

Investor Relations 2019

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.



Table of Contents

Chapter 1.
Company Overview

Chapter 2.
Business Results

Chapter 3.
Current Issues

Appendix

1 Chapter

Company Overview

- 01. History & Vision
- 02. Corporate Identity
- 03. Business Partner



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 10여편 제작**
- 최초 TV 애니메이션 <떠돌이 까치> 제작
- TV시리즈 <달려라 하니>, <영심아> 제작
- 88올림픽 홍보용 TV시리즈
<달려라 호돌이> 제작 참여

국내 최초 라이선스 사업

- **국내 최초 라이선스사업부 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 **전시사업** 전개
- 온라인 출판 서비스 본격화
애니메이션 채널 확대 (애니박스)
일본 전문채널 <채널> 인수 (대원엔터테인먼트)

콘텐츠 MSMU 본격화

- **팝콘D스퀘어 문화공간 사업 전개**
- 대원뮤지엄 / 대원콘텐츠라이브 /
애니랜드 / 팝퍼블 론칭
- 다카라토미社 <조이드와일드>
완구 직접유통 전개
- 짱구 페스티벌 <짱구야 놀자> 개최
- 짱구 관련 전시 · MD상품 · F&B 등 전개
- 신규 IP <Project AS> 제작





국내외 콘텐츠 시장 리더들과의 긴밀한 파트너십 구축

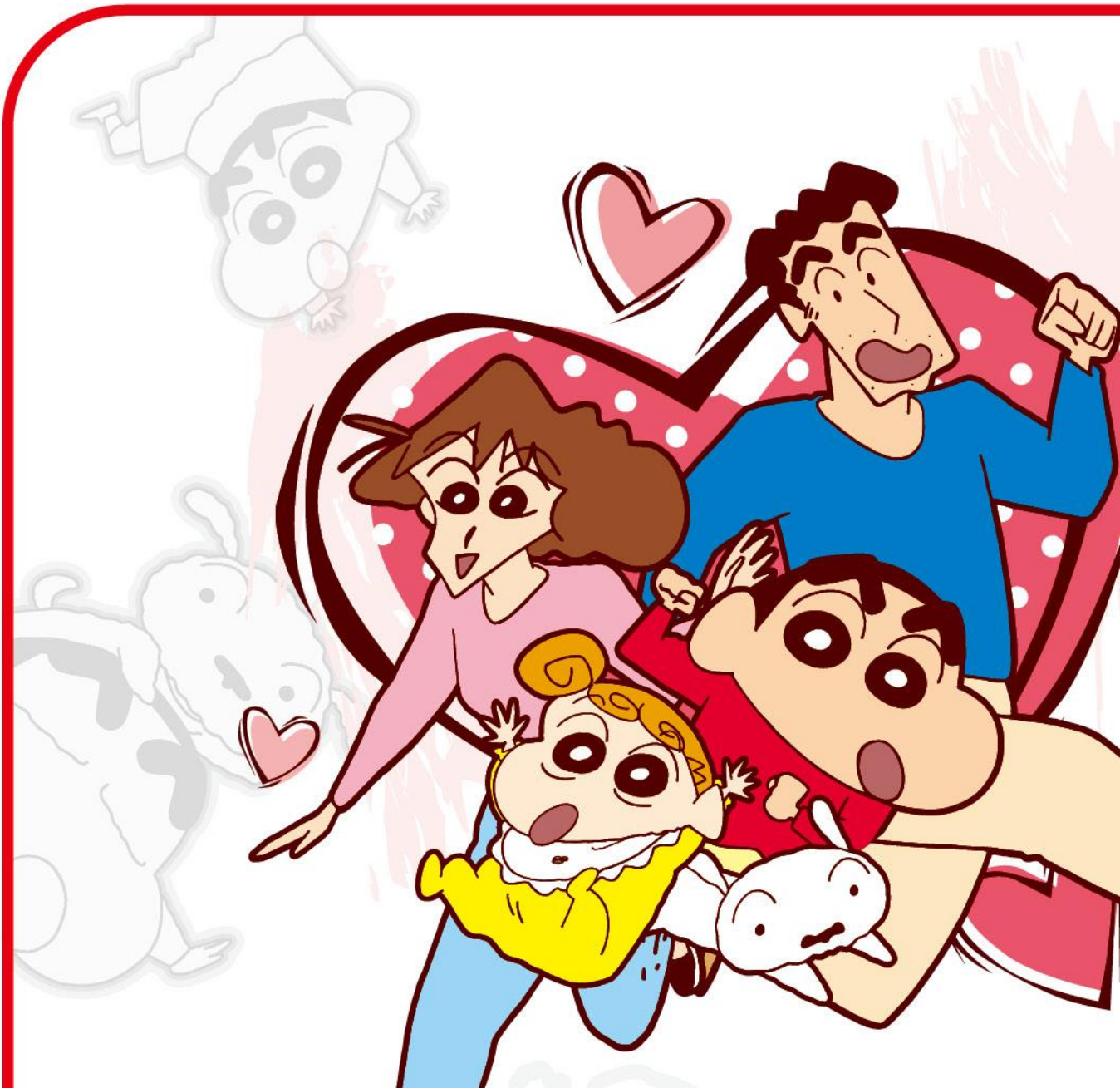
□ : 대원 지분 보유 기업



2 Chapter

Business Results

- 01. 경영 성과 - 2019년 2분기 실적
- 02. 분기·사업부문별 매출 추이



2019년 2분기 연결 기준 매출액 415.6억 원, 별도 기준 매출액 298.3억 원 기록

경영 성과 요약

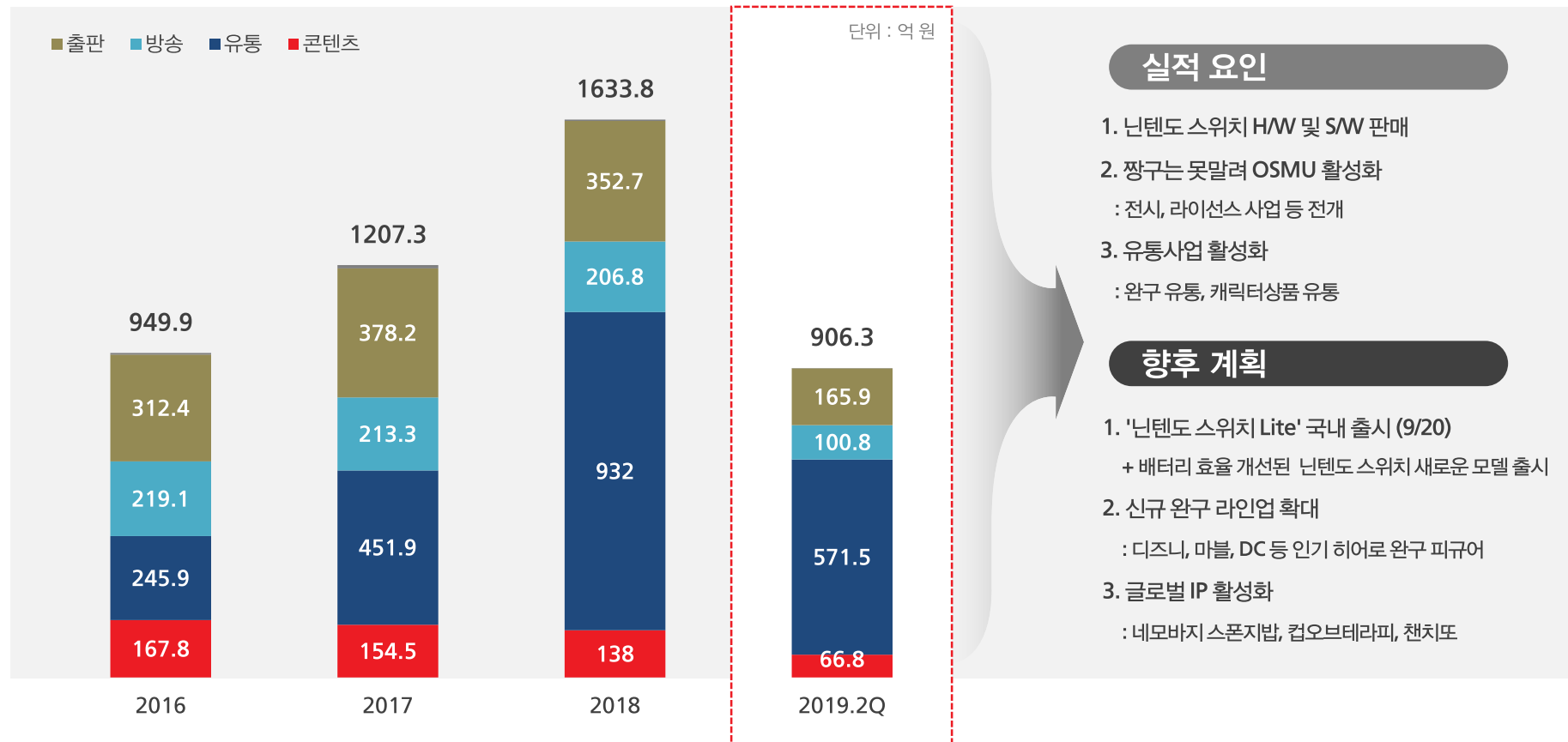
단위 : 억 원

연결															
	2016	2017					2018					2019		YoY (2Q)	YOY (2Q누적)
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q		
매출액	949.9	263.1	208.4	226.9	508.9	1,207.3	438.1	332.1	311.9	551.4	1,633.7	490.7	415.6	25.1%	17.7%
영업이익 (률)	23.8 (2.5%)	36.0 (13.7%)	9.6 (4.6%)	0.3 (0.1%)	23.9 (4.7%)	69.8 (5.8%)	28.7 (6.6%)	10.3 (3.1%)	11.1 (3.6%)	13.9 (2.5%)	64.1 (3.9%)	23.8 (4.9%)	7.7 (1.8%)	-24.9%	-19.2%
순이익 (률)	4.8 (0.5%)	35.0 (13.3%)	19.0 (9.1%)	-1.1 (-0.5%)	25.0 (4.9%)	77.9 (6.5%)	26.2 (6.0%)	5.4 (1.6%)	9.2 (3.0%)	0.5 (0.1%)	41.5 (2.5%)	18.4 (3.7%)	9.2 (2.2%)	71.3%	-12.5%

