

【공모개요】

공모정보			공모주요일정 및 경쟁률			기타		
구분	단위	공모희망가밴드	확정공모가	구분	일정	경쟁률	구분	내용
희망공모가	(원)	7,000 ~ 9,000		신고서제출	2019-09-19		업종분류	영화, 비디오물, 방송프로그램 제작 및 배급업
공모금액	(억 원)	63.7 ~ 81.9		수요예측일	2019-10-14 ~ 2019-10-15		주요사업	영상 콘텐츠, 공연, 키즈카페, 커머스, 라이선싱 등
예상시총	(억 원)	440.5 ~ 566.3		청야일	2019-10-21 ~ 2019-10-22		소속시장	KOSDAQ
공모주식수	(주)	910,000		납입일	2019-10-24		대표주관사	미래에셋대우
상장주식수	(주)	6,292,590		상장일	2019-10-29		인수단	미래에셋대우

공모가 산출내역			공모 후 주주구성			보호예수사항			
구분	단위	내역	주주명	주식수	지분율	주주명	주식수	지분율	보호예수기간
Peer 주당 평가액	(원)	12,722	최대주주등	2,432,880	38.66%	박창신, 권원숙	1,659,710	26.38%	상장 후 2년
공모희망가 하단	(원)	7,000	기타주주	2,391,020	38.00%	박창욱, 권희진, (주)캐리소프트	624,482	9.92%	상장 후 1년
공모희망가 상단	(원)	9,000	공모주	910,000	14.46%	우리사주조합	148,688	2.36%	예탁 후 1년
하단 기준 할인율	(%)	45.0%	상장주선인 의무인수분	27,300	0.43%	개인주주(한기규)	67,590	1.07%	상장 후 1년
상단 기준 할인율	(%)	29.3%	전환상환우선주	531,390	8.44%	벤처캐피탈	434,445	6.91%	상장 후 3개월
공모자금 사용계획						벤처캐피탈	544,447	8.65%	상장 후 1개월
구분	내용	금액(억 원)				벤처캐피탈(RCPS)	531,390	8.45%	
	콘텐츠 제작, 공연기획 등	20.3				상장주선인 의무인수분	27,300	0.43%	상장 후 3개월
	블류스튜디오 증축, 스튜디오 구축	41.3	상장주식수 합계	6,292,590	100.00%	상장주선인 의무인수분	27,300	0.43%	상장 후 3개월
			회석주식수(상장주식수에 미포함)	982,438	-	유동가능주식수 합계	2,254,538	35.83%	

- 주1. 최대주주 등은 박창신 대표이사과 특수관계인(권원숙, 박창욱, 권희진), 캐리소프트 자사주로 구성
 - 주2. 상장 후 주식수 합계 및 지분율은 전환상환우선주 531,390주를 포함하여 산출
 - 주3. 상장주식수는 전환상환우선주 531,390주를 포함한 6,292,590주 기준
 - 주4. 주식매수선택권 345,000주와 전환상환우선주 refinancing 가능주식수 637,438주 등 총 982,438주의 회석주식수는 상장주식수에 미포함
 - 주5. 우리사주조합 예탁일은 2019년 6월 3일임
- 자료 : 증권신고서, 캐리소프트, IRKUDOS

