

N/R

목표주가	- 원
현재주가	-
Upside	- %
Key Data	2021년 2월 3일
산업분류	코스닥 오락, 문화
KOSPI(pt)	2,707.82
시가총액 (억원)	-
발행주식수 (천주)	12,072
외국인 지분율 (%)	-
52 주 고가 (원)	-
저가 (원)	-
60 일 일평균거래대금 (십억원)	-
주요주주 (%)	
황대실 외 4인	34.90
주가상승률 (%)	1M 6M 12M
절대주가	- - -
상대주가	- - -

Relative Performance

LEADING RESEARCH

메타버스/블록체인/Mid-Small Cap

Analyst 유성만

smyoo@leading.co.kr

+822-2009-7044

스코넥엔터테인먼트(276040)

메타버스 XR 콘텐츠&VR 게임 글로벌 기술력 보유

기업 개요

동사는 2002년 4월에 설립되어, 2022년 2월에 코스닥 시장에 상장하였다. 동사의 주요 사업은 'XR 교육&훈련사업', '메타버스 VR 게임사업', 'XR 미래사업'이다. 국내 유일의 '대공간 XR 훈련시스템' 기술을 보유하며, VR 게임 '모탈블리츠' IP를 기반으로 다양한 VR&XR 콘텐츠 영역으로 확장해 나가고 있다.

투자포인트

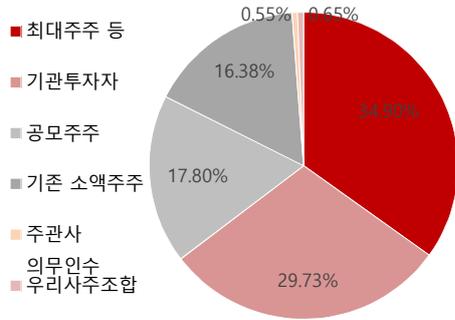
1. 대공간 XR 교육&훈련사업의 독보적 기술 보유: 동사는 우리나라에서 유일하게 실제와 비슷한 수준의 교육&훈련이 가능하고 '국방, 화학, 소방, 치안'에 필수적인 다수의 인원이 동시에 참가할 수 있는 '대공간 워킹 XR 시스템' 기술을 보유하고 있다. 국내 및 해외 VR 체험존, 테마파크와 공공기관 그리고 군부대 등에 VR 솔루션을 납품한다. XR(확장현실, Extended Reality)시장은 2019년에 455억 달러 규모에서 2025년에는 4,764억 달러 규모로 약 10배 이상 성장할 것이며, 2030년에는 15,429억 달러까지 약 30배 이상 성장할 것으로 예상된다(그림 6 참조). 2025년에는 XR 시장에서 '교육 및 훈련' 분야의 비중이 20%까지 확대되어 국내에서 공고된 '공간형 XR 교육 및 훈련 사업'을 동사가 대부분 수주하는 현실을 고려하면 앞으로 'XR 교육 및 훈련' 부문에서 동사의 수혜가 기대된다. 또한 동사의 '대공간 XR 워킹 시스템' 기술은 2020년에 국내 표준으로 제정이 되었고, 국제 표준화 기구인 'IEEE'에 표준화안 채택을 추진하고 있으며, 표준화로 채택이 될 경우 해외시장으로의 빠른 진출이 가능하다

2. VR 게임 출시: VR 게임 부문에서 동사는 2017년부터 '모탈블리츠 PSVR(Playstation VR)' 버전을 출시하여 북미와 유럽에서 1위를 기록하였었다. VR 게임에서 최초의 '건슈팅(Gunshooting)' 개념을 도입하여 호평을 받았으며, 앞으로 '모탈블리츠 IP'를 활용하여, 메타버스용 VR 게임으로 단계적인 개발을 진행 중이다. 1) 대전형 VR FPS 인 모탈블리츠: 콜로세움(최대 8인 동시 플레이 및 오컬러스 퀘스트 버전으로 출시하여, 대전형 글로벌 네트워크 구성 목적, 22년 6월 출시 예정) 2) VR 방탈출 게임: 룸 이스케이프 온라인(22년 10월 출시 예정) 3) 1인(협동)VR FPS 인 모탈블리츠: 리벤지(모탈블리츠 차기작이며, Mission형 협동 플레이 시스템 구축, 22년 12월 출시 예정) 4) 세계 최초 메타버스 VR FPS 인 모탈블리츠: 컴뱃월드(메타버스 VR 환경 구축 및 커뮤니티와 NFT 시스템 도입)의 로드맵대로 진행 중이며, 글로벌 빅테크 기업들(메타, 애플, 소니 등)의 고성능 신규 HMD(예: '오컬러스 퀘스트 2' 등) 출시로 VR 게임 시장이 급성장 하여 동사의 VR 게임 관련 수요도 급증할 것으로 전망된다.

