

목 차

분기 보고서	1
【대표이사 등의 확인】	2
I. 회사의 개요	3
1. 회사의 개요	3
2. 회사의 연혁	5
3. 자본금 변동사항	10
4. 주식의 총수 등	11
5. 정관에 관한 사항	13
II. 사업의 내용	23
1. 사업의 개요	23
2. 주요 제품 및 서비스	24
3. 원재료 및 생산설비	26
4. 매출 및 수주상황	27
5. 위험관리 및 파생거래	30
6. 주요계약 및 연구개발활동	33
7. 기타 참고사항	35
III. 재무에 관한 사항	46
1. 요약재무정보	46
2. 연결재무제표	50
2-1. 연결 재무상태표	50
2-2. 연결 포괄손익계산서	52
2-3. 연결 자본변동표	53
2-4. 연결 현금흐름표	54
3. 연결재무제표 주석	56
1. 일반적인 사항 (연결)	56
2. 중요한 회계정책 (연결)	60
3. 중요한 회계추정 및 가정 (연결)	62
4. 공정가치 (연결)	63
5. 사용이 제한된 예금 등 (연결)	69
6. 관계기업 및 공동기업투자 (연결)	70
7. 유형자산 및 리스 (연결)	71
8. 무형자산 (연결)	74
9. 투자부동산 (연결)	75
10. 순확정급여부채 (연결)	76
11. 충당부채 (연결)	77
12. 우발채무와 주요 약정사항 (연결)	78
13. 자본 (연결)	82
14. 주식기준보상 (연결)	84
15. 고객과의 계약에서 생기는 수익 (연결)	87
16. 영업비용 (연결)	89
17. 법인세 비용 (연결)	91
18. 주당손익 (연결)	92
19. 현금흐름표 (연결)	94
20. 특수관계자와의 거래 (연결)	98
21. 영업부문 (연결)	102

22. 사업결합 (연결)	103
4. 재무제표.....	104
4-1. 재무상태표	104
4-2. 포괄손익계산서.....	106
4-3. 자본변동표	107
4-4. 현금흐름표	108
5. 재무제표 주석.....	110
1. 회사의 개요	110
2. 중요한 회계정책.....	111
3. 중요한 회계추정 및 가정	113
4. 공정가치	114
5. 사용이 제한된 예금 등	120
6. 종속기업, 관계기업, 공동기업투자	121
7. 유형자산 및 리스	124
8. 무형자산	127
9. 투자부동산.....	128
10. 순확정급여부채.....	129
11. 충당부채	130
12. 우발채무와 주요 약정사항.....	131
13. 자본.....	135
14. 주식기준보상	137
15. 고객과의 계약에서 생기는 수익.....	140
16. 영업비용	142
17. 법인세비용.....	144
18. 주당손익	145
19. 현금흐름표.....	147
20. 특수관계자와의 거래.....	150
21. 영업부문	157
6. 배당에 관한 사항	158
7. 증권의 발행을 통한 자금조달에 관한 사항	160
7-1. 증권의 발행을 통한 자금조달 실적	160
7-2. 증권의 발행을 통해 조달된 자금의 사용실적	163
8. 기타 재무에 관한 사항	164
IV. 이사의 경영진단 및 분석의견	176
V. 회계감사인의 감사의견 등	177
1. 외부감사에 관한 사항	177
2. 내부통제에 관한 사항	180
VI. 이사회 등 회사의 기관에 관한 사항	181
1. 이사회에 관한 사항	181
2. 감사제도에 관한 사항	188
3. 주주총회 등에 관한 사항	194
VII. 주주에 관한 사항.....	199
VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항	202
1. 임원 및 직원 등의 현황.....	202
2. 임원의 보수 등	206
IX. 계열회사 등에 관한 사항.....	213
X. 대주주 등과의 거래내용	218

XI. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항	224
1. 공시내용 진행 및 변경사항	224
2. 우발부채 등에 관한 사항	224
3. 제재 등과 관련된 사항	228
4. 작성기준일 이후 발생한 주요사항 등 기타사항	231
XII. 상세표	232
1. 연결대상 종속회사 현황(상세)	232
2. 계열회사 현황(상세)	233
3. 타법인출자 현황(상세)	235
4. 연구개발실적(상세)	239
【 전문가의 확인 】	243
1. 전문가의 확인	243
2. 전문가와의 이해관계	243

분기보고서

(제 18 기 1분기)

사업연도	2024.01.01	부터
	2024.03.31	까지

금융위원회

한국거래소 귀중

2024년 5월 14일

제출대상법인 유형 :

주권상장법인

면제사유발생 :

해당사항 없음

회 사 명 :

주식회사 크래프톤

대 표 이 사 :

김 창 한

본 점 소 재 지 :

서울시 강남구 테헤란로 231(역삼동)

(전 화) 02-6250-0812

(홈페이지) <https://www.krafton.com>

작 성 책 임 자 :

(직 책) CFO

(성 명) 배동근

(전 화) 02-6250-0812

【 대표이사 등의 확인 】

확 인 서

우리는 당사의 대표이사 및 신고업무담당자로서 이 공시서류의 기재내용에 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 표시 되지 아니하였음을 확인합니다.

또한, 당사는 「주식회사 등의 외부감사에 관한 법률」 제8조의 규정에 따라 내부회계관리 제도를 마련하여 운영하고 있음을 확인합니다. (「주식회사 등의 외부감사에 관한 법률」 제4조에 의한 외부감사대상법인에 한함)

2024 년 5 월 14 일

주식회사 크래프톤

대표이사 김 창 한 

신고업무담당이사 배 동 근 

I. 회사의 개요

1. 회사의 개요

가. 연결대상 종속회사 현황(요약)

(단위 : 사)

구분	연결대상회사수				주요 종속회사수
	기초	증가	감소	기말	
상장	0	-	-	0	0
비상장	31	-	-	31	1
합계	31	-	-	31	1

※상세 현황은 '상세표-1. 연결대상 종속회사 현황(상세)' 참조

나. 연결대상회사의 변동내용

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

다. 회사의 법적·상업적 명칭

당사의 명칭은 '주식회사 크래프톤'입니다. 영문으로는 'KRAFTON, Inc.'이라 표기하며, 약식으로는 '(주)크래프톤'이라고 표기합니다.

라. 설립일자

당사는 2007년 3월 26일에 설립되었습니다.

마. 본사의 주소, 전화번호, 홈페이지 주소
 주소 : 서울시 강남구 테헤란로 231(역삼동)
 전화번호 : 02-6250-0812
 홈페이지 : <https://www.krafton.com>

바. 중소기업 등 해당 여부

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

사. 주요 사업의 내용

당사는 게임 제작 및 퍼블리싱을 주 사업으로 영위하며 글로벌 IP <PUBG: 배틀그라운드>(이하 <배틀그라운드>) 등 200개국 이상에 게임 서비스를 제공하고 있습니다. 당사의 2024년 1분기 누적 매출액은 6,659억원이며, 플랫폼 별로는 모바일 4,023억원(60.4%), PC 2,437억원(36.6%), 콘솔 115억원(1.7%), 기타 84억원(1.3%)입니다. 당사는 <배틀그라운드>를 기반으로 한 성장을 지속하는 한편, 차별화된 콘텐츠를 만들어 내는데에 집중하며 사업 확장을 추진할 것입니다. 기타 자세한 사항은 'II.사업의 내용'을 참고하여 주시기 바랍니다.

아. 회사의 주권상장(또는 등록·지정)여부 및 특례상장에 관한 사항

주권상장 (또는 등록·지정)현황	주권상장 (또는 등록·지정)일자	특례상장 유형
유가증권시장 상장	2021.08.10	해당사항 없음

2. 회사의 연혁

가. 회사의 연혁

최근 5사업년도 중 주요 연혁은 아래와 같습니다.

일자	연혁
2020년 03월	(주)레드사하라스튜디오, 모바일 게임 <테라 히어로> 출시
2020년 06월	(주)크라프톤, <빅배드몬스터즈> 일본 출시
2020년 12월	(주)블루홀스튜디오, <엘리온> 국내 출시
2021년 07월	(주)크라프톤, <배틀그라운드 모바일 인도> 출시
2021년 10월	(주)블루홀스튜디오, <엘리온> 북미/유럽 출시
2021년 10월	라이징왕스(주), <캐슬 크래프트> 글로벌 출시
2021년 11월	(주)크라프톤, <뉴스테이트 모바일> 글로벌 출시
2021년 11월	(주)블루홀스튜디오, <엘리온> 일본 출시
2022년 06월	(주)드림모션, <로드 투 발러: 엠파이어스> 글로벌 출시
2022년 09월	라이징왕스(주), <캠핑 캣 패밀리> 국내 출시
2022년 09월	Unknown Worlds Entertainment, Inc., <문브레이커> PC Early Access 런칭
2022년 12월	Striking Distance Studios, Inc., <칼리스트 프로토콜> 글로벌 출시
2023년 06월	(주)5민랩, <장화홍련: 기억의 조각> 글로벌 출시
2023년 08월	라이징왕스(주), <디펜스 더비> 글로벌 출시
2023년 08월	(주)5민랩, <킬 더 크로우즈> 글로벌 출시
2024년 01월	(주)플라이웨이게임즈 <트리니티 서바이버즈> 글로벌 출시

나. 회사의 본점 소재지 및 그 변경

일자	주소
2021.07.12	서울시 강남구 테헤란로 231(역삼동)

다. 경영진 및 감사의 중요한 변동

변동일자	주총종류	선임		임기만료 또는 해임
		신규	재선임	
2020.03.30	정기주총	사내이사 김창한	최대주주인 사내이사 장병 규	-
2020.06.18	-	대표이사 김창한	-	사내이사 김효섭(중도퇴임) 대표이사 김효섭(중도퇴임)
2021.03.31	정기주총	사외이사 Kevin Maxwell Lin(케빈 맥스웰 린) 사외이사 및 감사위원 여은정 사외이사 및 감사위원 이수경 사외이사 및 감사위원 백양희	-	기타비상무이사 김강석(중도퇴임) 기타비상무이사 윤원기(중도퇴임) 감사 송인애(중도퇴임)
2021.11.30	-	-	-	기타비상무이사 Xiaoyi Ma(샤오이마) (임기만료)
2022.01.10	-	-	-	사외이사 Kevin Maxwell Lin(케빈 맥스웰 린) (중도퇴임) (주1)
2023.03.28	정기주총	사외이사 및 감사위원 정보라 사외이사 윤구	최대주주인 사내이사 장병 규 사내이사 김창한	-
2023.03.28	-	-	대표이사 김창한	-
2024.03.26	정기주총	-	사외이사 및 감사위원 여은 정 사외이사 이수경 사외이사 및 감사위원 백양 희	-

※ 상기 '임기만료 또는 해임'에는 중도퇴임 이사가 포함되어 있습니다.

※ 대표이사의 경우 당사 이사회에서 선임하였습니다.

(주1) 사외이사 중도퇴임 후 미등기임원으로 전환하여 재직중입니다.

라. 최대주주의 변동

당사는 설립일부터 공시서류 제출일 현재까지 최대주주 변동 이력이 없습니다.

마. 상호의 변경

회사명	변경일자	변경전	변경 후
라이징웍스(주)	2020.12.02	(주)피닉스	라이징웍스(주)
Chicken Dinner Industries, LLC	2022.04.25	Spetznatz Helmet Industries, LLC	Chicken Dinner Industries, LLC
En Masse Entertainment Texas, Inc.	2022.12.12	Bonus XP, Inc.	En Masse Entertainment Texas, Inc.
Krafton Americas, Inc.	2023.03.30	PUBG Santa Monica, Inc.	Krafton Americas, Inc.
KRAFTON CHINA	2023.04.01	PUBG Shanghai	KRAFTON CHINA
KRAFTON EUROPE B.V.	2023.05.31	PUBG Amsterdam B.V.	KRAFTON EUROPE B.V.
KRAFTON JAPAN, Inc.	2023.07.01	PUBG JAPAN Corporation	KRAFTON JAPAN, Inc.
KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	2023.07.19	PUBG INDIA PRIVATE LIMITED	KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED

바. 화의, 회사정리절차 등

회사명	변경일자	내용
(주)스콜	2021.05.25	파산
(주)레드사하라스튜디오	2022.03.18	파산
(주)740게임즈	2022.06.20	청산
Unknown Worlds Entertainment, Ltd.	2023.04.04	청산
Indestructible Frying Pan, LLC	2023.08.07	청산

사. 합병 등을 한 경우 그 내용

합병 등에 관한 자세한 사항은 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '8.기타 재무에 관한 사항' - '가.재무제표 재작성 등 유의사항'을 참고하여 주시기 바랍니다.

구분	내용
합병	2020년 12월 (주)크라프톤이 펍지(주), (주)펍지랩스, (주)펍지웍스를 합병 2020년 12월 (주)피닉스가 (주)딜루전스튜디오를 합병 2022년 06월 (주)띵스플로우가 (주)비트원어스를 합병
분할	2020년 12월 (주)크라프톤이 (주)블루홀스튜디오를 분할
종속회사 설립	2020년 02월 PUBG Entertainment, Inc. 설립 2020년 02월 Indestructible Frying Pan, LLC 설립 2020년 04월 Striking Distance Studios Spain, S.L. 설립 2020년 01월 Krafton Ventures, L.L.C. 설립 2020년 01월 Krafton Ventures Fund, L.P. 설립 2020년 02월 KRAFTON Ventures, Inc. 설립 2020년 11월 PUBG INDIA PRIVATE LIMITED 설립 2021년 01월 SDS Interactive Canada Inc. 설립 2021년 03월 (주)비트원어스 설립 2021년 07월 (주)팁도우게임즈 설립 2021년 11월 Krafton Global GP, LLC 및 Krafton Global, LP 설립 2022년 11월 KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC. 설립 2023년 02월 VECTOR NORTH s.r.o. 설립 2023년 06월 (주)렐루게임즈 설립 2023년 09월 (주)플라이웨이게임즈 설립
종속회사 지분 인수	2020년 06월 Bonus XP, Inc. 지분인수 2021년 06월 (주)드림모션 지분인수 2021년 07월 (주)띵스플로우 및 Thingsflow Inc. 지분인수 2021년 12월 Unknown Worlds Entertainment, Inc. 및 Unknown Worlds Entertainment, Ltd. 지분인수 2022년 02월 (주)5민랩 및 (주)740게임즈 지분인수 2022년 11월 Neon Giant AB 지분인수
자산양수도 및 영업양수도	2021년 05월 (주)비트원어스와 브이씨엔씨(주) 영업양수도 (비트원 사업부문) 2022년 04월 (주)크라프톤과 (주)띵스플로우 자산양수도 ((주)비트원어스 지분) 2023년 01월 (주)크라프톤과 (주)블루홀스튜디오 영업양수도 (프로젝트 블루) 2023년 06월 (주)크라프톤과 (주)렐루게임즈 영업양수도 (스페셜 프로젝트 2 사업부문) 2023년 10월 (주)크라프톤과 (주)플라이웨이게임즈 영업양수도 (프로젝트 네스트 사업부문) 2023년 12월 (주)크라프톤과 OVERDARE, Inc. 자산양수도 (OVERDARE 사업부문 IP) 2023년 12월 (주)크라프톤과 (주)오버데어코리아 자산양수도 (OVERDARE 사업부문 자산)

아. 회사의 업종 또는 주된 사업의 변화

당사는 게임사업을 주 사업으로 영위하고 있으며, 신규 사업 진출 및 사업 다각화 등에 따라 사업 목적을 추가하고 있습니다. 당사가 영위하는 목적사업으로 정관에 기재된 내용은 다음과 같습니다.

1. 소프트웨어 개발업
2. 소프트웨어 배포업
3. 부동산 임대업
4. 기타 스포츠(예술, 스포츠 및 여가 관련) 서비스업
5. 평생교육 및 평생교육시설 운영업 등 교육서비스업
6. 블록체인 관련 사업 및 연구개발업
7. 영화, 드라마, 영상물, 디지털 콘텐츠 제작 및 유통업
8. 음악, 음반 제작 및 유통업
9. 만화, 웹툰 제작 및 유통업
10. 경영컨설팅 및 지원 사업
11. 위 항에 관련된 부대사업일체

3. 자본금 변동사항

가. 자본금 변동추이

(단위 : 원, 주)

종류	구분	제18기 1분기 (2024년 3월말)	제17기 (2023년말)	제16기 (2022년말)	제15기 (2021년말)	제14기 (2020년말)
보통주	발행주식총수	48,364,493	48,362,743	49,081,545	48,967,045	8,557,037
	액면금액	100	100	100	100	500
	자본금	4,923,904,000	4,923,729,000	4,908,154,500	4,896,704,500	4,278,518,500
우선주	발행주식총수	-	-	-	-	-
	액면금액	-	-	-	-	-
	자본금	-	-	-	-	-
기타	발행주식총수	-	-	-	-	-
	액면금액	-	-	-	-	-
	자본금	-	-	-	-	-
합계	자본금	4,923,904,000	4,923,729,000	4,908,154,500	4,896,704,500	4,278,518,500

4. 주식의 총수 등

가. 주식의 총수 현황

(기준일 : 2024.03.31)

(단위 : 주)

구 분	주식의 종류			비고
	보통주	기타	합계	
I. 발행할 주식의 총수	-	-	300,000,000	-
II. 현재까지 발행한 주식의 총수	49,239,040	13,719,825	62,958,865	-
III. 현재까지 감소한 주식의 총수	874,547	13,719,825	14,594,372	-
1. 감자	-	-	-	-
2. 이익소각	874,547	-	874,547	-
3. 상환주식의 상환	-	-	-	-
4. 기타	-	13,719,825	13,719,825	보통주로 전환
IV. 발행주식의 총수 (II-III)	48,364,493	-	48,364,493	-
V. 자기주식수	2,174,621	-	2,174,621	-
VI. 유통주식수 (IV-V)	46,189,872	-	46,189,872	-

나. 자기주식 취득 및 처분 현황

(기준일 : 2024.03.31)

(단위 : 주)

취득방법			주식의 종류	기초수량	변동 수량			기말수량	비고	
					취득(+)	처분(-)	소각(-)			
배당 가능 이익 범위 이내 취득	직접 취득	장내 직접 취득	보통주	-	24,000	-	-	24,000	-	
			우선주	-	-	-	-	-	-	
		장외 직접 취득	보통주	-	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-	-
		공개매수	보통주	-	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-	-
	소계(a)	보통주	-	24,000	-	-	-	24,000	-	
		우선주	-	-	-	-	-	-	-	
	신탁 계약에 의한 취득	수탁자 보유물량	보통주	-	-	-	-	-	-	
			우선주	-	-	-	-	-	-	
		현물보유물량	보통주	-	-	-	-	-	-	
			우선주	-	-	-	-	-	-	
		소계(b)	보통주	-	-	-	-	-	-	
			우선주	-	-	-	-	-	-	
기타 취득(c)			보통주	2,150,621	-	-	-	2,150,621	-	
			우선주	-	-	-	-	-	-	-
총 계(a+b+c)			보통주	2,150,621	24,000	-	-	2,174,621	-	
			우선주	-	-	-	-	-	-	-

다. 자기주식 직접 취득·처분 이행현황

(기준일 : 2024.03.31)

(단위 : 주, %)

구 분	취득(처분)예상기간		예정수량 (A)	이행수량 (B)	이행률 (B/A)	결과 보고일
	시작일	종료일				
직접 취득	2023.03.29	2023.06.28	960,000	874,547	91.1	2023.05.26
직접 처분	2023.04.03	2023.05.02	700	700	100.0	2023.05.03
직접 처분	2023.06.01	2023.06.01	16,535	16,097	97.4	2023.06.02
직접 취득	2024.03.27	2024.06.26	830,000	24,000	2.9	-
직접 처분	2024.04.01	2024.05.02	700	-	0.0	-

2024.03.27 취득 건의 경우 공시서류 작성기준일 현재 자기주식 취득을 진행 중이며,

※ 2024.04.01 처분 건의 경우 공시서류 작성기준일 현재 시작일이 도래하지 않아 이행수량이 없습니다.

5. 정관에 관한 사항

정관의 최근 개정일은 2024년 3월 26일이며, 당사 제17기 정기주주총회에서 변경되었습니다.

가. 정관 변경 이력

정관변경일	해당주총명	주요변경사항	변경이유
2022.03.31	제15기 정기주주총회	- 사업 목적 추가	- 신규사업 진출 및 사업 다각화 등을 명시하기 위한 회사 경영 목적 추가
2024.03.26	제17기 정기주주총회	- 서면투표제 폐지 및 전자투표제 기재 - 배당기준일 변경	- 사전 투표 방식을 전자투표제로 일원화 - 이사회 결의로 배당기준일 지정할 수 있도록 변경

나. 사업목적

(1) 사업목적 현황

구 분	사업목적	사업영위 여부
1	소프트웨어 개발업	영위
2	소프트웨어 배포업	영위
3	부동산 임대업	영위
4	기타 스포츠(예술, 스포츠 및 여가 관련) 서비스업	영위
5	평생교육 및 평생교육시설 운영업 등 교육서비스업	영위
6	블록체인 관련 사업 및 연구개발업	영위
7	영화, 드라마, 영상물, 디지털 콘텐츠 제작 및 유통업	영위
8	음악, 음반 제작 및 유통업	영위
9	만화, 웹툰 제작 및 유통업	영위
10	경영컨설팅 및 지원 사업	영위
11	위 항에 관련된 부대사업일체	영위

(2) 사업목적 변경

1) 사업목적 변경 내용

구분	변경일	사업목적	
		변경 전	변경 후
추가	2022.03.31	-	5. 평생교육 및 평생교육시설 운영업 등 교육서비스업
추가	2022.03.31	-	6. 블록체인 관련 사업 및 연구개발업
추가	2022.03.31	-	7. 영화, 드라마, 영상물, 디지털 콘텐츠 제작 및 유통업
추가	2022.03.31	-	8. 음악, 음반 제작 및 유통업
추가	2022.03.31	-	9. 만화, 웹툰 제작 및 유통업
추가	2022.03.31	-	10. 경영컨설팅 및 지원 사업

2) 변경 사유

① 평생교육 및 평생교육시설 운영업 등 교육서비스업

i) 변경 취지 및 목적, 필요성

소프트웨어 인재 양성을 위한 사회공헌(CSR) 프로그램 일환으로 평생교육시설 설립을 위하여 사업목적에 추가하였습니다.

ii) 사업목적 변경 제안 주체 : 이사회

iii) 해당 사업목적 변경이 회사의 주된 사업에 미치는 영향 등

'크라프트톤 정글' 평생교육시설을 설립하여 개발자들을 양성함으로써 산업계 인력 부족 문제를 해소하고 청년 고용창출에 기여하고 있으며, 원활한 개발인력 수급을 통해 안정적인 사업 수행에 대한 간접적인 영향 또한 기대할 수 있습니다.

② 블록체인 관련 사업 및 연구개발업

i) 변경 취지 및 목적, 필요성

메타버스, 블록체인, NFT, 딥러닝 등 신기술 영역에 대한 사업 확장 및 영위를 명시하기 위하여 사업목적에 추가하였습니다.

ii) 사업목적 변경 제안 주체 : 이사회

iii) 해당 사업목적 변경이 회사의 주된 사업에 미치는 영향 등

당사는 네이버제트(주)와 설립한 합작회사를 통하여 메타버스 시장에 진출할 계획이며, 블록체인, NFT 기술이 도입될 예정입니다. 기존의 게임 서비스와는 차별화되면서도 깊은 연관을 갖는 사업으로 이를 통하여 미래 성장 동력을 확보하고자 합니다.

③ 영화, 드라마, 영상물, 디지털 콘텐츠 제작 및 유통업

i) 변경 취지 및 목적, 필요성

당사의 IP를 활용한 미디어 콘텐츠 제작을 명시하기 위하여 사업목적에 추가하였습니다.

ii) 사업목적 변경 제안 주체 : 이사회

iii) 해당 사업목적 변경이 회사의 주된 사업에 미치는 영향 등

당사의 IP를 활용한 영상 등 미디어 콘텐츠의 제작 및 배포를 통하여 게임에 대한 관심을 높이고, IP 경쟁력을 강화할 수 있습니다.

④ 음악, 음반 제작 및 유통업

i) 변경 취지 및 목적, 필요성

당사의 IP를 활용한 미디어 콘텐츠 제작을 명시하기 위하여 사업목적에 추가하였습니다.

ii) 사업목적 변경 제안 주체 : 이사회

iii) 해당 사업목적 변경이 회사의 주된 사업에 미치는 영향 등

당사의 IP를 활용한 음반 등 미디어 콘텐츠의 제작 및 배포를 통하여 게임에 대한 관심을 높이고, IP 경쟁력을 강화할 수 있습니다.

⑤ 만화, 웹툰 제작 및 유통업

i) 변경 취지 및 목적, 필요성

당사의 IP를 활용한 미디어 콘텐츠 제작을 명시하기 위하여 사업목적에 추가하였습니다.

ii) 사업목적 변경 제안 주체 : 이사회

iii) 해당 사업목적 변경이 회사의 주된 사업에 미치는 영향 등

당사의 IP를 활용한 웹툰 등 미디어 콘텐츠의 제작 및 배포를 통하여 게임에 대한 관심을 높이고, IP 경쟁력을 강화할 수 있습니다.

⑥ 경영컨설팅 및 지원 사업

i) 변경 취지 및 목적, 필요성

자회사에 대한 경영지원 및 컨설팅 서비스 수행을 위하여 사업목적에 추가하였습니다.

ii) 사업목적 변경 제안 주체 : 이사회

iii) 해당 사업목적 변경이 회사의 주된 사업에 미치는 영향 등

해당 사업목적 추가로 인한 회사의 주된 사업에 미치는 직접적인 영향은 없습니다.

(3) 사업목적 추가

1) 정관상 사업목적 추가 현황표

구분	사업목적	추가일자
1	평생교육 및 평생교육시설 운영업 등 교육서비스업	2022.03.31
2	블록체인 관련 사업 및 연구개발업	2022.03.31
3	영화, 드라마, 영상물, 디지털 콘텐츠 제작 및 유통업	2022.03.31
4	음악, 음반 제작 및 유통업	2022.03.31
5	만화, 웹툰 제작 및 유통업	2022.03.31
6	경영컨설팅 및 지원 사업	2022.03.31

2) 해당 사업의 내용과 전망

① 평생교육 및 평생교육시설 운영업 등 교육서비스업

i) 그 사업 분야 및 진출 목적

사회공헌(CSR) 프로그램인 '크라프톤 정글' 운영을 위한 것으로, 컴퓨터공학의 핵심을 다룬 프로젝트 기반의 교육을 통해 실무 역량과 협업 능력을 갖춘 소프트웨어 인재를 양성하여 산업계의 소프트웨어 인력수급 불균형을 해소하고 청년 고용 창출에 기여하고자 하는 취지에서 추진되었습니다.

ii) 시장의 주요 특성·규모 및 성장성

산업 내에서 직무 이해도를 갖춘 소프트웨어 개발자에 대한 수요 증가로 소프트웨어 개발자 취업 선호도 또한 증가하고 있습니다. 2022년 8월 과학기술정보통신부의 발표에 따르면 2022년부터 5년간 필요한 디지털 인력 규모는 약 74만명으로 추산되고 있습니다. 또한, 2022년 12월 한국고용정보원에서 발간한 중장기 인력수급 수정전망에 따르면, 정보통신업의 인력수요는 2021년 90만명에서 2031년 110만명으로 연 평균 2.0% 성장할 것으로 예측하고 있어 관련 교육에 대한 수요 및 시장규모가 지속 성장하고 있습니다.

iii) 신규사업과 관련된 투자 등

해당 신규사업과 관련된 투자는 회사의 보유자금으로 진행되었으며, 해당 신규사업은 사회공헌을 주목적으로 하므로 예상투자회수기간 등 투자와 관련된 상세 내용은 기재를 생략합니다.

iv) 사업 추진현황

당사 'KRAFTON JUNGLE' 조직 내 9명의 인력이 해당 신규사업을 담당하고 있습니다. 2022년 7월 크라프톤 정글 운영에 대한 상호협력을 위하여 KAIST와 MOU를 체결하고, 크라프톤 공동창업자인 김정환을 크라프톤 정글 원장으로 선임하였습니다. 2022년 10월 ~2024년 3월까지 '크라프톤 정글' 1~3기와 '크라프톤 정글 게임랩' 1기의 교육이 이루어졌으며, 공시서류 작성기준일 현재 '크라프톤 정글' 4기, 5기의 교육이 진행되고 있습니다. 동 사업은 교육생의 참가비와 정부지원금을 주된 원천으로 하여 매출이 발생하고 있습니다.

v) 기존 사업과의 연관성

해당 신규사업의 경우 당사의 전문 인력과 당사 보유 IT 자산을 활용하여 진행할 수 있으며, 당사는 크라프톤 정글 수료생 중 우수한 인재의 영입 및 채용을 고려할 수 있습니다.

vi) 주요 위험

해당 신규사업은 당사의 사회공헌 일환으로 진행되는 사업이므로, 당사가 기존에 영위하는 사업의 손익에 미칠 수 있는 영향은 제한적입니다. 다만, 교육서비스업의 특성상 교육생 모집이 원활하게 이루어지지 않을 경우 사업 진행에 영향을 미칠 수 있습니다.

vii) 향후 추진계획

당사는 크래프톤 정글에 대한 교육생을 단계적으로 늘려 연간 1,000명까지 확대해 나갈 방침이며, 이를 위하여 담당 조직 내 인력을 충원할 계획입니다. 2024년 하반기에는 '크래프톤 정글' 6기 및 7기와, '크래프톤 정글 게임랩' 2기가 진행될 예정입니다.

② 블록체인 관련 사업 및 연구개발업

i) 그 사업 분야 및 진출 목적

메타버스 크리에이터 생태계 육성 및 활성화와 타 블록체인과의 상호 연결을 통한 시너지 창출을 위하여 진출하게 되었습니다.

ii) 시장의 주요 특성·규모 및 성장성

블록체인은 분산형 원장 기술로 신뢰성, 투명성 및 보안성을 제공하여 데이터를 안전하게 저장하고, 모든 참여자가 원장의 사본을 소유하므로 불합리한 변조가 불가능합니다. 따라서, 메타버스 환경에서 블록체인은 신뢰할 수 있는 소유권과 거래 증명, 보호를 제공하며 디지털 자산의 생성, 거래 및 유통을 허용합니다. 또한, 블록체인은 스마트 컨트랙트 기능을 통해 자동화되고, 신뢰할 수 있는 거래를 가능하게 하므로 메타버스에서의 복잡한 인터랙션을 단순화하고 효율화하는 데에 이용될 수 있습니다.

글로벌 시장 조사기관 Fortune Business Insights에 따르면 2023년 글로벌 블록체인 시장 규모는 약 176억 달러로 집계되었으며, 시장 규모는 지속적으로 성장하여 2032년에는 약 8,259억 달러 규모에 달할 것으로 전망하고 있습니다.

iii) 신규사업과 관련된 투자 등

해당 신규사업과 관련된 투자는 회사의 보유자금으로 진행되었으며, 상세 내용은 회사의 영업비밀로 기재를 생략합니다.

iv) 사업 추진현황

서비스 개발 및 운영을 위하여 당사는 네이버제트(주)와 합작회사로 미국에 OVERDARE, Inc.와 국내에 그 자회사로 (주)오버데어코리아를 설립하였습니다. 2023년 12월 자산양수도 를 통해 당사 내 'OVERDARE' 본부 인력이 (주)오버데어코리아로 이동하였으며, 공시서류 작성기준일 현재 약 160명의 인력이 프로그램 개발을 비롯해 크리에이터 창작을 위한 샌드박스 툴과 블록체인 시스템 등을 개발하고 있습니다. 연구개발 상세내역은 영업비밀로 기재를 생략합니다. 서비스는 2024년 상반기 내 유저테스트 이후 하반기 출시를 목표로 하고 있으며, 2025년부터 본격적인 매출이 발생할 것으로 예상하고 있습니다.

v) 기존 사업과의 연관성

당사가 영위해 온 게임산업에서 축적된 기술력과 설비를 활용하여 프로그램 및 시스템 개발을 진행할 수 있습니다. 또한 글로벌 콘텐츠 서비스에 대한 성공 경험을 해당 신규 사업의 서비스 운영에 활용할 수 있습니다.

vi) 주요 위험

해당 신규사업은 기술적 복잡성으로 인하여, 기술 구현 및 유지 관리를 위하여 상당한 전문 지식이 요구되며, 블록체인 네트워크 구성 요소가 불안정하거나 제대로 구성되지 않을 경우 보안이 취약해질 수 있습니다. 또한, 디지털 자산과 블록체인 기술에 대하여 국가마다 법률 및 규제가 상이하고 빠르게 변화하고 있어 예측하지 못한 법적 리스크를 초래할 수 있습니다. 이외에도 공개 블록체인에서의 프라이버시 문제 등이 발생할 수 있습니다.

vii) 향후 추진계획

2024년 상반기 내 유저테스트 이후 하반기 정식 서비스를 출시할 계획입니다. 이를 위하여 당사는 2024년 말까지 20~30명 규모의 추가 인력을 확보할 예정입니다.

③ 영화, 드라마, 영상물, 디지털 콘텐츠 제작 및 유통업

i) 그 사업 분야 및 진출 목적

당사의 IP를 바탕으로 한 미디어 콘텐츠 제작을 통해 원천 IP의 확장성을 높이고, 궁극적으로

게임의 팬덤 및 라이프 사이클을 강화하고자 사업에 진출하게 되었습니다.

ii) 시장의 주요 특성 · 규모 및 성장성

플랫폼의 변화와 K-pop의 성장 등에 힘입어 한국의 Entertainment & Media(E&M) 콘텐츠에 대한 글로벌 인지도가 급격히 확산되었으며, 게임 IP를 기반으로 제작된 미디어 콘텐츠의 성공은 영화 및 영상 플랫폼과의 콜라보레이션을 더욱 확대시켜 왔습니다. 2024년 현재 약 70개의 글로벌 게임 IP를 기반으로 한 영화 및 TV 시리즈가 개발 중이며, 다수의 AAA 타이틀도 개발 중인 프로젝트에 포함되어 있습니다. 검증된 게임 IP와 강력한 팬층을 바탕으로, 게임 IP 기반의 영화 및 TV 시리즈는 그 매력이 입증되었으며, 이는 게임 IP가 오랜기간 동안 많은 사람들에게 사랑받을 수 있는 중요한 방법 중 하나로 자리잡고 있음을 시사합니다. 글로벌 시장 조사기관 The Business Research Company에 따르면 2023년 글로벌 E&M 시장 규모는 약 2조 5천억 달러로 집계되었으며, 2028년에는 3조 5천억 달러 규모에 달할 것으로 전망되는 등 시장 규모가 지속적으로 성장하고 있습니다.

iii) 신규사업과 관련된 투자 등

해당 신규사업과 관련된 투자는 회사의 보유자금으로 진행되었으며, 상세 내용은 회사의 영업비밀로 기재를 생략합니다.

iv) 사업 추진현황

당사 'Media Expansion' 본부 내 2명의 인력이 해당 신규사업을 담당하고 있습니다. 2022년에는 단편영화 등 숏폼 콘텐츠를 다수 제작하여 공개하였고, 2023년에는 각 플랫폼과 포맷별로 전문성을 가진 외부 크리에이티브를 전략적으로 활용할 수 있도록 이니셔티브의 방향성과 전략을 재정비하였습니다. 또한, 확장 가능성이 높은 IP를 중심으로 한 IP 프랜차이즈 전략을 통해 Media Expansion 프로젝트를 검토하고 실행할 계획입니다. 특히, 국내 및 할리우드의 유명 제작사, 감독, 작가진이 당사의 IP에 관심을 보여 협업 여부를 검토 중에 있으며, 국내외 주요 OTT, 영화 포맷 등을 통한 주요 IP의 전략적 확장 가능성을 탐색하고 있습니다.

v) 기존 사업과의 연관성

당사는 게임 제작과 IP를 바탕으로 한 미디어 콘텐츠 제작의 선순환 구조를 지향합니다. 기존 게임 서비스를 통해 축적된 데이터를 바탕으로 미디어 콘텐츠의 제작 및 마케팅 방향을 설정할 수 있고, 미디어 콘텐츠 이용자의 다양한 피드백 및 미디어 콘텐츠로 확보한 IP를 게임 제작 및 서비스에 활용할 수 있습니다. 영화 및 TV 콘텐츠가 공개된 이후 원천 IP인 게임의 트래픽이 증가하는 현상은 자주 관찰됩니다. 이는 미디어 콘텐츠가 게임 IP 확장에 중요한 역할을 할 수 있는 매체로서의 가능성을 보여줍니다. 또한, 이러한 현상은 게임 사용자와 미디어 콘텐츠 이용자 간에 상호 관심을 촉발시키며 두 분야의 사용자 기반을 확장하는데 기여를 할 수 있습니다. 이와 같은 상호 작용은 더 광범위한 관객층에게 양질의 콘텐츠를 제공하고, 서로 다른 플랫폼 간 경계를 넘나드는 새로운 마케팅 기회를 창출할 수 있습니다.

vi) 주요 위험

산업의 특성상 IP 소유권 분쟁 등의 이슈가 발생할 수 있으므로 높은 전문성을 요합니다. 또한, 외부 파트너와의 협업이 필수적이므로 플랫폼 및 외부 제작사와의 네트워크 형성이 중요하며, 콘텐츠에 대한 부정적인センチ먼트가 형성될 경우 원천 IP와의 연결성 분리가 필요할 수 있습니다.

vii) 향후 추진계획

IP 프랜차이즈 전략 수립을 통해 확장 가능성이 있는 당사 주요 IP에 대해 할리우드 및 국내 주요 파트너사와 영화 및 TV 프로젝트 제작을 검토 중에 있으며, 이를 통해 기존 서비스 중인 게임이나 신규 출시될 게임의 성공에 기여하며 추가적인 확장의 기반을 마련하고자 합니다. 특히, 지역별, 연령별 특성에 맞춘 매력적인 IP로 포지셔닝하기 위하여 전략적으로 미디어 프로젝트를 검토할 계획입니다. 또한, 프로젝트의 개발 방향에 따라 조직 구성 및 인력 운영 계획을 별도로 검토할 예정입니다.

④ 음악, 음반 제작 및 유통업

i) 그 사업 분야 및 진출 목적

버추얼 휴먼 및 엔터테인먼트라는 신규 마켓을 발굴하고, 회사의 버추얼 엔터테인먼트 역량을 강화하기 위하여 음악, 음반 제작 및 유통업 등 버추얼 휴먼의 활동 분야에 진출하게 되었습니다. 궁극적인 목표는 원천 IP 사업의 확대입니다.

* 해당 신규사업은 버추얼 휴먼 활동을 전제로 전개되므로 아래 ii~vii 내용은 버추얼 휴먼에 대한 내용을 기술하였습니다.

*ii) 시장의 주요 특성·규모 및 성장성

버추얼 휴먼 제작은 고도의 기술력을 필요로 하며, 고품질의 3D 모델링과 애니메이션과 같은 복잡한 기술을 요구합니다. 따라서 이러한 기술을 효과적으로 사용할 수 있는 축적된 제작 능력과 경험이 중요합니다. 또한, 버추얼 휴먼 제작은 뛰어난 기술력 뿐만 아니라 창조성과 예술성이 필수적입니다. 스토리텔링, 음악, 예술 등 다양한 요소들이 결합되어야 하며, 이로 인해 게임, 영화, 엔터테인먼트 등 원천 IP를 통한 사업 확장이 용이해집니다. 버추얼 휴먼은 그 자체로 강력한 IP로 성장하여, 다양한 분야로 확장 또는 기존 IP의 강화에 활용될 수 있습니다.

글로벌 시장 조사기관 Emergen Research에 따르면 2022년 글로벌 버추얼 휴먼 시장 규모는 약 295억 달러로 집계되었으며, 2030년에는 약 5,612억 달러 규모에 달할 것으로 전망되는 등 시장 규모가 지속적으로 성장하고 있습니다.

*iii) 신규사업과 관련된 투자 등

해당 신규사업과 관련된 투자는 회사의 보유자금으로 진행되었으며, 상세 내용은 회사의 영업비밀로 기재를 생략합니다.

*iv) 사업 추진현황

당사 'Global Creative' 본부 내 3명의 인력이 해당 신규사업을 담당, 언리얼 엔진 기반의 하이퍼 리얼리즘 버추얼 휴먼인 '애나(ANA)'를 제작하였습니다. 2022년 9월에는 AI Voice를 활용한 음원 및 M/V를 출시, 음원 수익이 발생하였으며, 2023년 하반기에는 버추얼 게임 스트리밍을 위한 제반 기술을 테스트하였습니다.

*v) 기존 사업과의 연관성

버추얼 휴먼과 게임 및 시네마틱 영상에 등장하는 캐릭터 사이에는 많은 유사성이 있어, 이러한 캐릭터 또한 일종의 버추얼 휴먼으로 볼 수 있습니다. 따라서, 기존 게임사업에서의 축적된 경험과 제작 기술을 활용하여, 버추얼 휴먼을 보다 현실적이고 매력적인 캐릭터로 만들 수 있습니다. 또한, 기존 사업을 통해 축적된 데이터와 브랜드 인지도는 해당 신규사업에 있어 큰 이점으로 작용하므로, 이를 활용한 관련 서비스를 제공함으로써 사업 영역을 확장해 나갈 수 있습니다.

*vi) 주요 위험

버추얼 휴먼 제작은 높은 기술적 난이도를 요구하므로, 많은 시간과 노력이 투입되며 예상치 못한 기술 문제가 발생할 수 있습니다. 상대적으로 새로운 현상인 버추얼 휴먼에 대하여 시장에서 이를 어떻게 수용할 지에 대한 불확실성이 존재합니다. 또한, 시장에는 다수의 버추얼 아티스트가 활동하고 있으므로 이로 인한 경쟁 요소가 리스크로 작용할 수 있습니다.

*vii) 향후 추진계획

해당 신규사업은 IP 역량을 강화하기 위한 세컨더리 사업이므로, 추가적인 인력 확보 계획은 없습니다. 2024년에는 독립적인 엔터테인먼트 활동으로 수익을 내기 보다 크래프톤의 게임을 홍보하고 서포트하는 방향으로 활용할 예정입니다.

⑤ 만화, 웹툰 제작 및 유통업

i) 그 사업 분야 및 진출 목적

당사의 IP를 바탕으로 한 미디어 콘텐츠 제작을 통해 원천 IP의 확장성을 높이고, 궁극적으로

게임의 팬덤 및 라이프 사이클을 강화하고자 사업에 진출하게 되었습니다.

ii) 시장의 주요 특성 · 규모 및 성장성

웹툰은 인터넷 기반 온라인 연재 만화로 웹과 모바일에서 서비스되어 왔으며, 디지털 미디어의 인기와 접근성, 콘텐츠 자체의 질 개선, 모바일 편의성 등으로 급성장해 왔습니다. 글로벌 시장 조사기관 Market Research에 따르면 2023년 글로벌 웹툰 시장 규모는 51억 달러로 집계되었으며, 2030년에는 약 204억 달러 규모에 달할 것으로 전망됩니다. 또한, 2023년 한국의 지상파 및 OTT 플랫폼을 통해 방영된 다수의 영화 및 TV 프로그램이 웹툰을 원작으로 제작되었으며, 주요 웹툰 제작사들의 동남아시아 시장 진출이 활발히 이루어짐에 따라 한국 웹툰의 서비스 지역이 확대되며, 성공 가능성이 더욱 확장되고 있습니다. 이는 One Source Multi-Use(OSMU) 전략이 대중 영상 콘텐츠 제작에 활발히 적용되고 있음을 시사하며, 이로 인해 콘텐츠의 추가적인 확장 가능성이 높아지고, IP 가치가 빠르게 성장하고 있습니다.

iii) 신규사업과 관련된 투자 등

해당 신규사업과 관련된 투자는 회사의 보유자금으로 진행되었으며, 상세 내용은 회사의 영업비밀로 기재를 생략합니다.

iv) 사업 추진현황

당사 'Media Expansion' 본부 내 2명의 인력이 해당 신규사업을 담당하고 있습니다. 2021년 3개의 웹툰을 선보였으며, 동 사업은 플랫폼과의 수익 배분 형태로 매출이 발생하고 있습니다. 웹툰 플랫폼과의 파트너십을 통해 주요 게임 콘텐츠 업데이트 일정에 맞춰 웹툰 프로모션 이벤트를 진행하는 등 게임의 화제성을 높이고 있습니다. 이 3개의 웹툰은 2026년 이내 프랑스를 비롯한 유럽의 프랑스어권 국가들과 캐나다 퀘벡 지역에서 서적으로 출간될 예정이며, 최근 출간계약을 마쳤습니다. 이외에도 튀르키예와 브라질에서도 서적 출판에 대한 관심이 제기되어 관련 논의가 진행 중에 있습니다.

v) 기존 사업과의 연관성

당사는 게임 제작과 IP를 바탕으로 한 미디어 콘텐츠 제작의 선순환 구조를 지향합니다. 기존 게임 서비스를 통해 축적된 데이터를 바탕으로 미디어 콘텐츠의 제작 및 마케팅 방향을 설정할 수 있고, 미디어 콘텐츠 이용자들의 다양한 피드백 및 미디어 콘텐츠로 확보한 IP를 게임 제작 및 서비스에 활용할 수 있습니다.

vi) 주요 위험

산업의 특성상 IP 소유권 분쟁 등의 이슈가 발생할 수 있으므로 높은 전문성을 요합니다. 또한, 외부 파트너와의 협업이 필수적이므로 플랫폼 및 외부 제작사와의 네트워크 형성이 중요하며, 웹툰 콘텐츠에 대한 부정적인 센터먼트가 형성될 경우 원천 IP와의 연결성 분리가 필요할 수 있습니다.

vii) 향후 추진계획

당사는 2024년까지 제작된 웹툰을 글로벌 서비스할 계획이며, 이를 통해 국제적인 독자층에게 당사의 웹툰을 소개하고, 웹툰 콘텐츠를 기반으로 한 추가 엔터테인먼트 콘텐츠의 제작 및 파트너십을 적극적으로 검토할 예정입니다. 또한 국내 제작사들로부터 해당 웹툰을 활용한 TV 시리즈 제작 제안을 받아 이에 대한 검토를 진행 중에 있습니다. 이러한 프로젝트들의 개발 방향 및 진행 상황에 따라 조직 및 인력 운영 계획을 수립할 계획입니다.

⑥ 경영컨설팅 및 지원 사업

i) 그 사업 분야 및 진출 목적

당사가 게임 개발을 주요 사업으로 영위하는 자회사에게 개발 이외의 서비스를 전담 수행 (Shared Service 제공)함으로써 경영지원 관리 업무를 표준화하고 효율성을 제고하기 위한 사업입니다.

ii) 시장의 주요 특성 · 규모 및 성장성

기업간 체결하는 Shared Service의 경우 다국적 기업의 해외 진출 전략과 다양하게 연계가

가능하여 많은 다국적 기업에서 도입하고 있으며, 국제 거래 뿐만 아니라 국내 다수의 관계사와의 사업에 활용되고 있습니다.

글로벌 시장 조사기관 Technavio에 따르면 2022년 글로벌 Shared Service 시장 규모는 약 696억 달러로 집계되었으며, 시장은 지속적으로 성장하여 2027년에는 약 1,568억 달러 규모에 달할 것으로 전망하고 있습니다.

iii) 신규사업과 관련된 투자 등

해당 신규사업과 관련된 투자 내역은 존재하지 않아 해당사항 없습니다.

iv) 사업 추진현황

당사는 자회사가 게임 개발에 집중할 수 있도록 2021년부터 국내 자회사와 Shared Service 계약을 체결하고 경영지원 자원을 통합적으로 활용하고 있습니다. 당사의 법무, 회계, HR, IT 등의 부서가 해당 서비스를 제공하며, 서비스의 내용과 규모는 월별로 변동됩니다. 동 사업은 서비스 제공에 대한 건으로 연구개발활동 내역은 해당사항 없습니다.

v) 기존 사업과의 연관성

해당 신규사업은 기존 사업과 연관성이 존재하지 않아 해당사항 없습니다.

vi) 주요 위험

해당 신규사업은 자회사에 대한 서비스 제공 후 용역 대가를 수취하는 건으로, 용역 제공 후 정산이 원활하게 이루어지지 않을 경우 당사 손익에 영향을 미칠 수 있습니다.

vii) 향후 추진계획

해당 신규사업은 자회사 변동에 따라 영향을 받는 구조이며, 당사의 기존 경영지원 업무 인력을 활용하므로, Shared Service만을 위한 추가 인력 확보 계획은 없습니다.

II. 사업의 내용

1. 사업의 개요

당사는 2007년에 설립된 글로벌 게임회사로서, 게임의 개발 및 퍼블리싱을 주 사업으로 영위하고 있으며, 크래프톤 본사 산하 총 12개의 개발 스튜디오를 갖추고 <배틀그라운드>, <뉴스테이트 모바일>, <서브노티카> 등 총 22개의 게임을 서비스하고 있습니다.

당사의 2024년 1분기 누적 매출액은 6,659억원이며, 플랫폼 별로는 모바일 4,023억원(60.4%), PC 2,437억원(36.6%), 콘솔 115억원(1.7%), 기타 84억원(1.3%)으로 구성되어 있습니다. 해당 매출액의 약 94%가 해외에서 발생되고 있으며 전세계 권역에서 당사의 게임이 서비스되고 있습니다. 당사는 핵심 IP인 <배틀그라운드>가 지속 성장 가능한 IP로 거듭날 수 있도록 발전시켜 왔으며, 다양한 이용자를 만족시키기 위한 새롭고 혁신적인 게임 플레이 경험 제공에 중점을 두고 있습니다. 이를 위해 차별화된 크리에이티브를 가진 글로벌 제작 스튜디오를 통해 다채로운 장르의 게임을 선보이고 있습니다. 2023년 당사는 'Scale-up the Creative'라는 전략 아래 조직을 개편하고, 제작 및 퍼블리싱 역량을 강화함으로써 IP의 확보에 주력했습니다. 이 과정에서 소수지분 투자와 퍼블리싱을 결합한 세컨드파티(Second Party) 퍼블리싱을 확대해 10개 이상의 프로젝트에 투자하였으며, 2024년에도 스케일업이 가능한 IP 발굴 속도에 박차를 가할 계획입니다.

2024년 당사는 제작의 명가로서 발굴한 오리지널 크리에이티브를 빅 IP로 성장시키는 것을 목표로 하고 있으며, 궁극적으로 계단식 성장을 위한 기반을 마련할 예정입니다. 더불어 중장기 성장을 위한 세 가지 주요 전략을 추진하고자 합니다.

첫째, <배틀그라운드> IP를 기반으로 한 멀티 프록덕트 확장을 위하여 투자와 개발을 통해 <배틀그라운드> IP를 프랜차이즈화하고자 합니다. 이를 위하여 다양한 플랫폼과 장르에서 이용자의 경험을 중심으로 변화를 모색하고, 글로벌 IP <배틀그라운드>의 가치를 극대화하고자 합니다. 둘째, 당사는 인도의 국민 게임으로 자리매김한 <배틀그라운드 모바일 인도>(이하 <BGMI>)의 성공을 통해 확립한 강력한 입지를 바탕으로, 현지에서 받아들일 수 있는 게임 발굴 및 퍼블리싱 라인업을 확대할 계획입니다. 더불어 인도의 모바일 e스포츠 시장을 선도하고 있는 <BGMI> e스포츠를 지속적으로 발전시켜, e스포츠 산업 및 생태계의 성장에 기여할 계획입니다. 또한, 당사는 인도 시장 성장에 발맞추어 게임 사업뿐만 아니라 관련 산업에서도 새로운 사업 기회를 적극적으로 모색할 예정입니다. 마지막으로, 당사는 선제적인 투자와 연구를 통해 AI/딥러닝 기술을 게임 제작 전반에 도입해 왔으며, AI 봇(Bot)을 넘어서 실제 사람과 같이 게임 플레이가 가능한 버추얼 게임 프렌드(Virtual Game Friend)를 개발하고 있습니다. 업계를 선도하는 수준의 AI/딥러닝 연구 성과를 바탕으로, 기술 수준을 지속적으로 발전시켜 새로운 게임 플레이 경험을 제공하고, 크리에이티브 제작 방법을 혁신해 나가하고자 합니다.

2. 주요 제품 및 서비스

가. 주요 서비스 등의 현황

(1) 연결기준

(단위: 백만원)

사업부문	구분	품목	제18기 1분기 (2024년 1분기)		제17기 (2023년)		제16기 (2022년)	
			금액	비율	금액	비율	금액	비율
게임	PC	<배틀그라운드>, <서브노티카> 등	243,685	36.59%	583,896	30.56%	464,978	25.08%
	모바일	<배틀그라운드>, <뉴스테이트 모바일> 등	402,292	60.42%	1,244,819	65.16%	1,252,773	67.57%
	콘솔	<배틀그라운드>, <서브노티카> 등	11,473	1.72%	55,673	2.91%	104,081	5.61%
	기타	기타	8,459	1.27%	26,188	1.37%	32,184	1.74%
합 계			665,909	100.00%	1,910,576	100.00%	1,854,016	100.00%

(2) 별도기준

(단위: 백만원)

사업부문	구분	품목	제18기 1분기 (2024년 1분기)		제17기 (2023년)		제16기 (2022년)	
			금액	비율	금액	비율	금액	비율
게임	PC	<배틀그라운드> 등	238,550	36.83%	555,927	30.24%	428,079	24.22%
	모바일	<배틀그라운드>, <뉴스테이트 모바일> 등	398,273	61.49%	1,232,242	67.02%	1,239,553	70.12%
	콘솔	<배틀그라운드> 등	8,012	1.24%	40,596	2.21%	76,131	4.31%
	기타	기타	2,818	0.44%	9,681	0.53%	24,013	1.36%
합 계			647,653	100.00%	1,838,446	100.00%	1,767,776	100.00%

나. 주요 서비스 등의 가격변동 추이

주요 게임인 <배틀그라운드>의 PC 및 콘솔 버전은 최초 다운로드 시 지불하는 판매 가격 (Buy-to-Play) 방식에서 2022년 1월 무료 플레이 방식으로 전환하였으며, 게임 내에서 유료 아이템을 구매할 수 있는 시스템을 채택하고 있습니다. 다만, 독일의 경우 현지 법령(청소년보호법)에 따라 PlayStation에서는 EUR 0.25로 판매되고 있습니다.

모바일 버전의 경우 게임을 다운로드하는 시점에는 과금하지 않지만 게임 내에서 별도의 개별 아이템 또는 시즌패스 등을 구매할 수 있는 부분 유료화(In-App Purchase, 인앱결제)를 시행하고 있습니다.

3. 원재료 및 생산설비

당사 및 종속회사는 게임의 개발 및 퍼블리싱을 주 사업으로 영위하는 글로벌 게임회사로 일반 제조업과는 달리 원재료의 매입이나 생산설비가 존재하지 않는 바, 주요 원재료 및 생산설비 등에 대한 사항은 별도로 기재하고 있지 않습니다.

다만, 글로벌 개발 인력의 투입과 게임 서비스 제공 등을 위하여 보유 중인 유형자산에 관한 자세한 사항은 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '3.연결재무제표 주석' - '7.유형자산 및 리스'를 참고하여 주시기 바랍니다.

4. 매출 및 수주상황

가. 매출실적

(1) 연결기준

(단위 : 백만원)

사업부문	구분	제18기 1분기 (2024년 1분기)	제17기 (2023년)	제16기 (2022년)
게임	대한민국	36,953	105,087	103,038
	아시아	565,022	1,613,273	1,485,121
	아메리카/유럽	59,116	179,086	251,886
	기타	4,818	13,130	13,971
합 계		665,909	1,910,576	1,854,016

(2) 별도기준

(단위 : 백만원)

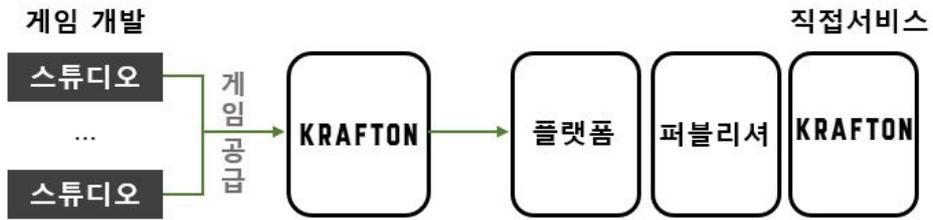
사업부문	구분	제18기 1분기 (2024년 1분기)	제17기 (2023년)	제16기 (2022년)
게임	대한민국	31,081	88,254	92,152
	아시아	562,332	1,601,005	1,474,693
	아메리카/유럽	50,175	138,377	189,435
	기타	4,065	10,810	11,496
합 계		647,653	1,838,446	1,767,776

나. 판매경로, 판매방법 및 전략

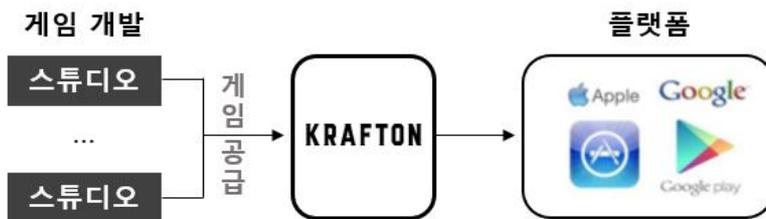
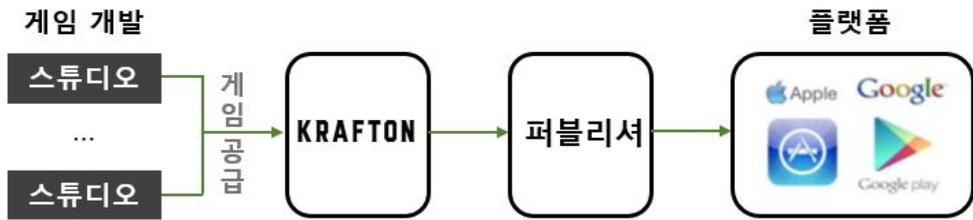
(1) 판매경로

당사는 당사 및 종속회사의 스튜디오에서 개발한 게임을 다양한 플랫폼을 통해 직접 서비스 또는 퍼블리셔를 통하여 제공하고 있습니다. 각 경로별 판매방법은 다음과 같습니다.

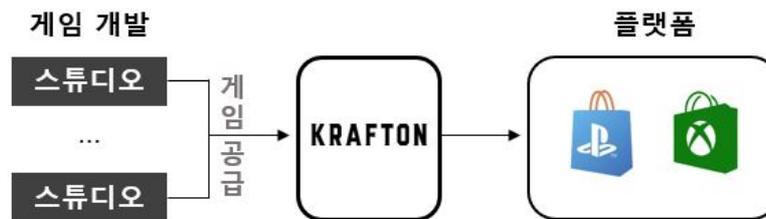
[PC 게임]



[모바일 게임]



[콘솔 게임]



(2) 판매전략

당사는 대표 게임 IP인 <배틀그라운드>의 PC, 모바일, 콘솔 버전을 전 세계 권역에서 동시 서비스 중에 있으며, 이용자 수 증가와 게임 내 수익화 증대를 위해 다양한 국내외 파트너들과 협력하여 차별화된 마케팅 전략을 구축하고 있습니다. 더불어, 이탈 이용자를 최소화하고 잠재적 시장을 확대하기 위한 노력도 지속하고 있으며, 신규 이용자의 용이한 유입을 위해 다양한 매체와 플랫폼을 통한 당사 콘텐츠 노출과 사업 다각화를 진행하고 있습니다.

1) 인플루언서/스트리밍 서비스 마케팅

인플루언서, 크리에이터를 활용한 마케팅 전략은 유명 스트리머가 게임을 직접 플레이하며 신규 이용자에게 게임을 소개하고, 이탈 이용자의 관심을 다시 끌어들이 수 있는 효과적인 방법입니다. 이러한 방식은 게임을 직접 플레이하지 않는 사람들도 게임 스트리밍 방송 시청을 통해 게임의 팬으로 만들어 잠재적 수요자를 확보하는 데에도 효과가 있습니다. 나아가 당사는 영향력 있는 크리에이터 파트너들과 협업하여 전략적이고 효과적인 마케팅을 진행하고 있습니다. 자체 브랜드 콘텐츠 제작, 공식 SNS 참여 기회, 파트너 동반성장 프로그램 등을 활용해 이들의 적극적 참여를 장려합니다. 이를 통해 게임의 브랜드 인지도도 함께 높이는 전략을 실행하고 있습니다.

2) e스포츠

당사는 2018년 독일에서 PUBG Global Invitational(PGI)을 개최한 이래 지속적으로 <배틀그라운드> e스포츠 대회를 운영하고 있습니다. 2024년 상반기에는 PUBG Global Series(PGS)를 개최할 예정이며, 하반기에는 국가별 대항전 PUBG Nations Cup(PNC)과 글로벌 최상위 대회인 PUBG Global Championship(PGC)을 개최할 예정입니다. 또한, 사우디아라비아 e스포츠 연맹이 주최하는 국제 e스포츠 대회인 Esports World Cup(EWC)에 <배틀그라운드>가 정식종목으로 채택되어 참가할 예정입니다.

당사는 단편적 e스포츠 이벤트 개최가 아닌 전체 리그가 하나의 연결된 스토리를 가지고, 스토리가 하나의 콘텐츠가 될 수 있도록 기획하고자 합니다. 이러한 e스포츠 대회를 통해 대중과의 접점을 넓히고, 콘텐츠 비즈니스를 강화하여 게임과 e스포츠가 상호 작용을 통하여 선순환 할 수 있는 방향성을 추구하고 있습니다. 또한 e스포츠 대회는 게임에 대한 중계뿐만 아니라 대회 기간 중 회사의 IP 홍보, 콜라보레이션 상품 출시 등 부수적인 마케팅 효과를 누릴 수 있습니다. 당사는 영향력 높은 파트너사들과 다수의 스폰서십을 체결하고 장기적인 파트너로서 협력 관계를 구축해 나가고 있습니다. 이와 같이 e스포츠 운영을 통하여, 게임 이용자 확대는 물론 스폰서십, 중계권, 티켓, MD 상품 판매, 프로모션 등을 통해 부가적인 수익 또한 기대가 가능합니다.

3) 기타 마케팅 진행 사항

당사는 기타 여러 매체 및 수단을 활용하여 마케팅을 진행하고 있습니다.

판매전략	내용
① 사전모집	사전등록 웹사이트를 제작하여, 게임 홍보 및 사전예약자에 한하여 게임 출시 후 혜택 제공
② 매체광고	온라인, 모바일 및 TV 매체를 활용하여 이용자 획득을 위한 디스플레이 광고
③ 오프라인 광고	지하철 및 버스 등 옥외 광고 매체를 활용한 디스플레이 광고
④ 브랜드 이벤트 프로모션	제품의 인지도 확대와 고객들의 브랜드 경험을 위한 마케팅 활동
⑤ 크로스 프로모션	타 브랜드와 함께 제휴를 통한 광고 영역 제공 및 콜라보레이션 제품 제작하여 프로모션 진행

5. 위험관리 및 파생거래

가. 위험관리

(1) 시장위험

1) 환율변동 위험

연결회사는 글로벌 영업활동을 수행함에 따라 기능통화와 다른 외화의 수입과 지출이 발생하고 있습니다. 이로 인해 환율변동위험에 노출되는 환포지션의 주요 통화로는 USD, CNY, EUR 등이 있습니다. 연결회사는 외화로 표시된 채권과 채무를 주기적으로 관리를 하고 있습니다.

당분기말 및 전기말 현재 연결회사의 화폐성 외화금융자산과 외화금융부채의 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기말				전기말			
	USD	CNY	EUR	기타	USD	CNY	EUR	기타
외화금융자산	1,029,680,717	34,889,135	873,037	2,774,219	923,814,412	14,269,229	7,753,214	2,749,575
외화금융부채	85,538,756	5,430,790	4,939,999	2,241,855	77,328,775	10,529,870	14,196,516	2,748,496

당분기말 및 전기말 현재 다른 모든 변수가 일정하고 해당 통화에 대한 원화의 환율이 5% 변동할 때 이와 같은 환율변동이 법인세비용차감전순손익에 미치는 영향은 다음과 같습니다.

