

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', 'D 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 청약권 권유를 구성하지 않으며, 문서의 그 어느 부분도 관련 계약 및 약정 또는 투자 결정을 위한 기초 또는 근거가 될 수 없음을 알려드립니다.



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



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 창작

- 원프로덕션 설립
- 대원프로덕션으로 상호 변경
- **日 도에이와 수출계약 및 기술제휴**
(은하철도999, 캔디 등 수출)
- **극장용 애니메이션 10여편 제작**
- 최초 TV 애니메이션 <떠돌이 까치> 제작
- TV시리즈 <달려라 하니>, <영심이> 제작
- 88올림픽 홍보용 TV시리즈 <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 (도서출판 대원)
- 방송 사업 진출 (애니원TV/챔프)

엔터테인먼트 사업 강화

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

콘텐츠 MSMU 본격화

- **팝콘DS퀘어 문화공간 사업 전개**
- 대원뮤지엄 / 대원콘텐츠라이브 / 애니랜드 / 팝퍼블 론칭
- 다카라토미社 <조이드와일드>
완구 직접 유통 전개
- 신규 IP <Project AS> 제작





콘텐츠 Biz

애니메이션 창작
IP 라이선스
영화·전시
TCG / SCC

유통 Biz

닌텐도
완구
캐릭터 상품

방송 Biz

대원방송
대원엔터테인먼트

출판 Biz

대원아이디

다양한 사업 영역 아우르며
국내 콘텐츠 시장 선도하는
국내 대표 종합 콘텐츠 기업

DAEWON DAEWON미디어

국내외 콘텐츠 시장 리더들과의 긴밀한 파트너십 구축

☐: 대원 지분 보유 기업



국내

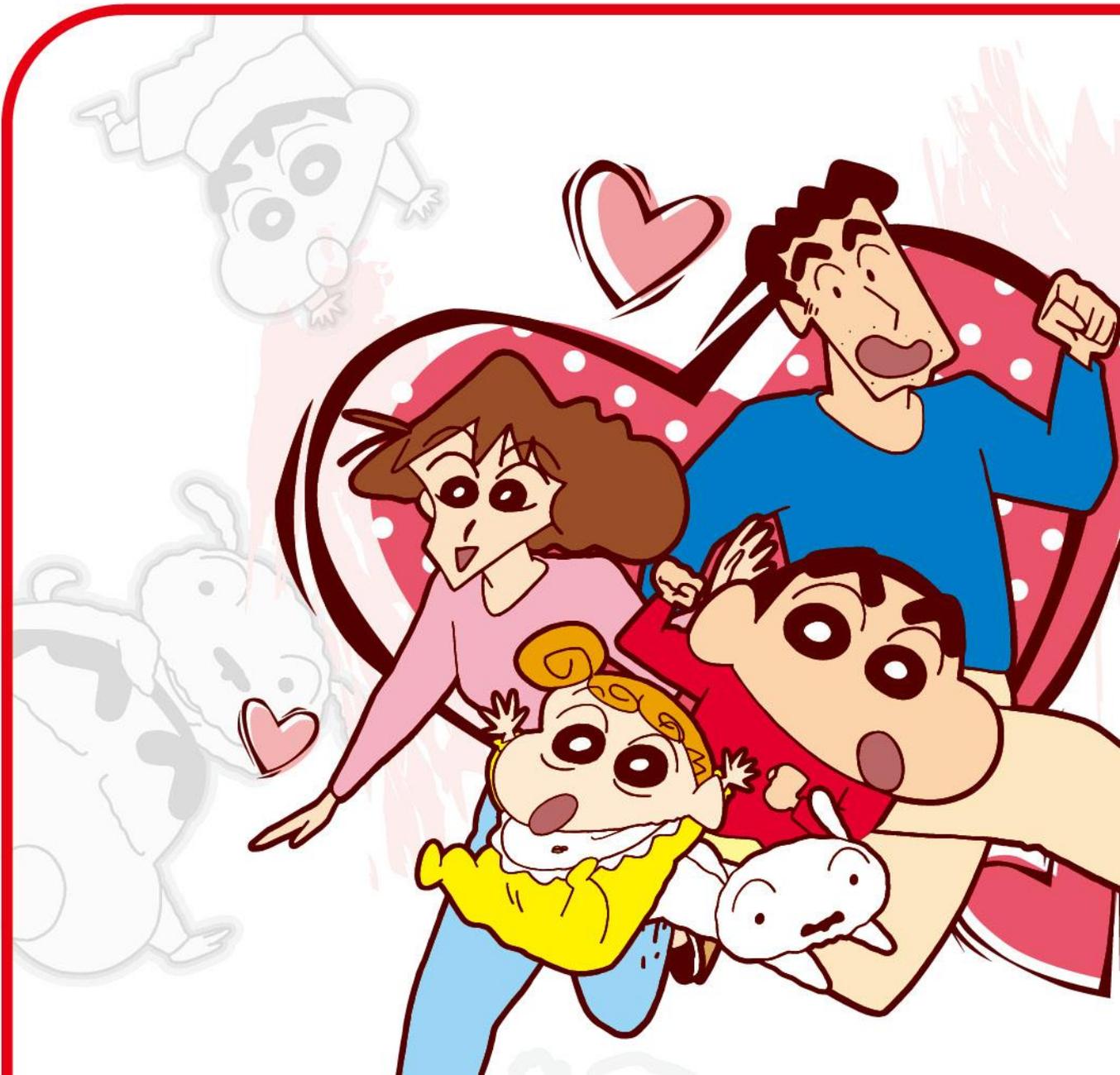
해외

※ 기타 다수의 기업과 파트너십 구축

2 Chapter

Business Results

- 01. 경영 성과 - 2018년 온기 실적
