

**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', '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 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

 대원미디어



TABLE OF CONTENTS

CHAPTER 1.
Business Results

CHAPTER 2.
Current Issues

Appendix



Chapter

1

Business Results

- 01. 경영 성과 - 2021년.2Q 실적
- 02. 분기 · 사업부문별 매출 추이



2021년 2분기 연결 기준 매출액 649.9억 원 기록... 영업이익 39.5억 원

- 닌텐도와 완구 및 피규어 등 유통 사업에서의 매출 감소
- But, 이익률 높은 콘텐츠 및 방송, 출판 사업의 성과 증대로 영업 이익은 증가

경영 성과 요약

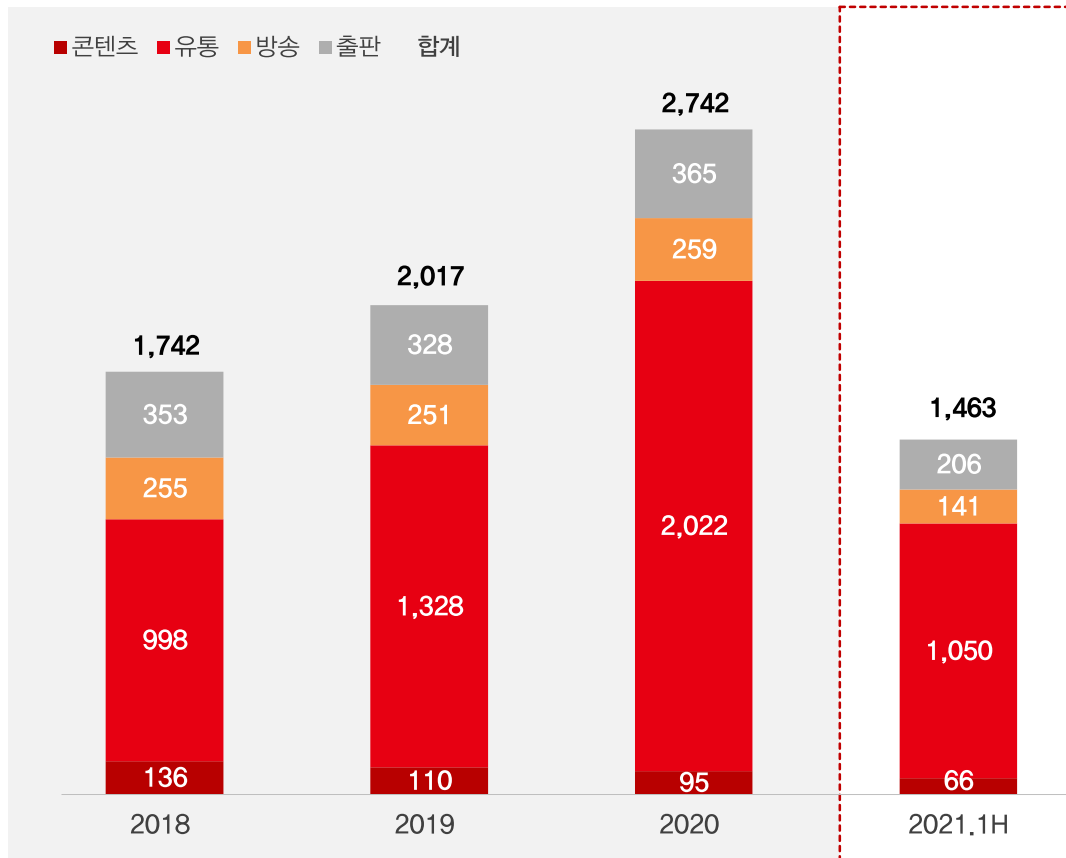
단위 : 억 원

연결														
구분	2019					2020					2021			YoY
	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	누적	1Q	2Q	누적	
매출액	490.7	415.6	372.7	636.3	1,915.4	548.8	657.2	697.9	758.1	2,662.2	762.1	649.9	1,412.1	-1.1%
영업이익	23.8 (4.9%)	7.7 (1.8%)	2.4 (0.6%)	2.6 (0.4%)	36.6 (1.9%)	9.0 (1.6%)	23.7 (3.6%)	27.7 (3.9%)	11.7 (1.5%)	72.2 (2.7%)	38.6 (5.0%)	39.5 (6.0%)	77.9 (5.5%)	+66.7%
당기순이익	18.4 (3.7%)	9.2 (2.2%)	3.3 (0.9%)	0.7 (0.1%)	31.8 (1.6%)	2.9 (0.5%)	19.8 (3.0%)	24.6 (3.5%)	17.6 (2.3%)	65.0 (2.4%)	33.8 (4.4%)	31.5 (4.8%)	65.4 (4.6%)	+59.0%

