

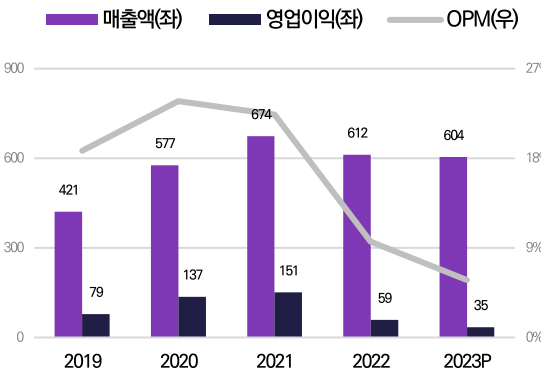
디앤씨미디어 탐방노트

탐방일자: 2024년 02월 28일(수)

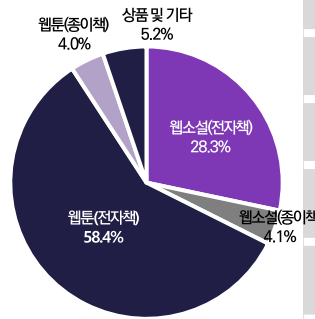
정리일자: 2024년 03월 02일(토)

기업정보

(단위: 억원, %)



3Q23 기준



회사정보 (탐방 당일 종가 기준)

시가총액	3,590억원
현재주가	28,750원
최대주주	52.22%
유동주식 비율	64.98%
외국인 지분율	0.65%
오버행 여부	-

한줄 기업개요

- 2012년 1월 설립, 2017년 8월 코스닥 시장에 상장한 웹소설 및 웹툰 전문 콘텐츠 공급업체(CP사)

투자포인트

1) 독보적인 IP '나혼자만 레벨업' 배타적 발행권 보유한 웹툰 CP사

- 동사는 글로벌 143억뷰(vs 네이버웹툰 글로벌 1위 외모지상주의 100억뷰)를 기록한 나혼자만레벨업 CP사
- 나혼자만레벨업에 관한 배타적 발행권을 보유하고 있어 웹툰 제작 및 OSMU는 동사가 매출 인식
- 매출액 인식한 뒤, 작가와 RS(Revenue Share) 비율에 맞게 분배 후 일반 관리비 차감전 영업이익 인식
- 2018~2021년 나혼자만레벨업 연재당시 영업이익률 20% ~ 25%(분기최대)로 실제로 이익을 창출하는 CP사
- 국내 웹툰CP(Content Provider, 스튜디오 & 에이전시 등)사는 영세하나, 메가 IP 통한 이익체력 보유한 회사

2) 나혼자만 레벨업을 활용한 다양한 확장 및 일본 직수출 비중 확대 전망

- 동사는 나혼자만 레벨업 애니 방영이후 다양한 OSMU(One-Source Multi-Use)성장 모멘텀을 보유 중
- 애니의 경우 올해 1분기 방영 됐으므로 이익에 기여하는 바는 적을 것
- 다만 웹툰 방영이후 1Q24부터 벌써 웹툰 연재매출이 올라오고 있음
- 또한 2Q24는 제작위원회와 상관은 없지만 넷마블에서 게임 출시 기대중(빠르면 올해 4월)
- 3Q24부터는 단행본 매출이 기대됨. 애니가 제일 흥행하면 파이가 제일 크게 단행본(종이책)이기 때문
- 현재 나혼렙 단행본은 60개국 출시됨. 방영이후 빠른 시장은 6개월, 마이너한 시장은 1년 내 성과 기대
- 한편, 올해부터는 작품들 비독점으로 풀리는 것이 많아 2Q24부터 일본 메이저 웹툰 업체체 진입 목표
- 일본의 경우 앱은 픽코마가 선두지만 아직까지 웹시장이 더 큼. 웹시장 진입에 따른 동사 수혜 기대

결론

동사는 메가 IP '나혼자만레벨업'에 관한 배타적 발행권을 보유한 업체. 나혼자만레벨업 원작 소설을 기반으로 웹툰, 애니, 게임 등 OSMU(One-Source Multi-Use)될수록 수혜받는 구조임. 웹소설이 원 저작권 웹툰부터는 2차 저작물로 간주되기 때문. 1Q24 나혼자만레벨업 방영이후 게임, 단행본 등 다양한 활용 계획돼 있음. 뿐만 아니라 올해 카카오 독점작품이 대부분 만료를 앞두고 있어 2Q24 일본 웹툰 앱시장 직수출 매출 비중이 늘어날 것으로 기대함.