별도															
	2016	2017					2018					2019		YoY (2Q)	YOY (2Q누적)
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q		
매출액	454.4	98.4	89.4	92.7	378.1	658.6	298.0	210.9	186.0	438.5	1,133.6	367.3	298.3	41.4%	30.8%
영업이익 (률)	-35.9 (-7.9%)	-9.7 (-9.9%)	-6.5 (-7.3%)	-2.8 (-3.0%)	15.9 (4.2%)	-3.1 (-0.5%)	2.5 (0.8%)	-3.0 (-1.4%)	-3.5 (-1.9%)	10.9 (2.5%)	6.9 (0.6%)	1 (0.3%)	0.4 (0.1%)	흑자전환	흑자전환
순이익 (률)	21.4 (4.7%)	3.1 (3.2%)	29.4 (32.9%)	20.0 (21.6%)	15.7 (4.2%)	68.2 (10.4%)	6.9 (2.3%)	-2.4 (-1.1%)	143.7 (77.3%)	-15.6 (-3.6%)	132.5 (11.7%)	3.5 (1.0%)	1.2 (0.4%)	흑자전환	8.1%

닌텐도 스위치 및 신규 완구 사업으로 유통 부문 매출 증대

사업부문별 매출액 추이 (연간)



주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

2017 - 2019 분기별·사업부별 매출 비중 추이

사업부문별 매출액 추이 (분기)

