는 미래 최소 리스료 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기말	전기말
1년 이내	2,126,414	2,462,175
1년 초과 2년 이내	2,326,379	1,921,752
2년 초과 3년 이내	2,381,350	1,570,691
3년 초과 4년 이내	-	-
4년 초과 5년 이내	-	-
합 계	6,834,143	5,954,618

## 16. 무형자산

(1) 당기와 전기 중 무형자산의 내용은 다음과 같습니다.

- 당기

(단위 : 천원)

구분	기타의 무형자산	시설이용권	가상자산(*1)	영업권(*2)	기술자산(*2)	개발중인 기술자산(*2)	합계
기초	1,213,950	1,823,880	616,751	-	-	-	3,654,581
종속기업 합병	-	-	-	5,513,846	4,943,292	2,526,662	12,983,800
합병으로 인한 변동	(4,061,875)	-	-	-	-	-	(4,061,875)
취득	1,628,600	-	172,702	-	-	-	1,801,302
대체	3,990,000	-	730,261	-	-	-	4,720,261
처분	-	-	-	-	-	-	-
상각	(1,163,855)	-	-	-	(429,851)	-	(1,593,706)
손상	-	(50,547)	(125,250)	(3,006,819)	-	(2,526,662)	(5,709,278)
손상환입(*3)	-	500	10,052	-	-	-	10,552
기말	1,606,820	1,773,833	1,404,516	2,507,027	4,513,441	-	11,805,637
취득원가	37,568,840	1,920,968	1,616,960	5,513,846	4,943,292	2,526,662	54,090,568
감가상각누계액	(23,642,459)	-	-	-	(429,851)	-	(24,072,310)
손상차손누계액	(12,319,561)	(147,135)	(212,444)	(3,006,819)	-	(2,526,662)	(18,212,621)

(\*1) 전기에 구매한 가상자산 중 730,261천원이 무형자산으로 대체되었으며 당기말 거래시장의 가격과의 차이인 125,250천원을 손상으로 반영하였습니다.

(\*2) 당기 중 종속기업의 합병으로 취득하였으며 일부 금액에 대하여 손상을 인식하였습니다.

(\*3) 과거에 인식하였던 손상징후가 해소되어 당기에 10,552천원(전기: 103,678천원)을 손상환입 하였습니다.

- 전기

(단위 : 천원)

구분	기타의무형자산	시설이용권	가상자산	합계
기초	973,746	1,002,322	574,189	2,550,257
취득	1,215,500	343,460	13,020	1,571,980
대체	3,000,000	390,000	73,138	3,463,138
상각	(1,641,963)	-	-	(1,641,963)
손상	(2,333,333)	(15,580)	(43,596)	(2,392,509)
손상환입	-	103,678	-	103,678
기말	1,213,950	1,823,880	616,751	3,654,581
취득원가	36,012,115	1,920,967	660,347	38,593,429
감가상각누계액	(22,478,604)	-	-	(22,478,604)
손상차손누계액	(12,319,561)	(97,087)	(43,596)	(12,460,244)

(2) 당기와 전기 중 무형자산상각비의 포괄손익계산서의 계정과목별 내용은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
판매비와관리비	1,563,550	1,606,399
경상연구개발비	30,156	35,564
합 계	1,593,706	1,641,963

(3) 당기와 전기 중 비용으로 인식한 연구와 개발 지출의 총액은 20,483,283천원(전기: 17,648,605천원)입니다.

(4) 당기말 및 전기말 현재 영업권 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기말	전기말
취득원가	5,513,846	-
손상차손누계액	(3,006,819)	-
장부금액	2,507,027	-

(5) 당기 및 전기의 영업권의 기중 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기말	전기말
기초금액	-	-
합병으로 인한 인식액	5,513,846	-
손상차손(*1)	(3,006,819)	-
장부금액	2,507,027	-

(\*1) 당기 중 모히또게임즈의 합병으로 영업권을 인식하였고, 당기말 영업권 손상검토를 통해 손상차손을 인식하였습니다.

영업권의 회수가능액은 경영진이 승인한 향후 3년간의 사업계획에 근거하여 추정한 현금흐름에 CAPM 모형을 이용하여 계산된 연 11.23%의 할인율을 적용하여 계산한 사용가치로 측정하고 있습니다.

경영진이 최초 3년간의 사업계획을 수립할 때 사용한 주요 가정은 다음과 같습니다.

- 예상 매출

제시한 회사(모바일 게임) 사업계획에서 좀 더 보수적인 수준으로 달성하는 것으로 가정하였습니다.

- 영업비용

변동비적 성격의 영업비용은 매출액과 연동하여 발생하는 것으로 가정하였고, 고정비적 성격은 과거 실적에 물가상승률 추정치를 적용하여 가정하였습니다.

-순운전자본

과거 3개년 평균비율 또는 개별계약조건에 따라 추정된 지급액 및 수령액을 기초로 현금흐름을 가정하였습니다.

(6) 회사는 주된 게임업 및 매매차익 확보 목적 등으로 가상자산을 보유하고 있습니다. 회사는 취득한 가상자산에 대해 선급금 및 무형자산으로 분류하며, 취득시 구입 가격에 취득과 직접 관련된 원가를 가산하여 취득가액을 인식합니다. 또한 마케팅 목적과 게임 개발 및 서비스에 따른 보상으로 무상수령한 가상자산에 대해서는 상장 물량 대비 대규모 Airdrop 및 매도로 시가에 영향을 줄 수 있다고 보아 취득원가를 0원으로 인식하고 있습니다.

당기와 전기 중 가상자산의 취득 및 보유현황은 다음과 같습니다.

(단위 : 개, 천원)

명칭	상장여부	수량					공정가치(개당)	
		전기말	취득	처분	손상	당기말	전기말	당기말
Iskra NFT(*1)	비상장	70	-	-	-	70	7,959.00	7,959.00
Stone(*2)	비상장	20,000	-	-	-	20,000	1.00	0.35
Iskra (*3)	상장	350,000	3,392,953	-	-	3,742,953	0.30	0.03
Intella X (*4)	비상장	12,500,000	-	(12,500,000)	-	-	0.10	-
USDT(*5)	비상장	10,000	-	-	-	10,000	1.00	1.47
USDC(*6)	상장	-	500,000	-	-	500,000	-	1.47
JEFF NFT(*7)	상장	3	-	-	-	3	480.00	480.00
JEFF World Token(*8)	비상장	-	153,600	-	-	153,600	-	0.01
합 계		12,880,073	4,046,553	(12,500,000)	-	4,426,626		

(\*1) 가상자산 Iskra NFT는 게임, NFT 거래, 탈중앙화 거래소 등의 서비스를 모두 지원하는 올인원 웹3 게임 퍼블리셔 플랫폼이며, Pioneer NFT(pNFT)를 발행해 홀더에게 이스크라 블록체인 출시 시 네트워크 노드 운영권과 프리미엄 멤버 자격을 제공합니다. 해당 NFT를 보유하는 경우 10억개를 발행 예정인 가상자산 Iskra의 40%를 분배받을 수 있고, 커뮤니티의 기여포인트(CP)도 확보할 수 있습니다. 최초 판매가격은 \$6,000이며 10개 판매 시 마다 가격이 인상되며 최종 판매가격은 \$57,980입니다. 다만 이러한 의무들이 계획대로 진행되지 않을 경우 가상자산의 가치가 소멸될 수도 있습니다.

(\*2) Pangea Swap의 거버넌스토큰인 Stone은 집중된 유동성 공급을 통해 클레이튼 DEX 내 죽어있는 유동성을 활성화할 목적으로 기존 프로토콜 기여자에게 거버넌스토큰을 지급 및 거버넌스 투표(DAO)기능을 도입할 의무가 있습니다. 현재 거버넌스토큰런칭과 기존 프로토콜 기여자에 대해 거버넌스 토큰이 지급완료 되었지만 거버넌스 투표기능 도입 등 업데이트와 사업이 계획대로 진행되지 않을 경우 가상자산의 가치가 소멸될 수도 있는 상황입니다.

당기말 기준 활성화된 거래소에 상장되어 있지 않지만 거래소에 거래되고 있는 다른 가상자산과 일정비율로 스왑이 가능하여 해당 비율로 거래가격을 기준으로 평가하여 선급금과 무형자산으로 계상하였습니다.

(\*3) 가상자산 Iskra token은 백서에 따르면 게이머와 게임 스튜디오를 하나로 모으는 블록체인 게임허브를 구축하고 이 플랫폼을 통해 게이머는 고품질 블록체인 게임을 탐색 및 플레이를 하면서 자신만의 커뮤니티를 만들고, NFT 및 게임 내 토큰 및 자산을 자유롭게 거래할 수 있도록 하며 게임스튜디오에는 다양한 장르의 게임을 구축 및 서비스할 수 있도록 다양한 지원을 할 의무가 있으나 사업이 계획대로 진행되지 않을 경우 가상자산이 상장폐지되는 등 가치가 소멸될 수도 있는 상황입니다. 현재 코빗 등 8개의 거래소에 상장되어 거래되어 있으며 해당 거래소들의 가격을 기준으로 평가하여 재무제표에 선급금과 무형자산으로 계상하고 있으며 당기 최고가격은 \$0.2683, 최저가격은 \$0.0162입니다.

(\*4) 당기 중 계약해지로 인하여 전량 발행자에게 반환하며 그 대가로 500,000 USD C를 수령하였습니다.

(\*5) 가상자산 USDT는 비트코인 옴니(Omni Protocol)와 유동성 프로토콜(Liquid Protocol), EOS(이오스), TRX(트론), ALGO(알고랜드), OMG(오미세고) 등 다양한 블록체인을 기반으로 이뤄졌습니다. 이런 전송 프로토콜은 블록체인과 오픈 소스 소프트웨어로 구성되어 있기 때문에 USDT의 발행과 교환을 가능하게 도와줍니다. 시중에 유통되고 있는 USDT는 홍콩에 본사를 두고 있는 테더 리미티드(Thether limited)가 보유하고 있는 법정화폐(준비금)인 USD와 동일한 금액의 1:1 비율로 보장됩니다. 그렇기 때문에 테더 리미티드가 보유하고 있는 준비금보다 시중에 유통되고 있는 USDT의 합이 작거나 같아야 테더 플랫폼은 완전한 지급준비율을 유지하고 못할 경우 자산의 손상이 발생할 수 있습니다. 당기말 현재 운영중인 다수의 거래소에 상장되어 거래되고 있고 Gate.io 거래소 가격을 기준으로 평가하여 무형자산으로 인식하고 있으며 USD를 기초가격으로 하여 거래되는 가상자산이기 때문에 환율변동에 따라 자산가액의 변동이 있습니다.

(\*6) USDC(USD Coin)는 미국 달러에 연동된 스테이블코인으로, 암호화폐 시장에서 널리 사용되고 있습니다. 스테이블코인은 변동성이 큰 암호화폐 시장에서 안정적인 가치를 유지하기 위해 설계된 자산으로, USDC는 미국 달러(USD)와 1:1로 연동되어 그 가치가 고정됩니다. 즉, 1 USDC는 항상 1 USD에 해당하는 가치를 가지며, 이는 암호화폐의 변동성으로부터 보호받고자 하는 사용자들에게 안정적인 거래 수단을 제공합니다. USDC는 Circle과 Coinbase라는 두 주요 기업에 의해 발행되며, 이들은 정



기적으로 준비금을 감사받아 그 결과를 투명하게 공개합니다. 이러한 투명성은 USD C의 신뢰성을 높이는 요소로 작용하며, 실제로 준비 자산이 안전하게 보관되고 있음을 확인시켜줍니다. 이와 같은 투명성은 USDC를 다른 암호화폐와 구별짓는 중요한 특징 중 하나입니다. 또한, USDC는 이더리움, 솔라나, 알고랜드 등 다양한 블록체인 플랫폼에서 발행되어 여러 생태계에서 사용될 수 있습니다. USDC는 글로벌 결제, 송금, 탈중앙화 금융(DeFi) 등 다양한 용도로 활용되며, 전 세계 어디서나 신속하고 저렴한 수수료로 송금할 수 있는 효율적인 수단으로 자리 잡고 있습니다. 다만, USD C의 가치는 Circle과 Coinbase가 보유한 실제 미국 달러 또는 달러에 준하는 안정적인 자산에 의해 뒷받침됩니다. 만약 준비 자산에 대한 신뢰가 손상되거나, 준비금이 부족하거나 부정확하게 관리된다는 의혹이 발생할 경우, 폐깁이 끊어질 위험이 존재합니다. 준비금이 충분하지 않거나 투명성에 문제가 생길 경우, 투자자들의 신뢰가 흔들리면서 USDC의 가치에 영향을 미칠 수 있습니다. 당기말 현재 운영중인 다수의 거래소에 상장되어 거래되고 있고 Gate.io 거래소 가격을 기준으로 평가하여 무형자산으로 인식하고 있으며 USD를 기초가격으로 하여 거래되는 가상자산이기 때문에 환율변동에 따라 자산가액의 변동이 있습니다.

(\*7) 제프월드의 Customizable Avatar NFT는 제프월드를 플레이하기 위한 핵심 요소입니다. Avatar NFT를 보유하여 제프월드의 다양한 기능을 더욱 효과적으로 즐길 수 있으며 리워드도 추가적으로 획득할 수 있습니다. 아바타 NFT를 보유한 유저에게 아바타 직업별 특별 리워드 획득, 제프월드 CBT 참여 기회, 아바타 업그레이드, 홀더전용 파트너십 제안 등 리워드가 있으며 유저는 본인의 취향에 맞게 커스터마이징을 통해 아바타의 각 부위를 본인이 원하는 것으로 변경할 수 있습니다. 변경된 아바타 정보는 홀더의 NFT 메타데이터에 반영되어, 유저의 아이덴티티를 온전히 반영한 NFT가 됩니다. 아바타의 Traits는 전부 파츠 형태의 NFT로 발행되며 유저가 제프월드에 접속하면 아바타 NFT가 장착하고 있는 모든 Parts NFT를 유저의 Wallet 및 제프월드 인벤토리에서 확인할 수 있습니다. 파츠는 그 자체로 NFT이기 때문에 각각이 고유한 디자인과 고유성을 가지며, 이에 상응하는 가치를 갖는건 물론이고 유저간 거래도 자유롭게 할 수 있습니다. 하지만 유저 참여도가 감소하여 거래의 빈도가 줄어들 경우 NFT 가상자산의 손상으로 이어질 수 있습니다.

(\*8) 가상자산 JEFF world token은 제프월드 생태계 내에서 사용되는 유틸리티 토큰입니다. 제프월드는 액티브 유저, 콘텐츠 창작자, 커뮤니티, 커머스 기업들이 자신의 가치를 창출하고, 유저의 활동을 기반으로 보상 시스템을 구축하는 메타버스 플랫폼입니다. JEFF world token은 사용자가 제프월드에서 다양한 활동을 통해 획득할 수 있으며, 플랫폼 내 아이템 구매, 콘텐츠 액세스, 기업 상점에서 제품 구매 등에 사용됩니다. JEFF world token의 활동 보상 및 사용 가능한 통화로서의 기능은 생태계의 활성화를 도모합니다. JEFF world token의 강력한 소각로의 마련과 공급량을 조절하여 토큰의 안정적인 가치를 유지하는 것을 목표로 합니다 하지만 유저 참여도가 감소하여 거래의 빈도가 줄어들 경우 JEFF world token 가상자산의 손상으로 이어질 수 있습니다.

(7) 당기말과 전기말 현재 가상자산 계상현황은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

명칭	계정과목	평가방법	취득경로	당기말			전기말		
				취득원가	손상차손누계액	장부가액	취득원가	손상차손누계액	장부가액
Iskra NFT	무형자산	원가법	유상취득	557,163	-	557,163	557,163	-	557,163
Stone				78,176	(74,464)	3,712	39,090	(36,126)	2,964
Iskra				254,215	(132,302)	121,913	51,074	(7,350)	43,724
JEFF NFT				1,440	-	1,440	-	-	-
USDT				13,020	-	13,020	13,020	(120)	12,900
USDC				706,500	-	706,500	-	-	-
JEFF World Token				6,447	(5,679)	768	-	-	-
소 계			1,616,961	(212,445)	1,404,516	660,347	(43,596)	616,751	
Iskra	선급금	원가법	유상취득	14,187	(12,583)	1,604	51,072	(7,350)	43,722
Intella X				-	-	-	718,599	-	718,599
Stone				68,413	(65,165)	3,248	107,499	(99,354)	8,145
JEFF NFT				-	-	-	1,440	-	1,440
소 계	82,600	(77,748)	4,852	878,610	(106,704)	771,906			
합 계	1,699,561	(290,193)	1,409,368	1,538,957	(150,300)	1,388,657			

(8) 당기말과 전기말 현재 회사가 마케팅 목적 등으로 무상 수령하여 보유한 가상자산 중 재무제표에 인식되지 않는 수량은 다음과 같습니다.

(단위 : 개)

암호화자산	구 분	수량	
		당기말	전기말
Milico	총 발행량 50억 개중 개발사 배분 게임토큰	250,000,000	250,000,000
	유저에게 서비스를 제공하고 수취한 게임토큰	32,750,314	17,634,758
합 계		282,750,314	267,634,758
Herco	총 발행량 10억 개중 개발사 배분 게임토큰	1,500,000	1,500,000
	유저에게 서비스를 제공하고 수취한 게임토큰	2,002,012	47,156
합 계		3,502,012	1,547,156

(9) 회사가 당기말 현재 보유하고 있는 가상자산의 공정가치가 당기말 이후 유의적으로 변동하고 있으나, 감사보고서일 현재 이러한 유의적 변동이 재무제표에 미칠 영향을 예측할 수 없습니다. 회사의 재무제표에는 이러한 불확실성으로 인하여 발생가능한 조정사항이 반영되어 있지 않습니다.

## 17. 차입금 및 사채

(1) 당기말과 전기말 현재 단기차입금 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

차입처	내역	금리형태	변동금리조건	이자율	만기일	당기말	전기말
신한은행	운용자금	변동	고시금리+0.66%	-	2024-07-15	-	4,000,000
국민은행	운용자금	변동	고시금리+1.77%	-	2024-07-24	-	5,000,000
하나은행	운용자금	변동	FTP기간별3월물 + 1.3%	-	2024-09-06	-	8,000,000
산업은행	시설자금	변동	CD+0.98%	-	2024-09-26	-	10,000,000
국민은행	운용자금	고정	-	-	2024-02-17	-	3,000,000
산업은행	운용자금	고정	-	-	2024-03-27	-	7,000,000
하나은행	운용자금	변동	수은온렌딩기준금리+0.74 %	3.96%	2025-03-15	3,000,000	-
산업은행	운용자금	고정	-	4.51%	2025-03-27	7,000,000	-
우리은행	운용자금	고정	-	3.73%	2025-07-24	4,000,000	-
국민은행	운용자금	고정	-	3.76%	2025-07-24	5,000,000	-
국민은행	운용자금	고정	-	3.76%	2025-07-24	2,000,000	-
기업은행	운용자금	고정	-	5.10%	2025-07-26	700,000	-
국민은행	운용자금	고정	-	3.75%	2025-08-16	8,000,000	-
산업은행	운용자금	고정	-	3.72%	2025-08-27	10,000,000	-
농협은행	운용자금	변동	기준금리+0.40%	3.79%	2025-11-30	1,000,000	-
합 계						40,700,000	37,000,000

(2) 당기말과 전기말 현재 장기차입금 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

차입처	내역	금리형태	변동금리조건	이자율	만기일	당기말	전기말
산업은행	시설자금	변동	산금채+0.56%	4.66%	2027-09-24	45,450,000	46,850,000
산업은행	시설자금	고정	-	2.18%	2027-09-24	18,050,000	18,650,000
국민은행	운용자금	변동	고시금리+2.37%	6.20%	2025-07-15	-	1,000,000
합 계						63,500,000	66,500,000
유동성대체						(2,000,000)	(2,000,000)
장기차입금						61,500,000	64,500,000

## 18. 기타금융부채

당기말과 전기말 현재 기타금융부채의 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기말	전기말
기타유동금융부채		
미지급금	6,605,332	15,011,646
미지급비용	577,696	484,710
통화선도부채	189,757	5,008
소 계	7,372,785	15,501,364
기타비유동금융부채		
임대보증금	991,596	1,560,757
합 계	8,364,381	17,062,121

## 19. 계약부채

(1) 당기말과 전기말 현재 계약부채의 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기말	전기말
퍼블리싱 계약금	12,291,064	4,941,163
퍼블리싱 minimum guarantee	120,334	322,196
온라인/모바일 수익이연	1,200,767	1,388,767
기타	58,480	59,198
합 계	13,670,645	6,711,324

(단위 : 천원)

구 분	당기말	전기말
유동	3,559,473	3,678,743
비유동	10,111,172	3,032,581
합 계	13,670,645	6,711,324

회사는 고객에게 온라인 및 모바일 게임에서 사용할 수 있는 아이템을 판매하는 게임 서비스를 제공하고 있습니다. 아이템 판매에 따른 수익의 인식은 아이템의 기대사용 기간동안 이연하여 인식하고 있습니다. 회사는 아이템의 기대사용 기간을 추정하기 위하여 아이템의 속성 및 게임의 속성을 고려한 고객의 행동패턴 등을 분석하여 사용 기간을 추정하고 있으며, 계속적으로 이러한 추정치의 변동여부를 검토하고 있습니다. 회사의 아이템 판매에 따른 수익인식 기간은 과거의 실적치에 근거한 기대사용기간으로 향후 시장의 변동 및 고객의 변동에 따라 중요하게 변경될 수 있습니다.

(2) 당기와 전기에 인식한 수익 중 전기에서 이월된 계약부채 금액은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
기초의 계약부채 잔액 중 당기에 인식한 수익		
퍼블리싱 계약금	1,819,994	15,441,094
퍼블리싱 minimum guarantee	201,862	1,057,594
온라인/모바일 수익이연	1,388,767	850,756
합 계	3,410,623	17,349,444

## 20. 기타부채

당기말과 전기말 현재 기타부채의 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기말	전기말
기타유동부채		
예수금	1,258,417	899,246
상여충당부채	1,217,699	898,420
연차충당부채	1,012,941	891,321
소 계	3,489,057	2,688,987
기타비유동부채		
복구충당부채	539,399	288,588
기타비유동충당부채	115,547	118,173
소 계	654,946	406,761
합 계	4,144,003	3,095,748

## 21. 순확정급여자산

(1) 당기말과 전기말 현재 순확정급여자산 산정내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기말	전기말
확정급여부채 현재가치	5,358,410	4,971,148
사외적립자산 공정가치	(5,414,408)	(5,617,096)
합 계	(55,998)	(645,948)

(2) 당기와 전기 중 확정급여부채의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
기초금액	4,971,148	4,643,384
당기근무원가	442,546	452,685
이자비용	221,657	238,347
재측정요소		
- 인구통계적가정의 변동으로 인한 보험수리적손익	-	7
- 재무적가정의 변동으로 인한 보험수리적손익	138,658	195,707
- 경험조정으로 인한 보험수리적손익	32,923	(138,120)
제도에서의 지급액		
- 급여의 지급	(448,522)	(420,862)
보고기간말 금액	5,358,410	4,971,148

(3) 당기와 전기 중 사외적립자산의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
기초금액	5,617,096	5,717,545
이자수익	233,789	285,932
재측정요소		
- 사외적립자산의 수익	15,944	(65,519)
기여금		
- 사용자	-	100,000
제도에서의 지급		
- 급여의 지급	(452,421)	(420,862)
기말금액	5,414,408	5,617,096



(4) 당기와 전기 중 포괄손익계산서에 반영된 금액은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
당기근무원가	442,546	452,685
순이자원가	(12,132)	(47,585)
합 계	430,414	405,100

(5) 당기와 전기 중 포괄손익계산서 상 퇴직급여의 계정과목별 내용은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
판매비와관리비	191,866	156,547
경상연구개발비	238,548	248,553
합 계	430,414	405,100

(6) 당기와 전기 중 기타포괄손익으로 인식된 순확정급여부채의 재측정요소는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
순확정급여부채의 재측정요소	(123,110)	(97,382)

(7) 당기와 전기의 확정급여부채 산정 시 주요 보험수리적 가정은 다음과 같습니다.

구 분	당기	전기
할인율	4.43%	4.94%
미래임금상승률	5.00%	5.00%

(8) 당기말 현재 주요 가정의 변동에 따른 대략적인 확정급여부채의 민감도 분석은 다음과 같습니다.

구 분	확정급여채무에 대한 영향		
	가정의 변동	가정의 증가	가정의 감소
할인율	1%	4.50% 감소	5.00% 증가
미래임금상승율	1%	5.00% 증가	4.60% 감소

상기의 민감도 분석은 다른 가정은 일정하다는 가정 하에 산정되었으나, 실무적으로는 여러 가정이 서로 관련되어 변동됩니다. 주요 보험수리적가정의 변동에 대한 확정급여채무의 민감도는 재무상태표에 인식된 확정급여채무 산정 시 사용한 예측단위접근법과 동일한 방법을 사용하여 산정되었습니다.

민감도분석에 사용된 방법 및 가정은 전기와 동일합니다.

(9) 당기말과 전기말 현재 사외적립자산의 구성내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기말	전기말
채무상품	520,872	1,582,807
투자펀드	4,150,001	3,323,254
현금 및 현금성자산	2	7
기타	743,533	711,028
합 계	5,414,408	5,617,096

(10) 미래현금흐름에 대한 확정급여제도의 영향

2024년 12월 31일로 종료하는 회계연도의 예상기여금은 375,825천원이며, 당기말 부채의 가중평균만기는 4.97년입니다.

