

Investor Relations 2023

종이 위의 꿈,
환상이 살아
숨쉬는 공간



Disclaimer

본 자료는 회사의 영업활동에 대한 이해증진을 위해 주식회사 디앤씨미디어(이하 “회사”)에 의해 작성되었으며, 이의 반출, 복사 또는 타인에 대한 재배포는 금지됨을 알려드리는 바입니다.

본 자료에 포함된 “예측정보”는 개별 확인 절차를 거치지 않은 정보들입니다. 이는 과거가 아닌 미래의 사건과 관련된 사항으로 회사의 향후 예상되는 경영현황 및 재무실적을 의미하고, 표현상으로는 ‘예상’, ‘전망’, ‘계획’, ‘기대’, ‘E’ 등과 같은 단어를 포함합니다.

위 “예측정보”는 향후 경영환경의 변화 등에 따라 영향을 받으며, 본질적으로 불확실성을 내포하고 있는 바, 이러한 불확실성으로 인하여 실제 미래 실적은 “예측정보”에 기재되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있습니다.

또한, 향후 전망은 현재 시장상황과 회사의 경영방향 등을 고려한 것으로 향후 시장환경의 변화와 전략수정 등에 따라 변경될 수 있으며, 별도의 고지 없이 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

본 자료의 활용으로 인해 발생하는 손실에 대하여 회사 및 회사의 임직원들은 과실 및 기타의 경우 포함하여 그 어떠한 책임도 부담하지 않음을 알려드립니다.

본 자료는 기업 비밀이 포함된 자료로서 무단 복제 및 배포를 삼가하여 주시기 바랍니다.



종이 위의 꿈,
환상이 살아 숨쉬는 공간

Table of Contents

Prologue

Chapter 1. 웹소설·웹툰 시장의 선두주자, 디앤씨미디어

Chapter 2. 新 성장엔진 장착을 통한 지속 성장

Appendix



Prologue - 종이 없는 소설·만화, 웹소설·웹툰

스낵컬처 트렌드 확산으로 웹소설·웹툰 이용자 수 증가

스낵컬처에 최적화된 콘텐츠



모바일 환경에 적합

모바일을 통해 손쉽게 접근 가능
동영상 대비 낮은 데이터 부담



짧은 소비 시간

편당 5~10분 정도의 분량으로
주 1~5회 플랫폼에 연재되어 빠르게 소비 가능



OSMU(One Source Multi Use)

게임, 드라마, 영화, 애니메이션 등
다양한 형태의 가치사슬이 가능한 원천 스토리

모바일 기기 보급으로 스낵컬처 트렌드 확산

스낵컬처(Snack Culture)

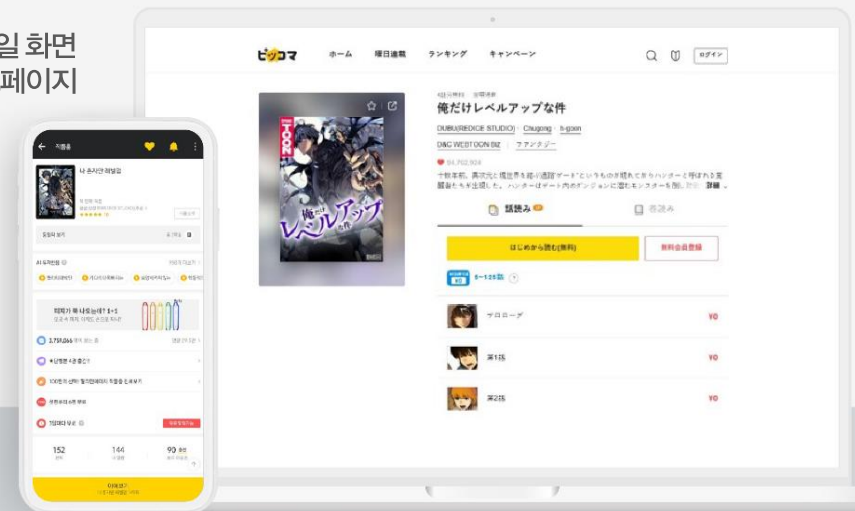
스낵을 먹듯이 짧은 시간에 쉽게 즐기는 문화 트렌드
Ex 웹소설, 웹툰, 웹드라마, 인터넷 방송, 클립 동영상 등



디앤씨미디어 웹툰 '나 혼자만 레벨업' 서비스 화면

PC 웹 화면 - 픽코마

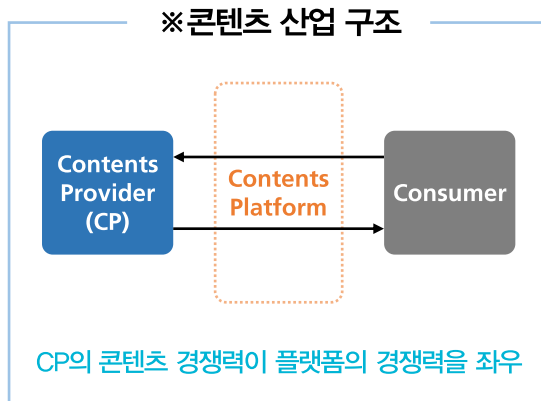
스마트폰 모바일 화면 - 카카오페이지



Prologue - 웹소설·웹툰 시장의 변화와 성장

웹소설·웹툰 시장은 유료 플랫폼 확산으로 지속 성장 기반 구축

웹소설·웹툰 시장의 변화



모바일 기기 보급
+
스낵컬처 트렌드 확산

현재 (웹소설·웹툰 시장 성장 가속화)

