

**FOR THE
NO.1 GLOBAL
ENTERTAINMENT**

 **대원미디어**



Disclaimer

본 자료는 투자자에게 당사가 진행하는 사업을 보다 이해하기 쉽게 하기 위해 대원미디어(주)(이하 '회사')에 의해 작성되었으며 반출/복사 또는 타인에 대한 재배포가 금지됨을 알려드리는 바입니다.

또한 IR 미팅, Presentation 참석, 본 자료의 열람은 위와 같은 제한사항의 준수에 대한 동의로 간주될 것이며 제한사항에 대한 위반은 관련 '자본시장과 금융투자업에 관한 법률'에 대한 위반에 해당될 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 경영 환경의 변화 등에 따라 영향을 받으며 본질적으로 불확실성을 내포하고 있는바, 실제 미래 실적은 '예측정보'에 기재되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있습니다.

또한, 향후 시장 환경의 변화와 전략 변경 등에 따라 수정될 수 있으며 별도의 고지 없이 변경될 수 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



TABLE OF CONTENTS

CHAPTER 1.
Business Results

CHAPTER 2.
Current Issues

Appendix



Chapter

1

Business Results

- 01. 경영 성과 - 2025년 반기 실적
- 02. 사업 부문별 매출 추이



2025년 반기 연결 기준 누적 매출액 1460.2억 원 기록

닌텐도 스위치2 게임기 출시에 따른 유통사업 매출 확대

경영 성과 요약

단위: 억 원

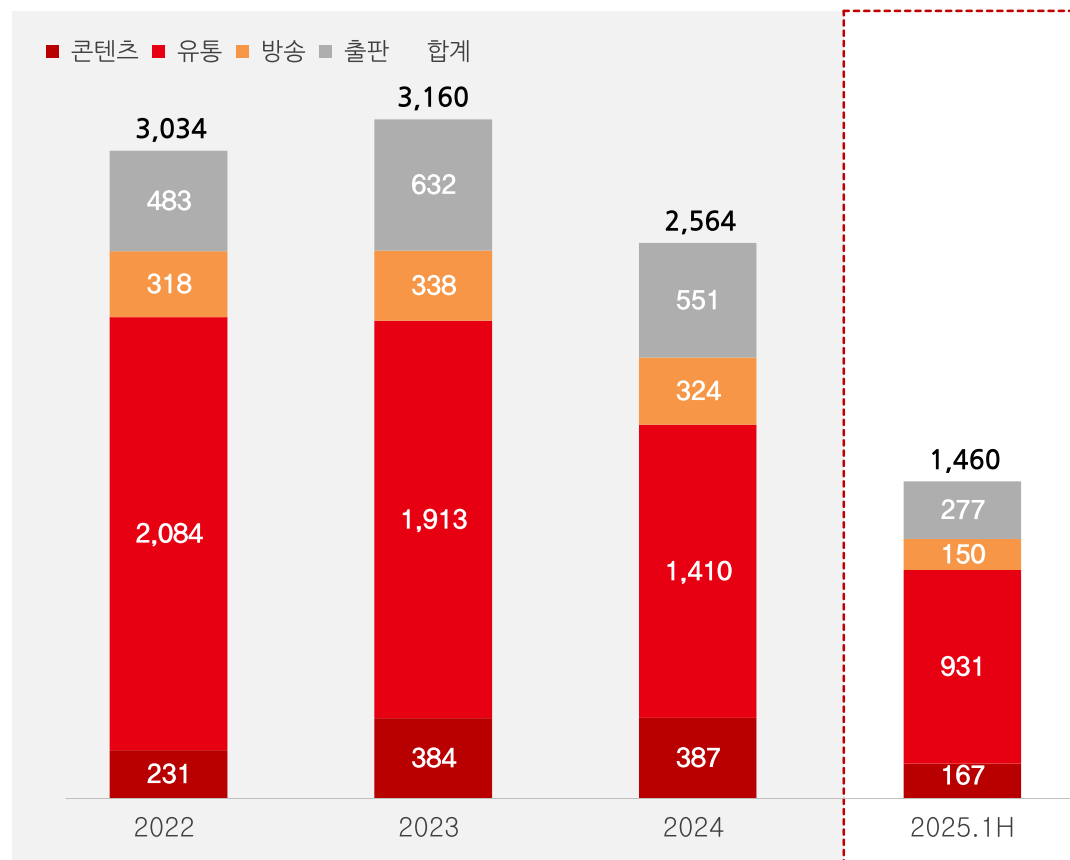
연결															
구분	2022	2023					2024					2025			YoY
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	누적	
매출액	3,034.5	840.3	887.0	594.6	839.9	3160.6	678.2	654.9	599.6	630.7	2,563.6	586.9	873.3	1460.2	33.3%
영업이익	142.6 (4.7%)	85.0 (10.1%)	43.8 (4.9%)	-21.3 (△3.6%)	30.4 (3.6%)	138.0 (4.3%)	17.1 (2.5%)	8.8 (1.3%)	-15.7 (△2.6%)	6.0 (0.9%)	16.1 (0.6%)	12.0 (2.0%)	1.8 (0.2%)	13.8 (0.9%)	-78.9%
당기순이익	72.1 (2.4%)	68.4 (8.1%)	41.1 (4.6%)	-25.8 (△4.3%)	9.3 (1.1%)	88.9 (2.9%)	-0.7 (△0.1%)	-4.4 (△0.6%)	-26.1 (△4.3%)	15.7 (2.4%)	-15.5 (△0.6%)	0.9 (0.2%)	4.2 (0.4%)	5.1 (0.3%)	흑자전환

