

# Kakao

2016년 6월 | Investor Relations



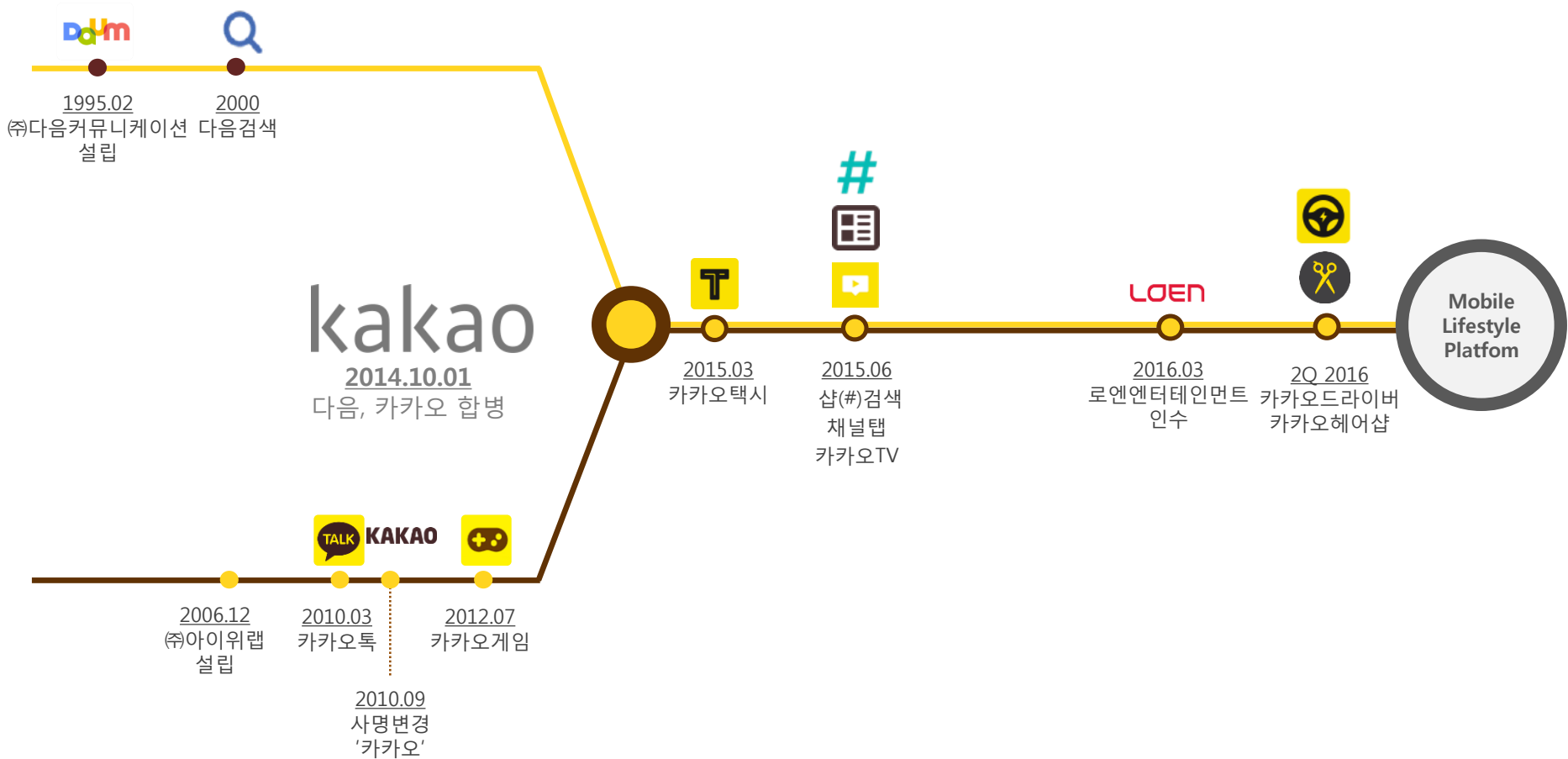
## 모바일 라이프 플랫폼

카카오는 시공간의 한계를 뛰어 넘어 사람과 사람, 사람과 세상을 이어줍니다.

연결을 통해 정보가 흐르고 비즈니스가 일어나며 마음이 따뜻해집니다.

연결의 혁신으로 세상은 더욱 가깝고 새로워진다고 카카오는 믿습니다.

