



본 조사분석자료는 인공지능(AI) 기술을 사용하여 생성되었으며, 당사가 정확성이나 완전성을 보장할 수 없습니다.

KOSDAQ | 커뮤니케이션서비스/미디어와엔터테인먼트

디앤씨미디어 (263720)

Company Overview

설립일	2012년 01월 04일
상장일	2017년 08월 01일
특례 상장 유형	해당사항 없음
주요 사업	웹소설 콘텐츠
본사	서울특별시 구로구 디지털로 32길 30 코오롱디지털타워빌란트. 1301-1308호
홈페이지	www.dncmedia.co.kr
주요 주주	신현호 29.83%
수출 비중	46.5%

디앤씨미디어 Investment Keywords

웹소설·웹툰 IP 기반 콘텐츠, 글로벌 플랫폼 유통 확대

한국거래소 공시

- 2026-04-10 15:25 신탁계약에의한 취득 상황보고서
- 2026-03-27 17:27 정기주주총회결과
- 2026-03-17 17:42 [연결포함]사업보고서(일반법인)(2025.12)
- 2026-03-17 16:41 감사보고서 제출
- 2026-03-12 17:03 주주총회 집중일 개최 사유 신고
- 2026-03-12 16:41 참고서류
- 2026-03-12 16:38 주주총회소집공고
- 2026-03-12 16:31 주주총회소집결의

주요지표

연도	매출액(억 원)	영업이익(억 원)	지배주주순이익(억 원)	EPS(원)	P/E(배)	P/B(배)	ROE(%)
2023	604	35	40	326	77.1	3.9	5.2
2024	826	109	111	890	23.6	3.0	13.3
2025	855	173	80	637	19.3	1.6	8.7

Company Data

현재가 (04/10일)	12,300원
52주 최고가/최저가	18,510원/10,680원
액면가	500원
시가총액	153십억원
발행주식수	12백만주
평균거래량(60일)	3만주
1개월/6개월/12개월 수익률(%)	8.4/-19.2/-23.2
외국인 지분율	1.37%

Price & Relative Performance





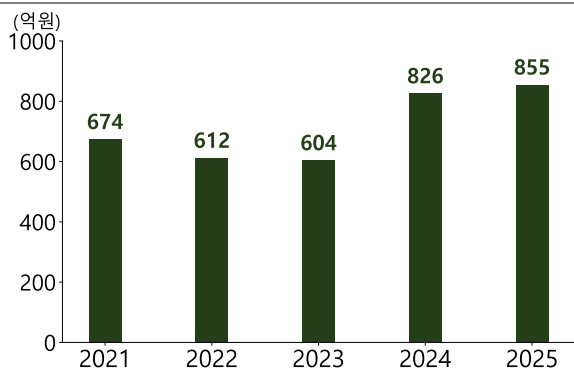
기업개요

1 주요 제품 및 연혁

디앤씨미디어는 2012년 1월 4일 설립된 콘텐츠 기업으로, 현재 웹소설과 웹툰 IP(지식재산권)를 기획·제작·유통하는 사업영역을 중심으로 성장해 왔다. 사업 구조는 단순 출판에 머무르지 않고, 작가와의 출판권 및 배타적발행권 확보를 바탕으로 전자책과 종이책을 제작해 카카오펀터테인먼트, 네이버시리즈, 리디북스 등 주요 플랫폼에 공급하는 방식으로 확장돼 있다. 연결 기준 종속회사도 2025년 말 현재 3개사를 보유하고 있으며, 웹툰 제작, 애니메이션 및 디지털 콘텐츠 제작까지 사업 포트폴리오를 넓혔다. 2017년 8월 1일 코스닥시장 상장 이후에는 자체 IP를 기반으로 한 2차 저작물 제작 역량까지 강화하며 콘텐츠 밸류체인 전반으로 사업 범위를 확장해 왔다.

