

**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 - 2023년 온기 실적
- 02. 사업부문별 매출 추이



2023년 온기 연결 기준 매출액 3160억 원 기록

하반기 스튜디오 지브리 '그대들은 어떻게 살 것인가' 흥행
상반기 애니메이션 영화 흥행으로 인한 출판 사업 성장

경영 성과 요약

단위: 억 원

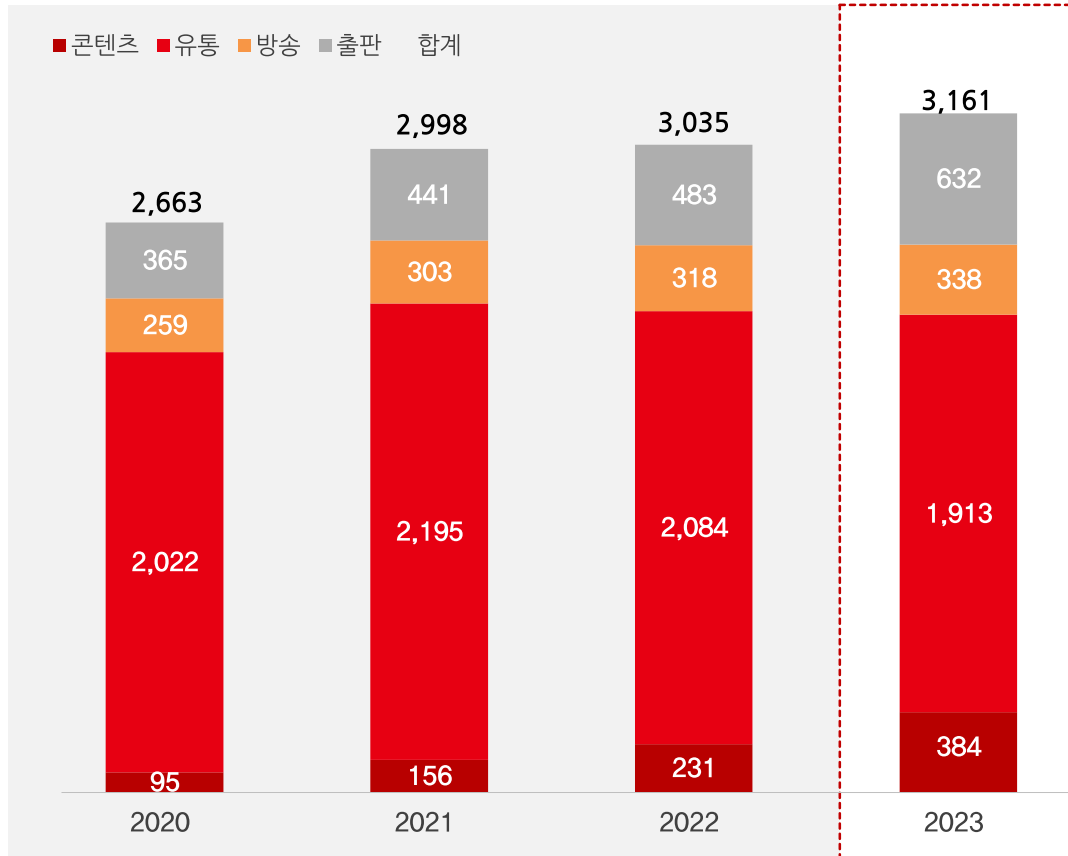
연결																	
구분	2020	2021					2022					2023					YoY
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	누계	
매출액	2,662.2	762.1	649.9	631.1	954.6	2,997.9	789.8	718.4	720.5	806.5	3,034.5	840.3	887.0	594.6	839.9	3160.6	+4.1%
영업이익	72.2 (2.7%)	38.6 (5.0%)	39.5 (6.0%)	35.5 (5.6%)	11.8 (1.2%)	122.5 (4.1%)	77.9 (9.8%)	67.0 (9.3%)	8.6 (1.2%)	-12.3 (Δ 1.5%)	142.6 (4.7%)	85.0 (10.1%)	43.8 (4.9%)	-21.3 (Δ 3.6%)	30.4 (3.6%)	138.0 (4.3%)	-3.2%
당기순이익	65.0 (2.4%)	33.8 (4.4%)	31.5 (4.8%)	28.4 (4.5%)	-8.1 (Δ 0.8%)	85.3 (2.8%)	67.2 (8.5%)	38.5 (5.3%)	-1.6 (Δ 0.2%)	-26.3 (Δ 3.2%)	72.1 (2.4%)	68.4 (8.1%)	41.1 (4.6%)	-25.8 (Δ 4.3%)	9.3 (1.1%)	88.9 (2.9%)	+23.1%

