KOSDAQ | 커뮤니케이션서비스/미디어와엔터테인먼트

대원미디어 (048910)

Company Overview

설립일	1977년 12월 06일
상장일	2001년 07월 31일
특례 상장 유형	해당사항 없음
주요 사업	캐릭터 사업, 만화영화 제작
본사	서울특별시 용산구 한강대로 23길 55 6층 1-1호(한강로3가,현대아이파크몰 테마파크)
홈페이지	daewonmedia.com
주요 주주	정 욱 24.07%
수출 비중	2%

Company Data

현재가 (09/14일)	6,410원
52주 최고가/최저가	9,310원/4,165원
액면가	500원
시가총액	81십억원
발행주식수	13백만주
평균거래량(60일)	4만주
1개월/6개월/12개월 수익률(%)	15.1/-28.8/-31.0
외국인 지분율	2.99%

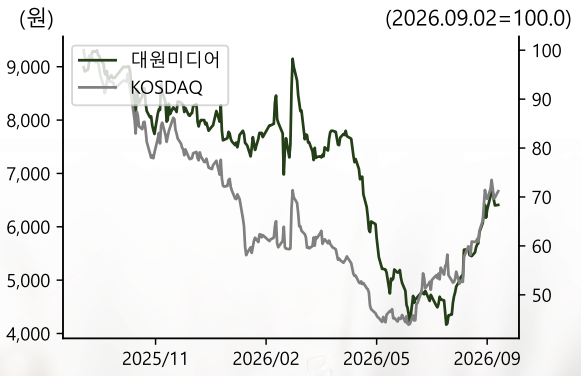
대원미디어 Investment Keywords

닌텐도 전문 유통 및 TCG 사업, 애니메이션 캐릭터 IP 라이선스

한국거래소 공시

2026-08-14	13:50	반기보고서(일반법인)(2026.06)
2026-06-25	09:55	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2026-05-14	13:33	분기보고서(일반법인)(2026.03)
2026-04-21	13:40	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2026-04-21	13:38	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2026-04-21	13:22	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2026-04-17	09:10	자기주식처분결과보고서
2026-03-26	18:11	정기주주총회결과

Price & Relative Performance



주요지표

연도	매출액(억 원)	영업이익(억 원)	지배주주순이익(억 원)	EPS(원)	P/E(배)	P/B(배)	ROE(%)
2023	3,161	138	62	494	24.4	1.5	6.3
2024	2,564	16	-16	-125	N/A	1.0	-1.6
2025	3,428	100	55	436	18.1	1.0	5.5
1H26	2,270	89	42	-	-	-	-

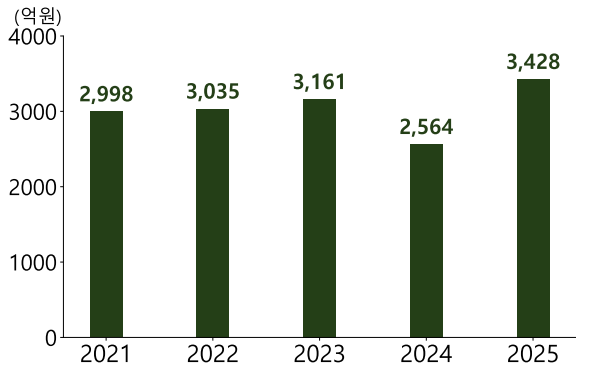
기업 개요

1 주요 제품 및 연혁

대원미디어는 종속회사 및 관계회사를 통해 만화 및 애니메이션 콘텐츠와 관련한 종합 엔터테인먼트 사업을 영위하는 기업이다. 애니메이션 창작기획 사업, 콘텐츠 사업, 캐릭터 사업, 트레이딩 카드게임 사업, 게임 유통사업, 영화 · 전시이벤트 사업 및 완구 유통사업 등을 직접 진행하고 있으며 종속회사 및 관계회사를 통해 방송 사업, 만화 출판사업을 진행하고 있다. 2026년 반기 공시 기준 연결기준 매출액은 2,270억원이며, 게임기 소프트웨어·하드웨어와 캐릭터샵 등으로 구성된 상품매출이 1,592억원으로 전체의 70.1%를 차지하고, 카드·출판 등 제품매출(한 시점 인식)이 11.7%, 캐릭터 라이선스·웹툰 등 제품매출(기간에 걸쳐 인식)이 11.4%를 구성한다.

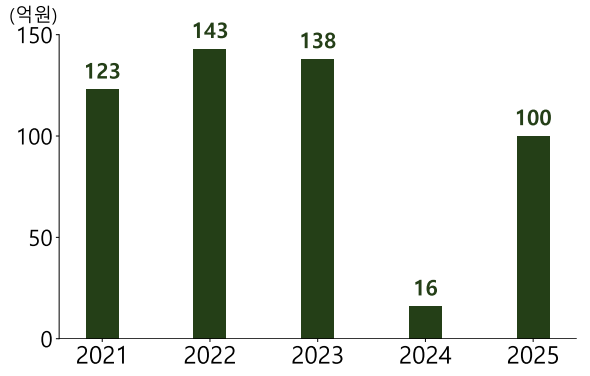
대원미디어는 만화영화의 제작 및 판매, 캐릭터 라이선싱 및 캐릭터 프랜차이즈업 등을 목적으로 1977년 12월 06일에 설립되었으며, 2001년 7월 31일에 코스닥시장에 상장되었다. 1977년 일본 도에이 동화와의 기술제휴 및 OEM(주문자 상표 부착 생산) 수출 계약을 체결한 이후 약 5년 동안 OEM 제작 위주로 사업을 전개하였고, 1986년까지 8편의 극장용 애니메이션을 제작하였으며, 1988년 [달려라 하니], [영심이]를 시작으로 한국 TV 시리즈 창작 애니메이션 제작으로 사업영역을 변경하여 약 27타이틀의 창작 애니메이션을 보유하고 있다. 2007년 3월 23일자로 대원씨앤에이홀딩스주식회사에서 대원미디어주식회사로 회사명을 변경하였다.

