

# kakao

## 2025년 3분기 실적발표

2025. 11. 7 | Kakao Investor Relations



# 유의사항

본 자료의 2025년 3분기 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.

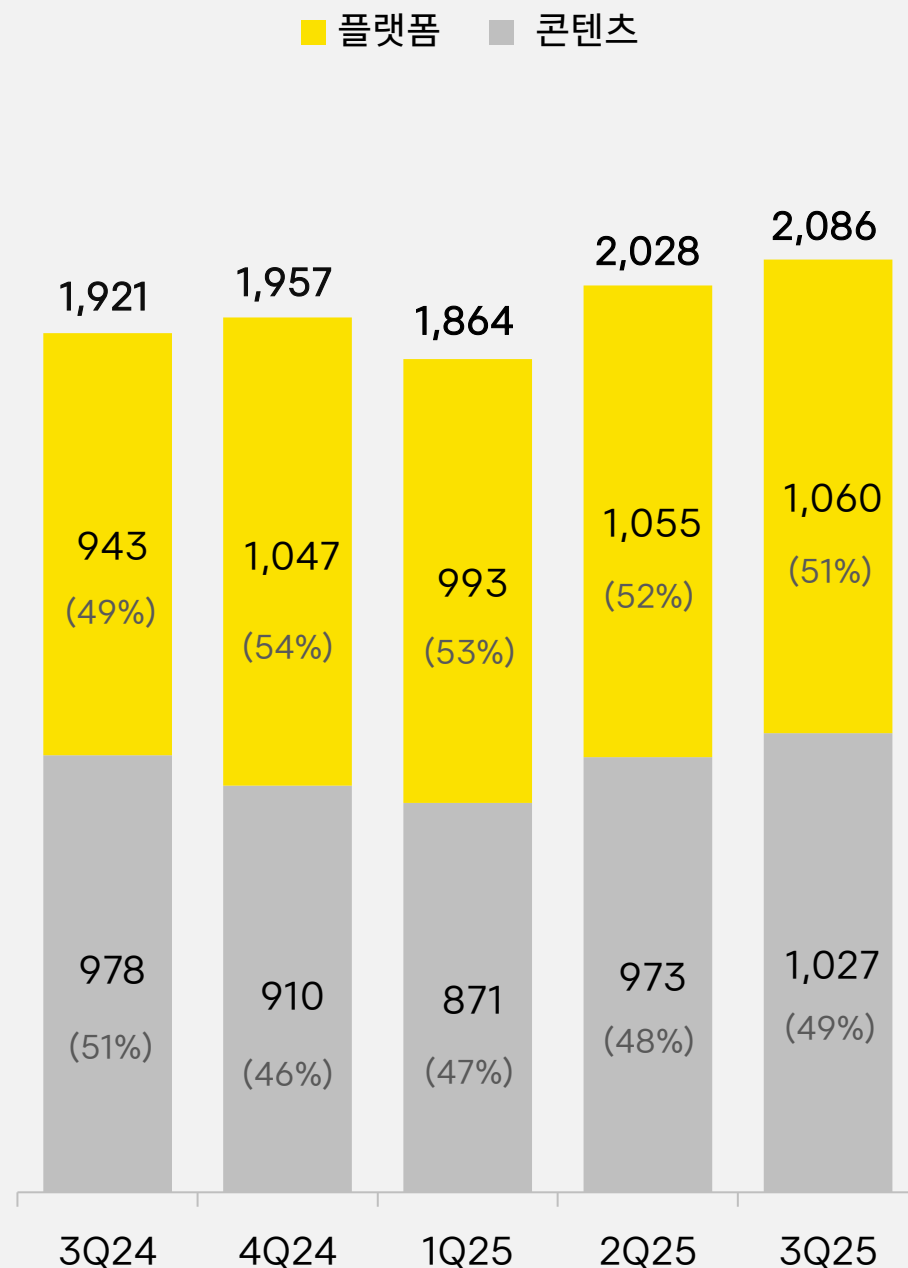
따라서, 본 자료는 투자자들의 투자 결과에 대하여 어떠한 법적인 목적으로 사용되어서는 아니되며, (주)카카오는 본 자료에서 제공되는 정보에 의거하여 발생하는 투자 결과에 대해 어떠한 책임을 지지 않음을 알려드립니다.

# 매출 구성

총 매출 +9% YoY / +3% QoQ

3분기 매출 비중 : 플랫폼 51%, 콘텐츠 49%

(단위: 십억원)



| 매출 구성 |        |                                                                                             |
|-------|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 플랫폼   | 특비즈    | 광고형 :<br>특DA (비즈보드 / 신규 DA),<br>비즈니스메시지, 구독 및 기타<br>거래형 :<br>선물하기, 톡스토어, 카카오프렌즈<br>온라인 및 기타 |
|       | 포털비즈   | Daum PC / Mobile<br>카카오톡스토리 / 스타일 / 페이지<br>기타 자회사광고                                         |
|       | 플랫폼 기타 | 모빌리티 페이 엔터프라이즈<br>헬스케어 메이커스 기타연결종속회사                                                        |
| 콘텐츠   | 게임     | 모바일 PC 기타                                                                                   |
|       | 뮤직     | SM엔터테인먼트 멜론<br>디지털음원/음반유통 음악제작                                                              |
|       | 스토리    | 픽코마<br>엔터테인먼트                                                                               |
|       | 미디어    | 영상제작 매니지먼트                                                                                  |

