

The logo for CJ 4DPLEX is centered in the image. It features the letters 'CJ' in a white, sans-serif font on the left. To the right of 'CJ' are three overlapping circles: a blue one at the top, a red one at the bottom, and an orange one in the middle. To the right of these circles is the word '4DPLEX' in a white, bold, sans-serif font. The background of the entire image is a 4D cinema theater with a large screen showing a hot air balloon scene, a ceiling with a starry pattern and a green laser beam, and rows of seats in the foreground.

CJ 4DPLEX

CONTENTS

CHAPTER 01

기업개요

CHAPTER 02

핵심역량

CHAPTER 03

중기전략

CHAPTER 04

Q&A

CHAPTER 01

기업개요

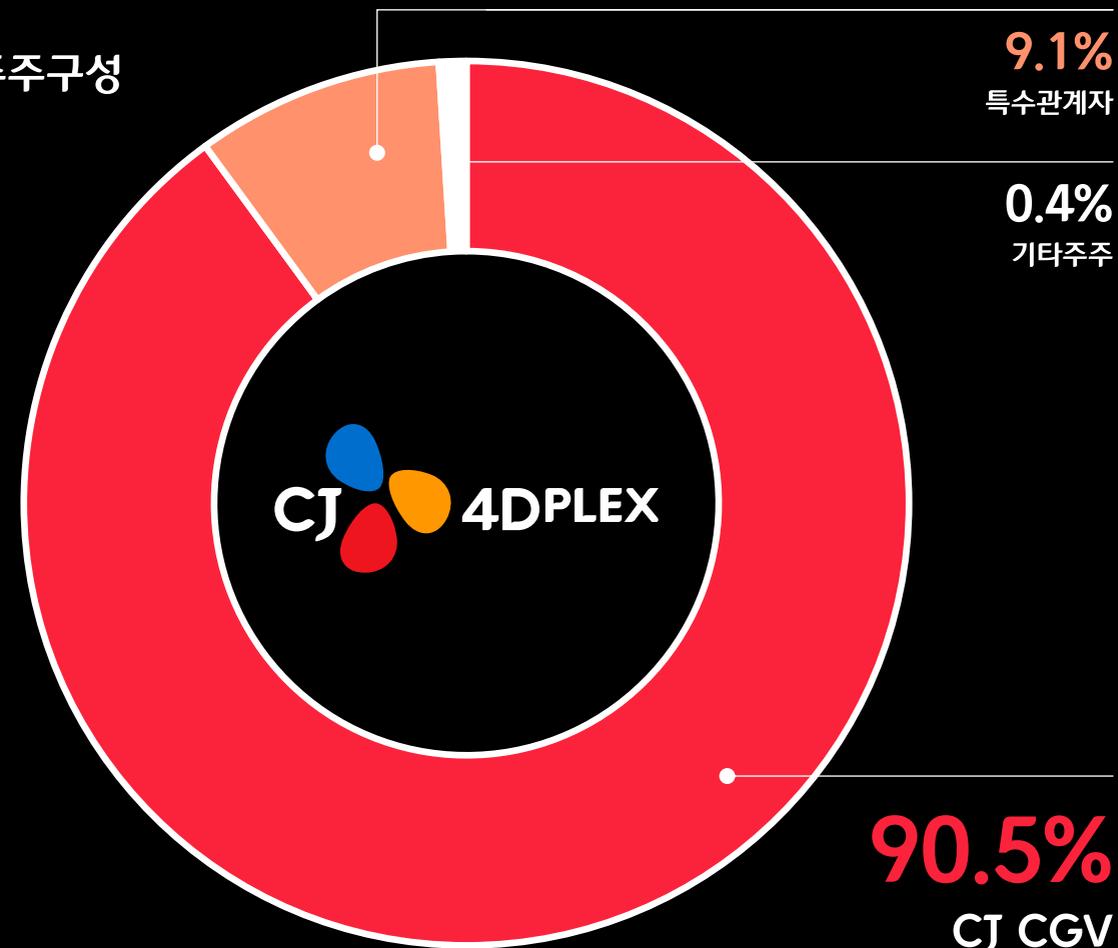
- 기업현황
- 4Dplex Overview
- 사업모델
- 성장스토리
- 재무성과



기업현황

대표이사	방준식
설립일	2010년 10월 18일
본사주소	서울특별시 마포구 월드컵북로 56길 19, 8층 (상암동, 드림타워)
업종	장비 판매, 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업
글로벌 사업장	미국, 중국, 일본 內 법인 보유 영국, 남미, 인도 內 사무소 보유
제품 및 서비스	4DX, SCREENX, ULTRA 4DX 필름, 오리지널, LIVE 등
종업원수	312명
자본금	668억원

주주구성



WORLD BEST IMMERSIVE PLATFORM

콘텐츠에 가치를 더하고 최고의 몰입 경험을 제공하는 글로벌 문화 선도 기업, 4Dplex

IMMERSIVE 기술 특별관

세계 최초 실감(實感)형 상영관
다면 스크린 영화 포맷 운영



오리지널 콘텐츠 제작/배급

공연 중심의 콘텐츠
글로벌 Live 제작/배급/상영



VFX기술 활용 영상 제작

VFX 기술 내재화 통한 자체 제작
AI기술 접목 최적화 (효율화)



기업개요

사업모델

콘텐츠의 가치를 높이고, 소비자와 연결하는 글로벌 플랫폼



콘텐츠 PROVIDER

필름 스튜디오

애니메이션 제작사

Entertainment사



우수한 제작역량과 차별화된 특별관으로

VALUE UP을 통한
REVENUE SHARE



콘텐츠 소비자

극장

관객

After Market

성장스토리

2009년 4DX 런칭을 시작으로, 특별관, 콘텐츠, 기술 역량을 축적하며 지속 성장

특별관 및 콘텐츠 제작 역량 확보

4가지 특별관 및 스튜디오 운영
664편* 영화 콘텐츠 개봉 ('19~'24년 누적)

글로벌 진출 가속화

75개국 대상
1,218개 운영관 진출 ('24년말 기준)

콘텐츠 포트폴리오 강화

오리지널 콘텐츠 32편 ('19~'24년 누적)
라이브 35편 상영 (콘서트, LOL, KBO 등)