대원미디어 매출 (2021년 ~ 2025년)



자료: 전자공시시스템(DART)

대원미디어 영업이익 (2021년 ~ 2025년)



자료: 전자공시시스템(DART)

사업 확장은 계열사 설립을 통해 진행되었다. 1991년 애니메이션 원작 소재의 확보 및 출판매체를 통한 시장 확대를 위해 대원씨아이를 설립하였고, 2001년 애니메이션의 배급과 캐릭터 사업 강화를 위해 대원방송을 설립하여 애니메이션 전문 채널인 Anione, Anibox를 운영하고 있으며, 2014년에는 대원엔터테인먼트를 설립하여 일본문화전문채널 채널J를 운영하고 있다. 2020년에는 그룹 차원에서의 웹툰 및 웹소설 사업 강화를 위해 스토리작을 설립하였다. 게임 부문에서는 유희왕 트레이딩 카드게임을 비롯해 카드파이트!! 뱅가드, 디지몬 카드게임을 제작 및 유통하고 있으며, 니케X니벨아레나 트레이딩 카드게임을 제작·유통하며 해외 사업도 전개하고 있다. 닌텐도 스위치2를 비롯한 닌텐도 게임기와 게임 타이틀을 온·오프라인 유통망을 통해 국내시장에 공급하는 닌텐도 전문 유통사업도 진행하고 있다. 2026년에는 종속기업인 이엠피를 2026년 1월 중에 신규 취득하여 66.67%의 지분율로 연결대상에 편입하였다.

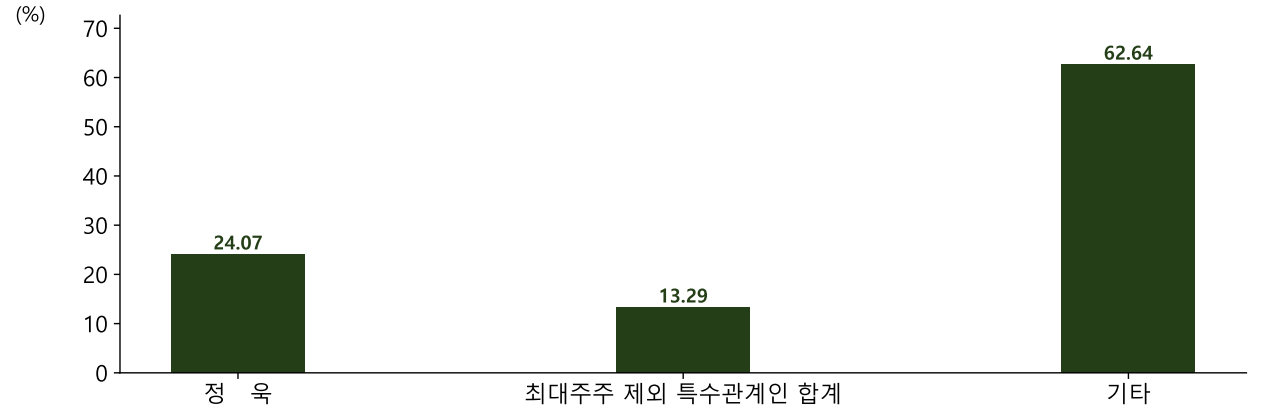
종합하면 대원미디어는 1977년 애니메이션 OEM 제작에서 출발하여 창작 애니메이션 제작, 출판, 방송, 웹툰 등으로 사업영

역을 순차적으로 확장한 콘텐츠 기업이다. 현재 수익 구조는 닌텐도 게임기 등 상품유통 부문이 매출의 70% 이상을 차지하는 가운데, 트레이딩 카드·출판 제품과 캐릭터 라이선스가 이를 보완하는 형태이다. 2026년 반기 공시 기준 연결대상 종속회사는 비상장 11개사로, 보유 IP(지식재산권)를 방송·출판·게임·전시 등 다양한 매체로 전개하는 사업구조를 갖추고 있다.

2 주주 구성

대원미디어의 최대주주는 정욱으로 2026년 6월 30일 기준 3,028,908주(24.07%)를 보유하고 있으며, 1977년부터 대원미디어에 재직해 온 대표이사이다. 특수관계인으로는 안정교가 775,971주(6.16%), 대표이사 정동훈이 721,358주(5.73%), 안현동이 13,596주(0.10%), (주)학산문화사가 122,498주(0.97%), (주)원앤제이컴퍼니가 42,000주(0.33%)를 보유하고 있으며, 최대주주 및 특수관계인 전체 지분율은 37.39%이다. 정욱의 보유 주식은 2026년 3월 13일 증여로 2,966,281주(23.58%)로 감소한 후 2026년 4월 16일 자기주식 현물배당으로 3,028,908주(24.07%)로 변동되었다. 대원미디어는 설립 이후 최대주주의 변동 사실이 없다. 이 밖에 자기주식이 251,933주(2.00%), 우리사주가 98,067주(0.78%)이며, 기타주주가 7,524,615주(59.82%)를 보유하고 있다. 2025년 12월 31일 기준 소액주주는 26,215명으로 총발행주식수의 58.1%에 해당하는 7,316,023주를 보유하고 있다.

