IR PITCHING DECK 2026

DAEWON MEDIA

상상과 현실을 잇는
글로벌 콘텐츠 플랫폼 기업

대원미디어

IR
PITCHING
DECK
2026

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

Contents.

01 About DAEWON MEDIA
02 사업 성과
03 주요 ISSUE
04 Appendix



01

About
DAEWON MEDIA

01. 대원미디어 연혁
02. 글로벌이 사랑하는 콘텐츠 IP

FOR THE
NO.1 GLOBAL
ENTERTAINMENT

대원미디어

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
- 신규 자회사로 웹툰 제작 스튜디오 <스토리작> 설립
- VFX 애니메이션 <아머드 사우루스> 방영 개시
- 무직타이거 In the Forest 방영 개시
- 리메이크 <아머사우루스> 글로벌 사업 전개
- 스튜디오 지브리展 in Jeju 개관
- 극장판 치이카와: 인어 섬의 비밀 개봉



대원미디어

CHAPTER 1

글로벌이 사랑하는 콘텐츠 IP

짱구는 못말려

먼작귀 담곰이 도라에몽

니켈로디언(네모바지 스폰지밥, 가필드 등)

산엑스(리락쿠마, 스미코구라시 등)

무직타이거 원피스 주술회전 … 무민

02

사업 성과

01. 핵심 성과 요약
02. 2026년 3분기 실적
03. 사업 부문별 매출 추이

FOR THE
NO.1 GLOBAL
ENTERTAINMENT

대원미디어

핵심 성과 요약

- 역대 분기 최대 매출 달성

[연결 기준]

2026년 3Q 매출액
1,282.8억 원
(YoY +38.0%)

3Q 영업이익
80.7억 원
(YoY +118.9%)

3Q 당기순이익
56.4억 원
(YoY +166.0%)

[별도 기준]

2026년 3Q 매출액
1,065.9억 원
(YoY +48.4%)

3Q 영업이익
85.2억 원
(YoY +219.1%)

3Q 당기순이익
59.1억 원
(YoY +261.0%)



스튜디오 지브리展 in 제주 전시 사업 개관
(신규 콘텐츠 사업 성과)



하비 유통 사업 성장
(이치방쿠지, 캡슐토이 등)



닌텐도 스위치2 성과
(9월 가격 인상)

2026 3분기 실적

스튜디오 지브리展 in 제주/ 이치방쿠지, 캡슐 토이 / TCG, SCC / 닌텐도 등

경영 성과 요약

단위: 억원

연결

구분	2023	2024					2025					2026			
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	3Q 누계
매출액	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	1,025.3	1,244.8	1,282.8	3,552.9
영업 이익	138.0 (4.4%)	17.1 (2.5%)	8.8 (1.3%)	-15.7 (△2.6%)	6.0 (1.0%)	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%)	69.9 (5.6%)	80.7 (6.3%)	170.1 (4.8%)
당기 순익	88.9 (2.8%)	-0.7 (△0.1%)	-4.4 (△0.7%)	-26.1 (△4.4%)	15.7 (2.5%)	-15.5 (△0.6%)	0.9 (0.2%)	4.2 (0.5%)	21.2 (2.3%)	27.9 (2.7%)	54.3 (1.6%)	12.7 (1.2%)	37.2 (3.0%)	56.4 (4.4%)	106.3 (3.0%)

별도

구분	2023	2024					2025					2026			
	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	4Q	연간	1Q	2Q	3Q	3Q 누계
매출액	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	1,023.8	1,065.9	2,898.9
영업 이익	77.1 (3.4%)	4.3 (0.9%)	10.1 (2.2%)	14.1 (3.4%)	26.7 (6.1%)	55.4 (3.1%)	9.9 (2.5%)	13.5 (2.0%)	26.7 (3.7%)	34.7 (4.2%)	84.9 (3.2%)	21.8 (2.7%)	59.2 (5.8%)	85.2 (8.0%)	166.1 (5.7%)
당기 순익	51.9 (2.3%)	3.3 (0.7%)	6.9 (1.5%)	8.6 (2.1%)	-2.1 (△0.5%)	16.7 (0.9%)	7.5 (1.9%)	-16.9 (△2.5%)	16.4 (2.3%)	25.8 (3.1%)	32.7 (1.2%)	11.4 (1.4%)	44.3 (4.3%)	59.1 (5.5%)	114.9 (4.0%)