당기말 현재 할인되지 않은 연금 급여지급액의 만기 분석은 아래와 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	1년미만	1년~2년 미만	2~5년 미만	5년이상	합계
급여지급액	1,127,099	935,227	1,965,178	3,614,442	7,641,946

(11) 당기 중 확정기여제도와 퇴직위로금과 관련하여 비용으로 인식한 금액은 1,765,914천원(전기: 1,404,105천원) 입니다.

## 22. 이연법인세

(1) 당기말과 전기말 현재 이연법인세자산과 부채의 회수 및 결제 시기는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기말	전기말
이연법인세자산		
- 12개월 후에 결제될 이연법인세자산	4,523,957	3,562,051
- 12개월 이내에 결제될 이연법인세자산	4,552,869	4,317,869
이연법인세부채		
- 12개월 후에 결제될 이연법인세부채	(379,748)	(920,313)
- 12개월 이내에 결제될 이연법인세부채	(4,325,849)	(2,631,135)
이연법인세자산 순액	4,371,229	4,328,472

(2) 당기와 전기 중 이연법인세의 총 변동액은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
기초	4,328,472	4,300,944
손익계산서에 반영된 이연법인세	10,229	1,797
자본 및 기타포괄손익에 반영된 이연법인세	32,528	25,731
기말	4,371,229	4,328,472

(3) 당기와 전기 중 동일 과세당국과 관련된 금액을 상계하기 이전의 이연법인세자산과 부채의 변동은 다음과 같습니다.

- 당기

(단위 : 천원)

구 분	기초	당기손익반영	자본반영	기말
이연법인세부채				
- 퇴직연금운용자산	(1,114,233)	(17,378)	-	(1,131,611)
- 미수수익	(16,647)	13,448	-	(3,199)
- 기타	(2,420,568)	(1,150,219)	-	(3,570,787)
소 계	(3,551,448)	(1,154,149)	-	(4,705,597)
이연법인세자산				
- 퇴직급여충당금	1,013,296	48,410	32,528	1,094,234
- 선수금	781,903	142,121	-	924,024
- 선급금손상차손	-	592,167	-	592,167
- 주식선택권 법인세효과	59,363	(59,363)	-	-
- 기타	4,655,985	(232,018)	-	4,423,967
- 이월공제감면세액	1,369,373	673,061	-	2,042,434
소 계	7,879,920	1,164,378	32,528	9,076,826
합 계	4,328,472	10,229	32,528	4,371,229

- 전기

(단위 : 천원)

구 분	기초	당기손익반영	자본반영	기말
이연법인세부채				
- 퇴직연금운용자산	(986,374)	(127,859)	-	(1,114,233)
- 미수수익	(919)	(15,728)	-	(16,647)
- 기타	(3,575,381)	1,154,813	-	(2,420,568)
소 계	(4,562,674)	1,011,226	-	(3,551,448)
이연법인세자산				
- 퇴직급여충당금	949,314	38,251	25,731	1,013,296
- 선수금	3,317,171	(2,535,268)	-	781,903
- 선급금손상차손	51,904	(51,904)	-	-
- 주식선택권 법인세효과	328,534	(269,171)	-	59,363
- 기타	2,238,806	2,417,179	-	4,655,985
- 이월공제감면세액	1,977,889	(608,516)	-	1,369,373
소 계	8,863,618	(1,009,429)	25,731	7,879,920
합 계	4,300,944	1,797	25,731	4,328,472

(4) 당기말과 전기말 현재 이연법인세자산으로 인식되지 않은 차감할 일시적차이는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기말	전기말	사유
종속기업,관계기업 투자주식	8,570,743	8,570,743	예측가능한 미래에 소멸할 가능성이 높지 않음
대손충당금	6,389,592	6,377,067	
기타	8,308,919	7,410,104	
합 계	23,269,254	22,357,914	

(5) 당기말 현재 이연법인세자산을 인식하지 않은 이월세액공제의 만료시기는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
2024년	-	-
2025년	-	-
2026년 이후	19,927,651	19,341,078
합 계	19,927,651	19,341,078

### 23. 자본금과 주식발행초과금

(1) 당기말과 전기말 현재 자본금의 내용은 다음과 같습니다.

(단위 : 원)

구분	당기말	전기말
발행할 주식의 총수	100,000,000 주	100,000,000 주
1주당 액면금액	500	500
발행한 주식수	69,903,446 주	69,862,693 주
보통주자본금	35,379,157,500	35,358,781,000

(2) 당기와 전기 중 자본금 및 주식발행초과금의 변동내용은 다음과 같습니다.

(단위 : 주, 천원)

구분	증감주식수	자본금	주식발행초과금
전기			
전기초	68,516,612	34,685,741	47,726,408
전환권행사	1,251,160	625,580	2,061,353
주식매수선택권 행사	94,921	47,460	246,934
전기말	69,862,693	35,358,781	50,034,695
당기			
당기초	69,862,693	35,358,781	50,034,695
주식매수선택권 행사	40,753	20,377	65,420
당기말	69,903,446	35,379,158	50,100,115

## 24. 기타자본

(1) 당기말과 전기말 현재 기타자본의 구성내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기말	전기말
주식선택권	240,718	1,485,478
자기주식처분이익	8,406,884	8,406,884
기타자본잉여금	796,109	5,976,175
합 계	9,443,711	15,868,537

(2) 당기와 전기 중 기타자본의 변동내역은 다음과 같습니다.

- 당기

(단위 : 천원)

구 분	기초	증가	감소	대체(*1)	기말
주식선택권	1,485,478	5	(12,051)	(1,232,714)	240,718
자기주식처분이익	8,406,884	-	-	-	8,406,884
기타자본잉여금(*2)	5,976,175	-	(6,412,780)	1,232,714	796,109
합 계	15,868,537	5	(6,424,831)	-	9,443,711

(\*1) 당기 중 주식선택권 행사기간 만료로 인하여 기타자본잉여금으로 대체되었습니다.

(\*2) 당기 중 종속회사 합병으로 인한 연결장부금액의 차액에 대해 기타자본잉여금의 감소로 인식하였습니다.

- 전기

(단위 : 천원)

구 분	기초	증가	감소	대체(*1)	기말
주식선택권	5,638,482	21,849	(18,878)	(4,155,975)	1,485,478
자기주식처분이익	8,406,884	-	-	-	8,406,884
기타자본잉여금	1,820,200	-	-	4,155,975	5,976,175
합 계	15,865,566	21,849	(18,878)	-	15,868,537

(\*1) 전기 중 주식선택권 행사기간 만료로 인하여 기타자본잉여금으로 대체되었습니다.



## 25. 주식기준보상제도

(1) 주식기준보상 중 유효한 주식선택권의 만기와 약정의 내용은 다음과 같습니다.

(단위: 주, 원)

대상자	부여일	부여수량	조정수량 (*1)	행사수량	취소수량	유효수량	주당행사가격 (*1)	최장만기	결제방식	가득조건
임직원	2017-11-21	142,250	163,860	168,931	70,770	66,409	3,080	2025-11-21	주식	가득
직원	2018-01-19	39,800	50,053	53,094	21,548	15,211	3,080	2026-01-19	주식	가득
직원	2018-10-23	14,800	35,165	38,261	-	11,704	2,740	2026-10-23	주식	가득
직원	2019-10-15	88,000	279,091	87,252	5,000	274,839	1,820	2027-10-15	주식	가득
직원	2020-10-19	7,000	23,333	-	-	30,333	4,440	2028-10-19	주식	가득
합 계		291,850	551,502	347,538	97,318	398,496				

(\*1) 과거에 발행한 전환사채, 유,무상증자로 인하여 수량 및 행사가격이 조정되었습니다.

(2) 당기와 전기 중 주식선택권의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위: 주, 원)

구 분	당기		전기	
	수량	가중평균행사가격	수량	가중평균행사가격
기초	1,140,239	3,024	2,776,247	3,479
상실	(700,990)	-	(1,541,087)	-
행사	(40,753)	1,810	(94,921)	2,599
기말	398,496	2,305	1,140,239	3,024

(3) 당기말과 전기말 현재 유효한 주식선택권의 만기와 행사가격은 아래와 같습니다.

(단위 : 주, 원)

만기	주당 행사가격	주식수	
		당기말	전기말
2024-03-28	3,440	-	640,258
2024-06-10	4,170	-	30,366
2024-11-25	4,170	-	30,366
2025-11-21	3,080	66,409	66,409
2026-01-19	3,080	15,211	15,211
2026-10-23	2,740	11,704	11,704
2027-10-15	1,820	274,839	315,592
2028-10-19	4,440	30,333	30,333
합 계		398,496	1,140,239

(4) 당기 중 비용으로 인식한 주식보상비용은 없습니다.(전기:21,848천원)

## 26. 이익잉여금(결손금)

(1) 당기말과 전기말 현재 이익잉여금(결손금)의 구성내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기말	전기말
법정적립금		
이익준비금(*1)	565,256	565,256
임의적립금		
기업합리화적립금	80,000	80,000
연구인력개발준비금	600,000	600,000
소 계	680,000	680,000
미처분이익잉여금(미처리결손금)	(159,556)	2,614,109
합 계	1,085,700	3,859,365

(\*1) 상법의 규정에 따라 자본금의 50%에 달할 때까지 매 결산기의 금전에 의한 이익배당액의 10% 이상의 금액을 이익준비금으로 적립하고 있으며, 이익배당목적으로 사용될 수 없으며 자본전입 또는 결손보전에만 사용이 가능합니다.

(2) 이익잉여금(결손금)처분(처리)계산서(안)

제31기	2024년 1월 1일	부터	제30기	2023년 1월 1일	부터
	2024년 12월 31일	까지		2023년 12월 31일	까지
처리에정일	2025년 3월 26일		처분확정일	2024년 3월 26일	

(단위 : 천원)

과 목	제 31(당) 기	제 30(전) 기
미처분이익잉여금(미처리결손금)	(159,557)	2,614,109
전기이월미처분이익잉여금(미처리결손금)	2,614,109	(929,029)
당기순이익(손실)	(2,650,556)	3,640,520
순확정금여부채의 재측정요소	(123,110)	(97,382)
이익잉여금처분액	-	-
차기이월 미처분이익잉여금(미처리결손금)	(159,557)	2,614,109

## 27. 영업수익

(1) 회사가 수익으로 인식한 금액은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기	전기
고객과의 계약에서 생기는 수익	142,941,749	149,589,917

(2) 고객과의 계약에서 생기는 수익

-당기

(단위 : 천원)

구분	온라인	모바일	마케팅대행 등	임대매출	합계
외부고객으로부터 수익	45,862,949	75,095,367	18,155,185	3,828,248	142,941,749
수익인식 시점					
기간에 걸쳐 인식	45,862,949	75,095,367	18,155,185	3,828,248	142,941,749

-전기

(단위 : 천원)

구분	온라인	모바일	마케팅대행 등	임대매출	합계
외부고객으로부터 수익	56,587,457	79,947,763	9,375,213	3,679,484	149,589,917
수익인식 시점					
기간에 걸쳐 인식	56,587,457	79,947,763	9,375,213	3,679,484	149,589,917

고객과의 계약에서 생기는 수익은 온라인게임과 모바일게임, 마케팅대행매출 및 임대매출 등에서 생깁니다.

회사는 국내에 소재하고 있으며, 외부고객으로부터의 수익금액은 고객이 소재한 지역별로 구분하였습니다(주석 6 참고).

## 28. 영업비용

당기와 전기 중 영업비용의 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
급여	11,713,290	11,905,293
퇴직급여	1,104,902	771,676
복리후생비	2,060,456	1,901,832
여비교통비	277,689	189,456
접대비	361,006	380,468
통신비	40,332	45,220
수도광열비	518,501	509,985
지급임차료	377,946	297,218
차량유지비	38,419	51,302
교육훈련비	6,483	2,265
도서인쇄비	3,441	3,573
소모품비	191,176	266,719
지급수수료	57,089,029	70,379,054
보험료	95,410	93,717
광고선전비	27,488,480	23,360,633
회의비	118,391	133,928
세금과공과	304,896	302,401
감가상각비(유형자산)	457,365	488,423
감가상각비(사용권자산)	453,668	642,944
감가상각비(투자부동산)	756,386	797,501
무형자산상각비	1,563,550	1,606,399
대손상각비환입	(2,357)	(68,491)
경상연구개발비	20,483,283	17,648,605
합 계	125,501,742	131,710,121

## 29. 비용의 성격별 분류

당기와 전기 중 비용의 성격별 분류는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
급여	27,279,419	25,091,885
퇴직급여	2,196,329	1,809,204
주식보상비용	-	21,848
복리후생비	4,474,106	4,100,410
지급임차료	734,622	643,717
광고선전비	27,488,480	23,360,633
감가상각비(유형자산)	816,801	776,734
감가상각비(사용권자산)	786,293	932,918
감가상각비(투자부동산)	756,386	797,501
무형자산상각비	1,593,706	1,641,963
지급수수료	57,163,826	70,404,734
기타	2,211,774	2,128,574
합 계	125,501,742	131,710,121

### 30. 기타영업외수익 및 기타영업외비용

(1) 당기와 전기 중 기타영업외수익의 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
당기손익-공정가치측정금융자산 처분이익	25,680	1,104,892
당기손익-공정가치측정금융자산 평가이익	3,295,535	2,865,341
파생상품평가이익	699,901	474,614
사용권자산처분이익	111,389	-
무형자산손상차손환입	10,552	103,678
기타비유동자산손상차손환입	7,508	-
잡이익	394,211	19,140
합 계	4,544,776	4,567,665

(2) 당기와 전기 중 기타영업외비용의 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
당기손익-공정가치측정금융자산 처분손실	-	783,947
당기손익-공정가치측정금융자산 평가손실	9,436,292	2,157,492
파생상품평가손실	357,211	-
종속기업투자자산처분손실	990,000	25
유형자산처분손실	63,130	117,707
사용권자산처분손실	737	-
관계기업투자자산손상차손	-	12,371
무형자산손상차손	5,709,278	2,392,509
기타유동자산손상차손	32,202	961,959
기타비유동자산손상차손	3,500,000	4,906,640
기타비유동자산처분손실	12,099	-
기부금	400,000	1,040,893
잡손실	15,063	70,286
합 계	20,516,012	12,443,829

### 31. 금융수익 및 금융비용

(1) 당기와 전기 중 금융수익의 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
이자수익	1,725,222	1,483,018
배당금수익	-	7,669
외환차익	2,522,618	2,013,319
외화환산이익	103,842	1,113,272
통화선도수익	(20,532)	46,495
합 계	4,331,150	4,663,773

(2) 당기와 전기 중 금융비용의 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
이자비용	4,326,698	4,579,921
외환차손	812,853	1,581,766
외화환산손실	22,030	718,679
통화선도비용	368,920	201,061
합 계	5,530,501	7,081,427



## 32. 법인세비용

(1) 당기와 전기 중 법인세비용의 내역은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기	전기
당기법인세		
당기손익에 대한 법인세	2,930,205	4,680,313
전기법인세의 조정사항	-	(681,596)
총당기법인세	2,930,205	3,998,717
이연법인세		
일시적차이로 인한 이연법인세 변동액	(10,229)	(53,259)
법인세비용	2,919,976	3,945,458

(2) 당기와 전기 중 회사의 법인세비용차감전순이익에 대한 법인세 비용과 이익에 대해 적용되는 가중평균세율을 사용하여 이론적으로 계산한 금액과의 차이는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	당기	전기
1. 법인세비용차감전순이익	269,420	7,585,978
2. 적용세율에 따른 법인세	56,309	1,585,469
3. 법인세 효과:		
- 세무상 과세되지 않는 수익	(343,951)	(66,986)
- 세무상 차감되지 않는 비용	2,718,818	246,004
- 이연법인세자산 실현가능성 평가	190,470	(492,507)
- 이월결손금 및 이월세액공제	(3,369,816)	(1,048,504)
- 외국납부세액 등	3,762,098	3,810,671
- 주식기준보상 행사로 인한 효과 등	59,363	269,171
- 전기법인세의 조정사항(법인세 추납액 또는 환급)	-	(681,596)
- 기타	(153,315)	323,736
4. 법인세비용	2,919,976	3,945,458
유효세율	1,084%	52%

(3) 당기와 전기 중 기타포괄손익에 직접 반영된 법인세효과는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기			전기		
	반영 전	법인세효과	반영 후	반영 전	법인세효과	반영 후
순확정급여부채의 재측정요소	(155,638)	32,528	(123,110)	(123,113)	25,731	(97,382)

### 33. 주당순손익

(1) 당기와 전기 중 기본주당순손익의 산정 내역은 다음과 같습니다.

#### 1) 기본주당순손익

(단위 : 원, 주)

구 분	당기	전기
보통주당기순손익	(2,650,555,593)	3,640,520,151
가중평균유통보통주식수	69,896,208	68,941,703
기본주당순손익	(38)	53

#### 2) 가중평균유통보통주식수

(단위 : 주)

구 분	당기	전기
가중평균발행주식수	69,896,208	68,941,703
차감 : 가중평균자기주식수	-	-
가중평균유통보통주식수	69,896,208	68,941,703

(2) 당기와 전기 중 회석주당순이익의 산정 내역은 다음과 같습니다.

1) 회석주당순이익

(단위 : 원, 주)

구 분	당기	전기
보통주회석당기순이익	(2,650,555,593)	3,657,802,098
가중평균유통보통주식수	69,896,208	70,080,507
회석주당순이익	(38)	52

2) 회석주당순이익 산정을 위한 가중평균유통보통주식수

(단위 : 주)

구 분	당기	전기
가중평균유통보통주식수	69,896,208	68,941,703
조정내역: 주식선택권전환가정(*1)	-	223,569
조정내역: 전환사채전환가정	-	915,235
회석주당순이익산정을 위한 가중평균유통보통주식수	69,896,208	70,080,507

(\*1) 당기 반회석 효과가 나타나 회석주당순이익 계산 시 고려하지 않았습니다.

### 34. 영업으로부터 창출된 현금

(1) 당기와 전기 중 영업으로부터 창출된 현금의 내용은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
당기순이익	(2,650,556)	3,640,520
조정		
법인세비용	2,919,976	3,945,458
유형자산상각비	816,801	776,733
투자부동산상각비	756,386	797,501
사용권자산상각비	786,293	932,918
무형자산상각비	1,593,706	1,641,963
복리후생비	(86,947)	30,680
퇴직급여	430,415	405,099
급여	348,750	1,803,667
주식보상비용	-	21,848
대손상각비	(2,357)	(68,490)
당기손익-공정가치측정금융자산처분이익	(25,680)	(1,104,892)
당기손익-공정가치측정금융자산평가이익	(3,295,535)	(2,865,341)
사용권자산처분이익	(111,389)	-
무형자산손상차손환입	(10,552)	(103,678)
기타비유동자산손상차손환입	(7,508)	-
당기손익-공정가치측정금융자산처분손실	-	783,947
당기손익-공정가치측정금융자산평가손실	9,436,292	2,157,492
종속기업투자처분손실	990,000	25
관계기업투자손상차손	-	12,371
유형자산처분손실	63,130	117,707
사용권자산처분손실	737	-
무형자산손상차손	5,709,278	2,392,509
기타유동자산손상차손	32,202	961,959
기타비유동자산손상차손	3,500,000	4,906,640
기타비유동자산처분손실	12,099	-
배당금수익	-	(7,669)
이자수익	(1,725,222)	(1,483,018)
이자비용	4,326,698	4,579,921
외화환산이익	(103,842)	(1,113,271)
외화환산손실	22,030	718,679
통화선도수익	20,532	(14,055)
통화선도비용	368,920	(170,991)
잡이익	(172,702)	(13,017)
파생상품평가이익	(699,901)	(474,614)

구 분	당기	전기
파생상품평가손실	357,211	-
운전자본의 변동		
매출채권	3,387,551	827,108
미수금(금융자산)	672,016	(599,818)
미수금(기타유동자산)	(382,163)	336,368
선급금	(3,669,746)	979,640
선급비용	883,186	(294,601)
장기대여금	(187,560)	-
장기매출채권	(800,580)	-
장기선급금	(5,920,048)	6,446,131
장기선급비용	(161,602)	137,708
미지급금	(6,981,415)	(182,910)
미지급비용	37,681	(58,024)
통화선도부채	(184,171)	-
계약부채(단기)	(1,867,881)	(3,464,344)
예수금	324,117	(518,582)
계약부채(장기)	8,827,200	(8,600,635)
퇴직금의 납입(지급)	3,898	(100,000)
영업으로부터 창출된 현금	17,579,748	18,116,642

(2) 당기와 전기 중 현금의 유입, 유출이 없는 거래 중 중요한 사항은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	당기	전기
선급금 등의 자산 대체	4,720,261	3,450,188
대여금의 장,단기 대체	27,943	28,676
투자부동산의 자가사용에 따른 유형자산 대체(토지)	12,143,277	2,371,623
투자부동산의 자가사용에 따른 유형자산 대체(건물)	8,287,033	1,676,427
장기차입금의 유동성 대체	3,000,000	2,000,000
주식매수선택권 행사기간 만료	1,232,714	4,155,975
사용권자산에서 리스채권으로 대체	381,376	160,543
유형자산 취득에 따른 미지급금의 증가	-	14,850
무형자산 취득에 따른 미지급금의 증가(감소)	(1,200,000)	1,200,000
당기손익-공정가치측정 금융자산의 유동성 대체	962,505	1,795,050

(3) 재무활동에서 생기는 부채의 조정내용

당기와 전기 중 재무활동에서 생기는 부채의 조정내용은 다음과 같습니다.

- 당기

(단위 : 천원)

구 분	재무활동으로 인한 부채					합계
	단기금융부채	장기금융부채	기타유동부채	기타비유동금융부채	리스부채	
기초	37,000,000	64,500,000	-	1,560,757	1,258,501	104,319,258
종속기업 합병	2,600,000	-	-	-	495,379	3,095,379
처분	-	-	-	-	(32,778)	(32,778)
대체	-	-	855,025	(855,025)	-	-
현금흐름	1,100,000	(3,000,000)	(855,025)	285,864	(1,195,277)	(3,664,438)
기말	40,700,000	61,500,000	-	991,596	525,825	103,717,421

- 전기

(단위 : 천원)

구 분	재무활동으로 인한 부채				합계
	단기금융부채	장기금융부채	기타비유동금융부채	리스부채	
기초	39,192,503	68,500,000	1,657,362	2,279,727	111,629,592
취득	-	-	-	6,676	6,676
처분	-	-	-	-	-
현금흐름	499,993	(2,000,000)	(96,605)	(1,027,902)	(2,624,514)
전환권 청구	(2,692,496)	-	-	-	(2,692,496)
기말	37,000,000	66,500,000	1,560,757	1,258,501	106,319,258

### 35. 우발상황 및 약정사항

(1) 당기말 및 전기말 현재 금융기관과 체결한 주요 약정한도는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원, USD)

금융기관	구 분	약정금액			
		당기말		전기말	
신한은행	통화선도	USD	779,000	USD	778,917
	일반자금대출	KRW	-	KRW	4,000,000
하나은행	통화선도	USD	1,700,000	USD	1,700,000
	일반자금대출	KRW	11,000,000	KRW	8,000,000
부산은행	통화선도(*1)	USD	20,000,000	KRW	20,000,000
산업은행	일반자금대출	KRW	87,000,000	KRW	82,500,000
국민은행	일반자금대출	KRW	15,000,000	KRW	9,000,000
우리은행	일반자금대출	KRW	4,000,000	KRW	-
기업은행	일반자금대출	KRW	700,000	KRW	-
농협은행	일반자금대출	KRW	1,000,000	KRW	-
	통화선도	USD	800,000	USD	-

(\*1) 해당 거래는 거래손실기준으로 약정되어 있으며, 다른 통화선도의 경우 명목상 금액 한도로 약정되어 있습니다.

(2) 당기말과 전기말 현재 통화선도 미결제약정 내용은 다음과 같습니다.

-당기말

(단위 : 원, USD)

금융기관	구 분	최장만기일	환종	약정환율범위	계약금액합계
부산은행	옵션(K-TRF)매도	2025-09-26	USD	1,356.20 ~ 1,386.20	1,800,000
합 계					1,800,000

-전기말

(단위 : 원, USD)

금융기관	구 분	최장만기일	환종	약정환율범위	계약금액합계
부산은행	옵션(K-TRF)매도	2024-06-07	USD	1,258.70 ~ 1,301.00	1,600,000
합 계					1,600,000

당기말 현재 회사는 외화채권 회수에 대한 환율변동 위험을 회피할 목적으로 1건(전기말 2건)의 통화선도 계약을 체결하고 있으나, 위험회피회계는 적용하지 않았습니다. 선물환 매도의 공정가액은 약정환율과 기말환율과의 차이를 계산하여 반영하고 있으며, 옵션 매도의 공정가액은 거래은행이 제공한 평가내역을 이용하였습니다.

(3) 당기말 현재 회사는 다수의 회사와 게임 콘텐츠제공에 대한 계약을 맺고 있으며, 매출액의 일정비율을 콘텐츠제공에 대한 대가로 수령하고 있습니다.

(4) 회사는 다수의 개발사와 게임 퍼블리싱 계약을 체결하고 있으며, 이 게임들로부터 발생하는 수익에 대하여 게임 개발사와 일정비율로 배분하고 있습니다.



