

**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 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

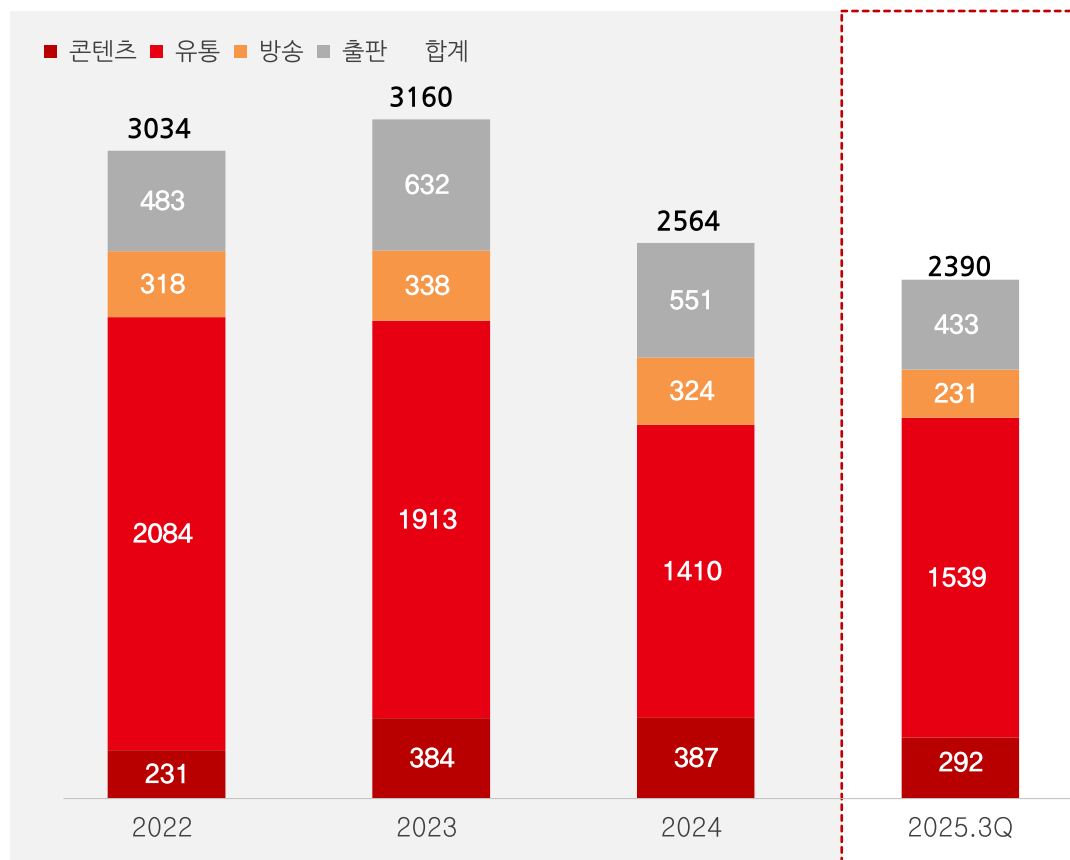
연결																
구분	2022	2023					2024					2025				YoY
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	누적	
매출액	3034.5	840.3	887.0	594.6	839.9	3160.6	678.2	654.9	599.6	630.7	2563.6	586.9	873.3	929.4	2389.7	55.0%
영업이익	142.6 (4.7%)	85.0 (10.1%)	43.8 (4.9%)	-21.3 (△3.6%)	30.4 (3.6%)	138.0 (4.3%)	17.1 (2.5%)	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

별도																
구분	2022	2023					2024					2025				YoY
	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

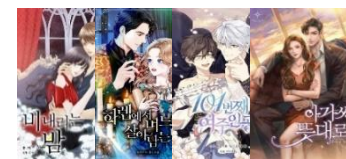
사업부문별 매출액 추이 (연간)

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	3Q	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%)	123.2 (20.5%)	291.9 (12.2%)
	카드사업	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%)
 유통 Biz	게임사업	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%)
	하비유통 & Shop	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%)
 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%)	80.9 (13.5%)	230.8 (9.7%)
	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%)	156.3 (26.1%)	433.1 (18.1%)
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%)	-39.4 (△6.6%)	-105.3 (4.4%)
합 계		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. 아머사우루스

02. 게임 유통 계약 체결(엔씨소프트)