664편*) 4DX 528편, SCREENX 136편

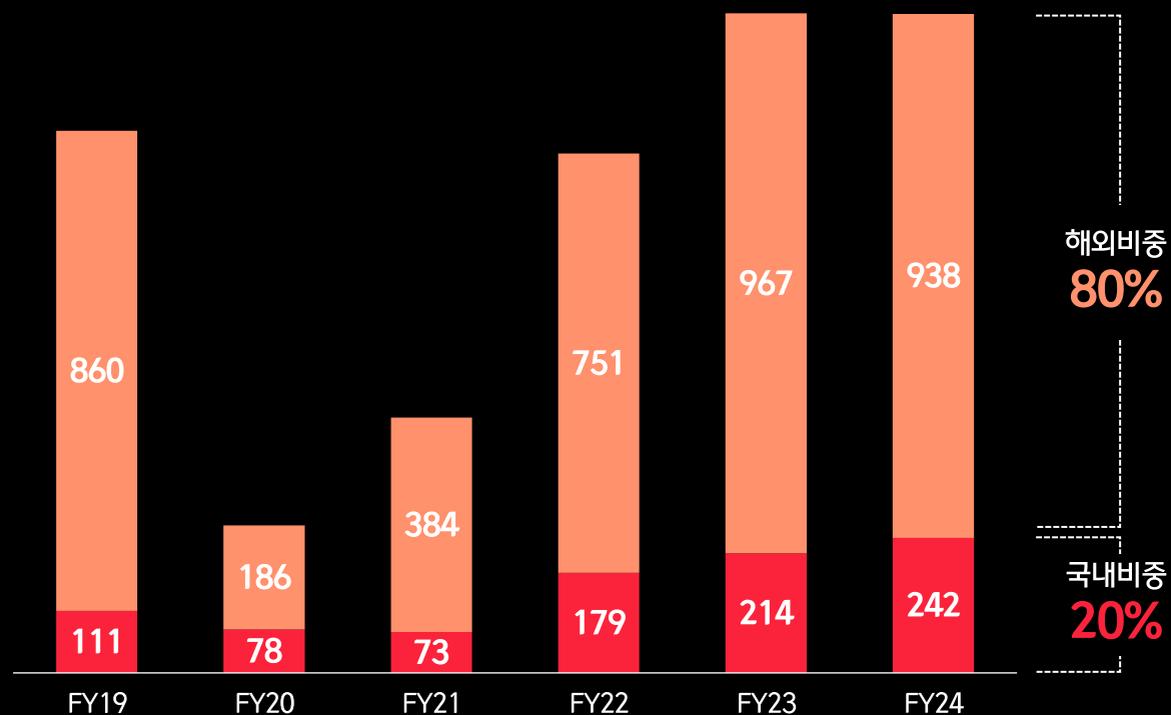
재무성과

글로벌 사업 포트폴리오 확대에 따른 매출 다각화 및 콘텐츠 매출 증대에 따른 수익성 제고

지역별 매출

단위: 억원

■ 국내 ■ 해외



사업별 매출 비중

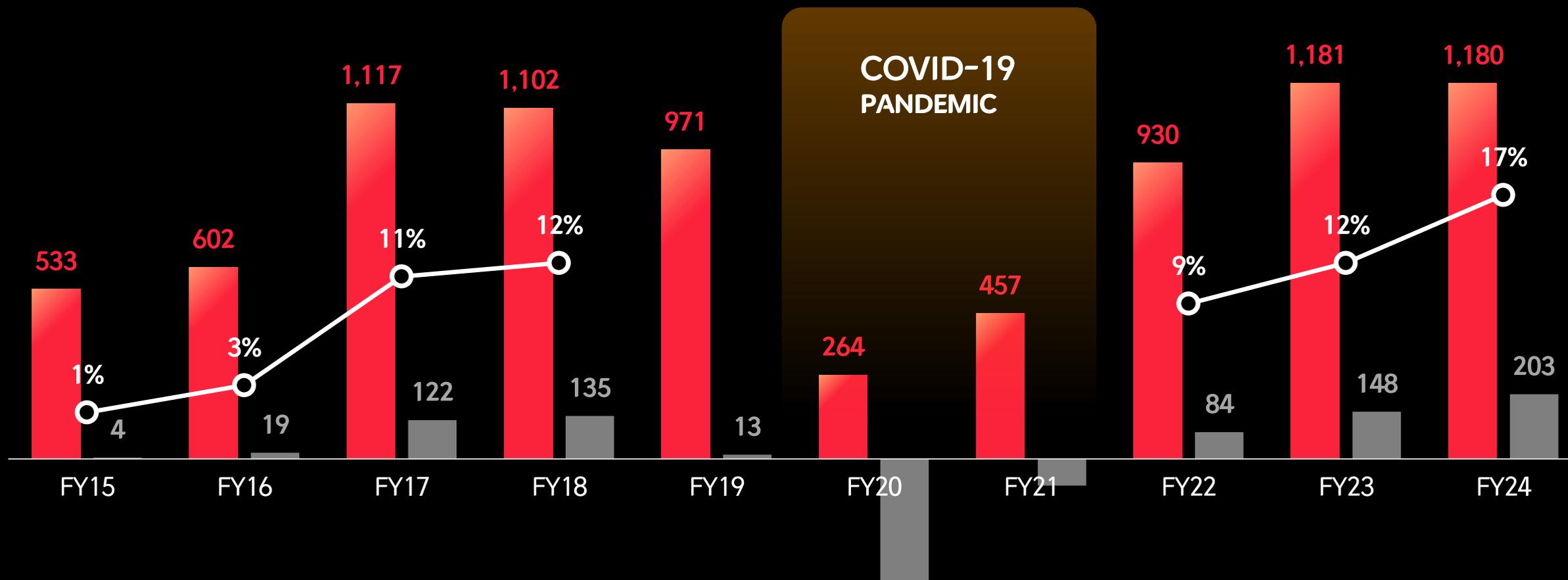
단위: %

■ 장비 ■ 콘텐츠



재무성과

특별관 글로벌 지속 확대 및 사업 포트폴리오 변화로 COVID-19 이후 빠른 턴어라운드 통해 성장 지속



■ 매출액 ■ 영업이익 ○ 영업이익률

※ 24년 CGV영업이익 759억원, CGV 내 4Dplex 영업이익 기여도 27%

CHAPTER 02

핵심역량 극미극강

- One Stop Synergy
- 특별관
- 특별관 진출현황
- 콘텐츠
- 콘텐츠 현황
- 기술역량
- GBO(Global Box Office)현황



핵심역량

ONE STOP SYNERGY

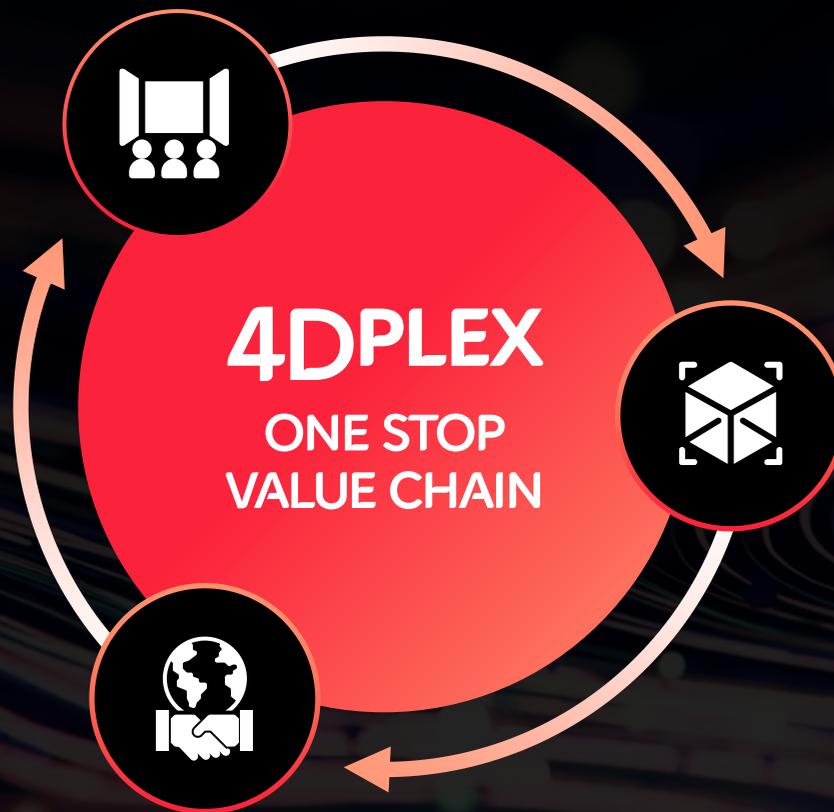
특별관 확산부터 콘텐츠 제작·배급까지 아우르는 원스톱 Value Chain 보유

특별관 인프라 확산

4DX+SCREENX 1,218관 운영(75개국, 120개 특허 보유로 진입장벽 구축)
글로벌 주요지역 협력사 보유
(글로벌 No1 프로젝트, 전장/구동부 제조사 및 로컬 O&M*)

글로벌 네트워크 활용한 콘텐츠 소싱·배급

할리우드 5대 스튜디오 네트워크 통한 콘텐츠 확보
국내 및 해외 대형 기획사/에이전시 통해 파급력 높은 오리지널 IP 수급
국가별 Top 극장사 네트워크 활용 콘텐츠 직배급, 유통, 마케팅
선도기업 Top Level 급 핵심 인재 보유로 인접사업 확장



