

KOSDAQ | 미디어와엔터테인먼트

스튜디오미르 (408900)

북미향 애니메이션 OEM업체

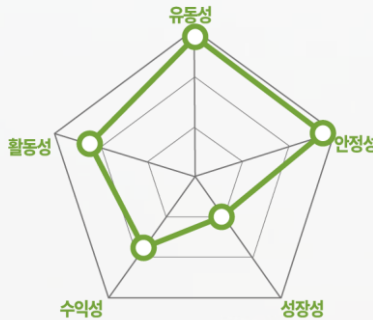
체크포인트

- 애니메이션 제작사로, 동사의 매출액은 총괄제작 방식 (99.4%, 2024년 상반기 기준)과 일반제작 방식(0.6%)으로 구성
- 투자포인트는 1) 독보적인 총괄제작 역량과 글로벌 레퍼런스 보유, 2) IP사업 진출에 따른 장기 성장 기대
- 2024년 매출액 201억원(-13.2%YoY), 영업 적자 5억원, 영업이익률 -2.4%(-6.1%pYoY)로 추정. 스튜디오미르의 2024년 PER은 127.4 배로 밸류에이션 상단에 위치
- 리스크 요인은 외형성장 전략과 IP개발비에 따른 단기 수익성 부진 개연성

주가 및 주요이벤트

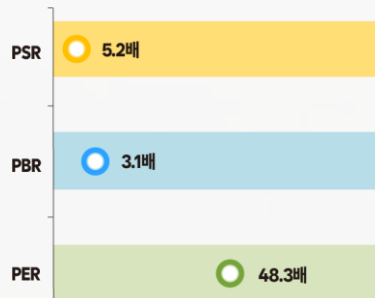


재무지표



주: 2023년 기준, Fnguide WICS 분류 상 커뮤니케이션서비스산업 내 등급화

밸류에이션 지표



주: PSR, PER은 2023년 기준, PBR은 2Q24 기준, Fnguide WICS 분류상 커뮤니케이션서비스산업 내 순위 비교, 우측으로 갈수록 저평가

스튜디오미르는 애니메이션 OEM업체

1) 전과정을 한 번에 같이 진행하는 총괄 제작 방식으로 애니메이션 제작이 가능하고, 2) 북미향 매출을 위해 헐리우드 배우를 섭외해 미국 현지법인에서 직접 녹음 및 Post-Production 작업을 진행할 수 있다는 점에서 경쟁력을 보유. 동사의 매출액은 총괄제작 방식 (99.4%, 2024년 상반기 기준)과 일반제작 방식(0.6%)으로 구성

투자포인트1. 독보적인 총괄제작 역량과 글로벌 레퍼런스 보유

스튜디오미르는 애니메이션 스토리 기획부터 최종 작업 완료까지 전 공정을 내재화했으며, 독보적인 총괄제작 역량 보유. 역량의 근간은 1) 인력 확보 및 핵심 인력의 유지와 2) 영상 편집 노하우. 총괄제작 방식 매출을 통해 1) 일반제작 방식 대비 평균적으로 높은 수주 단가를 받고 있으며, 2) 여러 개의 프로젝트를 동시에 진행하고, 3) 공백 기간 사이에 일반제작 프로덕션 수주를 통해 중장기적으로 매출과 수익성 극대화 가능. 스튜디오미르의 주요 고객사는 넷플릭스, 디즈니 플러스, 워너브라더스, 드림웍스와 니텔로디언 등 글로벌 메이저 콘텐츠 회사들로 이들과의 협업을 통해 작품 레퍼런스 꾸준히 쌓는 중

투자포인트2. IP사업 진출에 따른 장기 성장 기대

스튜디오미르는 적극적으로 IP사업에 진출 중. IP 확보는 자체 기획 및 개발하거나, 매입을 통해 진행할 계획. 최근 스튜디오N, 토에이애니메이션과 글로벌 애니메이션 영상 콘텐츠 공동 기획 및 개발을 위한 MOU를 체결. 3사는 네이버웹툰 원작 '고수'를 활용한 시리즈 애니메이션을 공동 개발 예정. 제작 기간은 1년 6개월~2년 정도로 예상. 이 외에도 게임, 웹소설 등 시너지가 발생할 수 있는 타업종과 크로스미디어 관점에서 적극적인 사업 확장 추진할 계획

Forecast earnings & Valuation

	2020	2021	2022	2023	2024F
매출액(억원)	170	144	258	232	201
YoY(%)	22.1	-15.4	79.2	-10.2	-13.2
영업이익(억원)	5	-19	33	9	-5
OP 마진(%)	3.1	-13.2	13.0	3.7	-2.4
지배주주순이익(억원)	9	21	15	25	10
EPS(원)	35	87	61	79	30
YoY(%)	흑전	147.1	-30.2	30.5	-62.2
PER(배)	0.0	0.0	0.0	61.1	127.4
PSR(배)	0.0	0.0	0.0	6.6	6.2
EV/EBITDA(배)	1.5	N/A	N/A	73.9	264.6
PBR(배)	0.0	0.0	0.0	4.2	3.3
ROE(%)	11.2	22.6	9.6	8.7	2.6
배당수익률(%)	N/A	N/A	N/A	0.0	0.0

자료: 한국IR협회의 기업리서치센터

Company Data

현재주가 (10/8)	3820원
52주 최고가	10,110원
52주 최저가	2,330원
KOSDAQ (10/8)	778.24p
자본금	5억원
시가총액	1,249억원
액면가	100원
발행주식수	33백만주
일평균 거래량 (60일)	171만주
일평균 거래액 (60일)	65억원
외국인지분율	0.16%
주요주주	유재명 외 8 인
	68.14%

Price & Relative Performance



Stock Data

주가수익률(%)	1개월	6개월	12개월
절대주가	639	-62.2	9.0
상대주가	48.9	-58.2	14.4

참고

1) 표지 재무지표에서 안정성 지표는 '부채비율', 성장성 지표는 '매출액 증가율', 수익성 지표는 '영업이익률', 활동성지표는 '총자산회전율', 유동성지표는 '유동비율임. 2) 표지 밸류에이션 지표 차트는 해당 산업군내 동사의 상대적 밸류에이션 수준을 표시. 우측으로 갈수록 밸류에이션 매력도 높음.



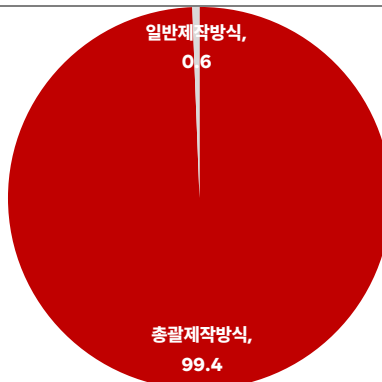
기업 개요

연혁

스튜디오미르는 애니메이션 OEM업체. 북미향 애니메이션 제작에 특화

스튜디오미르는 애니메이션 제작 및 기획을 주요 사업으로 영위하는 기업으로, 대형 제작사들과 협업하는 OEM(Original Equipment Manufacturer)이다. 1) 제작 전과정을 한 번에 같이 진행하는 총괄 제작 방식으로 애니메이션 제작이 가능하고, 2) 북미향 매출을 위해 할리우드 배우를 섭외해 미국 현지법인에서 직접 녹음 및 Post-Production 작업을 진행할 수 있다는 점에서 경쟁력을 보유하고 있다. 동사는 넷플릭스, 디즈니 플러스 등 다양한 글로벌 메이저 콘텐츠 회사를 고객사로 창사 이래 100% 북미향 애니메이션을 제작했다. 최근 동사는 IP(Intellectual Property Rights) 개발 및 보유 전략을 적극적으로 추진 중이며, 이의 일환으로 타 업종과의 IP공동 개발을 시도하고 있다. 동사의 매출액은 총괄제작 방식 (99.4%, 2024년 상반기 기준)과 일반제작 방식(0.6%)으로 구성되어 있다.

스튜디오미르의 매출액 구성



주: 2024년 상반기 매출액 기준, 자료: 스튜디오미르, 한국IR협회의 기업리서치센터

연혁: 2010년 10월 설립, 2023년 2월 코스닥 시장 상장

스튜디오미르는 2010년 10월에 설립하였고, 2023년 2월 코스닥 시장에 상장했다.

스튜디오미르는 유재명 감독에 의해 설립되었다. 현재 스튜디오미르 대표 이사인 유재명 감독은 1990년부터 약 12년간 (주)동우애니메이션에서 감독을 하였고, 이후 양철집 감독, (주)제이엠애니메이션 총감독이었다. 유재명 대표이사의 작품은 북미에서 관심을 끌었고, 이를 토대로 2006년 미국 제 34회 Annual Annie Awards 캐릭터애니메이션부분 감독상을 수상했다.

동사는 설립 직후 2011년부터 북미 시장에 진출하였다. 미국의 Nickelodeon사와 작품 기획 및 제작 계약을 체결하고 TV시리즈 'The Legend of Korrs'을 제작했다. 또한 미국 Sony Pictures사와 협업을 통해 'The Boondocks'를 제작했다. 2014년에는 미국 Dreamworks사와 총 72편의 계약을 맺고, 'Voltron Legendary Defender', 'Kipo and the Age of Wonderbeasts' 등 제작했다.

2016년 미국 법인 Studio MIR US Inc.을 설립한 스튜디오미르는 2018년에는 자체 오리지널 작품 '코지'를 공개했다.

2019년 국내 애니메이션 제작사 최초로 넷플렉스와 장기계약을 체결하였으며, 2022년에는 루카스 필름 및 마블스튜디오와 협업 계약을 맺었다.

2023년 상장 후 당사는 3D 사업부문을 물적 분할하여 (주)스튜디오미르GGI 신설 법인을 설립하였고, 최근 스튜디오N, 토에이애니메이션과 글로벌 애니메이션 영상 콘텐츠 공동기획 및 개발을 위한 MOU를 체결했다.