- 02. 분기·사업부문별 매출 추이



2018년 연결 기준 매출액 1,633억 원, 별도 기준 매출액 1,133억 원 기록

경영 성과 요약 (연결)

단위 : 억 원

연결													
	2016	2017				2018					YoY	YoY	
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	(연간)	(4Q)
매출액	949.9	263.1	208.4	226.9	508.9	1,207.3	438.1	332.1	311.9	551.4	1,633.7	35.3%	8.4%
영업이익 (률)	23.8 (2.5%)	36.0 (13.7%)	9.6 (4.6%)	0.3 (0.1%)	23.9 (4.7%)	69.8 (5.8%)	28.7 (6.6%)	10.3 (3.1%)	11.1 (3.6%)	13.9 (2.5%)	64.1 (3.9%)	-8.2% 주1)	-41.8% 주1)
순이익 (률)	4.8 (0.5%)	35.0 (13.3%)	19.0 (9.1%)	-1.1 (-0.5%)	25.0 (4.9%)	77.9 (6.5%)	26.2 (6.0%)	5.4 (1.6%)	9.2 (3.0%)	0.5 (0.1%)	41.5 (2.5%)	-46.7% 주2)	-98.0% 주2)
별도													
	2016	2017				2018					YoY	YoY	
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	(연간)	(4Q)
매출액	454.4	98.4	89.4	92.7	378.1	658.6	298.0	210.9	186.0	438.5	1,133.6	72.1%	16.0%
영업이익 (률)	-35.9 (-7.9%)	-9.7 (-9.9%)	-6.5 (-7.3%)	-2.8 (-3.0%)	15.9 (4.2%)	-3.1 (-0.5%)	2.5 (0.8%)	-3.0 (-1.4%)	-3.5 (-1.9%)	10.9 (2.5%)	6.9 (0.6%)	흑자전환	-31.4%
순이익 (률)	21.4 (4.7%)	3.1 (3.2%)	29.4 (32.9%)	20.0 (21.6%)	15.7 (4.2%)	68.2 (10.4%)	6.9 (2.3%)	-2.4 (-1.1%)	143.7 (77.3%)	-15.6 (-3.6%)	132.5 (11.7%)	94.3%	적자전환 주2)

