

**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 - 2022년 1분기 실적
- 02. 분기 · 사업부문별 매출 추이



2022년 연결 기준 매출액 789.8억 원 기록... 영업이익 77.9억 원

닌텐도 판매 지속과 완구 및 피규어 등 유통 사업에서의 이익 증대
콘텐츠, 방송, 출판 사업의 성과 확대

경영 성과 요약

단위 : 억 원

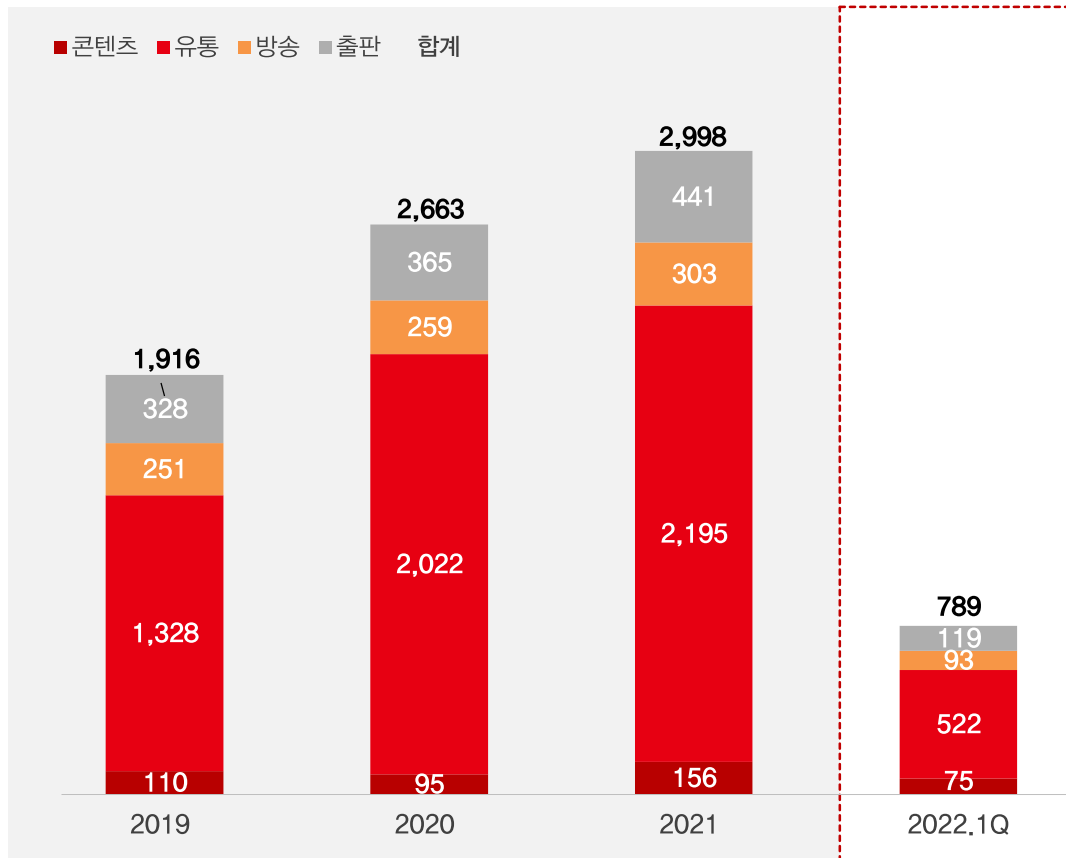
연결													
구분	2019	2020					2021					2022	YoY
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	
매출액	1,915.4	548.8	657.2	697.9	758.1	2,662.2	762.1	649.9	631.1	954.6	2,997.9	789.8	3.6%
영업이익	36.6 (1.9%)	9.0 (1.6%)	23.7 (3.6%)	27.7 (3.9%)	11.7 (1.5%)	72.2 (2.7%)	38.6 (5.0%)	39.5 (6.0%)	35.5 (5.6%)	11.8 (1.2%)	122.5 (4.1%)	77.9 (9.8%)	101.8%
당기순이익	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%)	28.4 (4.5%)	-8.1 (-0.8%)	85.3 (2.8%)	67.2 (8.5%)	98.6%