(5) 지급보증 및 담보제공

당기말 현재 회사가 자금조달 및 거래처와의 계약 등으로 제공하고 있는 지급보증과 담보의 내역, 제공받고 있는 담보 및 지급보증은 다음과 같습니다.

- 담보제공자산

(단위 : 천원)

회사명	담보제공자산	장부가액		담보설정액		제공처
산업은행	투자부동산 및 유형자산	KRW	92,459,771	KRW	96,000,000	산업은행
임차인(*1)	정기예금	KRW	166,606	KRW	95,796	국민은행
				KRW	70,810	하나은행

(\*1) 임차인에 대한 임대보증금 반환과 관련하여 전세권이 설정되어 있습니다.

### 36. 특수관계자거래

(1) 당기말과 전기말 현재 지배·종속기업 등 현황은 다음과 같습니다.

구 분	회사명	
	당기말	전기말
지배기업	(주)엔드림	(주)엔드림
종속기업	1\$ Dream Limited	1\$ Dream Limited
	1\$ Dream CN	1\$ Dream CN
	Joycity China	Joycity China
	Joycity Annex, Inc.	Joycity Annex, Inc.
	-(*)1	(주)트랄라랩
	우래 주식회사	우래 주식회사
	-(*)2	TRALA LAB PTE. LTD
관계기업	(주)라구나인베스트먼트(*)3	(주)라구나인베스트먼트
	(주)씽크편(*)4	(주)씽크편
	-(*)5	(주)모히또게임즈
	조이플엔터테인먼트(주)(*)6	조이플엔터테인먼트(주)
	(주)테이크파이브스튜디오스(*)7	(주)테이크파이브스튜디오스
	라구나 Pre-IPO 유니콘 투자조합 제3호	라구나 Pre-IPO 유니콘 투자조합 제3호
	조이시티-씨엔티테크 투자조합 제1호	조이시티-씨엔티테크 투자조합 제1호
기타의 특수관계자	Wu Hai(*)8	Wu Hai
	(주)붐잇게임즈(*)9	(주)엔드림게임즈
	-(*)10	(주)빅브레이크게임즈
	NMSION HK LIMITED(*)11	NMSION HK LIMITED
	NMSION CHINA LIMITED(*)11	NMSION CHINA LIMITED
	NMSION Meta Global(*)11	NMSION Meta Global
	(유)퓨처큐브(*)12	(유)퓨처큐브

(\*1) 당기 중 처분하였습니다.

(\*2) (주)트랄라랩 처분으로 인하여 연결실체에서 제외되었습니다.

(\*3) 보통주와 동일한 의결권을 보유한 전환상환우선주 형태로 소유하고 있으며, 과거 유상증자 등을 통해 지배력을 상실하여 관계기업으로 분류하였으며, 해당 금융상품을 통해 관계기업에 대한 소유지분과 연계된 이익에 실질적으로 접근할 수 없는 것으로 판단하여 기준서 제1109호에 따라 당기손익-공정가치 측정 금융자산으로 인식하고 있습니다.

(\*4) 해당 회사가 발행한 지분 및 전환사채를 보유하고 있고, 해당 전환사채는 당기손익-공정가치측정금융자산으로 인식하고 있습니다. 보유 지분과 회사의 이사 선임과 관련한 약정으로 인하여 유의적인 영향력을 행사할 수 있다고 판단하여 관계기업으로 분류하였습니다.

- (\*5) 당기 중 지분 취득으로 종속기업으로 편입하였고 이후 합병하였습니다.
- (\*6) 해당 회사가 발행한 전환사채를 보유하고 있고, 해당 전환사채는 당기손익-공정가치측정금융자산으로 인식하고 있습니다. 그리고 약정을 통해 각 회사의 이사 선임권 보유와 임원겸직으로 인하여 유의적인 영향력을 행사할 수 있다고 판단하여 관계기업으로 분류하였습니다.
- (\*7) 보통주와 동일한 의결권을 보유한 전환상환우선주를 보유하고 있고, 지분율에 따라 관계기업으로 분류하였으며, 해당 금융상품을 통해 관계기업에 대한 소유지분과 연계된 이익에 실질적으로 접근할 수 없는 것으로 판단하여 기준서 제1109호에 따라 당기손익-공정가치 측정 금융자산으로 인식하고 있습니다.
- (\*8) 보유 투자주식수 및 지분율은 존재하지 않으나, 임원겸직으로 인하여 기타의 특수관계자로 분류하였습니다.
- (\*9) 지배기업인 (주)엔드림의 자회사이며, 기타의 특수관계자로 분류하였습니다. 그리고 당기 중 사명을 (주)붐잇게임즈로 변경하였습니다.
- (\*10) 당기 중 지배기업인 (주)엔드림과 합병하였습니다.
- (\*11) 지배기업인 (주)엔드림의 자회사이며, 기타의 특수관계자로 분류하였습니다.
- (\*12) 대표이사의 특수관계자가 지배력을 가진 법인에 대해 기타의 특수관계자로 분류하였습니다.

(2) 당기와 전기 중 특수관계자와의 중요한 영업상의 거래내용은 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	특수관계자	당기		전기	
		매출 등	매입 등	매출 등	매입 등
지배기업	(주)엔드림	18,415,379	10,440,116	9,545,399	19,356,595
종속기업	Joycity China	-	985,118	-	1,098,840
	Joycity Annex, Inc.	-	1,868,567	-	1,834,980
	(주)모히또게임즈(*1)	87,213	550,486	-	-
	우레 주식회사	180,422	-	25,379	9,001,995
관계기업	(주)모히또게임즈(*2)	202,675	2,677,648	310,844	4,631,872
	우레 주식회사	-	-	126,023	-
	테이크파이버스튜디오스	208,173	-	208,115	-
기타의 특수관계자	(주)붐잇게임즈	156,992	-	-	-
	(주)빅브레이크게임즈	144,924	-	-	-
	Wu Hai	-	224,451	-	214,335
합계		19,395,778	16,746,386	10,215,760	36,138,617

(\*1) 연결실체로 존재할 기간의 거래입니다.

(\*2) 관계기업에서 제외되기 전까지의 거래입니다.

(3) 당기말과 전기말 현재 특수관계자와의 채권·채무 내역은 다음과 같습니다.

- 당기말

(단위 : 천원)

구 분	특수관계자	채권	기타자산(*1)	채무
지배기업	(주)엔드림	2,200,369	750,840	2,858,597
종속기업	Joycity China	-	-	82,961
	Joycity Annex, Inc.	-	220,500	174,173
	우레 주식회사	-	2,000,000	25,094
관계기업	(주)씽크편	-	-	50
	테이크파이브스튜디오스	11,689	-	37,487
기타의 특수관계자	(주)붐잇게임즈	72,462	6,794,297	54,894
	Wu Hai	-	-	20,066
합계		2,284,520	9,765,637	3,253,322

(\*1) 퍼블리싱 약정에 따라 지급한 선급금 및 무형자산으로 대체된 계약금과 영업보증금이 포함되어 있습니다.

- 전기말

(단위 : 천원)

구 분	특수관계자	채권	기타자산(*1)	채무
지배기업	(주)엔드림	2,274,458	1,018,868	3,553,238
종속기업	Joycity China	-	-	180,436
	Joycity Annex, Inc.	-	193,410	303,989
	우레 주식회사	-	2,000,000	25,094
관계기업	(주)씽크편	-	-	50
	(주)모히또게임즈	758,489	3,840,000	481,943
	테이크파이브스튜디오스	-	3,000,000	34,505
기타의 특수관계자	Wu Hai	-	-	35,195
합계		3,032,947	10,052,278	4,614,450

(\*1) 퍼블리싱 약정에 따라 지급한 선급금 및 무형자산으로 대체된 계약금과 영업보증금이 포함되어 있습니다.

(4) 당기와 전기 중 특수관계자와의 자금거래는 다음과 같습니다.

- 당기

(단위 : 천원)

구 분	회사명	자금거래							출자거래
		기초	대여	회수	처분	평가	합병	기말	
관계기업	(주)모히또게임즈	5,724,700	2,600,000	(450,000)	-	2,207,700	(10,082,400)	-	1,365,000
	조이플엔터테인먼트(주)	1,094,797	-	-	-	(801,278)	-	293,519	-
	테이크파이브스튜디오스	-	1,000,000	-	-	-	-	1,000,000	-
	조이시타-씨엔티테크 투자조합 제1호	-	-	-	-	-	-	-	315,000
합 계		6,819,497	3,600,000	(450,000)	-	1,406,422	(10,082,400)	1,293,519	1,680,000

- 전기

(단위 : 천원)

구 분	회사명	자금거래						출자거래
		기초	대여	회수	처분	평가	기말	
종속기업	(주)트랄라랩	-	-	-	-	-	-	1,000,000
	TRALA LAB PTE. LTD	-	-	-	-	-	-	2,920
	우레 주식회사	2,722,000	-	(2,000,000)	(722,000)	-	-	2,978,800
관계기업	(주)씽크편	-	-	-	-	-	-	12,371
	(주)모히또게임즈	1,795,050	4,650,000	(650,000)	-	(70,350)	5,724,700	-
	조이플엔터테인먼트(주)	2,411,650	-	-	-	(1,316,853)	1,094,797	-
	테이크파이브스튜디오스	-	-	-	-	-	-	2,999,997
조이시타-씨엔티테크 투자조합 제1호	-	-	-	-	-	-	-	585,000
합 계		6,928,700	4,650,000	(2,650,000)	(722,000)	(1,387,203)	6,819,497	7,579,088

(5) 당기와 전기 중 주요 경영진에 대한 보상의 내용은 다음과 같습니다.

주요 경영진은 직·간접적으로 당해 회사 활동의 계획·지휘·통제에 대한 권한과 책임을 가진 자로서 모든 이사(업무집행이사 여부를 불문함)를 포함하고 있으며, 주요 경영진에 대한 보상내용은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
단기종업원급여	573,817	1,253,252
퇴직급여	230,402	132,078
합 계	804,219	1,385,330

(6) 회사가 특수관계자에게 투자한 주식의 수, 주식소유비율, 취득원가, 시가 또는 순자산 지분가액 및 장부금액은 주석 12을 참조하시기 바랍니다.

### 37. 사업결합

회사는 2024년 7월 17일 이사회 결의에 따라 2024년 9월 20일을 합병기일로 하여 회사가 지분의 100.00%를 보유하고 있는 종속기업인 (주)모히또게임즈를 흡수합병하였습니다.

(1) 합병에 대한 개요

구 분	합병법인	피합병법인
회사명	(주)조이시티	(주)모히또게임즈

(2) 합병에 대한 회계처리

합병으로 취득한 (주)모히또게임즈의 자산과 부채는 합병시점의 장부금액으로 인식되었으며, 동일지배거래에 해당하여 이전대가와 인수한 순자산 장부금액과의 차이는 자본잉여금으로 계상하였습니다.

(단위: 천원)

구 분	(주)모히또게임즈
이전대가	(1,365,000)
취득한 자산과 인수한 부채의 계상액	
자산	14,874,576
현금및현금성자산	190,819
외상매출금	385,086
기타유동금융자산	49,250
당기법인세자산	87
기타금융자산(유동)	364,640
유형자산	50,334
무형자산	12,983,800
사용권자산	550,256
기타금융자산(비유동)	300,304
부채	19,922,351
매입채무및기타채무	432,510
단기금융부채	12,682,400
기타금융부채(유동)	35,053
리스부채(유동)	495,379
기타부채(유동)	118,037
계약부채(비유동)	4,061,876
기타부채(비유동)	406,636
비유동성충당부채	1,690,460
인수한 순자산 장부금액	(5,047,775)
투자차액(자본잉여금)	(6,412,775)

## 6. 배당에 관한 사항

### 가. 배당에 관한 정책

당사는 2013년까지 현금 또는 주식배당을 실시하였으나 그 이후 현재까지는 배당을 실시하지 못했습니다. 구글플레이, 애플스토어와 같은 모바일플랫폼의 등장에 대응하여 모바일 게임에 대한 투자를 지속적으로 확대하고, 중국 중심의 해외 시장에 벗어나 다양한 국가에 진입하기 위한 노력을 하는 과정에서 불가피하게 많은 투자가 필요했기 때문입니다.

당사가 영위하고 있는 게임 개발, 퍼블리싱 사업과 같은 콘텐츠 사업은 흥행 사업적 본질을 갖고 있기 때문에 지속적인 신규 게임의 개발을 위한 투자가 필요하며, 이렇게 런칭한 신규 게임이 상업적으로 크게 성공하는 경우 영업 실적의 대폭적인 성장을 통한 기업 가치의 도약을 기대할 수 있으며, 당사의 주주들 또는 잠재적 주주들께서도 그런 기대로 당사에 투자를 지속하고 있다고 믿고 있습니다. 또한 국내 게임 회사들도 격화되는 글로벌 경쟁 속에 휘말리고 있기 때문에 향후에도 더 많은 신규 개발 투자를 통해 규모의 성장을 도모하여야 한다고 판단하고 있습니다.

당사는 북미, 일본을 포함한 해외 시장에 안착하여 꾸준하게 영업이익과 당기순이익을 실현할 수 있는 기반을 마련하였다고 판단하고 있지만, 앞서 언급한 이유로 지속적인 규모의 성장에 필요한 자금으로 영업에서 창출되는 잉여현금흐름을 사용할 필요가 있어 현재로서는 배당정책을 제시하기 어려우나 이익의 규모, 성장을 위한 투자 계획, 예상되는 미래 현금흐름 등 제반 요인을 종합적으로 고려하여 배당가능 재원 확보를 위해 노력하겠습니다.

그에 더해 당사는 경기 변동에 따른 주식 시장에 부침에 대응할 필요가 있는 경우, 배당가능이익 범위 내에서 자사주를 매입하는 것에 대해서는 항상 적극적으로 고려하고 있습니다. 자사주는 고급 기술 인력을 확보, 유지하거나 성장을 위한 인수, 합병의 대가로 지급하는 데에 사용하거나 궁극적으로는 소각하는 등 다양한 경로로 주주 가치를 제고하는 데에 사용할 수 있기 때문입니다.



실제로 주주 가치를 제고하기 위한 노력으로 2014년과 2016년 각각 100억 원의 자사주 신탁 계약을 통해 자사주를 매입하였고, 2021년 3월에는 자사주 854,869주를 소각하기도 하였습니다.

나. 배당관련 예측가능성 제공에 관한 사항

(1) 정관상 배당절차 개선방안 이행 가부

구분	현황 및 계획
정관상 배당액 결정 기관	주주총회
정관상 배당기준일을 배당액 결정 이후로 정할 수 있는지 여부	부
배당절차 개선방안 이행 관련 향후 계획	현재 예정사항 없음

(2) 배당액 확정일 및 배당기준일 지정 현황

구분	결산월	배당여부	배당액 확정일	배당기준일	배당 예측가능성 제공여부	비고
제30기 주주총회	2023년 12월	X	-	-	X	-
제29기 주주총회	2022년 12월	X	-	-	X	-
제28기 주주총회	2021년 12월	X	-	-	X	-

다. 기타 참고사항(배당 관련 정관의 내용 등)

당사는 정관에 의거 이사회결의 및 주주총회 결의를 통하여 배당을 실시할 수 있습니다. 당사의 정관에 기재된 배당에 관한 사항은 다음과 같습니다.

<p>제54조(이익배당) ① 이익의 배당은 금전 또는 금전 외의 재산으로 할 수 있다.                  ② 이익의 배당을 주식으로 하는 경우 회사가 종류주식을 발행한 때에는 주주총회의 결의로 각각 그와 같은 종류의 주식으로 할 수 있다.                  ③ 제1항의 배당은 매결산기말 현재의 주주명부에 기재된 주주 또는 등록된 질권자에게 지급한다.</p>
--

④ 이익배당은 주주총회의 결의로 정한다. 다만, 제51조 제6항에 따라 재무제표를 이사회가 승인하는 경우 이사회 결의로 이익배당을 정한다.

라. 주요배당지표

구 분	주식의 종류	당기	전기	전전기
		제31기	제30기	제29기
주당액면가액(원)		500	500	500
(연결)당기순이익(백만원)		-5,551	5,510	3,194
(별도)당기순이익(백만원)		-2,651	3,641	3,257
(연결)주당순이익(원)		-79	80	47
현금배당금총액(백만원)		-	-	-
주식배당금총액(백만원)		-	-	-
(연결)현금배당성향(%)		-	-	-
현금배당수익률(%)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-
주식배당수익률(%)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-
주당 현금배당금(원)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-
주당 주식배당(주)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-

(\*)(연결)당기순이익은 연결당기순이익의 지배기업 소유주 지분 귀속분입니다.

마. 과거 배당 이력

당사는 최근 5년간 배당을 실시한 내역이 없습니다.

## 7. 증권의 발행을 통한 자금조달에 관한 사항

### 7-1. 증권의 발행을 통한 자금조달 실적

[지분증권의 발행 등과 관련된 사항]

#### 가. 증자(감자)현황

(기준일: 2024년 12월 31일 )

(단위: 원, 주)

주식발행 (감소)일자	발행(감소) 형태	발행(감소)한 주식의 내용				
		종류	수량	주당 액면가액	주당발행 (감소)가액	비고
2022년 01월 01일	무상증자	보통주	22,773,339	500	500	1주당 0.5주의 비율로 배정/증자비율 50%
2022년 01월 04일	주식매수선택권행사	보통주	11,542	500	3,345	무상증자로 주당발행가액 변경
2022년 02월 09일	주식매수선택권행사	보통주	67,241	500	3,416	-
2022년 03월 08일	주식매수선택권행사	보통주	15,602	500	3,245	-
2022년 04월 05일	주식매수선택권행사	보통주	38,962	500	3,419	-
2022년 05월 04일	주식매수선택권행사	보통주	57,374	500	3,740	-
2022년 07월 07일	주식매수선택권행사	보통주	3,000	500	3,080	-
2022년 12월 09일	주식매수선택권행사	보통주	2,873	500	1,820	-
2023년 01월 09일	주식매수선택권행사	보통주	43,006	500	3,334	-
2023년 02월 08일	주식매수선택권행사	보통주	51,915	500	1,990	-
2023년 09월 25일	전환권행사	보통주	1,251,160	500	2,152	1회차/증자비율 1.79%
2024년 03월 06일	주식매수선택권행사	보통주	40,753	500	1,820	-

[채무증권의 발행 등과 관련된 사항]

#### 채무증권 발행실적

(기준일: 2024년 12월 31일 )

(단위: 천원, %)

발행회사	증권종류	발행방법	발행일자	권면(전자 등록)총액	이자율	평가등급 (평가기관)	만기일	상환 여부	주관회사
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	-	-	-	-	-	-	-	-	-

### 기업어음증권 이상환 잔액

(기준일: 2024년 12월 31일 )

(단위: 천원)

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

### 단기사채 이상환 잔액

(기준일: 2024년 12월 31일 )

(단위: 천원)

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

### 회사채 이상환 잔액

(기준일: 2024년 12월 31일 )

(단위: 천원)

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

### 신종자본증권 이상환 잔액

(기준일: 2024년 12월 31일 )

(단위: 천원)

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

### 조건부자본증권 이상환 잔액

(기준일: 2024년 12월 31일 )

(단위: 천원)

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

## 7-2. 증권의 발행을 통해 조달된 자금의 사용실적

공시대상기간 중 발행사항 없습니다.

## 8. 기타 재무에 관한 사항

가. 재무제표 재작성 등 유의사항

(1) 재무제표 재작성

- 해당사항 없습니다.

(2) 합병, 분할, 자산양수도, 영업양수도에 관한 사항

당사는 2024년 7월 17일 이사회 결의를 통해 종속회사인 (주)모히또게임즈를 합병하기로 결의하였고 합병기일인 2024년 9월 20일 합병종료보고 이사회를 통해 합병을 종료하였습니다. 당사는 합병 전 (주)모히또게임즈의 발행주식을 100% 소유하고 있었고, 합병신주를 발행하지 않는 무증자 합병을 진행하여 존속회사인 당사의 지배구조 변경은 없습니다. 또한 합병기일자로 소멸회사의 자산 및 권리의무 일체가 당사에 이전되었으나, 연결실체 관점에서 재무, 영업에 유의적 영향을 미치지 않을 것으로 생각합니다. 그러나 완전 자회사의 합병을 통한 경영 효율성 제고, 사업의 통합운영에 따른 시너지등의 긍정적 효과를 기대하고 있습니다.

① 합병에 대한 개요

구분	합병법인	피합병법인	공시 제출일
회사명	주식회사 조이시티	주식회사 모히또게임즈	주요 사항보고서 : 2024.07.17
대표이사	조성원	한성현	
소재지	경기도 성남시 분당구 분당로55	경기도 성남시 분당구 판교역로192번길 14-1	합병등 종료보고서 : 2024.09.25
주요사업	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	
합병비율	무증자합병		

② 재무제표에 미친 영향

피합병회사는 합병 전에는 연결종속회사였기 때문에 당사의 손익에 미친 영향은 없으며, 재무상태에 미친 영향은 'III.재무에 관한 사항' 중 '3. 연결재무제표 주식'과 '5. 재무제표 주식' '37. 사업결합'에 기재되어 있습니다.

(3) 기타 재무제표 이용에 유의하여야 할 사항

사업연도	강조사항	핵심감사사항
제31기(당기)	해당사항 없음	이연법인세 실현가능성
제30기(전기)	해당사항 없음	이연법인세 실현가능성
제29기(전전기)	해당사항 없음	이연법인세 실현가능성

(\*) 별도·연결 재무제표에 대한 핵심감사사항입니다.

나. 대손충당금 설정현황

(1) 계정과목별 대손충당금 설정내용

(단위 : 천원, %)

구 분	계정과목	채권금액	대손충당금	대손충당금 설정률
제31기	매출채권	15,777,221	1,050,520	6.66%
	단기대여금	2,063,543	1,038,000	50.30%
	미수금	845,878	555,690	65.69%
	미수수익	15,308	1,755	11.46%
	단기선급금	6,031,464	21,800	0.36%
	장기매출채권	800,580	-	0.00%
	장기대여금	26,451,843	3,580,000	13.53%
	장기선급금	9,429,587	-	0.00%
	계	61,415,424	6,247,765	10.17%
제30기	매출채권	18,818,017	1,052,877	5.60%
	단기대여금	5,064,932	1,038,000	20.49%
	미수금	2,418,693	555,690	22.97%

구 분	계정과목	채권금액	대손충당금	대손충당금 설정률
	미수수익	97,686	1,755	1.80%
	단기선급금	4,388,073	21,800	0.50%
	장기대여금	25,192,294	3,580,000	14.21%
	장기선급금	9,740,238	-	0.00%
	계	65,719,933	6,250,122	9.51%
제29기	매출채권	19,835,809	1,121,370	5.65%
	단기대여금	1,069,425	1,038,000	97.06%
	미수금	2,163,025	555,690	25.69%
	미수수익	4,377	1,755	40.10%
	단기선급금	5,252,404	21,800	0.42%
	장기대여금	23,068,400	3,580,000	15.52%
	장기선급금	27,620,396	-	0.00%
	계	79,013,836	6,318,615	8.00%

(2) 대손충당금 변동현황

(단위 : 천원)

구 분	제31기	제30기	제29기
1. 기초 대손충당금 잔액합계	6,250,122	6,318,615	6,297,989
2. 순대손처리액(①-②±③)	-	-	-
① 대손처리액(상각채권액)	-	-	-
② 상각채권회수액	-	-	-
③ 기타증감액	-	-	-
3. 대손상각비 계상(환입)액	(2,357)	(68,493)	20,626
4. 기말 대손충당금 잔액합계	6,247,765	6,250,122	6,318,615

(3) 매출채권 관련 대손충당금 설정방침

연결실체는 개별적인 손상사건이 파악된 채권에 대해 개별 분석을 통해 회수가능가

액을 산정하고 산정된 회수가능가액과 장부금액의 차액을 손상차손으로 인식하고 있습니다.



(4) 당기말 현재 경과기간별 매출채권 잔액 현황

(단위 : 천원)

구분		0~3개월	3~6개월	6~9개월	9~12개월	12~15개월	15개월 초과	합계
금액	일반	12,980,081	112,116	96,724	65,120	9,887	1,078,248	14,342,176
	특수관계자	2,235,626	-	-	-	-	-	2,235,626
	계	15,215,707	112,116	96,724	65,120	9,887	1,078,248	16,577,802
구성비율(%)		91.79%	0.68%	0.58%	0.39%	0.06%	6.50%	100.00%

다. 공정가치평가 내역

금융자산의 공정가치측정 평가내역은 Ⅲ. 채무에 관한 사항 중 3.연결채무채표 주식의 5. 금융상품 공정가치에 기재되어 있습니다.

## IV. 이사의 경영진단 및 분석의견

### 1. 예측정보에 대한 주의사항

당사가 동 사업보고서에서 미래에 발생할 것으로 예상·예측한 활동, 사건 또는 현상은 당해 공시서류 작성 시점의 사건 및 재무 성과에 따른 회사의 견해를 반영한 것입니다. 동 예측 정보는 미래의 사업 환경과 관련된 다양한 가정에 기초하고 있으며, 동 가정들은 결과적으로 부정확한 것으로 판명될 수도 있습니다. 또한, 이러한 가정들에는 예측정보에서 기재한 예상치와 실제 결과 간에 중요한 차이를 초래할 수 있는 위험, 불확실성 및 기타 요인을 포함하고 있습니다. 이러한 중요한 차이를 초래할 수 있는 요인에는 회사 내부 경영과 관련된 요인과 외부환경에 관한 요인이 포함되어 있으며, 이에 국한되지 아니합니다.