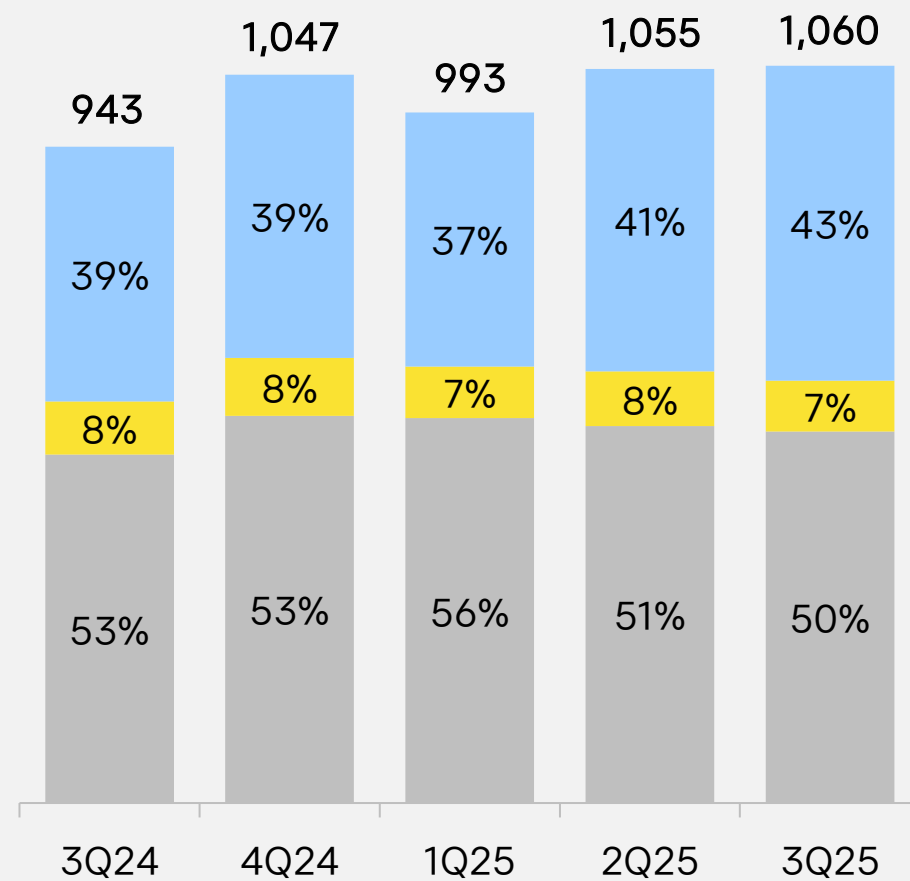
## 부문별 매출

### 플랫폼 부문

3Q25 +12% YoY, +0.4% QoQ

(단위: 십억원)

■ 특비즈 ■ 포털비즈 ■ 플랫폼 기타

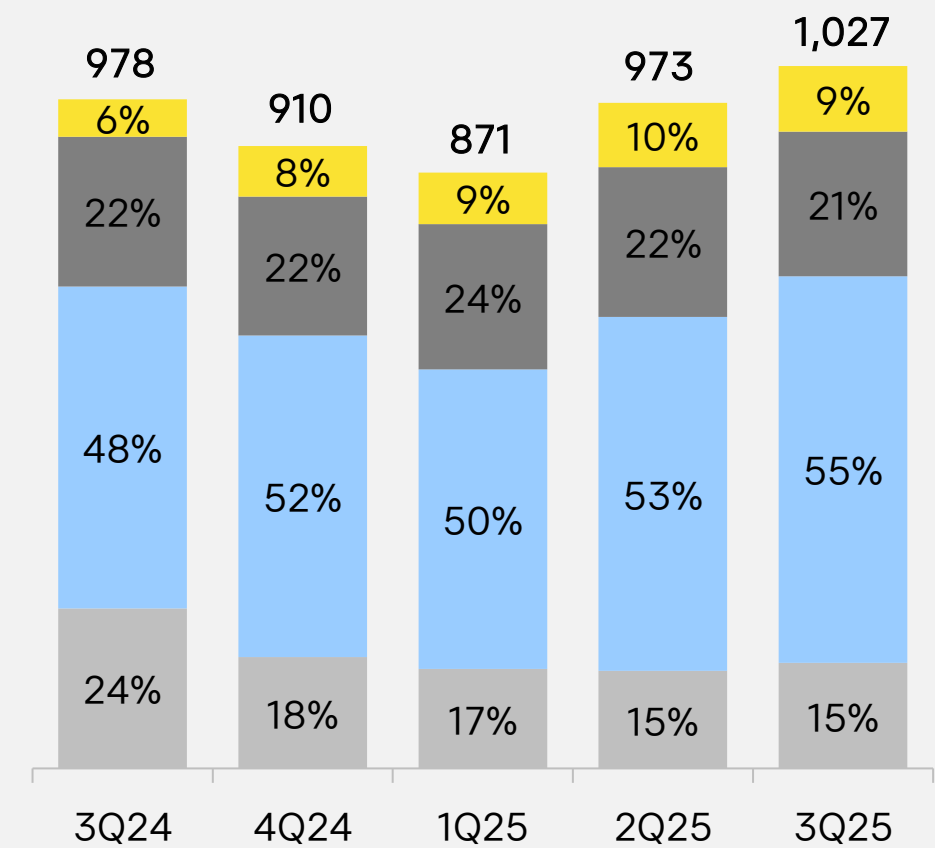


### 콘텐츠 부문

3Q25 +5% YoY, +6% QoQ

(단위: 십억원)

