

기술분석보고서 커뮤니케이션서비스

미투온(201490)

- 요약
- 기업현황
- 시장동향
- 기술분석
- 재무분석
- 주요 변동사항 및 전망

작성기관 서울평가정보(주) 작성자 박진희 책임

[YouTube 요약 영상 보러가기](#)

- 본 보고서는 투자 의사결정을 위한 참고용으로만 제공되는 것이므로, 투자자 자신의 판단과 책임하에 종목선택이나 투자시기에 대한 최종 결정을 하시기 바랍니다. 따라서 본 보고서를 활용한 어떠한 의사결정에 대해서도 본회와 작성기관은 일체의 책임을 지지 않습니다.
- 본 보고서의 요약영상은 유튜브로도 시청 가능하며, 영상편집 일정에 따라 현재 시점에서 미게재 상태일 수 있습니다.
- 텔레그램에서 “한국IR협의회” 채널을 추가하시면 매주 보고서 발간 소식을 안내 받으실 수 있습니다.
- 본 보고서에 대한 자세한 문의는 작성기관(TEL.02-3449-1450)으로 연락하여 주시기 바랍니다.

미투온(201490)

소셜카지노와 캐주얼 게임 기반 위에 콘텐츠 사업을 결합해 포트폴리오 다변화

기업정보(2026.07.09 기준)

대표자	손창욱
설립일자	2010년 5월 26일
상장일자	2016년 10월 10일
기업규모	중소기업
업종분류	모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
주요제품	소셜카지노 게임, 캐주얼 게임 등

시세정보(2026.07.09 기준)

현재가(원)	1,945
액면가(원)	500
시가총액(억 원)	636
발행주식수	32,723,726주
52주 최고가(원)	7,260
52주 최저가(원)	1,780
외국인지분율	3.44%
주요주주	손창욱 외 4인

■ 소셜카지노와 캐주얼 게임 기반 블록체인·스테이블코인 플랫폼 및 콘텐츠 IP 사업으로 확장 중

미투온(이하, 동사)은 2016년 코스닥에 상장한 온라인·모바일 게임 및 디지털 콘텐츠 기업으로, 소셜카지노와 캐주얼 게임을 핵심 사업으로 영위하면서 블록체인 게임, 웹툰·웹소설, 영상 제작, K-뷰티 등으로 사업 영역을 확장하고 있다. 사업 포트폴리오는 소셜카지노와 캐주얼 게임을 기반으로 하며, 미버스랩스의 블록체인 기술, ACE CASINO의 스테이블코인 기반 플랫폼, 고스트스튜디오의 콘텐츠 제작 역량을 통해 신규 성장 영역을 모색하고 있다.

■ 이용자 잔존율과 결제 효율을 높이는 방향으로 고도화되고 있는 시장

목표시장은 모바일 기반 소셜카지노 및 캐주얼 게임 시장으로, 글로벌 디지털 플랫폼을 기반으로 이용자에게 직접 서비스되며, 무료 접속 이후 인앱결제와 인앱광고를 통해 수익을 창출하는 F2P 모델이 핵심 구조이다. 소셜카지노는 실제 환금이 불가능한 카지노형 시뮬레이션 게임으로 장기 이용자 관리와 반복 결제가 중요하고, 캐주얼 게임은 낮은 진입장벽과 짧은 플레이 시간을 기반으로 폭넓은 이용자층을 확보하되 최근에는 수집·성장·이벤트 등 메타게임 요소를 결합하는 방향으로 고도화되고 있다.

■ 게임사업의 운영 효율화와 콘텐츠·스테이블코인 플랫폼 확장 병행 중

동사는 기존 소셜카지노·캐주얼 게임 중심 사업을 유지하면서 콘텐츠 제작, 스테이블코인 기반 플랫폼, K-뷰티 등으로 사업 포트폴리오를 확장하고 있다. 특히 직접 퍼블리싱 체제로의 전환, 본사 중심의 마케팅 조직 개편, AI·데이터 기반 운영 효율화는 기존 게임사업의 수익성 방어와 이용자 관리 역량 강화를 위한 변화로 볼 수 있다. 향후에는 소셜카지노와 캐주얼 게임이 안정적 기반 역할을 지속하는 가운데, 고스트스튜디오의 영상 콘텐츠 제작, 웹툰·웹소설 IP 활용, ACE CASINO의 글로벌 플랫폼 안착 여부가 성장성을 좌우할 것으로 판단된다.

요약 투자지표 (K-IFRS 연결 기준)

	매출액 (억 원)	증감 (%)	영업이익 (억 원)	이익률 (%)	순이익 (억 원)	이익률 (%)	ROE (%)	ROA (%)	부채비율 (%)	EPS (원)	BPS (원)	PER (배)	PBR (배)
2023	1,090.0	-2.7	221.3	20.3	174.5	16.0	6.2	7.3	15.5	249	4,191	12.3	0.7
2024	943.2	-13.5	118.1	12.5	40.3	4.3	0.4	1.5	21.4	18	4,828	101.1	0.4
2025	1,209.2	28.2	126.1	10.4	36.9	3.1	0.5	1.3	9.4	25	4,588	143.3	0.8

기업경쟁력

소셜카지노 기반 안정적 게임 운영 역량	• 풀팟홀덤, 풀하우스카지노 등 장기 운영 게임을 기반으로 이용자 유지, 콘텐츠 업데이트, 이벤트 운영, 반복 결제 유도에 필요한 라이브 서비스 경험 축적
게임·콘텐츠·플랫폼 결합형 사업 포트폴리오	• 소셜카지노와 캐주얼 게임을 중심으로 웹툰·웹소설, 영상 콘텐츠, 블록체인 및 스테이블코인 기반 플랫폼까지 사업 영역을 확장하며 단일 게임 매출 의존도 완화
자회사 기반 디지털 엔터테인먼트 확장 구조	• 고스트스튜디오, 미툰앤노벨, 블루픽, 미버스랩스 등 자회사를 통해 게임 개발·퍼블리싱, 콘텐츠 제작, 플랫폼 기술을 분담하는 그룹형 사업 기반 구축

핵심 기술 및 적용제품

모바일 소셜카지노 개발·운영 기술	• 슬롯, 포커, 테이블 게임, 보상 시스템, 소셜 기능 등을 결합한 기술은 풀하우스카지노, 풀팟홀덤, 클래식 베가스 카지노 등 소셜카지노 게임에 적용
캐주얼 게임 개발 및 수익화 기술	• 짧은 플레이 구조, 직관적 UI·UX, 광고·인앱결제 결합 수익모델은 슬리테르, 트라이픽스 저니, 매치 장르 게임 등에 적용
블록체인·스테이블코인 기반 플랫폼 기술	• 지갑 연동, 디지털 결제, 보안, 사용자 온보딩 기술은 포켓 배틀스 NFT War, 슬리테르 크립토 워, ACE CASINO 등 Web3 및 스테이블코인 기반 서비스에 활용

시장경쟁력

모바일 기반 글로벌 서비스 접근성	• 동사의 주요 게임은 앱마켓, 웹사이트, 소셜 플랫폼 등을 통해 국내외 이용자에게 제공되며, 모바일 중심 시장에서 글로벌 이용자 확보가 가능한 유통 구조 형성
소셜카지노와 캐주얼 게임을 병행하는 장르 포트폴리오	• 소셜카지노의 충성 이용자 기반과 캐주얼 게임의 넓은 이용자층을 함께 활용할 수 있어 시장 수요 변화에 대응할 수 있는 장르적 유연성 보유
콘텐츠 IP 및 신규 플랫폼 확장 가능성	• 웹툰·웹소설, 영상 콘텐츠, 스테이블코인 기반 카지노 플랫폼 등으로 확장가능한 사업 기반을 확보하여 기존 게임 이용자 기반을 신규 디지털 콘텐츠·플랫폼 사업으로 연결할 여지 존재

VRIO 분석 (VRIO Analysis)

VRIO(브리오) 분석이란 기업이 보유한 경영자원과 활용 능력을 가치(Value), 희소성(Rarity), 모방 가능성(Imitability), 조직(Organization)이라는 기준으로 분석하는 도구

 가치(Value) • 소셜카지노와 캐주얼 게임 이용자 기반, 라이브 운영 역량, 콘텐츠·플랫폼 확장 사업을 통해 모바일 게임 시장 내 수익 창출과 사업 다변화에 활용 가능한 가치를 보유하고 있다.	 희소성(Rarity) • 소셜카지노·캐주얼 게임 운영, 웹툰·웹소설, 영상 콘텐츠, 블록체인·스테이블 코인 플랫폼을 결합한 사업 구조는 차별화 요소이나, 개별 기술과 장르 자체의 희소성은 제한적이다.	 모방가능성(Imitability) • 게임 개발, 퍼블리싱, 인앱결제·광고 수익화 구조는 모방 가능하나, 축적된 이용자, 라이브 운영 노하우, 주요 게임 IP와 콘텐츠 포트폴리오는 단기간에 복제하기 어렵다.	 조직(Organization) • 본사와 종속회사를 통해 게임 개발·퍼블리싱, 콘텐츠 제작, 블록체인 플랫폼 사업을 수행할 조직 기반을 갖추었으나, 다각화된 사업 간 운영 효율성 관리가 중요하다.
---	---	--	---

I. 기업 현황

소셜카지노와 캐주얼 게임 기반 블록체인·스테이블코인 플랫폼 및 콘텐츠 IP 사업으로 확장 중
 당사는 2016년 코스닥에 상장한 온라인·모바일 게임 및 디지털 콘텐츠 기업으로, 소셜카지노와 캐주얼 게임을 핵심 사업으로 영위하면서 블록체인 게임, 웹툰·웹소설, 영상 제작, K-뷰티 등으로 사업 영역을 확장하고 있다. 사업 포트폴리오는 풀팟홀덤, 풀하우스카지노 등 기존 소셜카지노와 솔리테르·트라이픽스 등 캐주얼 게임을 기반으로 하며, 미버스랩스의 블록체인 기술, ACE CASINO의 스테이블코인 기반 플랫폼, 고스트스튜디오의 콘텐츠 제작 역량을 통해 신규 성장 영역을 모색하고 있다. 판매 방식은 앱마켓, 웹사이트, 소셜 플랫폼, 자체 퍼블리싱 조직을 활용한 디지털 서비스 구조로 운영되며, 2025년부터 직접 퍼블리싱 체제로 전환해 개발·마케팅·판매 기능의 통합을 추진하고 있다.

