



2024년 3분기 실적발표

# DISCLAIMER

본 자료는 투자자들을 대상으로 실시되는 Presentation에서의 정보제공을 목적으로 (주)에스에이엠지엔터테인먼트 (이하 '회사')에 의해 작성되었으며 이의 반출, 복사 또는 타인에 대한 재배포는 금지됨을 알려드리는 바입니다.

본 자료의 열람은 위 제한 사항의 준수에 대한 동의로 간주될 것이며 제한 사항에 대한 위반은 '자본시장과 금융투자업에 관한 법률'에 대한 위반에 해당될 수 있음을 유념해주시기 바랍니다.

본 자료에 포함된 '예측정보'는 개별 확인 절차를 거치지 않은 정보들입니다. 이는 과거가 아닌 미래의 사건과 관계된 사항으로 회사의 향후 예상되는 경영현황 및 재무실적을 의미하고, 표현상으로는 '예상', '전망', '계획', '기대', '(E)' 등과 같은 단어를 포함합니다.

위 '예측정보'는 향후 경영환경의 변화 등에 따라 영향을 받으며, 본질적으로 불확실성을 내포하고 있는 바, 이러한 불확실성으로 인하여 실제 미래실적은 '예측정보'에 기재되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있습니다. 또한, 향후 전망은 Presentation 실시일 현재를 기준으로 작성된 것이며 현재 시장상황과 회사의 경영방향 등을 고려한 것으로 향후 시장환경의 변화와 전략수정 등에 따라 변경될 수 있으며, 별도의 고지 없이 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

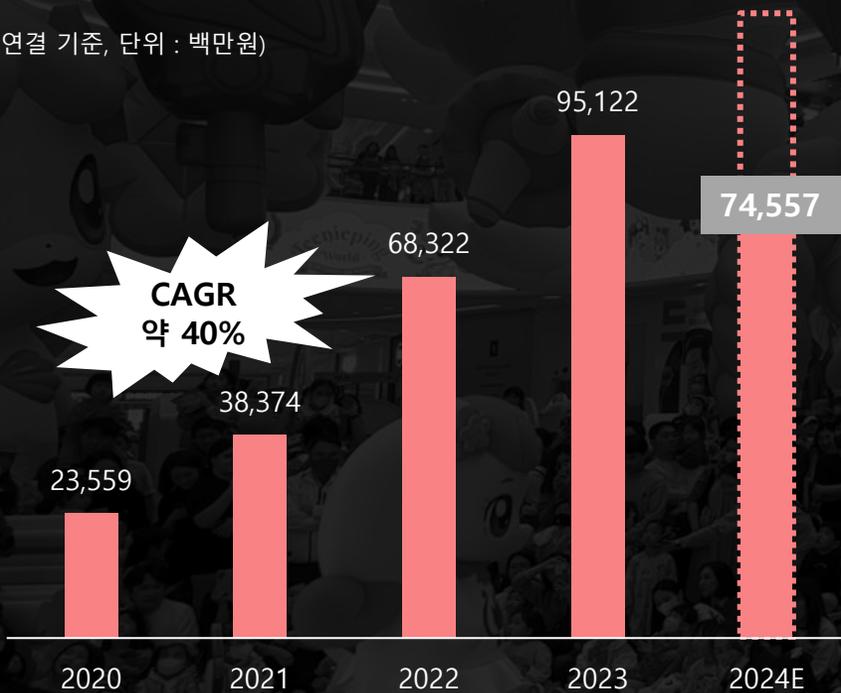
본 자료의 활용으로 발생하는 손실에 대하여 회사 및 회사의 임원들은 그 어떠한 책임도 부담하지 않음을 알려드립니다 (과실 및 기타의 경우 포함).