별도														
구분	2019					2020					2021			YoY
	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	누적	1Q	2Q	누적	
매출액	367.3	298.3	263.5	508.9	1,438.2	435.7	525.7	547.3	608	2,116.9	614.1	503.0	1,117.2	-4.3%
영업이익	1 (0.3%)	0.4 (0.1%)	-5.2 (-2.0%)	-5.2 (-1.0%)	-9.0 (-0.6%)	2.5 (0.5%)	2.7 (0.5%)	8.0 (1.4%)	-0.5 (-0.08%)	12.9 (0.6%)	16.8 (2.7%)	9.4 (1.8%)	26.3 (2.4%)	+238.1%
당기순이익	3.5 (1.0%)	1.2 (0.4%)	-4.3 (-1.6%)	-10.2 (-2.0%)	-9.7 (-0.6%)	3.3 (0.7%)	1.6 (0.3%)	6.9 (1.2%)	-12.8 (-2.1%)	-0.8 (-0.04%)	14.0 (2.2%)	6.9 (1.3%)	21.0 (1.9%)	+310.2%

사업부문별 매출액 추이 (연간)

단위 : 억 원






주1 : K-IFRS 연결재무제표 기준
 주2 : 사업부문별 매출액은 연결조정 전 수치입니다.

출판	<ul style="list-style-type: none"> 대원씨아이 스토리작 	
방송	<ul style="list-style-type: none"> 대원방송 대원엔터테인먼트 	
유통	<ul style="list-style-type: none"> 닌텐도 완구 캐릭터 상품 TCG / SCC 	
콘텐츠	<ul style="list-style-type: none"> 애니메이션 창작 IP 라이선스 영화 · 전시 	

2018 - 2021 분기별 · 사업부별 매출 비중 추이

사업부문별 매출액 추이 (분기)