구분	2016	2017	2018	2019	2020
매출액 (억원)	0	59	39	78	47
영업이익 (억원)	0	-2	-81	-59	-56
영업이익률 (%)	0.0	-2.6	-206.3	-76.4	-119.3
지배순이익 (억원)	0	-5	-109	-98	-89
PER (배)	0.0	-	-	-	-
PBR (배)	0.0	0.0	0.0	-	-
ROE (%)	0.0	-26.4	-103.5	406.0	74.1
EPS (원)	0	0	0	0	0

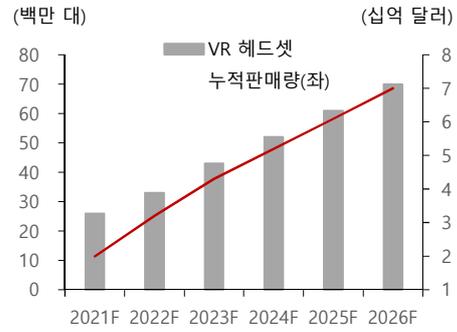
자료: 리딩투자증권, K-IFRS 연결기준

그림 1. 상장 후 주주구성



자료: 스코넥엔터테인먼트, 리딩투자증권 리서치센터

그림 2. VR 헤드셋 누적 판매량&VR 콘텐츠 매출 추이



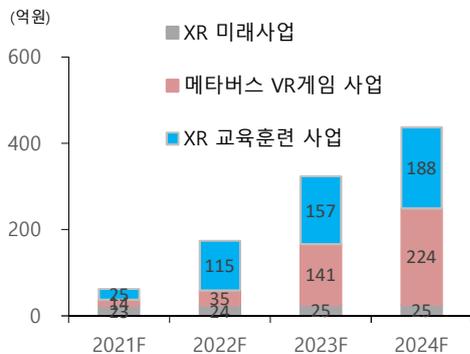
자료: 스코넥엔터테인먼트, 리딩투자증권 리서치센터

그림 3. 주요 사업영역

XR교육·훈련사업	메타버스 VR게임사업	XR미래사업
융합기술 기반의 산업용 콘텐츠 개발	컨슈머 대상의 VR 온라인 게임 개발	가상공간 실시간 커뮤니케이션 솔루션 개발
화학, 소방, 국방, 치안 등 실제와 동일한 수준의 Training이 필요한 산업 분야에 활용할 수 있는 공간 기반 가상 현실 시스템과 콘텐츠 개발 • 대공간 워킹 XR 시스템(화학, 소방, 국방, 치안) • 대공간 훈련 시스템 표준화 • 국내: 디지털트윈 기반 대공간 재난대응 훈련시스템 표준 개발 • 해외: IEEE2888	20년간의 콘솔 게임 개발 노하우를 기반으로 극사실적인 그래픽 퀄리티와 다인 플레이가 가능한 네트워크 기능이 적용된 FPS, ROOM ESCAPE 등 다양한 장르의 게임 콘텐츠 개발 • Combat Arena에서 Combat World로 메타버스 게임화 • 방탈출 게임의 유저 자유도 확대 버전 개발	XR 교육·훈련사업에 포함되지 않는 문화, 홍보 등의 XR 콘텐츠를 개발하거나 XR 테스트베드 구축 등 다양한 프로젝트가 진행되는 사업 • 가상 방송 시스템 기술 (Vconec Live) • XR 교육 (Education) 플랫폼 사업 • SKT ifland HMD용 앱 개발 • SKT ifland VR 아바타 캐릭터 의상 및 배경 모델링

