

**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 - 2022년 반기 실적
- 02. 반기 · 사업부문별 매출 추이



2022년 반기 연결 기준 매출액 1508.4억 원 기록... 영업이익 144.9억 원

여전히 견재한 닌텐도 매출 성과와 과거의 영광을 재현하는 TCG 카드사업 성과 확대  
 자체 IP를 동반한 콘텐츠사업 성과와 방송, 출판 사업의 성장

경영 성과 요약

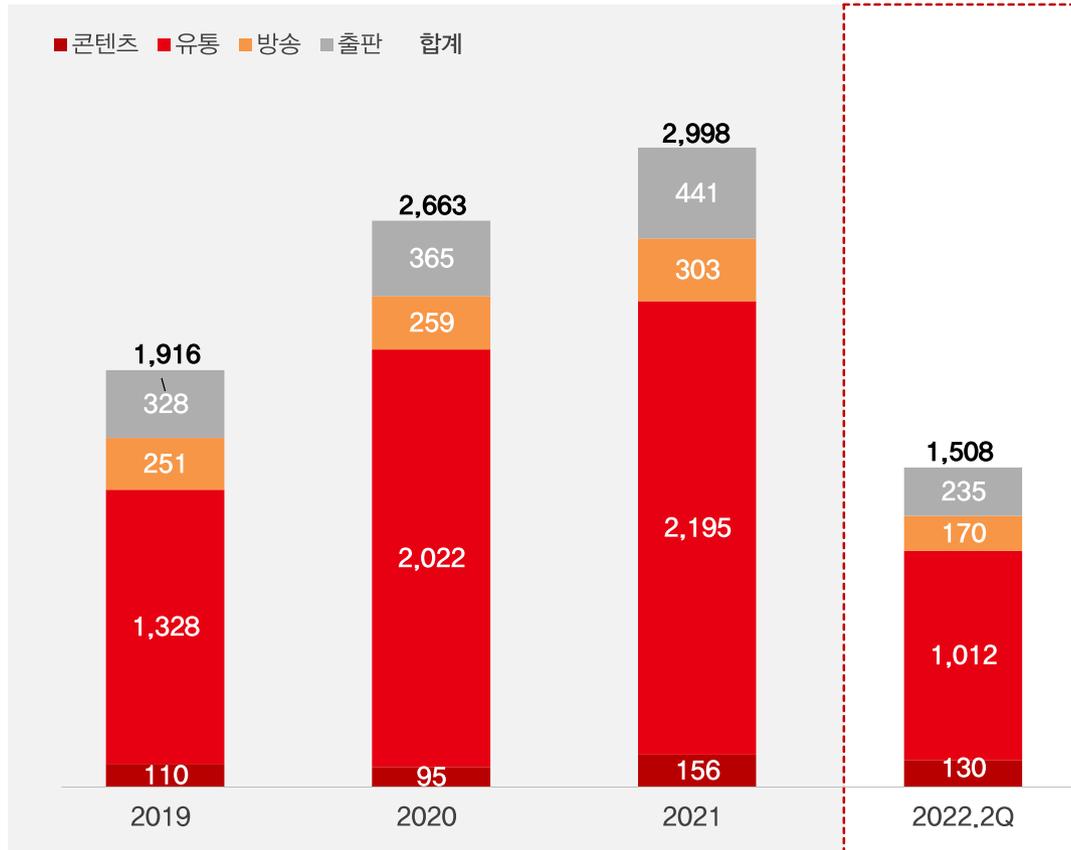
단위 : 억 원

연결															
구분	2019	2020					2021					2022			YoY
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	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	1,508.3	10.5%
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%)	144.9 (9.6%)	70.4%
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%)	105.8 (7.0%)	22.2%
별도															
구분	2019	2020					2021					2022			YoY
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	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	1,132.2	8.2%
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%)	90.2 (7.9%)	424.4%
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%)	62.7 (5.5%)	313.0%

