

기술 2024-098

2024.07.25.

이 보고서는 시가총액 5,000억 원 미만의 중소형 기업에 대한 투자정보 확충을 위해 발간한 보고서입니다.

기술분석보고서 기타서비스

오로라 (039830)

- ▶ 요약
- ▶ 기업현황
- ▶ 시장동향
- ▶ 기술분석
- ▶ 재무분석
- ▶ 주요 변동사항 및 전망

작성기관 한국기술신용평가(주) 작성자 정재은 선임연구원

[YouTube 요약 영상 보러가기](#)

- 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 유튜브(IRTV)로도 시청 가능하며, 영상편집 일정에 따라 현재 시점에서 미게재 상태일 수 있습니다.
- 텔레그램에서 "한국IR협의회" 채널을 추가하시면 매주 보고서 발간 소식을 안내 받으실 수 있습니다.
- 본 보고서에 대한 자세한 문의는 작성기관(TEL.02-525-7759)로 연락하여 주시기 바랍니다.

오로라(039830)

캐릭터 완구 제조 및 캐릭터 디자인 전문기업

기업정보(2024.07.18 기준)

대표자	노재연
설립일자	1985년 09월 25일
상장일자	2001년 01월 03일
기업규모	중견기업
업종분류	장난감 및 취미, 오락용품 도매업
주요제품	캐릭터 완구, 캐릭터 수수료 등

시세정보(2024.07.18 기준)

현재가(원)	6,420
액면가(원)	500
시가총액(억 원)	691
발행주식수(주)	10,762,890
52주 최고가(원)	7,810
52주 최저가(원)	6,250
외국인지분율(%)	0.88
주요주주(%)	
노희열	43.26
홍기명	3.21

■ 캐릭터 완구 제조기업에서 캐릭터 디자인 전문기업으로의 성장

오로라월드(이하 ‘동사’)는 1981년 9월 설립되어 2001년 1월 코스닥 시장에 상장되었다. 동사는 캐릭터를 개발한 후 완구로 상품화하여 판매 및 유통하는 기업으로, One-Stop 시스템을 구축하여 수작업을 통해 고품질의 완구 제품을 생산하고 있다. 또한, 2007년 자체 개발 캐릭터 ‘유후와 친구들’은 유럽, 아시아 시장에서 큰 인기를 끌어 동사의 대표 캐릭터로 성장하였다. 이외에도 ‘신비와 아파트’, ‘핑크퐁 아기상어’, ‘산리오캐릭터즈’ 등 다양한 캐릭터에 대한 IP를 확보하여 완구로 상품화하고 있어, 사업 경쟁력을 확보하였다.

■ 다양한 산업과의 콜라보 효과로 인한 지속적인 수요 증가 전망

캐릭터 산업은 하나의 캐릭터 개발 후 라이선스¹⁾ 사업을 통해 애니메이션, 만화, 게임 등 다양한 상품 및 서비스로 연계할 수 있고, 인기 캐릭터 개발 시 지속적인 부가가치 창출이 가능하다. 또한, 온라인 동영상서비스(OTT)를 통한 애니메이션, 게임 등 콘텐츠 산업이 성장하면서 연계적으로 캐릭터 산업의 수요도 증가하고 있다. 캐릭터를 소비하는 연령층이 확대됨에 따라, 이를 겨냥하는 다양한 캐릭터 개발로 인해 지속적인 성장 및 수요는 더욱 늘어날 것으로 예상된다.

■ 버추얼 아이돌 '이진법소년들'을 기반으로 엔터테인먼트 사업 진출

동사는 '이진법소년들'을 기획 및 제작하여 캐릭터 기반의 엔터테인먼트 사업으로 사업영역을 확장하여 사업을 다각화하고 있다. '이진법소년들'은 5명의 멤버로 구성된 버추얼 남자 아이돌 그룹으로, 2023년 공식적으로 데뷔하였다. 동사는 2집 앨범을 기점으로 동사의 첨단 모션 캡처 기술을 활용하여 현실감을 더할 수 있는 콘텐츠를 기획 및 제작 중이며, 향후 동사의 새로운 성장동력이 될 것으로 기대된다.

요약 투자지표 (K-IFRS 연결 기준)

	매출액 (억 원)	증감 (%)	영업이익 (억 원)	이익률 (%)	순이익 (억 원)	이익률 (%)	ROE (%)	ROA (%)	부채비율 (%)	EPS (원)	BPS (원)	PER (배)	PBR (배)
2021	1,781	25.8	106	6.0	95	5.3	8.2	2.9	205.6	881	11,887	11.0	0.8
2022	2,317	30.1	183	7.9	76	3.3	5.9	1.8	245.0	682	12,653	11.8	0.6
2023	2,326	0.4	284	12.2	61	2.6	5.4	1.2	274.2	661	13,422	10.9	0.5

1) 1) 라이선스(license): 상표 등록된 재산권(Property)을 가지고 있는 개인 또는 단체가 타인에게 대가를 받고 그 재산권을 사용할 수 있도록 상업적 권리를 부여하는 계약을 말한다.

기업경쟁력

캐릭터 개발 및 디자인 역량 확보

- 자체 캐릭터 디자인과 브랜드 개발을 위해 디자인연구소를 운영하고 있으며, 본사의 약 40%가 디자인 전문 개발 인력으로 구성됨.
- 현지 소비자의 성별, 연령, 기호, 지역적 특징 등을 분석하여 현지화 디자인 전략을 수립함.

핵심 기술 및 적용제품

완구 제품

- 당사는 One-Stop 시스템을 구축하여 제품의 개발부터, 디자인, 제조, 테스트, 판매, 고객관리까지 모든 과정을 관리하고 있음.
- RCS, GRS 인증을 받은 친환경 소재를 개발하여 부드러운 촉감과 다양한 컬러, 무늬를 구현해 완성도 높은 제품을 제공하고 있음.
- '미요니(Miyoni)' '에코네이션(Eco Nation)', '럭스부티크(Luxe Boutique)' 등 자체 브랜드를 개발하여 판매 중임.
- 당사는 자체 브랜드 이외에도 '신비아파트', '산리오캐릭터즈', '핑크퐁 아기상어' 등 다양한 캐릭터에 대한 IP를 확보하여 상품화하고 있음.



자체 개발 캐릭터 '유후와 친구들'

- 멸종 위기에 처한 동물들을 모티브로 한 '유후와 친구들'은 당사의 대표 캐릭터로, 현재 넷플릭스를 통해 전 세계 190개국으로 동시 스트리밍되고 있음.
- 출시 후 관련 완구 제품은 전 세계에서 1억 개 이상 판매됨.
- 맥도날드 어린이 메뉴인 해피밀 세트의 프로모션 캐릭터로 선정되어 전 세계 40여 국에 30개의 언어로 6,000개 매장에서 판매됨.



