

★ EVOLVING BEYOND MOVIES, GLOBAL NO.1 CULTUREPLEX ★

유의 사항

본 자료의 재무 정보는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성된 영업실적입니다.

본 자료는 주주 및 투자자들의 이해를 위해 작성하고 제공되는 자료입니다.

이에 따라 자료에 포함된 경영 실적 및 재무 정보 등은

외부감사인의 감사가 완료되지 않은 상태에서 작성된 것입니다.

자료의 재무 정보는 현재 시점을 기준으로 작성했으며,

향후 외부감사인의 감사 결과에 따라 변동될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

따라서 당사는 본 자료에 기술된 재무 정보의 완벽성을 보장하지 않으며,

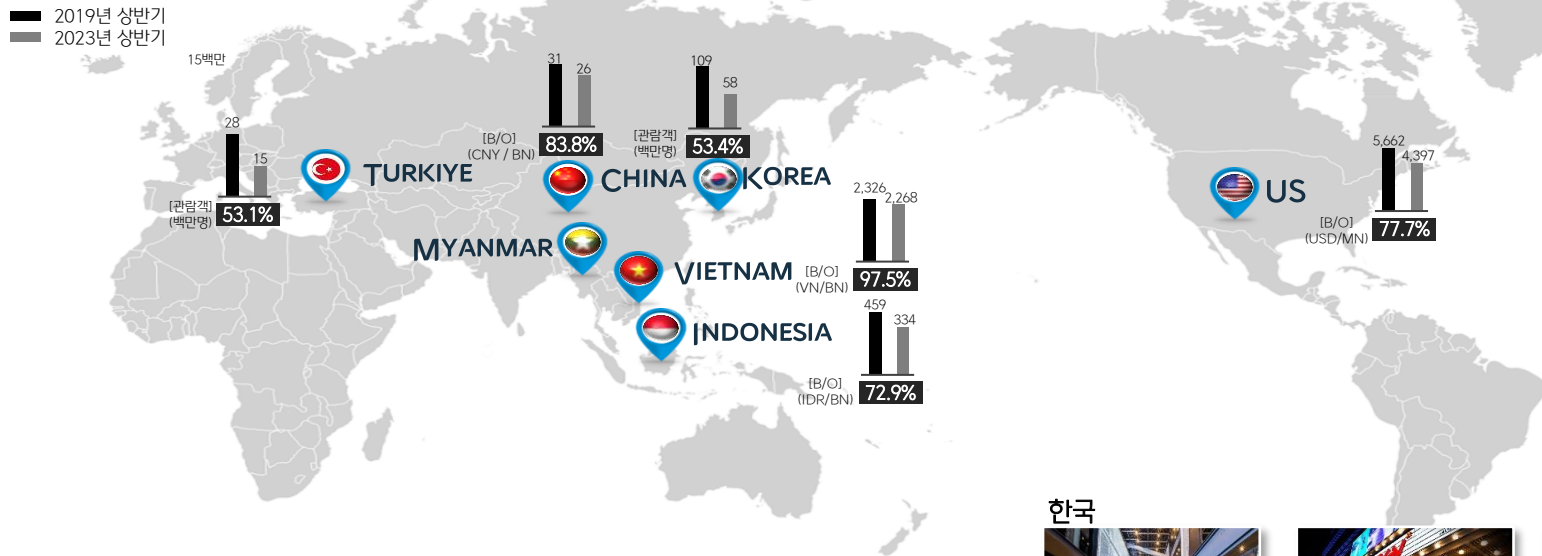
이에 대한 법적 책임을 지지 않습니다.

CJ CGV 전체 사이트 및 스크린 현황

CGV는 전세계 7개국에 589개 사이트와 4,178개의 스크린을 운영하고 있으며,
4DPLEX는 전세계 68개국에 **4DX** 787개 사이트, **SX** 360개 사이트에 진출해 있습니다.