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"> <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>	

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	반기	
 <b>콘텐츠 Biz</b> 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%)	129.6 (8.6%)	
 <b>유통 Biz</b>	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%)	99.6 (6.6%)
	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 (59.1%)	327.6 (51.9%)	617.1 (64.6%)	1,826.4 (60.9%)	423.4 (53.6%)	364.2 (50.7%)	787.6 (52.2%)
	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%)	125.5 (8.3%)
 <b>방송/출판</b>	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%)	169.6 (11.2%)
	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%)	234.6 (15.6%)
<b>연결조정</b>	-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%)	-37.9 (△2.5%)	
<b>합 계</b>	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	1,508.4	

주 : K-FRS 연결재무제표 기준

Chapter

# 2

## Current Issues

- 01. 아머드 사우루스
- 02. 카드 사업



## 〈아머드 사우루스〉 글로벌 비즈니스 파트너 ‘MGA Entertainment’ 와 계약 체결



글로벌  
파트너십



### MGAE: 글로벌 장남감 및 엔터테인먼트 세계 최대 기업

- 연간 기준 매출액 30조 원 이상, 완구 판매수량 10억개 넘는 세계 최대 완구 기업
- 히트작: 2001년 출시해 다양한 피부색과 헤어 컬러 및 모질을 가진 인형으로 전세계적 히트에 성공한 'Bratz'  
2017년 출시 첫 해에 바로 1위를 석권하고 언박싱 토이 형태의 대표 완구로 자리매김한 'L.O.L Surprise'
- 대원미디어와 함께 아머드 사우루스 IP 활용한 글로벌 사업 전개(리메이킹 작품 제작 및 글로벌 버전의 신규 완구 라인업)

## 유히왕 오피셜 카드게임, SCC KBO, SCC KOVO 등 국내 최고의 카드사업체로 성장

## 유히왕 오피셜 카드게임

- 전 세계적으로 컬렉션 카드에 대한 인기 상승  
-2022년 유히왕 카드게임 대회 성료
- 2003년 첫 한글판 출시 이후 20년째 사업진행 중  
-올해 대원미디어 유히왕 카드 실적 2012년 이후 최고치 기록



©2020 Studio Dice/SHUEISHA, TV TOKYO, KONAMI

## SCC 카드

- SCC KBO(프로야구) '17시즌부터 시즌별 컬렉션 출시  
-2022년 '레전드 컬렉션 팩' 등 신제품 출시
- SCC KOVO(프로배구) '20시즌부터 시즌별 컬렉션 출시



## 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

시간여행자 루크

국산 3D 애니메이션  
2020년 5월 9일 방영 개시

떠돌이 까치

한국 최초  
TV 애니메이션

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, 짱구  
인기 애니메이션 작품 기반 영화 및 전시 사업 전개



게임



애니메이션 창작

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		H/W					
2022. 2Q	누계 2Q NS 게임기 판매 : 1,286,654대 / 58,825대 NS 타이틀 판매 : 4,413,108개 / 290,289개						
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	<b>닌텐도 스위치 유통 개시</b>	〈자스트댄스2022〉	〈마리오파티슈퍼스타즈〉	〈포켓몬스터 브릴리언트 다이아몬드/샤이닝 팔〉	〈자스트댄스2021〉	〈마리오골프슈퍼러시〉	
2015	NEW 닌텐도 3DS XL 유통 개시						
2013	닌텐도 3DS XL 유통 개시	〈미토피아〉	〈bw포켓몬스냅〉	〈슈퍼마리오3D월드+부리월드〉	〈자스트댄스2020〉	〈젤다부쌍대재왕의시대〉	
2012	닌텐도 3DS 유통 개시						
2009	닌텐도 DSi 유통 개시 (2009년 닌텐도 매출 1,752억 원 기록)	〈매일매일 Nintendo Switch 두뇌 트레이닝〉	〈 Kirby Fighters 2 〉	〈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〉	〈포켓몬스터레츠고〉	〈슈퍼마리오파티〉	〈슈퍼스매시브로더스 얼티머스〉	

