

캐리소프트 (317530)

기업 탐방노트 | 미디어/엔터/통신

NR

목표주가	NR
현재주가	9,490 원
시가총액	547 억원
KOSPI(11/18)	669.34 pt

캐통령 제국: 캐릭터와 실사의 콜라보

Analyst 김현용 _ 02 3779 8955 _ hyunyoung.kim@ebestsec.co.kr

컨센서스 대비

상회	부합	하회
	●	

Stock Data

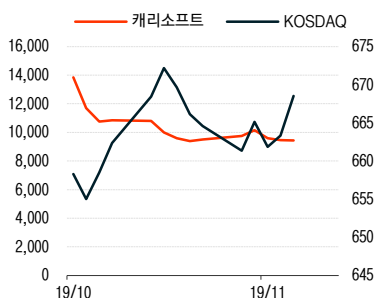
90 일 일평균거래대금	364.07 억원
외국인 지분율	0.0%
절대수익률 (YTD)	N/A
상대수익률(YTD)	N/A
배당수익률(19E)	0.0%

재무데이터 (IFRS 연결기준)

(억원)	2016	2017	2018	2019E
매출액	51.0	64.2	99.7	135.0
영업이익	15.5	-3.0	-3.7	11.0
순이익	13.6	-7.8	-21.9	7.0
ROE (%)	21.2	-12.1	-51.3	29.6
PER (x)	n/a	n/a	n/a	74.6
PBR (x)	n/a	n/a	n/a	n/a

자료: 캐리소프트, 이베스트투자증권 리서치센터

Stock Price



캐릭터 → 애니메이션, 커머스, 교육, 키즈카페

- 캐리, 엘리, 케빈을 비롯한 다수의 캐릭터들을 활용하여 애니메이션, 커머스(상품매출), 교육(영어, 한글 등)으로 사업영역 빠르게 확장. 올해까지는 커머스에서만 매출(올해 10억 초과)이 나오고 있지만 교육콘텐츠도 론칭 1년에 가까워진 현재 소기의 성과가 실현중
- 애니메이션 제작/방영도 2020년부터 본격 개시되며 이미 국내외 메이저 플랫폼으로 콘텐츠 송출이 가능한 상황이라 사업전개 용이

연기자 → 영상콘텐츠, 공연

- 영상콘텐츠: 유튜브뿐만 아니라, 중국 3대 OTT, 국내 IPTV를 통해 키즈콘텐츠 송출 중. 유튜브 매출비중은 올해 10% 수준으로 2년전만 해도 30~40%에 육박했던 점과 비교시 채널 다변화, 사업 다변화로 유튜브 의존도 대폭 축소. 성장성이 폭발적이진 않지만 IP 글로벌 확산의 필수도구로 지속 투자
- 공연: 올해 매출 45억원, 모객수 15~20만명에 달하며 4년째 키즈공연사업 영위중이며, 국내 최대규모 자부. 전공연을 자체 기획/제작하고 있으며 2020년부터는 외부공연의 기획/제작으로 사업외형의 빠른확대 기대. 중국진출(현지사 통해 개런티만 수취)도 논의 진전은 된 상태이며 한한령 해제시 사업전개 가능할 전망

투트랙 기반 키즈콘텐츠 특화로 내년 이익 턴어라운드

- 캐릭터와 실사라는 투트랙 기반의 키즈콘텐츠 기업으로 국내뿐만 아니라 글로벌에서도 많지 않은 독특하면서도 강점을 갖춘 비즈니스 구조.
- 현재 매출구성은 콘텐츠 비중이 70~80% 이상이지만 장기적으로는 IP의 글로벌 확산을 통한 이익 레버리지를 꾀하고 있으며, 외형성장은 공연과 커머스(IP사업)가 견인할 전망
- 2020년 당사 추정 매출액은 180억원(공연 60억원, 영상콘텐츠 60억원, 커머스 30억원, 기타 30억원),영업이익 30억원 전망