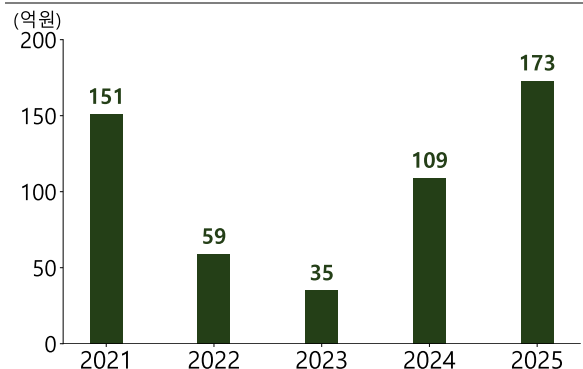
회사의 주요 서비스는 웹소설과 웹툰 전자책 유통이며, 여기에 종이책 출판과 상품·기타 매출이 결합되는 구조다. 2025년 연결 매출 854억7,200만원 가운데 웹툰 전자책이 404억3,900만원으로 47%를 차지해 가장 큰 비중을 기록했고, 웹소설 전자책은 193억1,800만원으로 23%를 차지했다. 종이책은 웹소설 36억2,600만원, 웹툰 22억4,300만원으로 각각 4%, 3% 수준이며, 상품 및 기타 매출도 198억4,600만원으로 23%에 달했다. 전자책은 회당 결제 또는 권당 대여·구매 방식으로 서비스되며, 종이책은 온오프라인 서점과 총판 유통망을 통해 공급된다. 디앤씨미디어의 경쟁우위는 단일 히트작 판매보다, 웹소설 원천 IP를 확보한 뒤 웹툰·단행본·영상화로 이어지는 확장 구조를 갖추고 있다는 점에 있다.

디앤씨미디어 매출 (2021년 ~ 2025년)



자료: 전자공시시스템(DART)

디앤씨미디어 영업이익 (2021년 ~ 2025년)



자료: 전자공시시스템(DART)

연혁을 보면 디앤씨미디어는 콘텐츠의 해외 확장과 IP 다각화를 성장 축으로 삼아 왔다. 2017년에는 ‘황제의 외동딸’, ‘이세계의 황비’ 등을 중국·일본·북미에 선보이며 글로벌 진출의 기반을 마련했고, 같은 해 코스닥 상장으로 자본시장에 입성했다. 2018년 자회사 디앤씨오브스툼 설립, 2019년 더코믹스 설립, 2021년 더엔트 연결 편입, 2022년 쏘울크리에이티브 편입과 스튜디오봄 설립 등으로 제작 역량을 계열화했다. 2023년에는 ‘그녀가 공작저로 가야 했던 사정’, ‘귀환자의 마법은 특별해야 합니다’의 애니메이션 글로벌 런칭이 이어졌고, 2024년에는 ‘나 혼자만 레벨업’ 애니메이션과 게임이 글로벌 시장에 출시되며 IP 확장 성과가 한층 구체화됐다.

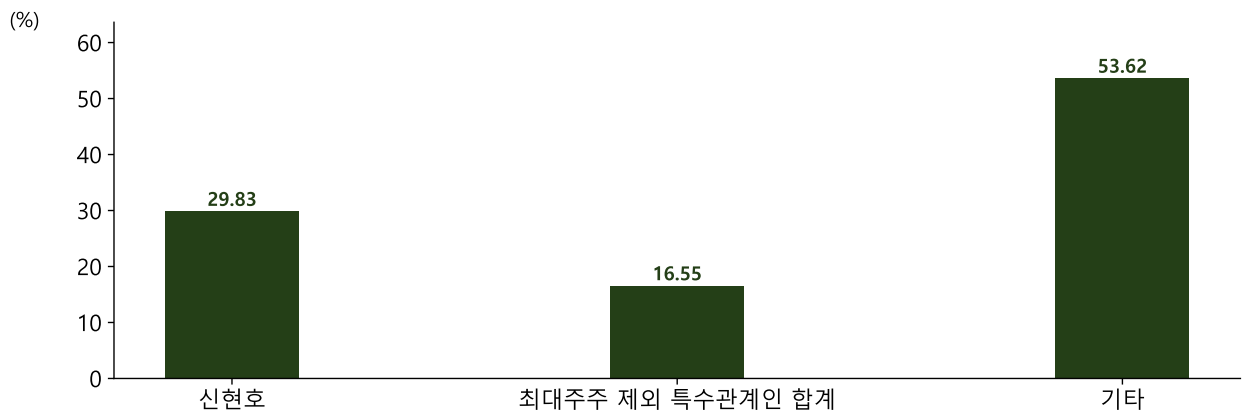
이러한 흐름을 종합하면 디앤씨미디어의 주요 제품 및 연혁은 출판사에서 출발해 IP 중심 콘텐츠 기업으로 전환해 온 과정으로 정리된다. 초기에는 웹소설과 라이트노벨 기반의 출판 역량이 중심이었지만, 이후 웹툰 서비스 지역 확대, 자회사 설립과 합병, 애니메이션과 게임으로의 확장을 통해 사업영역을 단계적으로 넓혀 왔다. 2025년에는 스튜디오봄과 펄스클럽의 영업중단을