## 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

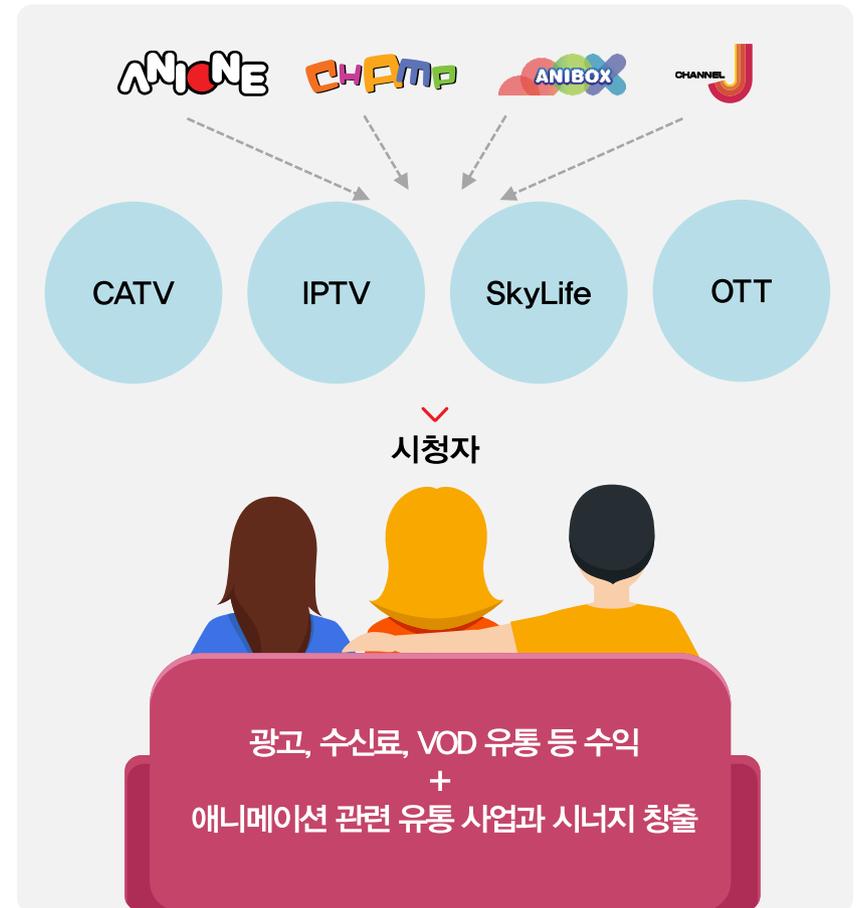


종속회사(대원방송/대원엔터테인먼트) 개요

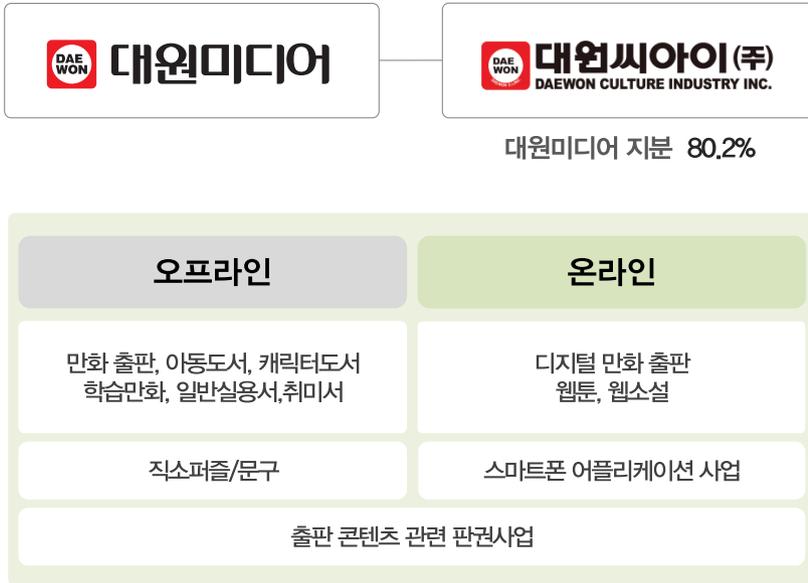


보유 채널	<p>애니메이션 전문 방송</p> <p>일본 콘텐츠 전문 방송</p>
사업 내용	<p>대원미디어 IP 연계 애니메이션 사업 (TV방송, VOD 사업)</p>

수익모델



## 대원씨아이 개요



## 웹툰

〈개인 정보 제공에 동의하십니까?〉 (작가: 신대성) - 네이버 매일+(독점)  
 〈호걸옹주〉 (작가: 탐토) - 네이버 매일+(독점)  
 〈옥타곤의 제왕〉 (작가: GOPUBI) - 네이버 매일+(독점)  
 〈권리행사자〉 (작가: 샤이탄) - 네이버 웹툰(독점)  
 〈금강야차〉 (작가: 박시흥) - 카카오페이지&웹툰(독점)  
 〈퍼스트 키스(1st KISS)〉 (작가: 좌소영&백곰/MISHA) - 전플랫폼

## 웹소설

〈미래기술로 무림정벌〉 (작가: 화랑비) - 카카오페이지(독점)  
 〈용사 동생은 아카데미 고인물〉 (작가: 배한울) - 카카오페이지(독점)  