단위 : 억 원

구분	2018	2019					2020					2021		
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	연간
콘텐츠 Biz 	라이선스 136.0 (8.3%)	27.4 (5.6%)	32.8 (7.9%)	29.4 (7.9%)	20.7 (3.3%)	110.3 (5.8%)	29.1 (5.3%)	27.6 (4.2%)	21.4 (3.1%)	16.9 (2.2%)	95.1 (3.6%)	34.9 (4.6%)	31.3 (4.1%)	66.2 (4.7%)
유통 Biz 	TCG 62.9 (3.9%)	16.2 (3.3%)	16.6 (4.0%)	16.7 (4.5%)	21.7 (3.4%)	71.3 (3.7%)	13.7 (2.5%)	20.7 (3.2%)	21.0 (3.0%)	25.3 (3.3%)	80.8 (3.0%)	21.2 (2.8%)	27.9 (3.7%)	49.1 (3.5%)
	닌텐도 853.6 (52.3%)	298.3 (60.8%)	201.1 (48.4%)	167.5 (44.9%)	414.8 (65.2%)	1081.7 (56.5%)	358.7 (65.4%)	436.2 (66.4%)	446.0 (63.9%)	503.3 (66.4%)	1,744.2 (65.5%)	497.8 (65.3%)	383.9 (50.4%)	881.7 (62.4%)
	Shop & 유통 81.1 (5.0%)	25.4 (5.2%)	47.9 (11.3%)	49.9 (13.4%)	51.7 (8.1%)	175.0 (9.1%)	34.2 (6.2%)	41.2 (6.3%)	58.9 (8.4%)	62.6 (8.3%)	196.9 (7.4%)	60.3 (7.9%)	59.7 (7.8%)	120.0 (8.5%)
방송/출판 	방송 255.3 (15.6%)	72.1 (14.7%)	57.6 (13.9%)	59.7 (16.0%)	61.1 (9.6%)	250.5 (13.1%)	60.4 (11.0%)	62.8 (9.6%)	64.1 (9.2%)	71.9 (9.5%)	259.2 (9.7%)	74.5 (9.8%)	66.6 (8.7%)	141.1 (10.0%)
	출판 352.8 (21.6%)	81.7 (16.6%)	84.3 (20.3%)	77.1 (20.7%)	85.2 (13.4%)	328.2 (17.1%)	81.9 (14.9%)	89.8 (13.7%)	97.5 (14.0%)	96.2 (12.7%)	365.4 (13.7%)	101.1 (13.3%)	105.2 (13.8%)	206.3 (14.6%)
연결조정	-107.9 (-6.6%)	-30.4 (-6.2%)	-24.7 (-5.9%)	-27.5 (-7.4%)	-18.9 (-3.0%)	-101.5 (-5.3%)	-29.3 (-5.3%)	-21.0 (-3.2%)	-11.0 (-1.6%)	-18.0 (-2.4%)	-79.3 (-3.0%)	-27.7 (-3.6%)	-24.9 (-3.3%)	-52.5 (-3.7%)
합 계	1,633.7	490.7	415.6	372.7	636.3	1,915.5	548.8	657.3	697.9	758.3	2,662.3	762.1	649.9	1412.1

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

Chapter

2

Current Issues

- 01. 대원튜브툰
- 02. MARVEL
- 03. 아머드 사우루스



대원씨아이, 유튜브 영상으로 즐기는 신개념 만화 서비스 <대원튜브툰> 론칭

“ 대원씨아이에서 최초로 선보이는
만화 감상 서비스 ‘튜브툰’ ”



튜브툰이란?

브라운관(tube) + 만화(cartoon) = tubeTOON

= 동영상으로 즐기는 만화!

기존에 종이책 또는 e-book으로 감상하던 만화 컷에 동적인 연출과 음향을 더해 감상의 재미와 감동의 폭을 넓혀 새로운 감각의 감상 서비스를 제공해드립니다.

POINT!

기존의 전자책, 웹툰 서비스가 보여줄 수 없었던
‘움직임(애니메이션)’과 ‘소리(음향 효과)’ 요소들이 더해져,
더욱 박진감 넘치는 액션씬과 몰입도 높은 명장면의 연출을 통해
독자들에게 이전에 없던 새롭고 풍부한 경험을 선사할 수 있을 것입니다.

“ 추가 서비스 예정작
기대감 모을 ‘대표작 라인업’ ”

