



M83

INTERACTIVE VISUAL INNOVATION STUDIO



M83 Showreel

M83

Disclaimer

본 자료는 외부감사인의 검토가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 위해 작성된 자료이므로, 내용 중 일부는 외부감사인의 검토과정에서 변경될 수 있습니다.

본 자료에 포함된 “예측정보”는 개별 확인 절차를 거치지 않은 정보들입니다. 이는 과거가 아닌 미래의 사건과 관계된 사항으로 회사의 향후 예상되는 경영현황 및 재무실적을 의미하고, 표현 상으로는 ‘예상’, ‘전망’, ‘계획’, ‘기대’, ‘(E)’ 등과 같은 단어를 포함합니다.

위 “예측정보”는 향후 경영환경의 변화 등에 따라 영향을 받으며, 본질적으로 불확실성을 내포하고 있는 바, 이러한 불확실성으로 인하여 실제 미래 실적은 “예측정보”에 기재 되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있습니다.

또한, 향후 전망은 프레젠테이션 실시일 현재를 기준으로 작성된 것이며, 현재 시장상황과 회사의 경영방향 등을 고려한 것으로, 향후 시장환경의 변화와 전략수정 등에 따라 별도의 고지 없이 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

본 자료의 활용과 관련하여 발생하는 손실에 대하여 회사 및 회사의 임직원들은 과실 및 기타의 경우 포함하여 그 어떠한 책임도 부담하지 않음을 알려드립니다. 본 문서는 주식의 모집 또는 매출, 매매 및 청약을 위한 권유를 구성하지 아니하며 문서의 그 어느 부분도 관련 계약 및 약정 또는 투자 결정을 위한 기초 또는 근거가 될 수 없음을 알려드립니다.

본 자료는 비영리 목적으로 내용 변경 없이 사용이 가능하고(단, 출처표시 필수), 회사의 사전 승인 없이 내용이 변경된 자료의 무단 배포 및 복제는 법적인 제재를 받을 수 있음을 유념해 주시기 바랍니다.

TABLE OF CONTENTS

회사소개

Stage 1. 국가대표 VFX 스튜디오

Stage 2. 글로벌 VFX 스튜디오 도약

Stage 3. 종합 제작 스튜디오 도약

Financials



실사 영상과 디지털 기술을 결합하여 현실에서는 촬영이 불가능하거나 어려운 일을 만들어내는 기술

VFX 제작 과정

Pre-Production

- 스토리보드 제작
- Pre-Visual 컨셉 아트 제작



Main-Production

- 실사 촬영(배우 및 카메라 액션 결정)
- 핵심 비주얼 어셋 모델링



Post-Production

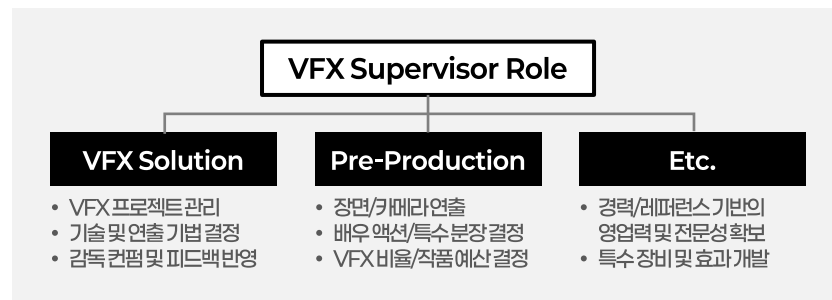
- 카메라 무빙에 맞춘 매치무브
- 애니메이션, 시뮬레이션, 조명 등 후보정



VFX 슈퍼바이저란?

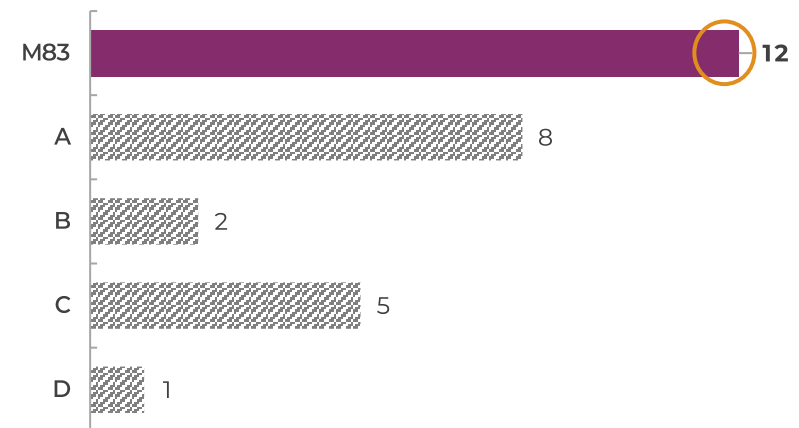
VFX(Visual Effects, 시각효과) Supervisor:

영상 콘텐츠 시각효과의 전체적인 품질과 완성도를 관리·감독하는 핵심 책임자



국내 VFX 사 베테랑* 슈퍼바이저 인력 현황

(단위: 명)



주: 베테랑 슈퍼바이저는 업력 10년 이상, 작품 수 10개 이상의 경력을 의미
자료: 당사 추정자료

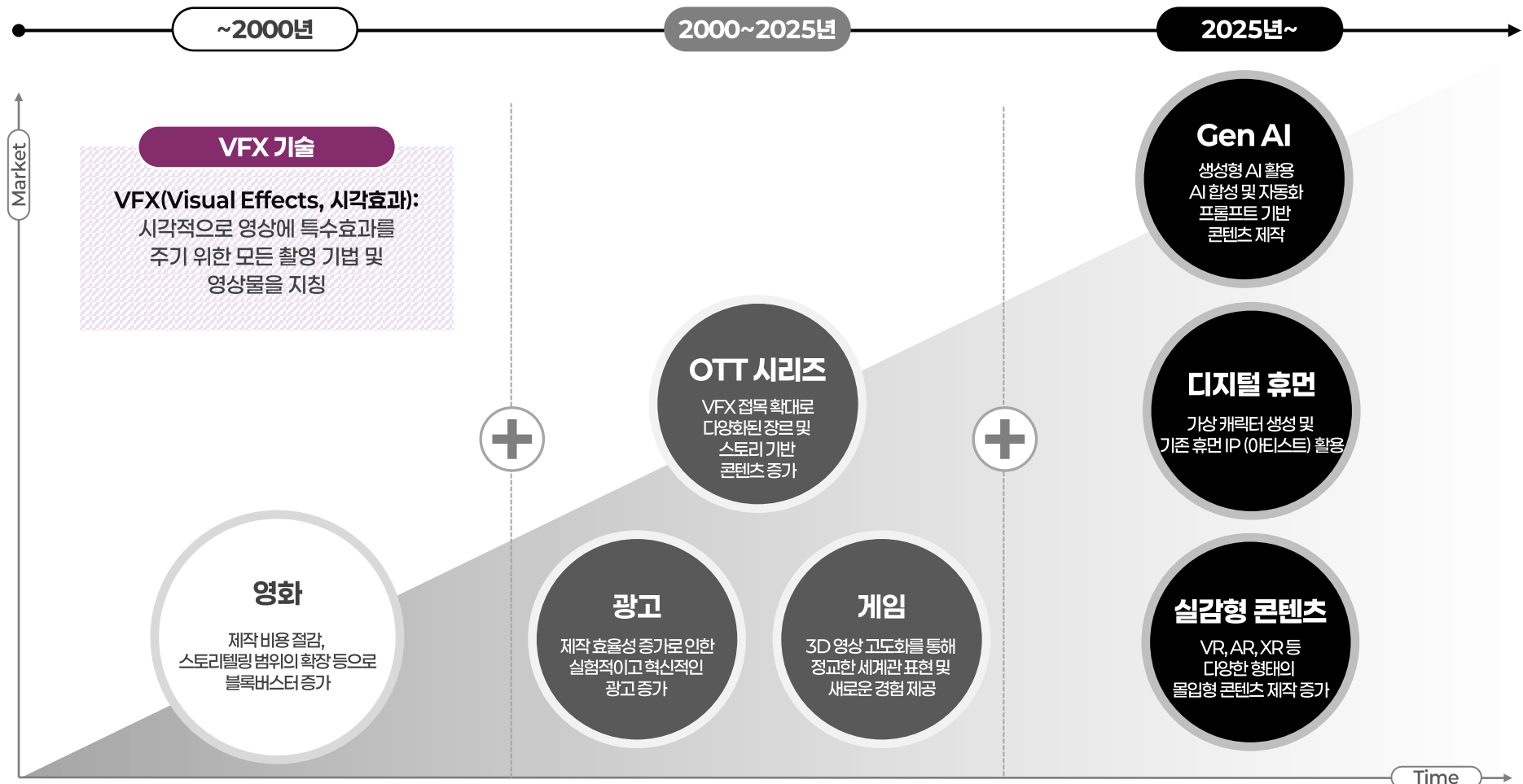
회사 현황

설립일자	2020년 2월 20일
대표이사	정성진
본사소재지	서울특별시 마포구 양화로 176, 4층 (동교동)
자본금	7.78억원
매출액	582억원 (2024년 연결 기준)
임직원수	131명 (2025.06.30 기준)
업종	영화, 비디오물, 방송프로그램 제작 및 배급업
사업내용	CG/VFX 기반 영상 콘텐츠 제작 서비스 실감형 콘텐츠 개발
홈페이지	www.m83.co.kr

