대원미디어(048910)

닌텐도 스위치2 바람 타고, 사상 최대 실적을 향해

ARIS
더많은
보고서는
텔레그램
채널로
@ARIS1031

Report Summary

- 1977년 설립. 2001년 코스닥 상장
- 만화 및 애니메이션등 종합 엔터테인먼트 제작·유통 사업 영위
- 닌텐도 스위치2 출시에 따른 국내 최대 유통사로 수혜 기대
- 동사 고유 IP 미국 진출, 카드 사업 확대 등 다수 파이프라인 확보
- 2025년 매출액 3,400억원, 영업이익 170억원 추정

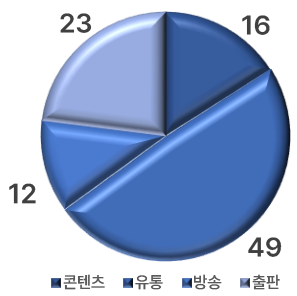
Info

기업탐방일자	2025.07.23
발간일자	2025.08.19
투자의견	N/R

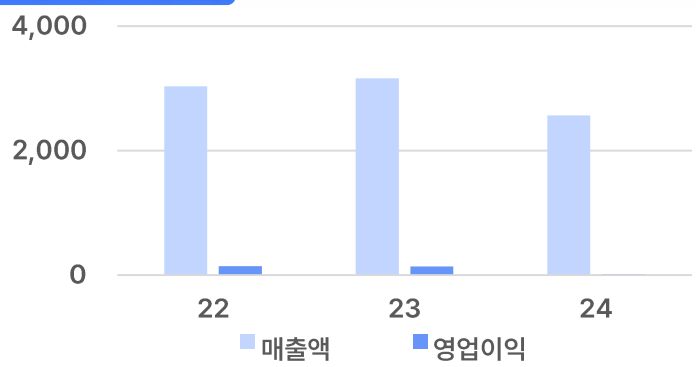
Company Data

시가총액	1,240억원
상장주식수	12,578,946주
액면가	500원
외국인소진율	3.60%

매출비중(연결)



최근 3개년 매출 추이(연결)



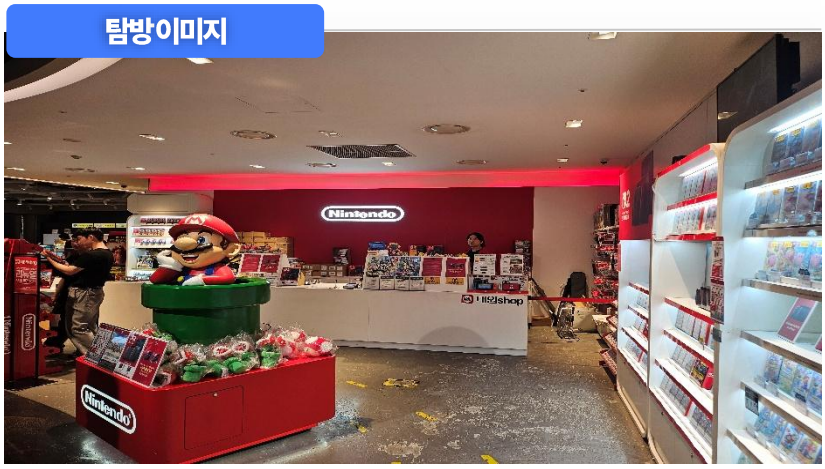
단위 : 억원

자료 : 대원미디어

Analyst

이재모
charisma38@naver.com
한태준
leehan314@naver.com

탐방이미지



ARIS
INDEPENDENT
Analysis • Research
Investment • Stock

기업 개요

- 설립 상장: 1977년 12월 06일 설립/ 2001년 07월 31일 코스닥 상장
- 주요 사업 : 완구, 콘텐츠 라이선스 상품 유통, 방송/만화 출판 사업 영위
- 매출 비중 : 게임기 등 유통사업 49%, 콘텐츠 사업 16%, 방송수익 12%, 출판 23%
- 주요 주주 : 정욱 등 최대주주 및 특수관계인 36.74%, 자사주 3.93%