# 연혁



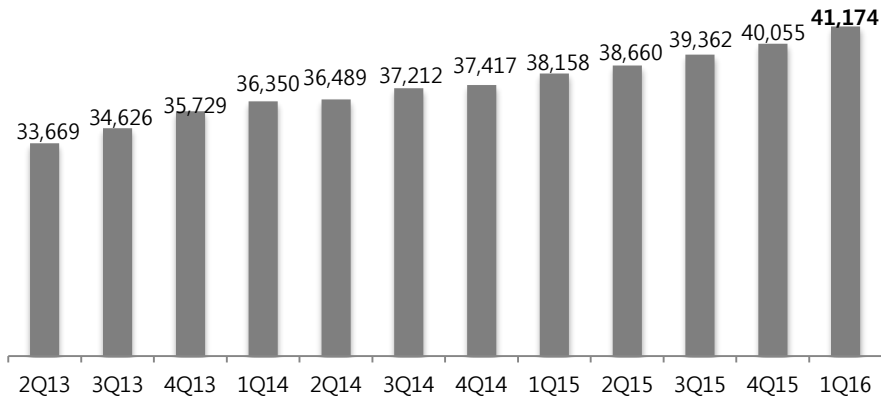
# 커뮤니케이션



## 카카오톡

- 국내 스마트폰 유저의 97% 이상이 사용
- 다양한 카카오 서비스들의 기반 플랫폼 역할 수행
- 카카오톡 내 검색서비스 샵(#)검색, 콘텐츠 추천서비스 채널탭, 무료 영상통화, 무료 음성통화, 무료 그룹통화, 카카오톡 친구들과 사진, 비디오 공유 등 다수의 기능 제공
- 최근 알림톡(기업 메세징 서비스)과 충전소(보상 개념 광고, 출시 6주 만에 1,200만명 방문)출시
- 230여 개국 서비스, 15개국어 지원

월간 활성 이용자 수(단위: 천)

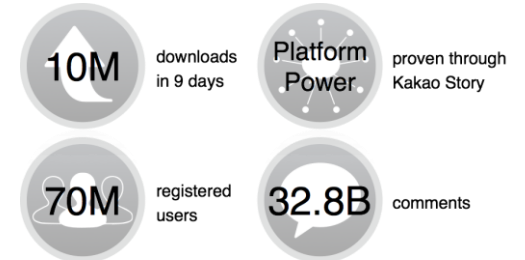


kakao



## 카카오토리

- 카카오톡의 소셜그래프 기반한 모바일 SNS 서비스로, 사진, 비디오, 음악 및 일상 공유 기능 제공
- 최근 해시태그, 콘텐츠 추천, 메시지 기능 등 신규 기능으로 사용성 확대
- 스토리채널은 카카오토리 내 미니 블로그로, 유저의 자발적 콘텐츠 생산을 돕고, 차별화된 콘텐츠 추천 기능 등을 제공
- 카카오토리 뉴스피드에 네이티브/푸쉬 알림 광고 노출 중

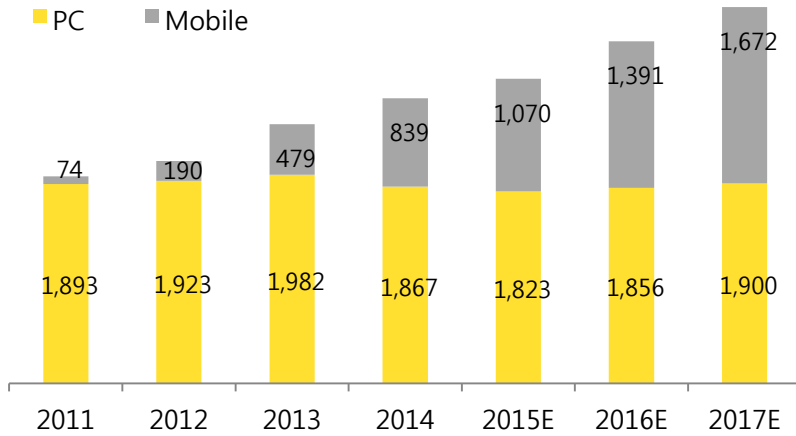


## 브런치

- 2015년 6월 베타서비스 시작. 아마추어 작가들의 글을 간단한 설정을 통해 잡지처럼 감성적인 디자인으로 발행 하도록 돕는 콘텐츠 퍼블리싱 플랫폼
- Proteur(Professional + Amateur), 아티스트, 사진작가, 소설가는 물론, 일반인들까지 다수의 작가들과 함께 협업 작품을 선보이도록 지원

## 국내 광고 시장

국내 온라인 광고시장 규모 (단위: 십억원)



출처: 제일기획, emarketer

## 광고 상품

성과형 광고

검색<sup>(D)</sup>, Ad@m<sup>(D)</sup>, DDN<sup>(D)</sup>, 로컬<sup>(D)</sup>, 카카오토리, 카카오톡 충전소