['19년 比 영화시장 회복률]

: 글로벌 회복 강화되고 있는 추세로 베트남은 현재 2019년 수준(97.5%)이며, 중국 / 인니 / 미국 등은 신속히 회복 중(70~80%)



기준일 : 2023.06.30

	CGV	한국	중국	베트남	인도네시아	튀르키예 (터키)	미국 / 미얀마
설립년도	1998	1998	2006	2011	2012	2016	-
점유율	-	44%	3%	51%	20%	55%	-
순위(B/O)	-	#1	#4	#1	#2	#1	-
사이트 수	589	196	140	83	72	88	10
스크린 수	4,178	1,367	1,118	483	412	752	46

* 점유율 / 순위는 국내는 관람객, 해외는 B/O 기준

한국



중국 / 인도네시아



튀르키예 / 베트남



'23년 상반기 주요 성과

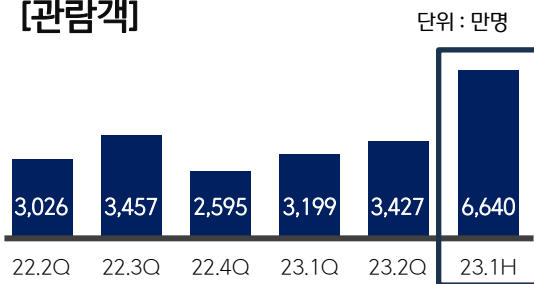
극장 사업

- ✓ 〈아바타2〉, 〈가오갯〉, 〈슬램덩크〉, 〈스즈메의 문단속〉, 〈엘리멘탈〉 등 글로벌 흥행작 및 〈범죄도시3〉, 〈장공지왕-중국〉, 〈나바누-베트남〉 등 각 지역별 로컬 콘텐츠 흥행으로 전년비 실적 개선(전사관람객 YoY +25% 증가)
- ✓ 〈귀멸의 칼날〉, 〈BTS〉, 〈임영웅〉, 〈보이즈 플래닛〉 등 CGV Only Contents(오리지널 / 얼터네티브 콘텐츠)로 콘텐츠 라인업 확대(매출 589억, 전년 비 +756% 증가)
- ✓ 전사 ATP / SPP 상승 및 특별관 매출비중 증가 (YoY +5%p) 하며, 관람객 회복에 따른 신속한 실적 회복 진행 중
- ✓ 신메뉴 발굴, 콜라보 등을 통한 매점 사업 강화로 SPP지속 증가하고 있으며,(국내 SPP 3,450원, 전년 비 +27% 증가) 스크린 광고 및 옥외광고사업을 포함한 전체 광고사업 회복('19년 비 매출 +22% 증가) 으로 수익성 제고

4DPLEX 사업

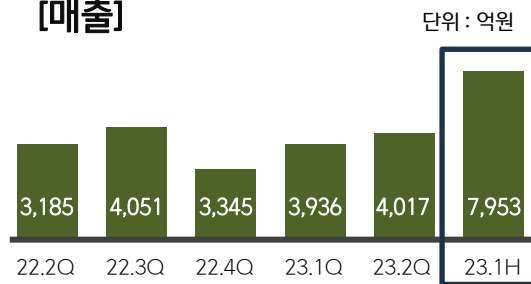
- ✓ 〈BTS〉, 〈임영웅〉 등 유명 IP 활용한 오리지널 콘텐츠 사업 본격화되며, 콘텐츠 사업자로의 변화 진행
* 오리지널 콘텐츠 매출 비중 : 0.3%(FY'19) → 46.5%(1H'23)로 +46.2%p 증가
- ✓ 〈아바타2〉, 〈분노의질주10〉, 〈슈퍼마리오〉, 〈가디언즈오브갤럭시3〉 등 특별관 라인업 / 관람수요 확대 되며, 역대 최대 반기 영업이익 달성(93억원, '19년 비 +14억원 증가)

[관람객]

