

Investor Relations 2018

FOR THE NO.1 GLOBAL ENTERTAINMENT



대원미디어

Disclaimer

본 자료는 투자자에게 당사가 진행하는 사업을 보다 이해하기 쉽게 하기 위해 대원미디어(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.

FOR THE NO.1 GLOBAL ENTERTAINMENT



Table of Contents

Chapter 1. Company Overview
Chapter 2. 사업 영역
Chapter 3. 투자 포인트
Chapter 4. 2018.1Q 경영 성과 및 2Q 경영 이슈
Appendix



FOR THE NO.1
GLOBAL
ENTERTAINMENT

1

Company Overview

- 01. Corporate Identity
- 02. 주요 콘텐츠
- 03. 성장 연혁



1. CORPORATE IDENTITY



캐릭터 & 엔터테인먼트
종합 콘텐츠 기업



대원미디어

브랜드 라이선싱

캐릭터 유통

닌텐도 유통

판권 (대원출판)

방송 (대원방송)

트레이딩
카드게임

영화·전지

콘텐츠 창작

ANiONE

CHAMP

CHANNEL J

ANIBOX



주요 콘텐츠

두터운 팬 층을 형성하고 있는 다수의 인기 콘텐츠 보유

**대원미디어****자체 콘텐츠****GON**

- 국내 애니메이션 최고 시청률 9.8% 기록 (EBS)
- 중 방영 첫날 시청률 1.57%, 어린이프로 동시간대 1위 (CCTV)

IRON KID

- 美 키즈워너브라더스 채널 방영
- Full 3D 작품 제작, 캐릭터상품 해외 수출

바바루아 놀자!

- 日 세가토이즈와 공동 제작
- 해외 사업 추진 다양한 완구 제작

농보리
season 2

- 대한민국 만화애니메이션캐릭터 대상 애니메이션 부문 대상(2009)
- 미국 지상파채널 CBS, 캐나다 BBC 방영

큐빅스

- 한·미·일 3국 글로벌 프로젝트 파이낸싱 작품
- 美 키즈워너브라더스 채널 방영

수입 콘텐츠

- 40여 개 시리즈로 제작된 인기 IP
- 극장 상영, 뮤지컬, 캐릭터 워터파크 등 사업 확장 중



- 1997년 연재 시작, 현재까지 연재 중인 글로벌 IP
- 일본 만화책 누적 판매량 1위 (집영사)

Doraemon

- 1969년 12월 연재 시작된 어린이 SF 만화
- 애니메이션, 게임 제작 등 활발한 OSMU 진행

짱구는 못말려!

- 1990년 만화 연재 시작, 2010년 새로운 시리즈 연재
- 국내 1996년 SBS 방영을 계기로 대중적 인기 구가

세계명작극장

- 빨간머리 앤, 플란타스의 개, 통소여의 모험 등 다수의 인기 애니메이션 시리즈 보유
- 세계적으로 널리 알려진 소설과 동화를 원작으로 제작

오소마츠6쌍둥이

- 1988 '오소마츠군', 2015 '오소마츠상'으로 선보이는 등 오랜 시간 인기를 구가하고 있는 일본의 만화 작품
- 여섯 쌍둥이의 일상을 그린 코믹물

→ **다수의 국내외 인기 콘텐츠 보유** ←

40년간 새로운 사업분야의 성장 모멘텀 지속 창출하며 국내 콘텐츠 분야 선도기업으로 자리매김

70's 콘텐츠 사업 기반 마련

- 원프로덕션 설립
- 대원프로덕션으로 상호 변경
- 日 도에이와 수출계약 및 기술제휴 (은하철도999, 캔디 등 수출)

연간 80편 이상 OEM 수출

80's 국내 No.1 애니메이션 제작사

- 독고택 시리즈 등 극장용 애니메이션 10여 편 제작
- 최초 TV 애니메이션 <떠돌이 까치> 제작
- TV시리즈 <달려라 하니>, TV시리즈 <영심이> 제작
- 88올림픽 홍보용 TV시리즈 <달려라 호돌이> 제작 참여

국내 최초 창작 TV시리즈
애니메이션 제작

90's 국내 캐릭터 라이선스 시장 선도

- 국내 최초 라이선스 사업부 신설
- <포켓몬스터> 한국 라이선스 사업 전개
- <센과 치히로의 행방불명> 등 스튜디오 지브리 작품 수입 배급

해외 인기 IP
라이선싱 사업 확대

00's ~ Total Entertainment 사업 본격화

- 대원게임 설립 및 닌텐도 DS 유통사업 전개
- <GON> 제작 및 EBS, 일본TV도쿄 방영
- 도토리숲, 원피스 카페, 애니랜드 등 캐릭터숍(유통) 사업 전개
- 스튜디오 지브리, 원피스 등 전시 사업 전개
- 팝콘D스퀘어 문화공간사업 전개
- 대원뮤지엄/대원콘텐츠라이브/애니랜드/팝퍼블/사일런트D.HOUSE 론칭

