

기술분석보고서 기타

뿌리깊은나무들(266170)



작성기관 NICE평가정보(주) 작성자 최성욱 연구원

[▶ YouTube 요약 영상 보러가기](#)

- 본 보고서는 투자 의사결정을 위한 참고용오로만 제공되는 것이므로, 투자자 자신의 판단과 책임하에 종목선택이나 투자시기에 대한 최종 결정을 하시기 바랍니다. 따라서 본 보고서를 활용한 어떠한 의사결정에 대해서도 본회와 작성기관은 일체의 책임을 지지 않습니다.
- 본 보고서의 요약영상은 유튜브로도 시청 가능하며, 영상편집 일정에 따라 현재 시점에서 미게재 상태일 수 있습니다.
- 텔레그램에서 “한국IR협의회” 채널을 추가하시면 매주 보고서 발간 소식을 안내 받으실 수 있습니다.
- 본 보고서에 대한 자세한 문의는 담당자(TEL.02-2124-6863)로 연락하여 주시기 바랍니다.

- ▶ 요약
- ▶ 기업현황
- ▶ 시장동향
- ▶ 기술분석
- ▶ 재무분석
- ▶ 주요 변동사항 및 전망

뿌리깊은나무들(266170)

미래형 K-콘텐츠 Hub를 지향하는 종합미디어 전문기업

기업정보(2025.07.17 기준)

대표자	이재원
설립일자	2010.04.28
상장일자	2017.06.09
기업규모	중소기업
업종분류	기타
주요제품	방송프로그램(TV 드라마 등)

시세정보(2025.07.17 기준)

현재가(원)	550
액면가(원)	500
시가총액(억 원)	40
발행주식수	7,338,267
52주 최고가(원)	700
52주 최저가(원)	400
외국인지분율(%)	5.26
주요주주	이재원, PASTORAL INVESTMENT

■ 콘텐츠 제작 명가에서 종합 플랫폼 기업으로의 진화 추진

(주)뿌리깊은나무들(이하 동사)은 종합 콘텐츠 제작사로 드라마·영화·웹 드라마 등 다양한 장르의 작품을 제작해왔다. 대표작으로 SBS 드라마 육룡이 나르샤, 영화 우주의 크리스마스 등이 있으며, 자회사를 통해 배우 매니지먼트 사업(전속 배우 20명 보유)도 병행하고 있다. 최근에는 콘텐츠 제작 수익이 감소했으나 배우와 스포츠 매니지먼트 등을 통해 매출 다변화를 시도하고 한류 콘텐츠 수요 성장에 대비하고 있는 한편, 자본 집약적인 부동산 및 미디어 인프라 플랫폼 사업으로 체질을 바꾸고 있는 중이다. 이러한 변화는 단순한 사업 확장이 아닌, 회사의 정체성과 수익 구조를 근본적으로 재편하는 전략의 실행 단계로 분석된다.

■ AI/VR 기술 기반의 초대형 스튜디오 플랫폼 개발 진행

동사는 강원도 원주 혁신도시에 3,360평 규모의 부지를 확보하여 ‘레드 우즈파크(Redwoods Park)’ 미디어센터를 개발 중이다. 이곳은 국내 최초의 도시형 AI/VR/XR 통합 스튜디오 시설로, 천장 높이 18m의 촬영장과 AI 스마트 오피스텔(640실), 스포츠·여가 시설을 갖추고 있어 24시간 글로벌 콘텐츠 제작이 가능하다. 과학기술정보통신부 지정 디지털 콘텐츠 진흥시설로 메타버스 콘텐츠 시장 진입 장벽을 확보한 것이 주요 차별점으로 인식된다.

■ 부동산개발과 콘텐츠 시너지를 통한 미래 성장 기대

전통적인 방송·영상 제작 외에도 스포츠 매니지먼트(프로/유소년 선수 육성)와 부동산개발·운영에 진출해 있다. 또한 ‘더 테라스 by 레드우즈파크’ 근린생활시설 분양 등 라이프스타일 기반 부동산개발을 통해 안정적 수익원을 마련하고 있는 중이며, 이러한 융합형 비즈니스 모델은 콘텐츠 경쟁력을 토대로 다양한 성장 동력을 확보한다는 점에서 독자적 강점이 될 수 있을 것으로 기대하고 있다.

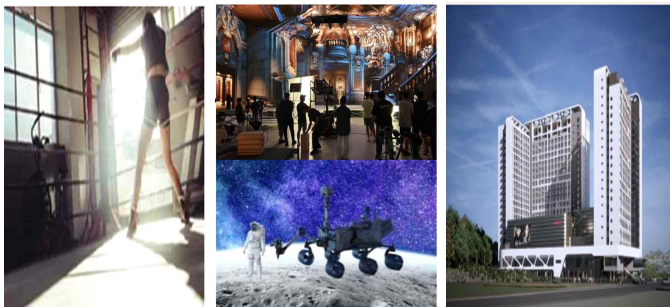
요약 투자지표 (K-IFRS 연결 기준)

	매출액 (억 원)	증감 (%)	영업이익 (억 원)	이익률 (%)	순이익 (억 원)	이익률 (%)	ROE (%)	ROA (%)	부채비율 (%)	EPS (원)	BPS (원)	PER (배)	PBR (배)
2022	13	66.2	-22	-170.7	-12	-95.2	N/A	-13.3	-223.2	-180	-1,293	N/A	N/A
2023	8	-35.1	-19	-232.0	-31	-373.3	N/A	-17.1	294.0	-491	1,142	N/A	0.61
2024	0	-98.4	-28	-20,841.6	-50	-36,926.6	-101.9	-18.7	925.9	-728	408	N/A	1.47

기업경쟁력

인기 K-컨텐츠 제작 및 매니지먼트 전문성	드라마·영화·웹드라마 등 영상 컨텐츠 제작 전반에 걸친 기획·제작 경쟁력과 함께 매니지먼트 사업을 통한 아티스트 육성 노하우 보유
AI 기반 버추얼프로덕션(VP) 인프라 구축에 대한 구체적인 비전과 실행 계획	제작 비용과 시간을 획기적으로 절감하고 창의적 유연성을 극대화하여, 글로벌 OTT가 요구하는 고품질의 실감형 컨텐츠 수요 대응을 위한 구체적 준비

핵심 기술 및 적용제품

컨텐츠IP 개발 및 제작	메가히트 드라마 '주몽', '울인'의 최완규 작가와 함께 기획 중인 드라마 'The Boxer'(가제)는 레드우즈파크 스튜디오의 기술력과 가능성을 시장에 증명하는 가장 강력한 쇼케이스 역할로 기대하는 핵심 프로젝트	<p style="text-align: center;">미래형 K-컨텐츠 Hub 구축 역량</p> <p style="text-align: center;">인기 K-컨텐츠 제작 지속, 첨단 제작 스튜디오 환경 구축 중</p>  <ul style="list-style-type: none"> · 인기작가 드라마 기획 · 국내최초 AI컨텐츠스튜디오 · 강원도 원주 오피스텔 140억원 매출 기대 · 과학기술정보통신부 선정, 지원 · 최첨단 미디어 부동산
AI 버추얼 프로덕션 스튜디오	대규모 LED 스크린을 활용하여 실시간 가상 배경을 구현하는 버추얼프로덕션(VP)기술로 촬영 후반 작업 기간과 비용을 획기적으로 단축, 764평 규모 메인스튜디오는 VFX(ICVFX) 기술을 적용하여 다양한 K-컨텐츠를 제작하는 서비스 플랫폼으로 활용 예정	
최첨단 미디어센터와 결합된 부동산개발	레드우즈파크는 대형 촬영 스튜디오·AI 오피스텔·생활편의시설을 결합한 복합 미디어단지이며, 이 시설은 단순 임대 수익이 아닌 AI 기반 데이터 서비스와 연계된 첨단 스마트 빌딩 플랫폼으로 구축 계획	

시장경쟁력

OTT, K-컨텐츠 시장 폭발적 성장 수혜 가능	글로벌 OTT 서비스 시장은 2024년 1,569억 달러 규모(연평균 14%)로 성장했고, 국내 OTT 시장도 2024년 2.64조 원(연평균 16%)으로 팽창 중, 시장 성장세에 맞춰 오리지널 한류 컨텐츠 수요 증가에 대응할 수 있는 제작 인프라와 인력을 갖추고 있음.
제작-매니지먼트-스튜디오 수직적 통합 시너지	컨텐츠 제작, 배우 매니지먼트, 스튜디오 운영이라는 세 가지 핵심 기능을 수직적으로 통합하여 시너지 창출 가능, 각 사업 부문이 서로의 수요와 공급을 뒷받침하는 선순환 고리를 추진 중이며 자체 제작 컨텐츠는 스튜디오의 기본 가동률을 보장하고, 소속 배우는 안정적인 출연 기회를 확보하며, 스튜디오 인프라는 컨텐츠의 완성도 향상 중임.
정부 지원 및 산업 인프라	원주 혁신도시는 과학기술정보통신부·강원도가 지정한 4차 산업혁명 거점(디지털 컨텐츠 진흥시설)이며, 레드우즈파크는 과학기술정보통신부 인정 디지털 컨텐츠소프트웨어 진흥 시설로 각종 세제 혜택과 연구·개발 지원 기대되며, 한국컨텐츠진흥원·NIPA의 메타버스, 컨텐츠 육성 정책 수혜도 가능할 것으로 예상됨.