# CONTENTS

- FY2024 3Q 매출 추이 & 연간 매출 전망
- FY2024 3Q Key point!
- FY2024 3Q 실적 요약
- SAMG엔터 흑자 전환, 왜 가능한가?!
- [POINT 1] 매출액 성장 및 수익 구조 다변화
- [POINT 2] 타겟 연령층 확대, 패밀리 브랜드로 성장
- [POINT 3] 글로벌 IP 홀더 성장세 지속
- [POINT 4] 콘텐츠 IP 기반 대형 협업 확대

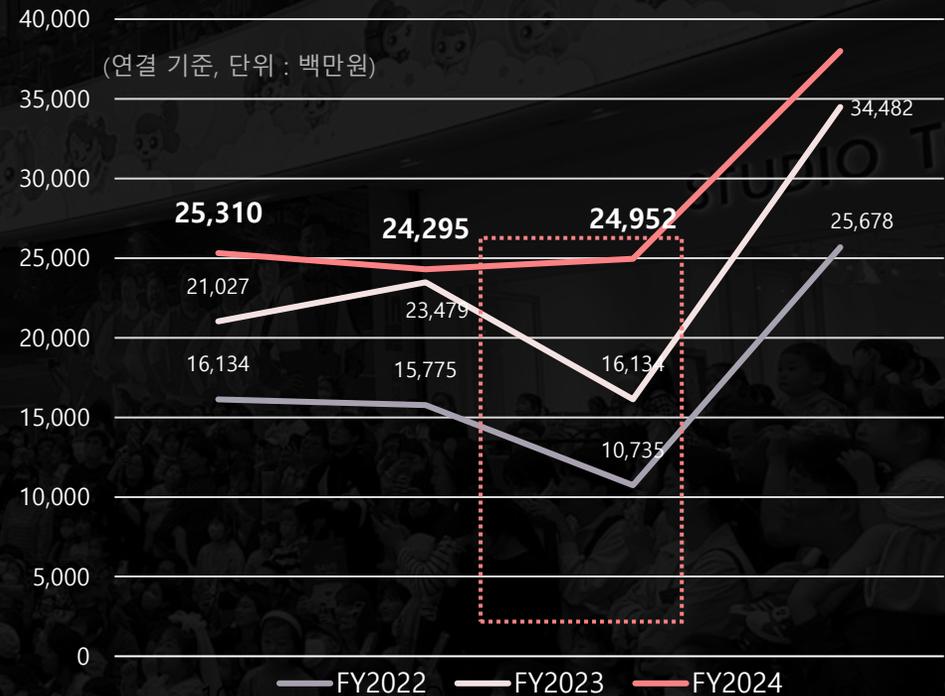
# 3분기 YoY 매출액 약 55% 성장, 연매출 지속 성장 기대

(연결 기준, 단위 : 백만원)



연간 매출액 성장 추이

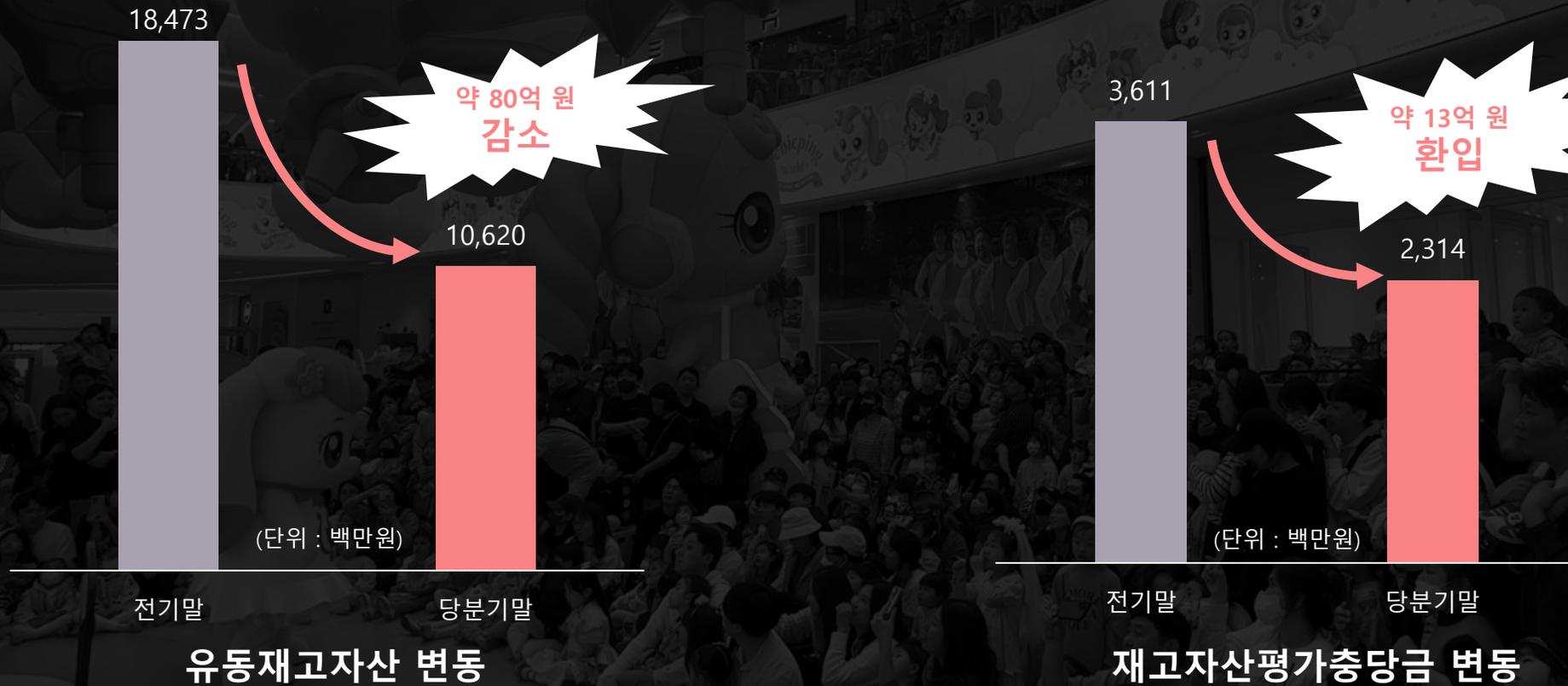
(연결 기준, 단위 : 백만원)