▶ 사업부별 주요 자회사 사진

▶ 콘텐츠 제작 역량

디앤씨미디어	디앤씨웹툰비즈	더엔트
<p>웹소설 웹툰 시장의 선두주자</p> <p>DIGITAL & CONTENTS 디앤씨 미디어</p> <p>주요제품: 웹소설</p> <ul style="list-style-type: none"> • 주요주주: 신한호 대표 등 46.2%, 카카오엔터 23.1% • 임직원수: 49명(2022년 말 기준) • IP 확장을 위한 원천 스토리 제작 • 연간 100편 이상의 웹소설 신규 콘텐츠 제작 • 업계 최고의 작가 수급 능력과 편집부 기반의 조직 • 모든 독자층을 공략할 수 있는 브랜드 포트폴리오 	<p>국내 No.1 웹툰 제작회사</p> <p>D&C WEBTOON BIZ</p> <p>주요제품: 웹툰, OSMU</p> <ul style="list-style-type: none"> • 주요주주: 디앤씨미디어 96.2% • 임직원수: 56명(2022년 말 기준) • PD 시스템 중심, 스튜디오 시스템 병행 • 해외시장 진출 및 IP 확장을 위한 기반 구축 	<p>국내 최고 수준의 웹툰 스튜디오</p> <p>ANTSTUDIO</p> <p>주요제품: 웹툰</p> <ul style="list-style-type: none"> • 주요주주: 디앤씨미디어 84.0%, 신상원 대표 16.0% • 임직원수: 74명(2022년 말 기준) • 스튜디오 시스템의 웹툰 제작 노하우 보유 • 제작 단계별 체계화로 높은 작품성 확보
	스튜디오붐	쏘울크리에이티브
	<p>한일 합작 웹툰 제작회사</p> <p>Studio-boom</p> <p>주요제품: 웹툰</p> <ul style="list-style-type: none"> • 주요주주: 디앤씨미디어 100% • 임직원수: 3명(2022년 말 기준) • 한국: 웹툰 제작의 전반적인 노하우 제공 • 일본: 일본 현지 선화 작가 및 원작 소설 확보 	<p>애니메이션 전문 기획 제작회사</p> <p>SOUL CREATIVE</p> <p>주요제품: 웹툰</p> <ul style="list-style-type: none"> • 주요주주: 디앤씨미디어 63.0%, 임민식 대표 36.0% • 임직원수: 32명(2022년 말 기준) • 슛폼, 캐릭터 브랜딩 등 뉴미디어 사업 추진 • 한국식 제작위원회의 설립을 통한 IP 확장 추진

▶ 주요 제품

1) 디앤씨미디어

- 디앤씨미디어는 웹소설이 주력이며 디앤씨웹툰비즈(2023년12월 재합병)는 디앤씨미디어(웹소설) 바탕으로 웹툰 제작
- 웹툰 비즈는 연간 15개 신작 작품 제작 가능한 능력보유

2) 더엔트

- 3Q23 기준 지분율 84.0%이고 타사 웹소설을 기반으로 웹툰을 제작하는 업체
- 2018년 11월 투자이후 2021년 8월 경영진 지분 추가 인수 통해 자회사 편입
- 더엔트는 연간 10개 신작 제작가능

3) 스튜디오붐

- 3Q23 기준 지분율 100%이고, 일본 링크유와 5대5 자본출자해 일본에 스튜디오 문6 설립
- 동사는 웹툰 제작노하우를 링크유는 선화 시너지 기대함. 또한 플랫폼 거치지 않고 일본 직진출하기 위해 설립함
- 일본 자회사는 연간 5~0 작품 제작 가능
- 올해는 7작품 준비하고 있고 런칭은 4~5개임

4) 쏘울크리에이티브

- 3Q23기준 지분율 62.96%이고, 나혼렘 애니 제작에 참여한 애니메이션 전문 기획-제작 회사
- 나혼렘 포함 3작품정도 일본 제작위원회에 참여함. 해당 레퍼런스로 기획 마케팅 노하우 확보함

▶ IR 담당자와의 Q&A

Q1) 출판권 및 배타적 발행권?

A1) 출판권은 독점적으로 출판할 수 있는 권한. 출판권에 대응되는 개념에 전송법이 있는데, 온라인 또한 배타적으로 유통할 수 있는 것을 합친 개념이 배타적 발행권. CP사들이 갖고 있는 IP는 배타적발행권을 말함. 진정한 IP는 작가가 갖고 있는 저작권.

Q2) 웹소설 웹툰 제작 방식?

