

이 보고서는 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해 발간한 보고서입니다.

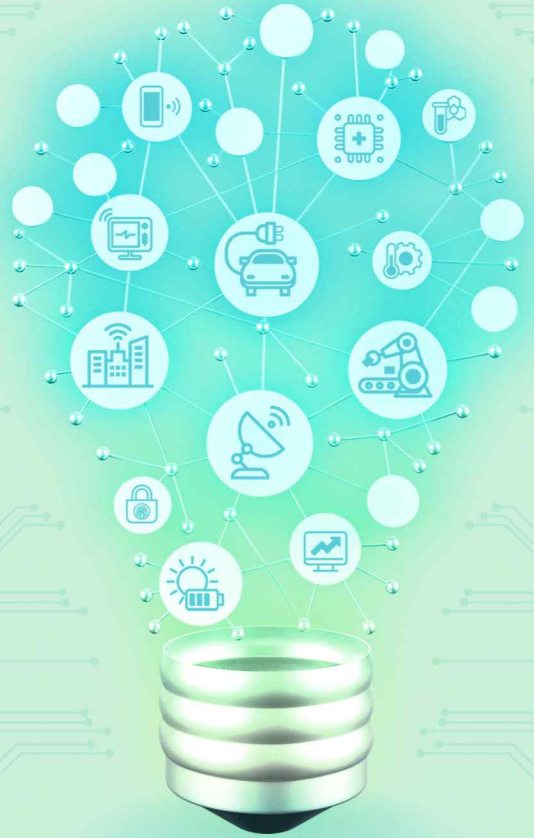
기술분석보고서

 YouTube 요약 영상 보러가기

대원미디어(048910)

유통

요약
기업현황
재무분석
주요 변동사항 및 전망



작성기관

NICE평가정보(주)

작성자

유가영 전문연구원

- 본 보고서는 「코스닥 시장 활성화를 통한 자본시장 혁신방안」의 일환으로 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해, 한국거래소와 한국예탁결제원의 후원을 받아 한국IR협의회가 기술 신용평가기관에 발주하여 작성한 것입니다.
- 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 미 게재 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)으로 연락주시기 바랍니다.

대원미디어(048910)

애니메이션 기반의 종합엔터테인먼트 기업

기업정보(2021/09/30 기준)

대표자	정욱/정동훈
설립일자	1977년 12월 06일
상장일자	2001년 07월 31일
기업규모	중소기업
업종분류	그 외 기타 상품 전문 도매업
주요제품	애니메이션, 콘텐츠

시세정보(2021/12/13 기준)

현재가(원)	22,650
액면가(원)	500
시가총액(억 원)	2,956
발행주식수	12,578,946
52주 최고가(원)	55,700
52주 최저가(원)	7,790
외국인지분율	2.24%
주요주주	정욱

■ 국내 애니메이션 선도기업

대원미디어(이하 동사)는 설립 당시인 1977년 일본 도에이 동화와의 기술 제휴 및 OEM 수출계약을 체결하고 ‘은하철도 999’를 비롯하여 우수한 작품들의 OEM 제작을 진행하였다. 1986년까지 ‘독고탁 시리즈’를 중심으로 극장용 애니메이션을 제작하였고, 1988년 ‘달려라 하니’, ‘영심이’를 시작으로 한국 TV 시리즈 창작 애니메이션 제작 위주의 사업으로 전환하였으며 지금까지 약 27편 이상의 창작 애니메이션을 출시하여 국내 애니메이션 시장을 선도하고 있다.

■ OSMU 사업 다각화를 통한 성장동력 모색

만화, 애니메이션, 영화 기반의 공연, 전시, 캐릭터, 완구 등 OSMU(One Source Multi Use) 사업을 다각화하고 있다. 기존 강점인 IP(Intellectual Property) 수급 능력을 발휘해 글로벌 인기 IP의 디지털/게임 권리를 지속 획득함과 동시에 궁극적으로는 자체 IP를 통한 디지털/게임사업 접목을 추진할 계획이다. 또한, 월트디즈니 컴퍼니 코리아와의 라이선스 계약을 통해 획득한 ‘마블’ 완구의 개발을 지속하고 있으며, 피규어 뿐만 아니라 롤플레이/카드게임/보드게임에 적용한 상품을 제공하고 있다. 개봉한 ‘마블’ 작품이 큰 사랑을 받고있어 마블 IP를 활용한 상품화 사업은 국내 시장에 큰 파급 효과를 가져올 것으로 전망된다.