별도																	
구분	2020	2021					2022					2023					YoY
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	누계	
매출액	2,116.9	614.1	503.0	438.5	782.0	2,237.8	587.6	544.6	539.7	632.3	2304.3	540.5	676.2	412.4	635.2	2263.1	-1.7%
영업이익	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%)	-12.5 (Δ 2.0%)	88.5 (6.1%)	8.5 (1.5%)	23.4 (3.4%)	-4.2 (Δ 1.0%)	50.7 (7.9%)	77.2 (3.4%)	-12.8%
당기순이익	-0.8 (Δ 0.04%)	14.0 (2.2%)	6.9 (1.3%)	6.2 (1.4%)	-2.4 (Δ 0.3%)	30.2 (1.3%)	34.1 (5.8%)	28.5 (5.2%)	6.0 (1.1%)	-30.9 (Δ 4.1%)	37.8 (4.1%)	7.8 (1.4%)	15.7 (2.3%)	-4.9 (Δ 1.2%)	34.2 (5.3%)	51.9 (2.3%)	+37.2%

2020 - 2023 매출액 추이

사업부문별 매출액 추이 (연간)

단위: 억 원









출판	<ul style="list-style-type: none"> 대원씨아이 스토리작 
방송	<ul style="list-style-type: none"> 대원방송 대원엔터테인먼트 아머드사우루스 문화산업전문회사 
유통	<ul style="list-style-type: none"> 닌텐도 완구 캐릭터 상품 TCG / SCC 
콘텐츠	<ul style="list-style-type: none"> 애니메이션 창작 IP 라이선스 영화·전시 

주1 : K-IFRS 연결재무제표 기준
 주2 : 사업부문별 매출액은 연결조정 전 수치입니다.

2020 - 2023 분기별·사업부별 매출 비중 추이

사업부문별 매출액 추이 (분기)

단위: 억 원

구분	2020	2021					2022					2023				
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	누적	1Q	2Q	3Q	4Q	누적
 콘텐츠 Biz 라이선스	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%)	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%)
 유통 Biz TCG	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%)	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%)
 닌텐도	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%)	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%)
 Shop & 유통	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%)	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%)
 방송/출판 방송	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%)	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%)
 출판	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%)	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%)
연결조정	-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%)	-27.3 (△3.4%)	-80.6 (△2.7%)	-14.0 (△1.7%)	-33.0 (△3.7%)	-34.7 (△5.8%)	-22.9 (△2.7%)	-107.4 (△3.4%)
합 계	2,662.3	762.1	649.9	631.1	954.6	2,997.9	789.9	718.3	720.5	806.6	3034.5	840.3	887.1	594.6	838.6	3160.6

주: K-IFRS 연결재무제표 기준

Chapter

2

Current Issues

- 01. 카드 사업
- 02. 파워레인저
- 03. 무직타이거
- 04. 스튜디오 지브리



KBL 공인 프로농구 컬렉션 카드 론칭

KBL 오피셜 컬렉션 카드

2023-2024 KBL
Official Collection Card

1팩 3장 / 1상자 30팩 구성

2024년 1월 24일 정식 발매

판매처
KBL store | 7-ELEVEN

- 세븐일레븐 / KBL 스토어 판매
- 24.1.24 정식발매(초도 물량 30만팩 전량 소진 후 20만팩 추가 출고)

SCC KARBON KBL 카드

BE MY COLLECTION, SCC KARBON KBL
프리미엄 KBL 카드 첫 출시!

