

이 보고서는 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해 발간한 보고서입니다.

기술분석보고서

 YouTube 요약 영상 보러가기

# THE E&M(089230)

## 인터넷

요약  
기업현황  
재무분석  
주요 변동사항 및 전망



작성기관

(주)NICE디앤비

작성자

이병찬 전문위원

- 본 보고서는 「코스닥 시장 활성화를 통한 자본시장 혁신방안」의 일환으로 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해, 한국거래소와 한국예탁결제원의 후원을 받아 한국IR협의회가 기술신용평가기관에 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 보고서는 '19.02.28에 발간된 동 기업의 기술분석보고서에 대한 연계보고서입니다.
- 본 보고서의 요약 영상은 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.02-2122-1300)로 연락하여 주시기 바랍니다.

# THE E&M(089230)

## 팝콘티비를 운영하는 1인 미디어 플랫폼 기업

### 기업정보(2022/04/22 기준)

대표자	신환률, 김대권
설립일자	2002년 07월 08일
상장일자	2006년 10월 10일
기업규모	중소기업
업종분류	데이터베이스 및 온라인 정보 제공업
주요제품	개인방송 플랫폼(팝콘티비) MCN, 매니지먼트

### 시세정보(2022/04/22 기준)

현재가	649원
액면가	100원
시가총액	1,126억 원
발행주식수	173,450,191주
52주 최고가	1,570원
52주 최저가	485원
외국인지분율	1.23%
주요주주	
나비스피텔리스 5호 조합	8.26%
김대권	0.28%
자사주	0.01%

### ■ 다양한 영역으로 사업 다각화 중인 1인 미디어 플랫폼 기업

THE E&M(이하 동사)은 실시간 인터넷 개인방송 플랫폼 사업과 다중 채널 네트워크(MCN) 사업, 매니지먼트 사업 등을 영위하는 미디어 기반의 종합 엔터테인먼트 기업이다. 동사는 핵심 플랫폼으로서 1인 라이브 스트리밍 플랫폼인 팝콘티비를 보유하고 있으며, 주요 시청자인 성인들을 대상으로 인지도와 시장 지위를 확보하고 있다. 현재는 유튜브, 아프리카TV, 트위치 등과의 경쟁 심화 및 단편적 서비스 모델로 인한 플랫폼 성장 제한 등으로 다양한 영역을 통한 사업을 추진 중이다.

### ■ 2021년 주력 사업 매출은 증가하였지만, 전체 매출실적은 정체

코로나19로 인해 1인 미디어가 언택트 시대의 대표적 미디어로서 우호적 시장환경이 형성 중이다. 동사의 최근 2개년 인터넷방송 사업(팝콘티비)은 이러한 개인방송 트렌드에 따라 매출 증가세를 보이고 있으며, 2021년 해당 부문 매출은 전년 대비 12.6% 증가하였다. 그러나, 엔터테인먼트 부문의 매출 감소와 신규사업 부진으로 인해 전체 매출액은 전년 대비 3.9% 감소한 563.5억 원을 기록하며 외형 성장세가 일단락되었다.

### ■ 블록체인 등 기존 플랫폼 한계를 극복하며 신성장동력 확보

2021년 6월, 동사는 블록체인 기술을 기반으로 하는 라이브 스트리밍 플랫폼 사업을 위해 팝콘파트너스와 전략적 제휴 협약을 체결했다. 양사는 블록체인 기반의 신규 라이브 스트리밍 플랫폼 런칭을 위해 다양한 솔루션을 공동으로 개발하는 등 비즈니스 협력을 강화하고 있다. 아울러, 2022년 3월에는 블록체인 프로젝트 ‘팝콘코인(POPK)’을 가상자산 거래소인 비트렉스 글로벌에 상장시키는 등 신성장동력을 추진 중이며, 향후 글로벌 유저를 유입할 수 있는 플랫폼으로도 사업을 전개할 예정이다.

### 요약 투자지표 (K-IFRS 연결기준)

구분	매출액 (억 원)	증감 (%)	영업이익 (억 원)	이익률 (%)	순이익 (억 원)	이익률 (%)	ROE (%)	ROA (%)	부채비율 (%)	EPS (원)	BPS (원)	PER (배)	PBR (배)
2019	447.6	60.8	79.0	17.6	-40.2	-9.0	-8.8	-4.8	49.0	-39	574	-	1.6
2020	586.2	31.0	44.9	7.7	-236.1	-40.3	-30.0	-21.6	45.2	-173	518	-	2.3
2021	563.5	-3.9	35.3	6.3	-120.5	-21.4	-12.8	-9.1	70.0	-64	494	-	1.3

## 기업경쟁력

### 팝콘티비의 차별화된 서비스 모델

- 타 개인방송 플랫폼과 차별화된 콘텐츠
- 시청자들과 양방향 소통이 용이한 구조의 플랫폼

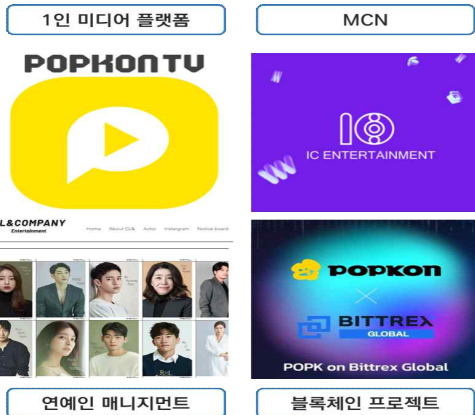
### 블록체인 프로젝트 등 신성장동력 확보

- 블록체인 플랫폼 론칭을 위해 팝콘파트너스와 전략적 파트너십 체결
- 최근에는 블록체인 프로젝트 '팝콘코인(POPK)'이 가상 자산 거래소인 비트렉스 글로벌에 상장

## 핵심기술 및 적용제품

### 미디어 기반의 종합 엔터테인먼트 서비스

- 실시간 인터넷 개인방송 플랫폼인 팝콘티비 운영
- 연결대상 종속기업들을 통해 1인 미디어 크리에이터를 관리하는 MCN 사업 영위
- 연기자를 관리하는 연예 매니지먼트 사업, 콘서트 공연 기획 및 대행 사업 등 엔터테인먼트 사업 영위

