

목 차

주주총회소집공고.....	1
주주총회 소집공고.....	2
I. 사외이사 등의 활동내역과 보수에 관한 사항 .....	4
1. 사외이사 등의 활동내역 .....	4
가. 이사회 출석률 및 이사회 의안에 대한 찬반여부 .....	4
나. 이사회내 위원회에서 사외이사 등의 활동내역 .....	4
2. 사외이사 등의 보수현황 .....	4
II. 최대주주등과의 거래내역에 관한 사항 .....	5
1. 단일 거래규모가 일정규모이상인 거래.....	5
2. 해당 사업연도중에 특정인과 해당 거래를 포함한 거래총액이 일정규모이상인 거래 .....	5
III. 경영참고사항 .....	6
1. 사업의 개요.....	6
가. 업계의 현황 .....	6
나. 회사의 현황 .....	8
2. 주주총회 목적사항별 기재사항 .....	11
□ 재무제표의 승인.....	11
□ 정관의 변경.....	15
□ 주식매수선택권의 부여 .....	17
□ 이사의 선임.....	17
□ 감사의 선임.....	20
□ 이사의 보수한도 승인.....	22
□ 감사의 보수한도 승인.....	22
IV. 사업보고서 및 감사보고서 첨부 .....	24
가. 제출 개요.....	24
나. 사업보고서 및 감사보고서 첨부 .....	24
※ 참고사항 .....	25

# 주주총회소집공고

2021 년 3월 10일

회 사 명 : (주)스카이문스테크놀로지  
대 표 이 사 : 장 푸  
본 점 소 재 지 : 경기도 안양시 동안구 부림로 170번길 41-13 (관양동)  
(전 화)031-345-5100  
(홈페이지)<http://www.skymoonstech.com>  
  
작 성 책 임 자 : (직 책)부사장 (성 명)이인구  
(전 화)031-345-5100

# 주주총회 소집공고

(제31기 정기)

1. 일 시 : 2021년 3월 29일(월) 오전 09시 30분

2. 장 소 : 경기도 안양시 동안구 부림로 170번길 41-13 스카이문스테크놀로지 8층  
※주차가 불가하오니 대중교통을 이용하시기 바랍니다.

3. 회의 목적 사항

가. 보고사항 : 감사보고, 영업보고, 내부회계관리제도 운영실태보고, 외부감사인 선임보고

나. 부의안건

- 제 1 호 의안 : 제31기(2020.01.01.~2020.12.31.) 재무제표 승인의 건
- 제 2 호 의안 : 정관 일부 변경의 건
- 제 3 호 의안 : 주식매수선택권 승인의 건
- 제 4 호 의안 : 사내이사 이인구 선임의 건
- 제 5 호 의안 : 감사 명균 선임의 건
- 제 6 호 의안 : 이사 보수한도 승인의 건
- 제 7 호 의안 : 감사 보수한도 승인의 건

4. 경영참고사항 비치

상법 제 542조의4에 의거 경영참고사항은 당사 인터넷 홈페이지에 게재하고 본점과 명의개서대행회사(국민은행 증권대행부)에 비치하였으며, 금융위원회 및 한국거래소에 전자공시하여 조회가 가능하오니 참고하시기 바랍니다.

5. 의결권 행사에 관한 사항

주주님들께서는 금번 주주총회에 참석하여 의결권을 직접 행사하시거나 또는 위임장에 의거 의결권을 간접행사 할 수 있습니다.

6. 전자투표 및 전자위임장권유에 관한 사항

당사는 「상법」 제368조의4에 따른 전자투표제도와 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률 시행령」 제160조 제5호에 따른 전자위임장 권유제도를 이번 주주총회에서 활용하기로 결의하였고, 이 두 제도의 관리업무를 한국예탁결제원에 위탁하였습니다. 주주님들께서는 아래에서 정한 방법에 따라 주주총회에 참석하지 아니하고 전자투표방식으로 의결권을 행사하시거나, 전자위임장을 수여하실 수 있습니다.

가. 전자투표/전자위임장권유관리시스템

- 인터넷 주소: <https://evote.ksd.or.kr>
- 모바일 주소: <https://evote.ksd.or.kr/m>

나. 전자투표행사기간: 2020년3월19일~2020년3월28일(공휴일포함,10일간)

- 개시일 오전9시부터 종료일 오후5시까지(기간 중 24시간 시스템 접속 가능)

다. 인증서를 통해 시스템에서 주주 본인 확인 후 의안별로 전자투표 행사 또는 전자 위임장 수여

- 주주확인용 공인인증서의 종류: 코스콤 증권거래용 인증서, 금융결제원 개인용도제한용 인증서등

라. 수정동의안 처리:

- 주주총회에서 상정된 의안에 관하여 수정동의가 제출되는 경우 전자투표는 기권으로 처리

#### 7. 주주총회 참석 시 준비물

- 본인이 직접 행사 : 참석장, 신분증 지참
- 대리인을 통한 의결권 행사 : 참석장, 위임장(주주와 대리인의 인적사항 기재, 주주인감날인, 주주인감증명서), 대리인의 신분증 지참

#### 8. 코로나바이러스 감염증-19(COVID-19) 관련 안내

코로나바이러스 감염증-19(COVID-19)의 감염 및 전파를 예방하기 위하여 직접 참석 없이 의결권 행사가 가능한 전자투표 활용을 권장 드립니다.

주주총회 행사장 입장 전 체온측정 및 마스크 착용 확인 절차를 진행할 예정이며, 체온 측정 결과(37.5℃ 이상) 및 기타 감염 의심 증상에 따라 출입이 제한될 수 있음을알려드립니다. 감염 예방을 위해 주주총회 참석시 반드시 올바른 마스크 착용을 부탁드립니다. 일명, 텍스크 및 코스크 착용의 경우 올바른 착용을 요청 드릴 수 있으며, 불응 시 퇴장 조치를 취할 수도 있습니다.

주주총회 행사장 내 확진자 발생으로 건물 임시 폐쇄가 불가피한 경우, 주주총회 행사장이 변경될 수 있으며, 행사장 변경 시, 회사 홈페이지 및 금융감독원 공시를 확인하시길 바랍니다.

