



Investor Relations

copyright 2025. SOOP co., Ltd all rights reserved.

MAY. 2025

본 자료는 투자자의 투자를 권유할 목적으로 작성된 것이 아니라 투자자의 이해를 증진시키고

투자판단에 참고가 되는 각종 정보를 제공할 목적으로 작성되었으며,

본 자료를 작성하는데 있어 최대한 객관적인 사실에 기초하였습니다.

그러나 현 시점에서 회사의 계획, 추정, 예상 등을 포함하는 미래에 관한 사항들은 실제 결과와는 다르게 나타날 수 있고,

회사는 제반 정보의 정확성과 완전함을 보장할 수 없습니다.

본 자료를 참고한 투자자의 투자의사결정은 전적으로 투자자 자신의 판단과 책임하에 이루어져야 하며,

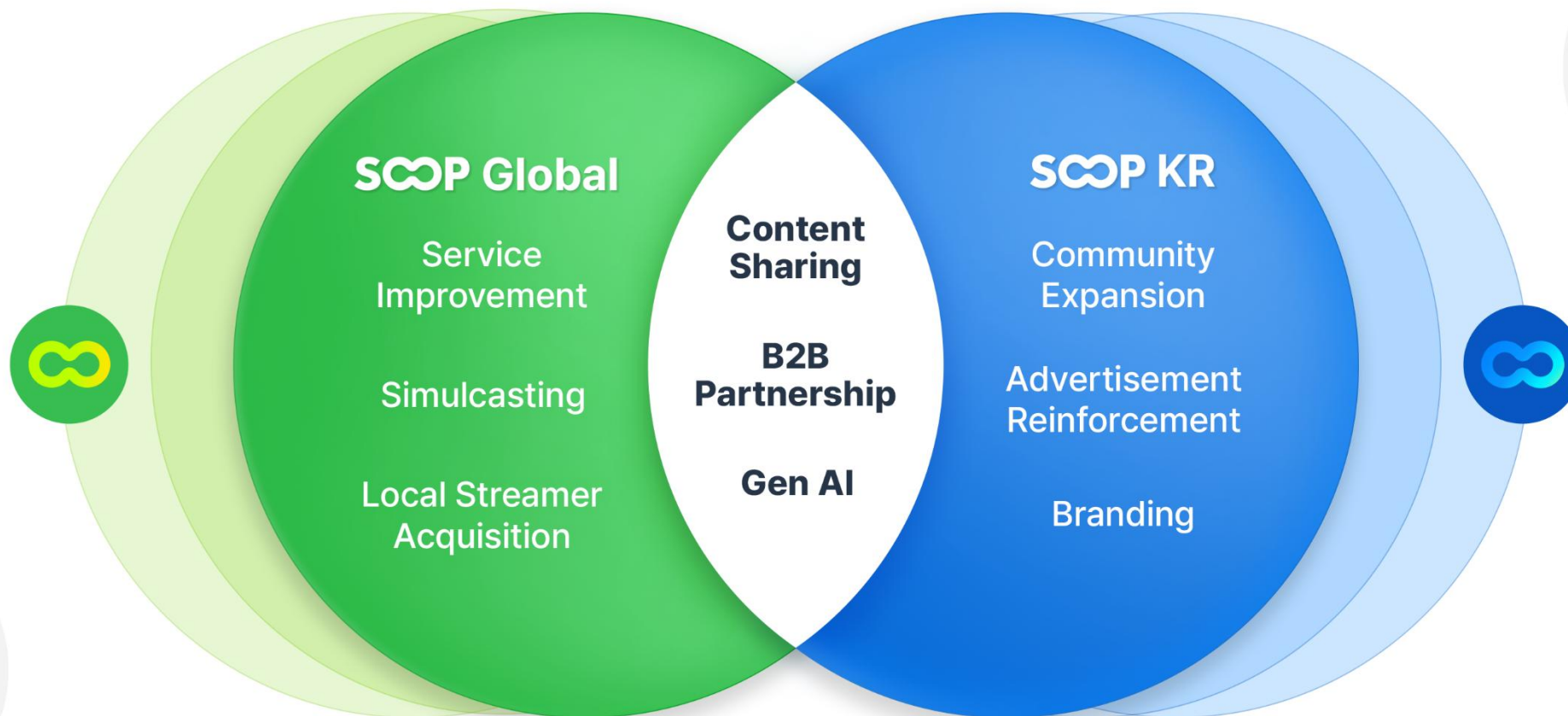
당사는 본 자료의 내용에 의거하여 행해진 일체의 투자행위 결과에 대하여 어떠한 책임도 지지 않습니다.

본 자료는 어떠한 경우에도 투자자의 증권투자 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.

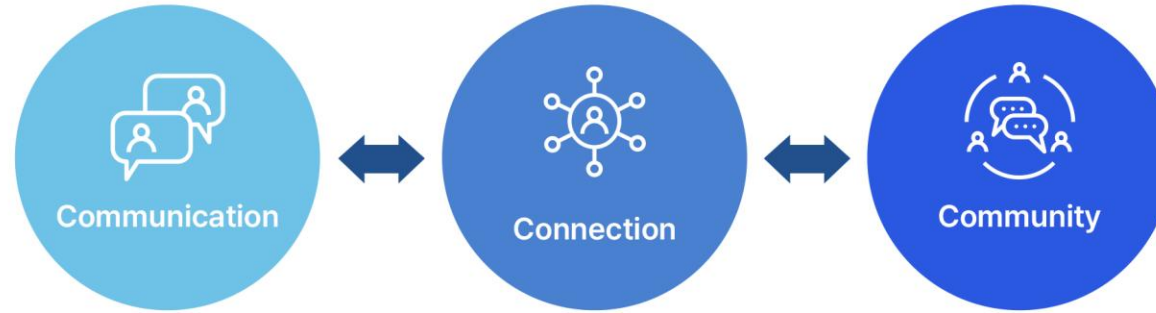
본 문서의 그 어느 부분도 투자 결정을 위한 기초 되는 근거가 될 수 없음을 알려드립니다.