당사는 동 예측정보 작성 시점 이후에 발생하는 위험 또는 불확실성을 반영하기 위하여 예측정보에 기재한 사항을 수정하는 정정보고서를 공시할 의무는 없습니다.

결론적으로, 동 사업보고서상에 회사가 예상한 결과 또는 사항이 실현되거나 회사가 당초에 예상한 영향이 발생한다는 확신을 제공할 수 없습니다. 동 보고서에 기재된 예측 정보는 동 보고서 작성 시점을 기준으로 작성한 것이며, 회사가 이러한 위험요인이나 예측정보를 수정할 예정이 없음에 유의하시기 바랍니다.

### 2. 개요

#### 가. 2024년 경영 분석 및 2025년 계획

당사는 캐주얼 스포츠 온라인 게임 "프리스타일", SNG장르의 모바일 게임 "룰더스카이", 캐주얼 보드게임 "주사위의 신" 등을 개발, 서비스하며 성장하였습니다.

2015년 이후에는 당사의 관계사들이 게임 개발을, 당사가 퍼블리싱을 맡는 역할 분담을 통해 모바일 게임 퍼블리싱에 집중하면서 "캐리비안의 해적: 전쟁의 물결", "건설배틀: 토탈워페어" 등 전쟁 시뮬레이션 게임을 글로벌 시장에 잇따라 성공시키며

강소 퍼블리셔로 자리매김하였습니다.

<주요 게임 출시 연혁>

출시년도	게임	플랫폼	장르
2004	프리스타일	PC	스포츠
2010	프리스타일 풋볼	PC	스포츠
2011	프리스타일2	PC	스포츠
	클러스카이	모바일	소셜네트워크게임
2014	프리스타일 풋볼Z	PC	스포츠
	건설배틀	모바일	헬리콥터 FPS
2015	주사위의 신	모바일	보드게임
2016	오션 앤 앰파이어	모바일	전쟁시뮬레이션
	건설배틀2 VR	VR	헬리콥터 FPS
	3on3 프리스타일	콘솔	스포츠
2017	캐리비안의 해적: 전쟁의 물결	모바일	전쟁시뮬레이션
2018	건설배틀: 토탈 워페어	모바일	전쟁시뮬레이션
2020	블레스 모바일	모바일	MMORPG
	히어로볼Z	모바일	하이퍼캐주얼
	크로스파이어: Warzone	모바일	전쟁시뮬레이션
	테라: Endless war	모바일	전쟁시뮬레이션
2022	건설배틀: 크립토 컨플릭트	모바일	P2E
	크립토볼Z	모바일	P2E
2023	킹오브파이터즈: 서바이벌 시티	모바일	전쟁시뮬레이션
2024	스타시드: 아스니아 트리거	모바일	수집형 RPG

2004년 서비스를 시작한 온라인 게임 '프리스타일' 시리즈는 20년이 지난 지금까지 꾸준한 수익을 일으키며 당사의 캐시카우로 역할하고 있습니다. 2024년의 경우 '프리스타일'시리즈는 전년 계약 해지로 인해 일시 인식한 프리스타일 풋볼 관련 계약금 수익을 제외하면 전년과 유사한 매출액이 발생했습니다. 같은 시리즈의 콘솔 게임이 지속적으로 성장하고 있고, 25년 중 FSF2의 개발을 완료하고 퍼블리싱을 시작할 계획이기 때문에 2025년은 '프리스타일'시리즈가 중국 위주의 성장에서 벗어나 글로벌 지역에서 본격적으로 성장하는 전기를 마련하는 계기가 될 것으로 기대하고 있습니다.

모바일게임 역시 2024년의 경우 당사의 주력 전쟁 시뮬레이션 게임 (이하 "SLG게임") "캐리비안의 해적: 전쟁의 물결"과 "건설배틀: 토탈워페어" 을 포함하여 라이브 서비스 중인 게임들의 매출이 소폭 감소한 가운데, 위에서 언급한 퍼블리싱 계약금 일회성 매출 효과가 사라져 2024년 회사의 총 매출은 1,428억원에 그쳐 전년대비 4.5% 감소했습니다.

2025년에는 연결중속회사의 신작들을 출시하며 관련 매출액이 증가하며 영업손익도 개선될 것으로 예상하고 있지만, 신작 출시 시기에 광고선전비를 집중 지출하는 경우에는 일시적으로 영업손익 개선에는 부정적인 효과를 줄 수도 있습니다. 그러나 신규 유저들의 수명과 그들이 발생시키는 결제액을 합리적으로 추정하는 가운데 증가시킨 광고선전비는 장기적으로는 영업손익 개선시킬 것으로 확실하게 예상할 수 있습니다.

회사는 2024년 당기순손실 약 63억을 시현하며 적자전환하였습니다. 전년대비 영업이익은 감소(-140억)한 데다 공정가치 금융상품 및 무형자산 등 투자상품의 평가 손실이 전년에 비해 증가했기 때문입니다. 회사가 퍼블리싱을 목적으로 신작 게임 개발을 외부에 맡기는 경우에는 해당 개발사와 함께 개발비를 부담할 필요가 있고, 이는 퍼블리싱 계약에 따른 퍼블리싱 계약금, 선금금의 지급으로 나타나며 지분투자를 동반하는 경우도 있습니다. 그러나 신작 게임 개발이 지연되거나 출시 후 사업적 성과가 부진한 경우에는 관련한 회사의 투자(공정가치측정 금융자산 또는 무형자산)에 손상이 발생할 수 있으며, 이는 영업 목적상 불가피하게 수반되는 위험 요소로 보고 있습니다. 또한 빠르게 변화하는 사업 환경 변화에 대응하기 위해서 회사가 현재 영위하는 영업과 연관되는 사업 부문을 포함하여 신규 사업 기회를 찾기 위한 노력의 일환으로 메타버스, 가상자산, 웹툰을 포함한 콘텐츠 등에 투자를 집행하였으며, 산업이 발전하는 초기에 투자가 일어난 만큼 손상을 인식할 위험도 감수할 필요가 있었습니다.

회사는 3분기 중 중속회사 모히또게임즈를 소규모 합병하였습니다. 모히또게임즈는 합병 전부터 매출액의 전부가 회사와의 거래를 통해서 발생하고 있었으며, 개발 중인 신작의 퍼블리싱 계약 역시 회사와 체결하고 계약금 등을 수취하고 있었기 때문에 합병으로 인해 회사의 영업수익과 영업비용에 미치는 효과는 거의 없습니다. 다만, 합병으로 인해 관리 비용의 감소로 인해 영업비용이 감소할 수 있고, 그 효과는 즉시

발생하기 보다는 합병 후 통합 과정에서 장기적으로 나타날 것이지만 피합병회사였던 모히또게임즈의 규모가 크지 않기 때문에 금액적 크기는 작을 것으로 예상합니다. 자산과 부채 역시 합병 전에 발생한 회사와의 거래가 없어지면서 감소하였고, 비지배지분의 몫은 합병 회계 시 회사의 기타 자본액을 감소시켰습니다.

2024년 총자산은 전년 대비 5.0% 감소한 2,301억원이며, 부채는 전년대비 0.6% 감소한 1,337억원입니다. 자본총계는 모히또게임즈 사업결합으로 인한 기타 자본잉여금의 감소와 당기순손실 발생에 따른 이익잉여금 감소로 인해 전년 대비 10.4% 감소한 965억원을 기록했습니다.

2025년에는 "스타시드: 아스니아 트리거"를 일본에 서비스할 계획이며 퍼블리셔의 일본 현지 법인과 협력 중에 있습니다. 그리고, 디즈니 IP를 활용한 "Disney Realm Breakers" 외에도 관계회사가 개발 중인 전략 시뮬레이션 게임 1종도 서비스를 시작할 수 있을 것입니다. 이를 통해 2025년에는 회사의 탑라인 성장을 견인하고, 그 이후 사업연도에는 영업이익의 성장에도 기여할 것으로 예상하고 있습니다.

클래식 디즈니 IP를 활용하여 테이크파이브스튜디오스가 개발하고 있는 "Disney Realm Breakers"는 2분기 중 출시할 예정으로, "건십배틀:토탈워페어"와 "캐러비안의 해적:전쟁의 물결"의 성공적인 서비스 경험의 바탕에 매력적인 디즈니 캐릭터들을 더해 유저들에게 한층 더 즐거움을 선사할 것으로 기대하고 있으며, 회사가 그동안 전략시뮬레이션 게임들을 서비스하며 얻은 노하우를 백분 반영한 신작 게임은 글로벌 4X시장의 스테디 셀링 장르로서 "건십배틀:토탈워페어"의 이용자층인 밀리터리 선호 시장, "캐러비안의 해적:전쟁의 물결"의 이용자층인 중세 판타지 선호 시장과는 다른 새로운 시장을 열 수 있을 것으로 기대하고 있습니다.

#### 나. 2024년 경영성과지표

구분		비율 (%)	
		당기	전기
안전성비율	부채비율	138.60	124.96
	차입금의존도	45.28	42.72
수익성비율	매출액영업이익률	8.13	16.93

성장성비율	매출액증가율	(4.52)	(8.65)
	영업이익증가율	(54.15)	242.28

- \* 부채비율: 부채총계/자기자본 × 100
- \* 차입금의존도: 차입금/총자산 × 100
- \* 매출액영업이익률: 영업이익/매출액 × 100
- \* 매출액증가율: (당기매출액-전기매출액)/전기매출액 × 100
- \* 영업이익증가율: (당기영업이익-전기영업이익)/전기영업이익 × 100

차입금 규모는 소규모합병으로 7억(0.6%) 증가함에 따라 차입금 의존도가 약간 증가하였고, 당기순손실 발생, 합병으로 발생한 기타의 자본 감소로 인해 부채 비율도 증가하였습니다. 그러나 전기말 대비 부채 금액은 감소(88억)하였으며, 소규모 합병으로 증가한 차입금도 사업보고서 작성 기준일 이후 상환하였습니다. 앞서 설명했던, 2023년 중 발생한 1회성 매출 (수취한 퍼블리싱 계약금을 계약 중단에 따라 일시 매출 인식)이 사라지며 매출액 및 매출액 영업이익률도 감소하였습니다.

영업이익이 감소함에 따라 증가율도 마이너스 전환하였는데, 이는 신규 게임을 개발하는 연결 종속회사가 늘어나면서 그의 개발비가 영업비용에 추가되었기 때문입니다. 2025년에는 2024년에 개발비로 부담한 신규 게임들의 서비스가 개시되면서 영업 수익 및 영업이익 증가에 기여할 것으로 기대하고 있습니다. 다만, 영업이익은 신규 게임 출시를 위한 광고선전비 부담과 그 규모에 따라 변동성이 클 것입니다.

### 3. 재무상태 및 영업실적

#### 가. 연결 재무상태

(단위 : 천원)

구분	2024년		2023년		2022년
	재무상태	증감율	재무상태	증감율	재무상태
자산총계	230,145,162	(5.00%)	242,255,212	(2.18%)	247,654,579
유동자산	49,189,817	(19.25%)	60,917,490	9.39%	55,688,649
비유동자산	180,955,345	(0.21%)	181,337,723	(5.54%)	191,965,929
부채총계	133,687,577	(0.65%)	134,567,285	(9.55%)	148,778,316
자본총계	96,457,585	(10.43%)	107,687,928	8.91%	98,876,263

\* 한국채택국제회계기준 작성기준에 따라 작성되었습니다.

#### (1) 자산

2024년 연결기준 자산 총계는 2,301억으로 전년대비 121억원(-5.00%)이 감소하였습니다. 그 주된 감소 요인은 소규모 합병에 따라 피합병회사에 대한 자산과 피합병회사의 부채가 상계된 것과 무형자산 및 투자 자산에서 손상이 발생한 것에 기인합니다. 비유동자산의 절반 이상을 차지하는 부동산은 직접 사용으로 사용하는 부분(유형자산)과 임대 부분(투자부동산)으로 가액이 나뉘지며, 당기에 본점이 사옥으로 이전하면서 그 비율이 크게 변동되었습니다.

한편, 당사는 당기말 현재 보유하고 있는 자산들에 대하여 공정가치 평가를 진행하였고, 당해 평가로 인식한 손익은 다음 표와 같습니다.

(단위: 천원)

구분	금융자산	무형자산	기타자산	합계
당기손익-공정가치측정금융자산평가이익	3,294,268	-	-	3,294,268
무형손상차손환입	-	10,552	-	10,552
당기손익-공정가치측정금융자산평가손실	(9,436,292)	-	-	(9,436,292)

구분	금융자산	무형자산	기타자산	합계
무형자산손상차손	-	(5,709,278)	-	(5,709,278)
기타유동자산손상차손	-	-	(32,202)	(32,202)
기타비유동자산손상차손	-	-	(3,500,000)	(3,500,000)
합 계	(6,142,024)	(5,698,726)	(3,532,202)	(15,372,952)

회사는 내부 신작 개발에 필요한 유명 IP를 확보하기 위해 IP홀더들에게 라이선스 계약금과 선급금을 지급하고, 다른 한편으로는 유망 신작을 개발하는 개발사를 발굴하고, 해당 신작의 퍼블리싱 권한을 확보할 목적으로 퍼블리싱 계약금과 선급금을 지급할 뿐만 아니라, 해당 개발사와 장기적인 협업관계를 유지할 목적으로 지분상품을 매입하기도 합니다. 게임 사업을 위한 이같은 투자는 신작을 출시하기 전에는 회사의 회계 장부에 자산으로 표시되지만, 서비스를 시작한 후에는 그 성과에 따라 회수가능한 금액을 측정하고, 회수 가능한 금액이 자산으로 표시된 금액보다 낮을 경우에는 자산손상으로 처리합니다.

위와 같은 자산 손상은 회사의 영업 수행 과정에서 불가피하게 발생할 수밖에 없기 때문에 자산 손상은 게임 회사에게 상존하는 위험으로 볼 수 있습니다. 다만, 당기 중에는 신작 게임 확보 목적과 관계가 없는 지분 상품(당기손익-공정가치측정 금융자산)들에서도 손상차손이 발생했습니다.

## (2) 부채

2024년 연결기준 부채 총계는 1,336억원으로 전년보다 8.7억원(0.65%) 감소하였습니다. 차입금 규모는 전년과 동일하나 유동성 분류에 따른 변동이 있으며, 신작 개발비를 수취함에 따라 계약 부채가 증가하였습니다.

## (3) 자본

2024년 연결기준 자본 총계는 965억원으로 전년대비 112억원(10.4%) 감소하였습니다. 합병 시 기타 자본이 감소하였고, 당기순손실이 발생하여 이익잉여금이 감소했기 때문입니다.



나. 연결 영업실적

(단위 : 천원)

구분	2024년		2023년		2022년
	영업실적	증감율	영업실적	증감율	영업실적
영업수익	142,849,965	(4.52%)	149,618,519	(8.65%)	163,779,497
영업비용	131,235,184	5.59%	124,287,830	(20.52%)	156,378,822
영업이익	11,614,782	(54.15%)	25,330,689	242.28%	7,400,675
법인세비용차감전순이익	(3,980,510)	적자전환	12,392,465	56.04%	7,942,090
법인세비용	2,329,531	(49.82%)	4,642,288	(2.24%)	4,748,512
당기순이익	(6,310,040)	적자전환	7,750,177	142.68%	3,193,579

(\*) 한국채택국제회계기준 작성기준에 따라 작성되었습니다.

(1) 영업실적

2024년 영업수익은 온라인 게임 부문에서 전년에 발생했던 1회성 매출이 사라지고, 기존 모바일 게임의 매출액이 둔화되며 전년 대비 소폭 감소하였습니다. 반면, 영업비용은 연결 종속회사에서 발생한 개발비가 더해지며 전년 대비 증가하였습니다.

이에 따라 영업이익은 전년 대비 54% 감소한 116억을 시현하였습니다. 영업외 부문에서는 전년보다 손상차손이 늘어나며 적자 전환하였고, 해외원천소득에서 납부된 법인세액이 자산화되지 못해 법인세 비용이 발생하였습니다. 회사는 당기순손실 63억을 기록하며 적자 전환하였습니다.

(2) 유형별 매출액

(단위 : 천원)

구분	당기	전기
온라인게임 매출	45,862,949	56,587,457
모바일게임 매출	75,108,318	79,947,763
임대 매출	3,723,513	3,708,086
기타 매출	18,155,185	9,375,213
합계	142,849,965	149,618,519

- 온라인게임 매출은 "프리스타일", "프리스타일 풋볼", 프리스타일2" 그리고 "3on3 프리스타일" 등으로 구성되어 있으며, ① 해외 퍼블리셔가 서비스하며 발생하는 로열티 매출, ② 당사가 해당 게임들을 직접 고객에게 제공하거나, ③ 플랫폼(ex: 스팀)을 통해서 고객에게 서비스하여 발생하는 매출, ④ 네이버와 넥슨을 통한 채널링 매출 등으로 분류할 수 있습니다.

온라인 게임의 매출은 458억원으로 전년대비 약 107억원이 감소하였습니다. 이는 앞서 기술하였던 바와 같이 2023년 중 퍼블리싱 계약 해지를 원인으로 일시 인식한 계약금의 매출인식액이 사라졌기 때문이며, 이를 제외하는 경우 전년과 큰 차이가 없습니다.

- 모바일게임 매출은 ① 구글이나 애플 등 모바일 플랫폼을 통한 매출, ② 게임 내에서 노출되는 광고를 고객이 클릭하여 시청함으로써 얻는 광고수익, ③ 자사가 보유한 "프리스타일"의 IP를 활용하여 개발된 모바일게임의 로열티 수입으로 구성되어 있습니다.

모바일 게임의 매출은 전년대비 48억원이 감소한 751억원을 기록하였습니다. 기존 게임들의 매출액이 둔화되는 가운데 신규 서비스된 게임의 성과가 부진했기 때문입니다.

- 임대 매출은 사옥 중 일부 공간을 제3자에게 임대하여 발생하는 것으로 전년과 큰 차이가 없습니다.

- 기타 매출은 마케팅 광고를 대행하는 서비스를 제공함으로써 발생하는 매출 등으로 구성되어 있습니다. 집행 규모가 증가함에 따라 매출액이 약 88억원 증가하였습니다.

#### 4. 유동성 및 자금조달과 지출

##### 가. 유동성에 관한 사항

당사는 당기말 현재 아래 표와 같이 현금및현금성자산과 단기금융상품 등 유동자금을 확보하고 있으며, 당사의 영업 환경에 비추어 볼 때 1년 이내에 부족한 상황이 발생할 가능성은 없다고 판단하고 있습니다.

(단위 : 천원)

구분	2024년	2023년	2022년
현금 및 현금성자산	21,251,703	30,444,859	15,193,573
단기금융상품	95,796	166,606	10,241,600
합계	21,347,499	30,611,465	25,435,173

2022년도에는 킬팅포인트와 거래를 지속하기 위해 가입한 외화 정기 예금을 운용하며 유동성 자산중 단기금융상품의 비중이 높았습니다. 2023년 말 기준 금융부채가 79억 감소하며 당기말 유동성 자산이 전년 대비 감소하였습니다.

##### 나. 자금조달에 관한 사항

당기에는 신규 자금 조달이 발생하지 않았으나 3분기 중 소규모 합병을 진행하며 피합병회사의 단기차입금 7억 원이 증가하였고 사업보고서 작성기준일 이후 해당 차입금은 상환하였습니다.

단기차입금의 경우 만기 도래 시 시중 은행 대출 조건을 비교하여 연장, 대환해 가고 있으며 시중 금리가 인하되며 회사의 가중차입금리는 떨어지고 있습니다. 단기적으로 단기차입금 만기 연장이나 대환에 문제가 발생할 여지는 높지 않다고 판단합니다.

장기차입금은 사옥으로 사용 중인 조이시티 타워를 매입할 때에 발생한 것으로 당해 부동산에 근저당권이 설정되어 있으며, 매년 20억 원씩 상환해 가고 있습니다.

(1) 단기차입금

(단위: 천원)

차입처	내역	금리형태	변동금리조건	이자율	만기일	당기말	전기말
국민은행	운용자금	고정	-	5.42%	2024-02-17	-	3,000,000
산업은행	운용자금	고정	-	4.61%	2024-03-27	-	7,000,000
신한은행	운용자금	변동	고시금리+0.66%	4.59%	2024-07-15	-	4,000,000
국민은행	운용자금	변동	고시금리+1.77%	4.61%	2024-07-24	-	5,000,000
하나은행	운용자금	변동	FTP기간별3월물 + 1.3%	5.25%	2024-09-06	-	8,000,000
산업은행	운용자금	고정	-	4.63%	2024-09-26	-	10,000,000
하나은행	운용자금	변동	수은온렌딩기준금리+0.74 %	3.96%	2025-03-15	3,000,000	-
산업은행	운용자금	고정	-	4.51%	2025-03-27	7,000,000	-
우리은행	운용자금	고정	-	3.73%	2025-07-24	4,000,000	-
국민은행	운용자금	고정	-	3.76%	2025-07-24	5,000,000	-
국민은행	운용자금	고정	-	3.76%	2025-07-24	2,000,000	-
기업은행	운용자금	고정	-	5.10%	2025-07-26	700,000	-
국민은행	운용자금	고정	-	3.75%	2025-08-16	8,000,000	-
산업은행	운용자금	고정	-	3.72%	2025-08-27	10,000,000	-
농협은행	운용자금	변동	기준금리+0.40%	3.79%	2025-11-30	1,000,000	-
합 계						40,700,000	37,000,000

(2) 장기차입금

(단위: 천원)

차입처	내역	금리형태	변동금리 조건	이자율	만기일	당기말	전기말
산업은행	시설자금	변동	산금채+0.56%	3.77%	2027-09-24	45,450,000	46,850,000
산업은행	시설자금	고정	-	2.18%	2027-09-24	18,050,000	18,650,000
국민은행	운용자금	변동	고시금리 +2.37%	6.20%	2025-07-15	-	1,000,000
합 계						63,500,000	66,500,000

(3) 전환사채

(단위: 천원)

구분	당기	전기
기초	-	2,692,503
전환권 행사	-	(2,692,496)
사채상환	-	(7)
기말	-	-

다. 자금지출에 관한 사항

(단위 : 천원)

구분	2024년	2023년	2022년
I. 영업활동으로 인한 현금흐름	5,255,683	8,143,444	(1,563,537)
II. 투자활동으로 인한 현금흐름	(10,634,834)	8,961,815	(10,704,330)
III. 재무활동으로 인한 현금흐름	(3,732,082)	(2,398,409)	1,056,291
IV. 현금및현금성자산의 환율변동효과	(111,922)	544,436	2,584,909
V. 현금및현금성자산의 증가(감소)	(9,193,156)	15,251,286	(8,626,667)
VI. 기초 현금및현금성자산	30,444,859	15,193,573	23,820,240
VII. 기말 현금및현금성자산	21,251,703	30,444,859	15,193,573

회사는 당기말 현재 전기말 대비 약 92억원 감소한 약 212억원의 현금및현금성자산을 보유하고 있습니다. 기말 현금및현금성 자산의 감소는 주로 퍼블리싱 사업을 위한 투자(계약금, 선금금, 대여금 등) 및 투자조합 등에 대한 출자가 증가하며 영업활동에서 발생한 잉여 현금흐름을 초과했기 때문입니다.

(1) 영업활동으로 인한 현금흐름

당기순손실로부터 현금흐름을 수반하지 않는 비용과 이익을 가감하고, 운전자본의 변동을 반영한 후 영업에서 창출된 현금 133억입니다. 순이자지급액과 법인세납부액을 차감한 후 영업활동에서 창출된 현금흐름은 약 53억입니다.

(2) 투자활동으로 인한 현금흐름

투자조합 출자 지분의 추가 취득, 퍼블리싱 계약금의 지급에 따른 무형자산의 증가, 개발사에 대여금의 증가, 본점 이전 시 발생한 유형자산의 취득 그리고 연결 종속회사 변동 시 발생한 현금 잔액의 변동으로 인해 투자활동으로 인한 현금흐름으로 106억 원이 감소하였습니다.

(3) 재무활동으로 인한 현금흐름

차입금의 감소, 본점 이전을 위한 임차보증금의 반환, 본점 이전 전까지 지급한 차임(리스부채의 원금 상환)으로 재무활동으로 인한 현금흐름이 37억 감소하였습니다. 재무활동 중 순차입금(유동성 장기부채 포함)의 감소로 표시되는 것은 소규모 합병으로 증가한 차입금을 합병 완료 후 상환하였기 때문입니다.

5. 환율변동

당사는 전세계에 걸쳐 온라인게임 및 모바일게임관련 영업활동을 영위하고 있어 외환위험, 특히 주로 미국달러화와 관련된 환율변동 위험에 노출되어 있습니다. 당해 외환위험은 미래 예상 거래, 인식된 자산과 부채와 관련하여 발생하고 있으나, 적정 외화 보유액을 제외한 외화에 대해서는 통화선도거래 등을 통하여 외환위험에 적절히 대응하고 있습니다.

환율변동 위험에 노출된 주요 통화의 기말 환율은 다음과 같습니다.

