

# 애니플러스 (310200)

## FS Research

Henry 연구원

### 유스 애니메이션·드라마·미디어 아트 전시까지 망라

#### 콘텐츠사로 변모

동사는 유스 애니메이션 콘텐츠 유통 및 상품화 사업을 하는 기업이다. 동사는 2009년 애니메이션 판권 및 저작권을 관리하던 제이제이미디어웍스가 케이블 경제 전문 채널이었던 생활경제TV지분을 인수하고 주식회사 애니플러스로 변경 등 기하면서 본격적으로 사업을 시작했다. 그리고 2020년 2월 미래에셋대우기업인 수목적2호 주식회사와 합병 등 기하면서 코스닥 시장에 상장했다. 동사는 자체 보유하고 있는 케이블TV 채널을 통해 일본 신작 애니메이션을 현지와 동시 상영하는 서비스를 국내 최초로 시작했다.

#### 판권 확보 경쟁 유리

이전까지는 상당히 마니악한 장르로 여겨지던 일본 애니메이션은 OTT 서비스의 본격적인 등장 이후 빠르게 대중화되었다. <귀멸의 칼날>과 <주술회전>과 같은 애니메이션들의 엄청난 흥행은 OTT 입장에서 애니메이션 런칭에 대한 욕구를 자극하기 충분했다. 일본 애니메이션은 대개 시리즈+극장판의 형태로 전개되는데, 하나의 작품이 다수의 시리즈와 극장판으로 확장하면서 꾸준한 현금흐름을 창출할 수 있다. 결국 애니메이션은 현재 OTT 서비스 업체들이 당면한 큰 과제인 구독자 확보 및 이탈 방지와 수익성 제고 모두에 기여할 수 있는 셈이다. 동사는 고유 OTT 채널을 보유하고 있다. 동사는 이를 통해 애니메이션 동시 송출을 하고, 소비자가 원하는 애니메이션을 선택해 송출한다.

#### 실적이 말해주는 기업

애니플러스 2022년 실적은 매출액 718억원(YoY +46.5%), 영업이익 192억원(YoY +47.4%) 전망한다. 올해 1분기 실적은 모든 자회사들이 영업이익 흑자를 달성했으며, 미디어엔아트는 전년 동기과 비교해 1,000% 경이적인 매출 증가율을 보였다. 전승택 애니플러스 대표는 "애니메이션, 전시, 드라마 등 전 분야에 걸쳐 준비된 탄탄한 라인업을 감안해 보면 올해 연간 실적이 더욱 기대된다"고 말했다. 올해 가시적인 실적 변화가 나타나고 있는 동사의 기대가 크다.

#### Forecasts and valuations (K-IFRS 연결)

(억원, 원, %, 배)

결산(12월)	2018	2019	2020	2021	2022F
매출액	111	184	159	490	714
영업이익	11	-	-10	130	191
영업이익률(%)	9.9	11.4	적전	흑전	26.7
세전이익	8	-17	-38	259	88
당기순이익	5	-17	-40	213	56
PER	-	-	N/A	7.4	20.20
PBR	-	-	2.2	3.2	2.0

자료: FS리서치, 텔레그램 - <https://t.me/FSResearch> 홈페이지 - <http://www.fsresearch.co.kr/>

투자의견	Not Rated
목표주가	-
현재주가(6/20)	2,885원
상승여력	-

시가총액	980억원
총발행주식수	33,966,698주
60일 평균 거래량	203,591주
52주 고	6,140원
52주 저	2,885원
외인지분율	2.1%
신용비율	3.1%
자본금	34억원
액면가	100원

주요주주	지분률
제이제이미디어웍스	22.8%
전승택	13.5%

미전환된 주식수	행사기간
없음	

주요 자회사	지분률
에스팩스미디어	50%



## ▶ Compliance Note

---

- 동 자료는 투자에 대한 참고자료일뿐, 투자로 인한 손실이 발생했을시에 FS리서치에서 책임지지 않습니다.
  - 동 자료에 게재된 내용들은 자료작성자의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었습니다.
  - 동 자료에 언급된 내용은 신의성실하게 작성하였지만, 모든 내용이 100% 정확하다고 할 수 없습니다.
-