



한국IR협의회

기업리서치센터

기술 2023-153

2023.11.16.

이 보고서는 시가총액 5,000억 원 미만의 중소형 기업에 대한 투자정보 확충을 위해 발간한 보고서입니다.

기술분석보고서 기타제조

리튬포어스(073570)

작성기관 NICE평가정보(주) 작성자 박희영 전문연구원

[YouTube 요약 영상 보러가기](#)

- 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 미공개 상태일 수 있습니다.
- 카카오톡에서 “한국IR협의회” 채널을 추가하시면 매주 보고서 발간 소식을 안내 받으실 수 있습니다.
- 본 보고서에 대한 자세한 문의는 작성기관(TEL.02-2124-6822)로 연락하여 주시기 바랍니다.

- ▶ 요약
- ▶ 기업현황
- ▶ 시장동향
- ▶ 기술분석
- ▶ 재무분석
- ▶ 주요 변동사항 및 전망

리튬포어스(073570)

모바일 액세서리에서 이차전지 소재로 사업 다각화 추진

기업정보(2023/11/07 기준)

| | |
|------|--------------------------------|
| 대표자 | 전웅/변재석 |
| 설립일자 | 1998년 5월 23일 |
| 상장일자 | 2004년 1월 6일 |
| 기업규모 | 중소기업 |
| 업종분류 | 그 외 기타 달리 분류되지 않은 제품 제조업 |
| 주요사업 | 이차전지 소재, IP 및 브랜드 사업 등 |

시세정보(2023/11/07 기준)

| | |
|------------|----------------------------------|
| 현재가(원) | 9,220 |
| 액면가(원) | 500 |
| 시가총액(억 원) | 2,661.55 |
| 발행주식수 | 28,867,125 |
| 52주 최고가(원) | 35,500 |
| 52주 최저가(원) | 7,770 |
| 외국인지분율 | 2.54 |
| 주요주주 | (주)리튬인사이트, (주)엘리노어앤케이, 변익성 |

■ 모바일 액세서리 전문기업

리튬포어스는 반도체 검사장비 등 개발 및 제조 사업을 영위할 목적으로 1998년 5월 설립되었으며, 사업 다각화 및 사명 변경을 거쳐 현재의 사명인 리튬포어스를 유지하고 있다. 현재는 모바일 액세서리 생산 및 판매를 주요 사업으로 영위하고 있으며, IP 종합 몰인 ‘스위치스’를 통해 카카오프렌즈 IP를 활용한 모바일 액세서리를 전문적으로 판매하고 있다. 또한, 주력사업인 콘텐츠 사업의 경쟁력을 강화하기 위하여, 자사 브랜드인 ‘BELUGA’ 및 ‘CELIVE’ 런칭을 통해 제품군을 확대하였다.

■ 캐릭터 라이선싱을 통한 사업 추진

동사는 자체적으로 개발한 캐릭터를 제품화하는 전략 대신 라이선싱 활용 전략을 통해 타사가 보유한 캐릭터의 지식재산권을 제품화하여 매출을 실현하고 있다. 라이선싱 구조에서는 라이선서가 보유한 지식재산권의 가치 및 인지도뿐만 아니라, 라이선시가 양질의 제품을 기획 및 생산하고, 유통처를 확보하여 지속적으로 품질을 유지하는 것이 중요한 경쟁력이다. 동사는 라이선시로서의 경쟁력을 바탕으로 2015년부터 캐릭터 선호도 1위를 기록하고 있는 카카오프렌즈 캐릭터를 제품화하고 있으며, 변동성이 높은 캐릭터 트렌드를 분석, 계약 및 활용을 통해 매출을 실현하고 있다.

■ 이차전지 소재 생산 관련 신규 사업 진출

동사는 탄산리튬 소재를 생산하는 신규 사업을 추진 중에 있다. 이를 통해 폐배터리의 재활용, 국내 및 해외 탄산리튬의 확보, 염호를 통한 부가가치가 높은 탄산리튬을 생산하고자 한다. 이와 같은 사업 다각화를 통해 주력사업인 콘텐츠 사업과 함께 동사의 성장을 이끌 것으로 기대된다.

요약 투자지표 (K-IFRS 개별 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) |
|---------|--------------|-----------|---------------|------------|--------------|------------|------------|------------|-------------|------------|------------|------------|------------|
| 2020 | 254 | 5.5 | 5 | 2.0 | (33) | (12.9) | (8.5) | (6.3) | 28.9 | (222) | 2,589 | - | 2.7 |
| 2021 | 179 | (29.4) | (54) | (30.0) | (133) | (74.0) | (37.4) | (25.4) | 69.3 | (833) | 1,958 | - | 3.3 |
| 2022 | 207 | 15.7 | (37) | (18.1) | 896 | 432.4 | 82.3 | 59.5 | 33.1 | 4,948 | 6,722 | 3.0 | 2.2 |

기업경쟁력

[캐릭터 IP를 활용한 제품]

- 선호도 1위 캐릭터를 활용하여 제품 생산
 - 선호도 1위인 카카오프렌즈 캐릭터를 활용한 모바일 액세서리 생산
- 트렌드에 따른 IP 활용
 - 소비자의 니즈를 반영하여, 트렌드에 적합한 마블, 펭수, 디즈니, 카카오프렌즈 등의 IP 계약 및 활용

핵심 기술 및 경쟁력

- 모바일 액세서리 제작 노하우
 - 모바일 액세서리 제작 노하우를 바탕으로 다양한 IP 확보 및 제품화
- 사업 다각화 전략
 - 모바일 액세서리 사업에서 이차전지 소재 사업으로의 사업 다각화 추진

사업 현황

- 모바일 액세서리 사업을 통한 안정적 매출 확보
- 리튬 밸류체인 구축 중

시장경쟁력

주요 사업 부문

| 카카오프렌즈 액세서리 | BELUGA 제품 | CELIVE 제품 |
|--|---|---|
|  |  |  |

시장 현황

[글로벌 캐릭터 라이선싱 시장 전망]

| 년도 | 시장 규모 | 연평균성장률 |
|----------|--------|--------|
| 2022년 | 65억 달러 | ▲4.4% |
| 2023년(E) | 68억 달러 | |





- ☞ 라이선싱을 통해 다양한 비즈니스 모델 발굴이 가능하며, 연평균 4.4%의 성장 전망

[글로벌 이차전지 시장 전망]

| 년도 | 시장 규모 | 연평균성장률 |
|----------|-----------|--------|
| 2023년 | 1,210억 달러 | ▲34.0% |
| 2035년(E) | 6,160억 달러 | |

- ☞ 전기차, ESS용 배터리 수요량 폭증 전망

ESG Overview

| 구분 | 주요 활동 |
|---|---|
|  산업별 주요 ESG이슈 | <ul style="list-style-type: none"> • 그 외 기타 달리 분류되지 않은 제품 제조업으로 안전보건관리 및 품질관리체계 구축 등이 주요 관리 이슈 |
|  환경(E) | <ul style="list-style-type: none"> • 환경경영시스템 인증 취득 |
|  사회(S) | <ul style="list-style-type: none"> • 품질경영시스템 인증 취득 • 정보보안경영시스템 인증 취득 |
|  지배구조(G) | <ul style="list-style-type: none"> • 윤리규정 공시 • 윤리규정 위반행위 신고채널 운영 |

I. 기업 현황

사업 다각화를 거쳐 부가가치를 창출하고 있는 기업

동사는 IP를 활용한 콘텐츠 제품 및 휴대폰 액세서리의 제조, 판매를 계속 사업으로 영위하고 있으며, 이차전지 소재 사업을 신사업으로 추진하고 있다.

