

SOOP

Investor Relations

copyright 2024. SOOP co., Ltd all rights reserved.

Aug. 2024

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. 2024년 주요 전략	4
2. SOOP 서비스	5
3. SOOP 콘텐츠	6
4. SOOP 주요지표	10
5. 주주환원정책	23



1. 2024 Business Focus

국내

플랫폼

- 1위 라이브 스트리밍 플랫폼으로써의 견고한 입지 형성
- 플랫폼 리브랜딩을 통한 브랜드 자산가치 증대
- 버추얼 등 새로운 커뮤니티 안착

광고

- 광고주 Pool 지속 확장
- AAM솔루션 고도화 및 상품 전면 개편



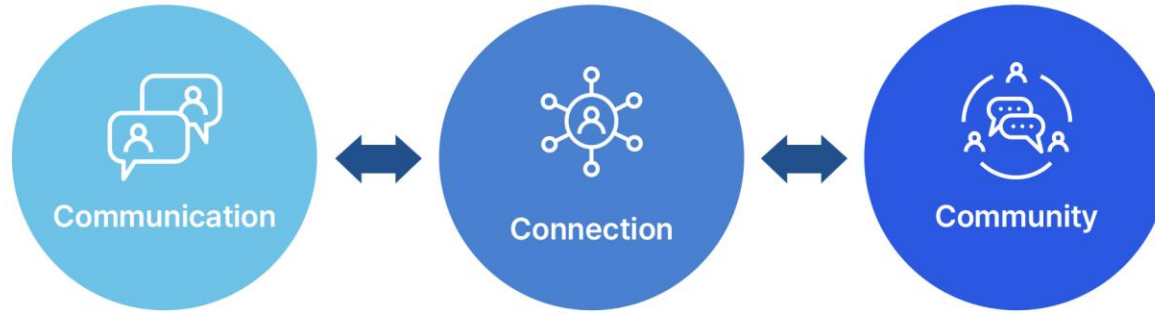
글로벌

SOOP

- SOOP 글로벌 베타 서비스 론칭
- 게임커뮤니티 락인을 통한 생태계 형성
- 점진적 P2P 적용을 통한 장기적 비용 절감
- 파트너십을 통한 지속가능한 장기 성장 토대 마련
- 버추얼 방송, 실시간 통역 서비스 등 글로벌 맞춤 방송기술 고도화



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)

3. SOOP 콘텐츠 - 스트리머 개인방송

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

게임



마인크래프트



리그오브레전드



스타크래프트



PUBG



보라 및 기타



버라이어티 & 토크쇼



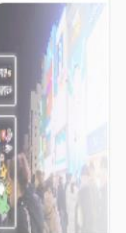
버추얼 (Virtual)



음악



먹방



스포츠



당구



격투기



농구



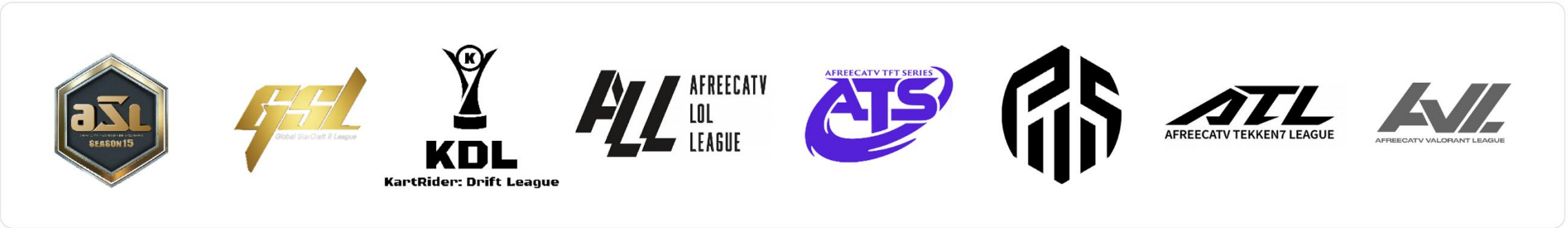
낚시



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



'광동 프릭스' - LOL / PUBG

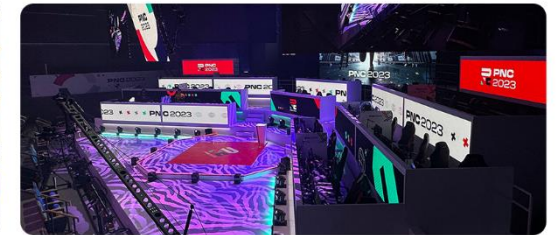
e스포츠 경기장(STUDIO AF)



비타500 콜로세움



프릭업 스튜디오



상암 아프리카티비 콜로세움

3. SOOP 콘텐츠 – e스포츠 대회

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

GGGL
공식대회

공식 진행중

키스온라인
대운동회
그랑프리

진행일정 : 2024-08-03 ~ 2024-08-17

카운터-스트라이크 온라인 대운동회 그랑프리

CSO공식 참가 4 / ∞

공식 진행중

버추얼
종합대회

진행일정 : 2024-08-08 ~ 2024-08-16

버추얼 종합대회 - 심바이벌

vworld 참가 23 / ∞

공식 진행중

2024 SUMMER
롤마카세

진행일정 : 2024-08-05

광동 V라인 옥수수수염차 롤마카세 2024 SUMMER EP03

LoL.멀망전 참가 3 / ∞

공식 진행중

어셈블
VALORANT

진행일정 : 2024-07-29 ~ 2024-08-09

2024 어셈블 - 발로란트

어셈블 참가 4 / 4

GGGL
개인대회

제 2회 GCL 접수중

GOROGORO
GGL

접수기간 : 2024-08-03 00:00:00 ~ 2024-08-23 00:00:00
(롤 일본서버 계정 필요)고로고로 제 2회GCL 한일친선 롤대회

