

기술분석보고서 IT

링크드(193250)

작성기관 한국기술신용평가(주) 작성자 양지은 책임연구원 [▶ 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.02-525-7759)로 연락하여 주시기 바랍니다.

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

링크드(193250)

진동 모터 제조사로 내실을 다지고 게임·VR 콘텐츠 등 사업 다각화

기업정보(2025.11.03 기준)

대표자	민용재
설립일자	2004.05.21
상장일자	2014.12.29
기업규모	중소기업
업종분류	제조, IT
주요제품	진동모터 및 게임콘텐츠

시세정보(2025.11.03)

현재가(원)	457
액면가(원)	100
시가총액(억 원)	289
발행주식수(주)	63,323,377
52주 최고가(원)	1,118
52주 최저가(원)	353
외국인지분율(%)	1.57
주요주주(%)	
민용재	9.6
(주)애자일스 톤 외 4인	17.7

■ 스마트폰용 진동 모터 제조 기술 확보

(주)링크드(이하 ‘동사’)는 제조 사업, 게임·VR 콘텐츠 사업, 리테일 사업을 영위 중이다. 이 중 제조 사업 부문에서 진동 모터 제품이 동사의 매출 중 높은 비중을 차지하며 캐시 카우 역할을 하고 있다. 동사는 2011년부터 ERM(회전형) 모터 방식의 코인 타입 진동 모터를 개발하여 스마트폰 제조사에 납품 중이며, 지속적인 R&D를 통해 ERM 모터, BLDC(Brushless Direct Current) 모터를 거쳐 선형 공진 액추에이터(LRA) 기술로 발전시켰다. 또한, 중국, 베트남 등에 해외 법인을 설립하여 생산 거점을 마련하였으며, 이를 통해 원가 절감과 대량 생산 체계를 구축하였고 스마트폰 내 부품을 안정적으로 공급하고 있다.

■ 게임·VR 콘텐츠 등 신사업 분야 진출

동사는 신사업 영역으로 게임·VR 콘텐츠 사업에 전사적 역량을 집중하고 있다. 2016~2017년에는 모바일 게임 등을 자체 개발하였고, 이후 퍼블리셔로서 국내외 게임·VR 콘텐츠 개발사와 협력하여 마케팅 및 유통을 담당하고 있다. 나아가 글로벌 경쟁력을 강화하기 위해 해외 법인과 합작 법인 설립, 글로벌 VR·AR 전문 펀드 투자 등 공격적인 투자 활동을 전개하고 있다. 2024년에는 자회사 (주)원유니버스가 개발한 ‘아케인사가’, ‘킹덤’에 대해 퍼블리셔로서 마케팅·유통을 담당하였으며, 게임·콘텐츠 산업 관련 IP 확보에도 주력하고 있다.

■ 게임·콘텐츠 IP를 활용한 리테일 사업 추진

동사는 사업 포트폴리오 다각화를 위해 2024년부터 게임·콘텐츠 IP를 활용한 홈웨어(실내 의류) 중심의 리테일 사업을 진행 중이다. 게임 캐릭터 및 브랜드 IP를 접목한 제품 라인업을 통해 콘텐츠 소비와 패션 트렌드를 결합한 신규 유통 구조를 구축하였으며, 2025년 반기 기준 리테일 사업 부문의 매출 비중이 점진적으로 확대되고 있다.

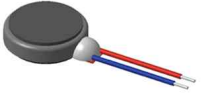
요약 투자지표 (K-IFRS 연결 기준)

	매출액 (억 원)	증감 (%)	영업이익 (억 원)	이익률 (%)	순이익 (억 원)	이익률 (%)	ROE (%)	ROA (%)	부채비율 (%)	EPS (원)	BPS (원)	PER (배)	PBR (배)
2022	302	-21.3	-24	-8.0	62	20.6	8.5	6.4	13.0	115	1,427	10.7	0.9
2023	202	-33.3	-44	-22.0	-127	-62.9	-16.1	-14.2	11.0	-216	1,170	N/A	0.7
2024	141	-30.2	-61	-43.0	-176	-125.3	-25.6	-22.6	15.6	-274	970	N/A	0.6

기업경쟁력

진동 모터 제조 기술 경쟁력	- 중국, 베트남 등 해외법인을 생산 거점으로 생산 원가 절감, 대량 생산 체계 구축 - 글로벌 스마트폰 제조사를 고객사로 보유하여 안정적인 매출 실현
게임·VR 콘텐츠 등 신사업 분야 진출	- 게임 산업 전문성을 보유한 대표이사와 임원을 영입하여 게임·VR 콘텐츠 사업 추진 - 퍼블리싱 역량 및 해외 네트워크 확보를 위한 적극적인 투자 진행
IP를 활용한 리테일 사업 추진	- 게임·VR 콘텐츠 관련 IP를 접목한 홈웨어 리테일 사업 추진으로 사업 영역 다각화

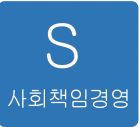
핵심 기술 및 적용제품

진동 모터 제조 기술	- 스마트폰에 햅틱 기능 구현을 위한 얇고 간단한 구조의 코인 타입 진동 모터(ERM) 설계 및 제조 기술 확보 - 선형 공진 액추에이터 등 진동 모터 개발 지속 - 제조 공정 최적화를 통한 안정적인 제품 생산 역량	
게임·VR 콘텐츠 개발·퍼블리싱 역량	- 신사업 초기 자체 개발 게임·VR 콘텐츠 출시 - 퍼블리셔로서 자회사, 관계사 등을 통한 업무 시너지 - 해외·합작 법인 설립, 지분 인수 등 활발한 투자 활동	

시장경쟁력

스마트폰 제조사의 부품 공급업체로 안정적인 판매처 확보	- 중국, 베트남 등에 위치한 스마트폰 제조사에 제품을 납품하고 있어 안정적인 판로 구축. 다만, 중저가 스마트폰 시장 등 전방산업 위축으로 인한 영향 존재
게임·VR 콘텐츠 관련 활발한 투자 활동과 글로벌 네트워크 확보	- 다양한 장르의 게임·VR 콘텐츠 개발, 퍼블리싱 역량 확보로 글로벌 게임·콘텐츠 시장을 겨냥한 마케팅 전략 구축. 신작의 흥행 성과에 따라 폭발적인 성장 가능

ESG(Environmental, Social and Governance) 활동 현황

 환경경영	◎ 당사는 환경 법규 위반이나 환경 관련 사고, 환경 경영 관련 위배 사항에 해당되는 항목이 없음. ◎ 당사는 ISO 14001 등 환경경영시스템 인증을 통해 환경과 관련된 리스크를 체계적으로 관리하고, 환경 성과를 지속적으로 개선할 수 있는 경영 체계를 갖추었음.
 사회책임경영	◎ 당사는 경영이념의 가치 추구 및 경영원칙에 의거하여 임직원의 행동과 가치판단의 기준인 윤리강령을 제정하며 이를 준수하기 위한 노력을 기울이고 있음. ◎ 당사는 IR 활동이 상장법인의 경영 책무임을 인식하고 있고, 투자 관계자와 신뢰 관계를 구축하고 있으며, 관련 자료를 전자공시시스템 내 게재하고 있음.
 기업지배구조	◎ 이사회 운영 규정 및 주요 내용을 일반투자자들이 이해할 수 있도록 전자공시시스템 내 정기보고서 등에 주요 의결사항 및 활동내역 등을 첨부하여 공개하고 있음. ◎ 이사회는 법령 또는 정관에 정하여진 사항, 주주총회로부터 위임받은 사항, 회사경영의 기본방침 및 업무 집행에 관한 중요사항을 의결하며 이사 및 경영진의 직무의 집행을 감독하고 있음.

I. 기업 현황

진동 모터 등 IT부품 사업을 통해 내실을 강화하고, 게임·콘텐츠 및 리테일 분야 신사업 추진

동사는 2011년부터 스마트폰 제조사에 진동 모터 등 IT 부품을 안정적으로 납품하며 사업 기반을 구축하고, 게임·VR 콘텐츠 등 고성장 잠재력을 가진 신사업 분야에 진출하였으며, 2024년에는 게임·VR 콘텐츠 관련 IP를 활용한 홈웨어 리테일 사업 추진으로 사업 영역을 다각화 중이다.