(단위 : 원)

구 분	당기말	전기말	변동	변동률
USD	1470.0	1289.4	180.6	14.0%

기능통화와 다른 주요 외화로 표시된 금융자산 및 금융부채에 대하여 환율이 10% 변동할 경우 당기손익(법인세효과 반영 전)에 미치는 영향은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기	전기

	10% 상승	10% 하락	10% 상승	10% 하락
USD	1,515,117	(1,515,117)	2,863,867	(2,863,867)

당기말 현재 통화선도 미결제약정 내용은 다음과 같습니다.

-당기말

(단위: 원, USD)

금융기관	구 분	최장만기일	환종	약정환율범위	계약금액합계
부산은행	옵션(KI-TRF)매도	2025-09-30	USD	1356.20 ~ 1386.20	1,800,000
합 계					1,800,000

## 6. 부외거래

당사의 부외거래는 'Ⅲ. 재무에 관한 사항'의 '3. 연결재무제표 주식' 및 '5. 재무제표 주식'의 35번 '우발상황과 약정사항'을 참고하시기 바랍니다.

## 7. 그 밖에 투자의사결정에 필요한 사항

### 가. 중요한 회계정책 및 추정에 관한 사항

#### (1) 중요한 회계정책의 변경

당기에 새로 도입된 기준서 및 해석서와 그로 인한 회계정책의 변경내용은 다음과 같습니다.

- 기업회계기준서 제1001호 '재무제표 표시'(2020년 개정) - 부채의 유동·비유동 분류

동 개정사항은 유동부채와 비유동부채의 분류는 보고기간말에 존재하는 기업의 권리에 근거한다는 점을 명확히 하고 기업이 부채의 결제를 연기할 수 있는 권리를 행사할지 여부에 대한 기대와는 무관하다는 점을 강조합니다. 그리고 보고기간말에 차입

약정을 준수하고 있다면 해당 권리가 존재한다고 설명하고 결제는 현금, 지분상품, 그 밖의 자산 또는 용역을 거래 상대방에게 이전하는 것으로 그 정의를 명확히 합니다.

- 기업회계기준서 제1001호 '재무제표 표시'(2023년 개정) - 약정사항이 있는 비유동부채

동 개정사항은 보고기간말 이전에 준수해야 하는 차입약정상의 특정 조건(이하 '약정사항')만 보고기간 후 12개월 이상 부채의 결제를 연기할 수 있는 기업의 권리에 영향을 미친다고 규정합니다. 약정사항의 준수 여부가 보고기간 이후에만 평가되더라도, 이러한 약정사항은 보고기간말 현재 권리가 존재하는지에 영향을 미칩니다.

또한 보고기간 이후에만 준수해야 하는 약정사항은 결제를 연기할 수 있는 권리에 영향을 미치지 않는다고 규정합니다. 하지만 부채의 결제를 연기할 수 있는 기업의 권리가 보고기간 후 12개월 이내에 준수하는 약정사항에 따라 달라진다면, 보고기간 후 12개월 이내에 부채가 상환될 수 있는 위험을 재무제표 이용자가 이해할 수 있도록 정보를 공시합니다. 이러한 정보에는 약정사항에 대한 정보(약정사항의 성격, 기업이 약정사항을 준수해야 하는 시점을 포함), 관련된 부채의 장부금액, 그리고 약정사항을 준수하기 어려울 수 있음을 나타내는 사실과 상황이 포함됩니다.

- 기업회계기준서 제1007호 '현금흐름표' 및 기업회계기준서 제1107호 '금융상품 공시'(개정) - 공급자금융약정

동 개정사항은 기업회계기준서 제1007호 '현금흐름표'의 공시 목적에 재무제표이용자가 공급자금융약정이 기업의 부채와 현금흐름에 미치는 영향을 평가할 수 있도록 공급자금융약정에 대한 정보를 공시해야 한다는 점을 추가합니다. 또한 기업회계기준서 제1107호 '금융상품 공시'를 개정하여 유동성위험 집중도에 대한 익스포저와 관련한 정보를 공시하도록 하는 요구사항의 예로 공급자금융약정을 추가하였습니다.

- 기업회계기준서 제1116호 '리스'(개정) - 판매후리스에서 발생하는 리스부채

동 개정사항은 기업회계기준서 제1115호 '고객과의 계약에서 생기는 수익'을 적용하



여 판매로 회계처리 되는 판매후리스에 대하여 후속측정 요구사항을 추가하였습니다. 동 개정사항은 리스개시일 후에 판매자-리스이용자가 계속 보유하는 사용권에 대해서는 판매자-리스이용자가 어떠한 차손익도 인식하지 않는 방식으로 '리스료'나 '수정 리스료'를 산정하도록 요구합니다.

- 기업회계기준서 제1001호 '재무제표 표시'(2023년 개정) - 가상자산 공시

동 개정사항은 가상자산 관련 거래에 대해 다른 기준서에서 요구하는 공시요구사항에 추가하여, 1) 가상자산을 보유하는 경우, 2) 가상자산을 고객을 대신하여 보유하는 경우, 3) 가상자산을 발행하는 경우로 각각 구분하여 각 경우별로 공시해야 할 사항을 규정합니다.

가상자산을 보유하는 경우 가상자산의 일반정보, 적용한 회계정책, 가상자산별 취득 경로와 취득원가 및 당기말 공정가치 등에 대한 정보를 공시해야 합니다. 또한 가상자산을 발행한 경우 발행한 가상자산과 관련된 기업의 의무 및 의무이행상황, 매각한 가상자산의 수익인식시기 및 금액, 발행 후 보유 중인 가상자산의 수량과 중요한 계약내용 등을 공시하여야 합니다.

24년 적용한 회계 정책이 재무제표에 미친 영향은 없습니다. 가상자산 공시와 관련하여는 'Ⅲ. 재무에 관한 사항'의 '3. 연결재무제표 주석' 및 '5. 재무제표 주석'의 '16. 무형자산'을 참고하시기 바랍니다.

## (2) 회계추정치의 변경

해당사항 없습니다.

### 나. 환경 및 종업원 등에 관한 사항

해당사항 없습니다.

### 다. 법규상의 규제에 관한 사항

당사의 모바일 게임 서비스는 '게임산업진흥에 관한 법률', '전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률' 및 '전기통신사업법'의 적용을 받습니다.

이외에도 이용자의 안전한 정보통신망 이용 환경 조성 및 개인정보 보호를 위하여 '정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률' 및 '개인정보보호법'의 적용을 받고, 이용자의 통신사실확인자료 제공과 관련된 '통신비밀보호법' 등 관련 법률의 적용을 받고 있습니다.

2024. 3. 22. '게임산업진흥에 관한 법률'의 개정법이 시행되어 이른바 '확률형 아이템'의 확률 표시 의무가 강화되었으나, 당사는 이미 자율적으로 제품 내의 확률형 아이템의 확률을 표시하고 있었고, 시스템상 확률과 표시의 불일치가 발생하지 않도록 서비스해왔으므로 법 개정의 영향은 크지 않습니다.

2025. 1. 31. 개정되어 2025. 8. 1. 시행을 예정한 '게임산업진흥에 관한 법률'에 따른 이른바 '확률 오표시에 따른 징벌적 손해배상' 역시 당사는 상술한 바와 같이 확률 표시 의무를 준수하고 있으며, 오표시를 방지하기 위한 조치를 취하고 있는바 그 영향은 크지 않을 것으로 예상합니다.

추후에도 규제 변화와 이용자의 권리의식 강화에 부합할 수 있도록 사내 정책과 시스템을 정비할 계획입니다.

#### 라. 파생상품 및 위험관리정책에 관한 사항

당사의 주요 파생상품 및 위험관리정책은 'II. 사업의 내용'의 '5. 위험관리 및 파생거래'와 'III. 재무에 관한 사항'의 '3. 연결재무제표 주석' 및 '5. 재무제표 주석'을 참고하시기 바랍니다.

## V. 회계감사인의 감사의견 등

### 1. 외부감사에 관한 사항

#### 가. 회계감사인의 명칭 및 감사의견

사업연도	구분	감사인	감사의견	의견변형사유	계속기업 관련 중요한 불확실성	강조사항	핵심감사사항
제31기 (당기)	감사보고서	안진회계법인	적정의견	-	해당사항 없음	해당사항 없음	이연법인세 실현가능성
	연결감사 보고서	안진회계법인	적정의견	-	해당사항 없음	해당사항 없음	이연법인세 실현가능성
제30기 (전기)	감사보고서	안진회계법인	적정의견	-	해당사항 없음	해당사항 없음	이연법인세 실현가능성
	연결감사 보고서	안진회계법인	적정의견	-	해당사항 없음	해당사항 없음	이연법인세 실현가능성
제29기 (전전기)	감사보고서	삼일회계법인	적정의견	-	해당사항 없음	해당사항 없음	이연법인세 실현가능성
	연결감사 보고서	삼일회계법인	적정의견	-	해당사항 없음	해당사항 없음	이연법인세 실현가능성

#### 나. 감사용역 체결 현황

(단위 : 백만원, 시간)

사업연도	감사인	내 용	감사계약내역		실제수행내역	
			보수	시간	보수	시간
제31기(당기)	안진회계법인	연결 및 별도 재무제표 감사	27,000만원	2,335시간	27,000만원	2,322시간
제30기(전기)	안진회계법인	연결 및 별도 재무제표 감사	25,000만원	2,086시간	25,000만원	2,263시간
제29기(전전기)	삼일회계법인	연결 및 별도 재무제표 감사	22,500만원	2,250시간	22,500만원	2,356시간

#### 다. 회계감사인과의 비감사용역 계약체결 현황

사업연도	계약체결일	용역내용	용역수행기간	용역보수	비고
제31기(당기)	-	-	-	-	-
제30기(전기)	-	-	-	-	-

사업연도	계약체결일	용역내용	용역수행기간	용역보수	비고
제29기(전전기)	2022.09.02	세무조정	2022.04.01~ 2023.03.31	1,100만원	-

라. 재무제표 중 이해관계자의 판단에 상당한 영향을 미칠 수 있는 사항에 대해 내부 감사기구가 회계감사인과 논의한 결과

구분	일자	참석자	방식	주요 논의 내용
1	2024년 03월 18일	감사위원회 3인, 외부감사인	서면	중점 감사사항 기타 감사종료단계 필수 커뮤니케이션 사항
2	2024년 12월 13일	감사위원회 3인, 외부감사인	서면	연간 회계감사 일정 계획 감사계획단계 필수 커뮤니케이션 사항
3	2025년 03월 17일	감사위원회 3인, 외부감사인	서면	중점 감사사항 기타 감사종료단계 필수 커뮤니케이션 사항

마. 회계감사인의 변경

당사는 제30기(전기) 회계감사인을 삼일회계법인(PwC)에서 안진회계법인(Deloitte)으로 변경하였습니다. 이는 기존 감사인과 계약 기간 만료 후, 「주식회사 등의 외부 감사에 관한 법률」 제11조 제1항 및 제2항, 동법 시행령 제17조 및 「외부감사 및 회계 등에 관한 규정」 제10조 및 제15조 제3항에 따른 감사인 주기적지정에 의한 것입니다.

## 2. 내부통제에 관한 사항

가. 경영진의 내부회계 관리제도 효과성 평가 결과

사업연도	구분	운영실태 보고서 보고일자	평가 결론	중요한 취약점	시정조치 계획 등
제31기 (당기)	내부회계 관리제도	2025년 01월 20일	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판단	해당사항 없음	해당사항 없음
	연결내부회계 관리제도	-	-	-	-
제30기 (전기)	내부회계 관리제도	2024년 01월 18일	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판단	해당사항 없음	해당사항 없음
	연결내부회계	-	-	-	-

사업연도	구분	운영실태 보고서 보고일자	평가 결론	중요한 취약점	시정조치 계획 등
	관리제도				
제29기 (전전기)	내부회계 관리제도	2023년 01월 27일	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판단	해당사항 없음	해당사항 없음
	연결내부회계 관리제도	-	-	-	-

나. 감사(위원회)의 내부회계관리제도 효과성 평가 결과

사업연도	구분	평가보고서 보고일자	평가 결론	중요한 취약점	시정조치 계획 등
제31기 (당기)	내부회계 관리제도	2025년 03월 07일	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판단	해당사항 없음	해당사항 없음
	연결내부회계 관리제도	-	-	-	-
제30기 (전기)	내부회계 관리제도	2024년 03월 08일	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판단	해당사항 없음	해당사항 없음
	연결내부회계 관리제도	-	-	-	-
제29기 (전전기)	내부회계 관리제도	2023년 03월 07일	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판단	해당사항 없음	해당사항 없음
	연결내부회계 관리제도	-	-	-	-

다. 감사인의 내부회계관리제도 감사의견(검토결론)

사업연도	구분	감사인	유형 (감사/검토)	감사의견 또는 검토결론	지적사항	회사의 대응조치
제31기 (당기)	내부회계 관리제도	안진회계법인	감사	적정의견	해당사항 없음	해당사항 없음
	연결내부회계 관리제도	-	-	-	-	-
제30기 (전기)	내부회계 관리제도	안진회계법인	감사	적정의견	해당사항 없음	해당사항 없음
	연결내부회계 관리제도	-	-	-	-	-
제29기 (전전기)	내부회계 관리제도	삼일회계법인	감사	적정의견	해당사항 없음	해당사항 없음
	연결내부회계 관리제도	-	-	-	-	-

라. 내부회계관리· 운영조직 인력 및 공인회계사 보유현황

소속기관 또는 부서	총 원	내부회계담당인력의 공인회계사 자격증 보유비율			내부회계담당 인력의 평균경력월수
		내부회계 담당인력수(A)	공인회계사자격증 소지자수(B)	비율 (B/A*100)	
감사(위원회)	3	3	1	33	241
이사회	5	1	-	-	81
회계처리부서	5	5	-	-	79
전산운영부서	13	4	-	-	146
인사관리부서	6	2	-	-	121
자금운영부서	1	1	-	-	87
기타관련부서	3	3	1	33	72

마. 회계담당자의 경력 및 교육실적

직책 (직위)	성명	회계담당자 등록여부	경력 (단위:년, 개월)		교육실적 (단위:시간)	
			근무연수	회계관련경력	당기	누적
내부회계관리자	강도원	-	27년	23년	12	22
내부회계운영자	이병찬	-	13년	13년	6	8

## VI. 이사회 등 회사의 기관에 관한 사항

### 1. 이사회에 관한 사항

#### 가. 이사회 구성 개요

본 보고서 작성기준일 현재 당사의 이사회는 사내이사 1명과 기타비상무이사 1명, 사외이사 3명 총 5명의 이사로 구성되어 있으며, 이사회 내 감사위원회를 설치하였습니다. 이사회 의장은 대표이사 조성원이며, 이사회의 추천으로 이사회 의장에 재임하고 있습니다. 다른 이사의 주요 이력 및 인적 사항은 "Ⅷ. 임원 및 직원 등에 관한 사항"의 "가. 임원의 현황"을 참조하시기 바랍니다.

#### 나. 사외이사 및 그 변동현황

(단위 : 명)

이사의 수	사외이사 수	사외이사 변동현황		
		선임	해임	중도퇴임
5	3	-	-	-

#### 다. 중요 의결사항 등

회차	개최일자	의안내용	가결여부	사내이사	기타 비상무이사	사외이사		
				조성원	김용훈	양창영	강신철	고원장
1회차	2024.01.19.	제30기결산 재무제표 승인의 건 기부금출연의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		자기거래 승인의 건(엔드림 전대차) 자기거래 승인의 건(엔드림게임즈 전대차) 자기거래 총액 승인의 건(엔드림)	가결	-(*1)	찬성	찬성	찬성	찬성
		2023년도 내부회계제도 운영실태 보고	-(*2)	-(*2)	-(*2)	-(*2)	-(*2)	-(*2)
2회차	2024.03.08.	정기주주총회 소집의 건 전자투표 채택의 건 신규 차입금의 건 차입금 연장의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		2023년도 내부회계 설계 및 운영평가 보고	-(*2)	-(*2)	-(*2)	-(*2)	-(*2)	-(*2)
		합병계약 체결의 건						

회차	개최일자	의안내용	가결여부	사내이사	기타 비상무이사	사외이사		
				조성원	김용훈	양창영	강신철	고원장
3회차	2024.07.17.	권리주주확정 기준일 설정의 건 신규 차입금의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
4회차	2024.08.19.	합병 승인의 건 신규 차입금의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
5회차	2024.09.20.	합병종료보고 공고의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
6회차	2024.11.27.	본점 이전 및 지점폐지의 건 신규 차입금의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	찬성
		임대차계약 체결의 건(엔드림) 임대차계약 체결의 건(봄잇게임즈)	가결	-(*)	찬성	찬성	-	찬성

(\*1) 특별이해관계인으로 의결권 없어 표결하지 않음

(\*2) 보고안건으로 의결대상아님

#### 라. 이사의 독립성

이사는 주주총회에서 선임하며, 주주총회에서 선임할 이사 후보자는 이사회가 선정하여 주주총회에 제출할 의안으로 확정하고 있습니다. 이사의 선임과 관련하여 관련 법규에 의거한 주주제안이 있는 경우, 이사회는 적법한 범위 내에서 이를 주주총회에 의안으로 제출하고 있습니다.

직명	성명	추천인	담당업무	회사와의 거래	최대주주 또는 주요주주와의 관계	임기(연임회수)	선임배경
사내이사 (대표이사)	조성원	이사회	대표이사	-	최대주주의 주요주주	22년 3월~25년 3월 (4회)	2013년 조이스티의 대표이사로 선임된 이후로, 조이스티의 대표이사이자 최대주주의 주요주주로서 책임감을 갖고 회사의 성장을 견인함
기타비상무이사	김용훈	이사회	경영전반에 관련 업무	-	-	22년 3월~25년 3월 (1회)	경영전문가와 기타비상무로서 회사에 조언 할 수 있는 식견을 갖춘
사외이사	양창영	이사회	감사위원	-	-	23년 3월~26년 3월 (1회)	변호사로서 법률적 전문성을 갖추었으며 사외이사로서 독립성을 저해할 이해관계 없음
사외이사	강신철	이사회	감사위원	-	-	24년 3월~27년 3월 (1회)	장기간 게임산업에 종사하며 협회장을 역임하는 등 산업에 대해 전문성 갖추었으며 사외이사로서 독립성 을 저해할 이해관계 없음
사외이사	고원장	이사회	감사위원장	-	-	24년 3월~27년3월 (1회)	회계사로서 재무적 전문성을 갖추었으며 사외이사로서 독립성을 저해할 이해관계 없음

#### 마. 사외이사 교육 미실시 내역

사외이사 교육 실시여부	사외이사 교육 미실시 사유
	본 보고서 작성기준일 기준 당사의 사외이사 분들은 각각



사외이사 교육 실시여부	사외이사 교육 미실시 사유
미실시	의 개개인이 속한 분야의 전문성 뿐만 아니라 당사의 산업적 특수성 및 기업 경영 전반에 대한 이해도를 높이기 위한 보편적인 수준의 지식을 충분히 갖추었기에 별다른 부가적인 교육을 따로 실시하지 않았습니다. 하지만, 향후 필요할 시에는 사외이사 분들의 원활한 이사회 참여를 돕기 위해 필요한 교육을 시의 적절하게 실시하겠습니다

#### 바. 사외이사 지원조직 현황

부서(팀)명	직원수(명)	직위(근속연수)	주요 활동내역
ESG경영팀	3	팀원(2년)	1. 비상근이사 이사회 참여 일정 조율 및 이사회 사전 보고 2. 기타 이사회 업무를 위한 제반 사항 지원

## 2. 감사제도에 관한 사항

#### 가. 감사위원 현황

성명	사외이사 여부	경력	회계·재무전문가 관련		
			해당 여부	전문가 유형	관련 경력
양창영	예	법무법인 정도 구성원 변호사 중소벤처기업부 정책자문위원 (주)천렵 감사	-	-	-
고원장	예	회계법인 세진 데브시스터즈 CSO 스마일게이트홀딩스 상무	예	1호	2000.~ 현재 한국공인회계사(KCPA)
강신철	예	한국게임산업협회 회장 한국인터넷디지털엔터테인먼트인 트협회 회장 네오플 대표이사	-	-	-

#### 나. 감사위원회 위원의 독립성

당사는 주주총회를 통해 사외이사 3인을 감사위원회 위원으로 선임하고, 감사위원회에서 고원장 사외이사를 위원장으로 선임하였습니다. 감사위원회는 경영진이 채택한 내부통제 정책 및 제도의 적정성과 효과성에 대하여 독립적이고 객관적인 평가를 수행하고 있습니다.

당사의 감사위원회는 상법 제542조의11에 따른 감사위원회이며, 감사위원 3인은 사외이사의 자격요건은 물론, 감사위원회 위원의 자격요건 또한 충족합니다. 각 위원의 선임배경, 추천인, 회사와의 관계, 최대주주와의 관계 등은 'Ⅵ. 이사회 등 회사의 기관에 관한 사항 - 1. 이사회에 관한 사항 - 라. 이사의 독립성' 항목을 참조하시기 바랍니다.

[감사위원 선출기준의 주요 내용]

구분	주요 내용(기준)	당사 충족현황
상법 제415조의2 (감사위원회)	- 3명 이상의 이사로 구성 - 사외이사가 위원의 3분의 2이상	- 사외이사 3인으로 구성
상법 제542조의11 (감사위원회)	- 제415조의2 충족 - 위원 중 1명 이상은 대통령령으로 정하는 회계 또는 재무 전문가일 것 - 감사위원회 대표는 사외이사일 것	- 재무전문가: 고원장 사외이사 - 대표: 고원장 사외이사
상법 제542조의12 (감사위원회의 구성 등)	- 주주총회에서 이사를 선임한 후 선임된 이사 중에서 감사위원회 위원을 선임 - 감사위원회 위원 중 1명은 주주총회 결의로 다른 이사와 분리하여 감사위원회 위원이 되는 이사로 선임	- 주주총회에서 사외이사 3인을 선임하고, 이들을 감사위원회 위원으로 선임 - 분리선임: 고원장 사외이사

한편, 감사위원회는 원활한 감사업무를 위하여 언제든지 이사에 대하여 영업에 관한 보고를 요구하거나 회사의 업무와 재산상태를 조사할 수 있습니다.

#### 다. 중요의결사항 등

회차	개최일자	의안내용	가결여부	감사위원회 위원		
				양창영	강신철	고원장
1회차	2024.01.18.	지정감사인 감사계약체결 보고 내부회계관리제도 운영실태 보고	-	-	-	-
2회차	2024.05.23.	2023 사업연도 외부감사 사후평가보고 2024 사업연도 내부회계관리제도 평가계획보고 내부회계관리제도평가자문계약 체결	가결	찬성	찬성	찬성

#### 라. 감사위원회 교육 미실시 내역

감사위원회 교육 실시여부	감사위원회 교육 미실시 사유
	본 보고서 작성기준일 기준 당사의 감사위원회 위원 분들은 각각의 개개인이 속한 분야의 전문성 뿐만 아니라 당사

감사위원회 교육 실시여부	감사위원회 교육 미실시 사유
미실시	의 산업적 특수성 및 기업 경영 전반에 대한 이해도를 높이기 위한 보편적인 수준의 지식을 충분히 갖추었기에 별다른 부가적인 교육을 따로 실시하지 않았습니다. 하지만, 향후 필요할 시에는 감사위원회 위원 분들의 원활한 감사위원회 활동을 돕기 위해 필요한 교육을 시의 적절하게 실시하겠습니다

마. 감사위원회 지원조직 현황

부서(팀)명	직원수(명)	직위(근속연수)	주요 활동내역
ESG경영팀	3	팀원(평균 2년)	1. 사업연도 감사위원회 회계, 업무 감사 및 내부회계관리제도 운영실태 평가지원 2. 기타 감사위원회 업무를 위한 제반 사항 지원

### 3. 주주총회 등에 관한 사항

가. 투표제도 현황

(기준일 : 2024년 12월 31일 )

투표제도 종류	집중투표제	서면투표제	전자투표제
도입여부	배제	미도입	도입
실시여부	-	-	30기 정기주총

나. 소수주주권의 행사여부

공시대상 기간 중 소수주주권이 행사되지 않았습니다.

