

**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 청약권 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 - 2023년 반기 실적
- 02. 사업부문별 매출 추이



2023년 반기 연결 기준 매출액 1727억 원 기록... 영업이익 128억 원

닌텐도 인기 타이틀 <젤다의 전설 티엇 오브 더 킹덤> 출시로 매출 확대  
극장판 애니메이션 <슬램덩크>, <스즈메의 문단속> 히트에 따른 원작 출판 판매가 2분기에도 지속

경영 성과 요약

단위 : 억 원

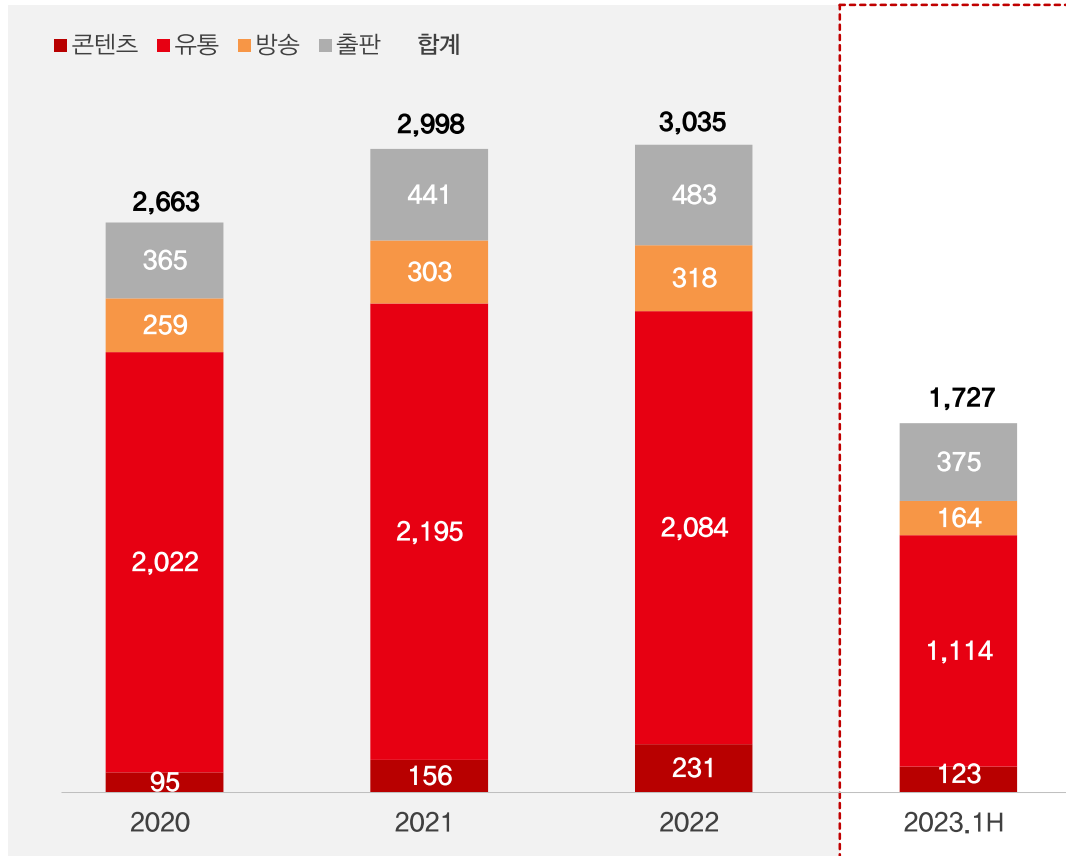
연결															
구분	2020	2021					2022					2023			YoY
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	연간	
매출액	2,662.2	762.1	649.9	631.1	954.6	2,997.9	789.8	718.4	720.5	806.5	3,034.5	840.3	887.0	1727.4	+23.4%
영업이익	72.2 (2.7%)	38.6 (5.0%)	39.5 (6.0%)	35.5 (5.6%)	11.8 (1.2%)	122.5 (4.1%)	77.9 (9.8%)	67.0 (9.3%)	8.6 (1.2%)	-12.3 (△1.5%)	142.6 (4.7%)	85.0 (10.1%)	43.8 (4.9%)	128.8 (7.4%)	-34.5%
당기순이익	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%)	68.4 (8.1%)	41.1 (4.6%)	109.5 (6.3%)	+6.5%

별도															
구분	2020	2021					2022					2023			YoY
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	연간	
매출액	2,116.9	614.1	503.0	438.5	782.0	2,237.8	587.6	544.6	539.7	632.3	2304.3	540.5	676.2	1216.8	+24.1%
영업이익	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%)	8.5 (1.5%)	23.4 (3.4%)	31.9 (2.6%)	-52.5%
당기순이익	-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%)	7.8 (1.4%)	15.7 (2.3%)	23.6 (1.9%)	-44.7%

