

**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 실적
- 02. 사업부문별 매출 추이



2022년 연결 기준 매출액 3034.5억 원 기록... 영업이익 142.6억 원

닌텐도 매출 감소했으나, 이외의 유통, 콘텐츠, 방송, 출판 등 사업 실적 증가로 전년대비 매출 증가

경영 성과 요약

단위 : 억 원

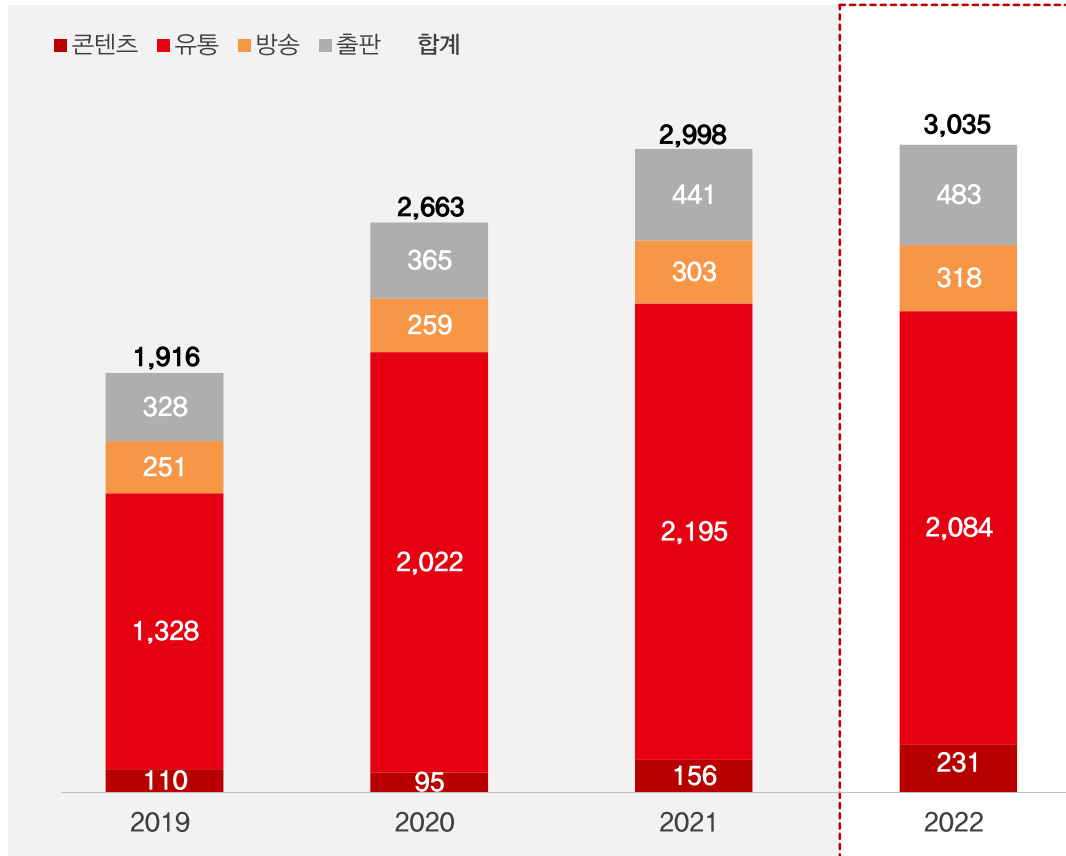
연결																	
구분	2019	2020					2021					2022					YoY
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	
매출액	1,915.4	548.8	657.2	697.9	758.1	2,662.2	762.1	649.9	631.1	954.6	2,997.9	789.8	718.4	720.5	806.5	3,034.5	1.2%
영업이익	36.6 (1.9%)	9.0 (1.6%)	23.7 (3.6%)	27.7 (3.9%)	11.7 (1.5%)	72.2 (2.7%)	38.6 (5.0%)	39.5 (6.0%)	35.5 (5.6%)	11.8 (1.2%)	122.5 (4.1%)	77.9 (9.8%)	67.0 (9.3%)	8.6 (1.2%)	-12.3 (-1.5%)	142.6 (4.7%)	16.4%
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%)	38.5 (5.3%)	-1.6 (-0.2%)	-26.3 (-3.2%)	72.1 (2.4%)	-15.4%

별도																	
구분	2019	2020					2021					2022					YoY
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	
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	544.6	539.7	632.3	2304.3	2.9%
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%)	49.3 (9.0%)	10.8 (2.0%)	-12.5 (-2.0%)	88.5 (6.1%)	89.1%
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%)	28.5 (5.2%)	6.0 (1.1%)	-30.9 (-4.1%)	37.8 (4.1%)	25.3%