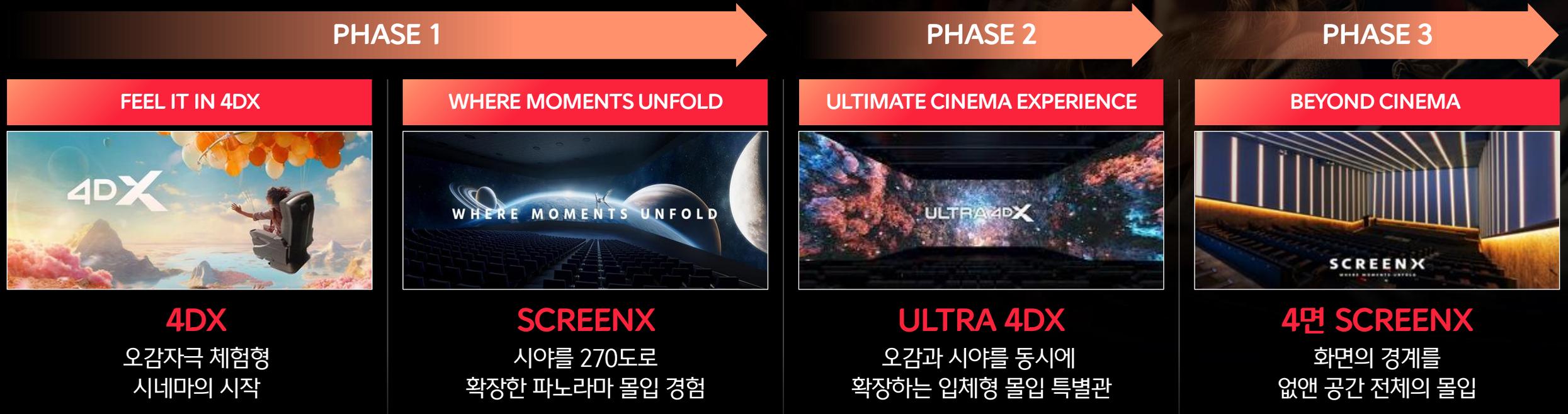
IMMERSIVE 극대화 위한 차별화된 콘텐츠 제작

(인프라) 4DX + SCREENX + VFX 인하우스 제작 스튜디오 보유
(인력) 최고 수준 전문인력 확보(PD, VFX, AI 등 104명)
(고품질) 제작 자동화 및 PD 인큐베이팅 시스템
(Capa) 연간 170편+(4DX 120편, SCREENX 50편) 콘텐츠 제작

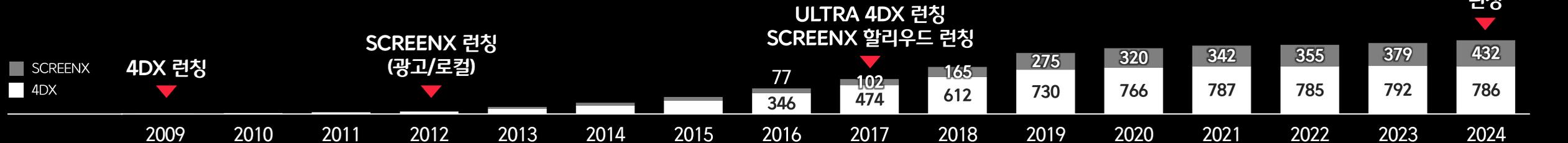
*) O&M: Operations & Maintenance

ONE STOP SYNERGY | 특별관

오감에서 공간까지, 몰입의 스펙트럼을 넓혀 나가는 4Dplex 포맷



운영관수

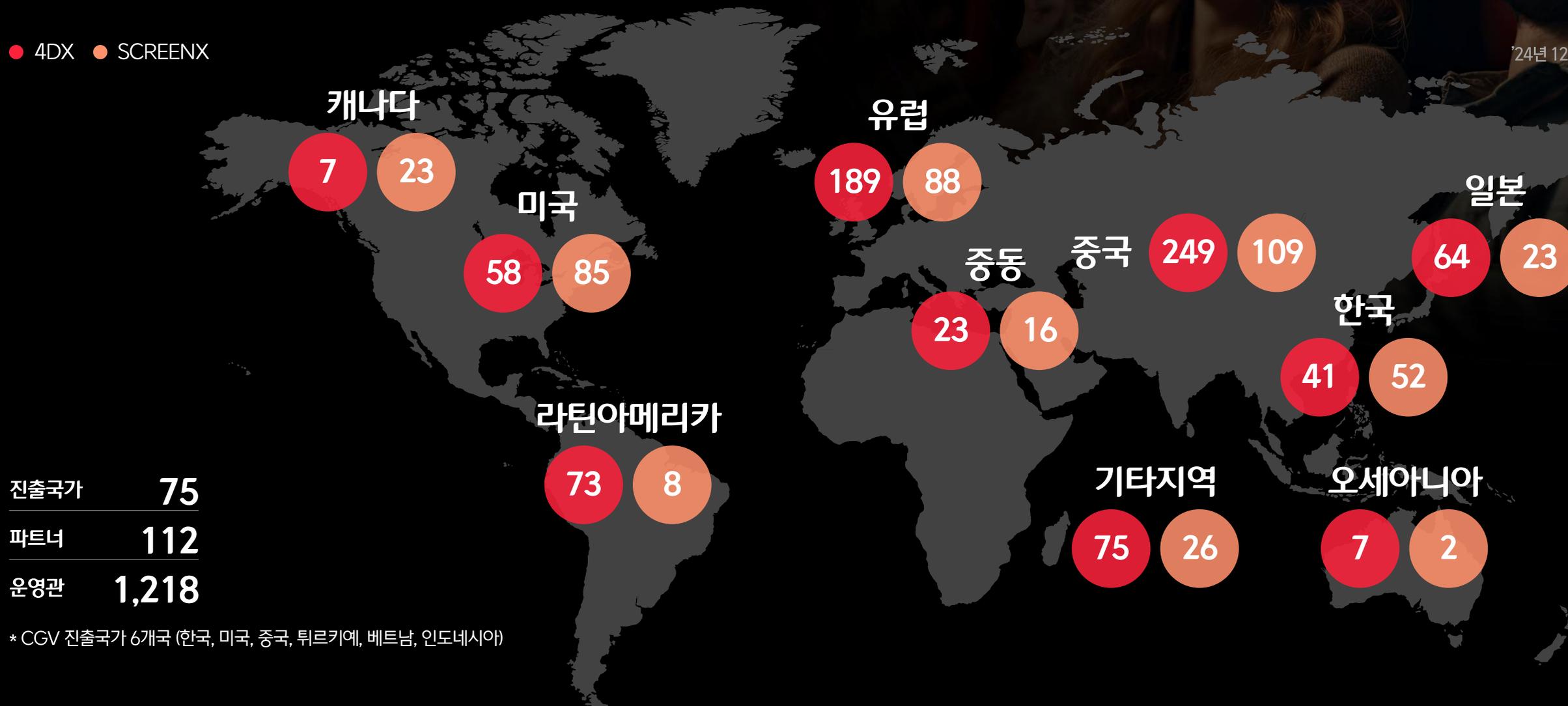


ONE STOP SYNERGY | 특별관 진출 현황

글로벌 75개국 진출과 1,218개관(4DX 786, SCREENX 432) 운영을 통한 4Dplex 성장 가속화

● 4DX ● SCREENX

'24년 12월 기준



진출국가 **75**
파트너 **112**
운영관 **1,218**

* CGV 진출국가 6개국 (한국, 미국, 중국, 튀르키예, 베트남, 인도네시아)

핵심역량

ONE STOP SYNERGY | 콘텐츠

콘텐츠 포트폴리오의 다변화를 넘어, 실시간 콘텐츠까지 확장한 4Dplex

필름 콘텐츠

전통 극장 포맷 기반,
필름 중심의 상영 콘텐츠

할리우드 5대 스튜디오 및
로컬 메이저 스튜디오

애니메이션 콘텐츠

패밀리 티켓 및 제작
파이프라인 강화
(애니메이션, 웹툰)

3대 애니메이션 제작사

오리지널 콘텐츠

공연장을 극장으로,
장르/특별관의 벽을 허물다
(공연/다큐/뮤지컬)

국내외 엔터테인먼트사

라이브 및 SI 콘텐츠

지금 이 순간을 함께,
실시간 콘텐츠로의 확장
(스포츠 및 라이브 콘텐츠)