*OSMU를 통한
수익 극대화

경쟁력 있는
시장지위 확보

양질의
콘텐츠
양산

작가
보상 체계
확충

콘텐츠
자체 수익성
증가

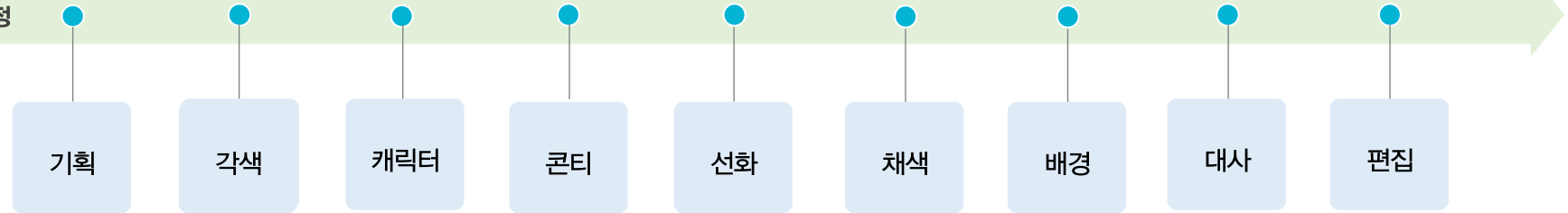
콘텐츠 유료화 기반
수익 모델 강화
(Ex. 카카오페이지 “기다리면 무료” 시스템)

과거	
Contents Provider (콘텐츠 제작)	콘텐츠 자체 수익성 저하 작가 보상 체계 미비 질 낮은 콘텐츠 양산
Contents Platform (콘텐츠 유통)	빈약한 수익 모델 (무료 or 권단위 고액 결제)

*OSMU : One Source Multi Use

Prologue - 웹툰 제작 과정

웹툰 제작 과정



PD 시스템

배타적 발행권, 2차 저작물에 대한 독점적인 권한 확보

계약 정산율에 따른 수익 배분으로 낮은 영업 레버리지 효과

작품 흥행 실패 시 손실 리스크 최소화

작가 수급 경쟁 심화로 인한 작가 발굴의 어려움

연령별 · 성별 · 장르별 작품 제작의 다양성 확보 가능

스튜디오 시스템

원칙적으로 작품에 대한 원천 IP 확보 가능

전체 수익 회사 귀속으로 높은 영업 레버리지 효과

작품 흥행 실패 시 고정비 부담 증가

내재화 인력 이탈에 따른 제작 시스템 구현의 어려움

작화 유사성 경향에 따른 다양성 확보의 어려움



웹소설·웹툰 시장의 선두주자, 디앤씨미디어

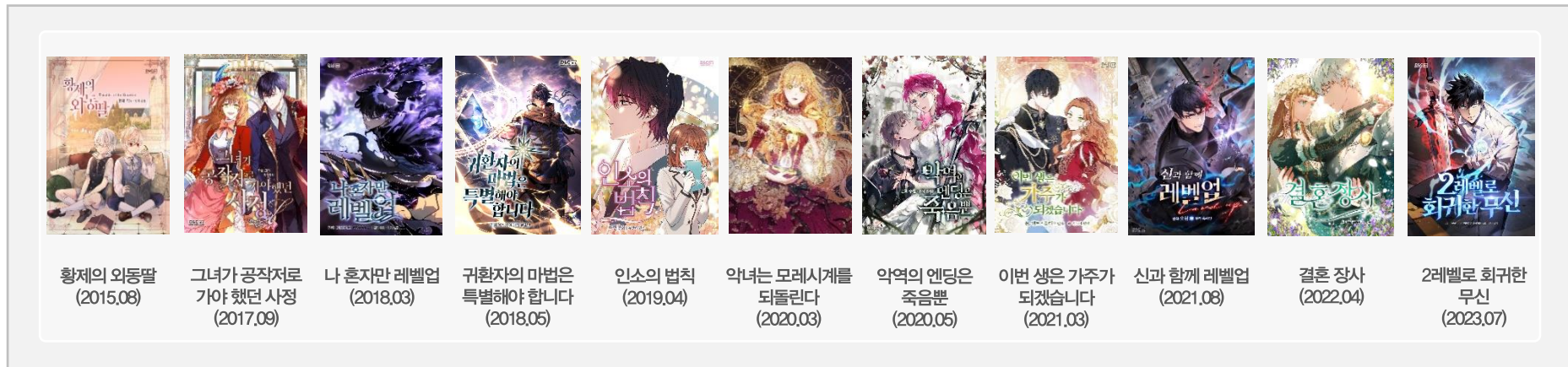
- 01. Corporate History
- 02. Corporate Identity
- 03. Business Model - Contents Provider
- 04. 신규 콘텐츠 창출 능력
- 05. 경영 성과

