

경제전문 멀티미디어 뉴스 - **Newstomato**

"제 2 의 월트디즈니를 목표로" 오로라(039830)

정치부 최기철 기자 / 02-2128-3393 / lawch@etomato.com

- 국내 유일 글로벌 캐릭터디자인 전문기업
- 캐릭터 콘텐츠 성장동력 가시화
- 핵심 콘텐츠 '유후와 친구들'시즌 2 실적 가시화
- 신제품 'Cubyzoo' 애니 제작, 개발
- 기획-제조-판매 원스톱 솔루션..리스크 차단

글로벌 캐릭터디자인 전문기업

오로라는 글로벌 캐릭터디자인 전문기업으로 디자인에서 생산, 판매까지 모든 서비스를 자사가 직접 하는 원스톱 솔루션(One stop solution)서비스를 제공하고 있다.

2000년 12월 국내 최초로 시각디자인업으로 KOSDAQ 시장에 상장했으며 과거 봉제완구 중흥기에 한국 수출을 주도했던 기업 700여개 중 유일하게 생존한 기업이기도 하다.

국내 보다는 국제적으로 브랜드가치가 잘 알려져 있다. 전체매출의 95%를 전세계 80여개국에서 벌어들이고 있다. 세계 캐릭터완구시장의 40%를 차지하고 있는 미주시장에서 브랜드인지도 2위를 차지하고 있으며, 우리나라와 러시아, 영국시장에서는 1위를 차지하고 있다.

1981년 9월 오로라무역상사로 설립된 뒤 1985년 오로라무역 주식회사로 법인전환했으며 1999년 8월에 현재 본사가 들어서 있는 서울 강남 대치동 사옥을 마련했고, 같은 해 11월 현재의 오로라월드 주식회사로 회사 이름을 변경했다.

오로라월드의 국제시장 거점 진출은 1990년부터 본격 시작돼 최근까지 공격적으로 진행되고 있다.

전 세계 각지에 판매법인 5개, 생산법인 4개 보유

1990년 1월 인도네시아 자카르타에 생산법인을 설립한 데 이어 2년 뒤 홍콩과 미국 로스앤젤레스에 현재 판매법인을 설립했다. 이후 중국 칭따오와 상해, 영국, 독일 등지에 판매법인을 설립한 데 이어, 지난해 인도네시아에 제 3 공장을 설립했다. 현재 전 세계 각지에 판매법인 5개, 생산법인 4개를 보유하고 있다.

[그림 1] 세계법인 현황 (자료제공 : 오로라)



특이한 점은 원스톱 서비스가 핵심 경영전략이기 때문에 외국에 있는 공장이나 법인 등 자산이 모두 오로라월드 자산이라는 사실이다. 자산으로만 따지면 외국에 보유하고 있는 자산이 국내 자산의 2 배에 달하는 것으로 알려져 있다.

고유상품모델 3만 5000개 보유

오로라의 또 다른 강점은 풍부한 고유 상품모델 군이다. 올해까지 3만 5000 개의 모델을 보유하고 있다. 1981년 설립 이후 매년 1000 개씩의 고유모델을 개발해온 셈이다. 그동안 누적된 캐릭터 데이터베이스는 6만 5000 종에 이른다.

[그림 2]디자인 역량 (자료제공 : 오로라)

1. Character Toy 34년의 축적된 시장 경험, 경영 Know-How, System
2. 본사 인력 40%의 연구관련 인력
3. 축적된 65,000종의 Character 데이터베이스
4. 연 1,000여종의 지역별 맞춤형 캐릭터 개발
5. 총 매출액 중 AURORA 자체브랜드 매출 85%