2021년 3월 10일  
경기도 안양시 동안구 부림로170번길 41-13  
주식회사 스카이문스테크놀로지  
대표이사 장 푸 (직인생략)

## I. 사외이사 등의 활동내역과 보수에 관한 사항

### 1. 사외이사 등의 활동내역

#### 가. 이사회 출석률 및 이사회 의안에 대한 찬반여부

회차	개최일자	의안내용	사외이사 등의 성명
			장쥔옌(Zhang Juan) (출석률: 66.7%)
			찬 반 여 부
1	2020.04.20	- 이사회 의장 선임의 건 - 대표이사 선임의 건	참석(찬성)
2	2020.05.27	- Supplement 계약 승인의 건	참석(찬성)
3	2020.09.29	- 타법인 주식 처분 및 출자금 회수의 건	참석(찬성)
4	2020.11.25	- 중소기업 시설자금 대출 조기상환의 건	참석(찬성)
5	2020.12.23	- 제2회 무기명식 이권부 무보증 사모 전환사채 발행의 건	불참
6	2020.12.23	- 주식매수선택권 부여의 건	불참

※사외이사 장쥔옌(Zhang Juan)은 2020.03.24. 정기주주총회에서 선임되었습니다.

#### 나. 이사회내 위원회에서의 사외이사 등의 활동내역

위원회명	구성원	활 동 내 역		
		개최일자	의안내용	가결여부
-	-	-	-	-

### 2. 사외이사 등의 보수현황

(단위 : 천원)

구 분	인원수	주총승인금액	지급총액	1인당 평균 지급액	비 고
사외이사	1	-	-	-	20.03.24 정기주주총회 선임.

주) 대표이사 장푸를 비롯한 등기임원진 전원은 회사가 흑자전환에 성공할 때까지 보수를 받지 않겠다는 무보수 약속서를 회사에 제출하였습니다.

## II. 최대주주등과의 거래내역에 관한 사항

### 1. 단일 거래규모가 일정규모이상인 거래

(단위 : 억원)

거래종류	거래상대방 (회사와의 관계)	거래기간	거래금액	비율(%)
-	-	-	-	-

### 2. 해당 사업연도중에 특정인과 해당 거래를 포함한 거래총액이 일정 규모이상인 거래

(단위 : 억원)

거래상대방 (회사와의 관계)	거래종류	거래기간	거래금액	비율(%)
-	-	-	-	-

### III. 경영참고사항

#### 1. 사업의 개요

##### 가. 업계의 현황

###### (1) 통신장비산업

###### 가) 통신장비산업의 특성

통신 산업은 가장 빠른 성장을 보이고 있는 산업으로 전세계적으로 통신서비스 시장은 10%내외의 성장을 하고 있으며, 유선서비스 보다는 무선서비스를 중심으로 지속적인 성장을 해왔습니다. 특히 우리나라는 순차적으로 국제전화사업, 시외전화사업, PCS, 무선데이터 통신 등에 신규사업자를 선정하는 등 무한경쟁에 힘입어 1990년부터 2006년까지 연평균 약 16%의 증가율로 성장해왔습니다. 이동전화서비스 시장은 1997년 PCS사업자가 시장에 진입하면서 이동전화의 일반대중에게 급속히 확산되었고 시장규모 또한 급격히 확대되었습니다. 그러나, 시장이 성숙기에 들어선 2000년대 이후 세계적인 경기침체, 주가하락, 과당경쟁 등으로 어려움을 겪어왔습니다. 하지만 2010년 이동통신 전체 가입자는 5천만명을 돌파하여 국민 1인당 1이동전화 시대가 열렸으며 특히 스마트폰 가입자와 태블릿PC 수요가 폭발적으로 증가하면서 1인 多모바일기기 시대가 열리면서 이동통신 시장의 새로운 성장을 기대하고 있습니다.

과거 2G부터 3G까지의 이동통신은 음성위주의 서비스 및 데이터 서비스의 시작점을 제공하였던 반면에, 4G 이동통신에서는 본격적인 데이터 중심의 이동통신 서비스로의 큰 변화를 이루었습니다.

최근 콘텐츠별 무선 트래픽을 보면 동영상에 포함된 멀티미디어, 인터넷 등 몇 년전만 해도 유선 통신에서만 제공 가능했던 서비스가 모바일 환경에서도 주된 콘텐츠로 자리잡게 되는 큰 변화가 있었습니다. 이러한 서비스 이용 패턴의 변화는 무선 네트워크가 3G에서 4G로 진화함으로써 전송 속도가 급속도로 향상되었고, 모바일 서비스 시장에서 차별적인 고객 경험을 제공하기 위한 많은 서비스들이 활발히 개발 되었습니다. 세계 최초로 2019년 4월에 상용화를 한 5G 이동통신기술은 인공지능, 로봇, 사물인터넷, 자율주행차, VR/AR, 빅데이터 등 4차 산업혁명과 관련된 기본이 되는 네트워크 인프라로서 다양한 분야에서 혁신적인 역할을 예상하고 있습니다.

###### 나) 산업의 성장성

향후 5G 서비스는 통신산업 매출 성장에 결정적 기여를 할 것으로 예상됩니다.

그 이유는 1) 통신기반 디바이스 확산으로 오랜만에 가입자의 성장이 예상되고, 2) 데이터 속도 처리 향상에 따른 트래픽 증가와 더불어 한 단계 가격의 상승이 기대되며, 3) IoT의 확산과 더불어 4차 산업의 핵심인 자율주행자동차/VR이 성장을 이끌것으로 예상되며, 4) 지능형 교통 시스템 구축과 더불어 빅데이터 활용 증가가 예상되기 때문입니다.

5G에 대한 투자는 장기간에 걸쳐 진행될 것으로 보여 통신사 연간 CAPEX 규모는 LTE수준을 유지할 전망입니다. 하지만 사용 주파수 대역/수용 디바이스 숫자를 감안시 총 CAPEX 규모가 LTE보다 최소 1.5배 이상 커질 것으로 예상되고 전세계 동시 다발적인 투자가 예상되어 이에 따른 수혜 강도가 클 전망입니다.

2018년 기지국/계측장비업체의 5G 수혜가 기대되며 통신사는 2020년부터 본격적인수혜를 입을 것으로 전망됩니다. [출처 : 5G가 통신산업에 몰고 올 변화는? (김홍식) 하나금융투자]

#### 다) 경기변동의 특성

통신기기 및 방송기기 시장은 성숙기에 접어든 시장으로서 시장포화에 따른 성장이 둔화되고 있지만, 지속적인 기술의 발전과 이에 따른 새로운 수요를 위한 통신사업자의 신규서비스 및 음영지역 해소와 통화품질개선 등을 위한 통신장비 수요가 꾸준히 발생하고 있습니다. 또한 유무선 통신 사업자간의 합병에 따른 통신방송융합, 유무선통합등의 다양한 서비스는 포화 상태인 통신시장에 새로운 기회로 다가오고 있습니다. 하지만, 국내외 경기가 계속 침체될 경우에는 통신 사업자의 투자가 위축될 가능성이 있고 당사의 영업활동에 부정적인 영향을 미칠 수도 있습니다.