스튜디오미르의 주요 연혁



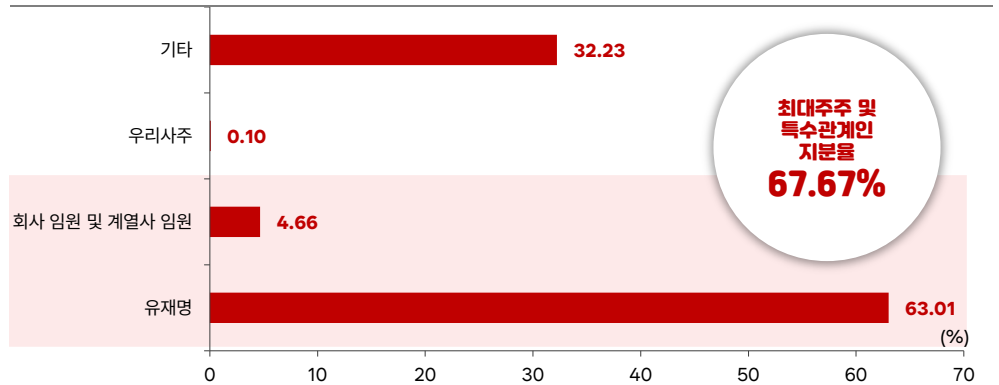
자료: 스튜디오미르, 한국IR협의회 기업리서치센터

주주 구성과 종속회사

스튜디오미르의 최대주주는 유재명 대표이사로 지분율 63.01% 보유

2024년 6월말 기준으로 스튜디오미르의 최대주주는 유재명 대표이사로 지분율 63.01%를 보유하고 있다. 이 외 회사 임원 및 계열사 임원들이 4.66%의 지분을 가지고 있다. 최대주주 및 특수관계자의 합계 지분율은 67.67%이다. 이외 우리사주조합에서 33,250주(지분율 0.10%)를 보유하고 있으며, 자사주로 83주가 있다.

스튜디오미르의 주주 구성



주: 2024년 6월말 기준, 자료: 스튜디오미르, 한국R협회의 기업리서치센터

종속회사:

동사의 종속회사로는 Studio MIR US Inc(지분율 100%)와 (주)스튜디오미르CGI(지분율 100%)가 있다.

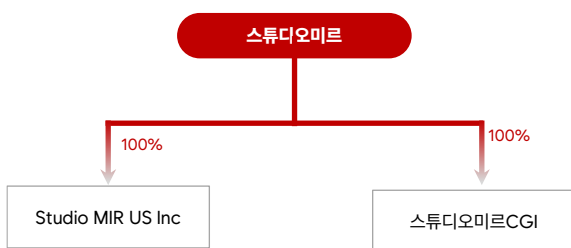
1) Studio MIR US Inc

Studio MIR US Inc는 2016년 미국에 설립된 애니메이션 제작사이다. 북미향 매출이 100%인 동사의 현지 법인으로 마케팅과 세일즈 업무뿐만 아니라, 제작 업무도 담당하고 있다. 2024년 6월말 기준 자산은 4억원이며 자본은 완전 잠식 상태이다. 2020년 64억원이었던 매출액은 2023년 4억원으로 크게 감소했고, 올해 상반기 매출액은 2억원을 기록했다. 이는 기존 미국 주요 고객들과의 계약 주체가 미국 법인에서 본사로 변경된데 따른 결과이다. 당기순이익자가 지속되고 있다. 스튜디오미르는 IP 개발을 위해 미국 법인에 투자할 계획을 가지고 있다.

2) (주)스튜디오미르CGI

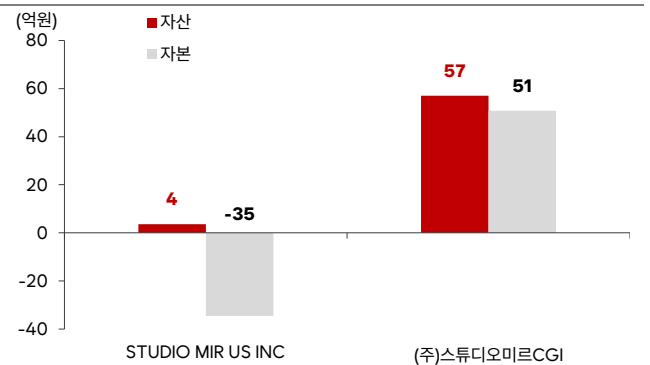
(주)스튜디오미르CGI는 작년에 물적 분할로 설립한 3D 애니메이션 제작사이다. 2D 중심으로 작업을 하던 스튜디오미르는 2D와 3D를 합친 복잡한 공정을 가능하게 하는 미르툴을 개발해 하이브리드로 제작할 수 있게 되었고, 이 미르툴을 개발하고 지원하던 Full 3D 애니메이션 제작 부서는 CG전문기업인 스튜디오미르CGI로 분할했다. 스튜디오미르CGI는 2019년 연간 2편의 작품에 참여했으나, 2022년에는 8편 작품에 참여했고, 올해도 8편 작품에 참여할 것으로 기대되고 있다. 스튜디오미르CGI는 제작에 참여해 작업 효율성과 작품 완성도를 높이고 있으며, 현재는 CG기술을 사용하는 모든 분야에 전문성을 강화하기 위해 노력하고 있다. 2024년 6월말 자산과 자본 규모는 각각 57억원, 51억원이다. 올해 상반기 매출액은 16억원, 당기순이익자 4억원을 기록했다.

스튜디오미르 지배구조



주: 2024년 6월말 기준, 자료: 스튜디오미르, 한국R협회의 기업리서치센터

스튜디오미르 종속회사의 자산 및 자본 현황



주: 2024년 6월말 기준, 자료: 스튜디오미르, 한국R협회의 기업리서치센터

3 주요 작품

**주요 작품: '코라의 전설', '분닥스',
'볼트론: 전설의 수호자',
'도타:용의 피', '위쳐: 늑대의
악몽', '스타워즈: 비전스2',
'비빌론5: 더로드 홈' 등**

스튜디오미르는 다양한 플랫폼 및 글로벌 업체와 협력한 성공적인 작품 레퍼런스를 다수 보유하고 있다.

총괄제작 주요 작품으로는 '코라의 전설', '분닥스', '볼트론: 전설의 수호자', '도타:용의 피', '위쳐: 늑대의 악몽'과 '외모지 상주의'가 있다. 2023년에 공개된 작품으로는 '스타워즈: 비전스2', '비빌론5: 더로드 홈'이 있다.

이중 '위쳐: 늑대의 악몽'은 2021년 8월 넷플릭스에서 개봉된 작품이다. 판타지 베스트셀러 '더 위쳐' 소설을 원작으로 하는 게임과 드라마가 나온 이후 세계관을 확장시킨 위쳐 스피노프 애니메이션이다. 계약금액은 약 65억원이었으며, 제작 기간은 2019년부터 2021년까지 소요되었다. 이 작품을 연출한 한광일 총감독은 2022 Annie Awards 베스트 스페셜 프로덕션 부문에 노미네이트되었다.

'외모지상주의'는 2022년 12월 넷플릭스에서 개봉된 작품이다. 2021년 기준 역대 네이버 웹툰에서 누적 조회수가 3번째로 높은 작품인 박태준 작가의 외모지상주의를 애니메이션으로, 일본시나리오 작가를 고용해 스토리라인을 재구성했다. 계약금액은 약 64억원이었으며, 제작기간은 2021년부터 2022년까지였다.







'스타워즈:비전스'는 디즈니플러스가 2021년부터 공개하는 스타워즈 애니메이션 시리즈로, 전 세계 9개 제작사 중에서 스튜디오미르는 한국 대표로 참여했다. '비빌론5: 더로드 홈'은 워너 블라더스와 협업한 3D 애니메이션으로, 스튜디오미르가 총괄 기획 단계부터 3D 애니메이팅까지 일괄 제작했다.

향후 공개가 예정되어 있는 작품으로는 '데빌메이크라이', '위쳐: 세이렌의 바다'가 있다.

일반제작 작품으로는 '모탈컴бат', '엑스맨', '슈퍼선즈'와 '왓치맨' 등이 있다.







스튜디오미르의 주요 작품 라인업

총괄제작 주요 작품

									
코라의 전설 (2013년)	분닥스 (2014년)	블트론: 전설의 수호자 (2016년)	대해: 나의 붉은 고래 (2017년)	도타: 용의 피 (2021년)	위처: 늑대의 악몽 (2021년)	외모지상주의 (2022년)	스타워즈: 비전스2 (2023년)	바빌론5: 더 로드 홈 (2023년)	데빌메이크라이 / 위처: 세이렌의 바다 (공개 예정)
									
첫 방영 450만 명 시청자 기록 미국 전체 케이블 프로그램 4위	첫 방영 주간 기준 성인 연령대 시청률 1위 5년간 어덜트스вим* 최고 시청률	로튼 토마토 지수 2년째 100% 넷플릭스 시청률 3위	안시 국제 애니메이션 경쟁부문 진출 중국 흥행 누적 8900만 달러	넷플릭스 방영 콘텐츠 종합순위 6위	넷플릭스 영화 부문 순위 2위 72개국 TOP10 진입	네이버 인기 웹툰 원작 애니메이션 넷플릭스 글로벌 TV 시리즈 6위 진입	2024년 퀴비에르 어워즈 수상 전 세계 9개 제작사 중 대한민국 대표로 참여	DC코믹스 애니메이션 총괄기획 단계부터 3D 애니메이션까지 일괄 제작	캡콤의 인기게임 세계관 원작인 데빌메이크라이와 위처: 늑대의 악몽 후속작 공개 예정