Take the Spotlight

1. 2025년 주요 전략	5
.....	
2. SOOP 서비스	6
.....	
3. SOOP 콘텐츠	7
.....	
4. SOOP 주요지표	12



누구나 참여 가능한 1인 / 라이브 뉴미디어 플랫폼, SOOP



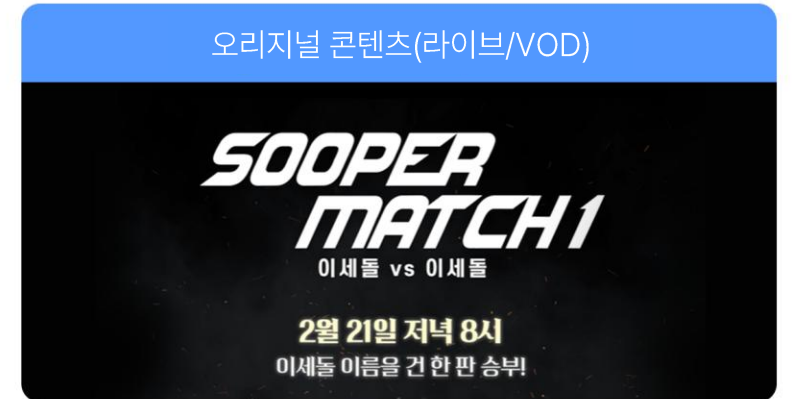
스트리머 개인방송은 물론 SOOP 자체제작 방송까지 다양한 콘텐츠 제공



게임, 먹방, 버라이어티 쇼 등 다양한 카테고리



올림픽, 월드컵, 축구, 농구 등 중계권 확보를 통한 전문 콘텐츠 제공



SOOP이 기획하고 연출하는 자체제작 콘텐츠 방송
(e스포츠 리그, 음악방송 등)

- 게임부터 취미방송까지 스트리머 개인 방송 활동영역 지속 확장
- 전략적 사업 제휴 등을 통한 콘텐츠 다변화

게임



마인크래프트



리그오브레전드



스타크래프트



발로란트



엔터테인먼트



버라이어티 & 토크쇼



버추얼 (Virtual)



음악



먹방



스포츠



피트니스



당구



농구



낚시



3. SOOP 콘텐츠 – 자체제작 콘텐츠(e스포츠)

- 로열티 높은 게임 커뮤니티를 기반으로한 제작, 운영, 유통 등 통합 e스포츠 리그 제작 인프라 보유
- e스포츠 커뮤니티의 활성화 및 시너지 극대화를 위한 오프라인 경기장 및 프로팀 운영

e스포츠 리그



e스포츠 프로팀



'DN 프릭스' - LOL / PUBG

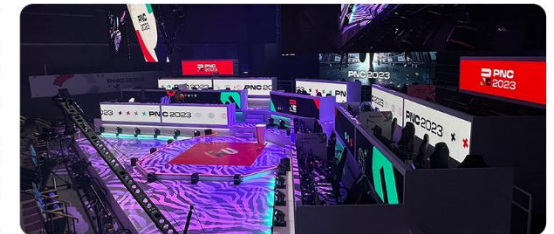
e스포츠 경기장(STUDIO SOOP)



잠실DN 콜로세움

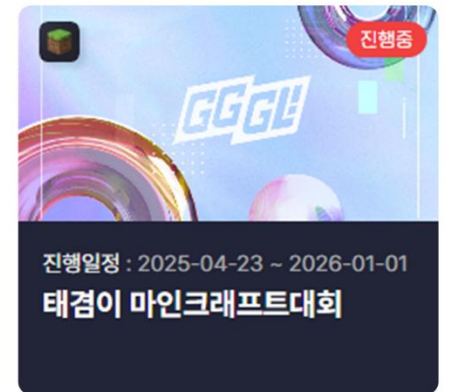
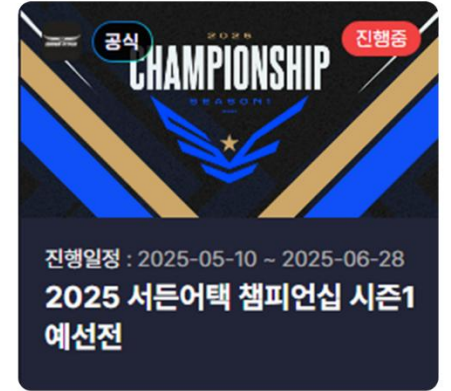


프릭업 스튜디오



상암 콜로세움

- 누구나 게임 대회를 주최할 수 있는 e스포츠 토너먼트 플랫폼 (GGGL!)



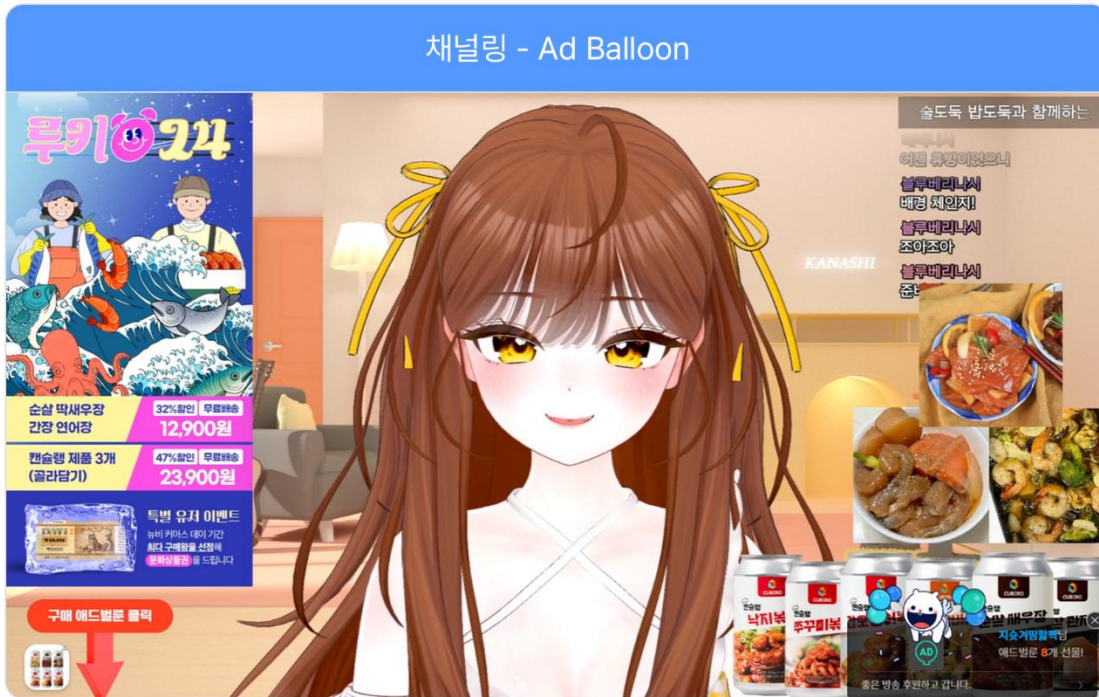
3. SOOP 콘텐츠 – 자체제작 콘텐츠

- 스트리머와 함께 SOOP의 고유 콘텐츠 제작 및 '시네티' 'e스포츠 오리지널' 등 오리지널 콘텐츠 시청 페이지 운영
- SOOP 플랫폼 뿐만 아니라 케이블 채널을 통한 채널 확대