(당분기말)

(단위:천원)

구분	원화절상시	원화절하시
외화금융자산	(53,410,855)	53,410,855
외화금융부채	4,907,570	(4,907,570)
순효과	(48,503,285)	48,503,285

(전기말)

(단위:천원)

구분	원화절상시	원화절하시
외화금융자산	(47,429,322)	47,429,322
외화금융부채	5,240,183	(5,240,183)
순효과	(42,189,139)	42,189,139

2) 이자율변동 위험

연결회사는 이자율 변동으로 인한 불확실성을 대비하기 위하여, 주기적인 금리동향 모니터링 등을 통해 이자율 위험을 관리하고 있습니다.

당분기말 및 전기말 현재 이자율 변동으로 인한 현금흐름의 변동위험에 노출되어 있는 금융자산 및 금융부채는 없습니다.

(2) 신용위험

신용위험은 연결회사의 통상적인 거래 및 투자활동에서 발생하며 고객 또는 거래상대방이 계약조건상 의무사항을 지키지 못하였을 때 발생합니다. 또한 신용위험은 현금 및 현금성자산, 각종 예금 그리고 파생금융상품 등의 거래와 같이 금융기관과의 거래에서도 발생할 수 있습니다. 이러한 위험을 줄이기 위해, 연결회사는 신용도가 높은 금융기관들에 대해서만 거래를 하고 있습니다. 금융자산 별 신용위험에 노출된 최대노출금액은 금융자산의 장부금액입니다.

1) 매출채권

연결회사는 매출채권에 대해 전체 기간 기대신용손실을 사용하는 간편법을 적용합니다. 기대신용손실을 측정하기 위해 매출채권은 신용위험 특성과 연체일을 기준으로 구분하였습니다. 기대신용손실에는 미래전망정보가 포함되며, 당분기말의 손실충당금은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	90일 이내 연체 및 정상채권	180일 이내 연체	270일 이내 연체	1년 이내 연체	1년 초과 연체	개별 손상채권	합계
기대 손실률	0.12%	4.19%	71.72%	99.91%	98.89%	100.00%	
총 장부금액	846,057,456	432,126	303,822	54,318	306,055	259	847,154,036
손실충당금	(979,202)	(18,085)	(217,897)	(54,268)	(302,661)	(259)	(1,572,372)

당분기 및 전분기 중 매출채권 손상과 관련하여 손익에 인식한 금액은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
영업비용	(275,989)	(1,844,651)

나. 파생상품 및 풋백옵션 등 거래 현황

공시서류 작성기준일 현재 주요 옵션계약 및 그 내용은 다음과 같습니다.

(1) 당사는 2021년 6월 25일 종속기업인 (주)뎅스플로우의 전환상환우선주 및 보통주 지분 인수 계약과 관련하여 기존 주주들과 주주간 계약을 체결하였으며, 해당 주주간 계약상 지분 관련한 풋옵션, 콜옵션, 기타 조건에 대해 약정하고 있습니다. 해당 계약에 관한 자세한 사항은 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '3.연결재무제표 주식' - '12.우발채무와 주요 약정사항' 및 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '5.재무제표 주식' - '12.우발채무와 주요 약정사항'을 참고하여 주시기 바랍니다.

(2) 당사는 2021년 10월 29일 종속기업인 Unknown Worlds Entertainment, Inc. 주식 취득 계약을 체결하였습니다. 피투자법인의 운영 성과에 따라 2026년 중 조건부대가의 지급 여부 및 규모(최대 USD 250,000,000)가 결정될 예정이며, 당분기말 조건부대가 인식 금액은 52,185백만원입니다. 해당 계약에 관한 자세한 사항은 당사가 2021년 10월 29일 및 2021년 12월 9일 제출한 '주요사항보고서(타법인 주식 및 출자증권 양수결정)', 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '3.연결재무제표 주식' - '22. 사업결합' 및 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '5.재무제표 주식' - '12.우발채무와 주요 약정사항'을 참고하여 주시기 바랍니다.

(3) 당사는 2022년 2월 4일 파트너십 확보를 위해 (주)서울옥션블루 및 (주)서울옥션엑스(구, (주)엑스바이블루)와 전환우선주식 인수 계약을 체결하였으며, 해당 계약상 지분 관련한 풋옵션, 콜옵션 및 동반매도청구권 등 조건에 대해 약정하고 있습니다. 해당 계약에 관한 자세한 사항은 당사가 2022년 2월 7일 제출한 '타법인 주식 및 출자증권 취득결정(자율공시)' 공시를 참고하여 주시기 바랍니다.

(4) 당사는 2022년 2월 15일 종속기업인 (주)5민랩 주식 취득 계약을 체결하였습니다. 피투자법인의 운영 성과에 따라 2024년 6월 이후, 2025년 6월 이후 조건부대가의 지급 여부 및 규모(조건부대가 금액 산정 시 신주 인수금액 29,999,947,950원은 회수하며, 최대 금액은 1,000억원과 1,000억원 초과분의 10%를 합산한 금액임)가 결정될 예정이며, 당분기말 조건부대가 인식 금액은 3,040백만원입니다. 해당 계약에 관한 자세한 사항은 당사가 2022년 2월 10일 제출한 '타법인 주식 및 출자증권 취득결정(자율공시)', 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '3.연결재무제표 주식' - '22.사업결합' 및 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '5.재무제표 주식' - '12.우발채무와 주요 약정사항'을 참고하여 주시기 바랍니다.

(5) 당사는 2022년 11월 23일 종속기업인 Neon Giant AB의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약과 관련하여 기존 주주(주식선택권을 보유한 종업원 포함)들과 주주간 계약을 체결하였으며, 해당 주주간 계약상 지분 관련한 풋옵션, 콜옵션, 기타 조건에 대해 약정하고 있습니다. 해당 계약에 관한 자세한 사항은 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '3.연결재무제표 주식' - '12.우발채무와 주요 약정사항' 및 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '5.재무제표 주식' - '12.우발채무와 주요 약정사항'을 참고하여 주시기 바랍니다.

(6) 당분기말 현재 당사는 스마트 케이앤비 부스터 펀드 등에 대하여 약정에 따른 추가출자 의무가 존재합니다. 당사는 추후 캐피탈콜(Capital Call)방식으로 추가 잔여약정금액 133,730백만원, USD 39,715천, EUR 250천, INR 94백만을 출자할 예정입니다.

6. 주요계약 및 연구개발활동

가. 주요 계약

(단위: 억원, 백만USD)

계약체결 시기	구분	계약상대방	목적	내용	금액	비고
2022년 02월	지분 투자	박문형 외	게임 개발역량 확충	㈜5민랩 지분 취득	238	(주1)
2022년 06월	펀드 투자	스마트 케이앤비 부스터 펀드	스타트업 투자 등	스마트 케이앤비 부스터 펀드	1,100	(주2)
2022년 11월	지분 투자	Tor Gote Frick 외	게임 개발역량 확충	Neon Giant AB 지분 취득	USD 24	-
2023년 11월	유형자산 취득	㈜중앙멀티플렉스개발	업무거점 확보 및 임차비용 절감	토지 및 건물 취득	2,435	(주3)

(주1) 본 거래에 관한 자세한 사항은 당사가 2022.02.10 에 공시한 '타법인 주식 및 출자증권 취득결정(자율공시)'을 참고하여 주시기 바랍니다.

(주2) 상기 '금액'은 출자 약정액 기준입니다.

(주3) 본 거래에 관한 자세한 사항은 당사가 2023.11.07, 2023.11.30 에 공시한 '유형자산 취득결정'을 참고하여 주시기 바랍니다.

나. 연구개발활동

(1) 연구개발 담당조직

당사는 부설연구소 및 연구개발조직과 종속회사인 (주)블루홀스튜디오, 라이징윙스(주), Striking Distance Studios, Inc., PUBG Mad Glory, LLC, Unknown Worlds Entertainment, Inc., KRAFTON EUROPE B.V. 등을 통하여 신규 콘텐츠 개발 및 관련 제반기술에 대한 연구를 진행하고 있습니다.

(2) 연구개발비용

연구개발비용은 당사 및 종속법인의 연구개발 조직의 개발 활동과 직접 관련이 있는 비용을 합리적인 기준에 따라 산정한 금액을 적용하였으며, 종속기업의 사업 부문 및 인력구성 등을 고려하여 연구개발 활동이 주된 업무인 경우, 해당 법인의 전체 영업비용을 연구개발비용으로 산정하였습니다.

(단위: 백만원)

과 목	제18기 1분기 (2024년 1분기)	제17기 (2023년)	제16기 (2022년)	비고
연구개발비용 계	137,105	379,244	404,079	-
연구개발비 / 매출액 비율 [연구개발비용계 ÷ 당기매출액 × 100]	20.6%	19.8%	21.8%	-

(3) 연구개발실적

당사 및 종속회사의 연구개발실적에 관한 자세한 사항은 'XII.상세표' - '4.연구개발실적(상세)'를 참고하여 주시기 바랍니다.

※상세 현황은 '상세표-4. 연구개발실적(상세)' 참조

7. 기타 참고사항

가. 지적재산권 보유현황

(1) 지적재산권 보유현황

(단위: 건)

구 분	상표권		디자인권		특허권		저작권	
	출원	등록	출원	등록	출원	등록	출원	등록
국내	41	283	-	18	22	24	-	63
해외	112	929	-	-	1	7	-	17
합 계	153	1,212	-	18	23	31	-	80

(2) 주요 지적재산권 현황

종류	취득일	제목 및 내용	근거법령	상용화 여부
상표권	2012.12.11	TERA	상표법	○
컴퓨터프로그램저작물	2013.05.14	테라(TERA The Exiled Realm of Arborea)	저작권법	○
컴퓨터프로그램저작물	2017.12.04	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (배틀그라운드)	저작권법	○
상표권	2018.02.02	PUBG	상표법	○
상표권	2018.02.02	배틀그라운드	상표법	○

나. 법률 및 규정 등에 의한 규제사항

당사의 영업에 적용되거나 영향을 미칠 수 있는 주요 법률 및 규정 등에 의한 규제 사항은 다음과 같습니다.

구분	내용	주무부처
게임물 등급분류 (게임산업진흥에 관한 법률)	- 게임물 제작 또는 배급하기 전에 게임물관리위원회 또는 자체등급분류사업자로 지정 받은 자로부터 사전 등급분류를 받아야 함	문화체육관광부
게임 과몰입중독 예방 조치 (게임산업진흥에 관한 법률)	- 게임물 관련사업자는 게임과몰입과 중독을 예방하기 위하여 과도한 게임물 이용 방지 조치 의무 이행해야 함 - 대표적으로 회원 가입 시 실명, 연령 및 본인 확인 의무, 청소년 가입 시 법정대리인의 동의 확보, 청소년 본인 또는 부모 등 법정대리인의 요청 시 게임물 이용방법, 게임물 이용시간 등을 제한할 수 있는 이른바 '선택적 셋다운제'가 있음	문화체육관광부
청소년 보호 (청소년보호법, 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률)	- 게임물이 청소년유해매체물로 지정 및 고시되는 경우 해당 게임물에 청소년유해표시를 하여야 하며, 해당 게임물을 판매하거나 그 이용에 제공하기 위하여는 나이 및 본인 여부를 확인하고 청소년에게 판매 또는 이용하도록 제공해서는 아니 됨 - 정보통신서비스 제공자 중 일일 평균 이용자 수, 매출액 등이 일정한 기준에 해당하고 청소년유해매체물을 제공 및 매개하는 자는 청소년 보호 책임자를 지정해야 함	여성가족부 / 방송통신위원회
소비자 보호 규제 (민법, 전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률, 표시·광고의 공정화에 관한 법률 등)	- 통신판매업자는 19세 미만의 미성년자와 거래할 때에는 법정대리인의 동의가 없을 시 민법상 규정된 취소권에 따라 해당 거래를 취소할 수 있다는 점을 고지하여야 함 - 통신판매업자는 전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률상 일정한 예외에 해당하지 아니하는 이상 원칙적으로 소비자에게 계약내용에 관한 서면을 받은 날로부터 7일 이내에 청약철회권을 보장하여야 함 - 표시·광고의 공정화에 관한 법률 및 전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률상 사업자는 거짓, 기만, 과장된 표시·광고로 소비자를 유인하거나 소비자와 거래해서는 아니 됨	공정거래위원회
개인정보 규제 (개인정보 보호법)	- 개인정보를 수집 및 이용하거나 제3자에게 제공하려는 경우에는 법에서 정하는 사항을 정보주체에게 알리고, 각 동의를 받아야 하며, 이용자가 동의를 철회한 경우에는 지체없이 수집된 개인정보를 복구 및 재생할 수 없도록 파기하는 등 필요한 조치를 하여야 함 - 법에서 정하는 사항들을 포함한 개인정보처리방침을 수립하고 공개하여야 함 - 개인정보가 분실, 도난, 유출, 위조, 변조 또는 훼손되지 않도록 안전성 확보에 필요한 기술적·관리적 및 물리적 조치를 하여야 함	개인정보보호위원회
확률형 아이템 표시의무 (게임산업진흥에 관한 법률)	- 게임물 제작·배급업자는 게임물, 인터넷 홈페이지, 광고·선전물마다 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 등을 표시하여야 함 (2023. 3. 21. 법 개정, 2024. 3. 22. 시행 예정)	문화체육관광부
청소년 결제한도	- PC 온라인게임과 관련하여 청소년의 온라인 결제한도를 매월 7만원으로 제한하는 것으로 실무상 게임물관리위원회가 게임물 등급분류 시 결제한도를 확인하는 방식으로 규제함	문화체육관광부

다. 업계의 현황

(1) 산업의 특성

게임은 상대적으로 높은 접근성과 상대적으로 저렴한 비용으로 여가시간을 즐길 수 있는 대표적인 엔터테인먼트 수단입니다. PC, 모바일, 콘솔 등 디지털 플랫폼을 기반으로 창의적인 게임 소재와 다양한 장르를 통하여 전 세계 이용자들에게 서비스 저변이 확대되며, 높은 고부가가치와 경제성을 창출하고 있습니다. 또한, 언어, 국가, 문화 등의 장벽이 상대적으로 낮은 가운데 국내 게임사들의 제작 역량이 강화되며, 글로벌 시장 내 한국 게임의 위상은 더욱 확대되고 있는 추세입니다.

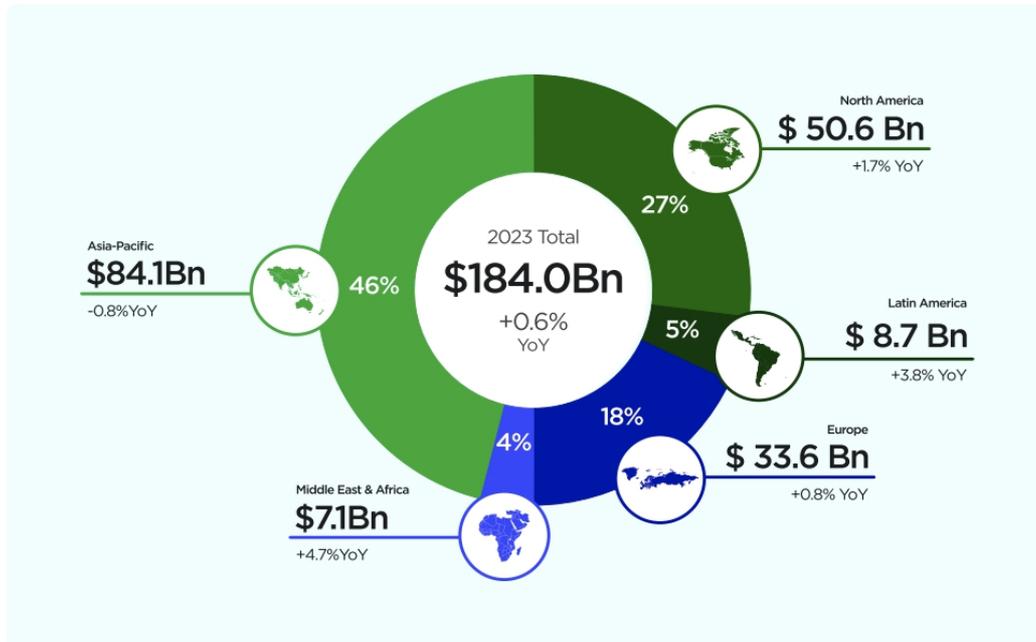
또한, 핵심 게임 IP는 탄탄한 스토리와 흥행이 검증된 세계관을 통하여 영화, 드라마, 웹툰, 애니메이션 등 다채로운 콘텐츠로 확대가 가능하며, 이를 통해 이용자를 지속적으로 유입하는 한편, 신규 비즈니스 기회 발굴을 위한 노력을 하고 있습니다. 중장기적으로는 AI/딥러닝 등 신기술을 접목한 게임과 멀티 플랫폼(Multi-Platform), 크로스 플레이(Cross-Play) 등의 플랫폼 진화에 힘입어 글로벌 게임 시장은 지속적인 성장을 이어갈 것으로 전망됩니다.

(2) 산업의 성장성

2023년 글로벌 게임 시장은 리오프닝 및 경기 침체 등의 영향에도 불구하고, 신흥국에서의 스마트폰 보급을 확대 등으로 신규 이용자가 지속 유입되며, 전년 대비 성장할 것으로 전망하고 있습니다. 글로벌 시장 조사기관 Newzoo에 따르면 2023년 글로벌 게임 시장의 규모는 약 1,840억 달러로 전년 대비 약 0.6% 성장하고, 중장기적으로 확장세가 지속되어 2026년까지 약 2,054억 달러 규모로 확대될 것으로 예상됩니다. 권역별로는 아시아가 약 46%로 가장 높은 비중을 차지하고, 북미 27%, 유럽 18%, 남미 5%, 중동 및 아프리카 4%로 구성되어 있습니다.

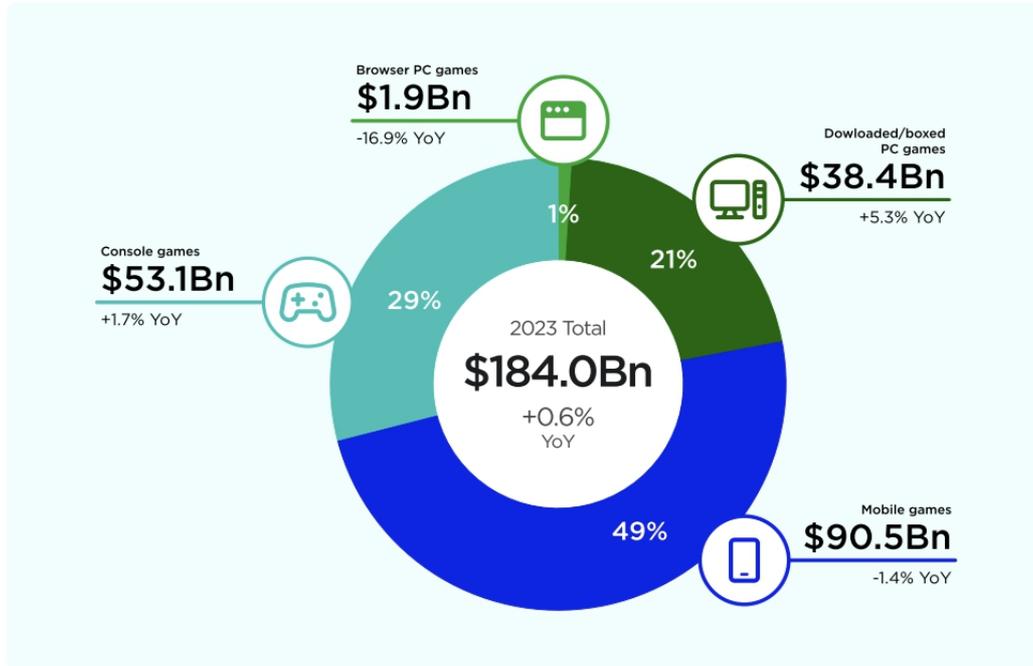
2023 Global games market

Per region



글로벌 게임 시장 규모를 플랫폼별로 살펴보면 모바일이 49%로 가장 높은 비중을 차지하고, 콘솔 29%, PC 22%로 구성되어 있습니다. 2010년 이후 시장의 성장을 견인해온 모바일 게임의 성장은 정책 및 규제 불확실성으로 다소 둔화되었으나, 콘솔과 PC 플랫폼에서의 신작 출시와 신규 이용자 유입에 힘입어 전체 시장 규모는 성장 전환하였습니다.

2023 Global games market
Per segment



최근 하나의 게임을 모바일과 PC, 콘솔 등에서 동시에 플레이할 수 있는 멀티 플랫폼, 크로스플랫폼 출시가 산업 전반에서 활발히 이루어지며, 게임 플랫폼 간 경계도 불분명해지고 있습니다. 과거 고사양 게임은 PC 및 콘솔에서만 가능하였으나, 모바일 IT 기기의 고사양화에 힘입어 모바일 기기에서도 PC 및 콘솔 사양의 게임을 원활히 즐길 수 있게 되었으며, 게임 개발사들이 PC 및 콘솔에서 성공한 IP를 모바일로 재출시하는 경향은 더욱 뚜렷해지고 있습니다. 멀티 플랫폼 출시를 통해 한국 게임의 글로벌 경쟁력은 한 단계 높아질 것으로 기대되는데, 이용자들은 언제 어디서든 게임을 즐길 수 있고, 게임사 측면에서는 북미, 유럽은 콘솔, 아시아는 모바일 게임 등 국가별 플랫폼 선호도에 따라 각 시장에 대응할 수 있는 역량을 갖추게 되는 이점이 존재합니다.

나아가, 게임은 단순한 엔터테인먼트를 넘어 '보면서 즐기고, 소통할 수 있는 콘텐츠'로서의 매력이 부각되고 있습니다. 이러한 흐름은 e스포츠 산업의 급속한 성장과 맞물려 전 세계적으로 큰 인기를 얻고 있으며, 2023년 항저우 아시안게임에서는 e스포츠가 정식 종목으로 채택되기도 했습니다. 글로벌 시장 조사기관 Fortune Business Insights에 따르면 2023년 글로벌 e스포츠 시장 규모는 약 17.2억 달러로 집계되었으며, 2024년에는 20.6억 달러 규모까지 성장할 것으로 전망하고 있습니다.

이러한 e스포츠의 인기는 게임의 '보는 재미'와 결합되어 게임에 대한 대중들의 관심을 끌어 올리는 긍정적인 영향을 미치고, 관련 게임 콘텐츠의 인기도 함께 상승하는 선순환 효과를 낳고 있습니다. 향후에도 다양한 게임 장르와 플랫폼의 확장, 스트리밍 서비스 확대, 대회 상

금 및 광고 등 기업의 스폰서십을 기반으로 e스포츠는 글로벌 게임 시장 성장에 지속 기여할 것으로 기대됩니다.

(3) 경기변동의 특성 및 계절성

게임은 영화, 공연, 레저 스포츠 등에 비해 상대적으로 저렴한 비용으로 여가 시간을 즐길 수 있는 수단이라는 점에서 경기 불황 시 저렴한 엔터테인먼트 대체재로 주목받아 왔습니다. 과거부터 경기 상승기에는 게임 이용자의 지출 규모가 커지는 반면, 경기 하강기에는 타 여가 수단을 즐기던 이용자들이 보다 저렴한 레저 수단인 게임으로 유입되는 현상을 보여 게임 산업은 인플레이션 및 경기 변동에 대한 민감성이 낮은 경향을 보입니다.

또한, 게임의 시간적, 공간적 제약으로 인해 실내활동이 잦아지는 겨울, 명절, 방학 등과 같은 시기에 수요가 증가하는 편입니다. 따라서, 게임사들은 이러한 게임의 계절성을 고려하여 콘텐츠 업데이트 및 이벤트를 제공하고 있습니다.

(4) 국내외 시장 여건 및 경쟁상황

게임 시장은 빠르게 성장하며 많은 사업자가 시장에 진출하였고, 시장 내 꾸준한 경쟁은 시장을 더욱 발전시키는 촉매제가 되어 왔습니다. 그러나, 최근에는 그 어느 때 보다 시장 참여자 간의 경쟁 강도가 더욱 격화되고 있습니다. 과거에는 게임 시장 성장 초기 단계에서 중소 규모의 게임사들도 규모에 상관없이 신작 개발과 흥행이 용이했고, 시장의 확대와 함께 높은 수익성을 누릴 수 있었습니다. 그러나 현재 시장이 성숙 단계에 접어들면서, 대형 게임사들이 전체 산업의 매출 규모를 대부분 차지하게 되었고, 규모의 경제가 두드러진 시장 구조로 변화하고 있습니다.

최근에는 과거 흥행작의 검증된 IP에 기반한 게임을 개발하여 기확보된 팬층과 인지도를 활용하거나, 대규모의 자본력 및 개발진을 바탕으로 지속적인 신작 개발 모멘텀을 이어나가고 있습니다. 또한, 이용자들의 기대치가 높아진 만큼 게임의 그래픽과 게임성은 고퀄리티화하고 있으며, 대중의 관심을 집중시키기 위한 대규모 마케팅 투자가 활발해지고 있습니다. 이러한 트렌드는 게임의 흥행을 위한 선점효과를 강화하고 진입장벽을 높이는 결과를 이끌어 내고 있어, 시장의 경쟁 구도를 더욱 복잡하게 만들고 있습니다.

게임 산업은 다양한 국가의 복잡한 규제와 문화적 특성 또한 대응해야 합니다. 전 세계 이용자들의 다양한 문화와 특성을 충족시키기 위해 기업들은 자체 글로벌 사업 역량을 구축하거나 이미 역량을 갖춘 퍼블리셔와 협업의 필수적입니다. 이러한 노력의 일환으로 최근에는 개발사가 자체 퍼블리싱 역량을 확장하거나, 퍼블리셔가 개발력 확보를 통해 자체 게임 IP를 확대하는 등 개발사와 퍼블리셔 간의 사업 영역이 유기적으로 얽히며 진화하는 추세를 보이고 있습니다.

라. 회사의 현황

(1) 회사의 개요

당사는 게임의 개발 및 퍼블리싱을 주 사업으로 영위하는 글로벌 게임회사로, 당사의 대표 게임 타이틀로 전 세계 200개국 이상에서 서비스되고 있는 <배틀그라운드>, 멀티 플랫폼으로 출시된 <서브노티카>, 글로벌 시장에 출시된 <뉴스테이트 모바일>까지 다수의 글로벌 게임 IP를 확보하고 있습니다. 이러한 글로벌 전략의 성과로 인해 현재 당사의 2024년 1분기 누적 매출액 중 약 94%가 해외에서 발생되고 있으며, 전 세계 권역에서 당사의 게임이 서비스되고 있습니다.

(2) 회사의 주요 라인업

당사 및 산하 스튜디오에서 현재 서비스를 운영 중인 게임은 아래와 같습니다.

연번	게임명	개발 스튜디오	장르	플랫폼
1	<배틀그라운드> (PUBG: BATTLEGROUNDS)	펍지	배틀로얄	PC, 모바일, 콘솔
2	<뉴스테이트 모바일> (NEW STATE Mobile)	펍지	배틀로얄	모바일
3	<썬더 티어원> (Thunder Tier One)	크라프트톤	탑다운 슈터	PC
4	<볼링킹> (Bowling King)	라이징윙스	캐주얼 스포츠	모바일
5	<미니골프킹> (Mini Golf King)	라이징윙스	캐주얼 스포츠	모바일
6	<골프킹: 월드투어> (Golf King: World Tour)	라이징윙스	캐주얼 스포츠	모바일
7	<캐슬 크래프트> (Castle Craft: World War)	라이징윙스	전략	모바일
8	<디펜스 더비> (Defense Derby)	라이징윙스	타워 디펜스	모바일
9	<로드 투 발러: 월드워2> (Road to Valor: World War II)	드림모션	전략	모바일
10	<로닌: 더 라스트 사무라이> (Ronin: The Last Samurai)	드림모션	액션	모바일
11	<로드 투 발러: 엠파이어스> (Road to Valor: Empires)	드림모션	전략	모바일
12	<토이클래시> (Toy Clash)	5민랩	전략 디펜스	PC, 모바일
13	<스매시 레전드> (Smash Legends)	5민랩	액션	PC, 모바일
14	<장화홍련: 기억의 조각> (Rose and Lotus: Petals of Memories)	5민랩	어드벤처	PC
15	<킬 더 크로우즈> (Kill The Crows)	5민랩	탑다운 슈터	PC
16	<트리니티 서바이버즈> (Trinity Survivors)	플라이웨이게임즈	로그라이트	PC
17	<내추럴 셀렉션 2> (Natural Selection 2)	언노운윙즈	전략, FPS	PC
18	<서브노티카> (Subnautica)	언노운윙즈	액션, 어드벤처	PC, 콘솔
19	<서브노티카: 빌로우 제로> (Subnautica: Below Zero)	언노운윙즈	액션, 어드벤처	PC, 콘솔

20	<문브레이커> (Moonbreaker)	언노운월즈	턴제 전략	PC
21	<디 어센트> (The Ascent)	네온 자이언트	액션 슈터 RPG	PC
22	<칼리스토 프로토콜> (The Callisto Protocol)	스트라이킹 디스턴스 스튜디오	서바이벌 호러	PC, 콘솔

(3) 당사의 개발 스튜디오

당사는 멀티 타이틀을 자체 서비스할 수 있는 역량과 조직 구조를 확보하고 있으며, 총 12개의 스튜디오 체제를 구축하였습니다.

모회사인 당사는 게임의 개발 초기 단계부터 산하 개발 스튜디오와의 지속적인 커뮤니케이션을 통해 게임의 개발 계획과 방향성을 발전시키고, 출시를 위한 마케팅 전략 추진, 서비스 운영 전략을 실행하는 역할을 수행하고 있습니다. 개발 스튜디오는 개발 조직으로서 명확한 정체성을 바탕으로 온전히 제작에 집중하며 지속 성장 가능한 환경을 조성하고 있습니다.

당사는 지속적으로 역량 있는 개발사를 발굴하고 지분투자 또는 인수하는 전략을 통해 경쟁력 높은 게임을 개발 및 퍼블리싱할 계획입니다.

당사의 개발 스튜디오 현황은 다음과 같습니다.

연번	개발 스튜디오	장르	비고
1	펍지	배틀로얄, 서바이벌	- <배틀그라운드> 개발사로 대형 배틀로얄 개발 경험 보유 - <뉴스테이트 모바일>, <썬더 티어원> 개발
2	블루홀	MMORPG	- 크래프톤 내 In-House 스튜디오 형태에서 2020년 12월 분할신설 - <테라>, <엘리온> 등 대형 MMORPG 개발 경험 보유
3	라이징윙스	캐주얼 (스포츠, 아케이드)	- (주)피닉스와 (주)딜루전스튜디오가 합병하며 신설 - <볼링킹>, <디펜스 더비> 등 모바일 게임 다수 개발
4	드림모션	액션, 전략, 로그라이트	- 모바일게임 전문 개발사, 다양한 도전을 통한 기존 게임을 재해석하고 새롭게 조합하는 역량 보유 - <건스트라이더>, <로드 투 발라: 월드워2>, <로닌: 더 라스트 사무라이> 개발
5	스트라이킹 디스턴스 스튜디오	서바이벌, 호러	- 2019년 5월 설립된 미국 소재의 스튜디오로 개발 역량이 높은 개발진으로 구성 - <칼리스토 프로토콜> 개발
6	연노운월즈	액션, 어드벤처, 전략, FPS	- 독창적 Creativity에 기반한 게임 제작 철학 및 IP를 보유한 미국 소재 스튜디오 - <서브노티카>, <내추럴 셀렉션>, <문브레이커> 개발
7	5인랩	액션, 실시간대전	- 장르와 플랫폼을 넘나드는 다양한 도전, 제작 역량 보유 - <토이클래시>, <스매시 레전드> 등 개발
8	네온 자이언트	액션 슈터 RPG	- 소규모팀으로 고퀄리티 게임 개발 역량을 보유한 스웨덴 소재 스튜디오 - <디 어센트> 개발
9	몬트리올 스튜디오	미정	- 2022년 11월 설립된 캐나다 소재 스튜디오로 글로벌 역량을 갖춘 개발진으로 구성 - 판타지 소설 <눈물을 마시는 새> IP 기반 게임 제작 목표
10	프라하 스튜디오	액션 어드벤처 샌드박스	- 독창적 게임시장을 갖춘 체코에 허브를 구축하기 위하여 2023년 2월 설립 - 체코와 한국 개발팀 공동 제작, PvPvP 액션 어드벤처 샌드박스 장르 게임 제작 목표
11	헬루게임즈	미정	- 크래프톤 인큐베이팅 프로그램 '스페셜 프로젝트2' 영업양수 - AI 기술 기반의 새로운 게임 플레이 제작 목표
12	플라이웨이게임즈	퍼즐, 로그라이트, 액션 어드벤처 등	- 발굴된 크리에이티브에 대한 소프트런칭 지원을 위하여 2023년 9월 출범 - <트리니티 서바이버즈> 개발

(4) 회사의 경쟁우위 요소

1) 글로벌 메가 IP 보유

게임 시장에서 초기 이용자를 끌어들이는데 가장 결정적인 요소는 메가 IP로, 그 이유는 다양합니다. 먼저 메가 IP는 시간이 경과하여도 이용자들의 관심을 지속적으로 받는 스테디셀러의 특성을 지니며, 굳건한 팬층을 보유하고 있습니다. 이로 인해 메가 IP를 지닌 게임은 신작 게임들에 비해 인지도에서 큰 우위를 차지하게 됩니다. 또한, 시장에는 많은 신작 게임이 계속해서 출시되지만, 메가 IP를 기반으로 한 세계관의 확장 및 후속작 출시는 이용자들의 선택에 큰 영향을 줄 수 있습니다. 뿐만 아니라, 메가 IP는 그 자체만으로도 강력한 마케팅 도구의 역할을 합니다. 큰 마케팅 예산 없이 IP 파워만으로 대량의 이용자 유입을 기대할 수 있으며, 이는 게임 개발사에게 게임의 흥행을 보장해주는 요인이 됩니다.

당사는 글로벌 메가 IP인 <배틀그라운드>를 전 세계 이용자들에게 더욱 오랫동안 사랑받을 수 있는 프랜차이즈로 발전시키고 있습니다. 그 일환으로, <배틀그라운드>의 세계관을 확장하는 모바일게임 <뉴스테이트 모바일>을 자체 개발하여 출시하였습니다. 보다 장기적으로는 게임 IP에서 그치지 않고 미디어, 엔터테인먼트 사업까지 독립적인 프로젝트로 확장하여 다양한 콘텐츠 포트폴리오를 구축해 나갈 계획입니다.

2) 글로벌 개발 및 기술 역량 확보

최근 게임 산업 내 수많은 게임이 출시되고 최첨단 IT 기술이 적용됨에 따라 게임 개발도 전문화, 고도화가 이뤄지고 있습니다. 이를 즐기는 이용자들의 눈높이 또한 계속해서 높아지고 있으며, 이를 충족하기 위해 게임에 적용되는 기술적 난이도는 과거 대비 현저히 높아졌습니다.

<배틀그라운드>의 성공에는 다양한 문화 배경을 가진 당사의 글로벌 인재들의 역량이 큰 비중을 차지합니다. 현재 전 세계 주요 권역에 글로벌 개발팀을 운영하며, 확장 가능한 시스템 환경을 구축하고 있습니다. 당사의 주요 경쟁력 중 하나는 건플레이 구현에 있습니다. 과거 탄도 움직임을 단순히 레이저 형식의 일직선으로 표현했던 것과는 달리, 당사에서는 탄도의 복잡한 움직임과 물리적 특성, 총기의 미세한 감각까지 파악하는 전문 엔지니어가 중심이 되어 개발하고 있습니다.

한편, 전세계적으로 각 권역별 개발 인력은 그들만의 특별한 기술적 장점을 갖고 있습니다. 한국과 중국을 포함한 아시아 지역은 대규모 온라인 게임의 히스토리를 바탕으로 다중 접속 환경 게임 개발과 라이브 서비스에 대한 높은 역량을 보유하고 있습니다. 반면 서구지역은 콘솔을 중심으로 한 싱글 플레이 비디오게임이 주력이었기에, 그래픽 디자인과 엔지니어링 분야에서 뛰어난 성과를 보여주고 있습니다.

게임은 엔지니어링, 디자인, 아트는 세 가지 핵심 요소가 서로 복합적으로 결합된 상품입니다. 그러나 당사와 같이 전 세계 주요 권역에 글로벌 개발진을 확보하고, 각 스튜디오 간의 협업을 원활하게 이끌어내는 게임회사는 글로벌 대형 게임시장에서도 소수에 불과합니다.

또한, 당사 산하 개발 스튜디오의 글로벌 개발인력들은 서로간의 협력을 통해 시너지를 지속적으로 확대하고 있습니다. 각 스튜디오의 개발진은 '코드 공유 시스템(Code Sharing System)'을 통해 다른 스튜디오와 코드를 공유할 수 있으며, 'Krafton Developers C:onnect(KDC:)'를 통해 개발자 간 개발 역량 노하우를 공유하고 있습니다. 이외에도 전문가 피드백 시스템 등을 운영하며 기술적 협력을 강화하고 있습니다. 이런 협업 프로세스가 게임 개발 중 발생할 수 있는 복잡한 이슈나 기술 문제 해결에 크게 기여하고 있습니다.

3) 글로벌 퍼블리싱 및 라이브 서비스 역량(Live Ops)

국내 게임 시장의 경쟁이 격화됨에 따라 게임 시장 내 해외 진출 기회가 더욱 중요해지고 있습니다. 그리고, 음악, 소셜, 영화 등 타 엔터테인먼트 산업과 달리 게임은 언어의 장벽이 비교적 낮아 국내 게임사들이 비교적 쉽게 진출을 시도할 수 있으며, 이에 해외 게임 시장을 적

극적으로 공략하고 있습니다. 그러나 이용자의 성향과 선호하는 장르의 차이, 그리고 국내와는 크게 다른 해외 게임 시장의 특성 때문에, 단순히 게임을 제작하고 언어만 해당 권역에 맞게 변경하여 출시하는 전략만으로는 경쟁력을 유지하기 어려워지고 있습니다. 이처럼 사용자 성향과 문화적 차이가 깊게 녹아 있는 해외 시장에서, 당사처럼 여러 국가에서 게임 운영 경험을 보유한 게임사의 능력은 핵심 역량으로 간주되고 있습니다.

게임 내 서비스(in-game) 역량만큼, 게임 외부의 서버 관리와 운영(out-game) 능력도 글로벌 시장에서의 경쟁력을 좌우하는 핵심 요소입니다. 당사의 <배틀그라운드> PC의 경우 최고 동시 접속자가 330만 명에 달하여 대규모 트래픽을 원활하게 처리하고 관리한 경험이 있습니다. 이러한 운영 전문성과 글로벌 서버 관리 능력은 당사의 주요 강점 중 하나입니다.

당사는 추후 출시될 일부 차기작에 대해, 모 퍼블리셔-자 스튜디오 체계로 직접 퍼블리싱을 진행할 계획이며, 독자적인 역량을 바탕으로 글로벌 시장에서 직접 서비스를 제공함으로써 글로벌 게임사로의 입지를 더욱 공고히 할 것입니다.

4) 멀티 플랫폼 컨버팅 기술력

게임의 성공은 단순히 게임의 내용뿐만 아니라 그 게임이 제공되는 플랫폼의 특성과 그 플랫폼을 사용하는 이용자의 선호와 수요를 충족시키는 것에 달려 있습니다.

당사는 플랫폼별 주요 수요층의 특성과 선호를 특성을 깊이 이해하고 있어, 하나의 게임 IP를 다양한 플랫폼에 맞게 최적화하여 제공하는 멀티 플랫폼 전략을 성공적으로 실행하고 있습니다. 모바일 게임 이용자는 짧고 간결한 플레이 타임과 편의성을 선호하기 때문에 라이트 버전의 게임 제공이 필요하고, 반면 콘솔 게임 이용자는 몰입감 있는 게임 경험을 원하므로 고품질의 그래픽과 사운드가 필수적입니다. PC 이용자는 온라인 멀티플레이와 같은 커뮤니티 기능을 중시합니다.

당사는 이런 멀티 플랫폼 변환 역량을 통해 시장 내 다양한 세그먼트의 이용자들에게 동일한 IP의 게임을 제공할 수 있게 되었습니다. 이는 당사의 수익 다양화와 브랜드 가치 향상에 기여하고 있으며, 당사를 게임 산업의 선두로 이끌어 나가는 주요 원동력 중 하나로 작용하고 있습니다.

당사는 PC, 모바일, 콘솔 등 다양한 플랫폼에서 게임 서비스를 동시에 운영하면서 확보한 기술역량과 데이터 축적을 통하여 사용자 중심의 서비스를 제공할 수 있게 되었습니다. 이러한 최적화 능력은 해외 시장에서 핵심 경쟁력으로 작용할 것입니다.

(5) 신규사업 등의 내용 및 전망

1) 신흥시장 지역 확장

당사는 창립 초기부터 글로벌 시장 진출에 대한 목표를 갖고 해외 확장을 추진해왔습니다. 기존의 북미, 유럽, 아시아 시장 외에 향후 성장 잠재력이 높은 인도, 중동, 아프리카와 같은 신흥시장에도 주목하고 있습니다.

특히 인도는 최근 경제가 급속도로 성장하고 있으며, 2023년 기준 스마트폰 점유율이 약 71%에 달하는 것으로 조사되었습니다. 이러한 추세는 인도 게임 시장의 높은 성장성과 주요 시장으로의 부상 가능성을 시사합니다. 이에 당사는 현지 성장 동력 발굴과 전략적 사업 확대를 위하여 인도 법인을 설립하고 주요 조직을 구축하였습니다. 당사는 <BGMI>의 성공을 통해 확립한 강력한 입지를 바탕으로, 현지에서 받아들일 수 있는 게임 발굴 및 퍼블리싱 라인업을 확대할 계획입니다. 이를 통해 당사는 인도 내 가장 선도적인 게임 퍼블리셔로 자리매김하고, <BGMI> e스포츠를 지속적으로 발전시켜, e스포츠 산업 및 생태계의 성장에 기여할 계획입니다. 또한, 당사는 게임 개발사, 게임 스트리밍 플랫폼 등 기술적 역량과 미래 성장이 기대되는 현지 기업에 대한 투자를 진행해 왔습니다. 인도 성장에 발맞추어 게임 사업뿐만 아니라 관련 산업에서도 새로운 사업 기회를 적극적으로 모색할 예정입니다.

2) <배틀그라운드> IP 강화 및 다각화

당사는 IP의 강화 및 다각화를 위하여 다양한 시도를 하고 있습니다. IP 사업화가 가능한 원천 IP를 발굴하고 확장하는 것은 게임을 비롯한 콘텐츠 제작에 있어 매우 중요한 요소입니다. 당사는 글로벌 IP <배틀그라운드>의 팬덤 및 라이프 사이클 강화를 위하여 PUBG Universe를 구축하고 다양한 미디어 콘텐츠로의 확장을 시도하여, 웹툰, 단편영화 등 다양한 콘텐츠를 제작하여 선보인 바 있습니다. 이에 더하여 <배틀그라운드> IP 기반의 멀티 프로젝트 확장을 위한 투자 및 개발을 통해 <배틀그라운드> IP 프랜차이즈화를 추진하고자 합니다. 이를 위하여 다양한 플랫폼과 장르에서 이용자의 경험을 중심으로 변화를 모색하고, 글로벌 IP <배틀그라운드>의 가치를 극대화하고자 합니다.

당사는 이외에도 IP 다각화를 위하여 다양한 프로젝트를 전개하고 있습니다. 그 중 하나인 프로젝트 윈드리스(Windless)는 한국 판타지 소설 '눈물을 마시는 새' IP를 활용한 콘텐츠로, 비주얼 R&D 작업을 진행, 아트북을 국내 출시하였습니다. 또한, 이를 게임으로 제작하기 위하여 캐나다 몬트리올에 현지 스튜디오를 설립하였습니다.

3) AI, 딥 러닝(Deep Learning) 기술

당사는 AI/딥러닝 기술에 선제적으로 투자하고 연구함으로써 게임 제작, 퍼블리싱, 운영의 효율성을 크게 향상시켰으며, 새로운 게임성을 발견하는 데에도 기여해 왔습니다. 특히 게임 제작에 밀접한 생성형 AI를 제작 과정 전반에 도입해 왔으며, 게임 서비스를 지원하는 AI 봇(Bot)을 넘어서 실제 사람과 같이 게임 플레이가 가능한 버추얼 게임 프렌드(Virtual Game Friend)를 개발하고 있습니다.

2023년에는 뉴립스(NeurIPS) 학회에 당사의 논문 5편이 정규 트랙으로 채택되는 등 업계를 선도하는 수준의 연구 성과를 선보였습니다. 2024년 당사는 AI/딥러닝 연구 개발 역량 확대는 물론 기술 수준을 지속적으로 발전시키기 위하여 전담 조직을 추가 신설할 예정이며, 궁극적으로 새로운 게임 플레이 경험을 제공하고, 크리에이티브 제작 방법을 혁신해 나가하고자 합니다.

III. 재무에 관한 사항

1. 요약재무정보

가. 요약 연결 재무정보

(단위 : 백만원)

구 분	제18기 1분기 (2024년 1분기)	제17기 (2023년)	제16기 (2022년)
I. 유동자산	4,330,774	3,964,417	3,892,564
1. 현금및현금성자산	880,602	721,049	674,689
2. 유동성당기손익-공정가치측정금융자산	2,484,665	2,340,390	2,450,603
3. 매출채권	845,582	700,401	525,559
4. 기타유동금융자산	67,932	146,958	187,188
5. 기타유동자산	44,986	48,968	49,169
6. 당기법인세자산	7,007	6,651	5,356
II. 비유동자산	2,588,461	2,476,040	2,145,220
1. 관계기업 및 공동기업투자	576,070	571,252	425,297
2. 당기손익-공정가치측정금융자산	178,009	167,156	142,676
3. 기타포괄손익-공정가치측정금융자산	127,157	133,473	83,397
4. 유형자산	248,734	257,029	223,374
5. 무형자산	628,247	607,782	867,737
6. 투자부동산	554,368	544,483	202,173
7. 기타비유동금융자산	136,428	69,151	74,102
8. 기타비유동자산	36,856	30,116	28,484
9. 이연법인세자산	100,420	93,453	96,220
10. 파생상품자산	2,172	2,145	1,760
자산총계	6,919,235	6,440,457	6,037,784
I. 유동부채	644,579	520,691	411,460
II. 비유동부채	354,822	360,946	509,919
부채총계	999,401	881,637	921,379
I. 지배기업의 소유주지분	5,916,844	5,554,423	5,111,207
1. 자본금	4,924	4,924	4,908
2. 자본잉여금	1,471,455	1,472,034	1,448,605
3. 기타자본	195,519	182,510	190,113
4. 이익잉여금	4,244,946	3,894,955	3,467,581
II. 비지배지분	2,990	4,397	5,198
자본총계	5,919,834	5,558,820	5,116,405
부채와자본총계	6,919,235	6,440,457	6,037,784
구 분	2024.01.01~2024.03.3 1	2023.01.01~2023.12.3 1	2022.01.01~2022.12.3 1
I. 영업수익	665,909	1,910,576	1,854,016

II. 영업비용	355,408	1,142,531	1,102,410
III. 영업이익	310,501	768,046	751,607
IV. 법인세비용차감전순이익	465,301	828,615	683,877
V. 법인세비용	116,678	234,555	168,702
VI. 계속영업순이익	348,624	594,060	515,175
VII. 중단영업순손실	-	-	(15,021)
VIII. 당기순이익	348,624	594,060	500,154
지배기업 소유주지분	349,992	595,362	500,154
비지배지분	(1,368)	(1,301)	-
IX. 기타포괄손익	26,768	(1,116)	35,558
X. 당기총포괄이익	375,392	592,944	535,712
지배기업 소유주지분	376,803	594,010	535,938
비지배지분	(1,411)	(1,066)	(226)
기본주당이익 (단위 : 원)	7,574	12,812	10,666
희석주당이익 (단위 : 원)	7,530	12,750	10,576
연결회사에 포함된 회사수	31	31	30

나. 요약 별도 재무정보

(단위 : 백만원)

구 분	제18기 1분기 (2024년 1분기)	제17기 (2023년)	제16기 (2022년)
I. 유동자산	4,036,338	3,696,863	3,653,007
1. 현금및현금성자산	641,896	511,491	430,809
2. 유동성당기손익-공정가치측정금융자산	2,480,609	2,335,113	2,450,603
3. 매출채권	839,661	693,578	523,427
4. 기타유동금융자산	39,954	117,469	205,724
5. 기타유동자산	34,218	39,212	42,444
II. 비유동자산	2,744,077	2,637,209	2,121,458
1. 종속기업,관계기업,공동기업투자	1,432,469	1,406,370	1,320,163
2. 당기손익-공정가치측정금융자산	174,710	164,384	143,592
3. 기타포괄손익-공정가치측정금융자산	127,158	133,473	83,080
4. 유형자산	176,369	190,374	177,348
5. 무형자산	13,542	11,602	9,059
6. 투자부동산	557,208	547,341	202,173
7. 기타비유동금융자산	135,281	68,863	82,713
8. 기타비유동자산	44,132	37,021	27,320
9. 이연법인세자산	81,038	75,638	74,253
10. 파생상품자산	2,170	2,143	1,757
자산총계	6,780,415	6,334,072	5,774,465
I. 유동부채	602,968	488,123	332,677
II. 비유동부채	243,555	253,913	399,484
부채총계	846,523	742,036	732,161
I. 자본금	4,924	4,924	4,908
II. 자본잉여금	2,498,389	2,497,344	2,481,010
III. 기타자본	22,560	42,536	69,243
IV. 이익잉여금	3,408,019	3,047,232	2,487,143
자본총계	5,933,892	5,592,036	5,042,304
부채와자본총계	6,780,415	6,334,072	5,774,465
종속·관계·공동기업 투자주식의 평가방법	원가법	원가법	원가법
구 분	2024.01.01~2024.03.3 1	2023.01.01~2023.12.3 1	2022.01.01~2022.12.3 1
I. 영업수익	647,653	1,838,446	1,767,776
II. 영업비용	326,049	1,026,825	1,029,954
III. 영업이익	321,604	811,620	737,822
IV. 법인세비용차감전순이익	483,424	974,071	666,254
V. 법인세비용	122,637	245,993	179,111
VI. 당기순이익	360,787	728,077	487,143
VII. 기타포괄손익	(6,166)	(20,411)	(41,152)
VIII. 당기총포괄이익	354,620	707,666	445,991

기본주당이익 (단위 : 원)	7,807	15,668	10,388
회석주당이익 (단위 : 원)	7,762	15,592	10,301

2. 연결재무제표

2-1. 연결 재무상태표

연결 재무상태표

제 18 기 1분기말 2024.03.31 현재

제 17 기말 2023.12.31 현재

(단위 : 원)

	제 18 기 1분기말	제 17 기말
자산		
유동자산	4,330,774,587,981	3,964,417,087,694
현금및현금성자산	880,601,891,178	721,048,785,947
유동성당기손익-공정가치측정금융자산	2,484,665,002,289	2,340,390,290,442
매출채권	845,581,664,300	700,401,192,806
기타유동금융자산	67,932,569,098	146,958,114,293
기타유동자산	44,985,867,838	48,968,148,501
당기법인세자산	7,007,593,278	6,650,555,705
비유동자산	2,588,460,623,296	2,476,039,531,904
관계기업 및 공동기업투자	576,070,104,666	571,251,700,903
당기손익-공정가치측정금융자산	178,009,149,953	167,155,691,914
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	127,157,534,356	133,473,398,945
유형자산	248,733,584,263	257,029,138,753
무형자산	628,246,503,820	607,781,863,910
투자부동산	554,368,049,900	544,483,033,091
기타비유동금융자산	136,427,883,399	69,151,069,004
기타비유동자산	36,855,788,970	30,116,126,808
이연법인세자산	100,420,058,774	93,452,478,351
파생상품자산	2,171,965,195	2,145,030,225
자산총계	6,919,235,211,277	6,440,456,619,598
부채		
유동부채	644,578,878,725	520,690,696,023
단기차입금	7,000,000,000	7,000,000,000
기타유동금융부채	295,214,043,536	281,083,264,231
기타유동부채	100,493,220,575	92,901,216,430
당기법인세부채	241,871,614,614	139,706,215,362
비유동부채	354,822,624,458	360,945,662,544
당기손익-공정가치측정금융부채	89,017,264,300	83,901,868,169
순확정급여부채	17,616,841,481	17,080,991,074
총당부채	14,093,282,640	14,039,274,948

기타비유동금융부채	136,150,503,466	146,304,004,287
기타비유동부채	46,758,200,809	49,607,494,826
이연법인세부채	51,186,531,762	50,012,029,240
부채총계	999,401,503,183	881,636,358,567
자본		
지배기업의 소유주지분	5,916,843,710,465	5,554,423,202,058
자본금	4,923,904,000	4,923,729,000
자본잉여금	1,471,454,645,911	1,472,034,191,371
기타자본	195,518,685,501	182,510,510,016
이익잉여금	4,244,946,475,053	3,894,954,771,671
비지배지분	2,989,997,629	4,397,058,973
자본총계	5,919,833,708,094	5,558,820,261,031
부채와자본총계	6,919,235,211,277	6,440,456,619,598

2-2. 연결 포괄손익계산서

연결 포괄손익계산서

제 18 기 1분기 2024.01.01 부터 2024.03.31 까지

제 17 기 1분기 2023.01.01 부터 2023.03.31 까지

(단위 : 원)

	제 18 기 1분기		제 17 기 1분기	
	3개월	누적	3개월	누적
영업수익	665,908,746,665	665,908,746,665	538,697,549,664	538,697,549,664
영업비용	355,407,898,035	355,407,898,035	255,698,325,151	255,698,325,151
영업이익	310,500,848,630	310,500,848,630	282,999,224,513	282,999,224,513
기타수익	180,668,179,727	180,668,179,727	131,863,069,765	131,863,069,765
기타비용	21,481,353,745	21,481,353,745	54,045,997,186	54,045,997,186
금융수익	8,940,614,282	8,940,614,282	9,868,267,298	9,868,267,298
금융비용	2,279,814,895	2,279,814,895	1,918,877,605	1,918,877,605
지분법손익	(11,047,132,955)	(11,047,132,955)	(6,361,849,530)	(6,361,849,530)
법인세비용차감전순이익	465,301,341,044	465,301,341,044	362,403,837,255	362,403,837,255
법인세비용	116,677,629,363	116,677,629,363	95,178,358,237	95,178,358,237
분기순이익	348,623,711,681	348,623,711,681	267,225,479,018	267,225,479,018
기타포괄손익	26,767,941,114	26,767,941,114	25,130,519,689	25,130,519,689
후속적으로 당기손익으로 재분류 되지 않는 항목:	(6,119,919,301)	(6,119,919,301)	(1,840,647,993)	(1,840,647,993)
기타포괄손익-공정가치측정금융자산평가손익	(6,134,239,280)	(6,134,239,280)	(1,840,647,993)	(1,840,647,993)
순확정급여제도의 재측정요소	14,319,979	14,319,979	0	0
후속적으로 당기손익으로 재분류 되는 항목:	32,887,860,415	32,887,860,415	26,971,167,682	26,971,167,682
지분법자본변동	3,657,530,318	3,657,530,318	(1,082,367,467)	(1,082,367,467)
해외사업환산손익	29,230,330,097	29,230,330,097	28,053,535,149	28,053,535,149
분기총포괄이익	375,391,652,795	375,391,652,795	292,355,998,707	292,355,998,707
분기순손익의 귀속:				
지배기업 소유주지분	349,991,703,382	349,991,703,382	267,455,956,324	267,455,956,324
비지배지분	(1,367,991,701)	(1,367,991,701)	(230,477,306)	(230,477,306)
총포괄손익의 귀속:				
지배기업 소유주지분	376,802,641,089	376,802,641,089	292,426,604,753	292,426,604,753
비지배지분	(1,410,988,294)	(1,410,988,294)	(70,606,046)	(70,606,046)
주당이익				
기본주당이익 (단위 : 원)	7,574	7,574	5,685	5,685
희석주당이익 (단위 : 원)	7,530	7,530	5,659	5,659

2-3. 연결 자본변동표

연결 자본변동표

제 18 기 1분기 2024.01.01 부터 2024.03.31 까지

제 17 기 1분기 2023.01.01 부터 2023.03.31 까지

(단위 : 원)

	자본						
	소계					비배분	자본 합계
	자본금	자본잉여금	기타자본	이익잉여금	소계 합계		
2023.01.01 (기초자본)	4,908,154,500	1,448,604,371,100	190,113,305,866	3,467,581,310,414	5,111,207,141,880	5,197,958,565	5,116,405,100,445
1.총포괄손익:	0	0	24,970,648,429	267,455,956,324	292,426,604,753	(70,606,046)	292,355,998,707
분기순손익	0	0	0	267,455,956,324	267,455,956,324	(230,477,306)	267,225,479,018
기타포괄손익-공정가치측정금융자산평가손익	0	0	(1,840,647,993)	0	(1,840,647,993)	0	(1,840,647,993)
순확정급여부채의 재측정요소	0	0	0	0	0	0	0
지분법자본변동	0	0	(1,082,367,467)	0	(1,082,367,467)	0	(1,082,367,467)
해외사업환산손익	0	0	27,893,663,889	0	27,893,663,889	159,871,260	28,053,535,149
2.자본에 직접 인식된 주주와의 거래:	15,574,500	19,097,680,418	(27,126,796,329)	0	(8,013,541,411)	(263,305,179)	(8,276,846,590)
종속기업 유상증자	0	289,948,079	0	0	289,948,079	(289,606,399)	341,680
비배분과의 거래	0	0	0	0	0	0	0
주식기준보상거래	15,574,500	18,807,732,339	(14,296,154,729)	0	4,527,152,110	26,301,220	4,553,453,330
자기주식취득	0	0	(12,830,641,600)	0	(12,830,641,600)	0	(12,830,641,600)
2023.03.31 (기말자본)	4,923,729,000	1,467,702,051,518	187,957,157,966	3,735,037,266,738	5,395,620,205,222	4,864,047,340	5,400,484,252,562
2024.01.01 (기초자본)	4,923,729,000	1,472,034,191,371	182,510,510,016	3,894,954,771,671	5,554,423,202,058	4,397,058,973	5,558,820,261,031
1.총포괄손익:	0	0	26,810,937,707	349,991,703,382	376,802,641,089	(1,410,988,294)	375,391,652,795
분기순손익	0	0	0	349,991,703,382	349,991,703,382	(1,367,991,701)	348,623,711,681
기타포괄손익-공정가치측정금융자산평가손익	0	0	(6,134,239,280)	0	(6,134,239,280)	0	(6,134,239,280)
순확정급여부채의 재측정요소	0	0	14,319,979	0	14,319,979	0	14,319,979
지분법자본변동	0	0	3,657,530,318	0	3,657,530,318	0	3,657,530,318
해외사업환산손익	0	0	29,273,326,690	0	29,273,326,690	(42,996,593)	29,230,330,097
2.자본에 직접 인식된 주주와의 거래:	175,000	(579,545,460)	(13,802,762,222)	0	(14,382,132,682)	3,926,950	(14,378,205,732)
종속기업 유상증자	0	0	0	0	0	0	0
비배분과의 거래	0	(1,624,273,431)	0	0	(1,624,273,431)	(172,855,220)	(1,797,128,651)
주식기준보상거래	175,000	1,044,727,971	4,263,493,868	0	5,308,396,839	176,782,170	5,485,179,009
자기주식취득	0	0	(18,066,256,090)	0	(18,066,256,090)	0	(18,066,256,090)
2024.03.31 (기말자본)	4,923,904,000	1,471,454,645,911	195,518,685,501	4,244,946,475,053	5,916,843,710,465	2,989,997,629	5,919,833,708,094

2-4. 연결 현금흐름표

연결 현금흐름표

제 18 기 1분기 2024.01.01 부터 2024.03.31 까지

제 17 기 1분기 2023.01.01 부터 2023.03.31 까지

(단위 : 원)

	제 18 기 1분기	제 17 기 1분기
영업활동으로 인한 현금흐름	218,968,308,244	143,850,947,057
분기순이익	348,623,711,681	267,225,479,018
분기순이익조정을 위한 가감	32,436,604,817	52,715,223,693
영업활동으로 인한 자산 부채의 변동	(149,302,814,504)	(162,162,687,958)
이자 수취	8,567,995,816	9,232,252,344
이자 지급	(2,141,703,781)	(3,513,144,019)
배당금 수취	0	351,095,129
법인세 납부	(19,215,485,785)	(19,997,271,150)
투자활동으로 인한 현금흐름	(57,931,565,094)	164,063,747,738
1. 투자활동으로 인한 현금유입액	4,264,059,683,816	3,234,534,640,556
단기금융상품의 감소	9,942,160,000	769,695,983
단기대여금의 회수	1,714,838,448	6,416,871,474
장기금융상품의 감소	0	31,588,111
장기대여금의 회수	200,000,000	0
당기손익-공정가치측정금융자산의 처분	4,249,062,608,053	3,224,515,369,185
보증금의 감소	379,883,771	113,552,947
리스채권의 회수	2,729,817,785	2,652,326,770
유형자산의 처분	24,407,591	35,236,086
무형자산의 처분	5,968,168	0
2. 투자활동으로 인한 현금유출액	(4,321,991,248,910)	(3,070,470,892,818)
단기금융상품의 증가	(7,673,379,352)	(4,398,479,038)
단기대여금의 증가	0	(994,443,830)
장기금융상품의 증가	(53,616,171)	(39,547,687)
장기대여금의 증가	(300,000,000)	(100,000,000)
당기손익-공정가치측정금융자산의 취득	(4,277,076,214,081)	(2,953,806,537,206)
기타포괄손익-공정가치측정금융자산의 취득	(2,018,699,650)	0
보증금의 증가	(790,491,366)	(142,835,482)
유형자산의 취득	(6,738,538,664)	(4,962,095,524)
무형자산의 취득	(2,806,061,688)	(183,273,786)
투자부동산의 취득	(8,892,376,326)	(70,161,121,540)
관계기업투자의 취득	(12,046,479,534)	(15,900,020,567)
사업결합으로 인한 현금유출	0	(651,563,601)
장기선급금의 증가	(3,595,392,078)	(19,130,974,557)

재무활동으로 인한 현금흐름	(22,191,376,879)	(17,349,054,367)
1.재무활동으로 인한 현금유입액	331,996,000	220,106,920
주식선택권의 행사	331,996,000	219,765,240
비지배지분 증가	0	341,680
2.재무활동으로 인한 현금유출액	(22,523,372,879)	(17,569,161,287)
리스부채의 상환	(16,378,632,130)	(13,367,226,477)
자기주식의 취득	(6,113,512,220)	(4,201,934,810)
비지배지분 취득	(31,228,529)	0
현금및현금성자산의 증가(감소)	138,845,366,271	290,565,640,428
분기초 현금및현금성자산	721,048,785,947	674,689,124,024
현금및현금성자산의 환율변동효과	20,707,738,960	15,069,801,088
분기말 현금및현금성자산	880,601,891,178	980,324,565,540

3. 연결재무제표 주석

1. 일반적인 사항 (연결)

기준서 제1110호 '연결재무제표'에 의한 지배기업인 주식회사 크래프톤(이하 "지배기업")은 주식회사 블루홀스튜디오 등 31개의 종속기업(이하 주식회사 크래프톤 및 종속기업을 일괄하여 "연결회사")을 연결대상으로 하여 분기연결재무제표를 작성하였습니다.

1.1. 회사의 개요

연결회사의 지배기업은 소프트웨어 개발 및 관련 부대사업을 목적으로 2007년 3월 26일에 설립되었으며, 본사는 서울특별시 강남구 테헤란로 231(역삼동)에 위치하고 있습니다. 지배기업은 2018년 11월 30일자로 주식회사 블루홀에서 주식회사 크래프톤으로 사명을 변경하였습니다.

지배기업은 2021년 8월 10일에 유가증권시장에 상장하였습니다.

수차례의 주식선택권의 행사 및 유상증자 등과 2021년 5월 4일자로 실시한 5:1 액면분할을 통하여 당분기말 현재 지배기업의 자본금은 보통주 4,924백만원이며, 주요 주주현황은 다음과 같습니다.

주주명	소유주식수(주)	지분율
장병규	7,133,651	14.75%
IMAGE FRAME INVESTMENT (HK) LIMITED	6,641,640	13.73%
국민연금공단	3,082,745	6.37%
자기주식	2,174,621	4.50%
기타	29,331,836	60.65%
합 계	48,364,493	100.00%

1.2. 종속기업의 현황

당분기말 및 전기말 현재 연결재무제표 작성대상에 포함된 종속기업의 현황은 다음과 같습니다.