■ 기업 개요

당사는 2010년 5월 온라인·모바일 게임 개발 및 서비스를 사업목적으로 설립되었고, 2016년 10월 코스닥 시장에 상장하였다. 2026년 1분기 기준 연결대상 종속회사는 상장 1개사와 비상장 13개사이다. 설립 초기 풀팟홀덤(Fulpot Poker)을 기반으로 온라인 소셜 포커 서비스를 전개했으며, 이후 풀하우스카지노(Full House Casino), 캐주얼 게임, 블록체인 게임, 웹툰·웹소설, 드라마 제작 등으로 사업 영역을 확장해 왔다.

핵심 사업모델은 온라인·모바일 게임을 자체 개발하거나 종속회사를 통해 개발·퍼블리싱하고, 플랫폼 내 결제와 광고, 글로벌 서비스 운영을 통해 매출을 창출하는 구조이다. 주요 제품은 풀팟홀덤, 풀하우스카지노, 잭팟 베가스(Jackpot Vegas), 클래식 베가스 카지노(Classic Vegas Casino), 솔리테르(Solitaire), 트라이픽스 저니(Tripeaks Journey), 포켓 배틀스 NFT War(Pocket Battles NFT War), 솔리테르 크립토 워(Solitaire Crypto War) 등으로, 적용 산업은 모바일 게임, 소셜카지노, 캐주얼 게임, 블록체인 기반 게임, 디지털 콘텐츠 제작 분야로 구분된다. 2026년 1분기 기준 누적 회원수는 2.1억 명, 월간 이용자수는 MAU(Monthly Active Users) 300만 명으로 제시되어 있어, 기존 게임 이용자 기반은 당사의 신규 서비스 확장에 활용 가능한 자산으로 판단된다.

당사의 주요 고객군은 아시아, 북미, 유럽 등 글로벌 온라인·모바일 게임 이용자이며, 제품별로 소셜카지노 이용자, 캐주얼 게임 이용자, 블록체인 게임 이용자, 웹툰·웹소설 소비자, 영상 콘텐츠 시청자로 확장되고 있다. 당사의 핵심 경쟁력은 장기간 축적된 소셜카지노 운영 경험, 자체 개발 및 퍼블리싱 역량, 고스트스튜디오를 통한 캐주얼 게임 및 엔터테인먼트 콘텐츠 확장, 미버스랩스를 통한 블록체인 기반 서비스 실험으로 요약된다.

당사는 기존 게임 사업의 수익성을 유지하면서 스테이블코인 기반 카지노 플랫폼, 웹툰·웹소설 IP, 영상 제작 및 K-뷰티 등으로 사업 포트폴리오를 다변화하는 방향을 추진하고 있다.

[표 1] 당사의 주요 연혁

년도	내용
2010.05	법인 설립
2014.02	풀팟홀덤(Fulpot Poker) 해외 모바일 버전 출시
2016.10	코스닥 시장 상장
2023.02	미투온 그룹 블록체인 메인넷 미버스, EVM(Ethereum Virtual Machine)공식 론칭
2023.09	ACE GAMING Limited 설립
2023.10	종합 엔터테인먼트 회사 (주)고스트스튜디오 인수
2024.03	고스트스튜디오(주), 매치 미라클(Match Miracle) 글로벌 론칭
2025.05	고스트스튜디오(주), K-뷰티 브랜드 '픽셀퓨어(PIXELPURE)' 론칭
2025.06	ACE GAMING Limited, 스테이블코인 기반 카지노 플랫폼 'ACE CASINO' 론칭

자료: 당사 사업보고서(2026.03), 서울평가정보(주) 재구성

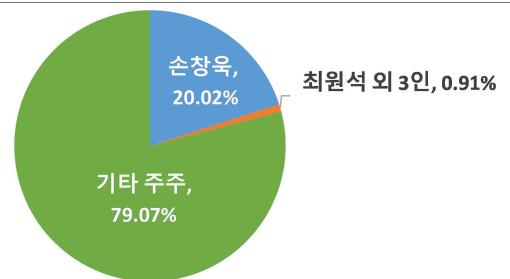
■ 주주 현황

2026년 5월 기준 동사의 최대주주는 손창욱으로, 전체 발행 보통주(32,723,726주) 중 6,550,000주의 보통주를 보유하고 있으며, 이는 전체 보통주 지분의 20.02%에 해당한다. 다음으로 최원석 외 3인의 특수관계자가 298,034주(0.91%)의 보통주를 보유하고 있어, 최대주주 및 특수관계자가 보유한 주식의 지분율 합계는 20.93%이다. 나머지 25,875,692주(79.07%)는 소액주주 등 일반 주주가 보유하고 있다. 한편, 동사는 콜옵션 행사로 만기 전 취득한 42.3억 원 규모의 전환사채를 2026년 5월 소각함에 따라 전환사채에 의한 주주가치 희석 요인을 상당 부분 제거하였다.

동사는 창업자 중심의 경영 연속성이 유지되는 동시에 유통주식 비중이 높은 구조이다. 최대주주 측 지분율은 일정 수준의 경영 안정성을 제공하지만 절대 지배력이 높은 구조는 아니므로, 주요 의사결정과 신사업 추진 과정에서 일반주주와의 이해관계 조율 및 시장 커뮤니케이션이 중요하다. 전반적으로 동사의 지배구조는 창업자 대표이사 중심의 경영 연속성이 유지되는 구조이나, 최대주주 측 지분율이 20% 내외에 머물고 있고 유통주식 비중이 높은 만큼, 향후 지배구조 안정성은 자회사 사업 성과, 주주환원 정책 및 일반주주와의 이해관계 조율에 의해 영향을 받을 것으로 판단된다.

[표 2] 동사의 주요 주주 현황(보통주 기준)

주주명	소유주식수(주)	지분율(%)	관계
손창욱	6,550,000	20.02%	최대주주
최원석 외 3인	298,034	0.91%	특수관계인
기타 주주	25,875,692	79.07%	
합계	32,723,726	100.00%	



자료: 동사 주식등의대량보유상황보고서(2026.05), 서울평가정보(주) 재구성

■ 사업 영역

동사의 사업 영역은 게임 개발 및 서비스 사업과 콘텐츠 제작 사업을 중심으로 구성되고, 온라인·모바일 게임을 기반으로 웹툰·웹소설, 영상 콘텐츠, 블록체인 플랫폼 등으로 사업 범위를 확장하고 있다. 미투앤노벨은 웹툰·웹소설 플랫폼 사업을 담당하고, 블루픽은 웹툰·웹소설 콘텐츠 제작 기능을 수행하며, 고스트스튜디오는 게임 개발·퍼블리싱과 함께 연예 매니지먼트 및 드라마 제작 영역까지 사업을 넓히고 있다.

핵심 사업은 소셜카지노와 캐주얼 게임이다. 소셜카지노 사업은 풀하우스카지노, 풀팟홀덤, 클래식 베가스 카지노 등 슬롯, 포커, 카지노형 게임 콘텐츠를 중심으로 구성되며, 글로벌 이용자를 대상으로 온라인·모바일 플랫폼에서 서비스된다. 캐주얼 게임 사업은 솔리테르, 트라이픽스, 매치 장르 등 접근성이 높은 게임 라인업을 기반으로 하며, 비교적 짧은 플레이 사이클과 반복 이용 구조를 통해 안정적인 이용자 기반 확보를 지향한다.

성장 사업은 블록체인 및 스테이블코인 기반 게임·플랫폼 사업이다. 동사는 미버스랩스를 통해 블록체인 메인넷 ‘미버스’를 개발·운영하고 있으며, 포켓 배틀스 NFT War, 솔리테르 크립토 워 등 기존 게임 IP에 블록체인 보상 구조를 결합한 게임을 출시한 바 있다. 또한 ACE GAMING Limited를 통해 스테이블코인 기반 글로벌 카지노 플랫폼 ACE CASINO를 론칭하며, 기존 소셜카지노 운영 경험을 디지털 결제 기반의 글로벌 플랫폼 모델로 확장하고 있다.