브랜드 광고

배너<sup>(D)</sup>, 쇼핑하우<sup>(D)</sup>, 카카오톡 플러스친구, 옐로아이디, 브랜드 이모티콘, 카카오톡 PC 광고, 카카오 스타일

(D) Daum기반 광고 상품으로 2016년 1분기 광고 매출의 80% 비중 차지

## 신규 서비스

### ■ 카카오톡 충전소 (4탭)

- 2015년 12월 출시
- 카카오톡 더보기 탭에 위치한 충전소는 특정 업체나 브랜드의 플러스친구를 추가, 카카오토리 채널 소식받기, 앱 다운로드 및 실행, 동영상 시청, 카달로그 구독 등 다양한 형태의 이벤트 참여 시 유저들이 이모티콘을 구매할 수 있는 가상 화폐인 '초코' 를 지급하는 서비스
- 출시 6주 만에 1,200만명 방문



### ■ 광고플랫폼 통합

- 1 단계: 2015년 8월, 카카오와 다음 플랫폼의 광고주 통합 작업 완료
- 2 단계: 카카오 플랫폼에서의 광고 효율 극대화를 위해 지속적인 타게팅 로직 강화 및 모바일 친화적인 네이티브 광고 상품 개발

### ■ 카카오톡 샵(#)검색 & 채널탭 (3번째 탭)

- 샵(#)검색, 채널탭 모두 활동 유저 수, 검색 쿼리, 클릭 빈도수 증가 추세
- 2016년 하반기 중 수익화 계획

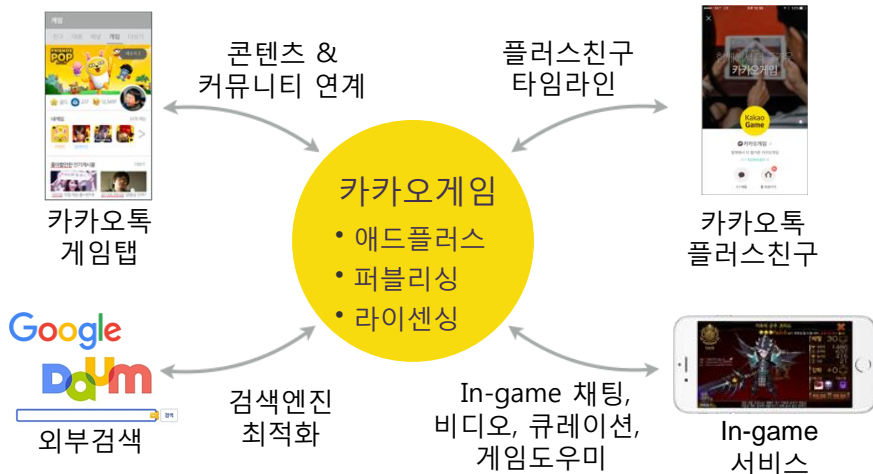
# 게임



## 카카오게임

- 2012년 7월 오픈한 세계 최초 소셜 모바일게임 플랫폼. 현재 600여개 이상의 게임 제공 및 약 5억 2천만명의 누적 가입자 보유
- 카카오의 소셜그래프 기반으로 국내 모바일게임 시장 성장주도
- 고성능의 대형 스마트폰과 4G/LTE 등 환경 변화로 고사양, 고가 게임 출시 증가되며 ARPU 증가
- 향후 게임 홈 탭 출시, 사전 등록 등 게임 마케팅 플랫폼으로서 경쟁력 강화 예정

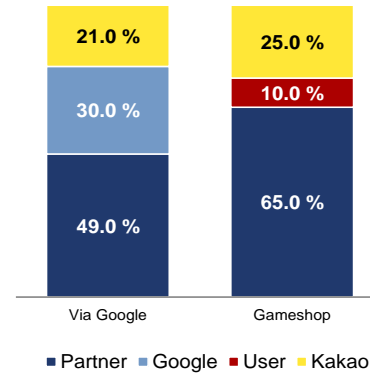
### 2016년 카카오게임



## 카카오게임샵

- 카카오게임 전용 웹 스토어로 개발사 및 이용자 혜택 강화를 위해 지난 2015년 4월 오픈

수익 배분 구조



- 개발사 수익 배분 비율은 16%p 증가한 65%로 개선, 유저에게는 10%의 인센티브 지급
- 개발사들에게 보다 유리한 플랫폼 환경 제공으로 카카오 채널링 지속적인 유지 동기 부여
- 26개 개발사 50개 게임 입점