■ 기업개요

동사는 1998년 5월 23일 반도체 검사장비 등 개발 및 제조 사업을 영위할 목적으로 프롬써어티(주)로 설립되어 2004년 1월 2일에 코스닥 시장 상장을 승인받아 같은 해 1월 6일 코스닥 시장에 주식을 상장하였다. 2000년 5월 웨이퍼 번인 시스템 개발 및 양산에 돌입하였으며, 2022년 11월 어반리튬을 거쳐 2023년 5월 리튬포어스로 사명을 변경했다.

동사는 KAKAO FRIENDS의 라이선스를 기반으로 모바일 액세서리, 테크 액세서리 및 소형 가전 등의 제품을 기획 및 디자인하여 생산하는 IP사업 및 BELUGA와 CELIVE를 자체 브랜드로 보유하고 있는 브랜드사업을 영위하고 있으며, 폐배터리를 전처리 후 이차전지의 각종 소재를 생산하는 이차전지 소재 관련 사업을 신사업으로 추진하고 있다.

그림 1. 동사의 주요 사업 분야

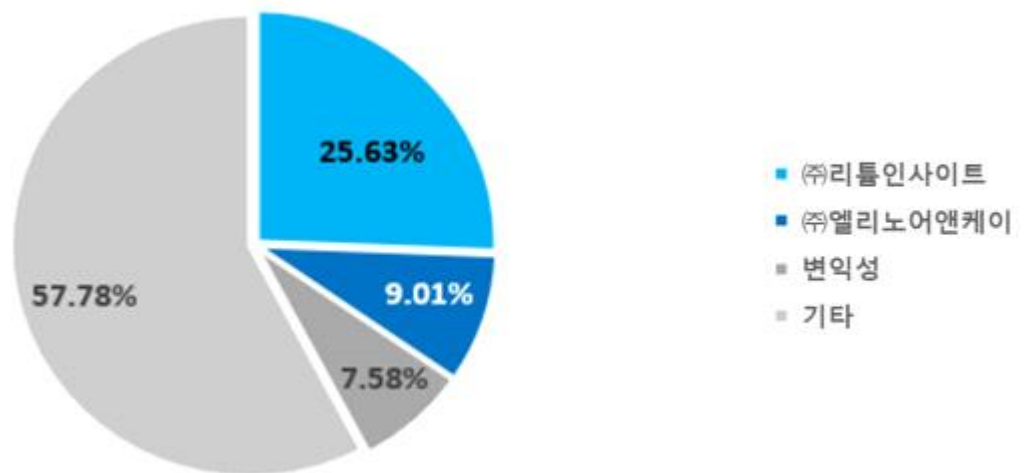


*출처: 동사 홈페이지(2023)

■ 주요주주 및 계열회사 현황

2023년 8월 14일 공시 기준 동사의 최대 주주는 25.63%의 지분을 보유하고 있는 (주)리튬인사이트이며, 그 외에는 (주)엘리노어앤케이가 9.01%, 변익성이 7.58%를 보유하고 있는 것으로 확인된다.

그림 2. 주요주주 현황



*출처: 지분공시(2023.08.14)

동사의 연결대상 종속회사로 과거, (주)타바, (주)루멘파트너스, (주)한국피엠지계약, (주)위드모바일 등이 존재하였으나, 지분매각, 합병 등으로 인해 연결대상 종속회사에서 제외되었다. 현재는 별도의 연결대상 종속회사는 존재하지 않는다.

■ 대표이사

동사는 변익성, 전용 대표이사 체제로 운영되었으나 변익성 대표이사의 유고로 인해 전용, 변재석 대표이사 체제로 2023년 10월 12일부터 운영되고 있다. 변재석 대표이사는 2023년 10월부터 동사의 대표이사로 재직하고 있으며, 연세대학교 정치외교학과 석사, 아바테라퓨틱스 대표이사를 역임한 경력을 보유하고 있다. 전용 대표이사는 2023년 3월부터 대표이사에 선임되었으며, 포항공과대학교 신소재공학과 박사학위 취득 후, 포스코 상무를 거쳐 동사와 더불어 리튬플러스, 리튬인사이트, 하이드로리튬의 대표이사를 겸직하고 있다.

■ 사업 분야 및 주요 매출처

동사는 콘텐츠 사업 부문의 제품 판매를 통해 대부분의 매출을 실현하고 있으며, 콘텐츠 사업 부문의 상품 판매 및 임대 수익을 통해 기타 매출을 창출하고 있다. 또한, 이차전지 소재 제조 신사업을 추진하고 있어 향후 관련 매출이 발생할 것으로 예상된다. 2023년 반기보고서 상 매출 구성은 [표 1]과 같다.

표 1. 주요 서비스 등의 현황

(단위: 백만 원)

| 구분 | 품목 | 2023년(반기) | 2022년 | 2021년 |
|------------|----------|-----------|--------|--------|
| 콘텐츠 사업(제품) | 핸드폰 액세서리 | 7,867 | 19,872 | 16,099 |
| 콘텐츠 사업(상품) | 방향제 등 | 20 | 316 | 408 |
| 기타 | 기타 | 10 | 534 | 1,404 |
| 합계 | | 7,896 | 20,721 | 17,911 |

*출처: 동사 반기보고서(2023.08), 나이스평가정보(주) 재가공

■ 연구개발 활동

현재 리튬포어스는 라이선스 확보를 통한 콘텐츠 사업을 주요 매출로 실현하고 있는 기업으로, 별도의 연구개발 활동이 확인되지 않으며, 연결대상 종속회사가 존재하지 않아 종속회사의 연구개발 활동 또한 존재하지 않는다. 다만, 사업 부문의 특성을 고려하여 주요계약 내용을 연구개발 활동 내용으로 본 보고서에 기재하였다.

동사는 카카오아이엑스 주식회사의 캐릭터 사용허락 계약을 통해 모바일 액세서리를 주요 매출품으로 확보하였다. 본 계약은 2020년 4월 1일부터 2024년 3월 31일까지이며, 카카오프렌즈 캐릭터의 사용과 관련된 내용이다. 동사는 카카오프렌즈 캐릭터를 활용하여 다양한 모바일 액세서리를 생산하고 있다. IP 종합 몰인 스위치스를 통해 리튬포어스가 보유한 IP를 활용한 OEM 및 ODM 전문 제품을 판매하고 있으며, 뛰어난 품질과 디자인의 자체 브랜드 제품도 판매하고 있다. 이는 동사의 주요 매출을 차지하고 있다.

또한, 2023년 3월, 불순물을 다량 함유한 염수로부터 리튬을 추출하는 기술, 리튬의 고도 정제 기술, 페리튬 전지 재료로부터 리튬의 친환경 회수 기술 등 3건의 특허 기술 실시권을 취득하였다. 확보한 기술 실시권과 더불어 2023년 탄산리튬 제조 공장을 설립하고 있어, 2026년 완공 이후, 본격적인 이차전지 소재 사업을 추진할 수 있을 것으로 기대된다.

