



entertainment™
SKONEC

SKONEC Global Leading Company in Extended Reality

Investor Relations 2025



CONFIDENTIAL

This is proprietary material of SKONEC Entertainment. It contains trade secrets and confidential information which is the property of SKONEC Entertainment. This material is solely for the Client's internal use. This material shall not be used, reproduced, copied, disclosed, transmitted in whole or in part, without the express consent of SKONEC Entertainment.

Disclaimer

본 자료는 스코넥 엔터테인먼트(이하 “회사”)와 관련하여 기관투자자와 일반투자자들을 대상으로 실시되는 Presentation에서의 정보제공을 목적으로 작성되었으며 이의 반출, 복사 또는 타인에 대한 재배포는 금지됨을 알려드리는 바입니다. 본 자료의 열람은 위의 제한 사항의 준수에 대한 동의로 간주될 것이며 제한 사항에 대한 위반은 “자본시장과 금융투자업에 관한 법률”에 대한 위반에 해당 될 수 있음을 유념해주시기 바랍니다. 또한, 본 자료의 활용으로 인해 발생하거나 발생할 수 있는 모든 손실에 대하여 “회사” 및 “회사”의 임직원과 주주, 자문역 및 기타 이해관계인들은 과실 및 기타의 모든 경우를 포함하여 그 어떠한 책임도 부담하지 않음을 알려드립니다.

본 자료에 포함된 “예측 정보”는 개별 확인 절차를 거치지 않은 정보들입니다. 이는 과거가 아닌 미래의 사건과 관계된 일체의 사항을 포함하는 것(별도 “예측 정보”임을 표기하지 않았다 하더라도)으로 “회사” 및 산업의 향후 예상되는 변화 및 재무의 예상실적을 의미하는 것입니다. 동 “예측 정보”는 많은 변수에 따라 영향을 받으며, 본질적으로 불확실성을 가지고 있으므로 실제 미래에 나타나는 결과는 “예측 정보”에 기재되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있습니다. 또한 본 자료에 포함된 “예측 정보”는 최근 자료를 기준으로 작성된 것으로 당시의 시장상황과 회사의 경영방향 등을 고려한 것으로 향후 시장환경의 변화와 전략수정 등 많은 변수에 따라 변경될 수 있으며, 별도의 고지 없이 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

본 자료는 어떠한 주식의 매입 또는 매도 등 매매의 권유를 구성하지 아니하며, 본 자료의 그 어느 부분도 어떠한 계약 및 약정 또는 투자 결정을 위한 기초 또는 근거가 될 수 없습니다. 또한, 본 자료는 어떠한 경우에도 민형사상의 분쟁 및 다툼에 있어서 증거자료로 사용될 수 없음을 알려드립니다.

주식 매입 또는 매도 등 매매와 관련된 모든 투자 결정은 오직 금융감독원 전자공시시스템을 통해 제출한 신고서를 통해 제공되는 정보만을 바탕으로 내려져야 합니다.

1. Corporate Overview

▶ 회사 일반개요	03p
▶ 회사 이력	04p

2. Business Model

▶ XR 교육, 훈련사업의 성과	06-09p
▶ XR 게임사업 성과	10p
▶ Gen AI + XR 사업& 기타 성과	11-12p
▶ 추정 손익	13p

3. Competitive Edge

▶ 대공간 워킹 시스템 기술	15p
▶ 개인형 훈련 시스템 기술	16p
▶ 국제표준 및 특허 기술	17p
▶ XR 교육훈련 시스템의 강점	18p
▶ VR/MR 게임 콘텐츠 개발기술	19p
▶ Gen AI + XR 서비스 기술	20p

4. Global XR Trends

▶ XR 산업의 발전사	21p
▶ 산업 내 성공사례	22p
▶ 시장 외연 확대	23p
▶ AI 융합 및 성장 가속화	24p
▶ 응용산업 전망	25p

5. Financial

6. IR Requests

▶ 자금 사용 목적 및 상세	28-30p
▶ 기대효과	31p

Appendix

강점과 약점	33p
--------	-----

CONNECTING THE REAL TO META-WORLD

현실세계와 가상세계를 연결하는 메타(XR)세상을 구현

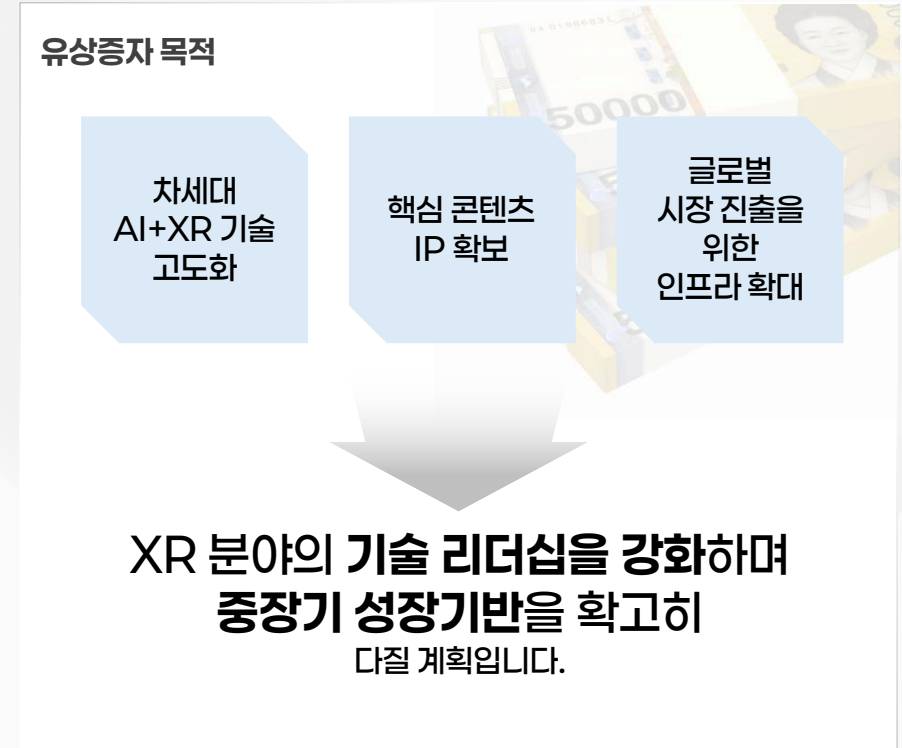
◆ Company identity



◆ Basic information

구분	내용	구분	내용
기업명	(주)스코넥엔터테인먼트 (코스닥상장법인)	주 사업분야	XR교육훈련, XR게임, Gen AI+XR 일상생활형 콘텐츠 서비스
대표이사	박 원 철	직원 수	81명 (2025년 2월 기준)
설립일	2002년 4월 16일	자회사	<ul style="list-style-type: none"> (주)스코넥엑스알 Skonec Entertainment USA, Inc.
소재지	서울특별시 강남구 선릉로 577 (역삼동, CR타워)	자본금	6,277 백만원
업종	서비스, 제조	부채	1,920백만원

◆ Use of Funds



150여 종의 콘텐츠를 개발·서비스 하였습니다

20년이 넘는 멀티플랫폼 개발 노하우로 AR/VR을 넘어 이제는 MR 기술을 활용한 게임 콘텐츠 개발에 비즈니스 역량 집중



아케이드, 콘솔 게임 개발 (2002-2011)