ESG(Environmental, Social and Governance) 활동 현황

<p>E 환경경영</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 버추얼 프로덕션(VP) 구축 추진은 이후 실물 촬영 세트 제작 최소화 가능, 건설 제작 폐기물 최소화 기여 ◎ 사무실 운영에서 종이, 폐기물 재활용, 다회용 텀블러 사용 등 친환경 생활 방식 권장
<p>S 사회책임경영</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 수도권 집중된 미디어 인프라를 강원도 원주 혁신도시로 분산, 지역 균형 발전에 기여 ◎ 대규모 시설 건립과 운영 통해 지역 내 신규 고용 창출, 관련 산업 생태계 조성
<p>G 기업지배구조</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 이사회는 사내이사 2인, 사외이사 2인, 그리고 비상근 감사 1인을 구성하여 경영진 견제와 감독 기능 ◎ 이사회와 감사기구를 CEO와 분리, 투명한 의사결정 구조 보유

I. 기업 현황

드라마, 영화 등 영상 콘텐츠 제작 전문 역량 기반 K-콘텐츠 Hub 사업 추진

동사는 콘텐츠 제작 및 매니지먼트 사업을 기반으로, 강원도 원주에 AI/VR 기술을 접목한 초대형 버추얼 프로덕션 스튜디오 '레드우즈파크'를 건설하며 종합미디어 플랫폼 기업으로 변모 중이다.

■ 기업개요

동사는 회사 설립 초기부터 SBS 등 주요 방송사와 협력하여 작품을 제작해 왔으며, 대표 콘텐츠로 손의 흔적, 육룡이 나르샤, 우주의 크리스마스 등이 있다. 영상 제작 역량을 바탕으로 20여 명의 배우를 소속시킨 매니지먼트 레드우즈를 운영하여 배우 부가가치를 창출하고자 하며, 2016년부터 강원 원주에 3,360평 규모 토지를 확보해 미디어센터(레드우즈파크) 개발을 추진 중이다. 현재는 소프트웨어 진흥시설(AI 스튜디오), 오피스텔, 상업시설을 포함하는 복합단지 '레드우즈파크'의 개발 및 분양 사업에 모든 역량을 집중하고 있다.

■ 주요연혁 및 대표이사 주요 이력

동사는 2010년 4월 설립되어 종합 콘텐츠 제작에 착수하였고, 2013년 방송영상 콘텐츠 제작업 신고를 완료했다. 2015~2016년에 육룡이 나르샤, 손의 흔적 등의 작품으로 본격적인 콘텐츠 영상을 제작하기 시작하는 한편, 특히 육룡이 나르샤는 2016년 서울드라마어워즈 장편 드라마 부문 최우수상과 한국방송대상 작품상을 수상한 바 있다. 이후 동사는 2017년 6월 코넥스 시장에 상장되었으며 2018년 원주 혁신도시로 사옥 이전 및 레드우즈파크 부지 매입을 완료하였다. 2020년 매니지먼트 레드우즈를 출범, 배우 아티스트 육성 관리 사업에도 나서 이태원 클라쓰, 마녀 등으로 유명한 김다미 배우를 인기 스타로 배출하기도 하였다. 2021년에는 스포츠 레드우즈 출범이 이루어지는 등 사업 영역 확장을 이어갔으며 2022년 1월 소프트웨어, 디지털 콘텐츠 진흥시설 예비인가와 함께 KT, 카카오 엔터프라이즈와 협약을 맺어 AI·메타버스 인프라를 강화, 스포츠 아카데미 설립과 함께 홍보관 개관으로 신사업 기반 인프라를 다지기도 하였다. 2023년 말 동사의 숙원 사업인 레드우즈파크 PF를 완료하여 2025년 PF 실행과 함께 실제 착공을 앞두고 있다.

그림 1. 주요연혁



출처: 동사 사업보고서(2024.12.), NICE평가정보(주) 재가공

뿌리깊은나무들(266170)

대표이사 이재원은 미국 메릴랜드 대학교에서 경영학을 전공한 후, 국내 대표 엔터테인먼트 기업인 싸이더스 HQ(IHQ)에서 최고재무책임자(CFO)를 역임했다. 국내 유수의 투자사인 IMM인베스트먼트에서 문화 콘텐츠 투자 담당으로 활동한 경력도 가지고 있어 엔터테인먼트 산업에 대한 깊은 이해와 재무 및 투자 분야의 전문성을 겸비하고 있음을 보여준다. 이는 복잡한 프로젝트 파이낸싱과 콘텐츠 산업의 특수성을 동시에 관리해야 하는 현재 회사의 전략 방향에 가장 부합하는 핵심적인 경영 역량으로 평가된다.

■ 종속회사 및 주주현황

동사의 주요 종속회사로는 (주)레드우즈(부동산개발업, 본사 소재)와 (주)레드우즈컨텐츠(정보통신업) 등 2개 사가 있으며 이들은 각각 레드우즈파크 개발·운영과 콘텐츠 사업을 지원하고 있다.

표 1. 종속회사 현황

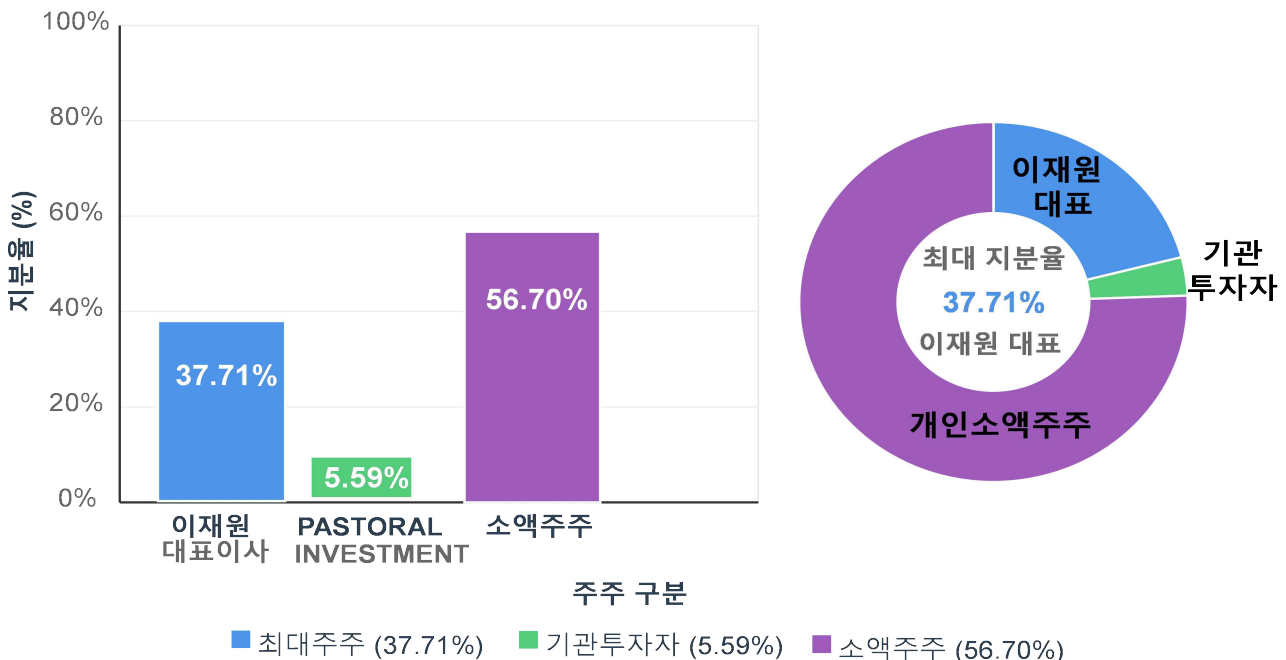
회사명	주요 사업	업계 현황	자산총액 (천원)*
레드우즈(주)	부동산개발업(본사 소재)	예술, 스포츠 및 여가 관련 서비스 제공	11,019
(주)레드우즈컨텐츠	정보통신업	일반 영화 및 비디오물 제작	12,589,345

* 2025년 3월 31일 결산 기준

출처: 동사 사업보고서(2024.12.), NICE BizLINE, NICE평가정보(주) 재가공

2024년 말 기준(2024.12. 동사 사업보고서), 최대주주는 이재원 대표이사로 보통주 37.71%를 보유하고 있다. 2대 주주는 PASTORAL INVESTMENT LTD. 로 5.59%를 소유하고 있으며, 그 외 56.70%는 274명의 소액주주가 보유하고 있어 개인 투자자 비중이 높은 편이다. 회사는 자사주를 보유하지 않고 있어 의결권이나 배당에 영향을 주는 자체 물량이 없다.

그림 2. 주주현황



출처: 동사 사업보고서(2024.12.), NICE평가정보(주) 재가공

뿌리깊은나무들(266170)

■ 사업 분야 및 매출현황

동사의 사업 포트폴리오는 크게 ①콘텐츠 제작, ②매니지먼트, ③스튜디오 및 부동산 개발 사업으로 구성되나, 최근 매출 현황은 회사가 극적인 사업구조 재편의 과정에 있음을 명확히 보여준다. 2022년과 2023년의 매출액은 각각 12.9억 원, 8.4억 원으로, 거의 전액이 소속 연기자들의 활동으로 발생하는 매니지먼트 부문에서 창출되었다. 그러나 2024년 연결재무제표 기준, 총매출액은 1,363만 원으로 급감했으며, 이는 매니지먼트나 콘텐츠 부문이 아닌 '부동산개발' 부문에서 발생한 것으로 기록되었다. 이러한 매출 구조의 급격한 변화는 동사가 과거의 주력 사업이었던 매니지먼트 및 콘텐츠 제작을 최소화하고, 대부분의 경영 자원을 '레드우즈파크' 프로젝트에 집중하고 있음을 방증한다. 2024년 28.4억 원의 영업손실은 신규 사업이 본격적인 수익을 내기 전, 대규모 개발 비용과 고정비가 지속적으로 발생하는 과도기적 재무 상태를 나타낸다.

