

# 위지웍스튜디오 · 엔피 합병 설명자료

Investor Relations  
2026년 4월

# Disclaimer

본 자료는 (주)위지웍스튜디오와 (주)엔피 (이하"회사"로 총칭)의 합병과 관련하여 투자자 및 주요 이해관계자에게 정보를 제공하기 위해 작성되었습니다.

본 자료는 미래에 대한 예측 정보를 포함하고 있습니다. 이러한 예측 정보는 이미 알려진 또는 알려지지 않은 위험과 시장 상황, 기타 불확정적 사정 또는 당초 예상하였던 사정의 변경에 따라 영향을 받을 수 있고, 이에 명시적 또는 묵시적으로 기재되거나 암시된 내용과 실제 결과 사이에는 중대한 차이가 있을 수 있으며, 제반 환경의 변화와 전략 수정 등에 따라 예고 없이 변경될 수 있습니다.

본 자료에 포함된 사항 중 일부는 이사회 또는 주주총회의 결의를 요구합니다. 따라서 향후 이사회 및 주주총회의 결의에 따라 추진 여부 및 세부 내용이 변경될 수 있음을 유의하시기 바랍니다.

회사는 본 자료의 내용에 대해서 변경, 수정 또는 정정할 의무를 부담하지 않습니다. 본 자료에 수록된 내용은 회사가 신뢰할 만한 자료 및 정보를 바탕으로 작성한 것이나, 그 기재된 정보의 정확성이나 완전성 또는 신뢰성에 대해 어떠한 명시적 또는 묵시적 진술 및 보장도 제공하지 않습니다.

본 자료는 증권이나 관련 금융상품의 매수나 매도를 청약 또는 청약을 권유하거나 의결권 행사를 권유하려는 목적으로 작성되지 않았습니다. 금융투자상품의 매매와 그 밖의 거래 또는 금융서비스 계약과 관련된 모든 투자판단과 결정은 오로지 회사가 금융감독 당국에 제출했거나 향후 제출할 주요사항보고서, 증권신고서 또는 투자설명서 등을 통해 제공된 정보만을 바탕으로 본인의 책임 하에 판단하시기 바랍니다.

본 자료는 투자자 여러분의 투자 판단을 위한 참고자료로 작성된 것으로서 회사 및 회사의 임직원은 본 자료의 내용과 관련하여 투자자 여러분에게 어떠한 보장도 제공하지 아니하며, 고의 또는 과실의 유무를 불문하고 그 어떠한 법적 책임도 부담하지 않음을 알려 드립니다. 회사 및 계열회사, 그 임직원 및 자문사 등 회사와 관련된 어떠한 자도 고의 또는 과실의 유무를 불문하고 본 자료 및 그 기재내용과 관련하여 발생하는 어떠한 손해에 대해서도 민·형사상 및 행정상의 책임을 일절 부담하지 않습니다.

본 자료는 비영리 목적으로 내용 변경 없이 이용이 가능하고(단, 출처 표시 필수), 회사의 사전 승인 없이 내용이 변경된 자료의 무단 배포 및 복제는 법적인 제재를 받을 수 있음을 유념해 주시기 바랍니다.

# CONTENTS

- 01 합병 구조
- 02 합병 배경
- 03 합병 시너지
- 04 기대 효과

# 01.

## 합병 구조

## 주요일정

2026년 4월 8일

합병 이사회 결의

2026년 5월 14일

임시주주총회 소집 공고

2026년 5월 29일

합병 임시 주주총회

2026년 7월 1일

합병 기일

## 합병 방법

엔피를 존속 법인으로 하여  
위지웍스튜디오의 인프라를 통합  
최대주주 컴투스가 합병법인을 지배

- ☑ 존속회사 엔피
- ☑ 소멸회사 위지웍스튜디오

## 합병 비율

위지웍스튜디오 보통주 1주당  
엔피 보통주  
0.5774514주를 배정

### 산정방식

자본시장법 시행령 176조의5①항1호에  
의거하여 기산일 기준 최근 1개월 및 1주일의  
거래량 가중 평균주가, 그리고 최근일 종가를  
산술 평균하여 산정

