

# 위지웍스튜디오 · 엔피 합병 설명자료

Investor Relations  
2026년 5월

# 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 28일

임시주주총회 소집 공고

2026년 6월 12일

합병 임시 주주총회

2026년 7월 14일

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 증가를  
산술 평균하여 산정

## 주식매수청구권

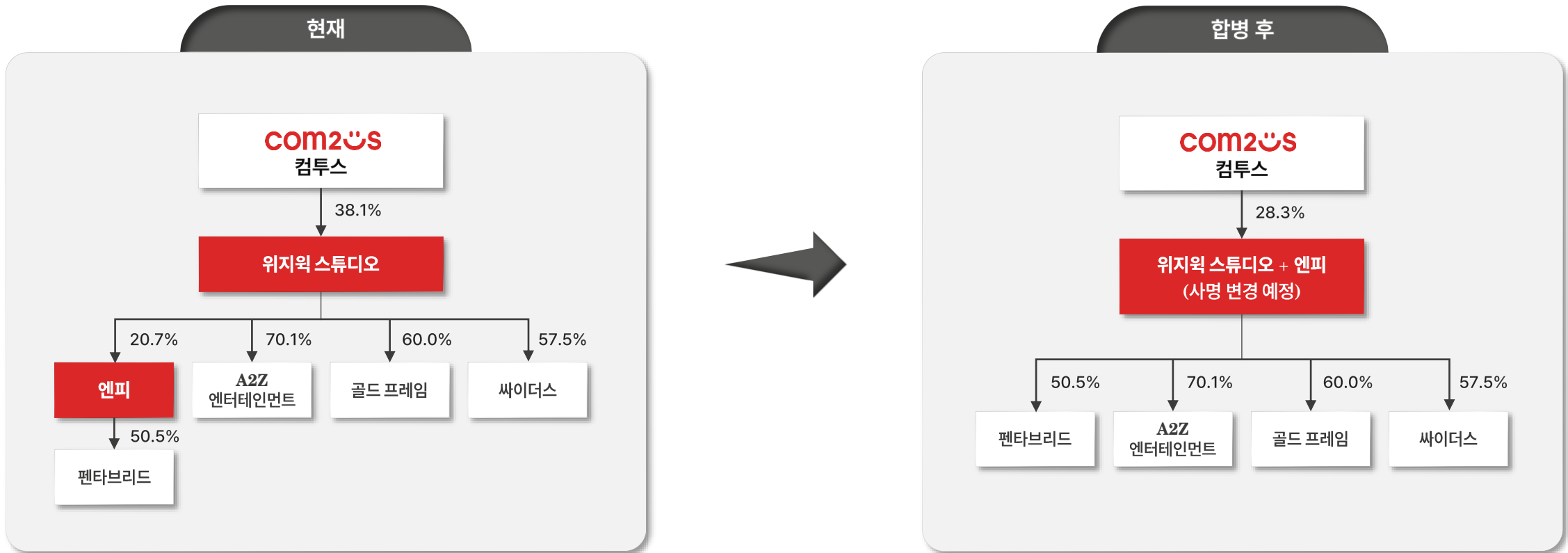