시장경쟁력

콘텐츠 개발 및 IP 확보로 인한 시장경쟁력 강화

- 자체 개발 캐릭터 '유후와 친구들'을 개발하여 애니메이션으로 제작하여 국내 지상파 방송사 및 OTT 플랫폼(넷플릭스) 등을 통해 동시 방영 서비스 제공 중임.
- '신비아파트', '핑크퐁 아기상어', '물랑', '산리오캐릭터즈' 등 다양한 캐릭터에 대한 IP를 확보하여 완구로 상품화하고 있음.

I. 기업 현황

40여 년 노하우를 기반으로 업계를 선도하는 글로벌 완구 콘텐츠 전문기업

동사는 트렌드 분석부터 캐릭터 디자인, 생산, 마케팅, 유통, 고객관리(CRM)까지 One-Stop 시스템을 구축한 글로벌 완구 콘텐츠 전문기업이다. 해외 현지 맞춤형 디자인으로 자체 브랜드를 개발하여 해외 시장에 성공적으로 진출했으며, 다양한 IP 확보로 브랜드 가치와 품질을 인정받으며 업계를 선도하고 있다.

■ 회사의 개요

동사는 1981년 9월 봉제 인형 OEM을 주요 사업으로 하는 오로라무역상사로 설립되었다. 1985년 9월 오로라무역(주)로 법인 전환하였고, 1999년 11월 오로라월드(주)로 상호를 변경하였다. 본사는 서울특별시 강남구 테헤란로 624에 있으며, 2001년 1월 코스닥 시장에 상장하였다.

동사는 캐릭터 디자인 및 완구 용품 제조·판매를 주 사업으로 영위하고 있으며, 개발된 캐릭터를 활용한 캐릭터 라이선싱 및 캐릭터 머천다이징으로 사업영역을 확장해 나가고 있다.

표 1. 동사 주요 연혁

일자	연혁 내용
1981.09	오로라무역상사 설립
1985.09	오로라무역(주)으로 법인전환
1990.01	인도네시아 생산법인 설립
1992.09	미국 판매법인 설립
1993.01	중국 청도 생산법인 설립
1995.11	중국 남경사무소 설립
1998.11	(주)오로라크리에이션 법인 설립
1999.07	오로라 디자인연구소 설립
1999.08	국내 최초 캐릭터 및 디자인 전문 벤처기업 인증
1999.11	오로라무역(주)에서 오로라월드(주)로 상호변경
1999.12	영국 판매법인(A&A Soft Toys(UK), LTD) 출자
2000.01	미국 판매제휴법인(A&A PLUSH, Inc.) 인수
2000.03	독일 판매법인(A&A PLUSH GmbH) 출자
2001.01	코스닥시장 상장(국내 최초 캐릭터 중심의 시각디자인업으로 상장)
2003.04	대한민국 디자인품질등급 QD(Quality Design)마크 획득
2005.07	중국 생산법인 설립
2009.10	영국 판매법인 지분 인수
2011.01	인도네시아 제2생산법인 설립
2015.04	국내 완구 유통사업 진출(토이플러스 동탄점 오픈)
2019.03	'출동! 유후 구조대' 3D 애니메이션, 아시아 캐릭터 최초로 넷플릭스 오리지널 시리즈 스트리밍
2021.07	친환경 브랜드 '에코네이션' 출시
2024.03	오로라 골프앤리조트 오픈
2024.06	미국 프리미엄 유아용품 브랜드 메리메이어 인수

자료: 동사 분기보고서(2024.03.) 및 홈페이지, 한국기술신용평가(주) 재구성

동사의 최대 주주는 전 대표이사이자 현 회장인 창업주 노희열로 43.26% 지분을 보유하고 있으며, 최대 주주의 배우자 홍기명 및 특수관계인 노호열이 3.25%를 보유하고 있다. 2024년 5월 자기주식 144,400주를 추가로 취득하며 8.17%를 자기주식으로 보유하였다.

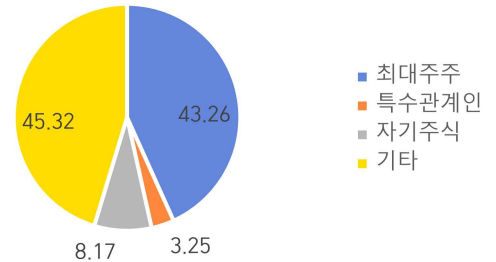
표 2. 동사 지분구조 현황

주주명	관계	주식 수(주)	지분율(%)
노희열	최대 주주	4,655,593	43.26
홍기명	특수관계인	345,808	3.21
노호열	특수관계인	4,406	0.04
오로라월드(주)	자기주식	879,400	8.17
기타	-	4,877,683	45.32
합계		10,762,890	100.00

자료: 동사 분기보고서(2024.03.) 및
자기주식취득결과보고서(2024.05.20. 공시)

그림 1. 동사 지분구조 현황

(단위: %)



자료: 동사 분기보고서(2024.03.) 및
자기주식취득결과보고서(2024.05.20. 공시)

동사는 해외에 생산법인과 판매법인을 설립하여 완구 제조 및 판매를 위한 글로벌 거점을 구축하고 있다. 이러한 글로벌 네트워크 안에서 신제품 개발, 생산, 유통이 유기적으로 이루어지고 있다.

표 3. 동사 종속기업 현황

(단위: 백만 원, 별도 기준)

상호	설립일	소재지	주요 사업	최근사업연도말 자산총액	지배관계 근거
PT. Aurora World Indonesia	1990.01	인도네시아	캐릭터완구제조업	1,015	의결권의 과반수 소유
Aurora World Inc	1992.01	미국	캐릭터완구판매업	128,004	의결권의 과반수 소유
Aurora World HK.,Ltd	1992.08	홍콩	캐릭터완구판매업	17,546	의결권의 과반수 소유
Aurora World., Ltd	1997.02	영국	캐릭터완구판매업	30,375	의결권의 과반수 소유
(주)오로라크리에이션	1998.11	한국	캐릭터완구판매대행	50	의결권의 과반수 소유
Aurora World Junan Co.,Ltd	2005.08	중국	캐릭터완구제조업	3,452	의결권의 과반수 소유
PT. Aurora World Cianjur	2011.01	인도네시아	캐릭터완구제조업	19,245	의결권의 과반수 소유
큐비쥬문화산업 전문회사(유)	2014.08	한국	애니메이션제작	255	의결권의 과반수 소유
유후와친구들문화산업 전문회사(유)	2015.07	한국	애니메이션제작	1	의결권의 과반수 소유
오로라디지털퍼블리싱(주)	2018.08	한국	모바일콘텐츠	23	의결권의 과반수 소유
오로라인베스트먼트(주)	2021.11	한국	전문, 과학 및 기술 서비스업	4,722	의결권의 과반수 소유
(주)구학파크랜드	2021.12	한국	골프장업	123,182	의결권의 과반수 소유

자료: 동사 분기보고서(2024.03.)