## 주식매수청구권

주식 매수 청구권 기준가

엔피 : 750원  
위지웍 스튜디오 : 459원

### 산정방식

자본시장법 시행령 176조의7①항1호에  
의거하여 기산일 기준 최근 2개월, 1개월,  
1주일간의 거래량 가중 평균주가를 산술  
평균하여 산정

## 2. 합병 후 예상 지배구조

합병 구조



### 주주가치 보호

상장 안정성 확보 및 규제 리스크 완화

### 통합 사업 시너지

미디어-마케팅의 통합으로 사업 경쟁력 강화

### 수익구조 혁신

비즈니스 모델 고도화로 자산 가치 재평가

\* 상기 현재 지분율은 2026년 4월 1일 기준입니다.

# 02.

## 합병 배경

## 미디어 콘텐츠 및 온·오프라인 마케팅 분야에서 차별화된 사업 기반 보유

### 위지윅 스튜디오



IP 개발부터 글로벌 배급까지 주도하는 종합 콘텐츠 기업  
글로벌 수준의 VFX 기술력과 원스톱 영상 제작 인프라 보유



#### 영상 제작 · VFX

- 기획, 촬영 장비 대여, 후반작업 등 영상 제작 전 과정 인프라 구축

#### 투자 · 배급

- 국내외 영화 및 드라마의 메인 투자
- 글로벌 플랫폼 협업 및 배급

#### 콘텐츠 IP

- 다수의 원작 IP 보유 및 사업화
- 중국, 미국 등 글로벌 레퍼런스

#### 매니지먼트

- 가수, 배우, 예능 등 아티스트 관리
- 신인 발굴 및 관리 시스템

### 엔피



온·오프라인과 가상 세계를 아우르는 경험 마케팅 기업  
올림픽 등 대형 국가 행사 및 글로벌 브랜드 마케팅 리딩



#### Brand Experience

- 대형 기업 및 국가 행사, 브랜드 마케팅 등 업계 최상위 레퍼런스 보유

#### 뉴미디어

- VR·AR·XR 기반의 실감형 콘텐츠
- 국내 최고 수준의 XR STAGE 운영

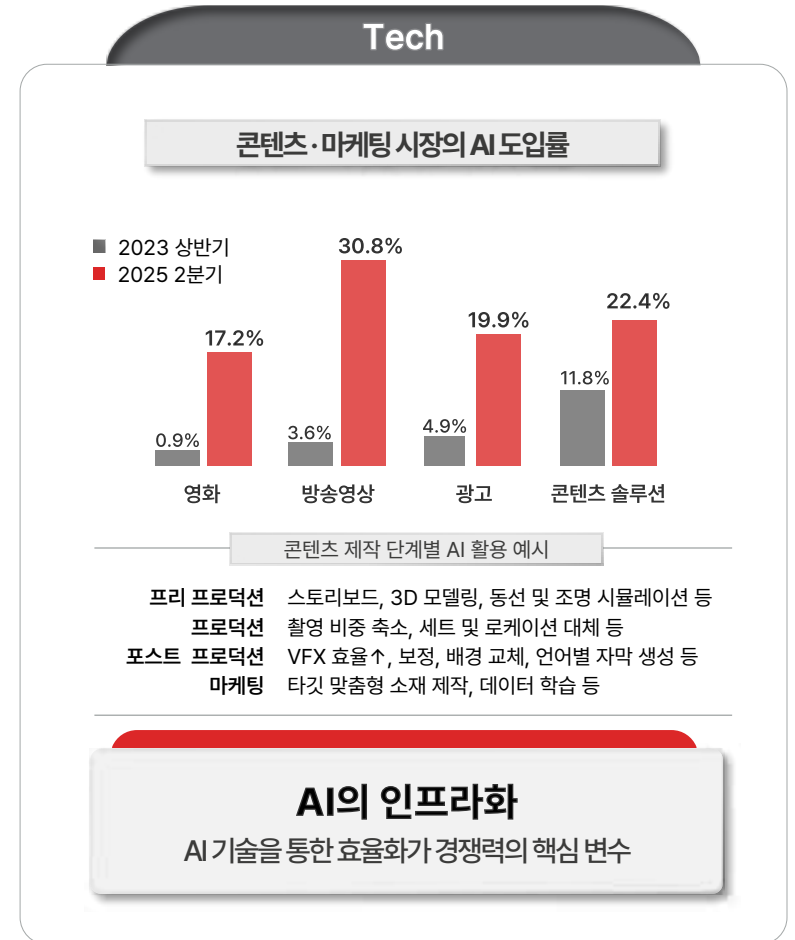
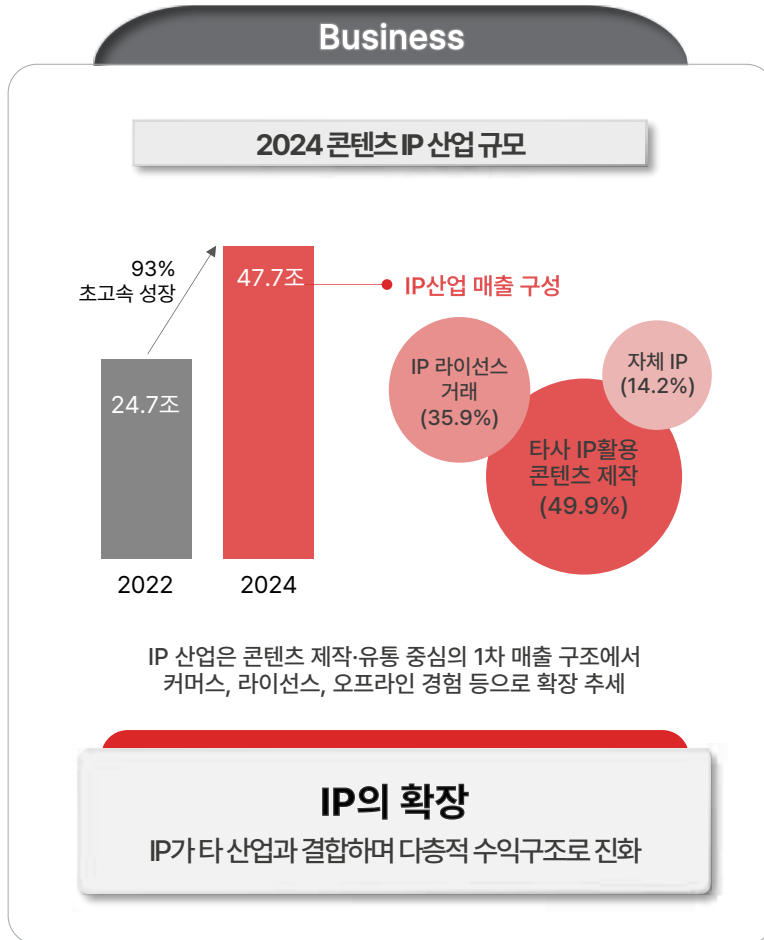
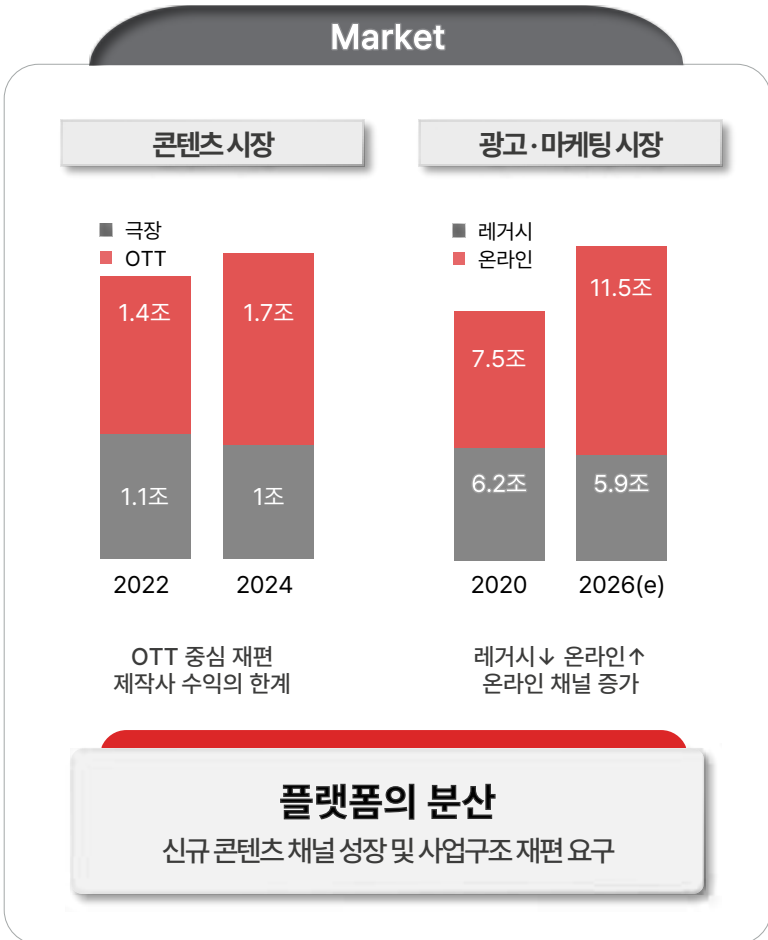
#### MUA · MUAH