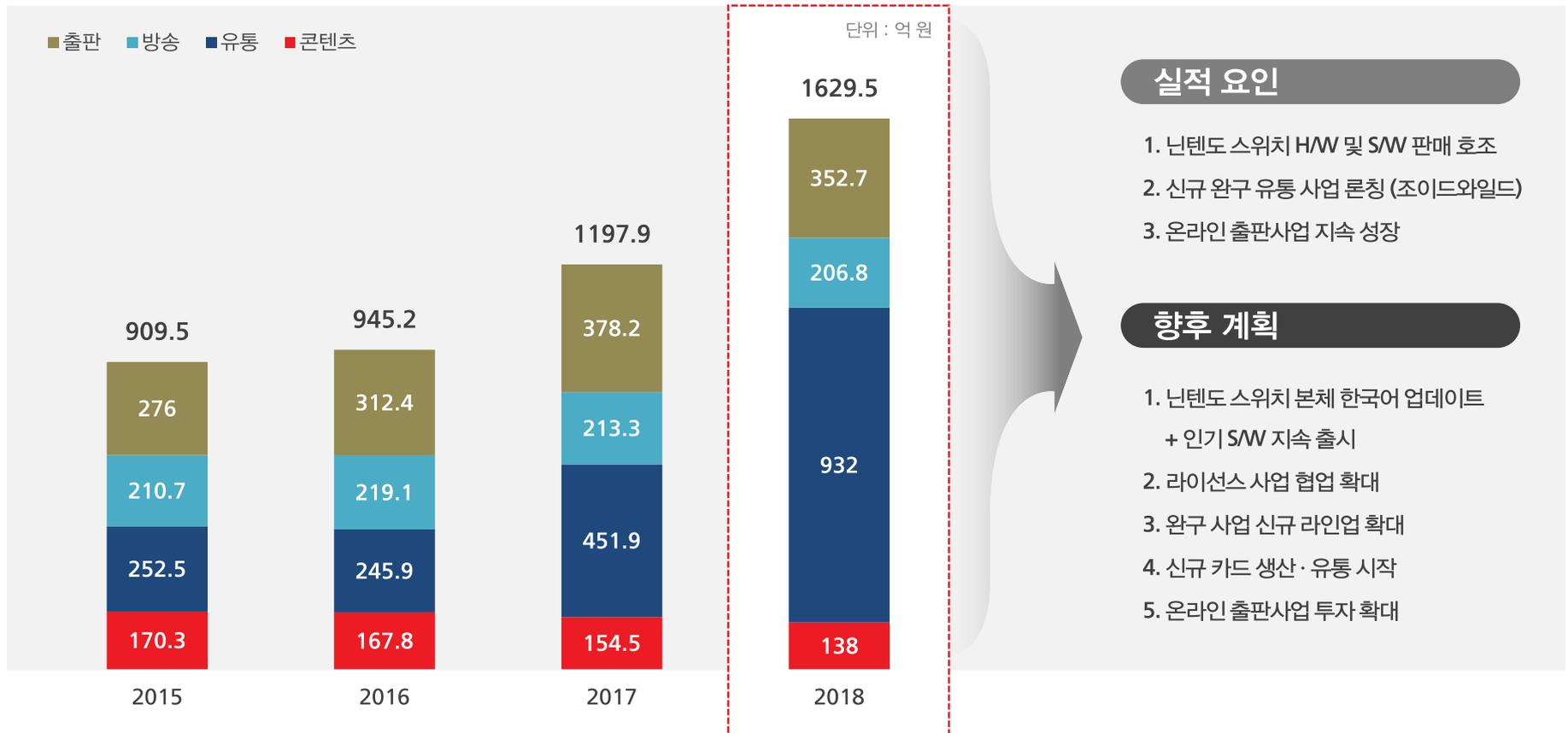
주1 : 사업 확장에 따른 시설 투자, 인력 증가에 따른 영업 비용 증가, 일시적 마케팅 비용의 증가

주2 : 주요 종속회사(대원씨아이) 지분 매각이 별도재무제표에서는 수익으로 인식되었으나, 연결재무제표에서는 자본거래로 인식됨 (17년도 매도가능증권 차익은 별도/연결 모두 인식)

+ 유형자산처분손실, 무형자산 일시상각 등 일회성 비용 발생+법인세 증가

닌텐도 스위치 및 신규 완구 사업으로 유통 부문 매출 증대

사업부문별 매출액 추이 (연간)