■ 대표이사

노재연 대표이사는 동사의 창업주인 노희열 회장의 장남으로 미국 브라운대학교 응용수학 및 경제학을 전공하였다. 2013년 모바일 게임 회사인 넥스텟게임즈를 설립하여 빠르게 변화하는 트렌드에 적응할 수 있는 신사업 추진에 필요한 역량을 쌓았다. 이후 2014년 동사에 입사하여 콘텐츠 사업 부문을 담당하였으며 2021년 대표이사로 선임되어 전반적인 경영을 총괄하고 있다.

■ 주요 사업 분야

동사는 캐릭터 디자인, 콘텐츠 및 완구 유통 사업을 영위하고 있으며, 세계 최대 규모의 봉제완구 생산 시설을 운영하고 있다. 총 인력의 약 40%는 디자인 개발 전문 인력이며, 해외 법인에서는 현지 디자이너를 채용함으로써 현지 맞춤형 캐릭터를 디자인 개발하고 있다. ‘에코네이션’, ‘팜팔스’ 등 다양한 컨셉의 자체 브랜드를 보유하고 있고, 완구 업계 최초로 자사 브랜드 수출 1억 원을 달성하며 높은 브랜드 인지도와 콘텐츠 가치를 인정받아 업계를 선도하고 있다. 동사는 국내에서 ‘신비아파트’, ‘아기상어’, ‘BT21’ 등 다양한 애니메이션 및 캐릭터와 IP 제휴를 맺어 라이선스 브랜드 제품을 디자인·제조하고 있다. 2015년 국내 완구 유통 사업(B2C)에 진출하여 장난감 전문 매장인 ‘토이플러스’를 전국에 18개 운영하고 있다. 또한, 동사는 캐릭터 완구 비즈니스 기반으로 콘텐츠 사업을 전개하고 있으며, ‘유후와 친구들’이라는 자체적으로 개발한 캐릭터를 바탕으로 애니메이션 TV 시리즈, 넷플릭스, 유튜브 등 다양한 OTT 플랫폼에 배급하며 글로벌 인지도를 높이고 있다. 동사는 새로운 브랜드를 확장하면서 2024년 상반기에 개장한 골프장 오로라 골프앤리조트를 통한 사업다각화를 추진하고 있다.

■ 사업 부문별 매출실적

동사는 캐릭터 완구를 통해 주요 매출을 실현하고 있으며, 총 매출액의 수출 비중이 80% 이상 차지하고 있다. 특히 북미, 유럽과 같은 선진국을 중심으로 높은 매출이 발생하고 있다.

표 4. 사업 부문별 및 사업본부별 매출실적

(단위: 억 원, K-IFRS 연결 기준)

사업부문	품목	2022	2023	2023.1분기	2024.1분기	사업본부	2022	2023	2023.1분기	2024.1분기
재화	캐릭터 완구 및 마스크	2,240	2,249	525	588	한국	454	432	79	99
용역	임대	72	68	11	11	미국	1,404	1,432	371	385
기타	상표권 사용료	5	9	2	9	영국	245	239	51	43
						홍콩	211	208	30	52
						기타	3	15	7	29
합계		2,317	2,326	538	608	합계	2,317	2,326	538	608

자료: 동사 분기보고서(2024.03.)

ESG(Environmental, Social and Governance) 활동 현황

E 환경경영	<p>◎ 동사는 버려지는 플라스틱병을 줄이기 위해 페페트병을 재활용한 원단을 인형 소재로 활용한 친환경 토이 브랜드 ‘에코네이션’을 출시하였음. ‘에코네이션’ 제품은 인형 원단과 솜을 포함해 100% 재생 소재를 활용해 만들었으며, 제품 1개가 제작되는 과정에서 500ml짜리 페트병 12개가 재사용됨. 이에, 환경보호에 기여하기 위한 환경보전 활동을 수행하고 있음.</p>
	<p>◎ 강원도 원주시에 1억 7천만 원 상당의 약 8천 개의 완구 제품 기부, 한국장애인부모회에 13억 원 상당의 6만 개의 완구 제품 후원 등 지속적인 지역사회와 어린이 재단에 완구 제품을 기부 및 후원하고 있는 등 사회공헌 활동 이력이 확인됨.</p>
S 사회책임경영	<p>◎ IR 활동이 코스닥시장상장법인의 경영 책무임을 인식하고 있으며, 지속적인 기업설명회(IR 자료) 개최를 통해 투자 관계자와 신뢰 구축의 중요성을 확보하고자 관련 자료를 거래소 공시제출시스템에 게재하고 있음.</p>
G 기업지배구조	<p>◎ 투자자 보호를 위해 사업보고서 외 필요한 사항(공시 내용 진행 및 변경 사항, 우발부채 등에 관한 사항, 제재 등과 관련된 사항 등) 등을 대외적으로 공개하고 있음.</p>
	<p>◎ 이사회 운영 규정 및 주요 내용을 일반투자자들이 이해할 수 있도록 전자공시시스템 내 분기 보고서 등에 주요 의결 사항 및 활동 내역 등을 첨부하여 공개하고 있음.</p>

II. 시장 동향

다양한 산업 분야로 응용되어 지속적인 수요 확대 전망

캐릭터·라이선스 산업은 다양한 산업으로 파생 및 응용되어 다양한 상품 및 서비스로 연계할 수 있는 파급효과가 큰 산업이다. 캐릭터를 소비하는 세대가 확대됨에 따라, 캐릭터를 접목한 마케팅 활성화를 통해 시장의 규모는 지속해서 성장할 것으로 전망된다.

■ 다양한 산업에 응용되어 파급효과가 큰 캐릭터 산업

캐릭터 산업은 문화 상품을 제조하는 산업으로 제조 설비나 자본 없이도 창의적인 아이디어와 지식으로 수익을 창출할 수 있는 고부가가치 산업에 해당한다.

하나의 인기 캐릭터 개발 시 라이선스 사업을 통해 애니메이션, 만화, 영화 등의 콘텐츠 산업과 문구 및 완구, 레저 등의 제조업과 같은 다양한 산업 분야로 적용되어 지속적인 부가가치 창출이 가능하다는 특징이 있다.