별도															
구분	2022	2023					2024					2025			YoY
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	누적	
매출액	2304.3	540.5	676.2	412.4	635.2	2263.1	467.8	453.3	418.5	437.4	467.8	393.6	689.5	1083.2	52.1%
영업이익	88.5 (6.1%)	8.5 (1.5%)	23.4 (3.4%)	-4.2 (△1.0%)	50.7 (7.9%)	77.2 (3.4%)	4.3 (0.9%)	10.1 (2.2%)	14.1 (3.3%)	26.7 (6.1%)	4.3 (0.9%)	9.9 (2.5%)	13.5 (1.9%)	23.5 (2.1%)	33.6%
당기순이익	37.8 (4.1%)	7.8 (1.4%)	15.7 (2.3%)	-4.9 (△1.2%)	34.2 (5.3%)	51.9 (2.3%)	3.3 (0.7%)	6.9 (1.5%)	8.6 (2.0%)	-2.1 (△0.4%)	3.3 (0.7%)	7.5 (1.9%)	-16.9 (△2.4%)	-9.4 (△0.8%)	적자전환

2022 - 2025 매출액 추이

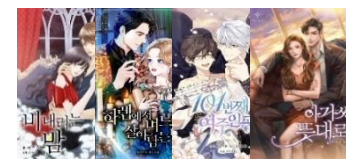
사업부문별 매출액 추이 (연간)

단위: 억 원



출판

- 대원씨아이
- 스토리작



방송

- 대원방송
- 대원엔터테인먼트
- 아머드사우루스
- 문화산업전문회사



유통

- 닌텐도
- 완구
- 캐릭터 상품
- TCG / SCC



콘텐츠

- 애니메이션 창작
- IP 라이선스
- 영화·전시



주1 : K-IFRS 연결재무제표 기준

주2 : 사업부문별 매출액은 연결조정 전 수치입니다.

2022 - 2025 분기별·사업부별 매출 비중 추이

사업부문별 매출액 추이 (분기)