주식 매수 청구권 기준가

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



**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

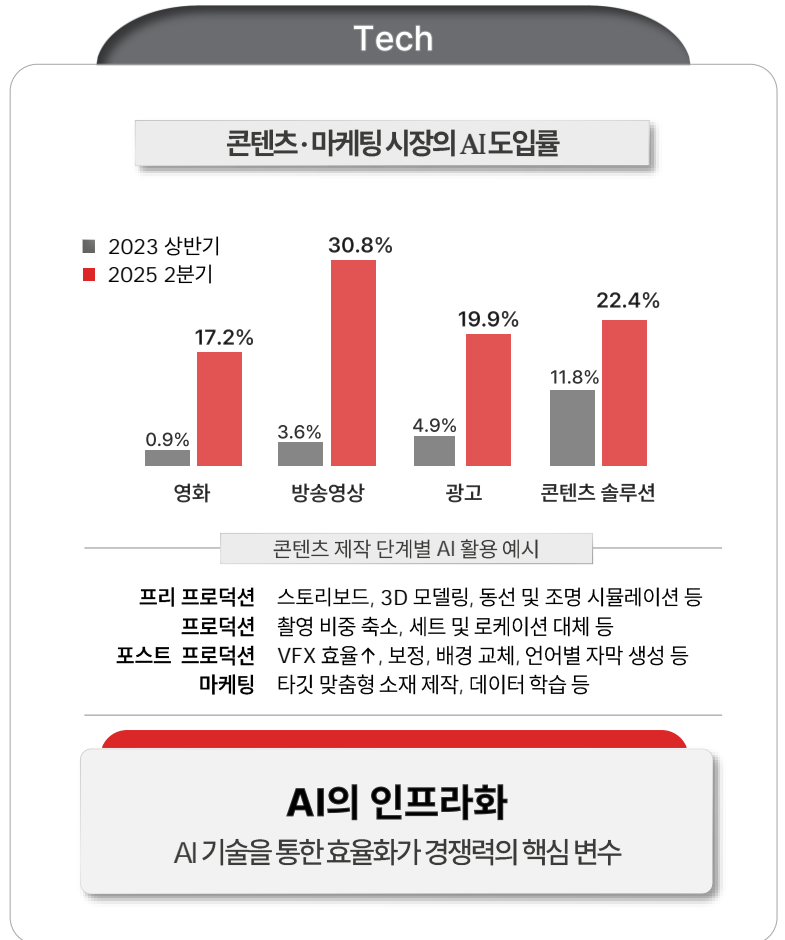
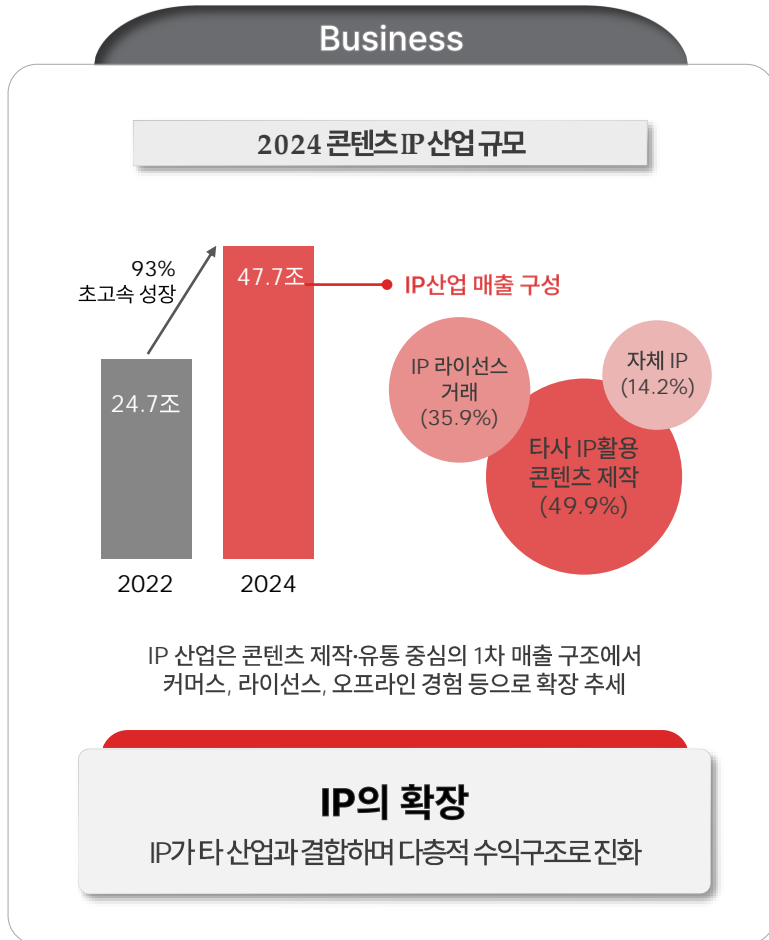
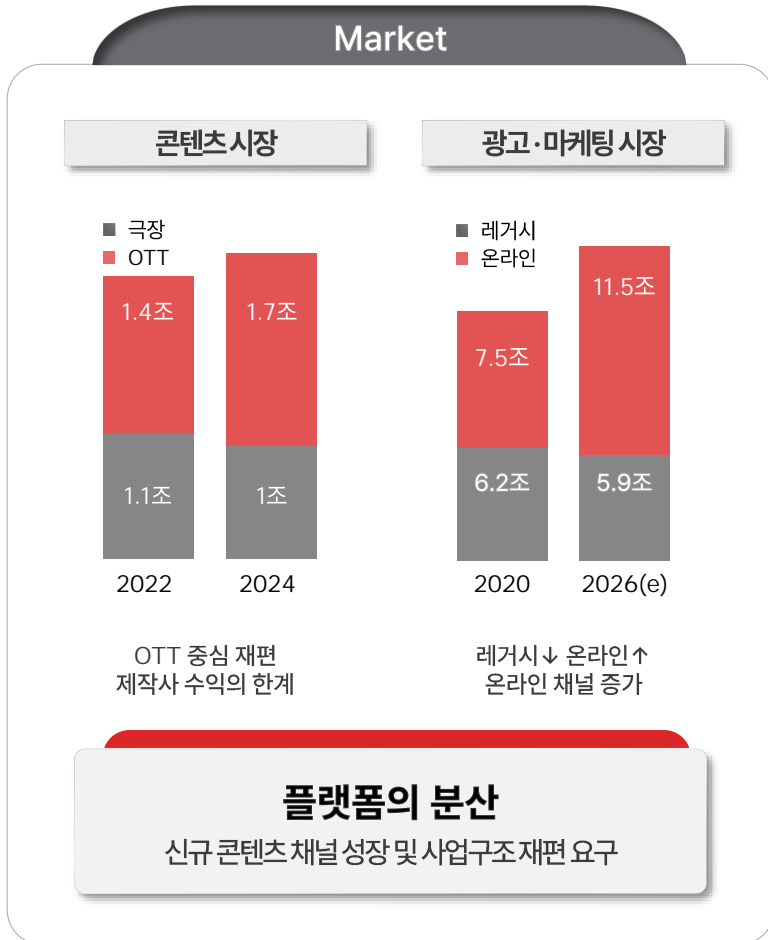
### MUA · MUAH