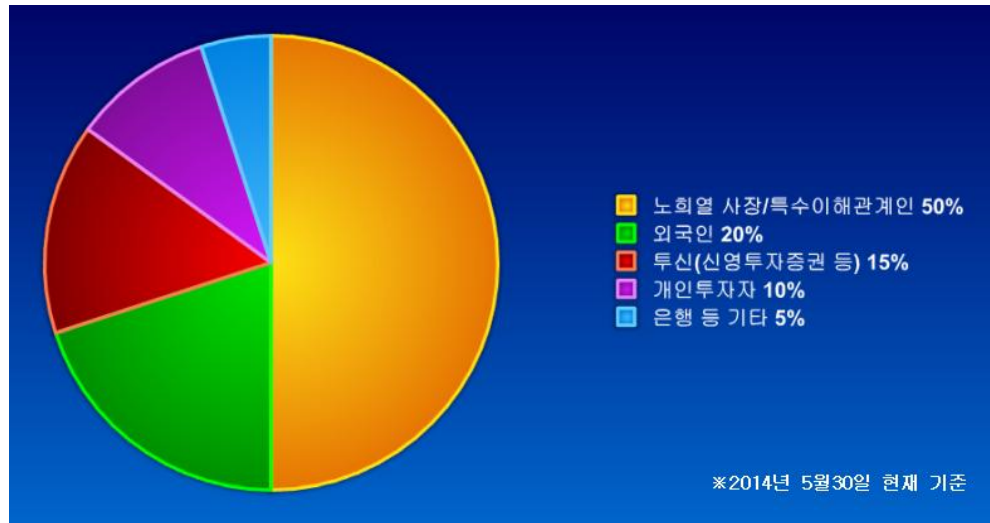
그만큼 콘텐츠 개발에 전력하고 있다는 의미로, 한국 총사원 100여명 중 40%가 디자인 인력이다. 이같은 비율은 전 세계 각국에 설립한 법인이 공통적으로 유지하고 있다.

이들 디자인 인력은 소비자들과 직접 부딪히며 트렌드를 읽고 전세계 오로라 네트워크를 통해 공유하고 있다. 모델 디자인은 항상 2년 앞서서 개발하고 있다. 현재 오로라는 디자인개발팀은 2016년 모델을 개발 중이다.

2000여개의 디자인권을 보유하고 있으며 미국법인에서 관리하고 있다. 미국은 디자인권에 대해 무심사주의로 그만큼 선점에 유리하다는 전략적 판단에서다. 물론 브랜드는 본사에서 관리하고 있다.

오로라가 매년 생산하고 있는 캐릭터완구는 3000만개로, 전 세계 5만여개 판매처로 공급된다. 특히 영국 헤롯 등 세계 명품백화점에서 중고가로 판매하면서 명품완구의 입지를 굳혀가고 있다. 세계 최대의 독일 뉴렌버그 페어에서는 전용관을 제공하고 있으며 오로라는 매년 이 페어에서 해마다 업그레이드 되는 1000여개의 고유모델 디자인의 첫선을 보이고 있다.

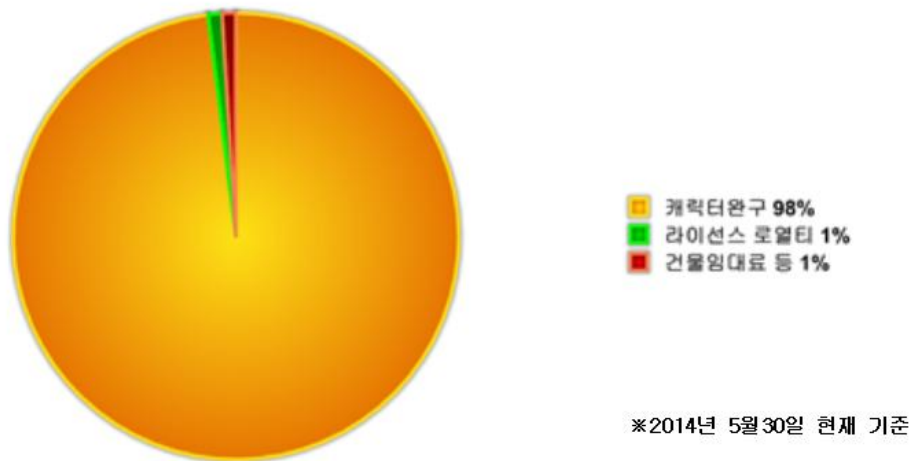
[그림 3]주주구성 표 (자료제공 : 오로라)



