



CJ CGV INVESTOR RELATIONS

4Q24

DISCLAIMER

본 자료의 재무정보는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성된 연결 기준 영업실적입니다. 본 자료에 포함된 실적은 자회사 및 관계사 등에 대한 외부 감사인의 회계감사가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 위하여 작성된 자료이므로, 내용 중 일부는 회계감사 과정에서 달라질 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

본 자료는 미래에 대한 “예측정보”를 포함하고 있습니다. “예측정보”는 향후 경영환경의 변화 등에 따라 영향을 받으며, 불확실성을 내포하고 있는 바, 이러한 불확실성으로 인하여 실제 미래실적은 “예측정보”에 기재되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 있을 수 있습니다.

또한, 본 자료는 투자자들의 투자 결과에 대한 법적 소재의 증빙자료로 사용될 수 없음을 알려드립니다. 본 자료는 자료 작성일 현재의 사실에 기초하여 작성된 것이며, 회사는 향후 변경되는 새로운 정보나 미래의 사건에 대한 업데이트 책임을 지지 않습니다.

CONTENTS

I . FINANCIAL HIGHLIGHT

2024 Review	4
2025 Business Strategy	5

II. PERFORMANCE BY DIVISION

4DPLEX	7
Korea	8
China	9
Vietnam	10
Indonesia	11
Turkiye	12
Olivenetworks	13

APPENDIX

Business Structure	15
Financial statement	16
Tentpole movies lineup	17

I . FINANCIAL HIGHLIGHT

'24년 손익 성장세 지속(영업이익 +268억원) ▶ '25년 국내 수익구조 개선 및 중국 시장 회복으로 손익 성장세 지속 전망

[2024 Review] 동남아(베트남/인니) 및 튀르키예 성장, ONS 편입 효과에 따른 손익 개선

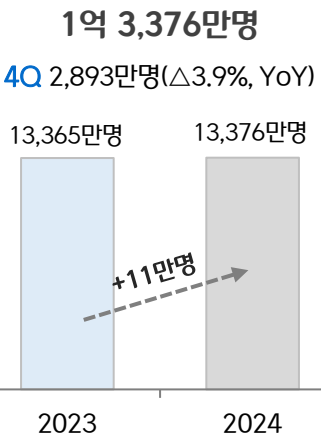
매 출 중국을 제외한 베트남, 인니, 튀르키예 매출 성장(+686억원) 및 ONS 편입에 따른 매출 증가(+4,833억원)

영업이익 글로벌 멀티플렉스 사업 성장 및 ONS 연결 편입과 SCREEN X 확대 등에 따른 수익성 강화로 전년 比 성장(+268억원)

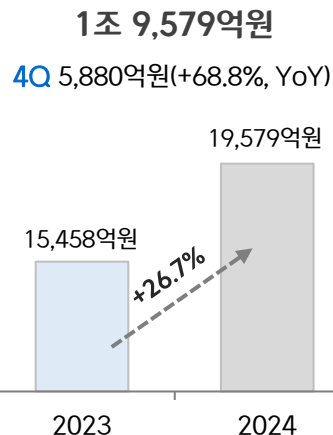
[2025 Outlook] 글로벌 중심 성장 지속, 기술특별관(SCREEN X, 4DX) 확산 가속화, 국내 수익구조 개선

- ① 헐리웃 블록버스터 콘텐츠 다수 개봉에 따른 글로벌 영화시장 성장 및 전략국가 중심의 기술특별관(SCREEN X, 4DX) 확산 가속화로 매출 성장세 지속 전망
- ② 동남아(베트남/인니), 튀르키예 등 글로벌 성장세 유지 전망되며, 춘절 성과 기반 중국 시장 회복세 및 국내 수익구조 개선 전략 실행 등으로 수익성 강화 전망

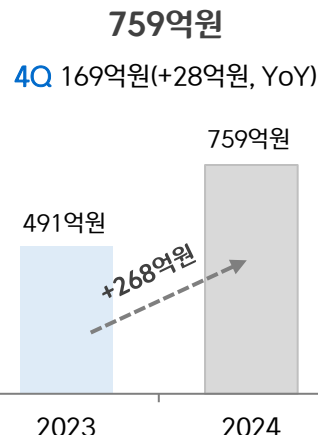
전사관람객(FY24)



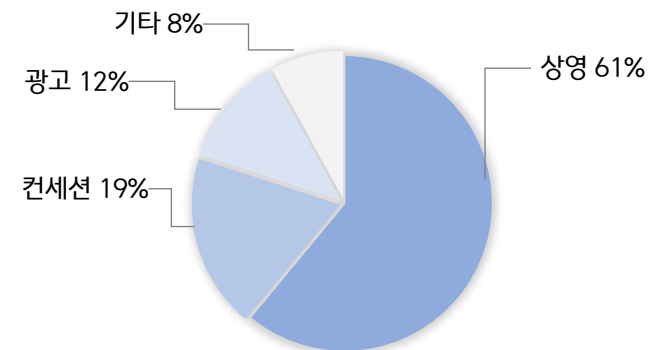
매 출(FY24)



영업이익(FY24)



멀티플렉스 부문별 매출현황



4DPLEX의 기술특별관(SCREEN X, 4DX) 확산 및 콘텐츠 경쟁력 제고를 통해 혁신 성장을 가속화하고, 국내외 멀티플렉스 사업의 수익성 극대화 전략 기반 CGV 및 자회사의 성장성 및 수익성을 제고하고자 하며, ONS 포함 CGV 전사 재무구조 최적화 전략을 실행하여 재무 안정성을 강화하고자 함.