■ 글로벌 시장 진출을 위한 신사업 개시

동사는 기존 완구 및 캐릭터 상품유통 사업을 이커머스 사업 중심으로 재편하여 경쟁력을 강화하고 있다. 자체 IP인 '아머드 사우루스'를 통해 국내를 넘어 향후 글로벌 사업 전개를 목표로 하며 자체 콘텐츠 개발 사업에 집중하고 있다. 또한, 국내 및 글로벌 IP를 활용한 모바일 게임은 파트너십을 통해 한국과 중국, 일본을 중심으로 글로벌 서비스를 전개하는 게임개발사업을 본격적으로 진행하고자 하고자 한다.

요약 투자지표 (K-IFRS 연결 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)
2018	1,634	35.3	64	3.9	42	2.5	2.9	3.6	23.7	165	6,539	60.4	1.5
2019	1,915	17.2	37	1.9	32	1.7	1.4	2.4	34.5	87	6,499	77.2	1.0
2020	2,662	39.0	72	2.7	65	2.4	5.0	4.6	32.5	326	6,970	28.6	1.3

기업경쟁력

종합 엔터테인먼트 기업

- 애니메이션 분야 선도
 - 약 27편 이상의 창작 애니메이션 출시
- 출판, 방송, 완구 등으로 사업 확장
 - 애니메이션 기반으로 다양한 분야의 사업 확장
 - 캐릭터의 소비 계층 유아·아동을 넘어 밀레니얼 세대를 비롯한 전 연령과 계층으로 확대

핵심경쟁력

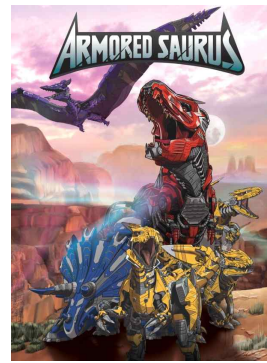
- 자체 IP 보유 및 IP 수급 능력
 - '아머드 사우루스' 포함 다수의 IP 보유 및 글로벌 IP 확보
- 연구개발 조직을 통해 애니메이션 기획 및 제작
 - 브랜드라이선스 2팀을 구성하여 운영, 매년 매출액 대비 약 2%의 연구개발비 투자
- '마블' 라이선스 보유
 - 피규어, 카드게임, 보드게임 등 상품화 사업 진행

핵심기술 및 취급 품목

핵심기술

- 애니메이션 제작 기술
- 캐릭터 라이선스 사업 및 상품화 기술
- 게임 개발 및 유통 사업
- 웹툰/웹소설 등 출판 사업

주력 제품



ESG 현황

Environment

항목	현황
환경 정보 공개	■
환경 경영 조직 설치	■
환경 교육 수준	■
환경 성과 평가체계 구축	■
온실가스 배출	■
에너지, 용수 사용	■
신재생 에너지	■

■ : 양호 ■ : 미흡 □ : 확인불가

Social

항목	현황
인권보호 정책 보유	■
여성/기간제 근로자 근무	■
협력사 지원 프로그램	■
공정거래/반부패 프로그램	■
소비자 안전 관련 인증	■
정보보호 안전 관련 인증	■
사회공헌 프로그램	■

■ : 양호 ■ : 미흡 □ : 확인불가

Governance

항목	현황
주주의결권 행사 지원제도	■
중장기 배당정책 보유	■
이사회 내 사외이사 보유	■
대표·이사회 독립성	■
감사위원회 운영	■
감사 업무 교육 실시	■
지배구조 정보 공개	■

■ : 양호 ■ : 미흡 □ : 확인불가

- > 당사는 환경과 관련된 별다른 활동을 진행하고 있지 않은 것으로 확인됨
- > 여성 근로자가 남성 근로자보다 많은 비율을 차지하고 있으나, 인권보호 정책, 협력사 지원 프로그램, 공정거래/반부패 프로그램, 소비자/정보보호 관련 인증 등은 보유하고 있지 않음.
- > 이사회 내 사외이사 비중이 25%로, 이사회 독립성을 확보하고 있고, 중장기 배당정책을 보유하고 있으며 감사 업무 교육을 실시를 수행하고 있음.

* 본 ESG현황은 나이스평가정보사가 분석대상 기업으로 필수한 정보를 요약 정리한 것으로, 분석 시점 및 기업의 참여도에 따라 결과가 달라질 수 있습니다.

I. 기업현황

애니메이션 기반 종합엔터테인먼트 기업

애니메이션 창작기획, 콘텐츠, 캐릭터, 카드게임, 게임유통, 영화/전시이벤트, 완구 유통 등 애니메이션 기반 콘텐츠와 관련된 다양한 사업을 영위하고 있다.

■ 개요

동사는 1977년 12월 대원동화(주)로 설립되었으며, 2001년 7월에 코스닥시장에 상장된 법인이다. 2017년 3월 정동훈 대표이사가 취임하여 현재 정욱, 정동훈 2인 각자 대표 경영체제를 유지하고 있다. 이 중 최대주주인 정욱 대표이사가 경영총괄을 맡고 있으며, 종속회사로는 대원씨아이, 스토리작, 대원방송, 대원엔터테인먼트 등이 있다. 동사는 종속회사와 관계회사를 통해 애니메이션 콘텐츠와 관련한 종합엔터테인먼트 사업을 영위하고 있으며, 크게 콘텐츠, 유통, 방송/출판 분야로 구분된다.

