

DOBEDUB

사업소개서

2024.09.04.

DOBE **DUB**



C O N T E N T S

Global Voice Bank **DOBEDUB**.

01 Company

02 Business



01. Company

- 회사개요
- 사업개요
- 특허 및 핵심보유자산



회사 개요



- 설립일 2021년 11월
- 창업자 김지한
- 대표이사 안성진, 김창환
- 임직원 40명
- 소재지 서울 마포구 서강로65

두비덱은 자체 확보한 특허를 통해 개발한 세계 최초의 "**음성저작권 통합 관리 플랫폼**"과 "**영상/음성 콘텐츠 통합 저작툴**"을 활용하여, 음성이 저작권을 가질 수 있는 새로운 콘텐츠와 시장을 만들고 있습니다.

사업 개요



사업의 핵심 기반

- 출연료 방식을 포기하고 **저작권료 방식**으로 콘텐츠 제작에 참여하는 조건으로 계약된 성우 등의 음성 배우 100여명 → Voice Artist LAB
- **대규모의 콘텐츠 제작**이 가능하도록 설계된 정보 시스템 기반의 SW 개발로 현 280편, 2024년말 560편 동시 서비스 가능한 제작 능력 확보



플랫폼 운영

전세계 음성저작권을 관리하고 정산할 수 있는 정보 시스템 구축



제작 시스템

두비덱에서 관리되는 음성저작권 콘텐츠를 다량 제작하기 위해, 다양한 이미지/영상 원본에 음성과 음향을 손쉽게 통합하고 편집할 수 있는 **“통합 편집 저작물 SW(DubRight)”** 개발 완료