다. 경영권 경쟁

공시대상기간 중 당사는 경영지배권에 관하여 경쟁이 없었습니다

라. 의결권 현황

(기준일 : 2024년 12월 31일 )

(단위 : 주)

구 분	주식의 종류	주식수	비고
발행주식총수(A)	보통주	69,903,446	-
	우선주	-	-
의결권없는 주식수(B)	보통주	-	-
	우선주	-	-
정관에 의하여 의결권 행사가 배 제된 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	69,903,446	-
	우선주	-	-

마. 주주총회 의사록 요약

주총일자	안 건	결의내용
제30기 정기주주총회 (2024.03.26.)	제1호 의안: 재무제표 및 연결재무제표 승인의 건 제2호 의안: 사외이사 강신철 선임의 건 제3호 의안: 감사위원회 위원 강신철 선임의 건 제4호 의안: 감사위원회 위원이 되는 사외이사 고원장 선임의 건 제5호 의안: 이사 보수 한도 승인의 건 제6호 의안: 임원퇴직금규정 개정의 건	원안대로 가결

주총일자	안 건	결의내용
제29기 정기주주총회 (2023.03.27.)	제1호 의안: 재무제표 및 연결재무제표 승인의 건 제2호 의안: 사외이사 양창영 선임의 건 제3호 의안: 감사위원회 위원 양창영 선임의 건 제4호 의안: 이사 보수 한도 승인의 건	원안대로 가결
제28기 정기주주총회 (2022.03.29.)	제1호 의안: 재무제표 및 연결재무제표 승인의 건 제2호 의안: 이사 선임의 건 -제2-1호 의안: 사내이사 조성원 선임의 건 -제2-2호 의안: 사내이사 조한서 선임의 건 -제2-3호 의안: 기타비상무이사 김용훈 선임의 건 제3호 의안: 감사위원회 위원 강신철 선임의 건 제4호 의안: 이사 보수 한도 승인의 건	원안대로 가결

바. 주식사무

<p>정관에 규정된 신주 인수권의 내용</p>	<p>제10조(신주인수권)                  ① 주주는 그가 소유한 주식의 수에 비례하여 신주의 배정을 받을 권리를 갖는다.                  ② 회사는 제1항의 규정에도 불구하고 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 이사회 의 결의로 주주 이외의 자에게 신주를 배정할 수 있다.                  1. 자본시장과 금융투자업에 관한 법률 제165조의6에 따라 일반 공모증자 방식으로 신주를 발행하는 경우                  2. 상법 제542조의3의 규정에 의한 주식매수선택권의 행사로 인하여 신주를 발행하는 경우                  3. 우리사주조합원에게 주식을 우선배정하는 경우                  4. 사업상 필요한 기술도입, 연구개발, 생산· 판매· 자본채휴를 위하여 그 상대방에게 신주를 발행하는 경우                  5. 자본시장과 금융투자업에 관한 법률 제165조의16의 규정에 의하여 주식예탁증서(DR) 발행에 따라 신주를 발행하는 경우                  6. 회사 운영에 필요한 자금조달을 위하여 중소기업 창업투자회사 또는 창업투자조합, 자본시장과 금융투자업에 관한 법률에 따른 투자회사, 법인세법에 따른 기관투자자 기타 국내외 금융기관에게 신주를 발행하는 경우                  7. 근로복지기본법 제39조의 규정에 의한 우리사주매수선택권의 행사로 인하여 신주를 발행하는 경우                  ③ 제2항 각 호 중 어느 하나의 규정에 의해 신주를 발행할 경우 발행할 주식의 종류와 수 및 발행가격 등은 이사회 의 결의로 정한다.                  ④ 신주인수권의 포기 또는 상실에 따른 주식과 신주배정에서 발생한 단주에 대한 처리방법은 이사회 의 결의로 정한다.</p>		
<p>결산일</p>	<p>12월 31일</p>	<p>정기주주총회</p>	<p>사업연도 종료 후 3월 이내</p>
<p>주주명부폐쇄시기</p>	<p>1월 1일 부터 1월 7일 까지</p>		
<p>명의개서대리인</p>	<p>한국예탁결제원</p>	<p>부산광역시 남구 문현금융로 40 부산국제금융센터(BIFC) (051-519-1500)</p>	
<p>공고게재</p>	<p>회사의 공고는 회사의 인터넷 홈페이지에 한다. 다만, 전산장애 또는 그 밖의 부득이한 사유로 회사의 인터넷 홈페이지에 공고를 할</p>		

	수 없는 때에는 서울특별시에서 발행되는 매일경제신문과 헤럴드경제 신문에 게재한다.
--	---

## VII. 주주에 관한 사항

### 가. 최대주주 및 특수관계인의 주식소유 현황

(기준일 : 2024년 12월 31일 )

(단위 : 주, %)

성명	관계	주식의 종류	소유주식수 및 지분율				비고
			기 초		기 말		
			주식수	지분율	주식수	지분율	
(주)엔드림	최대주주(본인)	보통주	23,601,806	33.76	23,601,806	33.76	-
(유)퓨처큐브	최대주주의 특수관계인	보통주	765,000	1.09	765,000	1.09	-
조성원	최대주주의 주요주주	보통주	0	0	52,173	0.07	-
조한서	임원	보통주	235,000	0.34	235,000	0.34	-
계		보통주	24,601,806	35.19	24,653,979	35.26	-
		우선주	0	0	0	0	-

### 나. 최대주주의 주요경력 및 개요

#### (1) 최대주주(법인 또는 단체)의 기본정보

명칭	출자자수 (명)	대표이사 (대표조합원)		업무집행자 (업무집행조합원)		최대주주 (최대출자자)	
		성명	지분(%)	성명	지분(%)	성명	지분(%)
(주)엔드림	213	조한서	11.18	-	-	조성원	23.16
		-	-	-	-	김태곤	17.82
		-	-	-	-	조한서	11.18

(\*) 기재사항은 당기말 기준입니다.

#### (2) 최대주주(법인 또는 단체)의 최근 결산기 재무현황

(단위 : 백만원)

구분	
법인 또는 단체의 명칭	(주)엔드림
자산총계	84,630
부채총계	33,111



구 분	
자본총계	51,519
매출액	50,914
영업이익	7,910
당기순이익	(22,286)

(\*)2024년도 4분기 별도재무제표 기준

(3) 사업현황 등 회사 경영 안정성에 영향을 미칠 수 있는 주요 내용

주식회사 엔드림은 모바일 게임 소프트웨어의 개발, 공급을 주 사업 목적으로 하고 있습니다. 보고서 기준일 현재 8개의 연결대상 종속회사로 구성되어 있습니다. 주식회사 엔드림이 개발한 게임을 조이시티가 퍼블리싱하고 그 수익의 일부를 로열티로 지급하는 등 영업거래가 이루어지고 있어, 주식회사 엔드림의 사업의사결정(예 : 퍼블리싱 종료)이 당사에 영향을 미칠 가능성이 있습니다.

① 연혁

일 시	내 용
2021년 05월	봄잇게임즈(구.엔드림게임즈) 설립
2022년 11월	<월드 워 머신 컨퀘스트> 퍼블리싱 빅브레이크게임즈 지분인수
2023년 10월	등기이사 조성원, 김태곤 사임 대표이사 조한서 선임
2023년 12월	<이터널 패러독스> 정식 론칭
2024년 01월	<드래곤 엠파이어> 동아시아 정식 론칭
2024년 03월	본점 이전(경기도 성남시 분당구 55)
2024년 09월	완전자회사 (주)빅브레이크게임즈 흡수합병

② 임원

구분	성명	약력	담당업무
사내이사	조한서	前) (주)조이시티 사내이사 前) (주)빅슨코리아 퍼블리싱본부장 前) (주)엔도어즈 기획조정본부장	대표이사
사외이사	김창훈	現) 세무법인 T&P 대표 前) 국세청 흥천세무서장	감사위원
	김대현	現) (주)에이버튼 대표이사 前) (주)민트로켓 대표이사 前) (주)빅슨코리아 부사장	감사위원
	임석진	現) 법무법인 김장리 선임외국변호사 前) 법무법인 세한(유) 선임외국변호사 前) SL Partners 선임외국변호사 前) 법무법인 세종 선임 소속변호사	감사위원

다. 주식 소유현황

(기준일 : 2024년 12월 31일 ) (단위 : 주)

구분	주주명	소유주식수	지분율(%)	비고
5% 이상 주주	(주)엔드림	23,601,806	33.76	-
	-	-	-	-
우리사주조합		4,828,466	6.91	-

라. 소액주주현황

(기준일 : 2024년 12월 31일 ) (단위 : 주)

구분	주주			소유주식			비고
	소액 주주수	전체 주주수	비율 (%)	소액 주식수	총발행 주식수	비율 (%)	
소액주주	22,763	22,774	99.9	32,252,214	69,903,446	46.14	-

마. 주가 및 주식거래실적

(단위 : 원, 주)

종류		2024년 7월	2024년 8월	2024년 9월	2024년 10월	2024년 11월	2024년 12월
주가	최 고	2,185	2,170	1,854	1,769	1,627	1,756
	최 저	2,015	1,730	1,660	1,551	1,362	1,490
	평 균	2,112	1,933	1,745	1,673	1,480	1,620
거래량	최 고	2,306,979	636,755	338,772	124,186	776,061	3,647,502
	최 저	84,799	43,880	36,722	34,532	36,450	59,158
	월 간	5,932,454	2,979,042	1,722,689	1,470,647	3,252,102	8,815,492

(\*) 주가는 해당 일자의 종가를 기준으로 기재하였습니다.

## VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항

### 1. 임원 및 직원 등의 현황

#### 가. 임원 현황

(기준일 : 2024년 12월 31일 )

(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			
조성원	남	1969년 06월	대표이사	사내이사	상근	대표이사	(주)엔드림 대표이사 (주)빅스코리아 사업개발센터장 (주)엔도어즈 대표이사	52,173	-	최대주주의 주요주주	12년 9개월	2025년 03월 29일
김용훈	남	1970년 03월	기타비상무이사	기타비상무이사	비상근	경영전반에 관한 업무	코지앤컴퍼니 대표이사 카카오게임즈 이사 엔드림 사외이사 다음게임 대표이사	-	-	-	2년 9개월	2025년 03월 29일
양창영	남	1971년 03월	사외이사	사외이사	비상근	감사위원	법무법인 정도 구성원 변호사 중소벤처기업부 정책자문위원 (주)천랩 감사	-	-	-	4년 9개월	2026년 03월 27일
고원장	남	1971년 11월	사외이사	사외이사	비상근	감사위원장	한국공인회계사 회계법인 세진 데브시스템즈 CSO	-	-	-	3년 9개월	2027년 03월 26일
강신철	남	1972년 07월	사외이사	사외이사	비상근	감사위원	한국게임산업협회 회장 한국인터넷디지털엔터테인먼트협회 회장 네오플 대표이사	-	-	-	3년 9개월	2027년 03월 26일
강도원	남	1969년 03월	상무	미등기	상근	경영지원 총괄	CGI Korea 경영지원실장 (주)위너스터디 전무이사 KTB투자증권 비서실 팀장	100,688	-	-	11년 6개월	-
김준현	남	1972년 02월	이사	미등기	상근	홍보 총괄	(주)네오위즈 홍보실 실장	192,888	-	-	11년 4개월	-
김찬현	남	1978년 07월	이사	미등기	상근	사업개발 담당	(주)조이시티 사업개발실장 (주)빅스코리아 사업개발팀장	31,721	-	-	11년 9개월	-
박준승	남	1982년 01월	이사	미등기	상근	전략사업 담당	(주)조이시티 모바일게임 사업 총괄	190,599	-	-	16년 10개월	-

성명	성별	출생년월	직위	등기임원 여부	상근 여부	담당 업무	주요경력	소유주식수		최대주주와의 관계	재직기간	임기 만료일
								의결권 있는 주식	의결권 없는 주식			
							(주)조이시티 데이터사이언스 및 마케팅부문 총괄					
전현규	남	1981년 09월	이사	미등기	상근	온라인사업 담당	(주)조이시티 프리스타일 사업본부장 Joycity China 대표이사	203,690	-	-	18년 1개월	-
강기문	남	1977년 08월	이사	미등기	상근	인사 총괄	쿠팡(주) 채용팀장	147,132	-	-	7년 9개월	-
계동균	남	1980년 09월	이사	미등기	상근	모바일게임개발 담당	(주)조이시티 모바일 개발본부장 (주)넥슨코리아	212,988	-	-	11년 9개월	-
이승엽	남	1976년 02월	이사	미등기	상근	IR 담당	CGS-CIMB 증권 수석부문장 Nomura 증권 수석부문장 미래에셋증권 국제부 부장	118,271	-	-	3년 2개월	-
김주철	남	1973년 03월	이사	미등기	상근	플랫폼 개발	(주)아이덴티티모바일 기술지원실장 (주)알트론 기술지원본부장 (주)KTH 게임플랫폼팀장	42,656	-	-	8년 2개월	-
강민구	남	1986년 11월	이사	미등기	상근	전략기획 담당	(주)조이시티 전략기획팀장 (주)넥슨코리아 사업개발센터	182,300	-	-	11년 9개월	-

(\* ) 소유주식수는 우리사주조합 통하여 보유하는 수량 포함하여 임원·주요주주특정증권등소유상황보고서와 불일치부분 있음

나. 등기임원 선임 후보자 및 해임 대상자 현황

(기준일 : 2025년 03월 07일 )

구분	성명	성별	출생년월	사외이사 후보자 해당여부	주요경력	선·해임 예정일	최대주주와의 관계
선임	조성원	남	1969년 06월	-	조이스티 대표이사 엔드림 대표이사 엔도어즈 대표이사	2025년 03월 26일	최대주주
선임	김용훈	남	1970년 03월	-	코지앤컴퍼니 대표이사 카카오게임즈 이사 엔드림 사외이사 다음게임 대표이사	2025년 03월 26일	-

다. 직원 등 현황

(1) 직원 현황표

(기준일 : 2024년 12월 31일 )

(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)								
게임	남	247	-	12	3	259	4.4	19,371	75	1	1	2	-
게임	여	96	-	10	4	106	3.7	6,277	59				-
합 계		343	-	22	7	365	4.2	25,647	70				-

(2) 육아지원제도 사용 현황

(단위: 명, %)

구분	당기(2024)	전기(2023)	전전기(2022)
육아휴직 사용자수(남)	2	2	2
육아휴직 사용자수(여)	7	5	3
육아휴직 사용자수(전체)	9	7	5
육아휴직 사용률(남)	15%	11%	25%
육아휴직 사용률(여)	86%	100%	75%
육아휴직 사용률(전체)	40%	43%	42%
육아휴직 복귀 후 12개월 이상 근속자(남)	1	0	0
육아휴직 복귀 후 12개월 이상 근속자(여)	1	1	1
육아휴직 복귀 후 12개월 이상 근속자(전체)	2	1	1

구분	당기(2024)	전기(2023)	전전기(2022)
육아기 단축근무제 사용자 수	3	2	2
배우자 출산휴가 사용자 수	10	5	5

(\*) 사용자수 : 작성대상 기간 중 1일이라도 사용 기간이 포함된 경우 기재

(\*) 육아휴직 사용률 = 당해 출생일로부터 1년 이내의 자녀가 있는 근로자 중 당해 출산 이후 1년 이내에 육아휴직을 사용한 근로자 / 작성대상기간 중 당해 출생일로부터 1년 이내의 자녀가 있는 근로자

(3) 유연근무제도 사용 현황

(단위: 명, %)

구분	당기(2024)	전기(2023)	전전기(2022)
유연근무제 활용 여부	여	여	여
시차출퇴근제 사용자 수	12	9	1
선택근무제 사용자 수	297	322	293
원격근무제(재택근무 포함) 사용자 수	168	161	266

라. 미등기임원 보수 현황

(기준일: 2024년 12월 31일 )

(단위: 백만원)

구분	인원수	연간급여 총액	1인평균 급여액	비고
미등기임원	10	1,622	162	-

## 2. 임원의 보수 등

<이사·감사 전체의 보수현황>

1. 주주총회 승인금액

(단위: 백만원)

구분	인원수	주주총회 승인금액	비고
등기이사	5	10,000	-

2. 보수지급금액

2-1. 이사·감사 전체

(단위: 백만원)

인원수	보수총액	1인당 평균보수액	비고
5	574	115	-

## 2-2. 유형별

(단위 : 백만원)

구분	인원수	보수총액	1인당 평균보수액	비고
등기이사 (사외이사, 감사위원회 위원 제외)	2	484	242	-
사외이사 (감사위원회 위원 제외)	-	-	-	-
감사위원회 위원	3	90	30	-
감사	-	-	-	-

<보수지급금액 5억원 이상인 이사·감사의 개인별 보수현황>

### 1. 개인별 보수지급금액

- 당사는 작성기준일 현재 개인별 보수가 5억원 이상인 이사·감사가 없습니다.

(단위 : 백만원)

이름	직위	보수총액	보수총액에 포함되지 않는 보수
-	-	-	-

### 2. 산정기준 및 방법

- 당사는 작성기준일 현재 개인별 보수가 5억원 이상인 이사·감사가 없습니다.

(단위 : 백만원)

이름	보수의 종류		총액	산정기준 및 방법
	근로소득	급여	-	-
		상여	-	-
		주식매수선택권 행사이익	-	-
		기타 근로소득	-	-



이름	보수의 종류	총액	산정기준 및 방법
	퇴직소득	-	-
	기타소득	-	-

<보수지급금액 5억원 이상 중 상위 5명의 개인별 보수현황>

1. 개인별 보수지급금액

- 해당사항 없습니다.

(단위 : 백만원)

이름	직위	보수총액	보수총액에 포함되지 않는 보수
-	-	-	-

2. 산정기준 및 방법

- 해당사항 없습니다.

(단위 : 백만원)

이름	보수의 종류	총액	산정기준 및 방법
	근로소득	급여	-
		상여	-
		주식매수선택권 행사이익	-
		기타 근로소득	-
	퇴직소득	-	
	기타소득	-	

<주식매수선택권의 부여 및 행사현황>

<표1>

(단위 : 원)

구분	부여받은 인원수	주식매수선택권의 공정가치 총액	비고
등기이사 (사외이사, 감사위원회 위원 제외)	-	-	-
사외이사	-	-	-

구 분	부여받은 인원수	주식매수선택권의 공정가치 총액	비고
(감사위원회 위원 제외)			
감사위원회 위원 또는 감사	-	-	-
업무집행지시자 등	7	-	-
계	7	-	-

<표 2>

(기준일 : 2024년 12월 31일 )

(단위 : 원, 주)

부여 받은자	관 계	부여일	부여방법	주식의 종류	최초 부여 수량	당기변동수량		총변동수량		기말 미행사수량	행사기간	행사 가격	의무 보유 여부	의무 보유 기간
						행사	취소	행사	취소					
김찬현	미등기임원	2017년 11월 21일	신주발행 또는 자기주식교부	보통주	9,998	-	-	-	-	9,998	2020.11.22 ~ 2025.11.21	3,080	X	-
김주철	미등기임원	2017년 11월 21일	신주발행 또는 자기주식교부	보통주	7	-	-	-	-	7	2020.11.22 ~ 2025.11.21	3,080	X	-
강민구	미등기임원	2017년 11월 21일	신주발행 또는 자기주식교부	보통주	8,694	-	-	-	-	8,694	2020.11.22 ~ 2025.11.21	3,080	X	-
OOO 외 29명	직원	2017년 11월 21일	신주발행 또는 자기주식교부	보통주	60,324	-	-	12,606	-	47,718	2020.11.22 ~ 2025.11.21	3,080	X	-
OOO외 6명	직원	2018년 01월 19일	신주발행 또는 자기주식교부	보통주	23,525	-	-	8,314	-	15,211	2021.01.20 ~ 2026.01.19	3,080	X	-
김찬현	미등기임원	2018년 10월 23일	신주발행 또는 자기주식교부	보통주	3034	-	-	-	-	3,034	2021.10.24 ~ 2026.10.23	2,740	X	-
김주철	미등기임원	2018년 10월 23일	신주발행 또는 자기주식교부	보통주	4,335	-	-	-	-	4,335	2021.10.24 ~ 2026.10.23	2,740	X	-
OOO외 1명	직원	2018년 10월 23일	신주발행 또는 자기주식교부	보통주	9,103	-	-	4,768	-	4,335	2021.10.24 ~ 2026.10.23	2,740	X	-
강도원	미등기임원	2019년 10월 15일	신주발행 또는 자기주식교부	보통주	87,252	-	-	-	-	87,252	2022.10.16 ~ 2027.10.15	1,820	X	-
김찬현	미등기임원	2019년 10월 15일	신주발행 또는 자기주식교부	보통주	21,813	-	-	-	-	21,813	2022.10.16 ~ 2027.10.15	1,820	X	-
박준승	미등기임원	2019년 10월 15일	신주발행 또는 자기주식교부	보통주	47,987	-	-	-	-	47,987	2022.10.16 ~ 2027.10.15	1,820	X	-
전현규	미등기임원	2019년 10월 15일	신주발행 또는 자기주식교부	보통주	47,987	-	-	-	-	47,987	2022.10.16 ~ 2027.10.15	1,820	X	-
계동균	미등기임원	2019년 10월 15일	신주발행 또는 자기주식교부	보통주	47,987	-	-	-	-	47,987	2022.10.16 ~ 2027.10.15	1,820	X	-
강기문	미등기임원	2019년 10월 15일	신주발행 또는 자기주식교부	보통주	43,626	40,753	-	43,626	-	-	2022.10.16 ~ 2027.10.15	1,820	X	-
강민구	미등기임원	2019년 10월 15일	신주발행 또는 자기주식교부	보통주	21,813	-	-	-	-	21,813	2022.10.16 ~ 2027.10.15	1,820	X	-
OOO	직원	2020년 10월 19일	신주발행 또는 자기주식교부	보통주	30,333	-	-	-	-	30,333	2023.10.19 ~ 2028.10.18	4,440	X	-

\* 공시서류작성기준일(2024년 12월 31일) 현재 증가 : 1,515 원





구분	1\$ Dream Limited	1\$ Dream CN	JOYCITY China	(주)조이플 엔터테인먼트	(주)라구나 인베스트먼트
김준현	-	-	-	겸임(상근)	-
강민구	겸임(비상근)	겸임(비상근)	겸임(비상근)	-	겸임(비상근)

라. 타법인출자현황(요약)

(기준일 : 2024년 12월 31일 )

(단위 : 백만원)

출자 목적	출자회사수			총 출자금액			
	상장	비상장	계	기초 장부 가액	증가(감소)		기말 장부 가액
					취득 (처분)	평가 손익	
경영참여	-	3	3	4,534	-1,000	-	3,534
일반투자	-	5	5	6,519	-	-1,876	4,643
단순투자	-	21	21	26,698	3,168	-5,550	24,316
계	-	29	29	37,751	2,168	-7,426	32,493

※상세 현황은 '상세표-3. 타법인출자 현황(상세)' 참조

## X. 대주주 등과의 거래내용

1. 대주주등에 대한 신용공여 등

- 해당 사항 없습니다.

2. 대주주와의 자산양수도 등

- 해당 사항 없습니다.

3. 대주주와의 영업거래

(단위 : 천원)

대상자	관 계	거래종류	거래일자	거래내용	거래금액	비율(*1)
(주)엔드림	최대주주	매입	2024년 1월 ~ 2024년 12월	로열티 수수료	10,440,116	6.38%
(주)엔드림	최대주주	매출	2024년 1월 ~ 2024년 12월	용역거래 등	18,415,379	11.25%

(\*1) 2024년 별도재무제표상 매출액 기준

4. 대주주등 이외의 이해관계자와의 거래

(단위 : 천원)

대상자	관 계	거래종류	거래일자	거래내용	거래금액	비율(*1)
(주)모히또게임즈(*2)	특수관계자	대여	2024년 1월 ~ 2024년 9월	대여금 지급	2,600,000	1.82%
(주)테크파이버스튜디오스(*3)	특수관계자	대여	2024년 1월 ~ 2024년 12월	대여금 지급	1,000,000	0.70%

(\*1) 2024년 별도재무제표상 매출액 기준

(\*2) 합병 전까지 거래한 내역을 기재하였습니다.

(\*3) (주)테크파이버스튜디오스의 대여금은 1건이며, 4.6%의 1년 만기조건입니다.

## XI. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항

### 1. 공시내용 진행 및 변경사항

가. 단일판매 · 공급계약체결

(1) 진행상황

(단위 : 천원)

신고일자	계약 상대방	계약기간	계약내역	계약금액 총액(*1)	판매 · 공급금액(*2)		대금수령금액(*2)	
					당기	누적	당기	누적
2023.10.27	Shanghai T2 Entertainment	2023-07-31 ~ 2026-07-31	"프리스타일1(Freestyle1)" 해외 퍼블리싱 재계약 체결	28,287,000	8,309,043	16,568,981	7,415,066	14,565,863

(\*1) 계약금액총액은 단일판매 · 공급계약체결 공시와 동일한 환율인 1,347.00원을 적용하였습니다.

(\*2) 판매 · 공급금액 및 대금수령금액은 해당일자의 하나은행 매매기준환율을 최초 고시 기준을 적용하였습니다.

(2) 향후 추진계획

- 현재 회사는 잔여 계약 기간 동안 지급받을 잔여 MG를 계약서에 기재된 날짜에 맞춰서 청구하여 정해진 기한 내에 수령할 계획입니다.

### 2. 우발부채 등에 관한 사항

- 해당사항 없습니다.

### 3. 제재 등과 관련된 사항

- 해당사항 없습니다.

## 4. 작성기준일 이후 발생한 주요사항 등 기타사항

### 가. 합병 등의 사후정보

당사는 2024년 7월 17일 이사회 결의를 통해 종속회사인 (주)모히또게임즈를 합병하기로 결의하였고 합병기일인 2024년 9월 20일 합병종료보고 이사회를 통해 합병을 종료하였습니다. 본 합병은 당사가 100% 주식을 보유하고 있는 종속회사인 주식회사 모히또게임즈와의 합병으로, 자본시장과 금융투자업에 관한 법률 시행령 제176조의5 제7항 제2호 나목 단서는 다른회사의 발행주식 총수를 소유하고 있는 회사가 그 다른 회사를 합병하면서 신주를 인수발행하지 않는 경우에는 합병가액의 적정성에 대한 외부평가기관의 평가를 요구하지 않는 것으로 규정하고 있는 바, 본 합병은 이에 해당하므로 위 규정에 따라 외부평가기관의 평가를 거치지 아니하며 자세한 사항은 재무에 관한 사항 8 기타재무에 관한 사항 다. 합병 등에 관한 사항을 참고 부탁드립니다.