주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

2017-2018 분기별·사업부별 매출 비중 추이

사업부문별 매출액 추이 (분기)

단위: 억 원

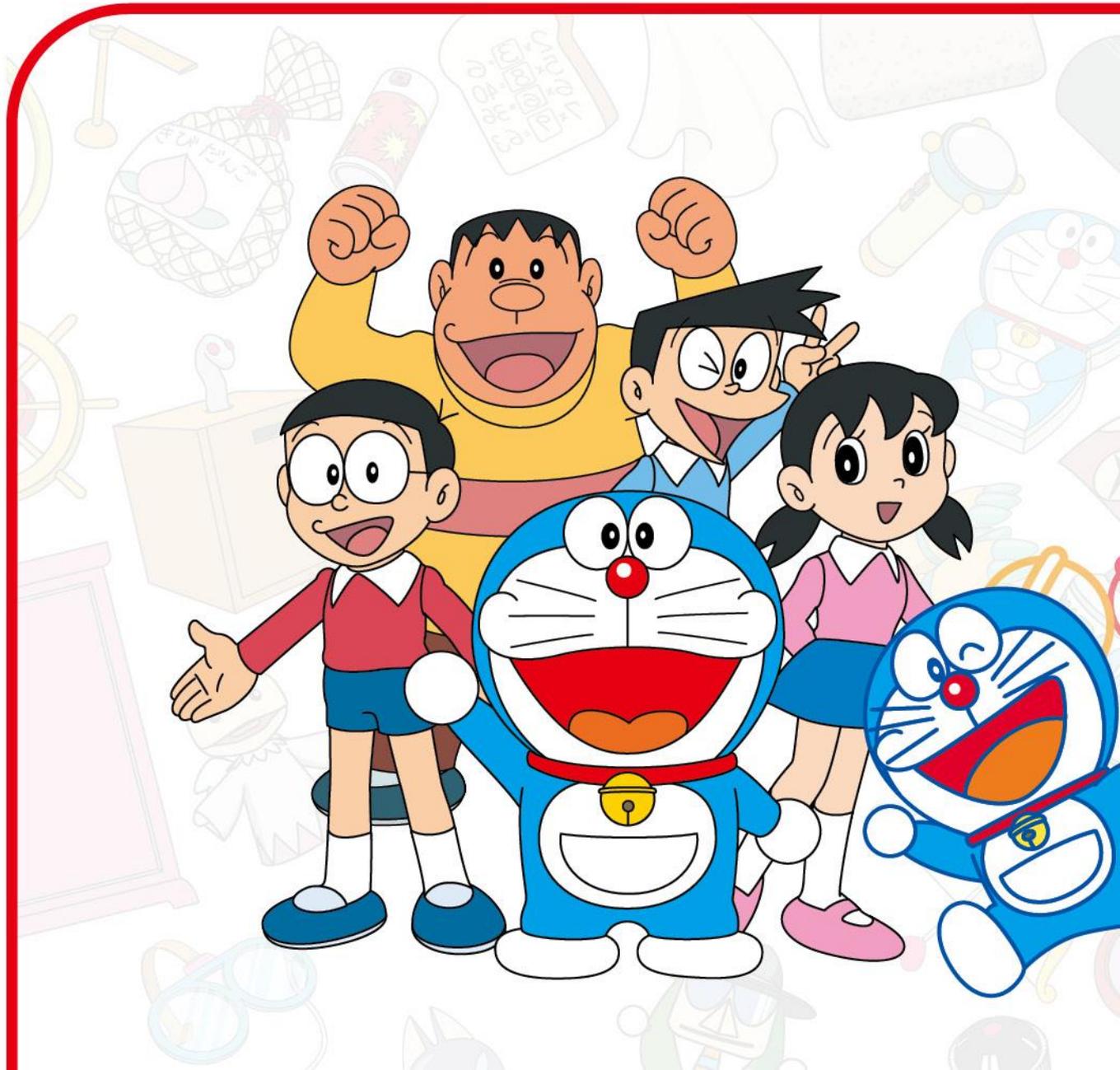
구분	2016		2017				2018					
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	
콘텐츠 Biz 	라이선스	97.4 (10.3%)	23.8 (9.0%)	23.5 (11.3%)	24.0 (10.6%)	14.4 (2.8%)	85.7 (7.1%)	17.3 (3.9%)	17.6 (5.3%)	23.1 (7.4%)	17.1 (3.1%)	75.1 (4.6%)
	TCG	74.6 (7.9%)	17.2 (6.5%)	16.7 (8.0%)	17.4 (7.7%)	17.5 (3.4%)	68.8 (5.7%)	14.8 (3.4%)	17.7 (5.3%)	12.0 (3.8%)	18.4 (3.3%)	62.9 (3.9%)
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%)
	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%)
방송/출판 	방송	219.1 (23.1%)	57.3 (21.8%)	48.3 (23.2%)	54.6 (24.1%)	53.1 (10.4%)	213.3 (17.7%)	59.6 (13.6%)	46.1 (13.9%)	50.7 (16.2%)	50.4 (9.1%)	206.8 (12.7%)
	출판	312.5 (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%)
기타	기타	0.4 (0.0%)	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%)
합계		949.9 (100%)	263.1 (100%)	208.4 (100%)	226.9 (100%)	508.9 (100%)	1,207.3 (100%)	438.0 (100%)	332.0 (100%)	312.0 (100%)	551.6 (100%)	1,633.7 (100%)