01 Corporate History

사업구조 변화



킬러 콘텐츠 런칭



02 Corporate Identity



1위

카카오페이지 베스트셀러 수



업계 최다 수준

계약 작가 수 · 작품 수 확보



킬러 콘텐츠

웹소설·웹툰 킬러 콘텐츠
다수 제작



카카오

카카오 콘텐츠 플랫폼
카카오엔터테인먼트에서
투자 유치



20개 언어 72개 작품

2023년 말 현재
웹툰 해외시장 진출 현황



국내 No.1 웹소설·웹툰 Contents Provider



IP 확장 역량

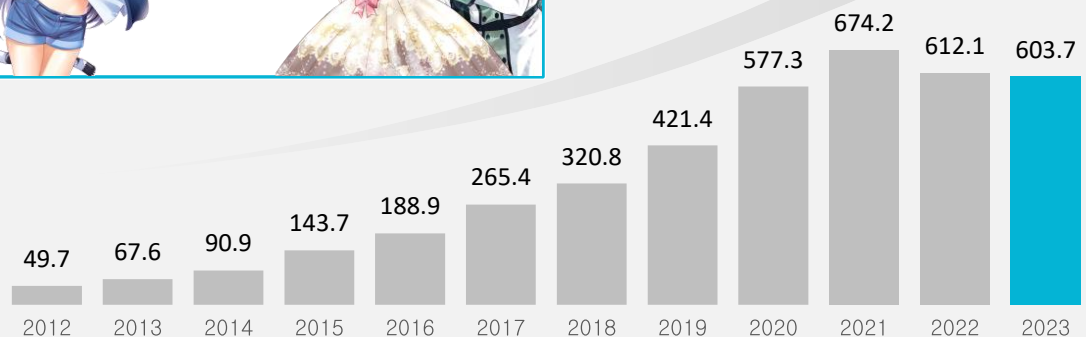
IP 보유/확장 역량 내재화를 통한
지속 가능한 성장



25.5%

설립 이후 연평균 매출 성장률
(2012~2023)

단위 : 억 원



웹소설·웹툰 콘텐츠를 제작하여 국내 및 해외에 공급하는 CP 사업 영위
→ IP 확장 역량을 활용하여 2차 저작물을 제작하는 OSMU 전략 추진

제작

작가 수급 경쟁력

20년 업력을 통해
폭넓은 작가 발굴 네트워크 구축

작가 매니지먼트 계약 방식 도입

수출 및 OSMU로 수익 극대화
→ 작가 유인

편집부 기반의 조직

웹소설·웹툰 특화 인력으로 편집부 구성

업계 최다 수준 편집자 보유

편집자들이 작품 기획 단계부터 참여

공급

국내

카카오, 네이버, 리디북스 등
국내 20여 개 플랫폼에 공급



웹소설·웹툰 플랫폼 성장에 따른

안정적 수익 창출

(2023년 매출 비중 58.9%)

해외

일본, 북미, 중국 등
20개 언어 72개 작품 공급



해외시장 개척을 통한

지속 가능한 성장

(2023년 매출 비중 41.1%)

확장

OSMU
(One Source Multi Use)

소설 원작 웹툰 '노블코믹스'



애니메이션

게임

캐릭터 상품

오디오코믹스

드라마

영화

⋮

웹소설·웹툰 IP 활용
다양한 2차 저작물 제작

04 신규 콘텐츠 창출 능력

원천 스토리 및 IP 확장을 위한 콘텐츠 제작 포트폴리오 구축

▶ 콘텐츠 제작 역량

디앤씨미디어

웹소설·웹툰 시장의 선두주자
국내 No.1 웹소설·웹툰 제작회사



주요제품 : 웹소설·웹툰, OSMU

- 주요주주 : 신현호 대표 등 46.3%, 카카오엔터 22.7%
- 임직원수 : 101명(2023년 말 기준)
- IP 확장을 위한 원천 스토리 제작
- 노블코믹스 제작을 통한 웹소설 IP 확장
- 해외시장 진출로 OSMU 본격화 기반 구축
- 사업 영역 확장 및 IP 매출 극대화

- 업계 최고의 작가 수급 능력과 편집부 기반의 조직
- 모든 독자층을 공략할 수 있는 브랜드 포트폴리오
- 연간 100편 이상의 웹소설 신규 콘텐츠 제작
- 연간 15편 이상의 웹툰 신규 콘텐츠 제작
- 연간 2편 이상의 애니메이션 기획·제작 추진

더앤티

국내 최고 수준의 웹툰 스튜디오



주요제품 : 웹툰

- 주요주주 : 디앤씨미디어 84.0%, 신상원 대표 16.0%
- 임직원수 : 72명(2023년 말 기준)
- 스튜디오 시스템의 웹툰 제작 노하우 보유
- 제작 단계별 체계화로 높은 작품성 확보

스튜디오붐

한일 합작 웹툰 제작회사



주요제품 : 웹툰

- 주요주주 : 디앤씨미디어 100%
- 임직원수 : 19명(2023년 말 기준)
- 한국 : 웹툰 제작의 전반적인 노하우 제공
- 일본 : 일본 현지 선화 작가 및 원작 소설 확보