대원미디어 주요 주주 현황



자료: 전자공시시스템(DART)

3 실적 추이

대원미디어의 2026년 반기(제49기 반기) 연결기준 매출액은 2,270억원으로 전년 동기(1,460억원) 대비 55.5% 증가했다. 영업이익은 89억원으로 전년 동기(14억원) 대비 545.4% 증가했으며, 지배주주 반기순이익은 42억원으로 전년 동기(5억원) 대비 837.2% 증가했다. 대원미디어의 연결 영업부문은 라이선스/콘텐츠, 유통, 방송, 출판 부문으로 구분되며, 유통 부문은 게임기, 게임소프트웨어, 완구, 카드게임 유통사업 등을 담당한다. 유통 부문 매출은 1,699억원으로 전년 동기(938억원) 대비 증가했고, 영업이익은 82억원으로 전년 동기(15억원) 대비 증가하며 연결 영업이익 증가를 주도했다. 2025년 6월 국내 정식 발매된 닌텐도의 게임기 '닌텐도 스위치2'는 출시와 함께 다양한 게임 소프트웨어 라인업이 공개되면서 시장이 확대되고 있다. 방송 부문 매출은 71억원으로 전년 동기(70억원) 대비 증가했으며, 영업이익은 19억원으로 전년 동기(1억원) 대비 증가했다. 라이선스/콘텐츠 부문 매출은 246억원으로 전년 동기(242억원) 대비 증가했으나, 영업손익은 전년 동기 6억원 이익에서 당반기 8억원 손실로 적자로 전환했다. 출판 부문 매출은 299억원으로 전년 동기(277억원) 대비 증가했으나 영업손실 5억원을 기록하며 손실 규모가 전년 동기 대비 확대됐다. 매출 유형별로는 게임기 하드웨어·소프트웨어 및 캐릭터샵 등 상품매출이 1,592억원으로 전체 매출의 70.1%를 차지했으며, 카드·출판 등 한 시점에 인식하는 제품매출이 268억원(11.7%), 캐릭터 라이선스·

웹툰 등 기간에 걸쳐 인식하는 제품매출이 260억원(11.4%), 방송수익이 합계 6.0%를 구성했다. 매출의 지역별 구성은 내수가 2,242억5,800만원, 수출이 27억5,600만원으로 내수 중심의 매출 구조가 유지됐다.

연간 실적 (단위: 백만 원)

해당 년도	매출액	영업손익	영업손익률 (%)
2025년	342,850	9,950	2.9
2024년	256,364	1,616	0.6
2023년	316,062	13,807	4.4

자료: 전자공시시스템(DART)

반기 실적 (단위: 백만 원)

	2026년 상반기		2025년 상반기	
	3개월	누적	3개월	누적
매출액	124,485	227,015	87,333	146,027
영업손익	6,994	8,943	186	1,386

자료: 전자공시시스템(DART)

산업 현황

1 한눈에 보는 산업 현황

대원미디어가 속한 콘텐츠산업은 한국콘텐츠진흥원의 '2026년 1분기 콘텐츠산업 동향분석 보고서'에 따르면 2026년 1분기 매출액이 약 40조 9,495억 원으로 추정되며 전년 동기 대비 7.9% 증가했다. 산업별로는 게임 매출액이 약 7조 600억 원(17.2%)으로 가장 큰 비중을 차지했고, 지식정보 약 6조 5,192억 원(15.9%), 출판 약 6조 63억 원(14.7%), 방송 및 영상 약 5조 7,695억 원(14.1%) 순이며, 전년 동기 대비 증가율은 영화 42.6%, 게임 23.9%, 음악 17.7% 순으로 나타났다. 주력 분야인 애니메이션·캐릭터 산업의 경우 2026년 1분기 애니메이션 산업 매출은 전분기 대비 4.0% 감소, 전년 동기 대비 3.4% 감소한 반면 캐릭터 산업은 전분기 대비 16.3% 증가, 전년 동기 대비 9.4% 증가하였다. 국내 캐릭터 산업은 캐릭터의 다양화와 소비계층의 확대로 고성장을 지속하고 있으며, 소비 계층이 유아동을 넘어 밀레니얼 세대를 비롯한 전 연령과 계층으로 확대되고 캐릭터 상품 구성도 사무용품과 생활용품 등 다양한 형태로 확장됨과 동시에 국내외 브랜드와의 콜라보레이션을 통한 고급화가 진행되고 있다. 다각화 사업이 속한 게임산업은 2026년 1분기 매출액이 전분기 대비 0.9%, 전년 동기 대비 23.9% 증가하였고, TCG(트레이딩 카드 게임, 규칙에 따라 덱을 구성해 대전하고 카드를 거래하는 게임) 시장은 미국과 일본을 필두로 유럽, 동북아시아 등지에 형성되어 있다. 출판·만화산업은 출판 매출이 전분기 대비 0.6% 증가한 가운데 만화 산업 매출이 전분기 대비 4.2%, 전년 동기 대비 4.1% 증가하였다. 대원미디어는 애니메이션 및 캐릭터산업의 국내 선두 기업으로서 글로벌 시스템으로 애니메이션 기획 및 제작을 수행하고, 자체 보유 캐릭터 및 수입 캐릭터의 국내외 라이선싱과 머천다이징 사업을 진행하고 있다.

2 질의응답으로 살펴보는 산업 현황

Q1. 대원미디어는 어떤 산업에 속해 있나?

A1. 대원미디어는 만화 및 애니메이션 콘텐츠 관련 종합 엔터테인먼트 산업에 속한 기업이다. 애니메이션 창작기획 사업, 콘텐츠 사업, 캐릭터 사업, 트레이딩 카드게임 사업, 게임 유통사업, 영화 · 전시이벤트 사업 및 완구 유통사업 등을 진행하고 있으며 종속회사 및 관계회사를 통해 방송 사업, 만화 출판사업을 진행하고 있다. 애니메이션 창작기획, 캐릭터 라이선스사업, 애니메이션 방송, DVD, 비디오, 잡지, 만화, 게임 등을 망라하는 한국 최대의 애니메이션 캐릭터 회사 및 종합 엔터테인먼트 기업으로 성장하였다.

Q2. 대원미디어가 속한 콘텐츠산업의 시장 규모와 성장률은 어느 정도인가?

A2. 한국콘텐츠진흥원의 '2026년 1분기 콘텐츠산업 동향분석 보고서'에 따르면 2026년 1분기 콘텐츠산업 매출액은 약 40조 9,495억 원으로 추정되었으며, 전년 동기 대비 7.9% 증가했다. 산업별로는 게임의 매출액이 약 7조 600억 원(17.2%)으로 가장 큰 비중을 차지했고, 지식정보 산업이 약 6조 5,192억 원(15.9%), 출판 산업이 약 6조 63억원(14.7%), 방송 및 영상 산업이 약 5조 7,695억 원(14.1%) 순으로 나타났으며, 전년 동기 대비 가장 높은 증가율을 보인 산업은 42.6% 증가한 영화 산업이다.