분기별 매출액 달성 추이

| FY2024 3Q Key point!

## 체화재고 처리 빅 배스(Big Bath) 종료!

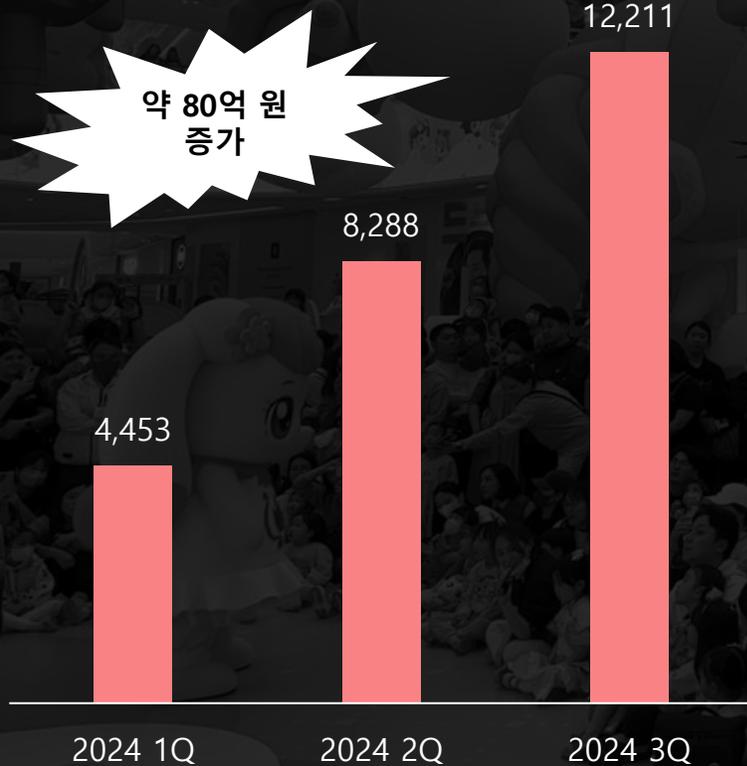


| FY2024 3Q Key point!

# 영업활동현금흐름 증가! 영업활동 위한 현금 자원 확보!

영업활동현금흐름

(단위 : 백만원)



재고자산 YoY 약 128억 원 감소

재고자산평가손실 조정 약 +13억 원

급여 QoQ 약 5.6억 원 감소

대손상각비 QoQ 약 4.7억 원 감소

광고선전비 QoQ 약 21억 원 증가

# 빅 배스(Big Bath) 영향, 매출원가를 유지 및 매출이익률 소폭 증가

(연결재무제표 기준, 단위 : 백만원)

구 분	1H 2024	3Q 2024	3Q 2024(누적)	1H 2024	3Q 2024(누적)
매출액	49,605	24,952	74,557		
매출원가	40,366	20,111	60,477	<b>81.3%</b>	<b>81.11%</b>
매출총이익	9,239	4,841	14,080	<b>18.7%</b>	<b>19.01%</b>
판관비	18,884	10,332	29,216	<b>38.06%</b>	<b>39.74%</b>
영업이익	(9,645)	(5,491)	(15,136)	적자지속	적자지속
당기순이익	(16,347)	(6,895)	(23,242)	적자지속	적자지속

| SAMG엔터 흑자 전환, 왜 가능한가?!