쏘울크리에이티브

애니메이션 전문 기획·제작회사

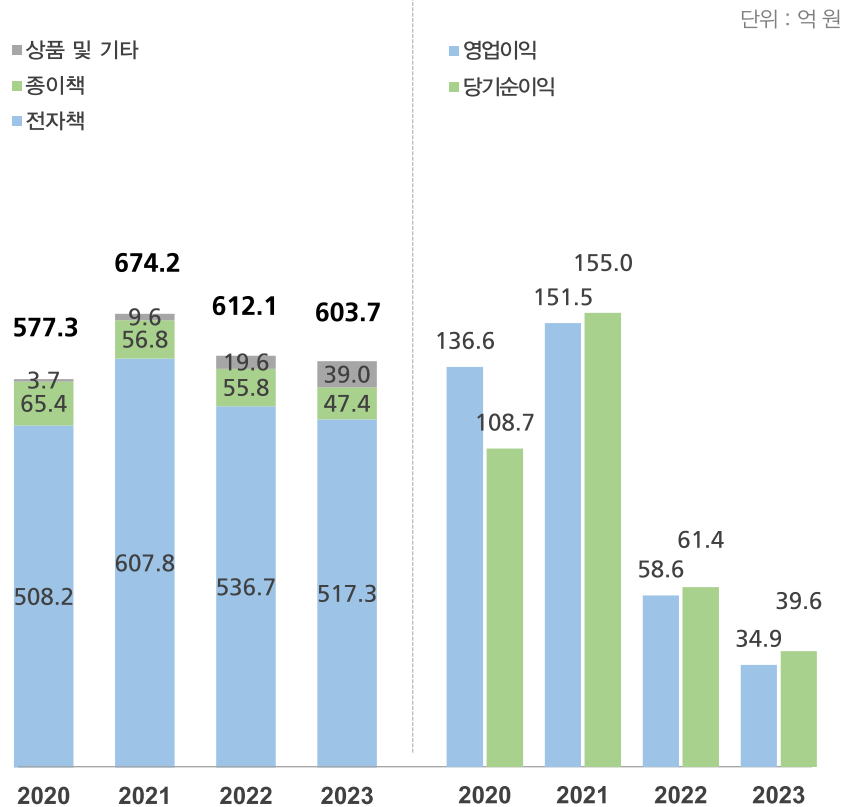


주요제품 : 애니메이션

- 주요주주 : 디앤씨미디어 63.0%, 임만식 대표 36.0%
- 임직원수 : 26명(2023년 말 기준)
- 한국식 제작위원회 설립을 통한 IP 확장 추진
- 슷폼, 캐릭터 브랜딩 등 뉴미디어 사업 추진

