

CHOOSE THE RIGHT BUSINESS

이름은 비즈니스 모델에 투자합니다.

1. 웹툰, 새로운 콘텐츠 시장이 열리고 있다

- ✓ 스마트폰 등장 이후, 모바일 시대가 열리면서 수 많은 콘텐츠들이 웹페이지와 어플리케이션으로 넘어오고 있습니다. 음악CD는 MP3와 스트리밍 음원으로 대체된지 오래고, TV 프로그램과 영화 같은 미디어 콘텐츠는 VOD와 스트리밍 서비스로 즐겨보는 세상이 되었습니다. 닌텐도와 플레이스테이션이 대표하는 콘솔게임은 이제 모바일 게임에 그 자리를 대체하려 하고 있습니다.
- ✓ 이러한 변화의 물결에서 새로운 콘텐츠 시장이 생겨나고 있습니다. 바로 웹툰입니다. 웹툰은 인터넷을 의미하는 웹(Web)과 만화를 의미하는 카툰(Cartoon)이 만나 생긴 단어입니다. 즉, 인터넷에서 만화를 본다는 뜻입니다. 만화책을 복사해 단순히 온라인에서 보여주는 형태를 넘어 웹페이지(또는 어플리케이션)에 특화된 만화를 만들어 서비스하는 것입니다.
- ✓ 새로운 시장의 탄생은 투자자에게 새로운 투자기회를 제공해 줍니다. 우리가 새로운 시장의 탄생을 주목하는 이유입니다. 온라인 음원시장의 탄생은 '로엔'이라는 음원 서비스 전문회사를 만들었고, 온라인 미디어 시장의 탄생은 'CJ E&M'이라는 미디어 콘텐츠 제작회사를 만들었습니다. 게임시장에서는 '컴투스'가 모바일 게임 전문회사가 되었습니다.
- ✓ 아직은 웹툰 시장이 어디까지 어떤 형태로 성장할지, 그리고 어떤 기업에게 얼마나 이익을 안겨줄지 가능하기가 쉽지 않습니다. 하지만 분명한 것은 젊은 세대들이 스마트폰을 손에 쥐고 웹툰을 보기 시작했다는 사실에 있습니다. 또한 웹툰을 기반으로 많은 영화, 드라마, 게임이 제작되고 있습니다. 이것이 이름투자자문이 웹툰 시장에 주목하는 이유입니다.

2. 웹툰, 장밋빛 미래를 그린다

대중화된 만화소비 방식, 웹툰



[그림1] MBC 무한도전에서 웹툰 특집이 진행중이다. (출처 : MBC)

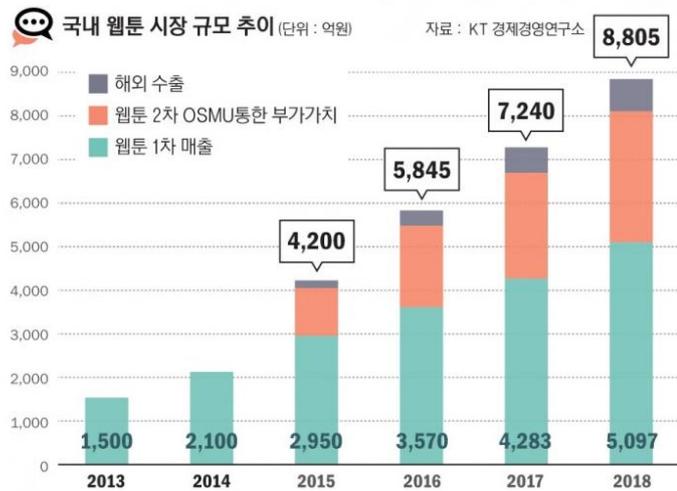
- ✓ 최근 많은 사람들이 대중교통, 회사, 집에서 웹툰을 보는 모습을 쉽게 접합니다. 스마트폰이 대중화가 웹툰을 부담 없이 즐길 수 있게 만들었기 때문입니다. 친숙하고 다양한 스토리 소재(직장생활, 출산, 다이어트 등)와 극적인 효과를 주는 연출 기법 등 웹툰이 점차 진화하고 있습니다. 또한 독자들이 댓글을 통해서 웹툰에 참여하고, 소통하는 것도 인기의 한 비결이라고 합니다. 웹툰이 점차 인기를 끌면서 드라마, 영화, 게임화와 함께 광고분야에서 활용되는 사례들이 많아졌습니다. 최근에는 공중파 예능방송에 인기 웹툰 작가들이 출연하는 것을 보며 웹툰의 높은 인기를 실감하게 됩니다.