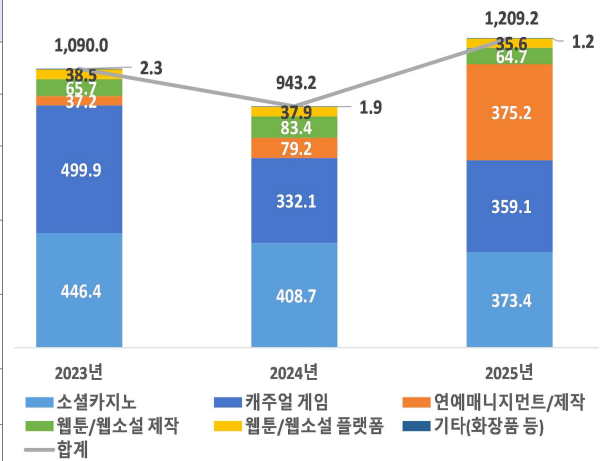
콘텐츠 사업은 웹툰·웹소설 IP 확보와 영상 제작 역량 강화를 중심으로 전개되고 있다. 미투엔노벨은 웹툰·웹소설 플랫폼을 운영하고, 블루픽은 콘텐츠 제작 기능을 담당하며, 고스트스튜디오는 드라마 제작과 연예매니지먼트 사업을 통해 영상 콘텐츠 영역으로 확장하고 있다. 이는 게임 중심 사업에서 확보한 디지털 콘텐츠 운영 역량을 IP 기반 엔터테인먼트 사업으로 확장하려는 전략으로 판단된다. 이외에 화장품 브랜드 픽셀퓨어를 통해 소비재 영역으로 사업을 넓히고 있다. 다만 K-뷰티 사업은 게임 및 디지털 콘텐츠 사업과 사업 구조, 유통 방식, 경쟁 요인이 상이하므로, 핵심 사업보다는 포트폴리오 다변화 차원의 신규 사업으로 볼 수 있다.

동사의 사업 포트폴리오는 소셜카지노와 캐주얼 게임을 중심 사업으로 유지하면서, 블록체인·스테이블코인 기반 플랫폼, 웹툰·웹소설 IP, 영상 제작 및 K-뷰티 등으로 확장하고 있다. 게임 사업은 이용자 기반과 운영 경험을 제공하고, 콘텐츠 및 플랫폼 사업은 신규 성장성을 보완하는 역할을 수행한다. 다만 사업 영역이 다각화될수록 사업별 규제 대응, 수익화 검증, 자회사 관리, 마케팅 효율성이 중요해지므로, 향후 포트폴리오 전략은 핵심 게임 사업의 안정성과 신규 사업의 선택적 확장을 병행하는 방향으로 전개될 것으로 판단된다.

[표 3] 동사의 매출 실적

(단위 : 억 원, % K-IFRS 연결 기준)

구분	2023년	비중	2024년	비중	2025년	비중
소셜카지노	446.4	41.0%	408.7	43.3%	373.4	30.9%
캐주얼 게임	499.9	45.9%	332.1	35.2%	359.1	29.7%
연예매니지먼트/제작	37.2	3.4%	79.2	8.4%	375.2	31.0%
웹툰/웹소설 제작	65.7	6.0%	83.4	8.9%	64.7	5.4%
웹툰/웹소설 플랫폼	38.5	3.5%	37.9	4.0%	35.6	2.9%
기타(화장품 등)	2.3	0.2%	1.9	0.2%	1.2	0.1%
매출 합계	1,090.0	100.0%	943.2	100.0%	1,209.2	100.0%



자료: 동사 사업보고서(2026.03), 서울평가정보(주) 재구성

■ 판매조직 및 판매전략

주요 판매경로는 디지털 플랫폼 중심으로 구성된다. 동사가 서비스하는 모든 게임은 2025년 9월부터 직접 퍼블리싱하고 있고, 국내외 모바일 앱마켓, PC 웹사이트, 소셜 플랫폼, 자체 웹 기반 플랫폼 등을 통해 이용자에게 제공되며, 제품 특성과 서비스 지역에 따라 판매 채널을 구분해 운영하고 있다. 판매전략은 모바일 앱마켓을 중심축으로 하되, 자체 웹 플랫폼, 소셜 플랫폼을 병행하는 다중 채널 구조로 정리된다. 이러한 구조는 지역별 이용자 접근성과 결제 방식을 다양화할 수 있다는 장점이 있으나, 각 채널별 플랫폼 정책, 마케팅 비용, 규제 요건이 상이하므로 채널별 수익성과 운영 효율성 관리가 중요하다.

동사의 경쟁 전략은 기존 소셜카지노 이용자 기반을 활용한 신작 및 신규 플랫폼 확장에 있다. 일본, 대만, 홍콩, 태국, 말레이시아 등 아시아 지역 1,000만 명 이상의 소셜카지노 유저풀을 활용한 현지화 마케팅과 스테이블코인 기반 Web3 엔터테인먼트 모델 확장을 전략 방향으로 제시하고 있다. 다만 스테이블코인 및 온라인 카지노 관련 사업은 국가별 법·제도 차이가 크고 결제·자금세탁방지 규제의 영향을 받을 수 있어, 글로벌 확장 과정에서 규제 준수와 서비스 지역 관리가 동사의 판매전략상 핵심 리스크 요인으로 판단된다.

II. 시장 동향

이용자 잔존율과 결제 효율을 높이는 방향으로 고도화되고 있는 시장

목표시장은 모바일 기반 소셜카지노 및 캐주얼 게임 시장으로, Google Play, Apple App Store, Facebook 등 글로벌 디지털 플랫폼을 기반으로 이용자에게 직접 서비스되며, 무료 접속 이후 인앱결제와 인앱광고를 통해 수익을 창출하는 F2P 모델이 핵심 구조이다. 소셜카지노는 실제 환금이 불가능한 카지노형 시뮬레이션 게임으로 장기 이용자 관리와 반복 결제가 중요하고, 캐주얼 게임은 낮은 진입장벽과 짧은 플레이 시간을 기반으로 폭넓은 이용자층을 확보하되 최근에는 수집·성장·이벤트 등 메타게임 요소를 결합하는 방향으로 고도화되고 있다. 시장 경쟁력은 단순 신작 출시보다 이용자 잔존율, 결제 전환율, 라이브 운영, 데이터 기반 마케팅 역량에 의해 좌우된다.

■ 모바일 기반 소셜카지노 및 캐주얼 게임 시장의 특성

목표시장은 모바일 기반 소셜카지노 및 캐주얼 게임 시장으로 정의된다. 소셜카지노 게임은 슬롯, 포커, 룰렛, 빙고 등 카지노형 게임 방식을 온라인·모바일 환경에서 구현하되, 실제 현금이나 경품으로 환금되지 않는 가상재화를 사용하는 시뮬레이션 게임으로, 실제 베팅과 환금이 가능한 온라인 카지노와 구분된다. 캐주얼 게임 시장은 퍼즐, 카드, 매치, 시뮬레이션 등 하위 장르가 넓고 조작 난이도가 낮아 이용자 저변이 넓은 시장이고, 모바일 환경에서 이용자 접근성이 높고 인앱광고 및 인앱결제 결합이 용이한 점이 특징이다.

수요 발생 구조는 무료 다운로드 또는 무료 접속 이후 선택적 결제와 광고 노출을 통해 매출이 발생하는 F2P(Free-to-Play) 모델을 중심으로 한다. 소셜카지노는 유저가 게임머니나 코인을 구매해 플레이 시간을 연장하거나 게임 경험을 확대하는 방식으로 수익화하며, 캐주얼 게임은 인앱결제(IAP, In-App Purchase)와 인앱광고(IAA, In-App Advertising)를 병행하는 구조가 일반적이다. 하이브리드 캐주얼 게임의 경우 초반에는 광고 수익 중심으로 이용자 유입을 확대하고, 몰입도가 높아진 이후 결제 요소를 도입하는 이중 수익화 전략이 활용된다.

전방 산업은 스마트폰, 앱마켓, 디지털 광고, 온라인 결제, 데이터 기반 마케팅 산업과 직접 연결된다. 모바일 게임은 앱스토어와 구글플레이 등 오픈마켓을 통해 전 세계 이용자에게 직접 배포될 수 있어, 전통적인 유통망보다 글로벌 확장성이 높다. 다만 플랫폼 사업자의 수수료 정책, 개인정보보호 규제, 광고 단가, 결제 정책, 국가별 게임 규제의 영향을 받기 때문에 시장 확대는 단순 이용자 수 증가뿐 아니라 플랫폼 정책 및 규제 환경에 의해 좌우된다.

경쟁 구조는 소셜카지노와 캐주얼 게임 모두 글로벌 대형 퍼블리셔와 다수의 중소 개발사가 공존하는 형태이다. 소셜카지노는 게임 내 슬롯 콘텐츠의 완성도, 콘텐츠 수, 라이브 운영 역량, 유저 세그먼트별 마케팅 효율이 경쟁력을 좌우하며, 신규 유저 확보 비용이 진입장벽으로 작용한다. 캐주얼 게임은 진입장벽이 상대적으로 낮지만, King, Dream Games, Supercell, Playrix 등 글로벌 대형 사업자가 장기간 인기 타이틀을 운영하고 있어 신규 사업자는 이용자 확보 비용과 잔존율 관리 측면에서 부담이 크다.

