

**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

 대원미디어

## TABLE OF CONTENTS

CHAPTER 1.  
Business Results

CHAPTER 2.  
Current Issues

Appendix



Chapter

# 1

## Business Results

01. 경영 성과 - 2025년 3분기 실적
02. 사업 부문별 매출 추이



## 2025년 3분기 연결 기준 누적 매출액 2389.7억 원, 영업이익 50.7억원

닌텐도 스위치2 유통, 하비-완구 유통, TCG카드 유통 매출 확대

### 경영 성과 요약

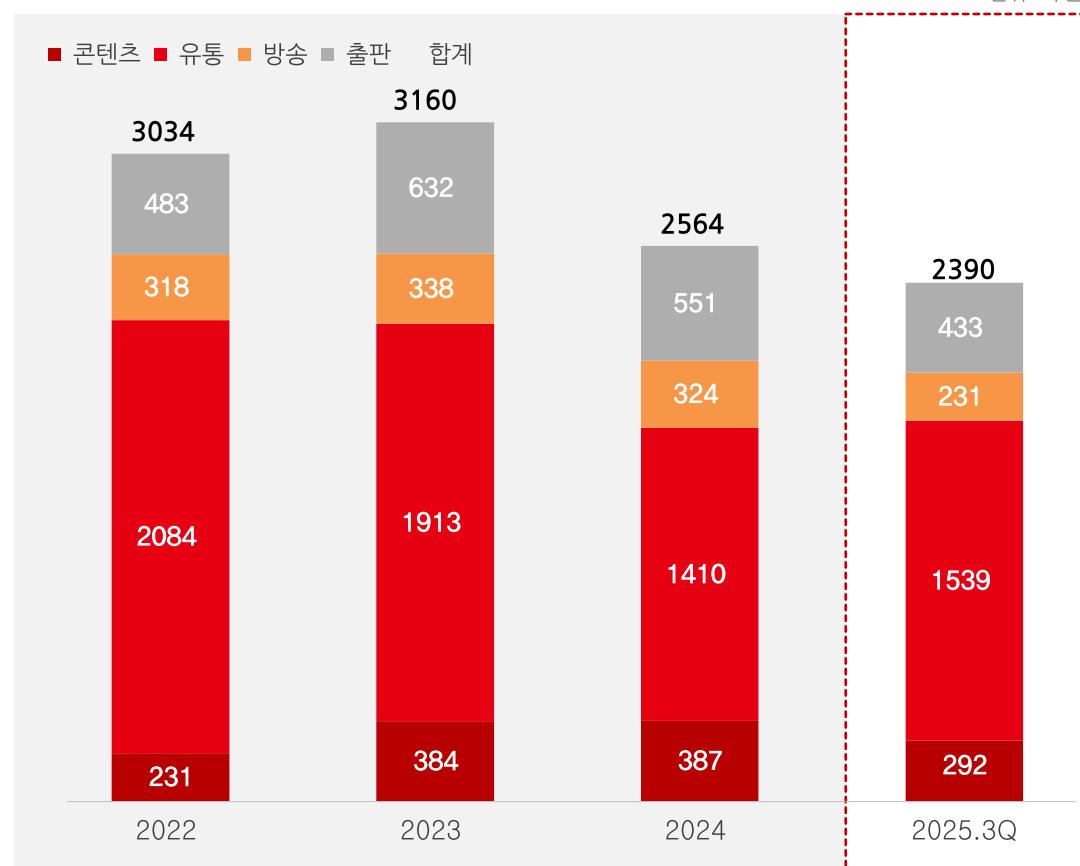
단위 : 억 원

구분	연결										YoY					
	2022	2023					2024				2025					
연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	누적		
매출액	3034.5	840.3	887.0	594.6	839.9	3160.6	678.2	654.9	599.6	630.7	2563.6	586.9	873.3	929.4	2389.7	55.0%
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%)	36.9 (4.0%)	50.7 (2.1%)	흑자전환
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%)	21.2 (2.3%)	26.4 (1.1%)	흑자전환