결정하며 비효율 사업을 정리했지만, 이는 웹소설·웹툰 기반 핵심사업에 자원을 집중하는 방향으로 이해할 수 있다. 결국 이 회사의 핵심기술은 자체 플랫폼 기술보다 원천 IP 확보, 편집 조직 기반 기획력, 그리고 이를 글로벌 콘텐츠로 전환하는 사업화 역량에 있으며, 주요 제품 역시 그 경쟁우위를 가장 직접적으로 보여주는 결과물이다.

2 주주 구성

디앤씨미디어의 최대주주는 신현호 이사회 의장으로, 3,703,068주(29.83%)를 보유하고 있다. 신현호 의장은 2012년부터 회사의 이사회 의장을 맡고 있는 창업 경영진이다. 2대 주주는 (주)카카오엔터테인먼트로 2,839,761주(22.88%)를 보유하고 있으며, 3대 주주는 배우자인 이미자로 1,968,066주(15.86%)를 보유하고 있다. 이외에 미등기임원 김현효가 85,403주(0.69%)를 보유하고 있으며, 최대주주 및 특수관계인 전체 지분은 5,756,537주(46.38%) 수준이다.

디앤씨미디어 주요 주주 현황



자료: 전자공시시스템(DART)

3 실적 추이

디앤씨미디어의 2025년 연결기준 매출액은 854억원으로 전년(826억원) 대비 3.4% 증가했다. 영업이익은 173억원으로 전년(109억원) 대비 59.7% 증가했으며, 영업이익률은 13.1%에서 20.3%로 상승했다. (지배주주)당기순이익은 80억원으로 전년(111억원) 대비 28.4% 감소했다.

판매관리비는 681억원으로 전년(718억원) 대비 5.1% 감소했으며, 판관비율은 86.9%에서 79.7%로 하락했다. 판관비 감소가 영업이익 증가의 주된 요인으로 작용했다.

영업외손익은 전년 22억원에서 2025년 -0.5억원으로 전환됐다. 금융수익은 18억원으로 전년(22억원) 대비 감소했고, 금융비용은 5억원으로 전년(3억원) 대비 증가했다. 기타영업외손익은 전년 3억원에서 -13억원으로 전환됐다. 종속 및 관계기업관련손익은 전년 -6억원에서 0원으로 변동됐다. 세전계속사업이익은 173억원으로 전년(125억원) 대비 38.8% 증가했으나, 법인세비용이 전년 11억원에서 34억원으로 크게 증가하며 계속사업이익은 138억원으로 전년(114억원) 대비 21.4% 증가에 그쳤다. 중단사업이익은 전년 -6억원에서 -59억원으로 손실이 확대되며 당기순이익은 80억원으로 전년(108억원) 대비 26.1% 감소했다. (지배주주)당기순이익 역시 80억원으로 전년(111억원) 대비 28.4% 감소했으며, 순이익률은 13.1%에서 9.3%로 하락했다.

연간 실적

(단위: 백만 원)

해당 년도	매출액	영업손익	영업손익률 (%)
2025년	85,472	17,336	20.3
2024년	82,640	10,856	13.1
2023년	60,372	3,487	5.8

자료: 전자공시시스템(DART)



산업 현황

1 한눈에 보는 산업 현황

디앤씨미디어가 속한 산업은 웹소설·웹툰 중심의 디지털 콘텐츠 제작·유통 시장으로, 원천 IP(Intellectual Property, 지식재산권)를 확보한 뒤 전자책, 종이책, 애니메이션, 게임 등으로 확장하는 구조가 특징이다. 성장동력은 모바일 기반 전자책 소비 확대, 플랫폼 유통 다변화, 2차 저작물 제작 증가에 있으며, 기술트렌드 역시 단권 판매보다 회차형 과금과 멀티포맷 전환으로 옮겨가고 있다. 글로벌 동향 측면에서는 한국산 웹툰·웹소설 IP가 중국·일본·북미·동남아·프랑스 등으로 유통 범위를 넓히고, 애니메이션과 게임으로 재가공되는 경쟁구도가 형성돼 있다. 한국 시장은 플랫폼 연계와 IP 공급 역량이 경쟁력의 핵심이며, 디앤씨미디어는 웹소설·웹툰 제작과 유통, 해외 서비스, 애니메이션·게임 연계 경험을 바탕으로 이 산업 흐름의 중심 사업영역에 위치한다.

