

Investor Relations 2020

FOR THE **NO.1 GLOBAL ENTERTAINMENT**



대원미디어

Disclaimer

본 자료는 투자자에게 당사가 진행하는 사업을 보다 이해하기 쉽게 하기 위해 대원미디어(주)(이하 ‘회사’)에 의해 작성되었으며, 반출/복사 또는 타인에 대한 재배포가 금지됨을 알려드리는 바입니다.

또한 IR미팅, Presentation 참석, 본 자료의 열람은 위와 같은 제한사항의 준수에 대한 동의로 간주될 것이며, 제한 사항에 대한 위반은 관련 ‘자본시장과 금융투자업에 관한 법률’에 대한 위반에 해당 될 수 있음을 유념해 주시기 바랍니다.

본 자료에 포함된 ‘예측정보’는 개별 확인 절차를 거치지 않은 정보들입니다. 이는 향후 예상되는 회사의 경영현황 및 재무실적을 의미하고, 표현상으로는 ‘예상’, ‘전망’, ‘계획’, ‘목표’, ‘추정’, ‘예정’, ‘기대’, ‘E 혹은 변수’ 등과 같은 단어를 포함하고 있습니다.

위 ‘예측정보’는 향후 경영환경의 변화 등에 따라 영향을 받으며, 본질적으로 불확실성을 내포하고 있는바, 실제 미래 실적은 ‘예측정보’에 기재되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있습니다.

또한, 향후 시장환경의 변화와 전략 변경 등에 따라 수정 될 수 있으며, 별도의 고지 없이 변경될 수도 있음을 양지하시기 바랍니다.

본 자료의 활용으로 인해 발생하는 손실에 대하여 회사 및 회사의 임원들은 그 어떠한 책임도 부담하지 않음을 알려드립니다. (과실 및 기타의 경우 포함)

본 자료는 주식의 모집 또는 매매 및 청약을 권유를 구성하지 않으며, 문서의 그 어느 부분도 관련 계약 및 약정 또는 투자 결정을 위한 기초 또는 근거가 될 수 없음을 알려드립니다.



상상하는 모든 것을
현실로 만드는 기업



Table of Contents

Chapter 1.
Company Overview

Chapter 2.
Business Results

Chapter 3.
Current Issues

Appendix

1
Chapter

Company Overview

- 01. History & Vision
- 02. Corporate Identity
- 03. Business Partner



History & Vision

상상하는 모든 것을 현실로 만드는 'Fun & Experience'

글로벌 엔터테인먼트 종합 문화 그룹

대원미디어 History



1974~1980's

1990~2005's

2006~2016's

정동훈
대표이사
취임

2017~

다수 애니메이션 총작

- 원프로덕션 설립
- 대원프로덕션으로 상호 변경
- 日 도에이와 수출 계약 및 기술제휴
(은하철도999, 캔디 등 수출)
- 극장용 애니메이션 10여 편 제작
- 최초 TV 애니메이션 <떠돌이 까치> 제작
- TV 시리즈 <달려라 하니>, <영심이> 제작
- 88올림픽 홍보용 TV 시리즈
<달려라 호돌이> 제작 참여

국내 최초 라이선스 사업

- 국내 최초 라이선스 사업부 신설
- <포켓몬스터>
한국 라이선스 사업 전개
- <센과 치히로의 행방불명>,
<하울의 움직이는 성> 등
스튜디오 지브리 작품 수입 배급
- 출판 사업 진출(도서 출판 대원)
- 방송 사업 진출(애니원TV/챔프)

엔터테인먼트 사업 강화

- 대원게임 설립 및 닌텐도 DS 유통사업 전개
- <GON> 제작 및 EBS, 일본 TV도쿄 방영
- 도토리숲, 원피스 카페, 애니랜드 등
캐릭터숍(유통) 사업 전개
- 스튜디오 지브리, 원피스 등 전시사업 전개
- 온라인 출판 서비스 본격화
애니메이션 채널 확대(애니박스)
일본 전문채널 <채널J> 인수(대원엔터테인먼트)

콘텐츠 MSMU 본격화

- 팝콘D스퀘어 문화 공간 사업 전개
- 대원뮤지엄 / 대원콘텐츠라이브 /
애니랜드 / 팝페블 론칭
- <조이드 와일드>, <토이 스토리 4>, <겨울왕국 2>
다양한 완구 유통사업 확대
- <시간여행자 루크> 5월 9일 KBS 방영 개시
- 프랑스 칸 'MIPCOM 2019'에서
<용갑합체! Armoured Saurus(가제)> 첫 선





