

kakao

2024년 2분기 실적발표

2024. 8. 8 | Kakao Investor Relations



유의사항

본 자료의 2024년 2분기 재무정보는 한국채택국제회계기준에 따라 작성된 실적에 대한 추정치이며, 별도 재무제표를 제외한 모든 재무정보와 영업성과는 종속회사를 포함한 연결 기준으로 작성되었습니다.

외부감사인의 회계 검토가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 위해 작성된 자료이므로, 내용 중 일부는 회계 검토 과정에서 달라질 수 있습니다.

이에 (주)카카오는 본 자료에 서술된 재무정보 및 영업성과의 정확성과 완벽성에 대해 보장하지 않으며, 자료 작성일 현재의 사실을 기술한 내용에 대해 향후 업데이트 책임을 지지 않습니다.

또한, 본 자료 상에, 회사가 예상한 결과 또는 사항이 실현되거나, 회사가 당초에 예상한 영향이 발생한다는 확신을 제공할 수 없습니다.

본 자료에 기재된 예측정보는 본 자료 작성시점을 기준으로 작성한 것이며, 회사가 이러한 위험 요인이나 예측정보를 업데이트할 예정이 없음을 유의하시기 바랍니다.

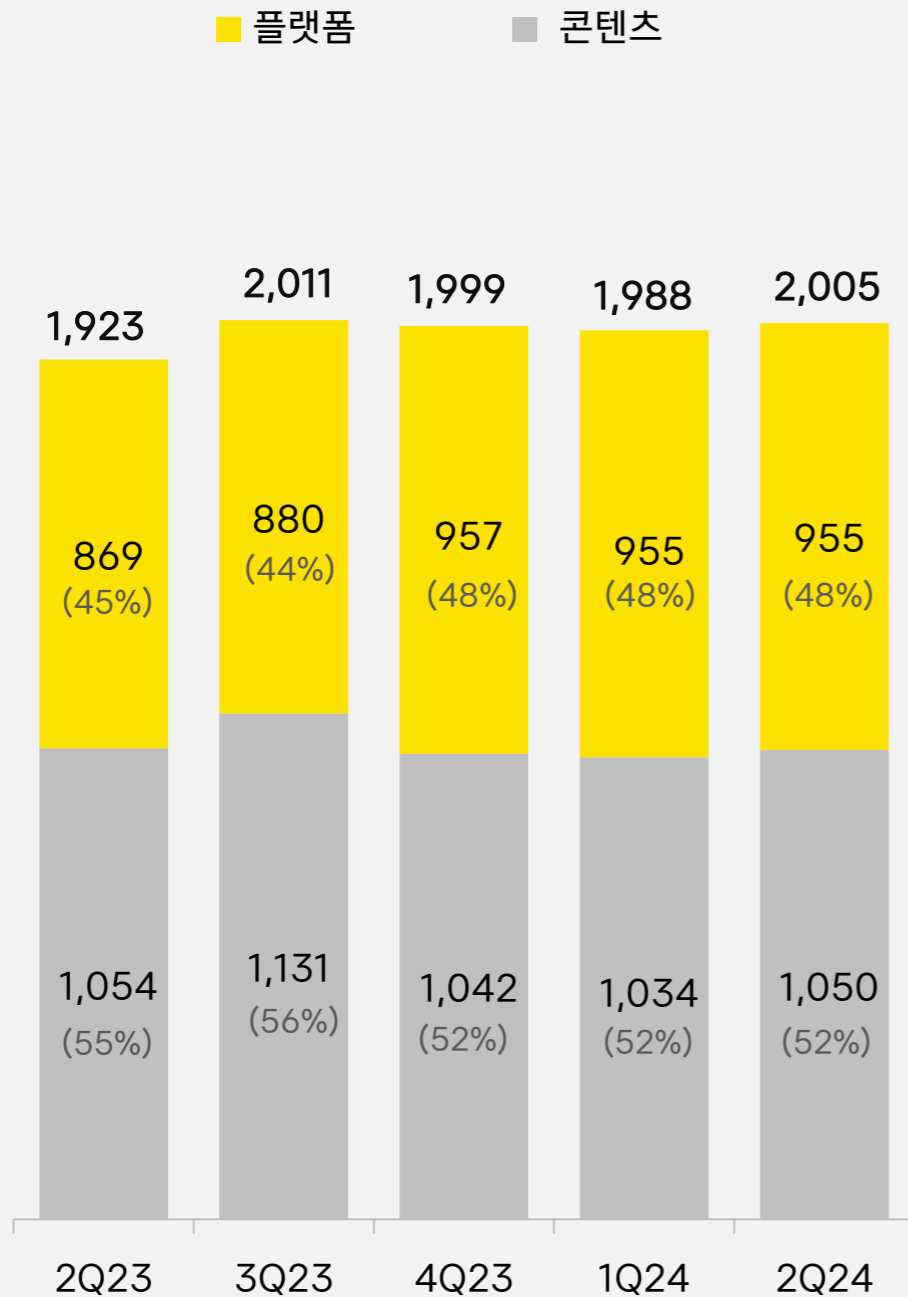
따라서, 본 자료는 투자자들의 투자 결과에 대하여 어떠한 법적인 목적으로 사용되어서는 아니되며, (주)카카오는 본 자료에서 제공되는 정보에 의거하여 발생하는 투자 결과에 대해 어떠한 책임을 지지 않음을 알려드립니다.

매출 구성

총 매출 +4% YoY / +1% QoQ

2분기 매출 비중 : 플랫폼 48%, 콘텐츠 52%

(단위: 십억원)



매출 구성	
플랫폼	특비즈 광고형 : 특DA (비즈보드 / 기타 DA), 비즈니스 메시지, 이모티콘 등 거래형 : 선물하기, 톡스토어, 메이커스, 카카오프렌즈 온라인
	포털비즈 Daum PC / Mobile 카카오프렌즈 스토리 / 스타일 / 페이지 기타 자회사광고
	플랫폼 기타 모바일 엔터프라이즈 페이엔터 카카오프렌즈 기타 기타연결종속회사
콘텐츠	게임 모바일 PC 기타
	뮤직 SM엔터테인먼트 멜론 디지털음원/음반유통 음악제작
	스토리 엔터테인먼트 픽코마
	미디어 영상제작 매니지먼트