A2) 배타적발행권에 더해 2차 저작물 독점 에이전시할 권한을 갖게 되는데, 웹소설이 히트치면 우리를 통해 웹툰화를 하게 됨. 웹툰도 2차 저작물이기때문에 우리를 통해서만 웹툰 제작할 수 있고, 웹툰을 갖고 애니를 만들고 싶더라도 우리를 통해서만 애니를 만들 수 있음.

Q3) 네카오같은 플랫폼 IP보유하는지?

A3) 엄밀하게 말하면 플랫폼은 유통채널이라 IP에 대한 개념은 없음.

Q4) 플랫폼 및 작가와 분배 방식?

A4) 100원 결제시 플랫폼이 30~40원 빼감. 우리(CP사)한테 60~70원 들어오고 작가하고 RS비율에 따라 결정됨.

Q5) RS비율?

A5) 소설 같은 경우 기본 작가가 7, 우리3 / 웹툰의 경우 인기작가 6대4, 신인작가는 5대5임. 소설의 경우 70원 입금됐다 가정 하면 작가 49가고 우리가 21임.

Q6) 플랫폼(네이버, 카카오)별 특징?

A6) 카카오는 작가-CP-플랫폼 구조가 많지만 네이버는 작가-플랫폼 직계약 비중이 높음. 카카오가 CP 중심인 이유는 유료 결제 가능한 작품만 실어서 한정된 플랫폼 공간에서 집중 마케팅하는 방식. 한편, 네이버는 다음웹툰과 함께 트래픽 올려 광고 단가를 높이는 목적으로 플랫폼을 시작했음. 만화시장이 침체됐을 때, 네이버는 편당 비용을 직접 제공하고 작가로부터 직접 작품을 제공받았음. 생계를 위해 하시던 분들이다보니 IP에 대한 모든 2차저작권은 네이버가 다 가져갔음. 그 기억 때문에 작가분 들은 카카오를 조금 더 선호하시는 경향이 있음

Q7) 직계약이 유리해보이는데 CP사를 끼는 이유?

A7) 소설은 소설작가는 줄거리를 잘 쓰지만 그 외에는 부족한 부분이 많기 때문. 이를테면 맞춤법, 비문, 단락 배치를 잘 못하심. 이를 작품화 해주는게 CP사임. 웹툰 측면에서는 퀄리티 상승으로 공정이 많아져 작가가 주1회 연재하기 어려워졌기 때문. 공정은 크게 아래 10가지임. ①기획(어떤 소설로 웹툰 만들 것인가) ②각색(웹툰에 맞는 스토리 제작) ③캐릭터 시트(소설 원작 묘사된 주인공 시각화) ④콘티(장면구성) ⑤선화(콘티가 나오면 밑그림을 그림)를 웹툰 작가가 이행하며 이게 웹툰작가의 메인 업무 ⑥채색 ⑦배경 ⑧대사처리 ⑨편집 ⑩업로드. 웹툰은 회사 역할이 정말 많아 RS비율이 우리에게 더 유리. ⑥채색~ ⑩업로드는 산업화가 이뤄진 상황. 구체적으로 우리 PD들이 콘티도 짜주고 색칠도 해주고, 요즘 세대 말투로 대사 처리해주고 하는 다양한 업무범위를 CP사가 대행해줌

Q8) 웹툰하는 회사가 3개인 이유?

A8) ①디앤씨웹툰비즈는 주로 디앤씨미디어의 웹소설을 갖고 만듦. 우리가 인수한 ②더엔트는 타사 웹소설 작품을 갖고 웹툰을 제작함 ③스튜디오봄은 일본 링크유와 5대 5 자본출자해 일본에 스튜디오 문6 설립함. 우리의 웹툰 제작노하우를 링크유는 선화 시너지 기대함. 또한 플랫폼 거치지 않고 일본 직진출하기 위해 설립함

IR 담당자와의 Q&A

Q9) 일본 만화시장 확장 전개 방식?

A9) 라이트노벨이라는 소설을 갖고 잘되면 코믹스 → 코믹스 잘되면 애니 → 애니 잘되면 영상 실사 등의 흐름

Q10) 해외수출 시작시점?

A10) 2017~2018년 정도임. 회사 대표님이 서울 문화사에서 오래 근무하다보니 소설을 갖고 확장하는 일본 만화시장에 이해도가 높아서 가능했음. 2012년까지 웹소설 열심히 하고 웹툰을 관심을 갖고 시작했으며 2018년도 본격 활성화 되기 시작함. 지금 우리회사는 애니메이션으로 넘어가는 단계에 있다고 봐주시면됨

Q11) 자회사 쏘울크리에티브 나혼자만 레벨업 애니 제작참여했는지?