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



136

FOCUS ON ASIA



DAEWON MEDIA

Building Korea's Next Global Franchises

L.M 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

Dong-Hoon Jung



Marie Hwang

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. When I became CEO in 2018, I realized the company needed a new mission and vision. Our success pushed us to evolve from licensing agent and service provider into a "total solution company": originating, managing, and expanding IPs with the potential to become multi-generational global franchises. At the same time, I recognized that through our

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 대원 미디어가 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

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)

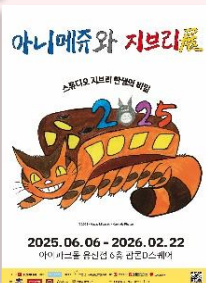
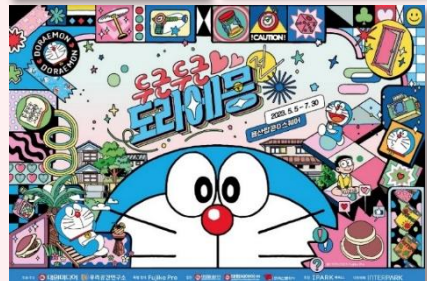
정동훈
대표이사
취임

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

+

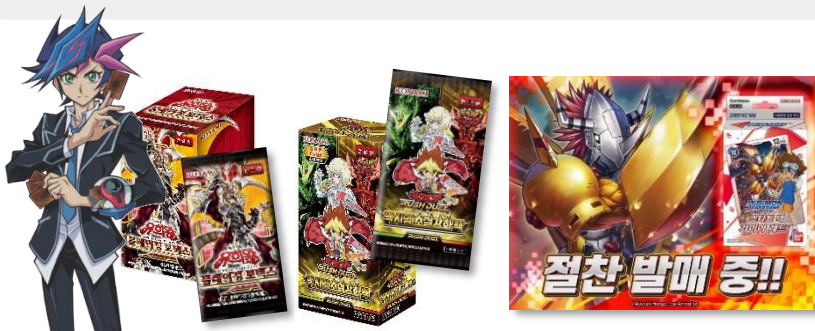
수입 콘텐츠

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

디지털몬 카드 게임



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

총 누계 2025. 3Q

현재	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)