구분	별도										YoY					
	2022	2023					2024				2025					
연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	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	717.9	1801.1	71.5%
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%)	26.7 (3.7%)	50.2 (2.8%)	89.0%
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%)	16.4 (2.3%)	6.9 (0.4%)	88.9%

## 2022 - 2025 매출액 추이

## 사업부문별 매출액 추이 (연간)



주1 : K-IFRS 연결재무제표 기준

주2 : 사업부문별 매출액은 연결조정 전 수치입니다.

## 출판

- 대원씨아이
- 스토리작



## 방송

- 대원방송
- 대원엔터테인먼트
- 아미드사우루스 문화산업전문회사



## 유통

- 닌텐도
- 완구
- 캐릭터 상품
- TCG / SCC



## 콘텐츠

- 애니메이션 창작
- IP 라이선스
- 영화·전시



## 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	3Q	누적
<b>콘텐츠 Biz</b> 	<b>라이선스</b>	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%)	123.2 (20.5%)	291.9 (12.2%)
<b>유통 Biz</b> 	<b>카드 사업</b>	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%)	55.4 (9.2%)	169.3 (7.1%)
	<b>게임 사업</b>	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%)	376.6 (62.8%)	900.4 (37.7%)
	<b>하비유통 &amp;Shop</b>	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%)	176.4 (29.4%)	469.5 (19.6%)
<b>방송/출판</b> 	<b>방송</b>	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%)	80.9 (13.5%)	230.8 (9.7%)
	<b>출판</b>	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%)	156.3 (26.1%)	433.1 (18.1%)
<b>연결조정</b>		-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%)	-39.4 (△6.6%)	-105.3 (4.4%)
<b>합 계</b>		3034.5	840.3	887.1	594.6	838.6	3160.6	678.2	654.9	599.6	630.7	2563.6	586.9	873.3	929.4	2389.7

주: K-IFRS 연결재무제표 기준

Chapter 2 | Current Issues

- 01. 아메사우루스
- 02. 게임 유통 계약 체결(엔씨소프트)



## 해외 매체 호평 속에 디즈니 XD 방영 시작! … 내년 초 디즈니+ 통해 전세계 서비스 예정



### Building Korea's Next Global Franchises

LM met Dong-Hoon Jung (DJ), CEO, and Marie Hwang (MH), VP of Business at Daewon Media, to discuss the rise of Korean brands in the global market.

Can you share more about Daewon Media's history and vision? What mission drives the company, and how has that shaped its achievements so far?  
(DJ): Our history begins with my

father, who started Daewon in 1973 and formally incorporated it in 1977. At first, we were a subcontracting studio for Japanese animation. Over time, our portfolio grew, and by the early 2000s we represented some of



the world's most iconic IPs : Crayon Shinchan, Doraemon, One Piece, as well as partners including Toei Animation, Studio Ghibli, Nintendo, Nickelodeon, Marvel, and SpongeBob. By then, we had outgrown our original subcontracting model and become Korea's leading licensing company.

Dong-Hoon Jung



### Nexus Point News

“파워레인저의 공백을 채우며, 슈퍼 히어로 시대의 잊혀진 감성을 성공적으로 부활시켰다”

### Licensing Magazine

“대원미디어는 한국의 차세대 글로벌 프랜차이즈를 구축하고 있다”

### [아머사우루스]

오리지널 IP 실사 시리즈를 기반으로 다양한 카테고리의 멀티플랫폼 브랜드로 구축할 계획

## 대원미디어 게임 콘텐츠 유통 역량 강화 본격화



### 대원미디어-엔씨소프트 게임 유통 계약 체결

- 엔씨소프트의 게임 플랫폼 퍼플(PURPLE)에서 대원미디어가 유통하는 패키지 게임들 서비스 시작
- 어스토니시아 스토리, 환세취호전 플러스 입점
- 향후 엔씨소프트가 운영 중인 전국 가맹 PC방에서도 플레이 가능 예정