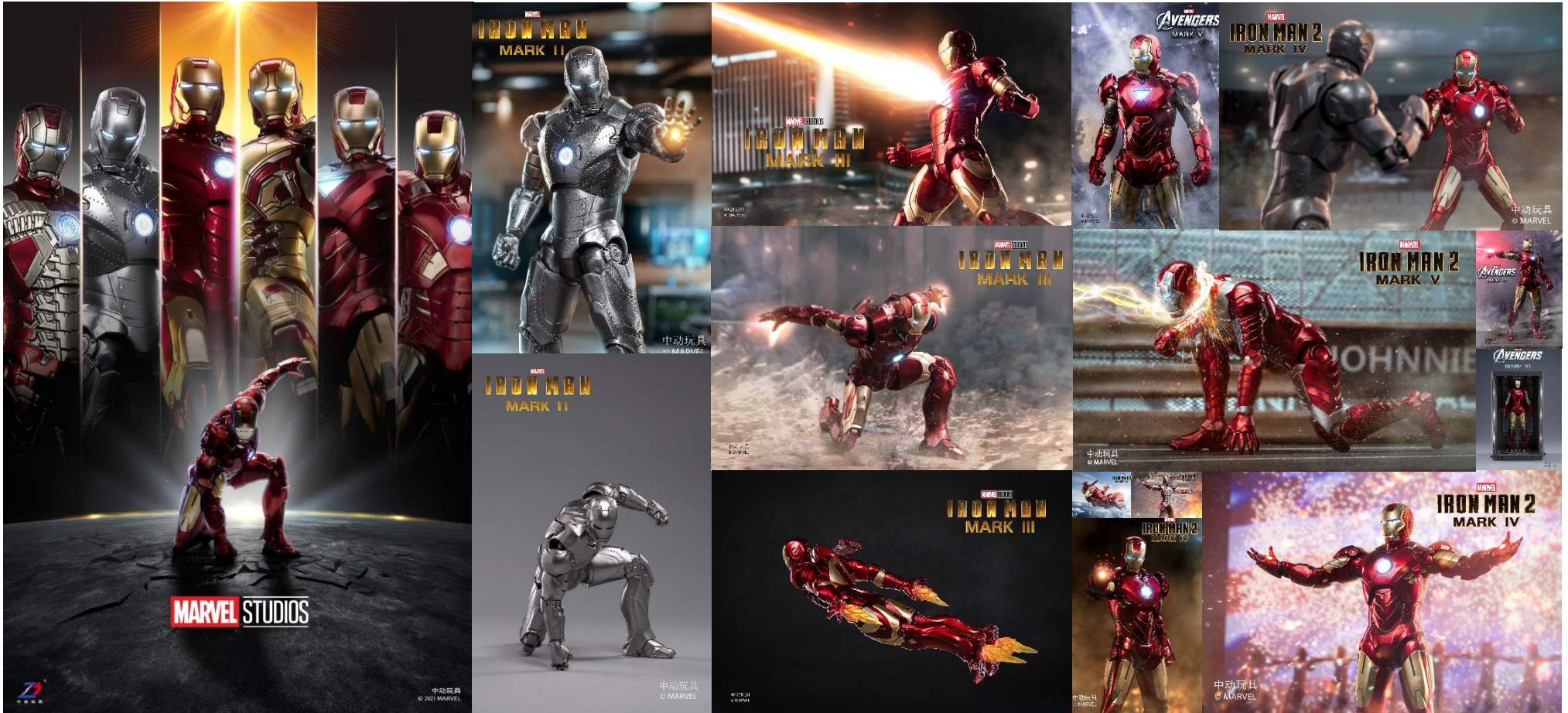
POINT!

대원튜브툰은 《열혈강호》에 이어
《짱》(임재원 작가), 《소녀왕》(김연주 작가) 등
대원씨아이의 수 많은 대표작 가운데 또 다른 명작들을
튜브툰으로 선보이고자 준비 중에 있으며,
앞으로 이와 같은 스페셜한 라인업 편성을 통해
오랜 애독자님들과 신규 독자님 모두에게
색다른 즐거움과 감동을 선사해나갈 예정입니다.



스크롤 필요 없이, 클릭 한 번으로 즐길 수 있는 만화 서비스

갓성비 MARVEL 피규어로 영어덜트 공략!