2 질의응답으로 살펴보는 산업 현황

Q1. 디앤씨미디어는 어떤 산업에 속해 있으며 산업 구조는 어떻게 형성되어 있나?

A1. 디앤씨미디어는 웹소설·웹툰 기반 디지털 콘텐츠 산업에 속해 있으며, 원천 IP를 확보한 후 전자책, 종이책, 애니메이션, 게임 등으로 확장하는 구조를 가진다. 작가 확보와 편집 조직을 기반으로 콘텐츠를 제작하고 플랫폼을 통해 유통하는 가치사슬이 핵심이며, IP 확보 능력이 사업 경쟁력의 중심으로 작용하는 산업이다.

Q2. 디앤씨미디어가 속한 시장의 규모와 성장동력은 무엇인가?

A2. 웹소설·웹툰 산업은 공식 통계는 제한적이거나, 만화 산업을 기준으로 빠르게 성장하고 있다. 2024년 국내 만화 산업 매출은 약 3.4조 원으로 전년 대비 25% 이상 증가했으며, 이 중 웹툰 비중이 약 65%까지 확대되며 산업 성장을 주도하고 있다. 또한 수출 역시 큰 폭으로 증가하며 글로벌 시장 내 영향력이 확대되고 있다. 성장 동력은 OSMU 기반 IP 확장, 글로벌 시장 진출, 스낵컬처 소비 확산, 그리고 유료화 모델 정착에 있다. 웹소설·웹툰은 드라마·영화·게임 등으로 확장 가능한 핵심 IP로 활용되며, 모바일 환경에 최적화된 콘텐츠 소비와 안정적인 수익 구조를 기반으로 지속적인 성장세를 이어가고 있다.

Q3. 해당 산업의 경쟁구도는 어떻게 형성되어 있으며 디앤씨미디어의 위치는 어떠한가?

A3. 경쟁구도는 콘텐츠 제작사와 플랫폼 사업자가 분리된 구조로, 제작사는 IP 확보와 제작 역량, 플랫폼은 유통과 사용자 기반을 중심으로 경쟁한다. 디앤씨미디어는 카카오펀터테인먼트 등 주요 플랫폼과 협력하며 콘텐츠 공급자로서 위치하며, 자체 IP를 기반으로 웹툰·애니메이션 등으로 확장하는 제작 중심 기업이다.

Q4. 디앤씨미디어가 속한 산업의 기술트렌드와 글로벌 동향은 무엇인가?

A4. 산업은 전자책 중심의 회차형 과금(연재 방식)과 멀티 포맷 전환이 핵심 기술트렌드다. 글로벌 동향은 한국 웹툰·웹소설 IP가 일본, 북미, 동남아 등으로 확산되며 애니메이션과 게임으로 재가공되는 구조다. 이는 단일 콘텐츠 판매에서 IP 기반 확장형 콘텐츠 산업으로 변화하고 있음을 의미한다.

Q5. 디앤씨미디어가 속한 산업의 구조적 변화와 향후 기회요인은 무엇인가?

A5. 산업은 출판 중심에서 IP 중심 콘텐츠 산업으로 구조가 전환되고 있으며, 웹소설을 기반으로 웹툰, 영상, 게임으로 확장하는 방식이 일반화되고 있다. 디앤씨미디어는 이러한 구조 변화 속에서 웹소설·웹툰 제작과 해외 서비스 경험을 보유하고 있어,

IP 확장과 글로벌 유통 확대 과정에서 사업 기회를 확보하고 있다.



핵심포인트

1 한눈에 보는 핵심포인트

디앤씨미디어의 핵심 강점은 웹소설 원천 IP를 확보한 뒤 웹툰, 전자책, 종이책, 애니메이션, 게임 등으로 확장하는 콘텐츠 사업 구조에 있다. 작가와의 출판권 및 배타적발행권 계약을 기반으로 콘텐츠를 기획·제작하고 이를 다양한 플랫폼에 유통하는 방식은 단일 콘텐츠 판매에 그치지 않고 장기적인 수익 창출 구조를 형성한다는 점에서 경쟁우위 요소로 작용한다. 특히 웹툰 전자책이 2025년 기준 전체 매출의 47%를 차지하는 등 디지털 콘텐츠 중심의 수익 구조를 확보하고 있다. 또한 카카오펀터테인먼트, 네이버시리즈 등 주요 플랫폼과의 협력을 통해 콘텐츠 유통망을 확보하고 있으며, 플랫폼 기반 정산 구조를 통해 안정적인 매출 흐름을 유지하고 있다.