■ 회사의 개요

동사는 2004년 5월에 설립된 중소기업으로, 주력 사업은 스마트폰에 적용되는 진동 모터 등 IT 부품을 제조·판매하는 것이다. 2006년 6월에는 중국(위해시 만산)에 현지 공장을 설립하였으며, 2011년 7월에는 삼성전자(주)에 코인 타입 진동 모터에 대한 납품을 개시하였다. 이후, 중국(요성)에 제2공장을 증설하였으며, 2014년 2월 중국(산둥성)에 제3공장을 증설하며 생산 설비를 확장하였다. 동사는 2020년 7월에 베트남 법인 ‘YB VIETNAM Co., LTD.’에 출자하여 종속회사로 편입하였고, 이에 본사와 중국·베트남 현지법인 등을 통해 스마트폰을 비롯한 다양한 제품군에 적용되는 진동 모터를 제조, 공급하는 사업을 하고 있다.

동사는 부품 제조 사업으로 안정적인 사업화 기반을 구축한 후, 게임·VR 콘텐츠 분야 신사업에 진출하였다. 2016년 6월 모바일 게임 ‘내가 영웅일 리 없어(장르: RPG)’ 출시를 기점으로 현재까지 총 13개의 브랜드 타이틀을 자체 개발 및 퍼블리싱하여 게임 콘텐츠 역량을 축적해왔다. 최근에는 자체 개발보다는 퍼블리셔로서 역할에 주력하고 있으며, 관계사 (주)원유니버스를 통해 다수의 게임 및 VR 콘텐츠 관련 IP를 확보하고 있다. 특히, VR 부문에서 미국법인 YJM GAMES USA CO., LTD를 통해 글로벌 VR·AR 전문펀드에 유한책임투자자(L.P)로 참여하고 있고, 일본의 VR 관련 상장 기업인 구미社와 합작법인을 설립하는 등 글로벌 네트워크를 구축하고 있다.

동사는 2014년 12월 코스닥 시장에 상장하였고, 2024년 3월 상호를 (주)와이제이엠게임즈에서 (주)링크드로 변경하였다. 본사는 서울 강남구 테헤란로77길 14에 소재하고 있다.

표 1. 동사 주요 연혁

일자	연혁 내용
2004.05	영백씨엠(주) 법인 설립
2005.03	ISO 9001, 14001 인증
2006.06	중국 공장 확장 이전(위해시 만산)
2011.07	삼성전자(주)에 코인 타입 진동 모터 제품 적격 승인 및 납품 개시
2014.12	코스닥 시장 상장
2016.03	상호 변경(영백씨엠(주) → (주)와이제이엠게임즈)
2016.06	모바일 게임 ‘내가 영웅일 리 없어(장르: RPG)’ 출시
2017.02	YJM GAMES USA CO.,LTD. 법인 출자
2020.07	YB VIETNAM CO.,LTD. 법인 출자
2024.03	상호 변경(주)와이제이엠게임즈 → (주)링크드)

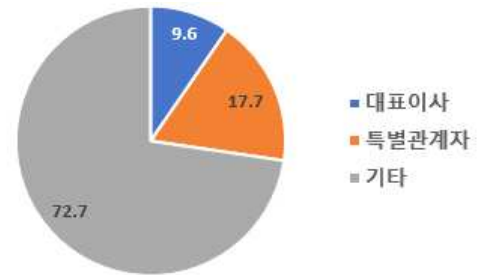
자료: 동사 사업보고서(2024.12.), 반기보고서(2025.06.), 한국기술신용평가(주) 재구성

동사는 민용재 대표이사가 지분 9.6%를 보유한 최대주주이며, (주)애자일스톤 외 4인의 특별관계자¹⁾가 지분 17.7%를 보유하고 있다.

표 2. 동사 지분구조 현황

주주명	관계	주식수(주)	지분율(%)
민용재	대표이사	6,081,204	9.6
(주)애자일스톤 외 4인	특별관계자	11,224,565	17.7
기타	기타	46,017,608	72.7
합계		63,323,377	100.0

그림 1. 동사 지분구조 현황



동사 반기보고서(2025.06.), 한국기술신용평가(주) 재구성

자료: 동사 반기보고서(2025.06.) 등

동사는 연결대상 종속회사로 위해영백미전기유한공사(중국), YJM GAMES USA CO.,LTD.(미국), YOUNGBAG MICROMOTOR VIETNAM CO.,LTD(베트남), YJM GAMES JAPAN CO.,LTD.(일본), YB VIETNAM CO.,LTD.(베트남) 등 5개 회사가 연결되어 있으며, 이 중 주요 종속회사는 위해영백미전기유한공사, YOUNGBAG MICROMOTOR VIETNAM CO.,LTD. 등이 있다.

표 3. 동사 종속회사(계열사,관계회사) 현황

상호	설립일	소재지	주요사업	최근 사업연도말 자산총액(백만원)	지배관계 근거	주요종속 회사 여부
위해영백미전기유한공사	2004.04	중국	진동모터 제조 및 판매	12,113	지분율 100%	해당
YJM GAMES USA CO.,LTD.	2017.02	미국	VR관련 해외투자 추진	4,937	지분율 100%	미해당
YOUNGBAG MICROMOTOR VIETNAM CO.,LTD	2014.03	베트남	진동모터 제조 및 판매	16,252	지분율 85%	해당
YJM GAMES JAPAN CO.,LTD.	2018.06	일본	VR관련 해외투자 추진	2,455	지분율 100%	미해당
YB VIETNAM CO.,LTD.	2020.07	베트남	진동모터 제조 및 판매	2,427	지분율 85%	미해당

자료: 동사 반기보고서(2025.06.)

■ 대표이사

민용재 대표이사는 1974년생으로 서울대학교 경영학과를 졸업한 후 씨씨알(주), (주)넥슨, (주)위메이드 엔터테인먼트, (주)원유니버스 등 게임 산업 전반에서 경력을 쌓아왔다. 또한, 2013년 9월부터 2016년 2월까지 서울대학교 융합과학기술대학원에서 겸임 교수로 재직한 경력이 있으며, 2016년 3월부터 현재까지 동사의 대표이사로서 경영을 총괄하고 있다.

1) 특별관계자는 주로 자본시장법(증권거래법)에서 사용되는 개념으로, "특수관계인" + "공동보유자"(합의나 계약에 따라 주식을 공동 취득·처분하거나 의결권을 공동 행사하기로 한 자)까지 포함한 범위를 말한다. 즉, 특별관계자는 특수관계자보다 더 넓은 개념이 될 수 있다.

■ 주요 사업 분야

제조 사업 부문은 ERM(회전형) 모터 방식의 코인 타입 진동 모터를 개발하며 삼성전자(주) 등 글로벌 스마트폰 제조사에 부품 공급을 시작하였고, 고객사의 요구에 맞춘 설계 대응력과 안정적인 품질관리 체계를 기반으로 시장 점유율을 확대해왔다. 다만, 최근 중저가 스마트폰 시장의 부진과 중국 스마트폰 업체의 약진으로 전망산업이 위축되면서 부품 사업을 영위하는 동사에 영향을 미치고 있다.

게임·VR 콘텐츠 사업 부문은 2016년부터 본격적으로 추진되었으며, 게임 산업에서 오랜 경험과 노하우를 쌓아온 임원진을 중심으로 개발, 퍼블리싱, 간접 투자 등 다양한 형태의 활동을 전개하고 있다. 최근에는 자체 개발보다 퍼블리셔로서의 역할에 집중하고 있다.

또한, 동사는 추가 성장동력 확보를 위해 패션업의 일종인 홈웨어(실내 의류) 사업을 2024년부터 신규로 추진하고 있다. 캐릭터, 브랜드 IP를 활용한 상품의 기획, 도·소매 유통 등 사업 다각화를 진행 중에 있다.

■ 매출유형별 매출실적

제조사업 부문 주력 제품은 진동 모터이다. 2023년과 2024년 제품 매출액은 각각 193억 원과 125억 원으로 전체 매출액 대비 매출 비중은 각각 95.4%와 88.8%에 이른다. 다만, 2024년 반기 제품 매출 70억 원 대비 2025년 반기에는 43억 원으로 감소하며 부진을 이어가고 있다.