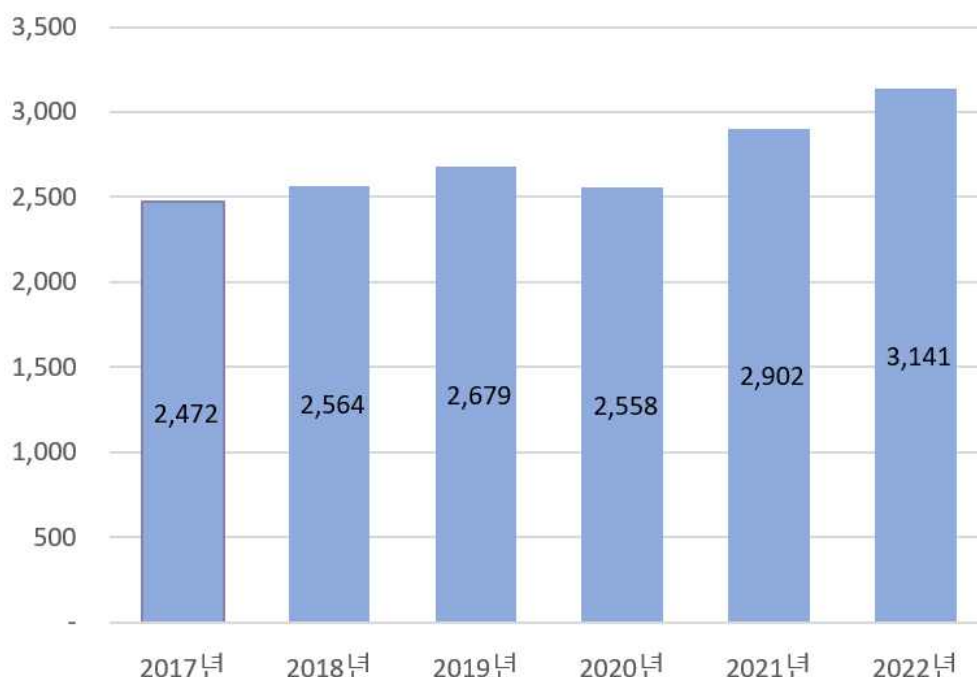
■ 세계 캐릭터·라이선스 산업의 시장현황 및 전망

캐릭터·라이선스 시장은 캐릭터의 원천이 되는 게임, 애니메이션, 만화, 영화, 소설 등에 등장하는 등장인물이나 동물의 모습을 디자인하여 라이선스를 받는 산업 활동을 말한다.

한국콘텐츠진흥원의 해외 콘텐츠 시장 분석(2022, 2023) 자료에 따르면, 세계 캐릭터·라이선스 산업의 시장 규모는 2017년 2,472억 달러에서 연평균 5.1% 성장하여 2022년 3,141억 달러의 시장을 형성한 것으로 조사되었다.

그림 2. 세계 캐릭터·라이선스 시장 규모

(단위: 억 달러)



자료: 한국콘텐츠진흥원 해외 콘텐츠시장 분석(2022, 2023), 한국기술신용평가(주) 재구성

세계 캐릭터·라이선스 시장은 코로나19(COVID-19)로 인해 일시적으로 침체되었던 2020년을 제외하고 지속적인 성장 추세를 이어왔다. 2022년에는 넷플릭스, 디즈니+ 등 OTT를 통해 콘텐츠 산업이 급격히 성장하며 성장 추세를 이어받았다.

어린이아이들의 전유물이던 캐릭터 시장은 키덜트(Kidult) 즉, 캐릭터를 좋아하는 성인을 대상으로 소비 양상이 변화되며 캐릭터를 소비하는 연령대가 넓어졌고, 캐릭터를 이용하는 세대가 늘어남에 따라 캐릭터를 활용하는 상품의 영역이 넓어짐으로써 캐릭터 상품군 자체가 증가하였다.

키덜트 트렌드에서 자신의 취향에 주목하는 ‘디깅(Digging)’²⁾ 문화로의 변화에 발맞춰 다양한 세대의 주목을 이끌어내기 위한 캐릭터 협력 마케팅 역시 활발하게 전개되고 있으며, 이 과정에서 꾸준한 캐릭터 개발로 인한 수요는 더욱 늘어날 것으로 예상된다.

■ 기업 현황 및 동향

세계 캐릭터·라이선스 산업의 주요 기업으로는 월트 디즈니(Walt Disney, 미국), 닌텐도(Nintendo, 일본), 유니버설 프로덕트&익스페리언스(Universal Products&Experiences, 미국) 등이 있다.

현재 캐릭터·라이선싱 기업들은 세계시장에서 입지를 강화하기 위해 캐릭터 기반 장난감, 애니메이션 등 다양한 콘텐츠를 포함하는 캐릭터·라이선스 사업을 기반으로, 캐릭터 IP를 확보하여 다양한 상품 및 서비스를 제공하는 등 시장을 확대해 나가고 있다.

표 5. 세계 주요 캐릭터·라이선싱 기업

기업명	주요 사업영역	주요 캐릭터 및 상품	기본정보 및 특징
월트 디즈니 (Walt Disney)	콘텐츠 제작·배급	- 미키마우스(Mickey Mouse) - 디즈니 프린세스(Disney Princess) 등	- 미키마우스, 디즈니 프린세스(신데렐라, 인어공주, 라퐁젤 등) 등 다수의 인기 캐릭터를 보유하고 있음. - 인기 캐릭터를 기반으로 애니메이션, 영화, OTT(디즈니+), 테마파크(디즈니랜드), 캐릭터 상품 등 다양한 콘텐츠 라이선스 사업을 진행하고 있음.
닌텐도(Nintendo)	콘텐츠 제작·배급	- 슈퍼마리오(スーパーマリオ) - 별의 커비(星のカービィ 시리즈) 등	- 닌텐도는 <슈퍼마리오>, <별의 커비>, <동물의 숲> 등 세계적으로도 인지도 높은 게임 캐릭터를 다수 보유하고 있음. - 특히, 슈퍼마리오의 IP를 활용한 3D 애니메이션 <슈퍼마리오 브라더스>는 <겨울왕국2(Frozen II)>를 뛰어넘는 흥행 기록을 세웠으며, 캐릭터 IP 산업 확장을 위해 노력 중임.
유니버설 프로덕트& 익스페리언스 (Universal Products & Experiences)	콘텐츠 제작·배급	- 미니언즈(Minions) - 트롤(Troll) - 쿵푸팬더(Kug Fu Panda) 등	- 유니버설 픽처스(Universal Pictures)의 IP를 활용하여 완구, 수집품, 책 등의 소비재와 게임과 같은 디지털 콘텐츠를 개발하고 있음. - 화장품 브랜드 러쉬(Lush), 신발 브랜드 레드윙(Red Wing), 핸드폰 케이스 브랜드 케이스티파이(Casetify) 등과 같은 패션 및 액세서리 분야와의 협업도 다수 진행함.

자료: 한국콘텐츠진흥원 캐릭터산업백서(2022, 2023), 한국기술신용평가(주) 재구성

2) 디깅(digging) 문화: 디깅은 무엇을 판다라는 의미로, 자신이 좋아하는 취미나 일에 깊게 파고드는 행동을 말함.

III. 기술분석

독자적인 캐릭터 개발을 통한 캐릭터 디자인 전문기업으로서의 도약

동사는 40여 년간 축적한 노하우와 One-Stop 시스템을 기반으로 완성도 높은 캐릭터 완구 제품을 제조하여 기술 체계를 확립하였다. 더불어, 독자적인 캐릭터를 개발하고 다양한 캐릭터 IP를 확보하여 완구 제조기업에서 캐릭터 디자인 전문기업으로 도약하였다.