- 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

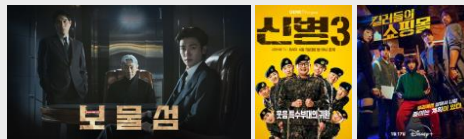
## IP 자산

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

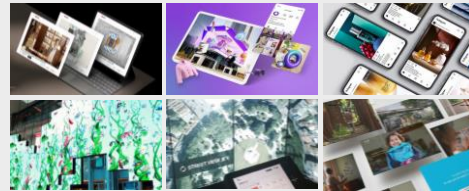
오프라인  
**780**

메가이벤트, 경험마케팅, 런칭, 전시, 팝업 등



온라인  
**2,400**

디지털마케팅, 플랫폼 구축, AI마케팅 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.

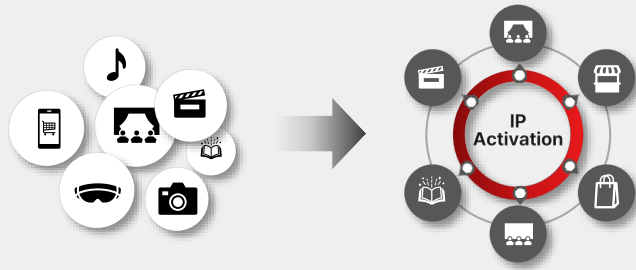
**03.**

**합병 시너지**

## Full Value Chain 완성 통한 펀더멘털 고도화와 신성장 동력 확보

### IP 시너지

#### IP 기반 비즈니스 다각화

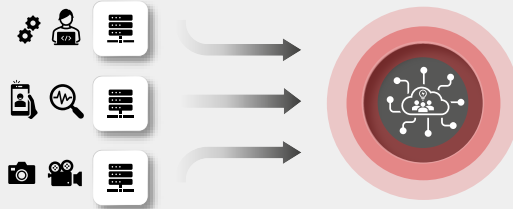