주: K-IFRS 연결재무제표 기준

3 Chapter

Current Issues

- 01. 닌텐도 스위치
- 02. 라이선스 및 완구 유통



닌텐도 스위치 한국어 업데이트 및 S/W 기대작 다수 출시 예정

닌텐도 스위치 사업 현황

게임 기기
누적 판매량

210,965대

2018.4Q 판매량
55,447대

'베이블레이드버스트 배틀 제로' 출시

< 대원미디어, 한글화 전 과정 직접 참여 >



- 사전 예약 : 2019. 02. 15(금)
- 정식 발매 : 2019. 02. 28(목)

게임 타이틀(S/W)
누적 판매량

495,787대

2018.4Q 판매량
171,298대

주 : 게임 기기 및 게임 타이틀 판매량은 2018년 12월 31일까지의 대원미디어 누적 판매 기준

닌텐도 스위치 '한국어 대응' 7.0 업데이트



- 닌텐도 본체 한국어 대응 시작
- 한국 시장에 대한 중요성 증대 및 현지화 강화 기류 가속화

닌텐도스위치 인기 게임 타이틀 라인업 지속 확대

출시 예정
닌텐도 스위치
게임 타이틀



<슈퍼 마리오 메이커2>
2019. 06



<젤다의 전설 꿈꾸는 섬>
2019년 발매 예정



<동물의 숲(가칭)>
2019년 발매 예정



2019년 겨울
8세대 포켓몬스터
전세계 동시발매 예정

2018년 독점 유통 타이틀 6개, 2019년 독점 유통 타이틀 8개(예정)

라이선스 : 짱구·드래곤볼Z 등 의류 브랜드 <SPAO>와의 협업 확대
유통 : 신규 완구 라인업 확보 및 애니메이트 홍대점 OPEN

라이선스

DAEWON MEDIA × SPAO



- 지난해 SPAO 콜라보 아이템 '짱구 파자마' 빅히트
- 올해 '짱구 백팩' 등 월별 신규 아이템 지속 추가
- 드래곤볼Z IP 등 인기 IP 기반 협업 확대 예정

라이선스 제품 및 상품의 직접 유통 강화
→ 상반기 중 체인점 유통채널 확대

유통



- 조이드와일드 완구 라인업 확대... 연내 11종 추가 확보 (각성 와일드 라이거 / 데스렉스 출시 완료)
- 미키와 카레이서 클럽 등 완구 유통 확대
- 토이스토리4 (6월 전세계 동시 개봉) 완구 직접 유통
- 기타 완구 제품 라인업 추가 협의 중

+

animate



- 애니메이트 홍대점 오픈 (4월)
- 홍대 와이즈파크 7층 130평 규모

Appendix

- 01. 사업 영역
 - 1) 콘텐츠 Biz
 - 2) 유통 Biz
 - 3) 방송 Biz
 - 4) 출판 Biz
- 02. 회사 개요
- 03. 요약재무제표