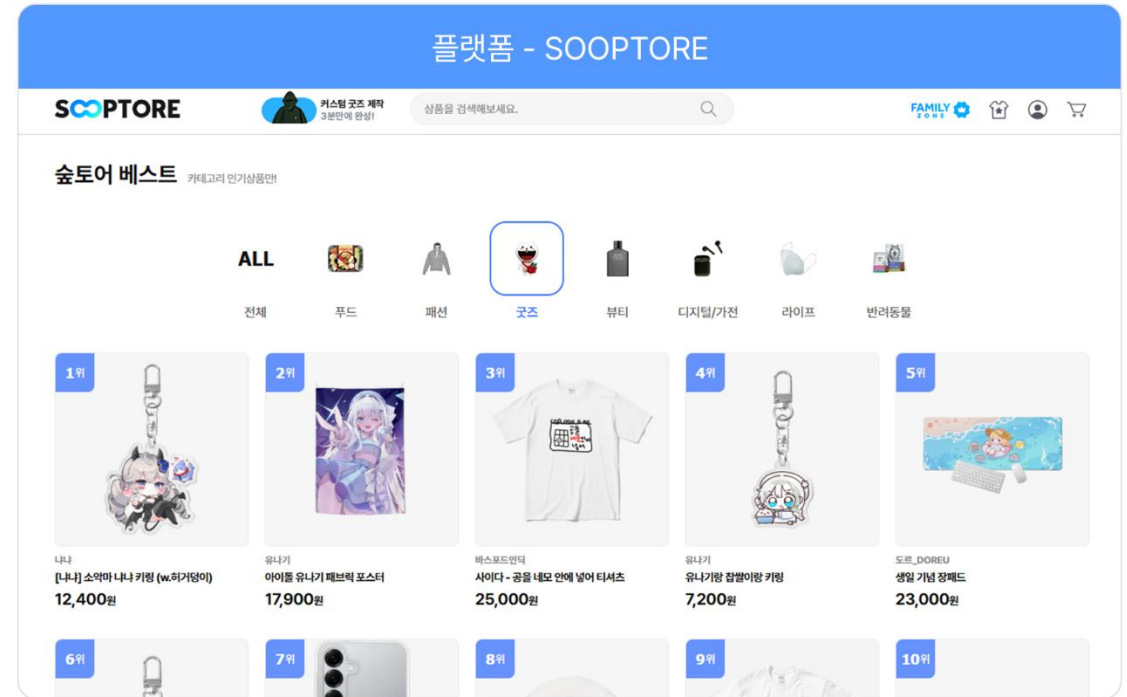
3. SOOP 콘텐츠 – Live Commerce

- SOOP의 콘텐츠 다양화 및 스트리머의 추가적인 수익 모델 확보를 통한 생태계 강화
- 채널링 및 플랫폼 인프라 제공 등 다양한 판매창구 제공



Case 1) Live Commerce

Ad Balloon 상품링크를 통해 업체의 구매페이지로 이동



Case 2) eCommerce Market

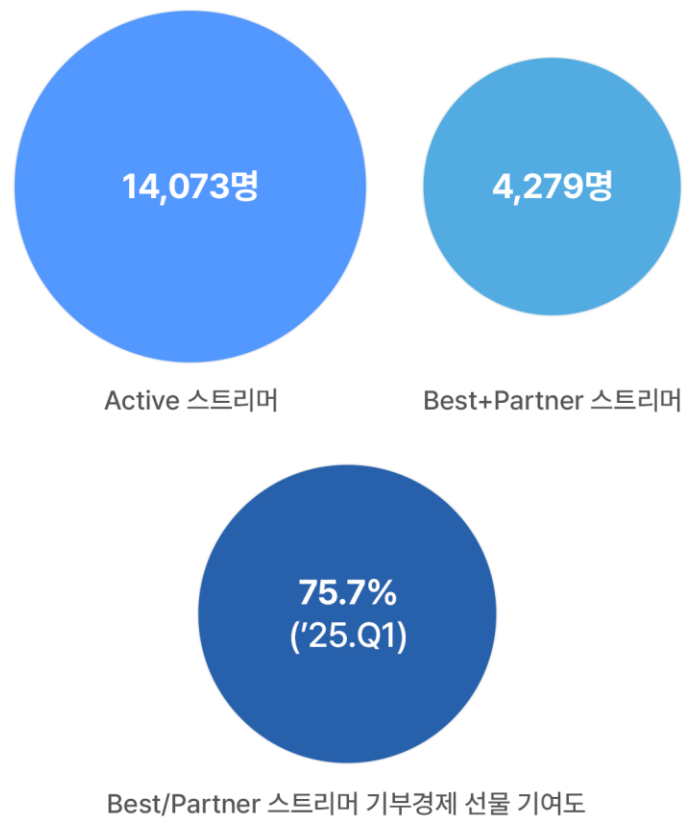
숏터에 상품등록을 통한 온라인 판매창구 제공 / 스트리머 굿즈 제작 판매

4. SOOP 주요지표

콘텐츠 별 트래픽 비중

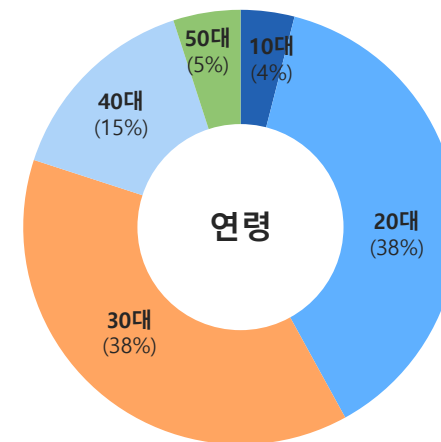
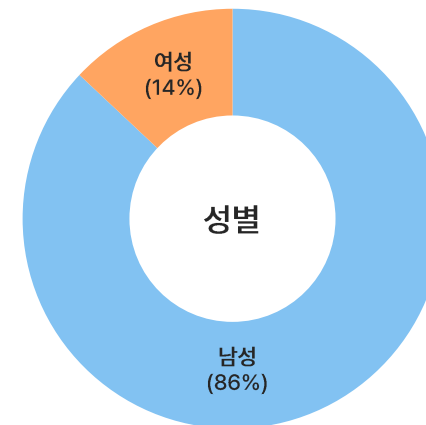


