



2025년 1분기 경영 실적

2025.05.15

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. 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 2025 1Q 경영 실적
- ② 2025 1Q 비용 분석

Chapter 2.

흑자 지속 요인

- ① 라이선스 협업 브랜드의 확장
- ② OSMU 기반 제품 매출 성장
- ③ 재고자산의 효율적 관리

Chapter 3.

2025년 성장 전략

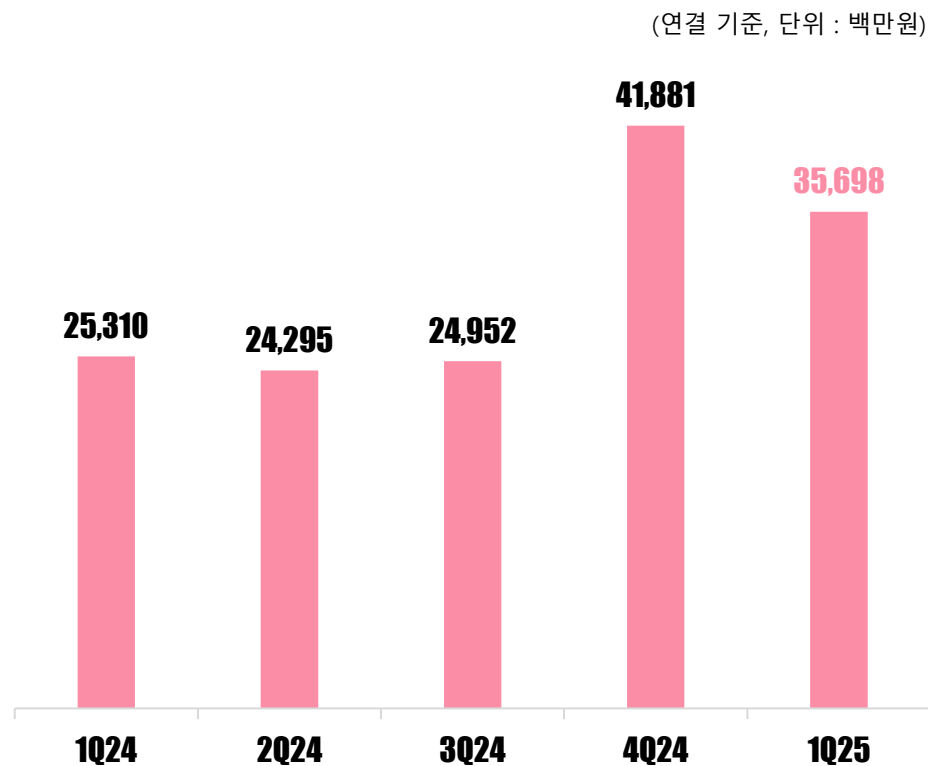
- ① 글로벌 기업 콜라보레이션
- ② TAM 확장의 서막, 뉴미디어 플랫폼 활성화
- ③ 주요 IP 흥행 다변화
- ④ IP 글로벌 진출 확대
- ⑤ SAMG엔터 신작 라인업

| 경영실적 ① 2025 1Q 경영 실적

연결 매출 약 357억 원, 영업이익 약 63억 원으로 흑자 지속

- ✓ 전년 동기 대비 YoY 약 41% 상승, QoQ 14.7% 감소. 계절적 성수기 영향 반영
- ✓ IP 타깃 연령층 확장, 대형 컬래버 라이선스 확대, 주요 IP 지속 흥행, 제품 매출 호조 등으로 OPM 17.6% 달성

분기별 매출액 변동 추이



(연결 기준, 단위 : 백만원)