기술특별관 및 콘텐츠 플랫폼(4DPLEX)	멀티플렉스 사업(CGVI)	IT서비스(ONS)
1 기술특별관(SCREEN X, 4DX) 확산 가속화 - 미국, 일본 등 전략국가 중심 SCREEN X, 4DX 확산 - 글로벌 극장사 BIG DEAL 추진을 통한 SCREEN X 상영관 확대 목표('27년, +50%↑) 2 콘텐츠(FFS/오리지널) 경쟁력 제고 - <탑건2> 수준의 SCREEN X 최적화 콘텐츠 발굴 위한 FFS¹⁾(Film For SCREEN X) 사업 확대 - <BTS>, <임영웅> 등 공연 콘텐츠 성공 레퍼런스 기반 대형 오리지널 IP확보로 글로벌 사업 확대 가속화 3 상영기술 고도화 및 CG/VFX 신사업 진출 - 4면 SCREEN X, AI 활용 영상 콘텐츠 제작 등 차별화된 상영 기술 개발 완료로 시장 내 상영 기술 선도 - ONS 시너지 통한 VFX 플랫폼 사업 진출 기반 마련	1 성장 DRIVE(베트남/인니) - (베트남) 1위 사업자 시장 지위 기반 사이트/특별관 확대 지속하고, 로컬 콘텐츠에 대한 투자배급 강화 - (인니) 프리미엄관 및 기술특별관 중심 인프라 차별화 통해 시장 경쟁력 제고 2 수익성 제고(국내/중국/튀르키예) - (국내) 전방위적 구조 개선 및 컨세션/광고 등 매출 확대 통한 수익성 개선 집중 - (중국)임차료 절감, 적자사이트 폐점 통한 수익 개선 지속 - (튀르키예) Cash Flow 경영활동 지속 통한 운영비 절감 및 전략적 가격정책 시행을 통한 거시 리스크 최소화	1 대외(NON-CAPTIVE) 사업 경쟁력 강화 - 그룹 레퍼런스 기반 대외 사업 확대(AI팩토리, ERP) - 금융/공공 영역 사업 성과 창출 2 CJ ONE 멤버십 고도화 - 제휴, 포인트 연계 등 CJ ONE 멤버십 사업 다각화 - 빅데이터 활용 광고/마케팅 영역 신규 수익원 확대 3 스마트 스페이스 - CJ그룹 AI팩토리 고도화 - AI기술 개발을 통한 VFX사업 영역 확장  [스마트 팩토리 : 제일제당 진천 공장] 생산 데이터 실시간 수집, 모니터링 및 분석/제어가 가능하도록 설계된 디지털 기반의 식품업계 최초 4단계 스마트 팩토리

1) FFS : SCREEN X 품질 향상을 위해 기획 단계부터 4DPLEX가 제작에 참여하는 콘텐츠

II. PERFORMANCE BY DIVISION

[4DPLEX] SCREEN X 중심의 기술특별관 확산 통한 수익성 개선

[2024 Review]

- 매 출

SCREEN X(+70%, YoY) 중심의 기술특별관 매출 성장하였으나, '23년 오리지널 콘텐츠 <BTS:옛투컴인시네마> 개봉 기저효과로 전년 수준 매출 달성
- 영업이익

전략국가 중심 SCREEN X 상영관(+53개관, YoY) 확산 및 콘텐츠 라인업 확대 통한 규모의 경제로 영업이익 증가

[2025 Outlook]

- ①

미국, 일본 등 전략국가 중심 기술특별관(SCREEN X, 4DX) 확산, FFS 및 워킹 콘텐츠 제작 기술 고도화 통한 콘텐츠 몰입도 제고, 4면 SCREEN X 상영관/콘텐츠 등 차별화된 서비스 제공으로 성장 지속 전망
- ②

SCREEN X 워킹 콘텐츠 제작 기술력 기반 CG/VFX 신사업 추진 및 ONS 협업(AI) 통한 미래 성장 동력 확보



[재무 성과] (단위 : 억원)

구 분	FY23	FY24	증 감	증감률
매출	1,247	1,232	△15	△1.2%
영업이익	150	174	+24	-
EBITDA	232	229	△3	-
#Countries(SX)	43	43	-	-
#Screens(SX)	379	432	+53	+14.0%
#Countries(4DX)	73	73	-	-
#Screens(4DX)	792	786	△6	△0.8%

[참고] '25년 1분기 기술특별관 콘텐츠 라인업 (단위 : 편)

구 분	제작편수	대표작
할리웃	8편	〈캡틴아메리카〉, 〈미키17〉 등
국내	2편	〈퇴마록〉 등
기타 로컬	-	-
오리지널	5편	〈아이유〉, 〈ZB1〉, 〈ATEEZ〉 등
합 계	15편	

