

목 차

사 업 보 고 서	1
【대표이사 등의 확인】	2
I. 회사의 개요	4
1. 회사의 개요	4
2. 회사의 연혁	12
3. 자본금 변동사항	19
4. 주식의 총수 등	20
5. 정관에 관한 사항	20
II. 사업의 내용	38
1. 사업의 개요	38
2. 주요 제품 및 서비스	38
3. 원재료 및 생산설비	39
4. 매출 및 수주상황	39
5. 위험관리 및 파생거래	43
6. 주요계약 및 연구개발활동	45
7. 기타 참고사항	53
III. 재무에 관한 사항	89
1. 요약재무정보	89
2. 연결재무제표	91
2-1. 연결 재무상태표	91
2-2. 연결 포괄손익계산서	92
2-3. 연결 자본변동표	93
2-4. 연결 현금흐름표	93
3. 연결재무제표 주식	95
4. 재무제표	171
4-1. 재무상태표	171
4-2. 포괄손익계산서	172
4-3. 자본변동표	173
4-4. 현금흐름표	173
5. 재무제표 주식	174
6. 배당에 관한 사항	243
7. 증권의 발행을 통한 자금조달에 관한 사항	245
7-1. 증권의 발행을 통한 자금조달 실적	245
7-2. 증권의 발행을 통해 조달된 자금의 사용실적	248
8. 기타 재무에 관한 사항	249
IV. 이사의 경영진단 및 분석의견	257
V. 회계감사인의 감사의견 등	268
1. 외부감사에 관한 사항	268
2. 내부통제에 관한 사항	273
VI. 이사회 등 회사의 기관에 관한 사항	276
1. 이사회에 관한 사항	276
2. 감사제도에 관한 사항	279
3. 주주총회 등에 관한 사항	282
VII. 주주에 관한 사항	286
VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항	289

1. 임원 및 직원 등의 현황.....	289
2. 임원의 보수 등	291
IX. 계열회사 등에 관한 사항.....	295
X. 대주주 등과의 거래내용.....	297
XI. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항	300
1. 공시내용 진행 및 변경사항	300
2. 우발부채 등에 관한 사항	300
3. 제재 등과 관련된 사항	302
4. 작성기준일 이후 발생한 주요사항 등 기타사항	303
XII. 상세표.....	311
1. 연결대상 종속회사 현황(상세).....	311
2. 계열회사 현황(상세)	311
3. 타법인출자 현황(상세).....	311
【 전문가의 확인 】	313
1. 전문가의 확인.....	313
2. 전문가와의 이해관계	313

사업보고서

(제 17 기)

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

금융위원회

한국거래소 귀중

2025년 03월 21일

제출대상법인 유형 :

주권상장법인

면제사유발생 :

해당사항 없음

회 사 명 :

주식회사 자이언트스텝

대 표 이 사 :

하승봉, 이지철

본 점 소 재 지 :

서울특별시 강남구 학동로 37길 8

(전 화)02-549-0005

(홈페이지)<http://www.giantstep.co.kr>

작 성 책 임 자 :

(직 책) CFO

(성 명)안민희

(전 화)02-6952-4720

【 대표이사 등의 확인 】

대표이사등의 확인·서명

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

또한, 당사는 「주식회사의 외부 감사에 관한 법률」 제 8조의 규정에 따라 내부회계관리제도를 마련하여 운영하고 있음을 확인합니다.

(『주식회사등의외부감사에관한법률』 제4조에 의한 외감대상법인에 한함)

2025. 03. 21.

주식회사 자이언트스텝

공 동 대 표 이 사 : 하 중 봉 (서명)

공 동 대 표 이 사 : 이 지 철 (서명)

신 고 업 무 담 당 이 사 : 안 민 희 (서명)

I. 회사의 개요

1. 회사의 개요

주식회사 자이언트스텝(또는 이하 "연결회사", "연결실체", "회사", "당사")은 2008년 6월 5일 설립되어, 광고 VFX(시각효과, Visual Effects) 및 영상 VFX, 리얼타임(Real-Time) 콘텐츠 제작 및 관련 솔루션을 보유한 크리에이티브 테크 기업입니다. 당사는 기술 역량에 기반한 광고, 영상(영화, 드라마 등), 리얼타임 콘텐츠(*주1) 제공을 주요 목적 사업으로 영위하고 있습니다.

(*주1) 리얼타임 콘텐츠(Real-Time Contents) : 실시간성, 양방향성 특징을 가지는 콘텐츠, 기존의 일방향성 콘텐츠에 비하여 참여형, 실감형, 몰입형 경험을 할 수 있는 점이 특징임(예시 : 실시간 버추얼 휴먼, AR/VR/XR 콘텐츠, 인터랙티브 미디어 아트 등)

컴퓨터 그래픽스(CG) 기술 기반의 VFX 회사에서 리얼타임 기반의 실감형/몰입형 영상콘텐츠를 제작하는 크리에이티브 테크(Creative-Tech) 기업으로 성공적인 진화의 길을 꾸준히 가고 있습니다.

1. 연결대상 종속회사 개황

1) 연결대상 종속회사 현황(요약)

(단위 : 사)

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

※상세 현황은 '상세표-1. 연결대상 종속회사 현황(상세)' 참조

1-1. 연결대상회사의 변동내용

구분	자회사	사유
신규 연결	-	-
	-	-
연결 제외	-	-
	-	-

나. 회사의 법적·상업적 명칭

당사의 국문 명칭은 "주식회사 자이언트스텝"이며, 약식으로는 "(주)자이언트스텝"으로 표기합니다. 영문으로는 "GIANTSTEP Inc."로 표기합니다.

다. 설립일자 및 존속기간

당사는 2008년 6월 5일 "주식회사 자이언트스텝"으로 설립되었습니다.

라. 본사의 주소, 전화번호, 홈페이지 주소

구 분	내 용
주소	서울특별시 강남구 학동로37길 8(논현동)
전화번호	(+82) 02-549-0005
홈페이지 주소	http://www.giantstep.co.kr

마. 중소기업 등 해당 여부

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

발급번호 : 0010-2024-421358

중소기업 확인서

[중기업]

기업명 : (주)자이언트스텝

사업자등록번호 : 211-88-13952

법인등록번호 : 110111-3909839

대표자명 : 하승봉, 이지철

주 소 : 서울 강남구 학동로37길 8, 자이언트스텝 (논현동)

유효기간 : 2024-04-01 ~ 2025-03-31

용 도 : 공공기관 입찰용

위 기업은 「중소기업기본법」 제2조에 의한 중소기업임을 확인합니다.

2024년 05월 01일

중소벤처기업부장관인



- 발급사실 및 발급취소 등 변동사항은 중소기업현황정보시스템(sminfo.mss.go.kr)을 통해 확인 가능.
- 유효기간 중이라도 발급일 이후 합병, 분할 및 관계기업 변동시 중소기업 지위를 상실할 수 있음.
- 거짓 자료를 통해 발급받은 경우 중소기업기본법 제28조에 따라 500만원 이하의 과태료 및 시책기관의 지원무효 등의 조치가 취해질 수 있음.

벤처기업확인서

CERTIFICATE OF VENTURE ENTERPRISE



- 기업명 주식회사 자이언트시스템
- 사업자등록번호 211-88-13952
- 대표자 하승봉, 이지철
- 주소 서울특별시 강남구 학동로37길 8 (논현동)
- 확인유형 혁신성장유형
- 유효기간 2024년 06월 30일 ~ 2027년 06월 29일

위 기업은 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」
제25조의 규정에 의거 벤처기업임을 확인합니다.

2024년 07월 02일



벤처기업확인기



이 확인서는 「벤처기업법, 제25조의3(벤처기업확인기관외 지정 등)에 따라 지정된 벤처기업확인기관
(사)벤처기업협회)이 벤처기업종합관리시스템을 통해 정보를 확인하고 발급한 확인서입니다.
(벤처기업확인기관 지정기간: '20.7.1~'26.6.30)

벤처기업 해당사유 : 벤처기업법 제2조의2제1항제2호 가목의 요건을 충족하는 벤처기업 (또는 나목의 요건을 충족하는 벤처기업, 또는 다목의 요건을 충족하는 벤처기업)



바. 대한민국에 대리인이 있는 경우에는 이름(대표자), 주소 및 연락처
당사는 본 보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

사. 주요 사업의 내용 및 향후 추진하려는 신규사업

당사는 광고 VFX, 영상 VFX 및 리얼타임 콘텐츠 솔루션에 이르기까지 다양한 콘텐츠를 제작하는 AI기반의 리얼타임 콘텐츠 솔루션 전문기업입니다. 광고 VFX 및 영상 VFX 사업부문은 수주기반의 사업모델로 기존의 아날로그 미디어와 새로운 디지털 미디어의 시각적 결과물을 다양한 클라이언트와 소비자의 요구에 맞춰 리서치, 컨설팅, 기획 및 제작하여 최상의 그래픽 결과물을 만들어 내고 있습니다.

당사의 신규 추진 사업부문인 리얼타임 콘텐츠 사업부문은 버추얼 프로덕션 솔루션, 버추얼 휴먼 솔루션, 리얼타임 엔진을 활용한 기업용 솔루션(오토모티브 시장 등), 인터랙티브 미디어 아트 솔루션 등을 의미하며, 이를 활용하여 신규 사업모델을 선보이고 있습니다.

리얼타임 콘텐츠 사업부문 중 버추얼 프로덕션은 자체 버추얼 스튜디오인 "A.I-One Studio"를 통한 리얼타임 XR(eXtended Reality) 콘텐츠 제작 및 가상(Virtual) 스테이지 구현의 기획부터 촬영, 제작, 송출까지 가능한 "원스톱 XR 콘텐츠 그룹(One-Stop XR Contents Group)"으로 사업영역을 확대해 나가고 있습니다.

당사는 2019년 '빈센트 프로젝트'로 에픽게임즈 메가그란트 대상을 수상했고 이후에도 지속적인 연구개발을 통해 버추얼 휴먼의 상업화를 이어가고 있습니다. 네이버와 공동개발한 '버추얼 휴먼 이술(SORI)'을 시작으로 2024년에 버추얼 휴먼 '시드(Seed)'를 공개했으며, 당사는 향후 인종, 성별, 체형 등이 다양한 버추얼 휴먼을 순차적으로 시장에 선보일 계획입니다.

또한, 당사는 2022년 초부터 "Full 3D 모바일 게임(가칭)"를 개발 중입니다. 해당 서비스는 유저가 다양한 테마로 고품질의 버추얼 캐릭터와 나만의 월드를 조성할 수 있는 Full 3D로 시각화된 모바일 게임입니다. 해당 서비스는 2024년도 12월에 필리핀에 소프트런칭을 진행하였으며, 2025년 상반기 중 그랜드 오픈 예정입니다.

당사의 현행 정관상 주요 목적사업은 다음과 같습니다.

목 적 사 업	비 고
---------	-----

1. 컴퓨터 그래픽 제작, 판매업 1. 멀티미디어 소프트웨어 제작업 1. 게임 소프트 웨어 제작, 판매업 1. 컴퓨터 소프트웨어 제작, 판매업 1. 캐릭터개발 및 공급교육콘텐츠 개발 및 공급 1. 공연제작 1. 전시 및 행사기획 1. 문화콘텐츠 개발 및 제작등 1. 광고물 제작 및 광고대행 1. 시각 디자인업 1. 장비판매 및 임대업 1. 부동산 전대업 1. 디지털콘텐츠개발서비스업 1. 동영상제작서비스업 1. 비디오물제작업 1. 음반, 음악영상물제작업 1. 영화제작 및 수입업 신고 1. 출판기획 및 제작 1. 제품 디자인업 1. 인테리어 디자인업 1. 사진촬영 및 처리업 1. 부동산 임대업 1. 환경디자인을 포함한 종합디자인업 1. 행사대행업 1. 실내건축공사업 1. 문화산업전문업 1. 컴퓨터관련서비스사업 1. 영화, 드라마, 뮤지컬, 애니메이션 등 각종 영상 프로그램 제작 및 국내외 판권구입, 배급, 상영, 판매업 및 수출입업 1. 방송용(공중파, 위성, 케이블, 인터넷 및 기타방송) 프로그램의 제작 및 국내외 판권구입, 배급, 상영, 판매업 및 수출입업 1. 비디오, DVD, VCD, VOD 등 영상물의 제작, 복사, 서비스 및 국내외 판매업 1. 브랜드, 캐릭터, 게임물 등의 제작, 수출, 배급 및 기타 관련사업 1. 광고업 1. 광고물, 광고기기의 제작 및 판매사업 1. 광고대행업, 옥외광고업, 광고매체운영, 광고매체 판매업, 광고물 작성업 등 기타 광고사업 1. 인터넷 광고업 1. 인터넷 서비스 1. 음반의 제작 및 유통 판매업 1. 음반의 도소매업 1. 경영, 마케팅 자문, 기획 및 컨설팅업 1. 연예대행업 (홍행알선) 1. 연예보조업 1. 브랜드, 상표권 등의 지적재산권의 관리 및 라이선스업 1. 버추얼 캐릭터개발 및 디자인업 1. 버추얼 캐릭터 라이선스사업 1. 버추얼 캐릭터 상품 제조 및 판매업(인형, 의류 완구, 문구, 잡화류 등) 1. 연예인 및 버추얼 캐릭터 매니지먼트업	회사가 영위하고 있는 사업 및 향후 예정인 사업
--	---------------------------------------

1. 블록체인 플랫폼 개발 및 관련 사업 1. 인공지능(AI), 가상현실(VR), 증강현실(AR), 확장현실(XR) 관련 제품, 서비스 개발 및 공급업 1. 통신망을 이용한 데이터 및 정보의 축적, 배급, 판매사업 1. 버추얼 스튜디오 운영업 1. 가상세계 및 가상현실업 1. 기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업, 서비스업 1. 전자상거래 관련 유통업 1. 전자금융업 1. 위치기반 정보 서비스업 1. 미디어 제작 및 활용 교육업 1. 조명설치 및 제조업 1. 인터랙티브 미디어 아트(Interactive Media Art)업 1. 공간 설계 및 자문업 1. 시설 관리업 1. 프랜차이즈업 1. 광고 판촉물 제작, 인쇄 및 판매업 1. 기념품 제작 및 판매업 1. 블록체인 기반 암호화 자산 매매 및 중개업 1. 블록체인 기술 관련 기타 정보서비스업 1. 콘텐츠 판권 유통사업 1. 캐릭터 상품의 제조, 판매업 및 제3자 라이선싱 사업 1. 인터넷 방송업 1. 모바일 및 온라인 게임 서비스 운영 1. 가상현실 플랫폼 개발, 판매, 컨설팅, 서비스 및 공급업 1. 가상 의류 제작, 판매 및 유통업 1. 정보통신공사업 1. 기타 위에 부대되는 사업 일체	
---	--

아. 신용평가에 관한 사항

당사는 거래 상대방 제출 목적 등에 의하여 또는 기타 수시평가에 의하여 신용평가 전문기관 으로부터 평가를 받고 있으며, 본 보고서 제출일 현재 기준 최근 3년간 신용평가 현황은 다음과 같습니다.

평가일	평가대상 유가증권 등	평가대상 유가증권의 신용등급	평가회사 (신용평가등급범위)	평가구분
2024.06.04	기업신용평가	BB0	나이스평가정보 (AAA~D)	수시평가
2024.05.09	기업신용평가	BB-	나이스평가정보 (AAA~D)	본평가
2024.05.08	기업신용평가	BB0	나이스디앤비 (AAA~D)	본평가
2023.06.05	기업신용평가	BB0	나이스디앤비 (AAA~D)	수시평가

2023.04.19	기업신용평가	BB0	나이스디앤비 (AAA~D)	본평가
2023.04.18	기업신용평가	BB-	나이스평가정보 (AAA~D)	본평가
2022.09.26	기업신용평가	BB0	나이스디앤비 (AAA~D)	수시평가
2022.05.18	기업신용평가	BB-	한국기업데이터 (AAA~D)	수시평가
2022.05.16	기업신용평가	BB0	나이스평가정보 (AAA~D)	수시평가
2022.04.18	기업신용평가	BB0	나이스평가정보 (AAA~D)	본평가
2021.06.01	기업신용평가	BB-	나이스평가정보 (AAA~D)	수시평가
2021.05.25	기업신용평가	BB-	한국기업데이터 (AAA~D)	수시평가
2021.04.19	기업신용평가	BB0	나이스디앤비 (AAA~D)	본평가

- 한국기업데이터 신용등급에 부여된 의미

등급	신용등급의 정의
AAA(aaa)	채무상환능력이 최고 우량한 수준임
AA(aa)	채무상환능력이 매우 우량하나, AAA(aaa)보다는 다소 열위한 요소가 있음
A(a)	채무상환능력이 우량하나, 상위등급에 비해 경기침체 및 환경변화의 영향을 받기 쉬움
BBB(bbb)	채무상환능력이 양호하나, 장래 경기침체 및 환경악화에 따라 채무상환 능력이 저하될 가능성이 내포되어 있음
BB(bb)	채무상환능력은 인정되나, 장래의 경제여건 및 시장환경 변화에 따라 그 안정성면에서는 다소 불안한 요소가 내포되어 있음
B(b)	현재시점에서는 채무상환 능력에는 당면 문제는 없으나, 장래의 경제여건 및 시장환경 변화에 따라 그 안정성면에서는 불안한 요소가 있음
CCC(ccc)	현재시점에서는 채무불이행 가능성을 내포하고 있음
CC(cc)	채무불이행 가능성이 높음
C(c)	채무불이행 가능성이 매우 높음
D(d)	현재 채무불이행 상태에 있음
NR	조사거부, 등급취소 등의 이유로 신용등급을 표시하지 않는 무등급

" 위 등급중 AA(aa)등급에서 (CCC)ccc등급까지는 등급 내 상대적 우열에 따라서 "+", "-"로 구분됩니다.

- 나이스평가정보 신용등급에 부여된 의미

등급	등급 정의
----	-------

AAA	원리금 지급능력이 최상급임
AA	원리금 지급능력이 매우 우수하지만 AAA의 채권보다는 다소 열위임
A	원리금 지급능력은 우수하지만 상위등급보다 경제여건 및 환경악화에 따른 영향을 받기 쉬운 면이 있음
BBB	원리금 지급능력은 양호하지만 상위등급보다 경제여건 및 환경악화에 따라 장래 원리금의 지급능력이 저하될 가능성을 내포하고 있음
BB	원리금 지급능력이 당장은 문제되지 않으나 장래 안전에 대해서는 단언할수 없는 투기적인 요소를 내포하고 있음
B	원리금 지급능력이 결핍되어 투기적이며 불황시에 이자지급이 확실하지 않음
CCC	원리금 지급에 관하여 현재에도 불안요소가 있으며 채무불이행의 위험이 커 매우 투기적임
CC	상위등급에 비하여 불안요소가 더욱 큼
C	채무불이행의 위험성이 높고 원리금 상환능력이 없음
D	상환 불능상태임

※ 상기 등급 중 AA부터 B 등급까지는 +, - 부호를 부가하여 동일 등급 내에서의 우열을 나타냄

자. 회사의 주권상장(또는 등록·지정) 및 특례상장에 관한 사항

주권상장 (또는 등록·지정)현황	주권상장 (또는 등록·지정)일자	특례상장 유형
코스닥시장 상장	2021년 03월 24일	기술성장기업의 코스닥시장 상장

2. 회사의 연혁

가. 회사의 본점소재지 및 그 변경

일시	변경 주소	비고
2008. 06. 05	서울특별시 강남구 논현동 90-4	설립
2011. 10. 31	서울특별시 강남구 학동로37길 8(논현동)	도로명 주소

나. 경영진 및 감사의 중요한 변동

변동일자	주총종류	선임		임기만료 또는 해임
		신규	재선임	
2017.10.26	임시주총	감사 김대식 선임	2020.03.23 재선임	-
2018.03.30	정기주총	사외이사 정종채 선임	-	(주1)
2020.01.08	임시주총	사외이사 장욱상 선임 사외이사 이주행 선임	-	(주2)
2021.03.31	정기주총	사외이사 김규호 선임	-	-

2023.03.29	정기주총	사내이사 안민희 선임 사내이사 최성호 선임 사내이사 김민석 선임	사내이사 하승봉 재선임 사내이사 이지철 재선임 사외이사 장욱상 재선임	(주3, 4)
2024.03.28	정기주총	사외이사 배영진 선임 감사 김영훈 선임	-	(주5, 6)

(주1) 2019년 11월 24일 자로 사외이사 정종채는 일신상의 사유로 사임하였습니다.

(주2) 2021년 3월 31일 자로 사외이사 이주행은 일신상의 사유로 사임하였습니다.

(주3) 2023년 4월 30일 자로 사내이사 최일진은 일신상의 사유로 사임하였습니다.

(주4) 2023년 3월 29일 자로 사내이사 심재일은 등기임원 임기 만료로 미등기임원으로 전환되었습니다.

(주5) 2024년 3월 28일 자로 감사 김대식은 사임하였으며, 감사 김영훈을 신규선임하였습니다.

(주6) 2024년 3월 28일 자로 사외이사 김규호는 임기만료되어 사외이사 배영진을 신규선임하였습니다.

다. 최대주주의 변동

본 보고서 제출일 기준일 현재 당사의 최대주주는 하승봉 대표이사입니다.

(기준일 : 2024년12월 31일)

(단위 : 주, %)

변동일	최대주주명	소유주식수	지분율	변동원인	비 고
2008.06.05	강연주	2,069,380	9.35	설립, 신주발행 등 (주1, 3)	하승봉 공동대표이사의 특수관계인
2017.11.30	하승봉	3,743,930	16.92	(주2, 3, 4)	공동대표이사

(주1) 2022.03.28 시간외 매매로 보유주식수가 변동되었습니다.

(주2) 2017.11.30 강연주 보유 주식의 일부 양도로 2대 주주인 하승봉 대표이사가 최대주주로 변경되었습니다.

(주3) 유무상증자(*유상증자 신주배정기준일 2021.11.8, 무상증자 신주배정기준일 2021.12.21)로 인해 보유 주식수가 변동되었습니다.

(주4) 장내 매수로 보유주식수가 변동되었습니다. (2024.07.02.주식등의대량보유상황보고서, 2024.07.15.주식등의대량보유상황보고서 공시 참조)

(주5) 상기 소유주식수 및 지분율은 보고서 작성 기준일 현재를 기준으로 기재하였습니다.

라. 상호의 변경

당사는 설립 이후 본 보고서 작성기준일 현재까지 해당사항이 없습니다.

마. 회사가 화의, 회사정리절차 그 밖의 내용

당사는 설립 이후 본 보고서 작성기준일 현재까지 해당사항이 없습니다.

바. 회사가 합병 등을 한 경우 그 내용

1) 주식회사 사일로랩

2022년 4월 1일 당사의 리얼타임콘텐츠 사업부문 중 전시/공간 사업, 인터랙티브 미디어 아

트 신규 사업 등을 위하여 (주)사일로랩의 구주양수 및 제3자배정 유상증자를 통하여 당사의 자회사로 편입하였습니다. 이에 대한 세부 내용은 다음과 같습니다.

구분	세부 내용
대상회사	주식회사 사일로랩
양수목적	리얼타임 콘텐츠 사업부문 중 인터랙티브 미디어 아트 신규 사업 확대를 위한 자회사 편입
거래상대방(양도인)	(1) 구주양수 : 박근호 외 1명 (2) 제3자배정 유상증자(신주 취득)
계약체결일자	2022년 4월 1일
양수내역 및 신주취득 내역	주식회사 사일로랩 지분 51.4%(총 33,400주) (1) 구주양수 : 보통주 18,400주 (2) 제3자배정 유상증자 신주 발행 주식수 : 보통주 15,000주
양수일자	2022년 4월 1일
거래대금 및 대금지급 조건	거래대금 총액 : 12,024,000,000 원 (1) 구주양수 총납입금액 : 6,624,000,000 원 (2) 제3자배정 유상증자 납입금액 : 5,400,000,000원 (3) 대금지급조건 : 전액 현금 지급(납입완료)
기타 사항	(주)사일로랩(https://silolab.kr/)는 사일로랩은 공학, 디자인, 영상 을 베이스로 하는 인터랙티브 미디어 아트 랩(Interactive Media Art Lab)으로 키네틱 미디어 아트와 같은 리얼타임 콘텐츠에 특화 된 회사입니다.

사. 회사의 업종 또는 주된 사업의 변화

당사는 설립 이후 본 보고서 작성기준일 현재까지 해당사항이 없습니다.

아. 그 밖에 경영활동과 관련된 중요한 사실의 발생내용

설립 이후 본 보고서 제출일 현재까지 당사의 경영활동과 관련된 중요한 사항의 발생내용은 아래와 같습니다.

일자	주요 내용
2008.06	(주)자이언트스텝 법인 설립 (납입자본금 3억원)
2008.06	NIKE광고 'Be the Legend' 등 광고VFX사업으로 개시
2009.05	[국제광고제 동상 수상] Nike 광고 "Be the Legend" 해외광고제 수상 - Bronze Award for Advertising in All Media, 2009 New York Festival - Clio Awards in 2009 for Television Cinema Digital for the first time in Korea
2009.06	영화 '해운대' 등 영화VFX 및 게임 시네마틱 제작사업으로 확장
2010.04	삼성 상하이 엑스포 갤럭시 이벤트 영상 제작으로 광고주 직접 Network 프로젝트 활성화

2011.03	TOYOTA 'Prius' 등 영상 제작을 위하여 국내 최초로 광고에 프로젝션 맵핑기술 도입
2011.11	[국제광고제 그랑프리 수상] 제일기획과 함께 한 Homeplus / Subway virtual store 광고로 칸 국제광고제 그랑프리 & 금상 5개 수상
2013.01	CGV Screen-X를 위한 KIA Cinema Screen-X 'Revolution of Mobility' 제작을 위해 세계 최초 멀티프로젝션 기술 도입
2013.04	일본 유니버설 스튜디오 및 코엑스 아티움의 SM TOWN Hologram V-Concert & Theater 제작
2014.08	New Media, 해외 영화 VFX로의 사업확장
2015.01	SM엔터테인먼트와 'School OZ'를 제작하며 세계 최초 3D 홀로그램 뮤지컬 발표
2015.06	영화 '007 Skyfall' Homage Title Sequence 제작
2015.12	Marvel 'Future Fight' Game Cinematic 제작
2015.12	일본 영화 '암살교실2'(Assassination Classroom) VFX 제작
2015.12	[국내어워드 뉴미디어 부문 수상] SMTOWN CoexArtium Hologram Musical 'School OZ'로 & Awards for NEW DIGITAL MEDIA - [Digital Contents / Major Company] Winner 수상
2016.01	삼성 CES 2016영상 제작
2016.01	영화 'Jupiter Ascending' Screen-X VFX 제작
2016.06	JTBC '이번주 아내가 바람을 핍니다' 드라마 VFX 제작
2016.05	광고프로덕션 자회사 빅인스퀘어 설립(투자금 3억원)
2016.06	국내 최초 리얼타임엔진 그래픽기술 연구를 위한 연구개발전담부서(GX-LAB) 설립
2016.06	영화 '부산행' Screen-X VFX 제작
2016.08	영화 '고산자' Screen-X VFX 제작
2016.08	간송미술관 '보화각VR' 제작
2016.08	Series A 유상증자 실시 (자본금 3억원 → 3.44억원)
2016.09	방송 및 영상을 위한 HW/SW 업체인 키마시스템즈 인수(투자금 3억원)
2016.11	Disney compliant vendor 국내 최초 등록
2016.11	GX Lab 연구개발전담부서 인정 (한국산업기술진흥협회)
2017.01	할리우드영화 '그레이트월' CGV 스크린엑스영상 제작
2017.03	영화 'Pirates of the Caribbean: Dead Men Tell No Tales' VFX 제작
2017.03	무상증자 실시 (자본금 3.44억원 → 34.44억원)
2017.05	JTBC '알 수도 있는 사람' 드라마 VFX제작
2017.05	액면분할 실시 (액면가 10.000원 → 500원)
2017.06	영화 '조선명탐정: 흠혈괴마의 비밀' 영화 VFX제작
2017.06	벤처기업 인증 (기술평가보증기업)
2017.06	국내VFX업계 최초 미국 LA 현지 자회사 Giantstep Studios Inc. 설립(투자금 \$1M)
2017.08	NIPA 국내CG전문기업육성사업 1위로 3년간 국고지원사 선정
2017.11	광고 에이전시 자회사 뉴오더 설립(투자금 9억원)
2018.01	Netflix 4K test 통과로 정식Vendor 등록

2018.02	2018 평창올림픽 개, 폐회식 메인 문화공연 영상제작 총괄하며 당사의 프로젝션 맵핑 기술을 전세계에 알림
2018.02	우리사주조합 유상증자 실시 (자본금 34.44억원 → 35.19억원)
2018.04	OFFF Barcelona Main Title Sequence 제작
2018.05	리얼타임콘텐츠솔루션 신세계 빼어로쇼핑 비디오 POP 프로젝트 진행
2018.05	tvN '아는 와이프' 드라마 VFX제작
2018.06	인천공항 T1 밀레니엄홀 미디어타워 미디어아트 영상제작
2018.07	영화 'Godzilla: King of the Monsters' Title Sequence 제작
2018.09	영화 'Bohemian Rhapsody' Screen-X VFX 제작
2018.10	JTBC '눈이부시게' 드라마 VFX제작
2018.10	[국내어워드 뉴미디어 부문 그랑프리수상] 2018 서울 패션위크행사에서 세계최초 AR 런웨이 'The Studio K' 프로젝트 시연 및 진행. &Awards for Digital Tech 부문 그랑프리 수상
2018.11	영화 'AQUAMAN' Screen-X VFX 제작
2018.11	SMTOWN 코엑스 아티움 DOOH 'Whale' 제작
2019.02	당사의 버추얼유튜버 '지아' 국내최초 실시간 유튜브 방송 시작
2019.03	루이비통 팝업스토어 미디어 구축 프로젝트 진행
2019.04	스마일게이트 패스파인더펀드에 상환전환우선주 발행 (약10억원) (자본금 35.19억원 → 35.83억원)
2019.04	영화 '블랙머니' VFX제작
2019.04	영화 'Pokemon Detective Pikachu' Screen-X VFX 제작
2019.05	[국제어워드 Platinum상 수상] 미국법인의 2018 OFFF Barcelona Main Title 영상 “Gemini”로 Telly awards의 Craft-Title Design부문 금상과 Muse Creative awards의 Motion graphics부문 Platinum 수상
2019.05	[국제어워드 Brand Film분야 수상] 독일 주재 Red dot 디자인어워드 KRELL Automotive 영상으로 Brand Film 분야에서 winner로 수상
2019.05	[국제어워드 Sliver상 수상] 2019. Cannes 국제광고제 디자인 부문 Silver 수상 (현대자동차그룹, THE QUIET TAXI)
2019.05	[국제어워드 Sliver상 수상] 현대자동차 “Quiet Taxi”광고 2019 Cannes Lions Silver 수상. 2019 Spikes Asia 3 Gold, 2 Silver, and 1 Bronze 수상
2019.05	[국내어워드 그랑프리 수상] SK텔레콤 'Fire Fighter& Police' 광고로 대한민국 광고대상 TVC 부문 Grand Prix수상
2019.05	[국내어워드 그랑프리 수상] SK Hynix PR 광고 대한민국 광고대상 Integrated Media 부문 Grand Prix수상
2019.06	영화 'Spider-Man: Far From Home' Screen-X VFX 제작
2019.06	국내 VFX업계 최초 할리우드 콘텐츠 제작관련 보안기준 TPN 통과
2019.07	버추얼캐릭터솔루션을 위한 ML(머신러닝)을 위해 학습데이터를 생성하는 기술, AR contents 자동구현 촬영시스템 등 특허 5건 출원(2020년 4월, 5월 등록 완료)

2019.07	미국 LA 시그라프행사에서 디지털휴먼 빈센트 기술 발표회
2019.07	버추얼유튜버 '지아' 네이버 테크면에서 테크걸로 제품, 트렌드 소개영상 진행
2019.07	tvN '악마가 너의 이름을 부를때' 드라마 VFX제작
2019.08	2019 한국콘텐츠진흥원이 선정한 콘텐츠원캠퍼스 구축운영 사업 선정(with 계원예대)
2019.08	고퀄리티 페이스 스캔 기술 및 운영을 위한 라이트케이지 3D 스캐닝 (Lightcage) 시스템 도입
2019.09	한국IBM AI Forum행사에서 Watson의 Facial로 빈센트가 출연하여 대표이사와의 실시간대화구현
2019.12	대한상공회의소, '일하기 좋은 중소기업' 선정
2020.01	[국내어워드 그랑프리 수상] 빈센트 IBM 이벤트로 &Award에서 2019 EVENT부문 GRAND PRIX 수상
2020.01	[국내어워드 그랑프리 수상] LOUIS VUITTON TWISTBAG POP-UP STORE가 &Award에서 2019 FASHION부문 GRAND PRIX 수상
2020.01	영화 'Birds of Prey (and the Fantabulous Emancipation of One Harley Quinn)' Screen-X VFX 제작
2020.02	미국법인이 NBCUniversal의 공식 Vendor로 등록
2020.02	[리얼타임게임사 어워드 프로그램 수상] 디지털휴먼 빈센트로 에픽게임즈 언리얼 메가그란트(Mega Grant) 수상
2020.03	자체 버추얼스튜디오 A.I.One을 개관하고 리얼타임 버추얼프로덕션 체계 확립
2020.04	국내 VFX기업 최초 자력기술로 AI기반의 얼굴 애니메이션 자동화 기술 3종 특허 등록 - AI기반의 얼굴 애니메이션 구현 시스템 및 방법 및 컴퓨터 판독 가능한 저장매체 (2020.4.10 등록) - AI기반의 표정분류 및 리타겟팅을 통한 가상 캐릭터의 표정 최적화 시스템 및 방법 및 컴퓨터 판독 가능한 저장매체(2020.4.29 등록) - AI 기반의 얼굴 애니메이션 구현을 위한 학습데이터 생성 방법, AI 기반의 얼굴 애니메이션 구현 방법 및 컴퓨터 판독 가능한 저장매체(2020.6.24 등록)
2020.05	SM엔터테인먼트와 국내 최초 리얼타임 온라인콘서트 'Beyond AR Live'제작
2020.05	얼굴 애니메이션을 위한 얼굴 형태 변화 전사 방법 및 컴퓨터 판독 가능한 저장 매체 특허 등록(2020.5.11)
2020.05	마커리스 이미지를 이용한 블랜드쉐입 웨이트 결정 시스템 및 방법 및 컴퓨터 판독 가능한 저장매체 특허 등록(2020.5.25)
2020.08	네이버에 전환우선주 발행 (약 70억원) (자본금 35.83억원 → 39.42억원)
2020.08	스마일게이트 Smilegate XR Contents Fund에 전환우선주 발행 (약 10억원) (자본금 39.42억원 → 39.93억원)
2020.09	전환우선주(127,880주), 전환우선주(819,085주) 전량 보통주 전환
2020.09	네이버 NOW 플랫폼 활용 XR Live 기술 상업화
2020.11	구글 AR 콘텐츠 정식 밴더 등록
2020.12	한국일보 주관 대한민국 특허대상 수상(전기/전자 부문) "AI 기반의 Digital Human의 생성 및 얼굴 애니메이션 구현"
2021.03	코스닥 시장 상장
2021.05	주식회사 브이레인지 자회사 편입

2021.06	A.I-One Studio2(*LED XR 스튜디오), A.I-One Studio3(*모션캡처 스튜디오) 완공
2021.08	주식회사 트립비토즈 지분투자(약 30억원)
2021.08	2021 상반기 메타버스 어워드 과학기술정보통신부 장관상 수상
2021.10	유무상증자 진행(주주배정후 실권주 일반공모, 무상증자 1주당 1주 배정)
2021.11	주식회사 하이브, 자이언트스텝 유상증자 참여(2021.12.31 기준 106,000주, 유상증자발행가액(무상증자 권리락 반영) 78,100원 기준 40억원)
2021.11	주식회사 에이치뮤직엔터테인먼트 지분투자(약 10억원)
2021.11	주식회사 페블러스 지분투자(약 1억원)
2021.12	삼성전자 'JOIN THE BESPOKE' 냉장고 광고 '2021 대한민국광고대상' 수상
2021.12	유무상증자로 인한 자본금 증가(4,827,882,500원 → 10,917,027,000원)
2022.01	[국내어워드 그랑프리 수상] MCM M'etaverse virtual stage로 &Award에서 2021 패션부문 GRAND PRIX 수상
2022.01	[국내어워드 그랑프리 수상] Park1538 포스코 360 인터랙티브 영상관으로 &Award에서 2021 디지털콘텐츠부문 GRAND PRIX 수상
2022.02	[국제 어워드 수상] Park1538 포스코 360 인터랙티브 영상관으로 2022 아시안 디자인 프라이즈에서 'Team of the Year' 최고상 수상
2022.02	[국제 어워드 수상] MCM M'etaverse virtual stage으로 2022 아시안 디자인 프라이즈에서 'Winner' 상 수상
2022.04	주식회사 사일로랩 구주 및 신주 양수(지분율 51.4%)로 자회사 편입
2022.08	[국제 디자인 어워드 수상] Park1538 포스코 360 인터랙티브 영상관으로 2022 레드닷 디자인 어워드에서 브랜드 &커뮤니케이션 부문 수상
2022.08	[국제 디자인 어워드 수상] 인천공항 미디어타워 'Nature'로 2022 레드닷 디자인 어워드에서 브랜드&커뮤니케이션 부문 수상
2022.12	주식회사 트립비토즈 지분투자(약 50억원)
2022.12	서울시 '남산 실감형 스튜디오' 구축 및 운영사로 선정, 협약 체결
2022.12	[2022 대한민국 광고대상에서 대상 등 6관왕] 삼성전자 '비스포크 오리지널 시리즈' TVC 영상 부문 대상 및 크래프트(Craft) 영상 부문 대상 수상
2023.01	[국내 어워드 과학기술정보통신부장관상 수상] 'D'FESTA: XR CONCERT'로 2022 &Award에서 디지털콘텐츠부문 과학기술정보통신부장관상(GRAND PRIX) 수상
2023.01	[국내 어워드 수상] 지구의 시간: The Great Chronicle with Earth 로 2022 &Award에서 디지털 미디어 & 서비스 부문 정부/공공/지자체 기관 분야 GRAND PRIX 수상,
2023.01	[국내 어워드 수상] 광주미디어아트플랫폼 DOOH Media Art Contents 로 2022 &Award에서 디지털 미디어 & 서비스 부문 정부/공공/지자체 기관 분야 'Winner' 상 수상

2023.02	비정면 이미지 기반의 학습 모델을 이용한 페이스 애니메이션 생성 방법 및 장치 특허 등록(2023.02.15)
2023.05	입력장치(인터랙션 콘텐츠를 제어할 수 있는 비접촉식 센싱 프레임 입력 장치) 특허 등록(2023.05.03)
2023.08	[국제 디자인 어워드 수상] 미디어 아트 참여 전시 '서울라이트 DDP'로 2023 레드닷 디자인 어워드에서 브랜드 & 커뮤니케이션 디자인 부문 수상
2023.09	[국내 어워드 수상] 제 12회 서울시 좋은빛상 공모전에 '서울라이트DDP2022 <랑데-부>'로 통합대상 수상
2024.02	피사체의 차원 스캔을 위한 스튜디오 구조체 특허 등록(2024.02.16)
2024.06	서울시 '남산 XR 스튜디오' 구축 완료 및 개관
2024.09	자회사 빅인스퀘어와 영화 '더 킬러스' 제작
2024.10	영화 '더 킬러스' 부산국제영화제 등 출품
2024.12	[국내 어워드 수상] '2024 대한민국 디지털 광고 대상' 에서 서울시 남산XR스튜디오' 개관 콘텐츠로 '테크 테인먼트(Techtainment)' 부문 대상 수상

※ 당사의 주요 종속회사의 최근 사업연도에 대한 연혁은 주요 변경 사항이 없어 기재를 생략합니다.

(주1) 본 보고서 작성기준일 이후인 2025년 2월 6일, 당사는 주식회사 하이브아이엠과 사업 협력 및 리얼타임 콘텐츠 기반의 제작 협력 관계 강화를 위해 약 10억원 규모의 제 3자배정 유상증자를 진행하였습니다. 자세한 사항은 2025.01.06 주요사항보고서(유상증자결정) 및 2025.01.14 증권발행결과 공시를 참고 부탁드립니다.

3. 자본금 변동사항

가. 자본금 변동추이

(단위 : 원, 주)

종류	구분	제17기 (2024년 말)	제16기 (2023년 말)	제15기 (2022년 말)
보통주	발행주식총수	22,121,745	22,121,745	22,121,745
	액면금액	500	500	500
	자본금	11,060,872,500	11,060,872,500	11,060,872,500
우선주	발행주식총수	-	-	-
	액면금액	-	-	-
	자본금	-	-	-
기타	발행주식총수	-	-	-
	액면금액	-	-	-
	자본금	-	-	-
합계	자본금	11,060,872,500	11,060,872,500	11,060,872,500

(주1) 당사는 주식회사 하이브아이엠과의 사업 협력 및 리얼타임 콘텐츠 기반의 제작 협력 관계 강화를 위해, 본 보고서 작성기준일 이후 2025년 2월 6일 약 10억원 규모의 제 3자배정 유상증자를 진행하여 총발행주식수가 22,312,221주로 증가하였습니다. 이는 다음 분기 보고서부터 반영할 예정이며 자세한 사항은 2025.01.06 주요사항보고서(유상증자결정) 및 2025.01.14 증권발행결과 공시를 참고 부탁드립니다.

4. 주식의 총수 등

가. 주식의 총수 현황

(기준일 : 2024년 12월 31일) (단위 : 주, %)

구 분	주식의 종류			비고
	보통주	우선주	합계	
I. 발행할 주식의 총수	75,000,000	25,000,000	100,000,000	(주1)
II. 현재까지 발행한 주식의 총수	22,121,745	946,965	23,068,710	-
III. 현재까지 감소한 주식의 총수	-	946,965	946,965	-
1. 감자	-	-	-	-
	2. 이익소각	-	-	-
	3. 상환주식의 상환	-	-	-
	4. 기타	946,965	946,965	보통주전환
IV. 발행주식의 총수 (II-III)	22,121,745	-	22,121,745	-
V. 자기주식수	-	-	-	-
VI. 유통주식수 (IV-V)	22,121,745	-	22,121,745	-
VII. 자기주식 보유비율	-	-	-	-

(주1) 당사 정관 제9조의2에 근거하여 발행할 주식의 총수 100,000,000주의 1/4 범위내에서 종류주식을 발행할 수 있습니다.

(주2) 당사는 주식회사 하이브아이엠과의 사업 협력 및 리얼타임 콘텐츠 기반의 제작 협력 관계 강화를 위해, 본 보고서 작성기준일 이후 2025년 2월 6일 약 10억원 규모의 제 3자배정 유상증자를 진행하여 총발행주식수가 22,312,221주로 증가하였습니다. 이는 다음 분기 보고서부터 반영할 예정이며 자세한 사항은 2025.01.06 주요사항보고서(유상증자결정) 및 2025.01.14 증권발행결과 공시를 참고 부탁드립니다.

나. 자기주식 취득 및 처분 현황

당사는 본 보고서 작성 기준일 현재 자기주식이 없으므로 기재를 생략합니다.

다. 다양한 종류의 주식 발행 현황

당사는 본 보고서 작성 기준일 현재 다양한 종류의 주식이 없으므로 기재를 생략합니다.

5. 정관에 관한 사항

가. 정관의 최근 개정일 : 2024.03.28

나. 정관 변경 이력

정관변경일	해당주총명	주요변경사항	변경이유
2020.01.08	제13기 임시주주총회	(1) 오기수정(제9조의2, 제9조의3) (2) 이사의 수를 3명이상으로 정정	- 단순 오기 수정 - 사외이사 선임 예정에 따른 이사수 조정
2020.07.16	제13기 임시주주총회	(1) 업종 추가(제2조) (2) 회사가 발행할 종류주식의 수는 회사가발행할 주식의 총수의 4분의 1범위 내로 함(제9조의 2, 제9조의 3) (3) "전자등록에 관한 법률 시행령" 개정에 따라 전자등록계좌부에 주식 등을 전자등록하는 경우 제15조(주주 등의 주소 등의 신고) 준용 규정은 삭제(제20조) (4) 회사는 사채권 및 신주인수증권을 발행하는 대신 전자등록 기관의 전자등록계좌부에 사채 및 신주인수권증권에 표시되어야 할 권리를 전자등록할 수 있게 함(신설)	- 신규 사업목적 추가(부동산 전대업) - 종류주식의 발행한도 설정 - 전자증권 도입에 따른 조문 수정
2021.03.31	제13기 정기주주총회	(1) 사업목적 추가(제2조)종속·관계·공동기업 투자주식의 평가방법 (2) 용어 명확화 등(제5조, 제7조, 제8조, 제9조 등) (3) 이사의 원수 수정 등(제32조) (4) 이사 소집통지일 단축(제38조) (5) 금전 외 재산 배당 추가(제51조) (6) 배당금지규정구권 소멸시효 조항 삭제(제53조) (7) 기타 코스닥협회 표준정관 준용을 위한 조문 수정	<신규사업목적 추가> - 광고업 일체 - 음반 제작, 유통업 일체 - 버추얼 캐릭터 라이선스업 - 경영자문업 - 가상 연예인 및 버추얼캐릭터 매니지먼트 - AR, VR, XR 관련 - 블록체인 관련 - 데이터 판매 관련 - 버추얼 스튜디오 관련 - 가상공간 서비스 사업 관련 <전자증권 도입에 따른 조문 수정> <코스닥협회 표준정관 준용을 위한 수정> <기타 용어 명확화 등>
2022.03.24	제14기 정기주주총회	사업목적 추가(제2조)	<신규사업목적 추가> - B2C 온라인 플랫폼 관련 전자상거래업 - 위치기반 서비스업 - 미디어 아트 관련 - NFT 관련 판촉물, 기념품(굿즈) 관련 - 블록체인 관련
2023.03.29	제15기 정기주주총회	(1) 사업목적 추가(제2조) (2) 주주명부 관련 전자증권법 내용 반영(제15조의2) (3) 주주명부 기준일 관련 현행 코스닥 상장법인 표준정관 내용 반영(제16조) (4) 신규 이사 원수 반영(제32조) (5) 배당기준일을 주주총회 의결권행사 기준일과 다른 날로 정할 수 있도록 이사회에서 배당 시 마다 결정하고, 이를 공고하도록 함(제51조)	<신규사업목적 추가> - 자체 IP 라이선스 유통을 통한 사업확장(*미디어 아트 IP 등) - 자체 IP 라이선스 유통을 통한 사업확장 및 굿즈 아이템 사업 확장 - 버추얼 휴먼 등 자체 IP 사업확장 - 오픈 예정인 "Full 3D 모바일 게임" 사업 확장 - 오픈 예정인 "Full 3D 모바일 게임" 사업 확장 - 버추얼 휴먼 및 캐릭터 등의 가상 의류 관련 사업 확장
2024.03.28	제16기 정기주주총회	사업목적 추가(제2조)	<신규사업목적 추가> -정보통신공사업

다. 사업목적 현황

1) 사업목적 현황

구 분	사업목적	사업영위 여부
1	컴퓨터 그래픽 제작, 판매업	영위
2	멀티미디어 소프트웨어 제작업	영위
3	게임 소프트 웨어 제작, 판매업	영위
4	컴퓨터 소프트웨어 제작, 판매업	영위
5	캐릭터개발 및 공급교육콘텐츠 개발 및 공급	영위
6	공연제작	영위
7	전시 및 행사기획	영위
8	문화콘텐츠 개발 및 제작등	영위
9	광고물 제작 및 광고대행	영위
10	시각 디자인업	영위
11	장비판매 및 임대업	영위
12	부동산 전대업	영위
13	디지털콘텐츠개발서비스업	영위
14	동영상제작서비스업	영위
15	비디오물제작업	영위
16	음반, 음악영상물제작업	영위
17	영화제작 및 수입업 신고	영위
18	출판기획 및 제작	영위
19	제품 디자인업	영위
20	인테리어 디자인업	영위
21	사진촬영 및 처리업	영위
22	부동산 임대업	영위
23	환경디자인을 포함한 종합디자인업	영위
24	행사대행업	영위
25	실내건축공사업	영위
26	문화산업전문업	영위
27	컴퓨터관련서비스사업	영위
28	영화, 드라마, 뮤지컬, 애니메이션 등 각종 영상 프로그램 제작 및 국내외 판권구입, 배급, 상영, 판매업 및 수출입업	영위
29	방송용(공중파, 위성, 케이블, 인터넷 및 기타방송) 프로그램의 제작 및 국내외 판권구입, 배급, 상영, 판매업 및 수출입업	영위
30	비디오, DVD, VCD, VOD 등 영상물의 제작, 복사, 서비스 및 국내외 판매업	영위

31	브랜드, 캐릭터, 게임물 등의 제작, 수출, 배급 및 기타 관련 사업	영위
32	광고업	영위
33	광고물, 광고기기의 제작 및 판매사업	영위
34	광고대행업, 옥외광고업, 광고매체운영, 광고매체 판매업, 광고물 작성업 등 기타 광고사업	영위
35	인터넷 광고업	영위
36	인터넷 서비스	영위
37	음반의 제작 및 유통 판매업	영위
38	음반의 도소매업	영위
39	경영, 마케팅 자문, 기획 및 컨설팅업	영위
40	연예대행업 (흥행알선)	영위
41	연예보조업	영위
42	브랜드, 상표권 등의 지적재산권의 관리 및 라이선스업	영위
43	버추얼 캐릭터개발 및 디자인업	영위
44	버추얼 캐릭터 라이선싱사업	영위
45	버추얼 캐릭터 상품 제조 및 판매업(인형, 의류 완구, 문구, 잡화류 등)	영위
46	연예인 및 버추얼 캐릭터 매니지먼트업	영위
47	블록체인 플랫폼 개발 및 관련 사업	영위
48	인공지능(AI), 가상현실(VR), 증강현실(AR), 확장현실(XR) 관련 제품, 서비스 개발 및 공급업	영위
49	통신망을 이용한 데이터 및 정보의 축적, 배급, 판매사업	영위
50	버추얼 스튜디오 운영업	영위
51	가상세계 및 가상현실업	영위
52	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업, 서비스업	영위
53	전자상거래 관련 유통업	영위
54	전자금융업	영위
55	위치기반 정보 서비스업	영위
56	미디어 제작 및 활용 교육업	영위
57	조명설치 및 제조업	영위
58	인터랙티브 미디어 아트(Interactive Media Art)업	영위
59	공간 설계 및 자문업	영위
60	시설 관리업	영위
61	프랜차이즈업	영위
62	광고 판촉물 제작, 인쇄 및 판매업	영위
63	기념품 제작 및 판매업	영위
64	블록체인 기반 암호화 자산 매매 및 중개업	영위
65	블록체인 기술 관련 기타 정보서비스업	영위
66	콘텐츠 판권 유통사업	영위

67	캐릭터 상품의 제조, 판매업 및 제3자 라이선싱 사업	영위
68	인터넷 방송업	영위
69	모바일 및 온라인 게임 서비스 운영	영위
70	가상현실 플랫폼 개발, 판매, 컨설팅, 서비스 및 공급업	영위
71	가상 의류 제작, 판매 및 유통업	영위
72	정보통신공사업	영위
73	기타 위에 부대되는 사업 일체	영위

2) 사업목적 변경 내용

구분	변경일	사업목적	
		변경 전	변경 후
추가	2021년 03월 31일	-	28. 영화, 드라마, 뮤지컬, 애니메이션 등 각종 영상 프로그램 제작 및 국내외 판권구입, 배급, 상영, 판매업 및 수출입업 29. 방송용(공중파, 위성, 케이블, 인터넷 및 기타방송) 프로그램의 제작 및 국내외 판권구입, 배급, 상영, 판매업 및 수출입업 30. 비디오, DVD, VCD, VOD 등 영상물의 제작, 복사, 서비스 및 국내외 판매업 31. 브랜드, 캐릭터, 게임물 등의 제작, 수출, 배급 및 기타 관련사업 32. 광고업 33. 광고물, 광고기기의 제작 및 판매사업 34. 광고대행업, 옥외광고업, 광고매체운영, 광고매체 판매업, 광고물 작성업 등 기타 광고사업 35. 인터넷 광고업 36. 인터넷 서비스 37. 음반의 제작 및 유통 판매업 38. 음반의 도소매업 39. 경영, 마케팅 자문, 기획 및 컨설팅업 40. 연예대행업 (홍행알선) 41. 연예보조업 42. 브랜드, 상표권 등의 지적재산권의 관리 및 라이선스업 43. 버추얼 캐릭터개발 및 디자인업 44. 버추얼 캐릭터 라이선싱사업 45. 버추얼 캐릭터 상품 제조 및 판매업(인형, 의류 완구, 문구, 잡화류 등) 46. 연예인 및 버추얼 캐릭터 매니지먼트업 47. 블록체인 플랫폼 개발 및 관련 사업 48. 인공지능(AI), 가상현실(VR), 증강현실(AR), 확장현실(XR) 관련 제품, 서비스 개발 및 공급업 49. 통신망을 이용한 데이터 및 정보의 축적, 배급, 판매사업 50. 버추얼 스튜디오 운영업 51. 가상세계 및 가상현실업 52. 기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업, 서비스업

추가	2022년 03월 24일	-	53. 전자상거래와 관련 유통업 54. 전자금융업 55. 위치기반 정보 서비스업 56. 미디어 제작 및 활용 교육업 57. 조명설치 및 제조업 58. 인터랙티브 미디어 아트(Interactive Media Art)업 59. 공간 설계 및 자문업 60. 시설 관리업 61. 프랜차이즈업 62. 광고 판촉물 제작, 인쇄 및 판매업 63. 기념품 제작 및 판매업 64. 블록체인 기반 암호화 자산 매매 및 중개업 65. 블록체인 기술 관련 기타 정보서비스업
추가	2023년 03월 29일	-	66. 콘텐츠 판권 유통사업 67. 캐릭터 상품의 제조, 판매업 및 제3자 라이선싱 사업 68. 인터넷방송업 69. 모바일 및 온라인 게임 서비스 운영 70. 가상현실플랫폼 개발, 판매, 컨설팅, 서비스 및 공급업 71. 가상 의류 제작, 판매 및 유통업
추가	2024년 03월 28일	-	72. 정보통신공사업

3) 변경 사유

구분	사업목적	변경 주체	변경 목적	회사의 주된 사업에 미치는 영향
28	영화, 드라마, 뮤지컬, 애니메이션 등 각종 영상 프로그램 제작 및 국내외 판권구입, 배급, 상영, 판매업 및 수출입업	이사회	신규사업 목적 추가 (광고업 일체)	-광고 VFX 사업부문 확대 및 매출액 증대 기대 -콘텐츠 포맷 확대 및 판매경로 확보 가능
29	방송용(공중파, 위성, 케이블, 인터넷 및 기타방송) 프로그램의 제작 및 국내외 판권구입, 배급, 상영, 판매업 및 수출입업	이사회		
30	비디오, DVD, VCD, VOD 등 영상물의 제작, 복사, 서비스 및 국내외 판매업	이사회		
31	브랜드, 캐릭터, 게임물 등의 제작, 수출, 배급 및 기타 관련사업	이사회		
32	광고업	이사회		
33	광고물, 광고기기의 제작 및 판매사업	이사회		
34	광고대행업, 옥외광고업, 광고매체운영, 광고매체 판매업, 광고물작성업 등 기타 광고사업	이사회		
35	인터넷 광고업	이사회		
36	인터넷 서비스	이사회		
37	음반의 제작 및 유통 판매업	이사회	신규사업 목적 추가	-당사 버추얼휴먼 사업부문 확대 및 IP 기반 사업을 위한 제도적 기반 마련
38	음반의 도소매업	이사회	(음반 제작 및 유통업 일체)	
39	경영, 마케팅 자문, 기획 및 컨설팅업	이사회	신규사업 목적 추가 (경영자문업)	
40	연예대행업 (홍행알선)	이사회	신규사업 목적 추가	
41	연예보조업	이사회	(연예인 및 버추얼캐릭터 매니지먼트)	
42	브랜드, 상표권 등의 지적재산권의 관리 및	이사회	신규사업 목적 추가	

	라이선스업		(버추얼 캐릭터 라이선스업)	
43	버추얼 캐릭터개발 및 디자인업	이사회		
44	버추얼 캐릭터 라이선싱사업	이사회		
45	버추얼 캐릭터 상품 제조 및 판매업(인형, 의류 원구, 문구, 잡화류 등)	이사회		
46	연예인 및 버추얼 캐릭터 매니지먼트업	이사회	신규사업 목적 추가 (연예인 및 버추얼캐릭터 매니지먼트)	
47	블록체인 플랫폼 개발 및 관련 사업	이사회	신규사업 목적 추가 (블록체인 관련)	-오픈 예정인 "Full 3D 모바일 게임" 사업 확장
48	인공지능(AI), 가상현실(VR), 증강현실(AR), 확장현실(XR) 관련 제품, 서비스 개발 및 공급업	이사회	신규사업 목적 추가 (AR, VR, XR 관련)	
49	통신망을 이용한 데이터 및 정보의 축적, 배급, 판매사업	이사회	신규사업 목적 추가 (데이터 판매 관련)	
50	버추얼 스튜디오 운영업	이사회	신규사업 목적 추가 (버추얼 스튜디오 관련)	-자체 버추얼 스튜디오를 활용한 리얼타임콘텐츠 사업 확장
51	가상세계 및 가상현실업	이사회	신규사업 목적 추가 (AR, VR, XR 관련)	-오픈 예정인 "Full 3D 모바일 게임" 사업 확장
52	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업, 서비스업	이사회		
53	전자상거래 관련 유통업	이사회	신규사업 목적 추가 (모바일 게임 관련)	
54	전자금융업	이사회	전자상거래업)	
55	위치기반 정보 서비스업	이사회	신규사업 목적 추가 (위치기반 서비스업)	
56	미디어 제작 및 활용 교육업	이사회	신규사업 목적 추가 (전시/공연, 미디어아트 관련)	-리얼타임콘텐츠 사업부문 내 미디어 아트 사업 확장
57	조명설치 및 제조업	이사회		
58	인터랙티브 미디어 아트(Interactive Media Art)업	이사회		
59	공간 설계 및 자문업	이사회		
60	시설 관리업	이사회		
61	프랜차이즈업	이사회		
62	광고 판촉물 제작, 인쇄 및 판매업	이사회	신규사업 목적 추가 (NFT관련 판촉물, 기념품(군즈) 관련)	-오픈 예정인 "Full 3D 모바일 게임" 사업 확장
63	기념품 제작 및 판매업	이사회		
64	블록체인 기반 암호화 자산 매매 및 증개업	이사회	신규사업 목적 추가 (블록체인 관련)	
65	블록체인 기술 관련 기타 정보서비스업	이사회		
66	콘텐츠 판권 유통사업	이사회	신규사업 목적 추가 (모바일 게임 관련)	-자체 IP 라이선스 유통을 통한 사업확장(*미디어 아트 IP 등)
67	캐릭터 상품의 제조, 판매업 및 제3자 라이선싱 사업	이사회		-자체 IP 라이선스 유통을 통한 사업확장 및 굿즈 아이템 사업 확장
68	인터넷 방송업	이사회		-버추얼 휴먼 등 자체 IP 사업확장
69	모바일 및 온라인 게임 서비스 운영	이사회		
70	가상현실 플랫폼 개발, 판매, 컨설팅, 서비스 및 공급업	이사회		-오픈 예정인 "Full 3D 모바일 게임" 사업 확장
71	가상 의류 제작, 판매 및 유통업	이사회		-버추얼 휴먼 및 캐릭터 등의 가상 의류 관련 사업 확장
72	정보통신공사업	이사회	신규사업 목적 추가 (전시/공연, 미디어아트 관련)	- 정보통신공사업 면허 취득에 따른 전시/공연, 미디어아트 관련 사업확장

4) 정관상 사업목적 추가 현황표

구 분	사업목적	추가일자
28	영화, 드라마, 뮤지컬, 애니메이션 등 각종 영상 프로그램 제작 및 국내외 판권구입, 배급, 상영, 판매업 및 수출입업	2021년 03월 31일

29	방송용(공중파, 위성, 케이블, 인터넷 및 기타방송) 프로그램의 제작 및 국내외 판권구입, 배급, 상영, 판매업 및 수출업	2021년 03월 31일
30	비디오, DVD, VCD, VOD 등 영상물의 제작, 복사, 서비스 및 국내외 판매업	2021년 03월 31일
31	브랜드, 캐릭터, 게임물 등의 제작, 수출, 배급 및 기타 관련사업	2021년 03월 31일
32	광고업	2021년 03월 31일
33	광고물, 광고기기의 제작 및 판매사업	2021년 03월 31일
34	광고대행업, 옥외광고업, 광고매체운영, 광고매체 판매업, 광고물 작성업 등 기타 광고사업	2021년 03월 31일
35	인터넷 광고업	2021년 03월 31일
36	인터넷 서비스	2021년 03월 31일
37	음반의 제작 및 유통 판매업	2021년 03월 31일
38	음반의 도소매업	2021년 03월 31일
39	경영, 마케팅 자문, 기획 및 컨설팅업	2021년 03월 31일
40	연예대행업 (흥행알선)	2021년 03월 31일
41	연예보조업	2021년 03월 31일
42	브랜드, 상표권 등의 지적재산권의 관리 및 라이선스업	2021년 03월 31일
43	버추얼 캐릭터개발 및 디자인업	2021년 03월 31일
44	버추얼 캐릭터 라이선싱사업	2021년 03월 31일
45	버추얼 캐릭터 상품 제조 및 판매업(인형, 의류 완구, 문구, 잡화류 등)	2021년 03월 31일
46	연예인 및 버추얼 캐릭터 매니지먼트업	2021년 03월 31일
47	블록체인 플랫폼 개발 및 관련 사업	2021년 03월 31일
48	인공지능(AI), 가상현실(VR), 증강현실(AR), 확장현실(XR) 관련 제품, 서비스 개발 및 공급업	2021년 03월 31일
49	통신망을 이용한 데이터 및 정보의 축적, 배급, 판매사업	2021년 03월 31일
50	버추얼 스튜디오 운영업	2021년 03월 31일
51	가상세계 및 가상현실업	2021년 03월 31일
52	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업, 서비스업	2021년 03월 31일
53	전자상거래 관련 유통업	2022년 03월 24일
54	전자금융업	2022년 03월 24일
55	위치기반 정보 서비스업	2022년 03월 24일
56	미디어 제작 및 활용 교육업	2022년 03월 24일
57	조명설치 및 제조업	2022년 03월 24일
58	인터랙티브 미디어 아트(Interactive Media Art)업	2022년 03월 24일
59	공간 설계 및 자문업	2022년 03월 24일
60	시설 관리업	2022년 03월 24일
61	프랜차이즈업	2022년 03월 24일
62	광고 판촉물 제작, 인쇄 및 판매업	2022년 03월 24일
63	기념품 제작 및 판매업	2022년 03월 24일
64	블록체인 기반 암호화 자산 매매 및 중개업	2022년 03월 24일
65	블록체인 기술 관련 기타 정보서비스업	2022년 03월 24일
66	콘텐츠 판권 유통사업	2023년 03월 29일
67	캐릭터 상품의 제조, 판매업 및 제3자 라이선싱 사업	2023년 03월 29일
68	인터넷 방송업	2023년 03월 29일
69	모바일 및 온라인 게임 서비스 운영	2023년 03월 29일
70	가상현실 플랫폼 개발, 판매, 컨설팅, 서비스 및 공급업	2023년 03월 29일
71	가상 의류 제작, 판매 및 유통업	2023년 03월 29일
72	정보통신공사업	2024년 03월 28일

4-1) 사업목적의 사업분야별 구분

사업분야	구분	사업목적
------	----	------

(1) 광고·영상 VFX	28	영화, 드라마, 뮤지컬, 애니메이션 등 각종 영상 프로그램 제작 및 국내외 판권구입, 배급, 상영, 판매업 및 수출입업
	29	방송용(공중파, 위성, 케이블, 인터넷 및 기타방송) 프로그램의 제작 및 국내외 판권구입, 배급, 상영, 판매업 및 수출입업
	30	비디오, DVD, VCD, VOD 등 영상물의 제작, 복사, 서비스 및 국내외 판매업
	31	브랜드, 캐릭터, 게임물 등의 제작, 수출, 배급 및 기타 관련사업
	32	광고업
	33	광고물, 광고기기의 제작 및 판매사업
	34	광고대행업, 옥외광고업, 광고매체운영, 광고매체 판매업, 광고물작성업 등 기타 광고사업
	35	인터넷 광고업
	36	인터넷 서비스
(2) 리얼타임콘텐츠 - 버추얼 휴먼	37	음반의 제작 및 유통 판매업
	38	음반의 도소매업
	39	경영, 마케팅 자문, 기획 및 컨설팅업
	40	연예대행업 (홍행알선)
	41	연예보조업
	42	브랜드, 상표권 등의 지적재산권의 관리 및 라이선스업
	43	버추얼 캐릭터개발 및 디자인업
	44	버추얼 캐릭터 라이선싱사업
	45	버추얼 캐릭터 상품 제조 및 판매업(인형, 의류 완구, 문구, 잡화류 등)
(3) 리얼타임콘텐츠 - 미디어 아트	46	연예인 및 버추얼 캐릭터 매니지먼트업
	56	미디어 제작 및 활용 교육업
	57	조명설치 및 제조업
	58	인터랙티브 미디어 아트(Interactive Media Art)업
	59	공간 설계 및 자문업
	60	시설 관리업
	61	프랜차이즈업
(4) 리얼타임콘텐츠 - 모바일 게임	72	정보통신공사업
	47	블록체인 플랫폼 개발 및 관련 사업
	48	인공지능(AI), 가상현실(VR), 증강현실(AR), 확장현실(XR) 관련 제품, 서비스 개발 및 공급업
	49	통신망을 이용한 데이터 및 정보의 축적, 배급, 판매사업
	50	버추얼 스튜디오 운영업
	51	가상세계 및 가상현실업
	52	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업, 서비스업
	53	전자상거래 관련 유통업
	54	전자금융업
	55	위치기반 정보 서비스업
	62	광고 판촉물 제작, 인쇄 및 판매업
	63	기념품 제작 및 판매업
	64	블록체인 기반 암호화 자산 매매 및 중개업
	65	블록체인 기술 관련 기타 정보서비스업
	66	콘텐츠 판권 유통사업
	67	캐릭터 상품의 제조, 판매업 및 제3자 라이선싱 사업
	68	인터넷 방송업
	69	모바일 및 온라인 게임 서비스 운영
	70	가상현실 플랫폼 개발, 판매, 컨설팅, 서비스 및 공급업
	71	가상 의류 제작, 판매 및 유통업

4-2) 사업목적의 사업분야별 내용 및 전망

(1) 광고·영상 VFX 사업 분야

① 사업 분야(업종, 제품 및 서비스의 내용 등) 및 진출 목적

당사가 영위하고 있는 사업은 크게 "광고 VFX", "영상(영화, 드라마) VFX", "리얼타임콘텐츠"로 기존 사업인 광고 VFX 및 영상 VFX의 전반적인 밸류체인을 확보하고자 사업목적에 추가하였습니다.

② 시장의 주요 특성·규모 및 성장성

광고 VFX 및 영상 VFX 시장의 주요 특성·규모 및 성장성은 "II. 사업의 내용"의 해당 내용을 참고하시기 바랍니다.

③ 신규사업과 관련된 투자 및 예상 자금소요액(총 소요액, 연도별 소요액), 투자자금 조달원천, 예상투자회수기간 등)

광고 VFX 및 영상 VFX 사업은 인건비가 가장 중요한 투자 요소인데, 당사는 현재 해당 사업을 위한 적정 인력을 유지하고 있습니다. 동 내용에 대한 자세한 사항은 본 보고서의 VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항의 내용을 참고하시기 바랍니다.

④ 사업 추진현황(조직 및 인력구성 현황, 연구개발활동 내역, 제품 및 서비스 개발 진척도 및 상용화 여부, 매출 발생여부 등)

광고 VFX 및 영상 VFX는 당사의 기존 주력 영위 사업으로 본 보고서의 II. 사업의 내용을 참고하시기 바랍니다. 광고 VFX 및 영상 VFX는 별도의 연구개발 활동 내역은 없으며, 클라이언트의 니즈에 맞는 다양한 콘텐츠를 제작·공급하여 매출을 발생시키고 있습니다.

⑤ 기존 사업과의 연관성

기존 당사 사업인 광고 VFX 및 영상 VFX의 콘텐츠 제작 능력을 바탕으로 자체 신규 IP의 제작, IP의 판매, 광고업 등과 연계하여 추가 매출을 확보할 수 있을 것으로 판단하고 있습니다.

⑥ 주요 위험

동 사업목적의 추가로 당사에 발생하는 유의미한 위험요소는 없다고 판단하고 있습니다. 기타 시장 위험에 대한 내용은 본 보고서의 II. 사업의 내용을 참고하시기 바랍니다.

⑦ 향후 추진계획

당사의 자체 IP(버추얼 휴먼, 전시/공간, 공연 등)를 활용하여, 동 사업목적을 영위할 예정입니다. 다만, 당사는 현재 IP 제작 단계로 예상 완료 시기를 기재하기에는 어려움이 있습니다. 향후 변동사항이 발생할 시 반영할 예정입니다. 아울러, 동 사업목적을 영위하기 위한 추가 조직 및 인력 확보의 필요성은 없습니다.

⑧ 미추진 사유

해당사항이 없습니다.

(2) 리얼타임콘텐츠 - 버추얼 휴먼

리얼타임콘텐츠 사업부문의 "버추얼 휴먼" 관련 사항은 본 보고서의 II. 사업의 내용을 참고하시기 바랍니다.

① 사업 분야(업종, 제품 및 서비스의 내용 등) 및 진출 목적

당사는 지아, 빈센트, 이슬 등의 리얼타임 엔진으로 구동되는 버추얼 휴먼을 현재 상업화 하여 매출이 발생하고 있습니다. 당사는 버추얼 휴먼을 활용하여 쇼호스트, 엔터테이너, 광고모델, 공연 등의 다양한 활동을 통한 수익 증대를 목표로 하고 있습니다.

② 시장의 주요 특성 · 규모 및 성장성

"Emergen Research(2022). Digital Human Avatar Market By Product Type, By Industry Vertical, and By Region Forecast to 2030."에 따르면, 디지털 휴먼 아바타 시장 규모는 2022년 약 295억 달러였으며 2030년까지 연 평균 34.2%의 매출 성장을 기록할 것으로 예상됩니다.

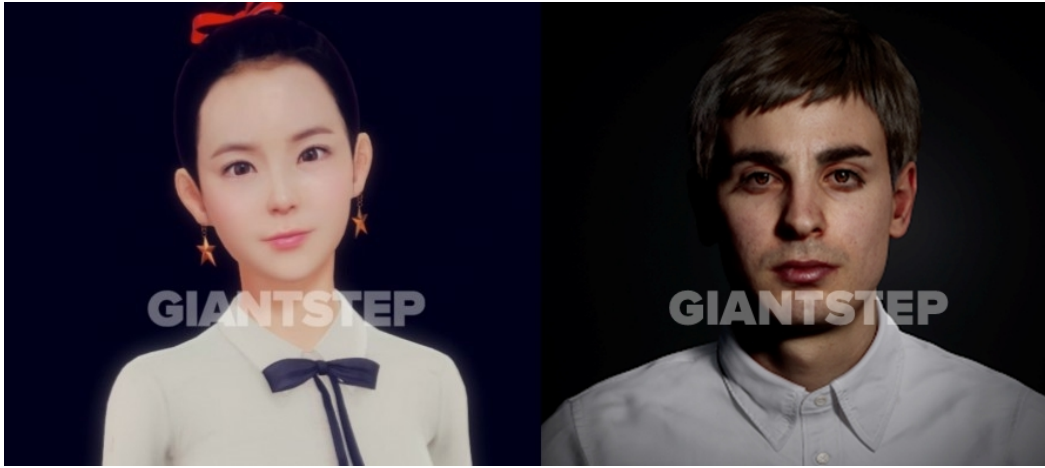
이는 대중의 니즈에 맞춘 버추얼 휴먼의 진화와 연관되며, 최근 ChatGPT와 같은 고급 A.I. 서비스에 대한 대중의 관심이 높아지면서 해당 기술을 활용해 텍스트나 음성으로 고객과 소통할 수 있는 버추얼 휴먼을 개발하는 추세입니다.

③ 신규사업과 관련된 투자 및 예상 자금소요액(총 소요액, 연도별 소요액), 투자자금 조달원천, 예상투자회수기간 등

버추얼 휴먼과 관련된 투자 및 예상 자금소요액 등은 당사의 영업비밀/회사경쟁력과 관련된 사항으로 판단하여 기재를 생략합니다. 투자자금의 원천은 당사 2021년 11.11 [정정]증권신고서(지분증권)의 V. 자금의 사용목적에 참고하여 주시기 바랍니다.

④ 사업 추진현황(조직 및 인력구성 현황, 연구개발활동 내역, 제품 및 서비스 개발 진척도 및 상용화 여부, 매출 발생여부 등)

당사의 리얼타임콘텐츠 사업부문 중 "버추얼 휴먼" 관련 주요 제품으로 자체 R&D를 통해 획득한 AI기반의 얼굴 애니메이션 자동화 기술을 통해 극실사화된 버추얼캐릭터 <빈센트> 형태와 생방송이 가능한 캐주얼 버추얼캐릭터 <지아>의 형태를 모두 보유하고 있습니다.



2022년에는 네이버와 함께 공동개발한 버추얼 휴먼 '이솔(SORI)'을 공개했습니다. 이솔은 지금까지 시장이 선보여 온 '일방향성 버추얼 제작 기술', 즉 실제 대역모델 위에 CG, 딥페이크(Deep Fake) 등의 기술로 가상인물의 얼굴을 합성한 방식이 아닌, 전체를 Full 3D와 리얼타임 엔진으로 구현하고 TTS(Text To Speech) 기술을 접목해 실제 사람과 실시간 대화나 인터랙션(interaction)이 가능한 '양방향성 버추얼 제작 기술'로 제작되었습니다. 이솔은 라이브 커머스 플랫폼 '네** 쇼핑라이브'에서 성공적인 데뷔 라이브를 마쳤으며, 방송사 음악 예능 프로그램에 고정 출연하기도 했습니다. 현재 버추얼 유튜버 활동 또한 활발히 이어가고 있으며 이후 '네** 쇼핑라이브'를 포함한 다양한 플랫폼에서 시청자들과 실시간으로 소통하며 버추얼 인플루언서로서의 활동을 이어갈 예정입니다.



2024년에는 버추얼 휴먼 '시드(Seed)'를 선보였습니다. 언리얼 엔진을 기반으로 제작된 Full 3D 버추얼 휴먼 '시드(Seed)'는 'What's your Seed?' 유튜브 채널을 통해 디지털 네이티브 세대에게 재테크 및 자기관리 정보를 제공하며 구독자들과 친근한 관계를 형성하는 것을 목표로 활동을 시작했으며, 이후 영상 매체에 국한시키지 않고 리얼타임 버추얼 휴먼의 특성을 살려 다양한 디바이스에서 활동 영역을 넓혀갈 계획입니다.

또한 잘파세대(Zalpha)와의 소통을 위해 시의성있는 콘텐츠로 실재의 인물과 실시간 인터랙션이 가능한 인터뷰 등의 콘텐츠를 준비 중이며, 이를 위해 높은 수준의 라이브 환경을 구축하고 있습니다. 당사는 세밀한 페이스 표정 에디팅과 바디 포즈 셰이프 작업을 통해 자연스러운 표정과 움직임을 구현하고, 고도화된 실시간 렌더링을 위해 뷰티라이팅을 포함한 특별한 라이팅 엔진 환경을 조성 중이며, 여기에 자체 개발한 페이스 모션캡처 솔루션을 더해 고품질의 라이브 시연을 선보일 계획입니다.



버추얼 휴먼은 2017년 미국에서 개최된 세계 컴퓨터그래픽스 학회인 시그라프 (SIGGRAPH)에서 에픽게임즈의 Siren 캐릭터가 선보인 후 기술적인 측면에서 상업화로의 가능성을 증명하였습니다. 이후 버추얼 셀럽, 쇼호스트, 디지털 컨시어지, 지능형 비서, Car-

infotainment 등의 영역에서 상업화 단계에 이미 접어들었으며, 당사는 버추얼 휴먼을 활용한 다양한 사업모델을 선보이고 있습니다. 다만, 매출규모, 사업모델의 구체적 내용 등은 영업비밀에 해당되어 기재를 생략합니다.

⑤ 기존 사업과의 연관성

동 사업은 신규사업으로 버추얼 휴먼의 IP를 활용하여 다양한 광고, 영화, 드라마, 전시/공연, 미디어아트 등의 제작으로 이어질 수 있습니다.

⑥ 주요 위험

동 사업은 신규 사업으로 버추얼 휴먼 IP의 개발 및 성장을 위한 기간이 필요하며, IP개발 및 콘텐츠 제작을 위한 투자가 필요한 사업입니다.

⑦ 향후 추진계획

당사는 R&D 프로젝트였던 버추얼 휴먼 지아, 버추얼 휴먼 빈센트 이후 버추얼 휴먼 이슬, 시드 등을 상업화하여 매출 발생 중이며, 지속적으로 버추얼 휴먼의 IP를 시장에 선보일 예정입니다. 다만, 영업비밀과 관련된 사항이 많아 기재를 생략하며, 추후 차기 보고서에서 자세히 기재할 예정입니다.

⑧ 미추진 사유

해당사항이 없습니다.

(3) 리얼타임콘텐츠 - 전시/공간, 미디어 아트

① 사업 분야(업종, 제품 및 서비스의 내용 등) 및 진출 목적

당사는 2022년 4월 "사일로랩"을 자회사로 편입하여 리얼타임 콘텐츠 사업부문 중 전시/공간, 미디어아트 사업을 적극적으로 전개해 나가고 있습니다.

오프라인 전시/공간에 키네틱 아트, 프로젝션 맵핑, 리얼타임 엔진을 활용한 인터랙티브 콘텐츠 등을 구성하여 IP화 하고 동 IP를 활용하여 국내 및 해외 거점 지역에서 티켓 수익 모델을 전개하고자 합니다.

② 시장의 주요 특성 · 규모 및 성장성

당사는 자회사 사일로랩과 함께 기존의 키네틱 미디어 아트(움직이는 매체 예술) 뿐만 아니라 당사가 보유한 리얼타임 엔진을 활용한 '인터랙티브 미디어 아트'에 주력할 예정입니다. 이는 기존의 단순 관람에 그치는 일방향성 콘텐츠가 아닌 참여 중심의 실시간, 양방향성 콘텐츠로, 미디어 아트 분야에서 양사의 자체 IP를 지속적으로 연구개발하여 시장에 선보일 예정입니다.