 - 등 총 4개 작품 론칭

## Global

〈첫사랑에게〉 네이버 대만, 인니 런칭  
 〈투게더 더 시리즈〉 네이버 대만 런칭  
 〈동군〉 네이버 영어 런칭  
 〈나를 사랑하지 않는 그대에게〉 네이버 인니, 스페인 런칭  
 〈이방인〉 코미코 태국 런칭  
 - 등 총 10개 작품 론칭

## 기타

〈새벽 두시의 신데렐라〉 드라마 계약 체결  
 〈완벽한 가족〉 드라마 계약 체결  
 〈비의도적 연애담〉 드라마 제작 발표, 캐스팅 완료, 연말 방송 예정  
 〈연애 지상주의 구역〉 드라마 계약 논의

## 스토리작 개요



원천 IP  
확보 강화

웹툰 사업  
투 트랙 전개

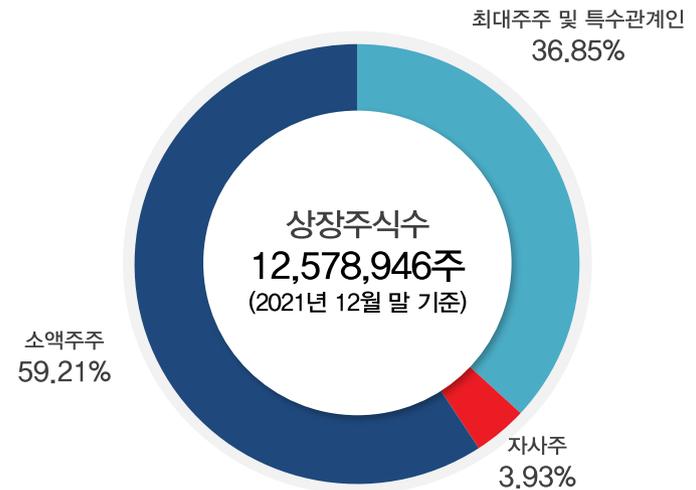
일본 현지  
웹툰 시장 공략

**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	174명
설립일	1977년 12월 6일
홈페이지	http://daewonmedia.com

주 : 2022년 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 : 2021년 12월 말 기준