



2025년 3분기 경영 실적

2025.11.14

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 3Q 경영 실적
- ② 2025 3Q 비용 분석
- ③ 2025 3Q 실적 특징 - 라이선스 & 원가관리

Chapter 2. 성장 전략

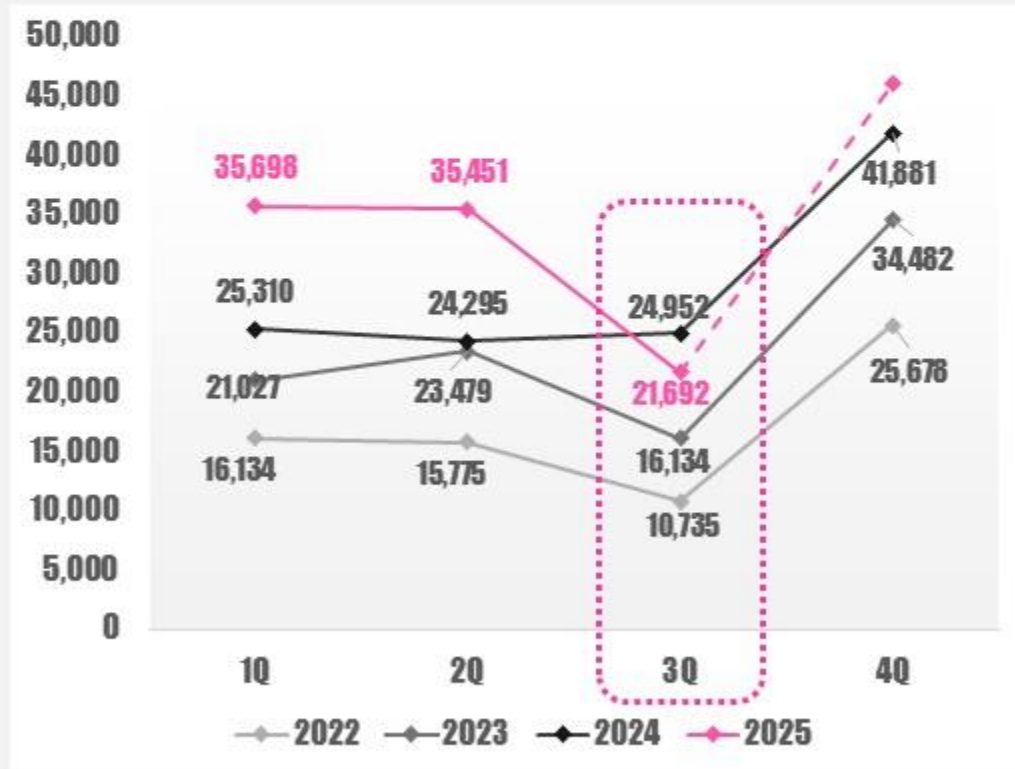
- ① Legacy & New, SUPER IP 브랜드화
- ② 업타깃 굿즈 라인업 본격 확장
- ③ 뉴미디어 플랫폼 활성화
- ④ K-POP x K-캐릭터
- ⑤ 글로벌 진출 현황
- ⑥ 신작 라인업

2025년 3분기 누적 연결 매출액 약 928억 원, 누적 영업이익 약 109억 원 달성

- ✓ [QoQ] 3Q25 매출액 약 217억 원, 3분기 계절적 비수기 영향으로 매출액 QoQ 38.8% 감소
- ✓ [YoY] 3Q24 영화 <사랑의 하츠피> 관련 매출 반영 차이로 매출액 YoY 13.1% 감소, but 비용 구조 개선 효과로 영업손실 YoY 86.7% 감소

SAMG엔터 연도별, 분기별 매출 추이

(연결 기준, 단위: 백만원)



(연결 기준, 단위: 백만원)

구분	3Q 2024	2Q 2025	3Q 2025	YoY	QoQ
매출액	24,952	35,451	21,692	-13.1%	-38.8%
매출원가	20,111	21,233	14,432	-28.2%	-32.0%
매출총이익	4,841	14,217	7,260	+49.9%	-48.9%
판관비	10,332	8,864	7,987	-22.7%	-9.9%
영업이익(손실)	(5,491)	5,353	(727)	적자지속	적자전환
당기순이익(손실)	(6,895)	25,550	(1,014)	적자지속	적자전환

