

이 보고서는 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해 발간한 보고서입니다.

기술분석보고서

 YouTube 요약 영상 보러가기

# 위지웍스튜디오(299900)

## 오락·문화

요약  
기업현황  
재무분석  
주요 변동사항 및 전망



작성기관

한국기업데이터(주)

작성자

박영서 전문연구원

- 본 보고서는 「코스닥 시장 활성화를 통한 자본시장 혁신방안」의 일환으로 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해, 한국거래소와 한국예탁결제원의 후원을 받아 한국IR협의회가 기술신용평가기관에 발주하여 작성한 것입니다.
- 본 보고서는 투자 의사결정을 위한 참고용으로만 제공되는 것이므로, 투자자 자신의 판단과 책임하에 종목선택이나 투자시기에 대한 최종 결정을 하시기 바랍니다. 따라서 본 보고서를 활용한 어떠한 의사결정에 대해서도 본회와 작성기관은 일체의 책임을 지지 않습니다.
- 본 보고서의 요약영상은 유튜브로도 시청 가능하며, 영상편집 일정에 따라 현재 시점에서 미게재 상태일 수 있습니다.
- 카카오톡에서 “한국IR협의회” 채널을 추가하시면 매주 보고서 발간 소식을 안내 받으실 수 있습니다.
- 본 보고서에 대한 자세한 문의는 작성기관(TEL.02-3215-2313)으로 연락하여 주시기 바랍니다.

# 위지웍스튜디오(299900)

## 종합 미디어 콘텐츠 제작 전문기업

### 기업정보(2021/07/26 기준)

대표자	박관우, 박인규
설립일자	2016년 4월 15일
상장일자	2018년 12월 20일
기업규모	중소기업
업종분류	영화, 비디오물 및 방송프로그램 제작 관련 서비스업
주요제품	영화, 드라마, 뉴미디어 등

### 시세정보(2021/07/26 기준)

현재가(원)	19,350
액면가(원)	500
시가총액(억 원)	7,050
발행주식수(주)	36,434,221
52주 최고가(원)	20,700
52주 최저가(원)	3,800
외국인지분율	2.42%
주요주주	박인규, 박관우

### ■ 종합 미디어 콘텐츠 제작 전문기업

(주)위지웍스튜디오는 2016년 4월 영화, 드라마, 뉴미디어 등 종합 미디어 콘텐츠 제작 목적으로 설립한 뒤, 2018년 12월 코스닥시장에 상장되었다. CG/VFX(컴퓨터그래픽/시각특수효과) 기술을 바탕으로 영화, 드라마, 뉴미디어, 공연 및 전시에 이르기까지 영상 콘텐츠 기획 및 제작 서비스를 종합적으로 제공하고 있다. 또한, (주)엔피, (주)래몽래인, (주)이미지나인컴즈, (주)위즈온센의 4개의 연결대상 종속회사를 보유하고 있다.

### ■ 가상 세계 속 경제 생태계 활성화에 따른 '메타버스' 사업 역량 강화

최근 코로나19의 확산, IT 기술 발달로 3차원 가상세계인 메타버스 생태계 확산이 가속화되고 있다.

(주)위지웍스튜디오는 2021년 3월, 김포 공개 쇼케이스를 통해 'XR 스테이지' 오픈식을 개최하였으며, 고사양 Disguise 미디어 서버, 프리미엄 LED 등 XR 특화 장비를 사용하여 메타버스 사업 역량을 강화하고 있다.

### ■ 정부기관이 주관하는 실감형 콘텐츠 공간 사업에 참여

(주)위지웍스튜디오는 XR 기술을 기반으로 인간의 오감을 자극시키고, 전달하는 메시지를 실감나게 전달할 수 있는 실감형 콘텐츠 사업을 수행하고 있다.

2020년 7월, 국방부가 주관하는 '6.25 전투 체험관' 과 경상남도 진주시에서 주관하는 '익룡 발자국 전시관' 의 실감형 콘텐츠 공간 사업에 참여하여 관람객이 직접 참여할 수 있도록 제작하였으며, 기존 AR에서 어려웠던 극 사실적인 비주얼을 섬세하게 구현하고, 첨단 영상 제작과 정보통신 기술을 통해 관람객의 만족도를 극대화시킴으로써 가상현실 콘텐츠 시장에서 입지를 강화시키고 있다.

### 요약 투자지표 (K-IFRS 연결 기준)

구분 년	매출액 (억 원)	증감 (%)	영업이익 (억 원)	이익률 (%)	순이익 (억 원)	이익률 (%)	ROE (%)	ROA (%)	부채비율 (%)	EPS (원)	BPS (원)	PER (배)	PBR (배)
2018	237	82.1	50	21.2	47	19.7	18.8	12.3	34.3	264	1,714	12.2	1.9
2019	464	96.2	66	14.3	65	14.0	0.0	0.0	55.0	212	2,026	25.5	2.7
2020	1,102	137.5	19	1.7	32	2.9	-2.2	2.2	89.4	-43	1,903	N/A	3.3

## 기업경쟁력

### 특허경영

- 특허권, 상표권 등 다수 지식재산권 보유
- CG 영상 제작 시스템, 인공지능 기술 등

### 종합 미디어 콘텐츠 제작

- 새로운 미디어 트렌드 적극 대응
- 뉴미디어 콘텐츠 시장까지 사업 영역 확대

## 핵심기술 및 적용제품

### 핵심기술

- 국내외 메인스트림 영상 콘텐츠 CG/VFX 제작
- AI 기술 기반의 콘텐츠 제작 시스템 개발
- XR 기술 기반의 실감형 콘텐츠 제작

### 적용사업

#### ■ CG/VFX



#### ■ 뉴미디어



### 매출실적

#### ■ 사업 부문별 매출 현황 (단위 : 억 원)

구분	2019년	2020년	2021년 3월
VFX, 뉴미디어	316	186	54
콘텐츠 제작	111	672	15
전시 행사 등	37	244	59
합계	464	1,102	128