■ 보유기술 및 주요 제품 현황

설립 당시인 1977년 일본 도에이 동화와의 기술제휴 및 OEM 수출계약을 체결하고 ‘은하철도 999’를 비롯하여 우수한 작품들의 OEM 제작을 진행하였다. 1986년까지 ‘독고탁 시리즈’를 중심으로 8편의 극장용 애니메이션을 제작하였고, 1988년 ‘달려라 하니’, ‘영심이’를 시작으로 한국 TV 시리즈 창작 애니메이션 제작 위주의 사업으로 전환하였으며 지금까지 약 27편 이상의 창작 애니메이션을 출시하여 국내 애니메이션 시장을 선도하고 있다. 1991년에는 애니메이션 원작 소재 확보 및 출판매체를 통한 시장확대를 위해 대원씨아이를 설립하였고, 2001년 애니메이션의 보급과 캐릭터 사업강화를 위해 대원방송을 설립하여 애니메이션 전문 채널인 Anione, Anibox, Champ를 운영하고 있다. 또한, 2014년에는 대원엔터테인먼트를 설립하여 일본문화 전문채널 채널J 운영을 통해 드라마까지 콘텐츠 영역을 확장하였고 2020년에는 웹툰/웹소설 사업 강화를 위해 스토리작을 설립하였다.

표 1. 사업 분류 및 내용

구분	사업부문	사업내용	비고
본사	콘텐츠, 유통	애니메이션 창작기획 사업, 캐릭터 라이선스 상품화 사업, 카드게임사업 (TCG사업, 게임개발사업), 캐릭터 완구 유통사업, 게임단말기 유통사업, 온라인/모바일 게임사업 등	대원미디어(주)
종속기업	방송사업	케이블방송, 위성방송 및 DMB, IPTV방송 등	대원방송(주) 대원엔터테인먼트(주)
	출판업	출판업, 웹툰/웹소설 제작유통 사업 등	대원씨아이(주) (주)스토리작

*출처: 3분기보고서(2021), NICE평가정보(주) 재구성

그림 1. 사업부문별 매출액 추이

(단위: 억 원)



*출처: 회사소개서(2021), NICE평가정보(주) 재구성

■ 연구개발 이력

동사는 자체적으로 연구개발 담당조직인 브랜드라이선스 2팀을 구성하여 운영하고 있다. 해당 부서에서는 애니메이션 기획 및 제작, 외주 관리를 진행하고 있으며, 매년 매출액 대비 약 2%의 연구개발비를 투자하고 있다.

표 2. 연구개발 실적

연구과제	공동제작사	결과 및 기대효과
아머드 사우루스	스튜디오이온	- 공룡과 소년, 메카닉을 결합한 형태의 실사+3D CG가 활용된 국산 VFX 애니메이션 - 멀티 플랫폼 콘텐츠 개발 및 다양한 세계관으로의 확장성 보유
우파루의 모험	NHN스튜디오629	- 국내 모바일게임 캐릭터와 세계관을 기초로 한 애니메이션 - 방송, 완구 및 카드사업 동시 진행
빠뿌야놀이	세가토이즈	- 국내 해외 사업 동시 추진 - 방영 및 완구 동시 출시
곤	고단샤	- 고단샤가 일본 이외의 국가에 최초로 판권 수출 - 국내 해외 사업 동시 추진 - 일본 입장에서 해외작품이 최초로 일본지상파에 방영
CMS	아이온	- 디지털 콘텐츠를 체계적으로 관리하기 위한 시스템
지구용사 벡터맨	KBS/스페이스코리아	- 1998년~1999년 KBS에서 방영 - 국내 최초 SFX 실사 3D합성 애니메이션 작품 - 1999년 <지구용사 벡터맨: 사탄제국의 대역습>으로 개봉까지 한 국내 특수촬영 작품의 대표 - 해외수출 성공
두치와뿌꾸	KBS	- 1995년 KBS에서 방영 - 2000년까지 재방송 및 라이선스 유지