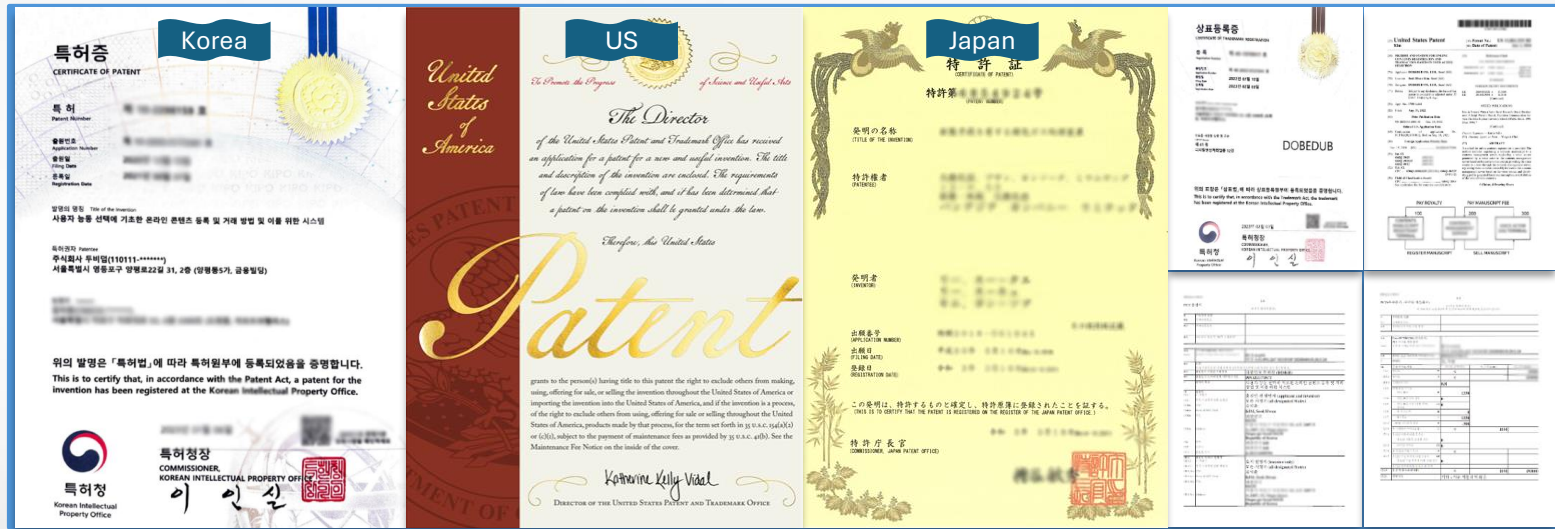
제작 콘텐츠

음성 저작권과 연계된 웹툰, 전자책/오디오북, 영화/드라마 더빙, 기타 교육용 콘텐츠 등 직접 제작

특허 및 핵심 보유 자산

특허

- 높은 진입장벽 생성을 위해 글로벌 특허권 취득
- 한국(2021.8월), 미국(2023.10월), 일본(2024.2월) BM특허 취득 및 EU/중국/인도 등 50개국 PCT 특허 출원 완료
- 국내 더빙센터(60실 동시 저작 가능규모) 구축 및 영상/음성 통합 편집 솔루션 DUB Right 개발 완료(특허 등록 중)



특허 및 핵심 보유 자산

핵심 보유 자산

관련 사업의 전문성과 생산성을 최대화 하기 위해 3대 핵심 인프라를 사전 확보

Dubbing Center



두비덱 사옥에 60여개의 더빙 녹음실
구축 완료, 대량의 음성 콘텐츠 제작
인프라 사전 확보

IT Platform



여러 출연자가 한데 모여 장시간 녹음하고,
편집 하는 기존 방식을 탈피, 각 출연자, 음향
감독들이 시간에 구애없이 개별 녹음하고
편집하는 것이 가능한 영상/음성 통합 편집
솔루션을 자체 개발, 최단기간내 콘텐츠 제작
능력 확보

HR Power



[사내 전문가, 35명]

정보시스템 개발 전문 조직

미디어 PD, 음향 엔지니어, 작가, 전속성우

[Voice Artist LAB, 100여명]

국내 최대 음성연기자 Pool 확보 → 확대 中
(국내 성우, 외국인 배우, 배우, 개그맨 등)

02. Business

- 주요 핵심 콘텐츠 사업
 1. PlayToon
 2. PlayToon OST
 3. DubbingBook
- 주요 사업 추진 방안



1. 주요 핵심 콘텐츠 사업 PlayToon

큰 시장규모,
빠른 성장속도
**웹툰시장
Target**

기존 웹툰에
음성&음향이
추가된
세계 최초의
"Playtoon"
시장 창출

자체개발
저작물
활용

- 시간, 일정 구애없이 배우 배역별 녹음
- 녹음일정과 관계없이 음향, 음악 삽입
- 병렬적 개별 제작 작업 완료 후 자동 마스터링

신개념
Interactive
오디오웹툰

기존 웹툰의 세로보기 스크롤
도중, 플레이 버튼 클릭만으로
드라마 형태의 오디오가 재생
또는 중지되는 **세계 최초
신개념 Interactive 웹툰**

경쟁력 있는
부가기능도
제공

- 한 배역에 여러 음성배우 녹음을 통해
이용자에게 배역 캐스팅 권한 부여
- 영어 포함 다국어 선택 기능 내재
(교육용, 해외용 콘텐츠에 적용)

1. 주요 핵심 콘텐츠사업 PlayToon



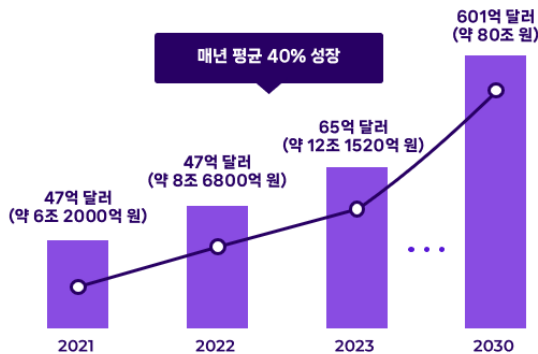
1. 주요 핵심 콘텐츠사업 PlayToon

시장 가능성

웹툰 시장 급성장



국내 웹툰 산업 규모 : 22년, 1조8천억



해외 웹툰 산업 규모 : 30년, 80조원

웹툰의 N차 저작물 활성화

- 웹툰 원작, 영화, 드라마, 애니메이션 등 급격히 증가



웹툰 작가, 스튜디오 급격한 증가

- 웹툰 작가의 비약적 증가
2019년 3,484명 → 현재 약 1만명 이상
- 작품 대량 확보를 위한 웹툰 스튜디오 증가
현재 약 280개

웹툰 플랫폼간 경쟁 가열화

- 웹툰 플랫폼사 : 34개 플랫폼
- 네이버, 카카오 포함 Top7이 전체 시장의 90% 시장 점유
- Top7간 경쟁, 중상위권간 작품 경쟁 치열

