

오로라월드 “NFT 피규어로 새시장 열 것”

우리는 성장기업

완구산업과 캐릭터산업은 불가분의 관계다. TV 애니메이션 및 영화 등에서 인기를 끈 캐릭터가 완구시장에서도 성공할 확률이 높다. 코스닥시장 상장사인 오로라월드는 1990년대 초부터 자체 캐릭터 개발에 뛰어난 국내 1위 캐릭터 완구 회사다. 최근 메타버스 게임회사와 대체 불가능토큰(NFT) 기반 완구 개발에 나선 등 성장 기반을 확대하고 있다.

◆완구 개발·생산·유통 수직계열화
오로라월드의 대표 캐릭터는 2007년 출시한 ‘유후와 친구들’이다. 사막여우, 갈리고원숭이 등 멸종위기 동물 캐릭터가 지구촌을 포함하는 게 브랜드의 중심 스토리다. 유후와 친구들 TV 애니메이션은 80여 개국에서 방영될 만큼 세계적으로 인기를 끌었다. 관련 완구 제품의 글로벌 누적 판매량은 2020년 기준 1억 개, 금액으로 따지면 1조원을 웃돈다.

오로라월드의 또 다른 주력 분야는 캐릭터 라이선스 사업이다. CJ ENM의 애니메이션 ‘신비아파트’ 시리즈, 유튜브 조회 수 세계 1위인 더핑크퐁컴퍼니의 ‘핑크퐁 아기상어’ 등 인기 캐릭터 판권을 빌려 완구를 제조·판매한다. 증권가는 지난해 이 회사의 매출이 사상 최대인 1700억원을 넘었을 것으로 추정했다. 국내 캐릭터 라이선스 신제품 출시 및 지난해 미국, 영국 등 해외법인 설립이 크게 개선된 영향이다.



메타버스 게임 속 동물 캐릭터 완구로 제작해 이용자에게 판매
온·오프라인 NFT활용 첫 사례로

아기상어 등 캐릭터 완구 대박
지난해 매출 1700억 넘어설 듯



홍기선 오로라월드 대표가 '유후와 친구들' 캐릭터 인형을 소개하고 있다. 오로라월드 제공

오로라월드는 1981년 주문자상표부착 생산(OEM) 봉제 인형 회사로 출발했다. 서울올림픽 이후 국내 임금이 급격히 오르면서 단순 하도급 방식으로는 수익성을 확보하기 어려운 처지가 됐다. 이 회사는 자체 캐릭터 브랜드를 개발하는 한편 미국, 홍콩 등에 해외법인을 설립하며 직접 해외 시장 공략에 나섰다. 시장 조사 및 마케팅을 현지인에게 맡기면서 해외에 빠르게 정착했다.

서울 본사를 중심으로 생산·판매법인을 수직계열화한 전략도 적중했다. 서울 본사는 전체 인력 140여 명 중 디자인 개

발 인력이 40%를 차지할 정도로 디자인 역량에 집중하고 있다. 중국, 인도네시아 법인에서는 완구 제품을 생산하고 미국, 유럽, 홍콩 법인은 유통·판매를 담당하고 있다. 이 회사는 미국 완구시장의 약 7%를 점유하는 등 전체 매출의 약 80%를 수출로 벌어들이고 있다.

◆세계 최초 게임 NFT 완구 개발
오로라월드는 2020년 마스크 제조·유통 사업에도 진출했다. 기존 글로벌 판매법인인 구축한 온·오프라인 유통망을 통해 국내 생산 마스크를 공급하고 있다. 최근 NFT 분야에도 도전장을 냈다. 지난 10일 클레이튼 기반의 P2E(play to earn) 게임 ‘sheepfarm in metaland’ 개발사인 나이팅게일 인터랙티브와 업무 협약을 맺었다.