올해 하반기 <상치와 텐 링즈의 전설>, <이터널스> 등 마블 세계관의 새로운 영화 개봉 예정
갓성비 ZD TOYS 아이언맨 피규어를 비롯한 마블 관련 5개 브랜드 총 30여종 순차 출시 예정

아머드 사우루스, 겨울 방학 시즌 성수기 SBS 지상파 방영을 시작으로 국내 사업 스타트!



국내 첫 방영 직후 3개월 내에 <아머드 사우루스> 관련 완구 및 피규어 20여종 출시 예정
본 방영 직후 OTT를 비롯한 다양한 영상 서비스 동시 전개 예정

Appendix

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



01

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 창작

- 원프로덕션 설립
- 대원프로덕션으로 상호 변경
- **日 도에이와 수출계약 및 기술제휴** (은하철도999, 캔디 등 수출)
- **극장용 애니메이션 10여 편 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 (채널J) 인수 (대원엔터테인먼트)

콘텐츠 MSMU 본격화

- **팝콘D스퀘어 문화 공간 사업 전개**
- <조이드 와일드>, <토이 스토리 4>, <겨울왕국 2> 다양한 완구 유통사업 확대
- <시간여행자루크> 5월 9일 KBS 방영 개시
- 프랑스 칸 'MIPCOM 2019' 에서 <아머드 사우루스> 첫 선
- 신규 자회사로 웹툰 제작 스튜디오 <스토리작> 설립



라이선스

국내 콘텐츠 업계 최다 · 최고 IP의 상품화권 보유



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



시간여행자 루크
국산 3D 애니메이션
2020년 5월 9일 방영 개시

떠돌이 까치
한국 최초
TV 애니메이션

애니메이션 창작

총 40여 개 창작 애니메이션 제작 및 방영

애니메이션 창작 능력 기반
라이선스, 영화, 전시, 게임 등 OSMU 본격화



아머드 사우루스
VFX 애니메이션 OSMU 사업 전개 예정

곤(GON)
한국 최초
TV 애니메이션

큐빅스
3D 애니메이션
美 워너브라더스(키즈) 방영

애니메이션 창작



게임

트레이딩 카드 게임(TCG)

- 국내 최초 트레이딩 카드 게임 사업 전개
- 인기 IP 유희왕 OCG / 러시 듀얼 및 뱅가드의 카드 게임 제작 · 유통
- 피규어, 완구 등 캐릭터 IP 상품화



유희왕 OCG / 러시 듀얼



카드파이트!! 뱅가드

- ▶ 유희왕 시리즈('03~) : '11년 카드 판매량 251억 6천만 장 기록(기네스북 등재)
- ▶ 유희왕 러시 듀얼 카드게임 : 2020. 12 신규 론칭
- ▶ 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~'20 시즌)
- KOVO 공인 프로배구 스포츠 카드 신규 출시('20~'21 시즌)
- 카드전문숍, 문구 · 팬시점, 온라인 쇼핑몰 등 판매
- 다양한 SCC 라인업 기획 및 고품질화 지향



사업 연혁		H/W					
2021. 1H	누계 2Q NS 게임기 판매 : 973,336대 / 73,702대 NS 타이틀 판매 : 3,093,935개 / 325,545개						
2020	닌텐도 스위치 모여봐요 동물의 숲 에디션 출시 (닌텐도 매출 1,744억원 달성)	닌텐도 스위치 Lite '19.9	닌텐도 스위치 '17.12	닌텐도 3DS	닌텐도 Wii	닌텐도 DS	
2019	닌텐도 스위치 다운로드 번호 스토어 오픈 닌텐도 스위치 Lite 출시 (닌텐도 매출 1,081억원 달성)	<th>S/W</th>					S/W
2017	닌텐도 스위치 유통 개시						
2015	NEW 닌텐도 3DS XL 유통 개시						
2013	닌텐도 3DS XL 유통 개시						
2012	닌텐도 3DS 유통 개시						
		〈미토피아〉	〈New 포켓몬 스냅〉	〈슈퍼마리오3D 월드+부리월드〉	〈자스트댄스2021〉	〈젤다부쌍대재혼의시대〉	
							