투자기업	종속기업	소재지	지분율(%)(*1)		결산월	업종
			당분기말	전기말		
㈜크래프톤	㈜블루홀스튜디오	대한민국	100	100	12월	소프트웨어 개발 및 공급
	En Masse Entertainment, Inc.	미국	100	100	12월	게임 소프트웨어 공급
	라이징윙스㈜	대한민국	100	100	12월	모바일게임, 어플리케이션 개발 및 판매
	Krafton Americas, Inc. (*2)	미국	100	100	12월	게임소프트웨어 개발 및 공급
	KRAFTON EUROPE B.V.(*3)	네덜란드	100	100	12월	게임소프트웨어 개발 및 공급
	KRAFTON CHINA (*4)	중국	100	100	12월	게임 개발 및 공급
	KP PTE. LTD.	싱가포르	100	100	12월	컨설팅 자문 및 투자
	Striking Distance Studios, Inc.	미국	100	100	12월	소프트웨어 개발
	KRAFTON JAPAN, Inc.(*5)	일본	100	100	12월	게임 개발 및 서비스
	Striking Distance Studios Spain, S.L.	스페인	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발
	KRAFTON Ventures, Inc.	미국	100	100	12월	투자
	PUBG Entertainment, Inc.	미국	100	100	12월	영상물 제작업
	KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED(*6)	인도	99.9	99.9	3월	게임 소프트웨어 개발 및 공급
SDS Interactive Canada Inc.	캐나다	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발	

	㈜드림모션	대한민국	100	100	12월	소프트웨어 개발 및 공급
	㈜명스플로우	대한민국	89.6	89.6	12월	소프트웨어 개발 및 공급
	㈜팁투우게임즈	대한민국	100	100	12월	소프트웨어 개발 및 판매업
	Krafton Global GP, LLC	미국	100	100	12월	투자
	Krafton Global, LP	미국	100	100	12월	투자
	Unknown Worlds Entertainment, Inc.	미국	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발
	㈜5민랩	대한민국	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발 및 공급
	Neon Giant AB	스웨덴	73.4	72.3	12월	게임 소프트웨어 개발
	KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	캐나다	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발
	VECTOR NORTH s.r.o.(*7)	체코	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발
	㈜젤루게임즈(*7)	대한민국	100	100	12월	소프트웨어 개발 및 공급
	㈜플라이웨이게임즈(*7)	대한민국	100	100	12월	소프트웨어 개발 및 공급
Krafton Americas, Inc. (*2)	PUBG Mad Glory, LLC	미국	100	100	12월	소프트웨어 개발 및 공급
KRAFTON Ventures, Inc.	Krafton Ventures, L.L.C.	미국	100	100	12월	투자
	Krafton Ventures Fund, L.P.	미국	99	99	12월	투자
Krafton Ventures, L.L.C.	Krafton Ventures Fund, L.P.	미국	1	1	12월	투자
En Masse Entertainment, Inc.	En Masse Entertainment Texas, Inc.	미국	100	100	12월	게임 소프트웨어 개발
㈜명스플로우	Thingsflow Inc.	일본	100	100	12월	모바일 어플리케이션 개발 및 판매

(*1) 지배기업과 종속기업이 보유한 지분의 단순합산 지분율을 의미합니다.

(*2) 전기 중 PUBG Santa Monica, Inc.의 사명이 Krafton Americas, Inc. 로 변경되었습니다.

(*3) 전기 중 PUBG Amsterdam B.V.의 사명이 KRAFTON EUROPE B.V.로 변경되었습니다.

(*4) 전기 중 PUBG Shanghai의 사명이 KRAFTON CHINA로 변경되었습니다.

(*5) 전기 중 PUBG JAPAN Corporation의 사명이 KRAFTON JAPAN, Inc.로 변경되었습니다.

(*6) 전기 중 PUBG INDIA PRIVATE LIMITED의 사명이 KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED로 변경되었습니다.

(*7) 전기 중 신규 투자로 인하여 종속기업 범위에 포함되었습니다.

1.3 종속기업의 재무정보

당분기말 및 전기말 현재 연결대상 종속기업의 요약재무현황은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

종속기업명	당분기말(*)				당분기(*)			
	유동자산	비유동자산	유동부채	비유동부채	영업수익	계속영업손익	기타포괄손익	분기총포괄손익
㈜블루홀스튜디오	15,033,450	3,614,550	5,872,689	4,052,576	6,540,441	(474,984)	-	(474,984)
En Masse Entertainment, Inc.	41,842	10,368,222	57,942,335	-	-	490,320	(2,482,106)	(1,991,786)
라이징윙스㈜	11,838,239	4,202,509	44,696,655	9,484,136	2,095,520	(4,532,354)	-	(4,532,354)
Krafton Americas, Inc.	17,966,622	8,828,389	3,241,364	120,720	15,693,520	1,410,365	1,059,646	2,470,011
KRAFTON EUROPE B.V.	24,876,511	25,395,130	20,701,182	15,279,380	15,383,231	910,214	248,057	1,158,271
KRAFTON CHINA	7,393,218	1,084,452	2,755,597	-	2,078,990	(81,312)	148,561	67,249
PUBG Mad Glory, LLC	12,227,380	7,404,865	3,587,370	5,828,853	8,666,967	805,916	413,269	1,219,185
KP PTE. LTD.	3,623,701	2,771,477	32,875	-	-	1,962	271,101	273,063
Striking Distance Studios, Inc.	40,734,070	11,125,691	2,213,047	4,879,977	9,688,125	1,013,358	1,894,850	2,908,208
KRAFTON JAPAN, Inc.	2,536,490	2,339,778	2,387,848	412,309	1,554,053	98,298	(47,525)	50,773
Striking Distance Studios Spain.	2,192,586	1,370,198	929,960	790,948	1,013,149	35,276	33,056	68,332

S.L.									
KRAFTON Ventures, Inc.	197,697	2,423,599	9,877	-	-	(3,584)	8,399	4,815	
Krafton Ventures, L.L.C.	54,660	23,549	-	-	-	400	2,318	2,718	
Krafton Ventures Fund, L.P.	2,821,160	1,414,113	-	-	(408)	22,109	179,856	201,965	
En Masse Entertainment Texas, Inc.	27,927	-	27,555,190	-	-	(372,509)	(1,162,249)	(1,534,758)	
PUBG Entertainment, Inc.	215,735	200,086	1,165,759	-	-	1,247	(31,999)	(30,752)	
KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	8,280,323	4,442,283	3,847,691	2,600,631	3,098,547	(539,451)	150,536	(388,915)	
SDS Interactive Canada Inc.	1,004,161	6,588	5,280	995	573,448	40,478	19,938	60,416	
㈜드림모션	8,764,680	366,540	906,200	246,367	1,151,941	183,481	-	183,481	
㈜맵스플로우	5,621,735	2,152,447	20,216,032	2,570,292	5,340,390	(22,446)	-	(22,446)	
㈜팁투우게임즈	16,146	6,174	6,260	1,263	-	(6,151)	-	(6,151)	
Krafton Global GP, LLC	269,136	-	-	-	-	1,464	11,427	12,891	
Krafton Global, LP	1,351,597	-	-	-	-	(74,392)	59,791	(14,601)	
Thingsflow Inc.	69,521	-	25	-	-	(2,376)	(1,855)	(4,231)	
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	111,351,258	7,707,599	1,523,679	-	7,696,919	7,644,107	4,769,518	12,413,625	
㈜5민랩	11,979,878	2,349,043	2,158,987	1,192,994	2,239,906	(1,700,751)	-	(1,700,751)	
Neon Giant AB	4,909,887	726,820	8,981,960	451,591	390,700	(2,207,691)	(302,104)	(2,509,795)	
KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	5,319,595	3,940,156	1,318,860	1,305,643	2,787,302	199,533	132,455	331,988	
VECTOR NORTH s.r.o.	2,917,380	1,234,800	880,748	414,029	1,449,105	73,480	(14,939)	58,541	
㈜헬루게임즈	11,523,503	568,086	437,998	343,425	104	(1,223,365)	-	(1,223,365)	
㈜플라이웨이게임즈	27,574,925	1,966,880	1,362,398	994,902	73,469	(2,340,536)	-	(2,340,536)	

(*) 내부거래 상계 전 기준으로 작성되었습니다.

(단위:천원)

종속기업명	전기말(*1)				전분기(*1)			
	유동자산	비유동자산	유동부채	비유동부채	영업수익	계속영업손익	기타포괄손익	분기총포괄손익
㈜블루홀스튜디오	13,860,892	3,589,202	4,220,182	4,081,912	1,919,404	2,830,313	-	2,830,313
En Masse Entertainment, Inc.	59,285	10,368,222	55,967,992	-	-	(484,027)	(1,544,298)	(2,028,325)
라이징웍스㈜	4,287,947	4,509,183	42,295,213	10,109,839	2,357,148	(4,472,921)	-	(4,472,921)
Krafton Americas, Inc. (*2)	22,496,338	5,260,553	6,670,798	38,869	12,475,922	1,341,432	167,565	1,508,997
KRAFTON EUROPE B.V.(+3)	23,162,719	22,271,678	19,038,014	13,325,791	7,241,739	165,306	562,985	728,291
KRAFTON CHINA (*4)	9,982,932	1,343,120	5,696,375	51,456	2,214,696	78,884	233,924	312,808
PUBG Mad Glory, LLC	11,350,641	6,988,324	3,695,725	5,648,962	4,206,985	332,097	320,108	652,205
KP PTE. LTD.	3,479,420	2,623,950	14,129	-	-	(9,704)	171,756	162,052
Striking Distance Studios, Inc.	37,659,026	11,555,025	2,504,702	4,834,119	23,343,487	1,223,149	1,268,239	2,491,388
KRAFTON JAPAN, Inc.(+5)	4,163,240	2,493,529	4,185,252	443,547	1,267,249	302,115	66,957	369,072
Striking Distance Studios Spain, S.L.	1,867,301	1,445,845	813,682	725,852	737,415	(168,145)	73,360	(94,785)
KRAFTON Ventures, Inc.	187,867	2,423,311	4,574	-	-	(6,493)	(16,506)	(22,999)
Krafton Ventures, L.L.C.	51,942	23,549	-	-	-	(129)	1,568	1,439
Krafton Ventures Fund, L.P.	3,066,284	967,024	-	-	-	(138)	131,570	131,432
En Masse Entertainment Texas, Inc.	26,559	-	26,019,064	-	-	(289,775)	(700,516)	(990,291)
PUBG Entertainment, Inc.	205,007	191,558	1,115,753	-	31,381	2,325	(25,848)	(23,523)
Indestructible Frying Pan, LLC	-	-	-	-	-	26,516	(172)	26,344
KRAFTON INDIA PRIVATE	5,497,579	4,678,501	3,741,952	2,908,065	1,422,607	(429,019)	140,449	(288,570)

LIMITED(*6)									
SDS Interactive Canada Inc.	943,975	7,171	7,088	-	955,101	68,730	26,732	95,462	
㈜드림모션	8,524,354	427,234	930,187	226,230	877,626	130,306	-	130,306	
㈜명스플로우	2,719,093	2,291,139	17,508,605	2,513,909	3,666,275	(2,521,849)	-	(2,521,849)	
㈜팁도우게임즈	22,181	6,827	5,972	2,088	-	(17,607)	-	(17,607)	
Krafton Global GP, LLC	256,245	-	-	-	-	(330)	7,245	6,915	
Krafton Global, LP	1,366,198	-	-	-	-	(73,052)	45,384	(27,668)	
Thingsflow Inc.	73,752	-	24	-	-	(28,275)	4,383	(23,892)	
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	102,240,414	7,387,584	5,015,742	-	9,742,018	3,803,513	2,558,086	6,361,599	
㈜5민랩	14,394,057	2,594,765	3,165,463	1,145,669	438,723	(1,688,705)	-	(1,688,705)	
Neon Giant AB	7,158,289	829,551	9,316,721	500,255	1,115,982	(517,995)	67,998	(449,997)	
KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	6,125,868	2,885,987	1,467,015	1,241,580	1,067,518	111,804	174,342	286,146	
VECTOR NORTH s.r.o. (*7)	2,608,271	1,308,128	650,104	467,170	-	-	-	-	
㈜렐루게임즈(*7)	12,631,128	605,791	371,318	351,469	-	-	-	-	
㈜플라이웨이게임즈(*7)	29,825,873	2,093,947	1,319,682	1,085,678	-	-	-	-	

(*1) 내부거래 상계 전 기준으로 작성되었습니다.

(*2) 전기 중 PUBG Santa Monica, Inc.의 사명이 Krafton Americas, Inc. 로 변경되었습니다.

(*3) 전기 중 PUBG Amsterdam B.V.의 사명이 KRAFTON EUROPE B.V.로 변경되었습니다.

(*4) 전기 중 PUBG Shanghai의 사명이 KRAFTON CHINA로 변경되었습니다.

(*5) 전기 중 PUBG JAPAN Corporation의 사명이 KRAFTON JAPAN, Inc.로 변경되었습니다.

(*6) 전기 중 PUBG INDIA PRIVATE LIMITED 의 사명이 KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED로 변경되었습니다.

(*7) 전기 중 신규 투자로 인하여 종속기업 범위에 포함되었습니다.

1.4. 연결범위의 변동

당분기 및 전분기 중 연결재무제표의 작성대상 종속기업의 변동은 다음과 같습니다.

(1) 당분기

당분기 중 연결재무제표의 작성대상에서 변동한 종속기업은 존재하지 않습니다.

(2) 전분기

기업명	사 유
VECTOR NORTH s.r.o.	신규 설립

2. 중요한 회계정책 (연결)

다음은 연결재무제표의 작성에 적용된 중요한 회계정책입니다. 이러한 정책은 별도의 언급이 없다면, 표시된 회계기간에 계속적으로 적용됩니다.

2.1 재무제표 작성기준

연결회사의 2024년 3월 31일로 종료하는 3개월 보고기간에 대한 중간요약연결재무제표는 기업회계기준서 제1034호 '중간재무보고'에 따라 작성되었습니다.

중간요약연결재무제표는 연차연결재무제표에 기재할 것으로 요구되는 모든 정보 및 주석사항을 포함하고 있지 아니하므로, 2023년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차연결재무제표의 정보도 함께 참고하여야 합니다.

2.1.1 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 준수해야 하는 약정은 보고기간말에 해당 부채의 분류에 영향을 미치지 않으며, 보고기간 이후 12개월 이내 약정사항을 준수해야 하는 부채가 보고기간말 현재 비유동부채로 분류된 경우 보고기간 이후 12개월 이내 부채가 상환될 수 있는 위험에 관한 정보를 공시해야 합니다. 해당 기준서의 개정이 연결재무제표에 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. 이 개정내용을 최초로 적용하는 회계연도 내 중간보고기간에는 해당 내용을 공시할 필요가 없다는 경과규정에 따라 중간요약연결재무제표에 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 연결재무제표에 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 연결재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

2.1.2 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. 해당 기준서의 개정이 연결재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

2.2 회계정책

분기요약연결재무제표의 작성에 적용된 유의적 회계정책과 계산방법은 주석 2.1.1에서 설명하는 제·개정 기준서의 적용으로 인한 변경 사항을 제외하고는 2023년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차연결재무제표 작성에 적용된 회계정책이나 계산방법과 동일합니다.

3. 중요한 회계추정 및 가정 (연결)

연결회사는 미래에 대하여 추정 및 가정을 하고 있습니다. 추정 및 가정은 지속적으로 평가되며, 과거 경험과 현재의 상황에서 합리적으로 예측가능한 미래의 사건과 같은 다른 요소들을 고려하여 이루어집니다. 이러한 회계추정은 실제 결과와 다를 수도 있습니다.

중간요약연결재무제표 작성시 사용된 중요한 회계추정 및 가정은 2023년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차연결재무제표 작성에 적용된 회계추정 및 가정과 동일합니다.

4. 공정가치 (연결)

(1) 당분기말 및 전기말 현재 금융자산과 금융부채의 장부금액과 공정가치는 다음과 같습니다.

금융자산의 장부금액과 공정가치에 대한 공시

당분기말

(단위 : 천원)

	금융자산, 범주							금융자산, 범주 합계
	공정가치로 측정하는 금융자산			상각후원가로 측정하는 금융자산, 범주			기타금융자산	
	당기손익-공정가치측정금융자산	기타포괄손익-공정가치측정금융자산	파생상품자산	현금및현금성자산	매출채권	상각후원가측정기타금융자산	리스채권	
유동 금융자산	2,484,665,002	0	0	880,601,891	845,581,664	58,131,761	9,800,808	4,278,781,126
비유동 금융자산	178,009,150	127,157,534	2,171,965	0	0	113,707,483	22,720,400	443,766,532
금융자산	2,662,674,152	127,157,534	2,171,965	880,601,891	845,581,664	171,839,244	32,521,208	4,722,547,658
유동 금융자산, 공정가치	2,484,665,002	0	0	880,601,891	845,581,664	58,131,761	9,800,808	4,278,781,126
비유동 금융자산, 공정가치	178,009,150	127,157,534	2,171,965	0	0	113,707,483	22,720,400	443,766,532
금융자산, 공정가치	2,662,674,152	127,157,534	2,171,965	880,601,891	845,581,664	171,839,244	32,521,208	4,722,547,658

전기말

(단위 : 천원)

	금융자산, 범주							금융자산, 범주 합계
	공정가치로 측정하는 금융자산			상각후원가로 측정하는 금융자산, 범주			기타금융자산	
	당기손익-공정가치측정금융자산	기타포괄손익-공정가치측정금융자산	파생상품자산	현금및현금성자산	매출채권	상각후원가측정기타금융자산	리스채권	
유동 금융자산	2,340,390,290	0	0	721,048,786	700,401,193	135,793,431	11,164,683	3,908,798,383
비유동 금융자산	167,155,692	133,473,399	2,145,030	0	0	45,064,726	24,086,343	371,925,190
금융자산	2,507,545,982	133,473,399	2,145,030	721,048,786	700,401,193	180,858,157	35,251,026	4,280,723,573
유동 금융자산, 공정가치	2,340,390,290	0	0	721,048,786	700,401,193	135,793,431	11,164,683	3,908,798,383
비유동 금융자산, 공정가치	167,155,692	133,473,399	2,145,030	0	0	45,064,726	24,086,343	371,925,190
금융자산, 공정가치	2,507,545,982	133,473,399	2,145,030	721,048,786	700,401,193	180,858,157	35,251,026	4,280,723,573

금융부채의 장부금액과 공정가치에 대한 공시

당분기말

(단위 : 천원)

	금융부채, 범주				금융부채, 범주 합계	
	공정가치로 측정하는 금융부채		상각후원가로 측정하는 금융부채, 범주			기타금융부채
	당기손익-공정가치측정금융부채	차입금	상각후원가측정기타금융부채(주1),(주2)			리스 부채
유동 금융부채	0	7,000,000	228,782,674		66,431,370	302,214,044
비유동 금융부채	89,017,264	0	16,254,988		119,895,515	225,167,767
금융부채	89,017,264	7,000,000	245,037,662		186,326,885	527,381,811
유동 금융부채, 공정가치	0	7,000,000	228,782,674		66,431,370	302,214,044
비유동 금융부채, 공정가치	89,017,264	0	16,254,988		119,895,515	225,167,767
금융부채, 공정가치	89,017,264	7,000,000	245,037,662		186,326,885	527,381,811

전기말

(단위 : 천원)

	금융부채, 범주				금융부채, 범주 합계	
	공정가치로 측정하는 금융부채		상각후원가로 측정하는 금융부채, 범주			기타금융부채
	당기손익-공정가치측정금융부채	차입금	상각후원가측정기타금융부채(주1),(주2)			리스 부채
유동 금융부채	0	7,000,000	215,333,268		65,749,996	288,083,264
비유동 금융부채	83,901,868	0	15,292,480		131,011,524	230,205,872
금융부채	83,901,868	7,000,000	230,625,748		196,761,520	518,289,136

유동 금융부채, 공정가치	0	7,000,000	215,333,268	65,749,996	288,083,264
비유동 금융부채, 공정가치	83,901,868	0	15,292,480	131,011,524	230,205,872
금융부채, 공정가치	83,901,868	7,000,000	230,625,748	196,761,520	518,289,136

(주1) 종업원급여 및 주식기준보상에 해당하는 유동 금융부채 129,250,538천원(전기말 : 118,131,478천원)이 포함되어 있습니다.

(주2) 종업원급여 및 주식기준보상에 해당하는 비유동 금융부채 6,703,637천원(전기말 : 5,848,090천원)이 포함되어 있습니다.

(2) 공정가치로 측정되는 자산과 부채의 공정가치 측정치

가. 공정가치 서열체계 및 측정방법

공정가치란 측정일에 시장참여자 사이의 정상거래에서 자산을 매도하면서 수취하거나 부채를 이전 하면서 지급하게 될 가격을 의미합니다. 공정가치 측정은 측정일에 현행 시장 상황에서 자산을 매도 하거나 부채를 이전하는 시장참여자 사이의 정상거래에서의 가격을 추정하는 것으로, 연결회사는 공정가치 평가시 시장정보를 최대한 사용하고, 관측 가능하지 않은 변수는 최소한으로 사용하고 있습니다.

자산이나 부채의 공정가치를 측정하는 경우, 연결회사는 최대한 시장에서 관측가능한 투입변수를 사용하고 있습니다. 공정가치는 다음과 같이 가치평가기법에 사용된 투입변수에 기초하여 공정가치 서열체계 내에서 분류됩니다.

- 수준 1: 측정일에 동일한 자산이나 부채에 대한 접근 가능한 활성시장의 조정되지 않은 공시가격 수준
- 수준 2: 수준 1의 공시가격 이외의 자산이나 부채에 대해 직접적으로 또는 간접적으로 관측 가능한 투입변수
- 수준 3: 자산이나 부채에 대한 관측가능하지 않은 투입변수

활성시장에서 거래되는 금융상품의 공정가치는 보고기간말 현재 고시되는 시장가격에 기초하여 산정하고 있습니다. 거래소, 판매자, 중개인, 산업집단, 평가기관 또는 감독기관을 통해 공시가격이 용이하게 그리고 정기적으로 이용가능하고, 그러한 가격이 독립된 당사자 사이에서 정기적으로 발생한 실제 시장거래를 나타낸다면, 이를 활성시장으로 간주합니다. 연결회사가 보유하고 있는 금융자산의 공시되는 시장가격은 보고기간말 증가입니다. 이러한 상품들은 '수준 1'에 포함하고 있습니다. '수준 1'에 포함된 상품은 기타포괄손익-공정가치측정금융자산으로 구성됩니다.

연결회사는 활성시장에서 거래되지 아니하는 금융상품의 공정가치에 대하여 평가기법을 사용하여 결정하고 있습니다. 연결회사는 자산이나 부채의 공정가치로서 자체적으로 개발한 내부평가모형을 통해 평가한 값을 사용하거나 독립적인 외부평가기관이 평가한 값을 제공받아 사용하고 있습니다. 연결회사는 현금흐름할인기법을 활용하고 있으며 보고기간말 현재 시장 상황에 근거하여 가정을 수립하고 있습니다. 이러한 평가기법은 관측가능한 시장정보를 최대한 사용하고 기업특유정보를 최소한으로 사용합니다. 이때, 해당상품의 공정가치 측정에 요구되는 모든 유의적인 투입변수가 관측가능하다면 해당상품은 '수준 2'에 포함하고 있습니다.

만약 하나 이상의 유의적인 투입변수가 관측가능한 시장정보에 기초한 것이 아니라면 해당 상품은 '수준 3'에 포함하고 있습니다. '수준 3'에 포함된 자산 및 부채는 원가기준접근법, 순자산가치평가법, 이항모형 등을 사용합니다.

나. 공정가치로 측정되는 자산과 부채

당분기말 및 전기말 현재 공정가치로 측정되는 자산과 부채의 공정가치 서열체계별 금액은 다음과 같습니다.

자산의 공정가치측정에 대한 공시

당분기말

(단위 : 천원)

금융자산, 범주												
당기손익-공정가치측정금융자산					기타포괄손익-공정가치측정금융자산				파생상품자산			
공정가치 서열체계의 모든 수준				공정가치 서열체계 의 모든 수준 합계	공정가치 서열체계의 모든 수준			공정가치 서열체계 의 모든 수준 합계	공정가치 서열체계의 모든 수준			공정가치 서열체계 의 모든 수준 합계
공정가치 서열체계 수준 1	공정가치 서열체계 수준 2	공정가치 서열체계 수준 3	공정가치 서열체계 수준 1		공정가치 서열체계 수준 2	공정가치 서열체계 수준 3	공정가치 서열체계 수준 1		공정가치 서열체계 수준 2	공정가치 서열체계 수준 3		
금융자산, 공정가치	0	2,483,318,365	179,355,787	2,662,674,152	55,281,505	0	71,876,029	127,157,534	0	0	2,171,965	2,171,965

전기말

(단위 : 천원)

금융자산, 범주												
당기손익-공정가치측정금융자산					기타포괄손익-공정가치측정금융자산				파생상품자산			
공정가치 서열체계의 모든 수준				공정가치 서열체계 의 모든 수준 합계	공정가치 서열체계의 모든 수준			공정가치 서열체계 의 모든 수준 합계	공정가치 서열체계의 모든 수준			공정가치 서열체계 의 모든 수준 합계
공정가치 서열체계 수준 1	공정가치 서열체계 수준 2	공정가치 서열체계 수준 3	공정가치 서열체계 수준 1		공정가치 서열체계 수준 2	공정가치 서열체계 수준 3	공정가치 서열체계 수준 1		공정가치 서열체계 수준 2	공정가치 서열체계 수준 3		
금융자산, 공정가치	0	2,339,101,046	168,444,936	2,507,545,982	65,545,380	0	67,928,019	133,473,399	0	0	2,145,030	2,145,030

부채의 공정가치측정에 대한 공시

당분기말

(단위 : 천원)

금융부채, 범주				
당기손익-공정가치측정금융부채				
공정가치 서열체계의 모든 수준				공정가치 서열체계의 모든 수준 합계
공정가치 서열체계 수준 1	공정가치 서열체계 수준 2	공정가치 서열체계 수준 3	공정가치 서열체계 수준 합계	
금융부채, 공정가치	0	0	89,017,264	89,017,264

전기말

(단위 : 천원)

금융부채, 범주				
당기손익-공정가치측정금융부채				
공정가치 서열체계의 모든 수준				공정가치 서열체계의 모든 수준 합계
공정가치 서열체계 수준 1	공정가치 서열체계 수준 2	공정가치 서열체계 수준 3	공정가치 서열체계 수준 합계	
금융부채, 공정가치	0	0	83,901,868	83,901,868

당분기말 및 전기말 현재 공정가치로 측정되는 자산과 부채 중 공정가치 서열체계 수준 2와 수준 3으로 분류된 항목의 가치평가방법과 투입변수는 다음과 같습니다.

공정가치로 측정되는 자산 중 공정가치 서열체계 수준 2와 수준 3으로 분류된 항목의 가치평가방법과 투입변수에 대한 공시

당분기말

(단위 : 천원)

금융자산, 범주		
당기손익-공정가치측정금융자산		파생상품자산
공정가치 서열체계의 모든 수준		

공정가치 서열체계 수준 2				공정가치 서열체계 수준 3				공정가치 서열체계 수준 2				공정가치 서열체계 수준 3				공정가치 서열체계 수준 2				공정가치 서열체계 수준 3						
평가방법																										
평가항목	(주1)	수익접근법		순자산가치	평가항목		(주1)	수익접근법		순자산가치	평가항목		(주1)	수익접근법		순자산가치	평가항목		(주1)	수익접근법		순자산가치				
		현금흐름할인법	중선가격결정모형		현금흐름할인법	중선가격결정모형		현금흐름할인법	중선가격결정모형		현금흐름할인법	중선가격결정모형		현금흐름할인법	중선가격결정모형		현금흐름할인법	중선가격결정모형								
		인법	이항모형		인법	이항모형		인법	이항모형		인법	이항모형		인법	이항모형		인법	이항모형								
금융자산, 공정가치		2,483,318			80,825,466		0	96,530,321						71,676,029												2,171,965
평가항목		신용등급			취득원가			피투자회사						취득원가												연환산 주
투입변수		고려한 할인율			취득원가			보유자산의 공정가치						취득원가												가법동성
기술, 자산		인법 등						공정가치																		등

전기말

(단위 : 천원)

금융자산, 범주				당기손익-공정가치측정금융자산				커리포블손익-공정가치측정금융자산				파생상품자산														
공정가치 서열체계의 모든 수준																										
공정가치 서열체계 수준 2				공정가치 서열체계 수준 3				공정가치 서열체계 수준 2				공정가치 서열체계 수준 3				공정가치 서열체계 수준 2				공정가치 서열체계 수준 3						
평가방법																										
평가항목	(주1)	수익접근법		순자산가치	평가항목		(주1)	수익접근법		순자산가치	평가항목		(주1)	수익접근법		순자산가치	평가항목		(주1)	수익접근법		순자산가치				
		현금흐름할인법	중선가격결정모형		현금흐름할인법	중선가격결정모형		현금흐름할인법	중선가격결정모형		현금흐름할인법	중선가격결정모형		현금흐름할인법	중선가격결정모형		현금흐름할인법	중선가격결정모형								
		인법	이항모형		인법	이항모형		인법	이항모형		인법	이항모형		인법	이항모형		인법	이항모형								
금융자산, 공정가치		2,339,101			73,612,631			94,832,305						67,928,019												2,145,030
평가항목		신용등급			취득원가			피투자회사						취득원가												연환산 주
투입변수		고려한 할인율			취득원가			보유자산의 공정가치						취득원가												가법동성
기술, 자산		인법 등						공정가치																		등

(주1) 연결회사가 보유하고 있는 금융자산은 피투자기업으로부터 공정가치 측정을 위한 충분한 정보를 얻을 수 없으며, 과거 또는 당분기에 유의적인 가치변동이 없는 것으로 판단되므로 원가를 공정가치의 최선의 추정치로 평가하였습니다.

공정가치로 측정되는 부채 중 공정가치 서열체계 수준 2와 수준 3으로 분류된 항목의 가치평가방법과 투입변수에 대한 공시

당분기말 (단위 : 천원)

금융부채, 범주	
당기손익-공정가치측정금융부채	
공정가치 서열체계의 모든 수준	
공정가치 서열체계 수준 3	
평가방법	
수익접근법	
현금흐름할인법(주1)	
금융부채, 공정가치	89,017,264
공정가치측정에 사용된 투입변수에 대한 기술, 부채	피투자회사의 추정 매출, 신용등급 고려한 할인율 등

전기말

(단위 : 천원)

	금융부채, 범주
	당기손익-공정가치측정금융부채
	공정가치 서열체계의 모든 수준
	공정가치 서열체계 수준 3
	평가기법
	수익접근법
	현금흐름할인법(주1)
금융부채, 공정가치	83,901,868
공정가치측정에 사용된 투입변수에 대한 기술, 부채	피투자회사의 추정 매출, 신용등급 고려한 할인율 등

(주1) 계약 조건에 포함된 현금흐름만을 대상으로 한 현금흐름할인법을 적용하여 평가하였습니다.

다. 수준 2와 수준 3으로 분류된 공정가치 측정치의 가치평가과정

연결회사의 각 부문 재무부서는 재무보고 목적의 공정가치 측정을 담당하고 있으며 이러한 공정가치 측정치는 수준 2와 수준 3으로 분류되는 공정가치 측정치를 포함하고 있습니다. 공정가치 측정을 담당하는 부서는 매년말 보고일정에 맞추어 공정가치 평가과정 및 그 결과에 대해 주기적으로 보고하고 있습니다.

(3) 금융자산과 금융부채의 상계

당분기말 및 전기말 현재 매출채권과 상계된 매입채무 금액은 다음과 같습니다.

금융자산의 상계에 대한 공시

당분기말

(단위 : 백만원)

			금융자산, 유형
			매출채권
			거래상대방
			플랫폼 사업자
상계를 조건으로하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약			
상계를 조건으로하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	재무상대표상의 상계를 조건으로 하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	상계를 조건으로 하는 금융자산을 상쇄하는 총금융부채, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	25,401
	재무상대표상의 상계를 조건으로 하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	상계를 조건으로 하는 금융자산을 상쇄하는 총금융부채, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약에 대한 기술	연결회사는 마켓사업자에 대하여 기업회계기준서 제1032호 문단 42의 상계기준을 충족하는 매출채권과 매입채무를 동시에 보유하고 있습니다. 따라서 매출채권은 매입채무와 상계되어 순액으로 연결재무제표에 표시되고 있습니다

전기말

(단위 : 백만원)

			금융자산, 유형
			매출채권
			거래상대방
			플랫폼 사업자
상계를 조건으로하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약			
상계를 조건으로하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	재무상대표상의 상계를 조건으로 하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	상계를 조건으로 하는 금융자산을 상쇄하는 총금융부채, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	24,075
	재무상대표상의 상계를 조건으로 하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	상계를 조건으로 하는 금융자산을 상쇄하는 총금융부채, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약에 대한 기술	연결회사는 마켓사업자에 대하여 기업회계기준서 제1032호 문단 42의 상계기준을 충족하는 매출채권과

		한 기술	<p>매입채무를 동시에 보유하고 있습니다. 따라서 매출채권은 매입채무와 상계되어 순액으로 연결재무제표에 표시되고 있습니다</p>
--	--	------	---

5. 사용이 제한된 예금 등 (연결)

당분기말 및 전기말 현재 사용이 제한된 예금 등의 내역은 다음과 같습니다.

사용이 제한된 금융자산

당분기말

(단위 : 천원)

		금융자산, 범주						금융자산, 범주 합계
		상각후원가로 측정하는 금융자산, 범주						
		상각후원가측정기타금융자산						
		거래상대방						
	거래처1	거래처2	거래처3	거래처4	거래처5	거래처6		
거래처에 대한 설명	중소기업은행	㈜신한은행	㈜우리은행	Royal Bank of Canada	㈜우리은행	Royal Bank of Canada		
사용이 제한된 유동 금융자산	50,000	1,787,649	200,000	0	0	0	2,037,649	
사용이 제한된 비유동 금융자산	0	0	100,000	114,381	5,578,034	69,638	5,862,053	
사용이 제한된 금융자산	50,000	1,787,649	300,000	114,381	5,578,034	69,638	7,899,702	
사용이 제한된 금융자산에 대한 설명	법인카드 한도와 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 참조).	임대계약과 관련하여 담보로 제공되어 있습니다. (주석 12 참조).	법인카드 한도와 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 참조).	임대계약과 관련하여 담보로 제공되어 있습니다 (주석 12 참조).	임대계약과 관련하여 담보로 제공되어 있습니다 (주석 12 참조).	법인카드 한도와 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 참조).		

전기말

(단위 : 천원)

		금융자산, 범주						금융자산, 범주 합계
		상각후원가로 측정하는 금융자산, 범주						
		상각후원가측정기타금융자산						
		거래상대방						
	거래처1	거래처2	거래처3	거래처4	거래처5	거래처6		
거래처에 대한 설명	중소기업은행	㈜신한은행	㈜우리은행	Royal Bank of Canada	㈜우리은행	Royal Bank of Canada		
사용이 제한된 유동 금융자산	50,000	1,787,649	0	112,059	0	0	1,949,708	
사용이 제한된 비유동 금융자산	0	0	100,000	0	5,578,034	48,732	5,726,766	
사용이 제한된 금융자산	50,000	1,787,649	100,000	112,059	5,578,034	48,732	7,676,474	
사용이 제한된 금융자산에 대한 설명	법인카드 한도와 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 참조).	임대계약과 관련하여 담보로 제공되어 있습니다. (주석 12 참조).	법인카드 한도와 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 참조).	임대계약과 관련하여 담보로 제공되어 있습니다 (주석 12 참조).	임대계약과 관련하여 담보로 제공되어 있습니다 (주석 12 참조).	법인카드 한도와 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 참조).		

6. 관계기업 및 공동기업투자 (연결)

지분법을 적용하는 투자지분의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
기초	571,251,701	425,296,870
취득	12,046,480	15,900,021
처분	161,528	-
지분법손익	(11,047,133)	(6,361,850)
지분법자본변동	3,657,529	(1,082,367)
기말	576,070,105	433,752,674

7. 유형자산 및 리스 (연결)

(1) 당분기 및 전분기 중 연결회사의 유형자산의 변동내용은 다음과 같습니다.

유형자산의 변동에 대한 조정

당분기

(단위 : 천원)

	토지	건물	비품	시설장치	사용권자산	건설중인자산	유형자산 합계
기초 유형자산	18,840,145	2,858,387	31,977,194	42,791,887	156,821,601	3,739,925	257,029,139
취득, 유형자산	0	0	2,574,159	364,065	5,079,269	3,699,739	11,717,232
처분, 유형자산	0	0	(18,477)	0	0	0	(18,477)
감가상각비, 유형자산	0	(18,608)	(3,329,517)	(3,201,063)	(13,703,088)	0	(20,252,276)
대체에 따른 증가(감소), 유형자산	0	0	663,753	87,810	0	(1,988,762)	(1,237,199)
유형자산손상차손	0	0	0	0	0	(28,700)	(28,700)
환율차이, 유형자산	0	0	393,937	221,801	831,763	76,364	1,523,865
기말 유형자산	18,840,145	2,839,779	32,261,049	40,264,500	149,029,545	5,498,566	248,733,584

전분기

(단위 : 천원)

	토지	건물	비품	시설장치	사용권자산	건설중인자산	유형자산 합계
기초 유형자산	0	0	35,263,249	33,163,995	149,560,112	5,386,218	223,373,574
취득, 유형자산	0	0	2,283,837	338,185	201,888	1,938,671	4,762,581
처분, 유형자산	0	0	(86,707)	0	0	(7,039)	(93,746)
감가상각비, 유형자산	0	(18,608)	(3,310,317)	(2,632,364)	(11,879,867)	0	(17,841,156)
대체에 따른 증가(감소), 유형자산	0	2,932,819	1,205,227	436,542	0	(1,016,256)	3,558,332
유형자산손상차손	0	0	0	0	0	0	0
환율차이, 유형자산	0	0	333,968	255,973	615,748	44,915	1,250,604
기말 유형자산	0	2,914,211	35,689,257	31,562,331	138,497,881	6,346,509	215,010,189

유형자산의 대체와 관련한 세부사항

당분기

(단위 : 천원)

	비품 및 시설장치	투자부동산	건물
장기선급금과의 대체에 따른 증가(감소)	196,610	0	0
건설중인자산과의 대체에 따른 증가(감소)	0	1,433,809	0
투자부동산과의 대체에 따른 증가(감소)	0	0	0

전분기

(단위 : 천원)

	비품 및 시설장치	투자부동산	건물
장기선급금과의 대체에 따른 증가(감소)	630,706	0	0
건설중인자산과의 대체에 따른 증가(감소)	0	0	0
투자부동산과의 대체에 따른 증가(감소)	0	0	2,932,819

(2) 리스와 관련하여 인식된 금액

리스와 관련하여 연결재무상태표에 인식된 금액은 다음과 같습니다.

사용권자산에 대한 양적 정보 공시

당분기말

(단위 : 천원)

	부동산	차량운반구	자산 합계
--	-----	-------	-------

사용권자산(주1)	148,948,521	81,024	149,029,545
-----------	-------------	--------	-------------

전기말

(단위 : 천원)

	부동산	차량운반구	자산 합계
사용권자산(주1)	156,726,092	95,509	156,821,601

(주1) 연결재무상태표의 '유형자산' 항목에 포함되었습니다.

리스에 대한 양적 정보 공시_재무상태표

당분기말

(단위 : 천원)

		공시금액
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시		
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시	유동 리스부채	66,431,370
	비유동 리스부채	119,895,515
	리스부채 합계	186,326,885
	리스부채를 포함하는 재무상태표 항목에 대한 기술	기타유동금융부채 및 기타비유동금융부채
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시		
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시	유동 리스채권	9,800,808
	비유동 리스채권	22,720,400
	리스채권 합계	32,521,208
	리스채권을 포함하는 재무상태표 항목에 대한 기술	기타유동금융자산 및 기타비유동금융자산

전기말

(단위 : 천원)

		공시금액
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시		
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시	유동 리스부채	65,749,996
	비유동 리스부채	131,011,524
	리스부채 합계	196,761,520
	리스부채를 포함하는 재무상태표 항목에 대한 기술	기타유동금융부채 및 기타비유동금융부채
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시		
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시	유동 리스채권	11,164,683
	비유동 리스채권	24,086,343
	리스채권 합계	35,251,026
	리스채권을 포함하는 재무상태표 항목에 대한 기술	기타유동금융자산 및 기타비유동금융자산

한편, 리스와 관련하여 연결포괄손익계산서에 인식된 금액 및 리스의 총 현금유출은 다음과 같습니다.

리스에 대한 양적 정보 공시_손익계산서

당분기

(단위 : 천원)

		공시금액
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시_손익계산서		
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시_손익계산서	감가상각비, 사용권자산, 부동산	13,688,603
	감가상각비, 사용권자산, 차량운반구	14,485
	리스부채에 대한 이자비용	2,062,507
	인식 면제 규정이 적용된 단기리스에 관련되는 비용	109,324
	인식 면제 규정이 적용된 소액자산 리스에 관련되는 비용	122,349
	리스 현금유출	18,672,813
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시_손익계산서		

리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시_손익계산서	사용권자산의 전대리스에서 생기는 수익	6,136
	금융리스 순투자의 금융수익	396,008

전분기

(단위 : 천원)

		공시금액
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시_손익계산서		
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시_손익계산서	감가상각비, 사용권자산, 부동산	11,865,382
	감가상각비, 사용권자산, 차량운반구	14,485
	리스부채에 대한 이자비용	1,940,043
	인식 면제 규정이 적용된 단기리스에 관련되는 비용	405,108
	인식 면제 규정이 적용된 소액자산 리스에 관련되는 비용	59,968
	리스 현금유출	15,772,345
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시_손익계산서		
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시_손익계산서	사용권자산의 전대리스에서 생기는 수익	3,159
	금융리스 순투자의 금융수익	508,537

8. 무형자산 (연결)

당분기 및 전분기 중 연결회사의 무형자산의 변동내용은 다음과 같습니다.

무형자산 및 영업권의 변동내역에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

	무형자산 및 영업권					무형자산 및 영업권 합계
	영업권	영업권 이외의 무형자산				
		소프트웨어	산업재산권	회원권	기타무형자산	
기초의 무형자산 및 영업권	352,234,984	5,682,623	538,165	1,200,083	248,126,009	607,781,864
취득, 영업권 이외의 무형자산	0	265,323	0	0	2,718,698	2,984,021
처분, 무형자산 및 영업권	0	0	0	0	(1,448)	(1,448)
무형자산상각비	0	(695,370)	(67,422)	(17,359)	(4,394,230)	(5,174,381)
당기손익으로 인식된 손상차손, 무형자산 및 영업권	0	0	0	0	0	0
대체에 따른 증가(감소), 무형자산 및 영업권	0	0	47,157	0	108,704	155,861
순외환차이에 의한 증가(감소), 무형자산 및 영업권	13,048,804	26,361	0	0	9,425,422	22,500,587
기말 무형자산 및 영업권	365,283,788	5,278,937	517,900	1,182,724	255,983,155	628,246,504

전분기

(단위 : 천원)

	무형자산 및 영업권					무형자산 및 영업권 합계
	영업권	영업권 이외의 무형자산				
		소프트웨어	산업재산권	회원권	기타무형자산	
기초의 무형자산 및 영업권	530,404,992	7,430,402	677,568	1,269,517	327,955,000	867,737,479
취득, 영업권 이외의 무형자산	0	190,151	1,922	0	31,544	223,617
처분, 무형자산 및 영업권	0	0	0	0	0	0
무형자산상각비	0	(690,759)	(68,347)	(17,358)	(7,181,933)	(7,958,397)
당기손익으로 인식된 손상차손, 무형자산 및 영업권	0	0	0	0	(12,869)	(12,869)
대체에 따른 증가(감소), 무형자산 및 영업권	0	110,321	29,543	0	(45,357)	94,507
순외환차이에 의한 증가(감소), 무형자산 및 영업권	14,579,519	29,529	0	0	9,333,945	23,942,993
기말 무형자산 및 영업권	544,984,511	7,069,644	640,686	1,252,159	330,080,330	884,027,330

무형자산의 대체와 관련한 세부사항

당분기

(단위 : 천원)

	산업재산권	기타무형자산	소프트웨어	무형자산 및 영업권 합계
장기선급금과의 대체에 따른 증가(감소), 무형자산	47,157	108,704	0	155,861

전분기

(단위 : 천원)

	산업재산권	기타무형자산	소프트웨어	무형자산 및 영업권 합계
장기선급금과의 대체에 따른 증가(감소), 무형자산	29,543	(45,357)	110,321	94,507

9. 투자부동산 (연결)

당분기 및 전분기 중 연결회사의 투자부동산의 변동 내역은 다음과 같습니다.

투자부동산의 변동에 대한 조정

당분기

(단위 : 천원)

	측정 전체		측정 전체 합계
	취득원가		
	투자부동산		
	취득 완료 투자부동산		
	토지	건물	
기초 투자부동산	476,977,673	67,505,360	544,483,033
취득, 투자부동산	6,493,190	2,399,186	8,892,376
감가상각비, 투자부동산	0	(441,169)	(441,169)
유형자산 건물로 대체	0	0	0
건설 혹은 개발 중인 투자부동산으로부터의 대체	1,046,681	387,129	1,433,810
기말 투자부동산	484,517,544	69,850,506	554,368,050

전분기

(단위 : 천원)

	측정 전체		측정 전체 합계
	취득원가		
	투자부동산		
	취득 완료 투자부동산		
	토지	건물	
기초 투자부동산	173,699,223	28,474,037	202,173,260
취득, 투자부동산	67,765,620	2,395,502	70,161,122
감가상각비, 투자부동산	0	(173,040)	(173,040)
유형자산 건물로 대체	0	(2,932,819)	(2,932,819)
건설 혹은 개발 중인 투자부동산으로부터의 대체	0	0	0
기말 투자부동산	241,464,843	27,763,680	269,228,523

10. 순확정급여부채 (연결)

(1) 당분기말 및 전기말 현재 연결회사의 순확정급여부채의 내역은 다음과 같습니다.

순확정급여부채(자산)에 대한 공시

당분기말

(단위 : 천원)

	확정급여채무의 현재가치	사외적립자산	순확정급여부채(자산) 합계
순확정급여부채(자산)	19,878,247	(2,261,406)	17,616,841

전기말

(단위 : 천원)

	확정급여채무의 현재가치	사외적립자산	순확정급여부채(자산) 합계
순확정급여부채(자산)	19,313,839	(2,232,848)	17,080,991

(2) 당분기 및 전분기 중 확정급여제도와 관련하여 연결포괄손익계산서에 인식된 손익은 다음과 같습니다.

확정급여제도와 관련하여 연결포괄손익계산서에 인식된 손익

당분기

(단위 : 천원)

	공시금액
당기근무원가, 확정급여제도	1,191,306
순이자비용(수익), 확정급여제도	126,351
퇴직급여비용, 확정급여제도	1,317,657

전분기

(단위 : 천원)

	공시금액
당기근무원가, 확정급여제도	1,137,581
순이자비용(수익), 확정급여제도	102,512
퇴직급여비용, 확정급여제도	1,240,093

(3) 확정기여제도와 관련하여 당분기 및 전분기 중 영업비용으로 인식한 금액은 다음과 같습니다.

확정기여제도와 관련하여 비용으로 인식한 금액

당분기

(단위 : 천원)

	공시금액
퇴직급여비용, 확정기여제도	4,608,342

전분기

(단위 : 천원)

	공시금액
퇴직급여비용, 확정기여제도	5,798,386

11. 총당부채 (연결)

당분기 및 전분기 중 총당부채의 변동내역은 다음과 같습니다.

기타총당부채에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

		복구총당부채	그 밖의 기타총당부채	
기타총당부채의 변동에 대한 조정				
기타총당부채의 변동에 대한 조정	기초 기타총당부채	14,039,275	0	
	기타총당부채의 변동			
	기타총당부채의 변동	설정, 기타총당부채	58,762	0
		환율차이에 의한 증가(감소), 기타총당부채	(4,754)	0
기말 기타총당부채	14,093,283	0		
기타유동총당부채		0	0	
기타비유동총당부채		14,093,283	0	

전분기

(단위 : 천원)

		복구총당부채	그 밖의 기타총당부채	
기타총당부채의 변동에 대한 조정				
기타총당부채의 변동에 대한 조정	기초 기타총당부채	13,834,890	2,902,828	
	기타총당부채의 변동			
	기타총당부채의 변동	설정, 기타총당부채	49,129	0
		환율차이에 의한 증가(감소), 기타총당부채	5,777	0
기말 기타총당부채	13,889,796	2,902,828		
기타유동총당부채		0	2,902,828	
기타비유동총당부채		13,889,796	0	

12. 우발채무와 주요 약정사항 (연결)

(1) 당분기말 현재 연결회사는 다음의 주요한 플랫폼 사업자 등과의 계약을 통해 최종사용자(End-user)에게 게임서비스를 제공하고 있습니다.

구분	계약상대방	서비스지역
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PC)	Valve Corporation	전 세계
	Epic Games, Inc.	
	Hangzhou Shunwang Technology Co., Ltd.	중국(홍콩,마카오,대만 제외)
	Qingfeng(Beijing) Technology Co.,Ltd.	
Thunder Tier One (PC)	Valve Corporation	전 세계
MOONBREAKER (PC)	Valve Corporation	전 세계
The Callisto Protocol (PC)	Valve Corporation	전 세계
	Epic Games, Inc.	
The Callisto Protocol (Console)	Skybound Interactive, LLC	
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Mobile)	Google	한국,일본,인도
	Apple	
	(주)삼성전자	한국
PUBG NEW STATE (Mobile)	Google	전 세계
	Apple	
	(주)삼성전자	
Road To Valor : Empires(Mobile)	Google	전 세계
	Apple	
	UniPin (Labuan) Limited	인도
Defense Derby(Mobile)	Google	전 세계
	Apple	
	(주)삼성전자	
Subnautica, Subnautica: Below Zero(PC)	Valve Corporation	전 세계
	Epic Games, Inc	

한편, 연결회사는 플랫폼 사업자 등을 통해 최종 사용자로부터 대가를 회수하고 있으며, 플랫폼 이용의 대가로 플랫폼 사업자에게 최종사용자로부터 발생한 매출액의 일정률을 지급하고 있습니다.

(2) 당분기말 현재 연결회사가 체결한 주요 퍼블리싱 계약은 다음과 같습니다.

게임	계약상대방	서비스지역
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Console)	Microsoft Corporation	전 세계
	Sony Interactive Entertainment LLC	
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PC)	(주)카카오게임즈	한국
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Mobile)	Tencent Technology (Shenzhen) Company Limited	중국

	Proxima Beta Pte.Limited	전 세계
The Callisto Protocol (Console)	Microsoft Corporation	전 세계
	Sony Interactive Entertainment LLC	
Subnautica, Subnautica: Below Zero(Console)	Microsoft Corporation	전 세계
	Sony Interactive Entertainment LLC	
	Nintendo Co., Ltd.	
	Bandai Namco Entertainment America INC.	

(3) 당분기말 현재 연결회사가 체결한 주요 기타계약은 아래와 같습니다.

게임	계약상대방	서비스지역
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	Guangzhou Huya Information Technology Ltd	중국
	Wuhan Ouyue Online TV Co., Ltd	
	SHANGHAI KUANYU DIGITAL TECHNOLOGY CO., LTD.	

(4) 연결회사는 게임 구동에 필요한 "언리얼 엔진(Unreal Engine)"과 관련하여 Epic Games Commerce GmbH과 라이선스 계약을 체결하고 매출의 일정 비율에 해당하는 금액을 지급하고 있습니다.

(5) 당분기말 현재 연결회사의 계류중인 소송사건은 다음과 같습니다.

소송사건에 대한 공시

	법적소송우발부채
의무의 성격에 대한 기술, 우발부채	계류중인 소송사건으로 당분기말 현재 연결회사가 피소된 소송사건은 6건(주식매수선택권 관련 손해배상, 인도 서비스 관련 소송, 인센티브 관련 소송, 납품 거절 관련 소송, 성차별 관련 소송, 계정차단 해제 소송)이 있으며, 연결회사가 제소한 소송사건 4건(저작권 관련 소송 등)이 있습니다.
우발부채의 측정된 재무적 영향의 추정금액에 대한 설명	연결회사의 경영진은 동 소송사건의 결과가 연결회사의 연결재무제표에 중요한 영향을 미치지 아니할 것으로 예상하고 있습니다.
우발부채의 추정재무영향	0
유출될 경제적효익의 금액과 시기에 대한 불확실성 정도, 우발부채	당분기말 현재 소송의 결과를 합리적으로 예측할 수 없습니다.

(6) 당분기말 현재 연결회사가 제공받고 있는 지급보증은 다음과 같습니다.

제공받은 지급보증

(단위 : 백만원)

	서울보증보험주식회사	Citibank N.A	Royal Bank of Canada
지급보증에 대한 기술	직장어린이집의 설치비지원금 반환 등과 관련	사무실 임차료 지급과 관련	사무실 임차료 지급과 관련
제공받은 지급보증액	4,083		
제공받은 지급보증액, 외화금액		USD 2,090천	CAD 115천

(7) 당분기말 현재 연결회사가 제공한 지급보증 및 담보 내역은 다음과 같습니다.

지급보증 및 담보에 대한 공시

	우발부채		
	보증 관련 우발부채		
	지급보증		
	지급보증1	지급보증2	지급보증3
의무의 성격에 대한 기술, 우발부채	임차료 관련 지급보증	임차료 관련 지급보증	임차료 관련 지급보증
채권자	Sunset Building Company, LLC	2121 Park Place Fee Owner CA, LLC	25 WEST MAIN OFFICE LLC
우발부채의 추정재무영향, 외화금액	USD 2,280,000	USD 294,538	USD 1,415,654

(8) 당분기말 현재 담보로 제공한 금융상품과 담보로 제공받은 금융상품의 내역은 다음과 같습니다.

담보제공자산

(단위 : 백만원)

	금융상품1	금융상품2	금융상품3
사용이 제한된 금융자산	7,366		350
사용이 제한된 금융자산, 외화금액		CAD 115천	CAD 70천
사용이 제한된 금융자산에 대한 설명	그레이트판교의 전대임차인으로부터의 임대보증금과 관련	임차료 지급보증과 관련	법인카드와 관련

담보로 제공받은 금융상품

(단위 : 백만원)

	금융상품
담보로 제공받은 금융상품	4,800
담보로 제공받은 금융상품에 대한 설명	매수한 부동산의 승계된 임차인이 연결회사에게 청구 가능성이 있는 위약금과 관련

(9) 연결회사는 연결회사의 장기적 성장에 기여할 수 있는 핵심 개발자 등의 임직원들에게 영업성과에 비례한 성과보상인센티브를 지급하는 약정을 체결하고 있습니다.

(10) 당분기말 현재 연결회사는 스마트 케이앤비 부스터 펀드 등에 대하여 약정에 따른 추가출자의 무가 존재합니다. 연결회사는 추후 캐피탈콜(Capital Call)방식으로 다음과 같은 추가 잔여약정금액을 출자할 예정입니다.

추가출자의무에 대한 공시

(단위 : 백만원)

	약정에 따른 추가출자의무
추가 잔여약정금액	133,730
추가 잔여약정금액, USD	USD 39,715천
추가 잔여약정금액, EUR	EUR 250천
추가 잔여약정금액, INR	INR 94백만

(11) 연결회사는 2021년 6월 25일에 종속기업인 ㈜평스플로우의 상환전환우선주 및 보통주 지분 인수 계약과 관련하여 기존 주주들과 주주간 계약을 체결하였습니다. 계약의 주요 내용은 다음과 같습니다.

구분	내용
풋옵션	기존 주주는 매각시한까지 기업공개가 완료되지 않거나 기존 주주가 보유하고 있는 주식의 50% 이상을 제3자에게 매도하지 못한 경우 매각시한 만료일로부터 3개월 이내 잔여 주식 전체의 매입을 요구할 수 있는 풋옵션 약정을 보유하고 있습니다.
콜옵션	연결회사는 풋옵션 행사기간 중 기존 주주가 보유하는 주식 전체에 대하여 풋옵션 행사금액의 120%에 해당하는 금액으로 매각을 요청할 수 있는 콜옵션 약정을 보유하고 있습니다.
기타	- 기존 주주는 처분제한기간 내 사전 서면동의가 없는 한 주식의 매각, 양도, 담보설정 등 기타 처분행위를 할 수 없습니다.
	- 연결회사는 기존 주주들이 사전 서명동의를 얻은 경우 혹은 처분제한기간 만료 이후에도 기존 주주가 보유한 주식의 전부 또는 일부에 대하여 우선 매수할 수 있는 권리를 보유하고 있습니다.

(12) 연결회사는 2022년 11월 23일에 종속기업인 Neon Giant AB의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약과 관련하여 기존 주주(주식선택권을 보유한 종업원 포함)들과 주주간 계약을 체결하였습니다. 계약의 주요 내용은 다음과 같습니다.

구분	내용
Drag Along Right	계약 체결 후 2년 후 연결회사가 보유지분 전체를 제3자에게 매각하는 경우, 다른 주주들도 동반매각에 참여하도록 요구할 수 있습니다.
Tag Along Right	계약 체결 후 5년 후 한 명 이상의 주주가 피투자회사 지분의 60%를 매각하고자 하는 경우, 다른 주주들은 보유한 지분을 동일한 가격으로 매각에 참여할 수 있는 권리를 보유하고 있습니다.
풋옵션 및 콜옵션	주식선택권을 보유한 종업원은 가득 완료 및 행사 후 지분의 50%의 수량에 대해, 본 건 인수시의 주당인수가격으로 매각할 수 있는 풋옵션을 보유하고 있으며 연결회사는 같은 조건으로 매입할 수 있는 콜옵션을 보유하고 있습니다.
풋옵션	1차 풋옵션 : 기존주주는 보유주식의 50%까지 특정 게임 출시 후 1년간의 성과 지표에 특정 배수를 적용한 가치로 매각할 수 있는 풋옵션을 보유하고 있습니다.
	2차 풋옵션 : 1차 풋옵션 행사 후 남은 잔량의 주식에 대해 2023년에서 2029년까지의 성과지표 중 12개월의 최대치에 특정배수를 적용한 가치로 매각할 수 있는 풋옵션을 보유하고 있습니다.
콜옵션	2차 풋옵션 종료 후 연결회사는 기존 주주의 주식을 매년의 성과지표에 특정배수를 적용한 가치로 매입할 수 있는 콜옵션을 보유하고 있습니다.
백업콜옵션	기존 주주가 자발적 퇴사 또는 정당한 사유로 퇴사하는 경우, 상기 풋옵션은 소멸되며, 연결회사는 본 건 백업콜옵션 행사 전 12개월의 성과지표에 특정배수를 적용한 가치로 기존주주의 지분을 매입할 수 있는 콜옵션을 보유하고 있습니다.

(13) 연결회사는 관계기업인 미래에셋맵스일반사모부동산투자신탁 66호('펀드')가 서울시 성동구 성수동2가 333-16 외 4필지에 개발 예정인 업무시설 및 근린생활시설에 대하여, 동 펀드의 집합투자업자와 향후 준공 완료 시점부터 10년간 임차하는 책임임차와 특정시점에 감정평가가격으로 우선매수할 수 있는 권리를 포함한 업무협약을 체결하고 있습니다.

(14) 연결회사는 공동기업인 OVERDARE, Inc.에 대하여 합작투자계약상, 만장일치가 요구되는 결의사항 중 일부에 대해 교착상태가 발생하여 협의 기간내 합의에 이르지 못할 경우, 연결회사의 선택으로 공동참여자가 소유한 공동기업의 주식을 공정시장 가격으로 양수할 수 있습니다.

13. 자본 (연결)

(1) 자본금

당분기말 및 전기말 현재 자본금에 관련된 사항은 다음과 같습니다.

주식의 분류에 대한 공시

당분기말 (단위 : 원)

	보통주
발행할 주식의 총수 (단위:주)	300,000,000
1주당 액면금액	100
발행한 주식의 수 : (단위:주)	48,364,493

전기말 (단위 : 원)

	보통주
발행할 주식의 총수 (단위:주)	300,000,000
1주당 액면금액	100
발행한 주식의 수 : (단위:주)	48,362,743

(2) 자본금 및 자본잉여금의 변동내역

당분기 및 전분기 중 자본금 및 자본잉여금의 변동내역은 다음과 같습니다.

자본금 및 자본잉여금의 변동내역

당분기 (단위 : 천원)

	자본			
	지배기업의 소유주에게 귀속되는 지분			
	자본금(주1)	자본잉여금		
주식발행초과금		기타자본잉여금	자기주식처분이익	
기초자본	4,923,729	1,442,097,916	20,272,861	9,663,414
주식기준보상거래	175	475,843	568,885	0
비지배지분과의 거래	0	0	(1,624,273)	0
종속기업 유상증자	0	0	0	0
기말 자본	4,923,904	1,442,573,759	19,217,473	9,663,414

전분기 (단위 : 천원)

	자본			
	지배기업의 소유주에게 귀속되는 지분			
	자본금(주1)	자본잉여금		
주식발행초과금		기타자본잉여금	자기주식처분이익	
기초자본	4,908,155	1,423,290,184	18,861,571	6,452,617
주식기준보상거래	15,574	18,807,732	0	0
비지배지분과의 거래	0	0	0	0
종속기업 유상증자	0	0	289,948	0

기말 자본	4,923,729	1,442,097,916	19,151,519	6,452,617
-------	-----------	---------------	------------	-----------

(주1) 발행주식 액면 총액은 4,836,449천원으로 이익소각으로 인하여 납입자본금과 상이합니다.

(3) 기타자본

당분기말 및 전기말 현재 기타자본의 구성내역은 다음과 같습니다.

기타자본

당분기말 (단위 : 천원)

	공시금액
자기주식(주1)	(18,066,256)
주식선택권(주석14)	54,149,305
기타자본조정	47,444,118
기타포괄손익-공정가치 측정금융자산 평가손익	(12,061,847)
순확정급여부채의 재측정요소	(2,663,431)
지분법자본변동	3,352,161
해외사업환산손익	123,364,636
기타자본구성요소	195,518,686

전기말

(단위 : 천원)

	공시금액
자기주식(주1)	0
주식선택권(주석14)	49,885,811
기타자본조정	47,444,118
기타포괄손익-공정가치 측정금융자산 평가손익	(5,927,608)
순확정급여부채의 재측정요소	(2,677,751)
지분법자본변동	(305,370)
해외사업환산손익	94,091,310
기타자본구성요소	182,510,510

(주1) 취득원가가 0원인 자기주식이 포함되어 있습니다.

14. 주식기준보상 (연결)

당분기말 현재 주식기준보상 약정내역은 다음과 같습니다.