별도													
구분	2019	2020					2021					2022	YoY
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	
매출액	1,438.2	435.7	525.7	547.3	608	2,116.9	614.1	503.0	438.5	782.0	2,237.8	587.6	-4.3%
영업이익	-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%)	5.1 (1.1%)	17.3 (2.2%)	46.8 (2.1%)	40.9 (6.9%)	142.3%
당기순이익	-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%)	6.2 (1.4%)	-2.4 (-0.3%)	30.2 (1.3%)	34.1 (5.8%)	143.3%

2019 - 2022 매출액 추이

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 - 2022 분기별 · 사업부별 매출 비중 추이

사업부문별 매출액 추이 (분기)

단위 : 억 원

구분		2019	2020					2021					2022
		연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q
콘텐츠 Biz 	라이선스	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%)	28.1 (4.4%)	61.5 (6.4%)	156.0 (5.2%)	75.4 (9.5%)
	유통 Biz 	TCG	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%)	24.8 (3.9%)	26.9 (2.8%)	100.9 (3.4%)
	닌텐도	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%)	327.6 (51.9%)	617.1 (64.6%)	1,826.4 (60.9%)	423.4 (53.6%)
	Shop & 유통	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%)	57.9 (9.1%)	89.8 (9.4%)	267.8 (8.9%)	63.3 (8.0%)
방송/출판 	방송	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%)	91.6 (14.5%)	70.6 (7.4%)	303.4 (10.1%)	93.9 (11.9%)
	출판	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%)	113.6 (18.0%)	120.6 (12.6%)	440.7 (14.7%)	119.5 (15.1%)
연결조정		-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%)	-12.7 (-2.0%)	-31.9 (-3.3%)	-97.2 (-3.2%)	-20.9 (-2.6%)
합 계		1,915.5	548.8	657.3	697.9	758.3	2,662.3	762.1	649.9	631.1	954.6	2,997.9	789.9

