

KOSDAQ | 미디어와엔터테인먼트

# 디앤씨미디어 (263720)

OSMU 전략을 추진 중인 웹툰 CP사

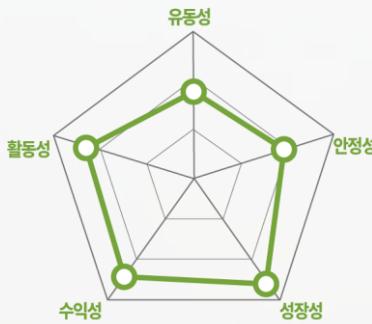
## 체크포인트

- 디앤씨미디어는 웹툰과 웹소설 콘텐츠 공급업자로, 사업부문은 크게 웹소설(27.4%, 2024년 매출액 기준), 웹툰(50.9%)과 상품 및 기타(21.7%)로 구성. 대표적인 IP로는 <나 혼자만 레벨업>, <황제의 외동딸> 등
- OSMU전략을 통해 중장기 매출 성장 기대됨. 동사는 2020년초부터 웹툰의 애니메이션화, 애니메이션의 굿즈화를 통해 본격적으로 OSMU전략을 전개했으며, 관련 매출액은 2020년 4억원에서 2024년 181억원까지 49배 급증. 올해 <나 혼자만 레벨업>의 애니메이션 2기 방영이어 하반기에는 리메이크 게임 출시 예정되어 있으며, 7월에는 넷플릭스가 한국형 실시 시리즈 제작 확정도 발표. 이를 통해 꾸준한 매출 성장과 수익성 개선이 기대된다는 점이 매력적
- 국내 업계가 구조조정 중인 가운데, 플랫폼을 통해 수출이 가능하다는 점은 동사의 매출과 수익성에 긍정적으로 작용. 2024년 전체 매출액에서 수출이 차지하는 비중은 42.2%이며, 일본과 북미지역을 중심으로 주로 플랫폼을 통해 수출 중

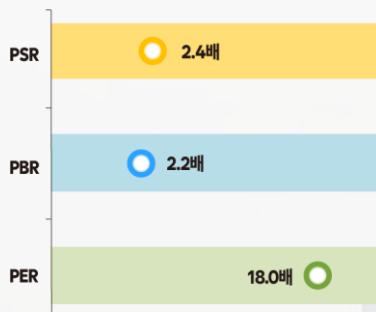
## 주가 및 주요이벤트



## 재무지표



## 밸류에이션 지표



# 디앤씨미디어 (263720)

KOSDAQ

Analyst 김태현 thkim@kirs.or.kr

RA 박규연 park.gyuyeon@kirs.or.kr

미디어와엔터테인먼트

## 웹소설과 웹툰 전문 콘텐츠 공급업체

동사는 작가 수급 경쟁력과 편집부 기반의 조직을 통해 웹툰과 웹소설을 제작하고 이를 출판, 유통하는 사업을 영위. 1년에 웹소설로 100~150편의 신작 발표하고, 이 중 독자들의 반응이 좋은 작품 중심으로 10~15편의 웹툰을 제작. 대표적인 작품으로는 <나 혼자만 레벨업>, <황제의 외동 딸>, <귀환자의 마법은 특별해야 합니다> 등이 있음. 사업부문은 크게 웹소설(27.4%, 2024년 매출액 기준), 웹툰(50.9%)과 상품 및 기타(21.7%)로 구성

## 투자포인트1. OSMU 전략을 통한 중장기 매출 증가 기대

동사는 2020년초부터 웹툰의 애니메이션화를 통해 OSMU전략 전개했으며, 관련 매출액은 2020년 4억원에서 2024년 181억원까지 49배 급증. 대표적인 IP인 <나 혼자만 레벨업>를 애니메이션, 게임, 실사 영상, 상품화하며 전개 중. <나 혼자만 레벨업> 애니메이션 1기는 2024년 1월에 2기는 올해 1월 방영. 애니메이션 3기 제작도 확정되었으며, 2027년~2028년 방영될 예정. 게임화도 진행. 2024년 5월 <Solo Leveling: Arise> 출시, 을 하반기 리뉴얼 및 리메이크한 게임 출시 예정. 올해 7월 넷플릭스는 웹툰 <나 혼자만 레벨업>의 한국형 실사 시리즈 제작 확정을 발표. 이와 같은 OSMU 전략은 추가적인 원가 부담도 적어 수익성 개선에도 기여하고 있음

## 투자포인트2. 웹툰과 웹소설의 수출이 가능한 회사

동사의 수출액은 2017년 4억원에서 2024년 353억원까지 연평균 87.8% 성장. 동사의 수출 확대는 1) K-웹툰의 글로벌화 기조에 2) 동사만의 강점과 전략이 맞물리면서 이뤄짐. 해외 진출 방법은 1) 픽코마(일본), 타마스, 태피툰(영미권) 등 해외 플랫폼들과의 파트너십, 2) 일본 애니메이션 제작위원회 참여, 3) 넷마블과 협력해 IP를 게임 제작 및 출시 등이 있으며, 지역적으로는 일본과 영미권을 중심으로 이뤄지고 있음

## Forecast earnings & Valuation

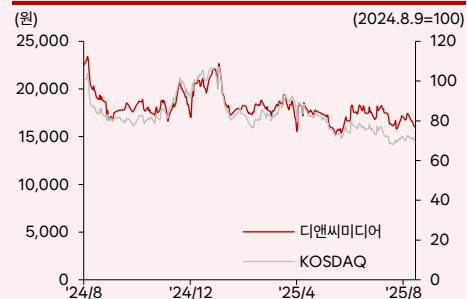
	2021	2022	2023	2024	2025F
매출액(억원)	674	612	604	835	814
YoY(%)	16.8	-9.2	-1.4	38.3	-2.5
영업이익(억원)	151	59	35	103	109
OP 마진(%)	22.5	9.6	5.8	12.3	13.4
지배주주순이익(억원)	151	61	40	111	53
EPS(원)	1,230	501	326	890	425
YoY(%)	39.0	-59.3	-35.0	173.5	-52.3
PER(배)	33.6	45.2	77.1	23.6	38.6
PSR(배)	7.5	4.5	5.1	3.1	2.5
EV/EBITDA(배)	28.1	29.3	48.5	17.7	8.4
PBR(배)	7.4	3.8	3.9	3.0	2.2
ROE(%)	25.1	8.6	5.2	13.3	5.9
배당수익률(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

자료: 한국IR협의회 기업리서치센터

## Company Data

현재주가 (8/25)	16,410원
52주 최고가	22,650원
52주 최저가	15,250원
KOSDAQ (8/25)	798.02p
자본금	63억원
시가총액	2,055억원
액면가	500원
발행주식수	13백만주
일평균 거래량 (60일)	8만주
일평균 거래액 (60일)	13억원
외국인지분율	1.73%
주요주주	신현호 외 1인 카카오엔터테인먼트
	45.28% 22.67%

## Price & Relative Performance



## Stock Data

주가수익률(%)	1개월	6개월	12개월
절대주가	0.4	-10.6	-14.4
상대주가	1.5	-13.8	-17.1

## 참고

1) 표지 재무지표에서 안정성 지표는 '부채비율', 성장성 지표는 '매출액 증가율', 수익성 지표는 '영업이익률', 활동성지표는 '총자산회전율', 유동성지표는 '유동비율'임. 2) 표지 벨류에이션 지표 차트는 해당 산업군내 동사의 상대적 벨류에이션 수준을 표시. 우측으로 갈수록 벨류에이션 매력도 높음.



## 기업 개요

### ▣ 해외 진출에 성공한 웹툰 CP

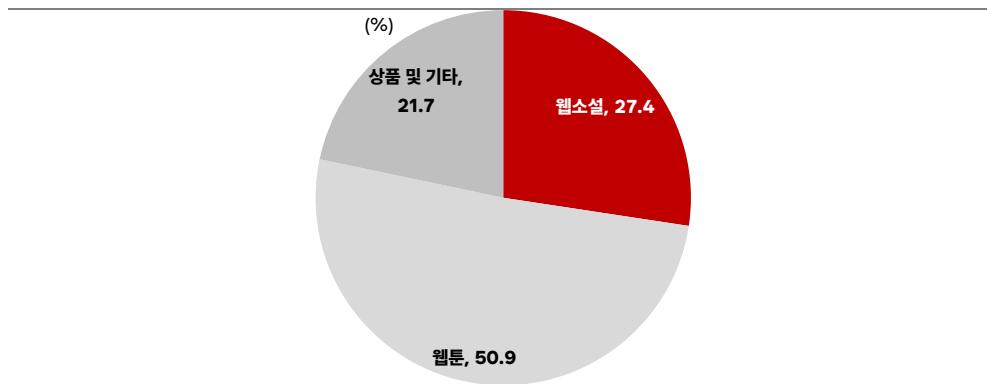
#### 디앤씨미디어는 웹소설 및 웹툰 전문 콘텐츠 공급업체

디앤씨미디어는 웹소설 및 웹툰 전문 CP(Contents Provider, 콘텐츠 공급업체)로서, 작가 수급 경쟁력과 편집부 기반의 조직을 통해 콘텐츠를 제작하고 이를 출판, 유통하는 사업을 영위하고 있다. 동사는 다수 작가의 출판권 및 배타적 발행권 설정 통해 'Killer Contents'를 제작하고 이를 전자책으로 발행하며 일본 픽코마, 북미권의 타마스, 태피툰 등 플랫폼에 제공하거나 단행본을 출판하여 서점, 도서대여점에 공급하고 있다. 국내 웹툰 및 웹소설 시장이 전반적으로 구조조정을 겪고 있는 가운데, 플랫폼을 통해 해외 진출에 성공했다는 점이 동사 경쟁력의 중요 요인이다. 동사는 1년에 웹소설로 100~150편의 신작을 발표하고, 이 중 독자들의 반응이 좋은 작품을 중심으로 10~15편의 웹툰을 제작한다. 웹소설을 웹툰화하던 동사는 2020년 초부터 IP(Intellectual Property, 지적재산권) 확장, OSMU(One Source Multi User) 전략에 주력했다. 즉, 웹툰의 애니메이션화, 애니메이션 성공을 통해 굿즈 판매로 사업을 다각화하고 있다. 대표적인 작품으로는 <나 혼자만 레벨업>, <황제의 외동딸>, <귀환자의 마법은 특별해야 합니다> 등이 있다.