1팩 5장 / 1상자 10팩 구성

친필 사인 카드 1장 & 실착 유니폼 조각 카드 1장
박스 보장

- 무신사 / KBL 스토어 / 온오프라인 대원미디어 공인 매장
- 24.3.5 무신사 사전 판매 / 24.3.24 정식 출시 예정

- 한국농구연맹(KBL)과 대한민국의농구협회(KBA) 공식 인증 라이선스 상품 출시
- 프로야구(KBO), 프로배구(KOVO) 이어서 세번째 국내 프로리그 카드 시리즈

〈파워레인저 다이노포스〉



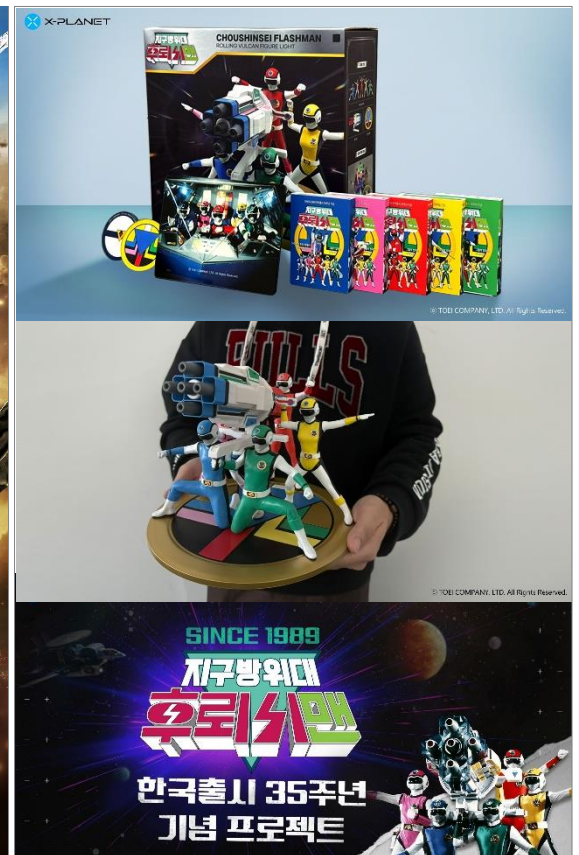
뮤지컬 〈파워레인저 다이노포스〉
서울, 부산, 전주, 제주, 안산, 대전, 고
양, 천안 등 뮤지컬 전국 순회 공연 개최
中

〈파워레인저 킹덤포스〉



〈파워레인저 킹덤포스〉
-파워레인저 시리즈 최신작
-3월 2일 국내 첫 방영 개시

〈지구방위대 후퇴시맨〉



〈지구방위대 후퇴시맨〉 X 컴투스플랫폼
-국내 출시 35주년 기념 팬미팅 개최
-파워레인저 시리즈 추가 진행 예정

대한민국을 넘어 일본에서도 무직타이거의 인기 뜨겁다



- 세븐일레븐, 로프트, 이토요카도 등 일본 대형 유통망 [연합 멤버십 프로그램] 홍보 캐릭터 선정
- 일본 전역 릴레이 팝업스토어 개최(가와사키, 오사카 완료 / 후쿠오카 예정)
- 무직타이거 캡슐 토이 일본 현지 론칭(일본 시부야 하라주쿠 유명 가차샵들에서 대대적으로 무직타이거 디스플레이中)

스튜디오 지브리 애니메이션의 거장 : 타카하타 이사오展



- 2024년 4월 26일 ~ 8월 3일(세종문화회관 미술관 1, 2관) 개최
- ‘빨강머리 앤’, ‘알프스 소녀 하이디’, ‘반딧불의 묘’, ‘추억은 방울방울’, ‘폼포코 너구리 대작전’, ‘가구야 공주 이야기’ 등

스튜디오 지브리 공식 <도토리숲>, <코리코 카페> 제주점 론칭!