일반제작

*어덜트 스вим(Adult Swim): 미국 카툰네트워크에서 성인을 대상으로 프로그램을 편성하기 위해 설정한 방송시간대 이름

					
모탈컴뱃	엑스맨	키포와 신기한 동물들	슈퍼선즈	할리퀸	왓치맨

자료: 스튜디오미르, 한국R협회의 기업리서치센터

산업 현황

1 국내 애니메이션 시장

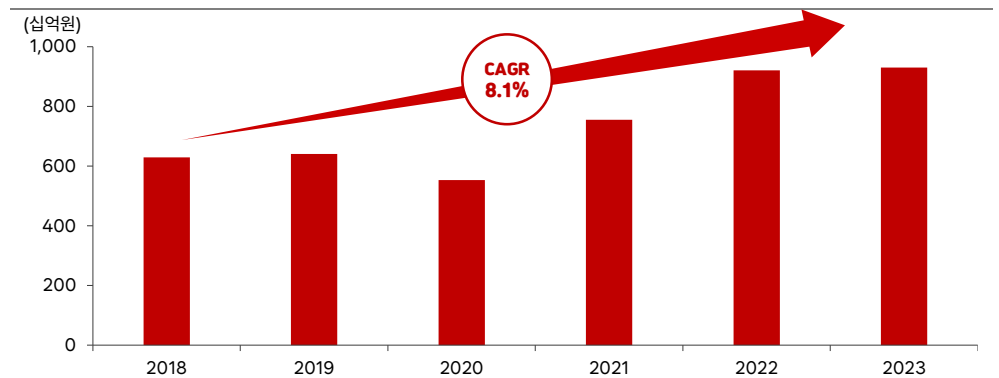
**2023년 국내 애니메이션
시장 규모는 9,299억원으로
지난 5년간 연평균 8.1% 성장**

스튜디오미르는 애니메이션 산업에 속하는 회사이다.

애니메이션은 만화나 인형을 이용해 그것이 마치 살아 있는 것처럼 생동감 있게 촬영한 영화, 또는 영화를 만드는 기술을 의미한다. 애니메이션 산업은 애니메이션의 기획 및 제작, 가공, 배급 및 유통, 소비 과정 전반에 관련된 산업과 이를 지원하는 연관 산업을 의미한다. 애니메이션 산업은 콘텐츠 산업에 포함되며, 2022년 기준으로 콘텐츠 산업 매출액에서 차지하는 비중이 0.6%이다. 참고로, 콘텐츠 산업은 '콘텐츠 상품을 생산, 유통, 소비하는데 관련된 산업'으로 영화, 방송, 만화, 음악, 출판, 애니메이션, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션으로 세분화된다

2023년 국내 애니메이션 시장 규모(매출액 기준)는 9,299억원으로, 지난 5년간 연평균 8.1% 성장했다. 2020년 코로나로 인해 일시적으로 감소했던 애니메이션 시장은 2021년부터 빠르게 성장했다. 2020년 13.6% 감소했던 국내 애니메이션 시장은 2021년과 2022년 각각 36.6%, 21.9% 급증했다. 이와 같은 고성장의 주요인으로는 1) 넷플릭스, 디즈니 플러스, 왓챠 등의 OTT플랫폼 성장, 2) K-팝, K-드라마 등 K-콘텐츠의 글로벌 인기로 인한 긍정적 수혜, 3) 웹툰 기반 애니메이션 성장과 4) 3D 애니메이션, CGI(Computer-Generated Imagery) 등 애니메이션 제작 기술 발전을 들 수 있다. 반면, 2023년 국내 애니메이션 시장은 9,299억원으로 전년대비 1.0% 성장에 그쳤다. OTT로의 매출이 꾸준히 발생하고 있지만, 1) 방송사의 낮은 판권료, 2) OTT의 일본 애니메이션 구매 집중에 따른 피해 등으로 성장이 정체 되는 모습을 보였다.

국내 애니메이션 시장 규모 추이



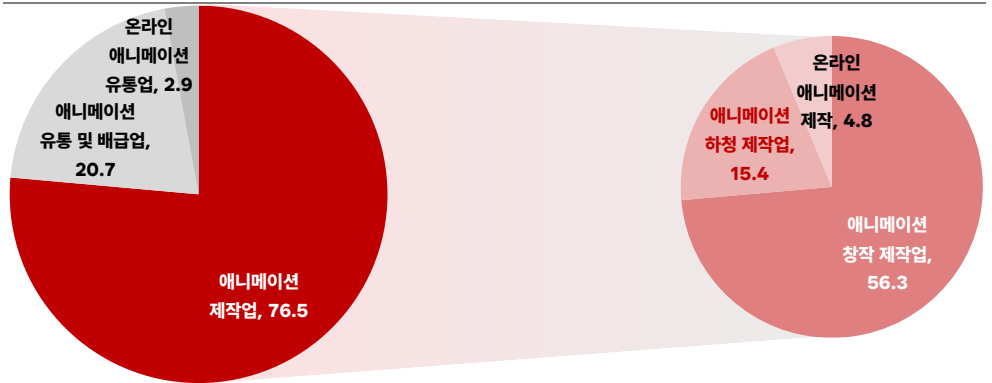
자료: 한국콘텐츠진흥원, 한국R협회의 기업리서치센터

**스튜디오미르가 속한 애니메이션
제작업은 국내 애니메이션
시장에서 76.5% 비중 차지**

애니메이션 산업은 크게 1) 애니메이션 제작업, 2) 애니메이션 유통 및 배급업과 3) 온라인 애니메이션 유통업으로 나뉘어진다. 2022년 국내 애니메이션 시장에서 각각 76.5%, 20.7%, 2.8% 비중을 차지하고 있다. 스튜디오미르는 애니메이션 제작업에 속한다. 애니메이션 제작업은 1) 애니메이션 창작 제작업(56.3%), 2) 애니메이션 하청 제작업(15.4%)과 3) 온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작(4.8%)으로 구분이 된다. 이 중 온라인 애니메이션 제작은 차지하는 비중이 작지만 전년대비 171.6% 급증하며, 애니메이션 제작 산업 환경에 새로운 형태의 콘텐츠가 대두되고 있음을 알

수 있다. 유튜브에 공개된 약 90초 분량의 '썰룩', 카카오통의 3분 내외 영상인 '조르디입니다' 등 약 1분에서 10분가량의 숏폼 애니메이션이 그 예이다.

국내 애니메이션 산업 구성 비중

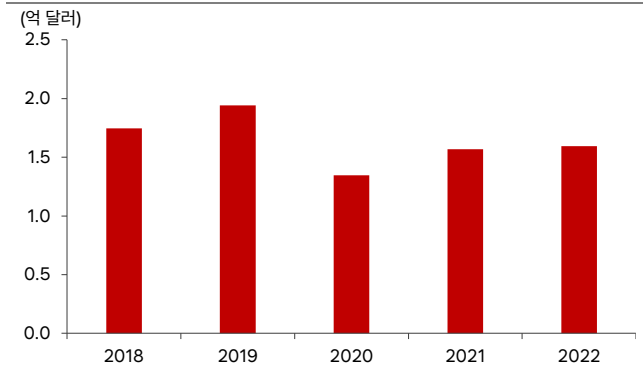


주: 2022년 기준, 자료: 한국콘텐츠진흥원, 한국R협회의 기업리서치센터

2022년 애니메이션 수출액은 1.59억 달러. 북미가 39.4% 차지

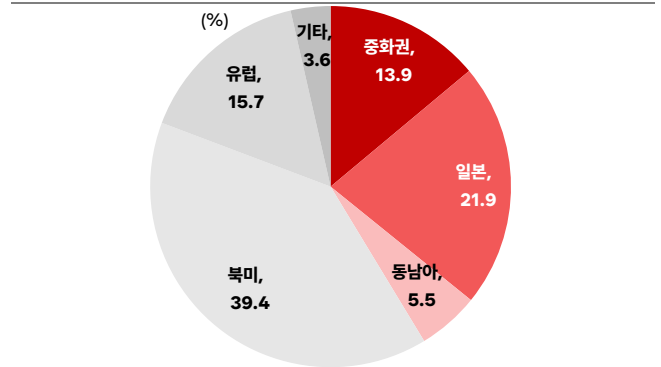
2022년 애니메이션 수출액은 1.59억 달러로 전년 대비 1.6% 증가했다. 콘텐츠 산업의 전체 수출액에서 차지하는 비중은 1.2%이다. 애니메이션 수출액은 코로나 전인 2019년 1.94억 달러를 기록했고, 아직 이를 회복하지는 못했다. 지역별 수출액을 보면 북미(39.4%, 2022년 수출액 기준), 일본(21.9%), 유럽(15.7%), 중화권(13.9%) 비중이 높다. 2022년 애니메이션 수입액은 0.1억 달러로 미미한 수준이다.

애니메이션 수출액 추이



자료: 한국콘텐츠진흥원, 한국R협회의 기업리서치센터

애니메이션 지역별 수출 비중



주: 2022년 기준, 자료: 한국콘텐츠진흥원, 한국R협회의 기업리서치센터

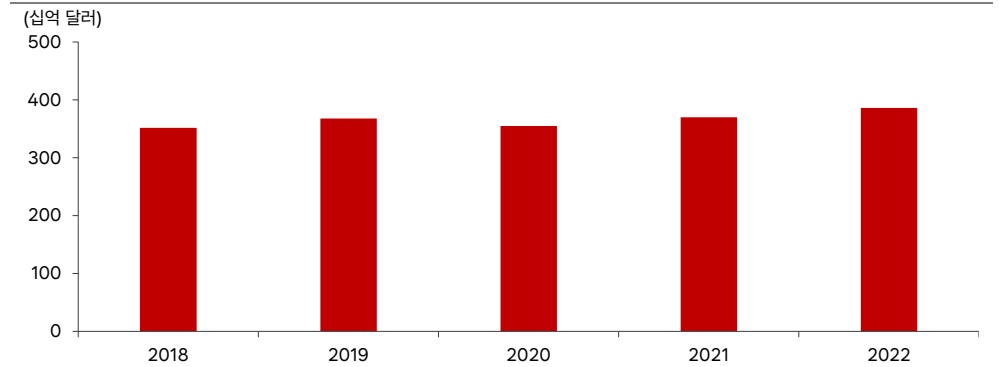
국내 애니메이션 산업에서 활동하는 제작 및 배급사들은 대부분 애니메이션 제작과 완구 사업, 캐릭터 라이선스 사업을 병행하는 경우가 대부분이다. 이와 같은 완제품/라이선스 비즈니스 모델은 애니메이션 흥행에 따라 고수익 창출이 가능하지만 위험부담이 크다는 단점이 있다. 이 모델 외에 스튜디오미르와 같이 대형제작사와 협업을 하는 OEM/ODM이 있다. OEM/ODM제작의 경우 흥행 실패에 대한 위험부담이 상대적으로 적고, 대형 제작사들의 배급 능력을 활용 가능하다. 동사 외에 일본 시장이 타겟인 동우A&E, DR 무비 등이 있다.