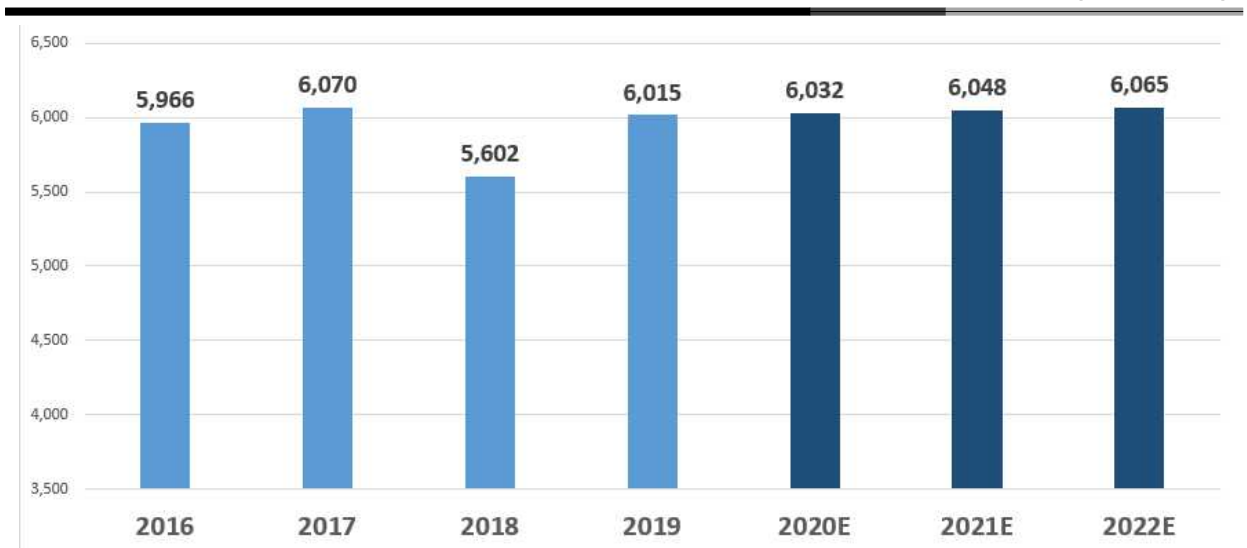
*출처: 3분기보고서(2021), NICE평가정보(주) 재구성

■ 시장 현황 및 특성

통계청에 따르면 애니메이션 영화 및 비디오물 제작업 시장규모는 2016년 5,966억 원에서 2019년 6,015억 원으로 증가하였고, 시장 환경, 업황 등을 고려할 때 2022년에는 6,065억 원의 시장을 형성할 것으로 전망된다. 애니메이션은 현재 2D에서 3D 애니메이션으로 무게중심이 이동된 상황으로, 기존의 예술적인 성격뿐 아니라 컴퓨터를 이용한 그래픽, 모션캡처 등 다양한 표현방식으로 확대되고 있다. 또한, 정부의 ICT 집중육성 정책에 따라 콘텐츠의 중요성이 높아지면서 관련한 산업이 더욱 확대되고 있다.

그림 2. 애니메이션 시장규모 및 전망

(단위: 억 원)



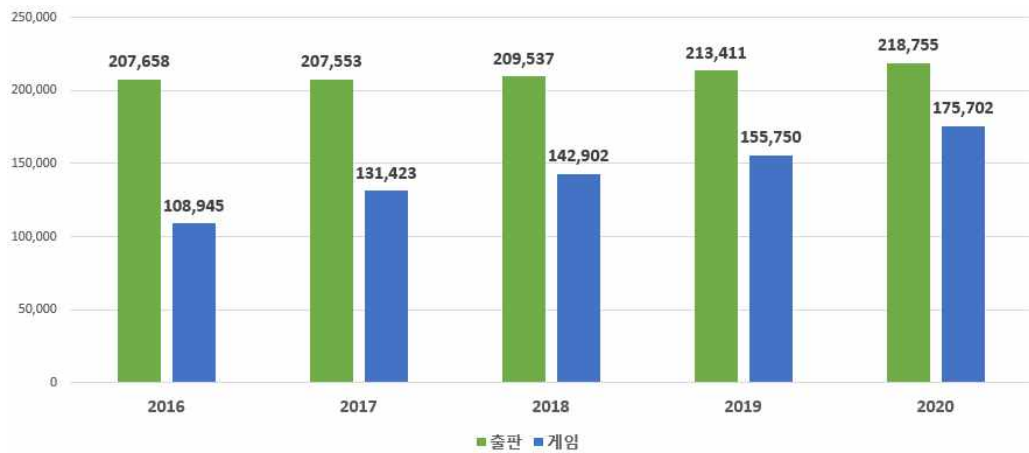
*출처: 통계청(2021), NICE평가정보(주) 재구성

한국콘텐츠진흥원에 따르면 출판산업은 2016년 20조7,658억 원에서 2020년 21조8,755억 원으로 연간 1%의 증가율을 보이고 있으며, 콘텐츠 산업 중 가장 큰 규모를 형성하고 있다. 또한, 실내 생활 속에서 늘어난 책 소비로, 온라인이 오프라인 매출을 처음으로 추월한 것으로 나타났다. COVID-19의 반사효과로 전자책 및 인쇄도서의 온라인 주문이 증가한 것이라고 분석했다. 이러한 상황 속 여가생활의 대체로 웹툰/웹소설이 떠올랐으며, 해당 콘텐츠의 이용자가 급증하여 산업 성장이 가속화되고 있다.