#### 라) 경쟁요소

통신기기 및 방송기기는 고도의 신뢰성 및 안정성을 요구하기 때문에 관련 분야에 대한 전문 기술 및 Know-how, 그리고 고가의 시험 측정 장비가 부족한 업체는 신규진입이 용이하지 않습니다. 또한 고도의 신뢰성 및 안정성이 요구되기 때문에 품질이 중요한 경쟁요소로 작용하는 특성을 갖고 있습니다. 대부분의 이동통신사업자들은 투자계획에 따라 중계기부문의 투자가 단기간에 집중되는 투자특성으로 인하여 안정적인 생산능력과 기술개발능력, A/S능력을 갖춘 소수의 업체를 선정하여 자사모델의 독점공급을 요구하고 있습니다.

#### 마) 자원조달상의 특성

통신기기 및 방송기기의 주요 원재료로는 수동회로부품(예 : 저항기, 콘덴서, 인덕터, 발진기 등), 기구적 전자회로부품(커넥터, 동축커넥터, 릴레이, 스위치 등), 전원회로부품(트랜스, 방열기, 서미스터 등), 반도체부품(IC류, FET/MMIC 트랜지스터 등), RF FILTER(세라믹, 캐비티, SAW 등) 및 기구물 등이 있는데 이들 원재료의 대부분은 안정적인 가격 및 납기로 국내 공급이 가능하며 일부 반도체부품의 경우 수입에 의존하고 있어서 환율변동의 영향을 받는 특성이 있습니다.

#### 바) 관련법령 또는 정부의 규제 등

우리나라는 전기통신기본법 제33조와 전파법 제46조 및 제57조에 의거, 정보통신기기인증규칙 제3조에서 정하고 있는 정보통신기기를 제조, 수입 또는 판매하기 위해서는 형식승인, 형식검정 또는 등록을 받도록 강제 규정하고 있습니다. 또한 세계각국은 안전, 보건, 환경, 소비자보호 등 공공목적을 달성하기 위하여 강제적인 기술규제를 정의하고 이를 준수하도록 요구하고 있는데, WTO 회원국간에 상호인정(MRA: Mutual Recognition Arrangement) 약정을 체결하여 상대국 적합성평가기관이 발행한 시험성적서 또는 인증서, 마크 등을 상호 인정하는 제도가 시행되고 있습니다.

### (2) 게임산업

#### 가) 게임산업의 특성

게임산업은 음악, 영화, 방송, 애니메이션 등과 함께 대표적인 문화콘텐츠 산업이자 창의적인 아이디어, 뉴미디어 기술 및 다양한 문화를 기반으로 한 지식산업으로 인터넷 보급률 증가, 통신망 고도화, 스마트폰 등 IT기기의 발전을 기반으로 고성장하고 있으며, 전통적인 제조업과는 달리 대량의 원자재나 설비투자 없이도 투입 대비 산출 비율이 높은 고부가가치 산업입니다. 또한 게임산업은 재고자산이 없어 원자재 가격상승이나 국제경제의 불안정한 흐름 등에 크게 영향을 받지 않으며, 음악, 영화, 방송, 애니메이션 등 다른 문화콘텐츠 산업보다 언어, 국가, 문화 등의 장벽이 상대적으로 낮기 때문에 해외 수출 시장에서도 경쟁력 있는 산업입니다. 특히 당사가 집중하고 있는 모바일게임산업은 그 특성상 시간적, 공간적 제약을 받지



않고 간단한 조작으로 게임을 즐길 수 있어서 누구나 쉽게 즐길 수 있다는 특성이 있습니다.

#### 나) 산업의 성장성

2019년 세계 게임시장 규모는 전년 대비 5% 증가한 1,865억 달러로 집계되었습니다. 특히 모바일 게임이 전년대비 12% 증가하여 게임 산업 성장을 견인했고, 아케이드 게임이 3.4%, PC 게임이 1.1%로 그 뒤를 이었습니다. 이는 2018년 세계 게임시장 성장률인 8.5% 대비 3.5%p 낮아진 것으로, 게임 시장의 성숙도가 높아지면서 다소 성장세가 둔화된 것으로 보입니다. 또한 2019년은 게임 플랫폼 간의 경계를 넘나들고 아예 기기 자체가 의미 없는 클라우드 게이밍 시장을 예고한 해로 앞으로는 게임 플랫폼 구분이 점차 의미를 잃어갈 것으로 전망됩니다.

2020년은 예상에 없던 코로나19로 인해 사회적 거리두기가 진행되면서 콘솔을 포함해 모바일, PC 등 대부분의 플랫폼에서 게임 이용자가 크게 증가하였습니다.

세계 모바일 게임 시장의 2020년 성장률은 전년대비 +19.3%로 예상됩니다. 이는 아시아 시장, 특히 중국 시장의 급격한 성장에 기인한다고 볼 수 있습니다. 중국은 세계 최대의 게임 이용자수와 내수 시장을 발판으로 막대한 자본을 축적하였고 이를 통해 전 세계 유수의 게임 개발사들에 투자를 확대하고 있습니다. 2021년에는 +10.7%, 2022년에는 +9.9% 등 지속적인 성장세를 이어갈 것으로 전망됩니다. [출처 : 2020 대한민국 게임백서]

#### 다) 경기변동의 특성

모바일 게임을 기기로 다운로드 하는 시점에 과금했던 예전과 달리, 지금은 게임 다운로드가 무료로 가능하고 게임을 이용하면서 게임 내 아이템 구매 시 결제하는 방식인 부분 유료화(In App Purchase) 정책이 일반화되었기 때문에 경기변동의 영향은 제한적입니다.

#### 라) 경쟁요소

모바일게임시장은 큰 자금력 없이 창의적인 아이디어와 기술만으로 모바일 메신저 플랫폼과 연계하여 상당한 성과를 거둘 수 있는 시장이었지만, 차츰 모바일 게임 시장이 성장하고 모바일 게임 회사들의 규모가 커지면서, 자금력을 갖춘 모바일 게임 회사 위주로 시장이 재편되고 있습니다. 국내에서는 이제 영화, 애니메이션 등 다른 문화 산업처럼 모바일게임 마케팅에 있어서도 TV, 지하철 등을 이용하는 매스마케팅 방식이 점차 선호되고 있습니다. 또한 중국, 일본, 북미 등 해외 모바일 게임 시장에 진출하는 국내 게임 회사들이 늘어나고, 반대로 국내 시장으로 진출하는 해외 게임 회사들도 늘어나면서 각국의 문화와 트렌드를 이해하고 게임에 빠르게 반영하는 것이 점점 더 중요해지고 있습니다.

