



본 조사분석자료는 인공지능(AI) 기술을
사용하여 생성되었으며, 당사가 정확성
이나 완전성을 보장할 수 없습니다.

KOSDAQ | 커뮤니케이션서비스/미디어와엔터테인먼트

큐브엔터 (182360)

Company Overview

설립일	2013년 07월 25일
상장일	2015년 04월 09일
특례 상장 유형	해당사항 없음
주요 사업	음반음원, 콘서트, 아티스트매 니지먼트
본사	서울특별시 성동구 아차산로 83
홈페이지	www.cubeent.co.kr
주요 주주	강승곤 35.71%
수출 비중	65%

큐브엔터 Investment Keywords

엔터테인먼트, 코스메틱, 유통 사업 다각화 아티스트 IP 활용
라이선싱 사업 확장

한국거래소 공시

2025-10-17	16:43	변경상장(주식소각)
2025-09-29	16:27	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2025-09-29	16:25	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2025-09-22	16:51	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2025-09-22	16:49	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2025-09-22	12:29	[정정]주식소각 결정
2025-09-15	16:27	자기주식취득결과보고서
2025-09-15	16:22	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서

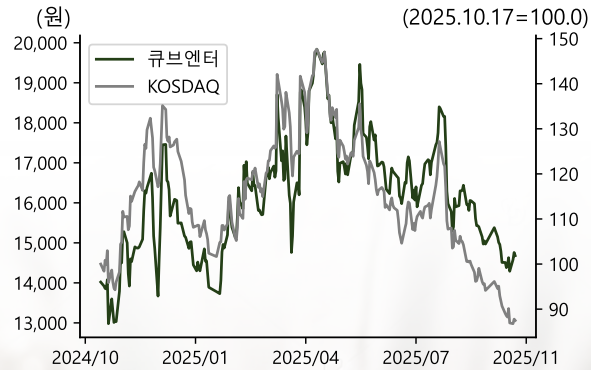
주요지표

연도	매출액(억 원)	영업이익(억 원)	지배주주순이익(억 원)	EPS(원)	P/E(배)	P/B(배)	ROE(%)
2022	1,206	69	61	443	36.6	5.8	16.5
2023	1,423	154	109	792	24.1	3.4	18.7
2024	2,183	166	160	1,134	13.7	1.4	13.6
1H25	965	0	33	-	-	-	-

Company Data

현재가 (10/29일)	14,680원
52주 최고가/최저가	19,840원/13,010원
액면가	500원
시가총액	228십억원
발행주식수	16백만주
평균거래량(60일)	8만주
1개월/6개월/12개월 수익률(%)	-3.1/-23.5/10.4
외국인 지분율	2.41%

Price & Relative Performance





기업 개요

1 주요 제품 및 연혁

주식회사 큐브엔터테인먼트는 엔터테인먼트, 유통, 코스메틱 사업을 주된 사업으로 영위한다. 엔터테인먼트 부문에서는 (여자)아이들을 비롯한 K-POP 아티스트의 매니지먼트와 음반, 음원 제작 및 유통을 담당하며, 광고, 행사, 방송 등 다양한 콘텐츠 사업을 전개한다. 유통 부문에서는 태국 Tipco F&B의 과일 및 과채주스를 독점 수입하여 국내 광동제약에 납품하고 있으며, 코스메틱 부문에서는 일본 시장을 중심으로 VT 브랜드 기초 화장품을 유통한다. 이러한 사업 다각화를 통해 엔터테인먼트 IP를 활용한 종합 콘텐츠 기업으로 성장하고 있다.

주식회사 큐브엔터테인먼트의 핵심 서비스는 K-POP 아티스트 매니지먼트와 글로벌 콘텐츠 유통으로, 디지털 음원 중심의 산업 구조 변화에 맞춰 공연, 방송, 영상, 공식 상품과 같은 부가 산업 영역을 확장하고 있다. 특히 스마트폰 등 스마트 디바이스 보급률 증가에 따라 유튜브 등 OTT 플랫폼을 활용한 새로운 음악 콘텐츠 및 서비스를 창출하며 산업 영역을 확산하고 있다. 코스메틱 부문에서는 '시카데일리 수딩 마스크'와 '리들샷'이 주력 제품으로, 일본 내 주요 채널에서 랭킹 1위를 차지하며 K-뷰티 산업의 성장과 함께 하나의 문화 콘텐츠로 자리 잡고 있다.