H/W

닌텐도 스위치2
2025.06닌텐도 스위치
(OLED)
2021.10닌텐도 스위치
Lite
2019.09닌텐도 스위치
2017.12

닌텐도 3DS



닌텐도Wii 닌텐도 DS

S/W



〈마리오트윙드〉



〈젤다의전설타사오브더윙드〉



〈포켓몬스터스칼렛바이올렛〉



〈모여봐요동물의숲〉



〈링피터드벤처〉



〈저스트댄스2024에디션〉



〈돌아온명탐정피카츄〉



〈스플래툰3〉



〈마리오파티슈퍼스타즈〉

〈포켓몬스터브라일런트
다이아몬드샤이닝팔〉

〈마리오골프슈퍼러시〉



〈New포켓몬스냅〉



〈젤다의전설대작의시대〉



〈별의커비Wii 디럭스〉



〈포켓몬스터스드실드〉



〈젤다의전설꿈꾸는섬〉



〈젤다의전설브레스오브더윙드〉



〈포켓몬스터레조고〉

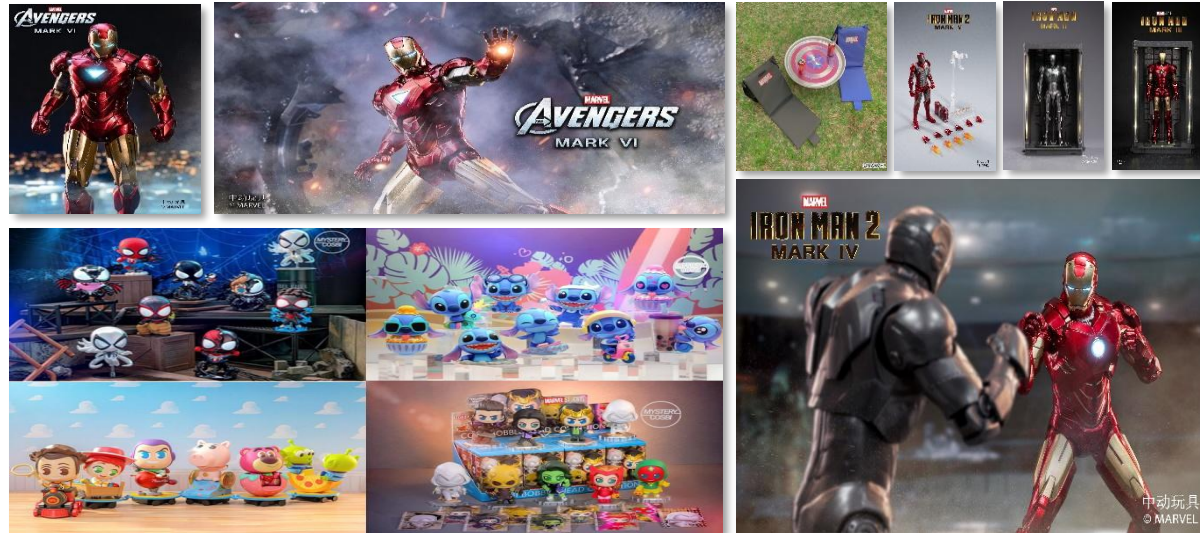


〈슈퍼마리오파티〉



〈슈퍼스마일브라더스윙드〉

유통 사업 현황 (캐릭터숍 운영 및 리테일 판매)

글로벌
인기 IP

쇼핑

DAEWON 대원shop e mart

롯데마트 Home plus

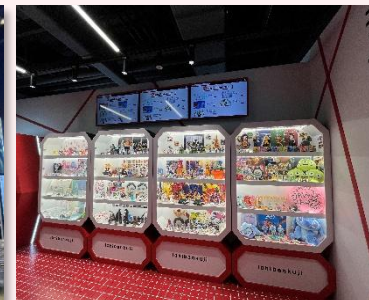
coupang 11번가

Gmarket TMON

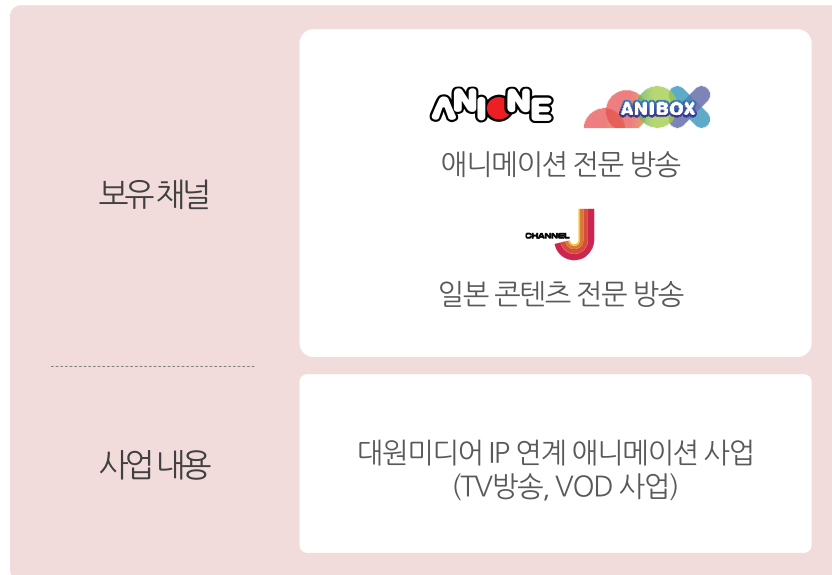
네이버 브랜드스토어,
대형마트 및 오픈마켓,
완구 전문점, 하비샵 등
다양한 채널 통한
캐릭터 완구 유통