웹툰의 글로벌화 급진전

- 일본, 네이버/카카오가 디지털 만화시장 점유율 52%
- 네이버웹툰 : 중국,태국 등 10개언어, 100개 국가 서비스 중, 미국 상장 진행 중
- 카카오웹툰 : 일본,미국,태국,대만,프랑스 서비스 중

유사 상품 시험작의 성공

- 유사 상품 (오디오웹툰) 클라우드 펀딩 성공
→ 화산귀환 9.2억 (21, 23년), 하루만 네가 되고 싶어 14.4억 (22년), 가담항설 10억 (21,22년) 등
- PlayToon에 대한 시장 관심도 예측 가능한 결과

1. 주요 핵심 콘텐츠사업 PlayToon

성공 가능성

- 기존대비 고가 상품 출시, 신규이용자확보, 유료 결제 증가 → **매출상승**
- PlayToon 선제적 수용, 이미지만을 고수하는 웹툰사 대비 **강한 경쟁력** 확보
- **해외 진출시**, 현지 웹툰/만화사 대비 강한 서비스 경쟁력 확보

웹툰사



- PlayToon에 열광적 분위기
- 기존 자신의 웹툰이 확장된 서비스로 제공, 이용률 증가 및 **수익상승** 기대
- 이미지 중심 경쟁 웹툰 작품 대비 미디어화 된 웹툰 노출로 **영화, 드라마** 등 고수익 N차저작물로의 선정 가능성 상승

웹툰 작가 & 스튜디오



- 기존 웹툰 **이용패턴** (세로 스크롤)이 그대로 적용, 듣고 싶은 부분만 오디오 재생
- 세로 스크롤이 **불편한 상황**에 PlayToon 이용 Needs 높음
- **로맨스, 아동 교육용, 성인** 장르의 PlayToon에 대한 높은 기대감

웹툰 이용자



- 기존 업계 생산성 대비 **20배 제작속도**, 비용절감
- 연내 **2~3개 웹툰사 제휴**, 제작물량 급격히 상승 → 매출 급성장
- 일본, 미국 시장 진출시 현지 웹툰사와의 협력 용이 → **안정적 시장 안착**
- 자체 웹툰 플랫폼 개발 중 → 직접 **B2C 매출** 확보