- 도토리숲 제주점, 코리코 카페 제주점 3월 2일 그랜드 오픈
- '제주도와 스튜디오 지브리 인기 캐릭터들의 특별한 만남' 기획으로 제주 한정 상품 10여종 공개

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 완구 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

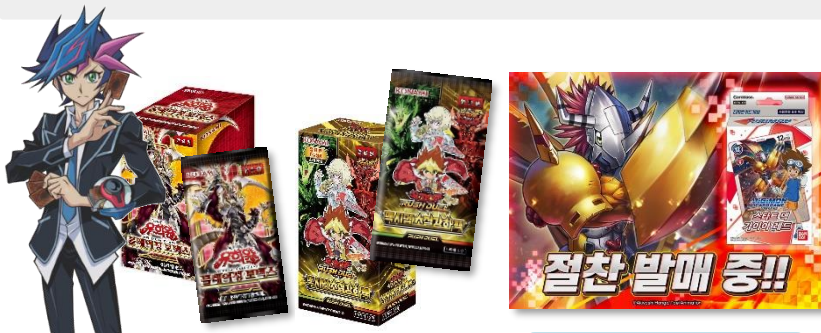
+

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 디지몬의 카드 게임 제작·유통
- 피규어, 완구 등 캐릭터 IP 상품화



유희왕 오피셜 카드게임 / 러시 듀얼

디지몬 카드게임

- ▶ 유희왕 시리즈('03~): '11년 카드 판매량 251억 6천만 장 기록(기네스북 등재)
- ▶ 유희왕 러시 듀얼 카드게임: 2020. 12 신규 론칭
- ▶ 디지몬 카드게임: 2023. 02 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)

- 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 2023. 4Q NS 게임기 판매 : 1,616,201대 / 43,951대 NS 타이틀 판매 : 5,939,306개 / 226,055개	     											
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)	<th colspan="6">S/W</th>						S/W					
2019	닌텐도 스위치 다운로드 번호 스토어 오픈 닌텐도 스위치 Lite 출시 (닌텐도 매출 1,081억원 달성)	    											
2017	닌텐도 스위치 유통 개시	<슈퍼마리오브라더스원더> <젤다의전설타이소오버더캅덤> <포켓몬스터스칼렛바이올렛> <모여봐요동물의숲> <링피터드벤처>											
2015	NEW 닌텐도 3DS XL 유통 개시	    											
2013	닌텐도 3DS XL 유통 개시	<저스트댄스2024에디션> <돌아온명탐정피카츄> <스플래툰3> <마리오파티슈퍼스타즈> <포켓몬스터브릴리언트 다이아몬드 사이닝펄>											
2012	닌텐도 3DS 유통 개시	    											
2009	닌텐도 DSi 유통 개시 (2009년 닌텐도 매출 1,752억 원 기록)	<마리오골프슈퍼러시> <New포켓몬스냅> <젤다유쌍대재앙의시대> <별의커비Wii 디럭스> <포켓몬스터스드실드>											
2008	닌텐도 Wii 유통 개시 (2008년 닌텐도 매출 1,322억 원 기록)	    											
2007	닌텐도 DS Lite 국내 유통 개시 (대원게임 설립)	<젤다의전설공공의성> <젤다의전설브레스오버더와일드> <포켓몬스터레고> <슈퍼마리오피터> <슈퍼스매시브라더스원더릿>											