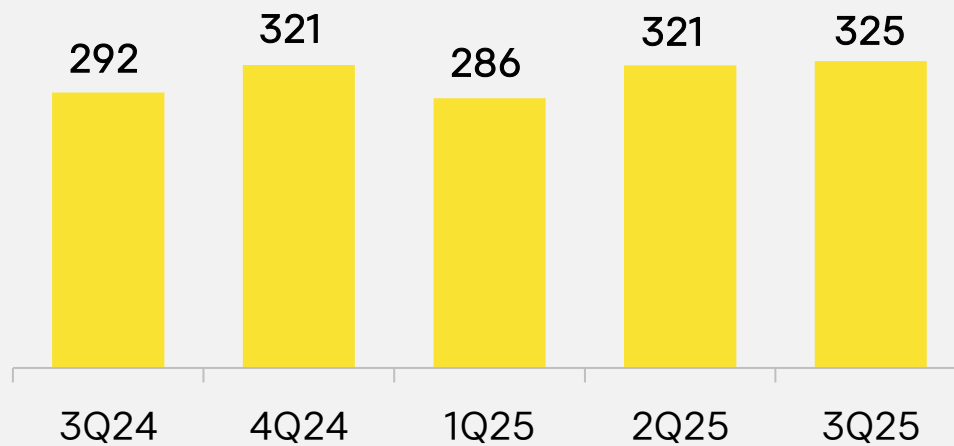
■ 게임 ■ 뮤직 ■ 스토리 ■ 미디어



## 플랫폼 부문 | 특비즈

## 광고

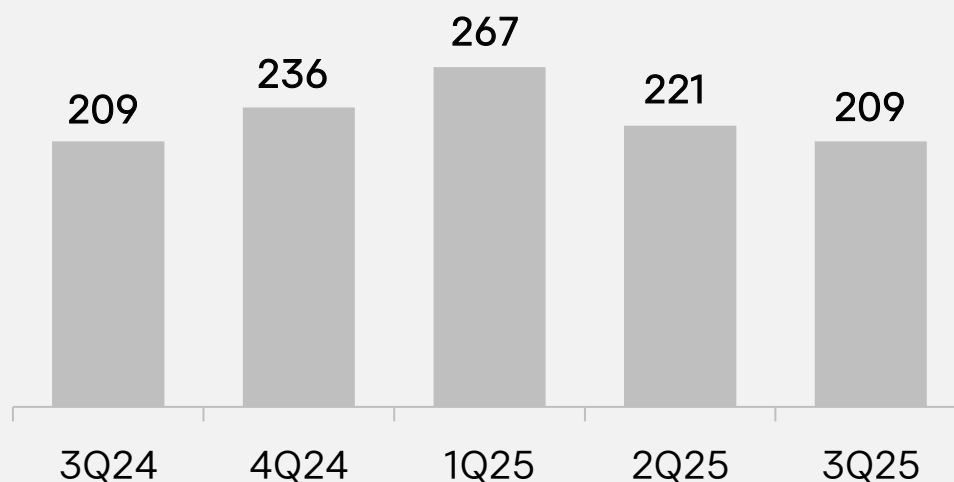
(단위: 십억원)

**3Q25 +11% YoY, +1% QoQ**

- (YoY) 비즈니스메시지 고성장 지속 (+22% YoY) 및 광고 지면의 상품성 개선으로 DA 광고 성장률 반등 (+0.5% YoY)
- (QoQ) 비즈니스메시지 역대 최대 분기 매출 경신 및 DA 광고 성장률 5개 분기만에 턴어라운드

## 커머스

(단위: 십억원)

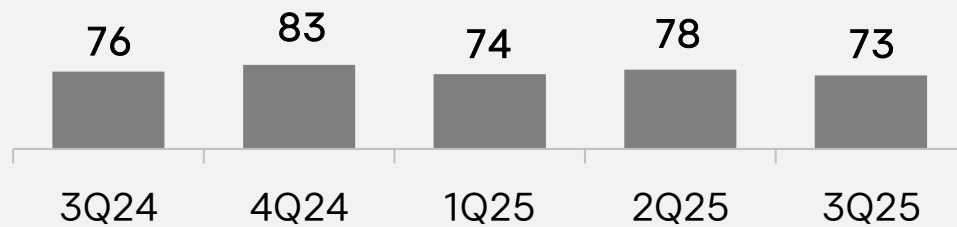
**3Q25 -0.1% YoY, -6% QoQ**

- 통합 거래액: 2.5조원, +4% YoY, +1% QoQ
- 선물하기 거래액: +1% YoY, +3% QoQ
- (YoY) 추석 성수기 효과 4분기 이연 영향에도 불구하고, 선물하기 내 자기구매 거래액 +40% YoY 성장하며 전체 성장률 방어
- (QoQ) 연휴 직전 결제분의 배송 시점이 10월로 지연, 매출 인식 시점 차이로 일시적으로 하락

## 플랫폼 부문 | 포털, 기타

## 포털비즈

(단위: 십억원)

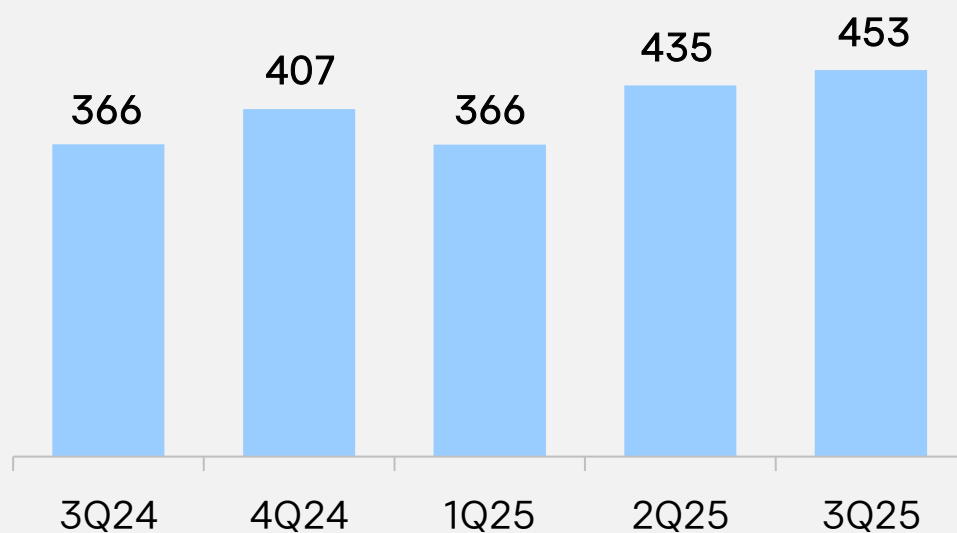


3Q25 -5% YoY, -7% QoQ

- (YoY/QoQ) 대형 이슈 부재로 인한 검색 쿼리의 감소 및 별도 법인 설립 준비 영향

## 플랫폼 기타

(단위: 십억원)



