

아프리카TV

Investor Relations

May. 2022

본 자료는 투자자의 투자를 권유할 목적으로 작성된 것이 아니라 투자자의 이해를 증진시키고 투자판단에 참고가 되는 각종 정보를 제공할 목적으로 작성되었으며, 본 자료를 작성하는데 있어 최대한 객관적인 사실에 기초하였습니다. 그러나 현 시점에서 회사의 계획, 추정, 예상 등을 포함하는 미래에 관한 사항들은 실제 결과와는 다르게 나타날 수 있고, 회사는 제반 정보의 정확성과 완전함을 보장할 수 없습니다.

본 자료를 참고한 투자자의 투자의사결정은 전적으로 투자자 자신의 판단과 책임하에 이루어져야 하며, 당사는 본 자료의 내용에 의거하여 행해진 일체의 투자행위 결과에 대하여 어떠한 책임도 지지 않습니다.

본 자료는 어떠한 경우에도 투자자의 증권투자 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다. 본 문서의 그 어느 부분도 투자 결정을 위한 기초 되는 근거가 될 수 없음을 알려드립니다.

➤ Anybody can freely cast !

1. 사업영역
2. 아프리카TV 서비스
3. 아프리카TV 콘텐츠
4. 아프리카TV 주요지표



1. Business Area

- Live 개인방송 위주에서 자체제작 콘텐츠, 동영상, Podcast까지 콘텐츠 확장
- 온라인 중심의 플랫폼에서 오프라인, TV로의 영역 확장

Content

BJ 라이브 개인방송



게임



먹방/쿡방



버라이어티



펫방



스포츠



음악

오리지널 콘텐츠

- 'eSports 리그'
ASL, GSL, APL, AHL, PWS, ALL,
AWL, EK League
- 예능 웹드라마등 자체방송

Podcast



Expansion



Off-Line

'오픈스튜디오'

- Off-line studio for BJs
- eSports stadium



TV

'Afreeca Colosseum'

- 전국 KT IPTV, SK Btv, LG U+
- 지역 케이블 D'live , 서경방송

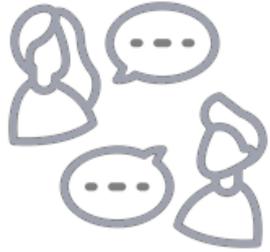
Global Business

- 파트너십 강화



2. 아프리카TV 서비스

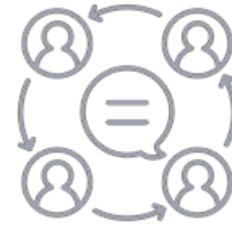
- 누구나 참여 가능한 1인 / 라이브 뉴미디어 플랫폼, 아프리카TV



Communication



Connection



Community

- BJ 개인방송은 물론 아프리카TV 자체제작 방송까지 다양한 콘텐츠 제공



BJ 개인 방송

- 게임, 먹방, 버라이어티 쇼 등 다양한 카테고리



전문 콘텐츠

- 올림픽, 월드컵, 축구, 농구 등 중계권 확보를 통한 전문 콘텐츠 제공



Original Contents

- 아프리카TV가 기획하고 연출하는 자체제작 콘텐츠 방송 (e스포츠 리그, 음악방송 등)

3. 아프리카TV 콘텐츠 - BJ 개인방송

- 게임부터 취미방송까지 BJ 개인 방송 활동영역 지속 확장
- 전략적 사업 제휴 등을 통한 콘텐츠 다변화



게임



버라이어티 & 토크쇼



스포츠



먹방



봉사활동



학습 - 지식



피트니스



시사/현장



취미방송 - 낚시



취미방송 - 그림



뷰티 & 패션



VR - 중국어

3. 아프리카TV 콘텐츠 – 자체제작 콘텐츠

e스포츠

- 로열티 높은 게임방송 커뮤니티 기반 e스포츠 League 제작, 운영, 유통
- e스포츠 활성 및 시너지 창출을 위한 오프라인 경기장 및 프로팀 운영

[아프리카티비 e스포츠 리그]



[e스포츠 프로팀]

- '광동 프릭스' - LOL / PUBG



[e스포츠 경기장]