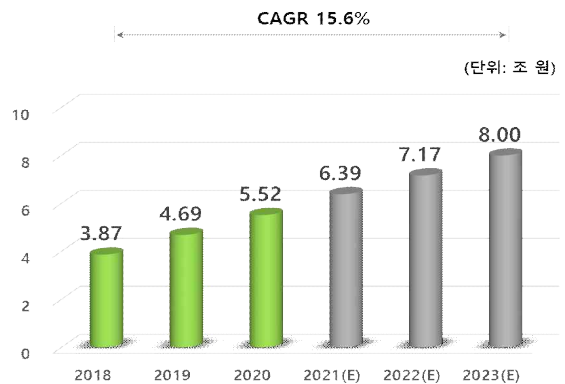


[동사 주요 서비스]

## 시장경쟁력

### 지속적으로 성장중인 1인 미디어 시장

- 정부에서 발표한 미디어미래연구소 자료에 따르면, 국내 1인 미디어 시장은 2018년 3조 8,700억 원에서 연평균 15.6%의 성장률로 2023년에는 8조 원 규모까지 성장할 것으로 전망



[국내 1인 미디어 시장전망 추이]  
(출처: 미디어미래연구소(2020), NICE디앤비 재구성)

## ESG(Environmental, Social and Governance) 활동 현황

E

(환경경영)

- 동사는 미디어 플랫폼 서비스를 개발, 운영하는 콘텐츠 사업을 영위 중으로 환경오염물질 배출과 관련이 없음.
- 동사는 환경 법규를 준수하여 관련 법상의 행정적 제재를 받은 사실이 없음.
- 동사는 다회용컵 사용, 분리수거 등 일상생활에서 실천할 수 있는 환경보호 활동에 참여하고 있음.

S

(사회책임경영)

- 동사는 사회적 가치를 창출하기 위해 지속적인 기부 활동 외 스타 도네이션 프로젝트와 같은 프로그램을 진행한 바 있으며, BJ들과 사랑의 나눔 봉사활동에 참여하여 지역사회 주민들을 돕고 있음.
- 동사의 여성 근로자 비율과 남성대비 여성 근로자의 근속연수는 동 산업(J, 정보통신업) 평균 이상임.

G

(기업지배구조)

- 동사는 2인의 사외이사를 보유하고 있으며 특수관계인이 아닌 회계 전문성을 보유한 감사를 선임함.
- 동사는 감사지원조직을 운영하여 경영 전반에 대한 감사 직무수행을 돕고 있음.
- 동사의 주주들은 전자 투표 방식으로 의견권을 행사하거나 전자위임장을 수여할 수 있음.

## I. 기업현황

### 다양한 영역으로 사업 다각화 중인 1인 미디어 플랫폼 기업

동사는 1인 미디어 플랫폼인 팝콘티비를 보유한 기업으로 개인방송 플랫폼으로써 인지도와 시장 지위를 갖추었지만, 시장 내 경쟁 심화 및 단편적 서비스 모델의 성장 제한 등으로 다양한 영역에서 사업 다각화를 시도 중이다.

#### ■ 기업 개요

동사는 실시간 인터넷 개인방송 플랫폼 사업과 MCN 사업, 매니지먼트 사업 등을 영위하는 미디어 기반의 종합 엔터테인먼트 기업으로, 2002년 7월 설립되어 2006년 10월 코스닥에 상장하였다. 동사는 최초 용현비엠 주식회사라는 사명으로 설립되었으나, 2016년 6월 현재의 더이앤엠 주식회사로 사명을 변경하였고, 핵심 플랫폼으로는 1인 라이브 스트리밍을 콘텐츠로 제공하는 팝콘티비가 있다.

동사는 핵심 플랫폼인 팝콘티비가 주요 시청자인 성인들을 대상으로 인지도와 시장 지위를 갖추었지만, 유튜브, 아프리카TV, 트위치 등과의 경쟁 심화 및 단편적 서비스 모델로 인한 성장 제한 등으로 다양한 영역에서 사업을 다각화하고 있다. 또한, 2021년, 블록체인 플랫폼 론칭을 위해 팝콘파트너스와 전략적 파트너십을 체결한 동사는 최근에는 블록체인 프로젝트 ‘팝콘코인(POPK)’을 가상자산 거래소인 비트렉스 글로벌에 상장시키는 등 최신 IT 기반의 사업 활동을 이어가고 있으며, 향후 NFT 시장 형성과 글로벌 유저를 유입할 수 있는 플랫폼으로도 사업을 전개하고 있다.

[그림 1] 동사 주요 사업



\*출처: 동사 홈페이지, NICE디앤비 재구성

## ■ 주요 주주 및 관계회사

동사 사업보고서(2021.12)에 의하면, 동사의 최대주주는 나비스피델리스 5호 조합(신환률, 28.9%)으로 총 8.26%의 지분을 보유하고 있고, 이전 최대주주였던 주식회사 룡투코리아는 4.45%의 지분을 보유하고 있다. 이외에도 에스맥 주식회사가 3.20%의 지분을 보유하고 있으며, 각자 대표이사인 김대권과 자사주의 비중은 각각 0.28%와 0.01%이다.

[표 1] 동사 주요 주주 현황

주주명	관계	주식수(주)	지분율(%)
나비스피델리스 5호 조합	본인	14,320,107	8.26
주식회사 룡투코리아	타인	7,717,007	4.45
에스맥 주식회사	타인	5,542,237	3.20
김대권	타인	487,117	0.28
자기주식	타인	11,960	0.01

\*출처: 동사 사업보고서(2021.12), NICE디앤비 재구성

한편, 동사는 관계회사(연결실체 종속기업)로 (주)아이씨엔터테인먼트 등 5개 기업을 두고 있다. 해당 기업들은 동사의 개인방송 플랫폼인 팝콘티비 이외 MCN, 매니지먼트, 국내외 공연/행사 사업 등을 영위하기 위해 설립되었으며, 동사가 100% 지분을 모두 보유하고 있다. 이 중, 코리아티이 주식회사는 2018.12.31.부로 해당 사업이 중단된 바 투자지분이 전액 감액 처리되어 장부가액은 존재하지 않으며, 그 외 관계회사의 상호명과 사업내용, 자산총액 등은 [표 2]와 같다.