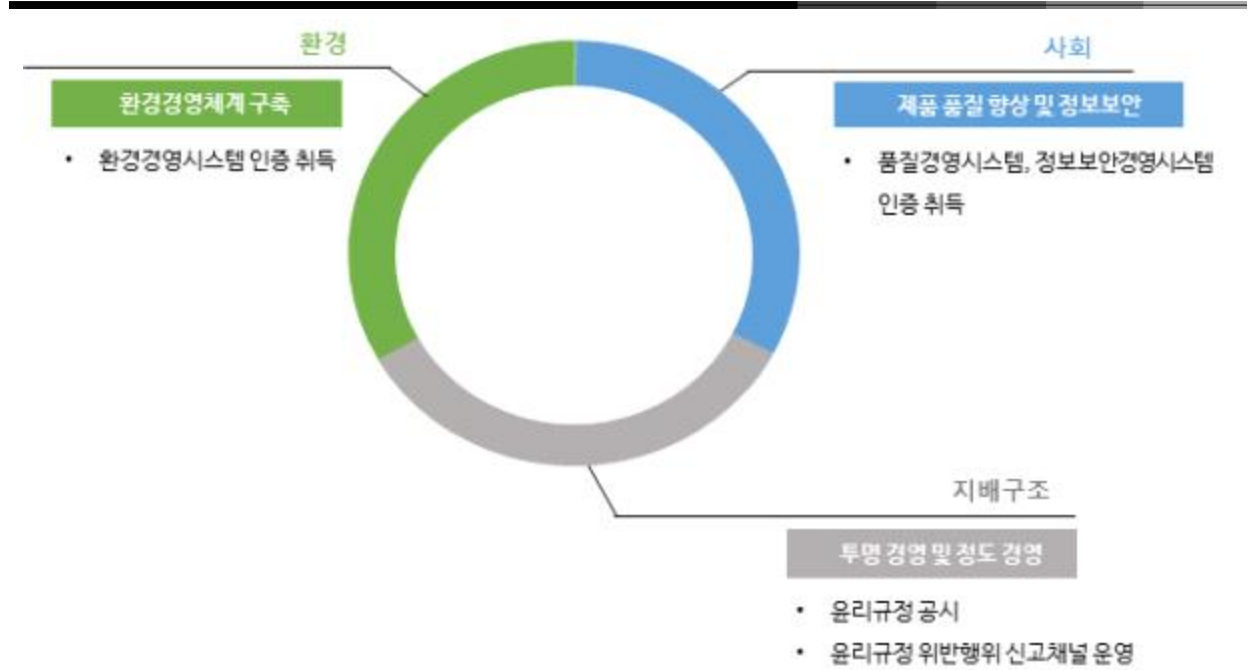
표 2. 리튬포어스 주요계약 및 연구개발 활동

| 기간 | 유형 | 목적 및 내용 | 계약 상대방 |
|---------------------|-----------------------|-----------------------------|-----------------|
| 2020.04 ~2024.03 | 캐릭터 사용허락 계약 | 카카오프렌즈 캐릭터의 사용계약 | 카카오아이엑스 주식회사 |
| 2023.03 ~2024.03 | 특허기술 통상실시권 설정등록 계약 | 리튬 고도 정제기술 특허의 통상실시권 취득 | 전용 |
| 2023.03 ~2024.03 | 특허기술 통상실시권 설정등록 계약 | 폐전지로부터 리튬회수 특허의 통상실시권 취득 | 전용 |
| 2023.03 ~2024.03 | 특허기술 통상실시권 설정등록 계약 | 염수로부터 리튬추출 특허의 통상실시권 취득 | 전용 |
| 2023.04.12 | 용지매매계약 | 공장 설립을 위한 새만금 국가산단 토지 매입 | 한국농어촌공사 |

*출처: 동사 반기보고서(2023.08), 나이스평가정보(주) 재가공

■ ESG 활동

그림 3. ESG 경영 활동



*출처: 동사 홈페이지(2023), NICE평가정보(주) 재가공

환경(E) 분야에서 동사는 환경경영체계 구축을 통해 환경경영시스템(ISO 14001) 인증을 취득하였다. 다만, 친환경 정책 및 활동이 공개되지 않아 환경경영체계 확립을 위한 노력을 이해관계자가 확인할 수 있도록 홈페이지 등을 통해 공시할 필요가 있다.

사회(S) 분야에서 동사는 품질경영체계를 구축하여 품질경영시스템(ISO 9001) 인증을 취득하였다. 또한 기업 내 정보보호를 위한 체계를 수립하여 정보보안경영시스템(ISO 27001) 인증을 취득하였다.

동사의 평균 근속연수는 남성 3.8년, 여성 3.1년으로 기타 제품 제조업(C33) 평균 근속연수 기준(남성 6.6년, 여성 5.0년) 남성과 여성 모두 산업 평균에 미치지 못하고 있다. 1인 월평균 급여액은 502만 원으로 산업 월평균 급여인 322만 원을 상회하고 있다. (*출처: 고용노동부 2022년 고용형태별 근로실태 조사보고서)

지배구조(G) 분야에서 동사의 이사회는 2023년 6월 기준 총 7명(사내이사 4명, 사외이사 3명)으로 구성되어 있다. 2022년 이사회는 30회 개최되었으며, 이사들의 참석률은 평균 83.35%이다. 동사는 감사위원회를 별도로 설치하지 않고 비상근감사 1인이 감사 업무를 수행하고 있다. 또한 투명경영을 위해 윤리규정을 공시하고, 윤리경영 위반행위를 제보할 수 있는 통합민원 제보 채널을 운영하고 있다.

II. 시장 동향

캐릭터 산업의 지속적인 성장과 경쟁력 강화가 필요한 국내 이차전지 소재 시장

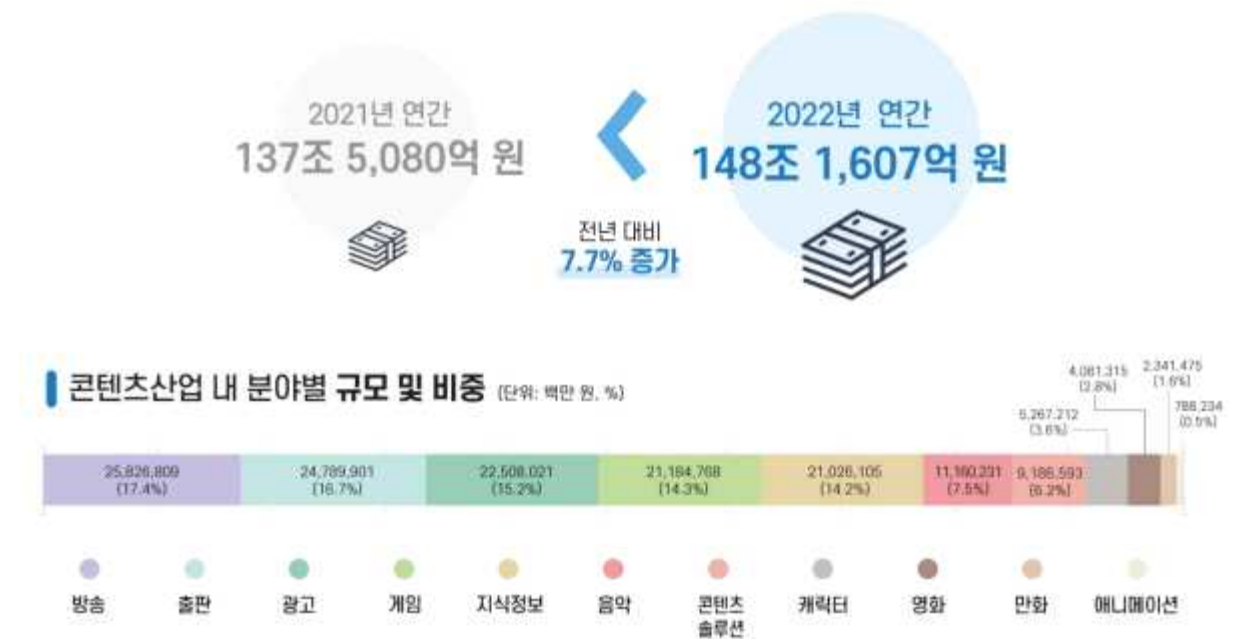
국내·외 캐릭터 산업은 라이선싱 전략을 통해 지속적으로 성장하고 있으며, 국내 기업은 카카오프렌즈 등의 캐릭터를 통해 해외 진출이 활발해지고 있다. 이차전지 소재 시장은 전방시장의 성장에 따라 동반 성장이 예상되나, 원자재 의존도를 낮추기 위한 노력이 필요한 상황이다.