■ 핵심 트렌드 및 시사점

목표시장은 단순 다운로드 경쟁보다 이용자 잔존율, 반복 결제, 광고 수익화, 라이브 운영 역량이 중요해지는 방향으로 변화하고 있다. 모바일 게임은 앱마켓과 소셜 플랫폼을 통해 글로벌 이용자에게 직접 접근할 수 있는 구조를 갖추고 있으며, 게임사는 이용자 행동 데이터를 기반으로 이벤트, 보상, 광고, 결제 상품을 정교하게

설계하는 방식으로 수익성을 관리하고 있다. 이에 따라 목표시장의 경쟁력은 신규 게임 출시 자체보다 장기간 이용자를 유지하고 결제 전환율을 높이는 운영 능력에 의해 좌우되는 경향이 강해지고 있다.

소셜카지노 시장은 무료 코인 지급, 단계별 보상, VIP 등급, 이벤트형 프로모션 등을 통해 이용자의 반복 접속과 추가 결제를 유도하는 구조가 일반적이다. 특히 핵심 이용자층의 충성도가 높고 게임 이탈률이 상대적으로 낮은 편이어서, 기존 인기 타이틀의 장기 운영과 콘텐츠 업데이트가 사업 성과에 중요한 변수로 작용한다. 관련하여 글로벌 소셜카지노 시장은 2024년 85.1억 달러에서 연평균 9.0%로 성장하여 2030년에는 143.1억 달러에 이를 것으로 전망된다.

캐주얼 게임 시장은 짧은 플레이 시간, 쉬운 조작, 낮은 진입장벽을 바탕으로 폭넓은 이용자층을 확보하는 방향으로 전개되고 있다. 최근에는 단순 퍼즐·카드 게임에 머무르지 않고 수집, 성장, 꾸미기, 미션, 시즌 이벤트 등 메타게임 요소를 결합해 이용자 체류시간을 늘리는 하이브리드 캐주얼 게임 형태가 확대되고 있다. 이러한 변화는 캐주얼 게임이 광고 중심의 단기 수익모델에서 인앱결제와 인앱광고를 병행하는 복합 수익모델로 전환되고 있음을 의미한다. 한편, 상위 1,000개 타이틀 인앱결제 매출 기준 글로벌 모바일 캐주얼 게임 시장은 2020년 168.4억 달러에서 연평균 5.5% 성장하여 2025년 219.9억 달러 규모로 전망된다.

기술 및 운영 측면에서는 데이터 기반 마케팅과 제작 효율화가 핵심 트렌드로 부각되고 있다. 게임사는 이용자의 접속 빈도, 결제 패턴, 이탈 시점, 광고 반응을 등을 분석해 개인화된 보상과 결제 상품을 제공하고 있으며, 광고 소재 테스트와 이용자 획득 캠페인도 정교화되고 있다. 또한 AI 기반 제작 도구는 게임 기획, 그래픽 리소스 제작, 광고 소재 생성, 운영 자동화 등에서 개발 효율을 보완하는 수단으로 활용되고 있다. 다만 게임성, 콘텐츠 차별화, 브랜드 신뢰를 대체하는 수준은 아니므로, 기술 도입은 운영 효율 개선 수단으로 보는 것이 적절하다.

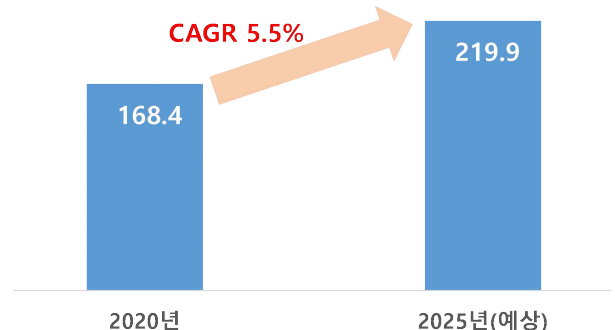
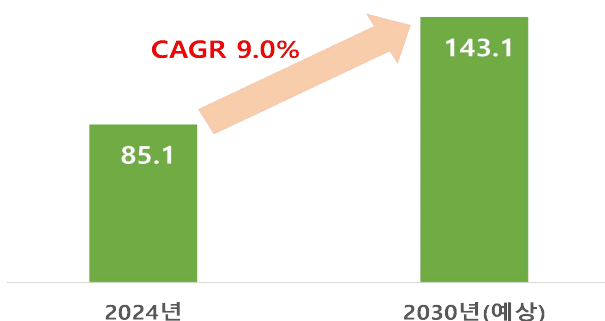
기존 소셜카지노 이용자 기반은 장기 운영과 반복 결제 측면에서 동사의 기반 사업으로 기능하고, 캐주얼 게임은 이용자 저변 확대와 신규 장르 대응을 위한 보완 축으로 활용될 수 있다. 특히 게임 기획, 디자인, 개발, 퍼블리싱을 연결하는 내부 운영 역량은 라이브 서비스 중심 시장에서 중요한 경쟁 요소로 판단된다. 다만 목표 시장은 진입장벽이 낮은 캐주얼 게임과 성숙도가 높아진 소셜카지노가 공존하는 구조이므로 경쟁 강도와 마케팅 비용 부담이 지속될 가능성이 있다. 소셜카지노는 기존 인기 타이틀의 노후화와 신규 이용자 확보 비용 상승이 부담 요인이고, 캐주얼 게임은 이용자 이탈 속도와 신작 흥행 변동성이 리스크로 작용한다. 따라서 동사는 기존 소셜카지노 이용자 기반을 안정적으로 유지하면서, 캐주얼 게임의 콘텐츠 업데이트, 메타게임 요소 강화, 데이터 기반 마케팅을 통해 이용자 잔존율과 수익화 효율을 개선하는 방향으로 대응할 필요가 있다.

[그림 1] 글로벌 소셜카지노 시장

(단위 : 억 달러)

[그림 2] 글로벌 모바일 캐주얼 게임 시장

(단위 : 억 달러)



자료: Grand View Research, Gamesforum Intelligence, 서울평가정보(주) 재구성

III. 기술분석

모바일 게임 개발·라이브 운영·데이터 기반 마케팅 역량을 바탕으로 고도화 추진 중

동사의 기술 역량은 모바일 소셜카지노 및 캐주얼 게임의 개발·퍼블리싱·라이브 운영을 중심으로 형성되어 있으며, 게임 기획, 서비스 운영, 이용자 분석, 마케팅을 결합한 디지털 서비스 운영 체계를 갖추고 있다. 연구개발은 신작 개발뿐 아니라 기존 게임의 안정적 운영, UI·UX 개선, 콘텐츠 업데이트, 광고·결제 효율 개선 등 서비스 고도화에 집중되고 있으며, 최근 AI와 데이터 분석을 활용한 운영 효율화도 추진하고 있다. 또한 블록체인·스테이블코인 기반 플랫폼 사업을 통해 기존 게임 운영 경험을 신규 디지털 결제·플랫폼 영역으로 확장하고 있다. 지식재산권은 게임 타이틀, 상표, 콘텐츠 IP, 플랫폼 라이선스를 중심으로 구성되어 있다.

■ 핵심 보유기술 및 특징점

동사는 모바일 기반 소셜카지노 및 캐주얼 게임의 개발·퍼블리싱·라이브 운영 역량을 중심으로 기술을 보유하고 있다. 풀팟홀덤, 풀하우스카지노, 클래식 베가스 카지노 등 소셜카지노 게임과 솔리테르, 트라이픽스, 매치 장르 등 캐주얼 게임을 보유하고 있으며, 게임 기획, 디자인, 클라이언트 개발, 서비스 운영, 이용자 분석, 마케팅 집행을 연결하는 디지털 서비스 운영 체계를 구축하고 있다. 특히 소셜카지노는 슬롯, 포커, 테이블 게임, 빙고 등 반복 이용이 가능한 콘텐츠 구조와 보상·이벤트·소셜 기능이 결합되는 장르이므로, 단순 개발 기술보다 장기간 이용자를 유지하기 위한 운영 설계와 콘텐츠 업데이트 역량이 중요하다.

소셜카지노 부문에서는 카지노형 게임 콘텐츠를 모바일 환경에 맞게 구현하는 기술과 이용자 행동에 기반한 라이브 서비스 운영 능력이 핵심 경쟁 요소로 판단된다. 풀팟홀덤은 텍사스 홀덤 기반의 경쟁형 게임 구조를 보유하고 있고, 풀하우스카지노와 클래식 베가스 카지노는 슬롯 및 테이블 게임 중심의 소셜카지노 경험을 제공한다. 가상재화 기반의 시뮬레이션 게임 구조를 바탕으로 하며, 이용자의 접속 빈도, 결제 패턴, 이벤트 참여율 등을 반영해 서비스가 운영된다는 점에서 데이터 기반 운영 역량이 중요하게 작용한다.

캐주얼 게임 부문에서는 카드, 퍼즐, 매치, 트라이픽스 장르의 모바일 게임 개발 및 글로벌 서비스 역량을 확보하고 있다. 솔리테르와 트라이픽스 계열 게임은 짧은 플레이 시간, 낮은 진입장벽, 반복 플레이 구조를 기반으로 하며, 광고와 인앱결제를 병행할 수 있는 수익모델과 결합된다. 이는 소셜카지노 중심의 사업 포트폴리오를 보완하며, 다양한 이용자층을 대상으로 한 모바일 게임 라인업 확장 기반으로 기능한다.