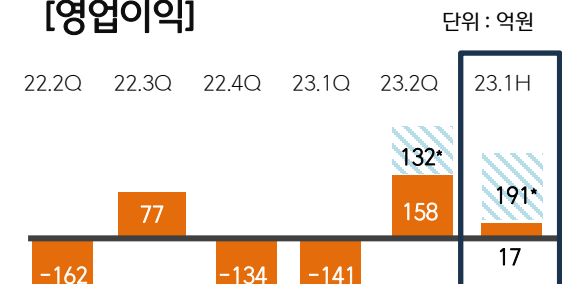


※ 주요국가 관람객(국내(위탁포함) / 중국 / 터키 / 베트남 / 인니)

[매출]



[영업이익]



* CJ올리브네트웍스 상반기 매출 : 3,180억원, 영업이익 : 191억원

'23년 2분기 연결 영업실적

[2Q 2023] 매출 4,017억원 (YOY +26.1%), 영업이익 158억원(YOY +320억원)

[매출] 중국 관람객 회복 및 베트남, 4DPLEX 성장세 지속에 따른 매출 회복 / 성장 중이며, 국내, 인니는 회복세 유지 중

[영업이익] 국내 매점 / 광고 사업 회복, 베트남 성장 및 중국 관람객 회복에 의한 적자폭 감소 등으로 YoY / QoQ 흑자전환 달성

√ 코로나 이후 최초 반기 누적 기준 영업이익 흑자 달성 : 17억원(+728억원 YoY)

[단위 : 억원]

항 목	'23.2Q	'22.2Q	증감	증감률	'23.1H	'22.1H	증감	증감률
매출액	4,017	3,185	+832	+26.1%	7,953	5,417	+2,536	+46.8%
매출원가	2,559	2,194	+365	+16.6%	5,163	3,830	+1,333	+34.8%
매출이익	1,458	990	+468	+47.2%	2,790	1,587	+1,203	+75.8%
판매관리비	1,300	1,152	+148	+12.9%	2,773	2,298	+475	+20.7%
영업손익	158	-162	+320	-	17	-711	+728	-
금융수익	38	190	▲152	▲80.0%	214	283	▲69	▲24.4%
금융비용	537	771	▲234	▲30.4%	1,177	1,410	▲233	▲16.5%
기타영업외손익	-35	10	▲45	-	-30	-6	▲24	-
관계기업손익	-4	-18	+14	-	-15	-25	+10	-
순화폐성자산에서 발생하는 손익(*)	-149	-	▲149	-	43	-	+43	-
세전손익	-529	-751	+222	-	-948	-1,869	+921	-
법인세비용	31	-13	+44	-	-	-17	+17	-
당기순손익	-560	-738	+178	-	-948	-1,852	+904	-
EBITDA	963	625	+338	+54.1%	1,596	859	+737	+85.8%

(*)터키 초인플레이션 회계기준 적용으로 반영 된 영업외손익

국가별 사업 실적

[국내]

[단위: 억원]

	'23.2Q	'22.2Q	증감	증감률
매출액	1,968	1,910	+58	+3.0%
영업손익	93	8	+85	+1,062.5%
EBITDA	414	326	+88	+27.0%

	'23.2Q	'22.2Q	YoY
직영사이트수 (개)	122	121	+1
직영스크린수 (개)	912	918	▲6
전국 관객수 (만명)	3,324	3,314	+0.3%
CGV 관객수 (만명)	1,468	1,485	▲1.1%
CGV ATP (원)	10,520	10,894	▲3.4%
CGV SPP (원)	3,468	3,119	+11.2%

[2023. 2Q] 매출 1,968억원(YOY +3.0%), 영업이익 93억원(YOY +85억원)

[매출] 천만관객 달성한 <범죄도시3> 개봉 및 스크린 광고사업 회복으로 전년 比 매출 증가

[영업이익] 매점 / 광고 사업 매출 회복 및 판관비 효율화 등으로 영업이익률 개선되며(+4.3%p), 영업이익 큰 폭 증가

[4DPLEX : 오리지널 콘텐츠 제작/공급 사업자로 구조 변화]

[단위: 억원]