【Key Analysis Comment】

사업현황	<ul style="list-style-type: none"> ○ 글로벌 Kids&Family 콘텐츠 기업 '캐리소프트' - 2014년 유튜브 채널 '캐리와 장난감 친구들' 시작으로 사업모델 다각화에 성공하며 빠르게 성장 - 업계 유일 영상, 애니메이션, 공연, 영화 등 자체 콘텐츠 생산능력 보유 - 사람(어린이, 가족) 캐릭터 중심의 자체 IP(브랜딩) 공유 - 자체 미디어인 '캐리TV' 를 바탕으로 자체 콘텐츠 전방위적 배포 가능 - 전 세계 약 2억 7천만명 이상의 충성도 높은 구독자 및 시청자 확보 - 콘텐츠를 기반으로 한 영화, 공연 등 패밀리 상품을 지속적으로 출시하며 가족 모두가 함께 즐길 수 있는 Kids&Family 콘텐츠 미디어 전문 기업으로 성장 중
투자포인트	<ul style="list-style-type: none"> ○ '캐리'로 통칭되는 콘텐츠, 캐릭터 IP 기반으로 다양한 사업모델 구축 - 키즈 콘텐츠 미디어 사업: 자체 캐릭터와 브랜드인 '캐리' 를 기반으로 제작한 캐릭터 중심의 애니메이션과 연기자 중심의 영상 콘텐츠 및 음원 사업 - 캐릭터 IP 기반 사업: '캐리' 라는 캐릭터를 이용한 키즈카페 교육(콘텐츠/출판), 머천다이즈, 라이선싱, 영화, 공연 등 - 가족 모두가 함께 즐길 수 있는 영화, 공연 등 패밀리 상품을 지속적으로 출시하며 Kids&Family 콘텐츠 미디어 전문 기업으로 성장 중 ○ 매력적인 Kids&Family 시장의 성장 - 국내 키즈산업 시장 규모는 2002년 8조원에서 2017년 40조원으로 가파르게 증가하고 있으며, 지난 10년간 두 배 이상 규모로 성장하며 온라인 커머스를 중심으로 유아, 아동용품 판매 가파르게 증가 - 중국의 키즈산업은 1980년대에 태어난 '바링허우'가 구애를 갖춘 부모세대로 등장하면서 출생률의 감소에 전환에도 불구하고 시장규모가 2015년 2조 위안 (337조원) 수준에서 2018년 3조 위안(505조원) 수준으로 급 성장 ○ 캐리소프트의 차별화된 경쟁력 - 업계 유일 자체 콘텐츠 생산 시스템 및 다양한 기술 노하우 보유(모션캡처기술, 실시간 생방송 기술, AR인터랙션 및 인터페이스 개발 등) - 콘텐츠 IP차별화: 사람(어린이, 가족) 캐릭터 중심 및 연기자과 캐릭터의 일체화 - 콘텐츠 제작 차별화: 자체 영상 및 애니메이션 제작 능력 및 OSMU(One Source Multi Use) 제작 시스템 구축 - 광고마케팅을 위한 미디어 커머스 및 오리지널 콘텐츠를 유튜브, IPTV 등의 자체 미디어로 배포할 수 있는 역량을 갖춰 효과적인 마케팅 가능 - 사업모델 중심의 사내 협업 시스템(콘텐츠 제작과 편성, 사업 기획과 디자인, 판매유통, 엔터테인먼트, 공연사업팀의 유기적인 협력 모델) ○ 경영성과 - 19년 상반기 영업이익의 흑자 전환 - 연평균(16년~18년) 39.8%의 높은 성장성과 사업모델 다각화에 따른 매출 확대로 2019년 실적 턱어라운드 전망 ○ 성장전망 - 성공적인 중국시장 진출을 바탕으로 글로벌 시장 진출 도전 - 2016년 중국 최대 플랫폼 'Youku'(중국의 유튜브)에 콘텐츠 공급을 시작 - 중국 5대 메이저 비디오 플랫폼(아이치이, 요쿠, 텐센트비디오, 금일두조, 소후) 및 중국 3대 통신사(차이나유니콤, 차이나모바일, 차이나텔레콤)에 캐리 콘텐츠를 제공하며 중국 내 미디어 기반 확대 - 최근 중국 스마트폰 1위 기업인 화웨이와 콘텐츠 공급 계약 성사 - 2017년 9월 유튜브 베트남 채널 (Carrie tv Vietnam)오픈 - 중국 및 베트남 시장의 성공을 바탕으로 미국, 동남아 등 글로벌 시장 확대 예정 - 유튜브에 의존하는 경향을 탈피하고 사업다각화의 마케팅 방안으로 콘텐츠 플랫폼 다변화를 시도 (모바일->티비) - 오프라인 콘텐츠(공연, 영화)사업으로 영역 확대 및 패밀리 시장을 타겟으로 여행, 호텔, 리조트와 같은 라이프 스타일을 기획, 제공 기업으로 사업 확장 예정
리스크요인	<ul style="list-style-type: none"> ○ 캐릭터 사업 관련 위험: - 캐리소프트의 실사 캐릭터의 지명도가 높아지고 있음에도 불구하고, 캐릭터에 대한 인기 하락 또는 크리에이터 연기자들이 이미지 실추로 이어지는 사건 등에 연루된다면, 동사의 캐릭터 이미지 및 평판 등에 부정적인 영향을 미칠 수 있음 - 이는 동사가 캐릭터 IP 기반 콘텐츠 사업을 영위함에 있어 신규 고객 수의 감소 및 기존 고객의 이탈 등으로 이어져 동사의 재무상태 및 경영성과에 부정적인 영향을 미칠 수 있음 ○ 지적재산권 관련 위험: - 현재 동사 등록 또는 출원 중인 특허(상표, 디자인, 저작권)는 국내외 약200여 건 - 타인이 지적재산권 침해를 주장하거나 이와 관련된 지적재산권 분쟁이 발생할 경우, 승소 여부와 관계없이 회사가 예상하지 못한 시간과 비용을 소모할 수도 있으며, 지적재산권 분쟁 결과에 따라 동사가 해당 지적재산권을 사용하지 못할 경우 회사의 경영성과에 직접적인 영향 발생 가능 ○ 환율 변동 관련 위험: - 구글, Kaili & Guro 등 해외 회사를 주요 매출처로 보유, 외화 거래가 빈번하게 발생하고 있으며, 또한 해외 종속기업에 대한 순투자로 인하여 환율변동위험에 노출되어 있음 - 예상치 못한 글로벌 경기 위축, 국내 통화관련 정책 변경, 대외 거시경제 변수 등에 따라 환율의 급변동 가능성을 완전히 배제할 수 없으며, 이에 따른 동사의 대응이 적절하지 못할 경우 외환 관련 손실이 동사 수익성에 부정적인 영향을 미칠 수 있음