- 2002.04 • (주)스코넥엔터테인먼트 법인 설립
- 2002.08 • PS2 게임 S/W 개발 계약 체결 (SONY)
- 2003.12 • 휴대용 게임기 PSP 기술개발계약체결 (SCEK)
- 2004.04 • X-box 개발 계약 체결 (Microsoft)
- 2005.12 • <HOMURA> 2005 대한민국 게임 아케이드부문 우수상
- 2006.11 • 국내 최초 닌텐도 社와 Wii 기술 개발 계약 체결 (NDA)
- 2007.05 • 닌텐도 DS용 게임 국내 퍼블리싱 계약 체결(NINTENDO)
- 2009.12 • 2009 대한민국게임대상 <마법 천자문 DS> 기능성게임 개발 대상 수상



PSYVARIA2



Operation Ghost



K-Pop Dance Festival



VR 게임 및 관련 기술 개발 (2012-2019)

- 2012.10 • SONY HMD 활용 VR 헤드트래킹 기술 개발
- 2015.11 • 삼성 GearVR용 <Mortal Blitz VR> 상용 서비스 (세계 최초 VR 게임 상용화)
- 2017.06 • 모탈블리츠 PSVR 북미, 유럽, 일본 다운로드 1위 기록
- 2018.09 • 한반도 무기체계구축 사업(국방)
- 2018.12 • 워킹 어트랙션 시스템을 활용한 화학사고대응 가상현실 시스템 개발 (화학물질안전원, 환경산업기술원)
- 2019.02 • 버추얼 유튜버(초이) 라이브방송 서비스
- 2019.06 • 서울 식물원 체험형 VR 콘텐츠 <카카두 VR 여행>개발



Mortal Blitz PSVR



Operation Black Wolf



Combat Arena PSVR



XR 기반 메타버스 기업으로 성장 (2020-NOW)

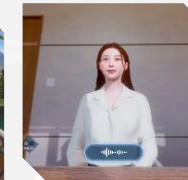
- 2022. 02 • 한국거래소 코스닥 시장 상장
- 2023. 06 • 대공간 XR 하이브리드형 국방 모의훈련 시뮬레이터 개발 완료
- 2024. 02 • 가상현실(VR) 재난대응 훈련시스템' 미국 전기전자 공학자협회 표준 (IEEE P2888.4) 등재
- 2024. 04 • XR PVP FPS 게임 <STRIKE RUSH> 출시
- 2024. 07 • 치안 분야 실감형 VR 훈련체계 <POLICE ONE> 혁신제품 지정
- 2024. 10 • VR 방탈출 게임 <ESCAPE ROOM: ANOTHER DOOR> 출시
- 2025. 03 • 환경부 화학물질안전원 <화학사고 테러 대응 훈련 콘텐츠 고도화>
- 2025. 04 • 삼성 XR+Gen AI 결합 '리더십 롤플레이팅 구현' 프로젝트 진행
- 2025. 05 • LG(콘진원) XR+Gen AI 결합 '메타홈(Meta Home)' 프로젝트 진행



Large Space Walk-Thru.



Mr. TRAVELER



Samsung Gen AI+XR

핵심 제품의 비즈니스 모델

◆ Core Products



B2C XR GAMES

1. 메타, 삼성, 스팀 스토어 서비스
(수수료 30% 외 수익 확보)



B2G X B2B XR TRAINING

1. 국방, 기관 등 공급 연속사업
2. 제품 사업화 및 글로벌 수출 사업 진행



B2B X B2C GEN AI+XR

1. 민간 및 기관에 공급
2. MR과 AR 글래스 스토어에 서비스
(수수료 30%의 수익 확보)

국방, 기관을 포함하여 VR/MR 게임산업 등 다양한 분야로 서비스를 확대

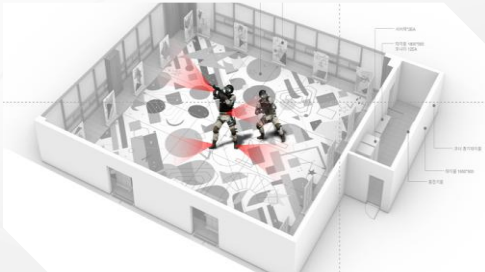
XR 사업의 성과

◆ Key Partnerships & Contracts

다양한 산업 분야에서 눈에 띄는 성과를 만들어가고 있습니다

현실세계와 가상세계를 연결하는 메타(XR)세상을 구현

◆ XR 교육훈련



정부기관 XR 훈련 콘텐츠 개발



대공간 XR 군사훈련 시뮬레이터
시장개척비 지원사업



치안 분야 실감형 가상훈련체계
POLICE-ONE



XR 화학사고 · 테러 대응
훈련 시뮬레이터

◆ XR 게임 개발



Mr. TRAVELER



Who's at the Door

◆ Gen AI+XR 콘텐츠



Gen AI 활용 XR 면담교육 프로그램
- 삼성인력개발원



인공지능 콘텐츠 개발지원사업
- LG전자

XR 교육훈련사업의 성과

◆ Key Partnerships & Contracts



XR 대공간 워크스루 기술을 통해 고품질 훈련 체계를 지원합니다

독보적인 XR 기술력으로 다양한 산업에서 새로운 경험을 만들어가고 있습니다

대공간 XR 기반 군사훈련 시뮬레이터 국내 확장&해외 시장 진출



국방 XR 사업 지속적 확보
글로벌 수출 사업 진행

1. 국방기술진흥연구소와 해외시장(중동, 유럽)공략을 위한 사업고도화 진행 중.
2. 해군 UDT/SEAL에 납품, 국내 신규 국방 M&S 훈련 시스템 다수 준비중
3. 20M X 20M 훈련 공간에서 최대 10명까지 고품질 훈련 가능

사업규모 : 20~25년 약 65억 원 , 26~30년 300억 목표

정부기관 XR 훈련 콘텐츠 개발 (2021 ~ 진행 중)



2021년 이후 사업 성공
수행에 따라 사업규모 확대

1. 2021년-현재까지 某정부기관 XR 특수훈련 시스템 구축사업 진행
2. 훈련 동작 고속 정밀 추적 기술과 가상현실 기술 접목
3. 국내 최초 Inside-Out 카메라 기반 추적 시스템으로 구축되는 네트워크 동기화 기반 훈련 환경

사업규모 : 21~25년 약 80억 원 , 26~30년 200억 목표

XR 교육훈련사업의 성과

◆ Key Partnerships & Contracts



일선 현장에 배치되어 교육훈련 편의에 기여하고 있습니다

경찰청 및 환경부 등 가상 시뮬레이션 콘텐츠를 구현하여 실제와 같은 훈련 시행

치안 분야 실감형 가상훈련체계 POLICE·ONE



2024~28년 전국 경찰청 보급 예산 확보

1. 2024년 혁신제품 등록(조달청)을 통한 경찰학교, 일선 파출소 등 보급 진행 중
2. 실제 현장 투입 시, 2인 1조 배치 상황을 반영, 동시 접속 환경 구현
3. 훈련에 필요한 장비를 가방 하나로 구성해 교육센터로 이동하지 않고 훈련 가능

사업규모 : 21~25년 약 35억 원, 26~28년 50억 목표

XR 화학사고·테러 대응 훈련 시뮬레이터 (2019 ~ 진행 중)



2019~ 연속 사업 확보

1. 화학사고·테러 대응 시나리오 80여 종 제공, 매년 콘텐츠 추가 개발 진행중
2. 2020 글로벌 OECD 포럼에서 본 훈련 프로그램 인용 및 소개
3. 2025년 이동형 XR 훈련 시스템 추가 개발 및 민간 기업 보급사업 확대