직영
매장

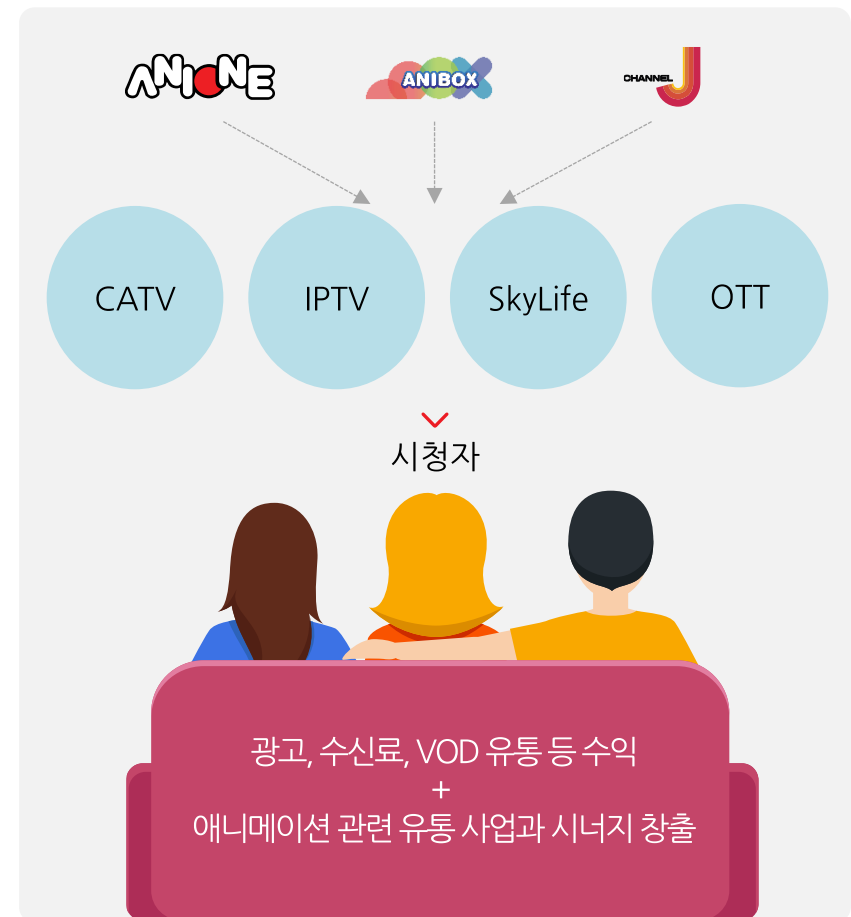
도토리숲, 리펀샵, 피테크, 이치방쿠지, 애니메이트, 반프레스토 등 다수의 킬러 콘텐츠 기반의 캐릭터 Shop(직영점) 운영