우량 IP 기반
사업 포트폴리오 다변화

FOR THE NO.1
GLOBAL
ENTERTAINMENT

2

사업 영역

01. 캐릭터

- (1) 콘텐츠 창작
- (2) 브랜드 라이선싱
- (3) 캐릭터 유통

02. 엔터테인먼트

- (1) 영화·전시
- (2) 트레이딩 카드 게임
- (3) 닌텐도 유통

03. 방송 & 출판



캐릭터 (1) 콘텐츠 창작

창작 애니메이션 지속 제작 → 국내 대표 콘텐츠 기업으로서 견고한 지위 확보

한국 최초
TV 애니메이션

<떠돌이 까치>



<달려라 하니>



<영심이>

SF TV 시리즈
/ 극장용 특촬물

<지구용사 벡터맨>



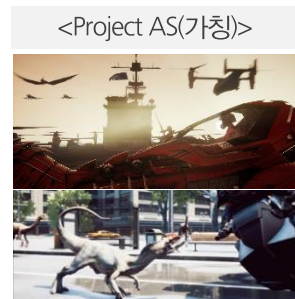
<영구와 땡칠이>

극장용 장편
애니메이션

<협객 붉은매>



<신암행어사>

국내 애니메이션
시장 선도총 40여 개 창작 애니메이션
제작 및 방영1980
년대1990
년대2000
년 이후<Project AS(가칭)>
SF 드라마
19' 상반기 방영 예정<곤(GON)>
EBS, 日 TV도쿄, 넷플릭스,
카툰네트워크, 中 CCTV 방영<뚜바뚜바 눈보리>
EBS, 美 CBS 방영<아이언키드>
3D 애니메이션
美 워너브라더스(키즈) 방영<큐빅스>
3D 애니메이션
美 워너브라더스(키즈) 방영

캐릭터 (2) 브랜드 라이선싱

자체 제작 콘텐츠, 일본·중국·북미 해외 콘텐츠 등
국내 콘텐츠 업계 내 최다, 최고 작품의 상품화권 보유

○ 브랜드 라이선싱 사업 구조



자료 : 대원미디어

캐릭터 (3) 캐릭터 유통

애니랜드, 카페 드 원피스, 도토리 숲, 애니메이트 등 다수의 킬러콘텐츠 기반 유통 사업 영위

○ 캐릭터숍 보유 현황

애니랜드



ANILAND
ANILAND

개점 2017년 9월

위치 스타필드 고양, 용산

캐릭터 원피스, 도라에몽, 짱구 등

향후 점포 수 및 IP 확대 예정

Café de ONE PIECE



Café de **ONE PIECE**

개점 2016년 12월

위치 홍대

캐릭터 애니메이션 원피스 캐릭터

원피스 컨셉의 F & B
사업 영역 강화

도토리 숲



도토리 숲
STUDIO GHIBLI COLLECTION

개점 2015년 9월

위치 홍대 / 용산 / 잠실

캐릭터 스튜디오 지브리 캐릭터

스튜디오 지브리
영화·전시 사업 시너지

애니메이트



animate

개점 2017년 12월

위치 용산 아이파크몰

日 애니메이션·만화·게임 관련 상품

일본 인기 캐릭터 상품, CD-DVD,
만화, 게임, 화구 등 판매

지브리, 도라에몽 등 인기 애니메이션 작품 기반의 전시 및 영화 사업 전개

○ 전시 사업 현황



- 2013 스튜디오 지브리 레이아웃전
- 2014 스튜디오 지브리 입체조형전
원피스 특별기획전 등
- 2015 도라에몽 100 비밀도구전
스튜디오 지브리 건축전
- 2017 스튜디오 지브리 대박람회
- 2018 세계명작극장전 (팝콘D스퀘어 대원뮤지엄 개관전)

○ 영화 사업 현황



스튜디오 지브리의 극장용 애니메이션 독점적 국내사업 전개



파워레인저, 도라에몽, 짱구는못말려 등 TV애니메이션의 극장 사업

상설 전시공간 + 애니메이션 전용 극장 + 액션쇼/뮤지컬 등

Total Entertainment Business

캐릭터 인지도 및 경쟁력 제고



캐릭터 숏 매출 증대 건인

엔터테인먼트 (2) 트레이딩 카드 게임

한국 최초 트레이딩 카드 게임 사업 전개

○ 트레이딩 카드 게임 개요

‘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



유희왕 IP

DAE WON 대원미디어



유희왕 카드 게임
제작 및 유통

피규어·완구 등 유희왕 IP 상품화

○ TCG 사업 현황

한국 최초
트레이딩 카드
사업 전개

- 2003년 12월 TCG 사업 개시
- 누적 매출 1,700억 원 기록

모바일 연동
카드 게임
시장 진출

- 드래곤빌리지, 출시 1년 만에 1,500만 팩 판매
- 우파루마운틴, 애니메이션 사업 연계

국내 최고
인기 스포츠
프로야구 카드
사업 개시

- 한국 프로야구 총결산 스포츠 컬렉션 카드(SCC) 제1탄 〈2017 KBO 리그〉 출시
- 카드전문숍, 문구·팬시점, 온라인 쇼핑몰 등 판매
- 다양한 SCC 라인업 기획 및 출시 준비 中