게임 산업은 2016년 10조 8,945억 원에서 2020년 17조5,702억 원으로 연 평균 약 13% 증가하였고 최근 10년 동안 꾸준히 높은 성장세를 유지하고 있다. 코로나 시대가 게임에 대한 인식의 변화를 가져왔으며, 이로 인해 게임은 이전과 달라진 위상을 나타내고 있다. 또한, 건강한 실내 여가의 권장책이자 대표적 비대면 콘텐츠로 자리잡은 게임 산업의 육성을 위한 정책적 움직임도 긍정적인 영향을 끼쳤다.

그림 3. 출판/게임 산업 시장규모

(단위: 억 원)



*출처: 한국콘텐츠진흥원(2021, 2018), NICE평가정보(주) 재구성

■ 기술사업 분석

동사는 애니메이션 창작기획 사업, 콘텐츠 사업, 캐릭터 사업, 트레이딩 카드게임 사업, 게임 유통사업, 영화·전시이벤트 사업 및 완구 유통사업 등을 영위하고 있으며 종속회사 및 관계 회사를 통해 방송사업, 만화 출판사업 및 웹툰/웹소설 제작·유통사업을 전개하고 있다. 애니메이션 및 캐릭터산업의 국내 선두기업으로서 세계 애니메이션 산업의 흐름에 맞춰 글로벌한 시스템으로 애니메이션 기획 및 제작을 하고 있으며, 자체 보유 캐릭터 및 수입 캐릭터의 국내외 라이선싱과 머천다이징 사업을 적극적으로 진행하고 있다.

또한, 캐릭터의 소비 계층은 유아·아동을 넘어 밀레니얼 세대를 비롯한 전 연령과 계층으로 확대되고 있으며, 이러한 추세에 따라 캐릭터 상품 구성도 사무용품과 생활용품 등 다양한 형태로 확장됨과 동시에 국내외 브랜드와의 콜라보레이션을 통한 고급화를 달성하면서 캐릭터 산업은 성장하고 있다. 디즈니 코리아와 ‘마블’ 브랜드 라이선스 계약을 체결하며 기존 피규어 사업도 집중하고 있다. 2021년 하반기 ‘샹치와 텐 링즈의 전설’, ‘이터널스’ 등 마블의 새로운 영화가 개봉하였고 이에 동사는 마블 관련 5개 브랜드 총 30여 종의 피규어를 순차적으로 출시할 예정이다.

그림 4. 동사 제품 예시



*출처: 회사소개서(2021)

프. 재무 분석

게임기 판매 확대에 따른 유통부문 성장으로 매출 증가

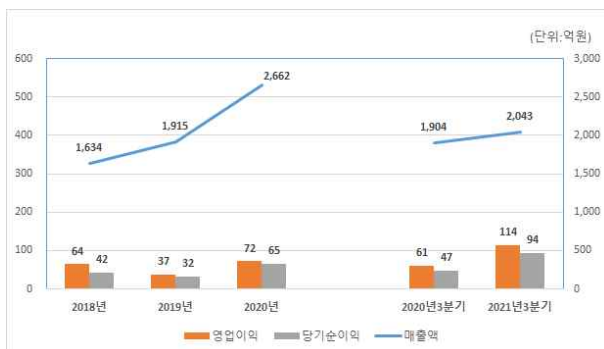
동사는 2020년 결산 기준 게임기 판매 확대에 따라 유통부문이 크게 성장하면서 전년 대비 39.0% 증가한 2,662억 원의 매출을 시현하였다.

■ 애니메이션 캐릭터산업의 국내 선두기업

동사는 설립 초기 일본 도에이 동화와의 기술제휴를 통해 OEM 제작을 위주로 사업을 전개하다가 극장용 및 한국TV 시리즈 창작 애니메이션 제작으로 사업영역을 변경하며 지금까지 약 27편의 창작 애니메이션을 보유, 국내 애니메이션 시장을 선도하고 있다.

또한, 애니메이션 원작소재의 확보 및 출판매체를 통한 시장확대를 위해 대원씨아이(주)를, 애니메이션의 보급과 캐릭터 사업강화를 위해 대원방송(주)를 설립하며 사업을 확장하여 국내 최대의 애니메이션 캐릭터 및 종합엔터테인먼트 기업으로 성장하였다.