이 게임은 메타버스로 구현된 뉴질랜드 목초지를 분양받아 가상의 양을 키우는 게임이다. 게임 개발사는 유저가 소유한 반려양을 블록체인의 디지털 NFT로 출시하고, 오로라월드는 이를 실물 피규어로 개발해 게임 유저에게 제공한다. 온·오프라인 양쪽에서 게임 NFT가 활용되는 첫 번째 사례가 될 전망이다.

업무 협약 당일 오로라월드 주가는 장중 한때 최고 1만2150원까지 올랐다. 작년 7월 12일(1만2500원) 이후 최고가를 기록했다. 김용연 오로라월드 상무는 “40년 간 쌓은 캐릭터 완구 역량과 탄탄한 글로벌 판매망을 기반으로 지속적인 성장을 이어갈 것”이라고 밝혔다. 민경진 기자

IS동서, 폐기물 업체 또 품었다

환경에너지솔루션 910억에 인수

아이에스(IS동서)가 국내 폐기물 업체 환경에너지솔루션(옛 코오롱환경에너지)을 품는다. IS동서는 최근 몇 년간 폐기물 처리 업체를 잇따라 사들이면서 친환경 사업에 광폭 행보를 이어가고 있다.

17일 투자은행(IB)업계에 따르면 IS동서는 이날 국내 사모펀드(PEF) 운용사인 이엔애펜 프라이빗에쿼티(E&F PE)로부터 환경에너지솔루션을 인수하는 주식매매계약(SPA)을 맺었다. 인수 금액은 약 910억원이다. IS동서는 지난해 5월 E&F PE와 함께 공동으로 환경에너지솔루션 지분을 취득한 지 1년도 채 안 돼 회사 지분 100%를 보유하게 됐다.

환경에너지솔루션은 코오롱그룹이 가지고 있던 폐기물 처리 업체다. E&F PE가 지난해 회사 경영권을 사들인 뒤 비주력 사업 부문을 정리하고 핵심인 폐기물 사업 부문을 강화해왔다. 지난해 폐기물 처리시설 운영·유지·보수(O&M) 사업 부문이었던 수처리 케미컬 사업을 하는 이피엔(IPN)위탁 부문을 매각한 것도 이런 작업의 일환이었다. 이를 통해 생활폐기물 처리, 해외 수처리 플랜트, 하수·폐수처리 관련 시설의 설계·조달·시공(EPO)을 전문으로 하는 종합환경회사로 탈바꿈했다.

실적은 눈에 띄게 증가했다. E&F PE에 인수되기 직전 매출은 888억원이었으나 지난해 1569억원까지 늘었다. 현금흐



름총출력을 보여주는 상각 전 영업이익(EBITDA)은 9억원에서 70억원으로 여덟 배 가까이 증가했다.

IS동서는 환경에너지솔루션 인수로 폐기물 사업 규모를 확장하게 됐다. IS동서는 2017년부터 미래 먹거리 사업으로 폐기물 사업을 낙점한 뒤 공격적인 인수합병(M&A)을 통해 사업을 확장해왔다. 폐기물 사업은 시장 규모는 계속 커지고 있는 데 반해 정부 규제 등으로 신규 사업자의 진입 장벽이 높아 성장 가능성이 크다. IS동서는 그동안 영흥산 입항, 파주비엔알, 인선이엔티, 금속 폐기물 재활용 업체인 타운마이킹컴퍼니, 코엔텍 등을 인수하거나 투자했다. 한편 이날 환경에너지솔루션 인수 소식이 알려지면서 IS동서 주가는 전날보다 2.33% 상승했다.