## 나. 회사의 현황

### (1) 영업개황 및 사업부문의 구분

#### 통신장비사업 부문

당사는 1996년 SK텔레콤에 디지털이동전화용 중계기를 공급한 이래로 통신기기와 방송기기 사업에 주력하고 있는 연구개발형 벤처기업입니다. 당사는 무선통신시스템(Celluler, PCS, TRS)용 중계기를 통신사업자에게 공급하고 있으며 주요 고객으로는 이동전화사업자인 SK텔레콤 등이 있습니다. 현재 국내 이동통신시장에 본격적으로 차세대 서비스인 4G시장에서 5G시장으로 진화하고 있으며 LTE, 광대역LTE-A, 5G등의 서비스가 고도화 됨에 따라

3G중계기 및 2G/3G공용 중계기, LTE 중계기, AP 등의 개발 및 공급을 하고 있는 중계기 전문기업으로써 신규 수요 차세대중계기의 개발과 적극적인 시장 대처로 매출다변화 및 시장 점유율 확대에 힘쓰고 있습니다. 전세계적으로 스마트폰, 태블릿 PC 중심의 무선 데이터 사용이 확대되고 있으며 이로 인한 무선 Data Traffic 증가로 이동통신사업자들은 무선 데이터 중심 네트워크로 진화를 서두르고 있으며 이에 따라 투자가 증가할 것으로 예상하고 있습니다.

5G 도입은 먼 이야기로 인식되고 있었지만 최근에는 전세계적인 5G 조기 도입 가능성이 급부상 중입니다. 자율주행자동차/VR 등 차세대 먹거리가 5G와 밀접한 관계를 갖고 있다고 믿기 시작하면서 세계 각국이 5G 조기 도입에 박차를 가하고 있기 때문입니다. 현재 상황을 감안 시 5G는 2020년에 전세계 주요 국가에서 상용화되어 기존이동통신시장을 대체하면서 급성장할 전망이다. 전세계적으로 시장 규모가 2023년에 3,600억 달러, 2026년에 1조 6천억 달러에 달할 것으로 예상됩니다.

우리나라는 2018년 평창올림픽에서 통신 3사가 5G시범서비스를 성공적으로 선보인 데 이어 2019년 4월에는 세계 최초 5세대(5G) 이동통신 상용화하였으며, 정부는 세계 최초로 범국가 차원의 5G 플러스 전략을 확정했습니다.

정부의 5G 플러스 전략은 5G 기반 10대 핵심 산업과 5대 핵심 서비스 등 5G 플러스 전략 산업을 육성해 2026년 세계 시장의 15%를 점유하고 일자리 60만개 창출, 730억달러 수출, 생산액 180조원을 달성한다는 목표이며 이에 앞서 2022년까지 5G 전국망 조기 구축과 세계 최고 5G 생태계 구축을 위해 민간 협력으로 30조원 이상을 투자한다는 것입니다. [출처 : 세계 최초 '대한민국 5G' 세계 1등 향해 5G+ 전략 발표. 과기정통부19.04.08.보도자료]

5G 조기도입 경쟁이 가열됨에 따라 국내 이동통신 중계기 시장은 투자가 증가할 것으로 예상하고 있습니다. [출처 : 5G가 통신산업에 몰고 올 변화는? (김홍식) 하나금융투자]

#### 게임사업 부문

당사는 2019년5월 모바일게임 '드래곤라자2'를 국내 출시하여 2020년 9월까지 상용화서비스를 진행하였습니다. 향후에는 개발된 '드래곤라자2' 리소스를 라이선싱하여 수익을 창출할 예정입니다. 또한 2019년12월에 모바일게임 'Battleship&Puzzles', 2020년1월에 모바일게임 '방치함대'를 출시하는 등 게임사업에서 매출 다변화 및 시장점유율 확대에 힘쓰고 있습니다. 특히 'Battleship&Puzzles'와 '방치함대'의 경우는 적극적인 해외 시장 진출을 진행 중이며, 게임 사용자의 플레이 시간을 증가시키고 잔존율을 높이기 위해 다양한 노력을 기울이고 있습니다.

#### (2) 시장점유율

##### 통신장비사업 부문

이동통신 중계시스템 제조업체로는 쏘리드, 씨에스, 기산텔레콤, 삼지전자, 에프알텍등이 있으며, 전체 시장에서의 점유율은 동종계열의 기업간 고객 관련 자료가 존재하지 않아 객관적인 시장점유율 산정이 어렵습니다.

##### 게임사업 부문

2019년 국내 게임 시장 규모는 15조 5,750억 원으로, 전년(14조 2,902억)원 대비 9.0% 증가하였습니다. 2010년부터 2019년까지의 10년 동안 국내 게임산업은 연평균 9%에 달하는 높은 성장률을 보여주었습니다. 2019년 기준, 국내 모바일 게임 시장 매출은 7조 7,399억 원을 기록하며 전체 시장의 절반 가까이 차지하였습니다. 국내 PC 게임 부문의 매출액은 4조 8,058억 원으로 전체 시장 점유율은 30.9%를 기록, PC방 부문의 매출액은 2조 409억 원으로 시장 점유율 13.1%를 기록, 콘솔게임의 매출액은 6,946억 원으로 시장 점유율 4.5%로 소

폭상승하였습니다. [출처: 대한민국 게임백서 2020]