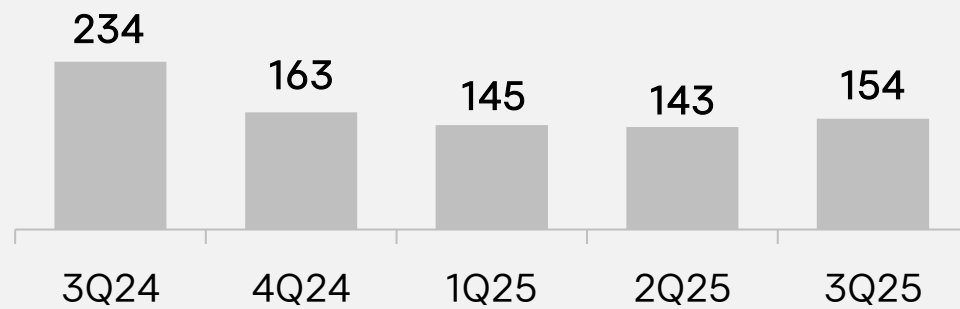
3Q25 +24% YoY, +4% QoQ

- 모빌리티 : 전 사업부문 견조한 성장세 유지
- 페이 : 증권, 보험, 플랫폼 서비스 매출 성장 가속화, 역대 최고 분기 영업이익 기록

## 콘텐츠 부문 | 게임, 뮤직

## 게임

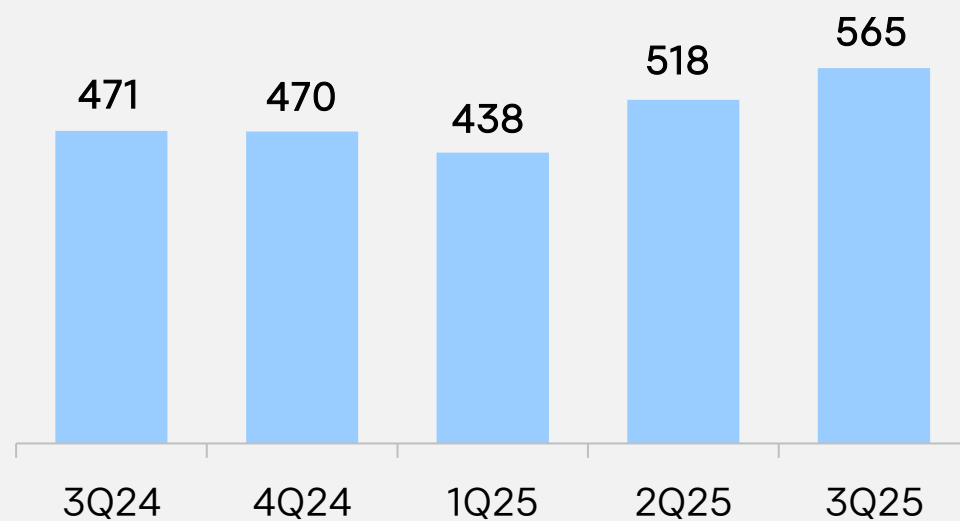
(단위: 십억원)

**3Q25 -34% YoY, +8% QoQ**

- (YoY) 신작 성과 공백 지속
- (QoQ) 주요 타이틀 업데이트 효과

## 뮤직

(단위: 십억원)

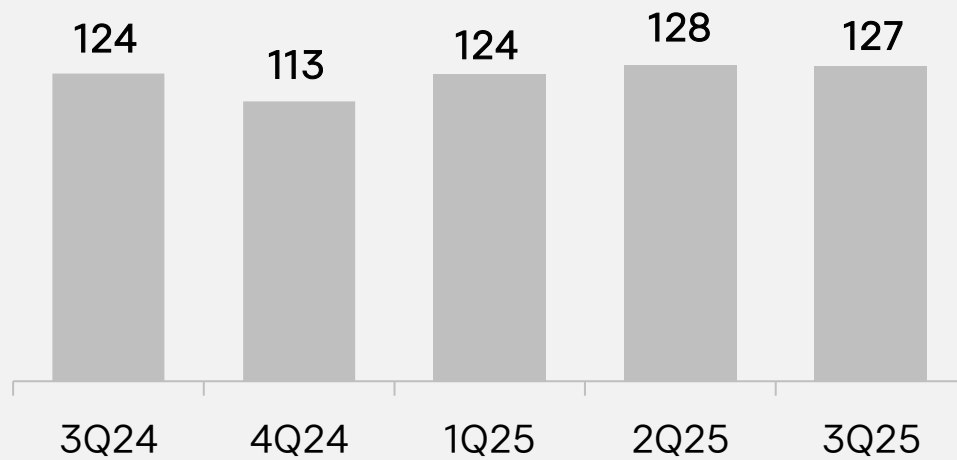
**3Q25 +20% YoY, +9% QoQ**

- (레이블) 주요 아티스트들의 앨범 판매 호조와 콘서트 매출 확대
- (유통) 견조한 1위 사업자 지위 유지

## 콘텐츠 부문 | 스토리

## 픽코마

(단위: 십억원)

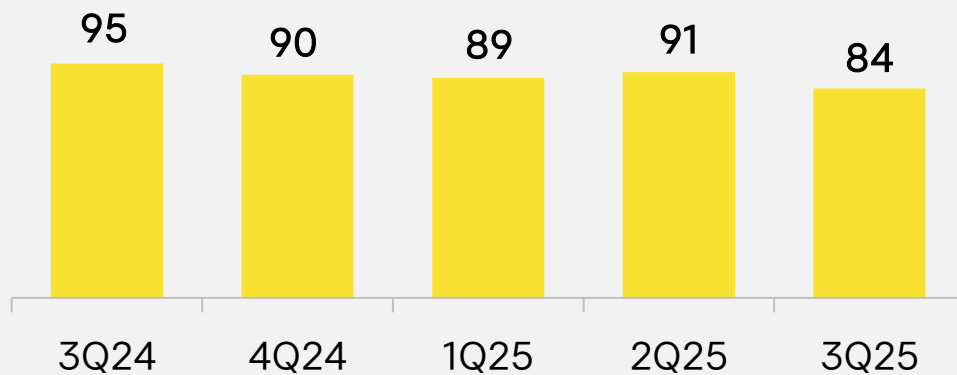


3Q25 +2% YoY, -0.5% QoQ

- (엔화 기준) 거래액 -4% YoY, +5% QoQ
- (엔화 기준) 매출액 +1% YoY, +5% QoQ
- 25년 일본 앱 마켓 누적 매출 1위 유지, 영업이익 전년 대비 2배 성장