전시/공간, 미디어 아트의 전방 시장은 실감형 콘텐츠 시장으로 판단하고 있으며, 실감형 콘텐츠 시장의 주요 특성, 규모 및 성장성은 II. 사업의 내용을 참고하시기 바랍니다.

③ 신규사업과 관련된 투자 및 예상 자금소요액(총 소요액, 연도별 소요액), 투자자금 조달원천, 예상투자회수기간 등

미디어 아트 사업과 관련된 투자 및 예상 자금소요액 등은 당사의 영업비밀/회사경쟁력과 관련된 사항으로 판단하여 기재를 생략합니다. 투자자금의 원천은 당사 2021년 11.11 [정정]증권신고서(지분증권)의 V. 자금의 사용목적에 참고하여 주시기 바랍니다.

④ 사업 추진현황(조직 및 인력구성 현황, 연구개발활동 내역, 제품 및 서비스 개발 진척도 및 상용화 여부, 매출 발생여부 등)

당사는 2022년 4월 "사일로랩"을 자회사로 편입하여 전시, 공간 사업 중 특히 미디어아트 사업을 적극적으로 전개하여 매출이 발생하고 있습니다.

'D'FESTA: XR CONCERT'로 2022년도 앤어워드(&Award)에서 디지털콘텐츠부문 과학기술정보통신부장관상을 수상하였으며, '리얼타임 콘텐츠 솔루션'을 이용하여 인터랙션이 가능한 미디어 아트 사업부문을 신규사업으로 확대해 나갈 예정입니다. 포스코 철의문명관 미디어아트, 인천공항 T1 미디어타워 미디어아트, 서울라이트 등인터랙션이 가능한 리얼타임 콘텐츠 제작 프로젝트를 수행하였습니다. 현재 여러개의 프로젝트들이 추진 중입니다. 다만, 영업비밀에 해당할 수 있어 기재를 생략합니다. 추후 공개가 되면 차기 보고서에 반영할 예정입니다.

⑤ 기존 사업과의 연관성

전시/공간 미디어아트 등을 통하여 다양한 콘텐츠 IP를 제작하여 활용할 수 있으며, 버추얼 휴먼의 오프라인 공연 등 다양하고 창의적인 콘텐츠의 활용 측면에서 연관성이 높습니다.

⑥ 주요 위험

동 사업은 신규 사업으로 전시/공간, 미디어 아트 IP의 개발 및 콘텐츠 제작을 위한 기간이 필요하며, IP개발 및 콘텐츠 제작을 위한 투자가 필요한 사업입니다.

⑦ 향후 추진계획

당사는 전시/공간, 미디어 아트 관련된 다수의 프로젝트를 진행 중입니다. 다만, 영업비밀과 관련된 사항이 많아 기재를 생략하며, 추후 차기 보고서에서 자세히 기재할 예정입니다.

⑧ 미추진 사유

해당사항이 없습니다.

(4) 리얼타임콘텐츠 - 모바일 게임

동 사항은 "II. 사업의 내용 - 7. 기타 참고사항 - 가. 신규 사업의 내용"을 참고 하시기 바랍니다.

① 사업 분야(업종, 제품 및 서비스의 내용 등) 및 진출 목적

당사는 리얼타임 콘텐츠 사업부문의 새로운 사업모델로서 "Full 3D 모바일 게임(가칭)"를 2022년 초부터 개발 중에 있습니다. 'Full 3D 모바일 게임'은 유저가 다양한 테마로 고퀄리티의 버추얼 캐릭터와 나만의 월드를 조성할 수 있는 Full 3D로 시각화된모바일 게임입니다.

서비스 내 다양한 테마의 오브젝트를 획득하여 캐릭터에 다양한 의상을 입힐 수 있고, 오픈 월드를 자유자재로 꾸밀 수 있다는 점에서 타 브랜드 및 IP와의 협업을 통한 이벤트를 상시 진행할 예정이며, 수준 높은 비주얼 퀄리티를 모바일 버전으로 최적화하여 개발 진행 중에 있습니다. 해당 서비스는 2024년도 12월에 필리핀에 소프트런칭을 진행하였으며, 2025년 상반기 중 그랜드 오픈 예정입니다.

② 시장의 주요 특성 · 규모 및 성장성

당사가 현재 개발 중인 "Full 3D 모바일 게임"는 신규 서비스로 미디어, 엔터테인먼트, 게임, SNS, 공연 등의 전방시장과 밀접하게 연관이 되어 있습니다. 동 서비스가 디바이스의 발전과 함께 확장될 가능성이 높아 전방 시장은 실감형 콘텐츠 시장으로 판단하고 있습니다. 실감형 콘텐츠 시장의 주요 특성, 규모 및 성장성은 II. 사업의 내용을 참고하시기 바랍니다.

③ 신규사업과 관련된 투자 및 예상 자금소요액(총 소요액, 연도별 소요액), 투자자금 조달원천, 예상투자회수기간 등

"Full 3D 모바일 게임(가칭)"와 관련된 투자 및 예상 자금소요액 등은 당사의 영업비밀/회사 경쟁력과 관련된 사항으로 판단하여 기재를 생략합니다. 투자자금의 원천은 당사 2021년 11.11 [정정]증권신고서(지분증권)의 V. 자금의 사용목적에 참고하여 주시기 바랍니다.

④ 사업 추진현황(조직 및 인력구성 현황, 연구개발활동 내역, 제품 및 서비스 개발 진척도 및 상용화 여부, 매출 발생여부 등)

당사는 동 사업을 자체 조직과 인력으로 개발 중이며, 동 조직과 관련된 사항은 영업비밀에 해당할 수 있어 기재를 생략합니다.

당사의 서비스 개발 단계는 프로토타입 및 베타 버전 등의 테스트 빌드를 거쳐 진행됩니다. 공시서류작성기준일 현재 개발 진행 단계는 <소프트런칭>이며, 향후 아래와 같은 일정에 따라 개발이 순차적으로 진행될 예정입니다. 다만, 진행 단계에 따른 완료 예상 시기는 개발 진행 과정에서 변동될 수 있음을 유의하여 주시기 바랍니다.

<개발 진행 단계>

순서	진행 단계	시기	설명
1	프로토타입 개발	2022년 3분기	- PC 버전의 데모 버전 개발
2	FGT 개발	2023년 1분기	- 모듈화 기반의 월드 구축 - 동시 접속 100명의 온라인 환경 구축
3	Mobile FGT 버전 개발	2023년 2분기	- 모바일 버전 개발 리서치 및 구현 - 아트 리소스 모바일 버전으로의 전환

4	CBT 버전 개발	2023년 4분기	- 모바일 버전 CBT 개발 - 모바일 환경에서 다중 접속 환경 구축
5	소프트런칭	2024년 4분기	- 필리핀 지역에서 소프트런칭 진행
6	글로벌 런칭	2025년 2분기(예정)	- 글로벌 시장을 대상으로 정식 서비스 진행

당사는 본 서비스의 운영을 통해 다음의 수익 구조를 활용하여 수익을 창출할 예정입니다.

<수익 구조(예정)>

구분	설명
아이템 판매	- 당사에서 제작한 아이템을 유료 판매 수수료 - 정기적인 신규 아이템 출시를 통한 지속적 매출 확보
시즌 패스 및 VIP 멤버십 운용	- 플레이 진척도에 따른 보상(ex: 월드 및 의상 아이템)을 확정적으로 받을 수 있는 시즌 패스 수수료 - 다달이 정기적으로 결제하면 유료 재화를 포함한 각종 혜택을 제공해주는 VIP 멤버십 수수료 등
광고료	- 회사가 관리하는 이벤트 및 공용 월드 공간에서 다양한 브랜드의 광고를 유치하거나 콜라보레이션 이벤트를 통한 수수료 - 유저 대상의 수익용 광고 모델 적용(ex, Google AdMob)

⑤ 기존 사업과의 연관성

동 사업은 버추얼 휴먼의 활동 공간 및 콘텐츠 제작 툴이 될 수 있어 리얼타임콘텐츠 사업부문의 버추얼휴먼 신규사업과 연관성이 있습니다.

⑥ 주요 위험

동 사업은 신규 사업으로 "Full 3D 모바일 게임(가칭)" 개발 및 마케팅, 운영 등을 위한 기간이 필요하며, 동 R&D를 위한 대규모 투자가 필요한 사업입니다.

⑦ 향후 추진계획

상기 개발 진행단계를 참조하여 주시기 바랍니다.

⑧ 미추진 사유

해당사항이 없습니다.

II. 사업의 내용

1. 사업의 개요

당사는 광고 VFX, 영상 VFX 및 리얼타임 콘텐츠 솔루션에 이르기까지 다양한 콘텐츠를 제작하는 AI기반의 리얼타임 콘텐츠 솔루션 전문기업입니다. 광고 VFX 및 영상 VFX 사업부문은 수주기반의 사업모델로 기존의 아날로그 미디어와 새로운 디지털 미디어의 시각적 결과물을 다양한 클라이언트와 소비자의 요구에 맞춰 리서치, 컨설팅, 기획 및 제작하여 최상의 그래픽 결과물을 만들어 내고 있습니다.

리얼타임 콘텐츠 사업부문은 버추얼 프로덕션 솔루션, 버추얼 휴먼 솔루션, 리얼타임 엔진을 활용한 기업용 솔루션(오토모티브 시장 등), 인터랙티브 미디어 아트 솔루션 등을 의미하며, 이를 활용하여 새로운 사업모델을 선보이고 있습니다.

리얼타임 콘텐츠 사업부문 중 버추얼 프로덕션은 자체 버추얼 스튜디오인 "A.I-One Studio"를 통한 리얼타임 XR(eXtended Reality) 콘텐츠 제작 및 가상(Virtual) 스테이지 구현의 기획부터 촬영, 제작, 송출까지 가능한 "원스톱 XR 콘텐츠 그룹(One-Stop XR Contents Group)"으로 사업영역을 확대해 나가고 있습니다.

당사는 2019년 '빈센트 프로젝트'로 에픽게임즈 메가그란트 대상을 수상했고 이후에도 지속적인 연구개발을 통해 버추얼 휴먼의 상업화를 이어가고 있습니다. 네이버와 공동개발한 '버추얼 휴먼 이술(SORI)'을 시작으로 2024년에 버추얼 휴먼 '시드(Seed)'를 공개했으며, 당사는 향후 인종, 성별, 체형 등이 다양한 버추얼 휴먼을 순차적으로 시장에 선보일 계획입니다. 또한, 당사는 2022년 초부터 "Full 3D 모바일 게임(가칭)"를 개발 중이며, 2025년 상반기 공개할 예정입니다.

그 외 자세한 사항은 'II. 사업의 내용'의 '2. 주요 제품 및 서비스' 부터 '7. 기타 참고사항' 을 참조하시기 바랍니다.

2. 주요 제품 및 서비스

가. 주요 제품 및 서비스의 현황

(단위 : 백만원)

구분	품목	2024년도		2023년도		2022년도	
		매출액	비중	매출액	비중	매출액	비중
콘텐츠 제작(주1)	광고VFX, 영상 VFX, 리얼타임콘텐츠, 전시/공간 사업 매출	37,739	75.35%	30,493	72.1%	27,629	68.0%
영상 기획 제작(주2)	영상 콘텐츠 촬영, 기획 등 용역 매출	8,590	17.15%	8,942	21.1%	8,632	21.3%
장비판매(주3)	방송장비 용역 매출	1,223	2.44%	1,384	3.3%	1,127	2.8%
장비판매(주3)	방송장비 상품, 제품 매출	2,536	5.06%	1,490	3.5%	3,231	8.0%
합계		50,088	100.00%	42,309	100.0%	40,619	100.0%

(주1) 자이언트스텝 및 계열회사 (주)브이레인저,(주)사일로랩, GIANTSTEP Studios Inc.(미국) 사업부문
(주2) 계열회사 (주)빅인스퀘어 사업부문
(주3) 계열회사 (주)키마시스템즈 사업부문

나. 종속기업의 요약재무정보

(기준일 : 2024년 12월 31일) (단위: 천원)

구 분	(주)빅인스퀘어	키마시스템즈(주)	(주)브이레인저	GIANTSTEP Studios Inc.	(주)사일로랩
유동자산	2,414,435	1,514,891	583,887	937,372	3,275,439
비유동자산	883,959	502,853	563,031	269,181	4,168,131
자산계	3,298,394	2,017,744	1,146,918	1,206,553	7,443,570
유동부채	1,134,029	1,134,862	2,444,471	4,876,901	1,892,970
비유동부채	214,819	65,921	255,253	-	662,245
부채계	1,348,849	1,200,783	2,699,725	4,876,901	2,555,215
지배기업 소유주지분	1,949,546	816,962	(1,035,495)	(3,670,347)	2,511,863
비지배지분	-	-	(517,311)	-	2,376,493
순자산	1,949,546	816,962	(1,552,807)	(3,670,347)	4,888,355
매출	8,801,330	3,899,753	1,334,201	788,346	4,170,112
당기순손익	(231,347)	(191,922)	(1,807,002)	(1,189,741)	(1,143,594)
기타포괄손익	-	-	-	(395,286)	-
총포괄손익	(231,347)	(191,922)	(1,807,002)	(1,585,028)	(1,143,594)

다. 주요 제품 가격변동추이

당사의 제품은 표준화된 것이 아니라, 프로젝트 단위로 고객의 요구사항을 이끌어내고 제작 까지 수행하는 콘텐츠 제작 솔루션이므로 가격변동을 언급하기에 어려움이 있습니다. 다만, 당사만의 차별화된 기술력으로 특히 리얼타임 콘텐츠 솔루션에 있어업계 내 선도적 위치를 차지하며 높은 가격 경쟁력을 가지고 있습니다.

공시대상 기간 중 당사 사업에 중요한 영향을 미치는 제품 또는 서비스의 판매가격 변동은 존재하지 않았습니다.

3. 원재료 및 생산설비

당사는 광고 VFX, 영상 VFX, 리얼타임 콘텐츠 제작을 주요 사업으로 영위하고 있습니다. 이는 제작 인력기반의 사업으로 일반 제조업과는 달리 원재료의 매입이 존재하지 않는 않는 바 , 주요 원재료와 생산설비에 관한 사항은 별도로 기재하지 않습니다.

4. 매출 및 수주상황

가. 매출실적

(기준일 : 2024년 12월 31일) (단위: 백만원)

사업부문	매출유형	품 목		제17기	제16기	제15기
콘텐츠 제작 (주1)	용역 매출	광고VFX, 영상 VFX, 리얼타임콘텐츠, 인터랙티브 미디어아트 매출	수 출	1,033	1,415	3,055
			내 수	36,706	29,078	24,574
			합 계	37,739	30,493	27,629
영상콘텐츠 기획 제작 (주2)	용역 매출	영상 콘텐츠 촬영, 기획 등 용역 매출	수 출	444	430	175
			내 수	8,146	8,512	8,457
			합 계	8,590.	8,942	8,632
장비판매 (주3)	용역 매출	방송장비 용역 매출	수 출	-	-	-
			내 수	1,223	1,384	1,127
			합 계	1,223	1,384	1,127
장비판매 (주3)	상품 및 제품 매출	방송장비 상품, 제품 매출	수 출	-	250	-
			내 수	2,536	1,240	3,231
			합 계	2,536	1,490	3,231
합 계			수 출	1,477	2,095	3,230
			내 수	48,611	40,214	37,389
			합 계	50,088	42,309	40,619

(주1) 자이언트스텝 및 계열회사 (주)브이레인저, (주)사일로랩, GIANTSTEP Studios Inc.(미국) 사업부문

(주2) 계열회사 (주)빅인스퀘어 사업부문

(주3) 키마시스템즈 사업부문

나. 판매경로, 판매방법 및 주요 매출처 등

1) 판매조직 및 경로

당사의 주된 사업은 전통적인 제조업의 개념의 판매조직에 의한 판매방식이 아니고, 각 사업 본부의 실장 이상의 리더그룹이 공동협의체로 창의력, 기획력 등 "크리에이티브 영역"의 노하우를 바탕으로 부문별 영업을 책임지고 있습니다.

당사 영상제작1사업부는 광고VFX 영업을 담당하며 광고주, 광고 기획사, 광고대행사에 대한 영업을 통해 광고 콘텐츠 제품을 판매하고 있습니다. 영상제작2사업부는 영상VFX 영업을 담당하며, 영화, 드라마, 게임시네마틱 등의 클라이언트(영화, 드라마 제작사, 게임사, 엔터사 등)에 대한 영업을 통하여 영상 콘텐츠 제품을 판매하고 있습니다. 리얼타임 콘텐츠를 제작하는 사업본부들은 버추얼 휴먼 솔루션, 모빌리티 리얼타임 솔루션, 인터랙티브 미디어 아트 등의 리얼타임 콘텐츠와 관련된 기획·영업을 담당하고 있으며, 클라이언트(대형 포털사, 게임사, 엔터사 등)에 대한 영업을 통하여 리얼타임 콘텐츠 솔루션 등을 판매하고 있습니다.

(기준일 : 2024년 12월 31일)

(단위: 백만원)

매출유형	품 목	판매경로	판매경로별 매출액(비중)
용역매출	- 광고VFX, 영상 VFX, 리얼타임콘텐츠 매출 - 영상, 전시/공간 사업 매출 - 방송장비 용역 매출	인바운드 또는 아웃바운드	47,552(94.94%)
기타	- 상품, 제품 매출	인바운드 또는 아웃바운드 총판(키마시스템즈)	2,536(5.06%)

2) 주요 매출처

당사의 국내 주요 거래처는 국내 주요 광고대행사 및 대형 플랫폼사, 게임회사, 엔터테인먼트사 등입니다. 해외의 경우 디*니, 넷*릭스, N*CUuniversal, MSG 스피어 등 글로벌 업체와 협력하고 있습니다. 당사는 전통적인 광고 VFX 거래처에서 플랫폼사, 게임회사, 엔터사 등으로 거래처를 다변화하고 있습니다.

3) 판매방법, 조건 및 전략

- 인바운드 또는 아웃바운드 영업

당사의 광고 VFX, 영상 VFX 및 리얼타임콘텐츠는 보통 광고주, 광고대행사의 의뢰로 제작이 개시됩니다. 최근에는 거래처들이 플랫폼사, 게임회사, 엔터사 등으로 다변화됨에 따라 당사가 직접 영업하여 수주하는 프로젝트들이 늘어나고 있습니다.

- 총판영업

당사의 자회사 키마시스템즈는 비디오 및 무선 네트워크 솔루션의 선두 주자인 H**ACHI KOKUSAI ELECTRIC, 국내외 시장에서 호평 받고 있는 T**OGIC, 최초의 5GHz 디지털 무선 인터컴 시스템을 개발한 L**N TECHNOLOGY, 품질과 안정성을 인정받은 D**IMATOR DESIGN, 그리고 각종 방송장비를 국내 제작하는 L**E T&F와 대리점 계약 및 기술 협약을 맺고 있습니다. 특히, H**ACHI 방송카메라 등 장비의 독점 수입 총판으로 국내 판매 및 유지보수(A/S)하고 있습니다.

- 판매조건

당사 및 주요종속회사는 국내를 포함한 글로벌 거래처 및 기업/공공사업자들과 거래하고 있습니다. 판매조건(결제조건) 등은 완성된 제작물에 대하여 거래처의 검수가 완료되면 통상 한달 이내에 잔금지급이 완료됩니다. 다만, 각 거래처별, 국가별 판매조건이 상이할 수 있어 자세한 사항은 기재를 생략합니다.

4) 판매전략

당사는 주로 기업고객을 대상으로 주요 제품인 광고 VFX, 영상 VFX 콘텐츠 및 리얼타임 콘텐츠에 대한 적극적 마케팅을 통하여 창의적인 영상 콘텐츠 솔루션을 제공하고 있습니다. 당사는 고객의 요구사항과 수요를 고려한 판매전략을 수립하고 있으며, 서비스 별 판매 전략은 다음과 같습니다.

서비스	판매전략
-----	------

광고 및 영상VFX	1. 기존 광고 VFX 고객사에 대한 relationship 강화를 통한 수익 유지 2. 업계 내 유능한 시니어급 그래픽 아티스트 적극 채용을 통한 추가 수익 창출 3. 당사만의 AI기반의 리얼타임엔진 솔루션을 활용한 특화된 서비스를 제공하여 고부가 수익 창출
리얼타임콘텐츠 솔루션	1. 주요 대형 고객사 등과의 B2B 비즈니스 네트워크를 강화하면서, 기술 상품 적극 발굴 및 신시장 창출 2. 기존 콘텐츠 유통망을 확보하고 있는 플랫폼 기업과 협력하여 신 제품 매출을 창출함과 동시에 유튜브 등 자체 커뮤니케이션 채널도 운영하여 회사의 자체 브랜드이미지 및 IP의 인지도를 고양 3. 기존 광고 VFX 고객사에 대해 새로운 리얼타임 콘텐츠 제품 PR 및 글로벌프로젝트 대상 선제적 공략 4. 타 엔터사, 오토모티브 제조사, 플랫폼사, 게임사 등 5. 디*니, 넷*릭스, N*CUiversal, M*G 스피어, F*X TV, A*MZ 등 미국/일본 거래처로 판매 6. 자체 IP 확보 및 공동사업 R/S 등 새로운 사업모델 적극 추진

(주1) 당사 연결매출의 대부분은 광고 VFX, 영상 VFX 및 리얼타임콘텐츠 매출에서 발생하므로 기타 매출의 기여는 실익이 없어 생략합니다.

다. 수주상황

(1) 당사의 광고 VFX 계약 등은 짧게는 일주일에서 통상 한달 내 제작이 완료되므로 영화 VFX와 같이 장기매출계약 또는 장기용역 제공 계약의 성격이 아닙니다. 또한 대부분의 수주 계약은 계약수익금액이 직전사업연도 재무제표상 매출액의 5% 이하입니다. (2) 수주잔고에 대한 상세 내용은 거래 상대방(특히 대형 광고주, 광고대행사 등)과의 영업과 관련된 기밀 또는 비공개 사항으로 관련 내용을 공시할 경우 거래 상대방의 영업에 현저한 손실을 초래할 수 있다고 판단됩니다(비공개 광고 프로젝트 등).

이에 본 보고서에 수주계약 현황을 기재하여야 하나 상기 사유에 근거하여 미기재한 사항에 대하여, 예외규정이 남용되지 못하도록 해당 사실을 감사에게 보고하고 기재를 생략합니다.

당사는 "자본시장법" 상 증권신고서, 투자설명서, 사업(분, 반기) 보고서, 주요사항보고서, 거래소 공시규정에 따른 주요경영사항 등으로 동 사실을 외부에 공시, 공개한 적이 없으며, 추후 언론과의 인터뷰, 공시 등의 기타의 방법을 통해 관련 내용이 공개된 경우에는 그 내용을 기재하도록 하겠습니다.

[공시된 수주내역]

(단위 : 억원)

품목	수주 일자	납기	수주총액		기납품액		수주잔고	
			수량	금액	수량	금액	수량	금액
영화 "하이프(HIVE)" VFX 계약(주1, 2)	2021년 8월 19일	미정	-	48	-	3.6	-	44.4
공동사업기본계약(리얼타임형 콘텐츠 제작)(주3, 4, 5)	2021년 11월 5일	계약시작일로부터 7년 이내	-	30	-	30	-	0
합 계			-	78	-	33.6	-	44.

- (주1) 금융감독원 전자공시 사이트 2021.08.19. 단일판매 · 공급계약체결 공시 참고
- (주2) 영화 "하이프"는 현재 시나리오 수정 및 감독/배우 캐스팅 검토 등의 사유로 제작이 지연되고 있어 현재 당사가 제공하고 있는 용역은 없으나, 추후 크랭크인 시 용역이행상황, 계약금 수령 여부, 진행률 등을 기재하겠습니다.
- (주3) 계약상대방의 영업양수도계약에 따른 계약상대방 변경, 금융감독원 전자공시 사이트 2022.05.04. 단일판매 · 공급계약체결 정정신고 공시 참고
- (주4) 금융감독원 전자공시 사이트 2021.11.05. 단일판매 · 공급계약체결 공시 참고
- (주5) 본 보고서 작성 기준일 이후 상기 공동사업기본계약(리얼타임형 콘텐츠 제작) 건은 계약금액 총액 외 추가로 발생한 매출이 없어 해당 공시의 유보사항이 해소되어 본 공시의무를 종료하였습니다. 자세한 내용은 2024.11.04. 단일판매 · 공급계약해지 공시를 참고하여 주시기 바랍니다.

5. 위험관리 및 파생거래

당사의 위험관리체계를 구축하고 감독할 책임은 이사회에 있습니다. 당사의 위험관리 정책은 당사가 직면한 위험을 식별 및 분석하고, 적절한 위험 한계치 및 통제를 설정하고, 위험이 한계치를 넘지 않도록 하기 위해 수립되었습니다. 위험관리정책과 시스템은 시장 상황과 당사의 활동의 변경을 반영하기 위해 정기적으로 검토되고 있습니다. 당사는 훈련 및 관리기준, 절차를 통해 모든 종업원들이 자신의 역할과 의무를 이해할 수 있는 엄격하고 구조적인 통제 환경을 구축하는 것을 목표로 하고 있습니다.

1) 시장위험

시장위험은 시장가격의 변동으로 인하여 금융상품의 공정가치나 미래현금흐름이 변동할 위험입니다. 당사의 시장위험은 이자율위험, 환율위험 및 기타 가격위험의 세 가지 유형으로 구성됩니다.

가. 이자율 위험

이자율 위험은 시장이자율의 변동으로 인하여 금융상품의 공정가치가 변동할 위험입니다. 본보고서 작성기준일 현재 다른 모든 변수가 일정하고 이자율이 0.5% 변동하는 경우를 가정할 때 변동금리부 차입금으로부터 12개월 간 발생하는 이자비용의 영향은 다음과 같습니다.

(단위: 백만원)

구분	2024년도 말		2023년도 말	
	0.5%p 상승시	0.5%p 하락시	0.5%p 상승시	0.5%p 하락시
이자비용	-	-	6.8	(6.8)

(주1) 보고서 작성 기준일 현재 당사가 보유한 차입금은 모두 고정금리 이므로, 금리 변동에 따른 이자율 위험이 존재하지 않습니다.

나. 환율 위험

환율위험은 환율의 변동으로 인하여 금융상품의 미래현금흐름에 대한 공정가치가 변동할 위험입니다. 연결회사는 기업의 영업활동(수익이나 비용이 연결회사의 기능통화와 다른 통화

로 발생할 때)과 해외 종속기업에 대한 순투자로 인하여 환율변동위험에 노출되어 있습니다. 당사는 내부적으로 원화 환율 변동에 대한 환율변동위험을 정기적으로 측정하고 있으며 환 위험의 최소화를 위하여 투기적 외환거래는 금지하고 있습니다.

본 보고서 작성기준일 현재 각 외화에 대한 기능통화의 환율 10% 변동 시 환율변동이 세후 이익 및 자본에 미치는 영향은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분		세후 이익에 대한 영향		자본에 대한 영향	
		2024년도 말	2023년도 말	2024년도 말	2023년도 말
USD	10% 상승시	26,583	21,914	26,583	21,914
	10% 하락시	(26,583)	(21,914)	(26,583)	(21,914)
JPY	10% 상승시	21,047	18,594	21,047	18,594
	10% 하락시	(21,047)	(18,594)	(21,047)	(18,594)
SGD	10% 상승시	29,717	10,655	29,717	10,655
	10% 하락시	(29,717)	(10,655)	(29,717)	(10,655)
EUR	10% 상승시	3	0	3	0
	10% 하락시	(3)	0	(3)	0

(주1) 상기 금액은 연결 기준이므로 당사 미국법인 대여금 및 미수수익에 대한 외화변동 효과는 고려하지 않았습니다.

다. 가격 위험

가격위험은 이자율위험이나 환위험 이외의 시장가격의 변동으로 인하여 금융상품의공정가치나 미래현금흐름이 변동할 위험입니다. 당사는 공정가치 측정 금융자산에 대한 투자로 인한 가격위험을 관리하기 위해 연결회사가 정한 한도 내에서 투자를 하고 있습니다. 당사는 가격위험과 관련하여 중대하게 노출된 위험이 없어 기재를 생략합니다.

2) 자본위험 관리

당사의 자본관리는 계속기업으로서의 존속능력을 유지하는 한편, 자본조달비용을 최소화하여 주주이익을 극대화 하는 것을 그 목적으로 하고 있습니다. 당사의 자본구조는 차입금에서 현금및현금성 자산 등을 차감한 순부채와 자본으로 구성되며, 당사의 경영진은 자본구조를 주기적으로 검토하고 있습니다.

3) 유동성위험관리

당사는 유동성위험을 관리하기 위하여 단기 및 중장기 자금관리계획을 수립하고 현금유출예산과 실제 현금유출액을 지속적으로 분석, 검토하여 금융부채와 금융자산의만기구조를 대응시키고 있습니다. 당사의 경영진은 영업활동 현금흐름과 금융자산의 현금유입으로 금융부채를 상환가능하다고 판단하고 있습니다.

4) 신용위험관리

신용위험은 거래상대방이 의무를 이행하지 않아 재무손실이 발생할 위험입니다. 당사는 영업활동과 재무활동에서 신용위험에 노출되어 있습니다.

가. 매출채권 및 기타채권

당사는 신용거래를 희망하는 모든 거래상대방에 대하여 공개된 재무정보와 신용평가기관에 의하여 제공된 정보 등을 이용하여 거래처의 신용도를 평가하고 이를 근거로 신용거래한도를 결정하고 있습니다.

당사의 매출에 대한 평균 신용공여기간은 3개월입니다. 과거 경험상 회수기일이 12개월 이상 경과한 채권은 일반적으로 회수되지 않으므로 12개월이 경과한 채권에 대하여 회수가능액을 제외하고 전액 대손충당금을 설정하고 있습니다. 또한, 3개월 초과 12개월 이내 매출채권에 대해서는 과거 채무불이행 경험 및 분석에 근거하여 결정된 미회수 추정금액을 대손충당금으로 설정하고 있습니다.

나. 금융자산 등 신용위험 관리

연결회사는 기업은행 등의 금융기관에 현금및현금성자산 및 기타금융자산을 예치하고 있으며, 신용등급이 우수한 금융기관과 거래하고 있으므로 금융기관으로부터의 신용위험은 제한적입니다. 당사는 거래상대방에 대한 개별적인 위험 한도 관리정책은 보유하고 있지 않습니다.

다. 파생상품 및 풋백옵션 등 거래 현황

당사는 본 보고서 기준일 현재 해당하는 내용이 없어 기재하지 않습니다.

6. 주요계약 및 연구개발활동

가. 경영상의 주요계약

본 보고서 작성기준일 현재 회사의 재무상태에 중요한 영향을 미치는 비경상적인 중요 계약에 대하여 아래와 같이 기재합니다.

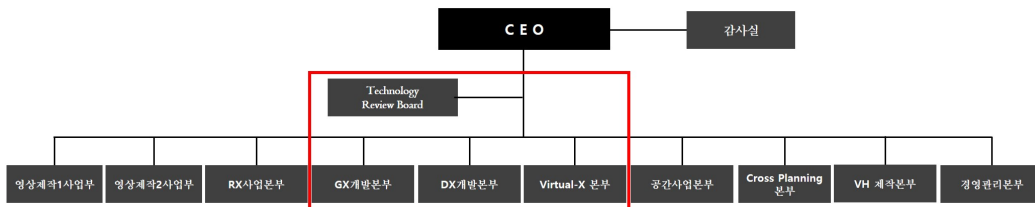
구분	세부 내용
계약상대방	한국전자통신연구원(ETRI)
계약의 목적	영상기반 딥러닝을 위한 가상학습셋 생성기술 이전(통상실시권)
계약 내용	한국전자통신연구원(ETRI)로부터의 기술이전과 기술자문을 통하여 당사의 리얼타임 엔진 기반의 누적된 디지털 어셋을 활용하여 가상공간의 구축 또는 현실 세계의 가상 세계화(아카이브)를 통한 향후 SI의 가상학습공간 임대서비스 및 관련 제작으로 수익을 창출할 예정
계약기간	2019.12.16 ~ 2024.12.31

계약금액 및 대금 지급 방법	- 계약금액 : 77백만원 - 전액 현금 지급
--------------------	------------------------------

나. 연구개발활동

1) 연구개발조직

당사는 광고 VFX에서 출발하여 리얼타임 그래픽솔루션에 이르기까지 다양한 콘텐츠를 제작하는 AI기반의 영상콘텐츠 솔루션 전문기업입니다. 당사는 2016년 자체 연구소 GX-Lab을 설립하여 리얼타임엔진을 기반으로 한 차세대 영상콘텐츠 시장을 주도하기 위한 연구개발을 지속적으로 진행해왔습니다. 2019년부터 리얼타임 버추얼캐릭터솔루션 등 당사의 연구개발 성과가 글로벌 그래픽시장에서 인정받기 시작하면서 국내 실감형 콘텐츠시장의 선도자로서 입지를 굳건히 하고 있습니다. 2021년에는 GX-Lab을 GX 개발본부로 승격하여 R&D를 강화하였습니다. 당사는 연구개발전담부서 외에도 범 R&D 조직(IX, RX, VX, XP사업본부 등)을 구성하여 유연하게 연구개발에 매진하고 있습니다.



1-1) 연구개발 조직 개요

당사의 리얼타임 콘텐츠 제작 솔루션은 기존의 VFX 기술력과 운영능력에 리얼타임엔진 활용 개발 능력이 결합되어야 하므로 게임업계의 엔진 개발자 및 엔지니어를 충분히 확보하고 있어야 합니다. VFX 그래픽 기술역량과 리얼타임 엔진에서의 개발능력의 유기적 결합을 통해 기술의 깊이를 얼마나 가져갈 수 있는지, 그리고 그 기술을 얼마나 내재화하여 데이터베이스화 하였는지가 실질적인 리얼타임 콘텐츠 구현의 큰 관건이 됩니다.

① TRB(Technology Review Board)

당사의 연구개발 인력들은 리얼타임 엔진기반의 개발에 대한 다년간의 경험과 노하우를 가지고 있습니다. 당사는 2016년부터 핵심 연구개발 인력들의 노하우를 토대로 신규 개발자 채용과 양성을 진행하고 있으며, 실제 리얼타임 기반의 제작 Pipeline을 갖추는데 주력해왔습니다. 이를 기반으로 안정적인 구조로 전문적인 연구 개발 운영 가능합니다. 또한, 2018년 중 공동 대표이사 주관 하에 AI에 기반한 전략적 기술 개발 및 콘텐츠 품질 수준 유지를 위한 TRB(Technology Review Board)를 대표이사 직속기구로 개설, 운용하고 있으며 본 보고서 제출일 현재 기술자문 사외이사를 TRB에 추가 영입하여 운영 중에 있습니다.

② 연구개발전담본부(GX 개발본부)

당사는 2016년 연구개발 전담부서 GX-LAB을 개설했습니다. GX-LAB은 디지털과미디어

기술의 혁신에 관한 연구, 개발 그리고 기획을 통해 더 재미있고 창의적이고 예술적이며, 새로운 미디어를 창조한다는 목표를 가지고 있습니다. 2019년 1월 실제인간의 모습과 유사한 유니티 엔진 기반 버추얼 유튜버 <지아>를 개발했으며, 2019년 7월 미국 시그라프행사에서 디지털휴먼 <빈센트>의 기술을 발표하였습니다.

당사의 연구개발전담부서인 GX-LAB은 2021년에 GX 개발본부로 승격되어 리얼타임엔진 기반 버추얼 스튜디오, 글로벌 컴퓨팅 솔루션 기업과 연계한 AI기반 버추얼 휴먼 개발 등 4차산업 시대 첨단 미디어 기술을 선도하기 위한 다양한 프로젝트를 선제적으로 시도하고 있습니다.

1-2) 연구개발비용

(단위: 백만원)

과 목	2024년	2023년	2022년	2021년
연구개발비용 계(주1)	10,312	18,494	22,485	10,016
(정부보조금)	(2,452)	(2,128)	(2,219)	—
연구개발비 / 매출액 비율 [연구개발비용계÷매출액×100]	20.6%	43.71%	49.89%	30.21%

(주1) 정상연구개발비를 포함하여, 연구개발 성격 부서의 인건비, 버추얼스튜디오(A.I-One Studio, LED XR Studio)구축 비용, H/W, S/W 구입 비용 등 연구개발비 성 비용을 모두 포함하여 기재하였습니다.

[외부기관 공동 연구 성과]

과제명	2019 H사 컨피규레이션 프로젝트
연구기관	Unity Technologies Aps.
기간	2019.10.1 ~ 2019.12.27
연구목표	유니티 엔진을 활용한 차량 내외부 컨피규레이션 데이터 생성 및 향후 상품화
연구내용	- HDRP를 이용한 사실적인 자동차 렌더링 공동 개발 - 시네머신 타임라인을 이용한 영화적인 연출 공동 개발 - 제조사의 Raw Data를 활용하기 위한 데이터 드리븐 모델 공동 연구
연구결과 및 기대효과	차량 내외부 고품질 이미지데이터 생성(8K) 웹과 오프라인용 컨피규레이터(문, 선루프, 뒷문, 좌석, 미러 등) 해당 이미지데이터의 공유 및 향후 수익프로젝트 진행
상품화 여부	후속 프로젝트 계약

과제명	영상기반 딥러닝을 위한 가상공간 학습셋 생성 기술
연구기관	ETRI(한국전자통신연구원)
기간	2019.12.16 ~ 2024.12.31
연구목표	기술과제 관련한 특허 및 기술자료를 이전함으로써 기술의 사업화를 촉진함

연구내용	실제 데이터에 기반하여 수제작/반자동으로 고비용으로 취득하던 학습셋을, 컴퓨터 그래픽스 기술을 이용하여 최소한의 실제 데이터와 대용량의 가상 학습셋으로 생성하여 구성하는 기술
연구결과 및 기대효과	리얼타임 엔진 기술과 결합하여 가상공간의 생성을 통한 엔터프라이즈 솔루션화
상품화 여부	기술이전 완료 연구개발 고도화 중

과제명	차세대 디자인 디지털 검증 / 품평기술(AR/VR) 개발
연구기관	H사
기간	2021.08.01 ~ 2022.12.31
연구목표	차량의 디자인을 언리얼 엔진을 활용해 VR로 미리 검증하고 품평할 수 있는 플랫폼 개발
연구내용	- 언리얼 엔진을 활용한 사실적 차량 렌더링 기술 개발 - 환경 변화 및 특수효과에 따른 차량 셰이더 개발
연구결과 및 기대효과	실물 혹은 목업(mockup) 제작 전에 디지털 애셋으로 사전 검증함으로써 관련 비용 절감 및 사용자 경험(UX) 증대
상품화 여부	기술이전 완료

과제명	디지털 휴먼 캐릭터 이솔(SORI)
연구기관	네이버
기간	2020.11.01 ~ 2023.10.31
연구목표	실시간으로 사용자와 인터랙션할 수 있는 디지털 휴먼 캐릭터 개발
연구내용	- 디지털 휴먼 캐릭터의 리얼타임 렌더링 기술 개발 - 리얼타임 렌더 결과물의 실시간 스트리밍 기술 개발
연구결과 및 기대효과	실시간 리얼타임 엔진 스트리밍 및 공동 IP 상용화
상품화 여부	-상품화 완료, 연구개발 고도화 중 -버추얼 인플루언서 이솔 활동 중(네이버 쇼핑라이브 호스트, 유튜버 등)

과제명	초정밀 LED 월 XR 스튜디오 구축
연구기관	LG전자
기간	2021.06.01 ~ 2023.06.01
연구목표	LED 월을 활용한 실시간 XR 스튜디오 구축
연구내용	- 언리얼 엔진 뷰포트와 LED 월 연동 - 카메라 트래킹 시스템 - 실시간 뷰포트 전환 및 리얼타임 최적화
연구결과 및 기대효과	각종 광고 및 영화, 공연에서 LED월을 활용한 가상 공간 촬영 기대

상품화 여부	구축 완료, 촬영 진행 - 네이버 스포츠 라이브 - 디페스타(D'FESTA) 광주실감콘텐츠큐브, 남산XR스튜디오 구축 및 위탁 운영
--------	--

과제명	인천공항 T1터미널 인터랙티브 미디어월 시스템 구축
연구기관	인천공항공사
기간	2020 ~ 2021
연구목표	사용자와의 인터랙션을 통해 대형 미디어월에 노출된 콘텐츠를 조작할 수 있는 시스템 개발
연구내용	- 비접촉식 센싱 프레임 입력 장치 개발(특허 출원) - 중앙 컨트롤 시스템 서버 개발 - 인터랙티브 미디어월 콘텐츠 개발
연구결과 및 기대효과	공항 방문객을 대상으로 실감형 미디어 아트랙션 제공
상품화 여부	상품화 완료, 유지보수 계약 진행

과제명	디지털 휴먼AI 합성 데이터 구축
연구기관	페블러스
기간	2022.08 ~
연구목표	디지털 휴먼 AI 활용을 위한 합성(synthetic) 데이터 생성 방안 연구 및 데이터셋 구축
연구내용	- 디지털 휴먼 페이스 데이터 임베딩 연구 - 가상 휴먼 생성 및 이미지 데이터화 - 합성 데이터를 기반으로 한 리얼 데이터 예측 모델 구축 - 합성 데이터 품질 평가 척도(metric) 개발 - 논문 발표
연구결과 및 기대효과	- 휴먼 데이터 고도화 및 데이터셋 구축 비용 절감 - SIGGRAPH ASIA 2023 논문 등재
상품화 여부	내부 R&D에 활용

과제명	가상 의상 제작 시스템 개발
연구기관	청강문화산업대학교
기간	2022.07 ~
연구목표	의상 도면과 패턴을 이용하여 사용자가 손쉽게 3차원 가상 의상을 제작할 수 있는 시스템 개발

연구내용	- 2차원 의상 도면 제작 시스템 개발 - 도면을 바탕으로 의상 3차원화 및 리메싱 기능 개발 - 의상 물리 시뮬레이션 개발 - 의상 데이터 표준포맷(GLTF) 변환 기능 개발 - 제작 공정 표준화 - 의상 제작 인터페이스 설계 및 개발
연구결과 및 기대효과	다양한 가상 의상을 쉽고 빠르게 제작할 수 있도록 하여 '가상 의류' 분야를 활성화시키고 가상 현실 내 캐릭터들의 의상이 더욱 다양하고 다채로워질 것으로 기대
상품화 여부	의상 제작 소프트웨어 PRETCOORD 출시

과제명	음성을 디지털 휴먼의 얼굴 움직임에 반영하는 AI Encoder 기술 개발
연구기관	연세대학교
기간	2023.08 ~ 2024.12
연구목표	입력된 음성 데이터를 3D 메시 형태의 디지털 휴먼 얼굴에 반영(Encoding)하는 모델(MeshTalk) 개발
연구내용	- 영상을 이용해 다양한 상황의 음성 및 얼굴 움직임 데이터 수집 - 영상의 얼굴 움직임을 통해 학습 데이터 생성 - 음성 데이터와 3D훈련 데이터를 기반으로 학습 모델 훈련
연구결과 및 기대효과	LLM 등의 생성형 AI에서 나온 출력 텍스트를 디지털 휴먼에 적용하여 음성 및 표정의 형태로 출력할 것으로 기대
상품화 여부	- 내부 R&D 진행 중 - 논문 등재(AAAI 2025)

과제명	해군함정 메타버스 교육훈련을 위한 초실감 상호연동 기술 개발
연구기관	정보통신기획평가원(IITP)
기간	2023.03 ~ 2025.12
연구목표	VR 환경에서 해군 함정 모의 훈련을 할 수 있는 초실감 기술 개발
연구내용	- VR 기기를 이용해 다중 사용자가 접속할 수 있는 플랫폼 설계 및 제작 - 사용자의 움직임을 인식하여 가상 환경에 투영하는 기술 개발 - 훈련 내용을 지표로 하여 성과를 평가할 수 있는 알고리즘 개발
연구결과 및 기대효과	직접 함정에 탑승하지 않고도 유사 환경에서 실전에 대비해 훈련할 수 있는 효과 기대
상품화 여부	내부 R&D 진행 중, 2025 말 납품 예정

[독자적 내부 연구 성과(TRB)]

연구과제	리얼타임 버추얼캐릭터 솔루션을 위한 AI프로그램 개발
------	-------------------------------

기간	2018 ~
연구목표	사실적 버추얼캐릭터 솔루션 및 캐주얼 솔루션에 이르기까지 다양한 솔루션을 보유하며 제작의 효율성을 위한 국내 독보적 기술 확보
연구내용	- AI기반의 마커 없는 얼굴 퍼포먼스 캡처를 위한 학습데이터 생성방법 - AI 기반으로 특징점의 3D 좌표를 이용하여 블렌드셰임의 가중치를 자동으로 생성하는 알고리즘 - 마커리스 이미지 활용 실시간 얼굴 애니메이션 자동화 구현시스템 - AI 기반의 표정 분류 및 리타겟팅을 통한 가상 캐릭터의 표정 최적화 시스템 - 얼굴 애니메이션을 위한 얼굴 형태 변화 전사 기술 - 스테레오 카메라 및 적외선 조명을 이용한 헤드마운트 장비 제작
연구결과 및 기대효과	2020년 상기 독자개발 기술에 대한 특허를 모두 등록 성공하였으며, 이러한 독보적 기술력으로 엔터산업, 게임산업으로부터 기술력을 인정받아 수익 창출, 자사 IP로의 개발
상품화 여부	- 엔터사, 게임사, 빅테크사와 제작 프로젝트 진행 중이며 자사 IP 개발 진행 중 - 하드웨어 제작을 포함한 솔루션화 진행 중

연구과제	리얼타임엔진을 활용한 제작 효율성 개선프로젝트(하이브리드 리얼타임 렌더링 기술)
기간	2018 ~
연구목표	리얼타임엔진을 활용하여 기존VFX 품질의 퀄리티를 창출하면서도 제작시간을 단축시켜 제작 효율성을 크게 개선
연구내용	- 레이어 기반 다중 패스 렌더링 시스템 - 리얼타임 렌더팜 체계화 기술 - 리얼타임 시네마틱 모션 블러 플러그인
연구결과 및 기대효과	기존 DCC tool에 의한 제작시간보다 30~60%의 투입시간 효율을 가져왔으며, 상기 자체 개발기술에 의해 거의 동일 품질의 퀄리티까지 구현하여 client로부터 실시간 피드백체계로 구축하였음
상품화 여부	2019~2020 홀로그램뮤지컬 프로젝트 등에서 전향적으로 활용되며, 수익성을 높이고 있음

연구과제	LED XR 통합 컨트롤러 개발
기간	2021.07 ~
연구목표	LED 월을 활용한 XR 촬영을 위해 스튜디오 시스템을 관리할 수 있는 통합 컨트롤러 시스템 개발

연구내용	- 통합 컨트롤러 베이스 개발 - 비디오 프로세서 컨트롤러 시스템 연동 - LED 월 컨트롤러 시스템 연동 - 언리얼 엔진 및 서드파티 모듈 연동 개발 - XR 프로덕션 파이프라인 툴 개발(카메라 트래킹, 컬러 캘리브레이션)
연구결과 및 기대효과	하나의 툴에서 스튜디오 운영에 필요한 모든 기능을 컨트롤할 수 있을 것으로 기대, 추가적으로 스튜디오 설비 납품 시 운영 툴로서 제공
상품화 여부	- 내부 솔루션 제작 완료 - 남산XR스튜디오 실사용 테스트 진행 중

연구과제	전신 스캐닝 장비 및 컨트롤러 개발
기간	2021 ~ 2023
연구목표	3차원 스캐닝을 위한 동시 촬영 장비 및 운용 소프트웨어를 개발하여 인체 모델링 데이터를 손쉽게 얻을 수 있는 파이프라인 구축
연구내용	- 스캐너 프레임 구축 및 촬영 장비 세팅 - 전자동 제어 패널 개발(모터, 카메라 PTZ, 조명 제어) - 소프트웨어 컨트롤러 개발
연구결과 및 기대효과	최적화된 프로세스로 인체를 스캐닝하여 3차원 모델을 손쉽게 얻어낼 수 있어, 이후 각종 영화 CG 촬영 및 엔터사와의 협업으로 여러 셀럽들을 디지털 에셋화하는데 활용
상품화 여부	- 특허 등록 완료 - 내부 에셋 제작 및 외부 에셋 제작 계약

연구과제	리얼타임 버추얼캐릭터 솔루션을 위한 페이스 캡처 하드웨어 개발
기간	2024.01 ~
연구목표	리얼타임으로 실제 인물의 표정을 캡처해 버추얼 캐릭터에 투영하여 사실감 및 생동감이 있는 디지털 콘텐츠를 제작하기 위한 하드웨어 개발
연구내용	- 두부 고정장치(헬멧 및 프레임) 개발 및 적외선 카메라 제어 시스템 개발 - 기존 개발된 페이스 캡처 AI 모델 연동 - 3D 그래픽스 엔진과 연동하기 위한 하드웨어 및 소프트웨어 구축
연구결과 및 기대효과	- SIGGRAPH ASIA 2024 에 개발 논문 등재 : 고퀄리티의 페이스 캡처 시스템을 자체 보유함으로써 향후 진행될 각종 콘텐츠 제작에서 높은 수준의 품질을 가진 디지털 휴먼을 쉽고 빠르게 사용할 수 있음
상품화 여부	내부 R&D 진행(기술 고도화) 및 상용화 검토, 상용화 수준 정의

7. 기타 참고사항

가. 신규 사업의 내용

하기 당사가 현재 개발중인 "Full 3D 모바일 게임(가칭)"은 24년 12월 구글플레이 마켓에서 필리핀 시장을 대상으로 소프트런칭에 들어간 프로젝트로 2025년 상반기 중에 글로벌 서비스를 진행할 예정입니다.

1. 개요

① 플랫폼 명	KAMPERS
② 출시(예정)일	2024년 12월 필리핀 소프트런칭 진행, 2025년 상반기 내 글로벌 런칭(예정)
③ 사용환경	모바일
④ 서비스 내용	1) Full 3D B2C 모바일 게임 서비스 2) 유저가 다양한 테마로 캐릭터를 꾸미고 즐길 수 있는 월드 3) 캐릭터 꾸미기, 캐릭터 의상, 도구 제작, 월드 크리에이팅 기능 등
⑤ 주요특징	1) '언리얼 엔진5'로 개발하여 높은 수준의 그래픽 구현 2) 아바타를 꾸미고 성장시킬 수 있는 다양한 의상과 액세서리 3) 다양한 테마를 조성할 수 있는 나만의 월드 4) 개발 파이프라인 확보를 통해 빠르게 업데이트 되는 아이템
⑥ 수익구조	1) 캐릭터 의상 및 액세서리 아이템 판매 2) 시즌 패스 및 VIP 멤버십 판매 3) 광고 및 콜라보레이션 이벤트를 통한 수수료 등
⑦ 개발 진행현황	2024년 12월 필리핀 소프트런칭 완료

2.주요 내용

1) 사업 개요

나의 개성과 취향을 드러내는 데 있어 나만의 캐릭터를 꾸며 표현하는 것은 이제는 선택이 아닌 필수가 되었습니다. 당사의 Project KAMPERS(가칭)는 취향을 존중하고 소유와 표현을 중시하는 디지털 네이티브인 글로벌 Z-Alpha 세대를 타겟으로 하며 언리얼 엔진5로 구현된 높은 그래픽 퀄리티를 기반으로 기존 게임과 차별화된 시각적 경험을 제공할 예정입니다. 기존 모바일 게임의 한계를 넘어 다양한 월드 빌드 기능을 제공함으로써 고품질의 버추얼 캐릭터와 나만의 월드를 조성할 수 있는 Full 3D로 시각화된 모바일 게임입니다.

서비스 내 다양한 테마의 오브젝트를 획득하여 오픈 월드를 자유자재로 꾸밀 수 있다는 점에서 타 브랜드 및 IP와의 협업을 통한 이벤트를 상시 진행할 예정이며, 수준 높은 비주얼 퀄리티를 모바일 버전으로 최적화하여 개발 진행 중에 있습니다. 해당 서비스는 2024년 12월 소프트런칭을 진행했고 소프트런칭을 통해 확보한 데이터를 기반으로 게임 업데이트를 진행해 2025년 상반기 중에 글로벌 런칭을 진행할 예정입니다.

2) 서비스 내용 및 특징

KAMPERS가 제공하는 주요 서비스는 1) 캐릭터 꾸미기, 2) 나만의 월드 조성, 3) 오프라인 플레이 지원 4) 2차 저작물 제작 시스템으로 구성됩니다. 일부 유사한 내용을 제공하는 서비스(ex, 제*토, 동*의 숲 등)와 비교하여 다음과 같은 차별화된 특징들이 있습니다.

<주요 서비스 및 타사 경쟁 서비스와의 비교>

구분	설명	타사 경쟁 서비스와의 비교
캐릭터 꾸미기	퀄리티 높은 캐릭터 의상을 활용한 코디	- 타사 대비 배경화면, 의상 등의 고퀄리티를 추구 - 외모와 의상, 동작 등에서 자신만의 표현 가능
나만의 월드 조성	직접 월드를 꾸미고 각종 컨셉의 아이템으로 테마를 조성할 수 있음	- 다양한 테마의 아이템으로 직접 월드를 꾸밀 수 있음 - 월드의 구조를 직접 변경할 수 있는 '월드 크리에이터'를 활용해 기존과는 전혀 다른 구조의 월드 생성이 가능
오프라인 플레이 지원	Wi-Fi나 네트워크가 연결되지 않더라도 게임 플레이가 가능	- 온라인이 아니더라도 게임 플레이 가능해 보다 다양한 환경에서 게임 플레이가 가능함 - 온라인 환경이 좋지 않은 해외 서비스에 긍정적
2차 저작물 제작 시스템	Youtube, Tiktok, SNS에 올릴 콘텐츠를 보다 쉽게 만들어주는 시스템	- 게임의 주 이용자인 10~20대 연령층을 타겟으로 한 시스템 - 나의 캐릭터와 월드를 스크린샷과 영상으로 손쉽게 제작 - 스토리를 가미한 다양한 콘텐츠 제작으로 확장

3) 수익 구조

당사는 본 서비스의 운영을 통해 다음의 수익 구조를 활용하여 수익을 창출할 예정입니다.

<수익 구조(예정)>

구분	설명
아이템 판매	- 당사에서 제작한 아이템을 유료 판매 수수료 - 정기적인 신규 아이템 출시를 통한 지속적 매출 확보
시즌 패스 및 VIP 멤버십 운용	- 플레이 진척도에 따른 보상(ex: 월드 및 의상 아이템)을 확정적으로 받을 수 있는 시즌 패스 수수료 - 다달이 정기적으로 결제하면 유료 재화를 포함한 각종 혜택을 제공해주는 VIP 멤버십 수수료 등
광고료	- 회사가 관리하는 이벤트 및 공용 월드 공간에서 다양한 브랜드의 광고를 유치하거나 콜라보레이션 이벤트를 통한 수수료 - 유저 대상의 수익용 광고 모델 적용(ex, G***le Ad**b)

3. 영업현황

2024년 12월 필리핀 시장을 대상으로 한 제한적인 소프트런칭 진행 중

4. 개발 진행 현황

당사의 서비스 개발 단계는 프로토타입 및 베타 버전 등의 테스트 빌드를 거쳐 진행됩니다. 공시서류작성기준일 현재 개발 진행 단계는 글로벌 런칭 준비중이며, 향후 아래와 같은 일정에 따라 개발이 순차적으로 진행될 예정입니다. 다만, 진행 단계에 따른 완료 예상 시기는 개발 진행 과정에서 변동될 수 있음을 유의하여 주시기 바랍니다.

<개발 진행 단계>

순서	진행 단계	시기	설명
1	프로토타입 개발	2022년 3분기	- PC 버전의 데모 버전 개발
2	FGT 개발	2023년 1분기	- 모듈화 기반의 월드 구축 - 동시 접속 100명의 온라인 환경 구축
3	Mobile FGT 버전 개발	2023년 2분기	- 모바일 버전 개발 리서치 및 구현 - 아트 리소스 모바일 버전으로의 전환
4	CBT 버전 개발	2023년 4분기	- 모바일 버전 CBT 개발 - 모바일 환경에서 다중 접속 환경 구축
5	소프트런칭	2024년 4분기	- 필리핀 지역에서 소프트런칭 진행
6	글로벌 런칭	2025년 상반기(예정)	- 글로벌 시장을 대상으로 정식 서비스 진행

5. 타사와의 업무협력 내용

당사는 현재 자체적으로 플랫폼 개발을 진행하고 있어 기재를 생략합니다.

6. 기타 투자자 참고사항

"Full 3D 모바일 게임(가칭)" 내 비즈니스 모델, 서비스 운영 등과 관련된 주요 개선 예정사항 등은 추후 서비스 공개 후 기재 예정입니다.

나. 지식재산권 현황

번호	구분	내용	관리자	출원일	등록일	적용제품	출원국
1	특허권	AI 기반의 얼굴 애니메이션 구현을 위한 학습데이터 생성 방법, AI 기반의 얼굴 애니메이션 구현 방법 및 컴퓨터 판독 가능한 저장매체	(주)자이언트스텝	2019.07.15	2020.06.24	리얼타임 버추얼 캐릭터 솔루션	한국
2	특허권	마커리스 이미지를 이용한 블렌드쉐입 웨이트 결정 시스템 및 방법, 및 컴퓨터 판독 가능한 저장매체	(주)자이언트스텝	2019.07.15	2020.05.25	리얼타임 버추얼 캐릭터 솔루션	한국
3	특허권	AI기반의 얼굴 애니메이션 구현 시스템 및 방법 및 컴퓨터 판독 가능한 저장매체	(주)자이언트스텝	2019.07.29	2020.04.10	리얼타임 버추얼 캐릭터 솔루션	한국
4	특허권	AI 기반의 표정 분류 및 리타겟팅을 통한 가상 캐릭터의 표정 최적화 시스템 및 방법, 및 컴퓨터 판독 가능한 저장매체	(주)자이언트스텝	2019.08.07	2020.04.29	리얼타임 버추얼 캐릭터 솔루션	한국 (PCT 출원 중)

5	특허권	얼굴 애니메이션을 위한 얼굴 형태 변화 전 사 방법 및 컴퓨터 판독 가능한 저장매체	(주)자이언트스텝	2019.09.19	2020.05.11	리얼타임 버추얼 캐릭터 솔루션	한국 (PCT 출원 중)
6	특허권	블렌드셰입 기반 실시간 의상 시뮬레이션 시스템 및 방법	(주)자이언트스텝	2020.10.30	2022.09.26	리얼타임 버추얼 캐릭터 솔루션	한국
7	특허권	비정면 이미지 기반의 학습 모델을 이용한 페이셜 애니메이션 생성 방법 및 장치	(주)자이언트스텝	2021.03.03	2023.02.15	리얼타임 버추얼 캐릭터 솔루션	한국
8	특허권	입력장치 (인터랙션 콘텐츠를 제어할 수 있는 비접촉식 센싱 프레임 입력 장치)	(주)자이언트스텝	2021.06.25	2023.05.03	리얼타임 버추얼 캐릭터 솔루션	한국
9	특허권	피사체의 차원 스캔을 위한 스튜디오 구조체 (Studio structure for three-dimensional scan)	(주)자이언트스텝	2022.08.10	2024.02.16	리얼타임 버추얼 캐릭터 솔루션	한국
10	특허권	평면 물체의 자세 인식 방법 및 이를 위한 장치	(주)자이언트스텝	2017.12.11	2019.12.11	XR Live 솔루션 (버추얼 스튜디오)	한국
11	특허권	실제 사물의 사용성을 증강하는 가상 콘텐츠 제공 장치 및 방법	(주)자이언트스텝	2016.06.02	2020.11.02	XR Live 솔루션 (버추얼 스튜디오)	한국 (PCT 출원)
12	특허권	APPARATUS FOR PROVIDING VIRTUAL CONTENTS TO AUGMENT USABILITY OF REAL OBJECT AND METHOD USING THE SAME (이를 이용하여 실제 객체와 방법의 유용성을 증가시키기 위한 가상 콘텐츠를 제공하기 위해 장치)	(주)자이언트스텝	2016.08.17	2020.11.06	XR Live 솔루션 (버추얼 스튜디오)	미국
13	특허권	AI 기반의 표정 분류 및 리타겟팅을 통한 가상 캐릭터의 표정 최적화 시스템 및 방법, 및 컴퓨터 판독 가능한 저장매체	(주)자이언트스텝	2020.06.15	2021.02.11	리얼타임 버추얼 캐릭터 솔루션	해외
14	특허권	얼굴 애니메이션을 위한 얼굴 형태 변화 전 사 방법 및 컴퓨터 판독 가능한 저장매체	(주)자이언트스텝	2020.06.15	2021.03.25	리얼타임 버추얼 캐릭터 솔루션	해외
15	저작권	호호 (2차적저작물>미술)	(주)자이언트스텝	2018.06.18	2018.10.12	버추얼 캐릭터 솔루션	한국
16	저작권	까까 (2차적저작물>미술)	(주)자이언트스텝	2018.06.18	2018.10.12	버추얼 캐릭터 솔루션	한국
17	저작권	꼬꼬와 뽀뽀 (2차적저작물>미술)	(주)자이언트스텝	2018.06.18	2018.10.12	버추얼 캐릭터 솔루션	한국
18	저작권	총총 (2차적저작물>미술)	(주)자이언트스텝	2018.06.18	2018.10.12	버추얼 캐릭터 솔루션	한국
19	상표권	PRISM245  PRISM245 (상품분류: 09, 41)	(주)자이언트스텝 / (재)광주정보문화 산업진흥원	2020.06.25	2021.10.01	하이브리드 리얼타임 렌더링 솔루션	한국

20	상표권	자이언트스텝 자이언트스텝 (상품분류: 09, 41)	(주)자이언트스텝	2021.11.04	2023.06.15	회사명 등록	한국
21	상표권	자이언트스텝 자이언트스텝 (상품분류: 35)	(주)자이언트스텝	2021.11.04	2023.05.02	회사명 등록	한국
22	상표권	GIANTSTEP GIANTSTEP (상품분류: 09)	(주)자이언트스텝	2021.11.04	2023.07.14	회사명 등록	한국
23	상표권	GIANTSTEP GIANTSTEP (상품분류: 41)	(주)자이언트스텝	2021.11.04	2023.09.04	회사명 등록	한국
24	상표권	코리 코리 (상품분류: 35, 41)	(주)자이언트스텝	2022.01.11	2023.10.13	버추얼 캐릭터 솔루션	한국
25	상표권	브리 브리 (상품분류: 35)	(주)자이언트스텝	2022.01.11	2023.10.13	버추얼 캐릭터 솔루션	한국
26	상표권	브리 브리 (상품분류: 41)	(주)자이언트스텝	2022.01.11	2023.10.17	버추얼 캐릭터 솔루션	한국
27	상표권	브리 브리 (상품분류: 38)	(주)자이언트스텝	2022.01.11	2023.08.14	버추얼 캐릭터 솔루션	한국
28	상표권	KAMPERS KAMPERS 캠퍼스 (상품분류: 09)	(주)자이언트스텝	2022.01.24	2023.10.31	Full 3D 모바일 게임	국

29	상표권	KAMPERS  (상품분류: 41)	(주)자이언트스텝	2022.01.24	2023.10.12	Full 3D 모바일 게임	한국
30	상표권	KAMPERS  (상품분류: 42)	(주)자이언트스텝	2022.01.24	2023.06.15	Full 3D 모바일 게임	한국
31	상표권	GIANTSTEP  (상품분류: 25)	(주)자이언트스텝	2022.02.03	2023.07.03	회사명 등록	한국
32	상표권	이솔 SORI  (상품분류: 38)	(주)자이언트스텝	2022.05.09	2024.01.15	버추얼 캐릭터 솔루션	한국
33	상표권	GIANTSTEP  (상품분류: 09)	(주)자이언트스텝	2022.10.11	2023.05.18	회사명 등록	한국
34	상표권	GIANTSTEP  (상품분류: 35, 41)	(주)자이언트스텝	2022.10.11	2023.04.13	회사명 등록	한국
35	상표권	GIANTSTEP  (상품분류: 09, 35, 41)	(주)자이언트스텝	2022.11.07	2023.09.07	회사명 등록	일본
36	상표권	GIANTSTEP  (상품분류: 09, 35, 41)	(주)자이언트스텝	2023.05.16	2023.12.19	회사명 등록	홍콩

37	디자인	정보표시용 화상  (물품류: 14-04)	(주)자이언트스텝	2023.04.28	2024.01.08	이솔 화상 디자인	한국
38	디자인	화면디자인  (물품류: 14-04)	(주)자이언트스텝	2023.05.02	2023.07.11	이솔 화면 디자인	호주

(주1) 상기 현황표에는 본 보고서 작성 기준일 현재 출원 및 등록이 완료된 지식재산권만 기재하였으며, 상기 내용 외 취득에 투입된 인력기간비용 등의 세부 내용은 당사 경영 및 영업 비밀에 속하는 사항으로 기재를 생략 하였습니다.

(주2) 위 지식재산권 중 10번, 11번, 12번의 특허의 등록권자는 한국전자통신연구원이며, 당사는 2024년 12월 31일까지 사용권을 부여받은 통상실시권자 입니다.

다. 규제사항 등

1) 광고 및 영상 콘텐츠 시장

광고시장에 대한 규제는 "방송통신심의위원회"의 "방송광고심의에 관한 규정"과 같이 법제화되어 있으며, 주로 방송산업에 대한 인프라와 내용 규제이며, 이에 따라 당사를 포함한 산업 내 가치창출 주체들이 영향을 받는 구조입니다.

광고 규제란 정부나 광고인 혹은 기업주 그리고 소비자가 사회 공익성을 통해 소비자를 보호하고 공정거래 질서를 지킬 목적으로 사회의 윤리 기준에서 벗어나는 광고의 편집 방식이나 내용을 법이 갖는 강제력으로나 광고인과 기업주의 자율 기준에 의해 통제하는 행위입니다. 우리나라의 방송 산업에 대한 규제의 대원칙은 매체와 채널의 특성에 따른 차별 규제였습니다. 즉 방송 산업 규제에서 지상파방송은 케이블방송이나 종합편성방송과 달리 규제하는 것을 원칙으로 삼아 왔습니다.

이러한 매체특성론적 규제의 근거는 공익성과 지상파의 방송 독점 논리입니다. 그러나 현재 미디어 환경의 변화와 세계 추세 그리고 산업 상황을 고려할 때 공익성을 제외한 여타의 논거는 설득력이 약해진 것으로 판단할 수 있습니다. 또한, 공익성이란 대단히 모호하고 불확실한 개념이며, 공익성의 실체적 근거들인 주파수 희소성, 공공산업론, 사회적 책임론 등이 방송 환경 변화 속에서 지속적으로 의미가 약화되고 있는 상황입니다.

따라서, 당사가 속한 광고시장 중 콘텐츠 제작시장은 상기와 같은 큰 틀의 규제환경 속에서 광고주의 니즈에 따라 자율적인 콘텐츠 제작이 가능한 시장이라고 판단됩니다.

2) 실감형 콘텐츠 시장

실감형 콘텐츠 시장은 2024년 현재에도 여전히 시장이 형성되고 있는 단계로, 콘텐츠의 구현 범위, 방법 등에 대한 법적 틀이 기존 콘텐츠 제작방식에 근간하고 있어 현실에 맞지 않는 어려움이 있습니다.

다만, 최근 과학기술정보통신부에서 2024년 8월 28일부터 「가상융합산업 진흥법」을 시행했습니다. 본 제정안은 가상공간과 현실공간을 연결한 가상융합세계 산업의 진흥 및 규제 개선을 위한 추진 근거를 마련하는 법안입니다.

또한, 정부는 신산업 관련 현장의 애로사항을 반영하여 2023년 3월 2일 「가상융합세계 생태계 활성화를 위한 선제적 규제혁신 방안」을 배포하였습니다.

- A. 가상융합세계 산업 진흥법제 마련 (과기정통부·문체부)
- B. 가상융합세계 윤리원칙 확산 (법부처)
- C. 가상융합세계 활용 평생교육 시설기준 완화 (교육부)
- D. 가상융합세계 교육콘텐츠 활용 활성화 방안 마련 (교육부)
- E. 가상상품 거래 질서 확립을 위한 상표 관련 제도 개선 (특허청)
- F. 가상융합세계 창작자의 지식재산권 보호 방안 마련 (문체부, 특허청)
- G. 실감형 융합콘텐츠의 창출·공유를 위한 저작물 이용 활성화 (문체부)
- H. 가상공간 구축 관련 저작권 침해 방지 안내서 마련 (문체부)
- I. 경찰업무 중 증강현실(AR) 사용 가능조항 마련 (경찰청)
- J. 개인영상정보의 안전한 활용기준 마련 (개인정보위)
- K. 가상 아바타에 대한 성적 추행 관련 제도 정비 (법무부, 여가부, 방통위)
- L. 게임-가상융합세계 구분을 위한 가이드라인 (과기정통부, 문체부)
- M. 대체불가능토큰(NFT)의 법적 성격 판단을 위한 가이드라인 마련 (금융위)
- N. 가상융합세계 내 개인정보 보호 원칙 및 처리기준 명확화 (개인정보위)
- O. 국경 간 지식재산권(IP) 침해 분쟁 대비 국제적 논의 참여 (특허청, 문체부)
- P. 차량 내 가상융합세계 환경 구성을 위한 기술기준 신설 (경찰청)

이와 같이 실감형 콘텐츠 시장에 대한 정부의 제도적 설정방향은 규제보다는 안전장치를 두되 시장 개화를 위한 적극적 허용 및 자율적 규제에 방점이 있습니다.

라. 녹색경영

당사는 해당사항이 없어 기재를 생략합니다.

마. 시장여건 및 영업의 개황

1. 산업의 특성

당사가 속한 산업군은 크게 광고 VFX 시장이 속한 "광고 콘텐츠 시장", 영상 VFX 시장이 속한 "디지털 콘텐츠 시장", 리얼타임 버추얼 캐릭터 솔루션과 하이브리드 리얼타임 렌더링 솔루션(이하 "리얼타임 콘텐츠 솔루션")이 속한 "실감형 콘텐츠 시장"으로 분류할 수 있으며 그 특성은 아래와 같습니다.

1) 광고 콘텐츠 시장

광고 VFX가 속한 "광고 콘텐츠 시장"은 전반적인 광고 산업의 큰 틀 안에 속해있으며, 아래와 같은 특성을 가지고 있습니다.

첫째, 인력의 중요성

광고 시장에서 프로덕션(광고 제작) 회사들의 주요 고객은 광고주, 광고대행사와 같은 기업이며 이러한 영업 특성상 고객의 니즈에 맞는 솔루션을 제공하는 데 핵심가치가 있으므로, 우수한 창의력 또는 기술력을 갖춘 인력이 해당 사업의 핵심 자산입니다.

둘째, 경기변동과 계절 탄력성

광고업은 타 산업에 비해 경기 변동에 상대적으로 높은 탄력성을 가지고 있습니다. 따라서, 경기 호황시에 광고주의 마케팅 예산 증대로 시장이 크게 성장하는 특성이 있습니다. 또한, 일반소비자의 소비패턴에 따라 여름상품 출시 시기인 2분기와 크리스마스와 연말 시즌인 4분기에 성수기의 양상을 보입니다.

셋째, 온라인 광고시장의 성장

2016년 온라인광고가 방송광고 비중을 넘어선 이후로, 현재 온라인광고 중에서도 모바일 매체를 통한 광고가 가장 높은 점유율을 차지하고 있습니다. 모바일 매체 광고시장의 급성장을 계기로 광고시장 경기는 향후 강보합이 유지될 것으로 전망되고 있습니다.

광고 콘텐츠는 의사 전달의 형태에 따라 비대면적 방식의 광고를 총칭하는 ATL(Above The Line)과 대면적 의사전달 방식의 BTL(Below The Line)시장으로 크게 구분되며, 당사는 4대 매체(TV, 라디오, 신문, 잡지)와 인터넷 매체 광고 등을 커버하는 ATL 영역의 광고를 주로 제작하고 있습니다. 생산자 관점에서의 ATL 광고 콘텐츠 시장은 아래와 같은 value chain을 구성하며, 당사는 콘텐츠 제작(production)사로서 시각효과의 영역뿐 아니라 creative를 제안하는 대행사의 기능까지 커버하고 있습니다.



2) 디지털 콘텐츠 시장

소프트웨어정책연구소의 '2023 국외 디지털콘텐츠 시장조사' 보고서 중 '세계 디지털콘텐츠 시장규모 및 전망'에 따르면, 영상VFX가 속한 "디지털콘텐츠 시장"은 2027년까지 연평균 11.1% 성장이 예상되는 시장입니다.

디지털 콘텐츠 시장의 특성은 먼저, 고부가가치의 고속성장성을 들 수 있습니다. 이는 디지털 콘텐츠 산업이 하드웨어와 네트워크의 빠른 발전으로 다양한 고객층이 이용할 수 있음에 따라 새로운 수요가 빠른 속도로 증가하고 있기 때문입니다.

디지털 콘텐츠 산업은 디지털 가전의 보급 확산과 기능 통합에 따른 디지털 컨버전스에 대응 가능한 산업 모델입니다. 디지털 콘텐츠는 한 번 개발하면 하나의 소스로 다양한 디지털 기기에서 활용될 수 있으며, 한 번 생산되고 난 후에는 별도의 추가비용 없이 재생산되어 어디에서나 활용 가능한 장점이 있고, 주시장보다 파생시장의 규모와 수익이 더 큰 특성을 가지고 있습니다.

또한, 디지털 콘텐츠 사업은 ChatGPT와 같은 생성AI의 게임, 제조업, 커뮤니케이션 등 확대 적용, 애플 비즈프로 등 글로벌 기업의 시장 진입과 이로 인한 XR기기 성능 향상과 가격 경쟁, 기업의 디지털 전환화 OTT, 게임 수요 증가로 인한 퍼블릭 클라우드 시장의 성장 등으로 높은 성장이 기대 되는 산업입니다.

3) 실감형 콘텐츠 시장

당사의 리얼타임 콘텐츠는 실시간 양방향성 특징을 가진 콘텐츠로 전방시장은 실감형 콘텐츠 시장입니다. 최근에는 고화질, VR(가상현실), AR(증강현실) 등 XR(확장현실) 콘텐츠의 소비가 늘어나고, 대용량의 데이터처리가 요구되며, 고사양으로 구현 가능한 인터랙티브 콘텐츠의 수요가 커지고 있습니다. 이러한 시장환경 속에서 시장 이용자들의 니즈가 급증하고 있는 VR(가상현실), AR(증강현실) 등 XR(확장현실)로 대변되는 실감형 콘텐츠는 전통적인 영상 콘텐츠(일방향성)와는 다르게 체험자가 스스로 다른 대상이 된 것 같은 느낌을 주거나, 가상의 영상 공간 속에 들어가 있는 것 같은 생생함을 주는 특징이 있습니다.(양방향성)

소프트웨어정책연구소의 '2023 국외 디지털 콘텐츠 시장조사' 보고서 중 "세계 실감형 콘텐츠 시장규모 및 전망"에 따르면 세계 실감형 콘텐츠 시장은 2027년까지 연평균 11.1% 성장하여 5조 8,450억 달러를 기록할 것으로 전망됩니다.

2022년 VR 실감문화콘텐츠 시장은 기존에 오프라인 중심으로 운영되던 공연전시 시장과 기업 세미나 등이 팬데믹으로 대거 가상환경으로 전환되면서 본격적으로 MICE 시장이 82.9%로 가장 높은 비중을 보이는 가운데, 게임 12%, 광고 5.1% 순의 비중으로 나타났다. 향후 MICE 시장은 팬데믹 이후에도 오프라인이 제공하지 못하는 채팅과 AI를 통한 상호작용, 멀티뷰 시점, 개인화 기능 등을 제공하면서 향후 2027년에는 2022년 대비 7.2%p 상승한 90.1%의 비중을 보일 것으로 전망됩니다.

2. 산업의 성장성

(가) 글로벌 시장동향과 전망

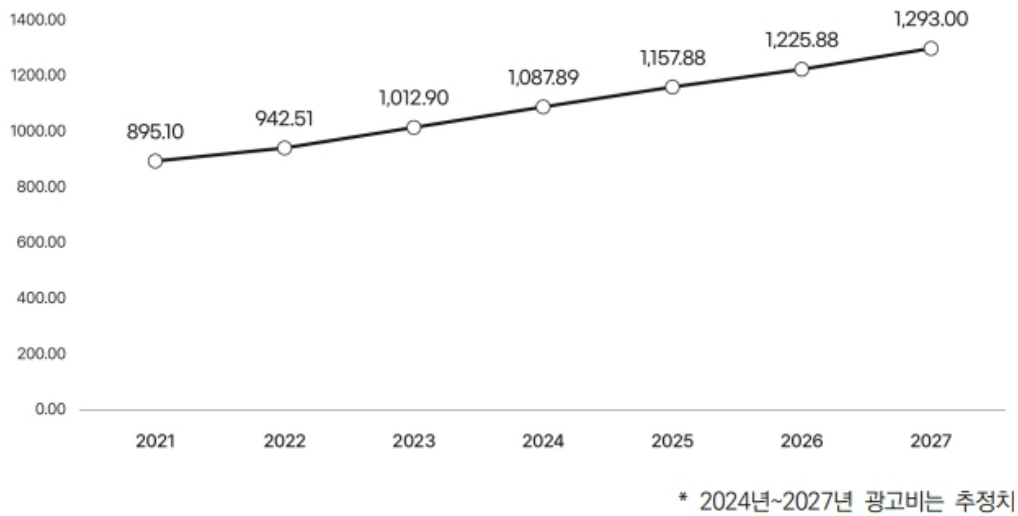
1) 광고 콘텐츠 시장

Statista(2024)에 따르면, 2021년부터 2027년까지 글로벌 광고비는 지속적으로 증가 추세를 보이는 것으로 나타났습니다.

글로벌 광고비는 2022년에 9,425억 달러로 9천억 대를 넘어섰으며, 2023년에는 1조

129억 달러, 2024년에는 1조 878억 달러, 2025년에는 1조 1,578억 달러, 2026년에는 1조 2,258억 달러, 2027년에는 1조 2,930억 달러로 꾸준히 증가할 것으로 추정됩니다.

