

February 2023

KOR.

SM 3.0 :

투자 전략

Investment Strategy



SM의 미래: SM 3.0 4대 핵심 성장 전략

2023년~

SM 3.0 팬, 주주 중심의 글로벌 엔터테인먼트 회사로의 도약

- 1 [IP 전략] 멀티 제작센터 / 레이블 체계
- 2 [사업 전략] IP 수익화 전략 (음원, IP 라이선스 등)
- 3 [글로벌 전략] 글로벌 사업 확대 (일, 미, 동남아 및 기타)
- 4 [투자 전략] 글로벌 음악 퍼블리싱, 레이블 M&A, 팬덤 이코노미 비즈니스, 메타버스 등 투자

핵심 역량에 대한 투자는 SM 3.0 목표 달성을 위한 필수 토대

SM 2.0

- 아티스트의 직접 발굴 및 트레이닝 노하우 축적
- 프로듀싱 역량 내부 자산화

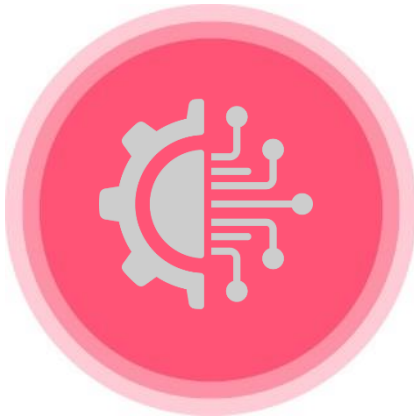
SM 3.0

- 자체적 IP 제작과 상호보완적 외부 역량 확보 병행
- 콘텐츠/플랫폼 차별화 위한 기술 역량 확대

자체적 역량 확보에 집중한
Organic 성장

내실 강화와 동시에 성장을 가속화하는
Organic + Inorganic 방식의 조화

최근 엔터테인먼트 시장 환경 변화로, 투자의 전략적 중요도 더욱 증폭



기술과 엔터테인먼트의
융합 트렌드 발생

플랫폼 및 메타버스/AI 기술의 접목



엔데믹 전환 이후
엔터 산업 모멘텀 회복

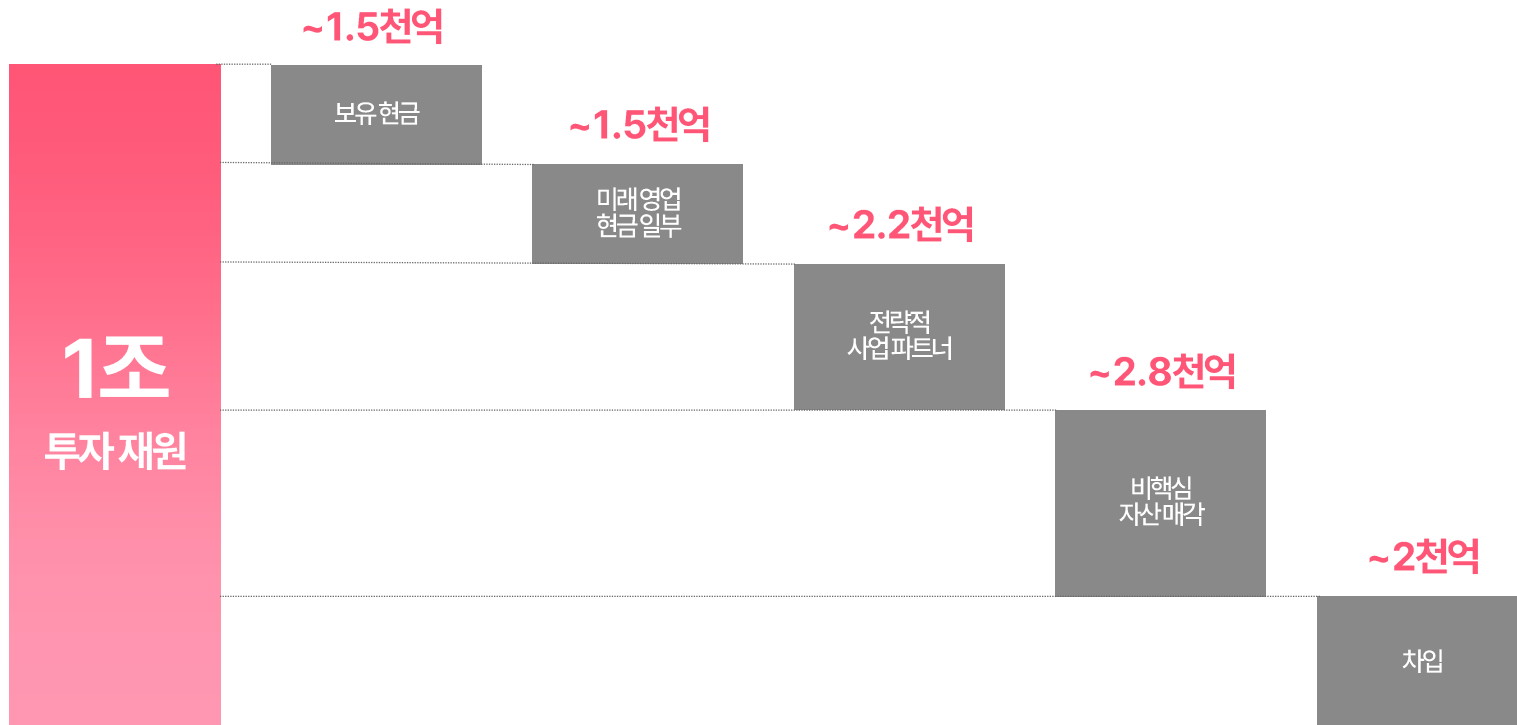