- AI · XR기반 마인드 케어 앱 서비스
- 카이스트 공동 개발 감정추론 AI 기술

#### 온라인 마케팅

- 데이터 기반 디지털 캠페인 진행
- AI솔루션 및 온라인 플랫폼 구축 역량

# 미디어 콘텐츠 · 마케팅 시장의 패러다임 전환에 적극적인 대응 필요



\* 출처: 영화진흥위원회, 방송통신위원회, 한국방송광고진흥공사

\* 출처: 한국콘텐츠진흥원

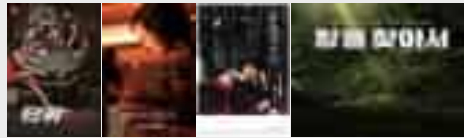
\* 출처: 한국콘텐츠진흥원

## IP · 제작역량 · 기술 통합하여 Full Value Chain 완성

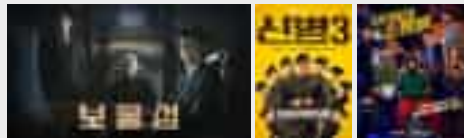
### IP 자산

드라마·영화·원작 IP·아티스트 등  
450개 이상 IP 제작 및 보유

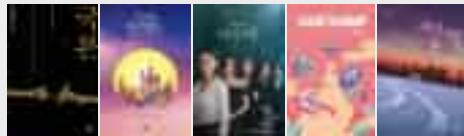
영화  
86



드라마  
70



원작 IP  
303



유튜브 채널 / 뮤지컬 및 공연  
음원 / 아티스트 등 기타 IP 보유

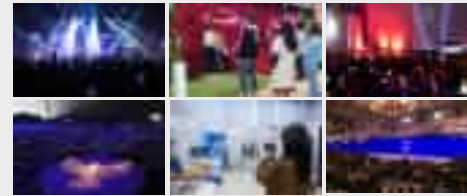


### 마케팅 역량

온·오프라인 콘텐츠 3,100회 이상 제작  
150개 이상 브랜드 파트너, 200회 이상 수상 이력

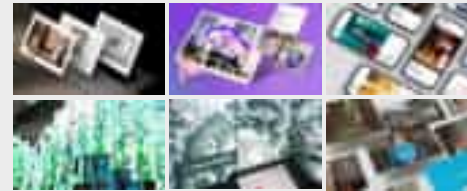
오프라인  
780

메가 이벤트, 경험 마케팅, 런칭, 전시, 팝업 등



온라인  
2,400

디지털 마케팅, 플랫폼 구축, SI 마케팅 등



150개 이상의 브랜드 파트너  
200회 이상의 어워즈 수상

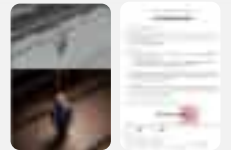


### 보유 기술

AI, XR, VR 등 제작 기술 및 장비·인프라 보유  
콘텐츠와 마케팅을 연결하는 핵심 기술 역량

#### AI x VFX

- CG 독자 기술 특허 출원 및 등록
- AI 딥러닝 빅데이터 품질 평가 NIA 인증
- AI 기술 연구 전담 조직의 자체 R&D



#### BIO x AI x XR

- 마인드 케어 솔루션 XR 명상 앱 'MUA' 운영
- 생체 데이터 기반 감정추론 AI 기술
- 카이스트 공동 연구, 추론 정확도 85% 이상



#### 촬영 스튜디오 · 장비

- 국내 최대 수준 LED 기반 XR 스튜디오 보유
- 20편 이상의 작품 동시 소화 가능한  
120억원 수준의 촬영 장비 보유



데이터 분석 / XR·AR / 프로듀싱 등  
파트별 다양한 기술 보유



## IP 기반으로 독자적인 사업모델 구축하여 기업 가치 제고



\* 매출은 2025년 연결 재무제표 기준, 시가총액은 2026년 4월 7일 기준입니다.

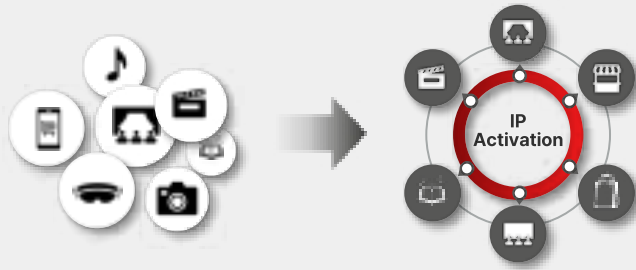
# 03.