## 엔터테인먼트

(단위: 십억원)



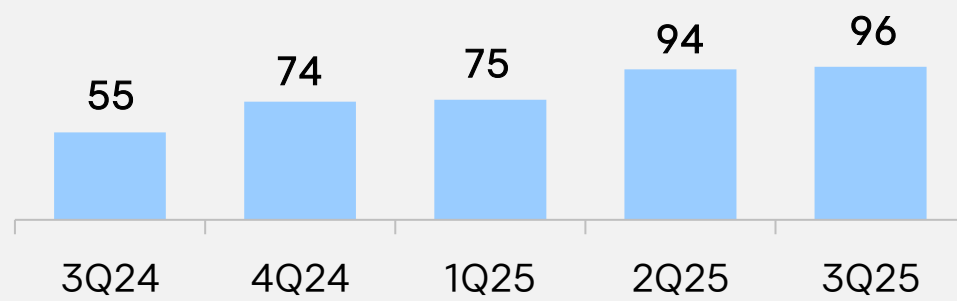
3Q25 -11% YoY, -7% QoQ

- (YoY/QoQ) 추석 성수기 직전 신작 집중 출시
- 수익성 중심의 효율적인 운영 기조를 유지

## 콘텐츠 부문 | 미디어

## 미디어

(단위: 십억원)

**3Q25 +75% YoY, +2% QoQ**

- (YoY/QoQ) 매출 인식 작품 수 증가 및 제작 진행률 상승 효과

## 실적요약

| (단위: 십억원) | 3Q24  | 2Q25  | 3Q25  | YoY     | QoQ     |
|-----------|-------|-------|-------|---------|---------|
| 매출        | 1,921 | 2,028 | 2,087 | 9%      | 3%      |
| 플랫폼 부문    | 943   | 1,055 | 1,060 | 12%     | 0.4%    |
| 특비즈       | 501   | 542   | 534   | 7%      | -1%     |
| 포털비즈      | 76    | 78    | 73    | -5%     | -7%     |
| 플랫폼 기타    | 366   | 435   | 453   | 24%     | 4%      |
| 콘텐츠 부문    | 978   | 973   | 1,027 | 5%      | 6%      |
| 게임        | 234   | 143   | 154   | -34%    | 8%      |
| 뮤직        | 471   | 518   | 565   | 20%     | 9%      |
| 스토리       | 219   | 219   | 211   | -3%     | -3%     |
| 미디어       | 55    | 94    | 96    | 75%     | 2%      |
| 영업비용      | 1,791 | 1,842 | 1,879 | 5%      | 2%      |
| 영업이익      | 131   | 186   | 208   | 59%     | 12%     |
| 영업이익률     | 6.8%  | 9.2%  | 10.0% | +3.2%pt | +0.8%pt |
| 당기순이익     | 79    | 172   | 193   | 146%    | 12%     |
| 지배지분순이익   | 106   | 161   | 125   | 18%     | -23%    |
| 비지배지분순이익  | -27   | 11    | 68    | 흑자전환    | 543%    |
| 당기순이익률    | 4.1%  | 8.5%  | 9.2%  | +5.2%pt | +0.8%pt |

## 영업비용

| (단위: 십억원) | 3Q24  | 2Q25  | 3Q25  | YoY | QoQ  |
|-----------|-------|-------|-------|-----|------|
| 영업비용      | 1,791 | 1,842 | 1,879 | 5%  | 2%   |
| 인건비       | 459   | 489   | 477   | 4%  | -2%  |
| 매출연동비     | 748   | 717   | 748   | 0%  | 4%   |
| 외주/인프라비   | 194   | 233   | 261   | 34% | 12%  |
| 마케팅비      | 105   | 88    | 102   | -3% | 16%  |
| 상각비       | 211   | 222   | 208   | -1% | -6%  |
| 기타        | 74    | 93    | 83    | 12% | -11% |

### 3분기 증감 분석

- 인건비 (YoY) 상반기 자회사 성과를 반영한 상여 확대 및 기타 인건비성 경비 증가  
(QoQ) 전사 보수적인 채용 기조 유지
- 매출연동비 (YoY) 미디어 영상 제작 원가 상승이 SM 앨범 제작 관련 비용의 계정 재분류 효과를 상쇄  
(QoQ) 콘텐츠 부문 매출 확대에 정산 비용 상승
- 외주/인프라비 (YoY/QoQ) SM 앨범 제작 관련 비용의 계정 재분류 효과 및 AI 서비스 관련 인프라 비용 증가
- 마케팅비 (YoY) 전사 효율적인 마케팅 집행 기조 유지  
(QoQ) 픽코마 전략적 마케팅 집행 확대
- 상각비 (YoY/QoQ) 카카오엔터 무형자산 상각비 반영 기저 및 매출채권 대손상각비 환입 영향