대면 공연 사업 정상화
K-Pop의 글로벌 확장



보수적 Valuation 기조 확산에
따른 투자 적기 도래

과거 高평가된 기업가치의 안정화

적시 투자를 통한 시장 내 기회 선점을 위해, 1조원 규모의 투자자원 마련



전체 현금 중 일부는 안전 현금 및 위기 대응 자금으로 보유

해당 과정에서, 본업 관련성이 낮고 수익 기여도 적은 자산 유동화

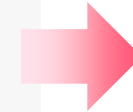


단기 사업성과 강화 & 중장기 미래 준비 투자간 균형점 확보

Track 1

단기 사업 역량 및 성과 확보 영역

- 1년 이내 즉시 이익 기여 가능한 사업 검토
- 최적 시장 타이밍 고려, IP 제작 등 본업과 관련된 핵심 역량의 신속 흡수



'단기 영업이익'
&
'중장기 성장 동력'

Track 2

중장기 수익원 발굴 위한 선제적 투자 영역

- 3년 이내 매출/이익 창출 목표
- 중장기 성장 동력 확보를 위한 Seeding 관점으로, 신기술/글로벌 거점 등 투자



균형 잡힌
투자를 통해
주주가치 극대화

SM 3.0 투자의 5대 핵심 분야

Track 1

단기내 사업 역량 및 이익 확보 영역 (~1년)

총 8.5천억

1

퍼블리싱 역량
내재화

3.5천억

IP 제작

2

타 장르/
지역으로의
레이블 확장

3천억

IP 제작

3

팬 플랫폼 투자
및 확장

2천억

IP 수익화

Track 2

중장기 성장 동력 확보 영역 (~3년)

