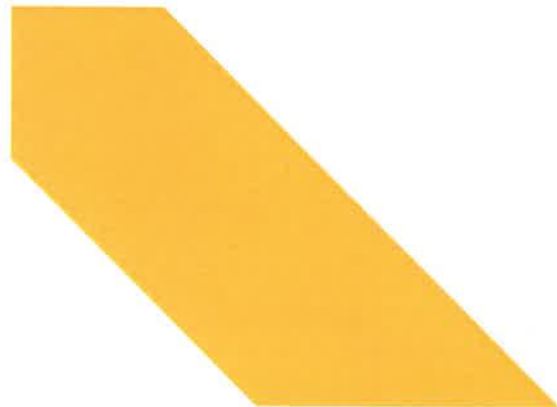


(주)탑코미디어

COMPANY PROFILE





Contents

1. 회사소개
2. 사업소개
3. OSMU

1. 회사소개

- 1) 회사개요
- 2) 지분현황
- 3) 재무제표
- 4) 연혁

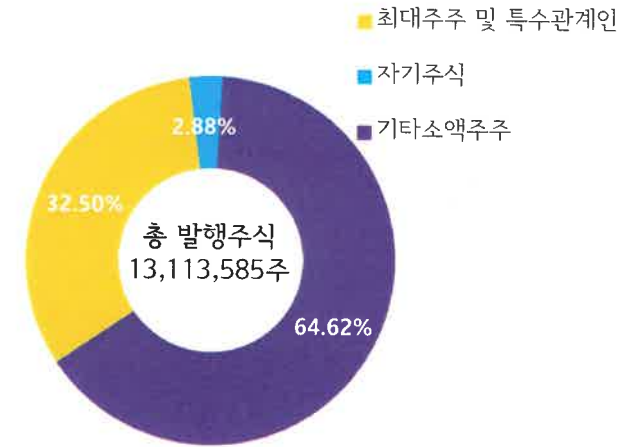


1. 회사소개

회사개요

회사명	주식회사 탑코미디어
설립일	2007년 02월 06일
대표이사	유정석
자본금	6,557백만 원
홈페이지	www.topcomedia.co.kr
주소	서울시 강남구 언주로 726, 14층
임직원	52명(2021년 12월 31일 기준)
사업분야	1. 방송수신기기 (디지털셋탑박스) 판매 2. 콘텐츠 사업 웹툰, 만화, 웹소설 등 디지털 콘텐츠 제작, 유통 및 판매 원천 IP 보유, OSMU 방식의 콘텐츠 제작, 유통 및 판매 디지털 콘텐츠 온/오프라인 판매

지분현황



2021년 12월말 기준

구분		주식수(주)	비율	비고
최대주주	유정석	2,683,049	20.46%	32.50%
	특수관계인			
	탑코	1,192,180	9.09%	
	김경수	200,000	1.53%	
	이종필	186,358	1.42%	
자기주식		377,641	2.88%	
기타소액주주		8,474,357	64.62%	
합계		13,113,585	100.00%	

※ 기 발행된 CB(200억)의 Call option 50%는 최대주주 유정석 소유(표 미반영)



1. 회사소개

재무제표(연간, 별도)

단위: 억원

구분	2018	2019	2020	2021
자산총계	386	295	244	553
자본총계	289	245	202	278
부채총계	97	50	42	275

재무제표(분기, 별도)

단위: 억원

구분	2021			2022
	2Q	3Q	4Q	1Q
자산총계	236	253	553	734
자본총계	188	185	278	269
부채총계	48	68	275	465

손익계산서(연간, 별도)

단위: 억원

구분	2018	2019	2020	2021
매출액	445	324	200	223
영업이익	15	-45	-35	-48
당기순이익	14	-43	-43	-39

손익계산서(연간, 별도)