국내외 콘텐츠 시장 리더들과의 긴밀한 파트너십 구축

: 대원 지분 보유 기업



국내

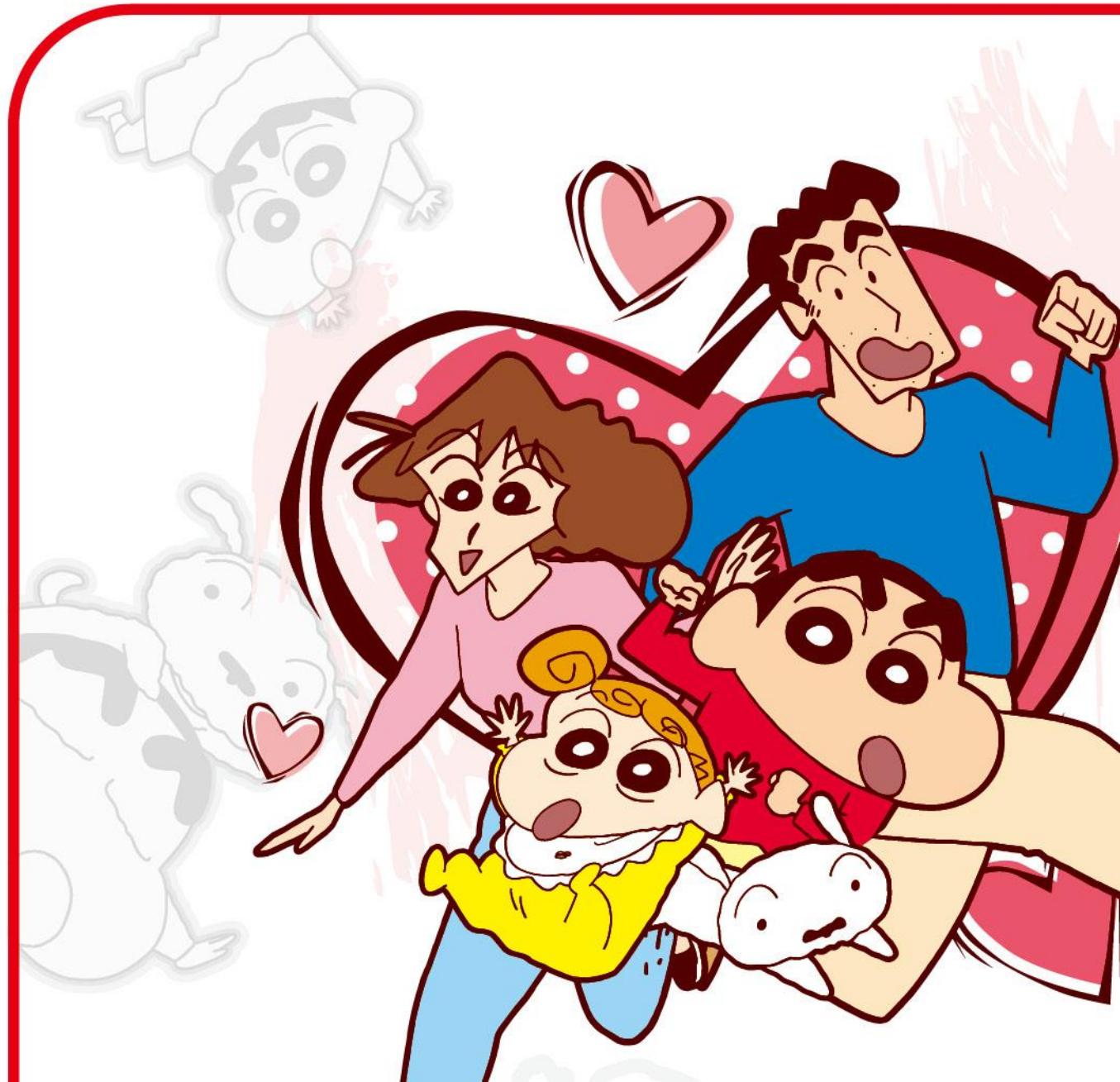
해외

※ 기타 다수의 기업과 파트너십 구축

2 Chapter

Business Results

01. 경영 성과 – 2020년 1Q 실적
02. 분기 · 사업부문별 매출 추이



2020년 1Q 연결 기준 매출액 548억 원 기록

경영 성과 요약

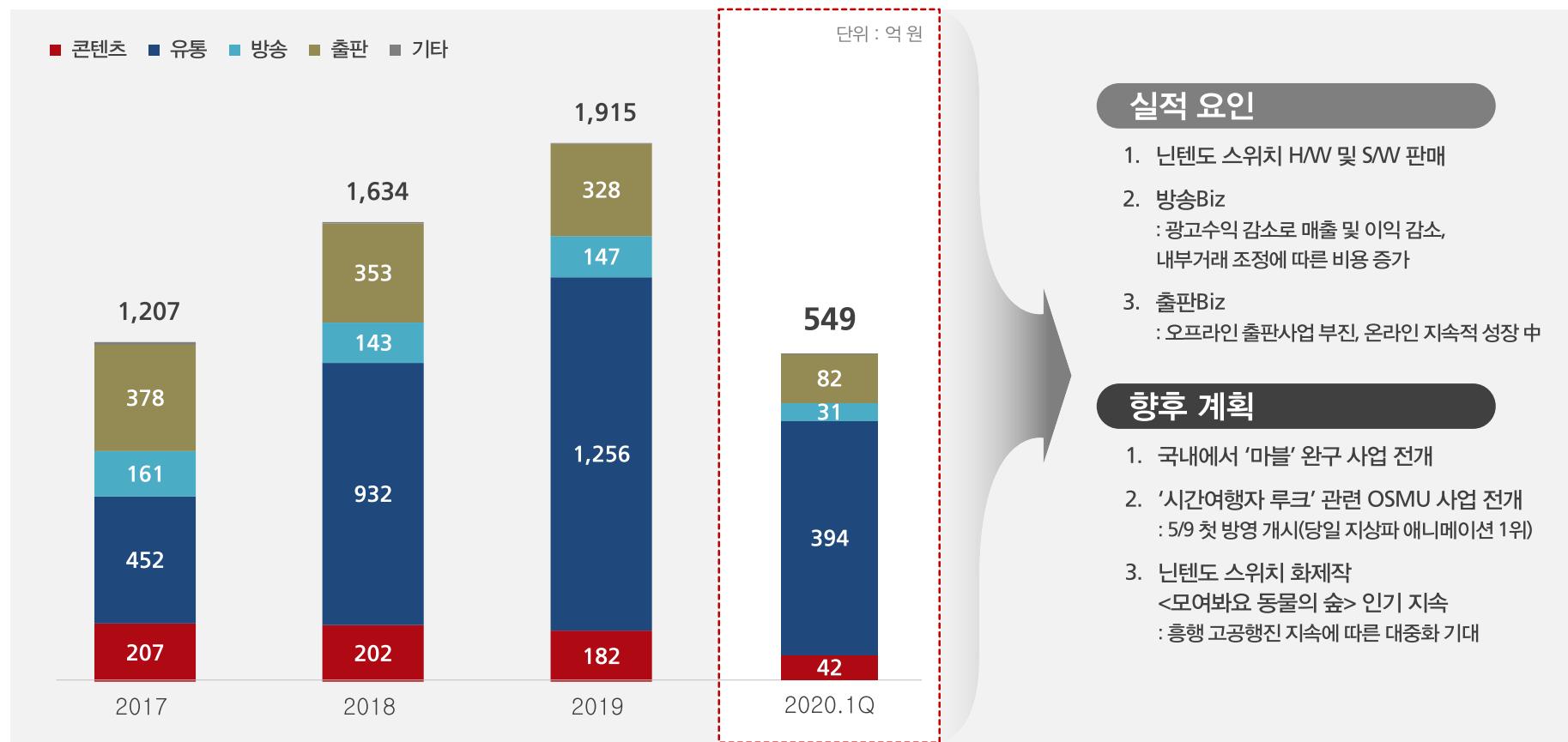
단위 : 억 원

연결												
구분	2017	2018					2019					YOY (1Q)
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	
매출액	1,207.3	438.1	332.1	311.9	551.4	1,633.7	490.7	415.6	372.7	636.3	1,915.4	548.8 +11.8%
영업이익 (률)	69.8 (5.8%)	28.7 (6.6%)	10.3 (3.1%)	11.1 (3.6%)	13.9 (2.5%)	64.1 (3.9%)	23.8 (4.9%)	7.7 (1.8%)	2.4 (0.6%)	2.6 (0.4%)	36.6 (1.9%)	9.0 (1.6%) -61.8%
순이익 (률)	77.9 (6.5%)	26.2 (6.0%)	5.4 (1.6%)	9.2 (3.0%)	0.5 (0.1%)	41.5 (2.5%)	18.4 (3.7%)	9.2 (2.2%)	3.3 (0.9%)	0.7 (0.1%)	31.8 (1.6%)	2.9 (0.5%) -84.2%