리테일 사업 부문에서는 홈웨어(실내 의류) 관련 도·소매 유통 사업을 추진 중이다. 이는 2024년부터 상품 매출로 집계되고 있으며, 2024년 상품 매출액 6억 원, 매출 비중 3.9%를 차지하였다. 2025년 반기에도 6억 원 수준의 매출을 유지하고 있다.

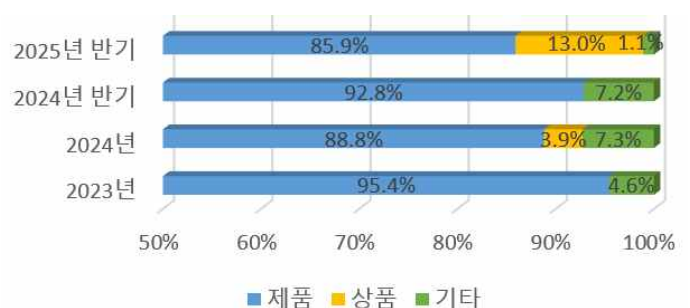
게임·VR 콘텐츠 사업 부문은 자회사 및 파트너사의 게임을 국내외 시장에 유통하는 퍼블리싱 사업을 주력으로 영위하고 있다. 모바일 게임 매출은 앱스토어, 구글플레이 스토어, 윈스토어 등 주요 오픈마켓을 통해 게임을 무료로 서비스 제공한 후 사용자의 유료 아이템을 구매에 따른 수수료를 수취하는 구조이며, VR 콘텐츠 매출은 스팀(STEAM) 플랫폼을 통해 VR 콘텐츠를 유료로 다운로드·결제하는 방식으로 매출이 구현되고 있다.

게임·VR 콘텐츠 사업 부문은 2023년 서비스 매출 9억 원, 2024년 10억 원을 기록하였다. 해당 부문은 신작 출시 일정과 흥행 성과에 따라 매출 변동성이 큰 구조를 보이며, 2025년 반기 기준 서비스 매출은 1억 원으로 전년 동기 감소하며 전반적인 부진이 지속되는 상황이다.

표 4. 매출유형별 매출실적 (단위: 억 원, K-IFRS 연결 기준)

부문	2023년	2024년	2024년 반기	2025년 반기
제품	193	125	70	43
상품	-	6	-	6
서비스 외	9	10	5	1
합계	202	141	75	50

그림 2. 매출유형별 매출비중 (단위: % K-IFRS 연결 기준)



자료: 동사 사업보고서(2024.12.), 반기보고서(2025.06.)

자료: 동사 사업보고서(2024.12.), 반기보고서(2025.06.)

II. 시장 동향

스마트폰 시장의 성장 둔화와 모바일 게임 시장의 치열한 경쟁으로 인한 경쟁력 확보 부족

전방산업인 국내외 스마트폰 시장은 성숙기 산업으로 성장 속도가 둔화되고 있으며 중저가 스마트폰 시장에 진동 모터 등 부품을 공급하는 동사 역시 이로 인한 영향을 받고 있다. 모바일 게임 시장은 연평균 성장률(CAGR) 10.6%로 성장 중이나 경쟁이 매우 치열한 산업적 특성이 있어 동사가 모바일 게임 시장 퍼블리셔로서 점유율을 확대해 나가는데 제한 요인으로 작용한다.

■ 국내외 스마트폰 시장 규모 및 성장성

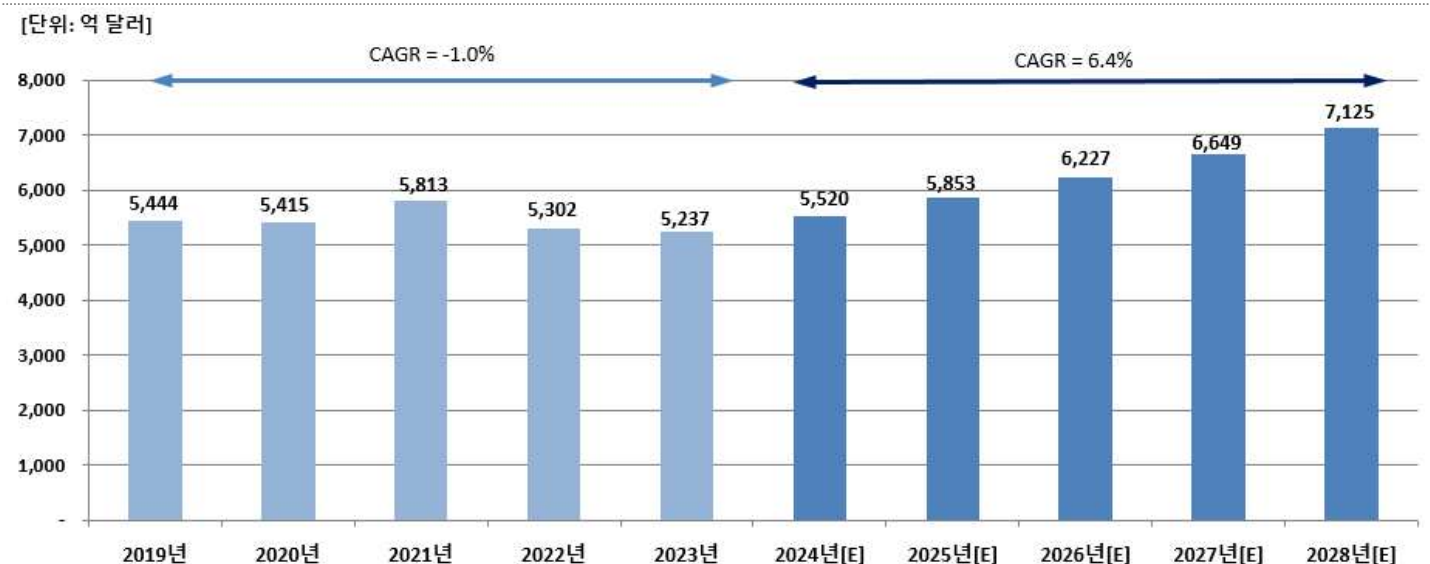
동사의 주력 제품인 진동 모터는 주로 스마트폰 제조사에 공급되는 부품으로 전방산업인 스마트폰 시장의 업황에 따라 많은 영향을 받는다. 스마트폰 시장은 진입장벽이 높은 기술집약적 산업에 해당하지만, 일단 제조사에 부품을 납품하기 시작하면 신제품 개발 등으로 적용 모델이 변경되지 않는 한 안정적으로 부품을 공급할 수 있는 구조를 가진다. 스마트폰 산업의 특징으로는 성숙기 산업, 높은 진입장벽과 계열화된 시장구조, 기술주도형 산업, 기반 산업의 구축이 필요한 산업, 부가가치가 높고 파급효과가 큰 산업 등을 들 수 있다.

현재 스마트폰 시장은 삼성전자(주)와 애플(주)을 중심으로 한 양강 체제가 지속되고 있으며, 샤오미 테크놀로지(유), 오포광둥이동통신(유), 비보 등 중국 제조사의 시장 점유율 확대로 경쟁이 심화되고 있다. 또한, 제품의 성능이 점차 상향 평준화되고 중저가 보급형 모델이 개발도상국을 중심으로 성장하면서 산업이 성숙기로 접어들고, 이와 더불어 배터리 기술의 발전으로 교체 주기가 점차 길어지며 시장 성장 속도는 점차 둔화되고 있다.

Technavio의 ‘Global Mobile Phone Market(2025)’에 따르면, 세계 스마트폰 시장 규모는 2023년 5,237억 달러이며, 이후 연평균 성장률(CAGR) 6.4%로 성장하여 2028년에는 7,125억 달러까지 성장할 것으로 전망된다.