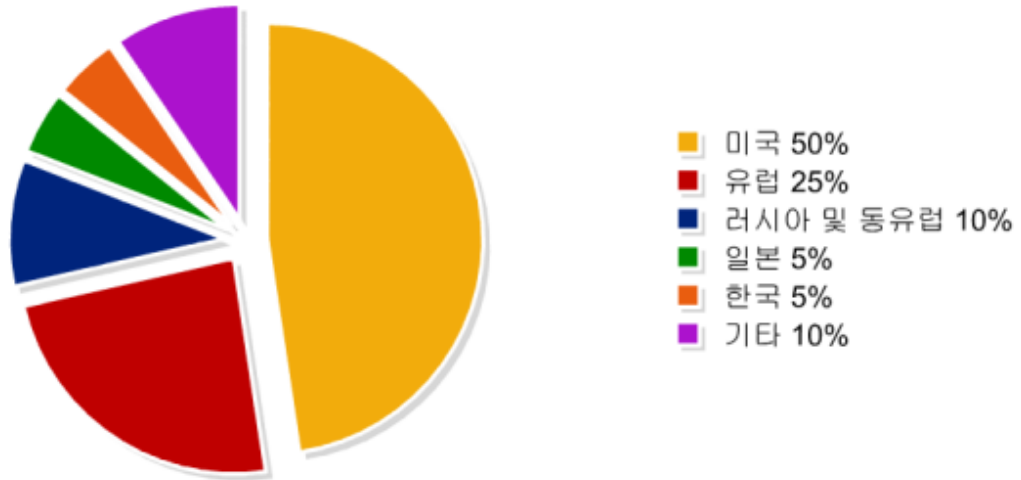
**최대주주
노희열 사장 및
특수이해관계
인 50% 보유**

오로라의 주식 구성은 최대주주 노희열 사장 및 특수이해관계인이 50%로 가장 많이 차지하고 있다. 이어 외국인 20%, 신영투자증권 등 투신이 15%를 보유하고 있다. 개인투자자가 10%, 은행 등이 5%를 보유하고 있다.

[그림 4]품목별 매출구성현황 (자료제공 : 오로라)



[그림 5]지역별 매출구성현황 (자료제공 : 오로라)



※2014년 3월 현재 기준

**캐릭터완구
매출비중 98%**

오로라의 매출은 캐릭터완구 매출이 절대적이다. 전체 매출구성의 98%를 차지하고 있다. 나머지 2%는 라이선스 로열티와 건물 임대료 등 기타 수입이 절반씩 차지하고 있다.

이 가운데 수출에서 얻는 매출 비중이 95%로 지역별로는 미국이 50%로 가장 많고 유럽 25%, 러시아와 동유럽 10%, 일본과 한국이 각각 5% 내외를 차지하고 있다.

[그림 6]핵심 캐릭터 ‘유후와 친구들’ (자료제공 : 오로라)



오로라의 핵심 캐릭터는 2007년 독자개발한 '유후와 친구들(Yoohoo&Friends)'이다. 유후와 친구들은 갈라고 원숭이와 사막여우, 붉은 다람쥐 등 멸종위기에 처한 희귀동물을 캐릭터로 처리한 상품이다.

'유후와 친구들'
'누적 판매량'
3000 만개

2007년부터 올해 최근까지 전세계 누적 판매량은 총 3000 만개에 달한다. 매월 50 만개씩, 일일 판매량으로는 1 만 7000 여개인 셈이다.

[그림 7] '유후와 친구들' 출시 이후 판매현황 (자료제공 : 오로라)



'유후와 친구들' 완구가 폭발적 인기를 끌자 오로라는 스토리를 넣어 캐릭터에 구체성을 불어넣었다.

교육심리학의 거목인 하워드가드너 하버드대 교수의 다중지능이론을 접목한 캐릭터들로 유네스코가 지정한 세계문화 유산을 찾아가며 성장한다는 것이 대체적인 스토리다. 총 52개의 에피소드로 이뤄져 있다.

유후와 친구들'의 위력은 봉제완구는 물론 애니메이션이나 생활용품, 학용품 등에 진출하면서 지속적인 시너지를 일으키고 있다.