이번 거래로 IS동서와 E&F PE 간 파트너십도 조명받고 있다. 양사는 2017년부터 환경 사업 분야에서 손을 잡았다. 김재원 기자

▶마켓인사이트 1월 17일 오후 4시34분

112만개 동대문 원단·단추 AI로 골라줘



의류 부자재 플랫폼 '부자마켓' 사진 올리면 원하는 상품 검색

옷 한 벌을 만들기 위해선 원단부터 단추, 지퍼, 라벨까지 다양한 원·부자재가 필요하다. 국내 최대 원·부자재 시장인 서울 동대문시장에는 2만 5000개의 매장이 있다. 200만 개 이상의 원단과 240종 이상의 부자재가 거래된다. 그러나 거래 방식은 불편하다. 의류 디자이너가 필요한 원·부자재를 찾기 위해선 오프라인 매장에서 발품을 팔아야 하기 때문이다. 대부분의 거래도 손으로 쓰는 수기 장부와 현금에 의존해 이뤄진다.

의류 부자재 인공지능(AI) 추천 및 거래 플랫폼 '부자마켓'은 다르다. 사용자가 부자재 이름을 검색하거나 사진을 찍어 올리면 AI가 비슷한 상품을 찾아준다. 부자마

켓에서 바로 부자재를 살 수 있다. 상품을 만드는 공장을 연결해 주기도 한다. 부자마켓을 운영하는 스타트업 종달랩의 성중형 대표(사진)는 “현재까지 확보한 데이터베이스(DB)는 원단과 부자재를 합쳐 112만 개가 넘는다”며 “발품을 파는 수고를 줄여 거래 시간을 최대 90% 가까이 줄일 수 있다”고 설명했다.

성 대표는 우연한 기회에 종달랩을 창업했다. 컴퓨터공학을 전공하고 10년 이상 정보기술(IT)업계 개발자로 일한 성 대표는 이직을 준비하던 2016년 처제의 의류 부자재 가게 일을 도왔다. 동대문 패션업체가 아날로그 방식으로 운영되는 것을 본 그는 곧바로 종달랩을 창업했다.

창업 초기 오프라인에서의 의류 원·부자재 거래하

는 유통업자인 이른바 '사입 삼촌'의 뜰을 뚫고 들어가는 데 어려움을 겪었다. 성 대표는 사입 삼촌의 요구를 반영해 부자마켓에 이미지 검색, 실시간 가격 조회, 대량 견적 등의 기능을 추가했다.

지난해 초의 코로나19 팬데믹(대유행)은 새로운 기회가 됐다. 확진자 발생으로 동대문시장 상가가 문을 닫는 일이 늘어났다. 온라인으로 원단과 부자재를 검색하는 사람이 급증했다. 매출은 전년 대비 세 배 가까이 늘었다. 2021년 말 기준 종달랩을 이용하는 기업고객은 300개가 넘는다. 누적 거래건수는 3만5000건을 기록했다.

종달랩은 올 상반기 국내에서 생산되는 원단을 100% DB로 구축하는 것이 목표다. 중국, 동남아시아의 생산 시설과 국내 원·부자재 시장을 연결하는 등 해외 시장에도 진출할 예정이다.

성 대표는 “전 세계 어디서든 사진만으로 원하는 의류 원·부자재를 찾을 수 있도록 만들겠다”고 강조했다. 김진원 기자



코스닥 상장 앞둔 오픈엠티 기술성 평가서 AA 등급 받아

국내 유일 인공지능(AI) 반도체 설계자 산(IP) 전문기업 오픈엠티테크놀로지(이하 오픈엠티)가 코스닥시장 상장을 앞두고 전문기술평가기관 나이스디앤비에서 받은 기술성 평가에서 AA 등급을 받았다고 17일 밝혔다. 이성현 오픈엠티 대표는 “그동안 기술성 평가에서 AAA 등급이 없다는 점을 고려하면 기술력과 시장성이 모두 사실상 최우수등급을 받은 셈”이라고 설명했다.

2017년 12월 설립된 오픈엠티는 AI 반도체의 기초 설계도 역할을 하는 설계자산을 제작해 반도체 회사에 판매한다. 설계자산 판매 금액과 함께 설계자산이 적용된 칩 개당 일정 금액의 로열티를 받는다. 오픈엠티의 사업 모델은 세계 1위 반도체 설계자산업 ARM과 비슷하다.