사업규모 : 19~25년 약 60억 원, 26~30년 100억 목표

XR 교육훈련사업의 성과

◆ Key Partnerships & Contracts

2025년 추가 B2G XR 교육, 훈련 프로젝트 예정

구분	사업기관	사업명	사업예산	사업시기
1	국방*****	Project 01 (대공간 MR 훈련 프로젝트)	00억	2025년 3Q
2	국방*****	Project 02 (대공간 XR 훈련 프로젝트)	00억	2025년 4Q
3	국방*****	Project 03 (대공간 XR 훈련 프로젝트)	00억	2025년 3Q
4	국방기술진흥연구소	방산혁신기업100	50억(5년간 50억 지원)	신청완료(3Q중 결정)
5	국방기술진흥연구소	시장개척비 사업 (해외 수출 사업 진행)	마케팅 지원금 4억	신청완료(2Q중 결정)

2026년 이후 B2G XR 교육, 훈련 프로젝트 예정

구분	사업기관	사업명	사업예산	사업시기
1	국방*****	Project 04 (대공간 XR 훈련 프로젝트)	00억	2026년 예정
2	국방*****	Project 05 (대공간 XR 훈련 프로젝트)	00억	2028년 예정
3	국방***	Project 06 (대공간 XR 훈련 프로젝트)	00억	2030년 예정

XR 게임사업의 성과

◆ Key Partnerships & Contracts



XR 시대의 포문을 여는 게임 산업, 새로운 차원의 몰입 경험

글로벌 시장을 겨냥한 고품질 XR게임을 우수한 기술력으로 완성합니다

Mr. TRAVELER (미스터 트래블러)



Meta 와 공동투자개발 진행 프로젝트로 최첨단 XR 기술 적용, 여행자가 되어 세계 각국을 여행하며 랜드마크를 수집하는 XR 테이블탑 파티게임

Who's at the Door (후즈앳더도어)



작은 아파트에 갇힌 조현병 환자가 되어 이상 현상을 관찰하는 리미널스페이스 게임으로 언리얼 엔진 5를 통해 완성도 높은 그래픽 구현, Steam PC버전 출시예정

Google(Samsung) Android XR



멀티모달 AI 기술을 적용하여 접근성이 향상된 XR 콘텐츠 개발, Google LLC 와 삼성 Aniroid XR 콘텐츠 R&D 및 개발을 위한 NDA 협약 체결

사업규모 : 24~25년 약 10억원 , 26~30년 500억 목표

Gen AI + XR 사업 성과

◆ Key Partnerships & Contracts



Gen AI+XR을 활용한 실감형 리더십 훈련 프로그램 개발

삼성리서치 - XR+Gen AI를 결합한 실시간 인터랙션 '리더십 롤플레이팅 구현'



VR 게임 및 관련 기술 개발

- ▶ '25 출시되는 최초의 안드로이드 XR 헤드셋 프로젝트 무한
- ▶ 삼성그룹 임직원 대상 기존 면담 훈련을 Gen AI 기반으로 XR 콘텐츠화



Gen AI 기반 면담 교육

- ▶ 시나리오 기반 대화: AI를 활용한 사실적인 대화로 HRD 교육비용 절감 효과 기대
- ▶ AI 피드백: 사용자의 음성 답변 기반 AI의 평가로 개인별 점수 제공, 사용자의 반복 체험을 통한 및 교육효과 파악



XR을 통한 실감형 리더십 훈련

- ▶ 감정이 풍부한 6종의 페르소나와 몰입감 높은 3종의 배경
- ▶ 현실과 유사한 대화 환경 조성
- ▶ 실제와 유사한 면담 교육 진행 가능

사업규모 : 24~25년 약20억원 , 26~30년 300억 목표

2. Business Model

Gen AI + XR 사업 성과

◆ Key Partnerships & Contracts

개인 일상생활에 스며드는 산업 내 XR 혁신을 주도합니다

유관 기업과 협력하여 AI+XR 기반 차세대 기술 내재화와
콘텐츠 제작 역량을 동시에 확보

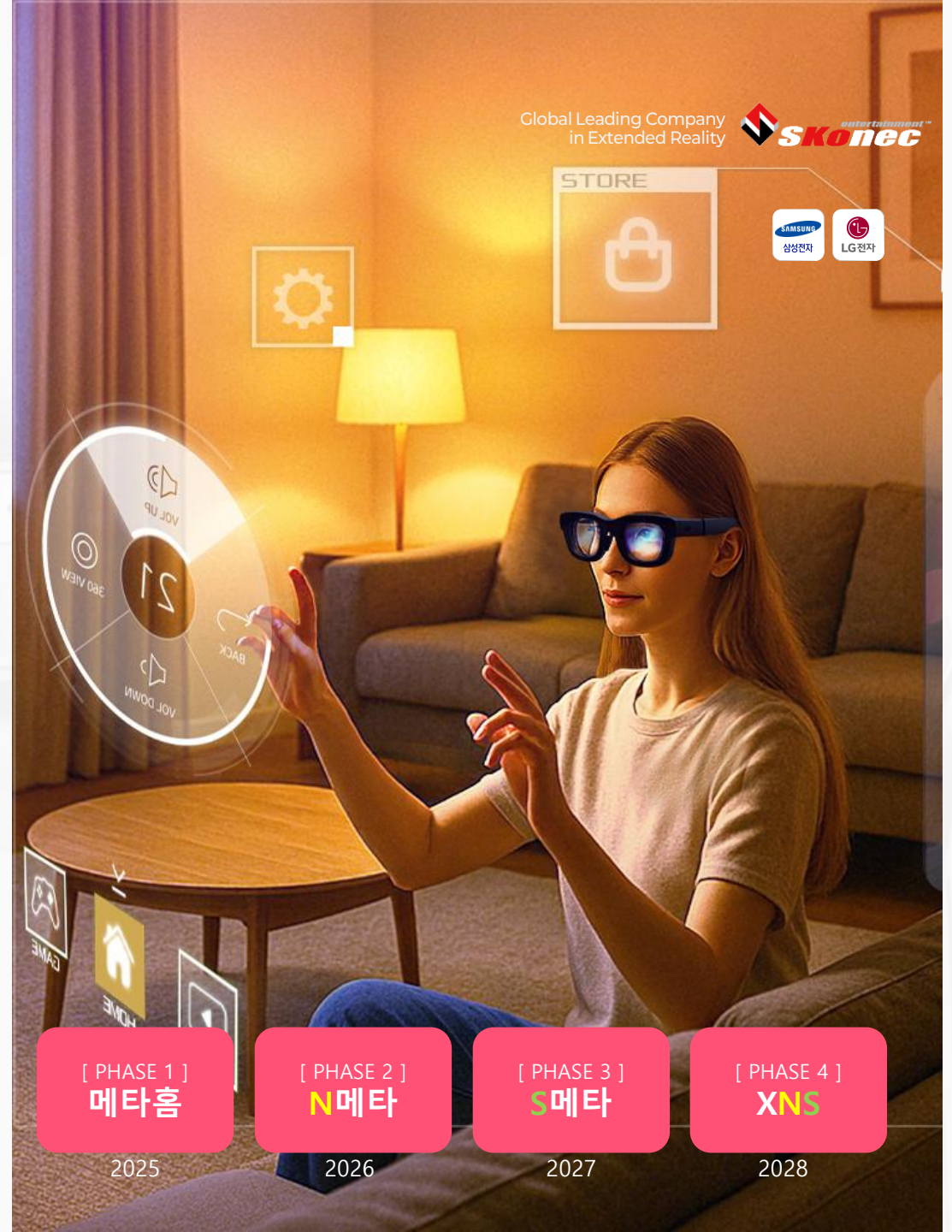
AR 관련 기술 개발

- ▶ AR 글라스 및 차세대 XR HMD 개발 기술로 시장 변화 대처 위한 신개념 SNS 플랫폼
- ▶ 25년은 총 4단계의 XNS 서비스 계획의 첫 단계, '메타홈(디지털 홈 생태계)'