단위 : 억 원

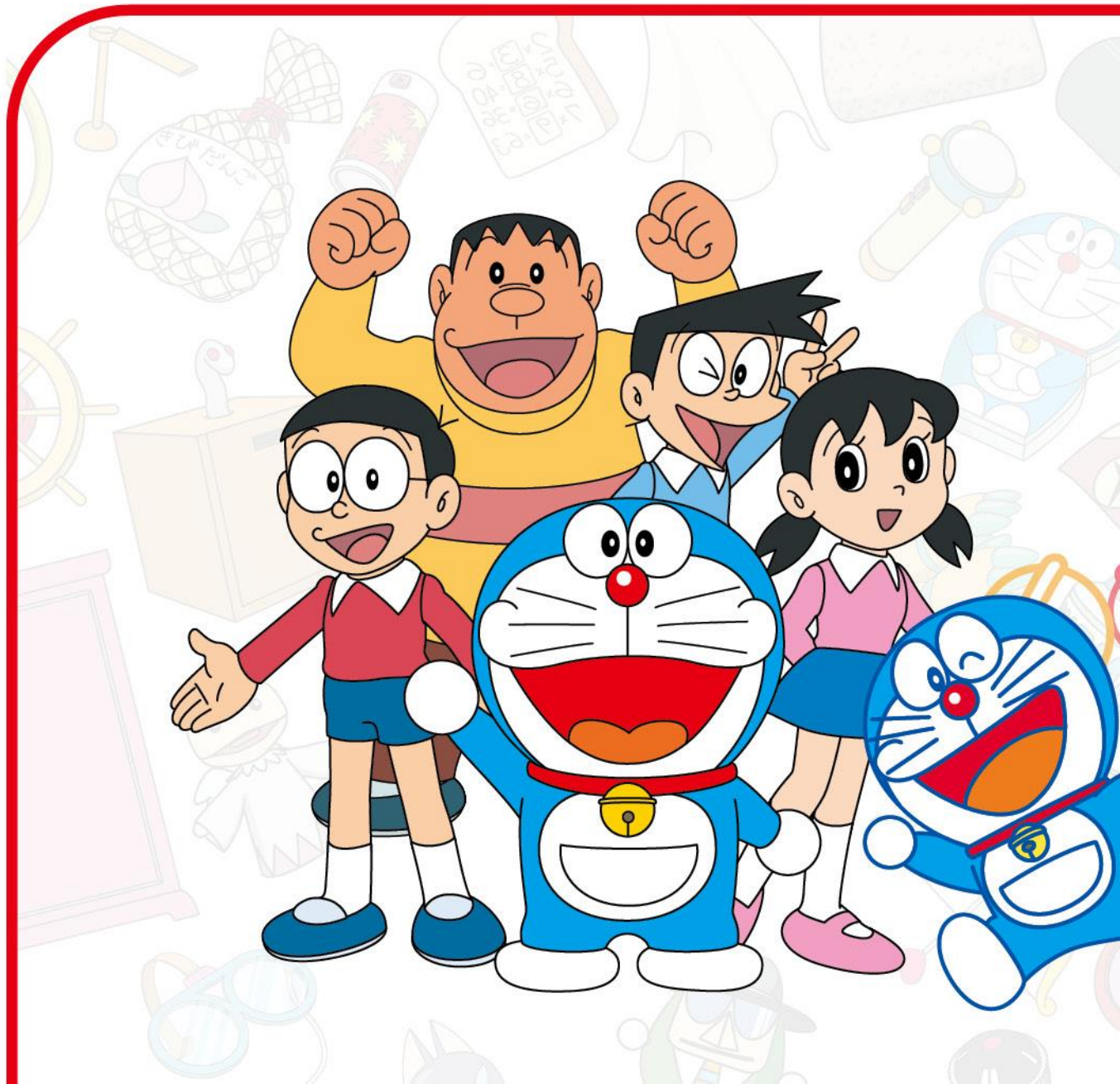
구분		2016	2017					2018					2019	
		연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q
 콘텐츠 Biz	라이선스	97.4 (10.3%)	23.8 (9.0%)	23.5 (11.3%)	24.0 (10.6%)	14.4 (2.8%)	85.7 (7.1%)	17.3 (3.9%)	17.6 (5.3%)	23.1 (7.4%)	17.1 (3.1%)	75.1 (4.6%)	10.5 (2.1%)	23.5 (5.7%)
	TCG	74.6 (7.9%)	17.2 (6.5%)	16.7 (8.0%)	17.4 (7.7%)	17.5 (3.4%)	68.8 (5.7%)	14.8 (3.4%)	17.7 (5.3%)	12.0 (3.8%)	18.4 (3.3%)	62.9 (3.9%)	16.2 (3.3%)	16.6 (4.0%)
 유통 Biz	닌텐도	188.7 (19.9%)	40.7 (15.5%)	24.7 (11.9%)	29.7 (13.1%)	307.7 (60.5%)	402.8 (33.4%)	240.3 (54.9%)	146.0 (44.0%)	109.4 (35.1%)	358.0 (64.9%)	853.7 (52.3%)	298.3 (60.8%)	201.1 (48.4%)
	Shop & 유통	57.2 (6.0%)	10.2 (3.9%)	10.6 (5.1%)	9.7 (4.3%)	18.6 (3.7%)	49.1 (4.1%)	13.2 (3.0%)	10.6 (3.2%)	23.2 (7.4%)	31.3 (5.7%)	78.3 (4.8%)	25.1 (5.1%)	47.0 (11.3%)
 방송/출판	방송	219.1 (23.1%)	57.3 (21.8%)	48.3 (23.2%)	54.6 (24.1%)	53.1 (10.4%)	213.3 (17.7%)	59.6 (13.6%)	46.1 (13.9%)	50.7 (16.2%)	50.4 (9.1%)	206.8 (12.7%)	58.3 (11.9%)	42.5 (10.2%)
	출판	312.5 (32.9%)	113.0 (42.9%)	83.2 (39.9%)	90.4 (39.8%)	91.6 (18.0%)	378.2 (31.3%)	92.0 (21.0%)	93.1 (28.0%)	92.8 (29.7%)	74.8 (13.6%)	352.7 (21.6%)	81.6 (16.6%)	84.3 (20.3%)
기타	기타	0.4 (0.0%)	0.9 (0.3%)	1.4 (0.7%)	1.1 (0.5%)	6.0 (1.2%)	9.4 (0.8%)	0.8 (0.2%)	0.9 (0.3%)	0.8 (0.3%)	1.8 (0.3%)	4.3 (0.3%)	0.7 (0.1%)	0.6 (0.1%)
합계		949.9 (100%)	263.1 (100%)	208.4 (100%)	226.9 (100%)	508.9 (100%)	1,207.3 (100%)	438.0 (100%)	332.0 (100%)	312.0 (100%)	551.6 (100%)	1,633.7 (100%)	490.7 (100%)	415.6 (100%)