(1) 주식선택권(크래프톤/띵스플로우/Neon Giant AB)

주식기준보상액의 조정에 대한 공시

(단위: 원)

	주식기준보상액																				
	주식선택권																				
	크래프톤(주1)																				
	제19회-2차	제19회-3차	제23회차	제24회차	제25회차	제26회차	제27회차	제28회차	제29회차	제30회-2차	제3회-3차	제4회-1차	제4회-2차	제4회-3차	제4회-4차	제3회	제4회	제5회	제6회	제7회	제8회
주식기준보상액의 결정방식에 대한 기술	주식결제형	주식결제형	현금결제형	현금결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형	현금결제형	현금결제형	주식결제형	주식결제형										
주식기준보상액의 부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원
주식기준보상액의 부여일	2017년 10월 20일	2017년 10월 20일	2020년 11월 5일	2020년 11월 5일	2021년 3월 31일	2021년 3월 31일	2022년 3월 31일	2023년 3월 28일	2024년 3월 26일	2020년 11월 1일	2020년 11월 1일	2023년 6월 14일	2023년 6월 14일	2023년 6월 14일	2021년 1월 4일	2021년 5월 31일	2022년 8월 24일	2022년 11월 1일	2023년 5월 2일	2023년 12월 20일	
주식기준보상액에 따라 부여된 금품성품의 수량 (단위:주)	354,375	303,750	50,000	650,000	178,750	2,500	60,000	100,000	80,000	500	320	1,815	1,265	300	2,326	300	500	150	1,500	850	1,200
기초 주식기준보상액 중 존속하는 주식선택권의 수량 (단위:주)	14,495	153,750	50,000	650,000	128,412	2,500	60,000	100,000	0	500	130	1,169	870	165	2,326	300	500	150	1,500	850	1,200
주식기준보상액에 따라 부여된 주식선택권의 수량 (단위:주)	0	0	0	0	0	0	0	0	80,000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
주식기준보상액에 따라 행사된 주식선택권의 수량 (단위:주)	0	0	0	0	1,750	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
주식기준보상액에 따라 풀수된 주식선택권의 수량 (단위:주)	0	0	0	0	6,912	0	0	0	0	0	0	20	20	0	0	0	0	0	0	0	0
기말 주식기준보상액 중 존속하는 주식선택권의 수량 (단위:주)	14,495	153,750	50,000	650,000	119,750	2,500	60,000	100,000	80,000	500	130	1,149	850	165	2,326	300	500	150	1,500	850	1,200
존속하는 주식선택권의 행사가격	1,452	1,452	144,000	144,000	190,000	190,000	279,310	172,270	231,800	99,174	99,174	313,162	313,162	313,162	313,162						
존속하는 주식선택권의 행사가격, 원형															1SEK	1SEK	1SEK	1SEK	1SEK	1SEK	1SEK
주식기준보상액의 기각조건에 대한 기술	기각시점까지 계속근무	기각시점까지 계속근무	기각시점까지 계속근무	상장 후 목표 기준주가 도달	기각시점까지 계속근무	기각시점까지 계속근무	기각시점까지 계속근무	기각시점까지 계속근무 / 목표시가 충족 도달	기각시점까지 계속근무 / 목표시가 충족 도달	기각시점까지 계속근무	기각시점까지 계속근무										
주식기준보상액의 기각시점	2020년 10월 20일	2021년 10월 20일	2022년 11월 5일	2022년 11월 5일 (35%)	2023년 3월 31일(35%)	2023년 3월 31일(70%)	2025년 3월 31일(35%)	2024년 3월 31일(35%)	2024년 3월 31일(30%)	2023년 1월 1일	2023년 6월 14일	2025년 6월 14일	2026년 6월 14일	2027년 6월 14일	2028년 6월 14일	2024년 1월 4일	2024년 5월 31일	2025년 8월 24일	2025년 11월 1일	2026년 5월 2일	2026년 12월 20일
주식기준보상액에 따라 부여된 주식선택권의 최종만기일에 대한 기술	2026년 10월 19일	2026년 10월 19일	2032년 11월 4일	2032년 11월 4일	2028년 3월 30일	30일(70%)	2029년 3월 30일	2033년 3월 27일	2034년 3월 25일	2025년 1월 1일	2025년 6월 14일	2030년 6월 14일	2031년 6월 14일	2032년 6월 14일	2033년 6월 14일	2026년 1월 4일	2026년 5월 31일	2027년 8월 24일	2027년 11월 1일	2028년 5월 2일	2028년 12월 20일

(주1) 지배기업은 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 액면분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다. 이에 따라 주식선택권의 수량 및 행사가격을 조정하였습니다.

(2) 성과보상계약

크래프톤 성과보상계약의 조건에 대한 공시

(단위: 원)

주식기분보상약정		성과보상계약												
크래프톤(주1)(주2)		크래프톤(주1)(주2)												
		제2회차	제3회-1차	제3회-2차	제4회-1차	제4회-2차	제5회-1차	제5회-2차	제6회-1차	제6회-2차	제7회차	제8회차	제9회차	제13회-1차
주식기분보상약정의 부여일		2017년 10월 31일	2017년 12월 22일	2018년 2월 1일	2018년 3월 31일	2018년 3월 31일	2018년 6월 30일	2018년 6월 30일	2018년 8월 1일	2018년 8월 1일	2018년 8월 31일	2018년 9월 30일	2018년 11월 12일	2020년 1월 2일
주식기분보상약정의 부여방법		주가연계 현금보상	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상	주가연계 현금보상							
주식기분보상약정에 따라 부여된 금		23,063	26,188	3,750	56,500	48,250	6,250	7,500	55,725	5,000	25,000	6,250	7,500	6,500
필요되는 수량 (단위:개)														
거발 주식기분보상약정 중 존속하는 성과보상계약의 수량 (단위:개)		1,500	6,540	1,125	16,750	10,500	1,500	7,500	43,725	1,500	2,500	4,500	2,250	2,500
존속하는 성과보상계약의 행사가격		1,452	1,452	1,452	14,000	44,000	14,000	58,000	44,000	58,000	44,000	44,000	78,000	1,452
주식기분보상약정의 기속조건에 대한 기속		가득시점까지 계속근	가득시점까지 계속근	가득시점까지 계속근	가득시점까지 계속근	가득시점까지 계속근	가득시점까지 계속근							
기속		무	무	무	무	무	무	무	무	무	무	무	무	무
주식기분보상약정의 결재방식에 대한 기속		현금	현금	현금	현금	현금	현금							
기속		무	무	무	무	무	무	무	무	무	무	무	무	무
주식기분보상약정의 기속시점		부여일로부터 2년 (35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년 (20%), 3년(30%), 4년(30%), 5년(30%)	부여일로부터 2년 (35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년 (35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년 (35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년 (35%), 3년(35%), 4년(30%)	2020년 12월 23일 (54%), 2021년 12월 23일(46%)						
주식기분보상약정에 따라 부여된 성과보상계약의 최종연기에 대한 기속		가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년	가득시점으로부터 4년							

(주1) 지배기업은 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 액면분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다. 이에 따라 주가연계 현금보상의 수량 및 행사가격을 조정하였습니다.

(주2) 연결회사가 임직원에게 부여한 성과보상 계약내용에 따라 연결회사의 상장 이후에는 행사시점의 주가에 연계하여 보상이 이루어지도록 변경되었습니다.

(3) 양도제한조건부주식

크래프톤 양도제한조건부주식의 조건에 대한 공시

(단위: 원)

주식기분보상약정		양도제한조건부주식												
크래프톤		크래프톤												
		제1회차	제2-4회차	제3회차	제4-1회차	제4-1회차	제4-2회차	제4-3회차	제4-3회차 (시정양도 조건 추가)	제6회차	제7-1회차	제7-2회차	제8회차	제9회차
주식기분보상약정의 부여일		2022년 4월 1일	2022년 4월 1일	2022년 5월 2일	2022년 6월 1일	2023년 1월 1일	2023년 6월 1일	2023년 6월 1일	2023년 7월 1일	2023년 12월 15일				
주식기분보상약정의 부여방법		주식결재형	현금결재형	주식결재형	주식결재형	현금결재형	현금결재형	주식결재형	주식결재형	현금결재형	주식결재형	현금결재형	현금결재형	주식결재형
주식기분보상약정에 따라 부여된 금융상품의 수량 (단위:주)		1,000	6,500	1,000	32,750	2,750	6,900	27,000	18,000	2,000	80,850	23,810	2,500	5,000
거발 주식기분보상약정 중 존속하는 양도제한조건부주식의 수량 (단위:주)		650	1,950	650	18,155	1,794	2,801	16,770	17,200	1,300	77,110	10,010	2,500	5,000
존속하는 양도제한조건부주식의 행사가격		0	190,000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
주식기분보상약정의 기속조건에 대한 기속		가득시점까지 계속근	가득시점까지 계속근	가득시점까지 계속근	가득시점까지 계속근	가득시점까지 계속근	가득시점까지 계속근							
기속		무	무	무	무	무	무	무	무/ 목표기준주가 도달	무	무	무	무	무
주식기분보상약정의 결재방식에 대한 기속		주식	현금	주식	주식	현금	현금	주식	주식	현금	주식	현금	현금	주식

주식기준보상약정의 기록시점	부여일로부터 1년 (35%), 2년 (35%)	부여일로부터 1년 (35%), 2년(35%)	계속근무기간 종속 일 목표기준주가 도달 시 결	2023년 10월 10일 (35%) 2024년 10월 10일 (35%) 2025년 10월 10일 (30%)	부여일로부터 1년 (35%), 2년 (35%)	부여일로부터 1년 (35%), 2년 (35%)	2024년 6월 1일 (35%) 2025년 6월 1일 (35%) 2026년 6월 1일 (30%)	부여일로부터 1년 (35%), 2년 (35%)						
	3년 (30%)	3년(30%)			3년 (30%)	3년 (30%)		3년 (30%)						
주식기준보상약정에 따라 부여된 양도제한조 전부주식의 최장만기에 대한 기준	-	-	-	-	-	-	-	부여일로부터 3년 (35%), 4년(35%), 5년(30%)						

(4) 당분기말 현재 행사가능한 주식선택권 등의 내역은 다음과 같습니다.

행사가능한 주식선택권 및 성과보상계약과 가중평균행사가격

(단위 : 원)

	크래프톤	명스플로우	Neon Giant AB
주식기준보상약정 중 행사할 수 있는 주식선택권의 수량 (단위:주)	310,570	630	300
주식기준보상약정 중 행사가능한 주식선택권의 가중평균행사가격	88,713	99,174	
주식기준보상약정 중 행사가능한 주식선택권의 가중평균행사가격, 외화			1SEK
주식기준보상약정 중 행사할 수 있는 성과보상계약의 수량 (단위:개)	102,390		
주식기준보상약정 중 행사가능한 성과보상계약의 가중평균행사가격	35,783		

(5) 당분기 및 전분기 중 발생한 연결회사의 종업원에게 부여된 주식기준보상과 관련한 보상원가의 내역은 다음과 같습니다.

종업원에게 부여된 주식선택권 및 성과보상계약과 관련한 보상원가의 내역에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

	공시금액
종업원 주식기준보상거래로부터의 비용	42,127,792

전분기

(단위 : 천원)

	공시금액
종업원 주식기준보상거래로부터의 비용	10,043,479

15. 고객과의 계약에서 생기는 수익 (연결)

(1) 연결회사가 수익으로 인식한 금액은 다음과 같습니다.

수익에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

	공시금액
고객과의 계약에서 생기는 수익	664,660,517
기타 원천으로부터의 수익	1,248,230
수익(매출액)	665,908,747

전분기

(단위 : 천원)

	공시금액
고객과의 계약에서 생기는 수익	538,640,312
기타 원천으로부터의 수익	57,238
수익(매출액)	538,697,550

(2) 연결회사는 다음의 주요 서비스에서 재화나 용역을 기간에 걸쳐 이전하거나 한 시점에 이전함으로써 고객과의 계약에서 생기는 수익을 창출합니다.

고객과의 계약에서 생기는 수익의 구분에 대한 공시, 부문

당분기

(단위 : 천원)

	PC	모바일	콘솔	기타	부문 합계
고객과의 계약에서 생기는 수익	243,685,117	402,291,435	11,472,702	7,211,263	664,660,517

전분기

(단위 : 천원)

	PC	모바일	콘솔	기타	부문 합계
고객과의 계약에서 생기는 수익	178,499,791	348,188,960	7,236,121	4,715,440	538,640,312

고객과의 계약에서 생기는 수익의 구분에 대한 공시, 재화나 용역의 이전 시기

당분기

(단위 : 천원)

	기간에 걸쳐 이전하는 재화나 서비스	한 시점에 이전하는 재화나 서비스	재화나 용역의 이전 시기 합계
고객과의 계약에서 생기는 수익	649,089,802	15,570,715	664,660,517

전분기

(단위 : 천원)

	기간에 걸쳐 이전하는 재화나 서비스	한 시점에 이전하는 재화나 서비스	재화나 용역의 이전 시기 합계
고객과의 계약에서 생기는 수익	524,391,021	14,249,291	538,640,312

(3) 고객과의 계약에서 생기는 수익의 발생 국가를 기준으로 한 지역별 수익현황은 다음과 같습니다

지역별 수익현황

당분기

(단위 : 천원)

	아시아	대한민국	아메리카/유럽	기타 국가	지역 합계
고객과의 계약에서 생기는 수익	565,022,334	35,704,620	59,115,800	4,817,763	664,660,517
고객과의 계약에서 생기는 수익에 대한 비율	0.8501	0.0537	0.0889	0.0073	1.0000

전분기

(단위 : 천원)

	아시아	대한민국	아메리카/유럽	기타 국가	지역 합계
고객과의 계약에서 생기는 수익	464,495,255	28,222,124	41,679,985	4,242,948	538,640,312
고객과의 계약에서 생기는 수익에 대한 비율	0.8623	0.0524	0.0774	0.0079	1.0000

16. 영업비용 (연결)

당분기 및 전분기 중 영업비용의 내용은 다음과 같습니다.

영업비용

당분기

(단위 : 천원)

	공시금액
앱수수료/매출원가	85,885,100
급여 및 상여	94,976,515
퇴직급여	5,925,999
복리후생비	20,527,238
여비교통비	1,931,878
감가상각비	20,252,276
감가상각비, 투자부동산	441,169
무형자산상각비	5,174,381
보험료	1,160,416
소모품비	311,136
지급수수료	61,297,895
광고선전비	12,409,882
주식보상비용	42,127,792
대손상각비(대손충당금환입)	(275,989)
기타판매비와관리비	3,262,210
영업비용	355,407,898

전분기

(단위 : 천원)

	공시금액
앱수수료/매출원가	46,737,391
급여 및 상여	76,279,636
퇴직급여	7,038,479
복리후생비	17,503,330
여비교통비	1,141,430
감가상각비	17,841,156
감가상각비, 투자부동산	173,040
무형자산상각비	7,958,398
보험료	2,068,869
소모품비	332,771
지급수수료	61,564,323
광고선전비	5,082,906
주식보상비용	10,043,479
대손상각비(대손충당금환입)	(1,844,651)
기타판매비와관리비	3,777,768

영업비용	255,698,325
------	-------------

17. 법인세 비용 (연결)

법인세비용은 당분기 법인세비용에서 과거기간 당기법인세에 대하여 당분기에 인식한 조정사항, 일시적차이의 발생과 소멸로 인한 이연법인세비용 및 당기손익 이외로 인식되는 항목과 관련된 법인세비용을 조정하여 산출하였습니다. 당분기 및 전분기 중 법인세비용의 유효세율은 다음과 같습니다.

법인세비용의 유효세율

당분기

	공시금액
유효세율	0.2508

전분기

	공시금액
유효세율	0.2627

필라2 법인세

(단위 : 백만원)

	공시금액
필라2 법인세와 관련되는 당기법인세비용(수익)	52
필라2 법인세와 관련되는 이연법인세 자산, 부채의 인식 및 공시에 대한 예외 규정을 적용하였다는 사실에 대한 기술	연결회사는 필라2 법인세의 적용 대상으로 미국에서 사업을 영위하는 종속기업 Krafton Americas, Inc., Striking Distance Studios, Inc. 등으로 인해 지배기업이 필라2 법인세를 추가 부담할 예정이며, 이연법인세의 인식 및 공시는 예외규정을 적용하였습니다. 이로 인해 당분기에 인식한 법인세비용은 52백만원입니다.

18. 주당손익 (연결)

(1) 기본주당이익

기본주당이익은 연결회사의 보통주분기순이익을 연결회사가 매입하여 자기주식으로 보유하고 있는 보통주를 제외한 당분기의 가중평균 유통보통주식수로 나누어 산정했습니다.

주당이익

당분기 (단위 : 원)

		보통주
기본주당이익		
기본주당이익	지배주주 보통주분기순이익	349,991,703,382
	가중평균유통보통주식수 (단위:주)	46,210,515
	기본주당순이익	7,574

전분기

(단위 : 원)

		보통주
기본주당이익		
기본주당이익	지배주주 보통주분기순이익	267,455,956,324
	가중평균유통보통주식수 (단위:주)	47,047,506
	기본주당순이익	5,685

(2) 희석주당이익

희석주당이익은 모든 희석성 잠재적보통주가 보통주로 전환된다고 가정하여 조정한 가중평균 유통 보통주식수를 적용하여 산정하고 있습니다. 연결회사가 보유하고 있는희석성 잠재적보통주로는 주식선택권(양도제한조건부주식 포함)이 있습니다. 주식선택권으로 인한 주식수는 주식선택권에 부가된 권리 행사의 금전적 가치에 기초하여 공정가치(회계기간의 평균시장가격)로 취득했을 때 얻게 될 주식수를 계산하고 동 주식수와 주식선택권이 행사된 것으로 가정할 경우 발행될 주식수를 비교하여 산정했습니다.

희석주당순이익

당분기 (단위 : 원)

		보통주
지배주주 보통주분기순이익		349,991,703,382
가중평균유통보통주식수 (단위:주)		46,210,515
주식선택권 (단위:주)		271,700
희석주당이익 산정을 위한 가중평균 유통보통주식수 (단위:주)		46,482,215
희석주당순이익		7,530

전분기

(단위 : 원)

		보통주
지배주주 보통주분기순이익		267,455,956,324
가중평균유통보통주식수 (단위:주)		47,047,506

주식선택권 (단위:주)	212,639
회석주당이익 산정을 위한 가중평균 유통보통주식수 (단위:주)	47,260,145
회석주당순이익	5,659

(3) 유통보통주식수

당분기 및 전분기 중 발행보통주식수를 유통기간으로 가중평균하여 산정한 유통보통주식수의 산출 내역은 다음과 같습니다.

가중평균보통주식 및 조정된 가중평균보통주식

당분기

		주식		주식 합계
		보통주		
		발행보통주	자기주식	
가중평균보통주식 및 조정된 가중평균보통주식				
가중평균보통주식 및 조정된 가중평균보통주식	적수 (단위:주)	4,401,151,363	(195,994,511)	4,205,156,852
	가중치 (단위:일)			91
	가중평균유통보통주식수 (단위:주)			46,210,515

전분기

		주식		주식 합계
		보통주		
		발행보통주	자기주식	
가중평균보통주식 및 조정된 가중평균보통주식				
가중평균보통주식 및 조정된 가중평균보통주식	적수 (단위:주)	4,429,487,160	(195,211,620)	4,234,275,540
	가중치 (단위:일)			90
	가중평균유통보통주식수 (단위:주)			47,047,506

19. 현금흐름표 (연결)

(1) 영업활동으로부터 창출된 현금의 내역은 다음과 같습니다.

영업으로부터 창출된 현금흐름

당분기

(단위 : 천원)

		공시금액
분기순이익		348,623,712
분기순이익조정을 위한 가감		32,436,605
분기순이익조정을 위한 가감	성과보상인센티브 조정	1,615,930
	퇴직급여 조정	1,317,656
	감가상각비에 대한 조정	20,252,276
	투자부동산감가상각비 조정	441,169
	무형자산상각비에 대한 조정	5,174,381
	주식보상비용(환입)	42,127,792
	대손상각비(환입) 조정	(275,989)
	외환손실 조정	2,169,726
	기타대손상각비(환입) 조정	(721)
	관계기업투자주식처분손실 조정	76,098
	당기손익-공정가치측정금융자산평가손실 조정	5,229,341
	당기손익-공정가치측정금융자산처분손실 조정	0
	당기손익-공정가치측정금융부채평가손실 조정	3,387,030
	파생상품손실	67,511
	유형자산처분손실 조정	253
	유형자산손상차손 조정	28,700
	무형자산손상차손 조정	0
	이자비용 조정	2,279,815
	금융보증비용 조정	0
	지분법손실 조정	11,047,133
	법인세비용 조정	116,677,629
	외환이익 조정	(37,911,367)
	당기손익-공정가치측정금융자산평가이익 조정	(42,024,936)
	당기손익-공정가치측정금융자산처분이익 조정	(89,959,525)
	파생상품이익	(94,355)
	유형자산처분이익 조정	(6,183)
	무형자산처분이익 조정	(4,520)
	이자수익에 대한 조정	(8,940,556)
	배당수익에 대한 조정	0
	관계기업투자주식처분이익	(237,625)
지분법이익 조정	0	
기타수익	(58)	
영업활동으로 인한 자산 부채의 변동		(149,302,815)
영업활동으로 인한 자산 부채의 변동	단기매출채권의 감소(증가)	(121,762,743)
	단기미수금의 감소(증가)	6,746,352
	단기선급금의 감소(증가)	(2,588,759)
	단기선급비용의 감소(증가)	2,248,993
	장기미수금의 감소(증가)	(349,725)

	장기선급금의 감소(증가)	0
	기타유동자산의 감소(증가) 조정	263,626
	외상매입금의 증가(감소)	(12,584)
	단기미지급금의 증가(감소)	6,717,571
	단기미지급비용의 증가(감소)	(49,044,100)
	단기예수금의 증가(감소)	12,152,535
	단기선수금의 증가(감소)	(1,172,665)
	단기선수수익의 증가(감소)	(2,201,012)
	장기미지급금의 증가(감소)	0
	장기미지급비용의 증가(감소)	465,447
	퇴직금의 지급	(765,751)
영업에서 창출된 현금흐름		231,757,502

전분기

(단위 : 천원)

		공시금액
분기순이익		267,225,479
분기순이익조정을 위한 가감		52,715,224
분기순이익조정을 위한 가감	성과보상인센티브 조정	1,867,864
	퇴직급여 조정	1,240,092
	감가상각비에 대한 조정	17,841,156
	투자부동산감가상각비 조정	173,040
	무형자산상각비에 대한 조정	7,958,398
	주식보상비용(환입)	10,043,478
	대손상각비(환입) 조정	(1,844,651)
	외환손실 조정	724,807
	기타대손상각비(환입) 조정	0
	관계기업투자주식처분손실 조정	0
	당기손익-공정가치측정금융자산평가손실 조정	15,398,521
	당기손익-공정가치측정금융자산처분손실 조정	16,541,227
	당기손익-공정가치측정금융부채평가손실 조정	10,299,522
	파생상품손실	0
	유형자산처분손실 조정	58,510
	유형자산손상차손 조정	0
	무형자산손상차손 조정	12,869
	이자비용 조정	1,913,796
	금융보증비용 조정	5,082
	지분법손실 조정	6,443,984
	법인세비용 조정	95,178,358
	외환이익 조정	(32,750,139)
	당기손익-공정가치측정금융자산평가이익 조정	(24,196,412)
	당기손익-공정가치측정금융자산처분이익 조정	(64,236,103)
	파생상품이익	0
	유형자산처분이익 조정	0
무형자산처분이익 조정	0	
이자수익에 대한 조정	(9,868,267)	
배당수익에 대한 조정	(1,948)	
관계기업투자주식처분이익	0	

	지분법이익 조정	(82,135)
	기타수익	(5,825)
영업활동으로 인한 자산 부채의 변동		(162,162,688)
영업활동으로 인한 자산 부채의 변동	단기매출채권의 감소(증가)	(87,100,999)
	단기미수금의 감소(증가)	1,752,766
	단기선급금의 감소(증가)	1,534,172
	단기선급비용의 감소(증가)	100,685
	장기미수금의 감소(증가)	0
	장기선급금의 감소(증가)	10,238
	기타유동자산의 감소(증가) 조정	242,000
	외상매입금의 증가(감소)	4,592
	단기미지급금의 증가(감소)	(34,875,728)
	단기미지급비용의 증가(감소)	(38,362,339)
	단기예수금의 증가(감소)	7,648,169
	단기선수금의 증가(감소)	(438,125)
	단기선수수익의 증가(감소)	(12,756,609)
	장기미지급금의 증가(감소)	17,892
	장기미지급비용의 증가(감소)	631,133
	퇴직금의 지급	(570,535)
영업에서 창출된 현금흐름		157,778,015

(2) 주요 비현금거래 내역은 다음과 같습니다.

비현금거래의 주요 내역에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

	공시금액
장기금융상품의 유동성 대체	113,312
장기대여금의 유동성 대체	6,920,961
단기대여금의 장기대여금 대체	74,368,859
건설중인자산 본계정 대체	1,988,762
사용권자산의 추가	5,079,269
리스채권의 유동성 대체	1,365,943
리스부채의 유동성대체	17,060,006
유형자산 취득 관련 미지급금 증감	100,575
무형자산 취득 관련 미지급금 증감	177,959
중속기업 취득 관련 미지급금의 증가	37,534
장기선급금의 본계정 대체	348,048
자기주식 취득 관련 미지급금의 증감	11,952,744

전분기

(단위 : 천원)

	공시금액
장기금융상품의 유동성 대체	0
장기대여금의 유동성 대체	0
단기대여금의 장기대여금 대체	0

건설중인자산 본계정 대체	1,016,256
사용권자산의 추가	201,888
리스채권의 유동성 대체	2,617,567
리스부채의 유동성대체	11,755,995
유형자산 취득 관련 미지급금 증감	401,403
무형자산 취득 관련 미지급금 증감	40,344
종속기업 취득 관련 미지급금의 증가	651,564
장기선급금의 본계정 대체	725,212
자기주식 취득 관련 미지급금의 증감	8,628,707

20. 특수관계자와의 거래 (연결)

(1) 연결회사의 특수관계자는 다음과 같습니다.

구분	당분기말	전기말
관계기업 및 공동 기업	㈜히든시퀀스	㈜히든시퀀스
	1Up Ventures, L.P	1Up Ventures, L.P
	스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드	스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드
	Nodwin Gaming Private Limited	Nodwin Gaming Private Limited
	Loco Interactive Pte Limited	Loco Interactive Pte Limited
	Nasadiya Technologies Private Limited	Nasadiya Technologies Private Limited
	미래에셋캡스일반사모부동산투자신탁 66호	미래에셋캡스일반사모부동산투자신탁 66호
	㈜서울옥션블루	㈜서울옥션블루
	㈜서울옥션엑스(*)	㈜서울옥션엑스(*)
	Tamatem Inc.	Tamatem Inc.
	Nautilus Mobile App Private Limited	Nautilus Mobile App Private Limited
	Mebigo Labs Private Limited	Mebigo Labs Private Limited
	스마트 케이앤비 부스터 펀드	스마트 케이앤비 부스터 펀드
	㈜너바나나	㈜너바나나
	1Up Ventures Fund II	1Up Ventures Fund II
	㈜퍼니스툼	㈜퍼니스툼
	ANYCAST TECHNOLOGY PRIVATE LIMITED	ANYCAST TECHNOLOGY PRIVATE LIMITED
	Talent Unlimited Online Services Private Limited	Talent Unlimited Online Services Private Limited
	Playgig, Inc.	Playgig, Inc.
	Gardens Interactive, Inc.	Gardens Interactive, Inc.
	패스트트랙아시아㈜	패스트트랙아시아㈜
	크래프톤-코나 아이피 투자조합	크래프톤-코나 아이피 투자조합
	데브-크래프톤 문화투자조합 9호	데브-크래프톤 문화투자조합 9호
	Studio Sai, Co.	Studio Sai, Co.
	㈜바운더리	㈜바운더리
	아이엠엠 인도 펀드	아이엠엠 인도 펀드
	OVERDARE, Inc.	OVERDARE, Inc.
	Red Rover Interactive Limited	-
기타 특수관계자	Chicken Dinner Industries, LLC	Chicken Dinner Industries, LLC
	㈜오버데어코리아	㈜오버데어코리아

(*) 당분기 중 ㈜엑스바이블루의 사명이 ㈜서울옥션엑스로 변경되었습니다.

(2) 당분기 및 전분기 중 특수관계자와의 중요한 거래내용은 다음과 같습니다.

특수관계자거래에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

			전체 특수관계자		전체 특수관계자 합계
			관계기업	그 밖의 특수관계자	
			㈜신한알파워투자관리부동산투자회 사	㈜너바나나	㈜오버데어코리아
특수관계자거래					

특수관계자거래	수익, 특수관계자거래					
	수익, 특수관계자거래	영업수익, 특수관계자거래	0	0	146,892	146,892
		금융수익, 특수관계자거래(주2)	0	0	0	0
	비용, 특수관계자거래(주3)					
	비용, 특수관계자거래(주3)	영업비용, 특수관계자거래	0	0	0	0
		금융비용, 특수관계자거래(주2)	0	0	0	0
유무형자산 처분, 특수관계자거래		0	0	2,164	2,164	

전분기

(단위 : 천원)

		전체 특수관계자				
		관계기업		그 밖의 특수관계자		전체 특수관계자 합계
		주신헌알파위탁관리부동산투자회사	쥬너바나나	쥬오버테어코리아		
특수관계자거래						
특수관계자거래	수익, 특수관계자거래					
	수익, 특수관계자거래	영업수익, 특수관계자거래	0	0	0	0
		금융수익, 특수관계자거래(주2)	91,217	4,741	0	95,958
	비용, 특수관계자거래(주3)					
	비용, 특수관계자거래(주3)	영업비용, 특수관계자거래	65,931	0	0	65,931
		금융비용, 특수관계자거래(주2)	602,217	0	0	602,217
유무형자산 처분, 특수관계자거래		0	0	0	0	

(주1) 당분기에 단순 구매대행 거래는 포함되지 않았습니다.

(주2) 전분기에 리스관련 손익이 포함된 금액입니다.

(주3) 전분기에 인식된 대손상각비는 없습니다.

(3) 당분기말 및 전기말 현재 특수관계자에 대한 중요한 채권·채무 잔액은 다음과 같습니다.

특수관계자거래의 채권·채무 잔액

당분기말

(단위 : 천원)

		전체 특수관계자							
		관계기업			그 밖의 특수관계자			전체 특수관계자 합계	
		Nodwin Gaming Private Limited	Loco Interactive Pte Limited	Nasadiya Technologies Private Limited	쥬너바나나 LIMITED	ANYCAST TECHNOLOGY PRIVATE LIMITED	Chicken Dinner Industries, LLC	쥬오버테어코리아	
채권, 특수관계자거래(주1)									
채권, 특수관계자거래(주1)	매출채권, 특수관계자거래	0	0	0	0	0	0	50,543	50,543
	기타채권, 특수관계자거래	0	1,346,637	1,320,878	12,500,000	0	141,308	123,604	15,432,427
채무, 특수관계자거래									
채무, 특수관계자거래	미지급금, 특수관계자거래	0	0	0	0	0	0	8,618	8,618
	기타채무, 특수관계자거래	13,468	0	0	0	0	0	0	13,468

전기말

(단위 : 천원)

		전체 특수관계자							
		관계기업			그 밖의 특수관계자			전체 특수관계자 합계	
		Nodwin Gaming Private Limited	Loco Interactive Pte Limited	Nasadiya Technologies Private Limited	쥬너바나나 LIMITED	ANYCAST TECHNOLOGY PRIVATE LIMITED	Chicken Dinner Industries, LLC	쥬오버테어코리아	
채권, 특수관계자거래(주1)									
채권, 특수관계자거래(주1)	매출채권, 특수관계자거래	0	0	0	0	0	0	50,543	50,543
	기타채권, 특수관계자거래	0	1,346,637	1,320,878	12,500,000	0	141,308	123,604	15,432,427
채무, 특수관계자거래									
채무, 특수관계자거래	미지급금, 특수관계자거래	0	0	0	0	0	0	8,618	8,618
	기타채무, 특수관계자거래	13,468	0	0	0	0	0	0	13,468

채권, 특수관계자거래(주1)									
채권, 특수관계자거래(주1)	매출채권, 특수관계자거래	0	0	0	0	0	0	53,463	53,463
	기타채권, 특수관계자거래	0	1,289,244	0	12,500.00	0	135,286	367,627	14,292,157
채무, 특수관계자거래									
채무, 특수관계자거래	미지급금, 특수관계자거래	0	0	0	0	6,446	0	274,088	280,534
	기타채무, 특수관계자거래	12,894	0	0	0	0	0	0	12,894

(주1) 채권은 대손충당금 차감전 금액이며, 채권에 대한 대손충당금은 없습니다.

(4) 당분기 및 전분기 중 특수관계자와의 중요한 자금거래 내역은 다음과 같습니다.

특수관계자와의 중요한 자금거래 내역

당분기

(단위 : 천원)

		전체 특수관계자			전체 특수관계자 합계
		관계기업			
		Nasadiya Technologies Private Limited	쑤신한알파위탁관리부동산투자회사	쑤너바나나	
자금대여 거래, 특수관계자거래					
자금대여 거래, 특수관계자거래	자금대여, 특수관계자거래	0	0	0	0
	자금회수, 특수관계자거래	0	0	0	0
리스 거래, 특수관계자거래					
리스 거래, 특수관계자거래	리스부채 상환, 특수관계자거래	0	0	0	0
	리스채권 회수, 특수관계자거래	0	0	0	0
현금출자거래					
현금출자거래	현금출자, 특수관계자거래	0	0	0	0
	전환사채 등 취득, 특수관계자거래	1,311,309	0	0	1,311,309

전분기

(단위 : 천원)

		전체 특수관계자			전체 특수관계자 합계
		관계기업			
		Nasadiya Technologies Private Limited	쑤신한알파위탁관리부동산투자회사	쑤너바나나	
자금대여 거래, 특수관계자거래					
자금대여 거래, 특수관계자거래	자금대여, 특수관계자거래	0	0	0	0
	자금회수, 특수관계자거래	0	0	640,000	640,000
리스 거래, 특수관계자거래					
리스 거래, 특수관계자거래	리스부채 상환, 특수관계자거래	0	3,017,048	0	3,017,048
	리스채권 회수, 특수관계자거래	0	0	0	0
현금출자거래					
현금출자거래	현금출자, 특수관계자거래	0	0	0	0
	전환사채 등 취득, 특수관계자거래	0	0	0	0

(5) 연결회사는 기업활동의 계획, 운영 및 통제에 대한 중요한 권한과 책임을 가진 등기임원을 주요 경영진에 포함하고 있으며, 당분기 및 전분기 중 지배기업의 주요 경영진에 대한 보상은 다음과 같습니다.

주요 경영진에 대한 보상

당분기

(단위 : 천원)

	공시금액
급여및상여	2,719,047
주식보상비용	31,460,819
퇴직급여	47,634
주요 경영진에 대한 보상	34,227,500

전분기

(단위 : 천원)

	공시금액
급여및상여	2,428,367
주식보상비용	3,784,824
퇴직급여	44,317
주요 경영진에 대한 보상	6,257,508

21. 영업부문 (연결)

(1) 연결회사는 단일의 영업부문으로 운영되고 있습니다. 최고경영의사결정자에게 보고되는 재무정보는 공시된 연결재무제표와 일치합니다.

(2) 연결회사 수익의 상세내역은 다음과 같습니다.

영업부문에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

	PC	모바일	콘솔	기타	부문 합계
수익	243,685,117	402,291,435	11,472,702	8,459,493	665,908,747

전분기

(단위 : 천원)

	PC	모바일	콘솔	기타	부문 합계
수익	178,499,791	348,188,960	7,236,121	4,772,678	538,697,550

(3) 당분기 및 전분기 중 연결회사 매출액의 10% 이상을 차지하는 주요 고객에 대한 수익은 다음과 같습니다.

주요 고객에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

	고객
	매출액의 10% 이상 고객
	주요고객(A)
수익	334,870,308

전분기

(단위 : 천원)

	고객
	매출액의 10% 이상 고객
	주요고객(A)
수익	322,788,945

22. 사업결합 (연결)

(1) 연결회사는 종속회사 Unknown Worlds Entertainment, Inc. 및 (주)5민랩을 인수하면서 인수 이후 실적에 연동하여 인수대금을 지급하는 조건부대가 계약을 체결하였으며, 다음과 같이 조건부대가를 인식하고 있습니다.

조건부대가

(단위 : 천원)

	Unknown Worlds Entertainment, Inc.	(주)5민랩
조건부대가	52,184,781	3,040,134

4. 재무제표

4-1. 재무상태표

재무상태표

제 18 기 1분기말 2024.03.31 현재

제 17 기말 2023.12.31 현재

(단위 : 원)

	제 18 기 1분기말	제 17 기말
자산		
유동자산	4,036,337,962,161	3,696,863,488,258
현금및현금성자산	641,896,466,007	511,490,896,238
유동성당기손익-공정가치측정금융자산	2,480,608,446,762	2,335,113,370,088
매출채권	839,661,317,459	693,578,020,715
기타유동금융자산	39,953,466,414	117,469,045,963
기타유동자산	34,218,265,519	39,212,155,254
비유동자산	2,744,076,955,251	2,637,208,558,662
종속기업,관계기업,공동기업투자	1,432,468,679,035	1,406,369,589,201
당기손익-공정가치측정금융자산	174,709,516,620	164,383,507,444
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	127,157,534,356	133,473,398,945
유형자산	176,369,456,138	190,373,999,412
무형자산	13,542,307,345	11,601,899,887
투자부동산	557,207,829,247	547,341,420,421
기타비유동금융자산	135,281,078,215	68,863,230,192
기타비유동자산	44,132,281,873	37,020,864,058
이연법인세자산	81,038,462,107	75,637,681,917
파생상품자산	2,169,810,315	2,142,967,185
자산총계	6,780,414,917,412	6,334,072,046,920
부채		
유동부채	602,968,203,595	488,122,995,566
기타유동금융부채	270,996,599,319	265,708,856,764
기타유동부채	93,091,555,921	85,066,524,544
당기법인세부채	238,880,048,355	137,347,614,258
비유동부채	243,555,151,218	253,912,763,868
당기손익-공정가치측정금융부채	55,224,915,672	51,837,885,373
순확정급여부채	9,951,518,976	9,600,740,854
총당부채	13,579,710,927	13,522,928,860
기타비유동금융부채	103,700,834,089	115,133,888,649
기타비유동부채	46,758,200,808	49,607,494,826

파생상품부채	14,339,970,746	14,209,825,306
부채총계	846,523,354,813	742,035,759,434
자본		
자본금	4,923,904,000	4,923,729,000
자본잉여금	2,498,389,088,685	2,497,344,361,260
기타자본	22,560,181,166	42,536,484,987
이익잉여금	3,408,018,388,748	3,047,231,712,239
자본총계	5,933,891,562,599	5,592,036,287,486
부채와자본총계	6,780,414,917,412	6,334,072,046,920

4-2. 포괄손익계산서

포괄손익계산서

제 18 기 1분기 2024.01.01 부터 2024.03.31 까지

제 17 기 1분기 2023.01.01 부터 2023.03.31 까지

(단위 : 원)

	제 18 기 1분기		제 17 기 1분기	
	3개월	누적	3개월	누적
영업수익	647,652,599,291	647,652,599,291	519,735,187,566	519,735,187,566
영업비용	326,048,999,017	326,048,999,017	225,866,049,687	225,866,049,687
영업이익	321,603,600,274	321,603,600,274	293,869,137,879	293,869,137,879
기타수익	179,372,915,523	179,372,915,523	131,090,094,145	131,090,094,145
기타비용	22,202,276,907	22,202,276,907	50,414,120,966	50,414,120,966
금융수익	6,317,135,259	6,317,135,259	9,578,334,639	9,578,334,639
금융비용	1,667,434,282	1,667,434,282	1,745,513,893	1,745,513,893
법인세비용차감전순이익	483,423,939,867	483,423,939,867	382,377,931,804	382,377,931,804
법인세비용	122,637,263,358	122,637,263,358	96,496,582,836	96,496,582,836
분기순이익	360,786,676,509	360,786,676,509	285,881,348,968	285,881,348,968
기타포괄손익	(6,166,281,911)	(6,166,281,911)	(1,865,283,723)	(1,865,283,723)
후속적으로 당기손익으로 재분류 되지 않는 항목:	(6,134,239,280)	(6,134,239,280)	(1,840,647,993)	(1,840,647,993)
기타포괄손익-공정가치측정금융자산평가손익	(6,134,239,280)	(6,134,239,280)	(1,840,647,993)	(1,840,647,993)
후속적으로 당기손익으로 재분류 되는 항목:	(32,042,631)	(32,042,631)	(24,635,730)	(24,635,730)
해외사업환산손익	(32,042,631)	(32,042,631)	(24,635,730)	(24,635,730)
분기총포괄이익	354,620,394,598	354,620,394,598	284,016,065,245	284,016,065,245
주당이익				
기본주당이익 (단위 : 원)	7,807	7,807	6,076	6,076
희석주당이익 (단위 : 원)	7,762	7,762	6,049	6,049

4-3. 자본변동표

자본변동표

제 18 기 1분기 2024.01.01 부터 2024.03.31 까지

제 17 기 1분기 2023.01.01 부터 2023.03.31 까지

(단위 : 원)

	자본				
	자본금	자본잉여금	기타자본	이익잉여금	자본 합계
2023.01.01 (기초자본)	4,908,154,500	2,481,010,220,205	69,243,284,241	2,487,142,607,927	5,042,304,266,873
1.총포괄손익:	0	0	(1,865,283,723)	285,881,348,968	284,016,065,245
분기순이익	0	0	0	285,881,348,968	285,881,348,968
기타포괄손익-공정가치측정금융자산평가손익	0	0	(1,840,647,993)	0	(1,840,647,993)
해외사업환산손익	0	0	(24,635,730)	0	(24,635,730)
2.자본에 직접 인식된 주주와의 거래:	15,574,500	12,606,056,631	(27,137,776,654)	0	(14,516,145,523)
주식기준보상거래	15,574,500	18,807,732,339	(14,307,135,054)	0	4,516,171,785
자기주식취득	0	0	(12,830,641,600)	0	(12,830,641,600)
사업양수도	0	(6,201,675,708)	0	0	(6,201,675,708)
2023.03.31 (기말자본)	4,923,729,000	2,493,616,276,836	40,240,223,864	2,773,023,956,895	5,311,804,186,595
2024.01.01 (기초자본)	4,923,729,000	2,497,344,361,260	42,536,484,987	3,047,231,712,239	5,592,036,287,486
1.총포괄손익:	0	0	(6,166,281,911)	360,786,676,509	354,620,394,598
분기순이익	0	0	0	360,786,676,509	360,786,676,509
기타포괄손익-공정가치측정금융자산평가손익	0	0	(6,134,239,280)	0	(6,134,239,280)
해외사업환산손익	0	0	(32,042,631)	0	(32,042,631)
2.자본에 직접 인식된 주주와의 거래:	175,000	1,044,727,425	(13,810,021,910)	0	(12,765,119,485)
주식기준보상거래	175,000	1,044,727,425	4,256,234,180	0	5,301,136,605
자기주식취득	0	0	(18,066,256,090)	0	(18,066,256,090)
사업양수도	0	0	0	0	0
2024.03.31 (기말자본)	4,923,904,000	2,498,389,088,685	22,560,181,166	3,408,018,388,748	5,933,891,562,599

4-4. 현금흐름표

현금흐름표

제 18 기 1분기 2024.01.01 부터 2024.03.31 까지

제 17 기 1분기 2023.01.01 부터 2023.03.31 까지

(단위 : 원)

	제 18 기 1분기	제 17 기 1분기
영업활동으로 인한 현금흐름	206,749,029,859	145,023,268,345
분기순이익	360,786,676,509	285,881,348,968
분기순이익조정을 위한 가감	15,132,356,974	30,836,577,515
영업활동으로 인한 자산 부채의 변동	(148,885,772,340)	(154,456,546,194)
이자 수취	6,293,013,180	8,520,520,666
이자 지급	(1,530,921,316)	(1,632,551,565)
배당금 수취	0	351,095,129
법인세 납부	(25,046,323,148)	(24,477,176,174)
투자활동으로 인한 현금흐름	(71,395,597,405)	192,104,310,362
1. 투자활동으로 인한 현금유입액	4,252,321,211,682	3,284,171,341,603
단기대여금의 회수	1,714,088,448	55,365,579,875
당기손익-공정가치측정금융자산의 처분	4,247,524,835,759	3,224,515,369,185
장기대여금의 회수	200,000,000	1,581,390,000
유형자산의 처분	14,690,278	0
보증금의 감소	0	14,219,028
리스채권의 회수	2,867,597,197	2,694,783,515
2. 투자활동으로 인한 현금유출액	(4,323,716,809,087)	(3,092,067,031,241)
단기대여금의 증가	(2,500,000,000)	(10,351,100,000)
당기손익-공정가치측정금융자산의 취득	(4,276,672,174,081)	(2,953,610,993,373)
기타포괄손익-공정가치측정금융자산의 취득	(2,018,699,650)	0
장기대여금의 증가	(300,000,000)	(100,000,000)
장기선급금의 증가	(3,594,760,478)	(19,129,732,137)
유형자산의 취득	(1,138,421,609)	(2,761,848,365)
무형자산의 취득	(2,738,720,025)	(95,802,948)
투자부동산의 취득	(8,892,376,326)	(70,161,121,540)
보증금의 증가	(692,110,015)	0
관계기업투자의 취득	(12,046,479,534)	(15,900,020,567)
종속기업투자의 취득	(13,123,067,369)	(15,651,412,311)
사업양수도로 인한 현금흐름	0	(4,305,000,000)
재무활동으로 인한 현금흐름	(18,534,885,590)	(14,940,291,286)
1. 재무활동으로 인한 현금유입액	331,996,000	219,765,240
주식선택권의 행사	331,996,000	219,765,240
2. 재무활동으로 인한 현금유출액	(18,866,881,590)	(15,160,056,526)

리스부채의 상환	(12,753,369,370)	(10,958,121,716)
자기주식의 취득	(6,113,512,220)	(4,201,934,810)
현금및현금성자산의 증가(감소)	116,818,546,864	322,187,287,421
분기초 현금및현금성자산	511,490,896,238	430,809,068,539
현금및현금성자산의 환율변동효과	13,587,022,905	8,751,777,965
분기말 현금및현금성자산	641,896,466,007	761,748,133,925

5. 재무제표 주석

1. 회사의 개요

주식회사 크래프톤(이하 "당사")은 소프트웨어 개발 및 관련 부대사업을 목적으로 2007년 3월 26일에 설립되었으며, 본사는 서울특별시 강남구 테헤란로 231(역삼동)에 위치하고 있습니다. 당사는 2018년 11월 30일자로 주식회사 블루홀에서 주식회사 크래프톤으로 사명을 변경하였습니다.

당사는 2021년 8월 10일에 유가증권시장에 상장하였습니다.

수차례의 주식선택권의 행사 및 유상증자 등과 2021년 5월 4일자로 실시한 5:1 액면분할을 통하여 당분기말 현재 당사의 자본금은 보통주 4,924백만원이며, 주요 주주현황은 다음과 같습니다.

주주명	소유주식수(주)	지분율
장병규	7,133,651	14.75%
IMAGE FRAME INVESTMENT (HK) LIMITED	6,641,640	13.73%
국민연금공단	3,082,745	6.37%
자기주식	2,174,621	4.50%
기타	29,331,836	60.65%
합 계	48,364,493	100.00%

2. 중요한 회계정책

다음은 재무제표의 작성에 적용된 중요한 회계정책입니다. 이러한 정책은 별도의 언급이 없다면, 표시된 회계기간에 계속적으로 적용됩니다.

2.1 재무제표 작성기준

당사의 2024년 3월 31일로 종료하는 3개월 보고기간에 대한 중간요약재무제표는 기업회계기준서 제1034호 '중간재무보고'에 따라 작성되었습니다.

중간요약재무제표는 연차재무제표에 기재할 것으로 요구되는 모든 정보 및 주석사항을 포함하고 있지 아니하므로, 2023년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차재무제표의 정보도 함께 참고하여야 합니다.

2.1.1 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 준수해야 하는 약정은 보고기간말에 해당 부채의 분류에 영향을 미치지 않으며, 보고기간 이후 12개월 이내 약정사항을 준수해야 하는 부채가 보고기간말 현재 비유동부채로 분류된 경우 보고기간 이후 12개월 이내 부채가 상환될 수 있는 위험에 관한 정보를 공시해야 합니다. 해당 기준서의 개정이 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. 이 개정내용을 최초로 적용하는 회계연도 내 중간보고기간에는 해당 내용을 공시할 필요가 없다는 경과규정에 따라 중간재무제표에 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 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 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

2.1.2 당사가 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. 해당 기준서의 개정이 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

2.2 회계정책

중간재무제표의 작성에 적용된 유의적 회계정책과 계산방법은 주석 2.1.1에서 설명하는 제·개정 기준서의 적용으로 인한 변경 사항을 제외하고는 2023년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차재무제표 작성에 적용된 회계정책이나 계산방법과 동일합니다.

당사의 재무제표는 기업회계기준서 제1027호 '별도재무제표'에 따른 별도재무제표입니다. 종속기업, 공동기업 및 관계기업 투자는 직접적인 지분투자에 근거하여 원가로 측정하고 있으며, 다만 한국채택국제회계기준으로의 전환일 시점에는 동 시점의 과거회계기준에 따른 장부금액을 간주원가로 사용하였습니다. 또한 종속기업, 공동기업 및 관계기업으로부터 수취하는 배당금은 배당에 대한 권리가 확정되는 시점에 당기손익으로 인식하고 있습니다.

3. 중요한 회계추정 및 가정

당사는 미래에 대하여 추정 및 가정을 하고 있습니다. 추정 및 가정은 지속적으로 평가되며, 과거 경험과 현재의 상황에서 합리적으로 예측가능한 미래의 사건과 같은 다른 요소들을 고려하여 이루어 집니다. 이러한 회계추정은 실제 결과와 다를 수도 있습니다.

중간재무제표 작성시 사용된 중요한 회계추정 및 가정은 2023년 12월 31일로 종료되는 회계기간에 대한 연차재무제표 작성에 적용된 회계추정 및 가정과 동일합니다.

4. 공정가치

(1) 당분기말 및 전기말 현재 금융자산과 금융부채의 장부금액과 공정가치는 다음과 같습니다.

금융자산의 장부금액과 공정가치에 대한 공시

당분기말

(단위 : 천원)

	금융자산, 범주							금융자산, 범주 합계
	공정가치로 측정하는 금융자산			상각후원가로 측정하는 금융자산, 범주			기타금융자산	
	당기손익-공정가치측정금융자산	기타포괄손익-공정가치측정금융자산	파생상품자산	현금및현금성자산	매출채권	상각후원가측정기타금융자산	리스채권	
유동 금융자산	2,480,608,447	0	0	641,896,466	839,661,317	28,656,806	11,296,660	4,002,119,696
비유동금융자산	174,709,517	127,157,534	2,169,810	0	0	111,167,500	24,113,578	439,317,939
금융자산	2,655,317,964	127,157,534	2,169,810	641,896,466	839,661,317	139,824,306	35,410,238	4,441,437,635
유동 금융자산, 공정가치	2,480,608,447	0	0	641,896,466	839,661,317	28,656,806	11,296,660	4,002,119,696
비유동 금융자산, 공정가치	174,709,517	127,157,534	2,169,810	0	0	111,167,500	24,113,578	439,317,939
금융자산, 공정가치	2,655,317,964	127,157,534	2,169,810	641,896,466	839,661,317	139,824,306	35,410,238	4,441,437,635

전기말

(단위 : 천원)

	금융자산, 범주							금융자산, 범주 합계
	공정가치로 측정하는 금융자산			상각후원가로 측정하는 금융자산, 범주			기타금융자산	
	당기손익-공정가치측정금융자산	기타포괄손익-공정가치측정금융자산	파생상품자산	현금및현금성자산	매출채권	상각후원가측정기타금융자산	리스채권	
유동 금융자산	2,335,113,370	0	0	511,490,896	693,578,021	105,488,670	11,980,376	3,657,651,333
비유동금융자산	164,383,507	133,473,399	2,142,967	0	0	42,565,771	26,297,459	368,863,103
금융자산	2,499,496,877	133,473,399	2,142,967	511,490,896	693,578,021	148,054,441	38,277,835	4,026,514,436
유동 금융자산, 공정가치	2,335,113,370	0	0	511,490,896	693,578,021	105,488,670	11,980,376	3,657,651,333
비유동 금융자산, 공정가치	164,383,507	133,473,399	2,142,967	0	0	42,565,771	26,297,459	368,863,103
금융자산, 공정가치	2,499,496,877	133,473,399	2,142,967	511,490,896	693,578,021	148,054,441	38,277,835	4,026,514,436

금융부채의 장부금액과 공정가치에 대한 공시

당분기말

(단위 : 천원)

	금융부채, 범주				금융부채, 범주 합계	
	공정가치로 측정하는 금융부채		상각후원가로 측정하는 금융부채, 범주			기타금융부채
	당기손익-공정가치측정금융부채	파생상품부채	상각후원가측정기타금융부채(주1),(주2)			리스 부채
유동 금융부채	0	0	219,483,214		51,513,385	270,996,599
비유동 금융부채	55,224,916	14,339,971	12,866,923		90,833,911	173,265,721
금융부채	55,224,916	14,339,971	232,350,137		142,347,296	444,262,320
유동 금융부채, 공정가치	0	0	219,483,214		51,513,385	270,996,599
비유동 금융부채, 공정가치	55,224,916	14,339,971	12,866,923		90,833,911	173,265,721
금융부채, 공정가치	55,224,916	14,339,971	232,350,137		142,347,296	444,262,320

전기말

(단위 : 천원)

	금융부채, 범주				금융부채, 범주 합계	
	공정가치로 측정하는 금융부채		상각후원가로 측정하는 금융부채, 범주			기타금융부채
	당기손익-공정가치측정금융부채	파생상품부채	상각후원가측정기타금융부채(주1),(주2)			리스 부채
유동 금융부채	0	0	213,443,406		52,265,451	265,708,857

비유동 금융부채	51,837,885	14,209,825	12,462,435	102,671,454	181,181,599
금융부채	51,837,885	14,209,825	225,905,841	154,936,905	446,890,456
유동 금융부채, 공정가치	0	0	213,443,406	52,265,451	265,708,857
비유동 금융부채, 공정가치	51,837,885	14,209,825	12,462,435	102,671,454	181,181,599
금융부채, 공정가치	51,837,885	14,209,825	225,905,841	154,936,905	446,890,456

(주1) 종업원급여 및 주식기준보상에 해당하는 유동 금융부채 102,781,123천원(전기말 : 88,702,187천원)이 포함되어 있습니다.

(주2) 종업원급여 및 주식기준보상에 해당하는 비유동 금융부채 3,732,146천원(전기말 : 3,401,688천원)이 포함되어 있습니다.

(2) 공정가치로 측정되는 자산과 부채의 공정가치 측정치

가. 공정가치 서열체계 및 측정방법

공정가치란 측정일에 시장참여자 사이의 정상거래에서 자산을 매도하면서 수취하거나 부채를 이전하면서 지급하게 될 가격을 의미합니다. 공정가치 측정은 측정일에 현행 시장 상황에서 자산을 매도하거나 부채를 이전하는 시장참여자 사이의 정상거래에서의 가격을 추정하는 것으로, 당사는 공정가치 평가시 시장정보를 최대한 사용하고, 관측 가능하지 않은 변수는 최소한으로 사용하고 있습니다.

자산이나 부채의 공정가치를 측정하는 경우, 당사는 최대한 시장에서 관측가능한 투입변수를 사용하고 있습니다. 공정가치는 다음과 같이 가치평가기법에 사용된 투입변수에 기초하여 공정가치 서열체계 내에서 분류됩니다.

- 수준 1 : 측정일에 동일한 자산이나 부채에 대한 접근 가능한 활성시장의 조정되지 않은 공시가격 수준
- 수준 2 : 수준 1의 공시가격 이외에 자산이나 부채에 대해 직접적으로 또는 간접적으로 관측가능한 투입변수
- 수준 3 : 자산이나 부채에 대한 관측가능하지 않은 투입변수

활성시장에서 거래되는 금융상품의 공정가치는 보고기간말 현재 고시되는 시장가격에 기초하여 산정하고 있습니다. 거래소, 판매자, 중개인, 산업집단, 평가기관 또는 감독기관을 통해 공시가격이 용이하게 그리고 정기적으로 이용가능하고, 그러한 가격이 독립된 당사자 사이에서 정기적으로 발생한 실제 시장거래를 나타낸다면, 이를 활성시장으로 간주합니다. 당사가 보유하고 있는 금융자산의 공시되는 시장가격은 보고기간말 종가입니다. 이러한 상품들은 '수준 1'에 포함하고 있습니다. '수준 1'에 포함된 상품들은 기타포괄손익-공정가치측정금융자산으로 구성됩니다.

당사는 활성시장에서 거래되지 아니하는 금융상품의 공정가치에 대하여 평가기법을 사용하여 결정하고 있습니다. 당사는 자산이나 부채의 공정가치로서 자체적으로 개발한 내부평가모형을 통해 평가한 값을 사용하거나 독립적인 외부평가기관이 평가한 값을 제공받아 사용하고 있습니다. 당사는 현금흐름할인기법을 활용하고 있으며 보고기간말 현재 시장 상황에 근거하여 가정을 수립하고 있습니다. 이러한 평가기법은 관측가능한 시장정보를 최대한 사용하고 기업특유정보를 최소한으로 사용합니다. 이때, 해당상품의 공정가치 측정에 요구되는 모든 유의적인 투입변수가 관측가능하다면 해당상품은 '수준 2'에 포함하고 있습니다.

만약 하나 이상의 유의적인 투입변수가 관측가능한 시장정보에 기초한 것이 아니라면 해당 상품은

'수준 3'에 포함하고 있습니다. '수준 3'에 포함된 자산 및 부채는 원가기준접근법, 순자산가치평가법, 이항모형 등을 사용합니다.

나. 공정가치로 측정되는 자산과 부채

당분기말 및 전기말 현재 공정가치로 측정되는 자산과 부채의 공정가치 서열체계별 금액은 다음과 같습니다.

자산의 공정가치측정에 대한 공시

당분기말

(단위 : 천원)

금융자산, 범주												
당기손익-공정가치측정금융자산				기타포괄손익-공정가치측정금융자산				파생상품자산				
공정가치 서열체계의 모든 수준			공정가치 서열체계의 모든 수준 합계	공정가치 서열체계의 모든 수준			공정가치 서열체계의 모든 수준 합계	공정가치 서열체계의 모든 수준			공정가치 서열체계의 모든 수준 합계	
공정가치 서열체계 수준 1	공정가치 서열체계 수준 2	공정가치 서열체계 수준 3		공정가치 서열체계 수준 1	공정가치 서열체계 수준 2	공정가치 서열체계 수준 3		공정가치 서열체계 수준 1	공정가치 서열체계 수준 2	공정가치 서열체계 수준 3		
금융자산, 공정가치	0	2,479,261,810	176,056,154	2,655,317,964	55,281,505	0	71,876,029	127,157,534	0	0	2,169,810	2,169,810

전기말

(단위 : 천원)

금융자산, 범주												
당기손익-공정가치측정금융자산				기타포괄손익-공정가치측정금융자산				파생상품자산				
공정가치 서열체계의 모든 수준			공정가치 서열체계의 모든 수준 합계	공정가치 서열체계의 모든 수준			공정가치 서열체계의 모든 수준 합계	공정가치 서열체계의 모든 수준			공정가치 서열체계의 모든 수준 합계	
공정가치 서열체계 수준 1	공정가치 서열체계 수준 2	공정가치 서열체계 수준 3		공정가치 서열체계 수준 1	공정가치 서열체계 수준 2	공정가치 서열체계 수준 3		공정가치 서열체계 수준 1	공정가치 서열체계 수준 2	공정가치 서열체계 수준 3		
금융자산, 공정가치	0	2,333,824,126	165,672,751	2,499,496,877	65,545,380	0	67,928,019	133,473,399	0	0	2,142,967	2,142,967

부채의 공정가치측정에 대한 공시

당분기말

(단위 : 천원)

금융부채, 범주									
당기손익-공정가치측정금융부채					파생상품부채				
공정가치 서열체계의 모든 수준				공정가치 서열체계의 모든 수준 합계	공정가치 서열체계의 모든 수준			공정가치 서열체계의 모든 수준 합계	
공정가치 서열체계 수준 1	공정가치 서열체계 수준 2	공정가치 서열체계 수준 3	공정가치 서열체계 수준 1		공정가치 서열체계 수준 2	공정가치 서열체계 수준 3			
금융부채, 공정가치	0	0	55,224,916	55,224,916	0	0	14,339,971	14,339,971	

전기말

(단위 : 천원)

금융부채, 범주									
당기손익-공정가치측정금융부채					파생상품부채				
공정가치 서열체계의 모든 수준				공정가치 서열체계의 모든 수준 합계	공정가치 서열체계의 모든 수준			공정가치 서열체계의 모든 수준 합계	
공정가치 서열체계 수준 1	공정가치 서열체계 수준 2	공정가치 서열체계 수준 3	공정가치 서열체계 수준 1		공정가치 서열체계 수준 2	공정가치 서열체계 수준 3			
금융부채, 공정가치	0	0	51,837,885	51,837,885	0	0	14,209,825	14,209,825	

당분기말 및 전기말 현재 공정가치로 측정되는 자산과 부채 중 공정가치 서열체계 수준 2와 수준 3으로 분류된 항목의 가치평가방법과 투입변수는 다음과 같습니다.

공정가치로 측정되는 자산 중 공정가치 서열체계 수준 2와 수준 3으로 분류된 항목의 가치평가방법과 투입변수에 대한 공시

당분기말

(단위 : 천원)

금융자산, 범주		
당기손익-공정가치측정금융자산	기타포괄손익-공정가치측정금융자산	파생상품자산

공정가치 서열체계의 모든 수준															
공정가치 서열체계 수준 2					공정가치 서열체계 수준 3					공정가치 서열체계 수준 2					
평가기법															
평가항목 (주1)	수익접근법		순자산가치	수익접근법		순자산가치	수익접근법		순자산가치	수익접근법		순자산가치	수익접근법		순자산가치
	현금흐름할인	옵션가격결정		현금흐름할인	옵션가격결정		현금흐름할인	옵션가격결정		현금흐름할인	옵션가격결정		현금흐름할인	옵션가격결정	
	인법	이항모형		인법	이항모형		인법	이항모형		인법	이항모형		인법	이항모형	
금융자산, 공정가치	2,479,261,810		77,525,833		98,530,321					71,876,029				2,169,810	
공정가치측정에 사용된 주요 방법론	신용등급, 고려한 불확실성		취득원가		피투자회사 보유 자산의 공정가치					취득원가				연환산 주가변동성 등	

평가일 (단위: 천원)

금융자산, 범주															
당기손익-공정가치측정금융자산					기타포괄손익-공정가치측정금융자산					파생상품자산					
공정가치 서열체계의 모든 수준															
공정가치 서열체계 수준 2					공정가치 서열체계 수준 3					공정가치 서열체계 수준 2					
평가기법															
평가항목 (주1)	수익접근법		순자산가치	수익접근법		순자산가치	수익접근법		순자산가치	수익접근법		순자산가치	수익접근법		순자산가치
	현금흐름할인	옵션가격결정		현금흐름할인	옵션가격결정		현금흐름할인	옵션가격결정		현금흐름할인	옵션가격결정		현금흐름할인	옵션가격결정	
	인법	이항모형		인법	이항모형		인법	이항모형		인법	이항모형		인법	이항모형	
금융자산, 공정가치	2,330,824,126		70,840,446		94,832,305					67,928,019				2,142,967	
공정가치측정에 사용된 주요 방법론	신용등급, 고려한 불확실성		취득원가		피투자회사 보유 자산의 공정가치					취득원가				연환산 주가변동성 등	

(주1) 당사가 보유하고 있는 금융자산은 피투자기업으로부터 공정가치 측정을 위한 충분한 정보를 얻을 수 없으며, 과거 또는 당분기에 유의적인 가치변동이 없는 것으로 판단되므로 원가를 공정가치의 최선의 추정치로 평가하였습니다.

공정가치로 측정되는 부채 중 공정가치 서열체계 수준 2와 수준 3으로 분류된 항목의 가치평가기법과 투입변수에 대한 공시

당분기말 (단위: 천원)

금융부채, 범주						
당기손익-공정가치측정금융부채			파생상품부채			
공정가치 서열체계의 모든 수준						
공정가치 서열체계 수준 3						
평가기법						
수익접근법						
평가항목	현금흐름할인법(주1)	옵션가격결정모형		현금흐름할인법(주1)	옵션가격결정모형	
		이항모형	몬테-카를로(Monte-Carlo)		이항모형	몬테-카를로(Monte-Carlo)
금융부채, 공정가치	55,224,916				3,820,590	10,519,381
공정가치측정에 사용된 투입 변수에 대한 기술, 부채	피투자회사의 추정 매출, 신용 등급, 고려한 할인율 등				연환산 주가변동성 등	연환산 주가변동성 등

전기말 (단위: 천원)

금융부채, 범주					
당기손익-공정가치측정금융부채			파생상품부채		
공정가치 서열체계의 모든 수준					

	공정가치 서열체계 수준 3					
	평가기법					
	수익접근법					
	현금흐름할인법(주1)		옵션가격결정모형		현금흐름할인법(주1)	
		이항모형	몬테-카를로(Monte-Carlo)		이항모형	몬테-카를로(Monte-Carlo)
금융부채, 공정가치	51,837,885				3,820,590	10,389,235
공정가치측정에 사용된 투입 변수에 대한 기술, 부채	피투자회사의 추정 매출, 신용 등급 고려한 할인율 등				연환산 주기변동성 등	연환산 주기변동성 등

(주1) 계약 조건에 포함된 현금흐름만을 대상으로 한 현금흐름할인법을 적용하여 평가하였습니다.