스트리머 구성



성별/연령 분포

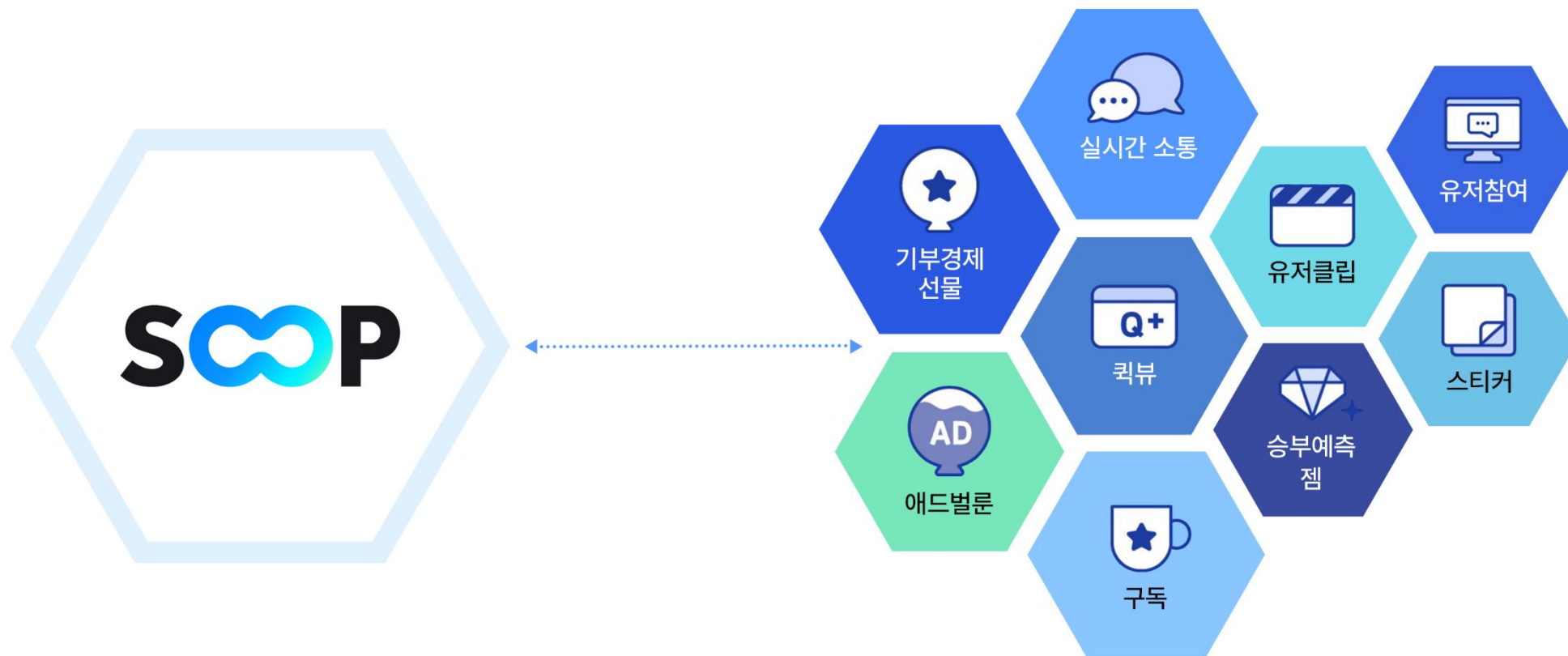
(로그인 기준)