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

3 Chapter

Current Issues

- 01. 닌텐도 스위치
- 02. 완구 유통 사업
- 03. 라이선스 사업



'닌텐도 스위치' 새로운 모델 및 휴대 전용 '닌텐도 스위치 Lite' 출시 예정

닌텐도 스위치 사업 현황

게임 기기
누적 판매량

318,536대

2019.2Q 판매량
44,069대
(YoY 61.8% ↑)

'닌텐도 스위치 Lite' 국내 출시 예정 (19.09.20)



- 8세대 포켓몬스터 출시 기념 한정판 11월 1일 발매 예정

게임 타이틀(S/W)
누적 판매량

790,867대

2019.2Q 판매량
112,389대
(YoY 78.4% ↑)

주 : 게임 기기 및 게임 타이틀 판매량은 2019년 6월 30일까지의 대원미디어 누적 판매 기준

'닌텐도 스위치' 새로운 모델 출시



- 특징 : 배터리 효율 개선
- 정식 발매 : 2019. 8. 1(목)

닌텐도스위치 인기 게임 타이틀 라인업 지속 확대



〈젤다의 전설: 브레스 오브 더 와일드〉
2019년 9월 20일 발매 예정



〈루이지 맨션3〉
2019년 10월 31일 발매 예정

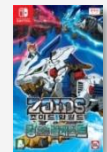


〈포켓몬스터 소드 / 실드〉
8세대 포켓몬스터
2019년 11월 15일 발매 예정



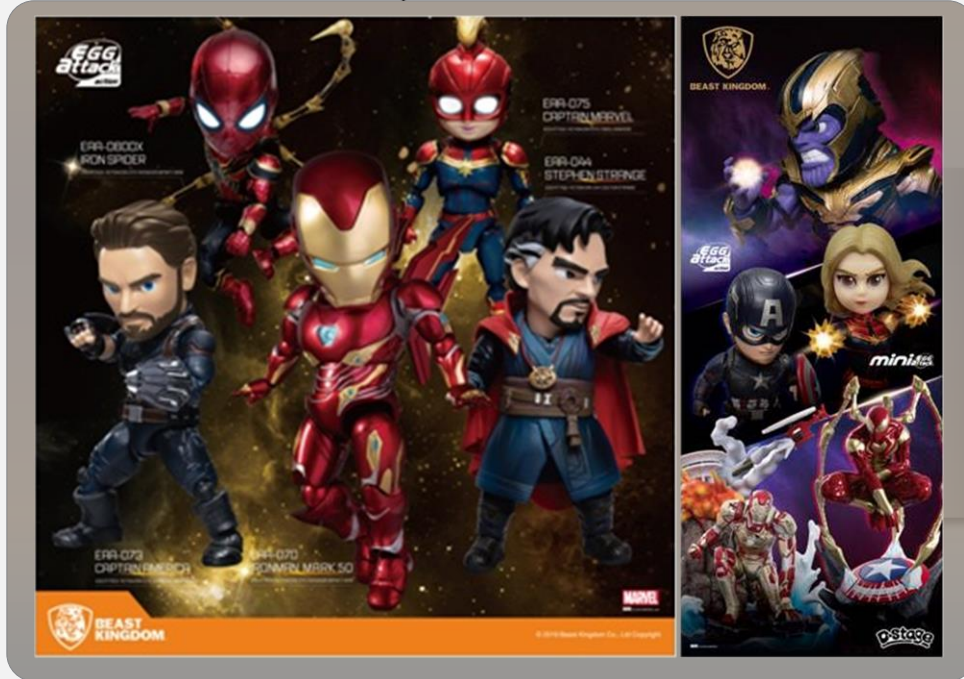
〈모여봐요 동물야〉
2020년 3월 20일 발매 예정

+



〈조이드 와일드 킹 오브 블래스트〉
2019년 가을 발매 예정
(대원미디어 유통)