기술적 차별성은 AI 기반 운영 효율화와 데이터 중심 마케팅 역량에서 강화되고 있다. 동사는 게임 운영 자동화, 이용자 데이터 분석 고도화, AI 기반 마케팅 소재 제작, 타겟 마케팅 효율 개선 등을 추진하고 있으며, 이를 통해 운영비 절감과 수익성 개선 효과를 확인하고 있다. 이는 모바일 게임 시장에서 이용자 확보 비용이 상승하고 광고 효율 관리가 중요해지는 환경에 대응하기 위한 기술·운영 결합형 경쟁력으로 판단된다.

블록체인 및 스테이블코인 기반 플랫폼 기술도 동사의 확장형 기술 역량에 해당한다. 동사는 미버스랩스를 통해 블록체인 인프라와 게임 결합 모델을 실험해 왔으며, ACE CASINO를 통해 스테이블코인 기반 웹 카지노 플랫폼 사업을 추진하고 있다. 특히 ACE CASINO는 스테이블코인 결제 구조, 웹 기반 접근성, 보안 체계, 이용자 온보딩 절차를 결합한 서비스로, 기존 소셜카지노 운영 경험을 디지털 결제 기반 플랫폼으로 확장하려는 시도로 볼 수 있다. 2026년에는 해당 플랫폼의 보안 체계와 사용자 환경 개선이 진행되고 있어, 향후 글로벌 서비스 확장 과정에서 결제 안정성, 접근성, 규제 대응력이 중요한 기술 요소로 작용할 전망이다.

■ 연구개발 역량

연구개발활동은 온라인·모바일 게임의 개발과 서비스 고도화를 중심으로 이루어진다. 게임 기획, 시스템 설계, 클라이언트 및 서버 개발, UI·UX 개선, 콘텐츠 업데이트, 다국어 지원, 플랫폼 최적화 등 게임 서비스 전반에 걸쳐 연구개발 수행되고 있고, 개발 인력과 운영 시스템이 핵심 자원으로 기능한다.

기존 연구개발은 웹과 모바일 환경에서 안정적으로 작동하는 게임 서비스 구현에 초점을 두었다. 주요 연구 방향은 게임 엔진 및 클라이언트 고도화, 글로벌 접속 환경 개선, 반응 속도 및 서버 안정성 확보, 멀티플랫폼 대응, 이용자 인터페이스 개선 등으로 정리된다.

최근에는 라이브 서비스 운영 효율과 이용자 지표 개선을 위한 기능 개발로 확대되고 있다. 게임 내 보상 시스템, 토너먼트 기능, 게스트 로그인, 웹상점 편의성, 다국어 지원, 튜토리얼, 광고 시스템, 세로 화면 모드 등은 이용자의 접근성과 체류시간을 높이기 위한 기능 개선에 해당한다. 이러한 연구개발은 신규 기술 자체의 확보보다 기존 게임의 결제 전환율, 이용자 잔존율, 콘텐츠 몰입도를 개선하는 운영형 연구개발 성격이 강하다.

AI 및 데이터 분석 관련 연구개발은 동사의 기술 방향에서 중요성이 커지고 있다. 이용자 행동 데이터 분석, 마케팅 데이터 연동, 광고 네트워크 성과 분석, 타겟 캠페인 효율화 등을 통해 이용자 유입과 수익화 성과를 정교하게 관리하고 있다. 또한 AI를 활용한 운영 자동화와 마케팅 크리에이티브 제작 효율화는 콘텐츠 업데이트와 마케팅 소재 실험의 속도를 높이고, 운영 인력과 마케팅 비용의 효율성을 개선하는 수단이다.

블록체인 및 스테이블코인 관련 연구개발은 플랫폼 인프라, 보안, 결제, 사용자 접근성 개선에 초점이 맞춰져 있다. ACE CASINO는 스테이블코인 기반 서비스 구조를 전제로 하기 때문에 일반 모바일 게임보다 트랜잭션 보안, 지갑 연결, 온보딩 절차, UI·UX 설계가 중요하다. 동사는 해당 플랫폼의 보안 솔루션을 보강하고 사용자 환경을 재정비하고 있으며, 향후 글로벌 마케팅과 서비스 확장을 위한 사전 기술 정비 성격을 갖는다.

■ 지식재산권 현황

동사는 특허 중심의 기술권리보다 게임 타이틀, 브랜드, 콘텐츠 IP, 플랫폼 운영권을 중심으로 지식재산권을 확보하였다. Fulpot Poker, 미투온 관련 상표권을 보유하고 있으며, 이는 대표 게임 브랜드와 기업 브랜드를 보호하기 위한 기초적 지식재산권에 해당한다. 한편, 동사는 한국과 홍콩에 스테이블코인과 관련된 상표권 출원 흐름을 보이고 있으며, 이는 신규 사업의 명칭과 서비스 정체성을 보호하기 위한 지식재산권 확보 활동으로 해석된다.

게임 IP 측면에서는 풀팟홀덤, 풀하우스카지노, 클래식 베가스 카지노, 솔리테르, 트라이픽스 저니, 포켓 배틀스 NFT War, 솔리테르 크립토 워 등이 주요 서비스 자산에 해당한다. 이들 게임은 각각 포커, 슬롯, 카드, 퍼즐, 전략형 블록체인 게임 등 장르별 IP로 기능하며, 신규 게임 개발, 글로벌 퍼블리싱, 블록체인 보상 구조 적용, 스테이블코인 기반 플랫폼 확장 등에 활용될 수 있다. 특히 기존 게임 IP를 신규 플랫폼이나 결제 구조와 연결하는 방식은 단일 타이틀의 수명 연장과 포트폴리오 확장 측면에서 의미가 있다.

콘텐츠 IP 측면에서는 미툰앤노벨, 블루픽, 고스트스튜디오를 통해 웹툰·웹소설, 영상 제작, 연예 매니지먼트 기반의 IP 포트폴리오를 구축하고 있다. 고스트스튜디오는 글로벌 OTT향 시리즈 제작 성과를 기반으로 콘텐츠 사업의 비중을 확대하고 있으며, 이는 동사의 IP 자산이 게임 타이틀 중심에서 영상 콘텐츠 및 엔터테인먼트 영역으로 넓어지고 있음을 의미한다. 게임 IP와 콘텐츠 IP는 성격이 다르지만, 향후 캐릭터, 스토리, 팬덤, 글로벌 배급망을 활용한 확장 가능성 측면에서 상호 보완적 자산으로 평가할 수 있다.

■ PEST 분석

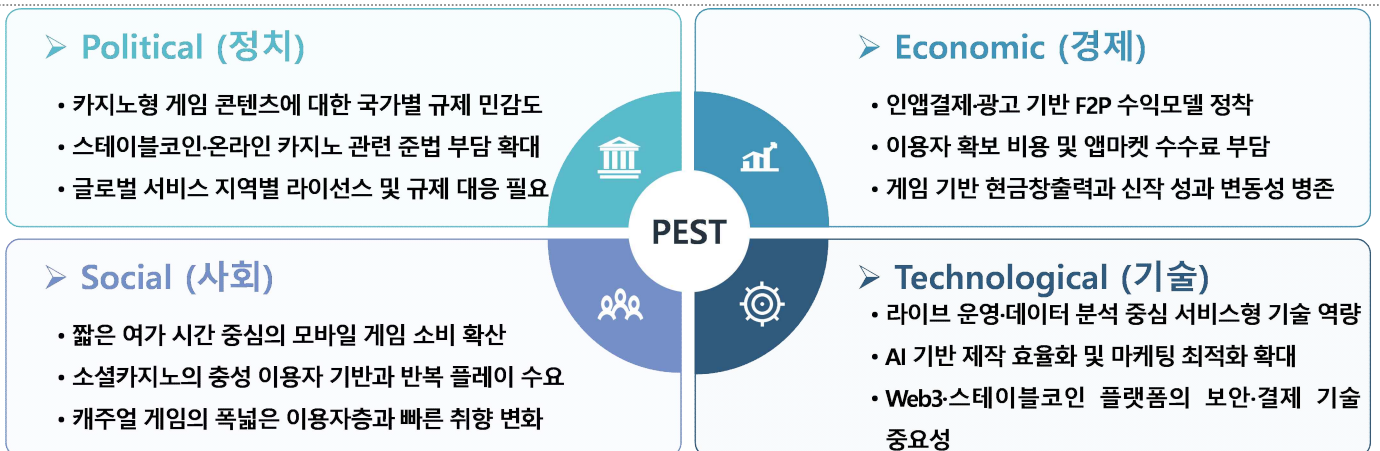
동사의 핵심 사업인 소셜카지노와 캐주얼 게임은 글로벌 앱마켓과 국가별 게임 규제の影響을 받는 사업이다. 소셜카지노는 실제 현금 환금이 불가능한 시뮬레이션 게임이라는 점에서 온라인 카지노와 구분되지만, 카지노형 게임 요소를 포함하고 있어 국가별 게임물 등급, 사행성 판단, 결제 규제, 광고 정책 변화에 민감할 수 있다. 특히 동사가 추진하는 스테이블코인 기반 ACE CASINO는 일반 소셜카지노보다 온라인 카지노, 가상자산, 결제, 자금세탁방지 관련 규제와 직접 연결될 가능성이 높아, 향후 글로벌 서비스 확대 과정에서 라이선스 유지와 서비스 가능 지역 관리가 핵심 과제로 작용할 것으로 판단된다.