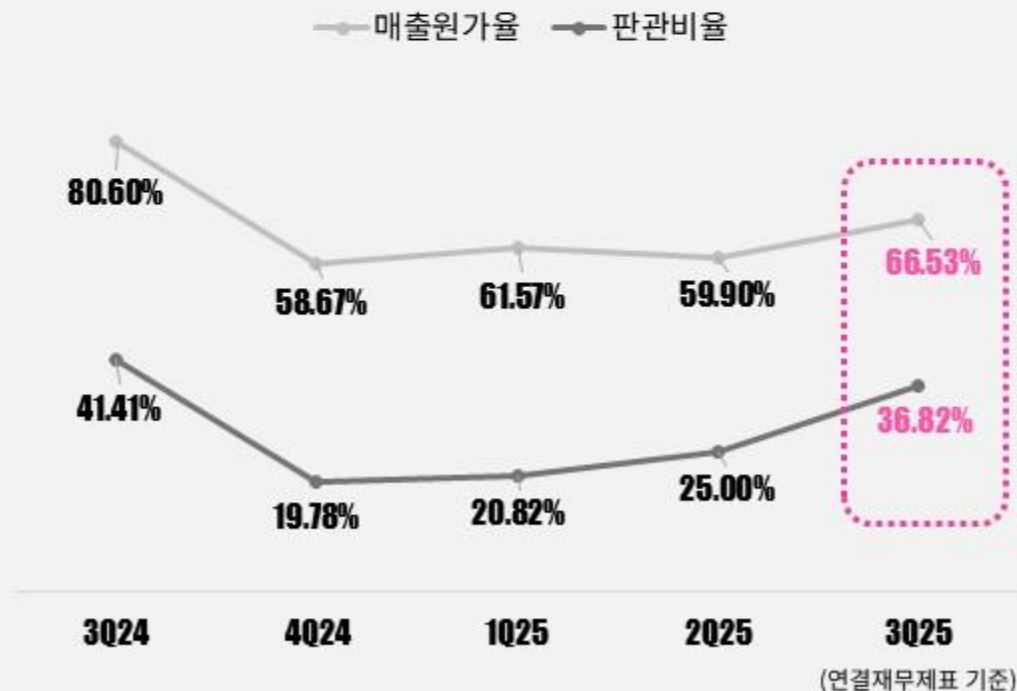
4Q24 턴어라운드 이후 체질 개선 완료, 매출액 감소에 따른 매출원가&판관비 동반 감소

- ✓ [3Q24 → 4Q24] '체화재고 처리 & 유통망 내재화' 싹쓸이 효과 반영 → 매출원가율, 판관비율 각각 20% 이상 감소
- ✓ [2Q25 → 3Q25] QoQ 매출액 약 38% 감소. but 매출원가 약 32%, 판관비 약 10% 동반 감소하며 개선된 비용 구조 유지 (3Q 약 3.3% 적자)
- ✓ [3Q25] 지급수수료, 광선비 각각 QoQ 약 2.5억원 감소. 물동량 감소로 기타판관비 QoQ 약 7억원 감소

분기별 매출 및 비용 지표



분기별 매출원가율 및 판관비율 변동 추이



라이선스 매출 비중 상승, 원가관리 효율화 성공

- ✓ [라이선스] 라이선스 매출 비중 QoQ 9.38% 상승, 3분기 비수기로 제품 매출 감소했으나 라이선스 매출 유지, 신규 시즌 컬래버 추가 예정
- ✓ [원가관리] 2024년 체화재고 처리 & 유통망 내재화로 원가관리 효율화 성공. 매출원가율 하향 평준화

제품 및 라이선스 매출 추이



분기별 매출원가율 변동 추이

(연결 기준, 단위: 백만원)

구분	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25	3Q25
매출액	25,310	24,295	24,952	41,881	35,698	35,451	21,692
매출원가	21,517	18,848	21,111	24,571	21,979	21,233	14,432
매출원가율	85.0%	77.6%	80.6%	58.7%	61.6%	59.9%	66.53%