회사 연혁

2020.02	(주)엠83 설립
2021.07	기업부설연구소 설립
2021.12	관계회사 (주)피앤티링크 계열사 편입
2021.12	관계회사 (주)슈퍼피우메카닉크리쳐 계열사 편입
2022.02	관계회사 모태헤드(주) 지분 100% 출자
2022.04	Series A 투자유치
2022.06	벤처기업 인증
2022.11	2022 한국영화평론가협회 '기술상(시각효과)' 수상 (한산·용의출현)
2022.12	2022 부일영화상 '미술/기술상' 수상 (한산·용의출현)
2023.04	중기업 인증
2023.05	영화진흥위원회, '2023년 첨단영상 특성화 지원사업' 연구기관으로 선정
2023.05	과학기술정보통신부 및 정보통신기획평가원(IITP) 주관 사업의 공동 연구기관으로 선정
2024.05	고용노동부 인증, '2024년도 강소기업' 선정
2024.08	한국거래소 코스닥 시장 상장
2024.09	2024 대전 특수영상영화제 시각효과상(스위트홈2)
2024.10	자회사 (주)모츠 계열사 편입
2024.10	자회사 (주)메이드인엔터테인먼트 계열사 편입
2024.12	자회사 (주)엠83영화종합촬영소 계열사 편입
2024.12	노르웨이 VFX 기업 Gimpville AS 관계사 편입
2025.05	자회사 (주)초인산업 계열사 편입

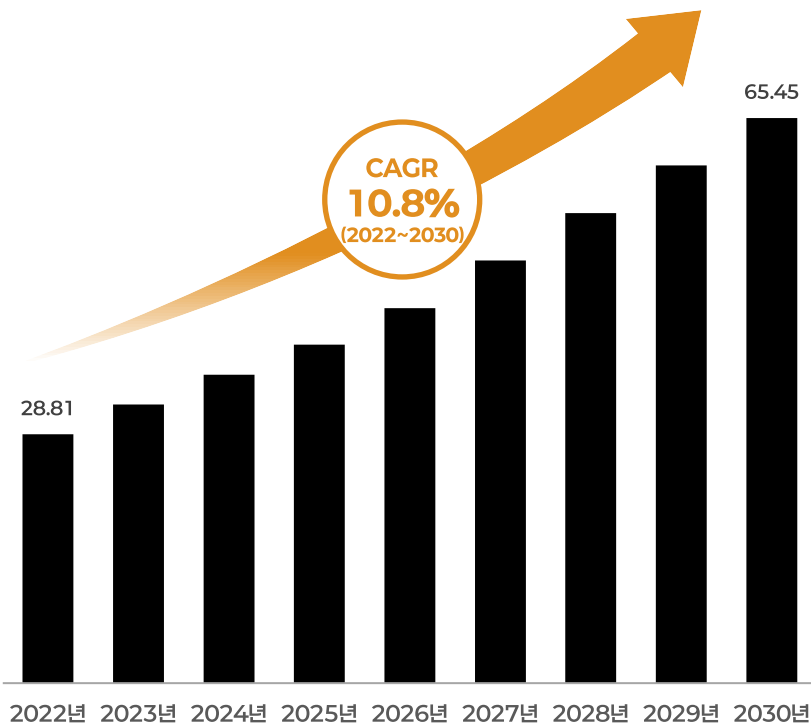
콘텐츠 시장의 성장으로 VFX 적용 범위 점진적 확대



글로벌 VFX 시장 성장과 더불어 국내 영화 산업 회복 확인

글로벌 VFX 산업 시장 규모

(단위: 십억 달러)

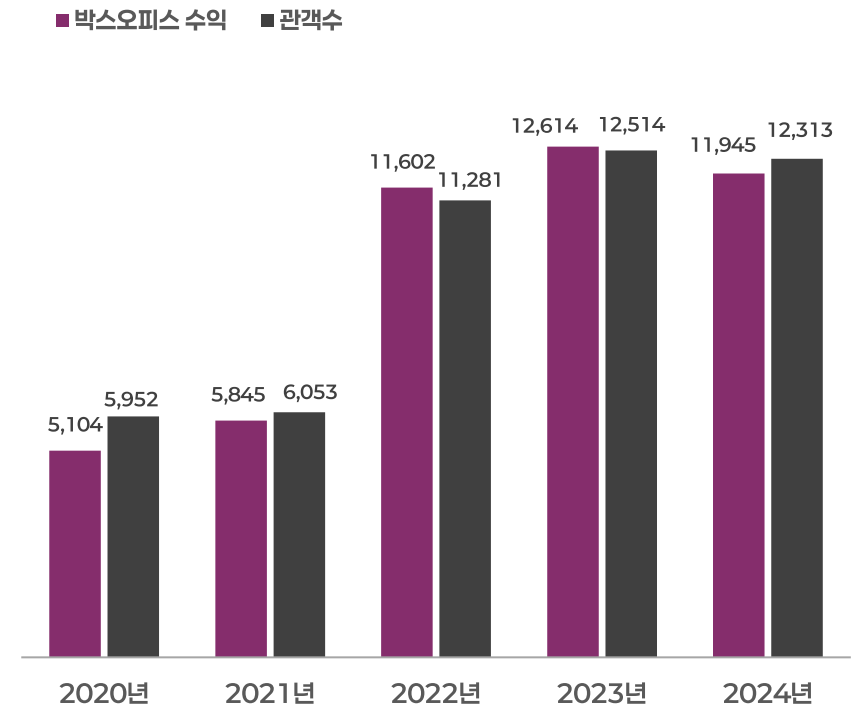


영화, 드라마, OTT 등 미디어 성장에 따른 VFX 수혜

자료: VFX Market—Global Industry Assessment & Forecast, Vantage Market Research, 2022

국내 박스오피스 산업 현황

(단위: 억원, 만명)