## 합병 시너지

# Full Value Chain 완성 통한 펀더멘털 고도화와 신성장 동력 확보

## IP 시너지

### IP 기반 비즈니스 다각화



IP를 온·오프라인 다양한 채널과 형태로 확장  
프로젝트 규모 확대 및 파트너 네트워크 결집

IP 가치 확장형 수익 모델  
지속 가능한 비즈니스 구조 확립

## 기술 시너지

### 콘텐츠 제작 경쟁력 제고

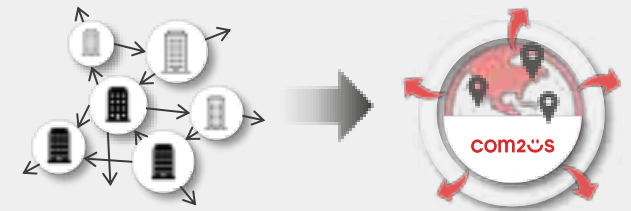


AI·CG·VFX·XR·DATA 기술 통합  
전 과정 데이터 자산화 및 기술 고도화

제작 효율 향상 및 비용 구조 개선  
독자적 기술 상품화

## 그룹 시너지

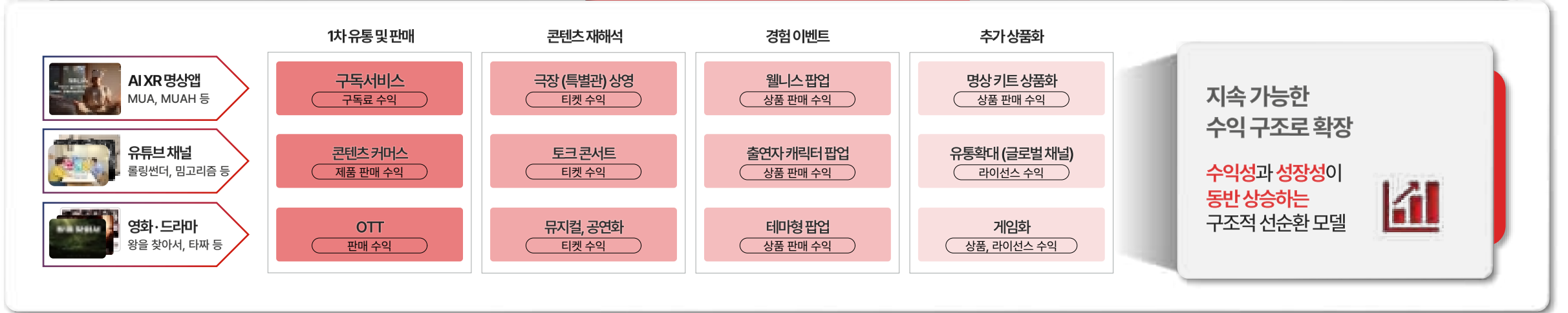
### 컴투스 브랜드 글로벌 영향력



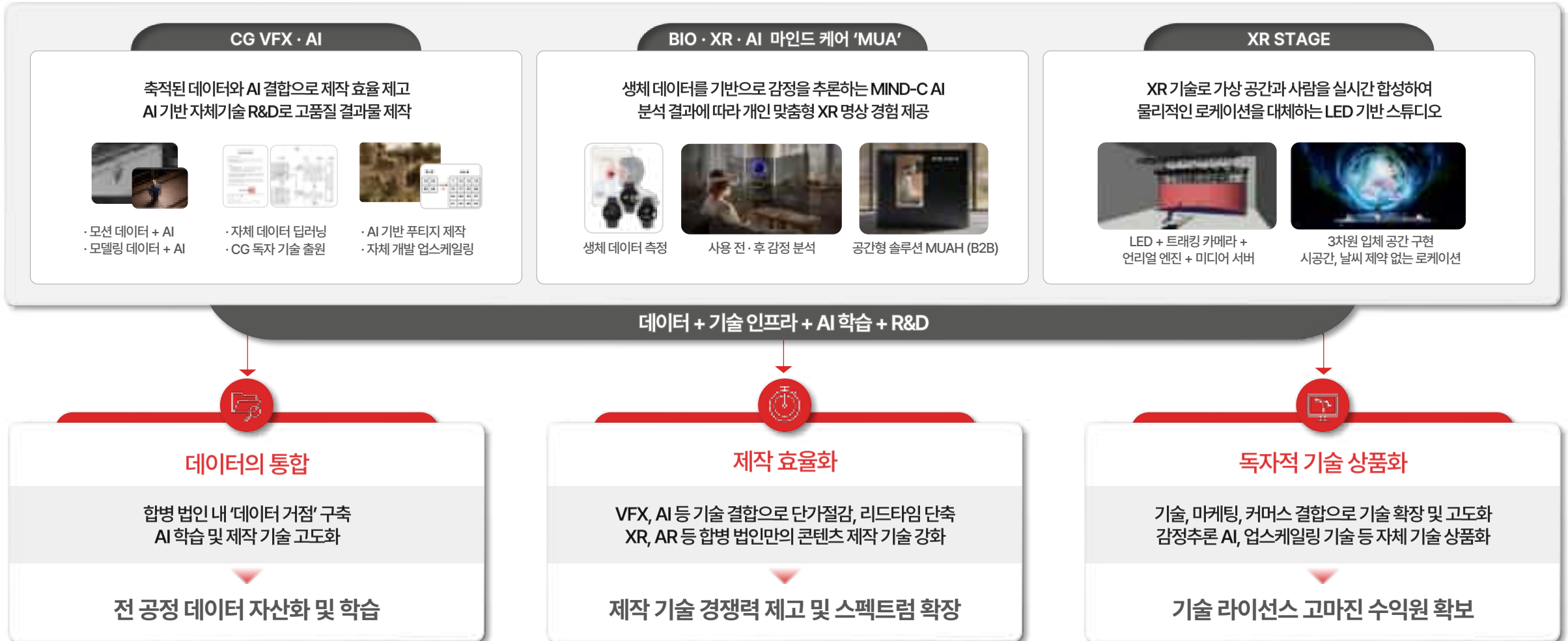
컴투스 브랜드 신뢰도 및 영향력  
글로벌 거점 기반 네트워크 확대

해외 경쟁력 강화  
글로벌 사업 성장 가속

# IP 기반 수익 채널 확장 및 다각화를 통한 지속 가능한 수익 구조 구축



## 기술자산 통합 통한 시너지 창출 및 수익화 실현



# 컴투스 그룹 네트워크 기반 글로벌 비즈니스 확장 가속화

컴투스 글로벌 영향력
COM2US
합병 법인의 글로벌 비즈니스

서비스 국가

160