그림 5. 동사 연간 및 분기 요약 포괄손익계산서 분석



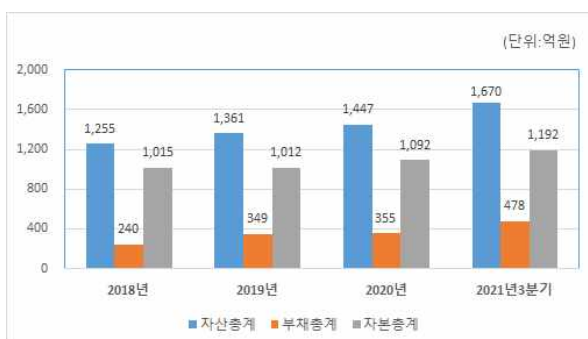
매출액/영업이익/당기순이익 추이



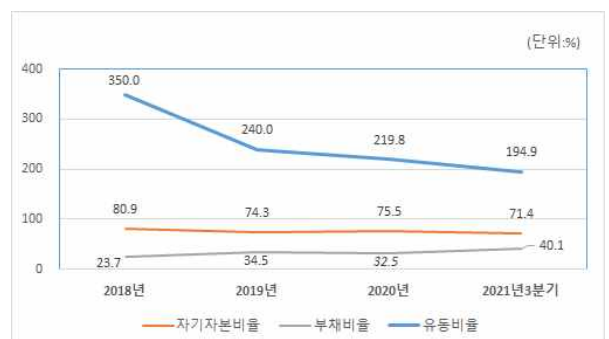
증가율/이익률 추이

*출처: 동사 사업보고서(2020), 분기보고서(2021)

그림 6. 동사 연간 및 분기 요약 재무상태표 분석



부채총계/자본총계/자산총계 추이



유동비율/자기자본비율/부채비율 추이

*출처: 동사 사업보고서(2020), 분기보고서(2021)

■ 자체 IP를 활용한 OSMU(One Source Multi Use)사업 전개로 성장 기대

동사는 웹툰 제작 스튜디오 설립을 통해 동사를 중심으로 하는 그룹 차원의 웹툰 및 웹소설 사업을 추진하고 있으며, 자체 보유한 IP를 기반으로 애니메이션, 영화, 게임, 캐릭터 굿즈 등 다양한 형태로 확장하는 OSMU(One Source Multi Use)사업을 전개하고 있어 성장이 기대된다.

동사는 2020년 결산 기준 코로나19로 인한 비대면 문화 확산과 인기게임 출시 등에 따른 게임기 판매 확대로 유통부문이 크게 성장하였고, 완구 제조, 출판, 방송사업 등도 호조를 보여 전년 대비 39.0% 증가한 2,662억 원의 매출을 시현하였다.

동사의 매출원가율은 2019년 84.6%, 2020년 88.1%로 상승하였으나 매출이 크게 성장하면서 판매관리비 부담이 완화되어 전년 대비 개선된 매출액영업이익률 2.7%, 매출액순이익률 2.4%를 기록하였다.

■ 2021년 3분기 매출 성장, 수익성 개선

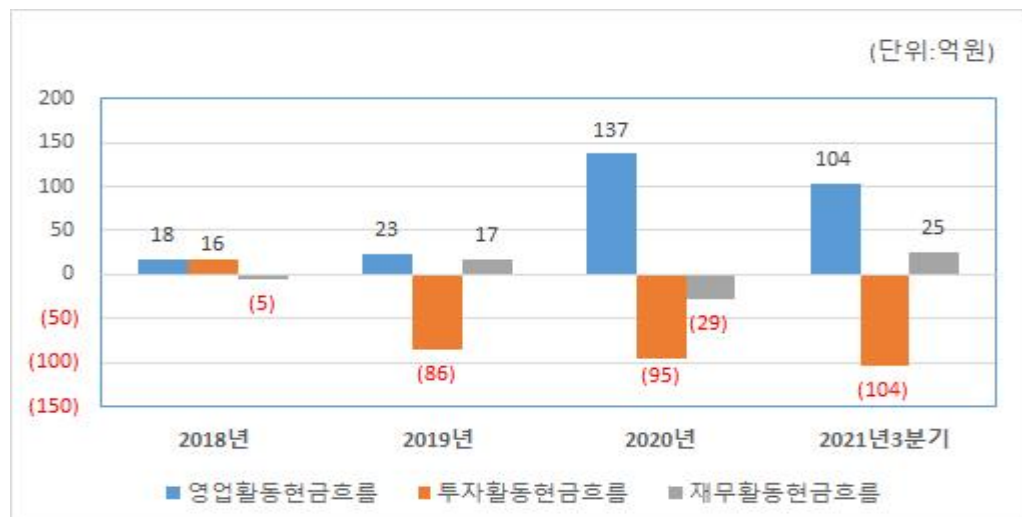
동사는 2021년 3분기 기준 전 사업부문의 고른 성장으로 전년 동기 대비 7.3% 증가한 2,043억 원의 매출을 시현하였다. 또한 매출원가율이 개선되면서 전년 동기 대비 향상된 매출액영업이익률 5.6%, 매출액순이익률 4.6%를 기록하였다.