[국내] 관람객 점유율 확대 및 비상영사업 성장으로 적자 폭 확대 방어

[2024 Review]

- 매출** 흥행작 감소에 따른 영화시장 축소($\Delta 1.6\%$, YoY) 불구, 사업 경쟁력 강화로 점유율 확대($+4.1\%$, YoY)하며 전년 수준 매출 유지
- 영업이익** 임차료/인건비 등 고정비 부담 증가로 적자 전환하였으나, 컨세션/광고 등 비상영사업 성장(매출 $+167$ 억원, YoY) 으로 적자 폭 확대 방어

[2025 Outlook]

- '23년 헐리웃 파업으로 개봉 지연된 <미키17>, <아바타3> 포함 다수의 헐리웃 블록버스터 개봉 예정으로 시장 회복 전망
- 사이트 구조 개선 및 고정비 효율화 통한 수익성 제고 추진

[재무 성과]

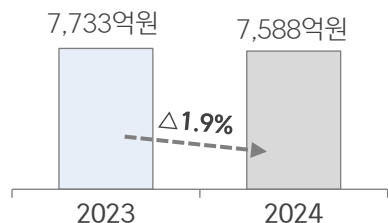
(단위 : 억원)

구 분	FY23	FY24	증 감	증감률
매출	7,733	7,588	$\Delta 145$	$\Delta 1.9\%$
영업이익	86	-76	$\Delta 162$	-
EBITDA	1,375	1,106	$\Delta 269$	-
CGV관람객(만명)	5,561	5,972	+411	+7.4%
ATP(원)	10,680	9,480	1,200	$\Delta 11.2\%$
SPP(원)	3,410	3,605	+195	+5.7%
#Sites	199	196	$\Delta 3$	$\Delta 1.5\%$

매출(FY24)

7,588억원

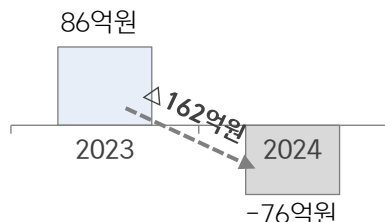
4Q 1,757억원($\Delta 8.8\%$, YoY)



영업이익(FY24)

-76억원

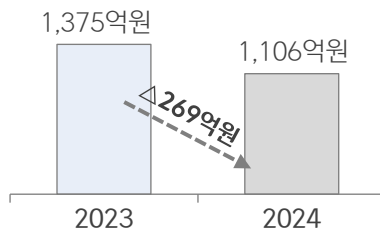
4Q -10억원($\Delta 71$ 억원, YoY)



EBITDA(FY24)

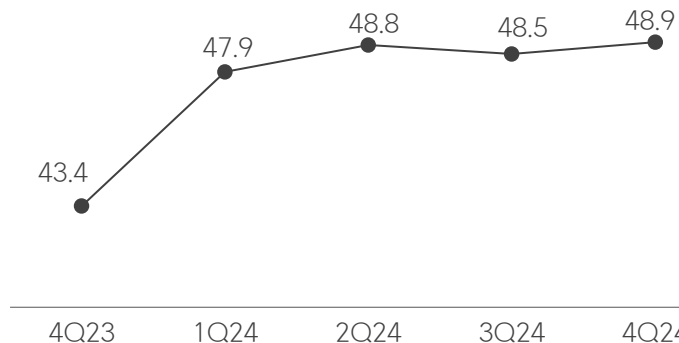
1,106억원

4Q 285억원($\Delta 95$ 억원, YoY)



[참고] 분기별 관람객 점유율 추이

(단위 : %)



[중국] 경기 침체 및 흥행작 부족에 따른 영업손실 발생

[2024 Review]

매출 중국 경기 침체 및 흥행작 부족에 따른 전국 B/O 감소($\Delta 21\%$) 및 비효율 사이트 폐점으로 매출 감소하였으나, 사이트별 가격 차별화 정책 시행 등 시장 대응 전략으로 전년 수준 박스오피스 점유율 유지

영업이익 비상영사업 매출 확대(광고매출 +4% YoY) 및 비효율 비용(임차료/인건비 등) 개선 불구, 시장 침체 영향으로 손실 발생

[2025 Outlook]

- ① 춘절기간 전국 B/O 전년 比 +20% 상승하는 등 '25년 시장 회복 가능성 高
- ② 사이트 가격 차별 정책 고도화 및 외부 업체 제휴 통한 얼터 콘텐츠 개봉, 컨디션 메뉴 라인업 확대 등 수익성 회복 전망

[재무 성과]

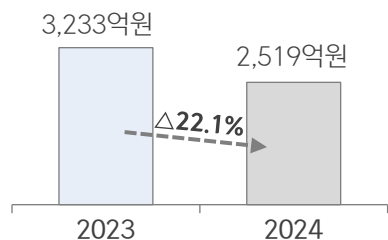
(단위 : 억원)

