



SAMG
ENTERTAINMENT

2024년 4분기 실적발표

2025.02.18

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 자료의 재무정보는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성된 연결 기준의 영업실적입니다. 2024년 4분기 및 연간 실적은 외부 감사인의 감사가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 위해 작성된 자료이므로 그 내용 중 일부는 회계감사과정에서 달라질 수 있으며 금융위원회 지시에 따라 변경될 수 있습니다.

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).

Table of CONTENTS



Chapter 1.

경영 실적

- ① 2024년 4분기 실적 턴어라운드
- ② FY2024 연간 경영 실적

Chapter 2.

흑자 전환 성공 요인

- ① 매출원가율, 판관비율 감소
- ② 라이선스, MD 매출 동반 성장

Chapter 3.

2025년 성장 전략

- ① 타깃 연령층 확장
- ② 통합 비즈니스 모델 구축
- ③ IP 글로벌 진출 확대
- ④ SAMG엔터 신작 라인업

경영실적 ① 2024년 4분기 실적 턴어라운드!

4분기 연결 매출 약 419억 원, 영업이익 약 90억 원으로 실적 턴어라운드 성공!

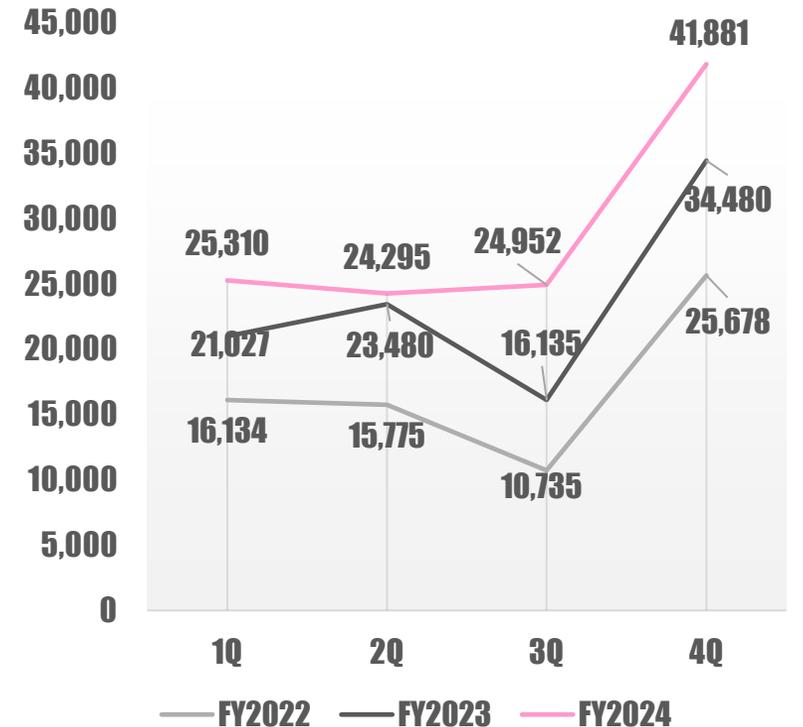
- ✓ 2024년 4분기 매출액 YoY 21.5% 상승 - 계절적 성수기 반영, IP 흥행 확대 및 지속 효과
- ✓ 2025년 연간 전체 흑자 달성 목표

(연결 기준, 단위 : 백만원)

구 분	4Q 2023	3Q 2024	4Q 2024	YoY	QoQ
매출액	34,480	24,952	41,881	+21.5%	+67.8%
영업이익(손실)	(3,176)	(5,491)	9,027	흑자전환	흑자전환
당기순이익(손실)	(7,695)	(6,895)	3,936	흑자전환	흑자전환

SAMG엔터 연도별, 분기별 매출 추이

(연결 기준, 단위 : 백만원)