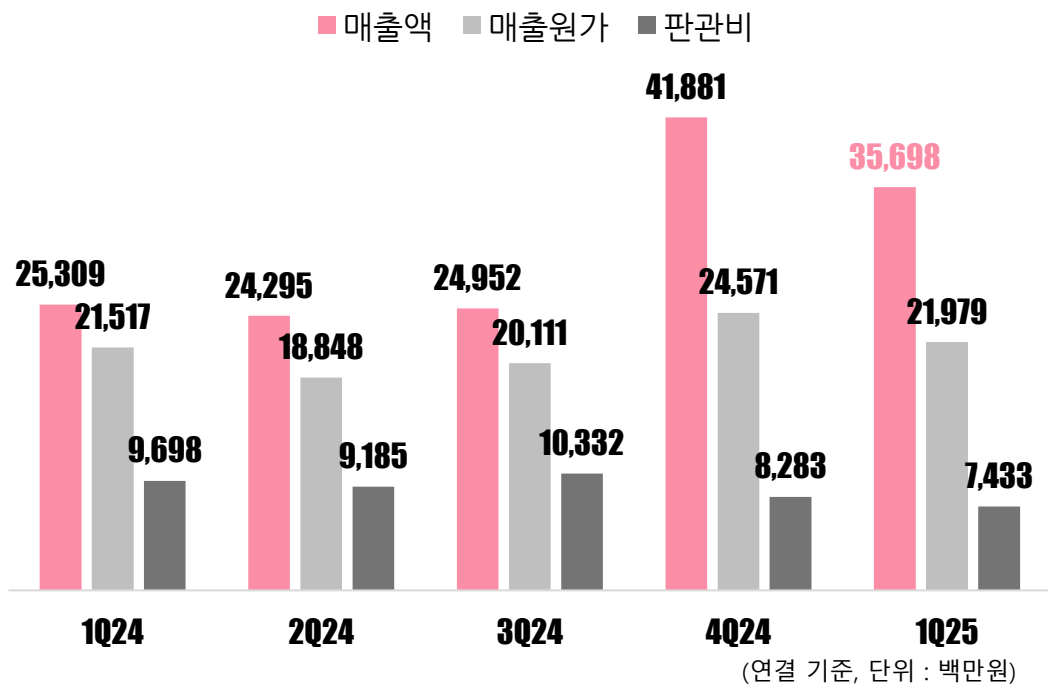
구 분	1Q 2024	4Q 2024	1Q 2025	YoY	QoQ
매출액	25,310	41,881	35,698	+41.0%	-14.7%
매출원가	21,517	24,571	21,979	+2.1%	-10.5%
매출총이익	3,793	17,310	13,719	+261.7%	-20.7%
판관비	9,699	8,283	7,433	-23.4%	-10.3%
영업이익(손실)	(5,906)	9,027	6,286	흑자전환	흑자지속
당기순이익(손실)	(6,549)	3,865	5,669	흑자전환	흑자지속

경영실적 ② 2025 1Q 비용 분석

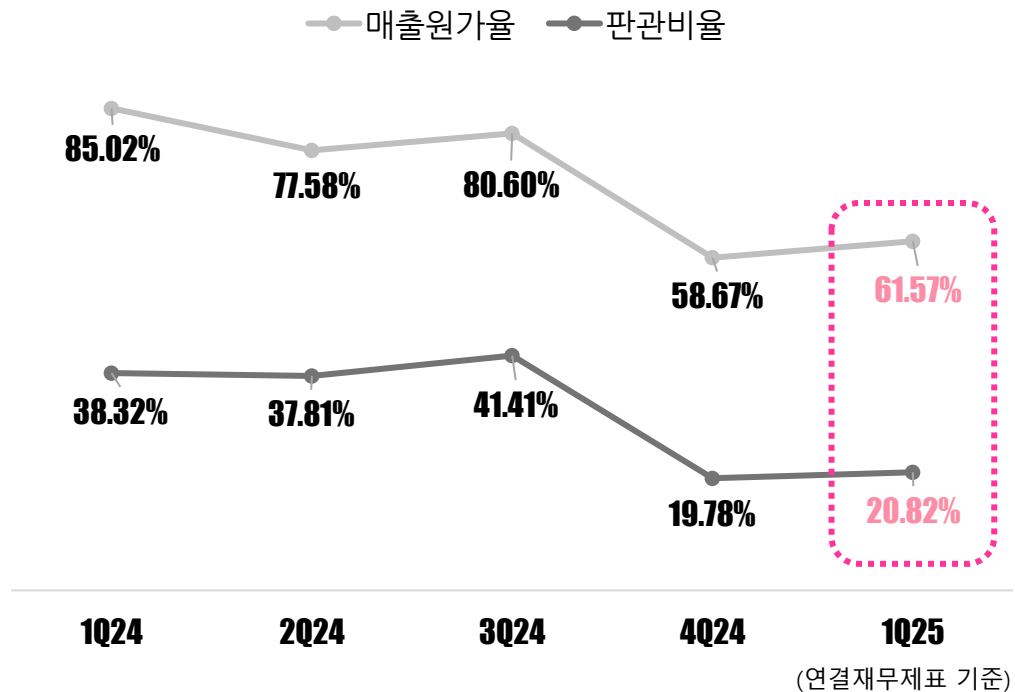
매출원가&판관비 효율화로 비용 구조 개선

- ✓ 2024년 중 체화재고 처리 완료, 유통망 내재화 효과 발현으로 매출원가율 안정화
- ✓ 주식보상비용 소멸, YoY 광고비 감소, 물류 효율화 등 판관비 안정적 관리