		〈Animal Crossing 시즈해요관망지개별〉	〈슈퍼마리오3D 컬렉션〉	〈마일패일 Nintendo Switch 두뇌트레이닝〉	〈Kirby 피이터즈2〉	〈Pikmin 3 디럭스〉	
2009	닌텐도 DSi 유통 개시 (2009년 닌텐도 매출 1,752억 원 기록)						
		〈New Pokemon 동물의 숲〉	〈포켓몬스터 엑스·실드〉	〈링피트 어드벤처〉	〈젤다의전설꿈꾸는섬〉	〈젤다의전설 브레스 오브 더 와일드〉	
2008	닌텐도 Wii 유통 개시 (2008년 닌텐도 매출 1,322억 원 기록)						
		〈포켓몬스터 레츠고〉	〈닌텐도라보사리즈〉	〈슈퍼마리오파티〉	〈슈퍼스매시브라더스얼티밋〉	〈마리오카트8디럭스〉	

유통 사업 현황 (캐릭터숍 운영 및 리테일 판매)

글로벌
인기 IP

쇼핑

DAEWON 대원shop emart

롯데마트 Home plus

coupang 11번가

Gmarket TMON

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

직영
매장

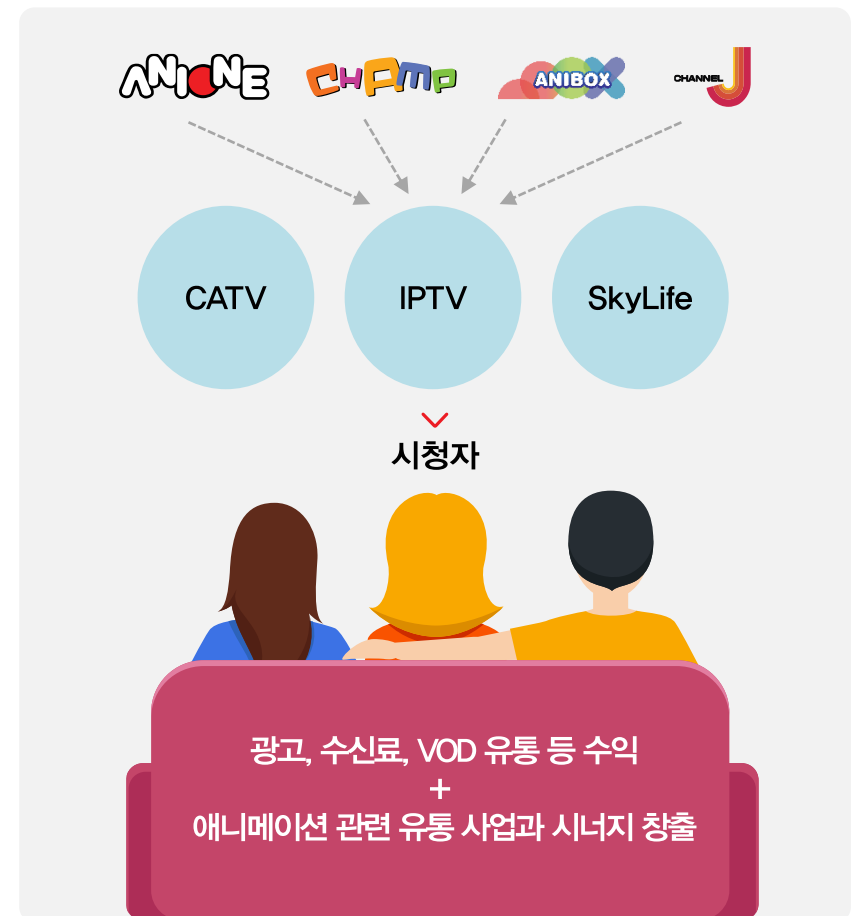
도토리숲, 리펀샵, 피테크, 제일복권, 애니메이트 등 다수의 킬러 콘텐츠 기반의 캐릭터 Shop(직영점) 운영