## 시장현황

### 인지도, 위상

- 국내 콘텐츠 산업 매출액은 2015년 100조 5,000억 원에서 2019년 125조 5,000억 원으로 연평균 5.7% 증가하여 지속적으로 성장이 예상되는 분야
- 모든 콘텐츠 시장을 아우르는 제작 솔루션
- 영화/드라마, IP 사업, 전시/광고, 공연 영상 등

## 최근 변동사항

### '메타버스' 사업 역량 강화

- 다양한 콘텐츠 사업 시너지 확대
- 메타버스 제작 플랫폼 'XR 스테이지' 구축
- 프리프로덕션과 포스트프로덕션 작업 동시에 가능

### 신사업 '실감형 콘텐츠' 제작

- XR 기술 기반의 실감형 콘텐츠 제작
- 5G 환경에 맞춰 VR, AR을 활용한 포맷으로 관람객이 직접 참여 가능

## ESG(Environmental, Social and Governance) 활동 현황

ESG	Issue	Action	SDGs
 ENVIRONMENTAL	- 자원이용, 안전보건 등 환경 이슈 가능성은 제조업에 비해 낮은 편이나 서버 가동, 유지 관리 측면에서 에너지 이슈 가능성 존재 - ESG 경영 세계적 이슈	- 전기 에너지 소비량 모니터링 강화를 통한 효율적인 에너지 사용방안 논의 - ESG 경영에 대한 인식 확장으로 환경 정보 공개 및 에너지 관리방안 필요	7 AFFORDABLE AND CLEAN ENERGY 
 SOCIAL	- 미래세대, 지역경제에 대한 고려 - 조직문화, 직원 복지 및 근무환경 - 정보관리 및 정보보호 - 기술보호, 유출 및 정보보안	- 고용 창출을 위한 지속적인 채용 기회 제공 - 쾌적하고 효율적인 업무 환경 제공 - 안전한 정보관리를 위한 보안 체계 확립	8 DECENT WORK AND ECONOMIC GROWTH 
 GOVERNANCE	- 부패방지 및 내부고발 - 정보관리 및 정보보호 - 이해관계자 소통을 위한 채널 다양성 확보 - 합리적인 의사결정 및 투명한 제도	- 소통 확대를 위한 홈페이지 지속 업데이트 - 회사 및 작업 소개 영상 홈페이지 게시 - 연구 자율성 보장과 꾸준한 기술개발을 위한 조직체계 확립으로 산업 성장과 혁신에 기여	9 INDUSTRY, INNOVATION AND INFRASTRUCTURE 

한국기업데이터(주)의 ESG 평가항목 기반 자체 데이터, 언론자료 및 제출자료 등을 통해 Issue와 Action을 구성하고 이를 SDGs와 연계

# I. 기업현황

## 종합 미디어 콘텐츠 제작 전문기업

동사는 스토리, 연출, 그래픽에 이르는 3요소를 모두 아우르는 밸류체인을 구축하여 CG/VFX 기술을 통해 그래픽에 완성도를 더하여 영상 콘텐츠를 제작하고 있다.

### ■ 회사 개요

(주)위지웍스튜디오(이하 ‘동사’)는 2016년 4월 영화, 드라마, 뉴미디어 등 종합 미디어 콘텐츠 제작을 목적으로 설립되었으며, 2018년 12월 코스닥시장에 상장되었다. 동사는 CG/VFX (컴퓨터그래픽/시각특수효과) 기술을 바탕으로 영화, 드라마, 뉴미디어, 공연 및 전시에 이르기 까지 영상 콘텐츠 기획 및 제작 서비스를 종합적으로 제공하고 있으며, 더불어 콘텐츠 투자, 배급, 유통 및 관련 부가 사업을 영위하는 종합 미디어 콘텐츠 제작사이다.

동사는 2021년 3월 말 기준 8명의 임원과 121명의 직원이 근무하고 있으며, 대한민국 CG 1세대 각자대표이사 박관우, (주)4thCreative Party 부사장/CFO 경력을 보유하고 있는 각자대표이사 박인규가 경영 총괄하고 있고, (주)엔피, (주)래몽래인, (주)이미지나인컴즈, (주)위즈온센의 4개의 연결대상 종속회사를 보유하고 있다.

**[표 1] 연결대상 종속회사 및 사업 내용**

종속회사명	사업 내용
(주)엔피	브랜드 익스피리언스 뉴미디어 콘텐츠 제작
(주)래몽래인	방송 드라마 제작, 방영 및 유통
(주)이미지나인컴즈	방송 프로그램 예능, 드라마 제작 및 엔터테인먼트업
(주)위즈온센	공연, 뮤지컬 라이브 OTT 플랫폼

\*출처 : 동사 분기보고서(2021년 3월)

### ■ 2019년 국내 콘텐츠 산업 전년 대비 매출, 수출 모두 성장

국내 콘텐츠 산업 매출액은 2015년 100조 5,000억 원에서 2019년 125조 5,000억 원으로 연평균 5.7% 증가하였으며, 콘텐츠 산업 수출액은 2015년 56.6억 달러에서 2019년 103.3억 달러로 연평균 16.2% 증가하여 콘텐츠 산업의 매출액, 수출액은 매년 상승세를 보이고 있다.

실감형 콘텐츠 산업 성장 환경 조성 및 규제 혁신으로 2019년 11월 기준, 국내 5G 가입자가 520만 명을 돌파한 가운데, 정부(국무조정실)는 2019년 10월 31일 33건의 '신산업 현장어로 규제혁신 방안'을 발표하였고, 이 가운데 VR(가상현실)과 관련된 9개 과제 개선 계획도 포함되어 있다.