Business Model

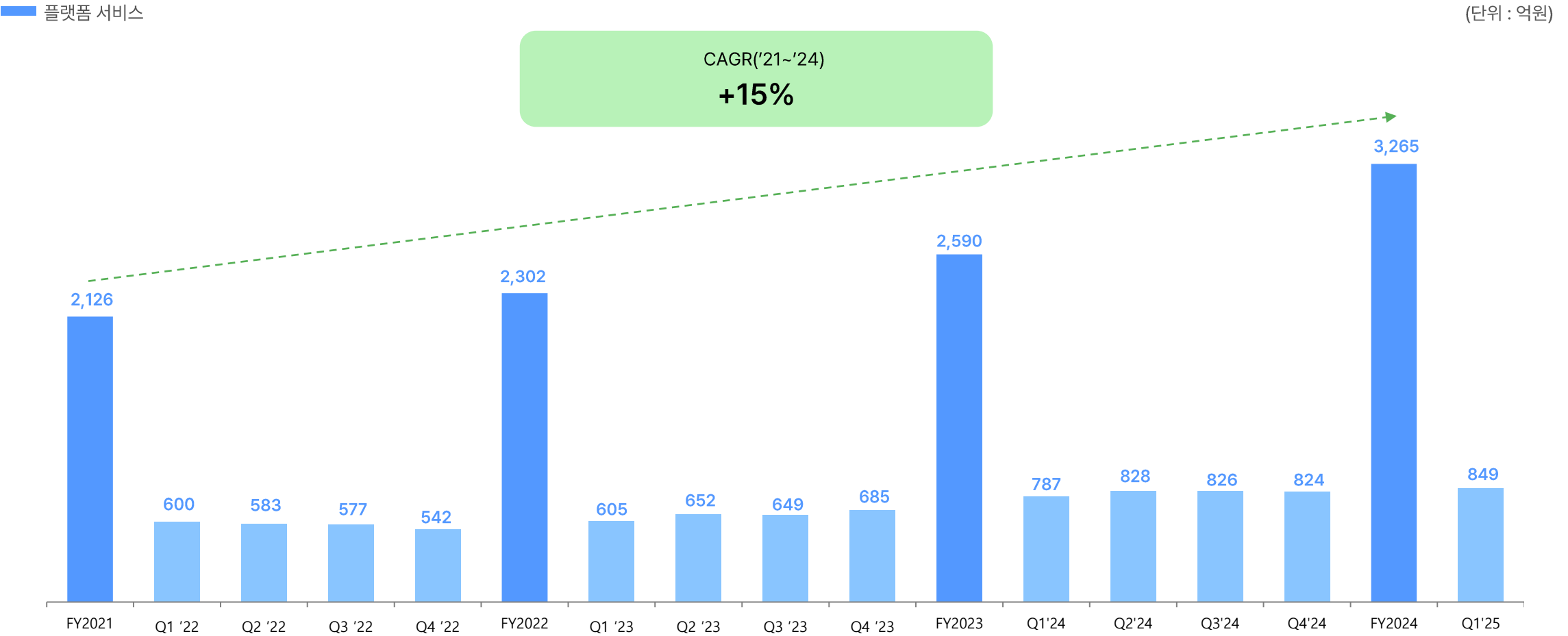
1. 플랫폼 서비스	14
2. 광고	16

채팅, 기부경제 선물, 애드벌론 그리고 그 외 기능성 아이템 선물을 통한 실시간 커뮤니케이션



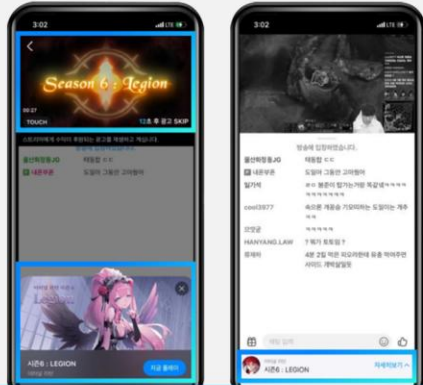
1. 플랫폼서비스 - 기부경제선물 성장 추이

- 플랫폼 서비스: '25.Q1 849억원 (+3% QoQ, +8% YoY)
- 스트리머 활동성 증가에 따라 ARPPU 상승으로 +8% YoY 성장

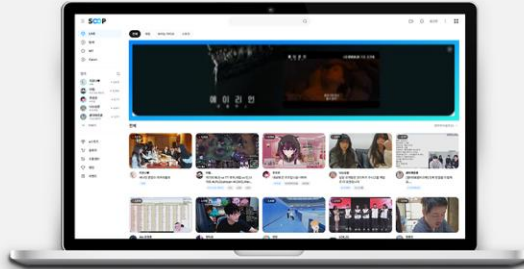


2. 광고 - 플랫폼 광고

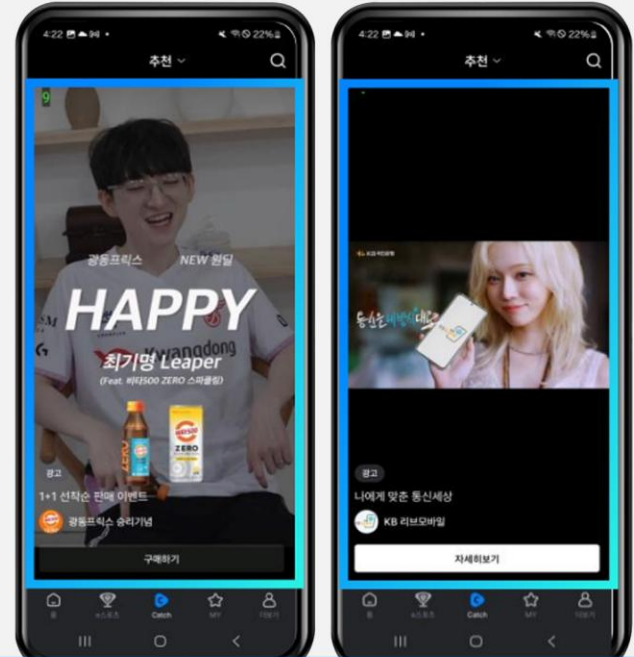
- 모바일 어플리케이션 및 PC 페이지 내 다양한 인벤토리 확보
- 인구통계학적 타겟팅은 물론 SOOP 생태계 특성을 활용, 함께 소통하는 광고



인스트림 광고



배너 광고



Catch 광고

- 광고주 누구나 접근 가능한 플랫폼으로 디지털 광고 수요 추가 흡수
- 특정 스트리머 타겟팅 및 게임/먹방/스포츠 등 세부 카테고리 타겟팅 제공으로 광고 효과 최적화
- 빅데이터와 머신러닝 기반으로 실시간 사용자 광고 반응 예측, 분석을 통해 광고 효율 극대화

실시간 비딩



디테일한 타게팅

[카테고리]

1차 카테고리 - 게임

2차 카테고리
PC

2차 카테고리
Mobile

3차 카테고리
LoL / PUBG
스타크래프트

3차 카테고리
Mir4 / Trickster
원신

[캠페인 목적]

캠페인 목적

A

B

C

유저 추출 알고리즘

전체유저



Group A



Group B



Group C



리포팅 시스템



노출수

클릭수

동영상 조회수

CTR

- 높은 게임방송 트래픽을 기반으로 한 아마추어 리그 제작, 멸망전 등 게임의 흥행유도
- 리그 및 콘텐츠의 지속적인 노출을 통해 게임의 라이프사이클 연장