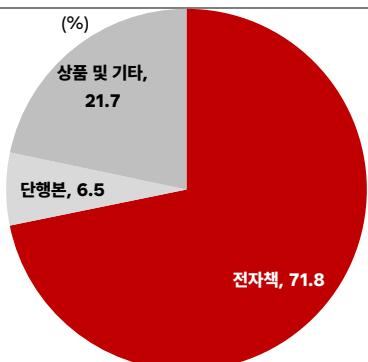
동사의 사업부문은 크게 웹소설(27.4%, 2024년 매출액 기준), 웹툰(50.9%)과 상품 및 기타(21.7%)로 나누어진다. 전자책, 종이책, 상품 및 기타로 분류 시에는 각각 71.8%, 6.5%와 21.7% 비중을 차지한다. 전체 매출액에서 수출이 차지하는 비중은 42.2%이다.

디앤씨미디어의 매출액은 2017년 265억원에서 2024년 835억원으로 연평균 17.8% 증가했다. 이는 해외 수출 증가와 OSMU 전략에 기인한다.

디앤씨미디어의 매출액 구성

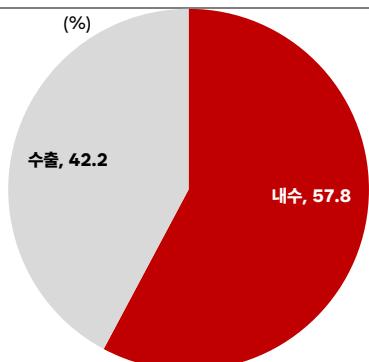


디앤씨미디어의 전자책과 단행본 비중



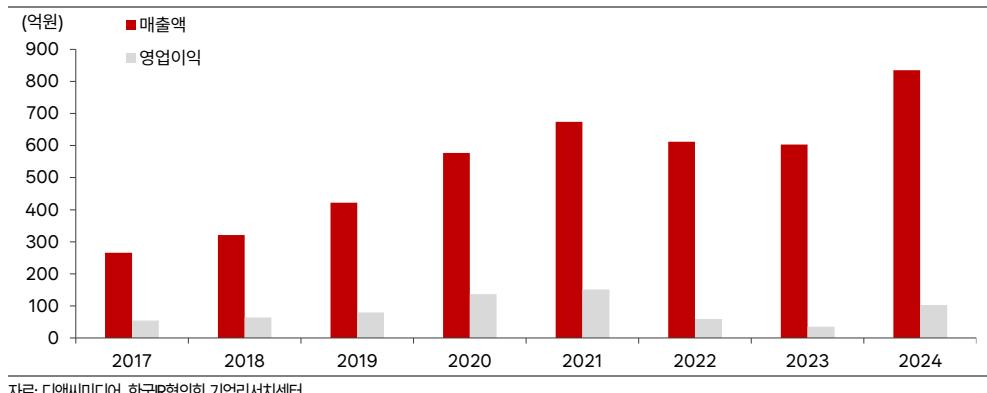
주: 2024년 기준, 자료: 디앤씨미디어, 한국IR협의회 기업리서치센터

디앤씨미디어의 수출 비중



주: 2024년 기준, 자료: 디앤씨미디어, 한국IR협의회 기업리서치센터

디앤씨미디어의 매출액과 영업이익 추이



자료: 디앤씨미디어, 한국IR협의회 기업리서치센터

**연혁: 2012년 법인 설립,****2017년 코스닥 시장 상장**

디앤씨미디어는 2012년 1월 서적 출판을 목적으로 설립되었으며, 2017년 8월 코스닥 시장에 상장되었다.

디앤씨미디어 창업주인 신현호 이사회 의장은 1990년부터 2002년까지 한국의 3개 만화 출판사 중 한 곳인 서울문화사의 마케팅팀에서 근무하며, 일본 콘텐츠 트랜드를 파악했다. 신현호 의장은 일본의 라이트 노벨(주로 10대~20대를 주요 독자층으로 하는 일본 소설 장르로, 문학소설보다 대중적)을 벤치마킹하여 2002년 개인사업자로 디앤씨미디어를 시작하여 2012년에 법인으로 전환했다. 초기 동사는 웹소설에 주력했고, 2010년 초반 국내 웹소설 시장은 본격적인 유료화가 진행되었다. 동사는 2013년부터 웹툰을 기획하여 2017년부터 본격적으로 출간하기 시작했다.

동사의 대표 작품 중 하나인 <황제의 외동딸>은 2014년 7월 카카오페이지에 런칭됐고, 2015년 8월 웹툰화되었다. <황제의 외동딸>과 <이세계의 황비> 웹툰은 2017년 중국, 일본, 북미에 서비스를 런칭했다. 동사는 2017년 이후에는 적극적으로 해외 진출을 추진했다.

디앤씨미디어의 대표 IP인 <나 혼자만 레벨업>은 2016년 웹소설로 카카오 페이지에 런칭했고, 2018년 웹툰으로 제작되어 카카오 페이지와 픽코마(일본) 플랫폼에 연재되었다. 2022년에는 동 작품의 게임 및 애니메이션 제작을 발표했으며 2024년에 런칭되었다.

동사는 IP 확장을 위해 2021년과 2022년 (주)더엔트와 (주)쏘울크리에이티브를 종속기업으로 편입하고, 2022년과 2024년에 자회사인 (주)스튜디오붐과 (주)펄스클립을 설립했다. 이 중 (주)스튜디오붐과 (주)펄스클립은 올해 4월 영업을 정지했다.

### 디앤씨미디어의 주요 연혁

2012~2015	2016~2018	2019~
<p>2012.01 디앤씨미디어 법인 설립</p> <p>2012.03 게임 '던전 앤 파이터' 노벨라이즈</p> <p>2012.05 무협 명작 '군림천하' 출간</p> <p>2012.07 [시드노벨] 공모전 실시</p> <p>2012.09 로맨스 판타지 브랜드 [블랙라벨클럽] 창간</p> <p>2013.02 절은 세대를 위한 엔터테인먼트 소셜 브랜드 [디엔씨북스] 창간</p> <p>2013.07 '나와 호랑이' 캐릭터 활용 스마트워치 어플 출시</p> <p>2013.08 '확산성 밀리언아서' 게임 내 캐릭터 사용 클리보레이션</p> <p>2013.09 [블랙라벨클럽] 공모전 실시</p> <p>2014.02 모바일 게임 '재기 앱' 출시</p> <p>2014.04 국내 장르소설 작가 관리시스템 도입 (매니저먼트 계약 실시)</p> <p>2014.06 비쥬얼 노벨 '탕정의 왕' 출시</p> <p>2014.07 '황제의 왕동딸' 카카오페이지 런칭</p> <p>2015.02 절은 세대를 위한 로맨스 브랜드 [잇복] 창간</p> <p>2015.04 '나와 호랑이' 이모티콘 출시</p> <p>2015.06 제1회 라이트노벨 페스티벌 개최</p> <p>2015.06 비쥬얼 노벨 '범죄의 왕' 출시</p> <p>2015.06 '황제의 왕동 딸' 한국콘텐츠진흥원 민화연재 지원사업 선정</p> <p>2015.07 [블랙라벨클럽 x 카카오페이지] 클리보 공모전 실시</p> <p>2015.08 '황제의 왕동딸' 웹툰 카카오페이지 런칭</p> <p>2015.11 웹툰 브랜드 [디엔씨웹툰] 창간</p> <p>2015.12 게임 '포션메이커' 노벨라이즈</p>	<p>2016.04 '황제의 왕동딸' 소설 장르문학 대상 로맨스 최우수상 수상</p> <p>2016.06 일본 라이트노벨 e-Book 서비스 개시</p> <p>2016.06 한국콘텐츠진흥원 신인만화 매니저먼트 지원사업 수행기관 선정</p> <p>2016.07 나혼자만 레밸업 카카오페이지 런칭</p> <p>2016.10 20,30대 남성독자를 위한 일본 프리미엄 라이트노벨 브랜드 [노복스] 창간</p> <p>2016.12 청강문화콘텐츠스쿨과 노블 코믹스 제작 유동을 위한 MOU 체결</p> <p>2017.01 '황제의 왕동딸' 웹툰 중국 서비스 런칭</p> <p>2017.02 [시드노벨 x 카카오페이지] 클리보 공모전 실시</p> <p>2017.03 [디엔씨북스 x 카카오페이지] 소설, 웹툰 클리보 공모전 실시</p> <p>2017.04 '황제의 왕동딸', '이세계의 황비' 웹툰 북미 서비스 런칭</p> <p>2017.05 '황제의 왕동딸' 웹툰 일본 서비스 런칭</p> <p>2017.06 '이세계의 황비' 웹툰 중국 서비스 런칭</p> <p>2017.07 '이세계의 황비' 웹툰 일본 서비스 런칭</p> <p>2017.08 코스피시장 상장</p> <p>2017.09 비주얼 노벨 '나와 그녀와 그녀의 간전하지 못한 관계' 출시</p> <p>2018.03 나혼자만 레밸업 웹툰 카카오페이지 런칭</p> <p>2018.03 웹툰 인도네시아 서비스 런칭</p> <p>2018.08 웹툰 태국 서비스 런칭</p> <p>2018.10 모바일게임 '여감·팔황' 수호자 출시</p>	<p>2019.03 웹소설 글로벌 서비스 런칭</p> <p>2019.04 웹툰 베트남 서비스 런칭</p> <p>2019.05 모바일 게임 '여신사원' 출시</p> <p>2019.06 웹툰 프랑스 서비스 런칭</p> <p>2019.09 모바일 게임 '방주지령' 출시</p> <p>2020.03 웹소설 일본 서비스 런칭</p> <p>2021.08 (주)더엔트 연결대상 종속기업 편입</p> <p>2022.01 '나혼자만 레밸업' 게임 제작 발표</p> <p>2022.07 '나 혼자만 레밸업' 애니메이션 제작 발표</p> <p>2022.07 (주)쏘울크리에이티브 연결대상 종속기업 편입</p> <p>2022.07 자회사 (주)스튜디오붐 설립</p> <p>2023.04 '그녀가 공작저로 기아 했던 사장' 애니메이션 글로벌 런칭</p> <p>2023.10 '귀환자의 마법은 특별해야 합니다' 애니메이션 글로벌 런칭</p> <p>2023.12 자회사 (주)디엔씨웹툰비즈 합병</p> <p>2024.01 나 혼자만 레밸업 애니메이션 1기 글로벌 런칭</p> <p>2024.05 나 혼자만 레밸업 게임 글로벌 런칭</p> <p>2024.06 자회사 (주)펄스클립 설립</p> <p>2025.01 나 혼자만 레밸업 애니메이션 2기 글로벌 런칭</p> <p>2025.04 자회사 (주)스튜디오붐, (주)펄스클립 영업 정지</p>