수급	<ul style="list-style-type: none"> ○ 상장 후 최대주주 박창신 (22.9%) , 권원숙 (3.5%) 24개월 보호예수 설정, 박창욱(7.2%), 권희진(0.4%), 자사주 (2.4%)12개월 보호예수 설정 ○ 우리사주조합 (2.4%) 예탁 후 1년간 보호예수 설정 ○ 전체 보호예수물량은 상장예정주식수의 64.17%로 상장직후 유통가능물량은 35.83% ○ 상장주식수는 공모전 주식수 4,823,900주, 신주모집 주식수 910,000주, 상장주선인 의무인수분 27,300주, 전환상환우선주 531,309주 등 총 6,292,590주 기준 ○ 1년내 행사가능한 주식매수 선택권 345,000, 전환상환우선주 refixing 가능 주식수 637,438주 등 총 982,438주의 희석주식수는 상장주식수에 미포함
밸류에이션	<ul style="list-style-type: none"> ○ 캐리소프트의 2020년, 2021년 예상 당기순이익의 현재가치 평균으로 산정한 PER은 희망공모가 밴드 하단 기준 12.9배 , 상단 기준 16.6배 ○ Peer의 시가총액은 2019년 10월 1일 증가 기준이며 PER 배수기준 50배 이상을 Outlier로 배제 후 최소값 및 최대값 제외, 2018년 평균 PER 32.6배, 2019년 평균 PER 23.3배 (2019년 당기순이익은 2019년 1H실적을 연환산하여 적용) ○ Peer는 증권신고서에서 선정한 유사기업 기준

【 요약 재무제표 】

요약 손익계산서	구분(백만 원)				요약 재무상태표				
	2016	2017	2018	2019.1H	구분(억 원)	2016	2017	2018	2019.1H
영업수익	5,100	6,415	9,969	5334	유동자산	4,297	5,006	3,755	3,992
영업비용	3,552	6,712	10,340	5245	비유동자산	2,998	6,591	8,450	11,749
영업이익	1,549	-296	-371	89	자산총계	7,295	11,597	12,204	15,741
법인세비용차감전순이익	1,527	-809	-2,348	-113	유동부채	480	329	2,230	3,546
당기순이익	1,358	-776	-2,189	-73	비유동부채	58	5,093	7,610	9,176
					부채총계	539	5,422	9,840	12,723
					자본총계	6,756	6,175	2,364	3,018

재무비율	구분				구분				
	2016	2017	2018	2019.1H	2016	2017	2018	2019.1H	
영업이익률	30.4%	-4.6%	-3.7%	1.7%	부채비율	8.0%	87.8%	416.2%	421.6%
법인세비용차감전순이익률	29.9%	-12.6%	-23.6%	-2.1%	유동비율	895.2%	1521.6%	168.4%	112.6%
순이익률	26.6%	-12.1%	-22.0%	-1.4%	ROA	14.4%	-6.5%	-15.7%	-0.9%
					ROE	21.0%	-18.2%	-81.3%	-4.8%