2024-2025 VALUE-UP POINT

매출액 성장 및 수익 구조 다변화

타겟 연령층 확대, 패밀리 브랜드로 성장

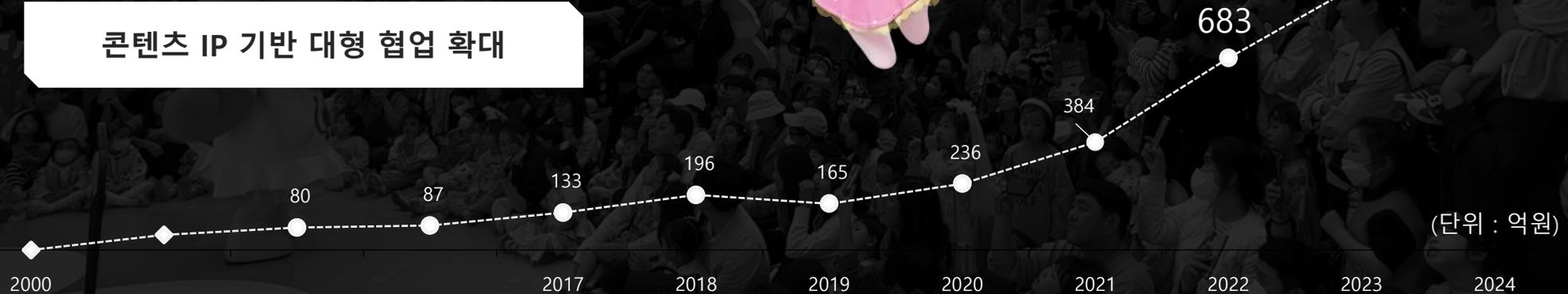
글로벌 IP 홀더 성장세 지속

콘텐츠 IP 기반 대형 협업 확대



고마워요~  
다 여러분 덕분이야 추~!