엔터테인먼트 (3) 닌텐도

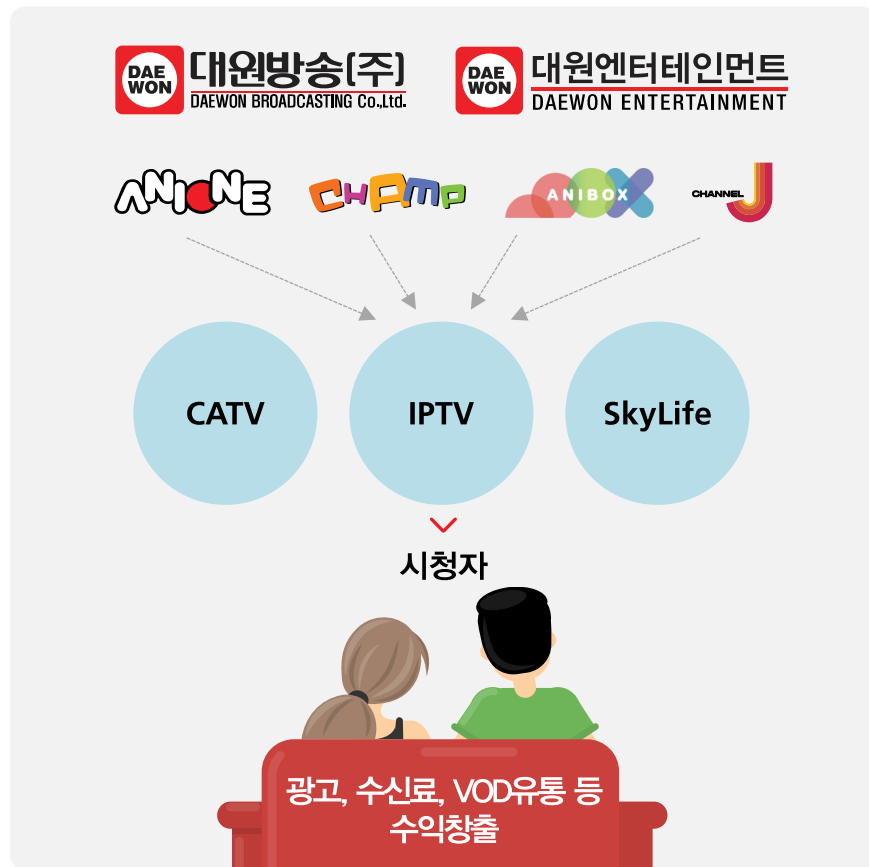
국내 대표 공식 닌텐도 게임기 유통사(국내 점유율 약 50%)
비디오 게임 소비자의 높은 충성도 → 출시에 따른 매출 증대 견인