이에 따르면, 2020년 3월부터는 VR 시뮬레이터에 게임 뿐만 아니라 연령별 등급을 받은 영화에 탑재가 가능하며, 기존에 유원시설에 설치된 VR 시뮬레이터는 전체 이용가 등급의 게임물만

제공할 수 있었지만, 연령별 등급을 받은 VR 영화도 허용됨으로써 유원시설에 시뮬레이터와 VR 영화가 결합된 서비스가 가능해져 도심에서 다채로운 VR 체험이 활성화 될 전망이다.

[그림 1] 콘텐츠 산업 매출 (단위 : 조 원)



[그림 2] 콘텐츠 산업 수출 (단위 : 억 달러)



\*출처 : 한국콘텐츠진흥원, 2019년 콘텐츠 산업 전망보고서, 한국기업데이터(주) 재가공

### ■ 주요 사업 분야

동사의 주요 사업 계열 매출 유형은 VFX 및 뉴미디어, 콘텐츠 제작, 전시 행사 등으로 구분되며, 업계 전문 작가진의 장르별 IP 개발 및 영상화 기획 등의 콘텐츠 기획 및 개발 기능을 보유하고 있고, ONE STOP 제작 솔루션 프로바이더로 사전 기획부터 후반 제작까지 제작이 가능한 인프라를 갖추고 있다.

동사의 VFX 및 뉴미디어 사업 부문은 VFX 사업은 할리우드를 비롯한 국내외의 장기 전략적 제휴사들과 견고한 네트워크를 공유하여 공동 제작 및 기술 서비스 사업을 영위하고 있으며, 뉴미디어 사업은 새로운 메시지 전달 방식인 콘텐츠를 통한 BTL(Below The Line) 방식으로 접목시키고 있고, 실감형 콘텐츠, XR 기술, 광고 콘텐츠 등을 제작하고 있다.

콘텐츠 제작 사업 부문은 영화, 드라마를 중심으로 자체 IP를 활용하여 저비용으로 고효율의 사업 성과를 내고 있으며, 최근 MZ세대 중심의 새로운 미디어 트렌드에 적극 대응하여 스포츠 콘텐츠를 제작하고 있다. 동사는 기획, 제작, 아티스트의 자체 인프라를 활용하여 지속적으로 스포츠 콘텐츠 양산이 가능한 구조를 형성하였고, 스포츠 콘텐츠 양산을 통해 엔터테인먼트, 커머스, 마케팅 시장의 진출 경로를 확보하고 있다.

전시 행사 사업 부문은 재미, 경험적 가치 중심으로 바뀐 소비 트렌드에 대응하여 전시 행사에 영상 콘텐츠를 핵심 매개체로 접목하여 영상 기반의 기획을 통해 제작하고 있으며, 새로운 트렌드인 비대면 익스피리언스 콘텐츠 솔루션을 제공하고 있다.

[표 2] 주요 사업별 매출실적

(단위 : 억 원)

항목	내용	매출액	비율(%)
VFX 및 뉴미디어	실감형 콘텐츠 등	186	16.9
콘텐츠 제작	영화, 드라마 등	672	61.0
전시 행사 등	XR 스테이지 등	244	22.1
계		1,102	100

\*출처 : 동사 사업보고서(2020년 12월)



## II. 재무분석

### 콘텐츠 사업 확대 등으로 매출 외형 급성장

동사는 XR 기술을 선제적으로 도입하여 실감형 콘텐츠 제작이라는 신규 사업 모델을 통해 차별성을 제고하여 매출 외형이 급격하게 성장하고 있다.

#### ■ 뉴미디어 콘텐츠 사업 진출로 인한 수익 창출

동사는 2016년 4월 설립되었으며, 드라마, 영화, CG/VFX, 뉴미디어 등을 주요 사업으로 영위하고 있고, 드라마 사업의 시장 여건은 드라마를 접하는 방식이 과거에는 텔레비전이라는 단일 창구를 통해 이루어졌다면 최근에는 다양한 단말기를 통한 개인별 소비의 형태로 발전하여 유료 방송 채널 및 OTT(Over The Top) 등 드라마를 수신할 수 있는 채널이 늘어나면서 다양한 소재와 타겟, 플랫폼을 대상으로 한 드라마에 대한 수요가 높아지고 있다.

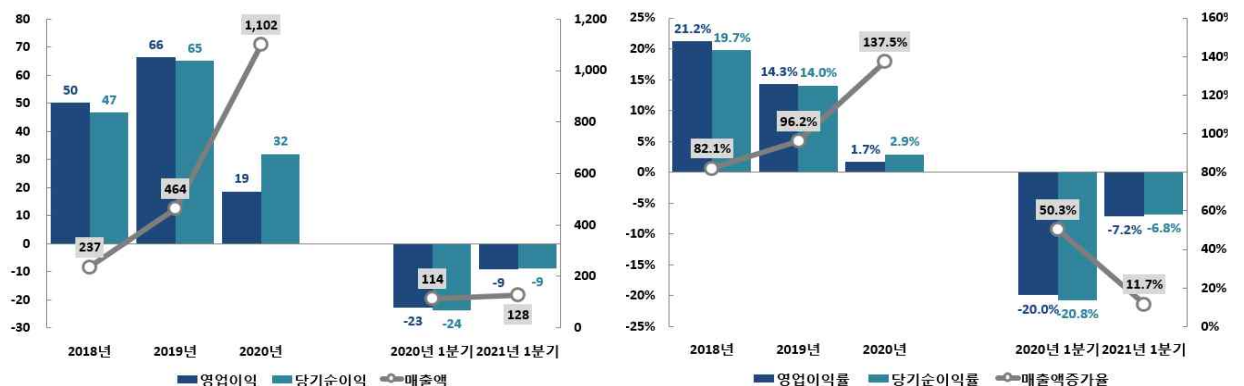
또한, CG/VFX 사업은 글로벌 OTT 플랫폼의 국내 시장 진출로 새로운 유통망을 구축하게 되어 영화나 드라마 등 전통적인 매출 이외에도 글로벌 OTT 플랫폼의 오리지널 콘텐츠 제작에서의 수익이 기대되며, 뉴미디어 사업은 정부의 XR 기술의 연구개발(R&D) 지원과 실감형 콘텐츠 활성화를 위한 예산 편성, 관련 규제 완화 등 정부의 정책적 지원이 활발한 상황이다.