구분	FY23	FY24	증감	증감률
매출	3,233	2,519	$\Delta 714$	$\Delta 22.1\%$
영업이익	7	-161	$\Delta 168$	-
EBITDA	883	483	$\Delta 400$	-
CGV B/O(k RMB)	1,520,536	1,124,775	$\Delta 395,761$	$\Delta 26.0\%$
ATP(RMB)	45.8	43.7	$\Delta 2.1$	$\Delta 4.6\%$
SPP(RMB)	5.3	5.1	$\Delta 0.2$	$\Delta 4.4\%$
#Sites	126	116	$\Delta 10$	$\Delta 7.9\%$

매출(FY24)

2,519억원

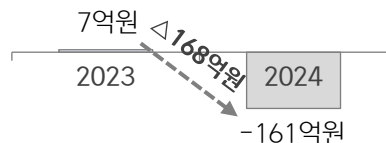
4Q 565억원($\Delta 10.3\%$, YoY)



영업이익(FY24)

-161억원

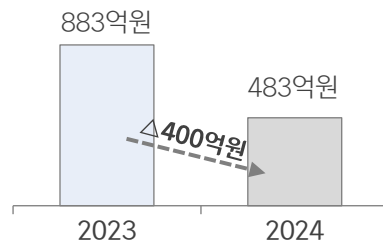
4Q -94억원($\Delta 87$ 억원, YoY)



EBITDA(FY24)

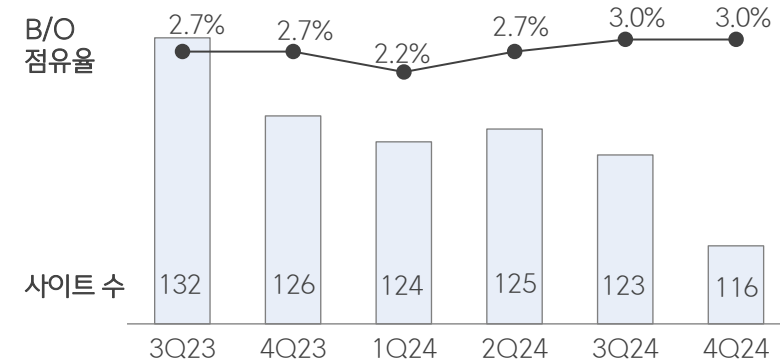
483억원

4Q 33억원($\Delta 152$ 억원, YoY)



[참고] 분기별 사이트 수 및 B/O 점유율 추이

(단위 : %, 개)



[베트남] 로컬 영화시장 성장 및 현지법인 배급사업 확대로 '19년 대비 초과 성과 달성

[2024 Review]

매 출	〈Mai〉, 〈랏맛7〉 등 자사 투자배급 로컬작 흥행 및 〈도라에몽〉, 〈코난〉 등 수급작품 배급을 통해 '19년 比 초과매출 달성
영업이익	임차료/인건비 등 고정비 구조 개선으로 수익성 개선되며(이익률 +5.2%p, YoY), 영업이익 증가

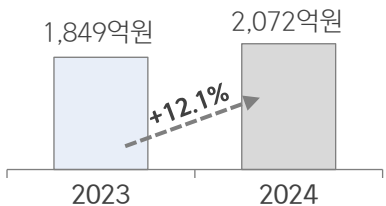
[2025 Outlook]

- ① 얼터콘텐츠(ICECON), 기술특별관(SCREEN X, 4DX) 등 차별화된 서비스 제공 및 로컬/인디 콘텐츠 확대를 통한 투자배급 사업 강화로 2위 사업자와의 격차 확대 추진
- ② 사이트 리뉴얼 및 마케팅 활동 강화를 통한 B/O 점유율 상승 및 메뉴 다변화 기반 컨세션 사업 강화로 성장세 지속

매 출(FY24)

2,072억원

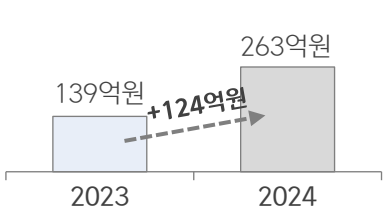
4Q 383억원(+5.8%, YoY)



영업이익(FY24)

263억원

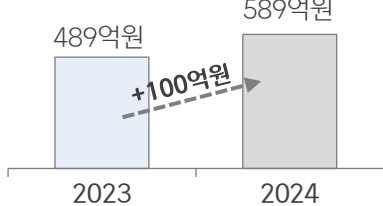
4Q 32억원(+45억원, YoY)



EBITDA(FY24)

589억원

4Q 113억원(+42억원, YoY)



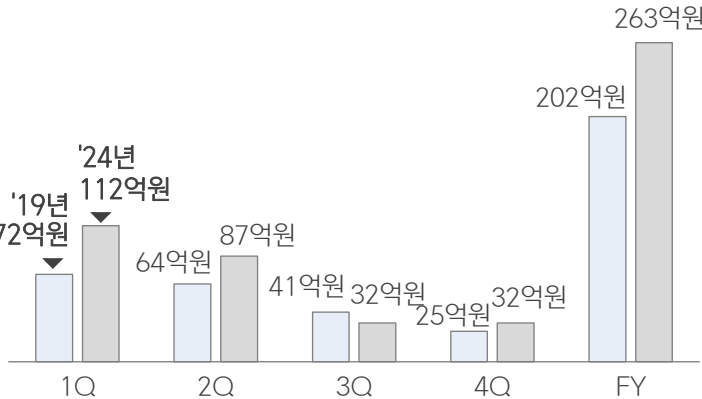
[재무 성과]