Q3. 대원미디어가 사업을 전개하는 TCG(트레이딩 카드게임) 시장의 구조와 경쟁 구도는 어떠한가?

A3. 트레이딩 카드게임은 정해진 규칙에 따라 자신만의 덱을 만들어 상대와 대전하고 카드 소유자끼리 원하는 조건하에 카드를 거래할 수 있는 게임으로, 미국과 일본을 필두로 유럽, 동북아시아 등지에 시장을 형성하고 있으며 가장 큰 TCG는 '매직 더 개

더링'과 '유희왕' 그리고 '포켓몬 카드게임'이다. 대원미디어는 일본 KONAMI 社의 '유희왕' 트레이딩 카드게임을 제작해 2004년부터 국내 TCG 사업을 선도해오고 있으며, '뱅가드' 카드 제작·유통과 함께 스포츠 컬렉션 카드를 제작하여 새로운 장르의 시장을 개척하고 있다.

Q4. 대원미디어의 주력 분야인 캐릭터 산업의 최근 트렌드는 무엇인가?

A4. 국내 캐릭터 산업은 캐릭터의 다양화와 소비계층의 확대로 고성장을 지속하고 있으며, 소비 계층이 유아동을 넘어 밀레니얼 세대를 비롯한 전 연령과 계층으로 확대되고, 캐릭터 상품 구성도 사무용품과 생활용품 등 다양한 형태로 확장됨과 동시에 국내외 브랜드와의 콜라보레이션을 통한 고급화를 달성하고 있다. 2026년 1분기 캐릭터 산업은 전분기 대비 16.3%, 전년 동기 대비 9.4% 증가하였으며, 팝업스토어 활성화가 캐릭터 산업의 성장세를 이끄는 주요 원인으로 분석되었다.

Q5. 대원미디어의 게임 유통사업과 관련한 시장 동향은 어떠한가?

A5. 2026년 1분기 게임 산업 매출액은 전분기 대비 0.9% 증가, 전년 동기 대비 23.9% 증가하였다. 2025년 6월에 국내 정식 발매된 닌텐도의 새로운 게임기 '닌텐도 스위치2'는 TV 모드, 테이블 모드 그리고 휴대 모드 등 전작에 비해 더욱 강화된 기능으로 플레이 스타일을 자유롭게 선택할 수 있는 것이 특징이며, 닌텐도 스위치2 출시와 함께 다양한 게임 소프트웨어 라인업이 공개되면서 시장이 확대되고 있다. 대원미디어는 오프라인 유통시스템과 온라인 유통라인을 통해 국내시장에서 닌텐도 전문 유통사업을 진행해오고 있다.

핵심포인트

1 한눈에 보는 핵심포인트

대원미디어의 주목할 만한 강점은 닌텐도 게임기와 게임 타이틀을 재래시장, 백화점, 할인점 등 오프라인 유통시스템과 종합몰, 오픈마켓 등 온라인 유통라인을 통해 국내시장에 공급하는 닌텐도 전문 유통사업과 일본 KONAMI 社의 유희왕 트레이딩 카드게임을 제작해 2004년부터 국내 TCG 사업을 전개해 온 사업 기반이다. 2025년 6월 닌텐도 스위치2가 국내 정식 발매된 가운데, 2026년 상반기 유통 부문은 연결기준 매출 1,699억원, 영업이익 82억원을 기록하며 전사 실적을 견인했다. 파트너십 측면에서는 인기 게임 '승리의 여신: 니케'의 IP를 활용한 니케X니벨아레나 트레이딩 카드게임을 제작·유통하며 해외 사업을 전개하고 있으며, 해외 유수 기업(Topps)과의 협력을 통해 해외 인기 스포츠 컬렉션 카드를 도입함으로써 카드 유통사업을 강화하는 전략을 추진 중이다. 중장기 성장동력으로는 보유 IP의 OSMU 확장을 위한 모션캡쳐 및 버추얼 기술 확보 목적의 이엠피 인수와 콘솔·PC·모바일 게임의 글로벌 서비스 전개, 커피·디저트·공간 콘텐츠 중심의 F&B 사업 확장이 제시된다. 다만 2026년 상반기 라이선스/콘텐츠 부문과 출판 부문이 각각 영업손실 -8억원, -5억원을 기록한 점과, 애니메이션 산업의 제작 외주 감소에 따른 성장 둔화, 캐릭터 산업 내 팝업스토어의 높은 운영비용으로 실제 수익을 내기 어려운 구조는 실적 불확실성 요인으로 작용할 수 있다.

2 질의응답으로 살펴보는 핵심포인트

Q1. 대원미디어의 전체 사업구조는 어떻게 구성되어 있는가?

A1. 대원미디어는 종속회사 및 관계회사를 통해 만화 및 애니메이션 콘텐츠와 관련한 종합 엔터테인먼트 사업을 영위하며, 애니메이션 창작기획 사업, 콘텐츠 사업, 캐릭터 사업, 트레이딩 카드게임 사업, 게임 유통사업, 영화 · 전시이벤트 사업 및 완구

유통사업 등을 진행하고 종속회사를 통해 방송 사업, 만화 출판사업을 진행한다. 연결기준 영업부문은 라이선스/콘텐츠, 유통, 방송 및 출판 부문으로 구분되며 연결매출액의 90% 이상이 국내매출이다. 종속기업으로 대원방송, 대원씨아이, 대원엔터테인먼트, 스토리작 등 11개사를 두고 있다.

Q2. 신규 편입된 기술 자회사와 확보한 기술 역량은 무엇인가?