[표 2] 동사 관계회사 정보

회사명	사업내용	동사 지분율(%)	자산총액(억 원)
(주)아이씨엔터테인먼트	MCN 사업	100	24.0
(주)이제이파트너스	공연기획 및 대행	100	20.4
(주)씨엘엔컴퍼니	연예인 매니지먼트	100	8.6
(주)닛시인베스트먼트	경영컨설팅	100	57.3
코리아티이 주식회사	강관제조	100	-

\*출처: 동사 사업보고서(2021.12), NICE디앤비 재구성

## ■ 사업 분야 및 매출 비중

동사는 주요 사업으로 팝콘티비 등 실시간 인터넷 개인방송 플랫폼 사업을 영위하고 있으며, 연결대상 종속회사를 통해 1인 미디어 크리에이터를 관리하는 MCN 사업, 연기자 등을 관리하는 연예 매니지먼트 사업, 콘서트 등의 공연기획 및 대행 사업의 엔터테인먼트 사업 등을 영위하고 있다. 최근 사업보고서(2021.12)에 따르면, 사업부문별 매출 비중은 인터넷 사업(팝콘티비)이 68.4%이고, 엔터테인먼트 사업(MCN, 매니매니지먼트 등)이 31.6%이다.

[그림 2] 동사 사업 분야별 점유율



\*출처: 동사 사업보고서(2021.12), NICE디앤비 재구성

동사의 사업은 크게 보면 2020년 이후 인터넷 사업과 엔터테인먼트 사업으로 나뉜다. 이 중 인터넷 사업은 팝콘티비를 기반으로 한 1인 미디어(인터넷 개인방송) 플랫폼 서비스 사업을 말하는데, 2021년 연결재무제표 기준, 동사 매출 중 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 수익형태는 시청자가 구매하는 후원 아이템(팝콘) 및 광고수익, 기술력 기반의 라이브 스트리밍 플랫폼 개발 수익, 운영관리 수익 등이다. 1인 미디어 플랫폼인 팝콘티비는 방송을 송출하는 크리에이터가 시청자의 피드백을 실시간으로 받을 수 있는 쌍방향적 커뮤니케이션 형태라 시청자와 공감대 형성이 용이한 편이고, 수익과 밀접한 관련이 있는 고객 충성도 역시 높다. 또한, 기존 공중파 방송과 달리 프로그램 제작에 있어서도 다양한 장르의 콘텐츠를 창출할 수 있어 다수 계층의 시청자들 니즈 충족이 가능하다는 특징이 있다.

엔터테인먼트 사업은 크리에이터들을 지원, 관리하는 MCN 사업과 방송 연기자, 연예인을 관리하는 매니지먼트 사업, 콘서트 등의 공연기획 및 대행과 같은 엔터테인먼트 사업으로 구분된다. MCN 사업은 유튜브, 아프리카TV 등에서 활동하는 1인 크리에이터들을 대상으로 콘텐츠 생산 지원 및 관리를 통해 수익을 분배하는 사업을 말한다. MCN 사업은 1인 미디어 콘텐츠 시스템이 조직적이고 전문적인 영역으로 분화하는 상황에 맞추어 다양한 채널과 확장성을 도모할 수 있으며, 주 사업인 인터넷 사업과 동반 성장하는 형태를 가지고 있다. 참고로, MCN 사업은 동사 관계회사인 (주)아이씨엔터테인먼트에서 수행 중이며, 2021년 사업보고서 기준, 전체 매출의 약 25.6%를 차지하여 엔터테인먼트 사업 중에서는 가장 높은 비중을 나타내고 있다.

매니지먼트 사업은 방송 연기자의 발굴부터 교육훈련, 작품·마케팅 등 분야별 전문가와 함께 체계적으로 연기자를 발굴, 관리, 운영하는 종합 매니지먼트 사업을 말한다. 현재 동사 관계회사인 (주)씨엘엔컴퍼니에서 전담하고 있으며, 매출 비중은 약 1.6% 정도로 동사 전체 매출 대비 높지 않은 비중을 차지한다.

콘서트 등의 공연기획 및 대행 사업은 광고, 드라마 등 온·오프라인 미디어 콘텐츠와 콘서트, 팬미팅과 같은 각종 프로모션 콘텐츠를 기획, 마케팅하여 직·간접적인 서비스를 제공하는 사업이다. 해당 사업은 코로나19가 확산되기 이전인 2019년도에는 팝콘티비 다음으로 높은 비중을 차지하였으나 코로나19의 영향으로 현재는 5% 미만의 매출 비중을 차지하고 있으며, 관계회사인 (주)이제이파트너스에서 전담한다.

기타 사업은 (주)넷시인베스트먼트, (주)더셀럽 등을 통한 경영 컨설팅 사업, 인터넷 뉴스사업, 모바일 메세징 서비스를 말한다. 동사 사업보고서(2021.12)에 따르면, 인터넷 뉴스 사업과 모바일 메세징 서비스 사업은 2020년까지 매출이 있었으나, 사업종료와 함께 2021년부터는 영위하지 않는 사업으로 분류되고 있다.

[표 3] 동사 사업 분야 및 비중

(단위: 억 원)

사업부문	관계회사	주요 사업내용	2021년		2020년		2019년	
			매출	비중	매출	비중	매출	비중
인터넷 사업	-	개인방송 플랫폼 (팝콘티비) 등	38,554	68.4%	34,225	58.4%	30,984	69.3%
엔터테인먼트 사업	(주)이제이 파트너스	국내외 공연/행사 기획	2,467	4.4%	2,626	4.5%	10,236	22.9%
	(주)아이씨 엔터테인먼트	MCN	14,436	25.6%	21,732	37.1%	809	1.8%
	(주)씨엘엔 컴퍼니	연예인 매니지먼트	894	1.6%	-	-	-	-
기타사업	(주)넷시 인베스트먼트	경영컨설팅업	-	0.0%	-	0.0%	-	0.0%
	(주)더셀럽	인터넷 뉴스	-	0.0%	13	0.1% 미만	2,644	5.9%
	-	모바일 메세징 서비스	-	0.0%	25	0.1% 미만	43	0.1%