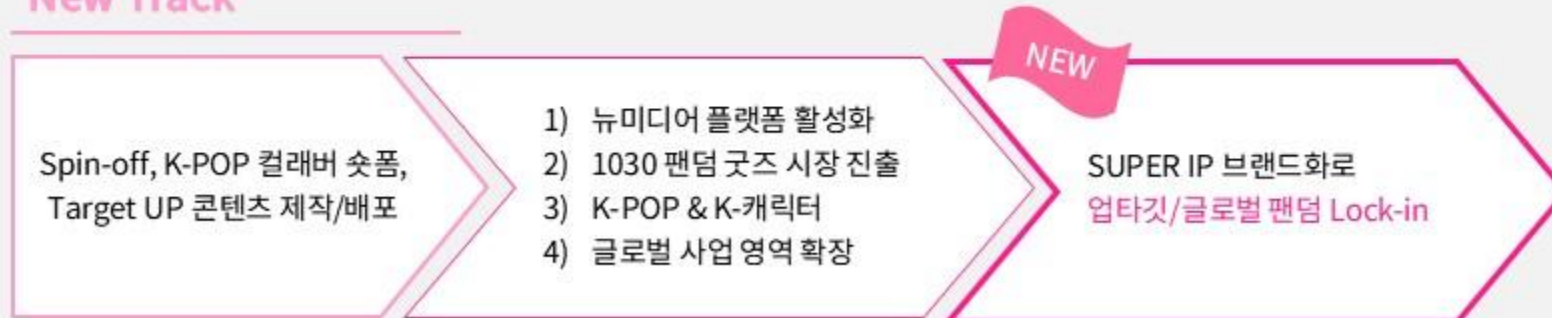
업타깃&글로벌 흥행 가능성 확인, **SUPER IP 브랜드화** 본격 시작

- ✓ [Legacy] '캐치! 티니핑' 이후 5개년 평균 CAGR 약 50%, **시즌6 프리오더 완구 품절** 행진 등
- ✓ [New] Teenager & Gen Z 세대 티니핑 브랜드 소비 확대, **SUPER IP 브랜드화 전략**의 시작!
- ✓ [New Biz] 업타깃/글로벌 공략할 **브랜드스토어 연내 런칭** 예정

Legacy Track



New Track



SAMG엔터 연매출 상승 추이



검증은 끝났다. 업타깃 Let's go

[흥행] 영화 124만 관객 동원, Meme 확산



3Q 24

4Q 24

- 영화 <사랑의 하츠픽> 국내 124만 관객 동원
- 티니핑 캐릭터 이름 맞히기, MBTI 등 바이럴 확산
- 예능, 뉴스, 뉴미디어 등 티니핑 Meme 활용
- “00핑” 열풍, 출근핑, 피곤핑, 비겍핑, 범수핑 등
- 2024년 12월, 넷플릭스 전체 영화 부문 1위

[검증] 캐릭터 IP 등극, 빅브랜드 콜래버, OSMU 확대



1Q 25

2Q 25

- 키즈 IP → 캐릭터 IP 진화, 빅브랜드 러브콜 급증
- K-뷰티, 게임, 금융, 자동차, 리테일 등 캐릭터 IP 콜래버 확대
- [기아타이거즈] 성인용 유니폼 & 보스턴백 전량 품절
- [현대차] 차량용 방향제, 쿠션 등 캐릭터 굿즈 출시
- [KB카드] 1달 만에 10만장 판매, 2030 발급 전체 70% 이상
- [클리오] 선쿠션 런칭 라이브, 20분 만에 전량 품절