다. 수준 2와 수준 3으로 분류된 공정가치 측정치의 가치평가과정

당사의 각 부문 재무부서는 재무보고 목적의 공정가치 측정을 담당하고 있으며 이러한 공정가치 측정치는 수준 2와 수준 3으로 분류되는 공정가치 측정치를 포함하고 있습니다. 공정가치 측정을 담당하는 부서는 매년말 보고일정에 맞추어 공정가치 평가과정 및 그 결과에 대해 주기적으로 보고하고 있습니다.

(3) 금융자산과 금융부채의 상계

당분기말 및 전기말 현재 매출채권과 상계된 매입채무 금액은 다음과 같습니다.

금융자산의 상계에 대한 공시

당분기말

(단위 : 백만원)

			금융자산, 유형
			매출채권
			거래상대방
			플랫폼 사업자
상계를 조건으로하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약			
상계를 조건으로하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	재무상태표상의 상계를 조건으로 하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	상계를 조건으로 하는 금융자산을 상쇄하는 총금융부채, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	24,569
	재무상태표상의 상계를 조건으로 하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	상계를 조건으로 하는 금융자산을 상쇄하는 총금융부채, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약에 대한 기술	당사는 마켓사업자에 대하여 기업회계기준서 제1032호 문단 42의 상계기준을 충족하는 매출채권과 매입채무를 동시에 보유하고 있습니다. 따라서 매출채권은 매입채무와 상계되어 순액으로 재무제표에 표시되고 있습니다.

전기말

(단위 : 백만원)

			금융자산, 유형
			매출채권
			거래상대방
			플랫폼 사업자
상계를 조건으로하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약			
상계를 조건으로하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	재무상태표상의 상계를 조건으로 하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	상계를 조건으로 하는 금융자산을 상쇄하는 총금융부채, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	22,999
	재무상태표상의 상계를 조건으로 하는 순금융자산, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약	상계를 조건으로 하는 금융자산을 상쇄하는 총금융부채, 구속력 있는 일괄상계계약 또는 유사한 계약에 대한 기술	당사는 마켓사업자에 대하여 기업회계기준서 제1032호 문단 42의 상계기준을 충족하는 매출채권과 매입채무를 동시에 보유하고 있습니다. 따라서 매출채권은 매입채무와 상계되어 순액으로 재무제표에 표시되고 있습니다.

5. 사용이 제한된 예금 등

당분기말 및 전기말 현재 사용이 제한된 예금 등의 내역은 다음과 같습니다.

사용이 제한된 금융자산

당분기말

(단위 : 천원)

금융자산, 범주				금융자산, 범주 합계
상각후원가로 측정하는 금융자산, 범주				
상각후원가측정기타금융자산				
거래상대방				
	거래처1	거래처2		
거래처에 대한 설명	㈜신한은행	㈜우리은행		
사용이 제한된 유동 금융자산	1,787,649	0		1,787,649
사용이 제한된 비유동 금융자산	0	5,578,034		5,578,034
사용이 제한된 금융자산	1,787,649	5,578,034		7,365,683
사용이 제한된 금융자산에 대한 설명	임대보증금과 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 참조).			

전기말

(단위 : 천원)

금융자산, 범주				금융자산, 범주 합계
상각후원가로 측정하는 금융자산, 범주				
상각후원가측정기타금융자산				
거래상대방				
	거래처1	거래처2		
거래처에 대한 설명	㈜신한은행	㈜우리은행		
사용이 제한된 유동 금융자산	1,787,649	0		1,787,649
사용이 제한된 비유동 금융자산	0	5,578,034		5,578,034
사용이 제한된 금융자산	1,787,649	5,578,034		7,365,683
사용이 제한된 금융자산에 대한 설명	임대보증금과 관련하여 담보로 제공되어 있습니다(주석 12 참조).			

6. 종속기업, 관계기업, 공동기업투자

(1) 당분기말 및 전기말 현재 종속기업, 관계기업, 공동기업투자의 내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

회사명	지분율	소재국	당분기말			전기말
			취득원가	순자산가액	장부가액	장부가액
종속기업						
㈜블루홀스튜디오	100%	대한민국	39,541,633	8,722,735	49,720	-
En Masse Entertainment, Inc.	100%	미국	-	(47,532,271)	-	-
라이징윙스㈜	100%	대한민국	33,994,824	(38,140,043)	10,000,233	-
Krafton Americas, Inc.	100%	미국	1,011,842	23,432,927	1,011,842	988,515
KRAFTON EUROPE B.V.	100%	네덜란드	13,338,587	14,291,079	312,871	250,419
KRAFTON CHINA	100%	중국	2,749,461	5,722,073	2,749,461	2,675,748
KP PTE. LTD.	100%	싱가포르	1	6,362,303	1	1
Striking Distance Studios, Inc.	100%	미국	10,007,464	44,766,737	10,007,464	10,007,464
KRAFTON JAPAN, Inc.	100%	일본	51,471	2,076,111	12,108	10,011
Striking Distance Studios Spain, S.L.	100%	스페인	1,348,493	1,841,876	1,348,493	1,348,493
KRAFTON Ventures, Inc.	100%	미국	2,437,000	2,611,419	2,437,000	2,437,000
PUBG Entertainment, Inc.	100%	미국	-	(749,938)	-	-
KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	99.99 %	인도	7,889,021	6,273,657	7,889,021	4,655,882
SDS Interactive Canada Inc.	100%	캐나다	470,300	1,004,474	470,300	470,300
㈜드림모션	100%	대한민국	37,678,073	7,978,653	19,651,628	19,651,628
㈜평스플로우	89.55 %	대한민국	18,070,904	(13,443,373)	-	-
㈜팁도우게임즈	100%	대한민국	100,000	14,797	100,000	100,000
Krafton Global GP, LLC	100%	미국	239,400	269,136	239,400	239,400
Krafton Global, LP	100%	미국	1,915,200	1,351,597	1,915,200	1,915,200
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	100%	미국	860,064,350	117,535,178	610,008,857	609,499,668
㈜5민랩	100%	대한민국	53,839,148	10,976,940	27,083,456	27,083,456
Neon Giant AB	73.36 %	스웨덴	43,772,891	(2,785,365)	30,035,517	29,966,754
KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	100%	캐나다	5,643,600	6,635,248	5,643,600	5,643,600
VECTOR NORTH s.r.o.	100%	체코	2,972,685	2,857,403	2,972,685	2,972,685
㈜렐루게임즈	100%	대한민국	14,774,965	11,310,166	14,774,965	14,755,566
㈜플라이웨이게임즈	100%	대한민국	30,961,878	27,184,505	30,961,878	30,951,299
종속기업 소계			1,182,873,191	200,568,024	779,675,700	765,623,089
관계기업						
1Up Ventures, L.P	33.53 %	미국	11,819,250	12,552,792	11,819,250	11,819,250
㈜히트시퀀스(*2)	13.57 %	대한민국	2,022,872	(854,065)	-	-
스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드(*3)	54.55 %	대한민국	10,680,000	9,264,040	10,680,000	10,680,000
Nodwin Gaming Private Limited(*2)	15.50 %	인도	34,755,385	8,707,484	34,755,385	34,755,385
Loco Interactive Pte Limited(*2)	11.41 %	인도	8,307,162	(704,188)	-	-

Nasadiya Technologies Private Limited(*2)	18.48 %	인도	52,238,006	701,164	52,238,006	52,238,006
미래에셋캡스일반사모부동산투자신탁 66호	42.96 %	대한민국	290,000,000	259,836,000	290,000,000	290,000,000
Tamatem Inc.(*2)	13.61 %	버진아일랜드	7,728,554	2,145,353	7,728,554	7,728,554
㈜서울옥션블루(*2)	5.33%	대한민국	2,999,945	539,432	2,999,945	2,999,945
㈜서울옥션엑스(*2)(*5)	10.26 %	대한민국	4,999,772	(33,978)	4,999,772	4,999,772
Nautilus Mobile App Private Limited	31.91 %	인도	6,546,036	1,856,647	6,546,036	6,546,036
Mebigo Labs Private Limited(*2)	10.70 %	인도	13,175,608	4,716,210	13,175,608	13,175,608
스마트 케이앤비 부스터 펀드(*3)	75.86 %	대한민국	11,000,000	8,445,801	11,000,000	11,000,000
㈜너바나나	33.33 %	대한민국	5,000,000	(2,737,820)	5,000,000	5,000,000
1Up Ventures Fund II, L.P.	44.54 %	미국	9,266,331	8,601,669	9,266,331	9,266,331
ANYCAST TECHNOLOGY PRIVATE LIMITED(*2)	9.41%	인도	7,899,121	699,281	7,899,121	7,899,121
㈜퍼니스툼	24.24 %	대한민국	8,000,900	1,877,827	8,000,900	8,000,900
Talent Unlimited Online Services Private Limited	23.19 %	인도	39,176,463	2,344,378	39,176,463	39,176,463
Playgig, Inc.(*2)	16.18 %	미국	26,349,994	4,503,334	26,349,994	26,349,994
Gardens Interactive, Inc.(*2)	11.51 %	미국	15,907,211	6,502,247	15,907,211	15,907,211
패스트트랙아시아㈜	27.47 %	대한민국	22,317,325	5,150,636	22,317,325	22,317,325
크래프톤-코나 아이피 투자조합	49.00 %	대한민국	2,450,000	2,393,901	2,450,000	2,450,000
데브-크래프톤 문화투자조합 9호	46.67 %	대한민국	4,200,000	4,080,853	4,200,000	4,200,000
Studio Sai, Co.	20.00 %	미국	7,903,813	1,717,406	7,903,813	7,903,813
㈜바운더리	20.00 %	대한민국	5,000,000	842,191	5,000,000	5,000,000
아이엠엠 인도 펀드	44.44 %	대한민국	1,029,967	1,024,858	1,029,967	1,029,967
Red Rover Interactive Limited(*1)(*2)	18.10 %	영국	12,046,479	4,233,574	12,046,479	-
관계기업 소계			622,820,194	348,407,027	612,490,160	600,443,681
공동기업						
OVERDARE, Inc.(*4)	85.00 %	미국	40,302,819	36,284,715	40,302,819	40,302,819
합계			1,845,996.2	585,259,766	1,432,468.6	1,406,369.5

			04		79	89
--	--	--	----	--	----	----

- (*1) 당분기 중 신규 투자로 인하여 종속기업, 관계기업, 공동기업 범위에 포함되었습니다.
- (*2) 보유지분율이 20% 미만이나, 이사회나 이에 준하는 의사결정기구에 참여할 수 있는 등 유의적인 영향력을 보유하고 있어 관계기업투자로 분류하였습니다.
- (*3) 출자지분율이 50% 이상이나 법률 및 약정에 의해 투자자의 권리가 제한되어 지배력 보유에 대한 요건을 충족하지 않고, 유의적인 영향력을 보유하고 있어 관계기업투자로 분류하였습니다.
- (*4) 보유지분율이 50% 이상이나 관련 활동에 대한 의사결정에 투자자 전원의 동의가 요구되는 등 공동지배력을 보유하고 있어 공동기업투자로 분류하였습니다.
- (*5) 당분기 중 ㈜엑스바이블루의 사명이 ㈜서울옥션엑스로 변경되었습니다.

(2) 당분기 및 전분기 중 종속기업, 관계기업, 공동기업투자의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기	전분기
기초	1,406,369,589	1,320,163,045
취득	25,207,081	30,899,869
주식선택권 등의 부여	892,009	449,708
손상차손	-	67,200
기말	1,432,468,679	1,351,579,822

7. 유형자산 및 리스

(1) 당분기 및 전분기 중 당사의 유형자산의 변동내용은 다음과 같습니다.

유형자산의 변동에 대한 조정

당분기

(단위 : 천원)

	토지	비품	시설장치	사용권자산	건설중인자산	유형자산 합계
기초 유형자산	18,840,145	19,480,897	34,699,191	114,539,309	2,814,457	190,373,999
취득, 유형자산	0	1,050,904	204,890	210,420	28,700	1,494,914
처분, 유형자산	0	(9,147)	0	0	0	(9,147)
감가상각비, 유형자산	0	(1,811,007)	(2,607,332)	(9,806,072)	0	(14,224,411)
유형자산손상차손	0	0	0	0	(28,700)	(28,700)
사업양수도, 유형자산	0	0	0	0	0	0
대체에 따른 증가(감소), 유형자산	0	108,800	87,810	0	(1,433,809)	(1,237,199)
기말 유형자산	18,840,145	18,820,447	32,384,559	104,943,657	1,380,648	176,369,456

전분기

(단위 : 천원)

	토지	비품	시설장치	사용권자산	건설중인자산	유형자산 합계
기초 유형자산	0	23,240,476	24,709,938	125,486,150	3,911,123	177,347,687
취득, 유형자산	0	1,720,096	107,587	32,026	818,828	2,678,537
처분, 유형자산	0	(3,113)	0	0	0	(3,113)
감가상각비, 유형자산	0	(1,967,394)	(2,074,263)	(9,445,909)	0	(13,487,566)
유형자산손상차손	0	0	0	0	0	0
사업양수도, 유형자산	0	44,173	0	0	0	44,173
대체에 따른 증가(감소), 유형자산	0	213,332	417,374	0	0	630,706
기말 유형자산	0	23,247,570	23,160,636	116,072,267	4,729,951	167,210,424

유형자산의 대체와 관련한 세부사항

당분기

(단위 : 천원)

	비품 및 시설장치	투자부동산
장기선급금과의 대체에 따른 증가(감소)	196,610	0
건설중인자산과의 대체에 따른 증가(감소)	0	1,433,809

전분기

(단위 : 천원)

	비품 및 시설장치	투자부동산
장기선급금과의 대체에 따른 증가(감소)	630,706	0
건설중인자산과의 대체에 따른 증가(감소)	0	0

(2) 리스와 관련하여 인식된 금액

리스와 관련하여 재무상태표에 인식된 금액은 다음과 같습니다.

사용권자산에 대한 양적 정보 공시

당분기말

(단위 : 천원)

	부동산

사용권자산(주1)	104,943,657
-----------	-------------

전기말

(단위 : 천원)

	부동산
사용권자산(주1)	114,539,309

(주1) 재무상태표의 '유형자산' 항목에 포함되었습니다.

리스에 대한 양적 정보 공시_재무상태표

당분기말

(단위 : 천원)

		공시금액
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시		
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시	유동 리스부채	51,513,385
	비유동 리스부채	90,833,911
	리스부채 합계	142,347,296
	리스부채를 포함하는 재무상태표 항목에 대한 기술	기타유동금융부채 및 기타비유동금융부채
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시		
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시	유동 리스채권	11,296,660
	비유동 리스채권	24,113,578
	리스채권 합계	35,410,238
	리스채권을 포함하는 재무상태표 항목에 대한 기술	기타유동금융자산 및 기타비유동금융자산

전기말

(단위 : 천원)

		공시금액
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시		
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시	유동 리스부채	52,265,451
	비유동 리스부채	102,671,454
	리스부채 합계	154,936,905
	리스부채를 포함하는 재무상태표 항목에 대한 기술	기타유동금융부채 및 기타비유동금융부채
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시		
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시	유동 리스채권	11,980,376
	비유동 리스채권	26,297,459
	리스채권 합계	38,277,835
	리스채권을 포함하는 재무상태표 항목에 대한 기술	기타유동금융자산 및 기타비유동금융자산

한편, 리스와 관련하여 포괄손익계산서에 인식된 금액 및 리스의 총 현금유출은 다음과 같습니다.

리스에 대한 양적 정보 공시_손익계산서

당분기

(단위 : 천원)

		공시금액
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시_손익계산서		
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시_손익계산서	감가상각비, 사용권자산, 부동산	9,806,072
	리스부채에 대한 이자비용	1,530,921
	인식 면제 규정이 적용된 단기리스에 관련되는 비용	66,655
	인식 면제 규정이 적용된 소액자산 리스에 관련되는 비용	113,278
	리스 현금유출	14,464,223
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시_손익계산서		
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시_손익계산서	사용권자산의 전대리스에서 생기는 수익	6,136
	금융리스 순투자의 금융수익	430,213

		공시금액
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시_손익계산서		
리스이용자의 리스에 대한 양적 정보 공시_손익계산서	감가상각비, 사용권자산, 부동산	9,445,909
	리스부채에 대한 이자비용	1,632,552
	인식 면제 규정이 적용된 단기리스에 관련되는 비용	368,223
	인식 면제 규정이 적용된 소액자산 리스에 관련되는 비용	55,290
	리스 현금유출	13,014,186
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시_손익계산서		
리스제공자의 리스에 대한 양적 정보 공시_손익계산서	사용권자산의 전대리스에서 생기는 수익	3,159
	금융리스 순투자의 금융수익	511,430

8. 무형자산

당분기 및 전분기 중 당사의 무형자산의 변동내용은 다음과 같습니다.

영업권 이외의 무형자산의 변동에 대한 조정

당분기

(단위 : 천원)

	소프트웨어	산업재산권	회원권	기타무형자산	영업권 이외의 무형자산 합계
기초 영업권 이외의 무형자산	4,513,487	509,294	1,200,083	5,379,036	11,601,900
취득, 영업권 이외의 무형자산	229,218	0	0	2,678,801	2,908,019
무형자산상각비	(554,260)	(63,846)	(17,359)	(424,880)	(1,060,345)
대체에 따른 증가(감소), 영업권 이외의 무형자산	0	42,733	0	50,000	92,733
기말 영업권 이외의 무형자산	4,188,445	488,181	1,182,724	7,682,957	13,542,307

전분기

(단위 : 천원)

	소프트웨어	산업재산권	회원권	기타무형자산	영업권 이외의 무형자산 합계
기초 영업권 이외의 무형자산	6,522,173	635,649	1,269,517	631,636	9,058,975
취득, 영업권 이외의 무형자산	136,147	0	0	0	136,147
무형자산상각비	(597,122)	(64,289)	(17,359)	(52,733)	(731,503)
대체에 따른 증가(감소), 영업권 이외의 무형자산	0	29,542	0	0	29,542
기말 영업권 이외의 무형자산	6,061,198	600,902	1,252,158	578,903	8,493,161

무형자산의 대체와 관련한 세부사항

당분기

(단위 : 천원)

	산업재산권	기타무형자산	영업권 이외의 무형자산 합계
장기선급금과의 대체에 따른 증가(감소), 영업권 이외의 무형자산	42,733	50,000	92,733

전분기

(단위 : 천원)

	산업재산권	기타무형자산	영업권 이외의 무형자산 합계
장기선급금과의 대체에 따른 증가(감소), 영업권 이외의 무형자산	29,542	0	29,542

9. 투자부동산

당분기 및 전분기 중 당사의 투자부동산의 변동 내역은 다음과 같습니다.

투자부동산의 변동에 대한 조정

당분기

(단위 : 천원)

	측정 전체		측정 전체 합계
	취득원가		
	투자부동산		
	취득 완료 투자부동산		
	토지	건물	
기초 투자부동산	476,977,673	70,363,747	547,341,420
취득, 투자부동산	6,493,190	2,399,186	8,892,376
감가상각비, 투자부동산	0	(459,777)	(459,777)
건설 혹은 개발 중인 투자부동산으로부터의 대체	1,046,681	387,128	1,433,809
기말 투자부동산	484,517,544	72,690,284	557,207,829

전분기

(단위 : 천원)

	측정 전체		측정 전체 합계
	취득원가		
	투자부동산		
	취득 완료 투자부동산		
	토지	건물	
기초 투자부동산	173,699,223	28,474,037	202,173,260
취득, 투자부동산	67,765,620	2,395,502	70,161,122
감가상각비, 투자부동산	0	(191,648)	(191,648)
건설 혹은 개발 중인 투자부동산으로부터의 대체	0	0	0
기말 투자부동산	241,464,843	30,677,891	272,142,734

10. 순확정급여부채

(1) 당분기말 및 전기말 현재 당사의 순확정급여부채의 내역은 다음과 같습니다.

순확정급여부채(자산)에 대한 공시

당분기말 (단위 : 천원)

	확정급여채무의 현재가치
순확정급여부채(자산)	9,951,519

전기말 (단위 : 천원)

	확정급여채무의 현재가치
순확정급여부채(자산)	9,600,741

(2) 당분기 및 전분기 중 확정급여제도와 관련하여 포괄손익계산서에 인식된 손익은 다음과 같습니다.

확정급여제도와 관련하여 포괄손익계산서에 인식된 손익

당분기 (단위 : 천원)

	공시금액
당기근무원가, 확정급여제도	503,493
이자비용, 확정급여제도	101,360
퇴직급여비용, 확정급여제도	604,853

전분기 (단위 : 천원)

	공시금액
당기근무원가, 확정급여제도	527,723
이자비용, 확정급여제도	96,976
퇴직급여비용, 확정급여제도	624,699

(3) 확정기여제도와 관련하여 당분기 및 전분기 중 영업비용으로 인식한 금액은 다음과 같습니다.

확정기여제도와 관련하여 비용으로 인식한 금액

당분기 (단위 : 천원)

	공시금액
퇴직급여비용, 확정기여제도	2,877,968

전분기 (단위 : 천원)

	공시금액
퇴직급여비용, 확정기여제도	3,019,876

11. 총당부채

당분기 및 전분기 중 총당부채의 변동내역은 다음과 같습니다.

기타총당부채에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

		복구총당부채	그 밖의 기타총당부채
기타총당부채의 변동에 대한 조정			
기타총당부채의 변동에 대한 조정	기초 기타총당부채	13,522,929	0
	기타총당부채의 변동		
	기타총당부채의 변동 설정, 기타총당부채	56,782	0
	기말 기타총당부채	13,579,711	0
기타유동총당부채		0	0
기타비유동총당부채		13,579,711	0

전분기

(단위 : 천원)

		복구총당부채	그 밖의 기타총당부채
기타총당부채의 변동에 대한 조정			
기타총당부채의 변동에 대한 조정	기초 기타총당부채	13,364,010	2,902,828
	기타총당부채의 변동		
	기타총당부채의 변동 설정, 기타총당부채	47,729	0
	기말 기타총당부채	13,411,739	2,902,828
기타유동총당부채		0	2,902,828
기타비유동총당부채		13,411,739	0

12. 우발채무와 주요 약정사항

(1) 당분기말 현재 당사는 다음의 주요한 플랫폼 사업자 등과의 계약을 통해 최종사용자(End-user)에게 게임서비스를 제공하고 있습니다.

구분	계약상대방	서비스지역
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PC)	Valve Corporation	전 세계
	Epic Games, Inc.	
	Hangzhou Shunwang Technology Co., Ltd.	중국(홍콩,마카오,대만 제외)
	Qingfeng(Beijing) Technology Co.,Ltd.	
Thunder Tier One (PC)	Valve Corporation	전 세계
MOONBREAKER (PC)	Valve Corporation	전 세계
The Callisto Protocol (PC)	Valve Corporation	전 세계
	Epic Games, Inc.	
The Callisto Protocol (Console)	Skybound Interactive, LLC	
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Mobile)	Google	한국,일본,인도
	Apple	
	㈜삼성전자	한국
PUBG NEW STATE (Mobile)	Google	전 세계
	Apple	
	㈜삼성전자	
Road To Valor: Epires (Mobile)	Google	인도
	Apple	
	UniPin (Labuan) Limited	
Defense Derby (Mobile)	Google	전 세계
	Apple	
	㈜삼성전자	

한편, 당사는 플랫폼 사업자 등을 통해 최종 사용자로부터 대가를 회수하고 있으며, 플랫폼 이용의 대가로 플랫폼 사업자 등에게 최종 사용자로부터 발생한 매출액의 일정률을 지급하고 있습니다.

(2) 당분기말 현재 당사가 체결한 주요 퍼블리싱 계약은 다음과 같습니다.

게임	계약상대방	서비스지역
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Console)	Microsoft Corporation	전 세계
	Sony Interactive Entertainment LLC	
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PC)	㈜카카오게임즈	한국
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Mobile)	Tencent Technology (Shenzhen) Company Limited	중국
	Proxima Beta Pte.Limited	전 세계
The Callisto Protocol (Console)	Microsoft Corporation	전 세계

	Sony Interactive Entertainment LLC	
--	------------------------------------	--

(3) 당분기말 현재 당사가 체결한 주요 기타계약은 아래와 같습니다.

게임	계약상대방	서비스지역
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	Guangzhou Huya Information Technology Ltd	중국
	Wuhan Ouyue Online TV Co., Ltd	
	SHANGHAI KUANYU DIGITAL TECHNOLOGY CO., LTD.	

(4) 당사는 게임 구동에 필요한 "언리얼 엔진(Unreal Engine)"과 관련하여 Epic Games Commerce GmbH과 라이선스 계약을 체결하고 매출의 일정 비율에 해당하는 금액을 지급하고 있습니다.

(5) 당분기말 현재 당사의 계류중인 소송사건은 다음과 같습니다.

소송사건에 대한 공시

	법적소송우발부채
의무의 성격에 대한 기술, 우발부채	계류중인 소송사건으로 당분기말 현재 당사가 피소된 소송사건은 5건(주식매수선택권 관련 손해배상, 인도 서비스 관련 소송, 인센티브 관련 소송, 납품 거절 관련 소송, 성차별 관련 소송)이며, 당사가 제소한 소송사건은 4건(저작권 관련 소송 등)이 있습니다.
우발부채의 측정된 재무적 영향의 추정금액에 대한 설명	당사의 경영진은 동 소송사건의 결과가 당사의 재무제표에 중요한 영향을 미치지 아니할 것으로 예상하고 있습니다.
우발부채의 추정재무영향	0
유출될 경제적효익의 금액과 시기에 대한 불확실성 정도, 우발부채	당분기말 현재 소송의 결과를 합리적으로 예측할 수 없습니다.

(6) 당분기말 현재 당사가 제공받고 있는 지급보증은 다음과 같습니다.

제공받은 지급보증

(단위 : 백만원)

	서울보증보험주식회사
지급보증에 대한 기술	직장어린이집의 설치비지원금 반환 등과 관련
제공받은 지급보증액	3,594

(7) 당분기말 현재 담보로 제공한 금융상품과 담보로 제공받은 금융상품의 내역은 다음과 같습니다.

담보제공자산

(단위 : 백만원)

	금융상품
사용이 제한된 금융자산	7,366
사용이 제한된 금융자산에 대한 설명	그레이츠판교의 전대임차인으로부터의 임대보증금과 관련

담보로 제공받은 금융상품

(단위 : 백만원)

	금융상품
담보로 제공받은 금융상품	4,800
담보로 제공받은 금융상품에 대한 설명	매수한 부동산의 승계된 임차인이 당사에게 청구 가능성이 있는 위약금과 관련

(8) 당사는 당사의 장기적 성장에 기여할 수 있는 핵심 개발자 등의 임직원들에게 영업성과에 비례하여 성과보상인센티브를 지급하는 약정을 체결하고 있습니다.

(9) 당분기말 현재 당사는 스마트 케이앤비 부스터 펀드 등에 대하여 약정에 따른 추가출자의무가 존재합니다. 당사는 추후 캐피탈콜(Capital Call)방식으로 다음과 같은 추가 잔여약정금액을 출자할 예정입니다.

추가출자의무에 대한 공시

(단위 : 백만원)

	약정에 따른 추가출자의무
추가 잔여약정금액	133,730
추가 잔여약정금액, USD	USD 39,715천
추가 잔여약정금액, EUR	EUR 250천
추가 잔여약정금액, INR	INR 94백만

(10) 당사는 2021년 6월 25일에 (주)뽕스플로우의 상환전환우선주 및 보통주 지분 인수 계약과 관련하여 기존 주주들과 주주간 계약을 체결하였습니다. 계약의 주요 내용은 다음과 같습니다.

구분	내용
풋옵션	기존 주주는 매각시한까지 기업공개가 완료되지 않거나 기존 주주가 보유하고 있는 주식의 50% 이상을 제3자에게 매도하지 못한 경우 매각시한 만료일로부터 3개월 이내 잔여 주식 전체의 매입을 요구할 수 있는 풋옵션 약정을 보유하고 있습니다.
콜옵션	당사는 풋옵션 행사기간 중 기존 주주가 보유하는 주식 전체에 대하여 풋옵션 행사가격의 120%에 해당하는 금액으로 매각을 요청할 수 있는 콜옵션 약정을 보유하고 있습니다.
기타	- 기존 주주는 처분제한기간 내 사전 서면동의를 없는 한 주식의 매각, 양도, 담보설정 등 기타 처분행위를 할 수 없습니다. - 당사는 기존 주주들이 사전 서명동의를 얻은 경우 혹은 처분제한기간 만료 이후에도 기존 주주가 보유한 주식의 전부 또는 일부에 대하여 우선 매수할 수 있는 권리를 보유하고 있습니다.

(11) 당사는 2022년 11월 23일에 Neon Giant AB의 보통주 및 우선주 지분 인수 계약과 관련하여 기존 주주(주식선택권을 보유한 종업원 포함)들과 주주간 계약을 체결하였습니다. 계약의 주요 내용은 다음과 같습니다.

구분	내용
Drag Along Right	계약 체결 후 2년 후 당사가 보유지분 전체를 제3자에게 매각하는 경우, 다른 주주들도 동반매각에 참여하도록 요구할 수 있습니다.
Tag Along Right	계약 체결 후 5년 후 한 명 이상의 주주가 회사 지분의 60%를 매각하고자 하는 경우, 다른 주주들은 보유한 지분을 동일한 가격으로 매각에

	참여할 수 있는 권리를 보유하고 있습니다.
풋옵션 및 콜옵 션	주식선택권을 보유한 종업원은 가득 완료 및 행사 후 지분의 50%의 수량에 대해, 본 건 인수시의 주당인수가격으로 매각할 수 있는 풋옵션을 보유하고 있으며 당사는 같은 조건으로 매입할 수 있는 콜옵션을 보유하고 있습니다.
풋옵션	1차 풋옵션 : 기존주주는 보유주식의 50%까지 특정 게임 출시 후 1년간의 성과지표에 특정 배수를 적용한 가치로 매각할 수 있는 풋옵션을 보유하고 있습니다.
	2차 풋옵션 : 1차 풋옵션 행사 후 남은 잔량의 주식에 대해 2023년에서 2029년까지의 성과지표 중 12개월의 최대치에 특정배수를 적용한 가치로 매각할 수 있는 풋옵션을 보유하고 있습니다.
콜옵션	2차 풋옵션 종료 후 당사는 기존 주주의 주식을 매년의 성과지표에 특정배수를 적용한 가치로 매입할 수 있는 콜옵션을 보유하고 있습니다.
백업콜옵션	기존 주주가 자발적 퇴사 또는 정당한 사유로 퇴사하는 경우, 상기 풋옵션은 소멸되며, 당사는본 건 백업콜옵션 행사 전 12개월의 성과지표에 특정배수를 적용한 가치로 기존주주의 지분을 매입할 수 있는 콜옵션을 보유하고 있습니다.

(12) 당분기말 현재 당사의 조건부대가 내역은 다음과 같습니다.

조건부대가에 대한 공시

(단위 : 천원)

	우발부채	
	보증 관련 우발부채	
	지급보증	
	조건부 대가	
	종속기업	
	Unknown Worlds Entertainment, Inc.	㈜5민랩
의무의 성격에 대한 기술, 우발부 채	당사는 종속회사 Unknown Worlds Entertainment, Inc. 및 ㈜5민랩을 인수하면서 인수 이후 실적에 연동하여 인수대금 을 지급하는 조건부대가 계약을 체결	당사는 종속회사 Unknown Worlds Entertainment, Inc. 및 ㈜5민랩을 인수하면서 인수 이후 실적에 연동하여 인수대금 을 지급하는 조건부대가 계약을 체결
우발부채의 추정재무영향	52,184,781	3,040,134

(13) 당사는 관계기업인 미래에셋맵스일반사모부동산투자신탁 66호('펀드')가 서울시 성동구 성수동2가 333-16 외 4필지에 개발 예정인 업무시설 및 근린생활시설에 대하여, 동 펀드의 집합투자업자와 향후 준공 완료 시점부터 10년간 임차하는 책임임차와 특정시점에 감정평가가격으로 우선매수할 수 있는 권리를 포함한 업무협약을 체결하고 있습니다.

(14) 당사는 공동기업인 OVERDARE, Inc.에 대하여 합작투자계약상, 만장일치가 요구되는 결의사항 중 일부에 대해 교착상태가 발생하여 협의 기간내 합의에 이르지 못할 경우, 당사의 선택으로 공동 참여자가 소유한 합작회사의 주식을 공정시장 가격으로 양수할 수 있습니다.

13. 자본

(1) 자본금

당분기말 및 전기말 현재 자본금에 관련된 사항은 다음과 같습니다.

주식의 분류에 대한 공시

당분기말

(단위 : 원)

	보통주
발행할 주식의 총수 (단위:주)	300,000,000
1주당 액면금액	100
발행한 주식의 수 : (단위:주)	48,364,493

전기말

(단위 : 원)

	보통주
발행할 주식의 총수 (단위:주)	300,000,000
1주당 액면금액	100
발행한 주식의 수 : (단위:주)	48,362,743

(2) 자본금 및 자본잉여금의 변동내역

당분기 및 전분기 중 자본금 및 자본잉여금의 변동내역은 다음과 같습니다.

자본금 및 자본잉여금의 변동내역

당분기

(단위 : 천원)

	자본			
	자본금(주1)	자본잉여금		
		주식발행초과금	기타자본잉여금	자기주식처분이익
기초자본	4,923,729	1,442,097,915	1,045,583,031	9,663,414
주식기준보상거래	175	475,844	568,885	0
사업양수도, 자본	0	0	0	0
기말 자본	4,923,904	1,442,573,759	1,046,151,916	9,663,414

전분기

(단위 : 천원)

	자본			
	자본금(주1)	자본잉여금		
		주식발행초과금	기타자본잉여금	자기주식처분이익
기초자본	4,908,155	1,423,290,183	1,051,267,420	6,452,617
주식기준보상거래	15,574	18,807,732	0	0
사업양수도, 자본	0	0	(6,201,676)	0
기말 자본	4,923,729	1,442,097,915	1,045,065,744	6,452,617

(주1) 발행주식 액면 총액은 4,836,449천원으로 이익소각으로 인하여 납입자본금과 상이합니다.

(3) 기타자본

당분기말 및 전기말 현재 기타자본의 구성내역은 다음과 같습니다.

기타자본

당분기말 (단위 : 천원)

	공시금액
자기주식(주1)	(18,066,256)
주식선택권(주석14)	54,097,546
기타포괄손익-공정가치 측정금융자산 평가손익	(12,147,579)
순확정급여부채의 재측정요소	(1,222,838)
해외사업환산손익	(100,692)
기타자본구성요소	22,560,181

전기말

(단위 : 천원)

	공시금액
자기주식(주1)	0
주식선택권(주석14)	49,841,312
기타포괄손익-공정가치 측정금융자산 평가손익	(6,013,340)
순확정급여부채의 재측정요소	(1,222,838)
해외사업환산손익	(68,649)
기타자본구성요소	42,536,485

(주1) 취득원가가 0원인 자기주식이 포함되어 있습니다.

14. 주식기준보상

당분기말 현재 주식기준보상 약정내역은 다음과 같습니다.

(1) 주식선택권

주식기준보상액의 조건에 대한 공시

(단위 : 원)

	주식기준보상액								
	주식선택권								
	크레딧분(주1)								
	제19회~2차	제19회~3차	제23회차	제24회차	제25회차	제26회차	제27회차	제28회차	제29회차
주식기준보상액의 결재방식에 대한 기술	주식결재형	주식결재형	주식결재형 현금결재형	주식결재형 현금결재형	주식결재형	주식결재형	주식결재형	주식결재형 현금결재형	주식결재형 현금결재형
주식기준보상액의 부여대상	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원	임직원
주식기준보상액의 부여일	2017년 10월 20일	2017년 10월 20일	2020년 11월 5일	2020년 11월 5일	2021년 3월 31일	2021년 3월 31일	2022년 3월 31일	2023년 3월 28일	2024년 3월 28일
주식기준보상액에 따라 부여된 금융상품의 수량 (단위:주)	354,375	303,750	50,000	50,000	650,000	178,750	2,500	60,000	100,000
기초 주식기준보상액 중 존속하는 주식선택권의 수량 (단위:주)	14,495	153,750	50,000	50,000	650,000	128,412	2,500	60,000	100,000
주식기준보상액에 따라 부여된 주식선택권의 수량 (단위:주)	0	0	0	0	0	0	0	0	0
주식기준보상액에 따라 행사된 주식선택권의 수량 (단위:주)	0	0	0	0	0	1,750	0	0	0
주식기준보상액에 따라 불수령 주식선택권의 수량 (단위:주)	0	0	0	0	0	6,912	0	0	0
기말 주식기준보상액 중 존속하는 주식선택권의 수량 (단위:주)	14,495	153,750	50,000	50,000	650,000	119,750	2,500	60,000	100,000
존속하는 주식선택권의 행사가격	1,452	1,452	144,000	144,000	190,000	190,000	190,000	279,310	172,270
주식기준보상액의 기속조항에 대한 기술	기속시점까지 계속근무	기속시점까지 계속근무	기속시점까지 계속근무	상장 후 목표기준주기에 도달	기속시점까지 계속근무	기속시점까지 계속근무	기속시점까지 계속근무	기속시점까지 계속근무 / 목 표시가종역 도달	기속시점까지 계속근무 / 목 표시가종역 도달
주식기준보상액의 기속시점	2020년 10월 20일	2021년 10월 20일	2022년 11월 5일(35%) 2023년 11월 5일(35%) 2024년 11월 5일(30%)	상장 후 목표기준주기에 도달 시점에 각 25%씩 기속	2023년 3월 31일(35%) 2024년 3월 31일(35%) 2025년 3월 31일(30%)	2023년 3월 31일(70%) 2024년 3월 31일(30%)	2024년 3월 31일(35%) 2025년 3월 31일(30%)	2025년 3월 31일(35%) 기종역 도달시점	2026년 3월 31일(30%) 기종역 도달시점
주식기준보상액에 따라 부여된 주식선택권의 회정만기에 대한 기술	2026년 10월 19일	2026년 10월 19일	2032년 11월 4일	2032년 11월 4일	2028년 3월 30일	2025년 3월 30일(70%) 2027년 3월 30일(30%)	2029년 3월 30일	2033년 3월 27일	2034년 3월 25일

(주1) 당사는 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 액면분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다. 이에 따라 주식선택권의 수량 및 행사가격을 조정하였습니다.

(2) 성과보상계약

크레딧분 성과보상계약의 조건에 대한 공시

(단위 : 원)

	주식기준보상액										
	성과보상계약										
	크레딧분(주1),(주2)										
	제3회~1차	제3회~2차	제4회~1차	제4회~2차	제5회~1차	제5회~2차	제6회~2차	제7회차	제8회차	제9회차	제13회~1차
주식기준보상액의 부여일	2017년 12월 22일	2018년 2월 1일	2018년 3월 31일	2018년 3월 31일	2018년 6월 30일	2018년 6월 30일	2018년 8월 1일	2018년 8월 31일	2018년 9월 30일	2018년 11월 12일	2020년 1월 2일
주식기준보상액의 부여방법	주가연계 현금보상										
주식기준보상액에 따라 부여된 금융상품 의 수량 (단위:개)	26,188	3,750	34,000	40,750	6,250	7,500	5,000	25,000	6,250	7,500	6,500
기말 주식기준보상액 중 존속하는 성과보 상계약의 수량 (단위:개)	6,540	1,125	7,500	10,500	1,500	7,500	1,500	2,500	4,500	2,250	2,500
존속하는 성과보상계약의 행사가격	1,452	1,452	14,000	44,000	14,000	58,000	58,000	44,000	44,000	44,000	78,000
주식기준보상액의 기속조항에 대한 기술	기속시점까지 계속근무										
주식기준보상액의 결재방식에 대한 기술	현금										
주식기준보상액의 기속시점	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	2020년 12월 23일(54%), 2021년 12월 23일(46%)									
주식기준보상액에 따라 부여된 성과보상 계약의 회정만기에 대한 기술	기속시점으로부터 4년										

(주1) 당사는 2021년 5월 4일을 효력 발생일로 하여 액면분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)을 실시하였습니다. 이에 따라 주가연계 현금보상의 수량 및 행사가격을 조정하였습니다.

(주2) 당사가 임직원에게 부여한 성과보상 계약내용에 따라 당사의 상장 이후에는 행사시점의 주가에 연계하여 보상이 이루어지도록 변경되었습니다.

(3) 양도제한조건부주식

크레딧 양도제한조건부주식의 조건에 대한 공시

(단위 : 원)

주식기준보상약정									
양도제한조건부주식									
크레딧본									
제1회차	제3회차	제4-1회차	제4-2회차	제4-3회차	제4-3회차 (시정상조건의 기)	제7-1회차	제7-2회차	제9회차	
주식기준보상약정의 부여일	2022년 4월 1일	2022년 5월 2일	2022년 6월 1일	2022년 6월 1일	2022년 6월 1일	2022년 6월 1일	2023년 6월 1일	2023년 6월 1일	2023년 12월 15일
주식기준보상약정의 부여방법	주식결제형	주식결제형	주식결제형	현금결제형	주식결제형	주식결제형	주식결제형	현금결제형	주식결제형
주식기준보상약정에 따라 부여된 금융상품의 수량 (단위:주)	1,000	1,000	35,540	430	27,000	18,000	80,850	330	5,000
거발 주식기준보상약정 중 존속하는 양도제한조건부주식의 수량 (단위:주)	650	650	18,155	280	16,770	17,200	77,110	330	5,000
주식기준보상약정의 기약조건에 대한 기술	기약시점까지 계속근무	기약시점까지 계속근무 / 직 표기준주가 도분	기약시점까지 계속근무	기약시점까지 계속근무	기약시점까지 계속근무				
주식기준보상약정의 결제방식에 대한 기술	주식	주식	주식	현금	주식	주식	주식	현금	주식
주식기준보상약정의 기약시점	부여일로부터 1년(35%), 2년 (35%), 3년(30%)	계속근무기간 충족 및 목표가 존재가 도달시점	부여일로부터 1년(35%), 2년 (35%), 3년(30%)	부여일로부터 1년(35%), 2년 (35%), 3년(30%)	부여일로부터 1년(35%), 2년 (35%), 3년(30%)				
주식기준보상약정에 따라 부여된 양도제한조건부주식의 회정방식에 대한 기술	-	-	-	-	-	부여일로부터 3년(35%), 4년 (35%), 5년(30%)	-	-	-

(4) 당분기말 현재 행사가 가능한 주식선택권 등의 내역은 다음과 같습니다.

행사가 가능한 주식선택권 및 성과보상계약과 가중평균행사가격

(단위 : 원)

	공시금액
주식기준보상약정 중 행사할 수 있는 주식선택권의 수량 (단위:주)	310,570
주식기준보상약정 중 행사 가능한 주식선택권의 가중평균행사가격	88,713
주식기준보상약정 중 행사할 수 있는 성과보상계약의 수량 (단위:개)	47,915
주식기준보상약정 중 행사 가능한 성과보상계약의 가중평균행사가격	33,565

(5) 당분기 및 전분기 중 발생한 당사와 종속기업의 종업원에게 부여된 당사의 주식기준보상과 관련한 보상원가의 내역은 다음과 같습니다.

종업원에게 부여된 주식선택권 및 성과보상계약과 관련한 보상원가의 내역에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

	공시금액
종업원 주식기준보상거래로부터의 비용	37,293,627
종업원 주식기준보상거래로부터의 비용, 종속기업	892,009
종업원 주식기준보상거래로부터의 비용, 당사와 종속기업	38,185,636

전분기

(단위 : 천원)

	공시금액
종업원 주식기준보상거래로부터의 비용	7,699,514
종업원 주식기준보상거래로부터의 비용, 종속기업	449,708
종업원 주식기준보상거래로부터의 비용, 당사와 종속기업	8,149,222

15. 고객과의 계약에서 생기는 수익

(1) 당사가 수익으로 인식한 금액은 다음과 같습니다.

수익에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

	공시금액
고객과의 계약에서 생기는 수익	646,294,619
기타 원천으로부터의 수익	1,357,980
수익(매출액)	647,652,599

전분기

(단위 : 천원)

	공시금액
고객과의 계약에서 생기는 수익	519,568,825
기타 원천으로부터의 수익	166,363
수익(매출액)	519,735,188

(2) 당사는 다음의 주요 서비스에서 재화나 용역을 기간에 걸쳐 이전하거나 한 시점에 이전함으로써 고객과의 계약에서 생기는 수익을 창출합니다.

고객과의 계약에서 생기는 수익의 구분에 대한 공시, 부문

당분기

(단위 : 천원)

	PC	모바일	콘솔	기타	부문 합계
고객과의 계약에서 생기는 수익	238,550,103	398,272,582	8,012,144	1,459,790	646,294,619

전분기

(단위 : 천원)

	PC	모바일	콘솔	기타	부문 합계
고객과의 계약에서 생기는 수익	169,443,669	345,060,725	4,310,274	754,157	519,568,825

고객과의 계약에서 생기는 수익의 구분에 대한 공시, 재화나 용역의 이전 시기

당분기

(단위 : 천원)

	기간에 걸쳐 이전하는 재화나 서비스	한 시점에 이전하는 재화나 서비스	재화나 용역의 이전 시기 합계
고객과의 계약에서 생기는 수익	643,417,442	2,877,177	646,294,619

전분기

(단위 : 천원)

	기간에 걸쳐 이전하는 재화나 서비스	한 시점에 이전하는 재화나 서비스	재화나 용역의 이전 시기 합계
고객과의 계약에서 생기는 수익	519,095,643	473,182	519,568,825

(3) 고객과의 계약에서 생기는 수익의 발생 국가를 기준으로 한 지역별 수익현황은 다음과 같습니다

지역별 수익현황

당분기

(단위 : 천원)

	아시아	대한민국	아메리카/유럽	기타 국가	지역 합계
고객과의 계약에서 생기는 수익	562,331,598	29,723,355	50,174,900	4,064,766	646,294,619
고객과의 계약에서 생기는 수익에 대한 비율	0.8701	0.0460	0.0776	0.0063	1.0000

전분기

(단위 : 천원)

	아시아	대한민국	아메리카/유럽	기타 국가	지역 합계
고객과의 계약에서 생기는 수익	460,897,453	23,024,459	32,576,782	3,070,131	519,568,825
고객과의 계약에서 생기는 수익에 대한 비율	0.8871	0.0443	0.0627	0.0059	1.0000

16. 영업비용

당분기 및 전분기 중 영업비용의 내용은 다음과 같습니다.

영업비용

당분기

(단위 : 천원)

	공시금액
앱수수료/매출원가	83,211,980
급여 및 상여	52,121,463
퇴직급여	3,482,821
복리후생비	8,223,453
여비교통비	1,180,684
감가상각비	14,224,411
감가상각비, 투자부동산	459,777
무형자산상각비	1,060,345
보험료	752,606
소모품비	251,682
지급수수료	114,740,332
광고선전비	7,495,761
주식보상비용	37,293,627
대손상각비(대손충당금환입)	(275,989)
기타판매비와관리비	1,826,046
영업비용	326,048,999

전분기

(단위 : 천원)

	공시금액
앱수수료/매출원가	43,953,894
급여 및 상여	40,167,519
퇴직급여	3,644,575
복리후생비	9,094,324
여비교통비	745,506
감가상각비	13,487,565
감가상각비, 투자부동산	191,648
무형자산상각비	731,503
보험료	1,701,539
소모품비	273,327
지급수수료	101,955,187
광고선전비	1,971,080
주식보상비용	7,699,514
대손상각비(대손충당금환입)	(1,863,814)
기타판매비와관리비	2,112,683

영업비용	225,866,050
------	-------------

17. 법인세비용

법인세비용은 당분기 법인세비용에서 과거기간 당기법인세에 대하여 당분기에 인식한 조정사항, 일시적차이의 발생과 소멸로 인한 이연법인세비용 및 당기손익 이외로 인식되는 항목과 관련된 법인세비용을 조정하여 산출하였습니다. 당분기 및 전분기 중 법인세비용의 유효세율은 다음과 같습니다.

법인세비용의 유효세율

당분기

	공시금액
유효세율	0.2537

전분기

	공시금액
유효세율	0.2524

필라2 법인세

(단위 : 백만원)

	공시금액
필라2 법인세와 관련되는 당기법인세비용(수익)	52
필라2 법인세와 관련되는 이연법인세 자산, 부채의 인식 및 공시에 대한 예외 규정을 적용하였다는 사실에 대한 기술	당사는 필라2 법인세의 적용대상으로 미국에서 사업을 영위하는 종속기업 Krafton Americas, Inc., Striking Distance Studios, Inc. 등으로 인해 당사가 필라2 법인세를 추가 부담할 예정이며, 이연법인세의 인식 및 공시는 예외규정을 적용하였습니다. 이로 인해 당분기에 인식한 법인세비용은 52백만원입니다.

18. 주당손익

(1) 기본주당이익

기본주당이익은 당사의 보통주분기순이익을 당사가 매입하여 자기주식으로 보유하고 있는 보통주를 제외한 당분기의 가중평균유통보통주식수로 나누어 산정했습니다.

주당이익

당분기 (단위 : 원)

		보통주
기본주당이익		
기본주당이익	보통주분기순이익	360,786,676,509
	가중평균유통보통주식수 (단위:주)	46,210,515
	기본주당순이익	7,807

전분기

(단위 : 원)

		보통주
기본주당이익		
기본주당이익	보통주분기순이익	285,881,348,968
	가중평균유통보통주식수 (단위:주)	47,047,506
	기본주당순이익	6,076

(2) 희석주당이익

희석주당이익은 모든 희석성 잠재적보통주가 보통주로 전환된다고 가정하여 조정한 가중평균 유통보통주식수를 적용하여 산정하고 있습니다. 당사가 보유하고 있는 희석성 잠재적보통주로는 주식선택권(양도제한조건부주식 포함)이 있습니다. 주식선택권으로 인한 주식수는 주식선택권에 부가된 권리 행사의 금전적 가치에 기초하여 공정가치(회계기간의 평균시장가격)로 취득했을 때 얻게 될 주식수를 계산하고 동 주식수와 주식선택권이 행사된 것으로 가정할 경우 발행될 주식수를 비교하여 산정했습니다.

희석주당순이익

당분기 (단위 : 원)

		보통주
보통주분기순이익		360,786,676,509
가중평균유통보통주식수 (단위:주)		46,210,515
주식선택권 (단위:주)		271,700
희석주당이익 산정을 위한 가중평균 유통보통주식수 (단위:주)		46,482,215
희석주당순이익		7,762

전분기

(단위 : 원)

		보통주
보통주분기순이익		285,881,348,968
가중평균유통보통주식수 (단위:주)		47,047,506

주식선택권 (단위:주)	212,639
회석주당이익 산정을 위한 가중평균 유통보통주식수 (단위:주)	47,260,145
회석주당순이익	6,049

(3) 유통보통주식수

당분기 및 전분기 중 발행보통주식수를 유통기간으로 가중평균하여 산정한 유통보통주식수의 산출 내역은 다음과 같습니다.

가중평균보통주식 및 조정된 가중평균보통주식

당분기

		주식		주식 합계
		보통주		
		발행보통주	자기주식	
가중평균보통주식 및 조정된 가중평균보통주식				
가중평균보통주식 및 조정된 가중평균보통주식	적수 (단위:주)	4,401,151,363	(195,994,511)	4,205,156,852
	가중치 (단위:일)			91
	가중평균유통보통주식수 (단위:주)			46,210,515

전분기

		주식		주식 합계
		보통주		
		발행보통주	자기주식	
가중평균보통주식 및 조정된 가중평균보통주식				
가중평균보통주식 및 조정된 가중평균보통주식	적수 (단위:주)	4,429,487,160	(195,211,620)	4,234,275,540
	가중치 (단위:일)			90
	가중평균유통보통주식수 (단위:주)			47,047,506

19. 현금흐름표

(1) 영업활동으로부터 창출된 현금의 내역은 다음과 같습니다.

영업으로부터 창출된 현금흐름

당분기

(단위 : 천원)

	공시금액	
분기순이익	360,786,677	
분기순이익조정을 위한 가감	15,132,357	
분기순이익조정을 위한 가감	성과보상인센티브 조정	951,602
	퇴직급여 조정	604,853
	감가상각비에 대한 조정	14,224,411
	투자부동산감가상각비 조정	459,777
	무형자산상각비에 대한 조정	1,060,345
	주식보상비용(환입)	37,293,627
	대손상각비(환입) 조정	(275,989)
	외환손실 조정	2,125,796
	기타대손상각비(환입) 조정	0
	종속기업투자주식손상차손(환입) 조정	0
	유형자산손상차손 조정	28,700
	당기손익-공정가치측정금융자산평가손실 조정	5,229,341
	당기손익-공정가치측정금융자산처분손실 조정	0
	당기손익-공정가치측정금융부채평가손실 조정	3,387,030
	파생상품손실	524,949
	유형자산처분손실 조정	0
	이자비용 조정	1,667,434
	기타비용	864,351
	법인세비용 조정	122,637,263
	외환이익 조정	(36,941,946)
	당기손익-공정가치측정금융자산평가이익 조정	(41,943,564)
	당기손익-공정가치측정금융자산처분이익 조정	(89,959,525)
	파생상품이익	(421,646)
	유형자산처분이익 조정	(5,524)
	이자수익에 대한 조정	(6,309,285)
	배당수익에 대한 조정	0
	금융보증수익에 대한 조정	(7,850)
	기타수익	(61,793)
영업활동으로 인한 자산 부채의 변동	(148,885,773)	
영업활동으로 인한 자산 부채의 변동	단기매출채권의 감소(증가)	(123,085,084)
	단기미수금의 감소(증가)	9,983,363
	단기선급금의 감소(증가)	(2,515,046)
	단기선급비용의 감소(증가)	3,359,777
	단기미지급금의 증가(감소)	3,198,837
	단기미지급비용의 증가(감소)	(49,254,138)
	단기예수금의 증가(감소)	11,404,372

	단기선수금의 증가(감소)	(1,253,588)
	단기선수수익의 증가(감소)	(787,096)
	장기미지급비용의 증가(감소)	316,905
	퇴직금의 지급	(254,075)
영업에서 창출된 현금흐름		227,033,261

전분기

(단위 : 천원)

		공시금액
분기순이익		285,881,349
분기순이익조정을 위한 가감		30,836,577
분기순이익조정을 위한 가감	성과보상인센티브 조정	1,027,849
	퇴직급여 조정	624,700
	감가상각비에 대한 조정	13,487,565
	투자부동산감가상각비 조정	191,648
	무형자산상각비에 대한 조정	731,503
	주식보상비용(환입)	7,699,514
	대손상각비(환입) 조정	(1,863,814)
	외환손실 조정	603,694
	기타대손상각비(환입) 조정	(1,581,390)
	종속기업투자주식손상차손(환입) 조정	(67,200)
	유형자산손상차손 조정	0
	당기손익-공정가치측정금융자산평가손실 조정	15,398,521
	당기손익-공정가치측정금융자산처분손실 조정	16,541,227
	당기손익-공정가치측정금융부채평가손실 조정	10,299,522
	파생상품손실	0
	유형자산처분손실 조정	3,189
	이자비용 조정	1,745,514
	기타비용	274
	법인세비용 조정	96,496,583
	외환이익 조정	(32,464,393)
	당기손익-공정가치측정금융자산평가이익 조정	(24,196,412)
	당기손익-공정가치측정금융자산처분이익 조정	(64,236,103)
	파생상품이익	0
	유형자산처분이익 조정	0
	이자수익에 대한 조정	(9,568,539)
	배당수익에 대한 조정	(1,948)
금융보증수익에 대한 조정	(9,796)	
기타수익	(25,131)	
영업활동으로 인한 자산 부채의 변동		(154,456,546)
영업활동으로 인한 자산 부채의 변동	단기매출채권의 감소(증가)	(87,155,291)
	단기미수금의 감소(증가)	3,346,995
	단기선급금의 감소(증가)	(139,318)
	단기선급비용의 감소(증가)	(393,852)
	단기미지급금의 증가(감소)	(37,535,641)

	단기미지급비용의 증가(감소)	(31,723,247)
	단기예수금의 증가(감소)	7,294,355
	단기선수금의 증가(감소)	216,924
	단기선수수익의 증가(감소)	(8,367,027)
	장기미지급비용의 증가(감소)	439,971
	퇴직금의 지급	(440,415)
영업에서 창출된 현금흐름		162,261,380

(2) 주요 비현금거래 내역은 다음과 같습니다.

비현금거래의 주요 내역에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

	공시금액
장기대여금의 유동성 대체	6,920,961
단기대여금의 장기대여금 대체	74,368,859
건설중인자산 본계정 대체	1,433,809
사용권자산의 증가	210,420
리스채권의 유동성 대체	2,183,882
리스부채의 유동성대체	12,001,239
유형자산 취득 관련 미지급금 증감	146,073
무형자산 취득 관련 미지급금 증감	169,299
장기선급금의 본계정 대체	289,343
종속기업 취득 관련 미지급금의 증가	37,534
자기주식 취득 관련 미지급금의 증감	11,952,744

전분기

(단위 : 천원)

	공시금액
장기대여금의 유동성 대체	0
단기대여금의 장기대여금 대체	0
건설중인자산 본계정 대체	0
사용권자산의 증가	32,026
리스채권의 유동성 대체	2,618,377
리스부채의 유동성대체	10,887,941
유형자산 취득 관련 미지급금 증감	115,339
무형자산 취득 관련 미지급금 증감	40,344
장기선급금의 본계정 대체	660,249
종속기업 취득 관련 미지급금의 증가	651,564
자기주식 취득 관련 미지급금의 증감	8,628,707

20. 특수관계자와의 거래

(1) 당분기말과 전기말 현재 종속기업, 관계기업, 공동기업 등과 같은 주요한 특수관계자는 다음과 같습니다.

구분	기업의 명칭	
	당분기말	전기말
종속기업	㈜블루홀스튜디오	㈜블루홀스튜디오
	라이징왕스㈜	라이징왕스㈜
	Krafton Americas, Inc.	Krafton Americas, Inc.
	KRAFTON EUROPE B.V.	KRAFTON EUROPE B.V.
	PUBG Mad Glory, LLC	PUBG Mad Glory, LLC
	KRAFTON CHINA	KRAFTON CHINA
	KP PTE. LTD.	KP PTE. LTD.
	Striking Distance Studios, Inc.	Striking Distance Studios, Inc.
	KRAFTON JAPAN, Inc.	KRAFTON JAPAN, Inc.
	Krafton Ventures, L.L.C.	Krafton Ventures, L.L.C.
	Krafton Ventures Fund, L.P.	Krafton Ventures Fund, L.P.
	KRAFTON Ventures, Inc.	KRAFTON Ventures, Inc.
	PUBG Entertainment, Inc.	PUBG Entertainment, Inc.
	Striking Distance Studios Spain, S.L.	Striking Distance Studios Spain, S.L.
	En Masse Entertainment Texas, Inc.	En Masse Entertainment Texas, Inc.
	KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED
	㈜드림모션	㈜드림모션
	㈜명스플로우	㈜명스플로우
	㈜팁투우게임즈	㈜팁투우게임즈
	Krafton Global GP, LLC	Krafton Global GP, LLC
	Krafton Global, LP	Krafton Global, LP
	Thingsflow Inc.	Thingsflow Inc.
	Unknown Worlds Entertainment, Inc.	Unknown Worlds Entertainment, Inc.
	SDS Interactive Canada Inc.	SDS Interactive Canada Inc.
	㈜5민랩	㈜5민랩
	Neon Giant AB	Neon Giant AB
	KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.
	En Masse Entertainment, Inc.	En Masse Entertainment, Inc.
	VECTOR NORTH s.r.o.	VECTOR NORTH s.r.o.
	㈜렐루게임즈	㈜렐루게임즈
	㈜플라이웨이게임즈	㈜플라이웨이게임즈
	관계기업 및 공동기업	㈜히든시퀀스
1Up Ventures, L.P		1Up Ventures, L.P
스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드		스마트 크래프톤-본엔젤스 펀드
Nodwin Gaming Private Limited		Nodwin Gaming Private Limited
Loco Interactive Pte Limited		Loco Interactive Pte Limited
Nasadiya Technologies Private Limited		Nasadiya Technologies Private Limited
미래에셋캡스일반사모부동산투자신탁 66호		미래에셋캡스일반사모부동산투자신탁 66호
㈜서울옥션블루		㈜서울옥션블루
㈜서울옥션엑스(*)		㈜서울옥션엑스(*)
Tamatem Inc.		Tamatem Inc.
Nautilus Mobile App Private Limited		Nautilus Mobile App Private Limited
Mebigo Labs Private Limited		Mebigo Labs Private Limited
스마트 케이앤비 부스터 펀드		스마트 케이앤비 부스터 펀드

		전체 특수관계자																												
		종속기업																				관계기업			그 밖					
																									의 특	수관	전체 특			
																									계자	계	계			
		리	Kraftlo	KRAFT	PUBG	KRA	Striking	KRAFT	Striking	En Masse	KRAFTON	주	평	주	Thin	Unknown	SDS	Neo	KRAFTON	En Masse	VECTO	주	주	Nodwin	Loco	Nasadiya	주	ANYCAST	주	그 밖
		부	Americ	ON	Mad	FTO	Distance	ON	Distance	Entertainme	INDIA	드	스	도	gasll	Worlds	Interactiv	5	Montreal	Entertain	R	주	주	Gaming	Interactiv	Technologie	주	TECHNOLOGY	주	그 밖
		스	as.	EUROPC	Glory	CHI	Studios	JAPAN	Studios	nt Texas	PRIVATE	모	플	개	ow	Entertainme	Canada	nt	STUDIO	ment.	NORTH	개	주	Private	e Ple	s Private	주	PRIVATE	주	그 밖
		디	Inc.	E B.V.	LLC	NA	Inc.	Inc.	Spain, S.L	Inc.	LIMITED	선	문	즈	nt, Inc.	Inc.	AB	INC.	Inc.	Inc.	s.r.o.	주	Limited	Limited	Limited	LI	LIMITED	주	그 밖	
		주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주
재관, 특수관계자거래																														
재관, 특수관계자거래		124,607	8,902	0	0	499,481	0	0	0	0	0	4,152	6,443	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5,596	17,935	0	0	0	0	50,543	730,351
재관, 특수관계자거래		21,300	.00	0	4,040,400	0	0	1,054,260	0	21,741,443	0	0	500,000	0	0	0	0	0	0	27,403,192	0	0	0	0	0	0	0	0	0	90,039,295
재관, 특수관계자거래		3,016	.31	8,982	2,915	97,811	40,112	4,784	6,183	317	5,837	45,291	.01	4,851	37	1,741	392	7	35,571	440,614	4,417	797	11,786	0	7	1,346,630	1,320,878	0	123,604	27,472,350
재관, 특수관계자거래																														
재관, 특수관계자거래		2,844	85,833	6,034	4,377,425	3,253,816	1,363,228,118	227,475	5	421,271	0	1,300,147	.7	23,371	13	49,388	272,534	1	1,056,924	0	555,387	49,757	35,839	0	0	0	0	0	25,328,787	
재관, 특수관계자거래		2,284	.531	144,554	2,137,769	176,319	52,715	4,112	63,437	0	0	118,270	38,758	2,191	0	6,605	0	0	0	0	0	0	0	13,498	0	0	0	0	5,090,109	

단위: 천원 (단위: 천원)

		전체 특수관계자																												
		종속기업																				관계기업			그 밖					
																									의 특	수관	전체 특			
																									계자	계	계			
		리	Kraftlo	KRAFT	PUBG	KRA	Striking	KRAFT	Striking	En Masse	KRAFTON	주	평	주	Thin	Unknown	SDS	Neo	KRAFTON	En Masse	VECTO	주	주	Nodwin	Loco	Nasadiya	주	ANYCAST	주	그 밖
		부	Americ	ON	Mad	FTO	Distance	ON	Distance	Entertainme	INDIA	드	스	도	gasll	Worlds	Interactiv	5	Montreal	Entertain	R	주	주	Gaming	Interactiv	Technologie	주	TECHNOLOGY	주	그 밖
		스	as.	EUROPC	Glory	CHI	Studios	JAPAN	Studios	nt Texas	PRIVATE	모	플	개	ow	Entertainme	Canada	nt	STUDIO	ment.	NORTH	개	주	Private	e Ple	s Private	주	PRIVATE	주	그 밖
		디	Inc.	E B.V.	LLC	NA	Inc.	Inc.	Spain, S.L	Inc.	LIMITED	선	문	즈	nt, Inc.	Inc.	AB	INC.	Inc.	Inc.	s.r.o.	주	Limited	Limited	Limited	LI	LIMITED	주	그 밖	
		주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주	주

채권, 특수관계자거래																				
채권, 특수관계자거래	매출채권	110,616,000	486,278																	
	특수관계자거래	97,123	278																	
	기타채권	13,477																		
채무, 특수관계자거래	대여금, 특	21,300																		
	특수관계자거래	0	3,868																	
	기타채무	0	200																	
채무, 특수관계자거래	매출채권	3,155,109	473,895																	
	특수관계자거래	460,611	5,814																	
	기타채무	2,694,498	468,081																	
채무, 특수관계자거래																				
채무, 특수관계자거래	미지급금	331,520	5,295																	
	특수관계자거래	97	3,79																	
	기타채무	231,523	1,506																	
채무, 특수관계자거래	매출채권	6,726,969	2,753,750																	
	특수관계자거래	969,325	750																	
	기타채무	5,757,644	1,999,000																	
채무, 특수관계자거래	대여금, 특	450,198	2,300,719																	
	특수관계자거래	815	4,07																	
	기타채무	449,383	2,296,642																	

(주1) 리스관련 채권채무 금액이 포함되어 있습니다.