단위: 억 원

구분		2022	2023					2024					2025		
		연간	1Q	2Q	3Q	4Q	누적	1Q	2Q	3Q	4Q	누적	1Q	2Q	누적
 콘텐츠 Biz	라이선스	230.7 (7.6%)	57.4 (6.8%)	66.1 (7.5%)	91.3 (15.4%)	168.2 (20.1%)	383.1 (12.1%)	64.9 (9.5%)	101.9 (15.5%)	92.0 (15.3%)	127.9 (20.2%)	386.9 (15.0%)	93.7 (15.9%)	72.7 (8.3%)	166.6 (11.4%)
	유통 Biz														
 유통 Biz	TCG	177.2 (5.8%)	46.2 (5.5%)	49.1 (5.5%)	28.4 (4.8%)	38.5 (4.6%)	162.2 (5.1%)	40.0 (5.9%)	51.3 (7.8%)	46.9 (7.8%)	39.2 (6.2%)	177.5 (6.9%)	47.6 (8.1%)	65.4 (7.5%)	113.1 (7.7%)
	닌텐도	1613.7 (53.2%)	358.2 (42.6%)	472.9 (53.3%)	206.5 (34.7%)	333.6 (39.8%)	1371.2 (43.4%)	257.2 (37.9%)	192.7 (29.4%)	137.9 (23.0%)	148.0 (23.4%)	736.0 (28.7%)	113.8 (19.4%)	409.9 (46.9%)	523.7 (35.8%)
	Shop & 유통	293.0 (9.7%)	83.8 (10.0%)	101.2 (11.4%)	96.9 (16.3%)	95.0 (11.3%)	379.8 (12.0%)	115.0 (16.9%)	119.0 (18.3%)	148.4 (24.7)	113.5 (18.0)	496.2 (18.0%)	145.9 (24.8%)	148.4 (17.0%)	294.4 (20.1%)
 방송/출판	방송	317.6 (10.5%)	82.4 (9.8%)	82.0 (9.2%)	81.1 (13.6%)	93.3 (11.1%)	338.8 (10.7%)	74.5 (10.9%)	84.3 (12.8%)	80.8 (12.4%)	84.0 (13.9%)	323.7 (13.3%)	76.6 (13.0%)	73.3 (8.3%)	149.9 (10.2%)
	출판	483.0 (15.9%)	226.2 (26.9%)	148.7 (16.8%)	125.0 (21.0%)	132.9 (15.8%)	632.9 (20.0%)	145.2 (21.4%)	137.7 (21.0%)	129.8 (21.3%)	138.3 (21.9%)	551.2 (21.5%)	144.1 (24.5%)	132.6 (15.1%)	276.8 (18.9%)
연결조정		-80.6 (△2.7%)	-14.0 (△1.7%)	-33.0 (△3.7%)	-34.7 (△5.8%)	-22.9 (△2.7%)	-107.4 (△3.4%)	-18.9 (△2.7%)	-32.2 (△4.9%)	-36.4 (△4.5%)	-20.4 (△3.2%)	-108.1 (△4.2%)	-35.0 (△5.9%)	-29.4 (△3.3%)	-64.5 (△4.4%)
합 계		3034.5	840.3	887.1	594.6	838.6	3160.6	678.2	654.9	599.6	630.7	2,563.6	586.9	873.3	1,460.2