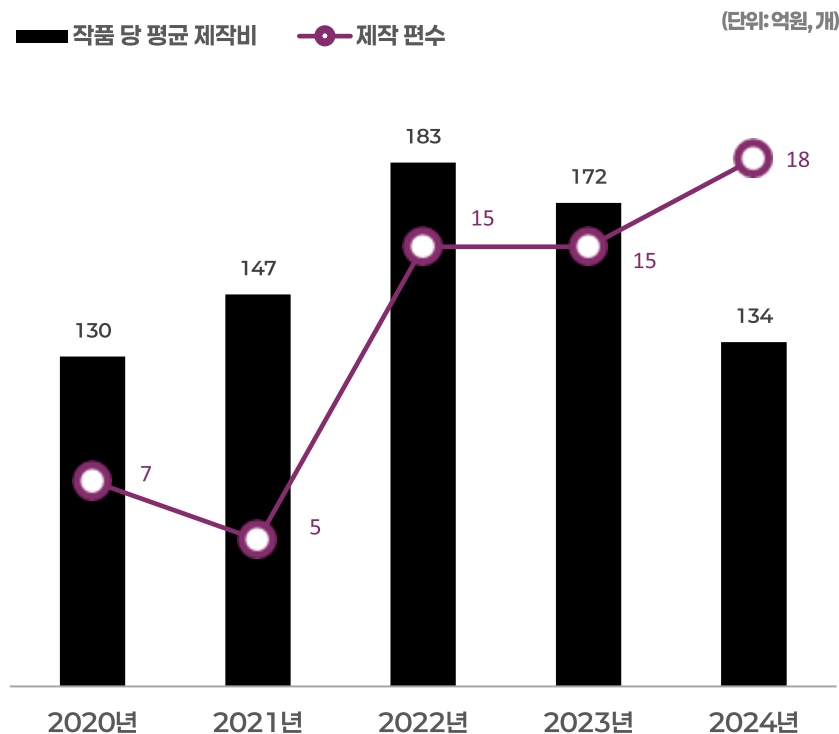


COVID-19 이후 침체된 영화 산업 회복

자료: 영화진흥위원회

VFX 비중, 평균 제작비 상승 및 블록버스터 내 입지 상승

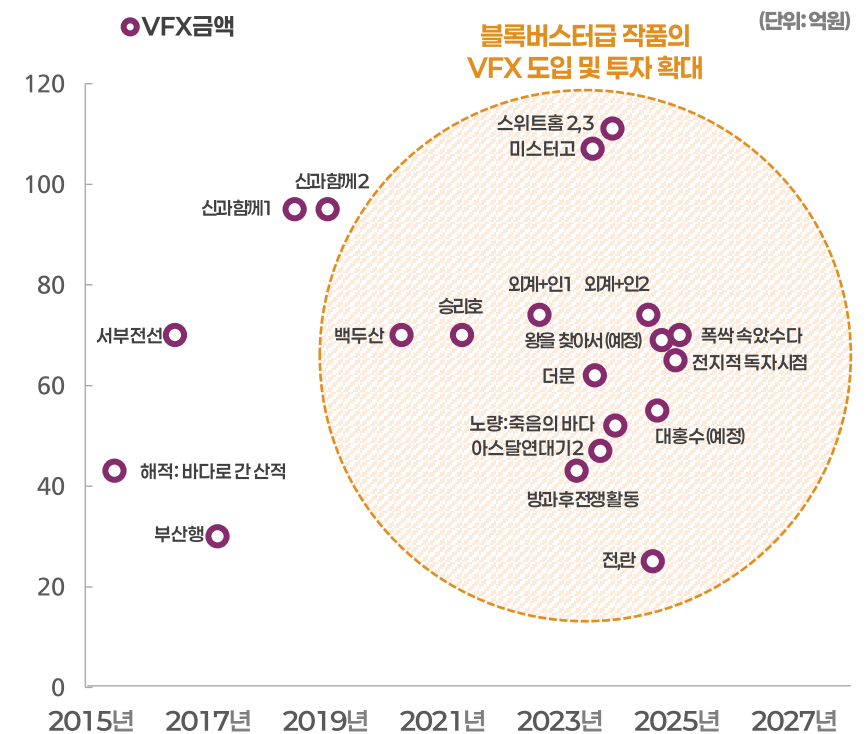
한국 대표 상업영화 평균 제작비 추이 (제작비 80억원 이상)



VFX 예산 증가 및 대형 제작 추세

주: (순제작비)=(전체 제작비) - (마케팅비)
자료: 영화진흥위원회 재인용

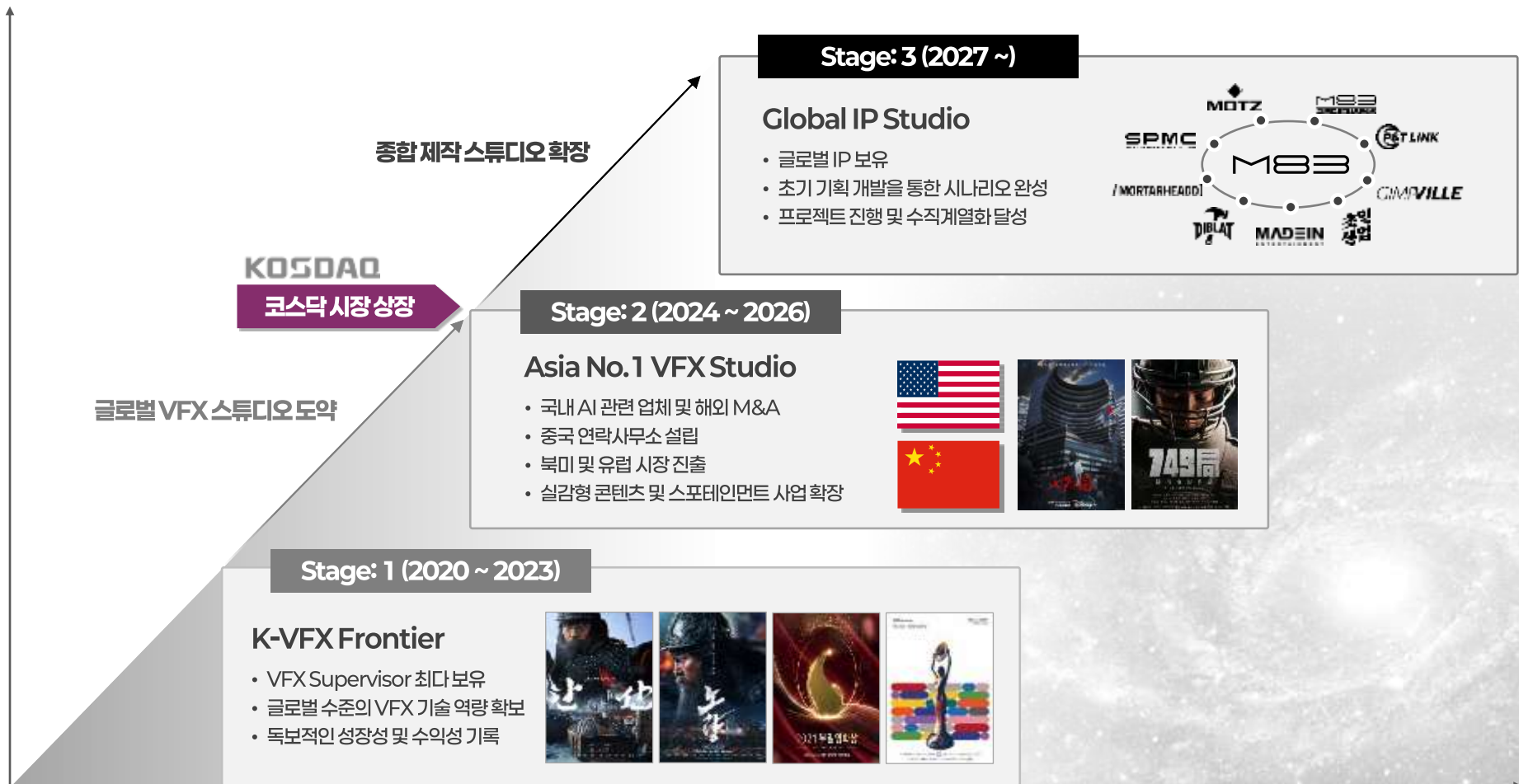
국내 작품별 (영화, 드라마) VFX 제작비 (개봉일 순)



콘텐츠 투자 및 블록버스터 제작 확대에 의한 VFX 시장 성장

주1: 날짜는 개봉일 기준, 단 미개봉(예정) 작품은 대략적인 개봉시기로 추정하여 작성
주2: 드라마 등 시리즈는 전체 제작비의 합계
자료: 내부자료 및 언론발표, 타사공시자료 등

독보적 시장 지배력을 바탕으로 '종합 제작 스튜디오' 로 성장

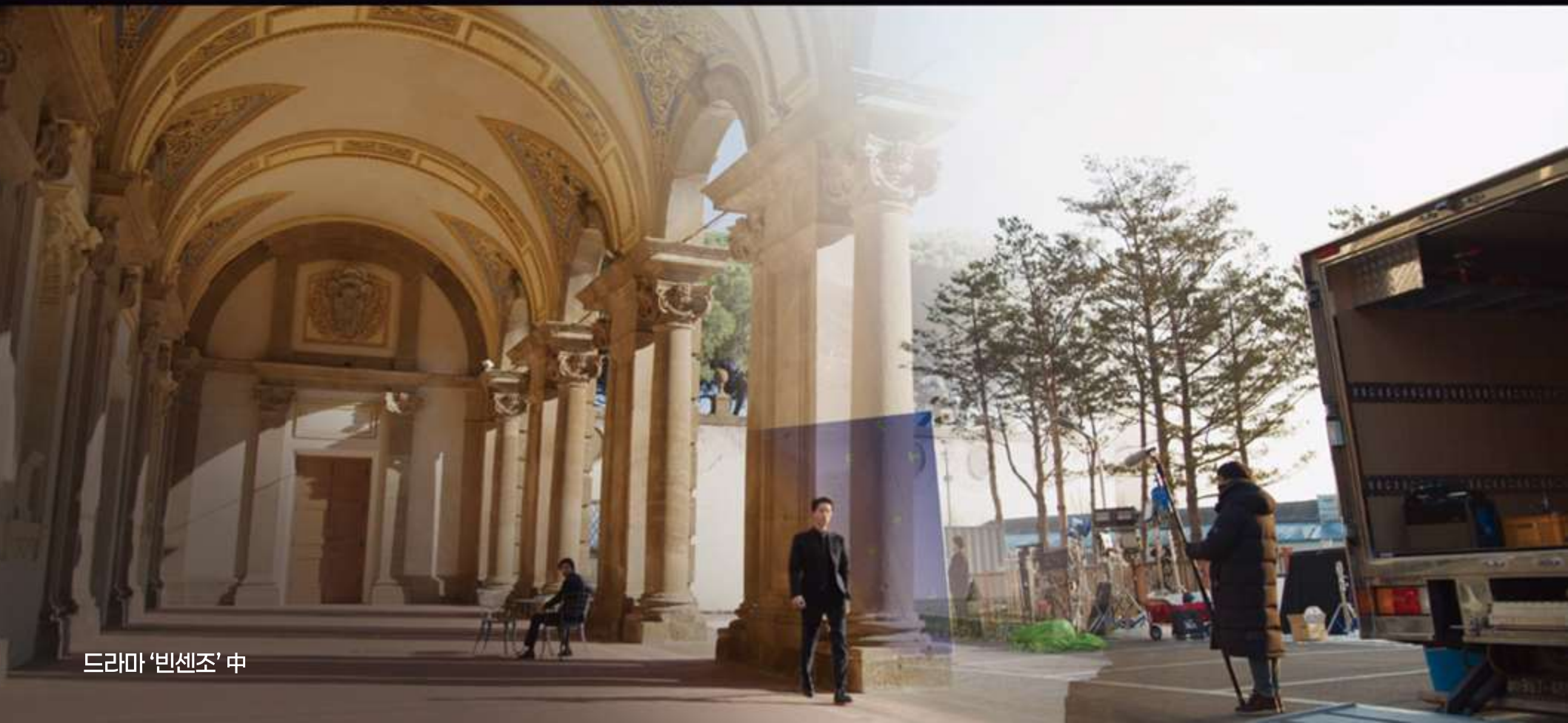


M83

Stage 1.