\*출처: 동사 사업보고서(2021.12), NICE디앤비 재구성

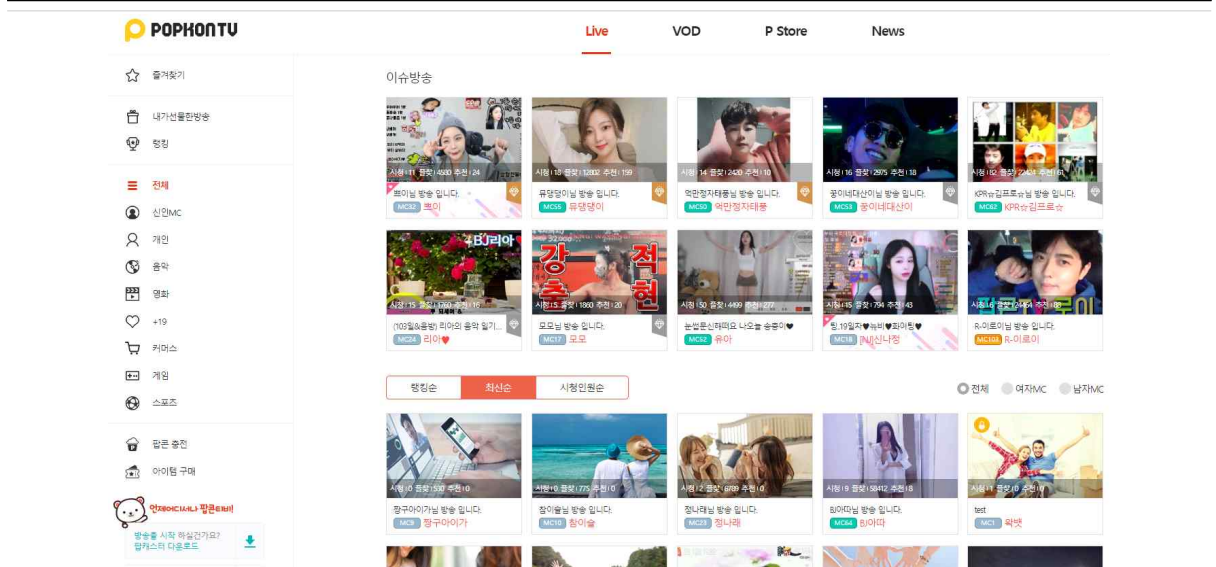
## ■ 차별화된 콘텐츠의 1인 미디어 플랫폼, 팝콘티비

과거에는 불특정 다수에게 일방적으로 정보를 전달하는 TV, 라디오 등의 매체가 주를 이루었으나, 정보통신 기술의 발전으로 인터넷, 스마트폰 등을 활용한 쌍방향 소통 뉴미디어, 즉, 개인방송이 하나의 산업으로서 활성화 중이다.

팝콘티비는 일정 수준의 방송 장비를 갖추면 개인들이 시청자들에게 콘텐츠를 제공할 수 있는 1인 미디어 플랫폼으로 고객층은 주로 성인이며, 인터넷을 기반으로 하여 PC나 모바일 등으로 시청자들이 언제 어디서나 접근할 수 있는 특징이 있다. 팝콘티비는 유료아이템에 해당하는 팝콘을 MC(Master of Ceremonies)라고 불리는 크리에이터에게 후원하는 형태의 플랫폼으로 시청자들이 후원한 유료아이템을 MC들이 현금으로 정산할 때 발생하는 수수료를 수익원으로 한다. 또한, 인터넷광고를 송출하는 타 인터넷 방송사이트를 통한 연동방송국의 광고 사업도 추가로 병행하면서 수익성을 높이고 있다.

팝콘티비는 방송인인 MC와 실시간 채팅을 통해 시청자들과 소통이 가능하여 시청자와의 친밀도를 높이고 공감대 형성을 하고있다. 또한, 필요에 따라 마이크와 웹캠을 통해 음성, 영상으로도 대화할 수 있으며, 콘텐츠들은 동사 스튜디오를 통해 송출된다.

[그림 3] 동사 1인 미디어 플랫폼(팝콘티비) 홈페이지



\*출처: 팝콘티비 홈페이지, NICE디앤비 재구성

## ■ 다양한 방법으로 수익증대 전략을 추진하는 동사의 MCN

동사는 크리에이터들을 지원, 관리하는 MCN 사업을 관계회사인 (주)아이씨엔터테인먼트를 통해 영위하고 있다. MCN 사업은 1인 미디어 플랫폼 시장에서 활동하는 크리에이터들의 관리를 통해 수익을 실현하는 사업으로 기본적인 역할은 크리에이터의 콘텐츠 관리 및 제작을 지원하는 매니지먼트이다. 동사는 MCN 사업을 통해 계약된 크리에이터가 수익을 창출하면 크리에이터와 일정 비율로 수익을 분배함으로써 매출을 실현한다. 참고로 MCN 사업 중 가장 큰 매출 비중을 차지하는 것은 광고이며, 크리에이터는 동사 규정에 따른 비율로 수익을 분배한다.

한편, 동사는 MCN을 통한 수익실현에만 그치지 않고 다양한 방법으로 수익증대 전략을 추진하고 있다. 첫째는 자체적인 MCN 관련 서비스 발굴이다. 이는 크리에이터가 유튜브 등 1인 미디어 플랫폼에 지나치게 의존도가 높을 경우, 플랫폼 사업자 정책 변동에 따라 수익에 영향을 받을 수 있기 때문이며, 이에 동사는 미디어 시장의 콘텐츠 전문가를 영입하여 자체 콘텐츠를 생산하거나 플랫폼 확장과 같은 전략을 추진하는 등 자체적인 MCN 서비스 발굴을 시도 중이다.

둘째는 브랜드드 콘텐츠와 같은 광고상품 지원이다. 광고상품 지원은 소비자 반응을 기반으로 콘텐츠를 제작하여 소비자가 부담없이 콘텐츠를 보면서 자연스럽게 브랜드 메시지를 전달하는 광고 형태의 지원을 의미하는데, 최근 소비자들이 과도한 PPL에 거부반응을 보일 수 있는 점에서 착안되었다. 이는 광고주 입장에서는 거부감 없이 자사제품을 홍보할 수 있는 효과와 시청자 입장에서는 재미있게 광고를 시청할 수 있는 장점이 있다. 셋째는 커머스 사업이다. 단순히 크리에이터들이 제품을 홍보하는 것이 아니라 크리에이터 IP를 활용하여 제품 기획부터 판매까지 직접 하나의 브랜드로 론칭하는 것을 의미한다.



MCN 사업은 현재 국내외 다수의 기업을 통해 수익모델이 소개되고 있으며, 동사는 위와 같은 수익모델을 통해 MCN 사업의 콘텐츠 시스템 조직화와 전문적인 영역으로 사업 확대를 도모하고 있다.