중장기적으로는 웹소설 기반 IP를 활용한 애니메이션, 게임 등 2차 저작물 확장이 주요 성장동력으로 작용한다. 실제로 '나 혼자만 레벨업'과 같은 IP를 활용한 애니메이션 및 게임 출시 사례는 콘텐츠의 다각적 활용 가능성을 보여준다. 더불어 해외 시장 진출을 통해 일본, 북미, 동남아 등으로 콘텐츠 공급 범위를 확대해 왔으며, 이는 글로벌 동향에 부합하는 성장 전략으로 평가된다. 다만 콘텐츠 산업 특성상 특정 작품 성과에 따른 실적 변동 가능성과 플랫폼 의존도가 존재하며, 경쟁사 증가에 따른 IP 확보 경쟁 심화는 수익성에 영향을 줄 수 있는 요인으로 작용한다.

2 질의응답으로 살펴보는 핵심포인트

Q1. 디앤씨미디어의 내부 사업구조는 어떻게 구성되어 있으며 경쟁우위는 무엇인가?

A1. 디앤씨미디어는 웹소설 원천 IP를 확보한 뒤 이를 웹툰, 전자책, 종이책, 애니메이션 등으로 확장하는 구조를 갖고 있다. 작가와의 출판권 및 배타적발행권 계약을 기반으로 콘텐츠를 제작하고, 다양한 플랫폼에 유통하는 방식이 핵심이다. 이러한 구조는 단일 콘텐츠 판매를 넘어 IP 확장 중심의 수익 모델을 형성하며, 제작과 유통을 연계한 사업 구조에서 경쟁우위를 확보하는 요소로 작용한다.

Q2. 디앤씨미디어의 콘텐츠 제작 및 기술현황은 어떤 특징을 가지고 있나?

A2. 디앤씨미디어는 자체적인 기술 플랫폼보다는 편집부 중심의 기획력과 작가 수급 역량을 기반으로 콘텐츠를 제작한다. 웹소설을 기반으로 웹툰으로 전환하는 과정에서 스토리 구조와 시각적 연출을 재구성하는 역량이 핵심이며, 이는 IP를 다양한 형태로 확장하는 데 중요한 역할을 한다. 이러한 제작 방식은 단순 유통이 아닌 콘텐츠 기획 단계부터 개입하는 구조라는 점에서 차별성을 갖는다.

Q3. 디앤씨미디어의 사업 분석 관점에서 주요 파트너십과 운영 방식은 어떠한가?

A3. 디앤씨미디어는 카카오펀터테인먼트, 네이버시리즈, 리디북스 등 주요 플랫폼과의 협력을 통해 콘텐츠를 공급하는 구조를 유지하고 있다. 플랫폼은 유통과 결제를 담당하고, 회사는 콘텐츠 제작과 공급을 담당하는 역할 분담이 이루어진다. 이러한 협력 구조는 안정적인 유통 채널을 확보하는 동시에 콘텐츠 제작에 집중할 수 있는 환경을 제공한다는 점에서 사업 운영의 핵심 요소다.

Q4. 디앤씨미디어는 외부 환경 변화에 어떻게 대응하고 있나?

A4. 디앤씨미디어는 콘텐츠 산업의 변화에 대응해 비핵심 사업을 정리하고 핵심 IP 중심 사업에 집중하는 전략을 추진하고 있다. 실제로 일부 자회사의 영업 중단을 통해 경영 효율성을 높이고, 웹소설·웹툰 기반 콘텐츠 제작에 자원을 집중하고 있다. 다만 플랫폼 중심 유통 구조와 경쟁사 증가에 따른 IP 확보 경쟁은 지속적으로 고려해야 할 변수로 작용한다.

Q5. 디앤씨미디어의 미래전략과 중장기 성장 방향은 무엇인가?