■ 캐릭터 개발 및 디자인 역량으로 인한 경쟁력 확보

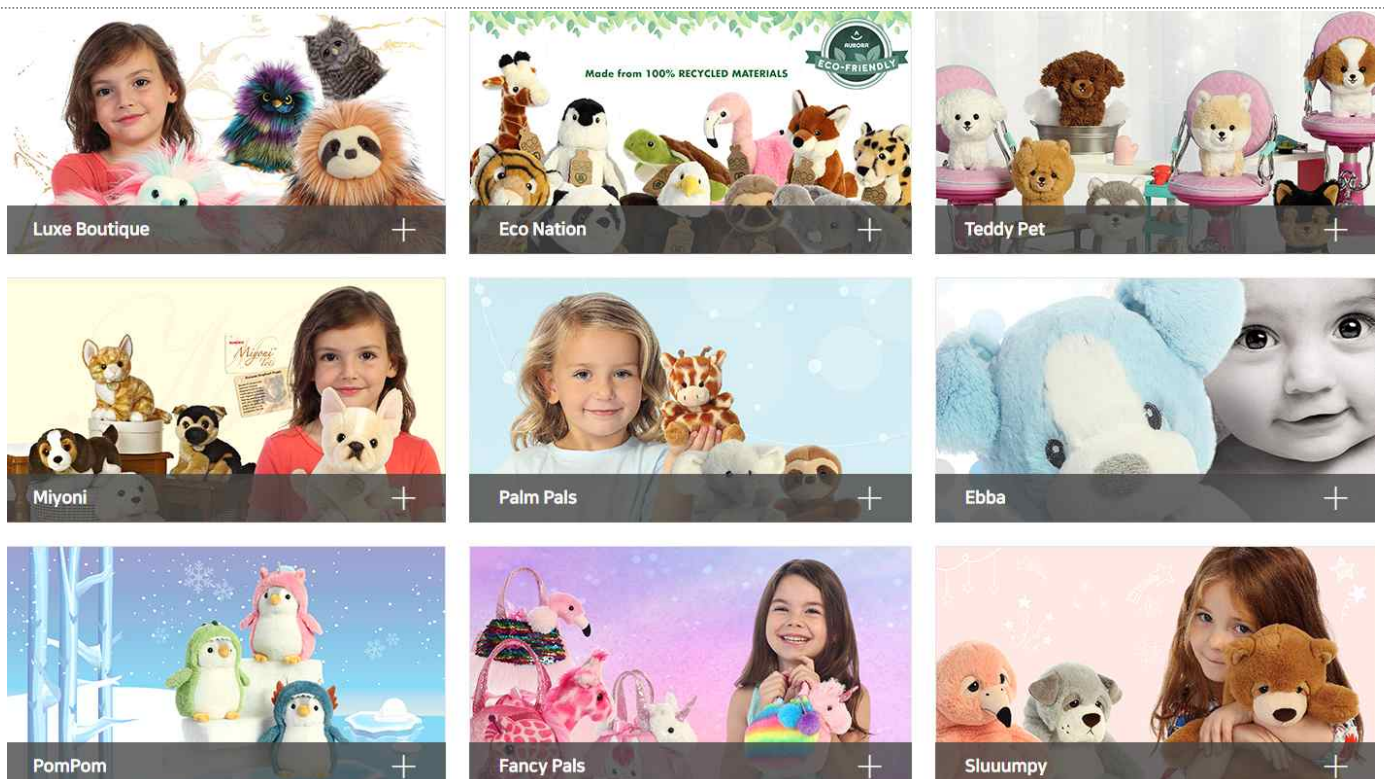
동사는 캐릭터 완구 제조기업으로 시작하여 캐릭터 디자인 전문기업으로 도약하였다. 디자인연구소를 운영하며 독자적인 캐릭터를 개발하여 자체 브랜드를 확보하였으며, 현재까지 8만여 종의 캐릭터 데이터베이스를 축적하였고, 이를 바탕으로 연 700여 종의 캐릭터 완구를 상품화하고 있다.

또한, 동사의 모든 제품에는 다양한 원사 및 원단 파트너사와 협업하여 RCS, GRS 인증을 받은 친환경 소재가 적용되었으며, 부드러운 촉감 및 다양한 컬러와 무늬를 구현하여 완성도 높은 제품을 제공하고 있다.

동사는 ‘미요니(Miyoni)’ ‘에코네이션(Eco Nation)’, ‘럭스 부티크(Luxe Boutique)’ 등의 다양한 컨셉의 브랜드를 개발하여 상품화하였고, 애니메이션 ‘유후와 친구들’과 같은 캐릭터를 탄생시켰다.

아울러, 동사는 산업통상자원부의 대한민국디자인 및 브랜드 대상, 디자인진흥원의 벤처디자인 금상, 한국소비자포럼의 퍼스트브랜드 대상 20년 연속 수상 등 다양한 수상 실적을 보유하고 있어 캐릭터 개발 및 디자인에 대한 경쟁력을 대외적으로 인정받고 있다.

그림 3. 동사의 주요 브랜드



자료: 동사 홈페이지

■ 대표 캐릭터 ‘유후와 친구들’로 캐릭터 디자인 전문기업으로 성장

동사는 캐릭터 완구 사업과 더불어 세계시장에서의 입지를 확보하고, 사업의 영역을 확장하기 위해 2007년 ‘유후와 친구들’을 개발하였다.

‘유후와 친구들’은 유후(갈라고 원숭이), 페미(사막여우), 루디(흰목꼬리감기원숭이), 츠우(붉은 다람쥐), 레미(알락꼬리 여우원숭이) 등 멸종 위기에 처한 동물들을 모티브로 캐릭터화하여 기획 및 제작되었으며, 아이들에게 동물에 대한 호기심을 채워줄 뿐만 아니라, 환경의 소중함과 동물 보호의 메시지까지 전달하는 대표 캐릭터로 성장시켰다.

또한, 단순 캐릭터에서 애니메이션으로 제작하였으며, 전 세계 100여 개국에서 방영되었고 20여 개국의 라이선스 에이전트를 확보하는 등 글로벌 시장에서 애니메이션 사업을 구축하는 기반이 되었다. 출시 이후 관련 완구 제품은 전 세계에 1억 개 이상 판매되어 캐릭터 완구 시장의 입지를 강화할 수 있는 디딤돌이 되었다.

그림 4. 동사의 대표 캐릭터 ‘유후와 친구들’



자료: 동사 홈페이지

2017년 '유후와 친구들'은 넷플릭스와 애니메이션 런칭 계약을 체결하였고, 2019년 ‘출동! 유후 구조대’는 넷플릭스 오리지널 시리즈로 공개되어 현재 전 세계 20개의 언어로 동시 스트리밍되고 있다.