연매출  
지속 성장 중

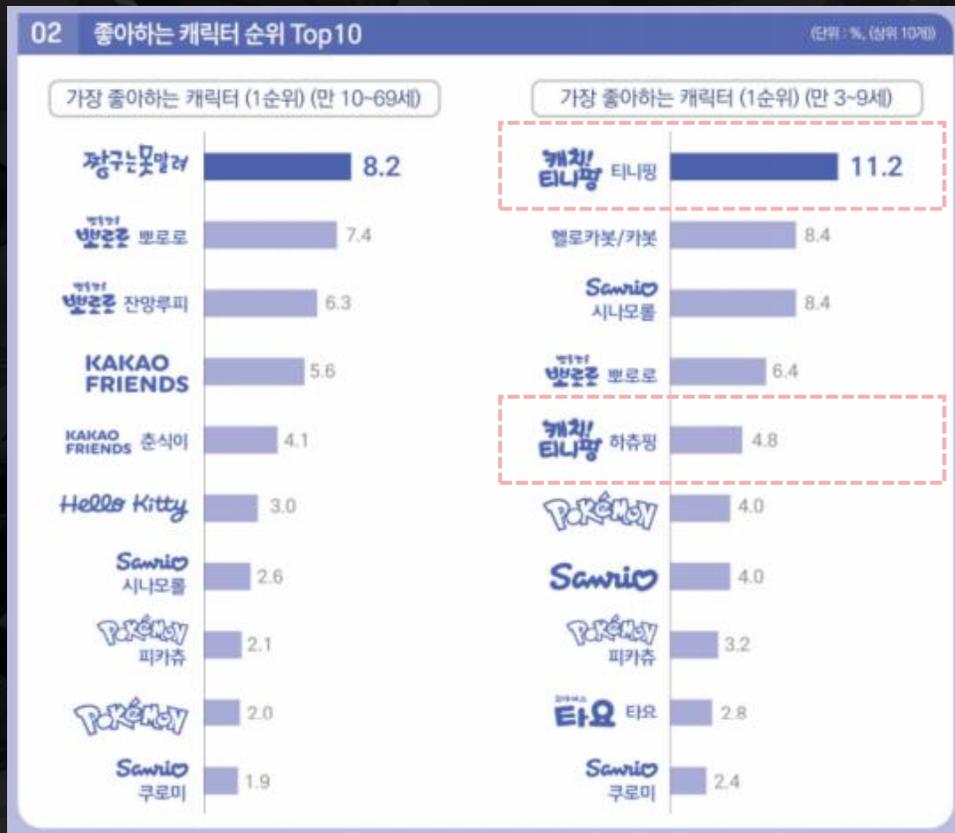


| 매출액 성장 및 수익 구조 다변화

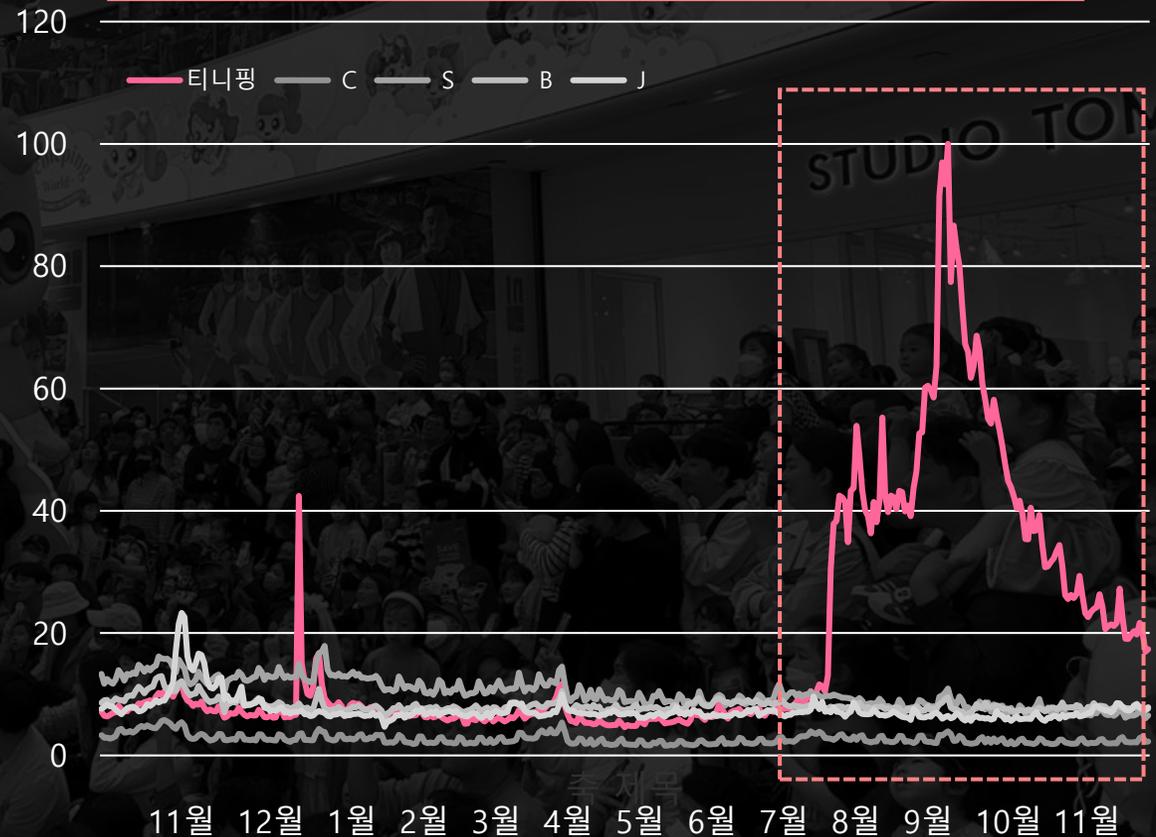
# 1위 콘텐츠 IP 활용, 고부가가치 창출 OSMU 수익 모델 지속 성장 !

만 3-9세 가장 좋아하는 캐릭터 1위!