단위: 억원

구분	2021	2022	QoQ	비고
	1Q	2Q		
영업이익	-12	-3	75%	-



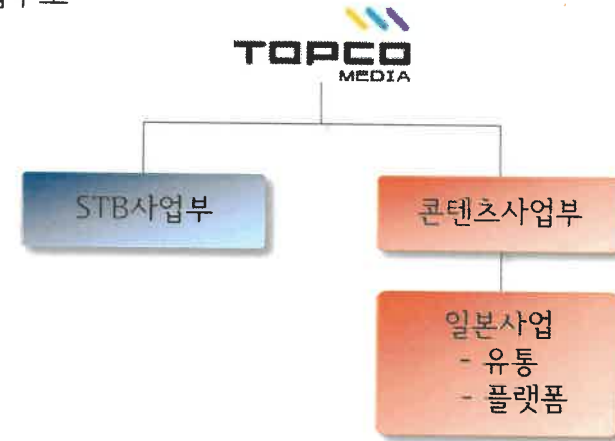
1. 회사소개



주요연혁



사업구조



2. 사업소개

- 1) STB 사업
- 2) 디지털 만화(웹툰) 사업



2. 사업소개

STB사업

셋톱박스는 가정에서 지상파·케이블·위성방송을 수신해 TV를 시청하기 위한 장치로써 전화선(또는 전용선)을 연결해 TV를 통해 프로그램 시청 및 인터넷 접속을 가능하도록 하는 장비.

STB 사업 제품군



위성(UHD)
STB



Cable Hybrid
STB



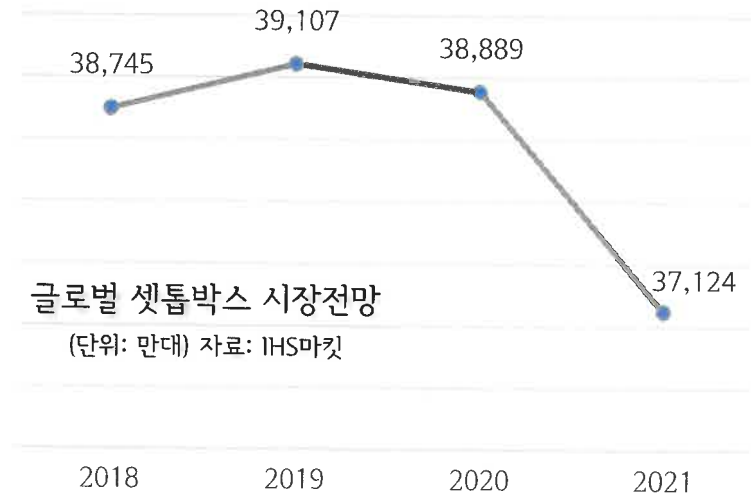
위성 Hybrid
STB



Android TV
Solution

당사의 셋톱박스 제품으로는 4K IPTV 등 다양한 사양의 제품들이 있으며, 이러한 제품들은 현재 국내 판매 및 북미, 인도네시아 등으로 수출되고 있음.

STB사업 전망



셋톱박스는 2000년대 초반 디지털방송 시대를 맞아 전성기를 누렸지만 최근 스마트TV가 보편화하고 TV 자체에 영화 등 콘텐츠 스트리밍 기능이 탑재되기 시작함으로 인해 시장이 침체되고 있음.

이에 당사는 침체된 시장에 대응하여, 사업비중을 확대하지 않고, 비용절감 등을 통해 흑자전환을 목표로 함. 앞으로 핵심사업이 될 통합 콘텐츠 미디어 사업에 집중하는 전략을 실행.

