

Company Basic

Analyst 이건재
02) 6915-5676
geonjaelee83@ibks.com

Not Rated

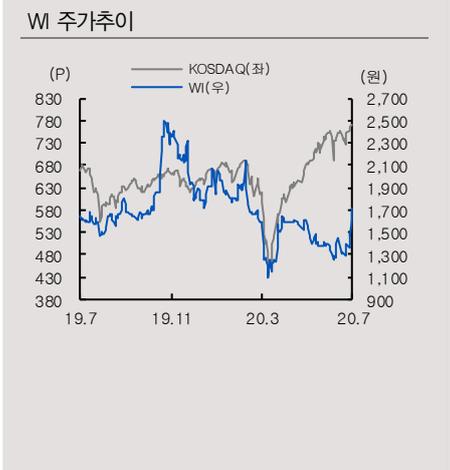
목표주가	N/R
현재가 (7/10)	1,710원

KOSDAQ (7/10)	772,81pt
시가총액	125십억원
발행주식수	72,894천주
액면가	100원
52주 최고가	2,510원
최저가	1,090원
60일 일평균거래대금	1십억원
외국인 지분율	0.7%
배당수익률 (2018.12월)	0.0%

주주구성	
변익성 외 6 인	38.63%

주가상승	1M	6M	12M
상대기준	25%	-27%	-11%
절대기준	27%	-17%	4%

	현재	직전	변동
투자의견	Not Rated	-	-
목표주가	-	-	-
EPS(18)	-312	-	-
EPS(19)	20	-	-



본 조사분석자료는 당사 리서치센터에서 신뢰할 만한 자료 및 정보를 바탕으로 작성한 것이나 당사는 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으며, 과거의 자료를 기초로 한 투자참고 자료로서 향후 주가 움직임은 과거의 패턴과 다를 수 있습니다. 고객께서는 자신의 판단과 책임 하에 종목 선택이나 투자시기에 대해 최종 결정하시기 바라며, 본 자료는 어떠한 경우에도 고객의 증권투자 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.

WI (073570)

IP활용 전문가 등장

글로벌 IP산업 가파르게 성장 중

전세계적으로 MZ세대의 유희적 소비 패턴이 확산됨에 따라 기존 IP를 활용해 산업적 경계를 무너트린 콜라보레이션 프로젝트가 소비자들의 높은 호응을 얻어 빠르게 성장하고 있음.

국내 IP활용 산업 또한 최근 빠른 성장을 나타내고 있음. 특히 해외 IP를 활용해 디자인 제품을 출시한 기업들의 실적 개선세가 두드러져 IP활용 산업에 대한 프리미엄이 나타날 가능성이 높은 것으로 판단됨.

BTS, 카카오프렌즈, 핑수, 벤츠 IP 확보

동사는 2018년 모바일 액세서리 전문기업인 '위드모바일'을 인수한 후 외부 IP를 활용한 머천다이징 사업을 메인 사업으로 영위하고 있음.

머천다이징 사업으로 전환한 2019년 동사 매출은 전년동기 대비 +25% 성장, 영업이익, 당기순이익은 모두 흑자로 전환해 새로운 성장 단계에 돌입한 것으로 판단됨.

지난해 동사가 확보한 핵심 IP는 '카카오프렌즈' 하나였지만 올해 추가적으로 'BTS', '핑수', '벤츠'와 같은 킬러 IP 확보에 성공해 하반기 안정적 실적 성장세가 나타날 것으로 전망됨.

E-Sports산업 진출로 신규 성장동력 확보

미국내 최대 인터넷 서비스 제공업체인 'Comcast'는 지난해 2월 SK텔레콤이 보유한 프로젝트임단 'T1'에 출자해 2대주주가 되었음. 동사도 'Comcast'와 같이 T1 출자에 참여해 E-Sports 산업 진출을 위한 교두보를 확보한 것으로 판단됨. 동사는 향후 성장 동력으로 E-Sports 사업 머천다이징 및 콘텐츠 제작을 진행하며 사업영역 확대를 진행할 것으로 예상됨.