모바일 게임 시장은 무료 다운로드 후 인앱결제와 광고를 통해 수익을 창출하는 구조가 정착되어 있으며, 동사 역시 소셜카지노와 캐주얼 게임을 중심으로 이러한 수익모델을 활용하고 있다. 다만 글로벌 모바일 게임 시장의 경쟁 심화로 이용자 확보 비용이 상승하고, 광고 단가와 앱마켓 수수료, 환율 변동, 결제수단별 비용 구조가 수익성에 영향을 미칠 수 있다. 동사는 기존 소셜카지노 이용자 기반과 캐주얼 게임 라인업을 통해 현금창출 기반을 보유하고 있으나, 신작 흥행 여부와 마케팅 효율, 플랫폼 수수료 부담, 신규 사업의 투자 회수기간 관리가 향후 실적 안정성의 주요 변수로 판단된다.

모바일 게임은 짧은 여가 시간에 접근할 수 있는 대표적인 디지털 콘텐츠로 자리잡고 있으며, 소셜카지노와 캐주얼 게임은 쉬운 조작, 반복 플레이, 보상 구조를 바탕으로 폭넓은 이용자층을 확보할 수 있는 장르이다. 소셜카지노는 충성도 높은 핵심 이용자 기반을 형성하기 유리하고, 캐주얼 게임은 낮은 진입장벽과 짧은 플레이 시간을 통해 신규 이용자 유입에 적합하다. 다만 이용자의 콘텐츠 소비 주기가 짧아지고 인기 장르 변화가 빠르게 나타나고 있어, 동사는 기존 게임의 장기 운영뿐 아니라 메타게임 요소, 시즌 이벤트, 개인화 보상 등을 통해 이용자 잔존율을 유지하는 것이 중요하다.

동사의 기술 경쟁력은 게임 개발, 라이브 운영, 데이터 기반 마케팅, 인앱결제·광고 수익화, 블록체인 및 스테이블코인 기반 플랫폼 기술이 결합된 서비스형 기술 역량에 있다. 최근 모바일 게임 시장은 단순 콘텐츠 개발을 넘어 이용자 행동 데이터 분석, 광고 소재 최적화, 운영 자동화, AI 기반 제작 효율화가 중요해지고 있으며, 동사도 게임 운영과 마케팅 효율 개선을 위한 기술 활용을 확대하고 있다. 또한 미버스랩스와 ACE CASINO를 통한 Web3·스테이블코인 기반 서비스 실험은 신규 성장 가능성을 제공하지만, 기술 안정성, 보안, 지갑 연동, 결제 편의성, 규제 대응 체계가 함께 확보되어야 사업화 성과로 연결될 수 있다.

[그림 3] PEST 분석



자료: 서울평가정보(주)

IV. 재무분석

매출액 회복하며 안정적인 재무구조 유지

동사의 3개년 매출액은 2023년 1,090.0억 원, 2024년 943.2억 원, 2025년 1,209.2억 원으로 나타났으며 소프트웨어 관련 내수 매출이 증가하며 외형이 반등하였다. 수익성 측면에서는 매출원가율 상승 영향으로 영업이익률은 2023년 20.3%, 2024년 12.5%, 2025년 10.4%로 낮아졌으나, 안정적인 흑자기조를 유지하고 있으며 순이익률의 경우 일회성 비용 영향으로 2025년 3.1%에 머물렀다. 재무구조는 2025년 기준 부채비율 9.4%로 낮은 수준을 유지하였으며, 유동비율은 638.9%로 유동성 역시 충분한 수준이다.

■ 신규 플랫폼과 콘텐츠 사업의 매출 기여 확대

동사의 3개년 매출액은 2023년 1,090.0억 원, 2024년 943.2억 원, 2025년 1,209.2억 원으로 나타났다. 2025년에는 내수 매출이 확대되며 외형 반등에 기여하였다.

동사의 영업부문은 [소프트웨어 개발·유통]과 [콘텐츠수익·기타] 2개 부문으로 나뉘고 있다. 영업부문별 매출액을 살펴보면, [소프트웨어 개발·유통] 매출은 2023년 1,090.0억 원에서 2024년 741.4억 원으로 감소한 뒤 2025년 975.2억 원으로 회복되며 전체 매출 성장을 견인하였다. [콘텐츠수익·기타] 매출은 2024년 201.8억 원, 2025년 234.0억 원으로 증가하였으며, 기존 게임·소프트웨어 중심의 사업 기반이 유지되는 가운데, 콘텐츠 제작 및 기타 신규 사업의 기여도가 점진적으로 확대되는 흐름으로 나타났다.

지역별로는 2025년 수출 733.2억 원, 내수 476.0억 원을 기록하였다. 수출은 2023년 935.5억 원, 2024년 741.3억 원, 2025년 733.2억 원으로 완만한 감소세였으나, 내수는 2023년 154.5억 원, 2024년 201.8억 원, 2025년 476.0억 원으로 확대되었다. 콘텐츠 제작, 엔터테인먼트, K-뷰티 등 국내 기반 신규 사업의 매출 기여가 확대된 것으로 판단된다.

2026년 1분기 매출액은 230.6억 원으로 전년 동기 230.1억 원 대비 0.2% 증가하였다. 종합하면 동사는 기존 소프트웨어 개발·유통 부문의 안정적인 매출 기반을 유지하는 가운데 콘텐츠수익 및 기타 사업의 비중이 점진적으로 확대되며 사업 포트폴리오 다변화가 이어지고 있어, 신규 게임 출시와 콘텐츠 사업의 성과가 지속될 경우 안정적인 외형 성장세를 이어갈 것으로 기대된다.

■ 원가율 상승으로 영업이익률 변동

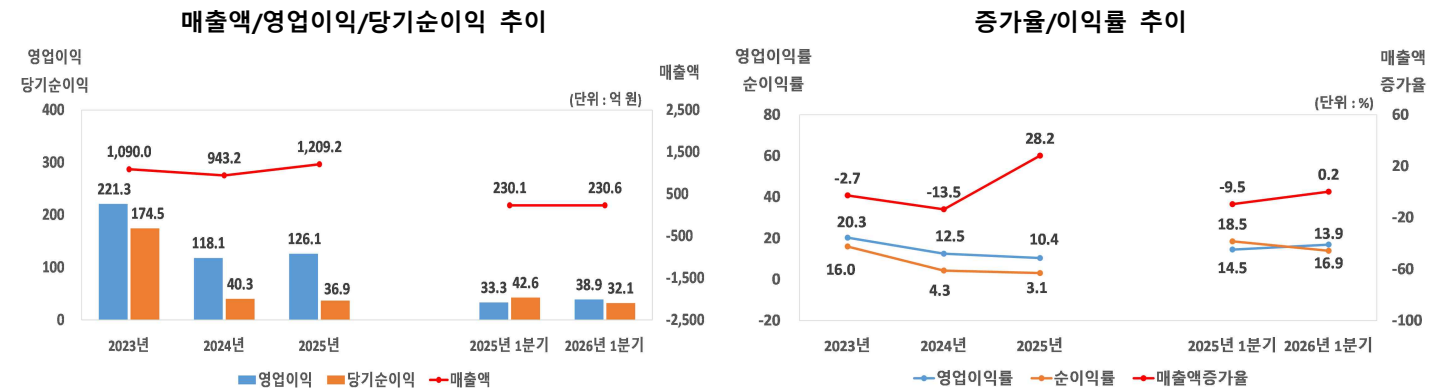
영업이익은 2023년 221.3억 원, 2024년 118.1억 원, 2025년 126.1억 원을 기록하였다. 영업이익률은 각각 20.3%, 12.5%, 10.4%로 하락하였다. 2025년에는 매출이 크게 증가했음에도 매출원가가 726.3억 원으로 확대되면서 이익률 개선은 제한되었다. 매출원가율의 경우 2023년 40.0%, 2024년 49.6%, 2025년 60.1%로 상승하였다. 반면 판매비와관리비는 2023년 433.2억 원, 2024년 357.5억 원, 2025년 356.8억 원으로 안정화되었으며, 외형 확대 과정에서 원가 부담은 커졌음에도 판매비 통제가 유지되었다.

당기순이익은 2023년 174.5억 원, 2024년 40.3억 원, 2025년 36.9억 원으로 감소하였다. 순이익률은 2023년 16.0%, 2024년 4.3%, 2025년 3.1%이다. 2025년에는 종속기업처분손실, 영업권손상차손 등 일회성 기타비용 영향으로 당기순이익이 축소되었다.

2026년 1분기 영업이익은 38.9억 원, 당기순이익은 32.1억 원으로 나타났다. 전반적으로 동사는 매출원가 부담 확대와 일회성 비용의 영향으로 수익성이 다소 둔화된 모습을 보였으나, 영업이익의 흑자 기조를 유지하고 있으며, 게임 및 콘텐츠 사업의 수익 창출 기반을 확보하고 있는 만큼 비용 효율화와 신규 사업의 수익성 개선이 병행될 경우 점진적인 이익 회복이 가능할 것으로 판단된다.