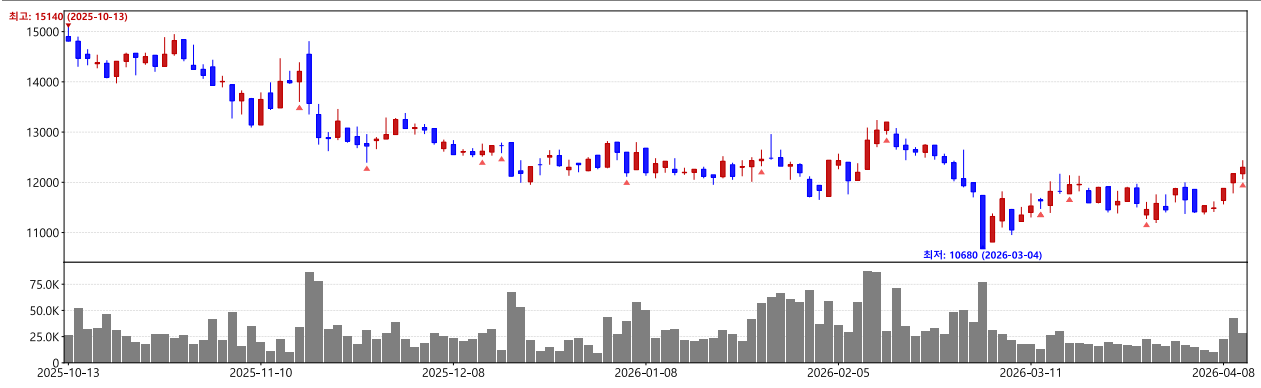
A5. 디앤씨미디어는 웹소설 IP를 기반으로 웹툰, 애니메이션, 게임 등으로 확장하는 전략을 지속하고 있다. 특히 글로벌 시장에서 콘텐츠 유통을 확대하고, 애니메이션 및 게임과 같은 2차 저작물 제작을 통해 사업 영역을 넓히고 있다. 이러한 전략은 IP 활용도를 높이는 방향이지만, 콘텐츠 성과에 대한 의존도와 시장 경쟁 심화는 지속적으로 관리해야 할 요소로 작용한다.

Valuation

1 최근 주가

디앤씨미디어 주가는 2026년 4월 10일 기준 12,300원을 기록했으며, 최근 6개월 최고가 14,820원(2025년 10월 28일) 대비 17.0% 하락한 수준이다. 최근 6개월 최저가는 10,680원(2026년 3월 4일)으로, 현재 주가는 최저가 대비 15.2% 상승한 상태다. 2025년 10월 초 14,810원에서 출발한 주가는 10월 말 14,820원으로 고점을 형성한 후 하락세로 전환했다. 11월 중순부터 하락 폭이 확대되며 12,000원대 초반까지 내려섰고, 12월에는 12,000원대 중반에서 등락을 반복했다. 2026년 1월에도 12,000원대 초중반 수준이 이어졌으며, 2월에는 일시적으로 13,200원까지 반등했다가 다시 하락했다. 3월 초 10,680원으로 기간 내 최저가를 기록한 이후 점진적으로 회복하여 4월 들어 12,000원대를 회복했다. 같은 기간 코스닥 지수는 2025년 10월 13일 847.96에서 2026년 4월 10일 1,093.63으로 28.9% 상승하였고, 디앤씨미디어는 2025년 10월 13일 14,810원 대비 16.9% 하락하며 시장 대비 하회하는 성과를 나타내고 있다. 현재 디앤씨미디어의 시가총액은 약 1,543 억원 수준이고, 일평균 거래량은 60일 기준 약 3만주를 기록하고 있으며, 일평균 거래액은 약 4억원 수준이다. 코스닥 지수가 2026년 4월 10일 기준 1,093.63포인트를 기록하는 가운데, 디앤씨미디어는 시장 대비 상대적으로 큰 하락폭을 보이며 주가가 조정된 상태다.

디앤씨미디어 주가 및 공시 이벤트



자료: 한국거래소 시장정보

한국거래소 공시 (최근 1년)

공시날짜	공시시간	보고서명
2026-04-10	15:25	신탁계약에의한 취득 상황보고서
2026-03-27	17:27	정기주주총회결과
2026-03-17	17:42	[연결포함]사업보고서(일반법인)(2025.12)
2026-03-17	16:41	감사보고서 제출
2026-03-12	17:03	주주총회 집중일 개최 사유 신고
2026-03-12	16:41	참고서류
2026-03-12	16:38	주주총회소집공고
2026-03-12	16:31	주주총회소집결의
2026-02-12	16:43	매출액 또는 손익구조 30%(대규모법인은 15%)이상 변동
2026-01-26	20:02	공매도 과열종목 지정(공매도 거래 금지 적용)
2026-01-06	16:59	자기주식취득 신탁계약 체결 결정
2025-12-15	16:53	주주명부폐쇄기간 또는 기준일 설정
2025-12-11	15:42	변경상장(주식소각)
2025-11-25	16:24	주식소각 결정
2025-11-14	15:46	수시공시의무관련사항(공정공시)(주주가치 제고를 위한 주주환원정책 안내)
2025-11-14	15:41	분기보고서(일반법인)(2025.09)
2025-08-14	15:55	반기보고서(일반법인)(2025.06)