분기별 매출 및 비용 지표



분기별 매출원가율 및 판관비율 변동 추이



| 흑자 지속 요인 ① 라이선스 협업 브랜드의 확장

25년 1분기 라이선스 매출액 약 76억 원, YoY 약 103% 상승

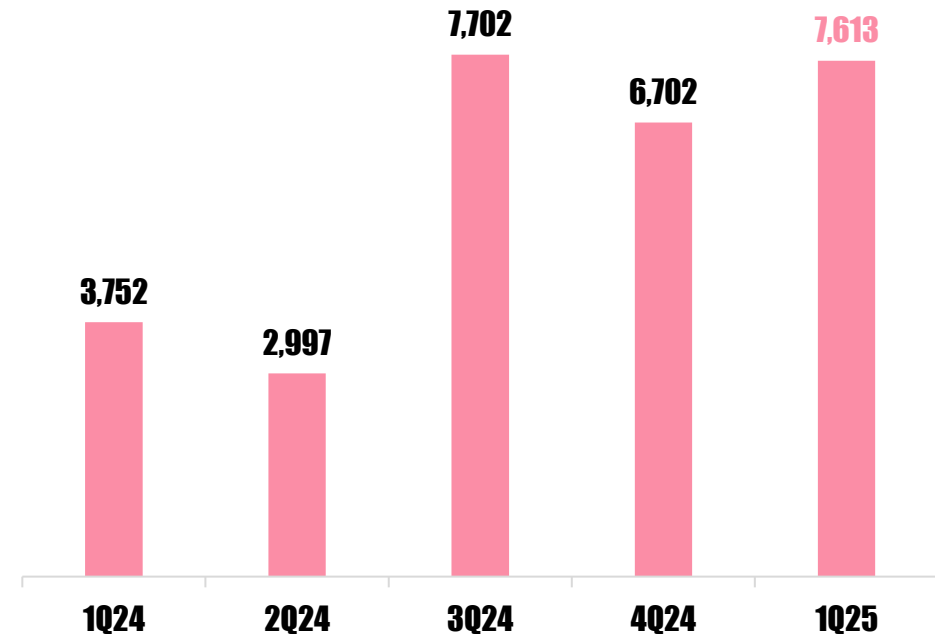
- ✓ 코스메틱, F&B, 패션, 팝업 등 캐릭터 콜라버 시장 수요 확대
- ✓ 영화 <사랑의 하추핑> 흥행 이후 TAM 확장, '키즈 캐릭터 IP' → '캐릭터 IP' 진화

신규 체결 라이선스 협업 브랜드



분기별 라이선스 매출액 변동 추이

(연결 기준, 단위 : 백만원)



