



2025년 상반기 경영 실적

2025.08.14

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).

INDEX

Chapter 1. 경영 실적

- ① 2025 1H 경영 실적
- ② 2025 1H 비용 분석

Chapter 2. 흑자 지속 요인

- ① 재고자산의 효율적 관리
- ② 제품&라이선스 매출 동반 성장

Chapter 3. 성장 전략

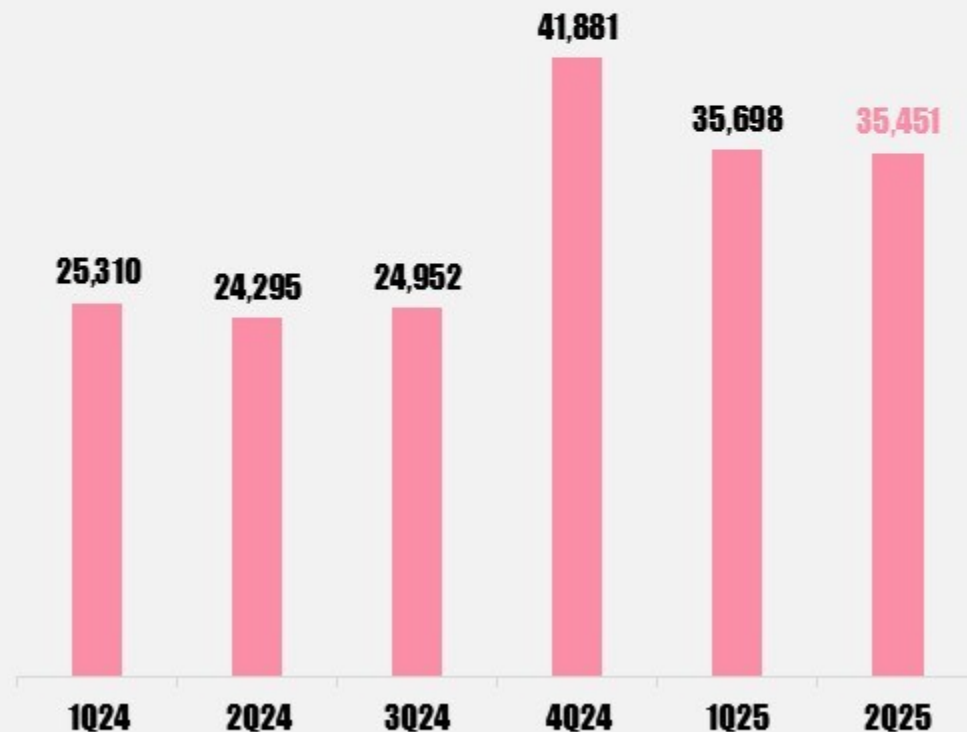
- ① Legacy & New
- ② 뉴미디어 플랫폼 활성화
- ③ 1030 팬덤 굿즈 시장 진출
- ④ K-POP & K-캐릭터
- ⑤ 글로벌 진출 현황
- ⑥ 신작 라인업

상반기 누적 연결 매출액 약 711억 원, 영업이익 약 116억 원 달성

- ✓ 2Q25 매출액 약 354억 원, YoY 약 46% 상승, QoQ 0.7% 감소. 영업이익 약 53억 원으로 3개 분기 연속 흑자 유지
- ✓ 1030 타깃 연령층 확장, Big Brand 컬래버 수익 반영, 5월 성수기 제품 판매 성행 등으로 2Q OPM 15.1% 달성

분기별 매출액 변동 추이

(연결 기준, 단위 : 백만원)



(연결 기준, 단위 : 백만원)

구 분	2Q 2024	1Q 2025	2Q 2025	YoY	QoQ
매출액	24,295	35,698	35,451	+45.9%	-0.7%
매출원가	18,848	21,979	21,233	+12.6%	-3.4%
매출총이익	5,447	13,719	14,217	+161%	+3.6%
판관비	9,185	7,433	8,864	-3.5%	+19.2%
영업이익(손실)	(3,738)	6,286	5,353	흑자전환	흑자지속
당기순이익(손실)	(9,797)	5,669	25,550	흑자전환	흑자지속

