



한국IR협의회

기업리서치센터

코넥스 2023-042

2023.11.16.

이 보고서는 시가총액 5,000억 원 미만의 중소형 기업에 대한 투자정보 확충을 위해 발간한 보고서입니다.

기술분석보고서 소프트웨어

나라소프트(288490)

작성기관 (주)NICE디앤비

작성자 김정우 연구원

[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 미공개 상태일 수 있습니다.
- 카카오톡에서 “한국IR협의회” 채널을 추가하시면 매주 보고서 발간 소식을 안내 받으실 수 있습니다.
- 본 보고서에 대한 자세한 문의는 작성기관(TEL.02-2122-1300)로 연락하여 주시기 바랍니다.

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

나라소프트(288490)

스크린 스포츠 시스템 공급 기업

기업정보(2023/11/09 기준)

대표자	김호상
설립일자	2002년 12월 09일
상장일자	2018년 11월 23일
기업규모	중소기업
업종분류	응용 소프트웨어 개발 및 공급업
주요제품	체육용 솔루션 (NS트루골프, NS테니스, NS축구, NS승마 등)

시세정보(2023/11/09)

현재가(원)	57 원
액면가(원)	100 원
시가총액(백만원)	2,423백만 원
발행주식수	43,267,005 주
52주 최고가(원)	120 원
52주 최저가(원)	40 원
외국인지분율	0.00%
주요주주	
김호상	24.88%
특수관계인	8.90%
13인	
이흥기	7.53%
박상철	6.82%

■ 테니스, 골프 등 스크린 스포츠 솔루션 개발 및 공급 기업

나라소프트(이하 동사)는 2002년 설립되었으며, 2018년 11월 코넥스 시장에 상장되었다. 동사는 스포츠, 교육, 문화 등 다양한 콘텐츠에 대한 스크린 시스템을 공급하고 있으며, 스크린 테니스, 스크린 골프 시스템을 주력 제품으로 개발 및 공급 중이다. 동사의 스크린 테니스 설치 대수는 2018년 2대에서 2022년 65대로 증가세를 보이고 있다. 동사의 매출은 2019년 23.7억 원에서 2021년 2.5억 원으로 감소하였으나, 2022년 체육용 솔루션 매출 증가로 11.2억 원으로 반등하였다. 동사는 최근 3개년간 지속적인 순손실 시현으로 인해 결손금이 확대되어, 2022년 12월 말 기준 완전자본잠식 상태로 전환된 상태이다.

■ 테니스, 골프 수요 확대에 따른 스크린 스포츠 수요 증가 전망

코로나19 발생 이후 현재까지 국내 골프 시장은 꾸준한 성장세에 있다. 국내 필드 골프 및 스크린 골프 시장 모두 최근 3년간 꾸준히 상승세 있으며, 특히 2030세대에서 비교적 비용이 저렴한 스크린 골프 이용이 증가하고 있다. 국내 테니스 시장의 경우 최근 2030세대에서 수요가 급격히 증가하고 있으며, 테니스는 골프와 마찬가지로 레슨 수요가 많은 점을 고려할 때 실내 테니스 레슨 수요 증가에 따른 스크린 테니스 시장 확대가 기대된다.

■ 다양한 콘텐츠 및 안정적 운영능력을 바탕으로 국내외 시장 공략

동사는 교육, 문화, 스포츠 등 다양한 콘텐츠에 대한 솔루션을 공급하고 있으며, 200여 곳의 스크린 스포츠 및 1,700여 건의 솔루션 구축 및 운영 경험을 기반으로 최근 대기업과의 MOU를 통해 마케팅, 스크린 스포츠 사업 등에 대한 협력을 도모하고, 스크린 스포츠 테마파크 유치를 위한 협약을 진행 중이다. 또한 미국 사업을 위한 파트너 법인 설립을 완료하였으며, 중국 북경 루이강르와 소프트웨어 라이선스 공급 계약을 체결하는 등 해외 시장 공략을 위해 노력하고 있다.

요약 투자지표 (K-IFRS 별도 기준)

	매출액 (억 원)	증감 (%)	영업이익 (억 원)	이익률 (%)	순이익 (억 원)	이익률 (%)	ROE (%)	ROA (%)	부채비율 (%)	EPS (원)	BPS (원)	PER (배)	PBR (배)
2020	5.3	-77.7	-11.7	-222.2	-17.5	-333.0	-	11.4	-1,094.7	38	149	7.0	1.8
2021	2.5	-52.6	-12.8	-514.7	-20.9	-838.8	-87.1	-17.0	589.1	-66	7	-	23.6
2022	11.2	347.5	-5.1	-46.1	-8.6	-77.2	-	-7.8	-2,697.6	-23	-9	-	-5.1

기업경쟁력

스크린 스포츠 및 솔루션 운영 노하우 보유

- 2015년부터 스마트 스크린 시장에 진입하여 교육, 문화, 스포츠 관련 스마트 스크린 사업 영위
- 국내외 200 여곳의 스크린 스포츠 및 1,700여 건의 솔루션 구축 및 운영 경험 보유

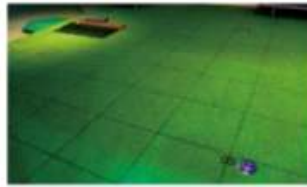
다양한 콘텐츠를 기반으로 국내외 시장 공략

- 스포츠, 교육, 문화 관련 다양한 콘텐츠에 대한 스마트 스크린 시스템 개발 및 출시
- 대기업과의 스크린 테니스 국내외 공급 마케팅 MOU 체결 등을 통한 국내외 스크린 스포츠 시장 공략

주요 제품

스크린 골프, 스크린 테니스 솔루션 개발 및 판매

- 메타 테니스
 - 1인 연습이 가능하도록 동영상 분석기를 활용한 자세 교정 서비스 제공
- 메타 트루골프
 - 실제 그린과 가상 현실의 연동 기술을 구현하여 실제 치팅/퍼팅이 가능한 시스템 구축



시장경쟁력

국내 스크린 골프 시장 규모

년도	시장규모	연평균 성장률
2020년	1조 5,304억 원	▲19.5%
2022년	2조 1,865억 원	

동사의 스크린 테니스 제품 설치 규모

년도	설치처	총 설치처
2018년	2곳	129곳
2022년	65곳	

- 스크린 골프 시장은 코로나19 이후 급격히 성장하여 2020년 1조 5,304억 원에서 2022년 2조 1,865억 원으로 연평균 성장률 19.5%로 성장하였음
- 스크린 테니스 시장은 아직 초기 시장이나, 동사 제품 설치처 기준 2018년 2곳에서 2022년 65곳으로 증가하였음