(단위: 백만달러)



출처: Statista(2024). Advertising - World Wide, 「2024 방송통신광고비 조사 보고서」

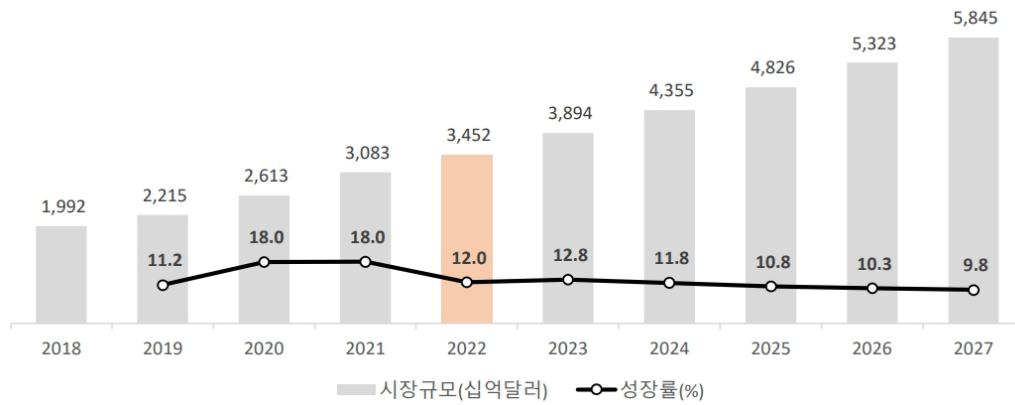
2) 디지털 콘텐츠 시장

소프트웨어정책연구소의 '2023 국외 디지털콘텐츠 시장조사' 보고서 중 '세계 디지털콘텐츠 시장규모 및 전망'에 따르면, 영상VFX가 속한 "디지털콘텐츠 시장"은 2027년까지 연평균 11.1% 성장이 예상되는 시장입니다.

디지털 콘텐츠 시장의 특성은 먼저, 고부가가치의 고속성장성을 들 수 있습니다. 이는 디지털 콘텐츠 산업이 하드웨어와 네트워크의 빠른 발전으로 다양한 고객층이 이용할 수 있음에 따라 새로운 수요가 빠른 속도로 증가하고 있기 때문입니다.

디지털 콘텐츠 산업은 디지털 가전의 보급 확산과 기능 통합에 따른 디지털 컨버전스에 대응 가능한 산업 모델입니다. 디지털 콘텐츠는 한 번 개발하면 하나의 소스로 다양한 디지털 기기에서 활용될 수 있으며, 한 번 생산되고 난 후에는 별도의 추가비용 없이 재생산되어 어디에서나 활용 가능한 장점이 있고, 주시장보다 파생시장의 규모와 수익이 더 큰 특성을 가지고 있습니다.

또한, 디지털 콘텐츠 사업은 ChatGPT와 같은 생성AI의 게임, 제조업, 커뮤니케이션 등 확대 적용, 애*비*비*프로 등 글로벌 기업의 시장 진입과 이로 인한 XR기기 성능 향상과 가격 경쟁, 기업의 디지털 전환화 OTT, 게임 수요 증가로 인한 퍼블릭 클라우드 시장의 성장 등으로 높은 성장이 기대 되는 산업입니다.



출처: 2023 국외 디지털콘텐츠 시장조사(과학기술정보통신부)

특히 영화, 드라마 VFX의 경우 OTT 플랫폼 시장과도 밀접한 연관이 있습니다. 소프트웨어 정책연구소의 '2022 국외 디지털콘텐츠 시장조사' 보고서에 따르면, 2021년 세계 디지털콘텐츠 유통플랫폼 시장은 언택트 소비문화의 정착으로 디지털콘텐츠에 대한 수요 증가, OTT 플랫폼의 오리지널 시리즈 공개, IP 활용 등 콘텐츠 확장을 통한 유료 구독자의 증가로 성장하고 있습니다.

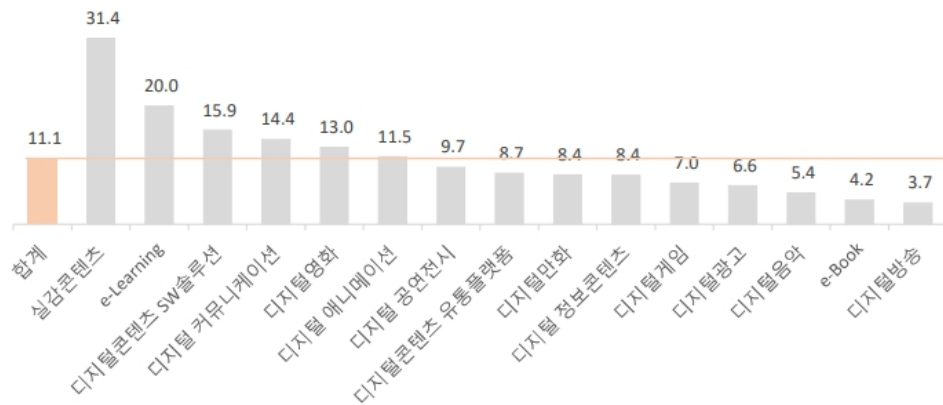
특히 모바일 기기 이용 인구의 증가와 모바일라이프의 확산은 앱마켓의 성장을 견인하였으며 OTT 시장은 넷*릭스의 오*어 게임 흥행과 디*니+의 스포츠 중계에 대한 권리 확보 등 플랫폼 간 서비스 차별화 및 맞춤형 서비스 제공, 구독 번들 서비스 등의 다양화로 전년 대비 24.9% 증가한 1,520억 3,800만 달러를 기록했습니다.

또한 향후 디지털콘텐츠 유통플랫폼 시장은 스마트폰 보급과 네트워크 인프라의 개선, 미디어 콘텐츠 시정방식의 변화 등으로 2026년까지 연평균 11.3% 상승한 2,594억 2,700만 달러에 이를 것으로 전망됩니다.

3) 실감형 콘텐츠 시장

당사 리얼타임 콘텐츠 솔루션의 전방시장은 실감형 콘텐츠 시장으로 소프트웨어정책연구소의 '2023 국외 디지털 콘텐츠 시장조사' 보고서 중 "세계 실감형 콘텐츠 시장규모 및 전망"에 따르면 세계 실감형 콘텐츠 시장은 2027년까지 연평균 11.1% 성장하여 5조 8,450억 달러를 기록할 것으로 전망됩니다.

(단위: %)



출처: 2023 국외 디지털콘텐츠 시장조사(과학기술정보통신부)

실감형 콘텐츠 중에서도 당사의 주력 기술이 사용될 전방시장은 AR/VR의 SW시장입니다. 소프트웨어정책연구소의 국외 디지털 콘텐츠 시장조사 및 동향 심층분석 자료 내 '세계 실감 콘텐츠 시장규모 및 전망(2018-2027)'에서 AR, VR 시장 중 HW 시장을 제외한 SW 시장을 합산하여 AR/VR SW 시장을 추정해본다면 AR/VR SW 시장은 2027년까지 연평균 39.6% 고성장세를 유지할 것으로 전망하고 있습니다.

[세계 실감형 콘텐츠 SW시장]

(단위: 백만달러)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027
AR-SW	8,859	13,071	27,078	34,589	49,636	66,576	87,188	112,849	145,566	187,123
VR-SW	2,556	3,336	6,685	8,243	12,425	16,950	22,125	27,974	34,831	43,046
합계	11,415	16,407	33,763	42,832	62,061	83,526	109,313	140,823	180,397	230,169

출처: 2023 국외 디지털콘텐츠 시장조사(과학기술정보통신부)

실감형 콘텐츠는 정보통신기술(ICT)을 기반으로 인간의 오감을 극대화하여 실제와 유사한 경험을 제공하는 차세대 콘텐츠이며, 이를 통한 상업화된 시장이 실감형 콘텐츠 시장입니다. 실감형 콘텐츠 시장은 소비자와 콘텐츠의 능동적 상호작용성과 오감을 만족시키는 경험 제공, 이동성이 특징입니다. 가상현실, 증강현실, 홀로그램, 오감 미디어 등이 대표적인 실감형 콘텐츠의 예가 되고 있으며 실감형 콘텐츠는 게임, 영화를 넘어 교육, 의료, 자동차 등 다양한 분야에서 적용, 발전될 것으로 예상됩니다.

특히 차세대 네트워크로 주목받고 있는 5G의 상용화와 함께 실감형 콘텐츠의 대중화에 대한 기대감이 높아지고 있습니다. 5G는 기존의 4G 네트워크 대비 속도와 전송 용량 면에서 크게 발전된 기술로, 시각 정보뿐만 아니라 오감 정보를 모두 전달하는 실감형 콘텐츠의 대용량 데이터 트래픽을 감당하기에 적합합니다.

(나) 국내 시장동향과 전망

1) 광고 콘텐츠 시장

Kobaco(한국방송광고진흥공사)의 '2024 방송통신광고비 조사 보고서'에 따르면 국내 광고

시장은 2024년 17조 656억 원에서 2025년 17조 4,569억원 규모로 전기대비 2.7% 성장할 것으로 전망되었습니다.

이는 제22대 국회의원 선거, 파리 올림픽, AFC 아시안컵 등 2024년에 비롯한 첨단 기술이 스마트 광고에 적용되면서 광고 효율성이 향상되고, 유튜브 쇼츠와 인스타그램 릴스 등 숏폼 콘텐츠를 활용한 광고 전략이 활성화됨에 따라 광고시장이 새로운 성장 동력을 확보한 것으로 보입니다.

2024년 기준 국내 광고시장 매출액 중 온라인광고가 전체의 59.6%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 방송광고가 17.8%로 두 번째 높은 비중을 차지합니다. 온라인 광고에 속해있는 모바일 광고의 매출 비중은 2019년 4조 6,503억 원(32.2%)을 기록하며 3조 7,710억 원(26.1%)을 기록한 방송광고를 추월했고 꾸준히 그 상승세를 이어갈 것으로 예상됩니다. 2025년에는 온라인광고가 전체 광고시장 매출액의 61.0%를 차지할 것으로 예상되며 이는 방송광고 매출액의 3배가 넘는 수치입니다.

[국내 총 광고비 규모]

(단위: 백만원)

구분	2021	2022	2023	2024	2025	CAGR
국내 총 광고비	15,517,375	16,520,276	16,541,014	17,000,656	17,456,901	2.99%

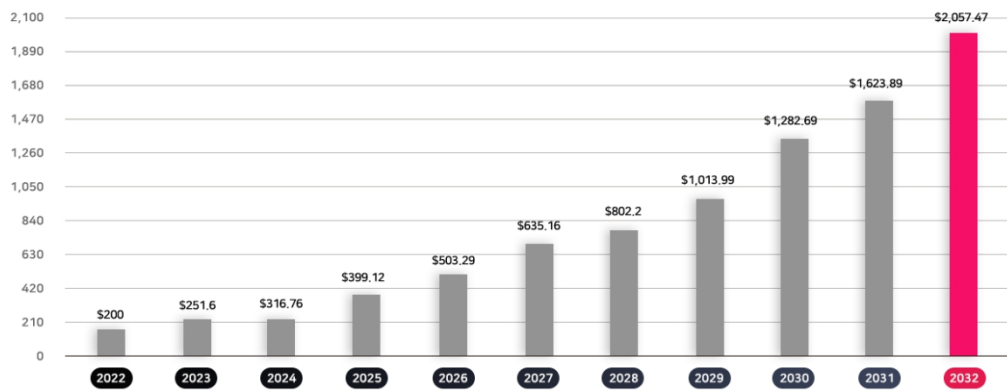
출처: 한국방송광고진흥공사, 「2024 방송통신광고비 조사보고서」

2) 디지털 콘텐츠 시장

국내 디지털 콘텐츠 시장은 2009년부터 문화체육관광부에서 온/오프라인 콘텐츠 산업을 통합 관리하기로 함에 따라 2009년부터는 디지털 콘텐츠 부분이 따로 집계되고 있지 않아 대략적으로 추정할 수 밖에 없습니다.

다만, 디지털 콘텐츠의 특성 상 국경을 넘어 소비가 가능한 재화이고, 빠르게 확대 및 재생산될 수 있는 특징을 고려하여 국내 디지털 콘텐츠 시장도 세계 디지털 콘텐츠 시장 전망의 추세를 따를 것으로 예상하고 있습니다.

한국방송통신전파진흥원에서 발간한 Media Issue Trend(vol.61)에 따르면, 2022년 세계 OTT시장은 2천억 달러 규모로 추정되며, 2023년부터 2032년까지 연평균 (CAGR) 26.3%씩 증가해 2032년 2조 574억7천만 달러 규모에 이를 것으로 전망되고 있습니다.
(단위: 십억달러)



출처: Precedence Research(2023), 한국방송통신전파진흥원, Media Issue Trend(vol.61)

3) 실감형 콘텐츠 시장

국내 실감형 콘텐츠 시장은 개화단계로 시장 규모 및 전망 자료가 구체적으로 나와 있지 않습니다. 다만, 국내 실감형 콘텐츠 시장은 향후 글로벌 실감형 콘텐츠 SW 시장 성장률 39.6% 정도의 고성장세를 유지할 것으로 전망하고 있습니다.

'2023 국외 디지털콘텐츠 시장조사'에 따르면, 2022년 실감콘텐츠 시장은 AR시장이 71.5%로 시장을 주도하고 있는 가운데, VR(21.3%), 홀로그램(5.1%)가 뒤를 잇고 있습니다. 향후 AR시장은 2022년 9월에 출시된 AR글래스 'Magic Leap 2'를 비롯한 메*, 마*크로소프트 등이 의료, 제조 등 기업용 시장 중심으로 공략하는 데다, 모바일을 활용한 AR 어플리케이션들이 인기를 얻으면서 2027년에는 2022년 대비 5.2%p 성장한 76.7%를 기록할 것으로 전망됩니다.

2022년 VR 실감문화콘텐츠 시장은 기존에 오프라인 중심으로 운영되던 공연전시 시장과 기업 세미나 등이 팬데믹으로 대거 가상환경으로 전환되면서 본격적으로 MICE 시장이 82.9%로 가장 높은 비중을 보이는 가운데, 게임 12%, 광고 5.1% 순의 비중으로 나타났다. 향후 MICE 시장은 팬데믹 이후에도 오프라인이 제공하지 못하는 채팅과 AI를 통한 상호작용, 멀티뷰 시점, 개인화 기능 등을 제공하면서 향후 2027년에는 2022년 대비 7.2%p 상승한 90.1%의 비중을 보일 것으로 전망됩니다.

3. 경기변동의 특성

1) 경기변동과의 관계

당사의 광고 및 영상 VFX는 광고시장과 밀접한 관계가 있으며, 경제성장 및 경기 변동에 민감하게 반응합니다. 경기요인 중에서도 가계의 소득 및 민간소비의 변화에 연관되어 있으며, 광고주의 광고비 지출의 변화 등으로 추정 가능합니다.

디지털 콘텐츠 시장 및 실감형 콘텐츠 시장은 엔터테인먼트 산업이 많은 비중을 차지하고 있습니다. 특히 경기가 나쁠 때 가장 먼저 소비를 줄이는 분야 중 하나가 엔터테인먼트 관련 산업입니다. 따라서 디지털 콘텐츠 시장 및 실감형 콘텐츠 시장 중 엔터테인먼트 관련 산업은 경기변동에 민감하게 반응하는 시장으로 알려져 있습니다. 다만, 온라인 콘텐츠는 상대적으

로 단가가 낮아 구매에 대한 위험이 적기 때문에 구매할 시 의사결정과정에서 신속하게 이루어지는 "저관여 제품"으로 경기변동에 상대적으로 덜 민감합니다. 또한, 언택트 문화, OTT 서비스의 발전, 콘텐츠의 특성 상 국경 없는 실시간 소비 가능 등의 최근 시장 변화를 고려했을 때 경기변동과 별개로 지속 성장 가능성이 높은 시장입니다.

2) 계절적 요인

광고시장은 소비자의 소비패턴에 따라 변동되는 계절성이 있습니다. 크리스마스와 연말 시즌인 4분기와 여름상품 출시 시기인 2분기에 기업의 마케팅 활동이 활발해짐에 따라 상대적으로 다른 분기보다 광고시장이 활발합니다. 디지털 콘텐츠 시장 및 실감형 콘텐츠 시장은 통상 7월과 8월, 12월과 1월에 소비가 증가하는 추세가 있는데, 장마, 여름방학, 직장인들의 휴가, 겨울방학, 낮은 기온으로 인한 실내활동 증가 등에 따라 소비자들의 온라인 콘텐츠 소비 욕구가 증가되고, 특히 기업들의 광고 마케팅이 활발해지는 시기이므로 계절성이 일부 존재합니다.

3) 제품(서비스)의 라이프사이클

일반적으로 광고, 영상, 실감형 콘텐츠는 유행 변화, 기술의 발전, 광고 매체의 트렌드 등과 같은 외부 영향으로 다양하고 창의적인 콘텐츠가 제작되고 단기간(1개월 ~ 6개월)에 소비가 일어나므로 제품(서비스)의 라이프사이클이 짧은 산업입니다.

다만, IP를 활용한 버추얼 아티스트(셀럽, 인플루언서) 및 리얼타임 콘텐츠는 최초 제작 후 이를 이용하여 다양한 프로젝트를 제작 및 활용이 가능함으로 1회 제작으로 다양한 콘텐츠로의 지속적인 확대 및 재생산될 수 있어 라이프사이클이 상대적으로 긴 편에 속합니다.

4. 경쟁요소

당사의 주요 사업인 광고 VFX는 당사 및 다수의 중소기업체가 경쟁하고 있는 시장으로 경쟁업체 및 경쟁현황을 파악하기 위한 객관적인 자료 확보가 어렵습니다. 당사 등 Major 4개사가 시장의 20~30%를 점유하고 있고, 기타 소규모 스튜디오들이 나머지 Market share를 가져가고 있는 것으로 파악됩니다. 당사는 최근 3년간 매년 약 100억원 이상의 안정적 광고 VFX 매출을 유지하고 있습니다.

당사가 속한 영상 VFX시장과 리얼타임 실감형 콘텐츠 시장의 경쟁현황은 리얼타임 콘텐츠 솔루션 등으로 제작 방식이 고도화되면서 기술력이 핵심 경쟁요소로 작용할 것으로 예상됩니다. 당사의 핵심제품인 리얼타임 버추얼 캐릭터 솔루션과 하이브리드 리얼타임 렌더링 솔루션은 디*털도메인(미국) 등 글로벌 업체와 경쟁할 것으로 예상됩니다.

당사는 ① 국내 유일하게 디*니 Audit(2016), 넷*릭스 4K 기술 test(2018), TPN(Trusted Partner Network)의 보안평가프로그램(2019)을 모두 통과한 VFX기업으로서의 위상을 기반으로, ② 2008년 설립 이래 최초 설립시의 숙련된 제작인력그룹의 이탈률이 국내 VFX 기업 중 최저 수준으로 파악되어 높은 quality control 역량을 갖추었으며, ③ 국내 최대 리얼타임그래픽 핵심기술 개발 인력이 R&D부서에 상주하여 Global 수준의 버추얼휴먼기술 및 콘텐츠 기술의 격차를 강화하고 있고, ④ 국내 유일의 XR Contents Studio Group으로 내재화된 기획, 제작(자이언트스텝, 빅인스퀘어)-송출(키마시스템즈) 시스템을 구축하고 있으며, ⑤ 국내 기업 유일하게 Real-time Graphic 기술과 AI 기술의 독보적인 연계성을 구축하고

있습니다.

특히, 당사의 리얼타임 버추얼캐릭터솔루션은 자체 특허사항으로 타사 대비 비교 우위를 가지고 있습니다. 특히 당사가 제작한 버추얼 휴먼 <빈센트> 방식의 경우, 단일카메라 기반으로 AI 데이터 솔루션까지 보유하고 있어 기존 제작방식에 비하여 40%이상 제작시간을 단축할 수 있습니다.

5. 시장여건

1) 시장의 연혁

당사의 기존 사업이 속한 큰 범주의 영상 콘텐츠 제작 산업 즉, VFX산업은 그래픽 구현기술의 발전에 따라 아래와 같은 변화를 해 왔습니다.

구 분	2D 그래픽 디자인	3D 그래픽 디자인	리얼타임 3D
주요 구현 기간	1960~1980s	1990~2010s	2010년대 후반~
소프트웨어	Sketchpad, PDGS, ADAM 등	Solidworks, 3DS Max, Maya 등	Unreal, Unity 등
구현 콘텐츠	비디오 게임, 항공기/차량 등 산업용 애니메이션, 2D 영화 등	3D 영화, 홀로그램 콘텐츠 등	VR, AR, XR 등 실감형 콘텐츠

그 중 가장 선도적 기술로 구현되는 실감형 콘텐츠는 다양한 센서를 이용해서 사람의 제스처, 모션, 음성 등 사람의 행위를 인식하고 분석하는 기술을 활용하여 가상의 디지털 콘텐츠를 실제의 물체처럼 조작할 수 있게 만든 디지털 콘텐츠입니다.

해당 콘텐츠 산업은 1966년 미국의 컴퓨터 과학자이자 컴퓨터 그래픽의 선구자인 이반 서덜랜드가 가상 세계로 안내하는 창(window)이 될 것이라고 제안하면서, HMD(Head Mount Display)를 개발한 데 이어, 1989년 Jaron Lanier가 가상 현실(Virtual Reality; VR)라는 신조어를 만들었고, 첫 번째로 가상 세계를 이용한 수익창출 모델을 고안하면서 시작되었습니다. 또한 보잉사의 연구원이었던 Tom Caudell은 보잉의 제작자들에게 항공기의 전선을 조립하는 것을 돕기 위한 과정에서 증강현실(Augmented Reality; AR)이란 용어를 만든 것으로 알려져 있습니다.

그리고, 1994년 토론토 대학의 Paul Milgram교수는 현실과 가상의 연속성(Reality-Virtuality Continuum)에 대해 스펙트럼을 적용해 설명하면서 그 사이에 존재하는 모든 현상을 혼합현실(Mixed Reality; MR)라고 정의한 바 있습니다.

따라서, 실감형 콘텐츠 시장은 이러한 VR·AR·MR을 모두 포괄한 정보통신기술(ICT)을 기반으로 인간의 오감을 극대화하여 실제와 유사한 경험을 제공하는 차세대 콘텐츠 시장을 의미하며, 중소벤처기업부의 2020년 ICT R&D 중장기 기술로드맵자료에 의하면 실감형 영상 콘텐츠, 인터랙션 콘텐츠, 감성콘텐츠, 콘텐츠 유통/서비스 시장 등의 세부시장을 갖고 있습니다.

중소벤처기업부의 2020년 ICT R&D 중장기 기술로드맵자료에 의하면, 2010년대는 온라인(온라인 콘텐츠, 포털 웹, 데스크탑 컴퓨터)과 스마트 모바일(모바일 콘텐츠, SNS 스타트 앱,

모바일 스마트기기)을 활용한 '커넥티드 콘텐츠'의 시대였습니다.

2020년대는 '실감형 콘텐츠' 시대로, 몰입 및 실감형 영상 콘텐츠, 지능형 인포, 실가상플랫폼, VR/AR/MR 기기 등의 몰입형 장치를 이용해 이머시브한 실감형 콘텐츠를 즐기게 될 것입니다. 아울러 2030~2035년은 '초실감 감성' 콘텐츠로, 공간과 감각을 초월한 콘텐츠를 만들 수 있는 기술까지 발전할 전망입니다.

2) 시장의 변화

당사가 속한 영상 콘텐츠 산업은 2000년대에 접어들어 과거 TV 등 레거시 미디어의 일방형, 소비형 콘텐츠 시장에서 유*브, 넷**스 등 OTT를 통한 참여형, 생산자형 콘텐츠 시장으로 급격히 변화하고 있습니다. 이 변화의 중심에는 미래를 이끌어갈 Z세대 및 알파세대가 있습니다. 최근 리얼타임 엔진과 생성형 AI(generative AI)의 고도 성장은 기술 기반의 VFX 회사의 제작 효율성을 증대할시킬 것으로 예상되어, 시장의 변화는 업계의 변화로 이어질 것으로 예상됩니다.

① Z세대(Digital Native) 및 알파(Alpha) 세대

1995년 이후 출생세대인 Z세대는 향후 세상을 이끌어갈 주역인 세대이며, 태어날 때부터 디지털기에 익숙할 뿐 아니라 text보다는 영상으로 이야기하고, 소셜 인플루언서들에 크게 열광하는 세대로, 모두가 콘텐츠의 생산자이자 소비자인 프로슈머(Prosumer)를 지향하는 특성을 가지고 있습니다.

알파(Alpha)세대는 Z세대에 이어 2010~ 2024년 사이에 출생한 세대로, 40대에 접어드는 밀레니얼세대의 자녀들이어서 '미니 밀레니얼'이라고도 불립니다. '디지털, 모바일 네이티브'를 넘어 'AI, 챗봇 네이티브'라 불리며 이전 세대보다 빨라진 신체적 성숙도와 더불어 왕성한 정보력을 갖추고 있습니다. 이들은 스마트폰이 없는 세상을 상상하지 못하여, 완벽한 디지털 환경 속에서 스마트폰과 패드, 유튜브가 매우 친밀한 세대입니다. 또한, 디지털 친화적인 부모 덕분에 교육, 놀이, 양육과 기술을 결합한 키즈 테크 시장에서 큰 영향력을 행사하고 있다는 특성이 있습니다.

따라서, 콘텐츠산업 생태계는 Z세대와 알파(Alpha)세대를 소구할 수 있는 방향으로 기민하게 회사의 사업을 변화하지 않으면 생존에 위협이 될수 있을 정도로 4차 산업혁명을 맞이하여 IT 기반으로 빠르게 변화하고 있으며, 이러한 기민한 대응력과 과감한 사업변화를 위한 꾸준한 추진력을 가진 회사가 결국 살아남을 것으로 예상됩니다. 당사는 이러한 시대적 흐름을 미리 인지하고 기존 VFX사업에 안주하지 않고, 2016년부터 버추얼 프로덕션 등 회사의 미래를 위한 변화를 준비하였습니다.

② 4차 산업혁명: 5G /6G통신망 개통

5G 통신망은 2019년 4월 국내 상용화 원년을 맞이하였으며, 네트워크 슬라이싱 기술 등으로 Tailored network 기반의 다양한 B2B서비스를 가능케 하고, 아래와 같은 특징을 가지고 있습니다.

eMBB(enhanced Mobile Broadband): 초고속

- 대용량 전송이 필요한 서비스를 감당할 수 있게 됨
- 신호가 약한 지역(Cell Edge)에서도 빠른 속도; 변화가, 경기장 등 사용자가 밀집된 장소에서도 끊김없는 서비스가 가능.

URLLC(Ultra Reliable & Low Latency Communication): 초저지연

- 실시간 반응속도가 필요한 서비스를 감당할 수 있게 됨

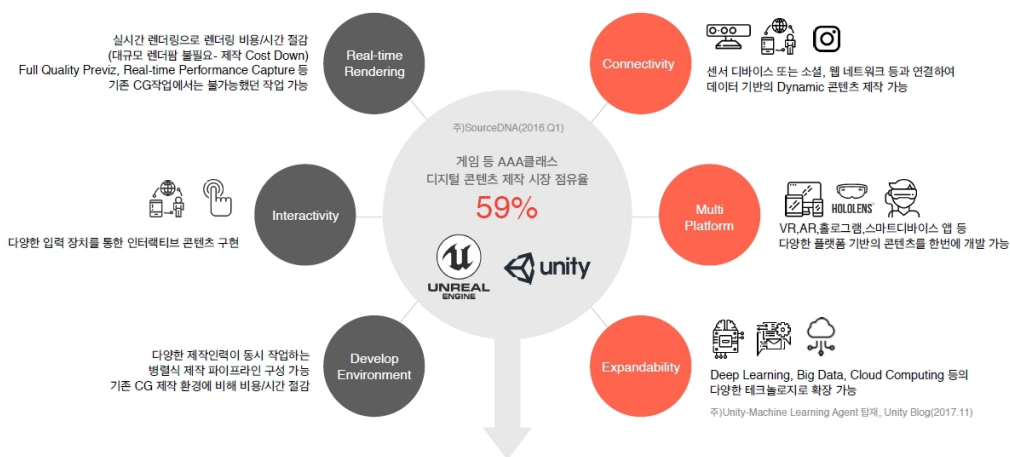
mMTC(massive Machine Type Communication): 초연결성

- 수많은 IoT 기기들이 상호 연결되는 서비스를 감당할 수 있게 됨

5G의 상용화로 기존의 기술로 구현하지 못한 대용량의 실시간 반응이 가능한 5G 실감형 콘텐츠의 개발 및 수요가 향후 매우 커질 것으로 예상되며, 정부에서도 이러한 변화에 선제적으로 대응하기 위해 문체부 및 과기부에서 미래형 실감형 콘텐츠의 개발 및 사업시행 지원, 디지털 콘텐츠산업 육성을 위한 다양한 지원사업을 펼치고 있습니다.

③ 4차 산업혁명: 리얼타임엔진

4차산업혁명의 시대를 맞이하여 새로운 디바이스, 플랫폼의 등장과 다양한 기술 융복합/연결로 인한 새로운 비즈니스 기회가 발생하고 있으며, 이러한 시대적 니즈에 부합하는 융합형 디지털 콘텐츠 제작을 위한 리얼타임엔진의 가치에 콘텐츠 업계가 주목하고 있습니다.



④ 생성형 AI(generative AI)의 고도 성장

생성형 AI(generative AI)는 기존 VFX 업계를 혁신적으로 변화시킬 것으로 예상됩니다. 생성형 AI(generative AI)가 현재 인간을 완전히 대체할 수는 없지만, 인간의 능력을 강화하는 도구로 사용이 가능하며, 이는 기존 VFX 산업에도 적용될 것으로 예상됩니다. 생성형 AI(generative AI)가 VFX 아티스트나 팀의 모든 작업을 대체할 수 있다는 의견도 있으나 VFX 아티스트들의 창의적인 의사 결정과 문제해결 등을 실현할 수 있는 제작 툴로써 사용된

다면, VFX 파이프라인의 훌륭한 툴로서 VFX 산업을 발전시킬 것으로 주목하고 있습니다.

당사는 VFX 아티스트의 역량을 "보강(augments)"하는 도구로 실사용하고자 꾸준히 R&D를 진행하고 있습니다. 반복 작업을 대체하고, 제작기간을 단축하며, 콘텐츠의 품질 향상할 수 있도록 신규 툴을 내제화하거나 자체 솔루션 등을 개발하여, 실제 VFX 파이프라인에 적용 또는 적용 예정에 있습니다.

6. 사업부문의 구분

당사는 광고 VFX 업계에서 "Excellent One team" 체계로 그동안의 업력과 독보적인 퀄리티 역량을 통해 최고의 안정적 기술력을 인정받아 왔습니다. 당사는 VFX를 넘어 버추얼 휴먼 솔루션, XR Live 솔루션, 인터랙티브 미디어 아트 솔루션 등의 연구개발을 지속적으로 추진하여 리얼타임 실감형 콘텐츠의 독창적 상업화에 성공하였습니다.

"문화콘텐츠 기술산업(Culture Tech/Contents Tech)" 내에서 크리에이티브 역량 뿐만 아니라 AI에 기반한 기술 역량으로도 선도적인 포지셔닝을 하고 있는 크리에이티브 테크(Creative-Tech) 기업입니다.

사업부문	서비스 및 제품	사업 현황
콘텐츠 제작 (주1)	1) 광고VFX, 영상VFX, 리얼타임콘텐츠 2) 리얼타임 버추얼 캐릭터 솔루션 3) 하이브리드 리얼타임 렌더링 솔루션 4) 버추얼 스튜디오 5) 전시/공간 사업	1-1) 2008년 설립 이후 다수의 프리미엄 광고 콘텐츠 제작 및 제작 편수가 꾸준히 증가 중 1-2) 국내외 대행사 및 광고주의 광고 콘텐츠 제작 1-3) 2017년 미국법인을 설립하고 글로벌 시장으로 사업영역 확장 2-1) 2018년부터 실감형 버추얼캐릭터 제작 2-2) R&D 고도화를 통한 음성과 AI를 결합한 선도적 사업모델 추진 2-3) 자체 버추얼셀럽IP 개발 3-1) 2018년부터 리얼타임엔진 기반으로 홀로그램 공연/공간전시영상 등 프로젝트 제작 3-2) 리얼타임 엔진기반 영상 제작환경으로의 전환을 가속화하기 위한 자체 plug-in개발 등 지속 진행 중 4-1) 당사 버추얼 스튜디오인 A.I-One Studio를 활용한 XR(AR, VR 등) 콘텐츠 제작 4-2) 빅테크사, 엔터테인먼트사의 비대면(온라인) XR 공연 콘텐츠 제작 5-1) 미디어 아트 및 키네틱 아트 기획 및 제작 5-2) 티케팅 기반의 인터랙티브 미디어 아트, 전시관 등으로 확장
영상 기획 제작 (주2)	영상 콘텐츠 촬영, 기획 등 용역 매출	- 촬영 및 기획 등 영상 콘텐츠 제작
장비판매 (주3)	방송장비 용역 매출	- 장비 및 시스템 납품 설치, 유지보수
장비판매 (주3)	방송장비 상품, 제품 매출	- 공중파 방송국, CATV, IPTV, 위성방송 및 포스트 프로덕션의 방송(영상) 관련 장비 및 시스템 납품 설치, 유지보수 - UHD/HD Hybrid 중계차 설계 시공 및 제작 시설 구축

(주1) 자이언트스텝, (주)브이레인저, (주)사일로랩, GIANTSTEP Studios Inc. 사업부문
(주2) 박인스퀘어 사업부문
(주3) 키마시스템즈 사업부문

7. 영업현황

1) 광고VFX

광고 제작 과정에서 촬영 후 후반제작과정에 해당하는 시각효과제작을 통해 콘텐츠를 완성하는 솔루션으로, 광고에 필요한 크리에이티브 기획과 아이디어를 도출하고, 제작에 필요한 기술적 요소를 제안합니다. 또한, 촬영된 영상에 (*필요시 3D CG 제작을 더해) VFX 툴로 보정하고 합성합니다. 나아가 완벽한 제품을 보여주기 위해, 감각적인 모션그래픽과 키네틱 타이포를 활용해 고난이도의 VFX 제작을 수행합니다. 회사는 제*기획 등의 주요 협력사로서 삼*전자, 현*차, 네*버등 광고주의 주요 프로젝트를 맡아 제작하며 업계 내 위치를 공고히 하고 있으며, 2023년에도 프리미엄 광고 수주가 지속적으로 확대되었습니다.

2) 영상VFX

당사는 영화, 게임 등 콘텐츠에 포함되는 높은 퀄리티의 시각효과와 홀로그램영상, 공간 맵핑영상, 미디어파사드 등 뉴미디어에서 구현되는 그래픽 영상을 제작합니다. 이는 광고 VFX에 비해 장기간이 소요되므로, 제작 파이프라인의 관리가 매우 중요합니다.

당사는 2017년부터 제작관리의 고도화를 위하여 자체 In-house PIPELINE Tool을 개발하여 효과적인 프로젝트 제작공정관리를 시행하고 있으며, R&D를 통해 개발한 각종 플러그인을 제작공정에 적용해 효율을 극대화하였습니다.

당사는 2018년 평창 동계올림픽 개,폐회식 메인 문화공연 영상의 메인 제작사로 활약하는 등 높은 퀄리티의 제작능력을 전세계에 입증한 바 있습니다.

당사의 이러한 차별화된 글로벌 영상기술력을 바탕으로 2016년에는 디*니의 보안/퀄리티 Audit을 통과한 바 있으며, 2018년 초에는 넷*릭스의 기술테스트를, 2020년에는 미국 자회사인 GIANTSTEP Studios Inc. 가 N*CUниверsal의 공식협력사가 되는 등 성과를 지속적으로 이루어내고 있습니다. 특히, 미국현지법인인 Giantstep Studios Inc.는 N*CUниверsal과의 지속적인 협력 프로젝트를 진행하고 있으며, M*G 스피어의 벤더사로 등록되어 협업이 예상됩니다. 당사는 추후 다수의 OTT형 영화, 드라마, 게임시네마틱, 옥외광고 등을 지속적으로 시장에 릴리즈할 계획입니다.

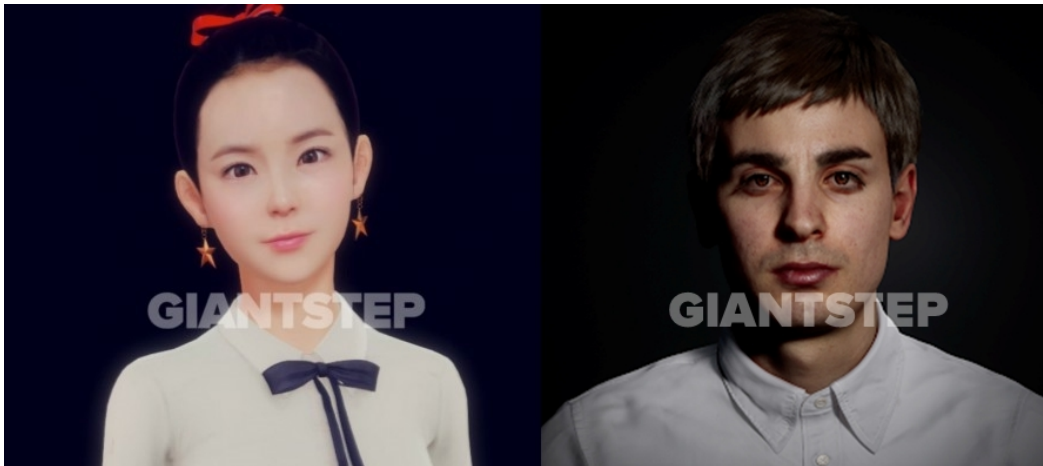
3) 리얼타임 콘텐츠 솔루션

당사는 리얼타임 엔진(언리얼엔진, 유니티 등)을 기반으로 한 다양한 영역의 실감형 콘텐츠를 고객들에게 제안하며 제작하고 있습니다. 리얼타임엔진은 크리에이티브 콘텐츠산업의 4차산업혁명으로 통하는 Hub로 자리매김하고 있는데, 그 이유는 다양한 입력장치를 통해 인터랙티브 콘텐츠가 구현가능하고, 센서 디바이스 등과 연결하여 데이터 기반의 Dynamic 콘텐츠가 제작가능하며, VR/AR 등 다양한 플랫폼 기반의 콘텐츠를 한 번에 개발가능(OSMU; 원소스멀티유즈)하며, Machine Learning/Big data/Cloud computing 등 다양한 테크놀로지로의 연함 및 확장가능성이 매우 높기 때문입니다. 당사는 이러한 리얼타임엔진을 사용한 그

래픽솔루션 시장을 적극적으로 창출하였으며, 본격적인 상업화를 진행하고 있습니다.

상업화에 있어 리얼타임엔진은 테크놀로지 퓨전의 시대를 맞이하여 기존의 게임뿐 아니라, Entertainment, Automotive, Healthcare, 군사, 교육 등 Enterprise영역에서의 다양한 Usecase를 확보하며 확장성을 증명해내고 있습니다.

당사의 리얼타임엔진 관련 주요 제품으로 자체 R&D를 통해 획득한 AI기반의 얼굴 애니메이션 자동화 기술을 통해 극실사화된 버추얼캐릭터 <빈센트> 형태와 리얼타임생방송이 가능한 캐주얼 버추얼캐릭터 <지아>의 형태를 모두 보유하고 있습니다.



2022년에는 네이버와 함께 공동개발한 버추얼 휴먼 '이솔(SORI)'을 공개했습니다. 이솔은 지금까지 시장이 선보여 온 '일방향성 버추얼 제작 기술', 즉 실제 대역모델 위에 CG, 딥페이크(Deep Fake) 등의 기술로 가상인물의 얼굴을 합성한 방식이 아닌, 전체를 Full 3D와 리얼타임 엔진으로 구현하고 TTS(Text To Speech) 기술을 접목해 실제 사람과 실시간 대화나 인터랙션(interaction)이 가능한 '양방향성 버추얼 제작 기술'로 제작되었습니다. 이솔은 라이브 커머스 플랫폼 '네** 쇼핑라이브'에서 성공적인 데뷔 라이브를 마쳤으며, 방송사 음악 예능 프로그램에 고정 출연하기도 했습니다. 현재 버추얼 유튜버 활동 또한 활발히 이어가고 있으며 이후 '네** 쇼핑라이브'를 포함한 다양한 플랫폼에서 시청자들과 실시간으로 소통하며 버추얼 인플루언서로서의 활동을 이어갈 예정입니다.



2024년에는 버추얼 휴먼 '시드(Seed)'를 선보였습니다. 언리얼 엔진을 기반으로 제작된 Full 3D 버추얼 휴먼 '시드(Seed)'는 'What's your Seed?' 유튜브 채널을 통해 디지털 네이티브 세대에게 재테크 및 자기관리 정보를 제공하며 구독자들과 친근한 관계를 형성하는 것을 목표로 활동을 시작했으며, 이후 영상 매체에 국한시키지 않고 리얼타임 버추얼 휴먼의 특성을 살려 다양한 디바이스에서 활동 영역을 넓혀갈 계획입니다.

또한 잘파세대(Zalpha)와의 소통을 위해 시의성있는 콘텐츠로 실재의 인물과 실시간 인터랙션이 가능한 인터뷰 등의 콘텐츠를 준비 중이며, 이를 위해 높은 수준의 라이브 환경을 구축하고 있습니다. 당사는 세밀한 페이스 표정 에디팅과 바디 포즈 셰이프 작업을 통해 자연스러운 표정과 움직임을 구현하고, 고도화된 실시간 렌더링을 위해 뷰티라이팅을 포함한 특별한 라이팅 엔진 환경을 조성 중이며, 여기에 자체 개발한 페이스 모션캡처 솔루션을 더해 고품질의 라이브 시연을 선보일 계획입니다.



버추얼 휴먼은 2017년 미국에서 개최된 세계 컴퓨터그래픽스 학회인 시그라프 (SIGGRAPH)에서 에픽게임즈의 Siren 캐릭터가 선보인 후 기술적인 측면에서 상업화로의 가능성을 증명하였습니다. 이후 버추얼 셀럽, 디지털 컨시어지, 지능형 비서, Car-

infotainment 등의 영역에서 상업화단계에 이미 접어들었으며, 당사를 비롯한 회사들의 상품들이 발표되며 경쟁할 것으로 보입니다.

한편, 당사 주요 기술제품인 '하이브리드 리얼타임 렌더링 솔루션'은 기존 오프라인 렌더 제작방식의 기술을 리얼타임엔진에 활용하여 공정효율화를 이룬 제작 솔루션으로 실험적이면서도 선도적인 프로젝트뿐 아니라 TV commercial에도 국내 최초로 활용하면서 상업화에 성공하였습니다. 향후에도 전시, 공연영상 등의 제작방식에 적극적으로 활용하면서 당사의 큰 수익창출의 원동력이 될 예정입니다.

이와 더불어 언택트문화의 확산으로 버추얼프로덕션 환경의 중요성이 점차 커질 것으로 예상하고, 2020년 3월 버추얼스튜디오(A.I-One Studio)를 구축하여 광고, 영화제작을 위한 리얼타임 버추얼 제작 환경을 선도적으로 운영하고 있으며, 2020년 하반기부터 상업화를 시작하였습니다.

또한, 2020년 5월 코로나19 상황 속에서도 엔터테인먼트 회사와 신개념 온라인 콘서트인 '비온드 라이브(Beyond Live)' 콘텐츠를 성공적으로 제작하였으며, 2020년 9월네이버 나우(NOW.)의 'PartyB'를 통하여 'XR Live Solution' 기술에 대하여 상업화를 개시하였습니다.

[자이언트스텝의 A.I-One STUDIO]

XR(Extended Reality, 확장 현실)은 VR(Virtual Reality, 가상현실), AR(Augmented Reality, 증강현실), MR(Mixed Reality, 혼합현실)이 더해져 확장된 형태로서 물리적, 시간적, 공간적 제약 없이 가상의 공간에서 원하는 경험을 얻을 수 있는 기술을 말합니다. 실시간 엔진을 기반으로 한 버추얼 프로덕션은 현재의 포스트 프로덕션이 갖추어야 할 머지않은 미래의 기술이며 해외 최고의 스튜디오들 또한 막대한 투자를 하는 차세대 제작 환경입니다.

① LED 스튜디오



A.I-One STUDIO : LED 스튜디오

A.I-One STUDIO : LED 스튜디오는 초고해상도 디스플레이로 구축된 스튜디오로써 Tracking, Camera, Lighting, Real Time Engine, Real time Color Correction (DI) 등 XR 촬영 기술에 최적화된 스튜디오입니다.

초고해상도 LED를 활용하여 현실감 있는 공간 구성이 가능하며 추가로 배치된 천장면의 고정식, 우측면의 이동식 LED 디스플레이를 통해 더 자연스러운 조명을 원하시는 위치에서 구성할 수 있습니다.

Chroma Key 제작 방식과는 달리 오브젝트에 영향을 미치는 색, 조명의 제한이 없으며 실제 가상의 공간을 연기자가 직접 확인할 수 있어서 자연스러운 퍼포먼스 및 연출을 할 수 있습니다.

② 모션캡처 스튜디오



A.I-One STUDIO : 모션캡처 스튜디오

A.I-One STUDIO : 모션캡처 스튜디오는 세계적으로 최고의 품질을 인정받은 Vicon사의 카메라 80대를 활용하여 고난도의 동작과 배우의 손가락까지 효율적으로 캡처가 가능하도록 자체 솔루션을 갖춘 모션캡처 스튜디오입니다.

9명 이상 인원이 동시 캡처가 가능하고 Vicon사의 VUE 카메라 4대를 통하여 전, 후, 좌, 우 4개의 방향에서 촬영된 배우의 레퍼런스 영상도 제공할 수 있습니다. Dynamixyz와 faceware의 헤드 마운트 카메라와 연동하여 단순히 배우의 몸동작뿐만 아니라 사람의 얼굴을 통해 드러나는 감정 표현을 위한 표정 및 감정에 대한 연출 또한 동시에 캡처 할 수 있도록 준비되어있습니다.

자이로 방식의 Xsens 모션캡처 슈트 4세트와 Manus 장갑 4세트를 통해 스튜디오를 벗어나 장소에 제약 받지 않고 다양한 환경에서 배우의 연기와 손가락을 높은 품질로 모션캡처가 가능합니다. 뿐만 아니라 언리얼 엔진 및 모션 빌더를 통해 실시간 프리뷰가 가능하여 원하는 연출에 대한 검증을 촬영 현장에서 더 쉽고 빠르게 할 수 있습니다. 이를 통해 최상의 조건으로 모션 캡처를 촬영할 수 있으며 원활하고 효율적인 작업을 진행할 수 있습니다.

③ 남산 XR 스튜디오



남산 XR 스튜디오

남산 XR 스튜디오는 서울시로부터 민간위탁 받아 자이언트스텝이 운영하는 버추얼 스튜디오로, XR(Extended Reality) 기술을 활용하여 혁신적인 촬영 환경을 제공합니다.

스튜디오 내부는 크로마 월과 LED 월이 마주보고 있는 2In1 시스템으로 구성되어 있어, 촬영 타입에 따라 두 공간을 유연하게 활용할 수 있습니다.

크로마 스튜디오는 가로 13.7m, 세로 10m, 높이 8.5m의 공간을 제공하며, LED 스튜디오는 반원 형태로 가로 11.5m, 세로 7.5m, 높이 5.9m의 면적을 갖추고 있습니다. LED 스튜디오의 전면 픽셀 간격은 1.56mm, 바닥과 천장의 픽셀 간격은 3.91mm 입니다. 각 공간은 용도에 따라 다르게 활용됩니다. 크로마 촬영은 그린백을 사용하여 후반 작업에 유리하며, LED 촬영은 실시간으로 인물에게 빛이 달아 자연스러운 조명 세팅이 가능하고, 출연자의 몰입도를 높이는데 도움을 줍니다. 장비로는 STYPE사의 Redspy라는 트래커를 통해 언리얼 엔진으로 제작된 가상의 환경에 실시간으로 인물 합성이 가능하며, 보유하고 있는 ARRI ALEXA MINI LF 카메라와 렌즈를 사용하여 보다 높은 퀄리티의 촬영을 진행할 수 있습니다.

이후 엔터테인먼트사, 게임사 등과 함께 다양한 XR Live 콘텐츠를 시장에 선보이고 있으며, 'D'FESTA: XR CONCERT'로 2022년도 앤어워드(&Award)에서 디지털콘텐츠부문 과학기술정보통신부장관상을 수상하는 등 지속적인 성과를 이루어내고 있습니다.



아울러 당사는 '리얼타임 콘텐츠 솔루션'을 이용하여 인터랙션이 가능한 미디어 아트사업부문을 신규사업으로 확대해 나갈 예정입니다. 2021년에 포스코 철의문명관 미디어아트, 인천공항 T1 미디어타워 미디어아트 등 인터랙션이 가능한 리얼타임 콘텐츠 제작 프로젝트를 수행하였습니다. 당사는 2022년 4월 1일자로 인수한 당사의 자회사 (주)사일로랩과 함께 리얼타임 엔진을 이용하여 인터랙션이 가능한 미디어 아트를 당사 자체 IP로 작품화 할 수 있을 것으로 예상하고 있습니다. 이와 관련된 다양한사업모델을 앞으로 선보일 예정입니다.



8. 시장점유율

당사의 주요 사업인 광고 VFX는 당사 및 다수의 중소기업체가 경쟁하고 있는 시장으로 경쟁업체 및 경쟁현황을 파악하기 위한 객관적인 자료 확보가 어렵습니다. 다만, 동사가 자체 파악한 자료로는 국내 광고 VFX시장은 당사와 Major 4개사가 시장의 20~30%를 점유하고 있고, 기타 소규모 스튜디오들이 나머지 Market share를 가져가고 있는 것으로 파악됩니다.

당사의 사업 중 영상 VFX 시장과 리얼타임 콘텐츠 시장은 제작방식이 리얼타임 콘텐츠 솔루션 등으로 고도화되면서 기술력이 핵심 경쟁요소로 작용할 것으로 예상됩니다. 당사의 핵심 제품인 리얼타임 버추얼 캐릭터 솔루션과 하이브리드 리얼타임 렌더링 솔루션은 현재 개화하고 있는 시장으로 시장점유율을 추정하기 어렵습니다.

바. 사업부문별 주요 재무 정보

(단위: 백만원)

사업부문	매출유형	품 목		제17기	제16기	제15기
콘텐츠 제작 (주1)	용역 매출	광고VFX, 영상 VFX, 리얼타임콘텐츠, 인터랙티브 미디어아트 매출	수 출	1,033	1,415	3,055
			내 수	36,706	29,078	24,574
			합 계	37,739	30,493	27,629
영상 콘텐츠 기획 제작 (주2)	용역 매출	영상 콘텐츠 촬영, 기획 등 용역 매출	수 출	444	430	175
			내 수	8,146	8,512	8,457
			합 계	8,590	8,942	8,632
장비판매 (주3)	용역 매출	방송장비 용역 매출	수 출	-	-	-
			내 수	1,223	1,384	1,127
			합 계	1,223	1,384	1,127
장비판매 (주3)	상품 및 제품 매출	방송장비 상품, 제품 매출	수 출	-	250	-
			내 수	2,536	1,240	3,231
			합 계	2,536	1,490	3,231

합 계	수 출	1,477	2,095	3,230
	내 수	48,611	40,214	37,389
	합 계	50,088	42,309	40,619

(주1) 자이언트스텝 및 계열회사 (주)브이레인저, (주)사일로랩, GIANTSTEP Studios Inc.(미국) 사업부문

(주2) 계열회사 (주)빅인스퀘어 사업부문

(주3) 키마시스템즈 사업부문

사. 신규사업 등의 내용 및 전망

당사는 본 보고서 제출일 현재 신규 사업을 적극적으로 전개하고 있습니다. 당사의 신규사업은 1) 버추얼 휴먼과 2) IP(지식재산권) 3) 전시/공간, 인터랙티브 미디어 아트 4) 해외진출 5) Full 3D 모바일 게임로 구분됩니다.

1) 버추얼 휴먼

당사는 리얼타임 엔진을 활용한 실시간 실감형 콘텐츠를 다양하게 제작하고 있는 중입니다. 기존에는 특수효과를 적용하려면 실사 영상을 촬영한 이후에 별도의 편집과정이 필요했지만 리얼타임 엔진을 사용하면 특수효과들이 실시간으로 사용자의 행동에 반응하면서 제작이 가능합니다.

이와 같은 리얼타임 엔진 기반으로 실시간으로 반응하고 대화할 수 있는 가상 인간인 빈센트 프로젝트를 선보였습니다. 인공지능(AI)을 접목해 인간의 표정을 구현해냈고 얼굴의 숨털이나 눈동자까지 사실적으로 표현할 뿐만 아니라 실시간 소통이 가능합니다.

"리얼타임 버추얼 휴먼"은 당사가 도입한 사진 측량(Photogrammetry) 장비인 라이트케이지(Lightcage)를 사용하여, 실제 촬영으로 얻은 사진 데이터를 이용해 30만 개 이상의 폴리곤으로 구성된 페이스 모델링을 생성합니다. 여기에 당사의 극사실적 렌더링 기술을 바탕으로 실제 사람의 모습과 흡사한 버추얼 휴먼/캐릭터를 제작할 수 있습니다. 2022년에는 "전신스캐너"를 자체 개발완료하여, 실제 사람을 극실사 전신 스캔하여 획득한 디지털 데이터를 활용하여 여러 프로젝트를 진행할 예정입니다.

당사는 이와 같은 H/W 운영기술을 활용하여, 3D기반의 실제 활동(실시간 움직임, 대화 등의 인터랙션)이 가능한 셀럽의 버추얼 휴먼 솔루션 제공, 기업들의 자체 IP를 활용한 버추얼 휴먼 생성 및 디지털 컨시어지 서비스 개시가 가능하며, AI솔루션과의결합을 통하여 대화 및 반응형 버추얼 휴먼OS가 가능합니다. 또한, 별도의 자체적인 IP를 확보할 수 있는 새로운 버추얼 휴먼/캐릭터의 생성 및 활동도 가능하며, 실제 인간이 가지는 물리적 한계를 극복할 수 있는 다양한 형태의 콘텐츠 생산을 위한 가상의 존재(Virtual Being)가 될 수 있습니다.

극사실적으로 사전 렌더링된(Pre-rendered) 캐릭터는 영화 VFX 업계에서 많이 제작되고 있고, 리얼타임으로 표현되는 캐릭터는 게임 업계에서 제작되고 있으나, 두 기술을 하나로 합치는 것은 많은 기술적 노하우가 필요합니다. 극사실적 버추얼 휴먼/캐릭터를 리얼타임으로 표현한다는 것은 기존의 사전 렌더링된 캐릭터나 비사실적 캐릭터들에 비해 기술적으로 큰 격차가 있으며, 국내에서는 당사의 솔루션이 독보적입니다. 당사는 프로젝트 빈센트 공개를 통해 국내 최초로 본 솔루션을 도입했으며, 이는 타사에 비해 최소 4~5년 가량 앞설 것으로 판단하고 있습니다.

당사는 실제 모션 캡처와 페이스 캡처 데이터를 이용하여, 80개의 스켈레탈 본(Skeletal bones)과 160개의 블렌드셰입(Blendshape)로 이루어진 캐릭터 애니메이션(움직임) 데이터를 생성합니다. 전통적인 수동 애니메이션 제작 방법인 리깅(Rigging)과 비교했을 때 실제 촬영 데이터를 이용하므로 사실성을 극대화한 애니메이션을 제작할 수 있습니다.

이를 통하여 디자이너가 원하는 방향으로 제작되던 기존의 캐릭터들보다 훨씬 현실적인 형태의 움직임이 가능합니다. 일반적으로 디자이너가 완벽하고 대칭적인 움직임을 추구하여 애니메이션을 제작하게 되면, 약간의 불완전성과 비대칭성을 띠는 현실의 모습과는 괴리가 생겨 불쾌한 골짜기(Uncanny valley)에 빠지게 되는데 당사의 솔루션은 불완전한 현실까지도 캡처해서 그대로 반영하므로 이러한 문제를 극복할 수 있습니다.

당사는 포토리얼리스틱(Photo-Realistic) 페이스 캡처 장비를 도입하여 지속적으로 다양한 촬영을 진행할 수 있으며, 촬영 데이터를 통해 애니메이션 생성 공정을 자동화하고 있습니다. 이에 따라 디자이너가 수동으로 애니메이션을 제작하는 타사의 솔루션에 비해 획기적으로 제작 비용을 절감할 수 있고, 완전한 가상 인물 또는 실제 인물을 버추얼 휴먼화하여 실시간으로 구동할 수 있습니다.

또한, 당사는 실시간으로 모션 캡처와 페이스 캡처를 통하여, 버추얼 캐릭터로 제작된 콘텐츠를 유튜브, 트위치 등의 스트리밍 플랫폼으로 송출할 수 있는 시스템을 구축하였고, 송출 딜레이(Delay)도 2초 미만이라 시청자와 가상 캐릭터가 실시간으로 소통할 수 있는 시스템도 구축되어 있습니다.

즉, 앞으로는 실제 아티스트/모델/인플루언서 등을 대신하여 "버추얼 아티스트/모델/인플루언서" 들로 대체하여 실시간으로 방송 가능하다는 의미이며, 당사는 버추얼 아티스트/모델/인플루언서의 제작뿐만 아니라 나아가 이들의 매니지먼트 사업모델로의 확장도 계획하고 있습니다.

당사는 2019년 '빈센트 프로젝트'로 에픽게임즈 메가그란트 대상을 수상했고 이후에도 지속적인 연구개발을 통해 버추얼 휴먼의 상업화를 이어가고 있습니다. 네이버와 공동개발한 '버추얼 휴먼 이술(SORI)'을 시작으로 2024년에 버추얼 휴먼 '시드(Seed)'를 공개했으며, 당사는 향후 인종, 성별, 체형 등이 다양한 버추얼 휴먼을 순차적으로 시장에 선보일 계획입니다. 당사의 버추얼 휴먼은 기존 VFX툴로 제작한 버추얼 휴먼이 아니므로 일방향성 콘텐츠가 아닌 양방향성 콘텐츠, 즉, 실시간으로 실제 사람과 대화하고 반응하는 신개념의 버추얼 휴먼으로 엔터테인먼트사, 게임사, 빅테크사 등의 버추얼 휴먼을 릴리즈할 예정입니다.



당사는 인터랙션이 가능한 극실사 버추얼 휴먼 R&D를 기반으로 2019년부터 버추얼휴먼을 순차적으로 공개해왔으며, 실사형 버추얼 휴먼 파트너십을 대폭 확대해나가고 있습니다. 당사는 콘텐츠업계 내에서 실사형 리얼타임 버추얼 휴먼 구현 기술력에 있어 국내 최고로 인정받아 왔으며, 국내에서 유일하게 "3D 데이터 합성", "딥페이크(Deep Fake)", "TTS(Text To Speech) 연계 기술", "하이브리드 리얼타임 렌더링 솔루션", "AI 기반 표정 최적화 기술"까지 모두 내재화하고 있어 버추얼 휴먼 콘텐츠의 특징에 맞는 다양한 솔루션을 적용하여 구현할 수 있는 종합적인 기술력을 보유하고 있습니다.

현재 시장에서는 다양한 버추얼 휴먼이 활동하고 있는데 이들의 제작 방식은 크게 실제 대역 모델의 CG 합성 방식, 가상 딥페이크 합성 방식 등이 널리 쓰이고 있습니다. 당사는 이처럼 일방향성 버추얼 제작 기술뿐만 아니라 리얼타임 엔진으로 구동되고, TTS(Text To Speech) 기술이 적용된 양방향성 버추얼 휴먼 제작 기술을 보유하고 있어, 시연자(원본소스) 없이 실시간으로 움직이고 대화하는 완전 자동화된 버추얼 휴먼을 선보일 예정입니다. 특히, 기존 버추얼 휴먼이 제한된 각도와 표정에서만 구현 가능한 것에 반해 Full 3D와 리얼타임 엔진 기술을 활용하여 실시간으로 다양한 모션에서의 자연스러운 움직임까지 구현하는, 차별화된 완성형 솔루션의 내부 최종 검증절차까지 완료하였습니다.

당사는 다양한 버추얼 휴먼 제작 방식과 이를 활용한 콘텐츠 제작까지 모두 가능한 회사로

현재 국내 유수의 엔터테인먼트 회사, 게임회사, 빅테크사 등과 함께 버추얼 휴먼을 제작하고, 이를 활용한 다양한 사업모델을 개발하여 협업하고 있습니다. 당사는 향후 다양한 방송 플랫폼, 라이브 커머스 등을 통해 당사만의 독창적인 콘텐츠들을 선보일 예정입니다.

2) IP(지식재산권) 솔루션

당사는 자체 '리얼타임 버추얼 캐릭터 제작 솔루션'을 이용하여 다양한 셀럽에게 향후 3D기반의 실제 활동이 가능한 버추얼 휴먼 솔루션을 제공하고 있습니다. 또한 기업들의 자체 IP를 활용한 버추얼 휴먼 생성 및 디지털 컨시어지 서비스를 진행하고 있으며, AI솔루션과의 결합을 통하여 대화 및 반응형 버추얼휴먼 OS 제작이 가능합니다. 나아가 별도의 자체적인 IP를 확보할 수 있는 새로운 '버추얼 캐릭터'의 생성 및 활동도 가능하여, 실제 인간이 가지는 물리적 한계를 극복할 수 있는 다양한 형태의 콘텐츠 생산이 가능한 '가상의 존재(Virtual Being)'가 될 수 있습니다. 이렇듯 당사는 버추얼 캐릭터의 제작을 통한 수주기반 사업에서, 자체 IP를 활용한 다양한 사업을 통한 수익 창출을 계획하고 있습니다.

당사는 인종, 체형, 성별 등이 다른 다양한 버추얼 휴먼을 제작하여 릴리즈 할 예정이며, 특히 자체 IP 중 일부를 타사에 지분으로 공유하는 등의 방식을 통해 공동사업 형태로 진행 가능합니다. 즉, 당사는 '실시간으로 움직일 수 있는 극실사 버추얼 휴먼'의 IP를 대량 생산할 수 있는 'IP 크리에이터'입니다.

3) 전시/공간, 인터랙티브 미디어 아트

당사는 기존 광고 및 영화 VFX 사업부문 뿐만 아니라 리얼타임 엔진 기술을 활용한리얼타임 콘텐츠 사업부문을 확대하고 있습니다. 특히 리얼타임 콘텐츠 사업부문 중 전시/공간, 인터랙티브 미디어 아트 신규 사업 확대를 위해 사일로랩(SILO LAB)을 자회사로 편입했습니다.

사일로랩은 공학, 디자인, 영상을 베이스로 하는 미디어 아티스트들이 모여 설립한 인터랙티브 미디어 아트 랩(Interactive Media Art Lab)으로 넷*릭스, 나*키, 현*백화점, 롯데월드타워 등 파트너사와 협업하여 기술과 예술의 경계를 넘어 관객들이 직접 경험하고 참여할 수 있는 인터랙티브 미디어 아트를 선보였습니다. 또한 자연을 모티브로한 자체 IP '풍화', '운슬' 등을 보유하고 있어, 이를 활용하여 국립아시아문화전당재단(ACC재단)과 현*백화점 무역센터점 등에서 미디어 아트 전시회를 열기도 했습니다.



당사는 사일로랩과 함께 기존에 사일로랩이 보여준 키네틱 미디어 아트(움직이는 매체 예술) 뿐만 아니라 당사가 보유한 리얼타임 엔진을 활용한 '인터랙티브 미디어 아트'에 주력할 예정입니다. 이는 기존의 단순 관람에 그치는 일방향성 콘텐츠가 아닌 참여 중심의 실시간, 양방향성 콘텐츠로, 미디어 아트 분야에서 양사의 자체 IP를 지속적으로 연구개발하여 시장에 선보일 예정입니다.

4) 해외진출

당사는 미국법인인 GIANTSTEP Studios Inc.을 통하여 미국 시장에 진입하여 수익을 창출하고 있습니다. 또한 GIANTSTEP Studios Inc.는 2018~2019년에 걸쳐 F*X Channel의 브랜딩 영상프로젝트, 국내기업 P*B*G의 게임심볼제작, 현지게임사 W**ards of the coast와의 수익프로젝트를 진행하였고, 글로벌 힙합그룹 F*M, 소*시대출신 T**fany young, 국내그룹 O* my girl 등과의 뮤직비디오 등 프로젝트를 2018~2019년에 진행한 바 있습니다.

미국 법인은 2019년 말 부터, 현지인 EP를 채용하여 자체 역량으로 광고 VFX 수주를 시작하였고 미국 전역에 sales기반을 확대하고 있으며, 2020년 1월 현지 CreativeAgency인 S*dlee와 라스베이거스 Media wall 영상콘텐츠 제작 계약(전체규모 USD 800,000)을 체결하고 본격적 현지 서비스 안정화 단계에 진입하고 있습니다.

2021년에는 S*엔터테인먼트가 공개한 걸그룹인 에*파의 세계관을 위하여 캐릭터 디자인, 버추얼 스튜디오 및 리얼타임 콘텐츠 솔루션 컨설팅, 캐릭터 리깅, 애니메이션, VFX 등을 제공하였고 2022년에는 당사 미국 현지법인인 N*CU*iversal의 정식 파트너사로써 N*C 채널의 'American Song Contest'을 협업 제작하였습니다. N*CU*iversal과는 금번 프로젝트 외 다수의 프로젝트를 협업 중입니다. 2024년에는 미국 M*G 스피어의 정식 벤더사로 지정되어 협업 예정입니다.

당사는 광고, 영상 VFX 뿐만아니라 국내에서 진행 중인 버추얼 휴먼 솔루션을 글로벌 프로젝트로 진행할 예정입니다. 이를 통하여, 국내 시장 및 미국 시장에서의 기술 경쟁우위를 토

대로 광고, 영상 VFX 및 리얼타임 콘텐츠 사업의 외연을 크게 확장하고 수익성을 확보함과 동시에 당사 IP의 본격적인 글로벌 상업화로서 글로벌 콘텐츠 솔루션 기업으로 성장할 계획입니다.

5) Full 3D 모바일 게임



당사는 리얼타임 콘텐츠 사업부문의 새로운 사업모델로서, 나만의 캐릭터와 내가 원하는 세상을 꾸밀 수 있는 시뮬레이션 게임 '캠퍼스(KAMPERS)'를 2022년 초부터 개발 중에 있습니다. '캠퍼스(KAMPERS)'는 취향을 존중하고 소유와 표현을 중시하는 디지털 네이티브인 글로벌 Z-Alpha 세대를 타겟으로 하며 언리얼 엔진5로 구현된 높은 그래픽 퀄리티를 기반으로 기존 게임과 차별화된 시각적 경험을 제공할 예정입니다. 기존 모바일 게임의 한계를 넘어 다양한 월드 빌드 기능을 제공함으로써 고퀄리티의 버추얼 캐릭터와 나만의 월드를 조성할 수 있는 Full 3D로 시각화된 모바일 게임입니다.



서비스 내 다양한 테마의 오브젝트를 획득하여 월드를 자유자재로 꾸밀 수 있다는 점에서 타 브랜드 및 IP와의 협업을 통한 이벤트를 상시 진행할 예정이며, 수준 높은 비주얼 퀄리티를 모바일 버전으로 최적화하여 개발 진행 중에 있습니다. 해당 서비스는 2024년도 12월에 필리핀에 소프트런칭을 진행하였으며, 2025년 상반기 중 그랜드 오픈 예정입니다.

III. 재무에 관한 사항

1. 요약재무정보

가. 요약 연결재무정보

주식회사 자이언트스텝과 그 종속회사

(단위: 천원)

과목	제 17기	제16기	제15기
	2024년 12월 말	2023년 12월 말	2022년 12월 말
자 산			
I.유동자산	55,066,054	63,445,806	87,360,365
당좌자산	54,523,761	63,133,439	87,191,770
재고자산	542,293	312,367	168,595
II.비유동자산	36,627,803	63,660,464	58,928,379
투자자산	15,782,234	26,528,497	19,636,430
유형자산	7,923,720	12,712,052	15,809,295
무형자산	2,187,078	9,733,202	10,908,619
이연법인세자산	95,090	125,768	129,299
기타비유동자산	10,639,681	14,560,945	12,444,736
자 산 총 계	91,693,857	127,106,270	146,288,744
부 채			
I.유동부채	16,480,032	21,158,079	14,898,451
II.비유동부채	5,126,938	7,324,260	8,426,101
부 채 총 계	21,606,970	28,482,339	23,324,552
자 본			
I. 자본금	11,060,873	11,060,873	11,060,873
II. 기타불입자본	122,730,277	122,667,385	122,554,188
III. 기타자본구성요소	1,870,668	2,186,934	1,478,274
IV. 이익잉여금 (결손금)	(67,585,601)	(40,533,148)	(15,925,353)
V. 비지배지분	2,010,670	3,241,887	3,796,211
자 본 총 계	70,086,887	98,623,931	122,964,193
부 채 및 자 본 총 계	91,693,857	127,106,270	146,288,745
구 분	2024.01.01- 2024.12.31	2023.01.01- 2023.12.31	2022.01.01- 2022.12.31
영업수익	50,088,416	42,309,466	40,619,850
영업이익(손실)	(17,292,787)	(26,059,398)	(17,860,766)
법인세비용차감전계속영업순이익(손실)	(28,384,842)	(25,145,997)	(12,725,176)
중단사업손익	-	-	-
당기순이익(손실)	(28,283,670)	(25,162,118)	(12,676,277)

지배회사지분순이익(손실)	(27,052,454)	(24,607,795)	(12,272,185)
비지배지분순이익(손실)	(1,231,217)	(554,323)	(404,092)
기본주당순이익(손실) (단위: 원)	(1,223)	(1,112)	(560)
희석주당순이익(손실) (단위: 원)	(1,223)	(1,112)	(560)
연결에 포함된 회사수 (개)	5	5	5

나. 요약 별도재무정보

주식회사 자이언트스텝

(단위: 천원)

과목	제 17기	제 16기	제 15기
	2024년 12월 말	2023년 12월 말	2022년 12월 말
자 산			
I.유동자산	47,380,716	52,890,597	75,837,028
당좌자산	47,380,716	52,890,597	75,837,028
재고자산	-	-	-
II.비유동자산	35,548,521	63,751,885	61,381,106
투자자산	20,064,203	39,028,592	34,233,639
유형자산	6,823,600	11,319,342	14,852,545
무형자산	617,020	924,529	1,087,357
이연법인세자산	-	-	-
기타비유동자산	8,043,698	12,479,422	11,207,565
자 산 총 계	82,929,237	116,642,482	137,218,134
부 채			
I.유동부채	12,085,121	15,261,824	10,494,278
II.비유동부채	3,830,974	5,778,437	6,308,199
부 채 총 계	15,916,095	21,040,261	16,802,477
자 본			
I.자본금	11,060,873	11,060,873	11,060,873
II.자본잉여금	122,730,277	122,667,385	122,554,188
III.기타자본구성요소	2,078,506	2,005,261	1,326,866
IV.이익잉여금 (결손금)	(68,856,514)	(40,131,298)	(14,526,270)
자 본 총 계	67,013,142	95,602,221	120,415,657
부 채 및 자 본 총 계	82,929,237	116,642,482	137,218,134
종속·관계·공동기업 투자주식의 평가방법	원가법	원가법	원가법
구 분	2024.01.01- 2024.12.31	2023.01.01- 2023.12.31	2022.01.01- 2022.12.31
영업수익	32,502,206	24,761,223	24,526,785
영업이익(손실)	(12,933,326)	(22,354,154)	(15,316,318)
법인세비용차감전순이익(손실)	(28,725,217)	(25,605,027)	(11,089,523)
당기순이익(손실)	(28,725,217)	(25,605,027)	(11,089,523)

기본주당순이익(손실) (단위: 원)	(1,299)	(1,157)	(506)
희석주당순이익(손실) (단위: 원)	(1,299)	(1,157)	(506)

2. 연결재무제표

2-1. 연결 재무상태표

연결 재무상태표

제 17 기	2024.12.31 현재
제 16 기	2023.12.31 현재
제 15 기	2022.12.31 현재

(단위 : 원)

	제 17 기	제 16 기	제 15 기
자산			
유동자산	55,066,054,704	63,445,805,235	87,360,365,458
현금및현금성자산 (주4,5,6)	19,788,587,026	10,988,079,397	38,665,463,533
단기금융상품 (주5,7,30)	12,914,504,765	33,360,821,033	30,430,729,208
당기손익-공정가치금융자산(유동) (주5,7)	6,057,166,912	1,939,866,892	4,367,472,629
매출채권 및 계약자산 (주4,5,8)	8,374,332,082	9,358,264,495	7,103,155,215
기타수취채권(유동) (주4,5,8,31)	4,974,640,498	4,064,951,508	4,260,554,764
재고자산 (주9)	542,293,715	312,366,569	168,595,903
기타유동자산 (주10)	2,050,263,886	2,936,531,451	1,969,029,290
당기법인세자산	364,265,820	484,923,890	395,364,916
비유동자산	36,627,802,756	63,660,464,996	58,928,379,458
장기금융상품 (주5,7)	260,000,000	2,602,800,000	1,260,000,000
당기손익-공정가치금융자산(비유동) (주5,7)	13,216,922,846	21,576,238,189	15,988,269,052
기타수취채권(비유동) (주4,5,8,31)	3,094,454,412	4,130,596,097	3,390,576,397
유형자산 (주11,30)	7,923,719,947	12,712,052,313	15,809,294,792
무형자산 (주12)	2,187,078,044	9,733,201,831	10,908,619,183
투자부동산 (주13)	2,305,311,430	2,349,458,969	2,388,161,089
사용권자산 (주14)	7,053,644,940	9,787,571,917	9,042,117,444
기타비유동자산 (주10)	491,581,249	642,777,470	12,042,099
이연법인세자산 (주28)	95,089,888	125,768,210	129,299,402
자산총계	91,693,857,460	127,106,270,231	146,288,744,916
부채			
유동부채	16,480,032,189	21,158,078,495	14,898,451,184
매입채무 (주4,5)	565,133,306	454,396,393	857,008,207
단기차입금 (주4,5,30,31)	1,585,000,000		500,000,000
유동성장기차입금 (주4,5,17)	5,540,000	1,393,240,000	70,734,000
기타금융부채 (주4,5)	4,953,488,791	3,662,409,411	2,416,508,427

기타 유동부채 (주18)	2,705,178,263	8,501,762,896	5,674,623,942
리스부채(유동) (주4,5,14)	2,364,122,310	2,697,493,347	2,424,101,247
당기법인세부채		24,791,750	
총당부채(유동) (주19)	4,301,569,519	4,423,984,698	2,955,475,361
비유동부채	5,126,937,898	7,324,260,277	8,426,101,085
장기차입금(사채 포함), 총액 (주4,5)		5,540,000	1,398,780,000
이연법인세부채 (주28)	226,858,490	328,936,815	357,137,840
리스부채(비유동) (주4,5,14)	4,392,943,405	6,449,118,403	6,287,801,846
총당부채(비유동) (주19)	240,233,566	376,104,827	188,414,437
기타 비유동 부채 (주18)	266,902,437	164,560,232	193,966,962
부채총계	21,606,970,087	28,482,338,772	23,324,552,269
자본			
지배기업의 소유주에게 귀속되는 자본	68,076,216,902	95,382,044,352	119,167,982,043
자본금 (주21)	11,060,872,500	11,060,872,500	11,060,872,500
자본잉여금 (주21)	122,730,276,993	122,667,385,164	122,554,188,249
기타자본구성요소 (주21,22)	1,870,668,835	2,186,934,314	1,478,274,024
이익잉여금(결손금) (주23)	(67,585,601,426)	(40,533,147,626)	(15,925,352,730)
비지배지분	2,010,670,471	3,241,887,107	3,796,210,604
자본총계 (주4)	70,086,887,373	98,623,931,459	122,964,192,647
자본과부채총계	91,693,857,460	127,106,270,231	146,288,744,916

2-2. 연결 포괄손익계산서

연결 포괄손익계산서

제 17 기 2024.01.01 부터 2024.12.31 까지

제 16 기 2023.01.01 부터 2023.12.31 까지

제 15 기 2022.01.01 부터 2022.12.31 까지

(단위 : 원)

	제 17 기	제 16 기	제 15 기
영업수익 (주24,33)	50,088,415,919	42,309,465,927	40,619,850,156
영업비용 (주25)	67,381,203,256	68,368,863,658	58,480,616,165
영업이익(손실) (주33)	(17,292,787,337)	(26,059,397,731)	(17,860,766,009)
영업외수익 (주26)	606,708,833	273,364,824	180,403,609
영업외비용 (주26)	7,130,011,665	1,492,448,937	151,498,361
금융수익 (주27)	3,299,620,236	3,916,212,350	5,803,961,188
금융비용 (주27)	7,868,372,305	1,783,727,526	697,276,038
법인세비용차감전순이익(손실)	(28,384,842,238)	(25,145,997,020)	(12,725,175,611)
법인세비용(수익) (주28)	(101,171,802)	16,121,373	(48,898,288)
당기순이익(손실) (주33,34)	(28,283,670,436)	(25,162,118,393)	(12,676,277,323)
기타포괄손익 (주33)	(389,510,816)	30,265,222	76,606,959
후속적 당기손익으로 재분류되는 포괄손익			

해외사업환산손익	(389,510,816)	30,265,222	76,606,959
총 포괄손익	(28,673,181,252)	(25,131,853,171)	(12,599,670,364)
당기순손익의 귀속			
지배기업주주지분	(27,052,453,800)	(24,607,794,896)	(12,272,184,976)
비지배주주지분	(1,231,216,636)	(554,323,497)	(404,092,347)
총 포괄손익의 귀속			
지배기업주주지분	(27,441,964,616)	(24,577,529,674)	(12,195,578,017)
비지배주주지분	(1,231,216,636)	(554,323,497)	(404,092,347)
주당이익 (주29)			
기본주당손익 (단위 : 원)	(1,223.0)	(1,112.0)	(560.0)
희석주당손익 (단위 : 원)	(1,223.0)	(1,112.0)	(560.0)

2-3. 연결 자본변동표

연결 자본변동표

제 17 기 2024.01.01 부터 2024.12.31 까지

제 16 기 2023.01.01 부터 2023.12.31 까지

제 15 기 2022.01.01 부터 2022.12.31 까지

(단위 : 원)

	총계						
	지배기업의 소유주에게 귀속되는 지분					비지배지분	총계 합계
	자본금	자본잉여금	기타자본구성요소	이익잉여금(결손금)	지배기업의 소유주에게 귀속되는 지분 합계		
2022.01.01 (기초자본)	10,917,027,000	118,866,941,636	665,895,942	(3,653,167,754)	126,796,696,824	353,895,008	127,150,591,832
당기순이익(손실)				(12,272,184,976)	(12,272,184,976)	(404,092,347)	(12,676,277,323)
해외사업환산차이			76,606,959		76,606,959		76,606,959
주식기준보상			981,045,866		981,045,866		981,045,866
유상증자	62,761,500	2,934,022,460			2,996,783,960		2,996,783,960
종속기업의 취득						3,846,407,943	3,846,407,943
주식선택권의 행사	81,084,000	753,224,153	(245,274,743)		589,033,410		589,033,410
2022.12.31 (기말자본)	11,060,872,500	122,554,188,249	1,478,274,024	(15,925,352,730)	119,167,982,043	3,796,210,604	122,964,192,647
2023.01.01 (기초자본)	11,060,872,500	122,554,188,249	1,478,274,024	(15,925,352,730)	119,167,982,043	3,796,210,604	122,964,192,647
당기순이익(손실)				(24,607,794,896)	(24,607,794,896)	(554,323,497)	(25,162,118,393)
해외사업환산차이			30,265,222		30,265,222		30,265,222
주식기준보상		113,196,915	678,395,068		791,591,983		791,591,983
유상증자							
종속기업의 취득							
주식선택권의 행사							
2023.12.31 (기말자본)	11,060,872,500	122,667,385,164	2,186,934,314	(40,533,147,626)	95,382,044,352	3,241,887,107	98,623,931,459
2024.01.01 (기초자본)	11,060,872,500	122,667,385,164	2,186,934,314	(40,533,147,626)	95,382,044,352	3,241,887,107	98,623,931,459
당기순이익(손실)				(27,052,453,800)	(27,052,453,800)	(1,231,216,636)	(28,283,670,436)
해외사업환산차이			(389,510,816)		(389,510,816)		(389,510,816)
주식기준보상		62,891,829	73,245,337		136,137,166		136,137,166
유상증자							
종속기업의 취득							
주식선택권의 행사							
2024.12.31 (기말자본)	11,060,872,500	122,730,276,993	1,870,668,835	(67,585,601,426)	68,076,216,902	2,010,670,471	70,086,887,373

2-4. 연결 현금흐름표

연결 현금흐름표

제 17 기 2024.01.01 부터 2024.12.31 까지

제 16 기 2023.01.01 부터 2023.12.31 까지

제 15 기 2022.01.01 부터 2022.12.31 까지

(단위 : 원)

	제 17 기	제 16 기	제 15 기
영업활동으로 인한 현금흐름 (주32)	(8,183,186,542)	(13,280,493,357)	(7,470,247,940)
1.영업에서 창출된 현금흐름	(9,960,919,615)	(16,093,827,175)	(7,396,279,973)
2.이자의 수취	2,113,228,008	3,455,140,577	811,395,155
3.이자의 지급	(432,524,745)	(536,248,329)	(270,924,692)
4.법인세의 납부(환급)	97,029,810	(105,558,430)	(614,438,430)
투자활동으로 인한 현금흐름	19,822,021,342	(11,028,743,758)	39,663,022,632
단기대여금의 회수	641,960,000	489,817,608	32,967,800
장기대여금의 회수	350,000,000		369,468,000
단기금융상품의 처분	36,758,825,899	74,169,848,284	139,058,747,373
당기손익인식금융자산의 처분	26,058,911,779	34,429,532,402	479,455,425,997
보증금의 감소	1,206,748,800	56,522,000	146,987,680
정부보조금의 수취		584,690,765	1,436,381,824
유형자산의 처분	37,272,727	9,963,636	13,764,014
단기금융상품의 취득	(14,129,706,743)	(70,468,220,458)	(148,463,836,581)
장기금융상품의 취득	(260,000,000)	(7,974,519,651)	(600,000,000)
당기손익-공정가치금융자산의 취득	(25,833,116,378)	(38,134,516,771)	(410,747,406,442)
단기대여금의 대여	(1,279,000,000)	(715,000,000)	(464,100,000)
장기대여금의 대여	(300,000,000)	(550,000,000)	
보증금의 증가	(165,378,000)	(208,120,000)	(1,290,375,330)
정부보조금의 사용			323,552,488
유형자산의 취득	(659,385,642)	(2,382,468,250)	(12,011,289,043)
무형자산의 취득	(11,163,619)	(336,273,323)	(681,529,420)
비유동 당기손익-공정가치금융자산의 취득	(2,593,947,481)		
사업결합으로 인한 현금유출액			(6,268,630,752)
재무활동으로 인한 현금흐름	(2,485,362,301)	(3,360,250,690)	(62,316,661)
임대보증금의 증가	38,000,000	19,000,000	
단기차입금의 차입	2,004,250,000		2,000,000,000
차입금의 상환	(1,706,890,000)	(570,734,000)	(3,577,980,000)
임대보증금의 감소	(49,470,000)	(18,000,000)	
리스부채의 상환	(2,771,252,301)	(2,790,516,690)	(2,070,154,031)
유상증자			2,996,783,960
주식선택권의 행사			589,033,410
외화표시 현금 및 현금성자산의 환율변동효과	(352,964,870)	(7,896,331)	85,798,271
현금및현금성자산의순증가(감소)	8,800,507,629	(27,677,384,136)	32,216,256,302
기초현금및현금성자산	10,988,079,397	38,665,463,533	6,449,207,231
기말현금및현금성자산	19,788,587,026	10,988,079,397	38,665,463,533

3. 연결재무제표 주석

제 17 기 2024년 01월 01일부터 2024년 12월 31일까지

제 16 기 2023년 01월 01일부터 2023년 12월 31일까지

주식회사 자이언트스텝과 그 종속기업

1. 일반사항

한국채택국제회계기준 제1110호에 의한 지배기업인 주식회사 자이언트스텝(이하 "지배기업")과 종속기업(이하, 지배기업과 종속기업을 포괄하여 "연결회사")의 일반적인 사항은 다음과 같습니다.