프로 게임 리그



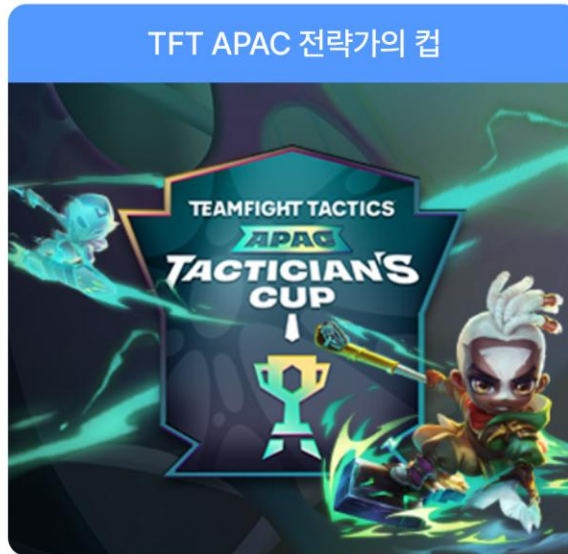
e스포츠 공식 프로 게임 리그 제작 및 운영

스트리머 프로모션



유저들과 게임을 플레이하며 실시간 피드백 및 흥행 유도

스트리머 선발전



영향력 있는 스트리머의 방송 유도를 위한 선발전 진행

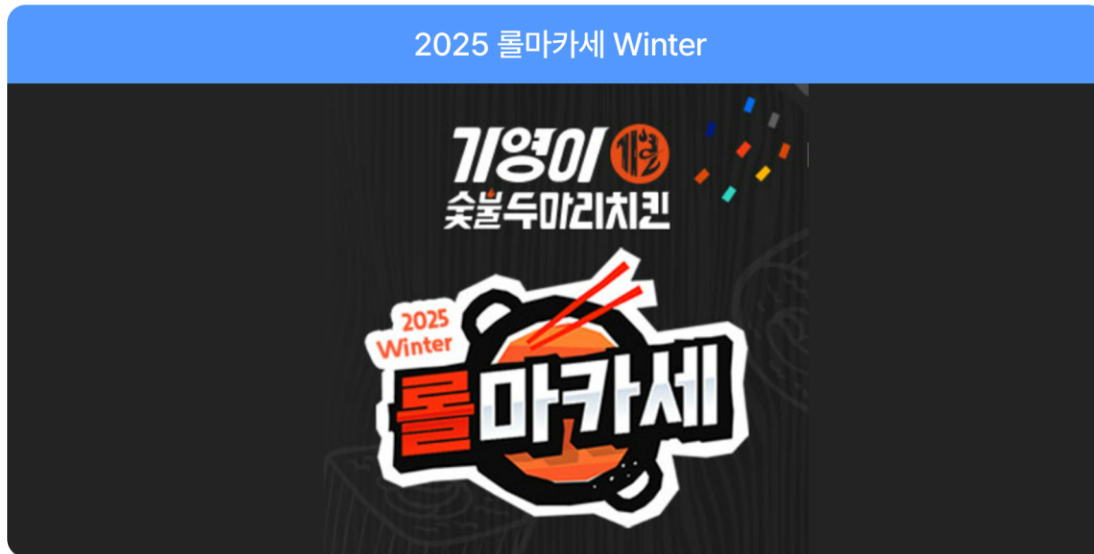
아마추어 게임 리그



아마추어 리그 대회를 통해 게이머 흥미 유발

- 견고한 커뮤니티 기반 양방향 소통으로 차별화된 SOOP만의 콘텐츠형 광고
- 장시간 방송 중 브랜드 및 상품 노출은 물론, 실시간 소통으로 빠른 User 피드백 확인

스폰서 리그



리그 스폰서로 시청자에게 인지도 부각효과

브랜드드 라이브 광고



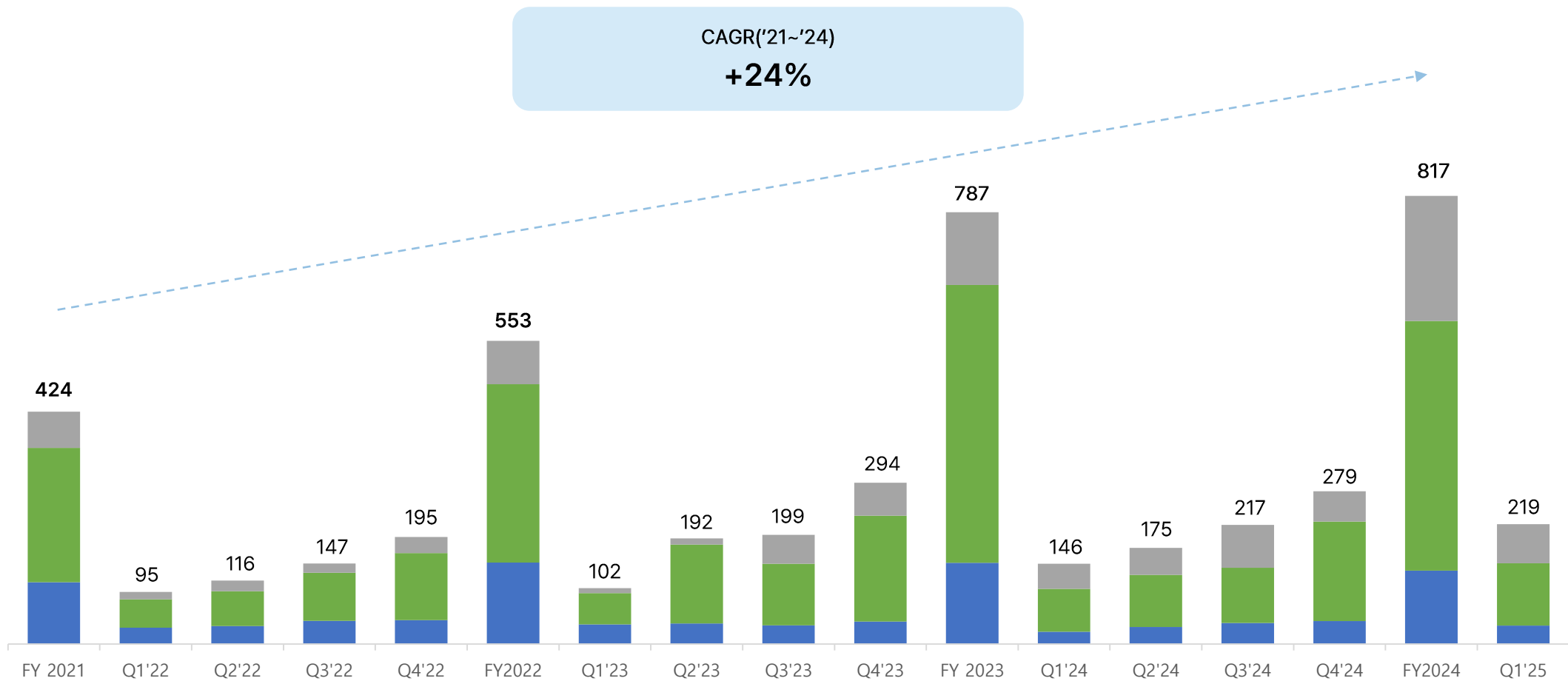
화제성 높은 대회 제작 및 유저 참여 유도를 통한 브랜드 신상품 체험을 직/간접적으로 제공

2. 광고 - 광고 매출 추이

- 광고 매출 : '25.Q1 219억원 (-22% QoQ, +50% YoY)
- 계절적 비수기 영향으로 전 분기 대비 감소하였으나, 전년 동기 대비 견조한 성장세 지속

■ 기타 ■ 콘텐츠형 광고 ■ 플랫폼 광고

(단위 : 억원)