주: K-IFRS 연결재무제표 기준

Chapter

2

Current Issues

- 01. 닌텐도 스위치2
- 02. 카드사업



닌텐도 스위치2 흥행 속,大作 타이틀 출시로 유통 매출 성장 지속 전망



2025년 6월 5일 발매



2025년 11월 20일 발매 예정



2025년 7월 17일 발매

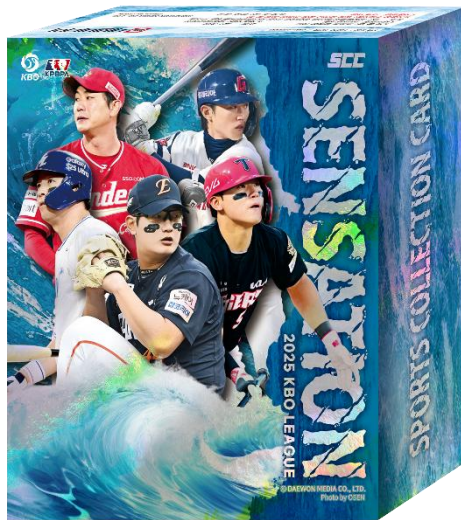


이번 겨울 발매 예정

닌텐도 스위치2 전용大作 타이틀 출시에 따른 하반기 라인업 강화

카드사업 성장 모멘텀 강화

SCC 매출 성장세 지속



니벨아레나 중화권 수출 본격화



Topps사와 유통 계약 체결



scc 편의점 판매 등 매출 안정 + 니벨아레나 수출 확대 + Topps와의 글로벌 계약 -> 카드사업 성장 모멘텀

Appendix

01. History & Vision

02. 사업 영역

- 1) 콘텐츠 Biz
- 2) 유통 Biz
- 3) 방송 Biz
- 4) 출판 Biz

03. 회사개요

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

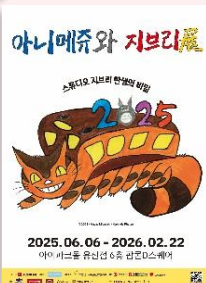
- 대원게임 설립 및 닌텐도 DS 유통사업 전개
- <GON> 제작 및 EBS, 일본TV도쿄 방영
- 도토리숲, 원피스 카페, 애니랜드 등
캐릭터숍(유통) 사업 전개
- 스튜디오 지브리, 원피스 등 **전시 사업** 전개
- **온라인 출판 서비스 본격화**
애니메이션 채널 확대 (애니박스)
일본 전문채널 <채널> 인수 (대원엔터테인먼트)

정동훈
대표이사
취임

2017~

콘텐츠 OSMU 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 사우루스>
'21년 국내 첫 방송(SBS)
'23년 일본 첫 방송(도쿄MX)
- <무직타이거 In the Forest> '25년 4월 한국·일본 첫 방영



DAE WON 대원미디어

자체 콘텐츠

대원미디어가 자체적으로
제작·보유하고 있는
다양한 캐릭터

+

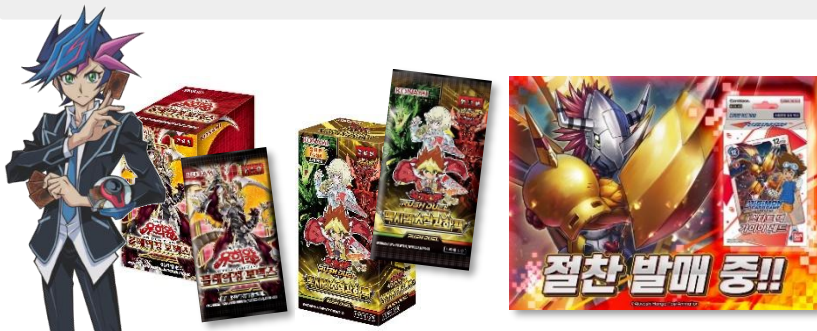
수입 콘텐츠

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



유희왕 오피셜 카드게임 / 러시 듀얼

- ▶ 유희왕 시리즈('03~)'-'11년 카드 판매량 251억 6천만 장 기록(기네스북 등재)
- ▶ 유희왕 러시 듀얼 카드게임: 2020. 12 론칭
- ▶ 디지털몬 카드 게임: 2023. 02 론칭
- ▶ 니벨아레나: 2024. 10 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



