

**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', 'E 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 - 2024년 3분기 실적
- 02. 사업부문별 매출 추이



2024년 3분기 연결 기준 누적 매출액 1932억 원 기록

차세대 게임기에 대한 대기 수요 & 3분기 콘텐츠 업계 전통적 비수기

경영 성과 요약

단위: 억 원

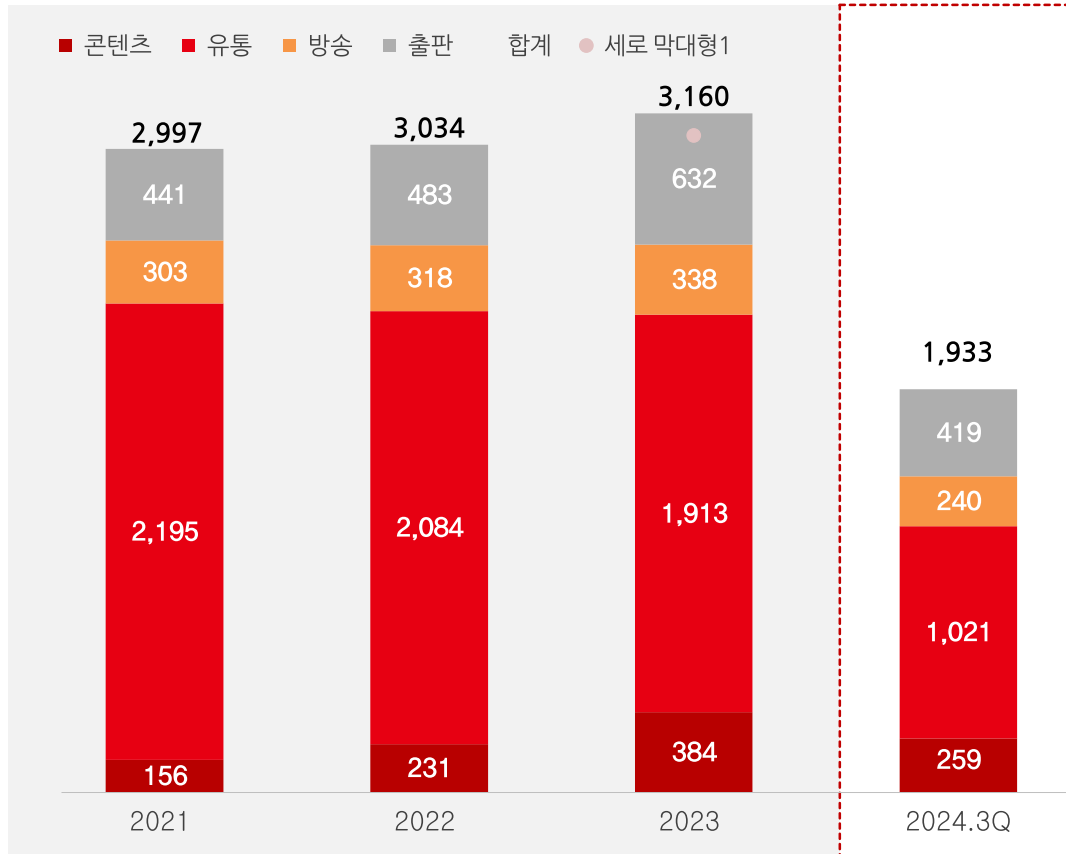
연결																
구분	2021	2022					2023					2024				YoY
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	누적	
매출액	2,997.9	789.8	718.4	720.5	806.5	3,034.5	840.3	887.0	594.6	839.9	3160.6	678.2	654.9	599.6	1932.8	+0.8%
영업이익	122.5 (4.1%)	77.9 (9.8%)	67.0 (9.3%)	8.6 (1.2%)	-12.3 ( $\Delta$ 1.5%)	142.6 (4.7%)	85.0 (10.1%)	43.8 (4.9%)	-21.3 ( $\Delta$ 3.6%)	30.4 (3.6%)	138.0 (4.3%)	17.1 (2.5%)	8.8 (1.3%)	-15.7 ( $\Delta$ 2.6%)	10.1 (0.5%)	-26.1%
당기순이익	85.3 (2.8%)	67.2 (8.5%)	38.5 (5.3%)	-1.6 ( $\Delta$ 0.2%)	-26.3 ( $\Delta$ 3.2%)	72.1 (2.4%)	68.4 (8.1%)	41.1 (4.6%)	-25.8 ( $\Delta$ 4.3%)	9.3 (1.1%)	88.9 (2.9%)	-0.7 ( $\Delta$ 0.1%)	-4.4 ( $\Delta$ 0.6%)	-26.1 ( $\Delta$ 4.3)	-31.3 ( $\Delta$ 0.1%)	+1.3%