2022년 미국 애니메이션 시장 규모는 1,210억달러로 글로벌 시장에서 31.3% 비중 차지

미국 애니메이션 시장

2022년 글로벌 애니메이션 시장 규모는 3,860억 달러로 전년대비 약 4.3%증가했다. 2018년 이후로는 연평균 2.3% 성장하였으며, 코로나 직후인 2020년 이후에는 연평균 4.3% 성장했다. 글로벌 애니메이션 시장은 OTT플랫폼의 증가와 디지털 미디어 소비 확대, 3D 애니메이션 기술 발전 등으로 인해 2020년 이후 성장률이 빠르게 회복하였다.

글로벌 애니메이션 시장 규모 추이

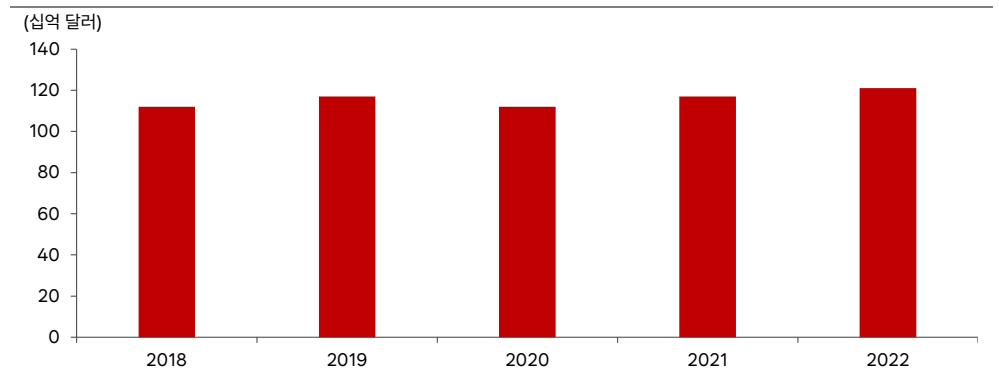


자료: 한국콘텐츠진흥원, 한국IR협의회 기업리서치센터

미국은 애니메이션 시장 규모 면에서 가장 큰 국가이다. 2022년 미국 애니메이션 시장은 전년 대비 3.4% 성장한 1,210억 달러를 기록했으며, 글로벌 시장에서 31.3% 비중을 차지했다.

미국의 주요 애니메이션 제작사로는 월트 디즈니 애니메이션 스튜디오, 픽사 애니메이션 스튜디오, 드림웍스 애니메이션 등이 있다. 이들은 OTT 플랫폼용 애니메이션과 애니메이션 영화를 주로 제작하고 있다. 월트 디즈니 애니메이션 스튜디오는 최초의 애니메이션 제작사로, 마블 스튜디오, 루카스 필름, 이에스피엔(ESPN) 등을 인수하며 애니메이션 뿐만 아니라 OTT플랫폼을 비롯한 미국 콘텐츠 시장 전반에 큰 영향력을 행사하고 있다. 픽사 애니메이션 스튜디오는 월트 디즈니 컴퍼니의 자회사이며, 애니메이션 컴퓨터 그래픽 기술 발전을 주도했다. 드림웍스 애니메이션은 모회사인 드림웍스로부터 독립한 회사로, 성인향 2D 애니메이션과 3D 애니메이션을 제작하고 있다.

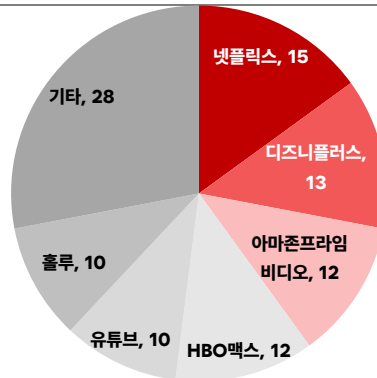
미국 애니메이션 시장 규모 추이



자료: 한국콘텐츠진흥원, 한국IR협의회 기업리서치센터

애니메이션 이용자들의 OTT플랫폼을 통한 소비가 증가하고 있다. 2022년 미국의 OTT서비스 매출액은 1,265억 달러로 전년 대비 27.8% 증가했다. OTT플랫폼은 유명 IP확보 및 자체 콘텐츠 제작을 위해 노력하고 있다. 미국 시장 내 OTT플랫폼 점유율은 넷플릭스가 15%, 디즈니플러스가 13%를 차지하고 있다.

2022년 미국 OTT플랫폼별 시장 점유율



자료: 한국콘텐츠진흥원, 한국IR협의회 기업리서치센터

투자포인트

1 독보적인 총괄제작 역량과 글로벌 레퍼런스

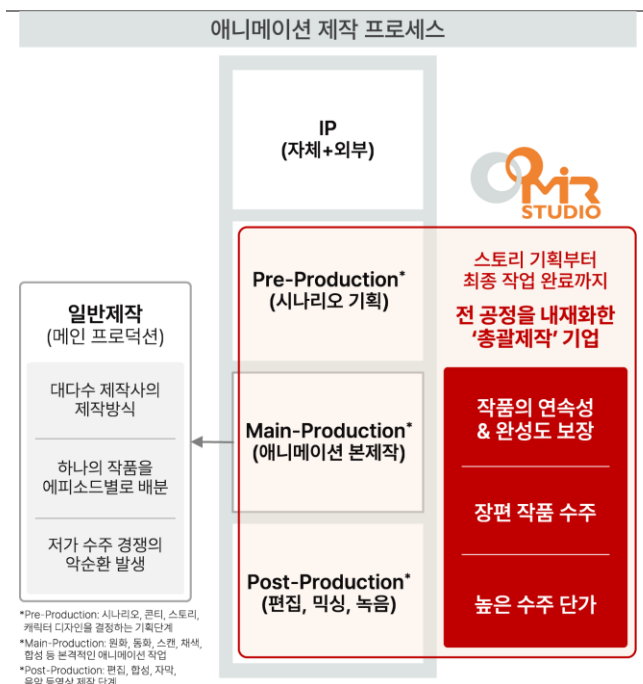
투자포인트1-1.

독보적인 총괄제작 역량

스튜디오미르의 첫번째 투자포인트는 독보적인 총괄제작 역량과 글로벌 고객사와의 관계를 통한 레퍼런스이다. 이는 안정적인 작품 수주를 통해 매출 성장 요인으로 작용할 뿐만 아니라, 중기적으로 경쟁사 대비 견조한 수익성을 유지케 하는 요인이 될 수 있다. 다만, 동사는 현재 외형 성장에 보다 방점을 두고 있어, 단기적으로 수익의 변동성은 클 수 있다.

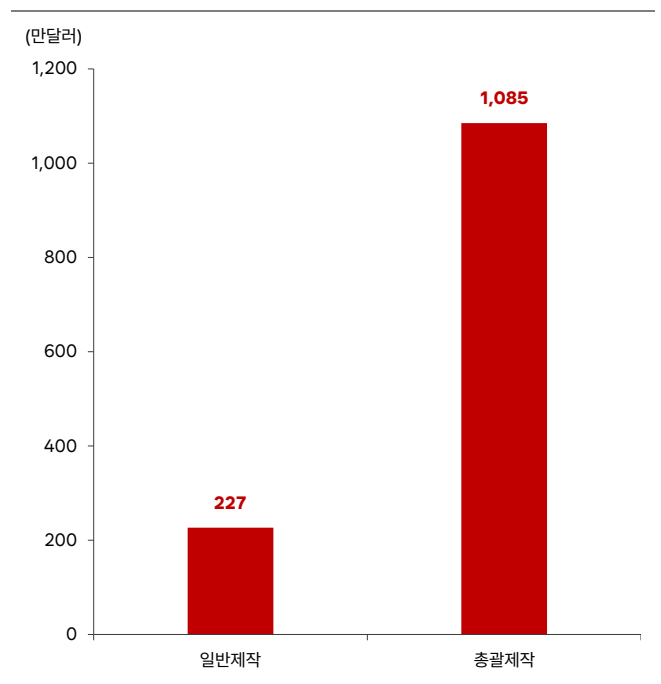
애니메이션 제작 방식은 총괄제작 방식과 일반제작 방식이 있다. 애니메이션 제작 단계는 1) Pre-Production(시나리오 기획), 2) Main Production(애니메이션 본제작)과 3) Post Production(편집, 믹싱, 녹음)으로 이루어지며, 총괄제작 방식은 Pre-Production부터 Post Production까지 애니메이션 제작 전반을 담당하는 것이다. 반면, 일반제작 방식은 Main Production만 담당하는 것으로 통상 레이아웃, 원화(뼈대가 되는 그림), 동화(움직이는 그림) 작업만을 하게 된다.