whgdals1234 참가 3 / ∞

진행중

버추얼 V vs 인간

2024.08.08 목요일 17시

진행일정 : 2024-08-08

배에대 : 버추얼 vs 인간

아나_ANA 참가 116 / ∞

진행중

NxN E-sports Cup

진행일정 : 2024-08-04 ~ 2024-08-10

NxN E-SPORTS CUP (발로란트)

dofficial 참가 24 / ∞

진행중

대학리그
STAR CRAFT
STAR UNIV. LEAGUE
2024

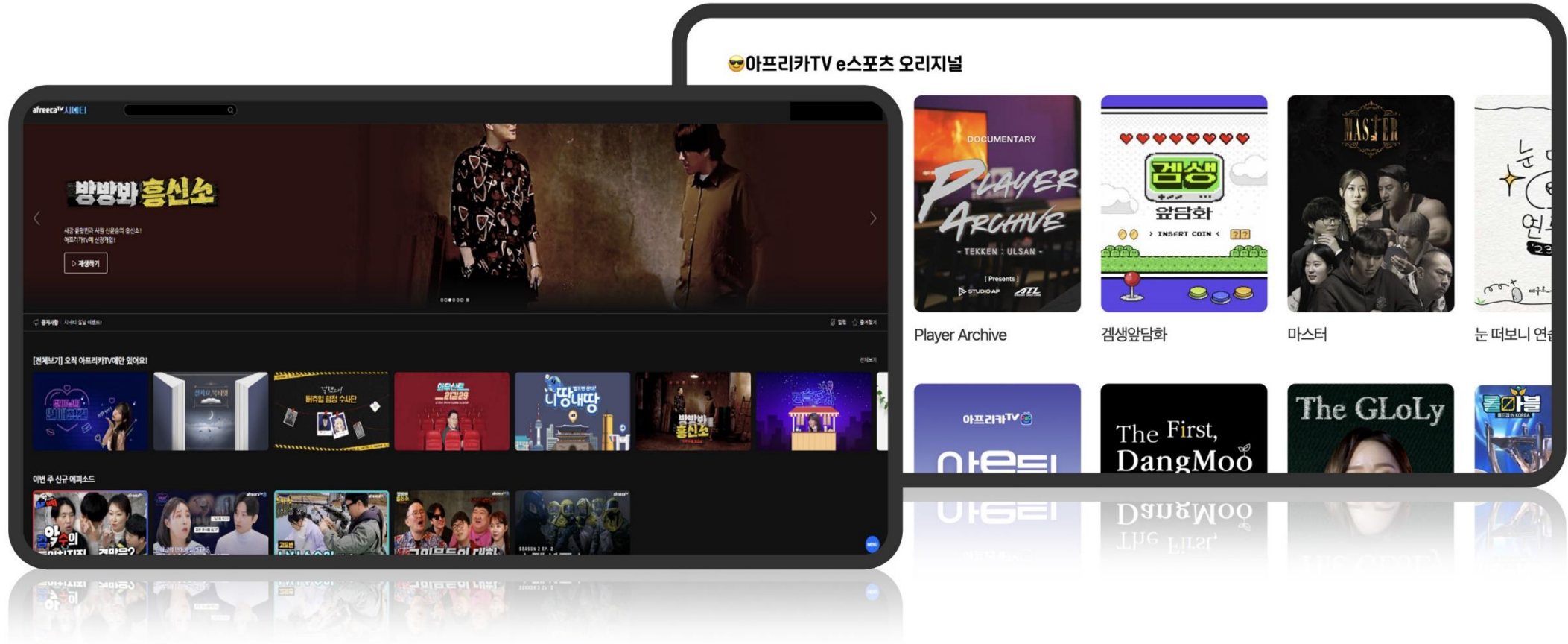
진행일정 : 2024-07-21 ~ 2024-08-18

2024 C NINE 스타크래프트 대학리그

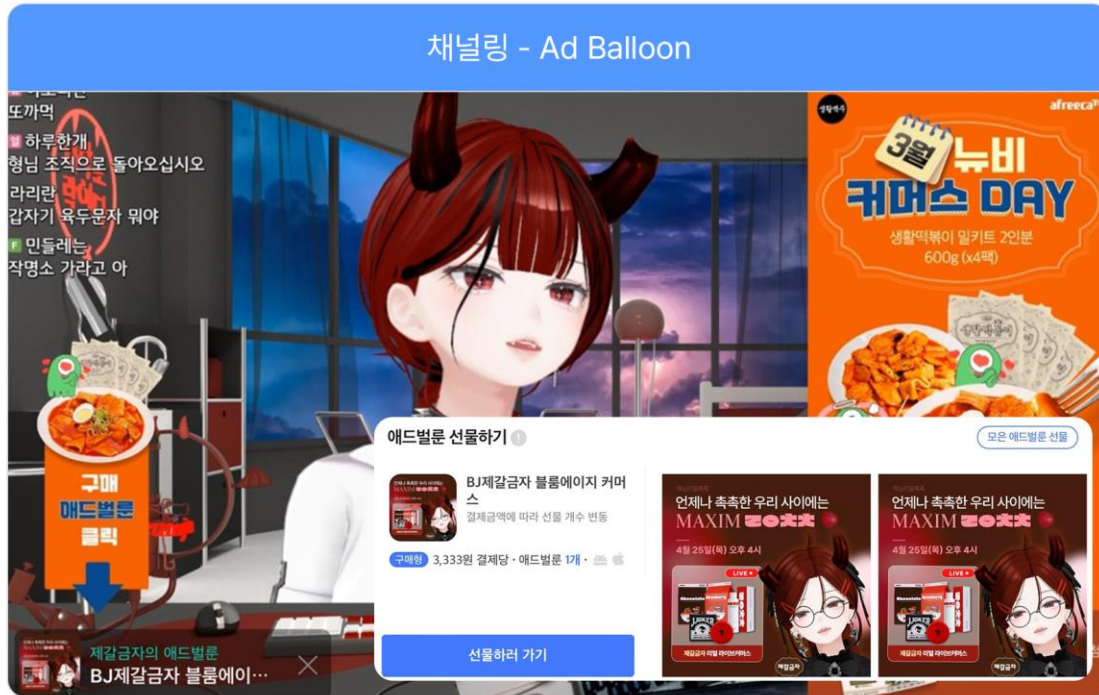
철구형21 참가 15 / ∞

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 'Afreeca Colosseum' 케이블 채널을 통한 채널 확대