경영실적 ② FY2024 연간 경영 실적

연매출 약 1,164억 원 돌파, 영업손실 YoY 약 35% 감소

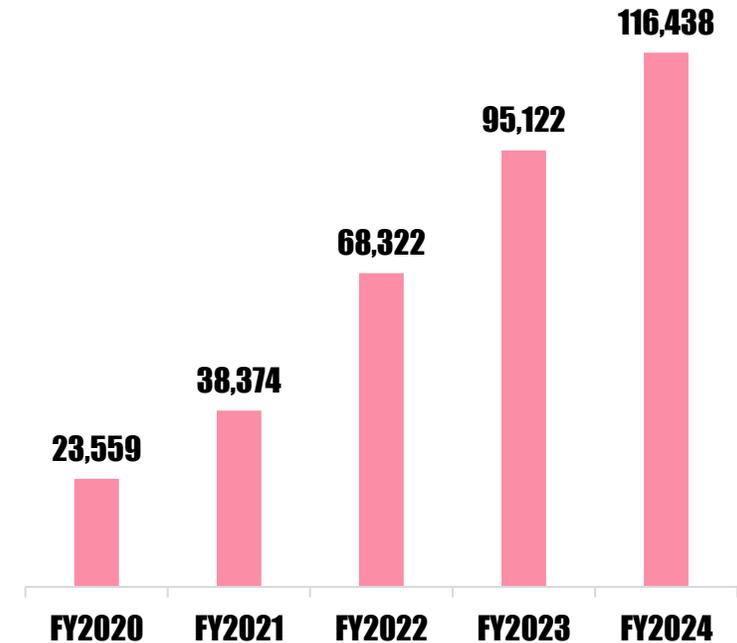
- ✓ 2024년 연매출 YoY 약 22.4% 상승 - 주요 IP 흥행 지속, 영화 <사랑의 하츠픽> 흥행, IP 타깃 연령층 확장 효과
- ✓ 2020년 이후 연평균 성장률(CAGR) 약 50% 지속 성장 중

(연결 기준, 단위 : 백만원)

구 분	FY2022	FY2023	FY2024	YoY
매출액	68,322	95,122	116,438	+22.4%
영업이익(손실)	(363)	(9,418)	(6,109)	적자축소
당기순이익(손실)	(22,963)	(17,103)	(19,306)	적자지속

SAMG엔터 연매출 상승 추이

(연결 기준, 단위 : 백만원)