큐브엔터테인먼트

KOSDAQ 182360 | K-POP 글로벌 확산 종합 엔터테인먼트

핵심 사업영역

엔터테인먼트

아티스트
매니지먼트
음반·음원
매출비중 45.4%

코스메틱

일본 화장품
유통사업
VT브랜드
매출비중 53.1%

유통

태국 TIPCO
과채주스
독점수입
매출비중 1.5%

핵심 경쟁력

글로벌 아티스트

(여자)아이들
31명 전속
아티스트 보유

해외 직접진출

일본·중국
현지법인
직접 운영

육성시스템

신인발굴부터
매니지먼트까지
체계적 시스템

일본시장 기반

온오프라인
18,000개
매장 입점

IP 라이선싱

아티스트
지적재산권
다양한 협업

최근 실적 및 성과

2025년 반기 연결매출 965억원 | 엔터 438억원(45.4%), 코스메틱 512억원(53.1%), 유통 15억원(1.5%)
2024년 (여자)아이들 재계약 완료 | 2024-2025년 총 161억원 규모 유상증자 실시

기업정보

설립: 2006년 (2011년 사명변경)
상장: 2015년 코스닥
본사: 서울 성동구

주요제품·서비스

아티스트 매니지먼트
음반·음원 기획제작
화장품 유통

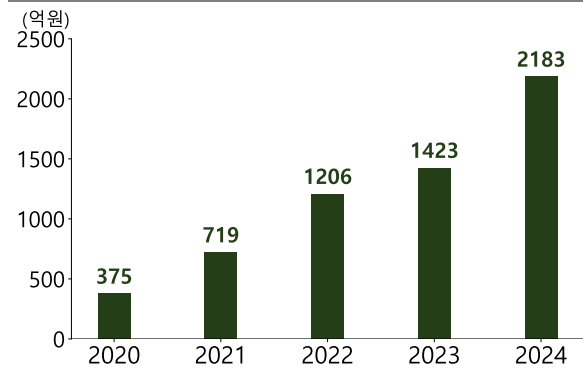
주요 시장

국내 엔터테인먼트 시장
일본 화장품 시장
중국 K-POP 시장

기업비전

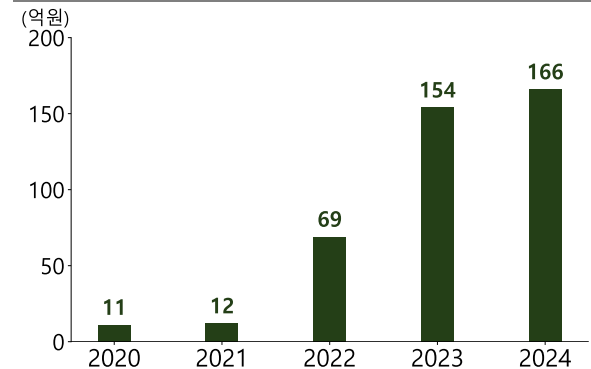
글로벌 K-POP
열풍 선도하는
종합 엔터테인먼트

큐브엔터 매출 (2020년 ~ 2024년)



자료: 전자공시시스템(DART)

큐브엔터 영업 이익 (2020년 ~ 2024년)



자료: 전자공시시스템(DART)

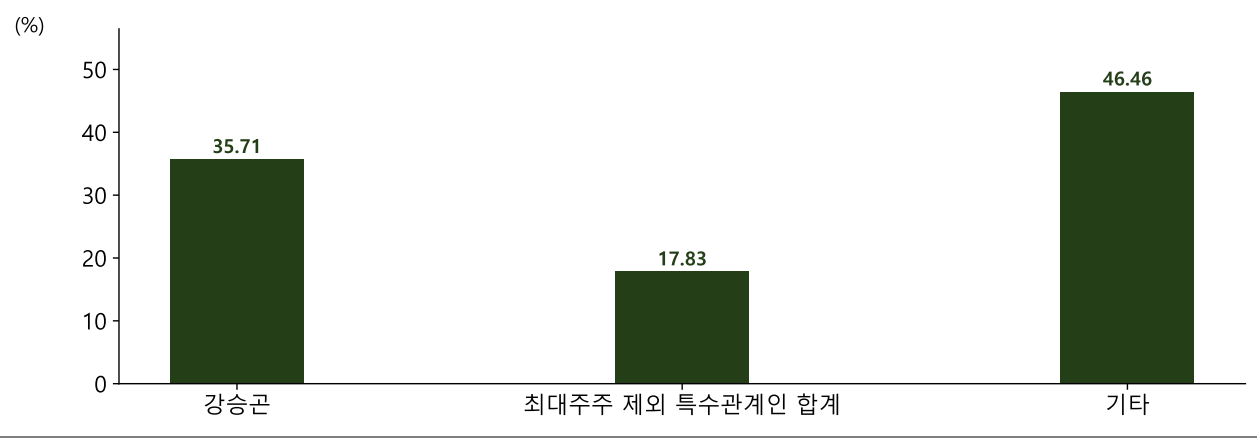
주식회사 큐브엔터테인먼트는 2006년 8월 설립되어 2015년 4월 우리기업인수목적2호 흡수합병 및 신주 추가상장을 통해 사업 기반을 확대했다. 2015년 10월 종속회사 CUBE ENTERTAINMENT JAPAN Co., Ltd를 설립하며 해외 진출을 본격화했고, 2020년 5월 약 140억원 규모의 제3자배정 유상증자를 통해 자본력을 강화했다. 2020년 12월 Tipco 브랜드 음료사업권을 양수하여 유통 사업에 진출했으며, 2021년 9월 애니모카브랜드와 뮤직 메타버스 구축을 위한 MOU를 체결하여 신기술 분야로 사업 영역을 확장했다.