자료: 디앤씨미디어, 한국IR협의회 기업리서치센터

## ▣ 주주 구성과 종속회사

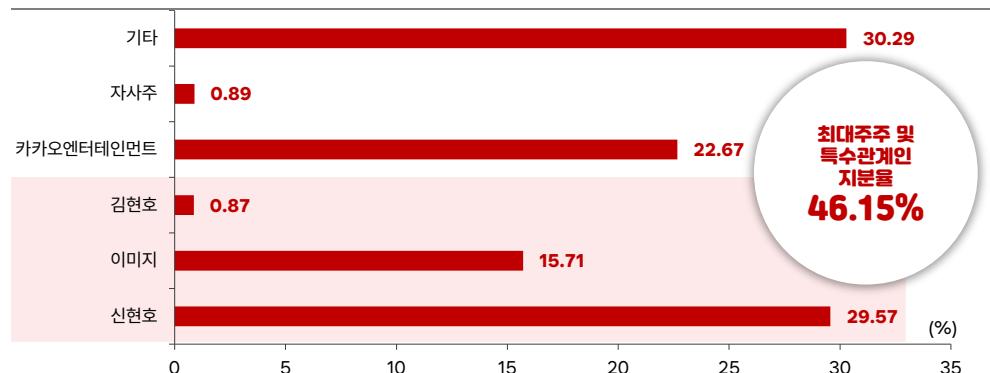
### 2025년 6월말 기준 최대주주는

**신현호 의장으로 29.57% 지분  
보유**

2025년 6월말 기준으로 디앤씨미디어의 최대주주는 신현호 의장으로, 29.57%의 지분을 보유하고 있다. 또한 배우자인 이미자와 김현호 상무가 각각 15.71%, 0.87% 지분을 가지고 있다. 최대주주와 특수관계인의 합계 지분율은 46.15%이다. 자사주로는 111,882주가 있으며, 이는 지분율 0.89%에 해당한다.

이외 주요 주주로 (주)카카오엔터테인먼트(지분율 22.67%)가 있다.

#### 디앤씨미디어의 주요 주주



#### 종속회사

##### 1) (주)더앤티

##### 2) (주)쏘울크리에이티브

디앤씨미디어의 종속회사로는 (주)더앤티(지분율 100%)와 (주)쏘울크리에이티브(69.7%)가 있다. 이 외 공동투자기업으로 Studio Moon 6 Inc.(50%)가 있다.

#### 공동투자기업

##### 1) Studio Moon 6 Inc.

더앤티는 2018년 10월에 설립되었으며, 2021년 8월 디앤씨미디어의 종속회사로 편입되었다. 주요 사업은 웹툰 콘텐츠 제작이며, 타사 웹소설 IP를 웹툰화하기 하기 위해 만든 스튜디오이다. 더앤티의 웹툰 제작 방식은 스튜디오 방식으로 디앤씨미디어의 PD 시스템과 상이하다. 스튜디오 방식은 웹툰 제작을 위해 단계별 전담팀을 체계적으로 분업화하여 내재화한 시스템으로 고정비 부담이 PD시스템 대비 높고, 레버리지 효과가 크다. 2025년 6월말 기준 자산과 자본 규모는 각각 57억원과 32억원이다. 2025년 상반기 매출액은 26억원으로 전년동기 대비 31.3% 감소했고, 당기순손실은 5억원이다.

쏘울크리에이티브는 2009년 11월 설립되었으며, 2022년 7월 디앤씨미디어의 종속회사로 편입되었다. 주요 사업은 애니메이션과 디지털콘텐츠 제작이다. 현재 동사는 웹툰을 애니메이션화할 때 주로 IP오너, 프로듀서 역할을 하면서 외부 전문 제작사와 플랫폼에 판권을 제공하고 협업으로 진행하고 있다. 쏘울크리에이티브는 향후 이와 같은 애니메이션화 과정 내재화를 목표로 편입한 종속회사이다. 2025년 6월말 기준 자산과 자본 규모는 각각 33억원, 10억원이다. 2025년 상반기 매출액은 4억원으로 전년동기 대비 72.6% 급감했고, 당기순손실 2억원을 기록했다.

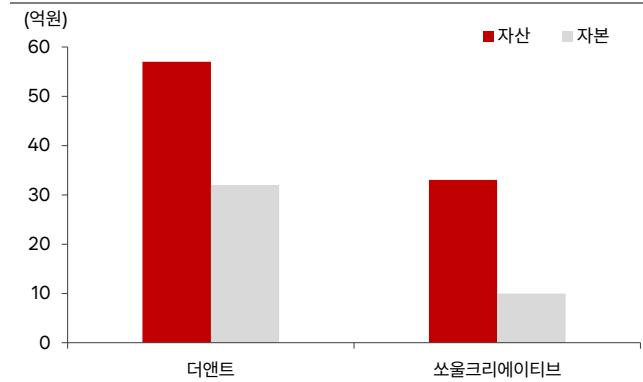
Studio Moon 6 Inc.은 일본 만화 온라인 플랫폼 업체인 링크유와 공동설립한 한일 합작 웹툰 제작사이다.

## 디앤씨미디어의 지배구조

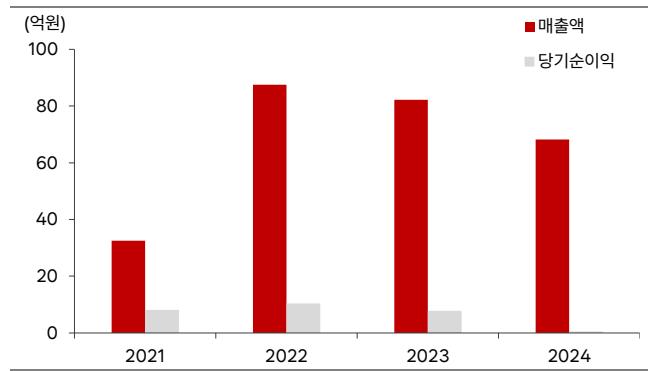


주: 2025년 6월말 기준, 자료: 디앤씨미디어, 한국IR협의회 기업리서치센터

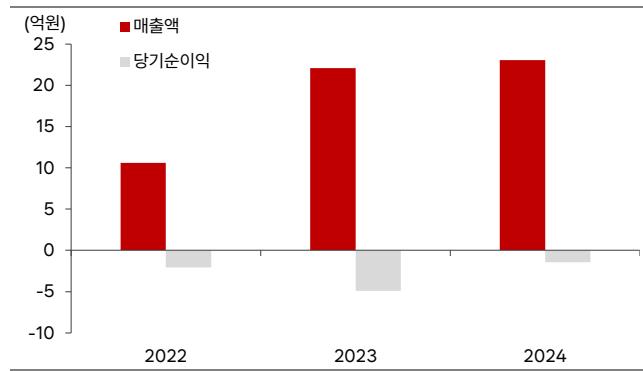
## 디앤씨미디어의 종속회사 자산 및 자본 규모 현황



## 더엔트의 매출액과 당기순이익 추이



## 쏘울크리에이티브의 매출액과 당기순이익 추이



 산업 현황**1 웹툰 산업 현황****2024년 웹툰 등록 작품 수는****18,792편으로 전년대비 6.7%****감소**

디앤씨미디어는 웹툰·웹소설 콘텐츠 공급업자이다. 동사의 여러 사업 부문 중 가장 비중이 큰 사업부문은 웹툰 부문으로, 2024년 기준 매출의 약 50.8%를 차지하고 있다.

**감소**

2023년 국내 웹툰 시장 규모는 약 2조 1,980억 원으로, 2022년 1조 8,290억 원 대비 약 20.2% 성장하였다. 한국콘텐츠진흥원에서 아직 2024년 시장 규모에 대한 집계치를 발표하지 않았지만, 국내 웹툰 시장 성장세는 둔화되었거나, 역성장했을 것으로 추정된다. 왜냐하면 작품 등록 수가 감소했기 때문이다. 2024년 웹툰 등록 작품 수는 18,792편으로, 2023년 20,141편에서 6.7% 감소했다. 이는 1) 성숙한 국내 웹툰 시장, 2) 업계 구조조정과 3) 독자 이탈 등의 요인이 복합적으로 작용한 결과로 해석된다.

최근 국내 웹툰 산업 성장 둔화의 주요인으로는 1) 속품 콘텐츠 부상에 따른 독자층 이탈과 2) 양산형 웹툰 증가에 따른 품질 저하가 있다. 방송통신위원회에 따르면, 속품 콘텐츠의 이용 비중은 2023년 58.1%에서 2024년 70.7%로 크게 상승했다. 짧은 시간 내 즉각적인 몰입과 보상을 제공하는 속품은 웹툰의 주요 고객층인 10~20대 이용자의 시간을 잠식하며, 긴 호흡의 웹툰 소비를 대체하고 있다. 둘째, 양산형 웹툰의 증가와 콘텐츠 품질 저하도 문제로 지적된다. 웹툰 플랫폼 간의 경쟁 심화로 작품 수는 많아졌지만, 차별성은 부족해졌다. 특히, 로맨스 판타지 및 학원물 등 특정 장르에 대한 양산형 웹툰의 증가가 이어지고 있는 가운데 독창적인 스토리, 작화보다는 클리셰 반복이 늘면서 독자들의 피로감이 증가되고 있다. 업계 발표 자료에 따르면, 이로 인해 웹툰 플랫폼의 1인당 결제액 증가율이 둔화되거나 앱 이용 시간이 감소하고 있고, 이는 웹툰 산업 성장을 둔화케 하는 요인으로 작용하고 있다.