## 검은사막 온라인

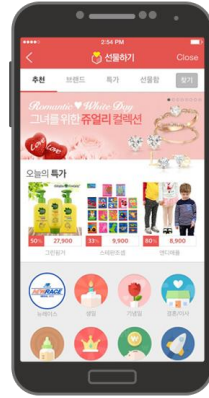
- 펄어비스에서 개발한 MMORPG 게임으로, 국내에는 2014년 12월, 북미 및 유럽에는 2016년 3월 퍼블리싱 시작
- 국내는 Free to play, 북미 및 유럽에서는 Buy to play 수익 모델
- 북미 및 유럽 시장에서 큰 호응을 얻으며, 진출 첫 달에 유료가입자 40만명 유치, 5월에 두배 증가한 80만명 달성 및 평균 동시접속자 10만명 달성





## 카카오톡 선물하기

- 카카오톡 친구에게 모바일 쿠폰 등 선물 전송
- 사용자 편의를 위해 카카오톡 내 위치
- 카카오톡의 강력한 유저기반으로 모바일 커머스 시장에 성공적으로 진입
- 최근 커피 쿠폰에서 전자기기, 액세서리 등 배달 상품까지 선물 line-up 지속 확대



## MAKERS with kakao

- 2016년 2월 출시된 카카오의 첫번째 소셜 임팩트 사업으로, 제조업의 패러다임 변화를 통해 긍정적인 사회 변화에 기여
- 생산자의 재고물량을 줄이기 위한 선주문 후생산 플랫폼으로 요청 받은 제품에 대하여 일정량만 생산
  - 제품생산 전에 카카오톡 내에서 제조사가 먼저 샘플을 보여주고 주문을 받는 방식. 최소생산수량 이상의 주문 건에 대해서만 생산에 착수
  - 매주 화요일 오전 10시 신상품 라인업이 공개되고, 추가 요청 라인업은 매주 목요일 10시 공개

## KAKAO FRIENDS

- 카카오톡 커뮤니케이션 수단의 하나인 카카오프렌즈는 국내에서 가장 사랑받는 캐릭터로 자리잡음



- 카카오프렌즈는 캐릭터사업 전문성 강화를 위해 2015년 5월 독립법인으로 분사. “카카오프렌즈와 함께 즐거운 일상” 이라는 모토 아래, 브랜드샵, 콜라보레이션, IP게임 등으로 긍정적인 브랜드경험 확대에 집중 예정



- 2016년 1월 선보인 카카오프렌즈의 신규 캐릭터 라이언은 공개 후 시장의 긍정적 반응
- 캐릭터 스토리: 갈기가 없는 숫사자로 왕위 계승자였으나, 자유로운 삶을 동경해 왕국을 탈출, 꼬리가 길면 잡히기 때문에 꼬리가 짧음



## 카카오페이지

- 만화, 웹소설, 교육 등 모바일 환경에 특화된 모바일 콘텐츠 유통 플랫폼
- 지속적인 수익 모델 개선을 통해 콘텐츠 매출 및 수익성 강화 중



## 카카오뮤직

- 소셜과 음악을 결합한 신개념 음악감상 서비스로, 유저들이 음악, 텍스트, 이모티콘 등으로 자기 자신을 표현할 수 있는 뮤직룸 제공
- 300만곡 이상의 음악을 친구들과 함께 감상 가능하고, 카카오톡과 카카오토리에서 배경음악을 설정하여 자신만의 개성 있는 프로필 공유 가능
- 멜론 다음으로 많은 월간 활성 이용자수(MAU) 보유(2위)



## 카카오TV

- 카카오톡, 카카오토리 등 모바일 메신저와 SNS를 통해 손쉽게 영상 콘텐츠 공유하고 친구와 함께 감상할 수 있는 신개념 동영상 서비스
- 유저들이 원하는 영상 콘텐츠를 더 쉽고, 빠르게 찾아 감상 할 수 있도록 개인별 맞춤화 서비스 제공



## 로엔엔터테인먼트

- 2016년 3월 로엔엔터테인먼트의 지분 76.4%를 취득하여 콘텐츠 플랫폼으로서의 경쟁력 강화
- 로엔의 B2C디지털 뮤직 서비스 플랫폼인 멜론은 2,800만가입자를 보유한 국내 최대의 음악 스트리밍 서비스
- 로엔엔터테인먼트는 국내 음악 산업의 선도 기업으로, 멜론 뿐 아니라 음반 제작, 매니지먼트 사업, 커머스 등으로 사업 확대 중

MelOn #2 player #3 player

	#2 player	#3 player
<b>UV</b> (Unique Visitor, in person)	8,158,115	2,483,024
<b>PV</b> (Page View, in thousand)	34,051	9,487
<b>Total Time Spent</b> (in thousand minutes)	3,848,873	851,853