○ 닌텐도 제품 개요 및 매출 추이



대원 그룹 관계사(대원방송 · 대원엔터테인먼트 · 대원씨아이)를 통해 방송, 출판 등 다양한 콘텐츠 사업 영역 확보

○ 관계사 방송 및 출판 사업 현황

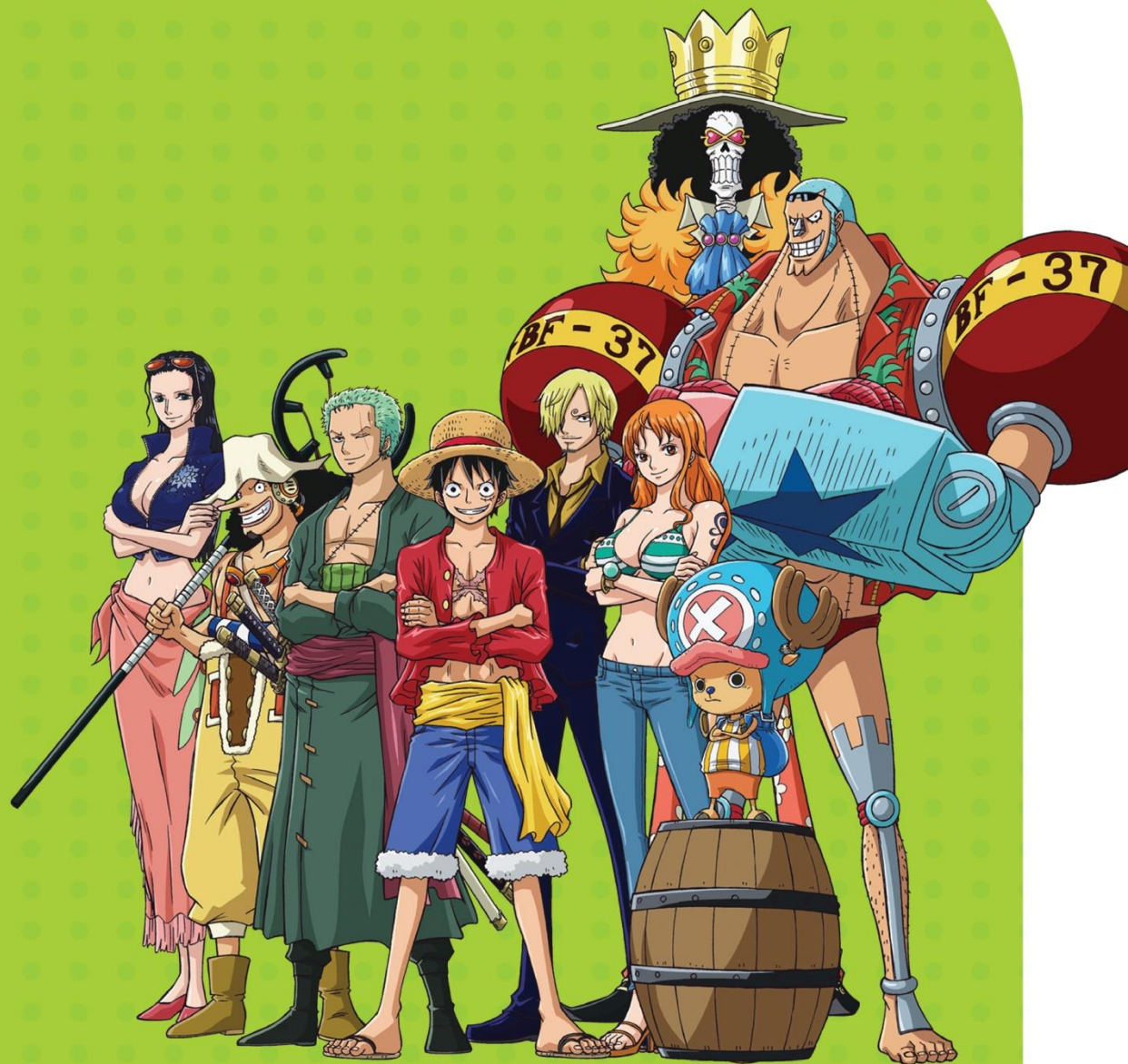


FOR THE NO.1
GLOBAL
ENTERTAINMENT

3

투자 포인트

- 01. 독보적인 글로벌 IP 수급 능력
- 02. 만파워 기반의 사업 포트폴리오 다각화
- 03. 대원 그룹 관계사 시너지
- 04. VISION



독보적인 글로벌 IP 수급 능력

다수의 해외 콘텐츠 업체와의 장기 네트워크 형성
→ 인기 IP 선점 및 지속적인 성공 레퍼런스 창출

○ 해외 콘텐츠 라이선스 수급 현황

해외 우수 콘텐츠 기업과의 거래 관계 형성

대원방송
주요 주주



기업명 - 도에이 애니메이션
개 요 - 1956년 설립된 일본 대표 애니메이션 제작사
대표작 - 마징가Z, 은하철도 999, 드래곤볼, 슬램덩크, 원피스 등



기업명 - 반다이남코
개 요 - 완구 및 비디오게임 전문 기업
대표작 - 파워레인저, 건담 등



기업명 - 슈에이사(집영사), 쇼프로(쇼가쿠칸-슈에이사프로덕션)
개 요 - 오락만화 분야 일본 대표 출판사 및 미디어-영상 관련 자회사
대표작 - 원피스, 드래곤볼, 나루토 등



기업명 - 스튜디오 지브리
개 요 - 미야자키 하야오 감독이 설립한 애니메이션 스튜디오
대표작 - 이웃집 토토로, 하울의 움직이는 성 등



대원미디어

오랜 업력을 통한
캐릭터 산업 내
견고한 인적 네트워크

OSMU를 통한
IP 상품화 노하우 및
다양한 성공 레퍼런스

해외 인기 IP의
성공적인
국내 진출 견인



맨파워 기반의 사업 포트폴리오 다각화

2세 경영체제 돌입 → 콘텐츠 사업 노하우 + 트렌드를 반영한 콘텐츠 사업 영역 다각화

○ 대표이사 소개 및 주요 추진 사업



정 욱 회장

- 동국대학교 경영대학원
- 대원씨앤에이홀딩스(주) 회장(2000)
- 한국만화출판협회 초대회장(2002)
- 現 대원미디어(주) 대표이사 / 회장

애니메이션 창작,
국내 라이선스 사업 선도

애니메이션
제작 노하우

국내 최초
IP 라이선스
사업 전개

日 대표
콘텐츠 기업과의
네트워크



정 동 훈 사장

- 조지워싱턴대학 국제관계학 졸업
- 게이오 기주쿠 대학 대학원
경영관리 석사(MBA) 졸업
- 現 대원미디어(주) 대표이사 / 사장

OSMU 통한
문화 콘텐츠 사업 선도

인기 IP 기반
사업 영역 확장
(유통, 어패럴 등)

전략적인
소비자 접점 확대

최신 트렌드
반영한
신규 사업 추진

대원미디어 대표이사 맨파워를 기반으로
콘텐츠 사업 포트폴리오 다각화 동력 확보

대원 그룹 관계사 시너지

OSMU 등 시너지 창출에 최적화된 계열사 네트워크 보유

관계사를 통한
사업간 시너지 창출

Broadcasting



대원미디어
지분율

44.9%

대원방송
지분율

100%



애니메이션 전문 케이블, 위성방송



일본 콘텐츠 전문 방송

대원미디어 IP 연계 애니메이션 사업
(TV방송, VOD 사업 연계)