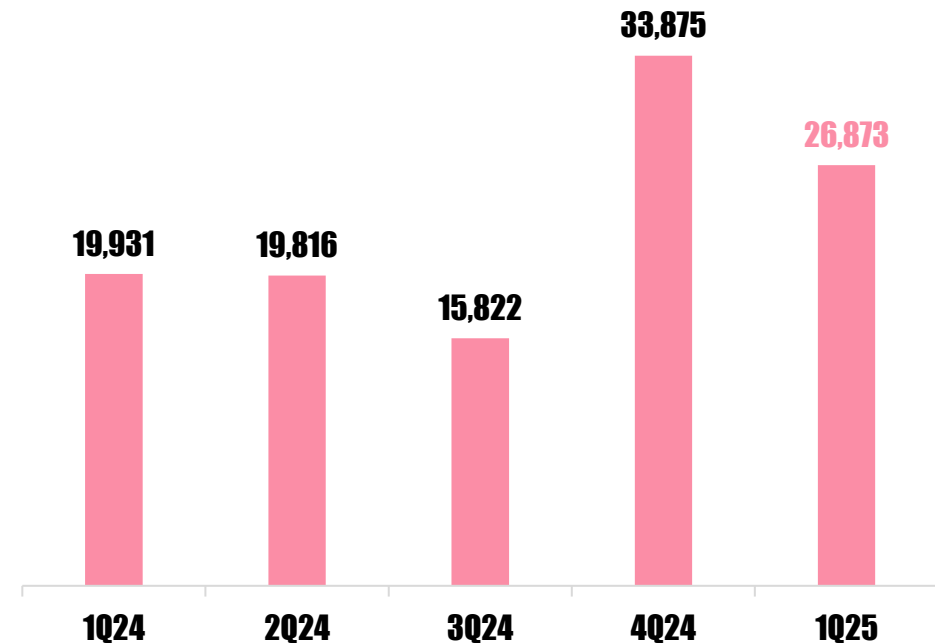
| 흑자 지속 요인 ② OSMU 기반 제품 매출 성장

25년 1분기 매출액 약 268억 원, YoY 약 35% 상승

- ✓ 계절적 성수기 영향으로 제품 매출 QoQ 약 20% 감소
- ✓ 4Q24 이후 '오로라핑 캐슬하우스' 등 주요 캐릭터 MD 품질 대란 등 판매량 호조
- ✓ 라이선스 기반 제품 유통, 팝업 등 OSMU 비즈니스 모델 적극 활용

분기별 제품 매출액 변동 추이

(연결 기준, 단위 : 백만원)



| 흑자 지속 요인 ③ 재고자산의 효율적 관리

25년 1분기 재고자산 약 96억 원, YoY 약 52% 감소

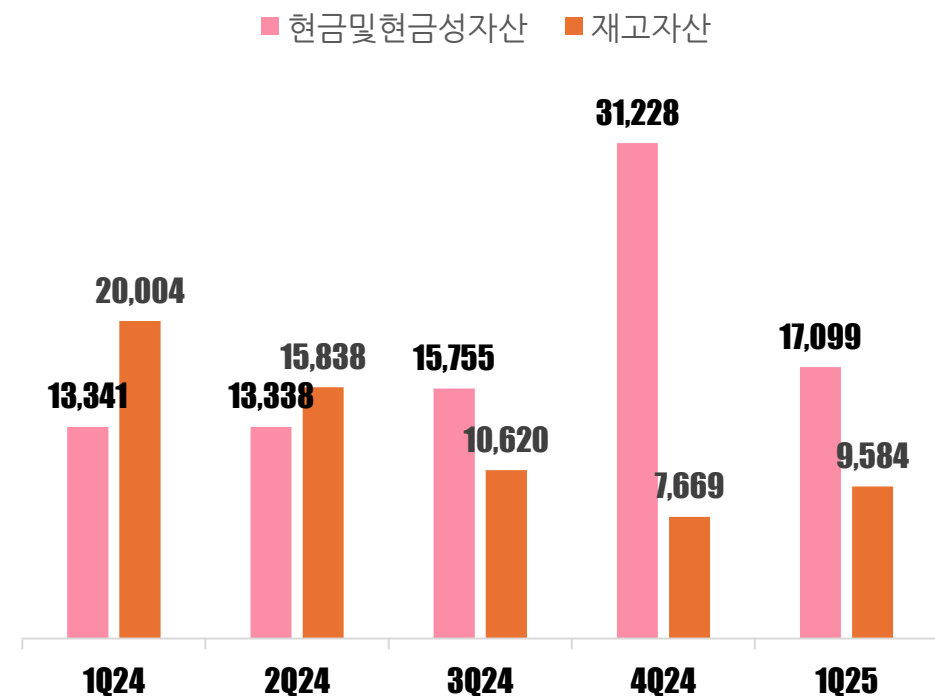
- ✓ 2024년 3분기 중 패션 등 체화재고 전량 처리, 유통망 내재화로 MD 유통 빅데이터 확보
- ✓ 2024년 10월 방영한 '캐치! 티니핑' 시즌5부터 유통망 내재화 효과 반영 → 재고자산 효율적 관리, 현금흐름 확보

유통망 내재화의 이점



분기별 현금및현금성자산, 재고자산 변동 추이

(연결 기준, 단위 : 백만원)



| 2025년 성장 전략 ① 글로벌 기업 콜라베레이션

글로벌 인지도, 팬덤 보유한 대형 기업 협업으로 **브랜드 가치 상승**

- ✓ 글로벌 인지도, 팬덤 보유한 대형 기업 협업으로 브랜드 가치 상승, 타깃 연령층 본격 확장
- ✓ [캐치! 티니핑 x 기아타이거즈] 팀스토어 오픈런 장사진, 성인 어센틱 유니폼 조기 품절 대란
- ✓ [캐치! 티니핑 x 현대차] 5월 첫 주 황금연휴 기간 '현대 모터스튜디오 고양' 45,000명 이상 방문객 몰려
- ✓ [캐치! 티니핑 x SM엔터] 하츠투하츠(H2H) & 캐치! 티니핑 콜라버 콘텐츠, 기획 MD 공개 예정