1.1 지배기업의 개요

지배기업은 2008년 7월 3일 설립되어, 시각효과(VFX : Visual Effects) 기술역량에 기반한 광고 및 영상콘텐츠 제공을 주요 사업으로 영위하고 있습니다. 지배기업의 본점은 서울특별시 강남구 학동로에 소재하고 있으며, 2021년 3월 24일에 한국거래소 코스닥시장에 주식을 상장하였습니다.

당기말 현재 납입자본금은 11,061백만원이며, 당기말 현재 지배기업의 주요 주주현황은 다음과 같습니다.

구 분	주식수	비율	비고
하승봉	3,743,930	16.92%	대표이사
이지철	1,062,220	4.80%	대표이사
강연주	2,069,380	9.35%	
심재일	1,070,136	4.84%	
네이버 주식회사	807,524	3.65%	
우리사주조합	191,908	0.87%	
기타	13,176,647	59.56%	
합 계	22,121,745	100.00%	

1.2 종속기업의 개요

(1) 보고기간종료일 현재 지배기업의 연결대상 종속기업 현황은 다음과 같습니다.

회사명	소유지분율		업종	소재지	결산일
	당기말	전기말			
(주)빅인스퀘어	100.0%	100.0%	광고물 제작 및 광고대행	대한민국	12월 31일
키마시시스템즈(주)	100.0%	100.0%	방송 및 영상장비 판매 및 임대	대한민국	12월 31일
(주)브이레인저	66.69%	66.69%	광고 및 영상콘텐츠 제작	대한민국	12월 31일
GIANTSTEP Studios Inc.	100.0%	100.0%	광고 및 영상콘텐츠 제작	미국	12월 31일
(주)사일로랩	51.38%	51.38%	미디어 아트 및 공간 전시	대한민국	12월 31일

(2) 보고기간종료일 현재 중요한 연결대상 종속기업의 요약재무현황은 다음과 같습니다.

<당기>

(단위: 천원)

구 분	(주)빅인스퀘어	키마시시스템즈(주)	(주)브이레인저	GIANTSTEP Studios Inc.	(주)사일로랩
유동자산	2,414,435	1,514,891	583,887	937,372	3,275,439
비유동자산	883,959	502,853	563,031	269,181	4,168,131
자산계	3,298,394	2,017,744	1,146,918	1,206,553	7,443,570
유동부채	1,134,029	1,134,862	2,444,471	4,876,901	1,892,970
비유동부채	214,819	65,921	255,253	-	662,245
부채계	1,348,849	1,200,783	2,699,725	4,876,901	2,555,215
지배기업 소유주지분	1,949,546	816,962	(1,035,495)	(3,670,347)	2,511,863
비지배지분	-	-	(517,311)	-	2,376,493
순자산	1,949,546	816,962	(1,552,807)	(3,670,347)	4,888,355
매출	8,801,330	3,899,753	1,334,201	788,346	4,170,112
당기순손익	(231,347)	(191,922)	(1,807,002)	(1,189,741)	(1,143,594)
기타포괄손익	-	-	-	(395,286)	-
총포괄손익	(231,347)	(191,922)	(1,807,002)	(1,585,028)	(1,143,594)

구 분	(주)빅인스퀘어	키마시스템즈(주)	(주)브이레인저	GIANTSTEP Studios Inc.	(주)사일로랩
유동자산	3,193,989	971,665	1,837,841	911,904	4,540,544
비유동자산	998,686	575,453	742,527	244,765	4,751,992
자산계	4,192,675	1,547,118	2,580,367	1,156,669	9,292,536
유동부채	1,890,743	518,007	1,961,655	3,251,401	2,365,713
비유동부채	121,039	20,227	364,516	-	894,873
부채계	2,011,782	538,234	2,326,172	3,251,401	3,260,586
지배기업 소유주지분	2,180,893	1,008,884	169,523	(2,094,732)	3,099,215
비지배지분	-	-	84,673	-	2,932,734
순자산	2,180,893	1,008,884	254,196	(2,094,732)	6,031,949
매출	9,732,425	3,448,161	3,050,624	1,001,653	3,254,356
당기순이익	(235,283)	172,663	(425,416)	(1,817,282)	(697,877)
기타포괄손익	-	-	-	20,853	-
총포괄손익	(235,283)	172,663	(425,416)	(1,796,429)	(697,877)

상기 요약 재무정보의 금액은 내부거래 상계 전 금액입니다.

(3) 당기와 전기 각 종속기업의 요약 현금흐름의 내용은 아래와 같습니다.

<당기>

(단위: 천원)

구 분	(주)빅인스퀘어	키마시스템즈(주)	(주)브이레인저	GIANTSTEP Studios Inc.	(주)사일로랩
영업활동으로 인한 현금흐름	369,055	(293,918)	(751,277)	(617,375)	(708,700)
투자활동으로 인한 현금흐름	(26,659)	(32,366)	(41,887)	735	2,895,767
재무활동으로 인한 현금흐름	(91,595)	471,715	491,125	1,061,018	(270,138)
현금및현금성자산의 순증감	250,801	145,431	(302,039)	444,378	1,916,929
기초 현금및현금성자산	925,152	205,422	336,764	209,154	299,312
외화표시 현금및현금성자산의 환율변동 효과	1,324	-	-	(16,494)	2
기말 현금및현금성자산	1,177,277	350,853	34,725	637,038	2,216,242

<전기>

(단위: 천원)

구 분	(주)빅인스퀘어	키마시스템즈(주)	(주)브이레인저	GIANTSTEP Studios Inc.	(주)사일로랩
영업활동으로 인한 현금흐름	(421,931)	(175,358)	(756,369)	(1,333,947)	(1,410,522)
투자활동으로 인한 현금흐름	1,803,155	(21,788)	90,091	(10,875)	418,590
재무활동으로 인한 현금흐름	(587,209)	(48,084)	(203,283)	954,316	(182,465)
현금및현금성자산의 순증감	794,013	(245,230)	(869,561)	(390,506)	(1,174,397)
기초 현금및현금성자산	131,291	450,639	1,206,324	574,410	1,473,709
외화표시 현금및현금성자산의 환율변동 효과	(152)	13	-	25,250	-
기말 현금및현금성자산	925,152	205,422	336,763	209,154	299,312

2. 연결재무제표 작성기준 및 중요한 회계정책

2.1 연결재무제표 작성기준

지배기업과 그 종속기업의 연결재무제표는 한국채택국제회계기준에 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.

연결재무제표는 아래의 회계정책에서 설명한 바와 같이 매 보고기간 말에 재평가금액이나 공정가치로 측정되는 특정 비유동자산과 금융자산을 제외하고는 역사적 원가주의를 기준으로 작성되었습니다. 역사적원가는 일반적으로 자산을 취득하기 위하여 지급한 대가의 공정가치로 측정하고 있습니다.

공정가치는 가격이 직접 관측가능한지 아니면 가치평가기법을 사용하여 추정하는지의 여부에 관계없이 측정일에 시장참여자 사이의 정상거래에서 자산을 매도하면서 수취하거나 부채를 이전하면서 지급하게 될 가격입니다. 자산이나 부채의 공정가치를 추정함에 있어 연결회사는 시장참여자가 측정일에 자산이나 부채의 가격을 결정할 때 고려하는 자산이나 부채의 특성을 고려합니다. 기업회계기준서 제1102호 '주식기준보상'의 적용범위에 포함되는 주식기준보상거래, 기업회계기준서 제1116호 '리스'의 적용범위에 포함되는 리스거래, 기업회계기준서 제1002호 '재고자산'의 순실현가능가치 및 기업회계기준서 제1036호 '자산손상'의 사용가치와 같이 공정가치와 일부 유사하나 공정가치가 아닌 측정치를 제외하고는 측정 또는 공시목적상 공정가치는 상기에서 설명한 원칙에 따라 결정됩니다.

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

2.2 회계정책과 공시의 변경

2.2.1 연결회사가 채택한 제·개정 기준서 및 해석서

연결회사는 2024년 1월 1일로 개시하는 회계기간부터 다음의 제·개정 기준서 및 해석서를 신규로 적용하였습니다.

(1) 기업회계기준서 제1001호 '재무제표 표시' 개정 - 부채의 유동/비유동 분류, 약정사항이 있는 비유동부채

보고기간말 현재 존재하는 실질적인 권리에 따라 유동 또는 비유동으로 분류되며, 부채의 결제를 연기할 수 있는 권리의 행사가능성이나 경영진의 기대는 고려하지 않습니다. 또한, 부채의 결제에 자기지분상품의 이전도 포함되나, 복합금융상품에서 자기 지분상품으로 결제하는 옵션이 지분상품의 정의를 충족하여 부채와 분리하여 인식된 경우는 제외됩니다. 또한, 기업이 보고기간말 후에 준수해야하는 약정은 보고기간말에 해당 부채의 분류에 영향을 미치지 않으며, 보고기간 이후 12개월 이내 약정사항을 준수해야하는 부채가 보고기간말 현재 비유동부채로 분류된 경우 보고기간 이후 12개월 이내 부채가 상환될 수 있는 위험에 관한 정

보를 공시해야 합니다. 해당 기준서의 제정이 연결회사의 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

(2) 기업회계기준서 제1007호 '현금흐름표', 기업회계기준서 제1107호 '금융상품: 공시' 개정 - 공급자금융약정에 대한 정보 공시

공급자금융약정을 적용하는 경우, 재무제표이용자가 공급자금융약정이 기업의 부채와 현금흐름 그리고 유동성위험 익스포저에 미치는 영향을 평가할 수 있도록 공급자금융약정에 대한 정보를 공시해야 합니다. 연결회사는 이 개정내용을 최초로 적용하는 회계연도 내 중간보고기간에는 해당 내용을 공시할 필요가 없다는 경과규정에 따라 연결재무제표에 미치는 영향이 없습니다.

(3) 기업회계기준서 제1116호 '리스' 개정 - 판매후리스에서 생기는 리스부채

판매후리스에서 생기는 리스부채를 후속적으로 측정할 때 판매자-리스이용자가 보유하는 사용권 관련 손익을 인식하지 않는 방식으로 리스료나 수정리스료를 산정합니다. 해당 기준서의 제정이 연결회사의 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

(4) 기업회계기준서 제1001호 '재무제표 표시' 개정 - '가상자산 공시'

가상자산을 보유하는 경우, 가상자산을 고객을 대신하여 보유하는 경우, 가상자산을 발행한 경우의 추가 공시사항을 규정하고 있습니다. 해당 기준서의 개정이 연결회사의 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

2.2.2 연결회사가 적용하지 않은 제·개정 기준서 및 해석서

제정 또는 공표되었으나 시행일이 도래하지 않아 적용하지 아니한 제·개정 기준서 및 해석서는 다음과 같습니다.

(1) 기업회계기준서 제1021호 '환율변동효과'와 기업회계기준서 제1101호 '한국채택국제회계기준의 최초채택' 개정 - 교환가능성 결여

통화의 교환가능성을 평가하고 다른 통화와 교환이 가능하지 않다면 현물환율을 추정하며 관련 정보를 공시하도록 하고 있습니다. 동 개정사항은 2025년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 연결회사는 동 개정으로 인해 재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.

(2) 기업회계기준서 제1109호 '금융상품', 제1107호 '금융상품: 공시' 개정

실무에서 제기된 의문에 대응하고 새로운 요구사항을 포함하기 위해 기업회계기준서 제1109호 '금융상품'과 제1107호 '금융상품: 공시'가 개정되었습니다. 동 개정사항은 2026년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 주요 개정내용은 다음과 같습니다. 연결회사는 동 개정으로 인한 재무제표의 영향을 검토 중에 있습니다.

- 특정 기준을 충족하는 경우, 결제일 전에 전자지급시스템을 통해 금융부채가 결제된 것으로(제거된 것으로) 간주할 수 있도록 허용
- 금융자산이 원리금 지급만으로 구성되어 있는지의 기준을 충족하는지 평가하기 위한 추가 지침을 명확히 하고 추가함

- 계약상 현금흐름의 시기나 금액을 변경시키는 계약조건이 기업에 미치는 영향과 기업이 노출되는 정도를 금융상품의 각 종류별로 공시
- FVOCI 지정 지분상품에 대한 추가 공시

(3) 한국채택국제회계기준 연차개선Volume 11

한국채택국제회계기준 연차개선Volume 11은 2026 년 1 월 1 일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 연결회사는 동 개정으로 인해 재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.

- 기업회계기준서 제1101호‘한국채택국제회계기준의 최초채택’: K-IFRS 최초 채택시 위험회피회계 적용
- 기업회계기준서 제1107호‘금융상품:공시’: 제거 손익, 실무적용지침
- 기업회계기준서 제1109호‘금융상품’: 리스부채의 제거 회계처리와 거래가격의 정의
- 기업회계기준서 제1110호‘연결재무제표’: 사실상의 대리인 결정
- 기업회계기준서 제1007호‘현금흐름표’: 원가법

2.3 연결

연결회사는 기업회계기준서 제1110호 '연결재무제표'에 따라 연결재무제표를 작성하고 있습니다.

(1) 종속기업

종속기업은 지배기업이 지배하고 있는 모든 기업입니다. 회사가 투자한 기업에 관여해서 변동이익에 노출되거나 변동이익에 대한 권리가 있고, 투자한 기업에 대해 자신의 힘으로 그러한 이익에 영향을 미칠 능력이 있는 경우, 해당 기업을 지배한다고 판단합니다. 종속기업은 회사가 지배하게 되는 시점부터 연결재무제표에 포함되며, 지배력을 상실하는 시점부터 연결재무제표에서 제외됩니다.

연결회사의 사업결합은 취득법으로 회계처리 됩니다. 이전대가는 취득일의 공정가치로 측정하고, 사업결합으로 취득한 식별가능한 자산·부채 및 우발부채는 취득일의 공정가치로 최초 측정하고 있습니다. 연결회사는 청산 시 순자산의 비례적 몫을 제공하는 비지배지분을 사업결합 건별로 판단하여 피취득자의 순자산 중 비례적 지분 또는 공정가치로 측정합니다. 그 밖의 비지배지분은 다른 기준서의 요구사항이 없다면 공정가치로 측정합니다. 취득관련 원가는 발생 시 당기비용으로 인식됩니다.

영업권은 이전대가, 피취득자에 대한 비지배지분의 금액과 취득자가 이전에 보유하고 있던 피취득자에 대한 지분의 취득일의 공정가치 합계액이 취득한 식별가능한 순자산을 초과하는 금액으로 인식됩니다. 이전대가 등이 취득한 종속기업 순자산의 공정가액보다 작다면, 그 차액은 당기손익으로 인식됩니다.

연결회사 내의 기업간에 발생하는 거래로 인한 채권, 채무의 잔액, 수익과 비용 및 미실현이익 등은 제거됩니다. 또한 종속기업의 회계정책은 연결회사에서 채택한 회계정책을 일관성 있게 적용하기 위해 차이가 나는 경우 수정됩니다.

지배력의 상실을 발생시키지 않는 비지배지분과의 거래는 비지배지분의 조정금액과 지급 또는 수취한 대가의 공정가치의 차이를 지배기업의 소유주에게 귀속되는 자본으로 직접 인식

합니다.

연결회사가 종속기업에 대해 지배력을 상실하는 경우, 보유하고 있는 해당 기업의 잔여 지분은 동 시점에 공정가치로 재측정되며, 관련 차액은 당기손익으로 인식됩니다.

(2) 관계기업

관계기업은 연결회사가 유의적 영향력을 보유하는 기업이며, 관계기업 투자는 최초에 취득 원가로 인식하며 지분법을 적용합니다. 연결회사와 관계기업 간의 거래에서 발생한 미실현 이익은 연결회사의 관계기업에 대한 지분에 해당하는 부분만큼 제거됩니다. 또한 관계기업 투자에 대한 객관적인 손상의 징후가 있는 경우 관계기업 투자의 회수가능액과 장부금액과의 차이는 손상차손으로 인식됩니다.

(3) 공동약정

둘 이상의 당사자들이 공동지배력을 보유하는 공동약정은 공동영업 또는 공동기업으로 분류됩니다. 공동영업자는 공동영업의 자산과 부채에 대한 권리와 의무를 보유하며, 공동영업의 자산과 부채, 수익과 비용 중 자신의 몫을 인식합니다. 공동기업참여자는 공동기업의 순자산에 대한 권리를 가지며, 지분법을 적용합니다.

2.4 외화환산

(1) 기능통화와 표시통화

연결회사는 연결회사 내 개별기업의 재무제표에 포함되는 항목들을 각각의 영업활동이 이뤄지는 주된 경제 환경에서의 통화("기능통화")를 적용하여 측정하고 있습니다. 지배기업의 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. 다만, 조건을 충족하는 현금흐름위험회피나 순투자의 위험회피의 효과적인 부분과 관련되거나 보고기업의 해외사업장에 대한 순투자의 일부인 화폐성항목에서 생기는 손익은 기타포괄손익으로 인식합니다.

차입금과 관련된 외환차이는 손익계산서에 금융원가로 표시되며, 다른 외환차이는 기타수익 또는 기타비용에 표시됩니다.

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

2.5 금융자산

(1) 분류

연결회사는 다음의 측정 범주로 금융자산을 분류합니다.

- 당기손익-공정가치 측정 금융자산
- 기타포괄손익-공정가치 금융자산
- 상각후원가 측정 금융자산

금융자산은 금융자산의 관리를 위한 사업모형과 금융자산의 계약상 현금흐름 특성에 근거하여 분류합니다.

공정가치로 측정하는 금융자산의 손익은 당기손익 또는 기타포괄손익으로 인식합니다. 채무상품에 대한 투자는 해당 자산을 보유하는 사업모형에 따라 그 평가손익을 당기손익 또는 기타포괄손익으로 인식합니다. 연결회사는 금융자산을 관리하는 사업모형을 변경하는 경우에 만 채무상품을 재분류합니다.

단기매매항목이 아닌 지분상품에 대한 투자는 최초 인식시점에 후속적인 공정가치 변동을 기타포괄손익으로 표시할 것을 지정하는 취소불가능한 선택을 할 수 있습니다. 지정되지 않은 지분상품에 대한 투자의 공정가치 변동은 당기손익으로 인식합니다.

(2) 측정

연결회사는 최초 인식시점에 금융자산을 공정가치로 측정하며, 당기손익-공정가치 측정 금융자산이 아닌 경우에 해당 금융자산의 취득과 직접 관련되는 거래원가는 공정가치에 가산합니다. 당기손익-공정가치 측정 금융자산의 거래원가는 당기손익으로 비용처리합니다.

내재파생상품을 포함하는 복합계약은 계약상 현금흐름이 원금과 이자로만 구성되어 있는지를 결정할 때 해당 복합계약 전체를 고려합니다.

① 채무상품

금융자산의 후속적인 측정은 금융자산의 계약상 현금흐름 특성과 그 금융자산을 관리하는 사업모형에 근거합니다. 연결회사는 채무상품을 다음의 세 범주로 분류합니다.

(가) 상각후원가

계약상 현금흐름을 수취하기 위해 보유하는 것이 목적인 사업모형 하에서 금융자산을 보유하고, 계약상 현금흐름이 원리금만으로 구성되어 있는 자산은 상각후원가로 측정합니다. 상각후원가로 측정하는 금융자산으로서 위험회피관계의 적용 대상이 아닌 금융자산의 손익은 해당 금융자산을 제거하거나 손상할 때 당기손익으로 인식합니다. 유효이자율법에 따라 인식하는 금융자산의 이자수익은 '금융수익'에 포함됩니다.

(나) 기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산

계약상 현금흐름의 수취와 금융자산의 매도 둘 다를 통해 목적을 이루는 사업모형 하에서 금융자산을 보유하고, 계약상 현금흐름이 원리금만으로 구성되어 있는 금융자산은 기타포괄손익-공정가치로 측정합니다. 손상차손(환입)과 이자수익 및 외환손익을 제외하고는, 공정가치로 측정하는 금융자산의 평가손익은 기타포괄손익으로 인식합니다. 금융자산을 제거할 때에는 인식한 기타포괄손익누계액을 자본에서 당기손익으로 재분류합니다. 유효이자율법에 따라 인식하는 금융자산의 이자수익은 '금융수익'에 포함됩니다. 외환손익은 '기타수익' 또는 '기타비용'으로 표시하고 손상차손은 '기타 비용'으로 표시합니다.

(다) 당기손익-공정가치측정 금융자산

상각후원가 측정이나 기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산이 아닌 채무상품은 당기손익-공정가치로 측정됩니다. 위험회피관계가 적용되지 않는 당기손익-공정가치 측정 채무상품의 손익은 당기손익으로 인식하고 발생한 기간에 손익계산서에 '기타수익' 또는 '기타비용'으로 표시합니다.

② 지분상품

연결회사는 모든 지분상품에 대한 투자를 후속적으로 공정가치로 측정합니다. 공정가치 변동을 기타포괄손익으로 표시할 것을 선택한 장기적 투자목적 또는 전략적 투자목적의 지분상품에 대해 기타포괄손익으로 인식한 금액은 해당 지분상품을 제거할때에도 당기손익으로 재분류하지 않습니다. 이러한 지분상품에 대한 배당수익은 연결회사가 배당을 받을 권리가 확정된 때 '금융수익'으로 당기손익으로 인식합니다.

당기손익-공정가치로 측정하는 금융자산의 공정가치 변동은 손익계산서에 '기타수익' 또는 '기타비용'으로 표시합니다. 기타포괄손익-공정가치로 측정하는 지분상품에 대한 손상차손(환입)은 별도로 구분하여 인식하지 않습니다.

(3) 손상

연결회사는 미래전망정보에 근거하여 상각후원가로 측정하거나 기타포괄손익-공정가치로 측정하는 채무상품에 대한 기대신용손실을 평가합니다. 손상 방식은 신용위험의 유의적인 증가 여부에 따라 결정됩니다. 단, 매출채권 및 리스채권에 대해 연결회사는 채권의 최초 인식시점부터 전체기간 기대신용손실을 인식하는 간편법을 적용합니다.

(4) 인식과 제거

금융자산의 정형화된 매입 또는 매도는 매매일에 인식하거나 제거합니다. 금융자산은 현금 흐름에 대한 계약상 권리가 소멸하거나 금융자산을 양도하고 소유에 따른 위험과 보상의 대부분을 이전한 경우에 제거됩니다.

연결회사가 금융자산을 양도한 경우라도 채무자의 채무불이행시의 소구권 등으로 양도한 금융자산의 소유에 따른 위험과 보상의 대부분을 연결회사가 보유하는 경우에는 이를 제거하지 않고 그 양도자산 전체를 계속하여 인식하되, 수취한 대가를 금융부채로 인식합니다. 해당 금융부채는 연결채무상태표에 '차입금'으로 분류하고 있습니다.

(5) 금융상품의 상계

금융자산과 부채는 인식한 자산과 부채에 대해 법적으로 집행가능한 상계권리를 현재 보유하고 있고, 순액으로 결제하거나 자산을 실현하는 동시에 부채를 결제할 의도를 가지고 있을 때 상계하여 연결채무상태표에 순액으로 표시합니다. 법적으로 집행가능한 상계권리는 미래 사건에 좌우되지 않으며, 정상적인 사업과정의 경우와 채무불이행의 경우 및 지급불능이나 파산의 경우에도 집행가능한 것을 의미합니다.

2.6 매출채권

매출채권은 유의적인 금융요소를 포함하지 않는 경우에는 무조건적인 대가의 금액으로, 유의적인 금융요소를 포함하는 경우에는 공정가치로 최초 인식합니다. 매출채권은 후속적으로 유효이자율법을 적용한 상각후원가에 손실충당금을 차감하여 측정됩니다.

2.7 재고자산

재고자산은 원가와 순실현가능가치 중 작은 금액으로 표시되고, 재고자산의 원가는 선입선출법에 따라 결정됩니다.

2.8 유형자산

유형자산은 원가에서 감가상각누계액과 손상차손누계액을 차감하여 표시됩니다. 역사적 원가는 자산의 취득에 직접적으로 관련된 지출을 포함합니다.

토지를 제외한 자산은 취득원가에서 잔존가치를 제외하고, 다음의 추정 경제적 내용연수에 걸쳐 정액법으로 상각됩니다.

구 분	추정내용연수
건 물	30 년
시설장치	4 년
기계장치	4 년
차량운반구	4 년
비 품	4 년
공구와기구	4 년

유형자산의 감가상각방법과 잔존가치 및 경제적 내용연수는 매 회계연도 말에 재검토되고 필요한 경우 추정의 변경으로 조정됩니다.

2.9 무형자산

영업권은 주식 2.3(1)에서 설명한 방식으로 측정되며, 원가에서 손상차손누계액을 차감한 금액으로 표시되고 있습니다.

영업권을 제외한 무형자산은 역사적 원가로 최초 인식되고, 원가에서 상각누계액과 손상차손누계액을 차감한 금액으로 표시됩니다.

내부적으로 창출한 무형자산인 소프트웨어 개발비는 기술적 실현가능성, 미래경제적효익 등을 포함한 자산 인식요건이 충족된 시점 이후에 발생한 지출금액의 합계입니다. 회원권은 이용 가능 기간에 대하여 예측가능한 제한이 없으므로 내용연수가 한정되지 않아 상각되지 않습니다. 한정된 내용연수를 가지는 다음의 무형자산은 추정내용연수동안 정액법으로 상각됩니다.

구 분	추정내용연수
고객관계	5 년
기술가치	7 년
소프트웨어	4 년
기타의무형자산	3 ~5년

2.10 정부보조금

정부보조금은 보조금의 수취와 정부보조금에 부가된 조건의 준수에 대한 합리적인 확신이 있을 때 공정가치로 인식됩니다. 자산관련보조금은 자산의 장부금액을 계산할 때 차감하여 표시되며, 수익관련보조금은 이연하여 정부보조금의 교부 목적과 관련된 비용에서 차감하여 표시됩니다.

2.11 비금융자산의 손상

영업권이나 내용연수가 비한정인 무형자산에 대하여는 매년, 상각대상 자산에 대하여는 자산손상을 시사하는 징후가 있을 때 손상검사를 수행하고 있습니다. 손상차손은 회수가능액(사용가치 또는 처분부대원가를 차감한 공정가치 중 높은 금액)을 초과하는 장부금액만큼 인식되고 영업권 이외의 비금융자산에 대한 손상차손은 매 보고기간말에 환입가능성이 검토됩니다.

2.12 매입채무와 기타채무

매입채무와 기타 채무는 연결회사가 보고기간말 전에 재화나 용역을 제공받았으나 지급되지 않은 부채입니다. 해당 채무는 무담보이며, 보통 인식 후 60일 이내에 지급됩니다. 매입채무와 기타 채무는 지급기일이 보고기간 후 12개월 후가 아니라면 유동부채로 표시되었습니다. 해당 채무들은 최초에 공정가치로 인식되고 후속적으로 유효이자율법을 적용한 상각후원가

로 측정됩니다.

2.13 금융부채

(1) 분류 및 측정

연결회사의 당기손익-공정가치 측정 금융부채는 단기매매목적의 금융상품입니다. 주로 단기간 내에 재매입할 목적으로 부담하는 금융부채는 단기매매금융부채로 분류됩니다. 또한, 위험회피회계의 수단으로 지정되지 않은 파생상품이나 금융상품으로부터 분리된 내재파생상품도 단기매매금융부채로 분류됩니다.

당기손익-공정가치 측정 금융부채, 금융보증계약, 금융자산의 양도가 제거조건을 충족하지 못하는 경우에 발생하는 금융부채를 제외한 모든 비파생금융부채는 상각후원가로 측정하는 금융부채로 분류되고 있으며, 연결재무상태표 상 '매입채무', '차입금' 및 '기타금융부채' 등으로 표시됩니다.

차입금은 공정가치에서 발생한 거래원가를 차감한 금액으로 최초 인식하고 이후 상각후원가로 측정합니다. 받은 대가(거래원가 차감 후)와 상환금액의 차이는 유효이자율법을 사용하여 기간에 걸쳐 당기손익으로 인식합니다. 차입한도를 제공받기 위해 지급한 수수료는 차입한도의 일부나 전부로서 차입을 실행할 가능성이 높은(probable) 범위까지는 차입금의 거래원가로 인식합니다. 이 경우 수수료는 차입을 실행할 때까지 이연합니다. 차입한도약정의 일부나 전부로서 차입을 실행할 가능성이 높다(는 증거가 없는 범위의 관련 수수료는 유동성을 제공하는 서비스에 대한 선급금으로서 자산으로 인식 후 관련된 차입한도기간에 걸쳐 상각합니다.

특정일에 의무적으로 상환해야 하는 우선주는 부채로 분류됩니다. 이러한 우선주에 대한 유효이자율법에 따른 이자비용은 다른 금융부채에서 인식한 이자비용과 함께 손익계산서 상 '금융원가'로 인식됩니다.

보고기간 후 12개월 이상 부채의 결제를 연기할 수 있는 무조건의 권리를 가지고 있지 않다면 차입금은 유동부채로 분류합니다.

(2) 제거

금융부채는 계약상 의무가 이행, 취소 또는 만료되어 소멸되거나 기존 금융부채의 조건이 실질적으로 변경된 경우에 연결재무상태표에서 제거됩니다. 소멸하거나 제3자에게 양도한 금융부채의 장부금액과 지급한 대가(양도한 비현금자산이나 부담한 부채를 포함)의 차액은 당기손익으로 인식합니다.

2.14 금융보증계약

연결회사가 제공한 금융보증계약은 최초 인식시 공정가치로 측정되며, 후속적으로는다음 중 큰 금액으로 측정하여 '기타금융부채'로 인식됩니다.

(1) 금융상품의 손상규정에 따라 산정한 손실충당금

(2) 최초 인식금액에서 기업회계기준서 제1115호에 따라 인식한 이익누계액을 차감한 금액

2.15 충당부채

과거사건의 결과로 현재의 법적의무나 의제의무가 존재하고, 그 의무를 이행하기 위한 자원의 유출가능성이 높으며, 당해 금액의 신뢰성 있는 추정이 가능한 경우 판매보증충당부채, 복구충당부채 및 소송충당부채 등을 인식하고 있습니다. 충당부채는 의무를 이행하기 위하여 예상되는 지출액의 현재가치로 측정되며, 시간경과로 인한 충당부채의 증가는 이자비용으로 인식됩니다.

2.16 당기법인세 및 이연법인세

법인세비용은 당기법인세와 이연법인세로 구성됩니다. 법인세는 기타포괄손익이나 자본에 직접 인식된 항목과 관련된 금액은 해당 항목에서 직접 인식하며, 이를 제외하고는 당기손익으로 인식됩니다.

법인세비용은 보고기간말 현재 제정됐거나 실질적으로 제정된 세법을 기준으로 측정됩니다.

경영진은 적용 가능한 세법 규정이 해석에 따라 달라질 수 있는 상황에 대하여 연결회사가 세무신고 시 적용한 세무정책에 대하여 주기적으로 평가하고 있습니다. 연결회사는 세무당국에 납부할 것으로 예상되는 금액에 기초하여 당기법인세비용을 인식합니다.

이연법인세는 자산과 부채의 장부금액과 세무기준액의 차이로 발생하는 일시적 차이에 대하여 장부금액을 회수하거나 결제할 때의 예상 법인세효과로 인식됩니다. 다만, 사업결합 이외의 거래에서 자산·부채를 최초로 인식할 때 발생하는 이연법인세자산과 부채는 그 거래가 회계이익이나 과세소득에 영향을 미치지 않는다면 인식되지 않습니다.

이연법인세자산은 차감할 일시적 차이가 사용될 수 있는 미래 과세소득의 발생가능성이 높은 경우에 인식됩니다.

종속기업, 관계기업 및 공동기업 투자지분과 관련된 가산할 일시적 차이에 대해 소멸시점을 통제할 수 있는 경우, 그리고 예측가능한 미래에 일시적 차이가 소멸하지 않을 가능성이 높은 경우를 제외하고 이연법인세부채를 인식하고 있습니다. 또한 이러한 자산으로부터 발생하는 차감할 일시적 차이에 대하여 일시적 차이가 예측가능한 미래에 소멸할 가능성이 높고 일시적 차이가 사용될 수 있는 과세소득이 발생할 가능성이 높은 경우에만 이연법인세자산을 인식하고 있습니다.

이연법인세자산과 부채는 법적으로 당기법인세자산과 당기법인세부채를 상계할 수 있는 권리를 회사가 보유하고 있으며, 동시에 이연법인세자산과 부채가 동일한 과세당국에 의해서 부과되는 법인세와 관련이 있으면서 순액으로 결제할 의도가 있는 경우에 상계됩니다.

2.17 종업원급여

(1) 퇴직급여

연결회사의 퇴직연금제도는 확정기여제도입니다.

확정기여제도는 연결회사가 고정된 금액의 기여금을 별도 기금에 지급하는 퇴직연금제도이며, 기여금은 종업원이 근무 용역을 제공했을 때 비용으로 인식됩니다.

확정기여제도는 연결회사가 별개의 실체(기금)에 고정 기여금을 납부하고 연결회사의 법적인 의무나 의제적 의무는 기금에 출연하기로 약정한 금액으로 한정되며 종업원이 받을 퇴직급여액은 연결회사와 종업원이 퇴직급여제도나 보험회사에 출연하는 기여금과 그 기여금에서 발생하는 투자수익에 따라 결정되는 퇴직급여제도입니다. 일정기간 종업원이 근무용역을 제공하였을 때 그 근무용역과 교환하여 확정기여제도에 납부해야 할 기여금은 이미 납부한 기여금을 차감한 후 미지급비용으로 인식하고, 이미 납부한 기여금이 보고기간말 이전에 제공된 근무

무용역에 대해 납부하여야 하는 기여금을 초과하는 경우에는 초과 기여금 때문에 미래 지급액이 감소하거나 현금이 환급되는 만큼을 선급비용으로 인식하며, 다른 한국채택국제회계기준서에 따라 해당 기여금을 자산의원가에 포함하는 경우를 제외하고는 비용으로 인식하고 있습니다.

(2) 주식기준보상

종업원에게 부여한 주식결제형 주식기준보상은 부여일에 지분상품의 공정가치로 측정되며, 가득기간에 걸쳐 종업원 급여비용으로 인식됩니다. 가득될 것으로 예상되는 지분상품의 수량은 매 보고기간말에 비시장성과조건을 고려하여 재측정되며, 당초 추정치로부터의 변동액은 당기손익과 자본으로 인식됩니다.

주식선택권의 행사시점에 신주를 발행할 때 직접적으로 관련되는 거래비용을 제외한순유입액은 자본금(명목가액)과 주식발행초과금으로 인식됩니다.

2.18 수익인식

(1) 수행의무와 수익인식 정책

연결회사는 다음의 주요 원천으로부터 수익을 인식합니다.

- 시각효과(VFX : Visual Effects) 기술역량에 기반한 광고 및 영상 콘텐츠 제작
- 방송장비 판매 및 설치
- 방송장비 유지보수 용역
- 매체 대행

수익은 고객과의 계약에서 정한 대가에 기초하여 측정되며 제삼자를 대신해서 회수한 금액은 제외합니다. 또한 연결회사는 고객에게 재화나 용역의 통제가 이전될 때 수익을 인식합니다.

1) 광고 및 영상콘텐츠 제작

연결회사는 다양한 광고 및 영상 콘텐츠의 제작 용역을 제공합니다. 이러한 용역은 기간에 걸쳐 이행되는 수행의무로 인식되며 용역의 수익은 계약의 완성단계에 따라 인식됩니다. 연결회사는 제공하는 용역의 형태에 따라 투입원가 또는 투입시간 등의 적절한 기준으로 완성단계를 결정하는 것이 기업회계기준서 제1115호 하에서 수행의무의 완료까지의 진행률을 측정하는 적절한 방법이라고 평가하였습니다. 또한, 산출물에 대한 진행률을 합리적으로 측정할 수 있게 되기 전까지는 발생원가의 범위 내에서 수익을 인식하고 있습니다.

2) 방송장비 판매 및 설치

연결회사는 방송장비를 고객에게 판매하거나 고객에게 방송장비의 설치 용역을 제공합니다.

방송장비 판매의 경우, 재화가 고객이 지정한 특정 위치에 운송되어 납품확인서를 수령하여 고객에게 재화의 통제가 이전되었을 때 수익을 인식합니다. 연결회사는 재화에 대한 납품확인서가 발행되었을 때 수취채권을 인식합니다.

방송장비 설치용역의 경우, 기간에 걸쳐 이행되는 수행의무로 인식되며 설치용역의 수익은 계약의 완성단계에 따라 인식됩니다. 제공하는 용역의 형태에 따라 투입원가 또는 투입시간 등의 적절한 기준으로 완성단계를 결정하는 것이 기업회계기준서 제1115호 하에서 수행의무의 완료까지의 진행률을 측정하는 적절한 방법이라고 평가하였습니다.

3) 방송장비 유지보수 용역

연결회사는 고객의 방송장비에 대하여 일정 기간 동안 유지보수 용역을 제공하는 계약을 체결합니다. 유지보수용역과 관련된 수익은 기간에 걸쳐 인식됩니다.

4) 광고 매체 주선

연결회사는 광고주와 소셜미디어 등 광고매체 업체를 주선하는 업무를 수행하고 있습니다. 이러한 거래에서 연결회사는 고객과의 계약을 이행하기 위하여 그 권리의 사용을 지시할 수

없으므로 거래 순액을 수익으로 인식하고 있으며, 수행의무가 완료되었을 때 수익을 인식하고 있습니다

(2) 변동대가

광고계약의 특성상 계약수익의 측정은 미래사건의 결과와 관련된 다양한 불확실성에 의해 영향을 받으며, 계약수익의 추정치는 후속 사건이 발생하거나 불확실성이 해소됨에 따라 자주 수정될 필요가 있습니다.

기업회계기준서 제1115호 적용 시 회사는 받을 권리를 갖게 될 대가를 더 잘 예측할 것으로 예상하는 기댓값 방법을 사용하여 변동 대가를 추정하고, 이미 인식한 누적 수익금액 중 유의적인 부분을 되돌리지 않을 가능성이 매우 높은 금액까지만 변동대가를 거래가격에 포함하여 수익을 인식합니다. 기업이 받았거나 받을 대가 중에서 권리를 갖게 될 것으로 예상하지 않는 금액은 손실충당부채로 계상합니다.

(3) 기간에 걸쳐 이행하는 수행의무

연결회사는 광고 및 영상콘텐츠 제공 계약을 체결하고 용역을 제공합니다. 연결회사는 제공하는 용역의 형태에 따라 투입원가 또는 투입시간 등의 적절한 기준으로 산정한 진행률에 따라 수익을 안분하여 인식하고 있습니다. 또한, 산출물에 대한 진행률을 합리적으로 측정할 수 있게 되기 전까지는 발생원가의 범위 내에서 수익을 인식하고 있습니다.

회사는 다음 기준 중 어느 하나를 충족하는 경우 재화나 용역에 대한 통제를 기간에 걸쳐 이전하므로, 기간에 걸쳐 수행의무를 이행하는 것으로 보아 기간에 걸쳐 수익을 인식하고 있습니다.

- ① 고객은 기업이 수행하는 대로 기업의 수행에서 제공하는 효익을 동시에 얻고 소비한다
- ② 기업이 수행하여 만들어지거나 가치가 높아지는 대로 고객이 통제하는 자산을 회사가 만들거나 그 자산 가치를 높인다
- ③ 기업이 수행하여 만든 자산이 기업 자체에는 대체 용도가 없고 지금까지 수행을 완료한 부분에 대해 집행 가능한 지급청구권이 기업에 있다

(4) 투입법을 이용한 진행률 측정

연결회사는 고객과 광고 및 영상콘텐츠 제공 계약을 체결하고 용역을 제공합니다. 연결회사는 고객과의 계약으로 식별된 수행의무를 완료하기 위하여 외부 업체로부터 용역을 제공받으나 해당 외주용역의 공급과 계약상 용역의 제공은 구별되지 않는 하나의 수행의무입니다.

(5) 공동 유형의 계약

연결회사는 계약상대방이 기업의 통상적인 활동의 산출물을 취득하기 위해서가 아니라 어떤 활동이나 과정에 참여하기 위해 기업과 계약하고, 그 계약 당사자들이 그 활동이나 과정에서 생기는 위험과 효익을 공유한다면 공동 유형의 계약으로 인식하고 있습니다. 협업약정을 위해 투입되는 원가는 식별가능성·통제·미래경제적효익 조건의 충족여부에 따라 무형자산 또는 비용을 인식하고 잔여약정인 구별되는 재화나 용역의 제공 및 관련 대가 수수약정은 계약서에 따라 식별된 수행의무에 따라 수익으로 인식하고 있습니다. 수행의무에는 공동 유형의 계약의 본질이 되는 활동이나 과정에 참여하기 위해 투입되는 자원을 계약에 따라 분담하는 의무는 포함하지 않습니다.

2.19 리스

연결회사는 계약 약정일에 계약이 리스인지 또는 계약에 리스가 포함되어 있는지를 평가합니다. 연결회사는 리스이용자인 경우에 단기리스(리스기간이 12개월 이하)와 소액 기초자산 리스를 제외한 모든 리스 약정과 관련하여 사용권자산과 그에 대응되는 리스부채를 인식합니다. 연결회사는 다른 체계적인 기준이 리스이용자의 효익의 형태를 더 잘나타내는 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.

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

연결회사는 리스부채를 재무상태표에서 다른 부채와 구분하여 표시합니다.

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

연결회사는 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.

연결회사가 리스 조건에서 요구하는 대로 기초자산을 해체하고 제거하거나, 기초자산이 위치한 부지를 복구하거나, 기초자산 자체를 복구할 때 부담하는 원가의 추정치는 기업회계기준서 제1037호에 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.

연결회사는 사용권자산을 재무상태표에서 다른 자산과 구분하여 표시합니다.

연결회사는 사용권자산이 손상되었는지 결정하기 위하여 기업회계기준서 제1036호를 적용하며, 식별된 손상차손에 대한 회계처리는 '유형자산'의 회계정책(주석 2.6 참고)에 설명되어 있습니다.

연결회사는 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, 당사는 이러한 실무적 간편법을 사용하고 있습니다.

2.20 영업부문

영업부문별 정보는 최고경영의사결정자에게 내부적으로 보고되는 방식에 기초하여 공시됩니다. 최고경영의사결정자는 영업부문에 배부될 자원과 영업부문의 성과를 평가하는데 책임이 있으며, 연결회사는 전략적 의사결정을 수행하는 전략운영위원회를최고의사결정자로 보고 있습니다.

3. 중요한 회계추정 및 가정

연결재무제표 작성에는 미래에 대한 가정 및 추정이 요구되며 경영진은 연결회사의 회계정책을 적용하기 위해 판단이 요구됩니다. 추정 및 가정은 지속적으로 평가되며, 과거 경험과 현재의 상황에 비추어 합리적으로 예측가능한 미래의 사건을 고려하여 이루어집니다. 회계추정의 결과가 실제 결과와 동일한 경우는 드물 것이므로 중요한 조정을 유발할 수 있는 유의적인 위험을 내포하고 있습니다.

다음 회계연도에 자산 및 부채 장부금액의 조정에 영향을 미칠 수 있는 경영진 판단과 유의적 위험에 대한 추정 및 가정은 다음과 같습니다. 일부 항목에 대한 유의적인 판단 및 추정에 대한 추가적인 정보는 개별 주석에 포함되어 있습니다.

(1) 영업권의 손상차손

영업권의 손상 여부를 검토하기 위한 현금창출단위의 회수가능액은 사용가치의 계산에 기초하여 결정됩니다(주석 12참조).

(2) 법인세

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

연결회사는 특정 기간동안 과세소득의 일정 금액을 투자, 임금증가 등에 사용하지 않았을 때 세법에서 정하는 방법에 따라 산정된 법인세를 추가로 부담합니다. 따라서, 해당 기간의 당기

법인세와 이연법인세를 측정할 때 이에 따른 세효과를 반영하여야 하고, 이로 인해 연결회사가 부담할 법인세는 각 연도의 투자, 임금증가 등의 수준에 따라 달라지므로 최종 세효과를 산정하는데에는 불확실성이 존재합니다.

(3) 금융상품의 공정가치

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

(4) 금융자산의 손상

금융자산의 손실충당금은 부도위험 및 기대손실률 등에 대한 가정에 기초하여 측정됩니다. 회사는 이러한 가정의 설정 및 손상모델에 사용되는 투입변수의 선정에 있어서 회사의 과거 경험, 현재 시장 상황, 재무보고일 기준의 미래전망정보 등을 고려하여 판단합니다.

(5) 수익인식

연결회사는 손실이 예상되는 제작매출에 대하여 손실충당부채를 인식하고 있습니다. 받을 권리를 갖게 될 대가를 더 잘 예측할 것으로 예상하는 기댓값 방법으로 손실을 예측하고 있으며, 연결회사의 수익은 예측된 손실율의 변동에 영향을 받습니다.

(6) 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.

사무실 리스의 경우 일반적으로 가장 관련된 요소는 다음과 같습니다.

- 종료하기 위해(연장하지 않기 위해) 유의적인 원가를 부담해야 한다면 일반적으로 연결회사가 연장선택권을 행사하는 것이(종료선택권을 행사하지 않는 것이) 상당히 확실합니다.
- 리스개량에 유의적인 잔여 가치가 있을 것으로 예상되는 경우 일반적으로 연결회사가 연장선택권을 행사하는 것이(종료선택권을 행사하지 않는 것이) 상당히 확실합니다.

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

4. 위험관리

(1) 자본위험 관리

연결회사의 자본관리는 계속기업으로서의 존속능력을 유지하는 한편, 자본조달비용을 최소화하여 주주이익을 극대화 하는 것을 그 목적으로 하고 있습니다. 연결회사의 자본구조는 차입금에서 현금및현금성자산 등을 차감한 순부채와 자본으로 구성되며, 연결회사의 경영진은 자본구조를 주기적으로 검토하고 있고, 전반적인 자본위험 관리정책은 전기와 동일합니다.

보고기간종료일 현재 순부채 대 자본비율은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말	전기말
장·단기차입금 및 사채	1,590,540	1,398,780
현금및현금성자산	19,788,587	10,988,079
순부채	(18,198,047)	(9,589,299)
자본총계	70,086,887	98,623,931
순부채 대 자본비율	(*)	(*)

(*) 순부채 금액이 (-)이므로 산출하지 아니하였습니다.

(2) 유동성위험관리

연결회사는 유동성위험을 관리하기 위하여 단기 및 중장기 자금관리계획을 수립하고 현금유출예산과 실제 현금유출액을 지속적으로 분석, 검토하여 금융부채와 금융자산의 만기구조를 대응시키고 있습니다. 연결회사의 경영진은 영업활동현금흐름과 금융자산의 현금유입으로 금융부채를 상환가능하다고 판단하고 있습니다.

한편, 연결회사는 일시적으로 발생할 수 있는 유동성 위험을 관리하기 위하여 하나은행 등과 매출채권 할인 한도 약정을 체결하고 있습니다.

보고기간종료일 현재 금융부채의 잔존계약만기에 따른 만기분석은 다음과 같습니다.

<당기말>

(단위: 천원)

구 분	1년 미만	1년 ~ 2년	2년 ~ 5년	합 계
매입채무	565,133	-	-	565,133
기타채무	4,953,489	-	-	4,953,489
단기차입금	1,597,230	-	-	1,597,230
유동성장기차입금	5,574	-	-	5,574
장기차입금	-	-	-	-
리스부채	2,984,553	2,633,006	2,360,024	7,977,583
금융부채 계	10,105,979	2,633,006	2,360,024	15,099,009

<전기말>

(단위: 천원)

구 분	1년 미만	1년 ~ 2년	2년 ~ 5년	합 계
매입채무	454,396	-	-	454,396
기타채무	3,662,409	-	-	3,662,409
단기차입금	-	-	-	-
유동성장기차입금	1,398,451	-	-	1,398,451
장기차입금	-	5,557	-	5,557
리스부채	3,007,783	2,789,915	3,988,984	9,786,682
금융부채 계	8,523,039	2,795,472	3,988,984	15,307,495

금융부채의 할인되지 않은 현금흐름을 기초로 연결회사가 지급하여야 하는 가장 빠른 만기일에 근거하여 작성되었으며, 현금 및 이자의 현금흐름을 모두 포함하고 있습니다.

* 상기 외 직원에 제공한 지급보증계약을 체결하고 있습니다. 따라서, 보증을제공 받은 자가 지급의무를 이행하지 못할 경우 1년 이내에 추가적인 지급의무가 발생할 수도 있습니다(주석 30 참조).

(3) 신용위험관리

신용위험은 거래상대방이 의무를 이행하지 않아 재무손실이 발생할 위험입니다. 연결회사는 영업활동과 재무활동에서 신용위험에 노출되어 있습니다.

가. 매출채권 및 기타채권

연결회사는 신용거래를 희망하는 모든 거래상대방에 대하여 공개된 재무정보와 신용평가기관에 의하여 제공된 정보 등을 이용하여 거래처의 신용도를 평가하고 이를 근거로 신용거래 한도를 결정하고 있습니다.

또한 대손위험에 대한 연결회사의 노출정도가 중요하지 않은 수준으로 유지될 수 있도록 주기적으로 거래처의 신용도를 재평가하여 신용거래한도를 재검토하고, 회수가지연되는 금융자산에 대하여는 주기적으로 회수지연 현황, 사유 및 회수대책을 마련하여 적절한 조치를 취하는 등 매출채권 및 기타채권잔액에 대한 지속적인 관리업무를 수행하고 있습니다. 연결회사의 대손위험에 대한 최대 노출정도는 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말	전기말
매출채권	9,513,999	9,393,293
기타채권	8,496,232	8,852,949
합 계	18,010,231	18,246,242

연결회사의 매출에 대한 평균 신용공여기간은 3개월입니다. 과거 경험상 회수기일이 12개월 이상 경과한 채권은 일반적으로 회수되지 않으므로 12개월이 경과한 채권에 대하여 회수가 능액을 제외하고 전액 대손충당금을 설정하고 있습니다. 또한, 3개월 초과 12개월 이내 매출채권에 대해서는 과거 채무불이행 경험 및 분석에 근거하여 결정된 미회수 추정금액을 대손충당금으로 설정하고 있습니다.

① 보고기간종료일 현재 매출채권 및 기타채권의 연령분석은 다음과 같습니다.

<당기말>

(단위: 천원)

구 분	정상채권	계약자산	3개월 초과 6개월 이하	6개월 초과 9개월 이하	9개월 초과 12개월 이하	12개월 초과	합 계
매출채권	4,073,571	4,154,888	113,300	58,630	31,790	1,081,820	9,513,999
미수금	316,333	-	-	-	-	45,568	361,901
미수수익	275,036	-	-	-	-	-	275,036
임차보증금	2,923,975	-	-	-	-	-	2,923,975
기타보증금	276,801	-	-	-	-	-	276,801
대여금	4,658,519	-	-	-	-	-	4,658,519
대여금-현재가치평가	(39,375)	-	-	-	-	-	(39,375)
보증금-현재가치평가	(342,195)	-	-	-	-	-	(342,195)
손실충당금	-	-	-	(56,100)	(1,746)	(1,127,388)	(1,185,234)
합 계	12,142,665	4,154,888	113,300	2,530	30,044	-	16,443,427

<전기말>

(단위: 천원)

구 분	정상채권	계약자산	3개월 초과 6개월 이하	6개월 초과 9개월 이하	9개월 초과 12개월 이하	12개월 초과	합 계
매출채권	6,178,273	2,523,308	327,752	196,164	132,808	34,988	9,393,293
미수금	262,513	-	-	-	-	45,568	308,081
미수수익	236,376	-	-	-	-	-	236,376
임차보증금	3,933,523	-	-	-	-	-	3,933,523
기타보증금	303,491	-	-	-	-	-	303,491
대여금	4,071,479	-	-	-	-	-	4,071,479
대여금-현재가치평가	(44,311)	-	-	-	-	-	(44,311)
보증금-현재가치평가	(567,523)	-	-	-	-	-	(567,523)
손실충당금	(15)	-	(25)	-	-	(80,556)	(80,596)
합 계	14,373,806	2,523,308	327,727	196,164	132,808	-	17,553,813

② 보고기간종료일 현재 매출채권 및 기타채권의 손실충당금의 변동내역은 다음과 같습니다

(단위: 천원)

구 분	당기		전기	
	매출채권	기타채권	매출채권	기타채권
기초금액	35,029	45,568	38,408	45,568
설정(환입)	1,104,638	-	65,774	-
손실충당금 제각	-	-	(69,153)	-
기말금액	1,139,667	45,568	35,029	45,568

나. 금융자산 등 신용위험 관리

연결회사는 신한은행 등의 금융기관에 현금및현금성자산 및 기타금융자산을 예치하고 있으며, 신용등급이 우수한 금융기관과 거래하고 있으므로 금융기관으로부터의 신용위험은 제한적입니다.

연결회사는 거래상대방에 대한 개별적인 위험 한도 관리정책은 보유하고 있지 않습니다.

(4) 시장위험

1) 환율변동위험

당기말과 전기말 현재 기능통화 이외의 외화로 표시된 화폐성자산 및 부채의 장부금액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말		전기말	
	자산	부채	자산	부채
USD	283,895	18,059	219,138	-
JPY	210,472	-	185,945	-
SGD	297,170	-	106,547	-
EUR	34	-	-	-
합 계	791,571	18,059	511,630	-

당기말과 전기말 현재 다른 모든 변수가 일정하고 외화에 대한 원화의 환율이 10%변동하였을 경우, 환율변동이 손익에 미치는 영향은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기말		전기말	
	10% 상승시	10% 하락시	10% 상승시	10% 하락시
USD	26,584	(26,584)	21,914	(21,914)
JPY	21,047	(21,047)	18,595	(18,595)
SGD	29,717	(29,717)	10,655	(10,655)
EUR	3	(3)	-	-

2) 이자율위험

당사의 이자율 위험은 미래 시장 이자율 변동에 따라 차입금 등에서 발생하는 이자비용이 변동될 위험으로서 이는 주로 변동 금리부 조건의 차입금에서 발생하고 있습니다.

당기말과 전기말 현재 다른 모든 변수가 일정하고 변동금리부 차입금의 이자율이 100bp 변동 시 이자비용에 미치는 영향은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기말		전기말	
	100bp 상승시	100bp 하락시	100bp 상승시	100bp 하락시
이자비용	-	-	13,600	(13,600)

5. 범주별 금융상품

(1) 보고기간종료일 현재 범주별 금융자산의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말			전기말		
	당기손익-공정가치 측정 금융자산	상각후원가 측정 금융자산	합 계	당기손익-공정가치 측정 금융자산	상각후원가 측정 금융자산	합 계
유동						
현금및현금성자산	-	19,788,587	19,788,587	-	10,988,079	10,988,079
단기금융상품	-	12,914,505	12,914,505	-	33,360,821	33,360,821
당기손익-공정가치금융자산	6,057,167	-	6,057,167	1,939,867	-	1,939,867
매출채권(*)	-	5,359,111	5,359,111	-	6,869,985	6,869,985
기타수취채권	-	5,020,208	5,020,208	-	4,110,519	4,110,519
비유동						
장기금융상품	-	260,000	260,000	-	2,602,800	2,602,800
당기손익-공정가치금융자산	13,216,923	-	13,216,923	21,576,238	-	21,576,238
기타수취채권	-	3,094,454	3,094,454	-	4,130,596	4,130,596
합 계	19,274,090	46,436,865	65,710,955	23,516,105	62,062,800	85,578,905

(*) 수행의무를 이행하였으나 청구하지 아니한 계약자산 금액은 제외하였으며 손실충당금 차감 전 금액입니다(주석 24참조).

(2) 보고기간종료일 현재 범주별 금융부채의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말			전기말		
	상각후원가 측정 금융부채	기타(*)	합 계	상각후원가 측정 금융부채	기타(*)	합 계
유동						
매입채무	565,133	-	565,133	454,396	-	454,396
단기차입금	1,585,000	-	1,585,000	-	-	-
유동성장기차입금	5,540	-	5,540	1,393,240	-	1,393,240
기타채무	4,953,489	-	4,953,489	3,662,409	-	3,662,409
리스부채	-	2,364,122	2,364,122	-	2,697,493	2,697,493
비유동						
장기차입금	-	-	-	5,540	-	5,540
리스부채	-	4,392,943	4,392,943	-	6,449,118	6,449,118
합 계	7,109,162	6,757,065	13,866,227	5,515,585	9,146,611	14,662,196

(*) 리스부채는 기업회계기준서 제1116호에 따라서 인식한 부채로 범주별 금융부채의 적용을 받지 않습니다.

(3) 보고기간종료일 현재 금융자산 및 금융부채의 공정가치는 장부금액과 일치합니다.

(4) 당기 및 전기 중 금융상품 범주별 순손익 구분내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기			
	당기손익-공정가치 측정 금융자산	상각후원가 측정 금융자산	상각후원가 측정 금융부채	기타(*)
이자수익	-	1,957,313	-	-
당기손익인식금융자산처분이익	128,786	-	-	-
당기손익인식금융자산평가이익	644,886	-	-	-
외환차익	-	59,498	-	-
외화환산이익	-	509,137	-	-
이자비용	-	-	124,367	358,678
당기손익인식금융자산처분손실	9,691	-	-	-
당기손익인식금융자산평가손실	7,359,149	-	-	-
외환차손	-	15,093	-	-
외화환산손실	-	1,394	-	-

(*) 기타로 분류된 이자비용은 범주별 금융부채의 적용을 받지 않는 기업회계기준서 제 1116호에 따라서 인식한 리스부채에 대한 손익입니다.

(단위: 천원)

구 분	전기			
	당기손익-공정가치 측정 금융자산	상각후원가 측정 금융자산	상각후원가 측정 금융부채	기타(*)
이자수익	-	3,153,884	-	-
당기손익인식금융자산처분이익	520,921	-	-	-
당기손익인식금융자산평가이익	172,656	-	-	-
외환차익	-	43,530	-	-
외화환산이익	-	25,222	-	-
이자비용	-	-	(130,168)	(359,842)
당기손익인식금융자산처분손실	(3,513)	-	-	-
당기손익인식금융자산평가손실	(1,234,685)	-	-	-
외환차손	-	(17,984)	-	-
외화환산손실	-	(37,535)	-	-

(*) 기타로 분류된 이자비용은 범주별 금융부채의 적용을 받지 않는 기업회계기준서 제 1116호에 따라서 인식한 리스부채에 대한 손익입니다.

(5) 금융상품 공정가치

공정가치로 측정되는 금융상품은 공정가치 서열체계에 따라 구분되며 정의된 수준들은 다음과 같습니다.

- 수준1 : 측정일에 동일한 자산이나 부채에 대해 접근할 수 있는 활성시장의 (조정하지 않은) 공시가격
- 수준2 : 수준 1의 공시가격 외에 자산이나 부채에 대해 직접적으로나 간접적으로 관측할 수 있는 투입변수
- 수준3 : 자산이나 부채에 대한 관측할 수 없는 투입변수

공정가치로 측정되는 금융상품의 공정가치 서열체계 구분은 다음과 같습니다.

<당기말>

(단위: 천원)

구 분	장부금액	공정가치			
		소 계	수준1	수준2	수준3
공정가치로 측정되는 금융자산:					
당기손익-공정가치 측정(유동)	6,057,167	6,057,167	-	2,057,167	4,000,000
당기손익-공정가치 측정(비유동)	13,216,923	13,216,923	-	1,003,972	12,212,951

<전기말>

(단위: 천원)

구 분	장부금액	공정가치			
		소 계	수준1	수준2	수준3
공정가치로 측정되는 금융자산:					
당기손익-공정가치 측정(유동)	1,939,867	1,939,867	-	1,939,867	-
당기손익-공정가치 측정(비유동)	21,576,238	21,576,238	-	3,507,143	18,069,095

연결회사가 보고기간종료일 현재 활성시장에서 거래되지 아니하는 금융상품의 공정가치 평가를 위하여 적용한 가치평가기법과 투입변수는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

당기말	수준	가치평가기법	투입변수
공정가치로 측정되는 금융자산:			
당기손익-공정가치 금융자산	2	현금흐름할인법, 기준가측정 평가방법 등	이자율, CD금리 등
당기손익-공정가치 금융자산	3	현금흐름할인법	할인율, 예상성장률 등
당기손익-공정가치 금융자산	3	순자산접근법	순자산가치
당기손익-공정가치 금융자산	3	원가법	-

(6) 당기 및 전기 중 수준 3에 해당하는 금융상품의 변동내역은 다음과 같습니다.

<당기>

(단위: 천원)

구 분	기초	취득	처분	대체	평가	기말
당기손익-공정가치측정금융자산						
정보통신공제조합 출자금	41,187	-	-	(15,000)	2,075	28,262
(주)트립비토즈	9,353,000	-	-	-	(5,526,059)	3,826,941
(주)페블러스	364,078	-	-	-	(348,178)	15,900
(주)에이치뮤직엔터테인먼트(*2)	529,000	-	-	-	(485,364)	43,636
티그리스세컨더리1호조합	2,482,743	-	-	-	225,492	2,708,235
PULZZESYSTEMS INC	999,168	-	-	-	(999,168)	-
비디씨투자조합1호	1,000,000	-	(720,000)	-	409,653	689,653
(주)알프레드이미지웍스(*1)	2,000,000	-	-	-	-	2,000,000
주식회사 로커스(*1)	999,919	-	-	-	-	999,919
스프링캠프-KIF 초기전문 투자조합(*1)	300,000	500,000	-	-	-	800,000
전문건설공제조합(*1)	-	100,404	-	-	-	100,404
모팩애니메이션스튜디오스문화산업전문 유한회사(*1)	-	1,000,000	-	-	-	1,000,000
주식회사 더리츠엑스알(*1)	-	4,000,000	-	-	-	4,000,000
합 계	18,069,095	5,600,404	(720,000)	(15,000)	(6,721,549)	16,212,950

(*1) 활성거래시장이 존재하지 않고 공정가치를 결정하기 위해 이용할 수 있는 더 최근의 정보가 불충분하며 이용가능한 공정가치 측정치의 범위가 넓어 그 범위에서 원가는 공정가치의 최선의 추정치로 판단했습니다.

(*2) 당기 중 (주)엔브이엔터테인먼트에서 (주)에이치뮤직엔터테인먼트로 사명 변경 되었습니다.

(*3) 전환권이 부여된 채무상품으로 당기손익-공정가치측정금융자산으로 분류하였습니다.

<전기>

(단위: 천원)

구 분	기초	취득	평가	기말
당기손익-공정가치측정금융자산				
정보통신공제조합 출자금	25,595	15,178	415	41,188
(주)트립비토즈	9,598,429	-	(245,429)	9,353,000
(주)페블러스(*)	364,078	-	-	364,078
(주)엔브이엔터테인먼트	1,001,000	-	(472,000)	529,000
티그리스세컨더리1호조합	3,000,000	-	(517,257)	2,482,743
PULZZESYSTEMS INC(*)	999,168	-	-	999,168
비디씨투자조합1호(*)	1,000,000	-	-	1,000,000
(주)알프레드이미지웍스(*)	-	2,000,000	-	2,000,000
주식회사 로커스(*)	-	999,919	-	999,919
스프링캠프-KIF 초기전문 투자조합(*)	-	300,000	-	300,000
합 계	15,988,270	3,315,097	(1,234,271)	18,069,096

(*) 활성거래시장이 존재하지 않고 공정가치를 결정하기 위해 이용할 수 있는 더 최근의 정보가 불충분하며 이용가능한 공정가치 측정치의 범위가 넓어 그 범위에서 원하는 공정가치의 최선의 추정치로 판단했습니다.

6. 현금및현금성자산

보고기간종료일 현재 현금및현금성자산의 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구 분	당기말	전기말
보유현금	34	-
보통예금 등(*)	19,788,553	10,988,079
합 계	19,788,587	10,988,079

(*) 보고기간종료일 현재 사용이 제한되어 있는 국고보조금 미사용잔액은 267,916천원이며, 이외에 보고기간 종료일 현재 사용제한 중인 현금및현금성자산은 없습니다.

7. 금융자산

(1) 보고기간종료일 현재 금융자산의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

과목	거래처	종류	당기말	전기말
단기금융상품	한국증권금융㈜(*1)	정기예금	427,638	567,178
	NH투자증권	정기예금	3,000,000	3,000,000
	신한은행(*1)	정기예금	600,000	660,000
	한국투자증권㈜	채무증권	8,886,867	29,133,643
단기금융상품 소계			12,914,505	33,360,821
당기손익-공정가치측정금융자산(유동)	신한은행	채무증권	-	12,600
	우리은행	채무증권	1,047,112	1,015,775
	한국투자증권㈜	채무증권	1,010,055	911,492
	주식회사 더리츠엑스알	출자금	4,000,000	-
당기손익-공정가치측정금융자산(유동) 소계			6,057,167	1,939,867
당기손익-공정가치측정금융자산(비유동)	㈜트립비토즈	지분증권	3,826,941	9,353,000
	㈜페블러스	지분증권	15,900	364,078
	(주)에이치뮤직엔터테인먼트(*3)	지분증권	43,636	529,000
	티그리스세컨더리1호조합	채무증권	2,708,236	2,482,743
	PULZZE SYSTEMS INC	지분증권	-	999,168
	비디씨투자조합1호	채무증권	689,653	1,000,000
	장외채권 국고채	채무증권	1,003,972	3,507,143
	정보통신공제조합	출자금	28,262	41,187
	(주)알프레드이미지웍스	지분증권	2,000,000	2,000,000
	주식회사 로커스	지분증권	999,919	999,919
	스프링캠프-KIF 초기전문 투자조합	채무증권	800,000	300,000
	전문건설공제조합	출자금	100,404	-
	모팩애니메이션스튜디오스문화산업전문 유한회사	지분증권	1,000,000	-
당기손익-공정가치측정금융자산(비유동) 소계			13,216,923	21,576,238
장기금융상품	신한은행(*2)	정기예금	260,000	600,000
	한국투자증권 (주)	채무증권	-	2,002,800
장기금융상품 소계			260,000	2,602,800
합 계			32,448,595	59,479,726

(*1) 단기금융상품에 대하여 사용이 제한되어 있습니다.

(*2) 장기금융상품에 대하여 사용이 제한되어 있습니다.

(*3) 당기 중 (주)엔브이엔터테인먼트에서 (주)에이치뮤직엔터테인먼트로 사명 변경 되었습니다.

(2) 보고기간종료일 현재 사용이 제한된 금융자산의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	거래처	종 류	당기말	전기말	제한내용
단기금융상품	한국증권금융(주)	정기예금	427,638	567,178	질권설정
단기금융상품	㈜ 신한은행	정기예금	600,000	660,000	질권설정
장기금융상품	㈜ 신한은행	정기예금	260,000	600,000	질권설정

(3) 당기손익으로 인식된 금액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말	전기말
당기손익-공정가치 금융자산관련 손익	(6,595,167)	(544,621)
단기금융상품 관련 손익	1,317,968	3,132,188
장기금융상품 관련 손익	6,044	21,696

8. 매출채권 및 기타채권

(1) 보고기간종료일 현재 매출채권 및 기타채권의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말		전기말	
	유동	비유동	유동	비유동
매출채권	4,219,444	-	6,834,956	-
계약자산	4,154,888	-	2,523,308	-
미수금	316,333	-	262,513	-
미수수익	275,036	-	236,376	-
대여금	4,119,144	500,000	3,477,168	550,000
보증금	264,127	2,594,454	88,894	3,580,596
합 계	13,348,972	3,094,454	13,423,215	4,130,596

(2) 매출채권 및 기타채권은 손실충당금 및 현재가치할인차금이 차감된 순액으로 연결재무상태표에 표시되었으며, 당기말과 전기말 현재 차감 전 총액기준에 의한 매출채권및기타채권과 손실충당금 및 현재가치할인차금의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말		전기말	
	유동	비유동	유동	비유동
매출채권 및 기타채권 총장부금액	14,598,130	3,412,101	13,549,678	4,696,564
손실충당금:				
매출채권	(1,139,667)	-	(35,029)	-
기타채권	(45,568)	-	(45,568)	-
현재가치할인차금:				
대여금	(39,375)	-	(44,311)	-
보증금	(24,548)	(317,647)	(1,555)	(565,968)
매출채권 및 기타채권 순장부금액	13,348,972	3,094,454	13,423,215	4,130,596

(3) 회사의 매출채권 및 기타채권은 다수의 거래처에 분산되어 있어, 중요한 신용위험의 집중은 없습니다.

9. 재고자산

보고기간종료일 현재 재고자산의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말			전기말		
	취득원가	평가충당금	장부금액	취득원가	평가충당금	장부금액
상품	534,015	(11,744)	522,271	688,810	(424,968)	263,842
원재료	20,023	-	20,023	48,524	-	48,524
합 계	554,038	(11,744)	542,294	737,334	(424,968)	312,366

10. 기타자산

보고기간종료일 현재 기타자산의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말		전기말	
	유동	비유동	유동	비유동
선급금	632,107	477,239	1,549,753	640,389
선급비용	1,418,157	14,342	1,386,779	2,389
합 계	2,050,264	491,581	2,936,532	642,778

11. 유형자산

(1) 보고기간종료일 현재 유형자산의 구성내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말					전기말				
	취득원가	감가상각 누계액	손상차손 누계액	국고보조금	장부가액	취득원가	감가상각 누계액	손상차손 누계액	국고보조금	장부가액
토지	118,295	-	-	-	118,295	118,295	-	-	-	118,295
건물	412,561	(69,105)	-	-	343,456	412,561	(57,555)	-	-	355,006
기계장치	16,968,570	(13,130,135)	(15,351)	(56,820)	3,766,264	17,709,090	(10,620,499)	(15,351)	(64,261)	7,008,979
차량운반구	467,692	(244,239)	-	-	223,453	289,953	(180,902)	-	-	109,051
공구와기구	698	(481)	-	-	217	698	(364)	-	-	334
비품	3,222,969	(1,974,115)	-	(81,411)	1,167,443	3,036,004	(1,309,935)	-	(69,572)	1,656,497
시설장치	5,722,652	(2,912,508)	(468,633)	(36,920)	2,304,591	6,070,608	(2,087,318)	(468,633)	(50,765)	3,463,892
건설중인자산	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	26,913,437	(18,330,583)	(483,985)	(175,151)	7,923,719	27,637,209	(14,256,573)	(483,984)	(184,598)	12,712,052

(2) 당기 및 전기 중 유형자산의 변동내역은 다음과 같습니다.

<당기>

(단위: 천원)

구분	기 초	증 가	감 소	상 각	대 체	국고보조금	환율변동	기 말
토지	118,295	-	-	-	-	-	-	118,295
건물	355,006	-	-	(11,550)	-	-	-	343,456
기계장치	7,008,979	-	(38,626)	(3,317,977)	99,655	7,441	6,792	3,766,264
차량운반구	109,051	40,617	(40,617)	(55,461)	164,723	-	5,140	223,453
공구와기구	333	-	-	(116)	-	-	-	217
비품	1,656,497	138,038	(5,740)	(701,724)	91,193	(11,838)	1,017	1,167,443
시설장치	3,463,892	11,900	(51,555)	(1,246,894)	113,260	13,845	143	2,304,591
건설중인자산	-	468,831	-	-	(468,831)	-	-	-
합계	12,712,053	659,386	(136,538)	(5,333,722)	-	9,448	13,092	7,923,719

<전기>

(단위: 천원)

구분	기 초	증 가	감 소	상 각	손상자산(*)	대 체	국고보조금	환율변동	기 말
토지	118,295	-	-	-	-	-	-	-	118,295
건물	366,556	-	-	(11,549)	-	-	-	-	355,007
기계장치	9,757,096	562,961	-	(3,510,751)	(15,351)	277,457	(64,261)	1,828	7,008,979
차량운반구	111,790	38,494	(590)	(42,193)	-	-	-	1,549	109,050
공구와기구	450	-	-	(117)	-	-	-	-	333
비품	1,390,460	306,793	(988)	(608,360)	-	637,914	(69,572)	250	1,656,497
시설장치	1,942,784	37,379	-	(1,068,575)	(468,633)	3,071,621	(50,765)	80	3,463,891
건설중인자산	2,121,865	1,436,842	-	-	-	(3,558,707)	-	-	-
합계	15,809,296	2,382,469	(1,578)	(5,241,545)	(483,985)	428,285	(184,598)	3,707	12,712,052

(*) 전기 중 연결회사는 손상징후가 있는 현금창출단위인 지배기업의 영상부문에 대하여 손상평가를 실시하였습니다. 현금창출단위집단의 사용가치는 해당 현금창출단위가 지속적으로 사용됨에 따라 발생할 미래현금흐름의 할인율로 통해서 결정되었습니다. 사용가치에 대한 계산은 다음의 주요 가정들을 근거로 합니다.

- 현금흐름은 과거 경험, 실질적인 영업결과와 향후 5년간의 사업계획을 근거로 추정하였습니다.
- 5년간의 수익 성장률은 과거 추세를 분석하여 산정하였으며 5년 이후의 현금흐름은 0%의 성장률을 가정하여 추정하였습니다.
- 현금창출단위의 회수가능금액을 결정하기 위해 동종산업 가중평균자본비용을 할인율로 적용하였으며, 17.78%의 할인율을 가정하여 추정하였습니다.