2020 - 2023 매출액 추이

사업부문별 매출액 추이 (연간)

단위 : 억 원






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

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

2020 - 2023 분기별 · 사업부별 매출 비중 추이

사업부문별 매출액 추이 (분기)

단위 : 억 원

구분	2020					2021					2022					2023			
	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	누적	1Q	2Q	누적	
<b>콘텐츠 Biz</b> 	라이선스	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%)	57.4 (6.8%)	66.1 (7.5%)	123.6 (7.2%)
	<b>유통 Biz</b> 	TCG	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%)	46.2 (5.5%)	49.1 (5.5%)
	닌텐도	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%)	358.2 (42.6%)	472.9 (53.3%)	831.1 (48.1%)
	Shop & 유통	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%)	83.8 (10.0%)	101.2 (11.4%)	187.9 (10.9%)
<b>방송/출판</b> 	방송	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%)	82.4 (9.8%)	82.0 (9.2%)	164.4 (9.5%)
	출판	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%)	226.2 (26.9%)	148.7 (16.8%)	375.0 (21.7%)
연결조정		-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%)	-14.0 (△1.7%)	-33.0 (△3.7%)	-49.9 (△2.9%)
합 계		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	840.3	887.1	1727.4

주 : K-FRS 연결재무제표 기준



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

- 01. 카드 사업
- 02. 영화/전시 사업
- 03. 라이선스 사업



## 미국, 일본, 중국 등 전세계 14개 지역에서 인기몰이 중인 &lt;디지털몬 카드게임&gt; 국내 사업 전개



- 7월 16일 서울 백범김구기념관 / 8월 13일 부산 벡스코 / 국내 첫 디지털몬 카드게임 대회(테이머즈 컵) 성료
- 올해 9월 7번째 정규 부스터 팩 국내 출시 예정

기존 TCG 팬뿐만 아니라 디지털몬 IP 자체를 사랑하는 신규 유저 유입 기대

## 〈그대들은 어떻게 살 것인가〉 올해 국내 개봉 확정



- 지난 7/31 기준 일본 현지 관람객 305만명 돌파  
& 티켓 매출 46억 9300만엔 돌파

스튜디오 지브리 최신작이자,  
미야자키 하야오 감독의 10년만의 작품

## 〈스폰지밥의 우당탕탕 시간여행展〉 개최



- 2023.8.12~12.31 용산 아이파크몰 리빙파크 6층  
- 전시 부문 일일 기준 최고 2위 기록(인터파크티켓)

전시가 개최되는 팝콘D스퀘어 전체가 '네모바지 스폰지밥' 테마로 조성(카페, 굿즈샵 등)

### 〈짱구는 못말려 시네마퍼레이드 투어〉 인기리에 개최 중



- 8월 4일 ~ 8월 13일 현대백화점 판교점 // 9월 8일 ~ 9월 17일 현대백화점 대구점
- 9월 22일 ~ 10월 22일 부산 밀락더마켓 // 10월 27일 ~ 11월 5일 현대백화점 신촌점

팝업스토어가 개최되는 부산, 대구 등 지역을 테마로 하는 한정판 굿즈 판매

## Appendix

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



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

## 대원미디어 History



1974~1980' s

### 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

1990~2005' s

### 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)

2006~2016' s

### 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 (채널J) 인수 (대원엔터테인먼트)

정동훈  
대표이사  
취임

2017~

### 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



DAEWON  
대원미디어

+

**자체 콘텐츠**

대원미디어가 자체적으로  
제작·보유하고 있는  
다양한 캐릭터

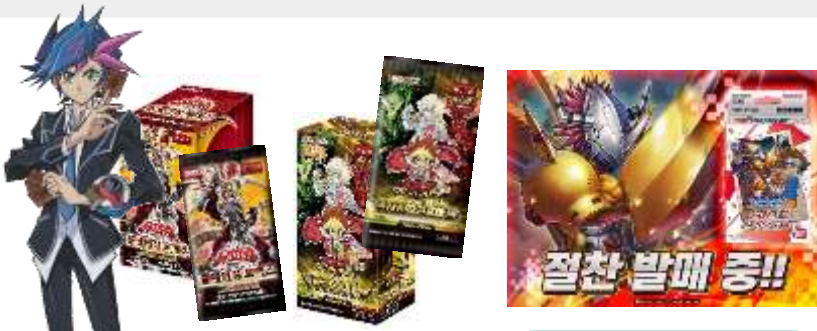
**수입 콘텐츠**

해외 콘텐츠 기업과의 계약  
을 통해 확보하고 있는  
다양한 캐릭터



## 트레이딩 카드 게임(TCG)

- 국내 최초 트레이딩 카드 게임 사업 전개
- 유희왕 오피셜 카드게임 / 러시 듀얼 및 디지몬의 카드 게임 제작 · 유통
- 피규어, 완구 등 캐릭터 IP 상품화