그림 3. 세계 스마트폰 시장 현황

(단위: 억 달러)

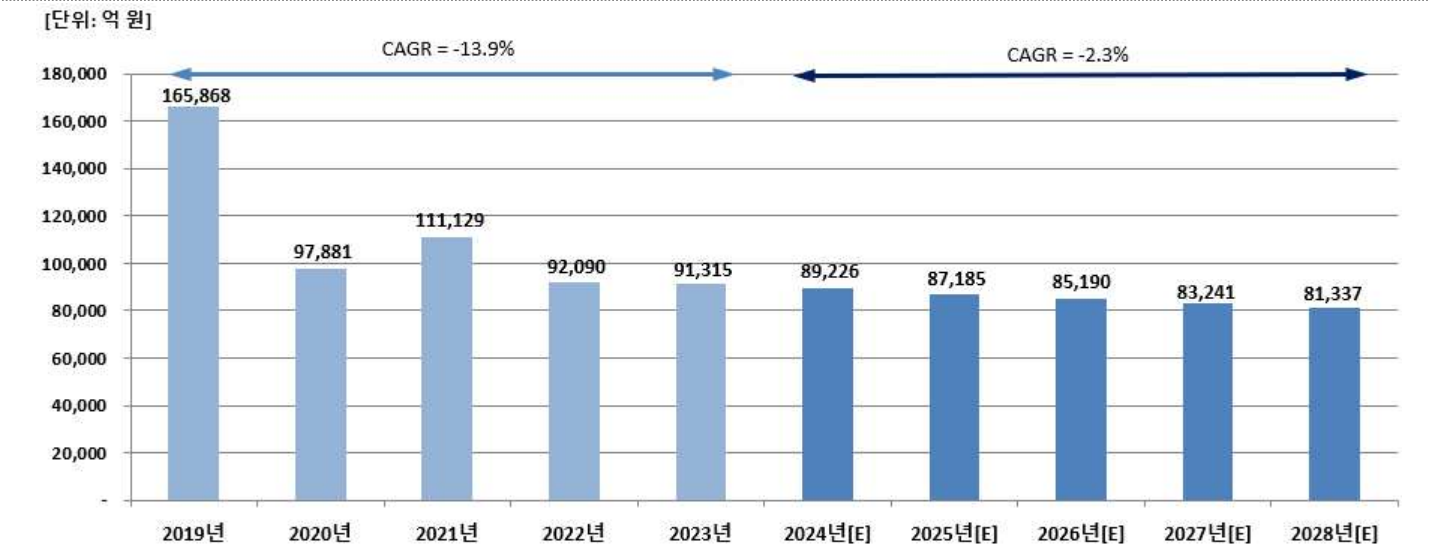


자료: Technavio 'Global Mobile Phone Market(2025)', 한국기술신용평가 재구성

통계청의 ‘광업·제조업 조사(품목편, 2023)’에 의하면, 국내 스마트폰 시장은 2019년 16조 5,868억 원에서 연평균 성장률(CAGR) -13.9%를 기록하여 2023년 기준 9조 1,315억 원 규모로 축소되었다. 이는 경기 침체로 인한 IT 기기 수요 둔화, 스마트폰 교체 주기 연장, 시장 포화 등이 복합적 요인으로 작용한 결과이며, 향후에도 연평균 성장률(CAGR) -2.3% 수준의 감소세가 지속되어 2028년에는 8조 1,337억 원 규모를 형성할 것으로 전망된다.

그림 4. 국내 스마트폰 시장 현황

(단위: 억 원)



자료: 통계청 ‘광업·제조업 조사(품목편, 2023)’, 한국기술신용평가 재구성

■ 모바일 게임 시장의 규모 및 특징

모바일 게임은 스마트폰, 태블릿 등의 모바일 기기에서 구동되는 게임을 통칭한다. 산업 구조 측면에서, 모바일 게임 시장의 후방산업은 소프트웨어 개발 엔진 및 플랫폼을 제공하는 업체이고, 전방산업은 앱 스토어, 구글플레이 스토어 등 모바일 게임 거래 플랫폼 업체이다.

모바일 기기의 높은 접근성과 하드웨어의 고사양화로 인하여 국내를 비롯한 세계 게임 업계는 모바일 게임 시장에 집중하고 있다. 2010년대 스마트폰이 대중화되면서 모바일 기기의 고사양화, 대화면화가 진행되었고, 구글(주)과 애플(주) 중심의 앱 거래 플랫폼에 대한 시장이 형성되면서 폭발적인 시장 성장을 기록하였다.

모바일 게임은 콘솔이나 PC 게임과 달리 기기 접근성이 높고, 사용자 진입장벽이 낮은 특성으로 인해 캐주얼 게임²⁾부터 MMORPG³⁾, FPS⁴⁾ 등 다양한 장르가 폭넓게 출시되고 있어 당분간 모바일 게임의 장세는 지속될 것으로 전망된다.

2022년 대한민국 게임백서에 따르면, 국내 모바일 게임 시장은 2020년 10조 8,311억 원 규모에서 연평균 성장률(CAGR) 12.2%로 성장하여 2021년 12조 1,483억 원 규모를 형성하였고, 이후 연평균 성장률(CAGR) 10.6%로 성장하여 2026년에는 20조 1,319억 원 규모를 형성할 것으로 전망된다.

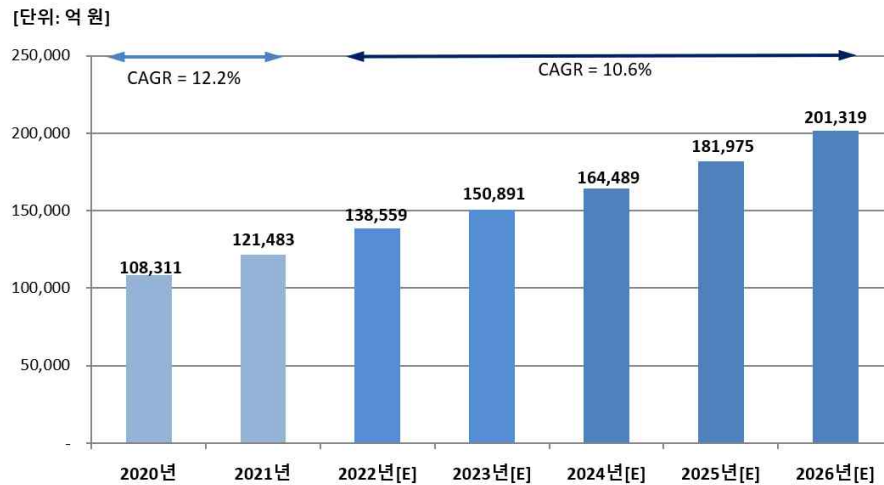
2) 캐주얼 게임(Casual Game): 간단한 조작으로 짧은 시간동안 즐길 수 있는 게임 및 장르를 지칭하는 용어이다.

3) MMORPG(Massively Multi-player Online Role-Playing Game): 다수의 사용자가 동시에 접속하여 즐길 수 있는 역할 연기 게임으로, 높은 진입장벽과 긴 플레이 시간, 높은 개발 및 운영 난이도 등이 특징이다.

4) FPS(Fist Person Shooter): 3차원 공간을 게임 속 캐릭터의 시점으로 누비면서 다양한 액션을 수행하는 게임의 장르이다.

그림 5. 국내 모바일 게임 시장 규모

(단위: 억 원)



자료: 2022 대한민국 게임백서(2023), 한국기술신용평가 재구성

한편, 모바일 게임은 새로운 게임 중 상당수가 30일 이내에 실패할 정도로 신작의 성공이 매우 어려운 환경으로 알려져 있으며, 사용자의 경험 및 리텐션(Retention)⁵⁾을 위한 경쟁이 치열한 것이 특징이다.

모바일 게임 시장에서는 텐센트(주), 킹닷컴리미티드, 나이엔틱(주) 등 글로벌 대형 게임사들이 시장을 주도하고 있다. 주로 구글플레이 스토어와 앱 스토어라는 양대 오픈마켓을 통해 게임이 유통되고 있으며, 대규모 자본과 IP를 활용한 경쟁이 치열하다.

■ VR 콘텐츠 시장의 생태계와 킬러 콘텐츠의 부재

VR 콘텐츠 시장은 VR 전용 기기(하드웨어)의 보급률 및 성능 향상에 영향을 받는다. VR 전용 기기 시장은 메타플랫폼스(주)의 Quest 시리즈가 소비자 시장을 선도하고 있으며, 애플(주)의 Apple Vision Pro(MR), 소니(주)의 플레이스테이션 VR2, 삼성전자(주)의 갤럭시 XR 등이 프리미엄 시장 또는 콘솔·기업 시장을 공략하며 치열하게 경쟁하고 있다.