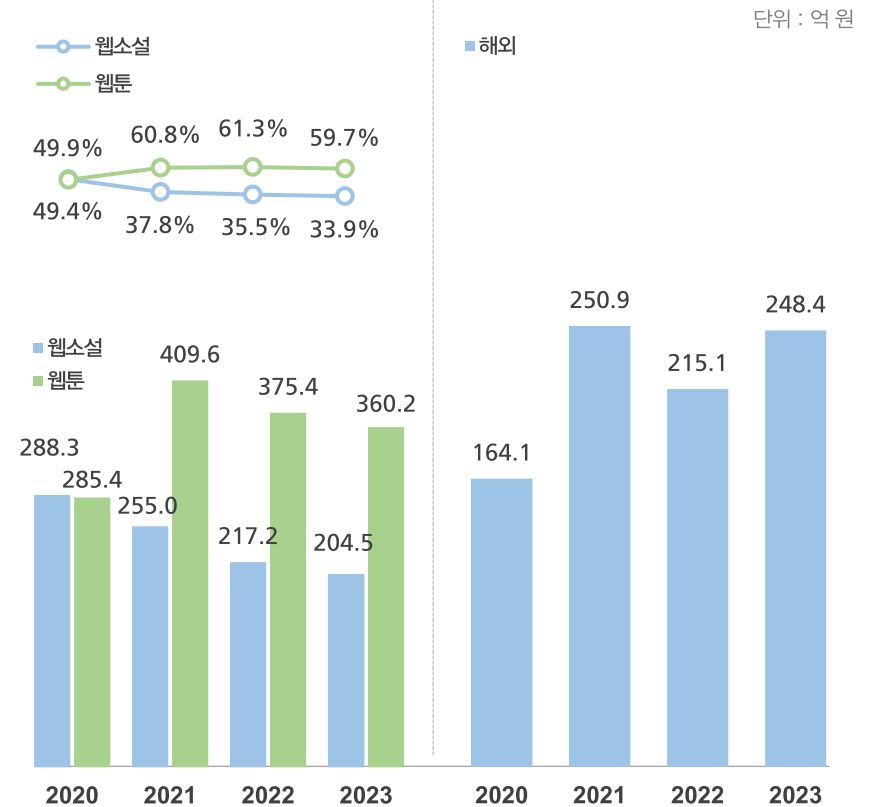
해외 매출액의 성장과 함께 웹툰 비중도 지속적으로 증가

▶ 영업수익 / 영업이익 / 당기순이익 추이



주1 : K-IFRS 연결재무제표 기준
자료 : 사업보고서

▶ 웹소설·웹툰 / 해외 매출액 추이



주1 : K-IFRS 연결재무제표 기준
자료 : 사업보고서

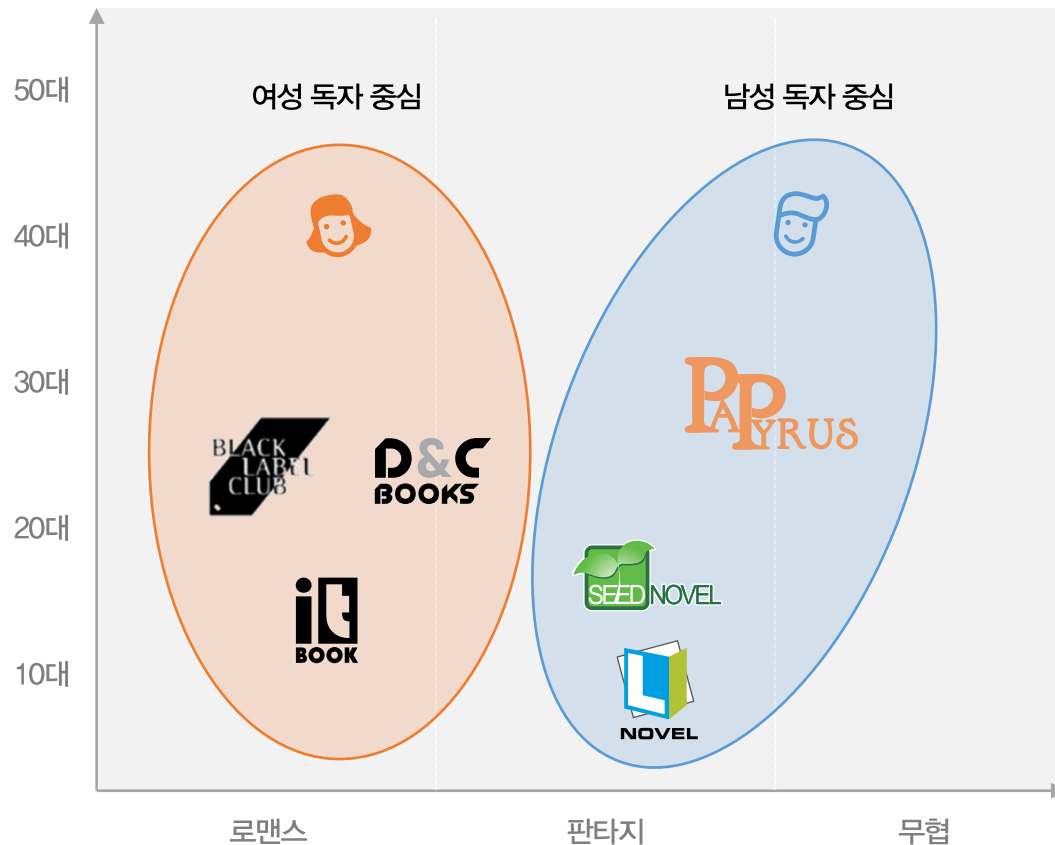


新 성장엔진 장착을 통한 지속 성장

01. IP 확장을 위한 원천 스토리 제작
02. 흥행성이 검증된 노블코믹스 시장 선점
03. 해외시장 진출로 성장 가속화
04. OSMU 활성화 기반 성장 로드맵 구축
05. VISION

연령별 · 성별 · 장르별 특화된 독자 브랜드로 IP 확장을 위한 원천 스토리 제작

▶ 브랜드별 타깃 고객층



		연령		
		10대	20대	30대 이상
성별	남성	시드노벨 I노벨	시드노벨 파피루스	파피루스
	여성	잇북	디앤씨북스 블랙라벨클럽	디앤씨북스 블랙라벨클럽
기타		SL코믹, 리드비, HUSH, TONE 등		

+

⋈

웹소설의 모든 고객층을 공략할 수 있는
다양한 브랜드 론칭
+
IP 확장을 위한 원천 스토리 제작으로
OSMU 활성화 기반 구축

검증된 웹소설 IP로 웹툰을 제작하여 콘텐츠간 마케팅 시너지 극대화
웹소설·웹툰 매출 동반 상승 → IP 가치 제고

▶ 노블코믹스 정의

노블코믹스(Novel Comics)란?