### [엔씨소프트]

“대원미디어와의 협력을 포함해, 퍼플을 다양한 장르의 게임을 즐길 수 있는 통합 게임 허브로 발전시켜 나갈 것”

### [대원미디어]

“엔씨소프트의 퍼플을 통해서 보다 더 많은 게이머들에게 새로운 경험을 제공할 수 있을 것”

## Appendix

- 01. History & Vision
- 02. 사업 영역
  - 1) 콘텐츠 Biz
  - 2) 유통 Biz
  - 3) 방송 Biz
  - 4) 출판 Biz
- 03. 회사개요
- 04. 요약재무제표



상상하는 모든 것을 현실로 만드는 'Fun & Experience'  
글로벌 엔터테인먼트 종합 문화 그룹

popcor  
S Q U A R

### 대원미디어 History



#### 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 <달려라 하니>, <영심이> 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)

#### 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 <채널J> 인수 (대원엔터테인먼트)

#### 콘텐츠 OSMU 본격화

- 팝콘D스퀘어 문화 공간 사업 전개
- <조이드 와일드>, <토이 스토리 4>, <겨울왕국 2> 다양한 외구 유통사업 확대
- <시간여행자 루크> '20년 5월 KBS 방영 개시
- 신규 자회사로 웹툰 제작스튜디오 <스토리작> 설립
- <아머드 사우루스>  
'21년 국내 첫 방송(SBS)  
'23년 일본 첫 방송(도쿄MX)
- <무직타이거 In the Forest> '25년 4월 한국·일본 첫 방영



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

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

디지몬 카드 게임



※ 트레이딩 카드 게임(Trading Card Game; TCG)이란?

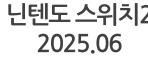
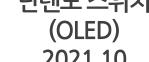
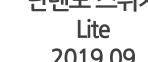
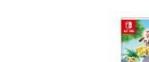
- 특정 테마, 규칙을 바탕으로 디자인된 카드 게임 장르
- 각각의 카드에 가치를 부여해 거래 및 수집이 이루어지는 것이 특징

니벨아레나

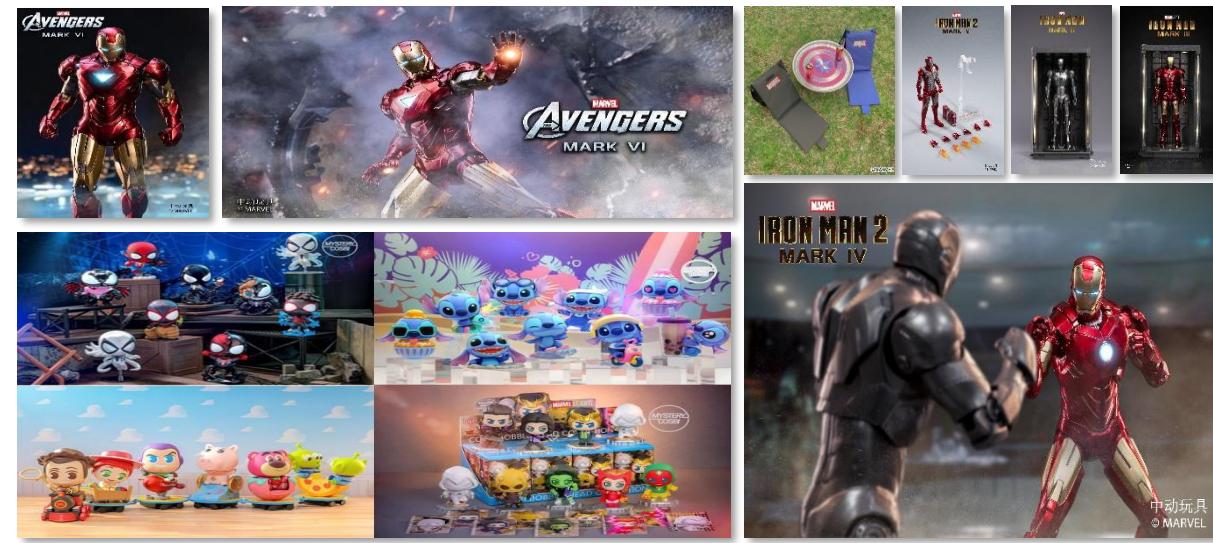
### 스포츠 컬렉션 카드(SCC)