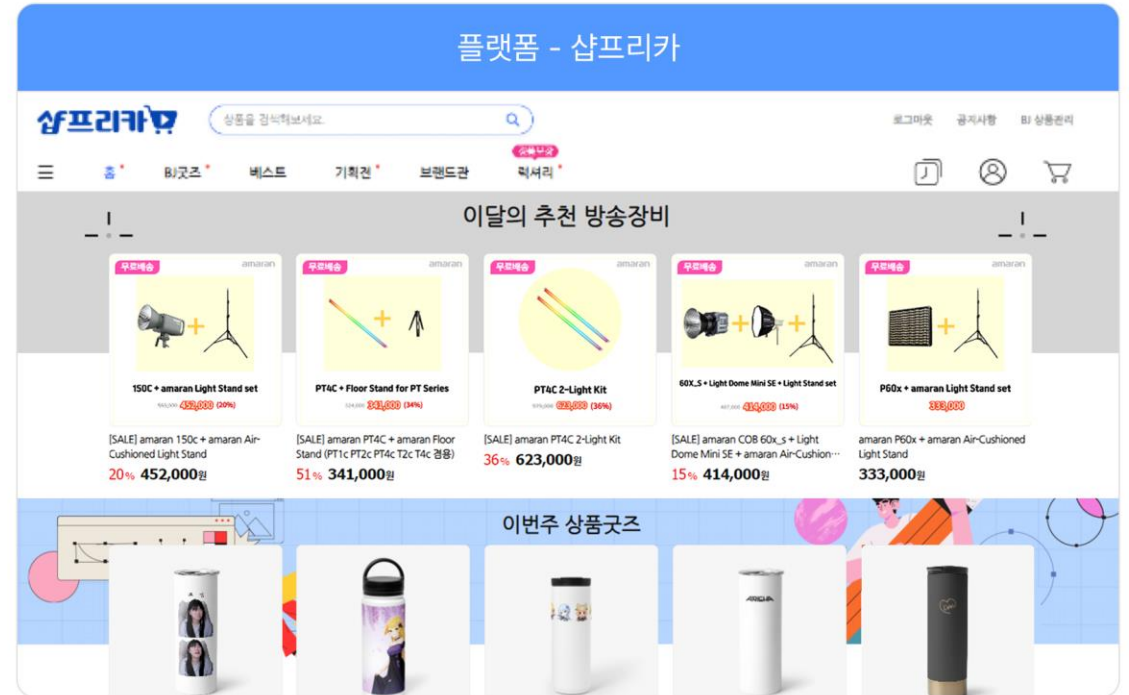


- SOOP의 콘텐츠 다양화 및 스트리머의 추가적인 수익 모델 확보를 통한 생태계 강화
- 채널링 및 플랫폼 인프라 제공 등 다양한 판매창구 제공



Case 1) Live Commerce

Ad Balloon 상품링크를 통해 업체의 구매페이지로 이동



Case 2) eCommerce Market

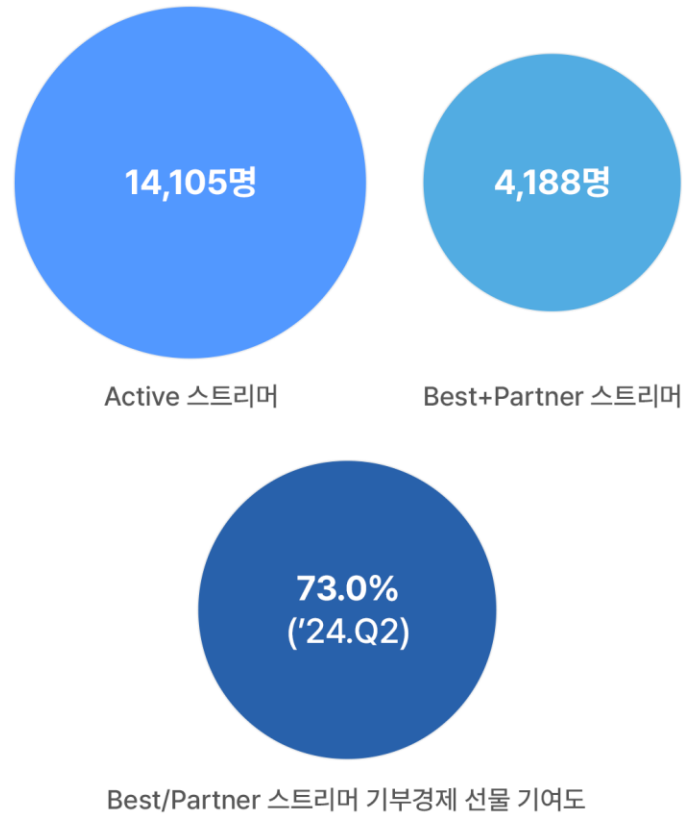
샵프리카에 상품등록을 통한 온라인 판매창구 제공 / 스트리머 굿즈 제작 판매