(단위:십억원배)	2016	2017	2018	2019	2020F
매출액	5	10	5	24	47
영업이익	-5	-3	-3	1	6
세전이익	-12	-9	-5	2	3
당기순이익	-11	-10	-17	1	3
EPS(원)	-742	-405	-312	20	38
증가율(%)	7,865.2	-45.3	-23.0	-106.4	90.0
영업이익률(%)	-100.0	-30.0	-60.0	4.2	12.8
순이익률(%)	-220.0	-100.0	-340.0	4.2	6.4
ROE(%)	-82.5	-55.3	-56.0	3.9	6.9
PER	-1.8	-3.1	-4.3	95.8	45.1
PBR	2.1	2.4	2.7	3.6	3.0
EV/EBITDA	-5.5	-11.2	-33.4	59.0	16.3

자료: Company data, IBK투자증권 예상

새로운 단계에 돌입하는 IP사업

독특함 찾는 소비자 니즈에 부합

국내 IP산업
새로운 단계에 돌입

최근 국내 IP산업에 의미 있는 변화가 나타나고 있다. 다양한 산업에서 기존 IP를 활용해 새로운 부가가치를 창출하는 사업 방법이 지속적으로 성공하며 과거와 달리 IP활용 가치에 대한 인식이 변화하고 있는 상황이다.

효과적인 해외 IP활용으로 국내 패션사업에서 큰 성공을 거둔 상장사인 ‘F&F’와 IPO를 준비중인 ‘더네이처홀딩스’는 효과적인 외부 IP활용의 성공 사례로 소개되고 있으며 다수의 기업들이 자사 IP 혹은 해외 IP를 활용한 프로젝트를 지속적으로 시장에 선보이고 있는 상황이다.

표 1. IP활용 사업 성공사례

브랜드	기존 사업영역	국내 사업자
디스커버리 익스페디션	다큐 채널	F&F
MLB	미국 프로야구	F&F
내셔널지오그래픽	다큐 채널	더네이처홀딩스
강골	모자	SJ그룹
곰표	제분	BGF리테일, 세븐브로이
꽃게랑	제과	G마켓, 빙그레
아디다스, 푸마, 리복	스포츠용품	코웰패션
스노우피크어패럴	캠핑 용품	데브그루
코닥어패럴	필름 카메라	하이라이트브랜드즈

자료: 각사, IBK투자증권

최근엔 BGF리테일이 맥주 양조 전문기업인 ‘세븐브로이’와 함께 국내 전통 제분기업인 ‘대한제분’의 대표 브랜드 ‘곰표’를 활용해 밀 맥주를 편의점 전용 상품으로 출시해 소비자들의 관심을 불러 일으키는데 성공했다.

‘빙그레’는 지난달 25일 ‘꽃게랑’ 브랜드를 패션 브랜드화한 ‘Cotes Guerang’을 론칭해 최근 가장 핫한 힙합스타 지코를 모델로 티셔츠 2종, 선글라스, 마스크, 로브 등의 패션 브랜드를 한정판으로 출시, 소비자들의 열광적인 반응을 불러 일으켰다.