■ 캐릭터 IP 확보를 통한 시장경쟁력 강화

동사는 자체 개발한 캐릭터인 ‘유후와 친구들’ 이외에도 ‘신비아파트’, 핑크퐁 아기상어’, ‘몰랑’, ‘토몬카’, ‘쥬라기캡스’, ‘산리오캐릭터즈’ 등 다양한 캐릭터 IP를 확보하고 있으며, 현재 완구류, 문구류 등 다양한 제품군을 확보하여 완구로 상품화하였다.

아울러, 새롭게 떠오르고 있는 캐릭터 및 애니메이션을 지속해서 발굴 및 개발하고 있으며, 해당 IP가 가진 특징을 구현할 수 있도록 시장조사 및 상품 기획, 개발의 과정을 통해 상품을 출시하고 있다.

그림 5. 동사가 상품화한 주요 완구 제품



자료: 동사 IR 자료(2024)

동사의 완구 제품은 완구 유통 오프라인 매장인 ‘토이플러스’에서 판매되고 있다. 현재 서울지역의 마리오아울렛점을 비롯하여 경기도 동탄농협유통센터점, 의정부점, 인천 스퀘어원점 등 국내 18개 매장을 보유하는 등 유통망을 구축하였다.

그림 6. 토이플러스 매장 현황



자료: 동사 홈페이지

IV. 재무분석

신제품 판매 증가 및 신사업 추진으로 매출 성장세 지속

동사는 전체 매출의 수출 비중이 높은 기업으로 외환차익과 엔데믹의 영향으로 매출 성장세를 지속했으며, 신제품 판매 증가로 영업이익 상승 추세를 보이며 흑자 기조를 유지하였다. 2024년 상반기, 전통 미국 유아용품 브랜드를 인수하여 글로벌 시장 경쟁력을 강화하였으며, 신사업으로 골프장 사업을 추진하며 사업다각화를 통해 성장동력을 확보하고 있다.

■ 미국 시장에서의 매출 증가로 외형 확대

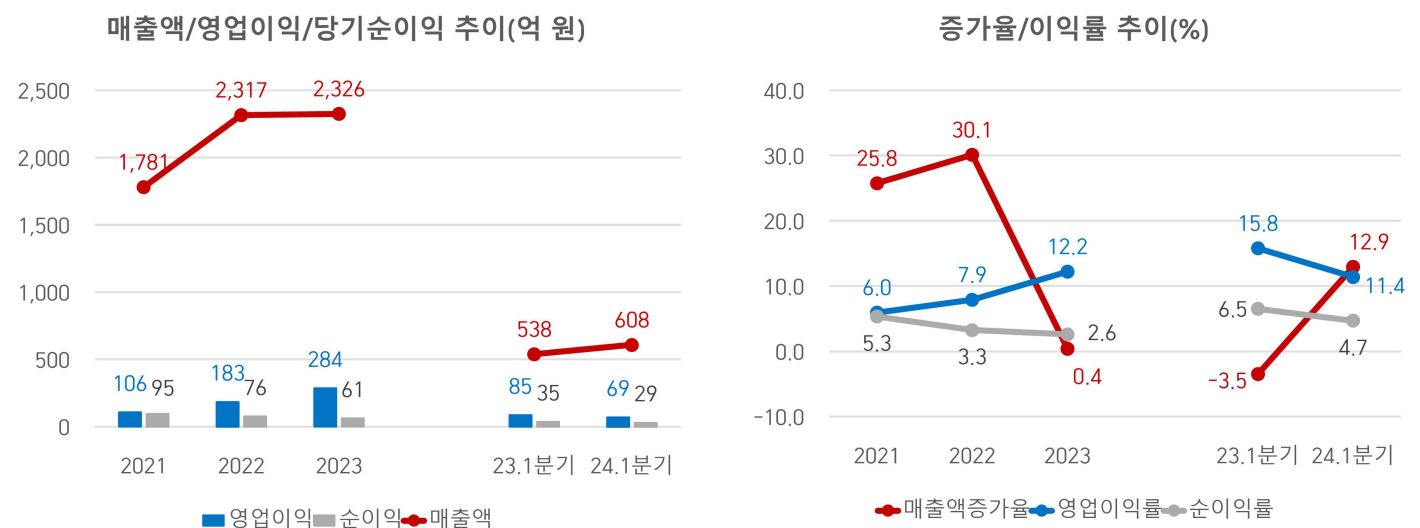
동사는 외환차익과 엔데믹 영향으로 미국 시장에서의 매출이 증가하여 2021년 1,781억 원, 2022년 2,317억 원의 매출을 기록하며 전년 대비 각각 25.8%, 30.1% 대폭 상승하였다. 이후에 단가가 낮은 소형 완구 제품 중심의 매출 시현과 달러 약세로 매출 성장세가 다소 주춤했지만, 2023년 매출액 2,326억 원으로 전년도 수준을 상회하며 매출 성장세를 이어갔다. 2024년 1분기 매출액은 608억 원으로 주력 제품인 캐릭터 완구와 라이선스 사용료 매출이 증가하여 전년동기 대비 12.9% 상승하였다.

■ 신제품 매출 증가로 흑자 기조 유지

동사는 신제품의 매출 증가로 영업이익이 2021년 106억 원, 2022년 183억 원, 2023년 284억 원을 기록하였으며, 영업이익률은 각각 6.0%, 7.9%, 12.2%로 상승세를 이어가고 있다. 2021년 (주)구학과크랜드 인수와 함께 골프장 사업 추진에 대한 비용 증가에 따라 이자 비용이 증가하며 순이익은 2023년 61억 원으로 전년 대비 19.9% 감소하였으나 흑자 기조는 유지하였다.

그림 7. 동사 손익계산서 분석

(단위: 억 원, K-IFRS 연결 기준)