애니메이션 전 공정을 내재화한 스튜디오미르



자료: 스튜디오미르, 한국IR협의회 기업리서치센터

일반 제작 및 총괄 제작 수주 평균 단가 비교



주: 2022년~2023년 기준, 자료: 스튜디오미르, 한국IR협의회 기업리서치센터

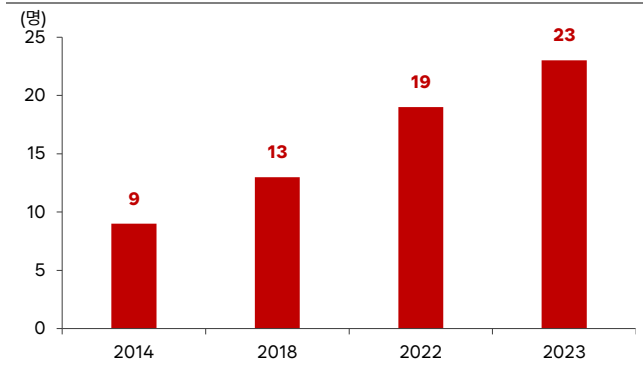
역량의 근간에는 인력확보와

영상편집노하우가 있음

스튜디오미르는 애니메이션 스토리 기획부터 최종 작업 완료까지 전 공정을 내재화했으며, 독보적인 총괄제작 역량을 보유하고 있다. 이와 같은 역량의 근간에는 1) 인력 확보 및 핵심 인력의 유지와 2) 이로 인해 영상 편집 노하우가 있다. 동사는 설립부터 현재까지 꾸준히 인력을 늘려간다는 전략을 고수했으며, 2024년 6월말 임직원 수(자회사인 스튜디오미르CGI 포함)는 200명 대를 기록했다. 참고로, 국내 대부분의 애니메이션 제작사는 작업을 외주를 주어 실제 임직원 수는 적다. 또한, 핵심 인력인 감독 들은 2023년말 기준으로 23명이 동시에 근무하고 있는데, 이는 국내 애니메

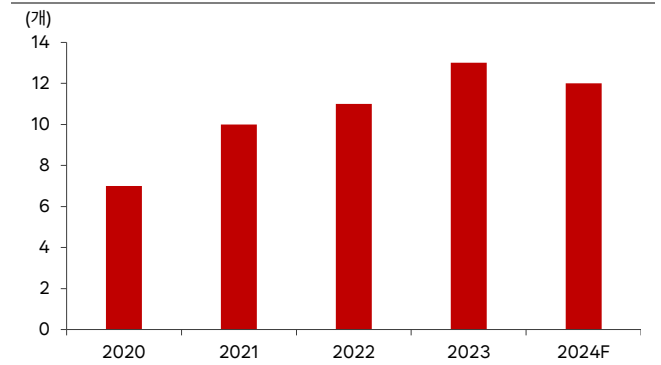
이션 제작사 중에서는 가장 많은 수이다. 창립 시부터 함께한 베테랑 제작진들의 도제식 시스템과 글로벌OTT 제작사와의 협업을 통한 레퍼런스 구축의 이점으로 신규 감독들이 꾸준히 유입되다는 점도 긍정적이다. 이와 같은 인력 확보를 통해 동사는 현재 연간 12~13개의 프로젝트를 동시에 진행할 수 있는 역량이 있다. 스튜디오미르는 영상 편집 부분에서도 노하우를 보유한 PD를 보유하고 있으며, 2018년부터 3D 분야 인력 및 장비에 대한 투자와 R&D를 진행했다. 현재는 2D와 3D의 하이브리드 연출을 통해 작품 퀄리티를 높이고, 마진율을 높이고 있다. 또한 2021년부터는 full-CG기반의 매출도 발생하고 있다.

안정적인 총괄제작 감독 육성: 연도별 감독 수 추이



자료: 스튜디오미르, 한국IR협회의 기업리서치센터

연도별 프로젝트 진행 수 추이



자료: 스튜디오미르, 한국IR협회의 기업리서치센터

**총괄제작 방식을 통해
중장기적으로 매출과 수익성
극대화**

동사는 총괄제작 방식 매출을 통해 1) 일반제작 방식 대비 평균적으로 높은 수주 단가를 받고 있으며, 2) 여러 개의 프로젝트를 동시에 진행하고, 3) 공백 기간 사이에 일반제작 프로덕션 수주를 통해 중장기적으로 매출과 수익성을 극대화할 수 있다.

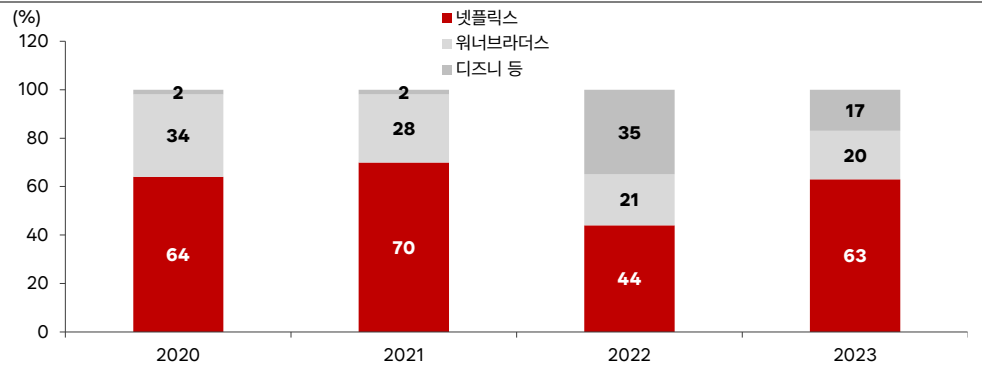
**투자포인트1-2. 글로벌
고객사와의 관계를 통한 꾸준한
레퍼런스 축적**

스튜디오미르의 주요 고객사는 글로벌 메이저 콘텐츠 회사들로, 넷플릭스, 디즈니 플러스, 워너브라더스, 드림웍스와 니켈로디언 등이 있다. 스튜디오미르는 이들과의 협업을 통해 작품 레퍼런스를 꾸준히 쌓아왔다.

특히 동사는 2019년 국내 애니메이션사 중에서 최초로 넷플릭스와 장기 계약을 맺었다. 2021년부터 5년간 또는 60개의 에피소드를 협업하기로 했으며, 현재 30~40%정도의 에피소드를 제작했다. 또한, 총괄 제작이 가능한 동사는 업계 관행과 달리 제작 기간 중에 원가 외에 마진도 수령할 수 있도록 유리한 조건으로 계약하였다. 최근에는 2D에 3D 애니메이션이 하이브리드 기법으로 들어가면서 최소마진율도 상향 조정되고 있다.

이와 같이 장기 고객사를 보유하고 고객을 다변화하면서 스튜디오미르는 매출의 안정성을 확보하고 있다.

주요 매출처 비중 추이



자료: 스튜디오미르, 한국IR협회의 기업리서치센터

IP사업 진출에 따른 장기 성장 기대

투자포인트2. IP사업 진출에 따른 장기 성장 기대

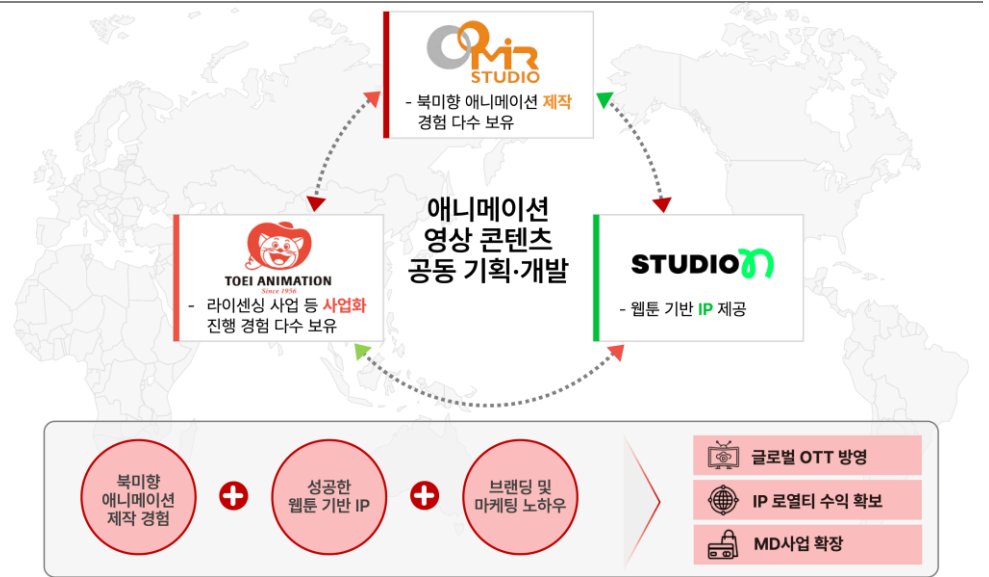
스튜디오미르의 두번째 투자포인트는 IP(Intellectual Property Rights, 지적재산권) 사업 진출에 따른 장기 성장 기대이다.

최근 OSMU(One Source Multi Use) 전략과 함께 IP콘텐츠의 애니메이션화 트렌드가 빠르게 확산되고 있다. ‘리그 오브 레전드’ 게임을 애니메이션화한 ‘아케인’ 시즌 2는 올해 11월 공개될 예정이며, 스튜디오미르는 네이버 웹툰 ‘외모지상주의’를 2022년에 애니메이션화했다. 또한 글로벌 142억 부의 웹소설이자 웹툰 ‘나 혼자만 레벨업’도 올해 1분기 애니메이션화되어 방영되었다. 이와 같이 애니메이션의 소스가 기존에는 만화책에만 국한되었다면, 현재는 점진적으로 게임, 웹툰, 웹소설, 엔터로 확산되어 가고 있다. 이는 OTT 등 다양한 플랫폼이 등장하면서 애니메이션을 포함한 다양한 장르 및 형태의 콘텐츠 수요가 증가한 영향이다. 동사에서 제작한 게임 기반 애니메이션으로는 ‘위쳐: 늑대의 악몽’(2021년), ‘도타:용의 피’(2022년), ‘데빌메이크라이’(공개예정)이 있다.