[그림 8] '유후와 친구들' 세계 방송망(자료제공 : 오로라)



'유후와 친구들' 전세계 42개국 방영

2009년 KBS를 통해 애니메이션으로 첫 방송을 탄 이후 2010년으로 넘어오면서 케이블채널, IPTV, VOD 서비스로 범위가 확대됐다. 현재까지 전 세계 42개국에서 방영돼 인지도를 높였다.

이렇게 인기몰이를 시작한 '유후와 친구들'은 2012년 8월 런던 올림픽 당시 한국의 날 행사 대표 캐릭터로 채택됐으며 그해 크리스마스 시즌에는 영국 최대 장난감 백화점인 햄리스의 외부 진열대를 통째로 차지하기도 했다.

지난해 1월부터 4월까지 오로라는 '유후와 친구들'을 앞세워 유럽 연합(EU) 내 40개국 6000여개의 맥도날드 매장에서 해피밀 세트 프로모션을 진행했다. 국내 토종 캐릭터가 해피밀 세트 모델로 선정된 것은 물론 처음이다. 미국의 월트디즈니 애니메이션 캐릭터나 일본의 헬로키티와 '유후와 친구들'이 어깨를 나란히 한 것이다.

'유후와 친구들'은 완구매장과, 뮤지컬, 애니메이션 중 어느 한 통로를 통해 소비자들에게 노출되기만 하면 이후부터 노출이 반복되기 때문에 시너지효과가 상당하다는 게 전문가들의 평가다.

오로라는 이 여세를 몰아 지난해 10월 '유후와 친구들' 시즌 2를 완성했고 현재 KBS1TV 등을 통해 인기리에 상영 중이다.

[그림 9] YG 엔터테인먼트 라이선스 로열티(자료제공 : 오로라)



YG 엔터테인먼트와 공식 라이선스 에이전트 계약

오로라의 또 다른 수익처로 주목할 것이 라이선스 로열티 사업부분이다. 아직까지는 총 매출액 가운데 1%를 차지할 정도로 미약한 것이 사실이다. 그러나 오로라는 지난해 4월 YG 엔터테인먼트(이하 YG 엔터)와 공식 라이선스 에이전트 계약을 맺은 것을 비롯해 네이버 모바일 메신저 라인의 동물 캐릭터도 제공하고 있다.

K-POP 한류와 아시아 대표 메신저로 평가받는 라인의 약진과 함께 매출증대 등 긍정적 전망에 무게가 실린다.

YG 엔터테인먼트는 싸이, 빅뱅, 2NE1, 이하이, 에픽하이 등이 소속되어 있다. 오로라는 이들과 관련된 캐릭터 상품을 개발해 국내외에 판매할 수 있는 권리를 가지고 있다. 싸이의 경우 지난해 ‘강남스타일’ 과 ‘젠틀맨’ 이 전 세계적인 히트를 치면서 시장의 큰 관심을 받았다.

젠틀맨 이후 이렇다 할 후속곡이 나오고 있지 않지만 인기는 여전해서 올해 5 월을 넘어서면서 강남스타일의 경우 유튜브 조회수가 20 억건 돌파를 눈앞에 두고 있다. 젠틀맨 역시 7 억건에 육박하고 있다. 싸이 역시 휴식기를 마무리하고 조만간 컴백할 예정이다. 싸이 외에 빅뱅, 2NE1, 이하이, 에픽하이 등의 선전도 긍정적이다.

**네이버 모바일
메신저'라인'에
캐릭터 제공**

네이버 모바일 메신저 라인과는 지난 2012년부터 거래를 해왔다. 지난 26일 카카오톡이 다음과 합병하면서 향후 변수가 예상되지만 라인의 위력은 여전하다는 평가다.

올해 5월말 기준으로 '라인(LINE)'은 세계 230여국, 4억 2000만명이 사용하고 있는 것으로 집계됐다. 반면, 글로벌 카카오톡 이용자 수는 1억 4000만명으로 추산된다.

전문가들 역시 라인이 왓츠앱, 위챗과 함께 세계 모바일 메신저 시장을 선점을 위한 경쟁을 이어갈 것으로 전망하고 있어. 라인을 통한 오로라 캐릭터들의 인지도 확대는 계속될 전망이다.