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

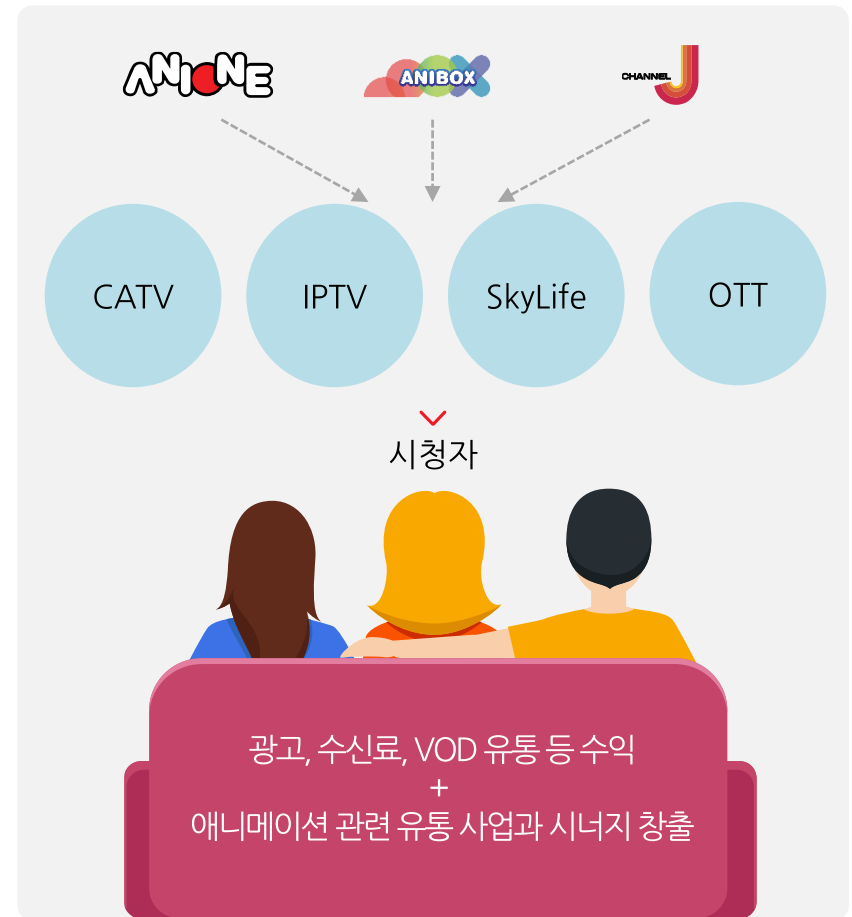


종속회사(대원방송/대원엔터테인먼트) 개요





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

		<p>웹툰</p>	<p><미리내>(작가: 양생), <혼자 다 해 먹는 먼치킨>(작가:유형균) - 카카오(독점) <괴물의 순결한 심장> (작가:용용멜), <사피엔드> (작가: 로비) - 네이버(독점) - 등 총 16개 작품 론칭</p>
<p>대원미디어 지분 80.2%</p>		<p>웹소설 /e북</p>	<p><글러먹은 순정> (작가: 이른꽃), <플레이어(외전)> (작가: 채연실) <투명에 가까운 블로> (작가: 외정), <양호유환(외전)> (작가: 포포친) - 등 총 11개 작품 론칭</p>
<p>오프라인</p>	<p>온라인</p>	<p>Global</p>	<p><먹어주세요, 귀신님>, <물드는 시간>, <두 개의 제국, 제국의 노예> - 등 총 13개 작품 해외 플랫폼 론칭</p>
<p>만화 출판, 아동도서, 캐릭터도서 학습만화, 일반실용서, 취미서</p>	<p>디지털 만화 출판 웹툰, 웹소설</p>	<p>기타</p>	<p><은밀한 머릿속 사정>, <열병>, <이방인> 각각 콜라보 카페 진행 <레이크사이드>, <불안의 철학> 오디오북 계약 체결</p>
<p>직소퍼즐/문구</p>	<p>스마트폰 어플리케이션 사업</p>	<p>출판 콘텐츠 관련 판권사업</p>	