국가대표 VFX 스튜디오

- 01. VFX 산업의 핵심 경쟁력: VFX 슈퍼바이저
- 02. M83 Manpower
- 03. 글로벌 스튜디오 수준의 기술 역량 확보
- 04. 독보적인 성장성과 수익성
- 05. 검증된 트랙레코드



드라마 '빈센조' 中

업계 내 최정예 VFX 인력으로 구성. VFX Frontier 로의 도약

M83



정성진 CEO, VFX Director

- 2020 ~ 현재
M83 / 대표이사 및 사내이사
- 2012 ~ 2019
텍스터스튜디오 / 이사 및 총괄 본부장
- 2009 ~ 2011
디지털아이디어 / VFX 본부장
- 1996 ~ 2008
EON 디지털 필름 / 공동대표이사
대한민국 1 세대 VFX Supervisor

‘국내 최고 1 세대 VFX 슈퍼바이저’
‘국내 최다 기술상 수상 기록 보유’



박민수 COO, Executive VFX Supervisor

- 2020~현재 M83 부대표
- 2011~2020 포스크리에이티브파티
총괄 본부장
- 2004~2010 EON 디지털 필름 실장



백경수 CMO, Executive VFX Supervisor

- 2020~현재 M83 부대표
- 2017~2019 텍스터스튜디오 VFX
Supervisor
- 2013~2017 포스크리에이티브파티
VFX Supervisor
- 2010~2013 디지털 아이디어 VFX
Supervisor
- 2005~2010 EON 디지털 필름 실장



김준형 CCO, Executive VFX Supervisor

- 2020~현재 M83 부대표
- 2013~2020 포스크리에이티브파티
VFX Supervisor
- 2010~2013 디지털 아이디어 VFX
Supervisor
- 2006~2010 EON 디지털 필름 실장



정철황 CTO, Executive VFX Supervisor

- 2020~현재 M83 부대표
- 2013~2020 포스크리에이티브파티
3D 본부장
- 2010~2013 디지털 아이디어 Lighting
Supervisor
- 2004~2010 EON 디지털 필름 실장

업계 내 최정예 VFX 인력으로 구성. VFX Frontier 로의 도약

SPMC

SUPER DOLORED MECHANIC CRAFTS



윤라울 CEO, Executive Producer

- 2020~현재 SPMC 대표이사
- 2018~2019 Bland Studios 대표이사
- 2015~2017 맥스터 차이나 Executive VFX Producer
- 2012~2015 맥스터 스튜디오 Executive VFX Producer

‘다양한 경력을 갖춘 글로벌 VFX 전문가’



정철민 Director, Senior VFX Supervisor

- 2020~현재 SPMC Director
- 2018~2020 맥스터 스튜디오 VFX Supervisor
- 2015~2017 카라멜이엔티 Director
- 2009~2013 보경사 Visual Director
- 2004~2008 명필름 Director/Writer

‘주요 영화제 미술상, 기술상 다수 수상’



/MORTARHEAD



노극태 CEO, Executive VFX Supervisor

- 2022~현재 모터헤드 대표이사
- 2020~2021 Bland studio 대표이사
- 2017~2019 맥스터 차이나 VFX Supervisor
- 2012~2016 맥스터 스튜디오 Senior VFX Supervisor
- 2000~2007 Zujak Studio 대표이사

‘중국 VFX 시장에 능통한 전문가’



한태정 Executive VFX Supervisor

- 2022~현재 모터헤드 VFX Supervisor
- 2015~2021 Freelance Executive VFX Supervisor
- 2012~2015 매크로 그래프 Senior VFX Supervisor
- 2006~2011 Footage 대표이사
- 1999~2005 Insight Visual Composite Supervisor

‘할리우드 경력을 보유한 1세대 VFX 슈퍼바이저’

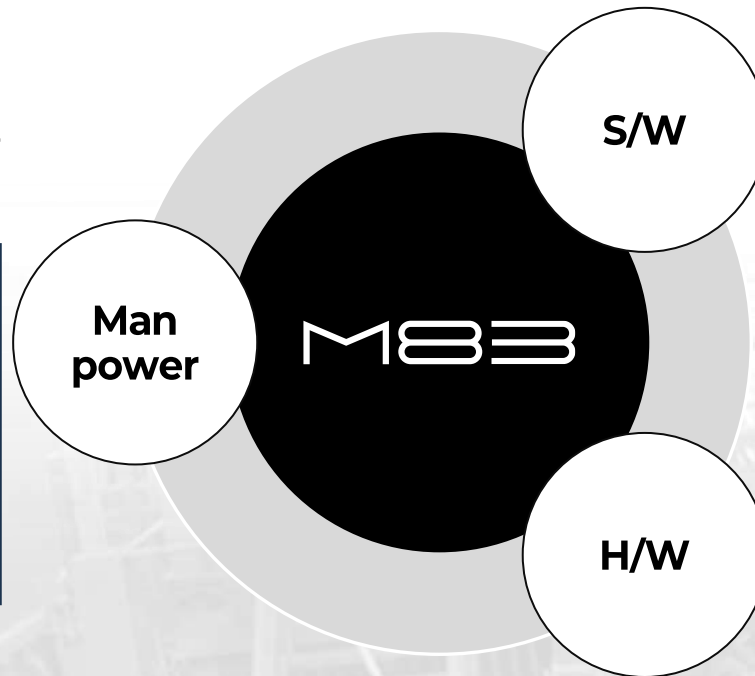


맨파워를 중심으로 최고 수준의 S/W와 H/W 역량 확보

국내 최대 규모 VFX 인력

축적된 노하우를 통한
효과적인 VFX 제작 파이프라인 구축

슈퍼바이저 12명	PM 14명
엔지니어 36명	TD, Asset, Lighting, Rigging, FX
아티스트 37명	Compositing, Matte, Layout



최고 수준의 S/W 활용 능력

Water&Ocean, Destruction Simulation 등
독보적인 수준의 고난이도 작업 수행

3D 모델, 시뮬레이션 등을 자산화하여
Asset Library를 통한 관리 및 수익화 가능



IT H/W 내재화

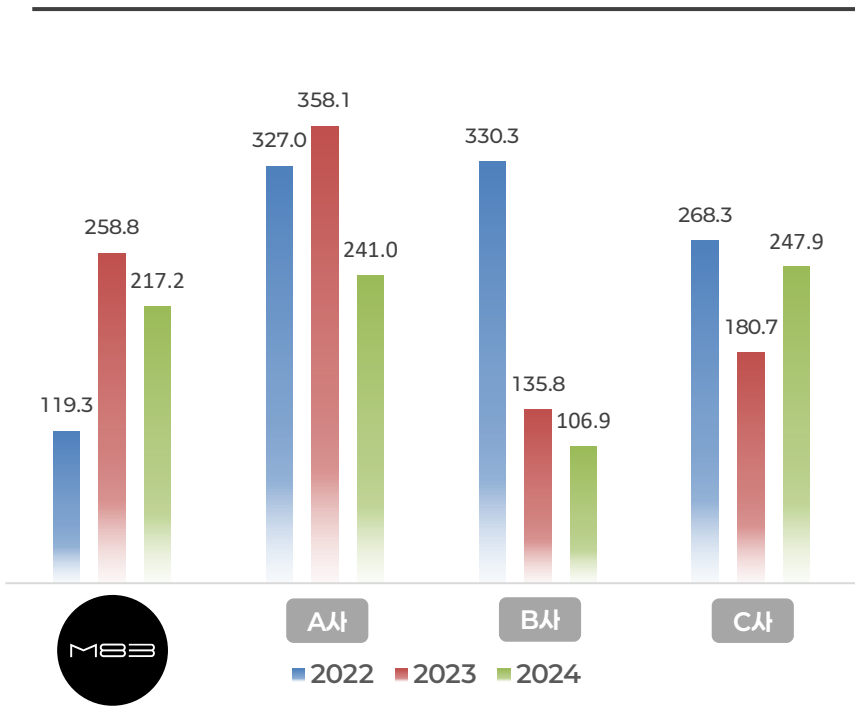
렌더팜, 고사양 서버 및 PC 확보
기술 고도화에 대응한 H/W 자체 수급