■ 콘텐츠 산업 시장 현황

동사의 주요 매출을 담당하고 있는 콘텐츠 관련 산업의 시장은 크게 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠 솔루션 등으로 분류할 수 있다.

2023년 한국콘텐츠진흥원이 발표한 2022년 하반기 및 연간 콘텐츠 산업 동향 분석 보고서에 따르면 시장 규모는 2021년 137조 5,080억 원 규모에서 2022년 7.7% 증가한 148조 1,607억 원을 기록하였다. 수출액 및 종사자 또한 전년 대비 증가한 모습을 보여, 산업이 지속적으로 성장하고 있는 것으로 확인된다.

그림 4. 콘텐츠 산업 시장 현황



*출처: 한국콘텐츠진흥원(2023)

■ 캐릭터 산업의 성장

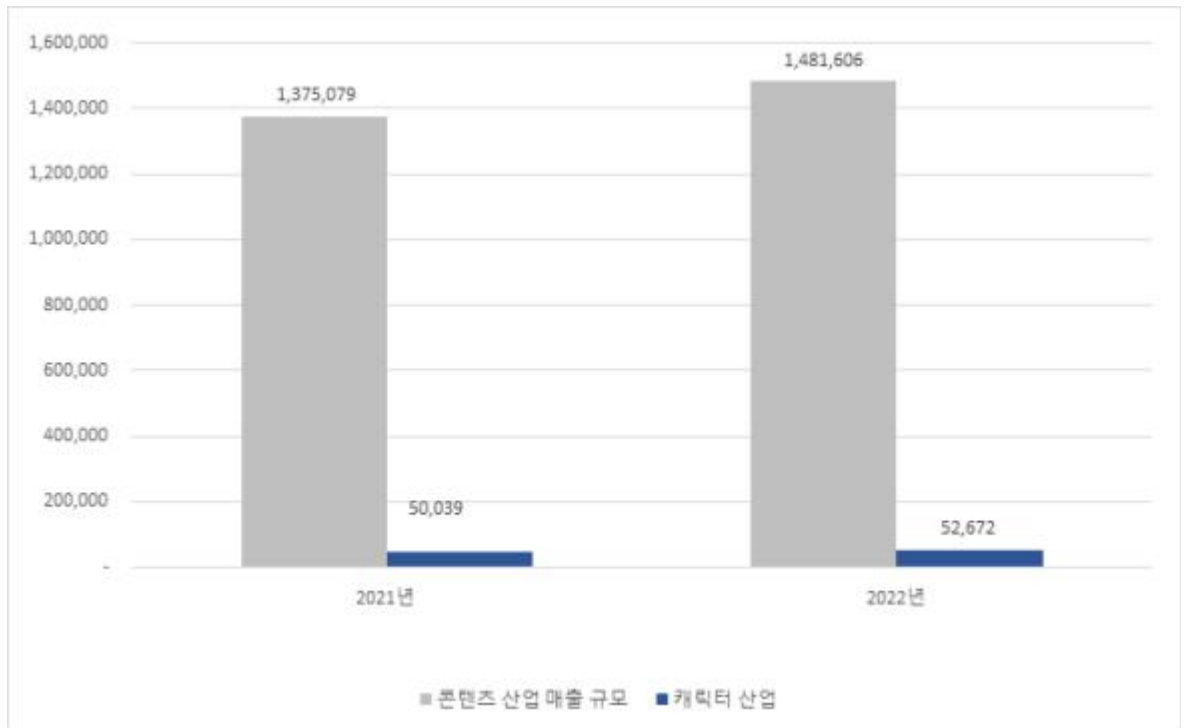
동사는 지식재산권을 활용한 콘텐츠 제품 및 휴대폰 액세서리의 제조, 판매를 계속 사업으로 영위하고 있어, 콘텐츠 산업의 세부 분야 중 캐릭터 산업과 관련성이 높다. 동사의 계속 사업과 관련성이 높은 캐릭터 산업의 경우, 캐릭터 제작업 및 캐릭터 상품 유통업으로 구분할 수 있다.

2022년 캐릭터 산업은 52,672억 원의 매출액 규모를 달성하였으며, 이는 2021년의 50,039억 원 대비 5.3% 성장한 것으로 확인된다. 또한, 캐릭터 산업은 콘텐츠 산업 전체 중 약 3.6%의 비중을 차지하고 있다.

글로벌 라이선싱 시장의 규모 또한 2021년 2,155억 1,100만 달러로 2019년에 비해 약 8% 증가하였다. 코로나19로 인해 많은 산업군이 시장 규모 감소를 겪은 후 회복세로 돌아선 반면, 라이선싱 시장은 지속해서 시장 규모가 증가하고 있는 것으로 확인된다. 이는 코로나19로 영상 콘텐츠 제작 및 소비가 늘어남에 따라 캐릭터, 엔터테인먼트 분야의 수요가 증가하여, 캐릭터 및 라이선싱 산업에서 수익이 증가한 것으로 분석된다.

그림 5. 콘텐츠 산업 내 캐릭터 산업 비중

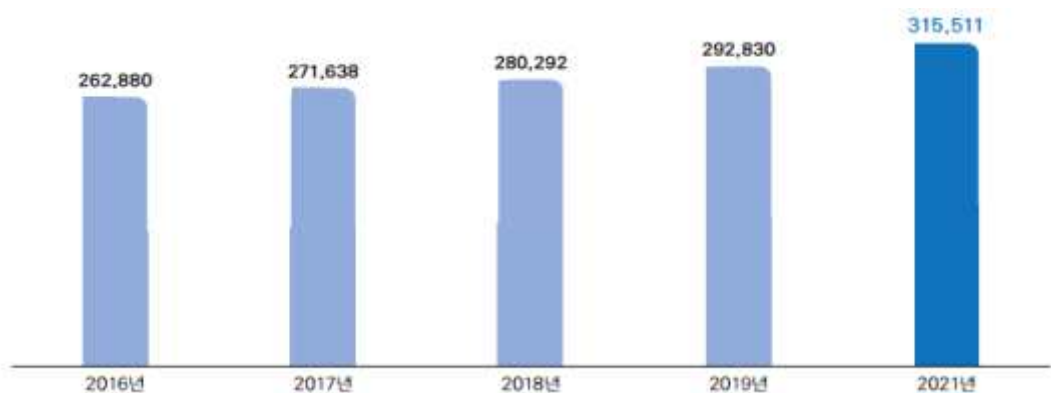
단위: 억 원



*출처: 한국콘텐츠진흥원(2023), 나이스평가정보(주) 재가공

그림 6. 글로벌 라이선싱 시장 규모(2016-2021)

단위: 백만 달러



*출처: Licensing International(2017, 2018, 2019, 2020, 2022), 나이스평가정보(주) 재가공

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 발표한 2022 캐릭터 산업백서에 따르면, 실물 캐릭터를 주 1회 이상 사용한다고 응답한 비율이 40.8%를 차지하였으며, 주 1회 미만으로 사용한다고 응답한 비율이 52.5%, 거의 이용하지 않는다는 응답이 약 7%를 차지하였다. 확대된 기준을 적용하였을 때, 65.2%가 1개월에 한 번 이상은 사용하는 것으로 확인되어 실물 캐릭터 상품에 대한 소비자들의 관심이 높은 것으로 분석된다.

가장 선호하는 캐릭터를 조사한 결과, 카카오프렌즈, 뽀롱뽀롱 뽀로로, 짱구는못말려, 포켓몬스터, 원피스 등으로 확인되었다. 조사 결과에서 1위를 기록한 카카오프렌즈 캐릭터의 경우, 카카오아이엑스 주식회사와의 캐릭터 사용계약을 통해 모바일 관련 제품을 생산하고 있는 캐릭터이다.