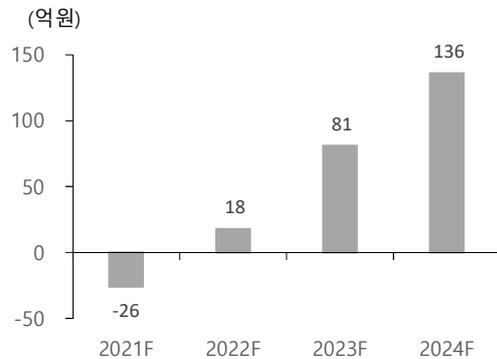
자료: 스코넥엔터테인먼트, 리딩투자증권 리서치센터

그림 4. 사업부별 매출 추이



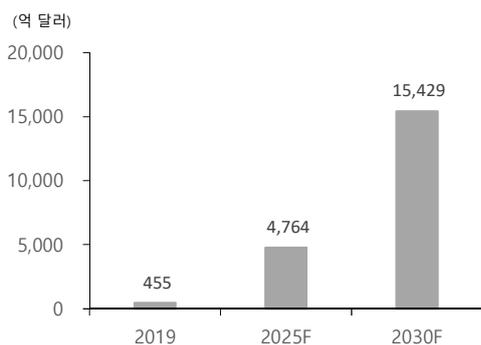
자료: 스코넥엔터테인먼트, 리딩투자증권 리서치센터

그림 5. 영업이익 추이



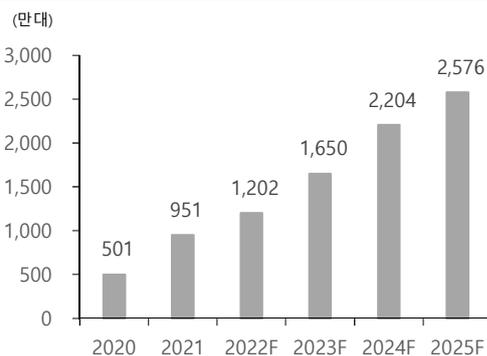
자료: 스코넥엔터테인먼트, 리딩투자증권 리서치센터

그림 6. XR 시장 전망



자료: 스코넥엔터테인먼트, 리딩투자증권 리서치센터

그림 7. OSMU 전략 가능한 IP 들



자료: 스코넥엔터테인먼트, 리딩투자증권 리서치센터

재무제표

재무상태표

(단위: 억원)	2016A	2017A	2018A	2019A	2020A
자산총계	0	107	194	151	74
유동자산	0	37	112	57	33
현금및현금성자산	0	19	27	27	16
단기금융자산	0	5	66	5	4
매출채권및기타채권	0	6	6	12	4
재고자산	0	4	11	10	6
비유동자산	0	70	82	94	41
장기금융자산	0	5	5	12	5
관계기업등투자자산	0	0	0	0	0
유형자산	0	7	24	29	13
무형자산	0	53	43	4	8
부채총계	0	70	21	372	92
유동부채	0	23	16	335	81
단기차입부채	0	8	0	43	36
기타단기금융부채	0	0	0	0	0
매입채무및기타채무	0	6	9	13	16
비유동부채	0	47	5	38	11
장기차입부채	0	46	0	35	10
기타장기금융부채	0	0	0	0	0
자본총계*	0	37	173	-221	-18
지배주주지분*	0	37	173	-221	-18
비지배주주지분	0	0	0	0	0

(주1) 회계실체가 별도인 경우, * 항목은 자본총계임

현금흐름표

(단위: 억원)	2016A	2017A	2018A	2019A	2020A
영업활동으로인한현금흐름	0	8	-68	-43	-12
당기순이익	0	-5	-109	-98	-89
현금유입(유출)이없는수 [㉠]	0	11	45	65	63
자산상각비	0	8	17	24	23
영업자산부채변동	0	2	-5	-10	15
매출채권및기타채권 [㉡]	0	-3	-1	-4	5
재고자산감소(증가)	0	-3	-6	-3	3
매입채무및기타채무 [㉢]	0	3	4	0	0
투자활동현금흐름	0	-21	-115	58	4
투자활동현금유입액	0	9	1	62	11
유형자산	0	0	0	0	0
무형자산	0	0	0	0	0
투자활동현금유출액	0	30	116	4	7
유형자산	0	6	26	2	1
무형자산	0	19	21	1	6
재무활동현금흐름	0	25	190	-15	-3
재무활동현금유입액	0	26	222	0	4
단기차입부채	0	0	0	0	3
장기차입부채	0	13	0	0	1
재무활동현금유출액	0	1	32	15	7
단기차입부채	0	1	8	0	0
장기차입부채	0	0	24	15	7
기타현금흐름	0	0	0	0	0
연결범위변동효과	0	0	0	0	0
환율변동효과	0	0	0	-0	-0
현금변동	0	12	8	0	-12
기초현금	0	8	19	27	27
기말현금	0	19	27	27	16

자료: Company Data, Leading Research Center

포괄손익계산서

(단위: 억원)	2016A	2017A	2018A	2019A	2020A
매출액	0	59	39	78	47
매출원가	0	0	0	0	0
매출총이익	0	59	39	78	47
판매비와관리비	0	61	120	137	103
영업이익	0	-2	-81	-59	-56
EBITDA	0	7	-64	-35	-33
비영업손익	0	-3	-28	-39	-32
이자수익	0	0	0	1	0
이자비용	0	3	1	3	2
배당수익	0	0	0	0	0
외환손익	0	-0	0	-0	0
관계기업등관련손익	0	0	0	0	0
기타비영업손익	0	0	-27	-37	-31
세전계속사업이익	0	-5	-109	-98	-89
법인세비용	0	0	0	0	0
연결실체변동관련손익	0	0	0	0	0
중단사업이익	0	0	0	0	0
당기순이익*	0	-5	-109	-98	-89
지배주주순이익*	0	-5	-109	-98	-89
비지배주주순이익	0	0	0	0	0
기타포괄손익	0	0	0	12	1
총포괄손익	0	-5	-109	-86	-87