	'23.2Q	'22.2Q	증감	증감률
매출액	356	287	+69	+24.0%
영업손익	44	51	▲7	▲13.7%
EBITDA	65	78	▲13	▲16.7%

	'23.2Q	'22.2Q	YoY
4D 진출국가수 (개)	68	68	-
4D 스크린수 (개)	787	777	+10
SX 진출국가수 (개)	38	38	-
SX 스크린수 (개)	360	352	+8

[2023. 2Q] 매출 356억원(YOY +24.0%), 영업이익 44억원(YOY ▲7억원)

[매출] <슈퍼마리오>, <분노의질주10> 등 글로벌 흥행과 오리지널 콘텐츠 <BTS: 옛 투 컴 인 시네마> 글로벌 흥행 지속되며 매출 증가

✓ 오리지널 콘텐츠 매출 비중 : 0.3%(FY'19) -> 35.7%('23.2Q)로 +35.4%p 증가

[영업이익] 매출 증가하였으나, 신사업(VFX) 확대에 따른 인건비 일부 증가로, 영업이익 소폭 감소

국가별 사업 실적

[중국]

[단위: 억원]

	'23.2Q	'22.2Q	증감	증감률
매출액	699	234	+465	+198.7%
영업손익	-62	-283	+221	-
EBITDA	176	-3	+179	-

	'23.2Q	'22.2Q	YoY
사이트수 (개)	140	147	▲7
스크린수 (개)	1,118	1,173	▲55
전국 BO (억RMB)	104	32	+325%
CGV BO (억RMB)	3.3	1.0	+330%
CGV ATP (RMB)	43.9	46.3	▲5.2%

[2023. 2Q] 매출 699억원(YOY +198.7%), 영업이익 -62억원(YOY + 221억원)

[매출] 5월 노동절(장공지왕), <인생로불숙> 등 로컬 콘텐츠 흥행 및 사이트 별 가격 차별정책 등을 통한 매출 회복

[영업이익] 관람객 회복에 따라 상영 / 매점 / 광고 등 전 사업부문 회복으로 적자폭 대폭 감소

제로코로나 해제 이후 월별 영업이익이 지속 회복하고 있으며, **6월 영업이익 흑자 달성**

[베트남]

[단위: 억원]

	'23.2Q	'22.2Q	증감	증감률
매출액	532	392	+140	+35.7%
영업손익	59	42	+17	+40.5%
EBITDA	149	136	+13	+9.6%

	'23.2Q	'22.2Q	YoY
사이트수 (개)	83	82	+1
스크린수 (개)	483	480	+3
전국 BO(억 VND)	10,584	8,219	+28.8%
CGV BO(억 VND)	5,329	4,442	+20.0%
CGV ATP(천 VND)	98.9	96.5	+2.5%

[2023. 2Q] 매출 532억원(YOY +35.7%), 영업이익 59억원(YOY +17억원)

[매출] <CCEE2>, <랏맛6>, <나바누> 등 자사 배급 로컬 콘텐츠 및 헐리웃콘텐츠 의 흥행으로 전년 比 매출 증가

[영업이익] 사업 회복 및 영화시장의 성장 지속되며, **코로나 이전 ('19.2Q) 대비 92% 수준 이익 달성**

국가별 사업 실적

[인도네시아]

[단위: 억원]

	'23.2Q	'22.2Q	증감	증감률
매출액	290	305	▲15	▲4.9%
영업손익	58	65	▲7	▲10.8%
EBITDA	91	103	▲12	▲11.7%

	'23.2Q	'22.2Q	YoY
사이트수 (개)	72	69	+3
스크린수 (개)	412	408	+14
CGV BO (억IDR)	2,061	2,463	▲16.3%
CGV ATP (천IDR)	40.6	43.7	▲7.0%

[2Q 2023] 매출 290억원 (YOY ▲10.8%), 영업이익 +58억원(YOY ▲7억원)