### (3) 시장의 특성

#### 통신장비사업 부문

국내 이동통신사업자인 SK텔레콤, 케이티, 엘지유플러스는 2014년도에 LTE-A를 세계최초로 상용화 하였습니다. SK텔레콤은 기존 LTE-A보다 한 단계 업그레이드한 '광대역 LTE-A'를 상용화하여 1.8GHz 대역의 20MHz 폭 광대역 LTE주파수와 800MHz 대역의 10MHz 폭 LTE주파수를 묶는 캐리어어그리게이션(CA) 기술을 적용해 최대 225Mbps 속도를 구현하였으며, 이는 기존 LTE보다 3배, 3G 보다는 15배 빠른속도입니다. 또한, 2015년도 초에 국내 이동통신 3사는 2014년도 '광대역 LTE-A' 상용화 에 이어 기존 LTE(롱텀에볼루션)보다 4배 빠른 '3밴드 LTE-A 서비스' 세계 최초로 상용화하였습니다. '3밴드 광대역 LTE-A'는 3개 대역 주파수묶음기술(CA)을 적용해 최고 300메가비트(Mbps)의 속도를 구현할 수 있으며, 이는 기존 LTE의 4배, 3세대(3G)보다는 21배 빠른 것으로 1GB 영화 한편을 28초만에 내려받을 수 있는 속도입니다. 이동통신 속도가 1Gbps를 넘어서며 5G 이동통신 시대로 점차 진입하고 있습니다. 지난 2011년 7월, 처음으로 LTE가 상용화된 지 4년만입니다. 1Gbps 속도에서는 18기가바이트(GB) 초고화질(UHD) 영화 1편을 내려받는 데 걸리는 시간이 2분밖에 걸리지 않습니다. 같은 영화를 현재 최고 4G 이동통신 네트워크인 '3밴드 LTE-A'에서 내려받으려면 8분이 걸립니다. 5G 시대가 오면, 같은 영화를 10초 만에 내려받을 수 있게 됩니다.

기가급 이통 서비스가 가능해진 것은 이중 망 묶음기술, 혹은 이중 망 동시전송 기술이라고 하는 '멀티패스 TCP'(Multi-Path Transmission Control Protocol)를 적용했기 때문입니다. 이중 망 묶음기술은 서로 다른 망, 즉 LTE 이통 망과 와이파이(Wi-Fi) 망을 묶어 하나의 통신망처럼 활용해 속도를 높이는 기술입니다. 최고 속도 300Mbps의 '3밴드 LTE-A'와 최고 속도 866.7Mbps의 기가 와이파이를 묶어 최고 1.17Gbps의 속도를 내는 것이죠. 그렇다 보니 이 서비스는 3밴드 LTE-A와 기가 와이파이 장비가 동시에 설치된 곳에서만 사용할 수 있습니다.

이동통신 3사는 현재 이중 망 묶음기술로 더욱 빠른 무선인터넷을 제공하고 있으며, 각 사마다 서비스명은 '기가 LTE'(KT), '밴드LTE와이파이'(SK텔레콤), '기가 멀티패스'(LG유플러스)로 다르게 사용하고 있습니다.

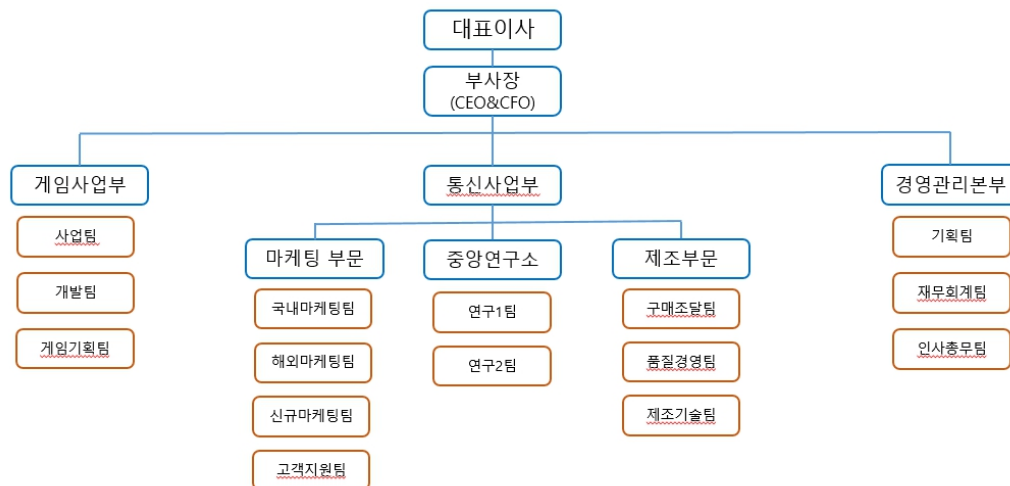
#### 게임사업 부문

2020년 국내 게임 시장 규모는 전년대비 9.2% 상승한 17조 93억 원에 달할 것으로 전망됩니다. 코로나19 이슈로 대표적인 비대면 콘텐츠인 게임에 대한 소비가 증가하여, 모바일과 콘솔 게임을 중심으로 게임 제작 및 배급업의 큰 성장이 예상되는 반면, PC방과 아케이드 게임장 등 유통 업소들은 사회적 거리두기 강화로 영업을 제대로 하지 못하여 마이너스 성장을 기록할 전망이다. 그러나 코로나19 문제가 해소된다는 전제하에 PC방 매출 등은 2021년부터 다시 증가할 것으로 판단 됩니다. 코로나19로 집에 머무르는 시간이 증가하고 비대면 활동이 늘어나면서 모바일 게임 이용이 증가하고 있습니다. 또한 접근성이 뛰어난 모바일의 장점으로 인해 향후에도 모바일은 가장 중요한 게임 플랫폼의 지위를 누릴 것으로 예상됩니다. 특히 PC MMORPG IP 기반의 모바일 게임들이 국내 게임 산업 성장을 견인하고 있습니다. 2020년 모바일 게임 매출은 큰 폭의 성장이 예상되며, 당분간 이런 성장 추세가 이어질 것으로 전망됩니다. [출처: 대한민국 게임백서 2020]

### (4) 신규사업 등의 내용 및 전망

당사는 2019년12월에 모바일게임 'Battleship&Puzzles', 2020년1월에 모바일게임 '방치함대'를 출시하는 등 지속적으로 게임사업을 추진해 나가고 있습니다. 당사의 글로벌 네트워크를 활용한 한중 게임 공동 개발 및 서비스 등 향후에도 점진적으로 게임사업부문의 글로벌 확장을 추진해 나갈 예정입니다.

## (5) 조직도



## 2. 주주총회 목적사항별 기재사항

### □ 재무제표의 승인

제1호 의안: 제31기(2020.01.01.~2020.12.31.) 재무제표 승인의 건

가. 해당 사업연도의 영업상황의 개요

Ⅲ. 경영참고사항 1. 사업의 개요를 참조하시기 바랍니다.

나. 해당 사업연도의 대차대조표(재무상태표)·손익계산서(포괄손익계산서)·이익잉여금처분계산서(안) 또는 결손금처리계산서(안)·자본변동표·현금흐름표

※ 아래에 재무제표는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)으로 작성된 재무제표로서 외부감사 확정전 결산자료이며, 외부감사인인 감사결과 및 주주총회 승인과정에 따라 변경될 수 있습니다.  
 ※ 외부감사인인 감사의견을 포함한 최종 재무제표와 당사의 재무제표에 대한 주석사항은 향후 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 공시 예정인 당사의 감사보고서를 참조해주시기 바랍니다.