Gen AI 기반 일상생활 AR 소셜 플랫폼 서비스

- ▶ LG 전자와 AI 기술 협업 : LG 전자 AI 엑사원(EXAONE) 적용
- ▶ 최신 XR 최적화 기술 : 기존 XR 노하우 + 온디바이스 AI 임베드 최적화
- ▶ 편리하고 감성적인 AI 다중 모달 UX : VR 컨트롤러 + 핸드 트래킹 + AI 음성 명령
- ▶ 추후 다양한 BM 적용 가능성 : AI 기반 맞춤형 광고, 콘텐츠 마켓 플레이스, 기업 제휴 등

사업규모 : 25년 약5억원 , 26~30년 500억 목표



3. Competitive Edge

XR기술로 현실과 가상을 잇는 미래를 설계합니다

주력사업인 대공간 XR 기반 교육·훈련 사업과 XR 게임 사업, AI+XR 일상생활형 콘텐츠 서비스 사업 전개



XR교육훈련사업

Global Leading Company
in Extended Reality



XR 게임



Gen AI+XR 일상생활형 콘텐츠 서비스

XR 교육훈련 시스템 개발 (대공간 워킹 시스템) 기술

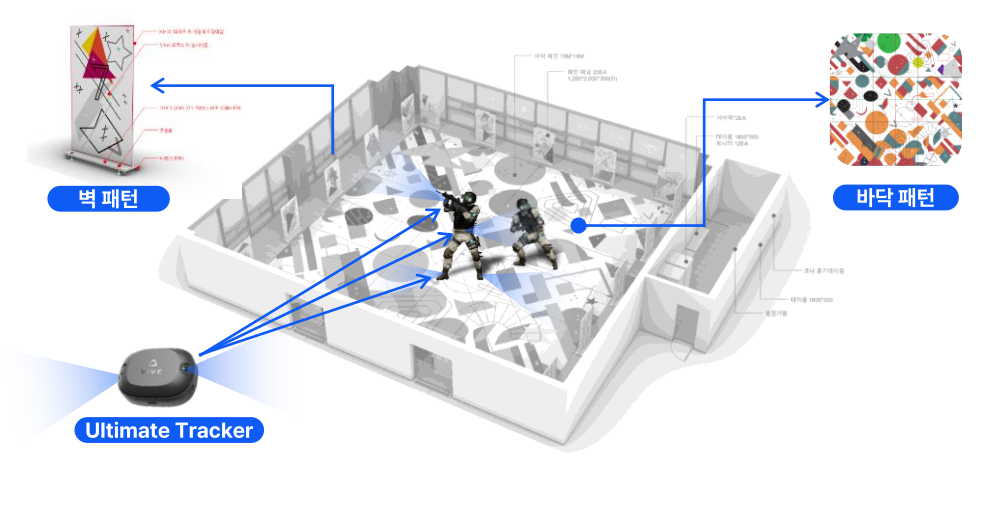
국내 유일, 다중 참여 대공간 XR 기술을 이용한 군/지자체/공공기관 교육훈련 시설, 실내형 VR 테마파크 적용 등 시스템 구축 실적 다수 보유

IR(적외선) 카메라 기반 XR 워킹 시스템



1. 대공간 실측 정보 획득 기술
2. 빠른 샘플링 속도를 기반으로 한 정밀한 모션 추적 기술
3. 물리공간과 가상공간의 고정밀 정합 기술

Inside-out 카메라 기반 XR 워킹 시스템



1. 마커리스(Markerless) 방식의 사용 편의성 최적의 모션 추적 기술
2. 견고한 하드웨어 디자인을 통한 안정적인 운용 가능
3. 합리적인 가격으로 추적환경 구성

XR 기술 난이도(공간) Stationary VR (i.e. 360 VR영상) Room-Scale VR Single-User Service Room-Scale VR Multi-User Service **Large Space XR Multi-User Service**

XR 교육훈련 시스템 개발 (개인형 시스템) 기술

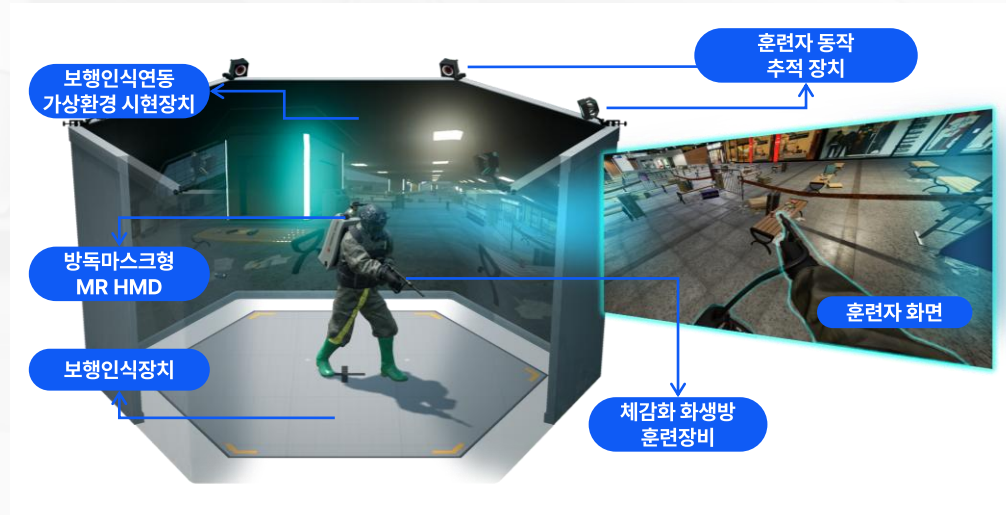
시간과 장소의 제약을 해소한 XR 개인형 교육훈련 시스템 개발 기술, 보급사업 진행 중

이동형 All-in-One 훈련장비

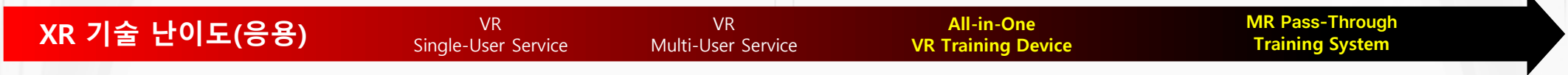


1. 실감형 교육훈련을 위한 올인원 훈련장비(HMD, 모니터, 컨트롤러)
2. 운영/강평 기능을 제공하는 터치식 디스플레이
3. 이동이 수월한 캐리어 방식의 이동훈련 장비

개인형 혼합현실(MR) 훈련장비



1. MR Pass-Through 기술을 통한 체감화 훈련장비와의 연동
2. 보행인식장치와 연계되는 스크린 방식의 가상훈련 환경 제공
3. 단독훈련 및 모듈연동을 통한 단체훈련 가능



대공간 XR 교육훈련 시스템 국제 표준 제정

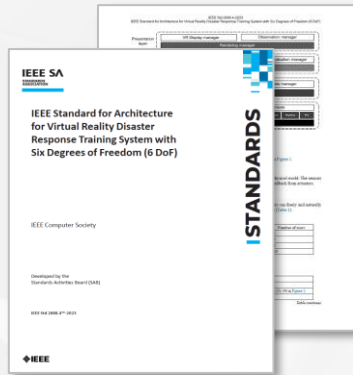
'가상현실(VR) 재난대응 훈련시스템' 미국 전기전자공학자협회 표준(IEEE P2888.4) 등재, 다양한 산업분야 확장 추진