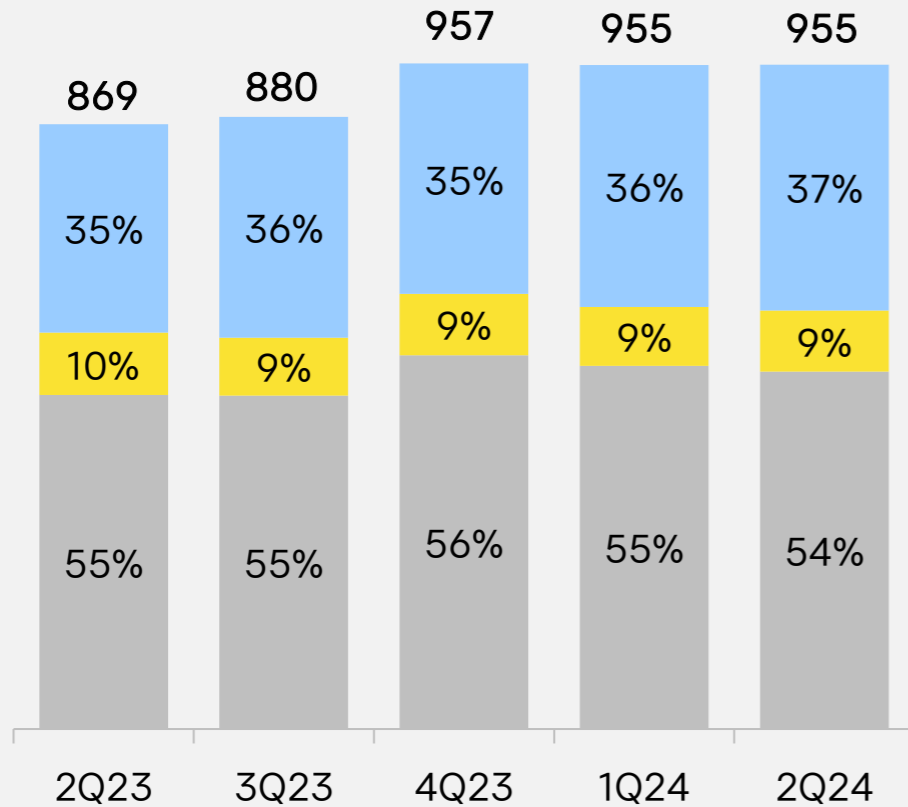
부문별 매출

플랫폼 부문

2Q24 +10% YoY, +0.1% QoQ

(단위: 십억원)

■ 특비즈 ■ 포털비즈 ■ 플랫폼 기타

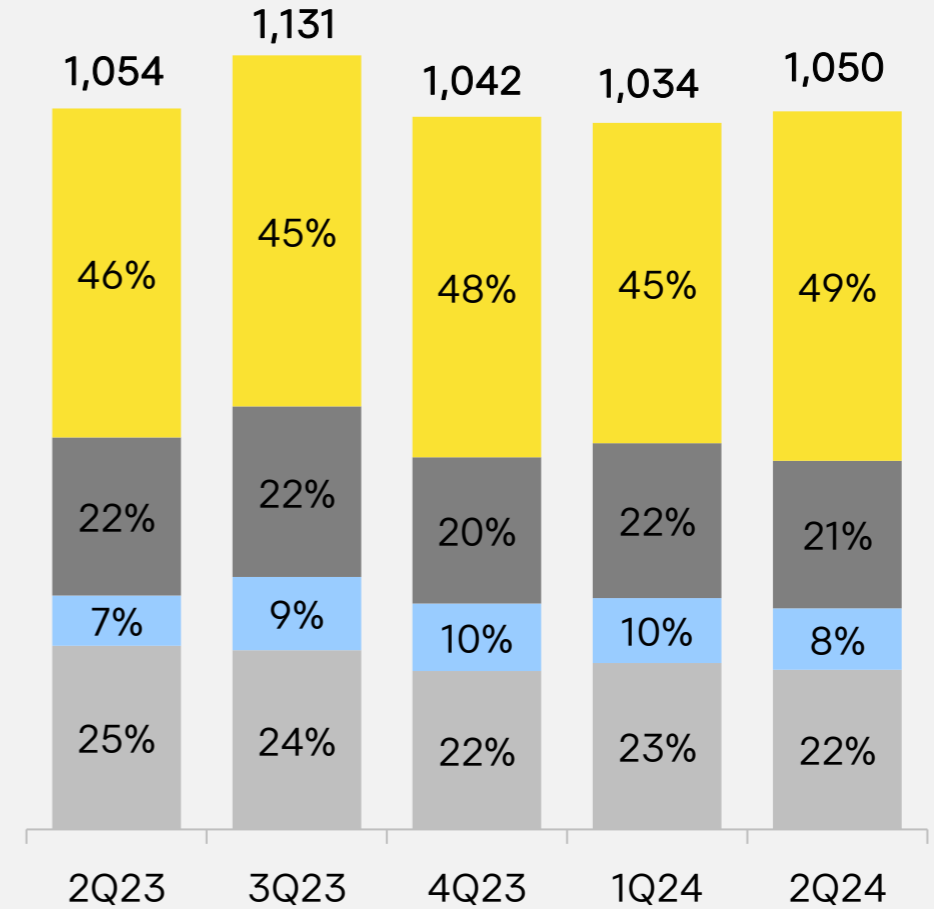


콘텐츠 부문

2Q24 -0.4% YoY, +2% QoQ

(단위: 십억원)

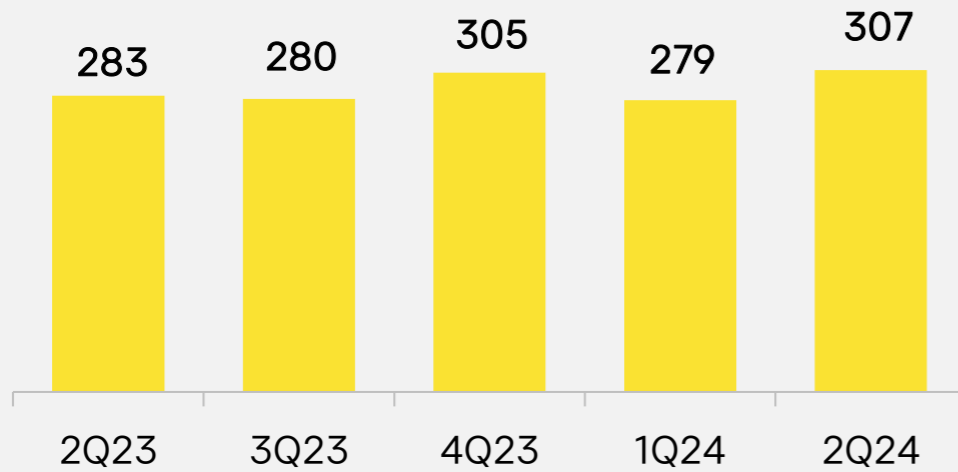
■ 게임 ■ 미디어 ■ 스토리 ■ 뮤직



플랫폼 부문 | 특비즈

광고

(단위: 십억원)