애니메이션 창작

<p>한국 최초 TV 애니메이션</p>  <p><따돌이 까치></p>	<p>SF TV 시리즈 / 극장용 특촬물</p>  <p><지구용사 백터맨></p>	<p>극장용 장편 애니메이션</p>  <p><협객 붉은매></p>	<p>3D 애니메이션 美 워너브라더스(키즈) 방영</p>  <p><큐빅스></p>
<p>3D 애니메이션 美 워너브라더스(키즈) 방영</p>  <p><아이언키드></p>	<p>EBS, 美 CBS 방영</p>  <p><곤(GON)></p>	<p>EBS, 日 TV도쿄, 넷플릭스, 카툰네트워크, 中 CCTV 방영</p>  <p><뚜비뚜바 눈보리></p>	<p>SF 드라마 제작 중</p>  <p><Project AS(가칭)></p>

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

라이선스

자체 콘텐츠
대원미디어가 자체적으로 제작보유하고 있는 다양한 캐릭터

+

수입 콘텐츠
해외 콘텐츠 기업과의 계약을 통해 확보하고 있는 다양한 캐릭터

완구·의류·식품
생활잡화·문구 등
200여 개 업체와
IP 상품화 진행



국내 콘텐츠 업계 최다 · 최고 IP의 상품화권 보유

글로벌



대원미디어 자체 제작 인기 IP <곤(GON)>의 중국 라이선스 사업 전개

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



인기 IP



인기 IP 활용 카드 게임

- ▶ 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?

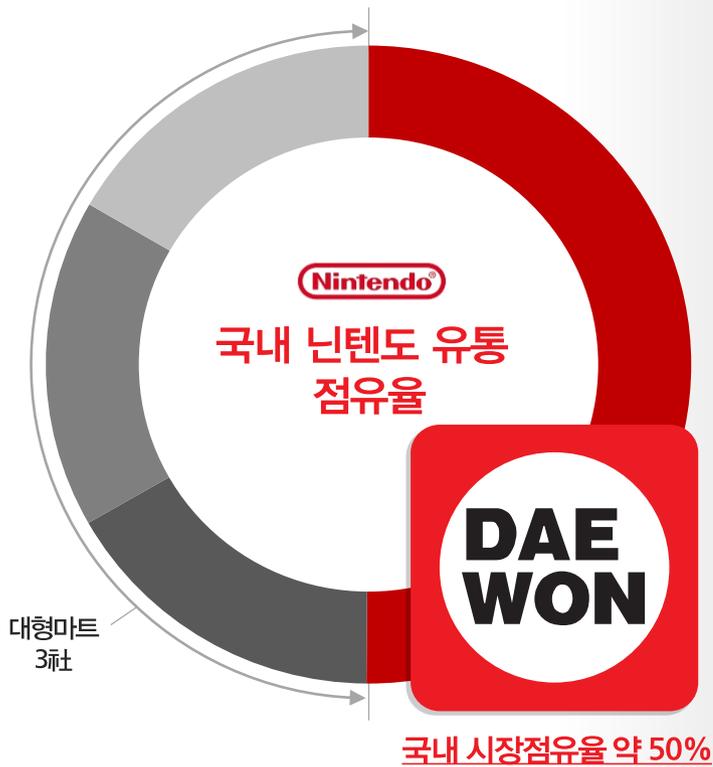
- 특정 테마, 규칙을 바탕으로 디자인된 카드 게임 장르
- 각각의 카드에 가치를 부여해 거래 및 수집이 이루어지는 것이 특징

스포츠 컬렉션 카드(SCC)

- 2018년 KBO 공인 프로야구 스포츠 카드 출시 ('17시즌 / '18시즌)
- 카드전문숍, 문구 · 팬시점, 온라인 쇼핑몰 등 판매
- 다양한 SCC 라인업 기획 및 출시 준비 중



닌텐도 사업 현황



사업 연혁

- 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



닌텐도 3DS



닌텐도Wii



닌텐도 DS

S/W



〈젤다의전설〉 〈마리오카트〉



〈오디세이〉 〈스위치〉



〈슈퍼마리오오디세이〉 〈슈퍼스매시 브라더스얼트 임팩트〉



〈레고C슈퍼마리오〉 〈슈퍼마리오〉



〈리보 바리아티키〉 〈포켓몬스터 레츠고〉

유통 사업 현황 (캐릭터숍 운영 및 리테일 판매)