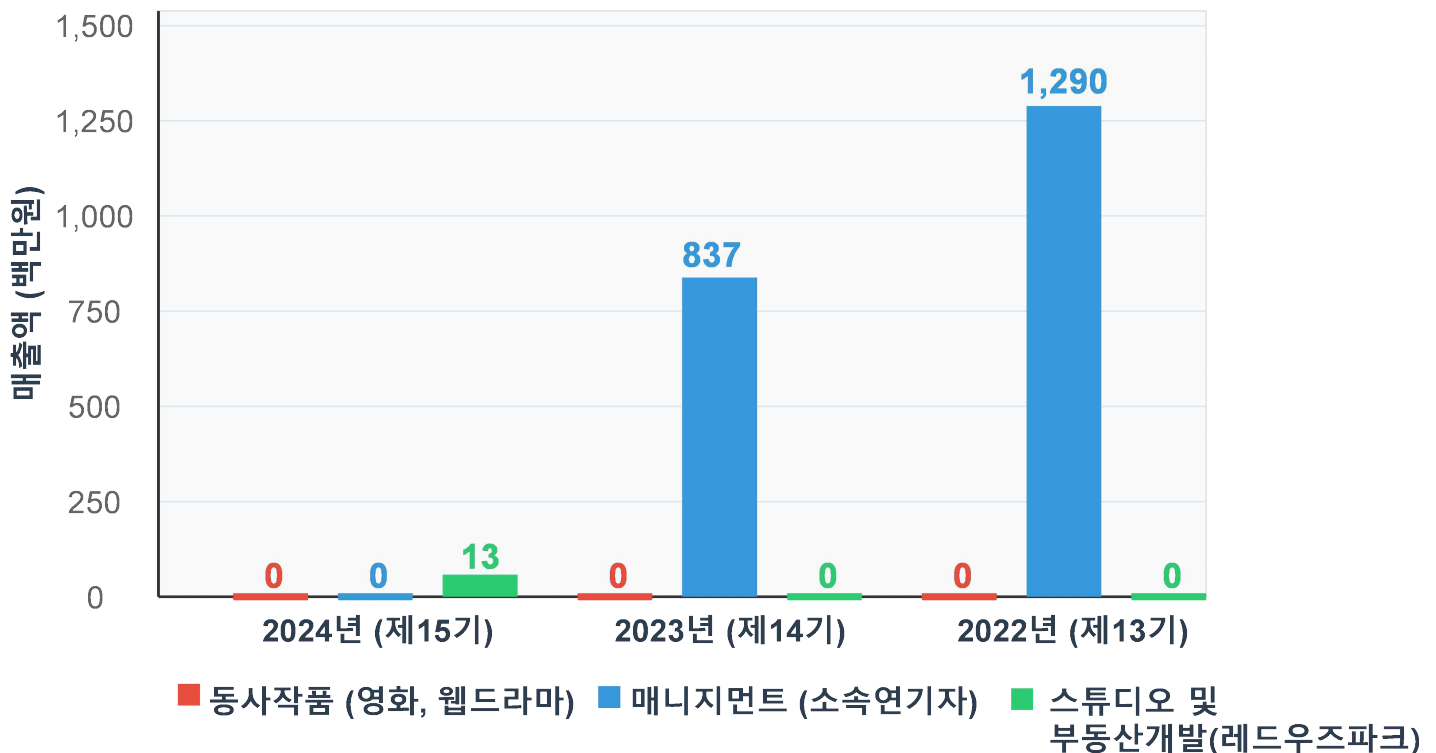
표 2. 사업 분야

사업 부문	품목(유형)	주요 사업의 내용	매출액 (백만 원)	매출 비중(%)
콘텐츠 제작	영화, 드라마 등 영상 콘텐츠	• 드라마, 영화, 디지털 영상 콘텐츠 제작	-	0
매니지먼트	소속 연기자 매출	• 소속 배우들의 활동 관리, 지원	-	0
스튜디오 및 부동산개발	-	• 강원도 원주시 근린생활시설 갖춘 복합단지 건설 중 • 레드우즈파크 : 특수촬영 지원 VP 스튜디오 구축	13	100

출처: 동사 사업보고서(2024.12.), NICE평가정보(주) 재가공

그림 3. 사업부문별 매출액 구조

(단위: 백만 원)



출처: 동사 사업보고서(2024.12.), NICE평가정보(주) 재가공

II. 시장 동향

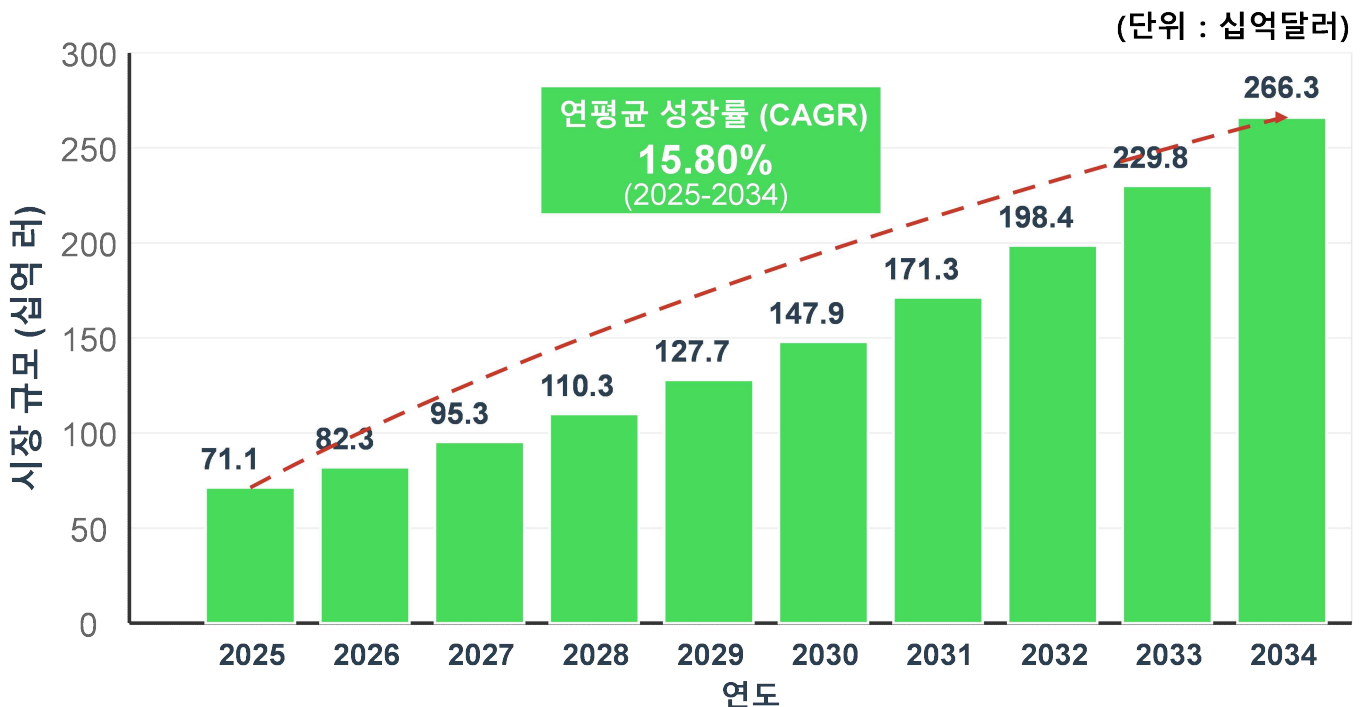
넷플릭스, 디즈니 등 글로벌 OTT가 주도하는 K-컨텐츠 제작과 버추얼 프로덕션 기술의 성장

동사의 목표 시장은 크게 두 가지로 나뉜다. 첫째는 글로벌 OTT 플랫폼이 주도하는 K-컨텐츠 제작 시장이며, 둘째는 이 시장 내에서 급성장할 수 있는 버추얼 프로덕션(VP) 기술 서비스 시장이다. 글로벌 OTT 플랫폼들은 구독자 확보를 위해 막대한 자본을 투입하여 한국 오리지널 컨텐츠 제작을 확대하고 있다. 그러나 동시에 제작비 급등과 경쟁 심화라는 문제에 직면해 있어 개별 컨텐츠의 흥행 리스크를 직접 감수하기보다, 모든 제작사가 필요로 하는 첨단기술 인프라(VP 스튜디오)를 제공하는 '인에이블러(Enabler)' 시장의 성장도 주목할 필요가 있다.

■ 글로벌 OTT 플랫폼이 주도하는 영상 컨텐츠 시장

글로벌 OTT 시장은 컨텐츠에 대한 근본적인 수요를 창출하는 배경 시장으로서 전례 없는 성장세를 보이고 있다. PwC는 2025년까지 글로벌 엔터테인먼트 및 미디어(E&M) 시장이 연평균 5.0% 성장하여 2.8조 달러에서 2028년 3.4조 달러에 이를 것으로 전망했으며, 특히 모바일 인터넷 접속 시장은 2025년 6,050억 달러 규모로 성장을 견인할 것으로 예측했다. Mordor Intelligence는 미국 OTT 시장이 2025년 1,224억 달러에서 2030년 2,221억 달러로 연평균 10.58% 성장할 것으로 보았으며, 글로벌 OTT 시장 전체는 Market Research Future에 따르면 2025년 711억 달러에서 2034년 2,663억 달러로 연평균 15.80% 성장할 것으로 전망된다. 삼정KPMG는 글로벌 영상 플랫폼 시장이 2028년 35조 원 규모로 성장하며, 이 중 OTT 시장이 23조 원을 차지할 것으로 분석했다.