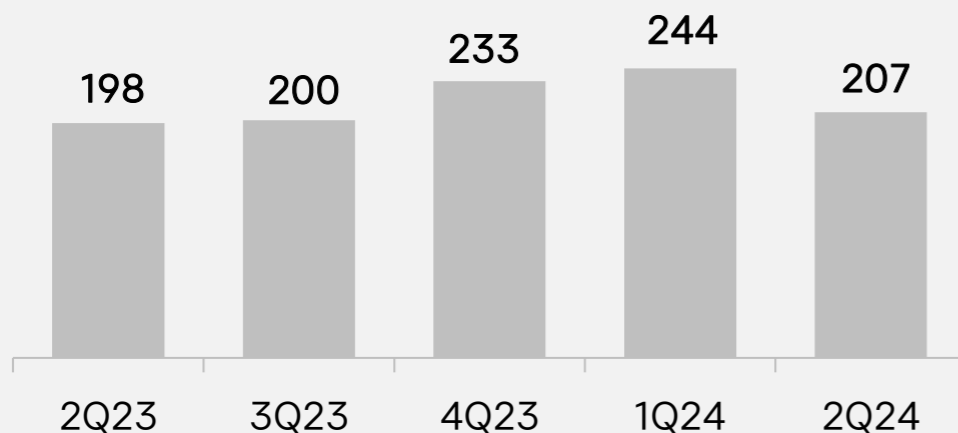


2Q24 +9% YoY, +10% QoQ

- (YoY) ① 특채널 활성 광고주 수 및 전체 친구 수 확대로 비즈니스 메시지 +16%, ② 친구탭 비즈보드와 오픈채팅탭 채팅목록형 광고 매출 증가로 특 전체 DA +5%
- (QoQ) 비즈니스 메시지 역대 분기 최대 매출 달성 및 계절적 성수기 효과

커머스

(단위: 십억원)



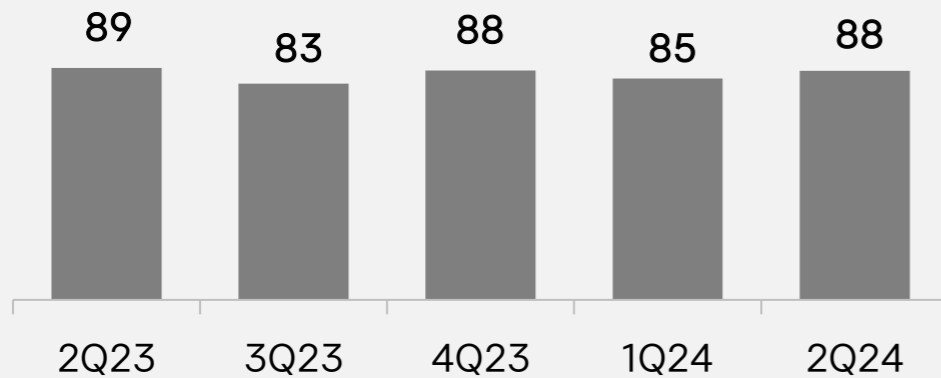
2Q24 +5% YoY, -15% QoQ

- 커머스 통합 거래액 : 2.4조원(+6% YoY)
- (YoY) 가정의 달 사전예약 성과로 전체 선물하기 거래액 +5%, 명품 라인업 확대로 럭셔리 브랜드 거래액 +12%
- (QoQ) 계절적 비수기 효과 및 주요 시즌 이벤트 공휴일 영향

플랫폼 부문 | 포털, 기타

포털비즈

(단위: 십억원)

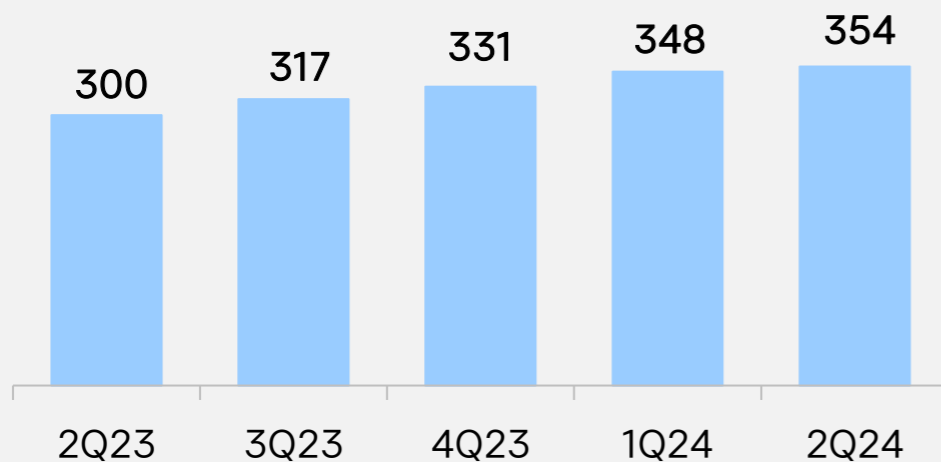


2Q24 -2% YoY, +4% QoQ

- (YoY) 이용자 지표 감소 영향
- (QoQ) 대형 광고주 유입 및 외부 파트너 제휴 확대 통해 매출 방어
- 검색 광고 최적화를 포함한 트래픽 및 손익 반등 기반 강화 집중

플랫폼 기타

(단위: 십억원)