ESG(Environmental, Social and Governance) 활동 현황

(환경경영)	○ 동사는 환경(E) 부문에서 모든 경영 활동에 국내외 환경 법규를 준수하여 관련 법상 행정조치를 받은 사실이 없음.
	○ 동사는 비대면 화상회의 및 재택관리 시스템 개발을 통해 외부 이동 등에서 발생하는 온실가스 배출량 감축에 기여하고 있음.
(사회책임경영)	○ 동사는 전 직원을 대상으로 매년 1회 이상 인권교육, 성희롱 교육, 직장 내 괴롭힘 방지 교육을 실시하고 있음.
	○ 또한, 4대 보험 외 경조휴가 및 경조금 지급, 건강검진 지원, 교육비 지원 등의 직원 복지제도를 운영하고 있음.
(기업지배구조)	○ 동사는 이사회와 감사를 두고 운영하고 있으며, 개인정보 보호 및 정보보호(정보보안) 정책 등 고객정보보호 시스템을 구축하고 있음.
	○ 동사는 기업윤리강령을 제정, 공지하고 있으며, 사업보고서를 통해 상장기업으로서의 기업공시제도 의무를 준수 하고 있음.

NICE디앤비의 ESG 평가항목 중, 기업의 ESG수준을 간접적으로 파악할 수 있는 항목에 대한 조사를 통해 활동 현황을 구성

I. 기업 현황

스마트 스크린 소프트웨어 전문 개발 기업

동사는 스마트 스크린 기술 기반의 소프트웨어 전문 개발 전문기업으로, 주력 제품인 체육용 솔루션(스마트 스포츠 솔루션)을 바탕으로 매출 시현하고 있으며, 4차산업형 스크린 기반의 S/W 및 H/W 기술을 개발 중에 있다.

■ 기업개요

동사는 2002년 12월 9일 스마트 스크린 기반의 기업 경영용 솔루션 개발 등의 사업을 영위함을 목적으로 설립되었으며, 서울특별시 서초구 논현로 131, 3층(양재동, 라닉스빌딩)에 본점을 두고 있고 2018년 11월 23일에 코넥스 시장에 상장되었다.

[표 1] 동사의 주요 연혁

일자	내용
2002.12	(주)나라솔루션 설립
2004.10	(주)나라소프트로 법인명 변경 및 관련 도메인 narasoft.com 확보
2012.06	LG유플러스 화상회의솔루션 파트너십 체결
2013.04	(주)에듀박스 교육콘텐츠 영업 파트너십 체결, 스마트캠퍼스 솔루션 영업 파트너십 체결
2013.06	EBS포탈 스마트 화상영어 서비스 IT파트너십 체결
2014.01	NS골프/NS컬처 제품 출시 및 사업 런칭, 스마트스크린 스크린 컬처 특허 등록
2015.04	골프와 교육문화 융합 솔루션 스마트스크린 출시
2018.11	한국거래소 코넥스시장 상장
2021.03	코넥스시장 상장폐지 사유 발생
2022.03	코넥스시장 상장폐지 사유 해소, 유상증자(제3자배정) 1.25억 원(납입자본금 36.9억 원->38.1억 원), 김호상 대표이사 선임
2023.08	유상증자(제3자배정) 5.1억 원(납입자본금 38.1억 원->43.3억 원)
2023.10	서울특별시 서초구 논현로 131, 3층(양재동, 라닉스빌딩)으로 본점소재지 변경

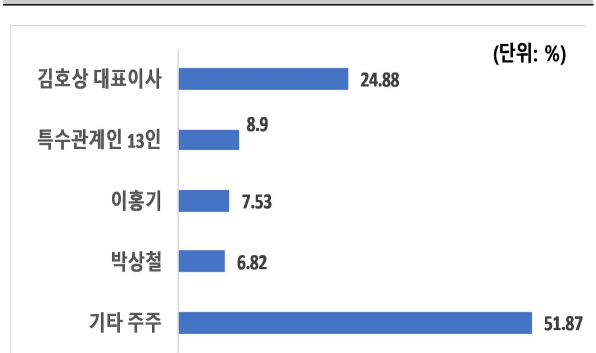
출처: 동사 사업보고서(2022.12), NICE디앤비 재구성

2022년 12월 말 현재 동사의 최대주주는 김호상 대표이사로 24.88%를 보유하고 있고 나머지는 특수관계인 13인[8.90%], 이흥기[7.53%], 박상철[6.82%], 기타 주주[51.87%] 등이 보유하고 있다.

[표 2] 최대주주 및 특수관계인 주식소유 현황

주주명	지분율(%)
김호상 대표이사	24.88
특수관계인 13인	8.90
이흥기	7.53
박상철	6.82
기타 주주	51.87
합계	100.00

[그림 1] 동사의 주주구성



*출처: 동사 사업보고서(2022.12), NICE디앤비 재구성

■ 주요사업

동사는 스크린기반의 메타테니스, 메타골프, 메타승마, 메타볼링 등 약 20여종의 메타스포츠솔루션 기술을 활용한 스마트 스크린 기반의 기업 경영용 솔루션 사업을 주력으로 영위하고 있으며, 약 100여 종이 넘는 프로그램 저작권을 보유하고 있다.

동사의 매출 부문은 체육용 솔루션(메타스크린), 경영용 솔루션(스마트오피스), 교육용 솔루션(스마트캠퍼스)으로 구성되어 있으며, 사업보고서(2022.12) 기준 유형별 매출 비중은 체육용 솔루션 97.31%, 경영용 솔루션 2.15%, 교육용 솔루션 0.54%로 구성되어 있다.

주력 제품은 스크린 스포츠 솔루션으로, 2018년 체육, 교육, 문화 소프트웨어가 구현되는 융복합 메타스크린 시스템을 개발하여 특허화하고 통합 패키지 솔루션 ‘메타스크린’을 출시하였다. 메타스크린은 스포츠 종목(골프, 테니스 등 시범형 스포츠 총 9종목), 교육용 게임 콘텐츠 융합교육 S/W(스포츠 융합 3D게임 20종, 스포츠 융합 2D게임 49종), 문화용 솔루션(노래, 영화, 연주 등 총 6종), 교육용 콘텐츠(체육교육 동영상 콘텐츠 10종, VR 영어교육 콘텐츠 177종, VR 안전교육 콘텐츠 42종, 시청각 영어교육 콘텐츠 2,957종)로 구성되어 있다. 또한 유형별 모듈 기반의 스마트 부스 설치 기술을 보유하고 있어 부스 시공과 하드웨어 설치도 병행하고 있다.