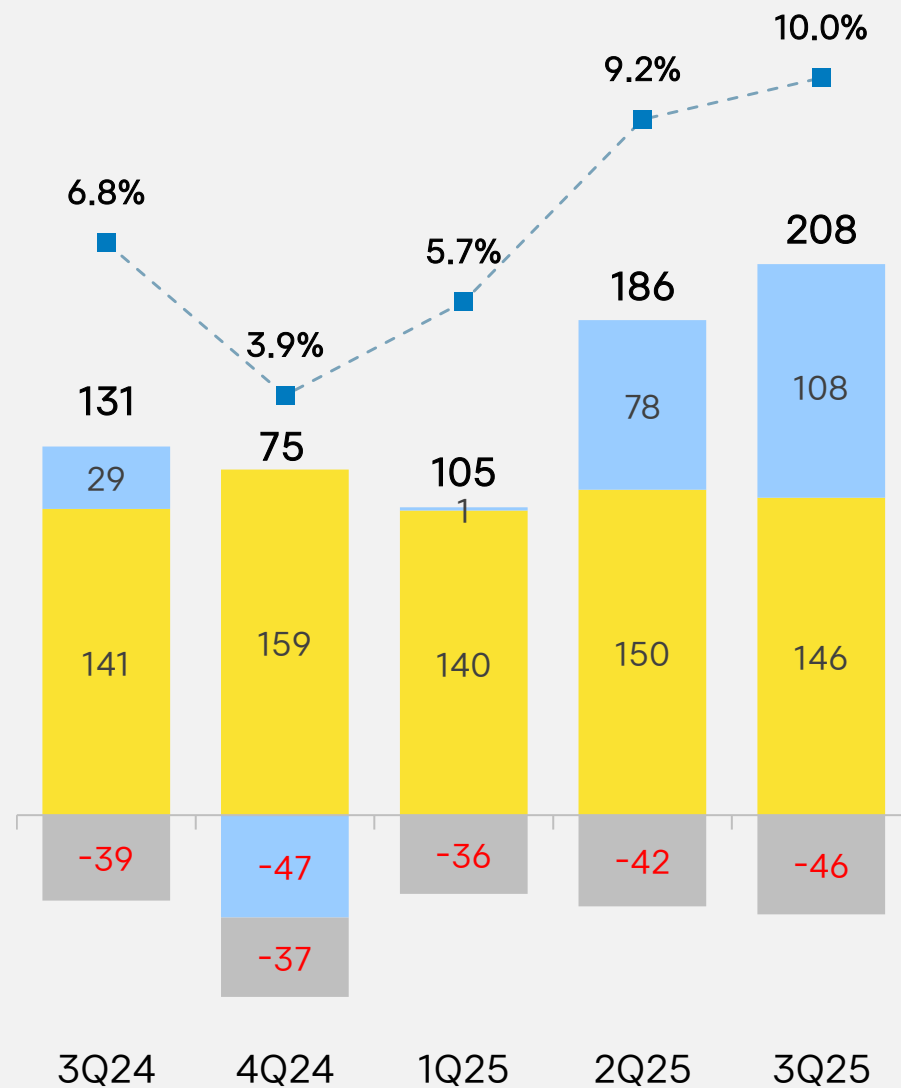
# 영업이익 / 당기순이익

## 영업이익(률)

3Q25 +59% YoY, +12% QoQ

카카오 (별도)<sup>1)</sup> 종속회사<sup>2)</sup> AI<sup>3)</sup> - OPM

(단위: 십억원)



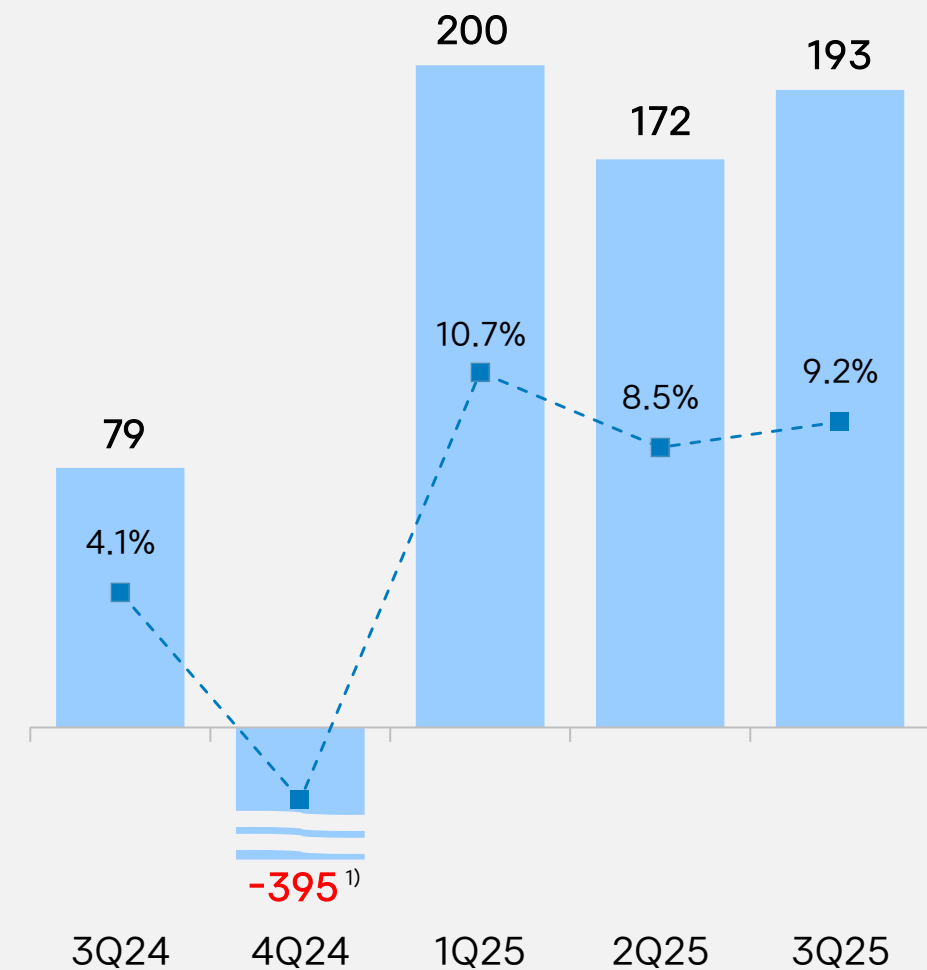
- 1) 카카오(별도) : AI 서비스 손익을 제외한 별도 영업이익  
 2) 종속회사: 카카오(별도)와 AI를 제외한 모든 사업, 내부거래 조정 포함  
 3) AI : 카카오(별도) 내 AI 서비스 부문

## 당기순이익(률)

3Q25 +146% YoY, +12% QoQ

당기순이익 - 당기순이익률

(단위: 십억원)