VR 콘텐츠 시장에서 오쿨러스 스토어(Oculus Store)와 스팀VR(SteamVR) 등 VR 콘텐츠를 유통하고 관리하는 전문 플랫폼이 등장하여 콘텐츠 개발자들에게 유통 채널을 제공하기 시작했다.

VR 콘텐츠 시장은 게임 및 엔터테인먼트 분야가 가장 큰 비중을 차지하며, 몰입감 있는 경험에 대한 수요가 성장을 주도하고 있다. 또한, 교육 및 훈련 분야 시뮬레이션에 활용되는 등 B2B 분야 콘텐츠 제작 수요가 증가하고 있다. 의료 및 헬스케어 분야에서도 VR·AR 기술이 적극 도입되고 있고, 몰입형 광고·마케팅·캠페인에 VR 콘텐츠가 활용되며 적용 분야가 넓어지고 있다.

최근 VR, AR(증강현실), MR(혼합현실)을 포함하는 XR(확장현실) 기술의 인기가 높아지며, VR 콘텐츠 제작사들이 XR 시장 진출하려는 경향을 보인다. 또한, 인공지능 기술의 발전과 함께 VR 콘텐츠 제작 환경을 자동화하고 고품질의 VR 콘텐츠를 제작하고자 하는 기술 수요가 높아지고 있다. 한편, VR 콘텐츠 시장은 아직 도입기의 시장으로, 업계에서는 킬러 콘텐츠(Killer Contents)의 부재가 VR 콘텐츠 시장의 성장을 저해하는 요인으로 지적되고 있다.

5) 모바일 게임 리텐션(Retention)은 게임을 설치한 후 일정 기간이 지나도 계속해서 게임을 이용하는 사용자의 비율을 의미한다. 게임의 성공을 가늠하는 핵심 지표로 리텐션이 높다는 것은 사용자가 게임에 대한 만족도가 높고 충성도가 크다는 것을 의미한다.

III. 기술분석

전자 부품 제조업 기반에서 나아가 게임·콘텐츠 관련 신산업으로 사업 영역 다각화

동사는 2011년부터 스마트폰 제조사에 진동 모터를 생산·납품하며 안정적인 생산 기반을 구축하였고, 신산업으로 모바일 게임, VR 콘텐츠 제작, 퍼블리싱, 투자 활동 등을 통해 사업 포트폴리오 다각화를 추진 중이다.

■ 진동모터 제조 기술

스마트폰에 사용되는 진동 모터는 사용자가 소리 없이 중요한 알림(전화, 문자 등)을 감지하거나, 화면 터치 시 실제 버튼을 누르는 듯한 촉각 피드백(Haptic Feedback)을 제공하기 위해 사용되는 소형 정밀 모터이다.

해당 기술은 사용자 경험(UX)을 향상시키기 위해 단순 진동 알림에서 정교한 햅틱 피드백을 제공하는 방향으로 개발되어 왔다. 중저가 스마트폰 제품군에는 ERM(회전형) 모터 방식의 코인 타입 진동 모터가 주로 적용되고 있으며, 최근 고성능 및 플래그십 모델에는 진동 강도와 주파수를 정밀 제어할 수 있는 선형 공진 액추에이터(LRA: Linear Resonant Actuator)가 채택되는 추세에 있다.

표 5. 스마트폰에 사용되는 진동 모터의 종류

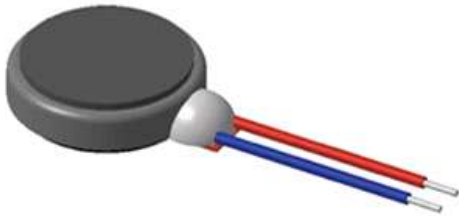
	회전형 모터 (ERM: Eccentric Rotating Mass Motor)	선형 공진 액추에이터 (LRA: Linear Resonant Actuator)
작동 원리	모터 축에 편심 추를 달아 회전시켜 발생하는 진동 불균형을 이용.	코일에 전류를 흘려 자석을 수평(X축) 또는 수직(Z축)으로 왕복 운동시켜 진동을 발생하는 전자기적 힘을 이용
특징	저렴하고 제조 공정이 간단하여 초기 피쳐폰 및 엔트리급 스마트폰에 널리 사용됨 진동 시작 및 멈춤 반응 속도가 느리고, 진동의 세기나 패턴을 정교하게 제어하기 어려움	주로 고성능 및 플래그십 스마트폰에 탑재되어 고급 사용자 경험을 제공함 진동의 정밀도가 뛰어나고, 반응 속도가 매우 빠르며, 다양한 촉각 패턴과 미묘한 감각을 구현하여 정교한 햅틱 피드백 구현에 용이함
종류	원통형(Bar Type) 코인형(Flat Button Type)	X축 LRA(수평형): 정확하고 부드러운 햅틱 피드백 Z축 LRA(수직형): 강렬한 진동을 제공

자료: 한국기술신용평가㈜ 작성

동사는 ERM(회전형) 모터 방식의 코인 타입 진동 모터를 개발하여 2011년 7월 삼성전자(주)에 납품을 개시하였다. 이후 신규 타입의 모터 3종을 추가 개발하여 2013년 12월 삼성전자(주)에 공급을 확대하였으며, BLDC(Brushless Direct Current) 진동 모터 개발을 거쳐 선형 공진 액추에이터(LRA)로 제품 라인업을 확장하였다.

진동 모터 제조 기술은 스마트폰 내부의 제한된 공간에 맞추기 위해 모터의 크기를 최소화하는 초소형·초박형 설계 기술, 코일 와인딩, 영구 자석 가공, 스프링 등 미세 부품의 치수 오차를 줄이기 위한 제조 공정 기술, 구동 회로 패키징 기술, 진동 품질 제어 및 내구성 테스트 등 품질 관리 기술 등이 핵심이다. 동사는 중국 및 베트남 내 중속회사를 통해 진동 모터 제조 설비를 구축하여 원가 절감과, 대량 생산 체계를 실현하였다.

그림 6. ERM 모터(회전형 모터) (모델명: YB0820)



Brush Coin type motor

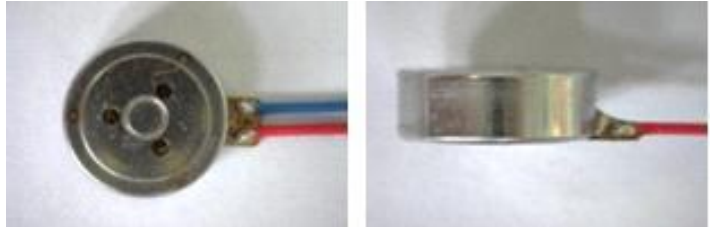
Dimensions: 08 Ø * 2.0 T

Rated Speed: RPM 12,000 ± 3,000

Rated Current: Below 100 mA

자료: 동사 홈페이지

그림 7. 선형 공진 액추에이터(LRA) (모델명: YB0832)



Linear type (Linear AC motor)

Dimensions: 08 Ø * 3.2 T

Rated Current: Below 100 mA

Frequency: 235 ± 5 Hz

자료: 동사 홈페이지

■ 모바일 게임 생태계

모바일 게임 생태계는 게임 개발사, 퍼블리셔, 운영사 및 이를 연결하는 플랫폼으로 구성되며, 각 주체는 게임 콘텐츠를 사용자에게 전달하고 수익을 창출하는 과정에서 아래와 같은 역할을 수행한다.

표 6. 모바일 게임 생태계의 주체 및 역할

주체	세부 내용
개발사 (Developer)	- 역할 : 게임 기획 및 개발을 담당하며, 게임의 콘셉트, 스토리, 그래픽, 시스템(코드) 등 모든 콘텐츠를 설계하고 구현함. - 게임의 지적재산권(IP)을 소유하는 경우가 많으며, 퍼블리셔와의 계약에 따라 개발 자금을 지원받거나, 출시 후 발생하는 매출을 일정 비율로 분배함.
퍼블리셔 (Publisher)	- 역할: 게임을 시장에 출시하고 성공적으로 유통시킴. 대규모 광고, 프로모션, 미디어 노출 등을 통해 잠재 사용자들을 확보하거나, 구글플레이 스토어, 앱 스토어와의 계약을 진행하고 결제 시스템을 통합함. - 제작사에게서 게임의 유통 및 마케팅 권한을 독점적으로 위임받아 책임지며, 매출 발생 시 일정 비율을 수수료로 수취하고, 나머지를 제작사와 분배함
운영사 (Operator)	- 역할 : 게임 출시 이후 사용자들에게 직접 서비스를 제공하고 유지·관리를 담당함. 게임 서버 관리, 접속 환경 유지·관리, 고객 지원(CS) 등을 담당함.