또한, 최근 1년간 캐릭터 상품 이용 행태의 조사 결과, 실물 캐릭터 상품 구매 경험이 있다고 응답한 비율이 86.0%로 확인되었으며, 소비자가 실물 캐릭터 상품을 구매할 때 고려하는 사항은 캐릭터 디자인, 캐릭터에 대한 호감, 상품의 품질, 캐릭터의 인지도 및 인기 등으로 나타났다.

그림 7. 실물 캐릭터 상품 이용 빈도



그림 8. 디지털 캐릭터 상품 이용 빈도



그림 9. 가장 선호하는 캐릭터 순위



그림 10. 실물 캐릭터 상품 구매 경험



■ 이차전지 소재 산업

동사는 폐배터리를 전처리한 블랙 파우더를 공급받은 후 이차전지의 주요 소재인 탄산리튬과 니켈, 코발트, 망간 등을 추출하는 공정을 통해 이차전지의 각종 소재를 생산할 예정이다.

리튬이온배터리는 리튬 이온이 양극재와 음극재 사이를 이동하는 화학적 반응을 통해 전기를 만들어 내며, 양극의 리튬 이온이 음극으로 이동하며 배터리가 충전되고 음극의 리튬 이온이 양극으로 돌아가며 에너지를 방출, 방전되는 특징을 지닌다. 이때 양극과 음극 사이에서 리튬 이온의 이동통로 역할을 해주는 전해질과 양극과 음극이 서로 닿지 않게 해주는 분리막이 필요하다. 일반적으로 리튬이온배터리는 양극재, 음극재, 전해질, 분리막 4가지를 구성요소로 한다. 그중 니켈, 코발트, 망간 등의 원재료를 조합한 화합물인 전구체에 리튬을 배합하면 양극재가 최종적으로 생산된다.

한국은 4대 소재 중 양극재에서 경쟁력을 보유하고 있다. 2020년 기준, 양극재 시장에서 한국의 점유율은 26%에 달했으나, 양극재 생산에 필요한 전구체와 리튬은 대부분 중국에 의존해 수익성이 높지 않아, 소재 및 원자재 경쟁력은 미흡한 것으로 평가받고 있다.

특히, 리튬 가격의 급등으로 인하여 양극재 원가에서 리튬이 차지하는 비중은 60~70%에 달하며, 니켈, 코발트, 망간 등의 광물에 비해 상승세가 지속적인 것으로 확인된다. 한국은 리튬을 전량 수입에 의존하고 있는 만큼, 가격 변동과 수급 불안 등 대외여건에 취약한 상황이다.

동사는 전처리한 폐배터리로부터 각종 원자재를 추출하여 이차전지에 필요한 소재를 생산하는 신사업을 추진하고 있어, 리튬의 안정적인 국내 공급에 기여할 것으로 기대된다.

이차전지는 과거, 소형 전자기기나 전동 공구에 사용되었으나, 최근에는 전기차 및 에너지 저장 장치 등에 사용되어 수요가 증가하고 있다. 특히, 이차전지 시장 규모는 전 세계적으로 전기차의 보급 확대에 따라 2023년 1,210억 달러에서 오는 2035년까지 6,160억 달러 규모로 성장할 것으로 전망하고 있다. 따라서 전방시장의 성장에 힘입어 이차전지 소재 시장 또한 성장이 예상된다.

또한, 각국의 탄소 중립 선언에 따라 전기차 시장의 가파른 성장은 국내 배터리 업체들의 CAPA 증설과 이익 성장으로 이어질 가능성이 큰 것으로 판단된다. 전기차 성능과 직결되는 배터리의 특성을 개선하기 위한 배터리 제조사들의 노력이 핵심 4대 소재에 대한 수요 증가 및 시장 확대에 이어질 것으로 기대된다.

표 3. 국내업체 양극재 생산능력 현황 및 증설 계획

| 구분 | 업체명 | 주요 배터리 셀 고객사 | 생산능력 | | |
|------------|--------|------------------------------|------|------|------|
| | | | 2021 | 2023 | 2025 |
| 양극활물질 | 에코프로비엠 | 삼성SDI, SK On, Murata | 6 | 15 | 45 |
| | 엘엔에프 | LG에너지솔루션(Tesla), SK On | 5 | 14 | 22 |
| | 포스코케미칼 | LG에너지솔루션, GM | 4 | 22.5 | 27.5 |
| | 코스모신소재 | 삼성SDI, LG에너지솔루션 | 2 | 7 | 15 |
| | LG화학 | LG에너지솔루션 | 8 | 14 | 20 |
| CNT 도전재 | 나노신소재 | LG에너지솔루션, SK On, Northvolt 외 | 0.6 | 1.5 | 4 |
| | 동진세미켐 | Northvolt | - | - | - |

*출처: 동사 반기보고서(2023.08), 나이스평가정보(주) 재가공

III. 기술분석

모바일 액세서리 시장의 강자에서 리튬 밸류체인을 한 축을 담당할 것으로 기대

동사는 모바일 액세서리 분야에서 쌓은 노하우를 바탕으로 2015년부터 카카오프렌즈 IP를 활용한 모바일 액세서리를 생산하고 있으며, 2021년부터 자체 브랜드인 CELIVE 및 BELUGA 라인을 출시하여 경쟁력을 강화하고 있다. 또한, 이차전지 소재 사업 진출을 통해 사업 다각화를 추진하고 있다.

■ 다양한 IP를 활용한 모바일 액세서리 생산 경쟁력

동사는 카카오프렌즈, 펑수, 디즈니, 마블 등의 IP를 바탕으로 모바일 액세서리 생산을 주요 사업으로 영위하고 있다. 액세서리 시장은 트렌드에 따라 제품수명주기가 짧고 소비자별 다양한 소비성향을 보여, 다양한 IP 계약을 통해 다품종소량생산 및 위탁 생산 전략을 취하고 있다. 이를 통해 재고 부담을 최소화하고, 생산 및 배송의 리드타임을 단축해 능동적으로 대응이 가능한 탄력적인 재고 및 생산관리가 가능한 것이 동사의 경쟁력이다.

특히 동사는 다년간 제조 및 유통 분야에서 쌓은 노하우를 바탕으로 기술력과 디자인을 인정받아, 2015년부터 국내 및 아시아에서 인기를 끌고 있는 카카오프렌즈 IP를 이용하여 모바일 관련 제품을 생산하고 있다. 동사만의 품질 및 고유한 이미지를 창출하기 위하여 제품 디자인부터 외주 생산에 이르기까지 엄격한 내부 관리 프로세스를 가동하여, 다양한 매출처 확보, 신뢰도 및 브랜드 이미지를 부각시키고 있다.

동사는 카카오프렌즈의 IP를 활용한 제품뿐만 아니라, 합리적 가격대로 좋은 품질과 성능을 보유한 제품을 제조하는 동사의 소형가전 전문 브랜드와 모바일 액세서리 브랜드인 CELIVE 라인과 BELUGA 라인을 출시하여, 브랜드 경쟁력을 강화하고 있다.

또한, IP 종합쇼핑몰인 스위치스를 통해 동사가 계약한 IP를 활용한 OEM 및 ODM 전문 제품을 판매하고 있다.

그림 11. IP 계약을 통한 모바일 액세서리 제품



*출처: 동사 홈페이지(2023)

■ 리튬 추출 및 생산 기술

동사는 향후 수요가 늘 것으로 예상되는 이차전지 제작에 필요한 탄산리튬 소재를 생산하는 신규 사업을 추진하고 있다. 이차전지 소재 관련 다양한 사업 중 폐배터리의 재활용, 국내·외 탄산리튬의 확보, 염호를 통한 부가가치가 높은 탄산리튬 생산을 계획하고 있다.