A2. 대원미디어는 보유 IP의 OSMU 확장을 위한 모션캡쳐 및 버추얼 기술 확보를 목적으로 (주)이엠피를 신규 연결했다. 종속기업인 ㈜이엠피는 2026년 1월 중 신규 취득되어 66.67%의 지분율로 연결대상에 편입되었다. 이를 통해 전신 · 핸드 · 페이셜 통합 모션캡처 파이프라인에 3D 애니메이팅과 라이브 방송 역량을 결합하여 모션캡처 기반 콘텐츠 제작의 밸류체인 전반을 내재화하며, 모션캡처 기술 서비스, 3D 데이터 · 콘텐츠 제작, 모션 데이터 판매, OSMU 파생사업까지 다각적으로 전개할 계획이다.

Q3. 카드게임 및 게임 유통사업의 경쟁 요소는 무엇인가?

A3. TCG사업에서 대원미디어는 일본 KONAMI 社의 인기 애니메이션 '유희왕'을 바탕으로 만들어진 유희왕 트레이딩 카드게임을 제작해 2004년부터 국내 TCG 사업을 선도해오고 있다. 또한 인기 게임 '승리의 여신: 니케'의 IP를 활용한 니케X니벨아레나 트레이딩 카드게임을 제작 및 유통하며 해외 사업도 전개하고, 인기 스포츠와 연계한 스포츠 컬렉션 카드를 제작한다. 게임 유통에서는 '닌텐도 스위치2'를 비롯한 닌텐도 게임기와 게임 타이틀을 오프라인 유통시스템과 온라인 유통라인을 통해 국내시장에서 전문 유통하고 있다.

Q4. 산업 환경 변화에 대해 어떻게 대응하고 있는가?

A4. 2026년 1분기 애니메이션 산업 매출은 전년 동기 대비 3.4% 감소한 반면, 캐릭터 산업은 전년 동기 대비 9.4% 증가했으며, 캐릭터 소비 계층이 유아동을 넘어 전 연령과 계층으로 확대되고 국내외 브랜드와의 콜라보레이션을 통한 고급화가 진행되고 있다. 이에 대원미디어는 확보한 글로벌 IP를 바탕으로 국내 파트너사들과 다양한 콜라보레이션을 선보이며 IP 수급 및 사업 전개 범위를 지속 확대하고 있다. 오프라인 접점으로는 애니메이트, 이치방쿠지, 대원뮤지엄 등 매장과 전시를 운영한다.

Q5. 향후 추진하는 신규 사업 방향은 무엇인가?

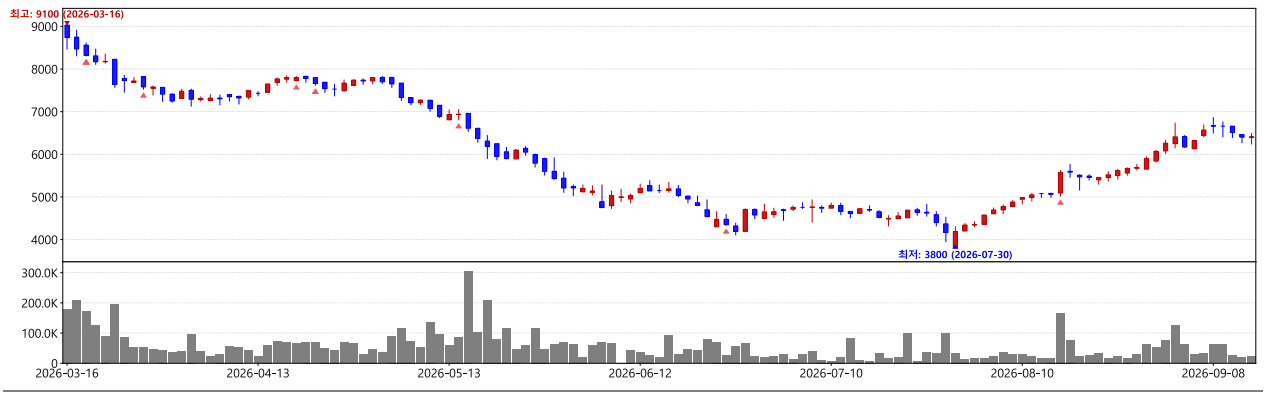
A5. 대원미디어는 글로벌 인기 IP 캐릭터 완구 및 상품으로 구성된 팝업스토어와 상설매장을 운영하는 캐릭터 유통사업 확대, 국내외 파트너십을 통해 한국과 중국, 일본을 중심으로 글로벌 서비스를 전개하는 게임 개발사업, 니벨아레나 카드 수출과 해외 유수 기업(Topps)과의 협력을 통한 스포츠 컬렉션 카드 도입 등 카드 유통사업 강화, 커피 · 디저트 · 공간 콘텐츠 중심의 자체 브랜드를 구축하는 F&B사업을 추진한다. 이를 위해 2025년 9월 대원엘에이비 주식회사를 설립하고 2026년 3월 프리미엄 디저트 카페 쿠라리에를 오픈했다.

Valuation

1 최근 주가

대원미디어(종목코드 048910) 주가는 2026년 9월 14일 기준 6,410원을 기록했으며, 최근 6개월(2026년 3월 16일~9월 14일) 최고가 8,740원(2026년 3월 16일) 대비 -26.7%의 하락률을 기록한 수준이다. 같은 기간 최저가는 4,165원(2026년 7월 29일)으로 52주 최저가와 동일하며, 52주 최고가는 9,310원이다. 2026년 반기보고서 공시 기준 월별 주가는 1월 최고 8,280원, 2월 최고 8,460원, 3월 최고 9,150원 수준에서 등락한 후, 5월 최저 5,430원, 6월 최저 4,190원까지 하락하는 흐름을 보였다. 이후 최근 3개월 수익률은 23.3%, 최근 1개월 수익률은 15.1%를 기록하며 반등 흐름을 나타냈다. 같은 기간 코스닥 지수는 2026년 3월 15일 1,138.29에서 2026년 9월 11일 820.64로 -27.9%의 변동률을 기록하였고, 대원미디어는 같은 기간 -26.7%의 수익률을 기록하며 시장 대비 +1.2%p 상회하는 성과를 나타냈다. 현재 대원미디어의 시가총액은 810억원 수준이고 일평균 거래량은 60일 기준 4만주를 기록하고 있으며, 일평균 거래액은 2억원 수준이다. 코스닥 지수가 기준일 부근 820.64포인트를 기록하는 가운데, 대원미디어의 최근 6개월 수익률은 -28.8%, 최근 12개월 수익률은 -31.0%로 집계된다.

