

DAEWON MEDIA

상상과 현실을 잇는
글로벌 콘텐츠 플랫폼 기업

 **대원미디어**

● IR
PITCHING
DECKT
2026



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 청약권 권유를 구성하지 않으며 문서의 그 어느 부분도 관련 계약 및 약정 또는 투자 결정을 위한 기초 또는 근거가 될 수 없음을 알려드립니다.





FOR THE

NO.1

GLOBAL

ENTERTAINMENT

Contents.

01 About DAEWONMEDIA

02 사업 성과

03 주요 ISSUE

04 Appendix

01

About DAEWONMEDIA

01. 대원미디어 연혁

02. 글로벌이 사랑하는 콘텐츠 IP

FOR THE
NO.1 GLOBAL
ENTERTAINMENT

대원미디어 연혁

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 <채널J> 인수 (대원엔터테인먼트)

2017~

콘텐츠 OSMU 본격화

- 닌텐도 스위치 유통사업 전개
- 팝콘D스퀘어 문화 공간 사업 전개
- <조이드 와일드>, <토이 스토리 4>, <겨울왕국 2> 다양한 완구 유통사업 확대
- 신규 자회사로 웹툰 제작 스튜디오 <스토리작> 설립
- <MARVEL> 라이선스 계약 체결
- VFX 애니메이션 <아머드 사우루스> 방영 개시
- 리메이크 <아머사우루스> 글로벌 사업 전개



글로벌이 사랑하는 콘텐츠 IP

짱구는 못말려

먼작귀 담곰이 도라에몽

니켈로디언(네모바지 스폰지밥, 가필드 등)

산엑스(리락쿠마, 스미코구라시 등)

무직타이거 원피스 주술회전 ...

02

사업 성과

- 01. 핵심 성과 요약
- 02. 2026년 1분기 실적
- 03. 사업 부문별 매출 추이

FOR THE
NO.1 GLOBAL
ENTERTAINMENT

핵심 성과 요약

- 전년동기 대비 연결 매출 74.6% 증가

[연결 기준]

2026년 1분기 매출액

1025.3 억 원

(YoY +74.6%)

[별도 기준]

2026년 1분기 매출액

809.2억 원

(YoY +105.6%)

1분기 영업이익

19.5억 원

(YoY +62.5%)

1분기 영업이익

21억 원

(YoY +119.2%)

1분기 당기순이익

12.7억 원

(YoY +1313.3%)

1분기 당기순이익

11.4억 원

(YoY +53.2%)



닌텐도 스위치2 수요 증가
(포코피아 출시)



하비 유통 사업 성장
(이치방쿠치, 캡슐토이 등)



오프라인 매장 사업 확대
(치이카와 랜드 신규매장 등)

2026 1분기 실적

닌텐도 / 이치방쿠지, 캡슐토이 / 캐릭터 매장 등 유통사업 성장

경영 성과 요약




연결																	
구분	2023					2024					2025					2026	YoY
	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	
매출액	840.3	887.0	594.5	838.6	3,160.6	678.2	654.9	599.6	630.7	2,563.6	586.9	873.3	929.4	1,038.8	3,428.5	1025.3	+74.7%
영업 이익	85.0 (10.1%)	43.8 (4.9%)	-21.3 (Δ 3.6%)	30.4 (3.6%)	138.0 (4.3%)	17.1 (2.5%)	8.8 (1.3%)	-15.7 (Δ 2.6%)	6.0 (0.9%)	16.1 (0.6%)	12.0 (2.0%)	1.8 (0.2%)	36.9 (4.0%)	48.8 (4.7%)	99.5 (2.9%)	19.5 (1.9%)	+62.5%
당기 순익	68.4 (8.1%)	41.1 (4.6%)	-25.8 (Δ 4.3%)	9.3 (1.1%)	88.9 (2.9%)	-0.7 (Δ 0.1%)	-4.4 (Δ 0.6%)	-26.1 (Δ 4.3%)	15.7 (2.4%)	-15.5 (Δ 0.6%)	0.9 (0.2%)	4.2 (0.4%)	21.2 (2.3%)	27.9 (2.7%)	54.3 (1.6%)	12.7 (1.2%)	+1313.3%