(단위 : 억원)

구 분	FY23	FY24	증 감	증감률
매출	1,849	2,072	+223	+12.1%
영업이익	139	263	+124	-
EBITDA	489	589	+100	-
CGV B/O(m VND)	1,823,663	1,957,586	+133,923	+7.3%
ATP(k VND)	99.9	94.6	△5.3	△5.3%
SPP(K VND)	39.6	41.0	+1.4	+3.5%
#Sites	82	83	1	1.2%

[참고] 분기별 '19년 대비 영업이익 비교

(단위 : 억원)



[인도네시아] 로컬 콘텐츠 흥행으로 인도네시아 영화시장 성장 지속

[2024 Review]

매출 로컬/인디/얼터콘텐츠 중심의 시장 성장 및 SCREEN X PLF 등 기술특별관 도입 통한 차별화된 서비스 제공으로 전년 比 매출 성장

영업이익 관람객 증가 및 K-메뉴 확대를 통한 컨세션 사업 강화로 전년 比 영업이익 증가

[2025 Outlook]

- ① 지역/콘텐츠 별 가격 다변화 정책을 통한 ATP 상승 및 MD 상품 활성화 등을 통한 외형 성장 지속
- ② 적자/부진 사이트 효율화 및 SCREEN X PLF관 확대 등을 통해 시장 경쟁력 제고
- ③ 로컬 콘텐츠 제작 투자 및 얼터콘텐츠 소싱 역량 강화로 본질적 사업 경쟁력 강화

[재무 성과]

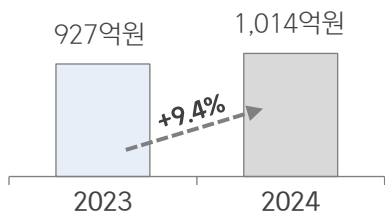
(단위 : 억원)

구분	FY23	FY24	증감	증감률
매출	927	1,014	+87	+9.4%
영업이익	112	127	+15	-
EBITDA	232	259	+27	-
CGV B/O(M IDR)	666,647	739,994	+2,661	1.60%
ATP(K IDR)	40.6	38.5	△2.1	△5.1%
SPP(K IDR)	19.8	19.3	△0.5	△2.5%
#Sites	74	71	△3	△4.1%

매출(FY24)

1,014억원

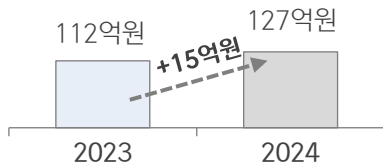
4Q 248억원(+4.2%, YoY)



영업이익(FY24)

127억원

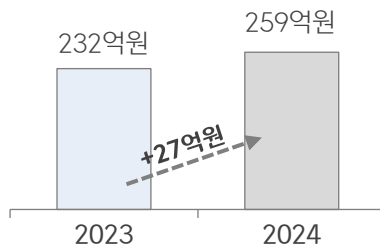
4Q 5억원(△37억원, YoY)



EBITDA(FY24)

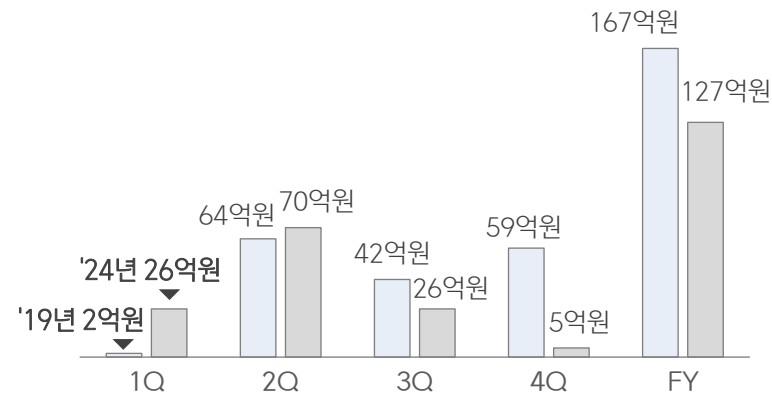
259억원

4Q 49억원(△28억원, YoY)



[참고] 분기별 '19년 대비 영업이익 비교

(단위 : 억원)



[튀르키예] 거시 경제 리스크 극복 통해 2년 연속 영업이익 흑자 실현

[2024 Review]

- 매출

초인플레이션 시장 환경에 따른 대외 리스크에도 불구하고, ATP/SPP 등 객단가제고 및 매점/광고 등 비상영수익 강화로 전년 比 매출 상승
- 영업이익