별도																
구분	2021	2022					2023					2024				YoY
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	누적	
매출액	2,237.8	587.6	544.6	539.7	632.3	2304.3	540.5	676.2	412.4	635.2	2263.1	467.8	453.3	418.5	1339.7	+1.5%
영업이익	46.8 (2.1%)	40.9 (6.9%)	49.3 (9.0%)	10.8 (2.0%)	-12.5 ( $\Delta$ 2.0%)	88.5 (6.1%)	8.5 (1.5%)	23.4 (3.4%)	-4.2 ( $\Delta$ 1.0%)	50.7 (7.9%)	77.2 (3.4%)	4.4 (0.9%)	10.1 (2.2%)	14.1 (3.3%)	28.6 (2.1%)	흑자전환
당기순이익	30.2 (1.3%)	34.1 (5.8%)	28.5 (5.2%)	6.0 (1.1%)	-30.9 ( $\Delta$ 4.1%)	37.8 (4.1%)	7.8 (1.4%)	15.7 (2.3%)	-4.9 ( $\Delta$ 1.2%)	34.2 (5.3%)	51.9 (2.3%)	3.3 (0.7%)	6.9 (1.5%)	8.6 (2.0%)	18.9 (1.4%)	흑자전환

2021 - 2024 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> <li>아머드사우루스 문화산업전문회사</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.

2021 - 2024 분기별·사업부별 매출 비중 추이

사업부문별 매출액 추이 (분기)

단위: 억 원

구분	2021	2022					2023					2024				
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	누적	1Q	2Q	3Q	4Q	누적	1Q	2Q	3Q	누적	
 콘텐츠 Biz	라이선스	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%)	91.3 (15.4%)	168.2 (20.1%)	383.1 (12.1%)	64.9 (9.5%)	101.9 (15.5%)	92.0 (15.3%)	258.9 (13.4%)
 유통 Biz	TCG	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%)	28.4 (4.8%)	38.5 (4.6%)	162.2 (5.1%)	40.0 (5.9%)	51.3 (7.8%)	46.9 (7.8%)	138.3 (7.1%)
	닌텐도	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%)	206.5 (34.7%)	333.6 (39.8%)	1371.2 (43.4%)	257.2 (37.9%)	192.7 (29.4%)	137.9 (23.0%)	587.9 (30.4%)
	Shop & 유통	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%)	96.9 (16.3%)	95.0 (11.3%)	379.8 (12.0%)	115.0 (16.9%)	119.0 (18.3%)	148.4 (24.7)	382.6 (19.8%)
 방송/출판	방송	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%)	81.1 (13.6%)	93.3 (11.1%)	338.8 (10.7%)	74.5 (10.9%)	84.3 (12.8%)	80.8 (12.4%)	239.7 (12.4%)
	출판	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%)	125.0 (21.0%)	132.9 (15.8%)	632.9 (20.0%)	145.2 (21.4%)	137.7 (21.0%)	129.8 (21.3%)	412.8 (21.3%)
연결조정		-97.2 (Δ3.2%)	-20.9 (Δ2.6%)	-17.0 (Δ2.4%)	-14.6 (Δ2.0%)	-27.3 (Δ3.4%)	-80.6 (Δ2.7%)	-14.0 (Δ1.7%)	-33.0 (Δ3.7%)	-34.7 (Δ5.8%)	-22.9 (Δ2.7%)	-107.4 (Δ3.4%)	-18.9 (Δ2.7%)	-32.2 (Δ4.9%)	-36.4 (Δ4.5%)	-87.6 (Δ4.5)
합 계		2,997.9	789.9	718.3	720.5	806.6	3034.5	840.3	887.1	594.6	838.6	3160.6	678.2	654.9	599.6	1932.8

주: K-IFRS 연결재무제표 기준

Chapter

# 2

## Current Issues

- 01. 나가노마켓
- 02. 짱구는 못말려
- 03. 팝퍼블(popable)