Publishing



대원미디어
지분율

100%



만화 출판 사업 등 영위

오프라인 : 단행본(캐릭터, 아동물)
온라인 : 웹툰, 웹소설

대원미디어 IP 연계 출판 사업
(만화출판물 통한 IP 가치 제고)

Global Biz



北京佳盛文化产业发展有限公司
Gasung Culture Industry Development Co., Ltd.
가성문화산업발전유한공사

대원미디어
지분율

45%



'곤(GON)'의 중국 내
라이선스 사업(마케팅 등) 전개

상상하는 모든 것을 현실로 만드는 'Fun & Experience'
글로벌 엔터테인먼트 종합 문화 그룹



대원미디어

독보적인
글로벌 IP
수급 역량

+

맨파워 기반
사업 포트폴리오
다각화

+

대원 그룹
관계사 시너지
극대화

콘텐츠 창작

+

브랜드 라이선싱

+

캐릭터 유통

영화 · 전시

+

TCG · 닌텐도 유통

+

방송 · 출판

FOR THE NO.1
GLOBAL
ENTERTAINMENT

4

2018.1Q 경영 성과 및 2Q 경영 이슈

- 01. 2018년 1분기 경영 성과
- 02. 2018년 2분기 경영 이슈
 - (1) 닌텐도 판매
 - (2) 팍콘D스퀘어
 - (3) GON 중국 사업



2018년 1분기 경영 성과

2018년 1분기 연결기준 매출액 438억 원, 영업이익 29억 원, 당기순이익 26억 원 기록
 별도기준 매출액 298억 원, 영업이익 2억 원, 당기순이익 7억 원 기록

○ 경영 성과 요약

단위 : 억 원

	연결			별도		
	2017	2018	증감률	2017	2018	증감률
	1Q	1Q	YoY	1Q	1Q	YoY
매출액	263.1	438.2	66.5%	98.5	298.0	202.6%
영업이익(률)	36.0 (13.7%)	28.7 (6.5%)	-20.3%	(9.7) (-9.9%)	2.5 (0.8%)	흑자전환
순이익(률)	35.1 (13.3%)	26.2 (6.0%)	-25.2%	3.1 (3.2%)	6.9 (2.3%)	121.5%

주 : K-IFRS 연결 및 별도재무제표 기준

경영 성과 변동 요인

- 유통사업 매출 증가
 - 작년 12월 1일 국내 정식 출시된 '닌텐도 스위치' 및 한글 지원 소프트웨어 판매 호조로 대원미디어 본사 매출 상승
- 비용 절감 노력으로 대원미디어 수익성 개선
 - 별도재무제표 기준 영업이익 전년비 흑자전환
- 종속회사의 안정적 실적 기록
 - 대원미디어 종속회사에서 평년 수준의 매출 발생 (2017년 1분기의 경우 '너의 이름은' 히트로 높은 성과 달성)

향후 대응 방안 및 경영 전략

- 닌텐도 스위치 판매 지속
 - 5월 판매 회복(3,4월 신학기 게임업계 비수기)
 - 어린이날 받고 싶은 선물 1위 & 성인들 사이에서도 받고 싶은 선물 1위 선정
- 팝콘D스퀘어
 - 대원뮤지엄/대원콘텐츠타이브/애니랜드/팝퍼블/사일런트D.HOUSE 그랜드 오픈
 - 복합문화체험공간으로 콘텐츠를 통해 놀랍고 즐거운 체험 공간
- GON 중국사업
 - 북경가성문화산업발전유한공사(합자회사) GON 중국사업 전개
 - 2018년 4월 CCTV ch14 <GON> 방영 재개
 - 캐릭터 라이선스 계약 증가, 채널확대, 온라인 유통 계획