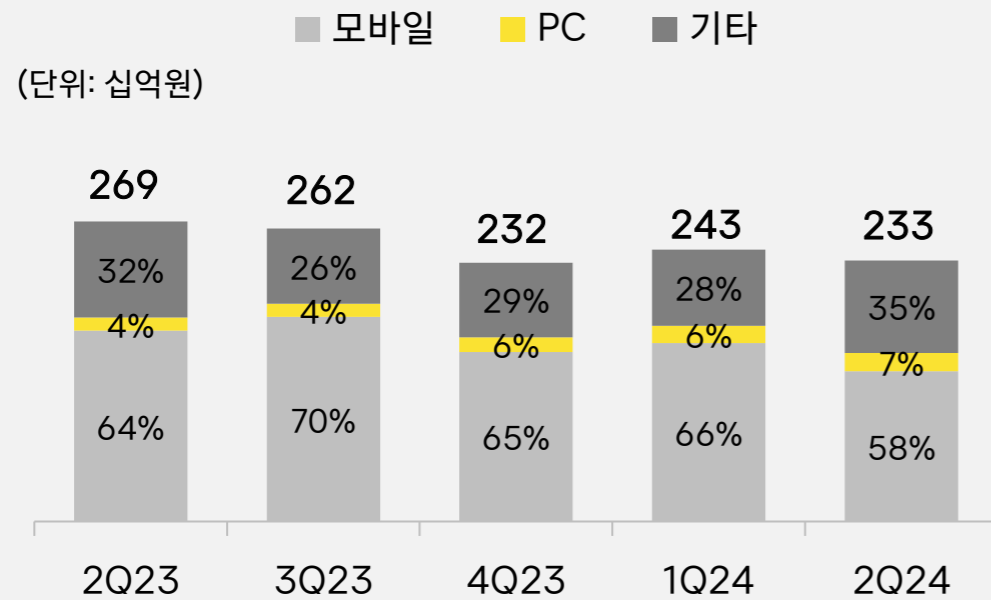


2Q24 +18% YoY, +2% QoQ

- 모빌리티 : 야외활동 증가로 전반적인 이용자 수요 확대
- 페이 : 거래액 41.1조원, +20% YoY
(YoY) 서비스 전 영역 매출 및 TPV 두 자리 수 증가
(QoQ) 대출/투자/보험을 포함한 금융서비스 매출 확대

콘텐츠 부문 | 게임, 뮤직

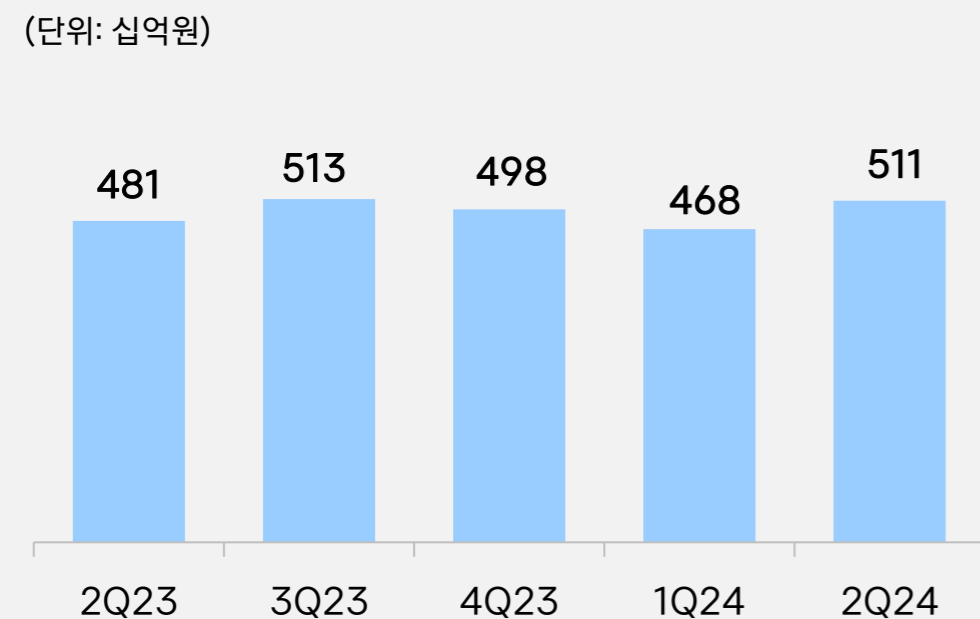
게임



2Q24 -13% YoY, -4% QoQ

- (YoY/ QoQ) 신작 게임의 성과 부재
- 2025년大作 출시에 따른 사업적 변화 및 턴어라운드 기반 마련에 집중

뮤직



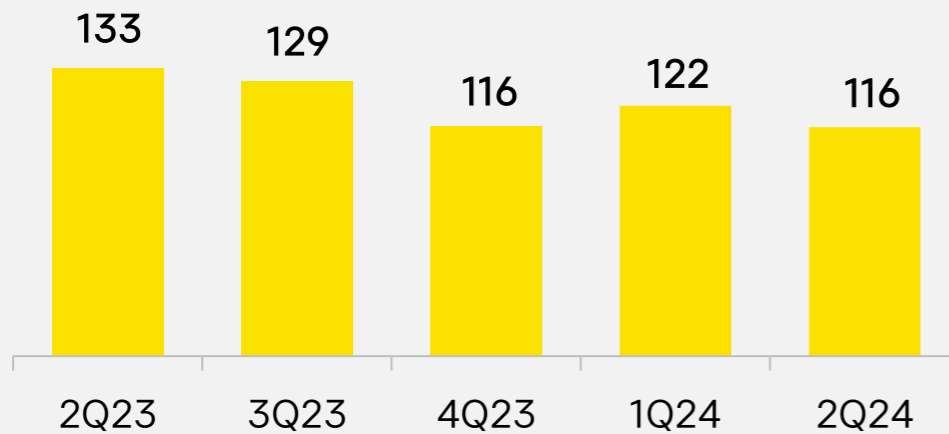
2Q24 +6% YoY, +9% QoQ

- (레이블) 아이브, 에스파, 라이즈 포함 주요 소속 아티스트 신보 발매와 활발한 콘서트 활동에 따른 고성장 지속
- (유통) 글로벌 유통 네트워크 및 국내 음원 라이브러리 강화
- (멜론) 안정적 매출 기반 유지

콘텐츠 부문 | 스토리

픽코마

(단위: 십억원)