[확장] 업타깃 굿즈 라인업 본격 확장



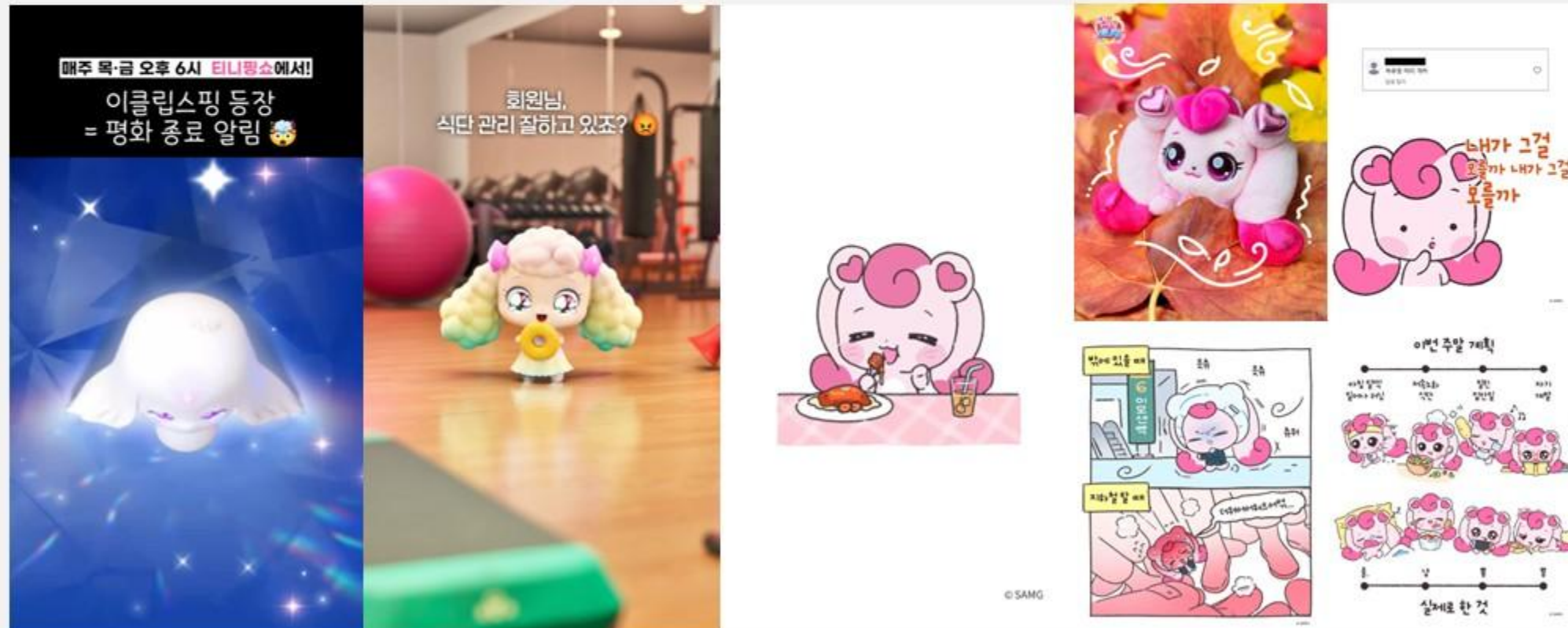
3Q 25

4Q 25

- 25년 8월, SM 아티스트 콜래버 굿즈 출시
- 하츠픽 <아이돌 프로젝트> 블라인드 박스 출시
- **애니멀 하츠픽 시리즈**, 업타깃 시리즈 굿즈 등장
- <하츠피로운생활> 팬시/문구 시리즈 런칭
- 베이비 티니핑 등 **Gen Z 세대 공략 굿즈 라인업 확대**

Owned-media 활용, 숏폼 콘텐츠 기반 뉴미디어 플랫폼 활성화

- ✓ '캐치! 티니핑' 시즌6 '프린세스 캐치! 티니핑' 런칭 유튜브 라이브 방송 <티니핑쇼> 동시 접속자 2만 명 돌파
- ✓ 업타깃 스펠오프 & Meme 트렌드 콘텐츠 양산, 식단관리 콘텐츠 약 520만 뷰 등
- ✓ 통합 구독자 수 약 6,200만 명 / 누적 조회수 약 355억 뷰 / [YT] 티니핑TV 구독자 수 약 177만 명 / [IG] @catch_teenieping_official 14만 팔로워 돌파