[그림2] 웹툰을 소재로한 게임, 영화, 드라마의 예시 (출처: 각 사이트)

- ✓ 웹툰의 시작은 2003년 포털 다음이 개시한 '만화 속 세상'이라는 서비스입니다. 여기에 연재한 강풀 작가의 '순정만화'가 1일 조회수 200만 건을 기록하는 큰 인기를 얻으며 웹툰이라는 용어가 생겼습니다. 스토리성 있는 장편 웹툰으로 스크롤 방식을 활용한 연출 기법, 포털을 통한 정기적 연재 등의 특징이 지금의 웹툰이라는 개념을 정립시켰다고 볼 수 있습니다. 초기 웹툰은 작가 개인 홈페이지나 블로그 등을 통해 불특정 다수에게 무료 공개되었는데, 이후 포털들이 전문 웹툰 서비스를 무료로 제공하면서 양적으로나 질적으로 성장했습니다. 최근에는 웹툰의 인기가 올라감에 따라 점차 유료화가 진행되고 있습니다.

성장하고 있는 국내 웹툰시장과 해외진출



[그림3] 국내 웹툰 시장의 규모 (출처 : KT경제경영연구소)

- ✓ 초기 네이버와 다음 등 포털 사이트 위주였던 웹툰은 현재 레진코믹스, 코미코, 미스터블루, 탑툰 등 다양한 유료 플랫폼을 통해 성장하고 있습니다. 또한, 웹툰은 드라마와 영화 등 다양한 2차 창작물로 재탄생하며 새로운 한류의 한 축을 이끌고 있습니다. [그림3]에서 보듯, 실제 2차 판권의 부가가치까지 고려한 웹툰 시장의 총 규모는 2018년에 8,800억 원으로 성장할 것으로 전망하고 있습니다. 또한, 정부 차원의 적극적 지원 역시 이뤄지고 있습니다. 문화체육관광부는 2018년까지 만화산업 매출액 1조원, 수출액 1억 달러를 달성하겠다는 만화산업 육성 중장기계획을 발표한 바 있습니다.

3. NHN엔터테인먼트, 아시아 웹툰시장에 투자하는 방법

책방에서 빌려보던 만화책이 웹툰으로

글로벌 만화 시장규모 및 전망

단위 : 조원

	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년	2015년
종이책	8.4	8.6	9.2	9.3	8.4	7.9	7.3	6.7	6.1	5.5
E-book, 웹툰	0.4	0.4	0.5	0.7	1.0	1.2	1.5	1.8	2.0	2.3
합계	8.7	9.0	9.7	10.0	9.4	9.1	8.8	8.4	8.1	7.8

전자책 점유율 추이

단위 : %

	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년	2015년
점유율	4%	4%	5%	7%	10%	13%	17%	21%	25%	30%

[그림4] 글로벌 만화시장 규모와 전자책 점유율 (출처 : 한국콘텐츠진흥원)

- ✓ 2009년 애플이 인터넷에 특화된 아이폰 3GS라는 스마트폰을 출시했습니다. 지난 7년간, 사람들이 스마트폰에 열광하면서 우리의 습관이 송두리째 바뀌게 됩니다. 이것은 인터넷 콘텐츠를 소비하는 습관이 PC에서 모바일로 이동한다는 것을 의미합니다. 최근, 만화책 시장은 계속해서 감소하고 있지만 웹툰이 포함된 전자책 시장은 2배 이상 증가하며, 전체 만화시장에서 30%를 차지하게 됩니다.

만화의 천국, 일본을 주목하다

국가별 만화시장 규모 (2013년)

단위 : 조원

	일본	미국	독일	프랑스	영국	이탈리아	중국	중동 등	스페인	스위스
만화시장	3.6	0.8	0.7	0.6	0.5	0.4	0.4	0.3	0.3	0.2

출처 : 한국콘텐츠진흥원

[그림5] 국가별 만화시장 규모 (출처 : 한국콘텐츠진흥원)

- ✓ 일본은 가히 만화의 천국이라고 할 수 있습니다. [그림5]에도 나와있듯이 압도적인 시장규모를 자랑합니다. 과거 국내에서 인기 있는 만화들도 대부분 일본에서 수입한 것이었고, 국내 작가들은 일본만화를 모방하는 데에 열을 올리던 시기가 있었습니다. 최근에는 국내에서 웹툰 시장이 성장하면서 국내 작가들의 점유율이 올라가고 있지만, 아직도 일본이 세계최고의 만화강국임은 분명합니다. 일본의 웹툰 시장은 향후 어느 나라보다 빠르게 성장할 것이라고 생각합니다.