2019 - 2022 매출액 추이

사업부문별 매출액 추이 (연간)

단위 : 억 원



출판

- 대원씨아이
- 스토리작



방송

- 대원방송
- 대원엔터테인먼트



유통

- 닌텐도
- 완구
- 캐릭터 상품
- TCG / SCC



콘텐츠

- 애니메이션 창작
- IP 라이선스
- 영화 · 전시







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

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	2Q	3Q	4Q	누적	
 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 (4.8%)	28.1 (4.4%)	61.5 (6.4%)	156.0 (5.2%)	75.4 (9.5%)	54.3 (7.6%)	42.6 (5.9%)	58.5 (7.3%)	230.7 (7.6%)	
 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 (4.3%)	24.8 (3.9%)	26.9 (2.8%)	100.9 (3.4%)	35.3 (4.5%)	64.2 (8.9%)	43.8 (6.1%)	33.9 (4.2%)	177.2 (5.8%)	
	 닌텐도	1,081.7 (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 (59.1%)	327.6 (51.9%)	617.1 (64.6%)	1,826.4 (60.9%)	423.4 (53.6%)	364.2 (50.7%)	342.6 (47.7%)	483.5 (59.9%)	1613.7 (53.2%)
	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 (9.2%)	57.9 (9.1%)	89.8 (9.4%)	267.8 (8.9%)	63.3 (8.0%)	61.9 (8.6%)	110.7 (15.4%)	57.1 (7.1%)	293.0 (9.7%)
 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 (10.3%)	91.6 (14.5%)	70.6 (7.4%)	303.4 (10.1%)	93.9 (11.9%)	75.7 (10.5%)	69.0 (9.6%)	78.9 (9.8%)	317.6 (10.5%)	
	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 (16.2%)	113.6 (18.0%)	120.6 (12.6%)	440.7 (14.7%)	119.5 (15.1%)	115.1 (16.0%)	126.3 (17.6%)	122.0 (15.1%)	483.0 (15.9%)
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 (△3.8%)	-12.7 (△2.0%)	-31.9 (△3.3%)	-97.2 (△3.2%)	-20.9 (△2.6%)	-17.0 (△2.4%)	-14.6 (△2.0%)	-27.3 (△3.4%)	-80.6 (△2.7%)	
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	718.3	720.5	806.6	3034.5	

주 : K-FRS 연결재무제표 기준

Chapter

# 2

## Current Issues

- 01. 대원씨아이
- 02. 유희왕 오피셜 카드게임
- 03. 디지몬 카드게임





## 극장판 흥행으로 인한 원작 및 관련 서적에 대한 수요 증가



## 슬램덩크

- 극장판 개봉 이후 50일만에 100만부 발행 (단기간에 달성한 발행부수로 역대급 기록)
- 3040뿐만 아니라 MZ세대에게도 인기 열풍
- 단행본+특별판(챔프, 리소스 등) 모두 흥행中
- 가정의 달인 5월까지 250만부 발행 달성 예상

## 스즈메의 문단속

- 극장판 개봉 이후 일반, 하드커버, 스페셜 에디션, 신카이 마코토 전작 모음집(신카이 마코토 세트8) 모두 베스트셀러 순위에 등재
- 와디즈 펀딩 20년 발표 원작소설 하드커버 소장판 (오픈 하루만에 펀딩 목표 26,800% 달성)

지난 2017년 <너의 이름은> 극장판 흥행으로 원작 소설 30만부 이상 대히트 기록.  
 '너의 이름은 > 슬램덩크 > 스즈메의 문단속'으로 이어지는 오프라인 출판 서적에 대중의 관심 증가.

## 다가오는 25주년 기념 다양한 온오프라인 행사 개최로 팬들과의 접점 확대



## 유희왕 오피셜 카드게임

- 역대 최대 규모의 한국 행사 <유희왕 페스티벌 - 부산 2023 -> 성료(2023.3.11~3.12 부산 벅스코)
- 예매표 전수량 매진 및 현장 이벤트 상품 완판
- 유희왕 25주년인 내년까지 다양한 형태의 온오프라인 행사 및 이벤트 지속 예정