연결												
구분	2017	2018					2019					YOY (1Q)
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	
매출액	658.6	298.0	210.9	186.0	438.5	1,133.6	367.3	298.3	263.5	508.9	1438.2	435.7 +18.6%
영업이익 (률)	-3.1 (-0.5%)	2.5 (0.8%)	-3.0 (-1.4%)	-3.5 (-1.9%)	10.9 (2.5%)	6.9 (0.6%)	1 (0.3%)	0.4 (0.1%)	-5.2 (-2.0%)	-3.7 (-0.7%)	-9.0 (-0.6%)	2.5 (0.5%) +141.4%
순이익 (률)	68.2 (10.4%)	6.9 (2.3%)	-2.4 (-1.1%)	143.7 (77.3%)	-15.6 (-3.6%)	132.5 (11.7%)	3.5 (1.0%)	1.2 (0.4%)	-4.3 (-1.6%)	-5.4 (-1.0%)	-9.7 (-0.6%)	3.3 (0.7%) -4.81%

닌텐도 스위치 및 신규 완구 사업으로 유통 부문 매출 증대

사업부문별 매출액 추이 (연간)



주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

분기 · 사업부문별 매출 추이

2017 - 2020 분기별 · 사업부별 매출 비중 추이

사업부문별 매출액 추이 (분기)