**신제품
'Cubyzoo'
제작 개발**

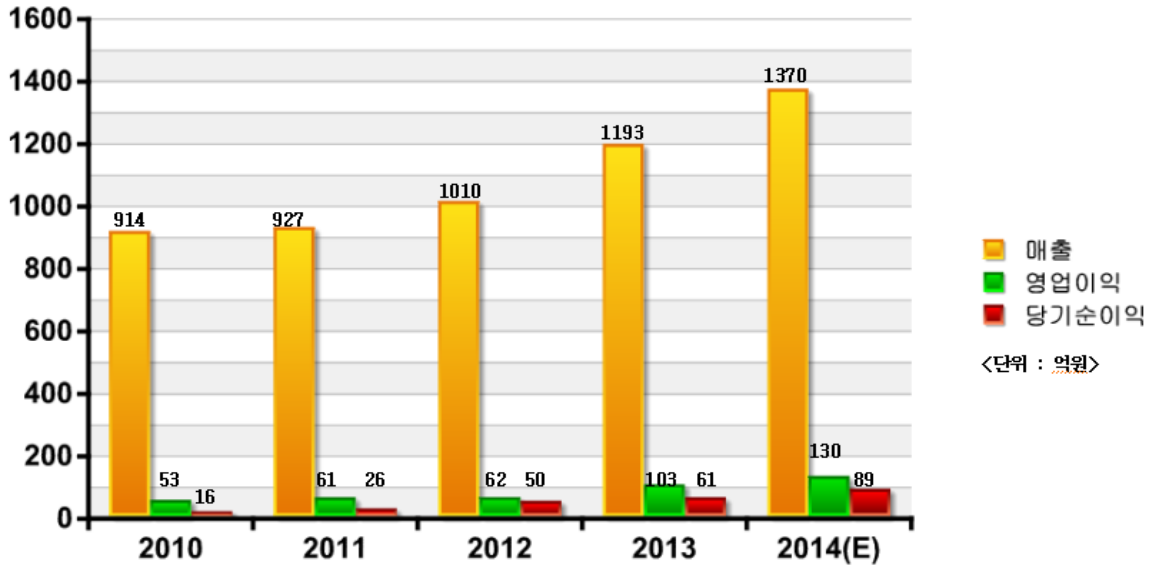
오로라는 또 최근 동물 캐릭터 선물용품인 신제품 'Cubyzoo'제작에 들어갔으며, 이와 함께 캐릭터들을 주인공으로 등장시킨 애니메이션을 개발 중이어서 '유후와 친구들' 시리즈에 이어 선전이 기대되고 있다.

[그림 10]쿠비주 그림(자료제공 : 오로라)



이 같은 오로라의 경영전략 및 강점은 경영실적에 그대로 반영되고 있다. 매출과 영업이익, 당기순이익이 최근 5년간 계속 증가일변도를 달리고 있다.

[그림 11] 실적현황 및 전망(자료출처 : 오로라 제공)



올해 1분기
당기순이익
466.6% 증가

최근 공시된 올해 1분기 실적도 매출액이 전년 동기대비 8.9% 늘어난 285억 3300만원, 영업이익은 26억 6700만원으로 전년 동기 대비 14.7% 증가했으며, 당기순이익은 무려 466.6% 증가한 19억 7300만원이다.

또 오로라는 지난 5월 2일자로 벤처기업부에서 우량기업부로 소속부가 변경됐다. 우량 정기요건을 충족했기 때문으로 오로라로서는 또 하나의 호재를 맞게 됐다.

올해 전망도 상당히 긍정적이다. 이미 1분기 호실적을 보인 가운데 예년의 경우를 보면 하반기로 갈수록 오로라의 매출이 집중적으로 증가하기 때문이다.

크리스마스
특수, 하반기
실적 대폭 증가
기대

오로라의 최대 성수기는 크리스마스 시즌이다. 외국 대부분의 기업은 상여금 없이 연말에 인센티브를 몰아 지급한다. 이 때 가족이나 친척들을 위한 선물구매가 집중되는데 완구나 캐릭터상품 역시 인기 상품이다. 미국과 유럽 등 서구 시장에서는 완구를 우리나라처럼 어린이들만을 위한 단순 완구가 아닌 '선물(Gift)'로 인식하고 있기 때문이다. 구체적인 시기는 블랙프라이데이 시즌을 전후로 한 11월부터 12월까지다.