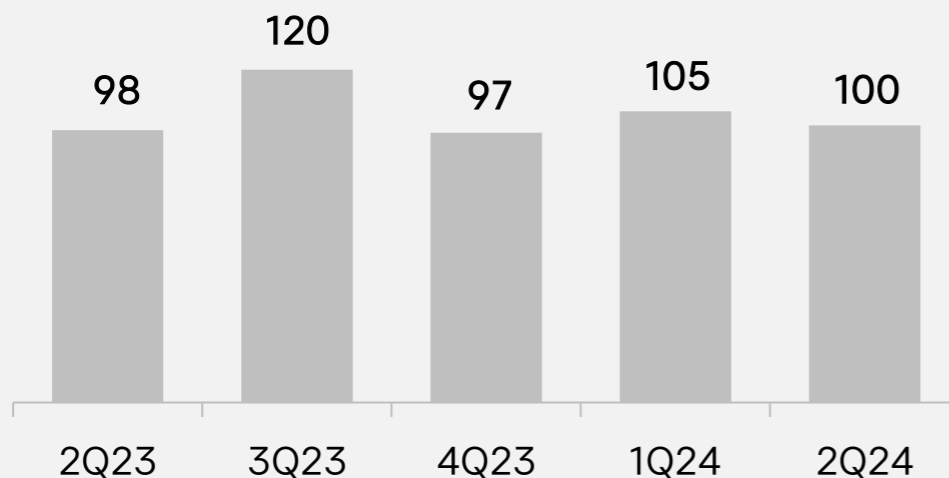


2Q24 -13% YoY, -5% QoQ

- (엔화기준) 매출 -3% YoY, +0.3% QoQ, 거래액 +3% YoY, +6% QoQ
- (YoY) IP mix 변화에 따른 매출 기여도 차이와 엔저 영향으로 감소
- (QoQ) 대규모 프로모션에 따른 미소비 코인 증가로 일시적 과금 동인이 약화되면서 엔화 매출액은 전분기와 유사한 수준 기록
- 1H24, 누적 거래액 500억엔 돌파 및 이용자 지표 사상 최고치 경신
2H24, IP 장르 다각화 통한 양질의 콘텐츠 확보를 통해 경쟁력 제고

카카오엔터테인먼트

(단위: 십억원)



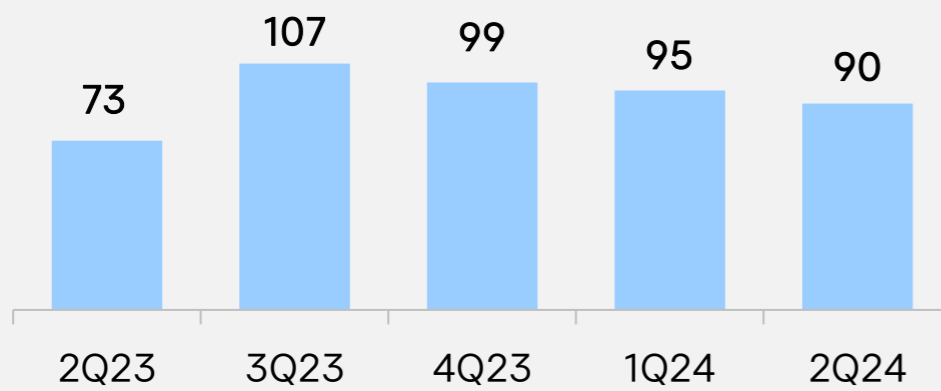
2Q24 +2% YoY, -5% QoQ

- (YoY) AI 기술 기반 고효율 마케팅으로 플랫폼 이용자 및 매출 증가
- (QoQ) 국내 플랫폼 이용자 기반 강화를 통해 일본 경쟁 심화에 따른 유통 거래액 감소 영향을 일부 상쇄
- 픽코마, 크리에이터와 상생 가능한 IP 파이프라인 구축 논의 중

콘텐츠 부문 | 미디어

미디어

(단위: 십억원)



2Q24 +22% YoY, -6% QoQ

- (YoY) 지난해 상반기 제작 라인업 공백에 따른 기저 효과
(QoQ) 신작 제작 진행률 차이
- 볼륨딜을 통한 안정적 수급처 확보, 웹툰IP - 영상 콘텐츠 간 시너지 극대화 추진

실적요약

(단위: 십억원)	2Q23	1Q24	2Q24	YoY	QoQ
매출	1,923	1,988	2,005	4%	0.8%
플랫폼 부문	869	955	955	10%	0.1%
특비즈	480	522	514	7%	-2%
포털비즈	89	85	88	-2%	4%
플랫폼 기타	300	348	354	18%	2%
콘텐츠 부문	1,054	1,034	1,050	-0.4%	2%
게임	269	243	233	-13%	-4%
뮤직	481	468	511	6%	9%
스토리	231	227	216	-7%	-5%
미디어	73	95	90	22%	-6%
영업비용	1,810	1,868	1,871	3%	0.2%
영업이익	113	120	134	18%	11%
영업이익률	5.9%	6.0%	6.7%	0.8%p	0.7%p
당기순이익	55	68	87	59%	29%
지배지분순이익	56	74	101	81%	37%
비지배지분순이익	-1	-6	-14	-	-
당기순이익률	2.8%	3.4%	4.3%	1.5%p	0.9%p

영업비용

(단위: 십억원)	2Q23	1Q24	2Q24	YoY	QoQ
영업비용	1,810	1,868	1,871	3%	0.2%
인건비	472	479	481	2%	0.3%
매출연동비	780	820	797	2%	-3%
외주/인프라비	205	202	196	-5%	-3%
마케팅비	100	89	108	8%	21%
상각비	192	198	207	8%	5%
기타	60	80	82	38%	4%