- ✓ 소설의 탄탄한 스토리를 기반으로 제작된 만화
- ✓ 우수한 작품성 및 흥행성 보장
- ✓ IP 가치 제고 및 원작 매출 상승 효과 견인

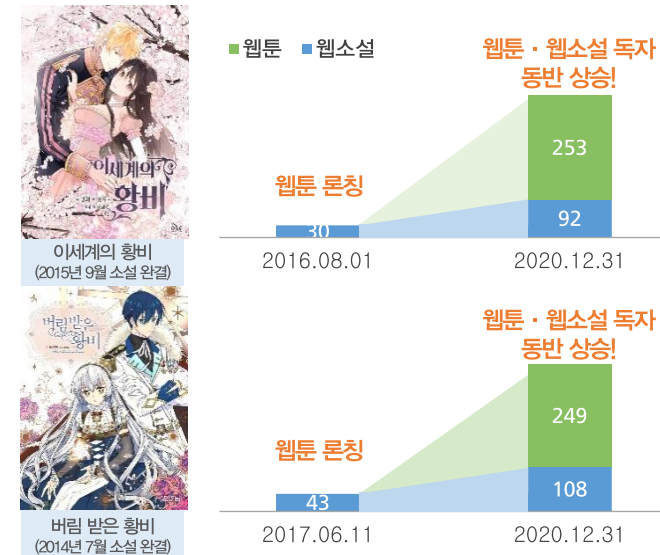


▶ 웹소설·웹툰 시너지

노블코믹스 효과

웹소설·웹툰 콘텐츠간 시너지로
독자 수 및 매출 동반 상승

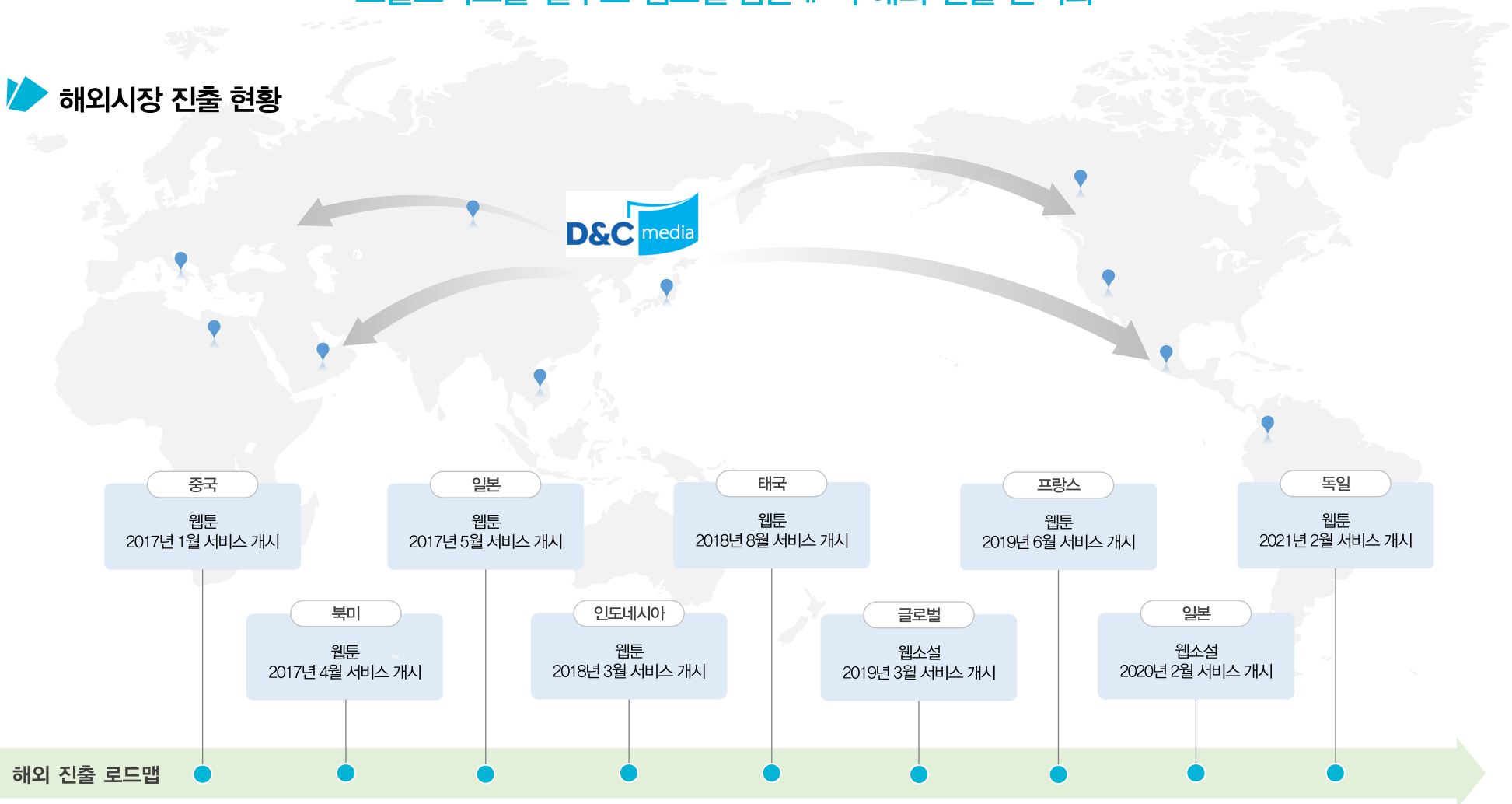