그림 4. 글로벌 OTT 시장 (2025~2034년)



출처: Market Research Future, NICE평가정보(주) 재가공

뿌리깊은나무들(266170)

이러한 거시적인 시장 성장은 고품질 콘텐츠에 대한 지속적인 투자를 의미하며, 이는 곧 첨단 제작 시설에 대한 수요로 이어질 것으로 보인다. 특히 메타버스 시장의 폭발적 성장이 주목되는데, GrandView Research에 따르면 글로벌 메타버스 시장은 2025년 1,054억 달러에서 2030년 9,366억 달러로 연평균 46.4%의 초고속 성장을 기록할 것으로 예측된다. 이는 VR, AR, MR 기술의 급속한 발전과 5G 인프라 확산, 그리고 소비자들의 몰입형 경험에 대한 수요 증가에 기인한다. 메타버스 환경에서의 콘텐츠 제작은 기존의 2D 영상 제작을 넘어 공간형 콘텐츠와 실시간 인터랙션이 가능한 고도화된 제작 기술을 요구하며, 이는 첨단 제작 시설과 장비에 대한 새로운 수요를 창출하고 있다.

국내 콘텐츠 산업은 정부 지원 정책과 한류열풍으로 경쟁력이 강화되고 있다. 한국 문화 콘텐츠 시장은 2023년 791억 달러 규모로 세계 7위를 기록했으며, 2026년까지 연평균 4.26% 성장하여 864억 달러에 이를 것으로 전망된다. 산업연구원 자료에 따르면 K-콘텐츠 열풍 등 시장의 기회요인으로 인해 국내 방송·콘텐츠 수요가 지속 증가할 전망이다. 2021년 기준 콘텐츠 산업 매출액은 137.5조 원으로 전년 대비 7.2% 증가했고, 수출액은 124.5억 달러로 4.4% 성장을 기록했다. 한국 정부는 이러한 성장세를 뒷받침하기 위해 판교 게임 콘텐츠 특구에 2025년까지 1,719억 원을 투자하여 게임콘텐츠 산업 인프라를 구축하고 있으며, 전국 16개 콘텐츠 허브와 15개 지역 인큐베이터를 설립하여 지역 콘텐츠 생산 생태계를 조성하고 있다.

그림 5. 넷플릭스 영화, TV시리즈부문 글로벌 세계 1위를 넘나드는 K-콘텐츠

2025년 6월 글로벌 1위 K-콘텐츠 현황 – 오징어게임, KPop Demon Hunters



출처: Netflix 글로벌 차트(2025.6.28), NICE평가정보(주) 재가공

■ OTT로 인해 수요가 더욱 폭증하는 Enabler – 첨단기술 기반 버추얼 프로덕션 시장

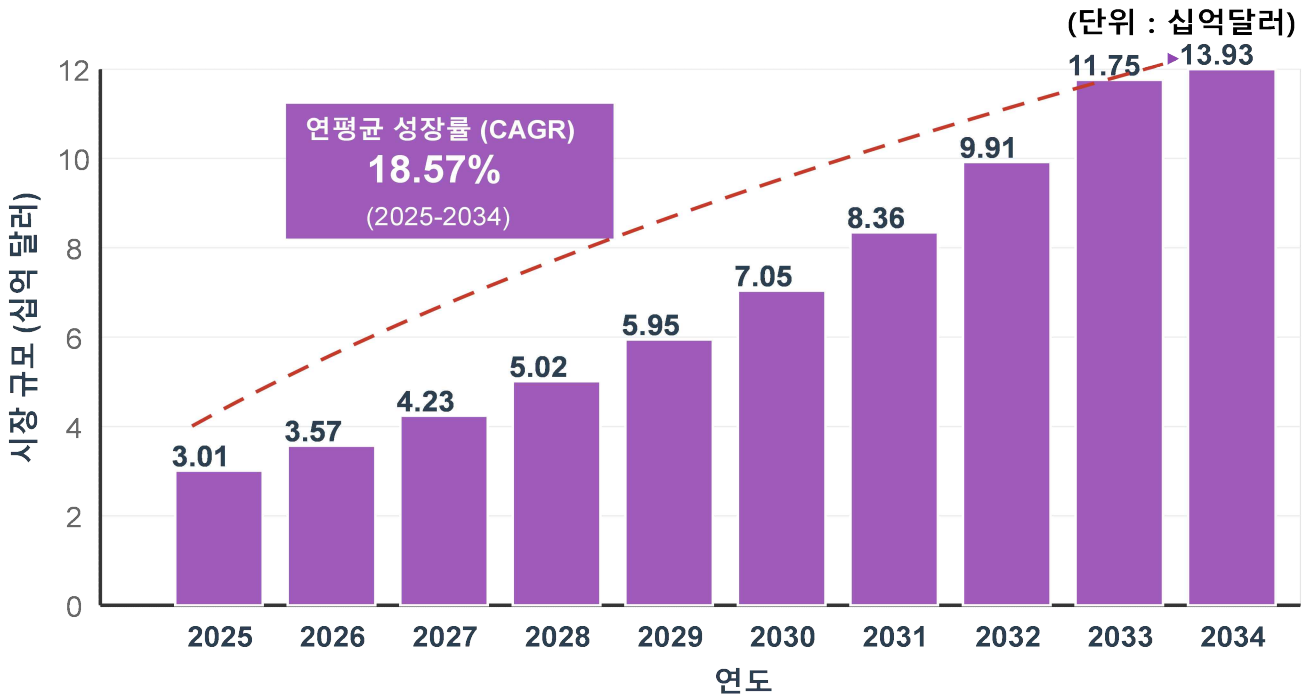
OTT 등 콘텐츠 유통 환경의 폭발적인 성장 배경 하에, 첨단 제작 시설에 대한 수요는 다방면에서 증가하고 있다. OTT 플랫폼들의 경쟁 심화로 차별화된 고품질 콘텐츠 제작 필요성이 커지고 있으며, 특히 4K, 8K 초고화질 영상과 360도 영상, VR 콘텐츠 제작을 위한 전문 장비와 시설이 요구되고 있다. 메타버스와 AR/VR 기술의 발전은 기존 스튜디오 개념을 넘어선 볼류메트릭 캡처, 모션 캡처, 실시간 렌더링이 가능한 첨단 제작 환경의 필요성을 증대시키고 있다. 버추얼 프로덕션(이하 VP)은 물리적 제작과 디지털 세계를 실시간으로 결합하는

뿌리깊은나무들(266170)

혁신적인 영상 제작 기법으로, 전통적인 녹색 스크린과 사후 제작 방식을 대체하는 차세대 콘텐츠 제작 기술이다. 이 기술은 대형 LED 월과 실시간 렌더링 엔진을 활용하여 배우들이 실제와 같은 가상 환경에서 연기할 수 있게 하며, 촬영과 동시에 최종 합성 결과를 확인할 수 있는 혁신적 제작 환경을 제공한다.

VP 기술의 핵심은 Unreal Engine과 같은 실시간 게임 엔진을 기반으로 한 실시간 렌더링 시스템이다. 이는 고해상도 LED 패널에 포토리얼리스틱한 가상 환경을 실시간으로 표시하며, 카메라 움직임에 따라 배경이 자연스럽게 변화하는 시차 효과(Parallax Effect)를 구현한다. 특히 Disney+의 "The Mandalorian"에서 선보인 Volume/StageCraft 기술이 업계 표준으로 자리 잡으면서, LED 월 기반 가상 제작이 영화와 TV 제작의 새로운 패러다임으로 부상했다. GrandView Research에 따르면 VP 시장은 2023년 21.1억 달러에서 2024년 24.4억 달러로 증가한 후, 2025년에는 더욱 가속화된 성장세를 보여 30.1억 달러 규모를 형성하며 매년 18.57%의 연평균 성장률을 통해 2034년에는 약 139.3억 달러 수준으로 성장할 전망이다.

그림 6. 글로벌 VP 버추얼 프로덕션 시장 (2025~2034년)



출처: GrandView Research, NICE평가정보(주) 재가공

또한 국내 디지털 콘텐츠 제작 시장이 2023년 9.83억 달러에서 2030년 26.9억 달러로 연평균 15.9% 성장할 것으로 예측되는 가운데, K-pop과 한국 드라마의 글로벌 인기가 지속되면서 국제 수준의 제작 시설에 대한 수요도 급증하고 있다. 이러한 성장 배경 하에, 당사는 메타버스 기반 관광·교육·전시 사업까지 사업을 확대하여 수요 증가에 대응하고 있으며, 이는 전통적인 콘텐츠 제작을 넘어 공간형 콘텐츠와 몰입형 경험이라는 새로운 시장 영역을 개척할 수 있는 전략적 기회를 의미한다. 이러한 OTT 플랫폼의 급성장과 함께 K-콘텐츠의 급속한 글로벌 확장은 국내 VP 시장 확대의 핵심 동력이 될 것이며, Netflix, Disney+, Amazon Prime 등 글로벌 스트리밍 서비스들이 오리지널 콘텐츠 제작에 대규모 투자를 하면서 고품질 콘텐츠를 빠르고 효율적으로 제작할 수 있는 VP 기술에 대한 수요로 이어진다. 특히 TV 시리즈 부문이 가장 높은 성장률을 보이고 있으며, 이는 OTT 플랫폼의 능력으로 상당한 규모의 관객에게 도달할 수 있기 때문으로 뉴스 방송, 라이브 이벤트, 교육, 의료 훈련, 자동차 산업, 건축 시각화 등 다양한 분야에서의 확산을 기대할 수 있다.