현재 스튜디오미르는 적극적으로 IP사업에 진출하고 있다. IP 확보는 자체 기획 및 개발하거나, 매입을 통해 진행할 계획이다.

IP개발을 위해 지난달 동사는 스튜디오N, 토에이애니메이션과 글로벌 애니메이션 영상 콘텐츠 공동 기획 및 개발을 위한 MOU를 체결했다. 스튜디오N은 네이버웹툰의 영상 제작 자회사로 대표작으로는 ‘여신강림’, ‘스위트홈’, ‘유미의 세포들’ 등이 있다. 토에이애니메이션은 ‘원피스’, ‘드래곤볼’, ‘슬램덩크’, ‘세일러문’ 등의 IP를 기반으로 글로벌 히트작을 다수 배출한 일본 애니메이션 기업이다. 이번 협약으로 3사는 네이버웹툰 원작 ‘고수’를 활용한 시리즈 애니메이션을 공동 개발할 예정이다. 제작 기간은 1년 6개월~2년 정도로 예상하고 있다.

글로벌 3시간 애니메이션 콘텐츠 개발 MOU체결



자료: 스튜디오미르, 한국IR협회의 기업리서치센터

또한 이 외에도 동사는 게임, 웹소설 등 시너지가 발생할 수 있는 타업종과 크로스미디어 관점에서 적극적인 사업 확장을 추진할 계획이다.

스튜디오미르는 IP사업 진출에 미국 현지 법인의 네트워크를 활용하고 있다. 북미 법인의 설립 목적은 현지 배우 녹음 등 Post-production 작업이었으나, 최근에는 작가 고용을 통한 시나리오 및 IP개발 지원 사업을 지원하는 한편 IP 판권도 매입하고 있다.

동사는 자체 개발 중인 IP를 활용해 코믹북, 애니메이션을 퍼블리싱하고, 글로벌 OTT에 방영하며 IP를 통한 로열티 수익도 추구하고 있다. 또한, MD(Merchandise, 굿즈)사업을 통해 부가가치 확장도 도모할 예정이다. 과거에 스튜디오미르가 자체 개발한 IP로는 ‘코지’가 있다.

 **실적 추이 및 전망**

1 2023년 실적 Review

2023년 매출액
232억원(-10.2%YoY),
영업이익 9억원(-74.2%YoY)
기록

스튜디오미르의 2023년 매출액은 232억원으로 전년 대비 10.2% 감소했다. 총괄제작 방식의 매출액은 146억원으로 전년 대비 14.1% 증가했으나, 일반제작 방식의 매출액이 34.2% 감소하며 전체 매출액 감소를 견인했다. 총괄제작 방식의 매출액은 2019년 71억원에서 2023년 146억원으로 연평균 20% 성장했다. 2021년에는 코로나 19와 제작사의 프로젝트 중단 영향으로 소폭 감소했으나, 꾸준히 증가하는 모습을 보여 주었다.

동사의 영업이익은 9억원으로 전년 대비 74.2% 감소했다. 영업이익률은 3.7%로 9.2%p 하락했다. 매출액이 감소하면서 고정비 부담이 커진 가운데, 임직원 수가 증가하며 인건비 부담이 커졌다. 2023년 인건비는 108억원으로 전년 대비 14.5% 증가했다.

재배주주기준 당기순이익은 25억원으로 전년 대비 65.7% 급증했다. 일회성 이익으로 법인세 환급이 있었다.

2 2024년 상반기 실적 Review

2024년 상반기 매출액
95억원(-18.6%YoY),
영업적자 4억원 기록

스튜디오미르의 2024년 상반기 매출액은 95억원으로 전년 동기 대비 18.6% 감소했다. 총괄제작 방식의 매출액은 94억원으로 전년 동기 대비 52% 급증했으나, 일반제작 방식 매출액이 2023년 상반기 54억원에서 1억원으로 급감하며 2024년 상반기 전체 매출액이 감소했다.

동사는 4억원의 영업적자를 기록하며, 2023년 상반기 1억원에서 적자 전환되었다. 영업이익률도 -4.4%로 전년 동기 대비 5.2%p 하락했다. 매출 감소에도 불구하고 외형성장을 추구하는 동사의 전략으로 인건비가 12.8% 증가한 영향이 컸다. 다만, 외주 용역료는 감소했다.

재배주주기준 당기순이익은 7억원으로 34.8% 감소했다.

3 2024년 실적 전망

2024년 매출액
201억원(-13.2%YoY),
영업적자 5억원 예상

스튜디오미르의 2024년 매출액을 201억원(-13.2%YoY), 영업 적자 5억원, 영업이익률 -2.4%(-6.1%pYoY)로 추정한다.

동사는 IP 개발을 위해 작년말부터 올해까지 '고수'를 활용한 시리즈 애니메이션을 제작 중에 있다. 이를 위해 현재 인원의 10%가 배정되어 작업하고 있으며, 이는 동사의 수익 인식 원칙에 부합되지 않아 매출로 인식되지 못하고 있다. 또한, 인력 여력이 충분치 않은 상황으로 인해 일반제작 방식의 매출도 급감할 것으로 예상된다. 참고로, 동사의 매출은 원가 투입에 따른 진행율로 인식된다.

매출이 발생하지 않은 상태에서 인건비가 집행되면서 영업이익도 적자를 기록할 것으로 예상된다. 다만, 회사 측에서 내년부터는 IP개발을 위한 비용을 무형자산화 하는 방안을 강구하고 있어, 실현 시 손익에 대한 부담은 경감될 수 있을 것이다.

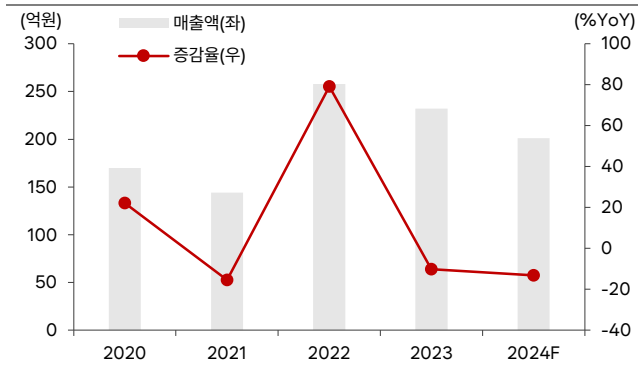
실적 전망

(단위: 억원, %)

	2020	2021	2022	2023	2024F
매출액	170	144	258	232	201
총괄제작	109	101	128	146	186
일반제작	59	41	130	85	15
기타	1	1			
영업이익	5	-19	33	9	-5
당기순이익	9	21	15	25	10
<hr/>					
%YoY					
매출액	22.1	-15.4	79.2	-10.2	-13.2
영업이익	-17.1	적전	흑전	-74.2	적전
당기순이익	흑전	147.9	-28.4	65.7	-61.1
<hr/>					
영업이익률	3.1	-13.2	13	3.7	-2.4
당기순이익률	5	14.7	5.9	10.8	4.8

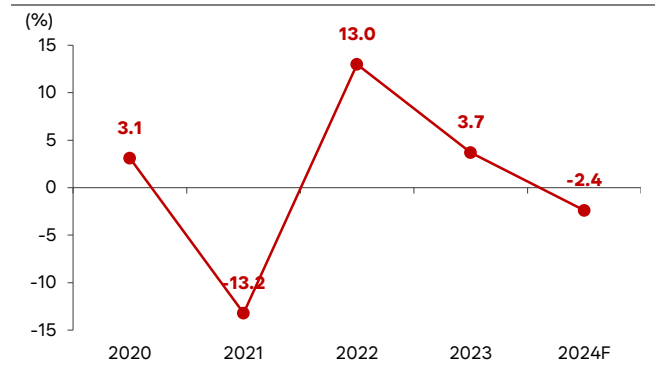
자료: 한국IR협회의 리서치센터

스튜디오미르의 매출액 및 증감율 추이 및 전망



자료: 스튜디오미르, 한국IR협회의 기업리서치센터

스튜디오미르 영업이익률 추이 및 전망



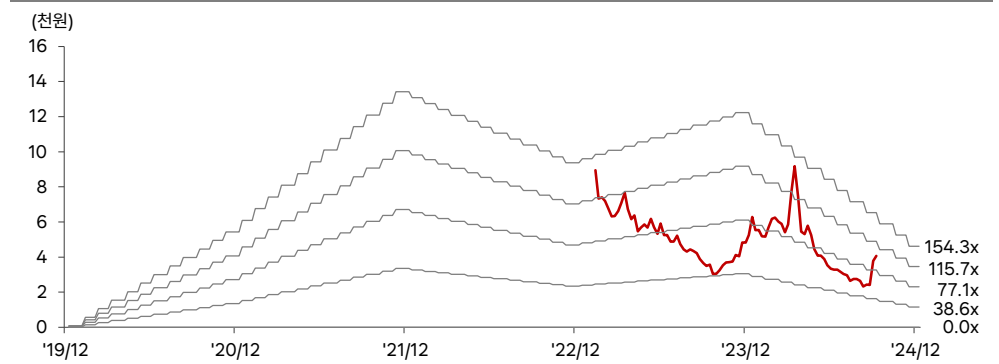
자료: 스튜디오미르, 한국IR협회의 기업리서치센터

Valuation

**스튜디오미르의
2024년 PER은 127.4배로
밸류에이션 상단에 위치**

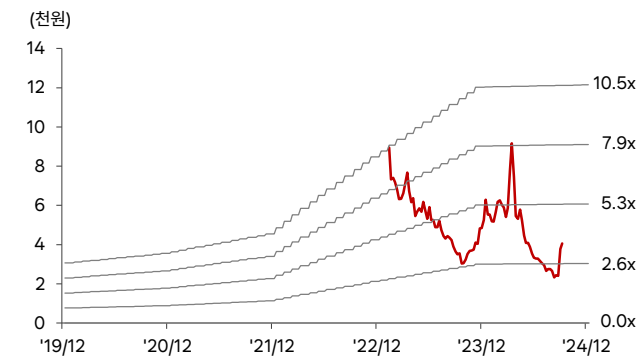
현재 스튜디오미르의 2024년 PER은 127.4배이다. 2023년 2월 코스닥 시장에 상장된 이후 동사의 주가는 PER Band 36.3배~155.0배 사이에서 움직였다. 이를 감안 시, 동사의 주가는 현재 과거 밸류에이션 밴드에서 상대적으로 상단에 위치해 있다. 참고로, PSR과 PBR 측면에서 동사 주가는 밸류에이션 중하단에 있다. 현재 스튜디오미르의 PSR은 6.2배, PBR은 3.3배인 반면, 상장 이후 주가는 PSR Band 3.9배에서 13.2배 사이에서, PBR Band 1.9배에서 10.5배 사이에서 움직였다.

