

**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 분기 실적
- 02. 분기 · 사업부문별 매출 추이



2022년 3분기 연결 기준 매출액 2228.8억 원 기록... 영업이익 153.6억 원

비수기에도 기대작 출시에 따른 닌텐도 매출 성과와 애니메이트 매출 증가  
위드코로나, 글로벌 콘텐츠 업체와의 대면 미팅 확대, 경제위기 극복을 위한 마케팅 및 프로모션 확대 등 비용 증가

경영 성과 요약

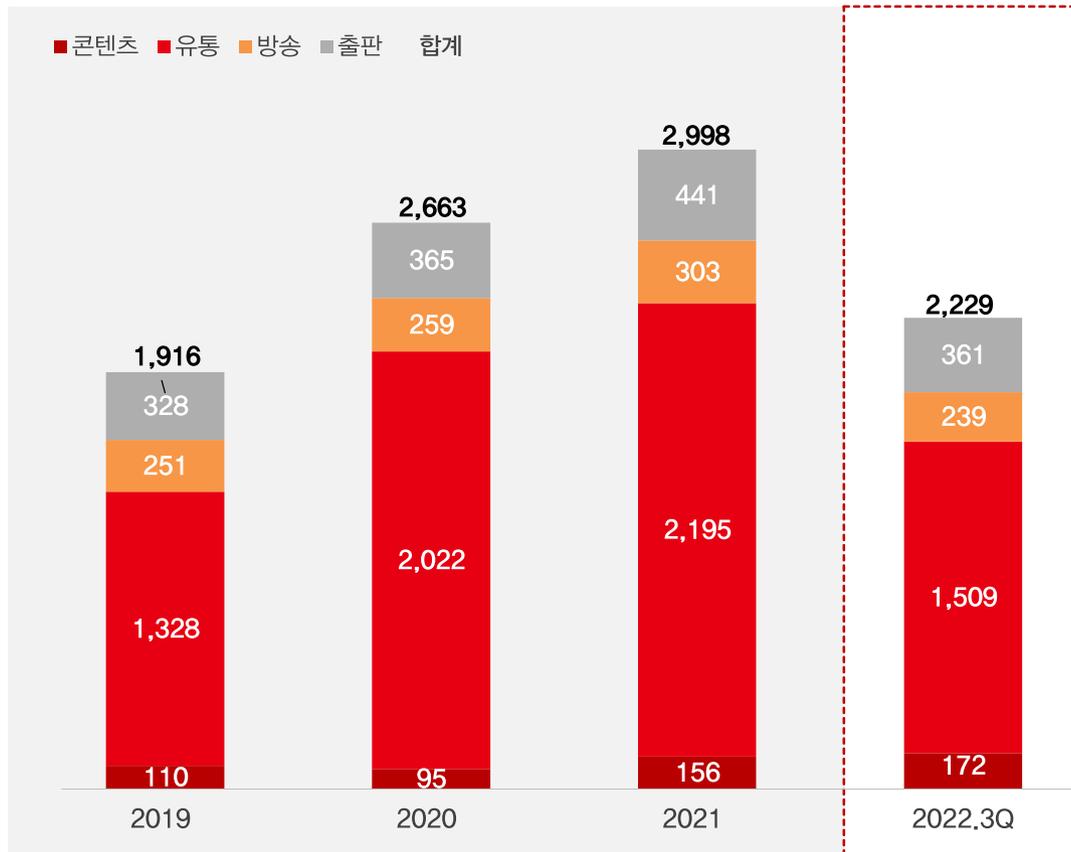
단위 : 억 원

연결																
구분	2019	2020					2021					2022				YoY
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	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	2,228.8	14.2%
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%)	153.6 (6.8%)	-75.6%
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%)	104.2 (4.7%)	적자전환
별도																
구분	2019	2020					2021					2022				YoY
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	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	1,671.9	23.0%
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%)	101.1 (6.0%)	112.4%
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%)	6.0 (1.1%)	68.7 (4.1%)	-2.1%

2019 - 2022 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.