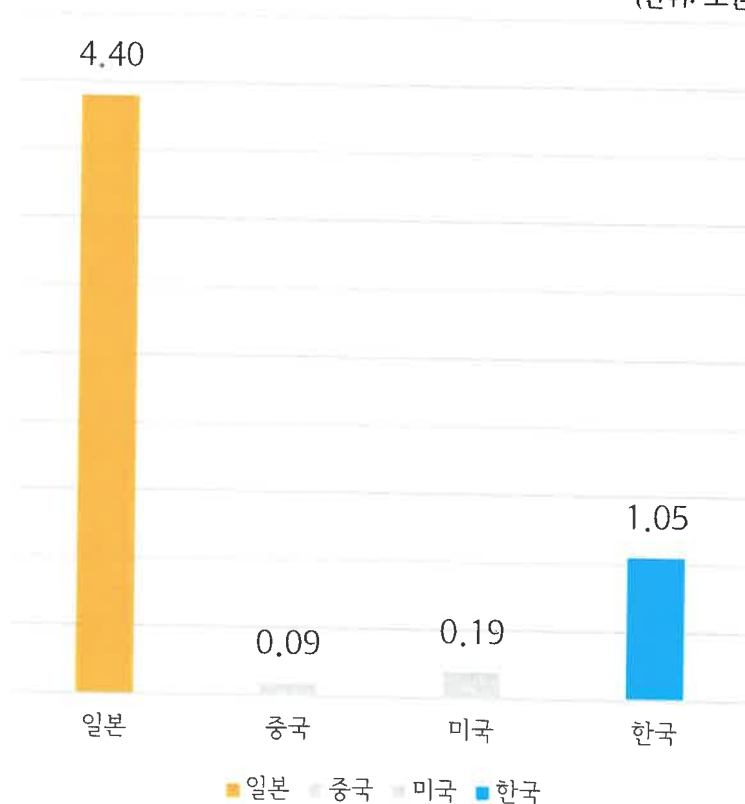


2. 사업소개

디지털 만화사업

2020년 글로벌 디지털 만화사업 규모

(단위: 조원)



※ 출처: 한국콘텐츠진흥원

일본 디지털 만화사업 규모(추정)

(단위: 백만달러)

구분	인쇄	디지털		합계
		규모	비율	
2019	1,943	2,767	58.7%	4,710
2020(e)	2,887	3,649	55.8%	6,536
2021(e)	2,738	4,585	62.6%	7,323
2022(e)	2,603	5,641	68.4%	8,244
2023(e)	2,480	6,808	73.3%	9,288

※ 출처: 한국콘텐츠진흥원

한국 시장규모의 4배에 달하는 일본 만화 시장의 부문별 비중을 살펴보면 2016년 33.6%에 불과했던 디지털만화의 비중은 2020년 55.8%를 기록하며 인쇄 만화 시장을 뛰어넘음.

이는 스마트폰 보유가 증가하면서 과거 종이책 위주의 만화 시장이 전자만화로 전환된 것으로 판단됨.

기존 흑백 중심의 일본 종이만화에서 색상 표현이 자유롭고 높은 해상도를 표현할 수 있는 웹툰은 일본의 젊은 만화 유저들에게 관심을 받고 있음.

※ 출처: 한국콘텐츠진흥원



2. 사업소개

당사 일본 웹툰 시장 유통구조



당사 에로스는물론 청년물로 분류 되는 일본 웹툰 시장

少年・青年先行作品毎日ランキング

청년물분류



예시: 솔마레

青年コミック RUSH!

청년물분류



예시: 편길드



2. 사업소개

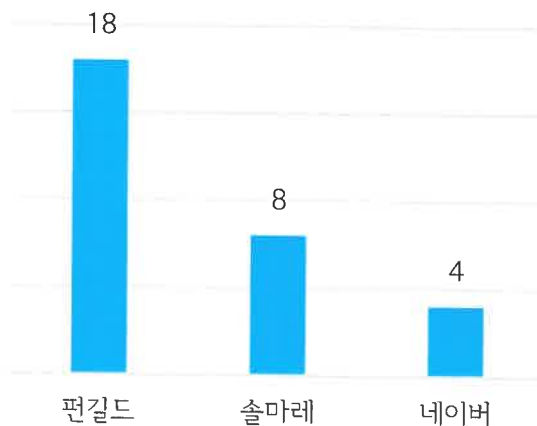
연도별 일본 웹툰 유통 작품 수 및 매출 증감추이(2017년~2021년)



2022년 일본 유통 목표 작품 수는 총 45건이며
현재(2022년 1Q) 유통된 작품 수는 21건 임

2022년 일본 유통 목표 매출은 2021년 매출을
상회 할 것으로 예상

유통사별 일본 웹툰 유통 작품 수(2021년 기준)



2021년 일본 웹툰 유통 매출액(상위 10위권 기준)