국제표준기구 IEEE 에 표준제정 (2024-02)

국제표준제정 2건

IEEE Advancing Technology for Humanity

IEEE SA STANDARDS ASSOCIATION



▲ 대공간 워크스루 XR훈련시스템

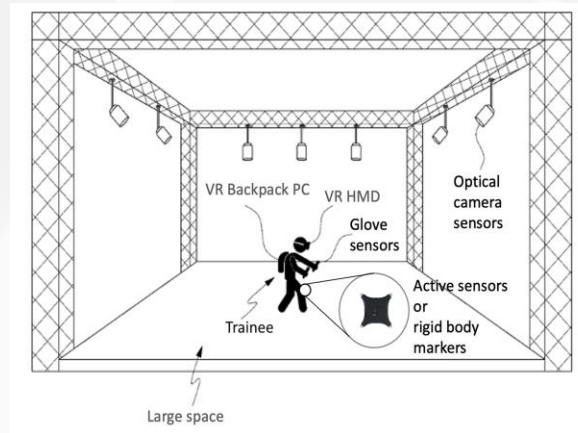


▲ XR 교육훈련 평가방법

주요 특허 : 가상현실제어시스템

국내특허: 등록 21 건 (출원 중 4건)

해외특허: 등록 08건 (출원 중 8건)



▲ 가상현실제어시스템 개요도



▲ XR 기술 관련 특허 다수 보유

스코넥 XR교육훈련 시스템의 강점



XR 대공간 훈련시스템 구축 사례 : 해군 특수전전단 모의훈련 체계(UDT/SEAL)

넓고 많은 인원이 공유하는 가상 공간

- 20 x 20M 이상의 대공간 훈련장
- 8인 이상의 다중 협업 실 이동 훈련

훈련의 몰입감을 높이는 편의 사양











- Unreal 엔진의 극사실감 그래픽
- 사용자 맞춤형 훈련 커스터마이징

정밀하고 고도화된 센싱 시스템

- IR 카메라 기반 정밀 동작인식
- 고도화된 체감화 장비




훈련 종료 후, 사후 강평 시스템

- 훈련 과정의 문제점, 개선사항 식별
- 성과를 평가하며 재차 훈련 시, 준비 강화

시장	업체명	훈련 이미지	특징	이동형태	규모(m)
해외			실제 범죄 현장과 유사하게 구성하여 미 뉴욕 경찰국 등에서 활용.	실 이동	12x12
			최대 12인 동시 가상훈련이 가능하며 영국 육군 및 경찰청 등에 도입.	실 이동	12x16
			초기 개발 가상훈련 체계로 훈련 환경 대부분을 갖추었으나 퀄리티가 낮아 업그레이드 필요.	실 이동	12x12
국내			경찰청과 협력 개발중으로 다양한 훈련장과 시를 기반으로 한 시나리오 및 사후강평 제공.	실 이동	12x12
			전투행동 인식장치 기반으로 다인원 동시 훈련이 가능한 네트워크 환경 제공.	방향키 입력	3x3

환상적인 몰입경험, 점점 더 많은 게이머들이 XR 게임에 빠져듭니다

MR 패스스루, 공간 앵커, 실시간 손 추적 등 몰입형 콘텐츠 개발 역량 확보로 게이머에게 새로운 경험을 제공

	참고영상	기술명	설명
1		MR패스스루 (Passthrough)	MR Passthrough 기술은 혼합현실 경험의 핵심으로, 기기의 카메라를 통해 현실 세계를 실시간으로 보여주면서 동시에 가상 요소를 덧입히는 역할을 해 VR 와 MR을 오가는 느낌을 구현할 수 있음
2		공간 앵커 (Spatial Anchor)	Spatial Anchor는 물리적 공간에 가상 개체를 배치해야 하는 경우, 개체를 제자리에 고정하며 세션 간에 위치를 유지할 수 있도록 실제 공간을 임의의 좌표로 기록하는 것
3		실시간 손 추적 (Hand Tracking)	손 동작 추적기술은 헤드셋에 탑재된 카메라를 이용해 실시간으로 손의 위치 및 방향을 추적해 콘텐츠에 반영하는 기술, 별도의 컨트롤러 없이도 게임을 플레이 하고, 영화를 시청하고, 탐색할 수 있음

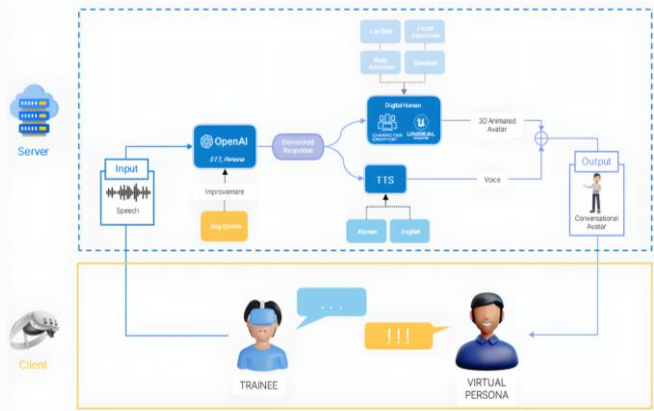


Source: Mr. TRAVELER Keyart

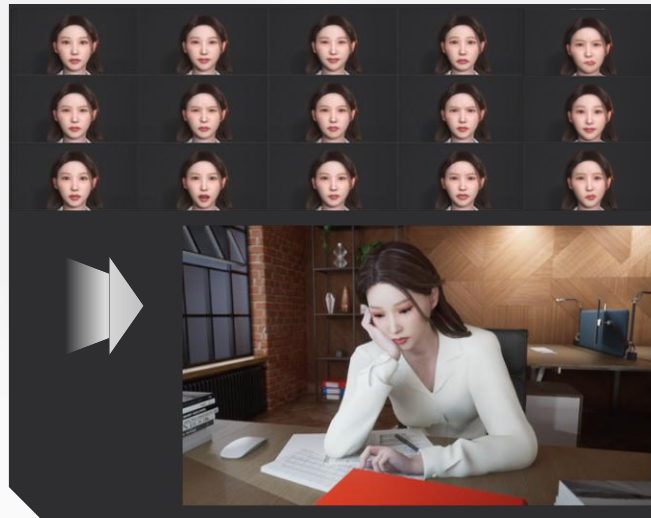
현실 위에 펼쳐진 지능형 경험, Gen AI와 XR이 일상을 혁신합니다

최첨단 LLM과 RAG 시스템으로 공감형 AI 페르소나를 구현하고, 디지털 휴먼의 생동감 있는 표현과 MR 기술로 현실과 융합된 몰입형 서비스를 구현

LLM(거대언어모델)을 기반으로 Rag System내 Elasticsearch 임베딩, AI 모델링을 활용한 페르소나 대화 및 지식검색, 공감형 대화 엔진 적용



AI 디지털 휴먼을 활용 메타정보 연동을 통해, 사실감 있는 표정 연출, 자연스러운 제스처 애니메이션을 적용해 사용자에게 반응하는 실제 대화 분위기 형성



XR산업은 비로소 본격적인 성장 국면에 진입하고 있습니다

글로벌 빅테크의 기술 개발과 투자 지속이 산업 전반에 활력을 불어넣고 있습니다

XR 산업, 어디까지 왔나?