## 나가노마켓 팝업스토어 국내 첫 오픈



## 짱구는 못말려 팝업스토어 흥행

전주 한옥마을 팝업스토어 현장 전경



### <2024년 짱구는 못말려 팝업스토어 진행 현황>

- 잠실 롯데월드몰 : 2024.6.5~6.16
- 전주 한옥마을 : 2024.8.2~9.18
- 대구 현대백화점 더현대 : 2024.9.27~10.6
- 부산 신세계백화점 센텀시티 : 2024.11.15~11.24

## 팝퍼블 신규 매장 확대



## 〈팝퍼블 매장〉

- 용산점(2018년 2월 오픈) - 용산 아이파크몰
- 신촌점(2023년 4월 오픈) - 신촌 현대백화점 U-PLEX
- 부산점(2024년 10월 오픈) - 광안 밀락더마켓



## 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

#### 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)

2006~2016's

#### 엔터테인먼트 사업 강화

- 대원게임 설립 및 닌텐도 DS 유통사업 전개
- <GON> 제작 및 EBS, 일본TV도쿄 방영
- 도토리숲, 원피스카페, 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)

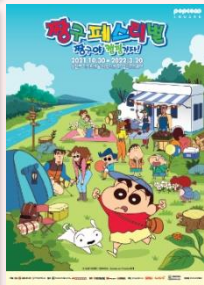
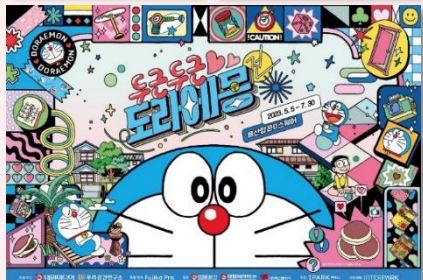
정동훈  
대표이사  
취임

2017~

#### 콘텐츠 MSMU 본격화

- **팝콘D스퀘어 문화 공간 사업 전개**
- <조이드 와일드>, <토이 스토리 4>, <겨울왕국 2> 다양한 원구 유통사업 확대
- <시간여행자 루크> '20년 5월 KBS 방영 개시
- 신규 자회사로 웹툰 제작 스튜디오 <스토리작> 설립
- <아머드 사무루스> '21년 국내 첫 방송(SBS) '23년 일본 첫 방송(도쿄MX)





DAE WON 대원미디어

자체 콘텐츠  
대원미디어가 자체적으로  
제작·보유하고 있는  
다양한 캐릭터

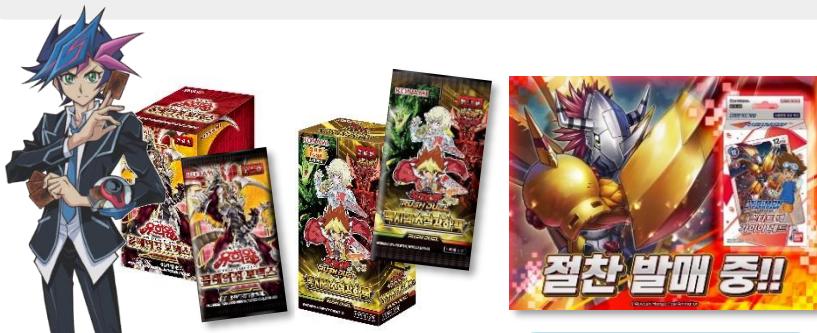
+

수입 콘텐츠  
해외 콘텐츠 기업과의 계약을  
통해 확보하고 있는  
다양한 캐릭터



## 트레이딩 카드 게임(TCG)

- 국내 최초 트레이딩 카드 게임 사업 전개
- 유희왕 오피셜 카드게임 / 러시 듀얼 및 디지털 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 론칭
- ▶ 디지털 카드게임 : 2023. 02 론칭
- ▶ 니벨아레나 : 2024. 10 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

### 디지털 카드게임



### 니벨아레나

## 스포츠 컬렉션 카드(SCC)

- KBO 공인 프로야구 스포츠 카드 출시 ('17 시즌~)
- KOVO 공인 프로배구 스포츠 카드 신규 출시('20 시즌~)
- KBL 공인 프로농구 스포츠 카드 신규 출시('23 시즌~)
- 카드전문숍, 문구·팬시점, 온라인 쇼핑몰 등 판매
- 다양한 SCC 라인업 기획 및 고품질화 지향