[그림 4] 동사 연간 요약 포괄손익계산서 분석

(단위 : 억 원, % K-IFRS 연결 기준)



자료: 동사 사업보고서(2026.03), 분기보고서(2026.05), 서울평가정보(주) 재구성

■ 낮은 부채비율과 높은 자기자본비율의 안정성

동사의 3년간 자산총계는 2023년 2,608.4억 원, 2024년 2,910.5억 원, 2025년 2,648.8억 원으로 변동하였다. 현금및현금성자산 및 단기금융상품은 2023년 695.2억 원, 2024년 779.1억 원, 2025년 908.5억 원으로 변동하였으며, 유동비율은 각각 287.9%, 316.9%, 638.9%로 2025년에 크게 늘었다. 비유동자산은 2024년 1,809.0억 원에서 2025년 1,594.4억 원으로 감소하였고, 무형자산도 2024년 1,463.1억 원에서 2025년 1,292.6억 원으로 감소하였으며 손상차손 등 비현금성 조정이 반영된 결과로 보인다.

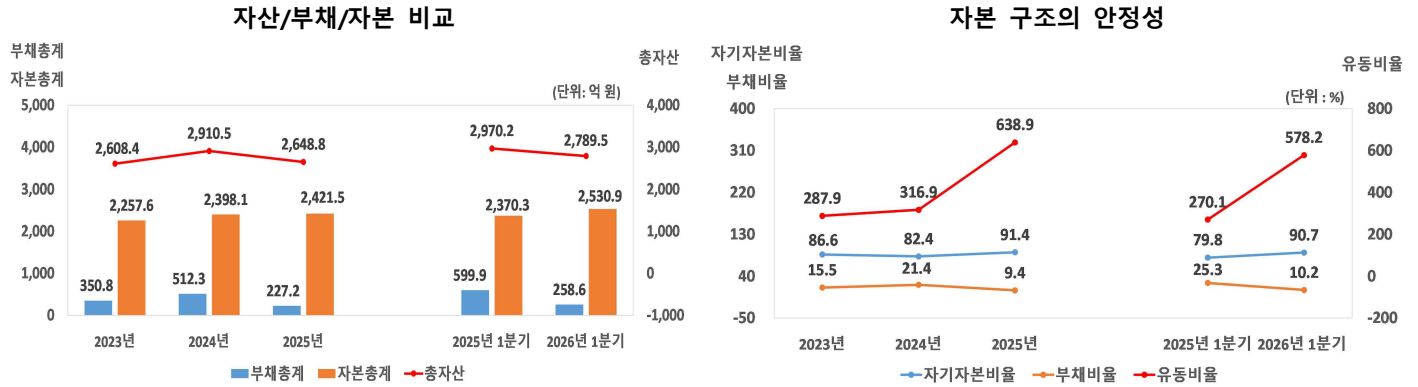
부채총계는 2023년 350.8억 원, 2024년 512.3억 원, 2025년 227.2억 원으로 축소되었으며 부채비율은 2023년 15.5%, 2024년 21.4%, 2025년 9.4%로 낮아졌다. 특히 유동부채는 2024년 347.6억 원에서 2025년 165.0억 원으로 감소하였다. 전환사채와 기타유동부채 부담이 축소되면서 단기 부채부담은 완화된 것으로 판단된다.

자본총계는 2023년 2,257.6억 원, 2024년 2,398.1억 원, 2025년 2,421.5억 원으로 증가하였다. 이에 따라 자기자본비율은 2023년 86.6%, 2024년 82.4%, 2025년 91.4%로 상승하여 재무구조는 전반적으로 안정적인 수준으로 판단된다.

2026년 1분기에도 유동비율 578.2%, 부채비율 10.2%, 자기자본비율 90.7%로 안정적인 재무지표를 유지하였다. 종합하면 동사는 낮은 부채비율과 높은 자기자본비율을 바탕으로 안정적인 재무구조를 유지하고 있으며, 충분한 유동성과 자본 기반을 고려할 때 향후 신규 사업 투자와 사업 확장 과정에서도 재무안정성을 지속적으로 유지할 수 있을 것으로 판단된다.

[그림 5] 동사 연간 요약 재무상태표 분석

(단위 : 억 원, % K-IFRS 연결 기준)



자료: 동사 사업보고서(2026.03), 분기보고서(2026.05), 서울평가정보(주) 재구성

[표 4] 동사 연간 요약 재무제표

(단위 : 억 원, % K-IFRS 연결 기준)

항목	2023년	2024년	2025년	2025년 1분기	2026년 1분기
매출액	1,090.0	943.2	1,209.2	230.1	230.6
매출액증가율(%)	-2.7	-13.5	28.2	-9.5	0.2
영업이익	221.3	118.1	126.1	33.3	38.9
영업이익률(%)	20.3	12.5	10.4	14.5	16.9
순이익	174.5	40.3	36.9	42.6	32.1
순이익률(%)	16.0	4.3	3.1	18.5	13.9
부채총계	350.8	512.3	227.2	599.9	258.6
자본총계	2,257.6	2,398.1	2,421.5	2,370.3	2,530.9
총자산	2,608.4	2,910.5	2,648.8	2,970.2	2,789.5
유동비율(%)	287.9	316.9	638.9	270.1	578.2
부채비율(%)	15.5	21.4	9.4	25.3	10.2
자기자본비율(%)	86.6	82.4	91.4	79.8	90.7
영업현금흐름	223.6	215.5	200.5	39.6	26.5
투자현금흐름	-562.8	-53.1	-206.1	-148.8	-113.5
재무현금흐름	-96.2	-198.8	-126.9	-16.6	-3.7
기말현금	390.7	386.6	244.4	259.1	160.6

자료: 동사 사업보고서(2026.03), 분기보고서(2026.05), 서울평가정보(주) 재구성

■ 동사 실적 전망

소셜카지노 부문 매출은 2023년 446.4억 원에서 2025년 373.4억 원으로 감소했으며, 2026년에도 370.0억 원 수준으로 전년과 유사한 흐름이 예상된다. 폴하우스카지노, 폴팟홀덤 등 기존 게임의 이용자 기반과 라이브 운영 경험은 매출 방어 요인으로 작용할 수 있으나, 글로벌 소셜카지노 시장의 성숙화, 신규 이용자 확보 비용 증가, 기존 타이틀의 노후화는 성장성을 제한하는 요인으로 판단된다. 따라서 해당 부문은 고성장보다는 기존 이용자 유지, 콘텐츠 업데이트, 이벤트 운영을 통한 안정적 현금창출 역할이 중요할 것으로 보인다.

캐주얼 게임 부문 매출은 2024년 332.1억 원으로 감소한 이후 2025년 359.1억 원, 2026년 390.0억 원으로 회복세가 예상된다. 솔리테르, 트라이픽스, 매치 장르 게임은 조작이 쉽고 이용자 저변이 넓어 글로벌 모바일 게임 시장에서 지속적인 수요가 존재하며, 인앱결제와 광고를 병행하는 수익모델을 통해 소셜카지노 부문을 보완할 수 있다. 다만 캐주얼 게임은 경쟁 타이틀이 많고 이용자 이탈 속도가 빠르기 때문에, 신작 성과와 라이브 운영, 데이터 기반 마케팅 효율이 매출 회복의 핵심 변수가 될 것으로 판단된다.

연예매니지먼트·제작 부문 매출은 2025년 375.2억 원으로 급증했으며, 2026년에는 380.0억 원으로 소폭 증가 예상된다. 고스트스튜디오를 중심으로 한 영상 콘텐츠 제작, 연예 매니지먼트, 글로벌 OTT향 콘텐츠 사업 확대가 실적 성장의 주요 동력으로 작용할 수 있다. 해당 부문은 IP 확보와 콘텐츠 제작 역량을 통해 사업 포트폴리오를 게임 중심에서 디지털 엔터테인먼트 영역으로 확장하는 핵심 축으로 기능할 가능성이 높다.

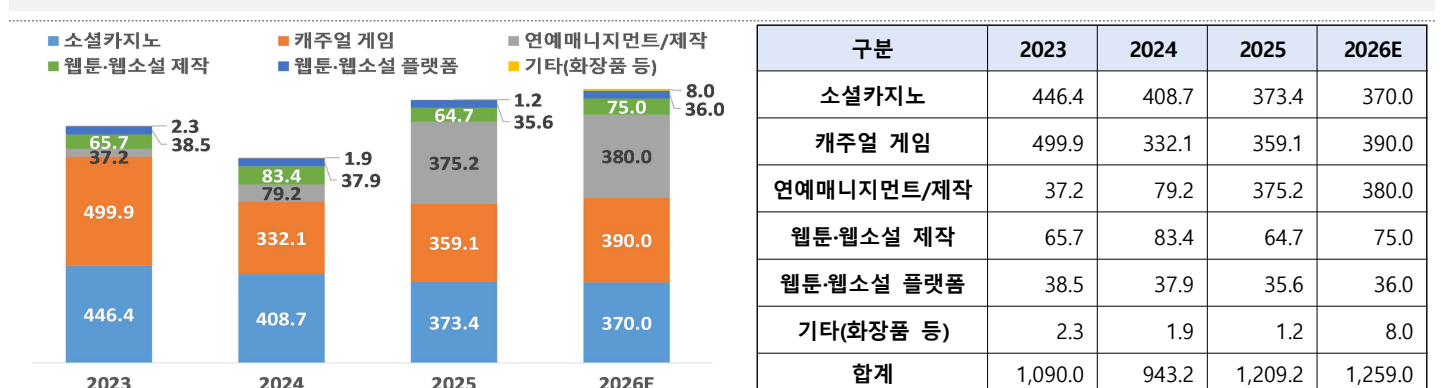
웹툰·웹소설 제작 부문 매출은 2025년 64.7억 원에서 2026년 75.0억 원으로 완만한 회복이 예상된다. 웹툰·웹소설 플랫폼 부문 매출은 2023년 38.5억 원, 2025년 35.6억 원, 2026년 36.0억 원 수준으로 큰 변동 없이 유지될 전망이다. 해당 부문은 단기 외형 성장보다 원천 IP 확보, 영상화 가능성, 콘텐츠 포트폴리오 보완의 의미가 있으며, 제작·영상 사업과의 연계 여부가 중요할 것으로 판단된다.