주요 재무안정성 지표는 부채비율 40.1%, 자기자본비율 71.4%, 유동비율 194.9%를 나타내었고 양호한 수준을 유지하였다.

■ 영업활동을 통한 꾸준한 현금 유입

동사는 2020년 결산 기준 당기순이익 증가와 매출채권 감소 등 운전자금 부담의 완화로 영업활동 현금흐름은 전년 대비 개선된 137억 원을 기록하였으며, 유입된 자금으로 무형자산 투자에 필요한 자금을 충당하고 일부 차입금을 상환하였다.

그림 7. 동사 현금흐름의 변화



*출처: 동사 사업보고서(2020), 분기보고서(2021)

Ⅲ. 주요 변동사항 및 전망

글로벌 기업이 되기 위한 신사업 추진

국내 및 글로벌 IP를 활용하여 글로벌 서비스를 전개하기 위해 기존 사업을 강화하고 신사업을 추진하고 있다.

■ 주요 사업 이슈

동사가 제작투자 한 ‘시간여행자 루크’가 글로벌 방송 전개에 나섰다. 해당 작품은 아시안 텔레비전 어워드(이하 ATA)에서 베스트 3D 애니메이션 프로그램상을 수상했다. ATA는 아시아권에서 권위 있는 TV 시상식으로 알려진 만큼, 이번 수상을 통해 국산 애니메이션의 저력을 보여주었다. 홍콩의 대표적 방송사인 TVB를 비롯한 미얀마 CANAL+, 싱가포르 Mediacorp, 말레이시아 ASTRO, 베트남 CGV 등 아시아 10개국에 대한 계약을 진행했고, 그리스의 SMILE, 폴란드의 TVP 등 유럽 3개국 및 러시아의 CLS와도 수출 계약을 체결하면서 2021년 3월부터 순차적으로 방영을 개시하였다.

‘아머드 사우루스’가 2021년 11월 OTT(Over The Top) 플랫폼인 넷플릭스에서 키즈 부문 1위를 달성했다. ‘아머드 사우루스’는 SBS에서 첫 방영을 시작으로 국내외 OTT 플랫폼에서 공개되었으며 넷플릭스 공개 첫날 1위를 달성하였다. 글로벌 시장에서 한국 콘텐츠에 대한 관심이 커지고 있는 만큼, 향후 글로벌 사업 진출에 있어서도 도움이 될 것으로 보인다. 동사는 관심에 부응하기 위해 만화영화에 이어 ‘아머드 사우루스’의 웹툰 제작을 시작하였다.

■ 기술에 대한 향후 전망

출판 사업에서는 스튜디오 설립을 통해 동사를 중심으로 하는 그룹 차원의 웹툰/웹소설 사업 전개를 추진하고 있다. 웹툰 제작 스튜디오를 통해 우수 IP를 발굴하여 작품 소싱은 물론 이거니와 자체 제작 작품을 통한 원천 IP 확대로 글로벌을 대상으로 하는 웹툰 사업을 확대할 계획이다. 완구 및 캐릭터 상품유통 사업은 이커머스 사업 중심으로 재편하여 관련 사업에서의 경쟁력을 강화하고, 대중들이 동사의 다양한 캐릭터 상품 및 콘텐츠를 쉽고 편하게 접할 수 있는 B2C 환경을 조성하고자 한다.

또한, 자회사인 대원씨아이를 통해 유튜브 영상으로 즐기는 신개념 만화서비스 ‘대원튜브툰’을 개시하였다. 튜브툰이란 브라운관(Tube)과 만화(Cartoon)를 합성한 단어로 동영상으로 즐기는 만화를 뜻한다. 기존 종이책 또는 e-book으로 감상하던 만화 컷에 동적인 연출과 음향을 더해 감상의 재미와 감동의 폭을 넓혀 새로운 감각의 감상 서비스를 제공하고 있다. 동사는 대원튜브툰을 통해 ‘열혈강호’에 이어 ‘짱’, ‘소녀왕’ 등을 연재 중이며, ‘동군’을 공개하기 위해 준비 중에 있다. 향후 고객이 원하는 라인업을 기준으로 편성해 제공할 예정이다.

캐릭터 라이선스 사업에서는 동사가 보유하고 있는 글로벌 인기 IP를 활용한 다양한 형태의 제작 및 기획/개발/유통 사업 전개를 비롯해 자체 제작 신규 IP의 국내 방영을 시작으로 OSMU 사업을 전개할 예정이다. 향후 동사의 자체 IP인 '아머드 사우루스'를 통한 글로벌 사업 전개를 목표로 콘텐츠 사업을 육성하는 것이 최종 목표이다.