고사양 컴퓨팅 시스템 구축 및 노하우 확보로
영상용 서버, 스토리지 컨설팅 역량 확보



설립 5년차 업계 최상위권 달성 뿐만 아니라 타사와 대비되는 높은 수익률 달성

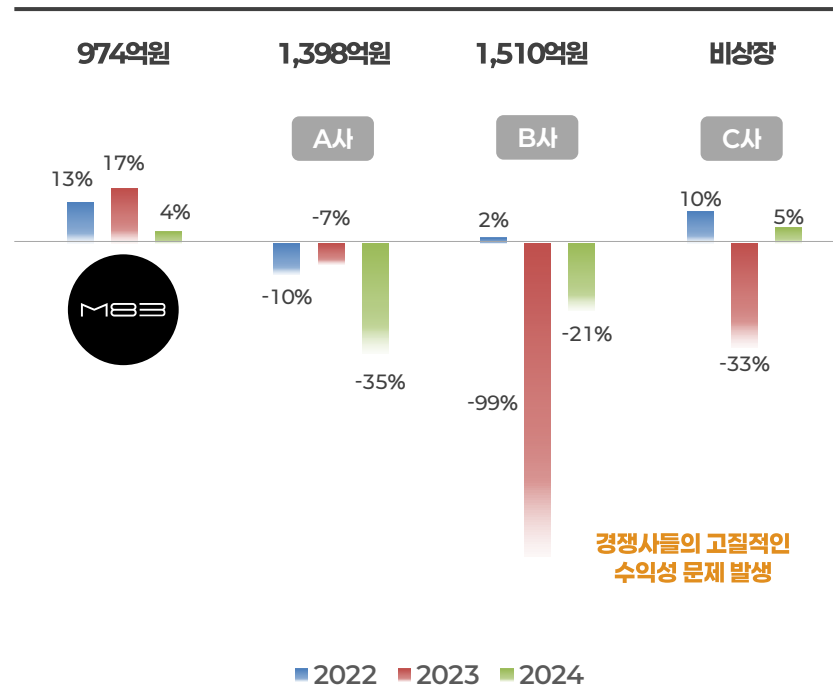
국내 Top-tier VFX사 매출액 (별도 매출액 기준)



안정적이고 지속적인 매출 성장

주1: VFX업체들의 매출액은 별도재무제표 기준으로 작성
자료: 각 사 사업보고서, 감사보고서

국내 VFX 영업이익률 추이 및 시가총액 (별도 재무제표 기준)



※시가총액: 2025년8월22일 종가 기준

안정적인 프로젝트 수행을 통한 독보적인 수익성 확보

M83만의 독자적 기술력으로 레퍼런스 구축 및 다양한 장르의 기대작 수주 성공

VFX 프로젝트 수행 약력

영화					
	승리호	한산: 용의 출현	노랑: 죽음의 바다	전,란	전지적 독자 시점
드라마/시리즈					
	빈센조	방과 후 전쟁활동	아리문의 검 (아스달 연대기 2)	스위트홈 시즌 2,3	꼭꼭 속았수다
글로벌/기타					
	음양사:청아집 (중국)	블레이드&소울2 (게임 시네마틱)	칠석의 나라 (일본)	BUREAU 749 (중국)	NE ZHA 2 (중국)



개봉 예정 작품

개봉예정	개봉예정
왕을 찾아서	대흥수
개봉예정	개봉예정
조각도시	흙캠
개봉예정	개봉예정
성하임몽 (중국)	프로젝트 A

M83

Stage 2.

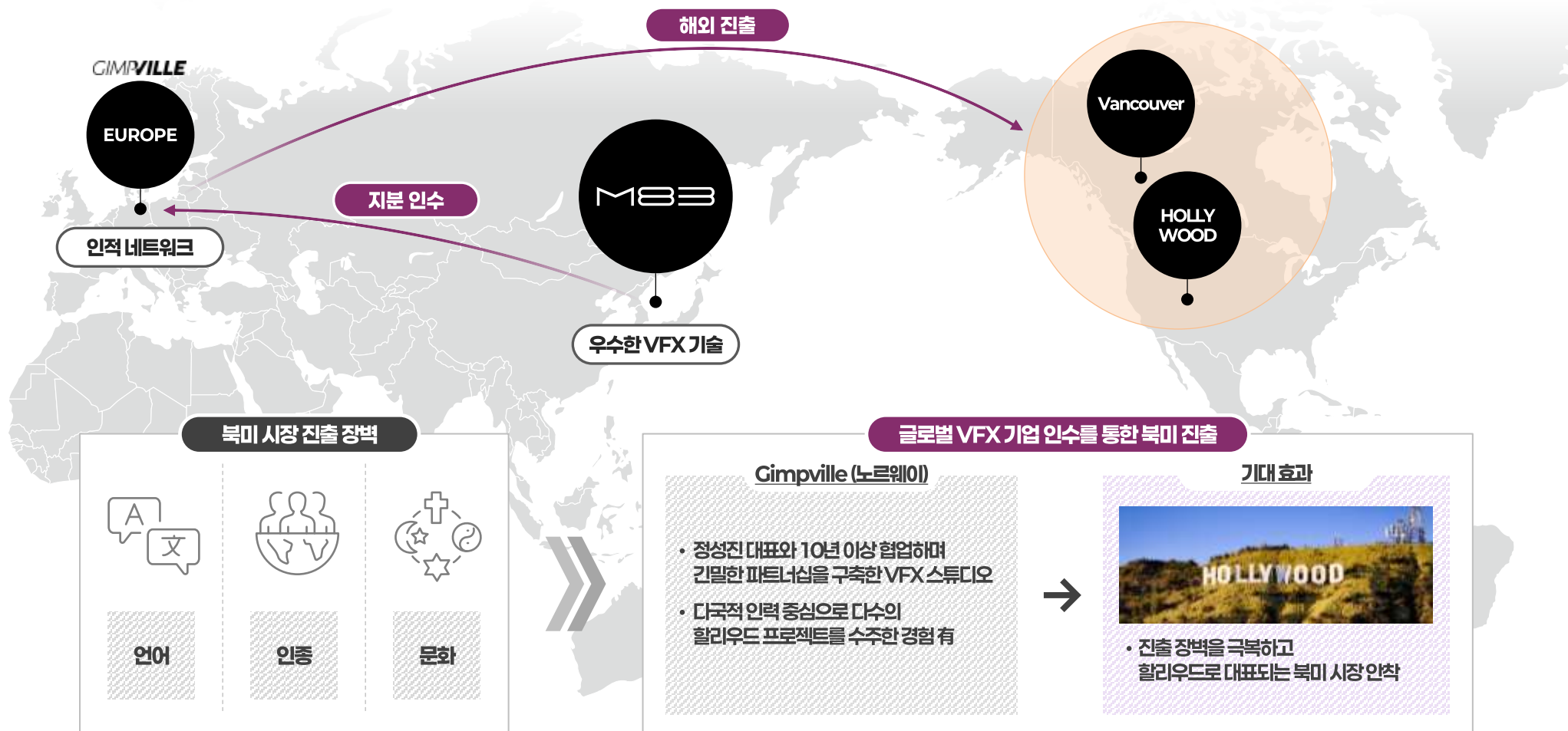
글로벌 VFX 스튜디오 도약

- 01. 북미/유럽 진출을 위한 인수 합병 추진
- 02. 중국 시장 진출 본격화
- 03. 글로벌 IP스튜디오 전환

드라마 '방과 후 전쟁 활동' 中



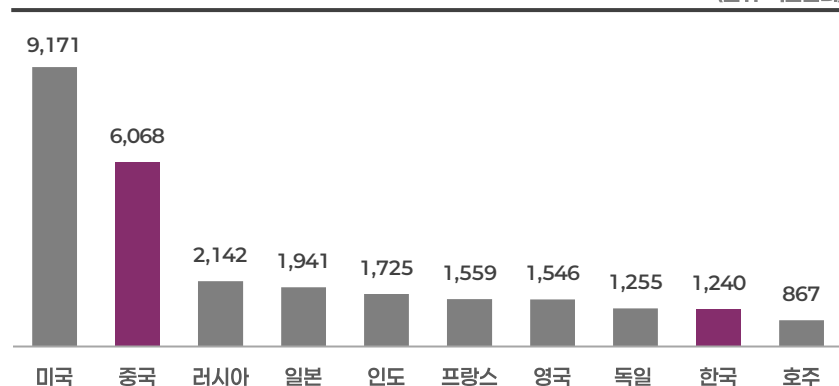
해외 기업 인수 합병 추진을 통해 본격 글로벌 진출 추진



부상하는 중국시장 대응을 위해 현지 연락사무소 설립 예정

박스오피스 매출 기준 상위 10개 국가

(단위: 백만달러)