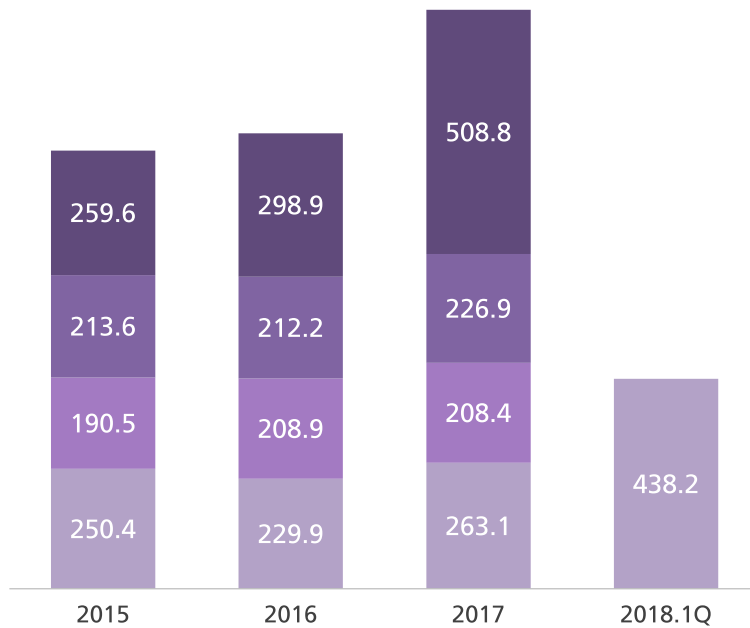
2018년 1분기 경영 성과

대원미디어 분기별, 사업별 매출 비중 현황

○ 매출액 추이

단위 : 억 원

■ 4Q ■ 3Q ■ 2Q ■ 1Q



주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

○ 사업별 매출액 및 비중

단위 : 억 원

		2015	2016	2017	2018.1Q
캐릭터	브랜드 라이선싱	103.3 (11.3%)	97.4 (10.3%)	94.2 (7.8%)	17.4 (4.0%)
	캐릭터 유통	38.8 (4.2%)	57.2 (6.0%)	49.0 (4.1%)	13.2 (3.0%)
엔터테인먼트	닌텐도	213.7 (23.4%)	188.7 (19.9%)	402.8 (33.4%)	240.3 (54.9%)
	TCG	71.1 (7.8%)	74.6 (7.9%)	68.8 (5.7%)	14.8 (3.4%)
방송/출판	방송	210.7 (23.0%)	219.1 (23.1%)	213.3 (17.7%)	59.6 (13.6%)
	출판	276.1 (30.2%)	312.5 (32.9%)	378.3 (31.3%)	92.0 (21.0%)
기타	기타	0.4 (0.0%)	0.4 (0.0%)	0.9 (0.1%)	0.8 (0.2%)
합계		914.1 (100%)	949.9 (100%)	1,207.3 (100%)	438.1 (100%)

주1 : K-IFRS 연결재무제표 기준

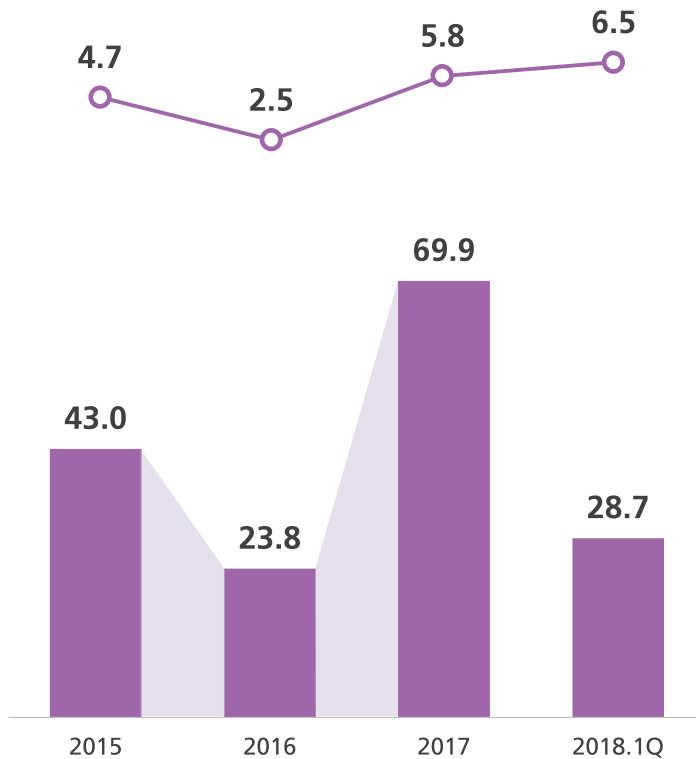
주2 : 방송 수익에서 상계 거래 차감

2018년 1분기 경영 성과

영업이익 및 당기순이익 수익성 지표

○ 영업이익(률)

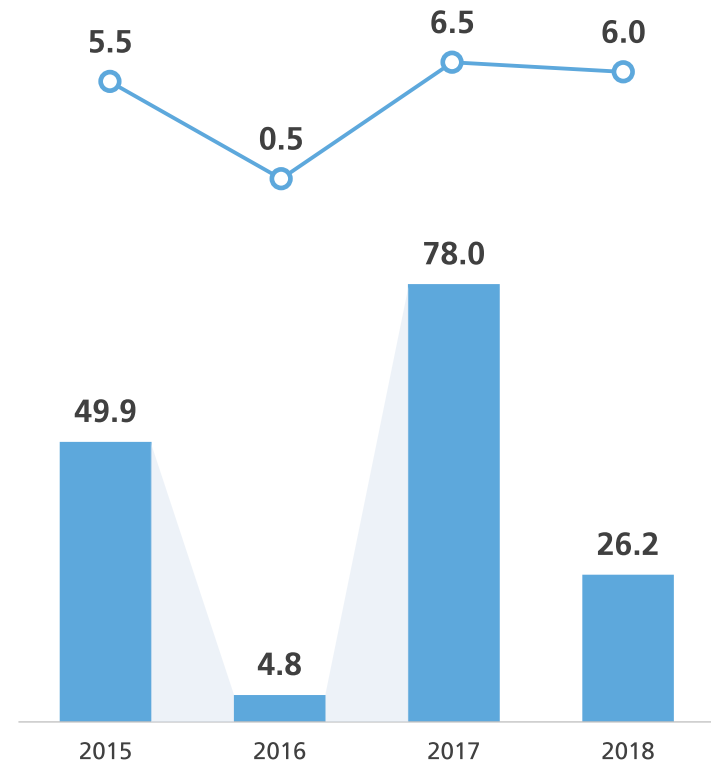
단위 : %, 억 원



주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

○ 당기순이익(률)