대원미디어의 카드 유통 사업의 매출은 5년 연속 증가

정상적 대외 활동 재개로 오프라인에서 함께 즐길 수 있는 콘텐츠에 관심 증가



### 디지털 카드게임

- 디지털 카드게임의 국내 사업 전개로 대원미디어의 카드사업 라인업 다양화
- 디지털 카드게임 초판 완판
- 전국 40여개 공인 카드샵
- TCG 팬 + 디지털의 팬층 유입도 기대

TCG 뿐만 아니라 스포츠 컬렉션 카드(프로야구/프로배구) 등 카드 사업 대중성 지속 확장중

## 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 **캐릭터샵(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> 시즌2 7월 7일 SBS 방영 개시 - 넷플릭스, 왓챠, OTT 서비스 개시



라이선스

국내 콘텐츠 업계 최다 · 최고 IP의 상품화권 보유



아머드 사우루스

VFX 애니메이션 OSMU 사업 전개  
2022년 7월 7일 시즌2 방영 개시

총 40여 개 창작 애니메이션 제작 및 방영

애니메이션 창작 능력 기반

라이선스, 영화, 전시, 게임 등 OSMU 본격화



대원미디어

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
- 유희왕 오피셜 카드게임 / 러시 듀얼 및 뱅가드의 카드 게임 제작 · 유통
- 피규어, 완구 등 캐릭터 IP 상품화



유희왕 오피셜 카드게임 / 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

2022      누계      4Q  
 NS 게임기 판매 : 1,420,235대 / 76,068대  
 NS 타이틀 판매 : 4,826,309개 / 401,904개

2021      닌텐도 스위치(OLED 모델) 출시  
 (닌텐도 매출 1,826억원 달성)

2020      닌텐도 스위치 모여봐요 동물의 숲 에디션 출시  
 (닌텐도 매출 1,744억원 달성)

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(OLED) '21.10



닌텐도 스위치 Lite '19.9



닌텐도 스위치 '17.12



닌텐도 3DS



닌텐도Wii



닌텐도 DS

S/W



〈포켓몬스터스칼렛·바이올렛〉



〈저스트댄스2022〉



〈마리오파티슈퍼스타즈〉



〈포켓몬스터브릴리언트 다이아몬드·샤이닝パール〉



〈근처근게임코탕〉



〈마리오골프슈퍼러쉬〉



〈미토피아〉



〈New포켓몬스냅〉



〈슈퍼마리오3D월드+퓨리월드〉



〈젤다투쌍대재왕의시대〉



〈마일매일NintendoSwitch 두뇌트레이닝〉



〈키비파이터즈2〉



〈모여봐요동물의숲〉



〈포켓몬스터스드·실드〉



〈링피터드밴드〉



〈젤다의전설꿈꾸는섬〉



〈젤다의전설 브레스오브더와일드〉



〈포켓몬스터레츠고〉



〈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



## 웹툰

〈당신의 소유주〉(글/그림: 트루 /원작: 송민선) - 네이버(독점)  
 〈완벽한 파트너〉(글/그림: 산차 /원작: 오하라) - 네이버(독점)  
 〈부검의 신〉(글/그림: 조준희) - 카카오(독점)  
 〈물드는 시간〉(글: 윤백 /그림: 후영 /원작: 유송주) -카카오(독점)  
 〈파핑 캔디〉(글: 밍구르 /그림: 캐정 /원작: 선명) - 리디박스(독점)  
 - 등 총 13개 작품 론칭

## 웹소설

〈사자독자〉(작가: 담대한) - 카카오(독점)  
 〈회사를 다닙시다〉(작가: 우지혜), 〈눈을 가린 채〉(작가: 금날)  
 〈사이렌〉(작가: 감고순), 〈흑룡의 별뿔〉(작가: 이담)  
 - 등 총 18개 작품 론칭

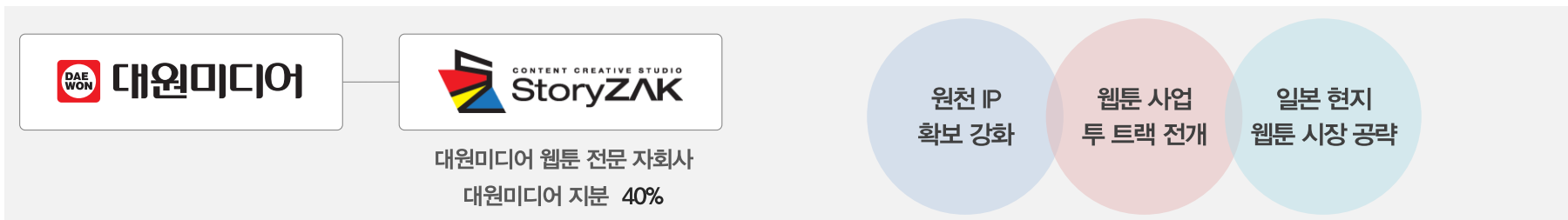
## Global

〈열병〉, 〈구름을 비추는 새벽〉 - 프랑스 델리툰  
 〈지상 최강 고3 히어로〉 - 일본 픽코마  
 〈동군〉 - 스페인 네이버  
 〈바람이 머무는 자리〉 - 태국 네이버  
 - 등 총 9개 작품 론칭