자료: 한국기술신용평가㈜ 작성

일반적으로 개발사는 게임 개발에 집중하고, 퍼블리셔가 시장 진출에 필요한 모든 자원(마케팅, 자금)을 제공하는 역할을 한다. 그러나 제작사가 퍼블리셔의 역할까지 자체적으로 수행하는 경우도 있으며, 퍼블리셔가 마케팅·유통만 책임지고 운영·고객지원(CS)을 전문 운영사에 위탁하는 경우도 있다.

■ 동사의 게임·콘텐츠 사업 기획·개발·퍼블리싱 역량

동사는 모바일 게임 개발 및 퍼블리싱 사업에 참여하여 현재까지 13개 이상의 타이틀을 출시했다. 2016년 6월 첫 모바일 게임 「내가 영웅일 리 없어(장르: RPG)」 출시를 시작으로 「삼국지 블랙라벨(2018. 3)」, 「삼국지 인사이드(2019. 4)」 등 다양한 장르의 모바일 게임을 선보였다.

이후, 동사는 외부 개발사로부터 모바일 게임 및 VR 콘텐츠 등에 대한 유통·서비스 권한을 확보하여 퍼블리셔로서의 사업 영역을 확장하였고, 주요 퍼블리싱 작품으로는 「ラスト 커맨더(2020.8)」, 「소울워커 아카데미아(2021.2)」, 「킹덤: 왕가의 피(2024.3)」 등이 있다.

한편, 동사는 국내외 유망 기업에 대한 투자와 펀드 참여를 병행하며, 산업 전반에 대한 간접적인 투자 역시 진행 중이다. 자회사 YJM GAMES USA CO.,LTD를 통해 VR·AR 전문 펀드에 LP로 참여하고 있으며, 일본 VR 상장 기업 구미(Gumi) 社와 합작법인을 설립하여 국내·외 VR 산업과 관련된 리서치 역량과 네트워크를 구축하고 있다.

또한, 관계사 (주)원유니버스는 「Kart Chaser(2017.1)」, 「카지노피아 : 더 블랙잭(2017.10)」, 「오크지옥(2017.12)」, 「인페르노 : 데스필드(2018.1)」, 「프레타 : 복수의 서막(2018.3)」, 「My Town : Dessert Slice(2022.5)」, 「Diet Smash(2022.5)」 등 다양한 모바일 게임을 운영 중이다. 동사 역시 자회사 및 파트너사의 게임·VR 콘텐츠를 마케팅 전략에 맞게 국내외 시장에 퍼블리싱 하고 있다. (주)스튜디오에이치지와 공동 개발한 「Smashing the Battle VR(2017.6)」, 「오버턴(2017.10)」 등 VR 콘텐츠를 서비스하고 있다.

표 7. 동사가 개발·퍼블리싱 참여한 게임·콘텐츠

유형/ 플랫폼	게임·콘텐츠명	내용	
모바일 게임/ 구글플레이 스토어, 앱 스토어	삼국지 블랙라벨	- 장르: 3D 전략 시뮬레이션 - 개발사: 동사(구, YJM게임즈) - 퍼블리셔: (주)넷이즈 - 출시일: 2018년 12월	
VR 게임/ 플랫폼 스팀(Steam) ⁶⁾ (HTC Vive에서 서비스 ⁷⁾)	오버턴(Overtun)	- 장르: 액션 어드벤처 게임 - 개발사: (주)스튜디오에이치 - 퍼블리셔: 동사(구, YMJ게임즈) - 출시일: 2017년 10월	
VR 게임/ PICO ⁸⁾ 스토어	오버턴: 리바이브 (Overtun: Revive)	- 장르: 1인칭 액션 VR 게임 - 개발사: (주)원유니버스 - 퍼블리셔: 동사(구, YMJ게임즈) - 출시일: 2023년 12월	
모바일 게임	아케인 사가	- 장르: RPG - 개발사: (주)엔에이케이소프트 - 퍼블리셔: 동사(구, YMJ게임즈) - 출시일: 2024년 2월	
PC/모바일 게임	킹덤 : 왕가의 피	- 장르: 액션RPG - 개발사: (주)원유니버스 - 퍼블리셔: 동사(구, YMJ게임즈) - 출시일: 2024년 3월	

자료: 한국기술신용평가㈜ 작성

6) 스팀(STEAM): 밸브 코퍼레이션에서 운영하는 디지털 패키지 게임 유통 플랫폼이다. 지원환경은 윈도우, MacOS, Linux, 모바일 OS 등이다.

7) HTC Vive: 스팀이 온라인 게임 플랫폼이라면, HTC Vive는 스팀VR을 지원하는 VR 기기(HW)이다. 밸브 코퍼레이션과 HTC의 협력으로 개발한 가상현실 HMD 기기이다.

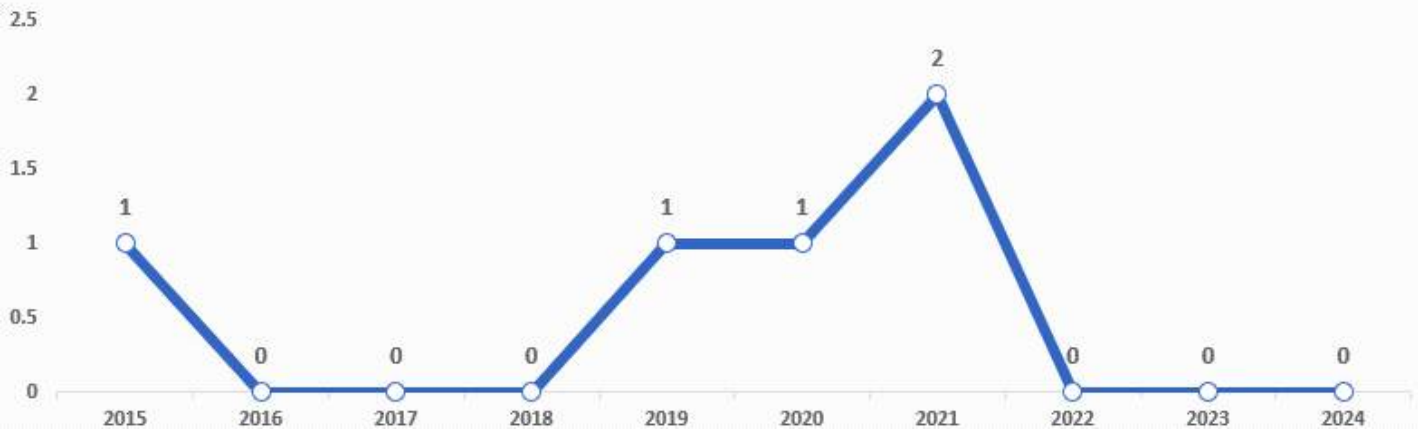
8) PICO는 글로벌 VR 헤드셋 시장에서 점유율 2위를 차지하는 중국 기업이다. 전용 스토어에서 VR 게임과 콘텐츠를 지원한다.

특허 활동 동향

KIPRIS(2025.10.28.)에 따르면, 당사는 국내에 총 9건의 특허를 출원, 9건이 등록되었다. 최근 10년 기준으로는 5건의 특허를 출원, 5건이 등록되었다.

출원 개수

(단위: 개)



자료: KIPRIS(2025.10.28.)

기술부문별 특허동향

당사가 보유한 특허의 IPC코드를 통해 파악한 주요 기술부문은 [회전-전기 기계], [플라스틱의 성형 또는 접합] 등으로 파악된다. (단, 기술부문별 최대 5건씩만 표시하였다.)