사업 부문별 매출 추이

2023 - 2026 분기별·사업부별 매출액 추이

사업부문별 매출액 추이 (분기)

단위: 억원

구분		2023					2024					2025					2026			
		1Q	2Q	3Q	4Q	누계	1Q	2Q	3Q	4Q	누계	1Q	2Q	3Q	4Q	누계	1Q	2Q	3Q	3Q 누계
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**	87.9	84.2	130.8	**303.0**
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**	50.4	95.6	73.3	**219.4**
	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	541.0	462.0	**1,465.7**
	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**	225.1	317.0	411.9	**954.1**
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	74.0	72.5	**223.6**
	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	153.3	154.5	**453.9**
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	-20.6	-22.4	**-67.1**
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**	1,025.3	1,244.8	1,282.8	**3,552.9**

주 : K-IFRS 연결재무제표 기준, 2023~2025년 누계는 연간, 2026년은 3Q 누계

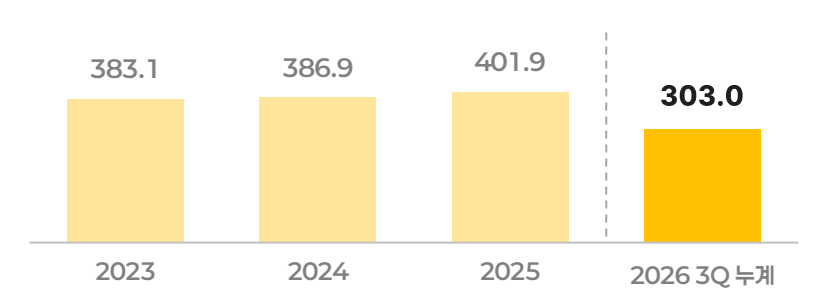
대원미디어

사업 부문별 매출 추이

2023 - 2025 연간 매출 추이와 2026년 3Q 누계

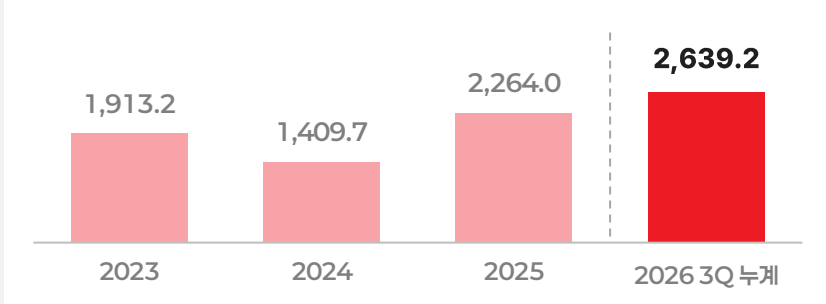
콘텐츠

짱구는 못말려, 먼작귀, 리락쿠마 등 인기 IP 성과 지속



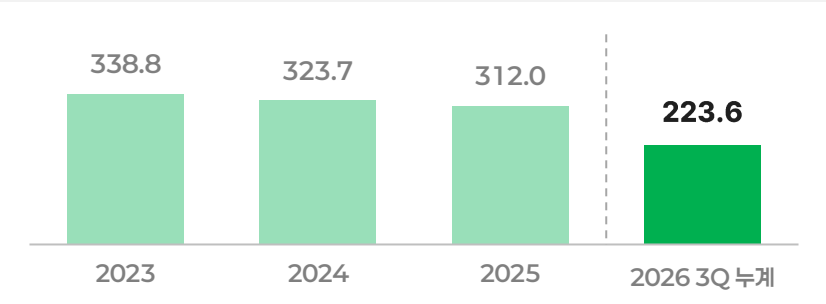
유통

닌텐도스위치2, 이치방쿠지, 랜덤토이, TCG, SCC 카드 성장



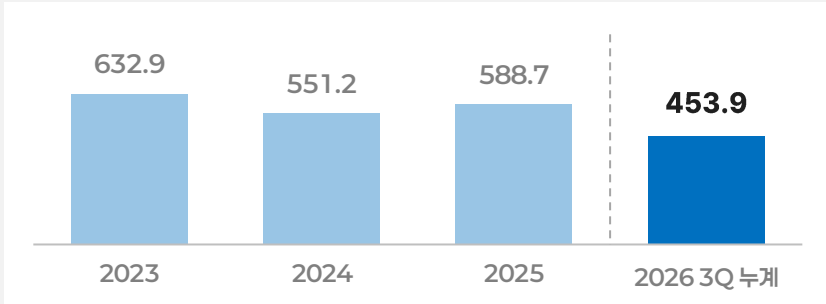
방송