## 기타

〈제로 데이 어택〉 웹툰화 계약 체결  
 〈키스 앤 체이스〉 웹툰화 계약 체결

## 스토리작 개요

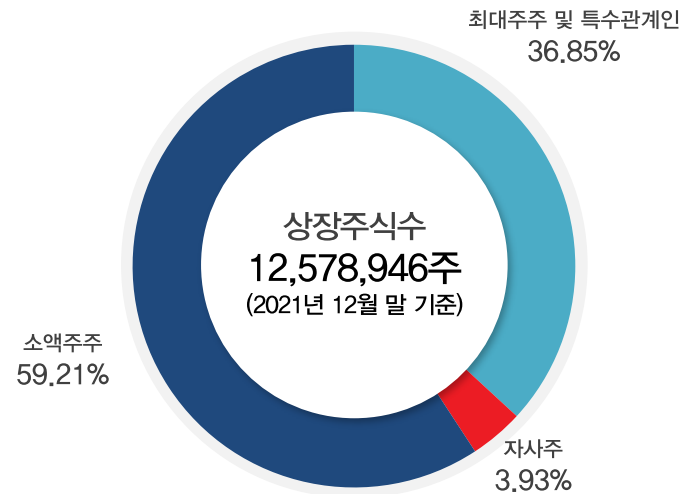


### 회사 개요

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	186명
설립일	1977년 12월 6일
홈페이지	http://daewonmedia.com

주 : 2022년 12월 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 : 2022년 12월 말 기준

연결재무상태표

단위 : 백만 원

구분	2019	2020	2021	2022
유동자산	67,363	63,687	79,994	105,458
비유동자산	68,775	81,002	84,132	86,868
<b>자산총계</b>	<b>136,139</b>	<b>144,690</b>	<b>164,127</b>	<b>192,905</b>
유동부채	28,070	28,978	40,248	60,268
비유동부채	6,870	6,481	5,177	5,140
<b>부채총계</b>	<b>34,941</b>	<b>35,459</b>	<b>45,425</b>	<b>65,408</b>
지배기업 소유주 지분	78,541	84,233	90,262	95,332
자본금	6,319	6,319	6,319	6,319
자본잉여금	51,139	51,139	51,139	50,401
기타자본	-4,203	-4,203	-4,203	-4,203
기타포괄손익누계액	13,360	2,791	3,099	3,108
이익잉여금	11,926	28,186	33,907	39,706
비지배지분	22,655	24,996	28,439	31,585
<b>자본총계</b>	<b>101,197</b>	<b>109,230</b>	<b>118,702</b>	<b>126,917</b>
<b>부채및자본총계</b>	<b>136,139</b>	<b>144,690</b>	<b>164,127</b>	<b>192,326</b>

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

연결손익계산서

단위 : 백만 원

구분	2019	2020	2021	2022
<b>매출액</b>	<b>191,545</b>	<b>266,227</b>	<b>299,832</b>	<b>303,453</b>
매출원가	162,124	234,423	260,430	251,166
<b>매출총이익</b>	<b>29,420</b>	<b>31,804</b>	<b>39,402</b>	<b>52,287</b>
판매비와관리비	25,756	24,517	27,150	38,017
<b>영업이익</b>	<b>3,664</b>	<b>7,227</b>	<b>12,252</b>	<b>14,269</b>
금융수익	1,052	1,188	1,410	3,047
금융비용	621	545	798	1,704
투자손익	773	-56	181	-3,814
기타수익	552	766	1,394	638
기타비용	1,522	2,191	3,815	2,719
<b>법인세비용차감전순이익</b>	<b>3,899</b>	<b>6,389</b>	<b>10,624</b>	<b>9,717</b>
법인세비용	718	-111	2,087	2,498
<b>당기순이익</b>	<b>3,181</b>	<b>6,501</b>	<b>8,537</b>	<b>7,218</b>
지배기업소유주지분	1,100	4,097	5,675	5,608
비지배지분	2,081	2,403	2,861	1,609

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준