(주1) 회계실체가 별도인 경우, * 항목은 당기순이익임

투자지표

(단위: 원배,%)	2016A	2017A	2018A	2019A	2020A
주당지표 및 주가배수					
EPS*	0	0	0	0	0
BPS*	0	0	0	0	0
CFPS	0	0	0	0	0
SPS	0	0	0	0	0
EBITDAPS	0	0	0	0	0
DPS (보통,현금)	0	0	0	0	0
배당수익률 (보통,현금)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
배당성향 (보통,현금)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
PER*	0.0	-	-	-	-
PBR*	0.0	0.0	0.0	-	-
PCFR	0.0	0.0	-	-	-
PSR	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
EV/EBITDA	0.0	4.5	-	-	-
재무비율					
매출액증가율	0.0	0.0	-33.6	97.7	-39.4
영업이익증가율	0.0	0.0	적지	적지	적지
지배주주순이익증가율*	0.0	0.0	적지	적지	적지
매출총이익률	0.0	100.0	100.0	100.0	100.0
영업이익률	0.0	-2.6	-206.3	-76.4	-119.3
EBITDA이익률	0.0	11.2	-162.2	-45.7	-70.8
지배주주순이익률*	0.0	-8.3	-276.6	-126.0	-188.1
ROA	0.0	-2.9	-53.9	-34.4	-50.0
ROE	0.0	-26.4	-103.5	406.0	74.1
ROIC	0.0	-5.0	-118.9	-72.5	-91.8
부채비율	0.0	188.3	12.1	-168.1	-514.9
차입금비율	0.0	144.6	0.0	-34.9	-258.6
순차입금비율	0.0	86.5	-51.1	-22.4	-169.0

(주1) 회계실체가 별도인 경우, * 항목은 당기순이익 및 자본총계 기준임

▶ Compliance Notice

본 자료를 작성한 금융투자분석사는 동 자료를 작성함에 있어서 기재된 내용들이 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인합니다.

당사는 보고서 작성일 현재 해당회사의 지분을 1%이상 보유하고 있지 않습니다.

본 보고서를 작성한 금융투자분석사는 작성일 현재 해당회사의 유가증권을 보유하고 있지 않습니다.

당사는 보고서 작성일 기준 해당회사와 관련하여 특별한 이해관계가 없습니다.

본 자료는 기관투자가 또는 제 3자에게 사전에 제공된 사실이 없습니다.

당사는 지난 6개월간 해당회사의 유가증권의 발행업무를 수행한 사실이 없습니다.

본 자료는 고객의 투자에 정보제공 목적으로 작성되었으며, 작성된 내용은 당사가 신뢰할 만한 자료 및 정보를 기반으로 한 것이나 정확성이나 완전성을 보장할 수 없습니다. 그러므로 투자자 자신의 판단과 책임하에 최종결정을 하시기 바라며, 어떠한 경우에도 본 자료는 투자결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.

본 자료의 모든 저작권은 당사에 있으며, 무단복제, 변형 및 배포될 수 없습니다.

▶ 최근 2년간 투자등급 및 목표주가 변경 내용

스코넥엔터테인먼트(276040)

일자	2022-02-04
투자의견	Not Rated
목표주가	-
과리율(%)	
평균주가대비	
최고(최저)주가대비	

* 과리율 산정: 목표주가 대상시점은 1년이며 수정주가를 적용

▶ 최근 2년간 목표주가 변경 추이

▶ 투자기간 및 투자등급

기업

BUY (매수)	향후 12개월간 현재 주가 대비 절대 수익률 15% 이상
HOLD (중립)	향후 12개월간 현재 주가 대비 절대 수익률 ± 15% 내외
SELL (매도)	향후 12개월간 현재 주가 대비 절대 수익률 -15% 이하

산업

OVERWEIGHT (비중확대)	향후 12개월간 업종지수상승률이 시장수익률 대비 5% 이상 상회 예상
NEUTRAL (중립)	향후 12개월간 업종지수상승률이 시장수익률 대비 ± 5% 예상
UNDERWEIGHT (비중축소)	향후 12개월간 업종지수상승률이 시장수익률 대비 5% 이상 하락 예상

▶ 조사분석자료 투자등급 비율 (기준일: 2021.12.31)

BUY (매수)	100.0%
HOLD (보유/중립)	0.0%
SELL (매도)	0.0%
합계	100.0%