## 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	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%)	172.2 (7.7%)
	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%)
	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%)	1130.2 (50.7%)
	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%)	235.9 (10.6%)
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%)	238.7 (10.7%)
	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%)	360.9 (16.2%)
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%)	-52.4 (△2.4%)
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	2,228.9

주 : K-FRS 연결재무제표 기준

Chapter

# 2

## Current Issues

- 01. 닌텐도 스위치
- 02. IP 콘텐츠 사업



## 닌텐도 스위치 기대작 출시와 함께 고공행진!

## 2022년 3분기



## 스플래툰 3

- 출시일 : 2022.9.9
- 2022년 3분기 최대 히트작
- 특징 : 시리즈 첫 정식 한글화 작품

## 2022년 4분기



## 포켓몬스터 스칼렛·바이올렛

- 출시일 : 2022.11.18
- 2022년 4분기 최대 기대작
- 특징 : 포켓몬스터 시리즈 최신작

2017년

닌텐도 스위치  
국내 유통 개시

2018년

포켓몬스터 레츠고!  
피카츄·이브이

닌텐도 매출 853억원 달성

2019년

링 피트 어드벤처  
포켓몬스터 소드·실드

닌텐도 매출 1,081억원 달성

2020년

모여봐요 동물의 숲

닌텐도 매출 1,744억원 달성

2021년

닌텐도 스위치  
(OLED 모델) 출시

닌텐도 매출 1,826억원 달성

2022년

포켓몬스터 스칼렛·바이올렛

닌텐도 매출 1,130억원 달성(~3분기)

## 국내외 킬러콘텐츠와 함께 IP 강자로 우뚝



단순 일회성 소비재 성격을 넘어서  
일상에서의 재미와 기념을 위한 용도 등으로  
인기 캐릭터 IP에 대한 대중의 다양한 수요 발생

유명 브랜드 및 대기업과의 콜라보 성사 ↑  
+ 대중 니즈에 맞춘 다양한 형태의 상품화 진행

## 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



곤(GON)

한국 최초  
TV 애니메이션

큐빅스

3D 애니메이션  
美 워너브라더스(키즈) 방영

애니메이션 창작

시간여행자 루크

국산 3D 애니메이션  
2020년 5월 9일 방영 개시

떠돌이 까치

한국 최초  
TV 애니메이션

애니메이션 창작

영화 · 전시

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



게임



## 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. 3Q      누계      3Q  
 NS 게임기 판매 : 1,344,167대 / 57,513대  
 NS 타이틀 판매 : 4,668,667개 / 255,559개

H/W



닌텐도 스위치(OLED) '21.10



닌텐도 스위치 Lite '19.9



닌텐도 스위치 '17.12



닌텐도 3DS



닌텐도 Wii



닌텐도 DS

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)