단위 : %, 억 원



주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

2018년 2분기 경영 이슈 (1) 닌텐도 판매

닌텐도 신제품 '닌텐도 스위치', 국내 판매 호조

○ 닌텐도 스위치 판매 현황

게임 기기
누적 판매량

108,378대

2018.1Q 판매량
52,629대

닌텐도 스위치

- 발매 : 2017년 12월 1일
- 구성 : 본체, Joy-Con, AC어댑터, HDMI 케이블 등

게임 타이틀(S/W)
누적 판매량

207,262개

2018.1Q 판매량
126,008개

주 : 게임 기기 및 게임 타이틀 판매량은 2018년 3월 31일까지의 누적판매 기준

○ 닌텐도 스위치 소프트웨어 사업 현황

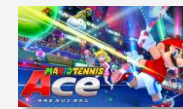
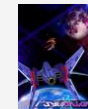
“닌텐도 스위치 '걸☆건2' 한국어판 국내 독점 유통”



- 출시 : 2018년 6월 7일
- 분류 : 슈팅게임
- 기종 : Nintendo Switch™, PlayStation®4
- 발매 : INTI CREATES CO., LTD., 대원미디어 국내 독점 유통
- 비고 : 제3개발자에 의한 닌텐도 스위치 전용 게임개발 활성화
대원미디어는 선별 유통(독점 유통 포함)

“닌텐도스위치 인기 게임 타이틀, 한국어 라인업 지속 확대”

출시 예정 닌텐도 스위치 게임 타이틀

<스시 스트라이카>
6/8 발매<마리오 테니스 에이스>
6/22 발매<사이버리아 델타>
8/30 발매 예정<펍권 워즈>
발매 예정

2018년 2분기 경영 이슈 (2) 팝콘D스퀘어

복합 문화 공간 '팝콘D스퀘어'를 통한 신규 공간 사업 본격화
→ 전시관 · 카페 · 캐릭터숍 · 공연장 · 테마관 등 다채로운 문화 체험 공간 마련

○ '팝콘 D스퀘어' 소개



“놀라운 체험의 복합 문화 공간”



- 대원미디어의 팝콘D스퀘어는 POPular CONtent + Daewon media의 의미가 담긴 새로운 사업 영역으로, 문화·예술 등 다양한 콘텐츠를 통해 놀랍고 즐거운 체험의 가치를 공유하기 위한 공간입니다.

○ 공간별 소개

〈대원 뮤지엄〉

- 대원미디어 자체 전시회 및 대관을 통한 전시 공간 활용
- 개관전 세계명작극장展 성료



〈대원 콘텐츠 라이브〉

- 연극, 영화 상영, 연주회 등 소규모 극장 시스템
- 상호작용 가능한 무대연출로 소통 가능한 열린 공간 지향



〈애니랜드〉

- 짱구, 도라에몽, 원피스 등 인기 캐릭터 상품 판매
- 생활용품, 인형, 피규어 등 다양한 제품군 확보



〈팝퍼블〉

- 노천 카페 컨셉의 브런치 카페
- 빨강머리 앤 등 캐릭터 활용 콘텐츠 기반 F&B 사업 전개



〈Silent D.House〉

(5/25 개관 예정)

- 스토리 게임, 귀신의 집 컨셉으로 구성된 미스터리 호러 체험 존
- D.Cos, D.Change와 함께 팝콘D스퀘어 내 테마관으로 운영



〈이찌방쿠지〉

- 팡 없는 캐릭터 복권
- 日 편의점, 서점, 남교 매장 등에서 판매되는 캐릭터 상품



2018년 2분기 경영 이슈 (3) GON 중국 사업

<GON>의 中 CCTV 아동채널(ch14) 재방영을 통한 중국 내 캐릭터 사업 가속화

○ <GON> 중국 사업 진행 과정

2016년 2월 - CCTV ch14 첫 방영 / 아동프로그램 동시간 시청률 1위

2016년 11월 - 한중 합자회사 '가성문화산업발전유한공사' 설립

(한류 금지령으로 2016년 말 ~ 2018년 초 방송 중지)

2018년 4월 - CCTV ch14 <GON> 방영 재개

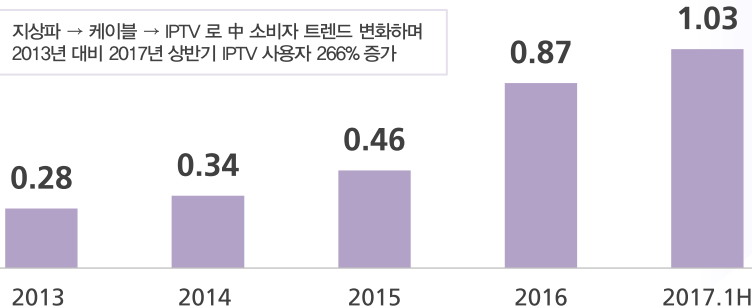
○ <GON> 중국 방송 사업 계획

채널 확대

CCTV ch14 방영 + 중국 IPTV & 지역채널
*IPTV의 경우 광전총국을 거치지 않고 해외 애니메이션 방영 가능

<중국 IPTV 유저 수 증가 추이>

단위 : 억 명

지상파 → 케이블 → IPTV 로 中 소비자 트렌드 변화하며
2013년 대비 2017년 상반기 IPTV 사용자 266% 증가방송 재개 후
<GON> 중국 사업
전개 활성화