단위 : 억 원

구분		2017						2018						2019					
		연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	
콘텐츠 Biz 	라이선스	133.7 (14.1%)	30.4 (11.6%)	37.5 (18.0%)	35.9 (15.8%)	34.1 (6.7%)	137.9 (11.4%)	29.7 (6.8%)	36.7 (11.1%)	41.5 (13.3%)	30.8 (5.6%)	138.7 (8.5%)	27.7 (5.6%)	33.6 (8.1%)	30.1 (8.1%)	19.1 (3.0%)	110.5 (5.8%)	28.2 (5.1%)	
	TCG	74.6 (7.9%)	17.2 (6.5%)	16.7 (8.0%)	17.4 (7.7%)	17.5 (3.4%)	68.8 (5.7%)	14.8 (3.4%)	17.7 (5.3%)	12.0 (3.8%)	18.4 (3.3%)	62.9 (3.9%)	16.2 (3.3%)	16.6 (4.0%)	16.7 (4.5%)	21.7 (3.4%)	71.2 (3.7%)	13.7 (2.5%)	
유통 Biz 	닌텐도	188.7 (19.9%)	40.7 (15.5%)	24.7 (11.9%)	29.7 (13.1%)	307.7 (60.5%)	402.8 (33.4%)	240.3 (54.9%)	146.0 (44.0%)	109.4 (35.1%)	358.0 (64.9%)	853.7 (52.3%)	298.3 (60.8%)	201.1 (48.4%)	167.5 (44.9%)	414.8 (65.2%)	1081.6 (56.5%)	358.7 (65.4%)	
	Shop & 유통	57.2 (6.0%)	10.2 (3.9%)	10.6 (5.1%)	9.7 (4.3%)	18.6 (3.7%)	49.1 (4.1%)	13.2 (3.0%)	10.6 (3.2%)	23.2 (7.4%)	31.3 (5.7%)	78.3 (4.8%)	25.1 (5.1%)	47.0 (11.3%)	49.2 (13.2%)	53.3 (8.4%)	174.6 (9.1%)	35.1 (6.4%)	
방송/출판 	방송	178.7 (18.8%)	50.8 (19.3%)	34.3 (16.5%)	42.7 (18.8%)	33.4 (6.6%)	161.2 (13.4%)	47.3 (10.8%)	27.1 (8.2%)	32.3 (10.4%)	36.6 (6.6%)	143.3 (8.8%)	40.9 (8.3%)	32.4 (7.8%)	31.8 (8.5%)	41.6 (6.5%)	146.7 (7.7%)	30.7 (5.6%)	
	출판	312.4 (32.9%)	113.0 (42.9%)	83.2 (39.9%)	90.4 (39.8%)	91.6 (18.0%)	378.2 (31.3%)	92.0 (21.0%)	93.1 (28.0%)	92.8 (29.7%)	74.8 (13.6%)	352.7 (21.6%)	81.6 (16.6%)	84.3 (20.3%)	77.1 (20.7%)	85.2 (13.4%)	328.1 (17.1%)	81.9 (14.9%)	
기타	기타	4.7 (0.5%)	0.9 (0.3%)	1.4 (0.7%)	1.1 (0.5%)	6.0 (1.2%)	9.4 (0.8%)	0.8 (0.2%)	0.9 (0.3%)	0.8 (0.3%)	1.8 (0.3%)	4.3 (0.3%)	0.7 (0.1%)	0.6 (0.1%)	0.4 (0.1%)	0.6 (0.1%)	2.2 (0.1%)	0.3 (0.1%)	
합계		950.0	263.1	208.4	226.9	508.9	1,207.3	438.0	332.0	312.0	551.6	1,633.7	490.7	415.6	372.7	636.3	1,915.4	548.8	

주1 : K-HFRS 연결재무제표 기준

주2 : 2020년 1분기 표부터 대원미디어 연결매출액에 있어 내부거래로 인한 조정은 방송사업부문에서 차감함(2019년 IR-Book까지는 콘텐츠 Biz-라이선스에서 차감함)

3
Chapter

Current Issues

- 01. MARVEL
- 02. 시간여행자 루크
- 03. 닌텐도 스위치



대원미디어, 국내 ‘마블’ 완구 유통 및 개발 사업 전개 예정

디즈니 코리아 - 대원미디어‘MARVEL’브랜드 라이선스 계약 체결

- ‘마블’ 관련 캐릭터 피규어 완구, 롤-플레이 완구, 카드 게임 및 보드게임 등 국내 유통 예정
- ‘마블’ IP를 활용한 출판 사업(대원씨아이)과의 연계 계획
- ‘마블’ 관련 대원미디어 오리지널 상품의 개발 및 생산, 전시 등 OSMU 사업 전개 예정
- 대원미디어는 지난해부터 ‘겨울왕국 2’, ‘토이 스토리 4’ 등 디즈니 관련 완구의 국내 유통 사업을 진행하고 있는 만큼 시너지 효과 예상



캐릭터 피규어 완구(6인치, 12인치 등)



롤-플레이(Role-play), 보드게임, 카드게임 등



사업 전개에 대한 전망

“한국인이 사랑하는 마블 영화”

역대 국내 박스오피스 순위(2020.5.19 기준)

5위	어벤져스: 엔드게임	13,977,602명
20위	어벤져스: 인피니티 워	11,233,176명
24위	어벤져스: 에이지 오브 울트론	10,504,007명

역대 박스오피스 TOP 30 이내에 1,000만명 이상 영화가 3편이나 진입한 것은 어벤져스 시리즈가 유일하며, 관련해서 IP를 활용한 다양한 사업 전개가 가능하다는 점에서 역대 박스오피스 상위권 내에 랭크된 다른 작품들과 차별화된 경쟁력을 보유하고 있다

“영화의 흥행과 함께 관련 상품에 대한 관심도 ↑↑ ”

상기 이미지는 상품 섹터에 대한 이해를 돋기 위한 타사 샘플 이미지입니다.

출처: 영화진흥위원회 누적 관객수

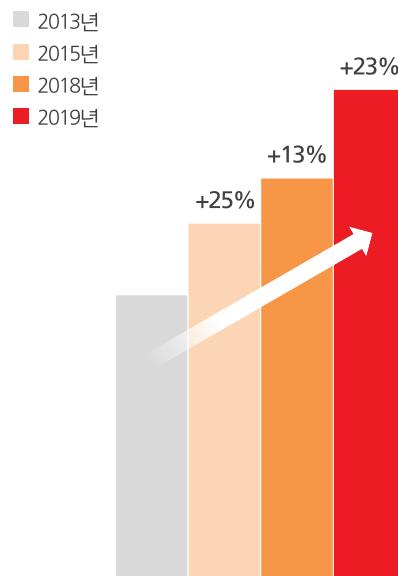


역대 박스오피스 (2019/12 기준)