- 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	S/W				
현재	총 누계 2025. 3Q NS 게임기 판매 : 1,859,628대 / 45,725대 NS 타이틀 판매 : 6,693,139개 / 80,900개						
2025	닌텐도 스위치2 출시						
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						
2015	NEW 닌텐도 3DS XL 유통 개시						
2013	닌텐도 3DS XL 유통 개시						
2012	닌텐도 3DS 유통 개시						
2009	닌텐도 DSi 유통 개시 (닌텐도 매출 1,752억 원 기록)						
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 IP직영  
매장

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


 쇼핑

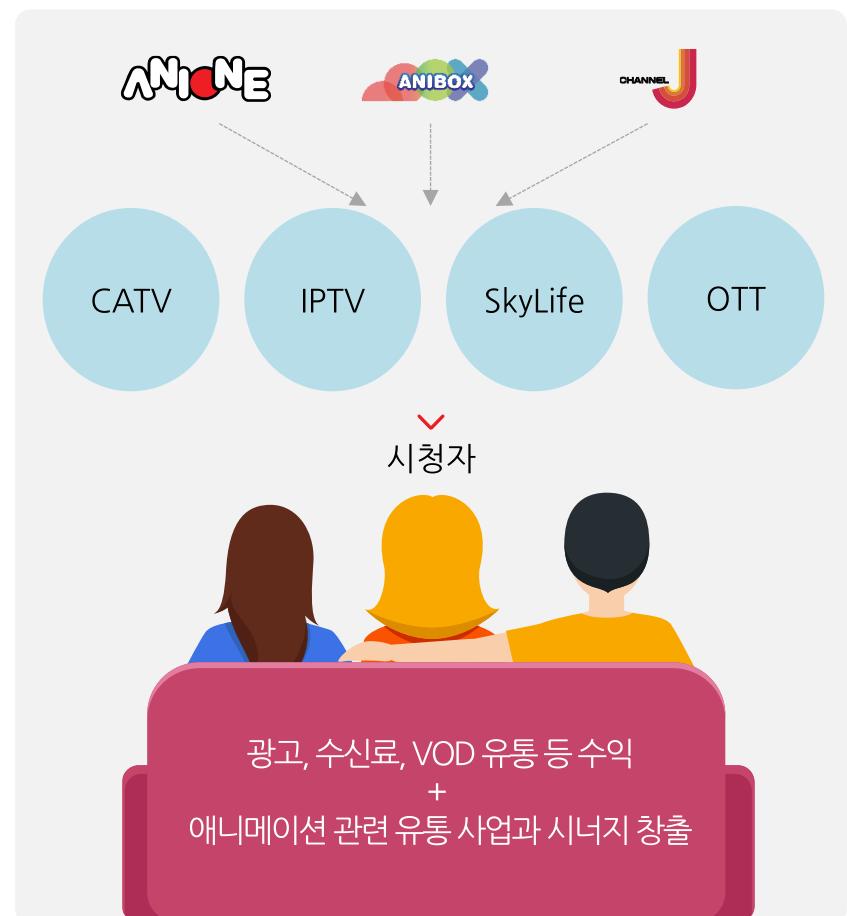
대원shop emart  
롯데마트 Home plus  
coupang 11번가  
Gmarket TMON