[매출] 성수기 진입과 <세우 디노> 등 로컬 콘텐츠 흥행하였으나, 전년 인니 역대 1위 로컬콘텐츠 <KKN> 개봉 기저효과로 매출 감소

[영업이익] 전년 比 영업이익 감소에도 불구하고, 수익성 높은 매점 / 광고 매출 비중 증가하며 영업이익률 전년 수준 유지(▲1.3%p)

코로나 이전 ('19.2Q) 대비 91% 수준 이익

[튀르키예(터키)]

[단위: 억원]

	'23.2Q	'22.2Q	증감	증감률
매출액	258	146	+112	+76.7%
영업손익	-17	-23	+6	-
EBITDA	72	-2	+74	-

	'23.2Q	'22.2Q	YoY
사이트수 (개)	88	96	▲8
스크린수 (개)	752	815	▲63
전국 BO (백만 TL)	501	227	+120.3%
CGV BO(백만 TL)	249	122	+105.0%
CGV ATP (TL)	94.1	36.4	+158.3%

[2Q 2023] 매출 258억원(YOY +76.7%), 영업이익 -17억원(YOY +6억원)

[매출] 지진 / 대선 영향에 의한 관람객 감소 불구 ATP / SPP 상승 및 <분노의 질주10>, <존윅4>등 헐리웃 콘텐츠 흥행으로 매출 증가

[영업이익] 당분기 초인플레이션 영향에도 불구하고 임차료 절감 등 자구노력으로 적자 최소화(초인플레이션 효과 제외 흑자 달성)

하반기 실적 전망

[전사 Summary]

Global 극장사업의 완전한 회복으로 **하반기 전사 관람객은 역대 최고 실적을 달성하였던, '19년 하반기의 약 75% 예상됨에 따라**

ATP / SPP 증가와 판관비 절감을 통해 당사 **'23년 하반기 실적은 '19년 하반기 수준인 매출 9,305억원 / 영업이익 706억원 달성 기대**

되며, 현재 진행 중인 CJ 올리브네트웍스 4분기 연결편입 시, **'19년 하반기를 초과하는 매출 / 영업이익 달성 기대**

* CJ올리브네트웍스 하반기 예상 실적 : 매출 3,907억원 / 영업이익 319억원

국내	· 헐리웃<미션임파서블7>, <오픈하이머> 및 로컬<밀수>, <1947 보스턴>등 텐트폴 콘텐츠 개봉(4DX/SX.IMAX포맷) · Only Conents 확대 및 전관 특별관 도입(신세계경기) 등 의 기술특별관 확대를 통한 고객 차별화 전략 실시로 점유율 강화 및 성장 가속화 기대	4DPLEX	· 헐리웃 액션 블록버스터 <미션임파서블7>, <메가로돈2> 및 오리지널 콘텐츠 <콜드플레이 뮤직 오브 더 스피어스> 부가 매출 실적 개선 전망 · 일본 대형 기획사 AVEX와의 파트너십을 통해 <Be:First>등의 일본IP 오리지널 콘텐츠 확대 예정됨에 따라 실적 개선세 확대 전망
중국	· 영화 시장 회복에 대한 정부의 강력한 의지와 관람객 극장 소비 회복세 지속으로 하반기 시장회복 가속화 전망 · 로컬 콘텐츠 <소실적타>, <팔각룡중> 등 연이은 흥행에 7월 역대 최대 실적 달성 전망 · 탄력적 가격 운영을 통한 점유율 제고 및 F&B / 마케팅 활성화를 통한 회복 속도 가속화 기대	베트남	· 하반기 헐리웃 콘텐츠 중심으로 관람객 유입 예상되며, 로컬 콘텐츠 <Dat Rung Phuong Nam>, <CHIEM DOAT> 등 기대작 개봉 예정으로 성장세 지속 전망 · 제작/투자 참여 콘텐츠 확대 (하반기 6편 개봉 예정) · 특별관 확대 및 가격 조정을 통한 상영매출 극대화과 광고 단가 상향 등을 통한 수익성 제고 전망
인니	· <Suzzanna2>, <Catatan si boy> 등 로컬 콘텐츠 및 <인시디어스: 빨간문> 등 헐리웃 콘텐츠 개봉으로 실적 개선세 확대 전망 · 주요도시 Flagship 중심의 기술특별관 확산 및 자사 배급 사업 강화를 통해 수익성 제고 전망	튀르키예	· 3분기까지 비수기 전망되나, <미션임파서블7>, <오픈하이머> 등헐리웃 콘텐츠 라인업 개봉으로 실적 개선 전망되며, 적자 사이트 축소, 임차료 구조 변경 등의 자구노력 통해 수익성 향상 기대 · 디즈니+ 등 OTT의 튀르키예 신규 콘텐츠 투자 중단에 따라 극장 콘텐츠 제작 확대예상