- 비타500 콜로세움



- 프리업 스튜디오



- 상암 아프리카티비 콜로세움



3. 아프리카TV 콘텐츠 – 자체제작 콘텐츠

- BJ와 함께 아프리카TV의 고유 콘텐츠 제작
- 아프리카TV 플랫폼 뿐 아니라 'Afreeca Colosseum' 채널을 통한 TV 편성

[음악]



[스포츠]



[예능]



[학습]



[취미]



3. 아프리카TV 콘텐츠 – Live Commerce

- 아프리카TV의 콘텐츠 다양화 및 BJ의 추가적인 수익 모델 확보를 통한 생태계 강화
- 채널링 및 플랫폼 인프라 제공 등 다양한 판매창구 제공

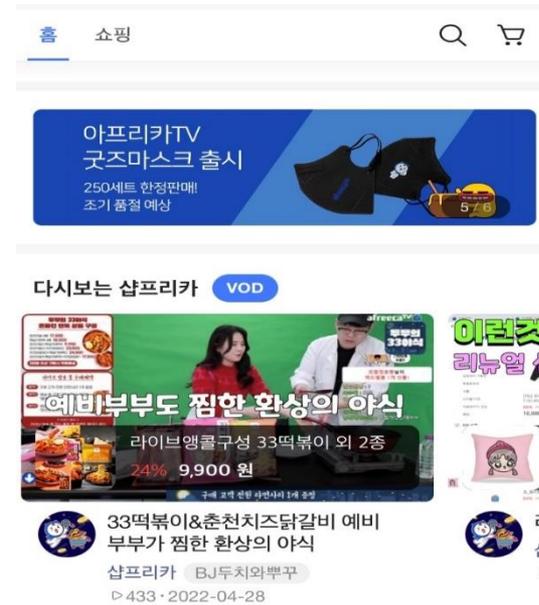
채널링 - Ad Balloon



Case 1) '5월 극락하달, 가정의 달 효자템 추천'

Ad Balloon 상품링크를 통해 업체의 구매페이지로 이동

플랫폼 - 샵프리카



Case 2) 두치와뿌꾸x키티티비 '33떡볶이&춘천치즈닭갈비'

샵프리카에 상품등록을 통한 온라인 판매창구 제공

4. 아프리카TV 주요지표

콘텐츠 별 트래픽 비중



게임
(65%)



버라이어티/토크쇼
(18%)



스포츠
(3%)



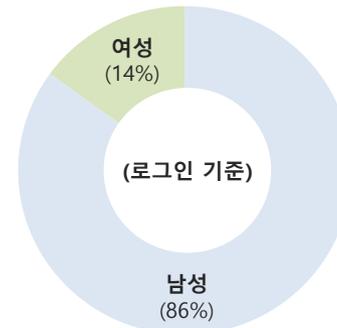
취미/기타
(14%)

BJ 구성

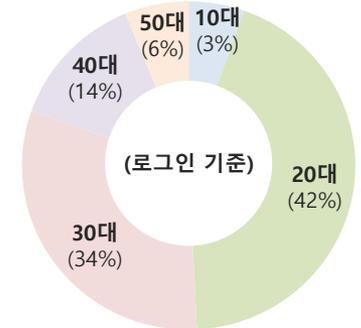
- Active BJ 16,190 명
- Best+Partner BJ 3,029명
- Best/Partner BJ 기부경제 선물 기여도
 ≙ 57.3% ('22.Q1)

성별/연령 분포

[성별]

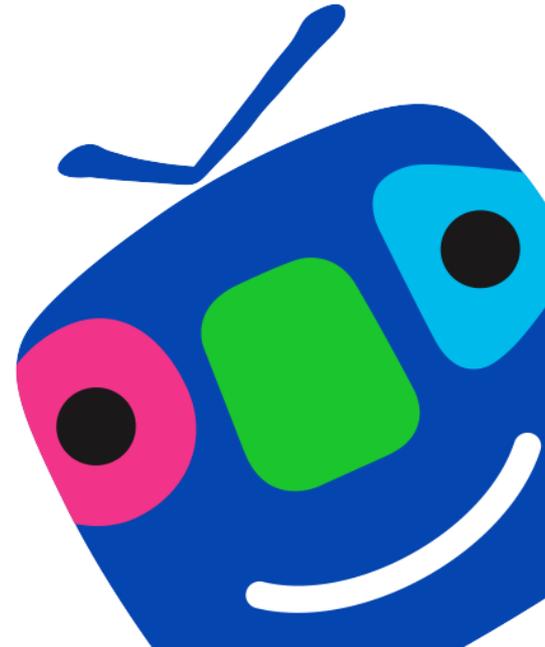


[연령]