S/W



〈포켓몬스터 스칼렛 · 바이올렛〉



〈저스트댄스2022〉



〈마리오 파티 슈퍼스타즈〉



〈포켓몬스터 브릴리언트 다이아몬드 · 샤이닝 펄〉



〈근처근거임코딩〉



〈마리오 골프 슈퍼러쉬〉



〈미토피아〉



〈New 포켓몬 스냅〉



〈슈퍼마리오 3D 월드 + 퓨리월드〉



〈젤다의 전설 브레스 오브 더 와일드〉



〈마리오 파티 Nintendo Switch 두뇌 트레이닝〉



〈키비파이터즈2〉



〈모여봐요 동물의 숲〉



〈포켓몬스터 스도 · 실드〉



〈링 피트 어드벤처〉



〈젤다의 전설 꿈꾸는 섬〉



〈젤다의 전설 브레스 오브 더 와일드〉



〈포켓몬스터 레츠고〉



〈슈퍼마리오 파티〉



〈슈퍼 스매시브로더스 얼티밋〉

## 유통 사업 현황 (캐릭터숍 운영 및 리테일 판매)

글로벌  
인기 IP

쇼핑

DAEWON  
대원shop emart

롯데마트 Home plus

coupang 1번가  
Color Your Days

Gmarket TMON

네이버 브랜드스토어,  
대형마트 및 오픈마켓,  
완구 전문점, 하비샵 등  
다양한 채널 통한  