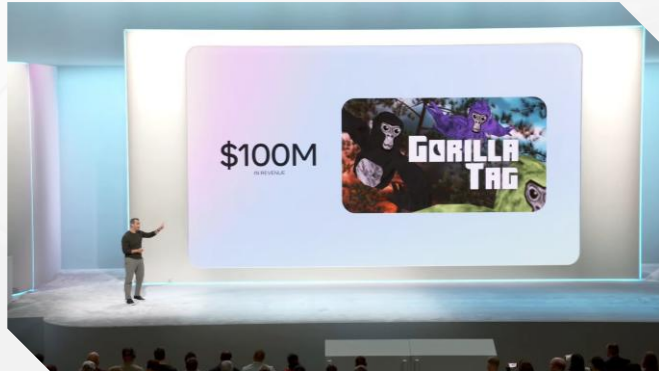
Source: XR산업현황 보고서, 한국저작권위원회, 2023.06



의심을 넘어 확신으로, 실질적 성과로 새로운 도약을 견인합니다

검증의 단계를 넘어, XR은 이제 실질적 활용과 산업 확장을 증명하고 있습니다

XR게임 분야 성공사례



XR게임 개발사 Another Axiom,

2021년 출시된 '고릴라태그'는 이후 누적 수익 1억 달러 돌파, **1천만 명 이상의 글로벌 유저를 확보**하며 꾸준히 높은 수익을 기록하고 있음

Source: Meta Connect, 2024-10

XR 국방 교육훈련 분야 성공사례



XR기술 스타트업 Anduril,

오кул러스 설립자 팔머 럭키가 창립한 '안두릴'은 록히드마틴, 레이시온, 노스롭그루먼 등 방산기업 제품 공급으로 매출 약 10억 달러, **연간 계약금액 15억 달러** 기록, 미 육군 XR 헤드셋 IVAS 사업 협력

Source: CNBC News, 2025-02

Gen AI+XR 분야 성공사례



AI 스마트글라스 누적 2백만 대 판매,

메타 레이벤 스마트안경, AI 에이전트 적용으로 '23년 10월 이후 누적 2백만 대 판매, **'26년 말까지 1천만대** 판매 목표. 디스플레이 임베디드 모델 '오라이언' 금년 출시 예정

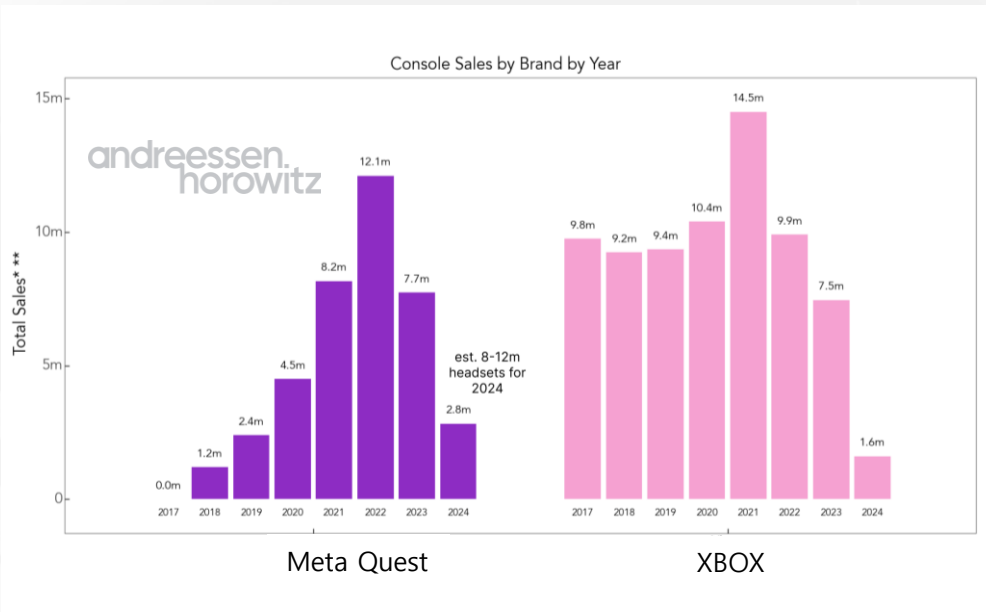
Source: The Verge, 2025-02

메타 퀘스트는 지난 수년간 꾸준히 콘솔게임 규모로 성장했습니다

메타 단일 브랜드에서만 누적 3,500만 대 이상의 XR 헤드셋 판매

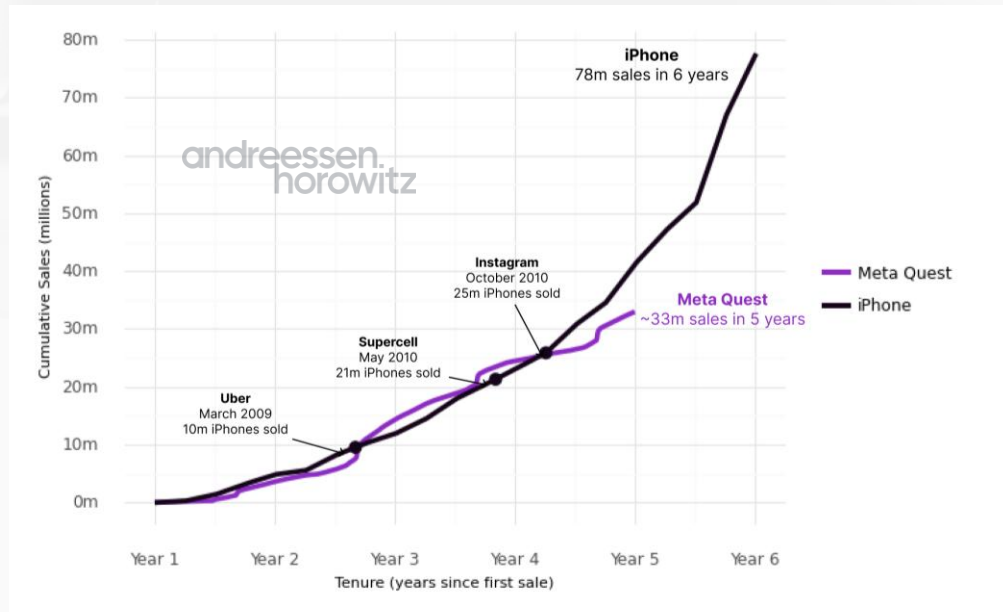
인기 XR 하드웨어로 자리매김

메타의 XR헤드셋 '메타 퀘스트'는 **연간 약 1천만대** 수준의 판매량을 보이고 있으며 이는 마이크로소프트 XBOX 콘솔의 판매량과 대등한 수준



콘텐츠 서비스가 판매량 상승을 견인

메타 퀘스트의 판매 추이를 살펴보면, **아이폰 초기와 유사한 판매 궤적을 보이고 있음**, 동 기간 글로벌 메가히트 앱(콘텐츠)의 출시가 기기 구매를 촉진



Source: Andreessen Horowitz / <https://a16z.com/>, 2024-04

AI 발전이 촉진한 XR 생태계 혁신, 시장 진화를 가속합니다

XR은 AI 기술과의 결합을 통해 현실과 가상 세계를 융합하고 사용자 경험을 혁신하며 차세대 플랫폼으로 도약합니다

AI 기반 센서 기술 이 XR UX기술과 접목

AI가 XR 사용자 환경에 결합되며 사용자와 디지털 환경 간의 상호작용을 더욱 자연스럽게 직관적으로 개선되어가고 있으며 보다 높은 수준의 가상경험을 구현