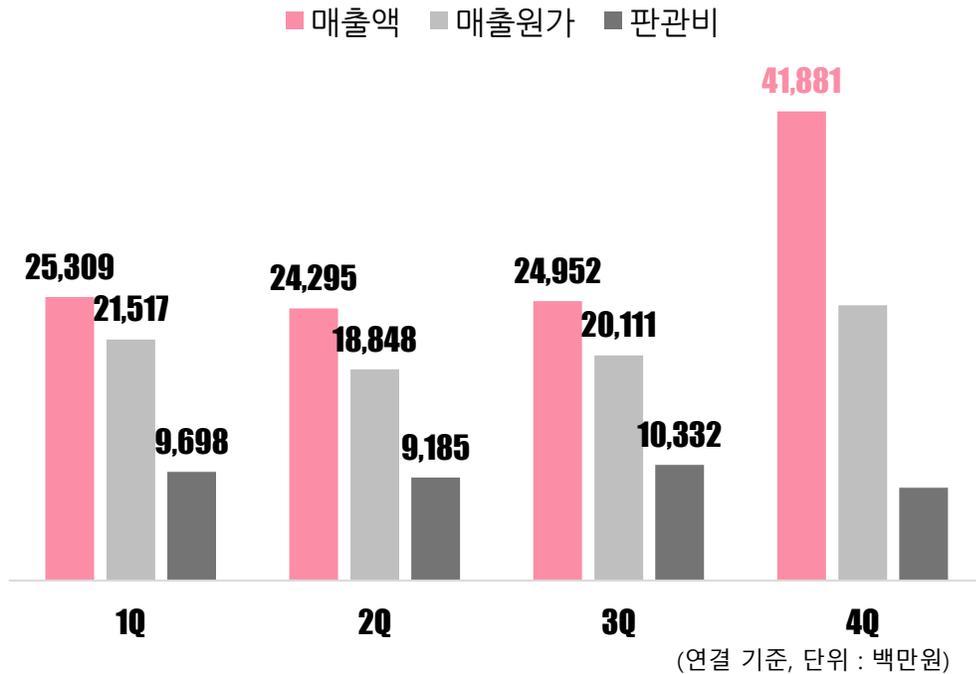


흑자전환 성공 요인 ① 매출원가율, 판관비율 감소

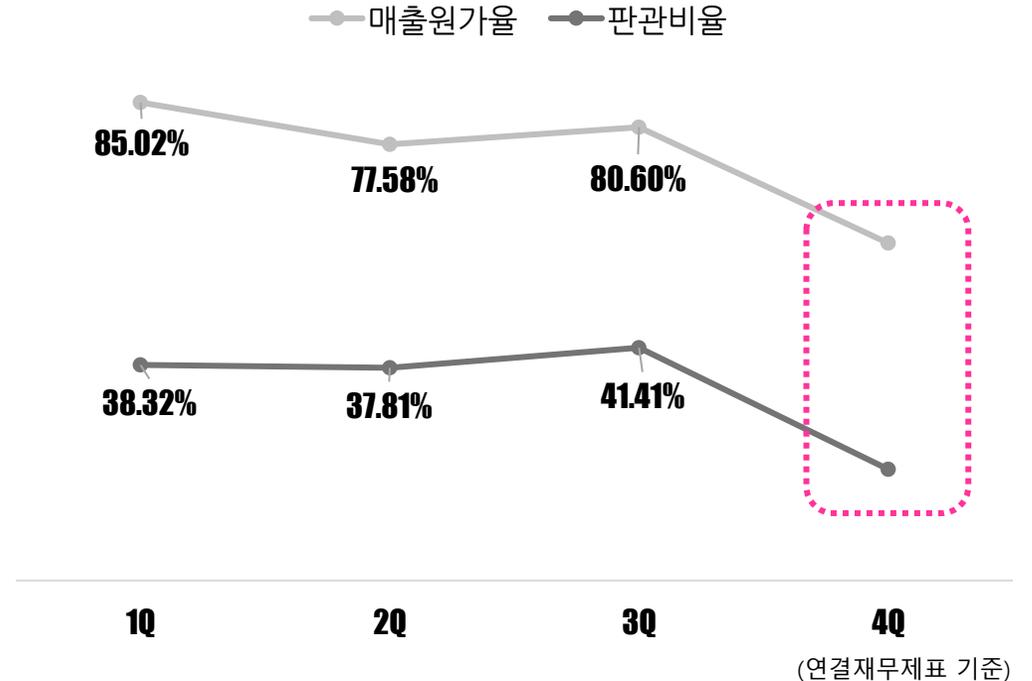
매출원가율 & 판관비율 동반 감소, 4분기 흑자 전환!

- ✓ 2024년 4분기 계절적 성수기 반영되며 매출원가율, 판관비율 개선
- ✓ 분기별 변동성 고려, 2025년 연간 전체 흑자 달성 목표

2024년 매출 및 비용 지표



2024년 매출원가율 및 판관비율 추이(추정치 포함)