올 매출액
1370억 예상

이 같은 상황을 종합적으로 고려해보면 올해 오로라의 매출액은 1370억원, 영업이익은 130억원, 당기순이익은 89억원으로 지난해에 비해 크게 증가할 것으로 보인다.

결론적으로 오로라는 ▲최근 급속히 확장된 전 세계 시장에서의 인지도와 ▲기획-생산-판매를 자력으로 하고 있는 원스톱 솔루션 시스템 ▲ '유후와 친구들' 시즌 2의 글로벌 런칭 ▲캐릭터 라이선싱 등 비즈니스 모델의 다양화 ▲신제품 'Cubyzoo'애니메이션 개발 등을 통해 캐릭터 콘텐츠 성장동력을 지속적으로 확보, 유지하면서 꾸준히 성장할 것으로 보여 전망이 매우 밝다.

다소 지지부진한 면이 있지만 박근혜 정부 출범 이후 꾸준히 화두가 되고 있는 '콘텐츠산업 육성' 전략도 잠재적 전망을 밝게 하고 있다.

오로라의 현재 주가는 올해 실적추정치기준 주가수익비율(PER)15.48 수준이다. 동종업종 평균인 9.81 보다 고평가된 수준이다. 한편, 봉제완구라는 직접적인 유사업종에 있는 손오공의 경우 국내시장을 주 타겟으로 하고 있어 외국에서 95% 가까운 매출을 올리는 오로라와는 단순비교가 어렵다고 전문가들은 말하고 있다. 게다가 봉제완구에서 캐릭터콘텐츠 기업으로 상당부분 변신하고 있기 때문에 사실상 동종업계 경쟁사를 찾기가 어렵다는 평가다.

현재까지 오로라에 대한 투자리스크는 발견되지 않고 있다. 복병인 환율 마저도 해외에서 생산-판매를 모두 하고 있고 거래 화폐도 모두 달러이기 때문에 큰 영향은 없을 것으로 보인다.