이후 꾸준히 글로벌 시장에서 K-POP 콘텐츠를 공급하며 입지를 넓혔고, 일본 코스메틱 시장에서는 2021년 말 약 9,600개에서 2024년 말 약 18,000개로 오프라인 채널 입점 점포 수를 확장했다. 주요 고객사로는 카카오엔터테인먼트, Tencent Music Entertainment, 광동제약 등이 있으며, 2024년 8월 약 100억원 규모의 제3자배정 유상증자와 165억원 규모의 전환사채 발행을 통해 사업 확장을 위한 자금을 조달했다. 2024년 12월 소속 아티스트 (여자)아이들과의 재계약을 체결하며 핵심 IP 확보를 통한 지속 성장 기반을 마련했다.

2 주주 구성

주식회사 큐브엔터테인먼트의 최대주주는 강승곤으로 35.71%의 지분을 보유하고 있으며, 현재 대표이사 겸 회장직을 담당하고 있다. 2대 주주는 (주)브이티로 9.26%의 지분을 보유하고 있으며, 주식회사 큐브엔터테인먼트의 계열회사로 분류된다. 3대 주주는 정철로 7.91%의 지분을 보유하고 있으며, 현재 당사 임원으로 재직 중이다. 그 외 당사 임원인 강동윤이 0.49%, 위대훈이 0.17%의 지분을 각각 보유하고 있다. 강승곤을 포함한 특수관계인 전체의 지분율은 53.54%로, 최대주주 및 특수관계인이 과반 이상의 지분을 보유하여 안정적인 경영권 구조를 형성하고 있다. 자사주로 682,659주가 있으며, 이는 지분율 4.55%에 해당한다.

큐브엔터 주요 주주 현황



자료: 전자공시시스템(DART)

3 실적 추이

2024년 주식회사 큐브엔터테인먼트의 연결기준 매출은 2,183억원으로 전년(1,423억원) 대비 53.4% 증가했다. 영업이익은 166억원으로 전년(154억원) 대비 7.4% 증가했다. 당기순이익은 지배주주지분 기준 160억원으로 전년(109억원) 대비 46.8% 증가했다. 엔터테인먼트 부문 매출이 1,023억원으로 전년(807억원) 대비 26.8% 증가했고, 코스메틱 부문 매출이 1,125억원으로 전년(570억원) 대비 97.4% 대폭 증가하며 전체 실적 성장을 견인했다. 매출원가율은 전년 72.7%에서 71.5%로 하락하며 매출총이익률이 27.2%에서 28.5%로 개선됐다.

2025년 상반기 연결기준 매출은 965억원으로 전년동기(1,011억원) 대비 4.5% 감소했다. 영업손실은 4억원으로 전년동기 영업이익 109억원에서 적자로 전환했다. 당기순이익은 지배주주지분 기준 33억원으로 전년동기(61억원) 대비 45.3% 감소했다. 엔터테인먼트 부문 매출이 438억원으로 전년동기 대비 감소했으나 코스메틱 부문 매출은 512억원으로 증가했다. 매출원가율이 전년동기 71.8%에서 75.9%로 상승하며 매출총이익률은 28.2%에서 24.1%로 하락했다. 영업이익률은 전년동기 10.8%에서 -0.04%로 크게 악화되며 수익성 부진이 지속됐다.

연간 실적 (단위: 백만 원)

해당 년도	매출액	영업손익	영업손익률 (%)
2024년	218,283	16,568	7.6
2023년	142,272	15,424	10.8
2022년	120,638	6,928	5.7

자료: 전자공시시스템(DART)

반기 실적 (단위: 백만 원)

	2025년 상반기		2024년 상반기	
	3개월	누적	3개월	누적
매출액	55,200	96,520	51,522	101,075
영업손익	906	-36	5,146	10,935

자료: 전자공시시스템(DART)



산업 현황

1 한눈에 보는 산업 현황

엔터테인먼트 산업은 2023년 기준 720억 달러 규모의 글로벌 음악시장을 중심으로 지속적인 성장세를 보이고 있다. 특히 온라인/모바일 스트리밍 시장이 급격히 성장하며 2024년 204억 달러 규모로 전체 음반 매출의 69%를 차지하고 있다. 국내 음악산업은 2024년 총 매출액 13조 5,515억원을 기록하며 전년 대비 7.3% 증가했고, 수출액은 18억 5,212만 달러로 51.5% 급증했다.

주식회사 큐브엔터테인먼트가 속한 산업은 디지털 음원 중심으로 구조적 변화를 겪고 있다. 물리적 매체에서 스트리밍 서비스로의 전환이 가속화되면서 소비 패턴이 소유에서 접근 개념으로 변화했다. 스마트 디바이스 보급 확산과 IT 기술 발전으로 라이브 스트리밍, AI 기술 접목 등 새로운 음악 콘텐츠 서비스가 창출되고 있다. 글로벌 미디어 플랫폼과 SNS 등장으로 음악 산업의 탈국경화가 진행되며, K-POP을 비롯한 비주류 장르의 글로벌 확산이 가속화되고 있다.