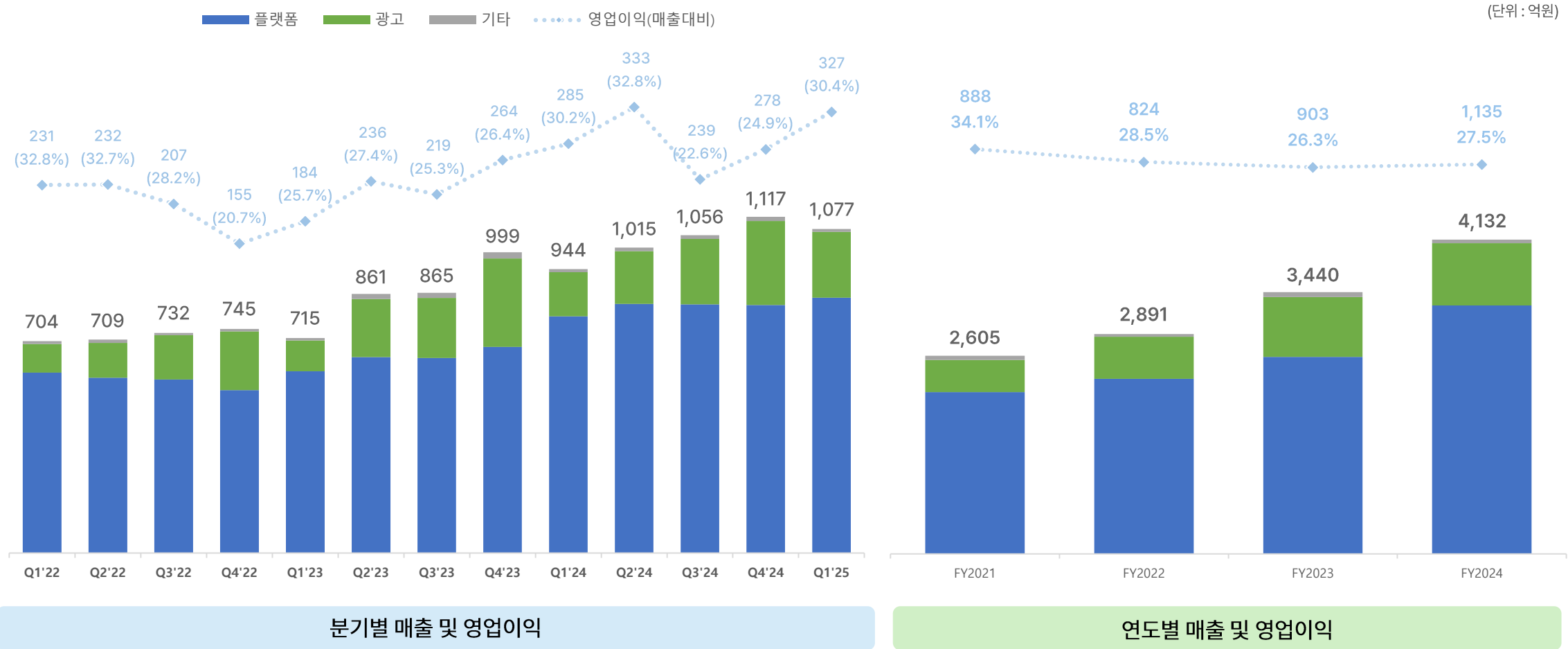


경영 실적

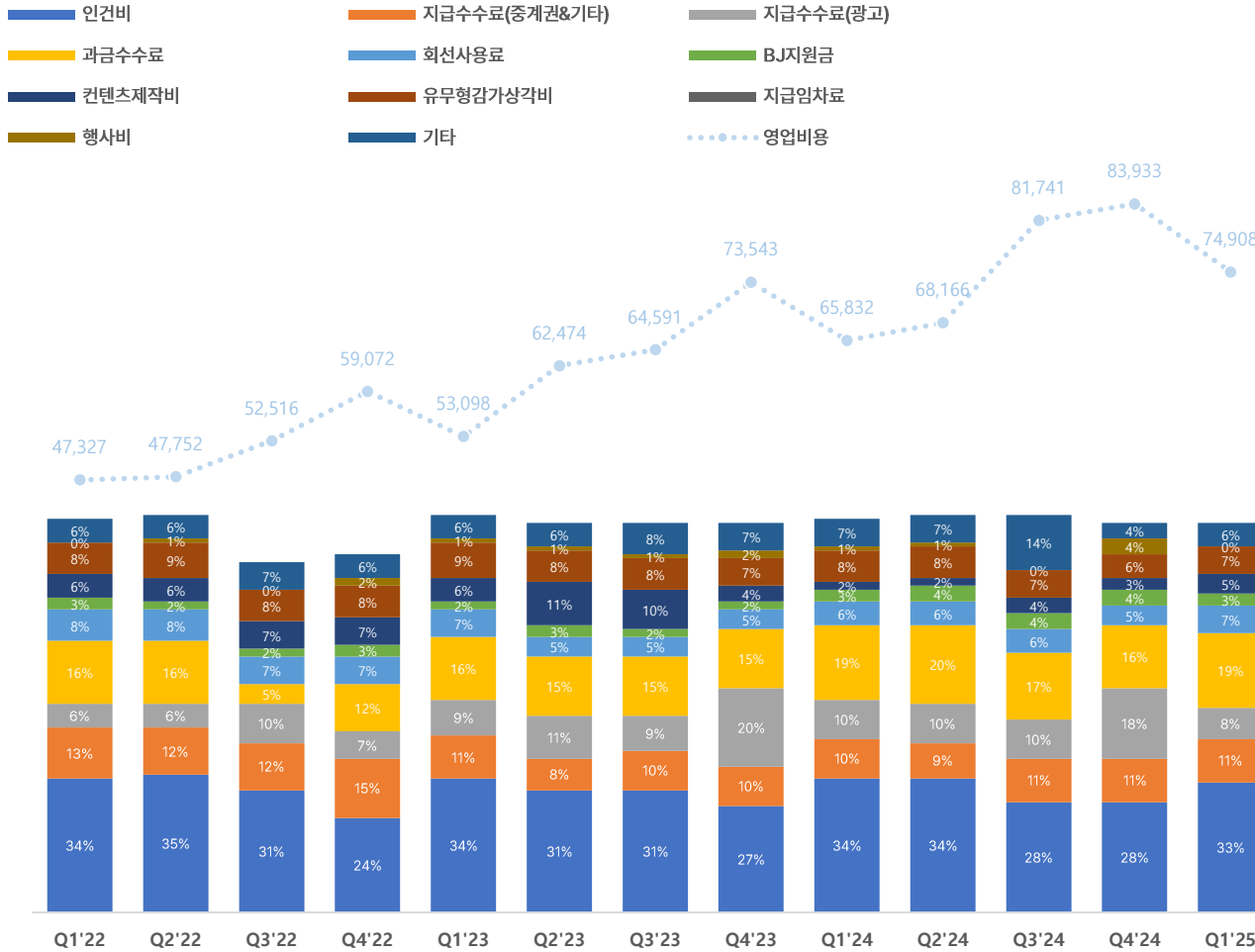
1. 매출 및 영업이익	22
.....	
2. 영업비용	23
.....	
3. 요약 연결재무제표	24