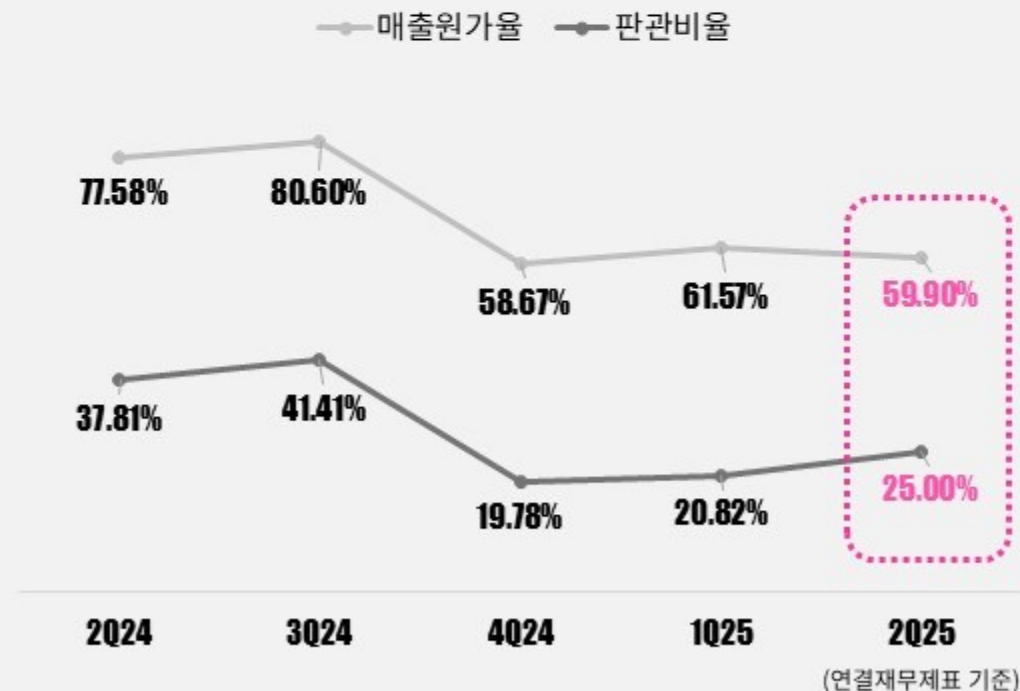
4Q24 턴어라운드 이후 개선된 비용 구조 유지, 3개 분기 연속 흑자 달성

- ✓ 4Q24 '체화재고 처리 & 유통망 내재화' 싹쓸이 효과 반영 → 매출원가율, 판관비율 각각 20% 이상 감소로 흑자 지속 구조 확립
- ✓ 매출원가율 하향 평준화, 판관비율 YoY 12.8% 감소, QoQ 4.2% 증가(2Q 성수기 매출 유도에 따른 광선비, 지급수수료 등)

분기별 매출 및 비용 지표



분기별 매출원가율 및 판관비율 변동 추이



체화재고 처리, 유통망 내재화 효과로 재고자산 효율화 성공

- ✓ [체화재고 처리] 2024년 3분기 말까지 패션 등 체화재고 전량 처리, 4Q24부터 매출원가율 감소
- ✓ [유통망 내재화] 2024년 10월 '캐치! 티니핑' 시즌5 부터 유통망 내재화 효과 본격 반영, 4Q24 매출원가율&판관비율 동반 감소

분기별 재고자산 변동 추이

(연결 기준, 단위 : 백만원)



분기별 매출원가율 변동 추이

(연결 기준, 단위 : 백만원)

구분	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25
매출액	25,310	24,295	24,952	41,881	35,698	35,451
매출원가	21,517	18,848	21,111	24,571	21,979	21,233
매출원가율	85.0%	77.6%	80.6%	58.7%	61.6%	59.9%

‘키즈 IP’에서 ‘캐릭터 IP’로 진화, Big Brand OSMU 협업 증가

- ✓ 전년 동기 대비 라이선스 매출 약 93%, 제품 매출 약 36% 상승
- ✓ [제품] 대형 기업 컬래버 굿즈 품절 대란, 5월 성수기 매출 확대, GWP(Gift with Purchase) 협업 증가
- ✓ [라이선스] K-POP, 코스메틱, F&B, 금융, 자동차, 스포츠 등 IP 캐릭터 컬래버 수요 꾸준히 확대

주요 라이선스 협업 브랜드



제품 및 라이선스 매출 추이

(연결 기준, 단위: 백만원)



투트랙 전략 – 잘하는 것은 계속 성장, **New Track** 추가로 글로벌 팬덤 확장

- ✓ [Legacy] 2020년 ‘캐치! 티니핑’ 시리즈 런칭 이후 연매출 **5개년 평균 CAGR 약 50%**
- ✓ [New] 2024년 영화 <사랑의 하츠피> 흥행 이후 Target UP 성공, **현대/기아/SM/KB 등 컬래버 MD 품절 행진**