공시날짜	공시시각	보고서명
2025-06-10	20:01	공매도 과열종목 지정(공매도 거래 금지 적용)
2025-05-15	16:39	분기보고서(일반법인)(2025.03)
2025-04-30	18:20	소속부변경

한국거래소 공시정보

2 전년도말 기준 밸류에이션

디앤씨미디어의 2025년말 기준 밸류에이션 지표는 전년 대비 전반적으로 하향 조정되었다. P/E는 전년(2024년) 23.6배에서 2025년 19.3배로 낮아졌으며, P/B는 3.0배에서 1.6배로, P/S는 3.2배에서 1.8배로 각각 감소했다. EV/EBITDA는 17.0배에서 5.1배로 크게 낮아졌다. ROE는 전년(2024년) 13.3%에서 2025년 8.7%로 하락했으며, 배당수익률은 0.0%를 유지했다.

주요 투자지표

	2021	2022	2023	2024	2025
P/E(배)	33.6	45.2	77.1	23.6	19.3
P/B(배)	7.4	3.8	3.9	3	1.6
P/S(배)	7.5	4.5	5.1	3.2	1.8
EV/EBITDA(배)	28.1	29.3	48.5	17.0	5.1
배당수익률(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
EPS(원)	1,230	501	326	890	637
BPS(원)	5,556	6,019	6,418	7,032	7,665
SPS(원)	5,493	4,987	4,911	6,601	6,829
DPS(원)	0	0	0	0	0
수익성(%)					
ROE	25.1	8.6	5.2	13.3	8.7
ROA	20.4	6.7	4.1	10.1	6.9
ROIC	117.8	22.0	9.7	30.7	41.5

주: 각 연도말 추가 기준
자료: FnGuide

포괄손익계산서

(억원)	2021	2022	2023	2024	2025
매출액	674	612	604	826	855
증가율(%)	16.8	-9.2	-1.4	36.9	3.4
매출원가	0	0	0	0	0
매출원가율(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
매출총이익	674	612	604	826	855
매출총이익률(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
판매관리비	523	554	569	718	681
판매비율(%)	77.5	90.4	94.2	86.9	79.7
EBITDA	165	81	56	135	198
EBITDA 이익률(%)	24.4	13.3	9.3	16.3	23.2
증가율(%)	18.0	-50.7	-30.8	139.6	46.8
영업이익	151	59	35	109	173
영업이익률(%)	22.5	9.6	5.8	13.1	20.3
증가율(%)	10.9	-61.3	-40.5	211.4	59.7
영업외손익	44	11	15	22	0
금융수익	7	13	20	22	18
금융비용	1	3	6	3	5
기타영업외손익	38	1	1	3	-13
중속/관계기업관련손익	1	0	-9	-6	0
세전계속사업이익	196	70	41	125	173
증가율(%)	40.0	-63.7	-40.7	188.1	-3.7
법인세비용	36	8	2	11	34
계속사업이익	160	62	40	114	138
중단사업이익	-5	0	0	-6	-59
당기순이익	155	61	40	108	80
당기순이익률(%)	23.0	10.0	6.6	13.1	9.3
증가율(%)	42.7	-60.4	-35.5	172.5	-26.1
지배주주지분 순이익	151	61	40	111	80

자료: FnGuide

현금흐름표

(억원)	2021	2022	2023	2024	2025
영업활동으로인한현금흐름	130	54	47	141	151
당기순이익	155	61	40	108	80
유형자산 상각비	4	6	7	9	8
무형자산 상각비	9	17	14	18	16
외환손익	0	1	0	-1	2
운전자본의감소(증가)	-14	-17	-35	-8	-2
기타	-25	-14	20	15	46
투자활동으로인한현금흐름	-115	-96	-52	-109	-88
투자자산의 감소(증가)	0	-79	-50	-71	-8
유형자산의 감소	0	0	1	0	0
유형자산의 증가(CAPEX)	-2	-4	-2	-9	-2
기타	-112	-13	-1	-29	-78
재무활동으로인한현금흐름	8	-11	-3	-42	-4
차입금의 증가(감소)	-2	-3	-2	0	0
사채의 증가(감소)	0	0	0	0	0
자본의 증가	14	0	0	0	0
배당금	0	0	0	0	0
기타	-3	-8	-1	-42	-4
기타현금흐름	0	-0	-0	0	-0
현금의증가(감소)	24	-53	-8	-10	57
기초현금	133	157	104	96	86
기말현금	157	104	96	86	143