KBO, MLB 등

4DX · SCREENX · ULTRA 4DX

특별관 포함 전 포맷으로 상영 확장

ONE STOP SYNERGY | 콘텐츠 현황

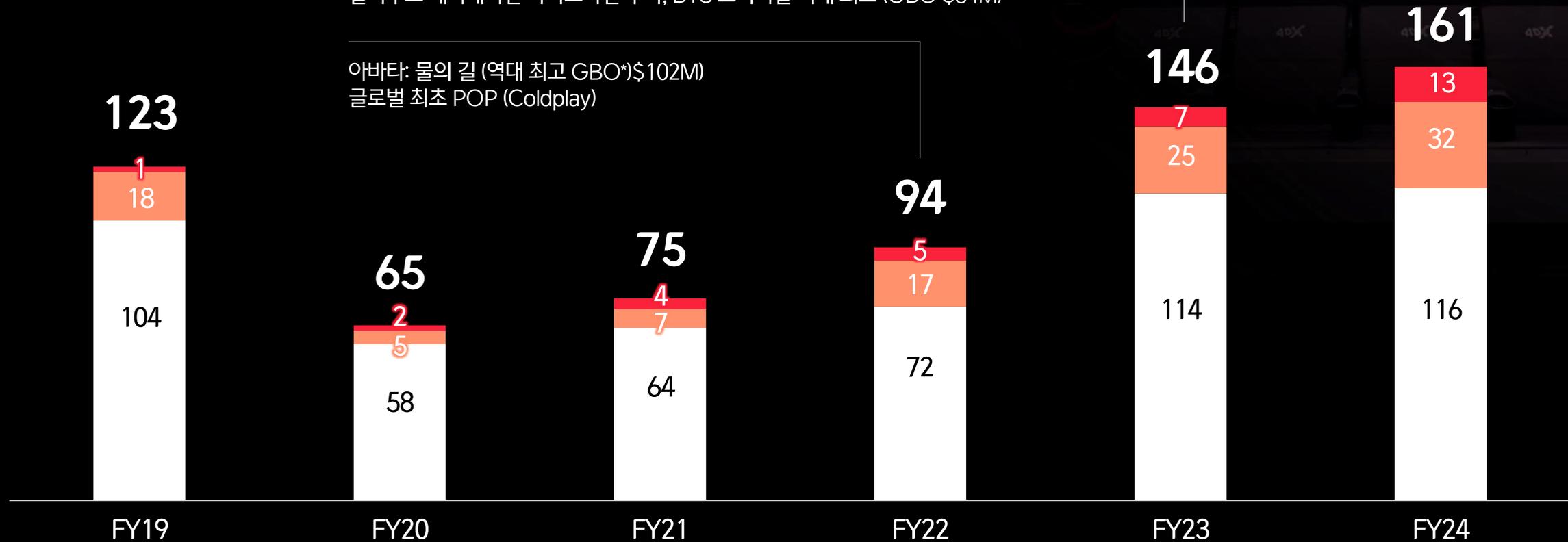
필름 콘텐츠의 성장을 기반으로, 오리지널 콘텐츠까지 균형 있게 확장 중

- 4DX 필름
- SCREENX 필름
- 오리지널 콘텐츠

일본 애니메이션 본격 진출 및 오리지널 멀티 라인업 구성

할리우드 애니메이션 파이프라인 구축, BTS 오리지널 역대 최고 (GBO \$54M)

아바타: 물의 길 (역대 최고 GBO*)\$102M)
글로벌 최초 POP (Coldplay)



GBO*) : Global Box Office

핵심역량

ONE STOP SYNERGY | 기술역량

국내 유일 글로벌 스튜디오 Audit 확보 기반 제작부터 상영까지 4Dplex 제작 기술의 진화

4DX 스튜디오



오감 효과 중심 연출
(도즈 저작·연동 기술)



SCENE 분석 및
라이브러리 구축

SCREENX 스튜디오



Asset 기반 3면 상영
(기술·영상 확장·재구성 기술)



VFX 기반
WING 콘텐츠 제작

오리지널/라이브 스튜디오



풀 인하우스 제작
(기획/촬영/편집 등 감독 관리)

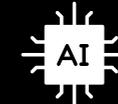


3CAM 촬영 및
라이브 솔루션

통합 CG/VFX 스튜디오



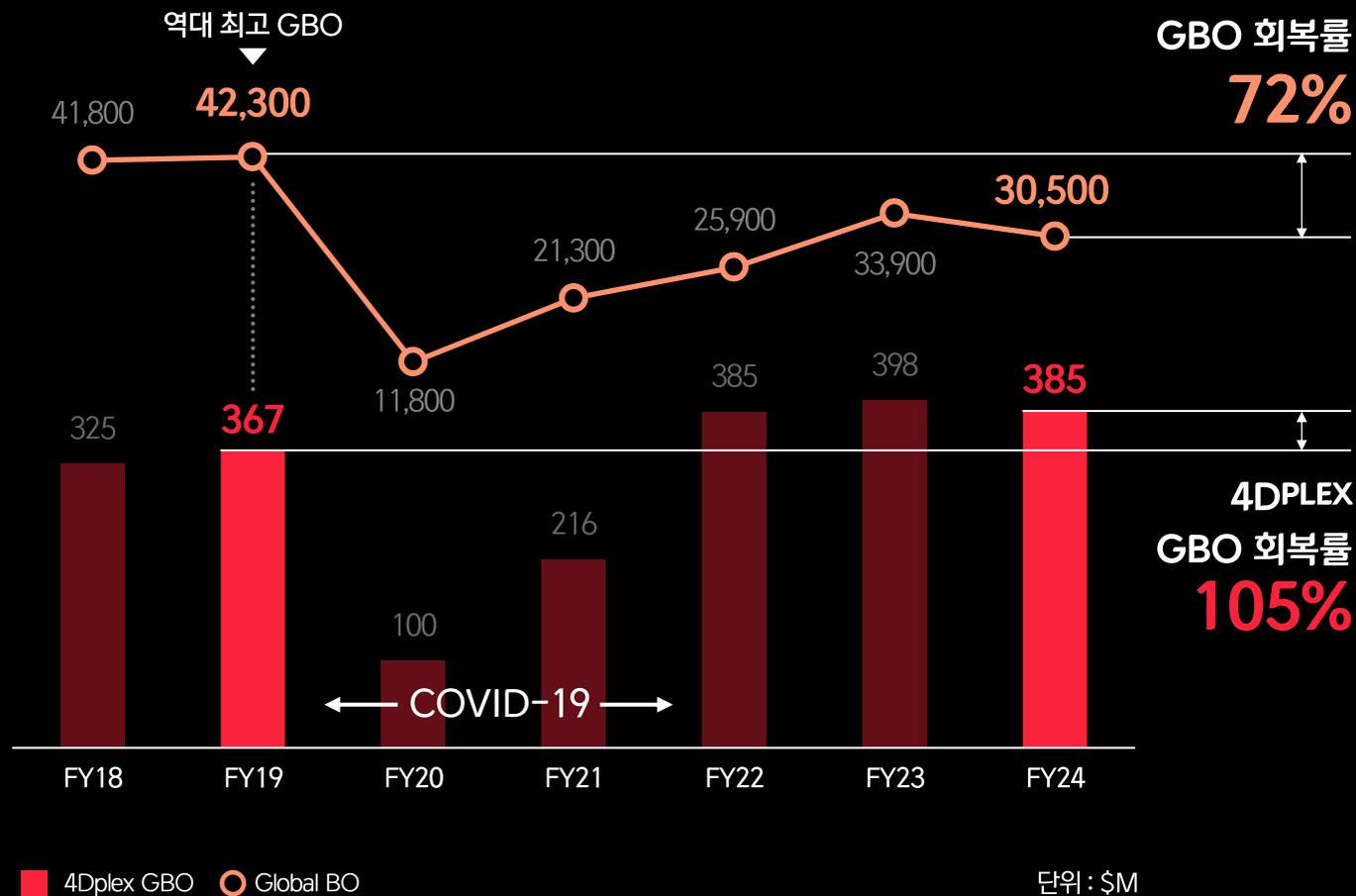
본편
VFX 콘텐츠 제작



AI기반 글로벌
스탠다드 플랫폼 구축

GBO(GLOBAL BOX OFFICE) 현황

포맷 최적화된 콘텐츠 제작/상영 통해
COVID-19 이후 GBO 성장세



탑건: 매버릭(2022년, 4DX/SCREENX) GBO \$63M
 톰크루즈와 특별관 포맷을 논의하여 완성도를 높인
FFS(FILMED FOR SCREENX)의 시초

아바타: 물의 길(2023년, 4DX/SCREENX) GBO \$102M
 4DX, SCREENX 효과 극대화하여 북미 외에서도 호평을 받아
글로벌 스케일 확장

BTS Yet To Come in Cinemas(2023년, 오리지널) GBO \$54M
 K-콘텐츠 글로벌화와 함께 5,891개* 스크린 상영
팬덤형 수익모델 가능성 입증