- 1) 4Q24: 영업권 손상차손 3,177억원과 지분법 주식 손상차손 981억원 인식

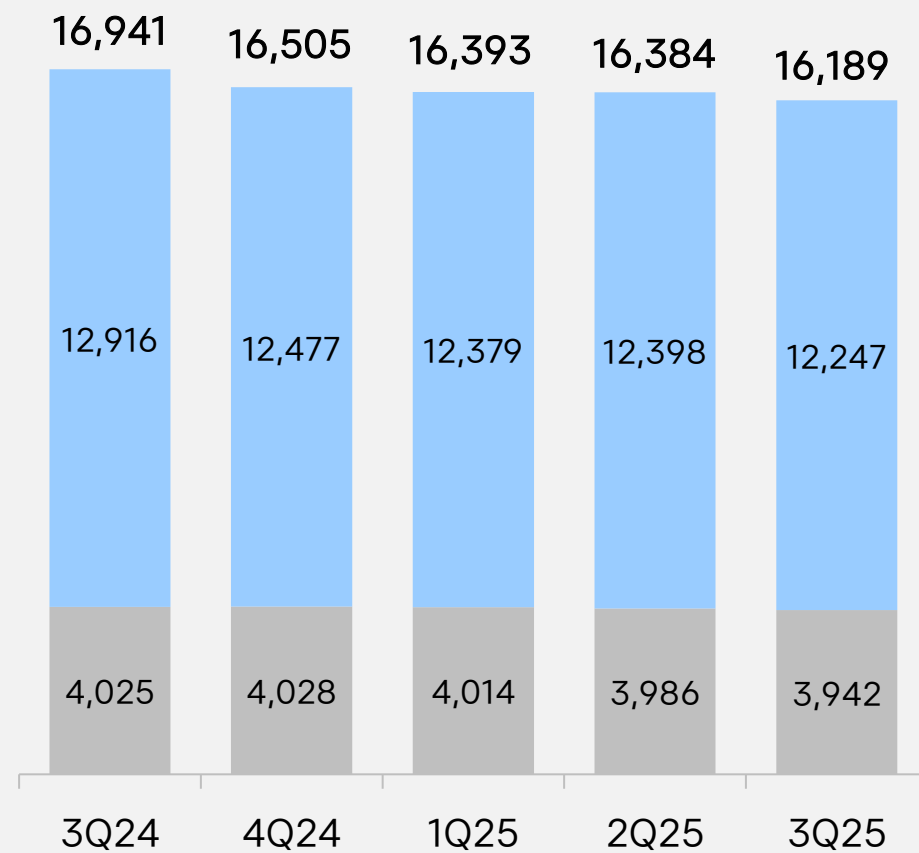
## 인원 / CapEx

**인원 현황** 3Q25 -752명 YoY, -195명 QoQ

보수적인 채용 기조와 지배구조 효율화로 YoY, QoQ 감소

■ 카카오 ■ 종속회사<sup>1)</sup>

(단위: 명)



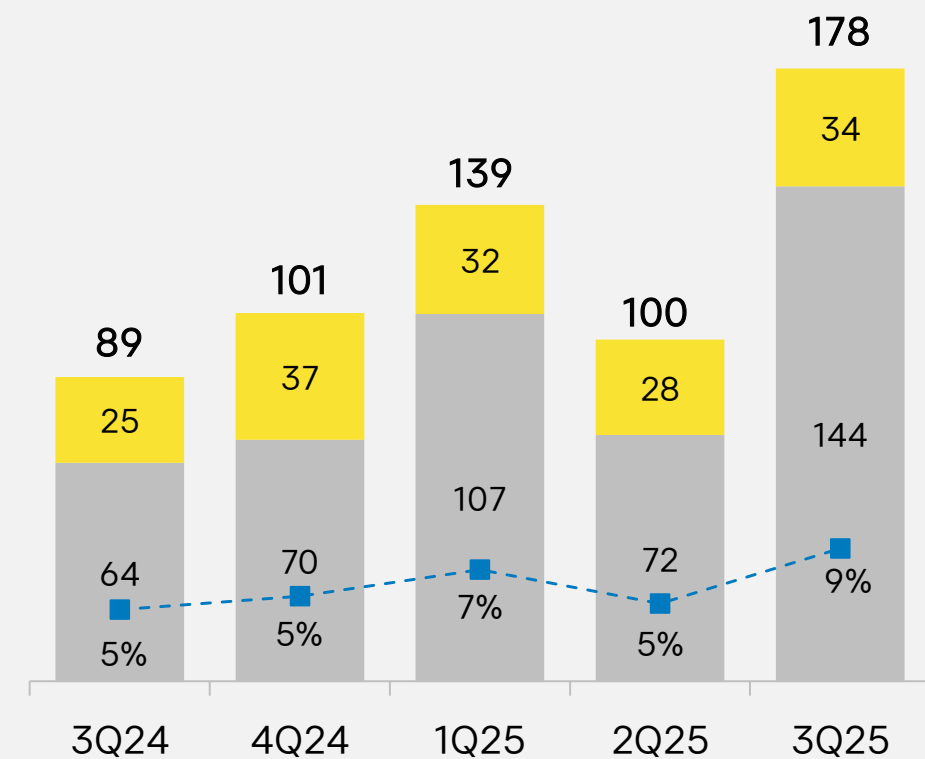
1) 주요 연결 종속회사 13개사 기준

**CapEx** 3Q25 +898억원 YoY, +789억원 QoQ

서버 투자 확대와 자회사 신규 자산 매입으로 YoY, QoQ 증가

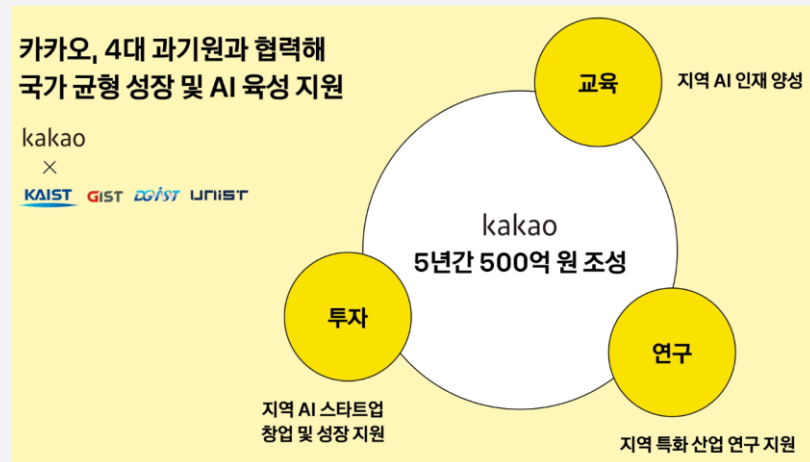
■ 유형자산<sup>1)</sup> ■ 무형자산<sup>2)</sup> - ■ 매출액 대비