주 : K-FRS 연결재무제표 기준

Chapter **2** | **Current Issues**

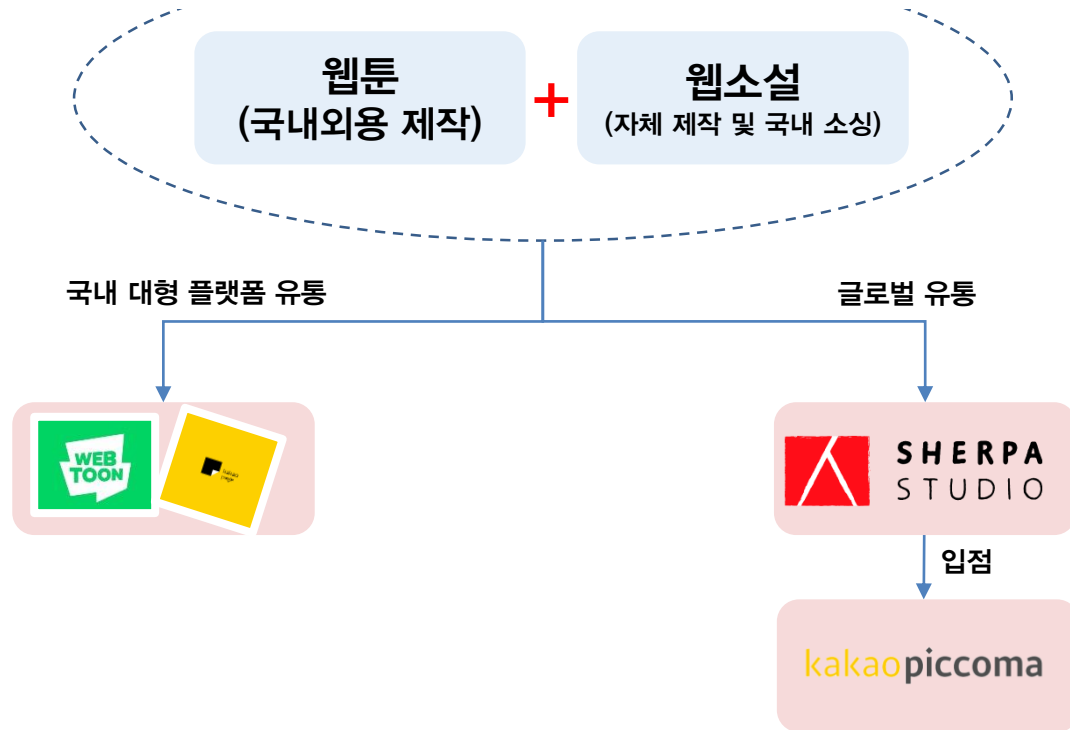
01. 스토리작



웹툰 제작 전문 스튜디오

Biz 구조(국내외 사업 기반 구축)

“국내외 웹툰 시장 동시 타게팅”



자체 웹툰 제작 >> 국내 및 일본시장 진출 >> 글로벌 시장 공략 확대

제작 인프라 확충으로 2023년까지 웹소설 196개, 웹툰 33개 작품화 및 유통 계획

웹툰 사업

- 장르 특수를 이루고 있는 로맨스 판타지 장르의 노블코믹스(웹소설)웹툰화) 제작과 지속적인 오리지널 IP 기획 및 개발로 다양한 장르의 IP홀더가 되고자 함
- 작품의 제작 공정을 세밀히 체계화하여 각 공정에 전문화된 팀을 구축/운영함으로써 보다 완성도 높은 작품 제작을 지향

웹소설 사업

- 웹소설은 1개의 전담팀에서 소싱, 유통, 제작 활동을 수행
- 현재 작업 중인 작품들은 카카오페이지 및 네이버시리즈에 론칭 및 입점 예정인 작품들(국내 유통 예정)

론칭 및 입점 예정 주요 작품

카카오페이지



〈묵향〉



〈악당들의 빌런〉



〈개인의주의적 연애〉



〈차한잔 하실래요?〉

카카오페이지



〈귀족메이커〉



〈남주보다 돈이 좋은 데오〉



〈새드엔딩 소설의 주인공이 되었습니다〉



〈악역 남주들이 집단 파업을 하기 시작했습니다〉

픽코마



〈파이널 킹덤〉
픽코마 오픈 확정

네이버웹툰



〈이미테이터 게임〉



〈사립야수교〉

리디북스



〈여러해를 사는 나무여〉

네이버시리즈



〈잡아먹지마세요 대공님〉



〈역허렘 주인공은 내가 아닙니다〉



Super IP

한국 퓨전 판타지의 레전드 IP,
메가히트 소설 **[묵향]** 웹툰화 작업 중!



스토리작 X 카카오픽코마,
대형 글로벌 IP **[파이널킹덤]** 론칭 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

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 **캐릭터숍(유통) 사업** 전개
- 스튜디오 지브리, 원피스 등 **전시 사업** 전개
- 온라인 출판 서비스 본격화
 애니메이션 채널 확대 (애니박스)
 일본 전문채널 (채널) 인수 (대원엔터테인먼트)

정동훈
대표이사
취임

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
- 신규 자회사로 웹툰 제작 스튜디오 <스토리작> 설립
- <아머드 사우루스> 11월 4일 SBS 방영 개시
 - 넷플릭스, 왓챠 OTT 서비스 개시



라이선스

국내 콘텐츠 업계 최다 · 최고 IP의 상품화권 보유



아머드 사우루스

VFX 애니메이션 OSMU 사업 전개
2021년 11월 4일 방영 개시

총 40여 개 창작 애니메이션 제작 및 방영

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



곤(GON)