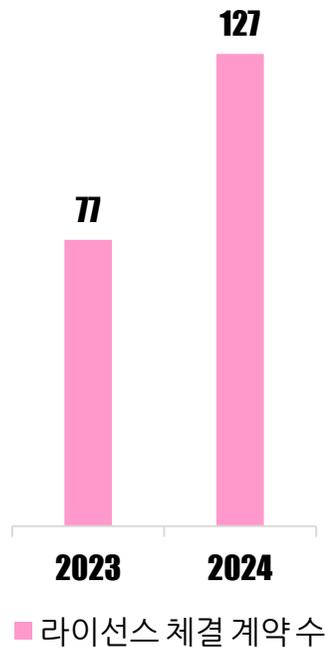


흑자전환 성공 요인 ② 라이선스, MD 매출 동반 성장

제품 매출, 라이선스 매출 동반 상승

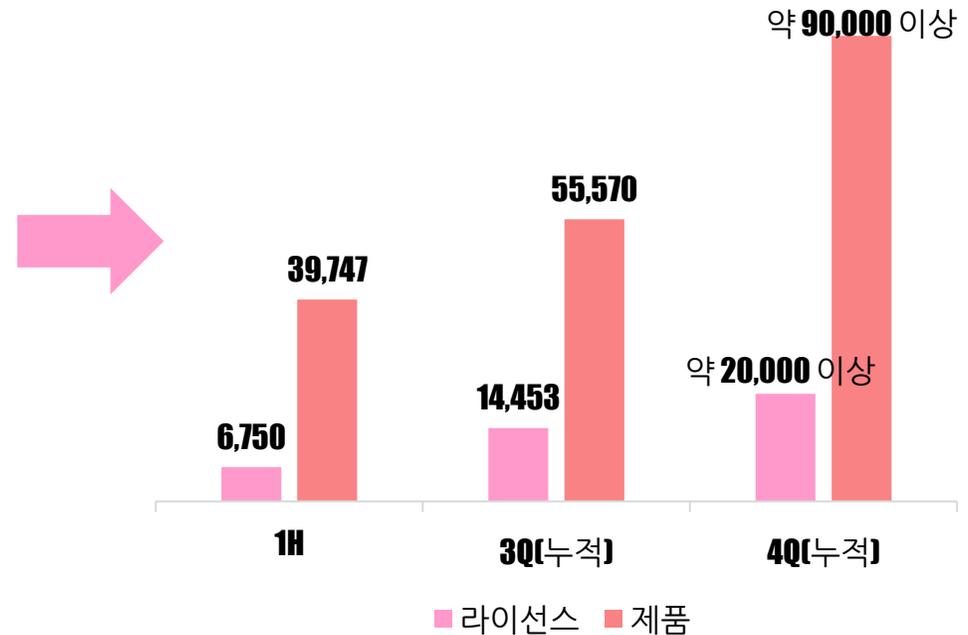
- ✓ 오로라핑 캐슬하우스 등 주요 제품 품절 대란
- ✓ 영화 흥행 이후 확장된 타깃 연령층, 라이선스 업체 수, 규모 등 확대

주요 라이선스 협업 채널



2024년 제품 및 라이선스 매출 추이(추정치 포함)

(연결 기준, 단위 : 백만원)