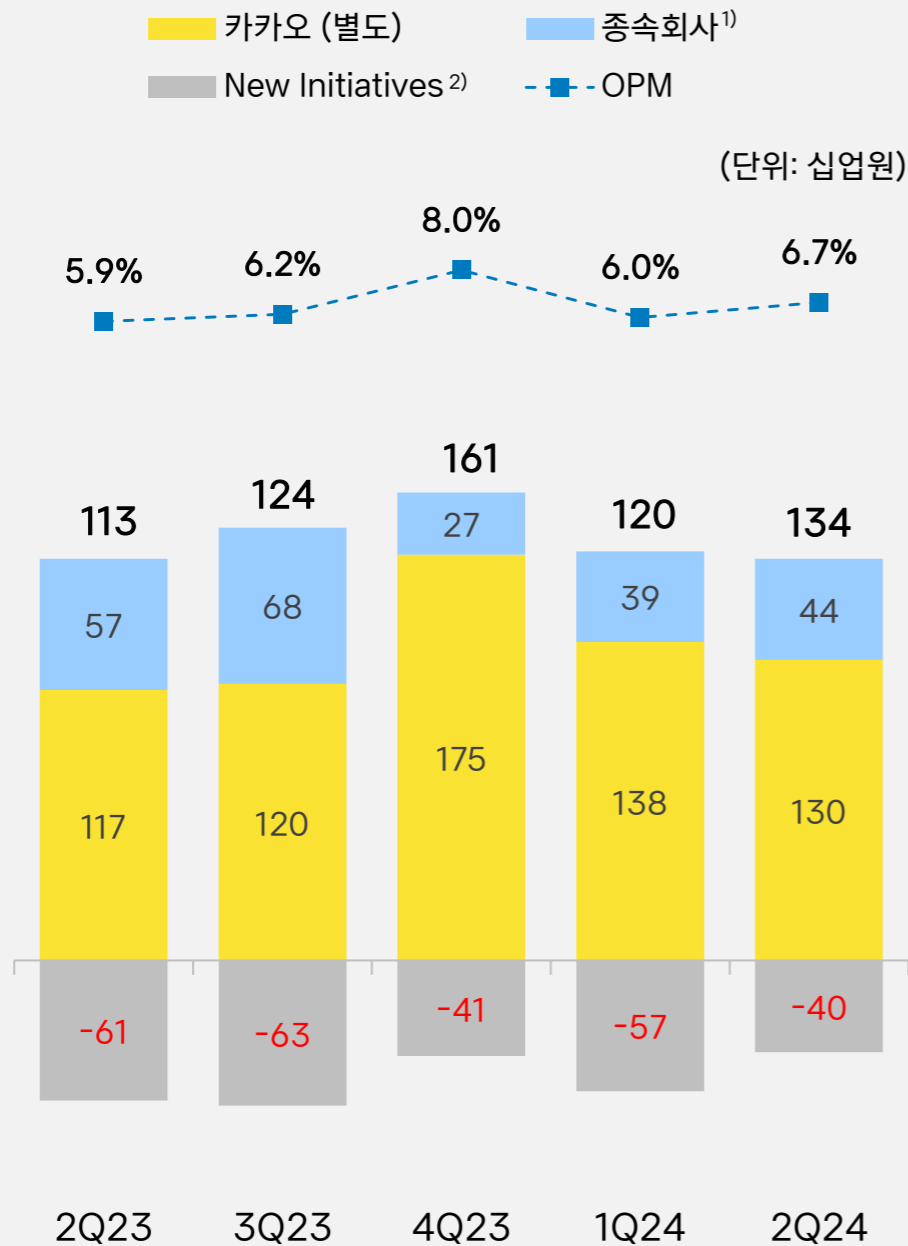
2분기 증감 분석

- 인건비 (YoY) 2024년 연간 성과계획을 고려한 상여 안분 인식과 연봉 인상 효과
(QoQ) 보수적인 채용 기조 유지
- 매출연동비 (YoY) 선물하기 직매입 매출 증가 및 카카오엔터테인먼트 제작원가 상승
(QoQ) 카카오엔터프라이즈 클라우드 관련 용역원가 감소
- 외주/인프라비 (YoY/QoQ) 브레인 영업양수도에 따른 일시적인 인프라수수료 감소
- 마케팅비 (YoY/QoQ) 콘텐츠 부문에서의 마케팅 집행 증가
- 상각비 (YoY/QoQ) 자체, 신규 임차 데이터센터 운영 및 AI사업 관련 기계장치 투자 증가

영업이익 / 당기순이익

영업이익(률)

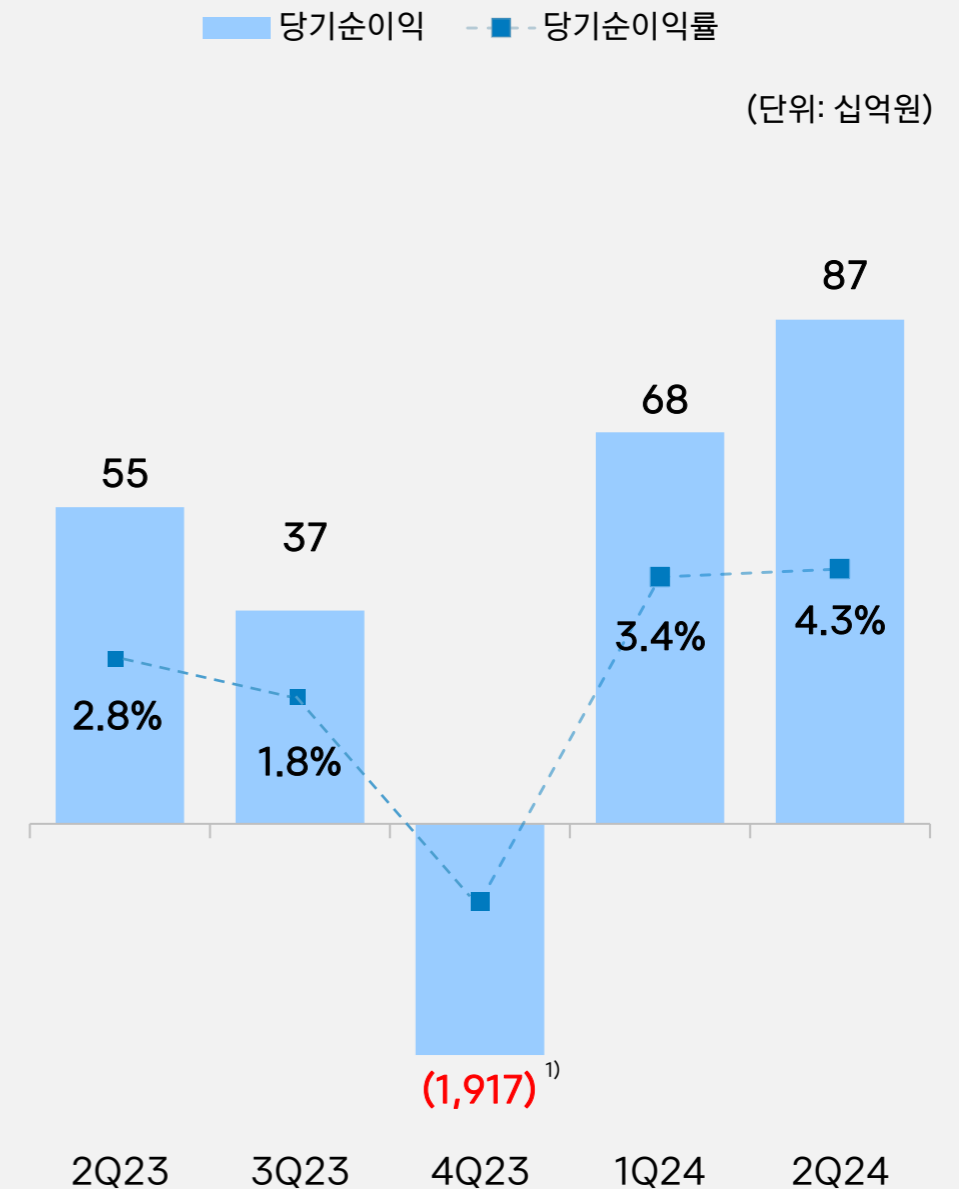
2Q24 +18% YoY, +11% QoQ



- 1) 종속회사: 카카오와 New Initiatives를 제외한 모든 사업 부문
- 2) New Initiatives: 카카오엔터프라이즈, 카카오브레인, 카카오헬스케어
- 3) 종속회사 실적에는 내부거래 관련 조정 금액이 포함되어 있음