별도																	
구분	2023					2024					2025					2026	YoY
	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	
매출액	540.5	676.6	412.3	633.8	2,263.0	467.8	453.3	418.5	437.4	1,777.2	393.6	689.5	717.9	828.2	2,629.3	809.2	+105.5%
영업 이익	8.5 (1.5%)	23.4 (3.4%)	-4.2 (Δ 1.0%)	49.5 (7.8%)	77.1 (3.4%)	4.3 (0.9%)	10.1 (2.2%)	14.1 (3.3%)	26.7 (6.1%)	55.4 (3.1%)	9.9 (2.5%)	13.5 (1.9%)	26.7 (3.7%)	34.7 (4.2%)	84.9 (3.2%)	21.8 (2.7%)	+119.3%
당기 순익	7.8 (1.4%)	15.7 (2.3%)	-4.9 (Δ 1.2%)	33.2 (5.2%)	51.9 (2.3%)	3.3 (0.7%)	6.9 (1.5%)	8.6 (2.0%)	-2.1 (Δ 0.4%)	16.7 (0.9%)	7.5 (1.9%)	-16.9 (Δ 2.4%)	16.4 (2.3%)	25.8 (3.1%)	32.7 (1.2%)	11.4 (1.4%)	+53.2%

사업 부문별 매출 추이

2023 - 2026 분기별·사업부별 매출 비중 추이

사업부문별 매출액 추이 (분기)

구분	2023					2024					2025					2026	
	1Q	2Q	3Q	4Q	누적	1Q	2Q	3Q	4Q	누적	1Q	2Q	3Q	4Q	누적	1Q	
콘텐츠 Biz 	라이선스	57.4	66.1	91.3	168.2	383.1	64.9	101.9	92.0	127.9	386.9	93.7	72.7	123.2	109.3	401.9	88.0
유통 Biz 	카드	46.2	49.1	28.4	38.5	162.2	40.0	51.3	46.9	39.2	177.5	47.6	65.4	55.4	49.5	218.8	50.5
	닌텐도	358.2	472.9	206.5	333.6	1,371.2	257.2	192.7	137.9	148.0	736.0	113.8	409.9	376.6	481.6	1,382.0	462.6
	Shop & 유통	83.8	101.2	96.9	95.0	379.8	115.0	119.0	148.4	113.5	496.2	145.9	148.4	176.4	193.7	663.2	225.2
방송/출판 	방송	82.4	82.0	81.1	93.3	338.8	74.5	84.3	80.8	84.0	323.7	76.6	73.3	80.9	81.2	312.0	77.0
	출판	226.2	148.7	125.0	132.9	632.9	145.2	137.7	129.8	138.3	551.2	144.1	132.6	156.3	155.6	588.7	146.1
연결조정		-14.0	-33.0	-34.7	-22.9	-107.4	-18.9	-32.2	-36.4	-20.4	-108.1	-35.0	-29.4	-39.4	-32.0	-138.1	-24.0
합 계		840.3	887.1	594.6	838.6	3,160.6	678.2	654.9	599.6	630.7	2,563.6	586.9	873.3	929.4	1,038.8	3,428.5	1025.3