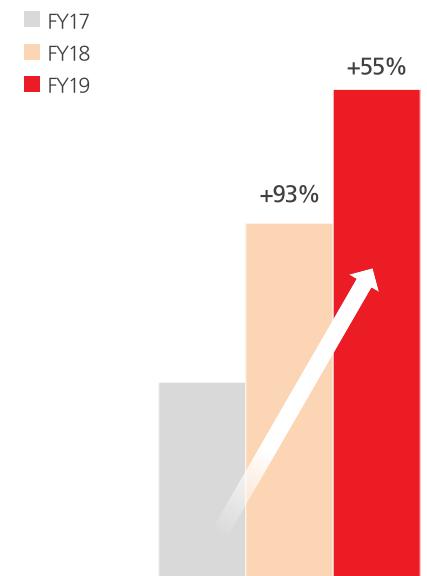
순위	영화명	개봉일	관객수
31	아이언맨3	2013/04	9백만
156	캡틴 아메리카: 원터 솔져	2014/03	4백만
22	어벤져스: 에이지 오브 울트론	2015/04	10백만
32	캡틴 아메리카: 시빌 워	2016/04	9백만
86	닥터 스트레인지	2016/10	5백만
111	토르: 라그나로크	2017/10	5백만
90	블랙 팬서	2018/02	5백만
19	어벤져스: 인피니티 워	2018/04	11백만
85	앤틴맨과 와스프	2018/07	5백만
76	캡틴 마블	2019/03	6백만
5	어벤져스: 엔드게임	2019/04	14백만

자료 : KOBIS

영화 매출 증가 추이

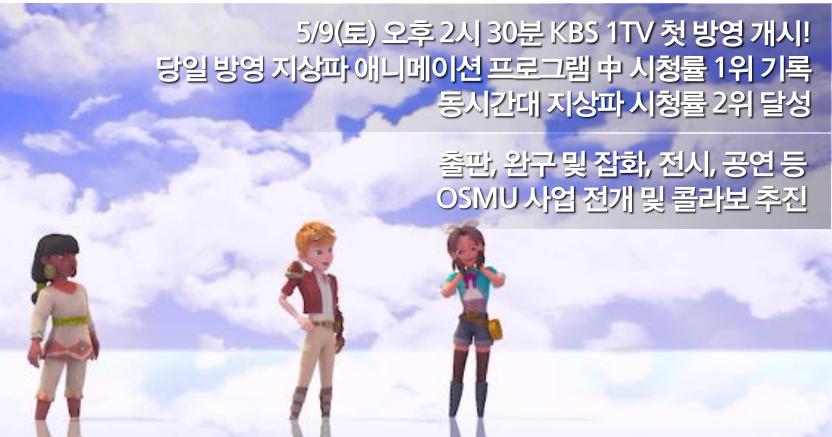
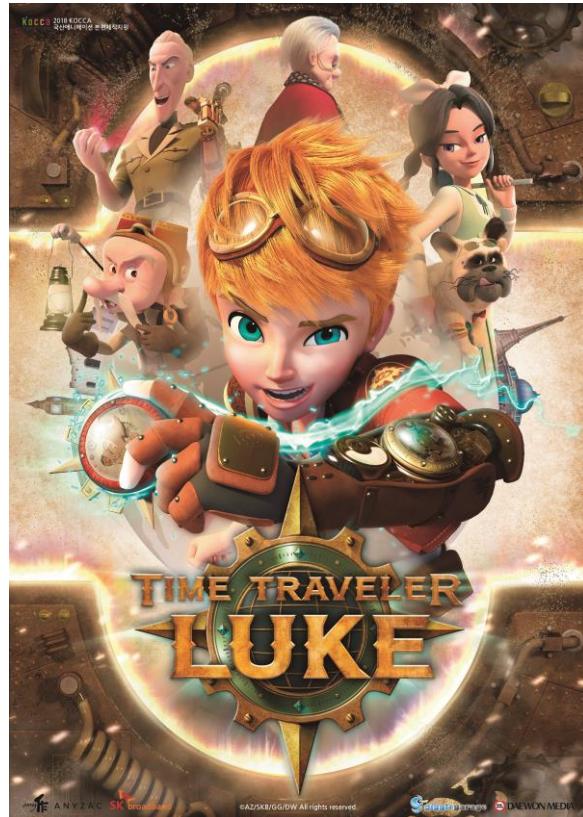


소비자 상품 매출 증가 추이



시간여행자 루크

대원미디어 제작투자 <시간여행자 루크> 지상파 시청률 애니메이션 1위 기록!



5/9(토) 오후 2시 30분 KBS 1TV 첫 방영 개시!
당일 방영 지상파 애니메이션 프로그램 中 시청률 1위 기록
동시간대 지상파 시청률 2위 달성

출판, 완구 및 잡화, 전시, 공연 등
OSMU 사업 전개 및 콜라보 추진



KBS 1TV 방영 중(매주 토요일 오후 2시) / SK브로드밴드 Btv VOD 서비스 개시 / 투니버스, 유튜브 등 하반기 예정

<모여봐요 동물의 숲> 대한민국 흥행 돌풍!

닌텐도 스위치 사업 현황

게임 기기
누적 판매량

505,718대

2020.1Q판매량
82,848대
(YoY 30.4% ↑)

<모여봐요 동물의 숲> 3월 20일 정식 발매



게임 타이틀(S/W)
누적 판매량

1,444,392개

2020.1Q 판매량
287,590개
(YoY 57.4% ↑)

주 : 게임 기기 및 게임 타이틀 판매량은 2020년 03월 31일까지의 대원미디어 누적 판매 기준

'모여봐요 동물의 숲 에디션' 인기 지속



'닌텐도 스위치 Lite' 신제품 출시



닌텐도 스위치 Lite 코랄 출시
2020년 4월 16일 정식 출시

인기 신작 게임 타이틀의 출시 지속



제노블레이드 크로니클스 디피니티브 에디션
2020년 5월 29일 정식발매 예정



매일매일 Nintendo Switch 두뇌 트레이닝
2020년 7월 1일 정식발매 예정

Appendix

01. 사업 영역

- 1) 콘텐츠 Biz
- 2) 유통 Biz
- 3) 방송 Biz
- 4) 출판 Biz

02. 회사 개요

03. 요약재무제표

I'm too tired
to talk
but let's
hug.