한국 최초
TV 애니메이션

큐빅스

3D 애니메이션
美 워너브라더스(키즈) 방영

영화 · 전시

스튜디오 지브리, 도라에몽, 파워레인저, 핑구
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

게임



애니메이션 창작

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 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 시즌~)
- KOVO 공인 프로배구 스포츠 카드 신규 출시('20 시즌~)
- 카드전문숍, 문구 · 팬시점, 온라인 쇼핑몰 등 판매
- 다양한 SCC 라인업 기획 및 고품질화 지향



사업 연혁		H/W					
2022. 1Q	누계 1Q NS 게임기 판매 : 1,227,829대 / 80,727대 NS 타이틀 판매 : 4,122,819개 / 391,070개						
2021	닌텐도 스위치(OLED 모델) 출시 (닌텐도 매출 1,826억원 달성)	닌텐도 스위치(OLED) '21.10	닌텐도 스위치 Lite '19.9	닌텐도 스위치 '17.12	닌텐도 3DS	닌텐도 Wii	닌텐도 DS
2020	닌텐도 스위치 모여봐요 동물의 숲 에디션 출시 (닌텐도 매출 1,744억원 달성)	S/W					
2019	닌텐도 스위치 다운로드 번호 스토어 오픈 닌텐도 스위치 Lite 출시 (닌텐도 매출 1,081억원 달성)						
2017	닌텐도 스위치 유통 개시	《자스트댄스2022》	《마리오파티슈퍼스타즈》	《포켓몬스터 브릴리언트 다이아몬드/샤이닝 팔》	《자스트댄스2021》	《마리오골프슈퍼러시》	
2015	NEW 닌텐도 3DS XL 유통 개시						
2013	닌텐도 3DS XL 유통 개시	《미토피아》	《bw포켓몬 스냅》	《슈퍼마리오3D월드+부리월드》	《자스트댄스2020》	《젤다부쌍대재왕의시대》	
2012	닌텐도 3DS 유통 개시						
2009	닌텐도 DSi 유통 개시 (2009년 닌텐도 매출 1,752억 원 기록)	《마리오카트8 Deluxe 닌텐도 Switch 두뇌 트레이닝》	《키비파이터즈2》	《모여봐요 동물의 숲》	《포켓몬스터스드 · 실드》	《링피터어드벤처》	
2008	닌텐도 Wii 유통 개시 (2008년 닌텐도 매출 1,322억 원 기록)						
2007	닌텐도 DS Lite 국내 유통 개시 (대원게임 설립)	《젤다의전설꿈꾸는섬》	《젤다의전설 브레스 오브 더 와일드》	《포켓몬스터러츠고》	《슈퍼마리오파티》	《슈퍼스매시브로더스 얼티밋》	

유통 사업 현황 (캐릭터숍 운영 및 리테일 판매)

글로벌
인기 IP

쇼핑

DAEWON 대원shop emart

롯데마트 Home plus

coupang 1번가

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



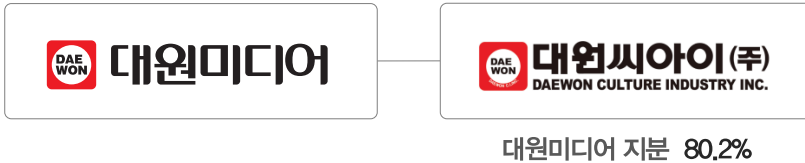
종속회사(대원방송/대원엔터테인먼트) 개요



수익모델



대원씨아이 개요



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

웹툰

〈괴이〉(작가: 이정우/홍인근), 〈안전한 하루 되세요〉(작가: 싸우)
- 네이버 매일+(독점)
〈남주는 내가 차지한다〉(작가: RIYO) - 카카오페이지(독점)
〈힐, 힐, 힐〉(작가: 도미/켄제, 원작: 진램) - 리디북스(선독점)
〈그 비는 돌아오지 않는다〉(작가: Ba Hang/Haoliaoshen),
〈너의 각인〉(작가: Liang-a-zha) (중국 웹툰) - 전플랫폼