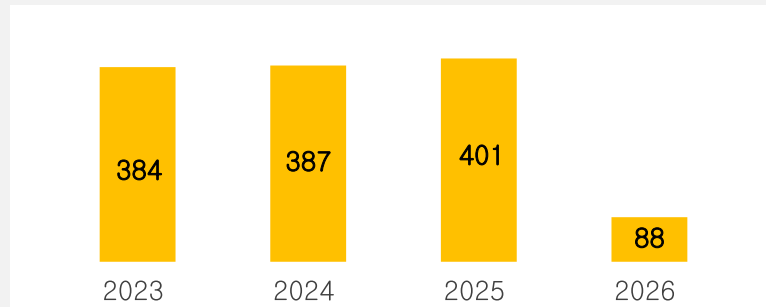
주 : K-IFRS 연결재무제표 기준

사업 부문별 매출 추이

2023 - 2026 연간 매출 성장 추이

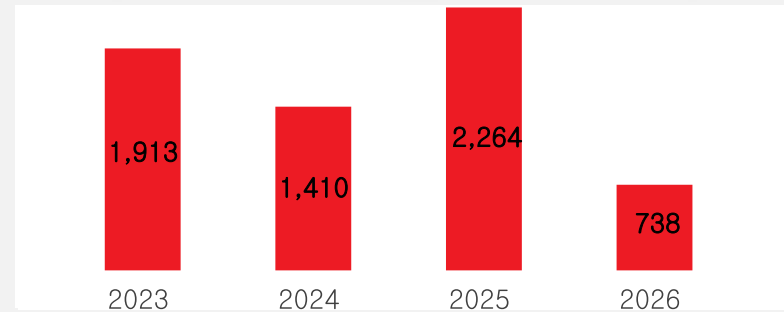
콘텐츠

짱구는 못말려, 스폰지밥, 먼작귀 등 로열티 확대(영화/전시 감소)



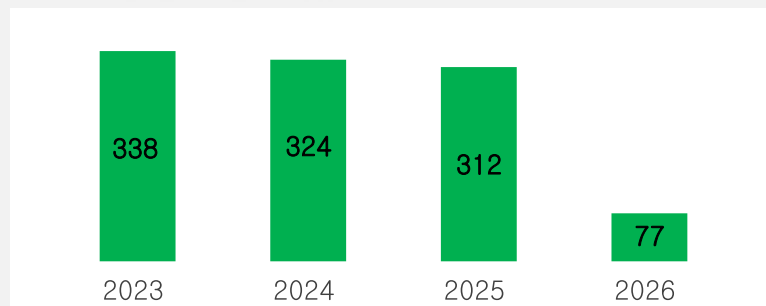
유통

닌텐도스위치2, 이치방쿠지, 랜덤토이, 치이카와 랜드 사업 성장



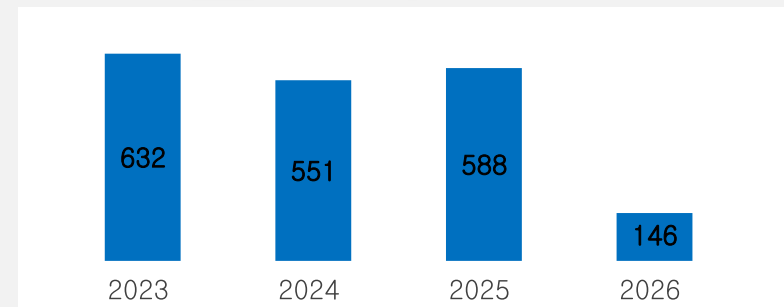
방송

수신료/광고수입 등 매출 감소



출판

CP사간 경쟁심화, 프로모션 비용 확대 등



03

주요 ISSUE

- 01. 하비 사업
- 02. 카드 사업

FOR THE
NO.1 GLOBAL
ENTERTAINMENT

하비 사업

- 대한민국은 현재 서브컬처 열풍



이치방쿠지(오프라인)

에니굿즈 온라인 쿠지샵



쿠지비키도(온라인)



랜덤 토이 브랜드

카드 사업

-대한민국 최초의 카드 컬처 종합 페스티벌 'KCCF 2026' 개최



Korea Card Culture Fair 2026(KCCF 2026)