NO	작품명(일본어)	매출비중
1	すばらしき新世界	17.44%
2	秘密の授業	16.94%
3	嘘とセフレ	11.59%
4	彼女のヒールを脱がせたら	8.68%
5	もしも、幼馴染を抱いたな	8.03%
6	解禁	4.22%
7	元妻とルームシェア	2.99%
8	誘惑	2.74%
9	ハーレム×ハーレム	2.47%
10	19歳の夏休み	2.35%

※ 탑코미디어 수령기준 매출액, 현재 여러 유통사 중 편길드, 솔마레만 집계



2. 사업소개

일본 웹툰 유통 대표작, 일탈(620만 다운로드) 외 다수 - 상위 10위권 소개





2. 사업소개

일본 웹툰 시장 공략을 위한 자체 유통 및 플랫폼 개발

개발 진행 중

TOPTOON

曜日連載 新作 TOP100 キャンペーン [初めての方へ>](#)

TOP 100 毎日更新! 注目の人気ランキング!

- 1** **ACE**
フルカラー 3冊
★2.9 (5.0)
『必ずあの女を殺し出し、俺たちが味わった苦痛を百倍にして返してやる……!』
国内最大級のホストクラブ「魔夜屋」のエース・魔夜屋「あやや」。
業界の最大女富豪手帳のため、今日も女を口説き、身体を交える。そして、...
- 2** **女神スタグラム**
ぶんがむる Team ハスキー
★2.0 (4.5)
元有名セクシーフォトグラファー「マルジャ」である麻理は、人気SM「オンスタグラム」
で今更と大きく有名ホスト達の都交戦に打負い中。
同じ大学ながらも声をかけるとしたら出来ず「誰か誰か」に「いいね!」を送る毎日。...
- 3** **略奪の悦び**
SERIOUS
★1.1 (5.7)
『他人のモノは、使えばいい!』麻理は金の為にも上層に居られ、
初めて好きになっただけの子をあっけなく不意に奪われたあの日――俺は相った。
この世は字に、待つよりも早く見えてあり続けるのだと――麻理麻理、2話編。...