4. SOOP 주요지표

콘텐츠 별 트래픽 비중

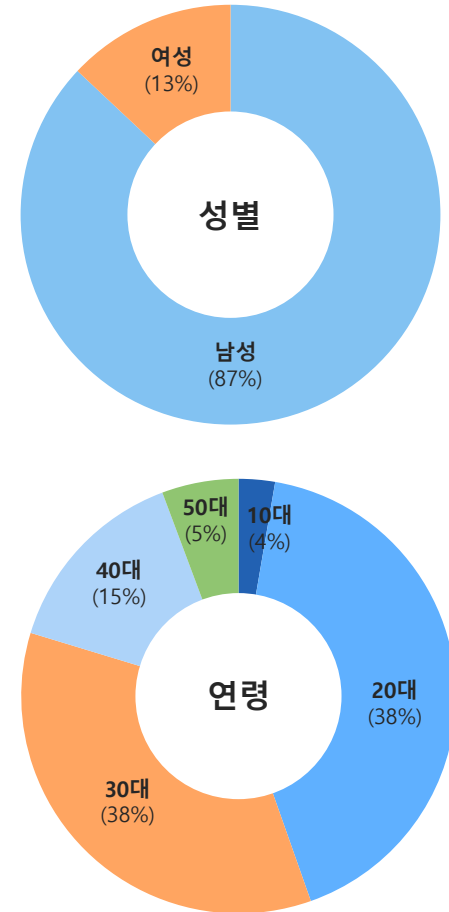


스트리머 구성



성별/연령 분포

(로그인 기준)