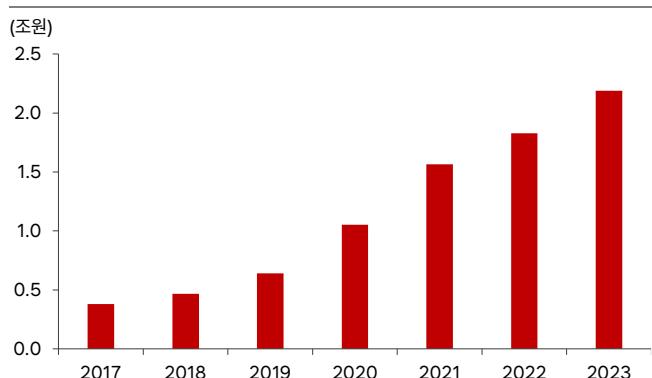
웹툰 산업 구조는 크게 스튜디오/작가/예비작가 → CP사(콘텐츠 공급업자) → 플랫폼 → 소비자의 4단계로 구분된다. 스튜디오와 개별 작가는 원천 IP를 생산하고, CP사는 작품을 매입하거나 제작하여 플랫폼에 공급한다. 플랫폼은 CP사로부터 확보한 작품을 큐레이션하고 이용자에게 제공하며, 독자는 이를 결제하거나 광고 기반 무료 모델로 소비한다. 이 과정에서 플랫폼은 막대한 트래픽과 빅데이터를 바탕으로 시장 지배력을 강화하고, CP사 및 작가에게 수익을 배분해 준다. 통상 플랫폼은 수익의 70%를 작가와 CP사에 분배하고, 30%는 이익으로 인식한다. CP사는 작가와의 수익 구조를 초기에는 4:6으로 가져갔으나, 최근 작가들의 영향력이 증대되면서 2:8 수익 배분 계약도 생겨나고 있다.

웹툰 제작 방식은 크게 PD 시스템과 스튜디오 시스템이 있다. PD 시스템은 작가와 웹툰 PD가 1:1로 매칭되어, 웹툰PD 가 채색, 배경, 콘티 등 제작 전반을 보조하는 형태이다. 이 방식은 CP사 입장에서 비용이 PD인건비에 국한되어 있어 작품이 실패하더라도 손실 규모가 크지 않다. 이에 비해 스튜디오 시스템은 기획팀, 각색팀, 콘티팀, 선화팀, 채색팀 등 전담 인력을 내재화하여 제작한다. 이는 각 팀을 지속적으로 운영하기 때문에 고정적으로 들어가는 인건비 규모가 크고 이에 따라 작품이 흥행하지 못할 경우 손실 규모가 커진다. 그러나 작품 흥행 시, 레버리지 효과는 크다. 최근 대형 플랫폼과 CP사들은 스튜디오 시스템을 선호하는 추세이며, 이는 글로벌 시장을 겨냥한 대형 IP 확보 전략과 맞닿아 있다. 다만 스튜디오 시스템을 성급하게 도입한 중소형 CP사의 경우 매출이 둔화되는 국면에서 수익성 훼손이 더해지며

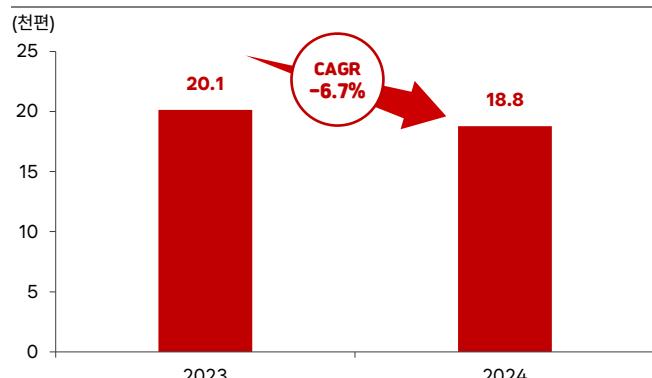
고전하고 있다.

웹툰 산업은 단순 출간 및 판매에 그치지 않고, IP를 활용한 2차 창작을 통해 성장 동력을 확장하고 있다. 플랫폼사와 CP사는 웹툰 원작을 기반으로 드라마, 애니메이션, 영화, 게임, 뮤지컬 등 다양한 장르로 IP를 확장하고 있다. <나 혼자 만 레벨업>은 드라마(제작 중)와 애니메이션으로, <여신강림>은 드라마로, <이태원 클라쓰>는 드라마/뮤지컬(일본)로 제작되었다. 또한, 네이버웹툰의 <Lore Olympus>가 미국에서 애니메이션화 되고 카카오웹툰의 <Knuckle Girl>이 일본에서 실사영화로 제작되는 등 일본·북미 시장에서도 영상화 프로젝트가 진행되고 있다. 또한 팝업스토어, 굿즈 사업 등 오프라인 영역까지 확장하면서 IP의 팬덤 기반 수익화가 본격화되고 있다.

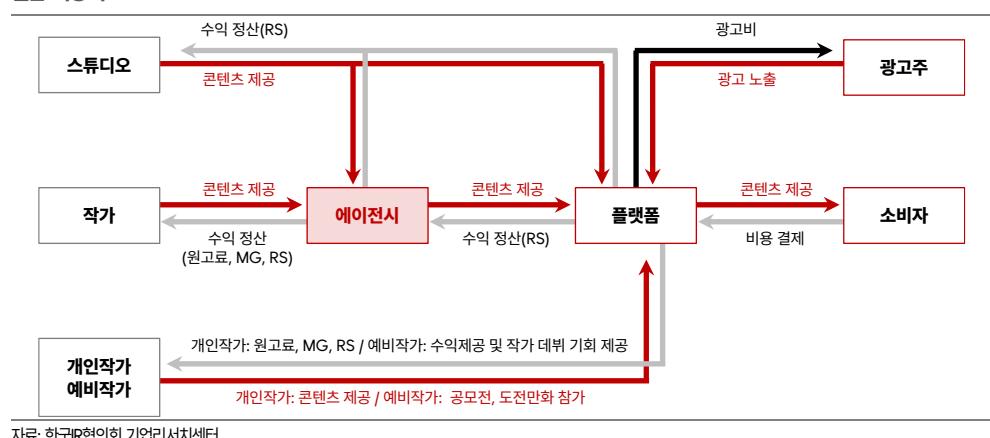
#### 국내 웹툰 산업 규모 추이



#### 연간 웹툰 등록 수



#### 웹툰 시장 구조



## ② 웹소설 산업 현황

### 2024년 국내 웹소설 시장 규모는

**약 1.35조원으로 전년대비 2.8%**

**성장했을 것으로 추정**

국내 웹소설 산업은 모바일 기반 콘텐츠 수요 확대와 함께 성장해왔다.

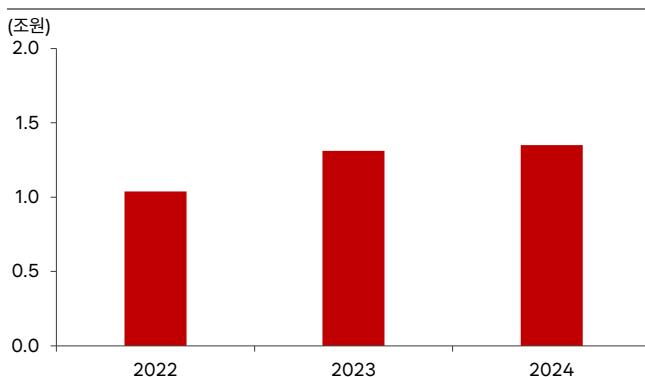
2022년 1조 390억 원 수준이던 시장 규모는 2023년 1조 3,129억 원으로 26.4% 성장했다. 그러나 2024년에 시장 규모는 약 1조 3,500억 원으로 전년대비 2.8% 증가에 그쳤을 것으로 추정된다. 웹소설 장르는 다양하며, 현대로맨스(18.5%), 현대판타지(14.8%), 정통 판타지(11.7%), BL(9.9%), 대체역사(9.9%) 등이 주요 비중을 차지한다.

웹소설은 기존 소설 대비 1) 짧은 호흡의 연재 방식으로 독자의 꾸준한 소비를 유도하며, 2) 플랫폼을 통해 즉각적인 피드백 시스템이 제공되어 작가와 독자의 실시간 소통이 가능하다는 특징이 있다. 또한, 3) 장르 혼합이 활발히 일어나며 새로운 트렌드를 빠르게 형성하고, 4) 모바일 최적화된 문체와 구성으로 접근성과 몰입감을 높인다는 강점이 있다.

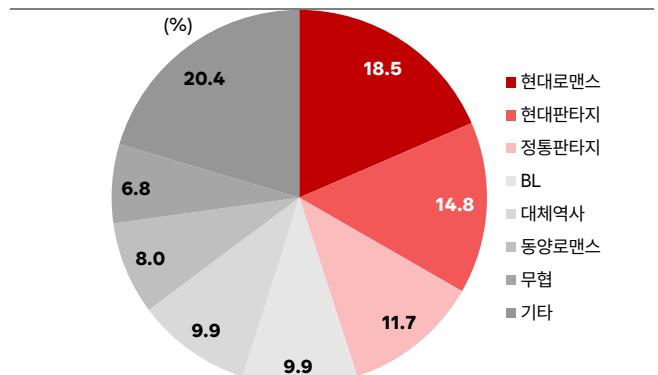
웹소설 산업 구조는 웹툰과 동일하게 작가 → CP사 → 플랫폼 → 소비자로 이어진다. 작가는 독립적으로 연재를 시작하거나 CP사의 요청에 따라 작품을 창작하며, 주요 수익원은 유료 결제, 원고료, 2차 저작권 수익 등이다. CP사는 작가와 계약을 맺고 기획·편집·유통을 담당하며, 작품의 질을 높이기 위한 다양한 지원을 제공한다. 또한 CP사는 플랫폼과 협력해 콘텐츠를 배포하고 수익을 배분 받아 작가에게 일정 지분을 지급한다. 플랫폼사는 콘텐츠를 독자에게 전달하는 핵심 유통 채널로, 검색·구매·소비의 접점을 제공한다. 수익 모델은 유료 결제, 정기 구독, 광고 등이 있다. 또한 플랫폼은 빅데이터 분석을 통해 독자의 소비 패턴을 기반으로 콘텐츠를 추천하고, 인기 작품을 웹툰·드라마·영화 등으로 확장하여 글로벌 시장에 유통한다.

웹소설 산업은 안정적인 매출 성장과 장르 다변화를 기반으로 성숙 단계에 진입하고 있다. 특히 짧은 호흡의 연재, 모바일 최적화, 독자와의 실시간 소통이라는 특성을 활용해 이용자 충성도를 유지하고 있으며, IP 확장을 통해 부가가치를 창출하는 구조가 자리 잡고 있다. 다만 플랫폼 집중도가 높은 만큼 창작자와 CP사의 협상력이 제한적일 수 있다는 점, 그리고 과금 피로도와 불법 복제 문제가 잠재적 리스크로 지적된다.