- 대차대조표(재무상태표)

<대 차 대 조 표(재 무 상 태 표)>

제 31기 2020. 12. 31 현재

제 30기 2019. 12. 31 현재

(단위 : 원)

과목	제 31기	제 30기
자 산		
Ⅰ. 유 동 자 산	11,853,710,021	13,119,684,412
(1) 상각후원가 측정 금융자산	11,207,476,971	11,220,313,520
(2) 당기손익-공정가치측정금융자산	101,535,760	417,054,685
(3) 기타자산	103,855,906	688,105,031
(4) 재고자산	440,841,384	794,211,176
Ⅱ. 비유동자산	13,919,156,880	13,808,555,807
(1) 상각후원가 측정 금융자산	2,035,436,771	-
(2) 당기손익-공정가치측정금융자산	145,926,500	165,574,883
(3) 기타수취채권	29,943,000	29,943,000
(4) 관계기업 등에 대한 투자자산	-	1,429,960,773
(5) 유형자산	11,697,568,984	11,943,521,097
(6) 영업권 이외의 무형자산	10,281,625	239,556,054
자 산 총 계	25,772,866,901	26,928,240,219
부 채		
Ⅰ. 유 동 부 채	6,157,614,024	6,661,978,825
(1) 매입채무 및 기타채무	2,256,255,453	1,492,380,939
(2) 유동금융부채	1,238,077,804	3,000,000,000
(3) 기타부채	2,663,280,767	2,169,597,886
Ⅱ. 비 유 동 부 채	340,736,314	268,261,580
(1) 순확정급여부채	57,908,709	73,377,834
(2) 기타채무	279,219,395	194,883,746
(3) 기타부채	3,608,210	-
부 채 총 계	6,498,350,338	6,930,240,405
자 본		
Ⅰ. 납입자본금	35,464,946,361	35,400,507,040
Ⅱ. 기타자본구성요소	(314,191,549)	(316,478,165)
Ⅲ. 이익잉여금	(15,876,238,249)	(15,086,029,061)
자 본 총 계	19,274,516,563	19,997,999,814
부 채 및 자 본 총 계	25,772,866,901	26,928,240,219

- 손익계산서(포괄손익계산서)

&lt;손익계산서&gt;

제 31기 (2020. 01. 01 부터 2020. 12. 31 까지)

제 30 기 (2019. 01. 01 부터 2019. 12. 31 까지)

(단위 : 원)

과 목	제 31기	제 30기
I .매출액	25,067,702,454	5,733,712,170
II .매출원가	6,086,978,582	5,032,849,096
III .매출총이익(손실)	18,980,723,872	700,863,074
IV .판매비및일반관리비	20,441,484,204	11,212,108,722
V .영업이익(손실)	(1,460,760,332)	(10,511,245,648)
VI .기타수익	686,767,638	116,417,088
VII .기타비용	55,475,950	1,891,871,634
VIII .금융수익	205,102,615	849,598,806
IX .금융비용	206,415,727	282,406,033
X .지분법손실		599,688,320
X I .법인세비용차감전순이익(손실)	(830,781,756)	(12,319,195,741)
X II .법인세비용(이익)		
X III .당기순이익(손실)	(830,781,756)	(12,319,195,741)
X IV .주당순이익(손실)	(49)	(715)

### <포 괄 손 익 계 산 서>

제 31 기 (2020. 01. 01 부터 2020. 12. 31 까지)

제 30 기 (2019. 01. 01 부터 2019. 12. 31 까지)

(단위 : 원)

과 목	제 31 기	제 30 기
I . 당기순이익(손실)	(830,781,756)	(12,319,195,741)
II . 기타포괄손익	40,572,568	106,760,666
1. 후속적으로 당기손익으로 재분류되지 않는 기 타포괄손익	40,572,568	106,760,666
순확정급여부채의 재측정요소	40,572,568	106,760,666
III . 당기총포괄손익	(790,209,188)	(12,212,435,075)
당기총포괄손익의 귀속	-	-
지배기업의 소유주	-	(11,911,831,178)
비지배지분	-	(300,603,897)

- 이익잉여금처분계산서(안) 또는 결손금처리계산서(안)

### <결손금처리계산서>

제 31 기 (2020. 01. 01 부터 2020. 12. 31 까지)

제 30 기 (2019. 01. 01 부터 2019. 12. 31 까지)

(단위 : 원)

과 목	제31기	제30기
미처분 이익잉여금	(19,812,577,046)	(19,022,367,858)
전기이월이익잉여금	(19,022,367,858)	(5,017,974,924)
연결범위의 변동 효과	-	(2,092,561,756)
순확정급여부채의 재측정요소	40,572,568	106,760,666
당기순손실	(830,781,756)	(12,018,591,844)
차기이월 미처분이익잉여금(미처리결손금)	(19,812,577,046)	(19,022,367,858)

※ 당기의 결손금처리계산서는 2021년 3월 29일 주주총회에서 처리될 예정입니다.(전기 처리 확정일: 2020년 3월 24일)

## &lt;자 본 변 동 표&gt;

제 31 기 (2020. 01. 01 부터 2020. 12. 31 까지)

제 30 기 (2019. 01. 01 부터 2019. 12. 31 까지)

(단위 : 원)

과 목	납입자본금	자본잉여금	기타자본 구성요소	기타포괄손익 누계액	이익잉여금	지배기업의 소유주 합계	비지배지분	총 계
2019. 1. 1(전기초)	8,558,550,000	26,841,957,040	(316,478,165)	-	(3,174,197,883)	31,909,830,992	(287,529,745)	31,622,301,247
당기순이익(손실)	-	-	-	-	(12,018,591,844)	(12,018,591,844)	(300,603,897)	(12,319,195,741)
순확정급여부채의 재측정요소	-	-	-	-	106,760,666	106,760,666	-	106,760,666
연결대상범위의 변동	-	-	-	-	-	-	588,133,642	588,133,642
2019.12.31(전기말)	8,558,550,000	26,841,957,040	(316,478,165)	-	(15,086,029,061)	19,997,999,814	-	19,997,999,814
2020. 1. 1(당기초)	8,558,550,000	26,841,957,040	(316,478,165)	-	(15,086,029,061)	19,997,999,814	-	19,997,999,814
당기순이익(손실)	-	-	-	-	(830,781,756)	(830,781,756)	-	(830,781,756)
순확정급여부채의 재측정요소	-	-	-	-	40,572,568	40,572,568	-	40,572,568
전환권대가	-	64,439,321	-	-	-	64,439,321	-	64,439,321
주식선택권의 부여	-	-	2,286,616	-	-	2,286,616	-	2,286,616
2020.12.31(당기말)	8,558,550,000	26,906,396,361	(314,191,549)	-	(15,876,238,249)	19,274,516,563	-	19,274,516,563