[그림 4] MCN 사업을 위한 동사의 크리에이터 매니지먼트

“  
모든건 우리가 이뤄줄게요  
”

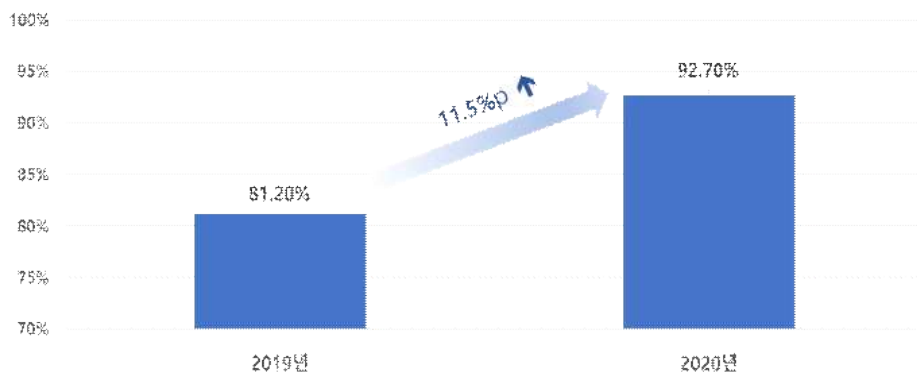
 <p><b>콘텐츠 제작 지원</b></p> <p>소속 크리에이터들에게 콘텐츠 제작에 사용되는 이미지와 음악, 폰트 등 다양한 리소스를 무상으로 지원합니다.</p>	 <p><b>광고 상품 지원</b></p> <p>크리에이터들이 더욱 더 안정적인 수익을 보장 받을 수 있도록 기존 DA 이외의 별도의 광고 상품을 지원합니다.</p>	 <p><b>번역 및 자막지원</b></p> <p>크리에이터들이 제작한 콘텐츠가 시청자들에게 전달 될 수 있도록 번역과 자막 서비스를 지원합니다.</p>	 <p><b>매니지먼트 서비스</b></p> <p>크리에이터의 채널과 콘텐츠를 관리 운영 할 수 있는 전문 인력을 배치해 모니터링 및 스케줄 관리를 지원합니다.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

\*출처: (주)아이씨엔터테인먼트 홈페이지, NICE디앤비 재구성

■ 인터넷 이용률 증가와 초고속 무선 인프라 발전으로 1인 미디어 시장 성장 전망

과학기술정보통신부와 한국인터넷진흥원(KISA)이 실시한 '2020년 인터넷 이용 실태 조사' 결과에 따르면 2020년 7월 기준의 우리나라 전체 가구 중 인터넷 접속이 가능한 가구의 비율은 2019년도와 동일한 99.7%로 높은 수준을 유지하고 있는 것으로 확인되었다. 또한, 만 3세 이상 인터넷 이용자 기준 동영상 서비스 이용률은 2019년 81.2% 대비 11.5%p 증가한 92.7%로 나타나 모바일을 비롯한 인터넷 접속은 누구나 사용하는 일상의 서비스로 정착하였음을 알 수 있다. 특히 10대에서 30대에 이르는 젊은 세대뿐 아니라 중장년층의 인터넷 참여자 수와 이용률이 큰 폭으로 증가하고 있어 향후에도 꾸준한 증가 추이를 이어갈 것으로 전망된다.

[그림 5] 인터넷 기반 동영상 서비스 이용률 현황(국내, 만 3세 이상, 2020년)

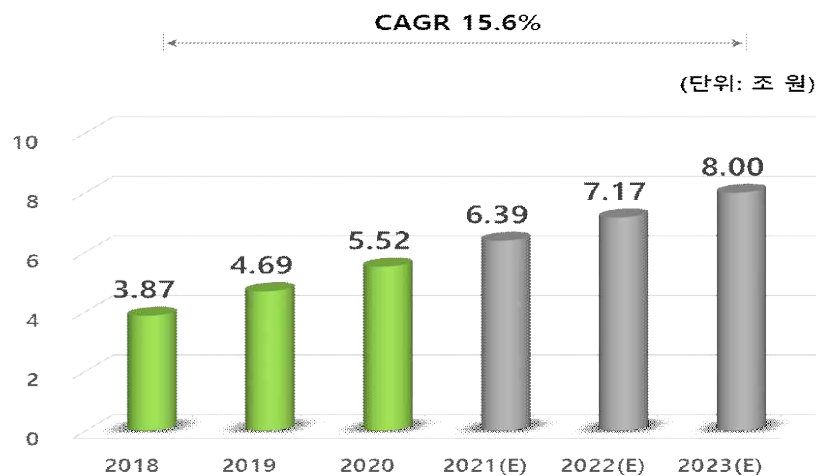


\*출처: 과학기술정보통신부, 한국인터넷진흥원(KISA), 2020년 인터넷 이용 실태조사(2021), NICE디앤비 재구성

또한, 스마트 디바이스의 대중적인 보급은 인터넷을 이용하는 환경에도 많은 변화를 주고 있다. 전통적으로 인터넷을 사용하는 기기가 PC에서 스마트폰, 태블릿PC 등 스마트 디바이스로 완전히 바뀌었으며, 이와 더불어 초고속 무선 통신 인프라 역시 지속 발전을 거듭하면서 더욱 빠르고 편리한 인터넷 접속 환경을 조성하고 있다. 이러한 트렌드는 동사의 사업과 관련된 1인 미디어 산업, 모바일 콘텐츠 산업 발전에 직접적인 영향을 주고 있으며, 디지털 콘텐츠 소비의 촉진과 전체 시장 규모의 확대에 기여하고 있다.

아울러, 정부에서 발표한 미디어미래연구소 자료에 따르면, 국내 1인 미디어 시장은 2018년 3조 8,700억 원에서 연평균 15.6%의 성장률로 2023년에는 8조 원 규모까지 성장할 것으로 내다보고 있다. 이는 인터넷 이용률 증가 및 스마트폰 확산과 함께 국내 5G 이동통신 서비스 상용화가 1인 미디어 시장 확산에 긍정적인 요소로 작용하고 있는 것을 반증하며, 고화질 실시간 콘텐츠를 바탕으로 한 1인 미디어가 5G 시대의 새로운 혁신성장 기회가 될 것으로 전망된다.