디즈니·마블·DC코믹스 등 인기 슈퍼히어로 피규어의 국내 유통 사업 전개



- 세계적인 키덜트 피규어 제조 기업 '비스트킹덤'과 글로벌 인기 무비 피규어 국내 독점 유통 계약 체결
- 8월부터 디즈니와 마블 피규어 18종 출시를 통해 본격적 사업 전개 및 신제품 지속 추가 예정
- 현재 이마트, 토이저러스, 온라인몰, 피규어샵 등에서 인기리에 판매 진행 중
- 향후 비스트킹덤이 제작한 디즈니, 마블, DC코믹스 등의 인기 무비 피규어 라인업 (Egg Attack, Master Craft, D-Stage 등) 국내 론칭 지속 예정
- 하반기 디즈니 최고 히트 기대작 '겨울왕국2' 관련 피규어 라인업 론칭 예정

글로벌 인기 IP를 활용한 국내 라이선스 사업 전개

<네모바지 스폰지밥>



- 8월 2일~13일 AK플라자와 특별 전시 콜라보 진행 (한정판 캐릭터 상품 및 이색 음료, 출판물 등)
- 하반기 신규 에피소드 전개 중
- 국내 SPA 브랜드와 콜라보 예정

<컵오브테라피>



- 국내 출판사와 에세이 론칭 및 프로모션 예정 (9월)
- 모바일 액세서리 업체와 라이선스 상품 론칭 예정 (9월)
- 국내 대형 코스메틱 브랜드와 콜라보 상품 론칭 예정 (10월)
- 국내 SPA 브랜드와 콜라보 상품 론칭 예정 (11월)

<찬치또(Chanchitos)>



- 모바일 액세서리 업체와 라이선스 상품 론칭 예정 (9월)

Appendix

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



애니메이션 창작



총 40여 개 창작 애니메이션 제작 및 방영

라이선스

자체 콘텐츠
대원미디어가 자체적으로
제작·보유하고 있는
다양한 캐릭터

+

수입 콘텐츠
해외 콘텐츠 기업과의
계약을 통해 확보하고 있는
다양한 캐릭터

완구 · 의류 · 식품
생활잡화 · 문구 등
200여 개 업체와
IP 상품화 진행

국내 콘텐츠 업계 최다 · 최고 IP의 상품화권 보유

영화·전시



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

글로벌



대원미디어 자체 제작
인기 IP <곤(GON)>의
중국 라이선스 사업 전개

트레이딩 카드 게임(TCG)

- 국내 최초 트레이딩 카드 게임 사업 전개
- 인기 IP 유희왕, 카드파이트!! 뱅가드 카드 게임 제작 · 유통
- 피규어, 완구 등 캐릭터 IP 상품화



유희왕 시리즈



카드파이트!! 뱅가드

- ▶ 유희왕 시리즈('03~) : '11년 카드 판매량 251억 6천만 장 기록(기네스북 등재)
- ▶ 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)

- 2019년 KBO 공인 프로야구 스포츠 카드 출시 ('17 / '18 / '19 시즌)
- 카드전문숍, 문구 · 팬시점, 온라인 쇼핑몰 등 판매
- 다양한 SCC 라인업 기획 및 출시 준비 중



사업 연혁

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



닌텐도 3DS



닌텐도 Wii



닌텐도 DS

S/W



〈슈퍼마리오메이커〉



〈젤다의전설〉



〈포켓몬스터레츠고〉



〈닌텐도라보라이트〉



〈슈퍼마리오브라더스U데럭스〉



〈슈퍼스매시브라더스얼티메이트〉



〈레고DC슈퍼빌런〉



〈슈퍼마리오파티〉



〈마리오카트8데럭스〉



〈슈퍼마리오오디세이〉

독점 유통



〈베이블레이드버스트베블저론〉



〈네오이틀라스146〉



〈시아타스알파〉



〈레미토어〉



〈Deltarune〉

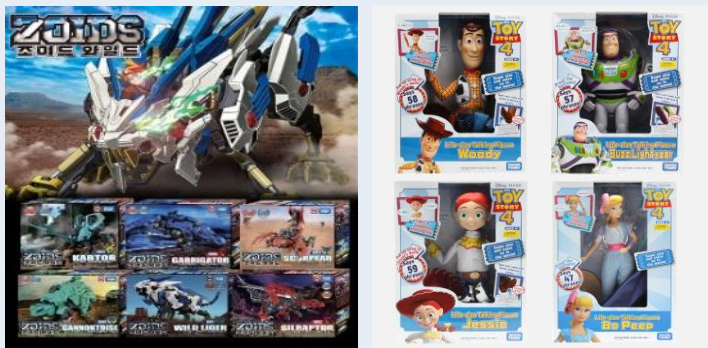


〈드래곤볼프이터즈〉



〈푸른노정건볼트스투리아커팩〉

유통 사업 현황 (캐릭터숍 운영 및 리테일 판매)