자료: FnGuide

재무상태표

(억원)	2021	2022	2023	2024	2025
유동자산	582	558	611	657	751
현금성자산	157	104	96	86	143
단기투자자산	310	337	388	364	486
매출채권	74	58	63	142	72
재고자산	7	11	11	9	10
기타유동자산	35	48	54	57	41
비유동자산	299	382	376	495	423
유형자산	25	39	39	52	46
무형자산	211	217	207	251	186
투자자산	1	59	48	101	56
기타비유동자산	62	67	82	91	135
자산총계	882	939	987	1153	1174
유동부채	166	158	165	251	200
단기차입금	0	7	6	5	6
매입채무	2	2	2	2	1
기타유동부채	164	149	157	244	193
비유동부채	16	18	12	21	18
사채	0	0	0	0	0
장기차입금	0	9	9	9	9
기타비유동부채	16	8	3	12	9
부채총계	182	175	176	272	218
지배주주지분	682	739	801	881	951
자본금	61	61	62	63	63
자본잉여금	171	171	218	191	188
기타자본	-12	-16	-42	-48	-29
기타포괄이익누계액	0	0	0	0	0
이익잉여금	462	523	563	676	730
자본총계	700	764	810	881	957

자료: FnGuide

주요투자지표

	2021	2022	2023	2024	2025
P/E(배)	33.6	45.2	77.1	23.6	19.3
P/B(배)	7.4	3.8	3.9	3	1.6
P/S(배)	7.5	4.5	5.1	3.2	1.8
EV/EBITDA(배)	28.1	29.3	48.5	17.0	5.1
배당수익률(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
EPS(원)	1,230	501	326	890	637
BPS(원)	5,556	6,019	6,418	7,032	7,665
SPS(원)	5,493	4,987	4,911	6,601	6,829
DPS(원)	0	0	0	0	0
수익성(%)					
ROE	25.1	8.6	5.2	13.3	8.7
ROA	20.4	6.7	4.1	10.1	6.9
ROIC	117.8	22.0	9.7	30.7	41.5
안정성(%)					
유동비율	350.6	353.4	370.9	262.3	376.5
부채비율	26.1	22.9	21.8	30.8	22.8
순차입금비율	-66.3	-55.1	-50.8	-38.8	-53.9
이자보상배율	1,123.1	121.8	31.5	51.9	89.5
활동성(%)					
총자산회전율	0.9	0.7	0.6	0.8	0.7
매출채권회전율	9.9	9.3	10.0	8.1	8.0
재고자산회전율	105.3	68.7	56.4	86.3	93.8

자료: FnGuide

Compliance Notice

본 보고서는 한국거래소, 한국예탁결제원과 한국증권금융이 공동으로 출연한 한국IR협의회가 사업보고서 및 반기/분기 보고서의 데이터를 사용하여 인공지능(AI) 기술을 통해 작성한 기업분석보고서입니다.

AI가 생성한 기업분석보고서는 자체 검증과정을 거쳤으나, 당사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으므로 투자 참고 자료로만 활용하되, 투자자 자신의 판단과 책임하에 투자여부, 종목 선택이나 투자시기에 대한 결정을 하시기 바랍니다.

본 보고서는 어떠한 경우에도 투자자의 투자 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.

- ▣ 당사는 본 보고서를 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- ▣ 당사와 검수자는 자료작성일 현재 해당 회사와 관련하여 특별한 이해관계가 없습니다.
- ▣ 본 보고서의 검수자는 자료 작성일 현재 해당 회사의 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.
- ▣ 본 보고서는 AI 기술을 활용한 기업 소개를 위해 작성되었으며, 매수 및 매도 추천 의견은 포함하고 있지 않습니다.
- ▣ 본 보고서에 게재된 내용은 AI 시스템이 객관적 데이터를 기반으로 생성한 것이며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 알고리즘에 따라 작성되었습니다.
- ▣ 본 보고서의 지적재산권은 당사에 있으므로, 당사의 허락 없이 무단 복제 및 배포할 수 없습니다.