그림 1. 꽃게랑 IP활용 제품



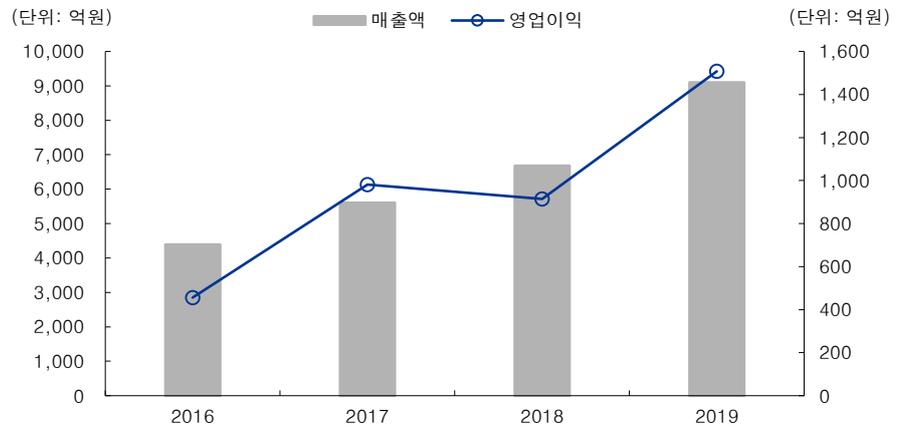
자료: 언론자료

그림 2. 곰표 IP활용 제품



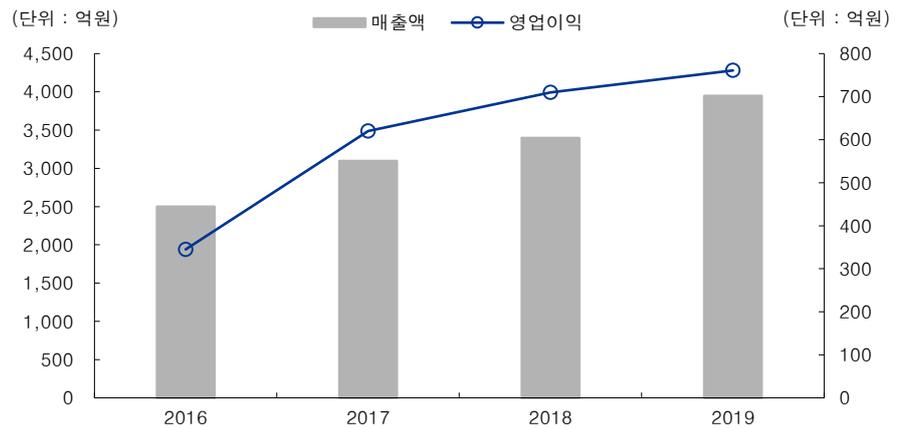
자료: 언론자료

그림 3. F&F 실적 추이



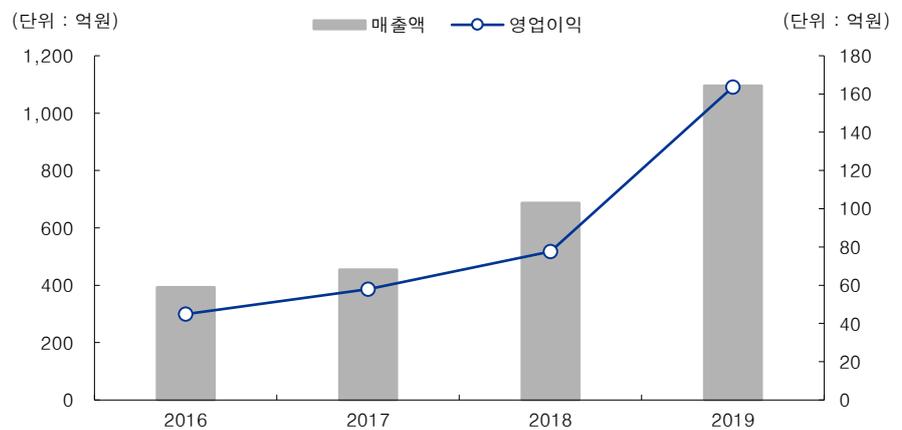
자료: QuantWise, IBKS

그림 4. 코웰패션 실적 추이



자료: QuantWise, IBKS

그림 5. SJ그룹 실적 추이



자료: QuantWise, IBKS

해외 사례

HEINZ, Cheetos, Coca Cola,

IP활용으로
브랜드 이미지 개선과
무형자산 가치를
유형화하는 다양한 방법이
시도되는 중

창립 150년이 넘는 케첩의 대명사 ‘HEINZ’는 휴대폰 케이스 전문기업인 ‘CASETiFY’와 콜라보를 진행해 브랜드 IP라는 무형의 가치로 새로운 부가가치 창출에 성공함.

출시 70년이 된 ‘Cheetos’는 의류 브랜드 ‘Forever21’과 지난해 패션 런어웨이를 통해 ‘Cheetos’ 로고가 들어간 수영복, 티셔츠, 슬리퍼등의 제품을 선보여 소비자들의 뜨거운 호응을 얻음.

출시 130년이 넘었지만 2019년 글로벌 브랜드 순위 5위에 올라서 있는 코카콜라는 메이크업 전문 브랜드인 ‘Morphe’와 함께 콜라보레이션 제품을 출시, 올드해지는 브랜드 이미지를 개선하고 마케팅 포인트를 찾아 부가가치 창출에 힘쓰는 모습을 보여주고 있음.