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

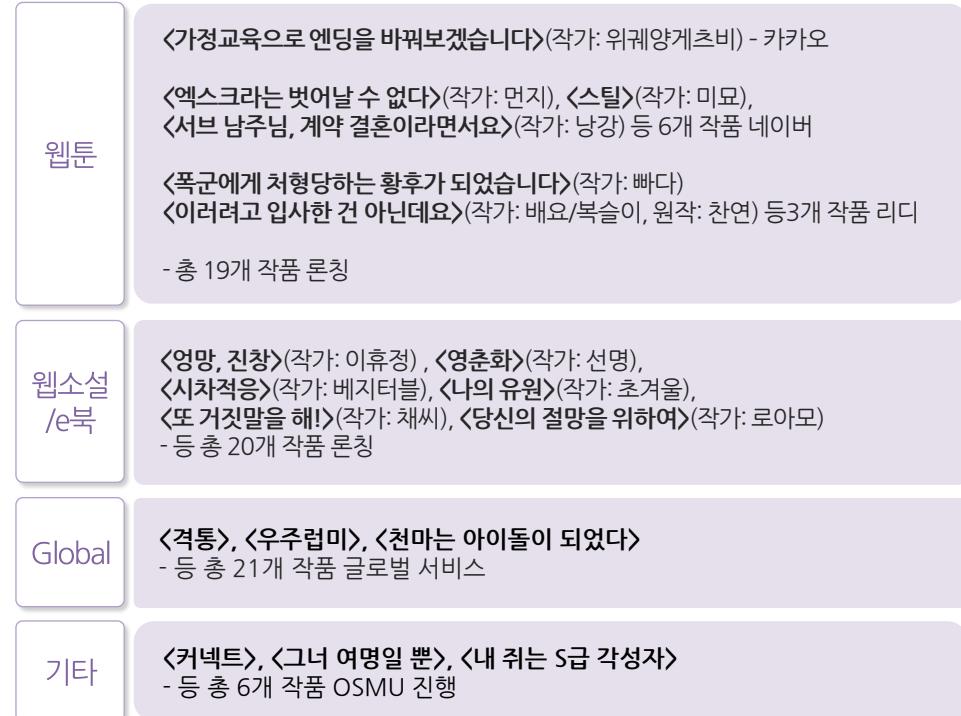
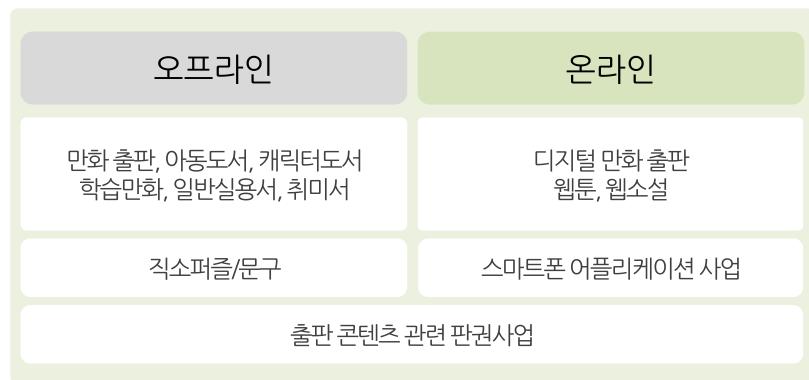
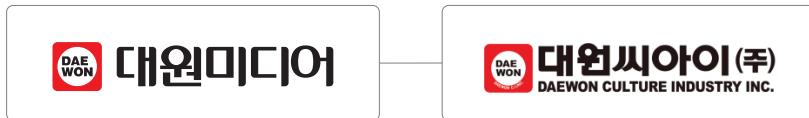
### 종속회사(대원방송/대원엔터테인먼트) 개요