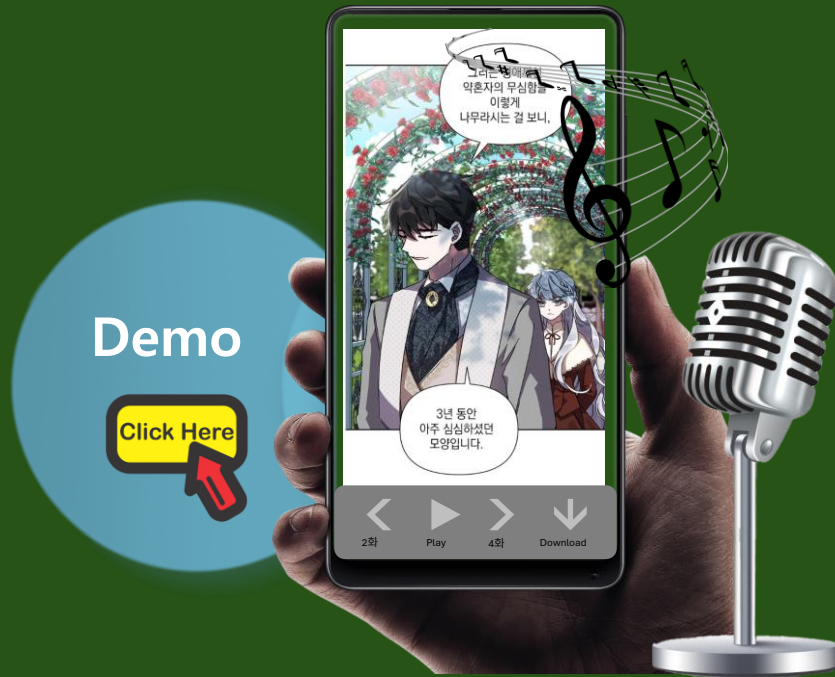
두비덱



- **확실한 시장과 잠재적 이용자가** 기 확보되어 있다.
- **현 제작역량(동시 280편 서비스)**을 통해 충분히 시장을 자극할 수 있다.
- **제작인력 증원** 만으로 제작분량 증대 가능 → **규모의 경제**를 확보할 수 있다.

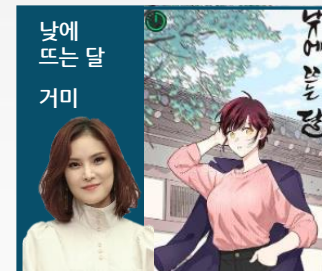


2. 주요 핵심 콘텐츠사업 PlayToon OST



2. 주요 핵심 콘텐츠 사업 PlayToon OST

2020년에 들어서며 웹툰 작품에 유명 가수가 참여, 웹툰 OST를 통한 새로운 음원 사업이 활성화



기존 이미지형 웹툰에서 배경음악으로 재생되는 방식

- [웹툰 스토리 파악] VS [음악 감상] 충돌 → 웹툰과 음악의 완벽 통합 불가
- 음원 사이트에서 음원 발매 시 웹툰 원작과의 결합 상품 불가
- 무빙툰 등의 홍보물 콘텐츠 별도 제작 필요