MZ세대를 사로잡아라

MZ 세대란?

M세대 1980년대 초반 ~ 2000년대 초반 출생한 밀레니얼 세대

Z세대 1990년대 중반 ~ 2000년대 초반 출생한 Z세대 모두를 통칭하는 말로 MZ세대는 디지털 환경에 익숙하고, 남과 다른 이색적인 경험을 추구하는 특징을 보인다.

최근 소비시장의 주 고객이 되어가고 있는 MZ세대의 경우 자신이 추구하는 가치를 적극적으로 소비하는 경향을 뚜렷하게 나타내고 있다. 특히 과거 세대의 고급스럽고 우아한 가치보다 유니크하고 Fun한 가치를 우선시해 ‘유희적 소비’라는 신조어가 등장하고있다.

MZ세대는 산업간 경계를 허문 기업간 콜라보 제품에 신선한 가치를 더하고 있으며 이러한 제품의 소비가 그들만의 FLEX 문화로 자리잡아 새로운 시장이 형성되고 있는 상황이다.

그림 6. HEINZ X CASETiFY



자료: 언론자료, IBKS

그림 7. Coca Cola X Morphe



자료: 언론자료, IBKS

기업 개요

지적재산권 비즈니스 기반으로 IP 전문기업으로 도약

핑크, BTS, 카카오프렌즈 추가 라인업으로 올해 실적 성장 확대될 것으로 전망

WI는 반도체 검사장비 개발 및 제조업을 목적으로 1998년 5월 설립되어 2004년 코스타 시장에 상장했다. 동사는 2019년 사업 다각화를 목적으로 사명을 현재의 WI로 변경하고 메인사업을 반도체 검사장비 개발에서 → 지적재산권(IP)을 활용한 머천다이즈 제작 판매업으로 변경해 사업을 영위중에 있다.

국내 모바일 액세서리 전문 기업 ‘위드모바일’을 지난해 인수한 동사는 소비자 인지도가 높은 IP(지적재산권)를 본격적으로 확보하기 시작했으며 지난 1년간 확보한 국내의 유명 IP는 다음과 같다.

‘카카오프렌즈’, ‘BTS’, ‘트와이스’, ‘핑크’, ‘벤츠’, ‘마블’

그림 8. 카카오 프렌즈 IP 활용 제품



자료: WI, IBKS

그림 9. 핑크 IP 활용 제품



자료: WI, IBKS

그림 10. 메르세디스 벤츠 IP 활용 제품



자료: WI, IBKS

그림 11. BTS IP 활용 제품



자료: WI, IBKS

턴어라운드 시작

IP활용 사업 자리 잡는 올해 성장 폭 확대될 것

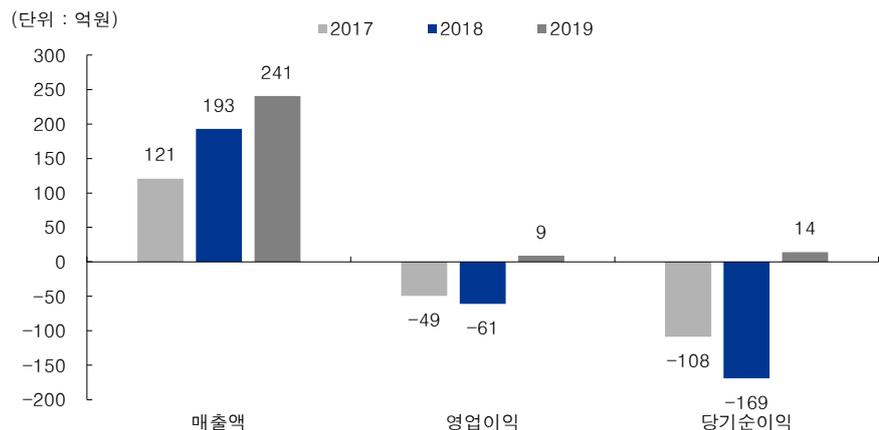
2019년 턴어라운드
2010년 성장세 확대

WI는 지난해 메인 사업 변경후 매출이 전년동기 대비 +25% 상승한 241억원, 영업이익, 당기순이익은 각각 9억 14억원으로 모두 흑자로 전환해 실적 턴어라운드를 실현한 상황이다.