주요기관별 시장전망

글로벌 VP 시장은 2022년 40.5억 달러에서 연평균 성장률(CAGR) 17.8%로 증가하여 2030년에는 67.9억 달러에 이를 것으로 예상됩니다.

- GrandView Research

VP에 대하여 시각효과(VFX) 수요 증가와 LED 월 기술 도입 확대를 주요 성장 동력으로 꼽으며 2030년 82.7억 달러의 시장이 전망됩니다.

- Mordor Intelligence

VP의 경우 2031년 85.3억 달러 규모의 시장을 예측하며, 영화, TV 시리즈뿐만 아니라 상업광고, 온라인 비디오 등 다양한 분야로의 적용 확대가 성장을 견인할 것으로 분석됩니다.

- The Insight Partners

각 시장 조사 기관들의 전망을 종합하면, 버추얼 프로덕션(VP) 시장은 기술혁신과 콘텐츠 수요 증가에 힘입어 향후 5~10년간 연평균 15%~20% 수준의 높은 성장률을 기록할 것으로 예상된다. 국내 시장 역시 이러한 흐름을 같이 한다. 문화체육관광부는 국내 실감형 콘텐츠 시장이 2020년 2.8조 원에서 2022년 11.7조 원으로 약 5배 성장할 것으로 전망한 바 있다. 이처럼 국내외 시장 현황 조사 결과는 동사가 진출하려는 버추얼 프로덕션 분야가 강력한 성장 모멘텀을 가진 유망 시장임을 일관되게 보여준다. 이는 회사의 고위험 전략을 뒷받침하는 가장 중요한 긍정적 요인으로, 시장의 파이가 빠르게 커지고 있어 적극적인 신규 진입자인 동사도 성공적으로 안착할 경우 상당한 수혜를 입을 수 있음을 시사한다.

■ 경쟁업체 현황

글로벌 미디어 콘텐츠 시장에서는 넷플릭스, 디즈니·픽사, 워너브러더스 등 대형 스튜디오가 방대한 제작·유통망을 바탕으로 콘텐츠 경쟁을 주도하고 있다. 국내에서는 종합 영상제작사와 OTT 콘텐츠 제작사가 경쟁사로 볼 수 있다. 대표적으로 티엔엔터테인먼트, 삼화네트웍스, 에이스토리 등 드라마 제작사가 비슷한 사업 영역을 갖고 있다.

글로벌 시장에서는 대형 VFX 스튜디오들이 버추얼 프로덕션으로 사업을 확장하며 경쟁을 주도하고 있으나 동사와 직접적인 경쟁 시장의 구도는 장기적 관점에서 이루어질 전망이다. VP 스튜디오 제공을 위한 국내 시장의 경쟁은 주로 VFX 기술을 기반으로 자체 스튜디오를 구축하고 있는 코스닥 상장사들을 중심으로 이루어진다. CJ ENM(스튜디오드래곤), 텍스터스튜디오, 자이언트스텝, 위지웍스튜디오 등이 주요 경쟁사로, 이들은 대부분 수도권에 스튜디오를 운영하며 기술력과 제작 레퍼런스를 축적하고 있으며 동사의 레드우즈파크 개발 이후 XR/VR 스튜디오 사업 부문에서 경쟁업체가 될 수 있으며, 스튜디오 운영뿐 아니라 콘텐츠 제작 분야에서도 직접적으로 경쟁하게 될 것이다. 다만, VP 스튜디오의 경우 부동산개발을 결합한 복합단지 모델과 비수도권 입지라는 점에서 차별점을 통해 시장에서의 별도의 입지를 구축하려는 노력이 필요하다.

표 3. 경쟁업체 현황

기업명	핵심사업/스튜디오 현황	시가총액 (2025.6)
스튜디오드래곤	• 드라마 IP 기획/제작. CJ ENM 스튜디오센터(파주) 활용, 별도의 자체 스튜디오 직접 소유하지 않음	1.3조 원
에이스토리	• 콘텐츠 제작/유통 ('킹덤'). 자체 스튜디오 없음	740억 원
삼화네트웍스	• 드라마 제작 ('키스는 괜히 해서!')	561억 원
자이언트스텝	• VFX, 리얼타임 콘텐츠, 버추얼 휴먼. 자체 VP스튜디오 보유. 기술력 기반의 직접적 경쟁사로 파악, 복합단지 추진은 아님	1,269억 원
위지웍스튜디오	• CG/VFX, 콘텐츠 제작. 자회사 통해 VP 스튜디오 운영하나 부동산개발 연계 형태와 다름	1,769억 원
텍스터스튜디오	• VFX, 콘텐츠 제작. 파주에 VP 스튜디오 보유	1,527억 원

출처: 각 사 홈페이지 및 보도자료, NICE평가정보(주) 재가공

경쟁업체 현황을 중심으로 상세하게 살펴보면, 동사는 위지웍스튜디오, 자이언트스텝, 텍스터스튜디오 등 주요 버추얼 콘텐츠 기업들과 유사한 기술 포지션을 보유하고 있으며, 동시에 스튜디오드래곤 및 삼화네트웍스와 같이 드라마 IP 기획·제작 역량도 겸비하고 있다는 점에서 기술력과 콘텐츠 기획력을 융합한 하이브리드 모델을 구현하고 있다.

기술 경쟁력 측면에서 동사는 강원도 원주시 거점으로 자체 VP 스튜디오, AI 기반 스마트 제작 시스템, LED 월 기반 가상 프로덕션 등 최신 인프라를 갖추기 위한 프로젝트를 진행 중이며 성공적으로 준공 완료 시 자이언트스텝과 텍스터스튜디오 등 VFX 전문기업과 유사한 수준의 실시간 콘텐츠 제작 인프라로 평가된다. 콘텐츠 경쟁력 측면에서는 ‘주몽’, ‘올인’의 히트 작가와 협업하여 신규 드라마 ‘The Boxer’를 기획 중이며, 이는 콘텐츠 IP 기획의 프론트엔드 역량까지 포함하여 확보하고 있어 글로벌 한류 열풍을 성공적으로 견인하고 있는 K-콘텐츠 사업의 지속성을 이어나가는 부분이라 할 수 있다.

동사의 복합 부동산 개발을 포함한 미디어단지 조성 사업은 기존 콘텐츠 제작사들과는 다른 차별화된 확장 전략으로, 향후 AI 오피스텔, 데이터 센터, 임대형 스튜디오, 커뮤니티 플랫폼 등 지속적 수익 구조를 동반한 메타미디어 허브로 진화할 수 있는 잠재력이 존재한다. 해당 사업이 자본 집약적으로 진행되고 있어 예측하기 어려운 상황이 다소 존재하지만, 동사의 부동산 개발 사업 프로젝트가 성공적으로 완료될 경우 다른 콘텐츠 제작사와 기술 기반 스튜디오 기업의 장점을 결합한 미래형 미디어 플랫폼 구축 기업으로서의 투자 매력도는 크게 높아질 것으로 전망된다.

III. 기술분석

구축 진행 중인 '레드우즈파크'의 AI 기반 버추얼 프로덕션 인프라에 집중

LED 월을 활용한 인카메라 VFX(ICVFX), 증강현실(AR), 가상현실(VR) 기술을 통합하여 시공간 제약 없이 효율적인 콘텐츠 제작을 지원하는 것을 목표로 한다. 정부 지정 소프트웨어 진흥시설로서 첨단 장비 도입이 예상되며, 이는 국내 콘텐츠 제작 기술을 한 단계 발전시킬 잠재력을 보유하고 있다.

■ 중점 사업 분야 활동 수익 모델

동사의 현재와 미래를 관통하는 핵심사업은 강원도 원주 혁신도시에 조성 중인 '레드우즈파크' 프로젝트이다. 이는 단순한 스튜디오 건립을 넘어, 기술, 주거, 상업이 융합된 복합 미디어 플랫폼을 구축하는 대규모 개발 사업이다. 프로젝트의 비전은 폭발적으로 성장하는 글로벌 OTT 시장의 수요에 부응하는 K-콘텐츠의 새로운 랜드마크를 조성하는 것이다. 이를 위해 국내 최초로 비수도권 지역에 도심형 원스톱 제작 시스템을 갖춘 스튜디오를 기획했다. 사업 부지는 강원도 원주시 반곡동 2042번지 일대의 11,065.1㎡ 토지이며, 이곳에 지하 4층, 지상 20층, 총 연면적 74,069.47㎡ 규모의 복합 건물을 신축할 계획이다. 시설의 심장은 계약 면적 764평(약 2,525㎡), 유효 층고 18m에 달하는 초대형 AI 스튜디오이다. 이 스튜디오는 대규모 영화 및 드라마 촬영이 가능하도록 설계되었으며, 특히 LED 스크린을 기반으로 한 버추얼 프로덕션(VP) 기술 구현에 최적화되어 있다. 이를 통해 AR/VR/XR 등 최신 기술을 활용한 실감형 콘텐츠 제작이 가능하며, CG, VFX 등 후반 작업을 위한 부속 시설도 함께 갖추어 제작 효율성을 극대화할 예정이다.