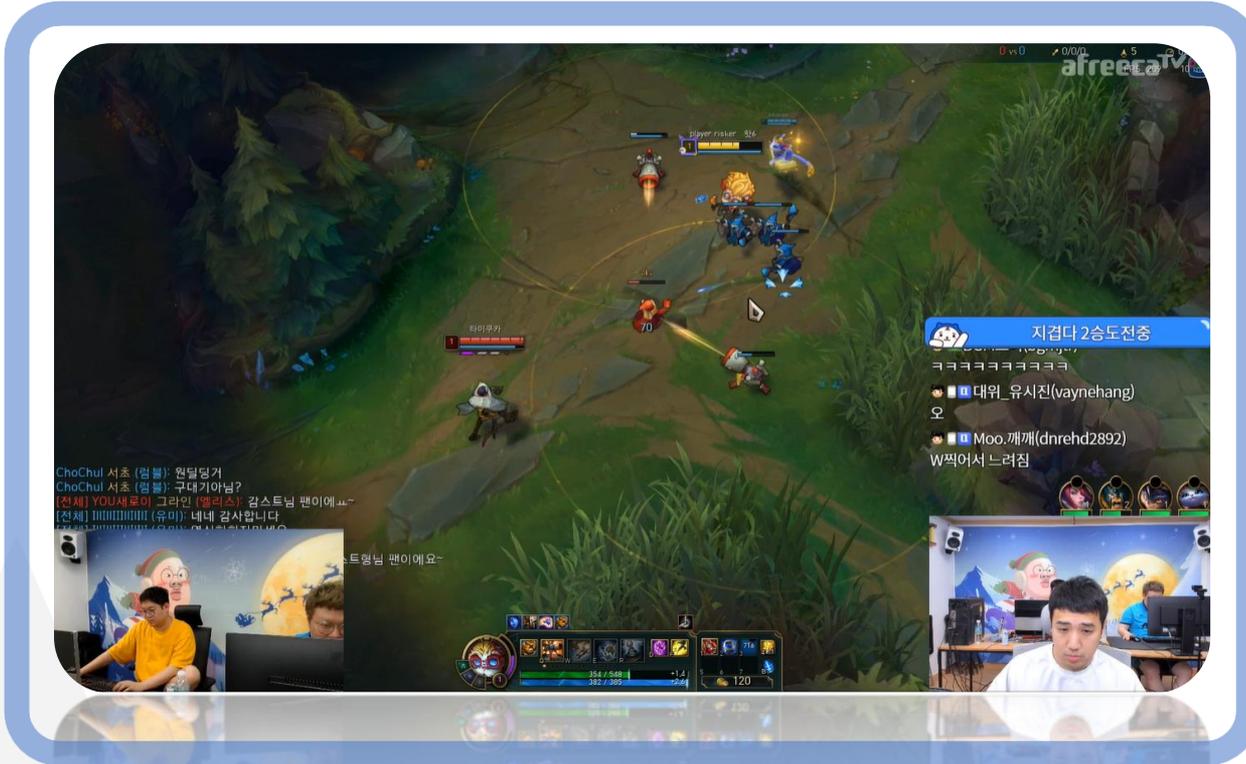


➤ Business Model

1. 플랫폼 서비스
2. 광고



1. Platform Service – Gift Economy & Functional Items



실시간 소통



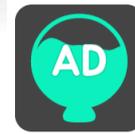
유저클립



퀵뷰



기부경제 선물



애드벌룬



구독



스티커