경쟁구도는 소규모 업체 경쟁과 대형 업체 주도의 과점적 특성이 혼재한다. 진입장벽은 낮으나 극소수 스타만이 성공하는 높은 경쟁 환경에서 규모의 경제와 브랜드 가치 확보가 핵심 경쟁요소로 작용한다. 매니지먼트 산업에서는 아티스트 IP 활용 라이선싱 사업이 확장성과 수익성이 높은 영역으로 부상하고 있다.

화장품 산업은 K-뷰티와 연계되어 성장하고 있으며, 2024년 수출 규모가 102억 달러를 돌파했다. 효능, 친환경, 초개인화 중심의 패러다임 변화와 셀프 케어 수요 증가가 시장 성장을 견인하고 있다. 특히 미국 시장에서 국내 화장품이 수입 화장품 중 5위를 차지하며 성장 잠재력을 보여주고 있다.

2 질의응답으로 살펴보는 산업 현황

Q1. 큐브엔터테인먼트는 어떤 산업에 속해 있나?

A1. 큐브엔터테인먼트는 엔터테인먼트 산업에 속해 있으며, 특히 음악 산업 중에서도 아티스트 매니지먼트와 지적재산권(IP) 활용을 전문으로 하는 종합 엔터테인먼트 기업입니다. 이는 K-POP 글로벌 열풍을 선도하는 핵심 역할을 담당하며, 신인 아티스트 육성부터 음반 기획, 공연, 매니지먼트까지 음악 산업 전반에 걸친 가치사슬을 구축하여 높은 부가가치를 창출하는 특징을 가집니다.

Q2. 큐브엔터테인먼트가 속한 엔터테인먼트 시장의 규모와 성장률은 어느 정도인가?

A2. 큐브엔터테인먼트가 속한 글로벌 음악시장은 2023년 기준 720억 달러 규모를 기록하며 전년 대비 17.1%의 높은 성장률을 보였습니다. 2023년부터 2028년까지 연평균 3.47%의 성장률로 지속 확대되어 2028년에는 855억 달러 규모에 이를 전망입니다. 국내 음악산업 역시 2024년 총 매출액 13조 5,515억원으로 전년 대비 7.3% 증가했으며, 수출액은 18억 5,212만 달러로 51.5%의 급성장을 기록했습니다.

Q3. 큐브엔터테인먼트가 속한 엔터테인먼트 산업의 경쟁구도는 어떠한가?

A3. 엔터테인먼트 산업은 소자본으로 진입이 가능해 진입 장벽은 낮으나, 극소수의 스타만이 성공하는 현실로 인해 실질적인 경쟁 환경 진입 장벽은 매우 높습니다. 소규모 업체들의 완전 경쟁과 일부 대형 업체 주도의 과점적 경쟁 시장 특성을 동시에 보이며, 규모의 경제와 브랜드 가치를 확보한 업체에 아티스트 자원이 집중되는 경향이 강합니다. 큐브엔터테인먼트는 체계적인 아티스트 육성 시스템과 IP 활용 전략으로 경쟁 우위를 구축하고 있습니다.

Q4. 큐브엔터테인먼트가 속한 산업의 주요 트렌드는 무엇인가?

A4. 엔터테인먼트 산업의 주요 트렌드는 디지털 전환과 글로벌화입니다. 스트리밍 시장이 급성장하며 2024년 전 세계 음반 매출의 69%를 차지하고 있고, 스마트 디바이스 보급으로 새로운 음악 콘텐츠와 서비스가 창출되고 있습니다. K-POP의 글로벌 확산으로 음악 산업의 탈국경화가 가속화되고 있으며, IT 기술을 접목한 라이브 스트리밍이 성장하여 아티스트와 팬 간의 물리적 한계를 극복하는 새로운 공연 방식이 발전하고 있습니다.

Q5. 큐브엔터테인먼트가 속한 산업의 향후 전망은 어떠한가?

A5. 엔터테인먼트 산업의 향후 전망은 매우 긍정적입니다. 글로벌 음악시장은 2028년까지 연평균 3.47% 성장하여 855억 달러 규모로 확대될 전망이며, 특히 스트리밍 시장의 지속 성장이 예상됩니다. K-POP의 글로벌 인기 확산과 디지털 환경 발전으로 아티스트 지적재산권(IP) 활용 사업의 확장성과 수익성이 더욱 높아질 것으로 기대됩니다. 또한 화장품, 패션, 게임 등 다양한 산업과의 라이선싱 사업을 통한 로열티 수익 창출 기회도 지속 확대될 전망입니다.



핵심포인트

1 한눈에 보는 핵심포인트

주식회사 큐브엔터테인먼트는 엔터테인먼트, 코스메틱, 유통 사업을 영위하는 다각화된 기업으로, 각 사업부문에서 차별화된 경쟁력을 보유하고 있다. 엔터테인먼트 부문에서는 (여자)아이들을 비롯한 글로벌 K-POP 아티스트 보유와 해외 시장 진출 역량이 핵심 강점이다. 일본과 중국에 현지 법인을 설립하여 직접 사업을 운영하며, 신인 발굴부터 매니지먼트까지 체계적인 아티스트 육성 시스템을 구축하여 지속적인 콘텐츠 개발이 가능하다. 코스메틱 부문에서는 일본 뷰티 시장에서 VT 브랜드의 성공적인 정착으로 오프라인 18,000개 매장에 입점했으며, 주력 제품 '리틀샷'이 일본 내 주요 채널에서 랭킹 1위를 기록하는 등 브랜드 경쟁력을 확보했다. 2024년 매출액은 2,180억원으로 전년 대비 53.4% 증가했으며, 영업이익은 166억원을 기록해 안정적인 수익성을 유지하고 있다. 하지만 엔터테인먼트 산업의 높은 경쟁과 아티스트 의존도, 코스메틱 사업의 환율 변동 및 일본 시장 집중도가 주요 위험 요인으로 작용할 수 있다.