애니랜드, Café de ONE PIECE, 도토리숲, 애니메이트 등 다수의 킬러콘텐츠 기반의 캐릭터 Shop(직영점) 운영



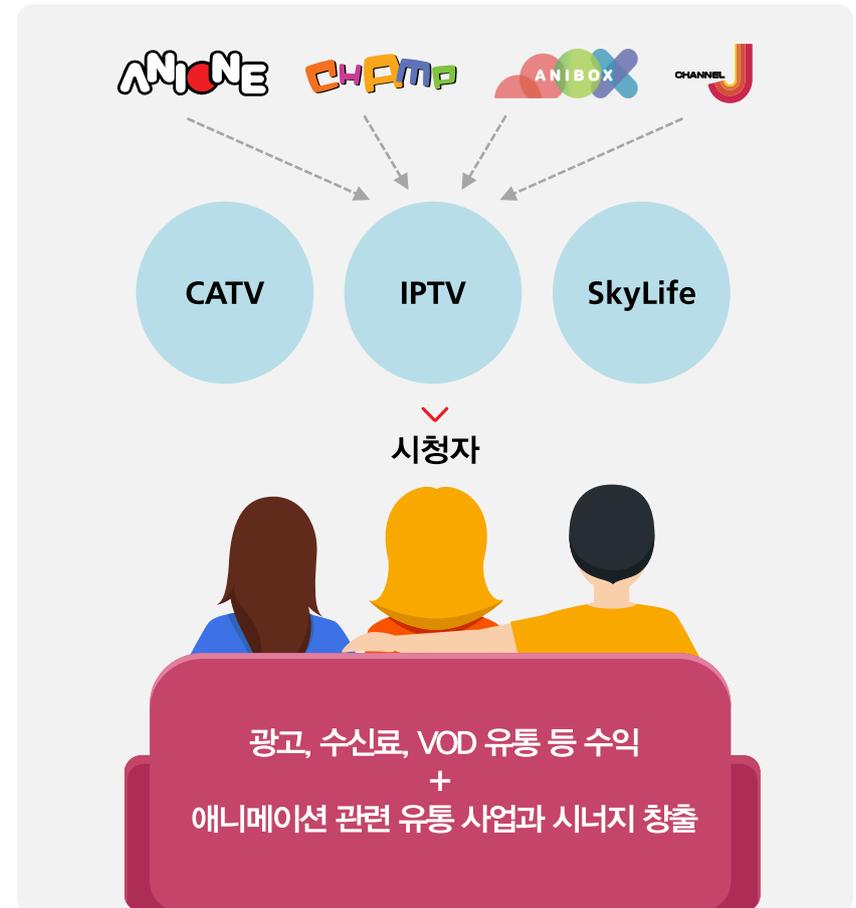
전국 대형마트 및 완구 전문점, 하비샵, 온라인 등 유통 채널 및 리테일 통한 캐릭터 완구 직접 판매 진행

종속회사(대원방송/대원엔터테인먼트) 개요



보유 채널	<p>애니메이션 전문 방송</p> <p>일본 콘텐츠 전문 방송</p>
사업 내용	대원미디어 IP 연계 애니메이션 사업 (TV방송, VOD 사업)

수익모델



자회사(대원씨아이) 개요



대원미디어 지분율
80.2%

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

오프라인		온라인	
만화 출판 아동도서, 캐릭터도서 학습만화, 일반실용서 취미서		디지털 만화 출판 웹툰 웹소설	
직소퍼즐/문구		스마트폰 어플리케이션 사업	
출판콘텐츠 관련 판권사업			

사업 경쟁력

<p>풍부한 IP</p> <p>+</p> <p>풍부한 IP 작가 Pool</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 만화 총 12,179권 : 국내 644 타이틀, 해외 835 타이틀 확보 • 소설 총 1,252권 : 국내 151 타이틀(온라인서비스), 해외 95 타이틀 확보
	<ul style="list-style-type: none"> • 만화 작가 130명 • 소설 작가 56명 (연재 중인 국내 작가수 기준, 작가의 95%는 디지털 서비스 진행 중)