스튜디오미르의 PER Band



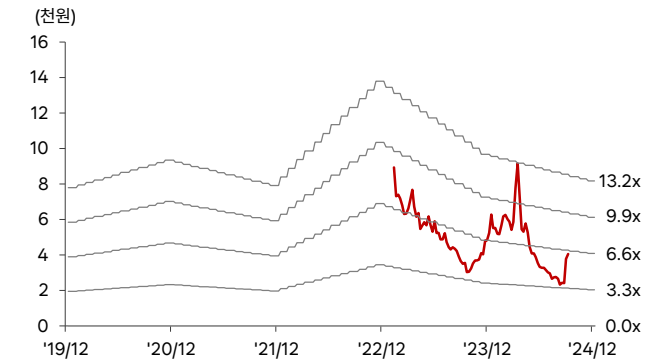
자료: Fnguide, 한국IR협의회 기업리서치센터

스튜디오미르의 PBR Band



자료: Fnguide, 한국IR협의회 기업리서치센터

스튜디오미르의 PSR Band



자료: Fnguide, 한국IR협의회 기업리서치센터

**경쟁사인 대원미디어와
스튜디오드래곤 대비해서
밸류에이션 높은 편. IP개발에 대한
기대가 주가에 반영되어 있는 상황**

스튜디오미르와 같이 애니메이션을 전문적으로 제작하는 기업으로 대원미디어를 들 수 있다. 다만, 대원미디어는 만화 영화 제작 및 판매 외에도 캐릭터 라이선싱 및 프랜차이즈업을 영위하고 있으며, 매출에서 닌텐도 스위치 게임기를 유통하는 사업부분이 차지하는 비중이 크다는 점에서 스튜디오미르와는 구별된다. 이 외에 넓은 의미에서 영상을 제작하는 기업인 에이스토리, 삼화네트웍스, 팬엔터테인먼트와 스튜디오드래곤과도 비교해 보았다.

대원미디어는 1977년 12월에 설립되어, 2001년 7월 코스닥 시장에 상장되었다. 동사는 1977년 일본 도에이 동화의와 기술제휴 및 OEM 수출계약을 체결한 이후, 약 5년동안 도에이 동화의 '은하철도999'를 비롯해 OEM위주로 사업을

전개했다. 1986년까지 '독고탁 시리즈'를 중심으로 8편의 극장용 애니메이션을 제작했고, 1988년부터는 '달려라 하니', '영심이'를 시작으로 한국 TV시리즈 창작 애니메이션 제작위주로 사업영역을 변경하며 지금까지 약 27개의 창작애니메이션을 보유하고 있다. 동사의 사업영역은 애니메이션 창작기획 사업, 콘텐츠 사업, 캐릭터 사업, 트레이딩 카드게임 사업, 게임유통사업, 영화/전시 이벤트 사업 및 완구유통사업 등이 있으며, 종속회사 및 관계회사를 통해 방송사업과 만화출판사업을 진행하고 있다. 2024년 상반기 기준 동사의 매출은 1) 게임기 및 상품 유통(54.1%), 2) 해외저작권 및 창작 매출(34.6%), 3) 방송송출(10.6%)와 기타(0.5%)로 구분된다.

에이스토리는 드라마 제작에 특화된 콘텐츠 제작 전문 업체이다. 주요 작품으로는 '시그널', '킹덤'과 '이상한 변호사 우영우' 등이 있다. 현재 1년에 2~3편의 작품을 제작하고 있으며, 2023년까지 총 45개의 작품을 제작했다. 2024년 상반기 매출액은 콘텐츠 제작 및 유통(88.0%)와 매니지먼트 및 IP부가 사업(12.0%)로 구성되어 있다. 수출이 차지하는 비중은 81.5%이다.

삼화네트웍스는 1991년 10월에 설립되어 2007년 4월 방송프로그램 제작 사업을 영위하는 삼화프로덕션과 합병하였다. 2001년에 코스닥 시장에 상장되었다. 동사의 사업 부문은 크게 1) 드라마 콘텐츠를 기획 및 제작하는 드라마 사업과 2) 연기자 발굴 및 관리하는 매니지먼트 사업으로 구분된다. 2024년 상반기 매출액을 기준으로 드라마제작, 매니지먼트, 기타 사업부분 비중은 각각 99.7%, 0.1%, 0.2%이다.

팬엔터테인먼트는 1998년 설립되었으며, 2006년 코스닥 시장에 상장되었다. 동사의 매출액은 드라마 제작, 음반 및 음원 제작, 건물임대, 외식사업과 기타로 구분되며, 2024년 상반기 매출액 대비 각각의 비중은 88.4%, 2.4%, 6.4%, 1.4%와 1.4%이다. 대표 작품으로는 '겨울연가', '해를 품은 달', '킬미힐미', '꼭삭았수다' 가 있다.

스튜디오드래곤은 2016년 5월 CJ ENM의 드라마 사업본부 물적분할로 설립되었으며, 2017년 11월 코스닥에 상장되었다. 동사의 사업부문은 드라마 편성(비중 23.7%, 2024년 상반기 매출액 기준), 드라마 판매(74.05%)와 기타(2.25%)로 구성된다. 대형사로서 3,928개의 에피소드에 달하는 글로벌 IP 249편을 보유하고 있으며, 8개의 드라마 스튜디오 자회사 및 관계사가 있다. 연간 25편 내외의 작품을 제작해 200개 이상 국가에 유통하고 있다. '더글로리 1,2', '눈물의 여왕', '일타스캔들', '사랑의 불시착' 등이 주요 작품이다.

경쟁사 중에 2024년 시장 추정치가 존재하는 기업은 대원미디어와 스튜디오드래곤이 있다. 스튜디오미르의 PER/PSR/PBR은 각각 127.4배/6.2배/3.3배로 대원미디어와 스튜디오드래곤의 평균치인 13.5배, 0.9배, 1.1배보다 상대적으로 높다. 이와 같은 스튜디오미르가 높은 밸류에이션을 받는 이유는 북미향 OEM업체라는 경쟁력과 IP 개발 기대가 주가에 반영되어 있기 때문이다.

스튜디오미르와 주요 경쟁사의 재무지표 및 밸류에이션 지표 비교

(단위: 억원, %, 배)

		스튜디오미르	대원미디어	에이스토리	삼화네트웍스	팬엔터테인먼트	스튜디오드래곤
주가(원)		3,820	8,420	7,320	1,434	2,190	37,950
시가총액 (억원)		1,249	1,059	698	619	607	11,407
자산총계 (억원)	2021	208	1,641	977	808	1,114	8,840
	2022	253	1,923	1,013	833	1,164	10,907
	2023	407	2,129	955	835	1,110	10,922
	2024E	420	1,889				10,914
자본총계 (억원)	2021	105	903	477	441	727	6,839
	2022	209	953	585	579	724	6,607
	2023	369	1,009	624	563	808	7,078
	2024E	378	1,031				7,427
매출액 (억원)	2021	144	2,998	589	329	304	4,871
	2022	258	3,035	717	823	253	6,979
	2023	232	3,161	569	624	1,238	7,531
	2024E	201	2,614				6,439
영업이익(억원)	2021	-19	123	69	68	15	526
	2022	33	143	85	108	9	652
	2023	9	138	69	-18	44	559
	2024E	-5	59				561
영업이익률(%)	2021	-13.3	4.1	11.8	20.5	4.9	10.8
	2022	13.0	4.7	11.9	13.1	3.7	9.3
	2023	3.7	4.4	12.2	-2.9	3.5	7.4
	2024E	-2.4	2.3				8.7
지배당기순이익(억원)	2021	21	57	170	64	40	390
	2022	15	56	41	138	-6	506
	2023	25	62	49	-12	76	301
	2024E	10	35				437
ROE(%)	2021	22.6	6.5		16.8	5.7	6.0
	2022	9.6	6.0	7.7	27.2	-0.9	7.5
	2023	8.7	6.3	8.1	-2.2	9.9	4.4
	2024E	2.6	3.4				6.0
PER(배)	2021		47.1	16.7	20.7	35.6	69.9
	2022		31.1	59.2	10.6	N/A	51.1
	2023	61.0	24.4	26.3	N/A	14.0	51.5
	2024E	127.4	7.8				19.1
PBR(배)	2021		2.8	5.9	2.8	1.9	4.0
	2022		1.8	4.0	2.3	2.0	3.9
	2023	4.1	1.4	2.0	1.4	1.3	2.2
	2024E	3.3	0.8				1.4
PSR(배)	2021		0.9	4.8	4.0	4.7	5.6
	2022		0.6	3.4	1.8	5.7	3.7
	2023	6.6	0.5	2.3	1.4	0.9	2.1
	2024E	6.2	0.3				1.5
배당수익률(%)	2021	-	-	-	-	-	-
	2022	-	0.7	-	-	-	-
	2023	-	0.8	-	-	-	-

주: 주가, 시가총액은 2024년 10월 8일 기준 / 스튜디오미르의 2024년 예상 실적은 당사 추정치 기준, 대원미디어와 스튜디오드래곤은 시장 컨센서스 기준
 자료: Fnguide, 한국IR협의회 리서치센터

 **리스크 요인**

리스크 요인은

스튜디오미르의 리스크 요인은 단기적으로 예상되는 수익성 부진이다.