(3) 당기 및 전기 중 감가상각비로 인식한 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
영업비용	4,421,148	4,213,878
경상연구개발비	859,708	1,004,890
합 계	5,280,856	5,218,768

(4) 연결회사의 차량운반구는 삼성화재(주) 등에 업무용자동차보험에 가입되어 있습니다.

12. 무형자산

(1) 당기 및 전기 중 무형자산의 변동내역은 다음과 같습니다.

<당기>

(단위: 천원)

구 분	기 초	증 가	상 각	손상차손(*)	대 체	환율변동	기 말
소프트웨어	733,609	7,074	(307,254)	(26,809)	-	141	406,761
회원권	208,400	-	-	-	-	-	208,400
특허권	6,453	-	(4,006)	-	2,892	-	5,339
건설중인무형자산	147	4,090	-	-	(4,090)	-	147
상표권	33,980	-	(108)	(5,151)	7,579	-	36,301
고객관계 등	389,203	-	(171,266)	-	-	-	217,938
영업권	8,090,763	-	-	(7,004,836)	-	-	1,085,926
기술가치	105,648	-	(24,380)	-	-	-	81,267
브랜드	165,000	-	(20,000)	-	-	-	145,000
합 계	9,733,202	11,164	(527,014)	(7,036,796)	6,381	141	2,187,079

(*) 연결회사는 손상징후가 있는 지배기업의 현금창출단위인 영상부문에 대하여 손상평가를 실시하여 소프트웨어에 대한 손상차손 26,809천원을 인식하였습니다.

<전기>

(단위: 천원)

구 분	기 초	증 가	상 각	손상차손	손상환입	대 체	환율변동	기 말
소프트웨어	542,428	73,300	(390,069)	(141,926)	-	649,700	175	733,609
회원권	167,000	-	-	-	41,400	-	-	208,400
특허권	4,149	-	(4,420)	-	-	6,723	-	6,453
건설중인무형자산	406,180	262,543	-	-	-	(668,576)	-	147
상표권	1,740	430	(108)	-	-	31,917	-	33,979
고객관계	560,469	-	(171,266)	-	-	-	-	389,203
영업권	8,911,625	-	-	(820,862)	-	-	-	8,090,763
기술가치	130,028	-	(24,380)	-	-	-	-	105,648
브랜드	185,000	-	(20,000)	-	-	-	-	165,000
합 계	10,908,619	336,273	(610,243)	(962,788)	41,400	19,764	175	9,733,202

(2) 당기 및 전기 중 무형자산상각비로 인식한 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
영업비용	483,373	572,081
경상연구개발비	43,641	37,352
합 계	527,014	609,433

(3) 당기 및 전기 중 비용으로 인식한 연구와 개발 지출의 총액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
영업비용	7,680,111	7,460,771

(4) 당기말 및 전기말 중 영업권은 연결회사의 경영진이 영업권을 관리하는 단위인 현금창출 단위 별로 다음과같이 배분되었습니다.

<당기>

(단위: 천원)

구 분	영업권	손상차손누계액	장부금액
사일로랩	7,990,531	(6,990,843)	999,688
브이레인저	921,094	(834,856)	86,238
합 계	8,911,625	(7,825,699)	1,085,926

<전기>

(단위: 천원)

구 분	영업권	손상차손누계액	장부금액
사일로랩	7,990,531	(820,862)	7,169,669
브이레인저	921,094	-	921,094
합 계	8,911,625	(820,862)	8,090,763

연결회사는 매년 영업권에 대한 손상검사를 수행하고 있습니다. 경영진은 과거 실적과 시장 성장에 대한 예측에 근거하여 세전 현금흐름 추정액을 결정하였으며, 사용가치 계산에 적용된 영구성장률 및 할인율은 다음과 같습니다.

구 분	사일로랩	브이레인저
영구성장률	1.00%	1.00%
할 인 율	12.5%	11.89%

현금창출단위의 사용가치에 근거하여 계산된 회수가능액을 토대로 당기에 인식한 영업권손상차손 금액은 사일로랩 6,169,980천원, 브이레인저 834,856천원 입니다.

13. 투자부동산

(1) 보고기간종료일 현재 투자부동산의 구성내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말			전기말		
	취득원가	감가상각누계액	장부가액	취득원가	감가상각누계액	장부가액
토지	728,100	-	728,100	728,100	-	728,100
건물	1,765,902	(188,690)	1,577,212	1,765,902	(144,543)	1,621,359
합 계	2,494,002	(188,690)	2,305,312	2,494,002	(144,543)	2,349,459

(2) 당기 및 전기 중 투자부동산의 변동내역은 다음과 같습니다.

<당기>

(단위: 천원)

구분	기 초	상 각	기 말
토지	728,100	-	728,100
건물	1,621,359	(44,148)	1,577,211
합 계	2,349,459	(44,148)	2,305,311

<전기>

(단위: 천원)

구분	기 초	상 각	기 말
토지	728,100	-	728,100
건물	1,660,061	(38,702)	1,621,359
합 계	2,388,161	(38,702)	2,349,459

(3) 당기 및 전기 중 투자부동산에서 발생한 손익의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
수익	114,210	76,730
비용	44,148	38,702

(4) 당기말 현재 투자부동산의 공정가치는 3,390백만원(전기말 : 3,373백만원)이며, 공정가치 평가는 독립된 평가인에 의해 수행됩니다.

14. 리스

(1) 보고기간말 현재 리스와 관련하여 연결재무상태표에 인식된 사용권자산의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말			전기말		
	취득원가	감가상각누계액	장부가액	취득원가	감가상각누계액	장부가액
건물	14,328,452	(7,442,792)	6,885,660	16,720,275	(7,182,389)	9,537,886
차량운반구	467,108	(299,123)	167,985	528,245	(278,560)	249,685
합 계	14,795,560	(7,741,915)	7,053,645	17,248,520	(7,460,949)	9,787,571

(2) 당기 및 전기 중 사용권자산 장부금액의 변동내역은 다음과 같습니다.

<당기>

(단위: 천원)

구 분	기초	증 가	감소	상각	환율변동	기말
건물	9,537,887	1,817,217	(1,640,189)	(2,845,870)	16,615	6,885,660
차량운반구	249,685	62,988	(8,181)	(136,507)	-	167,985
합 계	9,787,572	1,880,205	(1,648,370)	(2,982,377)	16,615	7,053,645

<전기>

(단위: 천원)

구 분	기초	증 가	감소	상각	환율변동	기말
건물	8,665,098	3,932,518	(133,726)	(2,928,429)	2,425	9,537,886
차량운반구	377,020	40,242	(14,575)	(153,002)	-	249,685
합 계	9,042,118	3,972,760	(148,301)	(3,081,431)	2,425	9,787,571

(3) 리스부채

당기 및 전기 중 리스부채의 장부금액 변동은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
기초	9,146,612	8,711,903
증가	1,800,024	3,370,987
감소	(1,464,642)	(144,036)
이자비용	358,678	359,842
지급리스료	(3,129,930)	(3,150,358)
환율변동	46,324	(1,726)
기말	6,757,066	9,146,612

보고기간종료일 현재 연결회사가 인식한 리스부채의 만기분석 내용은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말	전기말
유동부채		
리스부채	2,364,122	2,697,494
비유동부채		
리스부채	4,392,943	6,449,118
총리스부채	6,757,065	9,146,612
1년 이내	2,984,553	3,007,783
1년 초과 2년 이내	2,633,006	2,789,915
2년 초과 5년 이내	2,360,024	3,988,984

(4) 당기 및 전기 중 손익으로 인식한 금액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
사용권자산 감가상각비	2,982,377	3,081,431
리스부채 이자비용	358,678	359,842
단기리스 관련 비용	84,066	123,943
소액기초자산리스 관련 비용	85,641	72,494
사용권자산의 전대리스수익	(90,978)	(104,153)
합 계	3,419,784	3,533,557

(5) 당기 및 전기의 리스 총 현금유출은 3,299,637천원(전기 : 3,346,795천원)입니다.

15. 정부보조금

(1) 보고기간종료일 현재 정부보조금의 수령내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

배부처	당기수령금액	전기수령금액
서울특별시	1,856,280	1,212,617
과학기술정보통신부	19,226	41,704
한국콘텐츠진흥원	-	35,056
한국산업기술평가관리원	47,106	42,869
정보통신기획평가원	515,910	744,960
정보통신산업진흥원	-	50,000
충북과학기술혁신원	32,500	-
합 계	2,471,022	2,127,206

(2) 당기 및 전기 중 현재 유무형자산의 취득에 사용된 정부보조금의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기		전기	
	유형자산	무형자산	유형자산	무형자산
기초잔액	184,597	-	6,767	809
자산취득액	43,418	-	200,607	-
상각비상계액	(52,866)	-	(22,777)	(809)
기말잔액	175,149	-	184,597	-

(3) 연결회사는 정부보조금 중 자산취득에 사용한 상각후 잔액을 기타부채로 계상하고 있습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말	전기말
기타부채_유동	267,916	384,083

16. 매입채무 및 기타채무

보고기간종료일 현재 매입채무 및 기타채무의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말		전기말	
	유동	비유동	유동	비유동
매입채무	565,133	—	454,396	—
미지급금	4,023,971	—	2,895,044	—
미지급비용	929,518	—	767,365	—
합 계	5,518,622	—	4,116,806	—

17. 차입금

(1) 보고기간종료일 현재 차입금 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	차입용도	차입처	이자율(%)	당기말	전기말
단기차입금	운영자금	중속기업 주요경영진	4.60	50,000	—
	운영자금	중속기업 주요경영진	—	5,000	—
	운영자금	정보통신공제조합	1.98	20,000	—
	운영자금	(주)대우주	4.60	150,000	—
	시설자금	중소기업은행	4.82	548,000	—
	시설자금	중소기업은행	4.84	192,000	—
	시설자금	중소기업은행	4.85	620,000	—
단기차입금 소계				1,585,000	—
장기차입금	운전자금	중소기업진흥공단	—	—	5,540
장기차입금 소계				—	5,540
유동성장기차입금	운전자금	중소기업진흥공단	2.38	5,540	33,240
	투자부동산 구매	하나은행	5.17	—	548,000
	투자부동산 구매	하나은행	5.19	—	192,000
	투자부동산 구매	하나은행	5.479	—	620,000
유동성장기차입금 소계				5,540	1,393,240
장·단기차입금 합계				1,590,540	1,398,780

(2) 당기말 현재 장기차입금의 상환계획은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	금 액
1년 이내(*)	5,540
합 계	5,540

(*) 상기 금액에 유동성장기차입금을 포함하였습니다.

18. 기타부채

보고기간종료일 현재 기타부채의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말		전기말	
	유동	비유동	유동	비유동
예수금	171,824	-	180,079	-
부가세예수금	354,704	-	751,028	-
선수금	1,848,083	-	7,099,823	-
선수수익	2,000	-	15,750	-
임대보증금	60,651	-	71,001	-
이연수익-정부보조금	267,916	-	384,083	-
기타장기종업원급여부채	-	266,902	-	164,560
합 계	2,705,178	266,902	8,501,764	164,560

19. 충당부채

(1) 보고기간종료일 현재 충당부채의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말		전기말	
	유동	비유동	유동	비유동
연차충당부채	535,301	-	663,740	-
프로젝트 손실충당부채	3,755,993	-	3,760,245	-
복구충당부채	10,276	240,234	-	376,105
합 계	4,301,570	240,234	4,423,985	376,105

(2) 당기 및 전기 중 충당부채의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기			전기		
	연차충당부채	프로젝트 손실충당부채	복구충당부채	연차충당부채	프로젝트 손실충당부채	복구충당부채
기 초	663,740	3,760,245	376,105	492,858	2,462,617	188,414
증 가	9,364	65,953	35,328	175,819	2,635,538	187,690
감 소	(137,803)	(70,205)	(160,923)	(4,937)	(1,337,910)	-
기 말	535,301	3,755,993	250,510	663,740	3,760,245	376,104

20. 퇴직급여

(1) 당기 및 전기 중 확정기여형 퇴직급여제도와 관련하여 인식된 손익은 다음과 같으며 전액 확정기여형에 대한 금액입니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
퇴직급여	1,865,912	1,935,187

(2) 기타장기종업원급여

연결회사는 일정기간 이상 근무한 장기근속 임직원에게 기타장기종업원급여를 제공하고 있습니다. 이러한 급여의 예상원가는 확정급여형 퇴직급여제도에서 사용한 것과 동일한 회계처리방법을 사용하여 근무기간 동안 인식되며, 보험수리적 가정의 변경 및 보험수리적 가정과 실제로 발생한 결과의 차이로 인해 발생하는 재측정요소는 발생한 기간에 당기손익으로 인식하고 있습니다. 또한, 이러한 채무는 매년 적격성이있는 독립적인 보험계리인에 의하여 평가되고 있습니다.

당기말 현재 기타장기종업원급여와 관련하여 266,902천원(전기말: 164,560천원)의 부채를 기타비유동부채로 계상하였으며, 102,342천원(전기 : 40,169천원)을 당기손익으로 인식하였습니다.

21. 자본에 관한 사항

(1) 보고기간종료일 현재 자본금과 관련된 사항은 다음과 같습니다.

(단위: 주, 원)

구 분	당기말	전기말
발행할 주식의 총수	100,000,000 주	100,000,000주
1주당 액면금액	500원	500원
발행한 주식의 수	22,121,745 주	22,121,745주
보통주자본금	11,060,872,500	11,060,872,500

(2) 당기 및 전기 중 자본금 및 자본잉여금의 변동 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	일자	주식수(주)	자본금	자본잉여금	합 계
전기초	2023.01.01	22,121,745	11,060,873	122,554,188	133,615,061
주식선택권 소멸	2023.11.30	-	-	113,197	113,197
전기말	2023.12.31	22,121,745	11,060,873	122,667,385	133,728,258
당기초	2024.01.01	22,121,745	11,060,873	122,667,385	133,728,258
주식선택권 소멸	2024.09.30	-	-	62,892	62,892
당기말	2024.12.31	22,121,745	11,060,873	122,730,277	133,791,150

(3) 보고기간종료일 현재 기타자본구성요소의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말	전기말
주식선택권	2,078,507	2,005,261
해외사업환산차이	(207,838)	181,673
합 계	1,870,669	2,186,934

22. 주식기준보상

(1) 보고기간말 현재 연결회사가 부여한 주식기준보상 약정은 다음과 같습니다.

구 분	내 용	
	2차	3차
부여일	2021-08-13	2022-08-31
부여수량	69,876주	80,500주
부여방법	신주교부	신주교부, 차액보상
행사가격	42,200원	25,700원
행사가능기간	2023년 08월 13일 ~ 2026년 08월 13일	2024년 08월 31일 ~ 2027년 08월 31일
조건	용역제공기간 : 2년	용역제공기간 : 2년

(2) 주식매수선택권의 공정가치 산정에 적용된 가정은 다음과 같습니다.

구 분	내 역	
	2차	3차
부여일 현재 주가	82,119원	23,450원
무위험 이자율	1.662%	3.665%
기대행사기간	2023년 08월 13일 ~ 2026년 08월 13일	2024년 08월 31일 ~ 2027년 08월 31일
예상주가변동성	59.91%	56%
단위당 공정가치	20,943원	9,842원

(3) 보고기간말 현재 연결회사가 부여하고 있는 주식매수선택권에 관한 세부내역은 다음과 같습니다.

(단위: 주,원)

구분	당기말				전기말			
	2차		3차		2차		3차	
	수량	주당 행사가액	수량	주당 행사가액	수량	주당 행사가액	수량	주당 행사가액
기초	72,879	42,200원	91,000	25,700원	80,686	42,200원	101,000	25,700원
부여	-	-	-	-	-	-	-	-
행사	-	-	-	-	-	-	-	-
소멸	(3,003)	-	(10,500)	-	(7,807)	-	(10,000)	-
기말	69,876	42,200원	80,500	25,700원	72,879	42,200원	91,000	25,700원

(4) 주식기준보상거래와 관련 비용은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기	전기
보고기간 누적인식액	2,254,595	2,118,458
보고기간 이후 인식될 비용	-	-
1년 이내	-	239,478
1년 이후 2년 이내	-	-
합 계	-	239,478

23. 이익잉여금(결손금)

(1) 보고기간종료일 현재 이익잉여금(결손금)의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말	전기말
기초금액	(40,533,148)	(15,925,353)
당기순이익(손실)	(27,052,453)	(24,607,795)
기말금액	(67,585,601)	(40,533,148)
이익준비금(*)	26,000	26,000
미처분이익잉여금(결손금)	(67,611,601)	(40,559,148)

(*) 연결회사는 대한민국에서 제정되어 시행 중인 상법의 규정에 따라, 자본금의 50%에 달할 때까지 매 결산기마다 현금에 의한 이익배당금의 10% 이상을 이익준비금으로 적립하고 있습니다. 동 이익준비금은 현금으로 배당할 수 없으나 자본전입 또는 결손보전이 가능하며, 자본준비금과 이익준비금의 총액이 자본금의 1.5배를 초과하는 경우 주주총회의 결의에 따라 그 초과한 금액 범위에서 자본준비금과 이익준비금을 감액할 수 있습니다.

24. 수익

(1) 연결회사가 수익으로 인식한 금액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
고객과의 계약에서 생기는 수익 합계	49,579,662	41,472,701
기타 원천으로부터의 수익	508,754	836,765
합 계	50,088,416	42,309,466

(2) 보고기간종료일 현재 고객과의 계약에서 생기는 수익의 구분은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기	전기
주요 유형별		
용역의 제공으로 인한 수익	47,043,916	39,982,855
재화의 판매로 인한 수익	2,535,746	1,489,846
고객과의 계약에서 생기는 수익 합계	49,579,662	41,472,701
지리적시장		
국내	48,102,249	39,377,191
해외	1,477,413	2,095,510
고객과의 계약에서 생기는 수익 합계	49,579,662	41,472,701
재화나 용역의 이전 시기		
한 시점에 이행	2,535,746	1,489,846
기간에 걸쳐 이행	47,043,916	39,982,855
고객과의 계약에서 생기는 수익 합계	49,579,662	41,472,701

(3) 당기 및 전기 중 매출액의 10%의 이상을 차지하는 외부고객으로부터의 매출액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

회사명	당기	전기
고객사1	10,207,100	6,934,477

(4) 보고기간종료일 현재 계약잔액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기말	전기말
계약자산	4,154,888	2,523,308
계약부채	1,269,575	6,290,438

(5) 당기말 및 전기말의 계약의 내역은 다음과 같습니다.

<당기말>

(단위: 천원)

구분	총 계약금액	누적 수익 인식	청구채권	계약자산	계약부채
콘텐츠제작	19,948,186	11,447,087	8,967,933	3,637,209	1,158,055
광고물제작	1,418,780	1,201,709	795,550	517,679	111,520
합계	21,366,966	12,648,796	9,763,483	4,154,888	1,269,575

<전기말>

(단위: 천원)

구분	총 계약금액	누적 수익 인식	청구채권	계약자산	계약부채
콘텐츠제작	23,279,281	10,756,228	14,264,014	2,175,484	5,683,270
광고물제작	3,655,251	2,441,872	2,701,216	347,824	607,168
합계	26,934,532	13,198,100	16,965,230	2,523,308	6,290,438

(6) 진행계약이행과 관련하여 서울보증보험으로부터 보증을 제공받고 있습니다.(주석 30).

(7) 당기 중 원가기준 투입법을 적용하여 진행기준수익을 인식한 계약으로서 계약금액이 전기 매출액의 5% 이상인 주요 계약의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

계약명(*)	계약일	종료일 (종료예상일)	진행률(%)	매출채권	계약자산	계약부채
프로젝트A	2023-06-05	2024-02-28	100.00	-	-	-
프로젝트D	2024-06-01	2025-03-31	67.00	-	533,455	-
프로젝트G	2023-03-02	2025-12-31	60.00	1,100,000	437,800	-

(*) 고객과의 계약상 계약과 관련된 구체적인 정보는 비밀/비공개 사항으로 규정하고 있기 때문에 계약의 세부명칭은 공시 생략하였습니다.

(8) 총계약수익과 총예정원가의 추정치 변동

진행 중인 계약 중 계약변경 및 원가변동 요인 등으로 전기 대비 총계약수익과 총예정원가의 추정치가 변동되었고, 이에 따라 당기(전기)와 미래기간의 손익, 계약자산에 영향을 미치는 금액은 다음과 같습니다.

<당기말>

(단위: 천원)

구분	당기말				
	총계약수익의 추정변동	총예정원가의 추정 변동	당기 손익에 미치는 영향	미래 손익에 미치는 영향	계약자산 및 계약부채 변동
영상부문	4,063,000	308,251	(717,382)	4,472,131	437,800
리얼타임부문	(3,000)	(9,723)	(53,919)	60,643	(161,213)
전시공간부문	-	162,226	454,312	(616,538)	689,185
합계	4,060,000	460,754	(316,989)	3,916,236	965,772

<전기말>

(단위: 천원)

구분	전기말				
	총계약수익의 추정변동	총예정원가의 추정 변동	당기 손익에 미치는 영향	미래 손익에 미치는 영향	계약자산 및 계약부채 변동
리얼타임부문	-	(1,128,327)	(177,283)	1,305,610	266,839

당기와 미래 손익에 미치는 영향은 계약 개시 후 당기말까지 발생한 상황에 근거하여 추정된 총예정원가와 당기말 현재 총계약수익의 추정치에 근거하여 산정한 것이며, 총예정원가와 총계약수익은 미래 기간에 변동될 수 있습니다.

25. 영업비용

당기와 전기의 영업비용 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
재고자산의 변동	119,278	(527,804)
원재료 및 상품매입액	3,191,653	2,712,830
종업원급여	20,221,491	21,557,483
복리후생비	3,354,833	3,308,514
지급임차료	147,464	190,450
감가상각비	4,421,148	4,213,878
무형자산상각비	483,373	572,081
사용권자산감가상각비	2,619,594	2,811,761
외주용역비	17,351,429	17,771,492
지급수수료	3,667,306	2,940,455
경상연구개발비(*)	7,680,111	7,460,771
주식보상비용	93,489	474,838
전력비	439,608	496,938
기타비용	3,590,426	4,385,178
합 계	67,381,203	68,368,865

(*) 종업원급여, 비용 등 으로 인식한 경상연구개발비 총액이 포함되어 있습니다.

26. 영업외수익 및 영업외비용

당기 및 전기 중 영업외수익 및 영업외비용의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
영업외수익 :		
임대료수익	90,978	104,153
유형자산처분이익	5,522	20,894
잡이익	364,082	106,918
무형자산손상차손환입	-	41,400
리스자산처분이익	146,127	-
소 계	606,709	273,365
영업외비용:		
기부금	5,530	8,140
유형자산처분손실	36,069	-
잡손실	14,639	36,548
유형자산손상차손	-	483,985
무형자산손상차손	7,036,796	962,788
유형자산폐기손실	36,978	988
소 계	7,130,012	1,492,449

27. 금융수익과 금융비용

당기 및 전기 중 금융수익과 금융비용의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
금융수익:		
이자수익	1,957,313	3,153,884
당기손익-공정가치금융자산평가이익	644,886	172,656
당기손익-공정가치금융자산처분이익	128,786	520,921
외환차익	59,498	43,530
외화환산이익	509,137	25,222
소 계	3,299,620	3,916,213
금융비용:		
이자비용	483,045	490,010
당기손익-공정가치금융자산평가손실	7,359,149	1,234,685
당기손익-공정가치금융자산처분손실	9,691	3,513
외환차손	15,093	17,984
외화환산손실	1,394	37,535
소 계	7,868,372	1,783,727

28. 법인세비용

(1) 당기 및 전기 중 법인세비용(수익)의 구성내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
법인세부담액(법인세추납액포함)	(29,773)	40,791
일시적차이로 인한 이연법인세 변동액(*)	(71,399)	(24,670)
법인세비용(수익)	(101,172)	16,121

(*) 일시적차이로 인한 이연법인세 변동액

구 분	당기	전기
기말 순이연법인세 자산(부채)	(131,769)	(203,168)
기초 순이연법인세 자산(부채)	(203,168)	(227,838)
이연법인세자산(부채)의 변동	71,399	24,670

(2) 당기 및 전기 중 법인세비용차감전순이익과 법인세비용 간의 관계는 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
법인세비용차감전순이익	(28,384,842)	(25,145,997)
적용세율에 따른 세부담액	(5,932,432)	(5,255,513)
조정사항	5,831,260	5,271,634
비공제비용	38,252	176,853
이연법인세 미인식 효과	6,302,178	4,864,146
기타	(509,170)	230,635
법인세비용(수익)	(101,172)	16,121
유효세율(*)	(*)	(*)

(*) 당기 및 전기에 법인세비용차감전순손실이 발생하여 산출하지 아니하였습니다.

(3) 당기 및 전기 중 회사의 주요 이연법인세자산(부채)의 변동내역은 다음과 같습니다.

<당기>

(단위: 천원)

구 분	기 초	당기손익반영	자본반영	기 말
일시적차이로 인한 이연법인세:				
매출채권	3,353	-	-	3,353
당기손익-공정가치금융자산	(429)	(434)	-	(863)
금융상품	(127,546)	1,433,035	-	1,305,489
퇴직연금운용자산	-	1,713,859	-	1,713,859
국고보조금	96,026	(18,220)	-	77,806
미수수익	(59,833)	(21,943)	-	(81,776)
손실충당부채	715,222	(3,213)	-	712,009
연차수당부채	134,191	(27,060)	-	107,131
장기종업원급여부채	34,393	21,390	-	55,783
업무용승용차	31,094	594	-	31,688
유형자산	(188,184)	6,947	-	(181,237)
무형자산	(80,825)	45,558	-	(35,267)
사용권자산	(1,900,600)	561,346	-	(1,339,254)
리스부채등	1,947,746	(562,438)	-	1,385,308
미지급비용등	83,937	3,892	-	87,829
현재가치할인차금등	9,046	(1,341)	-	7,705
유형자산	101,153	(25,288)	-	75,865
대손충당금	560,455	962,512	-	1,522,967
재고자산 등	88,818	(86,364)	-	2,454
소 계	1,448,017	4,002,832	-	5,450,849
이월세액공제 등으로 인한 이연법인세:				
이월세액공제로 인한 이연법인세	3,668,622	2,208,949	-	5,877,571
이월결손금으로 인한 이연법인세	7,018,354	2,370,746	-	9,389,100
소 계	10,686,976	4,579,695	-	15,266,671
미인식 일시적차이	(1,651,185)	(3,931,433)	-	(5,582,618)
미인식 이월결손금 및 이월세액공제	(10,686,976)	(4,579,695)	-	(15,266,671)
소 계	(12,338,161)	(8,511,128)	-	(20,849,289)
합 계	(203,168)	71,399	-	(131,769)

<전기>

(단위: 천원)

구 분	기 초	당기손익반영	자본반영	기 말
일시적차이로 인한 이연법인세:				
매출채권	2,875	478	-	3,353
당기손익-공정가치금융자산	(344)	(85)	-	(429)
금융상품	(276,769)	149,222	-	(127,547)
국고보조금	21,446	74,580	-	96,026
미수수익	(144,794)	84,961	-	(59,833)
손실충당부채	475,886	239,337	-	715,223
연차수당부채	102,184	32,007	-	134,191
장기종업원급여부채	26,122	8,271	-	34,393
업무용승용차	23,100	7,994	-	31,094
유형자산	(194,198)	6,014	-	(188,184)
무형자산	(182,032)	101,208	-	(80,824)
사용권자산	(1,800,277)	(100,323)	-	(1,900,600)
리스부채등	1,850,468	97,277	-	1,947,745
미지급비용등	116,322	(32,385)	-	83,937
현재가치할인차금등	1,774	7,272	-	9,046
유형자산	-	101,153	-	101,153
대손충당금	-	560,455	-	560,455
재고자산 등	90,103	(1,285)	-	88,818
소 계	111,866	1,336,151	-	1,448,017
이월세액공제 등으로 인한 이연법인세:				
이월세액공제로 인한 이연법인세	1,973,096	1,695,526	-	3,668,622
이월결손금으로 인한 이연법인세	3,465,689	3,552,665	-	7,018,354
소 계	5,438,785	5,248,191	-	10,686,976
미인식 일시적차이	(339,704)	(1,311,481)	-	(1,651,185)
미인식 이월결손금 및 이월세액공제	(5,438,786)	(5,248,190)	-	(10,686,976)
소 계	(5,778,490)	(6,559,671)	-	(12,338,161)
합 계	(227,838)	24,670	-	(203,168)

(4) 보고기간종료일 현재 이연법인세자산으로 인식하지 않은 차감할 일시적차이의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말	전기말	사유
그 밖의 일시적차이	5,582,618	1,651,185	미래과세소득의 불확실성
이월세액공제로 인한 이연법인세	5,877,572	3,668,623	미래과세소득의 불확실성
이월결손금으로 인한 이연법인세	9,389,100	7,018,354	미래과세소득의 불확실성

(5) 보고기간종료일 현재 총액기준에 의한 이연법인세자산 및 이연법인세부채는 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말	전기말
이연법인세자산	95,090	125,768
이연법인세부채	226,858	(328,936)
합 계	(131,769)	(203,168)

(6) 당기말 현재 일시적차이의 법인세효과는 당해 일시적차이가 소멸되는 회계연도의 미래 예상세율(20.9%)을 적용하여 계산하였습니다.

(7) 보고기간종료일 현재 세무상 이월결손금 및 이월세액공제의 만기는 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

연 도	이월결손금	이월세액공제
2027	-	27,530
2028	753,799	235,269
2029	1,293,349	459,759
2030	-	308,896
2031	-	663,744
2032	-	1,494,697
2033	-	1,740,343
2034	-	947,334
2035	2,213,141	-
2036	218,516	-
2037	12,119,774	-
2038	17,810,663	-
2039	10,514,681	-
합 계	44,923,923	5,877,572

29. 지배기업지분 주당손익

(1) 기본주당순손익

지배기업의 기본주당순이익은 보통주 1주에 대한 지배기업소유주지분 순이익을 계산한 것으로서 그 산출내역은 다음과 같습니다.

(단위: 원, 주)

내역	당기	전기
보통주 지배기업소유주지분 순손실	27,052,453,800	24,607,794,896
가중평균유통보통주식수(*)	22,121,745	22,121,745
기본주당순손실	1,223	1,112

(*1) 가중평균유통보통주식수의 계산 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 주)

구분	당기	전기
기초발행주식수	22,121,745	22,121,745
기말발행주식수	22,121,745	22,121,745
가중평균유통보통주식수	22,121,745	22,121,745

(2) 희석주당순손익

기본주당순손익은 지배기업소유주지분 순손익을 가중평균 유통보통주식수로 나누어 산정하였습니다. 연결회사는 주식선택권을 발행하고 있으나 동 희석성잠재적보통주로 인하여 희석화 효과가 발생하지 않으므로 당기 및 전기의 희석주당순손실은 기본주당순손실과 동일합니다.

(3) 잠재적 보통주

반희석효과로 인하여 희석주당순이익을 계산할 때 고려하지 않았지만 잠재적으로 미래에 기본주당순이익을 희석화할 수 있는 잠재적 보통주의 내용은 다음과 같습니다.

<당기말>

(단위: 원, 주)

구 분	청구기간	발행될보통주식수
주식매수선택권(2차)	2023년 08월 13일 ~ 2026년 08월 13일	69,876
주식매수선택권(3차)	2024년 08월 31일 ~ 2027년 08월 31일	80,500
소 계		150,376

<전기말>

(단위: 주)

구 분	청구기간	발행될보통주식수
주식매수선택권(2차)	2023년 08월 13일 ~ 2026년 08월 13일	72,879
주식매수선택권(3차)	2024년 08월 31일 ~ 2027년 08월 31일	91,000
소 계		163,879

30. 우발상황 및 약정사항

(1) 당기말 현재 연결회사는 서울보증보험에 가입하고 있으며, 8,061,553천원(전기말: 6,424,499천원)의 이행지급보증 등에 가입되어 있습니다.

(2) 당기말 현재 연결회사는 직원의 우리사주취득자금대출과 관련하여 총 한도 427,638천원(전기말 : 567,178천원)의 연대보증을 제공하는 동시에 한국증권금융의 정기예금을 담보로 제공하고 있습니다.

(3) 당기말 현재 연결회사는 임직원의 주식매수선택권 행사 자금 대출과 관련하여 신한은행에 총 한도 569,200천원의 대출 보증을 제공하는 동시에 동 은행의 정기예금을 담보로 제공하고 있습니다.

(4) 당기말 현재 연결회사는 차량 리스 계약과 관련하여 대표이사의 연대보증을 제공받고 있습니다.

(5) 당기말 현재 연결회사는 매입채무의 대금지급과 관련하여 KEB하나은행에 외상매출담보 대출 약정이 체결되어 있으며, 당기말 현재 실행액은 없습니다.

(6) 당기말 현재 유형자산, 투자부동산이 다음과 같이 금융기관에 담보로 제공되어 있습니다

(단위: 천원)

과목	장부가액	관련부채	부채 금액	근저당권자	근저당권 설정금액
유형자산(토지)	113,100	유동성장기차입금	192,000	중소기업은행	230,400
유형자산(건물)	245,212				
투자부동산(토지)	303,900		620,000		744,000
투자부동산(건물)	657,152				
투자부동산(토지)	424,200		548,000		657,600
투자부동산(건물)	920,060				

(7) 당기말 현재 당사가 보유한 스프링캠프-KIF 초기전문 투자조합에 대한 출자약정 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	출자약정액	누적출자액	잔여약정액
스프링캠프-KIF 초기전문 투자조합	1,000,000	800,000	200,000

(8) 당기말 현재 연결회사가 피고로 계류 중인 소송사건은 존재하지 않습니다.

(9) 당기말 현재 연결회사는 기업은행의 법인카드 한도와 관련하여 주요 경영진으로부터 55,200천원의 연대보증을 제공받았습니다.

31. 특수관계자 거래

(1) 당기 및 전기 중 특수관계자에 대한 수익비용 거래 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

특수관계구분	회사명	당기				전기			
		매출	기타수익	유형자산취득	기타비용	매출	기타수익	유형자산취득	기타비용
기타특수관계자	주요경영진	-	33,593	-	1,869	-	20,612	1,311	9,893
합 계		-	33,593	-	1,869	-	20,612	1,311	9,893

(2) 당기 및 전기 중 특수관계자에 대한 자금거래 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

특수관계구분	회사명	당기				전기			
		자금대여거래		자금차입거래		자금대여거래		자금차입거래	
		대여	회수	차입	상환	대여	회수	차입	상환
기타특수관계자	주요경영진	350,000	600,000	190,000	135,000	550,000	-	-	500,000

(3) 보고기간종료일 현재 특수관계자에 대한 채권·채무내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

특수관계구분	회사명	당기말				전기말			
		매출채권	기타채권	매입채무	기타채무	매출채권	기타채권	매입채무	기타채무
기타특수관계자	주요경영진	-	593,377	-	55,000	-	834,026	-	-

(4) 주요 경영진에 대한 보상내역

연결회사는 기업활동의 계획, 운영, 통제에 대하여 중요한 권한과 책임을 가진 이사와 이사회
의 구성원, 재무책임자 등을 주요 경영진으로 판단하였으며, 당기 및 전기 중 주요 경영진에
대한 보상내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
급여 및 기타 단기종업원 급여	773,585	841,850
퇴직급여	61,132	66,821
합 계	834,717	908,671

32. 현금흐름표

(1) 현금흐름표상 영업으로부터 창출된 현금의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
1. 당기순손익	(28,283,670)	(25,162,118)
2. 조정 항목 :	21,365,324	10,699,228
감가상각비	5,280,856	5,218,767
무형자산상각비	527,014	609,433
사용권자산상각비	2,982,377	3,081,431
대손상각비(환입)	1,104,638	65,773
투자부동산감가상각비	44,148	38,702
당기손익인식금융자산평가손실	7,359,149	1,234,685
당기손익인식금융자산처분손실	9,691	3,513
유형자산처분손실	36,069	-
유형자산폐기손실	36,978	988
유형자산손상차손	-	483,985
무형자산손상차손	7,036,796	962,788
재고자산평가손실(환입)	(343,465)	(4,095)
급여	167,692	305,350
외화환산손실	1,394	37,535
주식보상비용	136,137	791,592
프로젝트손실	(4,252)	1,297,627
법인세비용(수익)	(101,172)	16,121
이자비용	483,045	490,010
이자수익	(1,957,313)	(3,153,884)
당기손익인식금융자산처분이익	(128,786)	(520,921)
당기손익인식금융자산평가이익	(644,886)	(172,656)
외화환산이익	(509,137)	(25,222)
유형자산처분이익	(5,522)	(20,894)
리스자산처분이익	(146,127)	-
무형자산손상차손환입	-	(41,400)
3. 영업활동으로 인한 자산·부채의 변동 :	(3,042,573)	(1,630,937)
매출채권의 감소(증가)	(799,474)	(6,778,825)
미수금의 감소(증가)	(224,490)	(370,885)
미수수익의 감소(증가)	106,892	-
재고자산의 감소(증가)	119,277	(527,804)
선급금의 감소(증가)	895,515	(1,274,092)

선급비용의 감소(증가)	2,359	(314,058)
부가세대급금의 감소(증가)	19,971	(25,267)
매입채무의 증가(감소)	96,758	(396,401)
미지급금의 증가(감소)	870,151	1,701,349
미지급비용의 증가(감소)	(132,394)	(335,962)
예수금의 증가(감소)	354,641	90,128
부가세예수금의 증가(감소)	(416,295)	470,885
선수금의 증가(감소)	(3,734,318)	6,787,810
선수수익의 증가(감소)	(13,750)	(584,534)
정부보조금 증감	(36,209)	-
퇴직금의 지급	(151,206)	(73,281)
4. 영업으로부터 창출된 현금흐름	(9,960,919)	(16,093,827)

(2) 현금의 유입과 유출이 없는 거래는 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
장기금융상품 유동성대체	2,602,800	6,631,720
사용권자산과 리스부채 등의 인식	1,880,204	3,972,760
사용권자산과 리스부채 등의 처분	1,648,370	(148,301)
장기차입금의 유동성대체	5,540	1,393,240
장기임대보증금의 유동성대체	-	62,000
손실충당금의 제각	-	69,153

(3) 연결재무상태표상의 현금및현금성자산은 현금흐름표상의 현금과 동일합니다.

(4) 당기 중 재무활동에서 발생한 부채의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	기초	재무활동현금흐름에서 발생한 변동	기타	당기말
단기차입금	-	1,585,000	-	1,585,000
유동성장기차입금	1,393,240	(1,287,640)	(100,060)	5,540
장기차입금	5,540	-	(5,540)	-
리스부채	9,146,612	(2,771,252)	381,706	6,757,066
임대보증금	71,001	(11,470)	1,120	60,651
재무활동으로부터의 총부채	10,616,393	(2,485,362)	277,226	8,408,257

33. 영업부문 정보

(1) 연결회사의 보고부문 구분에 대한 내용은 다음과 같습니다.

보고부문	영업의 내용
콘텐츠 제작	광고 및 영상콘텐츠 제작
광고물 제작	광고물 제작
장비 판매	방송 및 영상장비 설비 구축 및 판매

(2) 연결회사는 영업부문의 성과를 영업손익에 근거해서 평가하고 있으며, 이는 부문간 내부 거래를 제외하고는 손익계산서에 보고된 내용과 차이가 없습니다.

<당기>

(단위: 천원)

구 분	콘텐츠제작	광고물제작	장비판매	연결조정	합 계
매출액	38,794,864	8,801,330	3,899,753	(1,407,531)	50,088,416
내부거래	1,055,470	211,301	140,760	(1,407,531)	-
외부거래	37,739,395	8,590,029	3,758,993	-	50,088,416
영업이익	(17,141,986)	(220,409)	(194,376)	263,984	(17,292,787)
당기순이익	(32,865,554)	(231,347)	(191,922)	5,005,153	(28,283,670)

<전기>

(단위: 천원)

구 분	콘텐츠제작	광고물제작	장비판매	연결조정	합 계
매출액	32,067,856	9,732,425	3,448,161	(2,938,976)	42,309,466
내부거래	1,573,532	790,786	574,658	(2,938,976)	-
외부거래	30,494,324	8,941,640	2,873,503	-	42,309,466
영업이익	(25,481,096)	(252,784)	220,359	(545,877)	(26,059,398)
당기순이익	(28,545,602)	(235,283)	172,663	3,446,104	(25,162,118)

(3) 영업부문의 자산 및 부채 정보는 다음과 같습니다.

<당기말>

(단위: 천원)

구 분	콘텐츠제작	광고물제작	장비판매	연결조정	합 계
총자산	92,726,279	3,298,394	2,017,744	(6,348,560)	91,693,857
총부채	26,047,935	1,348,849	1,200,783	(6,990,597)	21,606,970

<전기말>

(단위: 천원)

구 분	콘텐츠제작	광고물제작	장비판매	연결조정	합 계
총자산	129,783,527	4,192,675	1,547,118	(8,417,050)	127,106,270
총부채	29,989,892	2,011,782	538,234	(4,057,570)	28,482,338

(4) 당기 및 전기 중 지역별 매출액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
국내매출	48,611,003	40,213,956
해외매출	1,477,412	2,095,510
합 계	50,088,415	42,309,466

34. 보고기간 후 사건

지배기업은 제3자배정 대상자인 주식회사 하이브아이엠과의 유상증자를 진행하였습니다.

구 분	내역
대상회사	주식회사 하이브아이엠
증자 방식	제3자배정증자
증자 목적	주식회사 하이브아이엠과 사업협력 및 리얼타임 콘텐츠 기반의 제작협력관계 강화 등을 위한 장기적 파트너십 구축
신주의 종류 / 수	보통주식 (주) / 190,476주
1주당 액면가액 (원)	500원
신주 발행가액 (원)	5,250원
운영자금 (원)	999,999,000원
납입일	2025.01.14
신주의 상장예정일	2025.02.06
이사회결의일(결정일)	2025.01.06

4. 재무제표

4-1. 재무상태표

재무상태표

제 17 기	2024.12.31 현재
제 16 기	2023.12.31 현재
제 15 기	2022.12.31 현재

(단위 : 원)

	제 17 기	제 16 기	제 15 기
자산			
유동자산	47,380,715,929	52,890,597,475	75,837,027,871
현금및현금성자산 (주5,6)	15,372,451,841	9,012,275,673	34,829,091,752
단기금융상품 (주5,7)	12,914,504,765	30,387,713,498	25,805,170,850
당기손익-공정가치금융자산 (주5,7)	5,464,172,238	1,312,715,654	2,690,598,534
매출채권 및 계약자산 (주4,5,8,29)	7,185,072,142	5,932,925,163	4,930,119,359
기타수취채권(유동) (주4,5,8,29)	4,759,279,413	3,692,682,906	6,360,847,515
기타유동자산 (주9)	1,366,085,510	2,126,206,341	925,033,381
당기법인세자산	319,150,020	426,078,240	296,166,480
비유동자산	35,548,521,311	63,751,884,609	61,381,105,838
장기금융상품 (주5,7)	260,000,000	2,602,800,000	1,260,000,000
당기손익-공정가치금융자산 (주5,7)	13,138,431,075	21,550,050,691	15,962,674,522
기타수취채권(비유동) (주4,5,8,29)	2,808,223,410	4,680,229,980	2,963,128,276
유형자산 (주10,13)	6,823,600,354	11,319,342,131	14,852,544,697
무형자산 (주11,13)	617,019,442	924,529,109	1,087,357,159

사용권자산 (주12)	5,221,133,011	7,796,803,234	8,232,394,989
종속기업투자주식 (주14)	6,665,771,948	14,875,740,624	17,010,964,096
기타비유동자산 (주9)	14,342,071	2,388,840	12,042,099
자산총계	82,929,237,240	116,642,482,084	137,218,133,709
부채			
유동부채	12,085,121,294	15,261,823,522	10,494,278,134
기타금융부채 (주4,5,15,29)	4,213,744,615	2,538,632,594	2,274,759,754
기타 유동부채 (주13,16)	2,124,917,470	6,638,223,051	3,770,104,531
리스부채(유동) (주4,5,12)	1,756,942,981	2,026,844,762	1,918,637,780
유동총당부채 (주17)	3,989,516,228	4,058,123,115	2,530,776,069
비유동부채	3,830,974,021	5,778,437,091	6,308,198,883
리스부채(비유동) (주4,5,12)	3,412,519,196	5,423,233,945	5,987,817,484
기타 비유동 부채 (주13,16)	266,902,437	164,560,232	131,966,962
비유동총당부채 (주17)	151,552,388	190,642,914	188,414,437
부채총계	15,916,095,315	21,040,260,613	16,802,477,017
자본			
자본금 (주19)	11,060,872,500	11,060,872,500	11,060,872,500
자본잉여금	122,730,276,993	122,667,385,164	122,554,188,249
기타자본구성요소 (주19,20)	2,078,506,556	2,005,261,219	1,326,866,151
이익잉여금 (주21)	(68,856,514,124)	(40,131,297,412)	(14,526,270,208)
자본총계	67,013,141,925	95,602,221,471	120,415,656,692
자본과부채총계	82,929,237,240	116,642,482,084	137,218,133,709

4-2. 포괄손익계산서

포괄손익계산서

제 17 기 2024.01.01 부터 2024.12.31 까지

제 16 기 2023.01.01 부터 2023.12.31 까지

제 15 기 2022.01.01 부터 2022.12.31 까지

(단위 : 원)

	제 17 기	제 16 기	제 15 기
영업수익 (주22,29)	32,502,205,938	24,761,222,981	24,526,785,158
영업비용 (주23,29)	45,435,531,545	47,115,377,066	39,843,103,249
영업이익(손실)	(12,933,325,607)	(22,354,154,085)	(15,316,318,091)
영업외수익 (주24)	305,975,957	52,704,429	21,535,462
영업외비용 (주24)	11,766,872,712	5,430,940,609	865,715,806
금융수익 (주25)	3,313,094,298	3,695,833,473	5,654,378,455
금융비용 (주25)	7,644,088,648	1,568,470,412	583,403,254
법인세비용차감전순이익(손실)	(28,725,216,712)	(25,605,027,204)	(11,089,523,234)
법인세비용(수익) (주26)			
당기순이익(손실)	(28,725,216,712)	(25,605,027,204)	(11,089,523,234)

총포괄손익	(28,725,216,712)	(25,605,027,204)	(11,089,523,234)
주당이익 (주27)			
기본주당손익 (단위 : 원)	(1,299.0)	(1,157.0)	(506.0)
희석주당손익 (단위 : 원)	(1,299.0)	(1,157.0)	(506.0)

4-3. 자본변동표

자본변동표

제 17 기 2024.01.01 부터 2024.12.31 까지

제 16 기 2023.01.01 부터 2023.12.31 까지

제 15 기 2022.01.01 부터 2022.12.31 까지

(단위 : 원)

	총계				
	자본금	자본잉여금	기타자본구성요소	이익잉여금(결손금)	총계 합계
2022.01.01 (기초자본)	10,917,027,000	118,866,941,636	591,095,028	(3,436,746,974)	126,938,316,690
당기순이익(손실)				(11,089,523,234)	(11,089,523,234)
주식기준보상			981,045,866		981,045,866
유상증자	62,761,500	2,934,022,460			2,996,783,960
주식선택권의 행사	81,084,000	753,224,153	(245,274,743)		589,033,410
2022.12.31 (기말자본)	11,060,872,500	122,554,188,249	1,326,866,151	(14,526,270,208)	120,415,656,692
2023.01.01 (기초자본)	11,060,872,500	122,554,188,249	1,326,866,151	(14,526,270,208)	120,415,656,692
당기순이익(손실)				(25,605,027,204)	(25,605,027,204)
주식기준보상		113,196,915	678,395,068		791,591,983
유상증자					
주식선택권의 행사					
2023.12.31 (기말자본)	11,060,872,500	122,667,385,164	2,005,261,219	(40,131,297,412)	95,602,221,471
2024.01.01 (기초자본)	11,060,872,500	122,667,385,164	2,005,261,219	(40,131,297,412)	95,602,221,471
당기순이익(손실)				(28,725,216,712)	(28,725,216,712)
주식기준보상		62,891,829	73,245,337		136,137,166
유상증자					
주식선택권의 행사					
2024.12.31 (기말자본)	11,060,872,500	122,730,276,993	2,078,506,556	(68,856,514,124)	67,013,141,925

4-4. 현금흐름표

현금흐름표

제 17 기 2024.01.01 부터 2024.12.31 까지

제 16 기 2023.01.01 부터 2023.12.31 까지

제 15 기 2022.01.01 부터 2022.12.31 까지

(단위 : 원)

	제 17 기	제 16 기	제 15 기
영업활동으로 인한 현금흐름 (주30)	(6,553,409,307)	(9,159,054,013)	(5,966,403,019)
1.영업에서 창출된 현금흐름	(8,329,237,752)	(11,890,022,292)	(6,262,182,483)
2.이자의 수취	1,931,530,662	3,136,997,533	747,694,820

3.이자의 지급	(262,630,437)	(276,117,494)	(170,486,116)
4.법인세의 납부(환급)	106,928,220	(129,911,760)	(281,429,240)
투자활동으로 인한 현금흐름	14,712,031,703	(14,651,677,426)	36,475,080,688
당기손익-공정가치금융자산의 처분	21,120,690,258	30,724,240,578	468,153,588,917
단기금융상품의 취득	(14,129,706,743)	(53,550,152,941)	(138,838,278,223)
단기금융상품의 처분	33,785,718,364	55,599,329,944	139,058,747,373
단기대여금의 대여	(3,052,400,000)	(2,185,450,000)	(2,731,400,000)
장기대여금의 대여	(991,000,000)	(550,000,000)	
단기대여금의 회수	791,960,000	629,971,200	
장기대여금의 회수	350,000,000		367,968,000
장기금융상품의 취득	(260,000,000)	(7,974,519,651)	(600,000,000)
당기손익-공정가치금융자산의 취득	(20,905,822,712)	(25,851,758,341)	(403,142,286,010)
보증금의 증가			(1,037,496,000)
보증금의 감소	1,067,763,000	9,600,000	29,300,000
정부보조금의 수취		473,217,760	
정부보조금의 사용			(1,436,381,824)
유형자산의 취득	(467,132,952)	(2,024,071,430)	(11,492,837,623)
무형자산의 취득	(4,090,031)	(290,926,359)	(677,969,420)
유형자산의 처분			5,400,000
비유동 당기손익-공정가치금융자산의 취득	(2,593,947,481)	(9,661,158,186)	
종속기업투자주식의 취득			14,056,038,150
재무활동으로 인한 현금흐름	(1,833,087,502)	(2,004,125,706)	94,634,059
리스부채의 상환	(1,833,087,502)	(2,004,125,706)	(1,491,183,311)
유상증자			2,996,783,960
주식선택권의 행사			589,033,410
차입금의 상환			(2,000,000,000)
외화표시 현금 및 현금성자산의 환율변동효과	34,641,274	(1,958,934)	(11,615,007)
현금및현금성자산의순증가(감소)	6,360,176,168	(25,816,816,079)	30,591,696,721
기초현금및현금성자산	9,012,275,673	34,829,091,752	4,237,395,031
기말현금및현금성자산	15,372,451,841	9,012,275,673	34,829,091,752

5. 재무제표 주석

제 17 (당)기 2024년 01월 01일부터 2024년 12월 31일까지

제 16 (전)기 2023년 01월 01일부터 2023년 12월 31일까지

주식회사 자이언트스텝

1. 회사의 개요

주식회사 자이언트스텝(이하 '당사')은 2008년 7월 3일 설립되어, 시각효과(VFX : Visual Effects) 기술역량에 기반한 광고 및 영상콘텐츠 제공을 주요 사업으로 영위하고 있습니다. 회사의 본점은 서울특별시 강남구 학동로에 소재하고 있으며, 대표이사는 하승봉, 이지철입니다. 당사의 당기말 현재 납입자본금은 11,061백만원이며, 당기말 현재 당사의 주주구성은 다음과 같습니다.

구 분	주식수	비율	비고
하승봉	3,743,930	16.92%	대표이사
이지철	1,062,220	4.80%	대표이사
강연주	2,069,380	9.35%	-
심재일	1,070,136	4.84%	-
네이버 주식회사	807,524	3.65%	-
우리사주조합	191,908	0.87%	-
기타	13,176,647	59.57%	-
합 계	22,121,745	100.00%	

2. 재무제표 작성기준 및 중요한 회계정책

2.1 별도재무제표 작성기준

당사는 한국채택국제회계기준을 적용하여 재무제표를 작성하고 있으며, 동 재무제표는 기업 회계기준서 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'에 따른 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.

재무제표는 아래의 회계정책에서 설명한 바와 같이 매보고기간말에 재평가금액이나공정가치로 측정되는 특정 비유동자산과 금융자산을 제외하고는 역사적 원가주의를기준으로 작성되었습니다. 역사적원가는 일반적으로 자산을 취득하기 위하여 지급한대가의 공정가치로 측정하고 있습니다.

공정가치는 가격이 직접 관측가능한지 아니면 가치평가기법을 사용하여 추정하는지의 여부에 관계없이 측정일에 시장참여자 사이의 정상거래에서 자산을 매도하면서 수취하거나 부채를 이전하면서 지급하게 될 가격입니다. 자산이나 부채의 공정가치를 추정함에 있어 당사는 시장참여자가 측정일에 자산이나 부채의 가격을 결정할 때 고려하는 자산이나 부채의 특성을 고려합니다. 기업회계기준서 제1102호 '주식기준보상'의 적용범위에 포함되는 주식기준보상거래, 기업회계기준서 제1116호 '리스'의적용범위에 포함되는 리스거래, 기업회계기준서 제1002호 '재고자산'의 순실현가능가치 및 기업회계기준서 제1036호 '자산손상'의 사용가치와 같이 공정가치와 일부 유사하나 공정가치가 아닌 측정치를 제외하고는 측정 또는 공시목적상 공정가치는 상기에서 설명한 원칙에 따라 결정됩니다.

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

2.2 회계정책과 공시의 변경

2.2.1 당사가 채택한 제·개정 기준서 및 해석서

당사는 2024년 1월 1일로 개시하는 회계기간부터 다음의 제·개정 기준서 및 해석서를 신규로 적용하였습니다.

(1) 기업회계기준서 제1001호 '재무제표 표시' 개정 - 부채의 유동/비유동 분류, 약정사항이 있는 비유동부채

보고기간말 현재 존재하는 실질적인 권리에 따라 유동 또는 비유동으로 분류되며, 부채의 결제를 연기할 수 있는 권리의 행사가능성이나 경영진의 기대는 고려하지 않습니다. 또한, 부채의 결제에 자기지분상품의 이전도 포함되나, 복합금융상품에서 자기 지분상품으로 결제하는 옵션이 지분상품의 정의를 충족하여 부채와 분리하여 인식된 경우는 제외됩니다. 또한, 기업이 보고기간말 후에 준수해야하는 약정은 보고기간말에 해당 부채의 분류에 영향을 미치지 않으며, 보고기간 이후 12개월 이내 약정사항을 준수해야하는 부채가 보고기간말 현재 비유동부채로 분류된 경우 보고기간 이후 12개월 이내 부채가 상환될 수 있는 위험에 관한 정보를 공시해야 합니다. 해당 기준서의 제정이 당사의 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

(2) 기업회계기준서 제1007호 '현금흐름표', 기업회계기준서 제1107호 '금융상품: 공시' 개정 - 공급자금융약정에 대한 정보 공시

공급자금융약정을 적용하는 경우, 재무제표이용자가 공급자금융약정이 기업의 부채와 현금흐름 그리고 유동성위험 익스포저에 미치는 영향을 평가할 수 있도록 공급자금융약정에 대한 정보를 공시해야 합니다. 당사는 이 개정내용을 최초로 적용하는 회계연도 내 보고기간에는 해당 내용을 공시할 필요가 없다는 경과규정에 따라 별도재무제표에 미치는 영향이 없습니다.

(3) 기업회계기준서 제1116호 ‘리스’ 개정 - 판매후리스에서 생기는 리스부채

판매후리스에서 생기는 리스부채를 후속적으로 측정할 때 판매자-리스이용자가 보유하는 사용권 관련 손익을 인식하지 않는 방식으로 리스료나 수정리스료를 산정합니다. 해당 기준서의 제정이 당사의 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

(4) 기업회계기준서 제1001호 ‘재무제표 표시’ 개정 - ‘가상자산 공시’ 가상자산을 보유하는 경우, 가상자산을 고객을 대신하여 보유하는 경우, 가상자산을 발행한 경우의 추가 공시사항을 규정하고 있습니다. 해당 기준서의 개정이 당사의 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

2.2.2 회사가 적용하지 않은 제·개정 기준서 및 해석서

제정 또는 공표되었으나 시행일이 도래하지 않아 적용하지 아니한 제·개정 기준서 및 해석서는 다음과 같습니다.

(1) 기업회계기준서 제1021호 ‘환율변동효과’와 기업회계기준서 제1101호 ‘한국채택국제회계기준의 최초채택’ 개정 - 교환가능성 결여

통화의 교환가능성을 평가하고 다른 통화와 교환이 가능하지 않다면 현물환율을 추정하며 관련 정보를 공시하도록 하고 있습니다. 동 개정사항은 2025년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 당사는 동 개정으로 인해 재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.

(2) 기업회계기준서 제1109호 ‘금융상품’, 제1107호 ‘금융상품: 공시’ 개정

실무에서 제기된 의문에 대응하고 새로운 요구사항을 포함하기 위해 기업회계기준서 제1109호 ‘금융상품’과 제1107호 ‘금융상품: 공시’가 개정되었습니다. 동 개정사항은 2026년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 주요 개정내용은 다음과 같습니다. 당사는 동 개정으로 인한 재무제표의 영향을 검토 중에 있습니다.

- 특정 기준을 충족하는 경우, 결제일 전에 전자지급시스템을 통해 금융부채가 결제된 것으로(제거된 것으로) 간주할 수 있도록 허용
- 금융자산이 원리금 지급만으로 구성되어 있는지의 기준을 충족하는지 평가하기 위한 추가 지침을 명확히 하고 추가함
- 계약상 현금흐름의 시기나 금액을 변경시키는 계약조건이 기업에 미치는 영향과 기업이 노출되는 정도를 금융상품의 각 종류별로 공시
- FVOCI 지정 지분상품에 대한 추가 공시

(3) 한국채택국제회계기준 연차개선Volume 11

한국채택국제회계기준 연차개선Volume 11은 2026년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다. 당사는 동 개정으로 인해 재무제표에 중요한 영향은 없을 것으로 예상하고 있습니다.

- 기업회계기준서 제1101호 ‘한국채택국제회계기준의 최초채택’: K-IFRS 최초 채택시 위험 회피회계 적용
- 기업회계기준서 제1107호 ‘금융상품: 공시’: 제거 손익, 실무적용지침

- 기업회계기준서 제1109호‘금융상품’: 리스부채의 제거 회계처리와 거래가격의 정의
- 기업회계기준서 제1110호‘연결재무제표’: 사실상의 대리인 결정
- 기업회계기준서 제1007호‘현금흐름표’: 원가법

2.3 외화환산

(1) 기능통화와 표시통화

당사의 재무제표는 당사의 영업활동이 이루어지는 주된 경제환경의 통화인 기능통화로 작성되고 있습니다. 당사의 재무제표는 당사의 기능통화 및 표시통화인 원화로 작성하여 보고하고 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. 다만, 조건을 충족하는 현금흐름위험회피나 순투자의 위험회피의 효과적인 부분과 관련되거나 보고기업의 해외사업장에 대한 순투자의 일부인 화폐성항목에서 생기는 손익은 기타포괄손익으로 인식합니다.

차입금과 관련된 외환차이는 손익계산서에 금융원가로 표시되며, 다른 외환차이는 기타수익 또는 기타비용에 표시됩니다.

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

2.4 금융자산

(1) 분류

당사는 다음의 측정 범주로 금융자산을 분류합니다.

- 당기손익-공정가치 측정 금융자산
- 기타포괄손익-공정가치 금융자산
- 상각후원가 측정 금융자산

금융자산은 금융자산의 관리를 위한 사업모형과 금융자산의 계약상 현금흐름 특성에 근거하여 분류합니다.

공정가치로 측정하는 금융자산의 손익은 당기손익 또는 기타포괄손익으로 인식합니다. 채무상품에 대한 투자는 해당 자산을 보유하는 사업모형에 따라 그 평가손익을 당기손익 또는 기타포괄손익으로 인식합니다. 당사는 금융자산을 관리하는 사업모형을 변경하는 경우에만 채무상품을 재분류합니다.

단기매매항목이 아닌 지분상품에 대한 투자는 최초 인식시점에 후속적인 공정가치 변동을 기타포괄손익으로 표시할 것을 지정하는 취소불가능한 선택을 할 수 있습니다. 지정되지 않은 지분상품에 대한 투자의 공정가치 변동은 당기손익으로 인식합니다.

(2) 측정

당사는 최초 인식시점에 금융자산을 공정가치로 측정하며, 당기손익-공정가치 측정 금융자산이 아닌 경우에 해당 금융자산의 취득과 직접 관련되는 거래원가는 공정가치에 가산합니다. 당기손익-공정가치 측정 금융자산의 거래원가는 당기손익으로 비용처리합니다.

내재파생상품을 포함하는 복합계약은 계약상 현금흐름이 원금과 이자로만 구성되어 있는지를 결정할 때 해당 복합계약 전체를 고려합니다.

1) 채무상품

금융자산의 후속적인 측정은 금융자산의 계약상 현금흐름 특성과 그 금융자산을 관리하는 사업모형에 근거합니다. 회사는 채무상품을 다음의 세 범주로 분류합니다.

① 상각후원가

계약상 현금흐름을 수취하기 위해 보유하는 것이 목적인 사업모형 하에서 금융자산을 보유하고, 계약상 현금흐름이 원리금만으로 구성되어 있는 자산은 상각후원가로 측정합니다. 상각후원가로 측정하는 금융자산으로서 위험회피관계의 적용 대상이 아닌 금융자산의 손익은 해당 금융자산을 제거하거나 손상할 때 당기손익으로 인식합니다. 유효이자율법에 따라 인식하는 금융자산의 이자수익은 '금융수익'에 포함됩니다.

② 기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산

계약상 현금흐름의 수취와 금융자산의 매도 둘 다를 통해 목적을 이루는 사업모형 하에서 금융자산을 보유하고, 계약상 현금흐름이 원리금만으로 구성되어 있는 금융자산은 기타포괄손익-공정가치로 측정합니다. 손상차손(환입)과 이자수익 및 외환손익을 제외하고는, 공정가치로 측정하는 금융자산의 평가손익은 기타포괄손익으로 인식합니다. 금융자산을 제거할 때에는 인식한 기타포괄손익누계액을 자본에서 당기손익으로 재분류합니다. 유효이자율법에 따라 인식하는 금융자산의 이자수익 및 외환손익은 '금융수익 또는 금융비용'으로 표시합니다.

③ 당기손익-공정가치측정 금융자산

상각후원가 측정이나 기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산이 아닌 채무상품은 당기손익-공정가치로 측정됩니다. 위험회피관계가 적용되지 않는 당기손익-공정가치 측정 채무상품의 손익은 당기손익으로 인식하고 발생한 기간에 손익계산서에 '기타수익 또는 기타비용'으로 표시합니다.

2) 지분상품

당사는 모든 지분상품에 대한 투자를 후속적으로 공정가치로 측정합니다. 공정가치 변동을 기타포괄손익으로 표시할 것을 선택한 장기적 투자목적 또는 전략적 투자목적의 지분상품에 대해 기타포괄손익으로 인식한 금액은 해당 지분상품을 제거할때에도 당기손익으로 재분류하지 않습니다. 이러한 지분상품에 대한 배당수익은 당사가 배당을 받을 권리가 확정된 때 '금융수익'으로 당기손익으로 인식합니다.

당기손익-공정가치로 측정하는 금융자산의 공정가치 변동은 손익계산서에 '기타수익 또는 기타비용'으로 표시합니다. 기타포괄손익-공정가치로 측정하는 지분상품에대한 손상차손(환입)은 별도로 구분하여 인식하지 않습니다.

(3) 손상

당사는 미래전망정보에 근거하여 상각후원가로 측정하거나 기타포괄손익-공정가치로 측정하는 채무상품에 대한 기대신용손실을 평가합니다. 손상 방식은 신용위험의 유의적인 증가 여부에 따라 결정됩니다. 단, 매출채권 및 리스채권에 대해 당사는 채권의 최초 인식시점부터 전체기간 기대신용손실을 인식하는 간편법을 적용합니다.

(4) 인식과 제거

금융자산의 정형화된 매입 또는 매도는 매매일에 인식하거나 제거합니다. 금융자산은 현금 흐름에 대한 계약상 권리가 소멸하거나 금융자산을 양도하고 소유에 따른 위험과 보상의 대부분을 이전한 경우에 제거됩니다.

당사가 금융자산을 양도한 경우라도 채무자의 채무불이행시의 소구권 등으로 양도한금융자산의 소유에 따른 위험과 보상의 대부분을 당사가 보유하는 경우에는 이를 제거하지 않고 그 양도자산 전체를 계속하여 인식하되, 수취한 대가를 금융부채로 인식합니다. 해당 금융부채는 재무상태표에 "차입금"으로 분류하고 있습니다.

(5) 금융상품의 상계

금융자산과 부채는 인식한 자산과 부채에 대해 법적으로 집행가능한 상계권리를 현재 보유하고 있고, 순액으로 결제하거나 자산을 실현하는 동시에 부채를 결제할 의도를 가지고 있을 때 상계하여 재무상태표에 순액으로 표시합니다. 법적으로 집행가능한 상계권리는 미래사건에 좌우되지 않으며, 정상적인 사업과정의 경우와 채무불이행의 경우 및 지급불능이나 파산의 경우에도 집행가능한 것을 의미합니다.

2.5 파생상품

파생상품은 파생상품 계약 체결 시점에 공정가치로 최초 인식되며 이후 공정가치로 재측정

됩니다. 위험회피회계의 적용 요건을 충족하지 않는 파생상품의 공정가치변동은 거래의 성격에 따라 '기타영업외수익(비용)' 또는 '금융수익(비용)'으로 손익계산서에 인식됩니다.

2.6 매출채권

매출채권은 최초에 공정가치로 인식되고 후속적으로 유효이자율법을 적용한 상각후원가에 손실충당금을 차감하여 측정됩니다

2.7 유형자산

유형자산은 원가에서 감가상각누계액과 손상차손누계액을 차감하여 표시됩니다. 역사적 원가는 자산의 취득에 직접적으로 관련된 지출을 포함합니다.

토지를 제외한 자산은 취득원가에서 잔존가치를 제외하고, 다음의 추정 경제적 내용연수에 걸쳐 정액법으로 상각됩니다.

구 분	추정내용연수
건 물	30 년
시 설 장 치	4 년
기 계 장 치	4 년
차량운반구	4 년
비 품	4 년
공구와기구	4 년

유형자산의 감가상각방법과 잔존가치 및 경제적 내용연수는 매 회계연도 말에 재검토되고 필요한 경우 추정의 변경으로 조정됩니다.

2.8 정부보조금

정부보조금은 보조금의 수취와 정부보조금에 부가된 조건의 준수에 대한 합리적인 확신이 있을 때 공정가치로 인식됩니다. 자산관련보조금은 자산의 장부금액을 계산할 때 차감하여 표시되며, 수익관련보조금은 이연하여 정부보조금의 교부 목적과 관련된 비용에서 차감하여 표시됩니다.

2.9 무형자산

영업권을 제외한 무형자산은 역사적 원가로 최초 인식되고, 원가에서 상각누계액과 손상차손누계액을 차감한 금액으로 표시됩니다.

내부적으로 창출한 무형자산인 소프트웨어 개발비는 기술적 실현가능성, 미래경제적효익 등을 포함한 자산 인식요건이 충족된 시점 이후에 발생한 지출금액의 합계입니다. 회원권은 이용 가능 기간에 대하여 예측가능한 제한이 없으므로 내용연수가 한정되지 않아 상각되지 않습니다. 한정된 내용연수를 가지는 다음의 무형자산은 추정내용연수동안 정액법으로 상각됩니다.

구 분	추정내용연수
소프트웨어	4 년
기타의무형자산	3 ~5년

2.10 비금융자산의 손상

영업권이나 내용연수가 비한정인 무형자산에 대하여는 매년, 상각대상 자산에 대하여는 자산손상을 시사하는 징후가 있을 때 손상검사를 수행하고 있습니다. 손상차손은 회수가능액(사용가치 또는 처분부대원가를 차감한 공정가치 중 높은 금액)을 초과하는 장부금액만큼 인식되고 영업권 이외의 비금융자산에 대한 손상차손은 매 보고기간말에 환입가능성이 검토됩니다.

2.11 매입채무와 기타채무

매입채무와 기타 채무는 당사가 보고기간말 전에 재화나 용역을 제공받았으나 지급되지 않은 부채입니다. 해당 채무는 무담보이며, 보통 인식 후 60일 이내에 지급됩니다. 매입채무와 기타 채무는 지급기일이 보고기간 후 12개월 후가 아니라면 유동부채로 표시되었습니다. 해당 채무들은 최초에 공정가치로 인식되고 후속적으로 유효이자율법을 적용한 상각후원가로 측정됩니다.

2.12 금융부채

(1) 분류 및 측정

당사의 당기손익-공정가치 측정 금융부채는 단기매매목적의 금융상품입니다. 주로 단기간 내에 재매입할 목적으로 부담하는 금융부채는 단기매매금융부채로 분류됩니다. 또한, 위험회피회계의 수단으로 지정되지 않은 파생상품이나 금융상품으로부터 분리된 내재파생상품도 단기매매금융부채로 분류됩니다.

당기손익-공정가치 측정 금융부채, 금융보증계약, 금융자산의 양도가 제거조건을 충족하지 못하는 경우에 발생하는 금융부채를 제외한 모든 비파생금융부채는 상각후원가로 측정하는 금융부채로 분류되고 있으며, 재무상태표 상 "매입채무", "차입금" 및 "기타금융부채" 등으로 표시됩니다.

특정일에 의무적으로 상환해야 하는 우선주는 부채로 분류됩니다. 이러한 우선주에 대한 유효이자율법에 따른 이자비용은 다른 금융부채에서 인식한 이자비용과 함께 손익계산서 상 "금융원가"로 인식됩니다.

(2) 제거

금융부채는 계약상 의무가 이행, 취소 또는 만료되어 소멸되거나 기존 금융부채의 조건이 실질적으로 변경된 경우에 재무상태표에서 제거됩니다. 소멸하거나 제3자에게 양도한 금융부채의 장부금액과 지급한 대가(양도한 비현금자산이나 부담한 부채를 포함)의 차액은 당기손익으로 인식합니다.

2.13 금융보증계약

당사가 제공한 금융보증계약은 최초 인식시 공정가치로 측정되며, 후속적으로는 다음 중 큰 금액으로 측정하여 '기타금융부채'로 인식됩니다.

- (1) 금융상품의 손상규정에 따라 산정한 손실충당금
- (2) 최초 인식금액에서 기업회계기준서 제1115호에 따라 인식한 이익누계액을 차감한 금액

2.14 충당부채

과거사건의 결과로 현재의 법적의무나 의제의무가 존재하고, 그 의무를 이행하기 위한 자원의 유출가능성이 높으며, 당해 금액의 신뢰성 있는 추정이 가능한 경우 판매보증충당부채, 복구충당부채 및 소송충당부채 등을 인식하고 있습니다. 충당부채는 의무를 이행하기 위하여 예상되는 지출액의 현재가치로 측정되며, 시간경과로 인한 충당부채의 증가는 이자비용으로 인식됩니다.

2.15 당기법인세 및 이연법인세

법인세비용은 당기법인세와 이연법인세로 구성됩니다. 법인세는 기타포괄손익이나 자본에 직접 인식된 항목과 관련된 금액은 해당 항목에서 직접 인식하며, 이를 제외하고는 당기손익으로 인식됩니다.

법인세비용은 보고기간말 현재 제정됐거나 실질적으로 제정된 세법을 기준으로 측정됩니다.

경영진은 적용 가능한 세법 규정이 해석에 따라 달라질 수 있는 상황에 대하여 당사가 세무신고 시 적용한 세무정책에 대하여 주기적으로 평가하고 있습니다. 당사는 세무당국에 납부할 것으로 예상되는 금액에 기초하여 당기법인세비용을 인식합니다.

이연법인세는 자산과 부채의 장부금액과 세무기준액의 차이로 발생하는 일시적 차이에 대하여 장부금액을 회수하거나 결제할 때의 예상 법인세효과로 인식됩니다. 다만,사업결합 이

외의 거래에서 자산·부채를 최초로 인식할 때 발생하는 이연법인세자산과 부채는 그 거래가 회계이익이나 과세소득에 영향을 미치지 않는다면 인식되지 않습니다.

이연법인세자산은 차감할 일시적 차이가 사용될 수 있는 미래 과세소득의 발생가능성이 높은 경우에 인식됩니다.

종속기업, 관계기업 및 공동기업 투자지분과 관련된 가산할 일시적 차이에 대해 소멸시점을 통제할 수 있는 경우, 그리고 예측가능한 미래에 일시적 차이가 소멸하지 않을 가능성이 높은 경우를 제외하고 이연법인세부채를 인식하고 있습니다. 또한 이러한 자산으로부터 발생하는 차감할 일시적 차이에 대하여 일시적 차이가 예측가능한 미래에 소멸할 가능성이 높고 일시적 차이가 사용될 수 있는 과세소득이 발생할 가능성이 높은 경우에만 이연법인세자산을 인식하고 있습니다.

이연법인세자산과 부채는 법적으로 당기법인세자산과 당기법인세부채를 상계할 수 있는 권리를 회사가 보유하고 있으며, 동시에 이연법인세자산과 부채가 동일한 과세당국에 의해서 부과되는 법인세와 관련이 있으면서 순액으로 결제할 의도가 있는 경우에 상계됩니다.

2.16 종업원급여

(1) 퇴직급여

당사의 퇴직연금제도는 확정기여제도입니다. 확정기여제도는 당사가 별개의 실체(기금)에 고정 기여금을 납부하고 당사의 법적의무나 의제의무는 기금에 출연하기로 약정한 금액으로 한정되며 종업원이 받을 퇴직급여액은 당사와 종업원이 퇴직급여제도나 보험회사에 출연하는 기여금과 그 기여금에서 발생하는 투자수익에 따라 결정되는 퇴직급여제도입니다. 일정 기간 종업원이 근무용역을 제공하였을 때 그 근무용역과 교환하여 확정기여제도에 납부해야 할 기여금은 이미 납부한 기여금을 차감한 후 미지급비용으로 인식하고, 이미 납부한 기여금이 보고기간말 이전에 제공된 근무용역에 대해 납부하여야 하는 기여금을 초과하는 경우에는 초과 기여금 때문에 미래 지급액이 감소하거나 현금이 환급되는 만큼을 선급비용으로 인식하며, 다른 한국채택국제회계기준서에 따라 해당 기여금을 자산의원가에 포함하는 경우를 제외하고는 비용으로 인식하고 있습니다.

(2) 주식기준보상

종업원에게 부여한 주식결제형 주식기준보상은 부여일에 지분상품의 공정가치로 측정되며, 가득기간에 걸쳐 종업원 급여비용으로 인식됩니다. 가득될 것으로 예상되는 지분상품의 수량은 매 보고기간말에 비시장성과조건을 고려하여 재측정되며, 당초 추정치로부터의 변동액은 당기손익과 자본으로 인식됩니다.

주식선택권의 행사시점에 신주를 발행할 때 직접적으로 관련되는 거래비용을 제외한순유입액은 자본금(명목가액)과 주식발행초과금으로 인식됩니다.

2.17 수익인식

당사는 다음의 주요 원천으로부터 수익을 인식합니다.

- 시각효과(VFX : Visual Effects) 기술역량에 기반한 광고 및 영상 콘텐츠 제작

수익은 고객과의 계약에서 정한 대가에 기초하여 측정되며 제삼자를 대신해서 회수한 금액은 제외합니다. 또한 당사는 고객에게 재화나 용역의 통제가 이전될 때 수익을 인식합니다.

(1) 수행의무와 수익인식 정책

당사는 다양한 광고 및 영상 콘텐츠의 제작 용역을 제공합니다. 이러한 용역은 기간에 걸쳐 이행되는 수행의무로 인식되며 용역의 수익은 계약의 완성단계에 따라 인식됩니다.

당사는 제공하는 용역의 형태에 따라 투입원가 또는 투입시간 등의 적절한 기준으로 완성단계를 결정하는 것이 기업회계기준서 제1115호 하에서 수행의무의 완료까지의 진행률을 측정하는 적절한 방법이라고 평가하였습니다. 또한, 산출물에 대한 진행률을 합리적으로 측정할 수 있게 되기 전까지는 발생원가의 범위 내에서 수익을 인식하고 있습니다.

(2) 변동대가

광고계약의 특성상 계약수익의 측정은 미래사건의 결과와 관련된 다양한 불확실성에 의해 영향을 받으며, 계약수익의 추정치는 후속 사건이 발생하거나 불확실성이 해소됨에 따라 자주 수정될 필요가 있습니다.

기업회계기준서 제1115호 적용 시 당사는 받을 권리를 갖게 될 대가를 더 잘 예측할 것으로 예상하는 기댓값 방법을 사용하여 변동 대가를 추정하고, 이미 인식한 누적 수익금액 중 유의적인 부분을 되돌리지 않을 가능성이 매우 높은 금액까지만 변동대가를 거래가격에 포함하여 수익을 인식합니다. 기업이 받았거나 받을 대가 중에서 권리를 갖게 될 것으로 예상하지 않는 금액은 손실충당부채로 계상합니다.

(3) 기간에 걸쳐 이행하는 수행의무

당사는 광고 및 영상콘텐츠 제공 계약을 체결하고 용역을 제공합니다. 당사는 제공하는 용역의 형태에 따라 투입원가 또는 투입시간 등의 적절한 기준으로 산정한 진행률에 따라 수익을 안분하여 인식하고 있습니다. 또한, 산출물에 대한 진행률을 합리적으로 측정할 수 있게 되기 전까지는 발생원가의 범위 내에서 수익을 인식하고 있습니다.

당사는 다음 기준 중 어느 하나를 충족하는 경우 재화나 용역에 대한 통제를 기간에 걸쳐 이전하므로, 기간에 걸쳐 수행의무를 이행하는 것으로 보아 기간에 걸쳐 수익을인식하고 있습니다.

- ① 고객은 기업이 수행하는 대로 기업의 수행에서 제공하는 효익을 동시에 얻고 소비한다
- ② 기업이 수행하여 만들어지거나 가치가 높아지는 대로 고객이 통제하는 자산을 회사가 만듦거나 그 자산 가치를 높인다
- ③ 기업이 수행하여 만든 자산이 기업 자체에는 대체 용도가 없고 지금까지 수행을 완료한 부분에 대해 집행 가능한 지급청구권이 기업에 있다

(4) 투입법을 이용한 진행률 측정

당사는 고객과 광고 및 영상콘텐츠 제공 계약을 체결하고 용역을 제공합니다. 당사는 고객과의 계약으로 식별된 수행의무를 완료하기 위하여 외부 업체로부터 용역을 제공받으나 해당 외주용역의 공급과 계약상 용역의 제공은 구별되지 않는 하나의 수행의무입니다.