세상이 뭔가 잘못되었다



| 2025년 성장 전략 ② TAM 확장의 서막, 뉴미디어 플랫폼 활성화

4-7세 포함 10대&MZ세대 이상으로 타깃 연령층 확장

- ✓ K-POP 댄스 챌린지, Meme 커버 등 숏폼 콘텐츠 제작으로 팬덤 확장
- ✓ 기존 애니메이션 콘텐츠 숏폼 형태로 전환 → 애니메이션 시리즈 팬덤 유입
- ✓ 전체 구독자 수 약 6,043만 명 / 전체 조회수 약 346억 뷰 / 티니핑TV 구독자 수 약 159만 명 / 티니핑TV 전체 조회수 약 14억 뷰 돌파



티니핑 시즌4 예고편
조회수 9,340만 회



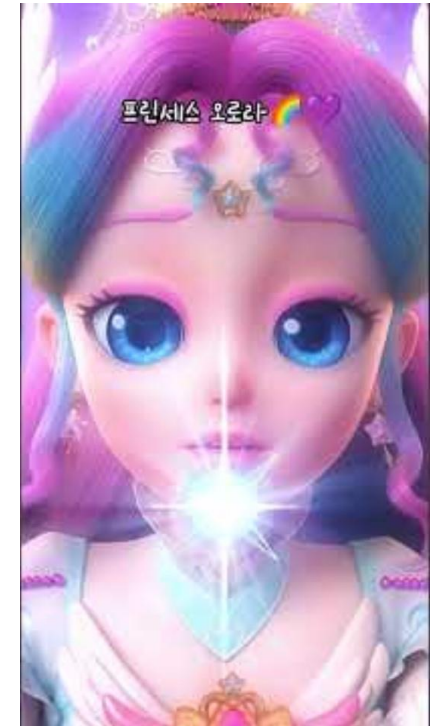
2024 수능금지곡 #따따따송
조회수 1,972만 회



APT. CHU #핑파트 #ROSE
조회수 701만 회



CHUIVE - REBEL HEART
조회수 216만 회



프린세스 오로라 변신 장면
조회수 85만 회

| 2025년 성장 전략 ③ 주요 IP 흥행 다변화

메탈카드봇S, 미니특공대, 위시켓 흥행 지표 확인 중

- ✓ 메탈카드봇S 건담홀릭TV 키덜트 관심도 상승, 최강공룡 미니특공대 <렉스카이저> MD 키덜트샵 초동 물량 품절, 위시켓 IP 라이선스 품절 대란 등
- ✓ 로봇 IP(메탈카드봇, 미니특공대) 어린이날 시즌 MD 매출액 YoY 300% 성장