Business Model

1. 플랫폼 서비스 12

2. 광고 14



1. 플랫폼서비스 – Gift Economy & Functional Items



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

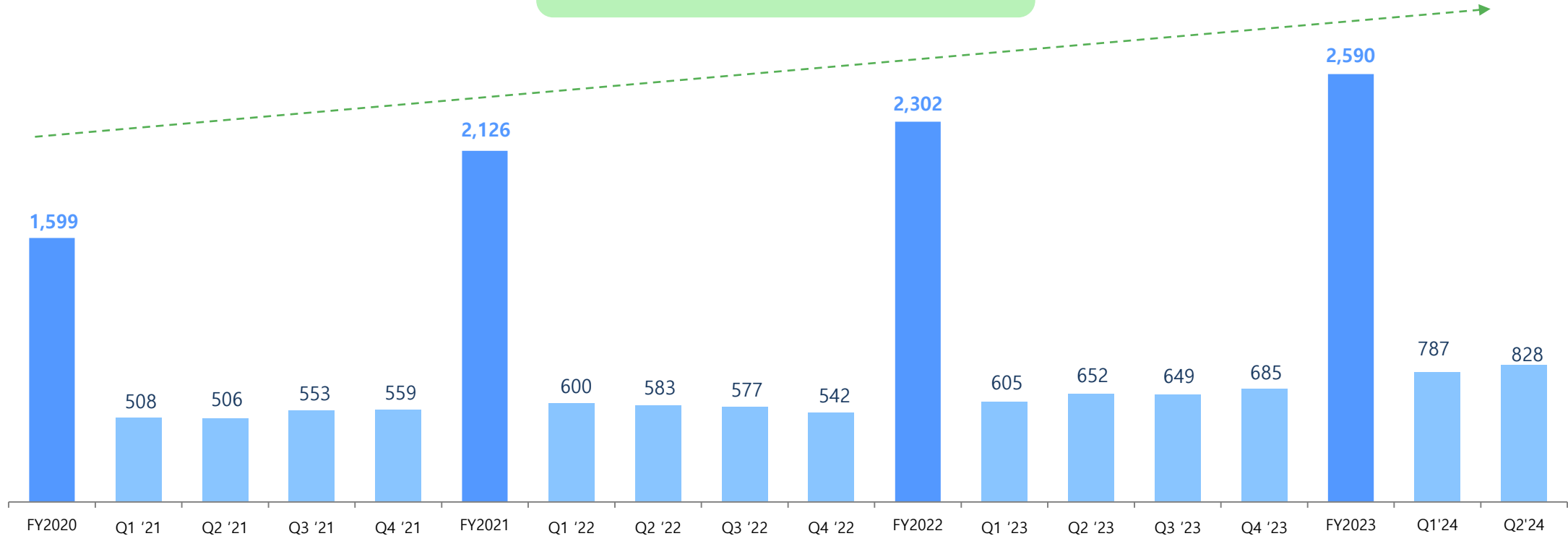
1. 플랫폼서비스 - 기부경제선물 성장 추이

- 플랫폼 서비스: '24.Q2 828억원 (+5.2% QoQ, +27.0% YoY)
- 유저들의 콘텐츠 몰입도가 증가하며 매출 성장을 견인

플랫폼 서비스

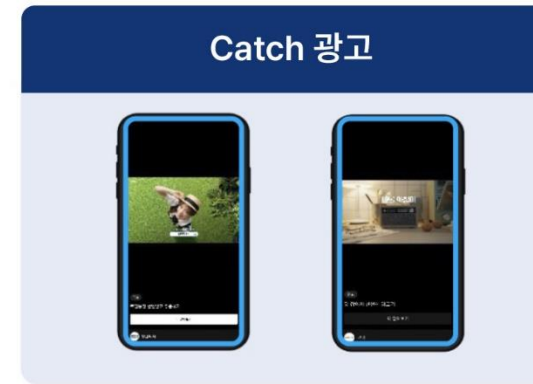
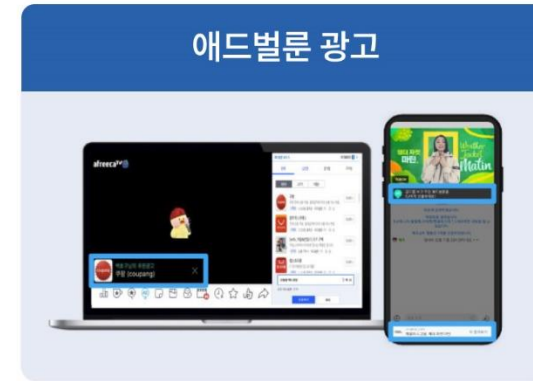
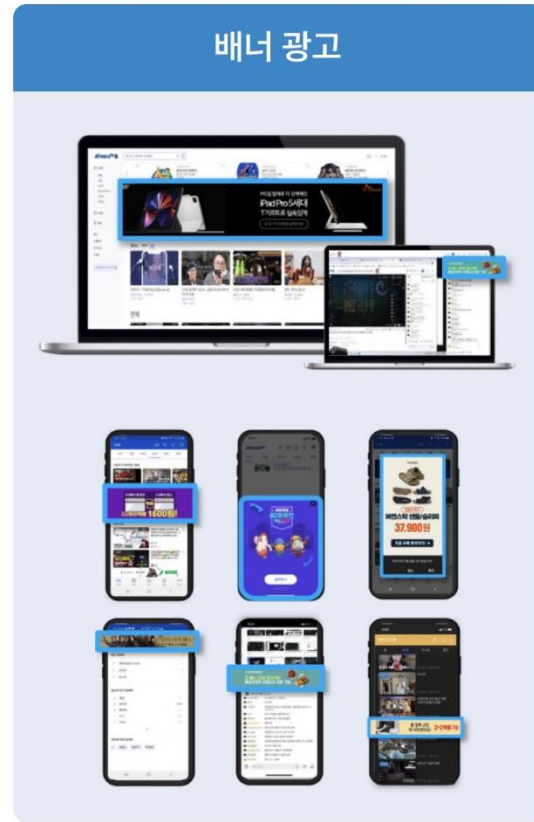
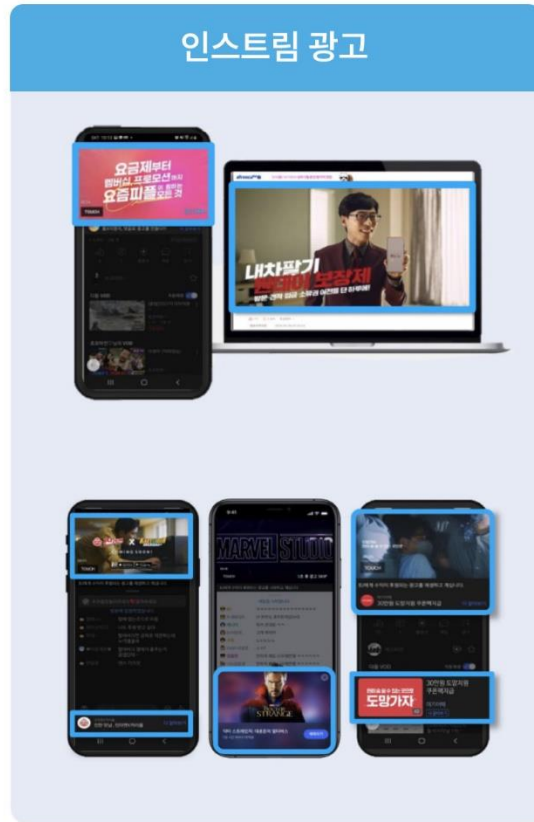
(단위 : 억원)

CAGR('20~'23)
+17%



2. 광고 - 플랫폼 광고

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