IP를 온·오프라인 다양한 채널과 형태로 확장  
프로젝트 규모 확대 및 파트너 네트워크 결집

IP 가치 확장형 수익 모델  
지속 가능한 비즈니스 구조 확립

### 기술 시너지

#### 콘텐츠 제작 경쟁력 제고

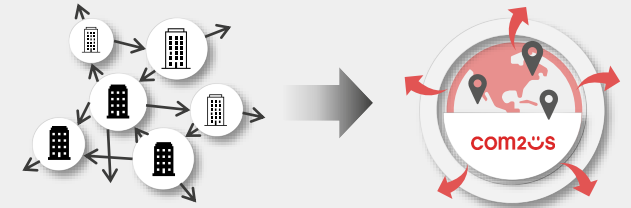


AI·CG·VFX·XR·DATA 기술 통합  
전 과정 데이터 자산화 및 기술 고도화

제작 효율 향상 및 비용 구조 개선  
독자적 기술 상품화

### 그룹 시너지

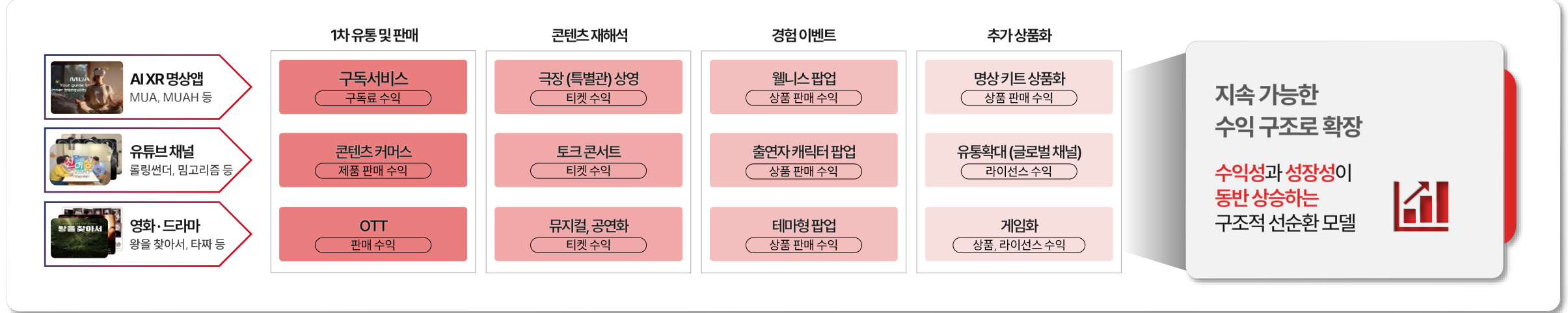
#### 컴투스 브랜드 글로벌 영향력



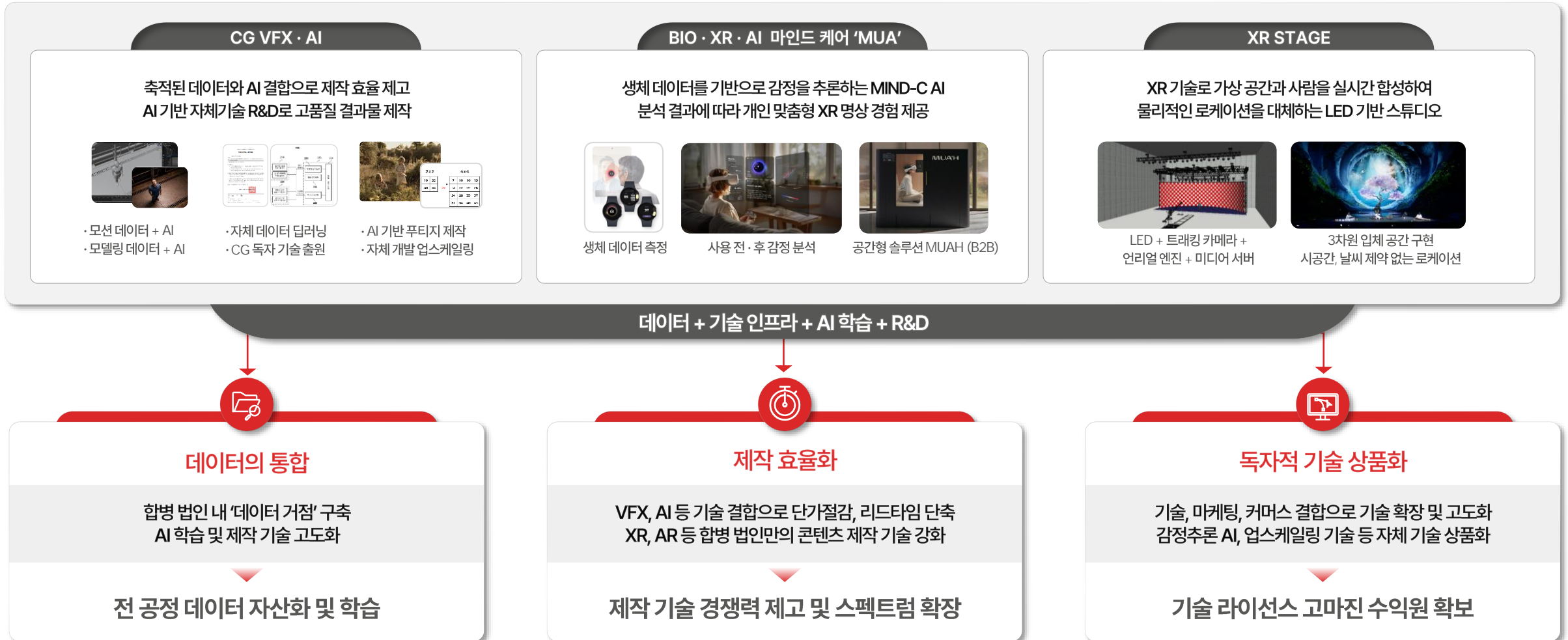
컴투스 브랜드 신뢰도 및 영향력  
글로벌 거점 기반 네트워크 확대

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**



### 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