유저참여



승부예측 점

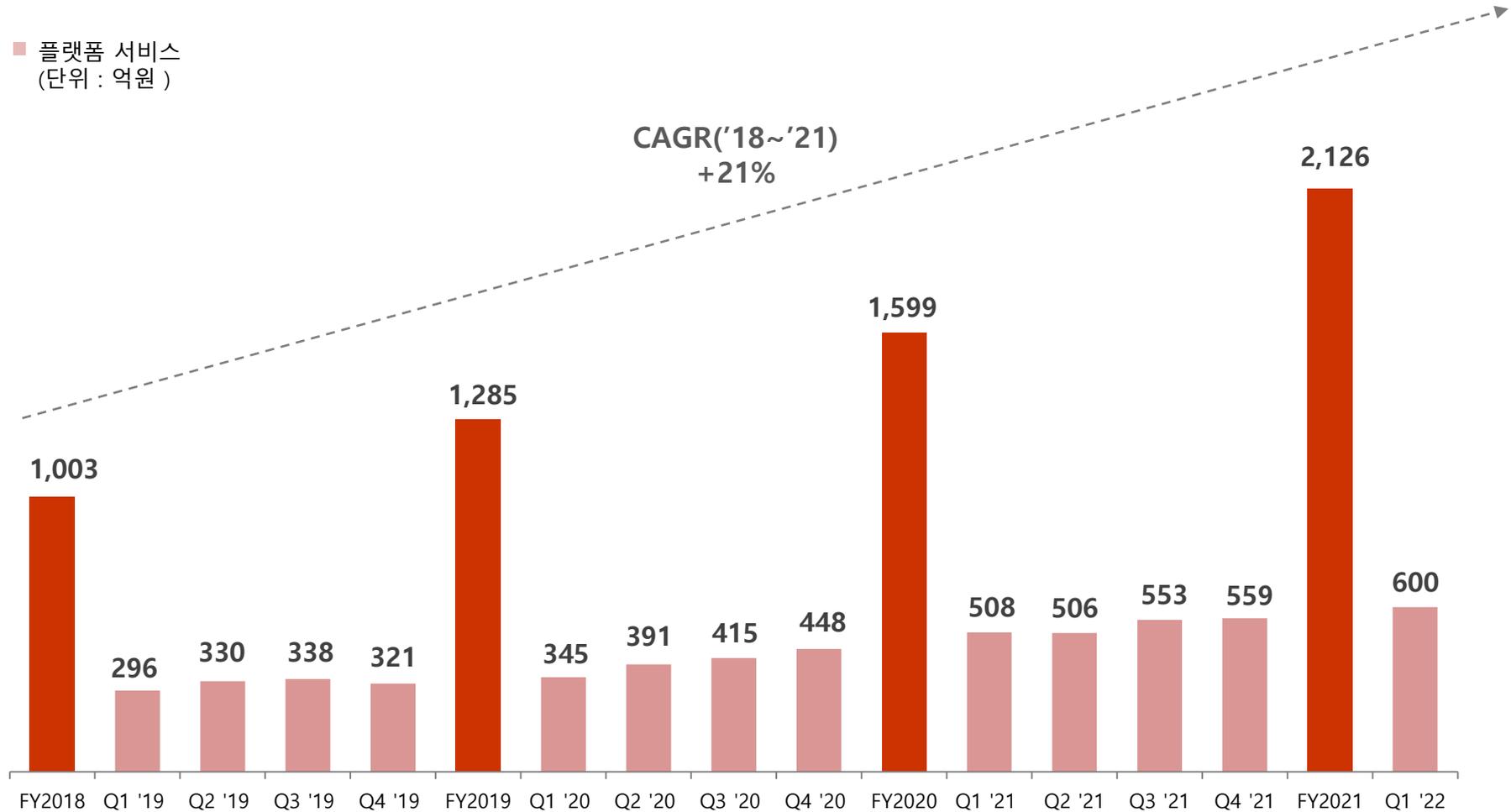
채팅, 기부경제 선물, 애드벌룬 그리고 그 외 기능성 아이템
선물을 통한 실시간 커뮤니케이션

[유저 경험]

1. 플랫폼서비스 - 기부경제선물 거래액 성장 추이

- 플랫폼 서비스: '22.Q1 600억원 (+7.4% QoQ, +18.0% YoY)
- 견고해진 커뮤니티를 기반으로 PU와 ARPPU 동반 상승