또한, 글로벌 IP를 기반으로 하는 모바일 게임에 대한 시장의 수요가 높은 만큼, 인기 IP를 활용한 모바일 게임을 한국과 중국, 일본을 중심으로 글로벌 서비스를 진행하는 게임개발사업을 파트너십 중심으로 전개하고 있다. 글로벌 경쟁력이 있는 IP를 발굴하거나, 향후 자체 IP를 활용하여 게임 개발사 및 국내외 파트너사와 적극적으로 협업하는 등 새로운 경쟁력을 갖추어나가고 있다.

그림 8. 튜브툰 출시 예정작

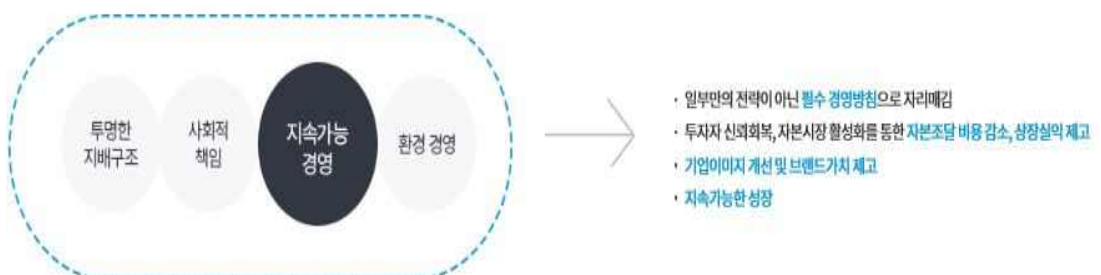


*출처: 동사 홈페이지

■ ESG 활동 현황

ESG는 기업의 비재무적 요소인 환경(Environment), 사회(Social), 지배구조(Governance)를 뜻한다. ESG 평가는 기업엔 지속 가능 경영의 동기를 유발하고 투자자에게는 사회적 책임 투자에 대한 접근성을 제고하는 지표로 활용할 수 있다. 사회적책임투자란 사회적, 윤리적 가치를 반영하는 기업에 투자하는 방식으로 기업의 재무적 성과만을 판단하던 전통적 방식과 달리, 장기적 관점에서 기업 가치와 지속가능성에 영향을 주는 ESG 등의 비재무적 요소를 반영해 평가한다. 국내에서는 오는 2025년부터 자산 총액 2조 원 이상의 유가증권시장 상장사의 ESG 공시 의무화가 도입되며, 2030년부터는 모든 코스피 상장사로 확대된다고 발표했다.

그림 9. ESG



*출처: 한국기업지배구조원 홈페이지

동사는 직접 생산 설비를 운용하지 않아 환경과 관련된 활동은 진행하고 있지 않은 것으로 확인된다. 또한, 여성 근로자가 근무하고 있으나, 사회적 활동으로 협력사 지원 프로그램 및 공정 거래/반부패 프로그램 등은 확인되지 않는다. 소비자 안전, 정보 보호 관련된 부분에서는 공인된 인증은 없으나, 국가 정책/규제를 준수하는 수준에서의 안전/보호 활동을 수행 중에 있다.

표 3. 근로자 근무 현황

사업 부문	성별	기간의 정함이 없는 근로자	기간제 근로자	합계
전체	남	64	3	67
	여	80	7	87
합계		144	10	154

*출처: 3분기보고서(2021), NICE평가정보(주) 재구성

지배구조 부문은 정관에 의해 주주의 의결권을 1주마다 1개로 정하고 있으며, 2021년 3월 29일 정기주주총회(제43기)를 실시하였다. 금번 주주총회에서 선임된 이사는 없으며, 총 4명의 이사 중 1명의 사외이사를 보유하여 이사회 내 사외이사 비중이 약 25%로 이사회 독립성을 유지하였다. 이사는 주주총회에서 선임하고 출석한 주주의 의결권의 과반수로 선정하되 발행주식 총수의 4분의 1 이상의 수로 함을 정함으로써 이사 선정의 독립성을 보장하고 있다. 또한, 감사 업무 교육을 실시를 진행하고 있으나, 지배구조와 관련된 정보는 공개하고 있지 않은 것으로 확인된다.

■ 증권사 투자이견

작성기관	투자이견	목표주가	작성일
	2021-10-12	NR	-
하이투자증권	<ul style="list-style-type: none"> <아머드 사우루스> 자체 콘텐츠 IP 를 통한 OSMU 사업 전개로 성장성 가시화 자체 콘텐츠 IP 등이 밸류에이션을 레벨업 시킬 것으로 전망 		

■ 시장정보(주가 및 거래량)



*출처: Kisvalue(2021.12)