### 유희왕 오피셜 카드게임 / 러시 듀얼

- ▶ 유희왕 시리즈('03~) : '11년 카드 판매량 251억 6천만 장 기록(기네스북 등재)
- ▶ 유희왕 러시 듀얼 카드게임 : 2020. 12 신규 론칭
- ▶ 디지몬 카드게임 : 2023. 02 신규 론칭

### 디지몬 카드게임

### ※ 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

누계 2023. 2Q  
 NS 게임기 판매 : 1,541,593대 / 59,775대  
 NS 타이틀 판매 : 5,540,612개 / 441,519개

- 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



S/W





## 유통 사업 현황 (캐릭터숍 운영 및 리테일 판매)

글로벌  
인기 IP직영  
매장

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



종속회사(대원방송/대원엔터테인먼트) 개요

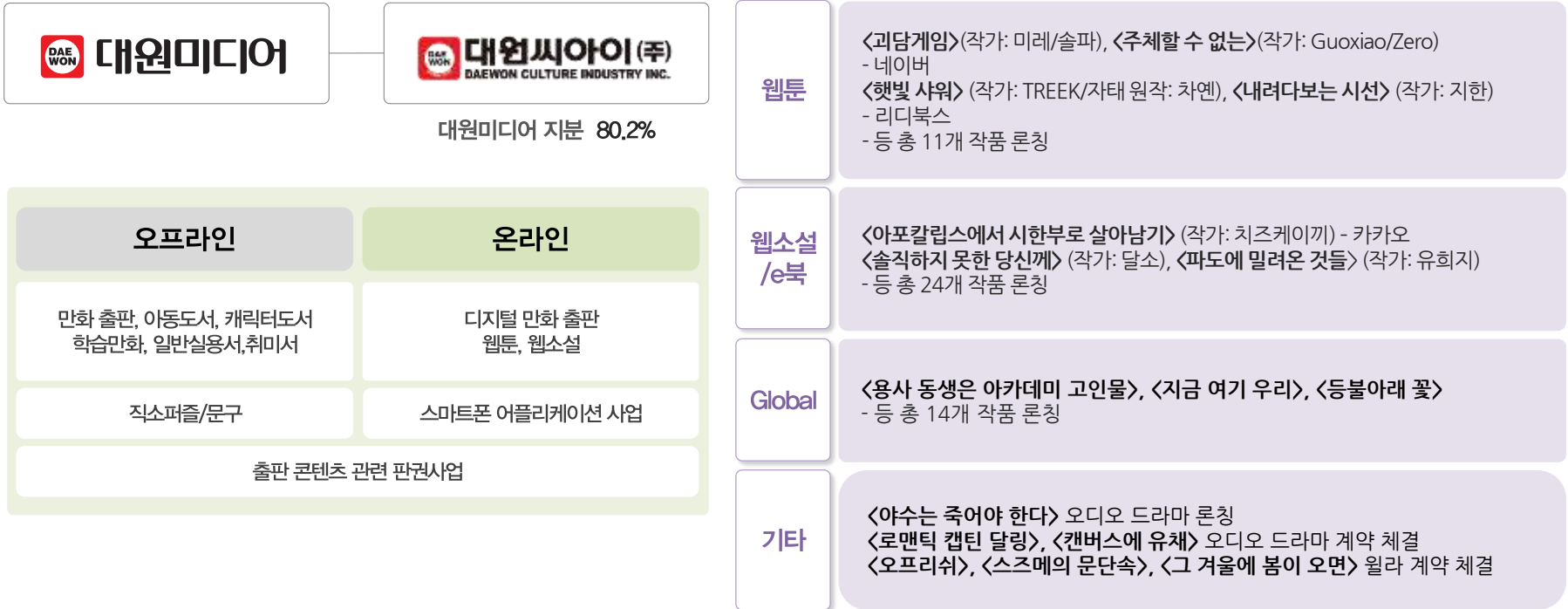


보유 채널	<p>애니메이션 전문 방송</p> <p>일본 콘텐츠 전문 방송</p>
사업 내용	<p>대원미디어 IP 연계 애니메이션 사업 (TV방송, VOD 사업)</p>