○ <GON> 중국 기타 사업 계획

라이선스

▶ <GON> 상품화권리 계약 추진 현황 (4월 말 기준)

계약 완료

6

韓 3, 中 3

계약 가시화

9

韓 5, 中 4

계약 협의

10

韓 3, 中 7

(퍼즐, 인형, 생활용품, 문구 등 다양한 상품 제작 예정)

마케팅

▶ 이모티콘

'바이두' 타자입력 어플리케이션



▶ 식품

국내 대표 식품업체 오리온과
어린이날 패키지 제품 출시

유통

중국 메이저 온라인 쇼핑몰 내
<GON> 브랜드숍 오픈 계획天猫国际
TMALL GLOBAL

<티몰>

JD.COM

<징동닷컴>

FOR THE NO.1 GLO



FOR THE NO.1
GLOBAL
ENTERTAINMENT

•
Appendix

- 01. 회사 개요
- 02. 요약재무제표



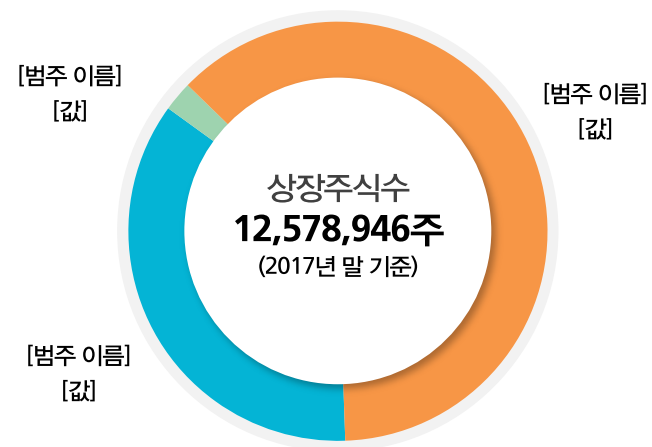
회사 개요

○ 회사 개요

회사명	대원미디어 주식회사
대표이사	정 욱, 정동훈
주소	서울시 용산구 한강대로 23길 55 아이파크몰 테마파크 6층 1-1호
자본금	63억 원
발행주식수	12,578,946주
종업원수	136명
설립일	1977년 12월 6일
홈페이지	http://daewonmedia.com

주 : 2017년 3분기 말 기준

○ 주주 현황



주주명	주식수(주)	지분율
최대주주 및 특수관계인	4,135,139	32.87%
소액주주	7,235,086	57.52%

주1 : 2017년 말 기준

주2 : 소액주주 - 발행주식 총수의 100분의 1에 미달하는 주식을 보유한 주주

요약재무제표 (연결)

연결재무상태표

단위 : 백만 원

구 분	2015	2016	2017	2018.1Q
유동자산	54,247	56,210	54,972	51,791
비유동자산	39,562	41,551	49,377	56,011
자산총계	93,809	97,761	104,349	107,802
유동부채	15,844	17,449	19,942	20,020
비유동부채	11,703	5,970	3,457	3,764
부채총계	27,547	23,419	23,399	23,784
지배기업 소유주 지분	51,248	58,059	63,381	66,229
자본금	5,559	6,319	6,319	6,319
자본잉여금	29,830	38,214	38,308	38,308
기타자본	-2,294	-2,294	-2,272	-2,272
기타포괄손익누계액	13,646	13,388	12,281	13,219
이익잉여금	4,506	2,432	9,045	106,55
비지배지분	15,014	16,282	17,269	17,789
자본총계	66,262	74,341	80,950	84,018
자본과부채총계	93,809	97,761	104,349	107,802

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

연결손익계산서

단위 : 백만 원

구 분	2015	2016	2017	2018.1Q
매출액	91,413	94,993	120,735	43,816
매출원가	68,516	71,341	91,738	35,624
매출총이익	22,898	23,652	28,997	8,192
판매비와관리비	18,598	21,272	22,010	5,321
영업이익	4,300	2,380	6,987	2,872
금융수익	755	847	946	234
금융비용	908	226	452	35
투자손익	543	470	2,623	98
기타수익	2,506	1,196	699	95
기타비용	1,158	1,873	1,285	111
법인세비용차감전순이익	6,037	2,794	9,925	3,153
법인세비용	1,048	2,313	2,128	529
당기순이익	4,989	480	7,797	2,624
지배기업소유주지분	3,268	-1,048	6,237	1,537
비지배지분	1,721	1,528	1,560	1,087

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준