Twisters(2024년, 4DX/SCREENX) GBO \$20M
 글로벌 MS 5.3%로 높은 시장 점유율을 기록하며
특별관 상영 가치 부각으로 자체 팬덤 형성

마인크래프트(2025년, 4DX/SCREENX) GBO \$15M(개봉 2주 누적)
 Gen Z 특성 반영한 인터랙티브 관람 효과로
게임 IP를 통한 Z세대 등 젊은 소비층 저변 확대

* 일반관 포함 스크린 수이며, 당사 스크린 수 1,218여개 대비 약 484% 상영 성과
 ** Twisters 개봉 이후 북미 4DX MS 확대('24년 하반기, 전년 동기 대비 1.5배 상승)

CHAPTER 03

중기전략

- 전략방향
 - 전략 01 전략국가/PLF 중심 특별관 확산
 - 전략 02 SCREENX 高몰입감 콘텐츠 지속 확대
 - 전략 03 LIVE 자동화 기술 확보 통한 다양한 오리지널 콘텐츠 확대
 - 전략 04 CG/VFX 신사업 추진
- WRAP UP
- 중기 재무목표



전략방향

특별관 커버리지 확대와 콘텐츠 경쟁력 제고, 신사업 추진으로 지속가능한 성장 동력 확보

산업 내 패러다임 변화

몰입형 경험을 위한 특별관 수요 증가

- ✓ 글로벌 프리미엄 포맷 공급/수요 지속 증가
 - '23년 약 5,560개, 전년 대비 3% 증가
 - AMC 프리미엄 포맷*, 2025년 글로벌 극장 주말 최고 매출 견인 (북미 특별관 GBO MS '19년 9% → '24년 16%)
 - 특별관 상영 중심으로 텐트폴의 전략 전환
 - ※ 둔 2 북미 기준 특별관 GBO MS 30% (스크린 MS 4%)

라이브·인터랙티브 콘텐츠 확대

- ✓ 스포츠 콘텐츠 수요 증가
 - 온라인 플랫폼 : Netflix, Disney+
 - 오프라인 플랫폼 : COSM, Sphere
- ✓ 관람객 실시간 소통하는 참여형 서비스 확산
 - 라이브 콘텐츠 극장, OTT 동시 스트리밍으로 팬덤 소통 창구 강화

기술주도형 콘텐츠 제작 환경

- ✓ 글로벌 VFX 시장 지속 성장
 - '24년 123억달러 → '30년 250억달러 (CAGR 12.6%)
 - 생성형 AI 콘텐츠 제작

* AMC 보유 프리미엄 포맷 : Dolby, IMAX, 자체 PLF(Premium Large Format)

전략적 방향



전략국가/PLF 중심 특별관 확산

글로벌 주요 시장에서 특별관(4DX, SCREENX 등) 설치 확대 추진



SCREENX 高몰입감 콘텐츠 지속 확대

인프라 + 네트워크 + FFS 제작 역량 기반 콘텐츠 운영 체계 구축



LIVE 자동화 기술 확보 통한 다양한 오리지널 콘텐츠 확대

SCREENX 전용 중계 시스템 자동화로 LIVE 콘텐츠 확대 및 IP 시너지 확보
Apple 비전프로 등 차세대 온라인 플랫폼 向 기술 지속 개발



CG/VFX 신사업 추진

기확보 콘텐츠 Value-Chain과 AI Tech 결합, 새로운 스탠다드 구축

전략 01 전략국가/PLF 중심(플래그십*) 특별관 확산 배경

전략국가 중심으로 연간 높은 GBO를 나타내고 있으며 주요 극장사 다수의 자체 PLF 보유

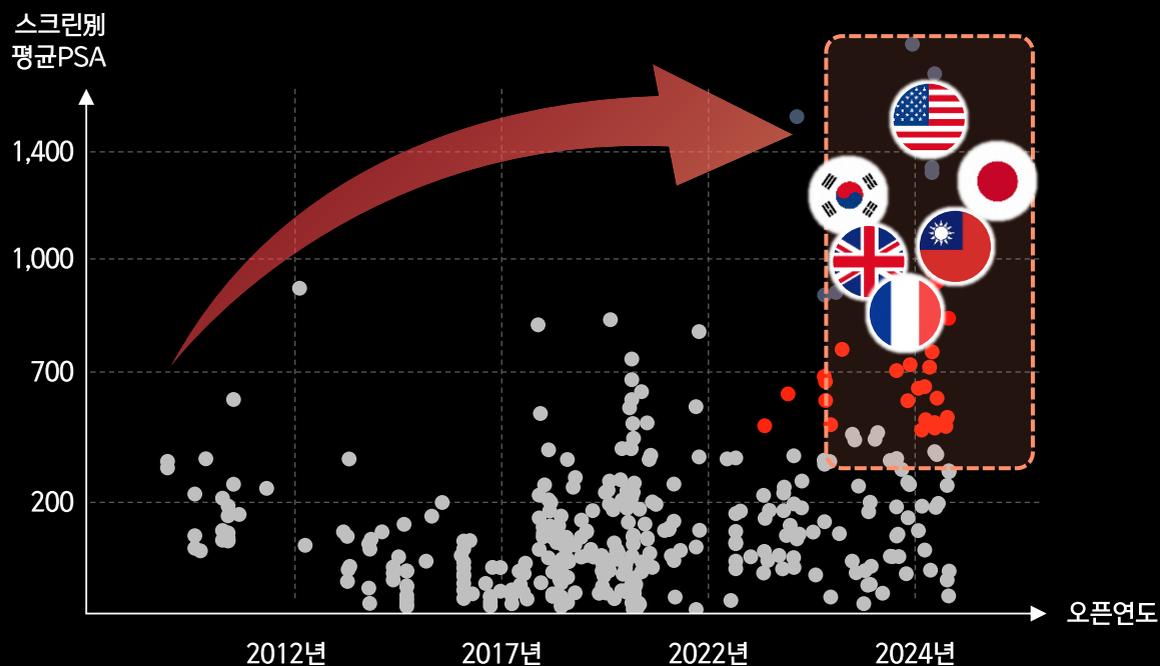
4DPLEX 운영관 PSA**

단위: \$K

高 PSA 요인

“ 전략지역 內 우량 사이트 및 프리미엄관 중심 고성과 ”

“ 북미 우량사업자 BIG DEAL 추진 및 프리미엄화 지속 ”



국가

- ✓ 高 GBO 유지 중인 영화/극장 산업 선도국가
- ✓ 다수의 로컬大作 콘텐츠 보유 국가

사이트 입지

- ✓ 관람객 선호도 우수 지역
- ✓ 사이트의 연간 GBO 高 (국가별 상이)

오프라인 인프라

- ✓ 리클라이너, 음향 특수성의 프리미엄
- ✓ 대형 전면 스크린(PLF)

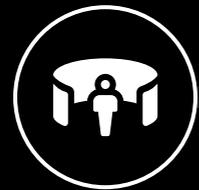
* 플래그십: 국가별/극장별 주요 입지 內 우량사이트

** PSA(Per Screen Average) : 스크린(상영관)당 평균 Box office

전략 01 전략국가/PLF 중심(플래그십) 특별관 확산

글로벌 주요 시장에서 특별관(4DX, SCREENX 등) 설치 확대 추진

전략국가 대상 글로벌 파트너십 기반 특별관 확장



기술/제작역량 확보



네트워크 확보



확산 가속화

BIG DEAL

2025년 BIG DEAL 진행 현황 (Backlog 확보)

구분	Total	AMC					
		A사	B사	C사	D사	E사	
Total	211	65	50	30	30	20	16
4DX	91	40	30	15	0	0	6
SX	120	25	20	15	30	20	10