초인플레이션 비용 증가(+29억원, YoY) 불구하고, 임차료/인건비 등 고정비 효율화 등을 통해 영업이익 상승

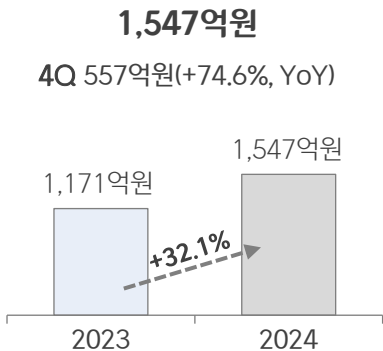
[2025 Outlook]

- ①

비수기(2~3분기) 기획전, 얼터콘텐츠(공연/실황/E-sports) 등을 통한 역량 강화로 시장 환경 극복 전망
- ②

적자/부진 사이트 효율화 및 SCREEN X PLF관 확대 등을 통해 사업 경쟁력 강화

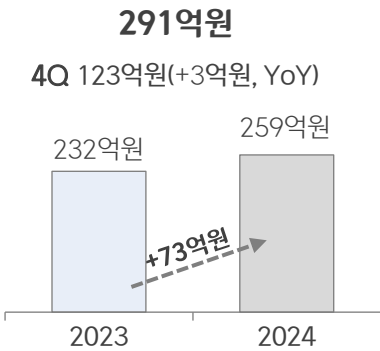
매출(FY24)



영업이익(FY24)



EBITDA(FY24)



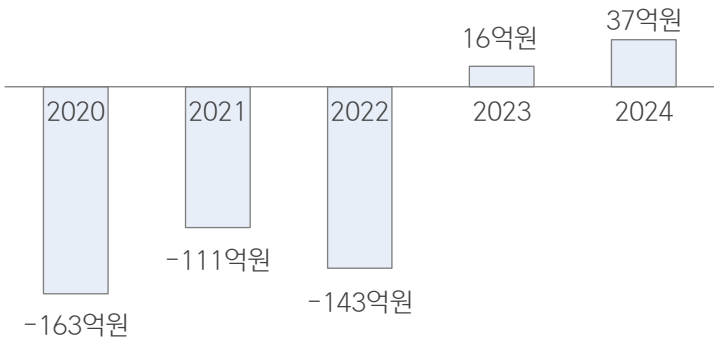
[재무 성과]

(단위 : 억원)

구분	FY23	FY24	증감	증감률
매출	1,171	1,547	+376	+32.1%
영업이익	19	37	+18	-
EBITDA	218	291	+73	-
CGV B/O(M TL)	1,424,481	2,154,422	729,941	51.2%
ATP(TL)	97.0	165.5	68.5	70.6%
SPP(TL)	36.8	63.7	26.9	73.1%
#Sites	85	77	△8	△9.4%

[참고] TURKIYE 법인 코로나 이후 영업이익 추이

(단위 : 억원)



[올리브네트웍스] 대외 수주 활동 강화 통한 성장 지속

※ 올리브네트웍스는 '24년 6월 중 연결 편입되었으며, '23년 실적은 연결 실적에 미 반영

[2024 Review]

매 출	그룹 차세대 시스템 구축 및 대외 핵심사업(스마트 스튜디오, 물류 자동화) 수주 확대로 성장 지속
영업이익	수주 기반 이익 확대 및 비용 효율화 통한 수익성 개선

[2025 Outlook]

- ① 대외 핵심사업(ERP, 물류 자동화, 스마트 스튜디오) 중심 성장 Drive 가속화
- ② 그룹 ERP 성공적 구축 및 원가 효율화 기반 수익성 제고

[재무 성과]

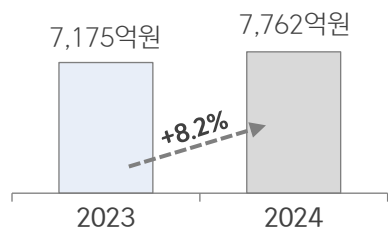
(단위 : 억원)

구 분	FY23	FY24	증 감	증감률
매출	7,175	7,762	+587	+8.2%
SI	2,416	2,568	+152	+6.3%
SM	1,246	1,355	+109	+8.7%
IDC	1,036	1,116	+80	+7.7%
서비스	2,060	2,224	+164	+8.0%
해외 등 기타	417	499	+82	+19.7%
영업이익	523	582	+59	+11.3%
EBITDA	749	823	+74	+9.9%

매 출(FY24)

7,762억원

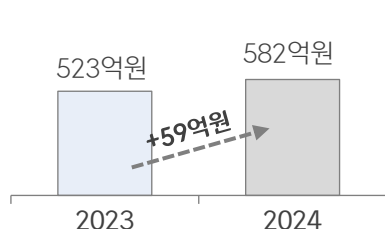
4Q 2,342억원(+13.3%, YoY)



영업이익(FY24)

582억원

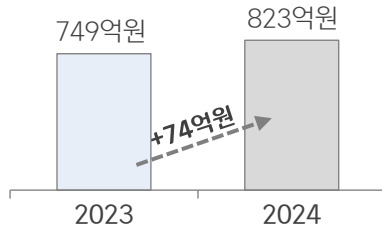
4Q 176억원(+9억원, YoY)



EBITDA(FY24)

823억원

4Q 236억원(+8억원, YoY)