글로벌
인기 IP

애니랜드, Café de ONE PIECE, 도토리숍, 애니메이트 등
다수의 킬러콘텐츠 기반의 캐릭터 Shop(직영점) 운영

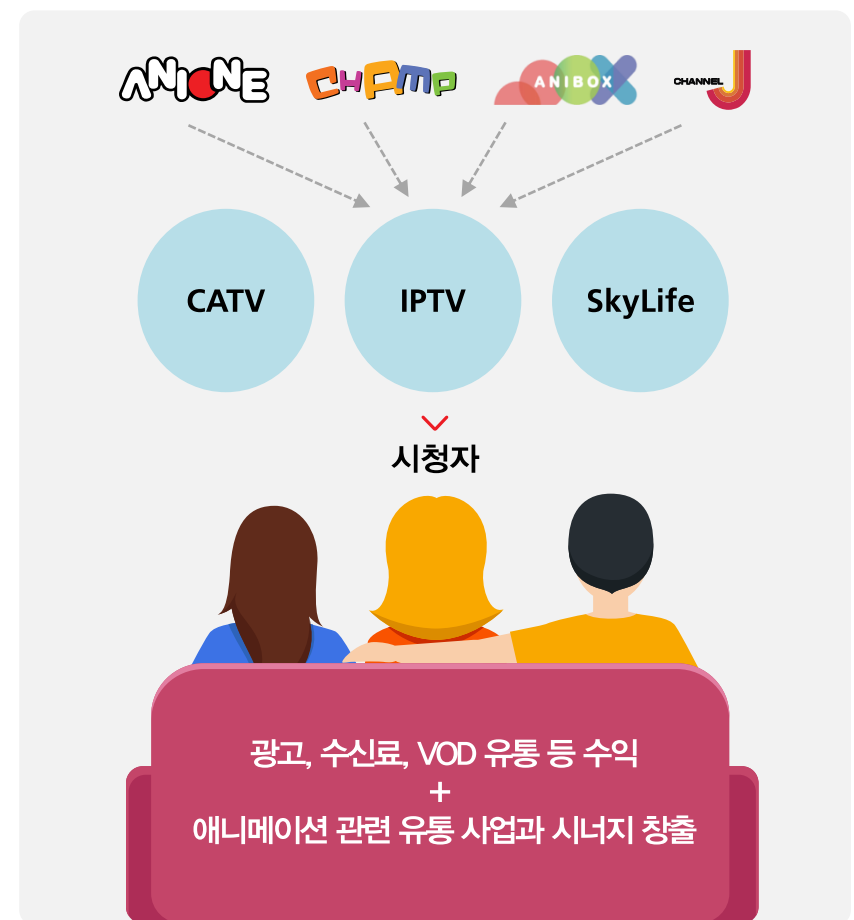
e-mart DAEWON DAEWONshop Home plus 롯데마트

전국 대형마트 및 완구 전문점, 하비샵, 온라인 등
유통 채널 및 리테일 통한 캐릭터 완구 직접 판매 진행

종속회사(대원방송/대원엔터테인먼트) 개요



수익모델



자회사(대원씨아이) 개요

DAEWON 대원미디어

DAEWON 대원씨아이(주)
DAEWON CULTURE INDUSTRY INC.대원미디어 지분율
80.2%

- 카카오페이지와 전략적 제휴
- 매출 성장세 지속
- 온라인/모바일 사업경쟁력 강화하며 지속 성장



오프라인

만화 출판
아동도서, 캐릭터도서
학습만화, 일반실용서
취미서

직소퍼즐/문구

온라인

디지털 만화 출판
웹툰
웹소설

스마트폰 어플리케이션 사업

출판콘텐츠 관련 판권사업

사업 경쟁력

풍부한 IP

+

풍부한 IP
작가 Pool

- 만화 총 12,179권
: 국내 644 타이틀, 해외 835 타이틀 확보
- 소설 총 1,252권
: 국내 151 타이틀(온라인서비스), 해외 95 타이틀 확보
- 만화 작가 130명
- 소설 작가 56명
(연재 중인 국내 작가수 기준,
작가의 95%는 디지털 서비스 진행 중)