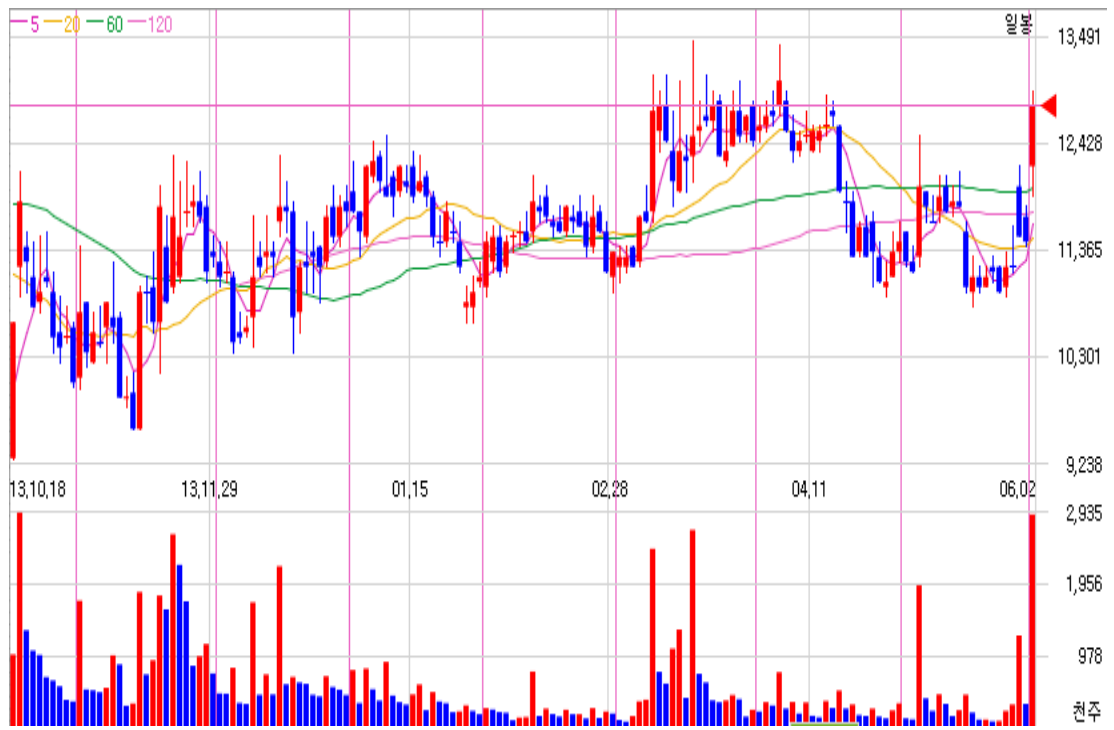
라이선싱
로열티 의존성
주의

다만 대표적인 라이선싱 로열티 사업이 YG 엔터테인먼트와 그 소속 연예인들에게 상당부분 의존되어 있다는 것은 주목할 점이다. 또한 신제품 'Cubyzoo'애니메이션이 '유후와 친구들' 처럼 성공을 이룰지 역시 두고봐야 할 부분이다.

그럼에도 불구하고 캐시카우인 봉제완구 실적이 워낙 확고한데다가 상당기간 동안 쌓아온 캐릭터 콘텐츠 사업의 노하우로 이 같은 리스크는 영향력이 크지 않아 보인다.

오로라는 미국의 월트디즈니와 헬로키티로 유명한 일본의 신리오를 롤 모델로 2020년까지 세계최고의 캐릭터 콘텐츠 전문기업으로 자리매김하는 것을 목표로 콘텐츠 개발에 박차를 가하고 있다.

[그림 12]오로라 주가 차트(2014년 6월 2일 기준)



(자료 이토마토)

오로라(039830) 주식지표 (2014.05.30 기준)					
현재가 (원)	12,800	전일대비 (원)	+1,350	최근 결산월	12월
거래량 (주)	2,910,367	거래대금 (백만)	36,686	액면가 (원)	500
시가총액 (억원)	1,377	외국인지분 (%)	0.67	보통주식수 (천주)	10,763

오로라 투자지표				
12월 결산	2011	2012	2013	2014(E)
주당순이익(EPS, 원)	278	460	584	827
주당순자산(BPS, 원)	6,250	6,433	6,821	
주가순자산비율(PBR, 배)	1.14	0.81	1.72	
주가수익비율(PER, 배)	25.62	11.29	20.11	15.48
매출액 (억원)	927	1010	1193	1370
영업이익 (억원)	61	62	103	130
(영업이익률)	6.5%	6.1%	8.7%	9.4%
당기순이익 (억원)	26	49	61	89
(순이익률)	2.8%	4.9%	5.1%	6.5%
자산	1680	1663	1809	
(유동자산)	625	569	702	
부채	1011	973	1088	
(유동부채)	648	634	869	
자본	669	690	721	
부채비율 (%)	151.1%	140.9%	150.7%	
유동비율 (%)	96.4%	89.7%	80.7%	
자기자본이익률(ROE)	4.1%	7.3%	8.9%	
총자산이익률(ROA)	1.6%	3.0%	3.5%	
유보율 (%)	1,149.9%	1,186.7%	1,264.2%	

<자료:(주)이토마토>

본 자료를 작성한 기자는 해당 회사의 유가증권을 보유하고 있지 않습니다. 본 자료는 기관투자자 또는 제 3자에게 제공된 사실이 없습니다. 당사는 추천일 현재 해당회사와 관련하여 특별한 이해관계가 없습니다. 이 자료에 게재된 내용들은 자료작성자의 의견을 정확하게 반영 하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인합니다. 본 조사자료는 투자자들에게 도움이 될 만한 정보를 제공할 목적으로 작성되었으며, 당사의 사전 동의 없이 무단복제 및 배포할 수 없습니다. 본 자료에 수록된 내용은 당사가 신뢰할 만한 자료 및 정보로 얻어진 것이나, 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으므로 투자자 자신의 판단과 책임하에 최종결정을 하시기 바랍니다.

본 자료는 어떠한 경우에도 고객의 주식투자의 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.