2 질의응답으로 살펴보는 핵심포인트

Q1. 큐브엔터테인먼트의 핵심 제품/서비스와 기술적 독점성은 무엇인가?

A1. 큐브엔터테인먼트의 핵심 제품/서비스는 '음반·음원, 공연·매니지먼트, 코스메틱, 유통' 사업으로, 자체적인 스타 육성 시스템을 기반으로 한 아티스트 지적재산권(IP) 직접 소유를 통해 차별화를 실현하고 있다. 체계적인 시스템을 통한 잠재적 탤런트 발굴 및 트레이닝이 가능하여, 단순한 매니지먼트 업체의 한계를 극복한다는 점에서 독보적 위치를 확보하고 있다.

Q2. 현재 재무성과와 수익성 구조는 어떻게 평가되는가?

A2. 2024년 매출액 218십억원으로 전년 대비 53.4% 증가하며 지속적인 성장세를 보이고 있다. 영업이익률은 7.6%를 기록했으며, ROE 13.6%, ROA 7.8%로 양호한 수익성을 나타내고 있다. 특히 엔터테인먼트 사업부문의 영업이익이 견조한 수준을 유지하고 있으며, 코스메틱 사업의 일본 시장 성과가 전체 실적 개선에 기여하고 있다는 점이 긍정적으로 평가된다.

Q3. 음악 산업의 디지털 전환이 회사에 미치는 영향은?

A3. 디지털 음원 중심의 산업 구조 개편과 스트리밍 시장 성장이 큐브엔터테인먼트에게 유리한 방향으로 전개되고 있다. 스마트 디바이스 보급 확대와 IT 기술 접목 라이브 스트리밍 성장으로 아티스트-팬 간 물리적 한계를 뛰어넘는 새로운 수익 창출 기회가 확대되고 있다. 또한 글로벌 미디어 플랫폼을 통한 K-POP의 탈국경화 현상이 해외 시장 진출에 긍정적 환경을 조성하고 있다.

Q4. K-POP 글로벌 확산과 한류 영향을 어떻게 활용하고 있는가?

A4. K-POP의 글로벌 확산을 통해 매니지먼트 및 IP 관련 사업의 높은 확장성과 수익성을 확보하고 있다. 성공적으로 브랜드가 구축된 아티스트의 가치를 타 아티스트와의 협력을 통해 이전하는 전략을 활용하여 브랜드 구축을 가속화하고 있다. 코스메틱 사업에서도 K-뷰티 산업 성장과 함께 일본 시장에서 주력 상품이 랭킹 1위를 차지하는 등 한류 효과를 적극 활용하고 있다.

Q5. 향후 중장기 성장 전략과 사업 확장 계획은?

A5. 아티스트 IP 권리 직접 소유를 통한 부차적 콘텐츠 기획·생산·유통·판매 확대와 라이선싱 사업을 통한 로열티 수익 창출을 핵심 전략으로 추진하고 있다. 코스메틱 사업에서는 일본 오프라인 채널 입점 확대와 미국 시장 진출을 통해 글로벌 시장 점유율 확대를 도모하고 있다. 다만 음악 산업의 짧은 상품 주기와 극소수 스타만 성공하는 구조적 특성에 대한 지속적인 모니터링이 필요하다.

Valuation

1 최근 주가

주식회사 큐브엔터테인먼트 주가는 2025년 10월 21일 기준 14,380원을 기록했으며, 52주 최고가 19,840원 대비 27.5% 하락한 수준이다. 52주 최저가는 12,980원으로, 현재 주가는 최저가 대비 10.8% 상승한 상태다. 2025년 1월 17,450원에서 시작하여 2월 초 19,840원까지 상승하며 52주 최고가를 기록했다. 이후 2월 중순부터 하락세를 보이기 시작하여 3월 중순 16,000원대로 조정받았다. 4월에는 18,000원대 중후반에서 등락을 반복하며 상승 시도를 보였으나, 5월부터 본격적인 하락세가 시작되었다. 6월 중순 15,000원대로 하락한 후 7월에는 14,000원대까지 내려가며 연중 최저 수준을 기록했다. 8월과 9월에는 15,000원대 중후반에서 16,000원대 초반 사이에서 박스권 움직임을 보였으나, 10월 들어 다시 하락하여 14,000원대로 내려왔다. 같은 기간 코스닥 지수는 상승세를 보인 반면, 주식회사 큐브엔터테인먼트는 1개월간 절대주가 기준 3.1% 하락하며 시장 대비 부진한 성과를 나타냈다. 현재 주식회사 큐브엔터테인먼트의 시가총액은 232십억원 수준이다. 일평균 거래량은 60일 기준 9만주를 기록하고 있으며, 일평균 거래액은 14억원 수준이다.