A11) 나혼렙 제작에 참여, 나혼렙 포함 3작품정도 일본 제작위원회에 참여함. 해당 레퍼런스로 기획 마케팅 노하우 확보함

Q12) 레드아이스 스튜디오와 나혼렙에 IP에 대한 관계?

A12) 웹소설의 원저작자는 추공 작가님이고 우리는 나혼자만레벨업 웹소설에 관한 배타적 발행권자임. 레드아이스(故 장성락 작가) 스튜디오는 법인 작가(웹툰작가)개념인 것. 레드아이스스튜디오- 우리 / 우리-추공작가가 3자 계약 되어있고 배타적 발행권은 우리에게 있기 때문에 웹툰 매출은 전부 우리에게 쏘이고 RS 비율에 따라 이익 쉐어함

Q13) 애니 제작 비용 투자 방식?

A13) 일본에서는 애니메이션 만들 때 제작위원회를 꾸리며 통상 지분만큼 제작비용을 투자함. 제작/기획사가 제일 많은 지분을 투자하며 통상 50% 내외임. 제작위원회는 이외에도 방송사(VOD 등 IPTV 판매 및 방영), 게임사(애니를 바탕으로 게임제작), 음반사(OST), 출판사(애니관련 출판), 굿즈사, 원작사 등 들어와 지분 투자함. 총 제작비용이 100이라고 하고 굿즈사가 10% 투자한다 가정하면 굿즈사가 10을 부담하는 것.

Q14) 나혼렙 기획사 및 제작사?

A14) 나혼렙 같은 경우가 애니플렉스가 기획사이고 A-1 픽처스는 실제 제작사임.

Q15) 애니에 관한 이익 수취 방법?

A15) 각각의 사업권에 투자한 투자사들은 애니로 파생되는 독점 사업권을 갖고 이익 수취. 이를 떼면 굿즈에 지분 투자한 굿즈에 관한 독점 사업권을 갖고 있는 업체는 다음과 같은 구조로 수취함. 굿즈 매출 발생 → 가장 먼저 원작 수수료 차감(디앤씨미디어형) → 원가 차감한 뒤 청구수수료(사업사의 이익률)를 통해 이익을 얻음. 다른 사업권도 마찬가지로 원작수수료를 먼저 수취함

Q16) 나혼렙 제작비는 애니 1편당 1억 ~1억 5천만원인지, 위원회는 제작비를 어떻게 커버하게되는지?

A16) 나혼렙 같은 S급 작품은 훨씬 비쌌. 제작비는 매출에서 전술했듯 원작 수수료, 원가, 청구수수료까지 차감한 뒤 전부 제작비 충당으로 귀속시킴. 모든 귀속된 수익이 200이고 제작비가 100이면 100만큼이 투자수익인 것임

Q17) 1기 이후 애니 제작 계획?

A17) 올해 1기는 3월말 방영 종료될 것이고 하반기에 2기 시작할 것. 올해 이후 3기, 4기 극장사업까지 계획임

Q18) 올해 매출 관련 인식은?

A18) 애니 방영되고 이런저런 사업이 이뤄져야 하기 때문에 올해 안에 제작비를 전부 커버하는 건 어려움. 다만 웹툰 방영이후 1Q24부터 벌써 웹툰 연재매출이 올라오고 있음. 2Q24는 제작위원회와 상관없지만 넷마블에서 게임 출시 기대중. 애니 방영으로 인한 홍보효과도 있을 것. 3Q24부터는 단행본 매출이 기대됨. 애니가 제일 흥행하면 파이가 제일 크게 단행본(종이책)임. 지금 나혼렙 단행본은 60개국에 팔아 놓았는데, 빠르게 반응 오는 곳은 6개월 미미한 시장은 1년단위로 반응이 일어남.

IR 담당자와의 Q&A

Q19) 게임같은 경우 매출 인식기준이 일매출 * 비율?

A19) 매출액은 게임사 매출액 * IP비율(통상 10%로 파악됨, 담당자님 코멘트 아님)로 인식함. 이익은 매출액에서 차감해서 작가분과 R/S한 금액을 차감해 산정함

Q20) 글로벌에서 성공하기 위한 주요 요인은?

A20) 재밌어야 함. 원피스랑 우리 정서랑 맞아서 보는것보다 재밌어서 보는 것임. 물론 성향차이는 있을 수 있음. 북미는 여성향이면 걸 크러쉬면 조금 더 잘되는 측면 있으나 핵심은 재미임. 우리도 특정 국가를 타겟으로 별도로 기획은 안함

Q21) OPM이 잘 나올때 20~25% 나왔는데 이정도 회사 목표치임?