출처: 코리안 클릭





### 카카오택시



카카오택시 등록 기사 수



일 호출 수



누적 호출 수



카카오내비

- 2015년 3월 출시한 O2O 모바일 앱으로 택시기사와 승객 대상 서비스를 제공
- 국내 최초 전국구 기반 모바일 택시 호출 서비스를 제공하고 있으며, 유저 engagement 강화를 통해 O2O 이용자기반 확보
  - 모바일 기기에서 유저가 현재 위치와 목적지를 입력하면, 근거리내 택시가 배차
  - 일회용 번호 제공, 탑승 완료 시점 대화 내용 삭제 등 개인정보 보호 기능 강화
  - 탑승시간, 배차위치, 하차위치, 차량정보와 예상 소요시간을 카카오톡 친구들에게 알리기 가능
  - 서비스 질 향상을 위해 기사와 승객 양방향 평가 시스템 운영.
- 일 호출 수 최대 70만 기록, 누적 호출 수 1억 건을 돌파하면서 국내 최대의 택시 호출 서비스로 자리 잡음

### 카카오택시블랙

- 2015년 11월 카카오택시 앱2.0 버전에 소개된 첫번째 수익모델
- 서울 내 100대의 차량으로 3개월간 파일럿 테스트를 성공적으로 수행, 고급택시 서비스의 수요 및 시장 성장 가능성 확인
- 수요 증가에 맞춰 증차 및 서비스지역 확대 계획 중



### 카카오드라이버 (2Q16)

- 대리운전서비스, 카카오드라이버 5월 31일 출시



### 카카오헤어샵 (2Q16)

- 뷰티 관련 할인 및 예약 서비스
- **HASYS** 인프라를 활용, 헤어샵 선택 및 예약 기능 제공예정
- 헤어샵 가맹점에게는 고객 관리, 신규고객 유치, 결제 기능 등을 서비스 예정
- 상반기내 서비스 정식 출시 예정

## KakaoPay

### 카카오페이

- 사전에 등록된 신용/체크 카드로 간편하고 안전한 온라인 결제 서비스 제공
- 신용카드 자동결제, 휴대폰 간편결제, 공과금 납부, 멤버십 및, 메신저 내 송금 기능까지 확대, 종합 결제 플랫폼으로 변모 중
- 주요 특징:
  - 별도의 보안프로그램 다운로드 없이 사전 등록된 카드에 부여한 비밀번호를 입력하면 바로 결제 가능
  - 공인인증서 없이 30만원 이상 결제 가능
  - 암호화된 결제 정보를 사용자 스마트폰과 데이터센터에 분리 저장해 카드 정보와 개인정보의 유출을 원천 봉쇄



### 뱅크월렛 카카오

- 모바일 지갑으로 계좌번호 없이 송금, 오프라인 가맹점 결제 및 ATM기 이용 서비스 지원
- 금융결제원, 16개 은행과 함께 공동으로 서비스 진행 중

### 카카오뱅크(2H16)

- 2015년 10월 1일, 금융위원회에 인터넷 전문은행 사업 예비인가 신청완료
- 카카오뱅크 컨소시엄은 금융, 온라인 상거래, 콘텐츠, ICT, 핀테크 산업을 대표하는 10개의 파트너사들로 구성. (카카오, 한국투자금융지주, KB은행, 텐센트, 이베이, 넷마블, 예스24, SGI 서울보증, 코나아이, 우정사업본부)
- 금융위원회는 2015년 11월 29일, 국내 첫 인터넷 전문 은행 예비인가 대상에 카카오뱅크와 K뱅크 컨소시엄을 선정
- 카카오는 은행법(16-2 조항)이 개정되면 현재 10% 수준의 지분율을 더 늘릴 계획
- 연내, 본인가 취득 전 까지 온라인 banking 시스템 구축과 은행업무, IT(보안)관련 업무 인력 채용 완료 예정

## 케이벤처그룹



- 2015년 1월 자본금 1천억원으로 설립 (카카오100%)
- 국내외 혁신적인 아이디어와 비전을 가진 벤처 기업들을 적극적으로 발굴하고 투자 진행 중

### 주요 투자회사:

- 2015 5월 - **Sell it!** 중고 전자기기 거래 스타트업
- 2015 6월 - **TANGRAM**® UX 디자인 연구소
- 2015 8월 - **cardoc** 차량정비 관련 정보제공 서비스
- 2015 10월 - **HASYS** 뷰티샵전문 포스 소프트웨어 제공사업자

## 케이큐브벤처스



- 2012년 4월 설립
- ICT/소프트웨어 분야 기업들을 대상으로 하는 초기 기업 전문 투자사
- 자금 투자 외 벤처 생태계의 선순환 구조를 만들기 위하여 다양한 지원 제공
- 피투자 회사: 레드사하라 스튜디오, 두나무, 위시링크, 핀콘 등