플랫폼 개발 일정

2022
05

플랫폼 1차 완성

- 콘텐츠 업로드 완료 및 점검
- QC 진행(UX, UI 포함)
- PG 보완:페이팔 완료, 해외 신용카드&휴대폰 추가

2022
06

베타버전 오픈

- 퍼포먼스 마케팅 시작
- UI, UX 소비자 접점 부분 개선
- CS 대응 문제 파악 및 개선
- 매출 발생 시작하는 기간

2022
07

그랜드 오픈

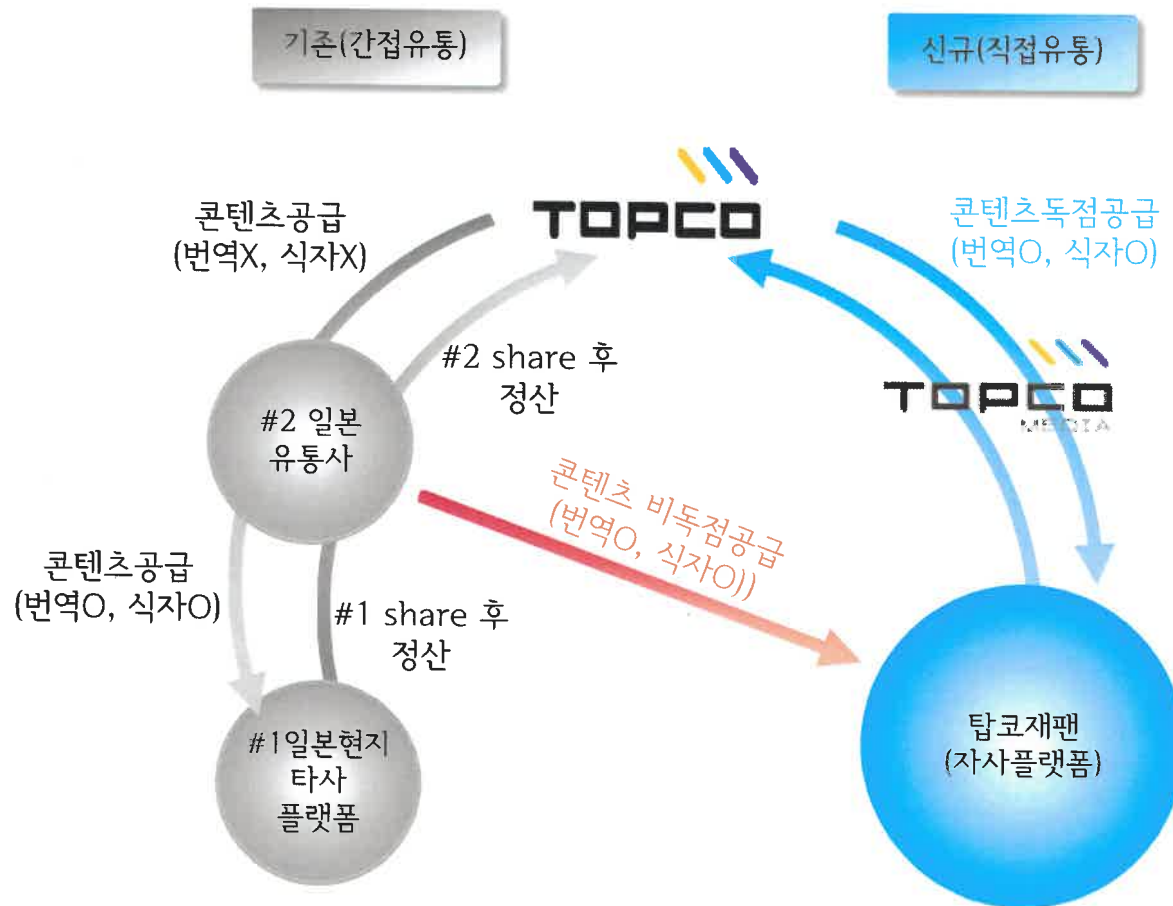
- 완성형 플랫폼으로 본격적 연재 및 판매 시작
- 유의미한 매출이 나올 수 있는 상태로 그랜드 오픈



2. 사업소개

▶▶▶ 탐코재팬을 통한 작품 유통 및 플랫폼 서비스

One Process 도입





2. 사업소개