CupOfTherapy™

사업 영역 - (1) 콘텐츠 Biz (애니메이션 창작/라이선스/영화·전시/게임)



애니메이션 창작

한국 최초 TV 애니메이션 	SF TV 시리즈 / 극장용 특별물 	3D 애니메이션 美 웨너브라더스(키즈) 방영 	EBS, 美 CBS 방영
〈떠돌이 까치〉	〈지구용사 벡터맨〉	〈큐빅스〉	〈곤(GON)〉
· 국산 3D 애니메이션 · 액션 판타지 어드벤처 · 러닝타임/편수: 11분/52편 · 2020년 5월 9일 방영 개시 · OSMU 사업 전개 예정	· SF Action Drama · Live-action TV series, HDTV · 러닝타임/편수: 30분/26편 · MIPCOM2019에서 첫 공개 · OSMU 사업 전개 예정		

총 40여 개 창작 애니메이션 제작 및 방영



영화·전시



스튜디오 지브리, 도라에몽, 파워레인저, 짱구 등 인기 애니메이션 작품 기반 영화 및 전시 사업 전개

게임



사업 영역 - (1) 콘텐츠 Biz (TCG / SCC)

트레이딩 카드 게임(TCG)

- 국내 최초 트레이딩 카드 게임 사업 전개
- 인기 IP 유희왕, 카드파이트!! 뱅가드 카드 게임 제작 · 유통
- 피규어, 완구 등 캐릭터 IP 상품화



유희왕 시리즈



카드파이트!! 뱅가드

- ▶ 유희왕 시리즈(03~) : '11년 카드 판매량 251억 6천만 장 기록(기네스북 등재)
- ▶ 카드파이트!! 뱅가드 : 2019. 01 신규 론칭

※ '트레이딩 카드 게임(Trading Card Game; TCG)' 이란?

- 특정 테마, 규칙을 바탕으로 디자인된 카드 게임 장르
- 각각의 카드에 가치를 부여해 거래 및 수집이 이루어지는 것이 특징

스포츠 컬렉션 카드(SCC)

- KBO 공인 프로야구 스포츠 카드 출시 ('17 / '18 / '19 시즌)
- **카드전문숍, 문구·팬시점, 온라인 쇼핑몰 등 판매**
- 다양한 SCC 라인업 기획 및 출시 준비 中



사업 영역 - (2) 유통 Biz (닌텐도)

사업 연혁

2019 닌텐도 스위치 다운로드 번호 스토어 오픈
닌텐도 스위치 Lite 출시
(닌텐도 매출 1,081억원 달성)

2017 닌텐도 스위치 유통 개시

2015 NEW 닌텐도 3DS XL 유통 개시

2013 닌텐도 3DS XL 유통 개시

2012 닌텐도 3DS 유통 개시

2009 닌텐도 DSi 유통 개시
(2009년 닌텐도 매출 1,752억 원 기록)

2008 닌텐도 Wii 유통 개시
(2008년 닌텐도 매출 1,322억 원 기록)

2007 닌텐도 DS Lite 국내 유통 개시
(대원게임 설립)

H/W



닌텐도 스위치 Lite
'19.9



닌텐도 스위치
'17.12



닌텐도 3DS



닌텐도 Wii



닌텐도 DS

S/W



〈모여봐요동물의숲〉



〈포켓몬스터소드·실드〉



〈링피트어드벤처〉



〈塞尔의전설
브레스오브더와일드〉



〈포켓몬스터리듬고〉



〈닌텐도리보사리즈〉



〈슈퍼마리오파티〉



〈슈퍼스마시브라더스얼티밋〉



〈마리오키트8디럭스〉

독점 유통



〈프리티프린세스마지컬코디네이트〉



〈조이드와일드킹오브블라스트〉



〈네오이틀러스140〉



〈드래곤마크포데스〉



〈배이블레이드버스트배틀제로〉



〈리미로어〉



〈사이타스일파〉



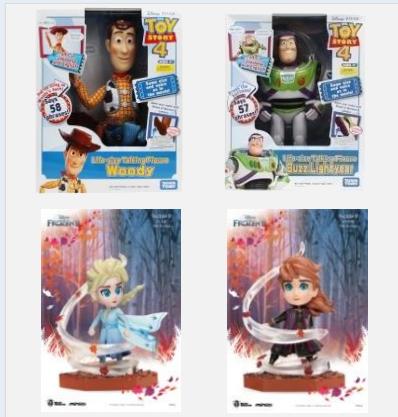
〈주른노정건틀트스트리아커파〉

사업 영역 - (2) 유통 Biz (캐릭터 상품 및 완구)



유통 사업 현황 (캐릭터숍 운영 및 리테일 판매)