## 키즈노트



- 2012년 4월 설립
- 유치원, 어린이집 교사가 PC나 스마트기기로 아이의 일상, 식단, 사진, 기타 공지사항 등을 등록하면 부모가 실시간으로 모바일 기기를 통해 확인할 수 있는 서비스
- 전국 유치원, 어린이집의 60%에 이르는 3만여 기관이 키즈노트 사용 중

## 패스(Path)



- 2015년 5월, SNS '패스(Path)'와 '패스톡(Path Talk)'의 자산 인수. (2010년 11월 개발)
- 빠르게 성장중인 인도네시아 시장에서 강력한 유저 기반을 확보함으로써 글로벌 비즈니스 확장을 위한 새로운 토대 마련

## 트래블라인



- 2015년 8월 출시. 제주로 시작하여 부산, 전주까지 서비스지역 추가
- 인스타그램, 카카오토리 등 SNS상의 정보를 자동으로 분석하여 사람들이 많이 찾는 여행지를 인기 랭킹별로 제공
- 연내 글로벌 지역으로 커버리지 확대 계획

# 실적 요약

- 2016년 1분기 총 매출은 2,425억원, YoY 3.5% 증가
- 2016년 1분기 모바일 매출은 1,521억원으로 총 매출의 63%, YoY 17% 증가 QoQ 8% 증가

(단위: 백만원)

	1Q16	4Q15	QoQ 증감	증감률	1Q15	YoY 증감	증감률
매출	242,483	241,698	786	0.3%	234,392	8,092	3.5%
광고 <sup>1)</sup>	129,385	153,560	-24,175	-15.7%	145,459	-16,074	-11.1%
게임	70,315	57,019	13,296	23.3%	69,991	324	0.5%
커머스	18,296	17,542	755	4.3%	11,819	6,477	54.8%
기타 <sup>2)</sup>	24,487	13,577	10,910	80.4%	7,122	17,365	243.8%
영업비용	221,394	221,079	315	0.1%	194,040	27,354	14.1%
영업이익	21,090	20,619	471	2.3%	40,352	-19,262	-47.7%
영업이익률(%)	9%	9%	-	-	17%	-8%p	-
법인세차감전이익	16,656	21,554	-4,898	-22.7%	41,344	-24,688	-59.7%
연결순이익	10,941	11,782	-841	-7.1%	30,846	-19,905	-64.5%
EBITDA	42,578	40,902	1,676	4.1%	57,744	-15,166	-26.3%