캐릭터 완구 유통직영  
매장

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

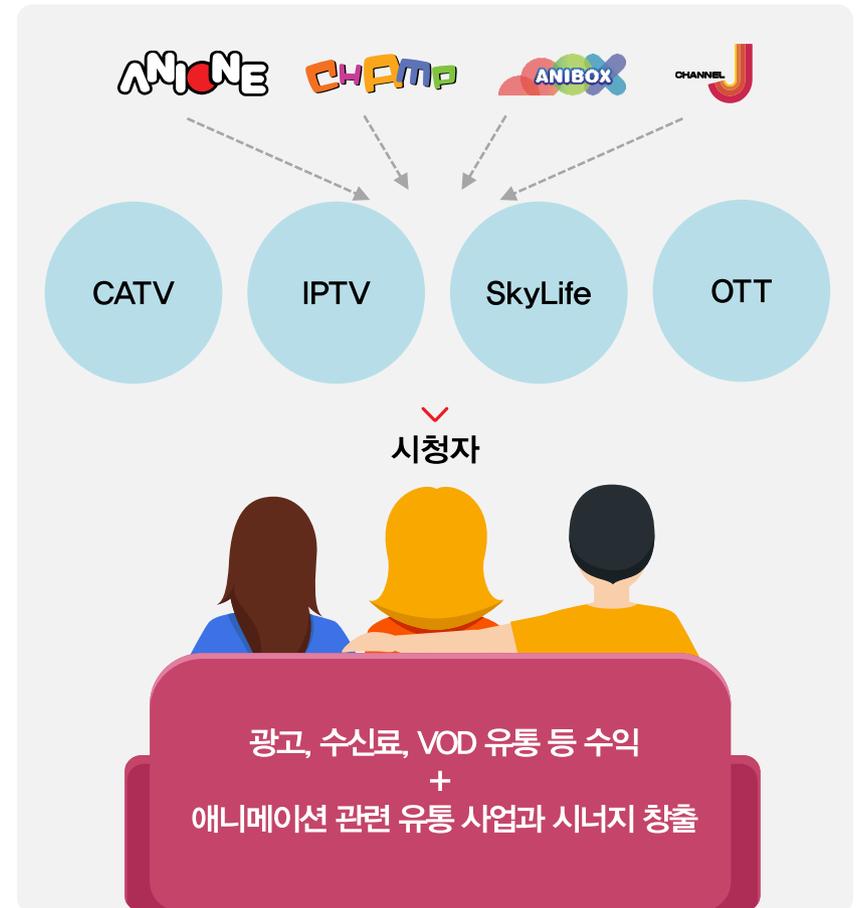


종속회사(대원방송/대원엔터테인먼트) 개요

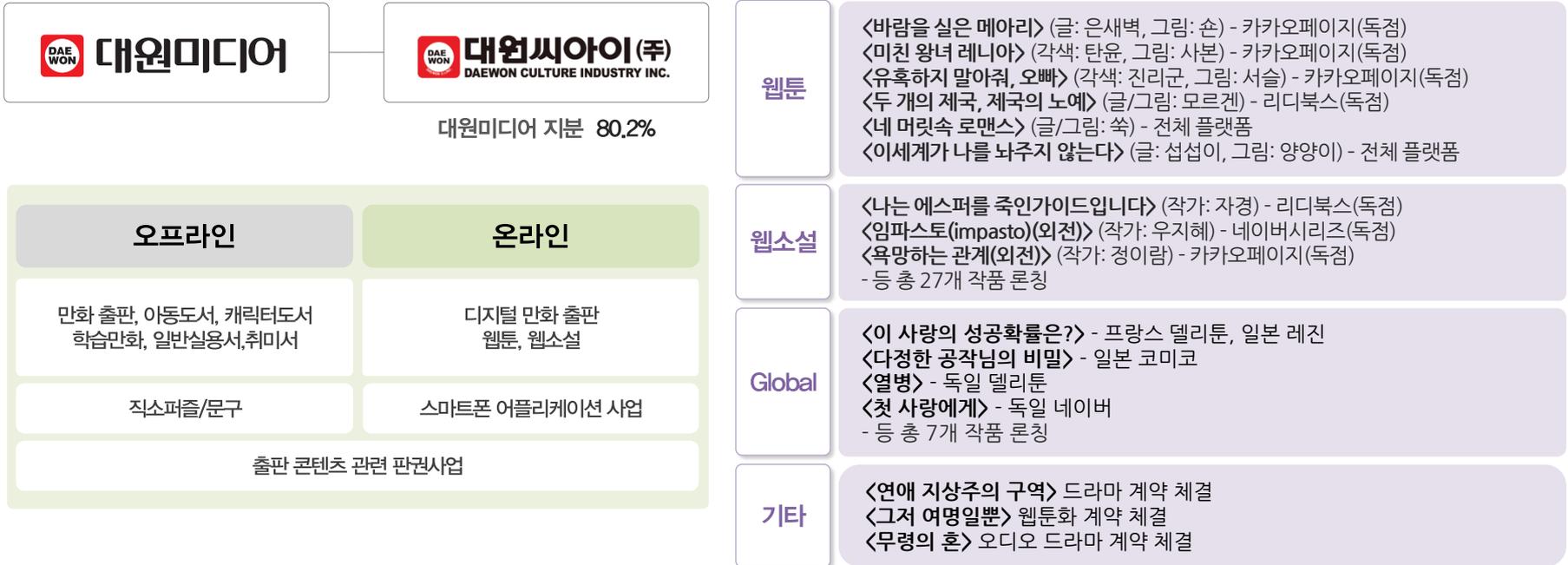


보유 채널	<p>애니메이션 전문 방송</p> <p>일본 콘텐츠 전문 방송</p>
사업 내용	<p>대원미디어 IP 연계 애니메이션 사업 (TV방송, VOD 사업)</p>

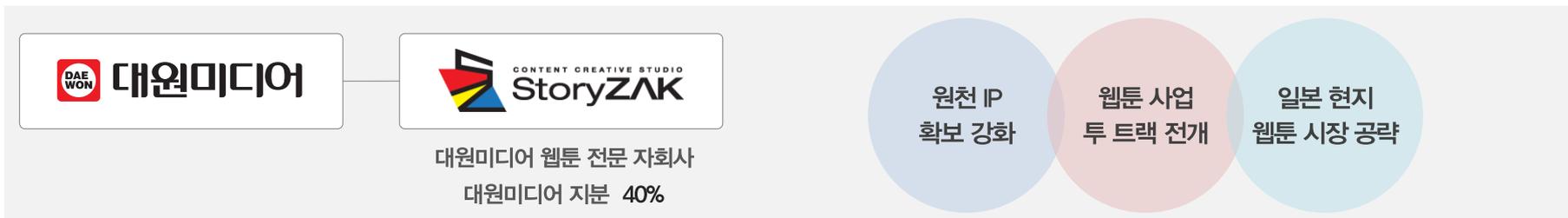
수익모델



## 대원씨아이 개요



## 스토리작 개요

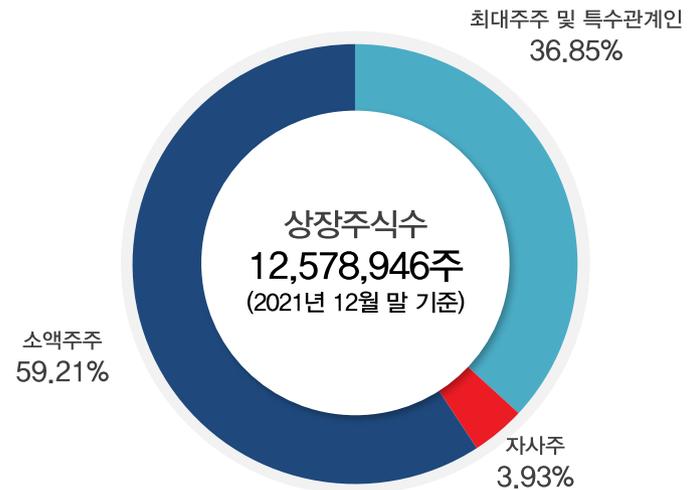


회사 개요

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	177명
설립일	1977년 12월 6일
홈페이지	http://daewonmedia.com

주 : 2022년 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 : 2021년 12월 말 기준