하반기 NEXT CGV 전략 추진 계획(1/2)

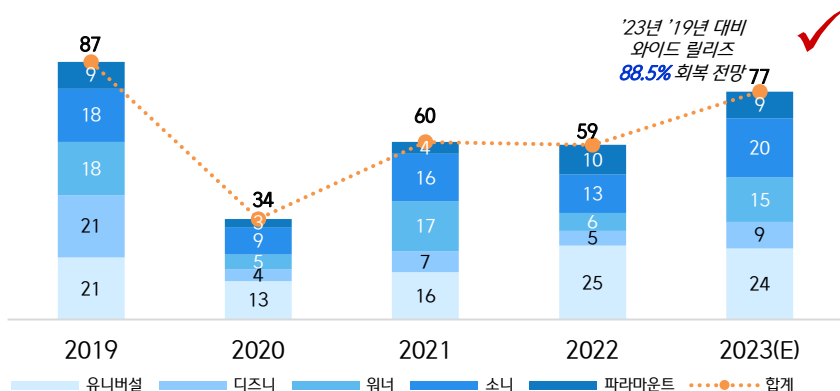
극장사업 : 공간진화 및 수익성 강화를 통한 미래사업 기반 확보

[시장환경 분석(콘텐츠 제작 / 배급 현황)]

√ '19~'23년 헐리우드 스튜디오 와이드 릴리즈 추이

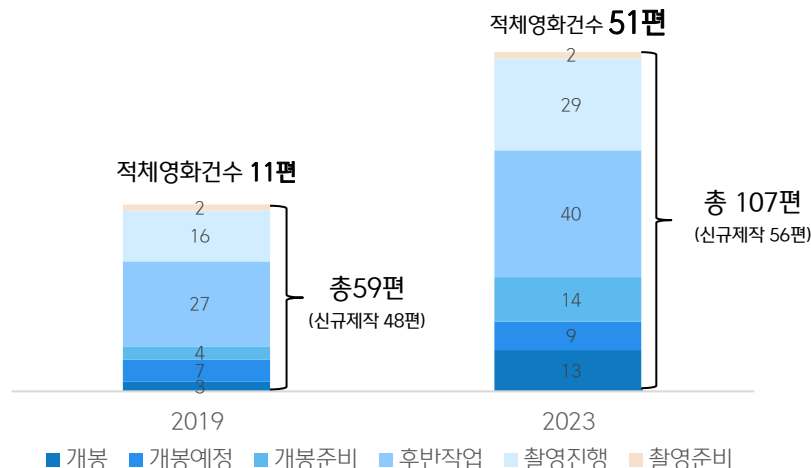
- '23년 헐리우드 5대 스튜디오 와이드 릴리즈 수 77편으로,

'19년 대비 88.5% 회복 전망



√ '19년 vs '23년 한국 영화 제작 현황 비교

- '23년 6월 기준 한국 영화 콘텐츠 중 제작 완/중 편수는 107편, 이중 개봉 확정 26편



[공간경험 차별화]

전관 특별관 최초 도입	• 신세계경기오픈 (7/25) 효과성 검증 후, SITE 확대 추진 4DX/ Dolby Atmos/ Tempur cinema/골드클래스 등
기술 특별관 확대	• 지역 거점별 기술관 확장 등 경쟁력 강화를 통한 시장 지배력 확대 → 신규 확장: IMAX, ScreenX PLF 등 → 경쟁력 강화: 4DX + ScreenX 통합관 전환
신규 고급관 도입	• 럭셔리 대관전용, 고급특별관 론칭(용산, 11월말) - 8인 규모 전용 대관, 셀럽 및 하이엔드 Target - 별도 라운지 구성, 고급 주류 외 전용 F&B 메뉴 판매 (쉐어링 플레이트, Dine-in메뉴, 와인콜키지 etc.)