오픈엠티는 설립 이후 현재까지 글로벌 최고 수준 반도체 제조회사와 27건 이상의 라이선스계약을 맺었다. 김진원 기자

서울반도체 “썬라이크 LED로 근시 개선”

싱가포르 연구소와 공동 실험

서울반도체는 싱가포르 세리 눈 연구소와 공동 실험한 결과 자연광 LED(발광다이오드) ‘썬라이크’가 근시 개선 효과를 보였다고 17일 밝혔다. 실험은 사람과 비슷한 눈을 가진 병아리를 대상으로 4주에 걸쳐 진행됐다. 병아리에 각각 다른 조명 환경을 제공한 후 근시 발생 원인인 안구의 길이 변화를 관찰했다.

서울반도체 관계자는 “병아리 한쪽 눈에 근시 유발 가림막을 씌워 14일간 근시를 유도하고 가림막 제거 후 1그룹에는 일반 형광등(조도 4000K), 2그룹과 3그룹에는 각각 4000K, 6500K 조도의 썬라이크 조명을 쬐어 주었다”고 설명했다. 이후 1주일이나 안구 길이를 측정한 결과, 형광등 조명을 쬐 병아리의 안구 길이는 지속적으로 길어져 근시가 발전했다. 반면 썬라이크 조명을 쬐 병아리의

안구 길이는 정상에 가까운 수준으로 근시가 개선됐다는 게 회사 측 설명이다. 이 같은 내용을 포함한 썬라이크 조명과 근시 연관성 실험 결과는 생명과학 전문 온라인 저널 ‘바이오 이카이브’에 게재됐다.

세리 연구소의 나자르 박사는 눈문을 통해 “썬라이크 기술이 적용된 조명 사용 때 실험군의 근시 회복이 가속화된 걸 확인했다”며 “안구 성장과 회복을 위해서는 햇빛과 비슷한 스펙트럼의 조명을 사용하는 게 중요하다는 걸 확인한 실험”이라고 평가했다.

김승현 고려대 안과 교수는 “성장기 어린이가 햇빛과 비슷한 조명을 사용하면 충분히 근시가 개선될 수 있다고 생각한다”며 “이론적으로 어떤 조명을 선택하느냐에 따라 근시로 인한 시력 저하를 어느 정도 완화시킬 수도 있었지만 더 많은 연구가 필요하다”고 밝혔다. 김병근 기자

한경미디어그룹

한눈에 보는 경제·경영·재테크 트렌드 No. 1364 | 2022. 1.17-23

한경 BUSINESS

SPECIAL REPORT

국내 60대 그룹 분석
2022 지배구조 랭킹

다시 찾아온 백화점 '전성시대'

먹구를 드리운 K뷰티... LG생건·아모레의 승부수는

'반쪽짜리 ESG' 오명 벗는다...고려아연의 변신

사의 편취 규제에서 자유로워진 현대차... 지배 구조 개편 '속도전'

지주사 체제 전환...철강 포리표 때는 포스코

"14평에서 어떻게 아이까지 키우나"... 신혼희망타운에 희망이 없다

ESG REVIEW

혁신 기류 기술에 눈독 들이는 백만장자들

'제로 포 그린' 선포한 한국전력... 2050 탄소 중립 실현 목표

총영사관 임차만 윤석열 안철수 단일화, '대통령-책임총리' 부상

비트코인 A to Z 기관투자자, 비트코인 '포도 중후군'일까

글로벌 현황 중국 반도체 굴기의 허와 실

박영리 영한 막걸리 대서사의 시작 진주곡자공업

법으로 읽는 부동산 국가로부터 현명하게 토지 수용 보상 받는 법

한경비즈니스, NAVER 모바일에서 '구독'하세요

모바일에 더 강해진 한경비즈니스, 더 다양한 유용한 정보를 편리하게 받아보세요

magazine.hankyung.com

Magazine 한경