*Catch : 솟폼 서비스

2. 광고 - 광고 관리 플랫폼 AAM

- 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

2. 광고 - 콘텐츠형 광고(Game)

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

프로 게임 리그

스트리머 프로모션

스트리머 선발전

아마추어 게임 리그

서든어택 챔피언스 리그



e스포츠 공식 프로 게임 리그 제작 및 운영

젠레스 존 제로



유저들과 게임을 플레이하며 실시간 피드백 및 흥행 유도

어셈블 - 발로란트



영향력 있는 스트리머의 방송 유도를 위한 선발전 진행

고등+대학 아마추어 LoL대회



아마추어 리그 대회를 통해 게이머 흥미 유발

2. 광고 - 콘텐츠형 광고(Non-Game)

- 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



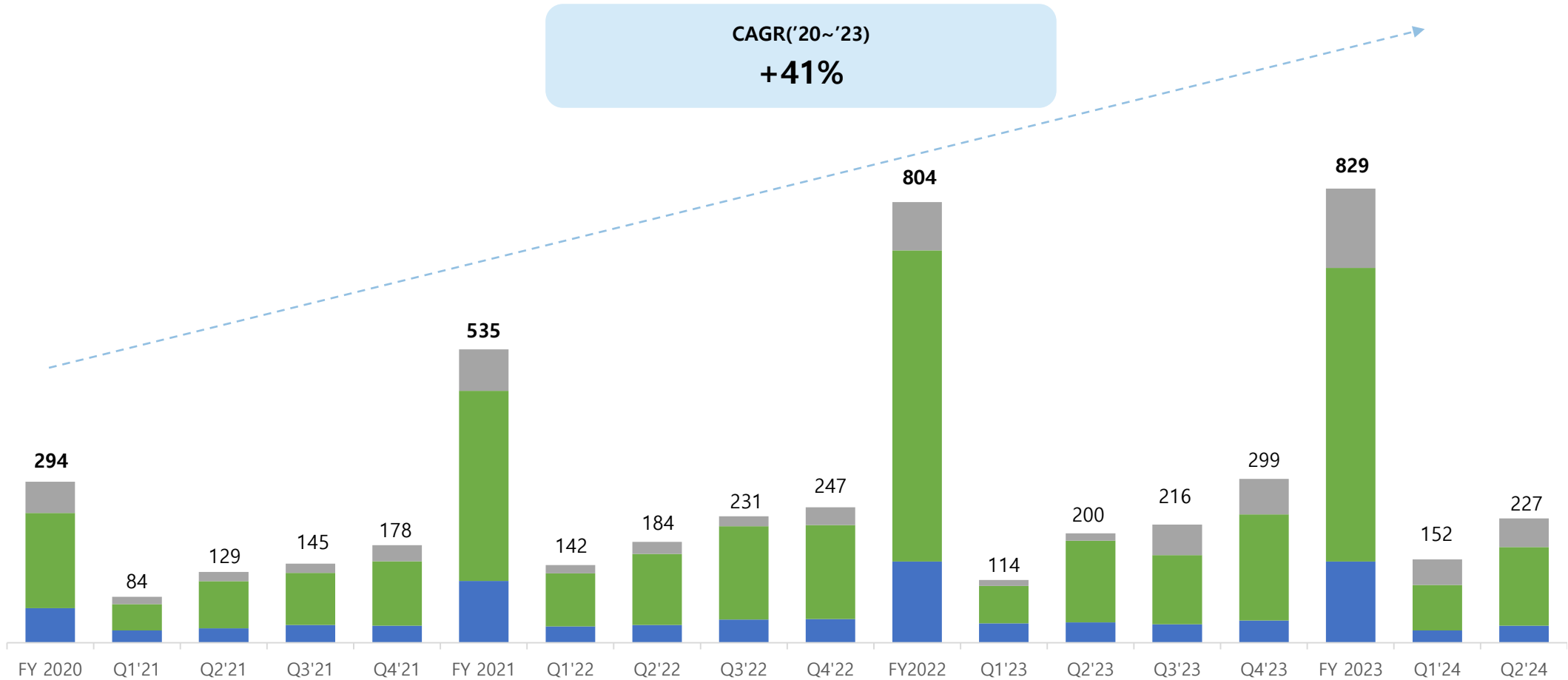
화제성 높은 대회 제작 및 유저 참여 유도를 통한 브랜드 신상품 체험을 직/간접적으로 제공