[참고] 올리브네트웍스 사업 현황

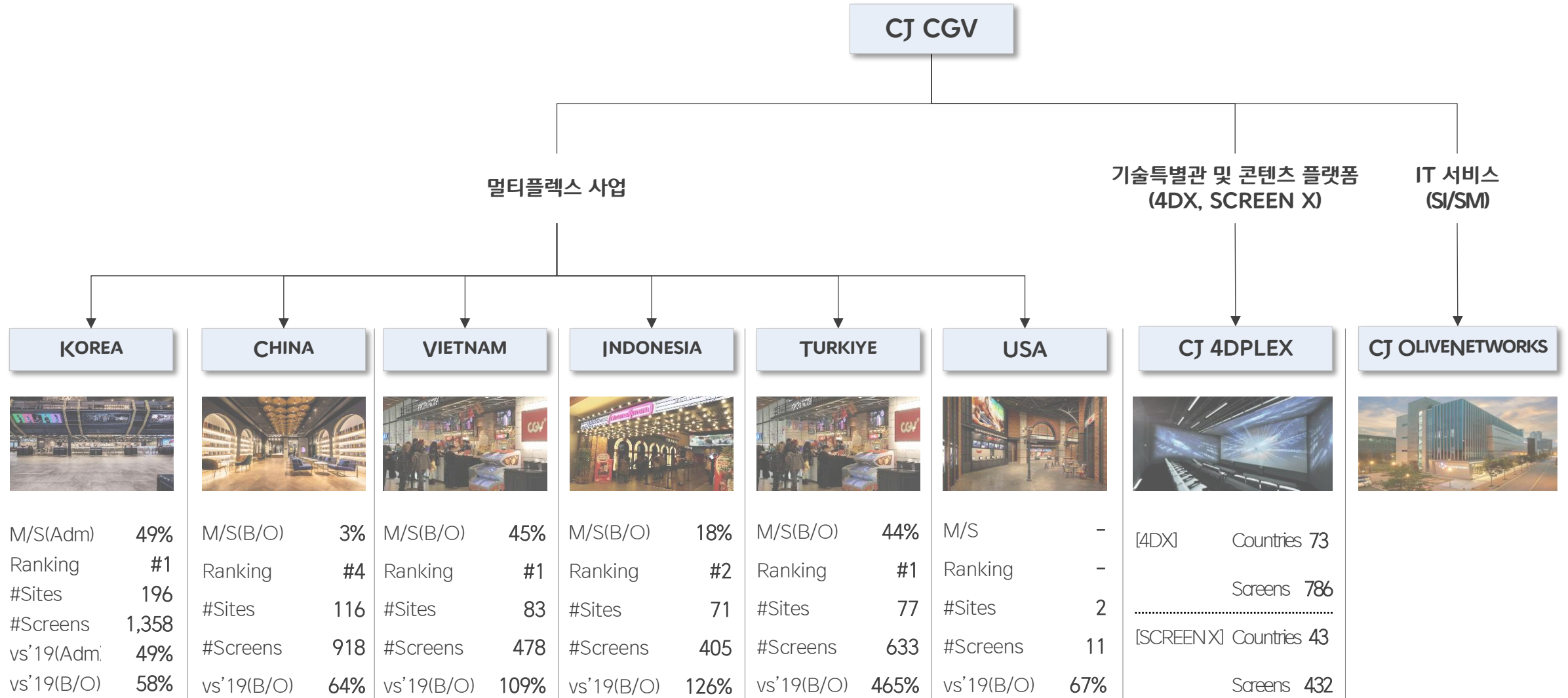
(단위 : %)

사업 구분	매출 비중	내 용
SI사업	33%	IT시스템구축 및 프로그램개발
SM사업	18%	시스템 운영 및 유지관리
IDC사업	14%	서버, 네트워크, 정보보호 등 인프라 구축/운영
서비스	29%	PG, 메시징, 미디어, 기타 서비스/솔루션 공급
기타	6%	베트남 등 해외 및 기타 사업

APPENDIX

APPENDIX [BUSINESS STRUCTURE]

CJ CGV는 국내외 6개국에서 멀티플렉스 545개 Sites 기반 3,803개관(Screens)을 운영 중이며, CJ 4DPLEX를 통해 전세계 4DX 786개관 및 SCREEN X 432개관에서 차별화된 콘텐츠 경험을 제공하고 있음. 한편, 자회사 CJ 올리브네트웍스를 통해 대내외 IT 서비스(SI/SM)를 제공 중임.



APPENDIX [FINANCIAL STATEMENT]

[연결 재무상태표]

(단위 : 억원)

구 분	FY23	FY24	증 감
자산총계	31,942	39,948	+8,006
유동자산	4,746	7,789	+3,043
(현금 및 단기금융상품)	1,987	2,675	+688
비유동자산	27,196	32,159	+4,963
부채총계	29,330	34,202	+4,872
유동부채	10,325	15,909	+5,584
비유동부채	19,005	18,293	△712
자본총계	2,612	5,746	+3,134
지배지분	4,213	6,875	+2,663
비지배지분	-1,600	-1,129	+471
부채 및 자본총계	31,942	39,948	+8,006

[주요재무지표]

(단위 : 억원)