솔루션은 온라인 마케팅 및 홍보, 국내외 총판 파트너십을 통한 영업 등의 판매전략으로 영업 활동을 전개하고 있고, 문체부 국민체육진흥공단 공식 콘텐츠로 13종목이 선정되어 학교에 제공 중이며, 일반/기업체, 공공/행정기관, 교육/금융기관 등으로도 제공하고 있다. 미국, 중국 등으로 수출을 병행하는 가운데, 수출 매출 비중은 2022년 기준 4.2%를 차지하였다.

[표 3] 동사의 주요 사업부문 및 관련 보유 기술

적용제품	등록연도	보유 기술 내용
스마트스크린	2014	골프게임, 골프교육 및 멀티미디어 데이터 제공서비스 시스템
스마트스크린/NS테니스	2016	테니스 연습 및 게임 시뮬레이션 시스템
NS승마/NS바이크	2017	동영상 연동 스포츠 시뮬레이션 장치
스마트스크린/NS게이트볼	2017	스크린 게이트볼 게임 시스템
스마트스크린/NS궁도	2017	스크린 궁도 게임 시스템
스마트스크린/승마 바이크	2017	가상의 시뮬레이션 환경을 제공하는 싸이클링 시스템
스마트스크린/NS배드민턴	2017	스크린 배드민턴 게임을 제공하기 위한 시스템
NS판타지움/NS유비카페	2018	요식업 겸용 스크린 시뮬레이션 장치
NS트루골프	2018	트루그린을 구비한 스크린 골프 시스템
NS볼링	2018	스크린볼링 시스템
NS판타지움/NS스포티움/NS골프/NS트루골프/NS볼링/NS그라운드골프/NS배드민턴/NS게이트볼/NS싸이클링/NS바이크/NS테니스	2019	조립식 바닥을 이용한 스마트 스크린 시스템 부스

*출처: 동사 사업보고서(2022.12), NICE디앤비 재구성

■ 동사의 ESG 활동



환경(E) 부문에서, 동사는 국내·외 환경 법규를 준수하여 환경에 대한 영향을 최소화하고 환경 관련 법령상 의무를 위반하여 행정상의 조치를 받은 사실이 없다. 또한, 비대면 화상회의 및 재택관리 시스템 개발을 통해 외부 이동 등에서 발생하는 온실가스 배출량 감축에 기여하고 있다. 이밖에 회사 내부적으로 점심 시간 조명과 냉난방 끄기, 계단 이용하기, 종이 및 일회용품 사용량 줄이기 등 일상 속 탄소저감 활동을 진행하고 있다.



사회(S) 부문에서, 안전 검임 담당자를 보유하고 있고, 경조 휴가, 안식년 휴가, 자녀 학자금, 경조금 등의 복지 제도를 운영하고 있으며, 인권교육 등 법정 의무 교육도 연 1회 이상 실시하고 있다. 한편, 동사의 사업보고서(2022.12)에 따르면, 동사의 여성 근로자 비율은 60.0%이며 동 산업의 여성고용비율 평균은 33.1%이다. 또한, 동사의 남성 대비 여성 근로자의 임금 수준은 48.3%로 동 산업 평균인 48.3%를 하회하고 있으며, 남성 대비 여성 근로자의 평균근속연수는 59.1%로 동 산업 평균인 64.7%를 하회하는 것으로 확인된다.

[표 4] 동사 근로자 성별에 따른 근속연수 및 급여액

(단위: 명, 년, 백만원)

성별	직원 수			평균 근속연수		1인당 연평균 급여액	
	정규직	기간제 근로자	합계	동사	동 산업	동사	동 산업
남	2	0	2	11.0	8.5	74.5	69.0
여	3	0	3	6.5	5.5	36.0	48.8
합계	5	0	5	-	-	-	-

*출처: 고용노동부 「고용형태별근로실태조사 보고서」(2022), 동사 사업보고서(2022.12), NICE디앤비 재구성



지배구조(G) 부문에서, 동사의 이사회는 3인으로 구성되어 있으며, 1인의 사외이사를 선임하여 이사회의 독립성을 보장하기 위해 노력하고 있다. 또한, 내부감시장치로서 감사제도를 운영하고 있으며, 특수관계인이 아닌 감사를 선임하여 감사의 투명성을 제고하고 있다. 이외에도 개인정보보호 정책 및 정보보호(정보보안) 정책을 보유하고 있고, 기업 윤리강령을 제정하고 공개하여 경영투명성 제고를 위한 시스템을 구축하고 있으며, 사업보고서를 공개하여 상장기업으로서의 기업 공시제도 의무를 준수하고 있다.

II. 시장 동향

여가 스포츠의 인기와 4차산업 기술 발전에 힘입은 스크린 스포츠 시장의 성장

스크린 스포츠 산업은 AR, VR 및 인공지능 기술과 결합하여 진화하고 있다. 스크린 스포츠 시장은 전 연령대에서의 골프의 지속적인 인기로 따라 스크린 골프 시장이 꾸준히 성장하고 있으며, 2030 세대를 중심으로 한 테니스 인기로 따라 스크린 테니스 시장이 확장하고 있다.

■ 스크린 스포츠 시장의 개요

스포츠 시장은 최종 소비자가 소비하는 본원 시장과 본원시장 활성화에 따른 파생시장으로 구분된다. 파생시장은 본원시장 활성화에 따라 다른 산업과 연계되면서 새로 창출되는 시장이다. 골프 및 테니스 등의 스포츠 시장은 본원시장과 파생시장이 서로 연계됨으로써 가치를 창출하는 구조를 갖는다. 스크린 스포츠 운영장소는 본원시장으로 분류되며, 스크린 스포츠와 관련된 설비 및 용품은 파생시장으로 분류된다. 스크린 스포츠는 AR, VR 및 인공지능 기술의 발달로 4차산업형 가상현실 스포츠 시스템이 구현됨으로써 IT 기술이 응용된 하나의 플랫폼으로 자리 잡고 있으며, 하드웨어적인 부분에 있어서 움직임 감지 센서, 모션 분석기의 높은 정밀도가 요구되는 등 고도화된 소프트웨어 기술과 하드웨어 기술의 구현이 요구되는 산업으로 발전하고 있다.