[콘텐츠 및 서비스 차별화]

Contents 확대	• 고객 니즈 반영한 콘텐츠 확충 오리지널/재개봉작(기획전) 등 특별관 콘텐츠 소싱 강화
F&B 수익성 강화	• 글로벌 브랜드 협업 콜라보레이션 메뉴(하인즈, 스팸 등) • 극장 플랫폼에 국한되지 않는 독자적 F&B 매장 확대 CGV X 롯데월드 팝콘 팩토리, 씨네드쉐프 등
서비스 고도화	• 기본 서비스 운영 강화(eg. 전담 미소지기 운영) • 웰컴메뉴 개선 및 브랜드 제휴를 통한 굿즈 키트 제공

하반기 NEXT CGV 전략 추진 계획(2/2)

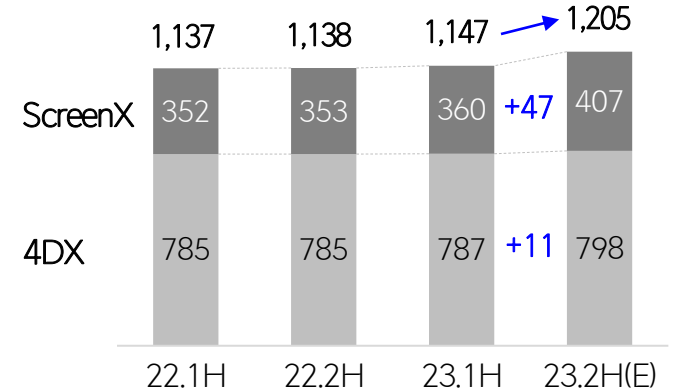
4DPLEX : SCREENX 확산 및 핵심 사업역량 강화

[VFX 사업역량 강화]

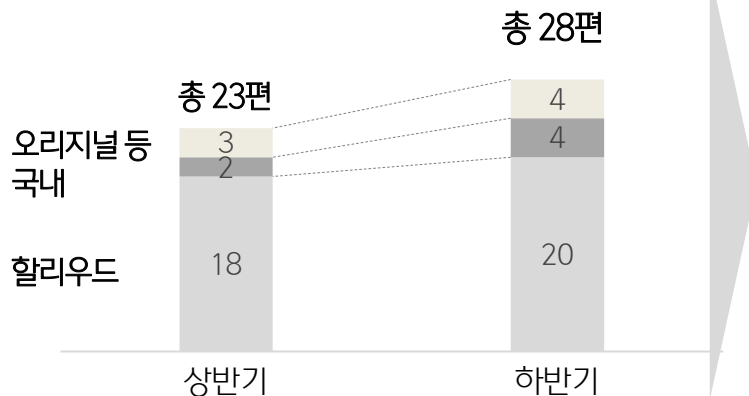
- **VFX 통합 스튜디오 구축 및 인재 조기 확보**
 - 통합(가산) 스튜디오 구축
 - 최적 공정 설계/교육 체계 수립, 인력 지속 보강, 최적화 기술 보유 인재 육성
 - SX 내재화 역량강화
- **자동화 SW(VIBE) 차별화 기술 확보 및 제작 효율화 추진**
 - (기술) 3D 공간 생성 및 자연/배경 자동 생성(인아웃페인팅) 기술 확보
 - (적용) 하반기 SX 전체 타이틀 Vibe 적용, 추가 효율화 기능(촬영 세부 정보 등) 개발 추진