수신료/광고수입 등 안정적 수익 창출



출판

온라인, 오프라인 신작 확대에 따른 재도약



주 : K-IFRS 연결 기준, 단위 억 원. 유통은 카드·닌텐도·Shop&유통 합계. 2026년은 3Q 누계로 연간 실적과 기간이 다름

03

주요 ISSUE

01. 먼작귀 OSMU
02. 카드 사업
03. 오프라인 매장
04. 닌텐도 스위치

FOR THE
NO.1 GLOBAL
ENTERTAINMENT

먼작귀 OSMU

“하나의 IP, 다양한 사업으로 확장”

상품화

먼작귀 캐릭터 MD 상품 (피규어, 팝콘 버킷 등)

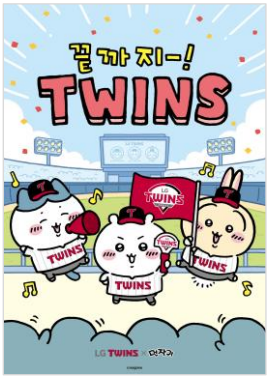




브랜드 협업

LG 트윈스 × 먼작귀 협업 (유니폼 등)





먼작귀 IP
하나의 캐릭터 IP



매장·팝업

치이카와샵 · 치이카와 베이비 팝업스토어



영화

‘극장판 치이카와: 인어 섬의 비밀’ 국내 수입·개봉

주 : ‘먼작귀’는 치이카와의 국내 공식 상품화 명칭 / 이미지: 대원미디어 / ©nagano / chiikawa committee, 극장판 ©nagano / 2026 Chiikawa the Movie Film Partners

카드 사업

“유희왕 중심에서 스포츠·게임 IP 카드로 확대”

① 일본 IP TCG

유희왕 카드게임 한글판 제작

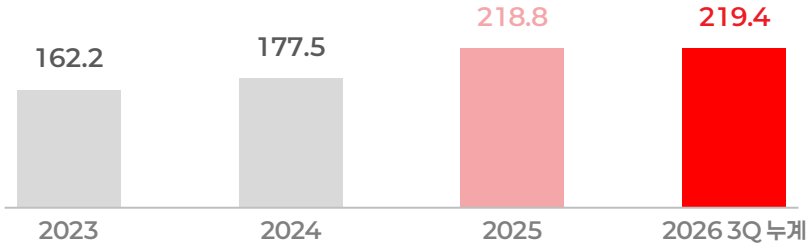


OCG



러시 듀얼

카드사업 전체 매출 추이 (억원)



주 : 카드 매출은 K-IFRS 연결 기준 사업부문별 매출, 2026년은 3Q 누계

② 스포츠 컬렉션 카드

SCC 야구카드 · KBO 직접 계약·제작·판매







③ 게임 IP 카드·해외

니벨아레나 · 한글판 국내 독점 유통 · 일본어판 제작·수출





블루 아카이브 한국어판



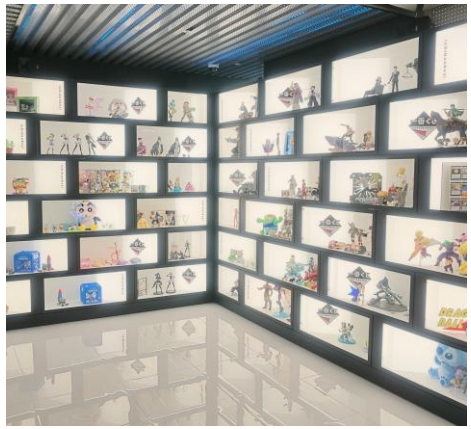


니케 일본어판

오프라인 매장

“성수·부산으로 IP 오프라인 접점 확대”





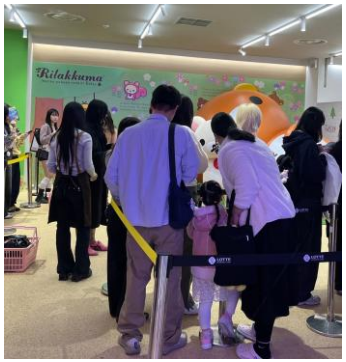


성수 팝콘D스퀘어 성수점

2026년 11월 개점 · 9개 층 단독 건물의 IP 복합문화공간







부산 롯데백화점 부산본점 팬덤스페이스

애니메이트 등 IP 매장·팝업이 모인 팬덤 공간

닌텐도 스위치

“닌텐도 스위치 유통 사업 흥행 지속 전망”