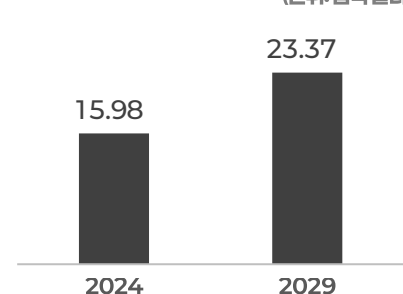


자료: Statista Market Insights

중국 시장의 부상

중국 영화시장 전망

(단위: 십억달러)



자료: Statista Market Insights

중국 프로젝트 수주 현황



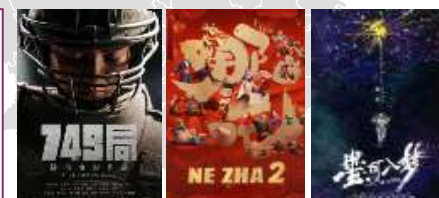
중국 현지 연락사무소 설립 계획

- 설립 예정 시기: 2026년
- 주요 업무: 중국 현지 영업 기획 및 Pre-Production
- Key Man 소개

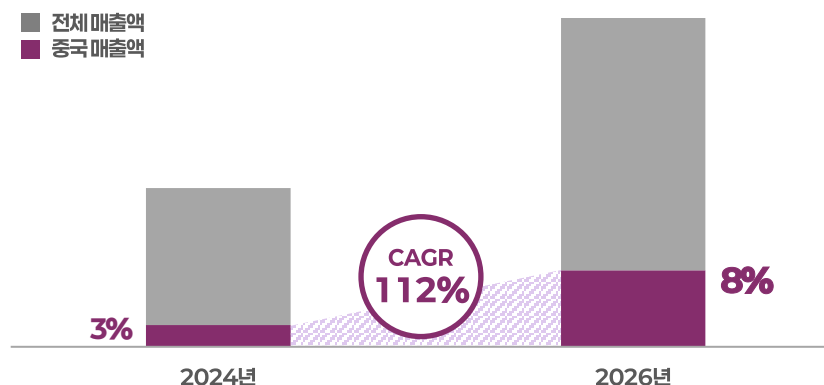
윤라울

SPMC CEO, Executive Producer

- 중국 프로젝트 20건 진행 경험
- 중국 내 핵심 업체 및 인력 관리를 통한 강력한 영업 네트워크 형성



중국 수주 매출 비중 확대 목표



주: 연결 재무제표 기준

VFX 그 이상의 가치: IP 확보와 수직계열화로 종합 미디어 스튜디오 완성

글로벌 IP 콘텐츠 투자

애니메이션 및 IP 제작 투자

네트워크 기반 콘텐츠 발굴



기존 프로젝트에 지분 투자 참여로
기간 단축 및 리스크 분산

기술적 기반 확보

- 글로벌 제작 프로젝트에 직접 투자해 콘텐츠 제작 전반의 노하우 및 IP 가치 평가와 리스크 관리 등 투자 노하우까지 동시에 축적

자체 콘텐츠 스튜디오 설립

자체 애니메이션 스튜디오 설립

(주)초인산업 설립



오리지널 IP 확보

- 기존 VFX 중심의 사업 구조를 넘어 오리지널 IP를 보유한 종합 콘텐츠 제작사로 확장
- 유명 VFX 감독 및 스텝 영입 (노랑, 신과함께, 악마를 보았다 등 작업 경력 있음)

게임 IP 창출

애니메이션 및 IP 제작 투자

(주)비커즈어스 설립



AAA 콘솔 · PC RPG
<VANRAN> 으로 데뷔

비 영화 분야 진출

- 데뷔작 게임 <반란>을 통해 글로벌 팬덤을 형성하고 비 영화 IP 확보 및 VFX 제작
- 2025년 중국 차이나조이 및 독일 게임스컴 등 국제 게임쇼 참가
- 2026년 정식 출시 예정

M83

Stage 3.

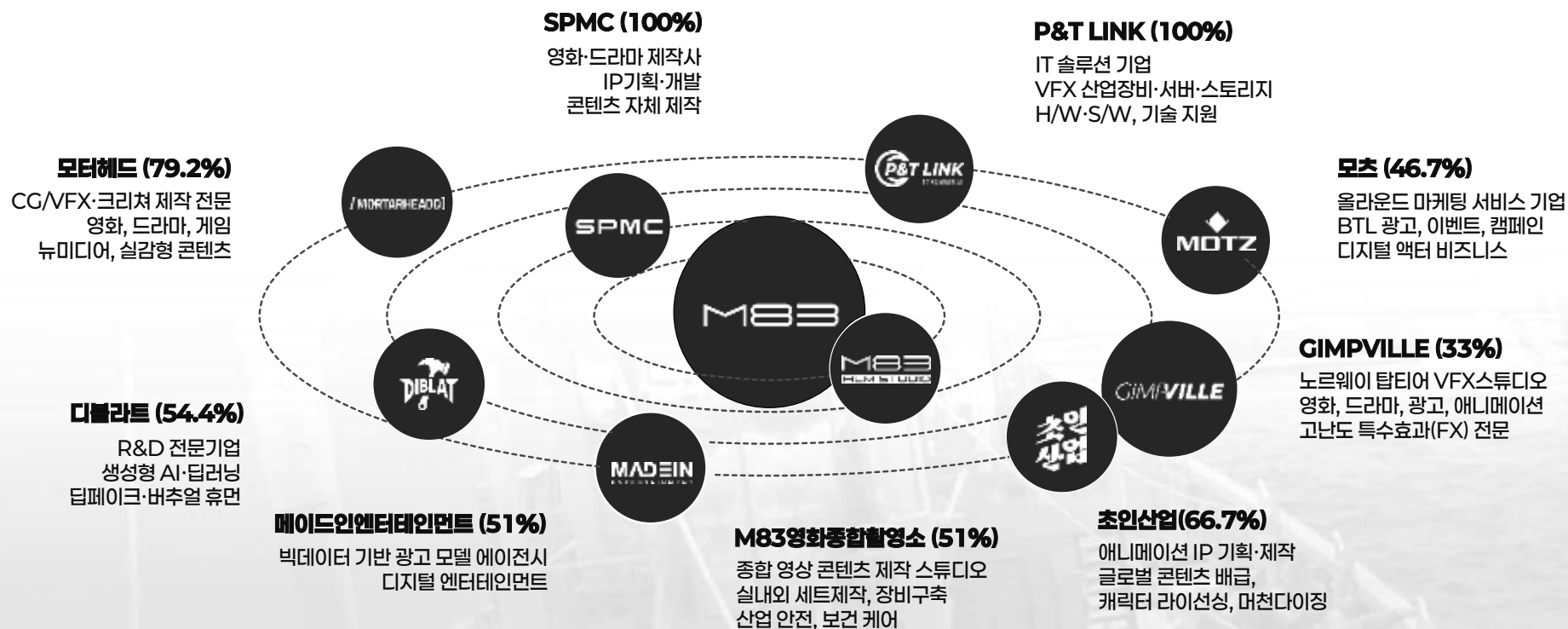
종합 제작 스튜디오 도약

- 01. 자회사 간 시너지
- 02. 콘텐츠 제작 시스템 고도화
- 03. 디지털 매니지먼트 사업 진출
- 04. 핵심 IP 확보 및 콘텐츠 제작
- 05. VFX의 폭넓은 확장성
- 06. 투자 하이라이트



영화 '노랑: 죽음의 바다' 中

자회사를 통해 단계적인 역량 확보로 종합 제작 스튜디오로 성장



※ 2025년 5월 주식회사 '초인산업'을 신규 설립 하였습니다.