사업 연혁		H/W					
현재	총 누계 2024. 3Q NS 게임기 판매 : 1,717,602대 / 19,198대 NS 타이틀 판매 : 6,332,664개 / 101,975개						
2021	닌텐도 스위치(OLED 모델) 출시 (닌텐도 매출 1,826억원 달성)	닌텐도 스위치(OLED) 2021.10	닌텐도 스위치 Lite 2019.9	닌텐도 스위치 2017.12	닌텐도 3DS	닌텐도 Wii	닌텐도 DS
2020	닌텐도 스위치 모여봐요 동물의 숲 에디션 출시 (닌텐도 매출 1,744억원 달성)	<div style="text-align: center;">S/W</div> <p>                     &lt;슈퍼마리오브라더스원더&gt; &lt;젤다의전설브레스오버더윌드&gt; &lt;포켓몬스터스칼렛바이올렛&gt; &lt;모여봐요동물의숲&gt; &lt;링피터어드벤처&gt;                 </p> <p>                     &lt;저스트댄스2024에디션&gt; &lt;돌아온명탐정피카츄&gt; &lt;스플래툰3&gt; &lt;마리오파티슈퍼스타즈&gt; &lt;포켓몬스터브릴리언트다이아몬드샤이닝펄&gt;                 </p> <p>                     &lt;마리오골프슈퍼러시&gt; &lt;New포켓몬스냅&gt; &lt;젤다유쌍대재앙의사다&gt; &lt;별의커비Wii 디럭스&gt; &lt;포켓몬스터스드실드&gt;                 </p> <p>                     &lt;젤다의전설공공의성&gt; &lt;젤다의전설브레스오버더윌드&gt; &lt;포켓몬스터레고&gt; &lt;슈퍼마리오파티&gt; &lt;슈퍼스매시브라더스윌티트&gt;                 </p>					
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)						