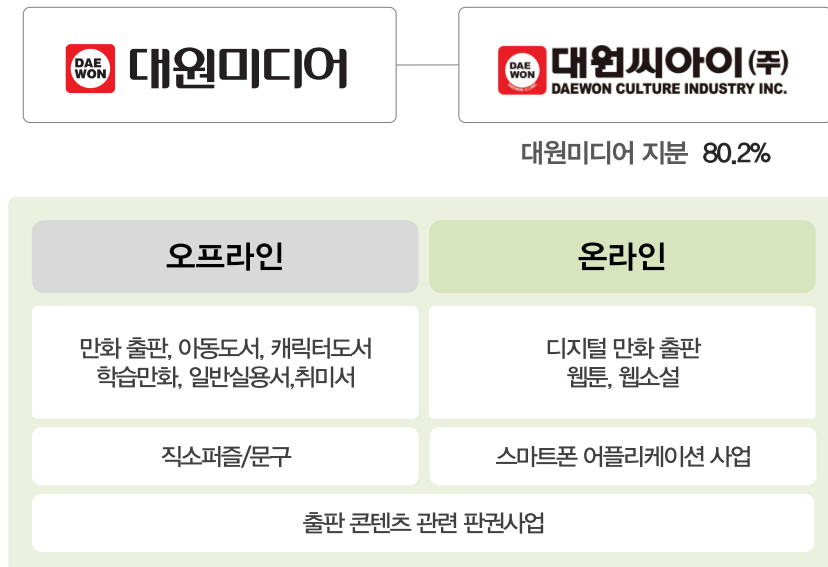
종속회사(대원방송/대원엔터테인먼트) 개요



수익모델



대원씨아이 개요



웹툰

〈인피니티〉(작가: 2오) - 네이버웹툰 독점
 〈타임롤렛〉(작가: 시뉴/배삼공, 원작: 최예균) - 카카오페이지 독점
 〈천추〉(작가: 김성재/김병진)
 〈교내 연애 금지〉(작가: 나영/이화주)

웹소설

〈아마도, 굿모닝〉(작가: 우지혜) - 네이버웹툰
 〈랭킹 1위 탈환을 소망합니다〉(작가: 유초아) - 네이버웹툰
 〈계약금은 케이크로 주세요〉(작가: 한하연) - 카카오페이지
 총 18개 타이틀 론칭

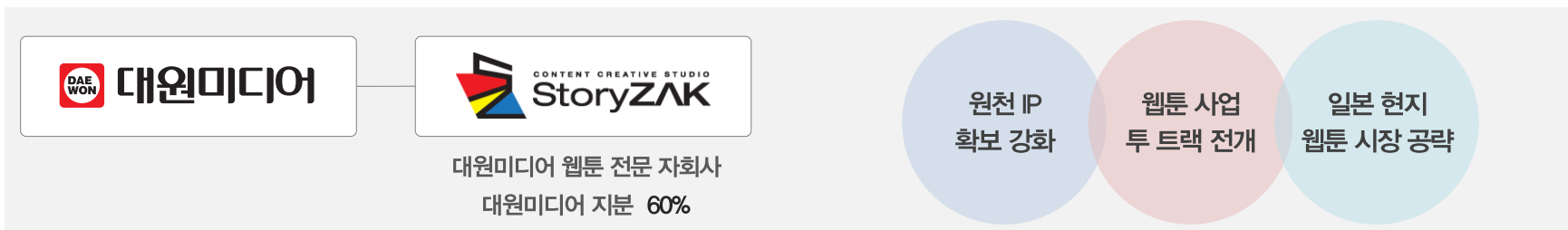
Global

웹툰 〈교내 연애 금지〉 - 인도네시아 네이버웹툰 론칭
 웹툰 〈크리스마스의 남자〉, 〈열세 번째 밤〉 - 프랑스 멜크루 론칭
 웹툰 〈사막의 신부〉 - 대만 네이버웹툰 론칭
 웹툰 〈꽃이 지더라도〉 - 중국 Bilibili 론칭
 총 7개 타이틀 글로벌 진출