Legacy Track

TV 애니메이션 시리즈 제작,
방송국 & IPTV & OTT 방영

완구, 라이선스, 공연, 팝업 등
OSMU 비즈니스 안정적 성장

New Track

Spin-off, K-POP 컬래버 굿즈,
Target UP 콘텐츠 제작/배포

- 1) 뉴미디어 플랫폼 활성화
- 2) 1030 팬덤 굿즈 시장 진출
- 3) K-POP & K-캐릭터
- 4) 글로벌 사업 영역 확장

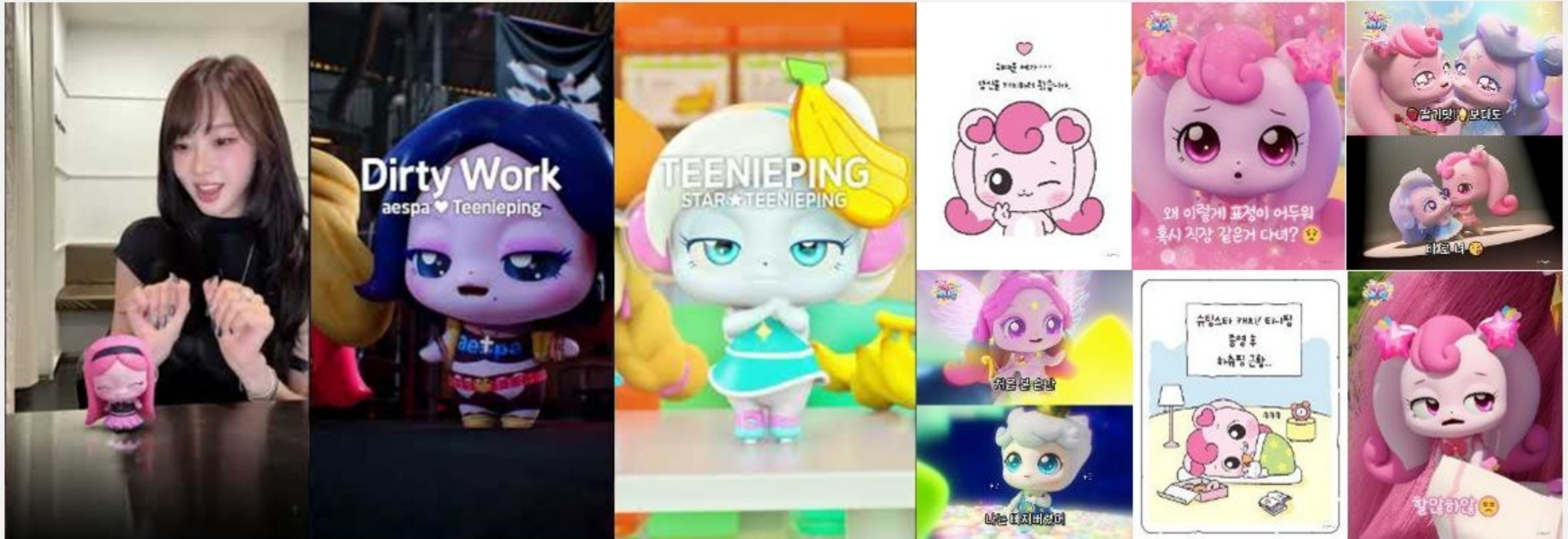
SAMG엔터 연매출 상승 추이

(연결 기준, 단위: 백만원)



Spin-off, K-POP 컬래버 굿품, 뉴미디어 플랫폼 활성화

- ✓ 지젤핑 콘텐츠 1,000만 뷰 돌파, <Dirty Work> 댄스 챌린지 등 K-POP 컬래버 콘텐츠로 1030 팬덤 확장
- ✓ 하츠피ng 일상 담은 <하츰로운생활> 런칭, Meme 커버 등 뉴미디어 플랫폼 활용 Target UP 진행
- ✓ 유튜브 통합 구독자 수 약 6,141만 명 / 누적 조회수 약 353.7억 뷰 / 티니핑TV 구독자 수 약 168만 명 / 티니핑 인스타그램 12만 팔로워 돌파



팬덤&인지도 보유한 Big Brand 협업, 업타겟 굿즈 오픈런&품절 행진



- 5/1~6/22, 현대모터스튜디오 고양 팝업 진행
- 차량용 방향제, 쿠션 등 캐릭터 굿즈 출시
- <반짝이는 우정 레이싱> 120만 뷰 이상
- 잔나비 <아름다운 꿈> 컬래버 OST 출시