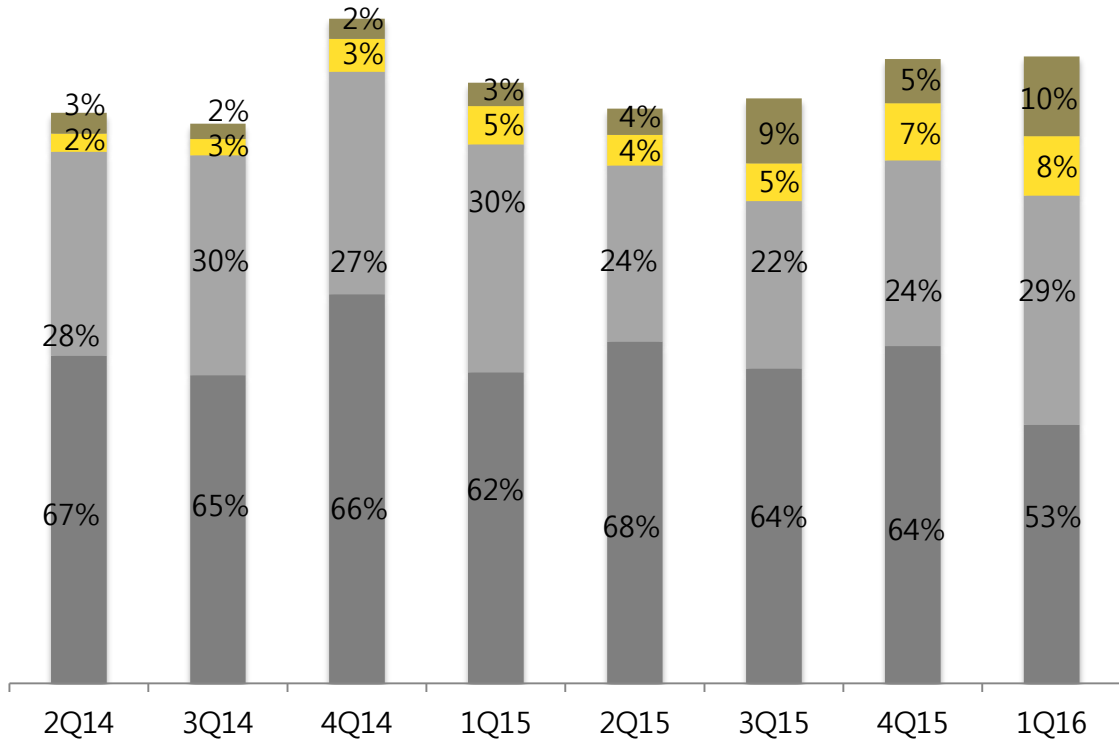
1) 카카오택시 매출을 기존 커머스에서 광고 매출로 소급적용하여 재분류

2) 포도트리 매출 신규 포함

❖ 2016년 3월 16일자로 76.4% 지분 인수 완료된 로엔엔터테인먼트 실적은 2016년 2분기부터 연결손익계산서에 적용 예정

# 매출 구성

■ 광고 ■ 게임 ■ 커머스 ■ 기타



(단위: 백만원)

총매출	225,172	221,803	254,046	234,392	226,482	229,580	241,698	242,483
온라인	116,979	111,247	119,143	104,114	107,527	98,307	101,233	90,425
모바일	108,193	110,556	134,903	130,278	118,955	131,273	140,465	152,058

광 고	다음 온라인·모바일 광고 플러스친구/엘로아이디 (특) 브랜드이모티콘(특) 카카오스토리 광고 카카오스타일 <sup>1)</sup> 동영상 카카오톡 PC 버전 광고 외
게 임	카카오게임하기(특) 카카오게임샵 다음 게임
커머 스	선물하기(특) 카카오프렌즈
기 타 <sup>2)</sup>	B2C이모티콘(특) 카카오뮤직 카카오페이지 포도트리 <sup>3)</sup> 카카오페이(특) 기타 서비스

- 1) 카카오스타일이 커머스에서 광고로 재분류
- 2) 2분기부터 적용될 로엔터테인먼트 실적 포함 콘텐츠 매출 별도 구분 예정
- 3) 포도트리 신규 포함

# 카카오 연결 재무제표

## 연결손익계산서 (K-IFRS)

(단위 : 백만원)	1Q15	2Q15	3Q15	4Q15	1Q16
<b>매출액</b>	<b>234,392</b>	<b>226,482</b>	<b>229,580</b>	<b>241,698</b>	<b>242,483</b>
광고	145,459	154,966	146,677	153,560	129,385
게임	69,991	53,984	51,383	57,019	70,315
커머스	11,819	9,448	11,611	17,542	18,296
기타	7,122	8,084	19,909	13,577	24,487
<b>영업비용</b>	<b>194,040</b>	<b>215,049</b>	<b>213,396</b>	<b>221,079</b>	<b>221,394</b>
인건비	51,803	54,590	56,455	55,588	63,665
복리후생비	9,970	17,337	12,813	10,934	10,448
감가상각비	11,455	12,333	12,375	12,937	13,005
지급임차료	5,034	4,363	4,666	4,491	5,340
지급수수료	52,645	56,381	62,876	64,775	63,439
광고선전비	17,221	19,662	6,843	13,113	7,709
대손상각비	-21	394	8	1,123	817
무형자산상각비	5,937	5,911	7,099	7,346	8,483
콘텐츠수수료	8,452	11,398	15,626	12,695	17,369
광고대행수수료	24,418	26,576	27,068	27,553	22,063
행사비	171	312	148	560	116
기타	6,955	5,794	7,420	9,964	8,940
<b>영업이익</b>	<b>40,352</b>	<b>11,434</b>	<b>16,184</b>	<b>20,619</b>	<b>21,090</b>
영업이익률(%)	17.2%	5.0%	7.0%	8.5%	8.4%
기타수익	1,339	9,822	6,706	7,331	3,438
기타비용	2,715	12,925	4,611	5,727	5,839
금융수익	3,252	18,240	3,543	4,870	3,756
금융비용	330	951	325	2,090	3,276
지분법손익	-553	-756	284	-3,448	-2,513
지분법이익	35	591	2,972	-147	156
지분법손실	588	1,346	2,688	3,301	2,669
<b>계속사업법인세차감전순이익</b>	<b>41,344</b>	<b>24,863</b>	<b>21,782</b>	<b>21,554</b>	<b>16,656</b>
계속사업법인세비용	10,498	3,494	7,015	9,771	5,715
계속사업연결당기순이익	30,846	21,369	14,767	11,782	10,941
<b>연결당기순이익</b>	<b>30,846</b>	<b>21,369</b>	<b>14,767</b>	<b>11,782</b>	<b>10,941</b>
지배지분순이익	31,097	20,556	13,004	11,009	13,168
비지배지분순이익	-250	814	1,762	773	-2,227