2022년 11월 리튬 기술 보유자인 전용 박사가 합류하며, 신사업 추진에 필요한 불순물을 다량 함유한 염수로부터 리튬을 추출하는 기술, 리튬의 고도 정제기술, 페리튬 전지 재료로부터의 리튬 친환경 회수 기술 등 총 3건의 특허 기술 실시권을 취득하였다. 확보한 기술과 더불어 탄산리튬 제조 공장을 건설하기 위해 2023년 4월 새만금 산업단지 1공구 내 61,000㎡ 공장용지를 매입하여 2023년 7월 착공식을 개최하였고, 오는 2026년 하반기까지 완공을 계획하고 있다.

특히, 동사에서 생산하게 될 탄산리튬은 하이드로 리튬으로 공급되어 배터리 급 수산화리튬 제조를 위한 원료로 사용됨에 따라 국내 리튬 밸류체인을 구축할 수 있을 것으로 기대된다. 리튬 밸류체인 구축을 통해 리튬의 안정적인 국내 공급뿐만 아니라 특정 국가에 대한 원자재 의존도를 낮추고 역내 공급망 강화를 목적으로 하는 미국 및 유럽의 변화되는 제도에 효과적으로 대응할 수 있을 것으로 예상된다.

그림 12. 전기차 배터리 공급망 흐름도



*출처: 한국무역협회 국제무역통상연구원(2023)

표 4. IRA 법안 에너지 안보 및 기후변화 지원책 핵심 내용

| 구분 | 세액 충족 요건 |
|---------------|--|
| 미국산 전기차 구매 | 1) 복미 최종 조립 |
| | 2) 배터리 광물 역내 조달 비율 (‘23) 40% → (‘27) 80% (단계적 상향) |
| | 3) 배터리 부품(소재) 조달 비율 (‘23) 50% → (‘27) 100% (단계적 상향) |

*출처: Inflation Reduction Act of 2022(2022), 나이스평가정보(주) 재가공

SWOT 분석

그림 13. SWOT 분석



*출처: 나이스평가정보(주)

▶▶ [STRENGTHS] 선호도 1위 캐릭터를 활용한 안정적인 매출 실현

리튬포어스는 모바일 액세서리 시장에서 이미 자리 잡은 IP를 이용하여 안정적인 매출을 유지하고 있다. 과거에는 펍수, 마블 등의 인기 있는 IP를 활용하여 제품을 생산 및 판매하였으며, 현재 시장 선호도 1위인 카카오프렌즈 IP를 기반으로 다양한 제품을 생산하고 있다.

▶▶ [WEAKNESSES] 타사 IP에 대한 높은 의존도

동사는 시장에서 선호도 1위를 기록한 카카오프렌즈의 IP를 활용하여 다양한 제품을 생산하고 있다. 다만, 타사 IP를 기반으로 주요 매출을 확보하는 등 높은 의존도에 대한 개선이 필요할 것으로 보인다. 이에 동사는 기존 모바일 액세서리 생산 노하우를 바탕으로 자체 브랜드인 BELUGA, CELIVE를 런칭하여 수익성 및 브랜드파워를 제고할 계획이다.

▶▶ [OPPORTUNITIES] 전방시장의 성장에 따른 신사업 성장 기회

각국의 환경 규제안을 충족시키기 위한 완성차 제조사의 전기차 비중 확대 움직임이 가속화되고 있다. 이차전지의 주요 전방산업인 전기차 시장의 성장에 따라 이차전지 수요량이 연평균 55.4%씩 확대될 것으로 기대된다. 특히, 한국은 전체 리튬의 90% 이상을 중국 및 칠레에 의존하고 있는 만큼, 미국의 IRA 등 각국의 규제에 대응하기 위한 국내 시장의 움직임이 동사의 호재로 작용할 것으로 기대된다.

▶▶ [THREATS] 대규모 자본이 필요한 장기 프로젝트

이차전지 소재 산업 중 동사가 추진하고 있는 추출 기술 및 제련시설 관련 분야는 대규모 자본이 필요한 프로젝트로, 기업이 단기간에 자금을 확보하고 투자하기에는 어려움이 있을 것으로 예상된다. 동사 또한 새만금 공장용지 매입 및 공장 설립을 위해 1,700여 억 원의 자금 투입을 계획하고 있어, 신사업이 궤도에 오르기까지 기존 사업을 통한 안정적인 매출 구조 및 자금 확보가 필요할 것으로 분석된다.

IV. 재무분석

영업 손실 지속에도 순이익은 우수, 재무안정성 개선

2022년 유명 라이선스 기반의 핸드폰 액세서리 판매 증가로 매출이 일부 회복되었다. 높아진 원가 부담으로 인해 영업적자가 2년 연속 지속되었지만, 금융자산 평가이익 발생으로 순이익은 흑자 전환하며 매출액을 상회하는 수치를 기록하였다. 이차전지 신사업 투자로 인한 대규모 자금 지출에도 유상증자와 전환사채 전환 등을 통해 안정성 지표는 개선되었다.

■ 모바일 액세서리 제품 주력으로 매출 회복세

2022년에는 전년 대비 15.7%가 증가한 207억 원의 매출액을 기록하며 외형 회복세를 나타냈다. 반도체 검사장비의 개발 및 제조를 사업 목적으로 설립되었지만 2019년 2월 (주)위드모바일 합병 이후 최근 동사 매출의 대부분을 차지하고 있는 것은 콘텐츠 사업으로, 카카오프렌즈, 디즈니, 리그오브레전드 등의 라이선스를 기반으로 생산한 핸드폰 액세서리 품목에서 전년 161억 원보다 증가한 198억 원(매출 비중 95.9%)의 매출을 실현하였다. 그 외에 아동복 등의 매출은 3억 원(매출 비중 1.5%), 임대 등을 통한 기타 매출은 5억 원(매출 비중 2.6%)으로 확인된다.

그림 14. 연간 및 반기 요약 포괄손익계산서 분석

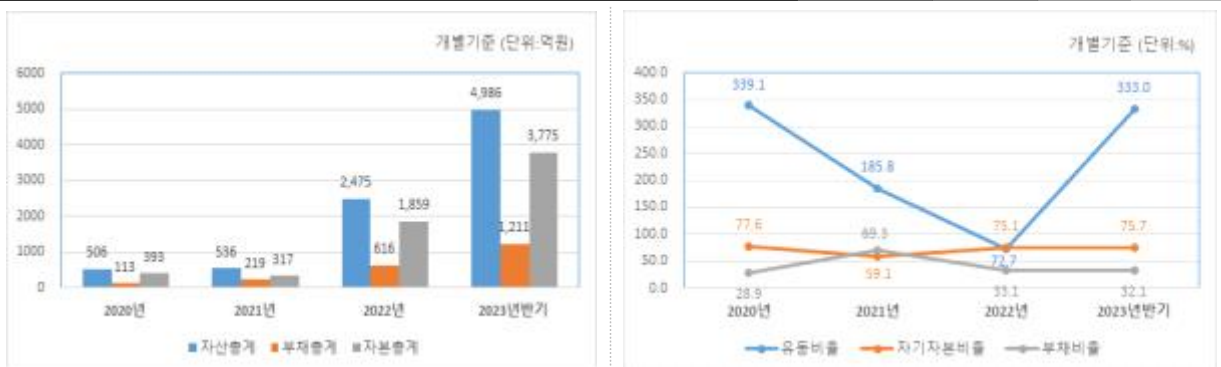


매출액/영업이익/당기순이익 추이

증가율/이익률 추이

*출처: 2022년 사업보고서, 2023년 반기보고서

그림 15. 연간 및 반기 요약 재무상태표 분석



부채총계/자본총계/자산총계 추이

유동비율/자기자본비율/부채비율 추이

*출처: 2022년 사업보고서, 2023년 반기보고서

■ 영업적자 지속되나, 자산평가이익으로 순이익은 흑자전환

매출 증가하면서 판매관리비는 전기 84억 원에서 당기 72억 원으로 감소하였지만, 매출원가가 전기 148억 원에서 당기 172억 원으로 늘어남에 따라 2022년 영업이익은 -37억 원(영업이익률 -18.1%)으로 2년 연속 적자 상태를 이어갔다. 그러나 당기에 취득한 (주)하이드로리튬과 (주)리튬플러스 전환사채에서 인식한 평가이익 1,628억 원에 힘입어 순이익은 흑자 전환하였고, 2022년 당기순이익 896억 원(당기순이익률 432.4%)로 매출액을 크게 상회하는 수치를 기록하였다. 2023년 반기 매출액은 전년 동기대비 23.3% 감소한 79억 원이고 영업이익은 -20억 원으로 손실 상태가 지속 중이나, 금융수익 영향으로 반기순이익 671억 원으로 매출액을 초과하는 수준이 이어지고 있다.