- ✓ 아직 초기단계인 일본 웹툰 시장의 1위 사업자는 이용자수 기준으로 '코미코' 라는 기업입니다. 현재까지 일본에서만 1300만 다운로드를 기록하며 네이버의 라인망가와 현지업체인 DeNA를 제치고 선두를 달리고 있습니다. 향후, 일본 만화시장이 웹툰으로 대체되면 가장 성장할 가능성이 크다고 판단이 가능합니다. 놀라운 사실은 이 코미코라는 기업이 한국기업이라는 점입니다. 코미코의 지분 100%를 바로 NHN엔터테인먼트가 보유하고 있습니다.
- ✓ 일본에서 시작한 '코미코' 는 어플리케이션 다운로드 건수 1,300만건, 주간구독자수 350만명, 작품 투고 기능을 통해 접수된 작품수 12,000건이 넘는 등 이미 일본의 대표 웹툰 서비스로 자리매김 했습니다. 특히, 2013년 라인망가에 이어 초기시장을 선점한 것이 큰 도움이 되었습니다. 또한 창작 웹툰 위주로 연재하고 전면 컬러와 세로 스크롤 방식을 도입하는 등 스마트폰에 최적화된 플랫폼으로 일본시장을 개척했습니다.

코미코, 일본을 넘어 아시아로

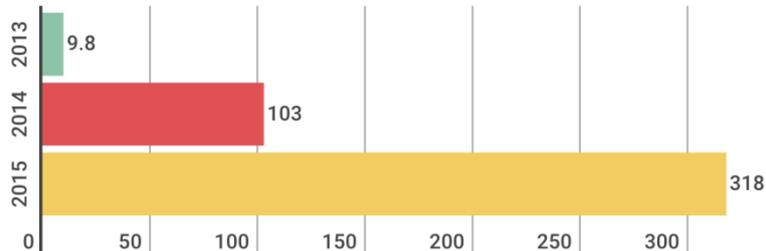


[그림6] 웹툰 어플리케이션 코미코의 국가별 다운로드수 (출처 : NHN엔터테인먼트)

- ✓ 일본시장에서 자리를 잡은 코미코는 빠르게 다른 아시아 국가들로 진출하고 있습니다. 최근에는 중국 바이두에 웹툰 콘텐츠를 공급하기로 하면서 이제 일본을 넘어 아시아 전역에 웹툰을 서비스 하기 시작했습니다. 코미코의 강점인 현지작가 발굴 및 육성을 통해 아시아 역내에서 작품교류를 강화시켜 갈 것으로 보입니다. 또한 코미코는 웹툰에 이어 애니메이션, 게임, 잡지까지 서비스 한다고 발표했습니다. 웹툰을 넘어 미디어 콘텐츠 플랫폼으로의 진화를 기대해봅니다.

코미코의 가치는 얼마나 될까

레진엔터테인먼트 매출 추이 (단위: 억 원)



[그림7] 사모펀드로부터 500억원의 투자를 받은 레진코믹스의 매출액 (출처 : 더기어)

- ✓ 아직까지 일본의 웹툰 시장은 대부분 무료라 코미코의 매출액과 수익은 미미합니다. 최근에야 유료화가 일부 진행되어 내년부터는 점차 수익성이 확보할 것으로 전망합니다. 다만, 국내 1위의 성인용 웹툰 플랫폼인 레진엔터테인먼트는 IMM사모펀드로부터 500억원의 투자를 유치했습니다. 이를 근거로 일본 1위의 성인용 웹툰인 코미코의 가치를 가능해볼 기준은 생겼습니다.
- ✓ 한 언론에 따르면, IMM 사모펀드는 레진엔터테인먼트의 지분 19%를 500억에 인수했다고 합니다. 지분 전체로는 약 2,500억원으로 가치를 평가한 셈입니다. 한국 시장의 5배 규모인 일본의 코미코는 단순계산으로 1조원이 넘을 것이라는 생각입니다. 물론, 레진엔터테인먼트 투자 건이 매우 비싼 거래일 수도 있고, 한국과 일본의 웹툰 산업이 전혀 다르게 발전할 가능성도 있습니다.
- ✓ 새로운 콘텐츠 웹툰 시장이 열리고 있음에 주목합니다. 그 최후의 승자가 누가 될지 지금 예상하기 어렵지만, 코미코(일반웹툰)와 코미코플러스(성인웹툰)를 보유한 NHN엔터테인먼트도 그 후보 중에 하나일 가능성을 기대합니다.

이룸투자자문 드림

본 서신(자료) 및 서신(자료)에 기재된 정보(이하 "본 자료")는 고객들에게 투자에 관한 정보를 제공할 목적으로 작성된 것이며, 특정 증권, 투자 상품 혹은 서비스의 매매와 관련한 권고를 제공하기 위한 것은 아닙니다. 본 자료는 고객들만을 위해 만들어진 자료이며, 어떠한 경우에도 증권 매도의 청약이나 매수 청약의 유인을 구성하지 않습니다. 본 자료는 당사의 신뢰할 수 있는 자료 및 정보로부터 얻은 것이나, 당사가 그 정확성이나 안전성을 보장할 수 없으므로 투자자 자신의 판단과 책임하에 종목 선택이나 투자시기에 대한 최종 결정을 하시기 바랍니다. 따라서 본 자료는 어떠한 경우에도 고객의 증권투자 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다. 본 자료의 지적재산권은 당사에 있으므로 당사의 허락 없이 무단 복제 및 배포할 수 없습니다.