기업 개요

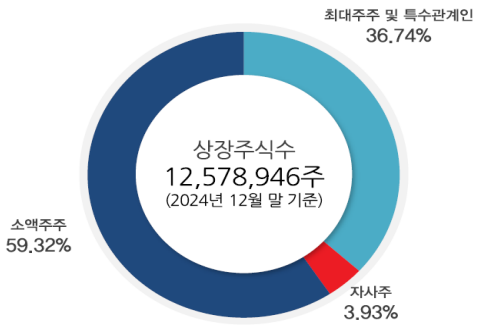
회사개요

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	257명
설립일	1977년 12월 6일
홈페이지	https://daewonmedia.com

주 : 2025년 3월 말 기준

자료 : 대원미디어

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

주요 연혁

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 **<따돌이 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

- **팝콘D스퀘어 문화 공간 사업 전개**
- <조이드 와일드>, <토이 스토리 4>, <겨울왕국 2>
  다양한 완구 유통사업 확대
- **<시간여행자 루크>** '20년 5월 KBS 방영 개시
- 신규 지회사로 웹툰 제작 스튜디오 **<스토리작>** 설립
- **<아머드 사우루스>**
  '21년 국내 첫 방송(SBS)
  '23년 일본 첫 방송(도쿄MX)

자료 : 대원미디어

주요 사업 개요

➢ 유통 사업

① 닌텐도社의 하드웨어/소프트웨어를 온라인·오프라인 채널을 통해 유통. 국내 유통 물량 중 대다수를 과점

② 유희왕, 디지몬, 니케 니벨아레나 등의 TCG(Trading Card Game) 카드,
KBO 공식 스포츠 컬렉션 카드 등 유명 IP 활용한 수집형 카드 사업 전개

③ 마블, 지브리 등 글로벌 IP들의 피규어, 굿즈 기반 캐릭터 직영점 및 네이버스토어 등 온/오프라인 채널 통한 유통

➢ 라이선스(콘텐츠IP) 사업

① 하나의 콘텐츠를 여러 채널에서 활용하는 OSMU(One Source Multi Use) 전략으로 자체 IP를 다각적으로 활용

② 자체 IP 콘텐츠 통한 외연 확장 단계. 아머드사우르스, 무직타이거 등을 중심으로 해외 진출 계획 수립 단계

③ 스튜디오 지브리, 짱구 등 국내에서 유명한 IP를 활용한 전시회·굿즈·팝업스토어 등 수익화 모델 다각화

④ 해외 콘텐츠 기업들과의 계약을 통한 유명 애니메이션 영화를 수입(ex. 주술회전, 그대들 어떻게 살 것인가)

➢ 방송 사업

① 방송채널 ANIONE, ANIBOX, Channel J 통한 광고, 수신료, VOD 유통 등의 수익 모델 구축

② 애니메이션 유통 사업과의 시너지 창출

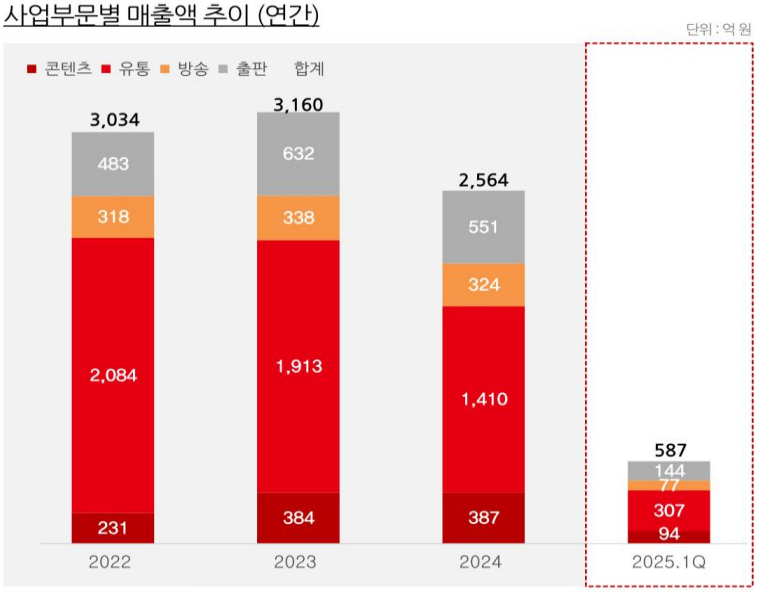
➢ 출판 사업

① 만화책 등의 오프라인 출간과 디지털 E-Book 사업 병행

② 자회사 통한 웹툰·웹소설 제작·출판 사업 영위, 일본·미국·유럽·동남아 대상으로 콘텐츠 수출 진행 중

대원미디어 사업부문

사업부문별 매출액 추이 (연간)