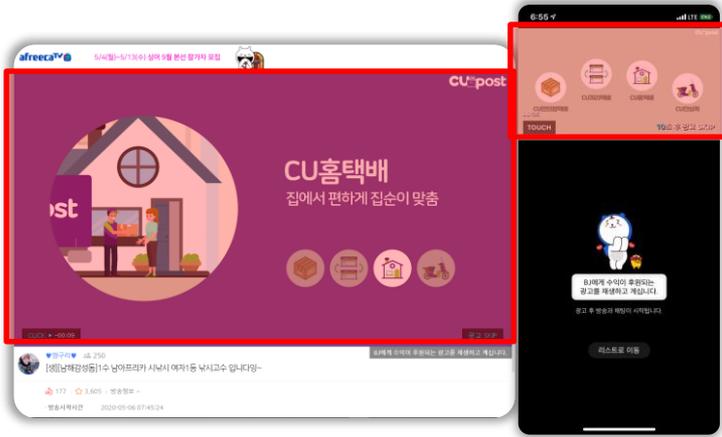
■ 플랫폼 서비스
(단위 : 억원)



2. 광고 - 플랫폼 광고

- 인구통계학적 타겟팅은 물론 아프리카TV 생태계 특성을 활용, 함께 소통하는 광고
- 모바일 어플리케이션 및 PC 페이지 내 다양한 인벤토리 확보

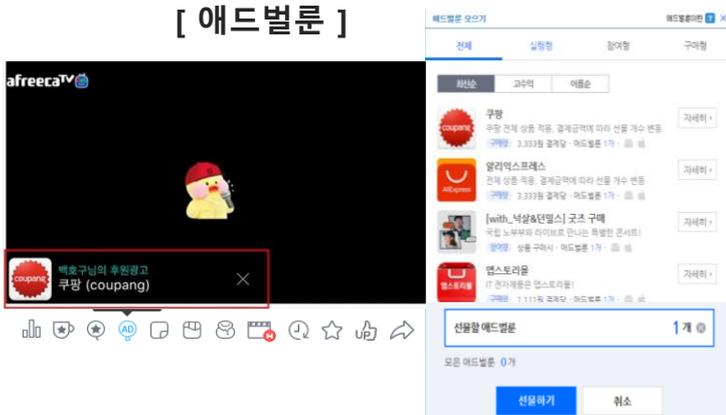
[인스트림 광고]



[배너 / 슬라이드 광고]



[애드벌론]



2. 광고 - 광고 관리 플랫폼 AAM

- 광고주 누구나 접근 가능한 플랫폼으로 디지털 광고 수요 추가 흡수
- 특정 BJ 타겟팅 및 게임/먹방/스포츠 등 세부 카테고리 타겟팅 제공으로 광고 효과 최적화
- 빅데이터와 머신러닝 기반으로 실시간 사용자 광고 반응 예측, 분석을 통해 광고 효율 극대화

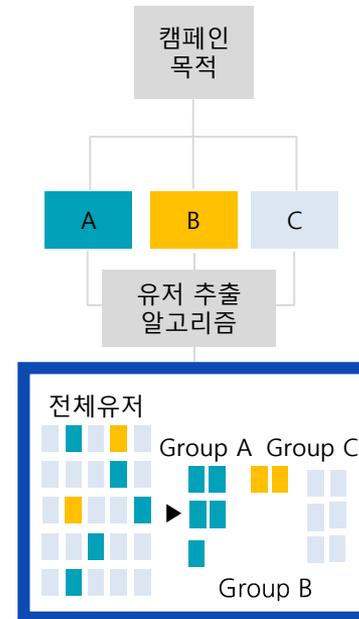
[실시간 비딩]



[디테일한 타게팅]



캠페인 목적



[리포팅 시스템]



2. 광고 - 콘텐츠형 광고

사례 ① Game

- 높은 게임방송 트래픽을 기반으로 한 아마추어 리그 제작, 멸망전 등 게임의 흥행유도
- 리그 및 콘텐츠의 지속적인 노출을 통해 게임의 라이프사이클 연장

[아마추어 게임 리그]

피파온라인4(고등피파)



아마추어 리그 대회를 통해
게이머 흥미 유발

[BJ 프로모션]

BJ 프로모션 - 미르4



유저들과 게임을 플레이하며
실시간 피드백 및 흥행 유도

[대표 BJ 선발전]