## &lt;현 금 흐 름 표&gt;

제 31 기 (2020. 01. 01 부터 2020. 12. 31 까지)

제 30 기 (2019. 01. 01 부터 2019. 12. 31 까지)

(단위 : 원 )

과 목	제 31 기	제 30 기
Ⅰ. 영업활동으로인한현금흐름	89,209,655	(7,918,681,280)
1. 영업에서창출된현금흐름	(9,272,818)	(7,954,734,158)
가. 당기순이익(손실)	(830,781,756)	(12,319,195,741)
나. 조정항목	(368,622,085)	4,302,334,215

다. 영업활동으로인한 자산,부채의변동	1,190,131,023	62,127,368
2. 이자수취액	138,093,316	274,021,964
3. 이자지급액	(69,398,303)	(307,089,416)
4. 배당금수취액	4,620,850	3,241,000
5. 법인세납부(환급)	25,166,610	65,879,330
II. 투자활동현금흐름	(3,566,810,739)	17,546,903,325
1. 투자활동현금유입액	2,142,511,421	20,823,353,165
2. 투자활동현금유출액	(5,709,322,160)	(3,276,449,840)
III. 재무활동현금흐름	(1,575,387,689)	(16,808,320,215)
1. 재무활동현금유입액	1,533,062,311	108,793,705
2. 재무활동현금유출액	(3,108,450,000)	(16,917,113,920)
IV. 현금및현금성자산에 대한 환율변동효과	(30,370)	419
V. 현금의 증가(감소) ( I + II + III + IV)	(5,053,019,143)	(7,180,097,751)
VI. 기초의 현금	10,648,483,980	17,828,581,731
VII. 기말의 현금	5,595,464,837	10,648,483,980

- 최근 2사업연도의 배당에 관한 사항  
해당사항 없음

## □ 정관의 변경

### 제2호 의안: 정관 일부 변경의 건

가. 집중투표 배제를 위한 정관의 변경 또는 그 배제된 정관의 변경

변경전 내용	변경후 내용	변경의 목적
-	-	-

나. 그 외의 정관변경에 관한 건

변경전 내용	변경후 내용	변경의 목적
--------	--------	--------



<p>제 2 조(목적) 당 회사는 다음의 사업을 영위함을 목적으로 한다.</p> <p>1~36. (생략) 37. 전 각호에 관련된 사업의 투자 또는 부대사업 일체</p>	<p>제 2 조(목적) 당 회사는 다음의 사업을 영위함을 목적으로 한다.</p> <p>1~36. (현행과 동일) 37. <u>홍보, 광고, 판매촉진, 마케팅 등 대행, 컨설팅, 광고물 제작 및 판매업</u> 38. 전 각호에 관련된 사업의 투자 또는 부대사업 일체</p>	<p>- 신규사업에 따른 사업목적 추가</p>
<p>제 41 조의 2 (감사의 수와 선임)</p> <p>① ~ ② (생략) ③ 감사의 선임은 출석한 주주의 의결권의 과반수로 하되 발행주식총수의 4분의 1이상의 수로 하여야 한다. 그러나 의결권 있는 발행주식총수의 100분의 3을 초과하는 수의 주식을 가진 주주는 그 초과하는 주식에 관하여 감사의 선임에는 의결권을 행사하지 못한다.</p> <p>&lt;신설&gt;</p>	<p>제 41 조의 2 (감사의 수와 선임)</p> <p>① ~ ② (현행과 같음) ③ 감사의 선임은 출석한 주주의 의결권의 과반수로 하되 발행주식총수의 4분의 1이상의 수로 하여야 한다. <u>다만, 상법 제368조의 4 제1항에 따라 전자적 방법으로 의결권을 행사할 수 있도록 한 경우에는 출석한 주주의 의결권의 과반수으로써 감사의 선임을 결의할 수 있다.</u></p> <p>④ <u>제3항의 감사의 선임에는 의결권 있는 발행주식총수의 100분의 3을 초과하는 수의 주식을 가진 주주(최대주주인 경우에는 그의 특수관계인, 최대주주 또는 그 특수관계인의 계산으로 주식을 보유하는 자, 최대주주 또는 그 특수관계인에게 의결권을 위임한 자가 소유하는 의결권 있는 주식의 수를 합산한다)는 그 초과하는 주식에 관하여 의결권을 행사하지 못한다.</u></p>	<p>- 상법 제409조 제3항개정에 따른 반영</p>
<p>부칙(2019.03.26) 제 49 조(시행시기)</p> <p>이 정관은 제29기 정기주주총회에서 승인한 2019년 3월 26일부터 시행한다. 다만, 제9조, 제9조의2, 제11조, 제12조, 제13조 및 제16조의 개정 규정은 [주식·사채 등의 전자등록에 관한 법률 시행령] 이시행되는 날로부터 시행한다.</p>	<p>부칙(2021.03.29) 제 49 조(시행시기)</p> <p>이 정관은 제31기 정기주주총회에서 승인한 <u>2021년 3월 29일</u>부터 시행한다.</p>	<p>- 부칙 수정</p>

## □ 주식매수선택권의 부여

### 제3호 의안: 주식매수선택권 승인의 건

#### 가. 의안 제목

주식매수선택권 승인의 건

#### 나. 의안의 요지

당사는 2020년 12월 23일 이사회 결의를 통해 경영개선을 위한 핵심인원 사기진작을 목적으로 총 7명 임직원에게 220,000주의 주식매수선택권을 부여하였습니다.

해당 안건은 각 이사회에서 기부여된 주식매수선택권을 제 31기 정기 주주총회에서 승인하기 위한 것으로, 자세한 내용은 당사가 이사회결의일 기준에 공시한 '주식매수선택권 부여에 관한 신고'를 참고 바랍니다.