자회사를 통한 성장 동력 확보 및 시너지 창출

자회사 효과

[성장 견인]

- 성공적인 자회사 설립 및 인수 경험 보유
- 그룹 매출과 자산 성장 가속화

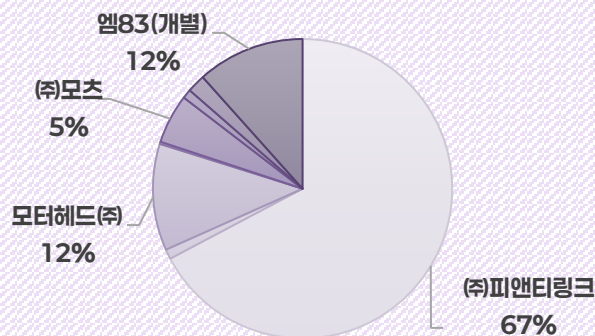
[시너지 창출]

- 서버&스토리지, 오프라인 마케팅, 영화 촬영소 등
- 토탈 미디어 솔루션 기업으로 진화

[미래 산업 선도]

- AI R&D 및 연예인 디지털 DNA 확보 등
- 차세대 콘텐츠 기술 투자로 추가 성장동력 확보

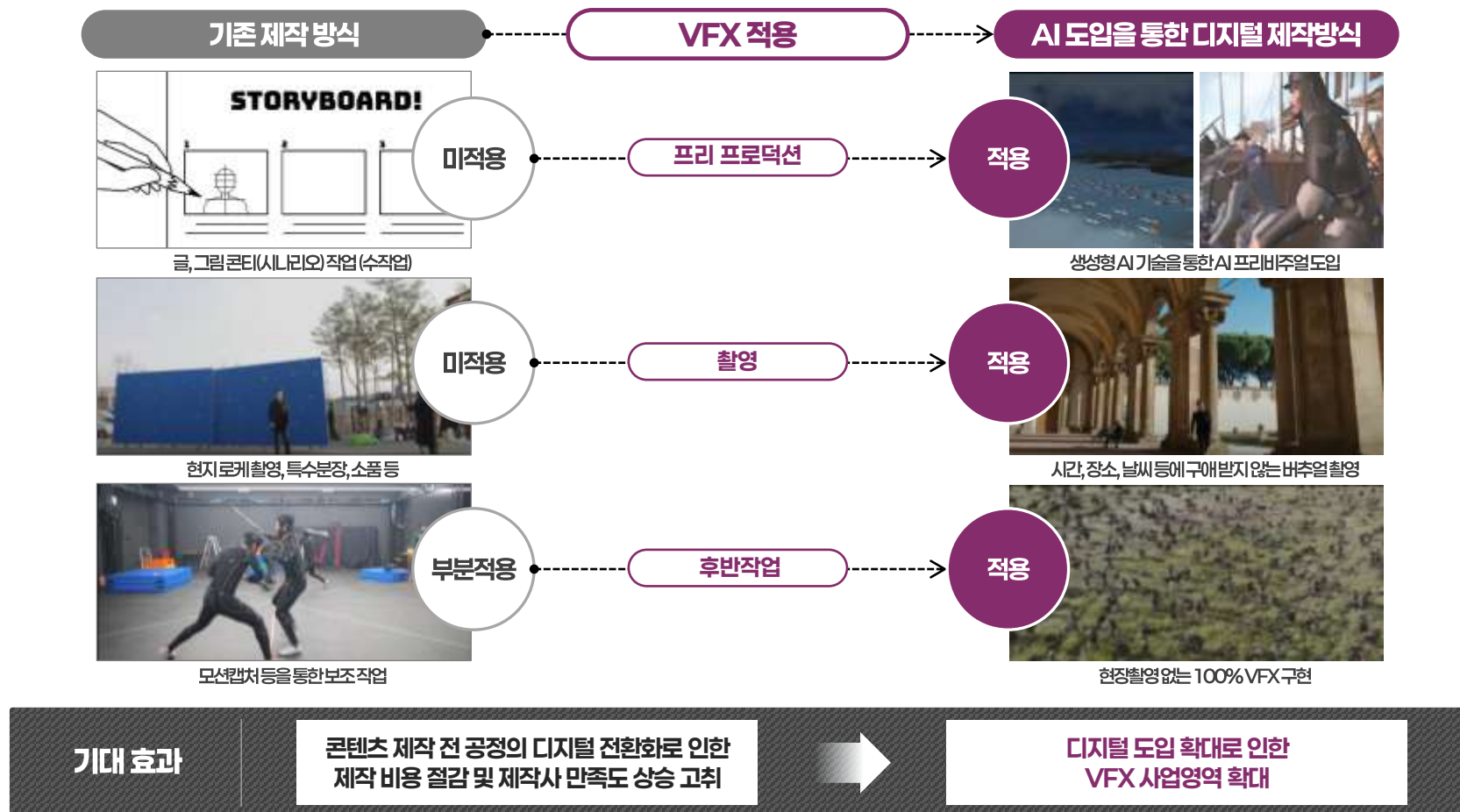
자회사 매출 비중 (1H25)



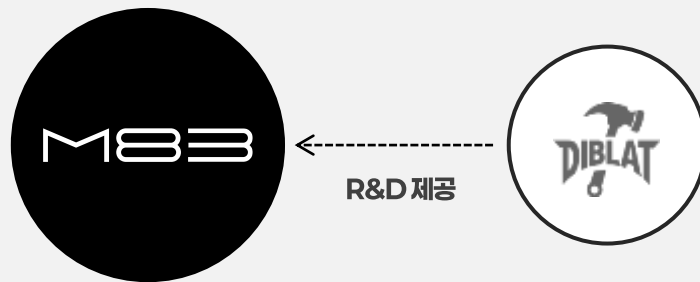
(단위: 억원)

기업 명	2024년				2025년(1H)			
	자산	연결 F/S %	매출	연결 F/S %	자산	연결 F/S %	매출	연결 F/S %
M83(개별)	504.0	67%	217.2	37%	477.4	59%	51.0	12%
(주)피앤티링크	155.8	21%	287.7	49%	271.1	33%	295.3	69%
모터헤드(주)	79.5	11%	68.6	12%	76.7	9%	50.6	12%
(주)모츠	32.0	4%	58.0	10%	22.4	3%	23.4	6%

제한적이던 AI 적용 영역을 VFX 제작으로 확대 → AI 전방시장 확대



디지털 휴먼 기술 R&D를 통해 지속적인 배우 IP 확보 → 디지털 매니지먼트 신사업 진출



자회사를 통한 디지털 휴먼 R&D

[딤러닝]

- 인간의 두뇌와 유사한 방식으로 데이터를 처리하도록 훈련시키는 인공지능 방식

[생성형 AI 관련 기술]

- 텍스트 프롬프트를 입력하면 해당 이미지를 생성하는 AI 기술
- 카메라 각도와 동기화되는 합성 기술 개발 예정

[모션캡처]

- 디지털 휴먼이 사람처럼 움직이게 하는 기술
- 센서/적외선 등을 사용하여 움직임을 디지털로 기록하는 방식



디지털 매니지먼트 사업 전개

배우 IP 확보

실제 배우 IP

- 특정 시절의 모습으로 콘텐츠 촬영
- 실제 배우 노화와 무관하게 전성기 모습 활용 가능 (ex. 30대 중반 송강호, 20대 초반 김혜수)

디지털 휴먼 IP

- 가상의 디지털 배우 창조
- 전속 계약 분쟁, 수익 분배 등 관리 리스크 제거

+

디지털 휴먼 기술력

디에이징/에이징 기술

- 별도의 분장 없이 배우의 나이 조절 가능

딤페이크 기술

- 실제 배우가 없는 상황에서도 촬영 후 딤페이크 보정으로 진행 가능

↓

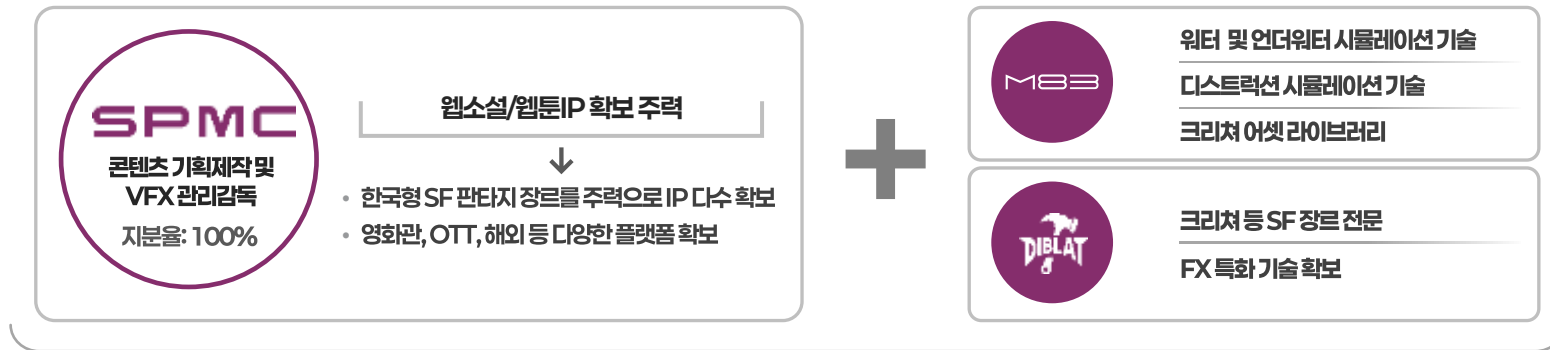
딤페이크 기술 활용 예시



디에이징 기술로 구현한 테크웬 기자 이미지

3차원캐릭터 고도화

웹소설/웹툰 시장 내 핵심 IP를 확보하여 자체 영상 콘텐츠 제작 진행



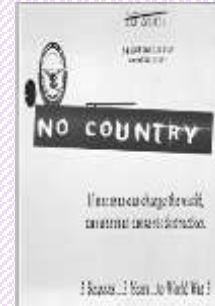
2026년 부터 VFX 비중이 높은 SF 및 장르물 중심으로 자체 콘텐츠 제작 예정