2. 광고 - 광고 매출 추이

- 광고 매출 : '24.Q2 227억원 (+48.9% QoQ, +13.5% YoY)
- 신작 게임 출시 영향으로 광고 수요 일부 회복 및 CTTD 연결효과로 매출 상승 견인

■ 기타 ■ 콘텐츠형 광고 ■ 플랫폼 광고

(단위 : 억원)



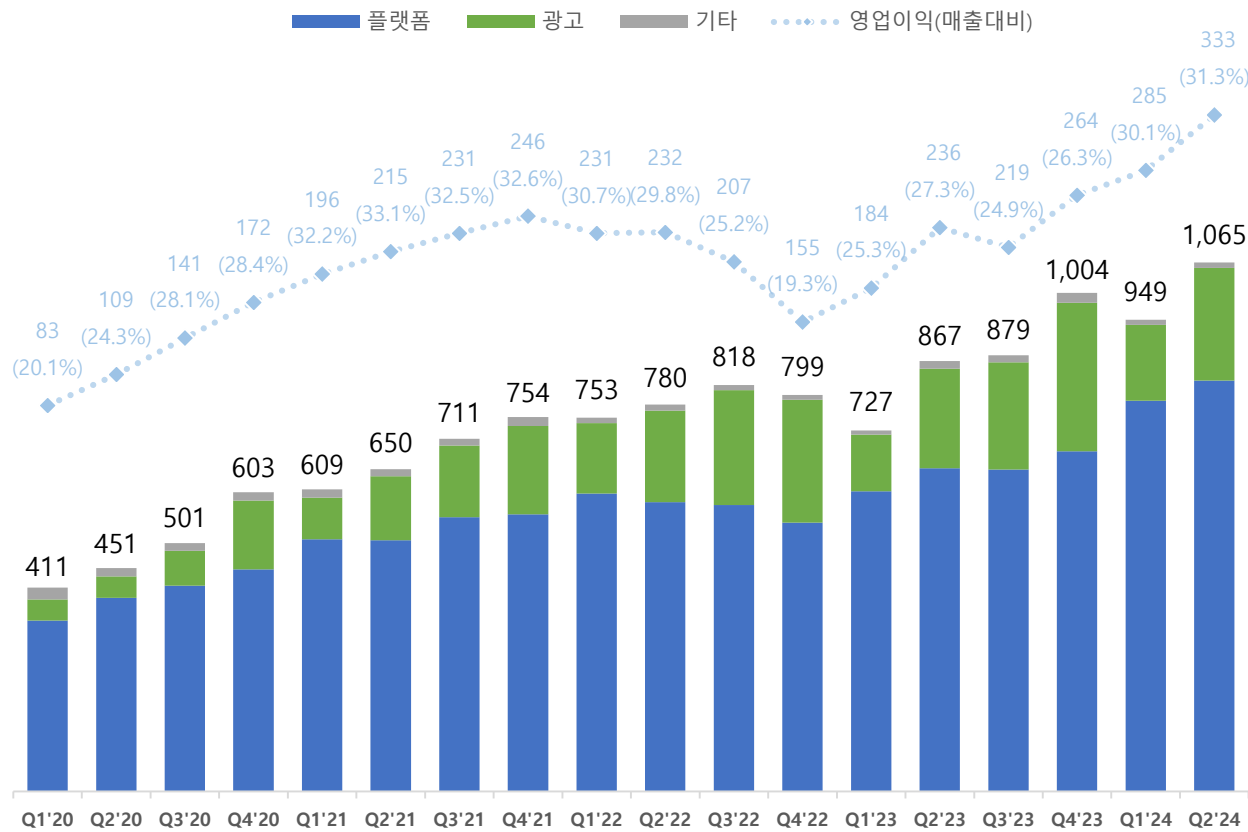
경영 실적

1. 매출 및 영업이익	20
2. 영업비용	21
3. 요약 연결재무제표	22

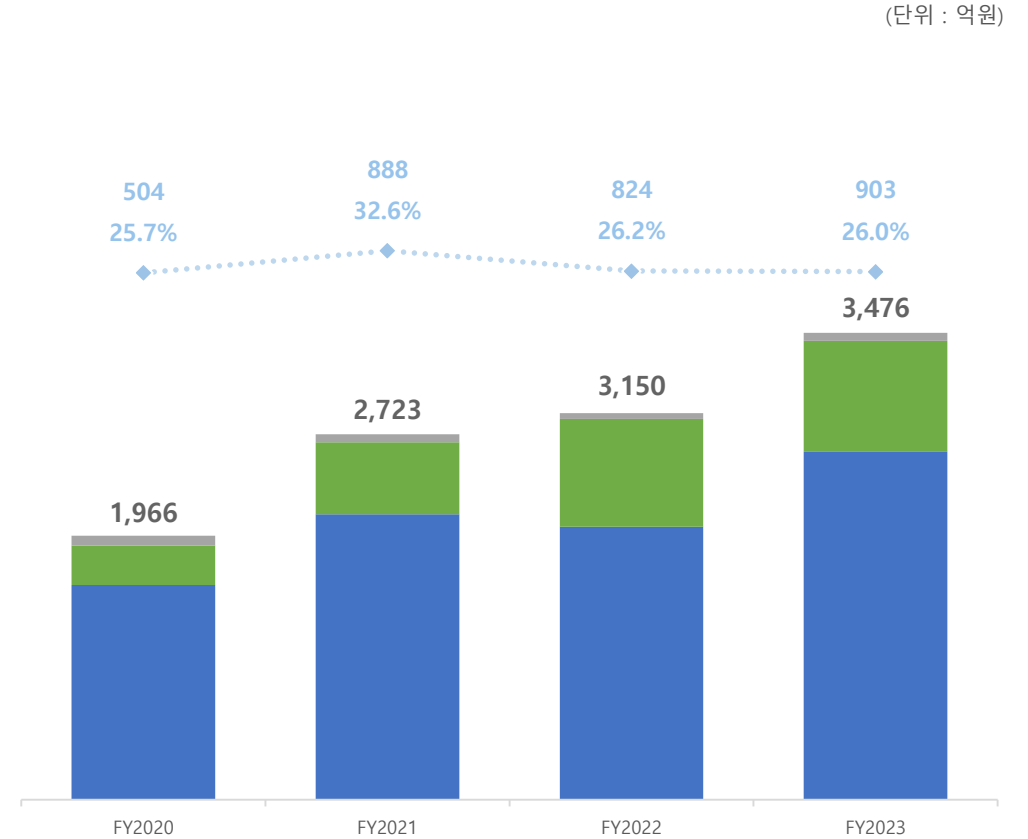


1. 매출 및 영업이익

- '24.Q2 영업이익 333억원 (+16.7% QoQ, +40.9% YoY) OPM 31.3%
- 플랫폼의 빠른 성장 및 콘텐츠 제작비 감소에 따른 영업 레버리지