레드우즈파크의 또 다른 핵심 요소는 부동산 개발 사업이다. 건물 지상 3층부터 20층까지는 총 640실 규모의 오피스텔 '더 테라스 by 레드우즈파크'가 조성되어 분양된다. 이는 혁신도시 내 부족한 소형 주거 공간 공급을 해소하고, 스튜디오에 상주하는 제작진 및 관계자들을 위한 '위케이션' 수요를 충족시키기 위해 기획되었다. 또한, 지상 1층과 지하 1층에는 1,500평이 넘는 상업시설이 들어서며, 올리브영, 타코벨 등 유명 리테일 브랜드와 포르쉐 전문 튜너 '테크아트'의 입점이 확정되어 복합문화공간으로서의 가치를 높이고 있다.

이 프로젝트는 과학기술정보통신부로부터 '소프트웨어 진흥시설'로 예비 지정받아 정부의 정책적 지원과 신뢰성을 확보했다. 총사업비는 약 2,800억 원으로 추산되며, 자금은 주로 프로젝트 파이낸싱(PF)과 오피스텔 분양 수익을 통해 조달될 예정이다. 2025년 하반기 착공을 목표로 하고 있으며, 완공 후에는 스튜디오 및 시설 임대를 통해 안정적인 지속적인 운영 수익을 창출할 계획이다.

표 4. 동사 주요 사업장 현황

사업장 구분	주소	규모	용도
본사사무실	서울시 송파구 문정동 SKV1 C동 1103-9호	-	경영관리, 기획 편집실 운영
레드우즈파크	강원도 원주시 반곡동 2042 (부지 11,065.10㎡)	연면적 77,163.07㎡ (B4~20F)	대형 VP 기반 촬영 스튜디오, AI 오피스텔 분양 근린생활시설 포함 복합미디어센터

출처: 동사 사업보고서(2024.12.), NICE평가정보(주) 재가공

■ 사업 포트폴리오 현황

동사의 주요 사업 부문은 크게 방송·영상 콘텐츠 제작 부문, 배우 매니지먼트 부문, 스포츠·레저부문, 미디어센터(레드우즈파크) 부문 등으로 나눌 수 있다.

첫째, 콘텐츠 제작 부문에서는 방송 드라마·영화·웹드라마의 기획·연출·촬영·편집 전 과정을 담당한다. 자체 스튜디오와 외주 협력을 통해 완성도 높은 영상물을 생산하며, 육룡이 나르샤 등의 대형 프로젝트를 수행한 경험이 있다.

둘째, 배우 매니지먼트 부문은 소속 배우를 발굴·육성하여 TV·영화·광고에 배출함으로써 중개 수수료와 출연료 지분 등을 수익원으로 창출한다.

세 번째로 스포츠·레저 부문에서는 청소년·성인 아마추어 스포츠 대회 개최, 스포츠 아카데미 운영 등을 통해 새로운 수익 모델을 모색하고 있다. 예컨대 2021년부터 전국 골프대회를 주최하고, 김용용·김병철 등 스포츠 전문가와 협력하여 AI 데이터분석을 접목한 야구·농구 훈련 프로그램을 개발 중이다.

네 번째, 미디어센터(레드우즈파크) 부문은 원주혁신도시에 준공 중인 대규모 복합시설로, 이곳에는 ▲높이 18m 대형 촬영 스튜디오(LED 월 가상 스테이지) ▲AI 스마트 오피스텔(640실) ▲생활편의시설(하늘공원, 피트니스, 스크린골프 등) ▲지상 근린시설(카페, 편의점 등) ▲유·무인 드론 비행 시험장 ▲스포츠 경기장 등이 포함된다. 특히 오피스텔은 카카오클라우드와 공동 개발한 스마트홈 플랫폼이 적용되어, 입주민 간 네트워크를 통한 미디어 콘텐츠 공유 및 원격제어 기능을 제공하고자 한다. 미디어센터가 완공되면 자체 콘텐츠 생산기지로 활용함과 동시에 외부 방송사·제작사의 대관(렌탈) 사업으로 수익화할 예정이다.

마지막으로, 부동산개발·운영 부문에서는 ‘더 테라스 by 레드우즈파크’ 근린생활시설 분양을 통해 생활편의 브랜드(올리브영, ABC마트 등)를 유치하고, 개발이익을 확보하고자 계획하고 있다. 이처럼 동사는 콘텐츠 제작부터 스튜디오 운영, 건물·편의시설 운영까지 수직 결합된 사업 포트폴리오 구축을 통해 기존의 K-콘텐츠 전문 제작사에서 종합미디어 전문기업으로의 변신 성공을 위해 전사적 역량을 집중하고 있다.

그림 7. 동사의 강원도 원주 혁신도시에 준공 중인 미디어센터 - 레드우즈파크



디지털 영상 콘텐츠 소프트웨어 진흥시설

과학기술정보통신부가 예비지정하고 강원도로부터 사업 승인 받은 유일한 민자 소프트웨어 진흥 시설로 최신 메타버스 스튜디오 및 XR 등 다양한 소프트웨어 사업자가 한자리에 모여 개발 할 수 있는 입주시설



국내 유일 도심형 메타버스 스튜디오

국내 최초 도심에 기획되는 도심형 메타버스 스튜디오 드라마,영화 각종 콘텐츠 촬영이 가능한 총고 18M의 최신 대형 스튜디오 365일 24시간 수백명의 배우들과 스태프들이 상주하는 공간



스포츠 복합 멀티플렉스

개별 트레이닝, 재활 프로그램 등 시스템을 갖춘스포츠 복합 멀티 플렉스 엘리트 선수 전용 및 아마추어 전용 스포츠 시설 구비

출처: 동사 홈페이지

■ 연구개발 활동

동사는 별도의 연구개발 부서를 두고 있지 않으며, 콘텐츠 제작 노하우와 시트콤 개발 등의 자체 경험을 기반으로 기술 역량을 유지하고 있다. 다만 레드우즈파크를 포함한 신사업 추진 과정에서 기술 도입·협력이 이루어지고 있다. 예를 들어 카카오클라우드, KT 등과의 제휴를 통해 AI·클라우드 플랫폼을 도입했고, 메타버스 촬영 기술과 실시간 CG 합성 기술을 내부 도입함으로써 간접적인 R&D 효과를 누리고 있다. 또한 레드우즈파크는 단순한 건설을 넘어 새로운 제작 프로세스와 비즈니스 모델을 개발하는 과정으로 향후 VR/AR 콘텐츠 제작 워크플로우 자동화, AI 편집·렌더링 기술 등이 실무에 적용되면 본격적으로 기술적 진입장벽을 구축할 수 있을 것으로 예상된다.

■ 기술 진입장벽

동사는 자체 특허나 독자 개발한 기술에 대한 지식재산권을 보유하고 있지 않으며 대신 영화 IP 등이 주요 자산으로 파악된다. 특히 보유 콘텐츠 저작권들을 중심으로 권리를 보유하고 있다. 그러나 진행 중인 레드우즈파크 개발 사업은 과학기술정보통신부·강원도에서 지정한 ‘디지털 콘텐츠소프트웨어 진흥시설’로 지정이 되어 있으며 이는 인허가 성격으로, AI·XR 기반 콘텐츠 제작 인프라를 갖춘 민자 시설임을 정부가 인정한 것이라 할 수 있고 추가 자금 조달에 긍정적 영향을 기대할 수 있다.

표 5. 주요 인증 현황

인증명	발급기관	인증 내용
디지털 콘텐츠소프트웨어 진흥시설	과학기술정보통신부, 강원도	<ul style="list-style-type: none"> ■ 레드우즈파크 ■ AI/XR 기반 콘텐츠 제작 인프라

출처: 동사 IR자료(2025), NICE평가정보(주) 재가공

SWOT 분석



1. 강점 (Strengths)

- K-컨텐츠 제작 역량: 탄탄한 컨텐츠 제작 노하우와 배우 매니지먼트 역량 보유
- 최첨단 VP 스튜디오 인프라 구축 추진: 정부 지정 디지털 뉴딜 인프라 입지적 우위 확보

2. 약점 (Weaknesses)

- 재무 안정성: 매출 변동성이 크고 부동산개발을 위한 자본 집중으로 높은 부채 비중, 영업손실 지속
- 사업 포트폴리오 편중: 레드우즈파크 단일프로젝트 의존도 높고 최근 전사적 역량은 더 집중되어 있음

3. 기회 (Opportunities)

- 글로벌 OTT 시장에서 K-컨텐츠 수요 급증: 전 세계적 한류열풍, K-컨텐츠 확보 경쟁 지속
- 버추얼 프로덕션 시장의 폭발적 성장: 영상 컨텐츠 제작 인프라에 대한 수요 지속 창출 가능
- 정부의 디지털/컨텐츠 사업 육성 정책: 수도권 외 지방거점 디지털 소프트웨어 진흥시설 지정

4. 위협 (Threats)

- 부동산경기 침체 시 PF 조달 및 분양 리스크: 미국에서 촉발된 관세전쟁 등으로 인한 경기 침체 우려 영향
- 금리 인상에 따른 금융비용 증가: 금융비용 부담과 오피스텔 분양 실적 영향 우려
- 국내외 대기업들의 스튜디오 경쟁 참여: CJ E&M과 같은 국내 대기업에서 지속적인 시장 참여 의지

IV. 재무분석

2024년 매출 감소, 영업손실 및 당기순손실 확대

2024년 동사 매출은 경기 침체 및 방송, 영상 제작 축소로 대폭 감소하였다. 제작 시장이 위축되며 영업 손실 규모가 확대되었으며, 누적 결손금의 영향으로 당기순손실도 큰 폭으로 확대되어 수익성 악화의 흐름을 보였다.