■ 글로벌 스포츠 시뮬레이터 시장 동향

스포츠 시뮬레이터는 운동 선수의 훈련용 시뮬레이터 및 일반인을 위한 오락용 시뮬레이터를 포함하는 실내용 스포츠 시뮬레이터이다. 시장조사업체 Maximize market research의 보고서에 따르면, 2022년 글로벌 스포츠 시뮬레이터 시장 규모는 35.2억 달러이며, 2029년까지 연평균 성장률(CAGR)은 13.08%로 성장하여 83.4억 달러에 이를 것으로 전망하고 있다. 클라우드 컴퓨팅 및 AI 기술의 발전으로 스크린을 넘어 가상현실(VR) 및 증강현실(AR)을 활용한 스포츠 시뮬레이션이 도입되는 등 글로벌 오락 기업 및 스포츠 시뮬레이터 회사 간 기술 개발을 위한 투자가 지속되고 있고, 그에 따라 시장의 지속적인 성장이 예상된다.

[그림 4] 글로벌 스포츠 시뮬레이터 시장 규모 전망

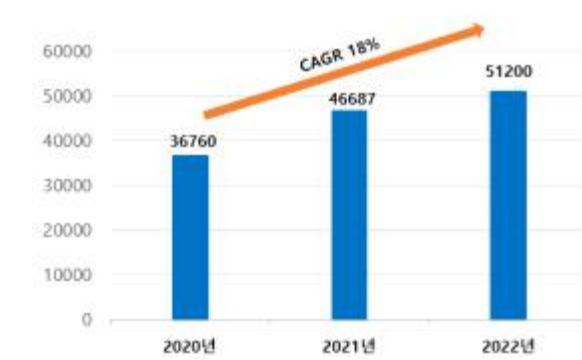


*출처: Maximize market research(2023), NICE디앤비 재구성

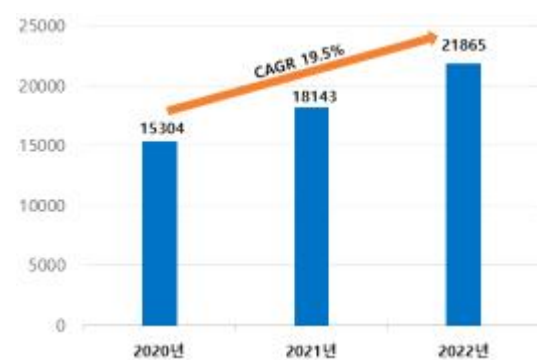
■ 국내 스크린 골프 시장 동향

국내 스크린 골프 시장은 전체 스크린 스포츠 시장에서 가장 많은 비중을 차지하는 시장이다. 코로나19 이후 급격히 늘어난 골프 참여 인구가 엔데믹 상황에서 스크린 골프로 자연스럽게 흡수되며 스크린 골프 시장의 성장세가 꾸준히 이어지고 있다. 특히 2030세대에서 골프 열풍이 불며 필드 골프 대비 상대적으로 저렴하고 접근성이 높은 스크린 골프장 이용객이 증가하고 있다. 유원골프재단에서 발행한 ‘한국 골프산업백서 2022’에 따르면, 국내 필드 골프 본원시장 규모는 2020년 3조 6,760억 원에서 2022년에는 5조 1,200억 원으로 집계되어, 연평균성장률(CAGR)은 18%를 기록하였으며, 국내 스크린 골프 본원시장 규모는 2020년 1조 5304억 원에서 2022년 2조 1,865억 원으로 집계되어, 연평균성장률은 19.5%를 기록하였다. 코로나19 이후 필드 골프 및 스크린 골프 시장 모두 높은 성장률을 보이며 함께 골프 시장의 성장을 이끌고 있다.

[그림 2] 국내 필드 골프 시장 규모(단위: 억 원)



[그림 3] 국내 스크린 골프 시장 규모(단위: 억 원)



*출처: 유원골프재단 ‘한국 골프산업백서2022’, NICE디앤비 재구성

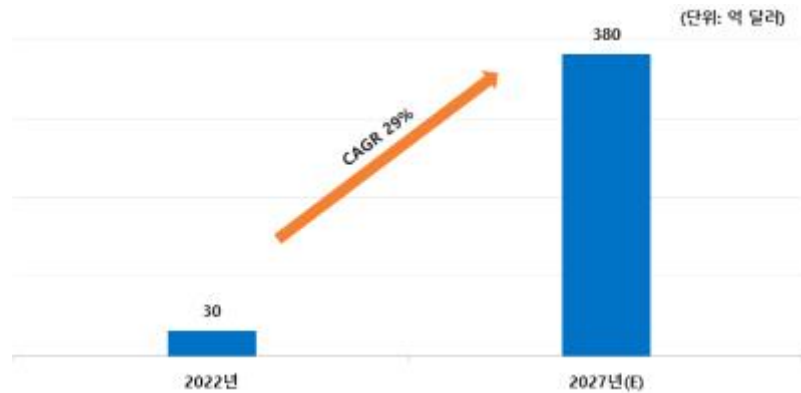
■ 국내 스크린 테니스 시장 동향

국내 테니스 인구는 2021년 50만 명, 2022년 60만 명으로 추산되고 국내 테니스 시장 규모는 2021년 2,500억 원, 2022년 3,000억 원으로 추산되며, 특히 최근 2030세대에서 테니스 인기가 확산됨에 따라 테니스 시장이 급속히 성장하고 있다. 온라인쇼핑몰 옥션의 ‘2030세대 스포츠레저 소비 트렌드 조사’에 따르면, 2030세대의 테니스 수요 폭증에 따라 2022년 2분기 기준 테니스 라켓 판매량이 전년 동기 대비 693% 상승한 것으로 확인된다.

스크린 스포츠는 레슨 수요 여부가 시장 확대에 있어 주요한 요소이며, 테니스는 골프와 같이 레슨 수요가 높은 스포츠 종목이므로 스크린 테니스 시장도 점차 확대될 수 있을 것으로 기대된다.