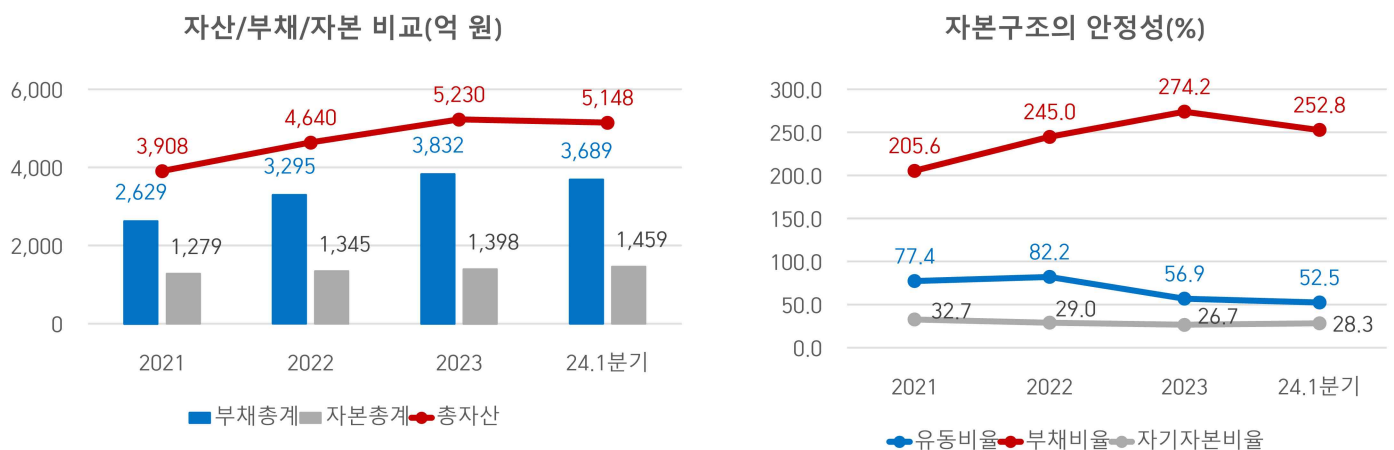
자료: 동사 분기보고서(2024.03.), 한국기술신용평가(주) 재구성

■ 부채 규모 확대로 유동성이 악화되었으나, 재무구조는 안정적

동사는 골프장 사업을 위한 기업 인수와 판교 신사옥 건립으로 인한 단기 차입 부채 증가로, 유동비율이 2022년 82.2%, 2023년 56.9%로 동종 산업 평균(126.7%)을 하회하고 있으며, 부채비율은 2022년 245.0%, 2023년 274.2%로 동종 산업 평균(116.6%) 대비 높은 수준을 나타내고 있다. 하지만, 지속적인 순이익 누적에 따른 사내유보율은 2022년 2,394.2%, 2023년 2,503.8%, 2024년 1분기 2,535.7%로 동종 산업 평균(95.5%) 대비 높은 수준으로 재무 상태는 안정적인 것으로 보인다.

그림 8. 동사 재무상태표 분석

(단위: 억 원, K-IFRS 연결 기준)



자료: 동사 분기보고서(2024.03.), 및 한국기술신용평가(주) 재구성

표 6. 동사 요약 재무제표

(단위: 억 원, K-IFRS 연결 기준)

항목	2021년	2022년	2023년	2023.03	2024.03
매출액	1,781	2,317	2,326	538	608
매출액증가율(%)	25.8	30.1	0.4	-3.5	12.9
영업이익	106	183	284	85	69
영업이익률(%)	6.0	7.9	12.2	15.8	11.4
순이익	95	76	61	35	29
순이익률(%)	5.3	3.3	2.6	6.5	4.7
부채총계	2,629	3,295	3,832	3,432	3,689
자본총계	1,279	1,345	1,398	1,387	1,459
총자산	3,908	4,640	5,230	4,819	5,148
유동비율(%)	77.4	82.2	56.9	79.3	52.5
부채비율(%)	205.6	245.0	274.2	247.4	252.8
자기자본비율(%)	32.7	29.0	26.7	28.8	28.3
영업활동현금흐름	34	-19	161	10	81
투자활동현금흐름	-679	-275	-718	-142	-91
재무활동현금흐름	721	522	508	115	-129
기말의현금	152	365	325	359	195

자료: 동사 분기보고서(2024.03.), 한국기술신용평가(주) 재구성

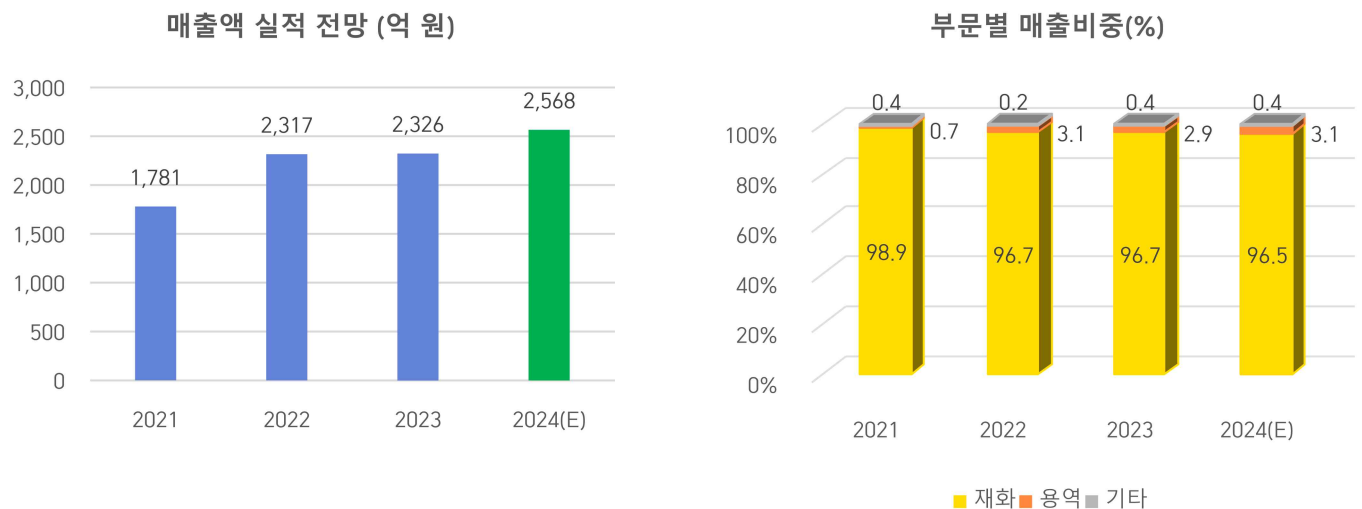
■ 동사 실적 전망

동사는 40여 년 축적된 캐릭터 데이터베이스와 트렌드를 빠르게 파악하는 노하우를 바탕으로 최근 3년 동안 매출 성장세가 지속되고 있다. 2024년 5월 안전 인증이 없는 장난감에 대해 해외직구를 금지하는 정부 정책의 영향으로 동사의 캐릭터 완구에 대한 국내 매출이 증가할 것으로 기대된다. 또한, 2024년 6월 동사는 90년 전통 미국 프리미엄 유아용품 브랜드인 ‘메리메이어’를 인수하여 제품의 다양성을 확보하며 글로벌 시장 경쟁력을 강화하였다. 동사는 기존 소형 완구 중심의 제품군을 대형 완구로 확대할 예정이며, 신규 캐릭터 및 브랜드 개발도 지속할 계획이다.

동사는 매출 확대를 위해 골프장 사업과 엔터테인먼트 분야로 신사업을 추진하여 사업을 다각화하고 있다. 2024년 3월 골프장 오로라 골프앤리조트를 개장했으며, 해당 사업의 예상 연 매출액은 150억 원으로 실적 개선에 기여할 것으로 전망된다.