스타크래프트 BJ 멸망전



영향력 있는 BJ의
방송 유도를 위한 선발전 진행

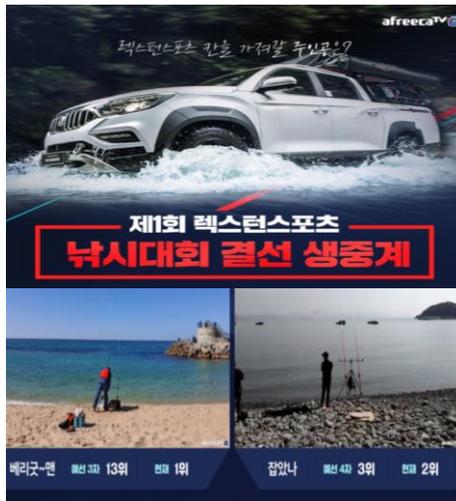
2. 광고 - 콘텐츠형 광고

사례 ② Non-Game

- 견고한 커뮤니티 기반 BJ, User 참여로 구성된 차별화된 아프리카티비만의 콘텐츠 형 광고
- 장시간 방송 중 브랜드 및 상품 노출은 물론, 실시간 소통으로 빠른 User 피드백 확인

[Sponsor League]

렉스톤 낚시대회



리그 스폰서로 시청자에게
인지도 부각효과

[Branded Live 광고]

롯데 빠빠콘테스트 시즌2



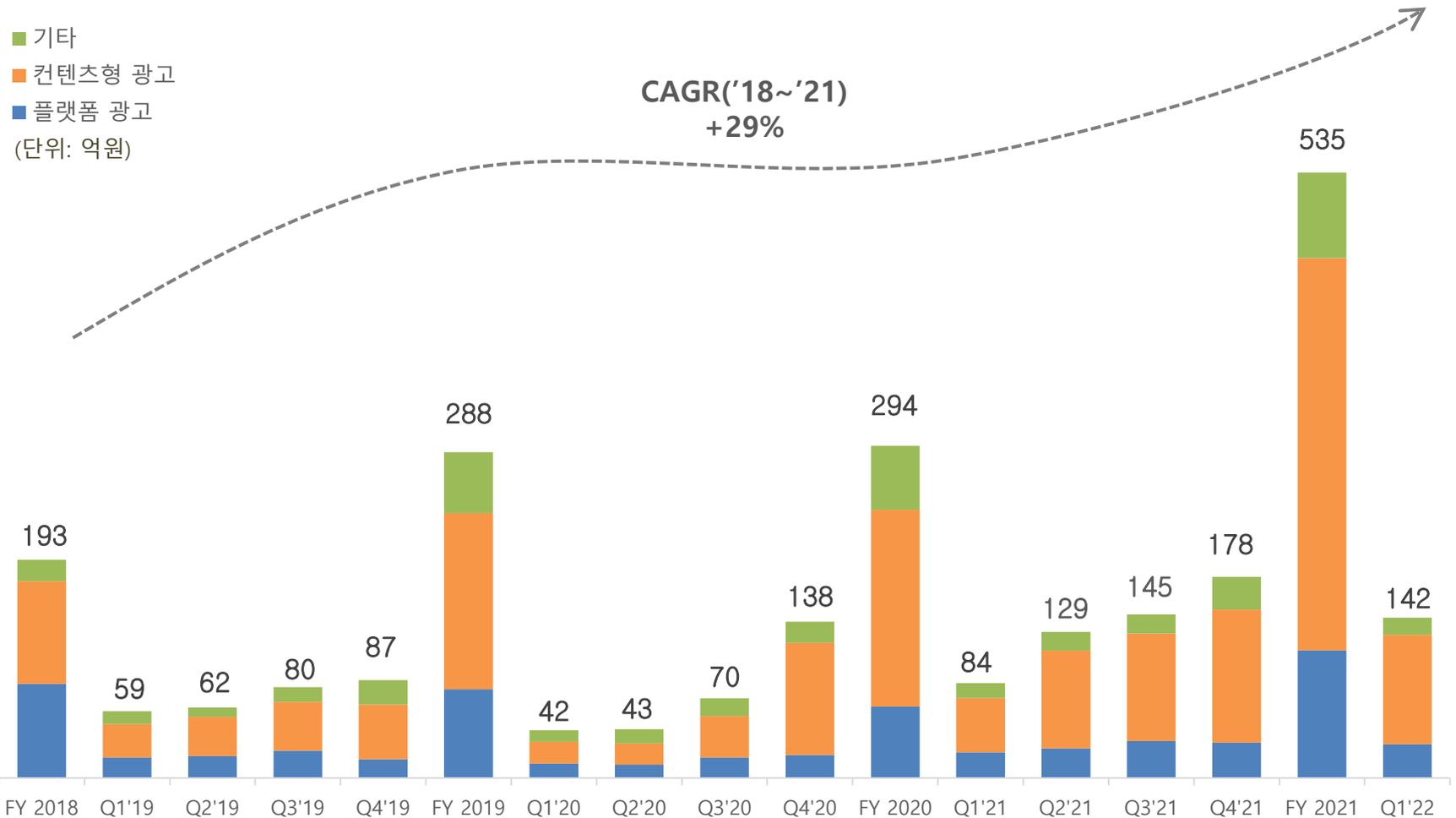
BJ, User가 제품 동영상 제작 및 참여 - 바이럴 마케팅 효과 기대