당기순이익(률)

2Q24 +59% YoY, +29% QoQ

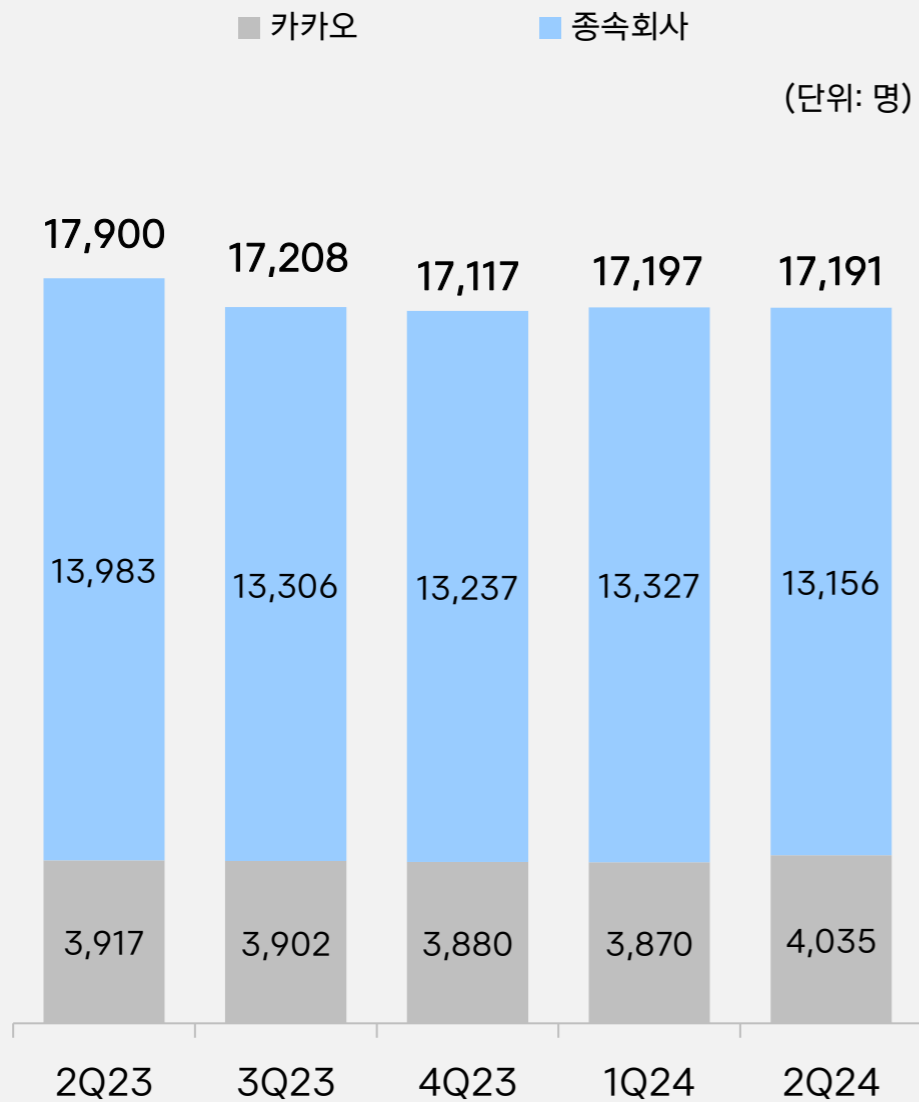


- 1) 4Q23 : 영업권 손상 1조 4,833억원과 PPA무형자산 손상차손 3,114억원 인식에 따른 기타비용 증가로, 당기순손실 기록

인원 / CapEx

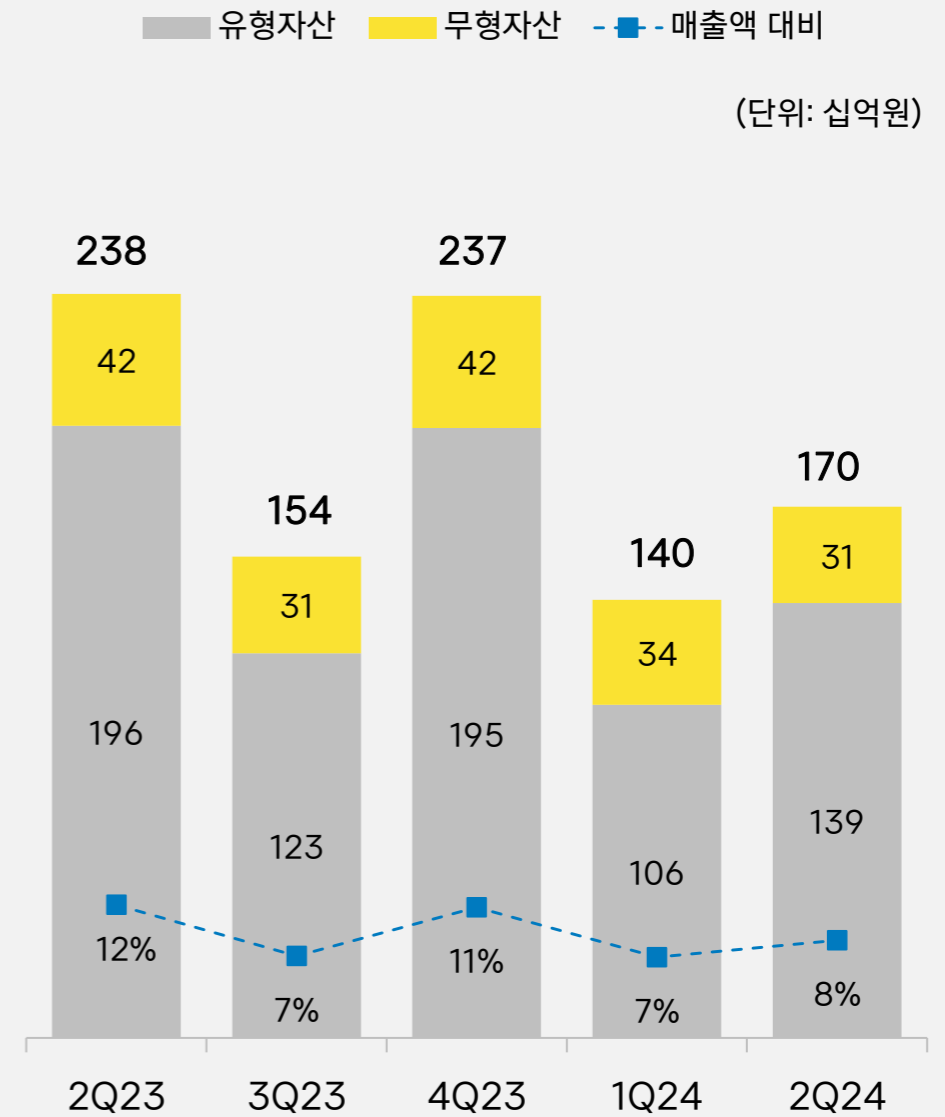
인원 현황

보수적인 채용기조 유지, -709명 YoY, -6명 QoQ
 카카오는 브레인 영업양수도 영향으로 증가



CapEx

데이터센터 및 AI사업 관련 GPU, 서버, 설비 취득으로 QoQ 증가



1) 유형자산 : 데이터센터 관련 건설중인자산 및 서버 네트워크 등 기계장치
 2) 무형자산 : 영업권, 영상제작 및 스토리 콘텐츠 유통권 등 기타무형자산

ESG 활동성과



**탄소중립포인트,
카카오페이머니로
받을 수 있어요!**

포인트 지급 유형 → 카카오페이 선택

ESG 보고서 '2023 카카오의 약속과 책임' 발간

- ESG 프레임워크와 중점분야 이행 현황, 환경/사회/거버넌스 영역별 지속가능 경영 성과 및 ESG 데이터 발표