AI 기술이 XR 콘텐츠 제작 전반에 도입

메타(Meta)의 메타버스 플랫폼 '호라이즌(Horizon)'은 오브젝트 AI 생성 기능을 통해 누구나 손쉽게 게임을 제작할 수 있는 환경을 제공



XR 디바이스에 AI 에이전트 도입

AI 에이전트 기술이 XR의 핵심으로 탑재되며 이들 디바이스는 단순한 웨어러블 기기를 넘어 실시간 정보 제공, 상호작용, 몰입 경험을 지원하는 스마트폰의 차세대 컴퓨팅 플랫폼으로 진화

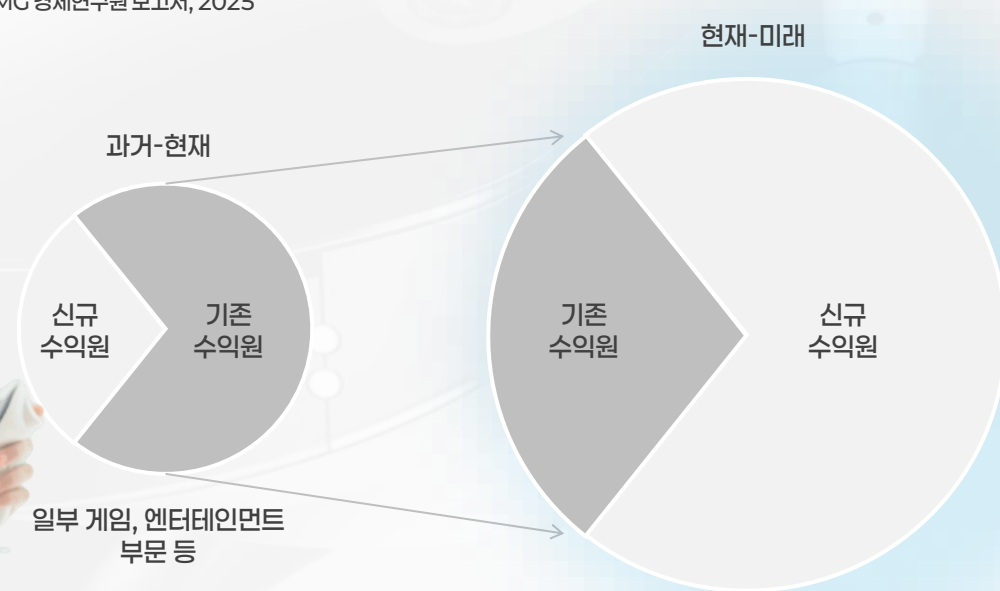


AI+XR은 실질적인 가치를 창출할 수 있는 산업으로 자리잡고 있습니다

폭넓은 활용 가능성과 AI 기술발전, 네트워크 인프라 고도화 등에 의해 새로운 시장이 등장하며 점차 외연이 확장되고 있습니다

향후 확장되는 XR산업 지형도

Source: 삼성KPMG 경제연구원 보고서, 2025



AI 기술, 네트워크 기술 고도화 등으로 더욱 다양한 산업에서 수익 창출 기대



5. Financial
주요 재무지표

◦ **주요 재무현황 및 재무비율 (FY '22 ~ FY '24)**

◆ **주요 재무현황 (연결기준)**

(단위: 백만원)

구분	2024	2023	2022
영업수익	4,436	6,190	3,454
영업비용	11,897	12,138	7,933
영업손익	(7,461)	(5,948)	(4,479)
당기순손실	(6,646)	(5,251)	(4,448)

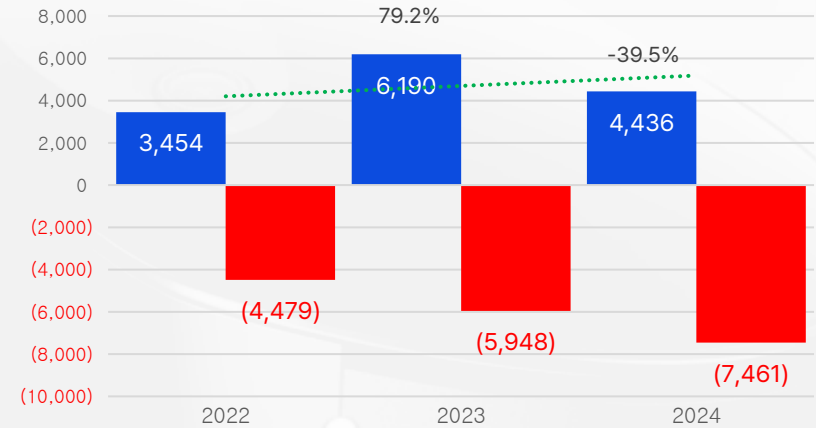
(단위: 백만원)

구분	2024	2023	2022
자산총계	19,537	25,796	29,724
부채총계	2,151	3,000	4,243
자본총계	17,386	22,796	25,481
자본금	6,277	6,277	6,180

◆ **성장성**

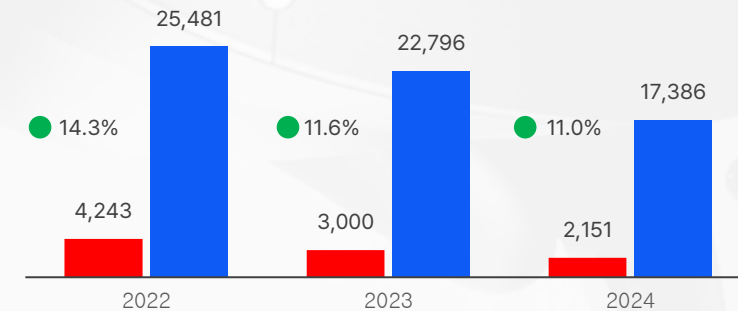
- 매출
- 매출손익
- 매출액증가율

(단위: 백만원)



◆ **안정성**

- 자본
- 부채
- 부채비율



기술, 서비스가 결합된 '돈되는 XR 플랫폼 기업'으로 성장하겠습니다

구분	내용
증자방식	주주배정 후 실권주 일반공모
발행 목적	성장 동력 확보 및 기술 고도화
납입 예정일	2025년 7월 31일 (예정)

구분	주요 사용처	비율 (%)
1	XR + AI 교육·훈련, 게임 콘텐츠 제작 및 시스템 구축	30.0%
2	설비투자 (영업용설비구축-데모시설)	45.0%
3	글로벌 진출 및 전략 제휴	10.0%
4	운영자금 (인력, 마케팅, 일반관리)	15.0%
합계		100.0%

“금번 유상증자를 통해 조달한 자금은 차세대 AI + XR 기술 고도화, 핵심 콘텐츠 IP 확보, 글로벌 시장 진출을 위한 인프라 확대 등에 전략적으로 사용될 예정이며, 이를 통해 당사는 XR 분야에서의 기술 리더십을 강화하고 중장기 성장 기반을 확고히 다질 계획입니다.”