해외 법인

9

매출 해외비중

65%

**K-POP 크루 재팬**

일본국적 아이돌 그룹 팬덤 및 IP 콘텐츠 개발 TOP3 코스메틱사 협업

**MUA**

BIO·XR·AI 명상앱

액티브 사용자 비율 북미·캐나다 64% 유럽 18%

**서머너즈 워**

글로벌 3억 다운로드 누적매출 4조원 ↑

**야구 라인업**

글로벌 1억 다운로드 누적매출 1조원 ↑

**SATE (사이더스 베트남 법인)**

**육사오**

210만, 역대 한국영화 2위

**엄마를 버리러 갑니다**

200만, 15일 연속 1위

브랜드 가치 제고

브랜드 신뢰도 강화 및 사업 확장

글로벌 거점 기반 확장

IP·콘텐츠 기반 신규 사업 및 협업 확대

글로벌 경쟁력 강화

해외 진출 확대 및 성과 가속화

# 04.

## 기대효과

# Global 지향의 IP Activation Company로 도약

2026

2027

2028 ~

## STEP 1

### 비용 및 마진구조 개선

Full Value Chain 완성 및 수익성 제고

프로젝트 단위 규모 ↑  
외주 비용 절감

거버넌스 통합  
운영 효율화

기술 인프라  
통합 및 표준화

프로젝트  
마진 개선

연간 고정비  
절감

리드타임 단축  
제작 효율 제고

운영 효율 최적화

## STEP 2

### 수익 모델의 질적 재정립

지속 가능한 자산 수익형 모델로 전환