대원미디어 주가 및 공시 이벤트



자료: 한국거래소 시장정보

한국거래소 공시 (최근 1년)

공시날짜	공시시각	보고서명
2026-08-14	13:50	반기보고서(일반법인)(2026.06)
2026-06-25	09:55	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2026-05-14	13:33	분기보고서(일반법인)(2026.03)
2026-04-21	13:40	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2026-04-21	13:38	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2026-04-21	13:22	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2026-04-17	09:10	자기주식처분결과보고서
2026-03-26	18:11	정기주주총회결과
2026-03-18	17:45	임원 · 주요주주특정증권등소유상황보고서
2026-03-18	17:43	주식등의대량보유상황보고서(일반)
2026-03-18	15:58	[연결포함]사업보고서(일반법인)(2025.12)
2026-03-18	11:12	감사보고서 제출
2026-03-13	10:37	[정정]참고서류
2026-03-13	10:31	[정정]주주총회소집공고
2026-03-13	10:16	[정정]주주총회소집결의
2026-02-24	18:02	현금 · 현물배당 결정
2026-02-24	18:02	자기주식 처분 결정
2026-02-24	14:23	매출액 또는 손익구조 30%(대규모법인은 15%)이상 변동
2025-12-15	10:56	주주명부폐쇄기간 또는 기준일 설정

공시날짜	공시시각	보고서명
2025-11-13	10:03	분기보고서(일반법인)(2025.09)

한국거래소 공시정보

2 전년도말 기준 밸류에이션

대원미디어의 2025년말 기준 밸류에이션은 흑자 전환에 따라 지표 산출이 가능해졌다. 전년(2024년) 당기순손실 발생으로 산정 불가였던 P/E는 2025년 18.1배를 기록했다. P/B는 전년(2024년) 1.0배에서 2025년 1.0배로 유지되었고, P/S는 0.4배에서 0.3배로 하락했다. EV/EBITDA는 전년(2024년) 6.4배에서 2025년 5.4배로 하락했다. ROE는 전년(2024년) -1.6%에서 2025년 5.5%로 흑자 전환했으며 배당수익률은 0.0%다. 이러한 지표 변화는 연결기준 매출액이 전년 2,564억원에서 2025년 3,428억원으로 33.7% 증가하고, 영업이익이 16억원에서 100억원으로 515.7% 증가했으며, 당기순이익이 -16억원에서 54억원으로 흑자 전환하는 가운데 발생했다.

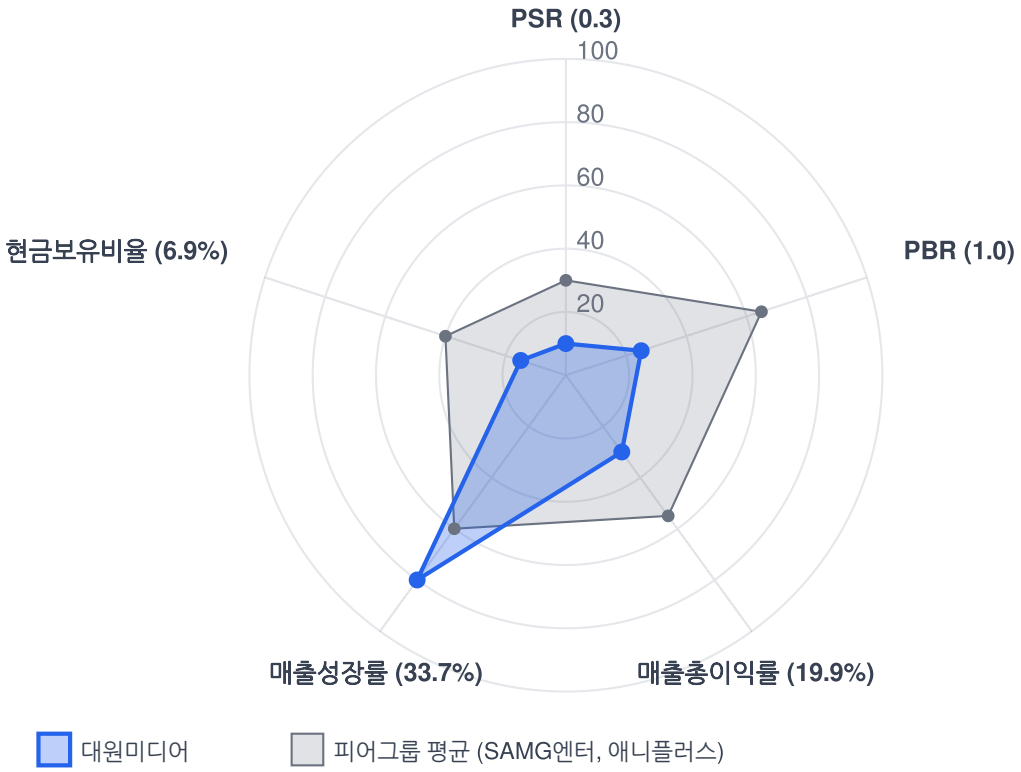
주요 투자지표

	2021	2022	2023	2024	2025
P/E(배)	47.1	31.1	24.4	N/A	18.1
P/B(배)	**3**	**1.8**	**1.5**	**1**	**1**
P/S(배)	0.9	0.6	0.5	0.4	0.3
EV/EBITDA(배)	13.3	6.3	5.2	6.4	5.4
배당수익률(%)	0.0	0.7	0.8	0.0	0.0
EPS(원)	451	446	494	-125	436
BPS(원)	7,176	7,579	8,018	7,717	8,116
SPS(원)	23,836	24,124	25,126	20,380	27,256
DPS(원)	0	100	100	0	0
수익성(%)					
ROE	**6.5**	**6.0**	**6.3**	**-1.6**	**5.5**
ROA	5.5	4.1	4.4	-0.7	2.5
ROIC	11.6	10.5	8.9	8.3	6.0