그림 9. 동사의 사업 부문별 실적 및 전망

(단위: 억 원, K-IFRS 연결 기준)



자료: 동사 분기보고서(2024.03.), 한국기술신용평가(주) 재구성

표 7. 동사 사업 부문별 연간 실적 및 전망

(단위: 억 원, K-IFRS 연결 기준)

사업부문	품목	2021	2022	2023	2024(E)
재화	캐릭터완구 및 마스크	1,761	2,240	2,249	2,479
용역	임대	13	72	68	78
기타	상표권사용료	7	5	9	11
합계		1,781	2,317	2,326	2,568

자료: 동사 분기보고서(2024.03.), 한국기술신용평가(주) 재구성

V. 주요 변동사항 및 향후 전망

빠르게 변화하는 산업에 대응하기 위해 새로운 콘텐츠 개발 및 신사업 추진

동사는 캐릭터라이선스 사업을 기반으로, 엔터테인먼트 사업으로 영역을 확장하기 위해 버추얼 아이돌인 '이진법소년들'을 기획 및 제작 중이다. 특히, 동사의 모션 캡처 기술을 활용하여 현실감을 더할 수 있는 콘텐츠를 개발하는 등 신사업 분야를 창출해 나가고 있다.

■ 캐릭터 기반 엔터테인먼트 사업으로 사업영역 확장

동사는 캐릭터 & 애니메이션 IP스튜디오 전문기업인 네임엑스엔터테인먼트와의 협약을 통해 버추얼 아이돌인 '이진법소년들'을 기획 및 제작하여 캐릭터 기반 엔터테인먼트 사업에 진출하여 사업을 다각화하고 있다.

'이진법소년들'은 '윤(Yoon)', '아민(Min)', '혜규(Q)', '세계(Kei)', '비한(Han)' 총 5명의 멤버로 구성되어 3D 아바타를 바탕으로 한 5인조 버추얼 남자 아이돌 그룹이다. 그룹명은 ØXONE(오바이원)으로, 말 그대로 2진법(0과 1)으로 구성된 세계에서 온 소년들이라는 의미이다.

2023년 6월 '이진법소년들'은 첫 오리지널 음원 '순간으로 그려진 너와 나의(Designer)'의 공식 뮤직비디오(MV)를 선보이며 데뷔하였으며, 2집 앨범을 기점으로 동사의 첨단 모션 캡처 기술을 활용하여 현실감을 더할 수 있는 콘텐츠를 기획 및 제작 중이며, 향후 동사의 새로운 성장동력이 될 것으로 기대된다.

그림 10. '이진법소년들'(오바이원) 티저 영상



자료: 동사 홈페이지

■ '메리메이어(Mary Meyer)' 인수를 통한 사업경쟁력 강화

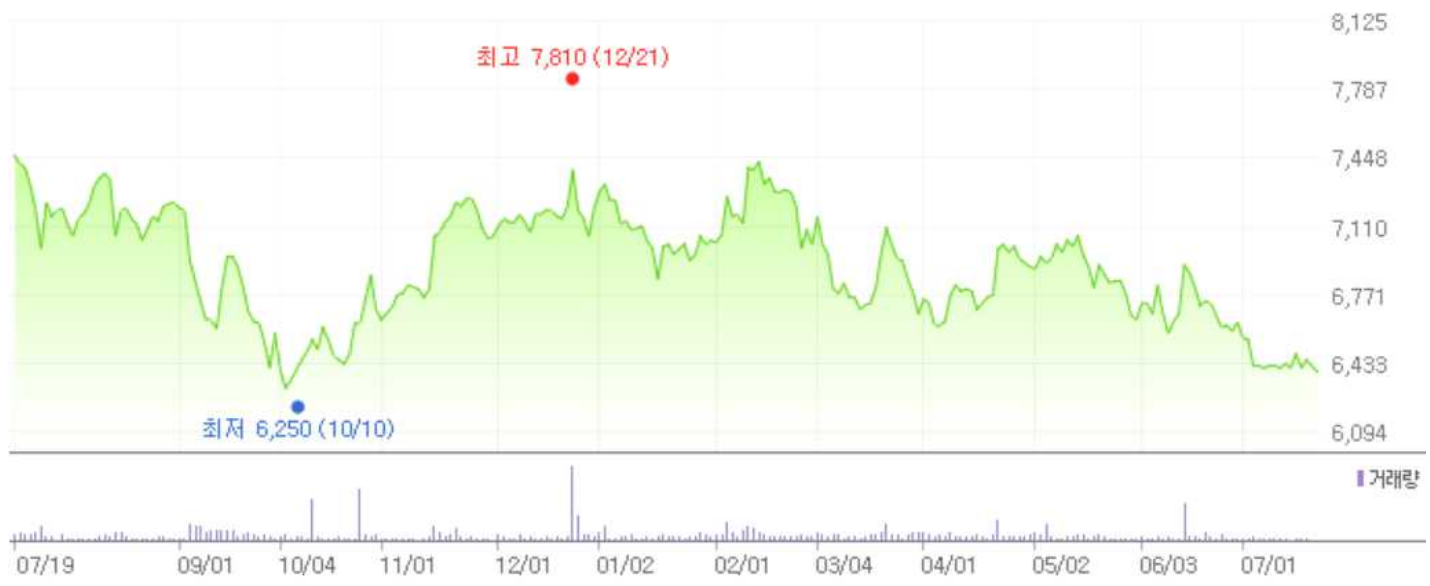
동사는 빠르게 변화하는 캐릭터 완구 산업에 대응하기 위해 미국 프리미엄 유아용품 브랜드인 메리메이어(Mary Meyer)를 인수하였다. 메리메이어(Mary Meyer)는 1933년 설립되어 창의적인 디자인과 고품질 소재를 사용하여 아동용 인형과 장난감을 제조하는 기업으로, 마시멜로 동물원(Marshmallow Zoo), 퍼티 토이즈(Putty Toys) 등 400개가 넘는 종류의 장난감을 아이들에게 제공하고 있다.

이번 인수를 계기로 동사는 세계시장에서의 입지를 더욱 강화하고, 구체적으로는 제품 라인업 확장 및 유통 강화 등을 통해 전 세계 고객들에게 완성도 높은 제품을 제공할 전망이다.

증권사 투자의견

작성기관	투자의견	목표주가	작성일
흥국증권	BUY	12,000	2024.05.22
	▶ 국내외 인정받는 브랜드 및 콘텐츠 전문기업 ▶ 2024년 1분기 매출액 +12.9%, 영업이익 -18.4% YoY ▶ 투자의견 매수, 목표주가 12,000원 조사분석 재개		
NH증권	Not Rated	-	2024.02.13
	▶ 월드클래스 캐릭터 디자인 전문기업 ▶ 밸류에이션 리레이팅 기대		

시장정보(주가 및 거래량)



자료: 네이버증권(2024.07.18)

최근 6개월간 한국거래소 시장경보제도 지정여부

시장경보제도란?
한국거래소 시장감시위원회는 투기적이거나 불공정거래 개연성이 있는 종목 또는 주가가 비정상적으로 급등한 종목에 대해 투자자 주의 환기 등을 통해 불공정거래를 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

기업명	투자주의종목	투자경고종목	투자위험종목
오로라	X	X	X