기타

〈일단 뜨겁게 청소하라?!〉 - 중국판 드라마 전세계 방영

스토리작 개요

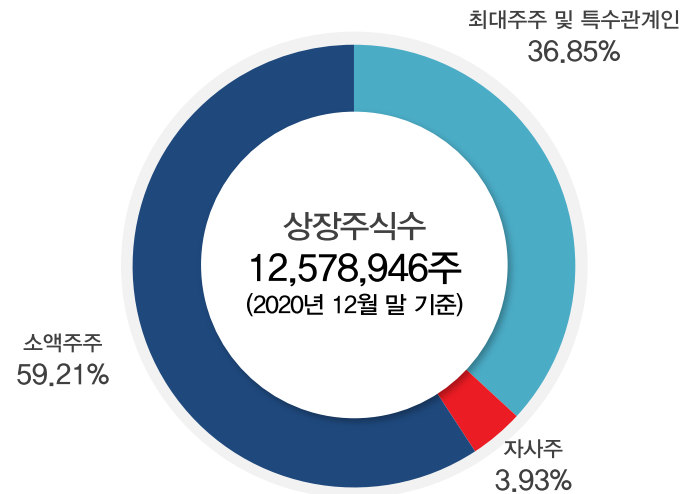


회사 개요

회사명	대원미디어 주식회사
대표이사	정 욱, 정동훈
주소	서울시 용산구 한강대로 23길 55 아이파크몰 리빙파크 6층 1-1호
자본금	63억 원
발행주식수	12,578,946주
종업원수	156명
설립일	1977년 12월 6일
홈페이지	http://daewonmedia.com

주 : 2021년 6월 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 12월 말 기준

연결재무상태표

단위 : 백만 원

구분	2018	2019	2020	2021. 1H
유동자산	65,263	67,363	63,687	72,021
비유동자산	60,310	68,775	81,002	85,758
자산총계	125,573	136,139	144,690	157,780
유동부채	18,649	28,070	28,978	35,241
비유동부채	5,379	6,870	6,481	6,197
부채총계	24,027	34,941	35,459	41,438
지배기업 소유주 지분	80,503	78,541	84,233	88,733
자본금	6,319	6,319	6,319	6,319
자본잉여금	51,139	51,139	51,139	51,139
기타자본	-2,272	-4,203	-4,203	-4,203
기타포괄손익누계액	13,433	13,360	2,791	2,780
이익잉여금	11,882	11,926	28,186	32,697
비지배지분	21,043	22,655	24,996	27,608
자본총계	101,545	101,197	109,230	116,342
부채및자본총계	125,573	136,139	144,690	157,780

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

연결손익계산서

단위 : 백만 원

구분	2018	2019	2020	2021. 1H
매출액	163,375	191,545	266,227	141,261
매출원가	133,562	162,124	234,423	120,965
매출총이익	29,813	29,420	31,804	20,250
판매비와관리비	23,400	25,756	24,517	12,432
영업이익	6,413	3,664	7,227	7,818
금융수익	791	1,052	1,188	594
금융비용	135	621	545	300
투자손익	1,284	773	-56	130
기타수익	918	552	766	231
기타비용	2,496	1,522	2,191	212
법인세비용차감전순이익	6,775	3,899	6,389	8,262
법인세비용	2,622	718	-111	1,718
당기순이익	4,154	3,181	6,501	6,543
지배기업소유주지분	2,081	1,100	4,097	4,511
비지배지분	2,072	2,081	2,403	2,017

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준