니벨아레나

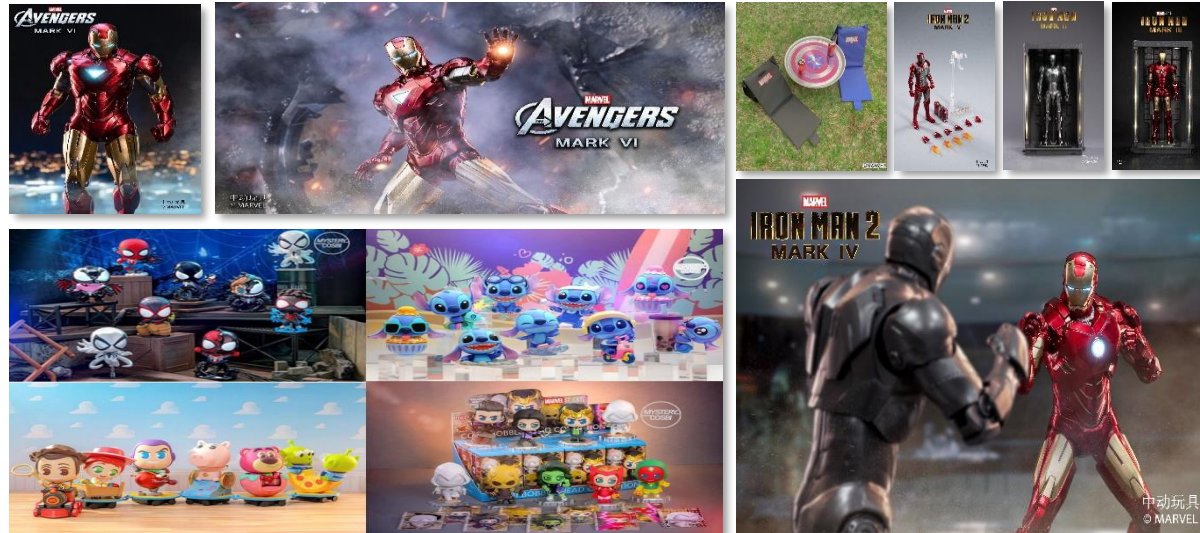
스포츠 컬렉션 카드(SCC)

- 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 2025. 2Q NS 게임기 판매 : 1,817,997대 / 57,056대 NS 타이틀 판매 : 6,614,451개 / 53,191개	      					
2025	닌텐도 스위치2 출시	닌텐도 스위치2 2025.06	닌텐도 스위치 (OLED) 2021.10	닌텐도 스위치 Lite 2019.09	닌텐도 스위치 2017.12	닌텐도 3DS	닌텐도 Wii 닌텐도 DS
2021	닌텐도 스위치(OLED 모델) 출시 (닌텐도 매출 1,826억 원 달성)						
2020	닌텐도 스위치 모여봐요 동물의 숲 에디션 출시 (닌텐도 매출 1,744억 원 달성)						
2019	닌텐도 스위치 다운로드 번호 스토어 오픈 닌텐도 스위치 Lite 출시 (닌텐도 매출 1,081억 원 달성)						
2017	닌텐도 스위치 유통 개시	S/W      <마리오카트8> <젤다의전설브레스오버더wild> <포켓몬스터스칼렛바이올렛> <모여봐요동물의숲> <링피터어드벤처>					
2015	NEW 닌텐도 3DS XL 유통 개시	     <저스트댄스2024에디션> <돌아온명탐정피카츄> <스플래툰3> <마리오파티슈퍼스타즈> <포켓몬스터브라일리언트다이아몬드샤이닝펄>					
2013	닌텐도 3DS XL 유통 개시	     <마리오골프슈퍼러시> <New포켓몬스냅> <젤다의전설브레스오버더wild> <별의커비Wii 디럭스> <포켓몬스터스드실드>					
2012	닌텐도 3DS 유통 개시						
2009	닌텐도 DSi 유통 개시 (닌텐도 매출 1,752억 원 기록)	     <젤다의전설공공는섬> <젤다의전설브레스오버더wild> <포켓몬스터리츠고> <슈퍼마리오파티> <슈퍼스매시브라더스얼티밋>					
2008	닌텐도 Wii 유통 개시 (닌텐도 매출 1,322억 원 기록)						
2007	닌텐도 DS Lite 국내 유통 개시 (대원게임 설립)						

유통 사업 현황 (캐릭터숍 운영 및 리테일 판매)

글로벌
인기 IP

쇼핑

DAEWON SHOP e mart

롯데마트 Home plus

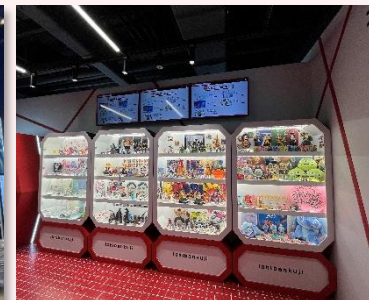
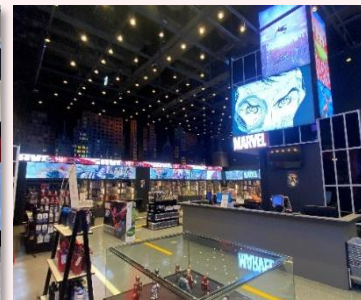
coupang 11번가