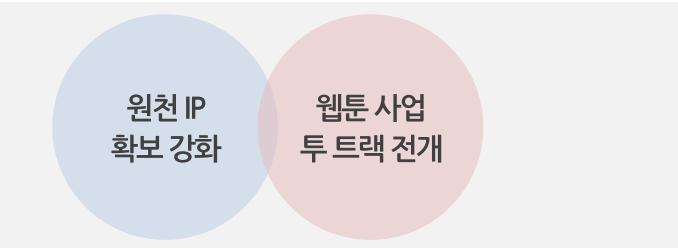
### 수익모델



### 대원씨아이 개요



### 스토리작 개요

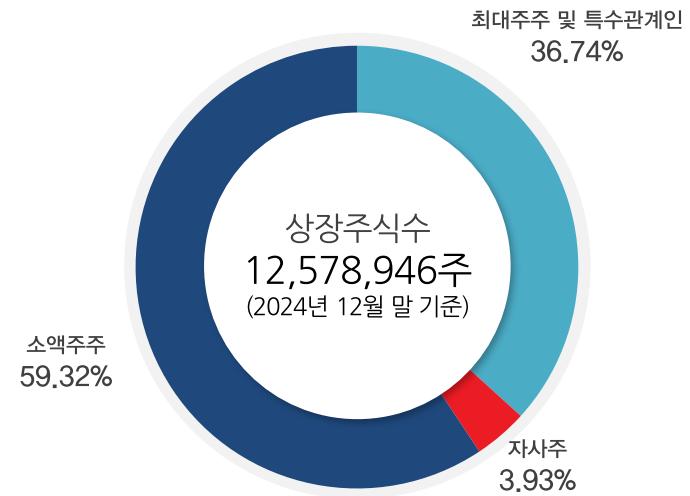


### 회사개요

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	280명
설립일	1977년 12월 6일
홈페이지	<a href="https://daewonmedia.com">https://daewonmedia.com</a>

주: 2025년 9월 말 기준

### 주주 현황



구분	주식수(주) 및 (%)
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 分	2023	2024	2025.3Q
유동자산	117,276	108,699	129,366
비유동자산	95,668	97,313	103,990
<b>자산총계</b>	<b>212,944</b>	<b>206,013</b>	<b>233,357</b>
유동부채	70,501	67,992	62,791
비유동부채	8,186	7,800	38,088
<b>부채총계</b>	<b>78,445</b>	<b>75,792</b>	<b>100,879</b>
지배기업 소유주 지분	100,854	97,071	99,304
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	2,198
이익잉여금	44,673	41,847	44,008
비지배지분	34,402	33,148	33,173
<b>자본총계</b>	<b>134,256</b>	<b>130,220</b>	<b>132,477</b>
<b>부채및자본총계</b>	<b>212,944</b>	<b>206,013</b>	<b>233,357</b>

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

연결손익계산서

단위 : 백만 원

구 分	2023	2024	2025.3Q
매출액	<b>316,061</b>	<b>256,364</b>	<b>238,970</b>
매출원가	251,241	201,131	192,506
<b>매출총이익</b>	<b>64,820</b>	<b>55,232</b>	<b>46,464</b>
판매비와관리비	51,013	53,616	41,389
<b>영업이익</b>	<b>13,806</b>	<b>1,616</b>	<b>5,074</b>
금융수익	4,448	3,318	1,931
금융비용	3,412	4,339	4,211
투자손익	-1,963	-21	2,380
기타수익	2,161	1,128	732
기타비용	2,918	1,974	1,460
<b>법인세비용차감전순이익</b>	<b>12,123</b>	<b>-272</b>	<b>4,447</b>
법인세비용	3,229	1,285	1,806
<b>당기순이익</b>	<b>8,893</b>	<b>-1,557</b>	<b>2,640</b>
지배기업소유주지분	6,214	-1,566	2,161
비지배지분	2,679	8	479

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준