- 2026년 6월 6일 ~ 7일 양일간 개최
- 유희왕, 원피스, 디지몬, 니벨아레나, 뱅가드, 쿠키런, SCC, TOPPS, PANINI 등 다양한 장르의 카드 총출동
- 국내 카드 산업 주도하는 30여개사 참여

“대한민국 서브 컬처의 대표적 행사 될 것”

04

회사개요

FOR THE
NO.1 GLOBAL
ENTERTAINMENT

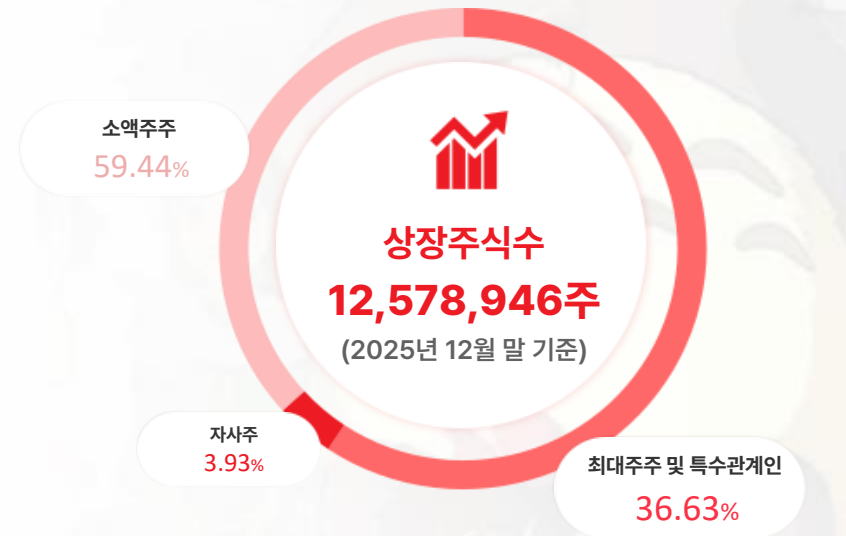
회사 개요

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	282명
설립일	1977년 12월 6일
홈페이지	https://daewonmedia.com

주 : 2026년 3월 말 기준

주주현황



구분	주식수(주)지분율
최대주주	4,608,393 (36.63%)
자사주	494,532 (3.93%)
소액주주	7,476,021 (59.44%)

주 : 2026년 3월 말 기준

회사 개요

요약재무제표 (연결)

연결재무상태표

(단위 : 백만원)

구분	2024	2025	2026 1Q
유동자산	108,699	135,059	142,782
비유동자산	97,313	96,938	105,713
자산총계	206,013	231,998	248,496
유동부채	67,992	57,640	71,722
비유동부채	7,800	39,629	41,238
부채총계	75,792	97,269	112,960
지배기업 소유주 지분	97,071	101,949	102,896
자본금	6,319	6,319	6,319
자본잉여금	50,981	50,981	50,743
기타자본	-4,203	-4,203	-2,364
기타포괄손익누계액	2,126	1,625	1,639
이익잉여금	41,847	47,226	46,557
비지배지분	33,148	32,780	32,640
자본총계	130,220	134,729	135,536
부채및자본총계	206,013	231,998	248,496

연결손익계산서

(단위 : 백만원)

구분	2024	2025	2026 1Q
매출액	256,364	342,849	102,529
매출원가	201,131	274,456	84,887
매출총이익	55,232	68,393	17,642
판매비와관리비	53,616	58,442	15,693
영업이익	1,616	9,950	1,948
금융수익	3,318	3,223	790
금융비용	4,339	3,958	1,253
투자손익	-21	2,992	431
기타수익	1,128	917	93
기타비용	1,974	5,353	221
법인세비용차감전순이익	-272	7,771	1,789
법인세비용	1,285	2,338	517
당기순이익	-1,557	5,433	1,272
지배기업소유주지분	-1,566	5,347	1,108
비지배지분	8	86	177