[특별관 확대 계획]

(단위: 관)



[특별관 콘텐츠 라인업 확장]



[하반기 라인업]

구분	제작편수	대표작
할리우드	20편	미션임파서블7, 이퀄라이저3, 크레이븐 헌터, 둔2
국내	4편	밀수, 더문, 콘크리트유토피아
오리지널	4편	Be:First 등
총 계	28편	

* 기타 로컬 콘텐츠 라인업 제외

연결 재무상태표

[단위 : 억원]

항 목	'23.2Q	FY '22	증감율
자산총계	33,742	36,015	▲6.3%
유동자산	6,070	6,827	▲11.1%
(현금 및 단기금융상품)	3,164	4,260	▲25.7%
비유동자산	27,672	29,188	▲5.2%
부채총계	30,795	32,084	▲4.0%
유동부채	12,281	12,386	▲0.8%
비유동부채	18,514	19,698	▲6.0%
자본총계	2,947	3,931	▲25.0%
지배지분	2,926	3,763	▲22.2%
비지배지분	21	168	▲87.5%
부채 및 자본총계	33,742	36,015	▲6.3%
총차입금	6,530	7,439	▲12.2%

	'23.2Q	FY '22	YoY
유동비율 (유동자산 / 유동부채)	49.4%	55.1%	▲5.7%p
부채비율 (총부채 / 총자본)	1,044.8%	816.1%	+228.7%p
금융부채비율 (총차입금 / 총자본)	221.6%	189.2%	+32.4%p
순차입금비율 [(총차입금-현금 및 단기금융상품) / 총자본]	114.2%	80.9%	+33.3%p

국내 개봉 예정 주요 기대작

개봉월	영화명	배급	국적	주연	장르	비고
'23년 3분기	미션임파서블7	롯데	외국	톰 크루즈	액션	IMAX, 4DX, SX
	바비	워너	외국	라이언 고슬링, 마고로비	드라마	
	밀수	NEW	한국	김혜수,염정아, 조인성	범죄	IMAX, 4DX, SX
	더문	CJ ENM	한국	설경구, 도경수	SF	IMAX, 4DX
	비공식작전	쇼박스	한국	하정우, 주지훈	범죄	
	콘크리트 유토피아	롯데	한국	이병헌, 박서준, 박보영	스릴러	IMAX, 4DX
	오픈하이머	UPI	외국	킬리언 머피, 로버트 다우니 주니어	드라마	IMAX
	달짝지근해: 7510	마인드 마크	한국	유해진, 차인표, 김희선	코미디	
	이퀄라이저3	소니	외국	덴젤 워싱턴	액션	IMAX, 4DX
	The book of Clarence	소니	외국	베네딕트 컴버비치, 제임스 맥보이	드라마	
	천박사 퇴마 연구소: 설경의 비밀	CJ ENM	한국	강동원	액션	
	1947 보스톤	롯데	한국	하정우, 배성우, 임시완	드라마	
'23년 4분기 / 미정	크레이븐 헌터	소니	외국	러셀 크로우	액션	IMAX, 4DX, SX
	툰2	워너	외국	티모시 샬라메, 레아 세이두, 젠데이아	모험	IMAX, 4DX
	더 마블즈	디즈니	외국	브리 라슨, 박서준	액션	
	아쿠아맨2	워너	외국	제이슨 모모아, 엠버 허드, 니콜 키드만	액션	IMAX
	노랑: 죽음의 바다	롯데	한국	김윤석, 백윤식	드라마	
	외계인 2	CJ ENM	한국	류준열, 김우빈, 김태리	SF	
	사일런스	CJ ENM	한국	주지훈, 이선균	스릴러	
	행복의 나라(가제)	NEW	한국	조정석, 이선균, 유재명	드라마	
	웡카	워너	외국	티모시 샬라메,델로이 린도	판타지	
	보고타	플러스엠	한국	송중기, 이희준	액션	
	거룩한 밤:데몬 헌터스	롯데	한국	마동석, 서현	범죄	IMAX