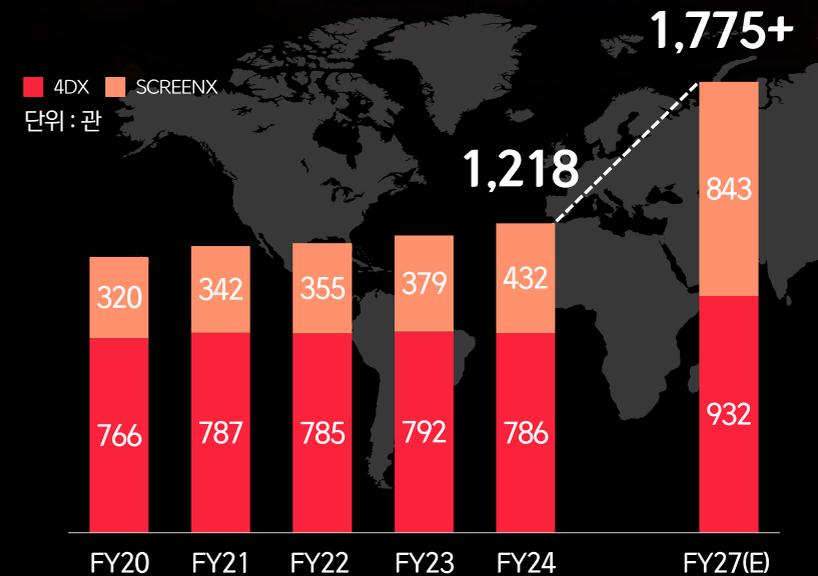
글로벌 NO.1 극장 체인, AMC

- 900개 극장, 10,000개 이상 스크린 운영
- 미국, 유럽, 중남미 등 글로벌 시장 커버리지
- 시그니처 전동 리클라이너 좌석 및 프리미엄 상영 포맷 도입
- 구독형 멤버십 등 고객 Lock-In 전략 강화

※25년 내 200관 수준 Backlog 확보 목표

2027년 목표

- ✓ 2027년까지 1,775 개 운영관 보유
- ✓ 글로벌 특별관 커버리지 확대 및 시장 영향력 강화

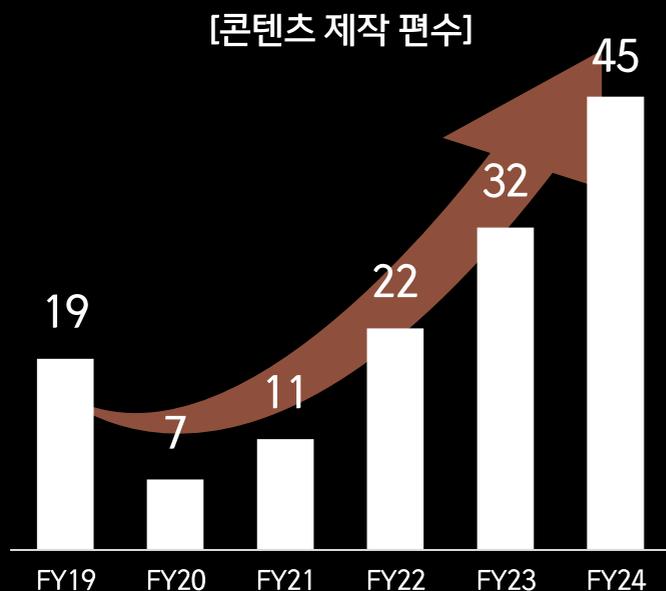


전략 02 SCREENX 高몰입감 콘텐츠 지속 확대

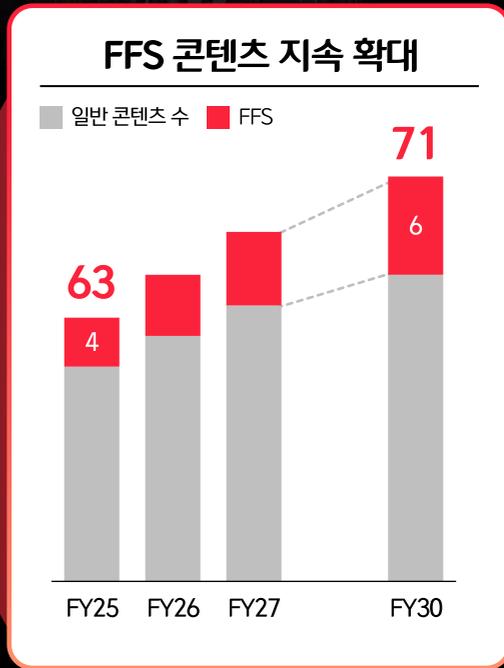
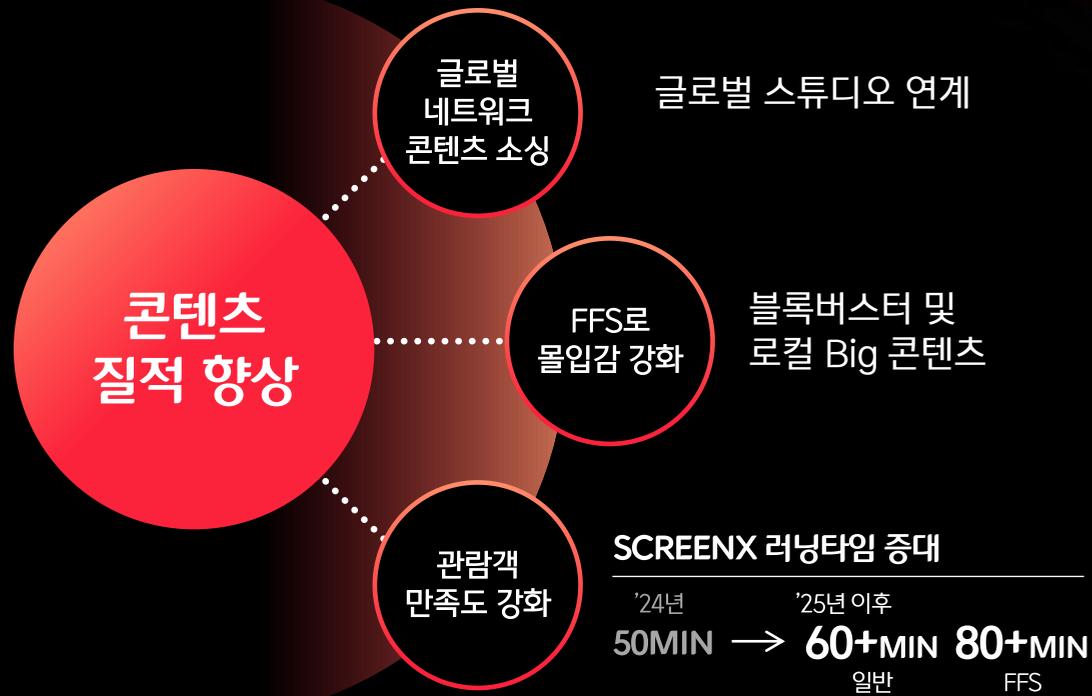
인프라 + 네트워크 + FFS* 제작 역량 기반 콘텐츠 운영 체계 구축