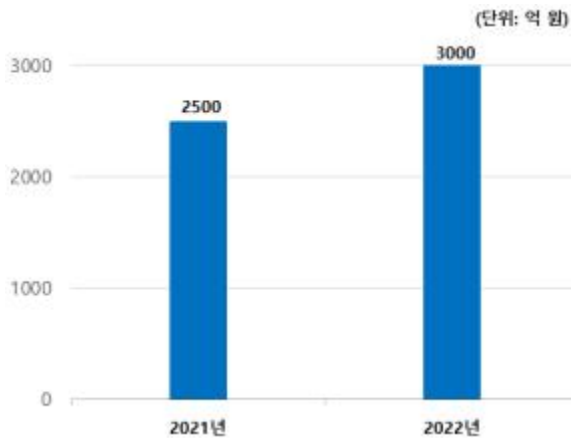
동사의 주요 제품인 스크린 테니스 솔루션에 대한 시장 규모는 아직 초기단계로서 공식적인 통계자료가 존재하지 않으나, 동사 사업보고서(2022)에 따르면 동사의 제품이 시장 점유율이 가장 높은 상태로 추정되며, 동사의 스크린 테니스 솔루션 제품 설치처는 2018년 2곳에서 2022년 65곳으로 증가하였는 바 스크린 테니스 시장이 점차 확대되고 있음을 확인할 수 있다.

[그림 4] 온라인 쇼핑몰 '옥션' 2022년 2분기 테니스 용품 판매 증가율



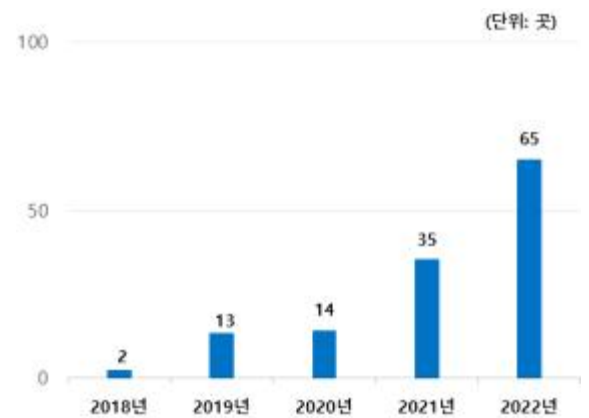
*출처: 옥션 '2030세대 스포츠레저 소비 트렌드 조사', NICE디앤비 재구성

[그림 5] 국내 테니스 시장 규모



*출처: 키움증권(2022), NICE디앤비 재구성

[그림 6] 동사의 스크린 테니스 제품 설치 규모



동사 사업보고서(2022.12), NICE디앤비 재구성

■ 국내 스크린 스포츠 시장의 업체 현황

스크린 스포츠 시장의 가장 큰 비중을 차지하는 스크린 골프 시장과 관련하여, 스크린 골프 사업을 주력으로 하는 국내의 대표적인 업체는 골프존, 카카오VX 및 에스지골프(SG골프)이다. 그 외 동사 주력 제품인 스크린 테니스 솔루션 관련 경쟁업체는 뉴딘콘텐츠이다.

[표 5] 국내 경쟁기업(Peer Group) 현황

기업	주요 사항
나라소프트 [동사]	<ul style="list-style-type: none"> 동사는 스포츠, 교육, 문화 등 다양한 콘텐츠에 대한 스크린 시스템을 공급하고 있으며, 스크린 테니스 시스템, 스크린 골프 시스템을 주력으로 제품 개발 및 공급중.
골프존	<ul style="list-style-type: none"> 골프존은 국내 최초 스크린 골프장 가맹 사업을 시작한 업체로서 국내 스크린 골프 점유율 1위임. 최근 성장 잠재력이 큰 미국 시장을 집중하여 공략 중으로, 2021년 10월 글로벌 골프장 위탁 운영기업 '트룬'과 파트너십 맺었으며 향후 미국, 중국을 중심으로 해외사업 진출 확대 전망. 엔데믹 이후에도 매출 성장세를 지속중이며, 2023년 1분기 기준 가맹점 121개가 증가함.
카카오VX	<ul style="list-style-type: none"> 카카오VX는 2017년 카카오게임즈가 스크린 골프 업체 '마음골프'를 인수하며 자회사로 편입됨. 골프존에 이어 업계 2위를 유지중이며 선두업체와의 격차를 점차 축소하고 있음. 카카오 플랫폼과 자금력으로 공격적으로 사업을 확장중. 2021년 매출액 1159억, 2022년 매출액 1777억으로 약 53% 증가함. 2022년 12월 말 기준 전국 2600 여개 프렌즈 스크린 골프 연습장 운영중.
에스지골프	<ul style="list-style-type: none"> 에스지골프는 스크린 골프 시장 점유율 3위 업체로서 전국 1800 여개 스크린 골프 매장을 운영중임. 최근 그래픽 업그레이드 및 초고속 카메라 센서를 부착한 23년형 신모델 골프 시뮬레이터를 출시함.
뉴딘콘텐츠	<ul style="list-style-type: none"> 뉴딘콘텐츠는 스크린 테니스 브랜드 '테니스팟'을 소유한 업체로, 2022년 기준 약 50 여 곳에 스크린 테니스 시스템을 설치. 2021년부터 일본, 중국, 베트남, 홍콩 등 아시아 국가와 미국에 제품을 수출하였으며, 2023년 호주, 러시아 등으로 해외 수출이 늘어나는 중.

*출처: 각 사 홈페이지 및 각 사 사업보고서(2022.12), NICE디앤비 재구성

III. 기술분석

안정적 운영 노하우를 기반으로 국내외 스크린 스포츠 시스템 공급

동사는 국내외 200여 곳의 스크린 스포츠 시스템과 1700여 건의 솔루션 구축 및 운영 경험 및 스포츠 기반 센싱 기술을 토대로 스크린 골프, 스크린 테니스 등 스포츠 및 공연 등의 스크린 시스템을 공급 중이다.

■ 동사의 주요 제품

▶ 메타 테니스

메타 테니스는 동사의 실내 스크린 테니스 시스템으로 계절, 날씨에 불문하고 즐길 수 있으며 1인 혼자 연습이 가능하도록 동영상 분석기 등을 활용하여 자세 교정을 할 수 있는 서비스를 제공한다. 또한 스트로크 연습, 서브 연습 등 다양한 연습모드 및 게임모드를 제공하며 초보자, 상급자용의 선택이 가능한 자동 볼 머신 시스템을 도입하여 제공하고 있다.