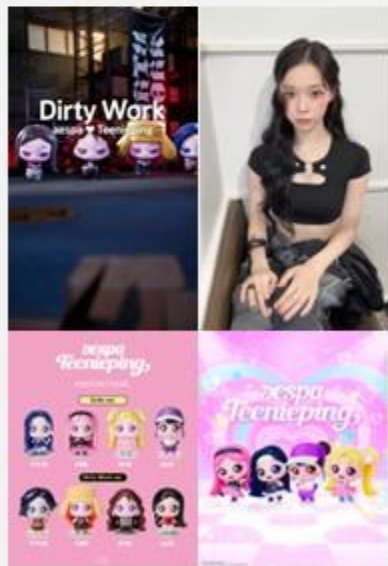
K-POP x K-캐릭터 컬래버, 팬덤 확보로 업타깃&글로벌 확장

- ✓ [티니핑x하투하] 8월 **하츠투하츠** 컬래버 MV 공개, 컬래버 굿즈 17종 온라인 주요 채널 품절 등
- ✓ [티니핑x에스파] 10월 31일 **에스파** 컬래버 MD 9종 출시, 에스파 컬래버 콘텐츠 누적 조회수 3,500만 뷰 돌파 등
- ✓ [With K-POP] '프린세스 캐치! 티니핑' **아이브 리즈** OST 참여, **블랙핑크 리사** SNS 게시물에 하츠펙 그림톡 노출 등
- ✓ [Who's next?!] 글로벌 팬덤 보유한 SAMG x SM 3번째 아이돌 컬래버 공개 임박

티니핑 x 하투하



티니핑 x 에스파



With K-POP



Who's next?!

Most popular

All ages

Next-generation fandom

3개 분기 만에 지난해 연매출 추월 - 아시아권은 흥행, 글로벌 도전은 지속!

- ✓ [중국] 메탈카드봇2 중국 흥행 성공! 슈팅스타 캐치! 티니핑(시즌5), 최강공룡 미니특공대(시즌7) 연내 런칭 등
- ✓ [일본] 25년 7월부터 '알쏭달쏭 캐치! 티니핑'(시즌3) TOKYO MX, TV오사카, Prime video, U-NEXT, DMM TV 등 방영
- ✓ [러시아] 러시아 메탈카드봇 흥행으로 유럽발 OSMU 매출 발생, 아시아권 중심 글로벌 진출 지속

중국&일본

OSMU 비즈니스 모델 활용
중국&일본 시장 점유율 확대

동남아

글로벌 기업 콜라버
아시아권 중심 팬덤 확대

미국&유럽

IP 비즈니스 New 모델 구축
미국&유럽 등 글로벌 확대



해외 매출액 변동 추이

(연결 기준, 단위 : 백만원)



전 세계가 사랑하는 K-콘텐츠 IP 통합 미디어 기업으로 도약

- ✓ [캐치! 티니핑] 프린세스 캐치! 티니핑(시즌6) 타겟 시청률 30% 돌파 (시즌4 최고 시청률 약 26%), MD 사전판매 품절 행진 등
- ✓ [메탈카드봇] 메탈카드봇W(시즌3) 12월 4일 EBS 방영 시작, 주요 캐릭터 합체 MD 등장 예정
- ✓ [위시켓] 소원을 이뤄주는 고양이 '위시켓'(시즌2) 26년 1분기 중 런칭 예정 / 위시켓 기반 컬래버 확대 예정
- ✓ [영화] '캐치! 티니핑' 극장판 2편, 2026년 개봉 예정
- ✓ [뮤지컬] 이은결 일루셔니스트 제작 '캐치! 티니핑' 시즌6 뮤지컬 26년 초 런칭 예정



2025.10



2025.12

캐치! 티니핑
시즌6
뮤지컬

2026. 1Q

위시켓
시즌2

2026. 1Q

캐치! 티니핑
극장판 시즌2

2026

연결 재무상태표

(단위:백만 원)

구 분	제26기 3분기말	제25기말
유동자산	102,796	65,699
비유동자산	22,216	31,651
자산총계	125,012	97,350
유동부채	28,868	32,183
비유동부채	14,009	34,393
부채총계	42,877	66,576
자본금	4,867	4,295
자본잉여금	119,602	90,704
기타자본구성요소	11,560	20,494
이익잉여금(결손금)	(56,329)	(86,480)
비지배지분	2,435	1,761
자본총계	82,135	30,774

연결 손익계산서

(단위:백만 원)

구 분	제26기 3분기	제25기 3분기
매출액	92,841	74,557
매출원가	57,645	60,477
매출총이익(손실)	35,196	14,080
판매비와관리비	24,284	29,216
영업이익(손실)	10,912	(15,136)
기타손익	(4,091)	(1,239)
금융손익	23,587	(6,926)
법인세차감전순이익(손실)	30,408	(23,302)
법인세비용(수익)	204	(60)
당기순이익(손실)	30,204	(23,242)