총 1.5천억

4

글로벌
지역 확장

500억

글로벌 확장

5

메타버스/
콘텐츠 역량
강화

1천억

IP 제작/수익화

투자 시점에서의 전략적 판단에 따라 배분 금액은 일부 변동 가능

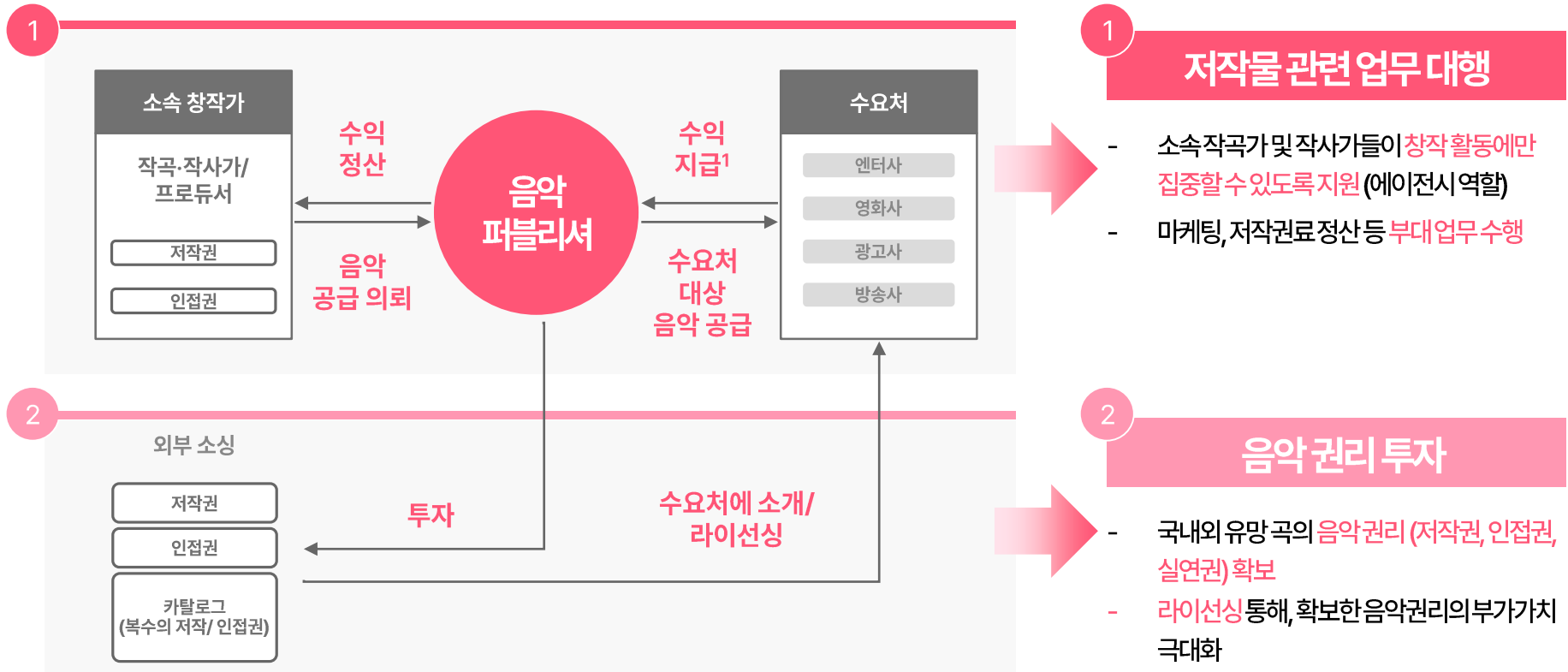
[Track 1] IP 제작 역량 확충 및 팬 플랫폼 고도화

투자 규모

<p>1</p> <p>퍼블리싱 역량 내재화</p>	<p>음악 퍼블리싱 전문 자회사 설립</p> <ul style="list-style-type: none"> - 안정적곡 공급 위해, 다양한 개성 가진 작곡/작사가 Pool 보유한 퍼블리싱 업체 인수 - Inorganic한 투자와 더불어, 작곡/작사가 영입 통해 Organic한 성장 지원 - 추가 수익원으로, 국내외 음악 권리에 투자하여 부가가치 극대화 - 음악 퍼블리싱 솔루션 구축을 통한 운영 효율화 기반 수익성 극대화 	<p>3.5천억</p>
<p>2</p> <p>레이블 포트폴리오 확장</p>	<p>SM과 시너지 창출 가능한 국내외 레이블 인수</p> <ul style="list-style-type: none"> - 현지에서의 네트워크 확보, 장르 확장, 프로듀싱 역량 강화 - 국내의 경우, SM의 역량 활용한 글로벌 진출 성공 가능성 높은 레이블 중심 투자 	<p>3천억</p>
<p>3</p> <p>통합 팬 플랫폼 런칭</p>	<p>팬 경험 중심 통합 팬 플랫폼 구축</p> <ul style="list-style-type: none"> - 커뮤니티, 커머스, 콘텐츠, 온라인 콘서트 기능 통합/강화한 플랫폼 출시 - 데이터팀 강화 통해 플랫폼 데이터 분석 기반 부가가치 창출 	<p>2천억</p>