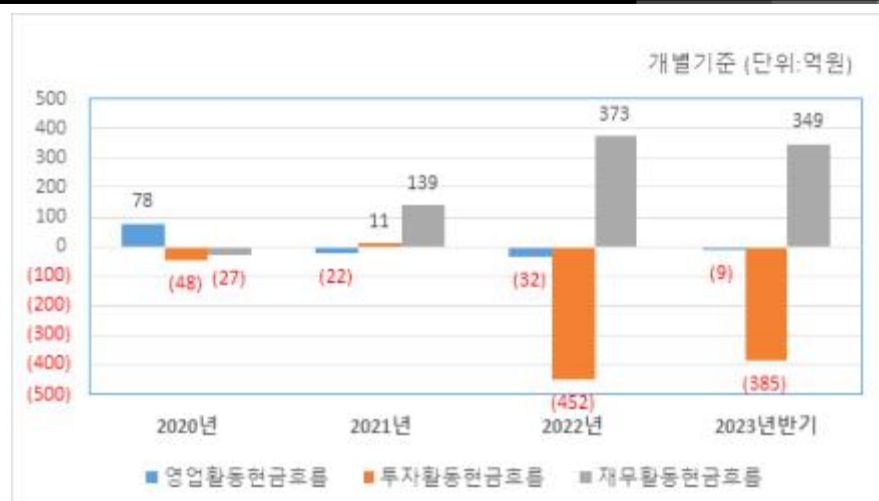
■ 신사업 투자에도 증자 및 전환사채 전환으로 안정성 지표 개선

2022년 자산총계는 2,475억 원으로 전년에 비해 361.5%나 크게 늘어났다. 리튬 소재 제조, 판매 사업에 뛰어들며 (주)하이드로리튬과 (주)리튬플러스 전환사채를 취득하면서 당기손익-공정가치측정 금융자산 규모가 크게 늘어난 영향이 크다. 부채총계가 616억 원으로 확대되기는 했지만, 유상증자와 전환사채의 전환으로 결손금 134억 원을 전부 보전하면서 자본총계는 1,859억 원으로 대폭 늘어났고, 이에 따라 2022년 부채비율 33.1%, 자기자본비율 75.1%를 기록하며 안정성 지표도 개선되었다. 2023년 반기 기준 주요 재무안정성 지표는 전기 말과 유사한 자기자본비율 75.7%, 부채비율 32.1%를 기록하였다.

■ 대규모 자금 소요 지속

실질적인 현금 유출입이 없는 금융자산평가이익을 감안한 영업활동 현금흐름은 -32억 원으로 전년에 이어 부(-)의 흐름을 나타냈다. 이차전지 사업 진출 등으로 인해 투자활동 현금흐름도 -452억 원을 기록하였으며, 부족한 자금 충당을 위해 차입금 조달, 전환사채 발행 및 유상증자 등을 실시하였고 기말 현금도 126억 원으로 감소하였다.

그림 16. 현금흐름의 변화



*출처: 2022년 사업보고서, 2023년 반기보고서

V. 주요 변동사항 및 향후 전망

사업 다각화를 통한 신성장동력 확보 노력

동사는 반도체 검사장비 등 개발 및 제조 사업을 영위할 목적으로 설립되었으나, 사업 다각화를 통해 IP를 활용한 휴대폰 액세서리, 이차전지 소재 사업으로 사업 영역을 확장하는 등 신성장동력을 확보하기 위한 노력을 지속하고 있다.

■ 트렌드에 따른 IP 확보 및 활용

동사는 IP 계약을 통해 다양한 모바일 액세서리를 OEM 및 ODM 방식으로 생산하고 있는 기업이다. 액세서리 시장은 트렌드에 따라 제품수명주기가 짧고 소비자별 다양한 소비성향을 보이는 것이 특징이기 때문에, 소비자의 성향 및 트렌드를 분석하여 향후 소비자의 니즈를 충족시킬 수 있는 IP를 확보하고 이를 통해 제품을 생산하는 것이 시장에서의 경쟁력이라고 할 수 있다.

동사는 사업 다각화 과정에서 (주)위드모바일과의 합병을 통해 모바일 액세서리 사업을 주요 매출로 실현하고 있다. 현재 카카오프렌즈와의 IP 계약만을 유지하고 있으나, 과거 시장에서 요구하는 트렌드를 분석하여, 카카오프렌즈, 펭수, 디즈니 및 마블 등의 다양한 IP를 활용한 제품을 생산하였다. 카카오프렌즈는 3~9세를 제외한 10대부터 60대까지 선호 캐릭터 1위로 조사되는 등 최근 3년간 소비자에게 최선호 캐릭터로 자리 잡았는데, 이는 소비자의 니즈를 파악하고, IP를 제품화할 수 있는 동사의 경쟁력에 기인한 것으로 분석된다.

■ 이차전지 소재 관련 신사업 진출

동사는 2035년까지 연평균 34.0%의 시장 성장이 예상되는 전기차 배터리 시장과 관련된 이차전지 소재 사업을 신사업으로 추진할 예정이다. 2023년 3월 리튬포어스는 리튬추출, 고도 정제 및 친환경 회수 기술 등 3건의 특허 기술 실시권을 취득하여, 이차전지 소재 사업 진출을 위한 발판으로 삼았다. 또한, 2023년 착공에 들어간 탄산리튬 제조 공장을 통해 국내 리튬 밸류체인 구축을 계획하고 있다.