OSMU

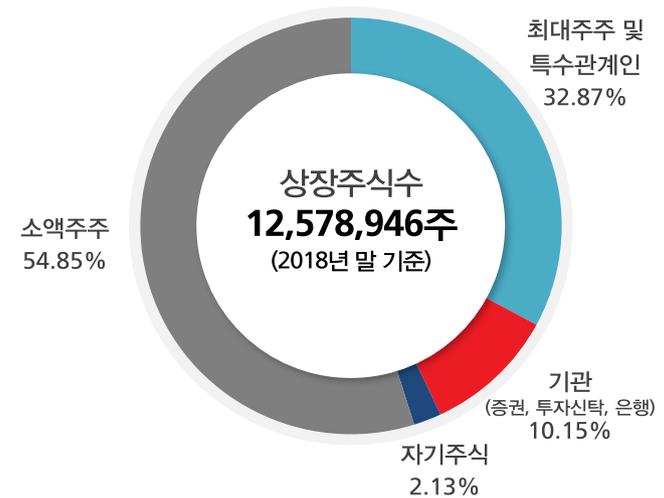
웹툰	<p>〈크리스마스의 남자〉 : 〈김비서가 왜 그럴까〉 정경윤 작가 신작</p> <p>〈너의 미소가 함정〉 : 〈일단 뜨겁게 청소하라〉 앵고 작가 신작</p> <p>〈그녀, 비밀의 군주〉 : 〈마왕〉 이은영 작가 신작</p>
웹드라마	<p>〈카페 벨로마노〉 - 웹드라마 제작 계약 체결</p>
웹소설	<p>〈흰 사슴 잉그리드〉, 〈101번째 여주인공〉 웹툰화 진행 중</p>
Global	<p>〈나 이혼 시켜줘〉 - 일본 · 인도네시아 서비스 중, 중국 서비스 예정</p>

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	135명
설립일	1977년 12월 6일
홈페이지	http://daewonmedia.com

주 : 2018년 말 기준

주주 현황



구분	주식수(주)지분율
최대주주	4,135,139 (32.87%)
소액주주	7,434,714 (54.85%)

주 : 2018년 말 기준

연결재무상태표

단위 : 백만 원

구분	2015	2016	2017	2018
유동자산	54,247	56,210	54,972	65,263
비유동자산	39,562	41,551	49,377	60,310
자산총계	93,809	97,761	104,349	125,573
유동부채	15,844	17,449	19,942	18,649
비유동부채	11,703	5,970	3,457	5,379
부채총계	27,547	23,419	23,399	24,027
지배기업 소유주 지분	51,248	58,059	63,381	80,503
자본금	5,559	6,319	6,319	6,319
자본잉여금	29,830	38,214	38,308	51,139
기타자본	-2,294	-2,294	-2,272	-2,272
기타포괄손익누계액	13,646	13,388	12,281	13,433
이익잉여금	4,506	2,432	9,045	11,882
비지배지분	15,014	16,282	17,269	21,043
자본총계	66,262	74,341	80,950	101,545
자본과부채총계	93,809	97,761	104,349	125,573

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

연결손익계산서

단위 : 백만 원

구분	2015	2016	2017	2018
매출액	91,413	94,993	120,735	163,375
매출원가	68,516	71,341	91,738	133,562
매출총이익	22,898	23,652	28,997	29,813
판매비와관리비	18,598	21,272	22,010	23,400
영업이익	4,300	2,380	6,987	6,413
금융수익	755	847	946	791
금융비용	908	226	452	135
투자손익	543	470	2,623	1,284
기타수익	2,506	1,196	699	918
기타비용	1,158	1,873	1,285	2,496
법인세비용차감전순이익	6,037	2,794	9,925	6,775
법인세비용	1,048	2,313	2,128	2,622
당기순이익	4,989	480	7,797	4,154
지배기업소유주지분	3,268	-1,048	6,237	2,081
비지배지분	1,721	1,528	1,560	2,072

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준