## XII. 상세표

### 1. 연결대상 종속회사 현황(상세)

☞ 본문 위치로 이동

(단위 : 천원)

상호	설립일	주소	주요사업	최근사업연도말 자산총액	지배관계 근거	주요종속 회사 여부
1\$ Dream Limited	2008년 09월 10일	SUITE 603, 6/F, LAWS COMMERCIAL PLAZA, 788 CHEUNG SHA WAN ROAD, KL, HONGKONG	투자 및 경영관리 컨설팅 등	7,518,302	의결권의 과반수를 소유 (K-IFRS 제1110호)	부
1\$ Dream CN	2009년 03월 02일	RM906, BLD19, GUMEIRD, XUHUI SHANGHAI, CHINA	컴퓨터 소프트웨어 개발 및 서비스 등	767,810	의결권의 과반수를 소유 (K-IFRS 제1110호)	부
Joycity China	2004년 04월 28일	RM906, BLD19, GUMEIRD, XUHUI SHANGHAI, CHINA	온라인게임 소프트웨어 개발 및 서비스 등	1,214,352	의결권의 과반수를 소유 (K-IFRS 제1110호)	부
Joycity Annex, Inc.	2017년 09월 14일	300 Spectrum Center Drive, Suite 640, Irvine, CA 92618, USA	마케팅 자문 등	547,154	의결권의 과반수를 소유 (K-IFRS 제1110호)	부
우레 주식회사	2021년 07월 26일	경기도 성남시 분당구 황새울로258번길 25 조이시티타워	온라인게임 소프트웨어 개발 및 서비스 등	4,597,234	의결권의 과반수를 소유 (K-IFRS 제1110호)	부

### 2. 계열회사 현황(상세)

☞ 본문 위치로 이동

(기준일 : 2024년 12월 31일 )

(단위 : 사)

상장여부	회사수	기업명	법인등록번호
상장	1	(주)조이시티	110111-1041633
		-	-
비상장	15	(유)퓨처큐브	110114-0097516
		(주)엔드림	131111-0419068
		(주)붐잇게임즈(*1)	110111-7858272
		(주)테이크파이브스튜디오스	110111-7005378
		NVISION HK Limited	-
		NVISION CHINA Limited	-
		NVISION Meta Global	-
		1\$ Dream Limited	-
		1\$ Dream CN	-

상장여부	회사수	기업명	법인등록번호
		Joycity China	-
		Joycity Annex, Inc.	-
		우레 주식회사	131111-0639898
		(주)씽크편	110111-5942762
		(주)라구나인베스트먼트	110111-6670081
		(주)조이플엔터테인먼트	110111-7681417

(\*1) 당기중 (주)엔드림게임즈가 (주)봄잇게임즈로 사명이 변경되었습니다.

### 3. 타법인출자 현황(상세)

☞ 본문 위치로 이동

(기준일 : 2024년 12월 31일 )

(단위 : 백만원, 주, %)

법인명	상장 여부	최초취득일자	출자 목적	최초취득금액	기초잔액			증가(감소)			기말잔액			최근사업연도 재무현황	
					수량	지분율	장부 가액	취득(처분)		평가 손익	수량	지분율	장부 가액	총자산	당기 순손익
								수량	금액						
Joycity Annex, Inc.	비상장	2017년 09월 14일	경영참여	227	200,000	100.0	227	-	-	-	200,000	100.0	227	547	-13
1\$ Dream Limited	비상장	2020년 07월 01일	경영참여	1,307	1,000,000	100.0	1,307	-	-	-	1,000,000	100.0	1,307	7,518	-
(주)트랄라랩	비상장	2023년 02월 27일	경영참여	1,000	1,000,000	100.0	1,000	-1,000,000	-1,000	-	-	-	-	-	-
우래 주식회사	비상장	2023년 10월 31일	경영참여	2,000	500,000	71.4	2,000	-	-	-	500,000	71.4	2,000	4,597	-2,658
(주)모히또게임즈(*1)	비상장	2024년 05월 31일	경영참여	1,365	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2,010	-420
T2CN	비상장	2005년 10월 10일	일반투자	68	7,000,000	10.5	-	-	-	-	7,000,000	10.5	-	-	-
(주)라구나인베스트먼트	비상장	2018년 03월 06일	일반투자	1,936	2,076,790	50.0	2,260	-	-	915	2,076,790	50.0	3,175	5,357	777
(주)슈퍼조이(보통주)	비상장	2021년 02월 04일	일반투자	800	111	9.9	199	-	-	-93	111	9.9	106	1,951	-66
(주)슈퍼조이(상환전환우선주)	비상장	2021년 02월 04일	일반투자	999	111	9.9	1,224	-	-	-376	111	9.9	848	1,951	-66
씽크편	비상장	2021년 03월 10일	일반투자	512	467,025	29.6	-	-	-	-	467,025	29.6	-	211	-681
(주)테이크파이버스튜디오스	비상장	2023년 01월 31일	일반투자	3,000	666,666	18.2	2,836	-	-	-2,322	666,666	16.2	514	280	-4,787
유니온미래IFX투자조합	비상장	2016년 12월 12일	단순투자	1,500	-	5.9	522	-	-47	-72	-	5.9	403	6,625	-574
라구나 청년창업 투자조합 제1호	비상장	2018년 12월 27일	단순투자	1,900	-	13.6	2,057	-	-	130	-	13.6	2,187	11,793	-222
라구나 창업초기 투자조합 제2호	비상장	2019년 12월 18일	단순투자	1,200	-	9.8	1,179	-	-	-38	-	9.8	1,141	11,612	-1,101
라구나 Pre-IPO 유니콘 투자조합 제3호	비상장	2020년 03월 18일	단순투자	900	-	25.7	900	-	-	-	-	25.7	900	3,285	-4
(주)퍼니브로(*3)	비상장	2020년 11월 16일	단순투자	556	2,365	10.0	535	-	-	5	2,365	10.0	540	1,696	-192
TRL 디지털라이프 제2호 펀드	비상장	2021년 02월 04일	단순투자	1,000	-	9.7	1,354	-	-	31	-	9.7	1,385	9,522	-224
초코엔터테인먼트	비상장	2021년 05월 25일	단순투자	1,000	3,322	1.7	1,000	-	-	-414	3,322	1.7	586	11,633	-1,977
지노바 1호 투자조합	비상장	2021년 06월 30일	단순투자	1,500	-	15.0	1,442	-	-	-258	-	15.0	1,184	11,994	2,549
K-blossom Holdings Cayman Limited	비상장	2021년 07월 22일	단순투자	5,759	50,050	10.0	7,821	-	-	-3,849	50,050	10.0	3,972	73,551	-13
메인스트리트 디지털 라이프 제3호 사모투자합자회사	비상장	2021년 07월 29일	단순투자	500	-	3.3	488	-	-	-5	-	3.3	483	14,428	-102
카스피안캐피탈 주식회사	비상장	2021년 11월 04일	단순투자	500	100,000	4.8	500	-	-	-	100,000	4.8	500	10,949	-537

법인명	상장 여부	최초취득일자	출자 목적	최초취득금액	기초잔액			증가(감소)			기말잔액			최근사업연도 재무현황	
					수량	지분율	장부 가액	취득(처분)		평가 손익	수량	지분율	장부 가액	총자산	당기 순손익
								수량	금액						
케이제이앤1호게임전문투자조합	비상장	2021년 12월 20일	단순투자	1,000	-	3.3	975	-	-	-94	-	3.3	881	24,325	-4,645
메인스트리트 씨투유 제1호 투자조합	비상장	2022년 02월 10일	단순투자	300	-	4.2	304	-	-	-9	-	4.2	295	6,642	-116
씨엔티테크(주)	비상장	2022년 03월 07일	단순투자	963	525,700	2.0	2,331	-	-	-364	525,700	2.0	1,967	44,593	5,026
키움-제이유 양호화폐거래소 신기술사업투자조합	비상장	2022년 05월 11일	단순투자	1,000	-	11.3	150	-	-	4	-	11.3	154	8,332	-185
라구나유니콘플러스제5호	비상장	2022년 10월 21일	단순투자	1,600	-	7.6	1,562	-	400	-44	-	7.6	1,918	25,064	-602
카스피안-K 1호 신기술투자조합	비상장	2022년 11월 10일	단순투자	500	-	7.7	492	-	-	-9	-	7.7	483	6,255	-112
제프	비상장	2023년 01월 16일	단순투자	501	2,160	1.2	501	-	-	-501	2,160	1.2	-	1,400	-3,980
조이스티-씨엔티테크 제1호 투자조합	비상장	2023년 02월 10일	단순투자	585	-	45.0	585	-	315	-	-	45.0	900	1,914	-56
케이제이앤오픈위탁문화상생투자조합	비상장	2023년 10월 31일	단순투자	2,000	-	13.3	2,000	-	2,000	-63	-	13.3	3,937	29,616	-744
코나글로벌콘텐츠투투자조합	비상장	2024년 11월 26일	단순투자	500	-	-	-	-	500	-	-	8.0	500	6,261	1
합계					-	-	37,751	-1,000,000	2,168	-7,426	-	-	32,493	-	-

(\*1) ㈜모히또게임즈는 당기중 지분취득으로 종속기업으로 편입되었으나, 합병에 따라 지분이 감소하여 당기말 잔액은 없습니다.

(\*2) 당사는 기업회계기준에 따라 금융상품(지분상품)에 대해서는 공정가치로 측정하고 있으며, 종속기업 및 관계기업 투자주식에 대해서는 매년 손상(감액) 징후가 있는지 검토하고 징후가 있다면 해당 자산의 회수가능액을 추정하여 손상 회계처리를 하고 있습니다.

(\*3) (주)퍼니브로의 재무현황은 24년 3분기 재무제표를 기준으로 작성되었습니다.

## 4. 3년간 연구개발 실적

### ☞ 본문 위치로 이동

연도	연구과제	연구결과 및 기대효과
2022년	FS 3D Max Import 개발	서비스가 오래되어 아트리소스 원본이 소실된 경우 리소스 수정이 어려웠던 부분을 Import를 개발하여 Max파일을 복원 후 리소스 재사용을 가능하게 함
	간편 채팅 신고 개발	단축키로 인하여 게임내 모든 채팅 기록을 운영사로 취합 후 자동 전달하여 부정행위에 대한 자동화 프로세스 구축하여 불필요한 접수 단계를 해소
	렌더웨어 DirectX 디바이스 리스토어 개선	렌더웨어의 랜더링 프로세스에서 다이렉트X의 디바이스 손실, 복구 과정을 개선하여 화면 멈춤 현상을 개선
	바이너리 hash를 이용한 위/변조 실시간 체크 기능 개발	실시간으로 바이너리 Hash를 등록하여 변조를 체크할 수 있는 기능 개발, 해킹 보안이슈 대응
	제너레이티브 아트 개발	레이어별로 구성된 아트 리소스를 이용하여 자동으로 다양한 구성의 결과물을 빠르게 생산. 작업 효율 증대
	AWS 인프라 효율화 연구	AWS 기반에서의 안정적인 서비스를 위해 각 리전별 속도 차에 의한 서비스 품질 향상 연구 적용
	Animation Instanceing 최적화	GPU에 많은 비용 발생하는 부분을 GPU 로 연산을 넘겨 많은 캐릭터를 그려도 드로우 콜 및 안정적인 프레임율 유지 할 수 있는 기술 연구
	보안 솔루션 탑재	모바일 및 PC 취약점 방어를 위한 상용 보안 솔루션 이식 구조 개발 및 서비스 준비
	매크로 유저 차단 시스템	매크로 프로그램 등을 이용하는 유저를 판단할 수 있는 행동 패턴 분석 및 유저의 반복적인 행동에 대해 사람의 수동 입력을 요구하는 CAPTCHA 시스템 개발
	블록체인 연동 토큰 서버 개발	블록체인 플랫폼 상에서 작동하는 인게임 재화와 토큰의 상호 교환을 위한 서버 개발
	Elastic Search 검색 툴 연구 및 개발	Elastic Search 로그 검색 시 제한된 수량 및 상세 검색 기능 부족 / DB(Data Base)화 위한 연구 및 윈도우 기반 GUI 환경의 툴 개발
	WAS 서버에서 Excel Data 파일 처리 위한 공통 라이브러리 연구 및 개발	기획자가 Excel 파일 생성 및 수정 내용에 대해서 WAS 서버 소스 작업 시 참조가 가능 하도록 개발 및 적용 서버 개발 효율화 기대
	Redis Clustering을 활용한 대규모 분산 데이터 처리	게임 내 필드에 존재하는 대규모 고객들의 데이터를 Redis Clustering을 활용해서 분산 저장 및 접근이 가능한 구조 설계 및 개발
	논리적 서버 월드 분리	물리적으로 하나의 장비에 적재되어 있는 유저 DB 데이터를 콘텐츠 단위로 논리적 분리하여 월드 단위로 새로운 환경에서 플레이 할 수 있도록 연구 및 개발
	스팀 플랫폼 연동 작업	기존 프로젝트의 멀티플랫폼 특성을 활용하여 스팀 플랫폼 입증을 위한 게임 기본 기능 및 스팀 SDK 특화 기능 개발
	블록체인 기술을 이용한 NFT 마켓플레이스 개발	NFT 아이템의 거래와 경매, 관리 기능을 구현하여 신규 블록체인 게임 개발에 연동 할 수 있는 환경 구현
	블록체인 규약 ERC1155를 이용하여 한 트랜잭션안에서 NFT 대량 민팅이 가능하도록 개발	기존 한 트랜잭션 안에서 하나의 NFT를 민팅하는 방식에서, 한 번에 여러 개의 NFT를 민팅을 할 수있도록 개발, 민팅에 있어 가스비 감소와 속도에 있어 큰 효과를 보임.
	멀티텍스처링 애니메이션	버텍스의 u,v 좌표를 추가로 설정하여 다른 u,v좌표를 가지는 텍스처 두 장을 합성 가능하도록 변경, 추가된 텍스처는 애니메이션 기능을 가지며 다양한 효과를 줄 수 있도록 함. 기존 리깅된 아이템 외에 고정된 본을 가지는 오브젝트(안경, 마스크, 귀걸이 등...)도 적용 가능하도록 개발.
	리액트 기반 웹 구성	리액트 기반으로 웹을 구성하여 defi-dao, marketplace 페이지 작성. mui, tailwind css 등 여러 라이브러리를 사용하여 기존 웹 구성과 개발 속도의 차이점을 확인
	텐센트 API를 활용한 필터 기능 개발	중국 로컬 언어의 대량의 금칙어 리스트를 검출하기 위하여 현지 텐센트 API를 활용하여 필터 기능을 구현하여 리스트 업데이트의 최소화를 진행
	고도화된 AI R&D를 위한 학습 시뮬레이터 개발	향상된 시를 위한 환경 정보 분석을 위한 학습 시뮬레이터 개발. 강화 학습을 위한 시뮬레이터 개발이 선행되어 정보를 수집할 수 있도록 처리. 시각적 정보 수집에 도움이 될수 있는 미니맵 기능 개발
	AWS 인프라에서의 장애 복구와 서비스 운영 방법	AWS에서 발생하는 장애에 대하여 연구하고 이에 대한 피해 최소화 방안 모색과 장애 방지 방법에 대한 연구
	Protocol buffer 연구 및 적용	서버와 클라이언트의 개발언어가 다른 상황에서의 패킷통신 이슈를 해결하기위한 방법으로 구글에서 만들어진 Protocol Buffer를 연구함. Protocol buffer는 언어에 무관하게 포맷만 공유되면 각 모듈들이 알아서 Serialize / Deserialize 기능을 제공함.
	인스턴스 서버 구조 연구 및 개발	컨텐츠별 인스턴스 서버 관리 및 유저 접속 제어를 위한 중개 서버 개발, 접속프로세스 개선
	모바일 키보드 관련 연구	모바일 OS 키보드 영역에 따른 UI 변동 시스템 및 유니코드를 활용한 이모지 프리셋 기능 작업
	DB-서버 간 인메모리 동기화 연구	라이브 CS 처리 과정에서 DB 수정 후 서버 인메모리에 반영되지 않는 구조를 개선하기 위한 연구
AI R&D를 위한 파이션 개발 Tensorflow 2.	Tensorflow 2.0기반의 케라스 사용을 위한 프리스타일 파이션 적용 개발	

	0기반의 케라스 사용을 위한 프리스타일 파이썬 적용 개발	사용 모듈 사용이 가능하게 됨으로써 발전된 로직을 사용할 수 있게 되었음
	유저 데이터 취합 시스템 개발	게임 유저의 패턴을 정교하게 판단하기 위하여 실시간 유저 게임데이터를 취합하는 시스템을 구축, 유저의 게임 패턴 및 디테일한 정보를 실시간 취합함으로써 다양한 컨텐츠에 데이터 분석이 가능하게 진행
	스트레스 툴 개발	Select모델을 이용한 네트워크 처리로 스트레스 테스트 툴을 개발하여 매 업데이트 항목에 대한 스트레스 테스트를 수행하게 하여 릴리즈 이전 환경 테스트를 진행하게하여 안정화를 올릴 수 있도록 진행
	신규 재화 모니터링 환경 구축	인게임 신규 재화의 변동 추이를 확인할 수 있는 모니터링 환경을 구축하여, 신규 재화를 전략적으로 컨트롤할 수 있을 것으로 기대 됨.
	클라이언트 로딩 프로세스 개선	렌더웨어 엔진의FileSystem I/O횟수를 줄이기 위한 연구를 하여 기존6천만 수준의/O를46만 수준으로 줄여 로딩 속도를 개선
	리소스 UnPak 도구 개발	렌더웨어 엔진에서 패키징된 리소스의 구성요소를 확인하고, 언팩할 수 있는 도구 개발하여 리소스 관리 효율성 증가
	Screen space Decal	기존의데칼은 실시간으로 면을 구성하여UV를 만들고 데칼이미지를 붙이는 방식으로 느리고 문제점도 많았음. 따라서 셰이더의 깊이버퍼를 응용하여 데칼박스와 붙이고자 하는 면의 접점을 알아내어 연산해주는Screen space decal을 연구함.
	빠른 응답 처리를 위한 UDP 통신 처리 방법에 대한 연구	온라인게임 진행에서의 연결 지연의 문제를 최소화 하고, 쾌적한 게임 진행을 위한 통신 방법에 대한 연구
	AI R&D 개발	케라스 사용 모듈을 적용하기 위하여 64bit & GPU 사용 서버 머신이 필수적이 었기에 모듈클라이언트 개발 라이브에 강화학습 모듈의 AI를 적용하여 한단계 발전된 AI를 유저에게 제공할 수 있었음
	유저데이터 적재 및 최적화	DB의 로직이 SP Call을 통하여 Optimized plan forcing가 동작하기에 Plan Cash가 동작하도록 설계 프로파일링 시 최악의 교착 상태를 고려 (8 Thread이상) 최대 적재량을 증가시켰고 유저의 아이템 등 적재의 제한을 풀어줄 수 있는 성과를 보았음
	신규 채널링 빌딩 연동을 위한 R&D	신규 채널링 연동 시 기존과 다른 빌딩 방식으로 진행이 필요하여, 새로운 웹서버를 구축 및 API를 제공하여 빌딩 프로세스 구축 함, 향후 새로운 채널링 연동 시에도 활용 가능할 것으로 기대 됨.
	이벤트 템플릿화	인게임에 존재하는 다수의 BM, DT 이벤트를 템플릿화 하여 통합 시스템에서 동작하도록 개발. 개발팀에서는 다수의 이벤트를 관리해야 하는 비용이 줄고, 이용자 또한 통합된 재화와 시스템을 통한 이벤트를 이용할 수 있는 부분에서 장점이 있음.
	독립 서버와 스케줄링 기반 게임 시스템	독립된 서버 구조와 스케줄링을 이용하여 게임을 진행하는 방법을 연구, 구현. 게임서버, 박게임 서버, 내기 서버
	멀티플랫폼기반 게임 시스템	다양한플러그인들을 멀티플랫폼환경에서 동작하도록 각 플러그인의 아키텍처분석 및 수정 최적화를 진행.
	Firebase Crashlytics	클라이언트에서 발생하는 비정상 종료의 원인을 확인하고 해결하기 위해 SDK 적용 진행 파악이 힘들었던 비정상 종료에 대해 원인을 파악하고 해결하여 클라이언트 안정성을 향상
	유니티 최적화 프로그램	여섯 다운로드 최적화, 불필요한 플러그인과 패키지 삭제, 중복 리소스 사용 제거, 불필요한 셰이더 사용 제거, 스크립트 최적화 등을 통해 전반적인 클라이언트 성능 향상
	Vulcan R&D	Android 클라이언트 성능 향상을 도모하기 위해 리서치 및 클라이언트 적용 후 테스트
2023년	로그 ETL	로그 파이프라인의 병목구간에 대한 모니터링 후 File 과 Redis 사이의 라우팅 서버로 인한 문제임을 확인 후 라우팅 서버를 경유하지 않는 방법으로 전환하여 병목 문제 해결
	글로벌 큐	다중 서버의 동시 DB요청을 제어하기 위한 글로벌 DB 요청 서버를 개발 데이터 경쟁을 관리할 수 있는 방안 마련
	테이블 데이터와 Roslyn 컴파일러 연동	프로그램 전반에 광범위 하게 사용되는 각종 클래스, 열거 형 정의를 엑셀 테이블 에서 바로 선언할 수 있도록 엑셀 데이터와 Roslyn 컴파일러를 연동하는 별도의 툴을 연구 개발
	캡차시스템R&D	Macro프로그램 방지를 위하여 캡차시스템을 R&D하여 점목하였음. 이미지메이킹이 되지 않도록 스트링 이미지화 베지어 곡선 등을 활용하여 저장된 이미지 매핑 방식이 아닌 캡차 시스템을 구현하여 적용하였음. 게임 부정행위를 하는 유저를 제한하는데 기대효과가 있음.
	ITEM Dispenser Tool 개발	QA 및 개발 환경에서 이벤트 및 아이템 커스텀마킹을 할 수 있는 툴 비개발직군의 퀄리티테스트 간에 각종 세팅에 들어가는 비용을 절감하기위하여 툴개발을 진행함. 효율적인 개발 프로세스로 인하여 개발 확보 및 퀄리티 테스트에 효율을 갖고 옴.
	게임 세부 설정 확인 기능 개발	게임 세부 설정에 대한 유저 확인 요청에 발생하는 운영 비용을 절감하기 위하여 유저가 확인 할 수 있는 기능 개발. 획득 및 결과에 대한 로그성 설정을 개인이 확인 할 수 있도록 지원하고 불필요한 운영 비용을 절감 할 수 있게 되었음.
	레터링 아이템 R&D	아이템에 레터링을 각인할 수 있는 신규 기능을 R&D 하여 기존에 없던 새로운 형태의 아이템을 추가할 수 있고 , 유저에게 동기부여가 될 것으로 기대 됨.
	핑 기반 우선 매칭 R&D	기존 실력(ELO) 기반 매칭에서 핑 우선순위 매칭을 도입 함으로써, 글로벌 서버사에서 팀간 평균 핑 격차를 줄이고, 인게임 체감을 향상할 수 있을 것으로 기대 됨.
	IOS 기반 빌드 자동화 시스템 연구	iOS 애플리케이션 빌드 자동화 및 배포 과정을 Jenkins를 활용하여 자동화 연구 개발 유니티에서부터 Xcode 설정, 프로비저닝 설정, 빌드 및 S3 업로드 과정을 자동화하여 Inhouse 및 Testflight 배포 시스템 연구