웹소설

〈어느 왕녀를 위하여〉(작가: 사소금) 등 로맨스판타지 3개 작품
〈와르르, 일상〉(작가: 우지혜) 등 로맨스 6개 작품
〈뉴비와 올드비의 공생관계〉(작가: 현지하) 등 BL 11개 작품

Global

〈나를 사랑하지 않는 그대에게〉 (일본어) 네이버웹툰 론칭
〈THE 런웨이〉 (독일어) 네이버웹툰 론칭
〈꽃은 썩고 너는 남는다〉 (프랑스어, 독일어) 델리툰 론칭
〈아이고, 폐해!〉 일본 픽코마 론칭
〈이 소원은 취소〉 일본 픽코마, 북미 타파스 론칭
- 등 총 13개 작품 론칭

기타

〈커넥트〉 - 영화(드라마)화 공개

스토리작 개요



원천 IP
확보 강화

웹툰 사업
투 트랙 전개

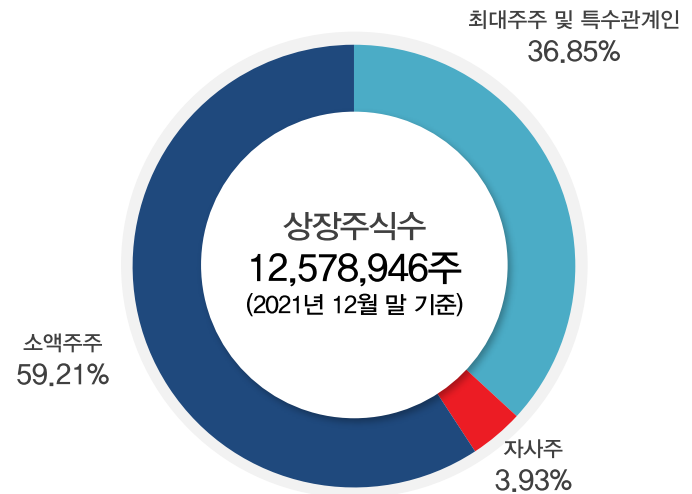
일본 현지
웹툰 시장 공략

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	143명
설립일	1977년 12월 6일
홈페이지	http://daewonmedia.com

주 : 2022년 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 : 2021년 12월 말 기준

연결재무상태표

단위 : 백만 원

구분	2019	2020	2021	2022.1Q
유동자산	67,363	63,687	79,994	96,394
비유동자산	68,775	81,002	84,132	80,752
자산총계	136,139	144,690	164,127	177,147
유동부채	28,070	28,978	40,248	45,078
비유동부채	6,870	6,481	5,177	4,818
부채총계	34,941	35,459	45,425	49,896
지배기업 소유주 지분	78,541	84,233	90,262	95,208
자본금	6,319	6,319	6,319	6,319
자본잉여금	51,139	51,139	51,139	51,139
기타자본	-4,203	-4,203	-4,203	-4,203
기타포괄손익누계액	13,360	2,791	3,099	3,078
이익잉여금	11,926	28,186	33,907	38,874
비지배지분	22,655	24,996	28,439	32,042
자본총계	101,197	109,230	118,702	127,251
부채및자본총계	136,139	144,690	164,127	177,147

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

연결손익계산서

단위 : 백만 원

구분	2019	2020	2021	2022.1Q
매출액	191,545	266,227	299,832	78,988
매출원가	162,124	234,423	260,430	63,030
매출총이익	29,420	31,804	39,402	15,958
판매비와관리비	25,756	24,517	27,150	8,162
영업이익	3,664	7,227	12,252	7,795
금융수익	1,052	1,188	1,410	337
금융비용	621	545	798	147
투자손익	773	-56	181	302
기타수익	552	766	1,394	649
기타비용	1,522	2,191	3,815	490
법인세비용차감전순이익	3,899	6,389	10,624	8,446
법인세비용	718	-111	2,087	1,718
당기순이익	3,181	6,501	8,537	6,728
지배기업소유주지분	1,100	4,097	5,675	4,966
비지배지분	2,081	2,403	2,861	1,761

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준