동사의 연도별 매출액은 2018년 237억 원, 2019년 464억 원, 2020년 1,102억 원으로 외형 성장 중에 있으나, 영업이익(영업이익률)은 2018년 50억 원(21.2%), 2019년 66억 원(14.3%), 2020년 19억 원(1.7%)으로 감소하였다. 특히, 2020년 콘텐츠 제작, 전시 행사 사업의 매출 호조로 매출액 증가율 137.5%를 시현하였으나, 판매관리비 상승 영향으로 당기순이익이 65억 원에서 32억 원으로 감소하였다.

2021년 1분기 누적 매출액은 128억 원으로 전년 동기 대비 11.7% 증가하였고, 영업이익(영업이익률)은 -9억 원(-7.2%)으로 전년 동기 대비 영업손실액은 감소하였는 바, 이는 신규 사업 XR 스테이지 인프라를 동력으로 기존 영화, 드라마 매출뿐만 아니라 뉴미디어 콘텐츠 분야에서의 매출 확보로 드라마 제작비가 감소한 것에 기인한 것이다.

[그림 3] 요약 포괄손익계산서 분석 [K-IFRS 연결기준]

(단위 : 억 원)



\*출처 : 동사 연도별 사업보고서, 분기보고서(2021년 3월), 한국기업데이터(주) 재가공

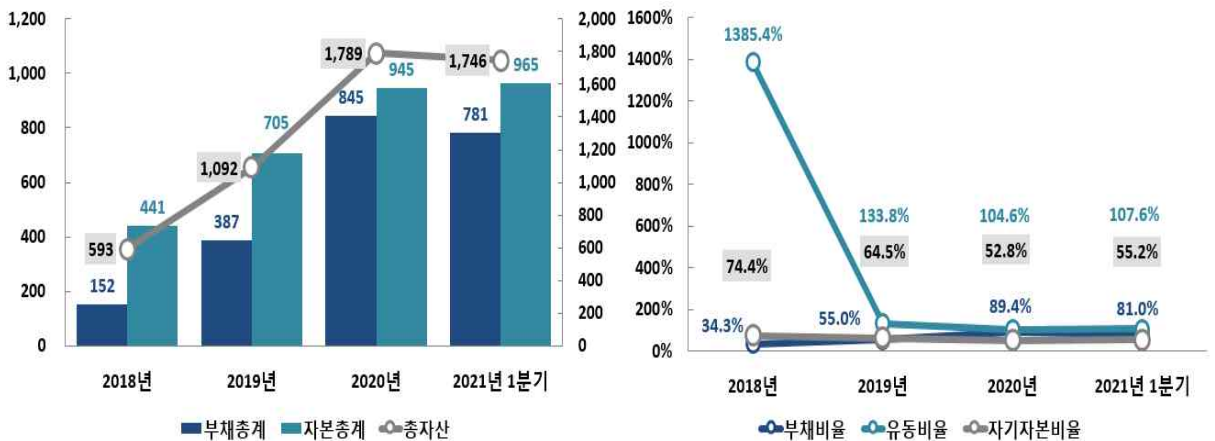
■ 풍부한 내부유보자금 등 안정적인 재무구조 견지

동사의 최근 3개년 부채비율은 증가세로 2018년 말 34.3%, 2019년 말 55.0%, 2020년 말 89.4%이고, 유동비율은 2018년 말 1,384.0%, 2019년 말 133.8%, 2020년 말 104.6%로 감소 추세이다.

2021년 3월 말 부채비율은 81.0%, 유동비율은 107.6%로 부채비율, 유동비율이 2020년 말 대비 개선되어 동사의 재무구조는 안정적인 것으로 판단된다.

[그림 4] 요약 재무상태표 분석 [K-IFRS 연결기준]

(단위 : 억 원)



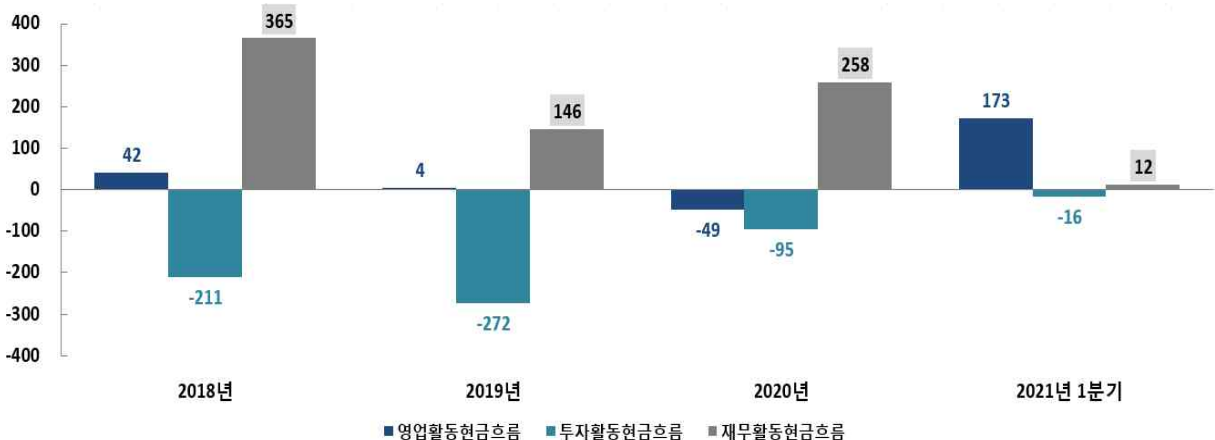
\*출처 : 동사 연도별 사업보고서, 분기보고서(2021년 3월), 한국기업데이터(주) 재가공