## □ 이사의 선임

### 제4호 의안: 사내이사 이인구 선임의 건

#### 가. 후보자의 성명 · 생년월일 · 추천인 · 최대주주와의 관계 · 사외이사후보자 여부

후보자성명	생년월일	사외이사 후보자여부	감사위원회 위원인 이사 분리선출 여부	최대주주와의 관계	추천인
이인구	1970.05.03	해당사항 없음	해당사항 없음	없음	이사회
총 ( 1 ) 명					

#### 나. 후보자의 주된직업 · 세부경력 · 해당법인과의 최근3년간 거래내역

후보자성명	주된직업	세부경력		해당법인과의 최근3년간 거래내역
		기간	내용	
이인구	現) (주)스카이문스테크놀로지 부사장	2019.07 ~ 현재	(주)스카이문스테크놀로지 부사장	해당사항 없음
		2017.01 ~ 2018.04	나노캠텍 부사장	
		2015.06 ~ 2016.12	더 미동 상무	

#### 다. 후보자의 체납사실 여부 · 부실기업 경영진 여부 · 법령상 결격 사유 유무

후보자성명	체납사실 여부	부실기업 경영진 여부	법령상 결격 사유 유무
이인구	해당사항 없음	해당사항 없음	해당사항 없음

라. 후보자의 직무수행계획(사외이사 선임의 경우에 한함)

- 해당사항 없음

마. 후보자에 대한 이사회 추천 사유

상기 후보자(이인구)는 회사경영 전반에 대한 지식과 경험이 풍부한 인사로서, 지난 재직기간 동안 뛰어난 업무성과를 보여주었기에 사내이사로 추천합니다.

확인서

## 확 인 서

후보자 본인은 본 서류에 기재한 증권의 발행 및 공시 등에 관한 규정 제3-15조 제3항 제3호 가목부터 마목까지의 사항이 사실과 일치함을 확인합니다.

2021년 3 월 9 일

보고자: 이인구 (서명 또는 날인)



※ 기타 참고사항  
- 해당사항 없음

## □ 감사의 선임

### 제5호 의안: 감사 명균 선임의 건

가. 후보자의 성명 · 생년월일 · 추천인 · 최대주주와의 관계

후보자성명	생년월일	최대주주와의 관계	추천인
명균 (Meng Kun)	1981.04.12	없음	이사회
총 ( 1 ) 명			

나. 후보자의 주된직업 · 세부경력 · 해당법인과의 최근3년간 거래내역

후보자성명	주된직업	세부경력		해당법인과의 최근3년간 거래내역
		기간	내용	
명균 (Meng Kun)	청두 Skymoons 부총재	2014~현재	청두Skymoons 부총재	해당사항 없음
		2012~2014	적월과기BD	

다. 후보자의 체납사실 여부 · 부실기업 경영진 여부 · 법령상 결격 사유 유무

후보자성명	체납사실 여부	부실기업 경영진 여부	법령상 결격 사유 유무
명균 (Meng Kun)	해당사항 없음	해당사항 없음	해당사항 없음

라. 후보자에 대한 이사회의 추천 사유

후보자는 회사의 업무를 감사함에 있어 보다 객관적이고 공정하게 직무를 수행할 수 있을 것으로 판단됨에 따라 이사회에서 추천합니다.
--

## 확인서

## 확 인 서

후보자 본인은 본 서류에 기재한 증권의 발행 및 공시 등에 관한 규정 제3-15조 제3항 제3호 가목, 다목, 라목까지의 사항이 사실과 일치함을 확인합니다.

2021년 3월 9일

보고자:

  
(정원 동원 본인)

※ 기타 참고사항  
- 해당사항 없음

## □ 이사의 보수한도 승인

### 제6호 의안: 이사 보수한도 승인의 건

가. 이사의 수 · 보수총액 내지 최고 한도액

(당 기)

이사의 수 (사외이사수)	3(1)
보수총액 또는 최고한도액	8억원

(전 기)

이사의 수 (사외이사수)	3(1)
실제 지급된 보수총액	-
최고한도액	8억원

※ 기타 참고사항

- 사외이사 장쥘옌(Zhang Juan)은 2020.03.24. 정기주주총회에서 선임되었습니다.

## □ 감사의 보수한도 승인

### 제7호 의안: 감사 보수한도 승인의 건

가. 감사의 수 · 보수총액 내지 최고 한도액

(당 기)

감사의 수	1
보수총액 또는 최고한도액	1억원

(전 기)

감사의 수	1
실제 지급된 보수총액	-
최고한도액	1억원

※ 기타 참고사항

- 해당사항 없음



## IV. 사업보고서 및 감사보고서 첨부

### 가. 제출 개요

제출(예정)일	사업보고서 등 통지 등 방식
2021년 03월 19일	1주전 회사 홈페이지 게재

### 나. 사업보고서 및 감사보고서 첨부

- 사업보고서 및 감사보고서는 주주총회 개최 1주 전까지 회사 홈페이지에 게재할 예정입니다.
- 당사 홈페이지: <http://www.skymoonstech.com>
- 사업보고서는 이후 변경되거나 오기 등이 있는 경우 수정될 수 있으며, 이 경우 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 정정보고서를 공시할 예정이므로 이를 참조하시기 바랍니다.
- 주주총회 이후 변경된 사항에 관하여는 전자공시시스템에 제출된 사업보고서를 활용해 주시기 바랍니다.

## ※ 참고사항

### <전자투표에 관한 사항>

당사는 「상법」 제368조의4에 따른 전자투표제도와 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률 시행령」 제160조 제5호에 따른 전자위임장권유제도를 이번 주주총회에서 활용하기로 결의하였고, 이 두 제도의 관리업무를 한국예탁결제원에 위탁하였습니다. 주주님들께서는 아래에서 정한 방법에 따라 주주총회에 참석하지 아니하고 전자투표방식으로 의결권을 행사하시거나, 전자위임장을 수여하실 수 있습니다.

가. 전자투표/전자위임장권유관리시스템

- 인터넷 주소: <https://evote.ksd.or.kr>  
모바일 주소: <https://evote.ksd.or.kr/m>

나. 전자투표행사기간: 2020년3월19일~2020년3월28일(공휴일포함,10일간)

- 개시일 오전9시부터 종료일 오후5시까지(기간 중 24시간 시스템 접속 가능)

다. 인증서를 통해 시스템에서 주주 본인 확인 후 의안별로 전자투표 행사 또는 전자위임장 수여

- 주주확인용 공인인증서의 종류: 코스콤 증권거래용 인증서,  
금융결제원 개인용도제한용 인증서등

라. 수정동의안 처리

- 주주총회에서 상정된 의안에 관하여 수정동의가 제출되는 경우 전자투표는 기권으로 처리

### <주총 집중일 주총 개최 사유>

- 해당사항 없음