국내 웹소설 산업 규모 추이



웹소설 장르별 비중





## 투자포인트

### 1 OSMU(One Source Multi Use) 전략을 통한 중장기 매출 증가 기대

#### 투자포인트1. OSMU 전략을 통한

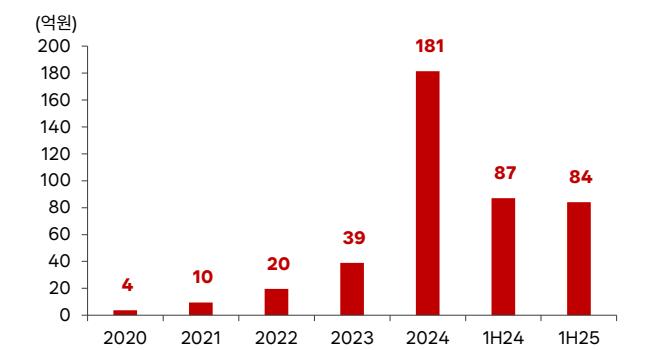
##### 중장기 매출 증가 기대

디앤씨미디어의 첫번째 투자 포인트는 OSMU(One Source Multi Use) 전략을 통한 중장기 매출 증가 기대이다.

OSMU는 하나의 콘텐츠를 게임, 드라마, 영화 등 다양한 방식으로 개발하여 판매하는 전략이다. 웹소설과 웹툰 콘텐츠는 다양한 형태의 가치 사슬을 만들어 낼 수 있는 원천 스토리로서 OSMU전략에 적합하다. 특히, 초기 비용이 적게 들고, 리스크가 상대적으로 큰 게임, 드라마, 영화 등의 제작에 있어 시장성을 먼저 테스트해볼 수 있다는 점에서 가치를 가진다.

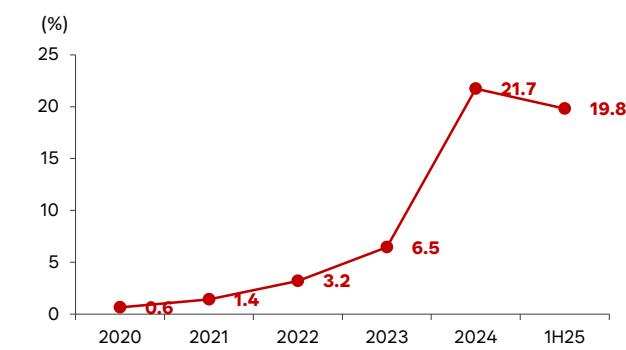
동사의 OSMU를 통한 상품 및 기타 매출액은 2020년 4억원에 불과했으나, 2024년 181억원까지 49배 급증했다. 전체 매출액에서 차지하는 비중도 2020년 0.6%에서 2024년 21.7%까지 상승했다. 올해 상반기 상품 및 기타 매출액은 84억원으로 전년동기 대비 3.4% 감소했으나, 전체 매출액에서 차지하는 비중은 전년 동기와 같은 19.8%를 유지했다.

디앤씨미디어의 상품 및 기타 매출액 추이



자료: 디앤씨미디어, 한국IR협의회 기업리서치센터

디앤씨미디어의 총 매출액에서 상품 및 기타 매출액이 차지하는 비중



자료: 디앤씨미디어, 한국IR협의회 기업리서치센터

#### 2024년~2025년

##### <나 혼자만 레벨업>

##### 애니메이션화와 게임화.

##### 최근 넷플릭스와

##### 실사 시리즈 제작 확정

동사는 2017년 웹소설을 웹툰화한데 이어, 2020년초부터 본격적으로 OSMU전략을 전개하기 시작했다. 즉, 웹툰의 애니메이션화, 애니메이션의 굿즈화 등이 진행되었다. 2023년 4월 <그녀가 공작저로 가야 했던 사정>이, 10월 <귀환자의 마법은 특별해야 합니다>가 애니메이션화되었다. <그녀가 공작저로 가야 했던 사정>은 Typhoon Graphics(타이푼 그래픽스)가 제작하였으며, 애니플러스, 라프텔, 웨이브, TVING 등에서 전 12화로 방영되었다. <귀환자의 마법은 특별해야 합니다>는 ARVO ANIMATION(아르보 애니메이션)에서 제작하였으며, 도쿄 MX 등 일본内外에서 방송되었고 애니플러스에서 한일 동시 방영하였다. 전 12화로 방영되었으며, 올해 10월 시즌 2를 방영 예정이다. 두 작품 다 일본 제작위원회 방식으로 애니메이션화되었다. 일본 제작위원회 방식은 일본 애니메이션의 전통적인 제작 구조이다. 이 방식은 방송사, 출판사, 음반사, 완구업체, 애니메이션 스튜디오, 플랫폼 등이 모여 위원회를 구성, 각자 투자금을 내고 제작비를 충당하며 방영 후 나오는 판권료, 2차 수익을 지분율대로 나눠 가지는 것이다.

동사의 대표적인 IP인 <나 혼자만 레벨업>은 애니메이션, 게임, 실사 영상, 상품화 등 다양한 필드로 미디어믹스가 전개되고 있다. <나 혼자만 레벨업> 애니메이션 1기는 2024년 1월에 전 12화로 방영되었고, 2기는 올해 1월 전 13화로 방영되었다. <나 혼자만 레벨업>의 제작사는 일본 소니 뮤직 계열 애니메이션 스튜디오인 A-1 Pictures이고 배급은 한국에서는 애니플러스를 통해, 글로벌로는 소니 뮤직 자회사인 크런치를 통해 진행되었다. 디앤씨미디어는 IP오너로서 제작 위원회에 참여해 판권 사용료와 로열티를 받는 구조이다. <나 혼자만 레벨업>은 방영 직후 한국 애니플러스, 일본 TOKYO MX, 글로벌 크런치를에서 상위 시청 순위를 기록하며 흥행에 성공했다. 애니메이션 3기 제작도 확정되었으며, 2027년~2028년에 방영될 예정이다. 또한 <나 혼자만 레벨업> IP의 게임화도 진행되었다. 2024년 5월 넷마블 네오가 개발하고 넷마블이 배급한 ARPG(Action Role-Playing Game) <Solo Leveling: Arise>가 모바일과 PC로 출시되었다. 전세계 27개국 애플 앱스토어 매출 Top 10에 진입하기도 했으며, 원작을 충실히 재현한 스토리 라인과 게임 오리지널 요소가 조화를 이룬다는 평을 들었다. 올해 하반기에는 기존 온라인 게임의 리뉴얼 또는 리메이크 형태로 <Solo Leveling: Arise Overdrive>가 출시될 예정이다.

올해 7월 넷플릭스는 웹툰 <나 혼자만 레벨업>의 한국형 실사 시리즈 제작 확정을 발표했다. 주연은 변우석이며, 카카오 엔터테인먼트와 사나이픽처스가 제작한다. 넷플릭스 오리지널로 제작되며, 공개 시점은 미정이다.

디앤씨미디어는 이 외에 여성향 IP인 <악역의 엔딩은 죽음뿐>, <이번 생은 가주가 되겠습니다.>, <황제의 외동딸> 등을 애니메이션화하여 2027년부터 본격 런칭할 예정이다. 여성향 애니메이션은 굿즈, 브랜드 사업으로 확장하기에도 유리한 장르이다.

#### <나 혼자만 레벨업>의 OSMU 로드맵

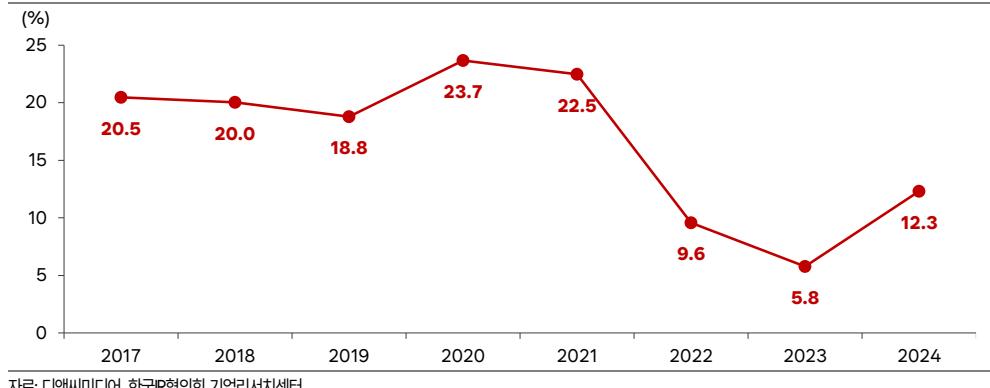


#### OSMU전략은 수익성 개선에도

##### 긍정적 영향

OSMU전략은 동사의 수익성 개선에도 긍정적인 영향을 미치고 있다. 2022년과 2023년 작가들의 지급수수료 증가로 낮아졌던 영업이익률은 2024년 상품 및 기타 매출액이 급증하면서 두 자리수로 회복되었다. 이는 OSMU 전략은 기존에 보유하고 있던 IP를 활용하는 전략으로 추가적인 원가 부담이 거의 없기 때문이다.

디앤씨미디어의 영업이익률 추이



## ▣ 웹툰과 웹소설의 수출이 가능한 회사

### 투자포인트2. 웹툰과 웹소설의

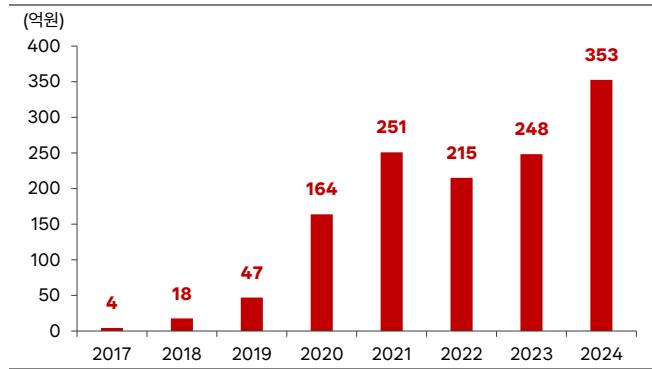
#### 수출이 가능한 CP사

디앤씨미디어의 두번째 투자포인트는 동사는 웹툰과 웹소설의 수출이 가능한 콘텐츠 공급업자라는 것이다.