큐브엔터 주가 및 공시 이벤트



자료: 한국거래소 시장정보

한국거래소 공시 (최근 1년)

공시날짜	공시시각	보고서명
2025-10-17	16:43	변경상장(주식소각)
2025-09-29	16:27	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2025-09-29	16:25	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2025-09-22	16:51	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2025-09-22	16:49	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2025-09-22	12:29	[정정]주식소각 결정
2025-09-15	16:27	자기주식취득결과보고서
2025-09-15	16:22	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2025-09-15	16:20	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2025-09-08	16:53	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2025-09-08	16:50	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2025-09-08	16:46	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2025-09-05	16:44	추가상장(국내사모 CB전환)
2025-09-04	16:46	추가상장(국내사모 CB전환)
2025-09-01	17:07	추가상장(국내사모 CB전환)
2025-08-28	16:48	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2025-08-22	16:09	전환청구권행사
2025-08-20	16:04	전환청구권행사
2025-08-14	16:28	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2025-08-13	16:07	전환청구권행사

공시날짜	공시시각	보고서명
2025-08-13	15:50	자기주식 취득 결정
2025-08-13	15:34	반기보고서(일반법인)(2025.06)
2025-08-08	17:09	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2025-07-25	16:13	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2025-07-24	15:38	임원 · 주요주주특정증권등거래계획보고서
2025-06-27	17:04	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2025-05-16	16:51	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2025-05-16	16:47	[정정]주식매수선택권부여에관한신고
2025-05-16	16:45	[정정]주식매수선택권부여에관한신고
2025-05-13	15:50	분기보고서(일반법인)(2025.03)
2025-03-28	16:25	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2025-03-28	14:28	단일판매 · 공급계약체결
2025-03-27	15:41	정기주주총회결과
2025-03-24	17:01	추가상장(유상증자(제3자배정))
2025-03-19	16:22	[연결포함]사업보고서(일반법인)(2024.12)
2025-03-19	16:16	감사보고서 제출
2025-03-12	16:16	주주총회소집공고
2025-03-12	15:57	주주총회 집중일 개최 사유 신고
2025-03-12	15:52	주주총회소집결의
2025-03-06	16:27	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2025-03-06	16:21	증권 발행결과(자율공시)
2025-02-26	16:40	매출액 또는 손익구조 30%(대규모법인은 15%)이상 변동
2025-02-25	17:40	주식매수선택권부여에관한신고
2025-02-25	17:20	유상증자결정(제3자배정)
2025-02-14	16:06	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2025-02-07	16:43	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2025-02-07	16:39	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2024-12-27	16:20	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2024-12-16	16:11	주주명부폐쇄기간 또는 기준일 설정
2024-12-04	15:57	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2024-12-02	17:49	타법인 주식 및 출자증권 양수결정
2024-12-02	09:23	투자판단 관련 주요경영사항(아티스트 전속계약 체결의 건)
2024-11-22	17:10	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2024-11-14	16:37	분기보고서(일반법인)(2024.09)

한국거래소 공시정보

2 전년도말 기준 밸류에이션

큐브엔터테인먼트의 2024년 말 기준 밸류에이션은 전년 대비 대부분 지표가 낮아졌다. P/E는 24.1배에서 13.7배로, P/B는 3.4배에서 1.4배로, P/S는 1.8배에서 1.0배로 각각 하락했다. EV/EBITDA는 12.1배에서 11.1배로 소폭 낮아졌다. ROE는 18.7%에서 13.6%로 하락했으나 여전히 두 자릿수 수준을 유지하고 있다. 배당수익률은 0.0%로 무배당 정책을 유지하고 있다.