MSSQL 서버 간 Replication을 통한 데이터 통합과 안정적인 웹 서비스 제공 연구	게임 서비스 중인 복수의 MSSQL 서버에서 Replication을 통한 데이터의 통합과 이를 이용한 안정적인 웹 서비스 제공에 관한 연구
소켓 통신 시 접속 DNS 로 변경	외부 안정성 강화를 위하여, 게임 통신 구간 TCP,UDP 사용 DNS로 변경 처리함. DNS GeoLocation 설정을 통하여 게임 안정성 확보하였음.
이벤트 정렬 규칙 및 랭킹 정산 로직 자동화 R&D	다량의 이벤트의 정규화를 진행하여 오류에 대한 발생률을 줄여주는 효과와 이벤트 제작에 들어가는 개발 비용을 축소하여 이벤트 생산성을 올려주는 효과를 봄.
서버 재연결 안정성 개선을 위한 R&D	네트워크 문제로 서버간 연결이 끊어져 재연결이 필요할 때 안정성이 부족한 부분을 개선하기 위해 진행되었고, 개선 이후 서버 크래시가 발생하지 않아 서비스 안정성이 증가 함.
신규 제작 아이템 자동 최신회R&D	신규 제작되는 아이템을 각 국가별 리소스에 적용하는 과정이 담당자가 직접 적용하는 과정이었으나, 자동화 툴을 이용하여 휴먼 에러를 줄이고 효율성이 증가 함.
인게임 플레이 패킷 HMAC해싱 연구 및 적용	현재 게임에 적용 돼 있는 XOR 해싱 취약점으로 중간자가 패킷의 구조를 알고 있는 경우 헤더를 읽고 키를 알 수 있어 쉽게 '복호화>변조>재암호화' 가 가능한 취약점을 보완하고자 HMAC 해싱을 연구. HMAC은 XOR 방식에 비해 키 값 유추가 어렵고, 패킷의 변조 여부를 알 수 있는 장점을 도출.
Unity Addressable Asset System 을 사용한 원격 다운로드 시스템연구 및 적용.	Unity Addressable Asset System은 게임 리소스를 효율적으로 관리하고 최적화하는 시스템으로, 추가 다운로드를 통해 필요한 리소스를 원격으로 다운로드하여 게임 크기를 줄이고 메모리 사용을 최적화할 수 있게됨. 게임 플레이 도중에도 필요한 리소스를 동적으로 로드할 수 있어 더 나은 사용자 경험을 제공함.
SQL 서버에서의 Maintenance에 대한 연구	서비스 운영 중 Maintenance 스케줄 관리에 필요한 다양한 작업의 설정 방법에 대한 연구 백업 작업, 인덱스 재구성, 통계 업데이트 등이 서비스 성능에 미치는 영향에 대한 연구
Firebase Crashlytics iOS Symbol 업로드 자동화	iOS symbol을 자동으로 Firebase Crashlytics에 업로드 하도록 빌드 프로세스를 개선
클라이언트 로그 매니저 개선	로그매니저를 개선하여 파일 입출력 부하를 최소화하고 로그 수집을 원활하게 함
윈도우 버전 클라이언트의 사용자 편의 기능 강화	윈도우 버전 클라이언트의 해상도 조절, 자동 로그인, 휠 감도 조절 등의 기능 개발
컨텐츠 관리 고도화	인스턴스 던전 타입의 컨텐츠 대응을 위한 컨테이너 관리 고도화
IaC (Infrastructure as Code) 개선	리스크가 큰 인프라 변경 작업을 Planning 할 수 있는 Terraform 구성 적용 인프라 구성이 컨테츠와 유기적 작동 가능하도록 관제 서버와의 연동
데이터 프로세스 개선 R&D	엑셀에서 작업된 데이터 시트를 DB 입력 툴에 필요한 *.txt 파일로 저장하던 수동 프로세스를 자동화 하여 실수를 줄이고 시간을 단축하여 생산성을 올림.
클라이언트 패치 프로세스 개선 R&D	게임 스트링, 금칙어와 같이 잦은 수정으로 인해 클라이언트 패치를 매번 새롭게 만들어야 하는 번거로움을 줄이기 위해 클라이언트 구동 단계에서 별도로 최신회 할수 있도록 프로세스 개선 함. 클라이언트 패치와 분리되어 별도의 패치 과정 없이 최신회 가능하며, 스트링 및 금칙어 수정에 대한 대응이 즉시 가능해짐.
특수 아이템 수령로직 개선	패키지,파츠 수령 로직 개선을 통하여 선물함 히스토리 및 유저 인지 강화를 통해 편의성 증진. 특수 아이템의 일괄적인 수령 로직을 통하여 개발 예외처리 최소화를 통하여 안정성이 올라감.
EffectInspection Tool R&D	EffectInspection Tool을 개발하여 Effect 제작에 있어서 아트와 클라이언트간에 간극을 최소화하여 버전 퀄리티를 향상 시키는데 도움이 됨.
와이파이 기반 내기 게임의 TCP 재연결 및 동기화 로직 개선 연구	기존 TCP 재연결 방식의 문제점을 해결하고, 재접속 시 동기화 팝업을 통한 사용자 경험 개선, 채팅 및 플레이 인터페이스에서의 동기화 패킷 처리 기법 개발을 포함한 배팅 게임 시스템의 실시간 데이터 동기화와 안정성 향상에 관한 연구를 진행
서버 모니터링 서버와 게임 서버간의 통신	게임 서비스의 모니터링을 원활하게 하기 위한 방법으로 웹 소켓을 활용하여 게임 서버와 웹 서버의 데이터 통신 방법에 대하여 연구함. 또한, 서비스 중단이나 장애 상황에서 원활한 서비스 복구를 위한 전략과 방법을 연구함.
엔리얼 5 마이그레이션	엔리얼 4에서 5로의 마이그레이션을 통해 게임 엔진의 최신 기능을 활용하고, 성능 및 그래픽 품질을 향상시키며, 새로운 기술 및 도구를 통해 개발 프로세스를 최적화할 것입니다. 이러한 연구를 통해 게임 서비스의 모니터링과 장애 대응을 개선하고, 엔리얼 엔진의 최신 버전으로의 마이그레이션을 효과적으로 수행하여 게임 서비스의 안정성과 품질을 향상시킬 것입니다.
스팀 차지백 유지 감지 및 자동 차단 프로세스 R&D	비정상 적인 방법으로 대량의 차지백을 발생시켜 매출적인 부분에 손실을 주는 부분을 최소화 하기 위해, 차지백을 실시간으로 감지하고 즉시 차단하는 자동화 프로세스를 도입 함. 해당 부분으로 차지백을 통한 손실을 최소화 할수 있을 것으로 기대 됨.
Gfx 스케일폼 물리 엔진 연동 R&D	스케일폼 니에 Box2D 물리엔진을 연동하여, 물리에 특화된 컨텐츠 및 이벤트에 활용할 수 있도록 함. 23년 하반기 진행 했던 수박만들기 미니게임에 적용하여 기존에 없던 새로운 형태의 미니게임을 활용하여 좋은 반응을 얻음.
서버 통합 매칭 R&D	서버군으로 분리된 환경에서 매칭 서버의 통합 진행이 가능하도록 환경을 R&D함. 유저의 게임 플레이 지연을 개선에 도움이 되었으며, 이용률 증가와 게임 트래픽 개선을 위한 목적으로 R&D 되었음. 적용 후 게임 매칭 지연율이 개선되어 플레이 증가로 연계되었음.
개발 환경 개선 툴 R&D	서비스가 지속됨에 있어서 추가되는 리소스의 방대함에 개발 비용이 커지는 상황을 개선하기 위함으로 개발 환경 개선 R&D를 진행함. 신규 아이템 리소스 적용 효율을 올리기 위한 설정 툴을 제작하여 개발비용을 축소하는 효과를 봄.

	LLM을 이용한 코드 검증 자동화 시스템 R&D	Chat GPT, Git hub Copilot, llama cpp 를 이용한 코드 검증 시스템 R&D 각 LLM 의 장, 단점을 비교해보고 이를 활용하여 현업에 코드 검증 시스템을 도입 함으로써 인력에 대한 비용을 줄이고 논리적인 코드 오류를 방지, 추후 더욱 적극적인 실무 영역 도입으로 게임 서비스의 품질을 올리는 것을 목표로 하고 있음.
	E/S 기반 콘텐츠 적용	E/S기반의 윈도우 컨테이너 연구내용을 토대로 던전서버 콘텐츠 개발 및 모니터링 구성
	GPT 활용연구	GPT 활용을 위한 기반체계 (인증 및 사용량제어 등) 구성
	LLM을 이용한 전용 번역툴 개발	LLM API를 활용하여, 게임의 언어팩을 학습한 전용 번역툴 개발
2024년	이벤트 기반 시스템 구성	이벤트 기반의 서버 간의 통신 규칙 정의 및 메시지 처리 방식 연구
	코드기반 인프라 구성	기존의 AWS Cloud Formation 의 예측성 부족의 단점을 해결하기 위해 IaC 표준적인 솔루션인 Terraform 기반 인프라구성 R&D
	PC 멀티 실행 런처	사용자가 여러 게임 클라이언트를 손쉽게 관리하고 실행할 수 있도록 런처에서 다중 실행 기능 개발
	Unity Addressables R&D	에셋 관리의 효율성을 증대하고 게임 실행 시 리소스 로딩을 최적화하여 전체 게임 성능의 개선을 이끌어내기 위한 R&D진행
	플랫 버퍼를 활용한 패킷 통신 개선 R&D	패키징 방식에서 비대해진 상황의 개선을 위하여 플랫 버퍼를 R&D하여 적용함. 직렬화된 데이터에 다양한 스키마를 적용하여 접근하게 함으로써, 데이터의 가변적 활용이 가능해 졌으며, 데이터 압축을 통해 메모리 효율성과 통신 속도가 향상되었음.
	4족보행류 애니메이션 R&D	4족 보행을 수행하는 애니메이션 아이템에서 점프와 같은 동작을 할 때 어색함을 해결하기 위해 R&D를 진행함. 캐릭터의 애니메이션과 독립적으로 움직일 수 있는 기능을 개발함. 보다 자연스러운 애니메이션 연출이 가능해졌고, 더욱 다양한 아이템 제작이 가능해 졌음.
	'OPP Check' 코드 정적 분석도구를 CI툴에 통합하여 바이너리 안정성 향상을 위한 R&D	개발팀에서 활용중인 젠킨스 CI 도구에 코드 정적 분석 도구인 ' OPP Check ' 를 연동하여 프로젝트의 버그를 탐지하고 리포트 하는 기능을 추가 함. 24년 2월 해당 도구를 통해 프로젝트에서 버그를 발생시킬 수 있는 코드를 다수 수정하여 안정성을 향상 시킴.
	클라우드 저장소를 활용하여 유저 제작 데이터 파일을 공유하기 위한 R&D	AWS S3와 같은 클라우드 저장소를 활용하여 유저가 제작한 데이터 파일을 공유할 수 있는 기능을 개발 함. 클라우드 저장소의 특성상 보관 비용이 저렴하고 무한 확장이 가능하기에 관리적인 부분에서 이점이 있고, 해당 기능을 활용하여 트레이닝 시스템의 데이터를 공유할 수 있도록 함.
	CheatEngine 기반 핵 프로그램 파악 및 제작 방법 연구	시중에 판매되고 있는 Hayabusa 3on3 핵 입수 및 파악 진행. CheatEngine을 기반으로 하고 있는 것으로 파악 완료. CheatEng을 통해 루아의 멤버 변수가 저장돼 있는 메모리 유추 가능하다는 점을 파악. 메모리 스캔 과정을 거쳐 스피드핵, 슈팅핵 등 적용 가능한 핵 파악 완료.
	멀티플랫폼 디바이스 메모리 최적화 시스템 추가	다양한 플랫폼에서 기기별 메모리 사용을 실시간으로 추적 및 분석하여 애플리케이션의 메모리 점유율을 정밀하게 관리함. 메모리 사용량이 임계값을 초과할 경우, 즉각적인 경고 콜백을 통해 개발자가 적절한 조치를 취할 수 있도록 지원함으로써 애플리케이션 성능을 향상시키고 기기 안정성을 강화하는데 기여함.
	인게임 프레임 개선 R&D	기존 아이템 리스트 스크롤 구조는 많은 수량의 품목(카드 및 아이템)을 표시시 엄청난 프레임 드랍이 발생하고 생성되는 품목의 수량만큼 메모리가 증가하는 문제가 있었음. 이를 해결 하기 위해 DynamicScroll 기능을 만들어 프레임 드랍이 없고, 메모리도 일정 수준에서 증가하지 않도록 개선 함. 해당 R&D의 핵심은 스크롤 상 커서가 위치한 아이템들만 생성하고, 나머지 영역의 항목을 동적으로 삭제하는 방식으로 구현 하여 버전의 안정성을 높이는데 있음. 미션 상점에 해당 기능을 우선 적용하였고 상점, 카드 시스템 등에 추가 적용하여 버전의 안정성을 높일 예정.
	개발 프로세스 개선 및 AI 활용 R&D	AI 도구인 Github Copilot을 프로젝트에 도입하고 이를 최대한 활용하기 위해 Github Copilot을 활용할 수 있는 도구로 마이그레이션을 진행 함. 추가적으로 개발망 환경에서 AI의 도움을 받을 수 있게 함으로써, 폐쇄망에서 개발하는 단점을 보완하고 개발 생산성을 높이는 효과를 얻음.
	서버 빌드 환경 개선 R&D	FS2 서버의 빌드 시간이 너무 오래 걸리는 문제로, 긴급하게 대응이 필요한 경우 즉시 대응을 하지 못하는 문제가 있었음. 이를 해결 하기 위해 별도의 전용 빌드 머신 구축, 인크레디 빌드 솔루션을 도입하여 컴파일 빌드 시간을 대폭 개선하고, 링크 단계에서 오래 걸리는 부분을 해결하기 위한 방법론을 적용하여 기존 대비 약 80%의 빌드 시간을 단축 함(1시간 40~50분 -> 20분 수준). 정경 중 긴급하게 수정이 필요한 이슈가 발생하더라도 바로 반영이 가능하고, 긴급한 이슈도 전보다 대응을 빠르게 하여 서비스 안정성을 높임.
	콘텐츠 자동화를 위한 R&D	생성형 AI API를 활용한 서버 아이템 데이터 기획서 검증 및 DB관리 자동 생성 처리를 통하여 휴먼에러를 최소화하여 개발이 가능해짐
	아웃게임에서 3D 환경 처리를 위한 PictureFrame 개발	미니 게임 등 다양한 콘텐츠 제공을 위한 새로운 3D 환경 처리를 위해 MultiActorPictureFrame 개발하여, 아웃 게임에서도 공간의 제약없는 콘텐츠 개발이 가능해져 확장성이 높아짐.
	네트워크 패킷 처리 최적화	게임 중 패킷을 우선순위에 따라 분류하여 딜레이와 병목 현상을 최소화하고, 원활한 플레이가 되도록 함.
	TCP 패킷 손실 복구 알고리즘 개선	네트워크 환경에서 발생하는 TCP 패킷 손실을 효과적으로 감지하고 복구할 수 있는 알고리즘을 새롭게 도입함. 이 알고리즘은 패킷 손실 발생 시, 재전송 요청을 지연 없이 수행하여 데이터 전달의 신뢰성을 높이고 통신 지연을 최소화함. 이를 통해 네트워크의 전반적인 성능을 향상시키고 안정성을 강화하여 사용자 경험을 최적화하는데 기여함.
	PS5 액티비티 R&D	PS5 플랫폼 신규 기능 중 하나인 활동 기능을 R&D 및 구현 UDN에 활동 기능 관련 데이터를 설정 후 프로젝트에 적용 PS5의 Matches Web API를 사용하여 게임 정보를 PSN 서버로 전달



운영툴 코드 자동화 R&D	GPTs를 활용하여 명세서를 입력하면 운영툴의 코드를 자동으로 생성하는 연구 및 개발을 진행하여 개발 시간 단축과 코드 품질 향상
라이브 분석툴 개발	로그 데이터를 기반으로 특정 유저 범위를 대상으로 재화 획득 출처 및 양을 분석할 수 있는 툴을 개발하여 유저 행동 분석과 게임 밸런싱에 기여
AI 뉴스 생성 기술	LLM 기반 게임내 유저플레이를 자동으로 뉴스화하는 시스템 구성
게임 서버 메모리 최적화	게임 서버 버퍼풀 최적화를 위한 구조 변경 진행
애니메이션 클립 동적 로드시스템	애니메이션 시스템을 최적화하여 체형별 애니메이션을 오버라이드 컨트롤러에 사전 할당하지 않고, 런타임 로드 방식으로 변경했습니다. 이를 통해 메모리 사용량을 효율적으로 관리하며, 애니메이션 리소스를 필요 시점에만 로드하여 저사양 기기에서도 원활한 성능을 보장합니다. 동적 로드 방식으로 유연한 리소스 확장성과 성능 최적화를 동시에 달성했습니다
멀티 스레드 환경에서의 네트워크 관리	멀티 스레드의 환경에서 각 스레드에서의 네트워크 엔진의 접근에 관한 방법 및 각각의 스레드에서의 동기화 등의 다양한 케이스에 대한 연구
cloth 시뮬레이션 적용 R&D	스켈레톤 애니메이션만 적용되어 있던 코스튬 아이템에 UE5의 cloth 시뮬레이션 기능을 적용할 수 있는 방법을 찾고 이를 위해 로직을 수정하는 R&D를 수행했습니다.
일간 클라이언트 크래시 리포트 메일 전송	KOR, GSP 버전의 클라이언트 크래시 대응을 좀더 빠르게 대응하기 위해, 매일 오전 9시 기준까지 발생한 크래시를 분석하여 메일로 리포트 전송하도록 함. 자동 분석된 크래시 리포트를 xml 형식으로 확인 가능하여 문제점을 빠르게 확인 가능하고, 크래시 대응을 좀더 기민하게 할 수 있을 것으로 기대 됨.
로컬 AI 환경 구축 및 활용 기반 R&D	Ollama와 OpenWebUI 오픈 소스를 활용하여 폐쇄망에서 동작 가능한 로컬 AI 환경을 구축 함. 오프라인 환경에서 로컬 데이터를 활용할 수 있어 기업의 민감한 정보도 AI에 활용 가능하여 추가적인 활용방안에 대해 R&D하여 활용 예정.
아이템에 의한 모션 변경 R&D	기존에는 캐릭터와 스킬에 종속적이었던 모션을 개편하여, 추가 정보에 따라 모션 조합이 가능하게 되었습니다. 이를 통해 아이템에 따른 세레머니와 기본 인게임 동작을 자유롭게 변경할 수 있게 되었습니다
경기 중 문제 발생 시 특정 상황에서 재진행 R&D	오프라인 대회 중 간헐적으로 문제가 발생할 경우 재경기가 어려운 상황을 개선하기 위해, 시간의 흐름이 시퀀스로 진행되던 인게임 구조를 개편하였습니다. 이를 통해 특정 시간, 위치, 그리고 공격/수비 여부를 설정하여 재경기를 할 수 있는 환경을 만들었습니다.
강종유저 AI 대체 시스템 R&D	경기 중 유저가 이탈할 경우 강제로 게임이 종료되던 기존 방식을 개선하여, 유저 대신 AI가 그 자리를 대신해 경기를 계속 진행할 수 있도록 클라이언트와 서버 구조를 개편하였습니다.
아이템 기능 확장을 위한 Addon 구조 R&D	아이템과 다른 시스템 기능의 연동이 필요한 콘텐츠를 위해, 확장 기능을 Component 형태로 아이템에 추가할 수 있도록 구조를 개편하였습니다. 향후 다른 시스템과의 연동 작업 및 유지 보수가 용이하도록 R&D를 진행하였습니다.
AI를 활용한 원화 이미지 생성 R&D	LoRA(Low-Rank Adaptation) 기법을 사용하여 프리스타일 시리즈들의 여러 원화들을 학습을 진행함. 원화 파트가 아닌 작업자도 쉽게 접근이 가능하며, 원화가의 스타일을 유지하면서 신규 이미지를 제작할 수 있기 때문에 작업기간 대비 다양한 컨셉의 이미지를 활용을 기대할 수 있음.
AI모션 바이패스 변환 툴 R&D	DeepMotion(인공지능 모션캡처 기술)의 주요 기술 중 하나인 동영상상을 통해 캡처한 사람의 움직임을 3D캐릭터에 반영하는것을 활용하여 애니메이션 리소스를 제작 후 만들어진 데이터를 이용하여 애니메이션이 수정 및 게임에 적용할 수 있도록 바이패스로 변환해주는 툴 제작함. 캡처가능한 모션 한정으로 게임 캐릭터 애니메이션의 제작기간이 짧아진 효과를 기대할 수 있음.
직렬화 큐 서버 개발	컨텐츠에서 Lock을 사용하지 않는 서버로 Lock에 의한 동기화 이슈 및 유지 보수의 편의성이 높은 서버 R&D
ODBC Version 업그레이드	ODBC 버전을 업그레이드하여 매개변수 및 함수 전달 간소화
서버 에이전트 신규 개발 R&D	에이전트 측에서 DB에 데이터 조회 및 요청이 가능하도록 다수의 서비스 실행 및 중지를 가능하게 연구 및 개발
MatchMaking AI 다양성 강화 R&D	기존에 AI의 레벨에만 의존해 디폴트 세팅하는 구조에서 AI별 지정된 스킬군과 액션군을 가지도록 구조 변경
Steam 서비스 R&D	앱 자동 배포 시스템과 보안 솔루션, 업적 시스템, AppsFlyer 기능을 연구 개발하여 Steam 배포, 보안, 성과 측정을 할 수 있도록 연구 개발
사용자 환경 모니터링 R&D	에뮬레이터 실행 여부, FPS, 메모리 상태 등을 모니터링하는 기능을 개발하여 사용자 환경 개선에 기여할 예정
LLM AI 를 이용한 게임 뉴스 생성 시스템	세계 대전 뉴스를 생성하는 프롬프트와 뉴스 제작에 사용될 데이터 가공 연구 및 파이프라인 작업 (AWS S3-로그, SVN-게임 Data 처리, 통계(DW) DB Data 자동화 및 제공, AI 웹툰 개발)
던전 게임서버 모니터링	프로메테우스 그라파나 구성으로 K8S 워커노드와 파드에 대한 모니터링 시스템 구성
개인별 커스터 마이징 공간 개발	계정별로 기본 제공 오브젝트 또는 아이템을 배치할 수 있도록 하고, 이를 통해 다른 유저와 함께 즐길 수 있는 공간을 개발하여, 새로운 형태의 콘텐츠를 창출하고 다양한 콘텐츠 제작이 가능하도록 함.
계정별 공간에서 다른 유저와의 커뮤니케이션 요소를 위한 UDP 네트워크 R&D	제공된 커스터 마이징 공간의 커뮤니케이션 강화를 위해 게임 서버를 통하지 않은 개별 UDP 네트워크 방식으로 구현.
렉을 개선하기 위한 관련 네트워크 R&D	렉 개선을 위해 게임 서버와 호스트 서버를 병행하는 기존 방식에서 호스트 서버 단독 운영 방식으로 구조를 개편하여 네트워크 부하를 최소화하고, 패킷 지연을 최소화하여 전체적인 성능을 향상시킴.
사운드 시스템 동적로딩 R&D	클라이언트 메모리 효율 개선을 위해 기존 사운드 시스템을 개편하여 동적으로 사운드를 관리할 수 있도록 연구 개발 함. 기존 사운드 시스템은 클라이언트 구동 시점에 모든 사운드를 미리 로딩하는 구조였고 주기적으로

		많은 사운드가 추가되었기에 메모리 낭비가 심하였음. 동적로딩 시스템으로 변경하면서 일정 수준의 메모리를 유지할 수 있도록 하여, 메모리 부족에 의한 크래시 비율을 대폭 감소 시킴
AI 패턴화		AI들의 패턴을 크게 분류하고 그 안에서 세분화 시켜 다양한 패턴을 추가하고 제거하는데 편리하게 변경. 또한 성향 스탯을 캐릭터 별로 부여하여 상황을 판단함에 있어서 해당 스탯이 영향을 주게 설계.
DB 최적화 R&D		TVP 방식 적용, SP 파라미터를 TABLE 형태로 전달 함으로서 단일 SP 호출로 데이터 처리방식 최적화 연구
Procdump 관리 툴 R&D		내부 덤프만으로는 해결하기 어려운 일부 크래시 상황에 효과적으로 대응하기 위해, Procdump를 간편하게 Attach하기 위한 툴 연구 및 개발하였습니다.
서버 아키텍처 마이그레이션 R&D		기존 32Bit 서버를 64bit로 변경하여 메모리 사용량 및 효율 증가와 다양한 라이브러리와 호환성 및 성능 개선을 기대할 수 있습니다.
서버 모니터링 시스템 R&D		Prometheus & Grafana 라이브러리를 이용하여 서버의 상태를 실시간 모니터링하는 시스템 R&D를 진행. 이를 통해 서버 상태를 감지하고, 문제 발생시 빠르게 대응할 수 있어 운영 효율성을 향상시킬 것으로 기대
AI 원화 이미지 생성 Discord 연동 R&D		스테이블 디퓨전의 불편함을 해소하기 위하여 디스크드를 연동하여 접근하기 쉬운 인터페이스 및 다중 접속 가능하도록 개선 및 스테이블 디퓨전 CONTROLNET 기능 (reference only, open pose, canny) R&D를 진행
유니티 스크립팅 백엔드 IL2CPP R&D		기존 Mono 방식을 IL2CPP로 전환하여 C++과의 효율적인 통신을 구현함으로써 런타임 속도를 향상. 실행 시간 최적화뿐만 아니라 메모리 관리와 시스템 안정성을 개선하여, 개발 생산성을 높일 것으로 기대.
운영툴 데이터 자동화 시스템 개발		데이터 최신화를 위한 반복적인 수동 작업을 자동화하여 업무 부담을 줄여, 다운로드 및 관리의 효율성을 개선 하였습니다.
Android Performance Tuner (APT) R&D		성능 모니터링 강화를 위해 Google의 APT 적용 가능성을 연구하였으며, 프레임률 및 로딩 시간 등의 데이터를 수집하여 게임 최적화에 활용할 수 있도록 하였습니다.
Unity PlayWorks R&D		플레이어블 광고 제작을 보다 효율적으로 진행할 수 있도록 Unity PlayWorks의 적용 가능성을 연구하였습니다. HTML5 없이 Unity에서 직접 광고 콘텐츠를 빌드할 수 있어 제작 프로세스의 효율성이 향상될 것으로 예상됩니다.
네트워크 최적화방안 R&D		AWS Global Accelerator 최적화를 위해 서비스 아키텍처를 변경하고 및 IaC에 적용하였습니다.
상품 추천시스템 개발		라이브 로그 데이터를 이용해 상품 유통 통계를 추출하고, 상품을 추천할 수 있는 데이터를 축적하도록 시스템을 개발 했습니다.
레디스를 활용한 대규모 데이터 캐싱		클러스터링 및 Geospatial 자료 구조를 활용한 대규모 필드맵 처리 방안을 연구했습니다.
WPF 를 활용한 봇 클라이언트		실제 클라이언트의 Mock 버전으로 효율적이고 빠른 게임 데이터 확인을 위한 방법을 연구하여 구현하였습니다.

## 【 전문가의 확인 】

### 1. 전문가의 확인

해당사항 없습니다

### 2. 전문가와의 이해관계

해당사항 없습니다