■ 매출 감소 추세

동사는 종합 콘텐츠 제작 전문기업으로, 주요 사업 분야는 콘텐츠 제작 및 배우 매니지먼트, 스포츠 마케팅, 스튜디오 사업이다. 동사 주요 사업 부문은 엔터테인먼트 사업, 스튜디오 사업, 분양 사업, 그리고 스포츠 마케팅으로 구분된다. 엔터테인먼트 사업의 콘텐츠 제작분부는 TV 드라마 제작을 중심으로 콘텐츠를 제작 및 배급하고, 매니지먼트 레드우즈는 배우 전문 매니지먼트 회사이다. 스튜디오 사업은 강원도 원주에 드라마 및 영화 촬영장을 건축하여 촬영시설로 사용할 계획을 진행 중이며, 분양 사업은 원주혁신도시의 오피스텔을 분양할 예정이다. 스포츠 마케팅 사업은 청소년 골프대회 후원을 시작으로 선수 매니지먼트, 스포츠 마케팅 사업으로 확장 중이다.

2021년 8억 원의 매출액을 시현한 후 2022년 매출이 13억 원으로 증가하였으나 2023년 매니지먼트 부문의 역성장 및 디지털 영상 콘텐츠 진흥시설 착공 지연 등의 영향으로 매출이 8억 원으로 감소하였다. 2024년에는 경기 침체 및 방송, 영상 콘텐츠 제작 축소로 매출이 0.1억 원을 기록하며 대폭 감소되었다.

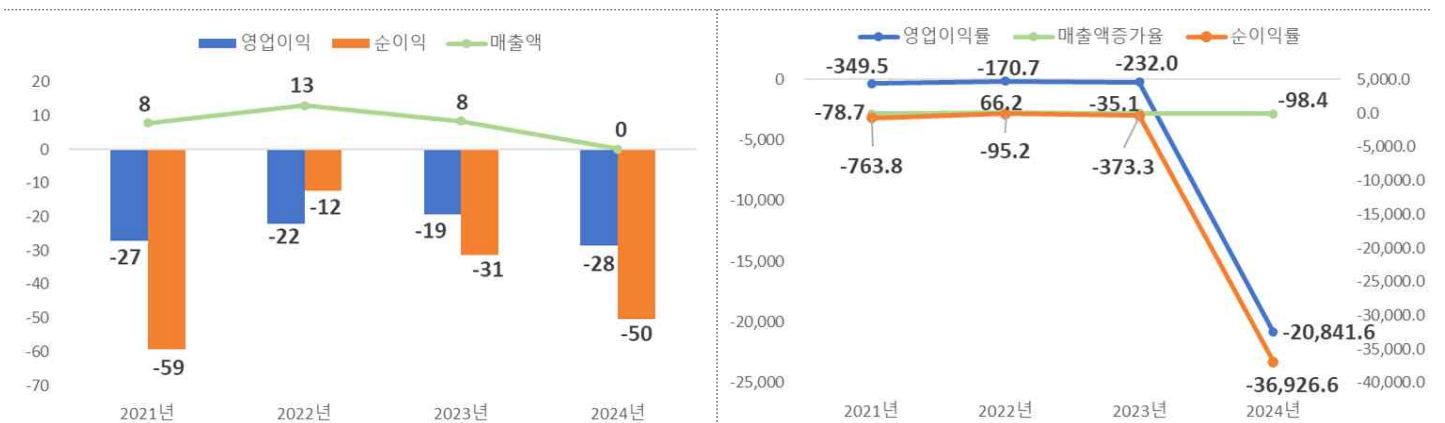
■ 2024년 영업손실 및 당기순손실 축소

2023년에는 2022년 대비 매출이 35.1% 감소하며 판관비도 감소하여 전년 대비 영업손실 규모가 축소되었다. 다만 파생상품 평가이익 감소 등으로 순손실 규모는 확대되었다.

2024년에는 전년 대비 매출액이 98.4% 감소하고 제작비는 증가하며 수익성이 악화되었다. 영업손실 규모는 전년 대비 9억 원 증가한 28억 원이며 순손실 규모는 누적 결손금 증가의 영향으로 크게 증가, 50억 원의 순손실을 기록하였다.

그림 8. 동사 손익계산서 분석

(단위: 억 원, %, K-IFRS 연결 기준)



자료: 동사 사업보고서(2024.12.), NICE평가정보(주) 재가공

뿌리깊은나무들(266170)

■ 부채 증가, 자기자본 감소 추세로 재무건전성 악화

2023년 결산 기준, 동사는 원주 레드우즈파크 등 인프라 투자 및 자산 확장으로 자산이 163억 원 증가하였다. 자본은 67억 원으로, 부채감면, 외부 자본 투입으로 자본잠식을 탈피하였으나, 투자 재원 확보를 위한 차입 증가로 부채는 14억 증가하였다.

한편, 2024년 말 기준 동사 자산총계는 콘텐츠, 인프라 관련 투자(스튜디오 등)로 2023년 264억 원에서 2024년 277억 원으로 소폭 증가하고, 부채는 레드우즈파크 인프라 조성 등 프로젝트 비용에 따른 차입 확대로 2023년 197억 원에서 2024년 250억 원으로 증가하였다. 자본총계는 누적 손실이 반영되어 40억 원 감소, 27억 원을 기록하였다. 부채가 증가하고 자본이 크게 감소하며 자본잠식 우려가 심화되었으며 동사 재무 안정성이 급격하게 악화되었다.

그림 9. 동사 재무상태표 분석

(단위: 억 원, %, K-IFRS 연결 기준)



자료: 동사 사업보고서(2024.12.), NICE평가정보(주) 재가공

표 6. 동사 요약 재무제표

(단위: 억 원, K-IFRS 연결 기준)

항목	2021년	2022년	2023년	2024년
매출액	8	13	8	0
매출액증가율(%)	-78.7	66.2	-35.1	-98.4
영업이익	-27	-22	-19	-28
영업이익률(%)	-349.5	-170.7	-232.0	-20,841.6
순이익	-59	-12	-31	-50
순이익률(%)	-763.8	-95.2	-373.3	-36,926.6
부채총계	160	183	197	250
자본총계	-76	-82	67	27
총자산	84	101	264	277
유동비율(%)	5.8	13.9	2.5	329.3
부채비율(%)	자본잠식	자본잠식	293.2	937.2
자기자본비율(%)	-90.5	-81.2	25.4	9.6
영업현금흐름	-18	-17	-7	-24
투자현금흐름	-2	-17	8	-11
재무현금흐름	18	31	-1	35
기말 현금	4	0	0	0

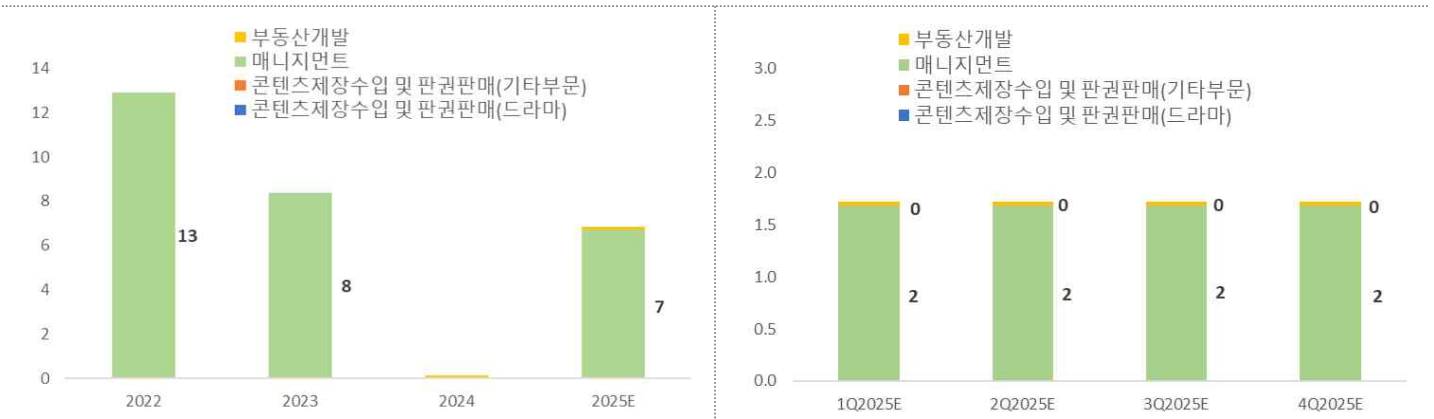
자료: 동사 사업보고서(2024.12.), NICE평가정보(주) 재가공

■ 동사 실적 전망

동사는 드라마·영화 등 콘텐츠 제작과 배우 매니지먼트 사업을 영위하며, 최근 대형 스튜디오 개발 및 스포츠·메타버스 콘텐츠 사업으로 확장하고 있는 기업이다. 콘텐츠 기획·제작부터 인프라 운영까지 사업 영역을 확대하고 있다. 동사가 속한 미디어·엔터테인먼트 산업은 글로벌 OTT 시장의 급성장과 더불어 디지털 콘텐츠 제작 및 소비 환경이 빠르게 확산되고 있으며, 특히 메타버스, XR 등 신기술 기반의 콘텐츠 제작과 대형 스튜디오 인프라 수요가 증가하고 있다. 국내 시장 역시 방송·영화 외에도 게임, 관광, 교육 등 다양한 분야로 콘텐츠 활용이 확대되면서 산업 전반의 성장세가 지속되고 있으며, 이러한 시장 확장에 대응하기 위한 스튜디오·인프라 구축이 활발하다. 동사는 강원 원주에 조성 중인 레드우즈파크를 기반으로 대형 스튜디오 임대·분양 및 첨단 제작 인프라 사업을 본격화할 예정이며, 기존 배우 매니지먼트와 콘텐츠 제작 역량을 바탕으로 2025년부터 신규 드라마 및 스포츠·메타버스 등 신사업 확장에 나설 계획이다. 2024년 일시적 제작 공백과 광고 시장 둔화로 실적이 부진했으나, 2025년에는 레드우즈파크의 상업적 가동, 콘텐츠 제작 매출 회복, 신규 사업 성장에 따라 전년 대비 매출이 증가할 것으로 전망되며, 산업 성장성과 동사의 사업 확장을 매출이 반등할 것으로 기대된다.