통합 팬 플랫폼은 Track 2에도 포함되는 항목이나 Track 1에서 일괄 설명

(참고) 음악 퍼블리싱 사업 모델



상기 구조도에서는 간략화하였으나, 실제로는 수요처에서 음악에 대한 사용료를 저작권협회로 지급하고, 협회에서 퍼블리셔로 수익을 전달

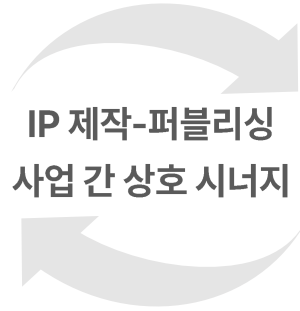
음악 퍼블리싱 사업은 SM의 고성장 위한 엔진

음악 퍼블리싱 자회사

- 다양한개성보유한작곡/작사가 확보
- 양질의곡지속창작위한Capacity구축

본업 고성장 위한 "엔진 역할" 담당

멀티 제작센터/레이블로
양질의 음악 지속 공급



SM 본사의 성공 사례 축적 통해,
퍼블리싱 브랜드 파워 강화

SM엔터테인먼트

멀티 제작센터

- 선도엔터테인먼트사로서 **실력있는 아티스트 Pool** 보유
- 체계화된 시스템 기반, **음반/음원의 성공방정식 내재화**

한국 엔터 사업의 고유한 시너지 통해 글로벌 시장 (\$10B) 강자로서의 도약

글로벌 퍼블리싱 시장 규모 - 글로벌 3대 퍼블리셔 (UMG, Sony, Warner Chappell) 의 점유율 60% 기반 산출

1 퍼블리싱 역량 내재화

음악 퍼블리싱 업체는 엔터 산업의 성장과 함께 높은 재무 성과 달성 중

■ 매출 (KRW)
■ 영업이익률 (%)

글로벌 대형 퍼블리셔

Universal Music¹



1.3조원
23.5%

Sony Music¹



2.1조원
20.0%⁴

Warner Chappell²



1.2조원
14.5%

BMG Rights



1조원
20.0%

글로벌 중형 퍼블리셔

EMI



0.29조원
18.3%

Reservoir Media



0.14조원
17.6%

지역/장르 특화 퍼블리셔³

Budde Music



190억원
21.1%

Concord Music



50억원
16.0%

1. '22 1H 공시 기반 사업부 매출 추정; 2. '21년 매출; 3. 비상장사로 Orbis database (비상장사 재무 데이터베이스) 기반으로 '22년 매출 작성; 4. 음악 사업부 영업이익률

SM 3.0의 멀티레이블 시스템 구축 가속화

	글로벌 (미주 우선적 검토)	국내
투자규모	~2,000억 3~5개사인수검토중	~1,000억 5~7개사인수검토중
핵심 검토사항	<p>미주 네트워크 확보</p> <ul style="list-style-type: none"> 현지 리소스를 활용, 아티스트의 미주 진출을 위한 교두보 확보 <p>장르 확장 가능성</p> <ul style="list-style-type: none"> R&B, 힙합 등 장르 스펙트럼 확장 가능 업체 우선 검토 SM 팬덤층 다각화 도모 <p>제작 역량 강화</p> <ul style="list-style-type: none"> 글로벌 인지도 보유한 프로듀서 확보 	<p>글로벌 시장에서의 잠재력</p> <ul style="list-style-type: none"> 장르 확장 가능성 제작 역량 확보 SM의 역량 활용, 신규 레이블 아티스트 글로벌 진출 지원

[Track 2] 지속 성장 동력 위한 신규 지역 발굴 및 기술 투자

투자 규모

4

글로벌
지역 확장

핵심 진출 국가별 자체 제작센터 구축 및 신규 IP 런칭

- 일본 캐스팅/트레이닝 센터 및 매니지먼트 인프라 확충
- 전략적 사업 파트너와의 JV를 통한 미주 신규 법인 설립 및 글로벌 오디션 추진
- 동남아 내 미디어/홍보 거점 마련부터 시작하여 '25년 제작센터 구축

500억

5

메타버스/
콘텐츠 역량
강화

스튜디오 광야 투자 통한 버추얼 IP 역량 강화

- 메타 휴먼 기술 업체 JV 설립 위한 출자
- 버추얼 아티스트의 비주얼/오디오 구현 위한 VFX 및 AI 오디오 회사 투자
- 콘텐츠의 최종적 완성도 업그레이드 위한 Post-production 회사 투자