동사의 영업활동현금흐름은 자회사 인수에 따른 영업권 상각비용 반영으로 인한 영업이익 감소, 총자산 증가 등의 영향으로 2019년 정(+ )에서 2020년 부(-)의 흐름을 나타내었고, 투자활동 현금흐름은 장·단기 투자자산 취득 등에 따라 2019년, 2020년 연속 부(-)의 흐름을 나타내었으며, 재무활동현금흐름은 단기차입금 증가 등으로 2019년, 2020년 연속 정(+ )의 흐름을 나타내었다.

2021년 1분기는 영업활동으로 창출된 현금흐름이 크게 증가하여 1분기 말 현금및현금성자산은 전기 말 대비 170억 원 증가한 444억 원을 보유하고 있어 양호한 유동성을 보이고 있다.

[그림 5] 현금흐름 분석 [K-IFRS 연결기준]

(단위 : 억 원)



\*출처 : 동사 연도별 사업보고서, 분기보고서(2021년 3월), 한국기업데이터(주) 재가공

### Ⅲ. 주요 변동사항 및 전망

#### 새로운 미디어 트렌드에 적극적인 대응으로 영상 콘텐츠 제작

최근 코로나19 확산과 IT 기술 발달에 따라 동사는 비대면 익스피리언스 콘텐츠, 언택트 시대 라이브 공연 영상, MZ세대 중심의 숏폼 콘텐츠 등 새로운 미디어 트렌드에 적극적으로 대응하여 자체적인 콘텐츠 제작 생태계를 구축할 것으로 전망된다.

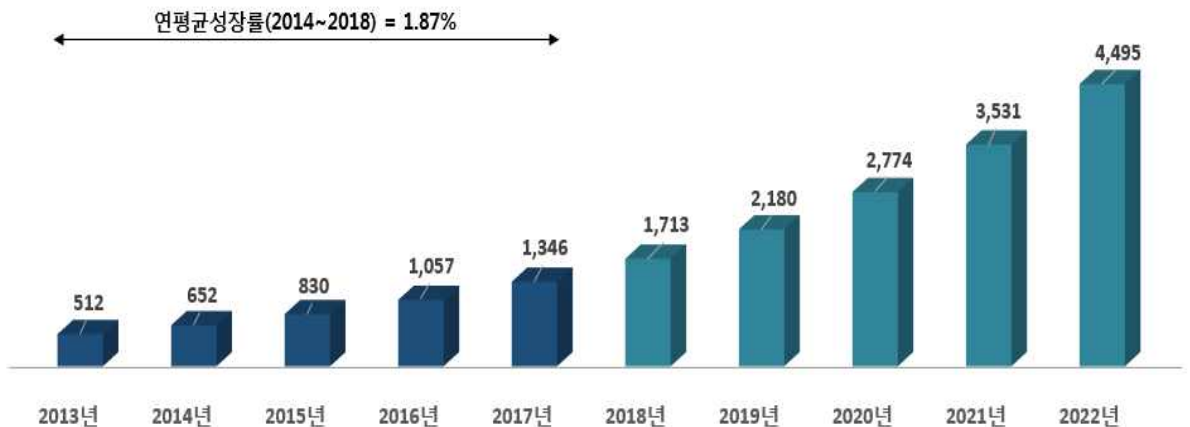
#### ■ 인간의 오감을 자극시키는 실감형 콘텐츠 제작

실감형 콘텐츠 제작 소프트웨어는 VR(가상현실), AR(증강현실), MR(혼합현실)로 대표되는 실감형 콘텐츠의 제작을 위한 엔진(Engine), 시뮬레이터 등 콘텐츠 제작에 최적화된 소프트웨어를 의미하며, 콘텐츠 제작을 위한 엔진과 특정 산업의 시뮬레이터 구성에 필요한 가상 모델링 디자인 기술 및 영상 합성 기술 등으로 구성된다.

국내 실감형 콘텐츠 제작 소프트웨어 시장은 2013년 512억 원에서 연평균 27.3% 성장하여 2016년 1,057억 원 규모의 시장을 형성하였으며, 2016년 이후 연평균 273%의 성장률을 보이면서 2022년에는 4,495억 원의 시장규모를 형성할 것으로 전망되고, HMD·디스플레이·5G 인터넷 등 기술의 고도화로 응용 서비스 범위가 확산될 수 있으며, 단말 개발에 집중하던 추세에서 벗어나 콘텐츠 및 플랫폼 구축 등 소프트웨어 시장 중심으로 경쟁 구도가 변화하는 중인 성장기 산업이다.

또한, 실감성과 몰입도 향상을 위해 인간의 경험을 습득하는 생체·인지적 특징과 가상현실의 경험에 따른 심리 분석이 중요하게 부각될 것이며, 부작용이 방지될 수 있도록 가상현실 콘텐츠의 휴먼팩터의 선행적 연구가 필요하다.