주1 : 2016년 K-GAAP 개별재무제표 기준

주2 : 2017년~2018년 K-IFRS연결재무제표 기준

자료 : 증권신고서, 캐리소프트, IR유더스

【 Peer 실적 및 밸류에이션 】

구분(백만 원)	기준	매출액		영업이익		당기순이익(지배)			시가총액 기준일(19.10.01)	PER		적용여부	
		2018	2019. 1H	2018	2019. 1H	2018	2019. 1H	2019(연환산)		2018	2019. 1H	2018	2019. 1H
SBS콘텐츠허브	연결	159,763	85,569	3,224	3,218	8,254	2,318	4,636	131,357	15.9	28.3	O	O
소박스	연결	68,511	39,469	5,242	520	4,352	1,433	2,866	200,633	46.1	70.0	O	X
텍스터	연결	39,217	32,805	2,067	1,424	2,809	1,673	3,346	177,041	63.0	52.9	X	X
위지웍스튜디오	연결	23,649	16,488	5,018	4,183	4,666	3,761	7,522	154,326	33.1	20.5	O	O
큐브엔터테인먼트	연결	34,459	16,043	1,931	447	1,102	292	584	65,903	59.8	112.8	X	X
JYP Ent.	연결	124,821	65,523	28,749	15,209	23,845	13,281	26,562	784,439	32.9	29.5	O	O
키다리스튜디오	연결	19,623	10,229	267	287	151	161	322	72,688	481.4	225.7	X	X
미스터블루	연결	30,977	16,142	3,953	1,879	2,755	1,730	3,460	172,515	62.6	49.9	X	O
손오공	연결	99,182	35,805	945	167	1,110	103	206	40,344	36.3	195.8	O	X
오로라	연결	146,822	78,220	13,098	9,481	5,954	5,625	11,250	124,311	20.9	11.0	O	O
대원미디어	연결	163,375	90,636	6,413	3,154	2,081	2,769	5,538	83,147	40.0	15.0	O	O

주1. Peer는 증권신고서에서 선정한 유사기업 기준

주2. Peer의 시가총액은 2019년 10월 1일 증가 기준

주3. 2019년 당기순이익(연결의 경우 지배기업소유주 지분)은 2019년 1H 실적을 연환산하여 적용

주4. PER 배수기준 50배 이상을 Outlier로 배제 후, 최대값 및 최소값 제외 하고 구한 peer의 2018년 평균은 PER 32.6배, 2019년 평균 PER 23.3배

자료 : 증권신고서, 한국거래소, IR유더스

【 캐리소프트 밸류에이션 】

구분	단위	2021(E)	2020(E)	예상 당기순이익의 현재가치 평균
당기순이익	백만 원	7,392	3,748	3,940
시가총액(희망공모가 하단/상단)	백만 원	-	-	50,925 / 65,475
PER	배	-	-	12.9 / 16.6

주1 : 캐리소프트의 예상 당기순이익의 현재가치 평균은 증권신고서의 2020년, 2021년 예상 당기순이익을 현재가치로 할인하여 구한 값의 평균(재무위험, 예상 매출의 실현 가능성 등을 감안한 할인율은 17.5%)

주2 : 캐리소프트의 시가총액은 희망공모가 하단 및 상단과 기준 주식수 (신고서 제출일 현재) 발행주식총수 5,355,290주(공모전 발행주식수 4,823,900주+전환상환우선주 531,390주) + 신주모집 주식수 910,000주 + 상장주선인 의무인수분 27,300주+ 주식매수선택권 345,000주(상장일로부터 1년내내 행사가능한 주식매수선택권의 수량) + 전환상환우선주 Refixing 가능주식수 637,438주 등 총 7,275,028주 기준

자료 : 증권신고서, IR유더스

Disclaimer

본 자료는 분석대상 기업에 대해 투자자의 이해를 돕기 위한 정보제공을 목적으로 작성된 참고용 자료입니다. 본 자료에 수록된 내용은 작성 컨설턴트가 신뢰할만한 자료 및 정보를 바탕으로 최선을 다해 얻어진 것이나 그 정확성이나 완전성을 보장할 수는 없으므로, 최종 투자결정은 투자자 자신의 판단과 책임하에 하시기 바랍니다. 따라서 어떠한 경우에도 본 자료는 투자자의 투자결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.

작성자

IR유더스 한나래 책임 02.6011.2000(#131) nrhan@irkudos.co.kr