OSMU

웹툰

<그녀, 비밀의 군주>
작가: 이은영, 장르: 순정판타지
<선녀님은 휴가 중>
작가: 으닉, 장르: 드라마 (네이버 공모전 당선작)

애니메이션

<반지의 비밀일기 시즌 2> KBS 방영

웹소설

제목 미정 총 5개 작품 리디북스, 네이버, 카카오 런칭 예정(3분기)

Global

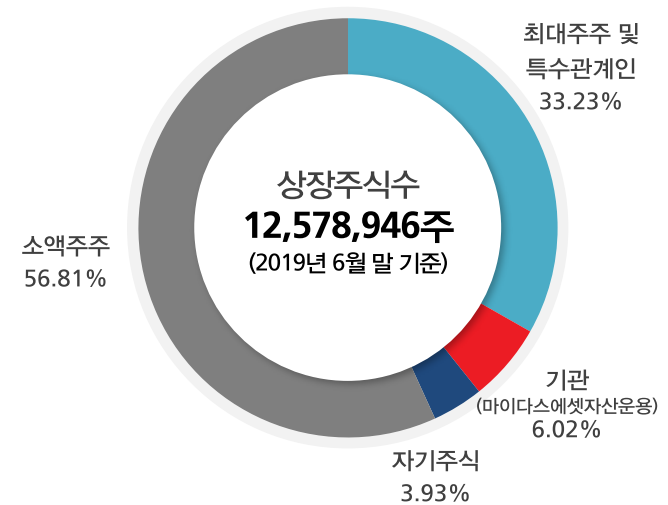
<브레이커>
작가: 전극진, 박진환, 미국 현지 서비스 중
<미치기 좋은 날>
작가: 유사, Kakao Japan(피코마) 디지털 전송 계약

회사 개요

회사명	대원미디어 주식회사
대표이사	정 욱, 정동훈
주소	서울시 용산구 한강대로 23길 55 아이파크몰 테마파크 6층 1-1호
자본금	63억 원
발행주식수	12,578,946주
종업원수	140명
설립일	1977년 12월 6일
홈페이지	http://daewonmedia.com

주 : 2019년 6월 말 기준

주주 현황



구분	주식수(주)지분율
최대주주	4,180,051 (33.23%)
자기주식	494,532 (3.93%)
마이다스에셋자산운용	757,878 (6.02%)
소액주주	7,146,485 (56.81%)

주 : 2019년 6월 말 기준

연결재무상태표

단위 : 백만 원

구 분	2016	2017	2018	2019.2Q
유동자산	56,210	54,972	65,263	62,746
비유동자산	41,551	49,377	60,310	68,417
자산총계	97,761	104,349	125,573	131,163
유동부채	17,449	19,942	18,649	21,855
비유동부채	5,970	3,457	5,379	8,475
부채총계	23,419	23,399	24,027	30,331
지배기업 소유주 지분	58,059	63,381	80,503	78,926
자본금	6,319	6,319	6,319	6,319
자본잉여금	38,214	38,308	51,139	51,139
기타자본	-2,294	-2,272	-2,272	-4,203
기타포괄손익누계액	13,388	12,281	13,433	13,375
이익잉여금	2,432	9,045	11,882	12,294
비배지분	16,282	17,269	21,043	21,905
자본총계	74,341	80,950	101,545	100,832
자본과부채총계	97,761	104,349	125,573	131,163

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

연결손익계산서

단위 : 백만 원

구 분	2016	2017	2018	2019.2Q
매출액	94,993	120,735	163,375	90,636
매출원가	71,341	91,738	133,562	74,949
매출총이익	23,652	28,997	29,813	15,687
판매비와관리비	21,272	22,010	23,400	12,533
영업이익	2,380	6,987	6,413	3,153
금융수익	847	946	791	398
금융비용	226	452	135	283
투자손익	470	2,623	1,284	202
기타수익	1,196	699	918	280
기타비용	1,873	1,285	2,496	294
법인세비용차감전순이익	2,794	9,925	6,775	3,457
법인세비용	2,313	2,128	2,622	689
당기순이익	480	7,797	4,154	2,768
지배기업소유주지분	-1,048	6,237	2,081	1,436
비배지분	1,528	1,560	2,072	1,331

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준