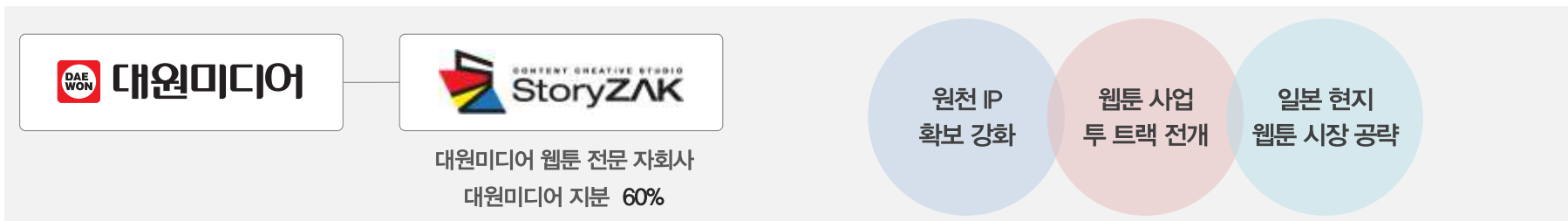
수익모델



## 대원씨아이 개요



## 스토리작 개요

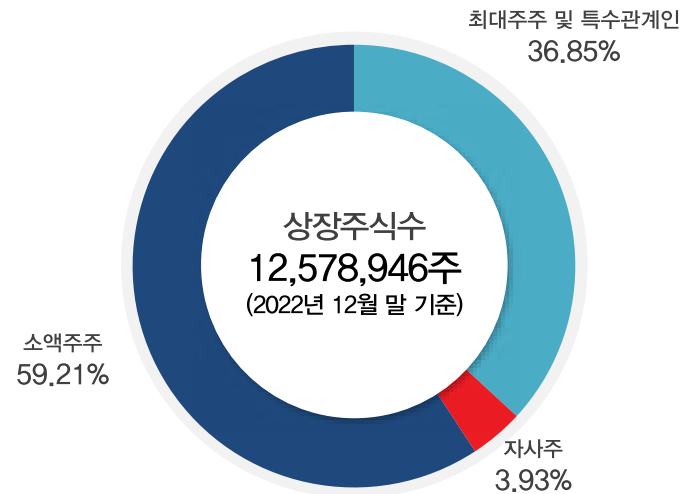


회사 개요

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	203명
설립일	1977년 12월 6일
홈페이지	http://daewonmedia.com

주 : 2023년 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 : 2022년 12월 말 기준

연결재무상태표

단위 : 백만 원

구분	2020	2021	2022	2023 1H
유동자산	63,687	79,994	105,458	119,770
비유동자산	81,002	84,132	86,868	95,252
<b>자산총계</b>	<b>144,690</b>	<b>164,127</b>	<b>192,905</b>	<b>215,023</b>
유동부채	28,978	40,248	60,268	69,261
비유동부채	6,481	5,177	5,140	9,358
<b>부채총계</b>	<b>35,459</b>	<b>45,425</b>	<b>65,408</b>	<b>78,620</b>
지배기업 소유주 지분	84,233	90,262	95,332	101,302
자본금	6,319	6,319	6,319	6,319
자본잉여금	51,139	51,139	50,401	50,085
기타자본	-4,203	-4,203	-4,203	-4,203
기타포괄손익누계액	2,791	3,099	3,108	3,081
이익잉여금	28,186	33,907	39,706	46,019
비지배지분	24,996	28,439	31,585	35,100
<b>자본총계</b>	<b>109,230</b>	<b>118,702</b>	<b>126,917</b>	<b>136,403</b>
<b>부채및자본총계</b>	<b>144,690</b>	<b>164,127</b>	<b>192,326</b>	<b>215,023</b>

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

연결손익계산서

단위 : 백만 원

구분	2020	2021	2022	2023 1H
<b>매출액</b>	<b>266,227</b>	<b>299,832</b>	<b>303,453</b>	<b>172,742</b>
매출원가	234,423	260,430	251,166	135,970
<b>매출총이익</b>	<b>31,804</b>	<b>39,402</b>	<b>52,287</b>	<b>36,772</b>
판매비와관리비	24,517	27,150	38,017	23,885
<b>영업이익</b>	<b>7,227</b>	<b>12,252</b>	<b>14,269</b>	<b>12,886</b>
금융수익	1,188	1,410	3,047	2,208
금융비용	545	798	1,704	1,850
투자손익	-56	181	-3,814	92
기타수익	766	1,394	638	544
기타비용	2,191	3,815	2,719	524
<b>법인세비용차감전순이익</b>	<b>6,389</b>	<b>10,624</b>	<b>9,717</b>	<b>13,357</b>
법인세비용	-111	2,087	2,498	2,405
<b>당기순이익</b>	<b>6,501</b>	<b>8,537</b>	<b>7,218</b>	<b>10,952</b>
지배기업소유주지분	4,097	5,675	5,608	7,483
비지배지분	2,403	2,861	1,609	3,469

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준