메탈카드봇S



3량의 열차가 합체!
메탈카드봇S 블래스트레인
조회수 **248만 회**

최강공룡 미니특공대



미니특공대 & 히어로타임

렉스카이저 사전 판매 진행,
2일 만에 초동 물량 전량 매진

위시켓



위시켓 & 파riba게뜨

런칭 일주일 만에 케이크 1만 개 이상 판매
피크닉백 굿즈 품절 대란

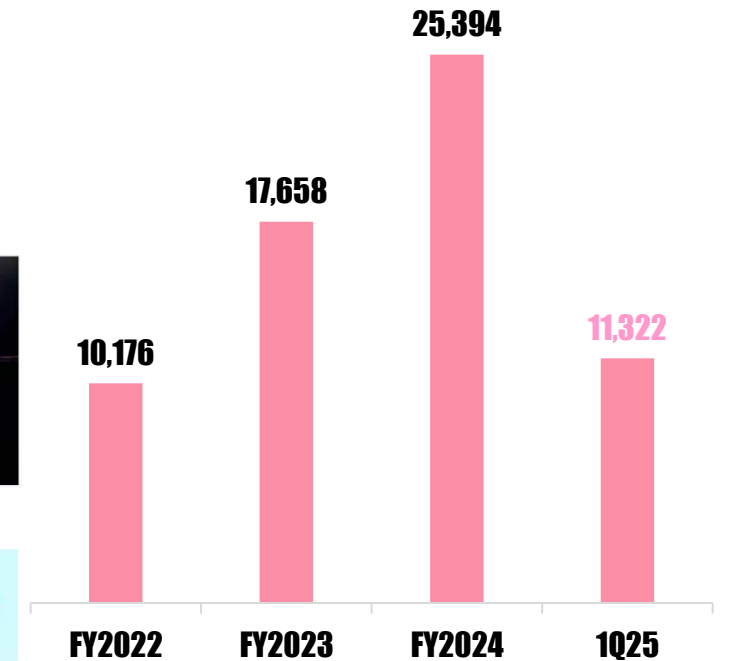
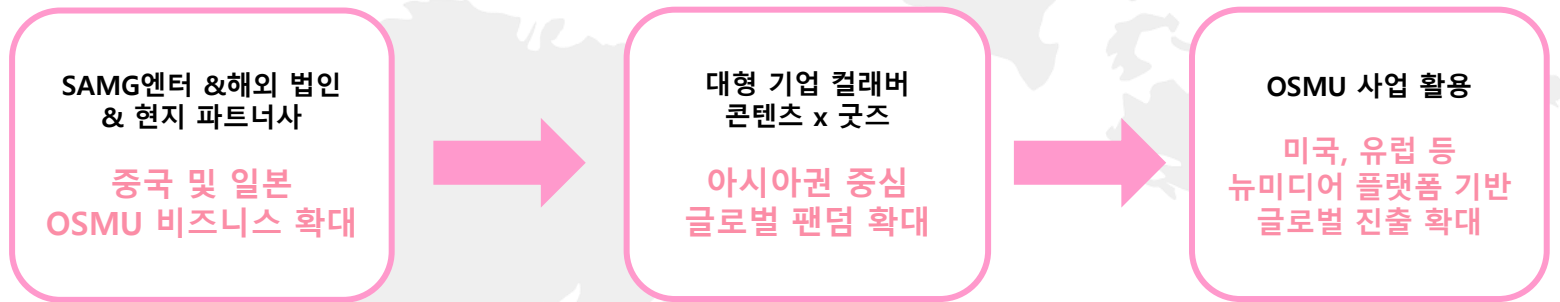
| 2025년 성장 전략 ④ IP 글로벌 진출 확대

통합 비즈니스 모델 활용 동남아 및 글로벌 진출 확대

- ✓ 중국/일본 현지 라이선스 확대 중 - 제품, F&B, 오프라인 팝업 등 인지도 확장
- ✓ OSMU 통합 비즈니스 모델 활용 **동남아시아, 유럽, 미국 등 진출 초읽기**

해외 매출액 변동 추이

(연결 기준, 단위 : 백만원)



| 2025년 성장 전략 ⑤ SAMG엔터 신작 라인업

전 국민이 사랑하는 콘텐츠 IP 통합 미디어 기업으로 도약

- ✓ SM 신인 걸그룹 '하츠투하츠(H2H)' x '캐치! 티니핑' 컬래버 콘텐츠, 기획 MD 런칭 임박
- ✓ '캐치! 티니핑' 시즌6, '위시켓' 시즌2, 영화 <사랑의 하츠피> 후속 극장판 시즌2 개봉 예정
- ✓ 거대로봇 실사판 드라마 <K-TRON 프로젝트(가제)>, 2027년 경 방영 목표



SAMG x SM
컬래버 콘텐츠
하츠투하츠
X
캐치! 티니핑

캐치! 티니핑
시즌6

위시켓
시즌2

캐치! 티니핑
극장판 시즌2



2025.05

2025

2025 하반기

2025 하반기

2025-2026

2027

Appendix

연결 재무상태표

(단위:백만 원)

구 분	제26기 1분기말	제25기말
유동자산	72,043	65,699
비유동자산	28,337	31,651
자산총계	100,380	97,350
유동부채	45,335	32,183
비유동부채	16,946	34,393
부채총계	62,281	66,576
자본금	4,385	4,295
자본잉여금	93,830	90,704
기타자본구성요소	18,302	20,494
이익잉여금(결손금)	(80,855)	(86,480)
비지배지분	2,437	1,761
자본총계	38,099	30,774

연결 손익계산서

(단위:백만 원)

구 분	제26기 1분기	제25기 1분기
매출액	35,698	25,310
매출원가	21,979	21,517
매출총이익(손실)	13,719	3,793
판매비와관리비	7,433	9,699
영업이익(손실)	6,286	(5,906)
기타손익	1	37
금융손익	(594)	(668)
법인세차감전순이익(손실)	5,693	(6,537)
법인세비용(수익)	24	12
당기순이익(손실)	5,669	(6,549)

E.O.D

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

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