/// 탐코미디어 일본 웹툰 보급사업 Plan

일본 웹툰 시장 진입

2022



- 1) 1월 법인 설립 완료
- 2) 7월 오리지널 플랫폼 런칭
- 3) 신/구작 웹툰 로컬라이징 : 10편

일본 웹툰 시장 내 안착 및 브랜딩

2023



- 1) 현지분석을 통한 탐툰 콘텐츠의 일본 로컬화
- 2) 신작 웹툰 로컬라이징 : 30편
- 3) 오리지널 플랫폼 누적 회원 500만 달성

일본 웹툰 시장 TOP10 진입

2024



- 1) 매출 일본 내 TOP 10 진입
- 2) 오리지널 플랫폼 누적 회원 800만 달성

3. OSMU



3. OSMU

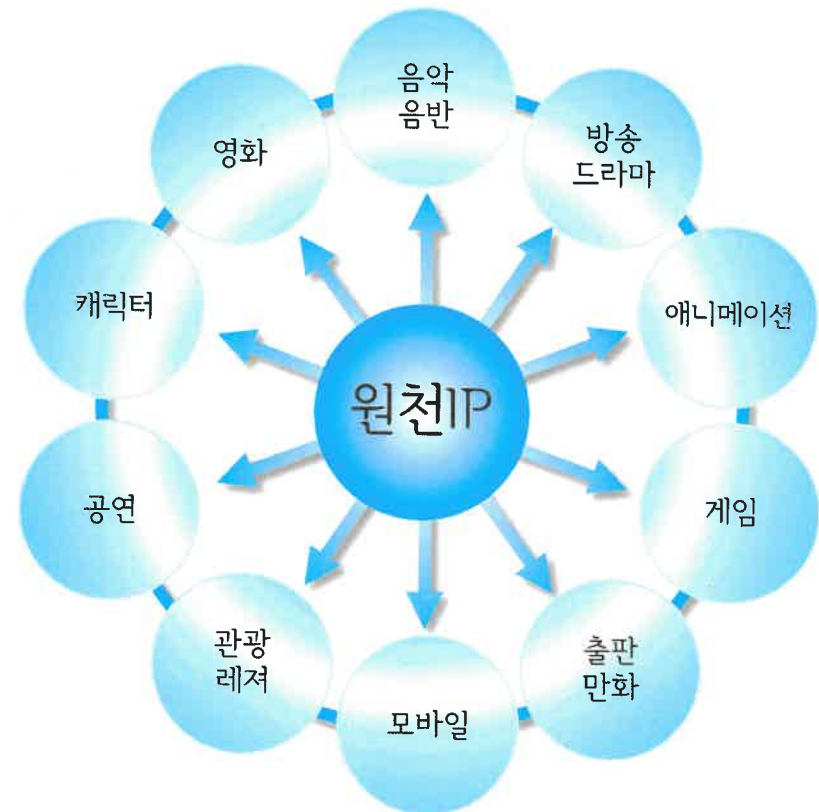
OSMU(One Source Multi-Use)