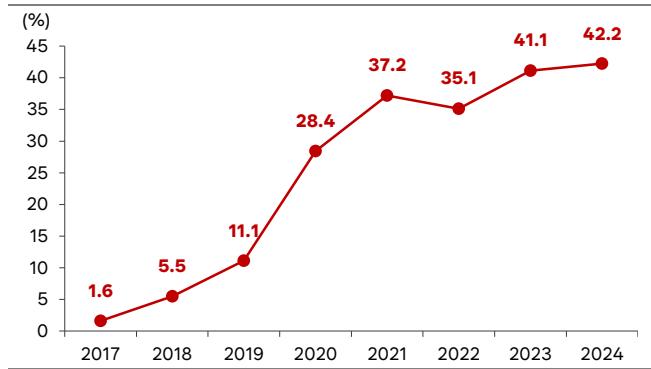
현재 웹툰(웹소설 포함) 업계가 매출 성장이 둔화되는 가운데 제작비 상승, 인건비 및 외주비 등 비용 증가로 수익성마저 악화되고 있어 구조조정이 가속화되고 있다. 이와 같은 상황에서 디앤씨미디어의 수출 역량은 글로벌 확대 전략과 맞물려 동사의 성장 및 수익성에 긍정적으로 작용하고 있다.

2017년 4억원에 불과했던 동사의 수출액은 2024년 353억원까지 성장했다. 연평균 87.8% 급증한 것이다. 전체 매출액에서 수출이 차지하는 비중도 2017년 1.6%에서 2024년 42.2%까지 급등했다. 올해 상반기 수출액은 163억원으로 전년대비 4.7% 감소했으나, 여전히 매출의 38.5%를 차지하고 있다.

디앤씨미디어의 수출액 추이



디앤씨미디어의 전체 매출액에서 수출이 차지하는 비중 추이



### 웹툰의 글로벌화 기조 속에 동사

#### IP의 강점과 OSMU전략이 수출

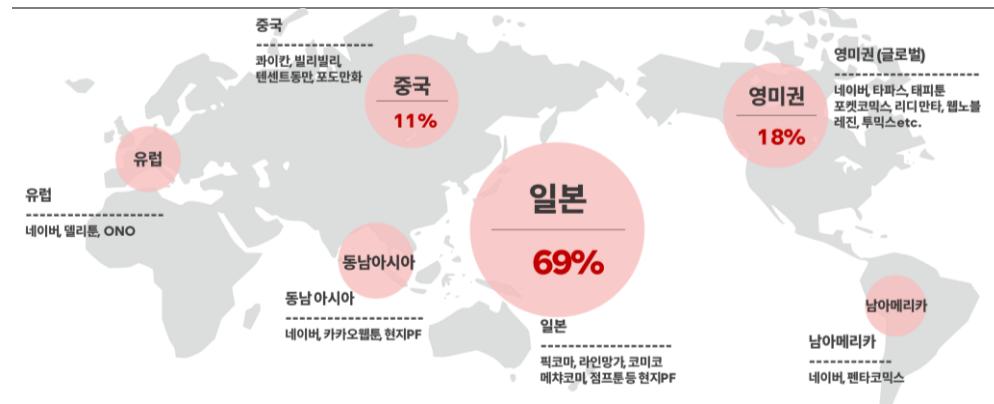
#### 확대에 기여

동사의 수출 확대는 1) K-웹툰의 글로벌화 기조에 2) 동사만의 강점과 전략이 맞물리면서 이루어졌다. 2020년 초부터 국내 웹툰은 Post K-Drama로 주목받으면서 일본, 북미와 동남아를 중심으로 수요가 증가하기 시작했다. 이 시기 카카오의 픽코마 네이버의 Webtoon 등 해외 진출한 웹툰 플랫폼이 본격 성장하고 넷플릭스, 크런치풀, 애플 TV 등 글로벌 OTT 플랫폼이 한국 웹툰 IP에 관심을 기울이기 시작했다. 또한, 2022년을 기점으로 국내 웹소설, 웹툰 시장의 성

장이 둔화되면서 해외 판로 확장 필요성이 증대되었다. 이러한 가운데, 디앤씨미디어RK <나 혼자만 레벨업> 등의 강력한 IP와 OSMU전략으로 해외 진출을 적극적으로 진행했다. 동사는 해외 진출을 위해 1) 픽코마(일본), 네이버, 타마스, 태피툰(영미권) 등 해외 플랫폼들과 파트너십을 맺고, 2) 일본 애니메이션 제작위원회에 참여하고, 3) 넷마블과 협력해 IP를 게임으로 제작해 출시했다.

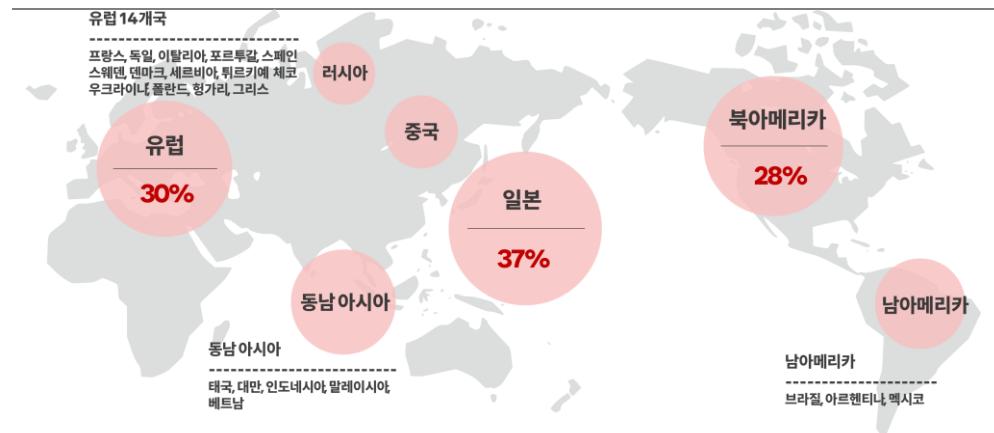
동사의 수출은 일본과 영미권을 중심으로 이뤄지고 있다. 플랫폼 연재 기준으로 일본과 영미권의 비중 수출 비중은 각각 69%와 18%이다. 단행본 기준으로는 일본, 유럽, 북아메리카 비중이 각각 37%, 30%, 28%이다.

디앤씨미디어의 플랫폼 연재 기준 지역별 수출 비중



자료: 디앤씨미디어, 한국IR협의회 기업리서치센터

디앤씨미디어의 단행본 기준 지역별 수출 비중



자료: 디앤씨미디어, 한국IR협의회 기업리서치센터

 **실적 추이 및 전망****1 2024년 실적 Review****2024년 매출액****835억원(+38.3%YoY),****영업이익****103억원(+194.8%YoY) 기록**

디앤씨미디어의 2024년 매출액은 835억원으로 전년 대비 38.3% 증가했다.

웹툰과 웹소설 매출액은 425억원과 229억원으로 각각 전년대비 17.9%, 12.0% 성장했다. 상품 및 기타 매출액이 181억원으로 364.8% 급증하며 전체 매출액 성장을 견인했다. 이는 <나 혼자만 레벨업> IP가 애니메이션화 되어 방영되고, 넷마블을 통해 <Solo Leveling: Arise>로 게임화한 데 따른 굿즈 판매와 로열티 수익이 증가함에 기인한다. 수출액이 353억원으로 전년대비 42% 급증했고, 국내 매출액도 482억원으로 35.8% 증가하며 2년 연속 감소세에서 반등했다.

동사의 영업이익은 103억원으로 전년대비 194.8% 급증했다. 영업이익률도 12.3%로 2023년 대비 6.5%p 상승했다. 이와 같은 영업이익 증가는 OSMU전략으로 웹툰의 애니메이션화, 굿즈 상품 판매, 게임화가 진행된데 따른 것이다. 2022년과 2023년 웹툰 및 웹소설 작가들에 대한 지급수수료가 증가하며 하락했던 영업이익률은 OSMU 매출이 반영되면서 크게 회복되었다.

디앤씨미디어의 2024년 지배주주 당기순이익은 111억원으로 전년대비 178.5% 증가했다.

**2 2025년 상반기 실적 Review****2025년 상반기 매출액****424억원(-3.7%YoY), 영업이익****67억원(+3.6%YoY) 기록**

디앤씨미디어의 2025년 상반기 매출액은 424억원으로 전년 대비 3.7% 감소했다. 전년 대비 매출은 감소했으나, <나 혼자만 레벨업> 애니메이션 2기가 방영된 효과로 감소 폭은 크지 않았다

웹소설은 115억원으로 전년과 비슷한 수준을 유지했지만, 웹툰(225억원)과 상품 및 기타(84억원) 매출액이 각각 전년 대비 6.0%, 3.4% 감소했다. 이는 자회사의 매출이 감소한 영향도 있었다. 더엔트와 쏘울크리에이티브의 매출액은 26억원과 4억원으로 각각 전년 대비 31.3%, 72.6% 감소했다.

동사의 2025년 상반기 영업이익은 67억원으로 전년 대비 3.6% 증가했다. 영업이익률은 15.9%로 2024년 상반기 대비 1.1%p 상승했다.

디앤씨미디어는 올해 4월 이사회 결의를 통해 종속회사인 스튜디오붐과 펄스클립의 사업중단을 결정했다. 이에 따라 종단사업 손실 59억원이 반영되며, 지배주주지분 순이익은 24억원으로 전년 대비 57.9% 급감했다.

분기별 실적 추이						(단위: 억원, %)
	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25
매출액	199	241	230	164	181	243
웹소설	60	54	58	57	46	69
웹툰	134	105	100	85	123	102
상품 및 기타	5	82	72	22	12	72
영업이익	25	40	45	-7	14	53
지배주주기준 당기순이익	22	34	39	16	19	5
%YOY						
매출액	23.4	56.2	53.4	19.3	-9.1	0.8
영업이익	185.8	240.4	294.1	-343.4	-44.1	33.8
지배주주기준 당기순이익	139.9	228.4	287.3	55.4	-12.5	-86.8
영업이익률	12.6	16.5	19.6	-4.4	7.8	21.9
당기순이익률	10.9	14.2	17.1	9.8	10.5	1.9

자료: 한국IR협의회 리서치센터

## ▣ 2025년 실적 전망

### 2025년 매출액

**814억원(-2.5%YoY),**

**영업이익**

**109억원(+6.2%YoY) 예상**

디앤씨미디어의 2025년 매출액을 814억원(-2.5%YoY), 영업이익을 109억원(+6.2%YoY), 영업이익률을 13.4%(+1.1%pYoY)로 추정한다.