2. 주요 핵심 콘텐츠 사업 **PlayToon OST**

[연기와 음향 효과로 드라마화 된 PlayToon] + [웹툰 OST] 결합 → 최고의 앙상블

최고의 작품과 최고의 가수를 결합



Top 웹툰 원작 선정

PlayToon 제작

웹툰 OST 제작

웹툰 플랫폼 판매

음원 플랫폼 판매

타이틀곡

테마곡

인트로곡

클로징곡

배경음악

브릿지음악

웹툰 OST의 새로운 진화



세계 최초, PlayToon과 OST 결합 → 화제성 확보

K-Music & K-Webtoon의 결합 → Global 공략

음원플랫폼 & 웹툰플랫폼의 결합 → 유통망확장

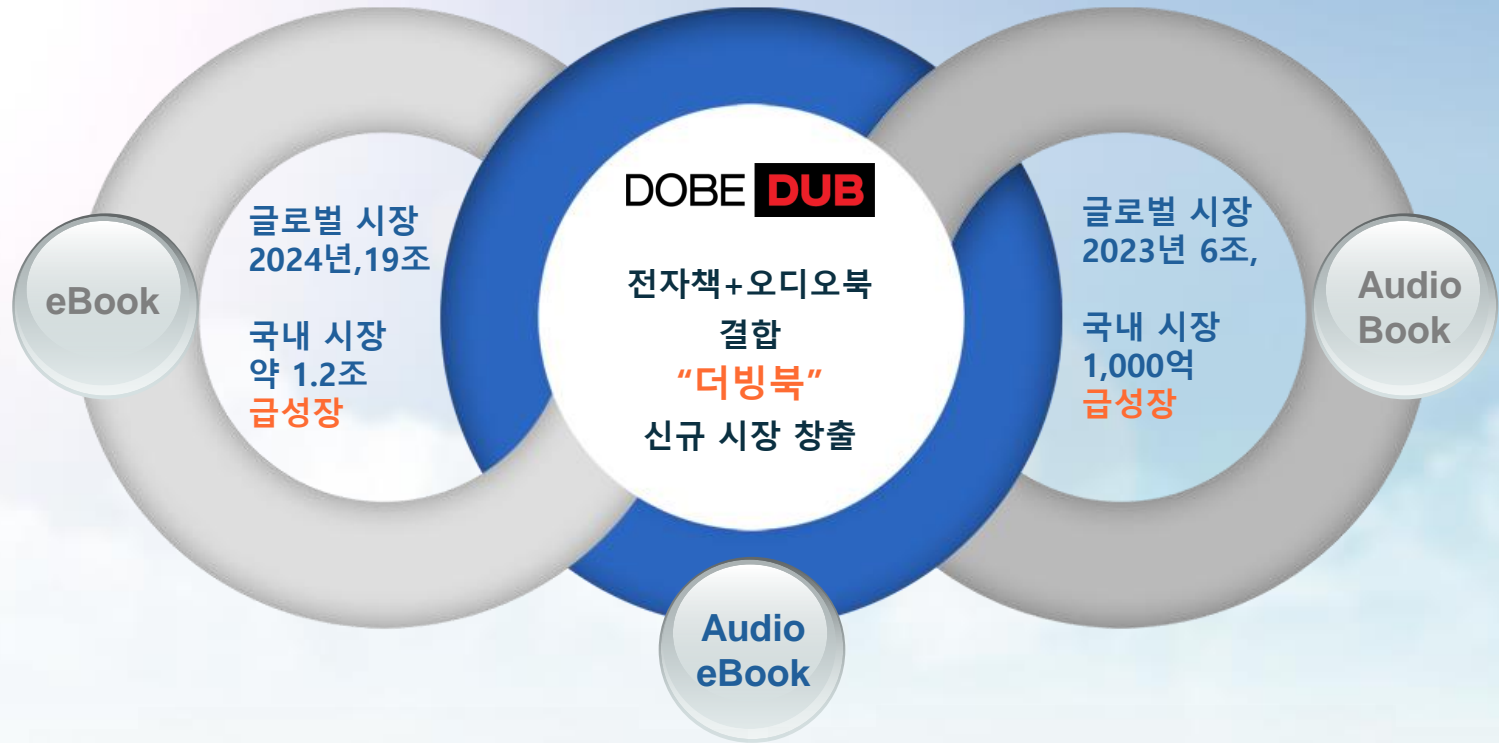
3. 주요 핵심 콘텐츠사업 DubbingBook

Demo

Click Here



3. 주요 핵심 콘텐츠사업 DubbingBook



New 더빙북

- 전자책 읽다 특정부분부터 오디오북 재생
- 오디오북 듣다 다시 전자책으로 독서
- 기존 저품질 TTS 탈피, AI 또는 음성배우 직접 낭독 품질의 음성 적용

Classic 오디오북

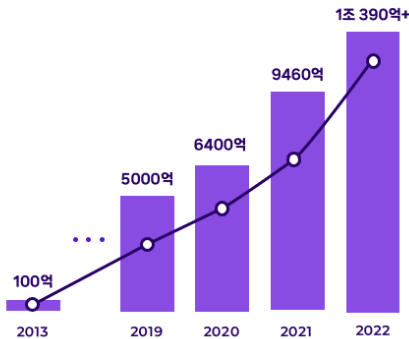
- AI 방식 오디오북 제작 지원
- 성우녹음 방식 오디오북 제작 지원
- 3자 웹페이지에서의 오디오북 Player 제공



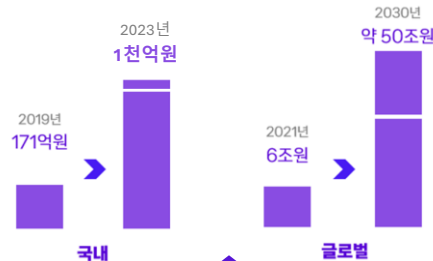
3. 주요 핵심 콘텐츠사업 DubbingBook

시장 가능성

지속적 성장세 전자책



국내 웹소설/전자책 시장 규모



국내외 오디오북 시장 규모

전자책 형태 변화 시도

- 눈으로만 보는 전자책 : 웹소설, 이북
- 귀로만 듣는 전자책 : 오디오북
- TTS 적용된 웹소설, 이북 서비스로 확장 시도
→ TTS의 낮은 음성품질이 시장 활성화의 Huddle로 작용