특수관계자거래의 기타 공시_대손충당금

특수관계자거래의 기타 공시_대손충당금

당분기말

(단위 : 천원)

	공시금액
특수관계자거래의 채권 잔액에 대하여 설정된 대손충당금	72,204,422

전기말

(단위 : 천원)

	공시금액
특수관계자거래의 채권 잔액에 대하여 설정된 대손충당금	74,204,422

(4) 당분기와 전분기 중 특수관계자와의 중요한 자금거래 내역은 다음과 같습니다.

특수관계자와의 중요한 자금거래 내역

당분기

(단위 : 천원)

		관계기업											
		관계기업										전체 특수관계자 합	
		南陽푸른스튜디오	리이정형스	KRAFTON INDIA PRIVATE	南陽스튜디오	南陽도우게임	Krafton Americas, Inc.	PUBG Mad Glory, LLC	Striking Distance Studios, Inc.	KRAFTON JAPAN, Inc.	Nasadya Technologies Private Limited	南陽한빛문화산업투자회사	南양나
		오	우	LIMITED	우	즈	Inc.	LLC	Studios, Inc.	Inc.	Limited	회사	니
자금대여 거래, 특수관계자거래													
자금대여 거래, 특수관계자거래		0	0	0	2,500,000	0	0	0	0	0	0	0	2,500,000
거래		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

리스 거래, 특수관계자거래														
리스 거래, 특수관계자거래	리스부채 상환, 특수관계자	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	거래													
	리스채권 회수, 특수관계자	136,939	0	0	0	840	0	0	0	0	0	0	0	137,779
거래														
현금출자거래														
현금출자거래	현금출자, 특수관계자거래	0	10,000,234	3,091,605	0	0	0	0	0	0	0	0	0	13,091,839
	관한사채 취득, 특수관계자	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1,311,309	0	0	1,311,309
	거래													

전분기

(단위 : 천원)

	전체 특수관계자													전체 특수관계자 합계
	종속기업						관계기업							
	㈜발루스튜디오	레이징왕스	KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	㈜빙스튜디오	㈜임도무게임	Krafton Americas, Inc.	PUBG Mad Glory, LLC	Striking Distance Studios, Inc.	KRAFTON JAPAN, Inc.	Nasadya Technologies Private Limited	㈜신한알파피막관리부동산투자회사	㈜너비나	계	
지급대여 거래, 특수관계자거래														
지급대여 거래, 특수관계자	지급대여, 특수관계자거래	0	0	0	6,500,000	0	0	3,851,100	0	0	0	0	0	10,351,100
	거래													
지급회수, 특수관계자	지급회수, 특수관계자거래	0	0	0	0	0	5,702,650	0	43,088,200	1,581,390	0	0	640,000	51,012,440
	거래													
리스 거래, 특수관계자거래														
리스 거래, 특수관계자거래	리스부채 상환, 특수관계자	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3,017,048	0	3,017,048
	거래													
	리스채권 회수, 특수관계자	161,617	0	0	0	788	0	0	0	0	0	0	0	162,405
거래														
현금출자거래														
현금출자거래	현금출자, 특수관계자거래	6,000,000	8,999,849	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	14,999,849
	관한사채 취득, 특수관계자	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	거래													

(5) 당분기말 현재 당사가 특수관계자에게 제공한 지급보증 및 담보 내역은 다음과 같습니다.

특수관계자에게 제공한 지급보증 및 담보 내역

	전체 특수관계자		
	특수관계자		
	종속기업		
	Striking Distance Studios, Inc.	Krafton Americas, Inc.	PUBG Mad Glory, LLC
특수관계자거래의 채권,채무에 대하여 제공하거나 제공받은 보증의 상세 내역에 대한 설명	임차료 관련 지급보증	임차료 관련 지급보증	사무실 임차료 보증
보증제공처	Sunset Building Company, LLC	2121 Park Place Fee Owner CA, LLC	25 West Main Office LLC
기업의 보증이나 담보의 제공, 특수관계자거래, 외화금액	USD 2,280,000	USD 294,538	USD 1,415,654

(6) 당사는 기업활동의 계획, 운영 및 통제에 대한 중요한 권한과 책임을 가진 등기임원을 주요 경영진에 포함하고 있으며, 당분기 및 전분기 중 주요 경영진에 대한 보상은 다음과 같습니다.

주요 경영진에 대한 보상

당분기

(단위 : 천원)

	공시금액
급여및상여	2,580,667
주식보상비용	31,460,819
퇴직급여	47,634
주요 경영진에 대한 보상	34,089,120

전분기

(단위 : 천원)

	공시금액

급여및상여	2,417,455
주식보상비용	3,784,824
퇴직급여	44,317
주요 경영진에 대한 보상	6,246,596

21. 영업부문

(1) 당사는 단일의 영업부문으로 운영되고 있습니다. 최고경영의사결정자에게 보고되는 재무정보는 공시된 재무제표와 일치합니다.

(2) 당사 수익의 상세내역은 다음과 같습니다.

영업부문에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

	PC	모바일	콘솔	기타	부문 합계
수익	238,550,103	398,272,582	8,012,144	2,817,770	647,652,599

전분기

(단위 : 천원)

	PC	모바일	콘솔	기타	부문 합계
수익	169,443,669	345,060,725	4,310,274	920,520	519,735,188

(3) 당분기 및 전분기 중 당사 매출액의 10% 이상을 차지하는 주요 고객에 대한 수익은 다음과 같습니다.

주요 고객에 대한 공시

당분기

(단위 : 천원)

	고객
	매출액의 10% 이상 고객
	주요고객(A)
수익	334,870,308

전분기

(단위 : 천원)

	고객
	매출액의 10% 이상 고객
	주요고객(A)
수익	322,508,495

6. 배당에 관한 사항

가. 배당에 관한 사항

당사는 2023년 2월 7일 이사회 결의로 2023년~2025년의 3개년 주주환원정책을 수립하였습니다. 매년 전년도 잉여현금흐름(FCF)에서 투자금액을 제외한 금액의 40% 한도 내에서 자기주식을 취득하고, 2023년에는 취득한 자기주식 100% 전량 소각하였으며, 2024년~2025년에는 취득한 자기주식의 최소 60% 이상을 소각할 계획입니다. 당사는 향후에도 대내외 경영환경 및 제반 여건 변화를 반영하여 주주환원 정책을 지속해 나갈수 있도록 노력할 예정입니다.

당사의 정관은 배당에 관한 사항에 대하여 다음과 같이 정하고 있습니다.

제9조의5 (동등배당)

회사는 배당 기준일 현재 발행(전환된 경우를 포함한다)된 동종 주식에 대하여 발행일에 관계 없이 모두 동등하게 배당한다.

제46조 (이익금의 처분)

회사는 매 영업연도 말의 처분전 이익잉여금을 다음과 같이 처분한다.

1. 이익준비금
2. 기타의 법정적립금
3. 배당금
4. 임의적립금
5. 기타의 이익잉여금처분액

제47조 (이익배당)

1. 이익의 배당은 금전과 금전 외의 재산으로 할 수 있다.
2. 회사는 이사의 결의로 제1항의 배당을 받을 주주를 확정하기 위한 기준일을 정할 수 있으며, 기준일을 정한 경우 그 기준일의 2주 전에 이를 공고하여야 한다.
3. 이익의 배당을 주식으로 하는 경우 회사가 수종의 주식을 발행한 때에는 주주총회의 결의로 그와 다른 종류의 주식으로도 할 수 있다.
4. 회사가 유상증자, 무상증자 및 주식배당에 의하여 발행한 신주에 대한 이익의 배당에 관하여는 제9조의5의 규정을 준용한다.

제47조의2 (중간배당)

1. 회사는 영업연도 중 1회에 한하여 이사회 결의로 상법 제462조의3에 의한 중간배당을 할 수 있다.
2. 회사는 이사의 결의로 제1항의 배당을 받을 주주를 확정하기 위한 기준일을 정할 수 있으며, 기준일을 정한 경우 그 기준일의 2주 전에 이를 공고하여야 한다.
3. 사업년도개시일 이후 제1항에 따라 정해진 기준일 이전에 신주를 발행한 경우(준비금의 자본전입, 주식배당, 전환사채의 전환 청구, 신주인수권부사채의 신주인수권 행사의 경우를 포함한다)에는 해당 신주에 대한 이익의 배당에 관하여는 제9조의5의 규정을 준용한다.

제48조 (배당금 지급청구권의 소멸시효)

1. 배당금의 지급청구권은 5년간 이를 행사하지 아니하면 소멸시효가 완성한다.
2. 제1항의 시효의 완성으로 인한 배당금은 회사에 귀속한다.

나. 주요배당지표

구 분	주식의 종류	당기	전기	전전기
		제18기 1분기	제17기	제16기
주당액면가액(원)		100	100	100
(연결)당기순이익(백만원)		348,624	594,060	500,154
(별도)당기순이익(백만원)		360,787	728,077	487,143
(연결)주당순이익(원)		7,574	12,812	10,666
현금배당금총액(백만원)		-	-	-
주식배당금총액(백만원)		-	-	-
(연결)현금배당성향(%)		-	-	-
현금배당수익률(%)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-
주식배당수익률(%)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-
주당 현금배당금(원)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-
주당 주식배당(주)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-

※ 상기 '(연결)주당순이익(원)'은 기본주당이익 기준입니다.

다. 과거 배당 이력

(단위: 회, %)

연속 배당횟수		평균 배당수익률	
분기(중간)배당	결산배당	최근 3년간	최근 5년간
-	-	-	-

※ 당사는 최근 5년간 배당을 지급한 이력이 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 : 2024.03.31)

(단위 : 원, 주)

주식발행 (감소)일자	발행(감소) 형태	발행(감소)한 주식의 내용				비고
		종류	수량	주당 액면가액	주당발행 (감소)가액	
2020.04.23	주식매수선택권행사	보통주	500	500	2,500	-
2020.04.23	주식매수선택권행사	보통주	36,787	500	5,016	-
2020.07.17	주식매수선택권행사	보통주	2,500	500	5,016	-
2020.10.22	주식매수선택권행사	보통주	3,000	500	5,016	-
2020.10.22	주식매수선택권행사	보통주	200	500	5,073	-
2020.10.22	주식매수선택권행사	보통주	30,000	500	7,262	-
2020.12.02	-	보통주	438,552	500	-	(주1)
2021.01.14	주식매수선택권행사	보통주	200	500	5,073	-
2021.04.15	주식매수선택권행사	보통주	6,750	500	5,016	-
2021.04.15	주식매수선택권행사	보통주	56,976	500	7,262	-
2021.05.04	주식분할	보통주	34,483,852	100	-	-
2021.05.24	주식매수선택권행사	보통주	169,255	100	1,452	(주2)
2021.08.06	유상증자(일반공모)	보통주	5,624,000	100	498,000	증자비율 13%
2021.08.18	주식매수선택권행사	보통주	53,375	100	1,003	(주2)
2021.10.08	주식매수선택권행사	보통주	5,000	100	1,452	(주2)
2021.10.08	주식매수선택권행사	보통주	100	100	44,000	(주2)
2021.12.08	주식매수선택권행사	보통주	10,500	100	1,452	(주2)
2022.01.13	주식매수선택권행사	보통주	5,000	100	1,452	(주2)
2022.02.08	주식매수선택권행사	보통주	100,000	100	1,003	(주2)
2022.12.09	주식매수선택권행사	보통주	9,500	100	1,452	(주2)
2023.01.12	주식매수선택권행사	보통주	155,745	100	1,452	(주2)
2024.01.11	주식매수선택권행사	보통주	1,750	100	190,000	(주2)

※ 2023.05.31 보통주 874,547주(자기주식)를 소각하였습니다. 해당가능이익 범위내에서 취득한 자기주식의 소각이므로 발행주식총수는 감소하나, 자본금 변동은 없습니다.

(주1) 2020.12.02 펄지(주) 합병으로 인해 보통주 438,552주를 자기주식으로 취득하게 되었습니다.

(주2) 2021.05.04 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)로 인하여 주식매수선택권 주당발행가격이 조정되었으며, 원단위 미만은 절사하여 기재하였습니다.

[채무증권의 발행 등과 관련된 사항]

가. 채무증권 발행실적

(기준일 : 2024.03.31)

(단위 : 백만원, %)

발행회사	증권종류	발행방법	발행일자	권면(전자등 특)총액	이자율	평가등급 (평가기관)	만기일	상환 여부	주관회사
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	-	-	-	-	-	-	-	-	-

나. 기업어음증권 미상환 잔액

(기준일 : 2024.03.31)

(단위 : 백만원)

잔여만기		10일 이하	10일초과 30일이하	30일초과 90일이하	90일초과 180일이하	180일초과 1년이하	1년초과 2년이하	2년초과 3년이하	3년 초과	합 계
미상환 잔액	공모	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	사모	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	합계	-	-	-	-	-	-	-	-	-

다. 단기사채 미상환 잔액

(기준일 : 2024.03.31)

(단위 : 백만원)

잔여만기		10일 이하	10일초과 30일이하	30일초과 90일이하	90일초과 180일이하	180일초과 1년이하	합 계	발행 한도	잔여 한도
미상환 잔액	공모	-	-	-	-	-	-	-	-
	사모	-	-	-	-	-	-	-	-
	합계	-	-	-	-	-	-	-	-

라. 회사채 미상환 잔액

(기준일 : 2024.03.31)

(단위 : 백만원)

잔여만기		1년 이하	1년초과 2년이하	2년초과 3년이하	3년초과 4년이하	4년초과 5년이하	5년초과 10년이하	10년초과	합 계
미상환 잔액	공모	-	-	-	-	-	-	-	-
	사모	-	-	-	-	-	-	-	-
	합계	-	-	-	-	-	-	-	-

마. 신종자본증권 미상환 잔액

(기준일 : 2024.03.31)

(단위 : 백만원)

잔여만기		1년 이하	1년초과 5년이하	5년초과 10년이하	10년초과 15년이하	15년초과 20년이하	20년초과 30년이하	30년초과	합 계
미상환 잔액	공모	-	-	-	-	-	-	-	-
	사모	-	-	-	-	-	-	-	-
	합계	-	-	-	-	-	-	-	-

바. 조건부자본증권 미상환 잔액

(기준일 : 2024.03.31)

(단위 : 백만원)

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	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

7-2. 증권의 발행을 통해 조달된 자금의 사용실적

공시서류 작성대상기간(2022.01.01~2024.03.31)중 증권발행을 통하여 자금을 조달한 실적이 없습니다.

8. 기타 재무에 관한 사항

가. 재무제표 재작성 등 유의사항

(1) 재무제표 재작성

1) 재작성의 성격

(가)	① 계정과목	(연결재무상태표) 무형자산, 비유동공정가치측정금융부채, 이연법인세부채 (별도재무상태표) 종속기업 및 관계기업투자, 당기손익-공정가치측정금융부채
	② 발생 경위	취득자산과 인수부채 및 이전대가에 대한 공정가치 평가에 따른 재작성
	③ 내용	당사는 2021년 12월 9일에 Unknown Worlds Entertainment, Inc.를 취득하였으며, 취득일 현재 Unknown Worlds Entertainment, Inc.의 취득자산과 인수부채 및 이전대가에 대한 공정가치를 독립적인 기관을 통하여 평가하고자 하였으나 제15기(2021년)말까지 수행 완료하지 못하였습니다. 당사는 제16기(2022년) 중 Unknown Worlds Entertainment, Inc.의 취득자산과 인수부채 및 이전대가에 대한 공정가치에 대하여 독립적인 기관을 통해 평가를 완료하였으며, 기업회계기준서 1103호 문단 45에 따라 비교 표시되는 제15기(2021년) 연결 및 별도 재무상태표가 재작성되었습니다.
	④ 관련 기준서	회계기준서 1103호 문단 45
(나)	① 계정과목	(연결포괄손익계산서) 영업수익, 영업비용(급여 및 상여, 복리후생비, 여비교통비, 감가상각비, 무형자산상각비, 보험료, 지급수수료, 광고선전비, 기타), 잡이익, 잡손실, 이자수익, 이자비용, 법인세비용
	② 발생 경위	계속영업으로부터 분리된 중단영업을 비교표시 하기 위한 재작성
	③ 내용	당사는 종속기업 중 En Masse Entertainment Texas, Inc.가 영위하고 있던 게임개발 영업을 매각하여, 해당 영업의 손익과 현금흐름을 중단영업으로 분류하였습니다. 제16기(2022년)말 현재 비교 표시되는 제15기(2021년)의 연결포괄손익계산서는 계속영업으로부터 분리된 중단영업을 보여주기 위해 재작성되었습니다.
	④ 관련 기준서	회계기준서 1105호 문단 33, 34
(다)	① 계정과목	(연결재무상태표) 기타유동금융자산, 유형자산, 무형자산, 기타유동금융부채, 당기법인세부채, 기타비유동금융부채, 이연법인세부채, 자본잉여금, 기타자본, 비지배지분 (연결포괄손익계산서) 기타포괄손익, 당기총포괄이익
	② 발생 경위	취득자산과 인수부채 및 이전대가에 대한 공정가치 평가에 따른 재작성
	③ 내용	당사는 2022년 11월 23일에 Neon Giant AB를 취득하였으며, 취득일 현재 Neon Giant AB의 취득자산과 인수부채 및 이전대가에 대한 공정가치를 독립적인 기관을 통하여 평가하고자 하였으나 제16기(2022년)말까지 수행 완료하지 못하였습니다. 당사는 제17기(2023년) 중 Neon Giant AB의 취득자산과 인수부채 및 이전대가에 대한 공정가치에 대하여 독립적인 기관을 통해 평가를 완료하였으며, 기업회계기준서 1103호 문단 45에 따라 비교 표시되는 제16기(2022년) 연결재무상태표 및 연결포괄손익계산서가 재작성되었습니다.
	④ 관련 기준서	회계기준서 1103호 문단 45

2) 재작성의 영향을 받는 재무제표

① 연결재무상태표

(단위: 백만원)

계정과목	관련주석	제16기 (2022년)				
		이전 보고금액	(가) 관련 수정금액	(나) 관련 수정금액	(다) 관련 수정금액	재작성 금액
자 산	2023년 연결재무제표 주석 31. 사업결합					
유동자산		3,892,606	-	-	(42)	3,892,564
기타유동금융자산		187,228	-	-	(42)	187,187
비유동자산		2,137,706	-	-	7,514	2,145,220
유형자산		223,077	-	-	297	223,374
무형자산		860,520	-	-	7,217	867,737
자산총계		6,030,312	-	-	7,472	6,037,784
부 채						
유동부채		411,185	-	-	275	411,460
기타유동금융부채		270,963	-	-	171	271,133
당기법인세부채		41,751	-	-	104	41,854
비유동부채		506,277	-	-	3,643	509,919
기타비유동금융부채		181,131	-	-	123	181,254
이연법인세부채		62,686	-	-	3,520	66,206
부채총계		917,462	-	-	3,917	921,379
자 본						
자본잉여금		1,447,759	-	-	846	1,448,605
기타자본		191,628	-	-	(1,515)	190,113
비지배지분		974	-	-	4,224	5,198
자본총계		5,112,850	-	-	3,555	5,116,405
자본과부채총계	6,030,312	-	-	7,472	6,037,784	

계정과목	관련주석	제15기 (2021년)				
		이전 보고금액	(가) 관련 수정금액	(나) 관련 수정금액	(다) 관련 수정금액	재작성 금액
자 산						
유동자산		3,653,732	-	-	-	3,653,732
비유동자산		1,981,368	82,727	-	-	2,064,095
무형자산		828,651	82,727	-	-	911,378
자산총계		5,635,101	82,727	-	-	5,717,827
부 채						
유동부채	2022년 연결재무제표	638,188	-	-	-	638,188
비유동부채	주석 31. 사업결합	388,668	82,727	-	-	471,395
비유동공정가치측정금융부채		197,310	10,515	-	-	207,825
이연법인세부채		1,838	72,212	-	-	74,050
부채총계		1,026,856	82,727	-	-	1,109,583
자 본						
자본총계		4,608,244	-	-	-	4,608,244
자본과부채총계		5,635,101	82,727	-	-	5,717,827

② 연결포괄손익계산서

(단위: 백만원)

계정과목	관련주석	제16기 (2022년)				
		이전 보고금액	(가) 관련 수정금액	(나) 관련 수정금액	(다) 관련 수정금액	재작성 금액
기타포괄손익	2023년 연결재무제표	37,260	-	-	(1,703)	35,558
당기총포괄이익	주석 31. 사업결합	537,414	-	-	(1,703)	535,712

(단위: 백만원)

계정과목	관련주석	제15기 (2021년)				
		이전 보고금액	(가) 관련 수정금액	(나) 관련 수정금액	(다) 관련 수정금액	재작성 금액
영업수익	2022년 연결재무제표 주석 32. 중단영업	1,886,316	-	(965)	-	1,885,352
영업이익		639,639	-	10,969	-	650,608
법인세비용차감전순이익		750,386	-	10,784	-	761,169
계속영업당기순이익		519,878	-	10,378	-	530,255
중단영업당기순손실		-	-	(10,378)	-	(10,378)
당기순이익		519,878	-	-	-	519,878

③ 별도재무상태표

(단위: 백만원)

계정과목	관련주식	제15기 (2021년)				
		이전 보고금액	(가) 관련 수정금액	(나) 관련 수정금액	(다) 관련 수정금액	재작성 금액
자 산						
유동자산		3,466,888	-	-	-	3,466,888
비유동자산		2,014,166	10,515	-	-	2,024,681
중속기업 및 관계기업투자		1,294,247	10,515	-	-	1,304,762
자산총계		5,481,054	10,515	-	-	5,491,569
부 채	2022년 별도재무제표					
유동부채	주식 12. 중속기업 및	550,906	-	-	-	550,906
비유동부채	관계기업투자	338,069	10,515	-	-	348,584
당기손익-공정가치측정금융부채		195,350	10,515	-	-	205,865
부채총계		888,975	10,515	-	-	899,490
자 본						
자본총계		4,592,079	-	-	-	4,592,079
자본과부채총계		5,481,054	10,515	-	-	5,491,569

(2) 합병, 분할, 자산양수도, 영업양수도

최근 3사업연도 재무제표를 이해하거나 기간별로 비교하는데 주의하여야 할 주요 합병 등의 사항은 다음과 같습니다.

1) 합병

① (주)뎡스플로우의 (주)비트윈어스 흡수합병

당사의 종속회사 (주)뎡스플로우는 2022년 4월 사업시너지 효과 극대화 및 경영효율성 증대를 통한 기업가치 제고를 위하여 당사가 보유하는 (주)비트윈어스 지분 100%를 양수하였습니다. 양수금액은 93억원이며, 지분 양수 후 2022년 6월 (주)뎡스플로우는 (주)비트윈어스를 흡수 합병하였습니다.

2) 자산양수도

① (주)크라프트톤의 (주)비트윈어스 지분 양도

당사는 2022년 4월 사업 시너지 효과 극대화 및 경영효율성 증대를 통한 기업가치 제고를 위하여 당사가 보유하는 (주)비트윈어스 지분 100%를 (주)뎡스플로우에 양도하였습니다. 양도 금액은 93억원이며, 지분 양도 후 2022년 6월 (주)뎡스플로우는 (주)비트윈어스를 흡수합병하였습니다.

② (주)크라프트톤의 'OVERDARE 사업부문' 자산 양도

당사는 2023년 12월 메타버스 서비스 개발 및 운영을 위하여 당사의 'OVERDARE 사업부문' 관련 자산 일체를 (주)네이버제트와의 합작회사인 OVERDARE, Inc.와 그 자회사인 (주)오버데어코리아로 양도하였습니다. 양도금액은 각 258억원, 22억원입니다.

3) 영업양수도

① (주)크라프트톤의 '프로젝트 블루' 사업 양수

당사는 2023년 1월 퍼블리싱 역량 및 게임 제작 지원 강화를 위하여 종속기업인 (주)블루홀스튜디오로부터 '프로젝트 블루' 게임 제작 사업 및 그 관련 사업 일체를 양수하였습니다. 양수 금액은 60억원입니다.

② (주)크라프트톤의 '스페셜 프로젝트 2' 사업 양도

당사는 2023년 6월 딥러닝 게임 개발과 서비스에 집중 및 조직의 운영 효율화를 위하여 당사의 '스페셜 프로젝트2' 관련 사업 일체를 종속기업인 (주)렐루게임즈에 양도하였습니다. 양도금액은 112억원입니다.

③ (주)크라프트톤의 '프로젝트 네스트' 사업 양도

당사는 2023년 10월 신규 게임 개발 역량 강화와 경쟁력 제고를 위하여 당사의 '프로젝트 네스트' 관련 사업 일체를 종속기업인 (주)플라이웨이게임즈에 양도하였습니다. 양도금액은 33억원입니다.

(3) 재무제표 이용에 유의할 사항

감사보고서상 강조사항과 핵심감사사항은 다음과 같습니다.

사업연도	감사인	감사의견	강조사항 등	핵심감사사항
제18기 1분기(당분기)	삼정회계법인	-	-	-
제17기(전기)	삼정회계법인	적정	-	Unknown Worlds Entertainment, Inc. 손상평가
제16기(전전기)	삼정회계법인	적정	-	Unknown Worlds Entertainment, Inc. 손상평가

이 밖에 재무제표 이용에 유의할 사항에 관한 자세한 내용은 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '3.연결 재무제표 주석' 및 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '5.재무제표 주석'을 참고하여 주시기 바랍니다.

나. 대손충당금 설정현황

(1) 계정과목별 대손충당금 설정내용

(단위 : 백만원)

구 분	계정과목	채권금액	대손충당금	대손충당금 설정률
제18기 1분기	매출채권	847,154	1,572	0.2%
	미수수익	1,119	-	0.0%
	미수금	11,525	690	6.0%
	선급금	41,740	17	0.0%
	선급비용	39,149	-	0.0%
	대여금	72,712	22	0.0%
	금융상품	46,236	-	0.0%
	보증금	40,959	-	0.0%
	리스채권	32,521	-	0.0%
	기타	970	-	0.0%
	합계	1,134,085	2,301	0.2%
제17기	매출채권	702,250	1,848	0.3%
	미수수익	1,106	-	0.0%
	미수금	17,541	690	3.9%
	선급금	32,411	18	0.1%
	선급비용	45,609	-	0.0%
	대여금	74,327	22	0.0%
	금융상품	48,385	-	0.0%
	보증금	40,211	-	0.0%
	리스채권	35,251	-	0.0%
	기타	1,082	-	0.0%
	합계	998,173	2,578	0.3%
제16기	매출채권	530,742	5,151	1.0%
	미수수익	1,350	-	0.0%
	미수금	32,087	690	2.2%
	선급금	40,200	-	0.0%
	선급비용	36,531	-	0.0%
	대여금	85,386	22	0.0%
	금융상품	59,954	-	0.0%
	보증금	37,374	-	0.0%
	리스채권	45,859	-	0.0%
	기타	923	-	0.0%
	합계	870,406	5,863	0.7%

(2) 대손충당금 변동현황

(단위 : 백만원)

구분	제18기 1분기	제17기	제16기
1. 기초대손충당금잔액합계	2,578	5,863	19,659
2. 순대손처리액(①-②±③)	-	(125)	(17,079)
① 대손처리액(상각채권액)	-	(125)	(17,079)
② 상각채권회수액	-	-	-
③ 기타증감액	-	-	-
3. 대손상각비계상(환입)액	(277)	(3,160)	3,261
4. 연결범위변동	-	-	22
5. 기말대손충당금잔액합계	2,301	2,578	5,863

(3) 매출채권관련 대손충당금 설정방침

1) 대손충당금 설정방침

당사는 개별적으로 중요한 채권에 대하여 손상징후 여부를 판단하여 그에 해당하는 항목에 대해서는 개별 손상검토를 실시하고, 그 외의 개별 손상검토 결과 손상차손을 인식하지 않은 채권에 대해서는 집합적 손상검토를 수행합니다.

2) 대손처리기준

매출채권 등에 대해 아래와 같은 사유발생시 실대손처리를 하고 있습니다.

- 파산, 부도, 강제집행, 사업의 폐지, 채무자의 사망, 실종 등으로 인해 채권의 회수불능이 객관적으로 입증된 경우
- 소송에 패소하였거나 법적 청구권이 소멸한 경우
- 외부 채권회수 전문기관이 회수가 불가능하다고 통지한 경우
- 담보설정 부실채권, 보험Cover 채권은 담보물을 처분하거나 보험사로부터 보험금을 수령한 경우
- 회수에 따른 비용이 채권금액을 초과하는 경우

(4) 공시서류 작성기준일 현재 경과기간별 매출채권 잔액 현황

(단위 : 백만원)

구분	90일 이내 연체 및 정상채권	180일 이내 연체	270일 이내 연체	1년 이내 연체	1년 초과 연체	개별 손상채권	합계
금액	846,058	432	304	54	306	-	847,154
구성비율	99.9%	0.1%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%

다. 공정가치 평가 내역

(1) 금융상품의 공정가치

당분기말 및 전기말 현재 금융자산과 금융부채의 장부금액과 공정가치는 다음과 같습니다.

(단위:천원)

구분	당분기말		전기말	
	장부금액	공정가치	장부금액	공정가치
공정가치로 측정된 자산				
유동성당기손익-공정가치측정금융자산	2,484,665,002	2,484,665,002	2,340,390,290	2,340,390,290
당기손익-공정가치측정금융자산	178,009,150	178,009,150	167,155,692	167,155,692
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	127,157,534	127,157,534	133,473,399	133,473,399
파생상품자산	2,171,965	2,171,965	2,145,030	2,145,030
상각후원가로 측정된 자산				
현금및현금성자산	880,601,891	880,601,891	721,048,786	721,048,786
매출채권	845,581,664	845,581,664	700,401,193	700,401,193
기타유동금융자산	58,131,761	58,131,761	135,793,431	135,793,431
기타비유동금융자산	113,707,483	113,707,483	45,064,726	45,064,726
기타금융자산				
유동리스채권	9,800,808	9,800,808	11,164,683	11,164,683
비유동리스채권	22,720,400	22,720,400	24,086,343	24,086,343
금융자산 합계	4,722,547,658	4,722,547,658	4,280,723,573	4,280,723,573
공정가치로 측정된 부채				
당기손익-공정가치측정금융부채	89,017,264	89,017,264	83,901,868	83,901,868
상각후원가로 측정된 부채				
단기차입금 및 유동성장기차입금	7,000,000	7,000,000	7,000,000	7,000,000
기타유동금융부채 (*1)	228,782,674	228,782,674	215,333,268	215,333,268
기타비유동금융부채 (*2)	16,254,988	16,254,988	15,292,480	15,292,480
기타금융부채				
유동리스부채	66,431,370	66,431,370	65,749,996	65,749,996
비유동리스부채	119,895,515	119,895,515	131,011,524	131,011,524
금융부채 합계	527,381,811	527,381,811	518,289,136	518,289,136

(*1) 종업원급여 및 주식기준보상에 해당하는 부채 129,250,538천원(전기말 : 118,131,478천원)이 포함되어 있습니다.

(*2) 종업원급여 및 주식기준보상에 해당하는 부채 6,703,637천원(전기말 : 5,848,090천원)이 포함되어 있습니다.

(2) 공정가치 서열체계

공정가치란 측정일에 시장참여자 사이의 정상거래에서 자산을 매도하면서 수취하거나 부채를 이전하면서 지급하게 될 가격을 의미합니다. 공정가치 측정은 측정일에 현행 시장 상황에서 자산을 매도하거나 부채를 이전하는 시장참여자 사이의 정상거래에서의 가격을 추정하는 것으로, 연결회사는 공정가치 평가시 시장정보를 최대한 사용하고, 관측 가능하지 않은 변수는 최소한으로 사용하고 있습니다.

자산이나 부채의 공정가치를 측정하는 경우, 연결회사는 최대한 시장에서 관측가능한 투입변수를 사용하고 있습니다. 공정가치는 다음과 같이 가치평가방법에 사용된 투입변수에 기초하여 공정가치 서열체계 내에서 분류됩니다.

- 수준 1: 측정일에 동일한 자산이나 부채에 대한 접근 가능한 활성시장의 조정되지 않은 공시가격 수준
- 수준 2: 수준 1의 공시가격 이외의 자산이나 부채에 대해 직접적으로 또는 간접적으로 관측 가능한 투입변수
- 수준 3: 자산이나 부채에 대한 관측가능하지 않은 투입변수

당분기말 및 전기말 현재 공정가치로 측정되는 자산과 부채의 공정가치 서열체계별 금액은 다음과 같습니다.

(당분기말)

(단위:천원)

구분	수준 1	수준 2	수준 3	합계
공정가치로 측정된 금융자산				
당기손익-공정가치측정금융자산	-	2,483,318,365	179,355,787	2,662,674,152
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	55,281,505	-	71,876,029	127,157,534
파생상품자산	-	-	2,171,965	2,171,965
공정가치로 측정된 금융부채				
당기손익-공정가치측정금융부채	-	-	89,017,264	89,017,264

(전기말)

(단위:천원)

구분	수준 1	수준 2	수준 3	합계
공정가치로 측정된 금융자산				
당기손익-공정가치측정금융자산	-	2,339,101,046	168,444,936	2,507,545,982
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	65,545,380	-	67,928,019	133,473,399
파생상품자산	-	-	2,145,030	2,145,030
공정가치로 측정된 금융부채				
당기손익-공정가치측정금융부채	-	-	83,901,868	83,901,868

공정가치 평가등에 관한 자세한 사항은 'Ⅲ.재무에 관한 사항 - 3.연결재무제표 주석' - '4.공정가치'를 참고하여 주시기 바랍니다.

IV. 이사의 경영진단 및 분석의견

당사는 기업공시서식 작성기준에 따라 분·반기보고서의 경우에는 본 항목을 기재하지 않습니다.

V. 회계감사인의 감사의견 등

1. 외부감사에 관한 사항

가. 회계감사인의 감사의견 등

(1) 회계감사인의 명칭 및 감사의견

사업연도	감사인	감사의견	강조사항 등	핵심감사사항
제18기 1분기(당분기)	삼정회계법인	-	-	-
제17기(전기)	삼정회계법인	적정	-	Unknown Worlds Entertainment, Inc. 손상 평가
제16기(전전기)	삼정회계법인	적정	-	Unknown Worlds Entertainment, Inc. 손상 평가

(2) 감사용역 체결현황

(단위 : 백만원, 시간)

사업연도	감사인	내 용	감사계약내역		실제수행내역	
			보수	시간	보수	시간
제18기 1분기(당분기)	삼정회계법인	별도 및 연결 분·반기 재무제표 검토 별도 및 연결 재무제표 감사 내부회계관리제도 감사	1,050	10,300	340	1,200
제17기(전기)	삼정회계법인	별도 및 연결 분·반기 재무제표 검토 별도 및 연결 재무제표 감사 내부회계관리제도 감사	1,050	10,300	1,050	10,289
제16기(전전기)	삼정회계법인	별도 및 연결 분·반기 재무제표 검토 별도 및 연결 재무제표 감사 내부회계관리제도 감사	940	9,216	940	9,329

(3) 회계감사인과의 비감사용역 계약체결 현황

(단위 : 백만원)

사업연도	계약체결일	용역내용	용역수행기간	용역보수	비고
제18기 1분기(당분기)	-	-	-	-	-
제17기(전기)	2022.07.22	국제거래정보 통합보고서 작성 지원	2023.01~2023.12	45	(주1)
제16기(전전기)	2022.03.04	이전가격보고서 작성 지원	2022.03~2022.07	18	-
	2022.07.22	국제거래정보 통합보고서 작성 지원	2022.07~2022.12	81	-
	2022.08.04	법인세 경정청구	2022.08~통지서 수령일	-	(주2)

(주1) 제16기(전전기)에 체결한 용역계약을 연장하였습니다.

(주2) 환급세액의 10%가 용역보수로 지급될 예정이며, 해당 용역보수의 최대 한도액은 4억원입니다.

(4) 내부감사기구가 회계감사인과 논의한 결과

구분	일자	참석자	방식	주요 논의 내용
1	2024.02.08	회사 : 감사위원회 위원 3명 외부감사인 : 업무수행이사 및 담당 회계사 (3인)	대면회의 (화상)	1) 2023년 연간 회계감사 진행경과 논의 2) 내부회계관리제도 감사 진행경과 논의 3) 연간 감사업무 일정 논의 4) 기타 협의사항 논의
2	2024.03.04	회사 : 감사위원회 위원 3명 외부감사인 : 업무수행이사 및 담당 회계사 (3인)	서면회의	1) 2023년 회계감사 결과 논의 2) 핵심감사사항 감사 진행결과 논의 3) 내부회계관리제도 감사 결과 논의 4) 기타 협의사항 논의
3	2024.05.03	회사 : 감사위원회 위원 3명 외부감사인 : 업무수행이사 및 담당 회계사(3인)	대면회의 (화상)	1) 2024년 연간 회계감사 수행계획 논의 2) 내부회계관리제도 감사 수행계획 논의 3) 1분기 검토결과 논의 4) 기타 협의사항 논의

(5) 종속회사 적정의견 이외의 감사의견인 경우

공시대상기간중 회계감사인으로부터 적정의견 이외의 감사의견을 받은 종속회사는 없습니다.

(6) 전·당기 감사인간 의견불일치 조정협의회 및 재무제표 불일치 정보 해당사항 없습니다.

나. 회계감사인의 변경

당사는 기존 외부감사인인 한영회계법인과 계약 기간 종료로, 2022년 2월 14일 삼정회계법인을 외부감사인으로 선임하였습니다.

당사의 종속회사 라이징웍스(주)는 기존 외부감사인인 광고회계법인과 계약 기간 종료로, 2022년 2월 14일 삼정회계법인을 외부감사인으로 선임하였습니다.

당사의 종속회사 (주)블루홀스튜디오는 기존 외부감사인인 한영회계법인과 계약 기간 종료로, 2022년 2월 11일 삼정회계법인을 외부감사인으로 선임하였습니다.

당사의 종속회사 (주)팁투우게임즈는 기존 외부감사인인 삼정회계법인과 계약 기간 종료로, 2024년 1월 5일 대주회계법인을 외부감사인으로 선임하였습니다.

당사의 종속회사 (주)렐루게임즈 및 (주)플라이웨이게임즈는 공정거래법 상 공시대상집단기업 지정에 따라 2023년 12월 28일 대주회계법인을 외부감사인으로 선임하였습니다.

당사의 종속회사 KRAFTON EUROPE B.V.는 기존 외부감사인인 Reanda Audit & Assurance B.V.와 계약 기간 종료로, 2024년 2월 22일 Blue Line Accountants B.V.를 외부감사인으로 선임하였습니다.

당사의 종속회사 KP PTE. LTD.는 현지법에 따라 2023년 2월 14일 Lee Kim Audit PAC를 외부감사인으로 선임하였습니다.

당사의 종속회사 Neon Giant AB는 현지법에 따라 2023년 5월 22일 KPMG Sweden을 외

부감사인으로 선임하였습니다.

당사의 종속회사 (주)드림모션, (주)명스플로우, (주)5민랩은 2023년 2월 24일 공정거래위원회로부터 계열편입 유예 통지를 받아 외부감사(기존 외부감사인 : 삼정회계법인) 대상에서 제외되었습니다.

2. 내부통제에 관한 사항

사업연도	보고일자	보고자	평가의견	결과	비고
2023년 (제17기)	2024.03.11	회계감사인	회사의 내부회계관리제도와 연결회사의 연결내부회계관리제도는 2023년 12월 31일 현재 「내부회계관리제도 설계 및 운영 개념체계」에 따라 중요성의 관점에서 효과적으로 설계 및 운영되고 있습니다.	특이사항 없음	-
2022년 (제16기)	2023.03.13	회계감사인	회사의 내부회계관리제도는 2022년 12월 31일 현재 「내부회계관리제도 설계 및 운영 개념체계」에 따라 중요성의 관점에서 효과적으로 설계 및 운영되고 있습니다.	특이사항 없음	-

VI. 이사회 등 회사의 기관에 관한 사항

1. 이사회에 관한 사항

가. 이사회 구성개요

(1) 이사회 구성 개요

당사의 이사회는 공시서류 작성기준일 현재 사내이사 2명, 사외이사 5명 총 7명의 이사로 구성되어 있으며, 이사회 내 감사위원회, 사외이사후보추천위원회, 보상위원회를 설치하여 운영하고 있습니다.

이사회 의장은 대표이사와 분리되어 있으며, 장병규 사내이사는 당사의 창업자로서 게임 산업에 대한 깊은 이해와 진취적인 경영 마인드, 당사를 글로벌 기업으로 키워낸 역량 등을 바탕으로 이사회 운영에 적합하다고 인정받아 의장으로 선임되었습니다.

(2) 사외이사 및 그 변동현황

(단위 : 명)

이사의 수	사외이사 수	사외이사 변동현황		
		선임	해임	중도퇴임
7	5	3	-	-

※ 상기 '이사의 수' 및 '사외이사 수'는 공시서류 작성기준일 기준입니다.

※ 당사의 2024년 제17기 정기주주총회(2024.03.26 개최)에서 여은정, 이수경, 백양희 사외이사 3명이 재선임되었습니다.

(3) 이사회에 관한 내용

이사회규정에 의거, 당사 이사회는 법령 또는 정관에 정해진 사항, 주주총회로부터 위임 받은 사항, 회사 경영의 기본방침 및 업무 집행에 관한 중요 사항을 의결하고 있습니다. 이사회는 이사의 직무 집행을 감독합니다.

(4) 이사회 운영규정의 주요 내용

조항	상세내용
제3조 (권한)	① 이사회는 법령 또는 정관에 정하여진 사항, 주주총회로부터 위임받은 사항, 회사경영의 기본방침 및 업무집행에 관한 중요사항을 의결한다. ② 이사회는 이사의 직무의 집행을 감독한다.
제4조 (구성)	이사회는 이사 전원(사외이사, 기타 비상무이사 포함)으로 구성한다.
제5조 (의장)	① 이사회 의장은 이사회 결의로 정한다. ② 의장의 유고시에는 대표이사, 이사회에서 정하는 이사의 순으로 그 직무를 대행한다. 이사회에서 직무대행자를 정하지 아니하는 경우에는 임시의장을 선임할 수 있다.
제7조 (소집권자)	① 이사회는 의장이 소집한다. 그러나 의장 유고시 또는 기타 불가피한 사정으로 의장의 이사회 소집이 어려운 경우에는 제5조 제2항에서 정한 순으로 그 직무를 대행한다. ② 각 이사 또는 감사위원회는 의장에게 의안과 그 사유를 밝히어 이사회 소집을 청구할 수 있다. 의장이 정당한 사유없이 이사회 소집을 하지 아니하는 경우에는 이사회 소집을 청구한 이사나 감사위원회가 이사회를 소집할 수 있다.
제8조 (소집절차)	① 이사회를 소집함에는 회일을 정하고 그 1주 전에 각 이사에 대하여 통지를 발송하여야 한다. ② 이사회는 이사 전원의 동의가 있는 때에는 제1항의 절차없이 언제든지 회의를 열수 있다.
제11조 (이사회 내 위원회)	① 이사회는 신속하고 효율적인 의사결정을 위하여 정관이 정한 바에 따라 이사회 결의로써 이사회 내 각종의 위원회를 설치할 수 있다. ② 이사회는 다음 각호의 사항을 제외하고는 그 권한을 위원회에 위임할 수 있다. 1. 주주총회의 승인을 요하는 사항의 제안 2. 대표이사의 선임 및 해임 3. 위원회의 설치와 그 위원의 선임 및 해임 4. 정관에서 정하는 사항 ③ 위원회는 2인 이상의 이사로 구성한다. 다만, 감사위원회의 경우에는 3인 이상의 이사로 구성한다. ④ 위원회는 그 결의로 위원회를 대표할 자를 선정하여야 한다. ⑤ 위원회의 세부운영에 관한 사항은 이사회에서 별도로 정한다.

나. 중요 의결사항 등

회사	개최일자	의안내용	기결 여부	이사 찬반여부						
				장병규 (출석률:100%)	김창한 (출석률:100%)	여은경 (출석률:100%)	이수경 (출석률:100%)	정모라 (출석률:100%)	백양희 (출석률:100%)	윤구 (출석률:100%)
1	2024.02.08	1. 2023년 내부회계관리제도 운영실태 보고의 건	-	-	-	-	-	-	-	-
		2. 2023년 감사의 내부회계관리제도 운영실태 평가 보고의 건	-	-	-	-	-	-	-	-
		3. 최고재무책임자의 2023년 리스크 관리 검토 결과 보고의 건	-	-	-	-	-	-	-	-
		4. 2023년 제17기 재무제표 및 영업보고서 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		5. 2024년 예산 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		6. 자회사 유상증자 참여 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		7. 성수 시육 임대보증금액 증액 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		8. 성수 시육 책임임대차계약 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		9. 사외이사 및 감사위원회 위원 후보 추천 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		10. 2024년도 전자 보상 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		11. 주식매수선택권 취소의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		12. 제17기 정기주주총회 소집의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		13. 특수관계인과의 거래한도 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		14. 2024년 등기임원 보상(안) 사전 공유의 건	-	-	-	-	-	-	-	-
		15. 2023년 이사회 활동 및 운영 검토 결과 공유의 건	-	-	-	-	-	-	-	-
		16. 2024년도 IR Roadmap 보고의 건	-	-	-	-	-	-	-	-
		17. 2024년도 주주환원 실행안 사전 공유의 건	-	-	-	-	-	-	-	-
		18. ESG 경영 추진방안 사전 공유의 건	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2024.03.26	1. 자기주식 취득의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		2. 자기주식 처분의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		3-1. CFO Stock Option 부여의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		3-2. 대표이사 RSU 부여의 건	가결	찬성	(주1)	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		3-3. 이사회 의장 RSU 부여의 건	가결	(주1)	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		4-1. 대표이사 보상 승인의 건	가결	찬성	(주1)	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		4-2. 이사회 의장 보상 승인의 건	가결	(주1)	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성
		4-3. 사외이사 보상 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성	찬성

(주1) 상법 제391조 제3항에 따라 특별이해관계자의 의결권이 제한되었습니다.

다. 이사회 내 위원회

(1) 위원회 구성현황

위원회명	구성	소속 이사명	설치목적 및 권한사항	비고
보상위원회	사외이사 3명	정보라(위원장) 이수경 윤구	등기이사 및 위원회에서 판단한 주요임원의 보상에 관한 중요사항 심의 및 의결	2023년 5월 이사회 결의로 설치

※ 기업공시서식 작성기준에 따라 감사위원회, 사외이사후보추천위원회에 관한 사항은 기재를 생략하였습니다.

(2) 위원회 활동내역

1) 보상위원회

회차	개최일자	의안내용	가결 여부	이사 찬반여부		
				정보라 (출석률:100%)	이수경 (출석률:100%)	윤구 (출석률:100%)
1	2024.02.01	1. 2024년 이사 보수 한도 심의의 건	가결	찬성	찬성	찬성
		2. 등기임원 보상 방향성 및 정책(안) 심의의 건	가결	찬성	찬성	찬성

라. 이사의 독립성

(1) 이사회 구성원의 독립성

당사는 상법을 준수하여 이사 선임 및 이사회 구성에 관한 내용을 정관에 규정함에 따라, 당사의 이사는 주주총회에서 선임하며, 그 후보는 이사회와 사외이사후보추천위원회가 선정하여 주주총회에 제출할 의안으로 확정하고 있습니다. 공시서류 작성기준일 현재 당사의 이사 현황은 다음과 같습니다. 각 이사의 주요이력 및 인적사항은 'VIII.임원 및 직원 등에 관한 사항' - '1.임원 및 직원 등의 현황'을 참고하여 주시기 바랍니다.

직명	성명	추천인	담당업무	회사와의 거래	최대주주와의 관계	임기	연임여부 (횟수)	선임배경
사내이사 (이사회위원장)	장병규	이사회	이사회 의장	해당없음 (주1)	본인	2011.03 ~2026.03	연임(4회)	당사 창업자로서 기업 경영, 전략, 운영 전반에 광범위하게 기여하며 당사의 글로벌 성장을 이끌어 옴. 또한, 도전적이고 진취적인 마인드를 바탕으로 한 여러 성공적인 벤처 투자 및 창업 경험과 노하우를 통해 빠르게 변화하는 글로벌 산업환경 내 당사의 성장과 임지를 공고히 하는데 크게 기여할 것으로 판단되어 의장으로 선임
사내이사 (대표이사)	김창한	이사회	경영총괄	해당없음 (주1)	발행회사 등기임원	2020.03 ~2026.03	연임(1회)	배틀그라운드 IP의 글로벌 성장을 이끌어낸 게임분야의 전문가로서, 창의적이고 혁신적인 경영 비전을 제시하며 기존 사업의 성장과 신성장 동력 발굴을 적극적으로 이끌고 있음. 회사의 중장기 전략 수립을 통한 사업 경쟁력 강화와 신사업 추진을 통한 매출, IP 다각화에 중추적인 역할을 수행하며 당사의 지속가능한 성장을 견인할 적임자로 판단되어 사내이사로 선임
사외이사	여은정	이사회	경영자문	해당없음	발행회사 등기임원	2021.03 ~2027.03	연임(1회)	중앙대학교 경영학부 교수로 재무, 금융 및 ESG 관련 분야에서 전문성을 갖추고 있으며, 이사회 활동에 있어 중추적인 역할을 수행. 당사의 사외이사 및 감사위원장으로 활동하며, 리스크 관리 및 컴플라이언스 체계 강화에 주도적 역할을 수행하며, 경영 감독의 질적 향상에 기여해 옴. 향후에도 회사와 주주의 가치 제고에 중요한 역할을 할 것으로 판단되어 사외이사로 선임
사외이사	이수경	이사회	경영자문	해당없음	발행회사 등기임원	2021.03 ~2027.03	연임(1회)	P&G 인터내셔널 SK-II 글로벌 CEO로 P&G 한국 CEO로, 약 30년간 글로벌 비즈니스 환경에서 폭넓은 리더십 경험을 쌓아온 뛰어난 여성 리더임. 당사 사외이사로서 회사의 중장기 전략에 대한 통찰력 있는 조언을 제공하는데 기여해 옴. 경영진 업무 집행에 대한 감독, 견제 역할을 효과적으로 수행하며 장기적인 기업가치 제고에 기여할 것으로 판단되어 사외이사로 선임
사외이사	정보라	사외이사후보추천위원회	경영자문	해당없음	발행회사 등기임원	2023.04 ~2026.03	신규	미국 애플, 이베이 등 글로벌 IT 회사의 성장 초기 단계부터 성장 단계까지를 두루 경험한 B2C, B2B 분야의 최고재무책임자(CFO)로서 해외 다양한 지역에서 성공적인 사업 확장 경험을 보유, 급변하는 글로벌 경영환경과 시장 상황, 고객에 대한 폭넓은 경험과 노하우를 바탕으로 글로벌 사업을 영위하고 있는 당사 사업운영에 대한 예리한 시선을 제공해줄 것으로 판단되어 사외이사로 선임
사외이사	백양희	이사회	경영자문	해당없음	발행회사 등기임원	2021.03 ~2026.03	연임(1회)	라엘의 창업자이자 CEO로, 글로벌 시장에서 사업 운영 및 확장을 성공적으로 주도해온 여성 기업가임. 당사 사외이사 및 감사위원으로서 다방면에 유의미한 의견을 제시하고 내부통제기능을 강화하는 등 당사 성장에 적극적으로 기여해 옴. 향후 미래 성장 전략 수립과 글로벌 시장에서 입지 확대에 중요한 역할을 할 것으로 판단되어 사외이사로 선임

사외이사	윤구	사외이사후보추천위원회	경영자문	해당없음	발행회사 등기임원	2023.04 ~2026.03	신규	마이크로소프트, 삼성전자, 애플코리아 등 글로벌 빅테크 회사에서 미국, 일본, 중국 등 해외 시장에서의 성공적인 사업확장 경험을 쌓아온 글로벌 시장 성장 전략 및 디지털 마케팅 분야 전문가로 당사의 성장 전략 수립에 기여할 것으로 기대. 또한 다양한 조직 문화에 대한 이해와 조직 운영에 대한 전문성을 보유한 리더로서의 통찰력을 통해 당사 조직력 강화에 기여할 것으로 판단되어 사외이사로 선임
------	----	-------------	------	------	--------------	---------------------	----	---

(주1) 최근 3년간 당사와의 직접 거래 내역은 없으며, 최근 3년간 재직 한 회사와의 거래내역은 존재합니다.

(2) 사외이사후보추천위원회 현황

1) 설치현황

당사는 주주총회에 사외이사후보를 추천하기 위하여 사외이사후보추천위원회를 설치하여 운영중에 있습니다. 사외이사후보추천위원회 위원장은 이수경 사외이사이며, 장병규 사내이사 와 백양희 사외이사 총 3인으로 구성되어 상법 제542조의8 제4항의 규정(총 위원의 과반수를 사외이사로 구성)을 충족하고 있습니다.

2) 활동내역

회차	개최일자	의안내용	가결 여부	이사 찬반여부		
				이수경 (출석률:100%)	백양희 (출석률:100%)	장병규 (출석률:100%)
1	2024.02.01	1. 2024년 사외이사 후보자 평가 결과 보고의 건	-	-	-	-
		2. 사외이사 후보 이수경 추천의 건	가결	(주1)	찬성	찬성
		3. 사외이사 후보 여은정 추천의 건	가결	찬성	찬성	찬성
		4. 사외이사 후보 백양희 추천의 건	가결	찬성	(주1)	찬성

(주1) 후보자 본인의 의결권이 제한되었습니다.

마. 사외이사의 전문성

(1) 사외이사 지원 조직 현황

부서(팀)명	직원수(명)	직위(근속연수)	주요 활동내역
이사회 사무국	2	본부장 1명(3개월) 팀원 1명(2년 3개월)	이사회 운영 및 사외이사 직무수행과 관련된 지원 업무 일체

※ 상기 '근속연수'는 지원업무 담당기간입니다.

(2) 사외이사 교육실시 현황

교육일자	교육실시주체	참석 사외이사	불참사 사유	주요 교육내용
2022.09.08	회사 (Legal Department)	여은정, 백양희, 이수경	-	(내부교육) 사외이사의 의무 및 법적 책임, 주요 규제 관련 사례 중심 소개
2022.10.27	회사 (NFT Metaverse Department)	여은정, 백양희, 이수경	-	(내부교육) 메타버스 산업 및 관련 프로젝트 소개
2023.05.24	회사 (Publishing Group)	여은정, 정보라, 백양희, 윤구	이수경 (별도 일정 수행)	(내부교육) 퍼블리싱 사업 프로세스, 조직 및 향후 방향성 소개
2023.06.14	회사 (Deep Learning Division)	여은정, 이수경, 정보라, 백양희, 윤구	-	(내부교육) 사내 딥러닝, AI 기술 활용 및 개발 현황 소개
2023.08.09	회사 (Americas Biz Division)	여은정, 이수경, 정보라, 백양희, 윤구	-	(내부교육) 북미 콘솔 시장 및 향후 방향성 소개
2023.08.09	회사 (PUBG Studios)	여은정, 이수경, 정보라, 백양희, 윤구	-	(내부교육) 펌지스튜디오 운영, 신작 게임 및 Core IP 강화 전략 방향성 소개
2023.08.09	회사 (India Division)	여은정, 이수경, 정보라, 백양희, 윤구	-	(내부교육) 인도 시장, 게임 산업 전망 및 전략 방향성 소개
2023.08.09	회사 (Corp Dev Division)	여은정, 이수경, 정보라, 백양희, 윤구	-	(내부교육) 과거 주요 투자 내역 및 현황, 투자 관련 전략 방향성 소개
2024.01.18	회사 (HR Division)	여은정, 이수경, 정보라, 백양희	윤구 (별도 일정 수행)	(내부교육) 전사 보상제도 및 '24년도 보상재원 사전설명회

2. 감사제도에 관한 사항

가. 감사위원 현황

성명	사외이사 여부	경력	회계·재무전문가 관련		
			해당 여부	전문가 유형	관련 경력
여은정	예	서울대학교 화학공학 학사 서울대학교 화학공학 석사 미시간대학교 경제학 박사 2009~현재 중앙대학교 경영학부 교수 2018~현재 국무총리실 공정거래위원회 소비자정책위원회-금융분과 위원 2020~현재 한국금융정보학회 감사 2020~2023 ㈜KT 사외이사 2021~2023 한국조폐공사 비상임이사	예	상법시행령 제37조 제2항 제2호유형 (회계·재무분야 학위보유자)	미시간대학교 경제학 박사 2009~현재 중앙대학교 경영학부 교수
정보라	예	하버드대학교 경제학 학사 스탠포드대학교 MBA 2018~2022 Bill.com 최고경영책임자(CXO), 고문 2020~현재 Remitly Global 사외이사 2021~현재 DCM Ventures 고문 2022~현재 ㈜한국신용데이터 고문	-	-	-
백양희	예	서울대학교 경영학 학사 하버드대학교 MBA 2018~현재 라엘 공동창업자, CEO 2021~현재 ㈜라엘코리아 사내이사	-	-	-

나. 감사위원회 위원의 독립성

당사는 정관 제40조, 상법 제415조의2 및 제542조의11에 따른 감사위원회를 설치하여 운영하고 있습니다. 감사위원회 위원은 이사회 및 사외이사후보추천위원회의 추천을 받아 주주 총회 결의를 통해 선임하였으며, 3명 전원 사외이사로 구성되어 있습니다.

선출기준의 주요 내용	선출기준의 충족여부	관련 법령 등
3명 이상의 이사로 구성	충족 (3인)	상법 제415조의2 제2항
사외이사가 위원의 3분의 2 이상	충족 (전원 사외이사)	
위원 중 1명 이상은 회계 또는 재무 전문가	충족 (1인)(여은정 사외이사)	상법 제542조의11 제2항
감사위원회의 대표는 사외이사	충족 (여은정 사외이사)	
그 밖의 결격요건 (최대주주의 특수관계자 등)	충족 (해당사항 없음)	상법 제542조의11 제3항

또한, 감사위원회 위원은 이사회에 참석하여 독립적으로 이사의 업무를 감독할 수 있으며, 필요시 회사로부터 영업에 관한 사항을 보고 받을 수 있습니다.

그 밖에 감사위원의 선임배경, 추천인, 회사와의 관계, 최대주주와의 관계 등은 'VI.이사회 등 회사의 기관에 관한 사항' - '1.이사회에 관한 사항'- '라.이사의 독립성'을 참고하여 주시기 바랍니다.

다. 감사위원의 주요 활동내역

회차	개최 일자	의안내용	가결 여부	이사의 성명(출석률)		
				여은정 (100%)	정보라 (100%)	백양희 (100%)
				찬반여부		
1	2024.02.08	1. 내부회계관리제도 운영실태 보고의 건	-	-	-	-
		2. 감사위원회의 내부회계관리제도 평가보고서 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성
		3. 2023년 재무실적 보고의 건	-	-	-	-
		4. 2023년 리스크 관리 검토 현황 공유의 건	-	-	-	-
		5. 감사위원회의 감사보고서 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성
		6. 감사위원회의 내부감시장치에 대한 평가의견서 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성
		7. 2023년 하반기 경영진단실 업무 보고의 건	-	-	-	-
		8. 2024년도 경영진단실 업무 목표 및 계획 보강의 건	-	-	-	-

라. 교육실시 계획

교육일자	교육실시주체	참석 대상 감사위원	주요 교육 내용
2024.04.26	삼정KPMG아카데미	여은정, 정보라, 백양희	이사회 내 감사위원회 및 ESG와 기업성과의 관계
2024.06.28	삼정KPMG아카데미	여은정, 정보라, 백양희	내부회계관리제도와 감사(위원회)의 역할
2024.09.30	삼정KPMG아카데미	여은정, 정보라, 백양희	ESG 경영의 현재와 미래 I (ESG 경영의 배경, 구성요소, 평가와 공시)
2024.10.30	삼정KPMG아카데미	여은정, 정보라, 백양희	ESG 경영의 현재와 미래 II (ESG 경영의 과제, 재무적 측정대상 확대 방안 등)

마. 감사위원회 교육실시 현황

교육일자	교육실시주체	참석 감사위원	불참시 사유	주요 교육내용
2022.04.19	감사위원회포럼	여은정, 이수경, 백양희	-	- ESG 공시와 감사위원회 감독 포인트
2022.07.14	감사위원회포럼	여은정	이수경, 백양희(해외 거주)	- 기업의 리스크 관리와 내부통제의 중요성
2022.07.20	삼정KPMG아카데미	여은정	이수경, 백양희(해외 거주)	- 내부회계관리제도 감독 체크포인트 I : 설계 및 운영 관점
2022.07.20	삼정KPMG아카데미	여은정	이수경, 백양희(해외 거주)	- 내부회계관리제도 감독 체크포인트 II : 평가 및 운영 관점
2022.09.14	감사위원회포럼	여은정	이수경, 백양희(해외 거주)	- 감사위원회의 ESG 대응 현황 및 제언
2022.09.22	삼정 KPMG 감사위원회 지원센터 (ACI)	여은정	이수경, 백양희(해외 거주)	- 제8회 ACI 세미나 : 감사위원회의 자회사 감독과 연결 내부회계관리제도 평가
2022.11.30	감사위원회포럼	여은정	이수경, 백양희(해외 거주)	- 가상자산 관련 감사위원회의 고려사항 및 감사위원회포럼 2022년 연구사업 결과발표
2023.03.13	삼정KPMG아카데미	여은정, 이수경, 백양희	-	- 기업 자사주 관련 특성 및 회계처리, 주가 반응 등
2023.04.18	감사위원회포럼	여은정	이수경, 정보라, 백양희(해외 거주)	- 자금사고 유형과 감사위원회가 유의할 사항
2023.04.25	삼정KPMG아카데미	정보라	여은정, 이수경, 백양희(3월 교육 참석))	- 기업 자사주 관련 특성 및 회계처리, 주가 반응 등
2023.07.03	삼정KPMG아카데미	여은정	백양희, 정보라 (해외 거주)	- 제9회 ACI 세미나: 주주행동주의와 이사회 패러다임, ESG경영과 이사회 활동 등
2023.07.13	감사위원회포럼	여은정	백양희, 정보라 (해외 거주)	- 2023년 제2회 정기 포럼: 감사위원회가 알아야 할 거버넌스 동향과 시사점
2023.09.11	삼정KPMG아카데미	여은정, 정보라, 백양희	-	- 자회사 감독과 연결 내부회계관리제도 평가
2023.11.21	감사위원회포럼	여은정	백양희, 정보라 (해외 거주)	- 2023년 제4회 정기 포럼: 감사위원회가 알아야 할 개정 법규 사항과 2024년 정기주주총회 체크포인트 등

바. 감사위원회 지원조직 현황

부서(팀)명	직원수(명)	직위(근속연수)	주요 활동내역
Business Assessment Office (경영진단실)	7	실장 1명(3년 1개월) 팀장 2명(평균 1년 8개월) 팀원 4명(평균 1년 1개월)	- 감사위원회 운영 및 감사위원회 위원 직무수행과 관련된 지원 업무 - 내부감사 및 열린신고제도 운영

※ 상기 '근속연수'는 지원업무 담당기간입니다.