[그림 7] 동사의 메타 테니스 시스템



스윙 영상 분석 시스템

스윙 영상 분석 시스템을 통한 자세 교정 및 실력 향상 효과

01 스윙 모션 8단 분석 시스템

04 2개 영상 동시 비교 분석 시스템



02 이형택 선수 교육영상 탑재

05 각종 판서물 기능 탑재



03 동영상 녹화 시스템

06 플레이어 스윙 속도 조절 배속 기능 지원

자동 볼 머신 시스템



초보자용·상급자용 머신기종 선택 가능

- 5미터 근방외 토스볼
- 스트로크가 가능한 롬볼
- 발리가 가능한 하이볼
- 스매시가 가능한 로브볼
- 좌우 방향 조절 기능
- 정스핀/백스핀 조절 기능

후면 컨베이어 자동 볼 회수

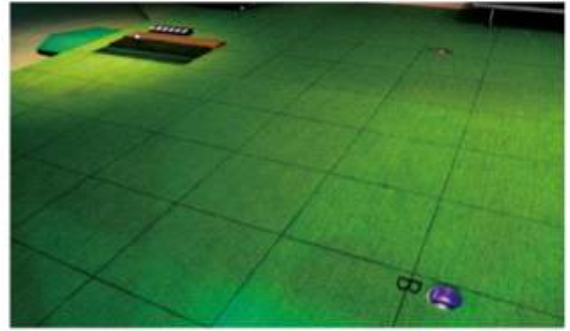
- 스크린 면에서 떨어지는 공을 스크린 뒤쪽으로 모은 뒤 끌어올려, 볼 머신에 자동으로 공급해주는 장치

*출처: 동사 홈페이지

▶메타 트루 골프

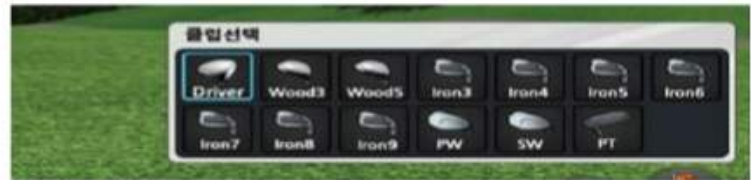
메타 트루 골프는 실제 그린과 가상 현실의 연동 기술을 구현하여 실제 치핑/퍼팅이 가능한 시스템을 구축하였으며, 좌/우타가 가능한 비전 카메라 및 스핀 센서를 탑재하였다. 스크린 골프는 이미 경쟁이 포화된 상태이나, 동사는 스크린 골프와 실제 그린을 연동한 차별화된 시스템을 개발하여 새로운 시장을 창출하려 노력하고 있으며, 실제 현재 동사 제품이 설치된 사례가 존재하고 향후 동사의 주 판매 제품이 될 것으로 예상된다.

[그림 8] 동사의 메타 트루 골프 시스템



클럽별 탄도 구분 및 스윙 모션 저장 기능

- 탄도를 구분하여 궤적을 소팅해주고 데이터의 통계까지 지원
- 로그인 한 경우, 스윙 모션을 로컬에 저장하여 목록 보기 및 스윙 분석기 호출 기능 지원

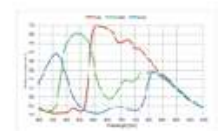
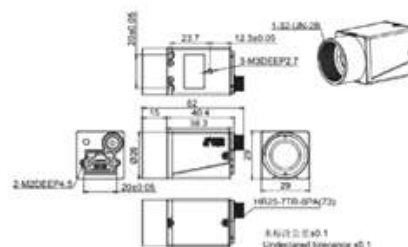


구분	구분	구분	구분	구분
분석항목	현재값	평균	최고	최저
출발각	32.5	32.5	32.5	32.5
비거리	6.2	6.2	6.2	6.2
스피드	28.3	28.3	28.3	28.3
발사각	1.0	1.0	1.0	1.0
방향각	0.0	0.0	0.0	0.0
클러치	19.8	19.8	19.8	19.8
백스핀	17.4	17.4	17.4	17.4
사이드스핀	-7	-7	-7	-7
백스핀	93	93	93	93

비전 카메라 센서 기본 장착

비전 센서 카메라 기술

초당 500 프레임의 초고속 카메라를
사용한 정교하고 세밀한 센싱 기술



*출처: 동사 홈페이지

■ 다양한 콘텐츠를 기반으로 한 안정적인 스크린 스포츠 운영 노하우

동사는 다양한 종류의 체육, 교육, 문화 관련 소프트웨어가 구현되는 메타 스크린 시스템을 개발하여 이를 특허화하였으며, 상기 통합 패키지 솔루션 ‘메타스크린’을 출시하여 학교 공급 사업을 진행하였다. 특히 동사는 체육용 솔루션과 관련하여, 조립식 바닥을 이용한 스마트 스크린 시스템 부스 및 스크린을 이용한 스포츠 연습 시뮬레이션 시스템 관련 특허를 출원하여 등록 받는 등 스크린 스포츠 관련 기술 개발에 힘쓰고 있다.

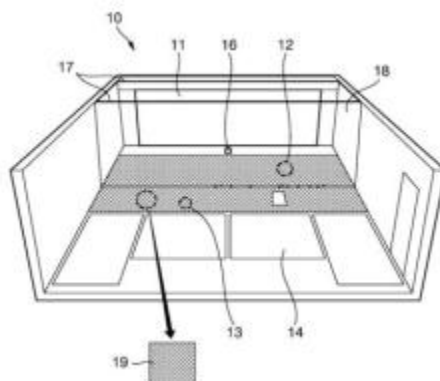
또한 동사는 테니스, 골프, 야구 등 다양한 스포츠 종목 및 교육, 문화 서비스에 대하여 국내외 200여 곳의 스포츠 스크린 및 1700여 건의 솔루션을 구축 및 운영하였으며, 이에 대한 유지관리 및 IT 기술에 대한 노하우를 바탕으로 스크린 스포츠 시스템을 안정적으로 운영중이다.

[그림 9] 동사의 메타 스크린 시스템

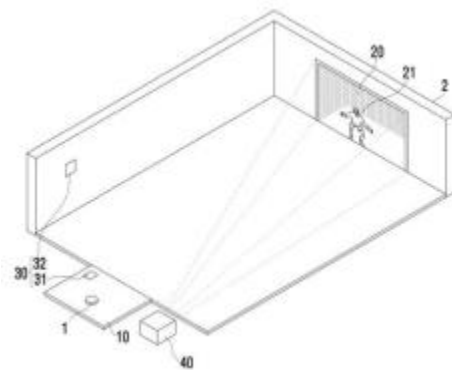


*출처: 동사 홈페이지

[그림 10] 동사의 스크린 스포츠 시스템 관련 특허



<스마트 스크린 시스템 부스 특허>



<스포츠 연습 시뮬레이션 특허>

*출처: WIPSON

■ SWOT 분석

[그림 11] SWOT 분석



IV. 재무분석

2022년 매출 반등하였으나, 수익성 및 재무안정성은 취약한 수준 지속

동사는 메타기술기반의 소프트웨어 전문 개발 기업으로, 2022년 체육용 솔루션 매출 증가에 힘입어 매출이 반등하였고 유상증자를 통해 자기자본을 확충하였으나, 적자 지속으로 인한 결손금 확대로 완전자본잠식상태로 전환되었다.