동사 실적 턴어라운드에 가장 큰 기여를 한 핵심 IP는 ‘카카오프렌즈’로 연간 약 200억 원 규모의 매출이 창출되고 있어 작년에 이어 올해도 가장 비중이 높은 효자 IP가 될 가능성이 높을것으로 예상된다.

하지만 올해는 지난해와 달리 ‘팽수’, ‘BTS’, ‘카카오프렌즈 추가 라인업’, ‘메르세이디스 벤츠’와 같은 IP 라인업 확대가 예정되어 있어 동사의 실적은 전년대비 안정적인 성장세를 보여줄 것으로 판단된다.

그림 12. 2019년 턴어라운드 시작



자료: QuantWise, IBKS

표 2. 재무상태

구분	2017	2018	2019
자산총계	306	932	528
부채총계	70	437	147
자본총계	236	495	132
자본금	46	69	71

자료: Dart, IBK투자증권

신규성장동력

스포츠 산업내 가장 가파른 성장을 나타내는 E-Sports

Side comment

동사는 신규 성장 동력으로 E-Sports 연계 사업을 준비 중에 있다.

E-Sports 시장은 현존하는 스포츠 산업내 가장 빠른 성장세를 나타내고 있는 시장으로 COVID-19이후 언택트 시대가 지속됨에 따라 타 스포츠 산업이 정체 혹은 역성장하고 있는 것과 달리 가파른 성장을 이어나가고 있다.

과거 국내 정부는 E-Sports를 새로운 성장 산업으로 육성하려는 움직임과 함께 중독의 일환으로 치부하며 부정적 견해를 동시에 나타내 시장에 혼란을 가중시켰지만 최근 문재인 정부는 게임산업을 비대면 경제, 4차 산업 혁명 시대를 선도하는 산업으로 선정해 성장시키려는 움직임을 보여주고 있는 상황이다.

표 3. 미국 내 스포츠 시청 인구

종 목	시청자	챔피언십 시청자
Esports	1억 6,700만	롤드컵 (5,800만)
미식축구	2억 7,000만	슈퍼볼 (1억 2,400만)
프로농구	2억 3,100만	NBA결승 (3,200만)
프로야구	1억 1,400만	월드시리즈 (3,800만)
아이스하키	6,500만	스탠리컵 (1,100만)

자료: Goldman Sachs / 2018 Esports Report, IBK투자증권

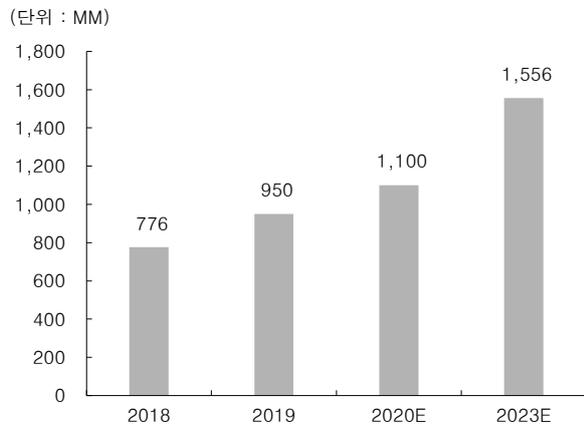
동사는 SKT와 미국 컴캐스트가 설립한 글로벌 E-Sports 전문 기업인 'SKT CS T1'에 20억원을 투자해 지분 2%를 확보했으며 'SKT CS T1'의 게임 콘텐츠 제작 및 IP활용 굿즈 판매 사업에 참여해 신규 성장동력을 확보한 것으로 보인다.

게임 시장 전문 조사기관인 Newzoo는 올해 글로벌 E-Sports 시장 보고서를 통해 2020년 E-Sports 시장 매출이 11억 US달러(약 1조3천억원)를 돌파할 것으로 예측했으며 스폰서십과 중계권 비용 외에도 티켓 판매 및 머천다이즈 판매 사업의 성장률이 두 자릿수 이상일 것으로 전망했다.