스토리작 개요

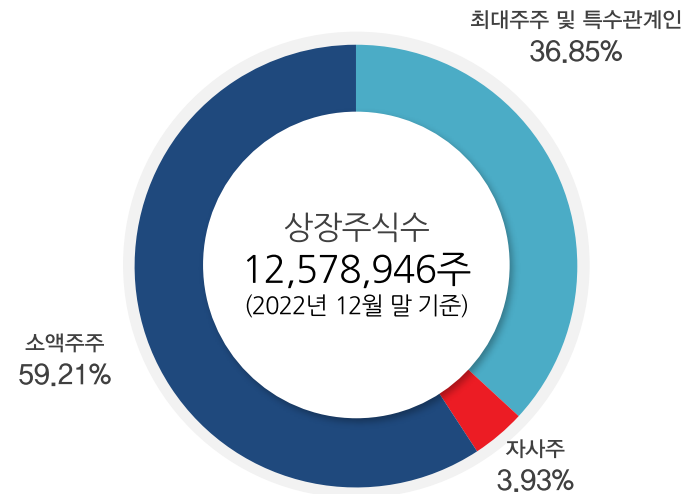
		<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 50%; padding: 10px; background-color: #e0f0ff;"> <p>원천 IP 확보 강화</p> </div> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 50%; padding: 10px; background-color: #ffe0e0;"> <p>웹툰 사업 투 트랙 전개</p> </div> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 50%; padding: 10px; background-color: #e0f0ff;"> <p>일본 현지 웹툰 시장 공략</p> </div> </div>		
<p>대원미디어 웹툰 전문 자회사 대원미디어 지분 60%</p>				

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	212명
설립일	1977년 12월 6일
홈페이지	https://daewonmedia.com

주 : 2023년 12월 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	2020	2021	2022	2023
유동자산	63,687	79,994	105,458	117,276
비유동자산	81,002	84,132	86,868	95,668
자산총계	144,690	164,127	192,905	212,944
유동부채	28,978	40,248	60,268	70,501
비유동부채	6,481	5,177	5,140	8,186
부채총계	35,459	45,425	65,408	78,445
지배기업 소유주 지분	84,233	90,262	95,332	100,854
자본금	6,319	6,319	6,319	6,319
자본잉여금	51,139	51,139	50,401	50,981
기타자본	-4,203	-4,203	-4,203	-4,203
기타포괄손익누계액	2,791	3,099	3,108	3,083
이익잉여금	28,186	33,907	39,706	44,673
비지배지분	24,996	28,439	31,585	34,402
자본총계	109,230	118,702	126,917	134,256
부채및자본총계	144,690	164,127	192,326	213,944

주: K-IFRS 연결재무제표 기준

연결손익계산서

단위: 백만 원

구분	2020	2021	2022	2023
매출액	266,227	299,832	303,453	316,061
매출원가	234,423	260,430	251,166	251,241
매출총이익	31,804	39,402	52,287	64,820
판매비와관리비	24,517	27,150	38,017	51,013
영업이익	7,227	12,252	14,269	13,806
금융수익	1,188	1,410	3,047	4,448
금융비용	545	798	1,704	3,412
투자손익	-56	181	-3,814	-1,963
기타수익	766	1,394	638	2,161
기타비용	2,191	3,815	2,719	2,918
법인세비용차감전순이익	6,389	10,624	9,717	12,123
법인세비용	-111	2,087	2,498	3,229
당기순이익	6,501	8,537	7,218	8,893
지배기업소유주지분	4,097	5,675	5,608	6,214
비지배지분	2,403	2,861	1,609	2,679

주: K-IFRS 연결재무제표 기준