주: 각 연도말 주가 기준
자료: FnGuide

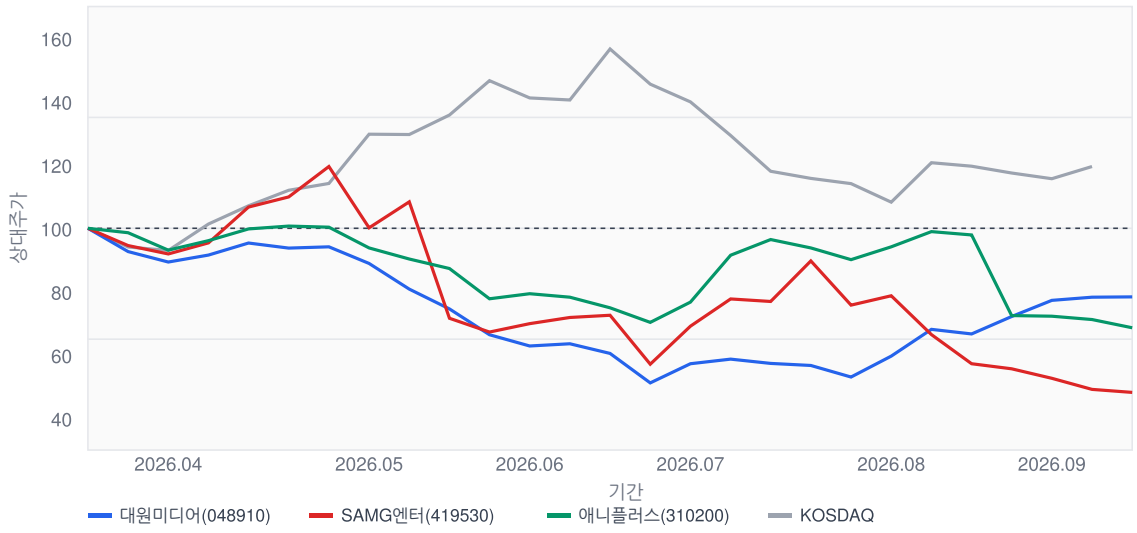
대원미디어의 피어그룹인 SAMG엔터(419530)는 2025년 연결기준 매출액 1,413억원, 영업이익 226억원, 당기순이익 301억원을 기록했다. 밸류에이션 지표는 P/E 12.5배, P/B 5.0배, P/S 2.7배, EV/EBITDA 10.7배, ROE 54.7%를 나타냈다. 애니플러스(310200)는 2025년 연결기준 매출액 1,503억원, 영업이익 227억원, 당기순이익 140억원을 기록했으며, P/E 13.7배, P/B 1.5배, P/S 1.1배, EV/EBITDA 3.2배, ROE 10.4%, 배당수익률 2.1%를 나타냈다. 대원미디어의 P/E 18.1배는 SAMG엔터 12.5배와 애니플러스 13.7배보다 높은 수준이다. 반면 P/B 1.0배는 SAMG엔터 5.0배와 애니플러스 1.5배보다 낮고, P/S 0.3배도 SAMG엔터 2.7배와 애니플러스 1.1배 대비 낮다. EV/EBITDA 5.4배는 SAMG엔터 10.7배보다 낮고 애니플러스 3.2배보다 높다. ROE 5.5%는 SAMG엔터 54.7%와 애니플러스 10.4%를 하회했다.

밸류에이션 레이더 차트 (2025년 기준)



※ 적자 기업 대응: PSR, 매출총이익률, 현금보유비율 적용
※ 괄호 안은 실제 수치 (2025년 기준)

상대주가 성과 비교 (기준일 = 100)



포괄손익계산서

(억원)	2021	2022	2023	2024	2025
매출액	2998	3035	3161	2564	3428
증가율(%)	12.6	1.2	4.2	-18.9	33.7
매출원가	2604	2512	2512	2011	2745
매출원가율(%)	86.9	82.8	79.5	78.5	80.1
매출총이익	394	523	648	552	684
매출총이익률(%)	13.1	17.2	20.5	21.5	19.9
판매관리비	272	380	510	536	584
판관비율(%)	9.1	12.5	16.1	20.9	17.0
EBITDA	214	316	339	207	276
EBITDA 이익률(%)	7.2	10.4	10.7	8.1	8.1
증가율(%)	31.1	47.2	7.5	-38.9	33.3
영업이익	123	143	138	16	100
영업이익률(%)	4.1	4.7	4.4	0.6	2.9
증가율(%)	69.5	16.5	-3.2	-88.3	515.7
영업외손익	-16	-46	-17	-19	-22
금융수익	19	35	55	57	87
금융비용	11	59	64	67	64
기타영업외손익	-24	-21	-8	-8	-44
종속/관계기업관련손익	0	0	0	0	0
세전계속사업이익	106	97	121	-3	78
증가율(%)	66.3	-8.5	24.8	적전	흑전
법인세비용	21	25	32	13	23
계속사업이익	85	72	89	-16	54
중단사업이익	0	0	0	0	0
당기순이익	85	72	89	-16	54
당기순이익률(%)	2.8	2.4	2.8	-0.6	1.6
증가율(%)	31.3	-15.4	23.2	적전	흑전
지배주주지분 순이익	57	56	62	-16	55