(5) 공동 유형의 계약

당사는 계약상대방이 기업의 통상적인 활동의 산출물을 취득하기 위해서가 아니라 어떤 활동이나 과정에 참여하기 위해 기업과 계약하고, 그 계약 당사자들이 그 활동이나 과정에서 생기는 위험과 효익을 공유한다면 공동 유형의 계약으로 인식하고 있습니다. 협업약정을 위해 투입되는 원가는 식별가능성·통제·미래경제적 효익 조건의 충족여부에 따라 무형자산 또는 비용을 인식하고 잔여약정인 구별되는 재화나 용역의 제공 및 관련 대가 수수약정은 계약서에 따라 식별된 수행의무에 따라 수익으로 인식하고 있습니다. 수행의무에는 공동 유형의 계약의 본질이 되는 활동이나 과정에 참여하기 위해 투입되는 자원을 계약에 따라 분담하는 의무는 포함하지 않습니다.

2.18 리스

당사는 계약 약정일에 계약이 리스인지 또는 계약에 리스가 포함되어 있는지를 평가합니다. 당사는 리스이용자인 경우에 단기리스(리스기간이 12개월 이하)와 소액 기초자산 리스를 제외한 모든 리스 약정과 관련하여 사용권자산과 그에 대응되는 리스부채를 인식합니다. 당사는 다른 체계적인 기준이 리스이용자의 효익의 형태를 더 잘나타내는 경우가 아니라면 단기 리스와 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.

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
- 잔존가치보중에 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

당사는 리스부채를 재무상태표에서 다른 부채와 구분하여 표시합니다.

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

당사는 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.

당사가 리스 조건에서 요구하는 대로 기초자산을 해체하고 제거하거나, 기초자산이 위치한 부지를 복구하거나, 기초자산 자체를 복구할 때 부담하는 원가의 추정치는 기업회계기준서 제1037호에 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.

당사는 사용권자산을 재무상태표에서 다른 자산과 구분하여 표시합니다.

당사는 사용권자산이 손상되었는지 결정하기 위하여 기업회계기준서 제1036호를 적용하며, 식별된 손상차손에 대한 회계처리는 '유형자산'의 회계정책(주석 2.6 참고)에 설명되어 있습니다.

당사는 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, 당사는 이러한 실무적 간편법을 사용하고 있습니다

2.19 영업부문

영업부문별 정보는 최고영업의사결정자에게 내부적으로 보고되는 방식에 기초하여 공시됩니다. 최고영업의사결정자는 영업부문에 배부될 자원과 영업부문의 성과를 평가하는데 책임이 있으며, 당사는 전략적 의사결정을 수행하는 전략운영위원회를 최고 의사결정자로 보고 있습니다.

3. 중요한 회계추정 및 가정

재무제표 작성에는 미래에 대한 가정 및 추정이 요구되며 경영진은 당사의 회계정책을 적용하기 위해 판단이 요구됩니다. 추정 및 가정은 지속적으로 평가되며, 과거 경험과 현재의 상황에 비추어 합리적으로 예측가능한 미래의 사건을 고려하여 이루어집니다. 회계추정의 결과가 실제 결과와 동일한 경우는 드물 것이므로 중요한 조정을 유발할 수 있는 유의적인 위험을 내포하고 있습니다.

다음 회계연도에 자산 및 부채 장부금액의 조정에 영향을 미칠 수 있는 경영진 판단과 유의적 위험에 대한 추정 및 가정은 다음과 같습니다. 일부 항목에 대한 유의적인 판단 및 추정에 대한 추가적인 정보는 개별 주석에 포함되어 있습니다.

(1) 법인세

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

당사는 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 당사가 부담할 법인세는 각 연도의 투자, 임금증가 등의 수준에 따라 달라지므로 최종 세효과를 산정하는 데에는 불확실성이 존재합니다.

(2) 금융상품의 공정가치

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

(3) 금융자산의 손상

금융자산의 손실충당금은 부도위험 및 기대손실을 등에 대한 가정에 기초하여 측정됩니다. 당사는 이러한 가정의 설정 및 손상모델에 사용되는 투입변수의 선정에 있어서 당사의 과거 경험, 현재 시장 상황, 재무보고일 기준의 미래전망정보 등을 고려하여 판단합니다.

(4) 수익인식

당사는 손실이 예상되는 제작매출에 대하여 손실충당부채를 인식하고 있습니다. 받을 권리를 갖게 될 대가를 더 잘 예측할 것으로 예상하는 기댓값 방법으로 손실을 예측하고 있으며, 당사의 수익은 예측된 손실율의 변동에 영향을 받습니다.

(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.

사무실 리스의 경우 일반적으로 가장 관련된 요소는 다음과 같습니다.

- 종료하기 위해(연장하지 않기 위해) 유의적인 원가를 부담해야 한다면 일반적으로 당사가 연장선택권을 행사하는 것이(종료선택권을 행사하지 않는 것이) 상당히 확실합니다.
- 리스개량에 유의적인 잔여 가치가 있을 것으로 예상되는 경우 일반적으로 당사가 연장선택권을 행사하는 것이(종료선택권을 행사하지 않는 것이) 상당히 확실합니다.

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

4. 위험관리

(1) 자본위험 관리

당사의 자본관리는 계속기업으로서의 존속능력을 유지하는 한편, 자본조달비용을 최소화하여 주주이익을 극대화 하는 것을 그 목적으로 하고 있습니다. 당사의 자본구조는 차입금에서 현금및현금성자산 등을 차감한 순부채와 자본으로 구성되며, 당사의 경영진은 자본구조를 주기적으로 검토하고 있고, 전반적인 자본위험 관리정책은 전기와 동일합니다.

보고기간종료일 현재 순부채 대 자본비율은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말	전기말
장·단기차입금 및 사채	-	-
현금및현금성자산	15,372,452	9,012,276
순부채	(15,372,452)	(9,012,276)
자본총계	67,013,142	95,602,221
순부채 대 자본비율	(*)	(*)

(*) 순부채 금액이 (-)이므로 산출하지 아니하였습니다.

(2) 유동성위험관리

당사는 유동성위험을 관리하기 위하여 단기 및 중장기 자금관리계획을 수립하고 현금유출예산과 실제 현금유출액을 지속적으로 분석, 검토하여 금융부채와 금융자산의만기구조를 대응시키고 있습니다. 당사의 경영진은 영업활동현금흐름과 금융자산의 현금유입으로 금융부채를 상환가능하다고 판단하고 있습니다.

한편, 당사는 일시적으로 발생할 수 있는 유동성 위험을 관리하기 위하여 하나은행 등과 매출채권 할인 한도 약정을 체결하고 있습니다.

보고기간종료일 현재 기타금융부채의 잔존계약만기에 따른 만기분석은 다음과 같습니다.

<당기말>

(단위: 천원)

구 분	1년 미만	1년 ~ 2년	2년 ~ 5년	합 계
기타채무	4,213,745	-	-	4,213,745
리스부채	2,285,212	2,138,202	1,776,163	6,199,577
기타금융부채 계	6,498,957	2,138,202	1,776,163	10,413,322

<전기말>

(단위: 천원)

구 분	1년 미만	1년 ~ 2년	2년 ~ 5년	합 계
기타채무	2,538,633	-	-	2,538,633
리스부채	2,262,777	2,229,447	3,459,771	7,951,995
기타금융부채 계	4,801,410	2,229,447	3,459,771	10,490,628

금융부채의 할인되지 않은 현금흐름을 기초로 당사가 지급하여야 하는 가장 빠른 만기일에 근거하여 작성되었으며, 현금 및 이자의 현금흐름을 모두 포함하고 있습니다.

* 상기 외 종속기업 등에 제공한 지급보증계약을 체결하고 있습니다. 따라서, 보증을제공 받은 자가 지급의무를 이행하지 못할 경우 1년 이내에 추가적인 지급의무가 발생할 수도 있습니다(주석 28 참조).

(3) 신용위험관리

신용위험은 거래상대방이 의무를 이행하지 않아 재무손실이 발생할 위험입니다. 당사는 영업활동과 재무활동에서 신용위험에 노출되어 있습니다.

1) 매출채권 및 기타채권

당사는 신용거래를 희망하는 모든 거래상대방에 대하여 공개된 재무정보와 신용평가기관에 의하여 제공된 정보 등을 이용하여 거래처의 신용도를 평가하고 이를 근거로 신용거래한도를 결정하고 있습니다.

또한 대손위험에 대한 회사의 노출정도가 중요하지 않은 수준으로 유지될 수 있도록 주기적으로 거래처의 신용도를 재평가하여 신용거래한도를 재검토하고, 회수가 지연되는 금융자산에 대하여는 주기적으로 회수지연 현황, 사유 및 회수대책을 마련하여 적절한 조치를 취하는 등 매출채권 및 기타채권잔액에 대한 지속적인 관리업무를 수행하고 있습니다. 당사의 대손위험에 대한 최대 노출정도는 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말	전기말
매출채권	7,211,357	5,957,504
기타채권	14,010,989	11,592,576
합 계	21,222,346	17,550,080

당사의 매출에 대한 평균 신용공여기간은 3개월입니다. 과거 경험상 회수기일이 12개월 이상 경과한 채권은 일반적으로 회수되지 않으므로 12개월이 경과한 채권에 대하여 회수가능액을 제외하고 전액 대손충당금을 설정하고 있습니다. 또한, 3개월 초과 12개월 이내 매출채권에 대해서는 과거 채무불이행 경험 및 분석에 근거하여 결정된 미회수 추정금액을 대손충당금으로 설정하고 있습니다.

① 보고기간종료일 현재 매출채권 및 기타채권의 연령별 장부금액은 다음과 같습니다.

<당기말>

(단위: 천원)

구 분	정상채권	계약자산	3개월 초과 6개월 이하	6개월 초과 9개월 이하	9개월 초과 12개월 이하	12개월 초과	합 계
매출채권	3,531,259	3,507,941	113,300	2,530	31,790	24,538	7,211,358
미수금	58,813	-	-	-	-	35,568	94,381
미수수익	292,045	-	28,706	105,709	11,448	46,000	483,908
대여금	10,858,519	-	-	-	-	-	10,858,519
대여금-현재가치평가	(36,410)	-	-	-	-	-	(36,410)
임차보증금	2,298,000	-	-	-	-	-	2,298,000
기타보증금	276,181	-	-	-	-	-	276,181
보증금-현재가치평가	(240,283)	-	-	-	-	-	(240,283)
손실충당금	(5,939,363)	-	(28,706)	(105,709)	(13,195)	(106,106)	(6,193,079)
합 계	11,098,761	3,507,941	113,300	2,530	30,043	-	14,752,575

<전기말>

(단위: 천원)

구 분	정상채권	계약자산	3개월 초과 6개월 이하	6개월 초과 9개월 이하	9개월 초과 12개월 이하	12개월 초과	합 계
매출채권	3,564,813	2,303,703	64,450	-	-	24,538	5,957,504
미수금	135,880	-	-	-	-	35,568	171,448
미수수익	303,905	-	-	-	-	-	303,905
단기대여금	7,490,279	-	-	-	-	-	7,490,279
단기대여금-현재가치평가	(41,345)	-	-	-	-	-	(41,345)
임차보증금	3,352,324	-	-	-	-	-	3,352,324
기타보증금	274,620	-	-	-	-	-	274,620
보증금-현재가치평가	(496,714)	-	-	-	-	-	(496,714)
손실충당금	(2,646,052)	-	(25)	-	-	(60,106)	(2,706,183)
합 계	11,937,709	2,303,703	64,425	-	-	-	14,305,837

② 보고기간종료일 현재 매출채권및기타채권의 손실충당금의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기		전기	
	매출채권	기타채권	매출채권	기타채권
기초금액	24,579	2,681,604	27,741	35,568
손실충당금 설정	1,839	3,607,085	35	2,646,036
손실충당금 환입	(133)	(121,895)	(3,198)	-
손실충당금 제각	-	-	-	-
기말금액	26,285	6,166,794	24,578	2,681,604

2) 금융자산 등 신용위험 관리

당사는 신한은행 등의 금융기관에 현금및현금성자산 및 기타금융자산을 예치하고 있으며, 신용등급이 우수한 금융기관과 거래하고 있으므로 금융기관으로부터의 신용위험은 제한적입니다.

당사는 거래상대방에 대한 개별적인 위험 한도 관리정책은 보유하고 있지 않습니다.

(4) 시장위험

환율변동위험

당기말과 전기말 현재 기능통화 이외의 외화로 표시된 화폐성자산 및 부채의 장부금액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말		전기말	
	자산	부채	자산	부채
USD	4,724,842	36,924	2,865,391	25,035
JPY	185,414	-	182,532	-
SGD	297,170	-	106,547	-
EUR	-	-	-	-
합 계	5,207,426	36,924	3,154,470	25,035

당기말과 전기말 현재 다른 모든 변수가 일정하고 외화에 대한 원화의 환율이 10%변동하였을 경우, 환율변동이 손익에 미치는 영향은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기말		전기말	
	10% 상승시	10% 하락시	10% 상승시	10% 하락시
USD	468,792	(468,792)	284,036	(284,036)
JPY	18,541	(18,541)	18,253	(18,253)
SGD	29,717	(29,717)	10,655	(10,655)
EUR	-	-	-	-

5. 범주별 금융상품

(1) 보고기간종료일 현재 범주별 금융자산의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말			전기말		
	당기손익-공정가치 측정 금융자산	상각후원가 측정 금융자산	합 계	상각후원가 측정 금융자산	상각후원가 측정 금융자산	합 계
유동						
현금및현금성자산	-	15,372,452	15,372,452	-	9,012,276	9,012,276
단기금융상품	-	12,914,505	12,914,505	-	30,387,713	30,387,713
당기손익-공정가치금융자산	5,464,172	-	5,464,172	1,312,716	-	1,312,716
매출채권(*)	-	3,703,417	3,703,417	-	3,653,801	3,653,801
기타수취채권	-	4,759,279	4,759,279	-	3,692,683	3,692,683
비유동						
장기금융상품	-	260,000	260,000	-	2,602,800	2,602,800
당기손익-공정가치금융자산	13,138,431	-	13,138,431	21,550,051	-	21,550,051
기타수취채권	-	2,808,223	2,808,223	-	4,680,230	4,680,230
합 계	18,602,603	39,817,876	58,420,479	22,862,767	54,029,503	76,892,270

(*) 수행의무를 이행하였으나 청구하지 아니한 계약자산 금액은 제외하였으며 손실충당금 차감 전 금액입니다(주석 22참조)

(2) 보고기간종료일 현재 범주별 금융부채의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말			전기말		
	상각후원가 측정 금융부채	기타(*)	합 계	상각후원가 측정 금융부채	기타(*)	합 계
유동						
기타채무	4,213,745	-	4,213,745	2,538,633	-	2,538,633
리스부채	-	1,756,943	1,756,943	-	2,026,845	2,026,845
비유동						
리스부채	-	3,412,519	3,412,519	-	5,423,234	5,423,234
합 계	4,213,745	5,169,462	9,383,207	2,538,633	7,450,079	9,988,712

(*) 리스부채는 기업회계기준서 제1116호에 따라서 인식한 부채에 해당합니다.

(3) 보고기간종료일 현재 금융자산 및 금융부채의 공정가치는 장부금액과 일치합니다.

(4) 당기 및 전기 중 금융상품 범주별 순손익 구분내역은 다음과 같습니다.

<당기>

(단위: 천원)

구 분	당기손익-공정가치 측정 금융자산	상각후원가 측정 금융자산	상각후원가 측정 금융부채	기타(*)
이자수익	-	2,013,858	-	-
당기손익인식금융자산처분이익	104,207	-	-	-
당기손익인식금융자산평가이익	640,214	-	-	-
외환차익	-	47,005	-	-
외화환산이익	-	507,811	-	-
이자비용	-	-	2,309	262,630
당기손익인식금융자산처분손실	9,515	-	-	-
당기손익인식금융자산평가손실	7,359,149	-	-	-
외환차손	-	9,091	-	-
외화환산손실	-	1,394	-	-

(*) 기타로 분류된 이자비용은 범주별 금융부채의 적용을 받지 않는 기업회계기준서 제 1116호에 따라서 인식한 리스부채에 대한 손익입니다.

<전기>

(단위: 천원)

구 분	당기손익-공정가치 측정 금융자산	상각후원가 측정 금융자산	상각후원가 측정 금융부채	기타(*)
이자수익	-	2,975,898	-	-
당기손익인식금융자산처분이익	487,665	-	-	-
당기손익인식금융자산평가이익	171,305	-	-	-
외환차익	-	35,756	-	-
외화환산이익	-	25,209	-	-
이자비용	-	-	(2,228)	(276,117)
당기손익인식금융자산처분손실	(3,468)	-	-	-
당기손익인식금융자산평가손실	(1,234,685)	-	-	-
외환차손	-	(14,588)	-	-
외화환산손실	-	(37,384)	-	-

(*) 기타로 분류된 이자비용은 범주별 금융부채의 적용을 받지 않는 기업회계기준서 제 1116호에 따라서 인식한 리스부채에 대한 손익입니다.

(5) 금융상품 공정가치

공정가치로 측정되는 금융상품은 공정가치 서열체계에 따라 구분되며 정의된 수준들은 다음과 같습니다.

- 수준1 : 측정일에 동일한 자산이나 부채에 대해 접근할 수 있는 활성시장의 (조정하지 않은) 공시가격
- 수준2 : 수준 1의 공시가격 외에 자산이나 부채에 대해 직접적으로나 간접적으로 관측할 수 있는 투입변수
- 수준3 : 자산이나 부채에 대한 관측할 수 없는 투입변수

공정가치로 측정되는 금융상품의 공정가치 서열체계 구분은 다음과 같습니다.

<당기말>

(단위 : 천원)

구 분	장부금액	공정가치			
		소 계	수준1	수준2	수준3
공정가치로 측정되는 금융자산:					
당기손익-공정가치 금융자산(유동)	5,464,172	5,464,172	-	1,464,172	4,000,000
당기손익-공정가치 금융자산(비유동)	13,138,431	13,138,431	-	1,003,972	12,134,459

<전기말>

(단위 : 천원)

구 분	장부금액	공정가치			
		소 계	수준1	수준2	수준3
공정가치로 측정되는 금융자산:					
당기손익-공정가치 금융자산(유동)	1,312,716	1,312,716	-	1,312,716	-
당기손익-공정가치 금융자산(비유동)	21,550,051	21,550,051	-	3,507,143	18,042,908

당사가 활성시장에서 거래되지 아니하는 금융상품의 공정가치 평가를 위하여 적용한가치평가기법과 투입변수는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

당기말	수준	가치평가기법	투입변수
공정가치로 측정되는 금융자산:			
당기손익-공정가치 금융자산	2	현재가치기법, 기준가측정 평가방법 등	이자율, CD금리 등
당기손익-공정가치 금융자산	3	현금흐름할인법	할인율, 예상성장률 등
당기손익-공정가치 금융자산	3	순자산접근법	순자산가치
당기손익-공정가치 금융자산	3	원가법	-

(6) 당기 및 전기 중 수준 3에 해당하는 금융상품의 변동내역은 다음과 같습니다.

<당기>

(단위: 천원)

구 분	기초	취득	처분	평가	대체	기말
당기손익-공정가치측정금융자산						
(주)트립비토즈	9,353,000	-	-	(5,526,059)	-	3,826,941
(주)페블러스	364,078	-	-	(348,178)	-	15,900
(주)에이치뮤직엔터테인먼트(*2)	529,000	-	-	(485,364)	-	43,636
티그리스세컨더리1호조합	2,482,743	-	-	225,492	-	2,708,235
Pulzze Systems Inc.	999,168	-	-	(999,168)	-	-
비디씨투자조합1호	1,000,000	-	(720,000)	409,653	-	689,653
정보통신공제조합 출자금	15,000	-	-	-	(15,000)	-
(주)알프레드이미지웍스(*1)	2,000,000	-	-	-	-	2,000,000
주식회사 로커스(*1)	999,919	-	-	-	-	999,919
스프링캠프-KIF 초기전문 투자조합(*1)	300,000	500,000	-	-	-	800,000
전문건설공제조합 출자금(*1)	-	50,175	-	-	-	50,175
모팩애니메이션스튜디오스문화산업전문 유한회사(*1)	-	1,000,000	-	-	-	1,000,000
주식회사 더리츠엑스알(*1)(*3)	-	4,000,000	-	-	-	4,000,000
합계	18,042,908	5,550,175	(720,000)	(6,723,624)	(15,000)	16,134,459

(*1) 활성거래시장이 존재하지 않고 공정가치를 신뢰성 있게 측정할 수 없는 시장성 없는 지분증권으로 공정가치 평가를 위한 기초자료의 신뢰성이 낮아 공정가치의 왜곡가능성이 높다고 판단되어 취득원가로 평가하고 있습니다.

(*2) 당기 중 (주)엔브이엔터테인먼트에서 (주)에이치뮤직엔터테인먼트로 사명 변경 되었습니다

(*3) 전환권이 부여된 채무상품으로 당기손익-공정가치측정금융자산으로 분류하였습니다.

<전기>

(단위: 천원)

구 분	기 초	취 득	평 가	기 말
당기손익-공정가치측정 금융자산				
(주)트립비토즈	9,598,429	-	(245,429)	9,353,000
(주)페블러스(*)	364,078	-	-	364,078
(주)엔브이엔터테인먼트	1,001,000	-	(472,000)	529,000
티그리스세컨더리1호조합	3,000,000	-	(517,257)	2,482,743
Pulzze Systems Inc.(*)	999,168	-	-	999,168
비디씨투자조합1호(*)	1,000,000	-	-	1,000,000
정보통신공제조합 출자금(*)	-	15,000	-	15,000
(주)알프레드이미지웍스(*)	-	2,000,000	-	2,000,000
주식회사 로커스(*)	-	999,919	-	999,919
스프링캠프-KIF 초기전문 투자조합(*)	-	300,000	-	300,000
합 계	15,962,675	3,314,919	(1,234,686)	18,042,908

(*) 활성거래시장이 존재하지 않고 공정가치를 신뢰성 있게 측정할 수 없는 시장성 없는 지분증권으로 공정가치 평가를 위한 기초자료의 신뢰성이 낮아 공정가치의 왜곡가능성이 높다고 판단되어 취득원가로 평가하고 있습니다.

6. 현금및현금성자산

보고기간종료일 현재 현금및현금성자산의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말	전기말
보통예금 등(*)	15,372,452	9,012,276
합 계	15,372,452	9,012,276

(*) 보고기간종료일 현재 사용이 제한되어 있는 국고보조금 미사용잔액은 197,128천원이며, 이외에 보고기간 종료일 현재 사용제한 중인 현금및현금성자산은 없습니다.

7. 금융자산

(1) 보고기간종료일 현재 금융자산의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

과목	거래처	종류	당기말	전기말
단기금융상품	한국증권금융㈜(*1)	정기예금	427,638	567,178
	NH투자증권	정기예금	3,000,000	3,000,000
	신한은행(*1)	정기예금	600,000	660,000
	한국투자증권㈜	채무증권	8,886,867	26,160,535
단기금융상품 소계			12,914,505	30,387,713
당기손익-공정가치측정금융자산(유동)	신한은행	채무증권	-	12,600
	우리은행	채무증권	1,047,112	1,015,775
	한국투자증권㈜	채무증권	417,060	284,341
	주식회사 더리츠엑스알	출자금	4,000,000	-
당기손익-공정가치측정금융자산(유동) 소계			5,464,172	1,312,716
당기손익-공정가치측정금융자산(비유동)	㈜트립비토즈	지분증권	3,826,941	9,353,000
	㈜페블러스	지분증권	15,900	364,078
	(주)에이치뮤직엔터테인먼트(*3)	지분증권	43,636	529,000
	티그리스세컨더리1호조합	채무증권	2,708,236	2,482,743
	PULZZE SYSTEMS INC	지분증권	-	999,168
	비디씨투자조합1호	채무증권	689,653	1,000,000
	한국투자증권 (주)	채무증권	1,003,972	3,507,143
	정보통신공제조합	출자금	-	15,000
	(주)알프레드이미지웍스	지분증권	2,000,000	2,000,000
	주식회사 로커스	지분증권	999,919	999,919
	스프링캠프-KIF 초기전문 투자조합	채무증권	800,000	300,000
	전문건설공제조합	출자금	50,175	-
	모팩애니메이션스튜디오스문화산업전문 유한회사	지분증권	1,000,000	-
당기손익-공정가치측정금융자산(비유동) 소계			13,138,432	21,550,051
장기금융상품	신한은행(*2)	정기예금	260,000	600,000
	한국투자증권 (주)	채무증권	-	2,002,800
장기금융상품 소계			260,000	2,602,800
합 계			31,777,108	55,853,280

(*1) 단기금융상품에 대하여 사용이 제한되어 있습니다.

(*2) 장기금융상품에 대하여 사용이 제한되어 있습니다.

(*3) 당기 중 (주)엔브이엔터테인먼트에서 (주)에이치뮤직엔터테인먼트로 사명 변경 되었습니다.

(2) 보고기간종료일 현재 사용이 제한된 금융자산의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	거래처	종류	당기말	전기말	제한내용
단기금융상품	한국증권금융(주)	정기예금	427,638	567,178	질권설정
단기금융상품	(주)신한은행	정기예금	600,000	660,000	질권설정
장기금융상품	(주)신한은행	정기예금	260,000	600,000	질권설정

(3) 당기손익으로 인식된 금액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말	전기말
당기손익-공정가치 금융자산관련 손익	(6,624,243)	(579,183)
단기금융상품 관련 손익	1,317,968	2,511,726
장기금융상품 관련 손익	6,044	21,696

8. 매출채권 및 기타채권

(1) 보고기간종료일 현재 매출채권 및 기타채권의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말		전기말	
	유동	비유동	유동	비유동
매출채권	3,677,132	-	3,629,222	-
계약자산	3,507,941	-	2,303,703	-
미수금	58,813	-	135,880	-
미수수익	262,682	-	236,669	-
대여금	4,412,109	500,000	3,320,134	1,550,000
보증금	25,675	2,308,223	-	3,130,230
합 계	11,944,352	2,808,223	9,625,608	4,680,230

(2) 매출채권 및 기타채권은 손실충당금 및 현재가치할인차금이 차감된 순액으로 재무상태표에 표시되었으며, 보고기간종료일 현재 차감 전 총액기준에 의한 매출채권및기타채권과 손실충당금 및 현재가치할인차금의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말		전기말	
	유동	비유동	유동	비유동
매출채권및기타채권 총장부금액	12,263,840	8,958,506	9,794,336	7,755,744
손실충당금:				
매출채권	(26,285)	-	(24,579)	-
기타채권	(256,793)	(5,910,000)	(102,804)	(2,578,800)
현재가치할인차금:				
대여금	(36,410)	-	(41,345)	-
보증금	-	(240,283)	-	(496,714)
매출채권및기타채권 순장부금액	11,944,352	2,808,223	9,625,608	4,680,230

(3) 회사의 매출채권및기타채권은 다수의 거래처에 분산되어 있어, 중요한 신용위험의 집중은 없습니다.

9. 기타자산

보고기간종료일 현재 기타자산의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말		전기말	
	유동	비유동	유동	비유동
선급금	96,113	-	1,058,811	-
선급비용	1,269,973	14,342	1,067,396	2,389
합 계	1,366,086	14,342	2,126,207	2,389

10. 유형자산

(1) 보고기간종료일 현재 유형자산의 구성내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말					전기말				
	취득원가	감가상각 누계액	손상차손 누계액	국고보조금	장부가액	취득원가	감가상각 누계액	손상차손 누계액	국고보조금	장부가액
토지	5,195	-	-	-	5,195	5,195	-	-	-	5,195
건물	142,614	(44,369)	-	-	98,245	142,614	(39,615)	-	-	102,999
기계장치	17,158,204	(13,252,930)	(15,351)	(56,820)	3,833,103	17,925,888	(10,704,756)	(15,351)	(64,261)	7,141,520
차량운반구	186,204	(24,912)	-	-	161,292	21,481	(21,481)	-	-	-
비품	1,511,627	(896,816)	-	(81,411)	533,400	1,456,608	(594,932)	-	(69,572)	792,104
시설장치	5,390,470	(2,692,552)	(468,633)	(36,920)	2,192,365	5,698,582	(1,901,659)	(468,633)	(50,765)	3,277,525
건설중인자산	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	24,394,314	(16,911,579)	(483,985)	(175,150)	6,823,600	25,250,368	(13,262,443)	(483,985)	(184,597)	11,319,34

(2) 당기 및 전기 중 유형자산의 변동내역은 다음과 같습니다.

<당기>

(단위: 천원)

구 분	기 초	증 가	감 소	상 각	국고보조금	대 체	기 말
토지	5,195	-	-	-	-	-	5,195
건물	102,999	-	-	(4,754)	-	-	98,245
기계장치	7,141,520	-	(38,626)	(3,376,887)	7,441	99,655	3,833,103
차량운반구	-	-	-	(3,432)	-	164,724	161,292
비품	792,104	44,544	-	(338,360)	(11,838)	46,950	533,400
시설장치	3,277,525	-	(18,831)	(1,191,434)	13,845	111,260	2,192,365
건설중인자산	-	422,589	-	-	-	(422,589)	-
합 계	11,319,343	467,133	(57,457)	(4,914,867)	9,448	-	6,823,600

<전기>

(단위: 천원)

구 분	기 초	증 가	감 소	상 각	손상차손(*)	국고보조금	대 체	기 말
토지	5,195	-	-	-	-	-	-	5,195
건물	107,753	-	-	(4,754)	-	-	-	102,999
기계장치	9,983,891	563,495	-	(3,563,554)	(15,351)	(64,261)	237,300	7,141,520
비품	782,373	163,779	(988)	(293,599)	-	(69,572)	210,112	792,105
시설장치	1,805,941	19,374	-	(1,025,796)	(468,633)	(50,765)	2,997,404	3,277,525
건설중인자산	2,167,392	1,277,424	-	-	-	-	(3,444,816)	-
합 계	14,852,545	2,024,072	(988)	(4,887,703)	(483,985)	(184,597)	-	11,319,344

(*) 당사는 손상징후가 있는 현금창출단위인 영상부문에 대하여 손상평가를 실시하였습니다. 현금창출단위집단의 사용가치는 해당 현금창출단위가 지속적으로 사용됨에 따라 발생할 미래현금흐름의 할인율을 통해서 결정되었습니다. 사용가치에 대한 계산은 다음의 주요 가정들을 근거로 합니다.

- 현금흐름은 과거 경험, 실질적인 영업결과와 향후 5년간의 사업계획을 근거로 추정하였습니다.
- 5년간의 수익 성장률은 과거 추세를 분석하여 산정하였으며 5년 이후의 현금흐름은 0%의 성장률을 가정하여 추정하였습니다.
- 현금창출단위의 회수가능금액을 결정하기 위해 동종산업 가중평균자본비용을 할인율로 적용하였으며, 17.78%의 할인율을 가정하여 추정하였습니다.

(3) 당기 및 전기 중 감가상각비로 인식한 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
영업비용	4,011,475	3,831,867
경상연구개발비	850,525	1,033,059
합 계	4,862,000	4,864,926

(4) 당사의 차량운반구는 삼성화재(주) 등에 업무용자동차보험에 가입되어 있습니다.

11. 무형자산

(1) 당기 및 전기 중 무형자산의 변동내역은 다음과 같습니다.

<당기>

(단위: 천원)

구 분	기 초	증 가	상 각	손상차손(*)	대 체	기 말
소프트웨어	676,019	-	(282,015)	(26,809)	-	367,195
회원권	208,400	-	-	-	-	208,400
특허권	6,453	-	(4,006)	-	2,892	5,339
상표권	33,657	-	-	(5,151)	7,579	36,085
건설중인무형자산	-	4,090	-	-	(4,090)	-
합 계	924,529	4,090	(286,021)	(31,960)	6,381	617,019

(*) 당사는 손상징후가 있는 현금창출단위인 영상부문에 대하여 손상평가를 실시하여 소프트웨어에 대한 손상차손 26,809천원을 인식하였습니다.

<전기>

(단위: 천원)

구 분	기 초	증 가	상 각	손상차손	손상환입	대 체	기 말
소프트웨어	508,288	28,530	(368,573)	(141,926)	-	649,700	676,019
회원권	167,000	-	-	41,400	41,400	-	208,400
특허권	4,149	-	(4,420)	-	-	6,723	6,452
상표권	1,740	-	-	-	-	31,917	33,657
건설중인무형자산	406,180	262,396	-	-	-	(668,576)	-
합 계	1,087,357	290,926	(372,993)	(100,526)	41,400	19,764	924,528

(2) 당기 및 전기 중 무형자산상각비로 인식한 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
영업비용	243,309	335,872
경상연구개발비	42,713	36,312
합 계	286,022	372,184

(3) 당기 및 전기 중 비용으로 인식한 연구와 개발 지출의 총액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
영업비용	7,320,475	7,490,353

12. 리스

(1) 당기말 및 전기말 현재 리스와 관련하여 재무상태표에 인식된 사용권자산의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기말			전기말		
	취득원가	감가상각누계액	장부가액	취득원가	감가상각누계액	장부가액
건물	11,451,635	(6,330,781)	5,120,854	13,890,986	(6,263,553)	7,627,433
차량운반구	330,912	(230,633)	100,279	360,522	(191,151)	169,371
합계	11,782,547	(6,561,414)	5,221,133	14,251,508	(6,454,704)	7,796,804

(2) 당기 및 전기 중 사용권자산 장부금액의 변동내역은 다음과 같습니다.

<당기>

(단위: 천원)

구분	기초	증가	감소	상각	기말
건물	7,627,433	697,097	(1,266,150)	(1,937,526)	5,120,854
차량운반구	169,371	27,771	(8,182)	(88,681)	100,279
합계	7,796,804	724,868	(1,274,332)	(2,026,207)	5,221,133

<전기>

(단위: 천원)

구분	기초	증가	감소	상각	기말
건물	7,954,314	1,779,642	-	(2,106,524)	7,627,432
차량운반구	278,081	-	(13,733)	(94,977)	169,371
합계	8,232,395	1,779,642	(13,733)	(2,201,501)	7,796,803

(3) 리스부채

당기 및 전기 중 리스부채의 장부금액 변동은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
기초	7,450,079	7,906,455
증가	693,427	1,561,989
감소	(1,140,956)	(14,240)
이자비용	262,630	276,117
지급리스료	(2,095,718)	(2,280,243)
기말	5,169,462	7,450,078

당기말 및 전기말 현재 당사가 인식한 리스부채의 만기분석 내용은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말	전기말
유동부채		
리스부채	1,756,943	2,026,845
비유동부채		
리스부채	3,412,519	5,423,234
총리스부채	5,169,462	7,450,079
1년 이내	2,285,212	2,262,777
1년 초과 2년 이내	2,138,202	2,229,447
2년 초과 5년 이내	1,776,163	3,459,771

(4) 당기 및 전기 중 손익으로 인식한 금액은 다음과 같습니다 .

(단위: 천원)

구분	당기	전기
사용권자산 감가상각비	2,026,207	2,201,501
리스부채 이자비용	262,630	276,117
단기리스 관련 비용	68,066	45,359
소액기초자산리스 관련 비용	62,749	61,867
합 계	2,419,652	2,584,844

(5) 당기 중 리스로 인한 총 현금 유출액은 2,226,533천원(전기 : 2,387,469천원)입니다.

13. 정부보조금

(1) 보고기간종료일 현재 정부보조금의 수령내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

배부처	당기수령금액	전기수령금액
서울특별시	1,680,137	1,023,854
한국산업기술평가관리원	47,106	42,869
정보통신기획평가원	515,910	744,960
재단법인 충북과학기술혁신원	32,500	-
합 계	2,275,653	1,811,683

(2) 당기 및 전기 중 현재 유무형자산의 취득에 사용된 정부보조금의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기		전기	
	유형자산	무형자산	유형자산	무형자산
기초잔액	184,597	-	6,767	809
자산취득액	43,418	-	200,607	-
상각비상계액	(52,866)	-	(22,777)	(809)
기말잔액	175,149	-	184,597	-

(3) 당사는 정부보조금 중 자산취득에 사용한 상각후 잔액과 사용하기 전 잔액을 기타부채로 계상하고 있습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말	전기말
기타부채_유동	197,128	272,610

14. 종속기업투자

(1) 보고기간종료일 현재 종속기업 현황은 다음과 같습니다.

회사명	소유지분율		업 종	소재지	결산일
	당기말	전기말			
(주)빅인스퀘어	100.00%	100.00%	광고물 제작 및 광고대행	대한민국	12월 31일
키마시스템즈(주)	100.00%	100.00%	방송 및 영상장비 판매 및 임대	대한민국	12월 31일
(주)브이레인저	66.69%	66.69%	광고 및 영상콘텐츠 제작	대한민국	12월 31일
(주)사일로랩	51.38%	51.38%	미디어 아트 및 공간 전시	대한민국	12월 31일
GIANTSTEP Studios Inc.	100.00%	100.00%	광고 및 영상콘텐츠 제작	미국	12월 31일

(2) 보고기간종료일 현재 종속기업투자 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

회사명	당기말				전기말			
	취득원가	순자산	장부금액	손상차손	취득원가	순자산	장부금액	손상차손
		지분가액		누계		지분가액		누계
(주)빅인스퀘어	2,300,000	1,949,546	2,300,000	-	2,300,000	2,180,893	2,300,000	-
키마시스템즈(주)	300,000	816,962	300,000	-	300,000	1,008,884	300,000	-
GIANTSTEP Studios Inc.	2,245,116	(3,670,347)	-	(2,245,116)	2,245,116	(2,094,732)	-	(2,245,116)
(주)브이레인저	1,563,100	(1,035,567)	-	(1,563,100)	1,563,100	169,523	1,563,100	-
(주)사일로랩	12,056,038	2,511,637	4,065,772	(7,990,266)	12,056,038	3,099,215	10,712,640	(1,343,398)
합 계	18,464,254	572,231	6,665,772	(11,798,482)	18,464,254	4,363,783	14,875,740	(3,588,514)

(3) 당기 및 전기 중 종속기업투자의 변동 내역은 다음과 같습니다.

<당기>

(단위: 천원)

회사명	기 초	취 득	처 분	손상차손	기 말
(주)빅인스퀘어	2,300,000	-	-		2,300,000
키마시스템즈(주)	300,000	-	-	-	300,000
GIANTSTEP Studios Inc.	-	-	-	-	-
(주)브이레인저(*)	1,563,100	-	-	(1,563,100)	-
(주)사일로랩(*)	10,712,641	-	-	(6,646,869)	4,065,772
합 계	14,875,741	-	-	(8,209,969)	6,665,772

(*) 당기 중 미래 현금흐름할인법을 적용하여 손상차손을 인식하였습니다. 향후 5개년의 미래 현금흐름과 추정기간 종료 이후 영구현금흐름((주)사일로랩 : 영구성장율 1%, (주)브이레인저: 1%)을 세후할인율((주)사일로랩: 12.5%, (주)브이레인저 : 11.89%)을 적용하여 평가한 미래현금의 현재가치를 회수가능액으로 산정하였으며, 평가를 위한주요 자료로 이사회에 제출된 사업계획과 Bloomberg 및 EIU(Economist Intelligence Unit)의 최근 거시경제지표 등을 이용하여 평가하였습니다.

<전기>

(단위: 천원)

회사명	기 초	취 득	처 분	손상차손	기 말
(주)빅인스퀘어	2,300,000	-	-	-	2,300,000
키마시스템즈(주)	300,000	-	-	-	300,000
GIANTSTEP Studios Inc.(*)	791,826	-	-	(791,826)	-
(주)브이레인저	1,563,100	-	-	-	1,563,100
(주)사일로랩(*)	12,056,038	-	-	(1,343,398)	10,712,640
합 계	17,010,964	-	-	(2,135,224)	14,875,740

(*) 전기 중 미래 현금흐름할인법을 적용하여 손상차손을 인식하였습니다. 향후 5개년의 미래 현금흐름과 추정기간 종료 이후 영구현금흐름((주)사일로랩 : 영구성장율 1%, GIANTSTEP Studios Inc.: 0%)을 세후할인율((주)사일로랩: 14.69%, GIANTSTEP Studios Inc. : 15.86%)을 적용하여 평가한 미래현금의 현재가치를 회수가능액으로 산정하였으며, 평가를 위한주요 자료로 이사회에 제출된 사업계획과 Bloomberg 및 EIU(Economist Intelligence Unit)의 최근 거시경제지표 등을 이용하여 평가하였습니다.

(4) 보고기간종료일 현재 종속기업 요약재무정보는 다음과 같습니다.

<당기>

(단위: 천원)

구 분	(주)빅인스퀘어	키마시스템즈(주)	(주)브이레인저	GIANTSTEP Studios Inc.	(주)사일로랩
유동자산	2,414,435	1,514,891	583,887	937,372	3,275,439
비유동자산	883,959	502,853	563,031	269,181	4,168,131
자산계	3,298,394	2,017,744	1,146,918	1,206,553	7,443,570
유동부채	1,134,029	1,134,862	2,444,471	4,876,901	1,892,970
비유동부채	214,819	65,921	255,253	-	662,245
부채계	1,348,848	1,200,783	2,699,724	4,876,901	2,555,215
순자산	1,949,546	816,961	(1,552,806)	(3,670,348)	4,888,355
매출	8,801,330	3,899,753	1,334,201	788,346	4,170,112
당기순손익	(231,347)	(191,922)	(1,807,002)	(1,189,741)	(1,143,594)
기타포괄손익	-	-	-	(395,286)	-
총포괄손익	(231,347)	(191,922)	(1,807,002)	(1,585,027)	(1,143,594)

<전기>

(단위: 천원)

구 분	(주)빅인스퀘어	키마시스템즈(주)	(주)브이레인저	GIANTSTEP Studios Inc.	(주)사일로랩
유동자산	3,193,989	971,665	1,949,314	911,904	4,540,544
비유동자산	998,686	575,453	742,527	244,765	4,751,992
자산계	4,192,675	1,547,118	2,691,840	1,156,669	9,292,536
유동부채	1,890,743	518,007	2,073,128	3,251,401	2,365,713
비유동부채	121,039	20,227	364,516	-	894,873
부채계	2,011,782	538,234	2,437,645	3,251,401	3,260,586
순자산	2,180,893	1,008,884	254,196	(2,094,732)	6,031,949
매출	9,732,425	3,448,161	3,050,624	1,001,653	3,254,356
당기순손익	(235,283)	172,663	(425,416)	(1,817,282)	(697,877)
기타포괄손익	-	-	-	20,853	-
총포괄손익	(235,283)	172,663	(425,416)	(1,796,429)	(697,877)

15. 기타채무

보고기간종료일 현재 기타채무의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말		전기말	
	유동	비유동	유동	비유동
미지급금	3,605,539	-	2,005,183	-
미지급비용	608,206	-	533,450	-
합 계	4,213,745	-	2,538,633	-

16. 기타부채

보고기간종료일 현재 기타부채의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말		전기말	
	유동	비유동	유동	비유동
예수금	124,563	-	111,078	-
부가세예수금	247,430	-	584,039	-
선수금	1,553,797	-	5,654,746	-
선수수익	2,000	-	15,750	-
이연수익_국고보조금	197,128	-	272,610	-
기타장기종업원급여부채	-	266,902	-	164,560
합 계	2,124,918	266,902	6,638,223	164,560

17. 총당부채

(1) 보고기간종료일 현재 총당부채의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말		전기말	
	유동	비유동	유동	비유동
연차총당부채	404,060	-	506,543	-
프로젝트 손실총당부채	3,585,456	-	3,551,581	-
복구총당부채	-	151,552	-	190,643
합 계	3,989,516	151,552	4,058,124	190,643

(2) 당기 및 전기 중 총당부채의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기			전기		
	연차총당부채	프로젝트 손실총당부채	복구총당부채	연차총당부채	프로젝트 손실총당부채	복구총당부채
기 초	506,543	3,551,581	190,643	374,982	2,155,794	188,414
증 가	-	862,336	2,309	131,561	2,425,633	2,229
감 소	(102,483)	(828,461)	(41,400)	-	(1,029,846)	-
기 말	404,060	3,585,456	151,552	506,543	3,551,581	190,643

18. 퇴직급여

당사는 2020년 1월 1일을 기준으로 퇴직급여제도를 확정급여형에서 확정기여형으로 변경하였습니다. 이에 따라 당기말 현재 확정급여채무는 없으며 확정기여형으로 신한은행 등에 퇴직연금을 적립하고 있습니다.

(1) 당기 및 전기 중 퇴직급여제도와 관련하여 인식된 손익은 다음과 같으며 전액 확정기여형에 대한 금액입니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
당기근무원가	1,464,921	1,568,281

(2) 기타장기종업원급여

당사는 일정기간 이상 근무한 장기근속 임직원에게 기타장기종업원급여를 제공하고 있습니다. 이러한 급여의 예상원가는 확정급여형 퇴직급여제도에서 사용한 것과 동일한 회계처리 방법을 사용하여 근무기간 동안 인식되며, 보험수리적 가정의 변경 및 보험수리적 가정과 실제로 발생한 결과의 차이로 인해 발생하는 재측정요소는 발생한 기간에 당기손익으로 인식하고 있습니다. 또한, 이러한 채무는 매년 적격성이 있는 독립적인 보험계리인에 의하여 평가되고 있습니다.

당기말 현재 기타장기종업원급여와 관련하여 266,902천원(전기말: 164,560천원)의 부채를 기타비유동부채로 계상하였으며, 102,342천원(전기 : 40,169천원)을 당기손익으로 인식하였습니다.

19. 자본에 관한 사항

(1) 보고기간종료일 현재 자본금과 관련된 사항은 다음과 같습니다.

(단위: 주,원)

구 분	당기말	전기말
발행할 주식의 총수	100,000,000 주	100,000,000
1주당 액면금액	500원	500
발행한 주식의 수	22,121,745 주	22,121,745
보통주자본금	11,060,872,500	11,060,872,500

(2) 당기 및 전기 중 자본금 및 자본잉여금의 변동 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 주,천원)

구 분	일자	주식수(주)	자본금	주식발행초과금	합 계
전기초	2023.01.01	22,121,745	11,060,873	122,554,188	133,615,061
주식선택권 소멸	2023.11.30	-	-	113,197	113,197
전기말	2023.12.31	22,121,745	11,060,873	122,667,385	133,728,258
당기초	2024.01.01	22,121,745	11,060,873	122,667,385	133,728,258
주식선택권 소멸	2024.09.30	-	-	62,892	62,892
당기말	2024.12.31	22,121,745	11,060,873	122,730,277	133,791,150

(3) 보고기간종료일 현재 기타자본구성요소의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말	전기말
주식매입선택권	2,078,507	2,005,261

20. 주식기준보상

(1) 보고기간말 현재 당사가 부여한 주식기준보상 약정은 다음과 같습니다.

구 분	내 용	
	2차	3차
부여일	2021-08-13	2022-08-31
부여수량	69,876주	80,500주
부여방법	신주교부	신주교부, 차액보상
행사가격	42,200원	25,700원
행사가능기간	2023년 08월 13일 ~ 2026년 08월 13일	2024년 08월 31일 ~ 2027년 08월 31일
조건	용역제공기간 : 2년	용역제공기간 : 2년

(2) 주식매수선택권의 공정가치 산정에 적용된 가정은 다음과 같습니다.

구 분	내 용	
	2차	3차
부여일 현재 주가	82,119원	23,450원
무위험 이자율	1.662%	3.665%
기대행사기간	2023년 08월 13일 ~ 2026년 08월 13일	2024년 08월 31일 ~ 2027년 08월 31일
예상주가변동성	59.91%	56%
단위당 공정가치	20,943원	9,842원

(3) 보고기간말 현재 당사가 부여하고 있는 주식매수선택권에 관한 세부내역은 다음과 같습니다

(단위: 주,원)

구분	당기말				전기말			
	2차		3차		2차		3차	
	수량	주당 행사가액	수량	주당 행사가액	수량	주당 행사가액	수량	주당 행사가액
기초	72,879	42,200원	91,000	25,700원	80,686	42,200원	101,000	25,700원
부여	-	-	-	-	-	-	-	-
행사	-	-	-	-	-	-	-	-
소멸	(3,003)	-	(10,500)	-	(7,807)	-	(10,000)	-
기말	69,876	42,200원	80,500	25,700원	72,879	42,200원	91,000	25,700원

(4) 주식기준보상거래와 관련 비용은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기	전기
보고기간 누적인식액	2,254,595	2,118,458
보고기간 이후 인식될 비용		
1년 이내	-	239,478
1년 이후 2년 이내	-	-
합 계	-	239,478

21. 이익잉여금

(1) 보고기간종료일 현재 이익잉여금의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말	전기말
기초금액	(40,131,297)	(14,526,270)
당기순이익(손실)	(28,725,217)	(25,605,027)
기말금액	(68,856,514)	(40,131,297)
이익준비금(*)	26,000	26,000
미처분이익잉여금	(68,882,514)	(40,157,297)

(*) 당사는 대한민국에서 제정되어 시행 중인 상법의 규정에 따라, 자본금의 50%에달할 때까지 매 결산기마다 현금에 의한 이익배당금의 10% 이상을 이익준비금으로 적립하고 있습니다. 동 이익준비금은 현금으로 배당할 수 없으나 자본전입 또는 결손보전이 가능하며, 자본준비금과 이익준비금의 총액이 자본금의 1.5배를 초과하는 경우 주주총회의 결의에 따라 그 초과한 금액범위에서 자본준비금과 이익준비금을 감액할 수 있습니다.

(2) 결손금처리계산서의 내역은 다음과 같습니다.

결 손 금 처 리 계 산 서

제 17(당) 기	2024년 1월 1일 부터	제 16(전) 기	2023년 1월 1일 부터
	2024년 12월 31일 까지		2023년 12월 31일 까지
처분예정일	2025년 3월 31일	처분확정일	2024년 3월 28일

과 목	제 17 (당) 기말		제 16 (전) 기말	
I . 미처리결손금		(68,882,514,124)		(40,157,297,412)
1. 전기이월미처리결손금(미처분이익잉여금)	(40,157,297,412)		(14,552,270,208)	
2. 당기순이익(손실)	(28,725,216,712)		(25,605,027,204)	
II . 결손처리액		-		-
III.차기이월 미처리결손금		(68,882,514,124)		(40,157,297,412)

22. 수익

(1) 수익으로 인식한 금액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
고객과의 계약에서 생기는 수익	32,160,160	24,279,741
기타 원천으로부터의 수익	342,046	188,622
합 계	32,502,206	24,468,363

(2) 보고기간종료일 현재 고객과의 계약에서 생기는 수익의 구분은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기	전기
재화 또는 용역의 유형		
용역의 제공으로 인한 수익	32,160,160	24,279,741
재화의 판매로 인한 수익	-	-
고객과의 계약에서 생기는 수익 합계	32,160,160	24,279,741
지리적시장		
국내	32,160,160	23,538,440
해외	-	741,301
고객과의 계약에서 생기는 수익 합계	32,160,160	24,279,741
재화나 용역의 이전 시기		
기간에 걸쳐 이전하는 용역	32,160,160	24,279,741
고객과의 계약에서 생기는 수익 합계	32,160,160	24,279,741

(3) 당기 및 전기중 매출액의 10%인 고객은 아래와 같습니다.

(단위: 천원)

회사명	당기	전기
고객사 1	6,548,092	4,166,840
고객사 2	-	3,023,510

(4) 보고기간종료일 현재 계약잔액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기말	전기말
계약자산	3,507,941	2,303,703
계약부채	1,116,001	4,845,361

(5) 당기말 및 전기말의 계약의 내역은 다음과 같습니다.

<당기말>

(단위: 천원)

구분	총 계약금액	누적 수익 인식	청구채권	계약자산	계약부채
광고	2,954,500	2,136,360	446,500	1,794,900	105,040
리얼타임콘텐츠	3,338,392	1,469,529	1,469,204	418,586	418,261
영상	7,552,564	3,680,712	3,391,480	761,000	471,768
전시공간 구축	5,518,631	3,658,382	3,245,860	533,455	120,932
총합계	19,364,087	10,944,983	8,553,044	3,507,941	1,116,001

<전기말>

(단위: 천원)

구분	총 계약금액	누적 수익 인식	청구채권	계약자산	계약부채
광고	2,372,400	1,394,361	893,500	781,896	281,034
리얼타임콘텐츠	7,129,132	2,586,325	5,426,148	347,970	3,187,792
영상	4,712,000	2,211,192	2,177,100	600,509	566,418
전시공간 구축	6,553,770	3,312,514	3,549,302	573,328	810,117
총합계	20,767,302	9,504,392	12,046,050	2,303,703	4,845,361

(6) 진행계약이행과 관련하여 서울보증보험으로부터 보증을 제공받고 있습니다.(주석 28).

(7) 당기말 및 전기말의 원가기준 투입법을 적용하여 진행기준수익을 인식한 계약으로서 계약금액이 전기 매출액의 5% 이상인 주요 계약의 내역은 다음과 같습니다.

<당기말>

(단위: 천원)

계약명(*)	계약일	종료일 (종료예상일)	진행률(%)	매출채권	계약자산	계약부채
프로젝트A	2023-06-05	2024-02-28	100	-	-	-
프로젝트B	2023-03-27	2024-08-31	100	-	-	-
프로젝트C	2021-11-05	2024-12-20	100	-	-	-
프로젝트D	2024-06-01	2025-03-31	67	-	533,455	-
프로젝트E	2023-12-29	2025-04-30	66	-	-	61,818
프로젝트F	2024-09-05	2025-05-30	30	-	-	-
프로젝트G	2023-03-02	2025-12-31	60	1,100,000	437,800	-

(*) 고객과의 계약상 계약과 관련된 구체적인 정보는 비밀/비공개 사항으로 규정하고 있기 때문에 계약의 세부명칭은 공시 생략하였습니다.

<전기말>

(단위: 천원)

계약명(*)	계약일	종료일 (종료예상일)	진행률(%)	매출채권	계약자산	계약부채
프로젝트A	2022-08-08	2023-02-21	100	-	-	-
프로젝트B	2022-09-14	2023-08-31	100	-	-	-
프로젝트C	2023-08-15	2023-12-31	100	-	-	-
프로젝트D	2023-06-05	2024-02-28	83.56	-	353,103	-
프로젝트E	2023-03-27	2024-07-31	29.08	-	-	278,660
프로젝트F	2023-12-29	2025-04-30	0	-	-	-
프로젝트G	2021-11-05	2026-11-05	14.58	-	-	2,562,489

(8) 총계약수익과 총예정원가의 추정치 변동

진행 중인 계약 중 계약변경 및 원가변동 요인 등으로 전기 대비 총계약수익과 총예정원가의 추정치가 변동되었고, 이에 따라 당기(전기)와 미래기간의 손익, 계약자산에 영향을 미치는 금액은 다음과 같습니다.

<당기말>

(단위: 천원)

구분	당기말				
	총계약수익의 추정변동	총예정원가의 추정 변동	당기 손익에 미치는 영향	미래 손익에 미치는 영향	계약자산 및 계약부채 변동
영상부문	4,063,000	308,251	(717,382)	4,472,131	437,800
리얼타임부문	(3,000)	(9,723)	(53,919)	60,643	(161,213)
전시공간부문	-	162,226	454,312	(616,538)	689,185
합계	4,060,000	460,754	(316,989)	3,916,236	965,772

<전기말>

(단위: 천원)

구분	전기말				
	총계약수익의 추정변동	총예정원가의 추정 변동	당기 손익에 미치는 영향	미래 손익에 미치는 영향	계약자산 및 계약부채 변동
리얼타임부문	-	(1,128,327)	(177,283)	1,305,610	266,839

당기와 미래 손익에 미치는 영향은 계약 개시 후 당기말까지 발생한 상황에 근거하여 추정 한 총예정원가와 당기말 현재 총계약수익의 추정치에 근거하여 산정한 것이며, 총예정원가와 총계약수익은 미래 기간에 변동될 수 있습니다.

23. 영업비용

당기 및 전기 중 영업비용의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
종업원급여	14,803,528	15,929,069
복리후생비	2,594,726	2,626,761
지급임차료	108,572	101,239
감가상각비	4,011,475	3,831,867
무형자산상각비	243,309	335,872
사용권자산감가상각비	1,678,013	1,949,659
외주용역비	9,676,382	8,322,603
지급수수료	3,163,525	2,439,882
경상연구개발비(*)	7,320,475	7,490,353
주식보상비용	93,489	474,838
전력비	390,770	452,532
프로젝트손실비용	33,875	1,395,787
기타비용	1,317,393	1,764,916
합 계	45,435,532	47,115,378

(*) 종업원급여, 비용 등 으로 인식한 경상연구개발비 총액이 포함되어 있습니다.

24. 영업외수익과 영업외비용

당기 및 전기 중 영업외수익 및 영업외비용의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
영업외수익:		
유형자산처분이익	6,252	-
무형자산손상차손환입	-	41,400
리스자산처분이익	66,223	507
잡이익	233,502	10,797
소 계	305,977	52,704
영업외비용:		
기부금	-	-
종속기업투자손상차손	8,209,969	2,135,223
유형자산손상차손	-	483,985
무형자산손상차손	31,960	141,926
기타의 대손상각비	3,485,190	2,646,036
잡손실	2,776	22,783
유형자산폐기손실	36,978	988
소 계	11,766,873	5,430,941

25. 금융수익과 금융비용

당기 및 전기 중 금융수익과 금융비용의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
금융수익 :		
이자수익	2,013,858	2,975,898
당기손익인식금융자산처분이익	104,207	487,665
당기손익인식금융자산평가이익	640,214	171,305
외환차익	47,005	35,756
외화환산이익	507,811	25,209
소 계	3,313,095	3,695,833
금융비용 :		
이자비용	264,940	278,346
당기손익인식금융자산처분손실	9,515	3,468
당기손익인식금융자산평가손실	7,359,149	1,234,685
외환차손	9,091	14,588
외화환산손실	1,394	37,384
소 계	7,644,089	1,568,471

26. 법인세비용

- (1) 당기 및 전기 중 당사의 당기손익에 대한 법인세 및 법인세비용은 없습니다.
- (2) 당기 및 전기 중 법인세비용차감전순이익과 법인세비용 간의 관계는 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
법인세비용차감전순이익(손실)	(28,725,217)	(25,605,027)
적용세율에 따른 세부담액	(6,003,570)	(5,351,451)
조정사항	6,003,570	5,351,451
종속기업투자손익	-	-
비공제비용	37,413	173,973
비과세수익	-	-
이연법인세 미인식 효과	5,964,461	5,161,830
기타	1,696	15,647
법인세비용(수익)	-	-
유효세율(*)	-	-

(*) 법인세비용차감전순손실이 발생하여 산출하지 아니하였습니다.

(3) 당기 및 전기 중 주요 이연법인세자산(부채)의 변동내역은 다음과 같습니다.

<당기>

(단위: 천원)

구 분	기 초	당기손익반영	자본반영	기 말
일시적차이로 인한 이연법인세:				
금융상품	(125,339)	1,431,608	-	1,306,269
국고보조금	95,556	(17,750)	-	77,806
미수수익	(49,464)	(29,143)	-	(78,607)
손실충당부채	742,280	7,080	-	749,360
연차수당부채	105,867	(21,418)	-	84,449
종속기업투자주식	753,588	1,712,295	-	2,465,883
장기종업원급여부채	34,393	21,390	-	55,783
업무용승용차	29,293	(2,695)	-	26,598
무형자산	32,988	(1,888)	-	31,100
사용권자산	(1,629,532)	538,315	-	(1,091,217)
리스부채등	1,700,724	(538,413)	-	1,162,311
미지급비용등	82,148	2,936	-	85,084
현재가치할인차금등	164	(21)	-	143
유형자산	101,153	(25,288)	-	75,865
대손충당금	560,455	728,405	-	1,288,860
소 계	2,434,274	3,805,413	-	6,239,687
이월세액공제 등으로 인한 이연법인세:				
이월세액공제로 인한 이연법인세	3,478,419	1,639,114	-	5,117,533
이월결손금으로 인한 이연법인세	6,713,125	2,153,064	-	8,866,189
소 계	10,191,544	3,792,178	-	13,983,722
미인식 일시적차이	(2,434,274)	(3,805,413)	-	(6,239,687)
미인식 이월결손금 및 이월세액공제	(10,191,544)	(3,792,178)	-	(13,983,722)
소 계	(12,625,818)	(7,597,591)	-	(20,223,409)
합 계	-	-	-	-

<전기>

(단위: 천원)

구 분	기 초	당기손익반영	자본반영	기 말
일시적차이로 인한 이연법인세:				
금융상품	(270,045)	144,706	-	(125,339)
국고보조금	21,446	74,110	-	95,556
미수수익	(134,695)	85,231	-	(49,464)
손실충당부채	452,717	289,564	-	742,280
연차수당부채	78,746	27,121	-	105,867
종속기업투자주식	305,191	448,397	-	753,588
장기종업원급여부채	26,122	8,271	-	34,393
업무용승용차	23,013	6,280	-	29,293
무형자산	10,577	22,411	-	32,988
사용권자산	(1,728,803)	99,271	-	(1,629,532)
리스부채등	1,779,669	(78,945)	-	1,700,724
미지급비용등	117,474	(35,326)	-	82,148
현재가치할인차금등	524	(360)	-	164
유형자산	-	101,153	-	101,153
대손충당금	-	560,455	-	560,455
소 계	681,936	1,752,339	-	2,434,274
이월세액공제 등으로 인한 이연법인세:				
이월세액공제로 인한 이연법인세	1,934,453	1,543,966	-	3,478,419
이월결손금으로 인한 이연법인세	3,303,634	3,409,491	-	6,713,125
소 계	5,238,087	4,953,457	-	10,191,544
미인식 일시적차이	(681,936)	(1,752,338)	-	(2,434,274)
미인식 이월결손금 및 이월세액공제	(5,238,087)	(4,953,457)	-	(10,191,544)
소 계	(5,920,023)	(6,705,795)	-	(12,625,818)
합 계	-	-	-	-

(4) 보고기간종료일 현재 이연법인세자산으로 인식하지 않은 차감할 일시적차이의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기말	전기말	사유
종속회사투자	2,465,883	753,588	처분하지 않을 예정
그 밖의 일시적차이	3,773,803	1,680,686	과세소득 실현불확실
이월세액공제로 인한 이연법인세효과	5,117,533	3,478,419	과세소득 실현불확실
이월결손금으로 인한 이연법인세효과	8,866,189	6,713,125	과세소득 실현불확실

(5) 보고기간종료일 현재 세무상 이월결손금 및 이월세액공제의 만기는 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

연 도	이월결손금	이월세액공제
-----	-------	--------

2027	-	27,530
2028	753,799	235,269
2029	1,114,839	459,759
2030	-	308,896
2031	-	607,994
2032	-	1,260,538
2033	-	1,498,360
2034	-	719,187
2035	2,194,689	-
2036	-	-
2037	11,615,071	-
2038	16,413,174	-
2039	10,330,385	-
합 계	42,421,957	5,117,533

27. 주당손익

당기 및 전기 중 당사의 기본 및 희석주당손익 산정내역은 다음과 같습니다.

(1) 기본주당순손익

(단위: 원, 주)

구 분	당기	전기
보통주 당기순손실	28,725,216,712	25,605,027,204
가중평균유통보통주식수(*)	22,121,745	22,121,745
기본주당 순손실	1,299	1,157

(*) 가중평균보통주식수

(단위: 주)

구 분	당기	전기
기초발행주식수	22,121,745	22,121,745
유상증자	-	-
주식매수선택권 행사	-	-
가중평균유통보통주식수	22,121,745	22,121,745

(2) 희석주당순손익

기본주당순손익은 회사의 보통주당기순손익을 가중평균 유통보통주식수로 나누어 산정하였습니다. 당사는 주식선택권을 발행하고 있으나 동 희석성잠재적보통주로 인하여 희석화 효과가 발생하지 않으므로 당기의 희석주당순손실은 기본주당순손실과 동일합니다.

(3) 잠재적 보통주

반희석효과로 인하여 희석주당순이익을 계산할 때 고려하지 않았지만 잠재적으로 미래에 기본주당순이익을 희석화할 수 있는 잠재적 보통주의 내용은 다음과 같습니다.

<당기>

(단위: 원,주)

구 분	청구기간	발행될보통주식수
주식매수선택권(2차)	2023년 08월 13일 ~ 2026년 08월 13일	69,876
주식매수선택권(3차)	2024년 08월 31일 ~ 2027년 08월 31일	80,500
소 계		150,376

<전기>

(단위: 주)

구 분	청구기간	발행될보통주식수
주식매수선택권(2차)	2023년 08월 13일 ~ 2026년 08월 13일	72,879
주식매수선택권(3차)	2024년 08월 31일 ~ 2027년 08월 31일	91,000
소 계		163,879

28. 우발상황 및 약정사항

- (1) 당기말 현재 회사는 서울보증보험에 가입하고 있으며 7,428,947천원(전기말: 6,178,495천원)의 이행지급보증 등에 가입되어 있습니다.
- (2) 당기말 현재 회사는 직원의 우리사주취득자금대출과 관련하여 총 한도 427,638천원(전기말: 567,178천원)의 연대보증을 제공하는 동시에 한국증권금융의 정기예금을 담보로 제공하고 있습니다.
- (3) 당기말 현재 당사는 종속기업인 (주)빅인스퀘어의 차량 리스 계약과 관련하여 57,048천원의 연대보증을 제공하고 있습니다.
- (4) 당기말 현재 차량 리스 계약과 관련하여 대표이사의 연대보증을 제공받고 있습니다.
- (5) 당기말 현재 당사는 임직원의 주식매수선택권 행사 자금 대출과 관련하여 신한은행에 총 한도 569,200천원의 대출 보증을 제공하는 동시에 동 은행의 정기예금을 담보로 제공하고 있습니다. (사용제한 예금 860,000천원)
- 6) 당기말 현재 당사가 피고로 계류 중인 소송사건은 존재하지 않습니다.
- (7) 당기말 현재 당사가 보유한 스프링캠프-KIF 초기전문 투자조합에 대한 출자약정 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	출자약정액	누적출자액	잔여약정액
스프링캠프-KIF 초기전문 투자조합	1,000,000	800,000	200,000

29. 특수관계자 거래

(1) 보고기간종료일 현재 당사와 특수관계에 있는 종속회사는 다음과 같습니다.

구 분	당기말	전기말
종속기업	(주)빅인스퀘어	(주)빅인스퀘어
	키마시스템즈(주)	키마시스템즈(주)
	(주)브이레인저	(주)브이레인저
	(주)사일로랩	(주)사일로랩
	GIANTSTEP Studios Inc.	GIANTSTEP Studios Inc.

(2) 당기 및 전기 중 특수관계자와의 거래내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

특수관계구분	회사명	당기				전기			
		매출	기타수익	유형자산취득	기타비용	매출	기타수익	유형자산취득	기타비용
종속기업	(주)빅인스퀘어(*1)	245,166	-	-	256,373	283,548	-	-	785,999
	키마시스템즈(주)	-	10,678	-	140,760	-	1,626	411,241	177,892
	(주)브이레인저(*2)	-	63,522	-	737,435	12,333	49,907	-	452,711
	(주)사일로랩	13,750	-	-	194,196	1,250	-	-	10,000
	GIANTSTEP Studios Inc.	30,000	156,857	-	213,082	10,000	94,409	-	592,122
기타특수관계자	주요경영진	-	27,267	-	-	-	20,007	-	-
합 계		288,916	258,324	-	1,541,846	307,131	165,949	411,241	2,018,724

(*1) 진행기준 매출, 매입액이 포함되어 있습니다.

(*2) 진행기준 매입액이 포함되어 있습니다.

(3) 당기 및 전기 중 특수관계자에 대한 자금거래 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

특수관계구분	회사명	당기		전기	
		자금대여거래		자금대여거래	
		대여	회수	대여	회수
종속기업	(주)브이레인저(*)	500,000	-	-	-
	키마시스템즈(주)(*)	600,000	150,000	150,000	150,000
	GIANTSTEP Studios Inc.(*)	1,470,000	-	1,289,400	-
기타특수관계자	주요경영진	-	300,000	500,000	-

(*) 당기 중 종속기업인 (주)브이레인저, 키마시스템즈(주), GIANTSTEP Studios Inc 에게 자금을 대여하였습니다.

(4) 보고기간종료일 현재 특수관계자에 대한 채권·채무내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

특수관계구분	회사명	당기말				전기말			
		매출채권	기타채권	매입채무	기타채무	매출채권	기타채권	매입채무	기타채무
종속기업	(주)빅인스퀘어	-	-	-	276,494	22,834	-	-	138,284
	키마시스템즈(주)	-	454,064	-	7,700	-	-	-	7,095
	(주)브이레인저(*)	-	1,614,266	-	53,964	-	1,052,811	-	-
	(주)사일로랩	-	-	-	37,787	16,500	-	-	-
	GIANTSTEP Studios Inc(*)	30,146	4,518,598	-	18,979	10,000	2,647,019	-	25,035
기타특수관계자	주요경영진	-	493,226	-	-	-	779,968	-	-
합 계		30,146	7,080,154	-	394,924	49,334	4,479,798	-	170,414

(*) 당기말 현재 대여금 및 미수수익에 대하여 6,131,226천원(전기말: 2,646,036천원)의 대손충당금이 설정되어 있습니다.

(5) 주요 경영진에 대한 보상내역

회사는 기업활동의 계획, 운영, 통제에 대하여 중요한 권한과 책임을 가진 이사와 이사회의 구성원 등을 주요 경영진으로 판단하였으며, 당기 및 전기 중 주요 경영진에 대한 보상내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
급여 및 기타 단기종업원 급여	773,585	841,850
퇴직급여	61,132	66,821
합 계	834,717	908,671

30. 현금흐름표

(1) 현금흐름표상 영업으로부터 창출된 현금의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
1. 당기순손실	(28,725,217)	(25,605,027)
2. 조정 항목 :	23,448,920	13,075,631
감가상각비	4,862,000	4,864,926
무형자산상각비	286,022	372,184
사용권자산상각비	2,026,207	2,201,501
대손상각비(환입)	1,706	(3,163)
당기손익공정가치금융자산평가손실	7,359,149	1,234,685
당기손익공정가치금융자산처분손실	9,515	3,468
종속기업투자손상차손	8,209,969	2,135,223
기타의대손상각비	3,485,190	2,646,036
급여	112,239	289,901
퇴직급여	(69,796)	(97,154)
유형자산폐기손실	36,978	988
유형자산손상차손	-	483,985
무형자산손상차손	31,960	141,926
주식보상비용	136,137	791,592
프로젝트예상손실	33,875	1,395,787
이자비용	264,940	278,346
외화환산손실	1,394	37,384
이자수익	(2,013,858)	(2,975,898)
당기손익공정가치금융자산처분이익	(104,207)	(487,665)
당기손익공정가치금융자산평가이익	(640,214)	(171,305)
유형자산처분이익	(6,252)	-
무형자산손상차손 환입	-	(41,400)
외화환산이익	(507,811)	(25,209)
리스자산처분이익	(66,223)	(507)
3. 영업활동으로 인한 자산·부채의 변동:	(3,052,942)	639,374
매출채권의 감소(증가)	(2,720,044)	(5,466,124)
미수금의 감소(증가)	(259,787)	(252,803)
선금금의 감소(증가)	956,316	(998,041)
선급비용의 감소(증가)	(178,689)	(179,251)
부가세예수금의 증가(감소)	(336,609)	476,448
미지급금의 증가(감소)	1,757,890	639,831

미지급비용의 증가(감소)	32,173	(399,934)
예수금의 증가(감소)	376,380	83,502
선수금의 증가(감소)	(2,634,759)	6,713,996
선수수익의 증가(감소)	(13,750)	21,750
정부보조금의 증가(감소)	(32,063)	-
4. 영업으로부터 창출된 현금흐름	(8,329,239)	(11,890,022)

(2) 현금의 유입과 유출이 없는 거래는 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
장기금융상품 유동성대체	2,602,800	6,631,720
사용권자산과 리스부채 등의 처분	1,274,331	13,733
사용권자산과 리스부채 등의 인식	724,868	1,779,642

(3) 당기 중 재무활동에서 발생한 부채의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	기초	재무활동현금흐름 에서 발생한 변동	기타	당기말
리스부채	7,450,079	(1,833,088)	(447,529)	5,169,462
재무활동으로부터의 총부채	7,450,079	(1,833,088)	(447,529)	5,169,462

31. 보고기간 후 사건

회사는 아래와 같이 제3자배정 대상자인 주식회사 하이브아이엠과의 유상증자를 진행하였습니다.

구 분	내역
대상회사	주식회사 하이브아이엠
증자 방식	제3자배정증자
증자 목적	주식회사 하이브아이엠과 사업협력 및 리얼타임 콘텐츠 기반의 제작협력관계 강화 등을 위한 장기적 파트너십 구축
신주의 종류 / 수	보통주식 (주) / 190,476주
1주당 액면가액	500원
신주 발행가액	5,250원
운영자금	999,999,000원
납입일	2025.01.14
신주의 상장일	2025.02.06
이사회결의일(결정일)	2025.01.06

6. 배당에 관한 사항

가. 배당관련 예측가능성 제공에 관한 사항

당사는 주주 이익 극대화를 전제로 하여 회사 이익의 일정 부분을 주주에게 환원하는주요 수단으로 배당을 할 수 있습니다. 그러나 배당 여부는

당사 재무정책의 우선 순위, 즉 미래 전략 사업을 위한 투자와 적정 수준의 현금 확보 원칙을 우선적으로 달성후, 실적과 Cash Flow 상황 등을 감안하여 전략적으로 결정하고 있습니다. 당사가 보유한 현금은 미래의 성장을 위한 동력을 확보하는데 사용할 예정이며, 당사의 미래 성장과 주주 환원을 균형있게 고려하여 배당 여부를 검토하겠습니다.

나. 배당에 관한 사항

배당에 관한 회사의 중요한 정책, 배당의 제한에 관한 사항 등은 아래와 같이 당사 정관에서 규정하고 있습니다.

제12조(신주의 동등배당)

회사가 정한 배당기준일 전에 유상증자, 무상증자 및 주식배당에 의하여 발행한 주식에 대하여는 동등배당한다

제50조(이익금의 처분)

회사는 매사업연도의 처분전 이익잉여금을 다음과 같이 처분한다.

1. 이익준비금
2. 기타의 법정준비금
3. 배당금
4. 임의 적립금
5. 기타의 이익잉여금처분액

제51조(이익 배당)

- ① 이익배당은 금전 또는 금전 외의 재산으로 할 수 있다.
- ② 이익의 배당을 주식으로 하는 경우 회사가 종류주식을 발행한 때에는 각각 그와 같은 종류의 주식으로 할 수 있다.
- ③ 제1항의 배당은 이사회 결의로 정하는 배당기준일 현재의 주주명부에 기재된 주주 또는 등록된 질권자에게 지급한다.
- ④ 이익배당은 주주총회의 결의로 정한다. 다만, 제48조제⑥항에 따라 재무제표를 이사회가 승인하는 경우 이사회 결의로 이익배당을 정한다.

다. 정관상 배당절차 개선방안 이행 가부

구분	현황 및 계획
정관상 배당액 결정 기관	주주총회 (*재무제표 이사회 승인 시 이사회)

정관상 배당기준일을 배당액 결정 이후로 정할 수 있는지 여부	여
배당절차 개선방안 이행 관련 향후 계획	사업현황 등을 고려하여 향후 개선방안에 대하여 검토하도록 하겠습니다.

라. 배당액 확정일 및 배당기준일 지정 현황

구분	결산월	배당여부	배당액 확정일	배당기준일	배당 예측가능성 제공여부	비고
-	2022년 12월	X	-	-	X	-
-	2023년 12월	X	-	-	X	-
-	2024년 12월	X	-	-	X	-

마. 주요배당지표

구 분	주식의 종류	당기	전기	전전기
		제17기	제16기	제15기
주당액면가액(원)		500	500	500
(연결)당기순이익(백만원)		-28,284	-25,162	-12,676
(별도)당기순이익(백만원)		-28,725	-25,605	-11,090
(연결)주당순이익(원)		-1,223	-1,112	-560
현금배당금총액(백만원)		-	-	-
주식배당금총액(백만원)		-	-	-
(연결)현금배당성향(%)		-	-	-
현금배당수익률(%)	-	-	-	-
	-	-	-	-
주식배당수익률(%)	-	-	-	-
	-	-	-	-
주당 현금배당금(원)	-	-	-	-
	-	-	-	-
주당 주식배당(주)	-	-	-	-
	-	-	-	-

마. 과거 배당 이력

(단위: 회, %)

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

(주1) 당사는 과거 배당 이력이 없어 기재를 생략합니다.

바. 이익참가부사채의 잔액 등

당사는 본 보고서 작성 기준일 현재 해당사항이 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
2008.07.03	-	보통주	30,000	10,000	10,000	설립자본금
2016.08.23	유상증자(제3자배정)	보통주	2,555	10,000	900,000	제3자배정(증자비율 : 8.5%)
2016.09.01	유상증자(제3자배정)	보통주	1,890	10,000	900,000	제3자배정(증자비율 : 5.8%)
2017.05.01	주식분할	보통주	654,455	500	-	-
2017.11.28	무상증자	보통주	6,200,100	500	500	(주1)
2018.02.23	유상증자(제3자배정)	보통주	150,000	500	7,250	제3자배정(증자비율 : 2.2%)
2019.04.12	유상증자(제3자배정)	상환전환우선주	127,880	500	7,820	제3자배정(증자비율 : 1.8%)
2020.08.11	유상증자(제3자배정)	전환우선주	716,699	500	9,767	제3자배정(증자비율 : 10.0%)
2020.08.29	유상증자(제3자배정)	전환우선주	102,386	500	9,767	제3자배정(증자비율 : 1.3%)
2020.09.09	전환권행사	보통주	946,965	500	-	(주2)
2021.03.19	유상증자(일반공모)	보통주	1,442,000	500	-	일반공모증자
2021.05.14	주식매수선택권행사	보통주	87,800	500	-	-
2021.06.24	신주인수권행사	보통주	140,000	500	11,000	제3자배정(증자비율 : 1.5%) (주3)
2021.12.18	유상증자(주주우선공모)	보통주	1,261,262	500	-	주주배정후 실권주 일반공모증자
2021.12.21	무상증자	보통주	10,917,027	500	-	무상증자 구주 1주당 신주 1주 배정
2022.07.04	주식매수선택권행사	보통주	162,168	500	-	(주4)
2022.12.05	유상증자(제3자배정)	보통주	125,523	500	-	제3자배정 (증자비율: 0.6%)
2025.01.06	유상증자(제3자배정)	보통주	190,476	500	-	제3자배정 (증자비율: 0.9%)

(주1) 주식수 확충을 목적으로 주식발행초과금을 재원으로 한 무상증자(증자비율 900%)를 실시하였습니다.