글로벌
인기 IP



dae won shop emart

롯데마트 Home plus

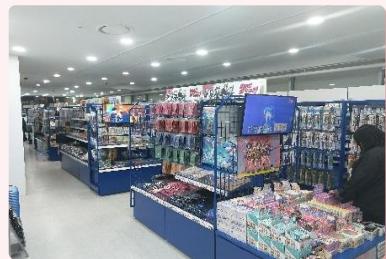
coupang 11번가

Gmarket TMON

대형마트 및 오픈마켓,
완구 전문점, 하비샵 등
다양한 채널 통한
캐릭터 완구 유통

직영
매장

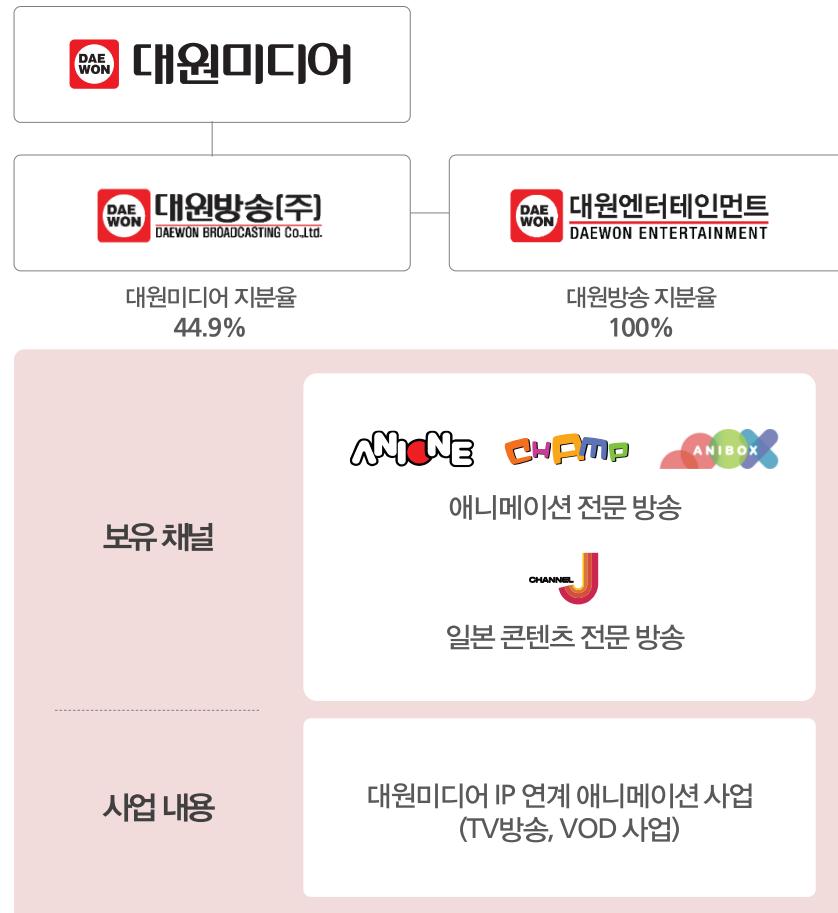
애니랜드, PLAY ONE PIECE IN HONGDAE, 도토리숲, 애니메이트 등 다수의 킬러 콘텐츠 기반의 캐릭터 Shop(직영점) 운영



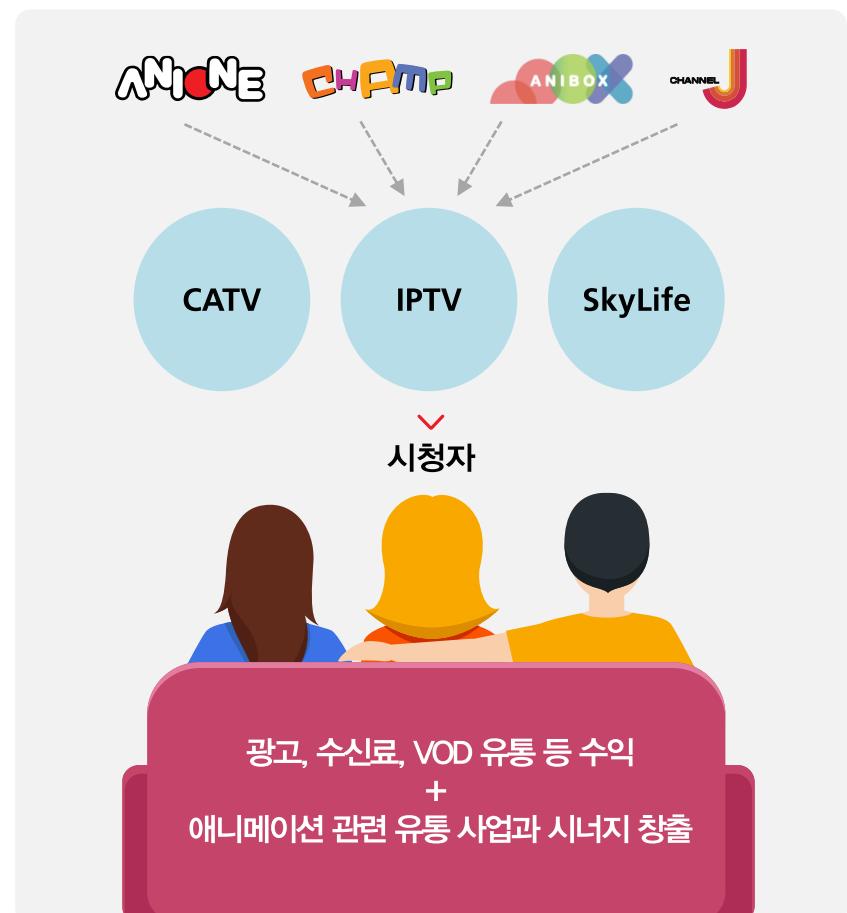
사업 영역 - (3) 방송 Biz (대원방송/대원엔터테인먼트)