기타 부문 매출은 2026년 8.0억 원으로 확대될 것으로 예상되나, 전체 매출 내 비중은 아직 제한적이다. 화장품 등 신규 사업은 사업 다각화 차원의 의미는 있으나, 현재는 보조적 성격이 강한 것으로 판단된다.

종합하면 동사의 실적은 소셜카지노의 안정적 현금창출, 캐주얼 게임의 점진적 회복, 연예매니지먼트·제작 부문의 기여가 결합되면서 외형 확대 흐름을 보일 것으로 전망된다. 다만 게임 부문은 시장 성숙화와 경쟁 심화에 따른 성장 한계가 존재하고, 콘텐츠 제작 부문은 프로젝트별 실적 변동성이 클 수 있으므로, 향후 실적의 지속성은 기존 게임 이용자 기반 유지, 캐주얼 게임 신작 및 업데이트 성과, 영상 콘텐츠 제작 성과의 반복성, 웹툰·웹소설 IP의 활용도에 의해 결정될 것으로 판단된다.

[그림 6] 동사 연간 실적 전망

(단위 : 억 원, % K-IFRS 연결 기준)



자료: 동사 사업보고서(2026.03), 분기보고서(2026.05), 서울평가정보(주) 재무성

V. 주요 변동사항 및 향후 전망

게임사업의 운영 효율화와 콘텐츠·스테이블코인 플랫폼 확장 병행 중

동사는 기존 소셜카지노·캐주얼 게임 중심 사업을 유지하면서 콘텐츠 제작, 스테이블코인 기반 플랫폼, K-뷰티 등으로 사업 포트폴리오를 확장하고 있다. 특히 직접 퍼블리싱 체제로의 전환, 본사 중심의 마케팅 조직 개편, AI-데이터 기반 운영 효율화는 기존 게임사업의 수익성 방어와 이용자 관리 역량 강화를 위한 변화로 볼 수 있다. 향후에는 소셜카지노와 캐주얼 게임이 안정적 기반 역할을 지속하는 가운데, 고스트스튜디오의 영상 콘텐츠 제작, 웹툰·웹소설 IP 활용, ACE CASINO의 글로벌 플랫폼 안착 여부가 성장성을 좌우할 것으로 판단된다.

■ 최근 변동사항

2025년에는 사업 포트폴리오 조정과 신규 사업 전개가 동시에 진행되었다. 고스트스튜디오는 조프소프트 지분을 정리하면서 일부 게임 개발 자회사를 연결대상에서 제외했고, 동사는 책꽂이 베가스 출시, K-뷰티 브랜드 픽셀퓨어 론칭, 스테이블코인 기반 ACE CASINO 출시 등을 통해 게임·콘텐츠·플랫폼·소비재가 결합된 사업 구조로 확장했다.

판매 및 운영 체계도 변화했다. 2025년 9월부터 동사가 서비스하는 게임은 직접 퍼블리싱 방식으로 전환되었고, 기존 해외 판매조직 중심 구조는 본사 내 마케팅 조직을 통해 개발·마케팅·판매 기능을 통합하는 방향으로 개편되었다. 이는 외부 퍼블리싱 의존도를 낮추고, 이용자 데이터 분석과 마케팅 효율을 내부에서 직접 관리하려는 전략으로 해석된다.

기술 및 운영 측면에서는 AI와 데이터 기반 운영 효율화가 주요 변화로 부각된다. 동사는 게임 운영 자동화, 이용자 데이터 분석 고도화, AI 기반 마케팅 소재 제작, 타겟 마케팅 개선 등을 통해 운영 구조를 정비하고 있으며, 이는 모바일 게임 시장에서 이용자 확보 비용과 광고 효율 관리가 중요해지는 환경에 대응하기 위한 조치로 판단된다.

한편, 주주가치 및 자본구조 측면에서 2026년에는 동사 보유분 42.3억 원 규모의 전환사채를 소각하면서 향후 주주가치 희석 요인을 줄이려는 흐름이 나타났다.

■ 향후 전망

동사의 사업은 기존 소셜카지노·캐주얼 게임의 안정적 운영을 기반으로 콘텐츠 제작과 스테이블코인 플랫폼 사업의 성과를 확대하는 방향으로 전개될 것으로 판단된다. 소셜카지노와 캐주얼 게임은 장기 운영 경험과 이용자 기반을 보유하고 있어 단기적으로는 동사의 핵심 수익 기반 역할을 유지할 가능성이 높다. 다만 해당 시장은 경쟁 심화, 이용자 확보 비용 상승, 기존 타이틀의 노후화 부담이 존재하므로, 향후에는 신작 출시보다 라이브 운영, 데이터 기반 마케팅, 콘텐츠 업데이트, 결제·광고 효율 개선이 중요해질 것으로 보인다.

콘텐츠 사업은 고스트스튜디오를 중심으로 동사의 성장축으로 부각될 가능성이 있다. 넷플릭스 시리즈 제작 및 공개 성과를 바탕으로 영상 콘텐츠 제작 역량이 확인되고 있으며, 웹툰·웹소설 제작·플랫폼 사업과 결합할 경우 게임 중심 사업에서 IP 기반 디지털 엔터테인먼트 사업으로 확장할 여지가 있다. 다만 콘텐츠 제작 사업은 프로젝트별 성과 변동성이 크고 제작·공개 시점에 따라 실적 인식이 달라질 수 있어, 지속적인 작품 공급과 IP 활용 능력이 중요하다.

스테이블코인 기반 ACE CASINO는 동사의 신규 플랫폼 사업 중 가장 차별성이 큰 영역으로 판단된다. 해당 사업은 기존 소셜카지노 운영 경험을 온라인 카지노 및 디지털 결제 기반 서비스로 확장하는 시도이며, 스테이블코인 결제, 보안, 사용자 온보딩, 글로벌 서비스 지역 관리가 핵심 경쟁 요소로 작용할 전망이다. 다만 국가별 온라인 카지노 규제, 가상자산 결제 규제, 자금세탁방지 요건 등이 사업 확장의 제약 요인이 될 수 있어, 기술 안정성과 준법 관리 체계가 병행되어야 한다.

AI 및 데이터 기반 운영 체계는 기존 게임사업의 수익성 방어와 마케팅 효율 개선에 기여할 가능성이 있다. 모바일 게임 시장은 단순 다운로드 확대보다 이용자 잔존율, 광고 반응률, 결제 전환율, 콘텐츠 업데이트 속도가 중요해지고 있어, 동사가 추진하는 운영 자동화와 데이터 분석 고도화는 기존 게임의 장기 운영에 긍정적으로 작용할 수 있다. 다만 AI 활용은 경쟁사도 도입 가능한 운영 방식이므로, 실제 성과는 게임 콘텐츠 경쟁력과 이용자 기반 유지 능력에 의해 좌우될 것으로 보인다.

종합적으로 동사는 게임 중심 기업에서 게임·콘텐츠·플랫폼을 결합한 디지털 엔터테인먼트 기업으로 사업 포트폴리오 확대를 시도하고 있다. 향후 전망은 소셜카지노의 안정적 운영, 캐주얼 게임의 신작 및 업데이트 성과, 고스트스튜디오의 콘텐츠 제작 지속성, ACE CASINO의 규제 대응 및 글로벌 안착 여부에 따라 결정될 것으로 판단된다. 다각화는 성장 기회를 제공하지만 동시에 사업별 관리 난이도를 높이므로, 핵심 게임사업의 안정성을 유지하면서 성과가 확인되는 콘텐츠·플랫폼 영역에 선택적으로 자원을 배분하는 전략이 중요하다.

미투온(201490)

증권사 투자의견

작성기관	투자의견	목표주가	작성일
N/A	-	-	-

시장정보(주가 및 거래량)



자료: 네이버증권(2026.07.09)

최근 3개월간 한국거래소 시장경보제도 지정여부

시장경보제도란?

한국거래소 시장감시위원회는 투기적이거나 불공정거래 개연성이 있는 종목 또는 주가가 비정상적으로 급등한 종목에 대해 투자자주의 환기 등을 통해 불공정거래를 사전에 예방하기 위한 제도를 시행하고 있습니다.

시장경보제도는 「투자주의종목 투자경고종목 투자위험종목」의 단계를 거쳐 이루어지게 됩니다.

※관련근거: 시장감시규정 제5조의2, 제5조의3 및 시장감시규정 시행세칙 제3조~제3조의7

기업명	투자주의종목	투자경고종목	투자위험종목
미투온	X	X	X