## 연결재무상태표 (K-IFRS)

(단위: 백만원)	2014.12.31	2015.12.31	2016.03.31
<b>유동자산</b>	<b>798,291</b>	<b>970,067</b>	<b>1,199,871</b>
현금 및 현금성자산	451,228	397,177	661,677
단기금융상품	184,548	373,389	225,969
매출채권	108,431	88,822	149,137
미수금	21,074	56,328	57,284
기타유동금융자산	6,287	8,533	11,835
기타유동자산	26,725	45,818	93,969
<b>비유동자산</b>	<b>1,969,734</b>	<b>2,218,411</b>	<b>3,989,831</b>
장기금융상품	25,258	30,951	53,902
관계기업투자	18,712	68,704	70,922
유형자산	196,894	219,052	229,745
무형자산	1,688,974	1,855,604	3,576,620
기타비유동금융자산	33,702	33,174	42,229
기타비유동자산	6,194	10,926	16,414
<b>자 산 총 계</b>	<b>2,768,025</b>	<b>3,188,478</b>	<b>5,189,702</b>
<b>유동부채</b>	<b>227,487</b>	<b>316,078</b>	<b>1,410,405</b>
매입채무및기타채무	109,126	89,506	182,118
미지급법인세	20,680	29,448	47,336
단기차입금	50	3,759	731,170
기타유동금융부채	-	26,800	27,021
기타유동부채	97,631	166,564	422,760
<b>비유동부채</b>	<b>77,309</b>	<b>286,925</b>	<b>362,567</b>
장기차입금	250	199,675	269,412
이연법인세부채	50,083	48,636	46,084
기타비유동부채	26,976	38,613	47,071
<b>부 채 총 계</b>	<b>304,797</b>	<b>603,003</b>	<b>1,772,973</b>
자본금	29,121	30,098	33,770
자본잉여금	2,258,974	2,274,186	3,035,853
기타자본항목	-26,268	-9,032	-10,857
기타포괄손익누계액	2,114	829	1,930
이익잉여금	190,678	256,313	259,446
비지배지분	8,609	33,081	96,588
<b>자 본 총 계</b>	<b>2,463,228</b>	<b>2,585,475</b>	<b>3,416,729</b>
<b>부채와 자본 총계</b>	<b>2,768,025</b>	<b>3,188,478</b>	<b>5,189,702</b>

# 인원 및 자회사 현황

(단위: 명)

	2Q14	3Q14	4Q14	1Q15	2Q15	3Q15	4Q15	1Q16
카카오	2,272	2,250	2,262	2,255	2,271	2,299	2,375	2,469
L (구) 다음커뮤니케이션	1,593	1,525						
L (구) 카카오	679	725						
카카오 종속회사	1,089	1,217	1,269	1,348	1,413	1,447	1,725	1,812
인원수 계	3,361	3,467	3,531	3,603	3,684	3,746	4,100	4,281

- 정규직 및 계약직 사원 포함
- 2014년 10월 1일부터 카카오로 통합
- 종속회사: (주)다음글로벌홀딩스, Kakao Singapore PTE. Ltd., DK CHINA Co., Ltd., DK CHINA YanJiao Co., Ltd., 이미지온(주), (주)다음게임, (주)티앤케이팩토리, (주)버즈피아, (주)씽크리얼스, (주)로티플, (주)카카오랩, (주)씨니로프트, Beijing Kakao Co., Ltd., (주)울트라캡송, (주)셀잇, Kakao JAPAN Corp., (주)키즈노트, 케이큐브1호투자조합, 카카오청년창업펀드, (주)케이큐브벤처스, (주)케이벤처그룹, 록앤올 (주), (주)아이나, (주)카카오프렌즈, Daum Games Europe B.V., (주)탱그램디자인연구소, (주)디케이비지니스, (주)디케이서비스, (주)디케이테크인, (주)지니랩스, Path Mobile Inc., PT. Path Mobile Indonesia, (주)밸류포션, (주)엔진, (주)카닥, Ultra Interactive, Inc., (주)탱그램팩토리, (주)마그넷, Tangram Factory America, Inc., Valuepotion Pte. LTD., (주)슈퍼노바일레븐, (주)블랙스타게임즈, (주)레드스타게임즈, (주)블록소프트, (주)엔글, (주)포도트리, (주)어바웃타임, 주식회사 링크지랩, 카카오디지털콘텐츠펀드, 주식회사 나비로, 카카오성장나눔게임펀드 (2016년 3월말 기준 총 51개사)