■ 2020년 매출 급감 이후 2022년에는 매출 반등

2019년 23.7억 원의 매출액을 기록한 이후 2020년 5.3억 원, 2021년 2.5억 원대로 현격하게 감소하였다. 2022년에는 체육용 솔루션 매출 증가(2021년 1.0억 원→2022년 10.9억원)에 힘입어 11.2억 원대로 반등하였으나, 회복 규모는 2019년 외형에 미치지 못하였다.

한편, 2022년 수주총액 10.5억 원 중 기납품액이 5.7억 원이고 기말 수주잔고는 4.8억 원이었으며, 2023년 상반기 매출액은 3.9억 원 규모로 확인되었다.

■ 최근 3개년간 적자 기조 지속

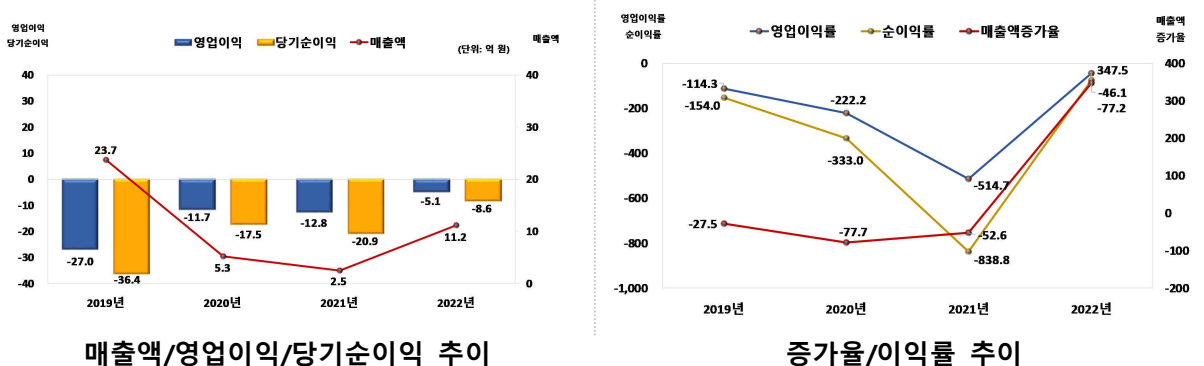
최근 3개년간 지급수수료, 시스템원가, 감가상각비 등 영업비용은 2020년 17.0억 원, 2021년 15.3억 원, 2022년 16.3억 원으로 과중한 수준을 지속하여, 2020년 11.7억 원, 2021년 12.8억 원, 2022년 5.1억 원의 영업손실을 기록하였다. 다만, 2022년에는 매출액 증가의 영향으로 손실 규모가 전년 대비 축소되었다.

한편, 2020년과 2021년 이자비용과 유형자산처분손실, 2022년 이자비용과 잡손실 등으로 인해 영업외수지 적자를 지속하여, 2020년 17.5억 원, 2021년 20.9억 원, 2022년 8.6억 원의 당기순손실을 기록하였다.

최근 3개년간 영업비용이 비슷한 규모를 지속하고 있고 이자비용 등 영업외비용도 고정적으로 발생하고 있는 가운데, 2023년 상반기에도 영업손익 및 당기순손익은 적자 기조를 나타냈다.

[그림 12] 동사 손익계산서 분석

(단위: 억 원, %, K-IFRS 별도기준)



*출처: 동사 사업보고서(2022.12), NICE디앤비 재구성

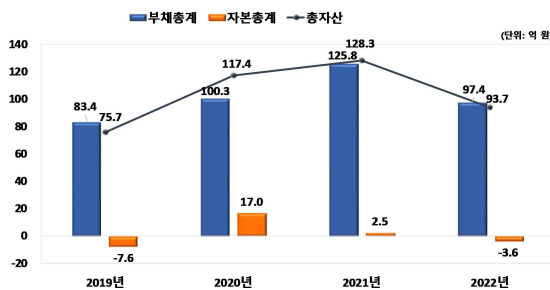
■ 2022년 기말 완전자본잠식 상태로 전환

최근 3개년간 지속적인 순손실 시현으로 인해 결손금이 확대되어, 2022년 12월 말 기준 자본총계는 -3.6억 원을 기록하며 완전자본잠식 상태로 전환되었다. 또한 유동비율은 1.4%, 현금및현금성자산이 총자산에서 차지하는 비중은 0.1%에 그쳤다.

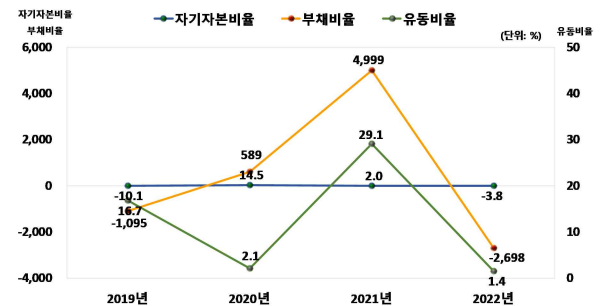
다만, 수차례의 유상증자(제3자배정)를 통해 자기자본을 확충하여, 납입자본금은 2020년 12월 말 30.5억 원, 2021년 12월 말 36.9억 원, 2022년 12월 말 38.1억 원, 2023년 8월 43.3억 원으로 증가하였다. 이외 부채 축소, 금융비용 감소, 유동성 확보 등 재무구조 개선을 위하여 2019년 6월 직영 매장 운영 목적으로 양수하였던 세종시 나성동 소재 7층, 8층 토지 및 건물(양수금액 42.억 원)을 2020년 10월에 8층(양도금액 18.0억 원), 2021년 9월에 7층(양도금액 18.4억 원)을 각각 양도한 바 있다.