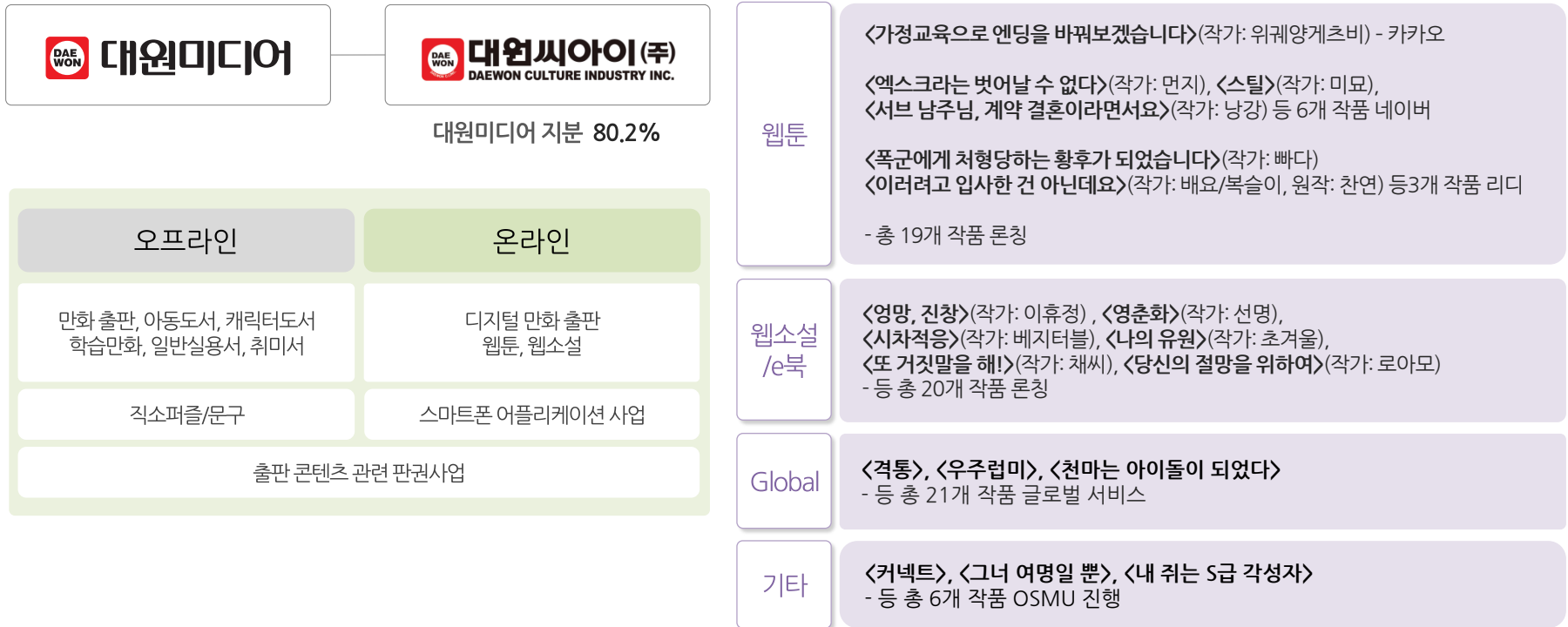
종속회사(대원방송/대원엔터테인먼트) 개요



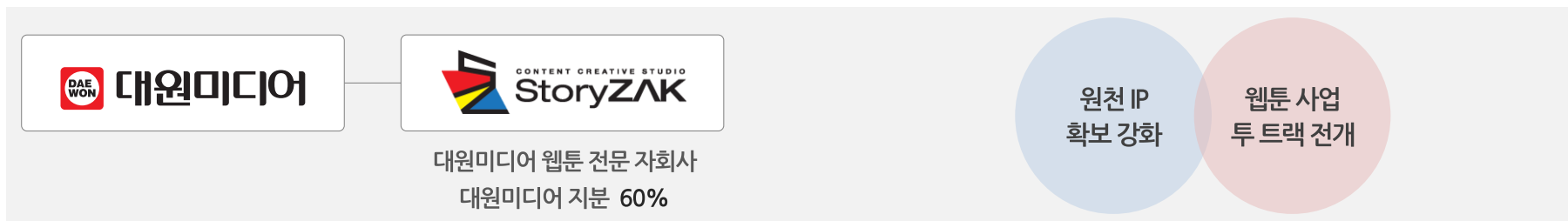
수익모델



대원씨아이 개요



스토리작 개요

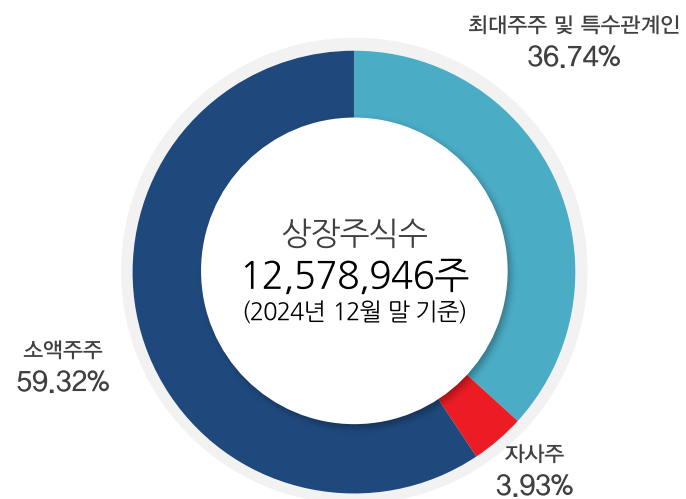


회사개요

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	280명
설립일	1977년 12월 6일
홈페이지	https://daewonmedia.com

주: 2025년 9월 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	2025.3Q
유동자산	117,276	108,699	129,366
비유동자산	95,668	97,313	103,990
자산총계	212,944	206,013	233,357
유동부채	70,501	67,992	62,791
비유동부채	8,186	7,800	38,088
부채총계	78,445	75,792	100,879
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
자본총계	134,256	130,220	132,477
부채및자본총계	212,944	206,013	233,357

주: K-IFRS 연결재무제표 기준

연결손익계산서

단위: 백만 원

구 분	2023	2024	2025.3Q
매출액	316,061	256,364	238,970
매출원가	251,241	201,131	192,506
매출총이익	64,820	55,232	46,464
판매비와관리비	51,013	53,616	41,389
영업이익	13,806	1,616	5,074
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
법인세비용차감전순이익	12,123	-272	4,447
법인세비용	3,229	1,285	1,806
당기순이익	8,893	-1,557	2,640
지배기업소유주지분	6,214	-1,566	2,161
비지배지분	2,679	8	479

주: K-IFRS 연결재무제표 기준