■ ESG 경영 관련 정책 및 성과 공시 필요

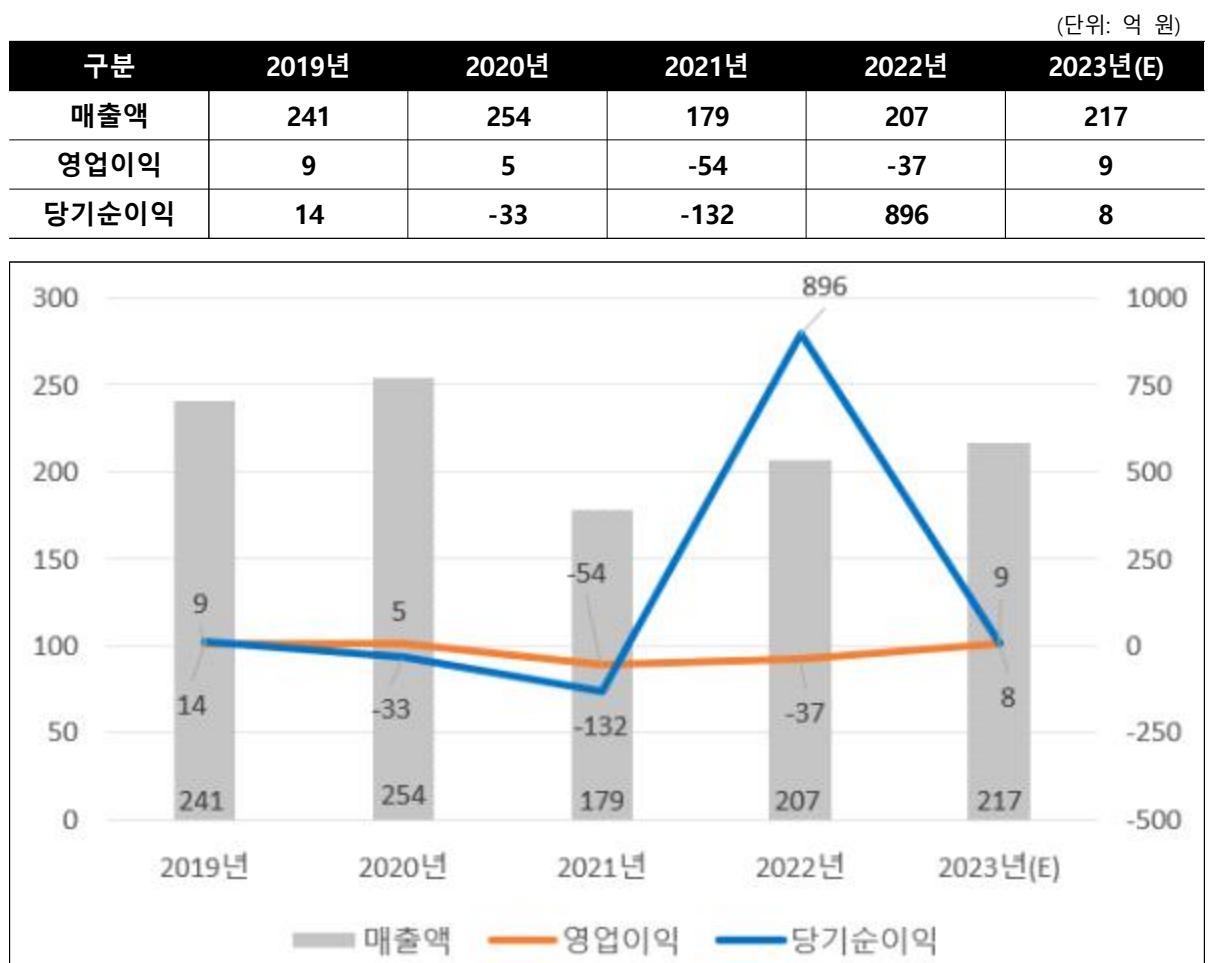
동사는 환경경영시스템, 품질경영시스템, 정보보안경영시스템 인증을 보유하고 있어 친환경 및 제품 품질 향상 등의 ESG 경영체계를 구축하고 있음이 확인되었다. 다만, 관련 활동이 공개되지 않아 이해관계자가 확인할 수 있도록 홈페이지 등을 통해 공시가 필요하다. 또한 안전 보건 정책 및 활동, 기업 고유의 인권정책 등의 정보가 확인되지 않아 관련 내용을 공시한다면 기업의 지속가능성을 증진시킬 수 있을 것으로 판단된다.

■ 동사 실적 추이

2022년 동사의 매출액은 2021년 179억 원 대비 15.6% 증가한 207억 원을 기록했다. 영업이익의 경우, 전년도에 이어 -37억 원의 손실을 기록하였으며, 당기순이익은 금융자산평가이익이 반영되어 896억 원을 기록하였다.

동사의 2023년 매출은 동사의 사업과 연관성이 높은 기타 제품 제조업(C33)의 과거 2019~2021년 평균 성장세 4.93%를 적용하여 309억 원으로 추정하였다. 영업이익률과 순이익률은 2019~2021년 업종평균 4.34% 및 3.74%를 적용하여 각각 134억 원 및 116억 원으로 추정하였고, 그 외 활동에 의한 영향은 고려하지 않았다.

그림 17. 동사의 연간 매출액 및 영업이익 추이

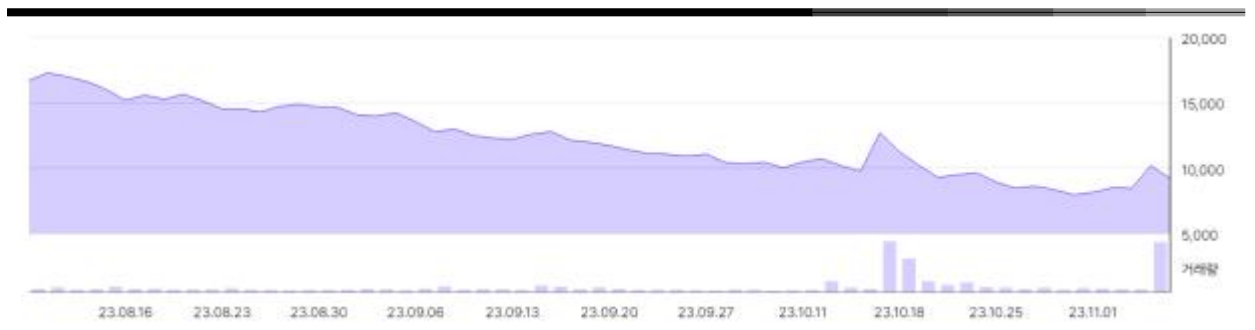


*출처: 각 연도 사업보고서, 나이스평가정보(주) 재가공

■ 증권사 투자의견

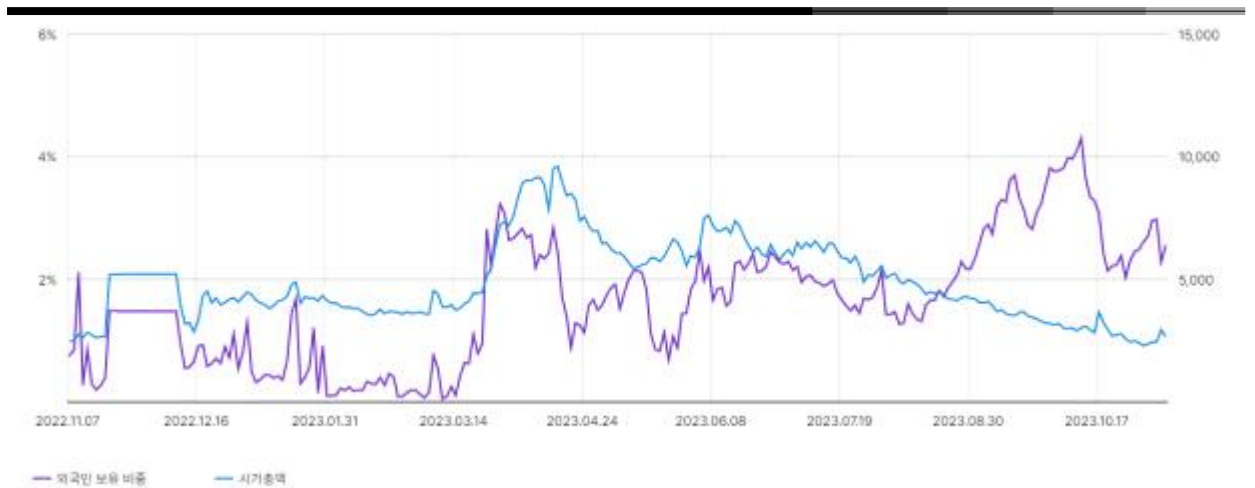
| 작성기관 | 투자의견 | 목표주가 | 작성일 |
|------|--------|------|-----|
| | 의견 없음. | | |

■ 시장정보(주가 및 거래량)



*출처: NICE BizLINE(2023.11.07.)

■ 외국인 보유비중, 시가총액



외국인보유비중 단위: % 시가총액 단위: 억 원

*출처: NICE BizLINE(2023.11.07)