‘이세계의 황비’, ‘버림 받은 황비’ 독자수



자료 : 디앤씨미디어

노블코믹스를 필두로 웹소설·웹툰 IP의 해외 진출 본격화

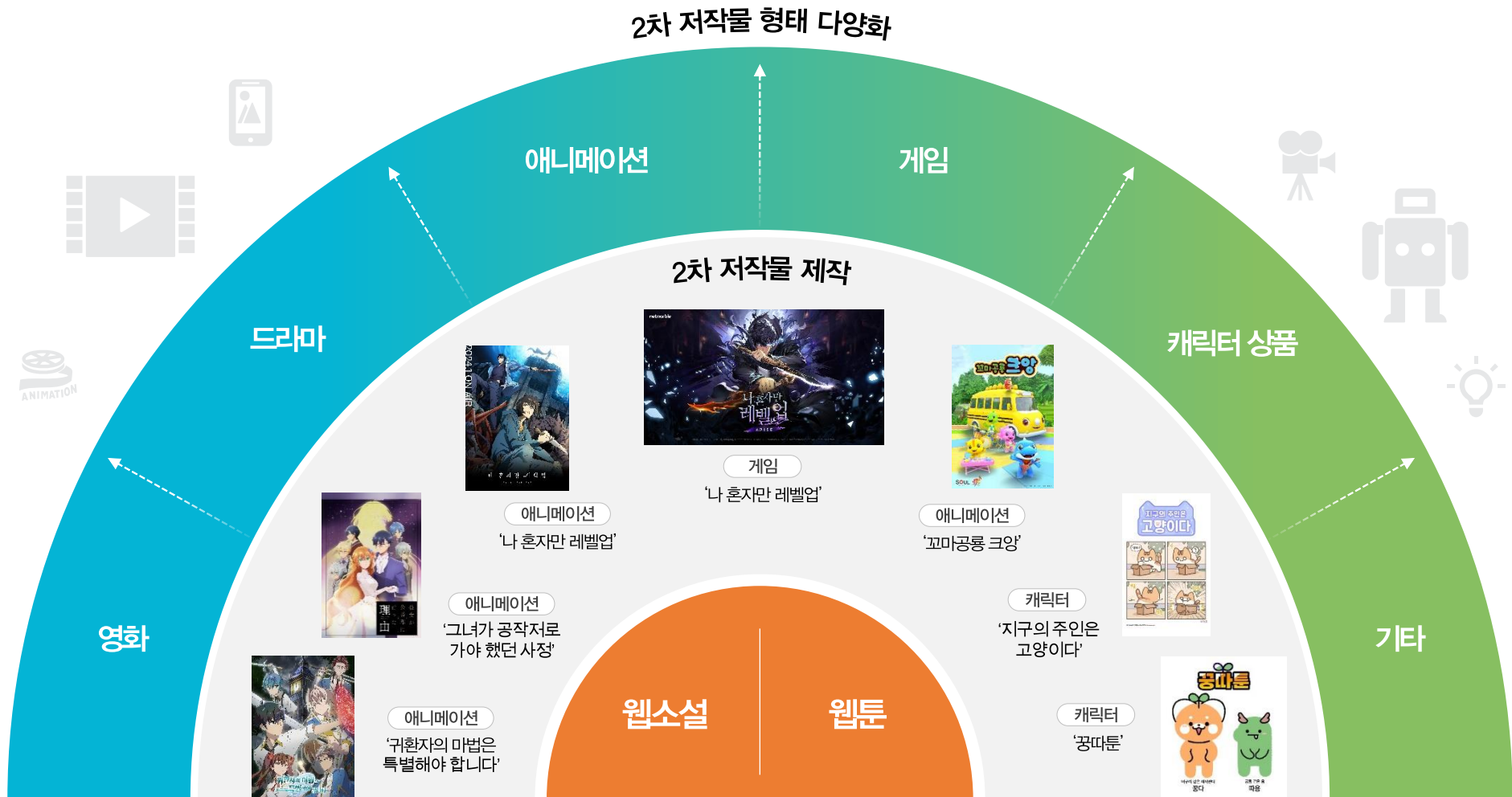
▶ 해외시장 진출 현황



자료 : 디앤씨미디어

04 OSMU 활성화 기반 성장 로드맵 구축

OSMU 본격화를 통해 사업 영역 확장 및 IP 매출 극대화



“글로벌 종합 콘텐츠 기업”