[스웜 (SWARM)]
SF 외계 침공 3부작



[항행비가]
누아르 로맨스 판타지



[No Country]
3차 세계대전을 향한
3년간의 액션 스릴러



[화이트블러드]
공상과학 SF 스페이스
좀비 오페라
(메타쁘레 공동제작)



[투 매니 히어로]
코믹 슈퍼 히어로 시리즈
(메타쁘레 공동제작)

XR과 AI를 중심으로 다양한 전방산업 확장 기대

XR 시대에 맞는 콘텐츠 크리에이터

- 삼성전자와 구글, 쿠팡이 협력하는 XR 플랫폼
- XR이 차세대 산업으로 각광
⇒ XR에 최적화된 콘텐츠 공급 가능



AI를 통한 단순작업의 자동화

- 자동화를 통해 인건비를 비롯한 제작비 절감 및 이익률 개선 달성 예정



실감형 콘텐츠 크리에이터

- 고난이도 및 고해상도 실감형 콘텐츠를 위한 VFX 선도 기술 보유
- 기획, 연출, 촬영, 사운드 등 종합적인 영상 콘텐츠
- 앞선 VFX 기술력을 통해 새로운 고객처 발굴 및 매출 창출 목표



디지털 휴먼 사업의 본격화

- 생성형 AI 기술과 실시간 렌더링 기술을 통한 제작 효율성 개선
- 배우 및 가상 인플루언서 IP 개발을 통해 매니지먼트 사업 참여



별들의 모임, VFX 전문기업

M83

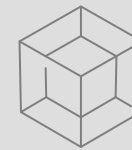
01_Know-How

국내 최장 경력 수준의 1세대 슈퍼바이저 기반
프로젝트 수행



02_Tech-Advantage

워터 시뮬레이션, 크리처 등
각 장르에 최적화된 VFX 기술력



03_Group Synergy

제작사와 IT 인프라 구축 전문회사 보유로
그룹 수직계열화 및 시너지 창출



04_Global Business

북미, 유럽 등 선진 시장 진출을 통한
해외 매출 확대



05_Stable Growth

안정적인 매출성장을 바탕으로
최고 수준의 이익 창출



06_Potential

체계적인 로드맵 설정을 통해
국내 최고의 종합 제작 스튜디오로 도약



07_Oppportunity

콘텐츠 제작 시스템 고도화로
시장에서의 경쟁력 강화



Financials

01. 경영성과

02. 요약재무제표

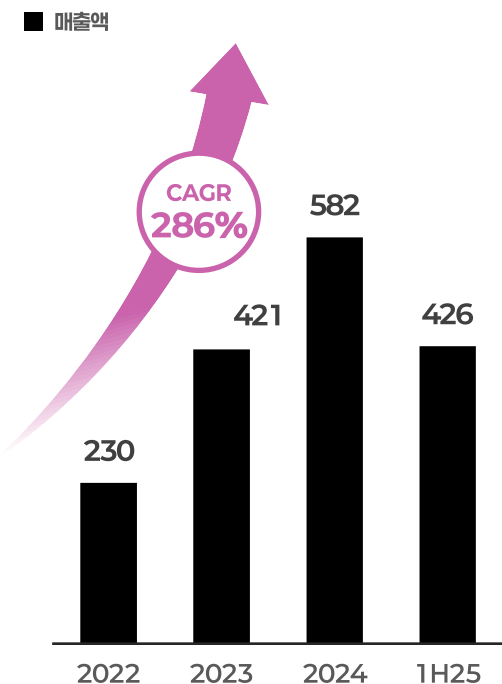


드라마 '꼭삭 속았수다' 中

3개년 연평균 성장률 286% 달성, 2025년 매출 지속 성장 전망

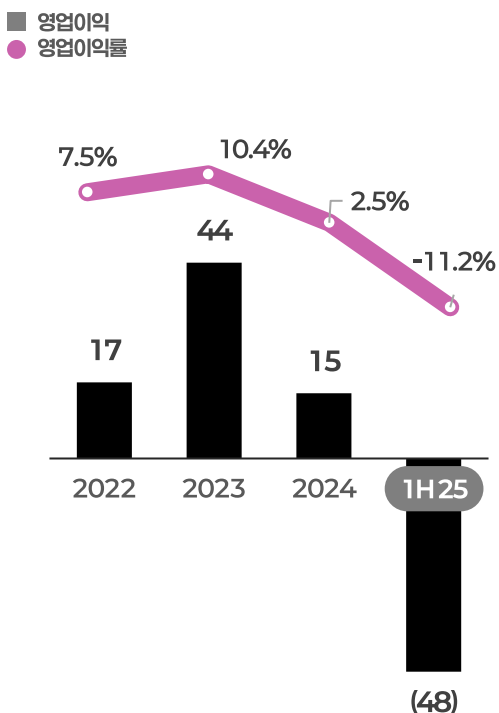
매출액

(단위: 억원)



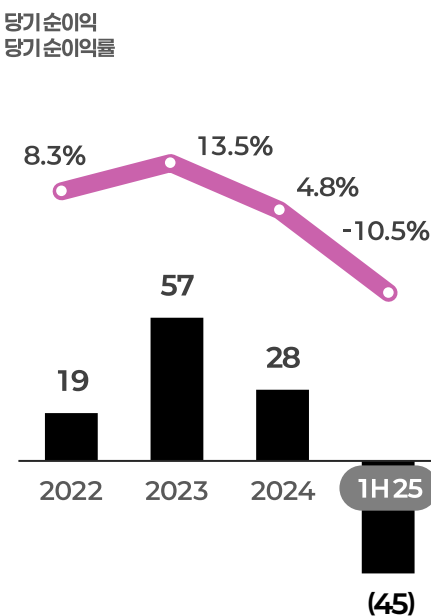
영업이익

(단위: 억원)



당기순이익

(단위: 억원)



전방 산업 성장과 M&A에 따른 일시적 비용 부담으로 단기 수익성은 둔화되었으나,
중장기적 성장을 위한 전략적 토대 마련

재무상태표

(단위: 억원)

구분	2022	2023	2024	2025(1H)
유동자산	158.9	194.0	410.2	427.0
비유동자산	97.7	130.4	343.5	383.7
자산총계	256.5	324.4	753.7	810.7
유동부채	68.8	64.7	178.9	293.3
비유동부채	121.3	34.4	66.2	49.2
부채총계	190.1	99.1	245.1	342.4
자본금	2.3	3.1	7.8	7.8
자본잉여금	39.7	134.6	363.3	363.3
기타자본	(1.5)	6.2	21.4	24.1
이익잉여금	25.0	81.5	107.7	75.7
비지배지분	0.9	-	8.4	(2.5)
자본총계	66.4	225.3	50.9	46.8

주: 재무제표는 K-IFRS를 기준으로 작성. 단, 2021년 재무제표는 K-GAAP기준에 따라 작성

손익계산서

(단위: 억원)

구분	2022	2023	2024	2025(1H)
영업수익	229.7	421.1	581.6	425.6
영업비용	212.6	377.5	567.1	473.1
영업이익	17.2	43.7	14.5	(47.5)
금융손익	(0.9)	2.2	3.5	(10.6)
기타손익	0.4	(1.3)	(2.2)	1.1
세전이익	16.7	44.6	15.9	(56.2)
법인세수익	2.4	12.2	12.3	11.6
당기순이익	19.0	56.8	28.2	(44.6)

재무상태표

(단위: 억원)

구분	2022	2023	2024	2025(1H)
유동자산	84.2	116.4	202.8	122.8
비유동자산	133.8	152.9	301.2	354.6
자산총계	218.1	269.3	504.0	477.4
유동부채	48.9	48.5	16.6	22.5
비유동부채	117.0	19.6	23.8	6.8
부채총계	165.9	68.1	40.3	29.3
자본금	2.3	3.1	7.8	7.8
자본잉여금	39.7	134.6	363.3	363.3
기타자본	-	5.8	14.0	16.4
이익잉여금	10.1	57.7	78.6	60.6
자본총계	52.1	201.3	463.7	448.1

주: 재무제표는 K-IFRS를 기준으로 작성. 단, 2021년 재무제표는 K-GAAP기준에 따라 작성

손익계산서

(단위: 억원)

구분	2022	2023	2024	2025(1H)
영업수익	119.4	258.8	217.2	51.0
영업비용	103.8	214.3	209.3	77.8
영업이익	15.5	44.4	7.9	(26.8)
금융손익	(0.7)	4.0	9.9	0.6
기타손익	0.0	(1.4)	0.2	0.1
세전이익	14.9	47.1	18.0	(26.0)
법인세비용	0.2	(2.2)	4.4	8.0
당기순이익	14.7	49.3	22.4	(18.0)