[그림 6] 국내 실감형 콘텐츠 제작 소프트웨어 시장 규모 (단위 : 억 원)



\*출처 : 통계청 제조업 출하금액, 한국기업데이터(주) 재가공

이에 동사는 XR(확장현실) 기술을 기반으로 인간의 오감을 자극시키고 기업이 전달하는 메시지를 실감나게 전달할 수 있는 실감형 콘텐츠 사업을 수행하고 있으며, 2020년 7월 정부기관과 실감형 콘텐츠 제작 계약 체결을 통해 정부기관인 국방부가 주관하고 정보통신산업진흥원의 K-실감 스튜디오를 활용한 '6.25 전투 체험관' 실감형 콘텐츠 공간 사업에 참여하였다.





6.25 전투 체험관은 6.25 전쟁 70주년을 맞아 한반도 평화와 보훈 정신 제고를 위해 시민들이 추천지구 전투, 낙동강 전투 등 주요 전투를 VR, AR로 체험할 수 있는 콘텐츠로서, 동사는 인물의 움직임을 3D 홀로그램을 구현하여 실제 영화 촬영 프로세스와 동일한 CGI(Common Gateway Interface) 방식으로 제작하였고, 어지러움 현상 해소를 위해 '그루브 인터랙티브 기술' 및 '인지 부조화 솔루션'을 접목하여 전쟁기념관에서 체험할 수 있도록 구현하였다.

또한, 경상남도 진주시에서 주관하는 실감형 콘텐츠 사업의 단독 수주 계약을 체결하였으며, 이는 공룡 발자국 화석 산지인 경상남도 진주시에 위치한 익룡 발자국 전시관을 5G 환경에 맞춰 VR, AR을 활용한 포맷으로 개발 및 제작하여 관람객이 직접 참여할 수 있는 교육·문화관광 콘텐츠 제작 사업이다.

동사는 5G 볼류메트릭주1)기술을 기반으로 기존 AR에서 어려웠던 극 사실적인 비주얼을 섬세하게 구현하고, 첨단 영상 제작과 정보통신 기술을 통해 관람객의 만족도를 극대화시키고 있다.

주1) 볼류메트릭(Volumetric): 3D 오브젝트를 실시간으로 촬영하고 레더링하여 입체적인 실사 기반의 영상을 만드는 기술

**■ 다양한 콘텐츠의 사업 시너지 확대 구축을 통한 '메타버스' 사업 역량 강화**

메타버스(Metaverse)는 가상, 초월 등을 뜻하는 영어 단어 '메타(Meta)'와 우주를 뜻하는 '유니버스(Universe)'의 합성어로, 현실 세계와 같은 사회·경제·문화 활동이 이루어지는 3차원의 가상 세계를 의미한다.

한국가상증강현실산업협회와 한국모바일산업연합회가 최근 세계에서 새로운 혁신 플랫폼으로 떠오르는 메타버스 산업 발전과 관련 기업의 협업 생태계 조성을 위해 두 협회를 통합하여 2021년 7월 ‘한국메타버스산업협회’를 설립을 위한 MOU를 체결하였다.

시장 조사 업체 스트래티지 애널리틱스(SA)에 따르면, 2025년 메타버스 시장 규모는 현재 6배가 넘는 약 270억 달러(약 31조 원)에 달할 것으로 예상되며, 이와 같은 성장세를 고려하여 정부도 지난 2021년 5월 메타버스 산업 생태계 발전을 위해 민간이 주도하는 메타버스 플랫폼을 바탕으로 여러 서비스가 개발 및 제공될 수 있도록 민관 협력 체계인 ‘메타버스 얼라이언스’를 출범시킨 바 있다.

한국메타버스산업협회는 메타버스 관련 동사를 포함하여 자이언트스텝, 텍스터 등 다양한 기업의 참여를 바탕으로 메타버스 얼라이언스의 혁신 프로젝트 발굴과 사업화 지원 등 메타버스 생태계 활성화를 위한 구심점 역할을 담당할 것을 목표로 삼고 있다.

정부가 메타버스 생태계 육성 정책을 추진함에 따라 동사는 CG/VFX 기술을 중심으로 사업을 펼치고 있으며, SK텔레콤 5G 통신용 VR, AR 콘텐츠와 넷플릭스 ‘승리호’ 콘텐츠를 통해 CG/VFX 기술력을 인정받음으로써 메타버스의 빠른 시장 성장세와 함께 동반 성장을 기대하고 있다.

동사는 메타버스 제작 플랫폼 'XR 스테이지'를 구축하였으며, 이는 론칭 이벤트, 라이브 콘서트, 방송, 이커머스 등 실시간 인터랙션이 필수적으로 콘텐츠의 확장성이 매우 큰 플랫폼으로서 프리프로덕션과 포스트프로덕션 작업이 동시에 가능하여 기획 초기부터 콘텐츠 확인이 가능하도록 플랫폼을 구성하였다.

또한, 수정 역시 용이하고, 더불어 LED 환경이 제공되기 때문에 프리젠테이션 또는 연기를 하게 될 퍼포머의 집중도에 도움을 줄 수 있어 콘텐츠 개발 역량을 강화시키고 있다.

**[표 3] 동사의 메타버스 단계별 사업 방향**

단계	실감형 콘텐츠	유통 및 커머스	엔터테인먼트
사업			
내용	XR 기반 실감형 콘텐츠 제작	비주얼 휴먼/인플루언서를 통한 커머스	게임 IP 기반 엔터사업 (게임 캐릭터 기반 가상 콘서트)

\*출처 : 동사 IR 자료(2021년)

**■ 국내외 메인스트림 영상 콘텐츠 CG/VFX 기술**

최근에는 소비자들에게 보다 쉽게 콘텐츠 서비스를 제공하는 OTT 플랫폼 사업자들이 시장에 대거 등장했으며, 동시에 OTT 시장에 유입되는 자본이 늘어났다는 것을 의미하고, 결과적으로 CG/VFX 기술의 수요 증대로 이루어지고 있다. 더불어 5G 차세대 통신 기술의 발달로 AR, VR 등의 실감형 콘텐츠 제작의 수요가 증가하였으며, 숏폼 콘텐츠 등 다양한 미디어 콘텐츠의 지속적 확장 추세에 따라 CG/VFX 시장 역시 지속적인 성장을 기대할 수 있는 상황이다.