## 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

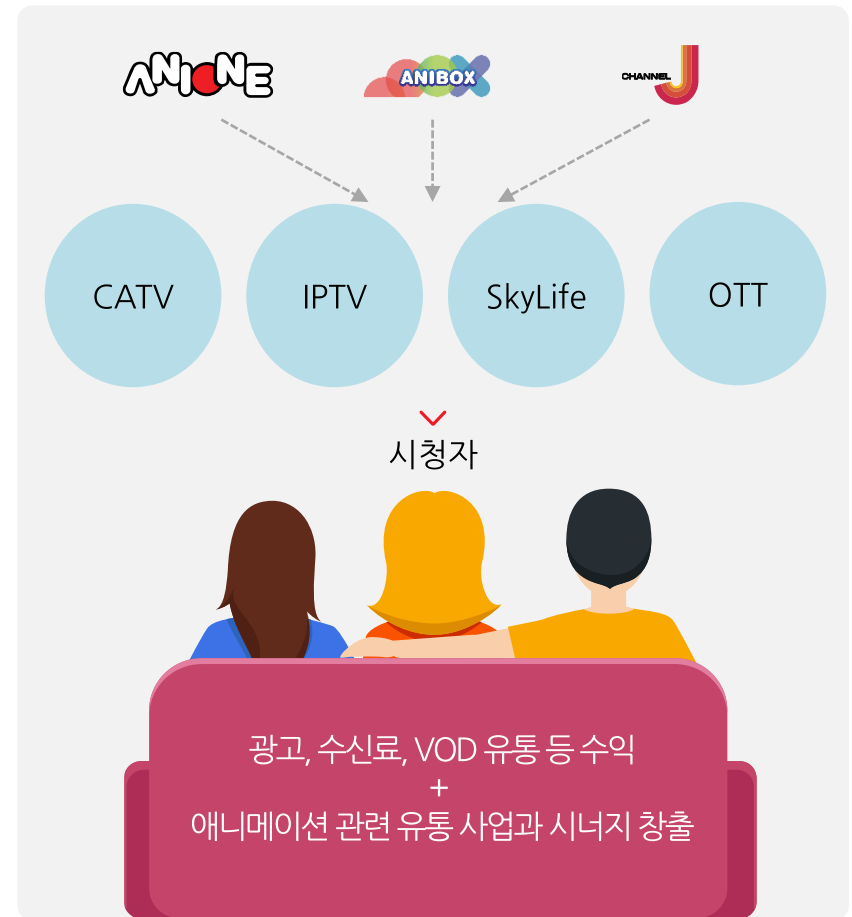


종속회사(대원방송/대원엔터테인먼트) 개요

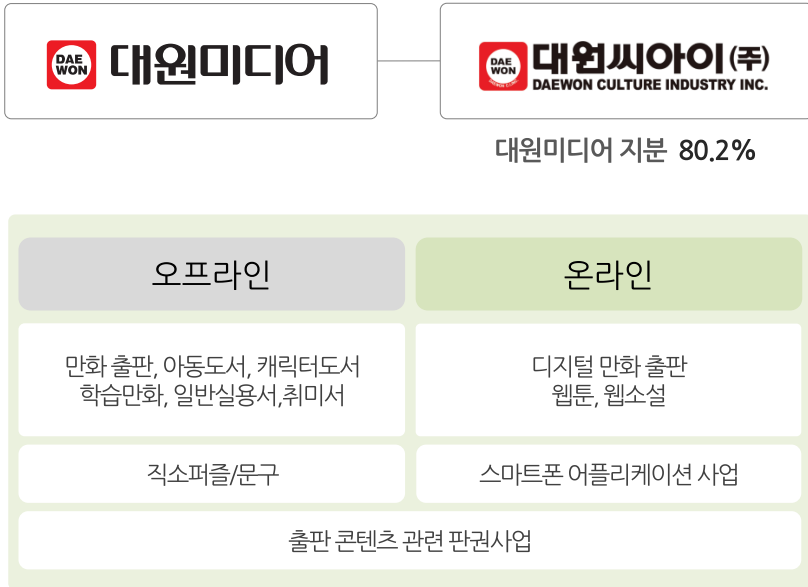


보유 채널	<p>애니메이션 전문 방송</p> <p>일본 콘텐츠 전문 방송</p>
사업 내용	<p>대원미디어 IP 연계 애니메이션 사업 (TV방송, VOD 사업)</p>

수익모델

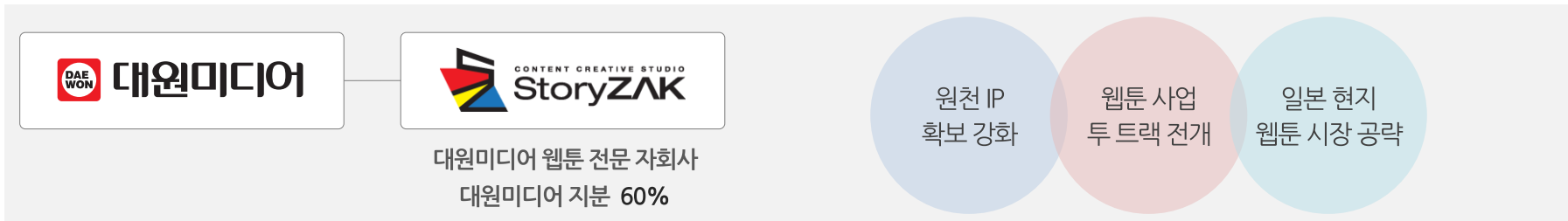


대원씨아이 개요



- 웹툰**
  - <오, 담에 핀 꽃>(작가: 은정/면라, 원작: 박영), <송백>(작가: 신광휘), <검은 꽃이 되었다>(작가: 황바름/카미나리), <회사를 다닙시다>(작가: 리세/공주)
  - <회귀한 용병은 다 계획이 있다>(박가: 박진석) - 네이버(독점)
  - <천마는 아이돌이 되었다> (작가: 싸우/짱필, 원작: 울엄마), <나 혼자 가이드> (작가: 보닛/닥죽, 원작: 규람), <우주럽미>(작가: 김묘상)
  - <너로 져는 밤>(작가: 베리빠라/치즈감자, 원작: 젤리펫) - 카카오(독점)
  - 등 총 12개 작품 론칭
- 웹소설 /e북**
  - <신성모독의 외신 사제가 되었다> (작가: 에온바드)
  - <멸망 직전의 세계를 달리는 만능 헌터> (작가: 태관형), <남궁세가 금손이 전생을 숨김> (작가: 글청)
  - 등 총 35개 작품 론칭
- Global**
  - <이제 와 후회해봤자>, <연우의 순정>, <11336(일일삼삼육)>
  - 등 총 26개 작품 해외 플랫폼 론칭
- 기타**
  - <최악의 연애> 스포츠 드라마 계약 체결