영화 <사랑의 하츠피> 흥행, 검색량 압도적 상승



(출처 : 한국콘텐츠진흥원, 2024 캐릭터산업백서)

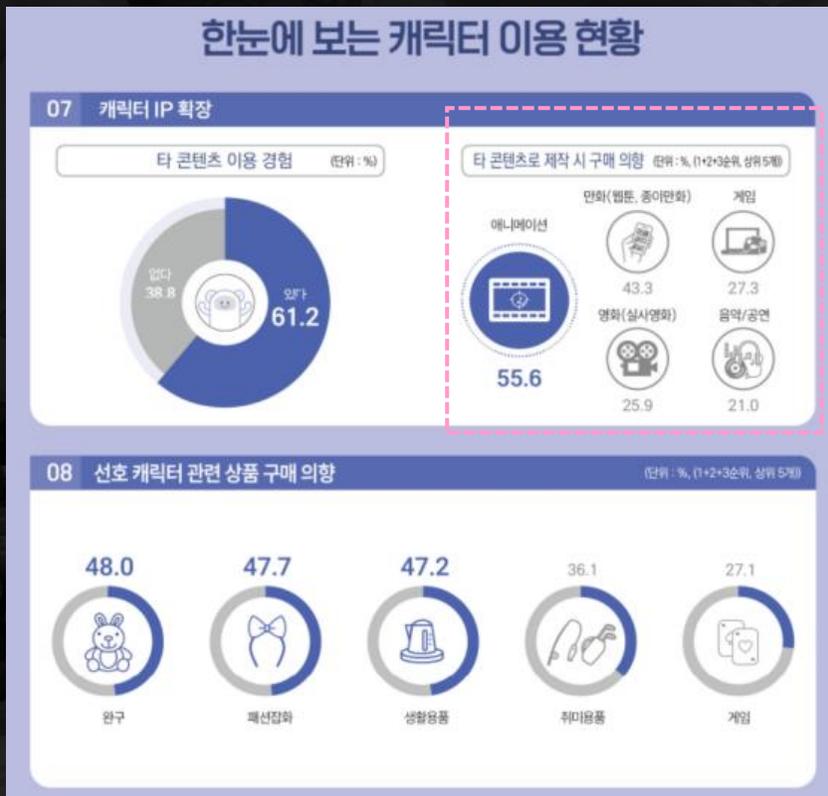


(자료 : 네이버 데이터랩)

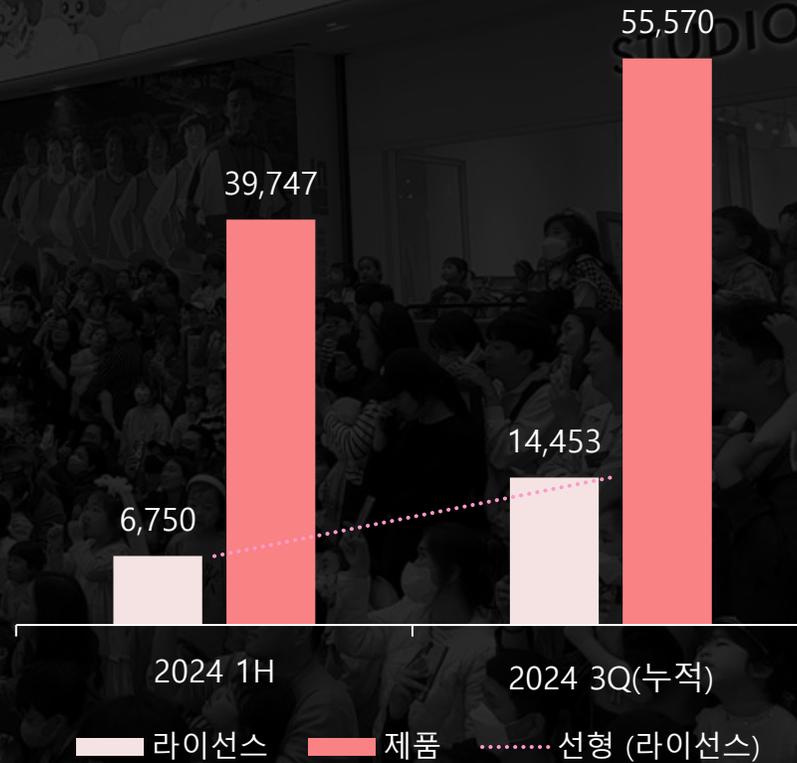
# 1위 콘텐츠 IP 활용, 고부가가치 창출 OSMU 수익 모델 지속 성장 !