종속회사(대원방송/대원엔터테인먼트) 개요



수익모델



사업 영역 - (4) 출판 Biz (대원씨아이)



자회사(대원씨아이) 개요



대원미디어 지분율
80.2%

- 카카오페이지와 전략적 제휴
- 매출 성장세 지속
- 온라인/모바일 사업경쟁력 강화하며 지속 성장



오프라인

만화 출판
아동도서, 캐릭터도서
학습만화, 일반실용서
취미서

직소퍼즐/문구



온라인

디지털 만화 출판
웹툰
웹소설

스마트폰 어플리케이션 사업

출판콘텐츠 관련 판권사업

사업 경쟁력



- 만화 총 13,254권
: 국내 695 타이틀, 해외 908 타이틀
- 소설 총 1,252권
: 국내 131 타이틀, 해외 186 타이틀(온라인서비스 포함)
- 만화 작가 155명
- 소설 작가 185명
: 국내 80명, 해외 105명(온라인 서비스 작가 포함)

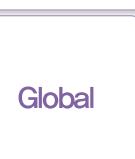
OSMU



<너의 미소가 합정> 네이버 룬칭 (작가: 앵고)
<바람이 머무는 자리> 룬칭 (작가: 유사)
<꼬리 있는 연애> 룬칭 (글: 진하, 그림: 헤폰)
<비 내리는 밤> 룬칭 (작가: 이상은)



<사르르, 일상> 룬칭(작가: 우지혜) 외 16개 작품 룬칭



<101번째 여주인공> - 중국, 미국, 태국 등 총 7개국 계약 체결
<바람이 머무는 자리> - 미국, 독일, 프랑스 등 총 4개국 계약 체결
학습만화 100장면 시리즈 - 중국, 대만 계약 체결
프랑스 만화 출판 시장 점유율 2위 '엘쿠르'사와 MOU 체결



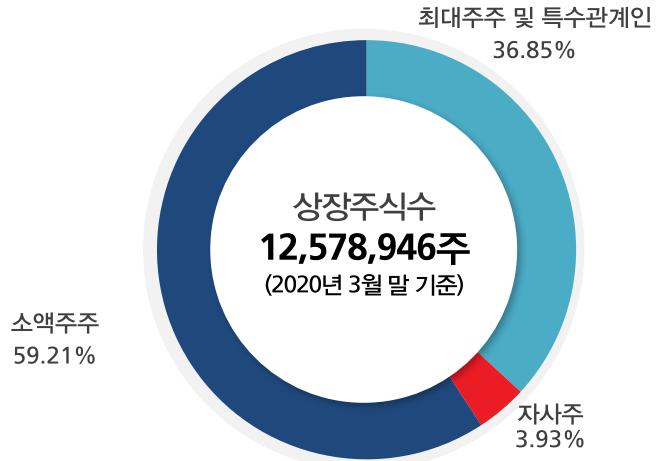
<구름이 피워낸 꽃> OST(1st, 2nd, 3rd) 발매

회사 개요

회사명	대원미디어 주식회사
대표이사	정 육, 정동훈
주소	서울시 용산구 한강대로 23길 55 아이파크몰 리빙파크 6층 1-1호
자본금	63억 원
발행주식수	12,578,946주
종업원수	145명
설립일	1977년 12월 6일
홈페이지	http://daewonmedia.com

주 : 2020년 3월 말 기준

주주 현황



구분	주식수(주)지분율
최대주주	4,636,393 (36.85%)
자사주	494,532 (3.93%)
소액주주	7,448,021 (59.21%)

주 : 2020년 03월 말 기준

요약재무제표 (연결)

연결재무상태표

구 分	2017	2018	2019	2020.1Q
유동자산	54,972	65,263	67,363	67,845
비유동자산	49,377	60,310	68,775	72,485
자산총계	104,349	125,573	136,139	136,331
유동부채	19,942	18,649	28,070	27,785
비유동부채	3,457	5,379	6,870	7,287
부채총계	23,399	24,027	34,941	35,073
지배기업 소유주 지분	63,681	80,503	78,541	78,296
자본금	6,319	6,319	6,319	6,319
자본잉여금	38,308	51,139	51,139	51,139
기타자본	-2,272	-2,272	-4,203	-4,203
기타포괄손익누계액	12,281	13,433	13,360	13,388
이익잉여금	9,045	11,882	11,926	11,652
비지배지분	17,269	21,043	22,655	22,961
자본총계	80,950	101,545	101,197	101,258
부채및자본총계	104,349	125,573	136,139	136,331

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

연결손익계산서

구 分	2017	2018	2019	2020.1Q
매출액	120,735	163,375	191,545	54,889
매출원가	91,738	133,562	162,124	47,097
매출총이익	28,997	29,813	29,420	7,791
판매비와관리비	22,010	23,400	25,756	6,883
영업이익	6,987	6,413	3,664	908
금융수익	946	791	1,052	226
금융비용	45	135	621	232
투자손익	2,623	1,284	773	-254
기타수익	699	918	552	35
기타비용	1,285	2,496	1,522	55
법인세비용차감전순이익	9,925	6,775	3,899	628
법인세비용	2,128	2,622	718	337
당기순이익	7,797	4,154	3,181	290
지배기업소유주지분	6,237	2,081	1,100	-273
비지배지분	1,560	2,072	2,081	563

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준