[그림 13] 동사 재무상태표 분석

(단위: 억 원, %, K-IFRS 별도기준)



자산/부채/자본 비교



자본구조의 안정성

*출처: 동사 사업보고서(2022.12), NICE디앤비 재구성

[표 5] 동사 요약 재무제표

(단위: 억 원, K-IFRS 별도 기준)

항목	2019년	2020년	2021년	2022년
매출액	23.7	5.3	2.5	11.2
매출액증가율(%)	-27.5%	-77.7%	-52.6%	347.5%
영업이익	-27.0	-11.7	-12.8	-5.1
영업이익률(%)	-114.3%	-222.2%	-514.7%	-46.1%
순이익	-36.4	-17.5	-20.9	-8.6
순이익률(%)	-154.0%	-333.0%	-838.8%	-77.2%
부채총계	83.4	100.3	125.8	97.4
자본총계	-7.6	17.0	2.5	-3.6
총자산	75.7	117.4	128.3	93.7
유동비율(%)	16.7%	2.1%	29.1%	1.4%
부채비율(%)	-1,094.7	589.1	4,998.9	-2,697.6
자기자본비율(%)	-0.1	0.1	0.0	0.0
영업현금흐름	-6.5	-13.0	-10.0	2.4
투자현금흐름	-47.7	1.8	-29.9	-0.8
재무현금흐름	55.9	9.1	40.4	-1.9
기말 현금	2.1	0.0	0.5	0.1

*출처: 동사 사업보고서(2022.12)

V. 주요 변동사항 및 향후 전망

메타 테니스, 메타 트루 골프 제품을 중심으로 국내외 스크린 스포츠 시장 공략

동사는 스크린 스포츠 솔루션으로 사업 영역을 개편하였으며, 특히 스크린 테니스 및 스크린 골프 시스템을 주력으로 국내외 스크린 스포츠 시장을 공략하고 있다.

■ 메타 테니스, 메타 트루 골프 제품을 주력으로 국내외 스크린 스포츠 시장 공략

동사의 2023년 IR 발표 자료에 따르면, 동사는 2022년 기준 메타 테니스 시스템 공급과 관련하여 20여 개 매장에 대한 약 20억 원 규모의 계약을 체결하였으며, LG전자와 메타 스크린 테니스 솔루션에 대한 국내외 공급 마케팅 MOU 및 시설 협력 투자를 통한 ‘글로벌 창업 컨설팅 센터’ 구축에 대한 합의를 완료하였다.

[그림 14] 동사 주력 제품 판매 현황 및 영업 현황



*출처: 동사 IR 자료(2023)

또한 동사는 해외 사업 확대를 위하여 미국에서의 사업을 위한 파트너 법인 설립을 완료하였으며 미국 내 교육, 복지 시장 공략을 추진 중이며, 중국 북경의 루이강르(RuikangLe Keji Fazhan Co.,Ltd.) 사와 소프트웨어 라이선스 공급 계약을 체결하는 등 해외 시장 공략을 위해 노력하고 있다.

[그림 15] 동사 해외 사업 추진 현황

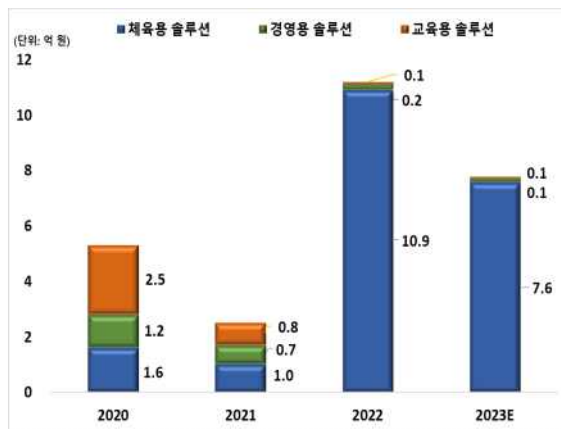


*출처: 동사 IR 자료(2023)

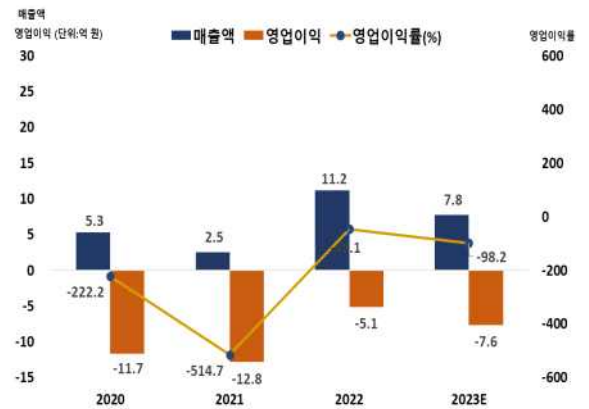
■ 동사 실적 전망

동사는 2022년 사업 영역을 체육용 솔루션을 중심으로 개편하여 테니스, 골프 등의 스포츠 스크린 시스템을 주력 제품으로 공급하여 2022년 매출 증대를 이루었다. 동사의 스크린 시스템 매출은 제품 공급시 발생하는 일시 매출이 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 월 사용료는 낮게 유지함으로써 경쟁사 대비 제품 선점을 위해 노력하고 있는 상황으로, 2023년에도 매출 감소 및 영업 손익의 적자 기조는 유지될 것으로 판단된다. 일회성 매출 비중이 큰 동사 사업 모델 특성상 매출 회복 및 수익성 개선은 단기간 내는 다소 어려울 것으로 전망되나, 최근의 테니스 시장 성장세가 꾸준히 지속될 경우, 향후 매출 및 수익성 개선의 가능성이 기대된다.

[그림 16] 동사의 사업부문별 실적 및 전망



[그림 17] 동사의 연간 실적 및 전망



*출처: 동사 사업보고서(2022.12), NICE디앤비 재구성

[표 7] 동사의 사업부문별 연간 실적 전망

(단위: 억 원, K-IFRS 별도 기준)

항목	2020	2021	2022	2023E
매출액	5.3	2.5	11.2	7.8
체육용 솔루션	1.6	1.0	10.9	7.6
경영용 솔루션	1.2	0.7	0.2	0.1
교육용 솔루션	2.5	0.8	0.1	0.1
영업이익	-11.7	-12.8	-5.1	-7.6
영업이익률(%)	-222.2	-514.7	-46.1	-98.2

*출처: 동사 사업보고서(2022.12), NICE디앤비 재구성

■ 증권사 투자의견

작성기관	투자의견	목표주가	작성일
—	—	—	—
투자의견 없음			

■ 시장정보(주가 및 거래량)

[그림 17] 동사 1개년 주가 변동 현황



*출처: 네이버증권 (2023년 11월 09일)