양적 증대

✓ 편성 최적화 위한 월 4편 이상의 콘텐츠 확보



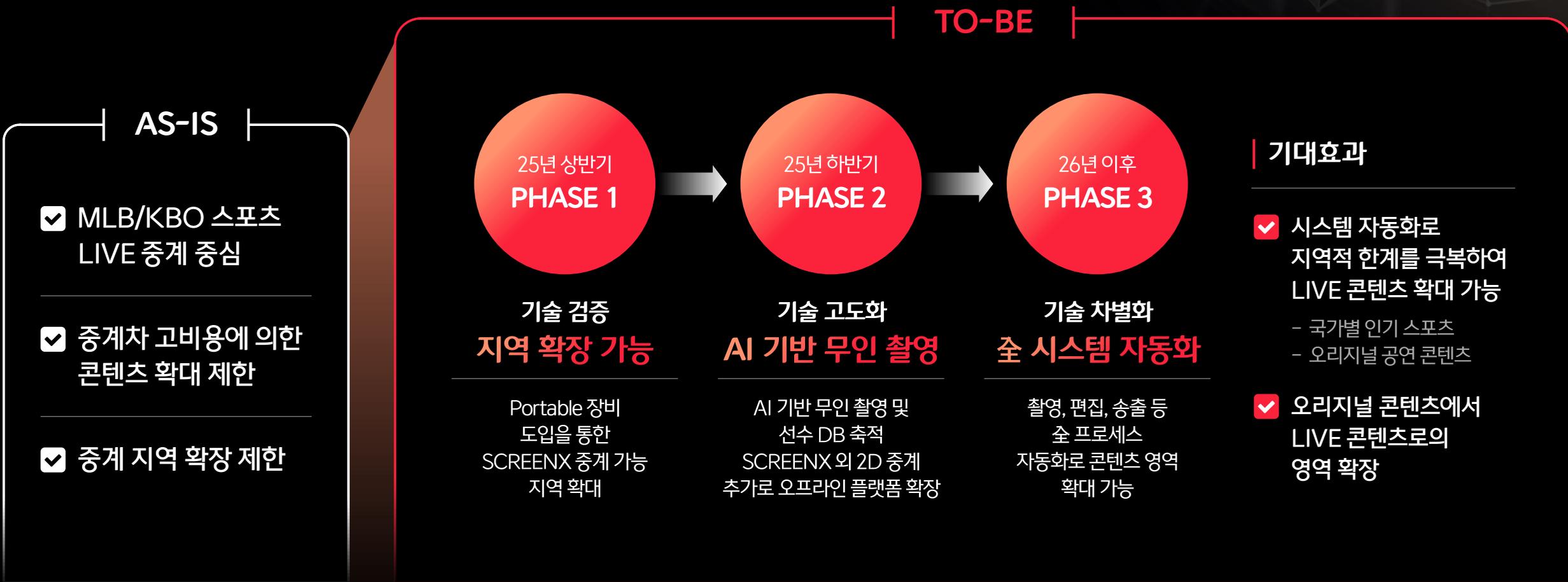
질적 진화



* FFS(Filmed For SCREENX): (단기) 감독 등 크리에이터가 SCREENX 연출/기획/마케팅 참여, (중기) 본편 기획, 제작 단계부터 참여하여 SCREENX에 최적화된 콘텐츠

전략 03 LIVE 자동화 기술 확보 통한 다양한 오리지널 콘텐츠 확대

SCREENX 전용 중계 시스템 자동화로 LIVE 콘텐츠 확대 및 IP 시너지 확보



전략 04 CG(Computer Graphics) / VFX(Visual Effects) 글로벌 신사업 추진

기 확보 콘텐츠 Value-Chain과 AI Tech 결합, 새로운 스탠다드 구축

글로벌향 제작 플랫폼 및 인프라 기반 VFX 스튜디오 진화

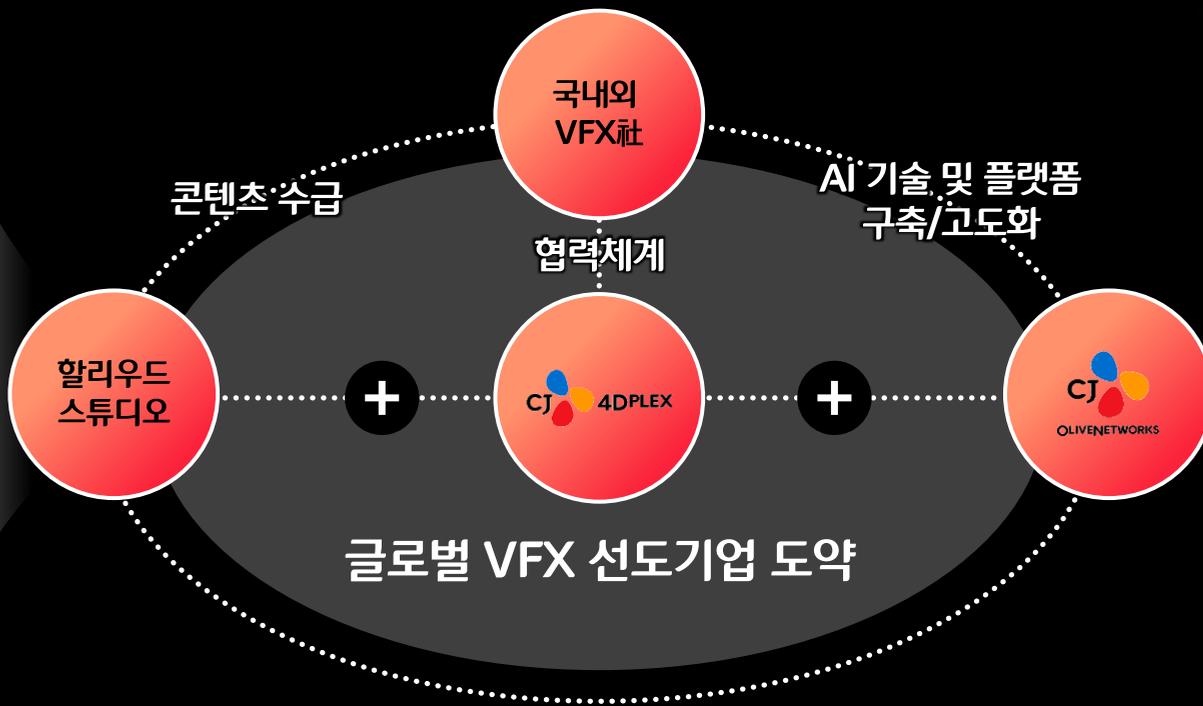
기대효과

CG/VFX 신사업

CG/VFX 기술 역량 고도화 기반 할리우드 네트워크 활용
콘텐츠 기획부터 본편 제작까지 쉐도잉 참여하는 제작 모델

“ 기술과 플랫폼을 중심으로 ”
콘텐츠 생태계 주도

- 4DPLEX연재 보유 강점**
- 할리우드 스튜디오 네트워크 확보
- 윙 콘텐츠 위한 VFX 제작 파이프라인 보유
- 윙 콘텐츠 제작 특화 AI기술 확보
- 다수의 제작 슈퍼바이저 및 AI 개발 인력 확보
- 콘텐츠 레퍼런스 보유

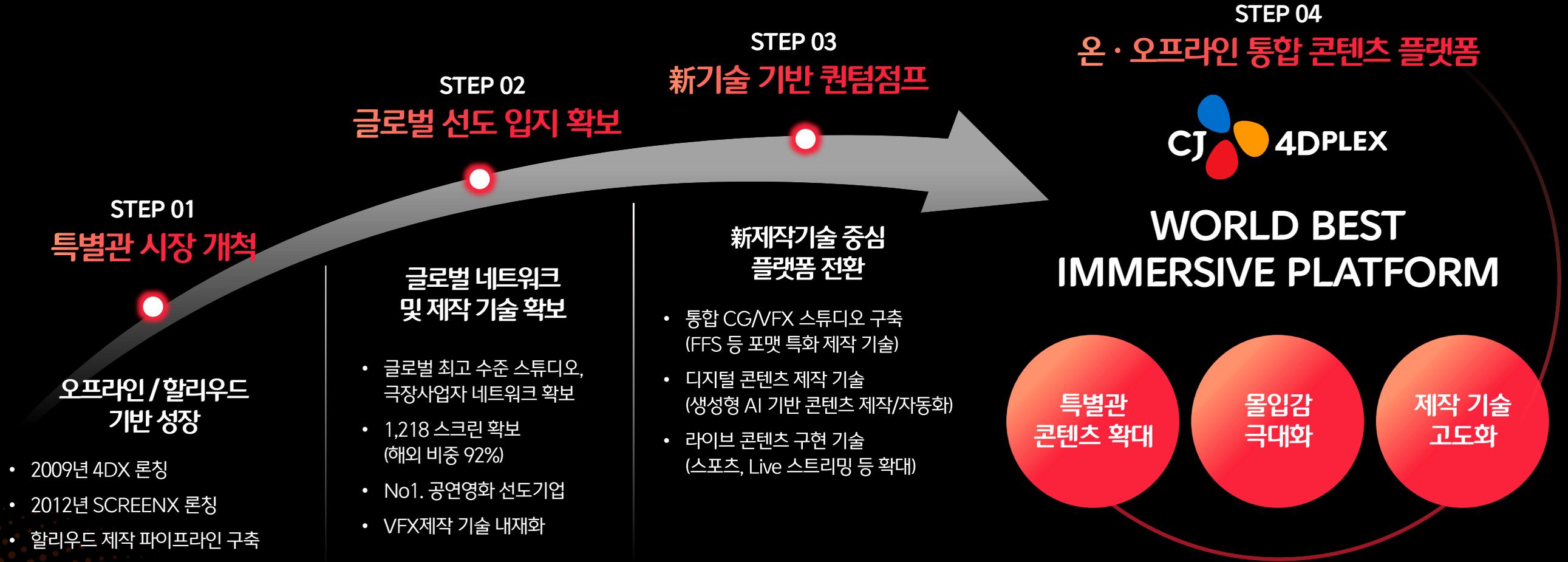


- 콘텐츠 퀄리티 향상**
통합 CG/VFX 스튜디오 기반 고품질 콘텐츠 경쟁력 강화 및 AI기반 제작 효율성 확보
- 사업 규모 확대**
총 제작비가 높은 할리우드 콘텐츠 IP 소싱 및 공동 제작 확대로 수익성 확보
- 사업 포트폴리오 확장**
오리지널 콘텐츠(다큐, 뮤지컬 등)와의 시너지 창출 및 포트폴리오 다각화