Gmarket TMON

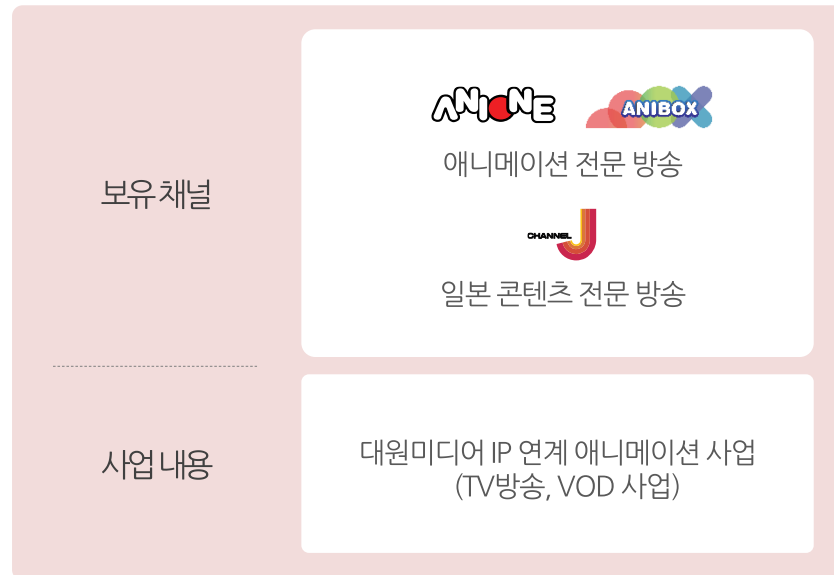
네이버 브랜드스토어,
대형마트 및 오픈마켓,
완구 전문점, 하비샵 등
다양한 채널 통한
캐릭터 완구 유통

직영
매장

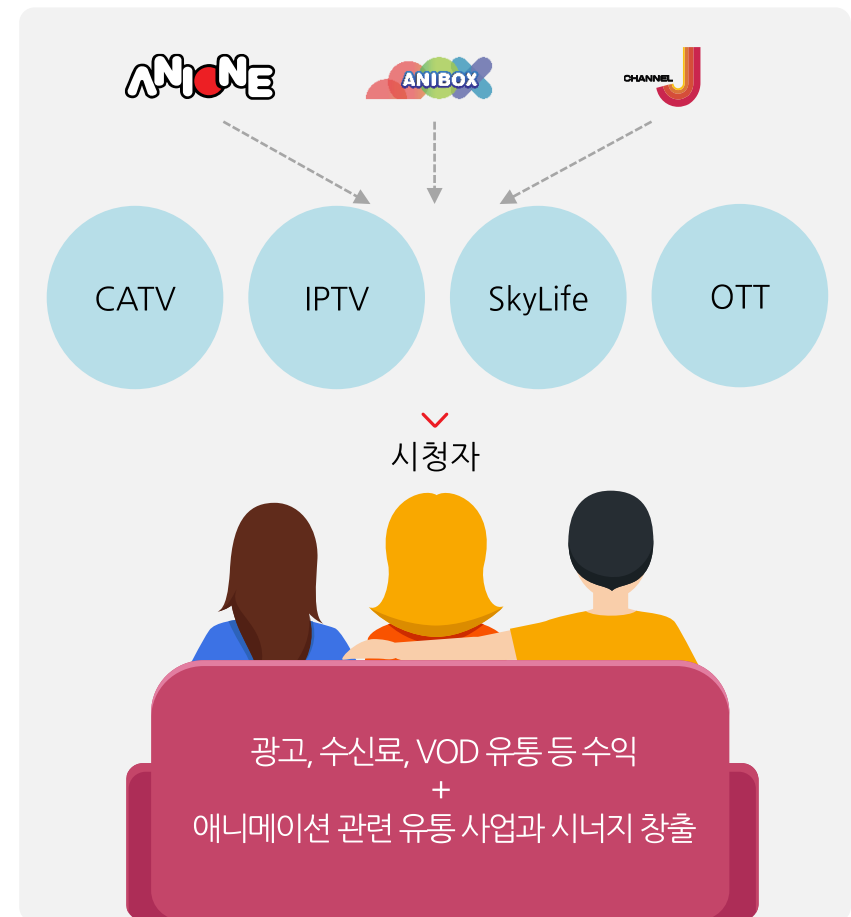
도토리숲, 리펀샵, 피테크, 이치방쿠지, 애니메이트, 반프레스토 등 다수의 킬러 콘텐츠 기반의 캐릭터 Shop(직영점) 운영