자료: FnGuide

재무상태표

(억원)	2021	2022	2023	2024	2025
유동자산	800	1055	1173	1087	1351
현금성자산	99	147	214	151	159
단기투자자산	140	252	227	192	231
매출채권	202	261	281	256	309
재고자산	202	289	341	375	457
기타유동자산	157	106	110	114	195
비유동자산	841	869	957	973	969
유형자산	208	219	278	298	368
무형자산	250	298	277	253	227
투자자산	233	200	232	229	198
기타비유동자산	151	152	170	194	177
자산총계	1641	1923	2129	2060	2320
유동부채	402	603	705	680	576
단기차입금	103	160	157	156	156
매입채무	58	84	97	102	91
기타유동부채	241	359	450	423	330
비유동부채	52	51	82	78	396
사채	0	0	0	0	300
장기차입금	0	0	0	0	0
기타비유동부채	52	51	82	78	97
부채총계	454	654	787	758	973
지배주주지분	903	953	1009	971	1021
자본금	63	63	63	63	63
자본잉여금	511	504	510	510	510
기타자본	-42	-42	-42	-42	-42
기타포괄이익누계액	31	31	31	21	16
이익잉여금	339	397	447	418	474
자본총계	1187	1269	1343	1302	1347

자료: FnGuide

현금흐름표

(억원)	2021	2022	2023	2024	2025
영업활동으로인한현금흐름	85	131	317	152	73
당기순이익	85	72	89	-16	54
유형자산 상각비	42	37	39	41	49
무형자산 상각비	50	136	162	150	128
외환손익	2	-1	-2	8	-2
운전자본의감소(증가)	-130	-150	-21	-49	-230
기타	36	37	51	18	74
투자활동으로인한현금흐름	-139	-252	-186	-127	-171
투자자산의 감소(증가)	-33	8	-9	17	4
유형자산의 감소	0	0	2	0	0
유형자산의 증가(CAPEX)	-11	-16	-10	-32	-28
기타	-96	-244	-169	-113	-147
재무활동으로인한현금흐름	36	169	-64	-87	106
차입금의 증가(감소)	16	56	-28	-48	-25
사채의 증가(감소)	0	0	0	0	299
자본의 증가	8	15	0	0	0
배당금	-2	-3	-15	-15	-5
기타	14	100	-22	-24	-164
기타현금흐름	0	-0	0	0	-0
현금의증가(감소)	-18	48	67	-63	8
기초현금	117	99	147	214	151
기말현금	99	147	214	151	159

자료: FnGuide

주요투자지표

	2021	2022	2023	2024	2025
P/E(배)	47.1	31.1	24.4	N/A	18.1
P/B(배)	3	1.8	1.5	1	1
P/S(배)	0.9	0.6	0.5	0.4	0.3
EV/EBITDA(배)	13.3	6.3	5.2	6.4	5.4
배당수익률(%)	0.0	0.7	0.8	0.0	0.0
EPS(원)	451	446	494	-125	436
BPS(원)	7,176	7,579	8,018	7,717	8,116
SPS(원)	23,836	24,124	25,126	20,380	27,256
DPS(원)	0	100	100	0	0
수익성(%)					
ROE	6.5	6.0	6.3	-1.6	5.5
ROA	5.5	4.1	4.4	-0.7	2.5
ROIC	11.6	10.5	8.9	8.3	6.0
안정성(%)					
유동비율	198.8	175.0	166.3	159.9	234.3
부채비율	38.3	51.5	58.6	58.2	72.2
순차입금비율	-8.9	-5.7	-6.1	1.9	11.8
이자보상배율	28.5	10.4	4.7	0.5	3.2
활동성(%)					
총자산회전률	1.9	1.7	1.6	1.2	1.6
매출채권회전율	17.0	13.1	11.7	9.6	12.2
재고자산회전율	17.1	12.3	10.0	7.2	8.2

자료: FnGuide

Compliance Notice

본 보고서는 한국거래소, 한국예탁결제원과 한국증권금융이 공동으로 출연한 한국IR협의회(당사)가 공시자료(DART, KIND 등) 등 객관적 데이터를 기초로 인공지능(AI) 기술을 통해 작성한 기업분석보고서입니다.

당사가 본 보고서의 기초가 된 원본 공시자료의 정확성 및 완전성을 독자적으로 검증하지는 않으므로, 공시자료의 부정확성이나 불완전성 등으로 인해 본 보고서의 내용이 영향을 받을 수 있으며, 이에 관해 당사는 어떠한 책임도 부담하지 아니합니다.

따라서 본 보고서를 이용하는 분들께서는 이를 참고 자료로만 활용하고, 해당 회사에 투자하고자 하는 경우에는 자신의 판단과 책임하에 투자 여부, 시기, 조건 등에 대한 결정을 하시기 바랍니다.

본 보고서는 어떠한 경우에도 이용자의 투자 판단 및 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없으며, 본 보고서의 이용자는 이러한 면책에 동의하는 것으로 간주됩니다.

그 외에 본 보고서와 관련하여 이하의 사항들을 참고하시기 바랍니다:

 당사는 비영리법인으로서, 중소형 기업들에 대한 정보를 제공하기 위한 목적으로 본 보고서를 발간하는 것이며, 본 보고서 발행으로 당사는 어떠한 수수료나 재산상 이익도 수취하지 아니합니다.

 본 보고서는 자본시장과 금융투자업에 관한 법률상 조사분석자료에 해당하지 아니하며, 금융투자분석사가 작성·검수한 자료가 아닙니다.

 당사와 검수자는 본 보고서를 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.

 당사와 검수자는 자료 작성일 현재 해당 회사의 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.

 본 보고서는 기업에 대한 정보 제공을 위해 작성되었으며, 투자나 가치판단에 관한 의견은 포함하고 있지 않습니다.

 본 보고서에 기재된 내용은 AI가 객관적 데이터를 기반으로 생성한 것이며 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 알고리즘에 따라 작성되었습니다.

 본 보고서의 지적재산권은 당사에 있으므로, 당사의 허락 없이 무단 복제 및 배포할 수 없습니다.

본 보고서의 내용에 오류가 있거나 정정이 필요한 경우, 해당 회사 또는 이용자는 당사에 정정 또는 삭제를 요청할 수 있습니다.(research@kirs.or.kr)