2024년 급증했던 디앤씨미디어의 매출액은 2025년 전년대비 2.5% 감소할 예상이다. 다만, 상반기 <나 혼자만 레벨업> 애니메이션 2기 방영과 하반기 출시 예정인 게임 <Solo Leveling: Arise Overdrive>와 관련된 상품 및 기타 이익이 매출 폭을 축소시켜 줄 전망이다. 또한 최근 전자책 플랫폼 업체인 KT밀리의 서재가 6월 웹소설을 런칭했고, 9월에는 웹툰을 출시할 예정이다. KT밀리의서재의 연내 목표 콘텐츠 공급량은 웹소설 1만권, 웹툰 2천편이다. 이와 같이 국내에 카카오와 네이버 외에 추가적으로 웹툰 및 웹소설 플랫폼이 런칭된 것도 동사 매출액 감소를 방어하는 요인으로 작용할 것이다.

영업이익률은 1) 손익에 부담 요인이었던 종속회사의 사업 중단과 2) OSMU 전략에 따른 수익원 다양화로 전년 대비 1.2%p 상승할 전망이다.

실적 전망						(단위: 억원, %)
	2021	2022	2023	2024	2025F	
매출액	674	612	604	835	814	
웹소설	255	217	205	229	233	
웹툰	410	375	360	425	408	
상품 및 기타	10	20	39	181	173	
영업이익	151	59	35	103	109	
지배주주기준 당기순이익	151	61	40	111	53	
%YOY						
매출액	16.8	-9.2	-1.4	38.3	-2.5	
영업이익	10.9	-61.3	-40.5	194.8	6.2	
지배주주기준 당기순이익	42.7	-59.6	-34.4	177.5	-52.3	
영업이익률	22.5	9.6	5.8	12.3	13.4	
당기순이익률	22.4	10.0	6.6	13.3	6.5	

자료: 한국IR협의회 리서치센터



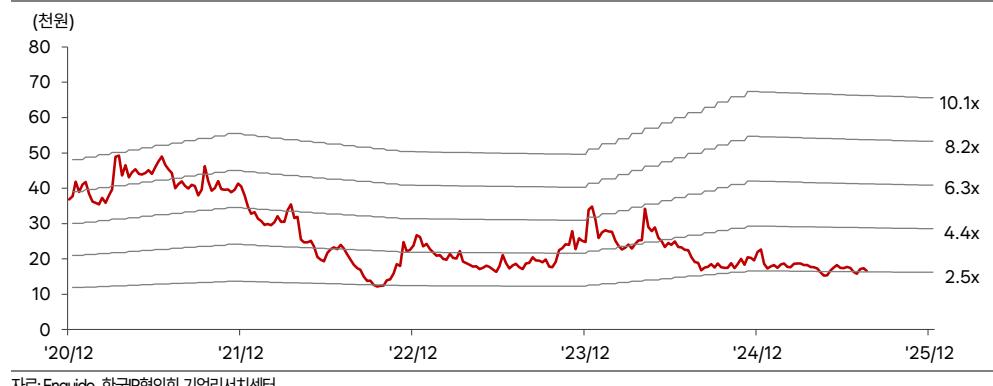
## Valuation

**디앤씨미디어의 2025년 PSR과****PBR 측면에서는 하단에 위치.****PER은 역사적 밸류에이션****상중하단 위치**

현재 디앤씨미디어의 2025년 PSR은 2.5배이다. 2020년 이후 동사의 주가가 PSR Band 2.3배에서 10.1배 사이에서 움직였음을 감안 시, 현재 동사의 밸류에이션은 하단에 위치해 있다. PBR 측면에서도 역사적 밸류에이션은 하단에 위치해 있다. 2020년 이후 동사의 주가는 PBR Band 1.9배에서 11.0배에서 움직였고, 현재 2025년 예상 PBR은 2.2배이기 때문이다. 반면, PER 측면에서는 현재 동사의 밸류에이션은 중하단에 위치해 있다. 현재 디앤씨미디어의 2025년 PER은 38.6배이고, 2020년 이후 동사의 주가가 PER Band 26.1배에서 92.8배 사이에서 움직였기 때문이다.

디앤씨미디어를 포함한 웹툰, 웹소설 산업이 현재 성장 산업으로 간주되고 있다는 점을 감안하면, PSR측면의 밸류에이션 평가가 보다 유의미하다. 2017년 상장 직후 하락하여 정체 국면에 있던 동사 주가는 2019년 이후 수출로 매출이 급증하면서 급등했다. 이에 주가는 PSR 10.1배까지 상승했다. 그러나 2022년과 2023년 1) 수출이 정체되면서 매출이 감소하고, 2) 경쟁이 격화되면서 작가들에 대한 지급수수료가 상승하여 수익성이 악화되면서 동사 주가는 역사적 밸류에이션 하단까지 하락했다. 2024년 OSMU 전략에 따른 매출 급증과 영업이익률 개선으로 주가는 반등했으나, 현재는 실적 지속성에 대한 의구심으로 주가가 재차 하락한 상태이다.

동사 주가가 반등하기 위해서는 추가적인 IP 흥행 성공 또는 OSMU전략을 통한 실적의 지속성 입증이 필요하다고 판단한다.

**디앤씨미디어의 PSR Band**

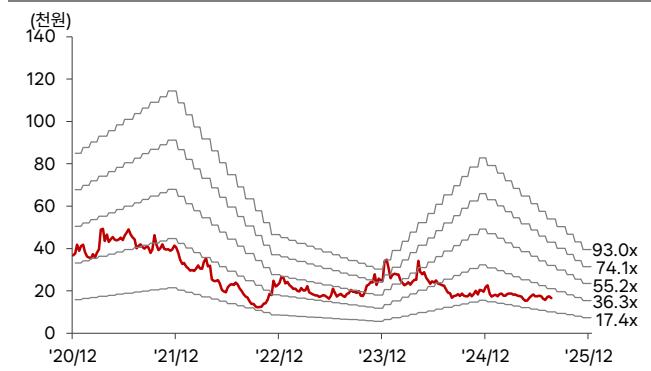
자료: Fnguide, 한국IR협의회 기업리서치센터

## 디앤씨미디어의 PBR Band



자료: Fnguide, 한국IR협의회 기업리서치센터

## 디앤씨미디어의 PER Band



자료: Fnguide, 한국IR협의회 기업리서치센터

## 대원미디어와 비교 시

## 높은 밸류에이션을 받고 있음

디앤씨미디어는 웹툰과 웹소설 콘텐츠 공급업자이다. 동사의 경쟁사로는 케이더블유북스와 제이플미디어가 있다. 케이더블유북스는 카카오엔터테인먼트 자회사로 카카오엔터테인먼트가 지분을 50.5%를 보유 중이다. 제이플미디어는 네이버 웹툰이 투자한 회사로, 네이버 웹툰 지분율이 25%이다. 그러나, 케이더블유북스와 제이플미디어는 비상장사로 직접적인 밸류에이션 비교가 용이하지 않다. 상장사 중에서 대원미디어, 키다리스튜디오, 미스터블루와 비교해 보았다. 대원미디어는 주된 사업은 닌텐도 유통과 애니메이션 콘텐츠 제작 및 제공이지만 2020년 설립된 (주)스토리작을 통해 웹툰 제작 사업도 영위하고 있다. 또한, 키다리스튜디오와 미스터 블루는 웹툰과 웹소설의 플랫폼이다. 2025년 시장 컨센서스가 있는 대원미디어와 비교 시, 디앤씨미디어의 2025년 PSR은 2.5배로 대원미디어의 0.3배보다 높은 밸류에이션을 받고 있다. 디앤씨미디어는 올해 매출액은 전년대비 소폭 감소하나, 지난 3년간 연평균 10% 증가했다. 반면, 대원미디어의 매출액은 동기간 동안 연평균 3.5% 증가에 그쳤다. 대원미디어는 2024년 18.9% 감소했던 매출액이 올해 상반기 9.5% 증가하며 반등했지만, 영업이익이 전년 동기 대비 46.6% 하락한 점이 지속적인 밸류에이션 하락의 주요인으로 작용했다.

## 디앤씨미디어와 주요 경쟁사의 재무지표 및 밸류에이션 지표 비교

	디앤씨미디어	대원미디어	키다리스튜디오	미스터블루	케이더블유복스	제이플미디어
주가(원)	<b>16,010</b>	10,190	4,065	1,773		
시가총액 (억원)	<b>2,005</b>	1,282	1,507	1,473		
자산총계 (억원)	2022 <b>939</b> 2023 <b>987</b> 2024 <b>1,153</b> 2025E <b>1,133</b>	1,923 2,129 2,060 2,257	3,777 3,450 3,304	1,364 1,152 949	279 296 334	166 190 211
자본총계 (억원)	2022 <b>739</b> 2023 <b>801</b> 2024 <b>881</b> 2025E <b>934</b>	953 1,009 971 1,085	2,712	681	178	42
매출액 (억원)	2022 <b>612</b> 2023 <b>604</b> 2024 <b>835</b> 2025E <b>814</b>	3,035 3,161 2,564 3,362	1,694	772	400	146
영업이익(억원)	2022 <b>59</b> 2023 <b>35</b> 2024 <b>103</b> 2025E <b>109</b>	143 138 16 163	43 -57 22	74 7 -136	40 23 7	14 18 16
영업이익률(%)	2022 <b>9.6</b> 2023 <b>5.8</b> 2024 <b>12.3</b> 2025E <b>13.4</b>	4.7 4.4 0.6 4.8	2.5 -34 1.1	9.6 0.9 -19.3	10.1 6.4 2.1	9.7 11.0 10.6
지배당기준이익(억원)	2022 <b>61</b> 2023 <b>40</b> 2024 <b>111</b> 2025E <b>53</b>	56 62 -16 126	-28 -345 -76	31 -112 -166	32 19 8	4 19 19
ROE(%)	2022 <b>8.7</b> 2023 <b>5.2</b> 2024 <b>13.3</b> 2025E <b>5.9</b>	6.0 6.3 -1.6 12.3	-1.1 -14.4 -3.7	4.7 -18.2 -29.2	18.0 9.4 3.7	8.5 30.7 24.2
PER(배)	2022 <b>45.2</b> 2023 <b>77.1</b> 2024 <b>23.6</b> 2025E <b>38.6</b>	31.1 24.4 N/A 6.3	N/A	78.3 N/A N/A		
PBR(배)	2022 <b>3.7</b> 2023 <b>3.9</b> 2024 <b>3.0</b> 2025E <b>2.2</b>	1.8 1.4 1.0 0.9	1.3	3.6 2.5 1.6		
PSR(배)	2022 <b>4.5</b> 2023 <b>5.1</b> 2024 <b>3.2</b> 2025E <b>2.5</b>	0.6 0.5 0.4 0.3	2.0	3.2 1.9 1.3		
배당수익률(%)	2022 - 2023 - 2024 -	0.7 0.8 -	0.6	0.3 -		

주: 주가, 시가총액은 2025년 8월 25일 기준. 디앤씨미디어의 2025년 실적치는 당사 추정치 기준, 대원미디어는 시장 컨센서스 기준, 나머지 기업은 시장 컨센서스 부재

자료: Fnguide, 한국IR협의회 기업리서치센터

 **리스크 요인****리스크 요인은****1) 대표 IP에 대한 의존성과****2) 높은 플랫폼 매출 비중**

디앤씨미디어의 리스크 요인은 1) 대표 IP에 대한 의존성과 2) 높은 플랫폼 매출 비중을 들 수 있다.