한국콘텐츠진흥원의 2019년 E-Sports 조사 보고서에 따르면 국내 E-Sports 시장 또한 빠르게 성장하고 있는 상황이다. 국내 게임단이 체결한 스폰서십은 2018년 429억원에서 → 2019년 1,163억원으로 1년새 +170% 증가했으며 올해도 이러한 성장세는 지속될 것으로 예측된다.

E-Sports 산업의 성장은 도시화와 IT 기반 시설이 선진국을 넘어 개발도상국으로 지속 확산되고 게임 콘텐츠와 함께 자라난 청년층이 나이가 들어서도 이탈하지 않고 있어 꾸준히 소비층이 확산되고 있기 때문이다.

그림 13. 글로벌 E-Sports 시장 규모



자료: Newzoo / 2020 Global Esports Market Report, IBKS

그림 14. 2020 글로벌 Esports 시장 규모

Business	Market
Sponsorship	637
Media Rights	185
Goods & Tickets	122
Publisher Fee	116
Digital	22
Streaming	18
Total	1,100

자료: Newzoo / 2020 Global Esports Market Report, IBKS

WI (073570)

포괄손익계산서

(십억원)	2016	2017	2018	2019	2020F
매출액	5	10	5	24	47
증가율(%)	-68.6	111.2	-50.4	381.5	96.9
매출원가	5	11	4	16	30
매출총이익	-1	-1	1	8	17
매출총이익률 (%)	-20.0	-10.0	20.0	33.3	36.2
판매비	4	3	4	7	12
판매비율(%)	80.0	30.0	80.0	29.2	25.5
영업이익	-5	-3	-3	1	6
증가율(%)	na	-30.0	-17.6	-130.8	523.7
영업이익률(%)	-100.0	-30.0	-60.0	4.2	12.8
순금융손익	-2	-5	-2	0	-2
이자손익	-1	-1	-1	-1	-3
기타	-1	-4	-1	1	1
기타영업외손익	-5	-1	-1	0	0
중속/관계기업손익	0	0	0	0	-1
세전이익	-12	-9	-5	2	3
법인세	-1	1	0	0	0
법인세율	8.3	-11.1	0.0	0.0	0.0
계속사업이익	-11	-10	-5	2	3
중단사업손익	0	0	-12	0	0
당기순이익	-11	-10	-17	1	3
증가율(%)	na	-13.3	72.3	-108.3	95.5
당기순이익률 (%)	-220.0	-100.0	-340.0	4.2	6.4
지배주주당기순이익	-11	-10	-16	1	3
기타포괄이익	1	-2	0	0	0
총포괄이익	-11	-12	-17	1	3
EBITDA	-4	-3	-2	2	7
증가율(%)	-724.9	-33.1	-20.5	-190.9	200.5
EBITDA마진율(%)	-80.0	-30.0	-40.0	8.3	14.9

투자지표

(12월 결산)	2016	2017	2018	2019	2020F
주당지표(원)					
EPS	-742	-405	-312	20	38
BPS	639	506	487	536	563
DPS	0	0	0	0	0
밸류에이션(배)					
PER	-1.8	-3.1	-4.3	95.8	45.1
PBR	2.1	2.4	2.7	3.6	3.0
EV/EBITDA	-5.5	-11.2	-33.4	59.0	16.3
성장성지표(%)					
매출증가율	-68.6	111.2	-50.4	381.5	96.9
EPS증가율	7,865.2	-45.3	-23.0	-106.4	90.0
수익성지표(%)					
배당수익률	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
ROE	-82.5	-55.3	-56.0	3.9	6.9
ROA	-39.7	-32.0	-28.1	1.9	4.4
ROIC	1,031.2	291.4	-99.5	6.6	28.7
안정성지표(%)					
부채비율(%)	184.2	15.0	88.1	38.4	75.3
순차입금 비율(%)	-8.3	-17.4	-22.0	-21.1	-46.3
이자보상배율(배)	-4.5	-2.9	-3.1	0.8	1.5
활동성지표(배)					
매출채권회전율	4.4	12.5	0.4	2.0	17.7
재고자산회전율	41.6	698.6	0.0	4.2	8.9
총자산회전율	0.2	0.3	0.1	0.3	0.8