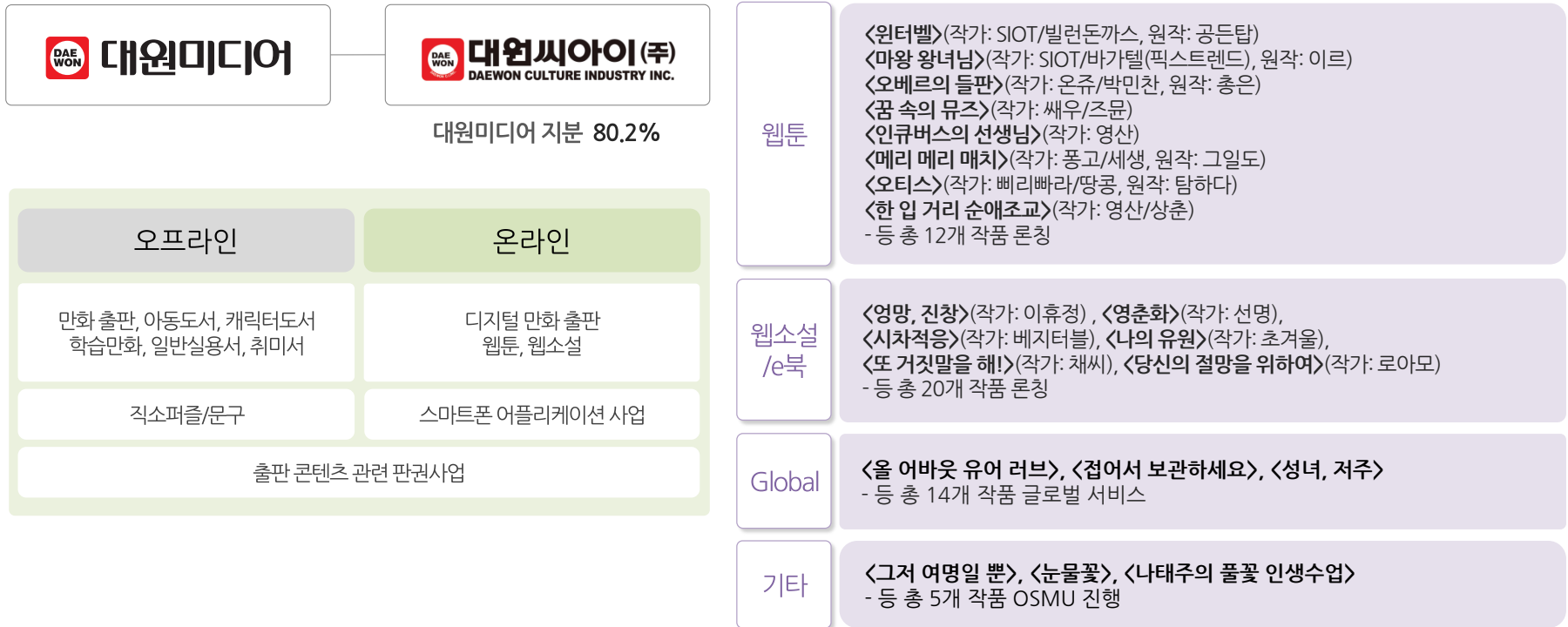
종속회사(대원방송/대원엔터테인먼트) 개요



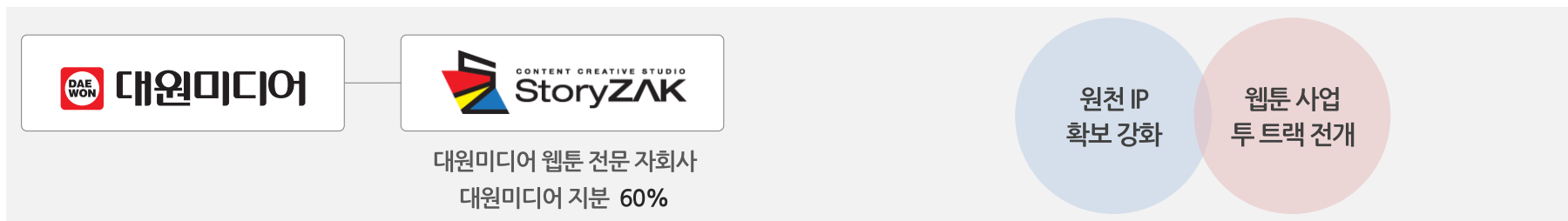
수익모델



대원씨아이 개요



스토리작 개요

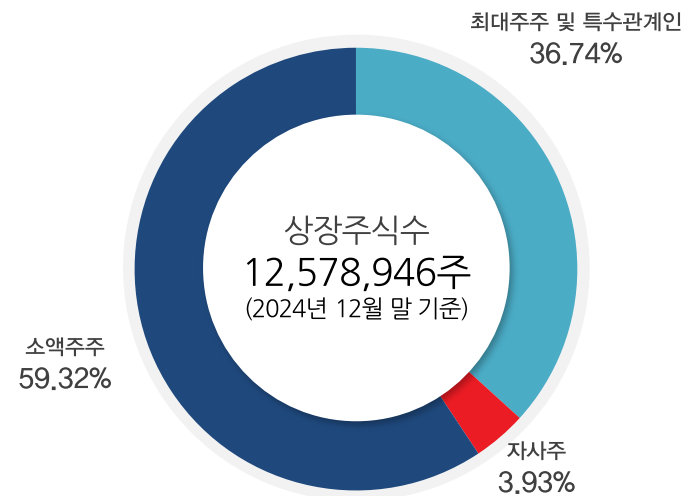


회사개요

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	270명
설립일	1977년 12월 6일
홈페이지	https://daewonmedia.com

주: 2025년 3월 말 기준

주주 현황



구분	주식수(주)	지분율
최대주주	4,621,393	(36.74%)
자사주	494,532	(3.93%)
소액주주	7,448,021	(59.32%)

주: 2024년 12월 말 기준

연결재무상태표

단위: 백만 원

구 분	2023	2024	2025.1H
유동자산	117,276	108,699	125,708
비유동자산	95,668	97,313	99,875
자산총계	212,944	206,013	225,583
유동부채	70,501	67,992	56,508
비유동부채	8,186	7,800	38,726
부채총계	78,445	75,792	95,235
지배기업 소유주 지분	100,854	97,071	97,586
자본금	6,319	6,319	6,319
자본잉여금	50,981	50,981	50,981
기타자본	-4,203	-4,203	-4,203
기타포괄손익누계액	3,083	2,126	2,189
이익잉여금	44,673	41,847	42,299
비지배지분	34,402	33,148	32,761
자본총계	134,256	130,220	130,348
부채및자본총계	212,944	206,013	225,583

주: K-IFRS 연결재무제표 기준

연결손익계산서

단위: 백만 원

구 분	2023	2024	2025.1H
매출액	316,061	256,364	146,026
매출원가	251,241	201,131	117,814
매출총이익	64,820	55,232	28,212
판매비와관리비	51,013	53,616	26,826
영업이익	13,806	1,616	1,385
금융수익	4,448	3,318	1,651
금융비용	3,412	4,339	3,665
투자손익	-1,963	-21	2,325
기타수익	2,161	1,128	499
기타비용	2,918	1,974	967
법인세비용차감전순이익	12,123	-272	1,228
법인세비용	3,229	1,285	709
당기순이익	8,893	-1,557	519
지배기업소유주지분	6,214	-1,566	452
비지배지분	2,679	8	67

주: K-IFRS 연결재무제표 기준