OSMU는

우수한 기획을 통해 제작된 1차 콘텐츠를 시장에 출시하여 문화적, 상업적, 경제적 성공을 거둔 후 재투자 또는 라이선스 방식을 통해 2차, 3차 콘텐츠를 확대 개발하는 전략으로, 하나의 원형 콘텐츠를 영화, 음반, 게임, 애니메이션, 캐릭터, 굿즈(팬시), 출판물 등 다양한 2차 매체로 재활용함으로써 부가 가치를 극대화하는 방식.

1차 콘텐츠 제작을 위한 투자비용 외에 인지도를 활용한 적은 리스크와 적은 마케팅 비용으로 추가 부가가치를 획득할 수 있음.

OSMU 파생구조

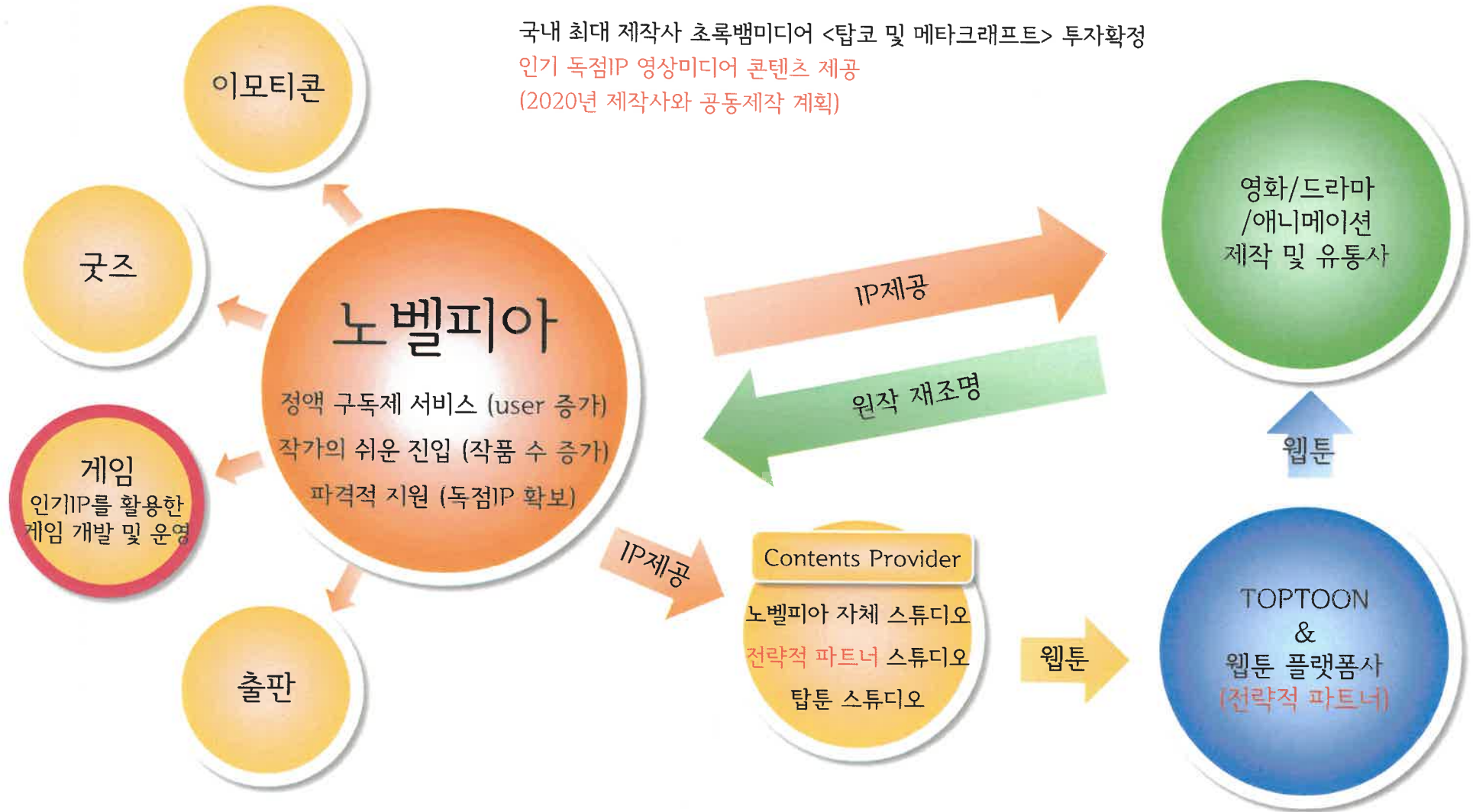




3. OSMU

OSMU(One Source Multi-Use)

국내 최대 제작사 초록뱀미디어 <탑코 및 메타크래프트> 투자확정
인기 독점IP 영상미디어 콘텐츠 제공
(2020년 제작사와 공동제작 계획)





3. OSMU

OSMU(One Source Multi-Use) 사례

드라마



탑툰의 웹툰 IP 원작이 드라마로 제작됨
SBS 공중파 16 부작 편성, 미생을 뛰어 넘은 최고 시청률 9.5% (동 시간대 시청률 10.1 돌파)

영화



인기 웹툰인 청소부K의 IP를 활용하여 영화제작
주인공 김진 역에 권상우 배우를 캐스팅

넷플릭스 - 대만



대만에서 넷플릭스와 계약 체결



3. OSMU

글로벌 시장에서 각광받는 K-콘텐츠 원작(웹툰)



이태원 클라쓰



경이로운 소문



신과 함께



스위트 홈



승리호



내부자들



3. OSMU



그룹 시너지

탑코미디어
Kosdaq 상장사
일본 웹툰 시장 집중

탑코
Toptoon 운영사
국내 및 일본을 제외한
글로벌 집중

메타크래프트
Novelpia 운영사
웹툰 IP 확보

2021.12 코스닥 상장사 인수

- 2022.01 일본 본격 진출
- 100% 자회사 탑코재팬 설립
- 2022.07 일본 플랫폼 서비스 시작
- 일본에 직접 콘텐츠 유통
- 초록뱀미디어 60억원 투자

국내 최대 성인 웹툰(비성인 확장중)

- 2014 설립
- 2015 대만 플랫폼 서비스 시작
- 2020 매출액 588억, 영업이익 194억
- 2021 누적 회원 수 24,805,488 명 달성
- 2021 영미 플랫폼 서비스 시작, 누적 회원 수 169만 명 돌파
- 2021 코핀커뮤니케이션 400억 투자유치
- 2021 NPX-키움 신기술투자조합 242억 투자유치
- 2021 매출액 659억, 영업이익 150억
- 2022 초록뱀미디어와 탑툰의 IP를 활용한 드라마, 영화 등 공동제작 MOU체결

국내 급성장 웹소설 플랫폼

- 2021.02 설립
- 업계에서 독보적인 구독제 매출 모델
- 단기간 가입 회원 수 100만 명 돌파 (2022.04 기준)
- 2022.02
- 초록뱀미디어 40억 투자 유치
- 머스트벤처스 5억 투자 유치
- 2022.05 pre 670억 밸류에 FII 80억 투자유치
- 2022.09 게임 출시 예정

감사합니다.