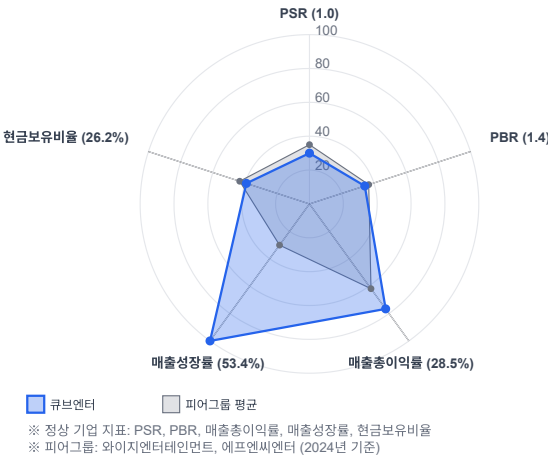
주요 투자지표

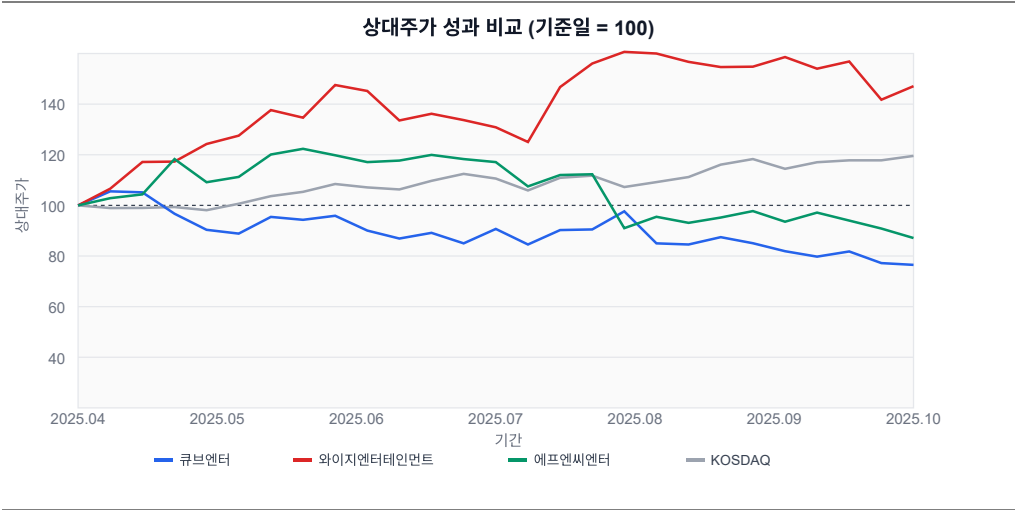
	2020	2021	2022	2023	2024
P/E(배)	228.1	N/A	36.6	24.1	13.7
P/B(배)	3.5	9.7	5.8	3.4	1.4
P/S(배)	3.2	4.8	1.9	1.8	1.0
EV/EBITDA(배)	25.5	61.7	16.4	12.1	11.1
배당수익률(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
EPS(원)	42	-238	443	792	1,134
BPS(원)	2,698	2,592	2,781	5,684	10,733
SPS(원)	3,030	5,212	8,739	10,306	15,481
DPS(원)	0	0	0	0	0
수익성(%)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
ROE	1.9	-9.0	16.5	18.7	13.6
ROA	0.2	-4.8	7.3	8.7	7.8
ROIC	-2.6	20.2	-83.3	-122.6	326.9

주: 각 연도말 주가 기준
자료: FnGuide

큐브엔터테인먼트의 피어그룹인 와이지엔터테인먼트, 에프엔씨엔터테인먼트와의 비교에서 상대적으로 매력적인 밸류에이션을 나타낸다. 와이지엔터테인먼트는 2024년 연간 기준 연결 매출액 3,649억원, 영업손실 206억원, 당기순이익 185억원을 기록하며 P/E 46.2배, P/B 1.8배, P/S 2.3배를 나타낸다. 에프엔씨엔터는 매출액 862억원, 영업손실 42억원, 당기순손실 66억원으로 적자를 지속하고 있어 P/E 산정이 불가능하며, P/B 1.4배, P/S 0.5배를 기록했다. 큐브엔터테인먼트의 P/E 13.7배는 와이지엔터테인먼트의 46.2배보다 현저히 낮아 수익성 대비 저평가된 상태이다. P/S 역시 1.0배로 와이지엔터테인먼트 2.3배 대비 절반 수준이다.

밸류에이션 레이더 차트 (2024년 기준)





포괄손익계산서

(십억원)	2020	2021	2022	2023	2024
매출액	37	72	121	142	218
증가율(%)	25.7	91.9	67.7	17.9	53.4
매출원가	28	58	94	104	156
매출원가율(%)	76.0	80.2	78.2	72.8	71.5
매출총이익	9	14	26	39	62
매출총이익률(%)	24.0	19.8	21.8	27.2	28.5
판매관리비	8	13	19	23	46
판매비율(%)	20.9	18.1	16.1	16.4	20.9
EBITDA	4	5	11	20	21
EBITDA 이익률(%)	11.7	7.6	9.3	13.8	9.7
증가율(%)	14.2	24.6	103.8	75.5	8.1
영업이익	1	1	7	15	17
영업이익률(%)	3.0	1.6	5.7	10.8	7.6
증가율(%)	18.8	3.6	485.9	122.6	7.4
영업외손익	0	-3	-1	-1	2
금융수익	0	0	0	2	2
금융비용	0	0	0	0	1
기타영업외손익	0	-3	-1	-2	1
종속/관계기업관련손익	0	0	0	0	4
세전계속사업이익	1	-2	6	15	23
증가율(%)	-0.4	적전	흑전	158.2	54.8
법인세비용	1	1	0	4	6
계속사업이익	0	-3	6	11	17
중단사업이익	0	0	0	0	0
당기순이익	0	-3	6	11	17
당기순이익률(%)	0.3	-4.0	5.1	7.9	7.6
증가율(%)	-90.2	적전	흑전	83.7	48.0
지배주주지분 순이익	1	-3	6	11	16