애니메이션, 타 콘텐츠 제작 시 구매 의향 1위!

3Q 라이선스 매출 2배 이상 증가



(연결 기준, 단위: 백만원)



(출처: 한국콘텐츠진흥원, 2024 캐릭터산업백서)

| 타겟 연령층 확대, 패밀리 브랜드로 성장

# 영화 <사랑의 하츠펙> 흥행 이후 전 세대 아우르는 콘텐츠 IP로 성장!

국내 123만 관객 동원, 역대 국산 애니 2위

콘텐츠 IP 자발적 확대 재생산



어른 관객도 흥한 '사랑의 하츠펙'... 박스오피스 역주행

'사랑의 하츠펙' 100만 돌파...韓 애니메이션 12년 만의 쾌거

'사랑의 하츠펙' K애니 역대 2위 등극

'사랑의 하츠펙', 1월 뮤지컬 무대로...이은결 총연출

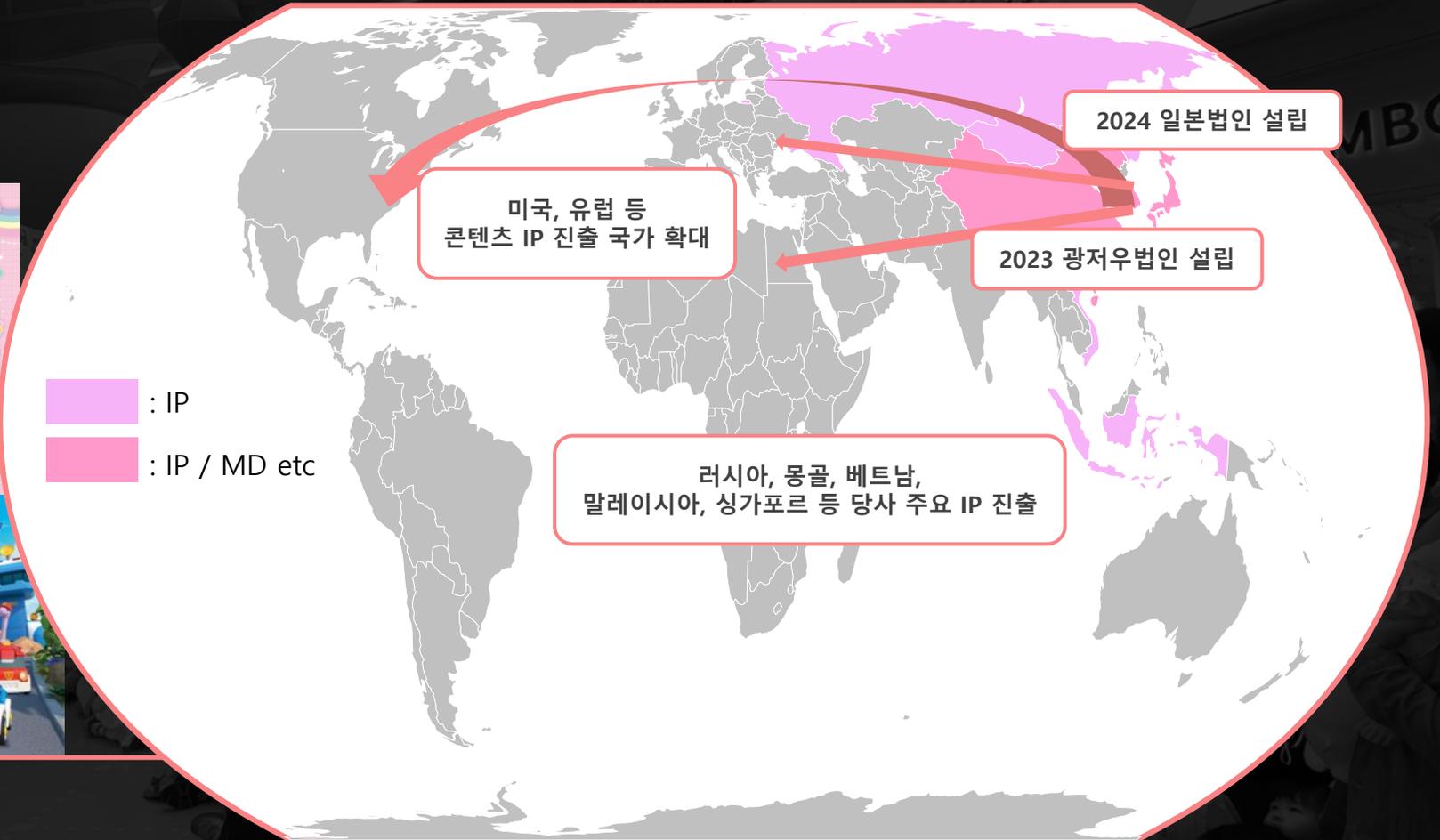


| 글로벌 IP 홀더 성장세 지속

# 해외 3Q 누적 매출 200억 원 돌파(연결 기준), 일본 MD 진출 등 글로벌 성장 지속



SAMG엔터 주요 IP

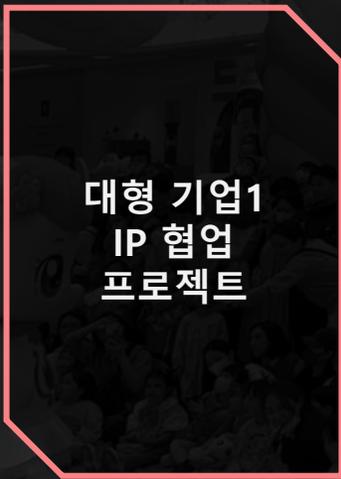


# 검증된 콘텐츠 IP 제작 역량, 수익형 비즈니스 모델! 대형 기업 러브콜 쇄도!

- '캐치! 티니핑' 시리즈, 영화 <사랑의 하츠피> 흥행으로 콘텐츠 IP 제작 역량 입증
- MD, 라이선스 등 매출처 다각화 전략 성공으로 수익형 비즈니스 모델 구축, 대형 기업 협업 프로젝트로 확장!
- LG유플러스, 대형 기업 등 협업 기대! 애니메이션 콘텐츠 IP 사업 역량 Volume up!



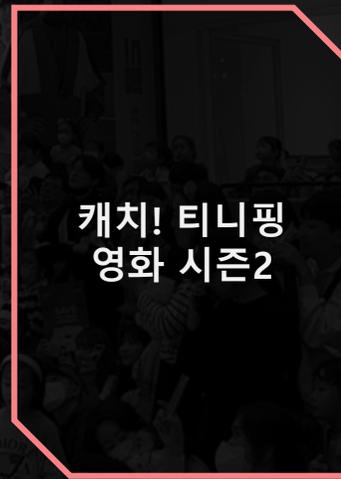