사. 준법지원인에 관한 사항

당사는 2021년 3월 31일 개최한 이사회를 통하여 상법 제542조의13 제1항에 따른 준법통제기준을 제정하였고, 2022년 5월 12일 개최된 이사회에서 아래의 준법지원인을 선임하였습니다.

(1) 준법지원인의 인적사항 및 주요경력

성명	성별	출생년월	담당업무	주요 경력	결격요건 여부
노경원	남	1979.10	준법지원실장	- 서울대학교 법과대학 학사 - 캘리포니아 대학교(버클리) 방문연구원 - 김·장 법률사무소 - Wilson, Sonsini, Goodrich & Rosati - ㈜크래프트 법무실	해당없음

(2) 준법지원인의 주요 활동내역 및 그 처리결과

당사의 준법지원인은 실질적인 Compliance 업무를 총괄하고 있으며 준법경영 기반을 구축하고 임직원의 준법의식을 제고해 회사에 발생할 수 있는 법적 리스크를 예방하고 있습니다.

항목	일시	주요내용	결과
부정 청탁 및 뇌물 관련 예방 활동	2024.01.20~2024.02.01	구성원 의견청취, 설 선물지급 등에 대한 가이드	완료
전사(자회사 포함) 준법교육 진행	2024.01.01~2024.03.04	전 계열사 임직원 대상으로 온라인 준법교육 진행(1시간 분량)	완료
괴롭힘 기타 정식조사	2024.01.19~2024.02.16	직장 내 괴롭힘 정식조사 1건	완료
준법통제 체제 운영	2024.01.01~진행중	2023년 법적 위험 조사 및 유형화, 준법통제 현황 반영 등	진행중
자회사 사규현황 등 개선	2024.01.01~진행중	자회사(해외 포함)의 사규 현황 등을 정비하고 개선 진행 중	진행중
사내규정 제개정 검토	2024.01.01~진행중	고정자산관리규정 외 사내규정 제개정 (6건)	진행중
내부자거래 등 제도 운영	2024.01.01~진행중	관리대상자, 매매금지기간 등 안내, 사전신고 제도 운영	진행중
컴플라이언스 검토 시스템 운영	2024.01.01~진행중	경업 승인, 이해 상충 등 Compliance 결정 및 자문 (45건)	진행중
신규 입사자 윤리강령 교육 진행	2024.01.01~진행중	신규 입사자 대상, 월 단위 윤리강령 및 관련 제도 교육 진행	진행중
산업안전보건 등 진단	2024.01.01~진행중	산업안전보건법, 중대재해처벌법 등이 회사에 미치는 영향 등 분석	진행중

(3) 준법지원인 등 지원조직 현황

부서(팀)명	직원수(명)	직위(근속연수)	주요 활동내역
Compliance Department (컴플라이언스실)	3	실장 1명(2년 1개월) 팀장 1명(2년 7개월) 팀원 1명(2년 7개월)	준법통제체제 구축, 윤리강령 기타 사규 정비 및 관리, 내부자거래 등 제도 정비, 컴플라이언스 검토 제도 정비 등

※ 상기 '근속연수'는 지원업무 담당기간입니다.

3. 주주총회 등에 관한 사항

가. 투표제도 현황

(기준일 : 2024.03.31)

투표제도 종류	집중투표제	서면투표제	전자투표제
도입여부	배제	-	도입
실시여부	-	제17기(2023년도) 정기주주총회	제17기(2023년도) 정기주주총회

- ※ 당사는 공시서류 제출일 현재 의결권대리행사권유제도를 도입 및 실시하고 있으며, 위임 방법으로 전자위임장, 서면위임장 등을 활용하고 있습니다.
- ※ 당사는 사전투표 방식을 전자투표제로 일원화하고자 제17기 정기주주총회(2024.03.26 개최)에서 정관 변경을 통해 서면투표제를 폐지하였습니다.

나. 소수주주권의 행사여부

당사는 공시대상기간 중 소수주주권이 행사되지 않았습니다.

다. 경영권 경쟁

당사는 공시대상기간 중 경영지배권에 관하여 경쟁이 없었습니다.

라. 의결권 현황

(기준일 : 2024.03.31)

(단위 : 주)

구 분	주식의 종류	주식수	비고
발행주식총수(A)	보통주	48,364,493	-
	우선주	-	-
의결권없는 주식수(B)	보통주	2,174,621	자기주식
	우선주	-	-
정관에 의하여 의결권 행사가 배제된 주식수(C)	보통주	-	-
	우선주	-	-
기타 법률에 의하여 의결권 행사가 제한된 주식수(D)	보통주	-	-
	우선주	-	-
의결권이 부활된 주식수(E)	보통주	-	-
	우선주	-	-
의결권을 행사할 수 있는 주식수 (F = A - B - C - D + E)	보통주	46,189,872	-
	우선주	-	-

마. 주식사무

(기준일 : 2024.03.31)

<p style="text-align: center;">정관상 신주인수권의 내용</p>	<p>제9조 (신주인수권)</p> <p>1. 이 회사가 이사회 결의로 신주를 발행하는 경우 다음 각 호의 방식에 의한다. 명확히 하기 위하여, 다음 각 호에서 정한 신주 발행한도는 각 신주 발행 시점의 발행주식총수를 기준으로 판단하되, 이 때 발행주식총수는 발행할 신주와 기존에 발행하여 유효하게 존속하는 주식을 합산하여 계산하며, 각 호의 어느 하나에 근거하여 이미 발행되어 유효하게 존속하는 주식은 차회 발행 한도 계산 시 해당 호의 한도에서 차감하는 누적적 방식에 의해 계산한다.</p> <p>(1) 주주에게 그가 가진 주식 수에 따라서 신주를 배정하기 위하여 신주인수의 청약을 할 기회를 부여하는 방식</p> <p>(2) 발행주식 총수의 100분의 40을 초과하지 않는 범위 내에서 신기술의 도입, 재무구조의 개선 등 회사의 경영상 목적을 달성하기 위하여 필요할 경우 제1호 외의 방법으로 특정자(이 회사의 주주를 포함한다)에게 신주를 배정하기 위하여 신주인수의 청약을 할 기회를 부여하는 방식</p> <p>(3) 발행주식총수의 100분의 40을 초과하지 않는 범위 내에서 제1호 외의 방법으로 불특정 다수인(이 회사의 주주를 포함한다)에게 신주인수의 청약을 할 기회를 부여하고 이에 따라 청약을 한 자에 대하여 신주를 배정하는 방식</p> <p>2. 제1항 제(3)호의 방식으로 신주를 배정하는 경우에는 이사회 결의로 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 방식으로 신주를 배정하여야 한다.</p> <p>(1) 신주인수의 청약을 할 기회를 부여하는 자의 유형을 분류하지 아니하고 불특정 다수의 청약자에게 신주를 배정하는 방식</p> <p>(2) 관계 법령에 따라 우리사주조합원에 대하여 신주를 배정하고 청약되지 아니한 주식까지 포함하여 불특정 다수인에게 신주인수의 청약을 할 기회를 부여하는 방식</p> <p>(3) 주주에 대하여 우선적으로 신주인수의 청약을 할 수 있는 기회를 부여하고 청약되지 아니한 주식이 있는 경우 이를 불특정 다수인에게 신주를 배정받을 기회를 부여하는 방식</p> <p>(4) 투자매매업자 또는 투자중개업자가 인수인 또는 주선인으로서 마련한 수요예측 등 관계 법규에서 정하는 합리적인 기준에 따라 특정한 유형의 자에게 신주인수의 청약을 할 수 있는 기회를 부여하는 방식</p> <p>(5) 자본시장과 금융투자업에 관한 법률 등 관련 법령의 규정에 의하여 이사회 결의로 주식예탁증서(DR)발행에 따라 신주를 발행하는 방식</p> <p>3. 제1항 제2호 및 제3호에 따라 신주를 배정하는 경우 상법 제416조 제1호, 제2호, 제2호의2, 제3호 및 제4호에서 정하는 사항을 그 납입기일의 2주 전까지 주주에게 통지하거나 공고하여야 한다. 다만 자본시장과 금융투자업에 관한 법률 제165조의9에 따라 주요사항보고서를 금융위원회 및 거래소에 납입기일의 1주 전까지 공시함으로써 그 통지 및 공고를 갈음할 수 있다.</p> <p>4. 제1항 각호의 어느 하나의 방식에 의해 신주를 발행할 경우에는 발행할 주식의 종류와 수 및 발행가격 등은 이사회 결의로 정한다.</p> <p>5. 회사는 신주를 배정하는 경우 그 기일까지 신주인수의 청약을 하지 아니하거나 그 가액을 납입하지 아니한 주식이 발생하는 경우에 그 처리방법은 발행가격의 적정성 등 관련 법령에서 정하는 바에 따라 이사회 결의로 정한다.</p> <p>6. 회사는 신주를 배정하면서 발생하는 단주에 대한 처리방법은 이사회 결의로 정한다.</p> <p>7. 회사는 제1항 제1호에 따라 신주를 배정하는 경우 주주에게 신주인수권증서를 발행해야 한다.</p>
<p>결산일</p>	<p>12월 31일</p>
<p>주주명부폐쇄기준일 및 주주총회 소집</p>	<p>제12조 (기준일)</p> <p>1. 회사는 매년 12월 31일 최종의 주주명부에 기재되어 있는 주주를 그 결산기에 관한 정기주주총회에서 권리를 행사할 주주로 한다.</p> <p>2. 회사는 임시주주총회의 소집 기타 필요한 경우 이사회 결의로 정한 날에 주주명부에 기재되어 있는 주주를 그 권리를 행사할 주주로 할 수 있으며, 회사는 이사회 결의로 정한 날의 2주간 전에 이를 공고하여야 한다.</p> <p>제18조 (소집시기)</p> <p>1. 회사의 주주총회는 정기주주총회와 임시주주총회로 한다.</p> <p>2. 회사의 정기주주총회는 제12조 제1항에서 정한 기준일로부터 3개월 이내에, 임시주주총회는 필요한 경우에 수시 소집한다.</p>
<p>주권의 종류</p>	<p>주식·사채 등의 전자등록에 관한 법률에 따라 주권 및 신주인수권증서에 표시되어야 할 권리가 의무적으로 전자등록됨에 따라 주권의 종류를 기재하지 않음</p>
<p>명의개서대리인</p>	<p>주식회사 국민은행(증권대행부 02-2073-8121) 서울시 영등포구 국제금융로 8길 26(KB국민은행 3층 증권대행부)</p>
<p>주주의 특전</p>	<p>없음</p>

광고방법	회사의 광고는 회사의 인터넷 홈페이지(www.krafton.com)에 게재한다. 다만, 전산장애 또는 그 밖의 부득이한 사유로 회사의 인터넷 홈페이지에 광고를 할 수 없을 때에는 서울특별시에서 발행하는 일간 한국경제신문에 게재한다.
------	---

바. 주주총회 의사록 요약

일자	안건	결의내용	비고
제17기 정기주주총회 (2024.03.26)	제1호 의안 : 재무제표 승인의 건 제2호 의안 : 주식매수선택권 부여의 건 제3호 의안 : 이사 보수 한도 승인의 건 제4호 의안 : 이사 선임의 건 - 제4-1호 의안 : 사외이사 여은정 선임의 건 - 제4-2호 의안 : 사외이사 이수경 선임의 건 - 제4-3호 의안 : 사외이사 백양희 선임의 건 제5호 의안 : 감사위원회 위원 선임의 건 - 제5-1호 의안 : 감사위원회 위원 여은정 선임의 건 - 제5-2호 의안 : 감사위원회 위원 백양희 선임의 건 제6호 의안 : 정관 일부 변경의 건 - 제6-1호 의안 : 서면투표제 폐지 및 전자투표제 기재의 건(제26조) - 제6-2호 의안 : 배당기준일 변경의 건(제47조 및 제47조의2)	원안대로 가결	-
제16기 정기주주총회 (2023.03.28)	제1호 의안 : 재무제표 승인의 건 제2호 의안 : 주식매수선택권 부여의 건 제3호 의안 : 이사 보수 한도 승인의 건 제4호 의안 : 이사 선임의 건 - 제4-1호 의안 : 사외이사 윤구 선임의 건 - 제4-2호 의안 : 사내이사 장병규 선임의 건 - 제4-3호 의안 : 사내이사 김창한 선임의 건 제5호 의안 : 감사위원회 위원이 되는 사외이사 정보라 선임의 건	원안대로 가결	-
제15기 정기주주총회 (2022.03.31)	제1호 의안 : 재무제표 승인의 건 제2호 의안 : 주식매수선택권 부여의 건 제3호 의안 : 이사 보수 한도 승인의 건 제4호 의안 : 임원퇴직급여규정 개정의 건 제5호 의안 : 결손 보전 및 자본준비금의 이익잉여금 전입의 건 제6호 의안 : 정관 변경의 건	원안대로 가결	-

VII. 주주에 관한 사항

1. 최대주주 및 특수관계인의 주식소유 현황

가. 최대주주 및 특수관계인의 주식소유 현황

(기준일 : 2024.03.31)

(단위 : 주, %)

성명	관계	주식의 종류	소유주식수 및 지분율				비고
			기초		기말		
			주식수	지분율	주식수	지분율	
장병규	본인	보통주	7,133,651	14.75	7,133,651	14.75	-
정승혜	배우자	보통주	291,517	0.60	291,517	0.60	-
이상기	친인척	보통주	259	0.00	259	0.00	-
정수환	친인척	보통주	300	0.00	300	0.00	-
김창한	발행회사 등기임원	보통주	548,455	1.13	548,455	1.13	-
여은정	발행회사 등기임원	보통주	70	0.00	70	0.00	-
김정훈	계열회사 등기임원	보통주	843,275	1.74	843,275	1.74	-
류성중	계열회사 등기임원	보통주	90,686	0.19	90,686	0.19	-
조두인	계열회사 등기임원	보통주	32,990	0.07	32,990	0.07	-
이준영	계열회사 등기임원	보통주	14,216	0.03	14,216	0.03	-
배동근	계열회사 등기임원	보통주	2,625	0.01	2,625	0.01	-
손현일	계열회사 등기임원	보통주	480	0.00	480	0.00	-
박혜리	계열회사 등기임원	보통주	590	0.00	590	0.00	-
남서현	계열회사 등기임원	보통주	236	0.00	236	0.00	-
정수영	계열회사 등기임원	보통주	410	0.00	410	0.00	-
임우열	계열회사 등기임원	보통주	325	0.00	325	0.00	-
박문형	계열회사 등기임원	보통주	6,000	0.01	6,000	0.01	-
김경희	계열회사 등기임원	보통주	2,000	0.00	2,000	0.00	-
장호준	계열회사 등기임원	보통주	119	0.00	119	0.00	-
이강석	계열회사 등기임원	보통주	125	0.00	125	0.00	-
김민정	계열회사 등기임원	보통주	1,425	0.00	1,425	0.00	-
Tae Hyuk Chung Han	계열회사 등기임원	보통주	525	0.00	0	0.00	임원 퇴임
유재영	계열회사 등기임원	보통주	53	0.00	53	0.00	-
박형철	계열회사 등기임원	보통주	125	0.00	125	0.00	-
김창욱	계열회사 등기임원	보통주	160	0.00	0	0.00	장내매도
Charles Goodhue Cleveland	계열회사 등기임원	보통주	58,004	0.12	58,004	0.12	-
Adam Maxwell McGuire	계열회사 등기임원	보통주	58,010	0.12	58,010	0.12	-
Edward James Gill	계열회사 등기임원	보통주	12,759	0.03	12,759	0.03	-
(주)본엔젤스벤처파트너스	계열회사	보통주	942,375	1.95	942,375	1.95	-
송인애	계열회사 등기임원	보통주	132,585	0.27	132,585	0.27	-
강석훈	계열회사 등기임원	보통주	7,500	0.02	7,500	0.02	-
계		보통주	10,181,850	21.05	10,181,165	21.05	-
		우선주	0	0.00	0	0.00	-

※ 기초(2024.01.01) 지분율은 발행주식총수 48,362,743주 대비 비율이며, 기말(2024.03.31) 지분율은 발행주식총수

48,364,493주 대비 비율입니다.

* 임원 퇴임의 경우 특수관계인에서 제외되는 시점에 기존 소유주식을 신고 제외하는 내용입니다.

나. 최대주주의 주요경력 및 개요

최대주주의 최근 5년간 주요 경력은 다음과 같으며, 겸직현황은 'Ⅷ.임원 및 직원 등에 관한 사항' - '1.임원 및 직원 등의 현황' - '다.타회사 임원 겸직 현황'을 참고하여 주시기 바랍니다.

성명	주요 경력
장병규	2007~현재 (주)본엔젤스벤처파트너스 고문 2008~현재 (주)크라프트 사내이사, 이사회 의장 2017~2020 4차산업혁명위원회 위원장 2021~현재 서울상공회의소 부회장 2022~현재 한국공학한림원 이사

다. 최대주주 변동내역

당사는 설립일부터 공시서류 제출일 현재까지 최대주주 변동 이력이 없습니다.

2. 주식의 분포

가. 주식 소유현황

(기준일 : 2024.03.31)

(단위 : 주)

구분	주주명	소유주식수	지분율(%)	비고
5% 이상 주주	장병규	7,133,651	14.75	-
	IMAGE FRAME INVESTMENT(HK) LIMITED	6,641,640	13.73	-
	국민연금공단	3,082,745	6.37	-
우리사주조합		263,911	0.55	-

* 5%이상 주주는 의결권 있는 주식을 기준으로 작성하였으며, 지분율은 발행주식총수 대비 비율입니다.

나. 소액주주현황

(기준일 : 2024.03.31)

(단위 : 주)

구분	주주			소유주식			비고
	소액주주수	전체주주수	비율(%)	소액주식수	총발행주식수	비율(%)	
소액주주	120,468	120,508	99.97	19,552,283	46,189,872	42.33	-

* 소액주주는 의결권 있는 발행주식총수의 1%에 미달하는 주식을 소유한 주주(최대주주의 특수관계인은 제외)이며, 총발행주식수는 자기주식을 제외한 의결권 있는 발행주식총수입니다.

3. 주가 및 주식거래실적

(단위 : 원, 주)

구 분		2023년 10월	2023년 11월	2023년 12월	2024년 1월	2024년 2월	2024년 3월
주가	최 고	165,200	217,000	218,000	218,500	239,500	257,000
	최 저	146,500	166,000	178,500	184,500	211,500	213,000
	평 균	156,347	195,918	205,642	201,777	225,026	234,350
거래량	최고(일)	289,731	945,555	616,485	249,597	285,922	503,053
	최저(일)	55,717	65,636	50,061	42,400	55,699	64,214
	월 간	2,059,565	4,064,633	2,735,912	2,344,278	2,110,649	2,731,623

※ 상기 '주가'는 종가 기준입니다.

VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항

1. 임원 및 직원 등의 현황

가. 임원 현황

(기준일 : 2024.03.31)

(단위 : 주)

성명	성별	출생년월	직위	등기입원 여부	상근 여부	담당 업무	주요경력	소유주식수		최대주주와의 관계	재직기간	임기 만료일
								의결권 있는 주식	의결권 없는 주식			
장병규	남	1973.04	이사회 의장	사내이사	상근	이사회 의장, 사외이사후보추천위원회 위원	카이스트 전산학 학사 카이스트 전산학 석사 카이스트 전산학 박사과정 수료 2007~현재 ㈜본엔젤스벤처파트너스 고문 2008~현재 ㈜크래프톤 사내이사, 이사회 의장 2017~2020 4차산업혁명위원회 위원장 2021~현재 서울상공회의소 부회장 2022~현재 한국공학한림원 이사	7,133,651	-	본인	16년 1개월	2026.03.29
김창한	남	1974.09	대표이사	사내이사	상근	대표이사	카이스트 전산학 학사 카이스트 전산학 석사 카이스트 전산학 박사 2017~2020 필지㈜ 대표이사 2020~현재 ㈜크래프톤 대표이사	548,455	-	발행회사 등기입원	3년 10개월	2026.03.29
여은정	여	1973.02	이사	사외이사	비상근	사외이사, 감사위원회 위원장	서울대학교 화학공학 학사 서울대학교 화학공학 석사 미시간대학교 경제학 박사 2009~현재 중앙대학교 경영학부 교수 2018~현재 국무총리실 공정거래위원회 소비자정책위원회-금융분과 위원 2020~현재 한국금융정보학회 감사 2020~2023 ㈜KT 사외이사 2021~2023 한국조폐공사 비상임이사	70	-	발행회사 등기입원	3년	2027.03.30
이수경	여	1966.11	이사	사외이사	비상근	사외이사, 사외이사후보추천위원회 위원장 보상위원회 위원	연세대학교 영어영문학 학사 연세대학교 경영학 석사 2018~2022 P&G 글로벌 Safeguard, 중국 Skin & Personal Care Senior VP 2022~현재 P&G 인터넷채널 SK-II 글로벌 CEO	-	-	발행회사 등기입원	3년	2027.03.30
정보라	여	1972.08	이사	사외이사	비상근	사외이사, 감사위원회 위원 보상위원회 위원장	허버드대학교 경제학 학사 스탠포드대학교 MBA 2018~2022 Bill.com 최고경영책임자(CXO), 고문 2020~현재 Remitty Global 사외이사 2021~현재 DCM Ventures 고문 2022~현재 ㈜한국신용데이터 고문	-	-	발행회사 등기입원	1년	2026.03.31

백양희	여	1979.12	이사	사외이사	비상근	사외이사, 감사위원회 위원, 사외이사후보추천위원회 위원	서울대학교 경영학 학사 하버드대학교 MBA 2018~현재 리얼 공동창업자, CEO 2021~현재 ㈜리얼코리아 사내이사	-	-	발행회사 등기임원	3년	2026.03.3 0
윤구	남	1970.10	이사	사외이사	비상근	사외이사 보상위원회 위원	노원대학교 경영학 학사 이오외대학교 Organizational Theory and HR Management 박사 2018~2021 애플코리아 사장 2022~현재 Newco Talent 공동창업자 2023~현재 Autodesk Digital and E-Commerce 부사장	-	-	발행회사 등기임원	1년	2026.03.3 1
Kevin Maxwell Lin (케빈 맥스웰 린)	남	1982.03	이사	미등기	비상근	경영자문	예일대학교 Ecology & Evolutionary Biology 학사 2008~2018 Twitch 공동창업자, COO 2019~2020 Twitch CSI 2021~2022 ㈜크래프톤 사외이사 2021~현재 Metatheory CEO	-	-	발행회사 미등기임원	3년	2027.03.3 0
배동근	남	1977.12	이사	미등기	상근	CFO	서울대학교 회계공학 학사 매시추세조공과대학 MBA 2008~2018 J.P. Morgan 홍콩, 한국 IB 본부장 2018~현재 ㈜크래프톤 CFO	2,625	-	발행회사 미등기임원	5년 8개월	2025.02.2 8
장태석	남	1980.08	이사	미등기	상근	PUBG 스튜디오 Head	한국예술종합학교 영상원 영상디자인 2018~2020 임지우 배틀그라운드 총괄 프로듀서 2020~현재 ㈜크래프톤 배틀그라운드 총괄 프로듀서 2022~현재 ㈜크래프톤 PUBG 스튜디오 Head 2024~현재 ㈜크래프톤 PUBG IP 프랜차이즈 Head	25,825	-	발행회사 미등기임원	3년 4개월	2025.02.2 8
임우열	남	1979.01	이사	미등기	상근	퍼블리싱사업 본부장	서경대학교 경영학 학사 카이스트 경영학 석사 2018~2020 임지우 모바일사업 본부장 2020~현재 ㈜크래프톤 퍼블리싱사업 본부장	325	-	발행회사 미등기임원	3년 4개월	2025.02.2 8
손현일	남	1978.05	이사	미등기	상근	인도 본부장	카이스트 산업경영학 학사 칭화대학교 MBA 2017~2020 임지우 CFO 2020~2021 ㈜크래프톤 사업개발 본부장 2021~현재 인도 본부장	480	-	발행회사 미등기임원	3년 4개월	2025.02.2 8
박혜리	여	1982.08	이사	미등기	상근	사업개발 본부장	시카고대학교 경제학 학사 매시추세조공과대학 MBA 2018~2020 임지우 전략실 실장 2021~2022 ㈜크래프톤 전략 본부장 2022~현재 ㈜크래프톤 사업개발 본부장	590	-	발행회사 미등기임원	3년 4개월	2025.02.2 8
윤상훈	남	1971.12	이사	미등기	상근	전략/글로벌 운영 본부장	토론토대학교 전자공학 학사 토론토대학교 전자공학 석사 토론토대학교 전자공학 박사 2018~2023 애플 Director 2023~현재 ㈜크래프톤 전략/글로벌 운영 본부장	-	-	발행회사 미등기임원	4개월	2026.02.2 8

* 상기 '재직기간'은 당사 재직 기준입니다.(계열회사 전입 등의 경우 당사 전입일 기준)

나. 등기임원 선임 후보자 및 해임 대상자 현황

해당사항 없습니다.

다. 타회사 임원 겸직 현황

겸직자		겸직회사	
성명	직위	회사명	직위
장병규	사내이사	라이징웍스(주)	기타비상무이사
		(주)밸런스히어로	기타비상무이사
김창한	사내이사	OVERDARE, Inc.	Director
이수경	사외이사	P&G 인터내셔널	SK-II 글로벌 CEO
정보라	사외이사	Remitly Global	사외이사
		DCM Ventures	고문
		(주)한국신용데이터	고문
백양희	사외이사	라엘	CEO
		(주)라엘코리아	사내이사
윤구	사외이사	Newco Talent	공동창업자
		Autodesk	Digital and E-Commerce 부사장
Kevin Maxwell Lin	이사	Metatheory	CEO
배동근	이사	라이징웍스(주)	기타비상무이사
		KRAFTON Ventures, Inc.	CEO
임우열	이사	(주)블루홀스튜디오	기타비상무이사
		(주)팁투게임즈	사내이사
		KRAFTON CHINA	집행이사
		KRAFTON JAPAN, Inc.	Director
		KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	Director
손현일	이사	(주)띵스플로우	기타비상무이사
		En Masse Entertainment, Inc.	CEO
		KP PTE. LTD.	Director
		KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	Director
		Chicken Dinner Industries, LLC	Authorized Signatory
박혜리	이사	(주)드림모션	기타비상무이사
		(주)띵스플로우	기타비상무이사
		(주)5민랩	기타비상무이사
		Krafton Ventures, Inc.	Director
		Unknown Worlds Entertainment, Inc.	Director
		Neon Giant AB	Director
윤상훈	이사	Striking Distance Studios, Inc.	Director
		PUBG Entertainment, Inc.	Director
		En Masse Entertainment Texas, Inc.	Director
		SDS Interactive Canada, Inc.	Director

라. 직원 등 현황

(기준일 : 2024.03.31)

(단위 : 백만원)

직원										소속 외 근로자			비고
사업부문	성별	직원 수					평균 근속연수	연간급여 총액	1인평균 급여액	남	여	계	
		기간의 정함이 없는 근로자		기간제 근로자		합 계							
		전체	(단시간 근로자)	전체	(단시간 근로자)								
게임	남	1,017	0	70	1	1,087	2.9년	45,657	43	32	84	116	-
게임	여	513	3	36	0	549	2.6년	16,740	31				-
합 계		1,530	3	106	1	1,636	2.8년	62,397	39				-

※ 상기 '직원 등 현황'에는 미등기임원이 포함되어 있습니다. (등기임원 제외)

※ 상기 '직원수'는 공시서류 작성기준일 현재 기준입니다.

※ 상기 '연간급여총액'은 소득세법 제20조에 따라 관할 세무서에 제출하는 근로소득지급명세서 상 근로소득 기준입니다.

※ 상기 '1인 평균 급여액'은 월별 평균 급여 합산액 기준입니다.

마. 미등기임원 보수 현황

(기준일 : 2024.03.31)

(단위 : 백만원)

구 분	인원수	연간급여 총액	1인평균 급여액	비고
미등기임원	7	2,285	389	-

※ 상기 '인원수'는 공시서류 작성기준일 현재 기준입니다.

※ 상기 '연간급여총액'은 소득세법 제20조에 따라 관할 세무서에 제출하는 근로소득지급명세서 상 근로소득 기준입니다.

※ 상기 '1인 평균 급여액'은 월별 평균 급여 합산액 기준입니다.

2. 임원의 보수 등

<이사·감사 전체의 보수현황>

가. 이사·감사 전체의 보수현황

(1) 주주총회 승인금액

(단위 : 백만원)

구 분	인원수	주주총회 승인금액	비고
등기이사	7	10,000	-

(2) 보수지급금액

1) 이사·감사 전체

(단위 : 백만원)

인원수	보수총액	1인당 평균보수액	비고
7	2,581	369	-

상기 '보수총액'은 소득세법 제20조에 따라 관할 세무서에 제출하는 근로소득지급명세서 상
 ※ 근로소득과 소득세법 제21조 또는 제22조에 따라 산정된 기타소득, 퇴직소득을 합산한 금액
 입니다.

※ '1인당 평균보수액'은 월별 평균 급여 합산액 기준입니다.

2) 유형별

(단위 : 백만원)

구 분	인원수	보수총액	1인당 평균보수액	비고
등기이사 (사외이사, 감사위원회 위원 제외)	2	2,494	1,247	장병규, 김창한
사외이사 (감사위원회 위원 제외)	2	35	17	이수경, 윤구
감사위원회 위원	3	52	17	여은정, 정보라, 백양희
감사	-	-	-	-

※ '1인당 평균보수액'은 월별 평균 급여 합산액 기준입니다.

3) 이사·감사의 보수지급기준

당사의 이사 보수는 주주총회에서 결의한 이사보수한도 내에서 이사회가 최종 승인하여 지급합니다.

① 대표이사 : 대표이사 보수는 급여, 성과급(단기성과급, 장기성과급)으로 구성되며, 주주총

회에서 결의한 이사보수한도 내에서 전원 사외이사로 구성된 보상위원회에서 결정하고, 이사회에서 최종 승인합니다. 보상위원회는 'Pay for Performance'란 방향성 아래, 회사의 중장기적 성과와 대표이사의 보상이 일치하는 보수정책을 수립하였습니다. 대표이사에 대한 각 보수 항목의 기준은 다음과 같습니다.

i) 급여 : 주주총회에서 결의한 이사 보수한도 범위 내에서 수행 직무의 가치, 회사 기여도 등을 종합적으로 고려하여 보상위원회 및 이사회에서 결의한 금액을 매월 1/12씩 지급
ii) 단기성과급 : 단기 성과에 대한 현금 보상으로, 영업이익 등으로 구성된 계량지표와 사업 추진 성과, 회사 및 조직 과제 달성도와 기여도 등으로 구성된 비계량지표를 종합적으로 고려하여 보상위원회 및 이사회에서 결의하며 직전 연도의 성과에 대한 성과급을 지급
iii) 장기성과급 : 장기 성과에 대한 주식 또는 주식가치연계현금 보상으로, 추가연동형 장기 보상제도로서 양도제한조건부주식(Restricted Stock Unit, 이하 RSU) 형태로 부여. 임기만료시점까지 계속근무시 부여하는 Time-based RSU (20%)와 성과지표(Scale-up the Creative 전략 수행 (40%), 영업이익 (20%), 상대적 추가상승률 (20%))에 따라 지급규모를 정하는 Performance-based RSU로 구성되며, 항목별 비중은 최대 지급 가능한 수량을 기준으로 산정함.

② 사내이사(이사회 의장) : 사내이사(이사회 의장) 보수는 급여, 성과급(장기성과급)으로 구성되며, 주주총회에서 결의한 이사보수한도 내에서 전원 사외이사로 구성된 보상위원회에서 결정하고, 이사회에서 최종 승인합니다. 보상위원회는 사내이사(이사회 의장)의 역할에 따른 보상을 구분하여 검토하고, 장기성과급을 도입하는 등 사내이사(이사회 의장) 보수체계를 개편하였습니다. 사내이사(이사회 의장)에 대한 각 보수 항목 기준은 다음과 같습니다.

i) 급여 : 주주총회에서 결의한 이사 보수한도 범위 내에서 기대 역할 및 직무 가치를 종합적으로 고려하여 보상위원회 및 이사회에서 결의한 금액을 매월 1/12씩 지급
ii) 장기성과급 : 장기 성과에 대한 주식 또는 주식가치연계현금 보상으로, 추가연동형 장기보상제도로서 RSU 형태로 부여. 임기만료시점까지 계속근무시 부여하는 Time-based RSU (1%)와 성과지표(최소 시가총액 30조원 이상 구간별 지급 (97%), 상대적 추가상승률 (2%))에 따라 지급규모를 정하는 Performance-based RSU로 구성되며, 항목별 비중은 최대 지급 가능한 수량을 기준으로 산정함. 2024년 부여 RSU는 2년 후 또는 목표 도달시 지급

③ 사외이사 : 사외이사 보수는 급여, 성과급(장기성과급)으로 구성되며, 주주총회에서 결의한 이사보수한도 내에서 전원 사외이사로 구성된 보상위원회에서 결정하고, 이사회에서 최종 승인합니다. 보상위원회는 사외이사의 독립성과 투명성을 보장하고, 사외이사의 보상이 회사의 장기 비전 달성과 일치할 수 있도록 단기성과급을 폐지하고 장기성과급을 도입하는 등 사외이사 보수체계를 개편하였습니다. 사외이사에 대한 각 보수 항목 기준은 다음과 같습니다.

i) 급여 : 주주총회에서 결의한 이사 보수한도 범위 내에서 해당 직책, 담당업무, 전문성, 회사의 경영환경 등을 종합적으로 고려하여 보상위원회 및 이사회에서 결의한 금액을 매 분기 1/4씩 지급

ii) 장기성과급 : 장기 성과에 대한 주식 또는 주식가치연계현금 보상으로, 추가연동형 장기보상제도로서 RSU 형태로 부여. 임기만료시점까지 계속근무시 부여하는 Time-based RSU (33%)와 성과지표(상대적 추가상승률 (67%))에 따라 지급규모를 정하는 Performance-based RSU로 구성되며, 항목별 비중은 최대 지급 가능한 수량을 기준으로 산정함.

iii) 감사위원 수당 : 감사위원인 사외이사는 독립성과 업무충실성을 확보하기 위해 업무 범위와 책임 수준을 고려하여 보상위원회 및 이사회에서 결의한 수당을 연 1회 급여와 함께 지급

나. 보수지급금액 5억원 이상인 이사·감사의 개인별 보수현황

당사는 기업공시서식 작성기준에 따라 분기보고서의 경우에는 본 항목을 기재하지 않습니다

다. 보수지급금액 5억원 이상 중 상위 5명의 개인별 보수현황

당사는 기업공시서식 작성기준에 따라 분기보고서의 경우에는 본 항목을 기재하지 않습니다

라. 주식기준보상제도 운영현황

(1) 주식매수선택권의 부여 및 행사현황

1) 이사·감사의 주식매수선택권 현황

(단위 : 백만원)

구분	부여받은 인원수	주식매수선택권의 공정가치 총액	비고
등기이사 (사외이사, 감사위원회 위원 제외)	1	30,570	-
사외이사 (감사위원회 위원 제외)	-	-	-
감사위원회 위원 또는 감사	-	-	-
업무집행지시자 등	6	815	-
계	7	31,385	-

2020.11.05 부여 주식매수선택권의 공정가치 산정방법 및 주요 가정

1) 산정방법 : 공정가액접근법(옵션가격결정모형 중 이항모형 적용)

2) 공정가치 산정 가정

- ※ - 권리부여일의 주가 : 247,000원
- 주식매수선택권 행사가격 : 144,000원
- 무위험이자율 : 3.434% (2024.03.31 기준 옵션 기대행사기간의 국고채수익률)
- 기대행사기간 : 2024.04.01 ~ 2024.11.05
- 예상주가변동성 : 40.78%

2020.11.05 부여 주식매수선택권의 공정가치 산정방법 및 주요 가정

1) 산정방법 : 공정가액접근법(옵션가격결정모형 중 몬테카를로모형 적용)

2) 공정가치 산정 가정

- ※ - 권리 부여일의 주가 : 247,000원
- 주식매수선택권의 행사가격 : 144,000원
- 무위험이자율 : 3.318% ~ 3.437% (2024.03.31 기준 옵션 기대행사기간의 국고채수익률)
- 기대행사기간 : 2024.10.17 ~ 2032.11.04
- 예상주가변동성 : 40.78%

2021.03.31 부여 주식매수선택권의 공정가치 산정방법 및 주요 가정

1) 산정방법 : 공정가액접근법(옵션가격결정모형 중 이항모형 적용)

2) 공정가치 산정 가정

- ※ - 권리 부여일의 주가 : 241,811원
- 주식매수선택권의 행사가격 : 190,000원
- 무위험이자율 : 0.915% ~ 1.457% (2021.03.31 기준 옵션 기대행사기간의 국고채수익률)
- 기대행사기간 : 2023.03.31 ~ 2025.03.31
- 예상주가변동성 : 41.9%

2021.03.31 부여 주식매수선택권의 공정가치 산정방법 및 주요 가정

1) 산정방법 : 공정가액접근법(옵션가격결정모형 중 이항모형 적용)

2) 공정가치 산정 가정

※

- 권리 부여일의 주가 : 241,811원

- 주식매수선택권의 행사가격 : 190,000원

- 무위험이자율 : 0.915% ~ 1.127% (2021.03.31 기준 옵션 기대행사기간의 국고채수익률)

- 기대행사기간 : 2023.03.31 ~ 2024.03.31

- 예상주가변동성 : 41.9%

2023.03.28 부여 주식매수선택권의 공정가치 산정방법 및 주요 가정

1) 산정방법 : 공정가액접근법(옵션가격결정모형 중 몬테카를로모형 적용)

2) 공정가치 산정 가정

※

- 권리부여일의 주가 : 179,500원

- 주식매수선택권 행사가격 : 172,270원

- 무위험이자율 : 3.294% ~ 3.326% (2023.03.28 기준 옵션 기대행사기간의 국고채수익률)

- 기대행사기간 : 2026.06.23 ~ 2028.07.14

- 예상주가변동성 : 48.76%

2024.03.26 부여 주식매수선택권의 공정가치 산정방법 및 주요 가정

1) 산정방법 : 공정가액접근법(옵션가격결정모형 중 몬테카를로모형 적용)

2) 공정가치 산정 가정

※

- 권리부여일의 주가 : 246,500원

- 주식매수선택권 행사가격 : 231,800원

- 무위험이자율 : 3.3%~3.448% (2024.03.26 기준 옵션 기대행사기간의 국고채수익률)

- 기대행사기간 : 2027.07.14 ~ 2029.06.06

- 예상주가변동성 : 41.12%

2) 주식매수선택권 부여 및 행사 현황

(기준일 : 2024.03.31)

(단위 : 원, 주)

부여 받은자	관계	부여일	부여방법	주식의 종류	최초 부여 수량	당기변동수량		총변동수량		기말 미행사수량	행사기간	행사 가격	의무 보유 여부	의무 보유 기간
						행사	취소	행사	취소					
김창한	등기임원	2017.10.20	신주교부	보통주	512,500	-	-	344,255	-	168,245	2019.10.20~2026.10.19	1,452	X	-
김창한	등기임원	2020.11.05	(주1)	보통주	700,000	-	-	-	-	700,000	2022.11.05~2032.11.04	144,000	X	-
Kevin Maxwell Lin	미등기임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	-	-	-	-	2,500	2023.03.31~2027.03.30	190,000	X	-
배동근	미등기임원	2021.03.31	신주교부	보통주	10,000	-	-	-	-	10,000	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
장태석	미등기임원	2021.03.31	신주교부	보통주	17,500	-	-	-	-	17,500	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
임우열	미등기임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	-	-	-	-	2,500	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
손현일	미등기임원	2021.03.31	신주교부	보통주	10,000	-	-	-	-	10,000	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
박혜리	미등기임원	2021.03.31	신주교부	보통주	5,000	-	-	-	-	5,000	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
김민정	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	1,500	-	-	-	-	1,500	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
남서현	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	-	-	-	-	2,500	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
이강석	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	750	-	-	-	-	750	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
이진영	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	750	-	-	-	-	750	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
정수영	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	2,500	-	-	-	-	2,500	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
조두인	계열회사 임원	2021.03.31	신주교부	보통주	5,000	-	-	-	-	5,000	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
직원 11명	계열회사 직원	2021.03.31	신주교부	보통주	25,750	-	6,912	-	19,750	6,000	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
직원 32명	직원	2021.03.31	신주교부	보통주	55,750	-	-	-	-	55,750	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
직원 1명	퇴직자	2021.03.31	신주교부	보통주	5,000	1,750	3,250	1,750	3,250	-	2023.03.31~2028.03.30	190,000	X	-
Adam Maxwell McGuire	계열회사 임원	2022.03.31	신주교부	보통주	20,000	-	-	-	-	20,000	2024.03.31~2029.03.30	279,310	X	-
Charles Goodhue Cleveland	계열회사 임원	2022.03.31	신주교부	보통주	20,000	-	-	-	-	20,000	2024.03.31~2029.03.30	279,310	X	-
Edward James Gill	계열회사 임원	2022.03.31	신주교부	보통주	20,000	-	-	-	-	20,000	2024.03.31~2029.03.30	279,310	X	-
장태석	미등기임원	2023.03.28	(주2)	보통주	100,000	-	-	-	-	100,000	2025.03.28~2033.03.27	172,270	X	-
배동근	미등기임원	2024.03.26	(주2)	보통주	80,000	-	-	-	-	80,000	2026.03.26~2034.03.25	231,800	X	-

* 당해 사업연도 중 주식매수선택권이 변동되거나 공시서류 작성기준일 현재 미행사된 주식매수선택권 기준입니다.

* 상기 '부여방법'은 관계법령의 제·개정, 정책변경 등의 사유로 변경될 수 있습니다.

* 2021.05.04 주식분할(1주당 액면가 500원을 1주당 액면가 100원)에 따라, 상기 '수량' 및 '행사가격'은 주식분할을 반영하여 작성하였으며, 행사가격 원단위 미만은 절사하여 기재하였습니다.

* 공시서류 작성기준일(2024.03.29) 현재 증가 : 247,000원

(주1) 신주교부, 차액보상(현금 또는 자기주식) 방식으로 부여할 수 있습니다.

(주2) 신주교부, 자기주식교부, 차액보상(현금 또는 자기주식) 방식으로 부여할 수 있습니다.

(2) RSU 부여 및 행사현황

당사는 2022년부터 추가연동형 보상인 RSU 제도를 운영하고 있으며, 이사회 결의 및 당사자와 계약 체결을 통해 부여하였습니다. 부여 현황은 다음과 같습니다.

(기준일 : 2024.03.31)

(단위 : 주)

부여연도	2022년	2023년
부여 주식	크라프트톤 보통주	크라프트톤 보통주
부여 주식수	96,030	114,160
지급 주식수	28,119	700
취소 주식수	7,941	17,540
잔여 주식수	59,970	95,920
부여대상 및 인원수	등기임원 1명 미등기임원 5명 직원 66명 계열회사 임원 12명 계열회사 직원 22명 퇴직자 12명	등기임원 1명 미등기임원 6명 직원 74명 계열회사 임원 11명 계열회사 직원 19명 퇴직자 10명
가득조건	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무
지급시기	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%) / 부여일로부터 3년 목표 달성(35%), 부여일로부터 1년~4년 목표 달성(35%), 부여일로부터 2년~5년 목표 달성(30%)	부여일로부터 10개월(35%), 1년 10개월(35%), 2년 10개월(35%) / 부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)
부여주식수의 조정	부여일 이후 크라프트톤이 주식을 분할하거나 병합하는 경우 총 수량은 분할 비율 또는 병합 비율의 역수로 증감	

당사는 공시대상기간 중 당사 및 계열회사 임직원 등 239명(중복 제외시 175명)에게 보통주 210,190주에 해당하는 RSU를 부여하였으며, 2024년 중 RSU를 부여한 내역이 없습니다. 당사가 부여한 RSU는 당사의 자기주식 및 주식가치연계현금으로 지급되며, 최종 지급액은 가득시점 주가에 따라 확정됩니다. 당사는 공시대상기간 중 RSU를 부여받은 당사 및 계열회사 임직원 181명(중복 제외시 110명)이 가득조건을 달성함에 따라 28,819주에 해당하는 RSU를 자기주식 및 주식가치연계현금으로 지급하였습니다. 이 중 2024년에는 계열회사 임직원 2명이 가득조건을 달성함에 따라 2,275주에 해당하는 RSU를 주식가치연계현금으로 지급하였습니다.

한편, 2024년 중 직원의 퇴사 등으로 부여가 취소된 수량은 2,655주이며, 공시서류작성기준일 현재까지 누적 지급 수량 및 취소 수량을 제외한 미지급수량은 155,890주입니다.

(3) 추가연계 현금보상 부여 및 행사현황

당사는 2017년부터 추가연계 현금보상제도를 운영하고 있으며, 이사회 결의 및 당사자와 계약 체결을 통해 부여하였습니다. 부여 현황은 다음과 같습니다.

(기준일 : 2024.03.31)

(단위 : 주,원)

부여연도	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년
부여 수량	95,000	309,060	65,000	31,500	12,000
행사 수량	50,770	147,929.5	38,937	18,000	0
취소 수량	36,190	69,280.5	8,875	3,000	5,500
잔여 수량	8,040	91,850	17,188	10,500	6,500
행사가격	1,452.4	1,452.4~78,000	42,000	1,452.4~144,000	158,000~460,000
부여대상 및 인원수	직원 4명 계열회사 임원 4명 계열회사 직원 0명 퇴직자 9명	미등기임원 1명 직원 8명 계열회사 임원 6명 계열회사 직원 6명 퇴직자 16명	직원 7명 계열회사 직원 3명 퇴직자 4명	직원 2명 계열회사 임원 1명 계열회사 직원 1명 퇴직자 4명	계열회사 임원 2명 계열회사 직원 2명 퇴직자 2명
가득조건	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무	가득시점까지 계속근무
지급시기(가득시점)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)/ 부여일로부터 2년(20%), 3년(30%), 4년(20%), 5년(30%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)/ 2020년 12월 23일(54%), 2021년 12월 23일(46%)	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)

당사는 공시대상기간 중 추가연계 현금보상을 부여한 내역이 없습니다.

당사가 부여한 추가연계 현금보상은 행사시점 주가에 따라 최종 지급액이 확정됩니다. 당사는 공시대상기간 중 추가연계 현금보상을 부여받은 당사 및 계열회사 임직원 52명(중복 제외 시 45명)이 가득조건을 달성함에 따라 170,864주 상당의 주식가치연계현금을 지급하였습니다. 이 중 2024년에는 2명에게 3,000주 상당의 주식가치연계현금을 지급하였습니다.

한편, 2024년 중 직원의 퇴사 등으로 부여가 취소된 수량은 1,500주이며, 공시서류작성기준일 현재까지 누적 지급 수량 및 취소 수량을 제외한 미지급수량은 134,078주입니다.

IX. 계열회사 등에 관한 사항

1. 계열회사 현황(요약)

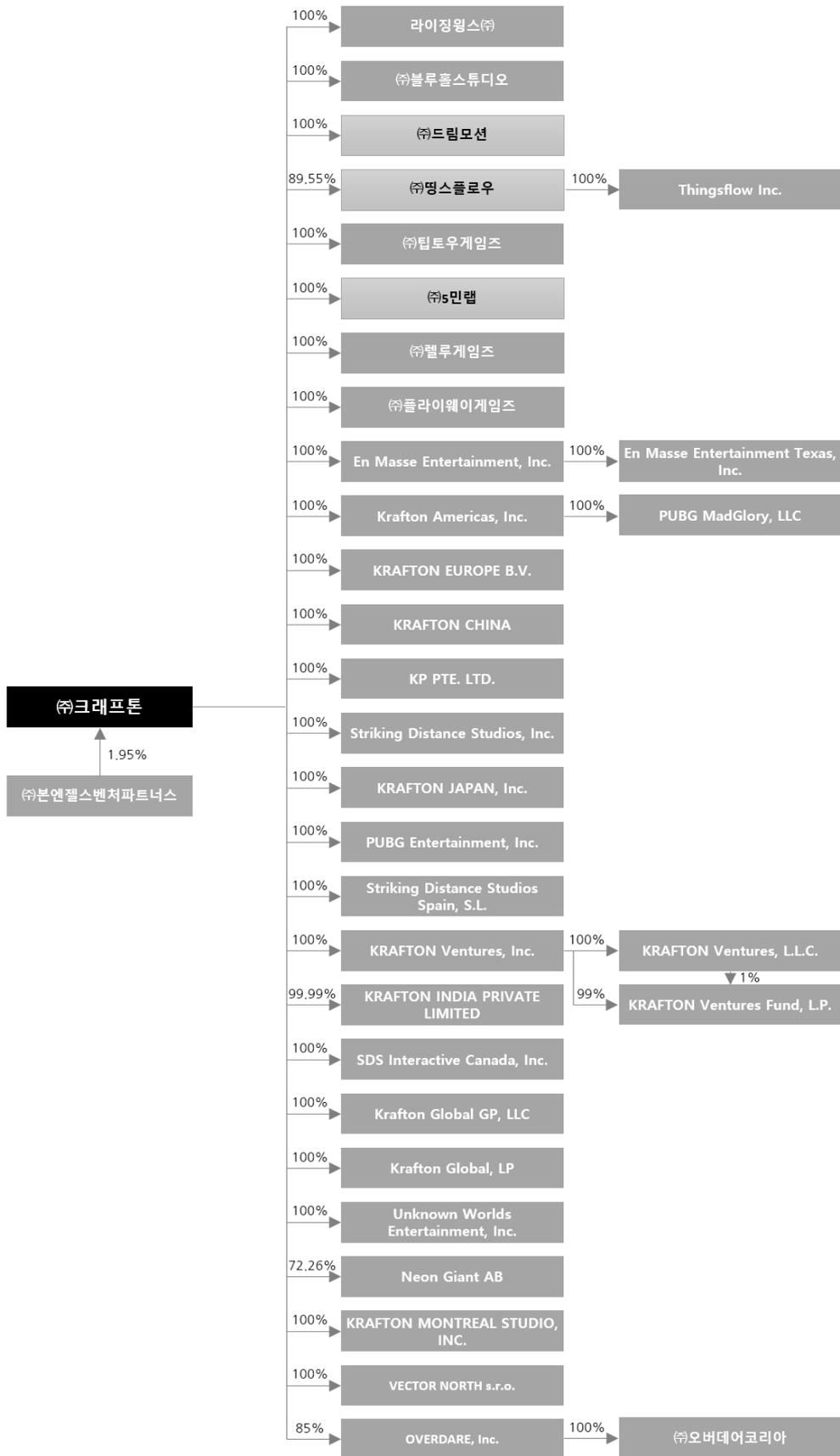
(기준일 : 2024.03.31)

(단위 : 사)

기업집단의 명칭	계열회사의 수		
	상장	비상장	계
크라프트톤	1	32	33

※상세 현황은 '상세표-2. 계열회사 현황(상세)' 참조

2. 계열회사 계통도



- ※ 당사와 지분관계가 존재하지 않은 법인은 상기 계통도에 포함하지 않았습니다.
- ※ (주)드림모션, (주)땅스플로우, (주)5민랩은 독점규제 및 공정거래에 관한 법률 시행령 제5조 제2항 제5호에 따라 2023.02.24 공정거래위원회로부터 계열편입 유예 통지를 받았습니다.

3. 회사와 계열회사 간 임원겸직 현황

겸직자		계열회사 겸직현황		
성명	직위	회사명	직위	상근여부
장병규	사내이사	라이징웍스(주)	기타비상무이사	비상근
김창한	사내이사	OVERDARE, Inc.	Director	비상근
배동근	이사	라이징웍스(주)	기타비상무이사	비상근
		KRAFTON Ventures, Inc.	CEO	비상근
임우열	이사	(주)블루홀스튜디오	기타비상무이사	비상근
		(주)팁도우게임즈	사내이사	비상근
		KRAFTON CHINA	집행이사	비상근
		KRAFTON JAPAN, Inc.	Director	비상근
		KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	Director	비상근
손현일	이사	(주)핑크플로우	기타비상무이사	비상근
		En Masse Entertainment, Inc.	Director	비상근
		KP PTE. LTD.	Director	비상근
		KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	Director	비상근
		Chicken Dinner Industries, LLC	Authorized Signatory	비상근
박혜리	이사	(주)드림모션	기타비상무이사	비상근
		(주)핑크플로우	기타비상무이사	비상근
		(주)5민랩	기타비상무이사	비상근
		Krafton Ventures, Inc.	Director	비상근
		Unknown Worlds Entertainment, Inc.	Director	비상근
		Neon Giant AB	Director	비상근
윤상훈	이사	Striking Distance Studios, Inc.	Director	비상근
		PUBG Entertainment, Inc.	Director	비상근
		En Masse Entertainment Texas, Inc.	Director	비상근
		SDS Interactive Canada, Inc.	Director	비상근

4. 타법인출자 현황(요약)

(기준일 : 2024.03.31)

(단위 : 백만원)

출자 목적	출자회사수			총 출자금액			
	상장	비상장	계	기초 장부 가액	증가(감소)		기말 장부 가액
					취득 (처분)	평가 손익	
경영참여	-	27	27	805,926	14,052	-	819,978
일반투자	-	-	-	-	-	-	-
단순투자	4	85	89	892,894	17,266	-2,733	907,427
계	4	112	116	1,698,820	31,318	-2,733	1,727,405

※상세 현황은 '상세표-3. 타법인출자 현황(상세)' 참조

X. 대주주 등과의 거래내용

1. 대주주등에 대한 신용공여 등

가. 대여금 현황

공시서류 작성기준일 현재 당사가 대주주 및 특수관계인을 위하여 제공한 대여금 내역은 다음과 같습니다.

(기준일: 2024.03.31)

(단위: 백만원)

법인명	관계	종류	목적	거래내역					
				기초	증가	감소	기타	기말	
En Masse Entertainment, Inc.	종속회사	대여금	운전자금	27,403	-	-	-	-	27,403
라이징웍스㈜	종속회사	대여금	운전자금	21,300	-	-	-	-	21,300
KRAFTON JAPAN, Inc.	종속회사	대여금	운전자금	1,055	-	-	-	-	1,055
En Masse Entertainment Texas, Inc.	종속회사	대여금	운전자금	21,741	-	-	-	-	21,741
PUBG Mad Glory, LLC	종속회사	대여금	운전자금	3,868	-	-	172	-	4,040
㈜핑스플로우	종속회사	대여금	운전자금	12,000	2,500	-	-	-	14,500

※ 대여금 현황은 별도 기준입니다.

나. 보증 현황

공시서류 작성기준일 현재 당사가 대주주 및 특수관계인을 위하여 제공하고 있는 보증 내역은 다음과 같습니다.

(기준일: 2024.03.31)

(단위: 천USD)

법인명	관계	보증채권자	내용	보증기간	통화	보증 한도	거래내역			
							기초	증가	감소	기말
Striking Distance Studios, Inc.	종속회사	Citibank N.A.	지급보증	2019.11 ~2024.11	USD	2,280	2,280	-	-	2,280
Krafton Americas, Inc.	종속회사	Citibank N.A.	지급보증	2023.12 ~2024.12	USD	295	295	-	-	295
PUBG Mad Glory, LLC	종속회사	25 WEST MAIN OFFICE LLC	지급보증	2021.06 ~2028.05	USD	1,415	1,495	-	(80)	1,415

※ 보증 현황은 별도 기준입니다.

2. 대주주 등과의 자산양수도 등

(기준일: 2024.03.31)

(단위: 백만원)

법인명	관계	종류	일자	대상	거래금액
Nasadiya Technologies Private Limited	관계회사	전환사채취득	2024.01	거래대상회사 전환사채	1,311
라이징웍스㈜	종속회사	지분취득	2024.02	거래대상회사 지분	10,000
KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	종속회사	지분취득	2024.03	거래대상회사 지분	3,092

※ 자산양수도 등은 별도 기준입니다.

3. 대주주 등과의 영업거래

최근사업연도(2023년)말 별도 기준 매출액의 5/100이상에 해당하는 거래가 없습니다.

4. 대주주 등에 대한 주식기준보상 거래

당사는 주식연동형 보상으로 RSU와 주가연계 현금보상제도를 운영하고 있습니다. 당사가 대주주 등에 부여한 RSU 및 주가연계 현금보상 부여 현황은 다음과 같습니다.

(기준일 : 2024.03.31)

(단위 : 원, 주)

거래상대방	관계	부여일	당기 지급일	명칭	신규부여 수량	누적부여 수량	당기주식 지급수량	누적변동수량		기말 미지급수량	가득조건
								지급	취소		
김창환	등기임원	2022.06.01 ~2023.06.01	-	RSU	-	40,000	-	4,200	-	35,800	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%) / 부여일로부터 3년 목표 달성(35%). 부여일로부터 1년~4년 목표 달성(35%). 부여일로부터 2년~5년 목표 달성(30%)
배동근	미등기임원	2018.08.31	-	주가연계 현금보상	-	20,000	-	17,500	-	2,500	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)
		2022.06.01 ~2023.06.01	-	RSU	-	19,500	-	1,995	-	17,505	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%) / 부여일로부터 3년 목표 달성(35%). 부여일로부터 1년~4년 목표 달성(35%). 부여일로부터 2년~5년 목표 달성(30%)
장태석	미등기임원	2019.07.01	-	주가연계 현금보상	-	7,500	-	7,500	-	-	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)
		2022.06.01 ~2023.06.01	-	RSU	-	10,000	-	1,050	-	8,950	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%) / 부여일로부터 3년 목표 달성(35%). 부여일로부터 1년~4년 목표 달성(35%). 부여일로부터 2년~5년 목표 달성(30%)
임우열	미등기임원	2017.12.22 ~2018.03.31	-	주가연계 현금보상	-	11,250	-	9,000	-	2,250	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)
		2022.06.01 ~2023.06.01	-	RSU	-	5,000	-	525	-	4,475	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)
손현일	미등기임원	2017.10.31 ~2018.03.31	-	주가연계 현금보상	-	13,750	-	12,250	-	1,500	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)
		2022.06.01 ~2023.06.01	-	RSU	-	3,500	-	420	-	3,080	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%) / 부여일로부터 3년 목표 달성(35%). 부여일로부터 1년~4년 목표 달성(35%). 부여일로부터 2년~5년 목표 달성(30%)
박해리	미등기임원	2018.03.31 ~2020.07.01	-	주가연계 현금보상	-	10,000	-	7,000	-	3,000	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)
		2022.06.01 ~2023.06.01	-	RSU	-	6,500	-	1,050	-	5,450	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%) / 부여일로부터 3년 목표 달성(35%). 부여일로부터 1년~4년 목표 달성(35%). 부여일로부터 2년~5년 목표 달성(30%)
윤상훈	미등기임원	2023.12.15	-	RSU	-	5,000	-	-	-	5,000	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)
김민정	계열회사 임원	2022.06.01 ~2023.06.01	-	RSU	-	300	-	52.5	-	247.5	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)

나원국	계열회사 임원	2022.06.01	-	RSU	-	180	-	63	-	117	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)
남서현	계열회사 임원	2017.12.22 ~2018.03.31	-	추가연계 현금보상	-	12,500	-	3,250	-	9,250	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)
		2022.06.01 ~2023.06.01	-	RSU	-	2,000	-	350	-	1,650	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)
류성중	계열회사 임원	2022.06.01	-	RSU	-	1,000	-	350	-	650	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)
방훈	계열회사 임원	2022.06.01 ~2023.06.01	-	RSU	-	430	-	63	-	367	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)
유재영	계열회사 임원	2022.06.01 ~2023.06.01	-	RSU	-	550	-	105	-	445	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)
이강석	계열회사 임원	2022.06.01 ~2023.06.01	-	RSU	-	750	-	87.5	-	662.5	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)
이준영	계열회사 임원	2022.06.01	-	RSU	-	1,000	-	350	-	650	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)
이진영	계열회사 임원	2022.06.01 ~2023.06.01	-	RSU	-	500	-	87.5	-	412.5	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)
정수영	계열회사 임원	2017.10.31 ~2018.03.31	-	추가연계 현금보상	-	15,000	-	12,750	-	2,250	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)
		2022.06.01 ~2023.06.01	-	RSU	-	2,500	-	350	-	2,150	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)
조두인	계열회사 임원	2018.03.31 ~2021.04.01	-	추가연계 현금보상	-	17,500	-	7,000	-	10,500	부여일로부터 2년(35%), 3년(35%), 4년(30%)
최승환	계열회사 임원	2022.06.01 ~2023.06.01	-	RSU	-	800	-	105	-	695	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)
Antonin Tripes	계열회사 임원	2023.06.01	-	RSU	-	600	-	-	-	600	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)
Steve Papoutsis	계열회사 임원	2022.04.01 ~2023.07.01	-	RSU	-	14,750	-	9,750	-	5,000	부여일로부터 1년(35%), 2년(35%), 3년(30%)

* RSU는 당사의 자기주식 및 주식기치연계현금, 추가연계 현금보상은 주식기치연계현금으로 지급하며, 최종 지급액은 가득 또는 행사시점 주가에 따라 확정됩니다.

* 상기 주식기준보상의 지급시기는 가득조건 달성시 또는 가득조건 달성 및 행사 이후이며, 각 보상은 이사회 결의 및 당사자와 계약 체결을 통해 부여하였습니다.

5. 대주주 이외의 이해관계자와의 거래

당사는 우리사주조합원에 대하여 우리사주 취득자금 관련 702억원을 대여금으로 제공하고 있습니다. 이 밖에 특수관계자와의 거래에 관한 자세한 사항은 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '5.재무제표 주석' - '20.특수관계자와의 거래'를 참고하여 주시기 바랍니다.

XI. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항

1. 공시내용 진행 및 변경사항

가. 공시사항의 진행 · 변경 사항

신고일자	제목	신고내용	신고사항의 진행사항
2021.10.29 2021.12.09	주요사항보고서 (타법인 주식 및 출자증권 양수결정)	<p>1. 내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 미국 소재 게임개발사 Unknown Worlds Entertainment, Inc.의 지분 인수 <p>2. 양수내역</p> <ul style="list-style-type: none"> - 양수주식수 : 402,225주 - 양수 후 소유주식 지분비율 : 100% - 양수금액 : 944,920,341,342원 <p>(거래종결시점 지급액(Upfront Payment) USD 553,230,483.97과 조건부대가(Earn-out Payments) 최대 금액 USD 250,000,000을 합산한 금액)</p> <p>3. 양수목적</p> <ul style="list-style-type: none"> - 역량 있는 스튜디오 확보 및 글로벌 사업 시너지 강화 <p>4. 지급시기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2021.12.09 : USD 553,230,483.97 - 2026년 중 : 최대 USD 250,000,000까지 지급 가능한 Earn-out은 발행회사의 운영 성과에 따라 조건 충족시 지급 여부 및 규모가 결정될 예정 	<ul style="list-style-type: none"> - 2021.12.09 : USD 553,230,483.97 지급 - 2022.06.03 : USD 623,296 정산금 지급 - 2026년 중 : 최대 USD 250,000,000까지 지급 가능한 Earn-out은 발행회사의 운영 성과에 따라 조건 충족시 지급 여부 및 규모가 결정될 예정
2022.02.10	타법인 주식 및 출자증권 취득결정 (자율공시)	<p>1. 내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내 게임개발사 ㈜5민랩의 지분 인수 <p>2. 취득내역</p> <ul style="list-style-type: none"> - 취득주식수 : 663,849주 - 취득 후 소유주식 지분비율 : 100% - 취득금액 : 53,839,147,950원 <p>(구주 인수금액 23,839,200,000원 및 신주 인수금액 29,999,947,950원을 합산한 금액)</p> <p>3. 취득목적</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임 개발 역량 확충을 위한 타법인 주식 취득 <p>4. 취득일자</p> <ul style="list-style-type: none"> - 단계별로 발행회사 주식 취득 예정이며, 2022.03.31까지 주식 인수금액 전액 납입 예정 - 최초취득일 : 2022.02.18 <p>5. 기타 : 발행회사의 운영 성과에 따라 조건 충족 시 2024년 6월 이후, 2025년 6월 이후 Earn-out을 지급할 수 있으며, Earn-out (Earn-out 금액 산정 시 신주 인수금액 29,999,947,950원은 회수) 최대 금액은 1,000억원과 1,000억원 초과분의 10%를 합산한 금액임</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 2022.02.18 : 19,260,450,000원 지급 (구주 1차) - 2022.02.22 : 34,578,697,950원 지급 (구주 2차, 신주) - 2024년 6월 이후, 2025년 6월 이후 : 발행회사의 운영 성과에 따라 조건 충족 시 Earn-out 지급 가능하며, Earn-out 최대 금액은 1,000억원(매출에 따른 성과를 기준으로 산정)과 1,000억원원 초과분의 10%를 합산한 금액(신주 인수금액 29,999,947,950원은 회수)임

2. 우발부채 등에 관한 사항

가. 중요한 소송사건

계류중인 소송사건으로 당분기말 현재 연결회사가 피소된 소송사건은 6건(주식매수선택권 관련 손해배상, 인도 서비스 관련 소송, 인센티브 관련 소송, 납품 거절 관련 소송, 성차별 관

런 소송, 계정차단 해제 소송)이 있으며, 연결회사가 제소한 소송사건 4건(저작권 관련 소송 등)이 있습니다. 연결회사의 경영진은 동 소송사건의 결과가 연결회사의 연결재무제표에 중요한 영향을 미치지 아니할 것으로 예상하고 있으며, 당분기말 현재 소송의 결과를 합리적으로 예측할 수 없습니다.