자료: FnGuide

현금흐름표

(십억원)	2020	2021	2022	2023	2024
영업활동으로인한현금흐름	5	3	41	4	2
당기순이익	0	-3	6	11	17
유형자산 상각비	2	2	2	3	3
무형자산 상각비	1	2	2	2	2
외환손익	0	0	0	0	0
운전자본의감소(증가)	1	-4	29	-18	-15
기타	1	5	2	6	-4
투자활동으로인한현금흐름	-13	-10	-26	-6	-27
투자자산의 감소(증가)	-3	-12	-2	5	-17
유형자산의 감소	0	0	0	0	0
유형자산의 증가(CAPEX)	-1	-1	-1	-4	-2
기타	-9	3	-24	-8	-8
재무활동으로인한현금흐름	19	-2	-2	-2	26
차입금의 증가(감소)	0	0	1	-1	10
사채의 증가(감소)	0	0	0	0	16
자본의 증가	19	0	0	0	10
배당금	0	0	0	0	0
기타	0	-2	-4	-2	-10
기타현금흐름	-0	-0	-0	-0	0
현금의증가(감소)	11	-9	13	-5	2
기초현금	7	18	9	22	18
기말현금	18	9	22	18	20

자료: FnGuide

재무상태표

(십억원)	2020	2021	2022	2023	2024
유동자산	37	32	74	75	76
현금성자산	18	9	22	18	20
단기투자자산	8	6	24	17	5
매출채권	4	9	12	21	15
재고자산	3	5	8	8	21
기타유동자산	5	3	9	12	14
비유동자산	21	29	31	78	194
유형자산	6	6	6	11	11
무형자산	7	5	3	3	16
투자자산	7	18	20	64	160
기타비유동자산	1	1	2	1	7
자산총계	58	61	106	153	270
유동부채	12	19	64	64	68
단기차입금	0	0	1	1	10
매입채무	3	9	27	22	35
기타유동부채	8	10	36	41	23
비유동부채	9	5	3	10	44
사채	0	0	0	0	16
장기차입금	0	0	0	0	0
기타비유동부채	9	5	3	10	28
부채총계	21	24	67	74	112
지배주주지분	37	36	38	78	156
자본금	3	7	7	7	7
자본잉여금	39	21	21	21	31
기타자본	0	0	-1	0	-8
기타포괄이익누계액	0	2	-1	28	0
이익잉여금	-5	6	12	23	126
자본총계	38	37	39	80	158

자료: FnGuide

주요투자지표

	2020	2021	2022	2023	2024
P/E(배)	228.1	N/A	36.6	24.1	13.7
P/B(배)	3.5	9.7	5.8	3.4	1.4
P/S(배)	3.2	4.8	1.9	1.8	1.0
EV/EBITDA(배)	25.5	61.7	16.4	12.1	11.1
배당수익률(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
EPS(원)	42	-238	443	792	1,134
BPS(원)	2,698	2,592	2,781	5,684	10,733
SPS(원)	3,030	5,212	8,739	10,306	15,481
DPS(원)	0	0	0	0	0
수익성(%)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
ROE	1.9	-9.0	16.5	18.7	13.6
ROA	0.2	-4.8	7.3	8.7	7.8
ROIC	-2.6	20.2	-83.3	-122.6	326.9
안정성(%)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
유동비율	316.4	170.3	116.2	117.9	112.1
부채비율	54.2	65.1	169.5	92.4	70.6
순차입금비율	-53.7	-28.4	-104.2	-34.5	4.2
이자보상배율	8.0	8.9	52.3	81.1	24.6
활동성(%)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
총자산회전율	0.8	1.2	1.4	1.1	1.0
매출채권회전율	11.8	11.5	11.7	8.6	11.9
재고자산회전율	27.6	17.7	18.6	18.3	14.9

자료: FnGuide

시장경보제도란?

한국거래소 시장감시위원회는 투기적이거나 불공정거래 개연성이 있는 종목 또는 주가가 비정상적으로 급등한 종목에 대해 투자자주의 환기 등을 통해 불공정 거래를 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
큐브엔터	X	X	X

Compliance Notice

본 보고서는 한국거래소, 한국예탁결제원과 한국증권금융이 공동으로 출연한 한국IR협의회가 사업보고서 및 반기/분기 보고서의 데이터를 사용하여 인공지능(AI) 기술을 통해 작성한 기업분석보고서입니다.

AI가 생성한 기업분석보고서는 자체 검증과정을 거쳤으나, 당사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으므로 투자 참고 자료로만 활용하되, 투자자 자신의 판단과 책임하에 투자여부, 종목 선택이나 투자시기에 대한 결정을 하시기 바랍니다.

본 보고서는 어떠한 경우에도 투자자의 투자 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.

- ☐ 당사는 본 보고서를 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- ☐ 당사와 검수자는 자료작성일 현재 해당 회사와 관련하여 특별한 이해관계가 없습니다.
- ☐ 본 보고서의 검수자는 자료 작성일 현재 해당 회사의 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.
- ☐ 본 보고서는 AI 기술을 활용한 기업 소개를 위해 작성되었으며, 매수 및 매도 추천 의견은 포함하고 있지 않습니다.
- ☐ 본 보고서에 게재된 내용은 AI 시스템이 객관적 데이터를 기반으로 생성한 것이며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 알고리즘에 따라 작성되었습니다.
- ☐ 본 보고서의 지적재산권은 당사에 있으므로, 당사의 허락 없이 무단 복제 및 배포할 수 없습니다.