스토리작 개요

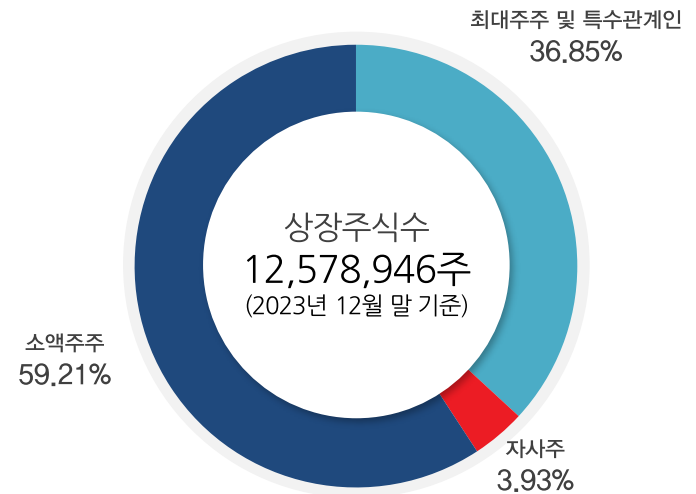


회사 개요

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	232명
설립일	1977년 12월 6일
홈페이지	<a href="https://daewonmedia.com">https://daewonmedia.com</a>

주 : 2024년 9월 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 : 2023년 12월 말 기준

연결재무상태표

단위: 백만 원

구분	2021	2022	2023	2024. 3Q
유동자산	79,994	105,458	117,276	105,913
비유동자산	84,132	86,868	95,668	96,301
<b>자산총계</b>	<b>164,127</b>	<b>192,905</b>	<b>212,944</b>	<b>202,215</b>
유동부채	40,248	60,268	70,501	65,362
비유동부채	5,177	5,140	8,186	7,158
<b>부채총계</b>	<b>45,425</b>	<b>65,408</b>	<b>78,445</b>	<b>72,520</b>
지배기업 소유주 지분	90,262	95,332	100,854	96,033
자본금	6,319	6,319	6,319	6,319
자본잉여금	51,139	50,401	50,981	50,981
기타자본	-4,203	-4,203	-4,203	-4,203
기타포괄손익누계액	3,099	3,108	3,083	3,069
이익잉여금	33,907	39,706	44,673	39,866
비지배지분	28,439	31,585	34,402	33,661
<b>자본총계</b>	<b>118,702</b>	<b>126,917</b>	<b>134,256</b>	<b>129,694</b>
<b>부채및자본총계</b>	<b>164,127</b>	<b>192,326</b>	<b>213,944</b>	<b>202,215</b>

주: K-IFRS 연결재무제표 기준

연결손익계산서

단위: 백만 원

구분	2021	2022	2023	2024. 3Q
<b>매출액</b>	<b>299,832</b>	<b>303,453</b>	<b>316,061</b>	<b>193,286</b>
매출원가	260,430	251,166	251,241	153,232
<b>매출총이익</b>	<b>39,402</b>	<b>52,287</b>	<b>64,820</b>	<b>40,053</b>
판매비와관리비	27,150	38,017	51,013	39,038
<b>영업이익</b>	<b>12,252</b>	<b>14,269</b>	<b>13,806</b>	<b>1,014</b>
금융수익	1,410	3,047	4,448	2,216
금융비용	798	1,704	3,412	2,852
투자손익	181	-3,814	-1,963	-1,470
기타수익	1,394	638	2,161	640
기타비용	3,815	2,719	2,918	1,053
<b>법인세비용차감전순이익</b>	<b>10,624</b>	<b>9,717</b>	<b>12,123</b>	<b>-1,505</b>
법인세비용	2,087	2,498	3,229	1,625
<b>당기순이익</b>	<b>8,537</b>	<b>7,218</b>	<b>8,893</b>	<b>-3,131</b>
지배기업소유주지분	5,675	5,608	6,214	-3,651
비지배지분	2,861	1,609	2,679	519

주: K-IFRS 연결재무제표 기준