대국민 BJ 오디션



2. 광고 - 광고 매출 추이

- 광고 매출 : '22.Q1 142억원 (-20.3% QoQ, +69.0% YoY)
- 계절적 비수기 영향으로 전 분기 대비 감소하였으나, 콘텐츠 광고 수요 증가로 전년 동기 대비 높은 성장 지속



➤ 경영 실적

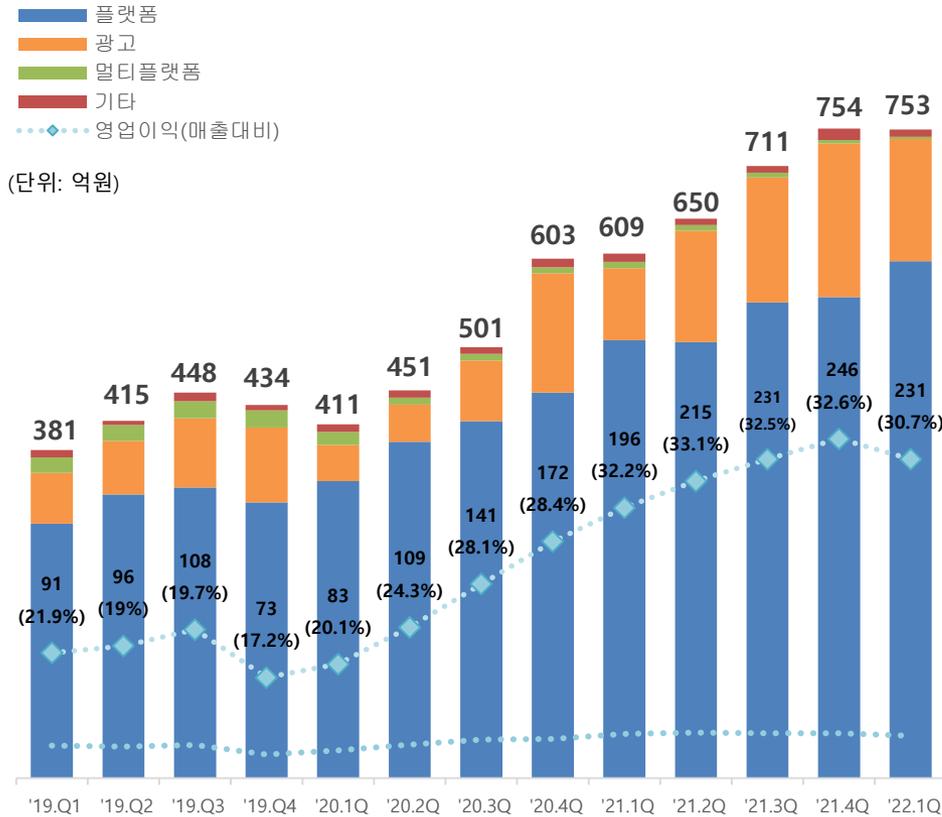
1. 매출 및 영업이익
2. 영업비용
3. 요약 연결재무제표



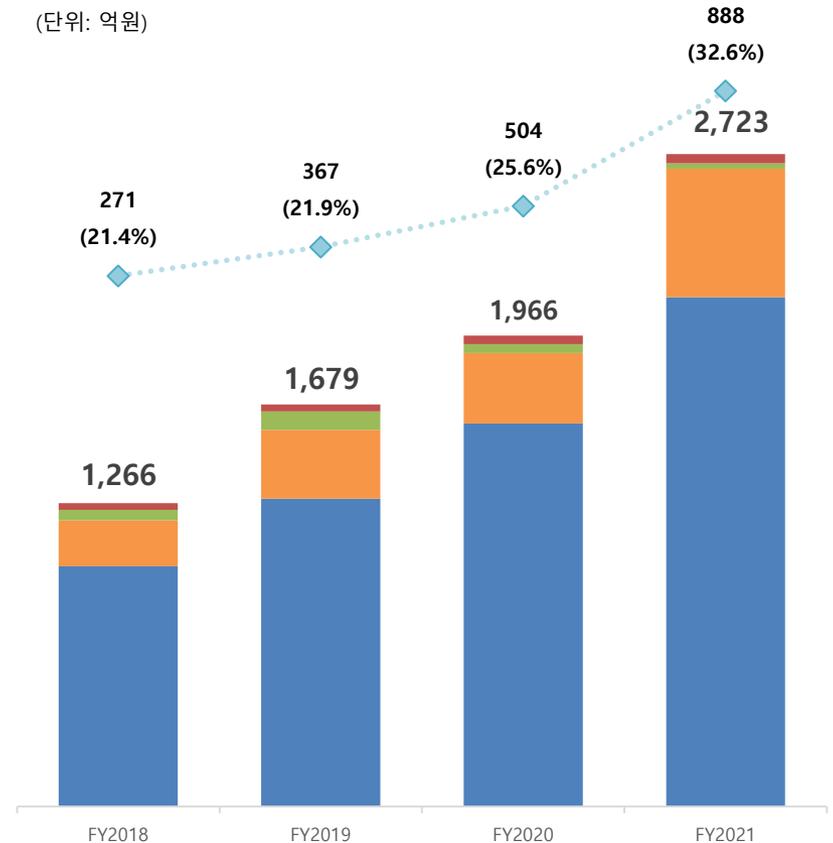
1. 매출 및 영업이익

- '22.Q1 OPM 30.7%
- 인건비 상승 및 콘텐츠 투자 확대에 따른 비용상승

분기별 매출 및 영업이익



연도별 매출 및 영업이익



2. 영업 비용

(단위: 백만원)	22.Q1		21.Q4		QoQ	21.Q1		YoY
		%		%			%	
영업수익	75,298	100%	75,398	100%	-0%	60,894	100%	24%
영업비용	52,180	69%	50,809	67%	3%	41,299	68%	26%
- 인건비	16,111	21%	13,291	18%	21%	12,705	21%	27%
- 지급수수료 (중계권 & 기타)	6,020	8%	4,428	6%	36%	3,962	7%	52%
- 지급수수료 (광고)	7,789	10%	10,280	14%	-24%	3,720	6%	109%
- 과금수수료	7,598	10%	7,105	9%	7%	6,149	10%	24%
- 회선사용료	3,602	5%	3,611	5%	-0%	3,281	5%	10%