- ESG 중점분야 '사람을 향한 기술, 사회문제 해결, 신뢰받는 카카오, 함께 성장하는 내일, 지구를 위한 노력' 중심의 활동 공개

디지털 소외계층 위한 '더 쉬운 카톡설명서' 공개

- 디지털 약자의 이해를 돕는 쉬운 말과 그림으로 설명하는 이지리드 (Easy-Read) 방식으로 구성
- '카카오톡 시작하기', '상황별 활용 방법', '안전하게 보호하기' 세 가지 주제로 구성

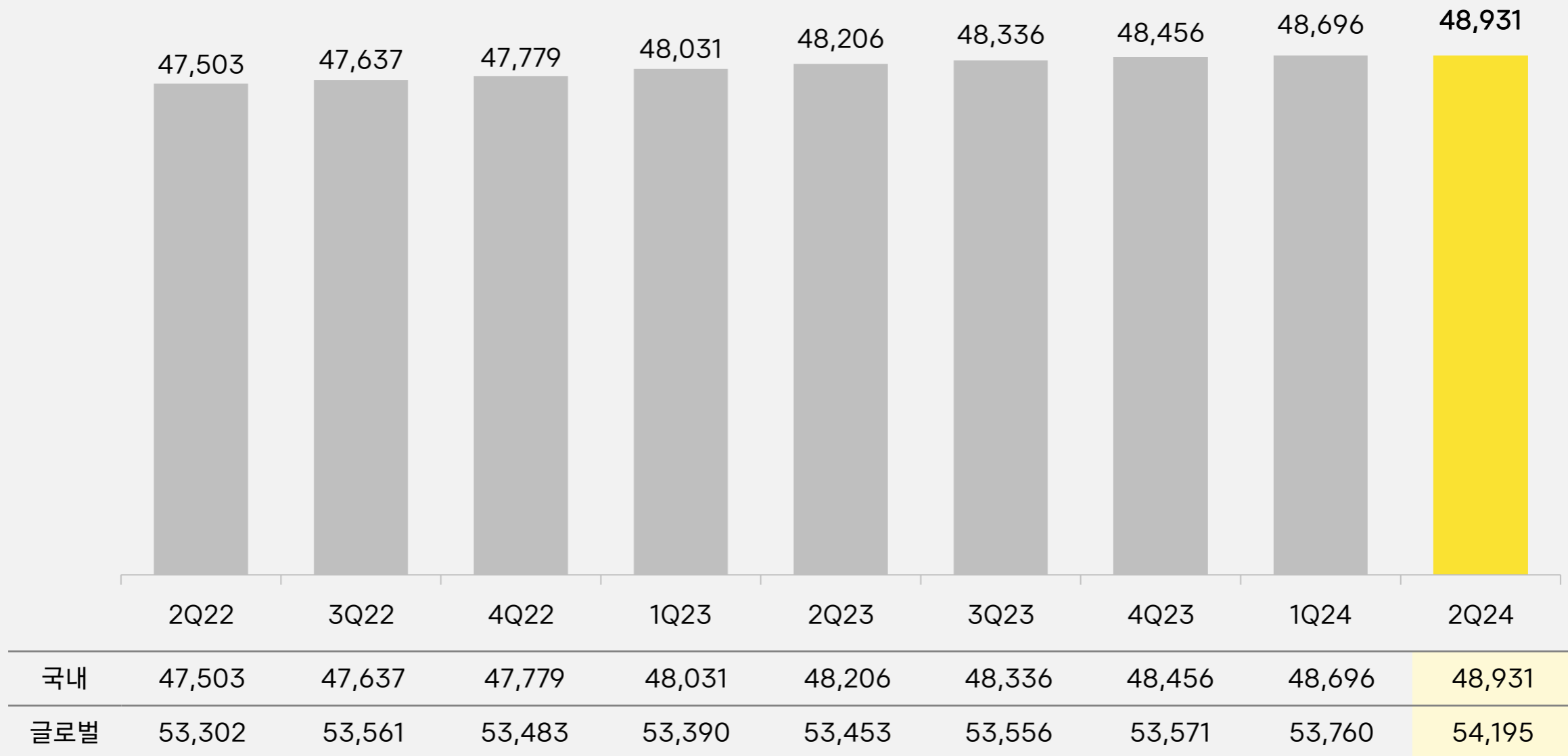
탄소중립 실천 문화 확산을 위한 업무 협약 체결

- 환경부-카카오-카카오페이-카카오모빌리티 MOU 체결
- 탄소중립실천포인트를 카카오페이머니로 받을 수 있는 시스템 구축
- '카카오 같이가치' 플랫폼을 활용하여 환경부와 공동 캠페인 진행 및 자전거 활성화 위한 국민참여 프로그램 개발 예정

카카오톡 MAU

국내 카카오톡 월간 활성 이용자(MAU) YoY +73만 명, QoQ +24만 명 증가

(단위: 천명)



평균 월간 활성 이용자. 글로벌 MAU는 국내 MAU를 포함.

감사합니다