중기전략

WRAP UP

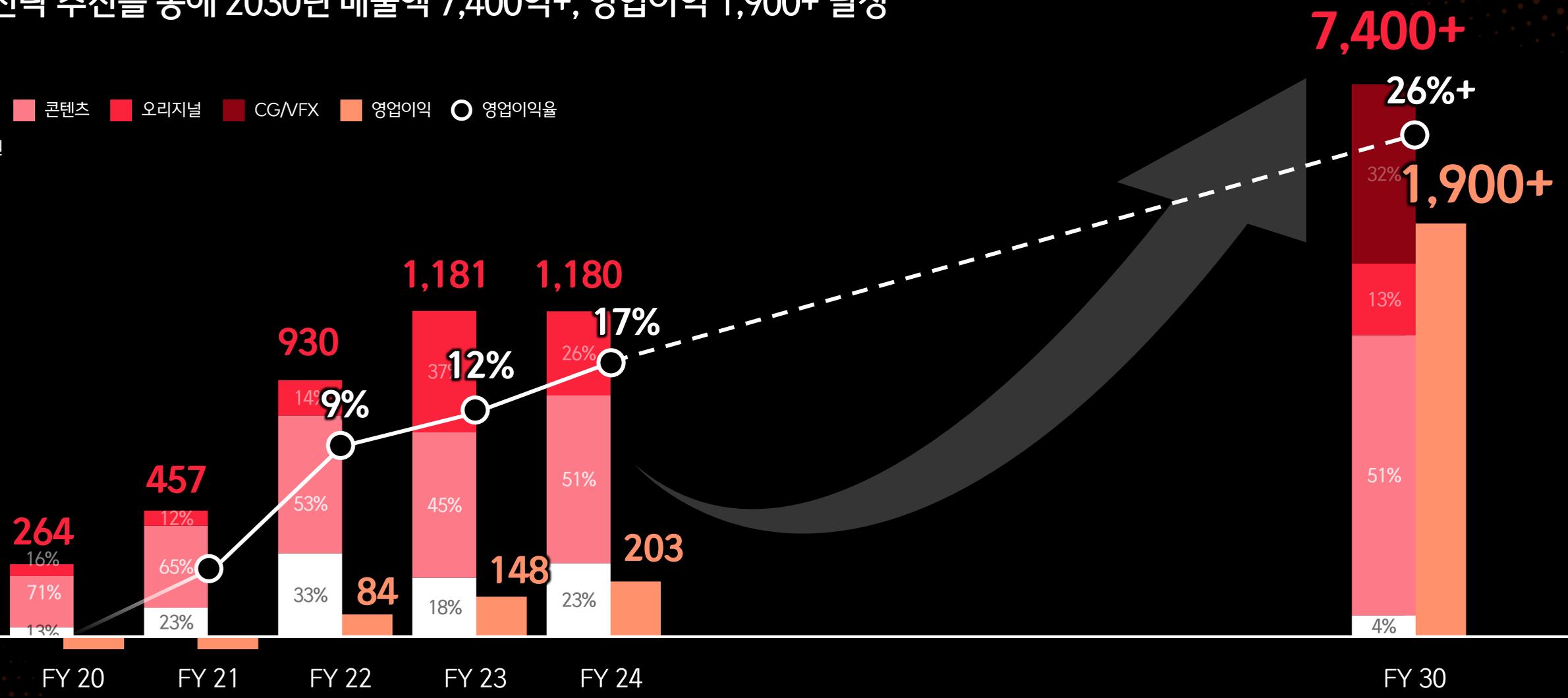
압도적인 오프라인 기반, 콘텐츠와 제작 기술 시너지 본격화로 온·오프 통합 콘텐츠 플랫폼으로 도약

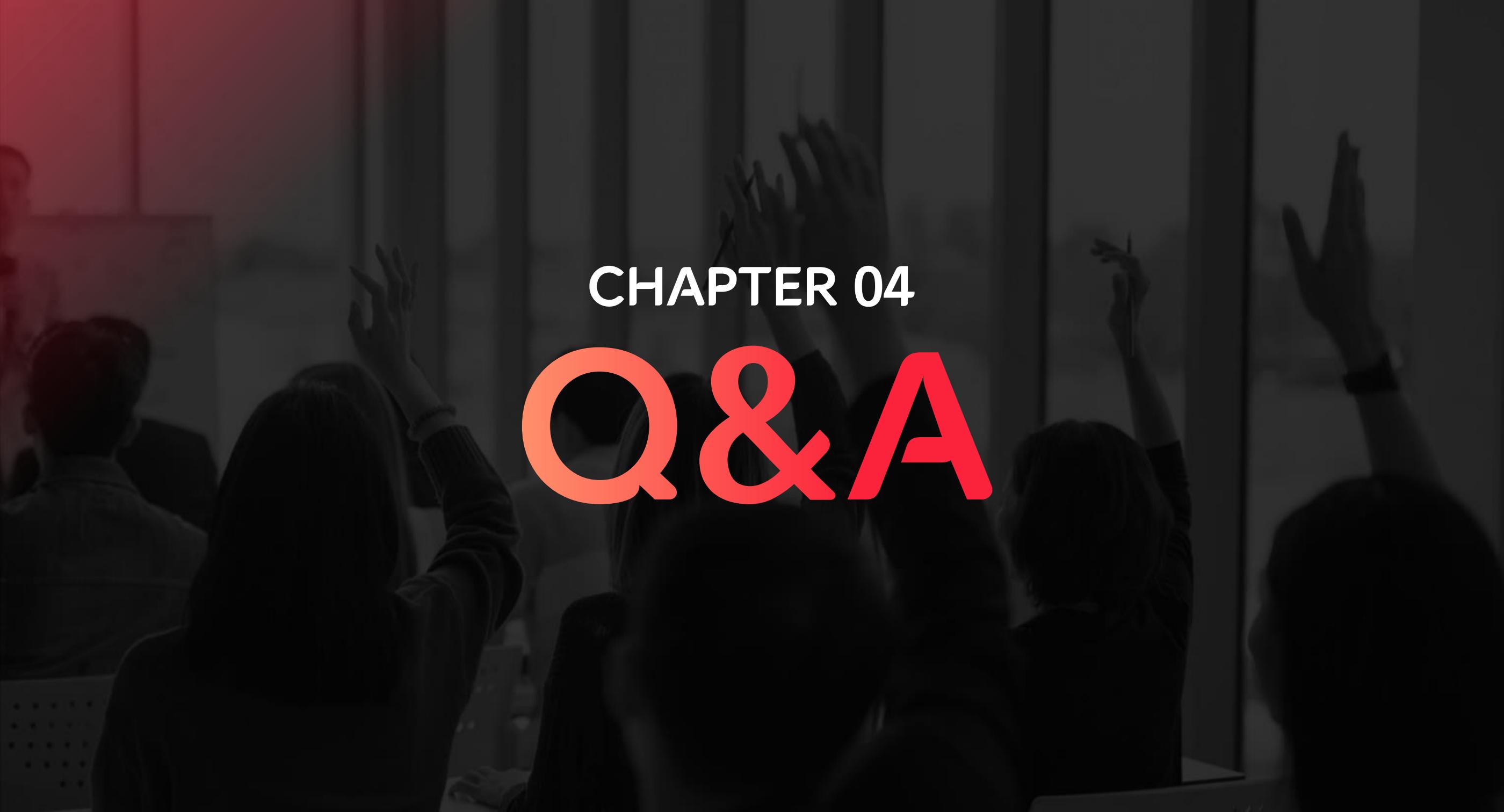


중기 재무목표

중기전략 추진을 통해 2030년 매출액 7,400억+, 영업이익 1,900+ 달성

장비 콘텐츠 오리지널 CG/VFX 영업이익 영업이익율
단위: 억원





CHAPTER 04

Q&A

WORLD BEST IMMERSIVE PLATFORM