이원화된 시장 구조

- 이북(웹소설 포함)과 오디오북으로 시장이 이원화
- 오디오북 자체 시장 증가하고 있으나, 음성 품질 및 제작방식, 제작원가가 업계 부담
- 웹소설 중심, 지속적 시장 규모 확대, 해외시장 Needs 급격히 증가
→ 문피아 (전독시) 23년 2억부, 카카오페이지 (나혼자 레벨업) 143억부, 리디 (상수리나무) 1억부
- 국내 약 2,000여개 공공도서관에서 전자책 정기 구매 (약 140억 : 이북/오디오북 예산분리)

전자책 원작의 N차 저작물 확대

- 원작자의 인지도, 베스트셀러 여부에 따라 상위 작품들에 매출 집중
- 웹소설 원작의 웹툰, 드라마, 영화 성공신화 지속적으로 양산
→ 재벌집 막내아들 (드라마), 전지적독자시점 (영화), 나혼자만 레벨업 (애니메이션)등

3. 주요 핵심 콘텐츠사업 DubbingBook

성공 가능성

- 이북, 오디오북으로 분리된 2개의 시장을 하나의 시장으로 통합
- 더빙북 선도적 도입시 경쟁우위 확보 기대
- 이북 & 오디오북 각각 제작 대비 비용 감소
- 공공도서관 예산 운용에 가용성 제공 → 도서관 전문유통사의 Needs 매우 높음

전자책 제작/서비스사



- 기존 자신의 원작이 이북/오디오북 두개의 서비스로 통합되는 효과로, 이용률 증가 및 수익상승 기대
- 전통적 이북/오디오북 대비 원작 노출도가 상승함에 따라 웹툰, 영화, 드라마 등의 N차 저작물로서의 선정 가능성 상승

전자책 원작자



- 이북 구독시 눈피로감 → 오디오북으로 해소
- 오디오북의 청각 피로감 → 이북으로 해소
- 이용 방법의 다양성으로 인해 기존 이북, 오디오북 개별 주이용자가 더빙북으로 통합
- 아동 교육용 더빙북, 성인용 웹소설 원작의 더빙북에 대한 시장 기대 높음

전자책 이용자



- 하나로 두개의 효과 → 베스트셀러 작품 확보 용이, 수익성 상승
- 2~3개 웹소설 플랫폼사와 단기적 협력 → 1년내 전체 플랫폼사와 협력 확대
- 더빙북 플레이어 독점 → 플랫폼 사용료 수익 확대
- 두비덱 자체 웹툰 플랫폼을 전자책플랫폼으로 확장가능

두비덱



- 기존 전자책 시장과 오디오 북 시장을 하나의 상품으로 통합 → 단기적 독점 시장
- AI의 발전 속도에 따라 AI를 통한 서비스 확대도 고려.
- B2B, B2G 시장도 매력적인 상품이다.



주요사업 추진 방안

주요 사업 추진 현황

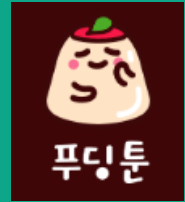
협력사업

- 아이나무툰 → 초기 오픈 플랫폼 → 교육용 웹툰 ('24.8월 오픈)
- 대형 웹툰 플랫폼 상호 협력 진행 중 → 일반 웹툰
→ 카카오웹툰, 네이버웹툰, 리디, 탑툰 등



단독사업

- 자체 플랫폼 서비스 “푸딩툰” ‘24.8.26일 Open (www.puddingtoon.com)
- 웹툰 원작 IP 계약 진행 중 → 10여개 웹툰 스튜디오, 70~140편
- 전자 출판업계 협력, 교육용 PlayToon 플랫폼 구축 예정 (하반기)



해외사업

- 일본/미국 특허 기반, PlayToon & 더빙북 글로벌 서비스 확장
- 일본 : 협력 Counterpart 아이가테 MOU 완료
- 미국 : 리디 미국법인, Manta 협력 진행 중