웹소설·웹툰 시장 성장을 주도하며
국내외 대표 문화 콘텐츠 기업으로 도약

원천 스토리
제작

노블코믹스
시장 선점

해외시장
진출

OSMU
활성화

신규 콘텐츠 창출 능력을 통한
웹소설·웹툰 업계 선도적 지위 확립

웹소설·웹툰 시장의 선두주자
국내 No.1 웹소설·웹툰 제작회사

디앤씨미디어

국내 최고 수준의 웹툰 스튜디오

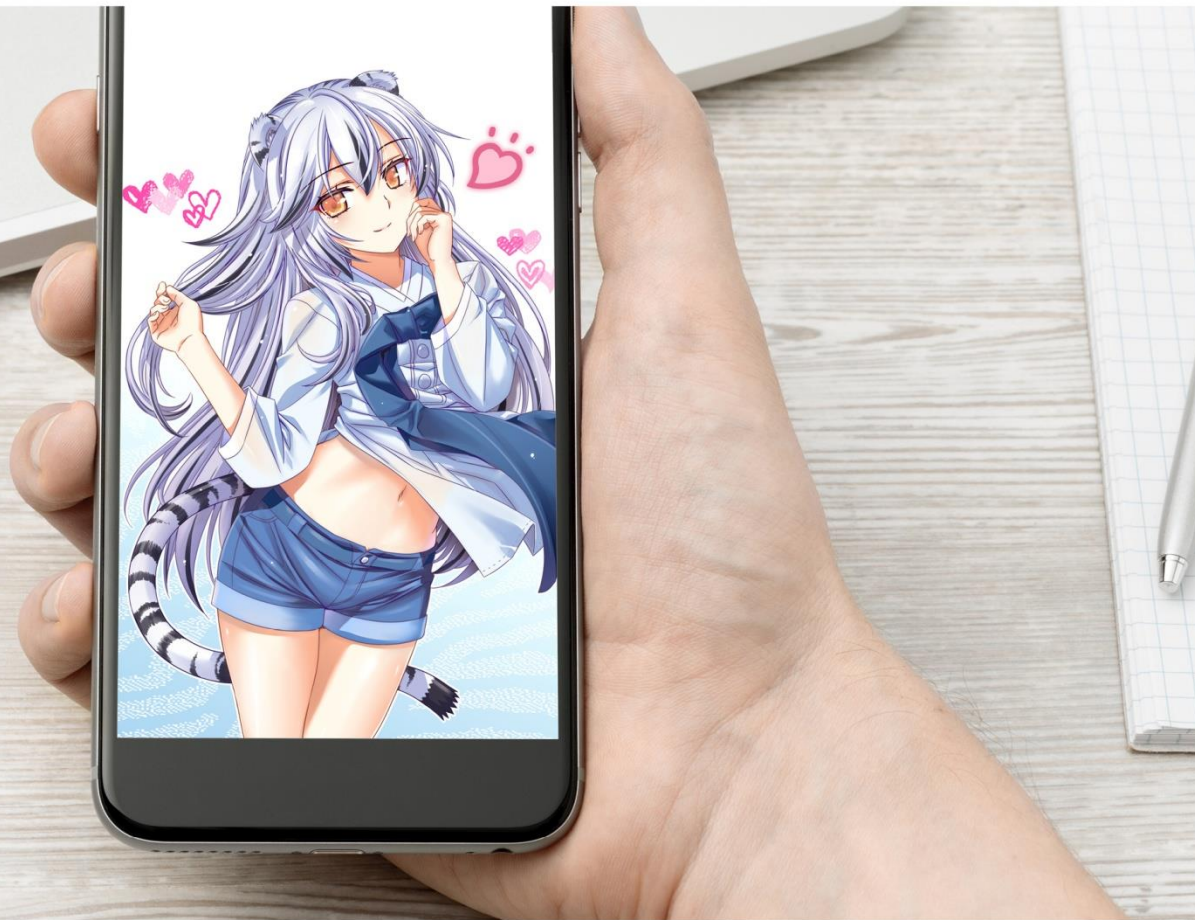
더앤티

한일 합작 웹툰 제작회사

스튜디오봄

애니메이션 전문 기획제작회사

쏘울크리에이티브



Appendix

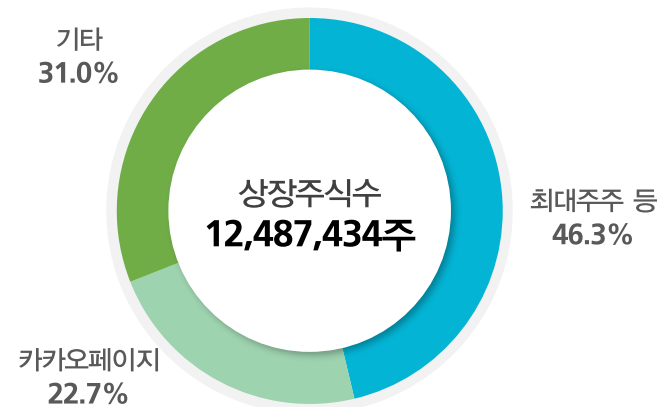
- 01. 회사 개요
- 02. 요약재무제표

01 회사 개요

기업개요

회사명	주식회사 디앤씨미디어
대표이사	최 원 영
설립일	2012년 01월 04일
자본금	62.4억 원
임직원수	218명 (2023년 말 기준, 연결대상 종속기업 포함)
사업분야	기타서적출판업
주요제품	웹소설·웹툰 콘텐츠
본사주소	서울특별시 구로구 디지털로32길 30, 1301호
홈페이지	www.dncmedia.co.kr

주주구성



대표이사



최 원 영

- 1991.02 건국대학교 입학
- 1994.08~1997.11 동아출판사
- 1998.04~2001.02 서울미디어랜드 팀장
- 2001.03~2021.12 서울문화사 본부장
- 2023.03~현재 디앤씨미디어 대표이사

02 요약재무제표

요약재무상태표

단위 : 백만 원

구 분	2020	2021	2022	2023
유동자산	59,027	58,237	55,760	61,067
비유동자산	4,698	29,939	38,187	37,593
자산총계	63,725	88,176	93,947	98,660
유동부채	11,096	16,613	15,778	16,465
비유동부채	600	1,612	1,758	1,167
부채총계	11,696	18,225	17,536	17,632
자본금	6,138	6,138	6,138	6,244
자본잉여금	15,982	17,059	17,059	21,758
자본조정	(1,162)	(1,162)	(1,622)	(4,178)
이익잉여금	31,071	46,172	52,316	56,318
자본총계	52,029	69,951	76,411	81,028
자본 및 부채 총계	63,725	88,176	93,947	93,947

주1 : K-IFRS 연결재무제표 기준

요약손익계산서

단위 : 백만 원

구 분	2020	2021	2022	2023
영업수익	57,725	67,422	61,214	60,372
영업비용	44,067	52,276	55,354	56,885
영업이익	13,658	15,146	5,860	3,487
순금융수익	520	603	1,010	1,421
기타영업외손익	17	3,777	88	64
지분법손익	46	90	(5)	(852)
법인세비용차감전순이익	14,241	19,616	6,953	4,120
법인세비용	2,787	3,611	803	158
계속영업이익	11,454	16,005	6,150	3,962
중단영업이익(손실)	(587)	(502)	(8)	-
당기순이익	10,867	15,503	6,142	3,962
총포괄이익	10,872	15,503	6,142	3,962

주1 : K-IFRS 연결재무제표 기준