1) 외형성장 전략과

2) IP개발비에 따른

수익성 부진 개연성

동사는 애니메이션을 총괄제작 방식으로 제작한다. 총괄제작 방식은 일반제작 방식 대비 수주 단가가 높고, 여러 개의 프로젝트를 동시에 진행할 수 있고, 공백기간동안 일반제작 방식 수주를 할 수 있어서 인건비 부담에도 불구하고 통상적으로 수익성이 양호하다. 그러나 스튜디오미르는 현재 수익보다는 성장에 방점에 두고 외형성장에 집중하고 있다. 이에 따라 현재 수익성은 부진한 편이다. 또한 동사는 코스닥 상장 시 적극적인 IP사업 진출에 대한 계획을 발표했다. 이의 일환으로 최근 동사는 유수의 기업들과 협업 계획을 발표했고, 향후에도 게임, 웹소설 등 시너지가 발생할 수 있는 타업종과 크로스미디어 관점에서 적극적인 사업 확장을 추진할 계획을 밝혔다. 이에 따른 IP개발비 부담도 수익성 개선을 더디게 하는 요인으로 작용할 수 있다. 다만, 내년부터는 IP개발비를 무형자산화하기 위한 방안이 회사 내부에서 논의 중이고 AI를 프로그램을 이용한 자동화 톨로 원가절감 노력이 진행 중이라는 점을 감안하면, 이에 대한 추이를 살펴볼 필요가 있다.

포괄손익계산서

(억원)	2020	2021	2022	2023	2024F
매출액	170	144	258	232	201
증가율(%)	22.1	-15.4	79.2	-10.2	-13.2
매출원가	0	0	0	0	0
매출원가율(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
매출총이익	170	144	258	232	201
매출이익률(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
판매관리비	165	163	224	223	206
판매비율(%)	97.1	113.2	86.8	96.1	102.5
EBITDA	10	-14	39	18	4
EBITDA 이익률(%)	6.0	-9.4	15.1	7.6	1.9
증가율(%)	4.6	적전	흑전	-55.1	-78.5
영업이익	5	-19	33	9	-5
영업이익률(%)	3.1	-13.2	13.0	3.7	-2.4
증가율(%)	-17.1	적전	흑전	-74.2	적전
영업외손익	-2	40	-14	8	15
금융수익	8	10	16	18	20
금융비용	12	11	34	11	5
기타영업외손익	2	41	4	1	1
종속/관계기업관련손익	0	0	0	0	0
세전계속사업이익	3	21	19	17	11
증가율(%)	흑전	637.4	-8.4	-11.2	-37.8
법인세비용	-6	-0	4	-8	1
계속사업이익	9	21	15	25	10
중단사업이익	0	0	0	0	0
당기순이익	9	21	15	25	10
당기순이익률(%)	5.0	14.7	5.9	10.8	4.8
증가율(%)	흑전	147.9	-28.4	65.7	-61.1
지배주주지분 순이익	9	21	15	25	10

현금흐름표

(억원)	2020	2021	2022	2023	2024F
영업활동으로인한현금흐름	8	-32	30	63	-3
당기순이익	9	21	15	25	10
유형자산 상각비	5	5	6	9	8
무형자산 상각비	0	0	0	0	0
외환손익	4	1	2	2	0
운전자본의감소(증가)	-9	-25	-16	39	-22
기타	-1	-34	23	-12	1
투자활동으로인한현금흐름	-2	95	-5	-133	22
투자자산의 감소(증가)	7	3	2	-4	2
유형자산의 감소	0	0	0	0	0
유형자산의 증가(CAPEX)	-3	-2	-4	-43	-5
기타	-6	94	-3	-86	25
재무활동으로인한현금흐름	-17	-7	-11	127	-1
차입금의 증가(감소)	-16	-31	-9	0	-0
사채의증가(감소)	0	0	0	0	0
자본의 증가	0	0	0	160	0
배당금	0	0	0	0	0
기타	-1	24	-2	-33	-1
기타현금흐름	-4	0	-3	-1	-0
현금의증가(감소)	-15	57	11	56	18
기초현금	72	57	114	125	181
기말현금	57	114	125	181	199

재무상태표

(억원)	2020	2021	2022	2023	2024F
유동자산	76	147	186	285	305
현금성자산	57	114	125	181	199
단기투자자산	3	0	1	82	58
매출채권	4	19	22	12	37
재고자산	0	0	0	0	0
기타유동자산	13	13	39	9	10
비유동자산	112	60	67	122	116
유형자산	38	34	34	73	70
무형자산	3	2	2	4	4
투자자산	6	6	6	13	11
기타비유동자산	65	18	25	32	31
자산총계	189	208	253	407	420
유동부채	93	100	39	35	39
단기차입금	0	0	0	0	0
매입채무	0	0	0	0	0
기타유동부채	93	100	39	35	39
비유동부채	14	2	5	3	3
사채	0	0	0	0	0
장기차입금	9	0	0	0	0
기타비유동부채	5	2	5	3	3
부채총계	107	102	44	38	42
지배주주지분	82	105	209	369	378
자본금	4	4	4	5	5
자본잉여금	0	0	87	253	253
자본조정 등	4	6	9	-23	-23
기타포괄이익누계액	0	0	-1	-1	-1
이익잉여금	73	95	110	135	144
자본총계	82	105	209	369	378

주요투자지표

	2020	2021	2022	2023	2024F
P/E(배)	0.0	0.0	0.0	61.1	127.4
P/B(배)	0.0	0.0	0.0	4.2	3.3
P/S(배)	0.0	0.0	0.0	6.6	6.2
EV/EBITDA(배)	1.5	N/A	N/A	73.9	264.6
배당수익률(%)	N/A	N/A	N/A	0.0	0.0
EPS(원)	35	87	61	79	30
BPS(원)	338	432	808	1,146	1,157
SPS(원)	704	593	1,036	733	619
DPS(원)	0	0	0	0	0
수익성(%)					
ROE	11.2	22.6	9.6	8.7	2.6
ROA	4.5	10.7	6.6	7.6	2.4
ROIC	39.0	-66.9	46.3	5.6	-5.8
안정성(%)					
유동비율	82.4	147.0	474.0	815.8	780.8
부채비율	130.5	97.4	21.0	10.4	11.2
순차입금비율	19.0	-35.9	-57.1	-70.0	-66.6
이자보상배율	1.7	-4.5	10.3	37.2	-23.0
활동성(%)					
총자산회전율	0.9	0.7	1.1	0.7	0.5
매출채권회전율	21.3	12.6	12.6	13.5	8.0
재고자산회전율	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

최근 3개월간 한국거래소 시장경보제도 지정 여부

시장경보제도란?

한국거래소 시장감시위원회는 투기적이거나 불공정거래 개연성이 있는 종목 또는 주가가 비정상적으로 급등한 종목에 대해 투자자들의 환기 등을 통해 불공 정거래를 사전에 예방하기 위한 제도를 시행하고 있습니다. 시장경보제도는 '투자주의종목 투자경고종목 투자위험종목'의 단계를 거쳐 이루어지게 됩니다. ※관련근거 시장감시규정 제5조의2, 제5조의3 및 시장감시규정 시행세칙 제3조~제3조의 7

종목명	투자주의종목	투자경고종목	투자위험종목
스튜디오미르	X	X	X

Compliance notice

본 보고서는 한국거래소, 한국예탁결제원, 한국증권금융이 공동으로 출연한 한국IR협의회 산하 독립 (리서치) 조직인 기업리서치센터가 작성한 기업분석 보고서입니다. 본 자료는 시가총액 5천억원 미만 중소기업에 대한 무상 보고서로, 투자자들에게 국내 중소기업 상장사에 대한 양질의 투자 정보 제공 및 건전한 투자문화 정착을 위해 작성되었습니다.

- 당사 리서치센터는 본 자료를 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 본 자료를 작성한 애널리스트는 자료작성일 현재 해당 종목과 재산적 이해관계가 없습니다.
- 본 자료를 작성한 애널리스트와 그 배우자 등 관계자는 자료 작성일 현재 조사분석 대상법인의 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.
- 본 자료는 중소기업 소개를 위해 작성되었으며, 매수 및 매도 추천 의견은 포함하고 있지 않습니다.
- 본 자료에 게재된 내용은 애널리스트의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 신의 성실하게 작성되었음을 확인합니다.
- 본 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 본 자료에 수록된 내용은 자료제공일 현재 시점의 당사 리서치센터의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다.
- 본 조사자료는 투자 참고 자료로만 활용하시기 바라며, 어떠한 경우에도 투자자의 투자 결과에 대한 법적 책임 소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.
- 본 조사자료의 지적재산권은 당사에 있으므로, 당사의 허락 없이 무단 복제 및 배포할 수 없습니다.
- 본 자료는 텔레그램에서 "한국IR협의회(<https://t.me/kirsofficial>)" 채널을 추가하시어 보고서 발간 소식을 안내받으실 수 있습니다.
- 한국IR협의회가 운영하는 유튜브 채널 'IRTV'에서 1) 애널리스트가 직접 취재한 기업탐방으로 CEO인터뷰 등이 있는 '중·소기업탐방'과 2) 기업보고서 심층해설방송인 '중·소기업 리포트 가치보기'를 보실 수 있습니다.