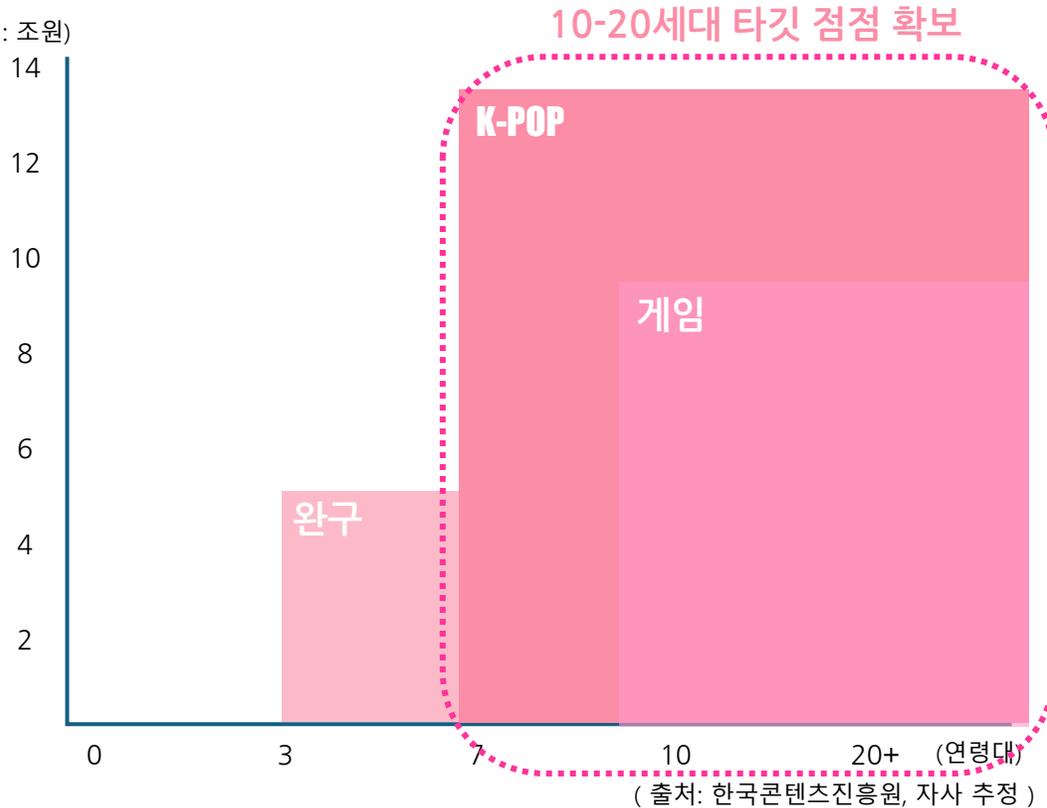


| 2025년 성장 전략 ① 타깃 연령층 확장

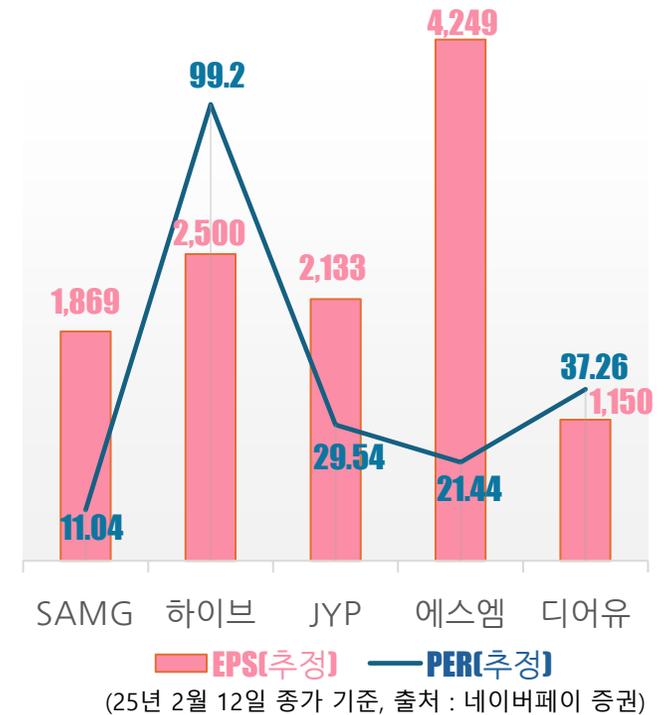
타깃 연령층 확장으로 타 산업군 컬래버 확대

- ✓ 4-7세 기존 타겟에서 10대, MZ세대 아우르는 슈퍼 IP 도약, K-POP 등 컬래버 확대
- ✓ SAMG엔터-SM엔터 콘텐츠 통합 협업 MOU 체결, 하반기 관련 MD 출시 예정
- ✓ Top-tier 엔터사(시총 상위 4개 종목) 대비 낮은 PER 수준

(시장규모, 단위 : 조원)



주요 엔터사 PER / EPS



| 2025년 성장 전략 ② 통합 비즈니스 모델 구축

슈퍼 IP의 등장, 대한민국은 지금 '00핑' 열풍!



캐릭터 MD

'캐치! 티니핑' 피규어 판매량 700만 개 이상
 기획/생산/판매/유통 전 공정 직접 운영

오프라인 체험 공간

티니핑월드 in 판교 등 테마 공간 운영
 캐릭터 IP 팝업스토어 성행



티니핑월드 in 판교 1주년 행사



애니메이션 IP

자체 플랫폼 운영

- 이모션캐슬 스토어 MAU 20만 명 돌파
 - 자체 OTT 플랫폼(이모션캐슬 시네마) 운영

미디어 플랫폼

- 영화 <사랑의 하츠티핑> 넷플릭스 영화 부문 1위!
 - 유튜브 통합 구독자 수 5,700만 명, 323억 뷰 돌파



라이선스 사업

- 타겟 연령층 확대로 라이선스 협업 규모/수 증가
 - 글로벌 라이선스 확대 (중국, 일본, 러시아 등)



| 2025년 성장 전략 ③ IP 글로벌 진출 확대

중국, 일본, 러시아 이어 동남아 및 글로벌 진출 확대

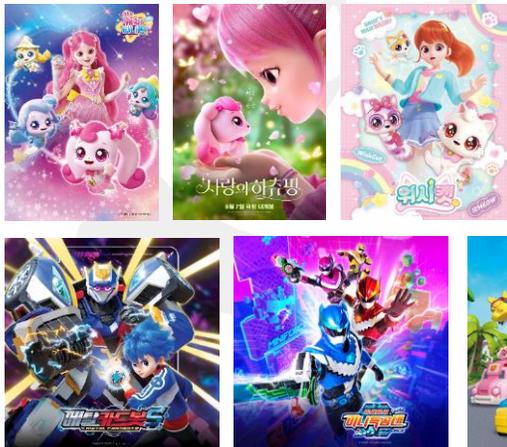
- ✓ 2024년 12월, 캐치! 티니핑 시즌4, 메탈카드봇 시즌2 중국 주요 OTT 1,2위 점령! 연매출 상승 견인!
- ✓ 2024년 10월, 일본 주요 도시 약 1,200여 개 매장 '캐치! 티니핑' MD 제품 런칭