디앤씨미디어의 대표 IP는 <나 혼자만 레벨업>이다. 동사는 이 IP를 활용하여 애니메이션, 게임, 실사 영상, 상품화 등 다양한 장르로 미디어믹스를 전개하고 있다. 애니메이션 1,2기는 이미 방영되었고, 3기 제작도 확정된 상태이며, 게임도 이미 제작 배급했다. 올해 하반기에는 리메이크 게임이 출시될 예정이다. 이와 같이 <나 혼자만 레벨업>은 웹소설과 웹툰으로 동사 매출 증가에 크게 기여를 하였을 뿐만 아니라, OSMU를 통해 상품 및 기타 이익 급증을 주도했다. 이와 같이 시장성이 있는 IP는 동사의 강점이다. 그러나 일부 메가히트 IP에 대한 높은 매출 의존도는 후속작이 성과를 내지 못하거나 대체 IP 개발에 실패할 경우 실적의 변동성을 야기할 수 있다는 점에서 위험 요인이 될 수도 있다.

동사는 웹소설과 웹툰의 콘텐츠 공급업자로, 주로 카카오의 픽코마, 네이버웹툰 등 플랫폼을 통해 작품을 공급하고 있다. 2025년 상반기 기준으로 전체 매출에서 플랫폼을 통한 매출 비중은 73.82%이다. 이와 같은 판매 경로로써 플랫폼에 대한 높은 의존도는 향후 플랫폼의 수수료 인상이나 노출 정책 변경 시 수익성 악화의 요인으로 작용할 수 있다.

## 포괄손익계산서

(억원)	2021	2022	2023	2024	2025F
매출액	674	612	604	835	814
증가율(%)	16.8	-9.2	-1.4	38.3	-2.5
매출원가	0	0	0	0	0
매출원가율(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
매출총이익	674	612	604	835	814
매출이익률(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
판매관리비	523	554	569	732	705
판관비율(%)	77.6	90.5	94.2	87.7	86.6
EBITDA	165	81	56	129	198
EBITDA 이익률(%)	24.4	13.3	9.3	15.5	24.3
증가율(%)	18.0	-50.7	-30.8	129.4	53.5
영업이익	151	59	35	103	109
영업이익률(%)	22.5	9.6	5.8	12.3	13.4
증가율(%)	10.9	-61.3	-40.5	194.8	6.2
영업외손익	44	11	15	22	21
금융수익	7	13	20	22	21
금융비용	1	3	6	3	4
기타영업외손익	38	1	1	3	3
종속/관계기업관련손익	1	-0	-9	-6	-3
세전계속사업이익	196	70	41	119	127
증가율(%)	40.0	-63.7	-40.7	188.2	-50.1
법인세비용	36	8	2	11	8
계속사업이익	160	62	40	108	111
중단사업이익	-5	-0	0	0	-68
당기순이익	155	61	40	108	52
당기순이익률(%)	23.0	10.0	6.6	12.9	6.3
증가율(%)	42.7	-60.4	-35.5	172.5	-52.3
지배주주지분 순이익	151	61	40	111	53

## 현금흐름표

(억원)	2021	2022	2023	2024	2025F
영업활동으로인한현금흐름	130	54	47	141	89
당기순이익	155	61	40	108	52
유형자산 상각비	4	6	7	9	11
무형자산 상각비	9	17	14	18	78
외환손익	0	1	1	0	0
운전자본의감소(증가)	-14	-17	-35	-8	-47
기타	-24	-14	20	14	-5
투자활동으로인한현금흐름	-115	-96	-52	-109	-85
투자자산의 감소(증가)	0	-79	-50	-71	22
유형자산의 감소	0	0	1	0	0
유형자산의 증가(CAPEX)	-2	-4	-2	-9	-8
기타	-113	-13	-1	-29	-99
재무활동으로인한현금흐름	8	-11	-3	-42	-6
차입금의 증가(감소)	-2	-3	-2	-0	-6
사채의증가(감소)	0	0	0	0	0
자본의 증가	14	0	0	0	0
배당금	0	0	0	0	0
기타	-4	-8	-1	-42	0
기타현금흐름	0	-1	-0	1	0
현금의증가(감소)	24	-53	-8	-10	-2
기초현금	133	157	104	96	86
기말현금	157	104	96	86	84

## 재무상태표

(억원)	2021	2022	2023	2024	2025F
유동자산	582	558	611	657	673
현금성자산	157	104	96	86	84
단기투자자산	310	337	388	364	400
매출채권	74	58	63	142	121
재고자산	7	11	11	9	9
기타유동자산	35	48	54	57	59
비유동자산	299	382	376	495	460
유형자산	25	39	39	52	50
무형자산	211	217	207	251	227
투자자산	1	59	48	101	85
기타비유동자산	62	67	82	91	98
자산총계	882	939	987	1,153	1,133
유동부채	166	158	165	251	180
단기차입금	0	7	6	5	7
매입채무	2	2	2	2	2
기타유동부채	164	149	157	244	171
비유동부채	16	18	12	21	20
사채	0	0	0	0	0
장기차입금	0	9	9	9	9
기타비유동부채	16	9	3	12	11
부채총계	182	175	176	272	201
지배주주지분	682	739	801	881	934
자본금	61	61	62	63	63
자본잉여금	171	171	218	191	191
자본조정 등	-12	-16	-42	-48	-48
기타포괄이익누계액	0	0	0	-0	-0
이익잉여금	462	523	563	676	729
자본총계	700	764	810	881	933

## 주요투자지표

	2021	2022	2023	2024	2025F
P/E(배)	33.6	45.2	77.1	23.6	38.6
P/B(배)	7.4	3.8	3.9	3.0	2.2
P/S(배)	7.5	4.5	5.1	3.1	2.5
EV/EBITDA(배)	28.1	29.3	48.5	17.7	8.4
배당수익률(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
EPS(원)	1,230	501	326	890	425
BPS(원)	5,556	6,019	6,418	7,032	7,456
SPS(원)	5,493	4,987	4,911	6,670	6,502
DPS(원)	0	0	0	0	0
수익성(%)					
ROE	25.1	8.6	5.2	13.3	5.9
ROA	20.4	6.7	4.1	10.1	4.5
ROIC	117.8	22.0	9.7	28.8	25.7
안정성(%)					
유동비율	350.6	353.4	370.9	262.3	373.4
부채비율	26.1	22.9	21.8	30.8	21.5
순차입금비율	-66.3	-55.1	-50.8	-38.8	-41.0
이자보상배율	1,123.1	121.8	31.5	48.7	44.3
활동성(%)					
총자산회전율	0.9	0.7	0.6	0.8	0.7
매출채권회전율	9.9	9.3	10.0	8.2	6.2
재고자산회전율	105.3	68.7	56.4	87.2	92.1

### 최근 3개월간 한국거래소 시장경보제도 지정 여부

#### 시장경보제도란?

한국거래소 시장감시위원회는 투기적이거나 불공정거래 개연성이 있는 종목 또는 주가가 비정상적으로 급등한 종목에 대해 투자자주의 환기 등을 통해 불공정거래를 사전에 예방하기 위한 제도를 시행하고 있습니다. 시장경보제도는 「투자주의종목 투자경고종목 투자위험종목」의 단계를 거쳐 이루어지게 됩니다.

※관련근거: 시장감시규정 제5조의2, 제5조의3 및 시장감시규정 시행세칙 제3조~제3조의7

종목명	투자주의종목	투자경고종목	투자위험종목
디앤씨미디어	X	X	X

### 발간 History

발간일	제목
2025.08.27	디앤씨미디어- OSMU 전략을 추진 중인 웹툰 CP사

### Compliance notice

본 보고서는 한국거래소, 한국예탁결제원과 한국증권금융이 공동으로 출연한 한국IR협의회 산하 독립 (리서치) 조직인 기업리서치센터가 작성한 기업분석 보고서입니다. 본 자료는 투자자들에게 국내 상장기업에 대한 양질의 투자정보 제공 및 건전한 투자문화 정착을 위해 무상으로 작성되었습니다.

- 당사 리서치센터는 본 자료를 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 본 자료를 작성한 애널리스트는 자료작성일 현재 해당 종목과 재산적 이해관계가 없습니다.
- 본 자료를 작성한 애널리스트와 그 배우자 등 관계자는 자료 작성일 현재 조사분석 대상법인의 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.
- 본 자료는 중소형 기업 소개를 위해 작성되었으며, 매수 및 매도 추천 의견은 포함하고 있지 않습니다.
- 본 자료에 게재된 내용은 애널리스트의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 입력이나 간섭 없이 신의 성실하게 작성되었음을 확인합니다.
- 본 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 본 자료에 수록된 내용은 자료제공일 현재 시점의 당사 리서치센터의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성을 보장하지 않습니다.
- 본 조사자료는 투자 참고 자료로만 활용하시기 바라며, 어떠한 경우에도 투자자의 투자 결과에 대한 법적 책임 소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.
- 본 조사자료의 저작재산권은 당사에 있으므로, 당사의 허락 없이 무단 복제 및 배포할 수 없습니다.
- 본 자료는 텔레그램에서 "한국IR협의회(<https://t.me/kirsofficial>)" 채널을 추가하시어 보고서 발간 소식을 안내받으실 수 있습니다.
- 한국IR협의회가 운영하는 유튜브 채널 'IRTV'에서 1) 애널리스트가 직접 취재한 기업탐방으로 CEO인터뷰 등이 있는 '小中한탐방'과 2) 기업보고서 심층해설방송인 '小中한 리포트 가치보기'를 보실 수 있습니다.