1. 매출 및 영업이익

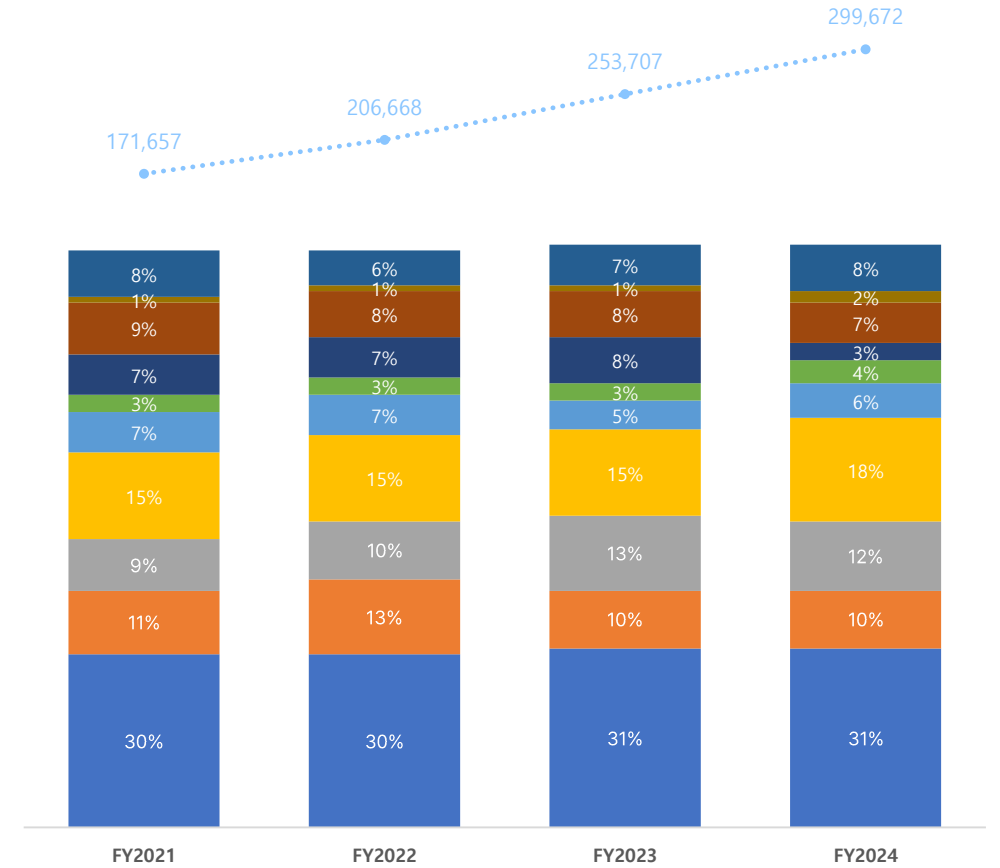
- '25.Q1 영업이익 327억원 (+18% QoQ, +15% YoY) OPM 30.4%
- 광고 매출 변동비 감소 및 연말 이벤트 개최에 따른 일회성 비용 영향 제거



2. 영업비용



분기별 영업비용



연도별 영업비용

(단위: 백만원)

요약 연결재무제표	25.Q1	FY2024	FY2023
자산총계	741,615	715,725	578,068
부채총계	347,394	333,300	284,722
자본총계	394,221	382,425	293,346
- 자본금	5,747	5,747	5,747
영업수익	107,652	413,178	344,016
영업이익	32,744	113,506	90,309
법인세비용차감전순이익	34,718	128,308	96,074
당기순이익	27,100	102,423	74,624

주주환원정책

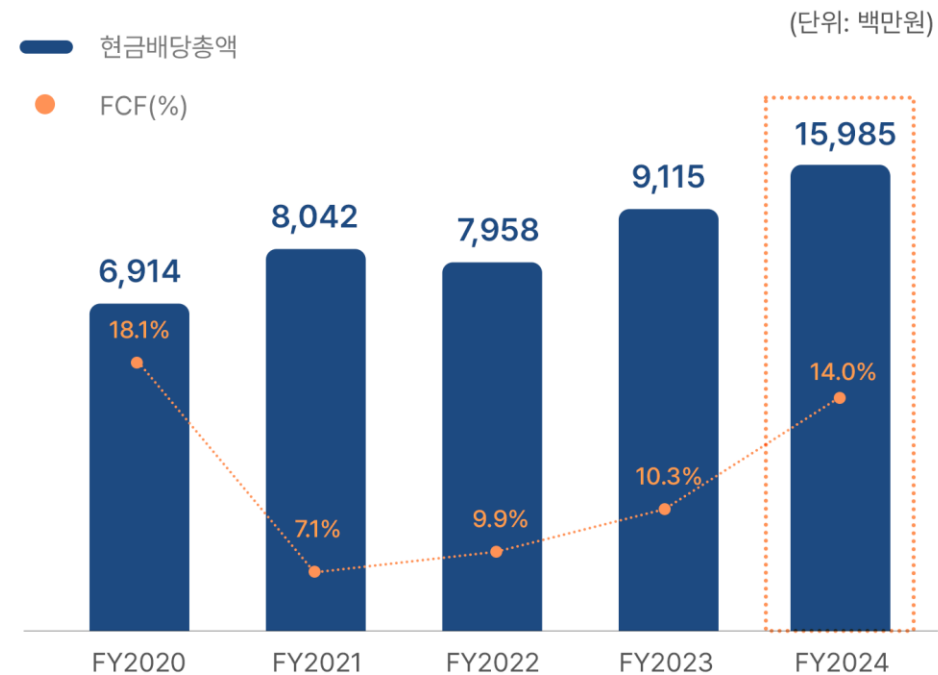
1. 배당 정책 및 현황

26

1. 배당 정책 및 현황

- 주주환원 자원 범위
: 2개년 평균 연결기준 잉여현금흐름(FCF)의 최소 10% 이상
- 잉여현금흐름(FCF)계산 산식
: [영업이익-비현금성비용 및 영업현금흐름조정(감가상각비, 주식보상비용, 세금 및 운전자산의 변동)]-CapEx(유무형자산의 취득)

항목	2024	2023	2022	2021	2020
주당배당금 (원)	1,500	850	730	730	650
배당성향 (%)	15.6	12.2	13.4	11.4	19.1
시가배당률 (%)	1.6	1.1	1.0	0.4	1.1



Contact

SOOP IR 실

Email: soop_ir@sooplive.co.kr

경기도 성남시 분당구 판교로 228번길 15
(삼평동, 판교세븐벤처밸리 1단지 2동 201호, 801호, 901호)