■ [H02K] 회전-전기 기계

특허출원번호	발명의 명칭	출원일
1020140040794	브러시리스 직류 진동모터	2014.04.04
1020190114550	상하 마그네트를 이용한 수직 진동자 및 이의 자기력 형성방법	2019.09.18
1020200038736	상하 마그네트를 이용한 수직 진동자	2020.03.31
1020210029761	수평 리니어 진동모터	2021.03.05
1020210167334	수평 리니어 진동모터	2021.11.29

■ [B29C] 플라스틱의 성형 또는 접합

특허출원번호	발명의 명칭	출원일
1020150100947	수지 이송 성형을 이용한 섬유강화플라스틱 성형 방법 및 성형 장치	2015.07.16

용어 정의

- 출원 특허: 특허를 받기 위해 심사를 요청한 상태
- 등록 특허: 심사를 통과해 법적으로 보호받는 특허
- 유효 특허: 현재 기준으로 유효하게 권리를 보호받을 수 있는 등록 특허
- IPC: 발명의 기술분야를 나타내는 국제적으로 통일된 특허분류체계

대상 기술분야의 최근 20년간의 특허 정보를 10년 단위로 비교하여 과거 대비 최근 이슈가 되고 있는 기술을 파악할 수 있는 것으로 기술분야 내 키워드 수가 많을수록 키워드의 크기가 크게 나타난다.

2015년 ~ 2024년



IV. 재무분석

매출액 감소 추세와 신사업 성장 정체 속에서, 게임·VR 콘텐츠 IP 활용한 리테일 사업 추진

2024년 기준 전방산업인 중저가 스마트폰 시장의 부진이 이어지며 주력 제품인 진동 모터의 매출이 감소 추세를 보이고 있다. 2025년에는 신사업에 해당하는 게임·VR 콘텐츠 부문 역시 성장세가 둔화된 상황이나, 게임·콘텐츠 관련 IP를 활용한 리테일 사업을 전개하며 사업 영역 다각화를 추진 중에 있다.

■ 매출액 감소 추세와 신사업 분야 성장 부진

동사의 매출액은 2022년 302억 원, 2023년 202억 원, 2024년 141억 원으로 지속적으로 감소 중으로, 전기 대비 매출액 증가율은 각각 -21.3%, -33.3%, -30.2%로 역성장 중이다.

2024년 기준 전체 매출 비중 88.8%를 차지하는 IT 부품 사업 부문은 전방산업인 중저가 스마트폰 시장의 부진과 중국 저가 제조 업체와의 경쟁 심화로 인해 제품 매출(진동 모터 등)이 감소세가 이어지고 있다. 신사업인 서비스 매출(모바일 게임, VR 콘텐츠 운영·마케팅) 역시 성장이 부진한 상황이다. 2025년 반기 매출액은 50억 원으로 전기 대비 매출액 증가율이 -33.7%로 역성장이 지속되었다.

■ 영업 적자 중이나 신사업 분야 투자는 지속

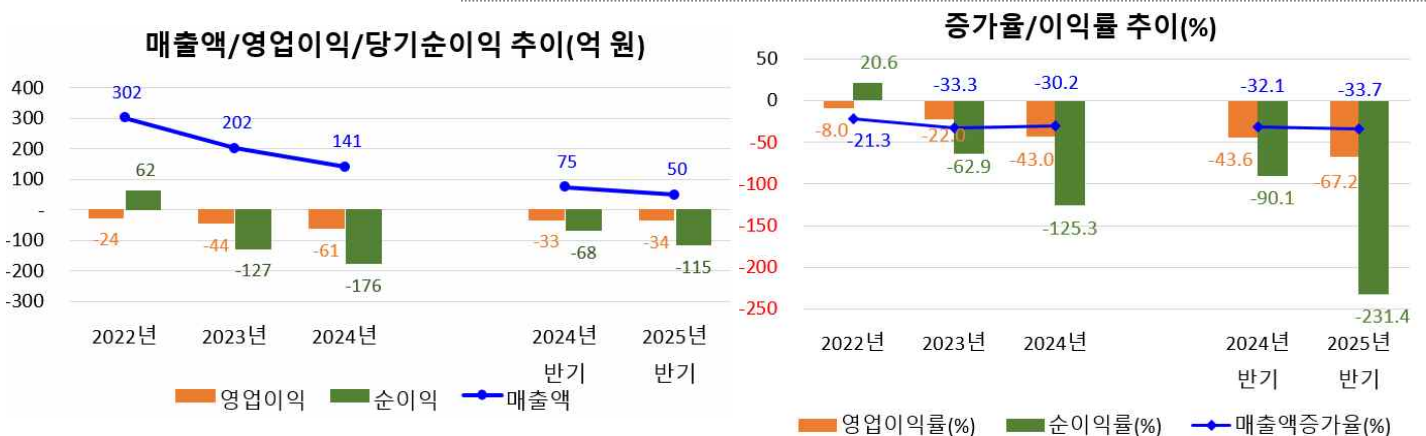
동사의 영업이익은 2022년 -24억 원, 2023년 -44억 원, 2024년 -61억 원으로 역성장을 기록 중이다. 이는 주력 사업인 IT 부품 부문의 매출이 감소하고, 고정비 부담 증가가 복합적으로 작용한 결과이다.

당기순이익은 파생상품, 공정가치측정 금융자산, 유형자산 관련 평가·처분 손익 등 일시적 요인에 따라 연도별로 변동성이 나타나고 있다. 2022년에는 파생상품 평가이익 등으로 62억 원의 순이익을 실현하였으나, 2023년과 2024년에는 거액의 공정가치측정 금융자산, 파생상품 및 유형자산 평가손실(손상 포함)로 인해 각각 127억 원과 176억 원의 순손실이 발생하였다.

2025년 반기 기준으로 71억 원 규모의 파생상품 평가손실이 발생하며 115억 원의 순손실을 기록하였다. 또한, 2025년 반기에 영업활동·투자활동·재무활동 등에서 현금 유출이 이어지고 있어 향후 당기순손실 규모 확대 가능성이 존재한다.

그림 8. 동사 손익계산서 분석

(단위: 억 원, %, K-IFRS 연결 기준)



자료: 동사 사업보고서(2024.12.), 반기보고서(2025.06.), 한국기술신용평가(주) 재구성

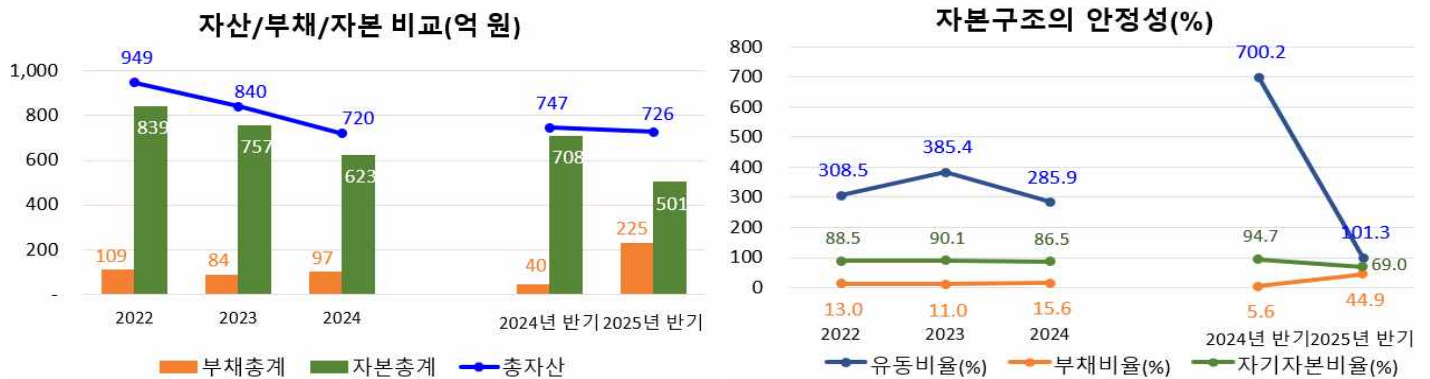
■ 재무 구조는 안정적이거나 유동비율 감소 중

동사는 최근 수년간 당기순손실이 지속되면서 총자산과 자본총계가 모두 감소하는 추세를 보인다. 총자산은 2022년 949억 원에서, 2023년 840억 원, 2024년 720억 원으로 감소하였고, 자본총계 역시 2022년 839억 원에서, 2023년 757억 원, 2024년 623억 원으로 축소되었다.