[그림 6] 국내 1인 미디어 시장 전망



\*출처: 미디어미래연구소(2020), NICE디앤비 재구성

## ■ 경쟁사 현황

[아프리카TV] 아프리카TV는 인터넷 기반 1인 미디어 플랫폼인 AfreecaTV(Anybody can freely cast TV)를 운영하는 기업으로 1996년 4월 설립되어 2003년 12월 코스닥 상장하였다. AfreecaTV는 개인방송을 지원하는 대표적인 국내 플랫폼으로, 사용자가 특별한 기술이나 장비, 비용 없이도 실시간으로 방송을 송출할 수 있으며 누구든 다양한 주제를 가지고 양방향 소통할 수 있는 것이 특징이다. 아프리카TV는 AfreecaTV를 통해 플랫폼 수익과 광고 수익을 실현하고 있으며, 다년간 축적된 1인 미디어 플랫폼 운영 서비스 노하우와 기술력을 바탕으로 플랫폼 사용자의 접근성을 강화하기 위해 콘텐츠와 신기술 역량 확보에 계속해서 집중하고 있는 가운데, 2021년 2,723억 원의 매출을 기록하였고, 영업이익과 순이익은 각각 888억 원과 709억 원을 기록하였다.

**[캐리소프트]** 캐리소프트는 유튜브 ‘캐리와 장난감친구들’ 채널로 시작하여 어린이 방송국 ‘캐리TV’로 성장한 어린이와 가족 엔터테인먼트 전문기업으로 2014년 10월 설립되어 2019년 10월 코스닥 상장하였다. 캐리소프트는 주로 키즈&패밀리 콘텐츠를 기획, 제작하여 유튜브, OTT 등의 다양한 인터넷 동영상 플랫폼을 통해 자체 채널을 운영 중이며, 키즈 MCN으로서 완구, 테마파크, 보드게임, 동화책과 같은 아동 콘텐츠 범주에 들어가는 것을 취급한다. 현재 캐릭터 IP <캐리와 친구들>을 주인공 캐릭터로 등장시킨 극장용 장편 애니메이션인 ‘캐리와 슈퍼콜라’를 영어, 중국어, 한국어의 3개 국어로 제작 중인 캐리소프트는 2021년 67억 원의 매출을 기록하였고, 영업손실과 순손실은 각각 23억 원과 20억 원을 기록하였다.

■ 동사의 SWOT 분석



■ 동사의 ESG 활동

**E**

12 지속가능한 생산과 소비

동사는 인터넷 개인방송 플랫폼 서비스를 개발 및 운영하는 사업을 주 사업으로 영위하고 있다. 동사는 콘텐츠 사업을 영위하고 있어 환경(E) 부문에서 사업 특성상 공개된 정보가 많지 않지만 대기, 수질, 토양 등 환경 오염 물질 배출과 무관하며 국내외 환경 법규를 준수하여 환경 관련 법상의 행정상 조치를 받은 사실이 없다. 또한, 동사의 임직원에게 다회용 컵 사용을 장려하여 일회용품 사용량을 줄이고 분리수거 활동을 시행하는 등 일상생활 속에서 환경보호를 위해 노력하고 있는 것으로 확인된다.



동사는 사회(S) 부문에서 사회적 가치를 창출하기 위해 기부 및 봉사활동을 이어가고 있다. 동사는 방송 플랫폼을 통해 스타의 애장품을 기부하는 스타 도네이션 프로젝트를 진행하였으며, 프로젝트 수익금은 굿네이버스, 월드비전, 나는 봄, 사랑의 열매 등 국내외 자선단체에 기부하였다. 개인방송 플랫폼 팝콘티비는 인기 BJ들과 함께 김장과 연탄을 나누는 사랑의 나눔 봉사활동으로 지역사회 주민들을 위한 선행을 실천하고 있으며, 청소년 보호 및 생명 존중 캠페인을 장려하기 위해 동사의 수익금 일부와 BJ, 시청자들의 자발적인 기부를 통해 기부금을 마련하고 월드비전, 생명 존중 교육 협의회, 서울시립청소년건강센터 나는 봄 등 복지단체에 전달하였다.

동사 사업보고서(2021.12)에 의하면 동사의 여성 근로자의 비율은 약 35.2%로 동 산업(J, 정보통신업)의 여성 근로자 비율인 30.4%에 상회한다. 동사의 남성대비 여성 근로자의 급여 수준은 65.0%로 산업 평균인 72.8%에 다소 못 미치나, 남성대비 여성 근로자의 근속연수는 75.0%로 산업 평균인 67.5% 이상으로 동사는 일정 수준의 성별에 따른 고용 평등을 실천하는 것으로 확인된다.

**[표 4] 동사 근로자 성별에 따른 근속연수 및 급여액** (단위: 명, 년, 천 원)

성별	직원 수		평균근속연수		1인당 연평균 급여액	
	동사	동 산업	동사	동 산업	동사	동 산업
남	59	331,629	2.4	7.7	49,542	59,616
여	32	144,558	1.8	5.2	32,219	43,416
합계	91	476,187	-	-	-	-

\*출처: 고용노동부 「고용형태별근로실태조사」 보고서 (2021.02), 동사 사업보고서(2021.12), NICE디앤비 재구성

동사는 지배구조(G) 부문에서 동사의 사업보고서(2021.12)에 의하면 동사의 이사회는 총 7인으로 사내이사 5인, 사외이사 2인으로 구성되어 있으며 이사회 내부에 별도의 위원회는 설치되어 있지 않은 것으로 확인된다. 동사는 특수관계인이 아닌 회계 전문성을 보유한 감사를 선임하고 감사지원 조직을 운영하여 주주총회나 경영 전반에 관련한 감사 직무수행을 돕고 있다. 동사는 자본시장과 금융 투자업에 관한 법률 시행령에 따라, 전자위임장 권유제도를 도입해 삼성증권에 관련 업무를 위탁하였으며, 주주들은 전자 투표 방식으로 의결권을 행사하거나 전자위임장을 수여할 수 있다.