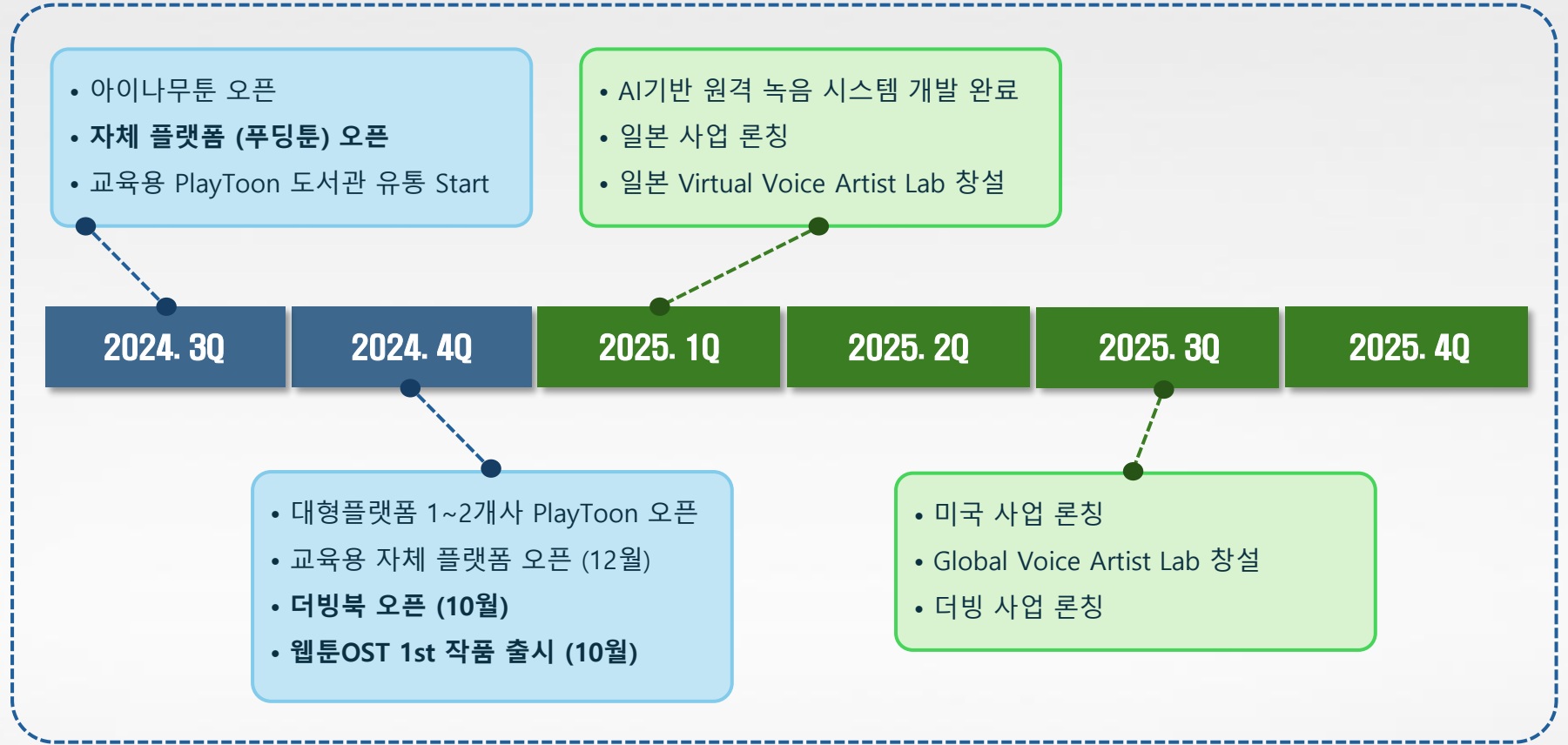
내부사업

- AI 기반 Remote Recording System 개발 진행 중
- 교육용 PlayToon 전국 공공도서관 유통망 확보 완료
- 네 컷 만화 기반 PlayToon 서비스 준비 중



주요사업추진방안

사업 단기 로드맵



● 서비스 소개 단계 → 2024년 8월 아이나무툰 & 푸딩툰 오픈으로 본격 사업 론칭

● 서비스 확장 단계 → 2024년 4Q 이내 : 560 작품 동시 서비스를 통해 단기에 시장 확장

감사합니다

DOBE **DUB**