2024년 해외 매출액(연결) 추이(추정치 포함)

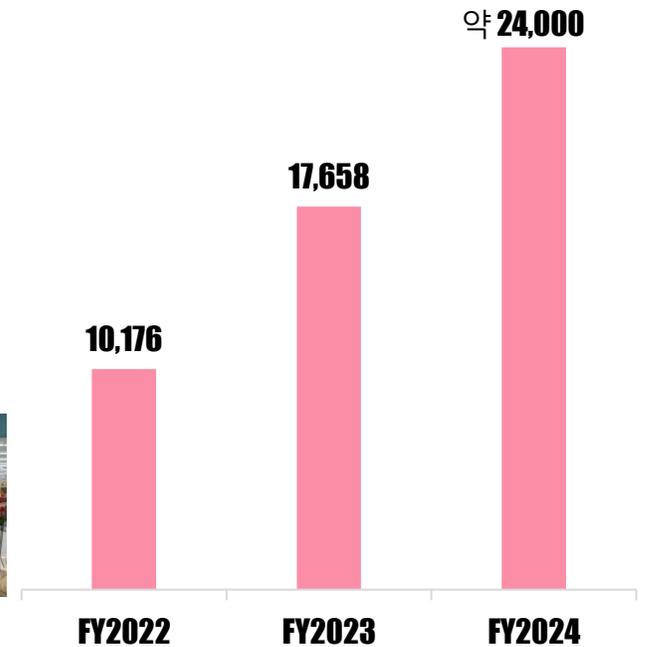
(연결 기준, 단위 : 백만원)



SAMG엔터 주요 IP



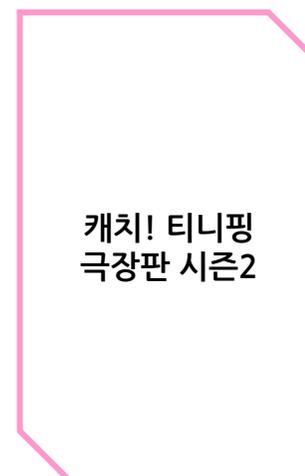
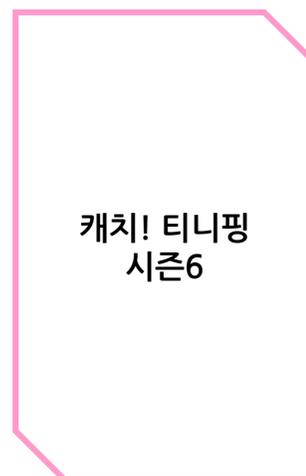
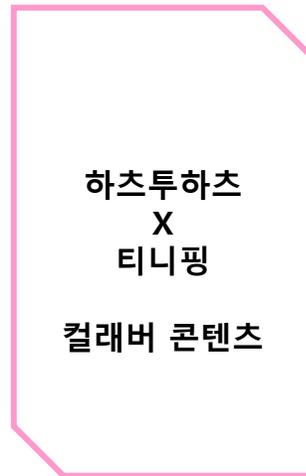
주요 IP 중국, 일본 흥행



| 2025년 성장 전략 ④ SAMG엔터 신작 라인업

전 국민이 사랑하는 3D 애니메이션 통합 미디어 기업으로 도약

- ✓ 판타지 뮤지컬 <사랑의 하츠픽> 서울 초연 좌석 점유율 약 80%, 경기 및 수도권, 지방 공연 오픈
- ✓ 미니특공대 시즌7 '최강공룡 미니특공대' 2025년 2월 첫 방영!
- ✓ SM 신인 걸그룹 '하츠투하츠허' X '캐치! 티니핑' 컬래버 콘텐츠 상반기 공개, MD 하반기 런칭 예정
- ✓ 영화 <사랑의 하츠픽> 후속 극장판 시즌2 개봉 예정
- ✓ 거대로봇 실사판 드라마 <K-TRON 프로젝트(가제)>, 2027년 경 방영 목표



2025.01

2025.02

2025 상반기

2025 하반기

2025 하반기

2025-2026

2027

E.O.D

서울시 강남구 테헤란로 325, 어반벤처빌딩 8층 (주)에스에이엠지엔터테인먼트

Tel : +82-2-535-6773 / www.samg.net