1천억

1조원
투자

1. 별도 기준 목표 성과 달성을 위한 필수 기반 요소 확보

2. '25년 연결 기준 매출 4,800억 / 영업이익 800억원 추가 창출

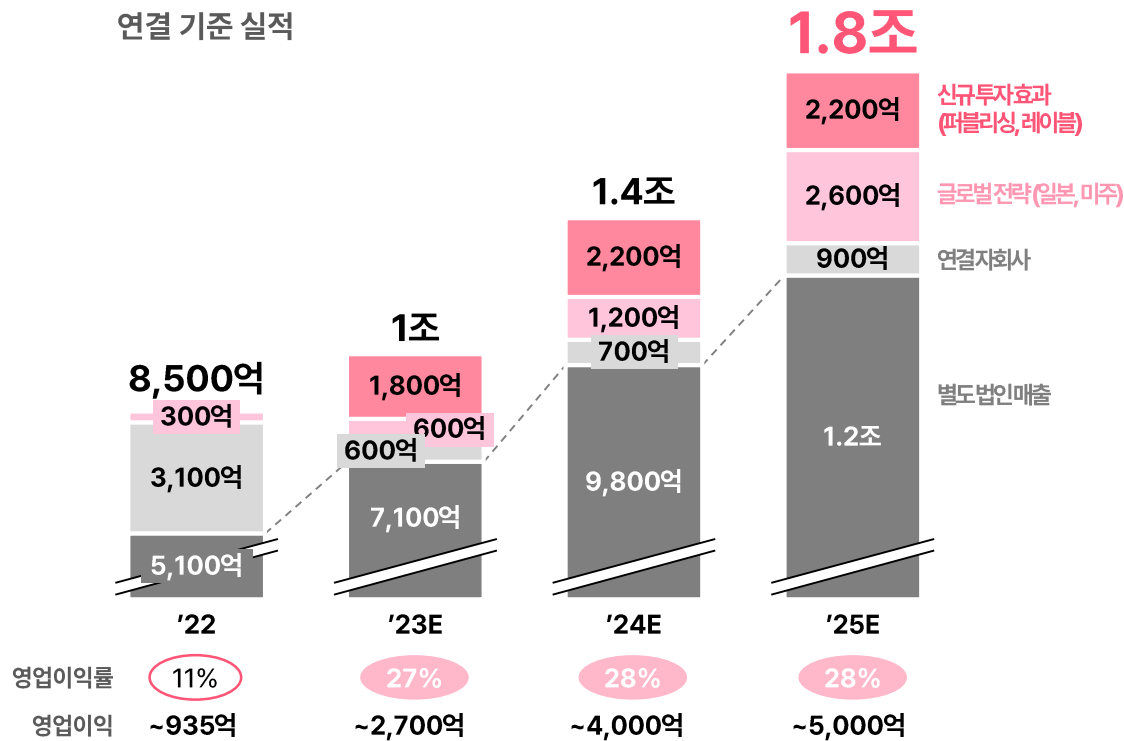
	별도 기준 목표 달성의 필수요소	'25년 추가 연결 실적	
		매출	영업이익
① 퍼블리싱 업체 인수	멀티 제작센터/레이블 운영을 위한 안정적 곡 수급 역할	1,300억	300억
② 레이블 인수	기존 아티스트 및 레이블과의 협업 기반 음반/음원 판매 확대	900억	200억
③ 팬 플랫폼 투자	통합 팬 플랫폼 고도화를 통해 커머스 거래 규모 및 수익 극대화	N/A (SME 내부에서 사업 진행)	
④ 글로벌 지역 투자	일본/미주/동남아 제작센터 구축을 통한 글로벌 수익 창출	2,600억	300억
⑤ 메타버스/콘텐츠 투자	가상 아티스트 IP 및 버추얼 콘텐츠 제작을 위한 기술 투자	N/A	(5억)

1. '23년 1개 업체, '24년 1개 업체 인수 가정; 2. '23년 투자 완료 가정

4,800억 800억

SM 3.0구현 통해 K-Pop 업계내 명실상부 1위 위상 달성

연결 기준 실적



'25년 목표 주가
36만원

Peer LTM P/EBIT 25.0x 대비
약 25% 할인한 수준, 추후 발표될
주주환원 효과는 미포함

임원보상의 50% 이상을
SM 3.0 목표 주가
및 성과 달성에 연계

전체 주주와 이해관계 일치 및
강력한 책임경영 수행

Thank you