주1 : K-IFRS 연결재무제표 기준
주2 : 사업부문별 매출액은 연결조정 전 수치입니다.

자료 : 대원미디어

투자 포인트

➢ 닌텐도 스위치2 출시

① 25년 6월 5일, 닌텐도 스위치2 출시
국내 최대 유통회사로 높은 사전예약률 등 충성 고객 중심으로 닌텐도 유통사업 매출 확대 기대

② 닌텐도 스위치1 출시 당시 3년 간 매출 성장세 보여왔던 과거 판매 사례를 볼 때
닌텐도 스위치2도 출시 이후 3년간(25~27년까지)판매량 가파르게 증가할 것으로 예상
특히 닌텐도 스위치 2 전용 신작 게임(포켓몬 레전드 za 등) 출시에 따른 소프트웨어 매출도 기대

➢ 보유 IP의 인기는 꾸준한 상승 추세, OSMU를 통한 매출 다각화 + 자체 콘텐츠 IP 확대

① 짱구, 지브리, 도라에몽 등 동사 보유 라이선스 캐릭터들은 꾸준히 사랑받고 있음

② 위 IP들을 활용한 전시회, 팝업스토어, 랜덤성 뽑기 굿즈 등 수익모델을 다변화해 볼륨을 확대 중

③ 확보한 수익모델을 동사의 자체 콘텐츠 IP인 아머드사우르스와 무직타이거에 적용 기대가 가능해짐

④ 아머드사우르스 26년 미국 추가 방영 예정이며, 무직타이거 일본 진출 등 동사 콘텐츠 IP 수출 로드맵 확보

➢ SCC(스포츠 컬렉션 카드) + TCG(트레이딩 카드 게임) 카드 사업 기반 확보

① 기존 유희왕 카드에 의존했던 사업 구조에서 다양한 IP 확보로 매출 기반이 안정화

② KBO·니벨아레나의 흥행으로 카드사업 매출 상승 사이클 진입. 특히 니벨아레나의 중국 수요 확대

③ 타 IP를 활용한 신규 카드 라인업 출시를 통해 제품 포트폴리오 다각화와 시장 저변 확대가 가능

닌텐도 스위치2 출시

Nintendo Switch 2 : 2025년 6월 5일 글로벌 동시 론칭



2025년 6월 5일 발매



2025년 7월 17일 발매



2025년 6월 5일 발매

자료 : 대원미디어

2025년 전망

① 2025년 매출액 3,400억원, 영업이익 170억원 최대실적 기대
25년 상반기 매출액 1,460억원, 영업이익 13억원 기록중

② 25년 하반기 실적 턴어라운드 예상. 하반기 예상 영업이익 최소 160억원 이상 기대
닌텐도 스위치2 출시에 따른 대규모 매출액 증가

③ 매년 상당부분 영업비용을 차지했던 "아머드사우르스" 제작비 상각이 25년 2분기로 종결

④ 기존 적자 종속기업들의 사업 안정화로 적자폭 감소 및 흑자 전환 기대로 당기순이익 증가 기대

단위 : 억원

최근 3개년 매출 추이

	2023	2024	2025(E)
매출액	3,161	2,564	3,400
영업이익	138	16	170
당기순이익	89	-16	-

자료 : 독립리서치 ARIS

체크포인트 및 리스크요인

➢ 닌텐도 스위치2의 신규 게임 타이틀 출시 시기에 따라 판매량의 추가 상승세가 달라질 것으로 보인다. 닌텐도의 주요 게임 IP인 동물의 숲, 마리오, 젤다 등의 출시 예정 시기를 체크하는 것이 중요하다.