A21) 쉽지는 않을 것. 그 당시에는 웹소설 유희가 기본이 6대4, 웹툰 5대5였어서 가능했음. 지금은 각각 7대3, 6대4로 변경됨. 팬데믹 기간에 인건비가 많이 올랐고 시장이 조금 침체됐음에도 우리가 견조한 이유는 수출비중이 높기때문. 향후 수출이 안되는 CP사들은 많이 힘들어질 수 있을 것

Q22) 수출비중이 점점 늘어나고 있는 이유?

A22) 픽코마 독점으로 많이 넣었기 때문. 올해부터는 작품들 비독점으로 풀리는 것이 많음. 일본 앱은 픽코마가 잘하시는 거 맞지만 아직까지 웹시장이 더 큼. 웹시장으로 풀리는 작품들 진입할 것임

Q23) 웹에서 잘하는 플랫폼?

A23) 메차코믹, 시모아등 있음. 2Q24부터 이쪽으로 많이 밀어넣을 것

Q24) 수출 비율이 국내보다 좋은지? A24) 맞음

Q25) 단순한 채색 등에 대한 AI 사용에 대한 생각은?

A25) 아직은 먼 얘기라 생각함

Q26) 지급수수료 매출액 대비 60% 수준으로 고정비성이던데 낮아질 수 없는지?

A26) 웹툰 작가에게 지급하는 수수료이기 때문에 다른 부가산업들이 올라가면 낮아질 수 있음

Q27) 네이버웹툰 밸류체인 와이랩 대비 강점?

A27) 독보적인 S급 작품 1개 있는 것과 이를 통해 확장해나가는 게 강점이라 생각함

Q28) 향후 중요한 신작?

A28) 2Q24에 레드아이스에서 나혼자만 레벨업:라그나로크 런칭(원작 주인공 성진우의 아들 성수호 이야기)런칭 예정임. 이게 잘 되면 애니 게임 만들 것, 이게 잘되면 아버지 얘기 나올 것임. S급이 하나 나오면 이렇게 계속 파생될 수 있음

Q29) 업계에서 바라보시는 일본시장 침투율이 아직도 많이 낮은 이유?

A29) 일본이 아직 웹툰을 잘 못 만들고 있음. 우리나라 웹툰 나온지 거의 20년 되어 이해도 높지만 일본은 부족한 상황. 또한 결정적으로 아직까지 원피스 히트치고 망가가 잘팔리니까 체제 변환에 대해서 거대출판사가 필요성을 많이 못 느낀다 생각함

Q30) 일본 자회사 올해 목표 작품편수?

A30) 올해는 7작품 준비하고 있고 런칭은 4~5게임

IR 담당자와의 Q&A

Q31) 산업에서 가장 마진이 좋은 건 굿즈인지?

A31) 굿즈가 마진 가장 좋은데 궁극의 단계는 브랜딩. 디즈니처럼 향후 음료병에 나혼렙 활용등 브랜딩이 목표

Q32) 나혼렙 IP 향후 활용 방향?

A32) 애니 나오고 웹툰 베이스 게임 나오고 극장판 나오고 애니 기반게임 또 나올 것. 그리고 실사 나오고 향후 5년간 나혼렙 IP 를 다양히 활용할 계획

Q33) 제작 캐파?

A33) 전사 약 30개 이상 신작 내놓을 수 있음. 웹툰 비즈 캐파 15개 신작 작품 제작 가능, 엔트 10개 신작 제작 가능, 일본 5개 ~10개 정도임

Q34) 네이버웹툰 상장에 따른 기대하시는 게 있는지?

A34) 아직은 없음. 아마 구조 개편 크게 일어날 것 같음. 카카오가 지금 내부적인 문제 때문에 자금이 굳어 있기 때문

Q35) 네이버웹툰이 상장 이후 영화를 많이 하신다고 하시는데, 기대하시는 부분?

A35) RS 룰이 정형화돼서 더욱 더 좋은 작품이 영상화 되기를 기대함. 현재 이해관계는 CP사 - 웹소설 작가(원저작자) - 웹툰작가(그림작가) 3자 계약. 영화를 위해서 매우 복잡함. 예를 들어 소설 작가 3 : 웹툰작가 7 비율이면 소설작가 입장에서 실사화에 대한 니즈가 크게 떨어지기 때문. 최근에 좋은 작품들이 많은데도 3자구조가 많아 영화화가 어려운 이유이기도 함. 최근에 룰이 세팅 되는 모습이 보이고 있음. 또한 네이버가 상장해서 정형화시키고 러닝 게런티를 제공한다고 하면 우리에게 좋은 흐름이 생길 것 까지 기대해 봄