(주2) 2020.09.09.자로 당사가 발행하였던 우선주 전량이 보통주로 전환되었습니다.

(주3) 당사의 IPO 주관사인 한국투자증권(주)에서 2021.6.24. 자로 신주인수권을 행사하였습니다.

2021.7.9.자로 주권납입이 완료되어, 2021.7.26. 자로 상장되었습니다. 자세한 사항은 아래 표와 같습니다.

1. 공시명	증권 발행결과(신주인수권 행사)
--------	-------------------

2. 주요내용	1. 증권의 종류: 『증권 인수업무 등에 관한 규정』 제10조의 2에 따라 기업공개시 대표주관사(한국투자증권)에 부여한 당사의 신주를 취득할 수 있는 권리
	2. 발행내역 1) 발행예정 주식수(주) : 보통주 140,000주 2) 발행예정 금액(원) : 1,540,000,000원 3) 실제발행 주식수(주) : 보통주 140,000주 4) 실제발행 금액(원) : 1,540,000,000원 5) 주금 납입일 : 2021-07-09(*전액 납입 완료)
3. 결정(확인)일자	2021-07-09

(주4) 2022.7.4.자로 당사 주식매수선택권 제1차 부여 주식수(잔량) 162,168주를 행사하여 2022.07.22 자로 상장되었습니다.

(주5) 당사는 주식회사 하이브아이엠과의 사업 협력 및 리얼타임 콘텐츠 기반의 제작 협력 관계 강화를 위해, 2025년 2월 6일 약 10억원 규모의 제 3자배정 유상증자를 진행하여 총발행주식수가 22,312,221주로 증가하였습니다. 이는 다음 분기보고서부터 반영할 예정이며 자세한 사항은 2025.01.06 주요사항보고서(유상증자결정) 및 2025.01.14 증권발행결과 공시를 참고 부탁드립니다.

나. 채무증권 발행실적 등

당사는 본 보고서 작성 기준일 현재 미상환 전환사채, 미상환 신주인수권부사채, 미상환 전환형 조건부자본증권 등의 발행사실이 없어 기재를 생략합니다.

또한, 당사는 공시대상 기간 동안 채무증권 등의 발생실적이 없습니다.

[채무증권의 발행 등과 관련된 사항]

채무증권 발행실적

(기준일 : 2024년 12월 31일)

(단위 : 원, %)

발행회사	증권종류	발행방법	발행일자	권면(전자등록)총액	이자율	평가등급 (평가기관)	만기일	상환 여부	주관회사
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	-	-	-	-	-	-	-	-	-

기업어음증권 미상환 잔액

(기준일 : 2024년 12월 31일)

(단위 : 원)

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

	합계	-	-	-	-	-	-	-	-	-
--	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---

단기사채 미상환 잔액

(기준일 : 2024년 12월 31일)

(단위 : 원)

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

회사채 미상환 잔액

(기준일 : 2024년 12월 31일)

(단위 : 원)

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

신종자본증권 미상환 잔액

(기준일 : 2024년 12월 31일)

(단위 : 원)

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

조건부자본증권 미상환 잔액

(기준일 : 2024년 12월 31일)

(단위 : 원)

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

사채관리계약 주요내용 및 충족여부 등

(작성기준일 : 2024년 12월 31일)

(단위 : 원, %)

채권명	발행일	만기일	발행액	사채관리 계약체결일	사채관리회사
-	-	-	-	-	-

(이행현황기준일 : 2024년 12월 31일)

재무비율 유지현황	계약내용	-
-----------	------	---

	이행현황	-
담보권설정 제한현황	계약내용	-
	이행현황	-
자산처분 제한현황	계약내용	-
	이행현황	-
지배구조변경 제한현황	계약내용	-
	이행현황	-
이행상황보고서 제출현황	이행현황	-

7-2. 증권의 발행을 통해 조달된 자금의 사용실적

1) 공모자금의 사용내역

(기준일 : 2024년 12월 31일)

(단위 : 백만원)

구 분	회차	납입일	증권신고서 등의 자금사용 계획		실제 자금사용 내역		차이발생 사유 등
			사용용도	조달금액	내용	금액	
상장 일반공모	1	2021년 03월 18일	1) 시설자금 2) 운영자금 3) 타법인증권 취득자금 4) 연구개발(R&D) 자금 5) 기타	15,862	1) 시설자금 2) 운영자금 3) 타법인증권 취득자금 4) 연구개발(R&D) 자금 5) 기타	15,862	-
유상증자	2	2021년 12월 17일	1) 시설자금 2) 운영자금 3) 타법인증권 취득자금	98,504	1) 시설자금 2) 운영자금 3) 타법인증권 취득자금	74,756	사용 예정

- (주1) 상기 제1회차 공모자금은 IPO 자금 조달의 건으로 상기 '조달금액'에 상장주선인 의무인수금액 462백만원이 포함되었으며, 종속회사인 (주)브이레인저 자회사 편입, (주)페블러스 및 미국법인 투자, 버추얼스튜디오 설치 등으로 사용하였습니다.
- (주2) 상기 제1회차 조달금액 15,862백만원은 시설자금 5,148백만원, 운영자금 1,106백만원, 타법인증권취득자금 5,693백만원, 연구개발(R&D)자금 2,609백만원, 기타 1,306백만원으로 전액 사용 완료하였습니다.
- (주3) 상기 제2회차 공모자금은 주주배정 후 실권주 공모 유상증자로 자금 조달한 건으로 (주)사일로랩 인수, (주)알프레드 이미지웍스, (주)로커스 및 (주)페블러스 등에 대한 지분 투자, 버추얼 스튜디오, 전신스캐너 구축, 연구개발(R&D) 및 인건비 등으로 일부 사용하였습니다.
- (주4) 상기 미사용자금은 당사가 신규 사업부문으로 주력하고 있는 '리얼타임 콘텐츠 사업부문'에 사용할 계획이며, 특히 2024년도 12월에 필리핀에 소프트런칭을 진행하였으며, 2025년 상반기 중 그랜드 오픈 예정인 'Full 3D 모바일 게임'를 포함한 당사의 신규 사업모델의 연구개발(R&D) 및 시설투자 비용으로 사용할 예정입니다.

2) 사모자금의 사용내역

(기준일 : 2024년 12월 31일)

(단위 : 백만원)

구 분	회차	납입일	주요사항보고서의 자금사용 계획		실제 자금사용 내역		차이발생 사유 등
			사용용도	조달금액	내용	금액	

유상증자	-	2016.08.23	(1) 외국지사설립 및 운영자금 (2) 콘텐츠 사업관련 자회사 투자 및 M&A 자금 (3) 사업관련 유형자산 취득자금 (4) 차입금 상환자금 (5) 일반운영자금	2,300	좌동	2,300	-
유상증자	-	2016.09.01	(1) 외국지사설립 및 운영자금 (2) 콘텐츠 사업관련 자회사 투자 및 M&A 자금 (3) 사업관련 유형자산 취득자금 (4) 차입금 상환자금 (5) 일반운영자금	1,701	좌동	1,701	-
유상증자	-	2018.02.23	회사 운영 및 연구개발 자금	1,088	좌동	1,088	-
유상증자	-	2019.04.12	회사 운영 자금(제작/R&D 부서 인건비, 사업관련 유형자산 취득, 해외법인 운영, 개발 및 운영자금 등)	1,000	좌동	1,000	-
유상증자	-	2020.08.11	회사 운영 자금(제작/R&D 부서 인건비, 사업관련 유/무형자산 취득)	7,000	좌동	7,000	-
유상증자	-	2020.08.29	회사 운영 자금(제작/R&D 부서 인건비, 사업관련 유형자산 취득, 해외법인 운영, 개발 및 운영자금 등)	1,000	좌동	1,000	-

3) 미사용자금의 운용내역

(기준일 : 2024년 12월 31일) (단위 : 백만원)

종류	운용상품명	운용금액	계약기간	실투자기간
예·적금	정기예금(지역수협)	3,000	2024.07 ~ 2025.01	6개월
단기금융상품	나*****차	1,872	2024.06 ~ 2025.06	7개월
단기금융상품	카*****6	982	2024.11 ~ 2025.03	2개월
단기금융상품	카*****7	982	2024.08 ~ 2024.11	2개월
단기금융상품	카*****8	982	2024.09 ~ 2024.12	2개월
단기금융상품	카*****9	982	2024.06 ~ 2025.06	2개월
단기금융상품	카*****0	982	2024.09 ~ 2050.03	2개월
단기금융상품	MMF	1,463	-	-
채권	하*****호	5,000	2024.10 ~ 2025.01	3개월
채권	타*****차	3,000	2024.12 ~ 2025.03	1개월
채권	위*****차	2,003	2023.12 ~ 2025.08	13개월
채권	국고채권	1,000	2024.09 ~ 2050.03	4개월
예·적금	일반예금	1,500	-	-
계		23,748	-	

(주1) 상기 내역 중 수시입출금이 가능한 단기금융상품은 계약기간 및 실투자기간 기재를 생략합니다.

8. 기타 재무에 관한 사항

가. 재무제표 재작성 등 유의사항

1) 재무제표 재작성 유의사항

본 보고서 작성 기준일 현재 해당사항이 없어 기재를 생략합니다.

2) 합병, 분할, 자산양수도, 영업양수도

(1) 2021년 5월 17일에 (주)브이레인저 보통주를 인수하여 자회사로 편입하였습니다.

구분	세부 내용
대상회사	주식회사 브이레인저
양수목적	AR/VR, 리얼타임 콘텐츠 시장점유율 확대를 위한 자회사 편입
거래상대방(양도인)	(1) 구주양수 : 남효우 외 8명 (2) 제3자배정 유상증자(신주 취득)
계약체결일자	2021년 5월 17일
양수내역 및 신주취득 내역	주식회사 브이레인저 지분 66.7 %(118,700주) (1) 구주양수 : 보통주 40,700주 (2) 제3자배정 유상증자 신주 발행 주식수 : 보통주 78,000주
양수일자	2021년 5월 17일
거래대금 및 대금지급 조건	거래대금 총액 : 1,543,100,000 원 (1) 구주양수 총납입금액 : 529,100,000원 (2) 제3자배정 유상증자 납입금액 : 1,014,000,000원 (3) 대금지급조건 : 전액 현금 지급(납입완료)
기타 사항	(주)브이레인저(www.vranger.co.kr)는 리얼타임 엔진 및 볼류메트릭(Volumetric) 기술 활용이 뛰어난 업체로 AR/VR 콘텐츠, 리얼타임 콘텐츠, 가상공간 연출 등에 특화된 회사입니다.

(2) 2022년 4월 1일에 (주)사일로랩 보통주를 인수하여 자회사로 편입하였습니다.

구분	세부 내용
대상회사	주식회사 사일로랩
양수목적	리얼타임 콘텐츠 사업부문 중 인터랙티브 미디어 아트 신규 사업 확대를 위한 자회사 편입
거래상대방(양도인)	(1) 구주양수 : 박근호 외 1명 (2) 제3자배정 유상증자(신주 취득)
계약체결일자	2022년 4월 1일
양수내역 및 신주취득 내역	주식회사 사일로랩 지분 51.4%(33,400주) (1) 구주양수 : 보통주 18,400주 (2) 제3자배정 유상증자 신주 발행 주식수 : 보통주 15,000주
양수일자	2022년 4월 1일

거래대금 및 대금지급 조건	거래대금 총액 : 12,024,000,000 원 (1) 구주양수 총납입금액 : 6,624,000,000 원 (2) 제3자배정 유상증자 납입금액 : 5,400,000,000원 (3) 대금지급조건 : 전액 현금 지급(납입완료)
기타 사항	(주)사일로랩(https://silolab.kr/)는 사일로랩은 공학, 디자인, 영상을 베이스로 하는 인터랙티브 미디어 아트 랩(Interactive Media Art Lab)으로 키네틱 미디어 아트와 같은 리얼타임 콘텐츠에 특화된 회사입니다.

3) 우발채무 등에 관한 사항

(1) 당기말 현재 연결회사는 서울보증보험에 가입하고 있으며, 8,061,553천원(전기말: 6,424,499천원)의 이행지급보증 등에 가입되어 있습니다.

(2) 당기말 현재 연결회사는 직원의 우리사주취득자금대출과 관련하여 총 한도 427,638천원(전기말 : 567,178천원)의 연대보증을 제공하는 동시에 한국증권금융의 정기예금을 담보로 제공하고 있습니다.

(3) 당기말 현재 연결회사는 임직원의 주식매수선택권 행사 자금 대출과 관련하여 신한은행에 총 한도 569,200천원의 대출 보증을 제공하는 동시에 동 은행의 정기예금을 담보로 제공하고 있습니다.

(4) 당기말 현재 연결회사는 차량 리스 계약과 관련하여 대표이사의 연대보증을 제공받고 있습니다.

(5) 당기말 현재 연결회사는 매입채무의 대금지급과 관련하여 KEB하나은행에 외상매출담보 대출 약정이 체결되어 있으며, 당기말 현재 실행액은 없습니다.

(6) 당기말 현재 유형자산, 투자부동산이 다음과 같이 금융기관에 담보로 제공되어 있습니다

(단위: 천원)

과목	장부가액	관련부채	부채 금액	근저당권자	근저당권 설정금액
유형자산(토지)	113,100	유동성장기차입금	192,000	중소기업은행	230,400
유형자산(건물)	245,212				
투자부동산(토지)	303,900		620,000		744,000
투자부동산(건물)	657,152				
투자부동산(토지)	424,200		548,000		657,600
투자부동산(건물)	920,060				

(7) 당기말 현재 당사가 보유한 스프링캠프-KIF 초기전문 투자조합에 대한 출자약정 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	출자약정액	누적출자액	잔여약정액
스프링캠프-KIF 초기전문 투자조합	1,000,000	800,000	200,000

(8) 당기말 현재 연결회사가 피고로 계류 중인 소송사건은 존재하지 않습니다.

(9) 당기말 현재 연결회사는 기업은행의 법인카드 한도와 관련하여 주요 경영진으로부터 55,200천원의 연대보증을 제공받았습니다.

나. 대손충당금 설정현황(연결기준)

1) 계정과목별 대손충당금 설정 현황

(단위: 천원, %)

구 분	계정과목	채권금액	대손충당금	대손충당금 설정율
2024년	매출채권	9,513,999	1,139,667	11.98%
	대여금	4,619,144	-	-
	미수금	361,901	45,568	12.59%
	합 계	14,495,044	1,185,235	8.18%
2023년	매출채권	9,393,293	35,029	0.37
	대여금	4,027,168	-	-
	미수금	308,081	45,568	14.79
	합 계	13,728,542	80,596	0.59
2022년	매출채권	7,141,563	38,408	0.54
	대여금	3,244,777	-	-
	미수금	60,305	45,568	75.56
	합 계	10,446,645	83,975	0.80

2) 최근 3사업연도의 대손충당금 변동현황

(단위: 천원, %)

구 분	2024년	2023년	2022년
1. 기초 대손충당금 잔액합계	80,596	83,975	51,931
2. 순대손처리액(①-②±③)	-	(69,152)	-
① 대손처리액(상각채권액)	-	(69,152)	-
② 상각채권회수액	-	-	-
③ 기타증감액	-	-	-
3. 대손상각비 계상(환입)액	1,104,639	65,773	32,044

4. 연결범위변동	-	-	-
5. 기말 대손충당금 잔액합계	1,185,235	80,596	83,975

3) 매출채권 관련 대손충당금 설정 방침

연결회사의 매출에 대한 평균 신용공여기간은 3개월입니다. 과거 경험상 회수기일이 12개월 이상 경과한 채권은 일반적으로 회수되지 않으므로 12개월이 경과한 채권에 대하여 회수가 능액을 제외하고 전액 대손충당금을 설정하고 있습니다. 또한, 3개월 초과 12개월 이내 매출 채권에 대해서는 과거 채무불이행 경험 및 분석에 근거하여 결정된 미회수 추정금액을 대손충당금으로 설정하고 있습니다.

4) 매출채권 잔액 현황

(기준일 : 2024년 12월 31일)

(단위: 천원, %)

구분/경과기간		6월 이하	6월~1년 이하	1년~3년 이하	3년 초과	계
금액	일반	8,209,459	90,420	1,179,352	34,768	9,513,999
	특수관계자	-	-	-	-	-
	계	8,209,459	90,420	1,179,352	34,768	9,513,999
구성비율		86.3%	1.0%	12.4%	0.4%	100.0%

다. 재고자산 현황

1) 사업부문별 재고자산 현황

(단위: 천원, %)

사업부문	2024년	2023년	2022년
1. 광고 VFX, 영상 VFX, 리얼타임콘텐츠(주1)	-	-	-
2. 방송장비(주2)	542,293	312,367	168,596
3. 기타	-	-	-
합계	542,293	312,367	168,596
총자산대비 재고자산 구성비율(%) [재고자산합계÷기말자산총계×100]	0.59%	0.25	0.12
재고자산회전율 [연환산 매출원가÷{(기초재고+기말재고)÷2}]	4.71	5.28	12.03

(주1) 동사업부는 별도의 재고자산이 없어 기재를 생략합니다.

(주2) 당사의 연결대상 종속회사 중 키마시스템즈에 대한 내용입니다.

2) 재고자산의 실사내역

① 실사일자

실사(입회)시기	해당사항 없음
실사(입회)장소	해당사항 없음
실사(입회)대상	해당사항 없음
감사인 입회 여부	부

② 실사방법

회사는 외부감사인의 입회 하에 재고조사를 실시하고, 일부 품목에 대하여는 표본추출하여 실재성 및 완전성을 확인합니다.

- 사내보관재고 : 전수조사 실시를 기본으로 하며, 일부 중요성이 작은 품목의 경우 샘플조사 실시
- 사외보관재고 : 제3자 보관재고, 운송중인 재고에 대해서는 전수로 물품보유 확인서 징구 및 표본조사 병행

다만, 당사의 광고 VFX, 영상 VFX, 리얼타임 콘텐츠 등의 최종 산출물은 디지털 산출물로 별도의 재고자산이 존재하지 않습니다. 따라서 재고자산의 사업부문별 보유현황 및 실사내용 등의 기재를 생략합니다.

③ 장기채화재고 등의 현황

당사는 본 보고서 작성기준일 현재 해당 사항이 없어 기재를 생략합니다.

④ 기타 재고자산의 담보제공 여부

당사는 본 보고서 작성기준일 현재 해당 사항이 없어 기재를 생략합니다.

라. 수주계약 현황

기업공시서식 작성기준 제5-5-4조에 근거하여 본 보고서 작성기준일 현재 종료되지 아니한 주요 서비스에 대한 수주상황을 기재하여야 하나 (1) 당사의 광고 VFX 계약 등은 짧게는 일주일에서 통상 한달 내 제작이 완료되므로 영화 VFX와 같이 장기매출계약 또는 장기용역 제공 계약의 성격이 아닙니다. 또한 대부분의 수주계약은 계약수익금액이 직전사업연도 재무제표상 매출액의 5% 이하입니다. (2) 수주잔고에 대한 상세 내용은 거래 상대방(특히 대형광고주, 광고대행사 등)과의 영업과 관련된 기밀 또는 비공개 사항으로 관련 내용을 공시할 경우 거래 상대방의 영업에 현저한 손실을 초래할 수 있다고 판단됩니다.(비공개 광고 프로젝트 등)

이에 본 보고서에 수주계약 현황을 기재하여야 하나 상기 사유에 근거하여 미기재한 사항에 대하여, 예외규정이 남용되지 못하도록 해당 사실을 감사에게 보고하고 기재를 생략합니다.

당사는 "자본시장법" 상 증권신고서, 투자설명서, 사업(분, 반기) 보고서, 주요사항보고서, 거래소 공시규정에 따른 주요경영사항 등으로 동 사실을 외부에 공시, 공개한 적이 없으며, 추후 언론과의 인터뷰, 공시 등의 기타의 방법을 통해 관련 내용이 공개된 경우에는 그 내용을 기재하도록 하겠습니다.

(단위 : 백만원)

회사명	품목	발주처	계약일	공시기한	수주총액	진행률	미청구공사		공사미수금	

							총액	손상자산 누계액	총액	대손 총당금
주식회사 아센디오	영화 "하이프(HIVE)" VFX 계약 (주1, 2)	주식회사 아센디오	2021.08.19	미정	4,800	-	-	-	-	-
주식회사 하이프아이엠 (주3)	공동사업기본계약 (리얼타임형 콘텐츠 제작) (주4, 5)	주식회사 하이프아이엠	2021.11.05	계약시작일로부터 7년 이내	3,000	-	-	-	-	-
합 계						-	-	-	-	-

- (주1) 금융감독원 전자공시 사이트 2021.08.19. 단일판매 · 공급계약체결 공시 참고
- (주2) 영화 "하이프"는 현재 시나리오 수정 및 감독/배우 캐스팅 검토 등의 사유로 제작이 지연되고 있어 현재 당사가 제공하고 있는 용역은 없으나, 추후 크랭크인 시 용역이행상황, 계약금 수령 여부, 진행률 등을 기재하겠습니다.
- (주3) 계약상대방의 영업양수도계약에 따른 계약상대방 변경, 금융감독원 전자공시 사이트 2022.05.04. 단일 판매 · 공급계약체결 정정신고 공시 참고
- (주4) 금융감독원 전자공시 사이트 2021.11.05. 단일판매 · 공급계약체결 공시 참고
- (주5) 본 보고서 작성 기준일 이후 상기 공동사업기본계약(리얼타임형 콘텐츠 제작) 건은 계약금액 총액 외 추가로 발생한 매출이 없어 해당 공시의 유보사항이 해소되어 본 공시의무를 종료하였습니다. 자세한 내용은 2024.11.04. 단일판매 · 공급계약해지 공시를 참고하여 주시기 바랍니다.
- (주6) 상기 진행율은 확정 수치로 집계하기 어려워 기재 생략합니다.

마. 공정가치평가 내역

- 공정가치로 측정되는 금융상품은 공정가치 서열체계에 따라 구분되며 정의된 수준들은 다음과 같습니다.
- 수준1 : 측정일에 동일한 자산이나 부채에 대해 접근할 수 있는 활성시장의 (조정하지 않은) 공시가격
 - 수준2 : 수준 1의 공시가격 외에 자산이나 부채에 대해 직접적으로나 간접적으로 관측할 수 있는 투입변수
 - 수준3 : 자산이나 부채에 대한 관측할 수 없는 투입변수

공정가치로 측정되는 금융상품의 공정가치 서열체계 구분은 다음과 같습니다.

<당기말>

(단위 : 천원)

구 분	장부금액	공정가치			
		소 계	수준1	수준2	수준3
공정가치로 측정되는 금융자산:					
당기손익-공정가치 금융자산(유동)	5,464,172	5,464,172	-	1,464,172	4,000,000
당기손익-공정가치 금융자산(비유동)	13,138,431	13,138,431	-	1,003,972	12,134,459

<전기말>

(단위: 천원)

구 분	장부금액	공정가치			
		소 계	수준1	수준2	수준3

공정가치로 측정되는 금융자산:					
당기손익-공정가치 금융자산(유동)	1,312,716	1,312,716	-	1,312,716	-
당기손익-공정가치 금융자산(비유동)	21,550,051	21,550,051	-	3,507,143	18,042,908

당사가 활성시장에서 거래되지 아니하는 금융상품의 공정가치 평가를 위하여 적용한가치평가기법과 투입변수는 다음과 같습니다.

(단위 : 천원)

당기말	수준	가치평가기법	투입변수
공정가치로 측정되는 금융자산:			
당기손익-공정가치 금융자산	2	현재가치기법, 기준가측정 평가방법 등	이자율, CD금리 등
당기손익-공정가치 금융자산	3	현금흐름할인법	할인율, 예상성장률 등
당기손익-공정가치 금융자산	3	순자산접근법	순자산가치
당기손익-공정가치 금융자산	3	원가법	-

IV. 이사의 경영진단 및 분석의견

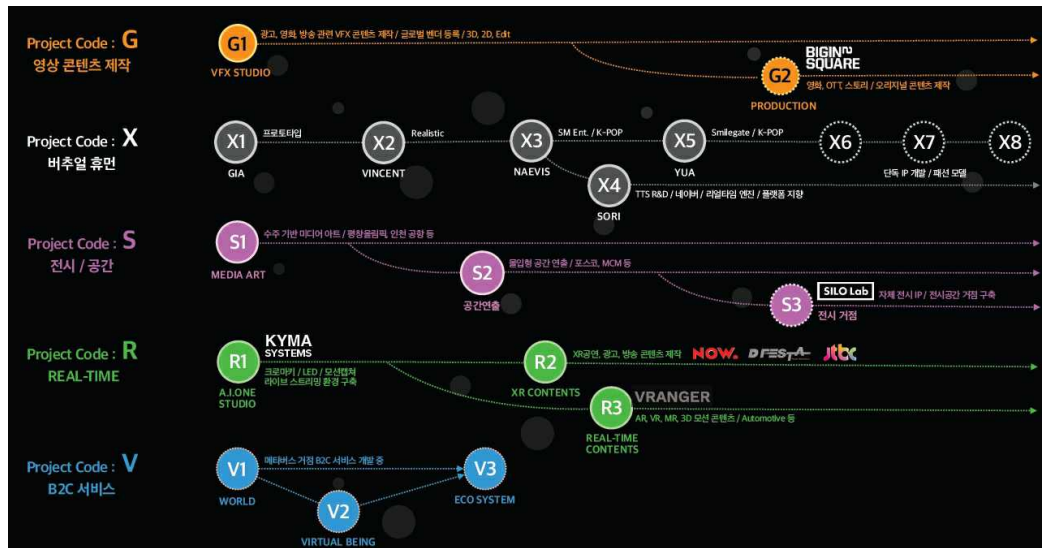
1. 예측 정보에 대한 주의사항

당사가 동 사업보고서에서 미래에 발생할 것으로 예상, 예측한 활동, 사건 또는 현상은 당해 공시서류 작성시점의 사건 및 재무성과에 대하여 회사의 견해를 반영하였습니다. 동 예측정보는 미래 사업환경과 관련된 다양한 가정에 기초하고 있으며, 동 가정들은 결과적으로 부정확한 것으로 판명될 수도 있습니다. 또한, 이러한 가정들에는 예측정보에서 기재한 예상치와 실제 결과간에 중요한 차이를 초래할 수 있는 위험, 불확실성 및 기타 요인을 포함하고 있습니다.

이러한 중요한 차이를 초래할 수 있는 요인에는 회사 내부경영과 관련된 요인과 외부환경에 관한 요인이 포함되어 있으며, 이에 한하지 않습니다. 당사는 동 예측정보 작성시점 이후에 발생하는 위험 또는 불확실성을 반영하기 위하여 예측정보에 기재한 사항을 수정하는 정정 보고서를 공시할 의무는 없습니다. 결론적으로, 동 사업보고서상에 회사가 예상한 결과 또는 사항이 실현되거나 회사가 당초에 예상한 영향이 발생한다는 확신을 제공할 수 없습니다. 동 보고서에 기재된 예측정보는 동 보고서 작성시점을 기준으로 작성한 것이며, 회사가 이러한 위험요인이나 예측정보를 수정할 예정이 없음을 유의하시기 바랍니다.

2. 개요

당사는 현재 크게 광고VFX, 영상VFX, 리얼타임 콘텐츠 사업부문의 3가지 사업부문을 영위하고 있으며, 특히, 리얼타임 콘텐츠 사업부문에서 버추얼 휴먼, 버추얼 스튜디오, 인터랙티브 미디어 아트를 다양한 사업모델로 상업화하고 있습니다. 2024년도에도 당사는 회사가 영위하고 있는 사업 부문의 기존 수주기반 구조에서 벗어나 새로운 사업 모델을 개발하는데 주력했으며, 대표적으로 'Full 3D 온라인 B2C 서비스(모바일 게임)'를 2024년도 12월에 필리핀에 소프트런칭을 진행하였으며, 2025년 상반기 중 그랜드 오픈 예정입니다. 해당 서비스를 포함한 당사가 준비 중인 신규 사업은 2025년 하반기에 순차적으로 공개할 예정입니다.



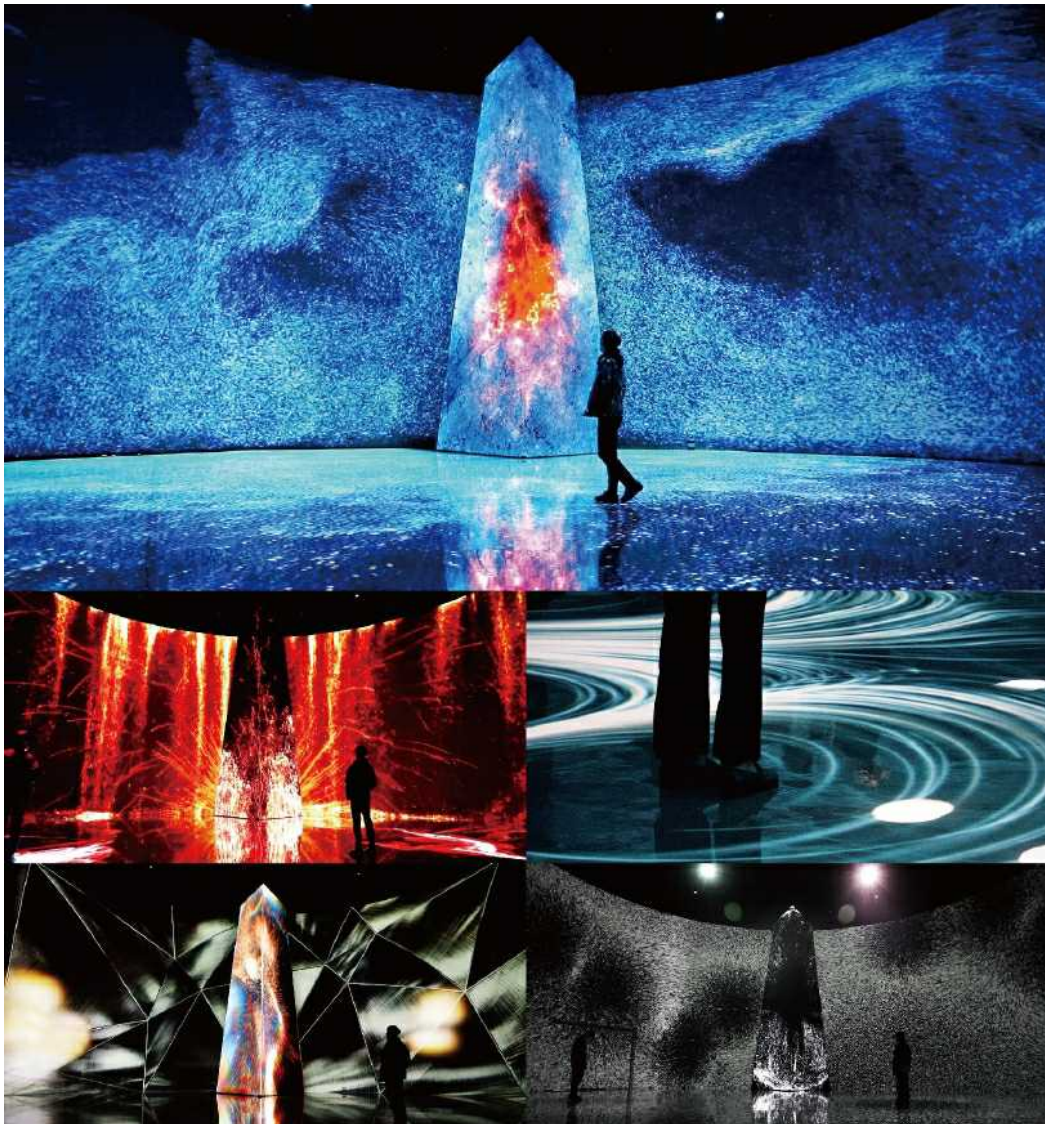
상기 표에서와 같이 당사는 VFX 기반의 영상콘텐츠 제작(G)을 기반으로 다양한 리얼타임 콘텐츠 사업부문을 신규 영위하고 있습니다.(X, S, R, V 프로젝트)

버추얼휴먼 사업부문(X)은 인터랙션이 가능한 극실사 버추얼 휴먼 R&D를 기반으로 2019년부터 버추얼 휴먼을 순차적으로 공개해왔으며, 실사형 버추얼 휴먼 파트너십을 대폭 확대해 나가고 있습니다. 당사는 콘텐츠업계 내에서 실사형 리얼타임 버추얼 휴먼 구현 기술력에 있어 국내 최고로 인정받아 왔으며, 국내에서 유일하게 "3D 데이터 합성", "딥페이크(Deep Fake)", "TTS(Text To Speech) 연계 기술", "하이브리드 리얼타임 렌더링 솔루션", "AI 기반 표정 최적화 기술"까지 모두 내재화하고 있어 버추얼 휴먼 콘텐츠의 특징에 맞는 다양한 솔루션을 적용하여 구현할 수 있는 종합적인 기술력을 보유하고 있습니다.

현재 시장에서는 다양한 버추얼 휴먼이 활동하고 있는데 이들의 제작 방식은 크게 실제 대역 모델의 CG 합성 방식, 가상 딥페이크 합성 방식 등이 널리 쓰이고 있습니다. 당사는 이처럼 일방향성 버추얼 제작 기술뿐만 아니라 리얼타임 엔진으로 구동되고, TTS(Text To Speech) 기술이 적용된 양방향성 버추얼 휴먼 제작 기술을 보유하고 있어, 시연자(원본소스) 없이 실시간으로 움직이고 대화하는 완전 자동화된 버추얼 휴먼을 선보일 예정입니다. 특히, 기존 버추얼 휴먼이 제한된 각도와 표정에서만 구현 가능한 것에 반해 Full 3D와 리얼타임 엔진 기술을 활용하여 실시간으로 다양한 모션에서의 자연스러운 움직임까지 구현하는, 차별화된 완성형 솔루션의 내부 최종 검증절차까지 완료하였습니다.

당사는 다양한 버추얼 휴먼 제작 방식과 이를 활용한 콘텐츠 제작까지 모두 가능한 회사로 현재 국내 유수의 엔터테인먼트 회사, 게임회사, 빅테크사 등과 함께 버추얼 휴먼을 제작하고, 이를 활용한 다양한 사업모델을 개발하여 협업하고 있습니다. 당사는 향후 다양한 방송 플랫폼, 라이브 커머스 등을 통해 당사만의 독창적인 콘텐츠들을 선보일 예정입니다.

전시 / 공간 사업부문(S)는 기존 프로젝트션 맵핑, 키네틱 아트 등의 노하우를 비롯하여, 리얼타임 엔진을 활용한 인터랙티브 미디어아트 등을 활용하여 국내외 여러 지역에 "미디어 아트 사이트"를 공개할 예정입니다. 당사의 IX 사업본부와 계열회사 사일로랩에서 만들어 내는 자체 IP를 통하여, 신규 사업모델을 지속적으로 확대해 나갈 예정입니다.



리얼타임(Real-Time) 사업부문(R)은 버추얼 프로덕션의 "XR Live 솔루션", 리얼타임 엔진 등을 활용하여 실시간, 양방향성 "리얼타임 콘텐츠"를 지속적으로 시장에 선보일 예정입니다. 특히, XR 콘서트의 경우 오프라인 공연의 경험과는 다른 비대면, 온라인 플랫폼에서의 새로운 경험을 다양한 팬덤들에게 제공할 수 있습니다. 또한 전시/공간 사업부문(S)과 연계하여 오프라인 공간 전시 및 MD, F&B 사업으로 확장할 예정입니다.

B2C 서비스 사업부문(V)은 당사가 현재 개발 중인 "Full 3D B2C 모바일 게임(가칭)"으로 당사 리얼타임 콘텐츠 사업부문의 새로운 사업모델로서 2022년 초부터 개발 중에 있습니다. 해당 서비스는 다수의 유저가 다양한 테마로 함께 즐길 수 있는 오픈월드로, 고품질의 버추얼 캐릭터와 나만의 월드를 구성하고 다른 유저들과 소통할 수 있는 Full 3D로 시각화된 모바일 게임입니다.

서비스 내 다양한 테마의 오브젝트를 획득하여 오픈 월드를 자유자재로 꾸밀 수 있다는 점에서 타 브랜드 및 IP와의 협업을 통한 이벤트를 상시 진행할 예정이며, 수준 높은 비주얼 퀄리티를 모바일 버전으로 최적화하여 개발 진행 중에 있습니다. 해당 서비스는 2024년도 12월에 필리핀에 소프트런칭을 진행하였으며, 2025년 상반기 중 그랜드 오픈 예정입니다.



이와 같이 당사는 기존 VFX 사업 외에도 새로운 사업모델을 지속적으로 시장에 선보일 예정이며, 확정된 사항이 발생할 경우 전자공시 또는 IR/PR을 통하여 안내드릴 예정입니다.

3. 재무상태 및 영업실적(연결기준)

1) 영업의 개황

당사 및 당사의 주요종속회사(이하 "당사")는 광고VFX, 영상VFX 및 리얼타임 콘텐츠 제작을 주력 사업으로 영위하고 있습니다.

ZenithOptimedia(2023)에 따르면, 글로벌 광고비는 2017년부터 2025년까지 지속적인 증가 추세를 보이고 있으며 2024년에는 9,164억 달러, 2026년에는 10,006억 달러를 넘어서며 꾸준히 증가할 것으로 추정됩니다. 또한 소프트웨어정책연구소의 '2022 국외 디지털콘텐츠 시장조사'에 따르면 영상VFX가 속한 디지털콘텐츠 시장은 2026년까지 연평균 10.4% 성장이 예상되며, 특히 리얼타임 콘텐츠 시장의 전망시장인 세계 실감형 콘텐츠 시장은 2026년까지 연평균 32.7%의 성장률로 1,723억 5,100만 달러로 시장규모가 성장할 것으로 전망됩니다.

당사는 2016년 기술개발 연구소인 GX-LAB을 설립하여 2017년부터 현재까지 지속적으로 연구개발(R&D) 비용에 투자하고 있으며 그 결과 적자가 지속되고 있으나, 2020년 하반기

부터 리얼타임 콘텐츠 기술의 상업화로 인하여 본격적으로 리얼타임 콘텐츠 매출이 발생하고 있습니다.

당사는 (1) 리얼타임 버추얼 캐릭터 솔루션 (2) 하이브리드 리얼타임 렌더링 솔루션 (3) XR Live 솔루션 등의 기술과 (4) 리얼타임 콘텐츠 H/W 운영기술(버추얼 스튜디오 등)을 이용하여, 기존 제작방식 대비 약 40%의 제작시간 효율화를 이룰 수 있을 것으로 예상하고 있어, 향후 수익성 증대를 기대하고 있습니다.

2) 글로벌 진출에 따른 성장 전략

당사는 2017년 미국 현지 법인인 Giantstep Studio Inc.를 설립하고 2016년 디즈니 협력사 등록, 2018년 넷플릭스 협력사 등록(4K 기술테스트 통과), 2019년 TPN(Trusted Partner Network)의 보안평가 프로그램 통과, 2020년 NBCUniversal의 공식벤더에 등록되는 등의 성과를 거두었으며, 2020년에는 미국법인의 자체역량으로 매출액 20억원을 달성하고 흑자 전환에 성공하였습니다.

미국 법인은 2019년 말 부터, 현지인 EP를 채용하여 자체 역량으로 광고 VFX 수주를 시작 하였고 미국 전역에 sales기반을 확대하고 있으며, 2020년 1월 현지 CreativeAgency인 Sidlee와 라스베이가스 Media wall 영상콘텐츠 제작 계약(전체규모 USD 800,000)을 체결하 며 본격적 현지 서비스 안정화 단계에 진입했습니다. 2021년에는 SM엔터테인먼트가 공개한 걸그룹인 에스파(aespa)의 세계관을 위하여 캐릭터 디자인, 버추얼 스튜디오 및 리얼타임 콘 텐츠 솔루션 컨설팅, 캐릭터 리깅, 애니메이션, VFX 등을 제공하였으며, 2022년에는 NBCUniversal의 정식 파트너사로써 NBC 채널의 'American Song Contest'을 협업 제작하 였습니다. 2024년에는 미국 N*G 스피어의 정식 벤더사로 지정되어 협업 예정입니다.

당사는 지속적으로 미국 법인을 통하여 국내 리얼타임 콘텐츠의 기술력을 선보이고 있으며, 이후 광고, 영상 VFX 뿐만 아니라 국내에서 진행 중인 버추얼 휴먼 솔루션을 글로벌 프로젝 트로 진행할 예정입니다. 이를 통하여, 국내 시장 및 미국 시장에서의 기술 경쟁우위를 토대 로 광고, 영상 VFX 및 리얼타임 콘텐츠 사업의 외연을 크게 확장하고자 합니다.

3) 재무상태

당사의 연결기준 2사업년도의 재무상태는 다음과 같습니다.

(단위 : 원)

과목	제17기	제16기	증감액	증감율
[유동자산]	55,066,054,704	63,445,805,235	-8,379,750,531	-13.21%
[비유동자산]	36,627,802,756	63,660,464,996	-27,032,662,240	-42.46%
자산 총계	91,693,857,460	127,106,270,231	-35,412,412,771	-27.86%
[유동부채]	16,480,032,189	21,158,078,495	-4,678,046,306	-22.11%
[비유동부채]	5,126,937,898	7,324,260,277	-2,197,322,379	-30.00%
부채 총계	21,606,970,087	28,482,338,772	-6,875,368,685	-24.14%
자본 총계	70,086,887,373	98,623,931,459	-28,537,044,086	-28.94%

4) 영업실적

당사의 연결기준 2사업년도의 영업실적은 다음과 같습니다.

(단위 : 원)

과 목	제17기	제16기	증감액	증감율
매출액	50,088,415,919	42,309,465,927	7,778,949,992	18.39%
영업이익	-17,292,787,337	-26,059,397,731	8,766,610,394	33.64%
법인세비용차감전계속영업순이익	-28,384,842,238	-25,145,997,020	-3,238,845,218	-12.88%
당기순이익	-28,283,670,436	-25,162,118,393	-3,121,552,043	-12.41%

(주1) 버추얼 스튜디오 설립 등 기술개발(R&D) 투자로 인해 2년 연속 손실이 발생했으나 2024년부터 리얼타임 콘텐츠 상업화에 따른 매출이 증가할 것으로 예상됩니다.

당사는 2021년 3월에 코스닥 시장에 상장한 이후 동년 12월에 주주배정 유상증자를 진행하여 약 987억원을 조달하였습니다. 동 자금을 활용하여 "리얼타임 콘텐츠 사업부문"에 대하여 연구개발(R&D) 투자를 진행하고 있으며, 아래와 같이 매출액 대비 연구개발비의 비율이 매년 지속적으로 증가하고 있습니다.

(*) 참고사항 : 연구개발비용

(단위: 백만원)

과 목	2024년	2023년	2022년	2021년
연구개발비용 계(주1)	10,312	18,494	22,485	10,016
(정부보조금)	(2,452)	(2,128)	(2,219)	-
연구개발비 / 매출액 비율 [연구개발비용계÷매출액×100]	20.6%	43.71%	49.89%	30.21%

(주1) 경상연구개발비를 포함하여, 연구개발 성격 부서의 인건비, 버추얼스튜디오(A.I-One Studio, LED XR Studio)구축 비용, H/W, S/W 구입 비용 등 연구개발비 성 비용을 모두 포함하여 기재하였습니다.

당사는 연구개발(R&D) 비용의 선제적 투자에 따라 영업 적자가 확대되고 있으나, 당사가 개발 중인 여러 "리얼타임 콘텐츠 사업부문"의 프로젝트가 상업화되면 실적 개선이 동반될 것으로 판단하고 있습니다.

당사는 본 보고서 작성기준일 현재 중단사업, 경영합리화 조치, 환율 변동 영향분석 등에 해당하는 사유가 없어 기재를 생략합니다.

5) 신규사업

상기 사항에 대한 자세한 내용은 본 사업보고서의 "II.사업의 내용 - 7.기타참고사항 - 가.신규사업의 내용'을 참고하시기 바랍니다.

6) 중단사업

당사는 본 사업보고서의 작성 기준일 현재 해당사항이 없어 기재를 생략합니다.

7) 환율변동위험

당사는 환율변동위험이 중요하지 않아 기재를 생략합니다.

8) 자산손상 등에 관한 사항

(1) 당기 및 전기 중 무형자산의 변동내역은 다음과 같습니다.

<당기>

(단위: 천원)

구 분	기 초	증 가	상 각	손상차손(*)	대 체	환율변동	기 말
소프트웨어	733,609	7,074	(307,254)	(26,809)	-	141	406,761
회원권	208,400	-	-	-	-	-	208,400
특허권	6,453	-	(4,006)	-	2,892	-	5,339
건설중인무형자산	147	4,090	-	-	(4,090)	-	147
상표권	33,980	-	(108)	(5,151)	7,579	-	36,301
고객관계 등	389,203	-	(171,266)	-	-	-	217,938
영업권	8,090,763	-	-	(7,004,836)	-	-	1,085,926
기술가치	105,648	-	(24,380)	-	-	-	81,267
브랜드	165,000	-	(20,000)	-	-	-	145,000
합 계	9,733,202	11,164	(527,014)	(7,036,796)	6,381	141	2,187,079

(*) 연결회사는 손상징후가 있는 지배기업의 현금창출단위인 영상부문에 대하여 손상평가를 실시하여 소프트웨어에 대한 손상차손 26,809천원을 인식하였습니다.

<전기>

(단위: 천원)

구 분	기 초	증 가	상 각	손상차손	손상환입	대 체	환율변동	기 말
소프트웨어	542,428	73,300	(390,069)	(141,926)	-	649,700	175	733,609
회원권	167,000	-	-	-	41,400	-	-	208,400
특허권	4,149	-	(4,420)	-	-	6,723	-	6,453
건설중인무형자산	406,180	262,543	-	-	-	(668,576)	-	147
상표권	1,740	430	(108)	-	-	31,917	-	33,979
고객관계	560,469	-	(171,266)	-	-	-	-	389,203
영업권	8,911,625	-	-	(820,862)	-	-	-	8,090,763
기술가치	130,028	-	(24,380)	-	-	-	-	105,648
브랜드	185,000	-	(20,000)	-	-	-	-	165,000
합 계	10,908,619	336,273	(610,243)	(962,788)	41,400	19,764	175	9,733,202

(2) 당기 및 전기 중 무형자산상각비로 인식한 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
영업비용	483,373	572,081
경상연구개발비	43,641	37,352
합 계	527,014	609,433

(3) 당기 및 전기 중 비용으로 인식한 연구와 개발 지출의 총액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
영업비용	7,680,111	7,460,771

(4) 당기말 및 전기말 중 영업권은 연결회사의 경영진이 영업권을 관리하는 단위인 현금창출 단위 별로 다음과같이 배분되었습니다.

<당기>

(단위: 천원)

구 분	영업권	손상차손누계액	장부금액
사일로랩	7,990,531	(6,990,843)	999,688
브이레인저	921,094	(834,856)	86,238
합 계	8,911,625	(7,825,699)	1,085,926

<전기>

(단위: 천원)

구 분	영업권	손상차손누계액	장부금액
사일로랩	7,990,531	(820,862)	7,169,669
브이레인저	921,094	-	921,094
합 계	8,911,625	(820,862)	8,090,763

연결회사는 매년 영업권에 대한 손상검사를 수행하고 있습니다. 경영진은 과거 실적과 시장 성장에 대한 예측에 근거하여 세전 현금흐름 추정액을 결정하였으며, 사용가치 계산에 적용된 영구성장률 및 할인율은 다음과 같습니다.

구 분	사일로랩	브이레인저
영구성장률	1.00%	1.00%
할 인 율	12.5%	11.89%

현금창출단위의 사용가치에 근거하여 계산된 회수가능액을 토대로 당기에 인식한 영업권손상차손 금액은 사일로랩 6,169,980천원, 브이레인저 834,856천원 입니다.

4. 유동성 및 자금조달

1) 유동성

당사의 연결기준 2사업년도의 현금및현금성자산 및 단기금융상품은 다음과 같습니다.

(단위 : 원)

과 목	제17기	제16기	증감액	증감율
현금및현금성자산	19,788,587,026	10,988,079,397	8,800,507,629	80.09%
단기금융상품	12,914,504,765	33,360,821,033	-20,446,316,268	-61.29%

당사는 2021년 말 주주배정 유상증자를 통하여 약 987억원의 자금을 조달하여 회사의 단기 생존성과 재무안전성 등을 합리적으로 예측하여 안정적으로 운영하고 있습니다. 아울러 리얼타임 콘텐츠 사업부문의 연구개발(R&D) 투자 외 대규모 자금 지출 계획은 없습니다.

2) 현금흐름 요약

(단위 : 원)

과 목	제17기	제16기	증감액	증감율
기초의 현금	10,988,079,397	38,665,463,533	-27,677,384,136	-71.58%
영업활동으로 인한 현금흐름	-8,183,186,542	-13,280,493,357	5,097,306,815	38.38%
투자활동으로 인한 현금흐름	19,822,021,342	-11,028,743,758	30,850,765,100	279.73%
재무활동으로 인한 현금흐름	-2,485,362,301	-3,360,250,690	874,888,389	26.04%
현금및현금성자산에 대한 환율변동효과	-352,964,870	-7,896,331	-345,068,539	-4369.99%
기말의 현금	19,788,587,026	10,988,079,397	8,800,507,629	80.09%

3) 차입금

(1) 보고기간종료일 현재 차입금 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	차입용도	차입처	이자율(%)	당기말	전기말
단기차입금	운영자금	종속기업 주요경영진	4.60	50,000	-

	운영자금	중속기업 주요경영진	-	5,000	-
	운영자금	정보통신공제조합	1.98	20,000	-
	운영자금	(주)대우주	4.60	150,000	-
	시설자금	중소기업은행	4.82	548,000	-
	시설자금	중소기업은행	4.84	192,000	-
	시설자금	중소기업은행	4.85	620,000	-
단기차입금 소계				1,585,000	-
장기차입금	운전자금	중소기업진흥공단	-	-	5,540
장기차입금 소계				-	5,540
유동성장기차입금	운전자금	중소기업진흥공단	2.38	5,540	33,240
	투자부동산 구매	하나은행	5.17	-	548,000
	투자부동산 구매	하나은행	5.19	-	192,000
	투자부동산 구매	하나은행	5.479	-	620,000
유동성장기차입금 소계				5,540	1,393,240
장·단기차입금 합계				1,590,540	1,398,780

(2) 당기말 현재 장기차입금의 상환계획은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	금 액
1년 이내(*)	5,540
합 계	5,540

(*) 상기 금액에 유동성장기차입금을 포함하였습니다.

5. 부외거래

당사는 재무제표만으로 파악하기 어려운 잠재위험, 장부에 기재되지 않은 거래 등의 부외거래가 당사에 미치는 영향이 미미하여 그 기재를 생략합니다. 부외거래에 대한 자세한 내용은 본 사업보고서의 'III.재무에 관한 사항 - 3.연결재무제표에 대한 주석 - 30.우발상황 및 약정사항' 및 '5.별도재무제표에 대한 주석 - 28.우발상황 및 약정사항'을 참고하시기 바랍니다.

6. 그 밖에 투자의사 결정에 필요한 사항

(1) 중요한 회계정책 및 추정에 관한 사항

동 사항에 대한 세부 내용은 본 사업보고서의 III. 재무에 관한 사항의 연결재무제표 주석사항을 참고하시기 바랍니다.

(2) 환경 및 종업원 등에 관한 사항

당사는 해당사항이 없어 기재를 생략합니다.

(3) 법규상의 규제에 관한 사항

당사는 해당사항이 없어 기재를 생략합니다.

(4) 파생상품 및 위험관리정책에 관한 사항

당사는 해당사항이 없어 기재를 생략합니다.

동 사항에 대한 세부 내용은 본 사업보고서의 III. 재무에 관한 사항의 연결재무제표 주석사항을 참고하시기 바랍니다

V. 회계감사인의 감사의견 등

1. 외부감사에 관한 사항

1. 회계감사인의 명칭 및 감사의견

사업연도	구분	감사인	감사의견	의견변형사유	계속기업 관련 중요한 불확실성	강조사항	핵심감사사항
제17기 (당기)	감사보고서	이촌회계법인	적정의견	-	-	-	(주1)
	연결감사 보고서	이촌회계법인	적정의견	-	-	-	-
제16기 (전기)	감사보고서	이촌회계법인	적정의견	-	-	-	(주2)
	연결감사 보고서	이촌회계법인	적정의견	-	-	-	-
제15기 (전전기)	감사보고서	이촌회계법인	적정의견	-	-	-	(주3)
	연결감사 보고서	이촌회계법인	적정의견	-	-	-	-

(주1) 제17기 핵심감사사항

[별도 핵심감사사항]

핵심감사사항

핵심감사사항은 우리의 전문가적 판단에 따라 당기 재무제표감사에서 가장 유의적인 감사사항들입니다. 해당 사항들은 재무제표 전체에 대한 감사의 관점에서 우리의 의견형성시 다루어졌으며, 우리는 이런 사항에 대하여 별도의 의견을 제공하지는 않습니다.

종속기업 투자주식의 손상검사

핵심감사사항으로 결정한 이유 회사는 지배력을 보유하고 있는 종속기업 투자에 원가법을 적용하여 회계처리 하고 있으며, 매 보고기간말에 종속기업 투자주식에 대해 손상징후가 있는지를 검토하고 손상징후가 있는 경우 회수가능가액과 장부금액의 차이를 손상차손으로 인식하고 있습니다. 우리는 투자주식이 재무제표에서 차지하는 금액이 중요하고 회수가능가액 산정에는 할인율, 성장을 및 미래현금흐름 예측 등 회사 경영진의 유의적인 판단과 추정이 요구되므로 이를 핵심감사사항으로 식별하였습니다.

핵심감사사항이 감사에서 다루어진 방법

이와 관련하여 우리가 수행한 주요 감사절차는 다음과 같습니다.

- 경영진이 사용한 외부 전문가의 적격성 및 독립성 평가
- 경영진이 사용가치 추정에 사용한 가치평가 모델의 적절성을 평가
- 추정치에 낙관적인 가정이 포함되었는지 사후적으로 확인하기 위하여 당기 실제 성과와 전기 추

정을 비교 · 사용가치 추정에 사용된 주요 가정의 합리성 평가

- 미래현금흐름 추정에 사용된 매출성장률, 영업이익률 및 투자활동 예측이 과거성과, 시장상황과 비교하여 일관성이 있는지 확인
- 관측가능한 정보를 사용하여 독립적으로 계산된 할인율을 경영진이 적용한 할인율과 비교

[연결 핵심감사사항]

핵심감사사항

핵심감사사항은 우리의 전문가적 판단에 따라 당기 연결재무제표감사에서 가장 유의적인 감사사항들입니다. 해당 사항들은 재무제표 전체에 대한 감사의 관점에서 우리의 의견형성시 다루어졌으며, 우리는 이런 사항에 대하여 별도의 의견을 제공하지는 않습니다.

영업권 손상검토

연결회사는 현금창출단위에 대한 사용가치를 추정하여 영업권 손상평가를 수행하고 있습니다. 현금창출단위의 사용가치 추정에 중요한 영향을 미치는 매출성장률, 할인율 및 영구성장률 등의 주요가정의 결정시 경영진의 판단이 개입되며, 경영진의 편향가능성이 존재하는 바, 우리는 연결회사의 영업권 손상평가를 핵심감사사항으로 식별하였습니다.

핵심감사사항이 감사에서 다루어진 방법

이와 관련하여 우리가 수행한 주요 감사절차는 다음과 같습니다.

- 현금창출단위의 사용가치 평가를 위해 연결회사가 고용한 외부전문가의 자격 및 적격성 평가
- 경영진이 확인한 최근 사업계획, 과거 실적 및 외부자료 비교를 통해 각 부문의 추정 매출성장률 및 영구성장률을 포함한 사용가치 산정 시 사용된 주요 가정의 합리성 평가(내부전문가 활용)
- 연결회사의 추정의 정확성을 평가하기 위해 전기의 현금흐름예측과 당기 실적 비교

(주2) 제16기 핵심감사사항

[별도 핵심감사사항]

핵심감사사항

핵심감사사항은 우리의 전문가적 판단에 따라 당기 재무제표감사에서 가장 유의적인 감사사항들입니다. 해당 사항들은 재무제표 전체에 대한 감사의 관점에서 우리의 의견형성시 다루어졌으며, 우리는 이런 사항에 대하여 별도의 의견을 제공하지는 않습니다.

종속기업 투자주식의 손상검사

핵심감사사항으로 결정한 이유

회사는 지배력을 보유하고 있는 종속기업 투자에 원가법을 적용하여 회계처리 하고 있으며, 매 보고기간말에 종속기업 투자주식에 대해 손상징후가 있는지를 검토하고 손상징후가 있는 경우 회수가능가액과 장부금액의 차이를 손상차손으로 인식하고 있습니다.

우리는 투자주식이 재무제표에서 차지하는 금액이 중요하고 회수가능가액 산정에는 할인율, 성장률 및 미래현금흐름 예측 등 회사 경영진의 유의적인 판단과 추정이 요구되므로 이를 핵심감사사항으로

로 식별하였습니다.

핵심감사사항이 감사에서 다루어진 방법

이와 관련하여 우리가 수행한 주요 감사절차는 다음과 같습니다.

- 경영진이 사용한 외부 전문가의 적격성 및 독립성 평가
- 경영진이 사용가치 추정에 사용한 가치평가 모델의 적절성을 평가
- 추정치에 낙관적인 가정이 포함되었는지 사후적으로 확인하기 위하여 당기 실제 성과와 전기 추정을 비교
- 사용가치 추정에 사용된 주요 가정의 합리성 평가
- 미래현금흐름 추정에 사용된 매출성장률, 영업이익률 및 투자활동 예측이 과거성과, 시장상황과 비교하여 일관성이 있는지 확인
- 관측가능한 정보를 사용하여 독립적으로 계산된 할인율을 경영진이 적용한 할인율과 비교

[연결 핵심감사사항]

핵심감사사항

핵심감사사항은 우리의 전문가적 판단에 따라 당기 연결재무제표감사에서 가장 유의적인 감사사항들입니다. 해당 사항들은 재무제표 전체에 대한 감사의 관점에서 우리의 의견형성시 다루어졌으며, 우리는 이런 사항에 대하여 별도의 의견을 제공하지는 않습니다.

영업권 손상검토

연결회사는 현금창출단위에 대한 사용가치를 추정하여 영업권 손상평가를 수행하고 있습니다. 현금창출단위의 사용가치 추정에 중요한 영향을 미치는 매출성장률, 할인율 및 영구성장률 등의 주요가정의 결정시 경영진의 판단이 개입되며, 경영진의 편향가능성이 존재하는 바, 우리는 연결회사의 영업권 손상평가를 핵심감사사항으로 식별하였습니다.

핵심감사사항이 감사에서 다루어진 방법

이와 관련하여 우리가 수행한 주요 감사절차는 다음과 같습니다.

- 현금창출단위의 사용가치 평가를 위해 연결회사가 고용한 외부전문가의 자격 및 적격성 평가
- 경영진이 확인한 최근 사업계획, 과거 실적 및 외부자료 비교를 통해 각 부문의 추정 매출성장률 및 영구성장률을 포함한 사용가치 산정 시 사용된 주요 가정의 합리성 평가(내부전문가 활용)
- 연결회사의 추정의 정확성을 평가하기 위해 전기의 현금흐름예측과 당기 실적 비교

(주3) 제15기 핵심감사사항

[별도 핵심감사사항]

핵심감사사항

핵심감사사항은 우리의 전문가적 판단에 따라 당기 재무제표감사에서 가장 유의적인 감사사항들입니다. 해당 사항들은 재무제표 전체에 대한 감사의 관점에서 우리의 의견형성시 다루어졌으며, 우리

는 이런 사항에 대하여 별도의 의견을 제공하지는 않습니다.

종속기업 투자주식의 손상검사

핵심감사사항으로 결정한 이유

회사는 지배력을 보유하고 있는 종속기업 투자에 원가법을 적용하여 회계처리 하고 있으며, 매 보고 기간말에 종속기업 투자주식에 대해 손상징후가 있는지를 검토하고 손상징후가 있는 경우 회수가능 가액과 장부금액의 차이를 손상차손으로 인식하고 있습니다.

우리는 투자주식이 재무제표에서 차지하는 금액이 중요하고 회수가능가액 산정에는 할인율, 성장률 및 미래현금흐름 예측 등 회사 경영진의 유의적인 판단과 추정이 요구되므로 이를 핵심감사사항으로 식별하였습니다.

핵심감사사항이 감사에서 다루어진 방법

이와 관련하여 우리가 수행한 주요 감사절차는 다음과 같습니다.

- 경영진이 사용한 외부 전문가의 적격성 및 독립성 평가
- 경영진이 사용가치 추정에 사용한 가치평가 모델의 적절성을 평가
- 추정치에 낙관적인 가정이 포함되었는지 사후적으로 확인하기 위하여 당기 실제 성과와 전기 추정을 비교
- 사용가치 추정에 사용된 주요 가정의 합리성 평가
- 미래현금흐름 추정에 사용된 매출성장률, 영업이익률 및 투자활동 예측이 과거성과, 시장상황과 비교하여 일관성이 있는지 확인
- 관측가능한 정보를 사용하여 독립적으로 계산된 할인율을 경영진이 적용한 할인율과 비교

[연결 핵심감사사항]

핵심감사사항

핵심감사사항은 우리의 전문가적 판단에 따라 당기 연결재무제표감사에서 가장 유의적인 감사사항들입니다. 해당 사항들은 재무제표 전체에 대한 감사의 관점에서 우리의 의견형성시 다루어졌으며, 우리는 이런 사항에 대하여 별도의 의견을 제공하지는 않습니다.

(주)사일로랩 인수에 따른 거래가격배분

주석 34에서 기술한 바와 같이 연결실체는 이사회 결의에 의해 (주)사일로랩의 보통주 33,400주 (지분율 51.38%)를 2022년 4월 1일자로 인수하였습니다. 인수대가는 12,056백만원이며, 무형자산을 포함한 식별된 순자산은 7,912백만원으로 평가되었고, 7,991백만원의 영업권을 인식 하였습니다. 경영진은 독립된 외부전문가를 활용하여 식별가능한 자산, 부채의 공정 가치를 측정하였습니다. 우리는 상기 사업결합과 관련하여 인식된 자산, 부채의 연결 재무제표에서 차지하는 비중이 유의적이라 판단하였습니다. 또한 거래대가를 다양한 자산, 부채, 영업권으로 배분하는 절차가 매우 복잡하여 회계처리 오류가 발생할 가능성이 높고, 취득한 자산·부채의 공정가치 평가 시 경영진의 유의적인 판단과 추정 의 불확실성이 존재함에 따라 상기 사업결합에 따른 거래가격 배분을 핵심감사사항으로 결정하였습니다.

핵심감사사항이 감사에서 다루어진 방법

이와 관련하여 우리가 수행한 주요 감사절차는 다음과 같습니다.

- 사업결합 거래에 대한 이해 및 연결실체의 사업결합 회계정책 검토
- 외부 평가전문가의 적격성, 경험 및 전문성 평가와 객관성 및 독립성 확인
- 식별된 자산 및 부채의 완전성 및 인식요건 충족여부 검토
- 식별된 무형자산의 공정가치 평가방법의 적정성 검토
- 공정가치 측정에 적용한 가정의 합리성 검토
- 공정가치로 측정한 사업결합대가의 적정성 검토
- 사업결합 회계처리 및 공시사항의 적절성 검토

2. 감사용역 체결현황

(단위 : 백만원, 시간)

사업연도	감사인	내 용	감사계약내역		실제수행내역	
			보수	시간	보수	시간
제17기(당기)	이촌회계법인	반기검토, 연간감사 (KIFRS 별도,연결)	150	1720	150	1,713
제16기(전기)	이촌회계법인	반기검토, 연간감사 (KIFRS 별도,연결)	140	1,230	140	1,743
제15기(전전기)	이촌회계법인	반기검토, 연간감사 (KIFRS 별도,연결)	135	1,170	135	1,625

3. 회계감사인과의 비감사용역 계약체결 현황

사업연도	계약체결일	용역내용	용역수행기간	용역보수	비고
제17기(당기)	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-
제16기(전기)	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-
제15기(전전기)	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-

4. 재무제표 중 이해관계자의 판단에 상당한 영향을 미칠 수 있는 사항에 대해 내부감사기구가 회계감사인과 논의한 결과

구분	일자	참석자	방식	주요 논의 내용
1	2023년 12월 08일	감사인,감사	비대면보고	감사팀의 구성, 경영진 및 감사인의 책임, 감사인의 독립성, 핵심감사사항 등
2	2024년 03월 13일	감사인,감사	비대면보고	감사인의 독립성, 후속사건, 서면진술 등
3	2024년 08월 05일	감사인, 감사	비대면보고	반기검토결과 보고
4	2025년 01월 18일	감사인, 감사	비대면보고	감사인의 책임 및 독립성, 2024년 중점점검 회계이슈 등
5	2025년 03월 13일	감사인, 감사	비대면보고	감사인의 독립성, 부정 관련 경영진의 책임 및 감사의 활동 등

5. 조정협의회 내용 및 재무제표 불일치정보

당사는 본 보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없어 기재를 생략합니다.

2. 내부통제에 관한 사항

당사는 본 보고서 작성기준일 현재 직전 사업연도 말의 자산총액이 1,000억원 이상인 회사에 해당하여 「주식회사 등의 외부감사에 관한 법률」 제8조에 따른 내부회계관리제도 운영대상 법인입니다.

당사는 삼일회계법인으로부터 컨설팅을 받아 2017년도부터 내부회계관리제도를 운영하였으며, 2020년 8월에는 삼덕회계법인과 내부회계관리제도 설계 및 운영에 대한 평가 용역 계약을 체결하고 개선점을 도출하였습니다. 이후 2021년 사업연도 말의 자산총액이 1,000억원 이상으로 전환되어 2022년 회계연도부터는 감사를 진행 하였습니다.

가. 경영진의 내부회계 관리제도 효과성 평가 결과

사업연도	구분	운영실태 보고서 보고일자	평가 결론	중요한 취약점	시정조치 계획 등
제 17기 (당기)	내부회계 관리제도	2025.02.14	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판단	-	-
	연결내부회계 관리제도	2025.02.14	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판단	-	-
제 16기 (전기)	내부회계 관리제도	2024.01.15	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판단	-	-
	연결내부회계 관리제도	2024.01.15	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판단	-	-
제 15기 (전전기)	내부회계 관리제도	2023.02.13	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판단	-	-
	연결내부회계 관리제도	2023.02.13	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판단	-	-

나. 감사(위원회)의 내부회계관리제도 효과성 평가 결과

사업연도	구분	평가보고서 보고일자	평가 결론	중요한 취약점	시정조치 계획 등
제17기 (당기)	내부회계 관리제도	2025년 03월 21일	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판단	-	-
	연결내부회계 관리제도	2025년 03월 21일	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판단	-	-
제16기 (전기)	내부회계 관리제도	2024년 03월 15일	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판단	-	-

	연결내부회계 관리제도	2024년 03월 15일	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판 단	-	-
제15기 (전전기)	내부회계 관리제도	2023년 02월 14일	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판 단	-	-
	연결내부회계 관리제도	2023년 02월 14일	중요성의 관점에서 효과적으로 설계되어 운영되고 있다고 판 단	-	-

다. 감사인의 내부회계관리제도 감사의견(검토결론)

사업연도	구분	감사인	유형 (감사/검토)	감사의견 또는 검토결론	지적사항	회사의 대응조치
제17기 (당기)	내부회계 관리제도	이촌회계법인	감사	적정의견	-	-
	연결내부회계 관리제도	이촌회계법인	감사	적정의견	-	-
제16기 (전기)	내부회계 관리제도	이촌회계법인	감사	적정의견	-	-
	연결내부회계 관리제도	이촌회계법인	감사	적정의견	-	-
제15기 (전전기)	내부회계 관리제도	이촌회계법인	감사	적정의견	-	-
	연결내부회계 관리제도	이촌회계법인	감사	적정의견	-	-

1. 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)	1	1	1	100.0	302
이사회	7	3	1	33.3	199
회계처리부서	5	1	-	-	36
전산운영부서	3	1	-	-	36
자금운영부서	2	1	-	-	36
기타관련부서	7	2	-	-	84

2. 회계담당자의 경력 및 교육실적

직책	성명	회계담당자	경력	교육실적
----	----	-------	----	------

(직위)		등록여부	(단위:년, 개월)		(단위:시간)	
			근무연수	회계관련경력	당기	누적
내부회계 관리자	안민희	등록	8년 2개월	24년 1개월	8	12
회계담당임원	안민희	등록	8년 2개월	24년 1개월	8	12
회계담당직원	김정욱	등록	2년 9개월	15년 9개월	8	8

VI. 이사회 등 회사의 기관에 관한 사항

1. 이사회에 관한 사항

가. 이사회 구성 개요

당사의 이사회는 주주총회에서 선임된 이사 전원으로 구성됩니다. 본 보고서 제출일현재 당사의 이사회는 사내이사 5인, 사외이사 2인 등 총 7인의 이사로 구성되어 있습니다. 이사회의 의장은 당사 정관에 근거하여 하승봉 대표이사가 겸직하고 있습니다. 이사회 내 별도의 위원회는 설치되어 있지 않습니다.

당사의 이사의 수, 사외이사의 수 및 사외이사의 변동현황은 다음과 같습니다.

※ 사외이사 및 그 변동현황

(단위 : 명)

이사의 수	사외이사 수	사외이사 변동현황		
		선임	해임	중도퇴임
7	2	1	-	-

(주1) 당사 제16기 정기주주총회(2024.03.28.)에서 선임된 임원 현황은 다음과 같습니다.

- 신규선임 : 사외이사 배영진, 감사 김영훈

나. 이사회 의사결정사항 등 출석률

회차	개최일자	의안내용	가결 여부	사외이사 등의 성명			사내이사 등의 성명				
				장옥상 (출석률: 100%)	김규호 (출석률: 100%)	배영진 (출석률: 100%)	하승봉 (출석률: 100%)	이지철 (출석률: 100%)	안민희 (출석률: 100%)	김민석 (출석률: 100%)	최성호 (출석률: 100%)
				찬 반 여 부							
1	2024.01.02	1호의안) 이해관계자의 거래총액한도 승인의 건	가결	참석(찬성)	참석(찬성)		참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)
2	2024.02.14	1호의안) 제16기(2023.1.1 ~ 2023.12.31)재무제표(연결/별도), 이익잉여(결손)금처분계산서(안) 승인의 건(*내부결산이사회) 2호의안) 제16기 영업보고서 승인의 건 3호의안) 제17기 사업계획 승인의 건 4호의안) 사외이사 후보자 추천의 건 5호의안) 감사 후보자 추천의 건 6호의안) 전자투표제도 및 전자위임장권유 제도 채택 승인의 건 7호의안) 2024년 안전보건계획 승인의 건 8호의안) 사내 인사 관리 규정 일부 개정의 건 9호의안) 우리사주(제2차) 취득자금 대출(회사 보증) 연장의 건	가결	참석(찬성)	참석(찬성)	2024.03.28. 선임	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)
3	2024.03.05	1호의안) 제16기 정기주주총회 개최의 건	가결	참석(찬성)	참석(찬성)		참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)
4	2024.03.20	1호의안) 제16기(2023.1.1 ~ 2023.12.31) 재무제표(연결/별도), 결손금처리계산서 승인의 건(*재무제표 승인 이사회) 2호의안) 내부회계관리규정 및 업무지침 개정 건	가결	참석(찬성)	참석(찬성)		참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)

5	2024.05.02	1호의인) 주식매수선택권 행사 관련 직원대출 채무보증의 건(예금당보)	가결	참석(찬성)	2024.03.28. 사임	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)
6	2024.05.16	1호의인) 주식매수선택권 부여 취소의 건	가결	참석(찬성)		참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)
7	2024.07.04	1호의인) 금전 대여 결정의 건 2호의인) 주식매수선택권 행사 관련 직원대출 채무보증 연장의 건(예금당보)	가결	참석(찬성)		참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)
8	2024.07.19	1호의인) 지정 폐지의 건	가결	참석(찬성)		참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)
9	2024.08.14	1호의인) 주식매수선택권 부여 취소의 건 2호의인) 자회사 금전대여 연장의 건(GIANTSTEP STUDIOS INC.)	가결	참석(찬성)		참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)
10	2024.11.14	1호의인) 주식매수선택권 부여 취소의 건	가결	참석(찬성)		참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)
11	2024.11.29	1호의인) 지정 폐지의 건	가결	참석(찬성)		참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)
12	2024.12.06	1호의인) 우리사주취득 관련 사내대출 연장의 건	가결	참석(찬성)		참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)
13	2024.12.13	1호의인) 제17기 정기주주총회 권리주주 확정을 위한 주주명부폐쇄기간 및 기준일 설정의 건	가결	참석(찬성)		참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)	참석(찬성)

(주1) 사외이사 김규호는 2024년 3월 28일부로 임기가 만료되었습니다.

(주2) 사외이사 배영진은 당사 제16기 정기주주총회(2024.03.28)에서 신규 선임되었습니다.

다. 이사의 독립성

이사회는 법령 또는 정관에 정하여진 사항, 주주총회로부터 위임받은 사항, 회사 경영의 기본방침 및 업무집행에 관한 중요사항을 의결합니다. 이사회는 이사 전원으로 구성하며, 대표이사가 정관에 의거하여 의장을 맡습니다. 이사회는 필요시 수시로 개최 되며, 과반수 출석과 출석이사 과반수 찬성이 충족 시 결의됩니다. 또한, 당사는 의사록에 의사의 경과요령과 그 결과를 기재하고 기명날인하여 본사에 비치하고 있습니다. 당사는 사외이사 후보추천위원회 설치 및 구성에 해당사항이 없으며, 구성되어 있지 않습니다.

※ 사내이사 현황

성명	주요경력 (활동분야)	추천인	선임배경	최대주주등과의 이해관계	회사와의 거래	연임여부 및 횟수	임기	비고
하승봉	-울산대학교 시각디자인 졸업('99.02) -CGI 광고VFX('98.06 ~ '00.01) -인디펜던스 광고VFX 실장('00.01 ~ '06.05) -화이어웍스 광고VFX 실장('06.07 ~ '08.06) -자이언트스텝('08.06 ~ 현재)	이사회	경영 및 사업 전반의 전문성	최대주주 본인	해당사항 없음	4회 연임	3년	공동대표이사 (상근/등기)
이지철	-경성대학교 디지털미디어 졸업('99.02) -홍익대학교 영상·커뮤니케이션 대학원 미술학 석사 (뉴미디어콘텐츠) 졸업('20.03 ~ '22.08) -모션팩토리 영상VFX 실장('97.01 ~ '03.01) -인디펜던스 영상VFX AD('03.01 ~ '06.01) -화이어웍스 영상VFX AD('06.07 ~ '08.06) -자이언트스텝('08.06 ~ 현재)	이사회	경영 및 사업 전반의 전문성	공동대표이사	해당사항 없음	4회 연임	3년	공동대표이사 (상근/등기)
안민희	-서울대학교 경영학 졸업('99.02) -삼일회계법인 이사('03.03 ~ '16.09) -자이언트스텝('16.10 ~ 현재) -덕산에테르씨티 사외이사('24.09 ~ 현재)	이사회	경영 및 사업 전반의 전문성	임원	해당사항 없음	-	3년	CFO (상근/등기)

김민석	-서울대학교 불어불문학과 졸업('01.02) -다음커뮤니케이션 최고비즈니스임원(CBO)('14.02 ~ '14.08) -카카오 PMI 멤버 및 광고 사업팀장(부사장)('14.09 ~ '16.03) -Pulzze Systems Inc., CSO('16.04 ~ '22.01) -자이언트스텝 CBO('22.02 ~ 현재)	이사회	경영 및 사업 전반의 전문성	임원	해당사항 없음	-	3년	CBO (상근/등기)
최성호	-서울대학교 생물자원공학부 졸업('01.02) -신우정보시스템 개발자('00.10 ~ '02.12) -NHN 개발팀장('03/02 ~ '08.06) -네오위즈게임즈 개발실장('08.07 ~ '12.12) -조이맥스 개발본부장('13.01 ~ 14.08) -웹젠 개발TFT장('14.12 ~ '16.12) -카카오게임즈 북미유럽 개발CTO('16.12 ~ '20.10) -자이언트스텝('20.11 ~ 현재)	이사회	경영 및 사업 전반의 전문성	임원	해당사항 없음	-	3년	CTO (상근/등기)

(주1) 당사 제15기 정기기주주총회(2023.03.29)에서 안민희, 김민석, 최성호 사내이사가 신규선임되었습니다.

※ 사외이사의 현황

성 명	주요경력(활동분야)	추천인	선임배경	최대주주등과의 이해관계	회사와의 거래	연임여부 및 횟수	임기	비 고
장옥상	-홍익대학교 섬유미술과 졸업('96.02) -오하이오주립대 Art&Technology 석사('00.02) -블루스카이 스튜디오('00 ~ '01.12) -드림웍스 Lead lighting Artist('02.01 ~ '03.06) -중앙대학교 영상대학원 교수('03.09 ~ 현재) -오하이오주립대 초빙교수('15 ~ '15) -스카에나 대표이사('18.04 ~ '21.04) -스튜디오 미르 사외이사('22.03 ~ 현재)	이사회	경영진과의 독립성 및 전문성	해당사항 없음	해당사항 없음	1회 연임	3년	(주1)
배영진	-서울대학교 경영학과 졸업(2009) -PIA(Lehman Brothers Global Real Estate Group 후속법 인) 대체투자 분석담당('09~'10) -넥슨 상해법인 투자팀장('11~'12) -모빌팩토리 대표이사(CEO)('12~'16) -넥스트플로어 최고재무책임자(CFO)('16~'18) -라인게임즈 최고전략책임자(CSO)('18~'23) -테일벤처스 벤처파트너, 창업자('21~현재)	이사회	경영진과의 독립성 및 전문성	해당사항 없음	해당사항 없음	-	3년	(주2)

(주1) 당사 제15기 정기기주주총회(2023.03.29)에서 장옥상 사외이사가 재선임되었습니다.

(주2) 당사 제16기 정기주주총회(2024.03.28)에서 배영진 사외이사가 신규 선임되었습니다.