➢ 21년도에 닌텐도 최대 매출액인 1,800억 원을 기록한 바 있다. 스위치1의 출시 당시 가격은 36만원, 스위치2는 64만 8천원으로 80% 상승했고, 소프트웨어(게임 타이틀) 가격 역시 7~8만원 대로 1.5배 이상 상승했다. 주요 신규 타이틀 출시 이후 본체 판매량이 동반 증가하는 패턴을 고려할 때, 26년 또는 27년에는 닌텐도 부문 매출이 2,000억 원 수준에 도달할 가능성이 높다고 판단된다.

➢ (주)스토리작과 (유)아머드사우르스 문화산업전문회사의 24년도 당기 순손실 규모는 100억 수준으로 당기순이익 감소의 상당부분을 차지했다. 아머드사우르스의 감가상각비는 25년 2분기에 종료되고, 26년에 미국 진출이 예정되어 있어 흥행 수준에 따라 동사의 당기순이익 증감 규모가 달라질 것으로 보인다.

Q & A

Q	닌텐도 스위치2 가격이 전작대비 높은 수준으로 측정되었다. 매출에 지장은 없나?
A	판매량에 일정 부분 영향을 줄 수 있으나, 주요 콘솔 플랫폼으로 스위치만의 독특한 시장 포지션을 지니고 있어 큰 타격은 없을 것으로 보인다. 특히 전작 신제품 출시 이후 3년간 매출이 성장하는 사이클을 확인한 바 있어, 스위치2도 유사한 매출 성장 패턴을 기대하고 있다.
Q	닌텐도 스위치2의 신규 게임 타이틀 발매 시기를 알 수 있나?
A	닌텐도社에서 신규 타이틀에 출시 시기에 대한 코멘트를 따로 유통사에 해주고 있지 않다. 우리 회사에서도 사전에 알기 어려운 입장이다.
Q	닌텐도 스위치2의 유통 경쟁사들 대비 이점은?
A	현재 닌텐도의 한국 유통 밴더는 총 4개社가 있다. 그 중 우리 회사가 과점수준의 점유율을 지닌 상황이다. 시장의 주요 매출이 온라인에서 발생하는데, 우리가 주요 온라인 커머스들에 입점한 핵심 판매처들과 계약을 맺고 있어 높은 점유율을 확보하고 있다.
Q	새로운 자체 IP 계획이 있나?
A	신규 제작 중인 자체 IP는 현재 없는 상황이며, 아머드사우르스, 무직타이거 등 기존 자체 IP의 마케팅과 유통에 집중할 계획이다. 아머드사우르스는 26년 미국에 신규 방영이 예정되어 있다. 무직타이거는 현재 일본 시장에서 사업을 확대 중이며, 중장기적으로 미국 시장 진출을 목표로 진입 전략을 수립하는 단계다.
Q	신규 오프라인이나 온라인 채널 확대 계획이 있나?
A	직영점 보다는 온/오프라인 유통 밴더들을 확대하는 방향으로 계획을 잡고 있다. 최근 뽑기 인형들에 대한 수요가 높아져 기존 인형뽑기방 외에도 편의점·복합쇼핑몰 등 다각화된 신규 유통 채널로 판매 거점을 확대하는 단계이다.

Compliance Notice

- 동 자료에 게재된 내용은 조사분석담당자 본인의 의견을 정확히 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인합니다.
- 동 자료는 투자 판단을 위한 정보제공 및 교육용 일 뿐 해당 주식에 대한 가치를 보장하지 않습니다.
- 투자 판단은 본인 스스로 하며, 투자 행위와 관련하여 어떠한 책임도 지지 않습니다.
- 동 자료는 고객의 주식투자의 결과에 대한 법적 책임소재에 대한 증빙 자료로 사용될 수 없습니다.
- 당사는 해당 자료를 전문투자자 또는 제 3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 동 자료의 작성자는 해당 기업의 유가증권을 발간 전에 보유하고 있지 않으며, 발간 후에 매수·매도할 수 있습니다.
- 동 자료에 대한 저작권은 아리스(ARIS) 에 있습니다. 당사의 허락 없이 무단 복사 및 복제, 대여를 할 수 없습니다.