*주당지표 및 밸류에이션은 지배주주순이익 및 지배주주지분 기준

재무상태표

(십억원)	2016	2017	2018	2019	2020F
유동자산	9	10	66	30	49
현금및현금성자산	1	6	26	11	26
유가증권	3	0	2	0	0
매출채권	1	1	22	2	3
재고자산	0	0	7	5	6
비유동자산	25	17	27	23	23
유형자산	4	5	11	5	5
무형자산	0	0	8	2	2
투자자산	20	11	6	14	13
자산총계	34	27	93	53	72
유동부채	22	3	35	14	28
매입채무및기타채무	0	0	5	0	4
단기차입금	3	2	12	3	7
유동성장기부채	0	0	1	0	0
비유동부채	1	0	8	1	3
사채	0	0	0	0	0
장기차입금	0	0	4	0	0
부채총계	22	4	44	15	31
지배주주지분	12	23	34	38	41
자본금	9	5	7	7	7
자본잉여금	18	35	50	35	35
자본조정등	-5	-5	-5	-5	-4
기타포괄이익누계액	1	-1	-1	-1	-1
이익잉여금	-11	-10	-17	1	4
비지배주주지분	0	0	16	0	0
자본총계	12	23	50	38	41
비이자부채	19	2	28	12	24
총차입금	3	2	16	3	7
순차입금	-1	-4	-11	-8	-19

현금흐름표

(십억원)	2016	2017	2018	2019	2020F
영업활동 현금흐름	-5	-4	-12	-4	8
당기순이익	-11	-10	-17	1	3
비현금성 비용 및 수익	7	7	3	1	4
유형자산감가상각비	0	0	0	1	1
무형자산상각비	0	0	0	0	0
운전자본변동	0	0	0	-6	4
매출채권등의 감소	0	0	0	1	-1
재고자산의 감소	0	0	0	-2	-2
매입채무등의 증가	0	0	0	0	4
기타 영업현금흐름	-1	-1	2	0	-3
투자활동 현금흐름	-12	5	-9	-4	-5
유형자산의 증가(CAPEX)	0	-2	0	-1	0
유형자산의 감소	0	0	0	0	0
무형자산의 감소(증가)	0	0	0	0	0
투자자산의 감소(증가)	-3	4	0	-3	0
기타	-9	3	-9	0	-5
재무활동 현금흐름	18	4	37	-2	12
차입금의 증가(감소)	0	0	0	0	0
자본의 증가	6	12	25	0	0
기타	12	-8	12	-2	12
기타 및 조정	0	0	4	-5	0
현금의 증가	1	5	20	-15	15
기초현금	0	1	6	26	11
기말현금	1	6	26	11	26

Compliance Notice

동 자료에 게재된 내용들은 외부의 압력이나 부당한 간섭 없이 본인의 의견을 정확하게 반영하여 작성되었음을 확인합니다.
 동 자료는 기관투자자 또는 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
 동 자료는 조사분석자료 작성에 참여한 외부인(계열회사 및 그 임직원등)이 없습니다.
 조사분석 담당자 및 배우자는 해당종목과 재산적 이해관계가 없습니다.
 동 자료에 언급된 종목의 지분을 1%이상 보유하고 있지 않습니다.
 당사는 상기 명시한 사항 외 고지해야 하는 특별한 이해관계가 없습니다.

종목명	담당자	담당자(배우자) 보유여부			1%이상 보유여부	유가증권 발행관련	계열사 관계여부	공개매수 사무취급	IPO	회사채 지급보증	중대한 이해관계	M&A 관련
		수량	취득가	취득일								
해당 사항 없음												

투자의견 안내 (투자기간 12개월)

종목 투자의견 (절대수익률 기준)			
적극매수 40% ~	매수 15% ~	중립 -15% ~ 15%	매도 ~ -15%
업종 투자의견 (상대수익률 기준)			
비중확대 +10% ~	중립 -10% ~ +10%	비중축소 ~ -10%	

투자등급 통계 (2019.07.01~2020.06.30)

투자등급 구분	건수	비율(%)
매수	133	86.9
중립	20	13.1
매도	0	0