나. 담보 및 채무보증 현황

(1) 담보 현황

(단위 : 백만원, 천CAD)

담보제공자	채무자	채권자	담보기간	통화	거래내역				담보제공자산
					기초	증가	감소	기말	
㈜크래프톤	㈜크래프톤	현대자동차㈜	2021.07 ~2024.08	KRW	1,788	-	-	1,788	단기금융상품
㈜크래프톤	㈜크래프톤	현대제철㈜	2022.09 ~2027.09	KRW	5,578	-	-	5,578	장기금융상품
㈜명스플로우	㈜명스플로우	현대카드㈜	2023.11 ~2024.11	KRW	50	-	-	50	단기금융상품
㈜5인랩	㈜5인랩	현대카드㈜	2023.04 ~2024.04	KRW	100	-	-	100	장기금융상품
㈜블루홀스튜디오	㈜블루홀스튜디오	현대카드㈜	2024.02 ~2025.02	KRW	-	100	-	100	단기금융상품
㈜플라이웨이게임즈	㈜플라이웨이게임즈	현대카드㈜	2024.01 ~2025.01	KRW	-	100	-	100	단기금융상품
KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	Royal Bank of Canada	2023.05 ~2024.05	CAD	50	-	-	50	장기금융상품
KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	Royal Bank of Canada	2023.09 ~2024.09	CAD	115	-	-	115	장기금융상품
KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	Royal Bank of Canada	2024.02 ~2025.02	CAD	-	20	-	20	장기금융상품
합 계				KRW	7,516	200	-	7,716	-
				CAD	165	20	-	185	-

* 담보현황은 연결 기준입니다.

(2) 보증 현황

(단위 : 백만원, 천USD, 천CAD)

보증제공자	보증을 제공받는자	보증채권자	내용	보증기간	통화	보증 한도	거래내역				주채무 금액
							기초	증가	감소	기말	
서울보증보험	㈜크래프톤	근로복지공단 외	공탁 및 지급보증	2019.06 ~2027.05	KRW	3,594	3,444	150	-	3,594	3,594
서울보증보험	㈜명스플로우	토스페이먼츠㈜ 외	지급보증	2022.08 ~2024.11	KRW	489	374	248	(133)	489	489
Citibank N.A.	Striking Distance Studios, Inc.	Sunset Building Company, LLC	Standby L/C	2019.08 ~2024.08	USD	1,845	1,845	-	-	1,845	-
Citibank N.A.	Krafton Americas, Inc.	2121 Park Place Fee Owner CA, LLC	Standby L/C	2023.12 ~2024.12	USD	245	245	-	-	245	-
Royal Bank of Canada	KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	IMMEUBLES RYTHME INC	Standby L/C	2023.09 ~2024.09	CAD	115	115	-	-	115	-
합 계					KRW	4,083	3,818	398	(133)	4,083	4,083
					USD	2,090	2,090	-	-	2,090	-
					CAD	115	115	-	-	115	-

* 보증현황은 연결 기준입니다.

다. 그 밖의 우발채무 등

그 밖의 우발채무 등에 관한 사항은 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '3.연결재무제표 주석' - '12.우발채무와 주요 약정사항', 'Ⅲ.재무에 관한 사항' - '5.재무제표 주석' - '12.우발채무와 주요 약정사항' 등을 참고하여 주시기 바랍니다.

3. 제재 등과 관련된 사항

가. 제재현황

(1) 수사·사법기관의 제재현황
해당사항 없습니다.

(2) 행정기관의 제재현황

1) 금융감독당국의 제재현황

일자	제재기관	대상자	처벌 또는 조치내용	금전적 제재금액	사유	근거법령
2022.12.19	금융감독원	㈜크래프톤	경고	해당없음	증권신고서(간주모집) 제출의무 위반	「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」 제9조 제7항, 제119조 제1항, 제132조 제1호 등
2023.09.12	금융감독원	㈜크래프톤	과태료	2,040만원	제3차지급 신고 및 해외현지법인의 자회사 및 손자회사에 대한 변경보고 위반	「외국환거래법」 제16조, 「외국환거래규정」 제5-10조 제3항, 「외국환거래법」 제20조 제1항, 舊 「외국환거래규정」 제9-5조 제2항 등
2024.03.11	금융감독원	㈜크래프톤	주의	해당없음	대량보유 보고의무 위반	「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」 제147조, 제151조 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률 시행령」 제159조

상기 제재건에 대하여 정정 및 신고, 과태료 납부 등을 완료하였으며 내부통제 시스템 강화 등을 통하여 재발방지를 위해 노력하고 있습니다.

2) 기타 행정·공공기관의 제재현황

일자	제재기관	대상자	처벌 또는 조치내용	금전적 제재금액	사유	근거법령
2022.01.12	근로복지공단	㈜크래프톤	지원금액 반환	10억 1,295만원	1개 사업장 소속 근로자의 보육영유아수가 사업주단체 전체 보육 영유아수의 80%초과	「직장어린이집 등 설치·운영 규정」 제36조 제1항제5호, 제37조의3, 제38조 등
2022.01.13	고용노동부	㈜5인법	개선지도	해당없음	현 임직원이 직장 내 괴롭힘 조사 전 진정인(전 임직원)에게 사직을 권고하면서 해고 등을 언급한 행위 일체	「근로기준법」 제76조의2, 제76조의3
2022.08.10	고용노동부	㈜5인법	시정지시	해당없음	근로계약서상 상세 수습기간 미명시 취업규칙 현행 법령 미반영 직장 내 성희롱 예방 교육 미이수(2명)	「근로기준법」 제17조제1항 「근로기준법」 제93조 「남녀고용평등과 일·가정양립 지원에 관한 법률」 제13조제1항
2022.12.28	고용노동부	㈜크래프톤	시정지시	해당없음	임금명세서상 연차유급휴가 미사용수당 계산방법 미명시 휴일근무 시 지급되는 보상휴가 일부 근로자에게 과소 부여 취업규칙 현행 법령 미반영 및 부속규정 미신고 특정기여형 퇴직연금 납입금액에 연차유급휴가 미사용수당 미반영 병상 노사협의회 요건 미충족 및 고충처리위원 미선임	「근로기준법」 제48조제2항 「근로기준법」 제36조, 제43조제1항 「근로기준법」 제93조, 제96조제2항 「근로자퇴직급여보장법」 제20조제5항 「근로자참여 및 협력증진에 관한 법률」 제4조제1항, 제26조
2023.06.21	고용노동부	라이징웍스㈜	시정지시	해당없음	취업규칙 현행 법령 미반영 및 미게시 임금명세서상 임금의 계산방법 미명시 퇴직근로자에게 연차휴가 미사용수당을 퇴직일로부터 14일 이내 미지급(1명) 일부 근로자의 연차휴가미사용수당 미지급 최저임금, 성희롱예방교육자료 미게시	「근로기준법」 제93조, 제14조제1항 「근로기준법」 제48조제2항 「근로기준법」 제36조 「근로기준법」 제43조제1항 「최저임금법」 제11조, 「남녀고용평등과 일·가정양립 지원에 관한 법률」 제13조제3항
2023.07.27	고용노동부	㈜빙스플로우	시정지시	해당없음	근로자에 대한 연장근로수당 등 수당 과소 지급(1명)	「근로기준법」 제43조제1항
2023.11.15	고용노동부	㈜빙스플로우	시정지시	해당없음	근로계약서상 주요 근로조건 미명시·미교부 미흡(1명) 근로자 영부의 미작성(1명) 연차유급휴가 사용에 관한 서류 관리 미흡 취업규칙 미신고 최저임금, 성희롱예방교육자료 미게시 노사협의회 규정 미제출 고충처리위원 미선임 노사협의회 미설치 임금명세서상 임금의 계산방법 미명시(1명) 통상임금미반영에 따른 임금 미지급(2명)	「근로기준법」 제17조제1항 「근로기준법」 제41조제1항 「근로기준법」 제42조 「근로기준법」 제93조 「최저임금법」 제11조, 「남녀고용평등과 일·가정양립 지원에 관한 법률」 제13조제3항 「근로자참여 및 협력증진에 관한 법률」 제18조제1항 「근로자참여 및 협력증진에 관한 법률」 제26조 「근로자참여 및 협력증진에 관한 법률」 제4조제1항 「근로기준법」 제48조제2항 「근로기준법」 제43조제1항
2024.02.02	고용노동부	㈜블루홀스튜디오	시정지시	해당없음	퇴직근로자에게 연차휴가 미사용수당을 퇴직일로부터 14일 이내 미지급(1명) 임금명세서상 임금의 계산방법 미명시	「근로기준법」 제36조 「근로기준법」 제48조제2항

상기 제재건에 대하여 조치에 대한 이행을 완료하였으며, 법규 등의 이행여부 관리를 강화하는 등 재발방지를 위해 노력하고 있습니다.

나. 한국거래소 등으로부터 받은 제재
해당사항 없습니다.

다. 단기매매차익의 발생 및 반환에 관한 사항
해당사항 없습니다.

4. 작성기준일 이후 발생한 주요사항 등 기타사항

가. 정부의 인증 및 그 취소에 관한 사항

인증명칭	근거법령	인증부처	인증날짜	유효기간	인증내용
정보보호 및 개인정보보호 관리체계 인증 (ISMS-P)	「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제47조(정보보호 관리체계의 인증)	과학기술정보통신부	2022.03.02	2022.03.02 ~2025.03.01 (주1)	기업의 정보보호 및 개인정보보호를 위한 일련의 조치와 활동이 인증기준에 적합함을 인증받음(온라인 게임 개발 및 서비스 운영)

(주1) 매년 사후심사를 통해 인증 유지 여부가 결정됩니다.

XII. 상세표

1. 연결대상 종속회사 현황(상세)

☞ 본문 위치로 이동

(단위 : 백만원)

상호	설립일	주소	주요사업	최근사업연도말 자산총액	지배관계 근거	주요종속 회사 여부
라이프링스튜디오	2012.05.16	서울시 강남구 영동대로82길 7(대치동, 한성빌딩)	모바일게임, 어플리케이션 개발 및 판매	8,797	의결권 과반수 소유 (K-IFRS 1110호)	해당없음
남달루홀스튜디오	2020.12.02	경기도 성남시 분당구 분당내곡로 117(백현동, 그레이츠 만교)	소프트웨어 개발 및 공급	17,450	상동	해당없음
남드림모션	2016.07.07	경기도 성남시 분당구 황새울로335번길 10, 4층 401호(서현동, 팔로즈프라자)	소프트웨어 개발 및 공급	8,952	상동	해당없음
남명스튜디오	2017.06.15	서울시 성동구 성수이로20길 51, 2층(성수동2가, 대흥빌딩)	소프트웨어 개발 및 공급	5,010	상동	해당없음
남립두우게임즈	2021.07.28	서울시 서초구 서초대로38길 12, 9층(서초동, 마재스타시티)	소프트웨어 개발 및 판매업	29	상동	해당없음
남5인컴	2013.09.24	서울시 마포구 양화로 19, 1층, 8층(합정동, 합정오미스빌딩)	게임소프트웨어 개발 및 공급업	16,989	상동	해당없음
남젤루게임즈	2023.06.01	경기도 성남시 분당구 성남대로 151, 2층 225호, 226호(구미동, 분당원코헤리츠)	소프트웨어 개발 및 공급	13,237	상동	해당없음
남플라이웨이게임즈	2023.09.12	서울시 서초구 강남대로 327, 18층(서초동, 대릉서초타워)	소프트웨어 개발 및 공급업	31,920	상동	해당없음
En Masse Entertainment, Inc.	2010.10.29	500 108th Ave NE Suite 1100, Bellevue, WA 98004, USA	게임 소프트웨어 공급	10,428	상동	해당없음
Krafton Americas, Inc.	2017.09.14	1601 Cloverfield Blvd, Suite 5000N, Santa Monica, CA, 90404, USA	게임 소프트웨어 개발 및 공급	27,757	상동	해당없음
KRAFTON EUROPE B.V.	2017.11.22	Strawinskylaan 667, 1077 XX Amsterdam, The Netherlands	게임 소프트웨어 개발 및 공급	45,434	상동	해당없음
KRAFTON CHINA	2018.05.09	53F, Sinar Mas PlazaNo 501 East Dong Daming Rd., Hongkou District, Shanghai, China	게임 개발 및 공급	11,326	상동	해당없음
PUBG Mad Glory, LLC	2012.07.27	25 W. Main Street Madison WI, USA	소프트웨어 개발 및 공급	18,339	상동	해당없음
KP PTE, LTD.	2019.02.18	111 Somerset Road 06-07 111 Somerset 238164, Singapore	컨설팅 자문 및 투자	6,103	상동	해당없음
Striking Distance Studios, Inc.	2019.05.06	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	소프트웨어 개발	49,214	상동	해당없음
KRAFTON JAPAN, Inc.	2019.09.02	8F, Bizcore Shibuya, 1-3-15, Shibuya, Shibuya-ku, Tokyo, JAPAN	게임 개발 및 서비스	6,657	상동	해당없음
PUBG Entertainment, Inc.	2020.02.10	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	영상물 제작업	397	상동	해당없음
Striking Distance Studios Spain, S.L.	2020.04.23	Plaza Espana 3, 4º, 1, CP 50004, Zaragoza, Spain	게임 소프트웨어 개발	3,313	상동	해당없음
KRAFTON Ventures, Inc.	2020.02.10	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	투자	2,611	상동	해당없음
Krafton Ventures, L.L.C.	2020.01.21	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	투자	75	상동	해당없음
Krafton Ventures Fund, L.P.	2020.01.21	6111 Bollinger Canyon Road, Suite 150, San Ramon, CA, 94583, USA	투자	4,033	상동	해당없음
En Masse Entertainment Texas, Inc.	2012.04.26	211 East 7th Street Suite 620 Austin, TX 78701-3218, USA	게임 소프트웨어 개발	27	상동	해당없음
KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	2020.11.21	Near Kantiveera Stadlum, 19th Floor, Workspace Central Bangalore, Bagamane Pallavi Tower, No 20, 1st Cross Road, Sampangiram Nagar, Bengaluru, Bengaluru Urban, Karnataka, 560027, India	게임 소프트웨어 개발 및 공급	10,176	상동	해당없음
SDS Interactive Canada Inc.	2021.01.15	Suite 2500, 666 Burrard Street, Vancouver Bc V6C 2X8, Canada	게임 소프트웨어 개발	951	상동	해당없음
Thingsflow Inc.	2021.01.12	14-27 Motoyoyogimachi, Shibuyaku, Tokyo, Japan	모바일 어플리케이션 개발 및 판매	74	상동	해당없음
Krafton Global GP, LLC	2021.11.04	1209 Orange St, Wilmington, DE 19801, USA	기타전문서비스	256	상동	해당없음
Krafton Global, LP	2021.11.04	1209 Orange St, Wilmington, DE 19801, USA	기타전문서비스	1,366	상동	해당없음
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	2003.12.31	1601 Cloverfield Blvd, Suite 5000N, Santa Monica, CA, 90404, USA	게임 소프트웨어 개발	109,628	상동	해당없음
Neon Giant AB	2017.07.13	Svarthacksgatan 10, 753 20 Uppsala, Sweden	게임 소프트웨어 개발	7,988	상동	해당없음
KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	2022.11.28	800-606 rue Cathcart Montreal Quebec H3B1K9 Canada	게임 소프트웨어 개발	9,012	상동	해당없음
VECTOR NORTH s.r.o.	2023.02.23	Purkynova 2121/3, Nove Mesto, 110 00 Praha 1, Czech Republic	게임 소프트웨어 개발	3,916	상동	해당없음

2. 계열회사 현황(상세)

☞ 본문 위치로 이동

(기준일 : 2024.03.31)

(단위 : 사)

상장여부	회사수	기업명	법인등록번호
상장	1	(주)크라프톤	110111-3645772
		-	-
비상장	32	라이징윙스(주)	110111-4869123
		(주)블루홀스튜디오	131111-0613347
		(주)팁투우게임즈	110111-7973806
		(주)렐루게임즈	131111-0706522
		(주)플라이웨이게임즈	110111-8741103
		(주)오버데어코리아	110111-8813085
		(주)본엔젤스벤처파트너스	110111-4311174
		En Masse Entertainment, Inc.	-
		Krafton Americas, Inc.	-
		KRAFTON EUROPE B.V.	-
		KRAFTON CHINA	-
		PUBG Mad Glory, LLC	-
		KP PTE. LTD.	-
		Striking Distance Studios, Inc.	-
		KRAFTON JAPAN, Inc.	-
		PUBG Entertainment, Inc.	-
		Striking Distance Studios Spain, S.L.	-
		KRAFTON Ventures, Inc.	-
		Krafton Ventures, L.L.C.	-
		Krafton Ventures Fund, L.P.	-
		En Masse Entertainment Texas, Inc.	-
		KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	-
		SDS Interactive Canada Inc.	-
		Chicken Dinner Industries, LLC	-
		Thingsflow Inc.	-
		Krafton Global GP, LLC	-
		Krafton Global, LP	-
		Unknown Worlds Entertainment, Inc.	-
		Neon Giant AB	-
		KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	-
		VECTOR NORTH s.r.o.	-
		OVERDARE, Inc.	-

※ (주)드림모션, (주)띵스플로우, (주)5민랩은 독점규제 및 공정거래에 관한 법률 시행령 제5조 제 2항 제5호에 따라 2023.02.24 공정거래위원회로부터 계열편입 유예 통지를 받았습니다.

3. 타법인출자 현황(상세)

☞ 본문 위치로 이동

(기준일 : 2024.03.31)

(단위 : 백만원, 주, %)

법인명	상장 여부	최초취득일자	출자 목적	최초취득금액	기초잔액			증가(감소)			기말잔액			최근사업연도	
					수량	지분율	장부 가액	취득(차분)		평가 손익	수량	지분율	장부 가액	총자산	당기 순손익
								수량	금액						
라이프링스㈜	비상장	2015.04.22	경영합기	2,300	12,181	100.00	-	11,066	10,000	-	23,247	100.00	10,000	8,797	-12,050
남달루출스튜디오	비상장	2020.12.02	경영합기	1,006	780,000	100.00	-	-	50	-	780,000	100.00	50	17,450	-8,354
남드림오션	비상장	2021.06.03	경영합기	37,572	132,003	100.00	19,652	-	-	-	132,003	100.00	19,652	8,952	473
남명스튜디오(보통주)	비상장	2021.07.26	경영합기	8,769	45,632	68.57	-	-	-	-	45,632	68.57	-	5,010	-6,297
남명스튜디오(전환상환우선주)	비상장	2021.07.26	경영합기	5,895	13,961	20.98	-	-	-	-	13,961	20.98	-	5,010	-6,297
남빛두게임즈	비상장	2021.07.28	경영합기	100	1,000,000	100.00	100	-	-	-	1,000,000	100.00	100	29	-23
남5인컴	비상장	2022.02.18	경영합기	23,839	663,849	100.00	27,083	-	-	-	663,849	100.00	27,083	16,989	-6,874
남별루게임즈	비상장	2023.06.01	경영합기	26,000	100,000	100.00	14,756	-	19	-	100,000	100.00	14,775	13,237	-2,242
남플라이웨이게임즈	비상장	2023.09.12	경영합기	230	147,661	100.00	30,951	-	11	-	147,661	100.00	30,962	31,920	-1,395
En Masse Entertainment, Inc.	비상장	2012.02.13	경영합기	421	4,380,000	100.00	-	-	-	-	4,380,000	100.00	-	10,428	-1,755
Krafton Americas, Inc.	비상장	2017.12.14	경영합기	-	220	100.00	989	-	23	-	220	100.00	1,012	27,757	4,497
KRAFTON EUROPE B.V.	비상장	2017.11.22	경영합기	-	200	100.00	250	-	63	-	200	100.00	313	45,434	1,810
KRAFTON CHINA	비상장	2018.05.12	경영합기	2,168	-	100.00	2,676	-	73	-	-	100.00	2,749	11,326	-210
KP PTE, LTD.	비상장	2019.02.18	경영합기	-	1	100.00	-	-	-	-	1	100.00	-	6,103	14
Striking Distance Studios, Inc.	비상장	2019.06.19	경영합기	-	350	100.00	10,007	-	-	-	350	100.00	10,007	49,214	128
KRAFTON JAPAN, Inc.	비상장	2019.12.02	경영합기	1,704	3,000	100.00	10	-	2	-	3,000	100.00	12	6,657	495
PUBG Entertainment, Inc.	비상장	2020.02.10	경영합기	-	1,000	100.00	-	-	-	-	1,000	100.00	-	397	198
KRAFTON Ventures, Inc.	비상장	2020.04.10	경영합기	-	1,000	100.00	2,437	-	-	-	1,000	100.00	2,437	2,611	777
Striking Distance Studios Spain, S.L.	비상장	2020.04.23	경영합기	4	1,003,000	100.00	1,348	-	-	-	1,003,000	100.00	1,348	3,313	151
KRAFTON INDIA PRIVATE LIMITED	비상장	2020.11.21	경영합기	2,297	21,499,950	99.99	4,656	18,500,000	3,233	-	39,999,950	99.99	7,889	10,176	-504
SDS Interactive Canada Inc.	비상장	2021.01.15	경영합기	-	500,099	100.00	470	-	-	-	500,099	100.00	470	951	93
Krafton Global, LP	비상장	2021.11.04	경영합기	-	-	100.00	1,915	-	-	-	-	100.00	1,915	1,366	-298
Krafton Global GP, LLC	비상장	2021.11.04	경영합기	-	-	100.00	239	-	-	-	-	100.00	239	256	0
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	비상장	2021.12.12	경영합기	855,186	402,225	100.00	609,500	-	509	-	402,225	100.00	610,009	109,628	16,906
Neon Giant AB(보통주)	비상장	2022.11.23	경영합기	43,704	26,874	28.88	29,967	916	69	-	27,790	29.87	30,036	7,988	-3,973
Neon Giant AB(전환우선주)	비상장	2022.11.23	경영합기	-	40,363	43.38	-	-	-	-	40,363	43.38	-	7,988	-3,973
KRAFTON MONTREAL STUDIO, INC.	비상장	2022.12.28	경영합기	5,644	6,000,000	100.00	5,644	-	-	-	6,000,000	100.00	5,644	9,012	497
VECTOR NORTH s.r.o.	비상장	2023.02.23	경영합기	-	47,260,101	100.00	2,973	-	-	-	47,260,101	100.00	2,973	3,916	71
OVERDARE, Inc.	비상장	2023.11.28	경영합기	40,303	72,250	85.00	40,303	-	-	-	72,250	85.00	40,303	49,559	-978
남슈퍼이점	비상장	2018.01.29	단순투자	500	22,222	6.92	-	-	-	-	22,222	6.92	-	1,548	-333
넉카오게임즈	상장	2018.02.28	단순투자	10,000	643,670	0.78	16,639	-	-	-1,835	643,670	0.78	14,804	1,636,576	-459,574
케이넷 VALUE-UP 벤처투자조합	비상장	2018.03.08	단순투자	300	-	9.98	14,995	-	-	-	-	9.98	14,995	38,796	-5,513
라구나 청년창업 투자조합 제1호	비상장	2018.12.27	단순투자	300	-	10.71	1,499	-	-	-	-	10.71	1,499	12,031	-117
BITKRAFT Esports Ventures Fund I, LP	비상장	2019.01.14	단순투자	281	-	0.60	1,177	-	-	52	-	0.60	1,229	288,630	4,319
1Up Ventures, L.P	비상장	2019.03.26	단순투자	3,783	-	33.53	11,819	-	-	-	-	33.53	11,819	36,046	-1,455
Kowloon Nights Fund LP	비상장	2019.05.17	단순투자	2,266	-	8.32	7,112	-	-	317	-	8.32	7,429	60,753	-30,360
MAKERS FUND LP	비상장	2019.05.28	단순투자	3,086	-	2.76	26,155	-	-	1,164	-	2.76	27,319	1,503,563	537,429
남넵툰	상장	2019.08.30	단순투자	10,000	1,474,926	3.17	10,163	-	-	-517	1,474,926	3.17	9,646	408,862	-42,998
케이제이엔1호게임전문투자조합	비상장	2019.12.27	단순투자	500	-	3.33	1,000	-	-	-	-	3.33	1,000	28,995	-457
넉히든시퀀스(보통주)	비상장	2020.08.14	단순투자	2,023	4,768	9.54	-	-	-	-	4,768	9.54	-	13,313	-749
넉히든시퀀스(전환상환우선주)	비상장	2020.08.14	단순투자	2,977	5,225	10.46	-	-	-	-	5,225	10.46	-	13,313	-749
Lumikal Fund I	비상장	2020.12.08	단순투자	479	-	6.50	1,816	-	-	81	-	6.50	1,897	33,704	-1,737
Progression Fund I, L.P.	비상장	2020.12.12	단순투자	149	-	6.57	645	-	-	28	-	6.57	673	11,709	-1,944
Bunch, Live	비상장	2020.12.12	단순투자	2,380	867,453	3.12	2,578	-	-	116	867,453	3.12	2,694	4,668	-9,244
넉21스튜디오	비상장	2020.11.25	단순투자	1,000	3,000	18.57	1,281	-	-	-	3,000	17.78	1,281	2,153	-144
넉피터케이이머징아시아펀드1	비상장	2020.12.04	단순투자	1,111	-	17.73	1,111	-	-	-	-	17.73	1,111	5,900	-140
스마트 크래프트-본엔젤스 펀드	비상장	2020.12.08	단순투자	3,600	-	54.55	10,680	-	-	-	-	54.55	10,680	17,093	-433
Moloco, Inc.	비상장	2020.12.18	단순투자	1,107	79,394	0.22	1,289	-	-	58	79,394	0.22	1,347	738,936	103,176
넉시드 벤처투자조합 1호	비상장	2020.12.30	단순투자	800	-	1.70	1,900	-	-	-	-	1.70	1,900	101,921	-5,014
넉스캐터랩	비상장	2021.01.19	단순투자	1,000	45,627	3.13	946	-	-	-	45,627	3.13	946	15,494	-9,514
Makers Fund II LP	비상장	2021.02.24	단순투자	1,065	-	1.15	3,978	-	-	177	-	1.15	4,155	395,063	46,193
Nodwin Gaming Private Limited	비상장	2021.03.05	단순투자	25,660	2,819	15.64	34,755	-	-	-	2,819	15.50	34,755	87,459	-1,335

퓨치이노베이션재상호사모투자합자회사	비상장	2021.03.12	단순투자	4,434	-	10.15	22,738	-	-	1,012	-	10.15	23,750	200,160	-6,055
임팩트 컬렉티브 코리아 펀드	비상장	2021.03.30	단순투자	500	-	10.00	500	-	-	-	-	10.00	500	4,466	-367
SVA ZEPETO METAVERSE I PTE. LTD	비상장	2021.07.07	단순투자	5,000	5,000	88.48	5,697	-	-	253	5,000	88.48	5,950	37,366	8,400
AccelByte Inc	비상장	2021.07.15	단순투자	1,132	223,959	1.65	1,289	-	-	58	223,959	1.65	1,347	35,131	-29,225
Loco Interactive Pte Limited(보통주)	비상장	2021.07.15	단순투자	3,407	1	0.00	-	-	-	-	1	0.00	-	10,755	-19,507
Loco Interactive Pte Limited(의무전환우선주)	비상장	2021.07.15	단순투자	-	65,324	11.41	-	-	-	-	65,324	11.41	-	10,755	-19,507
BITKRAFT Ventures Fund II, L.P.	비상장	2021.08.05	단순투자	344	-	0.73	1,676	-	135	75	-	0.73	1,886	280,647	41,300
Nasadiya Technologies Private Limited(보통주)	비상장	2021.08.10	단순투자	52,238	10	0.00	52,238	-	-	-	10	0.00	52,238	16,387	-10,113
Nasadiya Technologies Private Limited(의무전환우선주)	비상장	2021.08.10	단순투자	-	98,240	18.23	-	4,319	-	-	102,559	18.48	-	16,387	-10,113
Intudo Ventures III, LP	비상장	2021.11.05	단순투자	293	-	1.74	2,338	-	-	103	-	1.74	2,441	120,791	-4,989
China Ventures Fund II, L.P.	비상장	2021.11.09	단순투자	7,197	-	7.65	23,833	-	140	1,065	-	7.65	25,038	314,250	52,403
해시드벤처투자조합2호	비상장	2021.11.15	단순투자	800	-	0.83	2,000	-	-	-	-	0.83	2,000	231,199	-4,779
미래에셋캡스탈먼서모부동산투자신탁 66호	비상장	2021.11.17	단순투자	290,000	-	42.96	290,000	-	-	-	-	42.96	290,000	1,349,084	-13,120
Tamatem Inc.(보통주)	비상장	2022.01.11	단순투자	7,124	350	1.21	7,729	-	-	-	350	1.21	7,729	17,178	-5,283
Tamatem Inc.(우선주)	비상장	2022.01.11	단순투자	-	3,600	12.41	-	-	-	-	3,600	12.41	-	17,178	-5,283
Cold Brew Tech Private Limited(보통주)	비상장	2022.01.14	단순투자	6,075	10	0.07	6,593	84	-	293	94	0.69	6,886	5,942	193
Cold Brew Tech Private Limited(의무전환우선주)	비상장	2022.01.14	단순투자	-	2,873	21.10	-	-84	-	-	2,789	20.49	-	5,942	193
PLAYERUNKNOWN PRODUCTIONS B.V.	비상장	2022.01.14	단순투자	5,117	1,552	10.00	5,352	-	-	99	1,552	10.00	5,451	32,795	-10,387
3one4 Capital - Fund III	비상장	2022.01.27	단순투자	1,722	-	2.50	4,652	-	-	207	-	2.50	4,859	-	-
㈜서플렉스텍스(구, ㈜엑스바이블루)	비상장	2022.02.10	단순투자	5,000	10,872	10.26	5,000	-	-	-	10,872	10.26	5,000	2,547	-2,657
㈜서플렉스블루	비상장	2022.02.10	단순투자	3,000	33,591	5.33	3,000	-	-	-	33,591	5.33	3,000	14,643	-6,072
Nautilus Mobile App Private Limited(보통주)	비상장	2022.02.25	단순투자	6,546	10	0.03	6,546	-	-	-	10	0.03	6,546	7,883	-2,226
Nautilus Mobile App Private Limited(의무전환우선주)	비상장	2022.02.25	단순투자	-	9,365	31.88	-	-	-	-	9,365	31.88	-	7,883	-2,226
Progression Fund 2	비상장	2022.03.14	단순투자	123	-	1.87	322	-	-	15	-	1.86	337	14,060	-816
Griffin Gaming Partners II, L.P.	비상장	2022.03.18	단순투자	952	-	0.25	1,650	-	-	74	-	0.25	1,724	694,971	47,170
Mebigo Labs Private Limited(보통주)	비상장	2022.03.25	단순투자	8,442	10	0.00	13,176	-	-	-	10	0.00	13,176	48,613	-12,981
Mebigo Labs Private Limited(의무전환우선주)	비상장	2022.03.25	단순투자	-	486,184	10.70	-	-	-	-	486,184	10.70	-	48,613	-12,981
㈜블리츠웨이스트튜디오(구, ㈜블리츠웨이)	상장	2022.03.25	단순투자	10,000	1,801,802	4.24	3,910	-	-	126	1,801,802	3.63	4,036	40,242	-9,564
Covenant.dev	비상장	2022.04.01	단순투자	2,225	193,159	12.34	3,087	-	-	77	193,159	12.34	3,164	1,211	-1,084
LILA GAMES INC.	비상장	2022.04.06	단순투자	1,213	376,226	2.37	1,289	-	-	58	376,226	2.37	1,347	9,597	-2,795
Mythos Studios LLC	비상장	2022.04.22	단순투자	13,910	-	8.94	14,506	-	-	646	-	8.94	15,152	11,589	-5,641
Venture Realty Fund II LP	비상장	2022.04.25	단순투자	745	-	4.96	1,160	-	197	57	-	4.96	1,414	20,970	462
㈜너버나나	비상장	2022.06.17	단순투자	2,000	5,000	33.33	5,000	-	-	-	5,000	33.33	5,000	6,958	-7,196
스마트 케이앤비 부스더 펀드	비상장	2022.06.27	단순투자	11,000	-	75.86	11,000	-	-	-	-	75.86	11,000	12,235	-1,879
Pantera Blockchain Offshore Fund LP	비상장	2022.07.15	단순투자	1,114	-	0.08	1,290	-	-	57	-	0.08	1,347	747,184	273,439
Hiro Capital II SCSp	비상장	2022.07.29	단순투자	686	-	1.00	1,070	-	-	20	-	0.99	1,090	88,787	1,555
GALAXY INTERACTIVE FUND II, LP	비상장	2022.08.17	단순투자	1,310	-	3.46	2,482	-	332	115	-	3.44	2,929	69,214	-3,385
㈜시나몬	비상장	2022.09.20	단순투자	4,000	122,219	5.06	4,000	-	-	-	122,219	5.06	4,000	10,286	-282
AMAZEVR INC	비상장	2022.09.29	단순투자	1,436	197,176	0.59	1,289	-	-	58	197,176	0.59	1,347	22,061	-9,159
1Up Ventures Fund II, L.P.	비상장	2022.10.31	단순투자	4,731	-	44.54	9,266	-	-	-	-	44.54	9,266	18,612	-520
Lifelike Capital Fund LP	비상장	2022.11.15	단순투자	1,320	-	31.37	1,289	-	380	62	-	21.18	1,731	4,803	919
티비티 글로벌 성장 제3호 투자조합	비상장	2022.11.09	단순투자	1,500	-	7.35	1,500	-	1,500	-	-	7.35	3,000	19,036	-1,311
SISU VENTURES III LP	비상장	2022.12.15	단순투자	778	-	1.83	892	-	132	42	-	1.83	1,066	52,857	1,772
Sword and Wand Inc.	비상장	2022.12.15	단순투자	648	446,150	2.78	645	-	-	28	446,150	2.78	673	2,817	-2,350
㈜남니스퐁	비상장	2023.02.15	단순투자	8,001	4,268	24.24	8,001	-	-	-	4,268	24.24	8,001	7,951	-1,235
ANYCAST TECHNOLOGY PRIVATE LIMITED(보통주)	비상장	2023.03.10	단순투자	7,899	10	0.07	7,899	-	-	-	10	0.07	7,899	6,498	-1,580
ANYCAST TECHNOLOGY PRIVATE LIMITED(의무전환우선주)	비상장	2023.03.10	단순투자	-	1,249	9.33	-	-	-	-	1,249	9.33	-	6,498	-1,580
㈜브러브비버경기	비상장	2023.04.11	단순투자	40	4,000	4.00	40	-	-	-	4,000	4.00	40	1,051	-51
㈜브러브비버인천	비상장	2023.04.11	단순투자	100	10,002	10.00	100	-	-	-	10,002	10.00	100	1,202	75
Talent Unlimited Online Services Private Limited(보통주)	비상장	2023.04.20	단순투자	15,879	3,160	8.71	39,176	-	-	-	3,160	8.71	39,176	17,775	-5,362
Talent Unlimited Online Services Private Limited(의무전환우선주)	비상장	2023.04.20	단순투자	-	5,255	14.48	-	-	-	-	5,255	14.48	-	17,775	-5,362
Tirta Ventures I LP	비상장	2023.04.27	단순투자	1,337	-	15.04	1,934	-	-	86	-	12.96	2,020	11,929	-825
VentureSouq Fintech II LP	비상장	2023.04.27	단순투자	1,274	-	8.11	1,228	-	-	55	-	8.11	1,283	-	-
Playqig, Inc.	비상장	2023.05.25	단순투자	26,350	2,135,246	16.18	26,350	-	-	-	2,135,246	16.18	26,350	28,205	-6,025
Gardens Interactive, Inc.	비상장	2023.05.30	단순투자	15,907	2,092,307	11.58	15,907	-	-	-	2,092,307	11.51	15,907	55,506	-5,909
3one4 Capital IFSC Fund	비상장	2023.06.08	단순투자	650	-	4.63	967	-	-	43	-	3.87	1,010	-	-
PCF Group Spółka Akcyjna	상장	2023.06.09	단순투자	42,291	3,594,028	10.00	34,834	-	-	-8,039	3,594,028	10.00	26,795	165,380	-20,136
Transcend Fund II, LP	비상장	2023.07.21	단순투자	1,697	-	17.22	9,020	-	-	401	-	17.22	9,421	25,430	-566
플스트렉아시아㈜	비상장	2023.07.24	단순투자	22,317	205,000	27.47	22,317	-	-	-	205,000	27.47	22,317	24,723	869
Lumikal Fund II	비상장	2023.07.25	단순투자	319	-	16.71	679	-	357	39	-	18.74	1,075	-	-
크래프트-코나 이미지 투자조합	비상장	2023.07.31	단순투자	2,450	-	49.00	2,450	-	-	-	-	49.00	2,450	4,935	-72

데브-크래프톤 문화투자조합 9호	비상장	2023.08.03	단순투자	1,400	-	46.67	4,200	-	-	-	-	46.67	4,200	8,973	-142
Studio Sai, Co.	비상장	2023.08.11	단순투자	7,904	1,043,480	20.00	7,904	-	-	-	1,043,480	20.00	7,904	9,269	316
㈜반문더리	비상장	2023.08.30	단순투자	5,000	50,000	20.00	5,000	-	-	-	50,000	20.00	5,000	4,815	-335
Midsommer Studios Inc.	비상장	2023.09.22	단순투자	335	144,233	1.09	323	-	-	14	144,233	1.09	337	5,758	-739
Genpop Interactive, Inc.	비상장	2023.09.22	단순투자	2,812	878,514	4.57	2,708	-	-	120	878,514	4.57	2,828	15,303	-4,228
FuzzyBot, Inc.	비상장	2023.10.13	단순투자	3,350	1,203,914	5.67	3,224	-	-	143	1,203,914	5.67	3,367	7,805	-5,742
Noodle Cat Games Company	비상장	2023.10.20	단순투자	2,715	636,942	4.25	2,579	-	-	115	636,942	4.25	2,694	14,648	-4,785
원스토어㈜	비상장	2023.10.27	단순투자	20,000	494,365	2.21	20,000	-	-	-	494,365	2.17	20,000	231,014	-31,109
Behold Ventures O AB	비상장	2023.11.08	단순투자	1,445	-	4.17	1,548	-	-	-38	-	7.24	1,510	19,767	-700
Trioscope, Inc.	비상장	2023.12.08	단순투자	1,901	51,007	6.48	1,934	-	-	86	51,007	6.69	2,020	1,163	-4,178
아이엠엠 인도 펀드	비상장	2023.12.22	단순투자	1,030	-	44.44	1,030	-	-	-	-	44.44	1,030	2,292	-48
LVP Seed Fund IV, L.P.	비상장	2024.02.13	단순투자	28	-	-	-	-	-	28	-	4.44	28	-	-
Red Rover Interactive Limited	비상장	2024.03.20	단순투자	12,046	-	-	-	363,049	12,046	-	363,049	18.10	12,046	4,564	-2,136
Elodie Games, Inc.	비상장	2024.03.28	단순투자	2,019	-	-	-	10,176,389	2,019	1	10,176,389	15.00	2,020	5,604	-14,480
합 계					-	-	1,698,820	-	31,318	-2,733	-	-	1,727,405	-	-

* LVP Seed Fund IV, L.P.는 신규 설립된 법인으로 최근사업연도 재무현황은 기재를 생략하였습니다.

* OVERDARE, Inc., Bunch. Live, Moloco, Inc., Nodwin Gaming Private Limited, AccelByte Inc, Loco Interactive Pte Limited, ㈜서울록션블루, AMAZEVR INC, Talent Unlimited Online Services Private Limited,

* 패스트트랙아시아㈜의 최근사업연도 재무현황은 연결재무제표 기준입니다.

자료 확보가 현실적으로 곤란하여 3one4 Capital - Fund III, VentureSouq Fintech II LP, 3one4 Capital IFSC Fund, Lumikai Fund II의 최근사업연도 재무현황은 기재를 생략하였으며, Transcend Fund II, LP의 최

* 근사업연도 재무현황은 2022년 12월 31일 현재의 재무현황을 기재하였습니다.

최근 2사업연도 중 당사가 출자한 주식(출자금 포함) 중 감액한 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 백만원)

법인명	연도	감액금액	사유
(주)블루홀스튜디오	2023	17,955	재무상태 감안 손상처리
라이징윙스(주)	2023	9,000	재무상태 감안 손상처리
(주)띵스플로우(보통주)	2023	6,760	재무상태 감안 손상처리
(주)띵스플로우(전환상환우선주)	2023	3,133	재무상태 감안 손상처리
Unknown Worlds Entertainment, Inc.	2023	126,072	재무상태 감안 손상처리
(주)5민랩	2023	5,629	재무상태 감안 손상처리
Neon Giant AB(보통주)	2023	13,737	재무상태 감안 손상처리
(주)히든시퀀스(보통주)	2023	2,023	재무상태 감안 손상처리
(주)히든시퀀스(전환상환우선주)	2023	3,809	재무상태 감안 손상처리

4. 연구개발실적(상세)

👉 본문 위치로 이동

연구과제	연구결과 및 기대효과
모바일 기기에서 High-Quality Rendering	- 모바일 기기에서 언리얼 엔진4를 이용한 High-Quality 그래픽 구현을 위하여 Mobile OS의 Power Management하에서 실시간 부하 측정을 통한 최대 품질 측정 기술로 업계 최고 수준의 비주얼을 제공
Adaptive Level of detail (LOD)	- 한정된 자원에서 High-Quality Rendering을 보여주는데 있어 LOD는 필수요소 - 모바일 기기의 제한된 화면 크기와 야외 환경을 대상으로 하는 게임의 특성을 고려하여, Adaptive LOD가 가장 유망한 접근 방법으로 판단, 일반적인 LOD에서는 원경에 있는 객체에 대한 Visibility를 높이고, 낮은 Visibility 또한 게임성의 일부이므로 Visibility를 조절할 수 있는 LOD 방법에 대한 연구를 통해 원경에 표시되는 객체에 대한 적절한 Visibility의 제공 및 객체에 대한 부하 경감
Physics on Mobile Device	- 현대 3D게임에서 물리엔진의 역할은 모든 장면에서 몰입도를 높이는데 필수불가결한 요소이나 이를 모바일 기기에 적용하는 데에는 많은 어려움이 상존하며, 연산 처리량에 한정되지 않음 - 피편화 되어 있는 다양한 모바일 기기에서 동일한 결과를 도출하는 결과물이 필요하여 적절한 수준의 Physics 제공을 통한 몰입감 있는 장면 제작
Global Illumination on Mobile Device	- Global Illumination은 3차원 그래픽에서 사실적인 Lighting을 추가하는 알고리즘으로, 게임 화면에서 몰입도를 높이는데 유용하나 이에 수반되는 높은 계산량과 정보의 양으로 인하여 모바일 기기에 적용 사례가 드물었음 - 최소한의 사전 생성 자료를 적용하여 모바일 기기에서 Global Illumination의 적용 가능성을 타진, 사실적인 Lighting이 표현되는 장면을 제작
Mobile Handover에 내성을 가지는 네트워크 통신방법	- Mobile Network에서 Handover는 필연적인 현상으로, 최상의 조건에서도 기지국간의 이동으로 인하여 발생하며, Mobile Network와 Wifi Network 간, 5G와 LTE간의 Handover가 빈번하게 발생 또는 발생 예상 - Handover 발생이 게임 경험에 영향을 주는 영향을 최소화 할 수 있는 통신 방법을 설계하고 유효성을 검증, Handover상황에서도 끊김 없는 게임 서비스 제공
게임 시스템의 플랫폼 이식 패턴 연구	- 플랫폼 종속적인 게임 시스템 일부를 다른 플랫폼으로 이식, 이를 통해서 확인할 수 있는 플랫폼 변환 패턴들을 찾아내어 이후 다른 시스템들의 플랫폼 이식을 원활하게 할 수 있는 시스템 개발 기반 연구로 사용
배포 (Cooked Package) 최적화	- 늘어난 데이터 용량으로 인한 배포 실패 관련 불편화된 Composite 패키지를 다시 몽쳐주는 일련의 작업을 진행하고, 배포시간을 단축하여 라이브 서비스 대응시간 축소를 위한 연구
공용 로그인 미팅 시스템 연구	- 소셜 로그인 연동 UI, 소셜 로그인 유저 관리 및 인앱 검증 기능을 제공하는 시스템 개발 연구
시를 활용한 캐릭터 수집형 RPG의 밸런스 조정	- 캐릭터 수집형 RPG 내 캐릭터 전투 밸런스 평가 관련, AI 디딤링을 사용하여 실제 사람처럼 플레이하는 시를 제작하고, 이를 캐릭터 밸런스 조정에 활용하는 방안 연구
플레이어의 의도를 파악하여 협력적인 증직임을 보여주는 지능형 NPC 연구	- 플레이어의 파티원으로써 때로는 인간 플레이어보다 더 좋은 팀웍을 제공할 수 있는 NPC(Non-Player Character) 시를 제작하기 위한 연구 - 멀티 플레이어 게임에서 동료의 실력에 따라 플레이 경험의 편차가 큰 이슈를 시를 이용하여 해결 가능할 것으로 기대
플레이어의 플레이방식을 학습하여 지속적으로 성장하는 NPC 연구	- 플레이어와 함께 성장하는 '또 다른 나'와의 대결에서 발생하는 재미를 연구 - 특정 소재(리플리 추후군, 레플리카 등)에서 재미 향상 기대
게임 개발 엔진에서 사용 가능한 딥러닝 Framework 구축에 관련한 연구	- Unity 엔진에서 사용할 수 없는 Tensor Flow를 .Net 환경으로 재작성 - Unity 엔진의 결과물에서 Tensor Flow Library를 별도 설치하지 않아도 실행이 가능하고, 다양한 최신의 Tensor Flow 연구결과를 손쉽게 적용할 수 있음

<p>초거대모델 학습 및 전이학습 기술</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 대규모 데이터와 연산을 활용하여 초거대모델을 학습하는 기술 확보 (13B parameter 모델 학습 완료) - 초거대모델을 필요한 목적에 맞게 데이터/연산/메모리 효율적으로 수정하는 전이학습 기술 확보 - Multi-modal Foundation Model 학습에 필요한 데이터셋 구축 및 모델 학습 완료 - 이미지 생성 Diffusion Model 을 용도에 맞게 개발 및 전이학습 진행하여 필요한 사내 부서에 지원 - Contrastive Learning 에서의 학습 효율 개선을 위한 미니 배치 방법론 연구, 논문 제출 후 등재 (ICLR 2023 Workshop) - Diffusion Model 학습시에 부적절한 이미지 출력을 필터링하기 위한 학습 방법론 연구, 논문 제출 후 등재 (NeurIPS 2023) - 거대언어모델을 이용한 Open-domain chatbot 연구, 논문 제출 후 등재 (ACL 2023) - 거대언어모델의 속도 단축을 위한 디코더 파이프라인 개선 연구, 논문 제출 후 등재 (ICML 2023 Workshop, TMLR) - 거대언어모델을 활용한 이미지 클러스터링 연구, 논문 제출 후 등재 (NeurIPS 2023 Workshop, ICLR 2024) - LoRA 기법을 활용한 Diffusion 모델 성능 개선 연구, 논문 제출 후 등재 (NeurIPS 2023 Workshop) - Diffusion 모델 가속화 연구, 논문 심사중 (ICML 2024) - 다양한 언어를 처리할 수 있는 거대언어모델에서 특정 언어 생성속도 가속화 연구, 논문 심사중 (ACL 2024) - 상태공간모델의 in-context learning 성능 분석 연구, 논문 심사중 (ICML 2024)
<p>딥러닝 학습/추론 시스템</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 초거대모델 학습용 자체 GPU Cluster 시스템 개발 완료 - 대규모 딥러닝 모델 추론 시스템 구축 및 운영 시스템 개발 완료 - 최신 데이터 경량화 기술 개발 - 최신 학습 시간 단축 기술 개발 - Contrastive Learning 을 통한 상층 강화학습 개선 연구, 논문 제출 후 등재 (NeurIPS 2023)
<p>딥러닝 데이터 설계/수집/가공/보관 시스템</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 대규모 딥러닝 학습 데이터 설계/수집 기술 확보 - 딥러닝 학습 데이터 가공/보관 관련 최신 기술 확보 - 딥러닝 학습/추론/메타 데이터 관리 툴 개발 - Hybrid 분석 환경(on-premise + Azure) 개발운영
<p>응용분야별 딥러닝 알고리즘 및 시스템</p>	<ul style="list-style-type: none"> - (Voice) 국내 최고 수준 한국어 text-to-speech/voice conversion 기술 개발, 감정과 표현력을 강화한 text-to-speech 기술 개발 중, 최소한의 음성 데이터로 목소리를 추가할 수 있는 개인화 TTS 기술 개발 및 배타버전 배포, 많은 수의 화자를 동시에 다룰 수 있는 메모리 효율적 개인화 TTS 기술 개발, 언어모델기반 TTS 기술 상품화 개발 중(논문 제출 및 등재(ICLR 2024)) - (Audio) 다양한 공간과 채널이 섞인 상황에서의 음원 분리 연구(논문 제출) - (NLP) Retrieval 기반 한국어/영어 챗봇 기술 개발, 페르소나 특정 가능하고, 높은 일관성을 가진 챗봇 기술 개발, 챗봇 성능 검수 프레임워크 개발, 문서 기반 Q&A 챗봇 기술 개발 완료, 차세대 retrieval 기반 챗봇 기술 개발 중 - (Vision) 2D 사진으로부터 조종 가능한 3D 캐릭터 아바타 생성 기술 확보, 음성으로부터 얼굴 및 입모양 애니메이션 생성 기술 개발, 음성으로부터 웃음이 자연스러운 토링헤드 생성 기술 연구 개발(논문 제출 및 등재(WACV 2024)), image-to-3d 기술 개발 중, 정확도 및 학습 속도 개선 뉴럴 렌더링 알고리즘 개발 연구 - (Data-centric) 능동학습 기반 데이터 부분집합 선택 알고리즘 연구(논문 제출 및 등재(NeurIPS HITY Workshop)), 다양한 공간과 채널이 섞인 상황에서의 음원 분리 연구(논문 제출) - (Game AI) 퍼즐 게임 난이도 측정 기술 개발 완료, 다양한 장애물과 기믹이 존재하는 퍼즐 게임 플레이를 위한 강화학습 기술 개발, 게임 내 상황을 고려하여 적절한 배팅 전략을 선택하기 위한 강화학습 기술 개발, 게임 내 효율적인 유닛 배치를 실행하기 위한 강화학습 기술 개발, 추리 게임 플레이를 위한 언어 모델 적용 방법론 개발, Contrastive Learning 을 통한 상층 강화학습 개선 연구(논문 제출 및 등재(NeurIPS 2023))
<p>딥러닝 기술 니즈에 따른 서비스 지원 및 개발</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 3대 딥러닝 보편화 과제 수행 - ChatGPT, Copilot, Diffusion (SD/Midjourney) 보급 - 사무 편의 향상을 위한 유틸리티 툴 개발 및 배포 - 사내 메신저 의사소통 향상을 위한 번역 플러그인 개발 및 배포 - 각종 딥러닝 애플리케이션을 자유롭게 이용할 수 있는 통합 허브 페이지 제작 - 언어모델 기반 서비스 생산성/퀄리티/안정성 확보를 위한 LLM Ops, 모니터링 및 테스트 시스템 구축
<p>엔리얼 엔진 기반 애플리케이션의 양호화페지감 연동 기법 연구</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 통상적인 3D 애플리케이션과 Web3 기반의 양호화페지감의 연동을 통해, 애플리케이션 내에서 블록체인 시스템을 이용하도록 하는 기반 기술에 대한 연구
<p>AWS NoSQL에서의 전 서버 공유 Unique ID 발급 기법에 대한 연구</p>	<ul style="list-style-type: none"> - NoSQL DB에서 ID Auto Increment를 제공하지 않을 경우 Unique ID를 효율적으로 만들어낼 수 있는 방법에 대한 연구
<p>제너러티브 PFP(Picture For Profile) 민팅 툴 개발</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 파츠별 아트 리소스들을 이용, 합성하여 블록체인 상의 NFT를 매우 많은 수로 자동 배리에이션하여 이미지를 제작할 수 있는 툴 개발

블록체인 연동형 게임 경제모델 개발	- 이용자들의 게임내 DB재화사용과 블록체인의 토큰 이동을 전체적으로 연동하여, 효율적으로 통제 가능하면서도 블록체인의 기능에 의해 신뢰 가능한 블록체인의 게임 경제 운용 모델 개발
캐릭터 커스터마이제이션 툴 개발	- 이용자가 파라미터를 조정하여 보다 손쉽게 직접 캐릭터를 생성할 수 있도록 하는 기술 및 유저 인터페이스 개발
캐릭터 댄스 시퀀스 제작 툴 개발	- 이용자가 기존의 캐릭터 댄스 클립들을 활용하여 연속된 캐릭터 동작을 자연스럽게 이어붙이고 하나의 연속된 시퀀스로 제작할 수 있도록 하는 기술 및 유저 인터페이스 개발
COMPETZ 플랫폼 SDK 개발	- COMPETZ 플랫폼용 게임을 COMPETZ에 이식할 수 있는 SDK(Software Development Kit) 및 통합 유저 인터페이스 개발
게임 Carrying Capacity 개선 연구	- 각종 모드 도입, 유저 온보딩 절차 등 개선 및 Daily Churn 감소 기대.
딥러닝 기술을 활용한 가상환경에서의 물리적인 로코모션 연구	- 완전히 물리적으로 동작하는 가상환경에서의 1쌍 이상의 다리의 움직임을 통한 물리적 로코모션을 수행하는 AI 에이전트를 구현 - 사실적인 캐릭터 애니메이션을 표현함과 동시에, 주변 환경과 물리적 인터랙션을 가능하게 하여 유저에게 창발적인 액션 경험을 제공할 것으로 기대
그림 인식 딥러닝의 예외처리 방안 연구	- 그림 입력 중 회전, 축소, 확대한 값에 대한 예외처리, 데이터 추가 및 딥러닝 학습 진행 - 서버에 저장된 그림 이미지를 분류하고 이를 토대로 정확도를 파악 후, 부족한 클래스의 정확도를 향상 - 기존에 인식이 잘되지 않던 예외 사항을 처리함으로써 인식 정확도 개선
딥러닝 입력 그림의 사이즈 및 위치 동적 대응	- 기존에는 딥러닝 입력 형태에 그림의 사이즈 및 위치의 제약이 존재 - 이에 딥러닝에 사용되는 사용자의 그림 입력을 기존 고정되어있는 그림판 형식에서 유기적으로 대응하는 방식으로 발전시킴 - 전체 화면을 대상으로 입력된 그림을 잡아내고, 여백을 잘라내는 작업(크롭)을 통해 데이터를 생성 - 서버에서 처리하는 방식을 통해 처리 시간이 개선되고, 기존 입력 형태의 제약을 해소함
음성인식을 게임에 적용하는 연구	- 자연어 인식 관련 연구 - 게임 내 음성인식을 사용하는 다수의 프로토타이핑
특정 환경 및 현상의 유지를 위한 강화학습 연구	- 사전에 설정된 환경에서 변형이 발생했을 시, 그 현상 복구를 딥러닝을 통해 진행하는 방안 연구 - 학습이 성공되어 AI가 스스로 원상 복구를 할 수 있게 될 시, 다양한 변형 시나리오에 대한 개별 기획 및 대응이 필요 없게 되어 개발 효율이 크게 개선될 것으로 기대
인터랙티브 월드 개발	- 게임 UI를 일부 대체하여 이용자가 소수의 인원으로 실제 세계에 근접한 경험을 제한된 공간 내에서 다수와 함께 하는 것처럼 표현하는 기술 개발
캐릭터 음원 합성기 기술 개발	- 이용자가 선택한 음원의 가사에 맞춰 다수의 캐릭터가 자신의 파트의 노래를 부르는 것처럼 묘사하는 캐릭터 합성기 기술 개발
캐릭터 댄스 클립 조합 기술 개발	- 이용자가 기존의 서로다른 2개의 캐릭터 댄스 클립들의 부분을 조합하여, 새로운 댄스 동작 클립을 만들어 게임 내에 적용하는 기술 개발
스킬 추천 시스템	- 사용자에게 효과적인 스킬 추천 시스템 개발 - 사용자가 방금 이용했던 스킬과 비슷한 스킬들을 추천받아 기존보다 더 쉽게 원하는 스킬을 찾고 스킬 구매
K8S로 CI/CD 구현	- 파편화 되어 있던 배포 구조 통일, Instance Resource 최적 사용, 애플리케이션 배포 단순화(git push → 운영 배포), 개발환경 구축 단축
Bigquery를 이용한 전사 Datawarehouse 시스템	- Firebase, Google Analytics, RDB 등 분산되어 있던 데이터를 Bigquery 에 Datawarehouse 구축 - ETL 은 Airflow, Bigquery data transfer service 를 이용하여 Orchestrating
Serverless GraphQL 서버 구축	- AWS AppSync와 Aurora Serverless 연동으로 Fully Managed GraphQL 서버 구축 - 리졸버에 AWS Lambda와 EFS를 연동해 모델을 연동하여 웹 API 및 ML 서비스 제공
Redis 기반 Node.js TypeORM 캐싱	- GraphQL에 데이터로더 적용으로 한번의 요청에 최대 60번까지 실행되던 동일 쿼리를 1번으로 줄임 - ORM에 레디스 캐싱 적용으로 최고 600ms까지 걸리던 API Response가 약 30ms로 단축됨
웹 브라우저 기반 슬라이드쇼 편집 툴 개발	- 이용자가 네이티브 앱 없이 웹 브라우저에서 사진/영상/텍스트 삽입, 크기 및 위치 조정, 재생 시간 조정 등 편집이 가능한 HTML 캔버스 기반의 기술 및 유저 인터페이스 개발
언리얼 엔진5 헤어 최적화에 관한 연구	- 언리얼 엔진5에 도입된 고품질 헤어 렌더링 및 시뮬레이션 방식인 groom 시스템을 실시간 게임에 도입할 수 있도록 품질을 최대한 보존하면서 최적화하는 방법에 대한 연구
시뮬레이션 게임을 위한 비정방향 격자에서의 효율적인 길찾기 알고리즘에 대한 연구	- 시뮬레이션 게임에서 비정방향 격자를 기반으로 한 동적 지형 상에서 최적화된 길찾기 방법을 개발하여 머신 리소스 사용량을 줄이고 계산 속도를 높이는 것을 목표로 연구
3차원 루트 모션 애니메이션 데이터의 분석 샘플링 방법에 대한 연구	- 3차원 공간에서 움직이는 물체의 위치 분석을 위해 적은 수의 유의미한 샘플들을 효율적으로 뽑기 위한 방법론과 변수화할 수 있는 값들에 대한 연구
유닛을 통솔하는 멀티플레이 게임 환경에서 강화학습 플레이어 구현	- 다수의 유닛을 컨트롤하여 타 그룹과 경쟁하는 멀티플레이 게임 환경에서 강화학습으로 시뮬레이터를 학습시키고 게임에 참여시켜 다양한 환경에 적응하는 시뮬레이터를 개발
AI 기반 챗봇 트랜스폼 엔진 개발	- AI를 이용하여 웹로우트 챗봇을 트랜스폼 시킬 수 있는 엔진 개발
지식기반 챗봇 AI	- 거대언어모델을 활용하여 지식 기반 챗봇을 만들 수 있는 기술 연구
사주, 타로 텍스트 생성기 개발	- 거대언어모델을 활용하여 사주, 타로 크리에이터가 텍스트를 만들 수 있는 기술 개발 완료
딥러닝 기술을 활용한 퍼즐 게임 스테이지 생성기술 개발	- GAN 기반의 자체모델을 통해 타일 기반 퍼즐 게임의 스테이지를 생성 - VAE, AAE 기반의 자체모델을 통해 타일 기반 퍼즐 게임의 스테이지를 생성 - InPainting, Auto Regressive 기반의 자체모델을 통해 타일 기반 퍼즐 게임의 스테이지를 생성 - MCTS 기반의 강화학습 모델 연구를 통해 AI가 스테이지를 클리어하는 알고리즘을 학습

<p>게임 플레이에 적합한 음성인식 기술 도입 및 개발</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 상용화된 STT, LU API를 활용하여 음성 명령을 해석하고, 게임상의 명령으로 변환 - End of Command classifier를 자체개발하여 연속된 음성입력의 딜레이 이슈를 해결 - STT, LU, EoC 모델을 In-Housing하여 각종 기능을 개발중인 게임에 최적화 - Unity에서 Local STT 모델을 사용할 수 있도록 구조 변경
<p>GPT를 사용하여 대화, 추리의 재미를 가지는 게임 개발</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reflexion, LangChain 을 통한 대화의 품질과 일관성 향상 - Query 방식과 횟수를 최적화하기 위한 Prompt Engineering을 통해 딜레이 이슈를 해결
<p>강화학습 등의 기술을 사용한 액션 게임 개발</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Heuristic, RL, BC, IL 기술을 사용하여 게임 플레이어의 플레이 패턴을 모방하는 Agent 개발 - General 모델을 학습하고, 개인별로 Fine-tuning - 자신의 플레이 패턴을 따라하는 Agent를 활용한 새로운 형태의 게임 플레이 연구
<p>일정 패턴을 가진 집단을 시뮬레이션하는 Generative Agent 구현</p>	<ul style="list-style-type: none"> - GPT, LangChain을 활용하여 Generative Agent 구현 - 유저의 입력을 통해 Generative Agent가 실시간으로 계획을 변경하는 기능을 구현
<p>딥러닝 기술을 활용한 새로운 형태의 게임 연구</p>	<ul style="list-style-type: none"> - MBRL 기술을 활용하여 InGame상의 근미래를 예측하는 딥러닝 모델 연구 - Code Generation 기술을 활용하여 GameLogic을 생성하는 딥러닝 모델 연구
<p>언리얼 엔진 Dedicated Server 환경에서의 Action Prediction 연구</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 언리얼 엔진에서 표준 없이 다양한 플러그인 형태로 제공되는 Network Prediction 알고리즘을 분류하여 연구, Action RPG 장르의 Client-side Prediction 에 적합한 형태를 찾아 개선
<p>MMORPG 데이터베이스로서 AWS DynamoDB 적용 가능성 탐색</p>	<ul style="list-style-type: none"> - MMORPG 주요 콘텐츠의 데이터 액세스 패턴을 추출하여 DynamoDB의 기능으로 처리 가능한 수준인지를 확인, 기존 기-값 저장소로만 사용했던 DynamoDB의 응용 분야를 확장
<p>LoRA 적용 SDXL 인물사진 생성기</p>	<ul style="list-style-type: none"> - SDXL에 LoRA를 적용하여 실제 인물 기반 이미지 생성기 프로토타입 개발 및 상용화 탐색
<p>반려동물 이미지 생성기 개발</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 반려동물 이미지 기반 LoRA 추출하여 반려동물 시 프로필 이미지 생성기 내부 연구 진행, 제품 상용화 진행 중
<p>퍼스ونا 엔진 개발</p>	<ul style="list-style-type: none"> - LLM을 이용한 기억 기능, 말투 보장, RAG 기술 고도화, 랜덤 퍼스ونا 생성을 위한 백엔드 API 개발

【 전문가의 확인 】

1. 전문가의 확인

해당사항 없음

2. 전문가와의 이해관계

해당사항 없음