(단위: 십억원)



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

# ESG 활동성과



## 국가 균형성장 위해 500억 원 규모 AI 지역 거점 조성

- 카카오그룹, 4대 과학기술원과 협력하여 지역 AI 생태계 육성 위한 지역 거점 마련 및 5년간 500억 원 규모 기금 조성
- 지역 AI 미래 인재 양성을 위한 교육, 지역 특화 산업 AX 연구 지원, AI 스타트업 창업 및 투자 지원 등 추진 예정

## 카카오 그룹 비즈니스 임팩트 리포트 2025



## 산업 생태계 기여 성과를 담은 '비즈니스 임팩트 리포트 2025' 발간

- 카카오톡을 비즈니스로 활용한 사례, 소상공인과 중소형 기업을 위한 서비스, AI 기술을 적용한 서비스 등 다양한 임팩트 분석
- 카카오 그룹 비즈니스 생태계 맵을 통해 카카오 그룹을 중심으로 디지털 생태계에서 함께 성장하고 있는 파트너의 양상과 형태를 간명하게 제시



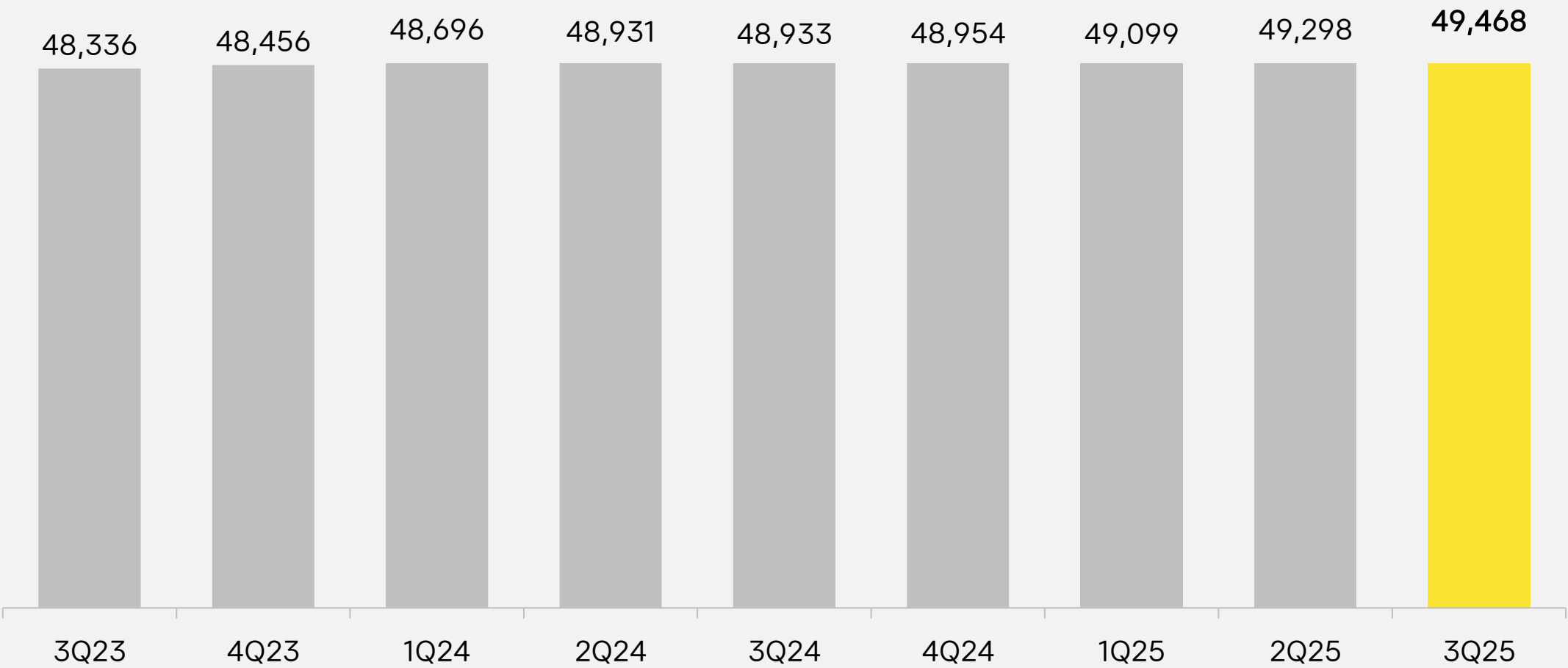
## 프로젝트 단골 - 지역상권 활성화 캠페인

- 소상공인 상생 프로그램 '프로젝트 단골'의 지원 범위를 '시·군·구' 단위로 확대하여 카카오 그룹사가 함께 전국 9개 지역, 31개 상권 지원 중
- 디지털 전환, 금융과 마케팅을 아우르는 소상공인 상생 프로그램 및 지역 축제와 상권을 연결하는 무료 셔틀버스 '단골버스' 포함 다양한 신규 프로그램 운영

카카오톡 MAU

4천9백만 명 규모의 견조한 국내 월간 활성 이용자(MAU) 유지

(단위: 천명)



평균 월간 활성 이용자. 글로벌 MAU는 국내 MAU를 포함.

감사합니다

