

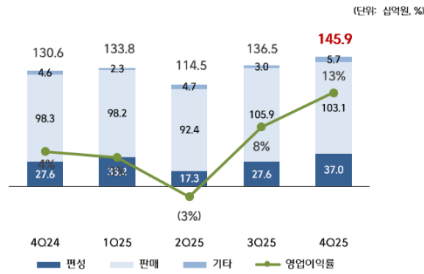
[스튜디오드래곤] 4Q25 실적발표 스크립트

3. 스튜디오드래곤

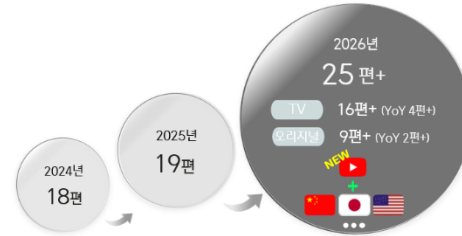
STUDIO DRAGON

“라인업 증가와 라이선싱 판매 확대로 타라인 성장 및 수익성 개선”

매출액 및 영업이익률



2026년 라인업 성장 목표



[4Q25] 매출 1,459억원(YoY +11.7%), OP 185억원(YoY +246.3%)

- 1) TV 편성 중심 라인업 증가(YoY +12회), 2) 글로벌 선판매 확대(YoY +72.6%) 및 TVING 브랜드관 구축 판매로 매출 성장
- 판매 효율 강화 등 매출 증가를 통한 영업이익률 상승(YoY +8.6%p)

[FY2026] 플랫폼 다변화 통한 라인업 정상화 및 지속 성장 기반 구축

- Hit Ratio 강화 지속과 채널·글로벌 확대 통한 성장 가시화 집중
→ 지상파·글로벌 오리지널 등 Non-Captive 확장
- IP 중심의 수익 구조 변화를 통한 IP Value-Up 스튜디오로 도약
→ IP 레버리지 확정으로 성장의 구조적 기반 확보

안녕하십니까. 스튜디오드래곤 CFO 이해미입니다.

2025년 연간 및 4분기 경영 성과에 대하여 말씀드리겠습니다.

2025년은 상하반기의 실적 흐름이 뚜렷하게 대비된 한 해였습니다.

상반기에는 일부 작품의 시청 성과 부진으로 편성 및 판매 부진했으나,

하반기에는 <폭군의 셰프>, <다 이루어질지니>, <친애하는 X> 등

주요 작품의 국내외 흥행을 바탕으로 실적이 의미있게 개선되었습니다.

하반기 총 방영회차는 130회차로 전년 동기 대비 25회차 증가하며 라인업이 회복되었고,

선판매 비중 확대와 Hit Ratio 개선에 따른 판매 효율 제고로 실적 턴어라운드를 시현하였습니다.

이에 따라 연간 매출 5,307억 원, 영업이익은 304억 원을 기록하였습니다.

4분기에는 방영회차 및 선판매 증가, TVING 브랜드관 구축 판매 성과가 반영되었습니다.

그 결과, 편성 매출은 33.9%, 판매 매출은 4.9% 증가하며,

매출 1,459억 원, 영업이익 185억 원, 영업이익률 12.7%를 달성했습니다.

2026년에는 지상파 및 글로벌 오리지널 확장을 통해 25편 이상의 작품으로 라인업을 정상화할 계획이며,

생성형 AI 등 제작 효율화에도 집중하겠습니다.

아울러, 커머스, 디지털 등 신규 사업을 본격화하여 IP 중심의 수익 구조 전환을 추진해 나가겠습니다.

감사합니다.