한편, 동사는 유상증자 및 전환사채 발행 등을 통해 자본을 조달하였으며, 2024년 기준 자기자본 비율 86.5%로 재무 구조의 안전성을 유지하였다. 그러나 2025년 반기 기준 자기자본 비율이 69.0%로 하락하였으며, 부채총계는 2024년 반기 40억에서 2025년 반기 225억 원으로 증가하였다. 2025년 반기 기준 현금 119억 원을 확보하고 있으며, 유동비율 101.3%로 집계되어 단기 유동성 측면에서 잠재적 리스크가 존재하는 것으로 판단된다.

그림 9. 동사 재무상태표 분석

(단위: 억 원, %, K-IFRS 연결 기준)



자료: 동사 사업보고서(2024.12.), 반기보고서(2025.06.), 한국기술신용평가(주) 재구성

표 8. 동사 요약 재무제표

(단위: 억 원, K-IFRS 연결 기준)

항목	2022년	2023년	2024년	2024년 반기	2025년 반기
매출액	302	202	141	75	50
매출액증가율(%)	-21.3	-33.3	-30.2	-32.1	-33.7
영업이익	-24	-44	-61	-33	-34
영업이익률(%)	-8.0	-22.0	-43.0	-43.6	-67.2
순이익	62	-127	-176	-68	-115
순이익률(%)	20.6	-62.9	-125.3	-90.1	-231.4
부채총계	109	84	97	40	225
자본총계	839	757	623	708	501
총자산	949	840	720	747	726
유동비율(%)	308.5	385.4	285.9	700.2	101.3
부채비율(%)	13.0	11.0	15.6	5.6	44.9
자기자본비율(%)	88.5	90.1	86.5	94.7	69.0
영업활동현금흐름	49	33	-47	-19	-23
투자활동현금흐름	11	-29	-12	-5	-66
재무활동현금흐름	-46	15	-38	-36	44
기말의현금	232	250	177	203	119

자료: 동사 사업보고서(2024.12.), 반기보고서(2025.06.), 한국기술신용평가(주) 재구성

■ 동사 실적 전망

IT 부품 사업 부문은 전방산업인 스마트폰 시장의 부진이 올해에도 지속될 것으로 예상된다. 동사는 진동 모터 외에도 하네스, OIS 코일(카메라용 손떨림 방지 장치 적용 코일) 등의 부품도 제조·판매 중에 있으나, 주력 매출을 구성하는 진동 모터에서 신규 고객 확보 및 매출처 다변화가 이루어지지 않을 경우 단기간 내 실적 개선은 제한적인 것으로 전망된다.

게임 및 VR 콘텐츠 사업 부문에서 동사는 자체 개발에 따른 리스크를 줄이고 퍼블리싱 및 투자 중심의 사업 구조를 유지하고 있다. 현재 다수의 게임·콘텐츠에 투자 중이며, 향후 흥행 성과가 실적 개선의 핵심 요인으로 작용할 것으로 전망된다. 한편, 현 시점에서 킬러 콘텐츠는 부재한 것으로 파악되어 보수적 관점에서 해당 분야 실적은 전년 대비 감소할 것으로 전망된다.

동사는 2024년부터 리테일 사업에 진출하여 상품 매출을 창출하고 있다. 해당 사업은 게임·콘텐츠 관련 사업 분야에서 보유한 캐릭터 및 브랜드 IP를 접목하여, 홈웨어 등 실내 의류 제품을 기획/제조하고, 도·소매 유통을 전개하는 구조이다. 다른 사업 분야와 달리 상품의 기획 및 마케팅 전략을 통해 사업 부문 성장이 가능하다. 2025년 반기 기준 리테일 매출 비중은 12.5%를 차지하고 있으며, 신규 사업으로서 브랜드 인지도 제고 및 상품 라인업 확장을 통해 점진적 성장 기반을 구축 중이다. 다만, 전반적으로 하반기 큰 호재가 없다면 2025년 연간 매출은 전기 대비 크게 감소할 것으로 전망된다.

그림 10. 동사 매출전망 및 매출구성 전망

(단위: 억 원, %, K-IFRS 연결 기준)



자료: 동사 사업보고서(2024.12.), 반기보고서(2025.06), 한국기술신용평가(주) 재구성

표 9. 동사 사업부문별(매출유형별) 연간 실적 및 전망

(단위: 억 원, K-IFRS 연결 기준)

항목	2022	2023	2024	2025E	1Q2025	2Q2025	3Q2025E	4Q2025E
매출액	302	202	141	104	25	25	26	28
제품	282	193	125	88	21	22	22	23
상품	-	-	6	13	3	3	3	4
서비스 외	20	9	10	3	1	0	1	1

자료: 동사 사업보고서(2024), 반기보고서(2025.06), 한국기술신용평가(주) 재구성

V. 주요 변동사항 및 향후 전망

(주)원유니버스와의 협업을 통한 시너지 창출과, 리테일 부문 확대로 사업 포트폴리오 다각화

동사는 관계사 (주)원유니버스와의 협업을 통해 게임 개발과 퍼블리싱 역량을 강화하여 시너지 창출을 도모하고 있으며, 게임·콘텐츠 캐릭터 및 IP를 활용한 리테일 사업을 신규 전개함으로써 사업 영역 다각화를 추진 중이다.

■ 관계사 (주)원유니버스와의 사업 부문 시너지

동사의 관계사 (주)원유니버스는 2011년 8월 설립된 게임 소프트웨어 개발 및 공급업을 영위하는 기업으로 동사는 2016년부터 (주)원유니버스의 지분 확보 및 대규모 자금 투자를 집행했다. 2022년 2월에는 원이멀스(VR 개발사), MSM 스튜디오(메타 휴먼 메이커), 유니플로우(웹3 전문), 봄버스(비주얼 테크) 등 4개 기업을 합병하며 종합 메타버스 기업으로 성장하였다.

다만, 최근 (주)원유니버스는 메타버스 사업을 중단하고 인공지능(AI) 기술 기반으로 핵심 역량을 재편할 계획임을 밝혔으며, 블록체인, 증강현실(AR), 가상현실(VR) 분야 기존 연구는 유지하면서 AI 기술과의 융합을 통한 시너지 창출을 모색한다는 계획이다.

(주)원유니버스는 게임 소프트웨어 개발사로 버추얼 아바타 서비스 ‘메타 소울메이트’를 개발한 이력이 있으며, 최근 온라인 게임 ‘던전스토커즈(장르: 익스트랙션 RPG, 퍼블리셔: 넥서스(주))’를 개발하여 2025년 8월 출시했다. ‘던전 스토커즈’는 기존 익스트랙션 장르의 높은 진입장벽을 낮춘 ‘익스트랙션 라이트’ 콘셉트의 게임으로 초보자도 부담 없이 즐길 수 있도록 설계되었으며, 누구나 스팀(STEAM)을 통해 플레이할 수 있다.

■ 캐릭터 IP를 활용한 리테일 사업 확장

동사는 게임·콘텐츠 사업을 통해 확보한 캐릭터 및 브랜드 IP를 활용하여 홈웨어 등 실내 의류 제품을 선보이며 리테일 사업을 확장하고 있다. 해당 제품은 단순 패션 아이템을 넘어 게임 콘텐츠의 세계관과 감성을 반영한 라이프스타일 상품으로 기획되어, 소비자가 자연스럽게 게임 IP를 경험하고 브랜드 인지도를 확산시킬 수 있는 마케팅 채널로 기능하고 있다.

또한, 게임 캐릭터를 활용한 협업(콜라보레이션) 제품, 한정판 굿즈, 시즌별 테마 상품 등으로 콘텐츠 소비와 패션 트렌드를 결합한 복합 유통 구조를 구축하고 있다. 이를 통해 게임·VR 콘텐츠 중심의 수익 구조를 리테일·브랜드 사업으로 확장함으로써 매출 다변화 및 안정적 수익 기반 확보를 추진하고 있다.

증권사 투자의견

작성기관

투자의견

목표주가

작성일

투자의견 없음

시장정보(주가 및 거래량)



자료: 네이버증권(2025.11.03.)

최근 3개월간 한국거래소 시장경보제도 지정여부

시장경보제도란?

한국거래소 시장감시위원회는 투기적이거나 불공정거래 개연성이 있는 종목 또는 주가가 비정상적으로 급등한 종목에 대해 투자자 주의 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~제3조의 7

기업명	투자주의종목	투자경고종목	투자위험종목
링크드	X	X	X