IP 생애주기  
가치 극대화

IP 수익 연동형  
비즈니스 확대

그룹 시너지  
실체화

온오프라인  
IP 경험 다각화

IP 자산 기반  
매출 비중 확대

시장 인지도 및  
매출 규모 확대

이익창출 본격화, 수익모델 다각화

## STEP 3

### 글로벌 성장 및 밸류 재평가

독보적 지위의 IP Activation Platform 완성

데이터 자산 기반  
생태계 완성

고마진 매출  
믹스 전환

글로벌  
거점 강화

기술 기반  
수익 구조 안착

고부가신규  
매출원 창출

해외 매출  
비중 확대

IP 및 기술 상품 중심 매출 구조 전환

단기 마진 개선 → 중기 수익구조 고도화 → 장기 밸류에이션 리레이팅



### 주주권의 보호를 위한 책임 경영 강화

지배구조 개선 및 경영 안정성 제고

자본시장 변화 선제 대응 및 기업 가치 (Fair Value) 회복

이중 상장 구조 해소 및 투명하고 공정한 거버넌스 확립

통합 법인 기반 장기적인 기업 성장 기반 구축



### 지속 가능한 성장 기반 확보

인프라 통합 및 수익 구조 혁신

Full Value Chain 통합 시너지로 즉각적인 수익성 개선

자산 수익형(Upside) 모델의 고수익 구조 확립

IP Activation 플랫폼 완성하여 미래 성장 동력 확보