당사의 중장기 성장 전략에 기반하여 자금을 운용하겠습니다



연구개발비

차세대 XR + AI기술(공간 기반 인터랙션 기술, 몰입형 그래픽 처리 기술 등) 고도화 및 관련 플랫폼 엔진 개발을 위한 연구개발비 지출 확대



콘텐츠 제작비 및 IP 확보

교육, 군훈련, 헬스케어, 엔터테인먼트 등 B2B 및 B2C 시장을 대상으로 한 XR **콘텐츠 제작과 핵심 지식재산권(IP) 확보**



글로벌 인프라 확충

국방 훈련 솔루션을 북미 및 유럽 지역을 중심으로 한 **해외 시장 진출 확대**를 위한 현지 법인 설립, 마케팅, 파트너십 구축



플랫폼 고도화 및 서비스 확장

XR 기반의 통합 플랫폼 기능 고도화 및 SaaS형 서비스 개발, 사용자 경험 개선을 위한 기술 투자



전략적 제휴 및 M&A

XR 핵심 기술 보유 스타트업 인수를 통한 기술 내재화 및 제품 포트폴리오 확장을 위한 전략적 투자
목적: 기술 보유 스타트업 인수, 협력사 지분 확보 등
장점: 기술 내재화, 생태계 강화

XR중심의 신성장동력을 본격 가동하겠습니다

XR + AI 게임 콘텐츠 및 플랫폼 고도화

- 사용자금비율: 30%
- 자체 IP 기반 XR 게임 신규 개발
- 고사양 그래픽 엔진 업그레이드
- 멀티플레이 및 MMO 기능 강화
- 플랫폼 운영 인프라 증설

글로벌 진출 및 전략 제휴

- 사용자금 비율: 10%
- 동남아 및 북미 진출 마케팅
- 현지화 콘텐츠 제작 및 인증 확보
- 글로벌 파트너사와의 전략적 제휴 추진

XR + AI 교육·훈련 콘텐츠 및 시스템 구축

- 산업안전, 군사, 의료, 소방 분야 특화 콘텐츠 제작
- B2B 맞춤형 교육 플랫폼 개발
- 지자체·공공기관 대상 납품 확대
- 시뮬레이터 연동 기술 고도화

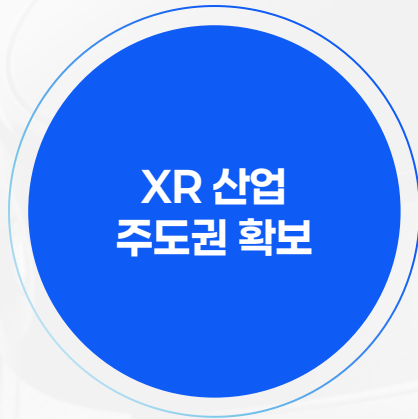
일반 운영자금

- 사용자금 비율: 15%
- 우수 인재 영입 및 조직 확장
- 브랜드 마케팅 및 홍보 활동
- 관리비, 시스템 운영비 등 고정비 충당

수익 확보, 영업설비 구축 목적 부동산 매입

- 사용자금 비율: 45%
- 대공간 XR 전시 시설 설치 : 군 전용 ,산업안전, 의료, 소방 분야 특화 콘텐츠 체험 시설
- 시뮬레이터 연동 기술 고도화 시설 구축
- B2B 맞춤형 교육 플랫폼 설치
- 영업 활성화 시설 구축: 육·해·공군,지자체 및 공공기관 대상 납품 확대

매출과 이익의 동반성장으로 기업의 신뢰 기반을 강화하겠습니다



XR 콘텐츠 개발 역량 강화

- 전략적 투자로 고부가가치 산업군에서 XR 융합 솔루션의 상용화를 앞당기고, 시장 선점 가능
- B2B·B2G 분야의 수요 확대를 유도하며, 산업 별 수직적 확장 기반을 마련



핵심 사업 경쟁력 강화

- 직무역량 강화와 교육훈련 효율성 제고에 대한 수요가 높아짐에 따라 공급기회 확대
- 선제적 기술 확보로 글로벌 유사 기업과 차별화된 서비스 제공



AI + XR 기술로 지속가능한 미래 사업모델 확보

- AI+XR 기반 기술 내재화와 콘텐츠 제작 역량을 동시에 확보하여 산업 생태계 내 핵심 플레이어로 자리매김
- 다양한 유관 파트너와의 연계를 강화하며 지속가능한 주도 기반 마련



재무 건전성 및 해외 진출

- 수익모델 다각화와 비용 효율화를 통해 재무구조 안정성 확보, 중장기 성장기반 강화
- 글로벌 파트너십 체결과 현지화 전략을 바탕으로 해외시장 진출 본격화

XR 핵심 기술 확보 및
콘텐츠 경쟁력 강화

B2B 및 공공 XR 교육
시장 점유율 확대

차세대 AI+XR 생태계
주도 기업으로 성장

안정적 재무구조 및
글로벌 진출 기반 마련

Appendix

1. 독보적인 핵심기술 보유

- ▶ 대공간 워킹 시스템 : 워크쓰루 방식의 다중 협업 XR 교육훈련 시스템 (IEEE 국제 표준으로 제정)
- ▶ XR 특허 포트폴리오 : 약 40개의 XR 관련 특허 보유

2. 풍부한 레퍼런스 및 개발경험**㉠ XR 교육훈련 사업 및 미래 사업**

- ▶ 다양한 산업 분야 적용: 국방/소방/치안/화학 등 핵심 산업과 XR 기술 융합
- ▶ 검증된 교육 효과성: 실제 현장 적용을 통해 입증된 높은 교육 성과
- ▶ 미래 기술 융합: AI와 XR의 시너지를 통한 디지털 분야와의 융복합 추진으로 사업 영역 지속 확대

㉡ XR 게임 사업

- ▶ 멀티 플랫폼 개발 노하우: 20년 이상의 아케이드, 콘솔 등 멀티플랫폼 콘텐츠 개발 경험

3. 글로벌 파트너십 네트워크

- ▶ 삼성(AI + XR 콘텐츠 개발), 메타(게임 개발비 지원 및 기술 협력), 퀄컴(콘텐츠 개발 MOU 체결) 와 전략적 협력

1. 산업 침체 및 높은 시장 의존도

소비자의 콘텐츠 진입 비용, 제한적인 콘텐츠, 하드웨어 성능 개선이 시장 예상보다 더디게 진행되며 기대보다 낮은 성장세를 보이며 산업 침체 하드웨어 제조사와 플랫폼 기업들의 시장 전략에 대한 높은 의존도로 독자적 성장이 제약됨

2025년에는 삼성의 본격적 XR 시장 진입과 기존 빅테크 기업들의 스마트 글래스 출시가 예정되어 있어 XR 산업 성장속도의 가속화가 기대되나 시장 불확실성 여전히 존재

2. XR 게임의 시장 경쟁력 부족

스트라이크러시, 어나더도어는 유저들의 니즈를 파악하지 못해 시장 기대치를 하회하는 실적을 기록
해당 경험을 바탕으로 유저 피드백에 유연히 대응 가능하도록 소셜 방식으로 게임 개발 프로세스 변경 중

3. 교육훈련 사업의 영업력 부족

교육.훈련 사업의 경우 높은 기술력이 비해 영업력 부족 → 군 출신 인재를 통한 영업력 확보 (국내 : 기관 영업 확장 부족 및 정부 예산의 한계, 해외 : 시장 영업력 및 네트워크 부족)



SKONEC ENTERTAINMENT is developing new services utilizing core technologies of the 4th Industrial Revolution-5G, VR, and XR to meet the growing demand for new education, broadcasting, and performance services in the un-tact era, bringing people together anytime and anywhere.

Contact Us

-

t +82-2-458-3742

f +82-2-458-3745

w <http://www.skonec.com>

a 9F CSNH B/D, 577, Seolleung-ro, Gangnam-gu, Seoul, SOUTH KOREA