라. 사외이사의 전문성

※ 사외이사의 업무지원 조직

조직명	경영관리본부 전략기획실
-----	--------------

소속 직원의 현황	직원수	CFO 외 1명
	직위 및 근속연수	CFO(8년 2개월) 전략기획실 이사(2년 9개월)
	지원업무담당기간	약 8년
주요 업무		이사회, 주주총회 운영 및 사외이사 직무수행 지원

※ 사외이사 교육 실시 현황

교육일자	교육실시주체	참석 사외이사	불참사 사유	주요 교육내용
2021.03.31	경영진 및 이사회 유관부서	김규호, 장옥상	-	내부교육 (상법 제399조 이사의 회사에 대한 책임, 상법 제401조 이사의 제삼자에 대한 책임, 상법 제401조의2 업무집행 지시자 등의 책임 등 이사의 손해배상 책임 관련 내용 보고 및 설명)
2022.02.28	경영진 및 이사회 유관부서	김규호, 장옥상	-	내부교육 (내부통제시스템 구축, 내부회계관리제도 운영실태 보고, 평가 등 내부통제관련 사항 보고 및 설명)
2023.03.29	경영진 및 이사회 유관부서	김규호, 장옥상	-	내부교육 (내부회계관리제도 운영실태 보고, 평가 등 내부통제 관련 사항 보고 및 설명, 사외이사의 독립성 관련 교육)
2024.03.28	경영진 및 이사회 유관부서	장옥상, 배영진	-	내부교육 (내부회계관리제도 운영실태 보고, 평가 등 내부통제 관련 사항 보고 및 설명, 사외이사의 독립성 관련 교육)

2. 감사제도에 관한 사항

가. 감사 현황

성명	사외이사 여부	경력	회계·재무전문가 관련		
			해당 여부	전문가 유형	관련 경력
김영훈 (상근/등기)	-	-성균관대학교 경제학/경영학과 졸업('06.02) -삼일회계법인('05.10~'15.06) -금융위원회('15.07~'18.02) -삼일회계법인('18.02~'18.03) -안진회계법인('18.04~'23.04) -에이치엔에스하이텍 사외이사('24.01~현재) -신한회계법인('23.04~'24.08) -삼화회계법인('24.09~현재)	예	회계사	-삼일회계법인('05.10~'15.06) -금융위원회('15.07~'18.02) -삼일회계법인('18.02~'18.03) -안진회계법인('18.04~'23.04) -신한회계법인('23.04~'24.08) -삼화회계법인('24.09~현재) ※ 기본자격 : 회계사(상법 시행령 제37조 제2항의 1호 유형) 근무기간 : 자격관련 업무에 5년 이상 종사

주1) 당사 제16기 정기주주총회(2024.03.28)에서 감사 김영훈이 신규 선임되었습니다.

나. 감사의 독립성

당사는 본 보고서 작성 기준일 현재 감사위원회를 별도로 설치하고 있지 않고, 상법에 따라 상근감사를 두고 있습니다. 상법상 감사의 권리인 ① 업무 및 회계감사권(상법 제412조 제2항) ② 회사 및 자회사에 대한 보고 요구 및 조사권(상법 제412조의5)에 근거하여 하기 사항에 대하여 이사회 및 경영진과는 독립적으로 감사지원부서와 함께 감사업무를 수행하고 있습니다.

[정기감사]

- ① 이사회, 월간보고, 인사위원회 등에 대하여 사전에 감사에게 서면 또는 대면 보고
- ② 감사는 절차적 적법성 등에 대하여 조사(자료 제출 요청, 담당자 인터뷰 실시)
- ③ 감사보고, 개선권고(감사록 작성)

[특별감사]

- ① 사후 보고된 의사결정 사안에 대하여 절차적 적법성 확인을 위한 사후 감사 예고
- ② 감사는 절차적 적법성 등에 대하여 조사(자료 제출 요청, 담당자 인터뷰 실시)
- ③ 이슈 사안에 대하여 개별 정밀감사 실시(내부통제체계 검증)
- ④ 감사보고, 개선권고(감사록 작성)

[내부회계관리제도 운영 실태 평가]

- ① 대표이사의 내부회계관리제도 운영실태보고서에 거짓의 기재 또는 표시가 있는지 여부에 대한 점검
- ② 내부회계관리제도 운영실태보고서의 시정 계획이 당사의 내부회계관리 제도를 개선하는데 실질적으로 기여할 수 있는지 여부에 대하여 이사회에 보고
- ③ 정기주주총회 1주 전까지 내부회계관리제도 평가보고서를 이사회에 대면 보고(외 감법 시행령 제9조 제10항)

다. 감사의 주요 활동내역

[이사회]

회차	개최일자	의 안 내 용	가결여부	감 사 성 명
1	2024.01.02	1호의안) 이해관계자의 거래총액한도 승인의 건	가결	김대식
2	2024.02.14	1호의안) 제16기(2023.1.1 ~ 2023.12.31) 재무제표(연결/별도), 이익잉여(결손)금처분계산서(안) 승인의 건(*내부결산이사회) 2호의안) 제16기 영업보고서 승인의 건 3호의안) 제17기 사업계획 승인의 건 4호의안) 사외이사 후보자 추천의 건 5호의안) 감사 후보자 추천의 건 6호의안) 전자투표제도 및 전자위임장권유 제도 채택 승인의 건 7호의안) 2024년 안전보건계획 승인의 건 8호의안) 사내 인사 관리 규정 일부 개정의 건 9호의안) 우리사주(제2차) 취득자금 대출(회사 보증) 연장의 건	가결	김대식
3	2024.03.05	1호의안) 제16기 정기주주총회 개최의 건	가결	김대식

4	2024.03.20	1호의안) 제16기(2023.1.1 ~ 2023.12.31) 재무제표(연결/별도), 결손금처리계산서 승인의 건(*재무제표 승인 이사회) 2호의안) 내부회계관리규정 및 업무지침 개정 건	가결	김대식
5	2024.05.02	1호의안) 주식매수선택권 행사 관련 직원대출 채무보증의 건(예금담보)	가결	김영훈
6	2024.05.16	1호의안) 주식매수선택권 부여 취소의 건	가결	김영훈
7	2024.07.04	1호의안) 금전 대여 결정의 건 2호의안) 주식매수선택권 행사 관련 직원대출 채무보증 연장의 건(예금담보)	가결	김영훈
8	2024.07.19	1호의안) 지정 폐지의 건	가결	김영훈
9	2024.08.14	1호의안) 주식매수선택권 부여 취소의 건 2호의안) 자회사 금전대여 연장의 건(GIANTSTEP STUDIOS INC.)	가결	김영훈
10	2024.11.14	1호의안) 주식매수선택권 부여 취소의 건	가결	김영훈
11	2024.11.29	1호의안) 지정 폐지의 건	가결	김영훈
12	2024.12.06	1호의안) 우리스주취득 관련 사내대출 연장의 건	가결	김영훈
13	2024.12.13	1호의안) 제17기 정기주주총회 권리주주 확정을 위한 주주명부폐쇄기간 및 기준일 설정의 건	가결	김영훈

(주1) 당사 제16기 정기주주총회(2024.03.28)에서 김영훈 감사가 신규 선임되었습니다.

라. 감사 교육실시 현황

교육일자	교육실시주체	주요 교육내용
2021.03.31	감사지원부서	내부교육 (상법 제399조 이사의 회사에 대한 책임, 상법 제401조 이사의 제삼자에 대한 책임, 상법 제401조의2 업무집행 지시자 등의 책임 등 이사의 손해배상 책임 관련 내용 보고 및 설명, 이사 업무집행 전반 감사 의무 설명)
2022.02.28	감사지원부서	감사전 재무제표 작성 유의사항 보고 및 교육
2023.03.29	감사지원부서	내부교육 (내부회계관리제도 운영실태 보고, 평가 등 내부통제 관련 사항 보고 및 설명, 감사의 독립성 관련 교육)
2024.03.28	감사지원부서	내부교육 (내부회계관리제도 운영실태 보고, 평가 등 내부통제 관련 사항 보고 및 설명, 감사의 독립성 관련 교육)

마. 감사 지원조직 현황

부서(팀)명	직원수(명)	직위(근속연수)	주요 활동내역
전략기획실	6	이사 1명(6년) *관련업무 경력 17년	1. 거버넌스, 리스크 관리, 내부통제의 효과성, 효율성 평가 2. 컴플라이언스 업무 수행 3. 법무검토 및 소송활동 지원

바. 준법지원인 등 지원조직 현황

부서(팀)명	직원수(명)	직위(근속연수)	주요 활동내역
전략기획실	6	이사 1명(6년) *관련업무 경력 17년	1. 거버넌스, 리스크 관리, 내부통제의 효과성, 효율성 평가 2. 컴플라이언스 업무 수행 3. 법무검토 및 소송활동 지원

3. 주주총회 등에 관한 사항

가. 투표제도 현황

(기준일 : 2024년 12월 31일)

투표제도 종류	집중투표제	서면투표제	전자투표제
도입여부	배제	미도입	도입
실시여부	-	-	제16기(2023년도) 정기주총

※당사는 본 보고서 작성기준일 이후 2025년 3월 31일에 예정되어 있는 제17기 정기주주총회에서 전자투표 및 전자위임장 권유 제도를 채택하지 않았습니다.

나. 소수주주권의 행사 여부

당사는 본 보고서 제출일 현재까지 소수주주권이 행사된 사실이 없습니다.

[주주제안권 행사현황]

행사자	안건	목적사항 포함여부	거부 사유	진행 경과
-	-	-	-	-

다. 경영권 경쟁 여부

당사는 본 보고서 제출일 현재까지 경영권 분쟁이 발생한 사실이 없습니다.
의결권 현황

라. 의결권 현황

(기준일 : 2024년 12월 31일) (단위 : 주)

구 분	주식의 종류	주식수	비고
발행주식총수(A)	보통주	22,121,745	-
	-	-	-
의결권없는 주식수(B)	-	-	-
	-	-	-
정관에 의하여 의결권 행사가 배제된 주식수(C)	-	-	-
	-	-	-
기타 법률에 의하여 의결권 행사가 제한된 주식수(D)	-	-	-
	-	-	-
의결권이 부활된 주식수(E)	-	-	-
	-	-	-

의결권을 행사할 수 있는 주식수 (F = A - B - C - D + E)	보통주	22,121,745	-
	-	-	-

(주1) 당사는 주식회사 하이브아이엠과의 사업 협력 및 리얼타임 콘텐츠 기반의 제작 협력 관계 강화를 위해, 2025년 2월 6일 약 10억원 규모의 제 3자배정 유상증자를 진행하여 총발행주식수가 22,312,221주로 증가하였으며 해당 내용은 다음 분기보고서부터 반영될 예정입니다. 자세한 사항은 **2025.01.06 주요사항보고서(유상증자결정)** 및 **2025.01.14 증권발행결과** 공시를 참고 바랍니다.

마.주식사무

보고서 작성 기준일 현재 정관상 주식사무와 관련된 내용은 아래와 같습니다.

정관상 신주인수권의 내용 등	제10조(신주인수권) ① 주주는 그가 소유한 주식수에 비례하여 신주의 배정을 받을 권리를 갖는다. ② 제1항의 규정에 불구하고 회사는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 이사회의 결의로 주주 외의 자에게 신주를 배정할 수 있다. 1. 발행주식총수의 100분의 50을 초과하지 않는 범위 내에서 자본시장과 금융투자업에 관한 법률 제165조의 6에 따라 일반공모증자 방식으로 신주를 발행하는 경우 2. 발행주식총수의 100분의 20을 초과하지 않는 범위 내에서 신기술의 도입, 재무구조의 개선, 연구개발, 생산, 판매자본채류를 위하여 그 상대방에게 신주를 발행하는 경우 3. 상법 제542조의3의 규정에 의하여 주식매수선택권의 행사로 인하여 신주를 발행하는 경우 4. 발행주식총수의 100분의 20을 초과하지 않는 범위 내에서 회사가 경영상 필요로 외국인투자촉진법에 의한 외국인투자를 위하여 신주를 발행하는 경우 5. 발행주식총수의 100분의 20을 초과하지 않는 범위 내에서 긴급한 자금의 조달을 위하여 국내외 금융기관, 벤처기업육성에 관한 특별조치법에 의한 한국벤처투자조합 및 그 전담회사, 여신전문금융업법에 의한 신기술사업금융회사와 신기술투자조합, 중소기업창업지원법에 의한 중소기업창업투자회사와 중소기업창업투자조합 또는 기관투자자에게 신주를 발행하는 경우. 6. 회사가 발행한 주권을 코스닥시장에 상장하기 위하여 신주를 모집하거나 인수인에게 인수하게 하는 경우 7. 발행하는 주식총수의 100분의 20 범위 내에서 우리사주조합원에게 주식을 우선배정하는 경우 8. <삭제> 9. <삭제> 10. 증권시장 상장을 위한 기업공개업무를 주관한 대표주관회사에게 기업공개 당시 공모주식총수의 100분의 10을 초과하지 않는 범위 내에서 신주 또는 신주인수권을 발행하는 경우 ③ 주주가 신주인수권을 포기 또는 상실하거나 신주배정에서 단주가 발생하는 경우에 그 처리방법은 이사회의 결의로 정한다. ④ 주주 이외의 자에게 신주를 배정하는 경우 납입기일 2주 전까지 다음 사항을 주주에게 통지하거나 공고하여야 한다. 1. 신주의 종류와 수 2. 신주의 발행가액과 납입기일 3. 무액면주식의 경우에는 신주의 발행가액 중 자본금으로 계상하는 금액 4. 신주의 인수방법 5. 현물출자를 하는 자의 성명과 그 목적인 재산의 종류, 수량, 가액과 이에 대하여 부여할 주식의 종류와 수 ⑤ 제2항 각 호 중 어느 하나의 규정에 의해 신주를 발행할 경우 발행할 주식의 종류와 수 및 발행가격 등은 이사회의 결의로 정한다.		
	결 산 일	12월 31일	정기주주총회

임시주주총회 (2020.01.08)	제1호 의안 : 정관 변경의 건 제2호 의안 : 사외이사 선임의 건 제3호 의안 : 임원퇴직금지규정 변경의 건	원안 가결 원안 가결 원안 가결
임시주주총회 (2019.04.08)	제1호 의안 : 정관 개정의 건 제2호 의안 : 주식매수선택권부여 승인의 건	원안 가결 원안 가결
정기주주총회 (2019.03.29)	제1호 의안 : 결산재무제표 승인의 건 제2호 의안 : 이사 보수한도 승인의 건 제3호 의안 : 감사 보수한도 승인의 건	원안 가결 원안 가결 원안 가결
정기주주총회 (2018.03.30)	제1호 의안 : 결산재무제표 승인의 건 제2호 의안 : 사외이사 선임의 건 제3호 의안 : 이사 보수 한도 승인의 건 제4호 의안 : 감사 보수 한도 승인의 건	원안 가결 원안 가결 원안 가결 원안 가결
임시주주총회 (2018.01.24)	제1호 의안 : 정관 개정의 건	원안 가결
임시주주총회 (2018.01.02)	제1호 의안 : 임원퇴직금지규정 개정의 건	원안 가결
임시주주총회 (2017.10.26)	제1호 의안 : 감사 선임의 건	원안 가결
임시주주총회 (2017.06.05)	제1호 의안 : 사내이사 선임의 건	원안 가결
임시주주총회 (2017.04.21)	제1호 의안 : 이사보수한도액 승인의 건	원안 가결
정기주주총회 (2017.03.30)	제1호 의안 : 2016년도 결산재무제표 승인의 건 제2호 의안 : 주식액면분할의 건 제3호 의안 : 정관 일부 개정의 건	원안 가결 원안 가결 원안 가결

(주1) 당사 제16기 정기주주총회(2024.03.28)에서 김영훈 감사가 신규 선임되었습니다.

VII. 주주에 관한 사항

1. 최대주주 및 특수관계인의 주식소유 현황

(기준일 : 2024년 12월 31일)

(단위 : 주, %)

성명	관계	주식의 종류	소유주식수 및 지분율				비고
			기초		기말		
			주식수	지분율	주식수	지분율	
하승봉	최대주주 본인	보통주	3,731,198	16.86	3,743,930	16.92	(주2)
강연주	최대주주의 특수관계인	보통주	2,069,380	9.35	2,069,380	9.35	-
이지철	공동 대표이사	보통주	1,062,220	4.8	1,062,220	4.8	-
심재일	미등기이사	보통주	1,070,136	4.83	1,070,136	4.83	-
안민희	등기이사	보통주	156,502	0.7	156,502	0.7	-
최성호	등기이사	보통주	3,924	0.01	3,924	0.01	-
이대연	자회사 대표이사	보통주	242,750	1.09	242,750	1.09	-
서창석	자회사 임원	보통주	20,378	0.09	20,378	0.09	-
이희복	자회사 임원	보통주	96,446	0.43	96,446	0.43	-
박근호	자회사 대표이사	보통주	3,606	0.01	3,606	0.01	(주1)
이영호	자회사 대표이사	보통주	3,664	0.01	3,664	0.01	(주1)
계		보통주	8,460,204	38.18	8,472,936	38.24	-
		-	-	-	-	-	-

(주1) 2022년 4월 1일자로 당사 자회사로 편입한 (주)사일로랩의 공동대표이사입니다.

(주2) 최대주주의 장내 매수로 보유주식수가 일부 변동되었으며 자세한 내용은 2024.07.02일자 주식등의 대량보유상황보고서 및 2024.07.15일자 주식등의대량보유상황보고서 공시를 참조하여 주시기 바랍니다.

2. 최대주주의 주요경력 및 개요

성명	직위	주요 경력	겸임현황
하승봉	(주)자이언트스텝 공동대표이사	-울산대학교 시각디자인 졸업('99.02) -CGI 광고VFX('98.06 ~ '00.01) -인디펜던스 광고VFX 실장('00.01 ~ '06.05) -화이어웍스 광고VFX 실장('06.07 ~ '08.06) -자이언트스텝('08.06 ~ 현재)	Giantstep Studios Inc.(미국법인) CEO

3. 최대주주의 최대주주(법인 또는 단체)의 개요

당사의 최대주주는 개인으로 해당사항이 없어 기재를 생략합니다

4. 최대주주 변동현황

본 보고서 제출일 기준일 현재 당사의 최대주주는 하승봉 대표이사입니다.

(기준일 : 2024년 12월 31일) (단위 : 주, %)

변동일	최대주주명	소유주식수	지분율	변동원인	비 고
2008년 06월 15일	강연주	2,069,380	9.35	설립, 신주발행 등 (주1, 3)	하승봉 공동대표이사의 특수관계인
2017년 11월 30일	하승봉	3,743,930	16.92	(주2, 3, 4)	공동대표이사

- (주1) 2022.03.28 시간외 매매로 보유주식수가 변동되었습니다.
- (주2) 2017.11.30 강연주 보유 주식의 일부 양도로 2대 주주인 하승봉 대표이사가 최대주주로 변경되었습니다.
- (주3) 유무상증자(*유상증자 신주배정기준일 2021.11.8, 무상증자 신주배정기준일 2021.12.21)로 인해 보유
주식수가 변동되었습니다.
- (주4) 장내 매수로 보유주식수가 변동되었습니다. (2024.07.02.주식등의대량보유상황보고서 및
2024.07.15일자 주식등의대량보유상황보고서 공시 참조)
- (주5) 상기 소유주식수 및 지분율은 보고서 작성 기준일 현재를 기준으로 기재하였습니다.

가. 주식 소유현황

(기준일 : 2024년 12월 31일) (단위 : 주)

구분	주주명	소유주식수	지분율(%)	비고
5% 이상 주주	하승봉	3,743,930	16.92	최대주주본인
	강연주	2,069,380	9.35	특수관계인
우리사주조합		191,908	0.86	-

나. 소액주주 현황

(기준일 : 2024년 12월 31일) (단위 : 주)

구 분	주주			소유주식			비 고
	소액 주주수	전체 주주수	비율 (%)	소액 주식수	총발행 주식수	비율 (%)	
소액주주	60,209	60,217	99.98	12,071,281	22,121,745	54.55	발행주식총수의 1% 이하

다. 복수의결권주식 보유자 및 특수관계인 현황

당사는 해당사항이 없어 기재를 생략합니다

5. 주가 및 주식거래실적

본보고서 작성 기준일부터 최근 6개월간의 주가와 거래실적은 아래와 같습니다.

(단위 : 원, 주)

종 류			'24.07월	'24.08월	'24.09월	'24.10월	'24.00월	'24.12월
보통주	주가	최 고	7,840	7,480	8,560	8,390	6,850	6,590
		최 저	6,330	6,000	5,910	6,570	5,610	5,020
		평 균	7,113	6,773	6,427	7,444	6,174	6,032
	거래량	최고(일)	1,785,666	347,154	9,344,807	5,536,730	293,355	912,748
		최저(일)	28,106	23,616	16,507	64,324	24,043	26,063
		월 간	5,454,637	1,515,315	15,108,296	15,525,096	1,941,928	2,501,364

(주1) 당사의 주식은 해외시장에 상장되어 있지 않습니다.

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			
하승봉	남	1973.06	대표이사	사내이사	상근	경영총괄	-울산대학교 시각디자인 졸업('99.02) -CGI 광고VFX('98.06 ~ '00.01) -인디펜던스 광고VFX 실장('00.01 ~ '06.05) -화이어웍스 광고VFX 실장('06.07 ~ '08.06) -자이언트스텝('08.06 ~ 현재)	3,743,930	-	최대주주 본인	16년	2026.03.28
이지철	남	1974.01	대표이사	사내이사	상근	경영총괄, 크리에이티브 총괄	-경성대학교 디지털미디어 졸업('99.02) -홍익대학교 영상·커뮤니케이션 대학원 미술학 석사 (뉴미디어콘텐츠) 졸업('20.03 ~ '22.08) -모션픽토리 영상VFX 실장('97.01 ~ '03.01) -인디펜던스 영상VFX AD('03.01 ~ '06.01) -화이어웍스 영상VFX AD('06.07 ~ '08.06) -자이언트스텝('08.06 ~ 현재)	1,062,220	-	-	16년	2026.03.28
심재일	남	1971.09	부사장	미등기	상근	영상VFX 제작총괄	-중앙대학교 산업디자인 졸업('95.02) -MARS 광고VFX('95.01 ~ '97.01) -CGI 광고VFX('97.01 ~ '99.01) -인디펜던스 광고VFX 실장('00.01 ~ '06.01) -2L film 광고VFX 실장('06.01 ~ '07.01) -화이어웍스 광고VFX 실장('07.01 ~ '08.06) -자이언트스텝('08.06 ~ 현재)	1,070,136	-	-	16년	-
안민희	남	1975.12	CFO	사내이사	상근	재무총괄	-서울대학교 경영학 졸업('99.02) -삼일회계법인 이사('03.03 ~ '16.09) -자이언트스텝('16.10 ~ 현재) -덕산에테르씨티 사외이사('24.09 ~ 현재)	156,502	-	-	7년 6개월	2026.03.28
최성호	남	1976.07	CTO	사내이사	상근	R&D총괄	-서울대학교 생물자원공학부 졸업('01.02) -신우정보시스템 개발자('00.10 ~ '02.12) -NHN 개발팀장('03/02 ~ '08.06) -네오위즈게임즈 개발실장('08.07 ~ '12.12) -조이렉스 개발본부장('13.01 ~ 14.08) -웹젠 개발TFT장('14.12 ~ '16.12) -카카오게임즈 북미유럽 개발CTO('16.12 ~ '20.10) -자이언트스텝('20.11 ~ 현재)	3,924	-	-	3년 7개월	2026.03.28
김민석	남	1976.02	CBO	사내이사	상근	사업총괄	-서울대학교 불어불문학과 졸업('01.02) -다름커뮤니케이션 최고비즈니스지원관(CBO)('14.02 ~ '14.08) -카카오 PMI 멤버 및 광고 사업팀장(부사장)('14.09 ~ '16.03) -Pulzze Systems Inc., CSO('16.04 ~ '22.01) -자이언트스텝 CBO('22.02 ~ 현재)	-	-	-	2년 6개월	2026.03.28

정육상	남	1971.05	사외이사	사외이사	비상근	경영자문	-충익대학교 성유미술과 졸업('96.02) -오하이오주립대 Art&Technology 석사('00.02) -블루스카이 스튜디오('00 ~ '01.12) -드림웍스 Lead Lighting Artist('02.01 ~ '03.06) -중앙대학교 영상대학원 교수('03.09 ~ 현재) -오하이오주립대 초빙교수('15 ~ '15) -스카에나 대표이사('18.04 ~ '21.04) -스튜디오 미르 사외이사('22.03 ~ 현재) -자이언트스텝 사외이사('20.01 ~ 현재)	-	-	-	4년 6개월	2026.03.28
배영진	남	1983.06	사외이사	사외이사	비상근	경영자문	-서울대학교 경영학과 졸업(2009) -PIA(Lehman Brothers Global Real Estate Group 추속법인) 대체투자 분석담당('09~'10) -넥슨 상해법인 투자팀장('11~'12) -모빌렉토리 대표이사(CEO)('12~'16) -넥스트블로어 최고재무책임자(CFO)('16~'18) -라인게임즈 최고전략책임자(CSO)('18~'23) -테일벤처스 벤처파트너, 창업자('21~현재)	-	-	-	제16기 정기주주총회 (2024.03.28) 신규선임	2027.03.28
김영훈	남	1980.08	감사	감사	상근	내부감사	-성균관대학교 경제학과 졸업('06.02) -삼일회계법인('05.10~'15.06) -금융위원회('15.07~'18.02) -삼일회계법인('18.02~'18.03) -안진회계법인('18.04~'23.04) -에이치엔에스하이텍 사외이사('24.01~현재) -선한회계법인('23.04~'24.08) -상화회계법인('24.09~현재)	-	-	-	제16기 정기주주총회 (2024.03.28) 신규선임	2027.03.28

- (주1) 당사 제15기 정기주주총회(2023.03.29.)에서 안민희, 김민석, 최성호 사내이사가 신규선임되었습니다.
(주2) 사내이사 심재일은 등기임원 임기 만료로 2023년 3월 29일부로 미등기임원으로 전환되었습니다.
(주3) 당사 제16기 정기주주총회(2024.03.28.)에서 배영진 사외이사, 김영훈 감사가 신규 선임되었습니다.

나. 임원의 겸직 현황

성명	당사직책	겸직회사명	겸직회사 직책명	담당업무	재직기간	겸직회사와 청구회사의 관계	비고
하승봉	대표이사(상근/등기)	GIANTSTEP Studios Inc.(미국)	CEO	경영총괄	2021.04 ~ 현재	종속회사	-
이지철	대표이사(상근/등기)	GIANTSTEP Studios Inc.(미국)	Director	경영총괄, 크리에이티브 총괄	2021.04 ~ 현재	종속회사	-
안민희	CFO(상근/등기)	GIANTSTEP Studios Inc.(미국)	Director	최고재무책임자	2021.04 ~ 현재	종속회사	-
김민석	CBO(상근/등기)	GIANTSTEP Studios Inc.(미국)	Director	경영자문	2023.05 ~ 현재	종속회사	-
심재일	사내이사(상근/미등기)	(주)브이레인저	기타비상무이사	경영자문	2021.05 ~ 현재	종속회사	-
최성호	CTO(상근/등기)	(주)브이레인저	기타비상무이사	경영자문	2021.05 ~ 현재	종속회사	-
김민석	CBO(상근/등기)	(주)박인스퀘어	사내이사	사업총괄	2022.08 ~ 현재	종속회사	-
정육상	사외이사(비상근/등기)	중앙대학교 첨단영상대학원 영상학과	교수	교수	2003.09. ~ 현재	해당사항 없음	-
배영진	사외이사(비상근/등기)	테일벤처스	대표이사	벤처파트너	2023.07 ~ 현재	해당사항 없음	-
김영훈	감사(상근/등기)	에이치엔에스하이텍	사외이사	경영자문	2024.01 ~ 현재	해당사항 없음	-
김영훈	감사(상근/등기)	상화회계법인	회계사	회계사	2024.09 ~ 현재	해당사항 없음	-
안민희	CFO(상근/등기)	덕산에테르씨티	감사위원	감사자문	2024.09 ~ 현재	해당사항 없음	-

다. 직원 등 현황

(기준일 : 2024년 12월 31일) (단위 : 백만원)

직원										소속 외 근로자			비고
사업부문	성별	직 원 수					평 균 근속연수	연간급여 총 액	1인평균 급여액	남	여	계	
		기간의 정함이 없는 근로자		기간제 근로자		합 계							
		전체	(단시간 근로자)	전체	(단시간 근로자)								
제작	남	100	-	3	-	103	4.42	6,139	57	-	-	-	-
제작	여	99	-	2	-	101	2.83	4,653	42				-
연구개발	남	37	-	-	-	37	2.25	2,306	61				-
연구개발	여	23	-	-	-	23	2.08	1,042	46				-
사업개발	남	3	-	-	-	3	3.50	310	85				-
사업개발	여	8	-	1	-	9	2.42	387	44				-
관리	남	13	-	2	-	15	3.83	827	55				-
관리	여	15	-	1	-	16	2.75	548	35				-
합 계		298	-	9	-	307	3.01	16,211	53				-

라. 미등기임원 보수 현황

(기준일 : 2024년 12월 31일) (단위 : 백만원)

구 분	인원수	연간급여 총액	1인평균 급여액	비고
미등기임원	1	143	143	-

2. 임원의 보수 등

<이사·감사 전체의 보수현황>

1. 주주총회 승인금액

(단위 : 백만원)

구 분	인원수	주주총회 승인금액	비고
등기이사 (사외이사 포함)	7	2,000	(주1)
감사	1	100	-

2. 보수지급금액

2-1. 이사·감사 전체

(단위 : 백만원)

인원수	보수총액	1인당 평균보수액	비고
-----	------	-----------	----

8	784	98	-
---	-----	----	---

(주1) 상기 표의 기준일은 2024년 12월 31일 입니다.

(주2) 당사 제16기 정기주주총회(2024.03.28.)에서 사외이사 배영진 및 감사 김영훈이 신규 선임되었습니다.

상기 '이사·감사'에 해당되는 임원은 다음과 같습니다.

-사내이사 : 하승봉, 이지철, 안민희, 최성호, 김민석

-사외이사 : 장옥상, 배영진

-감사 : 김영훈

2-2. 유형별

(단위 : 백만원)

구 분	인원수	보수총액	1인당 평균보수액	비고
등기이사 (사외이사, 감사위원회 위원 제외)	5	734	147	-
사외이사 (감사위원회 위원 제외)	2	35	18	-
감사위원회 위원	-	-	-	-
감사	1	15	15	-

(주1) 상기 표의 기준일은 2024년 12월 31일 입니다.

(주2) 당사 제16기 정기주주총회(2024.03.28.)에서 사외이사 배영진 및 감사 김영훈이 신규 선임되었습니다.

상기 '이사·감사'에 해당되는 임원은 다음과 같습니다.

-사내이사 : 하승봉, 이지철, 안민희, 최성호, 김민석

-사외이사 : 장옥상, 배영진

-감사 : 김영훈

<보수지급금액 5억원 이상인 이사·감사의 개인별 보수현황>

당사는 개인별 보수 지급액이 5억원 이상인 이사·감사가 존재하지 않습니다.

1. 개인별 보수지급금액

(단위 : 원)

이름	직위	보수총액	보수총액에 포함되지 않는 보수
-	-	-	-

<보수지급금액 5억원 이상 중 상위 5명의 개인별 보수현황>

1. 개인별 보수지급금액

(단위 : 원)

이름	직위	보수총액	보수총액에 포함되지 않는 보수
-	-	-	-

<주식매수선택권의 부여 및 행사현황>

1) 임원에게 부여한 주식매수선택권의 공정가치

(단위 : 백만원)

구 분	부여받은 인원수	주식매수선택권의 공정가치 총액	비고
등기이사 (사외이사, 감사위원회 위원 제외)	2	-	(주1,2,3)
사외이사 (감사위원회 위원 제외)	-	-	-
감사위원회 위원 또는 감사	-	-	-
업무집행지시자 등	-	-	-
계	-	-	-

(주1) 본 보고서 작성기준일 현재 당사가 등기이사에게 부여한 주식매수선택권 내역은 다음과 같습니다. -사내이사 김민석 : 2022.08.31.자로 제3차 주식매수선택권 36,000주(무상증자 후 기준) 부여

-사내이사 최성호 : 2021.08.13.자로 제2차 주식매수선택권 12,000주(무상증자 전 기준) 부여 및 2022.08.31.자로 제3차 주식매수선택권 5,000주(무상증자 후 기준) 부여

(주2) 당사 주식매수선택권의 단위당 공정가치는 다음과 같으며, 해당 공정가치의 산출방법은 금융감독원 전자공시 사이트 '주식매수선택권부여에관한신고(2023.02.14 및 2023.05.15)' 공시를 참고하여 주시기 바랍니다.

-제2차 부여분: 20,943원

-제3차 부여분: 9,842원

2) 주식매수선택권의 부여 및 행사현황

(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					
안민희	미등기임원	2019.04.08	신주교부	보통주	64,802	-	-	64,802	-	0	2021.04.08 ~ 2024.04.07	3,650	X	-
정○○외 23명	직원	2019.04.08	신주교부	보통주	215,146	-	-	185,166	29,980	0	2021.04.08 ~ 2024.04.07	3,650	X	-
최성호	미등기임원	2021.08.13	신주교부	보통주	24,028	-	-	-	-	24,028	2023.08.13 ~ 2026.08.13	42,200	X	-
김○○외 17명	직원	2021.08.13	신주교부	보통주	61,862	-	1,001	-	14,012	47,850	2023.08.13 ~ 2026.08.13	42,200	X	-
김민석	미등기임원	2022.08.31	신주교부	보통주	27,000	-	-	-	-	27,000	2024.08.31 ~ 2027.08.31	25,700	X	-
김민석	미등기임원	2022.08.31	차액보상	보통주	9,000	-	-	-	-	9,000	2024.08.31 ~ 2027.08.31	25,700	X	-
최성호	미등기임원	2022.08.31	차액보상	보통주	5,000	-	-	-	-	5,000	2024.08.31 ~ 2027.08.31	25,700	X	-
서○○외 2명	직원	2022.08.31	차액보상	보통주	4,000	-	-	-	-	4,000	2024.08.31 ~ 2027.08.31	25,700	X	-
김○○외 16명	직원	2022.08.31	신주교부	보통주	56,000	-	10,500	-	20,500	35,500	2024.08.31 ~ 2027.08.31	25,700	X	-

※ 공시서류작성기준일(2024년 12월 31일) 현재 증가 : 5,550원

※ 「주식매수선택권부여에 관한 신고」 작성 기준에 의거하여, 발행주식총수의 1만분의 10 미만에 해당하는 주식매수선택권을 부여받은 직원(미등기 임원 포함)의 성명은 기재하지 않았습니다.

(주1) 본 보고서 작성 기준일 현재 당사가 부여한 주식매수선택권 내역은 다음과 같습니다.

-제1차 : 2019.04.08.자로 임직원 33명에게 총 198,000주(무상증자 전 기준) 부여 (*전량 행사 완료)

-제2차 : 2021.08.13.자로 임직원 31명에게 총 43,100주(무상증자 전 기준) 부여

-제3차 : 2022.08.31.자로 임직원 27명에게 총 101,000주(무상증자 후 기준) 부여

(주2) 당사의 유상증자(기준일 2021.11.08.) 및 무상증자(기준일 2021.12.21.)에 따른 신주 발행으로 당사 주식매수선택권 제1·2차 부여분의 부여/행사수량 및 행사가격이 변동되었으며, 상기 '최초부여수량' 및 '행사가격'에 반영하여 기재하였습니다.

(주3) 당사가 부여한 제1차 주식매수선택권의 경우 2021년 5월 13일자로 87,800주(무상증자 전 기준), 2022년 7월 4일자로 162,168주(무상증자 후 기준) 행사로 전량 행사 완료했습니다.

(주4) 상기 2021년 및 2022년 부여분의 '부여 받은자'는 본 보고서 작성기준일 현재 재직 인원을 기준으로 기재하였습니다.

(주5) 상기 '총변동수량'은 본 보고서 작성 기준일 현재 수량으로, 취소 사유는 직원 퇴사에 의한 부여취소입니다.

(주6) 본 보고서 작성 기준일 현재 자발적 퇴사자 발생으로 2024.11.14. 이사회 결의를 통해 제2차 부여분 1,001주가 부여 취소되었으며, 이는 본 보고서에 반영되었습니다. 자세한 내용은 2024.11.14. 주식매수선택권 부여에 관한 신고 공시를 참고하여 주시기 바랍니다.

IX. 계열회사 등에 관한 사항

1. 계열회사 현황(요약)

(기준일 : 2024년 12월 31일)

(단위 : 사)

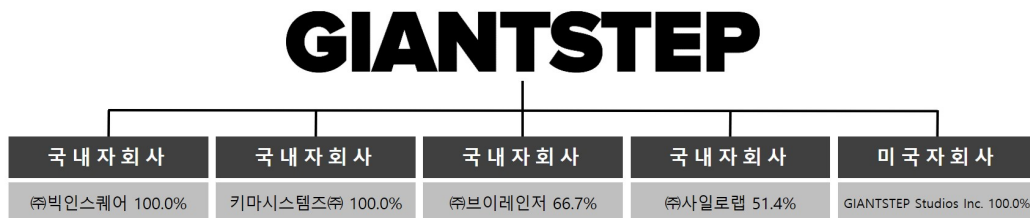
기업집단의 명칭	계열회사의 수		
	상장	비상장	계
(주)자이언트스텝 및 계열회사	-	5	-

※상세 현황은 '상세표-2. 계열회사 현황(상세)' 참조

가. 기업집단의 명칭 및 소속 회사의 명칭

당사는 본 보고서 작성기준일 현재 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」상의 대규모 기업집단에 속하여 있지 아니하며, 당사는 코스닥 시장에 상장되어 있으며, 비상장회사 5개사가 계열회사로 있습니다. 해당회사의 주요 사항은 상세표에서 확인하실 수 있습니다.

나. 계열회사간의 지배, 종속 및 출자현황을 파악할 수 있는 계통도



다. 계열회사간의 업무조정이나 이해관계를 조정하는 기구 또는 조직이 있는 경우 그 현황

당사는 본 보고서 작성 기준일 현재 해당사항 없습니다.

라. 계열회사중 회사의 경영에 직접 또는 간접으로 영향력을 미치는 회사가 있는 경우에는 그 회사명과 내용

당사는 본 보고서 작성 기준일 현재 해당사항 없습니다.

마. 회사와 계열회사간 임원 겸직 현황

성명	당사직책	겸직계열사	직책	선임일	담당업무
----	------	-------	----	-----	------

하승봉	대표이사 (상근/등기)	GIANTSTEP Studios Inc.	CEO	2021-04-14	경영총괄
이지철	대표이사 (상근/등기)	GIANTSTEP Studios Inc.	Director	2021-04-14	경영총괄, 크리에이티브 총괄
안민희	CFO (상근/등기)	GIANTSTEP Studios Inc.	Director	2021-04-14	최고재무책임자
김민석	CBO (상근/등기)	GIANTSTEP Studios Inc.	Director	2023-05-30	사업총괄
심재일	사내이사 (상근/미등기)	(주)브이레인저	기타비상무이사	2021-05-31	경영자문
최성호	CTO (상근/등기)	(주)브이레인저	기타비상무이사	2021-05-31	경영자문
김민석	CBO (상근/등기)	(주)빅인스퀘어	사내이사	2022-08-31	경영자문

2. 타법인출자 현황(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	-	-	-	-	-	-	-
일반투자	-	-	-	-	-	-	-
단순투자	-	11	11	18,028	880	-6,723	12,185
계	-	11	11	18,028	880	-6,723	12,185

※상세 현황은 '상세표-3. 타법인출자 현황(상세)' 참조

X. 대주주 등과의 거래내용

1. 대주주등에 대한 신용공여등

1) 특수관계자 거래

(1) 당기 및 전기 중 특수관계자에 대한 수익비용 거래 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

특수관계구분	회사명	당기				전기			
		매출	기타수익	유형자산취득	기타비용	매출	기타수익	유형자산취득	기타비용
기타특수관계자	주요경영진	-	33,593	-	1,869	-	20,612	1,311	9,893
합 계		-	33,593	-	1,869	-	20,612	1,311	9,893

(2) 당기 및 전기 중 특수관계자에 대한 자금거래 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

특수관계구분	회사명	당기				전기			
		자금대여거래		자금차입거래		자금대여거래		자금차입거래	
		대여	회수	차입	상환	대여	회수	차입	상환
기타특수관계자	주요경영진	350,000	600,000	190,000	135,000	550,000	-	-	500,000

(3) 보고기간종료일 현재 특수관계자에 대한 채권·채무내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

특수관계구분	회사명	당기말				전기말			
		매출채권	기타채권	매입채무	기타채무	매출채권	기타채권	매입채무	기타채무
기타특수관계자	주요경영진	-	593,377	-	55,000	-	834,026	-	-

(4) 주요 경영진에 대한 보상내역

연결회사는 기업활동의 계획, 운영, 통제에 대하여 중요한 권한과 책임을 가진 이사와 이사회 의 구성원, 재무책임자 등을 주요 경영진으로 판단하였으며, 당기 및 전기 중 주요 경영진에 대한 보상내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	당기	전기
급여 및 기타 단기종업원 급여	773,585	841,850
퇴직급여	61,132	66,821
합 계	834,717	908,671

2) 우발상황 및 약정사항

(1) 당기말 현재 연결회사는 서울보증보험에 가입하고 있으며, 8,061,553천원(전기말: 6,424,499천원)의 이행지급보증 등에 가입되어 있습니다.

(2) 당기말 현재 연결회사는 직원의 우리사주취득자금대출과 관련하여 총 한도 427,638천원(전기말 : 567,178천원)의 연대보증을 제공하는 동시에 한국증권금융의 정기예금을 담보로 제공하고 있습니다.

(3) 당기말 현재 연결회사는 임직원의 주식매수선택권 행사 자금 대출과 관련하여 신한은행에 총 한도 569,200천원의 대출 보증을 제공하는 동시에 동 은행의 정기예금을 담보로 제공하고 있습니다.

(4) 당기말 현재 연결회사는 차량 리스 계약과 관련하여 대표이사의 연대보증을 제공받고 있습니다.

(5) 당기말 현재 연결회사는 매입채무의 대금지급과 관련하여 KEB하나은행에 외상매출담보 대출 약정이 체결되어 있으며, 당기말 현재 실행액은 없습니다.

(6) 당기말 현재 유형자산, 투자부동산이 다음과 같이 금융기관에 담보로 제공되어 있습니다

(단위: 천원)

과목	장부가액	관련부채	부채 금액	근저당권자	근저당권 설정금액
유형자산(토지)	113,100	유동성장기차입금	192,000	중소기업은행	230,400
유형자산(건물)	245,212				
투자부동산(토지)	303,900		620,000		744,000
투자부동산(건물)	657,152				
투자부동산(토지)	424,200		548,000		657,600
투자부동산(건물)	920,060				

(7) 당기말 현재 당사가 보유한 스프링캠프-KIF 초기전문 투자조합에 대한 출자약정 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	출자약정액	누적출자액	잔여약정액
스프링캠프-KIF 초기전문 투자조합	1,000,000	800,000	200,000

(8) 당기말 현재 연결회사가 피고로 계류 중인 소송사건은 존재하지 않습니다.

(9) 당기말 현재 연결회사는 기업은행의 법인카드 한도와 관련하여 주요 경영진으로부터 55,200천원의 연대보증을 제공받았습니다.

2. 대주주와의 자산양수도 등

당사는 본 보고서 작성 기준일 현재 해당사항이 없습니다.

3. 대주주와의 영업거래

당사는 본 보고서 작성 기준일 현재 해당사항이 없습니다.

4. 대주주 이외의 이해관계자와의 거래

당사는 본 보고서 작성 기준일 현재 해당사항이 없습니다.

XI. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항

1. 공시내용 진행 및 변경사항

당사는 본 보고서 작성 기준일 현재 해당사항 없습니다.

2. 우발부채 등에 관한 사항

가. 중요한 소송사건

당사는 본 보고서 작성 기준일 현재 해당사항이 없습니다.

나. 전질 또는 담보용 어음·수표 현황

(기준일 : 2024년 12월 31일)

(단위 : 매, 백만원)

제 출 처	매 수	금 액	비 고
은 행	-	-	-
금융기관(은행제외)	-	-	-
법 인	-	-	-
기타(개인)	-	-	-

다. 채무보증 현황

보고기간종료일 현재 채무보증 현황은 다음과 같습니다.

(기준일 : 2024년 12월 31일)

(단위 : 천원)

채무자	채권자	채무보증금액	채무보증기간	보증목적
안** 외 임직원	신한은행	227,300	2022.05.07 ~ 2027.05.07	임직원 주식매수선택권 행사 자금 대출 보증
		341,900	2022.07.04 ~ 2025.06.28	
합 계		569,200	-	-

(주1) 당기말 현재 연결회사는 임직원의 주식매수선택권 행사 자금 대출과 관련하여 신한은행에 총 한도 569,200천원의 대출 보증을 제공하는 동시에 동 은행의 정기예금을 담보로 제공하고 있습니다.

라. 채무인수약정 현황

당사는 본 보고서 작성 기준일 현재 해당사항이 없습니다.

마. 그 밖의 우발채무 등

(1) 당기말 현재 연결회사는 서울보증보험에 가입하고 있으며, 8,061,553천원(전기말: 6,424,499천원)의 이행지급보증 등에 가입되어 있습니다.

(2) 당기말 현재 연결회사는 직원의 우리사주취득자금대출과 관련하여 총 한도 427,638천원(전기말 : 567,178천원)의 연대보증을 제공하는 동시에 한국증권금융의 정기예금을 담보로 제공하고 있습니다.

(3) 당기말 현재 연결회사는 임직원의 주식매수선택권 행사 자금 대출과 관련하여 신한은행에 총 한도 569,200천원의 대출 보증을 제공하는 동시에 동 은행의 정기예금을 담보로 제공하고 있습니다.

(4) 당기말 현재 연결회사는 차량 리스 계약과 관련하여 대표이사의 연대보증을 제공받고 있습니다.

(5) 당기말 현재 연결회사는 매입채무의 대금지급과 관련하여 KEB하나은행에 외상매출담보 대출 약정이 체결되어 있으며, 당기말 현재 실행액은 없습니다.

(6) 당기말 현재 유형자산, 투자부동산이 다음과 같이 금융기관에 담보로 제공되어 있습니다

(단위: 천원)

과목	장부가액	관련부채	부채 금액	근저당권자	근저당권 설정금액
유형자산(토지)	113,100	유동성장기차입금	192,000	중소기업은행	230,400
유형자산(건물)	245,212				
투자부동산(토지)	303,900		620,000		744,000
투자부동산(건물)	657,152				
투자부동산(토지)	424,200		548,000		657,600
투자부동산(건물)	920,060				

(7) 당기말 현재 당사가 보유한 스프링캠프-KIF 초기전문 투자조합에 대한 출자약정 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	출자약정액	누적출자액	잔여약정액
스프링캠프-KIF 초기전문 투자조합	1,000,000	800,000	200,000

(8) 당기말 현재 연결회사가 피고로 계류 중인 소송사건은 존재하지 않습니다.

(9) 당기말 현재 연결회사는 기업은행의 법인카드 한도와 관련하여 주요 경영진으로부터 55,200천원의 연대보증을 제공받았습니다.

(10) 신용보강 제공 현황

당사는 본 보고서 작성 기준일 현재 해당사항이 없습니다.

(단위 : 백만원)

발행회사 (SPC)	증권종류	PF 사업장 구분	발행일자	발행금액	미상환 잔액	신용보강 유형	조기상환 조항
-	-	-	-	-	-	-	-

(11) 장래매출채권 유동화 현황

당사는 본 보고서 작성 기준일 현재 해당사항이 없습니다.

(단위 : 백만원)

발행회사 (SPC)	기초자산	증권종류	발행일자	발행금액	미상환잔액
-	-	-	-	-	-

(11-1) 장래매출채권 유동화채무 비중

(단위 : 백만원)

	당기말		전기말		증감
	금액(A)	(비중,%)	금액(B)	(비중,%)	(A-B)
유동화채무	-	-	-	-	-
총차입금	-	-	-	-	-
매출액	-	-	-	-	-
매출채권	-	-	-	-	-

3. 제재 등과 관련된 사항

가. 제재현황

당사는 본 보고서 작성 기준일 현재 해당사항이 없습니다.

나. 한국거래소 등으로 부터 받은 제재

당사는 본 보고서 작성 기준일 현재 해당사항이 없습니다.

다. 단기매매차익의 발생 및 반환에 관한 사항

당사는 본 보고서 작성 기준일 현재 해당사항이 없습니다.

4. 작성기준일 이후 발생한 주요사항 등 기타사항

가. 작성기준일 이후 발생한 주요사항

당사는 해당사항이 없어 기재를 생략합니다.

나. 중소기업 검토표

※ 제3쪽의 작성방법을 읽고 작성해 주시기 바랍니다.

사업 연도	2024.01.01 - 2024.12.31	중소기업 등 기준검토표		법 인 명	(주) 자이언트스텝
				사업자등록번호	211-88-13952

구분	① 요건	② 검토내용	③ 적합 여부	④ 적정 여부																		
사 업 요 건	① 「조세특례제한법 시행령」 제29조제3항에 따른 소비성 서비스를 주된 사업으로 영위하지 아니할 것 ② 부동산임대업을 주된 사업으로 영위하지 아니할 것 ③ 「법인세법」 제60조의2제1항에 따른 성실신고확인대상 소규모 법인에 해당하지 아니할 것 ※ ②, ③은 2025.0.0. 이후 개시하는 사업연도분부터 적용	<table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>기준검비용코드</th> <th>사업수입금액</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>업태별</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>(01) (채권채무조정업)</td> <td>(04) 743002</td> <td>(07) 32,502,205,938</td> </tr> <tr> <td>(02) ()업</td> <td>(05)</td> <td>(08)</td> </tr> <tr> <td>(03) 그 밖의 사업</td> <td>(06)</td> <td>(09)</td> </tr> <tr> <td>계</td> <td></td> <td>32,502,205,938</td> </tr> </tbody> </table>	구분	기준검비용코드	사업수입금액	업태별			(01) (채권채무조정업)	(04) 743002	(07) 32,502,205,938	(02) ()업	(05)	(08)	(03) 그 밖의 사업	(06)	(09)	계		32,502,205,938	(17) 적합 (Y)	(26)
		구분	기준검비용코드	사업수입금액																		
		업태별																				
		(01) (채권채무조정업)	(04) 743002	(07) 32,502,205,938																		
		(02) ()업	(05)	(08)																		
(03) 그 밖의 사업	(06)	(09)																				
계		32,502,205,938																				
규 모 요 건	○아래요건 ①, ②를 동시에 충족할 것 ① 매출액이 업종별로 「중소기업기본법 시행령」 별표 1의 규모기준(「평균 매출액등」은 "매출액"으로 봄) 이내일 것 ② 졸업제도 - 자산총액 5천억원 미만	가. 매출액 - 당 회사 (10) (325.0 억원) - 「중소기업기본법 시행령」 별표 1의 규모기준(11) (600 억원) 이하 나. 자산총액(12) (829.3 억원)	(18) 적합 (Y) 부적합 (N)	적 (Y)																		
	독 립 성 요 건	「조세특례제한법 시행령」 제2조제1항제3호에 적합한 기업일 것	- 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 제31조제1항에 따른 공시대상기업집단에 속하는 회사 또는 같은 법 제33조에 따라 공시대상기업집단의 국내 계열회사로 편입·통지된 것으로 보는 회사에 해당하지 않을 것 - 자산총액 5천억원 이상인 법인이 주식등의 30퍼센트 이상을 직·간접적으로 소유한 경우로서 최대출자자인 기업이어야 할 것 - 「중소기업기본법 시행령」 제2조제3호에 따른 관계기업에 속하는 기업으로서 같은 영 제7조제4에 따라 산정한 매출액이 「조세특례제한법 시행령」 제2조제1항제1호에 따른 중소기업 기준(⑥의 ① 기준) 이내일 것		(19) 적합 (Y) 부적합 (N)	부 (N)																
		유 예 기 간	「조세특례제한법 시행령」 제2조제2항 및 제5항에 따른 유예기간에 있는 기업일 것		① 중소기업이 규모의 확대 등으로 ⑥의 기준을 초과하는 경우 최초 그 사유가 발생한 사업연도와 그 다음 3개 [2024년 11월 12일이 속하는 사업연도]에 최초로 사유가 발생한 경우부터는 5개 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」에 따른 유가증권시장 또는 코스닥시장에 상장되어 있는 경우에는 7개] 사업연도까지 중소기업으로 보고 그 후에는 매년마다 판단 ② 「중소기업기본법 시행령」 제3조제1항제2호 별표 1 및 별표 2의 개정으로 중소기업에 해당하지 아니하게 되는 때에는 그 사유가 발생한 날이 속하는 사업연도와 그 다음 3개 사업연도까지 중소기업으로 봄 ○사유발생 연도 (13) (0 년)		(20) 적합 (Y) 부적합 (N)															
소 기 업	※사업요건 및 독립성요건을 충족할 것	중소기업 업종(⑧) 을 주된사업으로 영위하고, 독립성요건(⑨) 을 충족하는지 여부	(21) (Y) (N)	(27) 적 (Y) 부 (N)																		
	※자산총액이 5천억원 미만으로서, 매출액이 업종별로 「중소기업기본법 시행령」 별표 3의 규모기준(「평균매출액등」은 "매출액"으로 봄다) 이내일 것	○ 매출액 - 당 회사 (14) (325.0 억원) - 「중소기업기본법 시행령」 별표 3의 규모기준 (15) (30.0 억원) 이하	(22) (Y) (N)																			

210mmX297mm [백상지 80g/㎡ 또는 중질지 80g/㎡]



(4쪽 중 제2쪽)

구분	① 요 건	② 검 토 내 용	③ 적합 여부	④ 적정 여부							
중 견 기 업	※ 「조세특례제한법」상 중소기업 업종을 주된 사업으로 영위할 것	중소기업이 아니고 중소기업 업종 ※를 주된 사업으로 영위하는지 여부	(23) (Y) (N)	(28)							
	※ 소유와 경영의 실질적인 독립성이 「중견기업 성장촉진 및 경쟁력 강화에 관한 특별법 시행령」 제2조제2항제1호에 적합할 것	· 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 제31조제1항에 따른 상호출자제한기업집단에 속하는 회사에 해당하지 않을 것 · 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률 시행령」 제38조제2항에 따른 상호출자제한기업집단 지정기준인 자산총액 이상인 법인이 주식등의 30% 이상을 직·간접적으로 소유한 경우로서 해당 출자제한기업이 아닐 것 (「중견기업 성장촉진 및 경쟁력 강화에 관한 특별법 시행령」 제2조제3항에 해당하는 기업은 제외)	(24) (Y) (N)	적 (Y)							
	※ 직전 3년 평균 매출액이 다음의 중견기업 대상 세액공제 요건을 충족할 것 (1) 중소기업 등 투자세액공제 구 조세특례제한법」 제5조제1항(2020. 12. 29. 법률 제 17759호로 개정되기 전의 것) : 1천5백만원 미만(신규상장 중견기업에 한함) (2) 연구·인력개발비에 대한 세액공제(「조세특례 제한법」 제10조제1항제1호기목2) : 5천억원 미만 (3) 기타 중견기업 대상 세액공제 : 3천억원 미만	직전 3년 과세연도 매출액의 평균금액 <table><tr><td>직전 3년</td><td>직전 2년</td><td>직전 1년</td><td>평균</td></tr><tr><td>0.0 억원</td><td>0.0 억원</td><td>0.0 억원</td><td>0.0 억원</td></tr></table>	직전 3년	직전 2년	직전 1년	평균	0.0 억원	0.0 억원	0.0 억원	0.0 억원	(25) (Y) (N)
직전 3년	직전 2년	직전 1년	평균								
0.0 억원	0.0 억원	0.0 억원	0.0 억원								

다. 외국지주회사의 자회사 현황

당사는 본 보고서 작성 기준일 현재 해당사항이 없습니다.

라. 합병등 전후의 재무사항 비교표

(1) (주)브이레인저 합병 등

(기준재무제표 : 개별)

(외부평가법인 : 삼덕회계법인)

(단위 : 백만원)

대상회사	추정대상	계정과목	예측치	실적치	예측치 달성 여부	과리율
(주)브이레인저	2022년	매출액	2,864	2,661	미달성	7.09
		영업이익	325	-133	미달성	140.92
		당기순이익	276	-106	미달성	138.41
	2023년	매출액	3,211	3,051	미달성	4.98
		영업이익	296	-346	미달성	216.89
		당기순이익	253	-425	미달성	267.98
	2024년	매출액	3,607	1,334	미달성	63.02
		영업이익	381	-1,755	미달성	560.63
		당기순이익	319	-1,807	미달성	666.46

(주1) 주식회사 브이레인저는 2021년 5월 17일 자로 신규 편입된 자회사입니다.

(주2) 상기 1차연도의 예측치와 실적치의 차이 사유는 인수 전 4개월동안 R&D에 집중하였고 약 3.5억정도의 매출이 IFRS적용으로 인해 2022년으로 이월된 것에 기인합니다.

(주3) 상기 2차연도 실적은 2022년 기말 실적을 기재하였습니다. 2차연도의 과리율 발생원인은 AR/VR 관련 연구개발(R&D)을 위하여 매출액은 발생하지 않고 R&D투자가 증가하였기 때문입니다. 동 R&D 결과를 AR/VR 등의 콘텐츠 제작에 적용하여 실감형 콘텐츠의 상업화를 진행할 예정입니다.

(주4) 상기 3차연도의 과리율 발생원인은 브이레인저의 지속적인 AR/VR 관련 연구개발(R&D)에 따른 R&D성 프로젝트 증가, 시장 개화 시기 예측 실패 등에 기인합니다.

(2) (주)사일로랩 합병 등

(기준재무제표 : 개별)

(외부평가법인 : 세일원회계법인)

(단위 : 백만원)

대상회사	추정대상	계정과목	예측치	실적치	예측치 달성 여부	과리율
(주)사일로랩	2022년	매출액	4,860	3,100	미달성	36.21
		영업이익	663	-697	미달성	205.13
		당기순이익	539	-636	미달성	218.00
	2023년	매출액	9,234	3,254	미달성	64.76
		영업이익	1,488	-949	미달성	163.78
		당기순이익	1,183	-698	미달성	159.00

	2024년	매출액	14,903	4,170	미달성	72.02
		영업이익	2,601	-1,301	미달성	150.02
		당기순이익	2,051	-1,144	미달성	155.78

(주1) 주식회사 사일로랩은 2022년 4월 1일자로 신규 편입된 자회사로, 상기 1차연도 실적은 2022년 기말 실적을 기재하였으며, 2차연도 실적은 2023년도 기말 실적을 기재하였습니다.

(주2) 사일로랩은 그동안 수주기반으로 진행하였던 전시/공간, 미디어아트 사업을 티켓모델로 수익 모델을 확장하고자 계획하고 있습니다. 이에 자체 IP를 보유하기 위하여 R&D 비용이 증가하여 상기 괴리율이 발생하였습니다.(* R&D 인력 충원 등)

(주3) 상기 3차연도의 괴리율 발생원인은 계획했던 신규사업의 론칭 지연에 기인합니다. 사일로랩은 수주기반의 사업모델에서 전시/공간 사업의 B2C 모델로 사업모델을 확장하여, 다수의 전시/공간 티켓 사업모델을 준비중이나, 시장상황, IP 사전 제작 등으로 시행시기가 지연되었습니다. 다만, 2025년 이후 부터 준비중인 프로젝트를 순차적으로 시장에 릴리즈할 예정입니다.

바. 보호예수 현황

(기준일 : 2024년 12월 31일) (단위 : 주)

주식의 종류	예수주식수	예수일	반환예정일	보호예수기간	보호예수사유	총발행주식수
-	-	-	-	-	-	22,121,745

(주1) 당사는 주식회사 하이브아이엠과의 사업 협력 및 리얼타임 콘텐츠 기반의 제작 협력 관계 강화를 위해, 2025년 2월 6일 약 10억원 규모의 제 3자배정 유상증자를 진행하여 총발행주식수가 22,312,221주로 증가하였습니다. 이는 다음 분기보고서부터 반영할 예정이며 자세한 사항은 2025.01.06 주요사항보고서(유상증자결정) 및 2025.01.14 증권발행결과 공시를 참고 부탁드립니다.

사. 상장기업의 재무사항 비교표

(기준 재무제표 : 연결) (상장일 : 2021년 03월 24일 , 인수인 : 한국투자증권(주)) (단위 : 백만원)

추정대상	계정과목	예측치	실적치	예측치 달성 여부	괴리율
2021년	매출액	35,328	33,157	미달성	6.15
	영업이익	4,469	-2,909	미달성	165.09
	당기순이익	4,156	-3,471	미달성	183.52
2022년	매출액	43,633	40,620	미달성	6.91
	영업이익	8,231	-17,861	미달성	317.00
	당기순이익	7,655	-12,676	미달성	265.59
2023년	매출액	53,042	42,309	미달성	20.23
	영업이익	12,305	-26,059	미달성	311.78
	당기순이익	10,301	-25,162	미달성	344.27

(주1) 당사는 2021년 3월 24일 기술성장기업 기술평가 특례로 코스닥시장에 상장하였으며, 상기 '예측치'는 당사 증권신고서 '제1부-IV. 인수인의 의견-추정 손익계산서'의 추정치를 기재하였습니다.

(주2) 상기 '실적치'는 당사 연결기준 기말 실적을 기재하였습니다.

(주3) 당사의 경우, 외부평가보고서상 미래 영업실적을 2023년까지로 추정하여, 2024년도는 생략하였습니다.

(1) 2021년 예측치 추정 근거와 괴리 발생원인

(단위: 백만원, %)

구분 (주1)		예측 - 2021년(1차연도)		실적 - 2021년(1차연도)		
		금액	추정근거	금액	괴리율	괴리 발생 원인
영업수익 (매출액)	자이언트스텝	25,802	(주1)	20,806	19.36	진행 예정이었던 프로젝트들의 지연 또는 중단에 의해 소폭 차이가 발생하였습니다.
	빅인스퀘어	5,100		9,048	77.41	대형 프로젝트 수주에 따른 매출 증대에 기인합니다.
	키마시스템즈	2,409		2,062	14.40	방송 중계차 SI 프로젝트 등이 지연됨에 따라 추정 대비 매출액이 하회하였습니다.
	GIANTSTEP Studios, Inc.(USA)	2,017		425	78.93	COVID-19의 영향으로 전방시장인 미국 광고 시장의 수주 감소 및 계획하였던 프로젝트의 지연 등에 기인합니다.
	브이레인저(주2)	-		816	-	-
	연결 영업수익	35,328		33,157	6.15	-
영업이익(손실)		4,469		-2,909	165.09	당사 신규사업(리얼타임 콘텐츠 사업부문)을 위한 연구개발(R&D) 비용 증가와 시설투자 등 대규모 투자 증가에 기인합니다. 당사는 상장 이후 (1) 버추얼 휴먼 (2) 전시/공간 사업(인터랙티브 미디어 아트 등) (3) Full 3D B2C 서비스(가칭) 등에 연구개발 인력 채용, 대규모 투자 등으로 연구개발에 매진하였습니다. 대부분 R&D성 프로젝트들로 상용화 시 매출액 증대가 예상되어 영업이익이 개선될 것으로 예측하고 있습니다.
당기순이익(손실)		4,156		-3,471	183.52	상동

(주1) 상기 1차연도 추정근거는 금융감독원 전자공시사이트의 2021.02.10 "[정정]증권신고서(지분증권) 제 1부 모집 또는 매출에 관한 사항 - IV. 인수인의 의견 - (2) 주요 항목별 추정근거"의 기재 내용을 참고하시기 바랍니다.

(주2) 주식회사 브이레인저는 2021년 5월 17일자에 자회사로 신규 편입되었습니다.

(2) 2022년 예측치 추정 근거와 괴리 발생원인

(단위: 백만원, %)

구분 (주1)		예측 - 2022년(2차연도)		실적 - 2022년(2차연도)		
		금액	추정근거	금액	괴리율	괴리 발생 원인
영업수익 (매출액)	자이언트스텝	25,802	(주1)	23,984	28.56	당사 신규사업(리얼타임 콘텐츠 사업부문)인 (1) 버추얼 휴먼 (2) 전시/공간 사업(인터랙티브 미디어 아트 등) (3) Full 3D 모바일 게임(가칭) 등의 R&D 프로젝트(*매출액은 발생하지 않고 R&D 비용만 투입) 증가에 기인합니다. 동 R&D 프로젝트들은 2024년 상용화하여 매출 발생할 것으로 예측하고 있습니다.
	빅인스퀘어	5,100		5,646	5.93	프로젝트 수주 증가에 따른 매출 증대에 기인합니다.
	키마시스템즈	2,409		4,368	73.54	수주 증가에 따른 매출 증대에 기인합니다.
	GIANTSTEP Studios, Inc.(USA)	2,017		1,935	12.56	전방시장인 미국 광고 시장의 수주 감소, 영업 부진 등에 기인합니다.
	브이레인저(주2)	-		1,656	-	-
	사일로랩(주3)	-		3030	-	-
	연결 영업수익	35,328		40,619	6.91	-
영업이익(손실)		4,469		-17,861	317.00	당사 신규사업(리얼타임 콘텐츠 사업부문)을 위한 연구개발(R&D) 비용 증가와 시설투자 등 대규모 투자 증가에 기인합니다. 당사는 상장 이후 (1) 버추얼 휴먼 (2) 전시/공간 사업(인터랙티브 미디어 아트 등) (3) Full 3D 모바일 게임(가칭) 등에 연구개발 인력 채용, 대규모 투자

					등으로 연구개발에 매진하였습니다. 대부분 R&D성 프로젝트들로 상용화 시 매출액 증대가 예상되어 영업이익이 개선될 것으로 예측하고 있습니다.
당기순이익(손실)	4,156		-12,676	265.59	상동

(주1) 상기 2차연도 추정근거는 금융감독원 전자공시사이트의 2021.02.10 "[정정]증권신고서(지분증권) 제 1부 모집 또는 매출에 관한 사항 - IV. 인수인의 의견 - (2) 주요 항목별 추정근거"의 기재내용을 참고하시기 바랍니다.

(주2) 주식회사 브이레인저는 2021년 5월 17일자에 자회사로 신규 편입되었습니다.

(주3) 주식회사 사일로랩은 2022년 4월 1일자에 자회사로 신규 편입되었습니다.

(3) 2023년 예측치 추정 근거와 괴리 발생원인

(단위: 백만원, %)

구분		예측 - 2023년(3차연도)		실적 - 2023년(3차연도)		
(주1)		금액	추정근거	금액	괴리율	괴리 발생 원인
영업수익 (매출액)	자이언트스텝	42,414	(주1)	24,454	42.34	(1) 영상1사업본부(광고VFX)는 흑자가 지속되고 있으나 영상2사업본부(영화, 드라마 VFX) 사업의 전방시장인 영화시장의 침체로 인하여 사업계획 대비 매출에 미달하였습니다. (2) 버추얼 휴먼, 전시/공간 사업(인터랙티브 미디어 아트 등), Full 3D 모바일 게임(가칭) 등의 R&D 프로젝트(*매출액은 발생하지 않고 R&D 비용만 투입) 증가에 기인합니다. 동 R&D 프로젝트들은 2024년 상용화하여 매출 발생할 것으로 예측하고 있습니다.
	빅인스퀘어	5,569		8,942	60.57	-
	키마시스템즈	2,630		2,873	9.24	COVID-19의 영향으로 감소하였던 방송 중계차 SI 프로젝트 등의 매출이 회복되었습니다.
	GIANTSTEP Studios, Inc.(USA)	2,428		536	77.92	전방시장인 미국 광고 시장의 수주 감소, 영업 부진 등에 기인합니다.
	브이레인저(주2)	-		2,260	-	-
	사일로랩(주3)	-		3244	-	-
	연결 영업수익	53,042		42,309	20.23	-
영업이익(손실)		12,305		-26,059	311.78	당사 신규사업(리얼타임 콘텐츠 사업부문)을 위한 연구개발(R&D) 비용 증가와 시설투자 등 대규모 투자 증가에 기인합니다. 당사는 상장 이후 (1) 버추얼 휴먼 (2) 전시/공간 사업(인터랙티브 미디어 아트 등) (3) Full 3D 모바일 게임(가칭) 등에 연구개발 인력 채용, 대규모 투자 등으로 연구개발에 매진하였습니다. 대부분 R&D성 프로젝트들로 상용화 시 매출액 증대가 예상되어 영업이익이 개선될 것으로 예측하고 있습니다.
당기순이익(손실)		10,301		-25,162	344.27	상동

(주1) 상기 3차연도 추정근거는 금융감독원 전자공시사이트의 2021.02.10 "[정정]증권신고서(지분증권) 제 1부 모집 또는 매출에 관한 사항 - IV. 인수인의 의견 - (2) 주요 항목별 추정근거"의 기재내용을 참고하시기 바랍니다.

(주2) 주식회사 브이레인저는 2021년 5월 17일자에 자회사로 신규 편입되었습니다.

(주3) 주식회사 사일로랩은 2022년 4월 1일자에 자회사로 신규 편입되었습니다.

아. 매출액 미달에 대한 관리종목 지정유예 현황

(기준일 : 2024년 12월 31일)

(단위 : 백만원)

요건별 회사 현황		관리종목	관리종목지정유예		
사업연도	매출금액	지정요건	해당여부	사유	종료시점

		해당여부			
2024	50,088	미해당	해당	코스닥시장상장규정(제53조 1항 1호 가목) 요건을 충족하는 기술성장기업으로 상장연도(2021)를 포함한 5개 사업연도 동안 유예	2025년 12월 31일

자. 계속사업손실에 대한 관리종목 지정유예 현황

(기준일 : 2024년 12월 31일) (단위 : 백만원, %)

요건별 회사 현황				관리종목 지정요건 해당여부	관리종목지정유예	
사업연도	법인세 차감전 계속사업손익(A)	자기자본금액 (B)	비율(A/B)		해당 여부	종료 시점
2022년	-12,725	122,964	-10.3	미해당	해당	2024년 12월 31일
2023년	-25,146	98,624	-25.5			
2024년	-28,385	70,087	-40.5			

(주1) 당사는 기술성장기업으로 '코스닥시장 상장규정 제53조 제1항 제2호'에 따라 상장연도(2021)를 포함한 3개 사업연도, 즉 2023년까지 법인세비용차감전계속사업손실 발생연도에서 제외됩니다. 따라서 2023년 말 이후 2개 사업연도가 추가 경과된 2025년부터 동 요건에 따른 관리종목 지정이 가능함으로, 상기 지정유예 종료 시점은 실질적 종료 시점인 2024.12.31.으로 기재하였습니다.

XII. 상세표

1. 연결대상 종속회사 현황(상세)

☞ 본문 위치로 이동

(단위 : 백만원)

상호	설립일	주소	주요사업	최근사업연도말 자산총액	지배관계 근거	주요종속 회사 여부
(주)빅인스케어	2016.05.02.	서울시 강남구 논현로 142길 5, 1, 2층 캄캄빌딩	광고대행 및 광고기획, 제작업	3,298	의결권의 과반수 보유	미해당
키마시스템즈(주)	2016.09.01.	서울시 마포구 마포대로4다길 18, 1807호, 1808호	방송/영상장비 수리, 유지보수	2,018	의결권의 과반수 보유	미해당
GIANTSTEP Studios Inc.	2017.06.26	미국 캘리포니아주 LA	광고VFX, 영상VFX, 리얼타임 콘텐츠	1,207	의결권의 과반수 보유	미해당
(주)브이레인저	2020.03.02	서울시 서초구 바우외로37길 30, 2층(양재동)	AR/VR 등 리얼타임 콘텐츠	1,147	의결권의 과반수 보유	미해당
(주)사일로랩	2016.03.02.	서울시 성동구 연무장길 76, 6층 601호, 602호(성수동2가)	전시 및 행사대행업, 리얼타임 콘텐츠	7,444	의결권의 과반수 보유	미해당

(주1) '주요종속회사 여부'는 아래의 어느 하나에 해당하는 종속회사

- (1) 최근사업연도말 자산총액이 지배회사 자산총액의 10% 이상인 종속회사
- (2) 최근사업연도말 자산총액이 750억원 이상인 종속회사

(주2) 주식회사 사일로랩은 2022년 4월 1일자에 자회사로 신규 편입되었습니다.

2. 계열회사 현황(상세)

☞ 본문 위치로 이동

(기준일 : 2024년 12월 31일)

(단위 : 사)

상장여부	회사수	기업명	법인등록번호
상장	-	-	-
		-	-
비상장	5	(주)빅인스케어	110111-6050556
		키마시스템즈(주)	110111-6158748
		GIANTSTEP Studios Inc.	82-2040634
		(주)브이레인저	110111-7401930
		(주)사일로랩	110111-5982677

3. 타법인출자 현황(상세)

☞ 본문 위치로 이동

(기준일 : 2024년 12월 31일)

(단위 : 백만원, 주, %)

법인명	상장	최초취득일자	출자	최초취득금액	기초잔액	증가(감소)	기말잔액	최근사업연도
-----	----	--------	----	--------	------	--------	------	--------

	여부		목적											재무현황	
					수량	지분율	장부 가액	취득(처분)		평가 손익	수량	지분율	장부 가액	총자산	당기 순손익
								수량	금액						
주식회사 트립비토즈	비상장	2021.08.13	단순투자	3,000	12,277	11.56	9,353	-	-	-5,526	12,277	11.56	3,827	7,909	-3,814
주식회사 페블러스	비상장	2021.11.25	단순투자	100	2,218	3.06	364	-	-	-348	2,218	3.06	16	1,548	-1,412
주식회사 에이치뮤직엔터테인먼트	비상장	2021.11.26	단순투자	1,001	110,000	4.8	529	-	-	-485	436,356	0.03	44	662	-3,299
티그리스세컨더리1호조합	비상장	2022.02.24	단순투자	3,000	3,000	13.16	2,483	-	-	225	3,000	13.16	2,708	21,870	-319
PULZZE SYSTEMS Inc.	비상장	2022.04.08	단순투자	999	156,536	7.22	999	-	-	-999	156,536	7.22	0	559	-646
티그리스-비디씨투자조합1호	비상장	2022.11.11	단순투자	1,000	1,000	9.62	1,000	-720	-720	410	280	9.62	690	8,024	4,988
주식회사 알프레드이미지웍스	비상장	2023.09.13	단순투자	2,000	8,000	16.67	2,000	-	-	-	8,000	16.67	2,000	6,790	-1,413
주식회사 로커스	비상장	2023.11.28	단순투자	1,000	3,216	1.54	1,000	-	-	-	3,216	1.54	1,000	42,407	1,411
스프링캠프-KIF 초기전문 투자조합	비상장	2023.12.28	단순투자	300	300	5.13	300	500	500	-	800	5.13	800	15,236	-355
모팩애니메이션스튜디오 문화산업전문 유한회사	비상장	2024.05.24	단순투자	1,000	-	-	-	728,863	1,000	-	728,863	3.92	1,000	-	-
전문건설공제조합	비상장	2024.05.24	단순투자	100	-	-	-	106	100	-	106	0.00	100	6,522,368	115,961
합 계					296,547	-	18,028	-	880	-6,723	-	-	12,185	-	-

(주1) '주식회사 트립비토즈'는 OTA(Online Travel Agency) 비즈니스등을 영위하는 회사로, 당사와 '가상공간 서비스 여행 플랫폼', 'T2E(Travel to Earn) 신규서비스 제휴' 등 전방위적 사업협력을 위한 장기적 파트너십 구축을 목적으로 지분 취득하였습니다.

(주2) 주식회사 페블러스는 2021년에 설립된 인공지능 데이터 솔루션 기업으로 당사의 리얼타임콘텐츠 관련 연구개발 및 사업협력을 목적으로 지분 취득하였습니다.

(주3) 주식회사 에이치뮤직엔터테인먼트는 당사의 리얼타임콘텐츠 관련 신규 사업 확장을 목적으로 지분 취득하였습니다.

(주4) '티그리스세컨더리1호조합'은 티그리스인베스트먼트가 업무집행조합원으로 ICT서비스(AI 등), 콘텐츠(영상, 공연, 음반) 업종에 주로 투자하는 투자조합입니다. 당사는 당사와 사업 시너지가 있는 신규 회사를 발굴할 목적으로 지분 취득하였습니다.

(주5) PULZZE SYSTEMS Inc.는 딥테크(Deep tech) 기술 및 SW 개발 기업으로 당사의 연구개발 과제 및 향후 신규 비즈니스에 적용할 목적으로 지분 취득하였습니다.

(주6) '티그리스-비디씨투자조합1호'은 티그리스인베스트먼트가 업무집행조합원으로 신기술사업자에 주로 투자하는 투자조합입니다. 당사는 당사와 사업 시너지가 있는 신규 회사를 발굴할 목적으로 지분 취득하였습니다.

(주7) '주식회사 알프레드이미지웍스'는 3D 캐릭터 애니메이션과 게임 시네마틱 제작에 주력하는 CGI 애니메이션 스튜디오로, 당사의 애니메이션 IP 비즈니스 강화 및 관련 신규사업 협력을 목적으로 지분 취득하였습니다.

(주8) '주식회사 로커스'는 광고·영상 VFX 및 3D 애니메이션 등의 다양한 콘텐츠를 제작하는 종합 문화 콘텐츠 기업으로, 해당사의 애니메이션 IP를 활용한 디지털라이선싱 사업 강화를 목적으로 지분 취득하였습니다.

(주9) '스프링캠프-KIF 초기전문 투자조합'은 중소기업 창업투자회사인 주식회사 스프링캠프가 운영하는 ICT(ICT융합, 디지털콘텐츠 포함) 분야 초기 스타트업을 주요 투자대상으로 하는 투자조합으로, 당사와 사업 시너지가 있는 신규 회사를 발굴할 목적으로 지분 취득하였습니다.

(주10) '모팩애니메이션스튜디오 문화산업전문 유한회사'를 통하여 북미 개봉 예정인 애니메이션 제작에 투자하였습니다.

(주11) '전문건설공제조합'은 실내건축공사업 등록을 위하여 출자하였습니다.

(주12) 당사는 본 보고서 작성기준일 이후 '주식회사 디스트릭트제이제이'에 약 20억 원 규모의 투자를 완료하였으며 전시/공간/미디어아트 사업을 기획 중입니다.

(주13) 당사는 본 보고서 작성기준일 이후 '벳뷰리풀 주식회사'에 약 5억 원 규모의 투자를 진행하였습니다. '벳뷰리풀'은 AI기반 소셜미디어 앱을 개발 중인 회사로 연내 출시 예정입니다.

【 전문가의 확인 】

1. 전문가의 확인

당사는 해당사항이 없어 기재를 생략합니다.

2. 전문가와의 이해관계

당사는 해당사항이 없어 기재를 생략합니다.