2024



2025



2025



2025-2026



2026

**연결 재무상태표**

(단위:백만 원)

구 분	제25기 3분기말	제24기말
유동자산	48,546	60,626
비유동자산	33,000	39,508
<b>자산총계</b>	<b>81,546</b>	<b>100,134</b>
유동부채	21,983	21,218
비유동부채	33,346	31,824
<b>부채총계</b>	<b>55,329</b>	<b>53,042</b>
자본금	4,295	4,295
자본잉여금	90,704	90,704
기타자본구성요소	19,829	17,463
이익잉여금(결손금)	(90,337)	(67,038)
비지배지분	1,726	1,667
<b>자본총계</b>	<b>26,217</b>	<b>47,091</b>

**연결 손익계산서**

(단위:백만 원)

구 분	제25기 3분기	제24기 3분기
<b>매출액</b>	<b>74,557</b>	<b>60,642</b>
매출원가	60,477	45,738
<b>매출총이익(손실)</b>	<b>14,080</b>	<b>14,904</b>
판매비와관리비	29,216	21,146
<b>영업이익(손실)</b>	<b>(15,136)</b>	<b>(6,242)</b>
기타손익	(1,239)	(75)
금융손익	(6,926)	(259)
<b>법인세차감전순이익(손실)</b>	<b>(23,302)</b>	<b>(6,576)</b>
법인세비용(수익)	(60)	26
<b>당기순이익(손실)</b>	<b>(23,242)</b>	<b>(6,602)</b>

# E.O.D

STUDIO TOMBOY