그림 10. 동사 사업부문별 실적 및 전망

(단위: 억 원, %, K-IFRS 연결 기준)



자료: 동사 사업보고서(2024.12.), NICE평가정보(주) 재가공

표 7. 동사의 사업부문별 연간 실적 및 분기별 전망

(단위: 억 원, %, K-IFRS 연결 기준)

항목	2022	2023	2024	2025E	1Q2025E	2Q2025E	3Q2025E	4Q2025E
매출액(억 원)	13	8	0	7	2	2	2	2
콘텐츠 제작 수입 및 판권판매(드라마)	0	0	0	0	0	0	0	0
콘텐츠 제작 수입 및 판권판매(기타부문)	0	0	0	0	0	0	0	0
매니지먼트	13	8	0	7	2	2	2	2
부동산개발	0	0	0	0	0	0	0	0

자료: 동사 사업보고서(2024.12.), NICE평가정보(주) 재가공

V. 주요 변동사항 및 향후 전망

레드우즈파크를 중심으로 한 국내외 신사업 확대를 통한 기업 사업 구조 변화 진행 중

글로벌 OTT·방송사와의 협력으로 K-컨텐츠 제작 판매 노력 지속하고, 국내에서는 AI 오피스텔·스포츠·관광·교육 등 메타버스 기반 신사업 진입을 가속화할 계획이다. 레드우즈파크 완공 이후 컨텐츠 제작과 시설 임대를 통한 수익 전환이 기대되며, 시장 성장에 발맞춘 사업 확장이 전망된다.

■ 해외 시장 진출 타진

동사는 글로벌 컨텐츠 플랫폼 확대에 대응하기 위해 해외 진출을 모색하고 있다. 한국컨텐츠진흥원 등과 협력하여 K-컨텐츠 해외 진출 지원사업에 참여하며, 현지 파트너와의 조인트벤처(JV) 가능성도 타진 중이다. 레드우즈파크는 영어·중국어 등 다국어 스튜디오 운영을 구상 중으로, 해외 영화·광고 제작사의 촬영 수요를 유치할 예정이다. 또한 코로나 이후 관광·전시·교육 컨텐츠 수요가 증가함에 따라 메타버스 기반 관광·교육 플랫폼 개발을 추진 중이며, 해외 시장에서는 한류 팬 기반과 디지털 플랫폼을 활용하여 부가 수익을 창출할 기회를 적극적으로 모색할 계획을 추진하고 있다.

■ 국내 사업 구조 변화 초입

국내에서는 AI·스포츠·리테일 등 신사업으로의 다각화에 집중하고 있다. 카카오 클라우드와 협업한 AI 스마트 오피스텔 사업(레드우즈파크 by 카카오클라우드)은 640실 규모로, 이곳에는 AI 보안시스템, IoT 스마트홈, 클라우드 커뮤니티가 구현되어 스마트시티형 생활환경을 조성할 예정이다. 스포츠 분야에서는 김용용·김병철 등 전직 감독과 함께 야구·농구·테니스 아카데미를 AI 분석 교육 프로그램과 연계해 운영할 계획이며 원주시와 제휴한 스포츠 행사·대회(골프대회 등)를 통해 지역사회와의 시너지 창출을 도모한다. 리테일 분야에서는 레드우즈파크 지하·근린생활시설에 올리브영, ABC마트, 탐앤탐스 등의 유통 편의시설을 유치하고 있으며, 추가 임차 또는 분양으로 매출원을 확대하고자 한다. 이처럼 문화·레저·스포츠·커머스를 결합한 토털 플랫폼으로서 부가가치를 창출하며, 기존 영상 컨텐츠 사업과 시너지를 내는 것을 중장기적 전략으로 사실상 전사적 역량을 집중하는 중이다.

최근 뉴스와 향후 전망

☑ 프롬프트: 동사의 최근 뉴스와 향후 전망에 대해 알려주세요

☑ 생성형 AI 답변:

2024년 11월, 뿌리깊은나무들은 기업설명회를 통해 2025년 내 코스닥 이전상장 추진 계획을 공식 발표 하였습니다. 이는 자본잠식 상태와 누적된 영업손실 등 재무구조 개선의 필요성에 따른 전략적 행보로 풀이 됩니다. 최근 분양에 돌입한 '더테라스by레드우즈파크' AI 오피스텔 사업과 카카오클라우드·KT 등과의 전략적 협업을 기반으로, 컨텐츠 제작 중심의 기업에서 AI 기반 스마트미디어 플랫폼 기업으로 도약하려는 구체적 신호로 해석됩니다. 향후 상장을 통한 자금 조달 능력 확보와 투자 신뢰 회복이 병행될 경우, 레드우즈파크 프로젝트와 컨텐츠 IP 사업의 본격 상업화가 가속화될 것으로 기대됩니다.

* 출처: Chat GPT

뿌리깊은나무들이 원주에 '더테라스by레드우즈파크'라는 새로운 주거 공간의 홍보관을 열었습니다. 컨텐츠를 넘어 부동산 개발 사업까지 영역을 확장하고 있다는 건, 회사가 다양한 성장 동력을 찾고 있다는 뜻일 겁니다. 이 사업을 통해 미디어센터 신규 사업도 본격적으로 추진한다고 합니다. '더테라스 by레드우즈파크' 홍보관

뿌리깊은나무들(266170)

개관은 뿌리깊은나무들이 콘텐츠 제작이라는 본업을 넘어 새로운 사업 분야로 눈을 돌리고 있다는 걸 보여주는 중요한 신호로 보입니다. 부동산개발과 연계된 미디어센터 사업은 회사의 수익 구조를 더욱 탄탄하게 만들고, 미래 성장 가능성을 높여줄 수 있을 것으로 전망됩니다.

* 출처: 워튼

증권사 투자 의견

작성기관	투자 의견	목표주가	작성일
-	-	-	-

최근 6개월 내 발간보고서 없음

시장정보(주가 및 거래량)

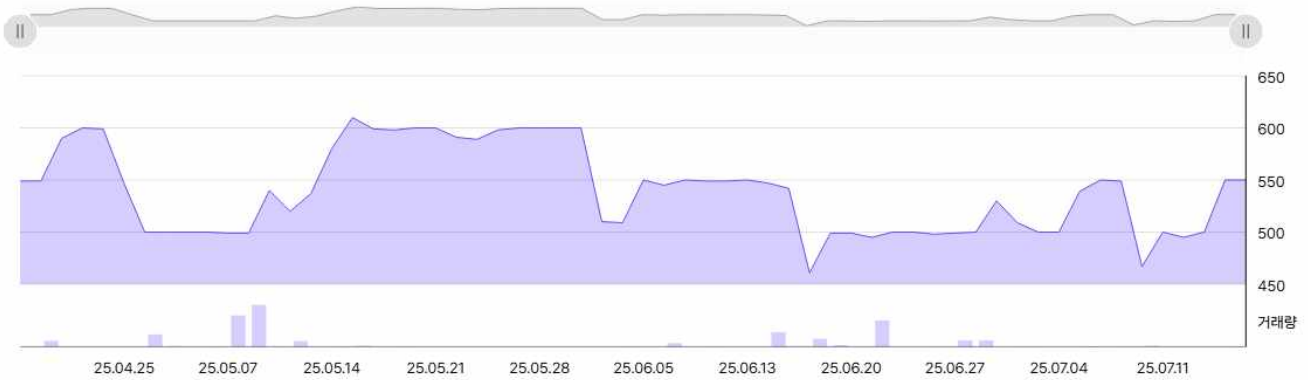
266170 코넥스

기준 : 2025.07.17 | 단위 : 원, 주, %

550 ▲0 +-

전일	550	고가	550	거래량	2 주
시가	550	저가	550	거래대금	- 백만원

1주일 3개월 6개월 1년 3년 5년



자료: NICE BizLINE(2025.07.17)

최근 3개월간 한국거래소 시장경보제도 지정 여부

시장경보제도란?

한국거래소 시장감시위원회는 투기적이거나 불공정거래 개연성이 있는 종목 또는 주가가 비정상적으로 급등한 종목에 대해 투자자 주의 환기 등을 통해 불공정거래를 예방하기 위한 제도를 시행하고 있습니다.

시장경보제도는 「투자주의 종목 투자 경고 종목 투자위험 종목」의 단계를 거쳐 이루어지게 됩니다.

※관련 근거: 시장감시 규정 제5조의2, 제5조의3 및 시장감시 규정 시행세칙 제3조~제3조의7

기업명	투자주의 종목	투자 경고 종목	투자위험 종목
뿌리깊은나무들(주)	X	X	X