- 출시 1달여 만에 10만 장 돌파
- 체크카드에 '랜덤 발급' 적용, 리셀러 등장
- 타 IP 대비 초동 발급량 3배 성과
- 발급 연령대 20-30대 약 70%이상 차지



- <미리 가린이 날> 2만 5천석 전석 매진
- 성인용 레플리카 유니폼 & 보스턴백 전량 품절
- 굿즈 구매 대기줄, 기아 구장 2바퀴 돌려
- 1030 세대, SNS 유니폼 착용 인증 이어져



- 쿠키런 오븐브레이크 "하츠픽, 뽀짝핑 쿠키로 등장 츠!"
- 컬래버 기간 글로벌 ▲ 44%, 국내 ▲ 49% 유저 증가
- 일별 유저 수 454일 만에 최고치 달성
- 신규 유저 2년 반 만에 최고치 달성



- 영화, '캐치! 티니핑' 시즌5 연속 OSMU 협업
- 영화 한정판 굿즈 전량 품절, GWP(Gift with Purchase) 매출 확보



- 4/30 런칭 라이브, 20분 만에 전량 품절
- 클리오몰 인기 검색어 1위, 런칭 첫달 20만 개 이상 판매

K-POP과 K-캐릭터의 만남, 아시아권 중심 글로벌 확장 시작

- ✓ [With SM] '티니핑x하루하' 굿즈 주요 플랫폼 품절 행진, '티니핑x에스파' 콘텐츠&굿즈 등 출시 예정
- ✓ [K-POP 콘텐츠] K-POP 댄스 챌린지 등 자체 콘텐츠 활용, 1030 글로벌 팬덤 Lock-in
- ✓ [K-Goods] 8월 7~17일, <하츠피그 아이돌 프로젝트> 확률형 랜덤 피규어 블라인드 박스 예약 판매 진행

With SM



K-POP 콘텐츠



K-Goods

하츠피그 아이돌 프로젝트
랜덤 피규어 블라인드 박스 출시



OSMU 컬래버 동남아 진출 시작, Super IP 글로벌 팬덤 확대

- ✓ [중국] 위시켓 7월 방영, 메탈카드봇S PART2 8월 방영, 중국 주요 도시 팝업 확대, SM 컬래버 굿즈 중국 예약 판매 시작
- ✓ [일본] 2025년 7월, '캐치! 티니핑' 시즌3 진출, '로손x티니핑' 크루즈 여행 상품 출시 등
- ✓ [동남아] '티니핑x현대차' 인도네시아 팝업 진출, 추가 컬래버 MD 진출 예정

해외 매출액 변동 추이

(연결 기준, 단위 : 백만원)

중국&일본

OSMU 비즈니스 모델 활용
중국&일본 시장 점유율 확대

동남아

글로벌 기업 컬래버
아시아권 중심 팬덤 확대

미국&유럽

IP 비즈니스 New 모델 구축
미국&유럽 등 글로벌 확대



25,394

18,593

FY2024

1H25

전 세계가 사랑하는 K-콘텐츠 IP 통합 미디어 기업으로 도약

- ✓ [국내] '캐치! 티니핑' 시즌6, 메탈카드봇 시즌3, 위시켓 시즌2, 영화 <사랑의 하츠피> 후속 극장판 시즌2 개봉 예정
- ✓ [중국] 위시켓 시즌1, 메탈카드봇S Part2 / [일본] '캐치! 티니핑' 시즌3 방영 중
- ✓ 거대로봇 실사판 드라마 <K-TRON 프로젝트(가제)>, 2027년 이후 방영 목표



연결 재무상태표

(단위:백만 원)

구 분	제26기 반기말	제25기말
유동자산	100,334	65,699
비유동자산	22,390	31,651
자산총계	122,724	97,350
유동부채	44,978	32,183
비유동부채	13,849	34,393
부채총계	58,827	66,576
자본금	4,418	4,295
자본잉여금	94,983	90,704
기타자본구성요소	17,375	20,494
이익잉여금(결손금)	(55,314)	(86,480)
비지배지분	2,435	1,761
자본총계	63,897	30,774

연결 손익계산서

(단위:백만 원)

구 분	제26기 반기	제25기 반기
매출액	71,149	49,605
매출원가	43,213	40,366
매출총이익(손실)	27,936	9,239
판매비와관리비	16,297	18,883
영업이익(손실)	11,639	(9,644)
기타손익	(4,144)	(362)
금융손익	23,902	(6,176)
법인세차감전순이익(손실)	31,397	(16,182)
법인세비용(수익)	178	164
당기순이익(손실)	31,219	(16,346)