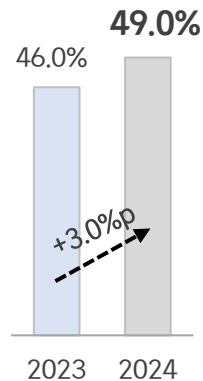
구 분	FY23	FY24	증감
총차입금	6,231	9,864	+3,633
유동비율(유동자산 / 유동부채)	46.0%	49.0%	+3.0%p
부채비율(총부채 / 총자본)	1,122.7%	595.2%	△527.5%p
금융부채비율(총차입금 / 총자본)	238.5%	171.7%	△66.8%p
순차입금비율[(총차입금-현금 및 단기금융상품) / 총자본]	162.5%	125.1%	△37.4%p

[연결 손익계산서]

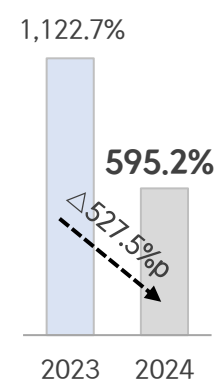
(단위 : 억원)

구 분	FY23	FY24	증 감
매출액	15,458	19,579	+4,121
영업비용	14,967	18,820	+3,853
영업이익	491	759	+268
금융수익	540	1,169	+629
금융비용	2,282	3,022	+740
기타 영업외손익	-191	-447	△256
순화폐성 자산 발생 손익	267	-78	△345
법인세차감전순손익	-1,175	-1,619	△444
당기 순이익	-1,234	-1,737	△503

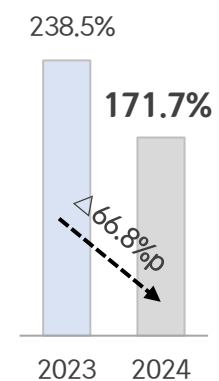
유동비율



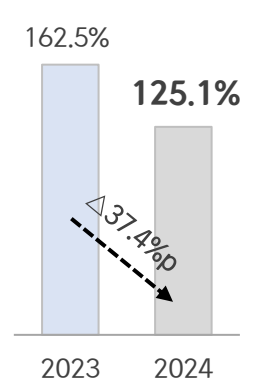
부채비율



금융부채비율



순차입금비율



APPENDIX [TENTPOLE MOVIES LINEUP]

[’25년 국내 개봉 예정작]

콘텐츠명	감독	주연
어쩔수가 없다	박찬욱	이병헌, 이성민, 손예진
부활남	백종열	구교환, 신승호, 강기영
전지적 독자시점	김병우	이민호, 안효섭, 채수빈
왕을 찾아서	원신연	구교환, 유재명, 서현
야당	황병국	강하늘, 유해진, 박해준
좀비가 되어버린 나의 딸	필감성	조정석, 이정은, 조여정
파반느	이종필	고아성, 변요한, 문상민
폭설	박선우, 홍의정	김윤석, 구교환
하이파이브	강형철	이재인, 유아인
승부	하정우	하정우, 박해수, 이동휘, 김의성

[’25년 헐리웃 개봉 예정작]

콘텐츠명	감독	주연
아바타3	제임스 카메론	조 셸다나, 샘워싱턴, 시고니 위버
주토피아2	재러드 부시, 바이런 하워드	제니퍼 굿윈, 제이슨 베이트먼
미키17	봉준호	로버트 패틴슨, 나오미 아키에
미션임파서블8	크리스토퍼 맥쿼리	톰 크루즈
쥬라기월드 : Rebirth	가렛 에드워즈	스칼렛 요한슨, 마허살라 알리, 조나단 베일리
마이클	앤트완 퓨콰	자파르 잭슨, 콜먼 도밍고, 니아 롱
캡틴아메리카: 브레이브 뉴 월드	줄리어스 오나	앤서니 매키, 에밀리 반캠프
나우 유 씨미 3	루벤 플레셔	제시 아이젠버그, 마크 러팔로, 우디 헤럴슨
위키드: 파트2	존추	아리아나 그란데
드래곤 길들이기	딘 데블로이스	메이슨 템즈, 제라드 버틀러, 니코 파커

[’25년 1분기 글로벌 로컬 개봉 예정작]

구 분	콘텐츠명	배급사
중국	나타지마동노해(너자)	광시엔
	봉신2	아리
베트남	Bo Tu Bao Thu	GLX
	Yeu Nham Ban Than	GLX
인니	Pabrik Gula	MD Entertainmet
	1 Kakak, 7 Ponakan	Mandela Pictures
튀르키예	Ak ı ll ı Tavşan Momo	CGV Mars D.

[’25년 1분기 CGV 단독 개봉 예정작]

콘텐츠명	배급사	장르
아이유 콘서트: 더 위닝	CGV(ICECON)	공연 실황
만담	CGV(ICECON)	공연 실황
요아소비 공연 실황	CGV(ICECON)	공연실황
LCK CUP	CGV(ICECON)	e스포츠
2025 KBO 프로야구 생중계	CGV(ICECON)	스포츠
극장판 쿠로코의 농구 라스트 게임	바이포엠	재패니메이션
보더랜드	누리픽쳐스	판타지, 코미디

THANK YOU