또한, 콘텐츠의 수요가 급증함에 따라 일정한 퀄리티를 유지하면서 안정적으로 작품을 공급해줄 스튜디오의 필요성이 대두되고 있으며, 대작의 제작비 역시 2~3년 전과 비교해 30.0% 이상 상승하는 등 OTT의 리스크를 상쇄할 수 있는 제작사의 패키징 능력이 중요해지고 있다.

이에 동사는 스토리, 연출, 그래픽에 이르는 3요소를 모두 아우르는 밸류체인을 구축하였으며, 웹 콘텐츠 시장에서 이미 검증된 바 있는 다수의 IP 홀더사를 모아 하이-퀄리티 IP를 다량 확보하고(W컬처), 검증된 제작사를 인수하여 제작·연출력을 극대화하였으며(래몽래인, 메리크리스마스), CF/VFX 기술을 통해 그래픽에 완성도를 더함으로써 리스크를 줄이고 수익성은 극대화하는 선순환 사이클을 확립하였다.

**[표 4] CG/VFX 기술 적용 작품**

구분	'시신령' (2021)	'물란' (2020)	'프라이멀' (2019)
작품			
작품명	20종 이상 CG 크리처 제작	ScreenX 제작	CG 표범, 원숭이 제작

\*출처 : 동사 IR 자료(2021년)

**■ 언택트 시대 라이브 공연 영상 산업화 선도**

코로나19 이후 문화예술계의 디지털화가 가속화되어 고전과 대중을 막론하고 디지털 영상화 수요가 형성되었다. 이에 동사는 전자상거래와 동영상 서비스를 결합한 자체적인 공연 콘텐츠 플랫폼을 구축하여 B2C 콘텐츠 수익화 전략을 수립하고 있으며, IP 소싱을 통해 뉴욕 브로드웨이&런던 웨스트엔드 대중성과 인지도가 높은 공연 300편 이상 VOD 콘텐츠 라이브러리를 확보하여 공연 영상 시장을 선점하고, 독보적인 라인업과 볼륨을 보유하고 있다.

또한, 검증된 IP의 기존 팬덤 기초 하에 콘텐츠 흥행으로 형성되는 팬덤까지 더해져 플랫폼 사업에 유의미한 빅데이터를 형성하였으며, 공연 영상 제작 노하우를 바탕으로 공연 영상 콘텐츠 오리지널 IP를 개발하여 고부가가치 자산을 확보하고 있다.

동사의 제작 사례로는 뮤지컬 ‘몬테크리스토’, 글로벌 고전 명작 ‘몬테크리스토’ 를 영화 기법으로 적용한 디지털 영상화, BTS ‘LOVE YOURSELF’, 엔터테인먼트 라이브 공연 실황 콘텐츠 등이 있다.

[표 5] 공연 영상 제작 사례

구분	뮤지컬 ‘몬테크리스토’	글로벌 고전 명작 ‘몬테크리스토’ 영화 기법을 적용한 디지털 영상화
제작 사례		
	<b>BTS ‘LOVE YOURSELF’</b>	<b>엔터테인먼트 라이브 공연 실황 콘텐츠</b>

\*출처 : 동사 IR 자료(2021년)

**■ 기업부설연구소 중심의 R&D 역량 강화**

동사는 공인된 기업부설연구소(최초인정일 : 2017년 3월 23일, 인정처 : 한국산업기술진흥협회)를 설립하여 운영하고 있고, 전문인력의 제작 노하우와 ONE STOP 기술 서비스를 결합하여 콘텐츠 제작 영향력을 확대하여 영화, 드라마, CG/VFX, 엔터테인먼트, IP 사업, 전시/광고, 메타버스, 공연 영상, 숏폼 콘텐츠 등 영상 제작 관련 기술을 개발하고 있다.

또한, AI 기술 기반의 다양한 디지털 콘텐츠 제작이 가능한 원천기술을 확보하여 AI 적용 제작 시스템으로 고품질 콘텐츠를 쉽고 빠르게 제작하고, 지속적인 영상 제작 분야의 연구개발을 통해 단순 작업의 자동화 툴 대체로 유휴 인력 방지 및 고부가가치 작업에 인력 투입이 가능해짐으로써 인력 관리 및 제작 효율성을 제고하고 있으며, 빅데이터 분석을 통한 콘텐츠 타겟 설정으로 론칭 전 시장 파악, 오리지널 콘텐츠 제작 시장의 불확실성 리스크를 최소화하고 있다.

동사는 CG/VFX 기술의 효율적 제작 공정을 위한 하드웨어, 소프트웨어 개발을 위한 연구개발을 지속적으로 수행하고 있으며, 정부 부처가 주관하는 국가연구개발사업에 참여하고 있고, 다수의 지식재산권을 확보하고 있다.