분기별 매출 및 영업이익

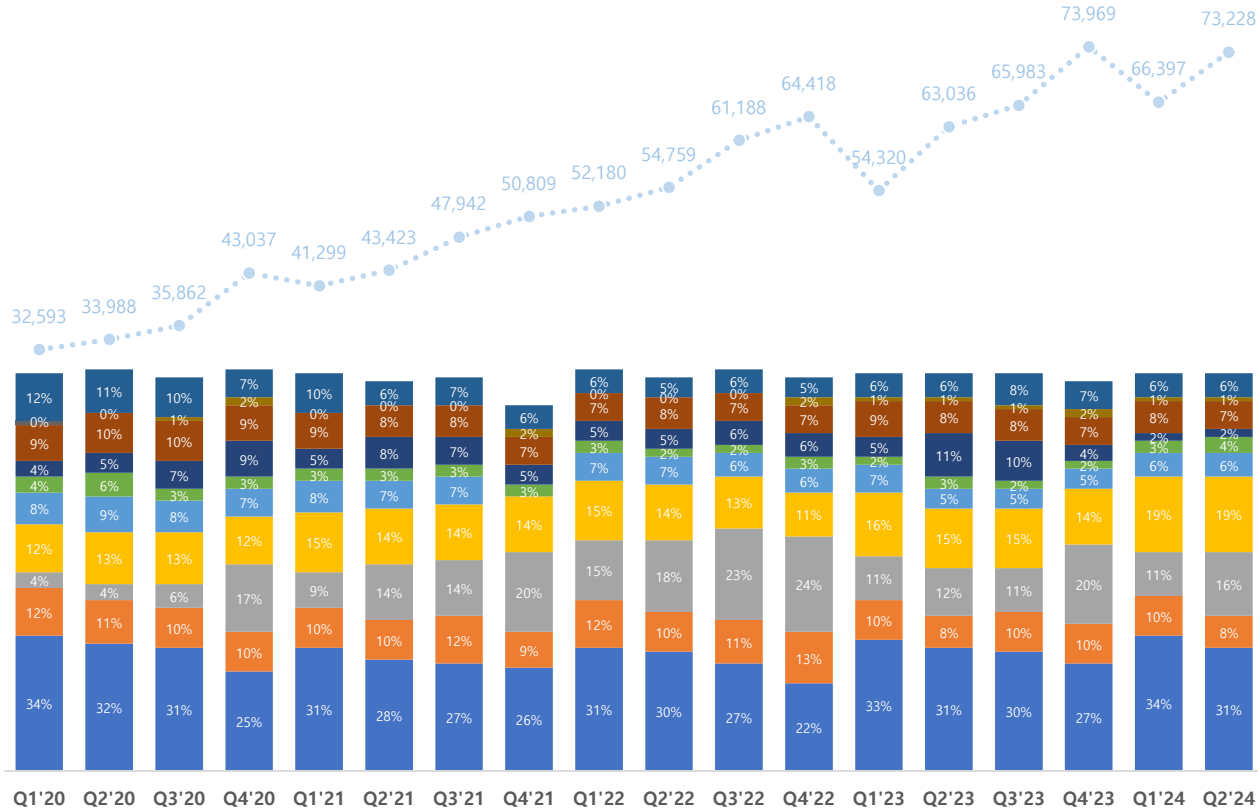


연도별 매출 및 영업이익

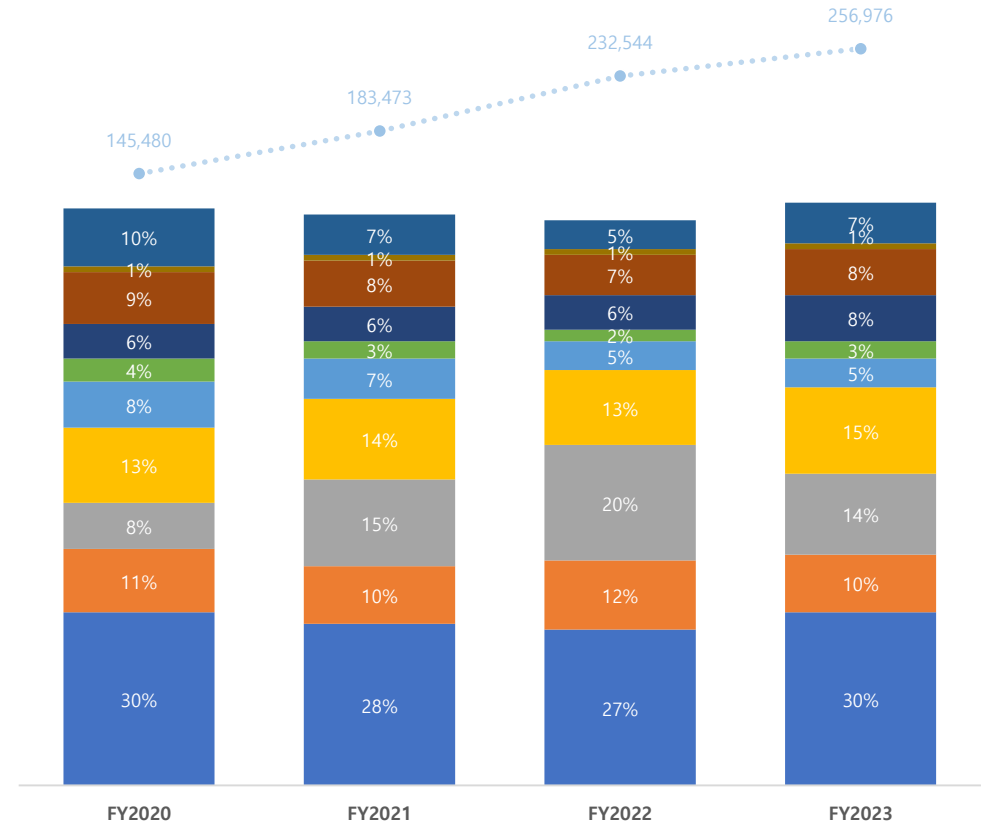
2. 영업비용

- 인건비
- 지급수수료(중계권&기타)
- 지급수수료(광고)
- 과금수수료
- 회선사용료
- BJ지원금
- 콘텐츠제작비
- 유무형감가상각비
- 지급임차료
- 행사비
- 기타
- 영업비용

(단위 : 백만 원)



분기별 영업비용



연도별 영업비용

3. 요약 연결재무제표

(단위: 백만원)

요약 연결재무제표	24.Q2	24.Q1	23.Q2	FY2023
자산총계	615,812	594,615	508,760	578,068
부채총계	284,528	293,939	235,135	284,722
자본총계	331,284	300,677	273,624	293,346
- 자본금	5,747	5,747	5,747	5,747
영업수익	106,530	94,932	86,667	347,618
영업이익	33,303	28,535	23,631	90,309
법인세비용차감전순이익	36,081	31,553	27,312	96,074
당기순이익	27,670	24,739	22,701	74,624

주주환원정책

1. 배당 정책 및 현황

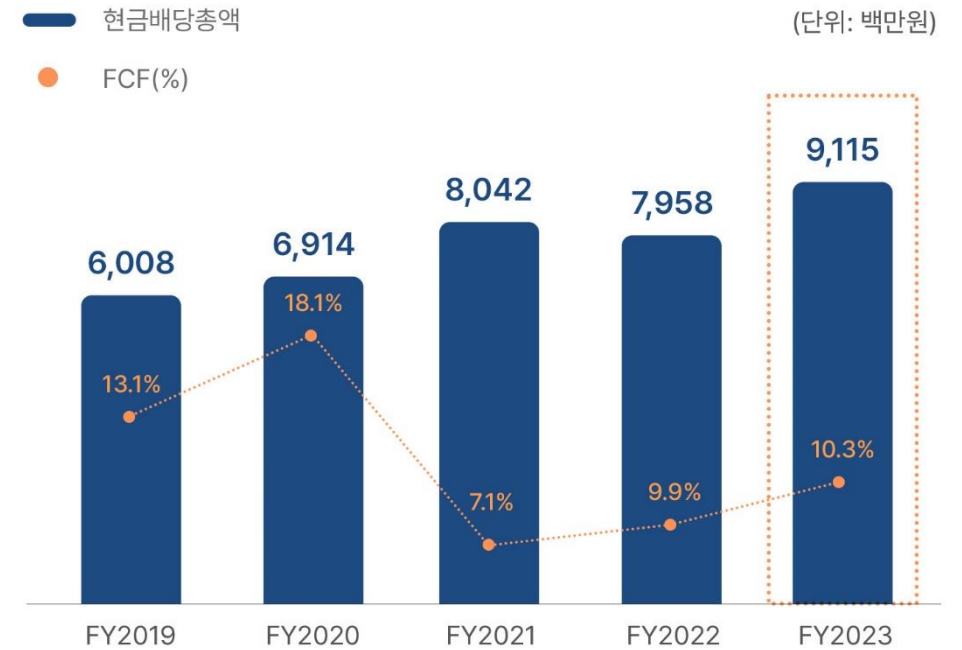
24



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	2023	2022	2021	2020	2019
주당배당금 (원)	850	730	730	650	550
배당성향 (%)	12.2	13.4	11.4	19.1	17.6
시가배당률 (%)	1.1	1.0	0.4	1.1	0.8



Contact

SOOP IR 실

Email: soop_ir@sooplive.co.kr

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