게임 기기 누적 판매량

2,116,175대

2026년 3Q 누계 판매량
201,875대



게임 타이틀(S/W) 누적 판매량

7,492,819개

2026년 3Q 누계 판매량
522,234개

주 : 게임 기기 및 게임 타이틀 판매량은 닌텐도 스위치·스위치 2 합산, 2026년 9월 30일까지의 대원미디어 누적 판매 기준







04

Appendix

FOR THE
NO.1 GLOBAL
ENTERTAINMENT

대원미디어

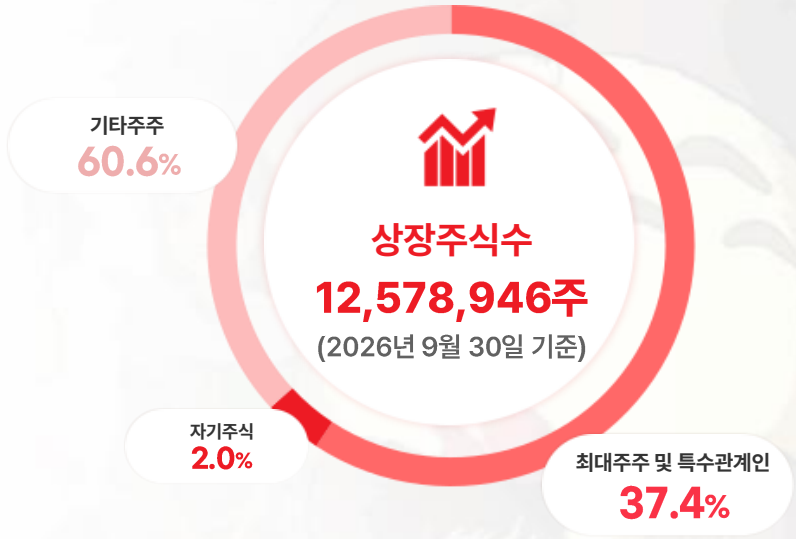
회사 개요

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	261명
설립일	1977년 12월 6일
홈페이지	https://daewonmedia.com

주 : 2026년 9월 말 기준

주주현황



구분	주식수(주)지분율
최대주주 및 특수관계인	4,704,331 (37.4%)
자기주식	251,933 (2.0%)
기타주주	7,622,682 (60.6%)

주 : 2026년 9월 30일 기준

회사 개요

요약재무제표 (연결)

연결재무상태표

(단위 : 백만원)

구분	2024	2025	2026 3Q
유동자산	108,699	135,059	167,125
비유동자산	97,313	96,938	116,010
자산총계	**206,013**	**231,998**	**283,136**
유동부채	67,992	57,633	93,110
비유동부채	7,800	39,635	45,509
부채총계	**75,792**	**97,269**	**138,620**
지배기업 소유주 지분	97,071	102,092	111,568
자본금	6,319	6,319	6,319
자본잉여금	50,981	50,981	50,675
기타자본	-4,203	-4,203	-2,296
기타포괄손익누계액	2,126	1,625	1,597
이익잉여금	41,847	47,369	55,272
비지배지분	33,148	32,636	32,947
자본총계	**130,220**	**134,729**	**144,515**
부채및자본총계	**206,013**	**231,998**	**283,136**

연결손익계산서

(단위 : 백만원)

구분	2024	2025	2026 3Q 누계
매출액	**256,364**	**342,849**	**355,296**
매출원가	201,131	274,456	283,894
매출총이익	**55,232**	**68,393**	**71,401**
판매비와관리비	53,616	58,442	54,382
영업이익	**1,616**	**9,950**	**17,018**
금융수익	3,318	5,076	2,509
금융비용	4,339	5,238	3,859
투자손익	-21	2,420	-4
기타수익	1,128	917	539
기타비용	1,974	5,353	1,384
법인세비용차감전순이익	**-272**	**7,771**	**14,819**
법인세비용	1,285	2,338	4,181
당기순이익	**-1,557**	**5,433**	**10,637**
지배기업소유주지분	-1,566	5,490	9,809
비지배지분	8	-57	828