**[표 6] 주요 연구개발 실적**

수행기간	과제명	사업명
2016-11-28~2017-11-27	Real-time Production Lab	창업성장기술개발
2016-12-01~2018-11-30	실시간 영상제작 시스템을 위한 영상기반 객체 모델링 및 최적화 기술 개발	산학연협력기술개발
2018-08-01~2019-07-31	라이브 CG 미디어 서비스를 위한 캐릭터 및 콘텐츠 제작 기술 개발	문화기술연구개발(R&D)

\*출처 : 국가과학기술지식정보서비스(NTIS)

**[표 7] 최근 3년간 지식재산권 취득 현황**

구분	등록(출원)번호	발명의 명칭
특허권	10-2227258	인공지능 기술을 이용한 연기 보정 시스템
	10-2227260	리그 결합형 가상 카메라를 활용한 CG 영상 제작 시스템
	10-2215315	단일 영상 기반의 3차원 CG 에셋 생성 방법
	10-2200239	실시간 CG 영상 방송 서비스 시스템
	10-2200262	지도 서비스를 활용한 실시간 CG 영상 제작 시스템 및 그 방법
	10-2200251	트라거를 활용한 인터랙티브 실시간 CG 영상 제작 시스템
	10-2170445	딥 러닝 기술을 활용한 자동 캐릭터 얼굴 표정 모델링 방법
	10-1971492	클라우드 기반 이미지 렌더링 방법 및 그 시스템
	10-1837717	가상현실 콘텐츠를 이용하여 저항장치의 움직임의 난이도를 조절할 수 있는 가상현실 체험장치와 이를 이용한 서비스 제공방법
	10-2019-0111415	실시간 CG 영상 방송 시스템과 연계된 실시간 인터랙티브 광고 시스템 및 그 방법

\*출처 : 특허청, 한국기업데이터(주) 재가공

동사의 디지털 콘텐츠 제작이 가능한 원천기술인 AI 기술 관련 지식재산권은 인공지능 기술을 이용한 연기 보정 시스템으로, 인공지능 기술을 활용하여 다양한 연기자들의 연기 소스로부터 좋은 연기를 학습하고, 그 학습된 연기를 연기자가 연기하는 연기 소스에 적용하여 연기자의 연기를 보정함으로써 영화 제작의 후반 작업에 효과적이다.

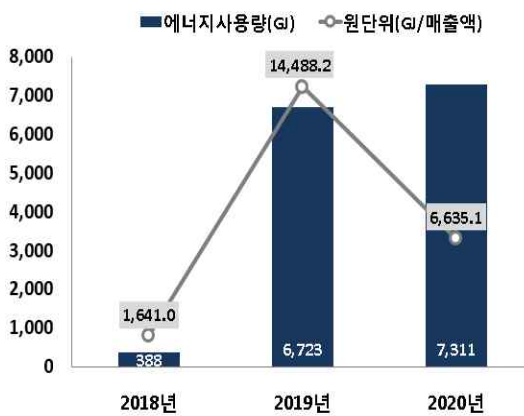


### ■ 동사의 ESG 활동

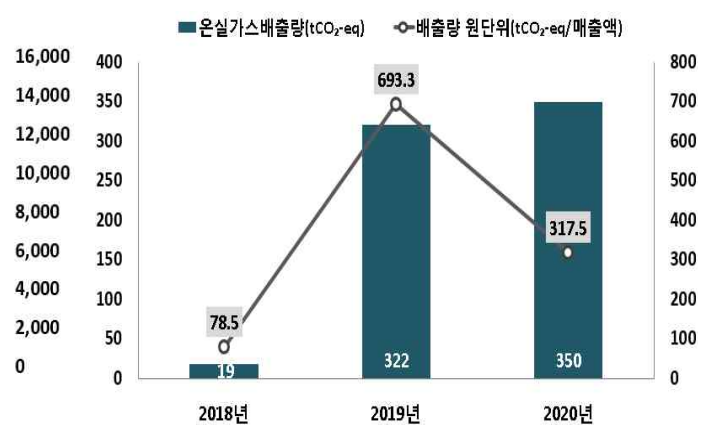
동사의 환경(E) 부문에서는 생산 및 물질 취급 과정에서의 오염방지, 자원이용, 안전보건, 작업 환경 등에서의 이슈 발생 가능성은 제조업에 비해 낮은 편이나, 서버가동, 유지관리 등의 측면에서 전기에너지가 소비되는 비중이 높고, 고정적인 사용량이 존재하기 때문에 효율적인 에너지 사용에 대한 이슈가 있을 것으로 예상된다.

기후변화대응 측면에서 에너지 사용은 전기가 대부분이며, 동사의 2020년 에너지사용량은 7,311GJ, 온실가스배출량은 350CO<sub>2</sub>-eq로, 모두 작년 대비 감소 추세이고, 온실가스배출량 원가단위가 2019년 693.3tCO<sub>2</sub>-eq/매출액에서 2020년 317.5tCO<sub>2</sub>-eq/매출액으로 약 54.2% 가량 감소하여, 효율적으로 에너지를 사용하고 있는 것으로 보인다.

[그림 7] 연도별 에너지사용량 및 원단위



[그림 8] 연도별 온실가스배출량 및 원단위



\*출처 : 동사, 한국기업데이터(주) 재가공

동사의 사회(S) 부문에서는 동사 구성원 수는 2020년 1분기 말 기준 총 121명으로 2020년 말 기준 총 107명에서 14명이 증가하는 등 지속적인 채용으로 고용을 창출하고 있으며, 안전한 정보관리를 위한 보안 체계 확립 및 지속적인 개선활동을 수행하고 있고, 구성원들을 위해 쾌적하고 효율적인 업무 환경을 제공하고 있다.

지배구조(G)의 경우, 정보 공개와 주주 권익보호 측면에서 ESG 관련 정보의 공개는 부족한 수준이나, 상장회사로서의 공시 의무를 준수하며, 홈페이지에 최신자료와 회사소개서를 게시하는 등 이해관계자의 권익보호를 위한 노력을 일정 수준 전개하고 있는 것으로 판단된다.