**[표 5] 동사의 지배구조** (단위: 명, %)

이사회	감사	주주
의장, 대표이사의 분리	회계 전문성	최대주주 지분율
사내/사외	특수관계인	소액주주 지분율
사외이사 재직기간	내부통제 제도	3년 이내 배당
내부위원회	감사 지원조직	의결권 지원제도

\*출처: 동사 사업보고서(2021.12), NICE디앤비 재구성

## II. 재무분석

### 2021년 전체 매출 규모는 정체 및 적자 기조 지속

동사 최근 2개년 인터넷방송 사업부문은 개인방송 활성화에 따라 성장세를 나타내고 있으나, 엔터테인먼트 사업 등 타 사업의 부진으로 전체 매출은 정체되었으며, 2021년에도 전체 수지는 적자가 지속되고 있다.

#### ■ 인터넷 서비스 사업 부문이 동사 매출을 견인

동사의 사업부문은 크게 인터넷 사업부문, 엔터테인먼트 사업부문으로 구분되며, 구체적인 사업 내용은 개인방송 플랫폼 운영, MCN, 연예인 매니지먼트, 경영 컨설팅업으로 구성되어 있다. 2021년 연결 기준 유형별 매출 구성은 개인방송플랫폼 팝콘티비 운영 등 인터넷 사업부문이 68.4%, 국내외 공연 및 행사기획, 매니지먼트 등 엔터테인먼트 사업 부문이 31.6%, 경영컨설팅 사업부문은 매출이 전무하였던 바, 인터넷 사업부문이 매출에 높은 기여도를 보였다. 인터넷 사업은 모바일 어플리케이션, 모바일웹 등을 통해 제공되므로 온라인 및 모바일을 통한 개인으로의 판매가 대부분이다. 사용자는 인터넷 및 모바일에 접속하여 결제가 가능하며, 개인방송플랫폼 서비스를 통한 광고의 경우 광고대행사 영업을 통한 판매가 이루어지기도 한다.

#### ■ 2021년 주력 사업 매출은 증가세이지만 전체 매출실적은 정체

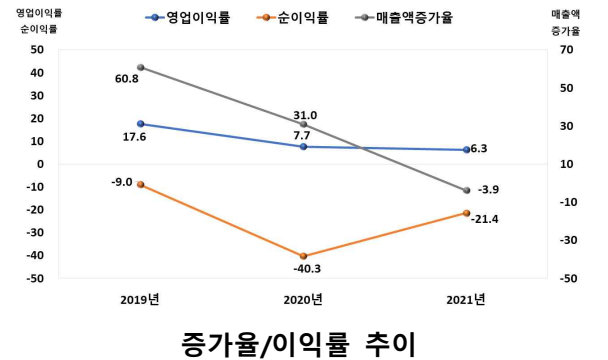
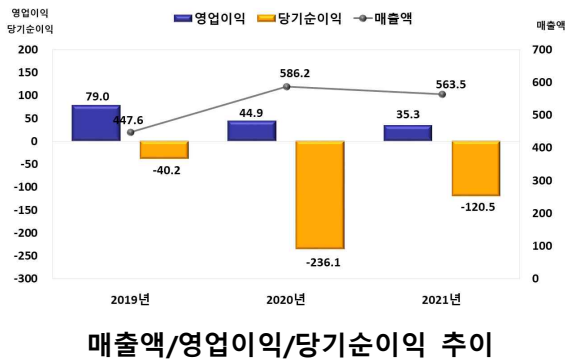
나스미디어 2021 NPR 조사에 따르면, 인터넷 이용자들 중 온라인 동영상 이용률은 96.7%로 온라인 동영상 중심의 생활패턴이 나이에 상관없이 보편적인 행위로 자리매김하였다. 더불어 코로나19 사태로 언택트 환경에서 소통욕구를 충족시키기 위한 이용자들의 소셜 네트워크 활동이 이전보다 활발해지는 등 1인 미디어가 동영상과 소통이 결합된 언택트 시대의 대표적 미디어 활동으로 우호적 시장환경이 형성된 바, 최근 2개년 인터넷방송 사업부문은 개인방송 활성화 트렌드에 따라 매출 증가세를 보여왔다. 2021년에도 전년 대비 인터넷서비스 부문 매출은 전년 대비 12.6% 증가하였으나, 엔터테인먼트 부문의 매출 감소와 신규사업 부진으로 총매출액은 전년 대비 3.9% 감소한 563.5억 원을 기록하며 외형 성장세가 일단락되었다.

#### ■ 영업수익성 지표는 무난한 수준이나 영업외수지 저하로 적자 기조 지속

동사는 최근 2개년 매출 증감에도 불구하고 영업수익성 지표는 무난한 수준을 나타냈다. 2021년 매출실적이 전년 대비 3.9% 감소하였으며, 방송고객 유입을 위한 마케팅 비용 등 전반적인 고정비 부담이 가중되어 영업이익률이 6.3%(-1.4%p, YoY)로 하락했다. 다만, 2021년 금융비용 경감에도 불구하고, 지분법 손실 및 (주)더바이오와 (주)오엠씨에 대한 중단영업손실 발생으로 영업외수지는 적자를 나타낸 바, 매출액순이익률은 -21.4%(+18.9%p, YoY)를 기록하여 전체적인 수익성 지표는 취약한 수준을 보였다. 아울러, 순손실은 전년 대비 49.0% 감소한 120.5억 원을 기록하며 적자 규모는 축소되었다.

[그림 8] 동사 연간 요약 포괄손익계산서 분석

(단위: 억 원, %, K-IFRS 연결기준)



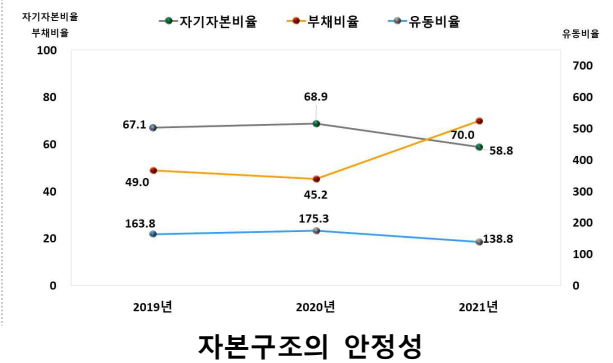
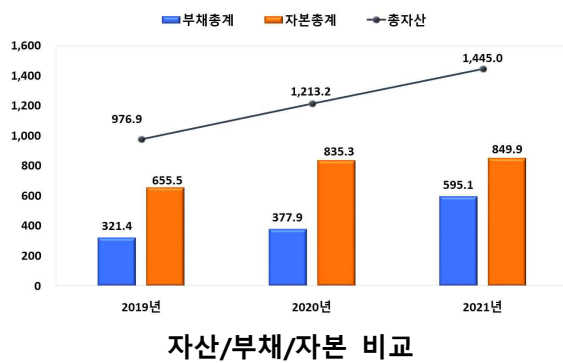
\*출처: 동사 사업보고서(2021.12), NICE디앤비 재구성