- BJ지원금	1,352	2%	1,557	2%	-13%	1,160	2%	17%
- 콘텐츠제작비	2,623	3%	2,519	3%	4%	2,092	3%	25%
- 유무형감가상각비	3,877	5%	3,783	5%	2%	3,561	6%	9%
- 지급임차료	100	0%	87	0%	14%	184	0%	-46%
- 행사비	142	0%	1,210	2%	-88%	158	0%	-10%
- 기타	2,966	4%	2,937	4%	1%	4,326	7%	-31%

* (%) : 영업수익 대비 비율

3. Summary of Consolidated Financial Statement

(단위: 백만원)	22.Q1	21.Q4	21.Q1	FY2021
자산총계	427,555	408,150	319,608	408,150
부채총계	209,978	198,723	163,098	198,723
자본총계	217,577	209,427	156,509	209,427
- 자본금	5,747	5,747	5,747	5,747
영업수익	75,298	75,398	60,894	272,295
영업이익	23,118	24,589	19,595	88,822
법인세비용차감전순이익	24,125	23,079	20,039	89,063
당기순이익	19,582	16,817	15,492	70,938

Contact

아프리카TV IR 실

Email: afreecatv_ir@afreecatv.com



www.afreecatv.com

corp.afreecatv.com/ir.php

경기도 성남시 분당구 판교로 228번길 15

(삼평동, 판교세븐벤처밸리 1단지 2동 201호, 801호, 901호)