■ 유상증자, 전환권 행사 등으로 자본축적, 무난한 재무구조

지속적인 손실에도 불구하고, 유상증자와 전환사채 전환권 행사 등으로 불입된 자본이 축적되며 2021년 말 기준, 부채비율 70.0%, 유동비율 138.8%를 기록하며 2020년 대비 저하되었으나, 전반적으로 비교적 무난한 재무구조를 나타내었다. 또한, 금융권 차입 사용이 지속되고 있으나, 2021년 말 기준, 단기차입금을 상환하며 정리하였고, 200억 원의 장기차입금에 대하여 잠원동 소재 건물을 담보로 제공하고 있어, 만기구조가 개선되는 등 전반적인 재무리스크는 보통 수준으로 판단된다.

[그림 9] 동사 연간 요약 재무상태표 분석

(단위: 억 원, %, K-IFRS 연결기준)



\*출처: 동사 사업보고서(2021.12), NICE디앤비 재구성

■ 경쟁사 분석

동사의 경쟁업체로는 아프리카TV, 캐리소프트 등이 있다. 2021년 연결기준 매출액을 비교하면 동사가 563.5억 원, 아프리카TV가 2,723억 원, 캐리소프트가 67억 원으로 아프리카TV의 매출액이 가장 큰 수준이며, 매출 규모는 큰 차이를 나타내고 있다. 수익성을 비교해 보면 동사의 매출액영업이익률은 6.3%, 아프리카TV 32.6%, 캐리소프트 -34.1%로 3개 업체의 수익성 지표는 비교적 큰 차이를 나타내고 있고, 아프리카TV의 수익성이 가장 우수한 것으로 나타났다.

[표 6] 동사 연간 요약 재무제표

(단위: 억 원, K-IFRS 연결기준)

항목	2019년	2020년	2021년
매출액	447.6	586.2	563.5
매출액증가율(%)	60.8	31.0	-3.9
영업이익	79.0	44.9	35.3
영업이익률(%)	17.6	7.7	6.3
순이익	-40.2	-236.1	-120.5
순이익률(%)	-9.0	-40.3	-21.4
부채총계	321.4	377.9	595.1
자본총계	655.5	835.3	849.9
총자산	976.9	1,213.2	1,445.0
유동비율(%)	163.8	175.3	138.8
부채비율(%)	49.0	45.2	70.0
자기자본비율(%)	67.1	68.9	58.8
영업현금흐름	84.1	21.0	119.7
투자현금흐름	-139.3	-190.6	-485.2
재무현금흐름	46.2	210.0	377.0
기말 현금	38.3	78.6	90.1

\*출처: 동사 사업보고서(2021.12)

### Ⅲ. 주요 변동사항 및 향후 전망

#### 주력 사업을 기반으로 한 신성장동력으로 중장기적인 성장 기대

동사는 기존 플랫폼과의 차별화를 위해 블록체인 기반 사업 등 신성장동력을 추진하고 있으며, 1인 미디어 시장의 긍정적 업황이 우호적 시장환경으로 작용하여 중장기적 실적 회복이 기대된다.

#### ■ 우호적 시장환경과 실적 증가에 따른 수익성 회복 기대

인터넷 산업의 경우, 제조업, 유통업에 비하여 경기 변동의 영향을 상대적으로 적게 받고 있으며, 특성상 진입장벽이 낮고, 이용자 및 시청자 수, 채널 개설 수 등 사업 선점에 따른 경쟁 우위가 뚜렷한 시장이다. 또한, 과학기술정보통신부의 1인 미디어 산업 동향에 따르면, 최근에는 개인 동영상(채널)들과 연계하여 방송활동 및 콘텐츠 기획, 제작, 투자, 유통, 마케팅, 시설/장비, 저작권 및 수익 관리 등을 지원해주는 MCN이 1인 미디어 및 미디어 콘텐츠 스타트업 활성화에 중요한 비즈니스 인큐베이터 역할을 담당하면서 산업의 성장을 견인하고 있다고 분석하였다. 이러한 우호적 시장환경을 바탕으로 인터넷 사업 부문 및 MCN 사업 부문의 성장 가능성은 동사에게 우호적 환경을 제공할 것으로 전망되고 이에 따른 수익성 회복이 기대된다.

#### ■ 블록체인 등 기존 플랫폼 한계를 극복하며 신성장동력 추진

2021년 6월, 동사는 블록체인 기술을 기반으로 하는 라이브 스트리밍 플랫폼 사업을 위해 팝콘파트너스와 전략적 제휴 협약을 체결했다. 양사는 블록체인 기술 기반의 신규 라이브 스트리밍 플랫폼 런칭을 위해 다양한 솔루션을 공동으로 개발하는 등 비즈니스 협력을 강화해가기로 하였다. 라이브 스트리밍 시장 성장세에 따라, 다양한 라이브 스트리밍 서비스가 출시되는 상황에서 팝콘TV의 기술력을 바탕으로 블록체인 기술을 접목한 신규 라이브 스트리밍 플랫폼을 출시함으로써 스트리밍 시장 내에서의 블록체인 기술 선점 및 이를 통한 경쟁력을 강화하려는 전략으로 분석된다.

이에 대한 결과로 2022년 3월, 블록체인 프로젝트 팝콘이 글로벌 가상자산거래소 비트렉스 글로벌에 상장하였다. 팝콘은 기존 라이브 스트리밍 플랫폼의 한계를 극복하기 위한 신규 분산형 인센티브 형태의 플랫폼을 선보일 예정이다. 동사는 향후 NFT 시장 형성과 마켓을 활용한 메타버스 플랫폼, 글로벌 유저를 유입할 수 있는 다국어 버전의 글로벌 라이브 스트리밍 플랫폼 등의 사업으로의 확장을 이어나갈 계획이다.



## ■ 증권사 투자 의견

최근 1년 내 증권사 투자 의견 없음.

## ■ 시장 정보(주가 및 거래량)

[그림 10] 동사 1개년 주가 변동 현황



\*출처: 네이버금융(2022년 04월 15일)